

ソフトウェアプレイガイド



スライドパズル

プレイ人数 1～4人、大人数対応可 所要時間 約 5～10 分

集中力・思考力・空間認識力を鍛え、認知機能の
維持向上およびコミュニケーションの促進を目的と
したアプリ

 **TOYOMARU**

POINT

認知症加算

実施記録

レクリエーション

目次

1. ゲーム概要	...	1 ページ
2. プレイモードの説明	...	1 ページ
3. ユーザー選択の説明	...	1 ページ
4. プレイの流れ	...	2 ページ
4-1. 【通常プレイ】	...	2 ページ
① ゲームの始め方	...	2 ページ
② 難易度の選択	...	2 ページ
③ 絵柄の選択	...	3 ページ
④ ユーザー選択	...	3 ページ
⑤ ゲームの進め方	...	4 ページ
⑥ ゲームの終了	...	6 ページ
4-2. 【レクモード】	...	6 ページ
5. 難易度について	...	7 ページ
6. スコアについて	...	7 ページ
7. プレイ履歴について	...	8 ページ
8. プレイ履歴データの出力について	...	8 ページ
9. ゲーム中に変化するパズルについて	...	9 ページ
10. お手持ちの画像をパズルにするには	...	12 ページ
① 用意するもの	...	12 ページ
② 使用方法	...	12 ページ
③ 外部メディアを新たに接続する場合	...	13 ページ
④ 接続済みの外部メディアを利用する場合	...	13 ページ
⑤ ウィルスチェック確認	...	14 ページ
⑥ 画像データの読み込み	...	14 ページ
⑦ 画像リストの更新	...	15 ページ
11. パズルの解き方について	...	16 ページ
① どこから揃えるか	...	16 ページ
② 揃え方	...	17 ページ

1. ゲームの概要

空所を利用してピースを動かし、絵を完成させるパズルゲームです。

制限時間内に完成すればクリアとなります。

パズルを通じて集中力や思考力、空間認識力を鍛え、認知機能の維持向上を目的としています。

2. プレイモードの説明

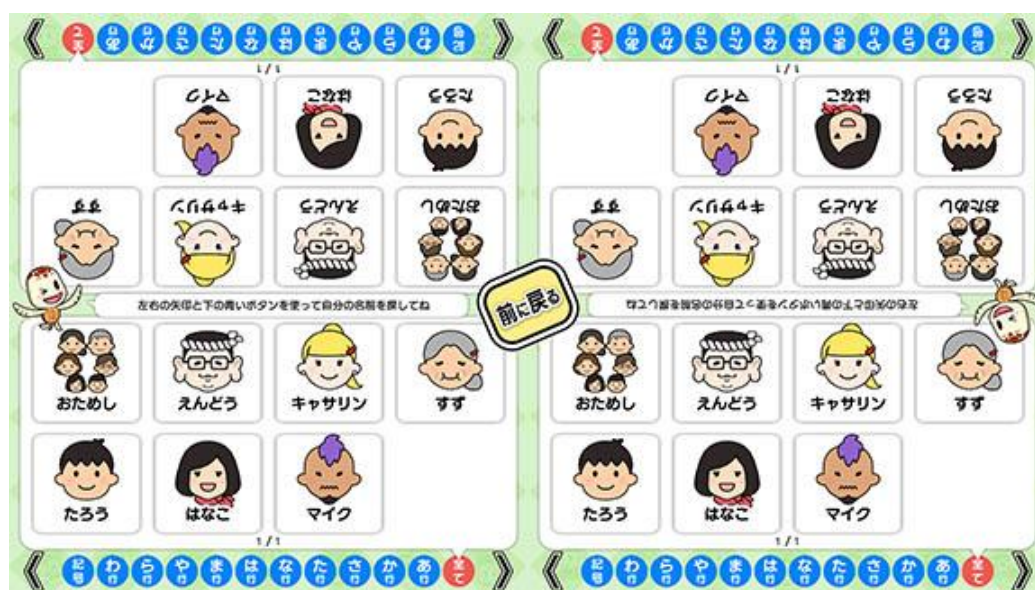
本アプリでは通常プレイのほかにレクモードが存在します。

通常プレイ	1～4人にてプレイ可能です。制限時間があります。
レクモード	1～4人にてプレイ可能です。制限時間はありません。 ご自分のペースでパズルをお楽しみいただけます。

3. ユーザー選択の説明

プレイ前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします(ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい)。



(ユーザー選択画面)

施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「おためし」を選択して下さい(プレイ履歴は保存されません)。

4. プレイの流れ

4-1. プレイの流れ【通常プレイ】

① ゲームの始め方

「ゲーム選択画面」から「スライドパズル」を選び、「はじめる」をタッチします。



(ゲーム選択画面)



(ゲーム開始画面)

② 難易度の選択

お好みの難易度を選択します。

難易度により「制限時間」と「パズルのピース数」が異なります。

(「5. 難易度について」参照)



(難易度選択画面)

③ 絵柄の選択

パズルにする絵柄を選択します。

「画像取り込み」については（「10. お手持ちの画像をパズルにするには」参照）



（パズル選択画面）

④ ユーザー選択

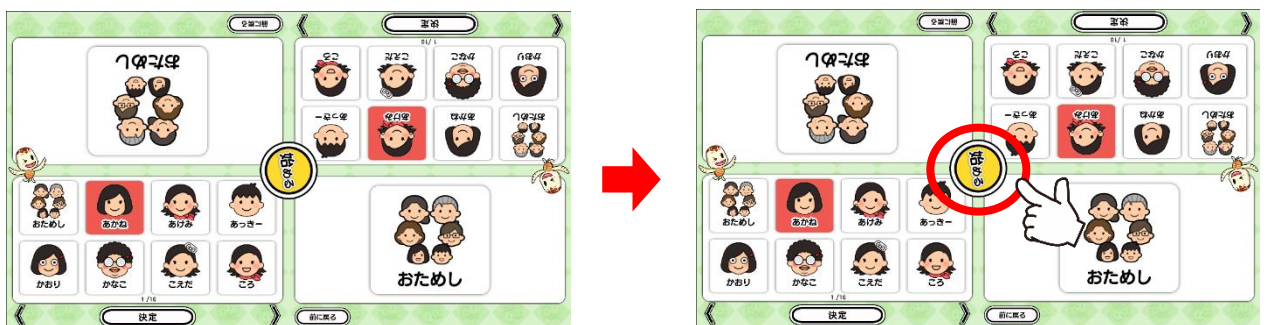
ユーザーを選択します。最大 4 人までプレイすることが可能です。

登録済みのユーザーが無い場合には「おためし」を選択します。

選択後は、画面中央の「始める」ボタンを押下します。



（ユーザー選択&プレイ履歴画面）



（おためし選択時）

⑤ ゲームの進め方

ピースの操作方法や、画面の情報についての説明となります。

ピースの動かし方

・スライド操作

動かしたいピースをタッチし、空所に向かってスライドさせます。



この操作では複数のピースをまとめて移動することができます。

・タップ操作

動かしたいピースをタップ（タッチして、離す）します。

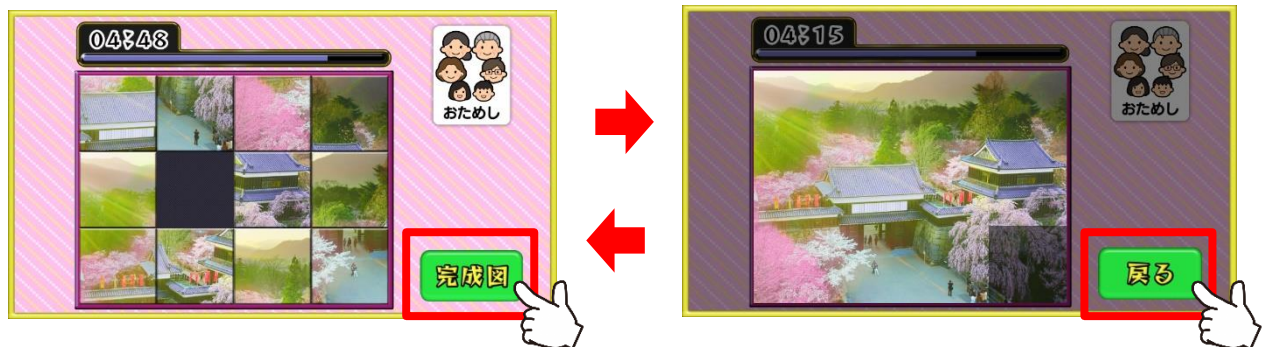
タップ可能なピースは、空所に隣接するマスのみとなります。



この操作では1ピースのみ移動することができます。

完成図の確認方法

完成図は画面右下の「完成図」ボタンを押下することで、いつでも確認することができます。
完成図を表示している状態からは「戻る」ボタンを押下することでパズルに戻ります。



制限時間の確認

参加人数が 1 人の場合は、画面上部に、2 人以上の場合は画面中央を挟んで
手前と奥にそれぞれ表示されます。



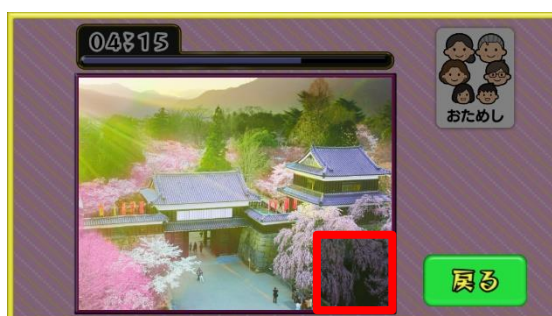
(1 人でのプレイ画面)



(2 人以上のプレイ画面)

空所の位置

本アプリの空所は、必ず完成状態のパズルの右下となります。



⑥ ゲームの終了

パズルを完成させるとゲーム終了です。

2 人以上でプレイをしている場合は、全員が完成するか、残り時間が 0 になるまで「しばらくお待ちください」と表示されます。



(1 人プレイ時)



(2 人以上でのプレイ時)

4-2. プレイの流れ【レクモード】

レクモードでゲームを開始すると、通常プレイと同様に進行しますが、制限時間がなくなります。
(ユーザーを選択していればゲーム終了時にプレイ履歴が保存されます。)

このモードは、制限時間内にパズルの完成が困難な場合や、同時に大人数が参加して
「みんなで協力してパズルをする」といった集団レクリエーションを実施する場合にお使い頂けます。

集団レクリエーションでは、HDMI 出力機能を使用し、外部モニターに映し出して 1 人プレイにて実施することをオススメします。

5. 難易度について

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」・「ちゃれんじ」の各難易度の内訳は下表の通りです。

難易度	制限時間	ピース数	内訳		
			縦	横	空所
かんたん	5 分	8 ピース	3	3	1
ふつう	6 分	11 ピース	3	4	1
むずかしい	8 分	23 ピース	4	6	1
ちゃれんじ	10 分	34 ピース	5	7	1

6. スコアについて

本アプリに得点はございません。

7. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます（「おためし」の場合は表示されません）。

- ・難易度（青：かんたん 緑：ふつう 黄：むずかしい 赤：ちゃれんじ）
- ・クリアまでの時間
- ・ピースの移動回数

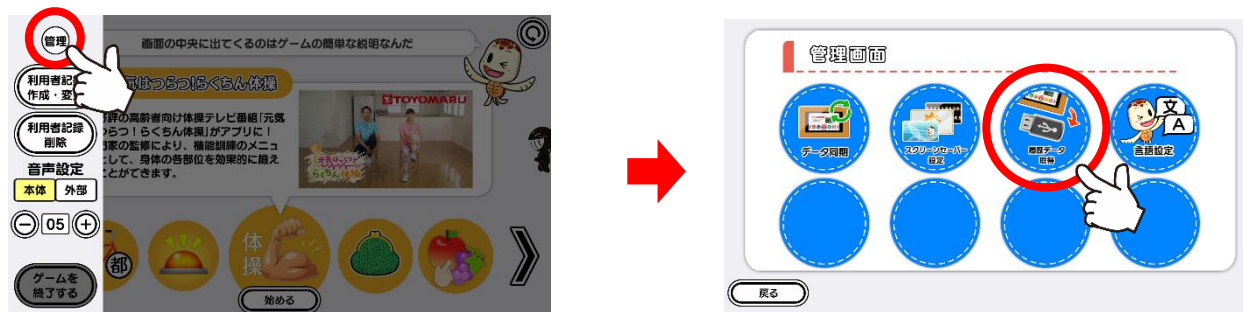
プレイ記録  あかね 最終プレイ日 2020年3月27日 最終プレイ日から 3日 良くやるゲーム 元気はつちつチャレンジ 総ゲームプレイ回数 41	 04 : 06 277 手
	 01 : 10 92 手
	 時間切れ
	 02 : 03 86 手
総プレイ回数 6回	

テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去 1 ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

8. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。次に管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。

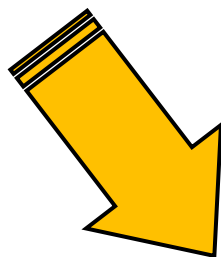


以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル 取扱説明書」に従って操作をお願いします。

9. ゲーム中に变化するパズルについて

選択できる絵柄には、プレイ時間の経過に合わせて絵が変化していくものがあります。

下図は変化の一例を記したものになります。



同じ構図で、絵の中の季節が
夏から秋へ変化しています。



変化する絵柄で遊んでいただく場合、右上にマークが付いた絵柄を選択して下さい。

選択すると、画面下部の「オプション設定」アイコンがカラーになります。



続けて、「オプション設定」を「入」にした状態で、絵柄を「決定」します。



オプション設定では2種類の変化パターンが存在します。

それぞれ、以下のような変化パターンを表しています。

	時間変化	絵柄が、 「朝」→「昼」→「夕」→「夜」 と変化していきます。 開始時の絵柄は現在の時間から選択されます。
	季節変化	絵柄が、 「春」→「夏」→「秋」→「冬」 と変化していきます。 開始時の絵柄は現在の日時から選択されます。

10. お手持ちの画像をパズルにするには

① 用意するもの

予め、USB メモリや SD カードなどの外部メディアにお手持ちの画像ファイルを入れておきます。
この際、以下の点をご確認下さい。

- ・使用する外部メディアの種類により、必要に応じて USB 対応カードリーダーをご用意下さい
- ・特殊なファイル形式（拡張子）の画像ファイルはご使用いただけない場合があります
- ・画像ファイルは、外部メディアのどの階層（フォルダ）に格納していただいても大丈夫です
- ・画像の内容を判別しやすいファイル名としておくことをおすすめします（日本語ファイル名も可）
- ・大量のファイルが存在する場合、表示までに時間が掛かる場合がございます。
- ・対応フォーマット「jpg」、「png」



（外部メディア）



（マルチカードリーダー）

② 使用方法

パズル選択画面まで進みます。

（「4-1. プレイの流れ【通常プレイ】③絵柄の選択」を参照）

画像ファイルの読み込みに、USB ポートを利用します。

読み込みを速めるため、「USB 3.0」のポートへの接続を推奨しています。

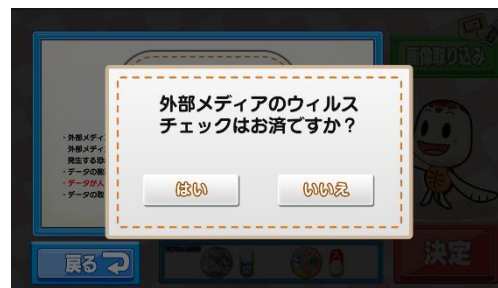


③ 外部メディアを新たに接続する場合

「パズル選択画面」を開いた状態で USB ポートへ外部メディアを接続します。
この手順では、挿入した外部メディア内に存在する画像ファイルのみを読み込みます。
「ウィルスチェック確認画面」については「⑤ウィルスチェック確認」をご参照下さい。



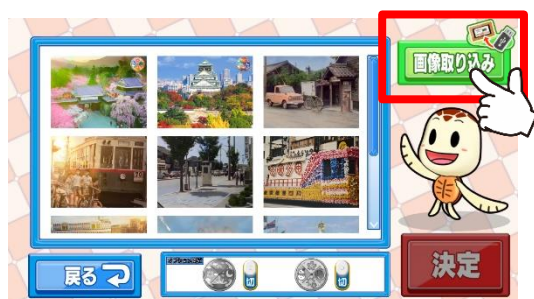
(パズル選択画面)



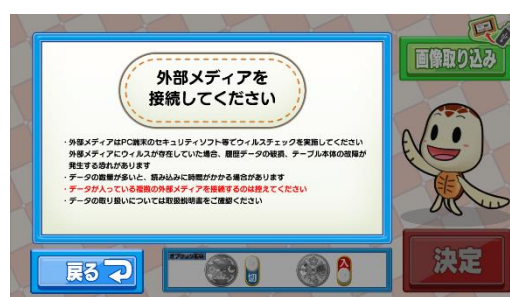
(ウィルスチェック確認画面)

④ 接続済みの外部メディアを利用する場合

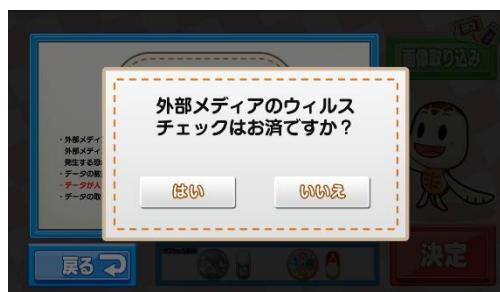
「パズル選択画面」から「画像取り込み」ボタンを押下します。
この手順では、USB ポートに接続された全ての外部メディアから画像を読み込みます。
「ウィルスチェック確認画面」については「⑤ウィルスチェック確認」をご参照下さい。



(パズル選択画面)



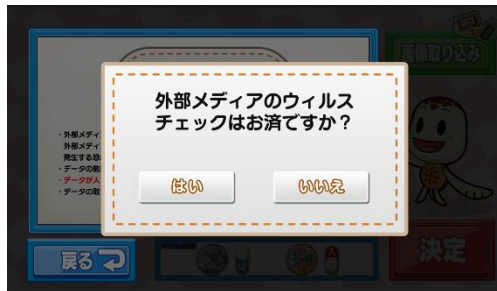
(外部メディア接続確認画面)



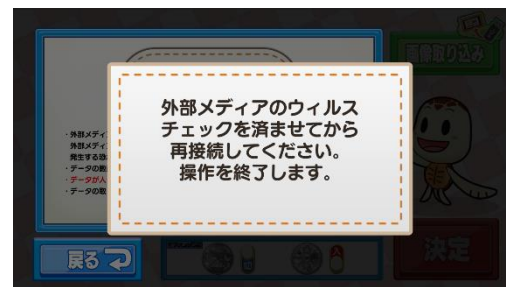
(ウィルスチェック確認画面)

⑤ ウィルスチェック確認

③、④の手順で外部メディアを認識すると「ウィルスチェック確認画面」が表示されます。外部メディアのウィルスチェックが済んでいることを確認の上、「はい」をタッチします。この時、「いいえ」をタッチすると警告画面が表示されるとともに操作を終了し、パズル選択画面に戻ります。



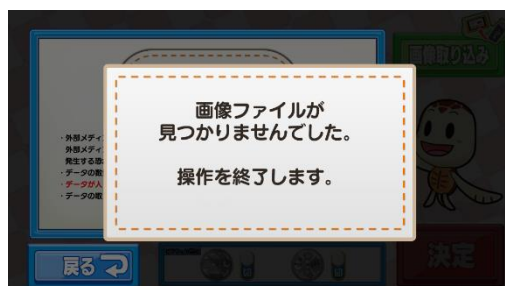
(ウィルスチェック確認画面)



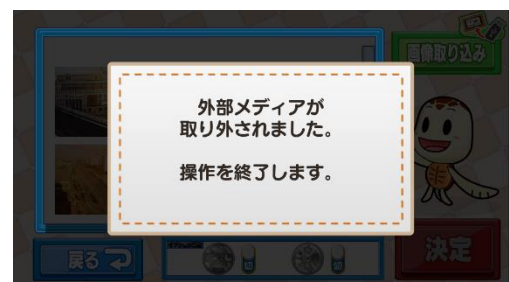
(警告画面)

⑥ 画像データの読み込み

⑤で「はい」を選択した場合、画像ファイルの読み込みが行われます。この時、外部メディア内に画像ファイルがない、外部メディアを取り外した場合などに警告画面が表示されるとともに操作を終了し、パズル選択画面に戻ります。読み込みを開始した場合は「⑦ 画像リストの更新」へと進みます。



(画像ファイル未検出時の警告画面)



(外部メディア取り外し時の警告画面)

⑦ 画像リストの更新

⑥ で読み込まれた画像ファイルのリストが、パズル選択画面に追加される形で表示されます。
リストの中からパズルにしたい画像を選択し、「決定」ボタンを押して次へ進みます。

大量のファイルが存在する場合、表示までに時間が掛かる場合がございます。



11. パズルの解き方について

パズルの解き方の一例を記載しております。

① どこから揃えるか

本アプリでは、完成図での右下が必ず空所となります。

そのため、対角線上にあたる一番遠い箇所である左上からピースを揃えていくことで空所を右下へ押しやる形となり、手戻りが少なくパズルを解くことができます。



下図の様に上、又は横から揃えていきます。



② 揃え方

ピースを 1 列揃える際の手順例となります。

まず、下図のように右端を除いたピースを揃えます。

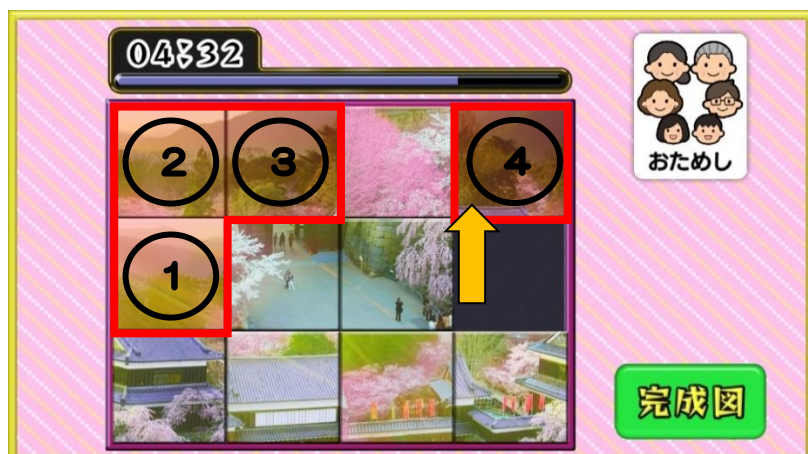


次に、右端のピースを揃えるための準備をします。

空所を左端の下に持っていき、上で揃えた 3 ピースを 1 マスずつズラします。



次に、右端のピースを揃えます。



次に、右端のピースの左隣が空所となるようにピースを移動します。



最後に、1 マスずつズラしておいた 3 ピースを元に戻すことで 1 列を揃えることができます。



以上となります。