

座標空間表示装置

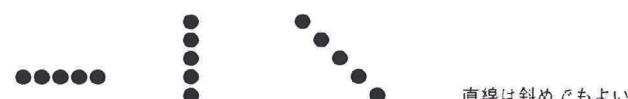
端的に言えば中身のつまった実質的な3Dディスプレイです。本作は簡易試作機レベルなので点電球を用いた $5 \times 5 \times 5 = 125$ 素子の極めて低画素数のものですが、三次元五目並べくらいならこれでも楽しむことができます。(スパイラル空間での実現には $11 \times 11 \times 11 = 1331$ 素子の規模を考えておりました。)

この発展形としては、透明の液晶板を多層に重ねたものなどが考えられます。水槽のような装置の中で、金魚が泳ぎ回るような映像を表示することが、この原理を使ってできるわけです。

(なお、本作では1画素に対して色の異なる2個の電球を用いていますが、スパイラル空間で実現した場合は1画素に対して2色点灯可能な1個の電球を用いる予定でした。)

三次元五目並べ

普通の五目並べと同じルールで三次元でも遊ぶことができます。すなわち交互に着手し、先に直線上に五個自分の色を並べた方が勝ちです。直線は、縦・横・奥行きのほか、斜め方向でもかまいません。本装置上の対戦では、一辺が5素子しかないので「三」を必ずしも止める必要はなくなります。



直線は斜めでもよい

三次元五目十字並べ

上記の通常タイプの三次元五目並べだと争いが二次元平面上で展開しがちな問題を、三次元空間用に改良したオリジナルゲームです。すでに大勢の方に楽しんでいただきました。

交互に着手し、先に十字または×字形に五個自分の色を並べた方が勝ちです。十字または×字は、縦平面内・横平面内・奥行き平面内が可能ですが、斜め方向は不可とします。

このゲームでは「三」を必ずしも止める必要はなく、「T」字形の「四」になってから止めれば間に合います。勝ち方は立体的な「四四」を作ることです。



五目十字形



五目×字形