

電腦知的遊戯



高井徳男

要
TURBO C Ver.2.0
アナログディスプレイ

※「Disk PCマガジン」には、ソースファイル
および実行ファイルが収録されています。

「ALGO」の作者、高井氏の新作は、麻雀牌を使用し
た電腦知的ゲーム「天山 (テンシャン)」です。ルール
はとってもカンタン。どちらさまもお楽しみあれ。

みなさん、こんにちは。パソコンは仕事に使うべき
でゲームをするなんて邪道だなんておっしゃる方はさ
ておき、ゲーム大好きな読者のみなさんに自信をもっ
てお贈りします。その名も『天山』です。「テンシャン」
と読んでください。

■天山の実行ファイル■

このゲームを実行するには、ソースプログラムを入
力して、分割コンパイルしてください。

まずPC98GRCG.BGIをBGI0BJ.EXEでオブジェクトファ
イルに変換し、PC98GRCG.OBJを得ておきます。このフ
ァイル名PC98GRCG.OBJと各ソースファイル名をten_
shan.prjで登録します。Turbo C Ver.2.0のメディアムで
コンパイルしてください。分割コンパイルについての詳
細はソフトウェアのユーザーズガイドをお読みください。

ここまで読んで、「僕アTurbo C持ってねえんだよ」
と「PCマガジン」を引きちぎろうとしているアナタ、
ちょっとお待ちください。「PCマガジン」は『ALGO』
でやってしまったヒンシュクを2度も繰り返したりは
しないのです。なんと、「Disk PCマガジン」に実行
ファイル (EXEファイル) が収録されているのです。
もちろんソースファイルも (本当ですよ、(良) さ
ん)。Turbo Cを持ってる人も持たない人も「Disk PC
マガジン」をよろしく。「Disk PCマガジン」からは、

●実行環境

対応機種：PC-286/PC-9801
(16色対応およびグラフィック2画面所有機種)
言語：Turbo C Ver.2.0

ten_shan.exeとtnshn.envをコピーして自分用の実行デ
ィスクを作ってください。リストを入力して実行ファ
イルを作る方は、tnshn.envというファイルを作っ
ていてください。中身はなんでも構いません。

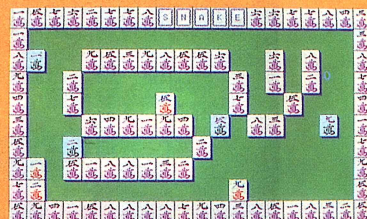
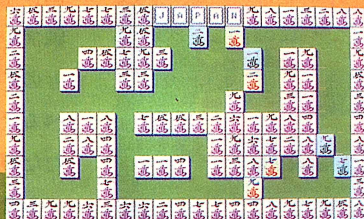
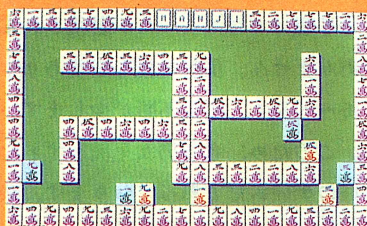
■天山の遊び方■

パズルゲームはまず第一にルールが簡単であること
が絶対条件ですが、この『天山』もルールはしごく単
純明快です。

起動してゲーム画面になると、画面には白い牌、青
い牌、緑の牌、があるのが分かると思います。この3
種類の牌をそれぞれ「不動牌」、「基牌」、「動牌」、と
呼ぶことにします。

テンキーの[2], [4], [6], [8]またはカーソル移動キ
ーで「動牌」を上下左右に動かし、同じ絵柄の「基牌」
と接触させてください。同じ絵柄の「動牌」と「基牌」
をすべて同時に接触させたとき、完成となります。

「動牌」は1つの「基牌」を乗り越えて進むことは
できませんが、「不動牌」あるいは2つ以上並んだ「基牌」
などは乗り越えられずにぶつかっただけで停止してしま
います。このルールに従って完成させてください。1
つの「動牌」を動かそうとするとすべての「動牌」が
同じ向きに動いてしまうので、なかなか思うようにな



牌の配列あれこれ

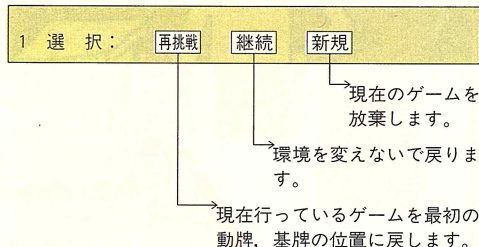
らないのが分かると思います。

■環境設定■

ゲーム進行中にESCキーを押すと、環境設定のメニューが現れます。以下これについて説明します。

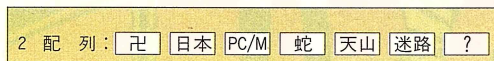
各メニューはテンキーの[4], [6]かカーソル移動キーの[↑], [↓]でカーソル枠を移動させリターンキーで決定します。また、テンキーの[8], [2]かカーソル移動キーの[←], [→]でメニューが変わります。

図1



※このメニューのときESCキーを押したときは「継続」を選択したのと同じこととなります。

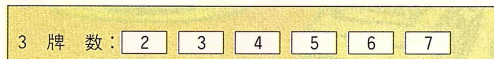
図2



配列を設定します。

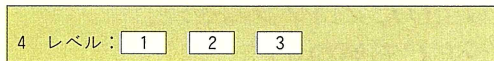
「?」を選ぶと「汎」～「迷路」の配列が毎回ランダムに選択されます。

図3



「動牌」と「基牌」の数を設定します。慣れないうちは2か3で練習してください。4か5が適当だと思います。6, 7だとかなり難しいでしょう。

図4



難易度を変えます。1<2<3の順で難しくなります。

※「2配列」、「3牌数」、「4レベル」表示時にESCキーを押すと、それまで選択した環境がディスクに登録されます。環境をかえたくなくなったときは「1選択」の「継続」を選んでください。

■はじめはゴキブリ!■

ルールが単純なわりにはイライラさせられるゲームです。初めのうちは牌数を2か3にし、配列を「汎」か「日本」にし、さらにレベルを1にしたりして慣れてください。牌が2か3でも「迷路」配列だと結構難しかったりします。

このゲームは私のオリジナルです。初めは麻雀牌でやろうとは思ってなくて、配列は家の中の間取りにし、「動牌」はゴキブリで、「基牌」はゴキブリほいほいにしてゴキブリをカーソル移動キーで誘導してゴキブリほいほいに誘いこむようなイメージだったので。結局麻雀牌にしたのはゴキブリのキャラクターがうまく描けなかったので、何か別のにしたほうがいいと思ったからです。ゴキブリをやめてそれなら麻雀牌にでもしようと思ったわけで、そうすると麻雀牌の絵柄が問題なわけです。そこで思い付いたのが'89年の「PCマガジン」12月号に麻雀牌エディタがあったことです。ところがこれはBASICとマシン語でありまして、麻雀牌も8色のみで作ってあったのです。しょうがないので麻雀牌エディタの画面をハードコピーして、それをもとにして配色や絵柄を自分なりに試行錯誤しながら「DOTMAN」で作成したものです。結構疲れました、この作業は。これでだいたい3日くらい費やしたような記憶があります。

ただ、牌がマンズだけなのを不満に思う読者の方もいらっしゃると思いますが、誌上掲載のページ数の関係からその他の牌（ソーズ、ピンズ、風牌、三元牌、季節牌）を割愛した縮小バージョンになってしまったということをご理解ください。

また何かできたら、お目にかかりたいと思います。それまでさようなら……。

➡プログラムはP.130にあります

