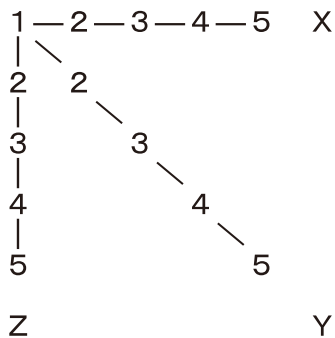


中ザワヒデキ  
Hideki Nakazawa

座標空間表示装置と三次元五目並べ 1998-1999  
Device for Displaying the Space Coordinates and the 3-D Gobang

「座標空間表示装置」は中身の詰まった実質的な3Dディスプレイです。本作は点電球を用いた  $5 \times 5 \times 5 = 125$  素子のきわめて低画素数のものですが、「三次元五目並べ」くらいならこれでも楽しむことができます。ひとつの素子（座標値）に対し、白点灯、青点灯、無点灯の3とおりの表現ができます。



### 【1】自動表示モード

キーボードの[STOP]を押したあと、  
[F1]を押すと、全ての座標値に順番に白、青、白、青、・・・と点灯してゆきます。

### 【2】五目並べモード

キーボードの[STOP]を押したあと、  
[F5]を押すと、三次元五目並べができます。先手は白、後手は青です。  
本モードではパソコン画面も見ながら操作してください。  
数字のキー（[1]～[5]）で座標値を入れ、[ENTER]で確定します。  
（例）白の番のときに[1][2][3][ENTER]と入れると、 $(x, y, z) = (1, 2, 3)$ の座標値で白が点灯し、青の番に切り替わります。

### ●三次元五目並べ

通常五目並べは、先に五目を直線上に並べた者が勝ちです。三次元でもこのルールのまま遊ぶことができますが、実際に始めると、いずれかの平面上でゲームが展開しがちです。

そこで作者の私は、「三次元五目十字並べ」という遊び方を考案しました。「三次元五目十字並べ」では、先に五目を平面上に十字形（または×字形）に並べた者が勝ちです。十字形（または×字形）はXY平面、YZ平面、ZX平面のいずれに作っても構いません。これによりゲームは立体的に展開します。皆様も是非お試しください。

通常五目並べ



五目十字並べ

