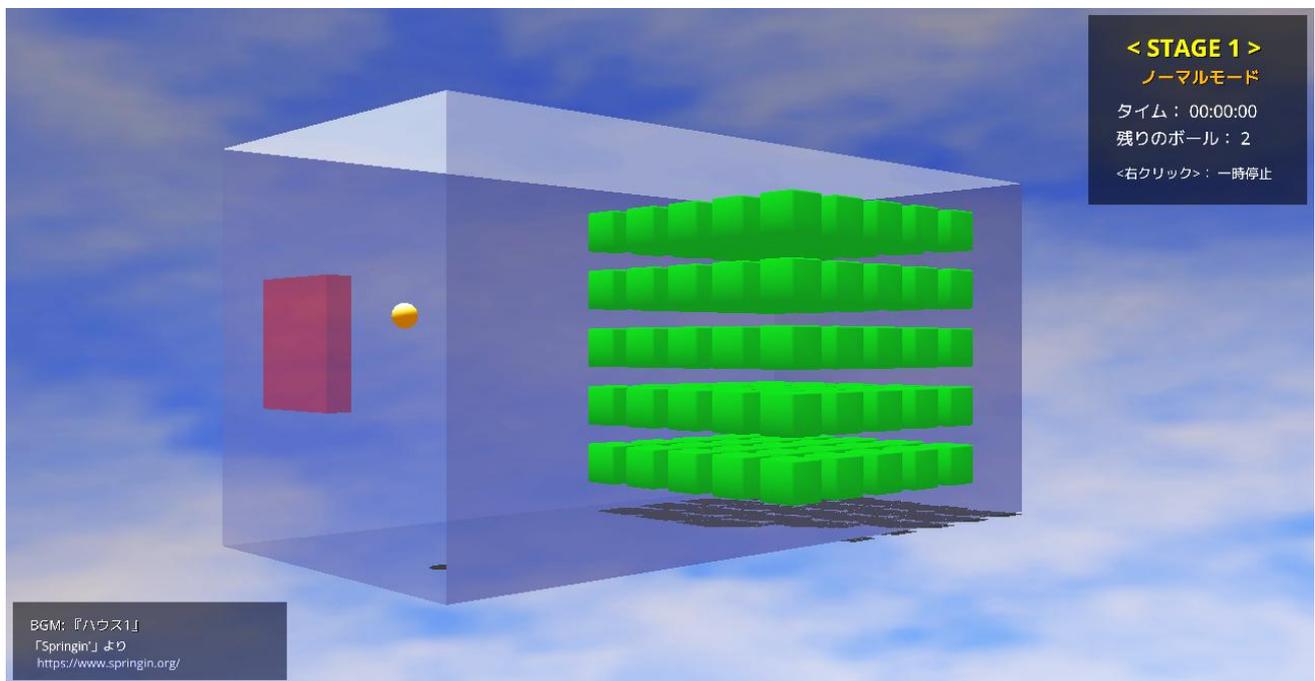


「3D ブロック崩し」のインストール手順と遊び方

「3D ブロック崩し」は、よくあるブロック崩しゲームの“3D”版です。
フィールド内にあるすべてのブロックにボールを当てて消すことができれば、1 ステージクリアです。
全 20 ステージのクリアを目指してください！

Windows / macOS / Linux (Debian/Fedora) の各 OS 対応版があります。
アプリのインストール手順と遊び方を解説します。



デモとサンプルの展示室

~ Demo & Sample Showroom ~



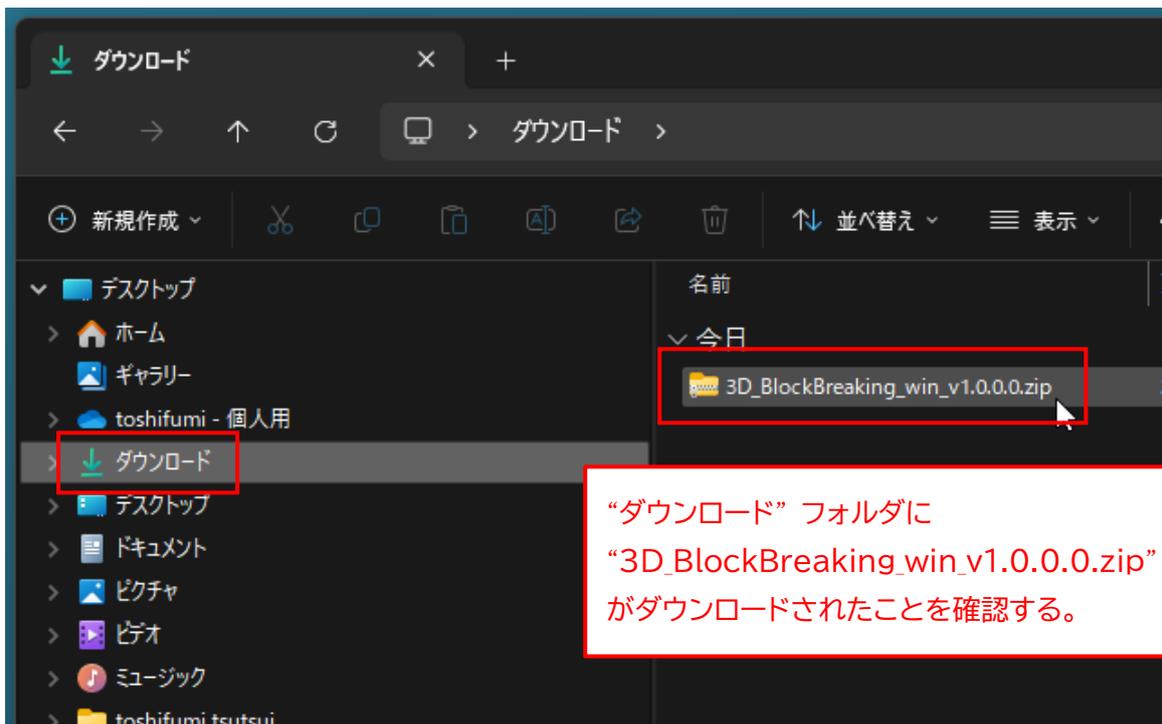
<https://wpandora8.net/>

目次

◆Windows 版アプリのインストール手順	4
◆Windows 版アプリの起動手順	11
◆Windows 版アプリの削除手順	14
◆macOS 版アプリのインストール手順.....	15
◆macOS 版アプリの起動手順.....	27
◆macOS 版アプリの削除手順.....	28
◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリのインストール手順.....	29
◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリの起動手順.....	34
◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリの削除手順.....	35
◆ゲームの進め方	36
<< ブロックの色 >>	44
<< ボーナスアイテム >>	47
<< いじわるアイテム >>	48
◆BGMの「クレジットパネル」について.....	54
◆「3D ブロック崩し」のライセンスについて.....	57

◆Windows 版アプリのインストール手順

1. インストールといっても、ダウンロードした ZIP ファイルを適当な場所に展開するだけです。
まず、アプリの ZIP ファイルをダウンロードしてください。
ダウンロードが完了したら、エクスプローラーを起動し、“ダウンロード” フォルダを開きます。
“3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0.zip” ファイルがダウンロードされていることを確認してください。

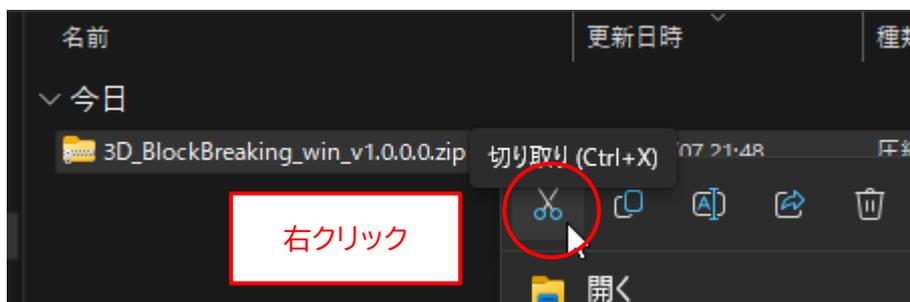


※ “v1.0.0.0” の部分はバージョン番号です。今後、変更になる場合があります。

2. “3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0.zip” ファイルを“切り取り” します。

Windows11 の場合

ファイルを右クリックして、「切り取り」アイコンをクリックします。

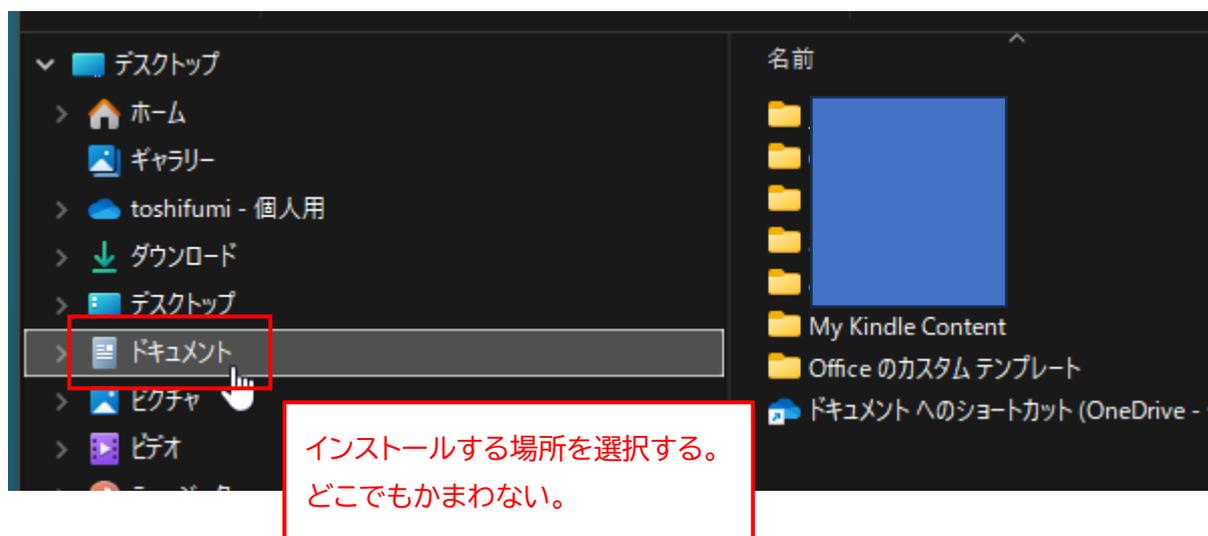


Windows10 の場合

ファイルを右クリックして、メニューから「切り取り(T)」を選択します。



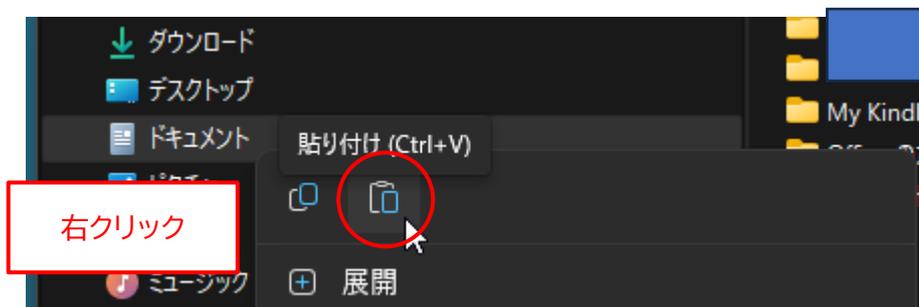
3. アプリをインストールしたい場所（ここでは“ドキュメント”フォルダ）を選択します。
なお、アプリをインストールする場所は、どこでもかまいません。後から移動することもできます。



4. 切り取ったファイルを“貼り付け”します。

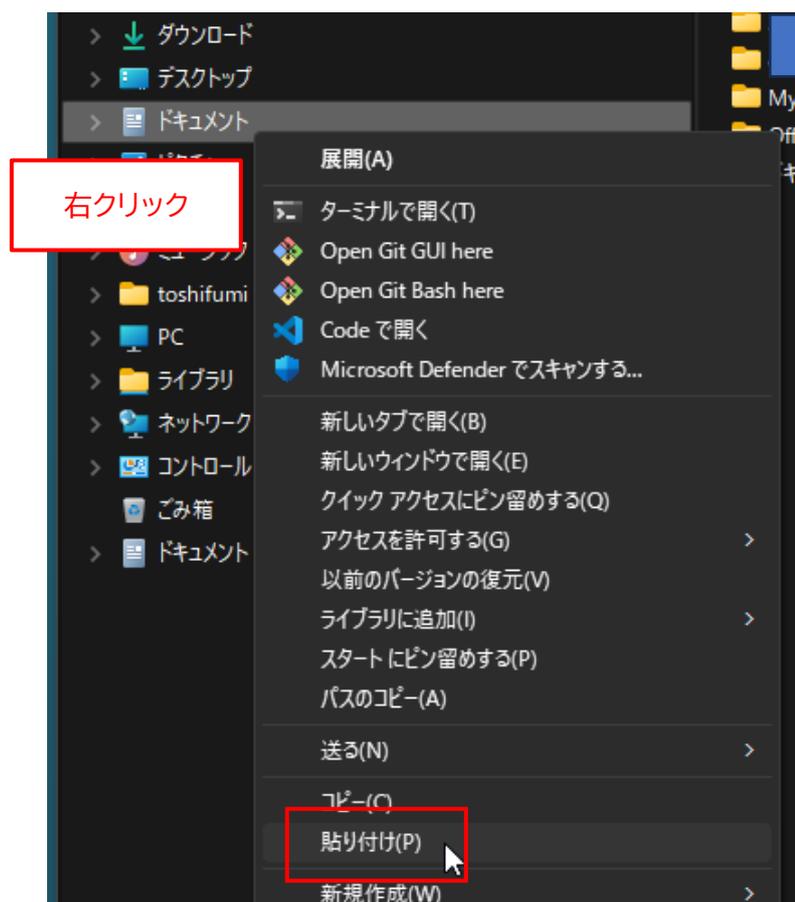
Windows11 の場合

前の手順で選択したフォルダを右クリックして、「貼り付け」アイコンをクリックします。

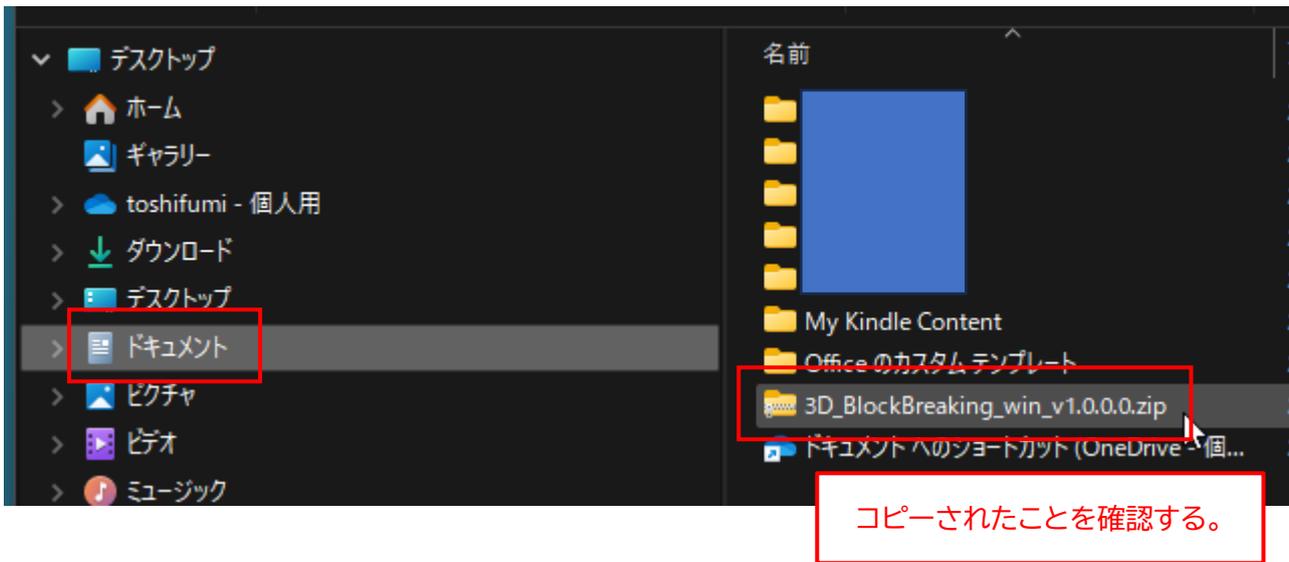


Windows10 の場合

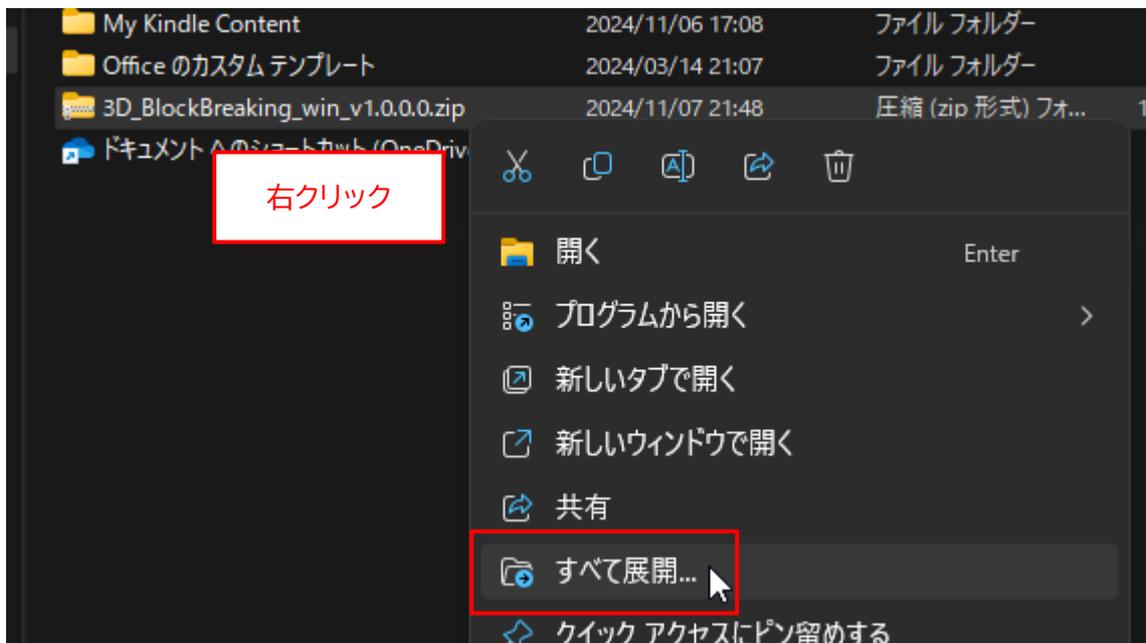
前の手順で選択したフォルダを右クリックして、メニューから「貼り付け(P)」を選択します。



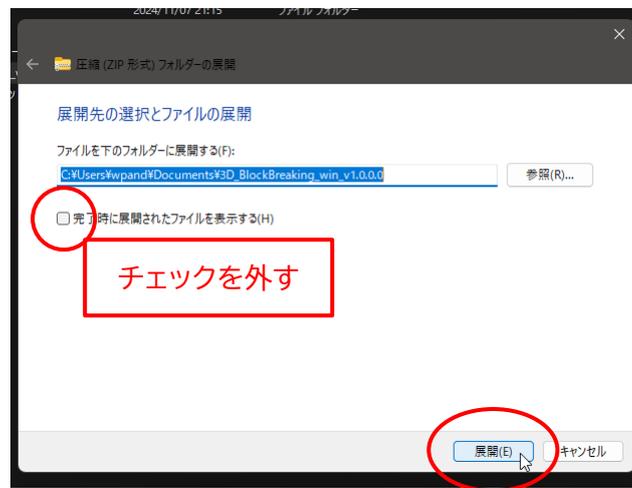
5. 選択したフォルダに“3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0.zip”ファイルがコピーされます。



6. “3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0.zip” を右クリックして、メニューから「すべて展開...」を選択します。



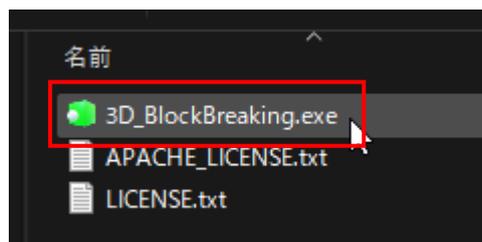
7. 下図のボックスが表示されたら、“完了時に展開されたファイルを表示する(H)” のチェックを外して、「展開(E)」ボタンをクリックします。



8. 新たに “3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0” フォルダが作成されます。



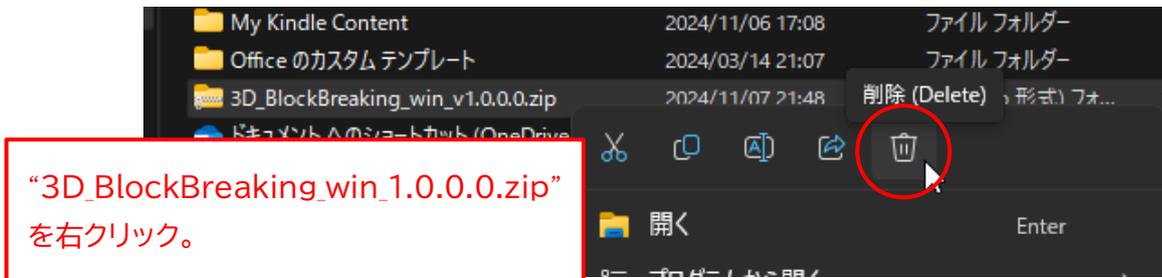
9. 上記のフォルダを開いて、フォルダ内に “3D_BlockBreaking.exe” ファイルが存在することを確認してください（末尾の “.exe” は表示されない場合があります）。



10.最初にダウンロードした“3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0.zip”ファイルはもう不要なので削除します。

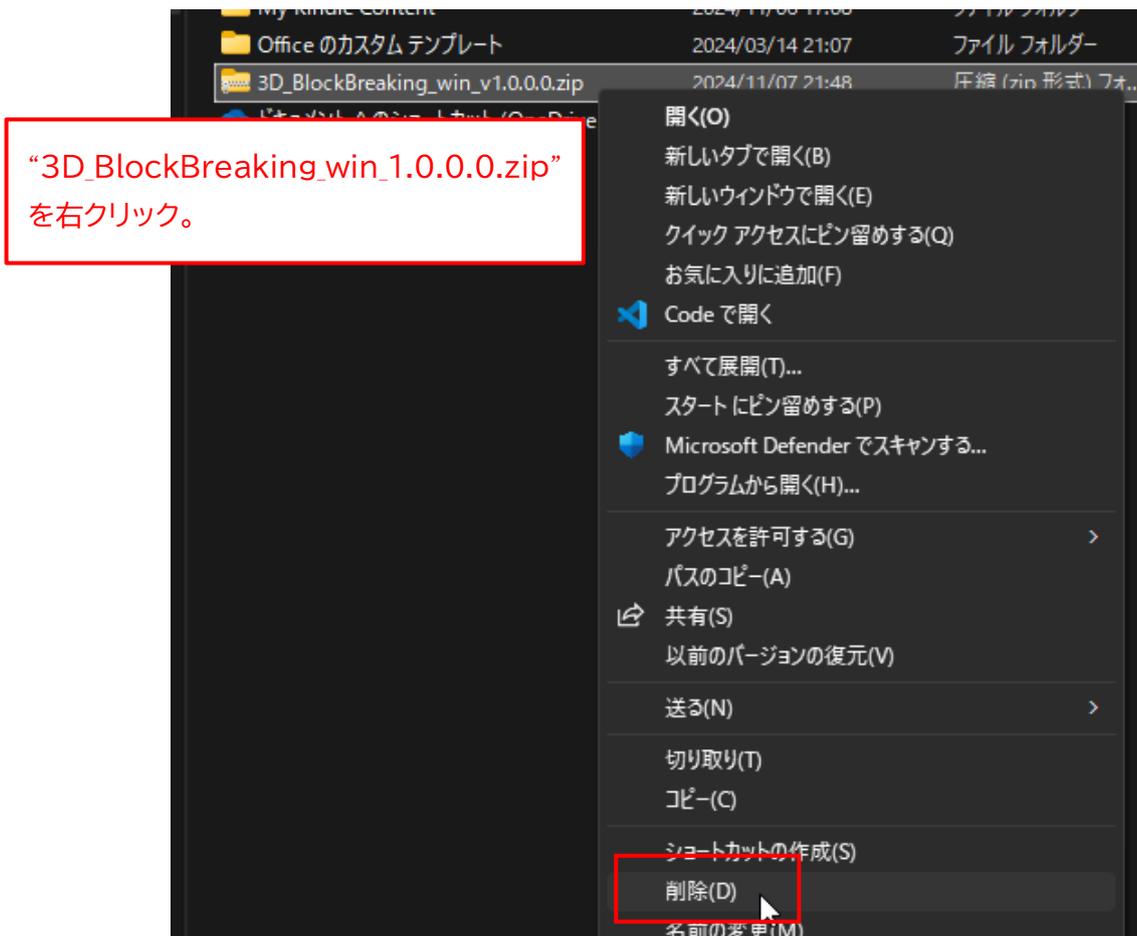
Windows11 の場合

ファイルを右クリックして、「削除」アイコンをクリックします。



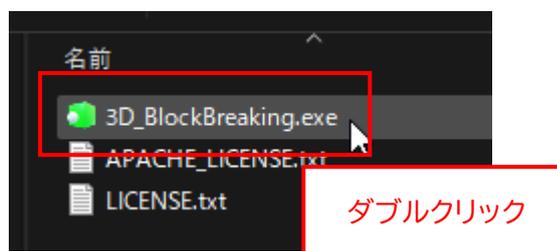
Windows10 の場合

ファイルを右クリックして、メニューから「削除(D)」を選択します。

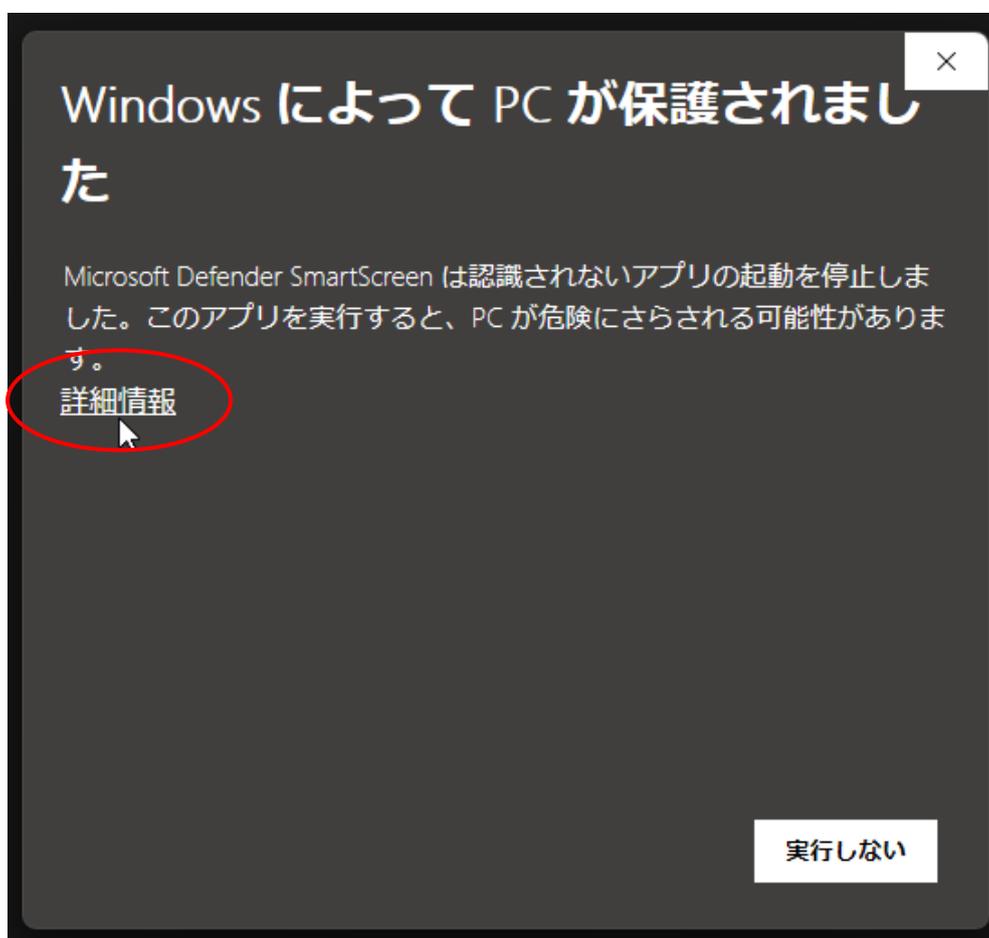


◆Windows 版アプリの起動手順

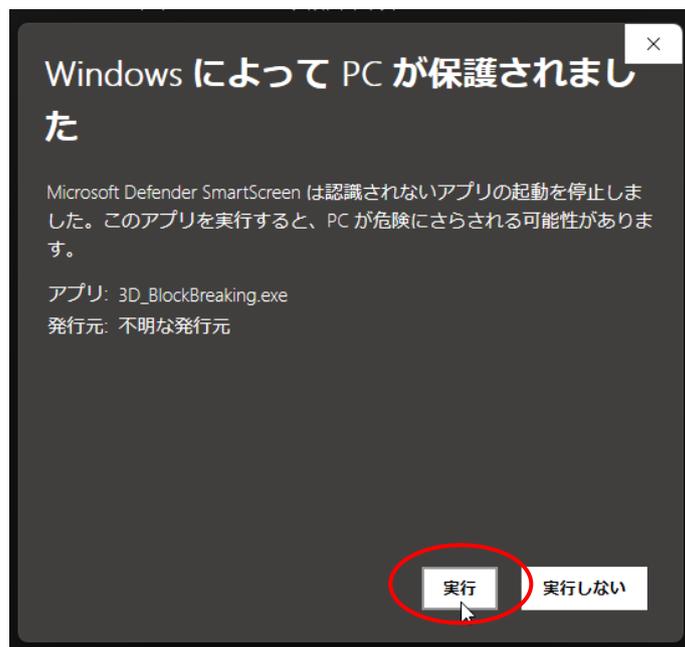
1. 9 ページの手順 9 で確認した、“3D_BlockBreaking.exe” ファイルをダブルクリックします。



2. アプリを初めて起動したときに限り、以下のボックスが表示されます。
”詳細情報” をクリックします。



3. “3D_BlockBreaking.exe” は危険ではないので、「実行」 ボタンをクリックします。

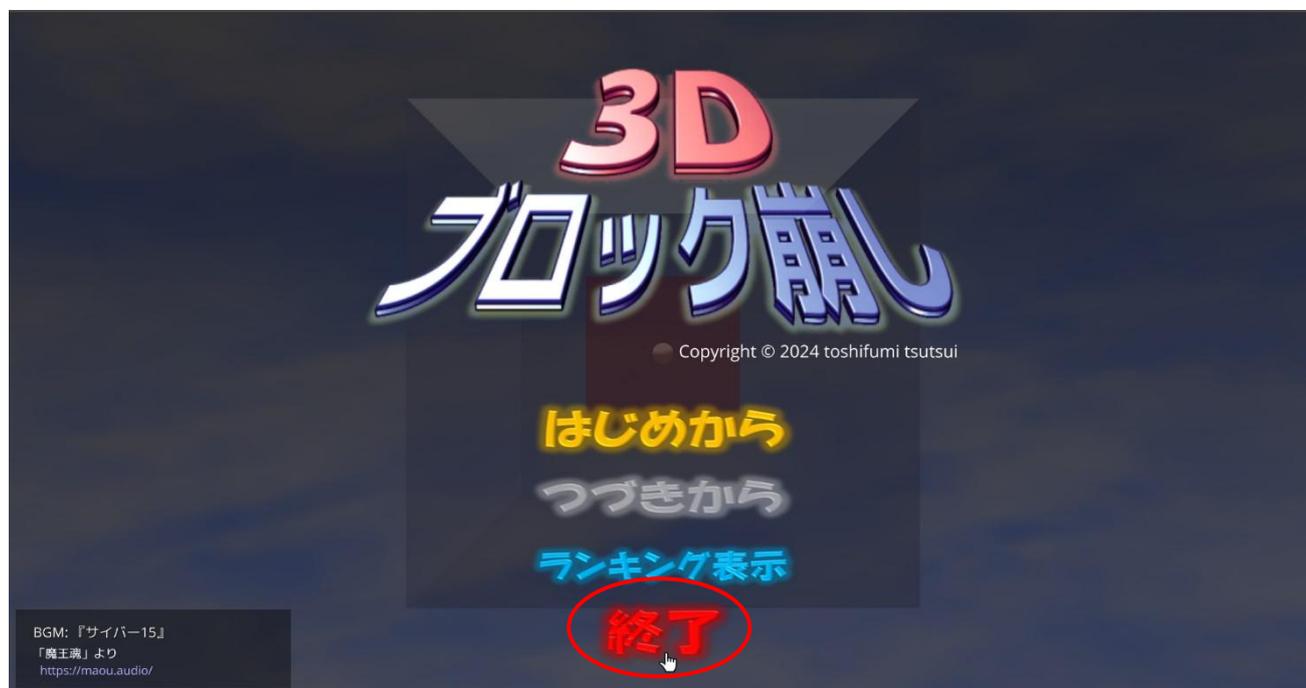


4. アプリが起動します。

初回は、アプリが起動するまで 10 秒程度かかる場合があるので、ご注意ください。



5. アプリはディスプレイいっぱいに表示されるので、通常のアプリのように「×」ボタンでは終了できません。
アプリを終了するときは、[Esc] キーを押すか、タイトル画面で“終了”をクリックしてください。



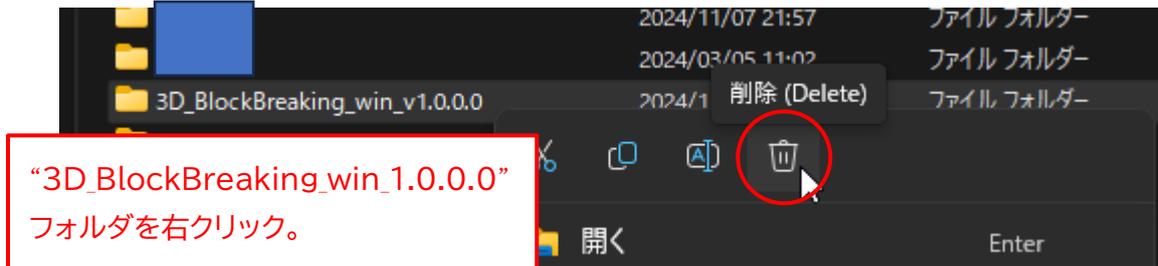
アプリを終了するときは、[Esc] キーを押すか、“終了”をクリックする。

◆Windows 版アプリの削除手順

もし、「3D ブロック崩し」アプリが不要になった場合は、「3D_BlockBreaking_win_v1.0.0.0」フォルダを丸ごと削除してください。それ以外の作業は必要ありません。

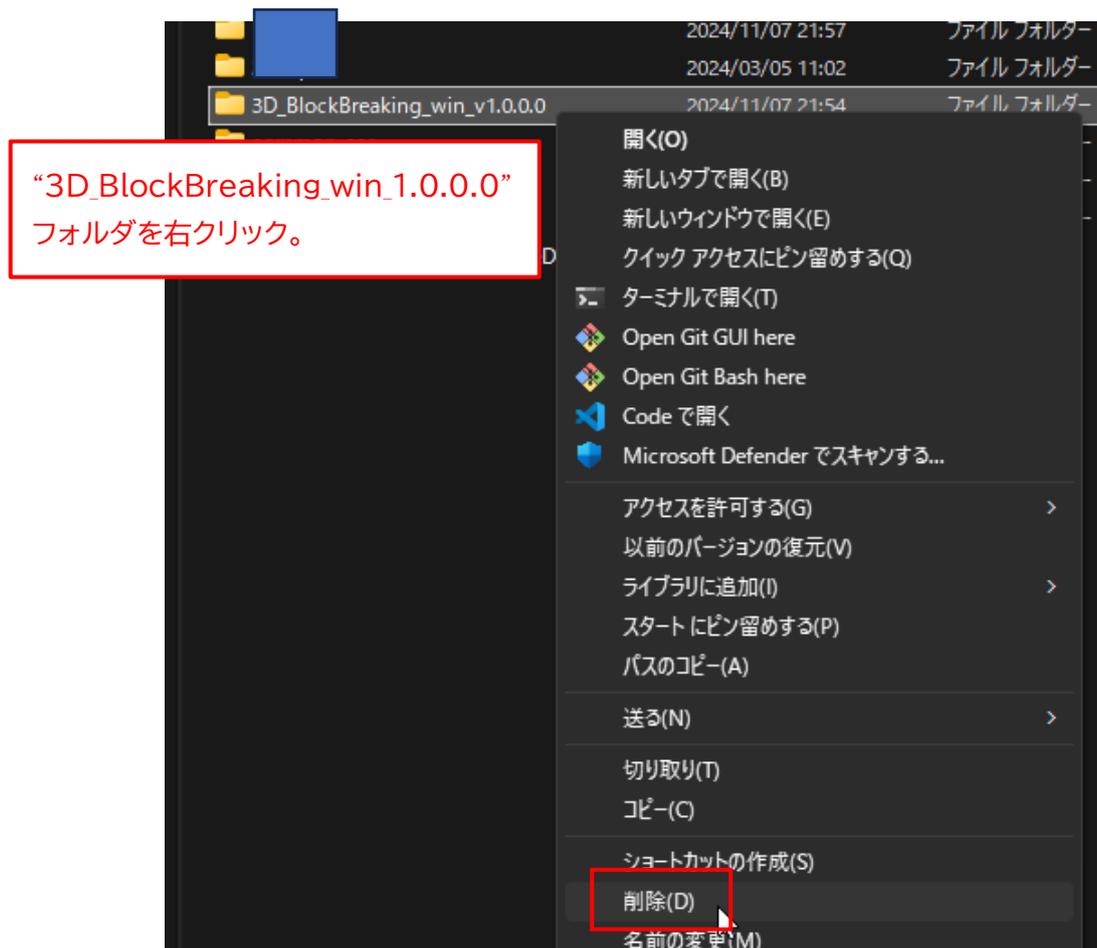
Windows11 の場合

フォルダを右クリックして、「削除」アイコンをクリックします。



Windows10 の場合

フォルダを右クリックして、メニューから「削除(D)」を選択します。



◆macOS 版アプリのインストール手順

このアプリの macOS 版は、“Apple シリコン” 搭載機でのみ動作します。

“Intel プロセッサ” 搭載機では動作しませんので、最初に以下の手順でご確認ください。

1. 画面左上の「りんごアイコン」 → 「この Mac について」の順にクリックします。



2. 以下の画面で、「チップ」が Apple 製であることを確認してください。
「プロセッサ Intel ~」と表示される Mac では動作しません。

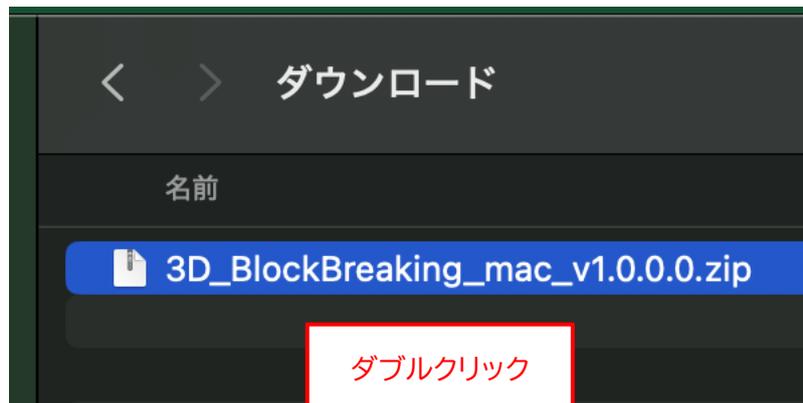


3. まず、アプリの ZIP ファイルをダウンロードしてください。
ダウンロードが完了したら、Finder を起動して、“ダウンロード” フォルダを開きます。
“3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0.zip” ファイルがダウンロードされていることを確認してください。

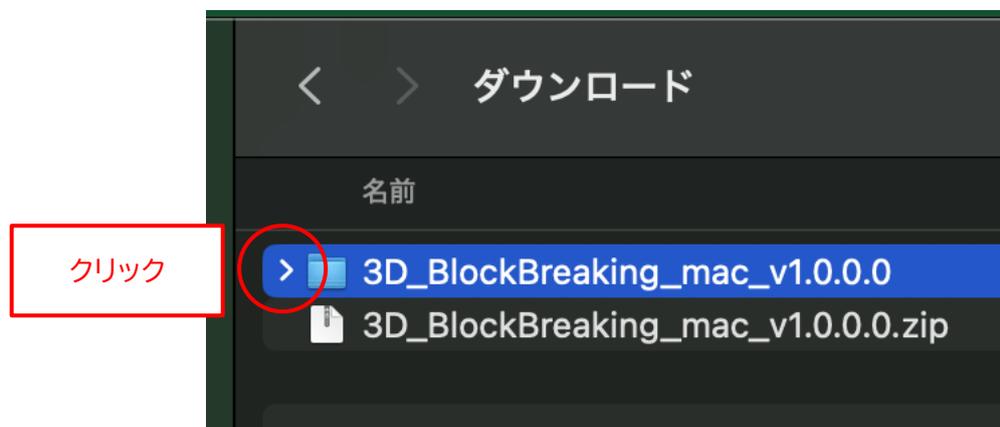


※ “v1.0.0.0” の部分はバージョン番号です。今後、変更になる場合があります。

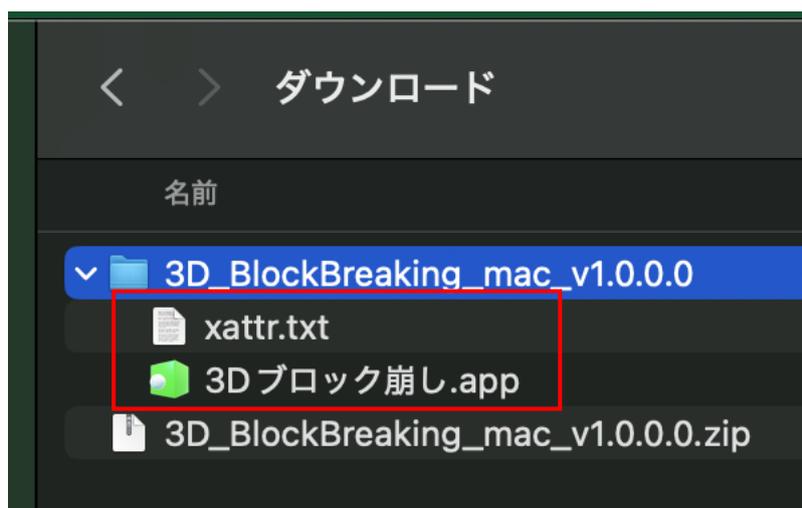
4. “3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0.zip” ファイルをダブルクリックします。



5. 新たに“3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0”フォルダが作成されるので、左側の“>”をクリックします。

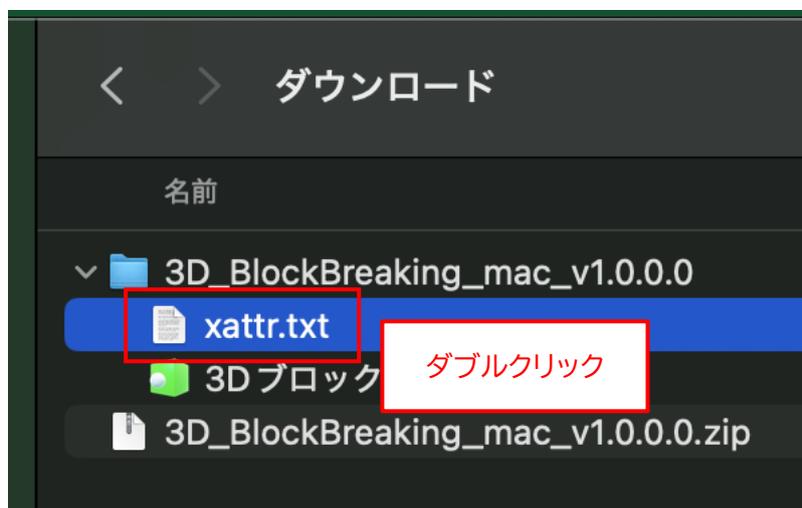


6. フォルダ内に“3D ブロック崩し.app”と“xattr.txt”の2つのファイルが存在することを確認してください。

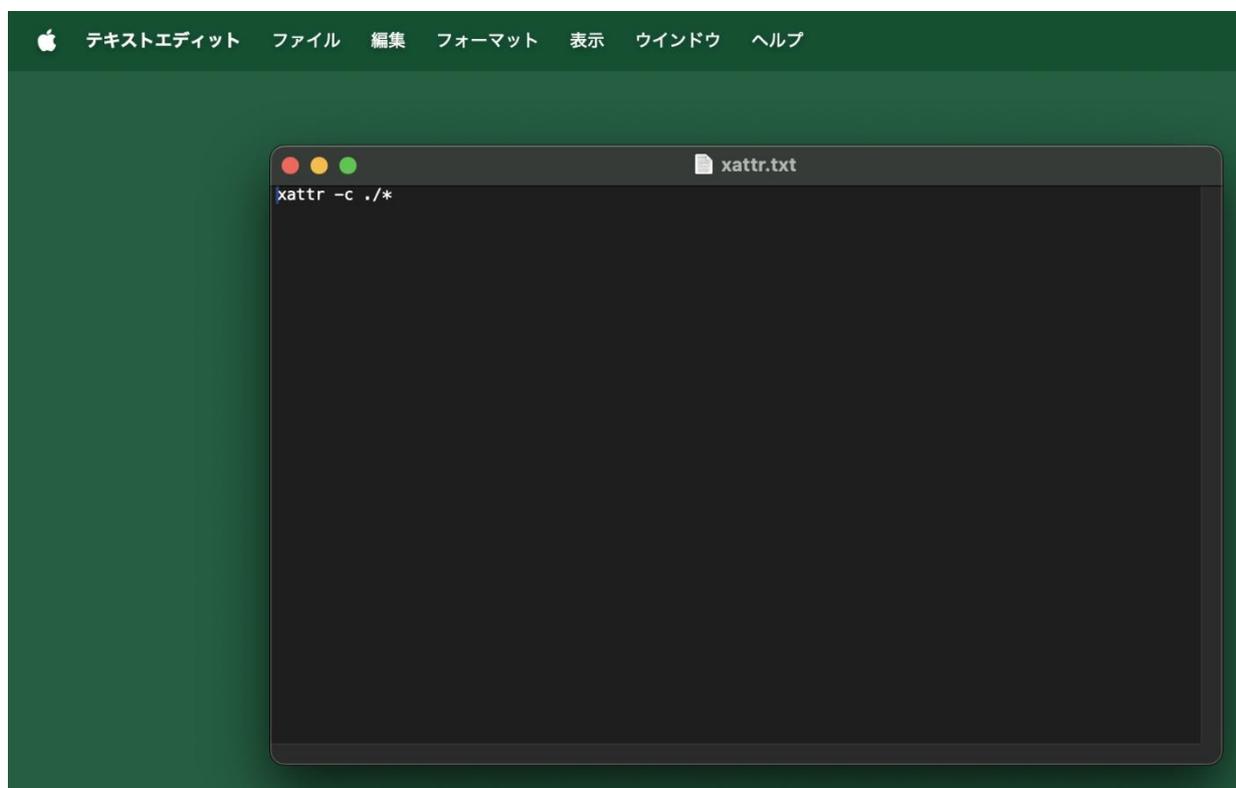


※ 末尾の“.app”の部分は表示されない場合があります。

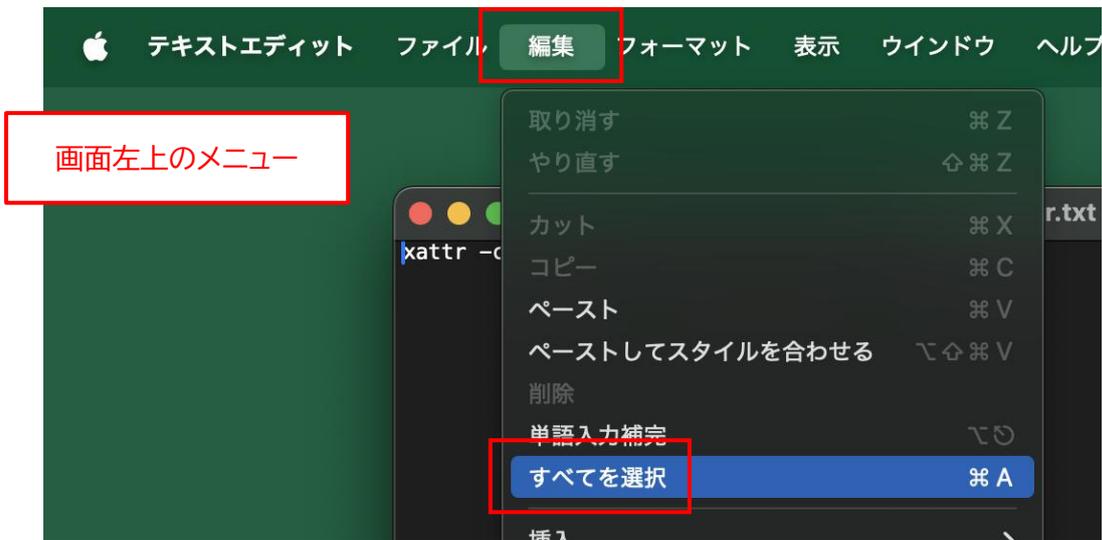
7. インターネットからダウンロードされたファイルには“拡張属性”が設定されていて、このままではアプリを起動できないので、拡張属性を解除します。
“xattr.txt” をダブルクリックします。



8. “テキストエディット” が起動して、“xattr.txt” ファイルの内容が表示されます。



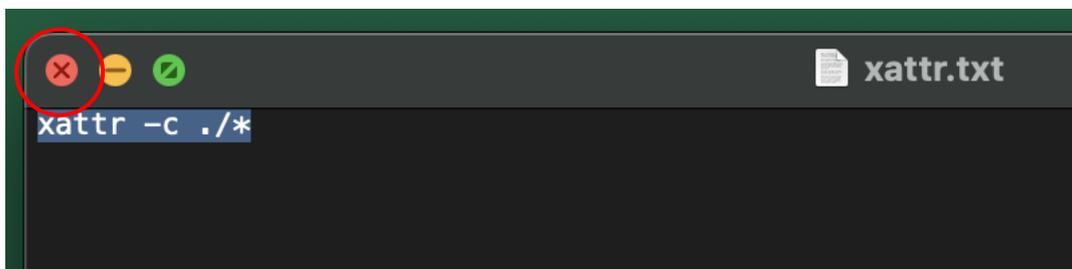
9. 画面左上のメニューから、「編集」→「すべてを選択」の順に選択します。



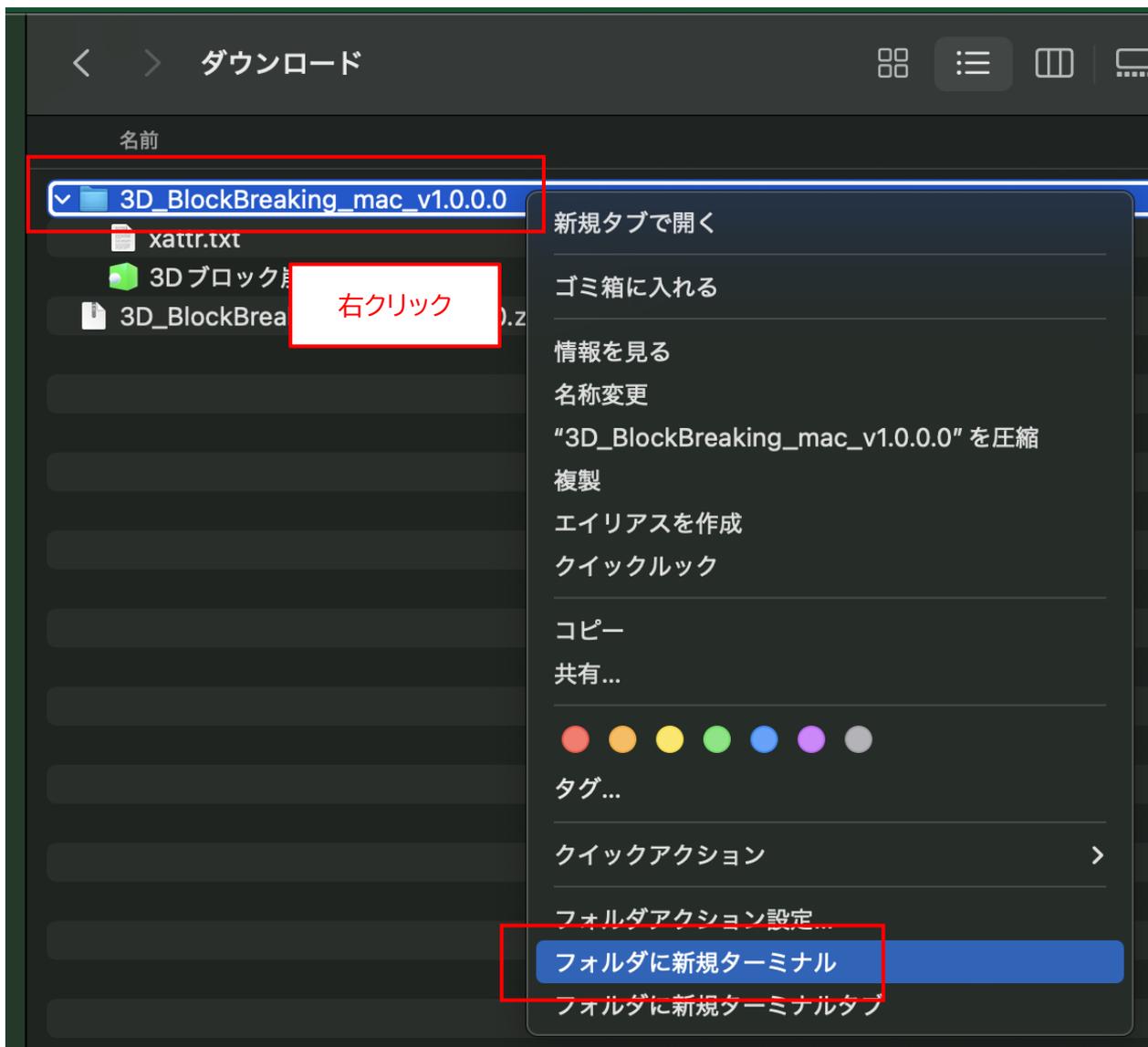
10. 続けて、「編集」→「コピー」の順に選択します。



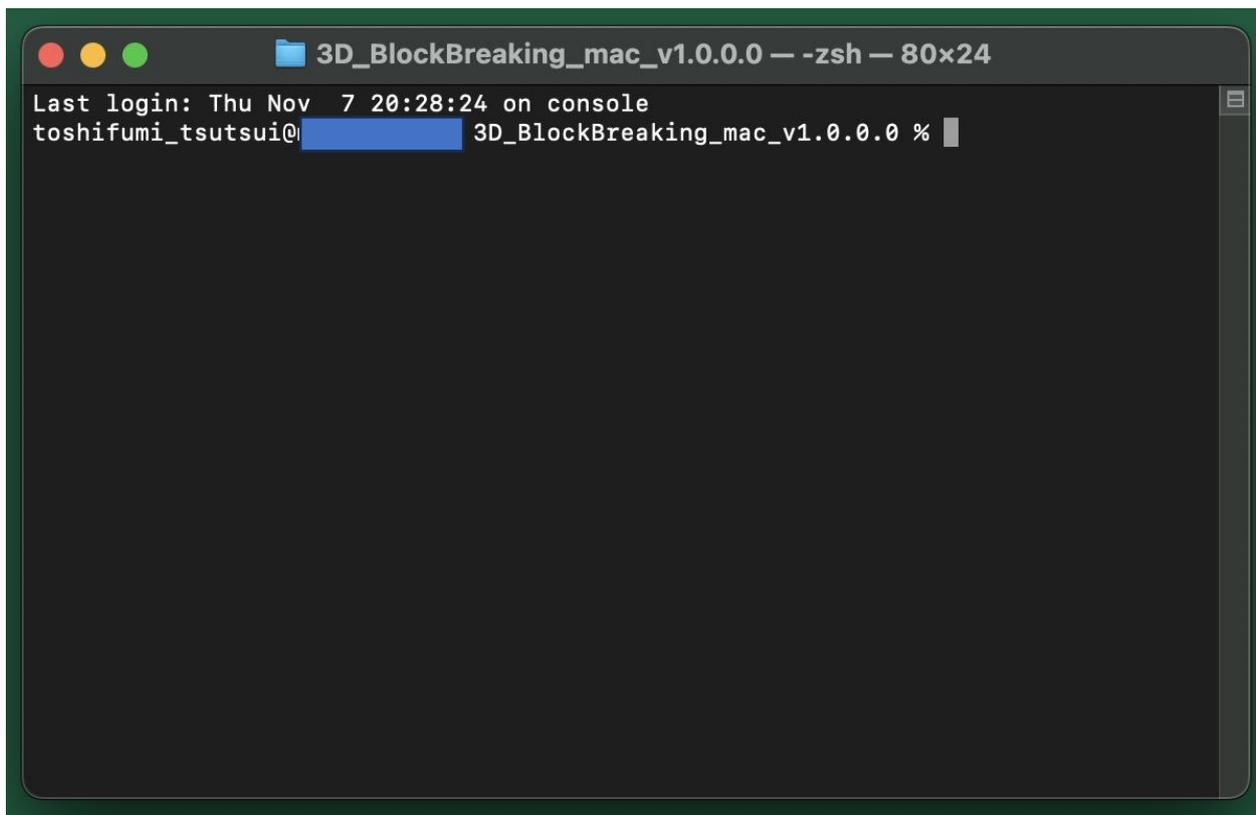
11. 左上の「×」ボタンをクリックして、テキストエディットを閉じます。



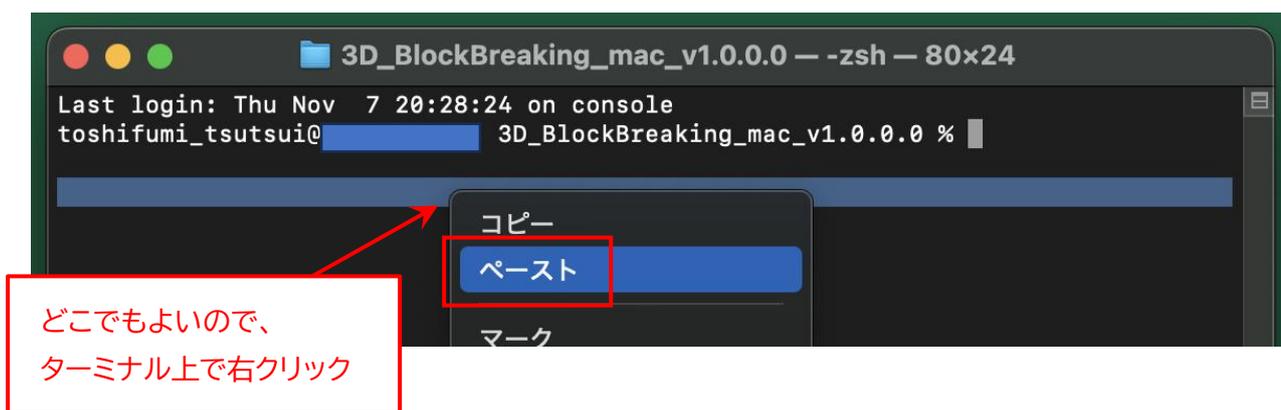
12.“3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0” フォルダを右クリックして、メニューから「フォルダに新規ターミナル」を選択します。



13.“ターミナル” が起動します。



14.どこでもよいので、ターミナル上で右クリックして、メニューから「ペースト」を選択します。



15.先ほどコピーした “xattr -c ./*” が貼り付けられます。

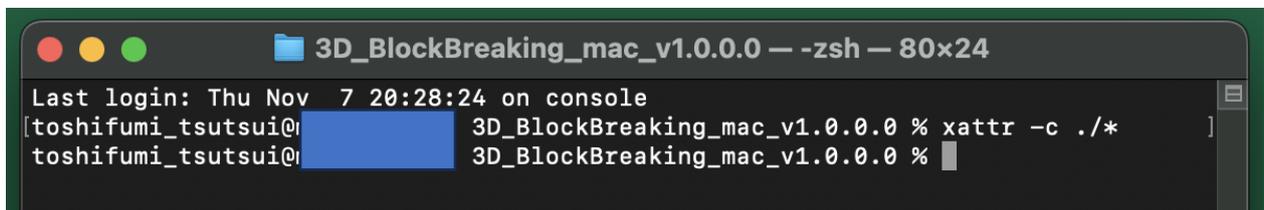
すべて間違いなく貼り付けられていることを確認して、[Enter] キーを押します。



```
3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 — -zsh — 80x24
Last login: Thu Nov  7 20:28:24 on console
toshifumi_tsutsui@ 3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 % xattr -c ./*
```

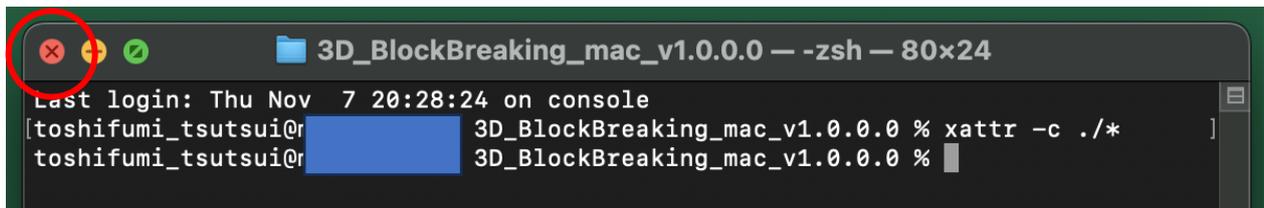
確認して [Enter] キーを押す。

16.エラーが表示されなければ、拡張属性の解除は完了です。



```
3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 — -zsh — 80x24
Last login: Thu Nov  7 20:28:24 on console
[toshifumi_tsutsui@ 3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 % xattr -c ./*
toshifumi_tsutsui@ 3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 %
```

17.左上の「×」 ボタンをクリックして、ターミナルを閉じます。



```
3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 — -zsh — 80x24
Last login: Thu Nov  7 20:28:24 on console
[toshifumi_tsutsui@ 3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 % xattr -c ./*
toshifumi_tsutsui@ 3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0 %
```

18.“3D ブロック崩し.app” をダブルクリックします。



※ 末尾の “.app” の部分は表示されない場合があります。

19. アプリが正常に起動することを確認してください。



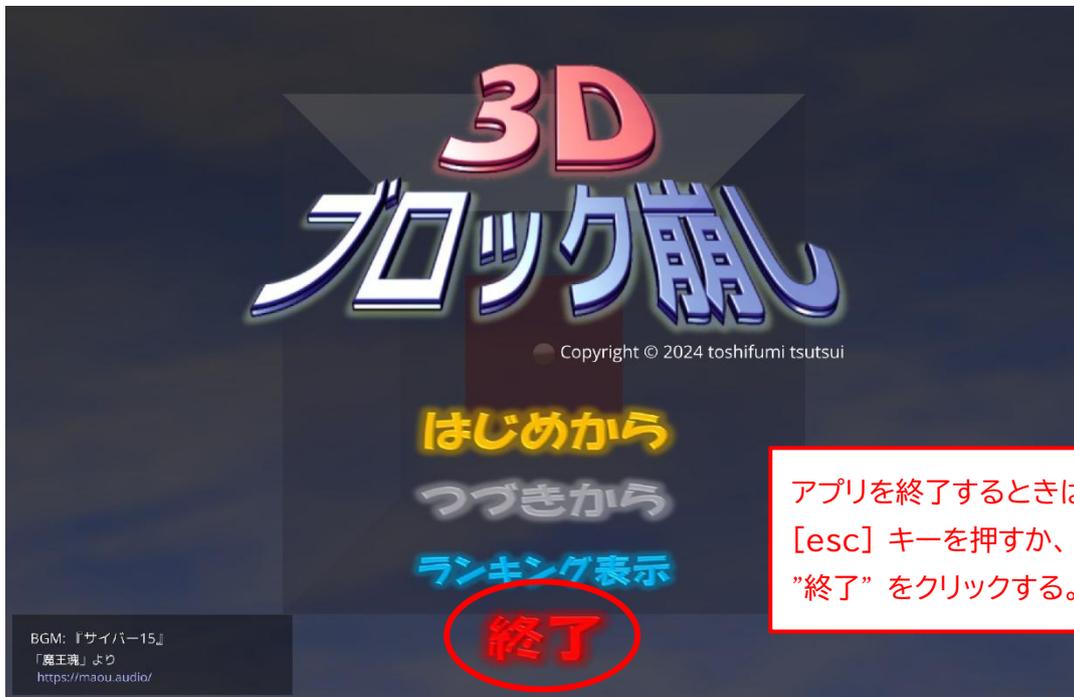
- ※ 以下のメッセージが表示されてアプリが起動できない場合は、拡張属性の解除ができていません。
「キャンセル」をクリックして閉じた後、18 ページの手順からやり直してください。
なお、「キャンセル」ボタンがなく「OK」ボタンがある場合は、「OK」ボタンをクリックします。



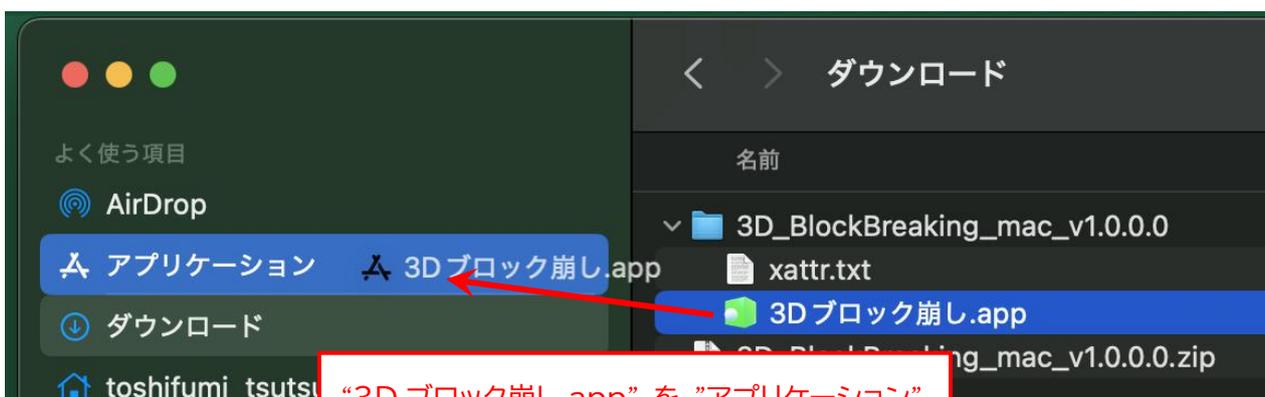
20. 正常に起動することを確認したら、アプリを終了します。

アプリはディスプレイいっぱい“全画面表示”されるので、通常のアプリのように「×」ボタンでは終了できません。

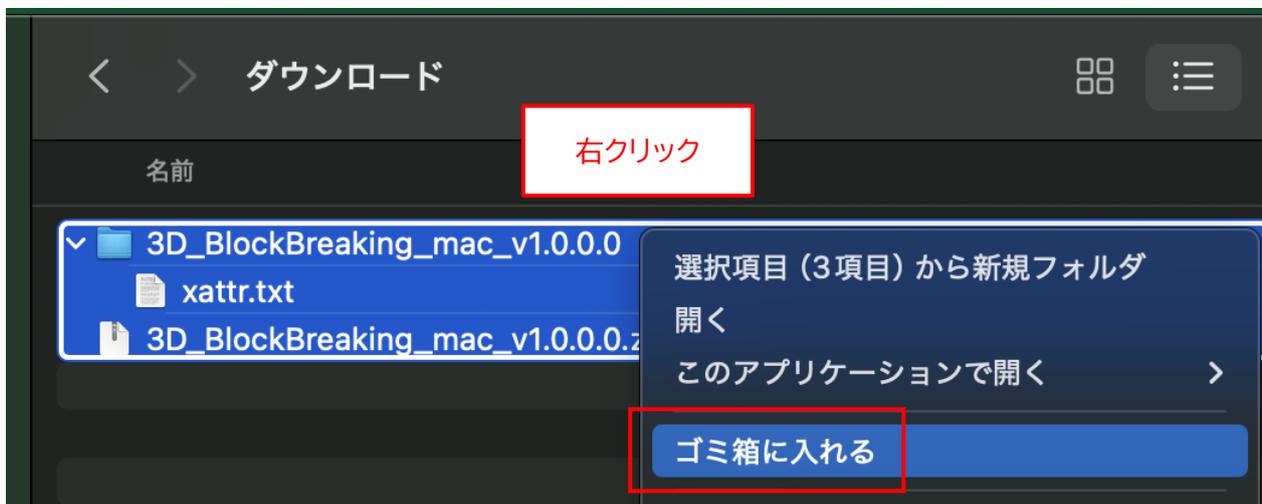
アプリを終了するときは、[esc] キーを押すか、タイトル画面で“終了”をクリックしてください。



21. Finder 上で、“3D ブロック崩し.app” ファイルを“アプリケーション”フォルダにドラッグ&ドロップします。



22. “3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0” フォルダと “3D_BlockBreaking_mac_v1.0.0.0.zip” ファイルはもう不要です。
それぞれ右クリックして、メニューから「ゴミ箱に入れる」を選択します。



◆macOS 版アプリの起動手順

1. “Launchpad” を開きます。



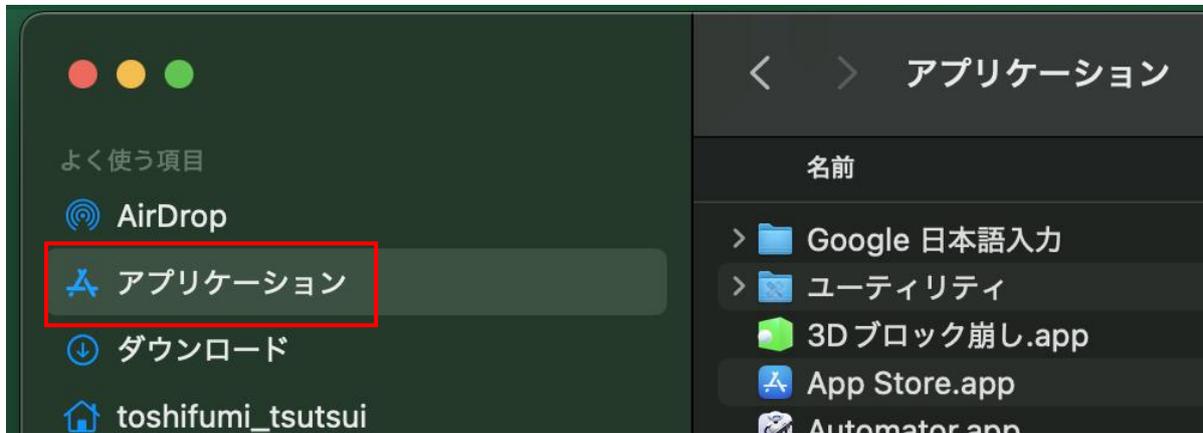
2. “3D ブロック崩し” アイコンを 1 回クリックします。



◆macOS 版アプリの削除手順

もし、「3D ブロック崩し」アプリが不要になった場合は、以下の手順で削除作業を行ってください。

1. Finder を起動して、「アプリケーション」フォルダを開きます。



2. “3D ブロック崩し.app” ファイルを右クリックして、メニューから「ゴミ箱に入れる」を選択します



※ 末尾の “.app” の部分は表示されない場合があります。

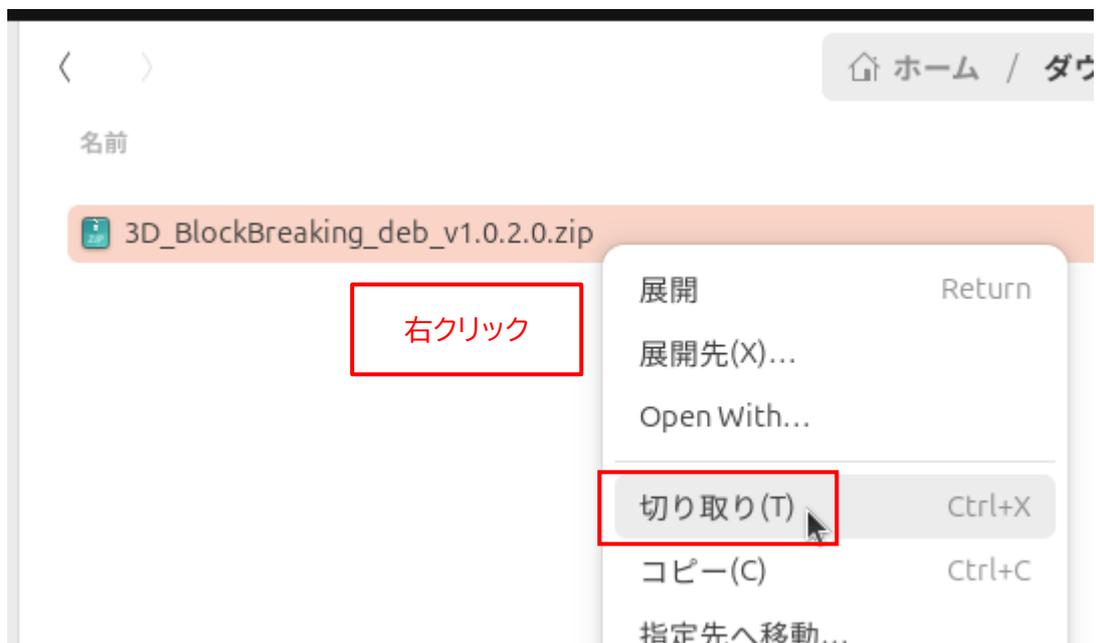
◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリのインストール手順

1. インストールといっても、ダウンロードした ZIP ファイルを適当な場所に展開するだけです。
まず、アプリの ZIP ファイルをダウンロードしてください。
ダウンロードが完了したら、「ファイル」(ファイルブラウザ) を起動して、「ダウンロード」フォルダを開き、「3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0.zip」または「3D_BlockBreaking_fed_v1.0.2.0.zip」ファイルがダウンロードされていることを確認してください。



※ “v1.0.2.0” の部分はバージョン番号です。今後、変更になる場合があります。

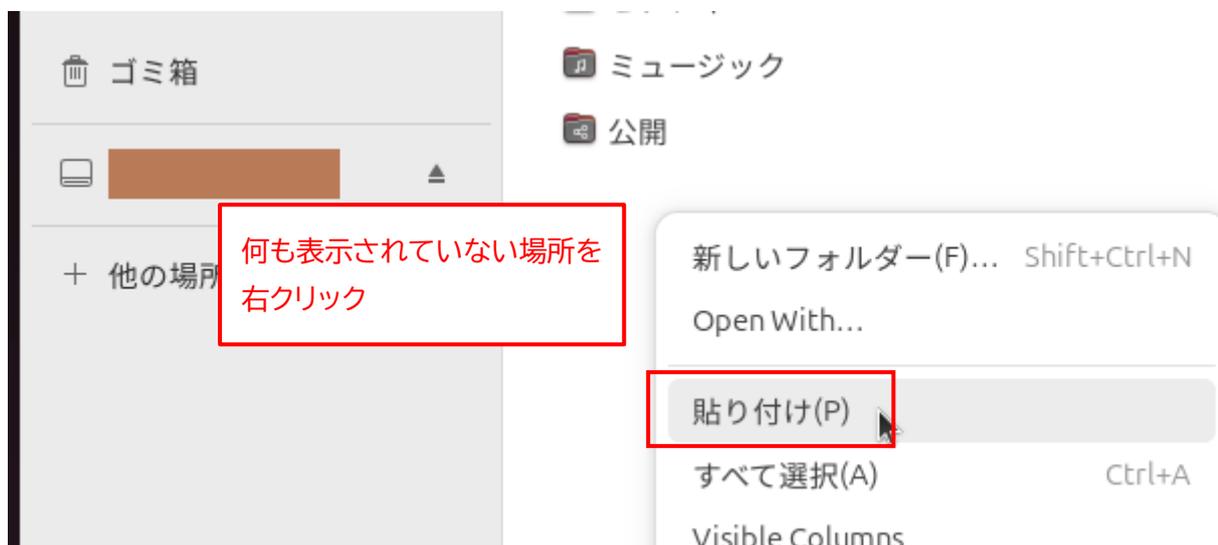
2. “3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0.zip” ファイルを右クリックして、メニューから「切り取り(T)」を選択します。



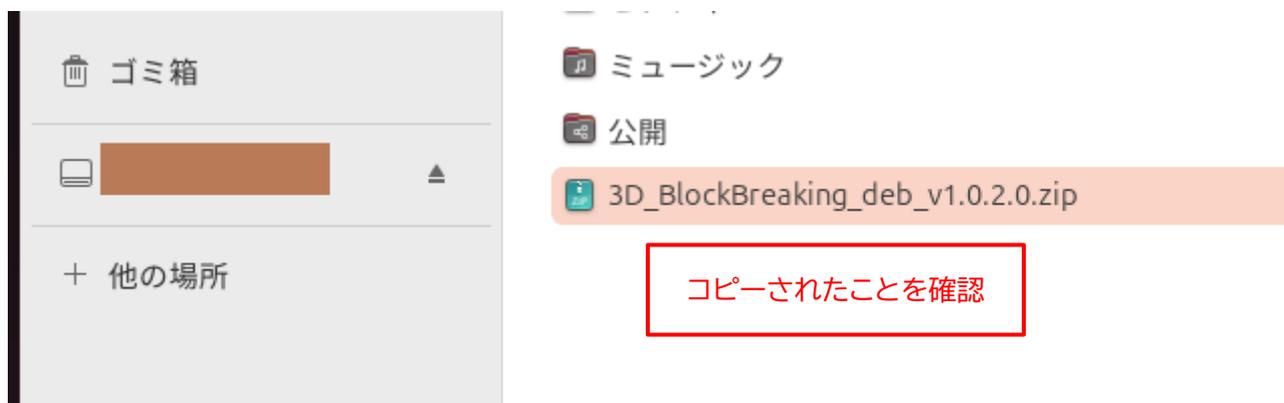
3. アプリをインストールしたい場所（ここでは“ホーム”フォルダ）を選択します。
なお、アプリをインストールする場所は、どこでもかまいません。後から移動することもできます。



4. ファイルの一覧の“何も表示されていない場所”を右クリックして、メニューから「貼り付け(P)」を選択します。



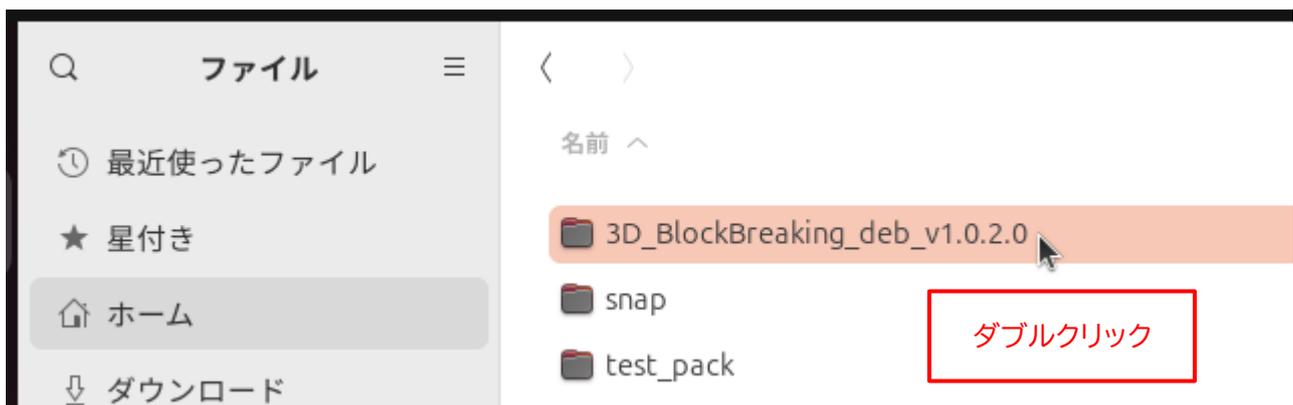
5. “3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0.zip” ファイルがコピーされます。



6. “3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0.zip” ファイルを右クリックして、メニューから「展開」を選択します。



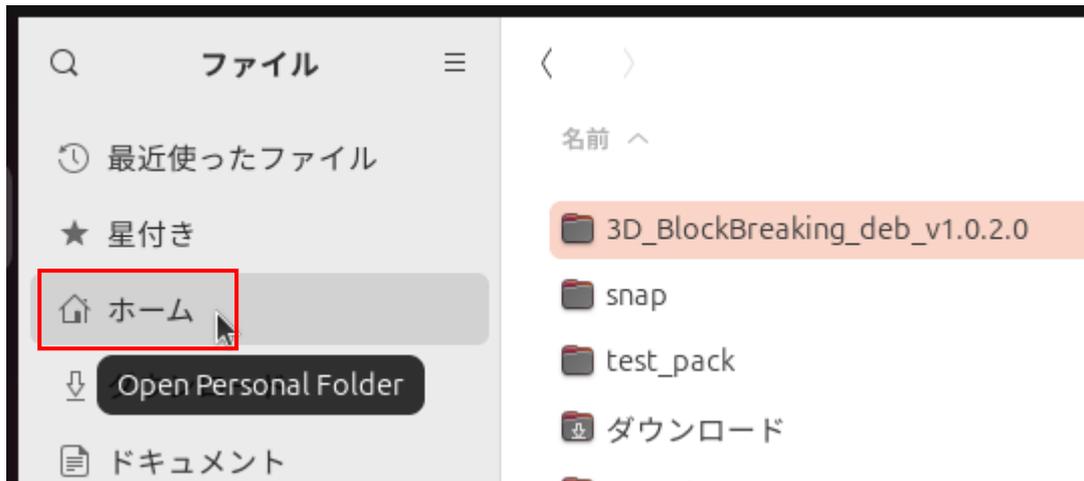
7. 新たに “3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0” フォルダが作成されるので、これをダブルクリックして開きます。



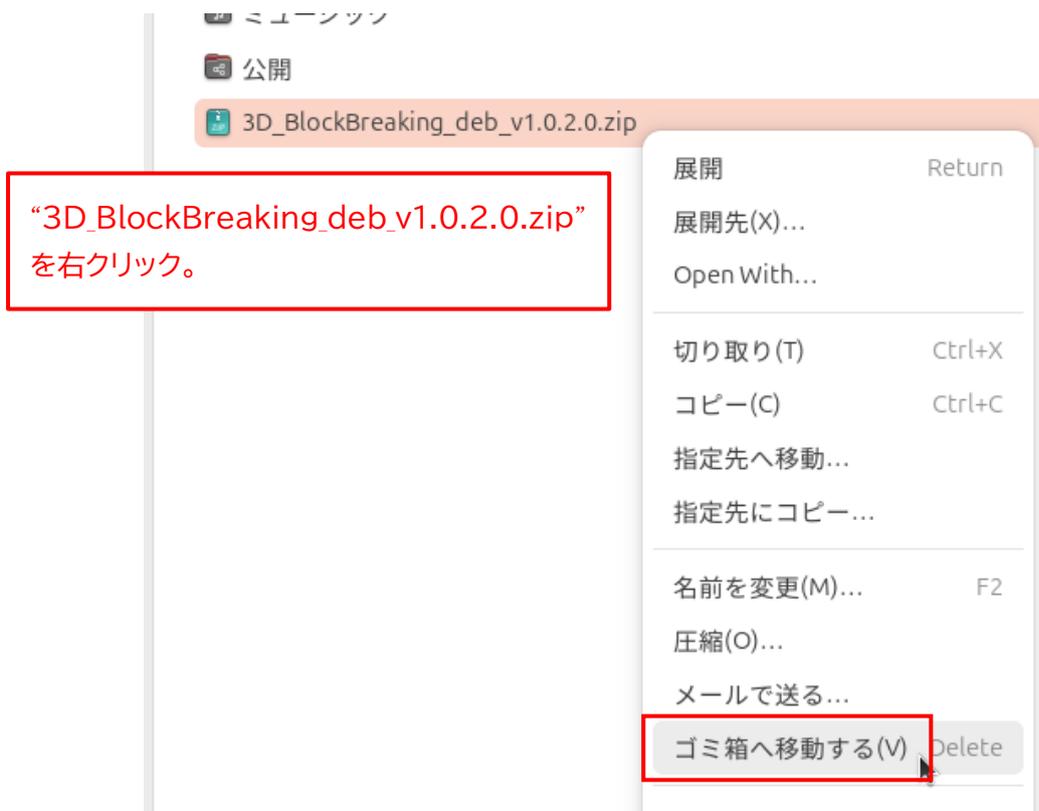
8. “3D_BlockBreaking” ファイル（アプリの実行ファイル）が存在することを確認してください。



9. 再度、アプリをインストールした場所（ここでは“ホーム”フォルダ）を選択します。



10. “3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0.zip” ファイルはもう不要なので、ファイルを右クリックして、メニューから「ゴミ箱へ移動する(V)」を選択します。



以上で、アプリのインストールは完了です。

◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリの起動手順

1. 32 ページの手順 8 で確認した、“3D_BlockBreaking” ファイルをダブルクリックします。

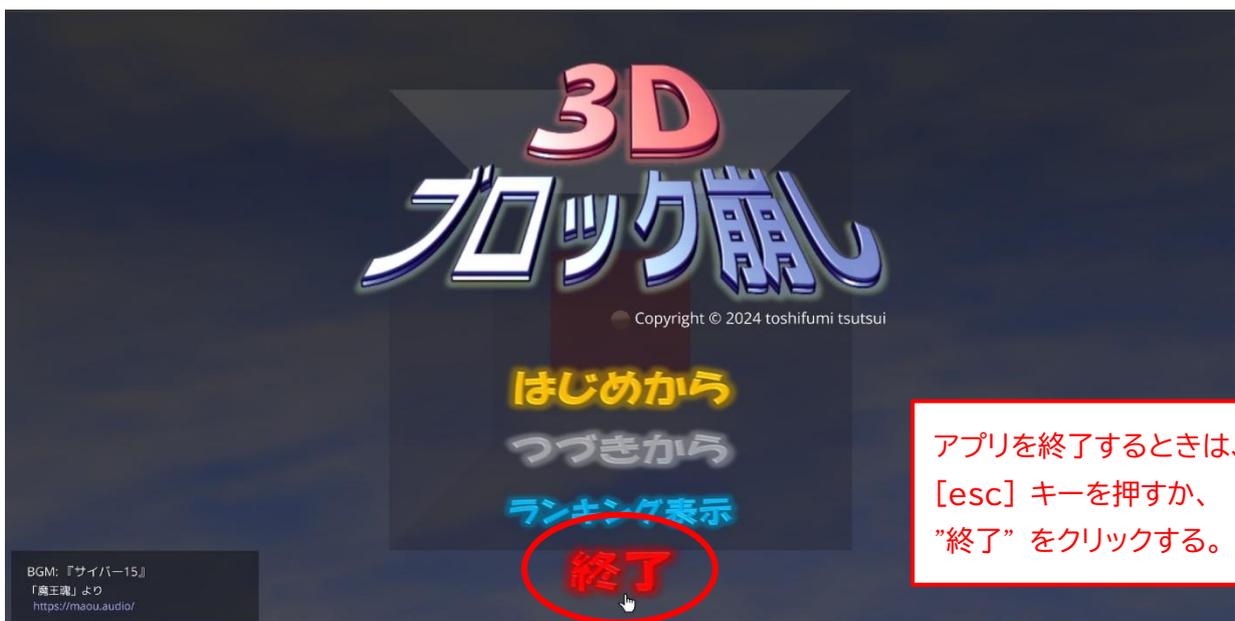


2. アプリが起動します。

Linux 版アプリは、BGM の音質が非常に悪い場合があります。ご了承ください。

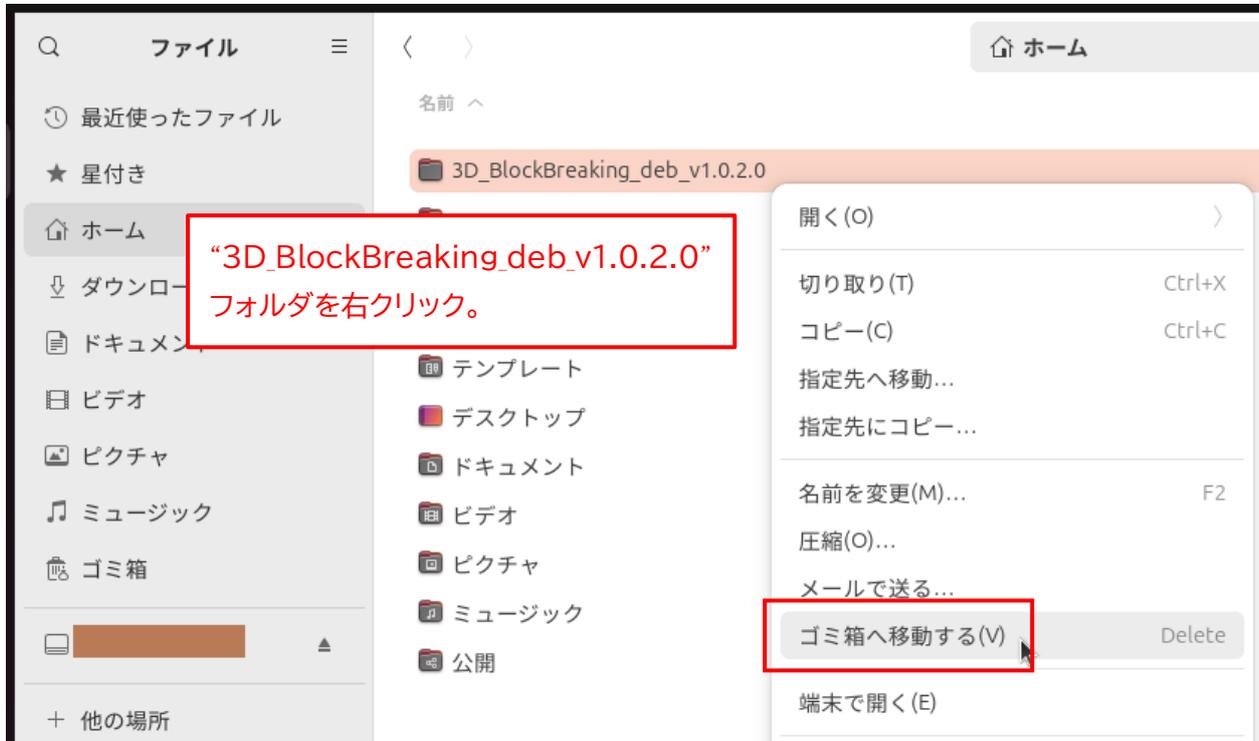
アプリはディスプレイいっぱいに“全画面表示”されるので、通常のアプリのように「×」ボタンでは終了できません。

アプリを終了するときは、[esc] キーを押すか、タイトル画面で“終了”をクリックしてください。



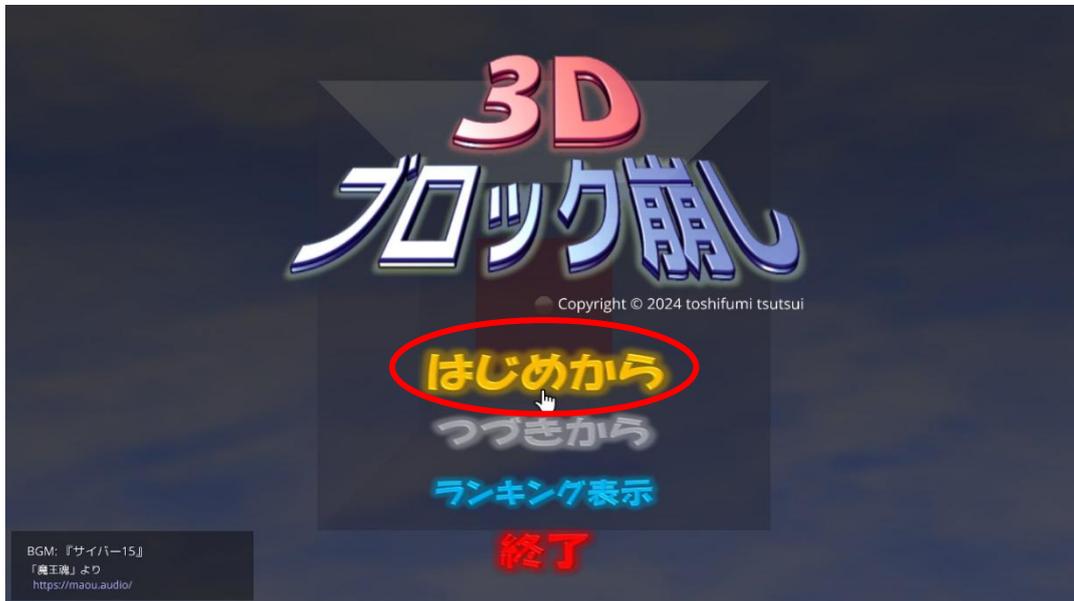
◆Linux (Debian/Fedora) 版アプリの削除手順

もし、「3D ブロック崩し」アプリが不要になった場合は、「3D_BlockBreaking_deb_v1.0.2.0」フォルダを丸ごと削除してください。それ以外の作業は必要ありません。

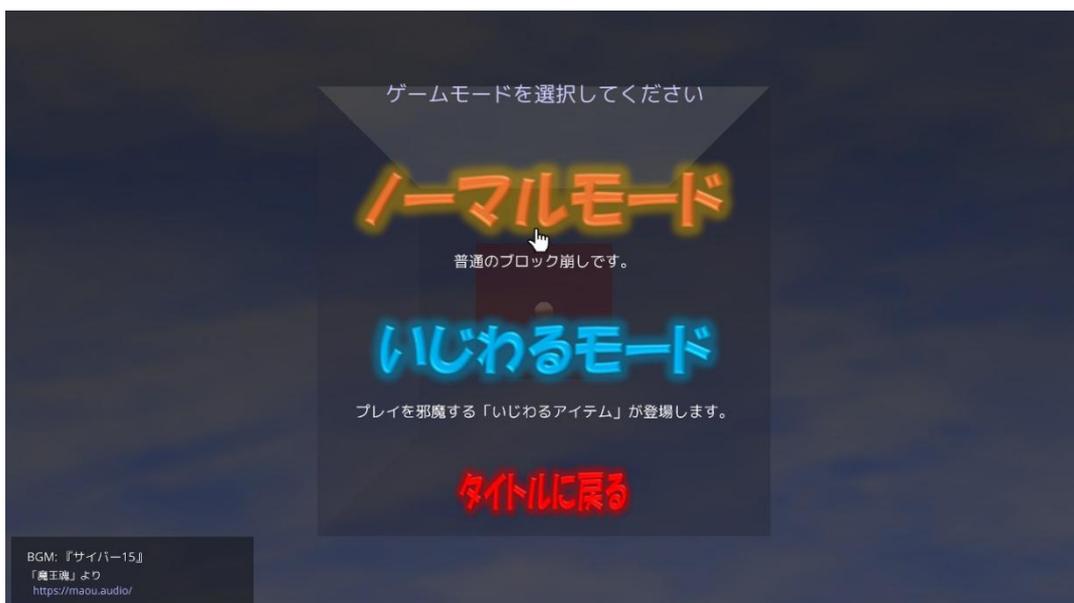


◆ゲームの進め方

1. アプリを起動すると、タイトル画面が表示されます。
新しいゲームを最初から始める場合は“はじめから”をクリックします。
最初は、“つづきから”は選択できません。



2. ゲームモードを選択します。
「いじわるモード」は、プレイを邪魔する「[いじわるアイテム](#)」が登場するので、難易度が高めです。



3. 今から始まるステージの番号が表示されます。
どこでもよいので画面をクリックすれば、次の画面に遷移します。



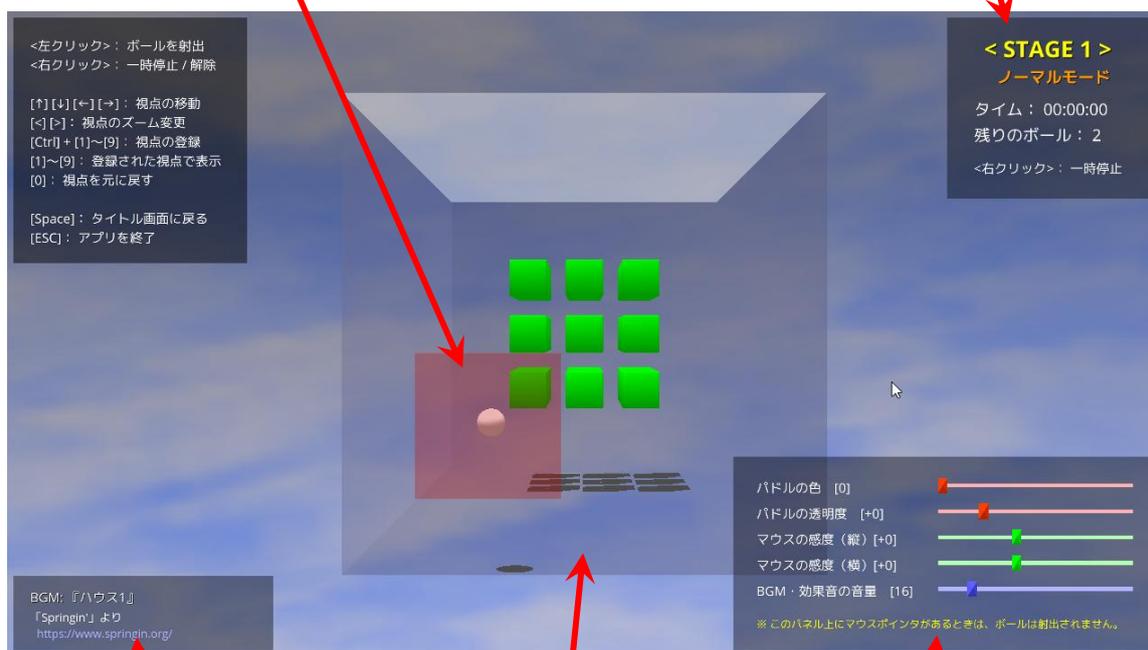
4. ステージ開始前の画面です。ゲームの設定を行います。

パドル:

手前に戻ってきたボールを打ち返す。
プレイヤーがマウスで操作する。

ステータスパネル:

現在のステージ番号、ゲームモード、
開始からの経過時間、ボールの残り数
を表示する。



フィールド:

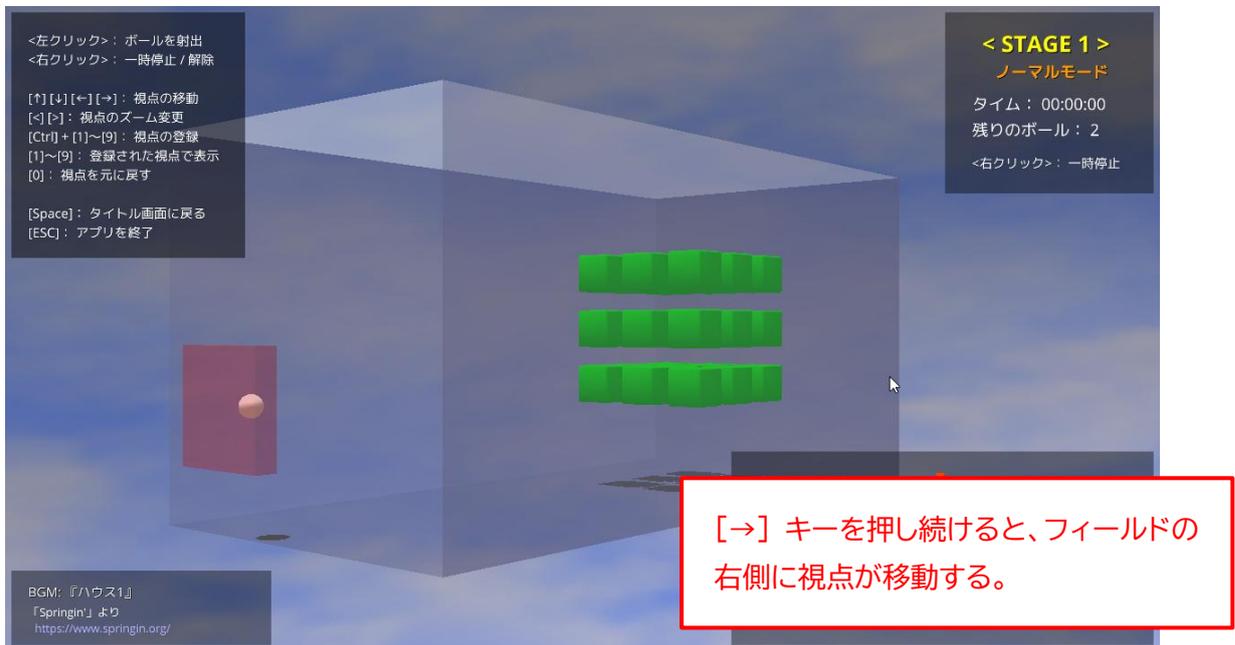
半透明の壁に囲まれた空間。
この中にブロックが配置され、ボールが
壁に跳ね返されながら移動する。

クレジットパネル:

現在再生中の BGM に関する情報を
表示する(詳細は [54 ページ](#))。

パドルの色・透明度、マウスの感度、BGM・効果音
の音量を設定するパネル。
ステージ開始前だけ表示される。

5. 画面左上のパネルの説明のとおり、キーボードの矢印キーで視点を移動することができます。例えば [→] キーを押し続けると、右側からフィールドを眺めることができます。

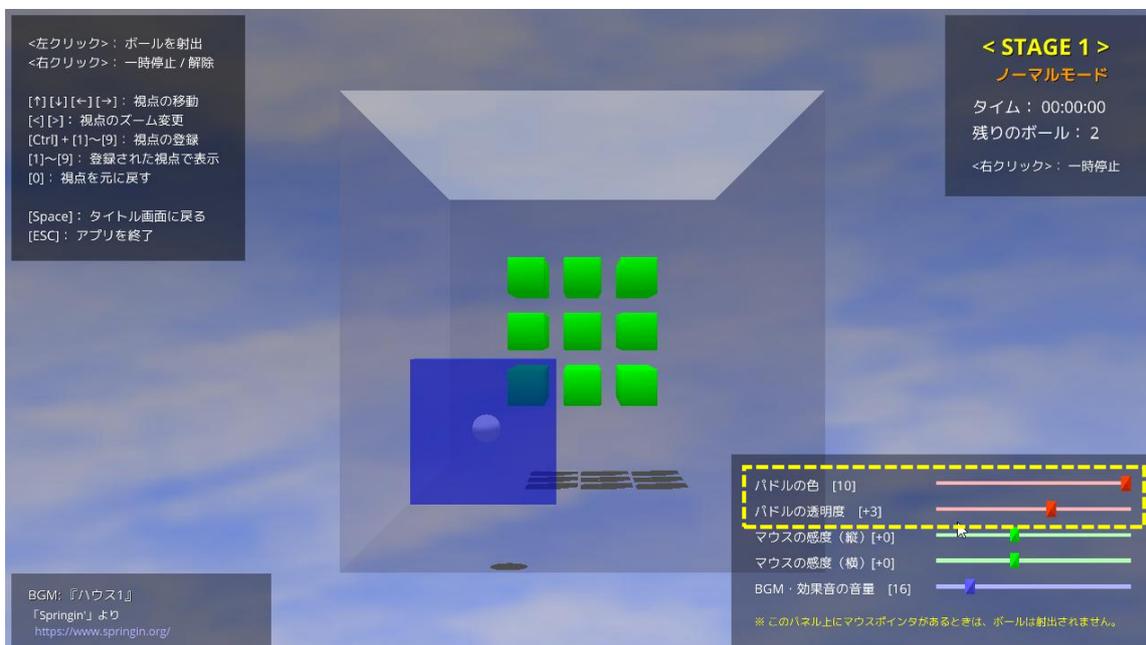


6. [0] キーを押せば、視点が元の位置に戻ります。

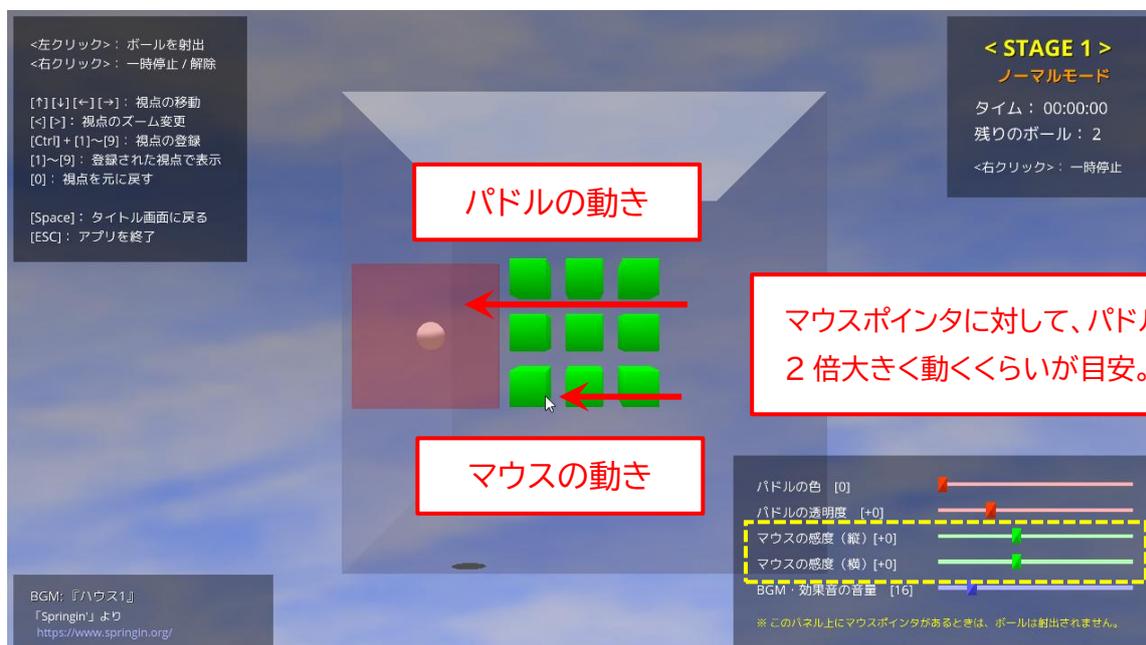


7. 画面右下のパネルで、パドルの色と透明度を変更できます。

終盤のステージになると、オレンジ色や赤色のブロックが多くなるので、パドルが見つらなくなってきたら変更してみてください。



8. 画面右下のパネルで、マウスの感度（マウスの動きに対するパドルの動き）を調節できます。
最初は初期設定のままプレイしてみて、後から適宜調節してください。



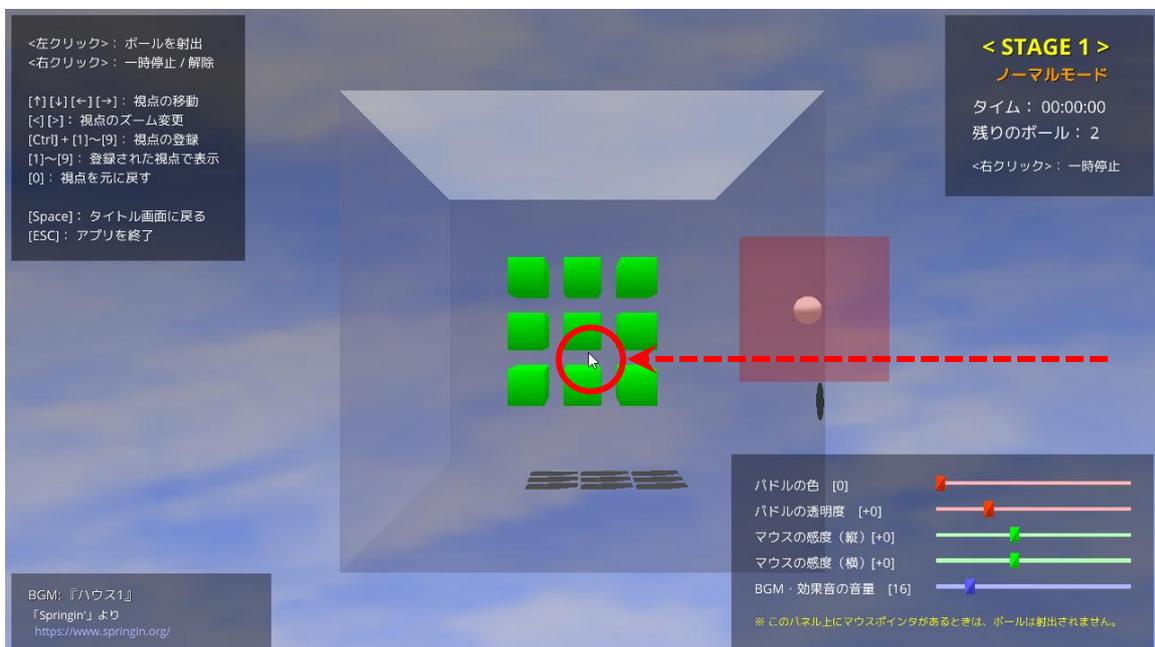
この画面では、マウスポインタとパドルの動きに差があるので違和感があると思いますが、ゲーム中はマウスポインタは表示されません。

ここでは、マウスポインタに対してパドルが 2 倍大きく動くくらいが目安になると思います。

ちなみに、マウスポインタを画面の端まで移動させると...

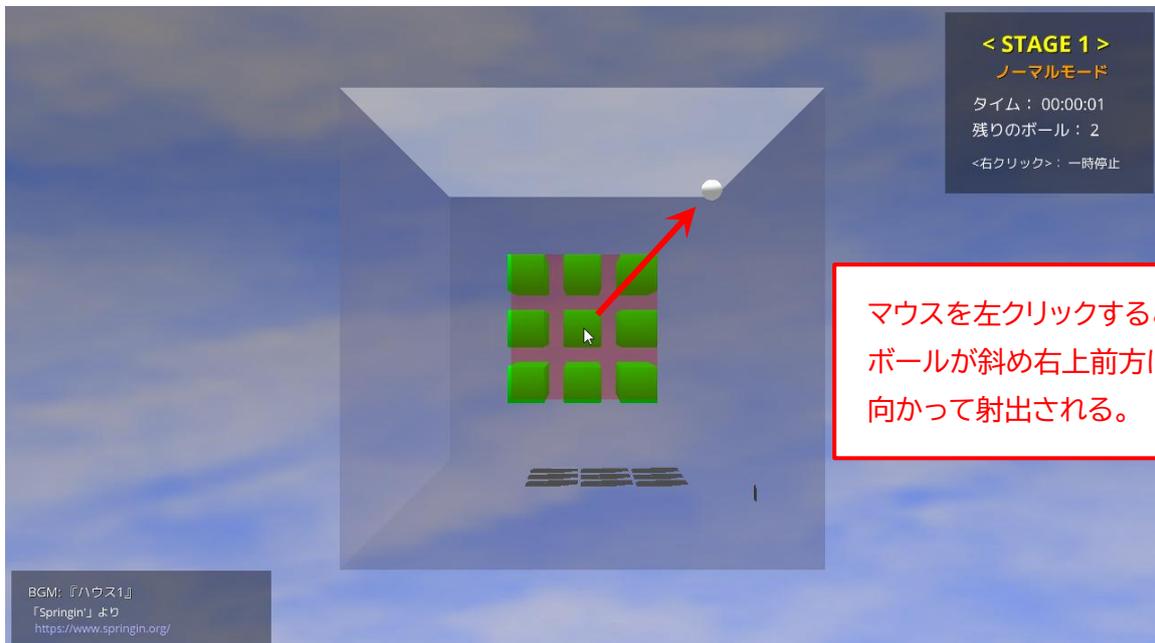


自動的に画面の中央に戻るようにになっています。

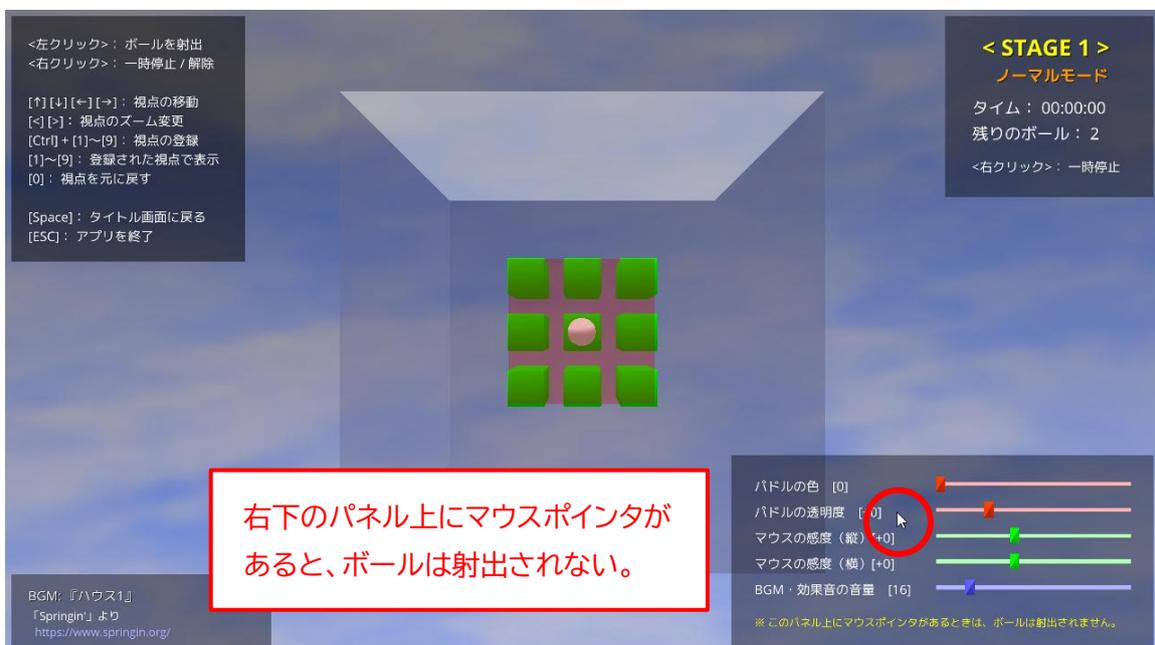


マウスポインタが画面の端に達してそれ以上動けなくなると、パドルもそこで動かなくなってしまうことを避けるために、このような対策を行っています。

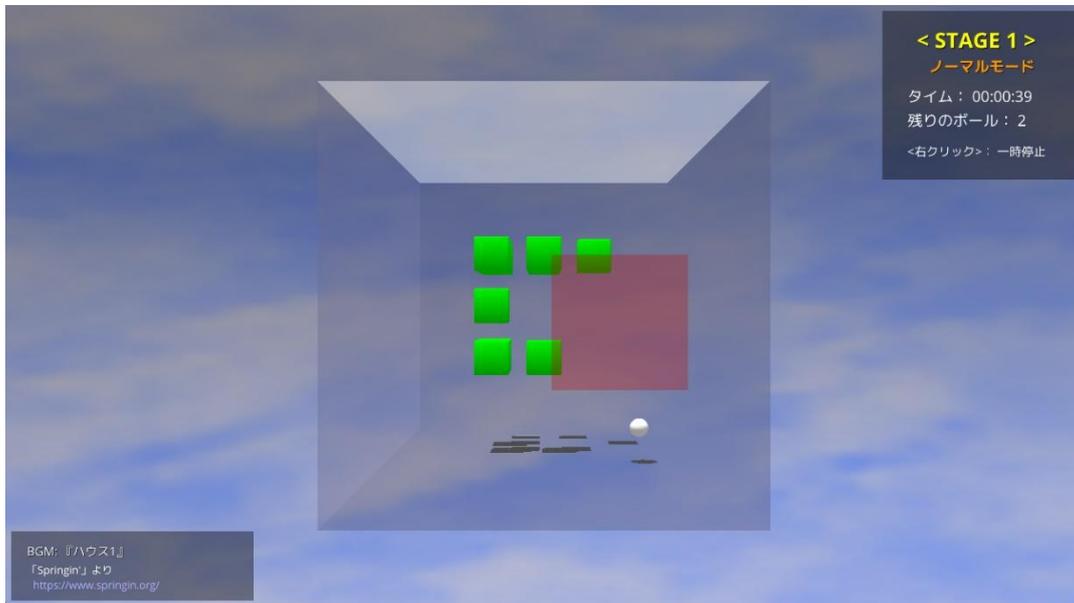
9. 設定の変更が終わったら、ゲーム開始です。
マウスの左ボタンをクリックすれば、ボールを射出できます。



なお、右下のパネルの上にマウスポインタがある場合は、ボールは射出されないのをご注意ください。



10. ボールは、フィールドの壁に当たると同じ速度のまま跳ね返されます。
”緑色のブロック” にボールが当たるとブロックが消えます。



<< ブロックの色 >>

ステージが進むと、1回ボールを当てても消えない“緑色以外のブロック”が登場します。
色によって「何回ボールを当てれば消すことができるか」が決まっています。



緑色:

1回ボールを当てれば消える。



黄色:

2回ボールを当てれば消える（1回当てると緑色に変わる）。



オレンジ色:

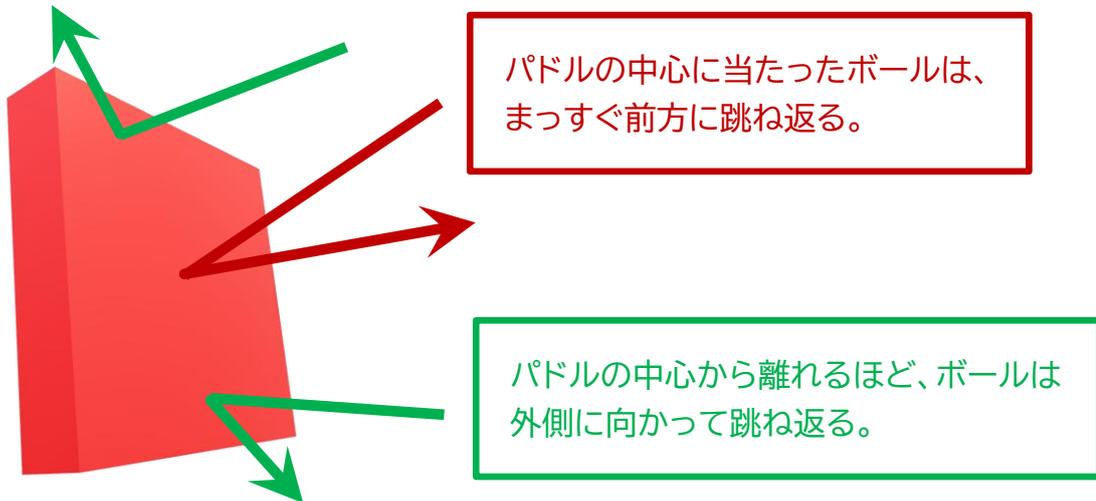
3回ボールを当てれば消える（1回当てると黄色に変わる）。



赤色:

4回ボールを当てれば消える（1回当てるとオレンジ色に変わる）。

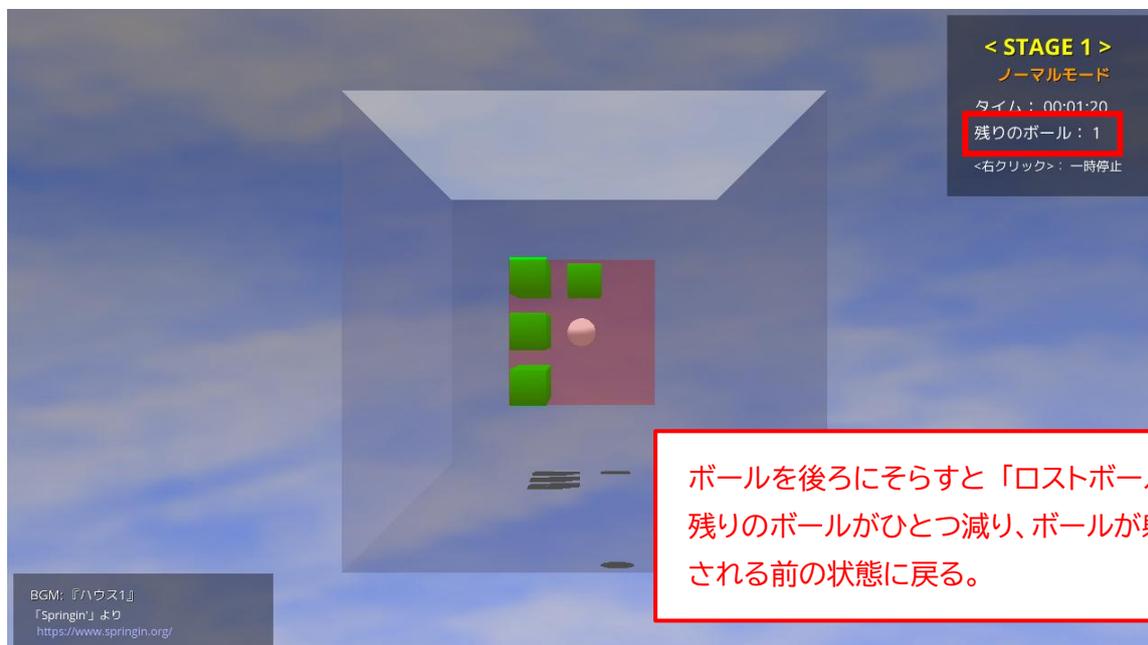
11. フィールドの手前に戻ってきたボールは、パドルに当てれば跳ね返すことができます。
なお、パドルに当たる位置によってボールが跳ね返る方向や角度が変わるので、それを利用してボールをコントロールできます。



12. フィールドの手前に接近したボールは、白色から黄色に変化します。
また、ボールが手前に向かって移動しているときは、ボールの「到達位置マーカ」が表示されます。ただし、手前に向かって進んでいるように見えても、ボールが側面の壁に当たる場合は、到達位置マーカは表示されません。

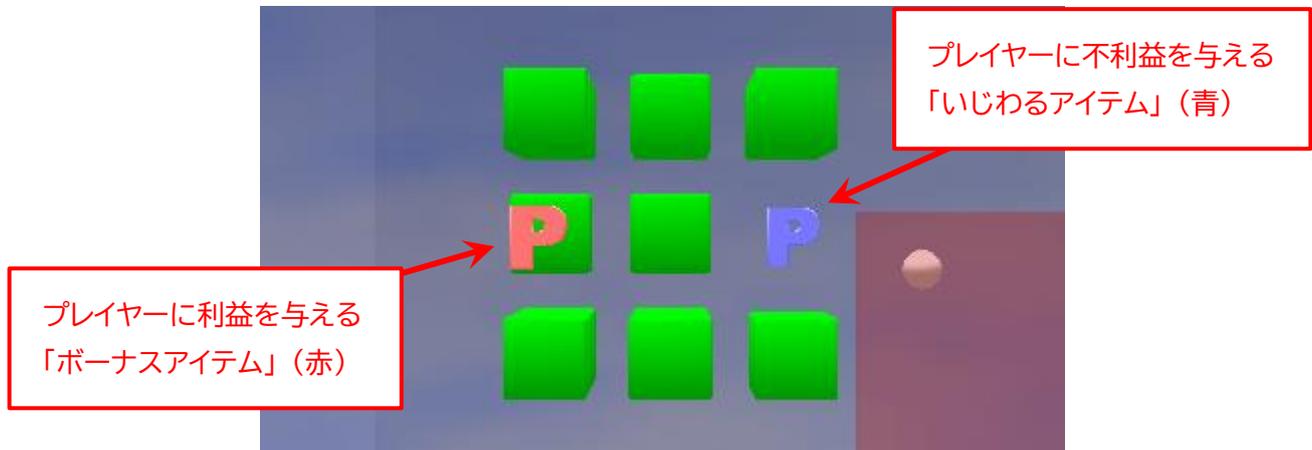


13. ボールを打ち返すことができず、後ろ(画面手前方向)にそらした場合は「ロストボール」となります。残りのボール数がひとつ減って、ボールが射出される前の状態に戻ります。再度ボールを射出して、ゲームを続行します。



14. 特定のブロックを消すことにより、「ボーナスアイテム」、または「いじわるアイテム」が出現する場合があります。

どちらも、パドルでアイテムを受けることにより、プレイヤーに利益または不利益が与えられます。



<< ボーナスアイテム >>

プレイヤーに利益を与えるアイテムです。

「ノーマルモード」と「いじわるモード」の両方で登場します。

いずれのアイテムも、手前に向かってまっすぐ、ゆっくりと近づいてきます。



“B” (ボール)アイテム:

残りのボール数を 1 増やす。



“P” (パドル)アイテム:

パドルの面積を広げる。

すでに面積が広がっている場合は、残りのボール数を 1 増やす。



“S” (スピード)アイテム:

ボールの移動速度を遅くする。

すでに遅くなっている場合は、残りのボール数を 1 増やす。

<< いじわるアイテム >>

プレイヤーに不利益を与えるアイテムです。

「いじわるモード」のみ登場します。

ボーナスアイテムと違って、“かなりいじわる”な動きをします。



“B” (ボール)アイテム:

残りのボール数を 1 減らす。



“P” (パドル)アイテム:

パドルの面積を狭くする。

すでに面積が狭くなっている場合は、残りのボール数を 1 減らす。



“S” (スピード)アイテム:

ボールの移動速度を速くする。

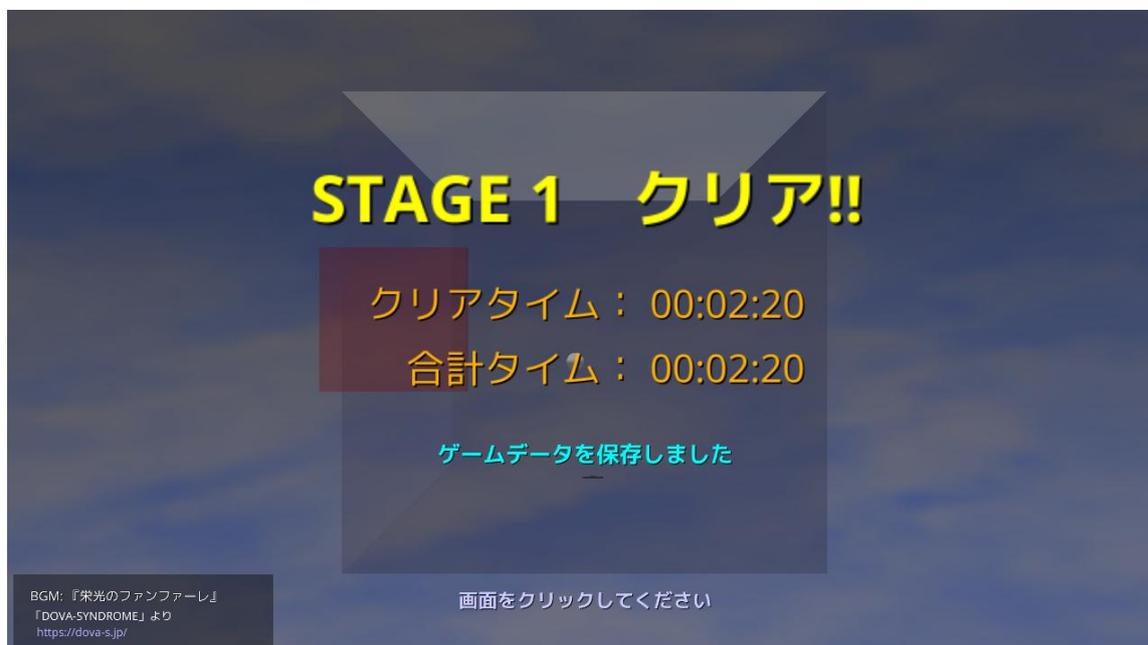
すでに速くなっている場合は、残りのボール数を 1 減らす。

アイテムにより残りのボール数が“0”になっても、現在進行中のプレイはそのまま続行できます。
また、残りのボール数が0の場合は、いじわるアイテムを受けても、それ以上減ることはありません。

ボーナスアイテムの“P”・“S”アイテム、および、いじわるアイテムの“P”・“S”アイテムのいずれも、効果は次にロストボールするまでの間持続します。

そのまま次のステージに進んだ場合も、効果は持ち越されます。

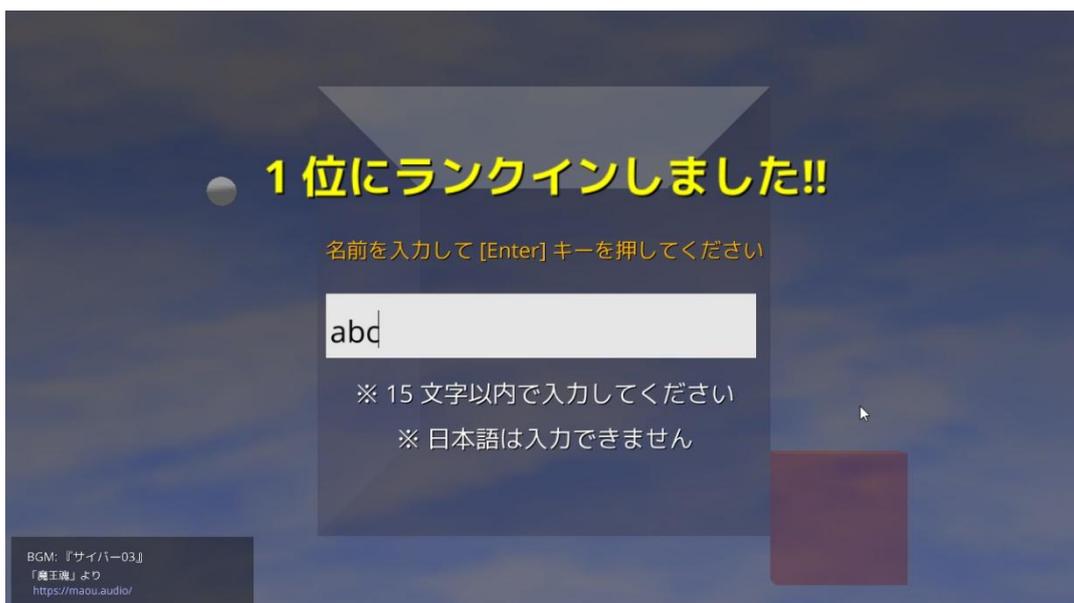
15. フィールド内に配置されたブロックをすべて消すことができれば「ステージクリア」です。
画面をクリックすると、次のステージに進みます。
ステージクリアと同時に、ゲームデータが保存されます。この後アプリを終了しても、次回はクリアしたステージの次のステージからゲームを続けることができます。



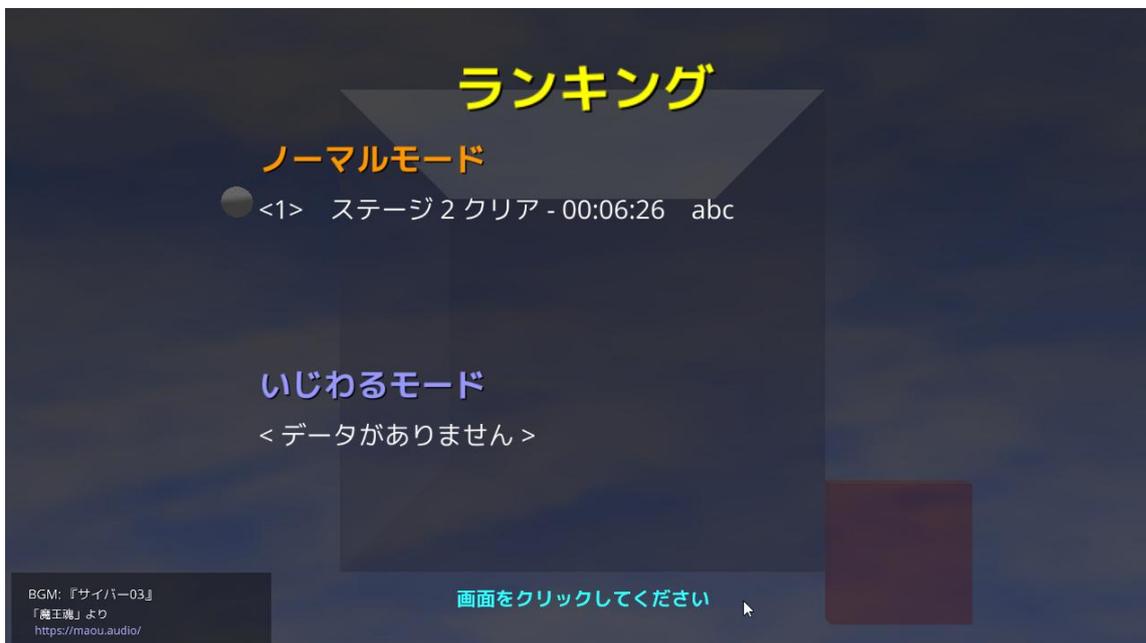
16. 残りのボール数が 0 の状態でロストボールすると、ゲームオーバーです。
画面をクリックすると、次の画面に遷移します。



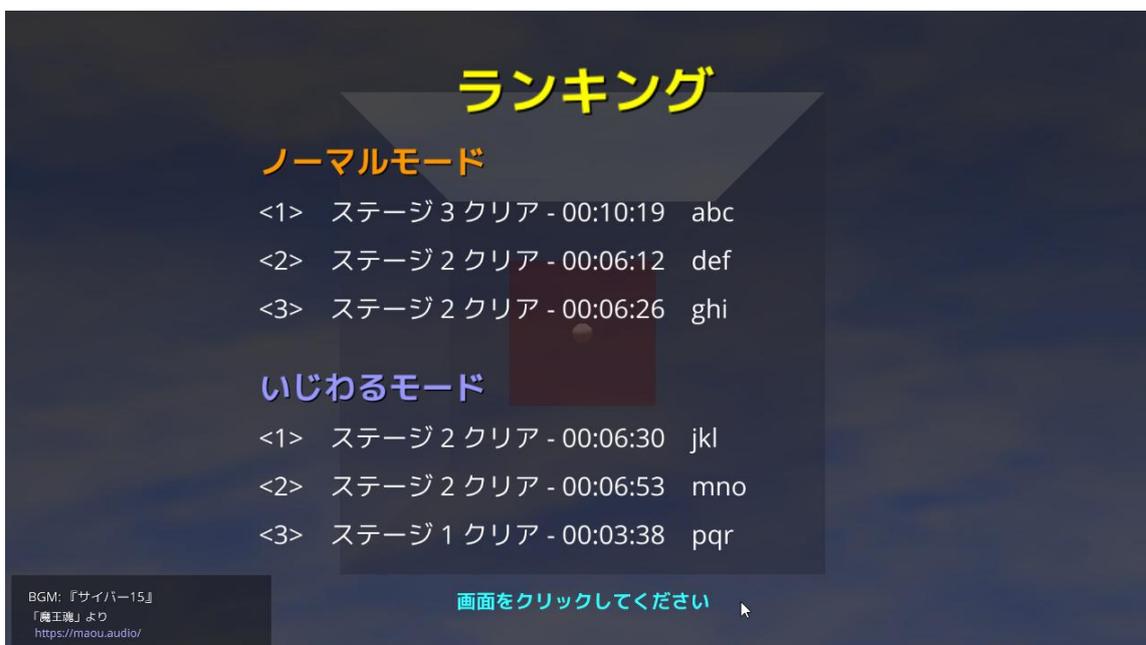
17. クリアしたステージや、各ステージのクリアタイムの合計時間の成績が 3 位以内にランクインした場合だけ、プレイヤー名を入力画面が表示されます。
あなたの名前を“半角英数記号”で入力して、[Enter] キーを押してください。
システムの都合上、日本語は入力できないのでご注意ください。



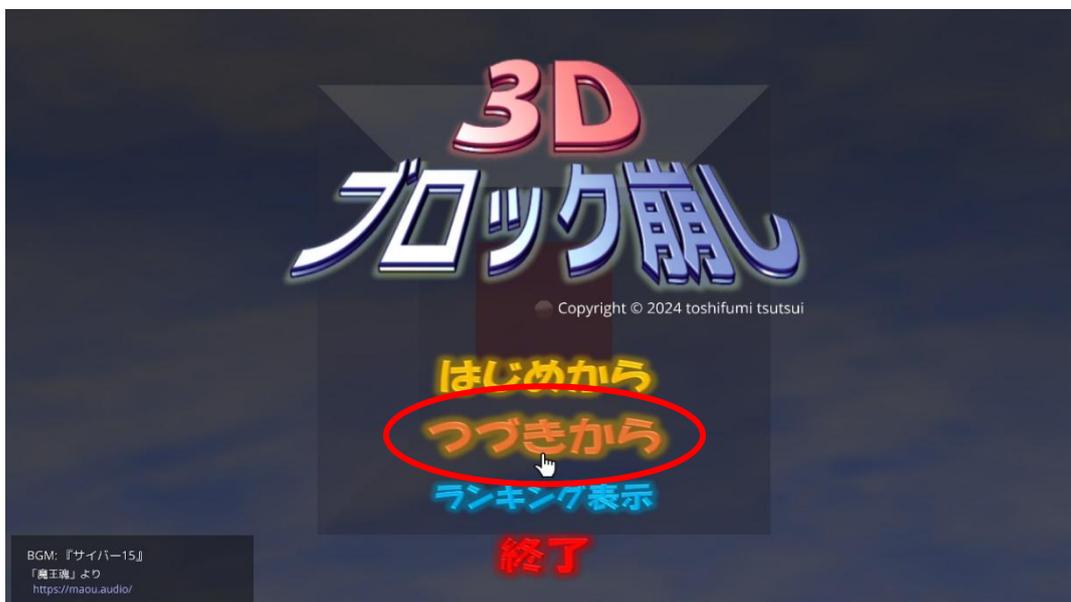
18. ランキング画面が表示されます。
画面をクリックすると、タイトル画面に戻ります。



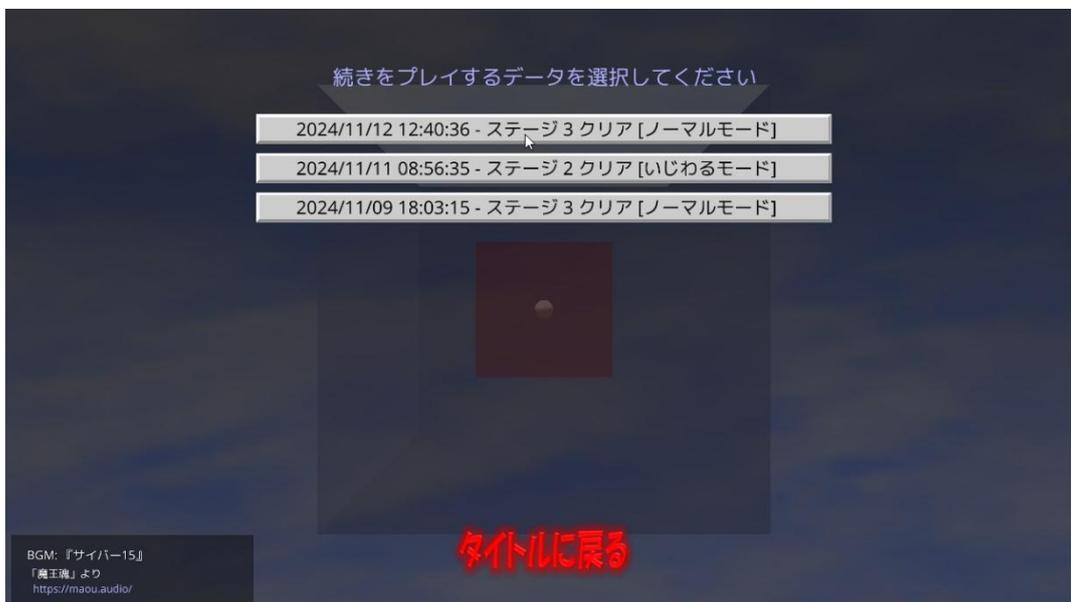
ランキングは、クリアしたステージ番号が大きいほど、またステージ番号が同じ場合はクリアにかかった合計時間が短いほど、上位に表示されます。



19. ひとつ以上のステージをクリアしていて、ゲームデータが保存されている場合は、タイトル画面で“つづきから”を選択することができます。

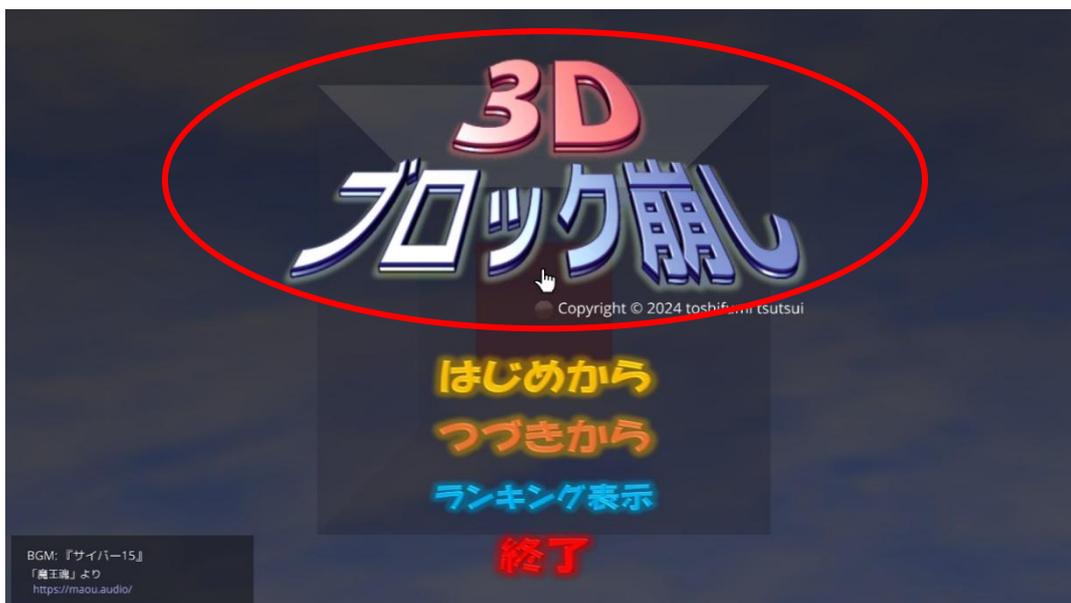


20. 保存されているゲームデータの一覧が、クリアした日時の新しい方から順番に表示されるので、続きをプレイしたいゲームデータの項目をクリックしてください。



なお、この画面で選択されたゲームデータは、ステージをクリアするごとに上書きされます。また、全ステージをクリアした場合、そのゲームデータは削除されます。

21. タイトル画面で、タイトルのロゴをクリックすると、ライセンス情報が表示されます。



画面をクリックすれば、タイトル画面に戻ります。



◆BGMの「クレジットパネル」について

このアプリで利用しているBGMや効果音は、すべて音楽のフリー素材を扱うウェブサイトからダウンロードしています。

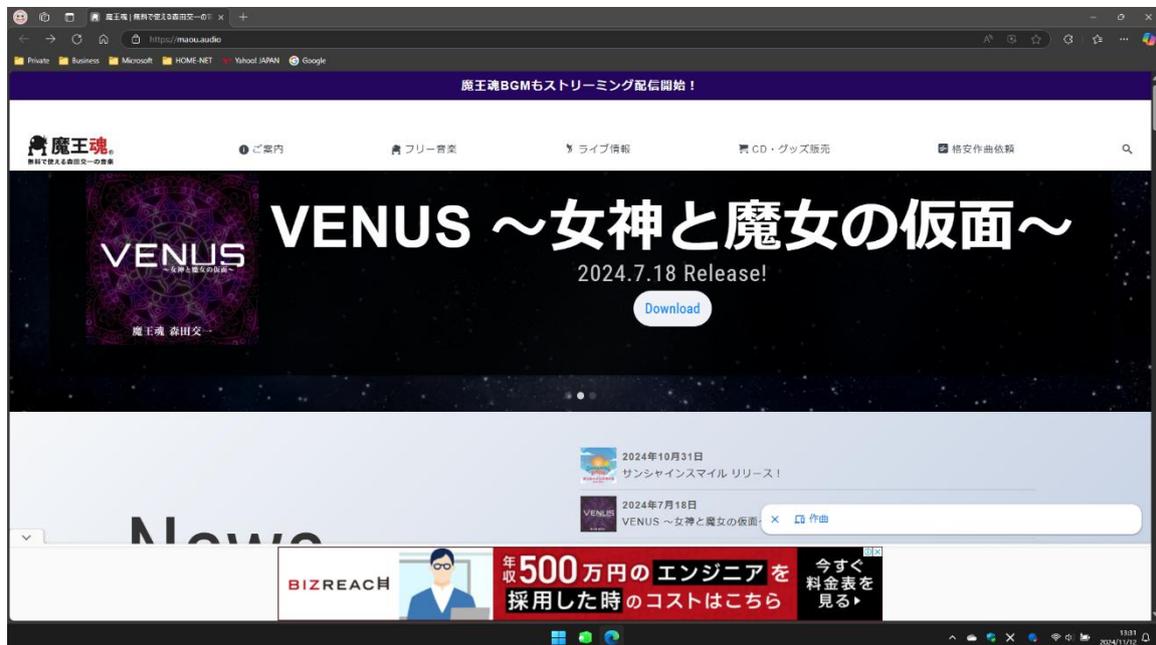
その中には、クレジット（著作権情報）の表示を楽曲の利用条件としているサイトがあるため、このアプリでは、画面左下の「クレジットパネル」に再生中の楽曲の情報を表示しています。



クレジットパネルのURLをクリックすれば、楽曲のダウンロード元のサイトを見ることができますが、次からのページにあるとおり、OSによって挙動が異なるのでご注意ください。

Windows の場合

クレジットパネルの URL をクリックすれば、自動的にウェブブラウザが起動して、ウェブサイトが表示されます。



ウェブブラウザを閉じると、アプリは最小化された状態になっています。
画面下部のタスクバーのアイコンをクリックして、再度アプリを表示させてください。



macOS の場合

クレジットパネルの URL をクリックしても画面に変化はありませんが、すでに裏でウェブブラウザが起動しています。

[esc] キーを押して、一度アプリを終了させてください。

アプリを終了すると、すでに起動しているウェブブラウザが表示されます。



残念ながら macOS では、アプリを起動したままウェブページを見ることはできません。

Linux の場合

ディストリビューションにより、挙動が異なります。

ちなみに Ubuntu24.04 の場合は、クレジットパネルの URL をクリックすれば、自動的にウェブブラウザが起動してウェブサイトが表示され、ウェブブラウザを閉じれば、元どおり全画面表示のゲーム画面に戻ります。

◆「3D ブロック崩し」のライセンスについて

「3D ブロック崩し」（以下、「本ソフトウェア」）の著作権は、開発者である 筒井敏文 が保有します。

本ソフトウェアのバイナリファイル、およびソースコードは「MIT ライセンス」の下で配布します。

本ソフトウェアのバイナリファイル、およびソースコードの変更や再配布は自由に行うことができます。

ただし、再配布の際には必ず、ソースコードに添付された「LICENSE.TXT」ファイルを配布物に添付するか、配布物のわかりやすい場所に以下の 3 行を記載してください。

Copyright © 2024 toshifumi tsutsui

Released under the MIT license

<https://wpandora8.net/the mit license.html>

著作権者は、本ソフトウェアのバイナリファイル、およびソースコードに起因または関連し、あるいはバイナリファイルおよびソースコードの使用またはその他の扱いによって生じる一切の請求、損害、その他の義務について何らの責任も負わないものとします。

2025 年 6 月 29 日

著作／製作 筒井敏文

デモとサンプルの展示室

~ Demo & Sample Showroom ~



<https://wpandora8.net/>