

PC-9801

ZUNO(ズノー)をもったコンピュータと五目並べて勝負だ!

# ZUNO

Ver. 2.4



## ■オロナミン G

ZUNO(ズノー)は正統派の五目並べゲームです。特に難しいルールはありません。

### 動作環境

PC-286VSでしか確認していません。

アナログ・ディスプレイ、バス・マウスが必要です。

### 起動方法

ZUNOを楽しむには次の点に注意してください。

- ①バス・マウスが必要です。
- ②マウス・ドライブおよびプリンタ・ドライブをCONFIG.SYSまたはADDDRVで登録してください。  
登録されているか否かはZUNOがチェックしており、登録されていない場合はエラー・メッセージが出て、起動できません。
- ③ZUNO.EXE、ZUNO.ENV、ZUNO.SCRは同一ディスク・ドライブのカレント・ディレクトリに置いてください。
- ④ZUNOをハードディスクにインストールする場合

タイトル画面



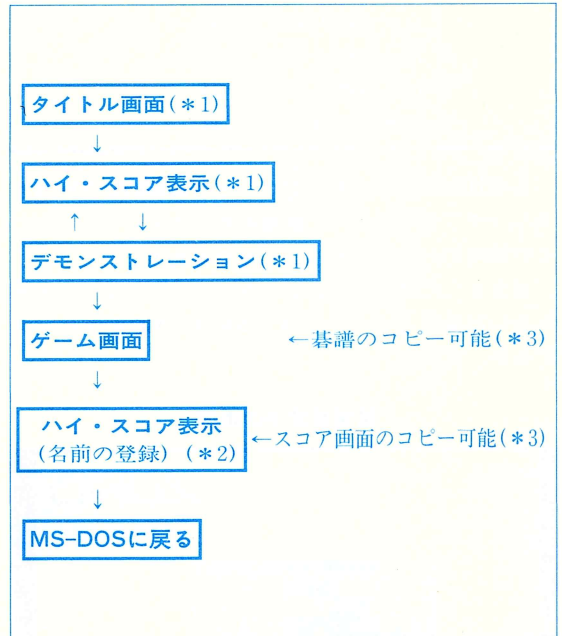
は、起動時に(またはBATファイル内で)スイッチ「h」を付加してください。フロッピーディスクから起動するときは、何も付加しないでください。

〈例〉 ZUNO.EXE -h

⑤アナログ色を使っているのでアナログ・ディスプレイを使ってください。

### 起動したら

ZUNOを起動すると、次のような手順で進行していきます。



\*1 このときにマウスをクリックするとゲーム画面になります。ただし、思考ルーチンを回っているためにマウス・ボタンの利きがよくありません。“ピッ”と音がするまで押しててください。

\* 2 名前の登録は、勝ち数がハイ・スコア第10位の人の勝ち数を上回る場合に可能となります。このときは自動的に入力モードになります。

入力文字数は最高10文字で、小文字のアルファベットおよび片仮名は入力できません。名前の他、勝敗数、日付け、時間が登録されます。

\* 3 ゲーム基譜やハイ・スコア画面をプリント・アウトするときは、キーボードの **COPY** を押してください。

## 環境設定

初めにゲーム画面に入るときに、環境設定を行ないます。

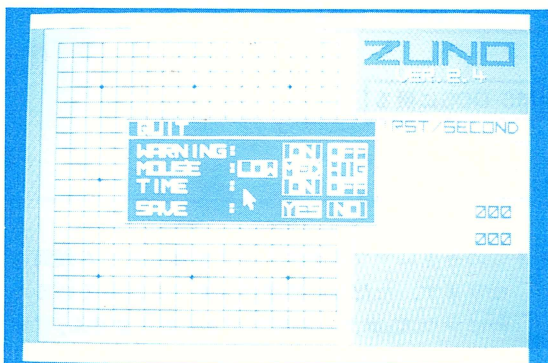
ここで設定できるのは次のとおりです。

QUIT	これを左クリックするとゲーム終了。
WARNING	ゲーム中に警告を表示するか否かの設定。
MOUSE	ゲーム中のマウスの感度選択。 LOW, MED, HIGHの順に低、中、高感度。
TIME	ゲーム中、人間に時間制限をするか否かの設定。 制限時間は人間が、 0～4勝のとき 20秒 5～9勝のとき 15秒 10～14勝のとき 10秒 15～19勝のとき 7秒 20勝以上のとき 5秒

各項目を設定し、それでよいときは**SAVE**の**YES**をクリックしてください。環境をディスクにセーブし、その環境でゲームをすることができます。

設定をしたけれども設定を変えたくなくなったとき、あるいは設定をしないときは**SAVE**の**NO**をクリックするか、右ボタンをクリックしてください。

### 環境設定中の画面



なお、環境はゲーム中の自分の番のとき、あるいは勝敗が決まってクリック待ちの時点でも、右ボタンをクリックして呼び出せば、変更することができます。

しかし、**TIME**が**ON**（時間制限有り）のときには、ゲーム中からは呼べないようにしてあります。これは、環境設定中も時間が進行しているため、設定してゲームに戻ったと同時に時間切れ負けになってしまうためです。

## ゲームになって

初めに、先手/後手を決定します。画面右上の**FIRST/SECOND**がマウスを左右に振ることによって切り換わりますので、左クリックで決定します。

碁石の色は先手(**FIRST**)が黒石、後手(**SECOND**)が白石になります。また、カーソルの色は碁石の色にちなんで先手のときは黒赤、後手のときは白赤です。

カーソルをマウスで動かして、打ちたい場所で左クリックします。

ゲーム中または1ゲーム終了時のクリック待ちのときに、キーボードの **COPY** を押すと基譜をプリント・アウトすることができます。ただし、プリンタの準備のチェックをせずにいきなりデータを送信しますので、あらかじめプリンタの電源を入れて、用紙をセットしておいてください。

なお、**TIME**が**ON**（時間制限有り）のときでも、プリント・アウトできますが、プリント終了と同時に時間切れ負けになることがあります。

プリンタはNECのPC-PR系にのみ（EPSONのESC/Pスーパーでも可）対応しています。

また、ゲームを終了してハイ・スコアを表示しているとき、同様に **COPY** を押すことでハイ・スコアのプリント・アウトができます。

## ZUNOのルール

ZUNOは五目並べゲームです。五目並べのルールはみなさんご存知でしょうが、ここでZUNOのルールを説明しておきます。

初めにランダムに相手の石と自分の石が2つずつ置かれ、そこから交互に石を置いていき、自分の石を五個並べたとき勝ちとなります。

基本的に「**≡≡**」は禁じ手です。自分も打てませんし、コンピュータも打ちません。

「**≡≡**」は打てないようにしてありますので、打ったら負けということはありません。うまくすれば、これを利用して勝つことができますが、逆にやられるこ

ともあります。

ただし、「三三」は「四三」とダブるときは打てません。

両端が相手の石で挟まれた「止め五」、「四四」も有効です。五個以上の石が並んだときは、負けです。

WARNINGをON(警告有り)にしているときは、「三」や「四」など、止め石をしないと人間が負けてしまうときに警告メッセージおよび警告音を出します。

WARNINGがOFFのときは、警告が出ません。

また、時間制限があるときは、残り5秒を切ると警告音がでます。

先手/後手は1試合ごとに入れ替わります。

この程度のルールです。

## その他

ZUNO.EXEは使用したグラフィック関数によりEGCやGRCGの搭載を自動的に判断し、最適のBGIが選択されます。

意味ありげなプログラム名のZUNOは特に何の意味もありません。

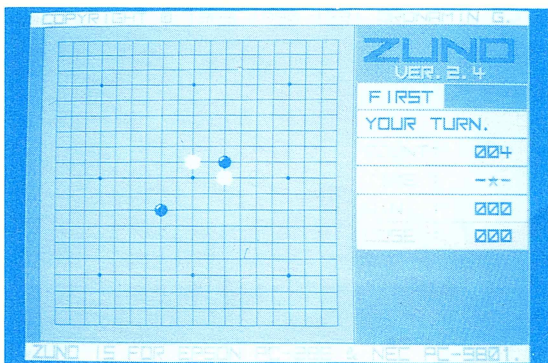
デモ画面はZUNOの同じ思考ルーチンで対戦させていますから、眺めているとZUNOの思考が少しは分かるかも知れません。このデモは白石と黒石の対戦になっています。やはり先手を取った方が連勝するみたいです。

思考ルーチンは、三手先まで考えるようにしていますが、ZUNOはいろいろ考えすぎて変な手を打つこともあるようです。

ZUNOの強さとはいえば、作者である私が時間制限なしで、およそ半々かそれ以下の勝ち数が上げられるくらいの強さです(あまり参考になりませんが)。時間制限をすると、落ち着いて考えられない分だけ、極端にかなわなくなってしまう。

画面で使っている文字フォントやグラフィック画面のフェード・イン、フェード・アウトは自作のもので

### ゲーム・スタート



### ハイスコア表示

= HIGH SCORE WINNER =				
NO.	NAME	WIN/LOSE	DATE	TIME
01	KUJI	005/001	91-11-11	19:06:57
02	ORONMIN G	004/011	91-10-23	21:33:28
03	KUJI	003/002	91-11-12	12:04:24
04	KUJI	002/002	91-11-25	19:10:17
05	PRINAMIN R	001/004	91-10-28	10:47:54
06	-----	000/000	00-00-00	00:00:00
07	-----	000/000	00-00-00	00:00:00
08	-----	000/000	00-00-00	00:00:00
09	-----	000/000	00-00-00	00:00:00
10	-----	000/000	00-00-00	00:00:00

YOUR WIN/LOSE SCORE IS 003/001.  
< CLICK MOUSE TO QUIT >

す。

\*

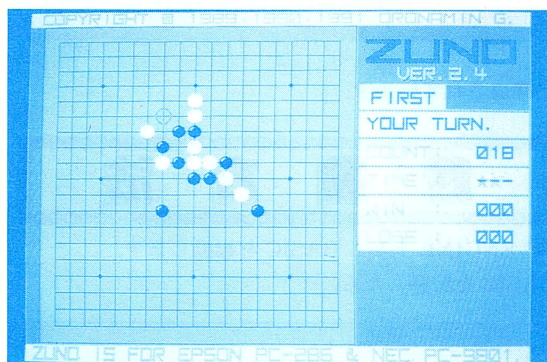
五日並べとして作り始めてから、暇をみつけては改良を重ね、今のバージョンに至っています。もはやこれ以上バージョン・アップする気がしないというところまできたので、ここで一区切りつけたいと思った次第です。

\*

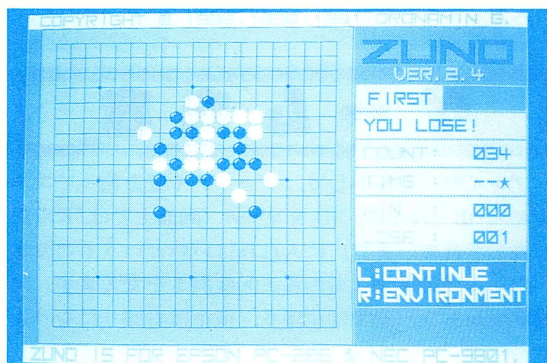
ZUNO Ver.2.4はTURBO C Ver.2.0cでプログラムしています。

## プログラムは添付ディスクに収録

### ム、ム、ム、なかなか手強い



### 負けた!



ど、BASICはね、M-TRK(1, ^CDE):M-PLAY()じゃないと、なんなんだよ、なにが「おかしだよ」だノ?でござい!グ長野にもメタルホークも可動型スベハリもないのさ!かしお崎の人がうらやましー。(メタは長崎屋、スベはイトヨーカドー) (ハガキさん好き)