

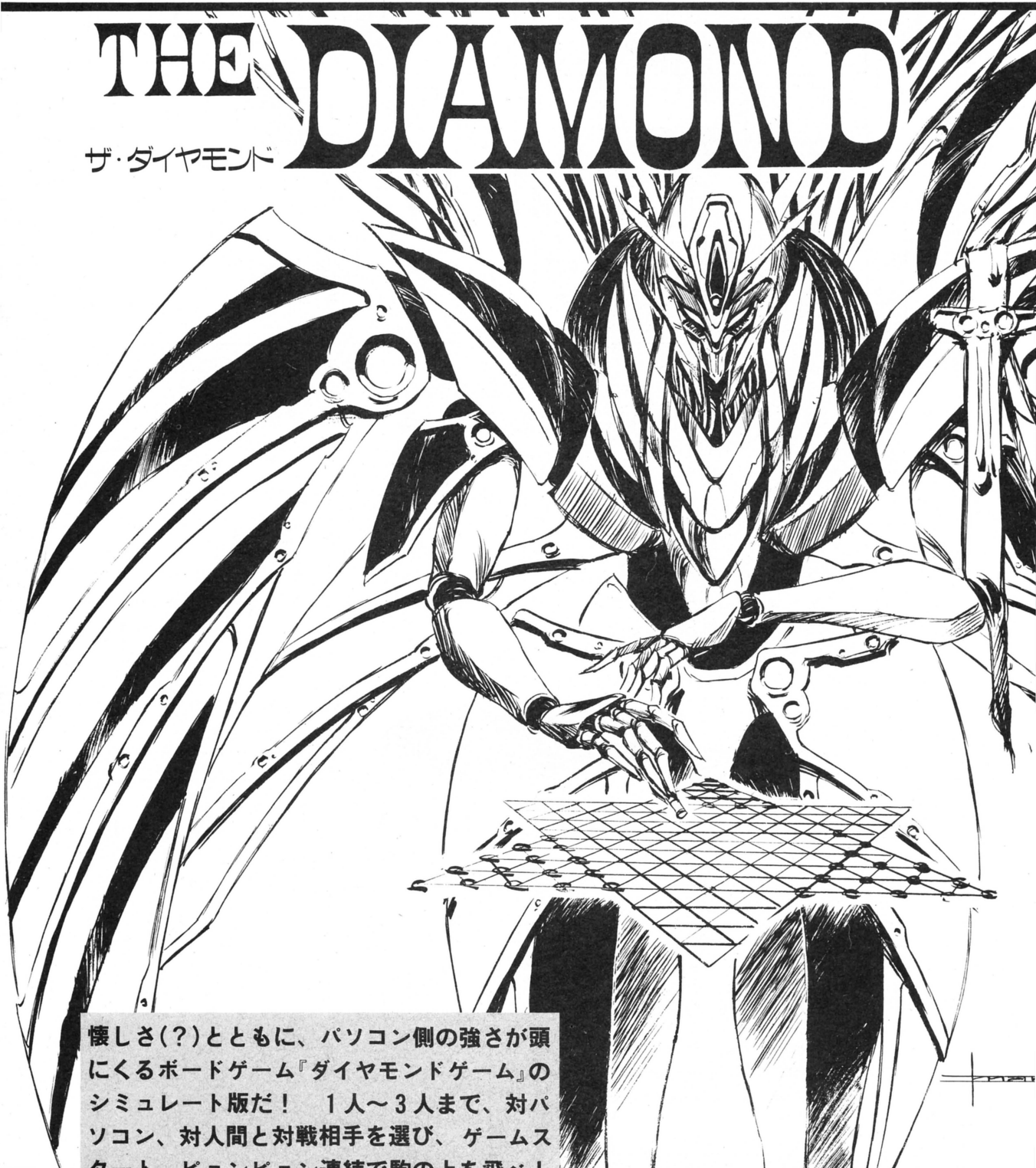
エントリーNo. **23**
3rd PRIZE

FM-7シリーズ

悔しいけど、また

THE DIAMOND

ザ・ダイヤモンド



懐しさ(?)とともに、パソコン側の強さが頭にくるボードゲーム『ダイヤモンドゲーム』のシミュレート版だ! 1人~3人まで、対パソコン、対人間と対戦相手を選び、ゲームスタート。ビョンビョン連続で駒の上を飛べ!

『ザ・ダイヤモンド』のプログラムリストは、LISTLOG327ページに掲載しました。

パソコンに完敗だ!



M. ITO

昔とった杵柄が…… パソコンはメチャ強い!

思考ゲームの面白いところは、サイコロゲームのようにほとんど“運”のみで勝敗が決まってしまうのとは違って、プレイヤーの技量が勝敗を左右するところだ。早いのはなし、将棋や囲碁、麻雀、チェス、オセロなどルールさえ覚えれば、後は自分の実力で試合ができる感じがいい。強ければ強いなりに、そうでない人はそれなりに。

まあ、目新しさやハデなところがないけど、その奥の深さは、遊んだ者のみぞ知るっていう世界だと思うな。パンパンと撃ちまくるシューティングゲームや修行を積んで主人公を成長させるRPGも、そりゃあ面白い。でも、たまにはじっくり腰をすえて頭を悩ます思考型ゲームもいいんじゃないかな……。

と、今月みごと3rd PRIZEに輝いた“ザ・ダイヤモンド”は、そんな思考型ゲームのよさを再認識させてくれる一作だ。右上のゲーム画面を見てもらえば、一度ぐらい遊んだことのある（見覚えのある）読者もいるんじゃないかな。そう、あの懐かしいボードゲーム『ダイヤモンドゲーム』のシミュレート版だ。私もよく遊んだものであーる。

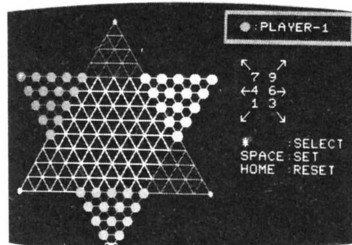
一般的にかなり広まっているゲームだから、いまさら説明しなくてもいいかなとも思ったけど、知らない人は知らないで詳しい説明は次のページに任せるとして……。簡単に言えば「六角形の盤にある自分の駒(15個)を、反対側の同じ色の陣地に早く移動させることを目的としたゲーム」なのだ。



ハッキリ言って自信なくした。強いよーん!

なんでいま頃、こんな懐かしいゲームを作る気になったのか? オリジナリティーなどまったくなく、何ら目新しい機能もないのだ。ただ、強い。メチャクチャ強い! 悔しいほど、強いのだ。ルールも簡単だから「まぐれでも」と思うけど勝てない。自分としては、このゲーム自信あったんだけど……。とにかく手答えのある一作だ。(室屋)

ゲーム画面だ



★スタート時のゲーム画面だ。プレイヤー1のあなたから始まる。序盤は手強く攻めろ!

相手の駒の上をピョンピョン1個ずつ飛び越えて移動する。だんだん思い出してきたかな? ゲームは1人~3人まで遊ぶことができ、対パソコン、対人間と相手を選べるようになってるぞ。

それでは、さっそくゲームをスタートしてみよう。ゲームを始めること数分後、なんとあっけなくパソコン側に負けてしまったのだ。パソコン側はめっぽう強く、私の昔とった杵柄がまったく通用しないのだ。いままでパソコン相手（自分以外の2人はパソコン側になる）に勝負を挑んだかぎり、1番初めにすべての駒を移動できたためしがない。2位が精一杯だ。

「クソオッ! てやんでい。このゲームは昔から遊んでんだい。パソコンなんかに負けてられるかよ」と、なんとも熱くさせてくれるゲームに仕上がっているのだ。パソコン側の思考ルーチン（アルゴリズム）は、もっとも相手に脅威をおよぼす駒をサーチ（捜す）するのに長くて2秒ほどで決定し、瞬時に駒を移動する。だから、パソコンと勝負をしていると、自分の番が終わったと思ったら、あっという間に順番が回ってくるのだ。しかも、またイヤな所に駒を移動してくるんだよな。

「パソコン側が、次に移動する駒を決定し、移動先を決めるまでに最大125パターンのやり方をサーチする」と、作者の話を聞いて、強さは保証もんってのがわかったけど、でも負けるのは、頭にくるぜい!

それじゃ、細かいゲームの方法を次のページに紹介しようか。ヨッシ!

ルールの違いを紹介 よく覚えようね

ゲーム方法の説明に入る前に、参考までにいっとくと、ボードゲーム版の『ダイヤモンドゲーム』は、もともと中国に伝わる“チャイニーズチェッカー”が、オリジナルなのだ。中国と聞くだけで、広大な大陸を夢見てしまうね。

まあ、歴史のなが〜い中国の話は今回やめとくとして、とりあえずゲーム方法の説明に入るのだ。

このゲームは、ボードゲーム版と少しルールが違っているの、まずその違いを紹介しよう。

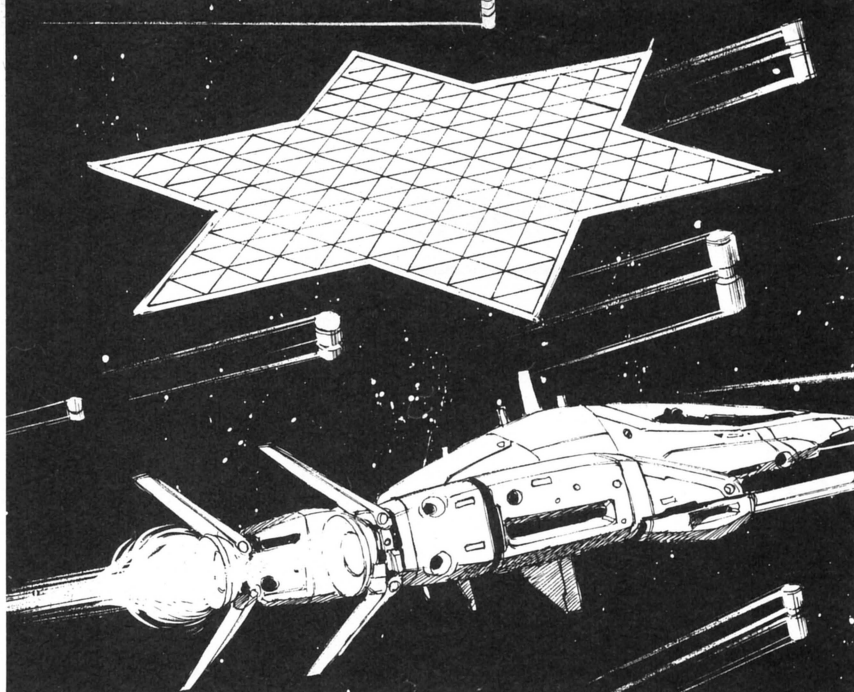
【ボードゲーム版】

- ①王駒は、1列に連なっている平民の駒をいくつでも飛び越えることができる。※平民とは、王駒以外を指す。
- ②他の陣地に入って移動することはできないが、境界線は通過できる。
- ③平民は、王駒の上を飛び越えることができない。

【ザ・ダイヤモンド】

- ①王駒も平民も、1つ置きに並んだ駒を1個ずつ飛び越えなければならない。平民は王駒も飛ぶことができる。
 - ②他の陣地に入って移動することができる。境界線で止まることもできる。
- 大きな違いは、上記のとおりなので、遊ぶときには注意しよう。ボードゲーム版より制約が少なくなった分、ゲームは面白くなったと思うよ。

次に、ゲーム方法を右に載せておくので、キー操作も合わせて見よう。パソコン側の強さは、並ではないぞ！



ゲーム方法だよ〜ん!

- ①まず最初にプレイヤーの人数を入力します。1人〜3人まで可能です。
1人の時——他の2人分をパソコン側が操作します。
2人の時——他の1人分をパソコン側が操作します。
- ②人数を入力後、[SPACE]でゲームが始まります。
- ③自分の番のときに、水色の四角い枠を動かしたい駒の上に移動させます。
- ④次に[*]を押すと、枠が紫色に変わりテンキーで駒を動かすことができます。※このとき、[HOME]を押せば、駒は元の位置に戻ります。
- ⑤駒が動いたら[SPACE]を押せば、駒はその場所にセットされ、次のプレイヤーに順番がまわります。
- ⑥駒は、交点を1個ずつ進みますが、隣に飛び越える駒がある場合、その上を飛ぶことができます。
- ⑦つまり、1つおきに並んだ駒があるならば（何色の駒であってかまわない）、連続して飛び越えます。※2つ以上の駒が並んでいると、飛び越えることはできません。
- ⑧他の色の領域に止まることはできませんが、境界線上には止まれます。もちろん、通過はOKです。
- ⑨☆のある王駒は、いちばん端（●の位置）に置き、15個のすべての駒を移動させた人が勝ちとなります。ゲームは、最後の人が移動できたときに終了となります。途中でゲームを中止したいとき、[ESC]で終了します。

キー操作

*

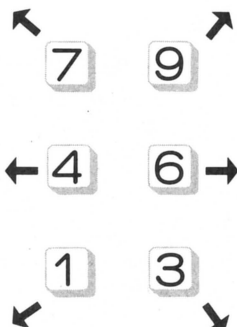
テンキーで水色の四角い枠を動かして押すと、移動可能な状態になる。

SPACE

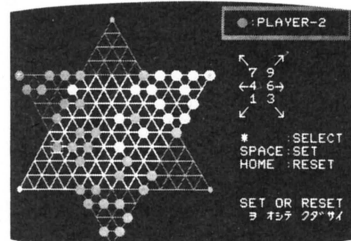
駒を移動したあと押すと、その位置に駒のセットができる。

HOME

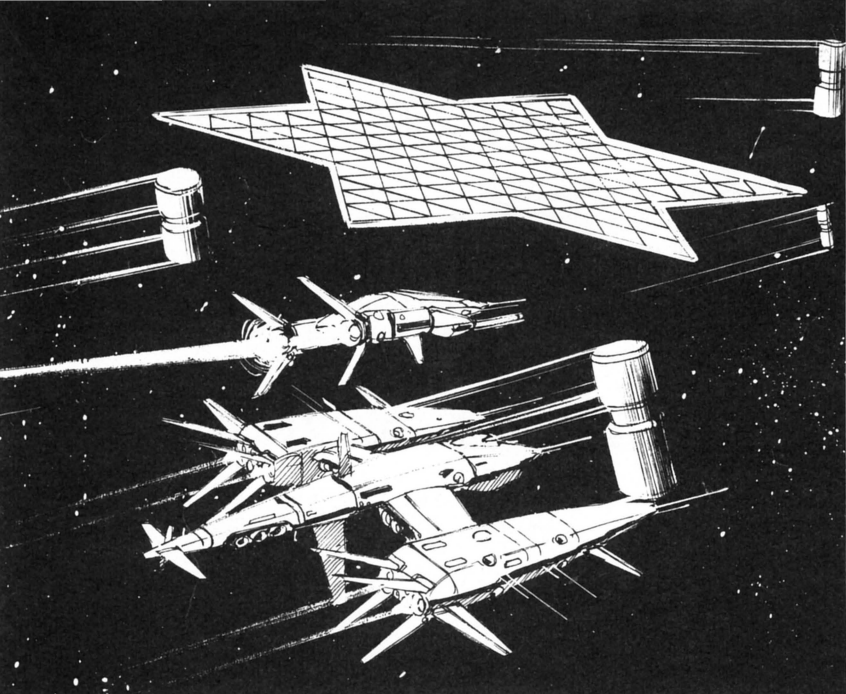
移動する駒を選び間違ったときに押すと、元の状態に戻る。



人間対人間



★あ、対人間の勝負だ。友達同士でワイワイ言い合いながら楽しくシビアに遊ぼう。



パソコンに勝つには 黄色の駒をマークせよ!

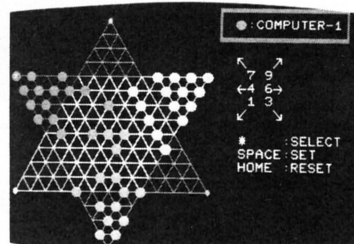
役に立たないかもしれないけど、チヨッピリ勝利へのコツを教えちゃおう。

自分以外の2人がパソコン側ならば、マークするのは、黄色い駒を移動する“COMPUTER-2”(以下、黄色と称す)だ。黄色は、赤い駒を動かす“COMPUTER-1”(以下、赤と称す)と連合してこ

ちらに勝負を挑んでくるので、こちらが何らかの対策を打たなければ、つねに黄色が1番初めに上がっていくようになっていく。

序盤の黄色と赤の駒の動きは、ほとんど同じなので、まずその動きのパターンを研究することが重要だ。まだ、対戦が始まったばかりなので、自分の駒の移動経路をこの間に確保すること。中盤になれば、そろそろ黄色をマー

パソコン対人間



▲対パソコンの勝負は、必死で遊べ。さもないと、こっぴどく負けるぞ。情は無用だ!

ク。赤は、こちらの経路を阻止しようと、連続に飛べるのにもかかわらず、わざと邪魔な場所に駒を残していく。その間、黄色は独自の移動経路を作っているのだ。キタナイと言ってしまうと、それまでだが勝てばいいと言わんばかりに黄色は我が道を作っていく。

つまり、勝利へのコツはこの黄色の独自の移動経路を阻止することにある。いわゆる定石と呼ばれるものは、8パターンほどパソコン側は持っているもので、その定石を封じ込めれば、意外に簡単に勝つことができるかもしれない。でも、1位になるのは難しいかもね。

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう!

賞金30万円 + パッケージ販売

『ログイン ソフトウェア コンテスト』では、毎月3本のオリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれ18本のエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、1月号、7月号の誌上で発表いたします(第2回の選考発表は'87年1月号誌上になります)。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、最優秀賞、優秀賞として表彰いたします(該当作なしのときもあります)。最優秀賞を受賞したプログラム、優秀賞を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

ログイン ソフトウェア コンテスト 募集要項

- 応募部門……(A)ゲームプログラム部門
(B)ゲームシナリオ部門
- 応募条件……未発表のオリジナル作品で、

(株)アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載およびテープログイン、パッケージとして販売できるものに限りです。入選者とは(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部コピーしたもの、二重投稿などは固くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア。
- ②ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
- ③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金および印税の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人、名義人の住所)を明記したもの。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、

電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされた方には、賞金をさしあげます。

- グランプリ……賞金30万円
- 2ND PRIZE……賞金20万円
- 3RD PRIZE……賞金10万円

また、すべての受賞作品に対して、月刊テープログインの印税が支払われます。

コンテスト最優秀賞、優秀賞の一部(1月号、7月号で決定)は、パッケージ化の対象となります。その際は、パッケージの印税(当社規定)をお支払いいたします。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
『ログイン ソフトウェア コンテスト』係

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。