

O L E
C O O R D I N A T E
S Y S T E M

操作説明書

■OLE Coordinate System とは

OLE Coordinate System はキャラクターがブロックや階段上を有り得ない徘徊動作を行うことを可能としたインタラクティブだまし絵システムです。

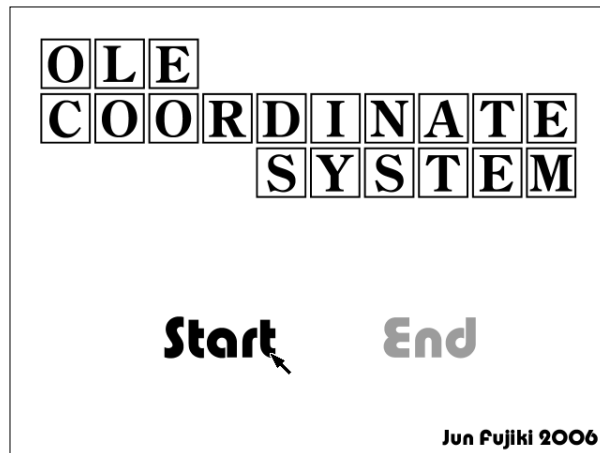
※OLE Coordinate System の動作には DirectX9 以上のランタイムが必要です。

■動作条件

OS	: Windows 98/ME/2000/XP (DirectX 9 以上)
CPU	: Pentium1.2GHz 以上の PC/AT 互換機
メモリ	: 64MB 以上 (128MB 以上を推奨)
HDD	: 空き容量 32MB 以上
VGA	: DirectX に対応し、640×480 でハイカラー以上表示可能なビデオカード (ビデオメモリ 4MB 以上、3D アクセラレータカードの搭載を推奨)
サウンド	: DirectX に対応した Sound Blaster と互換性のあるサウンドカード

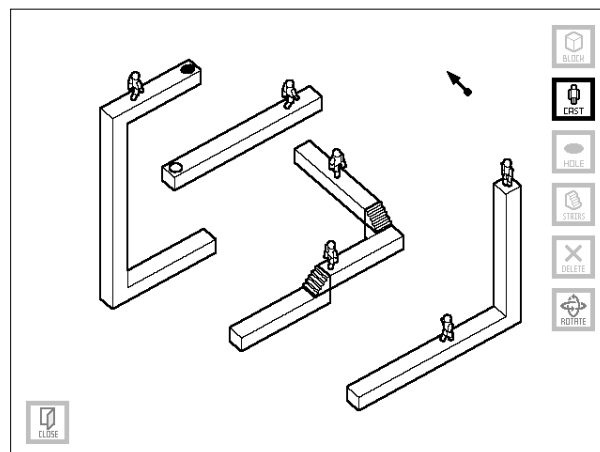
■ 操作説明

・ タイトル画面



1. 「START」 … OLE Coordinate Systemを開始します。
2. 「END」 … OLE Coordinate Systemを終了します。

・ メイン画面

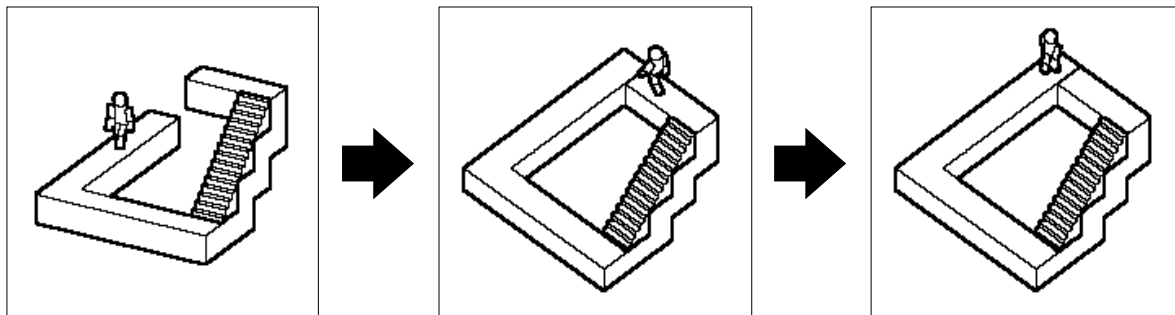


1. 「BLOCK」 … 左クリックした位置にブロックを配置できます。ドラッグ操作で一連のブロックを配置することもできます。
2. 「CAST」 … 左クリックした位置にキャラクターを配置できます。
3. 「HOLE/FAN」 … 左クリックしたブロックに穴、もしくはファンを配置できます。配置オブジェクトをクリックして穴とファンを切り替えることができます。アイコンを右クリックしての初期タイプを変更することもできます。
4. 「STAIRS」 … 左クリックした位置に階段を配置できます。配置階段をクリックして向きを変えることができます。アイコンを右クリックして所期の向きを変更することもできます。
5. 「DELETE」 … 左クリックしたブロックやキャラクターや穴や階段等を削除します。
6. 「ROTATE」 … ドラッグ操作で仮想空間を回転できます。マウス右ドラッグでこの操作を行うこともできます。
7. 「CLOSE」 … タイトル画面に戻ります。

■特徴

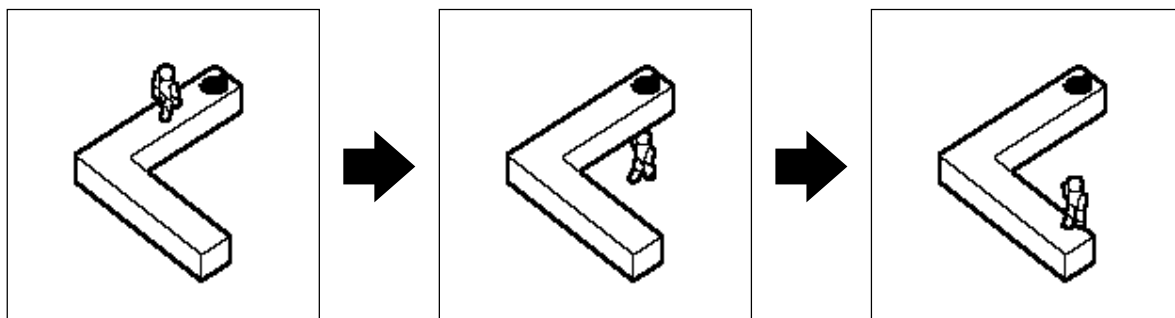
1. 主観的移动

実際は繋がっていないくても、繋がっているように見えるブロック間をキャラクターは移動することができます。



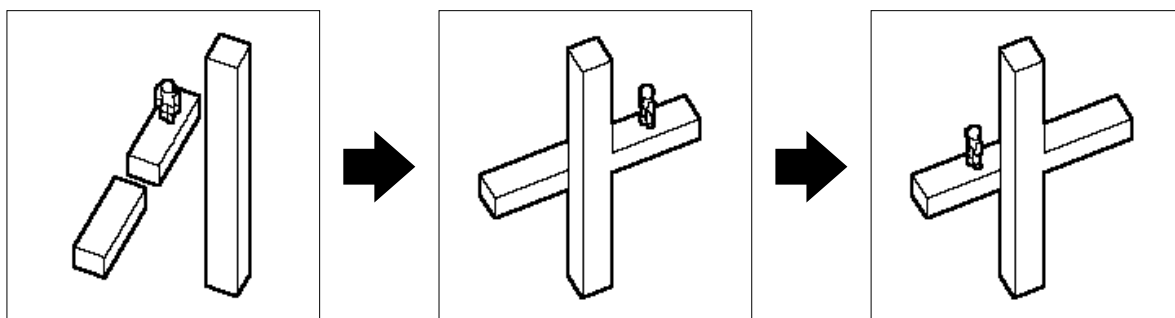
2. 主観的落下

実際は落下地点に何もなくても、着地しているように見えるブロック上にキャラクターは着地することができます。



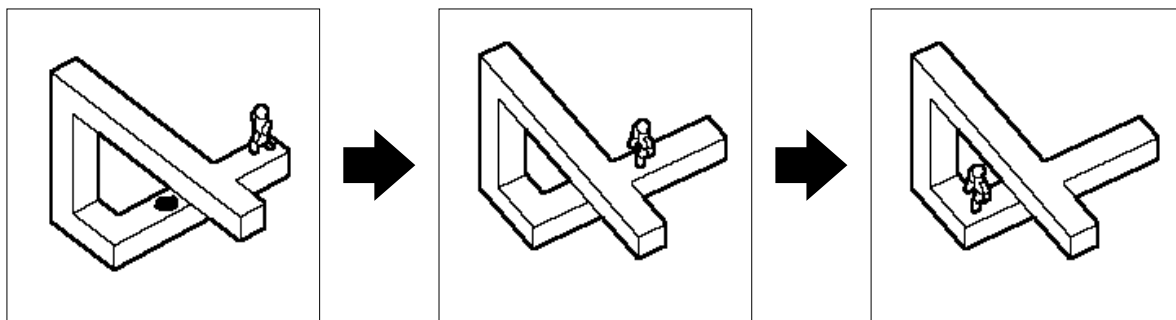
3. 主観的存在

実際はブロックがなくても、ブロックがあるように見えるブロック間をキャラクターは渡れることができます。



4. 主観的虚無

実際はあっても、ないように見える穴やファンにはキャラクターは反応しません。



5. 主観的跳躍

実際は手前にあっても、奥にあるようにオブジェクト間をキャラクターはジャンプします。

