

目 次

- [動作環境](#)
- [インストール方法](#)
- [アンインストール方法](#)
- [遊び方](#)
- [画面説明](#)
- [操作方法](#)
- [メニュー説明](#)
- [スコアネーム登録](#)
- [リプレイ](#)
- [履歴](#)
- [免責](#)
- [著作権](#)
- [連絡先](#)

動 作 環 境

Windows 98/2000/Me/XP

DirectX 8.1以降

512x512以上のテクスチャが使えるDirect3D対応ビデオカード

DirectMusicに対応したサウンドカード

イ ン ス ト ール 方 法

適当なフォルダに解凍します。

ゲームを遊ぶにはoti3.exeを起動してください。

ア ン イ ン ス ト ール 方 法

フォルダごと削除してください。レジストリは使用していません。

遊 び 方

落ちてくるブロックを移動、回転させてステージ上に置いていきます。

同じ高さの5×5のマスが埋まるとその面が消え、得点が入ります。同時に

たくさんの面を消すほど高得点です。

消した面の縦あるいは横一列の色が揃っていれば、さらにボーナスが入ります。

ステージが埋まって新しいブロックが出現できなくなるとゲーム終了です。

また、初期設定ではA,Gキーでステージの回転、Qキーで視点の変更ができます。活用してください。

<得点システム>

- ・ブロックを置くと、その構成している箱の数だけ得点（1個1点）
- ・面消去時、1面ごとに $(2^{\text{（消した面の数}-1\text{）}}) \times 100 \times \text{スピード}$ のボーナス
- ・面消去時、縦あるいは横の列の色が揃っていれば、1面ごとに $(2^{\text{（色を揃えた列の数}-1\text{）}}) \times 100 \times \text{スピード}$ のボーナス。ただし、10列全て揃えたときは9列ぶんの得点となります。
- ・面消去後、ステージが空であれば全消去ボーナス $5000 \times \text{スピード}$

（例）

4面同時に消した場合、 $100 + 200 + 400 + 800 = 1500$ 。これにスピードを掛ける

1面の中の5列の色が揃っていた場合、 $2^{(5-1)} \times 100 = 1600 + 1$ 面消しのボーナス100。これにスピードを掛ける

<落下スピード>

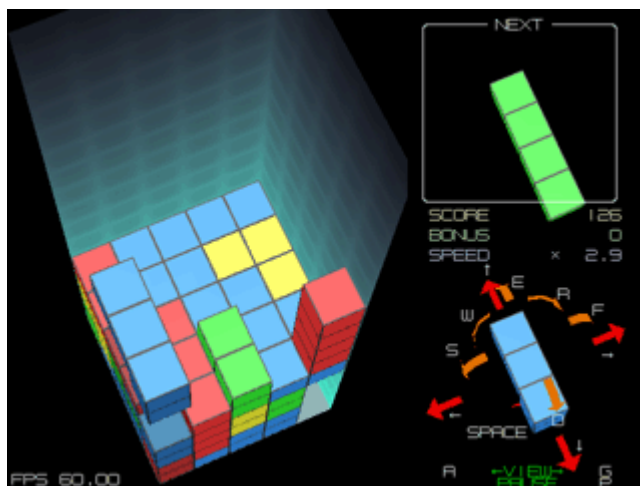
ブロックの現在の落下スピードは画面右の「SPEED」に表示されています。面消去時の得点にこの値が掛けられます。落下スピードは時間とともに0.1ずつ上昇し、最大100.0になります。

<落下ルールと連鎖>

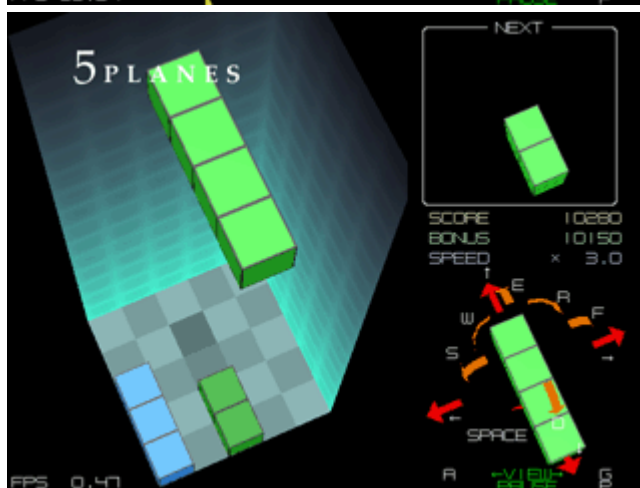
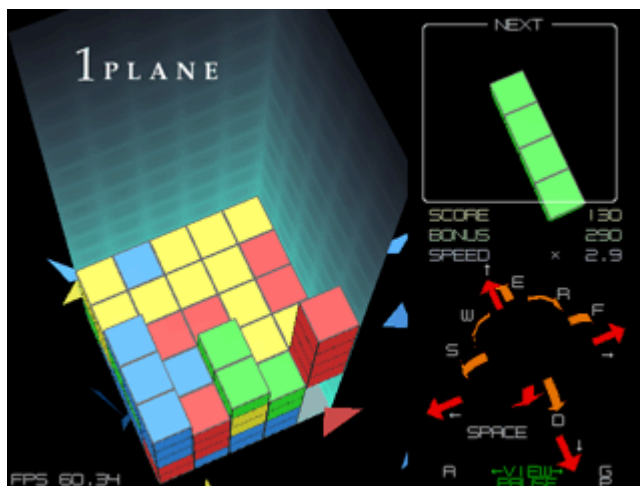
同じ色の箱同士が隣り合っている場合、「接着している」と判断され、この箱の固まりがひとつの落下単位となります。これを利用して、消した面の上にある箱を下に落としてうまくはめることができれば、5面以上の連鎖消しもできます。

簡単な連鎖方法を説明します。

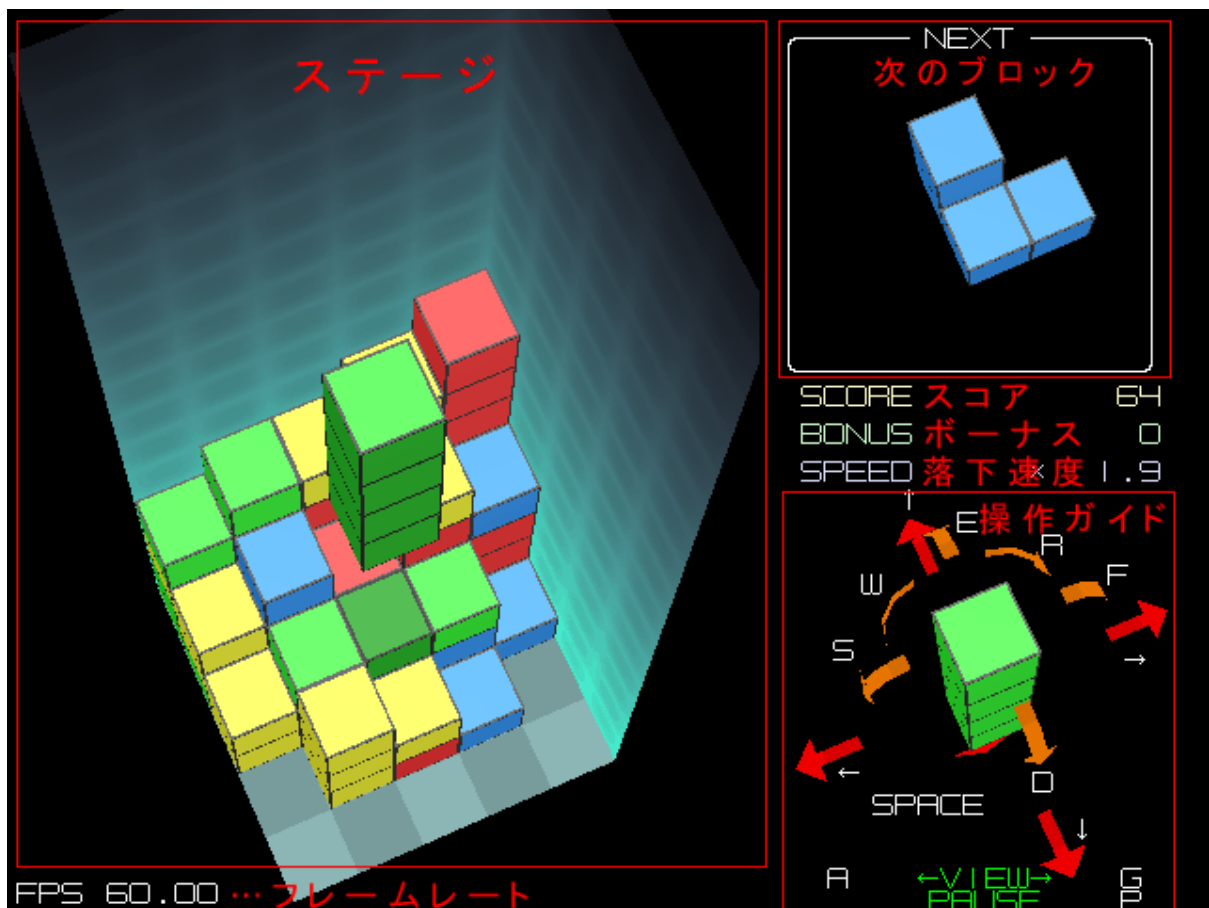
縦に穴を開けた4面の上をふさぎ、さらにその上に箱を積んでおきます。上に積んだ箱が同色の箱と接触しないよう注意してください。



間をふさいでいた面を消すと、上に積んでいた箱が落ちて連鎖消滅します。



以上が連鎖5面消しです。応用してさらに高得点を目指してください。



ステージ (左)

ステージが表示されます。

次のブロック (右上)

次のブロックが表示されます。

スコア (右中央)

スコア、面消去時ボーナス、ブロックの落下速度が表示されます。

操作ガイド (右下)

操作に使うキーが表示されます。

操作方法

操作	キーボード	ジョイスティック
奥へ移動	↑	スティック上
手前へ移動	↓	スティック下
左へ移動	←	スティック左
右へ移動	→	スティック右
X 軸反時計回り回転 (上→奥→下→手前→上)	E	ボタン1
X 軸時計回り回転 (上→手前→下→奥→上)	D	ボタン3

Y軸反時計回り回転 (奥→右→手前→左→奥)	R	ボタン8
Y軸時計回り回転 (奥→左→手前→右→奥)	W	ボタン7
Z軸反時計回り回転 (上→左→下→右→上)	S	ボタン4
Z軸時計回り回転 (上→右→下→左→上)	F	ボタン2
ステージ反時計回り回転	A	ボタン5
ステージ時計回り回転	G	ボタン6
ブロック落下	SPACE	ボタン10
ポーズ	P	ボタン11
視点変更	Q	ボタン9
スコアネーム入力モード変更 (スコアネーム登録画面)	F5	—
スクリーンモード変更	Alt+Enter	—
ゲーム終了	ESC	—

プレイ画面の右下に操作ガイドが表示されますので、参考にしてください。

ジョイスティックのボタン配置は、SmartJoypad3を使ってPSパッドを接続した場合を基準に初期設定されています。

メニュー画面やスコアネーム登録画面では↑↓←→で上下左右移動、回転ボタンその他は全て決定ボタンとして使用します。

操作設定等がおかしくなった場合は、ゲームフォルダ内に生成されるoti3.iniを削除してください。全ての設定がクリアされます。

メニュー説明

<メインメニュー>

START

ゲームを開始します。

REPLAY

リプレイを見ます。

RANKING

スコアランキングを見ることができます。

OPTIONS

設定を行います。

QUIT

ゲームを終了します。

<オプション>

FRAMEWAIT

フレーム待ちの方法を設定します。

TIMER

常にWindowsのタイマを使用します。

VSYNC

フルスクリーン時にモニタの垂直同期信号に合わせます。ティアリングが発生しませんが、モニタのリフレッシュレートが60Hzでない場合、ゲーム速度が正常になりません。

BGM

BGMのオン／オフを設定します。

KEYBOARD CONTROLS

キーボードの操作設定を行います。

JOYSTICK CONTROLS

ジョイスティックの操作設定を行います。

CANCEL

設定を変更せずメインメニューに戻ります。

APPLY

設定を変更してメインメニューに戻ります。

<操作設定>

操作名

選択後、その操作を割り当てたいボタン（キー）を押してください。

RESET

操作を初期設定に戻します。

CANCEL

操作を変更せずオプション画面に戻ります。

APPLY

操作を変更してオプション画面に戻ります。

スコアネーム登録

ゲームオーバー時、スコアがランキングに入ると、スコアネーム登録画面になります。

並んでいる箱から入力したい文字を選択してボタン（キー）を押せば、入力できます。

「←」で一文字消去、「END」で入力終了です。

F5キーを押すことで、キーボードの入力モードを切り替えることができます。

通常モード(NORMAL)

ジョイスティックと同じように操作します。

直接モード(DIRECT)

キーボードで文字を入力できます。

BackSpaceで一文字消去、Enterキーで終了です。

何も入力せずに「END」を選択すると、前に入力したスコアネームが入力されます。それで構わない場合、もう一度「END」を選択してください。

リ プ レ イ

ゲームオーバーになると、名前登録（スコアランキングに入った場合）・ランキング表示のあと、リプレイデータ保存画面になります。リプレイデータは10個まで保存することができます。保存しておきたい場合は、0から9の好きな場所を選択してボタンを押してください。保存しない場合はQUITを選択してください。

ここで保存したデータは、メインメニューのREPLAYから見るができます。

リプレイファイルは、replayフォルダ以下にoti3rpl?.dat(?の部分はナンバー)の名前で保存されています。

履 歴

2004/03/22 (1.01)

リプレイ機能。ウィンドウが非アクティブの時でもゲームの進行が停止しない仕様に変更。フレームレート設定を廃止して自動制御に。キー入力の表示を変更。

2004/03/01 (1.00)

ランキングにAC(全消し回数)を追加。ランキングに入らない場合でも成績表示。ブロックが半透明のとき視点からの距離でソート。100倍速で瞬間着地。乱数にMersenne Twisterを使用。LINES表示が複数

出るようにした。操作情報画面の矢印にテクスチャを貼った。視点変更ができるようになった。ジョイスティックのボタン配置変更。

2003/10/24 (0.99a)

ブロック出現中に先行入力が効くようになった。

2003/10/01 (0.99)

BGM。BGMのオン／オフ。10ライン消しの得点を半分に。スピード上昇時間を2/3程度に。ポーズからのゲーム中断機能。ランキングに詳細データを追加。スコアファイル形式変更。ブロック出現時に透ける演出。ゲームオーバー時に出現ブロックも砕ける。エントリー時の箱の色を調整。エントリーで一文字削除時に逆回転。

2003/06/14 (0.98)

ブロックのデザイン変更。スコア・ボーナス・スピードの変化時に点減表示。多重起動防止。ブロックの移動・回転、ステージ回転の内部処理を変更。スピード表示桁数の修正。

2003/05/26

ブロック着地時に猶予時間をつけた。次ブロックを出す時間待ちと演出をつけた。落下ボタンを押している間だけ高速落下するようにした。色揃えボーナスを半分に。スピード最大値を100倍に。スピードアップ速度の変更。得点によってもスピードが上昇するようにした。操作ガイドの押したキーの名前の色が変わるようにした。床の色を少し変えた。

2003/05/03 (0.97)

ウィンドウ表示の調整。

2003/04/29

ステージ上の箱の頂点バッファ、インデックスバッファをまとめるのを止めた。

2003/04/26 (0.96)

ウィンドウ再描画。フレーム制御。

2003/04/16

ウィンドウサイズ。ネームエントリー時に箱が傾くように。ネームエントリー用の箱を頂点バッファ化。等

2003/04/14 (0.95)

オプションにフレーム待ち方法とフレームレートを追加。フレーム制御。落下ボタンを押している間の回転速度。箱の破片表示修正。

2003/03/20

スピード倍率の導入。ステージの深さを12→16段に。ブロックの入力反応。NEXTブロックの回転変更（出現時の方向がわかるようになった）。落下入力変更（押している間高速化、離すと落下）。ステージ上の箱の頂点バッファ、インデックスバッファをまとめた。青ブロックの色変更。等

2003/03/11

影の描画をシャドウボリュームに。少し高速化。FACE→PLANE。

2003/03/04 (0.90)

得点システム変更。面消去時に面消去数と色揃え数、全消去を表示。描画を若干高速化。ゲームオーバー時のデモ。ネームエントリー時の箱の傾きをなくした。箱の落下速度をプレイ時間に依るようにした。同時消去中に落下が入らないようにした。等

2003/01/31

連鎖ルール導入。

2003/01/24

スコアネームをキーボードから直接入力可能に。前に入力したスコアネームを記憶。

2003/01/22

効果音の調整。ブロックの色を5色から4色に。ブロックの落下補間を短くした。ゲームスタート時のフェードアウト。メニューのカーソル位置を記憶。操作設定でボタン重複を表示するようにした。視点回転中の操作方向を調整。

2003/01/20

効果音をつけた。

2003/01/18

終了時のウィンドウモードを記憶するようにした。

2003/01/17

キーコンフィグを追加。

2003/01/01

公開。

免 責

このプログラムにより発生したどのような損害についても、作者は一切責任を負いません。

著 作 権

本ゲームで使用されているBGM・効果音は、以下のサイトで公開されているフリー素材です。

- [Finalia/P's MAT](#)
- [ザ・マッチメイカース](#)

乱数生成に[Mersenne Twister](#)を使用しています。

それ以外のプログラム、画像、データ、文章等の著作権は山本靖真に帰属します。

連 絡 先

感想、バグ報告などは、[蜚蜚舎フロントベース](#)のBBSまで。

バグ報告の際は、以下の事項を必ず書いてください。

- ・ソフト名とバージョン ([履歴](#)の最新日付)
- ・使用マシンのOS、CPU、メモリ、ビデオカード、サウンドカード、その他関係していると思われるハード全て
- ・どのような条件でどのような問題が発生するか (なるべく詳細に)

最新版の入手は、[蜚蜚舎フロントベース](#)で。

作者のメールアドレスは、ウイルス／スパム抑止のためここには書いていません。お手数ですが[サイト](#)から入手してください。
