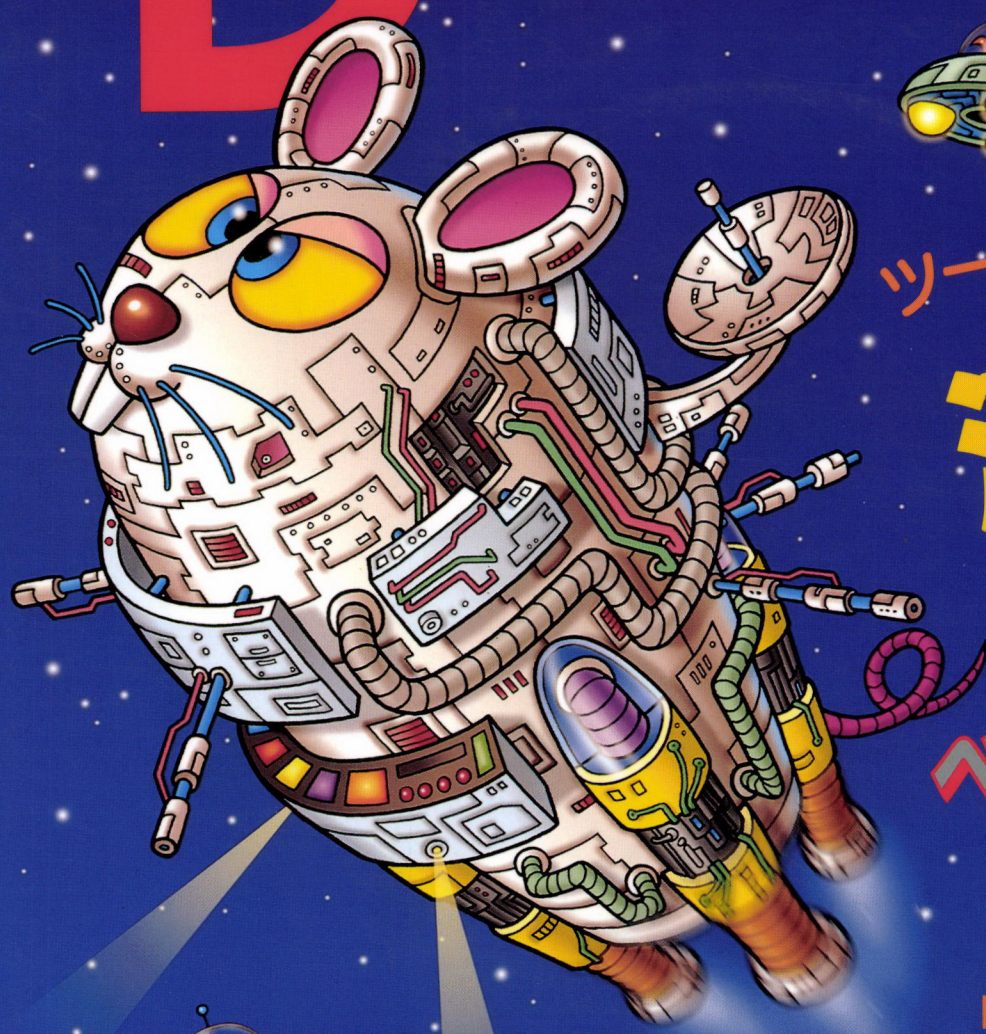


CD LOG IN



1996
Vol.3
1480YEN

ツールも、ゲームも、
満 載

特集1◆

ベストゲーム 体験版集

PC-98シリーズ、DOS/V、
DOS、ウィンドウズのゲームが満載!

特集2◆ **パソコン環境
チューンアップ作戦**

これさえあれば完璧!
DOSやウィンドウズの必須ツールが満載!

- 超釣り遊戯
- ウィンドウズ95でインターネットを始めよう!
- 組み立て紙模型DX
- MEGADEMO
- ギャザってなんぼ!
- ティズニー最新作“トイ・ストーリーの世界”

夢の第一歩が ここからはじまる。

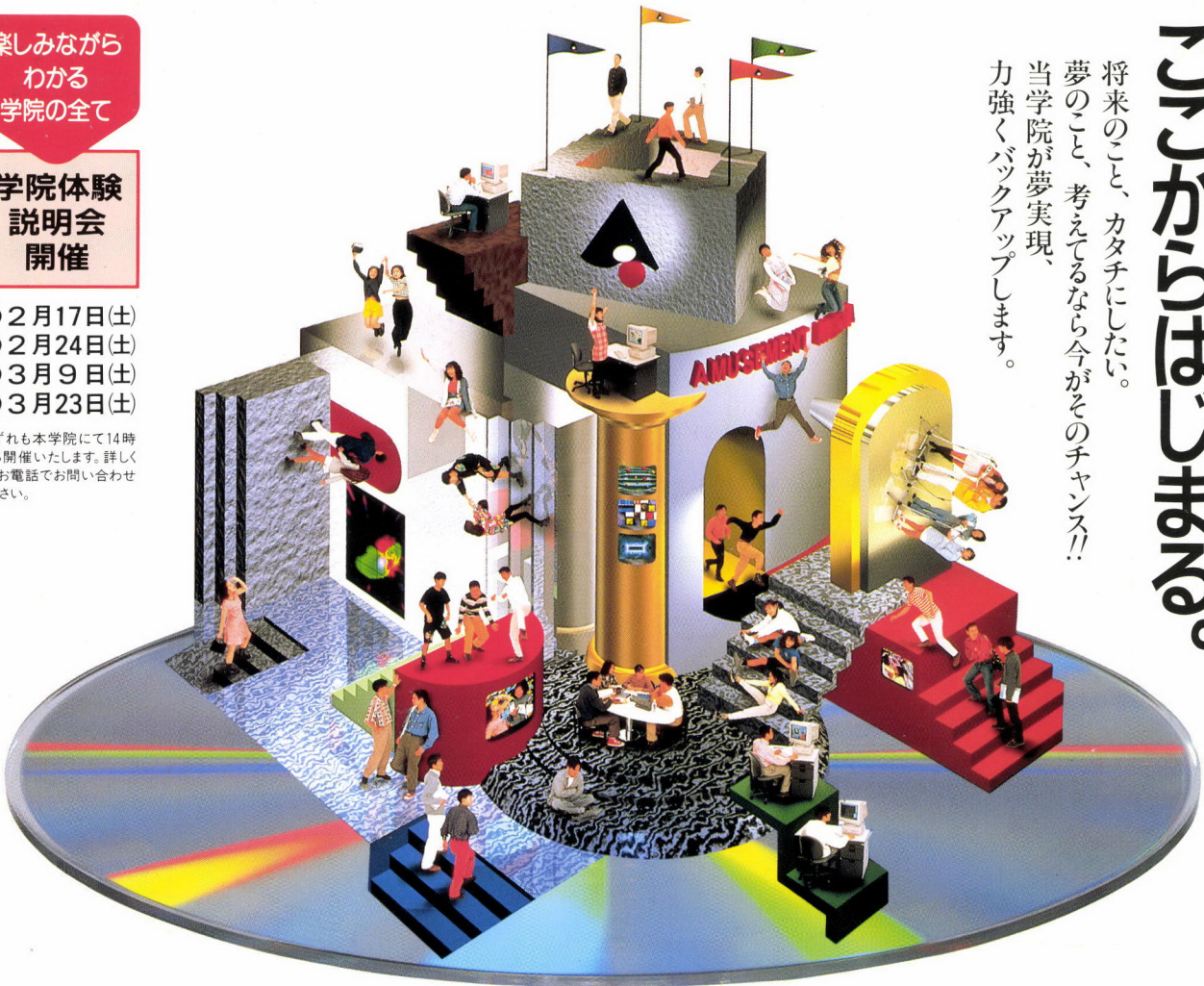
将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。

楽しみながら
わかる
学院の全て

学院体験 説明会 開催

- 2月17日(土)
- 2月24日(土)
- 3月9日(土)
- 3月23日(土)

いずれも本学院にて14時から開催いたします。詳しくは、お電話でお問い合わせください。



フジサンケイグループ

株式会社 ポニーキャニオン がサポートします。

——— 文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校 ———



アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

願書受付中

本科
(全日制)

現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科 (2年制) ●ゲームデザイナー
ゲームクリエイター研究科 (3年制) ●シナリオライター
●プログラマー

CGアニメクリエイター科 (2年制) ●CGアニメ ●CGデザイン ●3Dアニメ
●キャラクターデザイン

マルチメディアクリエイター科 (2年制) ●CD-ROMクリエイション
●デジタルサウンド ●パソコン通信/インターネット

声優タレント科 (2年制) ●アニメ声優 ●洋画吹替え
●CMナレーター

コミック科 (2年制) ●ファンタジーコミック ●ゲームコミック
●少年コミック ●少女コミック

**実践
夜間専科**

19:00から学べるプロへの近道 【授業時間 19:00~21:30】

ゲームクリエイター専科

ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月) ●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース (週2回/1年制) ●ゲームプログラマー ●ゲームデザイナー
ゲームCGアニメコース (週2回/1年制) ●CGアニメ ●3Dアニメ ●CGデザイン

パソコンゲームクリエイター専科 (週1回/1年制) ●パソコンゲーム制作 ●プランニング
●グラフィック ●プログラム

マルチメディアクリエイター専科 (週1回/6ヶ月) ●各種CD-ROMタイトル制作
●デジタルサウンド ●通信ネットワーク

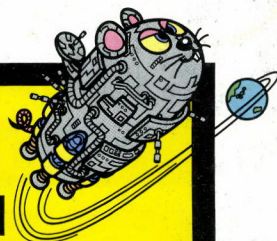
声優専科 (週1回/1年制) ●アニメ声優 ●洋画吹替え
●CMナレーター

コミック専科 (週1回/1年制) ●少年コミック ●少女コミック
●ファンタジーコミック ●ゲームコミック

ノベルス専科 (週1回/1年制) ●ジュニアノベルス ●コミック原作
●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ログイン A①係
個別相談随時受付中【本科、実践夜間専科とも】詳しくはお電話で ☎0120-41-4600



C O N T E N T S

特集1

ベストゲーム体験版集

●Games for DOS/V

ウイングコマンダーⅣ	21
INDYCAR RACINGⅡ	22
Tiltハイパー3Dピンボール	23
リトルビッグアドベンチャー	23
STONE KEEP	24
WORMS	24

Dungeon Keeper	25
Magic Carpet2	25

●Games for PC-9801

三国志Ⅴ	26
パワードール2 ダッシュ	27
紺碧の艦隊2 パーフェクト	28
ブラックソーン	29
マイホームドリーム2	29

うさぎなパニック	30
魔法少女プリティーサミー	30
あっぱれ伝 伏龍の章	31
CRW2メタルジャケット	31
ファーランドストーリー 獣王の証	31
グレイストーンサーガ外伝	31

●Games for Windows3.1

TOTAL DISTORTION	32
3×3EYES～三只眼變成～	33
もうじゃ	34
ぶよぶよ	34
フレディフィッシュ	35
ODELL DOWN UNDER	35
しゅっぱぽぽ	36
Doll in the House	36

もっともっとインクレディブル・マシーン	37
ウインバトル	37
大戦略 for Windows	38
つのだじろう心霊写真集	38
KID'S BOX	39
ヒューマンボディ	39

●Games for Windows 95

THE HIVE WARS	40
THEXDER	41
トレインシミュレーター	41

●Original Games

マイホームドリーム2ログインバージョン	42
パソコン妖精大作戦	46
ゲーム用パッチプログラム集	48

特集2

パソコン環境チューンアップ作戦

え? ソフトだけでもこんなに変わるの?
キミのパソコンも今日からパワーアップ!

CDログインを楽しむための完全攻略	4
社説	12
1996年のパソコン事情 in JAPAN	14
ハードウェアフォーラムX	64
レッツワールド	68
ギャザってなんぼ!	72
アミューズメントパラダイス	76
尿な世界	78
ディズニー最新作"トイ・ストーリーの世界"	80

ログインオリジナルゲーム「超釣り遊戯」	50
MEGADEMO	56
ウィンドウズ95でインターネットを始めよう!	60
組み立て紙模型DX	128
すばらしきビル本の世界	132
レターズ桃源郷	134
パカチン市国	136
CDログインにおけるトラブルシューティング講座	138
ソフトリスト	142

CDログインを**楽**しむための

CD-ROMドライブ接続、AUTOEXEC、CONFIG

完

全

攻

略

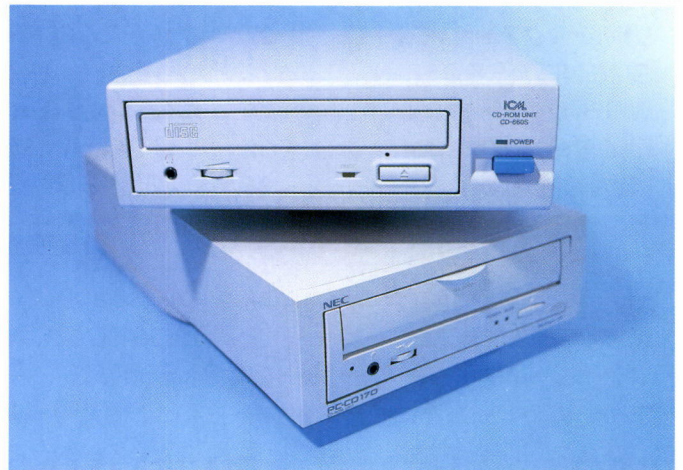
まずはCD-ROMドライブが必要だ

CDログインを楽しむためには、まず、パソコン本体を持っていないと、いや、ということから始めると日が暮れちゃうので、CD-ROMドライブを持っていない人のために、今回はドライブの接続方法から紹介しよう。

DOS/V (以下PC) ユーザーと98ユーザーを対象としているが、PCの場合、昔からCD-ROMドライブが必須機器だったこともあり、どちらかというと98ユーザーのための講座かな。まあ、これからパソコンを買う人も、あとからこれだ

けの作業をしなくちゃいけないので、最初からドライブを内蔵しているマシンを買ったほうがいい。

それでは、じっくりと、接続までの説明をしよう。で、まず、最初にすべきことは、CD-ROMドライブとパソコンを、どのような方式で接続するか決めなくちゃいけない。下の一覧を見てもらうと分かるけど、98もPCも、それぞれ4種類ほどの代表的な接続方式があるのだ。もちろん、それぞれの接続用ドライブが発売されているので、ここは慎重に選ぼう。



どのマシンにどの方式のCD-ROMドライブを接続するのか?

PC-9800シリーズ

SCSI Cバス

初代98からある、本体うしろの拡張スロットをCバスという。ボードを横にして差す場所ね。SCSIタイプのドライブを接続する場合、SCSIボードをここに差し、専用ケーブルでつなぐ。最も一般的な接続だ。

ファイルベイ

現在の98には、すべてのこのスロットが付いている。本体前の、カバーが外れる部分ね。この接続の利点はドライブを内蔵できることで、最近の主流のタイプだ。接続はIDE方式なので、専用ドライブが必要となる。

SCSI PCI

Xシリーズ、Vシリーズには、本体の端に、ボードを縦に差す部分がある。これがPCIスロットで、Cバスにくらべてデータの転送速度が速いのが特徴だ。SCSI規格なので、ドライブは共通のものが使える。

ファイルスロット

Aシリーズは、通常、ファイルベイとなっている部分が、ファイルスロットという独自のものとなっている。もちろん、専用ドライブが必要だが、現在はほぼ淘汰された規格なので、あまりおすすめできない接続方式だ。

PC

SCSI ISA

PCIバスのない基板は、このスロットにSCSIボードを差す。もし、いくつものSCSI機器をつなげたいなら、この接続方式にしよう。また、スロットに空きがないなら、下に書いてあるIDE接続がいいだろう。

IDE

PCで最も多い接続が、IDEという方式。98のファイルベイと同じで、平べったいケーブルで基盤とドライブをつなぐ。つまり、接続のためのボードがいらないのだ。そして、ドライブ自体も内蔵することができる。

SCSI PCI

ペンティアム用のボードには、98同様、基盤上にPCIバスが付いている。ISAバスよりも小さいのがそれだ。PCIの利点は、ボードの割り込みなどの設定を、マシン側でやってくれることだ。すごく便利である。

SB端子

SB端子とは、サウンドブラスターという、PCの標準的音源ボードに付いている端子のこと。この音源ボードはISAバス用なので、ここにつなげれば、SCSIボード分、ISAバスをあけることができるわけだ。

次はCD-ROMドライブのスピードを選ぼう

自分のマシンへの接続方式が決まったかな？ 参考までに、一番データ転送が速いのがPCIで、お金がかからないのがIDE。そして、SCSIは同じ規格のものなら、メーカーを問わず、7台までつなげることができるので、あとあと周辺機器を増やす場合に向いている。

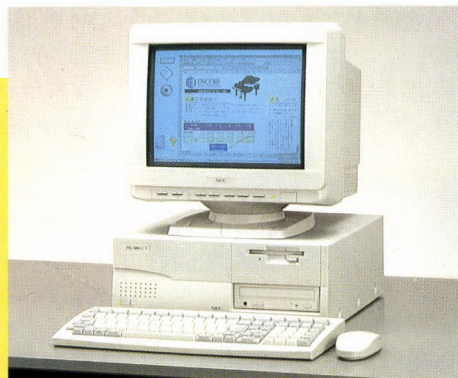
さて、それでは次に、ドライブの速度を決めよう。この速度とは、自分の買うドライブの、データの転送速度のことだ。よく、何倍速、とか書いてあるのは、このデータの転送速度のことを指しているのである。では、何に対して、何倍速と決めているのだが、現在、ほとんど存在しないが、1倍速、つまり等倍のドライブのデータ転送速度、秒間150キロバイトを基準にしているのだ。したがって、2倍速、普通は倍速というが、これは秒間300キロバイトで、4倍速は秒間600キロバイト、というわけ。

当然、転送速度が速ければ速いほど、データを読み込むスピードが速いわけで、待ち時間も短くなる。特に、よくCD-ROMに入っている動画データなどを見る場合、その転送速度が大きく影響し、途中、映像がスキップする、いわゆるコマ落ちという現象が起こることもある。また、画像ファイルなど、大きなサイズのデータを読み込む際も、倍速と4倍速のドライブでは、単純に考えて、待ち時間が倍も違うことになるわけだ。

で、現在の主流は4倍速。出た当初は10万円したドライブも、各メーカーの価格競争によって、もはや限界まで下がってきた。だいたい、2万円程度あれば、外付けでも、内蔵でも、買うことができるかな。今では6倍速なんていうものもあるけど、まあ、コストパフォーマンス的に考えれば、4倍速を買うのが一番いいだろう。

98の内蔵型はファイルベイ

●98のCD-ROM内蔵モデル。ファイルベイに内蔵されていて、内部はIDE接続である。外付けのSCSIハードディスクなど、あらかじめSCSI機器が接続されていないのであれば、迷うことなくこの接続方式にしよう。ほとんどが4倍速タイプである。



おすすめは最近低価格な4倍速タイプ

●現在は主流の4倍速タイプは、モデルが多いこともあり、価格競争でかなり低価格になってきた。2万円前後に集中しているのも、機種も豊富、価格も安いと、特に欠点はない。この速度であれば、作業も問題ない。



内蔵？ 外付け？ キャディー？ トレー？ 何にする？

速度を決めたら、その次はドライブの形式だ。具体的に言うと、ドライブ自体をパソコン本体に内蔵するタイプか、それとも外付けのタイプにするかだ。さらに、ドライブにはCDを入れる方式が2種類あって、先ほどの、内蔵、外付け、それぞれ2種類で、計4種類のドライブがあることになる。

まず、内蔵タイプと外付けタイプの話だけど、これは接続方式によって、だいたい決まっているの

だ。IDE接続だと、基板から出たケーブルとドライブを接続しているわけだから、ほとんどのタイプが本体に内蔵するタイプ。また、SCSI接続の場合、スロットに差し込めるSCSIボードと、ドライブを接続しているのだから、外付けのタイプが多い。というか、SCSIは同規格の周辺機器であれば、どんどん継ぎ足していけるので、逆に外付けでないと拡張するとき不便になってしまうのである。

次に、CDドライブに入れるやり方についてだが、CDを専用のキャディーというケースに入れ、それごとドライブに入れるキャディータイプと、受け皿が出てきて、それにCDをそのまま乗せるタイプと、2種類あるのだ。こちらは一般的にトレータイプと呼ぶ。

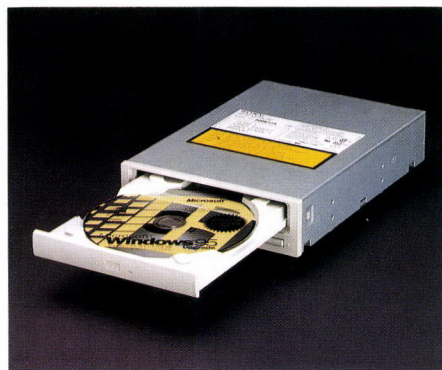
現在では、トレータイプのものがほとんどだが、外付けのものにはキャディータイプのものがあるので、買うときは確認するように。

価格は売り値でみればどちらもほとんど一緒なので、このへんはユーザーの好みで選ぶといいかも。

それぞれの特徴は下に簡単に書いておいたけど、キャディーは出し入れが面倒くさい。トレーは、多少、出し入れのスペースを作ってやる必要がある。と、まあ、特にどちらかに欠点があるわけではないのだが、スペースを作れば済むということもあり、今ではトレーが主流になったようだ。

内蔵トレータイプ

●一番多いのがこのタイプ。イジェクトボタンを押すと、CDの受け皿が出てきて、それにCDを乗せるだけでよいというやつだ。すっかりおなじみなので、特に欠点はないが、ひとつ挙げるとすれば、トレーが出てくる前の部分には、物が置けないことかな。中央が盛り上がったマイクロソフトキーボードなどは、トレーが出るときにぶつかることもある。



外付けキャディータイプ

●外付けSCSI用ドライブは、まだ見かけることも多いタイプ。キャディーという、専用のケースにCDを入れ、それごとドライブに入れる方式だ。欠点は、いちいちCDをキャディーに入れるのが面倒だしということ。逆に利点は、CDがケースに入っているのだから、ラフな扱いができることかな。でも、不便は不便。



それでは、ドライブとボードを接続しよう

今回は買ってからの作業の説明。ここでは代表的な接続方式、SCSIとIDEの2種類を取り上げてみた。98もPCもそんなに違いはないので、どちらも接続の際の参考にしてほしい。

なお、ハードディスクなどと違って、SCSIのCD-ROMドライブに

は、インターフェイス、つまりSCSIボードが製品に付属していない。したがって、持っていない場合は、ドライブと同時に購入しよ

う。このへんはSCSIのほうが割高に感じるかもしれない。

なお、SCSIボードの価格は、だいたい2万円から3万円程度。

SCSI接続

SCSIの接続は最初がやっかい。というのも、SCSI機器は、7台までつなげることができるため、その設定をする必要があるのだ。SCSIボードは電源を投入するときに、SCSI機器が何台つながっているかチェックする。そのため、SCSI機器にはID設定のスイッチ、また

はダイヤルが付いている。この番号はその機器がつながっていることをマシンに伝えるものだから、複数の機器を接続している場合、かならず別の数字にしておく必要があるわけだ。

普通、SCSI機器は買ったばかりの状態では、数字が0(ゼロ)に設定されていることが多いため、ハードディスクなどがあらかじめある場合、重複に注意しよう。これ

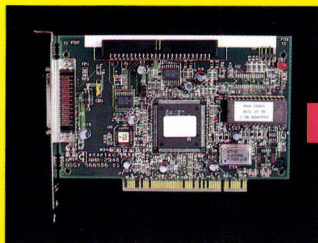
が意外に気がつかないのである。

これが済んでしまえば、あとはボードをスロットに差し、ケーブルでドライブと接続するだけでいい。ただし、SCSIのケーブルには、大きさが2種類あるので、どちらのサイズか確認しておこう。ものにもよるが、SCSIケーブルがドライブに添付されていないことが多い。まあ、普通は小さい、ハーフピッチなんだけどね。

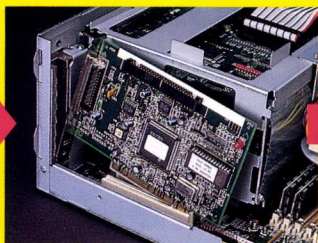
SCSIケーブル



◆これがSCSIケーブル。左がハーフで、右がフル。買うときは確認してからね。



◆最初にボードの設定を済ませておこう。ボードによっては、画面上で行うものとか、自動にしてくれるものもある。



◆どのバススロットに差しにせよ、普通のポートと同じように差せばよい。ちなみに、これはPCI用のSCSIボード。



◆これはドライブ側。このIDは、ほかのSCSI機器と違う数字にしておくこと。マシン側がその機器を判断するためだ。



◆あとはSCSIケーブルでつなげば終わり。SCSIケーブルにはフルとハーフという、幅の違う物があるので注意しよう。

IDE接続

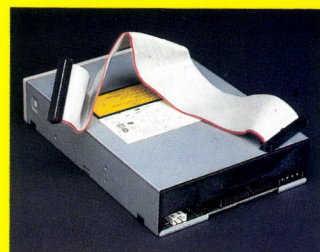
IDE接続は、接続自体はものすごく簡単である。ここでは内蔵タイプを例に説明するけど、特にこれといった難しい設定はない。ただし、SCSIが誤った接続だと認識してくれない程度なのに対し、IDEタイプではマシンが立ち上がらないといったこともある。

この一番の原因は、ケーブルの向きを間違えて差してしまうパターンだろう。ケーブルの差し口にツメがあって、ケーブルが逆に差さらないものもあるが、接続時にはマニュアルで確認して、どちらが1番見ておくこと。IDEのケーブルの多くは、どちらかの1本が赤くなっていて、こちらが1番となっている。ここは要注意ね。あとは電源ケーブルを差すのだ

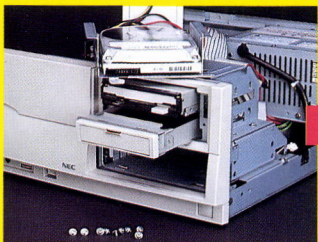
が、これはケーブル口の形が決まっているので、間違えることはない。で、これを差して、ドライブを内蔵してしまえば完了だ。

IDEで接続できるのは2台までなので、ハードディスクをあらかじめ2台接続していた場合は、これ以上つなげることはできないので注意しよう。どちらかのハードディスクを外すか、SCSI用ドライブにするしかないのだ

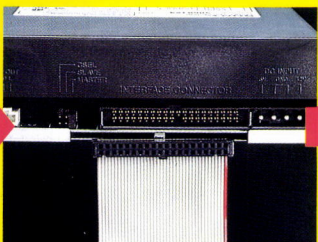
IDEケーブル



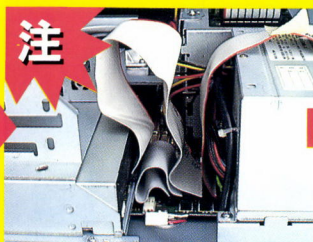
◆薄くて幅が広いのが特徴。取りまわしによっては、折り目をつけると楽だぞ。



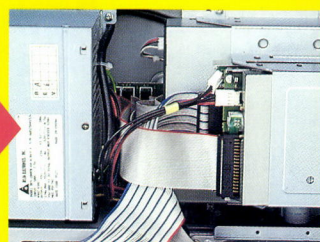
◆マシンによっては、かなりネジを外さなければならない場合もある。これは98だが、ドライブが接続にジャマだった。



◆スロットにドライブを入れ、電源ケーブルとIDEのケーブルを差す。IDEのケーブルには、赤いほうが1番である。



◆接続が向きが正しいか、ちゃんとしているか、必ず確かめよう。間違っているとマシンが立ち上がらないこともある。



◆ケーブルは多少は折り曲げても大丈夫なので、こんな風に詰め込んで大丈夫。ただし、切れない程度にね。

最後にデバイスドライバーを登録すれば完了だ

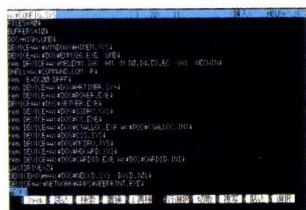
98のNEC純正のCD-ROMドライブの場合

CONFIG.SYSの登録

CD-ROMドライブは、ハードディスクやモニターなどの周辺機器と違って、CONFIG.SYSにひと追加しておかなくちゃいけない。いわゆる、デバイスドライバーの登録が必要なわけだが、ここでは98を例に説明しておいたので、ユーザーはそのまま実行するだけでいいぞ。このCONFIGの書き換えだが、普通はエディターなどを使うのだが、別にワープロや、ウィンドウズのメモ帳や、ライトを使ってもいい。まあ、とりあえず、DOS画面で下にある最初の1行目のコマンドを入力だ。

CONFIGのファイルを開くと、

“DEVICE=~” というのがいくつか並んでいるはず。そこに、このコラムの一番下に書いてある1行を追加すれば、デバイスドライバーの登録は完了だ。簡単でしょ？ 実際は、もうちょっと工夫してやると、よりよい環境になるのだが、ここではここまでにしよう。



▲98の場合、DOD画面でSEDITと入力すると、エディターが立ち上がる。

SEDIT A:¥CONFIG.SYS

DEVICE=NECCD.SYS /D:CD_101

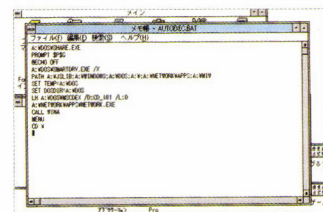
AUTOEXEC.BATへの登録

さて、CONFIGを書き換えたら、今度はAUTOEXECの番だ。ここにはCD-ROMエクステンションというのを登録するのだが、これも簡単な作業なので、なんのことも分からなくても結構。

ただし、ここでひとつだけ注意してほしいのは、MS-DOSのバージョンだ。というのも、ここで説明しているのは、バージョンが5以上のものを対象としている。現在はほとんどのマシンが5以上を搭載しているはずだが、心配な人は、DOS画面で“VER”と打ってみよう。バージョンが表示されるはずだ。もし、5以下であれば、あ

とで説明するフリーエリアの確保も面倒なので、この際、最新のバージョンを買っておこう。

さて、このエクステンションの登録だが、下の最初の1行目のコマンドでエディターを立ち上げ、その下に書いてあるのを追加するだけでよい。これでおしまいだ。



▲別にエディターでなくても、ワープロやウィンドウズのメモ帳でも構わない。

SEDIT A:¥AUTOEXEC.BAT

MSCDEX.EXE /L:Q /D:CD_101

サードパーティー製CD-ROMドライブの場合

上で説明したのは、98にNEC純正のドライブを接続した際の設定だ。したがって、サードパーティー製のドライブを買った人は、ちょっと追加する部分に変更点があるので、上に書いたことをそのまま実行してもダメ。もっとも、多くの人はサードパーティー製のド

ライブを購入しているだろうから、こちらで説明しているやり方をしっかり読んでほしい。また、PCの場合も、こちらに該当する。

と、言っではみたものの、実はドライブを発売しているメーカーのほとんどは、簡単に認定できるインストールプログラムを付けて

いるのだ。これはメーカーによって内容が異なるため、ここではそれぞれのやり方を紹介できないので、ユーザーはマニュアルに書いてある通りに実行して欲しい。

だいたい、添付ディスクの中には、INSTALL.EXEかSETUP.EXEというファイルがあるはず。この

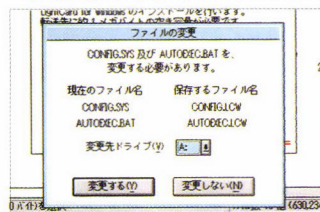
どちらかを実行すれば、インストーラーが起動し、設定を開始してくれる。設定は質問事項に答えていくだけでよく、AUTOEXECだとか、CONFIGなんかも自動に書き換えてくれるのだ。しかも、フリーエリアをなるべく確保してくれる親切なものもあり、このディスクがあるならば、特に詳しい人以外は、任せっきりでいいだろう。

インストーラーが付属で便利、便利

▲ほとんどのメーカーはインストーラーを添付しているので、エディターがない人でも平気だ。しかも、画面に表示される質問事項に答えていくだけでよい。



面倒な作業は全部インストーラーまかせ



▲AUTOEXECやCONFIGなどを、自動的に書き換えてくれるので、設定後、マシンを起動しなおすだけでいい。

B: [ドライブWIN]	
<input type="checkbox"/> cdg	95/05/23 0:00:00
<input type="checkbox"/> icmcd.sys	96/11/17 1:02:00 a
<input type="checkbox"/> icmdosm.sys	3795 95/05/22 1:06:00 a
<input type="checkbox"/> inst.cmm	4330 94/12/15 1:00:00 a
<input type="checkbox"/> inst.exe	88000 95/04/25 1:17:00 a
<input type="checkbox"/> icardw.exe	94544 95/03/30 1:32:00 a
<input type="checkbox"/> icardw.hlp	54641 94/05/30 1:01:00 a
<input type="checkbox"/> icdll.dll	10624 95/03/30 1:31:00 a
<input type="checkbox"/> imbox.exe	17264 95/03/30 1:31:00 a
<input type="checkbox"/> imscdex.exe	25377 93/03/10 6:00:00 a
<input type="checkbox"/> readme.wri	297216 94/12/08 1:00:00 a
<input type="checkbox"/> setup.exe	22080 94/11/28 1:00:00 a
<input type="checkbox"/> setup.inf	692 94/11/28 1:00:00 a

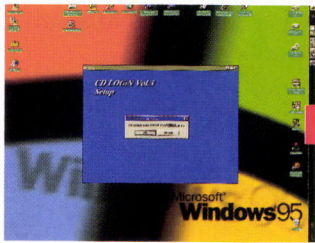
▲ウィンドウズ上からでも、インストール可能。“SETUP”というのがウィンドウズから、“INSTALL”はDOSから実行だ。

ついにブラウザを立ち上げるときがきた

CD-ROMドライブのセットアップが終わったら、いよいよお待ちかねのCDログインを立ち上げる番だ。はやる気持ちでディスクがベコベコだろうが、その前にひとつだけやっておいて欲しいことがある。それは、2~3のプログラムのセットアップだ。

というのも、CDログインの中には、ゲームやムービー、ツール類と、いろんな種類のプログラムが入っている。中には、とあるプログラム上で動くものもあるのだ。たとえば、ムービーを見るためには、ムービーのデータだけでなく、ムービーを再生するための

ボタン押すだけで……



■最初のセットアップだけは、プログラムマネージャーや、エクスプローラーなどから、「SETUP」を実行しよう。

プログラムも必要、という感じかな。特に頻繁に必要なものは下に書いておいたので、しっかり読んでおいて欲しい。また、ごく一部で必要なものは、そのプログラムの説明をしているページ内で紹介しているので参照しよう。

で、このセットアップが完了すれば、今度こそ、本当にCDを立ち上げて結構。思う存分、楽しんで欲しい。CDログイン自体のセットアップは簡単で、ディスクの1をドライブに入れたら、ウィンドウズ3.1だとプログラムマネージャー、ウィンドウズ95だったらマイコン

すぐにセットアップ完了



■まばたきをしている間に、セットアップは完了。さすがにアイコンは流用せず、巨匠の新作描きおろしである。

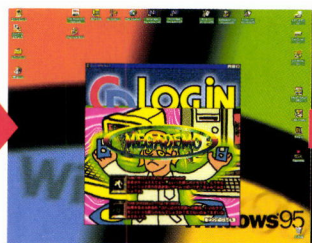
I'm back (訳:戻ってきました)

前号を買ってくれた人には、すっかりおなじみのブラウザ画面がこれ。去年の流行語にもなったウィンドウズ95にも対応しているので、最近パソコンを買った人でも大丈夫、ほとんど変わっていないという気もするが、プログラムの関係には大きく進歩しているのだ。



ックするか、エクスプローラーから、BROWSERディレクトリー内にある「SETUP」を実行しよう。すると、あらたにアイコンがひとつ出現するはずだ。で、このアイコン

いろいろ楽しめる



■アイコンをダブルクリックすると、この画面になる。見たいコーナーのボタンを押せば、すぐに内容が見られる。

をダブルクリックすると、ブラウザ画面が立ち上がる。あとは、見たいコーナーのタイトルが書いてあるボタンを押せば、それぞれのデータが見られるぞ。

CDの入れ替えも簡単



■CDの入れ替えが必要な場合は、このように画面に指示が出るので、内容を気にせずディスク1から立ち上げよう。

注意!! これらのプログラムが必要です

上でも書いたように、CDログインでわりと必要になるものを紹介しておこう。まあ、この3つがあれば、ほとんどの内容を見ることができると、忘れずに、最初にセットアップしておこう。

なお、これらは大抵のCD添付の

雑誌でも必要なものなので、すでにセットアップ済みの人も多いかもしれない。が、今回のプログラムの動作チェックは、添付のCDの中に入っているバージョンで行っているため、一応、再セットアップをしたほうが安心だ。

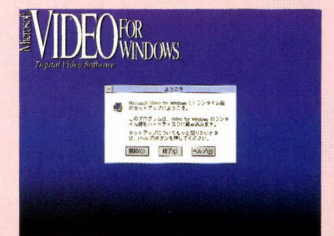
WinG、Win32S (グラフィック強化)

ウィンドウズ用のゲームで必要になることがある、ウィンドウズのグラフィック強化プログラム。セットアップはディスク1のRUNTIMEディレクトリーに、WINGのディレクトリーがあるので、中身を全部ウィンドウズディレクトリー内のシステムディレクトリーにコピーだ。



VIDEO for Windows (ムービー関係)

AVIファイル、つまりムービー関係をウィンドウズで見るのに必要なのがこれ。現在、ほとんどのパソコンに入っていると思うのだが、もし、ない場合は、大手商用ネットからダウンロードしてほしい。特集2には通信ソフトの体験版を収録してあるから、誰にでも手に入れられるぞ。



VBRJP200.DLL (ビジュアルベーシック関係)

特にツール関係のページが必要。これはビジュアルベーシックで作ったものを動かすためのプログラムだ。このプログラムは、ディスク2の中のONLINEディレクトリーにある、WINディレクトリーに入っている。これをウィンドウズディレクトリーのシステム内にコピーしよう。



わりと注意してほしかったりすることもありして

CDログインを楽しむための環境だけど、一応、ウィンドウズ3.1が動いている環境であれば、メモリーやCPU、ハードディスクなど、マシンで問題になるような部分はないはず。とはいっても、やっぱり、CPUは高速なほうがいいし、メモリーもいっぱいあったほうが、操作感覚がいい。まあ、これは特にCDログインに限ったことではなく、どのソフトを動かすにも言えることなんだけどね。

ただ、参考までに、添付のCDの内容を快適に使いたいならば、右上に書いてあるような環境が望ましいところだ。98のラインアップでいうと、Xa7クラスだね。一部の収録ソフトには過剰なスペックかもしれないけど、ウィンドウズ95対応のソフトも収録しているため、ウィンドウズ95の動く環境を考えると、これくらいの能力が必

要だ。メモリーは8メガバイトあればとりあえず問題はないが、欲を言えば16メガバイトは必要。ウィンドウズ95は32メガバイトあれば快適、なんて時代だから、16メガバイトもいるの、といて驚いてはいけなぞ。

では、ウィンドウズ3.1ベースの人はどうかというと、CPUはペンティアムの60メガヘルツか、486だと同等のスピードの100メガヘルツ、いわゆるDX4クラスであれば問題ない。ただ、98では、このへんのCPUを搭載したマシンは、ちょっと前の世代になるので、ビデオアクセラレーション機能を持つウィンドウアクセラレーターを搭載しているものはほとんどない。

もし、CDのムービーデータのコマ落ちが激しい人は、動画再生を直接CD-ROMから行わず、ハードディスク上にコピーしてから再生

このCDログインを200パーセント楽しむためのおすすめ構成は

- ペンティアム75メガヘルツ以上
- メモリー8メガバイト以上
- 4倍速CD-ROMドライブ
- ハードディスク500メガバイト以上
- ビデオアクセラレーション機能付き
ウィンドウアクセラレーター

するとい。かなりなめらかになるはずだ。もちろん、見終わったら消してしまえばいいので、初代CanBeユーザーなど、遅めのウィンドウアクセラレーターで、ムービーが見るに耐えない状況の人はそのようにして欲しい。

なお、特集1に収録されている

ゲームの速度が遅いという場合は、これはマシン自体の問題なので我慢しよう。ただ、ウィンドウズのゲームは、ウィンドウアクセラレーターによっては、改善されることもある。特にPCIバス搭載のマシンでは効果が大きいので、不満のある人は買い足してみよう。

プログラムの解凍のしかたを、この際、覚えちゃいましょう

CDに搭載されたデータの中には、圧縮された状態になっているものがある。こういうタイプのもは、もとの状態に戻さないと実行できないのだ。このことを、解凍する、というのだが、ここでは、その解凍のやり方を紹介しよう。

解凍するには、そのための専用ソフトが必要である。解凍自体は、DOS上でも、ウィンドウズ上でも、どちらからでもできるけど、解凍するソフトはそれぞれ違うので、必ずどちらかのものを入手しなく

てはならない。この圧縮・解凍ソフトは、パソコン通信でプログラムなり、画像データをダウンロードしたときなど、頻繁に必要なので、どちらも揃えておくべ便利だ。

今回、特集2のツールの中にもウィンドウズで解凍できるものも収録しておいたので、持っていない人はぜひ使い方を覚えておこう。なお、もっと詳しい説明などは、特集2の解説を読んで欲しい。右のコラム内では、一般的な解凍書式の説明をしておいた。

高圧縮書庫管理プログラムの一般的な書式

LHA X ○○○.LZH DIR¥ FILES

① ② ③ ④ ⑤

ここでは、昔からよく使われている、DOS上での圧縮・解凍ツールである、LHAの簡単な説明をしておこう。とにかく、拡張子にLZHと書かれたファイルは、圧縮されたものなので、実行するにはもとに戻してやらなくちゃいけないわけ。そこで、圧縮のやり方は別な機会にするとして、とにかく解凍のやり方を覚えて欲しい。上に書いてあるのは、とある圧縮ファイルを解凍するための書式。では、最初からひとつずつ、番号順に解説していこう。

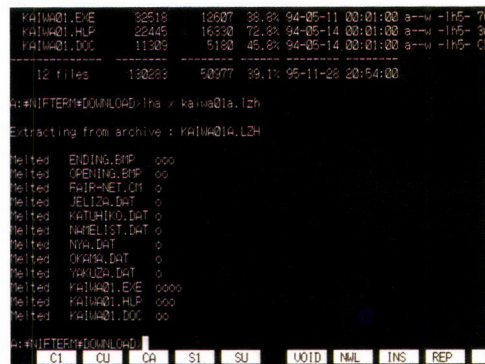
まず①のLHAというのだけど、これがこのプログラムの実行ファイル。したがって、これがないと話にならないので、とにかく、意味がわからなくても打ち込もう。

そして②だけど、これはどういう風に解凍するのか、というオプションのひとつだ。この“X”はディレクトリーごと復元するというオプションで、圧縮される前にディレクトリーがあれば、そのままの状態でもと通りにしてくれる。

次に③だけど、ここには解凍するファイル名を入れる。上に○と書いてある部分にファイル名を入れよう。そのまま○○○と打つてはいかんぞ。あと、拡張子も必ず付けておくこと。

最後に④と⑤だけど、どこにどういう名前で解凍するかの指定だ。付けないと、圧縮ファイルのあったディレクトリーに解凍する。

なお、LHA ?と打つと、画面にヘルプファイルが表示されるぞ。



解凍するとこんな画面になります

解凍するときはこのように、作業をしてくるけど、解凍時間がないので、CPU能力に依存するのだから、画面にはこのように表示され、出てきます。○がずれば、画面にはこのように表示され、出てきます。○がずれば、画面にはこのように表示され、出てきます。

PCの場合

それではPCのほうも紹介しておこう。とにかく、ここに書いてあるのは、あくまで参考用として考えておいてほしい。

で、PCといっても、基本的に98と一緒にMS-DOS上で動いているので、それほど変わりはない。というわけで、ここではPC-DOSのCONFIGを書いておこう。

PCと98との大きな違いは、フォ

ントに関する部分だ。海外のゲームをするのであればいらぬが、日本語版のウィンドウズが立ち上がらなくなるので、多少のメモリーは使うけど、登録しておこう。

で、4行目だが、これは自分の国がどこであるかの設定。これは日本の場合なので、そのまま大丈夫だ。時間、通貨などの設定をここでやっている。そして、3、6、7行目で98と同様、フリーエリアの確保。そして、8、9行目で、先ほど書いたように、日本語表示をさせている。次の10行目は

DOSのバージョンを表示させるものだが、これはなくても結構。ただ、ときどきバージョン違いでソフトが動かないこともあるので、そんなときには入れておくとわかりやすいので便利である。メモリーもそれほど消費しない。

14、15行目はPCに不可欠な音源、サウンドブラスター関係。これは最近主流のAWE32のものなので、それ以外の音源は、この前の部分まで入力し、音源に添付のインストーラーで設定しよう。

最後の16行目でCD-ROMドライ

ブの登録。これはTEACのドライブ用なので、こちらも自分のドライブメーカーのインストーラーに設定してもらおう。

さて、AUTOEXECだが、基本的な部分は98と一緒に。ただ、サウンドブラスター関係のものが多くで、これはそのまま入れておくしかない。注意してほしいのは、10行目のMOUSE.COM。これはメモリーを喰うし、ウィンドウズでは必要ないが、DOSのゲームにはマウスを使うものが多いので、ゲーム遊ぶ場合は入れておこう。

```

BUFFERS=20
FILES=10
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\PIE:512
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICE=C:\DOS\FONT.SYS
DEVICEhigh=C:\DOS\DISP.SYS
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
rem DEVICE=C:\DOS\SIAS.SYS
DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS /X
STACKS=20,256
DEVICEhigh=C:\SB16\DRVACTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DEVICEhigh=C:\SB16\DRVACTMMSYS.SYS
DEVICEhigh=C:\TEAC\TEAC_CDA.SYS /D:\MSCD001 /P:220 /T:0
    
```

```

@ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\BIN;C:\MIW;C:\ASCI
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
SET TEMP=C:\DOS
VER
C:\MOUSE\MOUSE.COM
LH C:\TEAC\MSCDEX.EXE /D:\MSCD001 /M:15
LH C:\SB16\DIAGNOSE /S
LH C:\SB16\AWEUTIL /S
LH C:\SB16\SB16SET /P /Q
    
```

朗報 CDログインには起動ディスク作成モードがあります

もし、フリーエリアを確保しようとしすぎて、CONFIGがメチャクチャになっちゃったら。しかも、マシンが立ち上がらなくなってしまったらどうする？ ふむふむ、システムフォーマットしたディスクから立ち上げる？ そうそう、それでDOSエディターで書き換えれば、もとの状態に戻るよね。

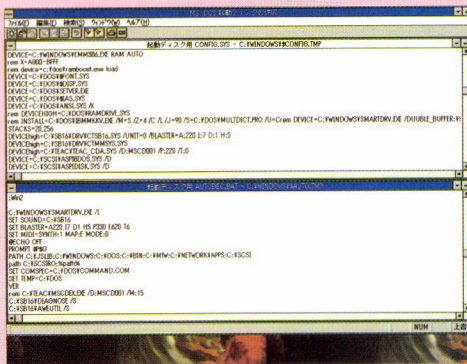
でも、ウィンドウズのエディターしか持っていないのに、ウィンドウズが立ち上がらなくなったらどうだろうか？ 普通、友達に泣きついて直してもらえない。が、安心しよう!! このCDログインには、なんとウィンドウズ上で起動ディスクを作成するモードが

あるのだ。作成も簡単で、ブラウザ画面にディスク作成のボタンがあるので、新しいディスクをドライブに入れてボタンを押すだけでいい。あとは自分のマシン用の設定を編集すれば出来上がりだ。

作成画面には、現在、マシンが立ち上がっている状態のCONFIGとAUTOEXECが表示されるので、設定を変更したり、そのままの状態でもよければ何もいじらず、メニュー画面から、起動ディスクの作成、というのを選べば完成だ。また、CONFIGとAUTOEXECしかないので、フリーエリアも広いので、このディスクにサウンドブラスターと、CD-ROMドライブの設定を

何かあったらこのディスクで修復するのだ

何から起動すればOK。起動ディスクを作成ボタンをクリックすると、メニュー画面から、起動ディスクの作成、というのを選べば完成だ。また、CONFIGとAUTOEXECしかないので、フリーエリアも広いので、このディスクにサウンドブラスターと、CD-ROMドライブの設定を



して、ゲーム用の起動ディスクにするのもいいだろう。

なお、トラブルに関することは、122ページからいくつか紹介して

いるので、何か問題のあった人は、とりあえず読んでみてからあわてましょう。先にあわてると冷静に読めなくなっちゃうからね。では。

注意:この機能は98では使用できません

かつての常識は もう通用しない

見渡す限りの広大なアフリカの大地。仲間にはぐれて、たったひとりでき迷う探検家。日が暮れ、やがて周囲に怪しい雰囲気がたがよう。夜は獍猛な肉食動物の時間。獲物の匂いをかぎ、ハイエナたちが集まってくる。身の危険を感じた探検家は一計を案じ、忍び寄ってくるハイエナの耳に、短い言葉をささやいた。とたんに、ハイエナは食欲を失い、げっそりとして、やがて姿を消してしまった。

探検家がささやいた短い言葉とは「社説を書いてもらえますか」。

というわけで、社説を書かなければいけないので書くのだが、なんだかもう決まってしまいました。世界は。オペレーティングシステム、略してOSは、もうマイクロソフトのウィンドウズ95、CPUはインテルのペンティアムかその後継チップか互換チップ、メモリーは経済的に許せる範囲でできる

つてめはどーだ？ おーげさか

だけ目いっぱい、CD-ROMドライブとハードディスクは当然として、PC-9801シリーズかDOS/Vマシンかの違いはあるものの、それ以外のパソコンはマッキントッシュだけ、というのが、1995年から96年における日本のパソコンの姿。10万年後にはもうミノクソも一緒だろうが、とにかく今はそういうことなのだ。

これはある意味、非常にわかりやすい状況でもある。よーしパソコン買うぞと現金を握りしめて、秋葉原なり日本橋なり石川県片町の電気屋へ行くと、そこにあるのはすべてさきほどのスペックを満たしたハードばかりなり。そりゃ、

ビデオCDが見られるとかテレビが見られるとか、そのテレビ画面をキャプチャーできるとか、即座にネットワークに入れるとか、ま、いろいろバリエーションがあり、でもって、日本人はあれやこれやが少しずつ、という幕の内弁当的マシンが好きだから、メーカーとしてもそれに対応するために幕の内弁当的なパソコンを作るわけだけど、かつてのような百花繚乱、百鬼夜行、百家争鳴、百科事典的状况はだいぶ薄まった。それでも、このボディのカーブがどうの、使っているネジがどうのと枝葉末節を楽しむマニアも……、いるわきゃねーか。

ようするに、もはやハードの時代ではなく、ソフトなのだよ、なーんてことは誰でも知っているけど、国内販売台数が500万台を超え、ネコもヒシヤクもパソコンを使うようになって、そこらへんの難しさがクローズアップされているようだ。なにしろ、ハードウェアの操作が自転車の運転だとすれば、ソフトを使いこなすのは超音速スーパー飛行機を操縦するようなのだ。たとえが変か？ そうか。

いずれにせよ、世の中はウィンドウズ95とかまびすしいが、本当の話、あれはオペレーティングシステムなのだから、それ自体でどうこうというものではない。しばらくはフォルダにファイルを入れたり出したり、メニューバーを上にしたりにしたり、ゴミ箱の位置をアレンジしてみたりと、なんだかそこそこ楽しいが、やがて、その上で動くソフトが問

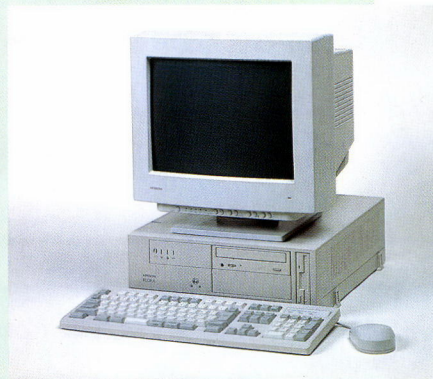
ここらへんが如実に違ってきた



流通 パソコンおよびソフトは専門店へ、という常識は徐々に変わりつつある。大型量販店やスーパーマーケットがかつて鬼門と思われていたパソコンソフトの販売を始め、地方進出も果たしている。いずれは、どこでも買える、という状況になるのでは。



ソフト ウィンドウズ95に行列ができたのは記憶に新しい。強力な販売力を持った大規模ソフトハウスが有利になってくるのは、一般消費者相手のお商売では当然。しかし、ユーザーが増え、パソコンに慣れ、嗜好が複雑になってくると、混沌化の可能性も



ハード すでに、ウィンドウズ95さえ動いて、それなりに強いマシンなら、なんでもよくなりつつある。これからはさらに価格競争にシフトしていくはず。そうなれば、体力のある巨大資本が有利だが、技術は突然に急激変化する可能性もあるはずだ。

題になり、そのソフトで何ができるかが気になるはずだ。

なんだかオレは、今ウィンドウズ95がプリエンプティブなマルチタスクをしているような気がする。あ、たった今タスク # 9 が実行された、などと言うバカスケよりは、どうやらドライバーがぶつかっているようだと言われてマシンに耳を当て、べつになんの音もしないですよと答える人のほうが多い、というわけだ。もっとわかりにくい？ そうだろうとも。

というわけで、現在ただいま、空前絶後の勢いでパソコンが売れてはいるものの、我々の得意分野であるところのエンターテイメント分野、難しい言葉で言うとゲームかな、は、もうちょっと、という雰囲気。理由はいろいろとあるだろうけど、たとえば、新しいユーザーの方々にとって、ここ10年にわたって様々なアトラクションが加えられ、ようするにどんどん難しくなってきたゲームそのもののエントリーし

づらさみたいなものもあるかもしれない。あるいは、どのゲームを見ても、かつてやったことのあるものの焼き直しか、コンシューマーかアーケードマシンのに似てるといふ見方も成り立つかもしれない。本当はそうではないとしても、そう見えちゃう、ってことはあるものだ。さらには、バンドルソフトがあり、それで一応の作業ができるのだから、なかなかショップへ行こうという気にならないのかもしれない。なにしろ、ショップそのものも、大型化し、最近でこそ地方都市でも容易にソフトを購入することができるが、すこし前では、我々のもとにも「ゲームを買うためには県庁所在地まで列車にのらなければなりません。列車は2時間に1本です。行っても欲しいソフトがない場合もあります。仕方がないので、売れてそうなソフトを買います。ク○ゲーだったら目も当てられませんので、テレかください」というおたよりが来たり来なかったりするのだ。ほと

んど来ないけど。

バンドルソフトについては、マイクロソフトが各ハードメーカーに自粛を申し込んだり、結局はハードメーカーに押されてバンドルを認めたりといったことが新聞に載っていたりもしたが、ともあれ、でもない。ソフトがオマケっていうのには抵抗があるが、しかし、新しいソフト流通がそろそろ出てくるんじゃないかという雰囲気があるのも事実。すなわち、これまでのように、メーカーが作り、それを流通業者がショップへ運び、最後にユーザーの手にわたるといふ流れの問題だ。最近とみにメディア端末としての性格を強調されているパソコンが、そのような、なんちゅうか、ちょっと古いスタイルのままというのナンじゃないかという気持ちがある。具体的にどのような形が出てくるかはまだ想像するだけだが、ほら、インターネットつうんですか、そんなようなものもあるし、それがまた

始めての人がパソコンを購入する強力な動機になっているようだし、一過性のブームで終わるのかそうでないのかは神様しか知らないが、いろんな可能性は、まあ、ある、ってことでひとつ。

かつて、小さく、暗黙の了解に支配されていた我が国のパソコンシーンは、ごく当然のことながら、国際化と一般化の急速な発展により、従来常識のような気がしていたことが、この際、ことごとく変化していくのではないかということだ。どこがどうなるか、というのは、資本主義のことなかれ主義的なんかおさまるところにおさまるんじゃないの的に進行していくのだろうが、それにしても、今やパソコン雑誌にCD-ROMが付くのなんかごく当然。CDログインの第1号をやったとき、そうなるとは想像もつかなかった、ってことはないが、世の中は勢よく変わるってのは月並みな結論かね。

ログイン副編集長 松本隆一

今日の話題

パソコンとかけて、美少女の5人姉妹ととく そのココロは、どれでもいいからひとつつくれ

1996年の

パソコン事情 IN JAPAN

今、DOS/Vなのか、98なのか

今、日本国内でのパソコン事情は、非常に不安定であると言える。DOSベースでマシンが稼動していた数年前までは、PC-9801が全盛であった。しかし、ウィンドウズ3.1が普及し始め、アプリケーションがほとんどウィンドウズ上で動くようになってきたあたりから、PC-9801の地位は揺らぎ始める。そう、DOS/Vマシンの大規模な日本進出が始まったのである。

元々、ウィンドウズの目的の中には、マシン間の壁をなくして、アプリケーションを共有しようというものもあったため、DOSベー

スのソフトのことを考えなければ、もはや98だろうがDOS/Vだろうが構わない状況だ。しかし、コストパフォーマンスを考え出すと、これはDOS/Vのほうが圧倒的に有利になってしまう。なぜ98はそんなに高いのか。この価格差はどこからくるのか。そんな疑問が投げかけられる中、ようやくNECも低価格化に拍車がかかってきたようだが……。

そして、いよいよウィンドウズ95が発売され、市場がどのように揺らぐのかを見てみたところ、やはり難航しているのは98のほうで

あった。マシンも安くなって、巻き返しが見られるかとも思ったが、インストール作業が中断されてしまうことで新聞に取り上げられたり（あんなに騒ぐほど大変なことじゃなかったけどね）、ドライバーの関係で、DOS/Vのウィンドウズ95ではちゃんと動くソフトが、98のウィンドウズ95では動かなかったりと、物議をかもし出している。しかも、日本のメーカーもその重い腰を上げ、ようやくウィンドウズ95上でのソフト開発を始めたというのに、NECがこれではどうにもならない。もう少し万全の体制

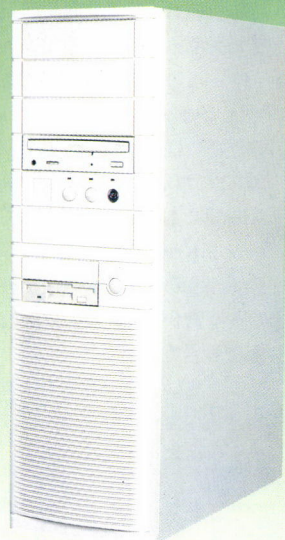
を取れなかったものか。

こういった状況から考えるに、ウィンドウズ95を使うのであればDOS/Vマシン、という見識がかなり強まっている。ソフトが出たのに98じゃ動かない、というのはあまりにも惨めだからね。とはいえ、これからさらなる巻き返しがあるかもしれないし、ナムコとNECが手を組んだ3Dボードも気になるところ。まあ、市場は拡大されたわけだから、どちらかのマシンにしがみつ়く必要性は確実に消えたわけだね。さてさて、今年はどうなりますやら。

国民機98の行末は？



◆98とDOS/Vが一体になったマシンが発売される、なんてウワサもあったけど、本当にウワサだけだったのかなあ。NECはこのまま98で突き進むのか!? それとも、海外で発売しているDOS/Vマシンを日本でも売ることになるのか!?



DOS/Vは98の
シェアを上まわるのか!?

98の長所と短所

では、98とDOS/Vのどちらかを
選択する場合、どのあたりに注目
したらよいか。そこらへんを、
長所と短所を見ながら検討してみ
よう。

まずは98から。このマシンは、
日本では馴染みが深く、ソフトも
大量に出まわっている。ゆえに、
買ってソフトに困ることはなく、
有意義に活用できるはずだ。ゲー
ムも山ほど発売されているしね。
しかし、ここ数年でそんな状況は
一変してしまい、日本でのアドバ
ンテージを保てなくなりつつある
のが現状。ソフトのウィンドウズ
化が促進された結果、98の存在意
義が薄れてきているのだ。

だが、そんな98も低価格化が進
み、一時期のDOS/V攻勢をしのい
でいる。98でもウィンドウズが快
適に動くことをわかってもらおう
と、CMなどにも力を注いでいる様
子だ。「ウィンドウズに見放されて
しまったら、98はただのアダルト
ゲームマシンと化す」と語る事情
通もいるようだし、このあたりの
危機感はNEC側も持っているのだ
ろう。まあ、アダルトゲームがや
りたいのであれば、迷わず98を買
うことをオススメするけどね。と
まあ、そんなわけで、98は入門用
には最適と言えるかもしれないけ
れど、これからの標準マシンとは
言い難いかもしれないね。

DOS/Vの長所と短所

次にDOS/Vのほうの長所と短所
を見てみるとしよう。まず長所だ
が、これはなんといっても世界標
準パソコンであることが挙げられ
る。今までは、パソコンは狭い日
本国内のみで使用することさえ考
えていればよかったわけだが、イ
ンターネットの普及など、ワール
ドワイドにパソコンが活躍するよ
うになってきた現在では、やはり
このステータスは大きい。ウィン
ドウズソフトにしろ、海外のもの
はDOS/Vを前提として考えられて
いるため、98のウィンドウズでは
動かないこともままあるのだ。

そして、もうひとつの長所はコ
ストパフォーマンスの高さ。スペ

ックと価格を比較した場合、目を
疑ってしまうほど国産パソコンと
は差がある。同じペンティアム90
メガヘルツのマシンなのに、どう
して10万円も違うの？ と文句の
ひとつも言いたくなくなってしま
うほど。やっぱり高性能低価格は最大の
魅力だ。

しかし、だからといって短所が
ないわけではない。世界標準のため
周辺機器が山のように発売され
ており、ソフトメーカーの対応が
追いついていなかったり、特殊な
ボードが装着されているとソフト
が動かなかったりと、このあたり
は初心者にはとっつきにくいこ
ろだろう。

で、結局のところ……

簡単に、日本を席捲するであろ
う2大パソコンを比較してみたわ
けだが、別にこっちがダメだから
こっちにしなさい、などと強制す
るつもりはない。こういったこと
をヒントにして、自分が損をしな
いパソコン選びをしてもらいた

わけなのです。いくら安くなった
と言ったって、まだまだ10万、20
万はする代物なんだしね。

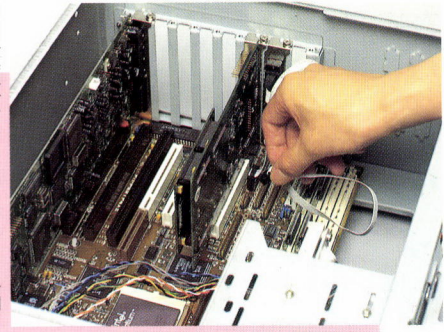
まあ、参考までに言わせていた
だくと、ゲームだけで見た場合、
コンシューマーライクなのが遊
びたいのであれば98のほうが強い

◆ホビーユースに用いる場合、ゲームの多
さは98のほうがズバ抜けている。アダルト
ゲームも多いしね。DOS/Vのほうにも
ゲームはたくさん出ているけど、いかにせ
ん英語のままでは……。まあ、最近はお
カライズも早くなってきたので、それ
ほど気にすることはないかな？ しかし、
ゲームもウィンドウズ化していくと、98
の運命やいかに、つてとところかな。



◆ハイスベックなマシンは、DOS/Vの
同程度のマシンと比較してしまうとまだ
高い。いわゆる普及型マシンはそれほど
価格差はないんだけどね。これはもうよ
つとなんとかしていただきたいところだ。
それと、PCIバスを積んでいるにも関わ
らず、DOS/Vのそれと互換性がないわ
いうのもどうかと思う。そろそろ協調性を
前面に押し出したほうが……。

◆世界標準で、アーキテクチャーも公開さ
れているため、互換機が山のように発売さ
れているDOS/V。それだけパーツ類も
豊富というところで、その気になれば自分
でパーツ類を買ってきて、好みのマシンを作
り上げてしまうことも可能だ。したがって
どこか一部が型遅れになった場合、そのパ
ーツだけを交換するということが容易であ
る。このあたりも魅力のひとつかな。



◆ゲームなど、エンターテイメント関係の
ソフトがウィンドウズで続々と発売される
ようになれば、DOS/Vの天下と言える
だろう。しかし、現時点では98のDOS
でしか動かないゲームが多く、ちょっと苦戦
気味。DOS/Vのいかずゲームは英語版
だったりするしね。まあ、あと1年の辛抱
と言えなくもないので、早めに手を打っ
ておくのもひとつの手かと。

し、よりアダルトなもの(エッチな
意味じゃないよ)を求めるのであ
ればDOS/Vのほうが強い。ビジネ
ス面で見れば、今のところ対応う
んぬんの絡みでDOS/Vのほうが強
いが、長い目で見た場合、日本語
環境に強くなるのは98のほうだ
とも考えられる。混沌としたパソ
コン市場の中で、時代の流れを読む
のはあなたなのだ。



OSはウィンドウズ95で決まり

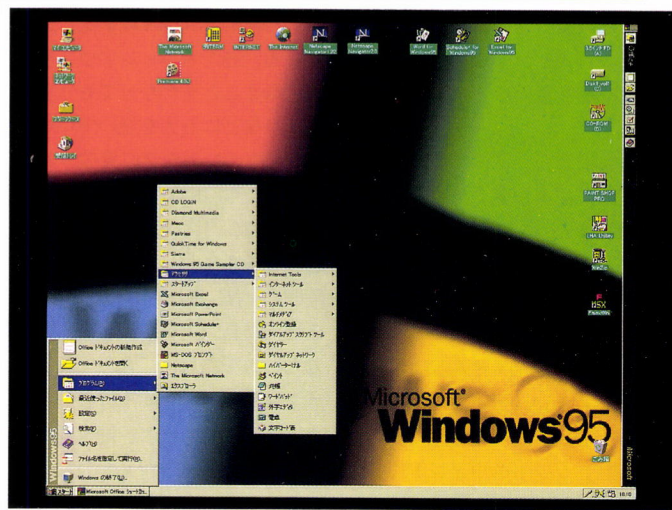
「パソコンは、ソフトがなければただの鉄塊」という言葉があったかどうかは定かではないが、とにかくソフトがなければ何もできないのは本当だ。しかし、そのソフトを動かすために、さらに必要なソフトがある。それがOS（オペレーティングシステム）といわれるものだ。

3～4年前までは、OSというとMS-DOSのことを指していたわけだが、数年前からその様相は変化し始めた。そう、ウィンドウズ3.1の登場である。グラフィカルな表示で誰もがパソコンを使えるようにと設計されたウィンドウズ3.1は、マルチタスク、ソフトの共通化などさまざまな特徴を兼ね備えたものだった。ここまでの実用性を持たせるまで幾度のバージョンアップを積み重ね、ようやく日の目を見たウィンドウズ。しかし、このウィンドウズは動作が不安定であったりしたことから、MS-DOSユーザーを完璧に移行させることはできなかったのだ。あくまでもMS-DOSの上で動くOS、という設計思想が招いた災いなのか、結局、ユーザーはウィンドウズ派とMS-DOS派に2分されてしまう。

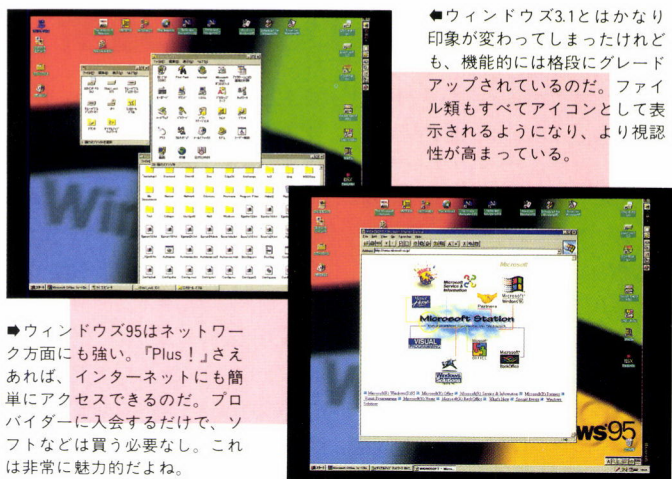
そして、1995年11月23日。その

OS 論議もついに終わりを迎えることになる。ウィンドウズ95が発売されたのだ。これまでOSは空気のような存在でしかなかったわけだが、ウィンドウズ95の扱われかたは尋常ではなかった。まだ記憶に新しいとは思いますが、まさに世界中が待っていた、と言わんばかりのフィーバーぶり。たかがOS、されどOS。OSの性能いかんでソフトのパフォーマンスが大きく変わってくることは、パソコンに携わる人間ならば誰もが承知のことだろう。そして、そのOSがウィンドウズ的设计思想を見事に実現してくれているのであれば、これにまさるものはないはずだ。

ついにMS-DOSの呪縛から解放された。世に飛び出したウィンドウズ95は、これからのパソコン界にはなくてはならない存在である。あらゆる側面からウィンドウズを見直し、不満とされてきた点が改良され、これでパソコンユーザーのほとんどが、不安を抱かずにウィンドウズ95へ移行できるに違いない。ウィンドウズ95が、これからのパソコンの未来をもっともっと明るくしてくれるはずである。マイクロソフトの天下はもはや揺るぎない。



▲これがウィンドウズ95のデスクトップ画面。昨年11月に日本語版が発売され、主要都市はお祭り騒ぎに。これからの標準OSとしての存在を感じさせるよね。



◆ウィンドウズ3.1とはかなり印象が変わってしまったけれども、機能的には格段にグレードアップされているのだ。ファイル類もすべてアイコンとして表示されるようになり、より視認性が高まっている。

◆ウィンドウズ95はネットワーク方面にも強い。「Plus!」さえあれば、インターネットにも簡単にアクセスできるのだ。プロバイダーに入会するだけで、ソフトなどは買わず必要なし。これは非常に魅力的だよな。

MS-DOS

```

C:\>DIR
.                DIR                179  12  19  95  2:45a  cdb19f.1nt
ADVSHOPF.1NT    DIR                69  12  14  95  7:35p  mactshope.1nt
PRESTO.1NT      DIR                52  12  14  95  7:35p  prestos.1nt
MPI MUNCH.1NT  DIR                1,595  12  14  95  7:35p  mpi munch.1nt
MPI OVER.1NT   DIR                0  12  14  95  7:35p  MPI OVER.1NT
MMMPF.1NT      DIR                83  12  14  95  7:35p  MMMPF.1NT
NEW DATA      DIR                51  797  03  18  95  6:24p  NEW DATA
COMPTON.HLP    DIR                786  12  15  95  8:22p  $COMPTG.TMP
$AUTO.TMP      DIR                425  12  14  95  6:12p  $AUTO.TMP
SVSMXFR.1NT   DIR                203  12  19  95  2:52a  SVSMXFR.1NT
ODFL.1NT       DIR                67  12  19  95  6:11p  odfl.1nt
UTN.PCM        DIR                11,965  12  21  95  1:50a  UTN.PCM
SYSTEM.PCM     DIR                2,178  12  21  95  1:50a  SYSTEM.PCM
PREMFER.PCF   DIR                487,344  12  26  95  3:29p  PREMFER.PCF
I.HD.DLL       DIR                82,864  02  14  93  1:10a  I.HD.DLL
PREMFER.1NT   DIR                152  12  21  95  1:51a  PREMFER.1NT
DELUXE.TCO    DIR                766  11  21  94  12:00a  DELUXE.TCO
OTQ.D.OTC     DIR                7,312  03  09  95  12:00a  OTQ.D.OTC
FORMATA.PTF   DIR                1,019  12  18  95  11:35p  FORMATA.PTF
MKTISK.FAF    DIR                399,822  12  14  95  8:25a  MKTISK.FAF
285 file(s)   23,661 bytes free
18 dir(s)     192,970 bytes free
6 AUTHORS:
    
```

◆今までご苦労さまでした、と労いの言葉のひとつもかけてあげたくなるほど、パソコン市場に浸透していたMS-DOS。ついに終焉のときだ。

ウィンドウズ3.1



◆グラフィックを用いることで操作を容易にしたものだが、あくまでもMS-DOSの上で動くことが前提とされているため、制約が多かったのも事実。

ウィンドウズ95



◆MS-DOSの呪縛から解放されたウィンドウズ95。ようやくパソコンのパフォーマンスを120パーセント引き出すOSが誕生したわけだ。

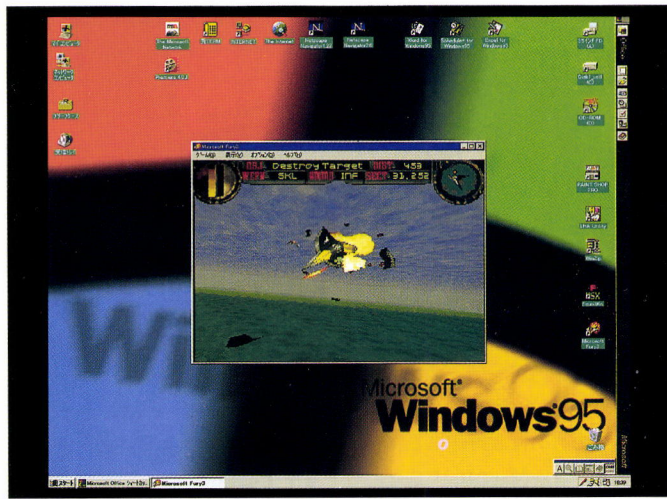
ウィンドウズ95はゲームOSなのである

ウィンドウズ95が、別名「ゲームOS」と呼ばれていることはみなさんもご存じだと思う。では、なぜそう呼ばれているのかはご存じだろうか。ここでは、そのあたりを軽く触れてみよう。

まず、ウィンドウズ95は、ウィンドウズ3.1に比べてグラフィックまわりの能力が格段にパワーアップされている。これは、ウィンドウズ3.1がゲームに不向きである、と散々叩かれた結果だろう。これまでは、ゲームはDOSで、ビジネスはウィンドウズで、という

風潮があったわけだが、これではマイクロソフトが望むOS一本化が実現しない。そんなわけで、ウィンドウズ95はグラフィックにも強くなっているのである。

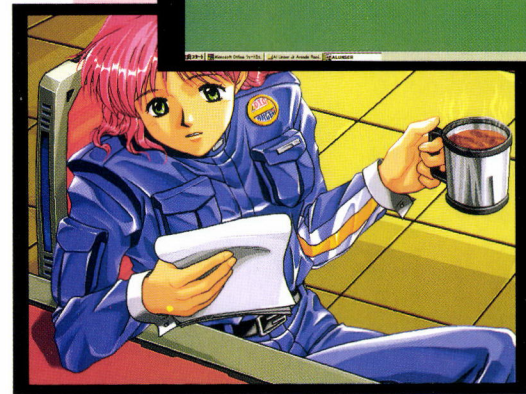
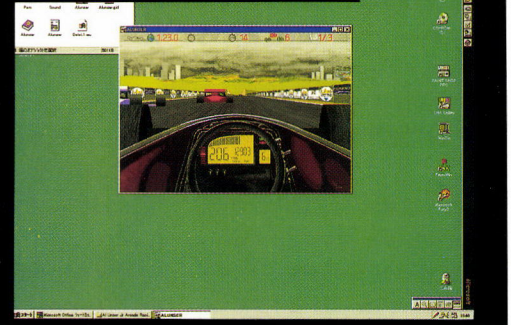
また、それに関連するゲームの開発キットも、マイクロソフトのほうで用意されているとなれば、その姿勢が本気であることは疑う余地もない。事実、すでに発売されているいくつかのソフトを見る限り、その実力がいかほどのものかは把握できるはず。これからの展開に大期待だ。



▲「Fury3」は、ウィンドウズ95のグラフィック処理能力とパフォーマンスを知るうえで持っているこのソフトだ。もうグリグリ動いちゃって大変！



レースゲームなんかもすぐに出てたりします。これは、「AL Unser Jr」というゲーム。スピード感たっぷりてなかなか燃えるぞ。



▲アダルトゲームもすでに登場！ やり文化を支えるのは風俗ですか。新しいメディアが浸透していくためには、アダルト方面が充実していなければならない、という説もあるもんね。

マッキントッシュの言い分

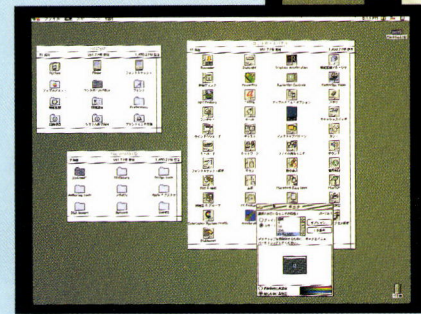
さて、ここまで散々98とDOS/Vについて語ってきたわけだが、マッキントッシュはどうか？ これにも触れておかないと、各方面から怒られてしまいそうなので、いってみたいと思います。

まず、なぜここで大々的に取り上げなかったかという、マッキントッシュはホビーユースマシンとしては不向きだから。マシンにはそれぞれ得意分野があって、マッキントッシュの場合はグラフィカルな部分に長けていると思うのだが、それがエンターテインメントに結びついている

かという、答はノーだ。デザイン分野にはものすごくパフォーマンスを発揮するが、CDログインはあくまでもエンターテインメントにこだわっているの、ここではあまり大きく扱っていない。ゲームがしたい人にパソコンをすすめる場合、胸を張ってマッキントッシュとは言えないね。パソコンにも、得意とする土俵があるわけだ。

ウィンドウズ95が発売されたときのテレビ報道などのように、この世はマックかウィンドウズ、なんていう極論は信じちゃいけません。

▼マッキントッシュは、グラフィック処理には長けているが、それを用いてインタラクティブ性のあるものを作ろうとすると、結構厄介なようだ。CPUの処理速度も問題なのだろうが、速いマシンはやたらと高い。そのへんも原因か。



▲アダルトCD-ROMが出始めたときはかなり注目されたが、今ではその勢いもどこへやら。しかし、そのフォルムのよさから女性にも人気があるようだし、もう少しメディアに取り上げられてもいいような気が……。う〜む。

CPUはどうなるのか?

Pentium全盛となるか?
PentiumProはどう受け入れられる?
PowerPCの運命は?

それでは次に、マシンを選ぶときに重要になる、CPUに的を絞って話を進めてみよう。

いまや、パソコン界を座巻しているCPUといったらペンティアムだ。ひと昔前からは考えられないほどの処理速度を実現してくれるわけだが、いまやそのペンティアムでさえ、“重い”だの“遅い”だのと言われてしまっているのだから、人間とは恐ろしいものだ。つい2年ほど前までは486が主流で、これ以上速くなっても意味がない、なんて囁かれていたのに、ペンティアムが登場するやいなや、時代はペンティアム! と息巻いてしまうんだからねえ。そして今度はペ

◆こちらはペンティアムの120メガヘルツ版。コストパフォーマンス的に最も優れていると言える。今では4万円代。

ンティアムプロときたもんだ。ペンティアムプロは、ペンティアムがふたつくっついたような設計になっているため、その処理速度は単純に考えても2倍ということになる。いったいどこまで速くなれば、インテルさんは気がすむんでしょう? と、一般ユーザーはほやきたくもなと思う。大枚はたいて買ったペンティアムマシンが、1年足らずで型遅れになってしまっ

ってはねえ。こんな状況の中、はたしてペンティアムプロがすんなり受け入れられるかどうかは、いかんともしがたいところ。まあ速いのは認めるが、そのペンティアムプロの登場により、今までのペンティアム



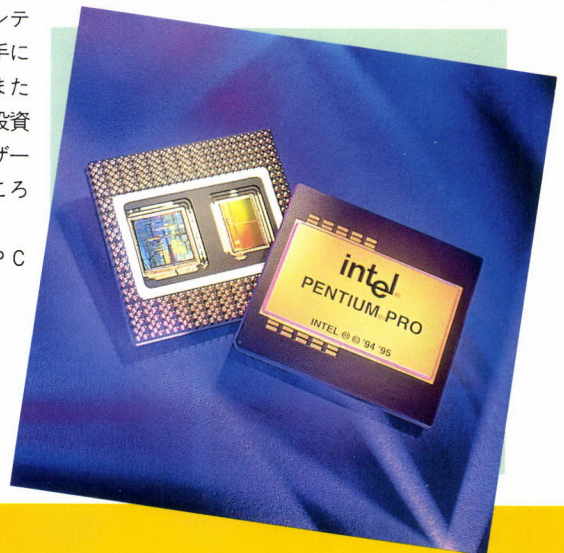
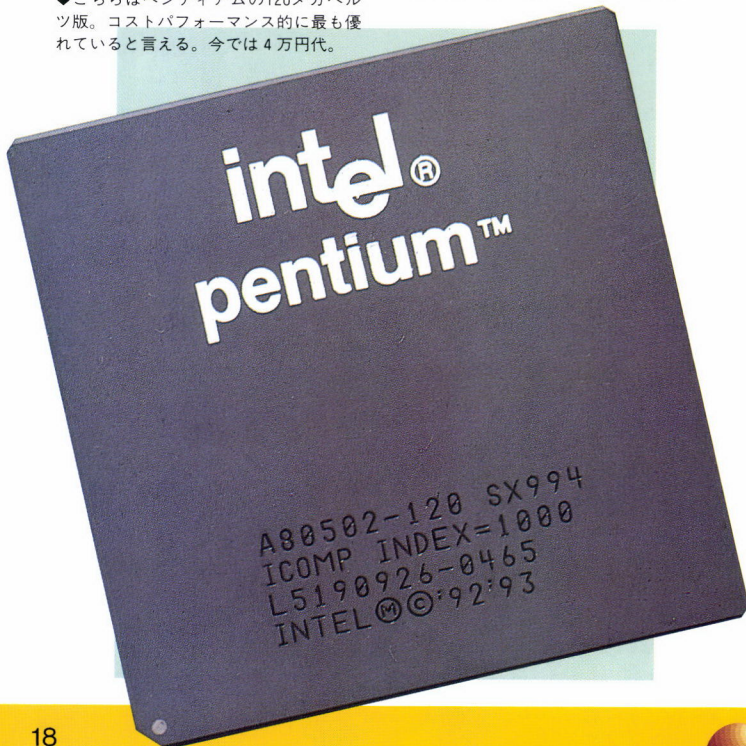
◆一時代を築いたペンティアム90メガヘルツ版。今では2万円を切る値段で売られている。技術の進歩は速いですな。

がバカ安になっている事実も見逃せない。90メガヘルツのものなどは、もはや2万円を切っている状態だし、一時期8万円もした133メガヘルツのものは5万弱にまで落ちている。ユーザーからすれば、ここが買い時と思えるかもしれない。こういった状況から考えるに、ペンティアムプロが浸透するにはまだあと1年はかかると思われる。この間に安くペンティアムマシンを手に入れるか、はたまた将来性を考えて投資するかは、ユーザー次第といったところだろう。

最後にパワーPC

◆そしてこれが、ウワサのペンティアムプロ。はたしてどれほどの処理速度を実現してくれるのであろうか。楽しみだ。

についてだが、速度的にペンティアムと同等とはいえ、その能力を一般的に体感できるマッキントッシュ上で見る限り、エンターテイメントにおいては同価格帯のペンティアムマシンより遅いと言わざるを得ない。いくら設計思想が優れているとはいえ、ソフトがその性能を発揮させることができなければ、もはやシエラのペンティアムを上まわることは不可能だ。



3Dボード全盛となるか?

最後に、これからのパソコン界を賑わすであろう、3Dボードについて触れておこう。

3Dボードというのは、画面が飛び出したり、立体的に見えるようにするためのものではないので、勘違いのないようにしていただきたい。ここでいう3Dとは、いわゆるポリゴンのこと。で、3Dボードというのは、ポリゴン処理とそれに付随する機能をパソコンに提供するハードウェアなのだ。

これがあると、パソコンでもコンシューマー機並みのポリゴン処理が可能になるため、あらゆるメーカーから注目を集めている。先陣をきったのが、昨年末に発売された、Daiamond社のEdge 3D。これにはウィンドウズ95用の「バーチャファイターリミックス」や「パンツァードラゴン」が添付さ

れており、ゲームフリークならば是が日にでも欲しいところ。セガの今後の動きも気になっちゃうよね。しかし、残念ながらこのボードはDOS/V用のものしか発売されていないのだ。

次に注目したいのが、NECから発売される3Dボード。これにはナムコが参入しており、「レイブラーサー」や「鉄拳」などが移植されそうな気配。だがしかし、こちらはこちらで98用のものしか発売されないとか。う〜む、3Dボードを買う前にマシンが限定されてしまうとはねえ……。

では、クリエイティブ社から発売される3Dブラスターはどうだろうか。メジャーなソフトメーカーはついていないものの、パソコンメーカーはコレにもっとも注目しているようなのだが……。

NECとナムコ

Edge 3Dに負けるか、とばかりに、NECも3Dボードを発表した。こちらはどうかガッチリとナムコと手を組んでいるようで、ボード専用のウィンドウズ95用ソフトとして「レイブラーサー」や「鉄拳」などの発売を予定している。こちらもなかなか楽しみなところで、目が離せないね。



▲NECの3Dボードがあれば、なんと「鉄拳」が遊べてしまうのである。



▲いやいや、それだけじゃない。あの「レイブラーサー」も遊べるんだ。これが。DOS/Vにするか98にするか、この時点で迷ってしまうよね。

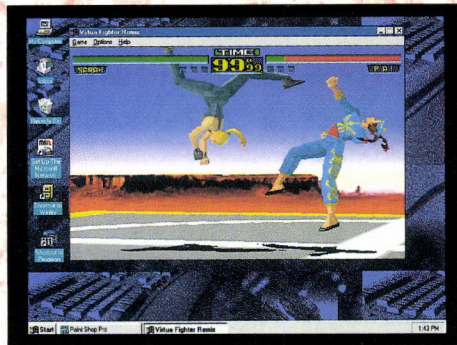
DiamondとSEGA

なんとウィンドウズ95用の「バーチャファイターリミックス」がバンドルされているウサの3Dボード、それがEdge 3Dだ。

Edge 3DにはNV1というチップが搭載されており、セガはこのチップ用にソフトを開発してい

く予定とのこと。したがって、必ずしもEdge 3Dでなければセガのソフトが遊べないというわけではない。とはいえ、今のところNV1搭載ボードはこれしか出ていないから、選択の余地はないんだけどね。

▲言わずと知れた「バーチャファイターリミックス」。Edge 3Dがあれば、このゲームがウィンドウズ95上で遊べてしまうのだ。しかも、Edge 3Dにはセガサターン用のコントローラバットがふたつ接続できるようになっているので、入力機器に困ることはない。これはもう、欲しくなっちゃうでしょ。



▲「バーチャファイターリミックス」だけじゃないぞ。なんと「パンツァードラゴン」まで遊べてしまうのだ。これだけのクオリティのものウィンドウズ95上で動いてしまうというのはちょっと驚きだね。セガがこれからどんなタイトルを移植してくれるのか、楽しみでしようがない。

3Dブラスターはどうなる?

さて、もうひとつ忘れてはならないのが、クリエイティブラボの3Dブラスターだ。ほかのふたつのボードのように、大手ゲームメーカーとの絡みはないようだが、パソコンゲームメーカーは、サウンドブラスター系の実績からかなり注目しているようだ。しかし、今や標準となりつつあるPCIバス用のものが、3月まで発売されないというのは痛いかも。



▲3Dブラスターにもバンドルソフトは同梱されるのだが、ビッグタイトルがないためにアピール度が少ない。実力はどうか? パソコンソフトメーカーは、かなり注目しているようだ……。

ベストゲーム体験版集

for

DOS/V

PC9801

Win3.1

Win95

CDログイン3号では、ウィンドウズやDOSのゲームなど、計36本を収録しました。そのほかに、オリジナルゲームなどもあります。まあ、数的には前号には及ばないものの、中身はかなり厳選されているので楽しんでいただけるものと思います。

とりあえず、DOS/V用のソフト、PC-9801用のソフト、ウィンドウズ3.1用のソフト、ウィンドウズ95用のソフトと、4つのカテゴリーを用意してみました。この本の

編集をしている段階で、ウィンドウズ95用のソフトの体験版を手に入れるというのは結構難しく、結果3本ということになってしまいました。いやはや面目ない。年末の追い込み時期に、「体験版作ってください〜」といっても、そりゃメーカーさんは困ってしまいますな。

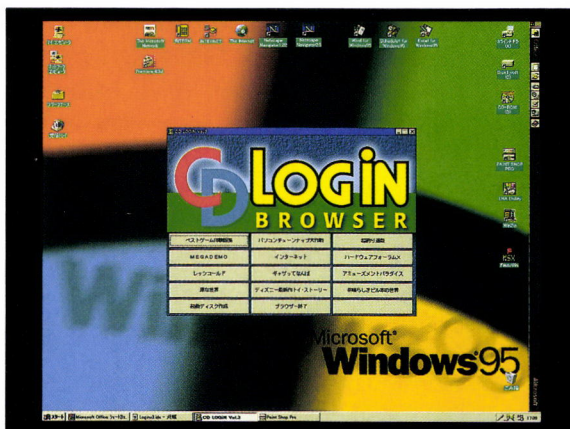
ま、それはさておき、今回も遊びがたっぷりです。協力してくださったメーカーさんに感謝しつつ、思いっきり楽しんでしまおうじゃないですか。

ブラウザからのインストール方法

収録したゲームの体験版を遊ぶためには、まずCDログインブラウザをインストールする必要がある。これに関しては4ページからの記事でも紹介してあるが、ここでもう一度書いておくとしよう。まずウィンドウズを立ち上げて、1枚目のCD-ROMをドライブにセットする。そして、ウィンドウズ3.1の場合はファイルマネージャーを立ち上げて、「BROWSER」ディレクトリの中のSETUP.EXEを実行しよう。ウィンドウズ95の場合は、オートラン機能に対応しているので、自動的にセットアッププログラムが起動するぞ。オートラン機能が使えないドライブの場合は、エクスプローラーから「BROWSER」ディレクトリ内のSETUP.EXEを実行しよう。

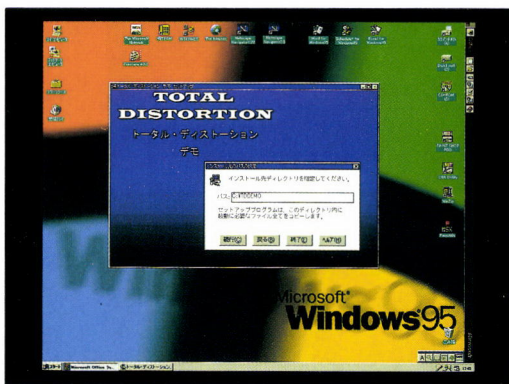
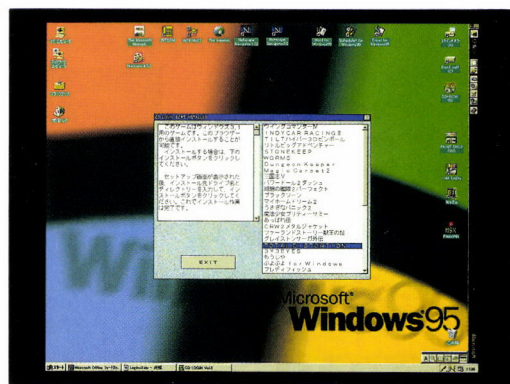
これでCDログインブラウザのインストールは終了だ。デスクトップに「CDログイン」というグループ、もしくはフォルダができてはいるはずなので、ネズミのアイコンをクリックしてブラウザを立ち上げるのだ。

ブラウザが立ち上がったら、「ベストゲーム体験版集」と書かれたスイッチをクリックしよう。そうすると、右の写真のような画面が表示されるはずだ。そこで、タイトル一覧から遊びたいゲームをクリックしてみよう。画面左にテキストが表示されたと思う。ここには、ゲームの遊び方やインストール方法などの情報が書かれているので、しっかりと読んで上で実行してもらいたい。間違えると動作不良の原因になるよ。



おなじみのCDログインブラウザ。ゲームのインストールや、その方法については、ここで表示される説明をよく読んでから実行しましょう。

ベストゲーム体験版集と書かれたスイッチをクリックすると、このようにソフトのタイトル一覧が表示され、その中から遊びたいものをさらにクリックすると、それに関連する説明が画面左に表示されるのだ。よく読んで、指示に従ってインストールしよう。



ウィンドウズ用ゲームのインストールは、ほとんどブラウザから行えます。DOS用のゲームは、ブラウザからインストールすると動作不良の原因になるので、必ずウィンドウズを終了してからインストールを行ってください。なかにCD-ROMから直接起動するものもあります。

Games for DOS/Ⅳ

WING COMMANDER Ⅳ

ゲーム業界でのインタラクティブムービーのスタンダードを作った傑作『WING COMMANDER Ⅲ』の続編が、ついに登場した！ 定評ある前作をはるかに凌駕する戦闘、そしてドラマシーンのすごさに、世界のコンピューターゲーマーたちが驚くこと間違いなし、の1本だぞ！



●シミュレーション ●EAV ●発売中 ●6800円

『WING COMMANDER Ⅲ』(以下WCⅢ)は、本当に楽しめるインタラクティブムービーのなんたるかをゲーム業界に示した作品だった傑作、と言っても言い過ぎではない作品だったのではないだろうか。そして、その『WCⅢ』の続編である『WCⅣ』がついに発売された。

新作『WCⅣ』は、様々な側面で前作を超えるゲームに仕上がっている。そのなかでも特に注目すべきは、ドラマ部分の質の向上だ。ご存じのように、このシリーズは戦闘シーンとその間に現われるドラ

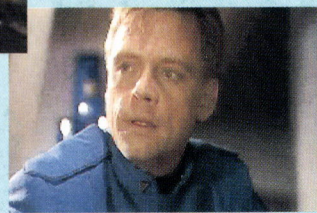
マ(ストーリー)シーンとの組み合わせで、映画のような重厚な雰囲気を出してきた。なかでも、今度の『Ⅳ』では、CGではなく、より現実感のあるセットを大規模に導入することにより、ドラマ部分のパワーアップが図られている。遊びごたえ、そして見ごたえともに十分な作品に仕上がっているぞ。

同梱のCD-ROMには、このゲームのムービーの一部と、1ミッションを収録してある。これを楽しんでみて、ゲームの重厚さ、完成度の高さを味わってもらいたい。

練り込まれたドラマと……



◆マーク・ハミルを初めとする有名なハリウッドスターと、いかにも豪華なCGとが相まって、そのドラマシーンの存在感たるや、ほかのゲームの追従を許さない。インタラクティブムービーの旗手と呼ばれるだけのことはある。



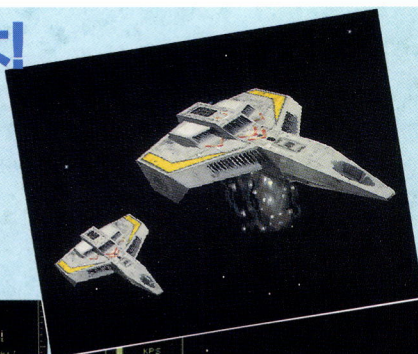
『WC』シリーズの特徴のひとつとして、映画かと思えば見聞違えんばかりの美しさとストーリーを持ったドラマ性の存在が挙げられる。プレイヤーを引きつけるぞ。

息をのむような宇宙戦を満喫せよ!

SVGAの画面モードで展開される戦闘シーンは、まさに圧巻と言わざるをえない。高解像度な画面モードであるだけに、自機や敵機に張り込まれたテクスチャーの細かさ、ナミでないのだ。また、自ら放ったレーザーが敵機のシールドに

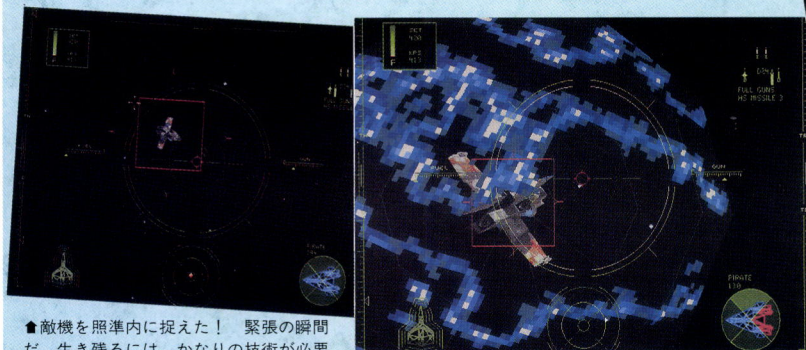
干渉する様などは見事のひと言につきる。

高解像度モードというと、動きが重くなりがちなのだが、このゲームについてはそんな心配はご無用。戦闘シーンでの動きは、実になめらか。とても心地よいドッグファイトを満喫できるぞ。

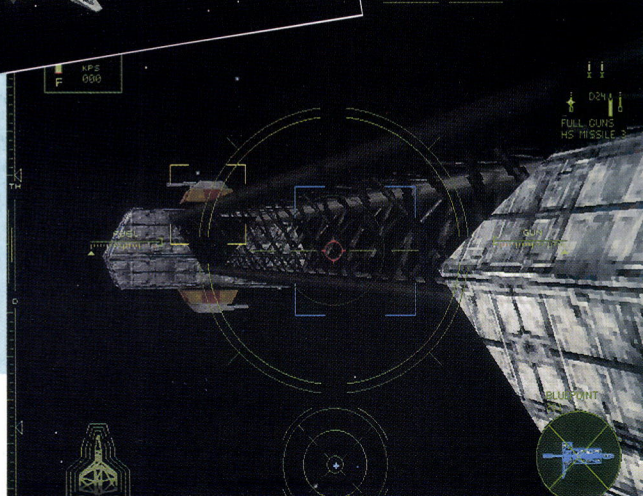


◆コックピットビューのみならず、もちろんいわゆる外ビューもある。自機や敵機の外観を楽しもう。

◆巨大な輸送艦に接近する。まるで実際にそこにあるかのようなリアルな質感がたまらない!



◆敵機を照準内に捉えた! 緊張の瞬間だ。生き残るには、かなりの技術が必要。



INDYCAR RACING II

日本ではF1のほうがメジャーだけれども、海の向こうじゃインディ500も負けないほどの人気を誇っている。そして、それを題材とした『INDYCAR RACING』は、そのリアリティーさも受けてかなりの支持を得たのだが、ついに続編が登場したのである！



●アクション ●PAPYRUS ●発売中

今、いわゆるモータースポーツはオフシーズンなわけだが、ファンは開幕まで待ってはられない。何かしらのかたちでモータースポーツに携わらなければ、落ち着いてられないのがファンの心理ってものだろう。

しかし、パソコンを持っている人は、レースゲームというものに感情をぶつけることができる。市場には数々のソフトが溢れているが、その中でも秀逸なデキを誇っているのが『INDYCAR RACING』だ。ポリゴンとテクスチャーマッピングを駆使した動きとスピード感、ほかの作品を寄せ付けられないほどの完成度を見せていた。しかも、車乗りにはたまらない、実車さながらの操作感覚！ ゲームとしてプレーするには難しいかもしれないが、シミュレーターとして楽しむ

には持ってこいである。

そして、そんな『INDYCAR RACING』が、ついにバージョンアップされたのだ。前作でさえあの完成度だったのに、さらにスケールアップされたというんだから手に負えないよね。今作の『II』では、やや時代遅れとなったVGA表示が、SVGA表示に変更された。結果、考えられないほどリアルになっている。もちろんVGAで遊ぶこともできるけどね。また、スピード感もさらに増しており、もう絶対にハンドルコントローラーで遊ぶしかないというところまで来てしまった。

体験版ではふたつのコースを走ることができるので、その迫力を存分に味わってくれ。病みつきになっても責任はとれないけどね。



今度はSVGAだ

ものすごくキレイ



リアルすぎるぜ

↑SVGA表示になり、クオリティーが格段にアップした『II』。実際にコックピットに座っているかのようなのである。



リプレー機能も充実



↑『INDYCAR RACING』の特徴のひとつに、リプレーモードというものがあるのだが、これは『II』でも健在だ。自分の走りを違う角度から再現してくれるこのモードは、単純に酔いしれてもよし、ライン取りの勉強をしてもよし。とにかくカッコいいのである。なにはともあれ、遊んでみるのが一番だね。

セッティングが重要

このゲームは、操作もシビアならセッティングもシビアである。なにせ、いじれる箇所が実車同様に存在するため、ベストな状態に持つていくのが大変なのだ。ただ、車好きか

らすれば、そこがまた楽しいのである。ベストセッティングでファステストラップを叩き出したときの快感といったらもう、たまりませんって感じ。とにかく車に詳しくなれ！

ウィングだ

タイヤだ



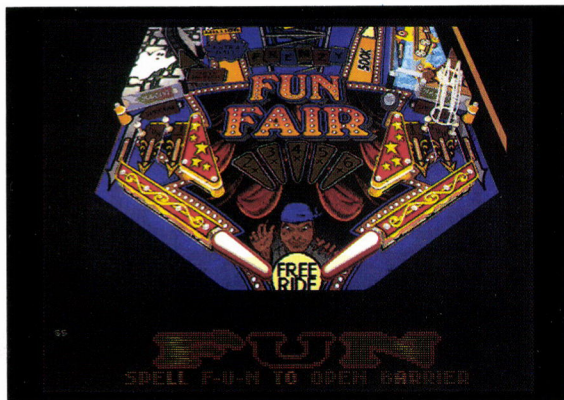
Tiltハイパー3Dピンボール

●テーブルゲーム ●ビクターエンタテインメント ●発売中 ●8800円

本物のピンボールマシンを忠実に再現！なんてウリ文句はたくさん目にするけど、ボールの動きがなんか変だったり、2Dだったり「どこが忠実な再現なんだ！」と叫んでしまいたくなるようなシロモノが多い。だが、この『Tiltハイパー3Dピンボール』は今までのピンボールゲームとは違い、ボールの動きや台の質感、フリッパ

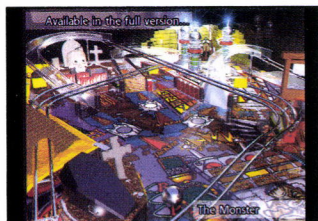
一の動きなどは非常にリアルだ。誌面からではボールの動きなどをお伝えできないのが残念だが、本当にリアルなのだ。また、演出に関してはよくできており、マルチボーナスエリアなどには本物さながらのドットマトリックス画面とアニメーションがふんだんに盛り込まれているのだ。もちろん、これからの演出はパソコンの能力を

●画面が上下にスクロールする。奥行やボールの質感はともリアルだ。様々なアトラクションが用意されているので、アッチヘコッチへとボールが弾いてみよう。アニメーションシーンもあるらしいぞ。



活用して本物以上の演出をかもし出している。画面のモードも3種類の3Dモードのほか、2種類の2Dモードも用意されているといった充実振りを見せているぞ。今回収録した体験版は1面だけプレーできるようになっている。遊べる面は「遊園地」をモチーフにした面。一応ほかの面に関するものがあるが、遊べるのはメニュー最上段の白く光っている「遊園地」ス

テージだけなので、勘違いしないように。メニューで「F」キーを押したあと画面モードを選択すればゲーム開始。リターンキーでボールを飛ばし、左右のシフトキーでフリッパーを弾くことができる。ピンボールではお馴染みの秘技!? 台揺らしをするのは、スペースキーで行なえるぞ。キミは何点くらい叩き出すことができるかな。本物のピンボールがここにある！と言っても過言ではないのだ。



●メニューでほかの面を選択すれば、一応、画面だけは見ることができるぞ。



●画面モードは5種類。ハイレスモードはボードが対応していないとダメなんだ。

リトルビッグアドベンチャー

●アドベンチャー ●EAV ●1万2800円 ●発売中

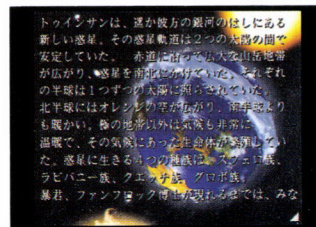
ポリゴンアドベンチャーの代表的な作品として挙げられる、完成度の高いゲーム、それがこの『リトルビッグアドベンチャー』だ。キャラクターの動きをリアルに見せるため、そのすべてをポリゴンによって表現しているのが特徴で、か

なり細かいところまで人間っぽさが追求されているのだ。また、元々が海外のゲームだけに(収録している体験版は日本語)、向こうではお得意の、演出なんかも結構疑った作りになっている。肝心なイベントシーンではキ

●画面はS V G A表示なので、ものすごくキレイだ。ゲーム内容のほうも、謎が謎を呼ぶ、といった感じで息をつくヒマもないくらい。はつきりいうって、やり始めたら止まらないゲームです、これは。



その服装でシタデル島の外に出ることは禁止されている。



●ポリゴンで描かれたキャラが、わりとオーバーアクションで動きまわる。

キャラクターがアップになったりしてね。で、そこでまたキャラがリアルに動くものだから、グングンとゲームの世界に引き込まれてしまうのだ。では、軽くストーリーなんかも紹介しておこう。『平和な惑星トゥインセンに、ある日、ファンロック博士という狂った科学者がやってきた。そして彼は、クローニングといわれる技術と、物質転送装置を開発し、この星を占領しようとたくらみ始めたのだ! そんなとき、主人公であるトゥインセンは夢を見る。



●惑星トゥインセンには、4つの種族が住んでいる。仲良くしようね。

女神センデルが登場し、「この危機を救えるのはあなただけです」と告げていったのだ。はたしてトゥインセンは、惑星の平和を守ることができるのか!?”とまあ、こんな感じだ。冒険する世界は一風変わっているので、歩きまわるだけでも楽しいし、そこに流れる音楽も、独特な雰囲気演出してくれる。体験版ではゲーム序盤をプレーすることができるので、ぜひ楽しんでもらいたい。インストール方法に関しては、ブラウザーのほうを参照してくれ。

STONE KEEP

●ロールプレイング ●インタープレイ ●発売中 ●9800円

主人公ドレイクは、ゲーム開始時は上半身裸で素手という、半裸の状態である。別にそういう趣味なのではなく、これにはやむにやまれぬ事情があるのである。

彼は、土の妖精セーラに連れられて、過去に滅ぼされた町ストーンキープにやって来たのだ。それも魂だけが。だからそれまで持っていた服とか武装とかを持ってい

ないわけだね。露出狂じゃないんだぞ。だいたい、舞台となるダンジョンで最初に出会うのは、アリの化けモンだから、特殊な欲望を満たすのには向いてないだろう。

舞台は、薄暗いダンジョン。それも単に暗いだけでなく、かなりレンダリングされていて重厚な質感を持つ、石のダンジョンだ。ここを歩きまわりながら、リアル

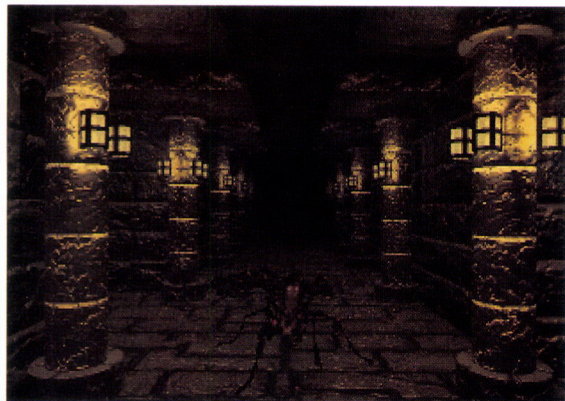


▲この美人さんが、土の妖精セーラちゃん。主人公は、グツときてしまったのか。



▲この光もセーラちゃん。初めのうちは、彼女がこうして導いてくれるだろう。

■薄暗いダンジョンを探検するのは、男の夢かもしれない。薄暗い中に鈍く光る石材の質感が、たまらなく雰囲気盛り上げてくれる。向こうに見えるのは、アリの化けモン！ 戦闘準備しなくては。



タイムで襲い来る敵をたたきめすワケだ。操作がちょっと面白くて、マウスの左クリックが左手の攻撃で、右クリックが右手の攻撃になる。また、狙いはカーソルを動かして自分で行なう。最初の武器は己の拳だが、フットワークを使い、敵を叩きのめそう。

リアルタイムなので、ぼんやりしているとあっという間にやられてしまう。それでなくても、敵が通路の向こうから次第に近づいて

くるのは、かなりイヤ。それも全体的に薄暗くて、なにかが向こうから近づいてくる！ という緊張感と恐さは、かなりのものだぞ。

また、オープニングで流れる役者とCGを合成して作ったムービーは、一見の価値があると思うぞ。製作側の気合が伝わってくる。

序盤を楽しむことができる体験版がCDに入っているのだから、このダンジョンの暗さと緊張感を思う存分味わって欲しい。

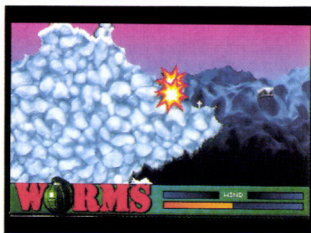
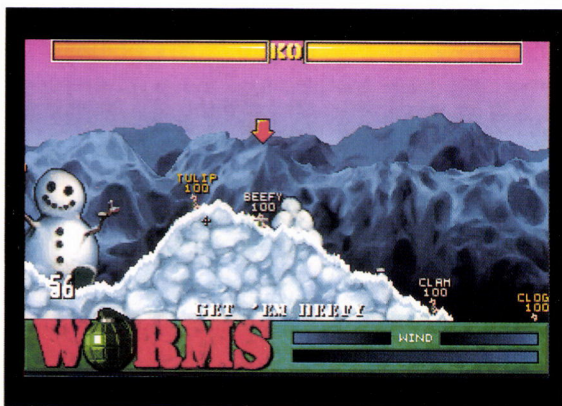
WORMS

●シミュレーション ●イマジニア ●発売中 ●9800円

とにかく、プレーしていて燃えることにかけては、対戦ゲームの右に出るジャンルはないだろう。この『WORMS』も、そんな対戦ゲームの列に新たに加わる1作だ。この、思わず熱くなってしまう作りは、このジャンルの先輩ゲームに

勝るとも劣らないぞ。ゲームの目的は、何匹かのワームで構成されているチームの指揮を取り、同様に構成された敵チームを全滅させることだ。こちらのチームが攻撃したら次はあちらのチームの番、というように、交互

■交互に順番がまわってくるので、手持ちの武器を使い、ガンガン相手チームのワームを攻撃して、先に相手を全滅させれば勝ちだ。と、こう書くとも単純そうだが、実は非常に奥の深いゲームなのである。



▲耐力を0にしたり、海に落としたりすることによって、ワームは死んでしまう。



▲武器は19種類もある。それぞれ、与えるダメージの大きさや、効果範囲が違う。

に攻撃を行なっていく。いわゆるターン制というわけだ。

ワームは最初、100の体力を持っているが、攻撃されてダメージを受けるたびに、それが減っていく。体力が0になったら、もちろん死んでしまう。また、下の海に落ちたり、フィールドの左右端からはみ出してしまった場合も、死亡とみなされてしまうぞ。

ワームたちが使える武器は19種類。それぞれ、効果範囲や攻撃力などが違う。また、武器ひとつひとつに、使用回数制限なんてのも設けられている。要するに、状況

を見極め、効果的に武器を使っていかなくてはならないのだ。見た目はコミカルだが、実は非常に戦略的な要素が強いゲームなのだ。対コンピュータでも対人間でも遊べるが、真に熱いのはやっぱり人間を相手にしたときだろう。

この作品には、数多くのフィールドがあらかじめ用意されている。地形によっても、いろいろと戦略が変わってくるのだ。今回の体験版では、たくさんあるフィールドのうち、いくつかが収められている。ぜひプレーして、『WORMS』の魅力を手で感じてくれ。

Dungeon Keeper

●ロールプレイング ●EAV ●発売日未定 ●価格未定

これまで数々のダンジョンタイプのゲームが発売されてきたが、そこで培われてきた常識がついに破られるときがきた。このゲームを目にしてしまったら、パソコンゲームの常識さえ変わってしまうかもしれない。それほどまでに洗

練された、かつて類を見ないロールプレイング、そう、『Dungeon Keeper』がついにペールを脱いだのである！

このゲームは、1年ほど前から話題になっており、リアルなダンジョンやその動き、それぞれに知

◆ダンジョンは、こんな感じになっている。もちろん切り替え式とかじゃなくて、滑らかに滑らかに動くのだ。リアルっていうのは、こういうことを言うんだなあ、と実感してしまいます。



◆上から見る視点もあって、どちらでもプレー可能。結構すごいよね。



◆ビジュアルシーンも迫力満点。静止画なんてないんじゃないかと思うほど。

能を与えたキャラクターの行動パターンなどが注目されていた。しかし、目にする情報は、静止画やムービーファイルと、いまいち正確なところをつかみきれないものばかり。期待が大きい分、本当に完成するんだろうか……なんて不安にかられたりもしたんだけど、ようやく、よ〜やく、動くものが手に入ったのだ。オートデモではあるけれども、その動きのよさは見ていただければ十分にわかってもらえるはず。百聞は一見にしかずというやつだ。

ダンジョンの質感、リアリティーのあるテキストチャー、キャラク

ターの細かいアクション、どれをとっても秀逸なのだが、なかでも特筆すべきなのは、本当にダンジョンにいるかのような恐怖感が味わえること。先のほうはよく見えないんだけど、近づいていくとじょじょに明るくなったり、何かが先にほうをよぎるのが見えたりと、もうドキドキものである。今までのダンジョンものにもリアルさを売りにしてきたものはあったが、これはもう全然レベルが違っているのだ。というわけで、まだDOS/Vを持っていない人は、このゲームを遊ぶためだけにマシンを買っても損はしないって感じ。

Magic Carpet2

●シミュレーション ●EAV ●発売中 ●8800円

DOS/Vユーザーにはもうおなじみの、アクションシミュレーション『Magic Carpet』。その続編が昨年年末に発売されたことは当然ご存じのことと思う。

では、前作とどのあたりが変わったのかということなのだが、やはり3Dシステムの改良というのが一番大きいだろう。より速く滑らかに、そして、より大きなキャラクターが表示できるように

っている。前作でもかなりのものだったと思うが、あれで理想の30パーセントほどしか実現できていなかったというのだから驚きだ。まあ、そのあたりの反省点もふまえて、『2』では大幅にバージョンアップされているわけだね。

さて、添付のCD-ROMには、序盤をプレーすることができる体験版が収録されている。このゲームは難易度が高いという評判なので、

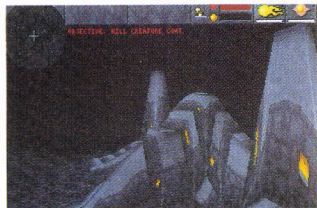
◆前作では見られなかったキャラクターがかなり登場するので、遊びごたえはかなりのもの。ドラゴンなんか出てきた日には、迫力満点でうれしいやら、全然歯がたたくて悲しいやら。



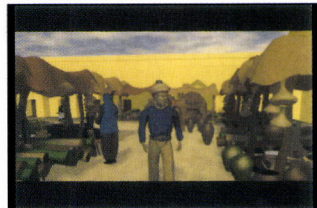
話だけで敬遠してしまっている人もいるかもしれないが、とにかくプレーしてみれば、いかほどのものかわかるだろう。操作にはマウスとキーボードの両方を使う必要があるのですが、そのあたりも難易度に絡んできているのかもしれないね。まあ要は慣れてことで。

最後に肝心のゲーム内容について簡単に触れておこう。『Magic Carpet 2』における最大の目的は、マナといわれる力を集めること。

敵を倒すと地面に球を落としていくことがあるのだが、これがマナだ。マナがないと魔法が使えないので、とにかくひとつ残らず拾い集めよう。そうして、各ステージごとに目的をクリアしていけば、ストーリーが進んでいくようになっている。それと、アクション性が強いので忘れがちになってしまうと思うが、シミュレーションであるということも頭に入れておいたほうがよいぞ。



◆前作の3Dシステムを大幅にスケールアップ！すこすきって感じ。



◆オープニングデモもかなりイカす。これだけで世界に引きずり込まれちゃう。

Games for PC-9801

三國志 V

98用ゲームのトップを飾るのは、もはや説明する必要もないほどのメジャータイトル、『三國志』シリーズの最新作だ。CD-ROMに収録されている体験版で遊びたい気持ちはよくわかるが、その前にちょっとこのページを読んで、戦意を高めていっておくれよ。



●シミュレーション ●栄光 ●発売中 ●1万4800円

初代『三國志』が発売されてから、すでに10年が経過した『三國志』シリーズ。これほどのロングランを続ける作品は、コンシューマー界を含めて考えても、非常に希有な存在だと言えるだろう。

さて、そのシリーズ最新作であ

る『三國志 V』は、これまで遊んだことのない初心者でも、気軽に遊べるような仕上がりになっている。それというのも、新作が出るたびに複雑になっていたコマンド系統が、今回はグッと簡略化されているからだ。特に内攻は、整備したい都市を選べば、コマンドを一括して実行できるようになった。つまり、今までのように国や都市ごとにコマンドを入力しなくてすむ

◆新コマンドの“酒宴”には、武将たちの気力を回復させる効果があるのだ。



ので、プレイヤーはサクサクとゲームを進めることができるのである。

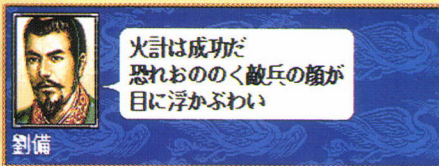
ゲームのテンポが軽くなった分、『三國志 V』では合戦による国盗りの醍醐味がクローズアップされている。陣形や特殊能力といった新要素だけでなく、兵糧ユ

◆◆習得している戦略、特殊能力、陣形は武将によって異なる。これらの要素は、ゲームの途中で新しく身につけたり、他の武将から教わることもあるぞ。

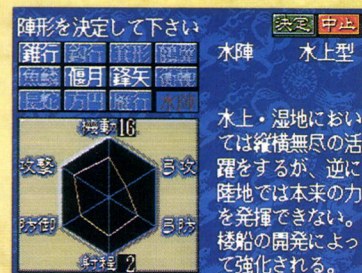


ニットの復活など、『三國志』シリーズの集大成、といった感のある合戦シーンを、付属の体験版でじっくりと味わってほしい。

シリーズ最高のボリュームを誇る合戦シーン!



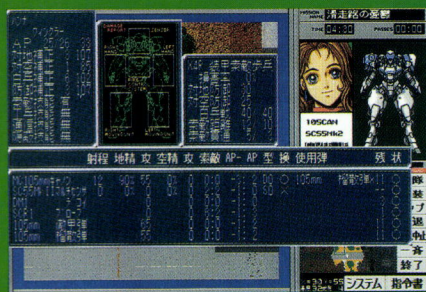
兵糧ユニットの復活によって、より緊迫感の漂う合戦シーン。これに陣形、特殊能力、戦略といった要素がスパイスを効かせる。その充実ぶりは、自身の目で確かめてくれ。合戦の見せ場のひとつ、一騎討ちのバリエーションも増え、劇的な演出がファンを泣かせるぞ。



ドラマチックな一騎討ち!!

パワードール2 ダッシュ

人気SFシミュレーション、『パワードール』シリーズ。今回は、現時点での最新作である『ダッシュ』の体験版を収録しちゃうぞ。今年の春には最新作の『アドバンスドパワードール2』の発売も予定されているので、今のうちから腕を鍛えておきましょうね！



●シミュレーション ●工画堂スタジオ ●発売中 ●9000円

今や『シュヴァルツシルト』と並び、工画堂スタジオの顔にまでなった『パワードール』シリーズ。このゲームは、リアルなメカニックと美女ぞろいの登場キャラクター、そして、AP(アクションポイント)を採用して様々な戦術をシミュレートできることで多くのファンを魅了してきた。コミックや小説、はたまたOVA(オリジナルビデオアニメーション)などの関連商品を見ても人気の高さがわかるってものだ。今年の春には、最新作の、『アドバンスドパワードール2』やPC-FX版の発表も予定されていて、ファンのうれしい悲鳴が聞こえてきそうな感じだね。

さて、今回の体験版は現時点で

の最新作、『パワードール2 ダッシュ』のシナリオをひとつだけプレーできるもの。シナリオの内容は、味方の空港に攻めてくる敵部隊の迎撃だ。一見すると簡単そうだけど、敵の進行ルートはひとつだけではない。限られた味方の戦力で、どれだけ効率よく敵を倒すことができるかがポイントになる。TX16対戦車地雷などを駆使して、空港正面ゲート附近に防衛線を築け。また、敵別動隊にも注意せよ。そして、進軍してくる敵部隊をパワーローダーのキャノン砲やミサイルで迎撃していくのだ！



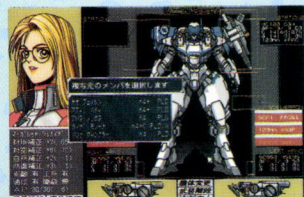
- ◆この体験版では、ミッション1の滑走路の襲撃をプレーすることができる。
- ◆自分なりの戦術や武装などの組み合わせを駆使して、敵を迎撃するのだ！



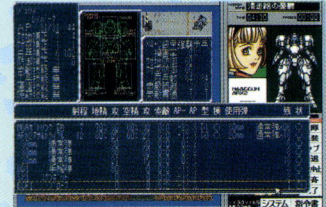
ダッシュとは？

『パワードール2ダッシュ』とは、『2』の基本システムにいくつかの改良と新規のキャンペーンシナリオやシングルミッションを追加したもの。だから、基本的なストーリーやキャラクターなどは、『2』と変わらないものになっている。しかし、TX16地雷や輸送用ヘリ

コプターなどの新しいアイテムやメカニックが登場。これにより戦術の幅もグンと広がったのだ。また、部隊編成や戦術マップでは操作性の向上が計られているのも特徴だ。『ダッシュ』はただのシナリオ集ではなく、単体でも遊べるシリーズ3番目の作品なのだ。



- ◆武装の登録、複写などができるため、武装選択の時間が大幅に短縮された。



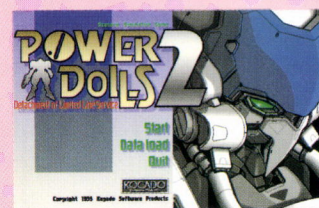
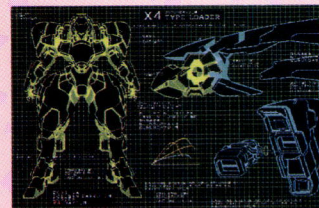
- ◆戦術マップ画面でも操作性が向上。ユニット選択やアイテム使用が簡単になった。
- ◆使用する武装の命中率の表示や機体の耐久力表示なども変更が可能。自分の好みでいろいろと使い分けていこう。

カベ紙集もあるぞ！

全国の『パワードール』ファン並びに体験版でファンになっちゃった人に朗報だ。なんと今回は、『ダッシュ』の体験版だけではなく、『パワードール2カベ紙集』まで収録されているのだ。

さて、このカベ紙集は、『2』で使われた数々のグラフィックをBMPファイル形式でそろえたもの。工画堂スタジオから発売中の、

『パワードール マニアキット』にも入っていないお得な品だ。オープニングやミッションクリア時のグラフィックが収録されているので、パワーローダーでも“ドルズ”メンバーでも、気に入ったものをキミのウィンドウズのカベ紙として使っちゃおうだ。別にカベ紙にしないで、鑑賞するだけでもかまわないけどね……。



- ◆『2』のオープニング画面からも、カッコイイ場面をチョイスしてカベ紙化！



- ◆ミッションクリア時のボーナスグラフィックも、もちろん収録。お気に入りのキャラをキミのマシンで表示しよう。
- ◆タイトル画面や初期メニュー画面などちゃんとあるので安心してね。

紺碧の艦隊2 パーフェクト

荒巻義雄氏原作の“紺碧の艦隊”は、太平洋戦争における歴史のifをテーマにした架空戦記小説だ。そして、『紺碧の艦隊2』は、その人気小説の世界感をシミュレーションゲームとして忠実に再現したものである。原作のファンならば、ぜひともプレーしておきたいね。

●シミュレーション ●マイクロキャビン ●発売中 ●1万1800円

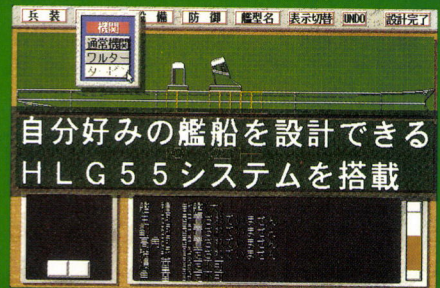
原作付きゲームであるところの『紺碧の艦隊2』は、小説の世界を見事に再現しているだけでなく、戦略シミュレーションとしても十分に楽しめるゲームである。そして、そのゲームシステムのなかでも特に興味を引かれるのが、ユーザーがオリジナル艦船を設計できるという、“HLG55”システムだ。このシステムは、各部のパーツ

を選択して並べていくだけで、簡単にオリジナルの戦艦や航空母艦、潜水艦などを設計することができるというもの。もちろん、ユーザーはゲーム中に、自分で設計した艦船を使う事もできるぞ。

そして、今回のCD-ROMには、『紺碧の艦隊2』の体験版として、“HLG55”システムの機能限定版が収録されている。この体験版では

艦隊性能実験モードのみプレー可能で、その中でユーザーが設計できるのも、中型戦艦だけ。ただし、製品版にはない特別の仕様として、プレーヤーどうしによる艦隊戦が行なえるようになっているぞ。

今後、ログイン本誌上において、ユーザーが作成した艦船どうしによる誌上バトルも予定されているから、楽しみにしててね。

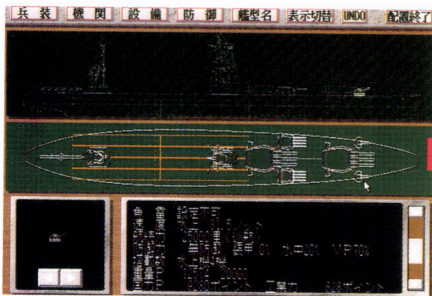


自分好みの艦船を設計できる HLG55システムを搭載

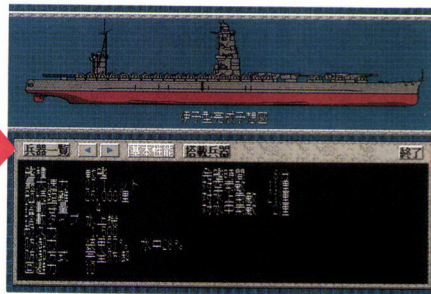


小説・コミックで展開する数々のシーンを忠実に再現

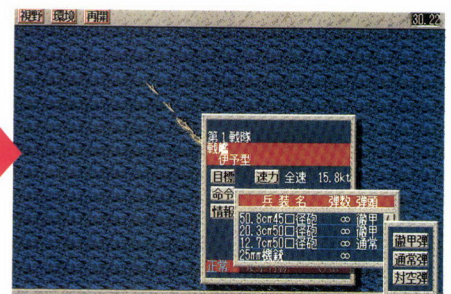
◆体験版を楽しむには、まずブラウザ上で、『紺碧の艦隊2 体験版』のインストール方法を読む。あとは、DOSにもどってインストールを実行し、そのディレクトリーに移って“GAME.BAT”を実行しよう。



◆まずは、自分の好みに合わせて艦船を設計しよう。パーツを並べていくだけなので、とても簡単だ。



◆体験版では、中型戦艦のみ設計可能だ。性能に満足したら、オリジナル艦として登録しておこう。



◆自分の作った艦船の性能を試すには、史実に登場する有名艦を相手に模擬戦を行なうといいぞ。

こんなゲームだよん

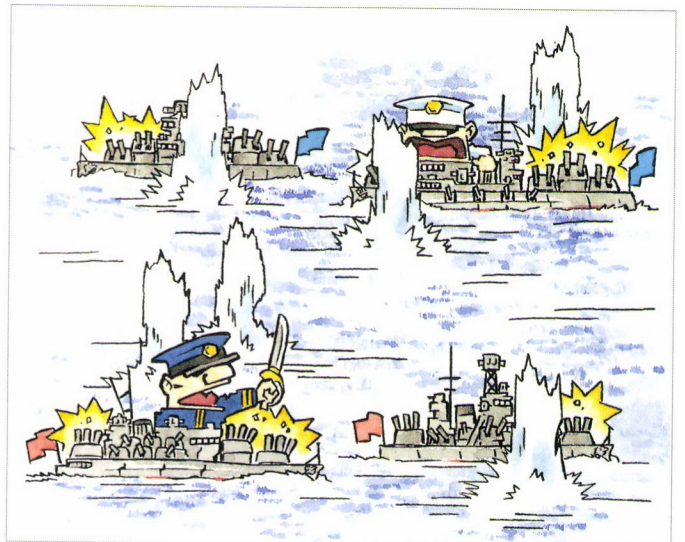
かつての連合艦隊司令長官、山本五十六は、38年前の自分、すなわち高野五十六として生まれ変わり、ふたたび国を率いて戦うことになってしまった。高野が結成した“紺碧会”は、日本が同じ道を歩まぬよう、太平洋戦争において“よりよき負け”を目指し、日本を導こうとする。

そんな小説の世界をリアルに再現し、体験できるのが『紺碧の艦隊2』である。小説に登場する数々の秘密兵器を用い、外交、技術開発などの戦略を駆使して、日本をよりよい方向へ導いていくのがゲームの目的だ。



◆戦略シミュレーションとしてもよくできたゲームなので、原作を読んでいる人でも楽しめるぞ。

オリジナル艦船で戦おう!



ブラックソーン

●アクション ●マウス ●1月下旬発売予定 ●1万800円

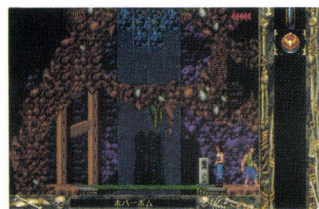
すでに海外でDOS/Vマシンや家庭用ゲーム機向けに発売された実績を持つアクション作品が、マウスを手により、PC-9801シリーズに移植された。開発中のゲームをプレーしてみたけど、オリジナルに忠実なその移植ぶり

にはビックリ。もちろん、説明書やゲーム中のメッセージは完全日本語化されているので、ゲームの楽しさを十分満喫できちゃうのだ。物語の主人公は、タイトルと同名の腕利き傭兵、カイル・ブラックソーンという人物。彼の住むツ

戦闘中は、8キーで壁に身を隠すことが可能。これにより、敵弾を避けられるぞ。ただし、敵も同様に避けてくるんだぞ。ちなみに、画面右に表示されているのは手持ちのアイテムなのだ。



フィールドのどこかに隠された橋の鍵があれば、届かなかった対岸へ行けるぞ。



最も一般的な武器、ホバーボムを使うと、開かなかった扉の先へ進めるのだ。

ルという世界は、サルラックという暗黒の戦士が治める悪の国家、カドラスールによって支配されていた。このカドラスールの捕虜収容所から脱獄したカイルが、世界に平和をもたらすべく、たったひとりで敵陣の奥深くへと突入するところからゲームは始まる。

画面構成は、オーソドックスなヨコ視点型の2Dスタイル。とはいえ、ゲームの内容には、従来のもとは一風変わった趣向が凝らしてある。この作品を特徴づけているのは、随所に散りばめられたパズルの要素だ。たどり着くには特殊なジャッキが必要な高台や、

鍵を差し込むと出現する橋、リモコン爆弾でしか破壊できないシールドなど、フィールドには様々な仕掛けがいっぱい。それぞれの場面で必要なアイテムは、敵を倒したり、捕らわれた仲間と会話することによって手に入る仕組みだ。出現するアイテムの数は必要最低限なので、ムダ使いはいっさい許されないのがポイント。こうしたパズル的要素が、単調になりがちなアクションゲームを、キリッと引き締めているというわけ。ステージを重ねるごとに難易度を増す様々なナゾに、キミもチャレンジしてみてはいかが？

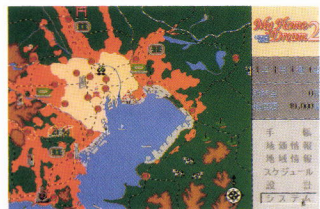
マイホームドリーム2

●シミュレーション ●ビクターエンタテインメント ●1万2800円 ●発売中

顧客の要望を聞き、その要望にピッタリの家を設計するというゲーム、それが「マイホームドリーム2」なのだ。"2"ってくらいで、前作があったわけなんだけど、ま、グレードアップ版みたいなモンなんで、前作をやってなくても十分に楽しめるゲームであります。

で、どんなゲームかって？ さっき書いたでしょうが、顧客の要望を叶える家を設計するゲームだ

ってば。つまりね、窓は出窓がいいとか、絨毯じゃなくフローリングの床にしてくれとか、場所は横浜がいい、というお客さんの要望を聞いて家を設計するわけ。で、その家をお客さんが気に入ってくれたなら、高額で引き取ってくれるので、それをまた資金にして次の顧客と契約し、10年間でどれだけ儲けられるか、または建築士としての名声を得られるか、という

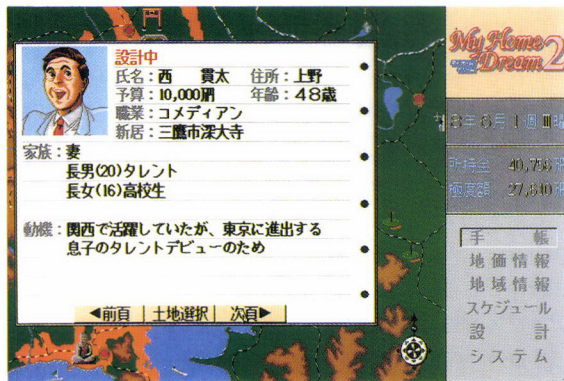


舞台は、東京近郊の関東地方。そして、1年に数人の顧客と契約できるのだ。



このゲームで最も楽しいのは、やはり家の設計ができること。家具も置けるぞ。

ゲームでは、こんな感じの個性豊かな顧客が5人も登場するのだ。とはいえ、いい家を建てないとその半分にも会えないんだよね。とにかく顧客の要望通りの家を建てるべし、建てるべし!!



家設計シミュレーション&建築士人生シミュレーションなのだ。

エンディングはマルチエンディングで、5つのパターンがある。金儲けで成功するもよし、金は儲けなくてもコンテストの常連となって名声を得るもよし、好きな人生を選ぶことができるぞ。まあね、もちろん家の設計がちゃんとできないと、それも叶わぬ夢なんだけど。でもゲーム中の家の設計は、コツさえつかめばけっこう思った

通りの家が作れるようになるので、ご安心を(実際の家は知らんけど)。

ちなみに体験版には、完成された家が入っていて、間取りの参考になるはず。また、家具も設置することができ、家の中も歩いて見られるので、お人形さん遊びの感覚で楽しんでくださいませ。

もひとつオマケに、もし気に入ってゲームを買ったなら、42ページから紹介してある、ログインバージョンにも挑戦してみてねん。

うさぎなパニック2

●アクション ●日本ソフテック ●発売中 ●9800円

日本ソフテックが、現在、もっとも力を入れて制作しているゲームが、アクションロールプレイングの「うさぎなパニック」シリーズである。1995年の2月に、1作目となる「うさぎなパニック(以下、「1」)」が発売され、10月には「うさぎなパニック2〜ペンペン島の秘宝〜(以下、「2」)」が発売されたばかりだから、この名前に聞き覚えがある人も多いことだろう。



↑「2」の主人公のひとりであるラミー。うさぎ族最強の用心棒なのだ。カワイイ。

今回、CDログインに収録されているのは、同シリーズの2作目にあたる「2」の体験版なのだ。どちらかというと、横スクロールアクションゲームという観が強かった「1」に対して、「2」はフィールド画面上をキャラクターが移動するようになり、よりロールプレイングゲーム色が強くなったのが、大きな特長となっている。

参考までに触れておくと、プレ



↑「1」でラミーに助けられた、うさぎ姫さま。今回はラミーのパートナーだ。

■横スクロールのアクションシーンオンリーだった「1」に比べて、「2」は写真のようにフィールドシーンが加わった分、ロールプレイング色が濃くなっているのだ。やり甲斐があるって感じだね。



ヤーがうさぎ族の最強の用心棒である「ラミー」となって、うさぎ族の宿敵であるペンペン族にさらわれた「うさみ姫」を助けるのが、「1」のおおまかなストーリーであった。でもって、「2」のほうではうさみ姫を助けたラミーが、うさみ姫とともにペンペン島に眠ると言われる宝を捜すのが目的となっているのだ。CDログインに収められた体験版では、この「2」のほうの序盤までをプレーすることが

できるようになっているぞ。

なお、この「うさぎな〜」シリーズは、すでに第3弾の制作も進められているということで、早ければ5月ごろに「3」が登場するかもしれないとのことだ。うさぎちゃんにぞっこんマイラブという人はもちろんのこと、最近、気のきいたアクションロールプレイングをプレーしていないなあ、なんて嘆いている人も、このことはよく覚えておくように!!

魔法少女プリティーサミー

●アドベンチャー ●AICスピリッツ ●発売中 ●1万800円

OVA(オリジナルビデオアニメーション)を初め、テレビシリーズ、小説、コミックス、音楽&ドラマCDやラジオドラマなど、メディアミックス展開で多くのファンを魅了する「天地無用!」シリーズ。パソコンゲームはもとより、スーパ

ーファミコンやサターンでゲームにも進出、その勢いは留ることを知らない!

そんな「天地無用!」シリーズの番外編が「魔法少女プリティーサミー」なのだ。もともと、プリティーサミーは、「天地無用!」のドラ



■コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、サクサクプレーできちゃう。

マCDで誕生した、お遊びのキャラクター。しかし、OVAシリーズの番外編やミュージックビデオに登場するうちに人気が高まって、独立したOVAシリーズの発売されるまでになったってワケ。

その「魔法少女プリティーサミー」がAICスピリッツからパソコンのアドベンチャーゲームとして登場。もちろん、OVAを制作しているAICのスタッフも多数参加しているぞ。林宏樹、黒田洋介などの名前だけ聞いてもファンなら、もうクラクラきちゃうってもの。しかもそれだけではなく、OVAの作画スタッフがC Gの原画を担当



■オープニングやバトルシーンでのアニメーションも見ものぞ!

しているという豪華さだ。また、メインキャラクターが、アニメ版の声優により、バトルシーンやゲームの随所で喋るのもファンにとっては涙ものだね。

今回は、この「魔法少女プリティーサミー」のデモ版を収録。実際にプレーすることはできないけど、製品版の雰囲気は十分堪能できるハズ。砂沙美はもとより、魎呼、阿重霞、美星、清音、鷺羽などのレギュラーキャラのファンの人にも要注目って感じだぞ。

プリティーサミーにぞっこんな人は、デモ版とは言わずに製品版を買いに走れ!

■デモ版ではカットされているけれど、製品版ではゲームの随所に声優さんによるセリフが挿入されて聞いてみたいとダメってものでしょう。



あっぱれ伝 一伏龍の章

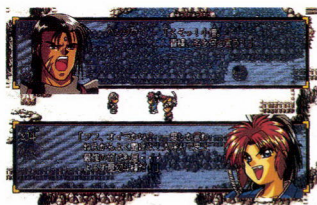
●ロールプレイング ●TGL ●発売中 ●9800円

「あっぱれ伝」は、ファンタジーRPGを和風に味付けした、ちょっと変わった雰囲気ของเกม。舞台が日本なので、サッポロにハコダテ、アバシリなどなど、聞き覚えのある地名が出てくるぞ。

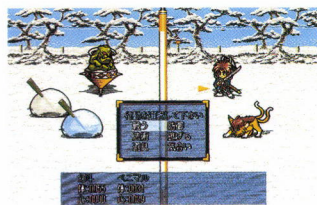
主人公の幻斗は、とある武士から密書をエド幕府に届けてほしいと頼まれる。そして、この密書を届けたことをきっかけに、幻斗はエドで暗躍するオキツグという邪

竜の存在を知り、陰謀を阻止するために戦うことになるぞ。

体験版では、幻斗が密書を受け取って、スタート地点のサッポロから本州に上陸するまでが遊べるぞ。この体験版で注目してほしいのが、「アクティブバトル」という新鮮な戦闘アニメーションシステム。敵、味方ともに全員で相手を攻撃するんだけど、これがなかなかの迫力なのだ。イカス。



◆会話から得た情報をもとに行動するので、聞きもらさないように注意しよう。



◆戦闘時には敵、味方ともども、全員で相手のところへ攻め込んで行くのだ。

CRW2メタルジャケット

●シミュレーション ●ウイズ ●発売中 ●9800円

火星を舞台に戦うCRWという名の、特殊部隊の面々たち。敵は火星植民地の独立を願う不満分子だ。どうやら彼らは、火星にやって来た地球大統領の誘拐をたくらんでいるらしい。それを阻止するのが、CRWの役目だ。

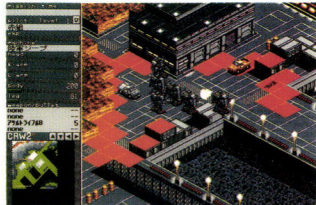
何より見どころは、CRWの操るパンツァースーツと呼ばれるロボット。こいつらが戦場を駆けまわり、火星のテロリストどもを倒す



◆彼が、各方面から選抜された戦闘のエキスパート集団、CRWの隊長である。

のは、かっこいいうえに爽快感たっぷり。装備する武器は、マシンガンやグレネードランチャーなど、多種多様なタイプから選べるぞ。武装の細かさだけでなく、ユニットの向きや高さ、さらには索敵範囲の概念まで取り入れた本格的な戦術シミュレーションなのである。

今回の体験版では、最初のマップだけがプレイできる。ただし、セーブはできません。あしからず。



◆ドガガガガ！ やったか？ なあんでカンジで戦闘が進むわけなのよ。

ファーランドストーリー 獣王の証

●ロールプレイング ●TGL ●発売中 ●9800円

『ファーランドストーリー』シリーズも、『獣王の証』でなんと7作目。今回のテーマは、獣人と人間を混乱におとしめようとしている魔竜との戦いだぞ。主人公は、動物に変身する力を持つ獅子一族の少年、ヴァンだ。

体験版では、オープニングからヴァンが獅子の谷を抜けるところまでの、旅の発端となる部分をプレイできるぞ。シリーズの代名詞



◆キャラクターどうしのかけあいがか面白いことは、このゲームの特徴のひとつ。

となったアニメーションバトルも、もちろんアリだ。ユーザーの評判がいいこの戦闘システムは、それぞれのキャラクターが攻撃時に違うアクションを見せるというもの。キャラクターの個性がバッチリ生かされているのが特徴だ。今回は登場キャラクターの大半が、動物(ライオンとかハヤブサね)に変身して戦えるので、戦闘シーンがにぎやかになっていていいぞ。



◆このシリーズの戦闘シーンは、アニメーションで展開されるのだ。

グレイストーン・サーガ外伝

●シミュレーション ●ベガサス・ジャパン ●発売中 ●9800円

剣と魔法と神の支配する幻想の大地、グレイストーン。その地にある魔に魅入られた都、「モルザ」を舞台に、伝説の宝珠をめぐる英雄たちの戦いが始まった……。

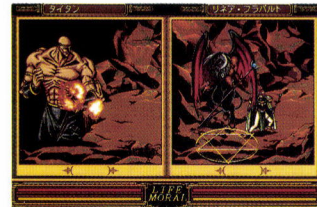
『グレイストーン・サーガ外伝』は、そんなヒロイックファンタジーの世界を題材にしたキャンペーン型シミュレーションRPGだ。様々なキャラクターたちを操り、多彩な魔法や武器、アイテムを駆使して、

各ステージをクリアしていくこのゲーム。ストーリーにそって流れるメインキャンペーンに加え、いくつかのサブキャンペーンも用意されていて、壮大なスケールの物語が楽しめるぞ。

CD-ROMにはこのゲームのデモを収録してある。ブラウザーでインストール方法を確認して、まずは、その迫力あるグラフィックを見て欲しい。結構いいよ〜。



◆剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした、英雄たちのサーガである。

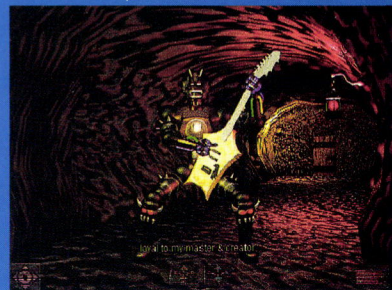


◆派手な魔法の飛び交う戦闘画面は見モノだぞ。キャラクターの成長もうれしい。

Games for Win3.1

トータル・ディストーション 完全日本語版

ついにというか、やっとというか、期待の話題作『トータル・ディストーション』が完成したぞ。プレイヤーは、映像素材を追い求め、命懸けで異次元の世界まで足をのばしたミュージックビデオのプロデューサー。イカしたビデオクリップを作り上げて、地球に凱旋しようじゃないか。



●アドベンチャー ●NECインターチャネル ●発売中 ●9800円

インタラクティブムービーの名作『スペースシップ・ワーロック』。そのビジュアル、サウンド担当者として有名なジョー・スパークスが、開発制作に時間をかけ、満を持して世に問うのが、この『トータル・ディストーション』だ!!

このゲームの舞台となるのは、異次元へのテレポートが可能になった近未来。野心家のミュージックビデオプロデューサーであるプレイヤーは、ギターサウンドが支配するハードロック空間に移り住み、イカした映像を制作しなければならない。これらの作品が名声やお金を生み出せば、大成功だ。

この異次元では、不思議な映像

を手に入れられるだけでなく、不気味で個性的なミュージシャンたちとの出会いもある。彼らと遭遇することで、50曲以上のオリジナルソングが聴けるのだ。これらのサウンドは、音楽素材としてミュージックビデオに活用できるぞ。

そして、仕事場兼、住居であるパーソナルメディアタワーには、編集機材を始め、地球との連絡用テレビ、図書室、食堂などがある。このタワー内にもミニゲームや、お楽しみが隠されているのだ。

収録されたオートデモでも、ソフトの魅力は感じられると思う。しかし、ビデオ編集の醍醐味を味わうにはソフトを買うしかないぞ。

異次元の扉は開かれた

宇宙からの謎のテクノロジーによって異次元空間へのテレポートが可能になった。キミは、私財を投げ打ち、異次元旅行用のパーソナル・メディアタワーを建設し、ハードロック空間“ディストーション・ディメンション”へと旅立った。

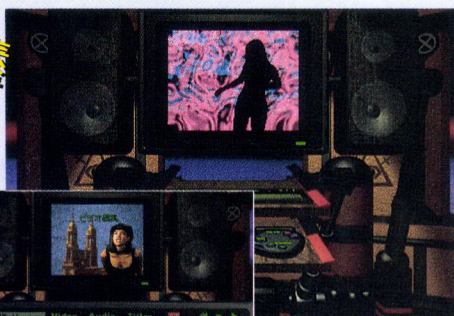


求めるのは金か名声か!? M.P.はつらいよ

ミュージック・プロデューサー



編集素材を
集めて



地球に
売りたいよ

タワーのビデオスタジオには編集機材が揃っている。手持ちの映像素材も充実しているし、テレホンショッピングで素材の購入もできるぞ。それらを組み合わせて作品を作り上げよう。しかし、もっとゴキゲンな映像がほしい! と思ったなら、ビデオカメラを携えてディメンション空間に出掛けるべし。ここでは、ギターを抱えた敵と音楽の腕で勝負をしたり、様々な謎解きなどもある。

とはいえ、出来上がった作品を地球のテレビプロデューサーが気に入ってくれないと、元も子もないのだ。



3×3EYES～三只眼變成～

1993年に、PC-9801用のソフトとして発売されたこのタイトルが、今度はウィンドウズ版にリニューアルされて帰ってきたぞ。もちろん、それに伴ない、グラフィック面や音声面など、いろんなところがパワーアップされているのだ。旧版をプレーした人も、これはまたやるしかない!



●アドベンチャー ●日本クリエイト ●2月発売予定 ●価格未定

1995年、に『3×3EYES～吸精公主～』を発売した日本クリエイトから発表されるこのソフト、実は1993年にPC-9801版として発売されたものを、ウィンドウズ版にリメイクしたもののなのである。しかし、もちろんタダのリメイクではない。グラフィックがすべて256色で書き直されていたり、声優の起用によってキャラクターがしゃべるようになっていたり、大幅なパワーアップがなされている。もともと、ビジュアル面、サウン

ド面については評価が高い作品だったが、今回はそれがさらに強化されてしまっているわけだ。

この『三只眼變成』は、先の『吸精公主』と同様、原作コミック『3×3EYES』の外伝的ストーリーという位置づけになっている。原作とはまたちょっと違う、パイや八雲たちの物語を楽しんでみよう。

ちなみに体験版では、アドベンチャーのさわり部分がプレーできるようになっている。本編の雰囲気、これで感じてみてくれ。



これが強化されたCGだ!



◆◆ウィンドウズ版でリニューアルということで、グラフィックはすべて256色で書き直されることになった。比べてみると、その差は一目瞭然である。すごいぞ!

『三只眼變成』はこうすごい

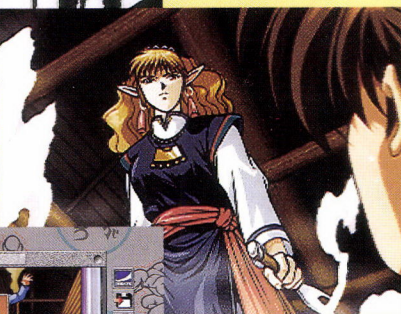


バリバリ動く
ハイクオリティー
アニメーション!

◆とにかく、ゲームスタート直後から、ガリガリ動きまくる。圧倒されてしまうぞ!

新キャラも登場!

◆オリジナルキャラクターも登場。右のスーザンもそうだ。



アニメ版と同じ
声優陣の起用で
しゃべりまくる!

◆アニメと同じキャストの声優を起用。パイや八雲たちが、もうしゃべるしゃべる。

オリジナルのストーリー

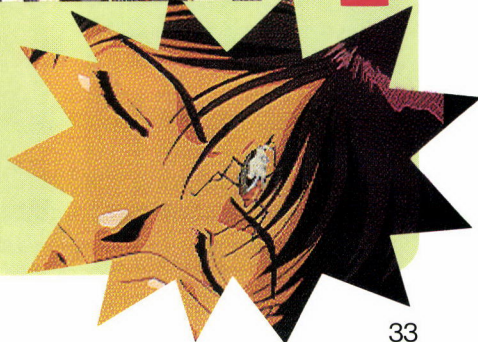


◆今回の主人公は、東京に住む平凡な学生。プレーヤーは、この学生になり、パイたちと関わっていく。

主人公は平凡な学生

これが
眼宿蟲だ!

◆これが、今回のストーリーの中心となる「眼宿蟲」だ。この虫は、半植物型寄生虫で、人間の額に入り込み、その人間をパイのような「三只眼」にしてしまうのである。



もうぢや

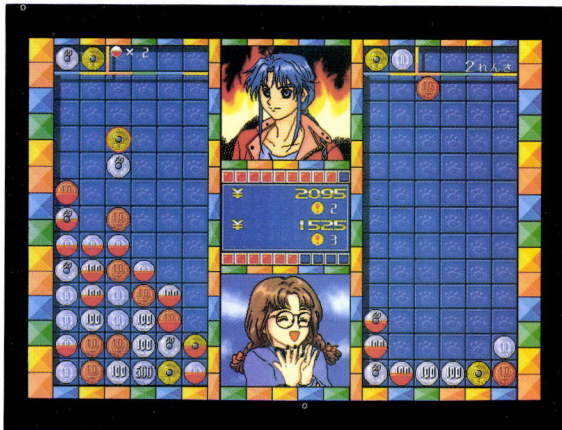
●パズル ●富士通パソコンシステムズ ●発売中 ●6800円

不滅とも言える人気を誇る落ちものパズルの世界に、ちょっと変わったゲームが登場したぞ。

両替パズルゲームと銘打たれたこの『もうぢや』は、降ってくるコインを並べ、両替していくという、

非常に個性的なルールを持った落ちものパズルなのだ。詳しく説明すると、まず降ってくるのは1円玉、5円玉、10円玉、50円玉、そして100円玉という、とても見慣れた5種類のコイン。それをうまく

■体験版では、手数やストーリーモードの面数など、いくつかの制限がある。本格的に楽しみたい人は、製品版を購入しよう。お決まりの連鎖もあるし、プレイヤー同士の対戦には、かなり熱いものがあるぞ！



■「どらま」モードでは、個性豊かなキャラクターたちが、プレイヤーの相手だ。

並べて両替するワケだけど、コインによって、並べる枚数が違ってするので注意しよう。

たとえば、1円玉なら5枚以上並べると5円玉になる。同じように、5円玉なら2枚以上で10円玉に、10円玉を5枚以上で50円玉に、50円玉を2枚以上で100円玉に、そして、100円玉を5枚以上並べると500円玉になる。さらには、500円玉を2枚以上並べると画面から消え、一気に所持金が増えるのだ。言葉で説明すると複雑そうなるルールに思えるかもしれないが、なにせ普段使っている小銭だし、実際



■ゲームに登場するキャラクターの声は、緒方恵美ほか、有名声優が担当している。

にゲームをプレーすれば、すぐに理解できるだろう。

ゲームモードもいくつかあり、当然、人間同士の対戦も可能だ。今までの落ちものとは違う、新鮮な楽しさが味わえるパズルだぞ。

今回、この『もうぢや』の体験版をCD-ROMに収録してある。ブラウザからインストールすれば、すぐにウィンドウズ上でプレーできるので、ぜひ遊んでみよう。操作はカーソルキーで行なう。左右移動は←→、回転は↻、落下は↓だ。ちなみに、ウィンドウズ95でも動作可能だぞ。

ぷよぷよ for windows

●パズル ●ボーステック ●発売中 ●9800円

この『ぷよぷよ』は……、なんて書き出して始めて、ゲームの説明をしようと思ったけど、ちょっと照れ臭いね。それほど有名な、落ちゲームのヒット作『ぷよぷよ』のウィンドウズ版が今年の5月に発売されている。その体験版を今回のCDログインでは掲載したぞ。

では、改めて内容を説明すると、『ぷよぷよ』は言わずと知れた落ち

ゲーで、上から落ちてくる四種類の色のおぷよたちを4つ連結すると消えるというもの。対戦では、自分が消した数によって相手に、「おじゃまぷよ」というものを送って妨害することができるのだ。また、消しかた次第では「連鎖」という連続技のようにぷよを消していくことも出来る場合があって、より多くのおじゃまぷよを相手に落

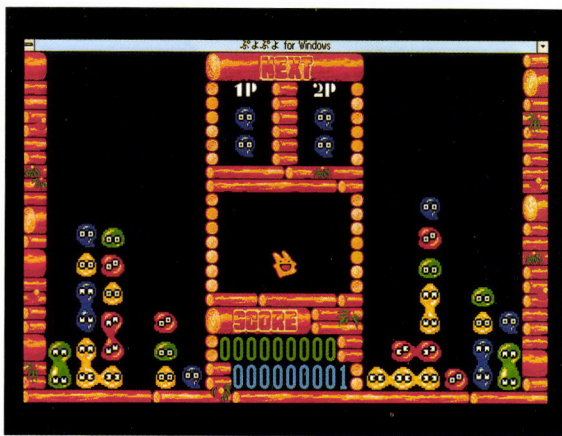


■ちなみに製品版では「ひとりでぷよぷよ」のほかにもいろいろなモードがある。



■連鎖だ!! この快樂のためいったい何人の人がコンパイルに魂を売ったろう?

■「ぷよぷよ」はやはり対戦がアツイのだ!! という点と、対戦がしたい人はショップで製品版を買って下さい。どうせなら、みんな買っておしまいなさい。



として行くことができるぞ。

今回のCDログインでは、「ひとりでぷよぷよ」を途中までプレーできる体験版を掲載した。体験版なので、敵もあまり強くない上に、対戦もできないので悪しからず。

あと気になるウィンドウズ95へ

の対応だが、もちろん体験版は最初からウィンドウズ95対応なので安心してけてもいいぞ。

それではゲーム史上に残る落ちゲーの傑作を遊んでみられ。

ちなみに、『ぷよぷよ』のその続編である『ぷよぷよ通』もこちらはコンパイルより発売されているので、『ぷよぷよ』に興味を保った人はさらに『通』への道を歩んでみるのも一興というものかな?

フレディフィッシュ

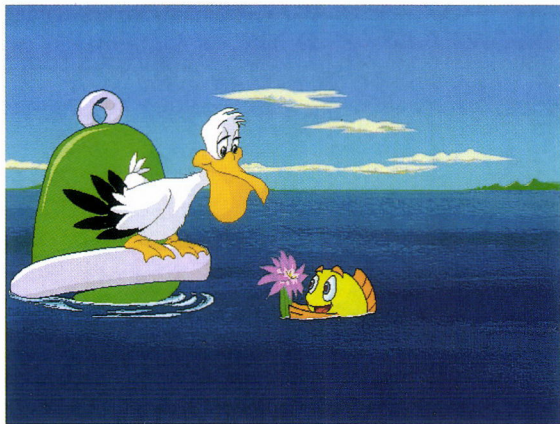
「海草の種」紛失事件

●バラエティー ●メディアビジョン ●発売中 ●8800円

エデュテイメントソフトって、子ども向けのお勉強モノという印象が強くて、興味のない人も多いと思う。でも、この『フレディフィッシュ「海草の種」紛失事件!』をプレーしてみると、考え方が変わ

るのでは。大人も十分に満足できる質の高いソフトになっているぞ。ストーリーは、主人公の女の子の魚フレディのおばあさん、グランマ・グルーバの宝物の、「海草の種」が何者かに盗まれたことから

▶右側で花を受け取っている黄色の魚が主人公フレディ。このソフト、アメリカのヒューマンガス社の作品で、日本語のアフレコも自然な雰囲気だ。また、英語のテキスト表示も可能。ウィンドウズ95にも対応している。

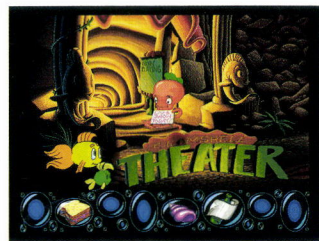


始まる。この「海草の種」を見つけ出さないと、魚のエサである海草が絶滅してしまう。そこで、フレディと友だちのルーサーが、宝物探しの冒険へと出かけるのだ。

プレーヤーは、物語の展開とともに、40以上もある探索箇所と200以上のクリックポイントを、探し出すことになる。各シーンでの謎解きやゲームは、決して難しいものではない。が、「エサのじかんだよー!」などは、向かってくる魚にエサを投げ与えるだけの単純なシューティングゲームだが、ムキになって高得点を目指す時、時間を



▶「エサの時間だよー!」のプレーシーン。簡単だけれど、結構これがヤミツキになる。



▶このシアターでのショーも、内容が盛り沢山で、飽きさせないぞ。必見!

忘れてしまうほどハマっちゃうぞ。

また、注目すべきは、このゲームの魅力を支える画像の美しさ。舞台となる海中世界を、泳ぎまわるフレディたちの姿や動きは、アニメーション映画さながら。このなめらかな動きはWinGによるものだ。是非、収録されている体験デモで、その魅力を満喫して欲しい。インストール方法はブラウザを参照してくれ。機能は限定されているが、美しい画面と、スムーズな動きの感動は伝わると思う。

このソフト、エデュテイメントの定番になること、間違いなし!

ODELL DOWN UNDER

●シミュレーション ●メディアビジョン ●発売中 ●8800円

プレーヤーは、グレートバリアリーフに住む魚になって、食うか食われるかのサバイバルゲームを生き抜かねばならない。

グレートバリアリーフといえば、広大な珊瑚礁で有名なオーストラリアの海域の名前。色とりどりの熱帯魚を見ることができるダイビングスポットとしても評判だね。そんな、美しく雄大な海に生息す

る75種類以上の魚の中から、好きな魚を選んで海中生活をしよう。

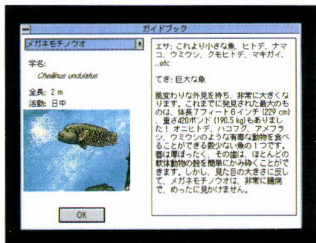
このゲームで大切なことは、自分が選択した魚に適したエサを見極めること。そして自分より大きな魚は敵だと認識して近寄らないこと。中でも、寄生虫のために健康状態が悪くなっていないかは要注意。最悪の状態になる前に、いち早く清掃動物に寄生虫を除去し

てもらおう。これらの基本をしっかり頭に入れて、いざ本番へ。

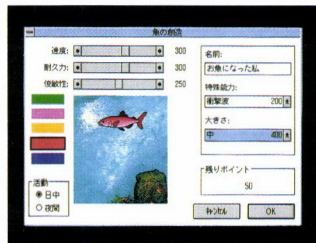
トーナメントモードではゲームに登場する生き物全部に挑戦することになる。最初はリーフで最も小さな魚で始め、最終的に食物連鎖の一番上にいるホホジロザメになれば成功だ。創造モードでは、決められたポイントを速度、耐久力、敏捷性、電撃やトゲなどの特殊能力や大きさに割り振り、好み

の色をつけたオリジナルの魚を創り出せるぞ。そのほか、練習とチャレンジのモードがあるので、自分好みのモードから始めよう。

CD-ROMには、すべての魚が収録されているワケではないが、画面に現われている植物の名称や、海中地図、わかるだけの魚の種類などをここで覚えておくっていうのも。気分転換に短い時間プレーするのもに適したゲームだ。

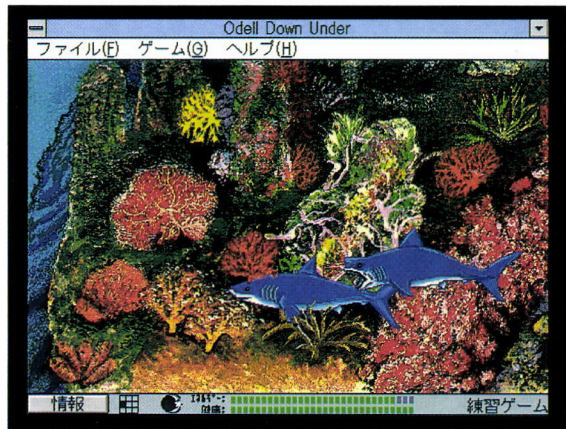


▶ガイドブックを開くと、リーフに住む植物や動物に関する情報を得られる。



▶耐久力や敏捷性、大きさや色など、自分好みの魚を作ることができるぞ。

も大切だが、自分が他の魚のエサになることも忘れな



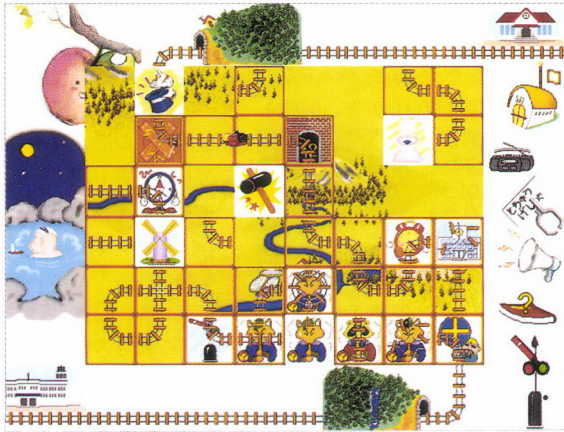
しゅっぱっぱ

●パズル ●ウィットイルフ ●発売中 ●6600円

列車に乗って全国を横断するパズルゲーム、『しゅっぱっぱ』。ブロック化されたレールをつなぎあわせて列車を駅から駅へと走らせる、サーキュラーパズルなのだ。ルールはとってもカンタン。ス

タート地点から走ってくる列車を、脱線させることなく次の駅まで運行するだけだ。とはいえ、マップ上に散らされたレールのかけらを1本にするのは、至難の技。頭をフル回転して、レールを動かさな

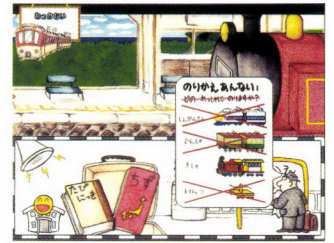
中心をクリックスればいいぞ。レールブロックの四隅にある角のいずれかをマウスをクリックすると、クリックスした角を軸にしてレールが回転する。レールの向きだけを変えたい場合は、ブロックの中心をクリックスすればいいぞ。



いと間に合わないぞ。な～んて、ちょっとむずかしく書いてやったけど、要は慣れだね、慣れ。レールの回転に手まどうのなんか、はじめの2、3ステージだけだし。となれば、のこる難関はただひとつ。フィールド上にあるイジワルブロックを、うまくかわすことだけだ。このブロックは35種類あるんだけど、それぞれに列車が上を通るとハプニングが起こるようになってるんだ。イジワルブロックを通過すると、列車が強制的にスピードアップさせられたり、クイズが出されたりとロクなことが



◆地図や旅日記で、自分が今どこにいるか確認できる。これは地図のほうね。



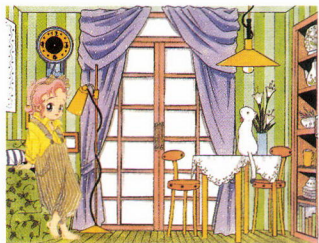
◆列車は新幹線、電車、汽車、トロッコの4種類あるけど、体験版は汽車のみだ。ないよ。でも、ステージによっては、イジワルブロックによって起こったハプニングを利用しないとクリアできないところもあるぞ。このゲームには、やさしいコースとむずかしいコースが各50面ずつ、あわせて100ステージあるんだけど、体験版で選べるのはそのうちふたつ。どちらも『しゅっぱっぱ』ビギナーにはピッタリの、比較的やさしいステージだぞ。まずはイジワルブロックが出てこないステージでレールの回転に慣れておいて、次のステージで問題のイジワルブロックにチャレンジだ！

Doll in The House WINDY

●バラエティー ●ガイナックス ●発売中 ●8800円

このソフト、メーカーさんが名付けたジャンルは、“デスクトップファンシーソフト”。つまり、スクリーンセーバーやカレンダーや時計みたいに、キミのウィンドウズ環境を充実させるソフトなんだけど、それに加えてファンシー、つまりかわいってことかな。

といっても、いったいどんなソフトなのか見当つかないと思うの



◆キミのウィンドウズの中に、かわいい女の子、ウィンディーが住みついでちゃう。

で、ちとご説明を。

これは、かわいい女の子が、キミのウィンドウズに住んでしまうというソフトなのだ。いつもは、画面の下にアイコン化されているんだけど、会いたくなったらクリック。すると、女の子の部屋が画面に現われて、彼女がいろいろとお話してくれるというわけ。内容は、タメになるモノから、たあ



◆自分の部屋では、ちゃんと部屋着に着替えるのだ。う～ん、かわいいよなあ。

いないおしゃべりまでいろいろ。で、また飽きたらアイコン化して、次のソフトなり電源を切って寝てしまうなりできるんだよね。

また、彼女の部屋にはCDプレーヤーや時計なんかもあって、もちろんそれらを利用することができるし、壁紙の変更なども彼女のお部屋からできるようになるのだ。それに、クリスマスやお正月といったイベントには、彼女のキュー

トなコスプレなんかも楽しめるぞ。ね、デスクトップファンシーソフトって名前がまさにピッタリのソフトでしょ？

本編には彼女の個人の部屋やキッチンがあるんだけど、体験版にはリビングルームしか入っておりません。でも、ちゃんとおしゃべりしてくれるし、着替えなんかもしてくれるから、十分に彼女の魅力がわかるはずだぞ。

◆ほかのゲームなどのソフトを使っているときは、画面の下にアイコン化されている。で、彼女に会いたくなったら呼び出せばいいのだ。いつでもどんなときでも、彼女とたあいおしゃべりが楽しめるってわけです。



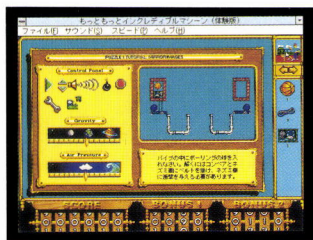
もっと もっと インクレディブル・マシーン

●パズル ●サイベル ●発売中 ●8800円

ボールやロープやバケツやシーソー、ピストルにロケットにコンペアにダイナマイト、またはネコやネズミなどを使って、ひとつの巨大なマシーンを作り上げてしまうという、実にすっとんきょうな

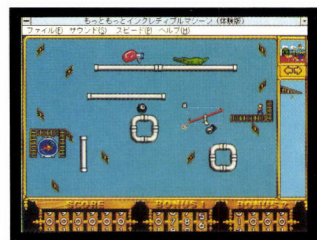
ゲーム、それがこの『もっともっとインクレディブル・マシーン』だ。

ステージごとに設定された、“ネズミをカゴに入れろ”とか“風船を全部割れ”などといった目的を達成するため、これまたステージご



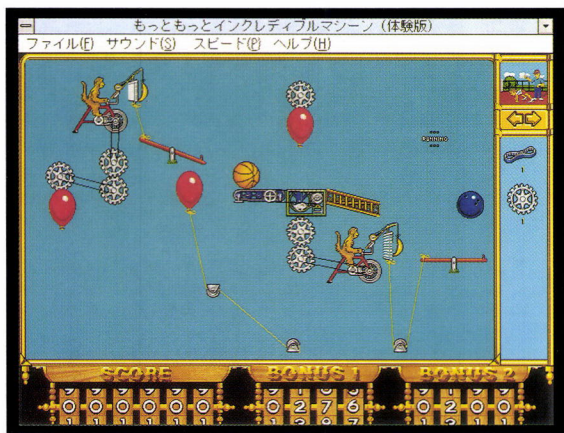
■用意されているアイテムは、シンプルなものから複雑なものまで、多種多様だ。とに用意された前述のようなアイテムを複雑に組み合わせる、というのがゲームの概要なのだが、とにかく言葉で説明するよりも、実際に画面写真を見てもらったほうが手取り早いだろう。なんかこう、子供の夢をそのまま持ってきたような、やたらめったら楽しいパズルゲームなのだ。

このゲームの面白いところは、正解がひとつだけではないところ。ステージに用意されているアイテムによっては、同じ目的にたどりつくのに、ふた通り以上の道のりが考えられる場合もある。ボール



■ステージによっては、正解はひとつだけとは限らない。何度でも楽しめるぞ。を動かすときには、シーソーとロープを使っても、コンペアとモーターを使っても、もしくはダイナマイトを使っても、とにかく動けばいいのである。もちろん、マシンの効率や美しさなんて関係ない。要は、目的をクリアできさえすればいい、というわけなのだ。今回の体験版には、製品版から10ステージをピックアップして、収録している。案ずるより生むがやすし、まずはプレーしてみ、この作品のおもちゃ箱をひっくり返したような、独特の雰囲気や堪能してしてほしい。

▶ボールが落ちてシーソーが上下すると、サルが自転車をこぎだし、それがベルトを通して歯車に伝えられ……、なんて具合に、動きがどのように入っていくかを目で追っていきける。この行程が、実にとんでもなく楽しいぞ。



ウインバトル

●シミュレーション ●アルゴラボ ●発売中 ●9800円

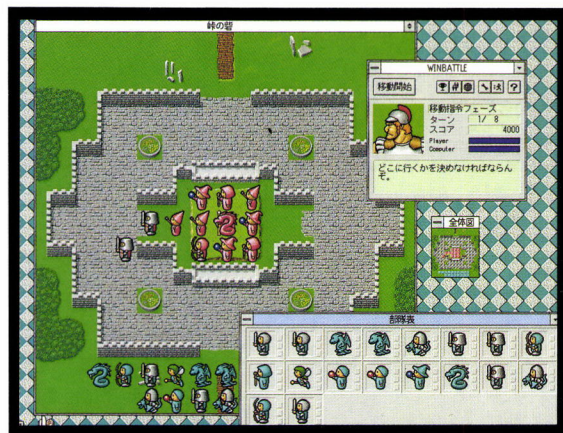
シミュレーションやウォーゲームと聞くと、つい「難しそう」、なんて思っちゃう人におすすめなのが、この『ウインバトル』である。手軽に楽しめるタクティカルウォーゲームであり、それでいて、非常に幅広い戦術が楽しめるという、奥の深いゲームだ。

プレーヤーは、まずユニットを購入し、それを配置する。あとは、

各ユニットに対して移動指令と戦闘指令を与えるだけだ。まあ、ユニットの購入という部分を除けば、チェスや将棋と同じ感覚で遊べるゲームなワケである。

また、このゲームを奥の深いものにしていく要素として、3種類のグラフィックパックがある。“現代戦”、“ファンタジー”、“文明の曙”という各パックは、それぞれユ

■ユニットを購入して配置したら、あとは移動、戦闘を繰り返すだけ……、なのだが、相手が強い司令官だと、いい加減な戦い方は勝てないぞ。地形効果をうまく利用し、様々な戦術を駆使して華麗に立ちまわろう。

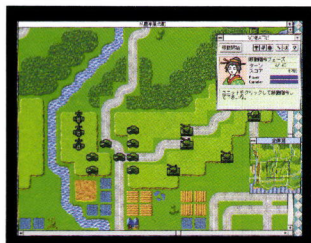


ニットやマップ、司令官などの内容が違って、プレーヤーの気分に合わせて選べるようになってるのだ。パックが変われば、戦い方もまったく違って来るのが、プレーヤーにとっては面白いね。

さて、このゲームの楽しさをわかってもらうには、実際にプレーしてもらおうのが一番。CD-ROMのなかには、『ウインバトル』の体験版が収録されているので、ぜひブ

レーして欲しい。ブラウザーからインストールすれば、ファンタジーパックのマップを何枚かプレーできるぞ。このゲームでは、敵になる司令官も選べるのだが、体験版では数人しか入っていない。しかし、実際の戦闘に関してはすべて製品版と同じように遊べるから、まずは1戦、お試しあれ。

操作方法などがわからなければ、ヘルプファイルを参照してね。



■奥の深い戦術ゲームが手軽に楽しめる。クリア時のスコアが、これまた熱い！



■風変わりな戦いが楽しめる“文明の曙”。残念ながら、体験版には入っていません。

大戦略 for Windows

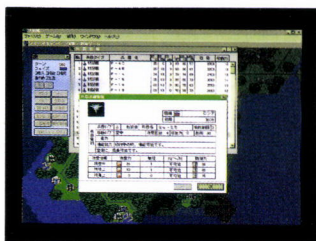
●シミュレーション ●システムソフト ●発売中 ●9800円

パソコンゲームを少しでもやったことのある人なら、このタイトルくらいは聞いたことがあるのではないかと思われるのが、システムソフトの「大戦略」シリーズ。

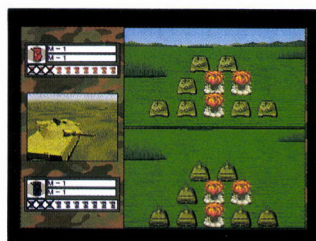
シリーズ最初の「現代大戦略」が発売され約10年。システムを変え、プラットホームを増やし、確実にユーザーを増やし続けたこのシリーズに、とうとうと言うか、やっ

とと言うか、ウィンドウズ版が登場したのだ。

この10年、パソコンの進歩に伴ない、さらに多くのユーザーの希望にそって、大戦略は様々な進歩を続けた。そして、多くのシリーズものソフトがそうであるように、大戦略も次第に複雑化、専門化の度合を深め、10年後の今日、初めてのユーザーが気軽に遊ぶには難



▲兵器の種類も多からず少なからずと、いちいち勉強しなくてもわかる程度だ。



▲ユニットどうしが戦闘に入ると、ちょっとイカした戦闘シーンが見られる。

しいゲームになってしまったのだ。

そうした状況を打破し、ゲームソフトの原点である、遊びやすさと気軽さを目指したのが、この最新版の大戦略である、というのがメーカーのお言葉。なるほど。やってみるとすぐわかるだろうけど、ルールはこれ以上ない、というくらい簡素化され、しかし、だからといって物足りないということもなく、やればやるほどハマ

ってしまうからさすがだ。

思わず、10年前の感動を覚えてしまう人はジジイゲーマー。ウィンドウズがパソコンユーザーのすそ野を広げている昨今、今まで一度も大戦略を遊んだことのない人にこそぜひプレーしていただきたいって感じだ。もちろん、筋金入りのゲーマーだって遊んでみよう、というわけで、それ、オレの120ミリ砲をくらえ。あーん、すこーい。

■自分の軍隊の位置はわかるが、敵範囲に入っていないとわからない。敵の部隊はこちらの索敵ユニットにこちらのユニットが隣接すると、戦闘開始だ。敵の弱い部分を突くのが勝利のポイントだ。当然ね。



つのだじろう心霊写真集

●バラエティー ●フォーム ●発売中 ●4800円

みんなはつのだじろうという人物をご存知だろうか。「うしろの百太郎」や「恐怖新聞」の作者といえ、ピンとくるかもしれないね。この心霊写真集は、そのつのだじろう氏の長年にわたるコレクシ

ョンの中から、厳選された約100点が収録されているというものだ。

この手の話に興味がある人はもちろんなのだが、全然興味のない人でも、この写真集を見れば、霊魂の世界は実現すると思わざるを



▲これかなりキテる心霊写真です。なぜこのような現象が起こるのでしょうか。



▲もう見てられない、と言いつつ次の写真を見てしまう自分に気づくはず。

■女性の頭の上に老人の顔が……。はっきりいって怖いですが、このソフトは、でも、だからこそ見たくなってしまうという人間の性。心霊写真というのは本当に謎だらけです。霊魂の世界は本当にあるのでしょうか。



得ないはず。それほどまでに恐い写真が勢揃いしているのだ。よく心霊写真というと、見ようと思えば人の顔に見えなくもない、などの錯覚や誤認が多いと言われるが、これに収録されているものは、あの大槻教授や加納典明でさえ否定できなかったものばかり。もう、すこーいひと言だ。

最近では、写真の加工技術が進み、真意性がなくなってきたと言われてはいるけれども、心霊写真というのは作ろうと思って作れる代物ではないと思う。映り込み方といい、光の反射具合といい、本物

の心霊写真というのは人為的に作れるレベルのものではない。まあ、こんなことを熱く語ってもしようがないのでやめておこう。

幸い、CD-ROMに5枚ばかり収録させていただいたので、本物の心霊写真がどれほど恐いものなのかを体験するよいチャンスだろう。スライドショー形式のものが、ブラウザから直接起動できるようになっているぞ。ちなみにこれらの写真は、舟越富起子さんという霊能者の方に御破してもらってあるとのことなので、憑依されるなどの心配はありません。

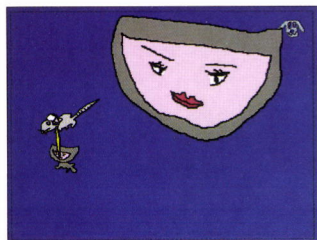
KIDS BOX

●バラエティー ●アスク講社 ●発売中 ●5880円

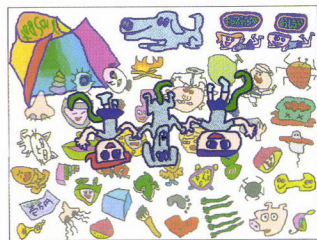
—昨年マルチメディアグランプリ通産大臣賞を受賞した「POP UP COMPUTER」は、かなり話題になった作品で、テレビCMなどで目にした人も多いはず。そのほか、「XAXA MACHINE」など、なにかと注目されるソフトの制作を手がけるアスク。今回紹介する、対象年齢が2歳からという、この「KIDS BOX」ただのエデュテイメントソ

フトではないぞ。なんていうか、子どもの好きなモノがてんこ盛り、サービス満点なのだ。

ソフトの内容は、へんてこなイラストが一面にあふれているメニューから、好きなキャラクターをクリックするだけというもの。ストーリー性なんてない。それぞれ43ものイラストをクリックすると起きるイベントは、オトナとか子



▲「へんしんにんじゃ」。飛び出す忍者をクリックすると……、何が起きる？



▲画面上部の犬をクリックすると、突然脳天気なダンスが始まっちゃうのだ。

◆メニュー画面。お気に入りの絵をクリックすると、素早いレスポンスでイベントが起きるぞ。中ザワ氏の提唱する、クリックすると答えてくれることへの愛が、強く感じられる至福の瞬間だ。ウインドウズ95にも対応。



どもなど関係なく夢中にさせるのだ。このインパクトのあるグラフィックとディレクションを担当したのが、自称バカCGアーティスト、中ザワヒデキ。なぜか子どもが大好きな「ウンチ」も、ちゃんと忘れずにメニューに入っている。「ウンチ」をクリックして、オベンキョウになるという発想がステキです。このソフトの開発に、本当の子どもをモニターで参加させたって

いうのも、子どもの視点で、オトナまでも楽しめるソフトに仕上がった大きな要因かもしれない。添付のCD-ROMに収録されている体験版では、すべてのメニューをプレーすることができなくて残念だけど、43のイラストから選べるメニューを探し出すのも、宝探しっぽく楽しんでちょうだい。インストールは、ブラウザーを参照するのを忘れないよーに。

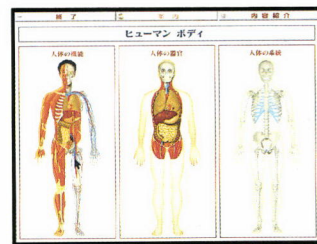
インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ

●バラエティー ●DDPデジタルパブリッシング ●1月発売予定 ●1万1800円

日頃、よほど健康に気配りしている人でない限り、病気になって初めて自分の身体がどうなっちゃったんだろうと心配するのが、正直なトコロ。それじゃいけないというのは、わかっちゃうんだけど

どね。そういうヒトや、もちろん真面目に人間の身体に興味を持っているヒトにもオススメなのが、この「ヒューマンボディ」。人体の仕組みを、機能、器官、システムの3つの側面から見ることが

できる図鑑的要素の高いものだ。1000点以上のイラストに、100を超えるアニメーションで、丁寧に人体の内部を説明してくれる。興味を持った箇所があれば、ズームイン機能で、マイクロフィルムの写真で見ることができるので、より詳しく知ることができるのだ。でも、エグイ写真なんかあったらイヤなんてヒトにも大丈夫、身体の中って意外にキレイなもの。また、身体のある部分と関連する箇所へのリンク機能もあり、人間の身体各パーツの関連性なんか、同時にわかっちゃうわけだ。

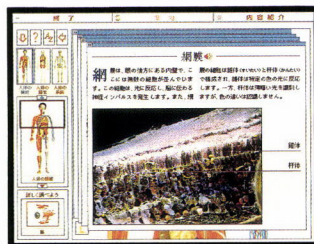
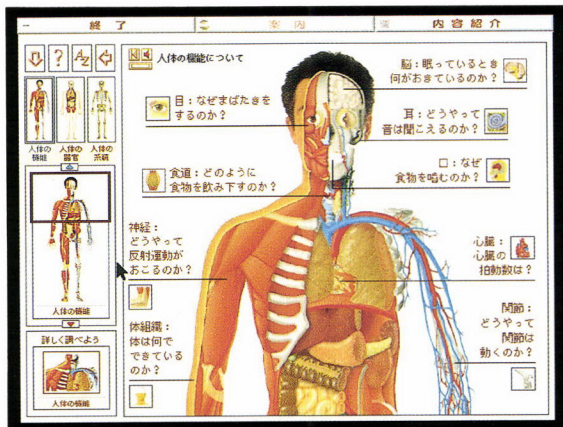


▲この3つの側面から人体にアクセス。どんな美人でもひと皮むけば……。

そもそも、人体って、パソコンなどよりずっと精密にできているのだから、探り甲斐があって当然。人の身体っていったい、いくつのパーツからできているのか、想像すると気が遠くなりそうだけどね。

CD-ROMに収められているオートデモ(インストールは、ブラウザーを参照)で見てもらうとわかるけど、ツチ骨にキヌタ骨なんて身体のどこの部分の骨かわかる？ 答えられるのは、生物の成績がヨイ人くらいだと思うな。とにかく、人体の神秘を、ガッチリ把握するにはもってこいのソフトだぞ。

◆人体の機能なんて、何故？ って聞かれたら困るようなものばかりだ。ひとつとして、完璧に答えることなんてできやしないよね。自分の身体が、こんなにスゴイものだと、誰も意識しちゃいないんだだけだ。

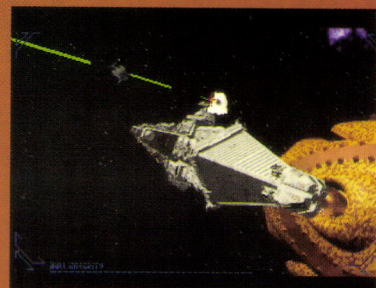


▲結構、網膜ってウツクシイ。難しいコトがわからなくても、見るだけでもグー。

Games for Win95

THE HIVE WARS

TRIMARKが開発した『THE HIVE』を、ケイエスエスが日本語版にアレンジした『THE HIVE WARS』。演出面に重きを置いているタイプだが、ゲーム性もしっかりしているところが魅力だ。ウィンドウズ95のパワーを目の当たりにできる1本だぞ。



●アクション ●ケイエスエス ●発売中 ●1万1400円

演出面を売りにしているゲームというのは、ムービーなどに力を入れている分、ゲーム性などに欠けてしまうものが多い。しかし、この『THE HIVE WARS』は別だ。ムービーとゲームが一体となっており、その演出効果はプレイヤーをひきつけて離さないぞ。

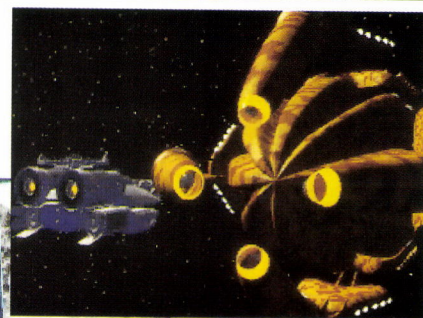
では、このゲームの特徴を簡単に説明していこう。まず、ムービーとゲーム画面のクオリティーの差がほとんどないということが挙げられる。ステージの最初には必ずムービーが流れるのだが、ゲームが始まっても気がつかないこと

があるのだ。ムービーがキレイでもゲーム画面は粗くなる、という感覚に慣れてしまっているからだろうか。とにかく、そんな悪い常識を吹き飛ばしてくれるぞ。

そして、それに伴うサウンドもかなりのもの。演出というのは音がなければ成り立たないだけに、この気合の入れようも半端じゃないぞ。

CD-ROMには、ゲーム画面をムービーとして収録しておいたので、これを見て動きのよさを実感してほしい。ウィンドウズ95のパワーは本当にすごいのだ。

▶ステージ選択からしてすでにカッコいいのだ。ステージのグラフィックがグルリと張りめぐらされているので、そこからチャレンジするところを選ぶようになっていく。このあたりの演出もなかなかだ。



▶ゲームが始まる前のムービーは、かなり映画を意識した作りになっている。ここまでやられちゃうと、文句のつけようがないよね。先が見たくなっちゃうタイプのゲームですな、これは。

映画級のクオリティー

映画を意識しているということもあり、その凝りようはかなりのもの。ゲーム中にもムービーがインサートされるんだけど、これがまったく違和感がないのだ。こういう演出って、ひとつ間違るとゲームを台なしにし

てしまうんだけど、このゲームは逆に気分を盛り上げてくれるのだ。

映画の中に入り込み、おいしいところだけ出演させてもらっているような、そんな感じかな。とにかくすごいです、こいつは。



THEXDER

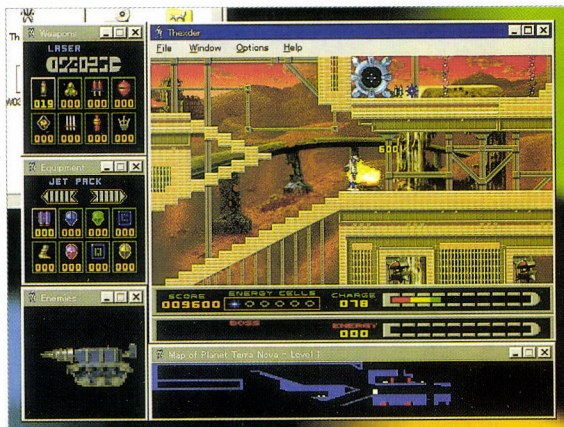
●アクション ●SIERRA ●発売中

はるか昔にどこかで聞いたことがあるようなタイトルなのだが、まさかアレじゃないよなあ、なんて思っていたら、本当にあのテグザーでした。しかもウィンドウズ95用にリメイクされちゃってます。かつてはPC-8801mkⅡSRで動いていたあのテグザーが、まさかこのような形でまた登場しようとは、夢にも思わなかったね。という

も、10年来パソコンゲームをやっているような人じゃなかったら、テグザーなんて知るよしもないか。

このゲーム、元はゲームアーツという日本の会社が開発したもので、当時はかなりの人気だったのだ。巷では変形メカがわりと流行してたんだけど、このテグザー（これはキミが操るロボットの名前のな）も歩行形態と飛行形

◆ウィンドウズ95上で動いちゃってます。動きは滑らかだし、音は派手だし、これだけリメイクされたらテグザーも大満足って感じ。それにしても、変形っていうのはいつの時代になってもかっこいいものだね。

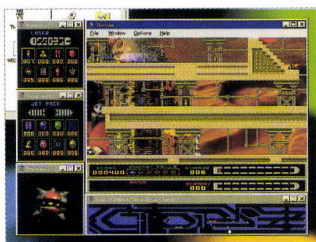


態に変形可能。狭い通路や高いところなんかは飛行形態で進み、敵と戦うときは歩行形態をとるって寸法だ。これが斬新で、ハマったゲーマーは数知れない。

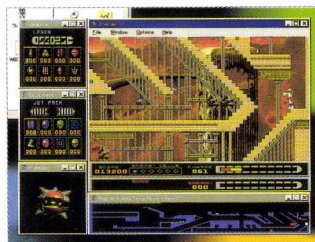
そして、当時の面影を残しつつ、こうしてウィンドウズ95でのデビューとなったわけだが、基本的にシステムは変わらないぞ。グラフィックと動きがかなり洗練されていて、なんだか高級感が漂って

けど、まさしくあのテグザーだ。

操作はいたって簡単。カーソルキーの左右で移動、上でジャンプだ。また、変形するときはキーを押せばよいぞ。攻撃はスペースキーで、照準は自動的に合うようになっている。収録した体験版では1面だけをプレーすることができるので、昔のテグザーを知っている人は懐かしみながら、知らない人は新鮮な気持ちで遊んでほしい。



◆飛行形態はこんな感じ。これだと静止することができないので戦闘には不向き。



◆歩行形態だと、高いところや狭い通路を通ることができないのだ。

Train Simulator 中央線(201系)

●シミュレーション ●ポニーキャニオン ●発売中 ●5800円

キミは電車の見習い運転手。加速レバーやブレーキを使うタイミングを憶えて、時刻表通りに電車を運行させよう。

乗り物の運転をシミュレートするゲームといえば、車や航空機を

テーマとしたものがほとんど。そんな中、実際の路線を走っている電車を運転しちゃおうというのがこのソフト。ゲームの企画監修をカシオペアのメンバーでミュージシャンの向谷実氏がこなしている



◆鉄道に関する、超マニアックなクイズが140問収録されている。難問だぜ。

というのも異色な作品なのだ。

このゲームは、INFORMATION、運転、試験のメニューがある。

運転の項目では、駅名と発車、到着時刻の書かれたパネルを参考に、加速レバーやブレーキを使いこなし、所要時間内に駅間を運転できるように練習しよう。

運転試験では、駅間所要時分や停止位置、ブレーキの使用回数などがチェックされる。全16駅を使った難関の最終試験を突破できれば、夢の列車フリー走行が許されるようになるぞ。

INFORMATIONでは、各駅ごとに、



◆16駅の各ホームに関して、キオスクやそば屋の位置などの情報が手に入るぞ。

何号車のドアがキオスクや出口の階段に近いかをムービーや写真を使って教えてくれる駅情報と、1回につき、12問ずつ出題される難問に全問正解できれば、最終試験の受験資格が得られるクイズトレインショックが収録されている。

運転席から見た走行中の実写映像や、駅アナウンスの音声など、運転手気分を盛り上げてくれる仕掛けが随所にあって心ニクイばかりのこのソフト、本誌CD-ROMでは、数区間を運転することができる。鉄道好きの人も、そうでない人も、存分に楽しんでくれい。

◆東京近郊にお住まいの方にはおなじみ、オレンジ色の見習い運転手として走行しよう。電車の運転席から見た映像と、臨場感あふれる駅や走行中の音声には感激だ。



Original Games



My Home Dream 2

マイホーム
ドリーム

ログインバージョン

顧客からの要望に応じた家を設計し高く売って儲けたり、コンテストで賞を取って建築士としての名声を得たりできるゲーム『マイホームドリーム2』。その建築シミュレーションゲームの顧客に、おなじみの面々が参加するぞ。

ログインバージョンとはなんぞや!?

「マイホームドリーム2」には全部で50人の顧客がいるんだけど、ログインバージョンにすると、なんと寺島先生やログイン編集部

の編集者、計6人が追加されるのだ。増やす方法はとっても簡単。付属のCD-ROMからインストールプログラムを起動すれば、キミのハードディスクにある『マイホームドリーム2』のディレクトリーに、新しい顧客のデータがインストールされるわけ。そして、オリジナルのゲームを起動するときは、いつも通りに「MHD2」とタイプすればいいし、ログインバージョンを起動したいときには「LOGIN」と打ってほいだけなのだ。ちなみに、ログインバージョンを立ち上げると東京湾の真ん中に、オリジナル

にはないログイン島が出現するぞ。そして、ログインバージョンの顧客はみんなこの島に住んでるのだ。

もちろん、今までプレーした自分のデータがなくなってしまうことは決してないのでご安心ください。それに、ログインバージョンでも、オリジナルの顧客と契約することは可能だぞ。

え、「マイホームドリーム2」をまだ持っていないって? うむ、それはまったくお話になりませんね。すぐさま、手に入れてください。ピクチャーエンタテインメントから1万2800円で現在発売中です。対応機種はPC-9801とPC-9821。ディスク版とCD-ROM版の2種類があるよ。じゃあ、ログインバージョンの顧客を紹介しよう。

注 現在好評発売中のオリジナルの

マイホームドリーム2がないと **ダメ** です

インストールの仕方

CDを入れる

CD-ROMをCD-ROMドライブに入れる。当たり前のことですがどね。

CDドライブに移る

CDドライブに移動し、「MHD2」というディレクトリーに入る。いいかな。

LOGINSTとタイプ

英字で「LOGINST」とタイプする。これで、インストールが開始されるぞ。

画面メッセージに従う

あとは、画面のメッセージに従っていけばオーケー。ほへら、簡単でしょ。

ログインバージョンの完成

ログイン島に住むオリジナル顧客ご紹介



寺島令子

ログインで『墜落日誌』を連載中の4コマ漫画家。前作の*1*では、本職の建築士と家作りで対決し、見事勝利を手に入れている強者。今回は顧客の立場で、プレイヤーを攪乱する？

動機

寺島先生は、どうやら某雑誌に連載中のゲームでガバッと儲けたらしい。そこで、その金を頭金にして念願の一戸建てを建てるようだ。

条件

予算はドーンと1億円。家族はチュウリーちゃんこと夫のひとがひとり。でもタマに妹さんやアシスタントさんなどが泊まりに来るぞ。

顧客情報

本業はほのぼのの4コマ漫画家。でも最近、ゲーム関係の仕事がとって増えていて、締切に追われている。出身は京都の伏見だそう。

地域

新居を建てて欲しい地域は、ズバリ秋葉原から30分以内の場所。プラス、海が見えて富士山の見える場所だ。って、そこってどこ？

環境

夜遅くに人が出入りするの、静かな住宅地だと近所迷惑になる。でも一日中家で仕事をするので、空気のいい場所を希望しているぞ。

建物

これが難しい。とにかく、水まわり以外のすべてが南に向けた家。しかも2階に窓がいっぱいついた、広〜いお風呂がなくちゃいけない。

外構

車は持っていないので、カーポートはいらない。でもバイクが置けなくちゃいけない。でもって、花が咲くか実のなる木がないとダメ。

家具

仕事場に本棚をいっぱい置いて、リビングにはマジック・ザ・ギャザリングをやるためのテーブルかコタツを置いて欲しいそう。

アドバイス

ポイントは、洗濯機と物干し場。絶対に洗濯機を設置するのを忘れないようにしましょう。あとは、リビングの広さと仕事場の本棚かな。



白鳥ジュン

ログイン本誌では、えらそうに家の建て方なんぞを教えている、これまた強者。このゲームのメイン担当で、内容を熟知している。が、それだからこそ、かえって建てやすい家かも。

動機

なんだか知らないけど大金がポーンと手に入ったので、家を建てることにした。それに、自分の仕事場を持つのが夢だったとのこと。

条件

家族はダンナがひとり。予算は1億2345万円。実際にこんな大金が手に入ったらなあ……、コホン、とにかく予算は1億2345万円なのだ。

顧客情報

某ログインの編集者。別名人でなし。なんでそう呼ばれているのか、本人にまったく本当に心当たりなし。『墜落日誌』の担当でもある。

地域

Jリーグのサッカーチーム、柏レイソルのサポーターなので、できれば柏の競技場の近くを希望。でも、編集部近くでもいいかな。

環境

深夜にタクシーで帰宅することが多いので、環線道路沿いがいいそう。そして、あまり近所付き合いをしなくて済む環境を希望。

建物

ダンナ用と自分用の仕事場が必要。また、オーディオルームとパソコンルームも欲しい。フローリングは掃除が大変だから没。

外構

一応小さいけど車を持っているので、カーポートが必要。あと、庭に香りがする花が咲く木が2本以上植わっていないといけないぞ。

家具

寺島先生と同じく、仕事場に本棚をいっぱい。このほか仕事場にはテレビと机と仮眠するベッドが必要。麻雀卓も客間に欲しいそう。

アドバイス

建築費用が、1億2345万円という予算に近ければ近いほど、高く評価をするらしい。あとは、仕事場に本棚を4つ置いてあるかどうか。



高橋ピョン太

こじログインの編集長兼パチンコメイン担当者。家に対する執着が、コレと言っていないので非常に要望に応えにくい顧客でもある。決して、彼のギャグに惑わされてはいけない。

動機

なんでも山本という友人がいて、彼が家を建てることになったから、自分も建てようと思ったとのこと。何がなんだかわかりません。

条件

家族はネコとシーモンキーと知らないオヤジ。何がなんだかわかりません。予算は8000万30円。30円は消費税だって。やっぱわからん。

顧客情報

ウーロン茶の空き缶が100本、MZ-80Cやマックスマシンといったレアなマシンが5〜6台、という物持ちのいいログイン編集長。

地域

東京の江戸川区生まれの江戸川区育ちなので、江戸川区以外の土地では生きていけないそう。江戸川区は京葉道路もあり最高だって。

環境

川が近くにあつて、しかもその川は江戸川で、近所にはうるさいババアが住んでいて、町内会がしっかりしている江戸川区内が希望。

建物

キッチンとキッチンで作って欲しくて(じじいギャグ)、書斎があって、吹き抜けがあって、2階に風呂があって、とにかく変ならマル。

外構

車を持っているので、カーポートが必要。でも、なければ駐車場を借りるから気にしないで、庭に池があってカエルがいれば最高!!

家具

欲しいのは、家具調冷蔵庫に本棚と机。欲しくないのは、木彫りの熊に虎皮の絨毯にてかい将棋の駒にヒロヤマガタにカバー付き電話。

アドバイス

とにかく、何がなんだかかわからない希望なので、マジメに要望通りの家を作ろうとするとバカを見る恐れあり。ようは変なノリがマル。



マス青柳

神をも恐れぬ格闘家。その実体は、格闘家気質を持つ編集者。硬派で難派で、義理堅くて気まぐれという、まさにつかみどころのない人間。彼の要求する家もひと筋縄じゃいかん。

動機

内弟子を育てたくなったので道場が必要になった。運よく後援会が援助してくれるので、道場付きの新居を建てることにしたそうだ。

条件

家族は、内弟子が5人。予算は6000万円。6000万円以上は、ピター文出さないそうなので注意のこと。虎を倒すまでは結婚はしない。

顧客情報

ストリートファイトで、まとまった金を手に入れた格闘家。流派は、必滅流。必ず滅びるのではなく、必ず滅ぼす流派。修業が趣味。

地域

JRの駅が近くにありたい。池袋は避けて欲しいそうだ。理由は、尊敬する格闘家のお藤元だから。できれば後楽園の近くが……。

環境

なにしろ道場なので、大声を出すこともある。だから、あまり閑静な住宅地はちょっと向いていない。近くに運動施設があると満点。

建物

とにかくにより、まずは立派な道場がないとお話にならない。あとは、全体的に和室中心に。道場の床は、もちろんフローリングだ。

外構

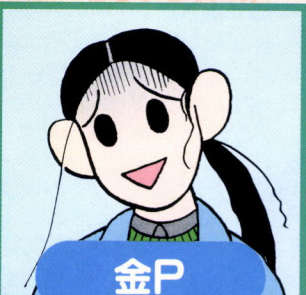
免許を持っていないので、車を置くスペースは必要なし。その代わりに、練習ができるくらい広い庭が必要。門も道場らしく立派に。

家具

カーテンは必要なし。ベッドとカーベットも同じく。絶対になければ困るのは、茶の間のちゃぶ台と趣味の本を収納する本棚だ。

アドバイス

必ず作らなくてはいけないのが、道場。丈夫で立派な道場さえあれば、ほかは目をつぶってくれる。あとは洋式の部屋を作らないことだ。



金P

似顔絵が示す通り、編集部一貧乏な男。別名貧乏神。前CDログイン2号でも、その貧乏生活ぶりをいかんなく発揮していた。彼が求める家は、泣きたくなるほどセコイ。涙、涙。

動機

今住んでいる部屋の家賃が高いので、どうせなら家を建ててしまったほうがいいかなと思ったのが動機。またペットも飼いたいので。

条件

家族はなし。でもペットを飼う予定。予算は1654万3200円。こんな予算で本当に家が建つのかどうかは知らないが、これが限界らしい。

顧客情報

パチンコで、まを滅ぼしつつも、パチンコで稼いでなんとか食いつないでいる編集者。食べ物も粗末なので、ちょっと体力が乏しい。

地域

なにしろ予算が予算なので、住む場所に関しては贅沢言える立場ではない。とにかく、パチンコ屋さん近くにありさえすればいいぞ。

環境

土地が安ければ、駅から遠かろうが編集部から離れていようが、まったく気にしないそうだ。眺望と日当たりも無視してオーケー。

建物

1階建てで、部屋数もひとつで十分。つまり、ワンルームの一戸建てがいいらしい。掃除が嫌いなので、フローリングの床を希望。

外構

手入れが面倒だから庭はないほうが望ましい。とにかく予算が予算だけに、どうせ庭を作ることもできないだろうけど。でも門は必要。

家具

予算が悲惨なほど少ないせに、カラオケやドレッサーやダイニングテーブルやベッドなどを要求。まあ、絶対に無理だろうから無視ね。

アドバイス

ポイントは、どうやってこの予算で家を建てるか、ってこと。異常に安い土地を探して探して探しまくるしかない。本当に建つのか？



しばやん

別名歯っ欠け、もしくはアホの子。実際は金Pと争う(でも少しマシな)貧乏人。その反動か、ゲーム上では超リッチな成金となっている。成金らしく金ピカの家を作ってあげよう。

動機

日本ラーメン選手権で優勝したら、ポーンと2億円手に入ったので、おいしいラーメン屋が多い土地に念願の家を建てたくなった。

条件

両親に親孝行をしたいので、家族は自分と両親と妹ふたりとばあちゃんの6人。予算は賞金のすべて、2億円。それ以上はちょっと無理。

顧客情報

歯っ欠けだけのアホの子だのロクな呼び方をされていないラーメン研究家。友人のデザイナー中藤と一緒に、ラーメン屋に通ってる。

地域

ズバリ、おいしいラーメン屋がいっぱいある中央線高円寺駅近辺。無理なら中野が吉祥寺。最低でも中央線沿線に住みたいらしい。

環境

高円寺か中野か吉祥寺と、地域を限定しているの、どんな環境でも目をつぶるとのこと。贅沢を言えば、駅から10分くらいを希望。

建物

洋室がゼロの純和風の家が好み。もちろん屋根は瓦で、門も和風。あと、自分専用と家族用とキッチンをつたつ作って欲しいそうだ。

外構

車庫が必要。それ以外は別に希望はなし。予算と相談して、余ったら庭を作って木と植えても気にしない。もちろんなくても大丈夫。

家具

すべて和風なので、ベッドは禁止。リビングも和室だけ、低目のソファがあるならそれを置いて可也。あとはあまり希望はなし。

アドバイス

ポイントはふたつのキッチン。これをどう収めるか。あと、すべて畳の和室にすることも大切。まあ、予算が2億円もあるから楽かも。

な〜んて人たちに家を建てると…

と の に 本誌 連動 対決 シリーズ 参加

チャレンジ!!

することができちゃったりするの

はい、6人のログインならではの顧客について、しっかりお勉強してもらえたかな。で、どうしてここまで詳しく顧客情報を紹介したのかというと、実は対決企画があるんですよ。

え〜とつまり、6人のうちの誰でもいいから、ひとりのために家を作りそれを編集部に送るのだ。たとえば、寺島先生のために家を作りたいと思った人は、寺島先生と契約し、セッセと先生の希望通

りの家を建てるわけ。そうやって各人、自分の好みの顧客の家を作って、そのデータを編集部に送ってください。送られてきた家は、それぞれの顧客が審査します。そして、自分の希望にピッタリ合った家を選ぶぞ。つまり全部で6人だから、計6人のプレイヤーが選ばれるわけだね。ちょうどそれと同じころ、ログイン本誌でも優秀な建築士を選出するコンテストが開催されている。ここで選ばれるプレイヤーはひとり。つまり本誌ひとりCDログイン

6人、計7人の優秀なプレイヤーが選出されるってことすな。

7人の超優秀な建築士に選ばれたあとは……、フッフッフ、建築士の中の建築士を選ぶため再び厳しい戦いが7人を待っているのか、それとも7人全員に夢のような名誉が与えられるのか、それは結果発表を見てのお楽しみ（4月発売予定のログインで発表するよん）。とにかく、優秀者が作った家の間取りや外見や内装の写りが、ログイン本誌に間違いなく掲載されるし、受賞のコメントなんか載る

可能性も大。自分の腕を、日本全国に示す絶好のチャンスですぞ。

この対決に参加希望の人は、下の説明&応募要項をよ〜く読んで、どしどし編集部にセーブデータを送ってください。じゃ、最後に注意点をまとめて。ひとりの顧客データに対してディスクは1枚。完成した家を顧客に売る前に、データを「セーブ1」にセーブ。そのデータ（LOGSAVE.000）を、ディスクにコピーして封筒に入れて送る。住所氏名、年齢、電話番号を明記。以上を守ってドシンドシ応募してね。

対決シリーズ参加への道

個性的な顧客たちと契約

好きな顧客と契約してください。もちろん6人全員とでもいいし、ひとりだけでもオーケー。ただし複数の顧客のデータでエントリーする場合は、顧客ひとりに対してディスクは1枚だぞ。

せっせと家を建ててやる

キミが選んだ顧客の、ワガママな要求にせっせと応えてあげて家を建てよう。話は何度も何度も聞かなくちゃいけませんよ。設計図が完成したら、工務店に施行を依頼するのだ。

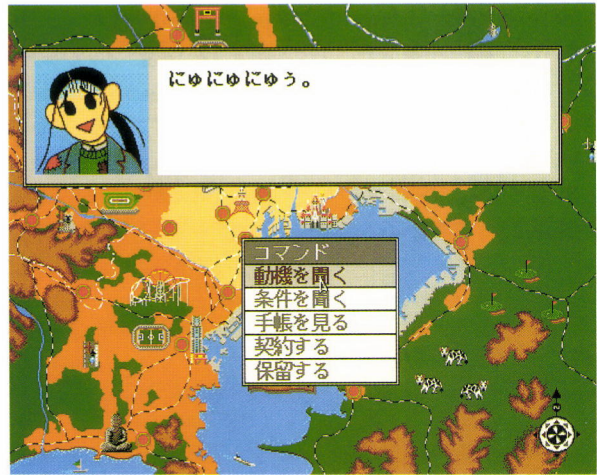
家具を置いたところでセーブ

建てた家に、これまたワガママな顧客が希望する家具を設置。この段階でセーブ1にセーブしちゃってください。セーブ後、顧客に売って結果を見てもいいけど、セーブは必ず売却前です。

セーブデータをディスクにコピー

フォーマットしたディスクに、さっきセーブしたデータをコピー。ちなみにファイル名は「LOGSAVE.000」だぞ。

右のあて先に送る

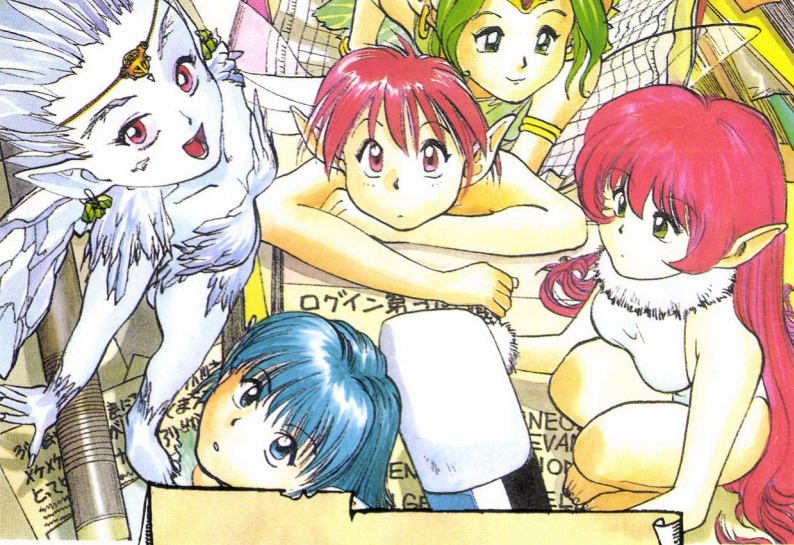


●本邦初公開って当たり前だけどこのログインオリジナルバージョン画面。みんなワガママだけど、家を建ててあげてくれ。

ディスクは3.5インチでも5インチでもオーケー。とにかく「LOGSAVE.000」といって下のあて先に送ってくださいませ。忘れずに、封筒に自分の住所氏名、年齢、そして電話番号を明記のこたさい。そしてラベルに自分の名前とペンネーム希望者も、必ず封筒には本名を書いてくださいな。

あて先 ● 〒151-24 (株)アスキー
CDログイン3号対決マイホームドリーム2係
(略して白鳥ジュン係)

締切 ● 2月29日(木)必着



困ったときには、妖精さんをお願い!

読者諸君は、ああもうダメ、いや〜ん誰か代わって! なんて思うことがあるだろうか? 我々編集者たちは締切前になると、妖精さんが代わりに原稿を書いてくれないかなあ〜、なんてよく思っちゃうのよ。でも、実際にはそんな都合のいいことがあるワケもなく、やっぱり自分自身で原稿を書かなくてはいけないんだ。現実にはキビシーというわけ。

そんな状況を知ってか知らずか、NECインターチャネルとヘッドル

ームのみなさんが、編集部に妖精さんをプレゼントしてくれた。なんと、うまく育てれば編集者の代わりに原稿を書いてくれるというのだからうれしいねえ、感激だねえ。えっ? 妖精っていても、电脑世界のパソコンゲームの中のことなの? ふむふむ、『ピクシーガーデン』のゲームシステムを使って、电脑世界の編集部で妖精を育てるってワケなのか。なるほどこれは、なかなか面白そうじゃありませんか!

ログイン 妖精大作戦!

こんなときに妖精さんがいてくれたらなあ〜、なんて思ったことありません? そんな、夢というか妄想が実現しちゃったのだ。



ピクシーガーデンとは

NECインターチャネルの妖精伝説シリーズ第2弾が、『ピクシーガーデン』だ。このゲームでは、妖精を育てる環境を変えることにより、妖精を種族的に育てていく。プレイヤーは、火、水、風の3つの属性を持つ妖精たちを、ある目的のために育てるのだ。

また、このゲームでは、育てた妖精をカードとして登録可能。妖精の形態に育てる環境によって、様々に変化するため、その種類は数百種類にもお

育成装置内の環境を変化させることにより、様々な妖精を育てることが可能だ。

よぶのだ。

妖精を、ただひたすら育てるもよし、キャンペーンのお題目に合わせて育てるのもよし。はたまた単純に妖精のカード集めに集中するのもOK。遊び方はプレイヤー次第ぞ!



◆◆ただ単純に、妖精を育ててもいいし、シナリオモードでバズリ的な遊び方をしてもいいのだ。



環境を導くん、妖精を導くん!



編集部で妖精さんを育てましょう作戦!

それでは、CDログイン用『ピクシーガーデンスペシャル版』の解説なんかを始めよう。

まず、この『スペシャル版』を動かすには、『ピクシーガーデン』の製品版を持っていることが大前提。もしも、持っていないなら、今すぐ買いに走るべし、いいね? ちゃんと製品版がある場合は、CD内にあるPCDINST.BATというファイルを、製品版の入っているドライブを指定して起動しよう。詳しくはインストール方法を参照してちょうだい。また、インストールが終わったら、製品版と同じ手順でマシンを立ち上げよう。ただし、実行ファイルは、PIXYじゃなくてPIXYCDで立ち上げる。そうじゃないと製品版が起動しちゃうからね。起動したら、あとは製品版

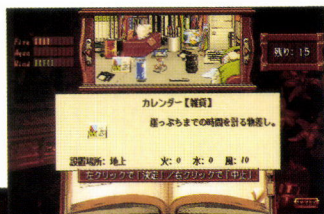
とまったく同じ操作でプレイ可能。細かい操作方法は、製品版のマニュアルを見てねん。

今回の『スペシャル版』には、大きく分けてふたつのシナリオを収録。ひとつは『原稿のお手伝い!』で、編集部で妖精を育てて、編集者の代わりに原稿を書かせるもの。妖精をうまく育てて、寝ている編集者を越えて画面右端に妖精を到達させる。そうすれば、パソコンの電源が入ったことになり、妖精さんが原稿を書いてくれるといったシナリオだ。また、ふたつ目は、『フリーシナリオ』で、3つほど用意されているぞ。こちらは、苛酷な編集部の環境で、強く逞しい妖精を育てようというもの。さあ、キミも編集部の苛酷な環境で妖精を育てよう!



◆今回のために製作された、完全オリジナルの編集部マップ。資料などこちゃこちゃとした机の上などを完全に再現だ。製品版の薄明界でのブレと違った、苛酷な編集部環境で妖精を育てなければならぬ!

▶操作方法や妖精の育てかたは、製品版と同じなので安心してね。

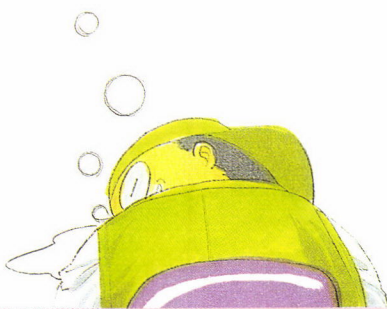


◆オブジェ関係もすべてリメイク。製品版の草木などから、カレンダーやフロッピーなどに変更されているのだ。

◆シナリオは2種類。お題目付きがひとつと、フリーシナリオが3つの合計4本入り。まさに出血大サービス!!

これが原画だあ!

下にあるのが、今回の『スペシャル版』のために描きおこされた原画。人物と背景は別々に描かれていて、画面上では重ねて表示されている。ちなみに、左の人物は高橋ビョン太編集長で、右で寝ているのはアーミー小川がモデルだ。



おまけ

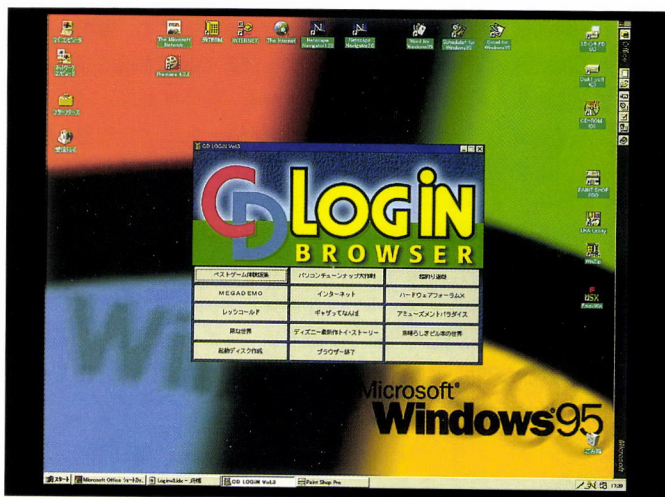
ゲーム用パッチ プログラム集

特集の最後を締めくくるのは、
5本のパッチプログラムとマッ
プ集1本。とにかく読んでみて。

さて、特集のおまけとしてお届けするのは、既存のゲームの不具合を修正するためのプログラム集だ。ちまたでは、こういったプログラムのことを「パッチ」と呼んだりする。まあ、お固く言うと、実行ファイルを直接書き換えてプログラムを変更するものなんだけれども、この一連の作業を「パッチを当てる」なんて言ったりもするわけだ。どう？ 勉強になったでしょ。ちなみにパッチファイルとは別物なので、勘違いをしないようにしていただきたい。

今回CD-ROMに収録したのは、右に挙げてある6本。ウィンドウズ95での動作不良を修正するパ

チが多いのは、まあ時期的なからみもあるわけです、はい。で、どれも市販ゲーム用のものなんだけれども、別に重大な欠陥があったからパッチを当てるというわけではない。ゲームが発売された後に発表されたマシンで動作しなかった不具合の修正とか、ウィンドウズ95での動作不良の修正などなど、ゲームのパッチというのは、未来での予測し得ない事態が発生したときに用いられる場合がほとんど。まれにバグ修正パッチなんてのもあったりするけど、そういうところは作りが雑ってことで。また、こうしたパッチはニフティサーブなどのBBSでも手に入るよ。



■必要なファイルをCDログインブラウザーからハードディスクにコピーして、実行ファイルを起動するだけ。パッチを当てるのは、難しい作業ではないのだ。

パッチの当て方

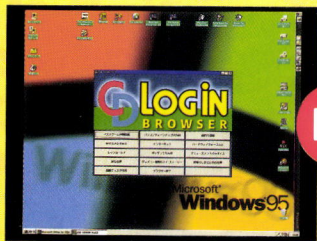
では、実際にパッチの当て方を説明しよう。まずはCDログインブラウザーを立ち上げる。そして、「ゲーム体験版集」と書かれたボタンをクリック。そうすると、ズラッとゲームのタイトルが表示されるはずだ。パッチプログラムは、リストの下の

ほうに登録されているので、リストをスクロールさせて探し出そう。どう？ 見つかったかな。見つけたら、目的のタイトルをクリックだ。今度は、左のスペースにテキストがズラッと表示されたはず。これが、それぞれのパッチの細かい説明になるの

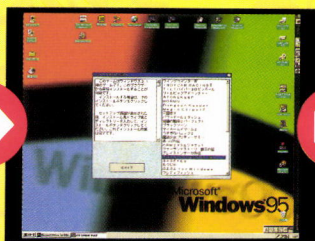
で、あとで泣きを見ないようにきちんと読んでおくこと。これを読まずにパッチを当てて、ゲーム本体に支障が出て、ログインとしては責任を追いかねるぞ。

ブラウザーからは、パッチを当てるのに必要なファイルを、指定のディレクトリーにコピーするだけ。あとの作業はテキストをよく読んで行ないましょう。パッチによっては、ゲームがインストールされているの

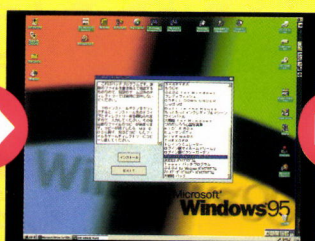
と同じディレクトリーにコピーしなければならないものがあるので注意。とまあ、それほど難しい作業じゃないので、右に挙げてあるような症状でお困りの方はぜひぜひご利用ください。諸々の都合で掲載できなかったパッチもありますが、そこらへんはネットワーク環境を整えて、ニフティサーブなどで自力で探し出してほしいところです、はい。それでは、また会う日まで～。



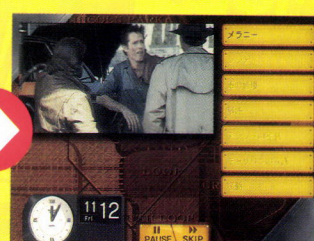
■まずはCDログインブラウザーを立ち上げる。ブラウザーのインストールについては4ページから参考に。



■ベストゲーム体験版集”スイッチをクリックすると、このような画面が表示されるはずだ。準備はいいかな？



■リストの下のほうにあるパッチプログラムをクリック。そうすると、左にインストール方法が表示されるのだ。



■”インストール”ボタンをクリックして、必要なファイルをハードディスクにコピー。あとは説明通りにパッチを当てよう。

ブルー・シカゴ・ブルース修正プログラム

「ブルー・シカゴ・ブルース」に関するパッチプログラムは、3種類収録されている。まず、NEC製ウィンドウズ3.1の初期バージョンに付属するサウンドドライバーに適応させるためのもの。そして、IBMのThinkPadのグラフィックドライバーとの相性に適合させたもの。最後に「J.B.ハロルドの事件簿」が起動しない場合に適合させたもの。こういった症状に悩まされている人は、収録されているパッチを使って修正してしまおう。これで問題解決だ。

実行ファイル名

BCB103.EXEほか



▶「ブルー・シカゴ・ブルース」は、ウィンドウズ95版も発売されているのだ。

3×3EYES修正プログラム

「3×3EYES～吸精公主～」は、ウィンドウズ3.1用に開発されているため、昨年11月に発売されたウィンドウズ95では、正常に動作しない場合がある。こういった不具合を修正し、ウィンドウズ95でも動くようにするのが付属のパッチである。

ウィンドウズ95が発売される前に出ていたウィンドウズ用ソフトというのは、動かないものもいくつかあるらしいので、メーカーに問い合わせてみるといいだろう。パッチが用意されているかもよ。

実行ファイル名

SETUP.EXE



▶2月には、以前DOS版で発売されていたものがウィンドウズで登場!

Tower修正プログラム

これも、ウィンドウズ95で動作しないという不具合を修正するためのもの。「Tower」の場合、ウィンドウズ95にインストールしても、起動アイコンが表示されないので結構あせってしまう。変なところに登録してしまったんじゃないだろうか、なんてね。まあ、結局ウィンドウズ95では動かないということが判明したんだけど、このパッチを使えば大丈夫。思う存分、ウィンドウズ95で「Tower」を遊んじゃってくだたまえ。

実行ファイル名

TWUPDATE.EXE



▶クリスマスバージョンは遊んでみたかな? それにしても根強い人気だね。

ぷよぷよ for Windows修正プログラム

これまたウィンドウズ95での動作不良を修正するパッチだ。なぜ、このような現象が起こるのかということは、我々のようにプログラムの世界に携わっていない人間には到底知ることのできない崇高な事柄が関連していると思われるので、想像さえできない。でも、そんなこと考えなくて、このパッチがあるから大丈夫なのだ。「ぷよぷよ」やりたさにウィンドウズ95への乗り換えをためらっていた人は、これでもう安心だね。体験版のほうもよろしく。

実行ファイル名

UPDPUYO.EXE



▶これまた今でも人気の高い落ちゲー。「通」のウィンドウズ版は出ないのかな。

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ修正プログラム

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ」は、ウィンドウズ95とは別に関係ありません。これは、PC-9821 Xe10と、PC-9821 Xe10で起動した場合、延々とオープニングデモが繰り返されてしまうという不具合を修正するためのもの。せっかく新しいマシンを買っても、グラフィックまわりなどの設計が変更されている場合、既存のゲームは正常に動作しないことがあるんだよね。こればかりはメーカー側もどうしようもありません。でもパッチがあるから大丈夫。

実行ファイル名

AESOP.EXE



▶AD&Dフリークにはたまらないシリーズ。これも根強い人気だ。

大戦略 for Windows修正プログラム

ウィンドウズ95で「大戦略 for Windows」をプレーしようとする、一部の機種で不具合が生じる場合があるのだ。そんなときはこのパッチを使おう。

症状としては、生産を行なうとき、生産ダイアログを開いた状態で「兵器詳細情報」のダイアログを開き、それを閉じると一般保護違反が生じるというものだ。

なお、このパッチを当てるとダイアログが平面的になってしまうけれど、機能的には問題ないので安心してくれ。

実行ファイル名

DSWIN.EXE



▶これでウィンドウズ95でもパッチリ動くようになるぞ。うれしいなり。

ログインオリジナルゲーム

超

釣り遊戯

Ver.0.3

for Windows

開発進行中!!

釣り、それはワマン

なにやら最近、世の中では釣りが流行っているようで、一部では結構な盛り上がりを見せている。海釣りのことを“ソルトウォーターフィッシング”とか言うそうだが、わりとそのままな感じでかっこいいんだか悪いんだか。でもやっぱり釣っていいよね。自然を感じられるし、それでいてスポー

ティー。何を隠そう、ログインにも釣り好きが多く、このブームに便乗して釣り道具を買い揃えている人たちも少なくはないのだ。とはいえ、なぜ今釣りなのか？釣りの魅力はなんなのか？その答えを知るためには、とにかく釣りに行ってみるしかない！

と思ったんですけど、やっぱり

仕事が忙しくて行けませんでした。宝の持ち腐れとはまさにこのこと。新品のロッドやルアーたちが寂しげにこちらを見つめているじゃありませんか。そこで思いついたのが、この釣りゲーム企画。あの釣りの醍醐味をなんとパソコンで再現できないものか。ロッドのしなりや力強さをユーザーに伝えることはできないだろうか？

とにかく作ってみるしかない。仕事とあらば、編集長も時間をくれるだろう。

まあ、そんな経緯の元、このログインオリジナル釣りゲーム計画はスタートしました。ゲームのメインになるのは、かつてなかったであろう“ロッド”だ。ロッドの動きなくして、釣りの迫力は語れない。角度やしなりの計算に時間を費やし、まさに究極の釣りゲームを目指し、鋭意開発中であります。今回は、途中経過報告という形をとらせていただいたが、次号が発売されるまでにはそれなりの形に



◆高橋ビョン太編集長も釣りが大好き。でも、なかなか時間がとれないようです。

して発表できることと思う。まだまだ改良しなければならない点がある点があるので、ここに掲載している画面写真はあくまでも開発中のものとして見ていただきたい。ロッドのグラフィックなんて、仮りの仮りぐらいいい。

詳しくは、右ページ以降を読んで把握してもらいたいのだが、この通りに完成すれば、史上最強の釣りゲームになることは間違いない。釣りに行く時間さえ捻出できない編集者が思い描いた釣りゲーム。はたして市場に出まわるかどうかは半年先のお楽しみ!?

◆釣りにとっても海もあれば川もある。このゲームは海がメインになる予定だが、できれば両方取り入れたいな。



これが超釣り遊戯だ!!



それでは、簡単に釣りゲームの紹介をしておこう。まず、タイトルが表示された後、釣り場選択画面になる。今のところのバージョンでは関東周辺の地図が表示され、その中から1ヵ所だけ選択することが可能になっているのだ。製品版では、日本地図の中から地域

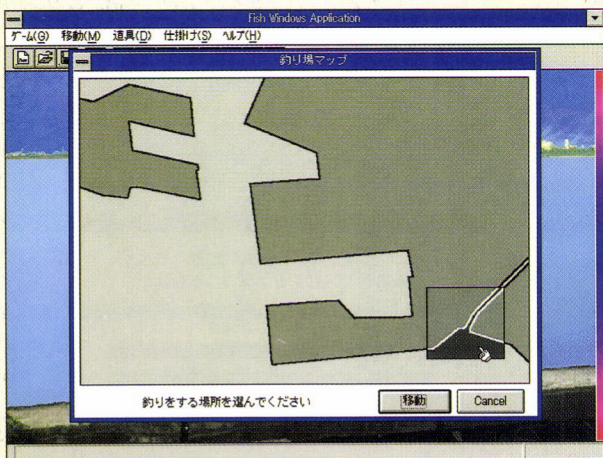
を選び、そこからさらに釣りのポイントを選ぶようになる予定。といっても、ゲーム本体に収録されるのは東京湾周辺のみで、そのほかはオプションとしてあとから登録していくことになる。データ集といった形をとるわけだ。

そして、釣り場を選んだら、い

よいよ釣り画面に。ここにはロッドと海がメインとして描かれており、下にはラインの長さなどのデータが、右にはロッドと魚のパワーゲージが表示されている。ロッドの操作はマウスで行なうわけだが、まあ詳しくは次のページを見てもらってことで。で、うまい

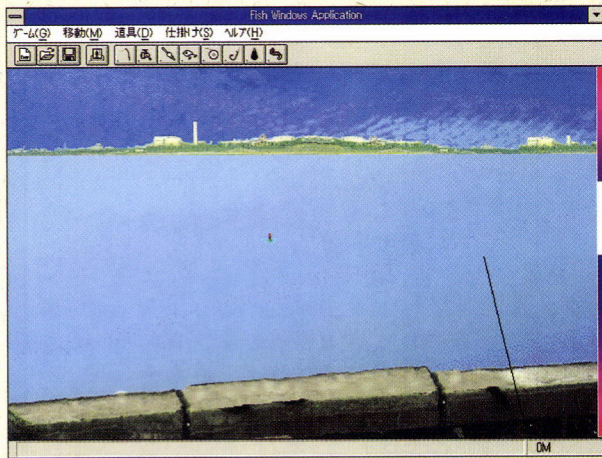
こと魚を釣りあげた場合、瞬時にムービーが表示される……、はずなのだが、今は静止画のまま。いやいや、開発中ということでこのあたりはご勘弁ください。なにせ理想が高いもので、時間がかかっちゃうんですよ。というのは言いわけですけど。

釣り場選択画面



◆釣り場選択画面はこのようになっていて、ほぼ実際の地形と同じマップから、釣り場を選ぶのだ。

釣り画面



◆ロッドがメインになっているのが、ひと目でわかる釣り画面。にしたところだけど、まだラインだけ。

次こそは遊べるものを!

実のところ、今回のCDログインには、この釣りゲームの体験版を収録する予定でした。しかし、いかにせん時間が足りず、みなさんにお見せするレベルにまでは達しなかった

のです。う〜ん、残念。でも、作っているのは本当です。プログラマーは、今日も徹夜でがんばっている、はずです。次のCDログインには、体験版と呼べるものを収録して、せ

ひ遊んでもらいたいと思います。では、今回の件についてプログラマーからひと言いたしましょう。「すまん!」はい、そういうわけですので、みなさん、許してやってください。現在、仮のタイトル画面も完成し、新たなデータ収集のために釣り場を

渡り歩いているところです。ご期待ください。そうそう、言い忘れてたけど、完成版ではオブジェクト処理はすべてポリゴンで行なわれる予定だぞ! このあたりもかなり期待しちゃっていいと思うのだが、やっぱり予定は未定で……、とにかく、がんばるぜ!



◆シュールな仮タイトル画面。はみ出したタンクトップと寄り添う猫が、絶妙な感じ。



◆この人がプログラマー。がんばって作っているが、カメラを向けるとこんな顔になってしまう。



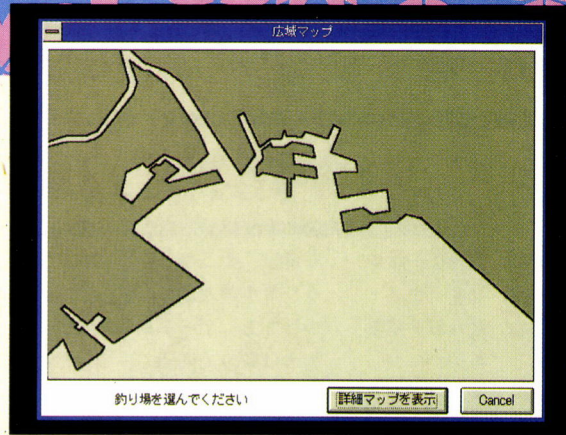
◆あくまでもデータ収集であります。遊びに行ってるわけではありません。でも釣りは楽しいのだ。

まずは釣り場を選ぶ

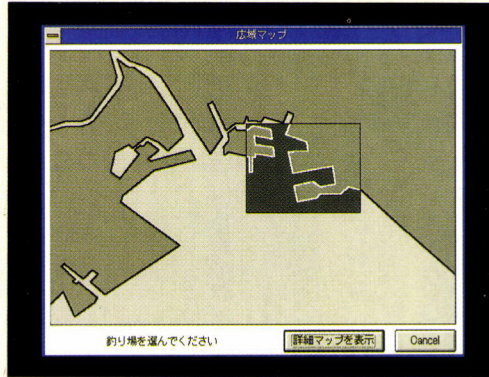
この釣りゲームは、全国どこでも釣りができるということを売りにしたいと考えている。そんなわけで、釣り場選択画面に最初に表示されるのは日本地図だ。その日本地図をいくつかの地域に分割して、さらに拡大図が表示されるようになるわけだが、今のところはすでにその拡大図が一番最初に表示されるようになっている。そして、その拡大図からさらに釣り場を選ぶのだ。同じ東京湾でも、千葉よりと東京よりでは、釣れる魚の種類も違えば、大きさも違ってくる。そのあたりもきちんとシミュレートされる予定だ。また、潮の満ち干きを実時間で計算させるモードもあるので、これを使えば魚が釣れる時間帯などが家にいな

がらにして学べてしまう、という特徴もあるぞ。

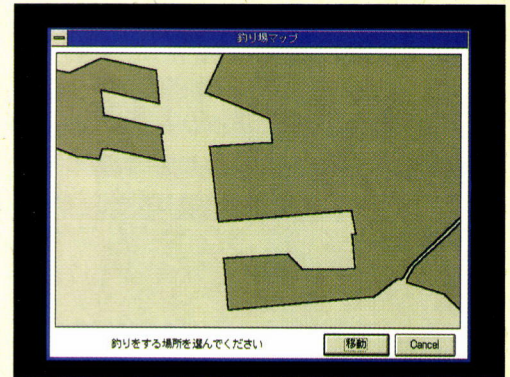
実際のところは、世界地図かなんかを表示して、「今日はカナダにカジキを釣りに行くか」なんてことをしてみたいんだけどね。



◀このように、今の段階ではまず広域地図が表示されるようになっている。まだまだ仮りの画面だけれど、もっとリアルにする予定。ここは東京湾付近だぞ。



▶そして、この広域図の中から釣りをする地域を選択する。写真のように、選べるところはブリンクするのだ。



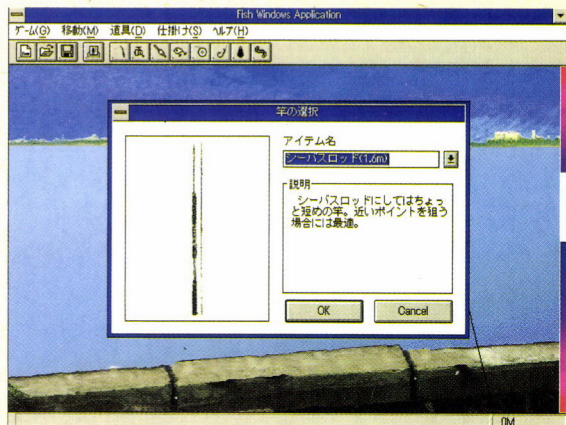
▶そうすると、こんな感じで拡大図が表示される。さらにここから釣りをする場所を選択するようになるわけだ。

次は道具の選択だ

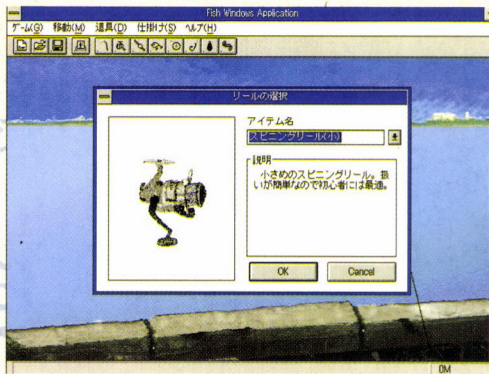
魚が釣れる釣れないは、釣り場も大事だが、それに用いる道具がきちんと選択されていなければならない。この釣りゲームで選択できるのは、ロッド、ライン、リール、ウキ、ルアー、おもり、エサ、ハリの8種類。これらが微妙に絡んできて、釣れる魚の大きさなどが決まるというわけだ。もちろん、ルアーを使うときは、ウキ、おもり、エサは選べなくなるし、ウキ釣りをする場合はルアーは選べなくなるぞ。

で、ロッドの性能と比較して、おもりのほうがはるかに重い場合はロッドが折れやすくなるし、逆に軽すぎても遠くに飛ばなくなってしまう。また、ハリが大きければ大物がかかるが、数は釣れなくなってしまい、ハリが小さければ数は釣れるが大物はかかりにくい、などのバランス調整もなされてい

る。なかなかどうしてマニアにはたまらない作りじゃないですか。でも釣り初心者の方も安心の、「おすすめ仕掛けボタン」というものが完成版には付く予定なので、そんなに顔をしかめないこと。ちなみに現バージョンではウキ釣りしかできないという状況なのだ。種類もそんなにありません。



◀道具の選択は慎重に行わないたい。項目は8種類もあるので、釣り場と釣りたい魚に合わせて選ぶ必要があるぞ。ここで間違えた選択をしてしまった場合、それに気がつかないと一生魚は釣れないだろう。



▶よいリールは巻き取りが速い。魚を引き寄せるのが容易になるわけだ。今のところこれしかできてないけど。



▶ウキも用途によってさまざまなものが用意されている。光るウキなんてのもあるんだよね。でもウキも1種類しかできてません。

魚拓をプリントアウト!

なんとなくこの釣りゲームでは、釣った魚の魚拓をとって、プリントアウトすることができるのだ! って、まだ予定なんですけどね、これも。

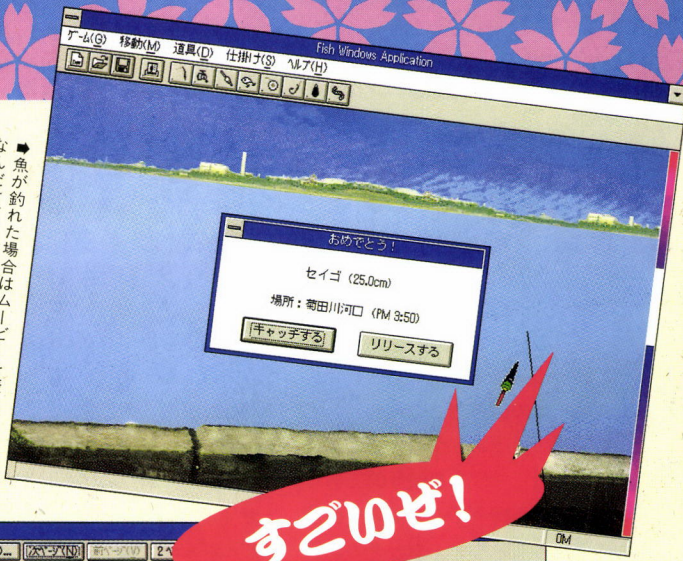
まあ、せっかく釣ったんだから、魚拓ぐらいとれなくちゃ釣りゲー

ムとは呼べないでしょ。とりあえずは掲載した写真のような感じになりますです、はい。大きい魚は用紙2枚組みって感じ。実現できたらいいなあ。



▲魚を釣ると、こんな感じで魚拓の設定をすることができるのだ。すこいでしょ。

▲魚が釣れた場合はムービーを表示する予定なんだけど、今はまだ静止画なのだ。



▲設定が終わったら、いよいよプリントアウト! といきたいところだが、プリンターがないとダメ。

地道にバージョンアップしていきます

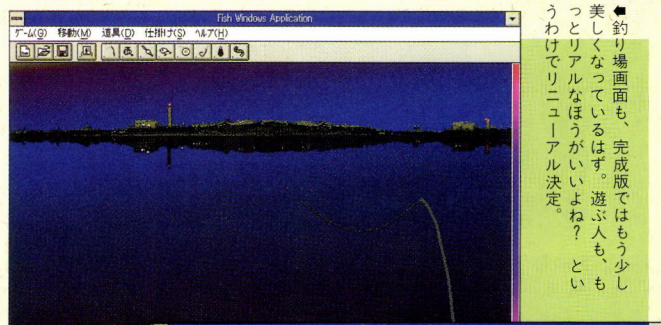
そんなわけで、まだまだ未完成な釣りゲームではありますが、ログインもがんばってるぞ! という意気込みが伝わったでしょうか。とりあえず完成予想図としては、釣り地域は東京湾周辺のみ、釣り場は5カ所、釣れる魚は5種類といった感じになります。で、釣り場データを随時提供していくので、

それをゲーム本体にどんどんリンクしていき、最後には世界最強の釣りゲームになるわけですな。ま、予定は未定だけど。

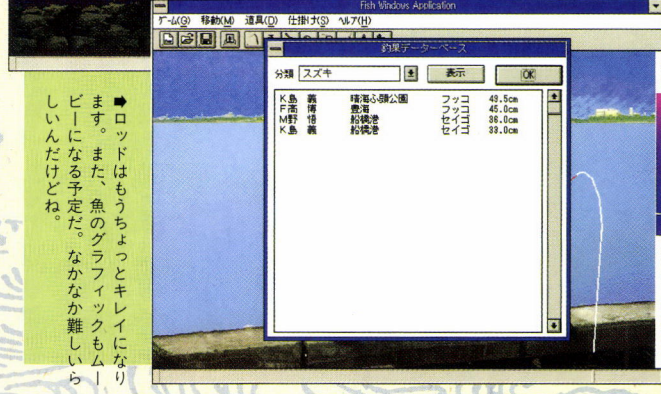
しかし、現段階では釣り場は1カ所、釣れる魚も1種類と、ちょっと寂しい状態。まだまだ先は長いといった感じであります。ロッドもちょっとカクカクしてるし、

ムービーも入ってないし……。でも、これから光の速さでバージョンアップしていくので期待してくれ! 作者も右ページで「頑張る」と言ってくれてるぞ。

▲次のCDログインが発売されるまでには、なんとか完成させたい。



▲釣り場面も、完成版ではもう少し美しくなっているはず。遊ぶ人も、もっとリアルなほうがいいよね? というわけでリニューアル決定。



▲ロッドはもうちょっとキレイになります。また、魚のグラフィックもムービーになる予定だ。なかなか難しいらしいんだけどね。

ちょっと気が早い、釣りゲーム作者インタビュー

え〜、まだゲームのほうは完成していないわけなんですけど、とりあえずプログラマーにプレッシャーを与える意味で、インタビューなんかを試してみました。彼の名は「牧野覚(まきのさとる)」。某企業のプログラマーとして働いているかたわら、Effectという会社を設立し、将来に備えてさまざまな活動を行なっているナイスガイだ。ゲームの知識にもハードの知識にも長けており、ライターとしても活躍中。かつてはログインで働いていたこともあるが、上司が酔っ払いなので退社してしまった、という経歴も待つ。

ログイン と、こんな感じで紹介してみましたけど、どうですか。

まきの なんだか仰々しいけど、ナイスガイってのは合ってるからいいかな。あと「上司が酔っ払い」って書いてあるけど、ほかにもいろいろあったんだよね。まあ、どうでもいいけど。

ログイン では、本題に入ってい

きたいと思うんですが、どうですか、釣りゲームのほうは。

まきの ん〜、それよりさ、「バーチャ2」やんない？ 新しい技を考えたんだけど、ちょっと実験台になってよ。

ログイン 釣りゲーム作らんと、技なんか考えてたか、この人は。やりたいのは山々なんですけど、釣りゲーム作らないとまずいっすよ。締切とか締切とか締切とか。

まきの やっぱりオンがわけわからなくていいよね。なんかさ……。

ログイン 人の話を聞け〜！

それに全然インタビューになってないっすよ、これ。

まきの むう。

ログイン むう、でなくて。

まきの え〜とね、とりあえず鋭意制作中って感じかな。現段階ではCDログインに収録したもからかなりバージョンアップしてるはずなんだけど、まだテストしてないからなんとも(笑)。

ログイン おっ。なんかインタビ



「牧野覚、26歳。彼女ひとり。わりと迫力満点な彼だが、「気はやさしくて力持ち」という言葉が文京区一似合う男。」

ューらしいなあ。ではでは、ありきたりであります苦労話などをひとつ。

まきの やっぱり、ロッドの動きと力関係のあたりかな。マウスで投げたり、リールを巻いたりするんだけど、ロッドのしなり具合をリアルに見せるのが大変だよ。あとはパレット関係。

ログイン なるほど。なかなか気持ちよく動いてますもんね。じゃ

あ、完成予定日なんかをお願いできますか。

まきの そうだなあ。あと4カ月は欲しいかな。やっぱりちゃんとしたもの作りたいしね。

ログイン よし。聞いたぞ。絶対4ヵ月後ですよ。公表したからには守ってもらいますからね。読者のみんなも証人だあ！

まきの うりゃ、鶏子穿林！

ログイン おいおい。



「ここが彼のオフィスだ。マシン3台にプリンターやらサーバーやら、まさに男の職場って感じ。ネットワーク環境はかなり整っているとのこと。うらやましい。」



「某コンシューマー雑誌のライターもやっているため、ゲームのプレーも欠かさない。でも、釣りゲームのほうも早く作ってもらいたいんですけど……。」

超釣り遊戯Ver.1.0(完成未定)をお楽しみに!!

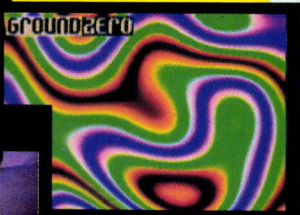
MEGADEMO

あ、どうもジムコックデザインの大内です。うちらジムコックは魚つりも詳しいんだけど、メガデモにも明るいんだよねー。ハッカーのダチもいるし。じゃ、いっちょ見てみる？ デモ。

メガデモとはなんぞや？

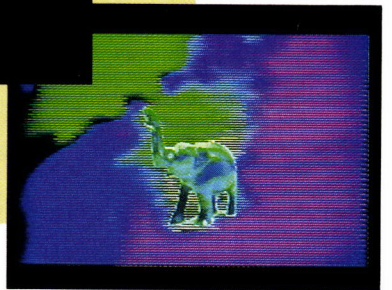
まあ最近の特色系鋼線雑誌とかで取り上げられたりしたんで大体のところはわかっていると思うけど、メガデモってのはいかに俺のコンピュータは素晴らしいか、いかに俺のコーディングは美しいかといったことをアピールするための、だいたい1メガくらいの(最近では3メガ4メガってのも、ザラなんだけど)デモプログラムのことだ。ちょっと乱暴だけれども、そんなところでしょうか？ でもってヨ

ーロッパのほうにはそういうデモのコーダーチームがいっぱいあり、お互いけなしたり助け合ったりして腕を磨き合ったり擦ったりしている。でもってデモっていうのは己れのマシンのコードがいかに素晴らしいかをアピールする物だからして必然的にマシンの限界に挑むようなことになるわけなんだけど、やっぱりサウンドやグラフィックもカッコよくないとだめみたいよ今は。やっぱり技術も重要だけれどセンスいるよなー。そんなとこ。敬具。



まあ自称世界標準機というだけあって凄いです。さすがです。以前は音も絵もショボくてAMIGA野郎に馬鹿にされていましたが、今はその逆です。でもインテルだろ、ベンチでGUSだろ、凄いはずだよ。

AMIGA



最近ではPCに押され気味だが、以前はデモといったらAMIGAかATARIの専売特許といった感があった。でもがんばってます。全然PCに引けを取りません(ちょっとウソ)。けど68000とか68020とかだぜ、石が。それじゃメガドラとかマックIIだよ。ヤルなあ、やっぱり。

Commodore



C64つつたってさあ知らねえよ、今の若い衆は。だってオレが中学とかだもん。8ビットだけソフトもデモもジャンジャン出ている川向こうよ。クール。

COOL DEMO TEAMS

AMIGA と PC のデモチームの紹介なんだけど、いやーまいった。なんせ担当編集者の吉谷とふたり、50個以上のデモを見てあーだこーだいってどれを載せようか選んだんだけど、ふだんテクノなんか聞かないし、アプナイ絵バツカでうなされるし疲れるしでもうまいった。それにめげずにがんばって選んだ結果、以下の4チームを取り上げることに相成りました。まあ結局よく雑誌で取り上げられているところが多いんだけど、やっぱり凄いものこの人たち。いくらAMIGAのほうが歴史があるからってだめなもの全然だめだし逆も

また然り。いろいろ賛否両論あるだろうし、こんなの全然だめだっていう人もいるだろう。まあそこは大目に見てやってよ。一応これとは思うチームを選んだつもりなんだけど、大いに個人的趣味が入っているのちょっと参考にはならないかも。特にデモのマニアの人は飛ばしてもらって結構かも。でも初めての方は、見ても損はないんじゃない。とりあえず責任取りませんけどオレは。あと、しばらくAMIGAのデモを見てなかった人は久しぶりに落としてみることをお勧めします。結構最近のPCにも負けてなくていい感じみたいよ。

AMIGA

SPACEBALLS

ごめん、いきなり古くて。スイマセン。でもこんだけ古今東西のデモを見てもやっぱりこの人たちは外せなかった。それだけ今見ても凄い。何年も新しい作品は発表していないけれども、当時は革命的な出来事だったんですからこのデモは。やっぱり後世に残さなくては、今一度日の当たるところへ出さなくてはと思わせる物があつたんですよこのチームは。ねえ。



▲これを見ないでAMIGAのデモをバカにする奴は井の中の蛙、もっと広い心で物事に対処しましょう。サウンドとかグラフィックの同期はお見事。トータルバランスでは一番じゃないでしょうか？

INFECT

これは今回チェックして見つけたところなんだけど結構古いです。反省してます。でもまあいいじゃないですかそんなこと、気にしない気にしない。で、どこがよかったかというズバリ音でしようか？ しかも結構キテます。イってます。悪者ですこの人たち。まあ詳しくは言えませんが、見ればわかります。でもこの世界の常識みたいだから詳しくは言いません。



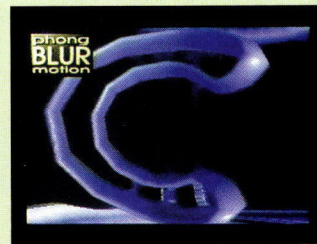
▲トレーダーっていうんですか？ 僕よくしらないんですけど。でもセンスはいいかもしれません。悪者感もイイ線行ってる結構今回見た中ではいち押し。ほとんどふたりの趣味ですけどね。でも冗談じゃなく本当カッコいいんですよ。

PC

COMPLEX

またかよ、いい加減にしろよおまえら、といった声が聞こえてきそうですが仕方ないんですよ。格好いいんですよ、やっぱり。しかも有り余る (AMIGAに比べればね) CPUパワーやウルトラサウンドの物凄いい音で我々をノックアウトしてくれました。グラフィックサウンド、テクニックともに今回見たPC物の中では、非常にレベル高いです。ちなみにこのチームはAMIGAでも作品を出していますが、PCのほうがカッコいいですよ。

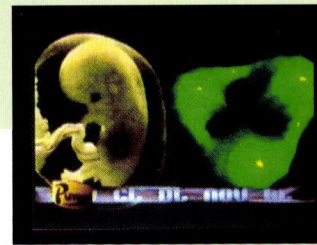
しかし、向こうの連中はクル絵を作るのがうまい。ウルトラサウンドを駆使した音もキレイだし。



▲ココの作品は全体的にレベルが高いけど、特に「Dope」は必見といったところでしょう。ほんとに凄いから。

PURGE

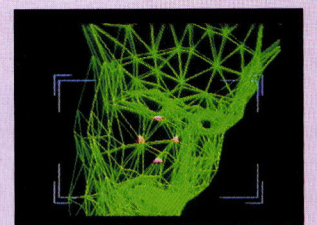
もしかしたら凄い有名なのかも知れませんが、WIRED95で見つけたデモ。こりやすごい、すごすぎる。絵はちょっとボロいものもあるけどこれは凄すぎる。なにが凄かってリアルタイムでポリゴンのオブジェクトがグニョグニョ動く動く。なにこれ。うわーすげえ。半端じゃないよこの動きは。ライトソースもちゃんと計算しているみたいだしどういうことだ？



▲このポリゴンの動きはただ者じゃないぞ。凄いやいばっかりだけどもあポリゴンだけなの。音やグラフィックは並ってどこ。でもあんまりにもグニョグニョなんて思わず急遽載せることに。

MEGADEMOの誕生

デモの誕生つつもさあ、しらねえよ、そんなこと。そこでここに強力な助っトハッカーのミスターPBX氏が登場してもらおう。
P 「おう、おまえ本買ったか」
大 「ああ買いましたよ」
P 「さわやかインターネット」買ってねみさん」
大 「そいでさあ、ちょっと聞きたいんだけど、デモの由来を」
P 「ああ、あれね。ようはさあ自分たちの宣伝よ、宣伝。最初はそういう物だったらしいっすよ。」



小さくてよく見えないかも知れないが、自分たちのBBSをWHQなんていってたり、ドラッグ撲滅運動に反対なんて書いてあったりで自信過剰きみだけど、こんだけのデモをつくれちゃうと文句いえないですよなっ旦那。

お決まり技はこれだあみたいなあモンですよ、旦那あ

ここでは、デモの流行りの技のパターンを紹介しちゃいましょう。

デモっていうのは自分のマシンや技術力を誇示する物なので、他人がポリゴン100個動かしたら、俺は200個、俺なんかマッピングした上に倍の早さでまわせるぜ、つった感じでしのぎを削りあっている。で、PCとAMIGAの違いはというと、最近ほとんど同じような技を使

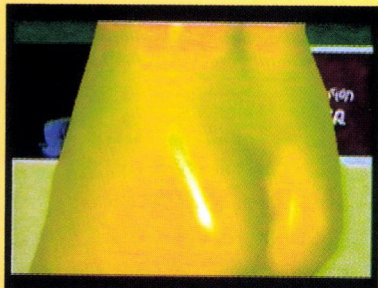
っていて、見た目も若干PCのほうが綺麗なと、ウルトラサウンドがウルトラ音質で凄っていうぐらいで、大差はないな。どちらも凄いや、今は。プログラムの進化の度合としては、断然AMIGAのほうが凄いな。ハードの差をソフトで補ってますから、だってO20ですぜ、兄貴、AMIGAは。内蔵音原チップで2メガのメモリーですからね。

フォンシェーディング

まあフォンシェーディングっていうのは3Dオブジェクトのレンダリング方法の一種で、光の屈折や写り込みなんかは表現できないのだけれど、かなり綺麗な画像を得ることができるレンダリング方法。

また写り込みや屈折が表現できないといっても環境マッピングというのを施してやればあたかもまわりの物が写っているような画像が得られるのだ。このフォンシェーディングは結構大変

なレンダリング方法なんだけどデモではこれがもうこれでもかというくらいでできませんがな。しかもリアルタイムで環境マップで陰つきのドーナツがぐるぐるまわった日にゃあんだ、大変なことですよ。



◆これを見せてマック野郎をバカにしてやろうぜ。FUCKIN TRASHめ、てな感じでさ。

NIXシェーディング

なんかさあPhongSunk'sとかってやってなんだこりゃみたいなのがこれ。そんな方法知らないんだけど面白いんで載せました。でも普通のフォンシェーディングだと裏側から見ると向こうが見えちゃうのが多いんだけどこれは平気なのよね、なぜか。まあただのダブルサイドのポリゴンかもしれないけど心意気ですからこのデモは。こうやってコーティングテクを競っ

ているいい見本なので、独断と偏見で載せました。ちなみにNIXとはコーダーの名前らしい。しかし自分の名前を付けているところが図々しいというかなんとというか素晴らしいじゃないですか。

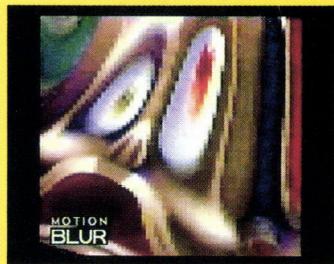


◆このデモは新しいシェーディング方法を発表するためのデモだ。と書いてた。

モーションブラー

いわゆる残像というかそんな感じのモン。最近のメガデモにや必携のエフェクトだな。オブジェクトが一定の時間でどれだけ動いたかを割り出して、それに応じて残像となる部分を計算しているらしい。ただでさえリアルタイムにポリゴンを動かしているのにさらに残像まで表現させている

とは、文章で書くと全然凄くないが実際みると綺麗だしカッコいいんだなこれが。いったいどこでこんな技覚えてくんだか不思議じゃ。

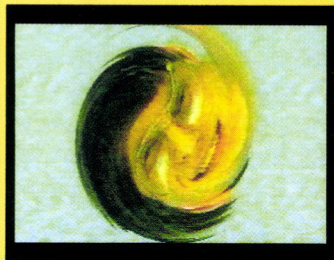


◆COMPLEXのデモ、「DOPE」の最初。いつ見ても綺麗です。カッコイイ!! 傑作じゃ。

拡大・縮小・変形

これは読んだままです。スーフアミでよくある拡大縮小技がお宅のコンピューター上でも展開されるわけですよ。というとなんて凄くないさそらだがやっていることはデモのほうがすごいですよ。当たり前だけれども。美人のネエちゃんぐるぐるまわるし、しかも変形までするんだなこれが。変形と言ってもオーガニックに

プリプリといたり渦を巻いたりしつつモーションブラーが掛かったりで世界の大富豪ビリィ・ガッツ氏も曲がりっぱなしよ。ケツ。



◆左右にブニュブニュとばかりにやられてます。僕ちゃん金持ちダジョーとの声が聞こえてきました。

トンネル&プラズマ

サイケデリックなトンネルの中を凄スピードで飛んでいるんです、ボク気持ちイんです。突然だけどデモっていうのはテクノやドラッグと凄く密接に関わっている部分があって、こういう映像と違って結構そっち系かなとも思うんですけどどうでしょうか？っていわれても実際俺も人に聞いた話でよく知らないんだけど

結構その手の人はグッとくるみたいで多いんですよこの技が登場するのは。基本ですからね。しかし、くるねー。頭がクラクラするよね。



◆「くるなあいいねえ綺麗だねえ」まるでどっかのエロ親父みたいな感想になっちゃいました。テヘツ。

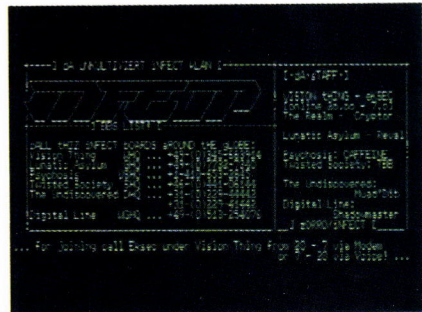
NET COWBOYS

ここではデモの入手方やその他の諸々の事情を紹介する。といってもヤバくて書けないこととかは思いっきり省かざるをえないんだけど。まあそのへんの事情は今回協力してもらったハッカーのミスターPBX氏が執筆している『さわやかインターネット』という本に詳しいんで、興味がある人はそちらを参照されたし。で今回のデモの入手先は主にインターネットからなんだけど、有名どころのサイトは混んでいてなかなか入れないんでまいった。まあそういった状

態で集めたりしている課程でいくつかわ面白いホームページを見つけたりしたんでほんのわずかだけでも紹介しようと思う。ただし向こうはとにかく遅いし、混んでるんで正確なURLは載せません。ネットサーフィンしろとは言わないが大手商用ネットなんかでも意外と紹介されてるしね。YAHOOなんかでサーチすれば今回載せたのはすぐに見つけられるはずなんで、まあ調べてみよう。とにかく、自分で探したほうが見つけたときにうれしいもんだから、さ。

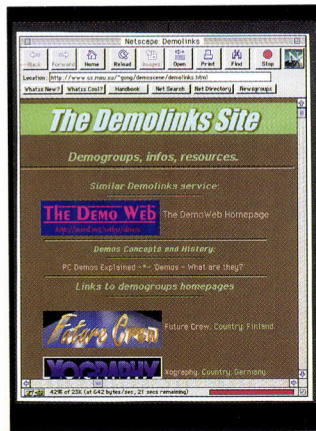
UNDERGROUND BBS

デモを作っている連中はいったいどうやって生活しているのだろうか？真面目に働いている人もたくさんいるんだけど、悪いヤツが多いのも事実。デモの最後のほうなんかをよく見ているとそんなBBSの電話番号があるけど、見なかったことにするのが大人の態度だ！



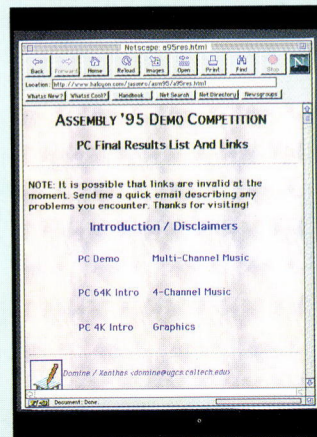
TEAM PAGE

インターネットが流行ったおかげでコーダーたちも自分のホームページを持ってたりする。そんなホームページをグワッとリンクしてしまったのがこのページだ。あるわある有名どころのページ名がリストになっていてとてもお得仕様だ。ただしトラフィックがかなり遅いからダイアルアップユーザーは要注意。ここからいろいろなところにいけるんでここさえ見つければもう大丈夫でしょう。ただしPCのグループばかりです。



COMPETITION

デモの世界では年に何回かコンテストが開かれていてその結果などがアップされているところがある。その中のひとつがここ。ここにはそれ以外に参加受付なんかもやっているみたいなので、腕に自信のある人は参加してみたいんじゃないでしょうか？今回見たデモの中にも日本人が参加しているらしきデモもあった。日本人のコーダーもどうやら、いるらしいのだ。誰か知っている人、情報待ってます。ガンバレ日本！

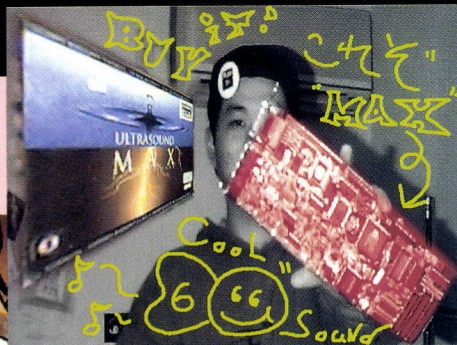


デモを見るにはコシがいらんです

まずPCの場合は、486DX2以上のCPUと8メガ以上のメモリーとあとハードディスクは必須だ。それから、できれば、サウンドカードのウルトラサウンドかウルトラサウンドマックスII コイツがないとデモの楽しみ半減!! っていうくらいの素晴らしいボードなので絶対に手に入れよう。AMIGAのほうは、A1200のハードディスク付きで、メモリーは4メガは欲しいし、あとできればPAL方式のほうがいいな。あと、モニターは、純正品が一番いいんだけど、もし手に入らなかつたらX68用のモ

ニターなども使用できる。で、今回AMIGAのデモは親切にもユーザー以外の方にもその雰囲気を感じてもらおうため、ムービーも入れてあるんだけど、これが結構苦労した。NTSCのアミガをPALで、動かしたときの信号(ほとんどのデモは、PALのAMIGAで、作られている)が、曲者でちゃんと取り込むことができなかったのよ。そこで快く業務用のスキャンコンバーターを貸してくれた山下電子設計さん本当にありがとうございました。高級品だけど、買える人は買ってははどうでしょう。

■まあウルトラサウンドは必須でしょう。ゲームにデモで大活躍の優れ物だ。買ったほうがいいよマジで、優れもんだし。



◆これが噂の山下電子設計さんからお借りしたブツだ! 業務用と言うことだけあって高いんだけど性能は最高いぜ。

ウィンドウズ95でインターネットを始めよう!

スタート インターネットを始めよう!

最近のキーワードのなかで、よく耳にするのが「ウィンドウズ95」と「インターネット」。しかも、このふたつの言葉は、同時に聞くことが多い。それはなぜかと思ったら、ウィンドウズ95が前バージョンのウィンドウズ3.1に比べて、インターネットに接続するためのソフトが最初から含まれており、設定も簡単になっているからなんだ。特に、これまでインターネットを始めたいなあ、と思って

いた人や、ウィンドウズ95を手に入れたんだけど、何か面白いことはできないかな〜、と考えていた人は、ウィンドウズ95で世界に広がるインターネットの広大な海原に出かけてみよう! そこには、あんな情報やこんな情報、そうそう、みんなの大好きなゲームに関する情報まで、盛りだくさんに用意されている。てなわけで、キミもこのコーナーを読んで、インターネットを始めちゃおうぜ!



◆インターネットを始めるには、ソフトを揃えるのにお金がかかっちゃうんじゃないの? と心配なキミ。大丈夫「ウィンドウズ95」と「Microsoft Plus!」さえあればインターネットに接続するのは簡単だ。そうそう、もちろんインターネット接続プロバイダーのIDは取得しておかなければダメだけどね。インターネットは、楽しいナリ!

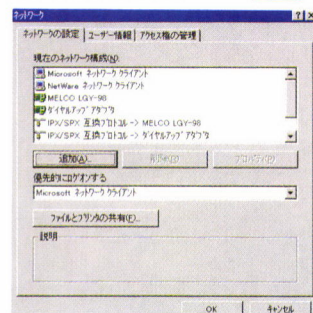
ウィンドウズ95の設定はこうするのだ!!

1 コントロールパネルのネットワークを開く

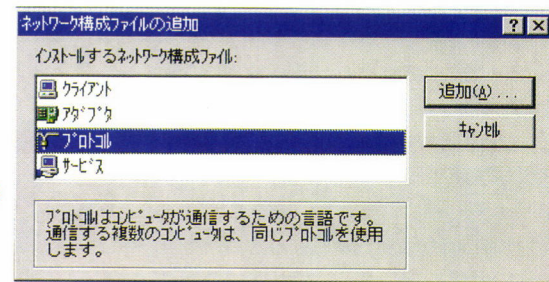
インターネットの設定をする前に、いくつか確認してもらいたいことがある。まずひとつは、自分の持っているモデムが設定されていること。ふたつめは、インターネット接続プロバイダーのIDを取得していること。このふたつの条件がクリアされていないと、次に進めないで気をつけてね。

そんじゃ、さっそく設定をしてみよう。まず、コントロールパネルからネットワークのアイコンをダブルクリックする。すると、ネットワークを設定するウィンドウが現われるので、そこで追加を選ぼう。次に、「インストールするネットワーク構成ファイル」一覧の中から、プロトコルを選び追加ボタンをクリックするのだ。すると、

ネットワークの接続形態を選択するためのウィンドウが出てくる。そこで、製造元の一覧の中から「Microsoft」を、ネットワークプロトコル一覧の中から「TCP/IP」をそれぞれ選択し、OKボタンをクリックしよう。

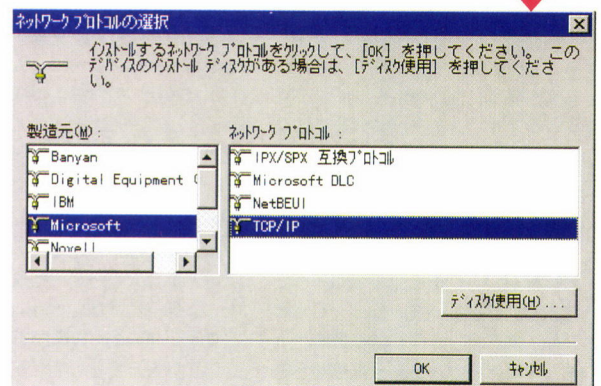


◆まずは、コントロールパネルの中にあるネットワークのアイコンをクリック。



◆インストールするネットワーク構成ファイルの中から、プロトコルと書かれた項目を選択し、追加を押すのだ。

◆ネットワークの接続形態プロトコルを設定するためのウィンドウだ。ここでは、右の写真と同じように項目を選んだあと、OKボタンを押そう。



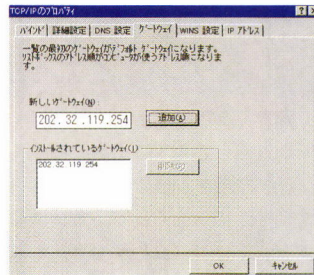
2 接続先の設定をする!

さて、お次は自分が登録したインターネット接続プロバイダーの細かい設定をしましょう。今回は、手前味噌ながらアスキーインターネット接続サービスを例に設定してみた。まあ、プロバイダーごとに多少の違いはあると思うが、これを参考に設定してみてください。

まず、コントロールパネルにあるネットワークのアイコンをダブルクリックする。すると、現在のネットワーク構成一覧の中に、先ほど追加した「TCP/IP」が表示されているはずだ。そいつを選択し、

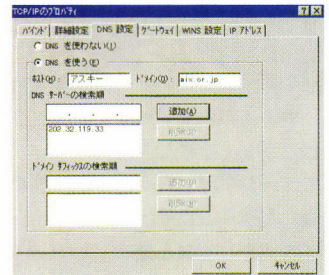
プロパティのボタンを押す。そこで、各プロバイダーごとに合わせたTCP/IP接続の設定が行なえるのだ。ここでは、ゲートウェイとDNS設定のふたつのみ変更をする。また、プロバイダーによっては、それ以外の設定をする必要がある場合もあるので注意して欲しい。

まず、ゲートウェイの項目を選び、新しいゲートウェイにデフォルトゲートウェイの数字（アスキーの場合、「202.32.119.254」）を入力、そして追加ボタンを押す。すると、「インストールされているゲ



◆ここでは、デフォルトゲートウェイの値を設定する。入力したら追加を押そう。「ゲートウェイ」と書かれたウィンドーの中に、今設定した値が登録されるので確認しよう。

次に、DNS設定の項目を選ぶのだ。ここではまず、ホスト名を入力(自分の好きな名前でも可能)、



◆ホスト名、ドメイン名、ドメインネームサーバー(DNS)などのデータを入力。

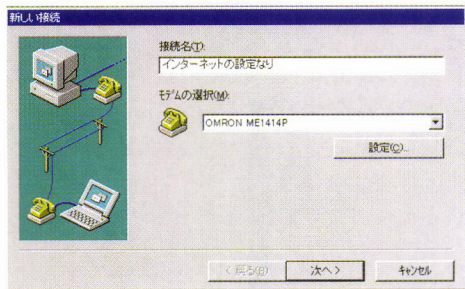
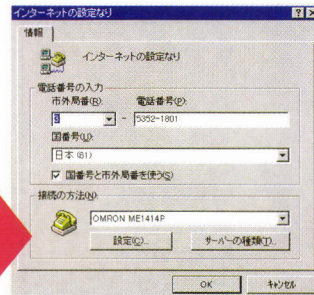
そしてドメイン名、DNSサーバーをそれぞれ入力('ax.or.jp'、'202.32.119.33'がアスキーの値)し、追加ボタンを押すのだ。

この値もゲートウェイの項目同様、プロバイダーごとに違うぞ。

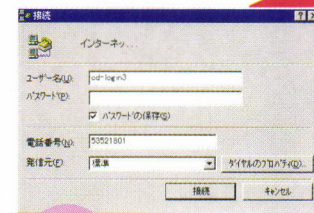
3 最後にパスワードなどを設定する!

最後に、ダイヤルアップネットワークフォルダーの中の、新しい接続を選び、接続先の電話番号、ログインID、パスワードなどを入力すればオーケーだ。また、接続名の項目は、自分の好きな名称を

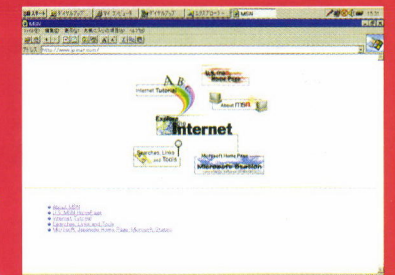
入力しておこう。そして、接続の確認をするために、自分の付けた接続名をダブルクリックする。そこで、インターネット接続中のウィンドーが現われれば、バッチリオーケーだぜい!



◆まずは、新しい接続を選ぶ。そして、接続名を入力するのだ。ここでは、「インターネットの設定なり」と、少しふざけた名前を付けちゃったんだけど、まあ、自分の分かりやすい名前でも付けておくのがよいだろう。



◆あと、接続先の電話番号、ログインID、パスワードを入力すればバッチリ。「Microsoft Plus!」に入っている「インターネットエクスプローラー」を使えば、インターネットサーフィンが楽しめるぞ。



インターネットをサクサク利用するには

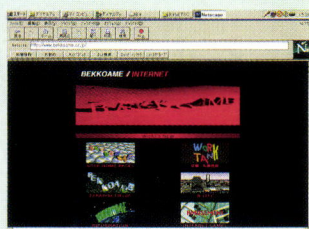
プロバイダーに登録しよう!

始めにも少しふれたが、インターネットに接続するには、インターネットの接続サービスをやっているプロバイダーに登録する必要がある。最近、大手商用ネットもインターネットのサービスを開始する、といった動きもあるが、サービス面などまだまだ物足りないところが多い。

このプロバイダーの利用料金だが、1年間数万円払うだけでいいところや、数分ごとに課金されていくシステムを採用しているところなど様々だ。まあ、ここらへんはサービスが

充実しているとか、料金が高すぎないかなど、いろんなプロバイダーを比較して選ぶのがいいだろう。

てなわけで、インターネットはプロバイダー選びが一番肝心なのだ。



◆最近、プロバイダーの数も急激に増えてきた。どこを選ぶかが大事なのだ。

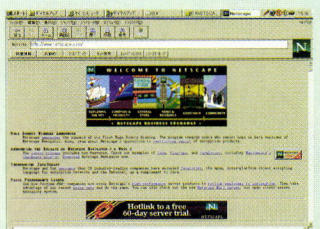
ネットスケープを使い!

インターネットで、ネットサーフィンを楽しんでいる7割以上の人が愛用しているのが「ネットスケープ」といわれるWWWブラウザだ。

このWWWブラウザは、ほかのブラウザでは表現できないようなデザインができたり、次々に発表される新しい技術をどんどん取り込んでいったりと、インターネットの流行を引っ張っている存在といってもいいくらいなんだ。

ところで、このネットスケープを手に入れるには、パソコンショップ

などで購入(5000円ぐらい)することもできるのだが、ネットスケープのホームページには最新のバージョンがいつもアップされているので、興味がある人は、そこから入手しよう。



◆「http://www.netscape.com/」から「ネットスケープ」を入手しちゃおう。

ログイン編集部オススメWWWサーバーカタログ

やあ、みんな、インターネットにはうまく接続できたかな？ このページでは、ログイン編集部が選んだゲームに関するホームページを紹介しちゃうぞ。

特に今回は、ゲームに関するページの中で、見るだけでなく実際に遊ぶことができるページを中心

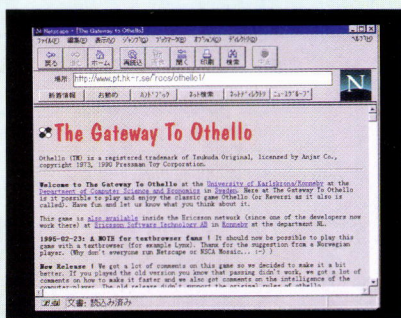
に集めてみたのだ。そうそう、インターネットのスゴいところで、どこかの誰かが集めてきた情報を見るだけじゃなくって、インタラクティブなゲームとかも遊べちゃうところなんだな。しかも、こういうゲームは、インターネットにさえ接続されていれば、ただで利

用できるってえのもいいよね。また、世界中にちらばっているインターネットのホームページには、最新の情報がどのメディアよりも速く入手することができる、というのも魅力のひとつだ。たとえば、あるゲームに関する情報やデモプログラムは、すでにインタ

ーネットにアップされているよ、といったカンジにね。まあこのように、ただでいろんなプログラムやら、情報やらが手に入っちゃうってんだから、これはもうインターネットを始めないわけにはいかないな。キミも、インターネットを活用してみよう。

The Gateway to Othello

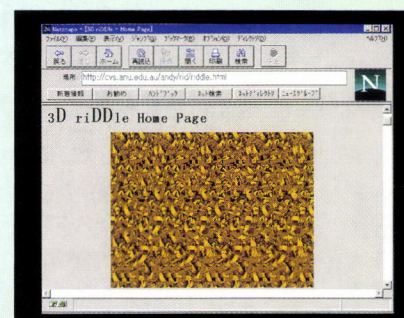
<http://www.pt.hk/~r.se/~roos/othello/>



WWW上でオセロゲームが楽しめるホームページ。3つのレベルが選べるようになっているのだが、コンピューター自体はあまり強くない。また、ほかのサーバーにあるコンピューターオセロページへのリンクも、張られているぞ。

3D riDDle-Home Page

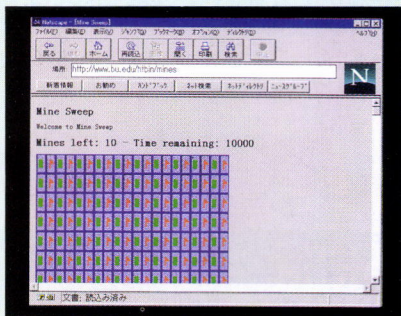
<http://cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle.html>



いわる、ランダムドットステレオグラムがたくさん載っているホームページだ。見える人には見え、見えない人にはまったく見えないこの手の絵。私にはひとつも見えませんが、みなさんに見えるかどうか試してみてください。超ムズ〜。

Mine Sweep

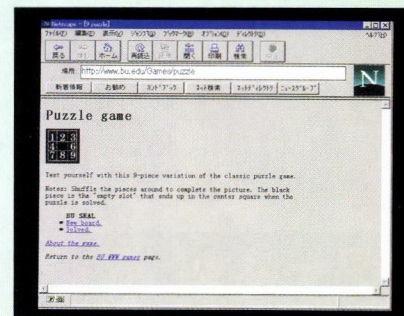
<http://www.bu.edu/htbin/mines>



ウィンドウズ3.1に付いてくるゲームとして有名な「マインスイーパー」をWWWで遊べるホームページ。グラフィックデータの数が多いため、読み込みに時間がかかるところがちょっとばかり難点だが、ゲームの面白さはそのままぞ。

9 Puzzle

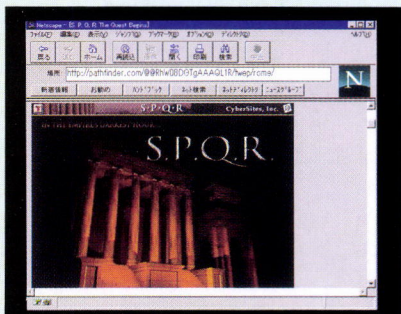
<http://www.bu.edu/Games/puzzle>



9つのパネルを動かして、数字を順番に並べたり、ひとつの絵を完成させたりするパズルが遊べるページ。一見単純に見えて、やってみるとハマっちゃうというのがこのゲームのミソですな。まあ、キミもこのパズルを一度チャレンジしてみてください。

S.P.O.R.The Quest Begins

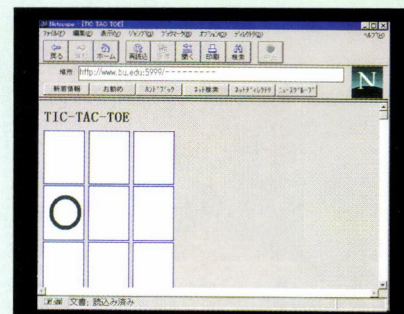
<http://mouth.pathfinder.com/@@UovTulGutgEAQPFO/twep/rome/>



とってきれいなグラフィックが、たくさん出てくるアドベンチャーゲームが遊べちゃうページだ。神殿を舞台にあちこちを歩きまわる、というようなゲームなんだけど、なんだか中世の世界に入り込んだかのような気分になれるぞ。

TIC TAC TOE

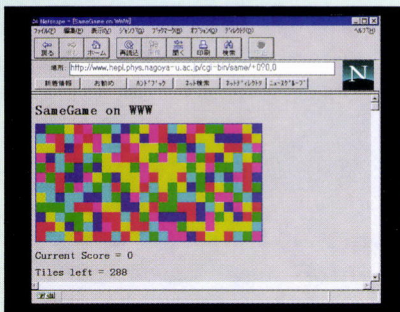
<http://www.bu.edu/Games/tictactoe>



「TIC TAC TOE」と聞いても、なんだかピンとこないかもしれないが、〇×ゲームのインターネット版と言えば納得するだろう。一応、先攻と後攻が選べるようになってるんだけど、まずコンピューターに負けることはないかな？

Welcome to SameGame on WWW

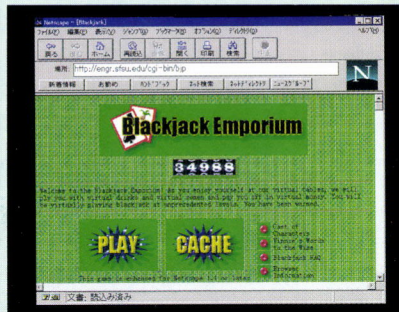
<http://www.hepl.phys.nagoya-u.ac.jp/cgi-bin/same>



我がログイン編集部の中でも、一大ブームを巻き起こしたパズルゲームの「さめがめ」がインターネット上にも進出だ!!
というわけで、これを作った名古屋大の青木充さんは、ほかにもいろいろなゲームを作っているので遊びに行ってみよう。

Blackjack Emporium

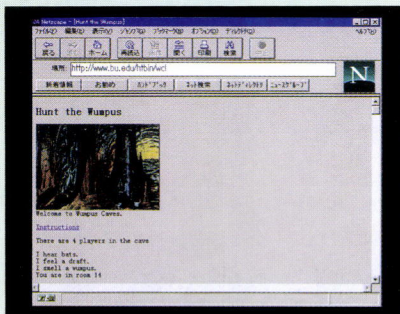
<http://engr.sfsu.edu/cgi-bin/bjp>



ここは、なかなかオススのページです。とってもグラフィカルな「ブラックジャック」が楽しめるんですね、これが。まあ、ゲームシステムもかなりしっかりしており、ストレスなく遊べるぞ。ページ自体のデザインもセンスあるよね。

Hunt the Wumpus

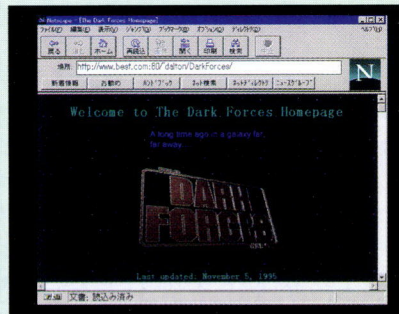
<http://www.bu.edu/htbin/wcl>



このページも、WWW上でアドベンチャーゲームが楽しめるページだ。画面が小さい分、地味な印象を受けるが、アクセスに掛かる時間が短いぞ。なお、この原稿を書いている時点で、ページの再構築のためゲームは一時お休みになっていた。

The Dark Forces Homepage

<http://www.best.com:80/~dalton/DarkForces/>



『DOOM』のスターウォーズ版である『The Dark Forces』に関するホームページだ。ここでは、ゲームのスクリーンショットや、デモダウンロードができるぞ。ゲームはちょっと古いけど、デザインがカッコイイので選びました。

LucasArts Entertainment Company Home Page

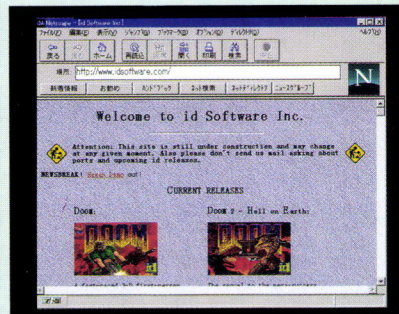
<http://www.lucasarts.com/menu.html>



『REBEL ASSAULT II』が好調な、ルーカスアーツ社のホームページだ。このページでは、同社のゲームに関する最新情報が、いつでも見られるぞ。特に、DOS/Vユーザーでゲーム好きな人は、このページをチェックしておこうね。

id Software Inc

<http://www.idsoftware.com/>



ここはもう、みなさんご存じ、id Softwareのホームページだ。『DOOM』などゲームに関する情報から、ゲームのアップデートプログラムなどが入手可能だ。『DOOM』が好きな人は、ぜひこのページへ行ってほしいカンジだぜ。

CD-ROMの中身は

今回CD-ROMのほうには、ログインホームページの特別編が納められているぞ。このデータは、インターネットにはアップされておらず、『CD LOGiN』のために新しく制作したモノだ。まあ、中身のほうは見てからのお楽しみってカンジだけど、ログインホームページの大部分

を作成している高島が、ひとつひとつ精魂込めて作り上げた、どこかの家紋入り人形には負けないくらいのすっげえ出来映えと思う所存である。とかなんとか、わけのわからないことを言っているが、少しだけ中身を紹介しちゃおう。まずは、これまで我々のために宇宙の平和を守り続

けて36年、新潟県は北蒲原郡在住のJさんの1日の生活を密着取材した、衝撃のドキュメンタリー。のハズが、なぜかお笑いになってしまった。"宇宙戦士J"のホームページだ。このほかにもいろいろと収録されているのだが、それはCD-ROMを見てからの楽しみってことで。

そうそう、このホームページデータを見るには、『ネットスケープ』などのWWWブラウザが必要だぞ。



◆CD-ROMの中には、こんなに楽しそうなホームページデータが収められている。WWWブラウザを使用して見てみようぜ!

Hardware Forum

自分のマシンをベンチマークしよう

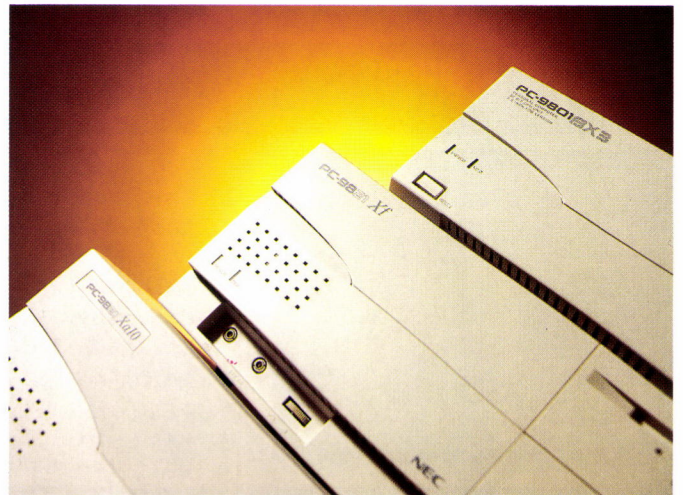
毎回、月二回ログインでいろいろな新製品を紹介しているHFxだが、CDログインに初登場ということもあり、本誌のほうとはちょっと変わった企画でやってみよう。

で、何をやるかというベンチマークテストだ。本誌のほうでは、毎号のように新製品レビューと共に、ベンチマークが掲載されているけれど、読者のみんなには役に立っているだろうか？ 今まではこちら側から、一方的にデータを提供していたわけだが、今回はCD-ROMの中に、いつもこのコーナーで使用している3種類のベンチマークソフトが入っているので、それを使って、自分のマシンをテストしてみてねん、というわけ。バックナンバーを開けば、いろいろなマシンのベンチマークテスト結果が載っているので、それと照らし合わせて、自分のマシンがどの程度のクラスのマシンであるか、確認してみたい。また、結果を見て、自分のマシンが、どこが

強力で、どこが弱点なのかある程度わかってくると思うので、そこを重視した増強計画を立てればいいわけだ。さらに、グラフィックボード類などを増設してみたあとに、もう一度テストしてみれば、具体的な数値でグレードアップの効果を示してくれるのだ。

とはいうものの、ベンチマークテストとは、実際の使用状況のシミュレーションによって、数字をはじき出しているわけなので、結果はひとつの目安と考えてもらいたい。実際の使用状況では、また違った結果が出ることもあるということも頭に入れておいてほしい。なお、わかっているとは思いますが、この3本のベンチマークテストはウィンドウズ3.1上で使用するものなので、あしからず。

そして、後半のページでは以前、本誌でも行なった、旧Xaシリーズのクロックアップ方法を解説してみるぞ。二度目ということで、本誌でやったときよりも詳しく、し



かもCD-ROMにはムービーファイルまで入っているのだ。誌面を読んで、ムービーを見れば、クロックアップの手順もバッチリわかるはずだ。旧Xa7、Xa9のユーザーは必見だ。が、しかし、このクロックアップは、イリーガルな改造にあたるので、もしキミのマシンが壊れても、メーカーの保証は受けられないから、それを覚悟で

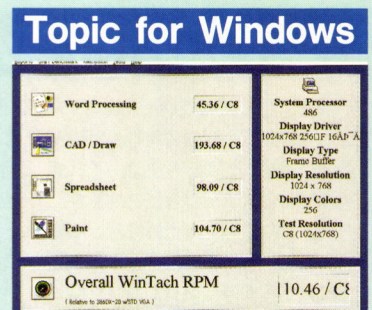
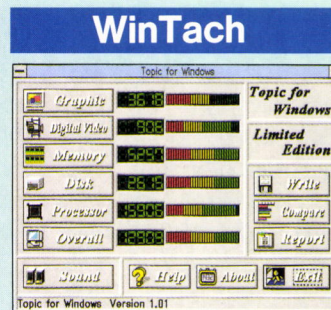
きる人だけ行なうように！ ま、多少動作が不安定になることがあるかもしれないが、壊れて動かなくなるなんてことは、まずないから安心していいだろう。

というわけで、前半の自分のマシンをベンチマークテストして、CPUパワーが足りないと感じている人はクロックアップにチャレンジしてみたいかならう。

これらのソフトで測定してみよう

添付の3種類のベンチマークソフト

CD-ROMに入っている、ベンチマークソフトは右の3つ。本誌でもお馴染みだね。「WindSock」と、「WinTach」、「Topic for Windows」だ。付属ディスク1のHFxというディレクトリーの中にあるので、そこから自分のマシンにコピーして使用してほしい。



実際にテストをする前に

さて、ここでは、いつも本誌で使用している3本のベンチマークテストの解説とおさらいをしよう。前ページでもザッと紹介したが、本誌で使用しているベンチマークは3つある。「WindSock」と「WinTach」は、いずれもこの手のベンチマークソフトではポピュラーだ。アイ・オー・データの「Topic for Windows」は、同社のメモリードライバーソフトに添付されているものなので、あまりポピュラーではないかもしれない。しかし、デジタルビデオ再生のテストは、このベンチマークソフトしかないので、AVIファイルの再生テストには重宝している。

また、ベンチマークテストは、あくまで、ある一定条件の中でのテストなので、ここで表わされる数値は、必ずしも絶対的なもので

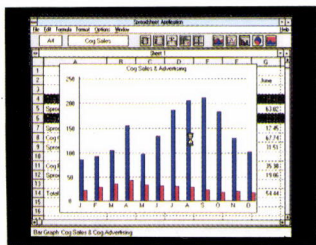
はなく、いろいろなマシンを計ったときの相対的なものとして捉えてほしい。まあ、それでもある程度の性能の指標となるものなので、数値が低いよりは高いほうがいいに決まっているけれどね。

それから、この3本のソフトはウィンドウズ3.1上で計測してほしい。でないと、今までのデータと照らし合わせるができないから。もちろん、ウィンドウズ95上でも動作することはするが、32ビットのOSの上で、16ビットのベンチマークソフトで計測しても、ちゃんとした数値は得られないというわけなのだ。マシンにウィンドウズを両方入れている人は両方も計測してみれば、数値にズレがあるのがわかってもらえるだろう。本誌のバックナンバーを調べつつ、テストをしてみてね。

WinTach

ウィンドウズの使用感を左右する描画性能を計測するベンチマークソフト。測定項目は右記の5つ。ワープロ、CAD/ドロー、スプレッドシート、ペイントと総合値だ。測定解象度は、640×480ドット、800×600ドット、1024×768ドット、1280×1024ドットの4つ。色数は256色、6万5536色、1677万色色の3つで合わせて12モードある。

参考のデータとして、386DXの20メガヘルツのCPUを搭載した、DOS/Vのデータが入っているので、



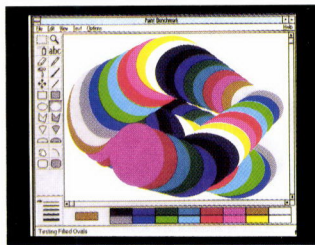
■これはスプレッドシートの測定。表組みをスクロールさせ、いかに滑らかに、速く動くかがポイントだ。

測定項目

ワープロ
CAD/ドロー
スプレッドシート
ペイント
総合値

それと比較して何倍かということも知ることができる。

このソフトは、CPUなどを作っている、テキサス・インスツルメンツのフリーソフトだ。



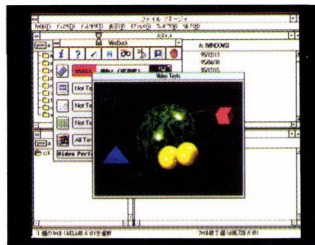
■こちらはペイントの測定。ペイントツールで行なわれる動作をシミュレーションして、掛かった時間を測定する。

WindSock

測定項目

CPU
グラフィック
メモリー
ハードディスク
総合値

ベンチマークソフトにおける、いわゆるひとつのスタンダードソフトだ。測定項目は右記の5つ。CPU、グラフィック、メモリー、ハードディスク、総合値だ。個々の測定結果は、4桁の数字と5段階の評価によって判定される。判定内容は、グッド、グレート、サバブあたりになるはずだが、最近のペンティアム搭載マシンなら、ほとんどがサバブという最上評



■これはグラフィックの測定をしているところ。測定にかかる時間は、速いマシンほど短くなる。

価を得られるはずだ。旧型のマシンでも、グッド以上の評価が得られるのであれば、ウィンドウズのパフォーマンスは問題ないだろう。

しかし、起動したとき、ときどきハングアップすることがあるので、重要なデータはセーブしてからテストを行うようにしよう。

なお、このソフトはオーストラリアのクリス・ヘイワット氏の制作したフリーソフトで、ここに収録されているバージョンは3.3という最新バージョンのものである。

Topic for Windows

測定項目

グラフィック
デジタルビデオ
メモリー
ハードディスク
CPU
総合値

メモリーや、最近では周辺機器も多く出しているアイ・オー・データの開発したベンチマークソフト。測定項目が一番多い、6項目ある。グラフィックやCPU、メモリー、ハードディスクといったものだけでなく、AVIファイルなどのビデオ再生能力も測定してくれるのがミソなのだ。

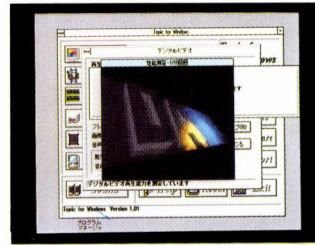
基本的にメモリードライバーソフトに添付されているものだが、最近ではニフティーサーブ上の標準ベンチマークソフトとして認め

られている。

なお、今回はアイ・オー・データの厚意により、CD-ROMに体験版を収録させていただいた。



■これは、グラフィックの測定。様々なシチュエーションの描画速度を測定するため、15分近く時間がかかる。



■デジタルビデオの測定は、AVIファイルを10回再生して、コマ落ちなどを測定して性能を評価する。

クロックアップでマシンを高速化しよう

以前もログイン本誌で紹介したクロックアップだが、読者からの質問があまりに多かったので、もう一度、詳しく説明しましょう。

しかも、最近、新Xaシリーズが発表され、旧Xaシリーズのユーザーは眠れぬ夜が続いていると思う。しかし、クロックアップを1発行なえば、あっという間に、キミのXaは新Xaシリーズ並のパワーになるのだ。では、その仕組みを最初に話しておこう。

CPUというのは、外部クロックに対し、何倍、というように動作している。たとえば、ペンティアム120メガヘルツは、外部クロック60メガヘルツの2倍、という感じだ。ただ、外部クロックというの

は、任意の周波数に変更できるわけではなく、Xaの場合だと、50、60、66といった3種類から選ぶ。

で、だ。たとえばキミがXa9を持っているとしよう。このマシンはペンティアム90メガヘルツを搭載しているが、このCPUは外部クロック60メガヘルツの1.5倍で動作している。ここで外部クロックを66メガヘルツに変更したらどうなるか？ 66の1.5倍だから、99メガヘルツだよ。つまり、100メガヘルツのペンティアムCPUと同じ速度で動作するようになるわけだ。ただ、残念なのは、98ではCPUが何倍で動くかの変更はできない。つまり、変更できるのは、外部クロックだけなのである。

さてさて、肝心の外部クロックを変更する場所だが、CPUの右側に、右の写真のようなパーツが差さっている部分があるはず。ここが設定変更をする場所だ。このパーツはジャンパーといい、この差し方によって、外部クロックの変更ができる。それぞれの組み合わせは下の写真を参考にしよう。

なお、外部クロック50メガヘルツというのは、ペンティアム75メガヘルツを載せた場合だが、これを外部クロックを60メガヘルツとか66メガヘルツで駆動させるのはちょっと危険。動かないことはないが、CPUを1割以上も高速で動かすわけだから、壊れてしまう場合もある。外部60メガヘルツを

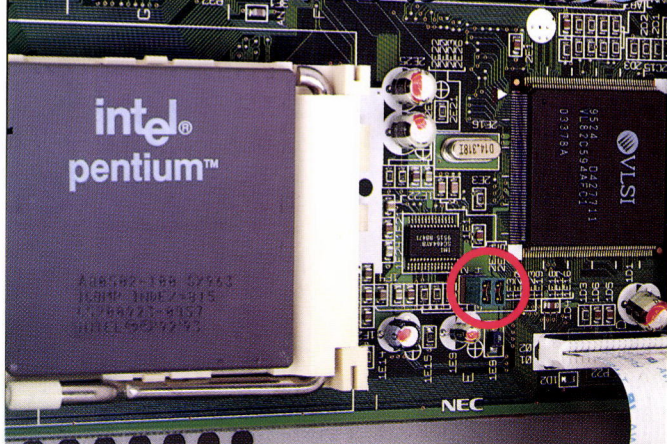
これがジャンパー



◆こんな小さいものだけど、これがあるのとないのじゃ大違い。秋葉原などのパーツ屋さんに行けば、簡単に手に入る。

66メガヘルツにする程度が一般的なかな。また、Xa7はメモリーをパリティビット付きの60nsに替えないと立ち上がらないので、ここも要注意。Xa7はリスクが大きいので、覚悟しておいてね。

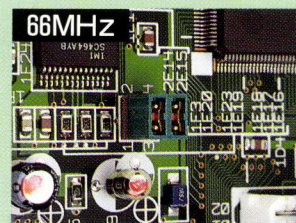
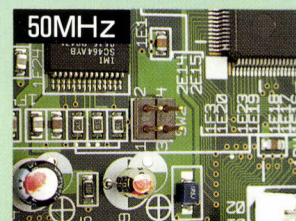
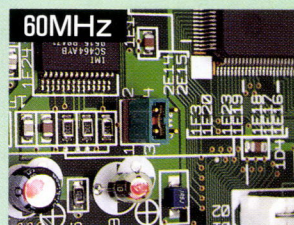
ジャンパースイッチはここにある



◆CPUのすぐそばに、銀色のピンが4本突き出ている場所がクロック切り替えのポイント。2本ひと組みで使うため、全部で4種類(使えるのは3種類)のクロック設定が可能。

ジャンパースイッチの組み合わせ

左の写真のように、スイッチは2本でひと組みとなるため、両方まったく差さない状態、片側だけ、というのが2種類、両方差すと、計4種類の組み合わせがある。ただし、その中で使えるのはここで紹介している3種類だけなのだ。



旧Xaシリーズラインアップ

機種名	Xa7/C4	Xa9/C4	Xa10/C4	Xa12/C8
CPU	ペンティアム75MHz	ペンティアム90MHz	ペンティアム100MHz	ペンティアム120MHz
メモリー	8MB(最大128MB)	8MB(最大128MB)	8MB(最大128MB)	16MB(最大128MB)
ハードディスク	420MB	420MB	420MB	850MB
その他	TGU i9680XGi搭載 セカンドキャッシュなし	TGU i9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB	TGU i9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB	TGU i9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB

ベンチマークテスト

さて、ここではXシリーズの主要機種のベンチマークテストを掲載しておいたので、自分のマシンがクロックアップ後、どの程度の速度になるかわかると思う。

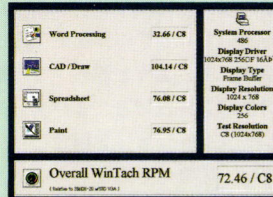
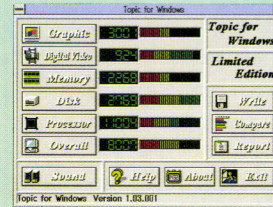
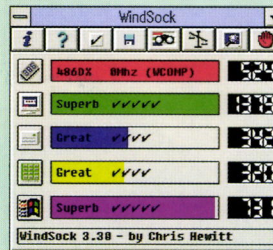
具体的には、Xa7、Xa9、そしてXa12のユーザーが対象だけだね。ここで、なぜ? と思った人は、前のページをもう一度読み直そう。98の場合、特殊な細工をせずに変更できるのは、外部クロックのみ。したがって、CPUは常に○倍と固定されているわけだから、高速化できるのは外部クロック66メガヘルツまでとなる。つまり、もともと外部クロックが66メガヘルツで動作しているものは、それ以上、クロックアップができないわけだから、ペンティアム100メガヘルツ搭載のXa10や、ペンティアム133メガヘルツ搭載のXa13は、最初からクロックアップができない

である。分かったかな?

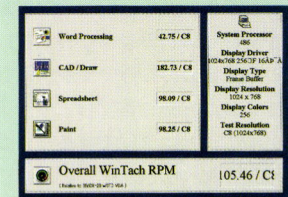
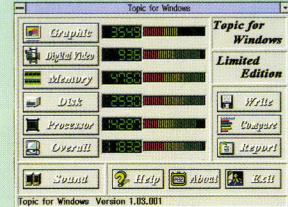
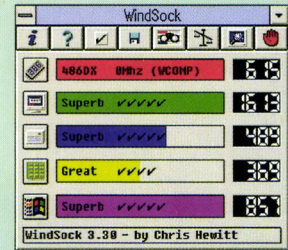
そう考えると、Xa7以外では、外部クロックを60メガヘルツから66メガヘルツに変更するわけだから、だいたい10パーセント程度の向上ということになる。もし、この速度でもまだ満足できないのであれば、もはや、より高速なCPUを搭載したマシンに買い換えるか、高速なグラフィックアクセラレーターを買うしかない。幸い、98には現在最高速のビデオチップ、ミレニウムを搭載したボードが発売されているので、ペンティアムマシンとしては、トップクラスまで速度を上げることができる。参考までに、そのボードを標準搭載しているXt13の結果も載せておいたので、Xa13と比較してみよう。

繰り返しになるが、今回紹介したクロックアップは、メーカー保証が受けられないので注意してね。

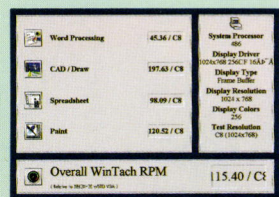
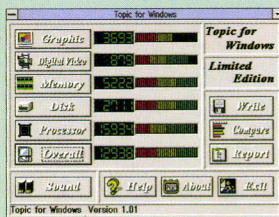
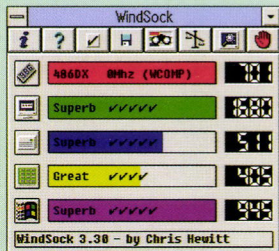
Xa7



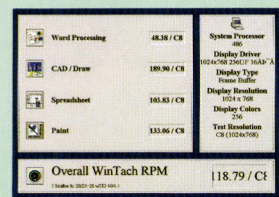
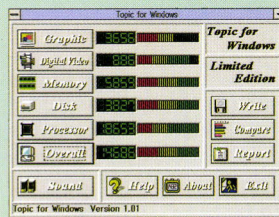
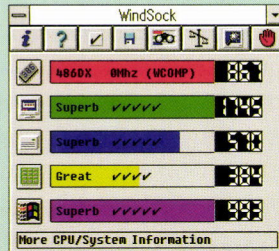
Xa9



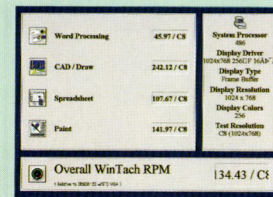
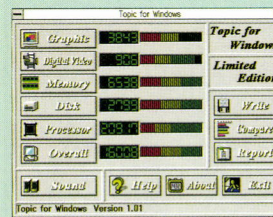
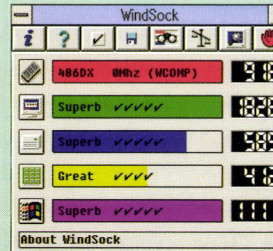
Xa10



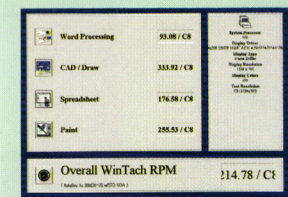
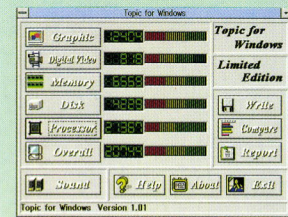
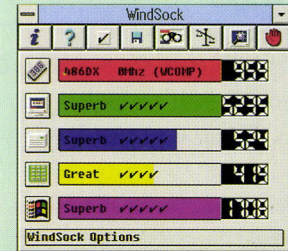
Xa12



Xa13



Xt13



日本男児の寒さ体験講座



まわりの人には、本気？ とか、頭平気？ などいわれたけど、この寒い冬、あえて寒さにチャレンジしました。その結果やいかに？ レッツコールド!!

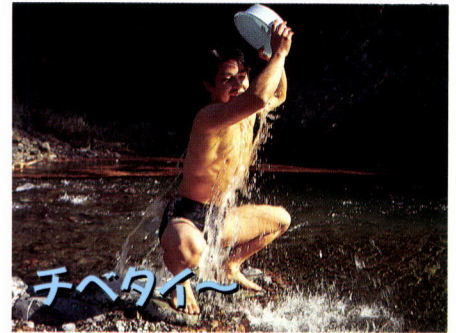


日本男児は寒さから逃げずに挑戦するべし

季節は冬ということで、シンシンと寒さが身にしみ通るような日が続いている今日このごろですが、みなさまいかがお過ごしでしょうか？ 寒い冬には、コタツで暖まりつつミカンを食べながらテレビのバラエティー番組などを見る、というのが楽しくてよろしいと私も思っておりますが、そんな怠惰な生活を送ってはいけません。来たるべき世紀末に向けて、いつどのような事態が起きても生き残れるよう、日々自己を鍛練しましょう。というのは少し大げさですが、いくら寒いとはいっても、家の中でゴロゴロせずに外へ出ましょう。

というわけで、このレッツコールドでは、冬だからといって寒さから逃げたりせずに、あえて寒さを追求してみようと思う。で、寒さの体験方法だけど、3パターンのシチュエーションを用意した。まずは、読者ちゃんでもやる気さえあれば、比較的楽に実践できるアウトドア編。次に、とにかく楽しく寒さを体験できる、冬の遊園地編。そして最後に、そのスジの人でなければなかなか体験できないであろう本格的な冷凍倉庫編だ。どれも寒そうなんだけど、厚着をしては意味がない。そこで、今回はTシャツ短パンという軽装での寒さ体験を敢行しようと思う。

で、その被害者(?)として選ばれたのが、編集部内では一年中Tシャツ1枚で過ごしている、寒さ知らずのレッツ男ことへんな仲丸だ。夏でも冬でも薄着で季節感がないとよくいわれるうえ、たいいていのツライ話を聞いても、「別に、死ぬわけじゃないんだから大丈夫でしょ」と軽く受け流すツワモノの彼が、この寒さの中、はたしてどこまで耐えられるのか、それともついにギブアップするのか、これでもかというくらいに苛酷な寒さを体験してもらったぞ。



人によっては、え〜、マジ〜、そんなのただのマゾじゃん、などと思うかも。事実、へんな仲丸は、寒がりながらもけっこうよろこんでいたようだし……。しかし、そんなことは気にせずにドンドンいっちゃおう。レッツコールド!!



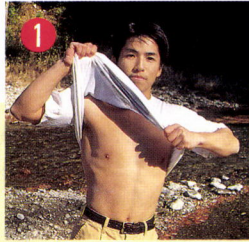


大自然の偉大な寒さを肌で直接感じるべし

その1 乾布摩擦

冬といえば乾布摩擦。乾布摩擦は、寒い冬に肌を刺激して健康になろうというもので、厳密には寒さ体験ではない。しかし、これから本格的な寒さを体験するための準備として、しっかりやるように。乾布摩擦をするにあたって必要なのはタオルだけ。基本的に、タオルではなく日本手拭いでもヘチマでも、体をこすれるものならなんでもオーケーだ。でも、自分の体に合ったものを使うようにしましょう。

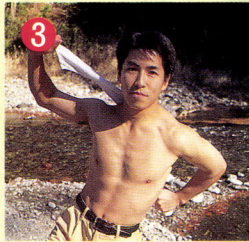
乾布摩擦の基本は、まず上半身裸になること。そして、用意したタオルでゴシゴシと強過ぎず弱過ぎずこするべし。もちろん、もともと肌が丈夫だという人は、タオルが引きちぎれるくらいの強さで思い切りこすってもいいけど、肌ポカポカと暖まったら乾布摩擦終了。暖まった体が冷える前に服を着よう。乾布摩擦でカゼをひいたらただのアホだぞ。キミは上手に乾布摩擦できるかな？



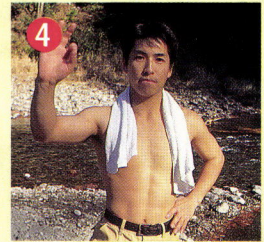
1 ■まずは、寒いのはガマンして着ているTシャツを脱ぐべし。



2 ■使用タオルは、お店などで配られる安いものでオーケーだ。



3 ■背中だけではなく、腕や胸などもしっかりとこするように。

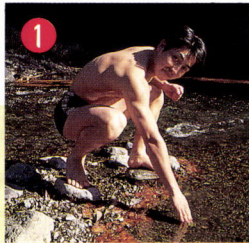


4 ■体が暖かくなってきたら完了。毎日やっていければ健康になるぞ。

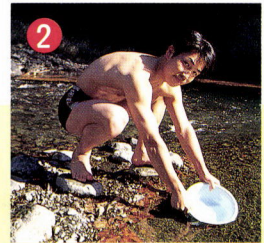
その2 冷水浴び

乾布摩擦で暖まった体をさらに鍛えるために、冷水浴びもやってみよう。冷水浴びについて仲丸に聞いてみたら、彼は朝風呂のときに、毎日水道水をザバザバ浴びているから平気とのこと。彼曰く、汗が出るほど暖まった体に冷水を浴びるのが最高に気持ちいいらしい。もしかしたら、本当にマゾ？そこで、仲丸には水道水ではなく、東京は多摩の秋川を流れる天然物の冷水を浴びてもらおうことにした。

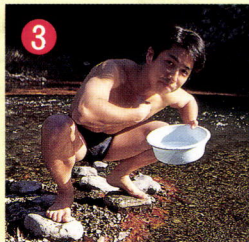
いわゆる真冬の天然物の水は、ハンパじゃなく冷たい。まずは、実際に手を川の中に入れて冷たさを確認。そして、洗面器や桶などに川の水を汲んで、少しずつ体にかけて冷たさを体にもわらせよう。ここまできたら、あとは汲んだ水をザバツと浴びるだけ。さあいけ。今回、川で行なった本格的な冷水浴びはちょっと危険なので、読者ちゃんは風呂場などで、調子を見ながら冷水を浴びるのがよいぞ。



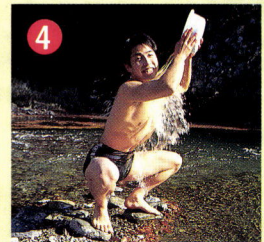
1 ■まずは、浴びる冷水を確認。手に痛みが走るほど冷たいぞ。



2 ■手でバシャバシャ浴びてもいいが、洗面器などがあると便利。



3 ■肌に直接冷水をかけて、浴びる水の冷たさをわからせよう。

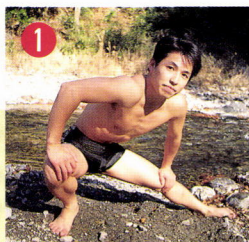


4 ■躊躇しないで、男らしくザバツと一気に浴びるべし。

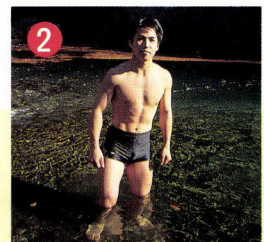
その3 寒中水泳

大自然編の寒さ体験のシメは、寒中水泳だ。冷水浴びのところでも書いたけど、真冬の秋川の水温は「冷たい」どころの騒ぎではなく、「痛い」のレベルである。手を数秒浸けると、無数の針にチクチクと刺されているように感じるほど。手でそれだから、泳いだらどうなるのかは想像に難くないだろう。今回の寒中水泳は、変態体質の仲丸だからできたようなものなので、みんなは絶対にマネしないように。

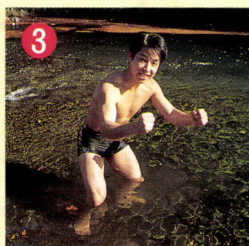
そんなわけで、泳ぐ手順は右の写真を見てもらうとして、ここはひとつ実際に泳いだ感想などを。まず、水温だけど、はっきりいって痛い。ザバザバと川の中に入っていったときは、足が凍傷になっちゃうかと心配したくらいだ。で、気合を入れて泳いでみたけど、泳いでいるうちはそれほど苦痛を感じなかった。でも、水から上がったあとは、足の感覚がまったくなくなってスゲーツラかったっす。



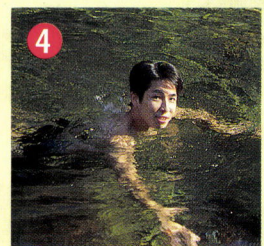
1 ■寒中水泳をする前に準備体操。いきなり川に入らないようにね。



2 ■しっかりと体がほぐれたら、徐々に川の中に入っていく。



3 ■いきなり泳ぐのは危険なので、泳ぐ直前に気合を入れるべし。



4 ■写真ではわからないと思うが、本当に真冬の川で泳いだんだぞ。



遊園地で楽しみながら寒さを体験してみよう

前ページの大自然編は、なんとなく自己鍛練的な趣があったけど、この遊園地編では、楽しみながら寒さを体験できる施設を紹介するぞ。

そんなわけで、今回は後樂園ゆうえんち、東京サマーランド、那須ハイランドパークの3カ所の遊園地に行ってきたんだけど、それについての説明は右で読んでもらうとして、ここでは、楽しく寒さを実感できるアミューズメント施設について少々講釈をたれよう。

まず、寒さを体感するのであれば、基本的に、外にある施設でなければならぬ。まあ、右でも紹介しているサマーランドの寒さ体験アトラクションのブリザードは屋内型だけど、あれは例外。やっぱり、冬ならではの寒さを体感するには、北風がビュービュー吹きつけるような外でないとダメでしょ。で、アトラクションの種類の的にはどんなものかいいのかというと、真夏に人気の出るもの、特に水かぶり系のウォーターコースターなんかがいよいよ。真冬にウォーターコースターなんて、聞いただけでも背筋が寒くなってくるでしょ。実際、本当に寒かったんだけど。あとは、風を切ってビュンビュン走り抜ける高速コースター系なんかはかなり寒そうでいいよね。そのうえ、乗り込む座席がフードで覆われていないなど、なるべく乗客の体が外に露出するようなものだと、風がドンドン体に当たっていいぞ。

今回は、スペースの都合上3つの遊園地の6つの施設しか紹介できなかったけど、たとえばTシャツ短パンでアイススケートやスキーを楽しんだり、アイデア次第ではいくらでも寒さを体験できるハズ。このほかにも、寒さを体験できるアミューズメント施設はまだまだあるはずなので、自分なりの方法で楽しんでみてはいかが？

まず、寒さを体感するのであれば、基本的に、外にある施設でなければならぬ。まあ、右でも紹介しているサマーランドの寒さ体験アトラクションのブリザードは屋内型だけど、あれは例外。やっぱり、冬ならではの寒さを体感するには、北風がビュービュー吹きつけるような外でないとダメでしょ。で、アトラクションの種類の的にはどんなものかいいのかというと、真夏に人気の出るもの、特に水かぶり系のウォーターコースターなんかがいよいよ。真冬にウォーターコースターなんて、聞いただけでも背筋が寒くなってくるでしょ。実際、本当に寒かったんだけど。あとは、風を切ってビュンビュン走り抜ける高速コースター系なんかはかなり寒そうでいいよね。そのうえ、乗り込む座席がフードで覆われていないなど、なるべく乗客の体が外に露出するようなものだと、風がドンドン体に当たっていいぞ。

今回は、スペースの都合上3つの遊園地の6つの施設しか紹介できなかったけど、たとえばTシャツ短パンでアイススケートやスキーを楽しんだり、アイデア次第ではいくらでも寒さを体験できるハズ。このほかにも、寒さを体験できるアミューズメント施設はまだまだあるはずなので、自分なりの方法で楽しんでみてはいかが？

今回は、スペースの都合上3つの遊園地の6つの施設しか紹介できなかったけど、たとえばTシャツ短パンでアイススケートやスキーを楽しんだり、アイデア次第ではいくらでも寒さを体験できるハズ。このほかにも、寒さを体験できるアミューズメント施設はまだまだあるはずなので、自分なりの方法で楽しんでみてはいかが？

後樂園ゆうえんち

後樂園ゆうえんちでは、スカイサイクルとスカイフラワーに乗ってみた。スカイサイクルも寒くていいけど、スカイフラワーはもっと寒いぞ。45メートルの高さまで引き上げられる

空高く持ち上げられるスカイフラワー。上空の寒さはかなりのものだ。

こともあって、かなりの寒さを体験できる。上空は、地上とは違って北風がビュービュー吹いてたりするのだ。

一見地味に見えるかもしれないけど、落ちるときに例の胃袋が持ち上がるような感覚も味わえるので、寒さを体験するにはオススメと言えよう。



名称:後樂園ゆうえんち
住所:東京都文京区後楽1-3
電話:☎03-3817-6098
料金:中学生以上1400円

寒風が吹きつける中、スカイサイクルに乗ろう。



東京サマーランド

サマーランドでは、ブリザードとスプラッシュフォールを体験。ブリザードは、なんとマイナス30度の世界を体験できる室内アトラクション。マイナスの世界を体験してから外に

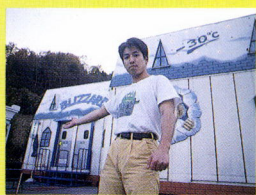
水面に突っ込むときにハデな水しぶきが上がるスプラッシュフォール。

出ると、真冬とはいえ暖かく感じられるほど。一方のスプラッシュフォールはコースタータイプで、水面に向かって急斜面を滑り落ちるスリルと心地よい水しぶきを体験できるのだ。引き上げられて滑り落ちるだけなのが、乗ってみる価値はあるぞ。



名称:東京サマーランド
住所:東京都秋川市上代継600
電話:☎0425-58-6511
料金:中学生以上2000円(プール代含む)

マイナス30度の寒さを体験できるブリザード。



那須ハイランドパーク

季節がら、小雪がちらついていた那須ハイランドパークでは、サスペンデッド・ループコースターF²とウォーターコースターを体験してきた。F²は、ぶら下がりタイプのコースター

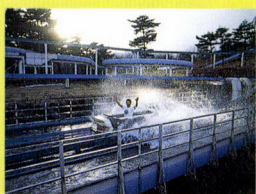
ぶら下がり型の絶叫コースター、サスペンデッドループコースターF²。

一なんだけど、座席がスキーのリフト状態になっていて、足がブラブラしたまま高速で宙返りしたりと風がビュンビュン当たるのだ。ウォーターコースターは、最後の水しぶきがウリ。ちなみに、この日の撮影中に、仲丸の右手は霜焼けになってしまった。



名称:那須ハイランドパーク
住所:栃木県那須郡那須町高久乙3375
電話:☎0287-78-1150
料金:中学生以上1200円

比較的最長い時間楽しめるウォーターコースター。



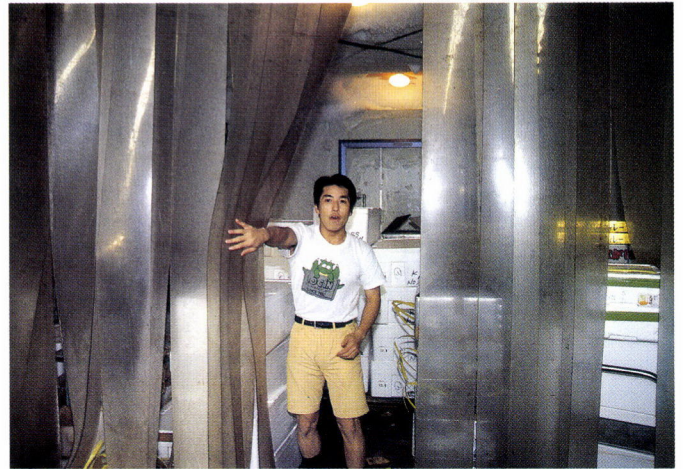


究極の寒さ、冷凍倉庫にチャレンジしたぞ

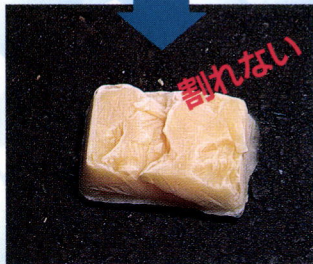
最後の寒さ体験は寒い環境を機械的に実現している冷凍倉庫である。今回のチャレンジでは、東京は中央区の豊海水産ふ頭にある小沢運送店の冷凍倉庫を使わせてもらった。

まず、生身で中に入る前に冷凍倉庫の寒さがどれくらいなのか、豆腐、コンニャク、生卵で実験だ。その結果は下の写真の通りで、いずれの場合もガチガチに凍った。実は、トンカチなどで叩いて砕けた写真をそれぞれ載せようと思っていたんだけど、予想以上に堅く凍っていてまったく砕けなかった。

で、人間の場合はどうなるのか、実際に仲丸にTシャツ短パンで冷凍倉庫の中に入ってもらった。初めは、こんな軽装で入ると死ぬんじゃないかとちょっと不安だったけど、想像よりも楽だった。まあ、凄く寒いのは事実なんだけど、寒中水泳のほうが2倍(仲丸体感比)くらいは寒くて痛くてツラかったような気がするぞ。このように、本人はそれほど寒くはないと思っていたものの、撮影の関係で何度も冷凍倉庫に出入りしているうちに、仲丸の両足は霜焼けになっていたのである。冷凍倉庫恐るべし。



▲このように、冷凍倉庫内には肉や魚などがマイナス35度という低温で保存されている。



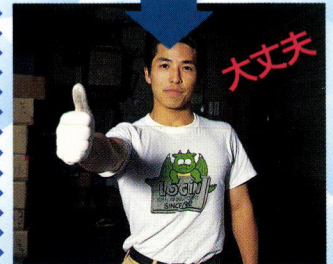
真空パックの豆腐を凍らせたら、こんな色になっちゃいました。で、石で叩いても、少し傷が付く程度だ。この豆腐の角に頭をぶつければ、場合によっては本当に死んじゃうかも。



通常の温度ではフニャフニャのコンニャクも、冷凍倉庫で凍らせたなら石みたいに堅くなった。いくら石で叩こうが、噛み付こうが歯がたたない。コンニャクでクギを打てちゃうかも。



生タマゴの堅さも凄い。写真下のタマゴは、凍るときの体積膨張でヒビ割れてしまった。思い切り地面に叩き付けても全然割れないし、冷凍倉庫に入るとタマゴも凶器になる？



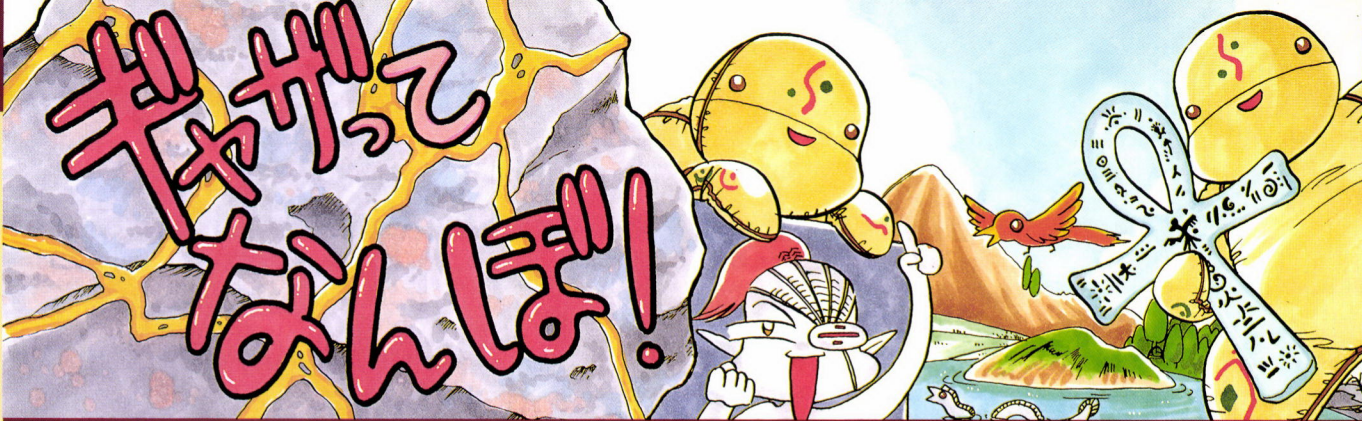
仲丸は、Tシャツ短パンの格好で冷凍倉庫の中に数分に入っていたが、まったく凍った気配はなし。本人曰く、体が引き締まって少しシャッキリしたかもとのこと。なんだおまえ。

今回の教訓

さて、このようにいろんな寒さを実体験してわかったのは、まず、水の温度も限度を超えて低くなると、「冷たい」ではなくて「痛い」レベルになること。本当の話、寒中水泳では寒さに震えたのではなく、とにかく水の冷たさによる肌を突き刺すような痛みをこらえるので精一杯だったのだ。まさに痛いほど寒さを実感したって感じかな。

あとは、遊園地での寒さ体験だけど、初めは別にたいしたことないかな、と思っていたんだけど、意外と寒かった。まあ普通は、真冬にTシャツと短パンの姿でいるだけで寒いもんね。で、遊園地系で一番寒かったのは、当日、現地地で雪が降っていたこともあるけど、那須ハイランドパークのサスペンデッドループコースターF²だ。

それはさておき、ここまで読んでいただけど、寒さなんかちょっとも体験したくもない、という人もいるかもね。そんな人には、寒中水泳とまでは言わないけれど、せめて乾布摩擦くらいは実践して欲しい。もしかしたら仲丸のように、異常なまでに体が丈夫になるかもしれないからね。とにかくこの冬、カゼをひかないように乗り切ろう。



初心者のためのMAGIC:The Gathering講座

—昨年の暮れあたりから巷を騒がせている、アメリカ生まれのトレーディングカードゲーム、その名を「MAGIC:The Gathering」(以下、MAGIC)という。ハマった者の財布からスルスルとお札を抜いていく代わりに、至高の楽しさを教えてくれるという、恐ろくも魅力的なゲームなのだ。

もともと人間はモノを集めるクセがあるらしく、コレクターという人種は世界中にたくさん存在している。なかでも、カードコレクターにはカルトな人が多いようだが、MAGICは、そんな人たちを虜にするだけのカードの種類の高さと、ゲーマーまでもこの世界に引きずり込んでしまうだけのゲーム性を持っているのである。

このコーナーは、MAGICの恐ろしさを耳にしながらかも、その魅力、いや魔力に取りつかれてしまった編集部ギャザリングゾンビ、サワノフと金Pのふたりが、新たに仲間を増やそうと計画した結果、生まれたページである。コレさえ読んで、ムービーさえ見れば、今日からあなたもギャザラーだ。そして一度でもプレーしてしまったキミは、日に日に薄くなる財布にも、手に付かなくなった仕事にも目をくれることはなく、やがてギャザリングゾンビへと変わった自分に気づくのみだろう。

こんな話を聞いて、それでもなお「MAGICをやりたい!」という人は幸せである。さあ、ようこそ、底なしのギャザ沼へ……。

ムービーの見方

今回のCD-ROMには、実際のデュエル(ここでは、MAGICでの一戦を指す)の様子を、解説付きで収録してある。これを見れば、とりあえずゲームの流れが理解できるはずだ。あとは実際にプレーを重ねていって、細かいルールはそのつど修正していけばいい。

ムービーは、ブラウザのメニューにある、「ギャザってなんぼ!」をクリックすると始まる。画面

右側にデュエルの様子が流れ、左側では場面に合わせた簡単な説明が出るようになっている、ハズだ。

用語については本誌で解説しているが、それぞれのカードについては時間とページの都合上、解説しきれないのでご了承をば。



■ムービーでは、おもにゲームの進行手順を解説しているので、参考に。

MAGICのプレーに必要なものたち

どうしても必要なもの

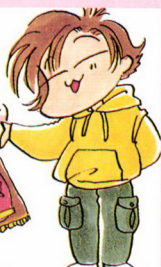
MAGICを始めるにあたって、絶対に必要なもの、それはカードである。当たり前ですな。ただし、MAGICのカードには、それはもうスゴイたくさんの種類があり、よほどのお金持ちでない限り、今か

ら全部そろえようなんてことは考えないほうがいい。とりあえずゲームを始めるなら、基本セットである4thエディションのスターセットをふたつと、同じく4thのブースターパックを5つばかり購入することだ。

さらに、ゲームをプレーするのに絶対必要なものが、対戦相手である。基本的にMAGICは、トレーディングカードであるからして、同じ趣味の仲間を多ければ多いほどいいのだ。最低でも、ひとりはいないとデュエル(ゲーム)ができないぞ。

必要なもの

マジックをやってる友達(みぎずりめんでも可)



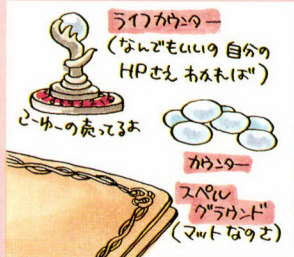
あったら便利なもの

MAGICをプレーするうえで、絶対必要ではないが、あると便利な小道具がいくつかある。ここでは、そんな小道具のなかでも特に便利なものを紹介しよう。

まず、デュエル中、場に敷くマット。よく使われるのはスベルグラウンドというヤツで、コレを敷いておくとも場にカードが汚れないし、扱いやすい。ふたりが十分にカードを広げられるものもいいね。また、自分のライフポイント(体力)を表わすライフカウンターも便利だ。MAGICは、基本的にお互いのライフを削りあうゲームなので、現在の体力を示すカウン

ターは必需品とも言える。いろいろな種類があるが、フィギュア(人形)が付いていて、クルクルまわるものが使いやすいだろう。

あとは、5色のカウンター(おはじき)があると、何かと便利だぞ。





MAGIC用語辞典



MAGICは、数年前に生まれたばかりの新しいゲームである。もともと、トレーディングカード(野球カードや、バスケットカードなど、集めて楽しむ趣味のカード。詳しくはログイン本誌の1995年、20号を参照のこと)が趣味として定着していたアメリカで、トレードだけでなく、ゲームまでも楽しめるカードとして売り出されたのが、

「MAGIC:The Gathering」というワケ。それが1993年のことだ。まさに、最初にやったモン勝ちだわ。でもまあ、MAGICがゲームとしてよくできているからこそ、

カードの持ち主ではないことに注意。

これだけの人気を集めたんだものね。ただ、新しいゲームだけに、初めてやる人にとっては取っ付きにくい部分もある。そこで、とりあえず用語辞典を作ってみました。

- **アーティファクト(Artifact)**
発動すると、魔法の宝物として場に出る呪文。アーティファクトクリーチャーは、アーティファクトとクリーチャー、両方の性質を持っている。
- **アクティベーション・コスト(Activation Cost)**
特殊能力やエンチャントなどの効果を生じさせるための、マナやタップのこと。活性化コスト。
- **アンタップ(Untap)**
タップされた状態のカードを、使える状態(縦)に戻すこと。
- **インスタント(Instant)**
瞬時にかけられる呪文。
- **インタラプト(Interrupt)**
ほかの呪文や行動に割り込んでかけられる呪文。おもにカウンター系。
- **インプレー(in Play)**
呪文が成功し、場に出されること。

- **エンチャント(Enchant)**
場全体や、クリーチャーに対して影響を与える呪文。魔力付与。
- **オポネント(Opponent)**
対戦相手。自分は、「YOU」。
- **カウンター(Counter)**
ポイズンカウンターなど、クリーチャーやプレーヤーに付く特殊な数値を表わす。または、相手の呪文を打ち消すインタラプト呪文の発動の意。
- **キャストイング・コスト(Casting Cost)**
呪文をかける(キャスト)際に必要な、マナの総量。色は関係ない。
- **クリーチャー(Creature)**
"Summon～"とある呪文が発動すると、クリーチャーになる。
- **コントローラー(Controller)**
そのクリーチャーやエンチャントなどを、現在支配しているプレーヤー。

- **サモン・シックネス(Summon Sickness)**
召喚が成功して場に出た直後のクリーチャーは、コントローラーの次のアンタップフェイズがくるまで攻撃ができず、タップの必要な特殊能力も使えない。この状態を指す。
- **スペル(Spell)**
ライブラリーや手札にあるランド以外のカードは、すべてスペル(呪文)。
- **ソーサリー(Sorcery)**
強力な魔法だが、メインフェイズでしか使用できない。
- **ターゲット(Target)**
"Target ～"で、呪文や効果の対象を表わす。
- **タップ(Tap)**
能力を使用したこと、または現在使えない状態であることを示すため、

- カードを横にすること。
- **デストロイ(Destroy)**
破壊すること。リジェネレート可。
- **パーマネント(Permanent)**
場に出ているすべてのカード。
- **ファストエフェクト(FastEffect)**
インスタント、インタラプト、クリーチャーの特殊能力、エンチャントの効果、アーティファクトの効果、ランドからマナを取り出す行為など、一瞬で発動する効果を指す。
- **ベリー(Bury)**
埋葬。リジェネレート不可。
- **マナ(Mana)**
魔力の源。おもに、土地カードをタップすることで得られる。
- **リジェネレート(Regenerate)**
再生能力。致死ダメージを受けても再生し、墓場に行かずにすむ。

ゲーム進行手順

MAGICは、右にある1～7までのフェイズを順番に処理し、これを1ターンとして、各プレーヤーが交互にターンを繰り返していく。メインフェイズと、各ファストエフェクトの処理が少し複雑だが、慣れてしまえば、なんてことはない。とりあえず、手順を間違えることなくスムーズにゲームが進行

するようになれば、第1段階はクリアできたと言えるだろう。詳しいプレー方法については、ムービーのほうを見てほしい。問題は英語だが、これは高校程度の英語知識で理解できるもの。いくつかの表現パターンをつかめば、あとは簡単に訳せると思うので、がんばってみよう。



1 アンタップ 前のターンでタップされたすべてのパーマネントを同時にアンタップして、使用可能な状態にする。

2 アップキープ あるカードの維持にコストが必要な場合などは、ここでそのコストを払う。支払いは任意。

3 ドロー ライブラリー(山札)からカードを引き、手札にする。山札にカードが残っていない場合は、負け。

4 メイン 以下の3つの行動を、任意の順番で行なうことができる。このフェイズが戦いの中心となる。

a ランド 手札の中にランドがあれば、それを場に出すことができる。通常、場に出せるランドは1ターンに1枚のみである。

b 戦闘 攻撃宣言、参加クリーチャー宣言、防御側ブロック宣言、ダメージ決定、ダメージ適用、という順番で戦闘を行なう。

c スペル サモン、ソーサリーなどをキャストできる。それによって生じる効果があれば、その結果を処理する。

5 ディスカード 手札が8枚以上ある場合のみ7枚になるようにカードを捨てる。7枚以下なら捨てられない。

6 ターンエンド 相手に対して、ターンの終了を宣言する。お互い、ファストエフェクトのみ使用可能。

7 ヒールクリーチャー お互いのクリーチャーがタフネスに対して受けていたダメージが、すべて回復する。

デッキ構築テクニック講座

MAGICの魅力のひとつに、デッキの構築がある。膨大な種類のカードの中から取捨選択し、自分だけのデッキを作るのは、いかにも想像力を掻き立てられる、痛快な作業と言えるだろう。ただ、それが初心者にとって壁になっていることも事実だ。なにせ、デッキを作らなければゲームをプレーできないし、ゲームをプレーしないと、どういったデッキを作ればいいのか、なかなか理解できないのだから。

そこで、ここからは初心者のためにデッキ作りの基本を紹介しよう。ただ、その前にMAGICの基本

であるマナ(魔力)についての解説をしておくので、まずはその概念をよく理解しておいてほしい。

MAGICでは、何をすることもマナが必要である。クリーチャーの召喚でも、ソーサリーのキャストでもマナを使わなければならないのだ。そして、マナはおもにランドカードから引き出される。ランドには平地(白)、沼(黒)、森(緑)、山(赤)、島(青)と、基本地形が5つあり、それぞれに対応した色のマナを引き出せる。そして、アーティファクトを除くすべてのスペルも、5つの色に分けられるのだ。

■まずは、各色の特性を覚えること。デッキの構築はそこから始まるのだ。

マナの色は白、黒、緑、赤、そして青の5色で、それぞれの色に属したスペルには特徴がある。簡単に説明すると、白は防御系魔法が中心であり、黒は相手



要は、各色のスペルを使うには、それに対応したランドが必要ということであり、そのバランスこそが、デッキを組む際に一番重要なポイントとなるのである。

あまりカードの種類がない人は、持っているカードの内容でテーマを決めるのもいいだろう。そしてテーマが決まれば、何色デッキにするかを決定するのである。

具体的な例を挙げてみよう。たとえば、最近4thエディションを買い始めたばかりのPクンの場合。

まず持っているカードを見てみると、コモンカードは必要な枚数そろっている。コレクターでもあるPクンはコモンを中心にデッキを組むつもりなので、やはりクリーチャー中心のデッキになりそう。そこで、緑と、敵のクリーチャーの動きを止める黒の2色に決めた。

1 テーマ&カラー決定

まず最初にデッキを組むとき、大切なのは自分がどんな戦いをするか、決めておくことだ。クリーチャーを中心に戦うのか、それとも魔法で相手の体力を削って

くのか、はたまた強力なコンビネーションで敵をハメるのか……。

つまり、自分が取ろうと思う戦術に合わせてデッキのテーマを決めるわけである。このとき、まだ

2 内容決定(仮組み)

テーマとカラーが決まれば、使うカードを選びながら、実際にデッキを組んでみる。まずはデッキに組み込むつもりカードを選択し、そこからさらに取捨選択を繰り返してシェイプアップしていくのだ。基本としては、デッキ全体の枚数は60~70枚、そのうち、ラ

ンドの枚数が3割5分~4割くらい、というのを目安にしよう。

デッキ構築でもっとも大切なのは、やはりランドの割合だ。たった1、2枚のランド数の違いが、デッキの強さを左右することだである。こればかりは、何度もプレーして自分で最適のバランスを見つけるしかないぞ。

では、先程のPクンのデッキを見てみよう。彼はまず、コモンデッキでいかに戦うかを考え、結局はポイズン(毒)カウンターを利用することにした。MAGICでは、ライフがゼロになるか、カードを引けなくなるか、ポイ

ズンカウンターが10個以上付くと、負けになる。普通は相手の体力をゼロにすることを目的にデッキを組むのだが、さすがにコモンデッキだと長期戦は不利と見て、ポイズンカウンターを利用することにしたのだ。

4thのクリーチャーで相手に毒カウンターを付けられるヤツといえば、緑のMarsh Viperと黒のPit Scorpion。これは当然、4枚ずつ入れる。次に、彼らをいかにして相手の本体に届けるかを考え、それには緑のVenom、黒のFearを各4枚使うことにした。

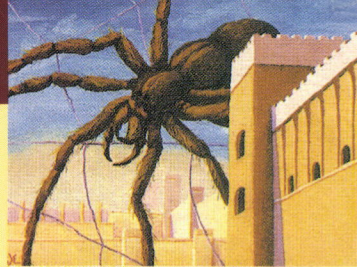
あとは、ひたすらデッキの足を速くする(速攻を狙うこと)ために、黒のDark Ritual、Terrorを各4枚。緑のGiant Growth、Scrib Sprites、



Nafs Aspを各4枚入れ、あとはランドカードの森を14枚、沼を10枚ずつ入れて、計60枚のデッキを完成させたのである。

こういった2色以上のデッキを組む場合に気になるのが、それぞれのランドの割合だ。このデッキでは、黒と緑のスペルカードの枚数とマナコストの合計を計算してみると、緑のスペルの割合が高い。したがって、ランドもそれに合わせ、森の枚数を多めにしたのだ。





3 テストプレー&修正

デッキを組んだら、あとはひたすらテストプレーを重ねる。そして、いったん作ったデッキは、よほどひどいものじゃないかぎり最

低でも3セットは戦わせてみよう。最初はあっさり負けたとしても、戦法を変えるなどしてみると、意外に健闘する場合もある。それに、

ある程度のデュエル回数を重ねなければ、弱点も断定できないぞ。

できれば、デュエルの際には記録を取ることをおすすめする。相手のデッキのタイプ(カラーと枚数)、勝敗、勝利者側の残りライフ、試合時間や決め技などを記録してお

けば、あとあと参考になるはずだ。

さて、テストプレーを重ねてデッキの弱点がわかったら、まずそれがどういうタイプのものか検証してみる。ランドがほとんど出なかった、手が非常に遅かった、などは、デッキのバランス自体が悪いということになる。その場合、役に立たなかったカードを抜き、ランドの割合を増やす、といった大幅な改良が必要だろう。

逆に、いつもいいところまで相手を追い詰めるのに、決め手に欠ける、といった試合が多かったなら、デッキのバランスは悪くないはずだ。あとは、決め手となるコンビネーションを入れたり、強力

なクリーチャーを何か組み込む、などの細かい改良を加え、ふたたびテストプレーを重ねよう。

さて、Pクンの場合は、やはり後半になって相手の場にクリーチャーが出てくると、苦しくなることがわかった。そこで、かれは黒のHowl from Beyondを4枚追加し、さらに、簡単なコンボとして緑のアンコモン、Channelを1枚入れてみる。これで計65枚の、通称「1アンコ」デッキが完成したわけだが、はたして結果は……。



サワノフの場合

この「緑の怪物」のコンセプトは、大型クリーチャーを早い段階で召喚して、そのままパワーで押し切ってしまう、というものだ。

Wild Growthや、Lianower Elvesは、できるだけ早く大量のマナを出していくためのもの。うまく早いターンで大きいクリーチャーが出たら、今度はWinter Orbを出して場の動きを制限してしまう。

緑の弱点としては、対エンチャント、対アーティファクト、対フライングクリーチャーなどが挙げられるが、これらは、Scavenger Folk、Tranquility、Hurricaneでカバー。フライングクリーチャーに対しては、一応Webも入れておく。それでも追いつかない場合は、しょうがないのでStream of Lifeで減ったライフを回復する、と。

森の怪物 (緑1色、70枚)

Forest	×26
Hurricane	×2
Stream of Life	×3
Tranquility	×2
Instill Energy	×2
Lure	×2
Primal Order	×2
Regeneration	×2
Web	×2
Wild Growth	×4
Giant Growth	×4
Craw Giant	×2
Force of Nature	×2
Fyndhorn Elder	×1
Giant Spider	×1
Lianower Elves	×4
Scaled Wurm	×2
Scavenger Folk	×4
Thicket Basilisk	×1
Winter Orb	×2

ゴワチュの場合

右のリストを見てもらえば一発でわかると思うが、このデッキは安くて弱いクリーチャーを、Crusadeの4枚使いでガッツンガッツンに強化しちゃってゆー、「いかにも」なヤツだ。特長としては、クリーチャーの中にバンディング能力を持った者が多いってことくらいか? 面白みに欠けるデッキだっつーことは、これを作ったオレ自身も感じてまふ。ただ、こーゆー風にオーソドックスなカードで構成されたデッキっつーのは、面白みに欠ける分、そこそこ戦えるのも事実。特にバンディング能力ってヤツは、守りに入ったときにペラペラな効力を発揮するので、Mesa Pegasusや、Icatian Infantryを大量に入れたこのデッキは、守りに関しちゃうカナカナのモンだよ。マジぼんで。

ハンド・イン・ハンド (白1色、60枚)

Plains	×21
Horn of Deafening	×1
Sol Ring	×1
Personal Incarnation	×1
Serra Angel	×2
Angry Mob	×1
White Knight	×4
Kjeldoran Skycaptain	×1
War Elephant	×2
Icatian Skirmishers	×1
Mesa Pegasus	×3
Pikemen	×1
Icatian Infantry	×4
Shield Bearer	×1
Alabaster Potion	×3
Resurrection	×1
Crusade	×4
Blessing	×1
Disenchant	×4
Spirit Link	×3

MAGICを始めるにあたって

MAGICの面白さを理解するには、まずカードに触れてみるが一番だ。最近では、日本でも取扱店が増えてきたし、テーブルトークの専門誌などを見れば、通信販売してくれるお店が見つかるだろう。また、大きなデパートでMAGICを扱っているところもあるし、ニフティサーブのオンラインショッピングで

も手に入る。高校生以下には値段的に少々つらい趣味だが、親子ぐるみでハマってみるのも、また一興だ。近くに仲間が見つからない場合は、パソコン通信を利用するのもいい。こういったコアな趣味の仲間を見つけるには、やはり一番いい方法だろう。一般人としてのルールさえ守っていれば、MAGICの先輩たちが親

切に教えてくれるはずだ。ログイン本誌でも定例コーナーがあるし、ホントに興味を持ったなら、自分からいろいろと動いてみてほしい。MAGICは、プレーを重ねるほど、その魅力が深まっていく。まわりから見れば、夕子の悪いドロ沼に足を踏みいれているように見えるだろうが、やってる側から言わせてもらえば、対岸の見えない湖を泳いで渡っているような……、なんだ、一緒にやないか。ま、いいけど。

最後に、粗品プレゼントのお知らせ。今回、記事中でPクンが作った「1アンコ」デッキと、もうひとつの初心者練習用デッキをひと組みにして、MAGICをプレーしたことのない初心者の方3名にプレゼントします。2月末消印有効。〒151-24 (株)アスキー CDログイン「ギャザってなんぼ」粗品くれ係まで。感想もプリーズ。

Amusement Paradise



アミューズメント
パラダイス

ゲームCMコレクション

ゲームというものは、つまり商品なワケだから、当然販売促進のためにさまざまな宣伝活動を行なうワケだ。その宣伝活動というのが、雑誌の広告であったり紹介記事であったり、お店やイベントで配付されるチラシであったりするんだよね。そんな宣伝媒体のなかで、今回テレビコマーシャルにスポットを当ててみたのだ。

というわけで、クエストさんと

セガさんをお願いして、CMのムービーを収録させていただきました。どうもありがと〜。でもってムービーを見たいときには、ブラウザからアミパラのボタンをクリックし、そして出てきたメニュー画面の見たいCMのタイトルをクリックすればもうバッチリって感じ。マシンによってはムービーの再生がごちないけど、それは仕方ないのであきらめてね。



チラシもコマーシャルのひとつ

Cacties Ogre

Let Us Cling Together

1995年10月6日に発売された、クエストのスーパーファミコンソフト「タクティクスオウガ」。マルチエンディングの戦略シミュレーションということで、夜も寝ないでハマりまくった人も多いこのゲームのCMは、これまたなかなかカ

ッコイイのです。前作「伝説のオウガバトル」のCM（バカでかい絵画の中から主人公をはじめとする実写キャラクターが抜け出してくるというもの）も、むちゃくちゃかっこよかったと記憶しているのですが、こちらもスケールでかいし、ゲームのイメージがはっきりと伝わっていて、思わず「おお！」と思ってしまうほどののだ。

ということで、アナタは、秩序を保つための束縛と、混沌を導く自由、どちらを選びますか？ このゲームをプレイするときには、自分に素直になりましょう(笑)。



©1995 QUEST

束縛
か？



自由
か？



SEGA SATURN セガールシリーズ

お次はセガサターン
のセガールシリーズ6本立てだ！
サターンの100万台キャンペーン
の一貫として制作されたCMで、1
本目のセガールとアンソニーとい

う、比較广告的な内容が世間を騒
がせたりもしましたが、実は“比較
広告のパロディー”だったんだよ
ね。そのCMが大ヒットしたため、
このシリーズができあがったって

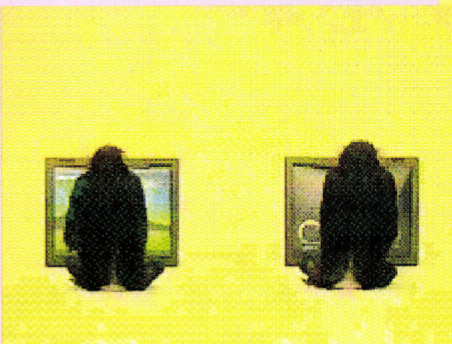
ワケなのだ。

で、このセガール君。本名はジュ
ン子ちゃんといって、エジプト
生まれのメスのチンパンジー。最
初は2匹のチンパンジーを使う予

定だったが、諸々の事情でこのシ
リーズすべてを、ジュン子ちゃん
1匹で演じるようになったそうなの。
いつもインパクトの強いCMを作
っているセガ。今後も期待だね。

バーチャファイターリミックス編

記念すべき1本目のコ
レ。ウワサの比較広告
パロディーだ。しかし、
セガールとアンソニー
だなんて、うまいこと
考えたものですね。ア
ンソニーがプレーして
いるゲームはなんだ!?
と、一部では論争にも
なりましたが、結局セ
ガがCM用に作った画
面だったのがオチ。



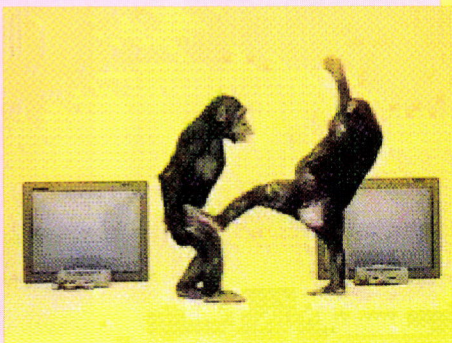
100万台キャンペーン編

1本目の続きのような
作りのコレ。右側のモ
ニターの前にある白い
しなやかなゲーム機が気
になりますな。ところ
で限定発売だった『バ
ーチャファイターリミ
ックス』。われ先に買い
に行った人もいたと思
うけど、結局後々にな
っても買えなかったとい
う事実はなんとも……。



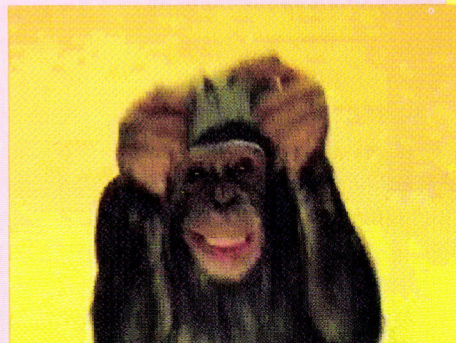
リグロードサーガ編

「これは、バーチャルバ
トルではありません。
な～んていうから、て
っきり『バーチャ』かな
にかかと思ったら、実
は『リグロードサーガ』
でした。いやあ、して
やられたって感じでき
ますか。しかし、とて
も1匹で演じていると思
えませんな。さすがセ
ガール君、演技派です。



シャイニングウイズダム編

たたいてたたいて連打
システムの『シャイン
ングウイズダム』。コン
トロールパッドをたた
きまくって疲れちゃう
あたりがかわいいよね。
CMにも出てくるけど、
ゲーム中に登場するモ
ンキースーツなんか、
狙ってるようで、ウツ
キって感じ。狙った
んじゃないと思うけど。



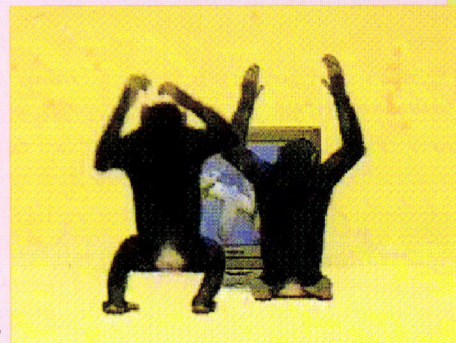
SIMCITY2000編

セガールのまちにモン
スター襲来！で、途
方にくれてるセガール
君。さんざん悩んで悩
みぬいているので、何
度名前を呼ばれてもそ
んなの耳に入らない
ようす。それなのに「市
長さん」のひとことには
しっかり反応しちゃう
あたり、ゲームに入
っちゃってるな～。



ウイングアームズ編

ミッションスティック
で『ウイングアームズ』
をプレーするセガール
君。自機の動きと一緒
になって上下左右に身
体が動いちゃって、オ
マエ画面見てね～だろ、
ってな状況ですか。最
後に墜落しちゃうとこ
ろなんか、かわいいよ
ねえ。でも、こういう
人、たま～にいるよね。



知らなかったではすまされない悪尿からの護身術

さて、最初は不意に襲いかかってくる尿意についてだ。みんなも、一度は体験したことがあるだろうけど、尿意を催したときの人間ほどすさまじいものはない。あれほどにこやかだった表情が、一瞬にして悪鬼のごとく変身してしまうのだ。しかも、そんなときに限ってトイレは見当たらないとくる。さらに、キミのそばに友人がいれば、面白がって必ずキミの下っ腹をプッシュしてくるだろう。

ああ、もう我慢できない。ここで放尿できたら、どんなに気持ち

いいんだろう……。確かにそうだ。放つ尿ほど、我慢という言葉が似合う行為はない。貯まりに貯まった膀胱から、まるでダム崩壊のようにあふれる尿。この瞬間、人は初めて生きてよかった〜、と実感できるのだ。

とまあ、どうでもいいことを書いてきたが、実際問題、膀胱に尿はどれくらい貯めておけて、さらに我慢できるのだろうか？ 詳しく説明すると、腎臓から膀胱へ尿は毎分1ミリリットルずつ送られている。そして、膀胱の許容量は

■巷では、ナウでヤングな若者に大人気の尿療法。ツライのは最初だけ。ほら、この人なんて、こんなにおいしそうに飲んでるでしょ。

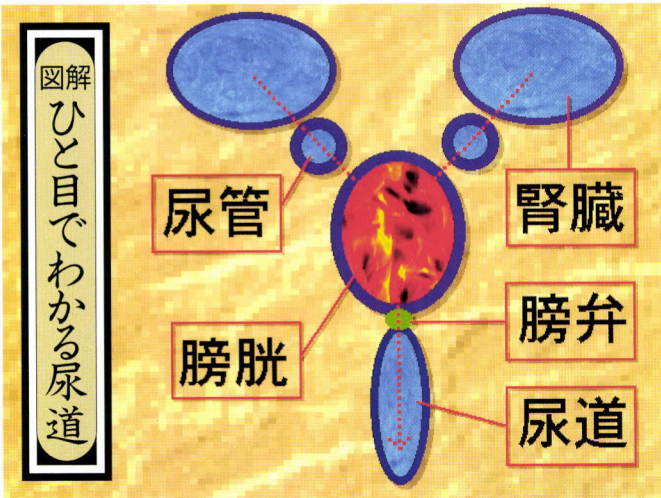
500ミリリットル。問題の尿意を催す瞬間は、200ミリリットルを超えてからなので、膀胱にはまだ300ミリリットル分のスペースがあることになる。つまり、単純に計算すれば、人間ははじめて尿意を催したときから、数えて約5時間くらいは放尿を我慢できるということなのだ。だから、突然の尿意を催した場合、キミは自分の心に訴えるのだ。あと5時間あるってね。でも、あんまり我慢しすぎて、膀胱炎にかかっても知らないぞ。

そして次が、肝心要の尿と悪病について。ちなみに、尿は基本的にいらぬものを排泄するようになっているけど、ときおり過剰摂取ということで、ビタミンやカルシウムといった栄養素も排泄されている。これが実は結構問題で、ふだんならありがたいビタミンBやカルシウムも、逆に摂取しすぎ



ると人体に悪い影響を及ぼしてしまうのだ。特にカルシウムの場合、摂取しすぎると様々な有・無機質を吸収して結晶化してしまい、尿管につまってしまうことがある。そう、これが尿管結石だね。このほかにも、糖の過剰摂取による糖尿病など、尿には恐い病気がたくさんあるのだ。

最後に、忘れちゃいけないのは、アソコだって口と同じで、外気からバイキンが入りやすいということ。だから、砂場で砂遊びをした手でチンコをいじるなんてもってのほか！ 特に女性は、膀胱炎にかかりやすいので注意しましょう。



体験談その1 尿道カテーテル

痛いなんてもんじゃない。それが尿道カテーテルなんですヨ。なんたってポコチンに管を通しちゃうんだからね。想像できます奥さん、自分のポコチンに管が入るところ？ しかもだよ、その管の先がとがってるんだな。ヒー！なんていうのかな。いわゆる矢尻型っていうの？ でもさ、いくら取れないようにするためでも、あれなら人だって殺せちゃし、もう犯罪だ。凶器、凶器！ もう1回

右腕を複雑骨折した際、手術のために尿道カテーテルを初体験。あまりの激痛に死んだと思っただけ。



したいかって？ やなこった、コンチクショー！ って気分。もし、オレが日本の首相になれば、尿道カテーテルは法律で禁止だね。

体験談その2 尿管結石

下っ腹のあたりから生えてきた足の小指が、タンスの角にぶつかればなし、といった感じでしょかね、痛みは。でもそれがおさまって小康状態に突入すると、もうドッキドキ。おしっこ行くたびに商店街の福引き気分。ひよっとしたら石以外のすんごいものが出てくるかもしれないワケでしょ？ 松本さんは真珠じゃないか、とか言ってたけど、俺はダイヤモンドじゃないかと思ってるんですよ。

治療後、絶死しそうだったと言ってみんなに笑われ、現在、下っ腹を考慮中。



あの痛みは絶対固くてゴツゴツしたものであるハズ。ああもう、早く出てこないかなあ。すんげえ楽しみだあ！ちくしょう。

すっきりしたければムービーを見よう

ディズニー最新作

WALT DISNEY Pictures
presents

TOY STORY

トイ・ストーリーの世界

トイ・ストーリー

昨年11月に全米で公開されるやいなや、大ヒットを記録したディズニーの新作アニメ、『トイ・ストーリー』をご紹介します!!



トイ・ストーリーとは?

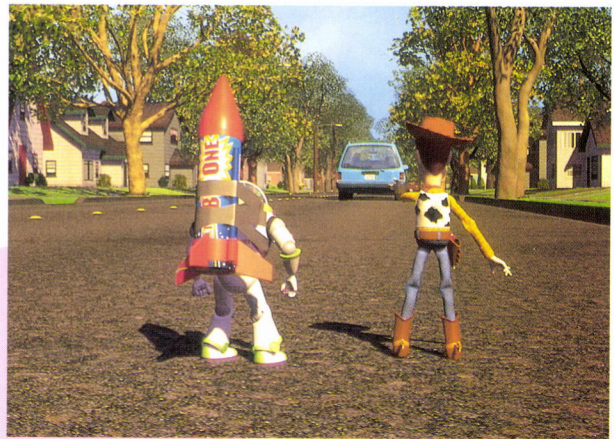
というわけで、ディズニーの新作アニメーションの紹介である。これが普通のアニメではない。なんと、オールCGのアニメだ。しかも、上映時間は81分。そう、短編ではない、れっきとした長編!! てな感じで、思わずキンじゃうよなあ。なにしろ、81分間すべてCGですぞ。もう、人間技とは思えません。では、こんな人間技とは思えない作品を作ったのはいったい誰なのかというと、それはディズニー&ピクサーだ。

ディズニーのほうは、今さら説

明する必要もないだろうけど、ピクサーってのも聞いたことがあるという人が多いはずだ。それもそのはず、ピクサーの名を一躍有名にしたフルCGアニメの短編『ティン・トイ』は、ログインでも何度か紹介しているもんね。CGにちょっとでも興味のある人なら、耳にして当然の名前でしょう。

まあ、とにかくここに紹介した写真を見てよ。こんなヤツらが、マジで動いて動いて動きまくるんですぞへ。

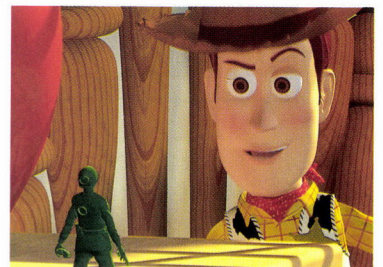
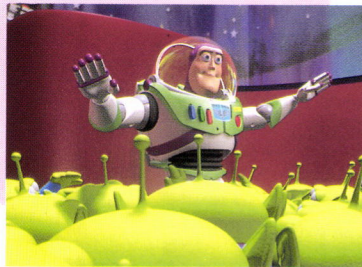
■クレーンゲームの中で演説を始めるバズ。宇宙人がキュート。



◆登場人物はもちろん、まわりの木々もすべてCG。しかも、動いて動いて動きまくる。もう、脱帽モノです。

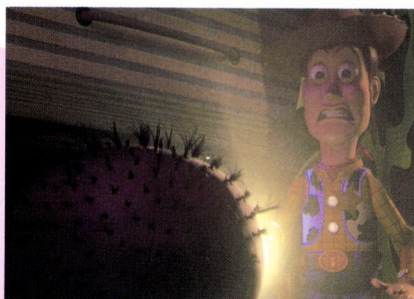


◆アンディという男の子が持っているおもちゃたち。みんな、どんなヤツが新しく仲間になるのか、ドキドキしているところ。もちろんコイツらもCGだ。



◆こちらが主人公のウッディくん。アンディの一番のお気に入りだったが……。

◆アンディの隣に住むイジメっ子の部屋。人形たちにとっては地獄のような場所だ。



■ブエナ・ビスタ・ジャパン配給/
3月公開予定
■監督:ジョン・ラセター 声の出演:トム・ハンクス(ウッディ)、ティム・アレン(バズ)
©THE WALT DISNEY COMPANY

こんなのが入っている!?

はっきり言って、実際に見てみないことには、その面白さやものスゴさがわからない『トイ・ストーリー』。じゃあ、見せちゃいましょうかということで、CD-ROMには予告編がバッチリ収録されています。これを見たら、もうアナタは動くオモチャたちの魅力の虜となってしまうことでしょう。

そしてフルCGアニメに魅了されたあとは、当然、どうやったらこんなスゴいものが作れるのか、いったい誰が作ってるのか? てな疑問が生じるはず。そこで見て欲しいのが、『トイ・ストーリー』の産みの親である、ジョン・ラセッタ

監督のインタビュームービーなのだ。見どころから苦労話まで、監督自らいろいろ説明してくれているぞ。ラセッタ監督って、どんな人物なのかって? ハイ、その疑問にもお答えしましょう。

ジョン・ラセッタ監督は、学生時代からCGアニメを手掛けており、大学卒業後ディズニーに入社、5年間いたあとルーカスのスタジオに移る。これがピクサーである。そう、ピクサーってのは元ルーカスのCGスタジオだったんですねえ。ここで彼は、『ヤング・シャーロック/ピラミッドの謎』のステンドグラスの騎士のシーンや、オ



■CD-ROMには、映画の予告編、監督インタビュー、音声データ、そして映画のスクリーン写真が入っている。それぞれ、見たいデータのトコをクリックすればオーケー。ちなみに2月2日発売予定のログインで、試写会プレゼントを行なうぞ。

スカーを受賞した短編『ティン・トイ』を製作する。その後ピクサーは独立(なんとあのスティーブ・ジョブズが買い取ったのだ)、彼はメインスタッフとしていろいろな作品のCGパーツに参加し、今回念願のCGアニメ長編を完成させたと

いうわけ。というラセッタ監督のインタビューと予告編のほか、CD-ROMには作品中使われていた音声データやスクリーン写真などが収録されています。上のブラウザーの写真を参考にして、見てみて。

じゃあ、入ってない情報もふたつ!!

1 メイキング・オブ・トイ・ストーリー



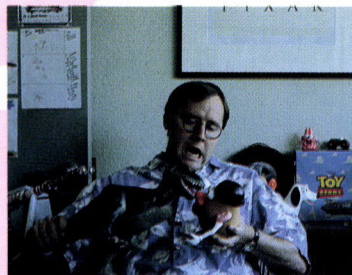
■主人公ウディの声を担当したのは、オスカー常連俳優のトム・ハンクス。ラセッタ監督はハンクスの出演作のサントラ版からテストフィルムを作成し、それをハンクスに見せ口説き落とすという。



■作画監督のビート・ドクターが、鏡を使って自分の表情をスケッチしているメイキングショット。このスケッチが、CGキャラクターを動かすときの参考資料になるわけ。それにしても、この顔は面白すぎ。ホント表情が豊かっているか、すでに素人の域を超えちゃってますね。ちなみに、モニターには作っている最中のウディが写っているぞ。



■3曲の挿入歌を担当した、ランディ・ニューマン。映画音楽の巨匠アルフレッド・ニューマンの甥にあたり、『ラグタイム』に『ナチュラル』、そして『わが心のポルチモア』でオスカーにノミネートされた。

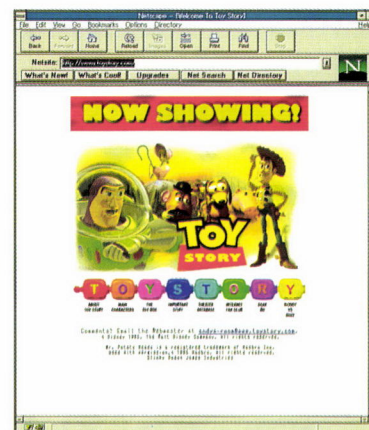


■ジョン・ラセッタ監督。ミスター・ポテトヘッドになにやら語りかけております。それにしても監督さん、バスに似てる気がするんですけど……。さあ、彼がモデルか否かは、CD-ROMインタビューを見るとわかるぞ!!



■イジメっ子が飼ってる憎つたらしいイヌを製作中のスタッフ。モデルを作り、その座標をライントペンのような入力装置でキャプチャーしている。モデルだどけつこうかわいいういすだけど、これが作品になるとホント恐くて憎らしいんだよね。

2 トイ・ストーリーのホームページ



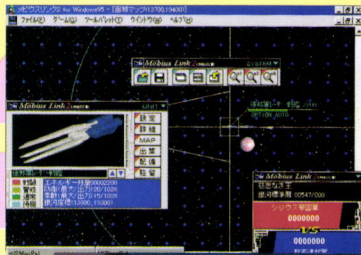
URL <http://www.toystory.com/>



『トイ・ストーリー』のホームページでは、なんと3~5分の予告クリップムービーや音声&画像データなんかをダウンロードすることができる。もちろんストーリーやキャラクター紹介もパーフェクト!! CD-ROMには、音声データを入れておいたので、いろいろ活用してくださいな。ちなみに、上の写真はミスター・ポテトヘッドのキャラクター紹介画面で〜す。

CHECK

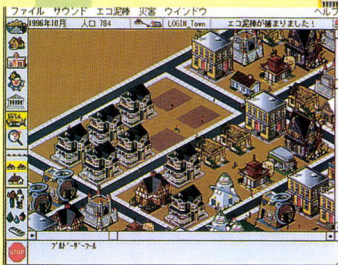
続々刊行予定!!



ウィンドウズ95を楽しむために
**ウィンドウズ95
エンターテイメント
ガイドブック**

3月上旬
発売予定
予価780円

シムシリーズ
最新作



独占・公式

シムタウンガイドブック

2月22日
発売予定
予価1800円

ファン待望の原画集

遺作 原画集

2月
発売予定
予価2500円



パソコンの総合エンターテインメント誌

コンピューター美少女総合情報誌



毎月
第1・第3
金曜日発売
特別定価540円

LOGIN



毎月
8日発売
定価580円

LOGIN

パソコン環境 チューンアップ作戦

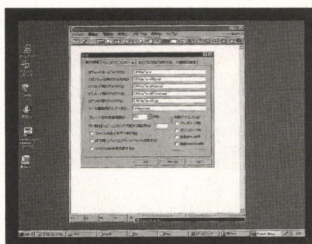
オンラインソフトでさらに使いやすい環境を!

ウィンドウズ95が発売され、グラフィカル・ユーザー・インターフェイスによるパソコンの操作環境が一般化してきたかのように思える昨今、ウィンドウズ3.1を含めたウィンドウズ環境には、まだまだ使いにくさを感じている人も多いのではないだろうか。アイコンによる操作は非常にわかりやすいとはいえ、ここでこんな機能があつたらとか、こういうツールがあればなあ、なんてことはよくあると思う。それに、ゲームプレーがメ

インのパソコンユーザーには、まだまだDOS環境が健在だし、かといって、大手のソフトメーカーがDOSのユーティリティーやツールを出してくれるわけじゃないので、DOSであれ、ウィンドウズであれ、オビに短しタスキに長しといった感じを抱く人もいるだろう。

そこで、この特集2では、パソコンの使用環境がチューンアップできる、いろいろなツールを紹介しよう。しかも、ただ紹介するだけでなく、CD-ROMに収録されているので、そのソフトを自分のパソコンにインストールすれば、使用できるというわけだ。グラフィックボードの最新ドライバーなどの実用的なものから、アクセサリ的なものまであるし、同じジャン

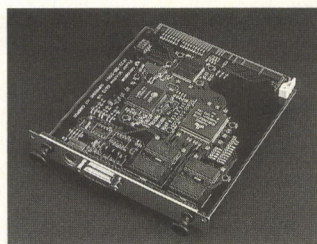
アプリケーション



ルでも他種類収録しているものもあるから、よりどりみどりで選べる。また、紹介記事は導入の方法や、機能のトピックを含んでいるので、記事を読めば、主な機能は、すぐ使えるはずだ。

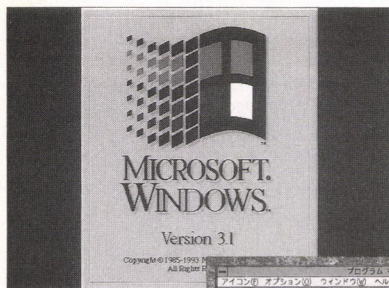
収録ソフトはDOS、ウィンドウズ3.1、ウィンドウズ95それぞれに対応したものが用意されているから、自分の使用しているパソコンの環境に合

グラフィックボード



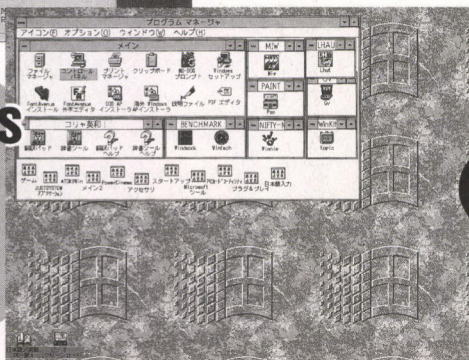
わせて導入してみてほしい。

収録したソフトを導入すれば、キミのパソコンの操作感もグッと向上するだろう。



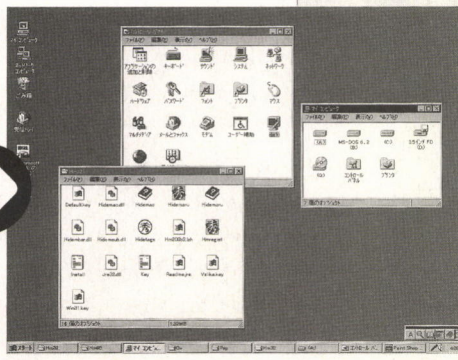
Windows 3.1

◆◆グラフィカルなユーザーインターフェイスで、視覚的にパソコンを操作できるようになったウィンドウズの3.1。16ビットのOSだ。



Windows 95

◆◆ウィンドウズ3.1に比べて、さらに視覚的、感覚的になったウィンドウズ95。まだ対応ソフトが少ないし、まだ足りない機能も。



CD-ROMに収録されたソフトの使い方

ここではCD-ROMに収録されている各種ソフトを使うための方法を説明していこう。

まず、CD-ROMに収録されているソフトは、ほとんどすべてが圧縮されて収録されている。拡張子

の部分が“LZH”となっているものがそう。これをブラウザ上からインストールすれば、いいわけだが、もし、うまくインストールできなかった場合は自分でLHAを使って解凍しなくてはならない。

具体的な解凍の手順は下のコラムに示してあるので、そこを読んで作業をしてみしてほしい。

また、ソフトによっては、そのまま解凍しただけでは動かないものもある。“VBRJP200.DLL”など

のファイルが必要なものは、それらのファイルを自分のハードディスクのウィンドウズのシステムディレクトリーにコピーしてから使用するように。でないと、インストールできても動かないぞ。

LHAでのファイルの解凍の方法

上記のように、収録されているツールやアクセサリは圧縮されている。これらを解凍するためには、LHA.EXEという実行ファイルを使う。まず、任意のディレクトリーをハードディスク上に作る。そして、LHA.EXEと目的のファイルをそ

のディレクトリーにコピーする。あとは、そのディレクトリー内で下の書式に従ってコマンドを打ち込んで、リターンを押せば、解凍を行なってくれる。なお、LHA.EXEは収録されていないので、ネットなどからダウンロードしてください。

LHA E ファイル名.LZH

海外もののシェアウェアの送金代行

シェアウェアを利用する場合欠かせないのが送金だ。とくに海外物の場合は言葉の問題もあり、大変な感じがするよね。そんなとき便利なのが送金を代行してくれるシステム。右のP&Aシェアウェアは、主にアメリカのシェアウェアを取り扱っている。詳しい送金方法は圧縮ファイル内のJPNという拡張子のファイルを見てね。

P&Aシェアウェア

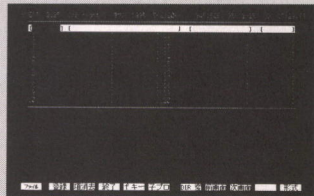
〒190 東京都立川市上砂町
1-3-6-2
電話 0425-35-9901(代)
FAX 0425-35-9902
NIFTY-Serve:
PAF02461

収録されているソフトの種類

収録されているソフトは、まずフリーウェアとシェアウェアに大別されている。そして、フリーウェア、シェアウェアそれぞれにDOS用、ウィンドウズ3.1用、ウィンドウズ95用というように分類されている。また、DOS用の中には、98シリーズ用とDOS/V用があるので注意。

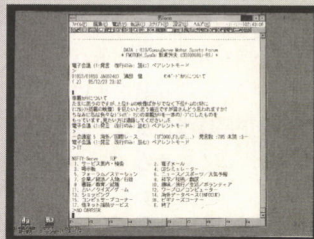
自分の環境に合わせて、収録ソフトをうまく活用しよう。

MS-DOS用



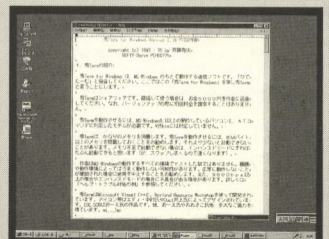
◆今では、ゲーム以外のソフトが新規で発売されるということが、ほとんどない。そんなときはオンラインソフトを使おう。

Windows3.1用



◆現在、一番対応アプリケーションが多いのが、ウィンドウズ3.1なのだ。

Windows95用



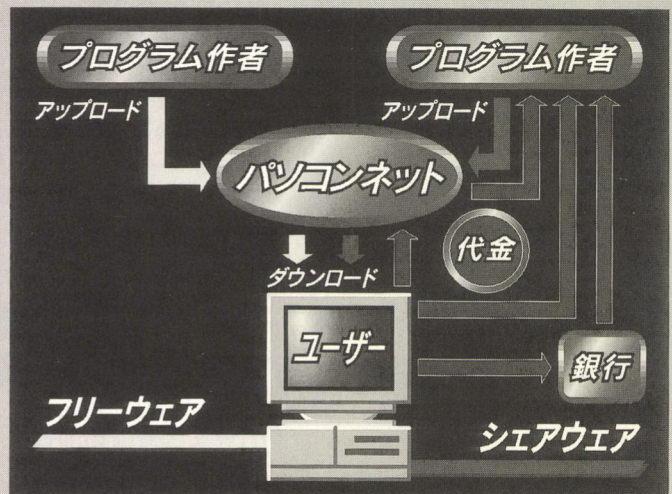
◆これからはウィンドウズ95対応のソフトがドンドン出てくるはずだ。

シェアウェアとフリーウェア

CD-ROMに収録されているオンラインソフトには、フリーウェアとシェアウェアがある。フリーウェアとは、平たくいえば、その名の通り使用料金がフリーのもので、使用するのにお金が掛からないものだ。が、しかし、著作権はオリジナルの作者のものであるので、ちゃんと守る必要がある。プログラムを改造したり、一部をパクってオリジナルソフトに組み込むなんてことは、やってはいけないことなのだ。また、再配付をする場合、大抵は条件があるので注意しよう。個々の条件は、圧縮ファ

イル内のドキュメントファイルなどに書かれているので、使用前によく読んでおくこと。

さて、一方のシェアウェアだが、平たくいえば、使用するのにお金がかかるソフトだ。シェアウェアには、お金を払わないと、使用期間や使用できる機能が制限されるものなど、いろいろある。送金の方法は代行サービスを使うのも手だが、個々のソフトのドキュメントファイルを読めば、書いてあるはずだ。また、使用してみた感想をできるだけ作者に送ってあげようようにしよう。



Windows95用ドライバー

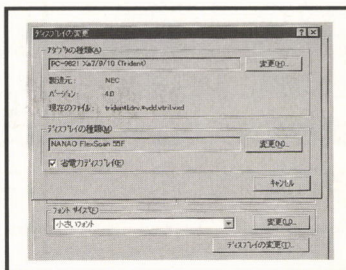
今や、パソコンのOSのスタンダードになっているウィンドウズ95。この、ウィンドウズ95の大きな特徴のひとつがプラグ・アンド・プレイ機能、つまり周辺機器を接続するだけで、OSが自動で認識し、設定を行ってくれるというものがある。ウィンドウズ95自体が最初から、周辺機器のデータやドライバーソフトを持っているために可能になった機能だ。

この機能は非常に便利だけれど、ウィンドウズ95開発当時のバージョンのドライバーが入っているわけだ。つまり、ウィンドウズ95発売以降に発売された周辺機器は、ドライバーの一覧に収録されていないわけ。まあ、そのような場合は、周辺機器と共に最新バージョンのドライバーが添付されていたりするので問題はないし、特殊な場合を除いてドライバーを追加登録しなくてはならないなんてこともほとんどないだろう。

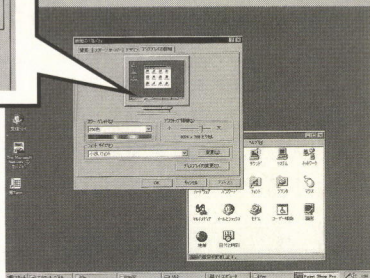
だが例外もある。グラフィックボードの場合、ウィンドウズ95にドライバーが収録されていても、最新バージョンのドライバーを使うことによって、より高速に機能させることが可能なので、最新のウィンドウズ95対応ドライバーをインストールしたほうが、より快適な使用環境になるってわけ。

そこで、主要なグラフィックボードを発売しているメーカー、アイ・オー・データ機器、カノープス、メルコの3社の最新版グラフィックボード用ドライバーをCD-ROMに収録したので、自分のグラフィックボードに対応したドライバーがあれば、インストールしてみよう。ただし、メルコだけは、ディスプレイ・コントロール・インターフェイス (DCI) ドライバーのみだが、インストールすれば動画再生などで性能向上が見込めるはず。

各メーカーが自社製品用にチューンアップした、グラフィックド



Windows95のグラフィックドライバー設定画面



◆ ウィンドウズ95の解像度の設定は、コントロールパネルで画面を選び、ディスプレイの詳細で決定する。追加のグラフィックドライバーは、ディスプレイの変更を選んで、ドライバーをディスクから供給を選んで、ドライブとディレクトリーを指定。

ライバーの威力を自分で確かめてほしい。HFXのページで紹介しているベンチマークソフトが、CD-ROMに収録されているので、そ

れを使って、チェックするのも手だ。個々のドライバーのインストール方法は、下のコラムやドキュメントファイルを参照してほしい。

メルコ グラフィックボード用DCIドライバー

メルコの場合は、グラフィックドライバーそのものではなく、DCIドライバーのみ。このドライバーを追加してやることによって、AVIファイルの動画の再生能力がアップする。インストール方法は、まず拡張子が「DRV」のファイルをウィンドウズ

のシステムディレクトリーにコピー。そしてウィンドウズディレクトリーの中のSYSTEM.INIの中にあるDRIVERSのところ、DCI=D\CIBWABか、DCILWABと書き足してやればいい。書き込みはエディターなどで行なうのだ。

DCIBWAB.DRV	WGN-A2、WGN-A4 WSN-A2、WSN-A4
DCILWAB.DRV	WGP-A2、WGP-A4 WGV-A2、WGV-A4

アイ・オー・データ機器 Win95用ドライバー

アイ・オー・データのグラフィックドライバーは全部で9種類収録している。これだけあれば、DOS/Vだろうと、98だろうと対応できるはずだ。インストール方法は、まず自己解凍

ファイルを実行すると、いくつかのファイルが生成される。そして、テキストファイルを読んで、それに従ってインストール作業を行えば、インストールが完了するはずだ。

GA-DRP98	GA-DR2/PCI、GA-DRV2/PCI 98シリーズ用
GA-DRPDV	GA-DR2/PCI.VLB GA-DRV2/PCI.VLB DOS/V用
GA-98NB	GA-98NB/C、SB16、GA/98 98シリーズ Cバス用
GA-1024	GA-1024A、GA-1280A 98シリーズ Cバス用
GA-DR98	GA-DR2/98、GA-DRV2/98 98シリーズ Cバス用
GA-96898	GA-968V2/PCI 98シリーズ用
GA-968DV	GA-968V2/PCI DOS/V用
GA-DPCII	GA-DPCII、GA-DLVII DOS/V用
GA-DRISA	GA-DR2/ISA GA-DRV2/ISA DOS/V用

カノープス Win95ドライバー

カノープスのグラフィックドライバーは全部で5種類収録してある。インストールは、任務のディレクトリーでLHAを使って、ファイルを解凍してからテキストファイルを見て

行なう。基本的に98用のドライバーが多いか、DOS/Vマシン用のものもあるので、DOS/Vユーザーの人は、それらをインストールしてみてもいいかと思う。

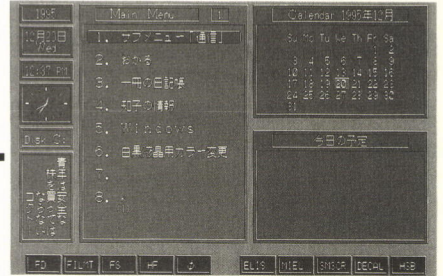
PWS3 95A.LZH	PW968/T64S
PWS3 95B.LZH	PW968PCI/PW868PCI、VLB PW864PCI、VLB
PW91 95B.LZH	PW9130C-PCI/9100PCI、VLB
PWINF95.LZH	PW Series INF File
PW64 95B.LZH	PW6410VA

フリーウェア DOS版

ψMENU

●MS-DOS(98) ●メニューツール
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥PSIM403.LZH

ウィンドウズが全盛となった現在、MS-DOSのメニューツールも少なくなってきた。それでも高機能なメニューソフトは健在である。ここで紹介する『ψMENU』も今でも十分活用できるメニューツールなのだ。



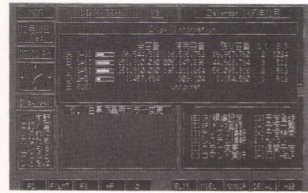
MS-DOSの起動の画面は、真っ黒で地味な画面が表示されるよね。こんな真っ黒な画面でなくもっと派手な画面で効率よく作業をした

い人は、この『ψ(プサイ) MENU』というメニューツールを使ってみよう。きっと今までの環境が変わるはずだぞ。というのもこのツールは、MS-DOS特有のコマンドプロンプトを表示するのではなく、グラフィカルなメニュー画面が表示されるからだ。ソフトの起動はメニューから選択してリターンキーを押すだけで起動できるようになっているぞ。このほかにも時計やカレンダーなどといったものも

用意されているので多機能なメニューツールといってもいいだろう。

それではインストール方法を説明しよう。まず、ファイルを解凍すると実行ファイルとデータファイルが作成される。実行ファイルとデータファイルに解凍したあと、もう一度“LHA”を使ってデータファイルを解凍する必要がある。立ち上げるには、コマンドラインで“PM”と入力すれば

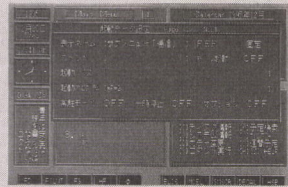
いい。また、あらかじめAUTOEXEC.BATに登録しておけば、起動時に必ず『ψMENU』が立ち上がるようになるのだ。さらに、起動時にマウスを常駐しておけば、マウスでのオペレーションもできたり、バックグラウンドの色の変更もしたりと、様々なカスタマイズも可能だ。



▲アプリケーションを起動させる機能のほかにも様々な機能が搭載しているぞ。

メニュー機能

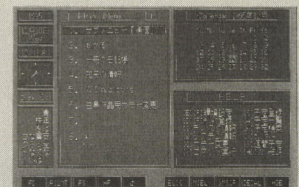
メインメニューにアプリケーションを登録するには、最初に“+”キーを押す。そうするとソフトの登録のメニュー画面が表示される。そこにソフトのタイトルと登録するソフトの実行ファイル名などを入力する。また、ソフトの起動時にFEPを起動するかの設定もできるのでエディターなどFEPを使うソフトなら“ON”にしておく。メニュー画面に戻るには、リター



ンキーを押す。メニュー画面に戻ったら、データが登録されているか確認すること。あとは、登録したソフトにカーソルを合わせてリターンキーを押して、ちゃんと起動すればOKだ。これを繰り返して自分だけのメニューが作れるぞ。

本日の予定/カレンダー

『ψMENU』には、カレンダーと本日の予定という機能が搭載されている。カレンダーは、“INS”キーでひとつ先の月へ、“DEL”キーで一つ前の月へジャンプする。また、“ROLL UP”キーを押すと、一つ先の年へジャンプできる。さらに“HOME CLP”キーを押すと、カレンダーの画面が反転して明日の予定を表示してくれる。初期設定はその日の過去に何が起こ



ったかを表示してくれるぞ。もちろんカスタマイズも可能。ちなみに“HELP”キーを押すことで、『ψMENU』のヘルプモードになる。キー操作がわからなくなったら、迷わず“HELP”キーを押せば道が開けるかも。

本日の格言

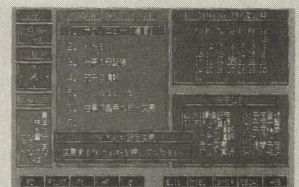
いわゆる、生活の知恵を表示してくれる場所かな。『ψMENU』を立ち上げるとランダムで表示してくれる。実は、本日の格言もカスタマイズが可能なのだ。これは一度エディターで編集しなければならぬので、ここではあえて触れないが、興味のある人は一度試してみてほしい。また、ニフティーサーブのライブラリーには、格言のウィンドーに表示するデータ集が



登録されている。たとえば、オーソドックスなところだと、花言葉などが、それから和歌集などのデータもあるのだ。これらのデータに興味を持ったら、一度ライブラリーを探索してみてね。いろいろデータが登録されているから。

ショートカット機能

最後にファンクションキーを押して、ファイルが起動するショートカット機能の説明。コイツの登録もメニュー画面の登録とほとんど変わらない。登録のしかたは、まず、“F”キーを押して登録したいファンクションキーを指定する。すると、メニュー登録画面が表示されるので、データ入力してリターンキーを押すだけ。なお、ファンクションキーに登録するツール



は、初期設定では、リセットをかける“HSB”やファイル管理ツールの“FD”といった頻繁に利用するツールを登録しておくのがいい。また、“F”キーを押したあと、ソフトキー+ファンクションキーという組み合わせの設定もできるぞ。

CINIT.SYS

●MS-DOS(98) ●マルチコンフィグ
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥CINIT106.LZH

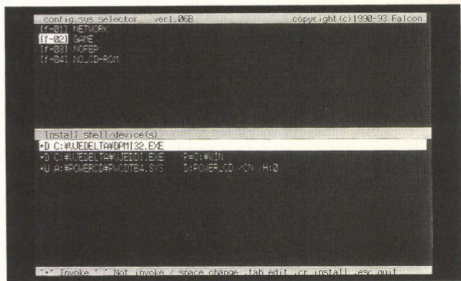
パソコンの初心者では当然、ベテランですら悩みの種となるのが、CONFIG.SYS。このファイルはパソコンを起動したときに、メモリーを確保したりFEPを組み込んだりするのに使うファイルなのだ。でも、それが悩みの種となるのが最適な設定をするのがとても難しいということ。たとえば、ワープロソフトを使おうと思ってFEPを組み込んだら、メモリーが足りなくてゲームが起動しなくなったり、その逆もあり得る。早い話が、アッチをたてればコッチがたらず、という感じでひとつの環境しか設定できないCONFIG.SYSでは、うまい具合にメモリーを確保したりすることが難しいのだ。

というのはPC-9801シリーズに限ってのお話。DOS/Vでは、「マル

チコンフィグ」というものがあった、ひとつのCONFIG.SYSだけで自分に必要な環境をいくつも設定できるのだ。それはもう、ウィンドウズを起動させるためだけに作られた環境や、ゲームを遊ぶために不必要な物をすべて外した環境、ワープロとパソコン通信のためにFEPしか組み込まれていない環境など、それぞれの特徴と目的を持った環境を自分の必要な分だけ、いくつも設定することができる。

さて、この「CINIT.SYS」はいままでマルチコンフィグがなかったPC-9801シリーズで、マルチコンフィグを可能にさせるものなのだ。このマルチコンフィグの作り方はいたって簡単で、CONFIG.SYSのいちばん最初の行にCINIT.SYSを「DEVICE=CINIT.SYS」というよう

●マシンの電源を入れるとこのような画面になる。あとは選ぶだけなのだ。



に登録する。そのあとに、それぞれの起動環境に合わせた設定を、それぞれに「REM 1〜〜」とか、「REM 2〜〜」というように区切りをつけて登録していくだけでオーケー。あとは、毎回の起動時にファンクションキーで自分の起動したい環境を選ぶだけ。詳しいことは一緒に入っているドキュメントファイルを読んでもらえば分かるだろうし、サンプルCONFIG.SYSも入っているので参考にしてみるといいだろう。

説明が最後になってしまったけれども、マルチコンフィグという

のはCONFIG.SYSだけをいくつかの中から選択するだけではなく、選んだCONFIG.SYSによって、起動させるAUTOEXEC.BATも、変更させることができる。もちろん、CINIT.SYSもCONFIG.SYSによってAUTOEXEC.BATを変えることができるので、一緒に変更してしまおう。AUTOEXEC.BATについても、サンプルが入っているので、参考になると思うぞ。

HSB.EXE

●MS-DOS(98) ●リポートコントローラ
●DISC2¥ONLINE¥DOS ¥HSB37EXE.LZH

CPUやグラフィックがいくら速くなくても、あいかわらず遅いのはマシンの起動ではないかな。マシンの電源をいれと、マシンに搭載されているメモリーの量をチェックして、つぎにSCSIボードを取りつけている人はIDチェックが始まるね。IDチェックがやっと終わると、一瞬の間を置いてハードディスクを読み込み始める……。とまあマシン本体のリセットボタンを押したただけで、けっこうな時

間を待たされてしまうのが今までのこと。これからはこの「HSB.EXE」を使うことによって、待ち時間がなくなるところからリセットボタンを押す手間さえも省けてしまうのがすごいところだ。

下の絵にあるように、CTRLキーとGRPHキー、さらにDELキーを同時に押すことによって、マシンを再起動することができるのだ。DOS/Vを使っている人やウィンドウズを使っている人なら知ってい

ると思うけれど、これはホットキーと呼ばれるものでDOS/Vやウィンドウズでは、マシンの再起動やマシンが止まってしまったときによく使われるものなのだ。

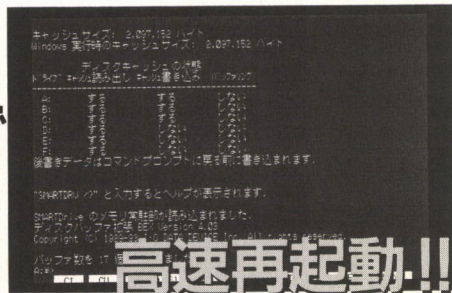
ただマシンを再起動するだけではなく、SCSIなどのハードディスク、普通のプロッピーディスクなどに関係なくドライブ名を指定して再起動したり、MS-DOS以外のOSからもマシンを起動すること

ができたり、拡張子(ファイル名に付いているうしろ3文字)をかえたCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを別に用意しておけばマルチコンフィグに近いことができたりと、マシンの高速再起動以外にもたくさんの機能が、この「HSB.EXE」に付いている。だけど、ほんの少しだけMS-DOSについての知識があるので、あまり自信がない、という人はホットキーを利用したマシンの高速再起動だけでも利用するとい

だろう。CONFIG.SYSの先頭に、「DEVICE=」の形で登録すれば次の起動からはホットキー、高速再起動が使えるようになるぞ。



どんなときでも上の3つのキー、このホットキーを同時に押すことによって、マシンを再起動させることができるのだ。それは当然、ゲームで遊んでいる最中でも、ワープロを使っている最中でも再起動するぞ。ほかに、MS-DOSからコマンドとして「HSB」と打ち込んでもマシンを再起動させることができるのだ。



SMENU

●MS-DOS(98) ●メニューソフト
●DISC2¥ONLINE¥DOS
¥SMENU225.LZH

メニュープログラムを使って、動かなかったゲームやアプリケーションに当たった人はほとんどの理由が、メモリー不足からくるものなのだけれども、メニュープログラムによっては使うメモリーの量が大きすぎて動かなくなってしまふのだ。そんなときはメニュープログラムを終了させてから、ゲームやアプリケーションを動かすコマンドを打ち込めばいいのだけ

れども、これではせっかく便利なメニュープログラムを使っているのにまったく意味がないよね。やはりメニューソフトは軽快な物でないという意味がないのだ。

その点、この「SMENU」はメモリーをまったくと言っていいくらい消費しないメニュープログラムで、どんなアプリケーションでもゲームでもカーソルキーで選択、実行するだけで起動させることが

できるのだ。さらにリアルタイムで使用可能なメモリー容量、ディスク容量が表示されるので、わざわざメモリーの残量や

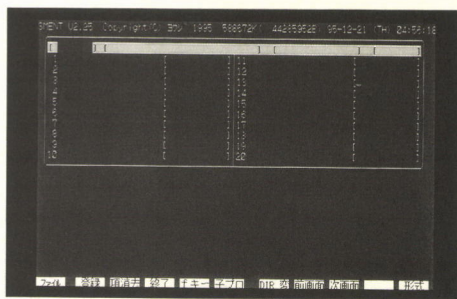
◆便利な機能とは裏腹にいたってシンプルなメニュー画面がコレだ。

◆アプリケーションの登録はメニュー画面に近い形で登録できるのだ。

ディスク容量を調べするためのコマンドを実行しなくてもいいのが便利だね。

「SMENU」のインストールはとて簡単

で、一緒に入っているインストーラーを起動させていくつかの項目を変更するだけでオーケーなのだ。MS-DOSについての知識をある程度もっているキミなら、マニュアルがなくても簡単にできるのだ。さらに、起動させたいアプリケーションやゲームなども、専用のユーティリティソフトを使うことによって、いとも簡単に登録することができるので、難しいことを

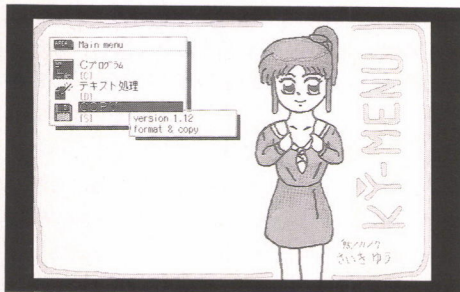


考えずにどんどん登録していこう。

消費するメモリーが少ないという軽快さのほかに、アプリケーションを簡単に登録できるという手軽さがウレシイ「SMENU」。ごくフツツのメニューソフトながらも、スクリーンセーバー機能や、ファンクションキーへ自分のよく使うコマンドを登録できたりと、機能は満載だ。簡単便利でお手軽なメニューソフトを使ってみては？

KY-MENU/Light

●MS-DOS(98) ●メニューソフト
●DISC2¥ONLINE¥DOS
¥KYME291L.LZH



キミはゲームやアプリケーションを起動させるときにどのようにしているかな？ キーボードからコマンドをカタカタと打ち込んでいると面倒に思えてきませんか？

それにコマンドの打ち間違いや、遊びたいゲームを探しているいろいろなディレクトリーを探索したりと時間と手間ばかりがかかっているような気がしませんか。そこで「KY-MENU/Light」はいかがでしょ

う。このソフトはカーソルキーだけを使って自分の起動させたいアプリケーションを選択するだけで、そのソフトを起動させてくれる便利なソフトなのだ。

このソフトを使って自分の使いたいアプリケーションやゲームを簡単に起動させることができるけれど、そのためにはまず自分の使いたいアプリケーションやソフトを登録しておく必要がある。一緒に入っているファイルの中にある「KYCFG.TXT」というファイルに、エディターなどを使って、ゲームやアプリケーションの実行ファイル名を入力するだけで大丈夫だ。設定方法の例が書

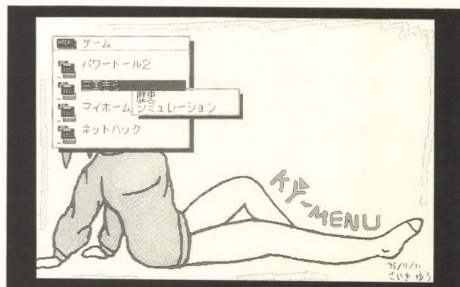
いてあるので、初めてさわる人でもMS-DOSについての詳しい知識がない人でも結構簡単に設定することができるから安心だね。

インストール方法は別に特殊なことをするわけではなく、適当なディレクトリーの中に圧縮されているファイルを展開するだけだ。あとは「KY-MENU/Light」が置いてあるディレクトリーにパスを通して「KY」と打ち込むだけでオーケーだ。全然ムズカしくないでしょ。ね。

さて、このソフトの名前には「Light」という文字があるけれど、このほかにも

◆アプリケーションをグループごとに登録しておけば管理もらくちんだね。

「Plus」というのもある。こちらは残念ながらこのCDログインに収録されていないけれど、機能的にはほとんど差がない。でも、自分の使うアプリケーションやゲームの登録が「Light」よりも簡単になっているので、もしも不安な人やうまく登録できなかった人は申しわけないけれど、友達に頼んだりして手に入れてほしい。それくらい便利なツールだからね。



MIEL

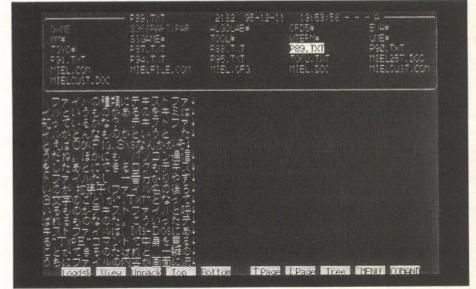
●MS-DOS (98, DOS/V) ●ファイルビューアー
●DISC2 ¥ONLINE ¥DOS ¥MIEL257N.LZH

ファイルの種類にテキストファイルというものがあるのをキミは知っているかな？ テキストファイルがどんなものかという、たとえばCONFIG.SYSなんかがそうだね。ほかにも、パソコン通信で読み込んだ情報、ログもテキストファイルだし、一番分かりやすいのが、拡張子(ファイル名のうしろ3文字のこと)が“.TXT”となっているものがテキストファイルと呼ばれるものなのだ。こういったテ

キストファイルは、MS-DOSにある“TYPE”コマンドで中身を見ることができただけけれど、一瞬のうちにファイルの内容が画面に流れてしまい、とてもじゃないけど文字を読むことなんてできやしない。そんなときに重宝するのがこのファイルビューアーだ。

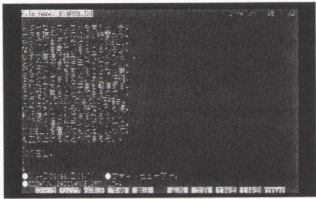
この『MIEL』は音読みしてみてもその通り、ファイルの中身が見えるソフトなのだけれども、ファイルの中身を見る以外の機能はいっさい付いていないのである。けれど、ファイルの中身を見るときに必要な機能、便利な機能がすべて入っているとと言っても過言ではないのだ。その例を少し上げてみよう。『MIEL』を起動すると、ファイルの選択画面が出てきてカーソルキーで見たいたいファイルを選択できるこ

■上半分がファイル群、下半分がカーソルのあるファイルを表示している。



とがまずひとつ。でもこれだけなら当たり前という感じだけれども、画面の下半分ほどを使って、いま選択されているファイルの先頭部分を覗くことができるのだ。これなら自分の探しているテキストファイルを見つけやすいからとても便利な機能だね。ほかにも、大きすぎるテキストファイルというのは、エディターなどでは読み込むのに少し時間がかかってしまう。けれど、『MIEL』なら、いま見ているところから少しずつ高速に読み込んでいくから、どんなに大きなテキストファイル

でもストレスを感じることなく見ることができるのだ。あと、圧縮されたファイルの中身を解凍することなく見ることができるので、このCDログインのように圧縮されたファイルが多いときなんかにも便利に使うことができるだろう。パスの通ったディレクトリーに『MIEL』を置いておけば、いつでも立ち上げて、テキストファイルを見ることができるぞ。



▲気軽にファイルの中身を見ることが出来るので便利でいいぞ、これは。

FCOPY.EXE

●MS-DOS (98) ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥DOS ¥FCOPY.LZH

ちょっと前のパソコンは、フロッピーディスクドライブが2台ついていた。おかげで、ディスクのコピーが簡単にできたものだ。

ところが、最近のパソコンではハードディスクが標準装備になったため、フロッピーディスクドライブがひとつしかなくなっちゃった。増設するにしても、専用の

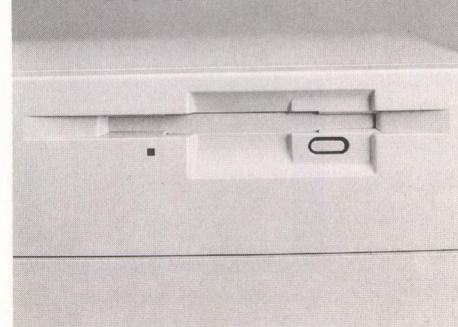
ボードが必要になってしまい、数少ない拡張スロットがひとつつぶされてしまうのだ。うーん。ちょっとだけ困った。

たしかに、フロッピーディスクの内容をいったんハードディスクにコピーして、そのあと目的のフロッピーディスクに移動すればいいのだが、これが結構手間なのよ。

結局2回コピーしているわけで、つまり二度手間なワケでしょ。パソコンで、便利なものはずなのに、不便になっちゃうなんて納得できないよね。まったく。

▲1ドライブしか搭載していないマシンでも、ファイルコピーできる。

こんなタイプのマシンでも



▶ FCOPY.EXEの使い方一例

FCOPY /W A: ¥LOGIN.EXE
Aドライブの"LOGIN.EXE"を
フロッピーの差し替えをしてコピーする

しかし、ネットには探せばそんな悩みを解決してくれるソフトがあるもんなのよ。いい世の中になったねえ。使い方は、MS-DOSのコマンドのように、プロンプトから入力するだけ。書式も、普通のCOPYコマンドとほとんど一緒だ。ただし、ワイルドカードが使えないので注意して欲しい。

ただし、普通に入力すると普通のCOPYコマンドのように働く。ここに"/W"パラメーターをつけると、1ドライブコピーになるのだ。詳しいことは、付属のドキュメントファイルをよく読んでね。ちなみに、リソースファイルも付いているので、意味のわかる人は参考にしてみよう。

フリーウェア

MS-DOS

ファイルビューアー

フリーウェア

MS-DOS

ユーティリティ

JED

●MS-DOS(98, DOS/V) ●エディター
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥JED180.LZH

今回のCDログインには多くの人たちの協力のおかげで、たくさんのソフトを収録することができたけれど、中にはCONFIG.SYSを書き換える必要があったり、自分でテキストファイルを作ったりしなくてはいけない場合がある。そんなときに役にたつのがエディターの「JED」なのだ。

エディターはテキストファイルを作ったり、書き換えることのできるソフトで、使い方はいたって



◆自分の編集したいファイルを選ぶだけ。スペースキーで複数個選ぶこともできる。

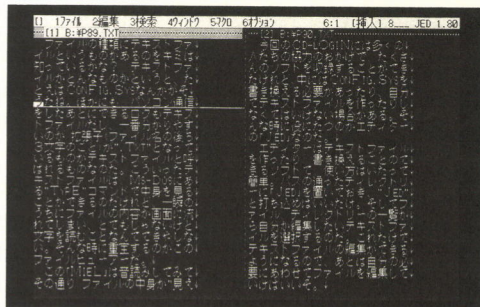
簡単。パスの通ったディレクトリーに「JED」を置いておき、「JED」と打ち込めばいいだけ。そしてファイル、ディレクトリーの一覧から自分が編集したいテキストファイルを選択するのだ。これだけでテキストファイルの編集ができるようになるので、あとは自分の必要にあわせてファイルを編集していけばいいぞ。

最初にも話したように、エディターはCONFIG.SYSを書き換えたり、自分でテキストファイルを作らなければいけないときに使うものだし、今回のCDログインに収録されているソフトの中にもいくつか編集しなくてはならないソフトもある。しかも、これからはファイルの内容を書き換えなくてはならない場合が必ずあるので、今回

収録した「JED」を使いこなせるようにぜひともなろう。詳しい使い方を知りたいときは一緒に入っている説明のテキストファイルを「JED」を使って読むといいだろう。「JED」を使って「JED」のテキストファイルを読みながら「JED」の使い方を勉強していく、というのなかなかオツなもんですよ。

「JED」には環境を設定するための、「JED.CFG」というファイルがある。このファイルの中には、各ショートカットキーの定義や、画面の配色など、自分でカ

◆画面を分割して、ふたつのファイルを表示することも可能。



スタマイズできる項目がたくさんある。自分の使いやすいように設定するといいだろう。もしも、意味が分からなくても大丈夫。そのままの状態でも十分使いやすいからね。それに、あの有名な「VZエディター」のマクロを、そのまま流用することが可能だから、使いやすさ、カスタマイズ性などの優れたスゴイエディターだ。

FB.EXE

●DOS(98) ●ユーティリティ
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥FB.LZH

ここ最近、ハードディスクの普及もあってかプログラムは大きくなってゆけばかり。画像データも、写真のレタッチなどを含め、高精細フルカラーなんていうものが増えてきているから、1メガバイトなん

てすぐオーバーしてしまう。しかし、現在一番普及しているリムーバブルメディアであるところのフロッピーディスクは、最大容量が1.4メガバイト程度。バックアップを取るにしても、他人にデータ

渡すにしてもちょっと小さい。

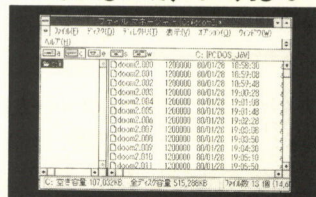
だが、この「FB.EXE」さえ使えば、ひとつのファイルを複数のディスクにバックアップすることができるのだ。パラメーターにより分割後のサイズを自由に指定できるから、自分の持っているマシンやOSに合わせることができる。ちょっと古いマシンや、MS-DOSのバージョン3.3なんかだと、1.2メガバイトフォーマットまでしか対応していないしね。

使い方は、普通のMS-DOSコマンドと一緒に、プロンプトの状態から入力する。左下に、基本的な入力方法をあげておくから、参考にしてね。各種パラメーターは、一緒に圧縮してある、ドキュメントファイルに書いてあるので、そちらを参照のこと。

分割後のファイル名はパラメーターで指定し、拡張子が001から順番に付けられていくので、一目でわかるようになっている。

MOや、PDなんて、大容量のメディアを持っていない人には、便利なツールだろう。また、当然だが、分割したファイルを結合する機能も持っているので、大丈夫だぞ。バラバラにするだけなんて、思う人はいないと思うけれど。

こんなのがいっぱい



◆分割すると、こんな拡張子を持つファイルが、いっぱい増えます。

FB.EXEの使い方一例

FB LOGIN.EXE /FLOGIN /B300
"LOGIN.EXE"を300バイトの大きさの
LOGIN.0??というファイルに分割する

◆MS-DOSのコマンドと同じように、MS-DOSのプロンプトからコマンドを入力するのだ。細かいパラメーターは、付属のドキュメントを参考にしましょうね。

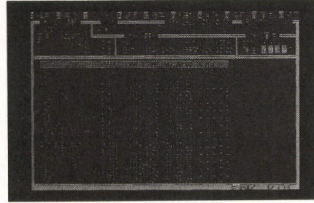
FILMTN

●MS-DOS(98) ●ディスク管理ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥DOS
¥FM98T246.LZH

ディスク管理ユーティリティとは、ハードディスクやフロッピーディスクに入っているたくさんのファイルの管理をするためのソフトだ。この「FILMTN」もそのディスク管理ユーティリティのひとつで、たった1画面の中に現在時刻からディスクの空き容量などの情報が常に表示され、「dir」コマンドを使わなくてもディスクの中にあるファイル名がすべて表示さ

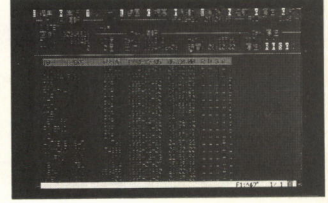
れているのだ。そしてディレクトリを移動する「cd」コマンドを使わなくても、カーソルキーを自分が移動したいディレクトリーへ合わせてリターンキーをポンと押せば、すぐにディレクトリーの移動もしてくれるし、実行ファイルを実行するときも、カーソルキーで選んでポンするだけで。ドライブを変更すればフロッピーディスクやCD-ROMの中身を見ることも可能だし、ファイルのコピーや削除もいたって簡単な操作をするだけですぐに行なえる。また、自分でカスタマイズするこ

◆「FILMTN」にはグラフィック版とテキスト版の2種類があるのだ。



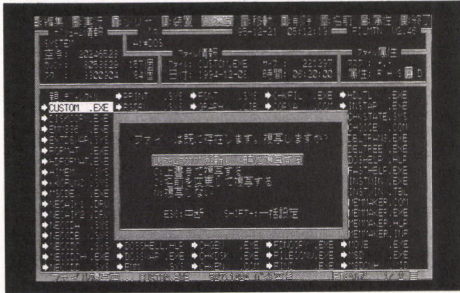
◆グラフィック版は、画面を自分の好きな配色にすることも可能だぞ。とにより、拡張子からそのファイルを判断してエディターを起動させたり、画像ビューアーを起動させて表示させたりすることもできる。ほかにもファンクションキーに君がよく使うアプリケーションを登録しておけば、これまたやはり、キー操作ひとつだけでそのアプリケーションが起動するようになるのだ。

もう何回も繰り返しているけれど、いままで打ち込んできたコマ



◆こちらはテキスト版。機能はグラフィック版とまったく変わらないぞ。ンドを、簡単な操作だけで同じことをやってくれる、それがディスク管理ユーティリティであり、この「FILMTN」の特徴なのだ。

ディスク管理ユーティリティは一度使うと、MS-DOSのコマンドを打ちこむのが馬鹿らしくなるくらい便利なツールだ。「FILMTN」のインストール方法は圧縮ファイルを解凍するだけでいいけれど、もっと便利に使うために「FILMTN」用にディレクトリーを作ろう。



LHMTN

●MS-DOS(98) ●圧縮ファイルユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥DOS
¥LM98T214.LZH

名前からも察することが出来るように、この「LHMTN」は上で紹介した「FILMTN」の兄弟のような関係で、「FILMTN」の中のカスタマイズのひとつに、「LHMTNの使用」というものがある。ここを使うにすると、FILMTNを使っているとき、「LZH」や「.ZIP」などといった圧縮されたファイルを選んで、リターンキーを押すことにより、この「LHMTN」が自動的に起動されるようになるのだ。

起動すると画面の中には、その圧縮ファイル内のファイル名の一覧が表示される。その中に、テキ

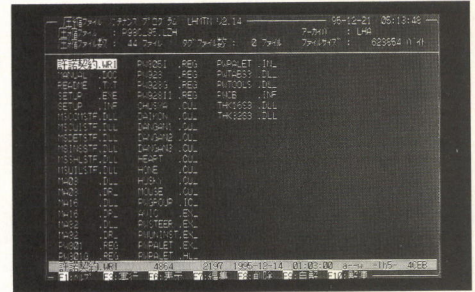
ストファイルや実行ファイルがあったとき、テキストファイルなら解凍作業をしなくても、自由に中身を見ることもできるし、実行ファイルならやはり解凍作業をしなくても、圧縮ファイルのままて実行することができるのだ。わざわざ解凍作業をしなくても閲覧したり、実行できるから時間の短縮になるし、なによりも解凍作業という手間が省けてウレシイの一言だね。さらに、圧縮されているファイルを普通に全部解凍するだけではなく、自分が必要だと思ったファイルだけをスペースキーで選

◆解凍はもちろん、ファイルの実行、編集、削除が圧縮したままでできる。

択すれば、ほかのファイルをそのまま解凍せず、自分が必要なファイルだけを解凍することも出来るってわけなのだ。

この「LHMTN」にもテキスト表示だけのテキスト版と、色を自分で指定できるグラフィック版のふたつがあるけれど、「FILMTN」で選んだタイプのもと一緒にものでないと自動起動はされないの注意しよう。それから、ドキュメントファイルもしっかり読んでね。

圧縮されたファイルのほとんどを解凍作業できる「LHMTN」は、さすがに「FILMTN」の兄弟格のこと



はあり、「FILMTN」との相性はバツグンだ。別に「FILMTN」がなくても「LHMTN」を起動させることはできるけれど、一緒に使うことによってその便利さは倍増するぞ。ぜひとも「FILMTN」との併用をしてもらいたいな。「FILMTN」と同じディレクトリーに圧縮ファイルを展開して、「LHMTNを使う」にすれば、さっきも書いたけれどすぐに「FILMTN」から動かせるからね。

FM98T246.LZH	123842	1995-0
LM98T214.LZH	54844	1995-0

◆「FILMTN」の中で見つけた圧縮ファイルは、ほとんどの種類が扱えると言っても過言ではない。リターンキーを押すだけですぐにでも実行してくれるぞ。

フリーウェア
MS-DOS
ユーティリティ
フリーウェア
MS-DOS
ユーティリティ

フリーウェア ウィンドウズ版

WinFM

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥WINFM206.LZH

ウィンドウズ上でのファイル操作がトロくてヤダー！ と、お嘆きのあなた。DOS上での軽快なファイル操作を、なんとウィンドウズ上で実現してしまう、クールなアプリケーションがあるのじゃ。

WinFMはウィンドウズ上で動作するファイルメンテナンスプログラムだ。DOS用アプリケーションとして以前からある、FILMTNの機能を、ほとんどそのまま、ウィンドウズで使えるようにしたプログラムになっている。DOS上でキミたちが使い慣れていたファイ

ーをそのままウィンドウズ上でサクサクと使えるってことかな。

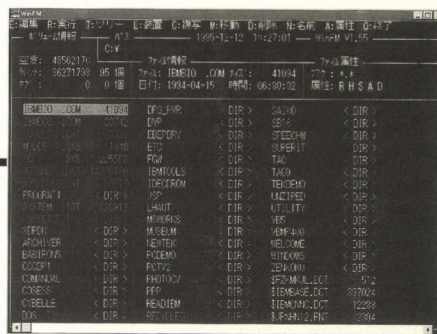
さて、早速WinFMをインストールして使ってみよう。このプログラムを起動するには、いくつかのファイルが必要になる。ポーランド社のBWCC.DLL、圧縮・解凍機能を使用するには、各種圧縮・解凍ツ

ールと、それぞれLHA.

DLL、UNZIP.DLL、にISH.DLLが必要だ。これらのファイルをウィンドウズのディレクト

リにコピーしてから起動すべし。うまく起動できたかな？ 起動さえできればあとはもう簡単、画

面上には、キミたちの使い慣れた、DOS用のFILMTNとまったく同じ操作画面が出現しているはずだ。

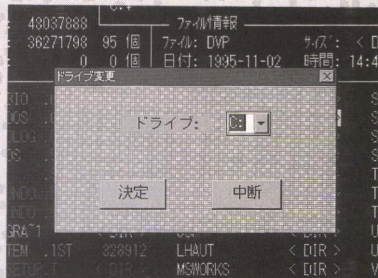


基本的なファイル管理機能

マウスでの操作

WinFMは単にウィンドウズ上で、DOSライクなファイラーとして動作するだけでなく、ウィンドウズ用アプリとしての機能も当然持っている。ま、単にマウスでも操作できるってことだけなだけだね。キーボードからの操作に疲れたときのおまけ機能みたいなもんだな、キーボード

から操作したほうが当然はやいんだけど、ときどきかたくなくなって、マウスでだらっと使いたくなるときがあるでしょ？

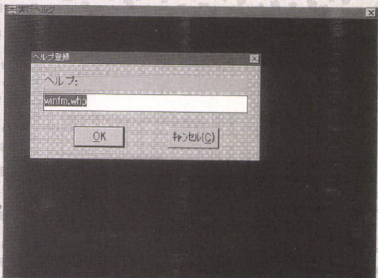


■なんだか、DOS画面上でマウスを使っているような、不思議な気分。もちろん、ウィンドウズアプリなので、ファイル検索しながら、他のツールを動かしたりできる。

実行ヘルプ機能

F5キーが、インフォメーションの表示位置をマウスで左クリックすると、実行ヘルプウィンドウを表示することができる。そして、インサートキーでカーソル行のヘルプ表示の設定を行なうこともできる。カーソルを移動してリターンキーで決定するか、A~Z、1~9のキーを押すことで、コマン

ドを実行することができる。ちなみに、インサートキーで変更できるのは表示のみ。コマンドの機能やキーを変更できるわけではないぞ。



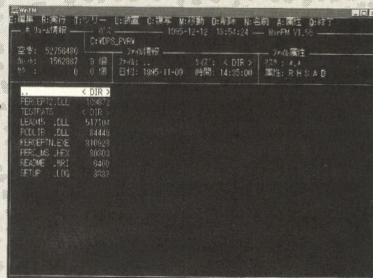
■マウスの左クリックを使うことでもカーソルの移動と実行ができるぞ。実行ヘルプの表示は、コマンドヒストリーベースの、WINFM.WHPファイルにセーブされている。

簡易FDモード

パラメーターの設定で簡易FDモードをチェックすると、操作画面の表示等はそのままだけど、キー割当があの、有名なDOS用ファイラー、FDとおなじになってしまうのだ。FDを昔から使い込んでいる人には願ってもない、オプション機能ではないでしょうか。ちなみに、FDをいままで全然

使ったことがないし、聞いたこともない、という人がこの機能を使っても、操作がややこしくなるだけなので。おとなしく普通に使いましょう。

■簡易FD機能オプション実行直後。えーと、見た感じはまったくといっていいほど変わってませんが。使ってみると、あの、手になじんだFDじゃないか。あー、使いやすい。

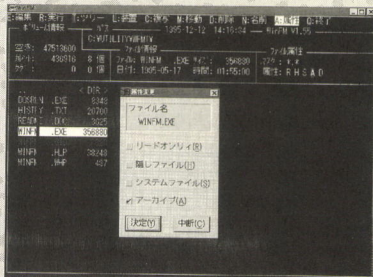


マルチ拡張子対応

えー、マルチ拡張子対応とはなにかというと、つまりウィンドウズの登録情報データベースに設定されている拡張子に対応するプログラムも、WINFMから起動できるという訳なのだ。たとえば、ユーザーがWINFM上であるファイルを指定した場合、そのファイルの拡張子がWINFMのオリジナル

設定の拡張子に対応しない場合、自動的にウィンドウズ側のデータを探しに行ってくれるのだ。なんか、頭よくない？

■なんと、頭のイイことに、探している拡張子の種類が、ウィンドウズの登録情報データベースに無い場合には、WIN.INIに設定されている拡張子も検索してくれるのだ。



LHAUT.EXE Ver2.41

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥LHUT¥241.LZH

LHAUTは、圧縮・解凍ユーティリティーの王様、LHAをウィンドウズ上でグラフィカルかつスピーディーに使いこなせるようにしてくれる、超便利ツールだ。一度使えばもう手放せないぞ。

LHAUTは、LHAファイルの圧縮・解凍、書庫内ファイルの削除・閲覧と印刷・実行、を行なうことができるLHAユーティリティーだ。また、ファイルの解凍をしなくても、書庫内のファイルの閲覧・印刷・実行ができる優れたものだ。

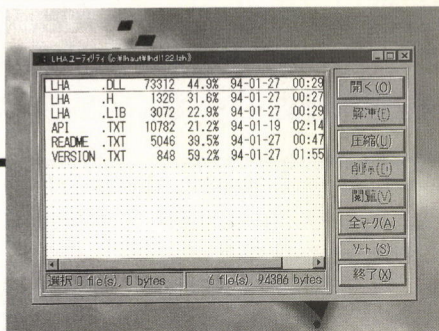
インストールの仕方は、まず、LHUT237.LZHを解凍する。次に、LHUT.EXEをハードディスク上の

適当なディレクトリーにコピーしよう。で、次にLHUT.HLPを、同じディレクトリーにコピー。あとは、THREED.VBXをウィンドウズのシステムディレクトリーに入れれば、もうバッチリ。プログラムマネージャのアイコンメニューで、適当なグループに登録しよう。

さて、ここで超便利なLHUTの特徴的な機能をいくつか紹介しよう。

ウィンドウズのファイル名の関連付けでの書庫ファイルの実行や、ドラッグ&ドロップに対応し、ドラッグ&ドロップでの解凍や、複数のLZHファイルの処理、サブディレクトリー丸ごとの圧縮、ZIPファイルの解凍・閲覧・実行などが可能だ。これだけ揃ってれば、圧縮ファ

イルの管理はかなり楽になるはず。あと、LHAの処理には、LHADDLのVer1.10が必要。ZIPの処理にも、UNZIP.DLLが必要なので注意。さあ使ってみよう！



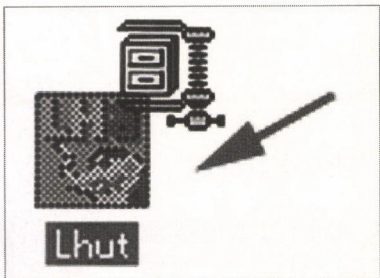
LHAUTの便利機能をチェック!

ドラッグ&ドロップ

ファイルマネージャのファイル一覧のウィンドーでLZHファイルを選択し、マウスのボタンを押したまま、LHAUTのアイコンの上まで持ってきてマウスのボタンを離すだけで自動的にファイルを解凍してくれる。マッキントッシュではお馴染みの便利機能だ。

ドラッグ&ドロップでファイル

◆ディレクトリー名をドロップした場合は、サブディレクトリーごと圧縮される。指定ディレクトリー以下のサブディレクトリーも全部圧縮されてしまうので注意したほうがいい。

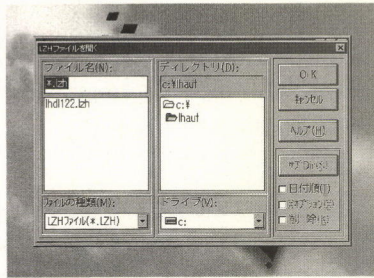


ルを解凍する場合、解凍ファイルは一旦テンポラリドライブに格納されるので、テンポラリドライブはハードディスクなどに指定しておこう。

ファイル一覧

基本的なファイルの選択方法はファイルマネージャと同じ。ファイルを選択してリターンキーを押した場合、ファイルの関連付け実行が行なわれる。関連付けされていない場合は、内蔵のファイルビューアが起動されることになる。この内蔵のファイルビューアが結構優れものである。テキスト、ビットマ

ップ、アイコン、ウェーブファイルの表示再生ができるのだ。テキストは約32キロバイトまで表示できる。基本的になんでも見られるぞ。

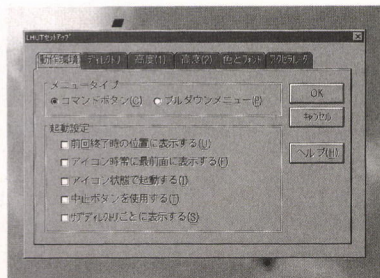


◆ファイル名の左に+マークの付いたものは、サブディレクトリー付きで圧縮されたファイルなのだ。スクロールすれば指定ディレクトリーの下層にあるファイルも見られるぞ。

設定ウインドー

ウインドーの上の方にある6つのタブを選択することで、6種類の設定を行なうことができる。"動作環境"では、メニュータイプと起動設定。"ディレクトリー"では、ファイルを開くとき、圧縮・解凍するとき、のセーブ先を設定。"色とフォント"では文字どうり、画面の色などを設定。"アクセラレーター"

では、ホットキーの設定を行なうことができる。"高度(1)(2)"ではかなり細かい設定ができるが、慣れないうちはいじらないほうがいいかも。

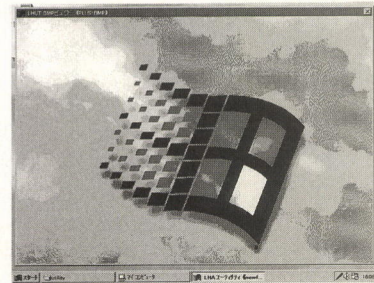


◆これがLHAUTのセットアップ画面だ。上に並んでいる6つのタブを指定すれば、自分が変更したい部分の設定画面にジャンプできる。マウスで選択するだけなので簡単。

ファイルビューアー

ファイルビューアが起動すると、LZHファイル内のテキストファイルを開覧することができる。また、ファイルの拡張子が、BMP(ビットマップファイル)の場合は、内蔵のビットマップビューアが起動される。テキストビューアでは、文字列の検索、テキストの印刷を行なうことができる。これら

の各機能はアイコン表示のボタンになっているので、操作が非常にわかりやすい。ビットマップの表示機能は非常に高速で便利だぞ。



◆ファイルビューア上でテキストを変更した場合は、LHUTの終了時にセーブすることで、書庫内ファイルを更新することができるのだ。これだけでもけっこう便利。

SUSIE

●ウィンドウズ(3.1, 95) ●グラフィックビューアー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥SUSIE026.LZH

画像データを見ようと思ったらJPEGデータ。MS-DOSでは見ることができないのでウィンドウズを起動して、それからフォトショップを立ち上げる……。なんてことをやってたら時間があっても足りないぞ。

グラフィックデータを見るときには、そのデータを見られるツールを起動させるよね。たとえば、ウィンドウズのBMPデータならペイントブラシを、MS-DOSのMAGデータならMAGローダーを、というように画像データを見ることのできるソフトは数多くある。だけど、ペイントブラシはMAGデータを見ることができないし、MAGローダーもBMPデータを見ることができない。それぞれのソフトには見ることができる画像をデータと見ることができない画像データがあるのだ。だからといって、違う画像データを見るたびに違うソフトをたち上げたりしていたら手間ばかりがかかってしょうがない。そこで「SUSIE」の出番だ。

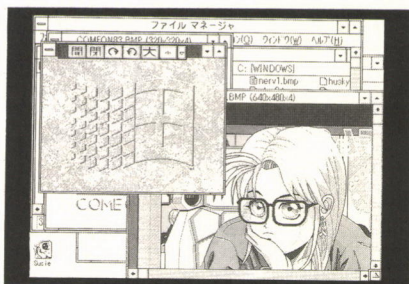
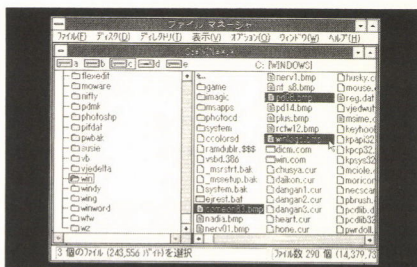
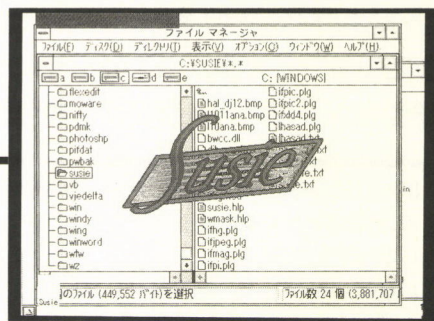
この「SUSIE」は、ウィンドウズのBMPデータからJPEGデータ、ほかにもTIFFデータやGIFデータ、MS-DOSのMAGデータも見ることができグラフィックビューアー

なのだ。ウィンドウズ専用なので高解像度で多色表示が可能だし、一度にたくさんのデータを並べて表示することもできる。もちろんグラフィックの大きさを変更することもできるし、回転機能やズームイン、ズームアウトなどグラフィックデータを見るために必要な機能はすべて入っているから、自分の楽しみたようにグラフィックを見ることができね。

このソフトは純粋にグラフィックビューアーなので、フォトショップやペイントショップのようにグラフィックを書き換えたり、加工したりすることはできないけれども、読み込んだデータをBMPデータとして保存することが可能だ。JPEGデータだけどウィンドウズの壁紙にしたい、というときには使えるね。それに余計な機能が全くないので非常に高速に動かすことが可能だし、必要なメモリーも少なくてすむのがウレシイ限りだ。

①SUSIEを起動する

■ファイルマネージャなどでとりあえず「SUSIE」を起動しよう。



④ほら、見えるぞ!

②見たいファイルをクリックアップ

■起動したら、そのままファイルマネージャを使って、自分の見たいファイルをどんどん選んでいくのだ。



③アイコンにドラッグする

■見たいファイルを選んだら、マウスをクリックしたままで「SUSIE」のアイコンまで持っていく。

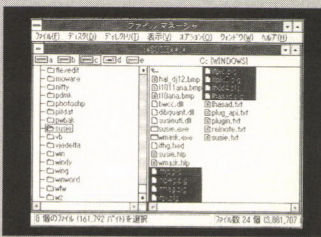
■そこで、手をマウスから離せばどんどんファイルが開いていくぞ。メニューからファイルを開くを選んでもいい。

SUSIEについて

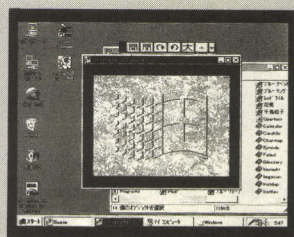
本文中では、この「SUSIE」はほとんどすべての画像データを見ることができると書いたけれど、それは、すべてプラグインファイルがあればこそ。「SUSIE」本体だけではBMPデータとフルカラーベタデータしか読むことができない。だけど安心してくれ、このCDログインには必要なプラグインファイルも一緒に収録してあるので、「SUSIE」と一緒にディレクトリにプラグインファイルを置いておけば見ることができぞ。それに、LZHで圧縮された画像データも圧縮された状態のま

まで見ることができプラグインファイルも入っているので、友達から圧縮されたデータを渡されても、パソコン通信でダウンロードした直後でも、すぐに見ることができぞ。

本文中の画面写真ではすべてウィンドウズ3.1の画面写真を使っているけれど、この「SUSIE」には16ビット版と32ビット版のふたつ、つまり、ウィンドウズ3.1用と、ウィンドウズ95用の2種類がある。16ビット版と同じように、こちらの32ビット版の「SUSIE」とプラグインファイルも収録してあるので、すでにウ



■「SUSIE」本体が置いてあるディレクトリに、プラグインファイルも置こう。



■32ビット版ならウィンドウズ95でも「SUSIE」を動かすことができるのだ。

ィンドウズ95を使っている人や、ウィンドウズNT、ウィンドウズ3.1でWin32Sを使っている、という人はぜひとも32ビット版を使うことをオススメするぞ。JPEGデータなどの展開がとても速くて軽快だからね。32ビット版も16ビット版と使い方は

ほとんど変わらないので、上に書いてあるようにファイルをドラッグ、ドロップするだけでいいし、メニューからファイルを開くを選んでもいい。どちらを使うかはキミの使っているOSにもよるけれど、動くならスピードの速い32ビット版を使おう。

KM

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥KM260.LZH

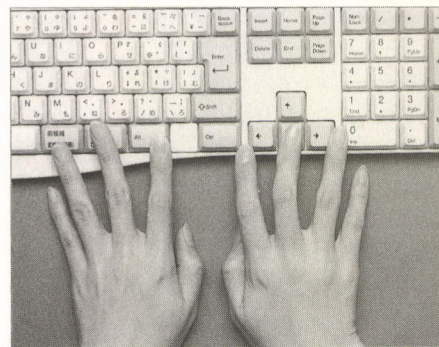
マウスでアイコンをクリックするだけでアプリケーションが立ち上がるウィンドウズ。簡単な操作で初心者の人でも扱える、というのがいいところだね。だけど、すべての操作がマウスひとつでできるわけではなく、ワープロやエディターを使っているときなんかはキーボードを使わないと文字の入力はできないのだ。だからといってキーボードだけで操作もできないので結局、マウスとキーボ

ードを交互に使うような感じでウィンドウズを使っていくことになる。

ここで一番困るのが、ツールバーのところにあるボタンの操作。たかがボタンをひとつ押すだけなのに、わざわざキーボードから手を離してマウスを握って、マウスを動かしてボタンを押す……。などという動作をいちいちやっていたら手が疲れてしまうというもの。それに、机が狭かったりする場合には使わないときのマウスという

◆キーボードでの操作は、Alt (GRPH) キーとカーソルキー、そしてリターンキーとCTRLキーのみだ。

一ソルキーもしくは、テンキーを押すことによってマウスカーソルを動かせるというソフト「KM」だ。このソフトの利点は何れともあれ、キーボードから手



を離さずにマウスが操作できること。さすがに本物のマウスに比べたらスピード、そのほかの点で負けてしまうけれど、状況に合わせて使うことができるならどうかな。ノートパソコンを屋外で使うときにマウスはどうするの？ たとえ持って行っても使う場所は？ それにポインティングデバイスは使

いやすい？ どうだろう。結構心当たりのある人がいるのではないかな？ それにお絵かきソフトを使っているときなどは、簡単に直線をひくことができるのだぞ。

「KM」は、圧縮されたファイルはどこかのディレクトリーに展開して、ウィンドウズに登録するだけで使用することが可能だぞ。



のは結構邪魔だ。そこでこんなソフトはいかがでしょうか？

キーボードの「Alt」キー (GRPH) を押しながら、カ

◆ツールバーのボタンなどは「KM」を使って押したほうがだんぜんに手取り早いぞ。

マルチ・ウィンドウ36

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥MULTW200.LZH

ウィンドウズの特徴のひとつに同時に複数のアプリケーションを立ち上げられるということがある。ただし、この機能を十分に生かすには、17インチ以上のディスプレイで高解像度画面を使用していることが条件になるといってもいいだろう。15インチのディスプレイでも1024×768ドットの高解像度

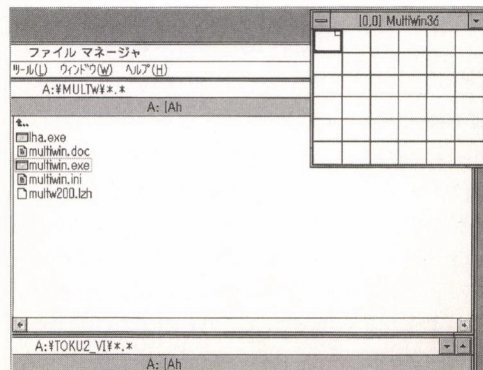
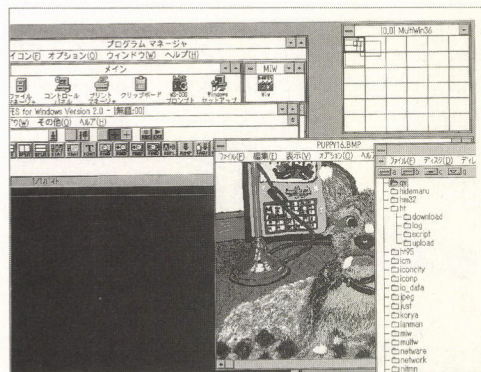
表示は可能だが、いかんせん、文字の大きさが小さすぎて、あまり実用的ではない。じゃあ、15インチのディスプレイで、複数のアプリケーションを立ち上げて、快適に作業をする方法はないのか、というところがあるのだ。

それがここで紹介する「マルチ・ウィンドウ36」だ。このソフトを使

◆通常、ひとつのソフトを全画面で使うと、他のソフトはマスクされてしまい、切り替えが面倒だった。

ットの画面を利用できるようになるってわけだ。

インストールは簡単だ。適当なディレクトリーをハードディスクに作



えば、仮想画面と実画面合わせて36画面を利用できるようになる。つまり、640×480ドットの画面なら、36倍の3840×2880ド

◆マルチ・ウィンドウ36なら、画面上の小さなマップをクリックするだけで、画面が切り替わるのだ。

って、そこでファイルを解凍してやればオーケー。あとは、実行ファイルを起動するだけでいい。

起動すると、画面上に縦6コマ、横6コマの小さなマップ画面が表示される。このマップのマスをクリックすることによって、その画面に切り替わるのだ。この各仮想画面内に使用するアプリケーション

を開いておけば、マップ上で画面を切り替えるだけで、ファイルマネージャを全画面で開いている横でワープロを使用し、その横でメディアプレーヤーを開いておくなんてことも可能になる。

パソコンでウィンドウズをバリバリ使いたい、使っているという人は、これ使用してみてね。

フリーウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

フリーウェア

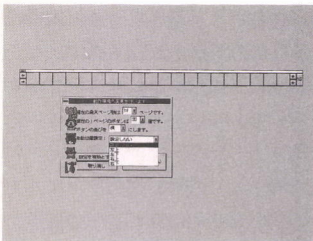
ウィンドウズ

ユーティリティ

ZOO

●ウィンドウズ ●ランチャーソフト
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥ZOO0210.LZH

みんなはランチャーソフトというツールを知っているかな？ランチャーソフトというのは、ウィンドウズ用のアプリケーションを呼び出すための一種のメニューツールのようなものだ。登録したアプリケーションは、ボタン形式で表示されるようになり、マウス、キーボードのワンクリックでそのアプリケーションが立ち上がるようになるといったもの。しばしば



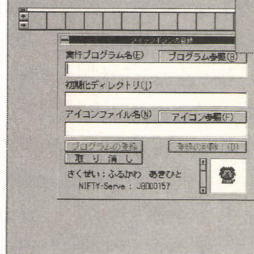
■環境設定は、ランチャーをデスクトップのどこに配置するか設定できる。

プログラムマネージャの代わりに使っている人もいるのだ。ここで紹介する「ZOO」というツールもそんなランチャーソフトのひとつ。登録できるプログラムの数は、最大3800個も登録できるぞ。ランチャーの画面設定も自由にでき、1ラインに表示できるアイコンの数やランチャーの位置を指定したりするという設定もできるのだ。

このツールを解凍する前に、実行ファイルを収納するディレクトリーをあらかじめ作っておく必要がある。そのディレクトリーにファイルをコピーして、それで解凍すること。そうすれば、ツールの管理もグッと楽になるからだ。また、従来のウィンドウズだと、再起動というモードがないよね。普通ウィンドウズを終了する場合、

実行ファイル登録も

ラクチンだ!!



■実行ファイルの登録は、本当に簡単だ。ウィンドウ上にアイコンを登録する感覚で、登録したいファイルを検索する。見つけたらファイルを選択して、「決定」ボタンを押すだけで、ランチャーに登録してくれるぞ。

一度終了して、コマンドラインで「WIN」と入力する必要がある。この「ZOO」には、ウィンドウズを終了する、再起動する、そしてリセ

ットをかけるの3つモードが用意されているぞ。これだけの機能が完備されていたら、プログラムマネージャはいらないかもね。

見張るランチャー

●ウィンドウズ ●ランチャーソフト
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥MIHARU12.LZH

元々、この「見張るランチャー」は、「見張る君」というリソースメーターにランチャーツールを追加したものだ。リソースメーターと

いうのは、ウィンドウズで使っているメモリーの常駐量を計測するメーターといったものと覚えておいてほしい。だから、ツール自

体の画面構成はシンプルだ。この「見張るランチャー」を解凍すると、実行ファイルが作成されるので、「MIHARU12.EXE」と入力すれば立ち上がる。上記の通り、初期状態では左上にリソースメーター、右下にランチャーソフトが小さく表示されているはずだ。リソースメーターに関する設定はほとんどないので、ランチャーソフトについて詳しく解説しよう。

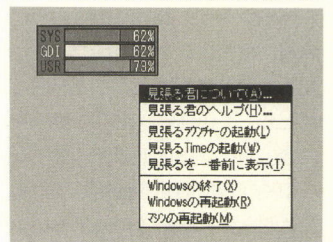
初めて「見張るランチャー」を起動するとランチャー部分は「SET」と「END」のふたつのボタンしか登録されていない。ランチャーソフトとして機能を使うには、ウィンドウズの実行ファイルをドンドン登録していくしかないぞ。まずは、「SET」ボタンを押してみよう。すると、ランチャー部分の設定が表

ランチャー以外にも
こんな機能もある

SYS	62%
GDI	62%
USR	73%

SET END

■この「見張るランチャー」は、起動ファイルを登録しておくランチャーツールのほかにもウィンドウズ上でどのくらいメモリーリソースを取っているかが確認できる「リソースメーター」という機能もあるのだ。



■このツールには、ウィンドウズ終了および再起動機能が搭載されているぞ。

示される。次に「登録」ボタンを押せば、ダイアログが表示され、登録したいアプリケーションを指定できるようになる。設定が終われば、「OK」ボタンを押して「見張るランチャー」を再起動する。登録したファイルのアイコンが表示されれば登録完了。また、ランチャーに登録されたアイコンの大きさを自由に変えられるので、画面サイズに応じて変えてみよう。

アイコン警察

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC 2 ¥ONLINE 2 ¥WIN ¥IP24A.LZH

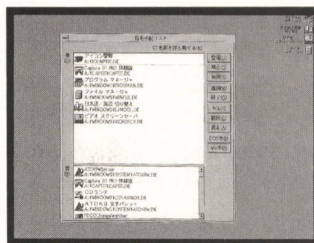
ここで紹介する「アイコン警察」は、いわゆるタスクマネージャーと呼ばれるたぐいのもの。タスクマネージャーを簡単に説明すると、起動して実行しているソフト、タスクを切り替えるためのものなのだ。MS-DOSは、ひとつのソフトを立ち上げると、それだけしか実行できないシングルタスクだった。

しかし、ウィンドウズ時代になって、いくつかのソフトを同時に起動して使えるマルチタスクという環境になり、そこで、タスクマネージャーの必要性ができたのだ。

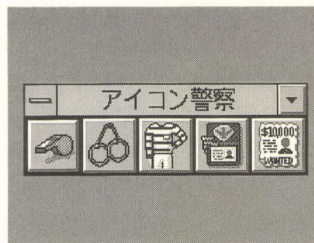
この「アイコン警察」は、タスクマネージャーを警察に、アイコン状態で待機しているソフトを市民に例えて警察が市民を管理する

というツールなのだ。インストール方法は、まず、適当なディレクトリーを作って、そこで解凍する。そして、そこからファイル

■アイコン警察を使うと、このように画面の横に上下にアイコンが整列するようになり、見やすい。



■これは、指名手配の画面。ここに登録されたプログラムをコントロールする。

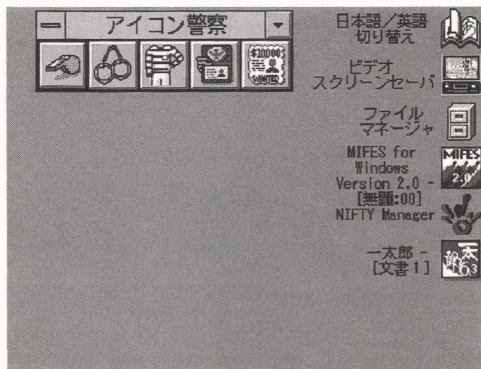


■これがアイコン警察の5つのボタンだ。グラフィカルでわかりやすい。

マネージャなどで起動するか、プログラムマネージャでアイコン登録すれば、オーケーだ。細かい設定は、ヘルプファイルを参照して設定してほしい。

「アイコン警察」を起動すると、一度立ち上げたソフトをアイコン化したとき、ソフトのアイコンは画面の下でなく、ディスプレイ画面の左右に上下に整列する形で並ぶようになる。こうすれば、ファイ

ルネームが重なって、なんのファイルか、わからなくなるということもない。また「アイコン警察」は、笛、手錠、囚人服、警察手帳、指名手配のグラフィカルな5つのボタンだけで操作するのも特徴だ。指名手配リストで管理するソフトを選び、手帳で条件づけし、手錠一発で、画面上のウィンドーを全てアイコン化してしまうなんてこともできちゃうのだ。



GV

●ウィンドウズ ●画像ビューアー
●DISC 2 ¥ONLINE 2 ¥WIN ¥GV063B.LZH

ウィンドウズ用の画像ファイルビューアーは、いくつかあるけれども、このGVは最も有名なもののひとつといえるだろう。BMP形式の画像ファイルを見るだけなら、ウィンドウズに付属しているペイントブラシで見れば事足りる。しかし、それ以外の形式のもの、例えばフォトCDの画像やJPEG形式のものなどは、ペイントブラシでは対応していない。では、どうす

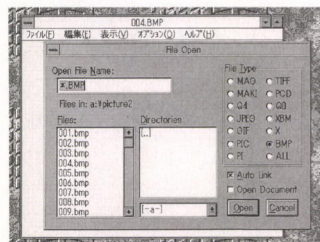
るかといえば、ここで紹介するGVのような、画像ファイルビューアーが必要になってくるわけだ。対応している画像形式は上記のほかに、MAG、Q4、GIF、TIFF、などなど、たくさんあるのだ。

また、表示するだけでなく、画像のコピーや減色、回転、画像の連結といった編集もできるし、拡大や減色の際には、比率などのオプションも設定が可能だ。

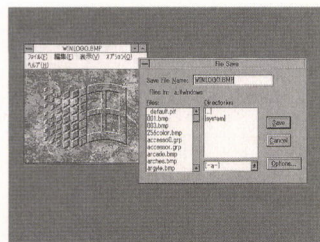
インストールの方法は簡単だ。任意のディレクトリーを作り、そこにGVの圧縮ファイルと、LHAをコピーして解凍してやればよい。あとはプログラムマネージャでグループとアイコンの登録を行えば、アイコンをダブルクリックすれば起動する。

パソコンネットなどからダウンロードした画像はいろいろな形式をとっているものが多いから、ダウンロードした画像を見る際には、重宝するはずだ。また、

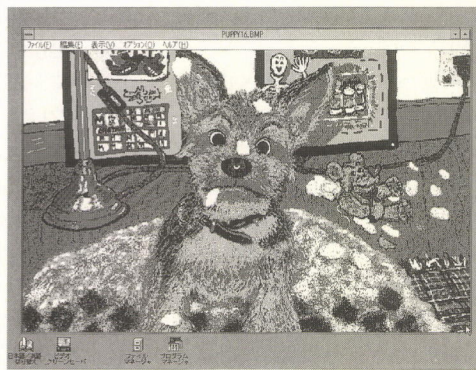
フォトCDや、CD-ROM写真集などを見るときも、専用のビューアーを使ったり、セットアッププログラムを起動することなく、中身の画像を見ることができるし、新規保存の際にBMPファイルに変換できるので、お気に入りの画像をウィンドウズの壁紙として使用することもできるのだ。



■これが、ファイルを開くときの画面だ。多様な形式のファイルに対応している。



■新規でセーブを行なう場合、ファイルの形式はBMPでセーブされる。



■グラフィックビューアー数あれど、最も有名なもののひとつが、このGVといえるだろう。

フリーウェア

ウィンドウズ

タスクマネージャー

フリーウェア

ウィンドウズ

グラフィックビューアー

Wall Paper Changer

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥WPC32VR1.LZH

これは、簡単なワンタッチ操作でウィンドウズの壁紙をチェンジしてくれる便利ツールだ。アプリケーションの操作や機能もいたってシンプル、むだな機能をすべてそぎ落とした恐ろしく素直な設計になっている。インストール作業も超簡単、圧縮ファイルを解凍する

と、プログラム本体ファイルと、ドキュメントファイルのふたつのファイルが現われるので、これらを適当なディレクトリーに入れるだけでよいのだ。ね、もう泣きたくなくなるくらい簡単でしょ？ なんか、ここまでシンプルだと、やたら豪華機能をうたうプログラムが

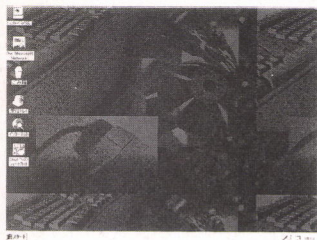
多い中、やっぱり目立ってしましますな。潔くてよろしいって感じ。

さて、操作方法のほうはどうなってるのかなーと、プログラムを起動してみると、おー！ これまたシンプル・イズ・ベスト！ 適当なディスクやディレクトリーから、好きなビットマップファイルを選

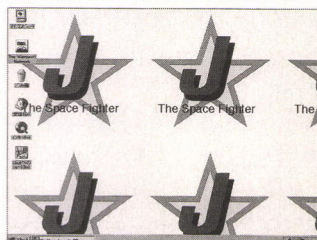
ぶだけ。設定ボタンを押せば、早業で壁紙がチェンジしている、という寸法なのだ。

いままで、ウィンドウズのコントロールパネルをわざわざ開いて壁紙をチェンジしていた人は、コレを使えば、あまりの簡単さ目からウロコ状態、間違いなしだ。

こーんな感じに壁紙チェンジ!!



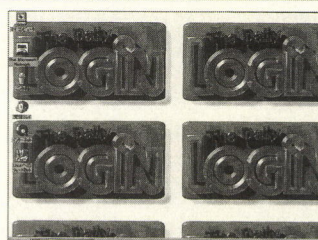
▲これは、お馴染み。95インストール壁紙。このあたりは基本。



▲おー、これは宇宙戦士Jのエンブレムが豪華にもズラズラ。カッコイイ。



▲ログインのロゴマークもズラズラと並べてみました。いいんじゃない？



▲今度は立体版のログインロゴマークだ。これはイイでしょ。かなり。

分結

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥BUNKETHU.LZH

98のMS-DOS版にもあった、1枚のフロッピーディスクに入りきれない大きなファイルを分割して保存するユーティリティは、ウィンドウズにもあります。これでDOS/VやFM TOWNSのユーザーも安心だね。ほっ。

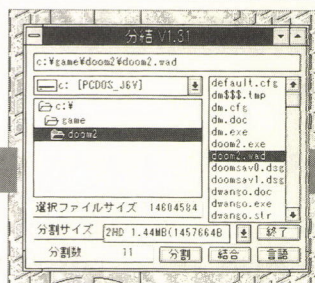
でかいファイルを指定したディスクのサイズに分割して保存する、という機能は基本的に変わるモノではないが、なによりウィンドウズ用なので、操作が簡単であるという利点である。分割するファイルや、分割後のサイズなどの指定がMS-DOSのものだといくつかのパラメーターによって指示なくてはならないのだが、こちらだとひと目でわかるのだ。そのほか、分割後にいくつのファイルにわかれるかとかといった情報も表示さ

れるぞ。そうそう頻繁に使うタイプのユーティリティではないだろうから、ぱっと見てわかるほうがいいかもしれないね。

さて、ファイルネームは基本的にオリジナルのモノを使用し、拡張子が001から始まって002,003と進んでゆく。だが、このファイルネームは自由に変更が可能だ。当然ながら、分割したファイルは結合が可能なので安心して欲しい。さすがに、分割するだけなんてソフトはないだろうけど。

大事なセットアップだが、まずは、任意のディレクトリーで圧縮ファイルを展開しよう。このあと、その中の「BUNKETU.EXE」をプログラムマネージャで登録すれば大丈夫。簡単だね。あとはアイコンをダブルクリックで起動だ。

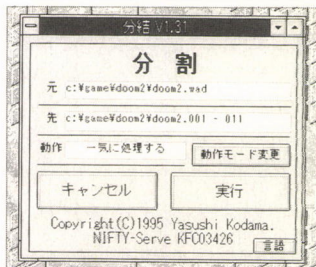
▶「DOOM」のマップデータは、すくなくでかい。いいマップを作ったら、人に見せるために分割しよう。



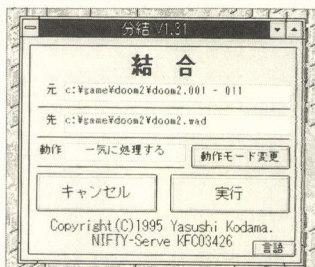
でかい
ファイルも
バッチリよ

分割

結合



▲分割するファイル、そしてその位置がひと目でわかってしまう。



▲ウィンドーの上に、でっかく結合と出ているから、間違えることもないね。

Eat It!

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN
¥EATIT01.LZH

マックOSや、ウィンドウズ95には標準で付いている機能である、ごみ箱。いらないファイルやディレクトリーをほうり込むと、消去してくれるのだ。それもすぐではなく、とりあえずほかの場所に保管しておき、あとで確認してから

消すことができる。これがまた、便利でしょうがない。ごみ箱に慣れちゃうと、いちいちファイルマネージャを立ちあげて、ファイル選択をして削除のコマンドを選択するなんて面倒臭いことはやってらんなくなっちゃ

うよ。なんたってほうり込むだけでもんね。ドラッグ&ドロップという簡単操作。特にウィンドウズ95では、これが一番便利になった部分だと言う人もいるくらいだ。

この機能を、ウィンドウズ3.1にも装備させたい! というみんなの願いをかなえてくれるクチビルちゃんがやって来たぞ。ディレクトリーごとという削除はできないものの、純粋にファイルの削除であれば、いっぺんに複数ほうり込むこともできる。また、設定したディレクトリーにほうり込んだフ

ァイルをいったん保管しておく機能もあるのだ。今日からマックやウィンドウズ95ユーザーにもてかい顔はさせないぞ。そのうえ、アイコンはいろいろとアニメーションしてくれるのだ。

アイコンだから、大きなウィンドーや多くのウィンドーを開くと隠れてしまうという心配をした人もいると思う。だが、それは大丈夫。何があっても画面の前面に表示するという設定をすれば、どんなにウィンドーが重なってしまっても見えるようになるからね。

セットアップは、任意のディレクトリーにおいて、“EXE”ファイルをプログラムマネージャで登録するだけ。ただし、解凍したファイルは、すべて同じディレクトリーに入れようね。

“口”があなたのファイルを待ってるの

何か食べたいの



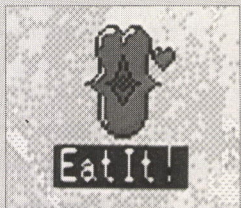
●待ち状態である。ちょっとモノ欲しげな気がするよええ。

ごちそうさま



●食べた瞬間。あの中にオレのファイルが、なんて妄想もOK。

チュッ!



●このときは、ちゃんとアニメとともに“チュッ”て音がするの。

MITCD

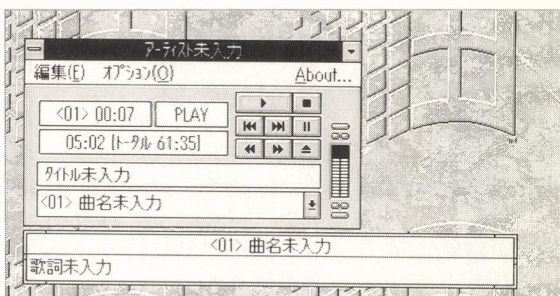
●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥MITCD14.LZH

ウィンドウズはマルチタスクがウリである。3.1でもプリエンティブルではないものの、一応そう。ちなみに、ウィンドウズ95では、本当のプリエンティブルなマルチタスク環境が実現しております。本題に戻ろう。ウィンドウズはマルチタスクだから、パソコンにいっぺんにふたつ、いやそれ以上のお仕事を同時にさせられるわけだな。だから、この原稿を書いている現在のように、パソコンでエデ

ィターを立ちあげて原稿を書きながら、内蔵のCDプレーヤーで音楽CDを再生できるわけだ。曲順のプログラミングもできるから、快適に仕事ができるってもんよ。誰もいない日曜日の編集部で、ひとり原稿書きつつ歌ったりして……。なんか悲しくなってきた。

そんな寂しさを紛らわせてくれるのが、このCDプレーヤーだ。なんと音楽に合わせて、歌詞を表示してくれるのだ。そう、まるでカラオケのように。

とはいえ、いくらコンピューターが進化したとはいえども、歌詞を音声確認して、自動



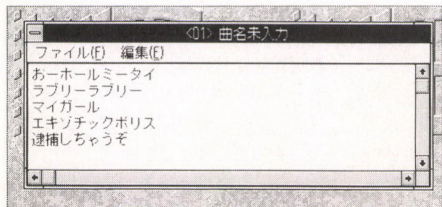
●下の細長い部分に、歌詞が出るわけなのね。ほかに、純粋なCDプレーヤーとしても、十分な機能を持っているのよ。

的に歌詞の表示を切り替えてくれるわけではない。それはさすがに望みすぎってもんだ。歌詞はあらかじめテキストで入力しておかなくてはならないし、その入力された歌詞から一行ずつ表示するタイミングも入力してやらなくてはならない。でも、歌詞の入力はいい歌詞の再確認を新しい発見があったりするし、タイミング入力もマウスをクリックするだけだから、

簡単だ。それに、完成後に曲に合わせて歌詞が出てくると、うれしくなっちゃって思わず歌い出しそうになっちゃうぞ。

インストールは、解凍してできたファイルを任意のディレクトリーにおき、そのうちの“EXE”ファイルをプログラムマネージャに登録するだけなのだ。あと、歌詞保存用のディレクトリーが別に必要になるので、作っておこう。

オレの歌を聞けえ!



●こいつがオレの作った、歌詞。愛する女に対する思いのたけを語ってみた。

フリーウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

フリーウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

シェアウェア Windows版

NifTerm

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC 2 ¥ONLINE ¥WIN ¥NIFTM123.LZH

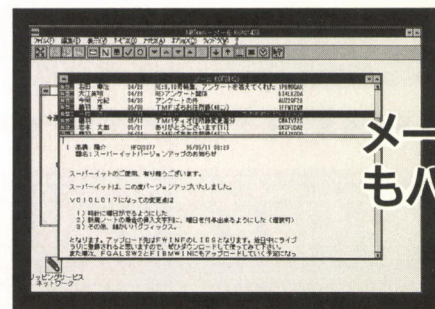
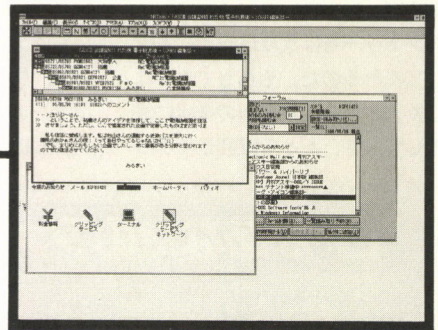
日本の大手パソコン通信サービスをひとつ挙げてください、と言われたら多くの人は、ニフティサーブと答えると思う。そのニフティサーブの中を安心してネットワーキングできるツールの解説をしよう。

パソコン通信というものは、とても便利なものだ。でも、一番の難敵は、課金という壁じゃないかな。確かにパソコン通信は、楽しいけど、ニフティサーブといった大手パソコン通信サービスでは、ネットに長くいればいるほど、利用した分の回線使用料を支払わなければならない。初めのうちは、大したことなくても、どっぶりハマってしまうと、月に万単位で課金の請求が来ることも……。そんな状況を抜け出す方法はいくつかある。その中のひとつが会議室へのメッセージの書き込みは、あらかじめ作成しておき、アクセス中

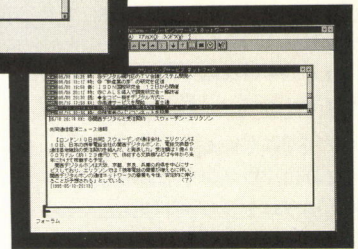
に送信してしまうもの。でも、メッセージを送信するだけなので、アクセス中に新規に登録されているメッセージを読むのもナンセンスだ。そこで登場したのが、ニフティサーブ専用オフライン通信ソフト『NifTerm』というわけ。任意のディレクトリーを作成し、そこでソフトを解凍すると『NifTerm.EXE』というファイルが生成されるハズ。コイツを起動すれば、メイン画面が表示されるようになっている。初めてのアクセスの進めかたは、下のカコミで紹介するとして、こちらではもう少し細かい設定について解説しよう。まず、

会議室にメッセージを登録したいときは、ツールバー上の“アクセス”の中のアップロードを選択する。すると、表題のダイアログが表示される。これを記入すると、専用のエディターが表示されメッセージ書き込み開始になるのだ。書き終われば、エディターを終了するだけで、次

回のアクセスに今書いたメッセージを指定の会議室に書き込んでくれる仕組みになっている。また、ファイルもダウンロードする場合も同様に、あらかじめ拾得したりストから欲しいデータを“ダウンロード”と選択するだけでOKだぞ。

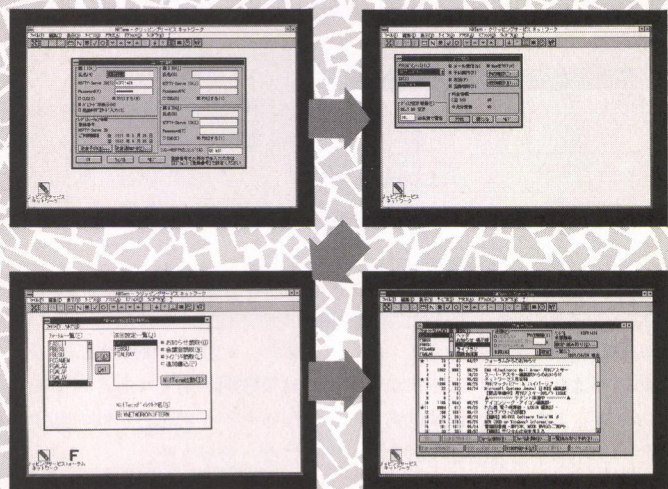


メールもクリップもバッチリ読める



◆『NifTerm』の機能には、フォーラムのメッセージを読み書きするだけでなく、新聞などのメディアから必要な情報を抜き出してくれる“クリッピングサービス”や個人がボードを管理する“ホームパーティ”や“パティオ”などにも対応しているぞ。

それじゃ、NifTermを使ってみよう

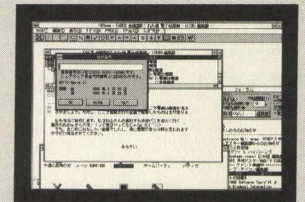


初めてこのツールを使う人のために利用できるまでの過程を簡単に紹介しよう。まず、ニフティサーブにアクセスして、現在会員になっているフォーラムの一覧を拾得してくる。あとは、登録するフォーラムを選択

とフォーラム内で読みたい会議室をするだけだ。次のアクセスからキミが選択した会議室のメッセージだけを読み出して自動的に回線を切断してくれる仕組みになっている。あとはメッセージを読むだけなのだ。

レジストレーションについて

従来、シェアウェアのレジストレーションは、登録料としてお金を支払えば次のバージョンから無償でバージョンアップできる。でも、『NifTerm』では、年間登録料というちょっと変わったシステムを取っている。これは、900円の登録料を支払った日から1年間だけこのツールを使うことができる。登録さえすれば、1年間無償で使え、もし、使っていて気に入らなければ、次の年の更新のときに登録料



◆レジストレーションも『NifTerm』から登録できちゃうのだ。を支払わなければならないのだ。なお、ベータ版ではあるが、32ビット版『NifTime』がニフティサーブに登録されている。この本が出るころには、正式版が出ているかも。

EmTerm95

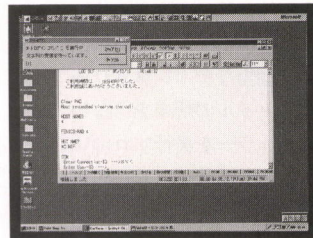
●ウィンドウズ95 ●通信ソフト
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥EMT301.LZH

ウィンドウズ3.1時代から定評のある『EmTerm』が、ウィンドウズ95専用として登場。大手パソコン通信サービスに簡単にアクセスできる設定の機能はそのまま、ウィンドウズ95ならではの機能も追加されているぞ。

『EmTerm』は、この後に登場する『秀Term』と肩を並べるほど、メジャーな通信ソフトだ。市販の通信ソフトより先にシェアウェアのウィンドウズ95専用の通信ソフトが登場するのはまったくもってスゴイ。今回紹介する『EmTerm95』は、ニフティサーブやPC-VANといった大手商用ネットのほかにもリムネットというインターネットプロバイダにも対応しているのだ。

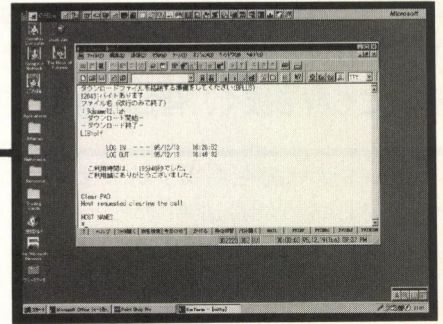
まず、適当なディレクトリーを作りソフトを解凍すると、セットアッププログラムが用意されているのでコレを起動する。すると、『EmTerm95』本体やダウンロードしたファイルの収納ディレクトリ

一の指定がされる。それが済めば、インストールが始まり、実行ファイルを生成してくれるぞ。ウィンドウズ95専用ということもあり、アンインストーラーが添付されているので、削除する場合はコイツを起動すれば、キレイさっぱり消去してくれるぞ。



▲ネットにアクセスすると、タスクバーにモデムが登録されるぞ!!

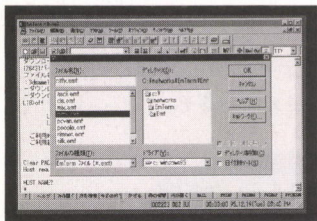
ここからは実際にネットにアクセスする手順を紹介しよう。ネットにアクセスするには、アクセス番号などのネットの情報を登録する必要がある。『EmTerm95』では、ニフティサーブなどの大手商用ネットなら専用のセットアップファイルがあるので、それを呼び出し、オプションの中の『設定』という項目を選ぶ。



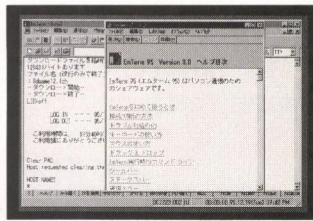
ここで、ユーザーのIDとパスワード、ネットにアクセスするための電話番号など、通信に必要な設定を行なう。これらの設定がすめば、『かける』を選択すれば自動的にネットにアクセスしてくれるぞ。

登録されている通信ネットワーク

ニフティサーブ
PC-VAN
Ascii Net
People
CompuServe
リムネット(インターネットプロバイダ)



▲大手パソコン通信サービスに関しては、すでに設定ファイルが添付されているぞ。



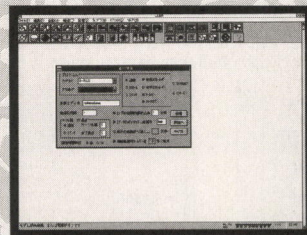
▲画面下にあるメニューバーは、ファンクションキーにも対応しているぞ。

16ビット版とレジストについて

さて、今回紹介しているのは、ウィンドウズ95専用の『EmTerm』だけど、当然のことながらウィンドウズ3.1版も用意されている。今回16ビット版は収録されていないので、必要ならば登録されているフォーラムを明記しておくから、一度ほかの通信ソフトなどを使って、ダウンロードしてほしい。なお、登録されている場所は、ニフティサーブのFWINCOM(ウィンドウズコミュニケーション フォーラム)のライ

ブラリー1番にある。ここには、『EmTerm』専用のライブラリーなので、今回紹介したウィンドウズ95版や『EmTerm』と一緒に使えるアクセスサリヤなども登録されている。一度こちらをのぞいてもいいだろう。

また、ソフトのレジストレーションは、ほかのシェアウェアと同じようにニフティサーブのシェアウェア代行サービスで3500円の登録料を支払えば、作者から登録のパスワードが送られてくるぞ。このほかにも、



▲これは16ビット版『EmTerm』だ。操作環境は32ビット版とほとんど変わらない。『EmTerm95ライセンスパック』という書籍でも登録できる。これには登録料と解説書がセットになっていて翔泳社から3800円で発売している。パソコン通信をしていない人で登録



▲パソコン通信をしていない人は、この本を購入することをススメルぞ。したい人、迷わずこの『ライセンスパック』を購入することをすすめる。なんにしても、ソフトの登録料と解説書がセットになってこの価格なら絶対に安いと思うけどね。

シェアウェア

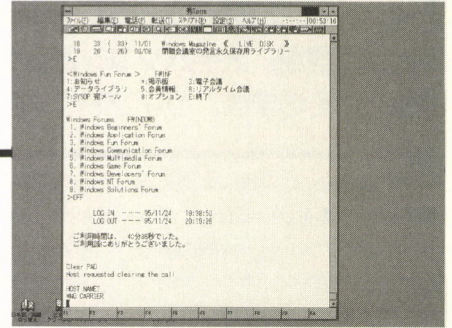
ウィンドウズ95

通信ソフト

秀Term

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥HT219.LZH

ネット上にはオンラインソフトの宝の山が眠っている。宝探しには通信ソフトが欠かせない。この、秀Termは使いやすさや追加モジュールの多さでも群を抜く、有名な通信ソフトなのだ。



ウィンドウズに限らず、オンラインソフトというのは、非常にたくさんある。これらのソフトをどうやって手に入れるかといえば、パソコン通信によって、ネットからダウンロードするというのが一般的な方法だ。そのパソコン通信に欠かせないものといえば、モデムと通信ソフト。このふたつが揃って、初めて通信のできる環境が

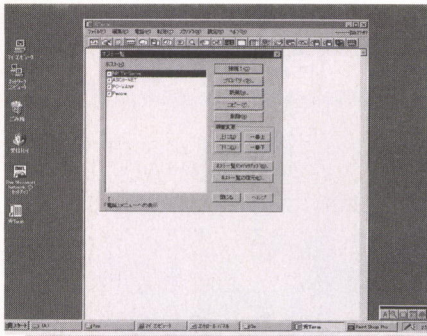
成立するというわけ。
まあ、モデムのほうはおいしいので、ここで紹介する『秀Term』は、ウィンドウズ用通信ソフトの中でも、最も有名なもののひとつだ。過去にも、いろいろな雑誌で紹介されたりしているので、目にしたことのある人もわりといるだろう。結構前からあるソフトなので、現在はバージョン2.07というところまで進歩している。また、ネット上に各種の追加モジュールや、ス

クリプトなどが多種多
数アップロードされて
いるのも特徴だ。ま
ずは標準の設定で使
ってみて、それから物
足りなくなったら、各
種のモジュールをダ
ウンロードし、追加
してみよう。使いこ
なせば、自分用に強
力にカスタマイズで
きるぞ。

インストールの方法は、とりあ
えず適当なディレク
トリーで、圧縮ファ
イルの解凍を行ない
、インストーラーを
実行すればいい。あ
とは、ディレクトリー
などを自動的に作
成してくれる。し
かし、プログラム
マネージャへの登
録は、自動ではな
いので、自分で登
録しなくてはなら
ないぞ。その後の
設定は、ヘルプフ
ァイルにかなり詳
しく書いてあるので
、参照しながら
設定を行えば、ほ
とんどの人

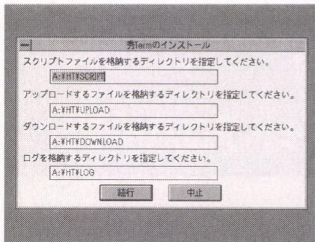
がうまくいくはずだ。『秀Term』には、PC-VANおよびニフティサーブのスク립トが入っているの
で、すでにメンバーになっている人は、登録の画面でホスト局の電話番号
とID、パスワードを入力するだけでオートでログインができる。

代金の振り込みについては、ニフティサーブ上の送金代行システムを使うか、解凍時に出てきたテキストファイルに書いてある銀行の口座番号に振り込むようになっている。また、今回収録していないが、ウィンドウズ95対応版もニフティのFWIMCOMにアップロードされているぞ。

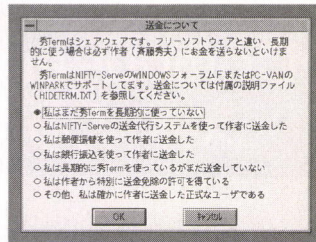


ウィンドウズ95対応版

◆ニフティサーブ上には、ウィンドウズ95に対応したバージョンもあるぞ。

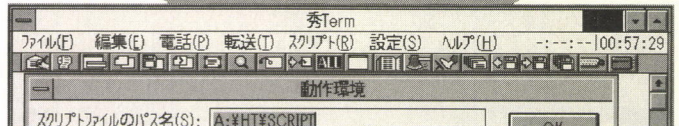


◆これがインストーラー画面。ディレクトリーもオートで作成してくれる。

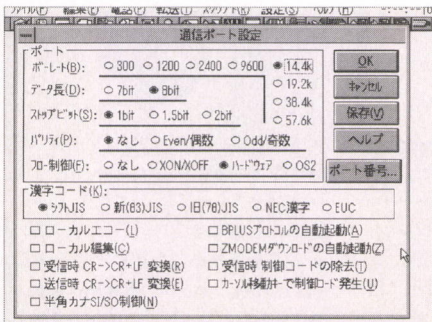


◆シェアウェアなので、起動時にこのような画面が表示されるのだ。

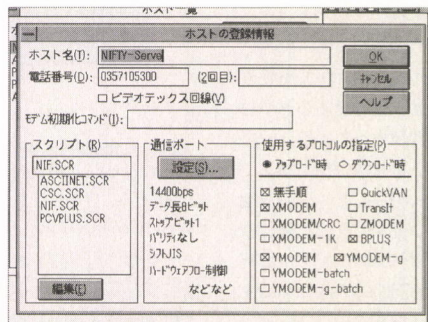
見やすいアイコン



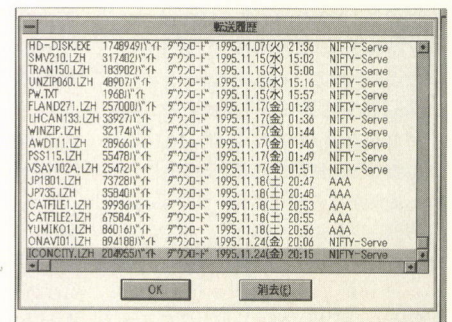
◆各機能は、このようにグラフィカルなアイコン表示される。機能が分からなくても、マウスカーソルをこのアイコンに合わせてと文字でも表示してくれるのだ。



◆この画面でボードの設定を行なう。モデムに合わせて通信速度を設定する以外は、ほとんどいじる必要がない。



◆これがホストの登録情報。ニフティサーブなどは最初からスク립トが登録されているので便利だ。



◆転送の履歴もこの通り。何年、何月、何日、何時にどのネットからダウンロードしたかが、ひと目でわかる。

WTERM for Windows

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥WTWTRY3.LZH

MS-DOS用の通信ソフトとして有名な『WTERM』が、ついにウィンドウズ版で発表されたぞ。従来の非常に使いやすい通信環境は、そのまま継承している。さらにウィンドウズならではの機能も搭載している。

パソコン通信で入手できるオンラインソフトの中で有名なソフトを挙げてもらうとすれば、多くの人が『WTERM』と答えるだろう。また、パソコン通信の黎明期から多くの人たちに使われ、また、より使いやすいように改良された通信ソフトなのだ。その超有名な通信ソフトのウィンドウズ版が、ついに発表されたのだ。このソフトを使ってネットにアクセスする手順は下のコラムでじっくり解説するとして、ここではウィンドウズ版

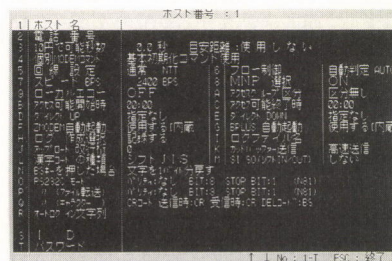
『WTERM』を使いこなすノウハウをちょっと紹介しよう。

まず、ソフトを解凍しただけでは、『WTERM』を起動することができないのだ。解凍したあと、セットアッププログラムを起動しなければならない。そのあと、モデムやつながっている通信ポート、モデムコマンド、そしてユーザー情報を登録する。最後のユーザー情報の登録は、オンラインでユーザー登録ができるので、必ず記入すること。これらの設定が終わり、プログラムを収納するディレクトリーの指定をすれば、インストールが開始される。そうそう、MS-DOS版の『WTERM』を使っていた人のためにネットのアクセスリストをウ

◆MS-DOS版の操作環境を継承しているため、DOS版からのユーザーでも安心だぞ。

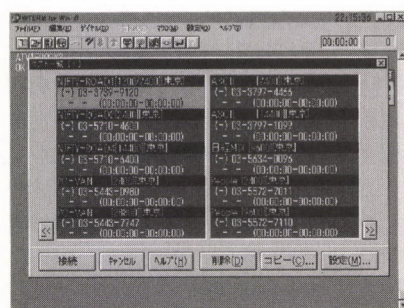
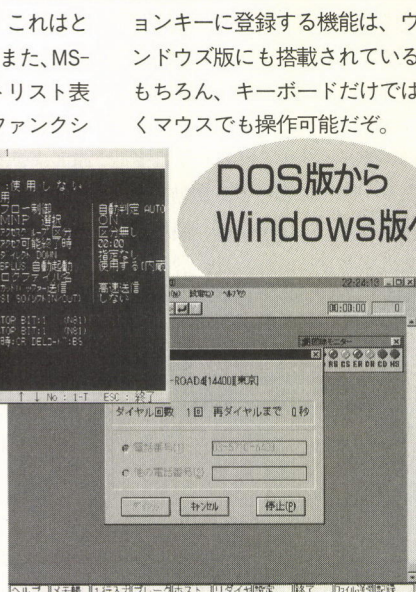
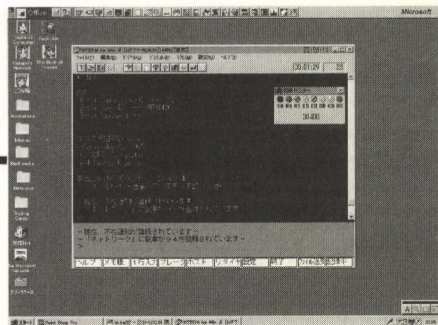
ィンドウズ版にコンバートできるので、今まで使っていた膨大なネットのアクセス番号などをいちいち登録し直さなくてもいいワケだ。これはとても親切な設定だよな。また、MS-DOS版にもあったホストリスト表示やリダイヤルなどをファンク

ションキーに登録する機能は、ウィンドウズ版にも搭載されている。もちろん、キーボードだけではなくマウスでも操作可能だぞ。



DOS版から
Windows版へ

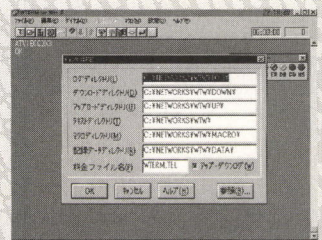
◆上がMS-DOS版で、右の画面写真がウィンドウズ版の『WTERM』だ。使用している環境こそ違いうけど、従来までのファンクションキーにアップロードやダウンロードといったよく使うコマンドを登録できるのだ。



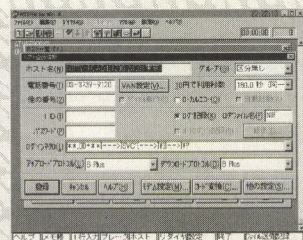
アクセスの方法について

ここからは、『WTERM』を使ってネットにアクセスする方法を見ていこう。今までMS-DOS版から使っていたユーザーではなく、初めて『WTERM』を使うユーザーを対象に説明していくぞ。まず、通信関係の設定を行なう。これならインストール時に設定したよ、と言う人もいると思うけど、実は設定することはまだあるのだ。初期設定では、9600bpsに設定されているので、14400bpsといった高速モデムを使っている人は、34800bpsに変更する必要があるぞ。次にアクセスするネットの設定だ。メニューバーの中の“ダイヤル一覧”という項目を選択すると、“ホスト一覧”があるハズ。ホスト一覧にはニフティサーブやPC-VANなどの大手商用ネットのデータが、あらかじめ登録されているので、あとは、IDとパスワードを登録するだけ。また、ネットのアクセス番号は、

の設定を行なう。これならインストール時に設定したよ、と言う人もいると思うけど、実は設定することはまだあるのだ。初期設定では、9600bpsに設定されているので、14400bpsといった高速モデムを使っている人は、34800bpsに変更する必要があるぞ。次にアクセスするネットの設定だ。メニューバーの中の“ダイヤル一覧”という項目を選択すると、“ホスト一覧”があるハズ。ホスト一覧にはニフティサーブやPC-VANなどの大手商用ネットのデータが、あらかじめ登録されているので、あとは、IDとパスワードを登録するだけ。また、ネットのアクセス番号は、



◆データをどのディレクトリーに収納するかの設定。これはキチンと決めること。一切記入する必要はないのだ。というのも、インストール時に現在住んでいる場所を聞かれたと思う。ここでキチンと答えているならば、住んでいる場所から最も近い場所のアクセス番号が登録されているはずだからだ。あとは、接続するネットを選択して、“接続”ボタンを押すだけで、自動的に指定したネットにアクセス



◆最後にアクセスするネットの設定だ。ここまで終われば、まず大丈夫のハズだ。できるのだ。面倒な作業なしにアクセスできるのが、このツールの特徴なのだ。また、草の根ネットなどにアクセスする場合は、空白のリストボックスを選択して“設定”ボタンを押せば、新たに設定することもできるぞ。もし、使いかたがわからなくなった場合は、迷わずヘルプファイルを開くことをすすめるぞ。

◆まず、モデムが接続されている通信ポートや通信スピードの設定を行なう。

秀丸エディタ

●ウィンドウズ ●エディター
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥HM147.LZH

メモリーが少なくてゲームが立ち上がらないとか、増設したCD-ROMドライブを認識しない、なんて経験あるでしょ？ そんなときはエディターでAUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSをチェックしよう。

最近では多種多様な周辺機器が手ごろな価格で発売されているので、自分のパソコンに周辺機器などを追加するという場面が多いのではないだろうか。周辺機器を追加して使用環境を変えた場合、まず最初に手をつけなくてはならないのが、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATだ。最近では、新しく追加した周辺機器のデバイスドライバーは、インストーラーによって、自動的に登録されることが多いが、使用環境をカスタマイズしたり、登録し

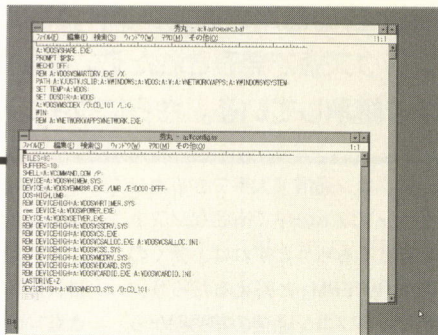
たデバイスドライバーを消したい場面もあると思う。

そんなときに必要なのが、テキストエディターだ。テキストエディターを使うことによって、デバイスドライバーの登録や抹消を行なう、使用環境を自分用に適正化できるというわけ。特に、コンベンショナルメモリーの空きが足りなくて、ゲームが立ち上がらないなんてときは、ゲームをプレーするのに最低限必要なデバイスドライバー以外を全部はずすということをしなくてはならない。そんなとき、ワープロな

どでテキストエディターの代用をしてもいいけど、テキストエディターで作業をしたほうが使用感が軽快だし、機能的にも何かと便利なのだ。

ここで紹介する『秀丸エディタ』はオンラインソフトのテキストエディターの中でも有名なもののひとつ。名前からわかるように、あの有名な通信ソフト『秀Term』の作者が作ったテキストエディターなのだ。簡単なテキストファイルから、本格的なプログラム開発まで対応できるように作られている。

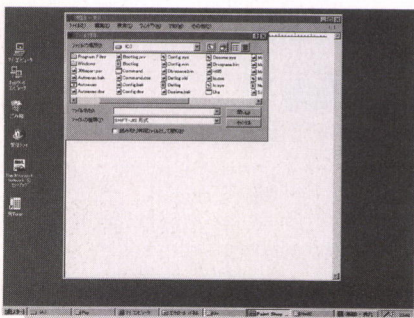
主な特徴としては、最大26万行のファイルまで編集が可能なこと、ファイルサイズは行数以外に制限がないことや、強力なアンドゥー、カスタマイズ機能などがある。また、動作環境設定なども細かくできて、背景色とカーソル行の色、改行マークの色などを細かく決めたりもできるのだ。同時に開けるファイル数はウィンドウズのシステムリソー



スにより制限されるが、10数枚程度は開くことができる。

通常のエディターとしてだけでなく、FEPと組み合わせれば、軽快な操作のワープロとしても十分に機能する。ただしその場合は、強力なFEPと組み合わせることが条件になってくるぞ。

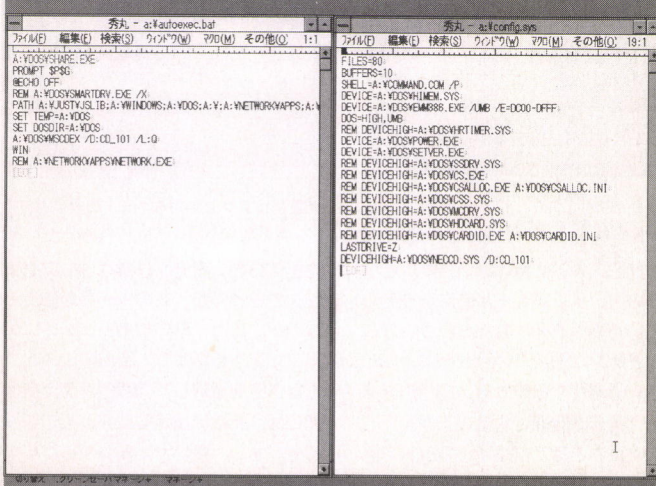
このソフトもシェアウェアだから、継続して使用するには代金を払わなくてはならない。ニフティサーブの送金代行システムを利用するか、『INSTALL.TXT』を読んで、指定されている銀行講座に代金を振り込むようにしましょう。ひとつ持っている、ワープロにもなるし、デバイスドライバーの登録などもできて、何かと便利なのがエディターなんだよね。



ウィンドウズ 95 対応版

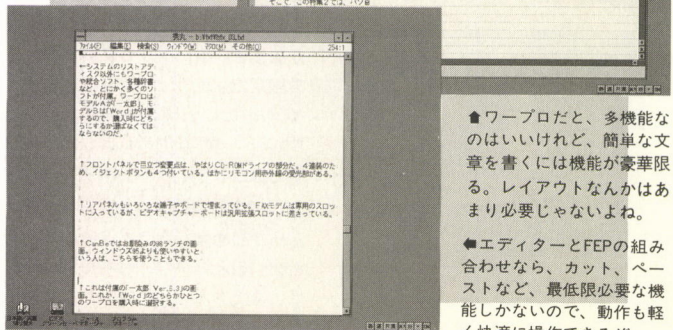
◆ニフティサーブ上には、ウィンドウズ95対応のベータ版がアップされている。

AUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSの書き換えに



◆ユーザーズメモリーの空き容量を増やしたり、新しく周辺機器を増加する場合は、エディターを使ってAUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSを書き換える必要がある。

MS-IMEと組み合わせてワープロに



◆ワープロだと、多機能なのはいいけれど、簡単な文章を書くには機能が豪華限る。レイアウトなんかはあまり必要じゃないよね。

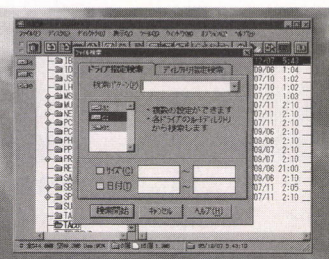
◆エディターとFEPの組み合わせなら、カット、ペーストなど、最低限必要な機能しかないで、動作も軽く快適に操作できるぞ。

卓駆★

●ウィンドウズ(3.1, 95) ●ユーティリティー
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥TAC210.LZH

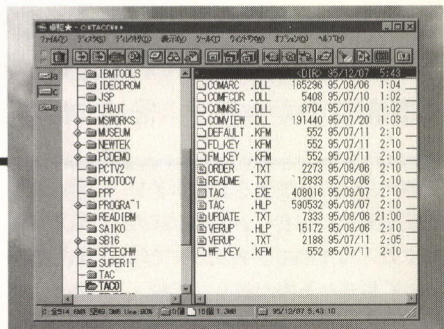
卓駆★(タック)は、ウィンドウズ95にも対応した高機能ファイル管理ツールだ。DOSで定番のファイル管理ツール機能と操作性を引き継ぎ、ウィンドウズならではの機能を豊富に揃えている。超便利ツールだ。

◆ファイルの検索機能も結構充実。ドライブ指定もあたりまえ。



さてさて、超便利と噂の卓駆★をインストールしてみよう。インストールに必要なディスクの空き容量は、約1.5メガバイトほど。圧縮ファイルのTAC210.LZHを適当なディレクトリに解凍する

と、解凍されたファイル群の中に、COMINST.EXEというファイルがあると思うので、これをダブルクリックすると自動的にインストールが開始される。インストールが終了したら、あとはもう簡単。起動用のアイコン



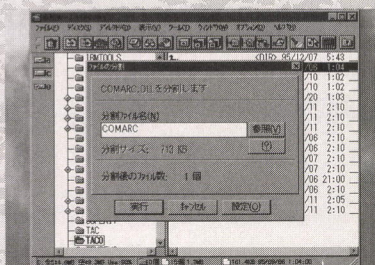
をダブルクリックして立ち上げるだけ。この卓駆★は一見するとWin95用のエクスプローラー風だ。

卓駆★の便利機能

ファイル管理

マウスによるドラッグ&ドロップでファイルのコピーや移動が簡単に行なえ、ファイルもすべてアイコン表示される。また、ファイルの分割と結合もワンタッチで行なえるぞ。また、ファイル復活プログラムを実行すると、謝って消えてしまったファイルも復活してくれる。さらに、ファイル検索機能も充実していて、ドライブ指定とディレクトリ指

定の2通りの検索方法を選ぶことができるようになってい。設定できる項目も細かく用意されていて、複数のドライブを設定したり、ファイルサイズや、日付も設定可能だ。

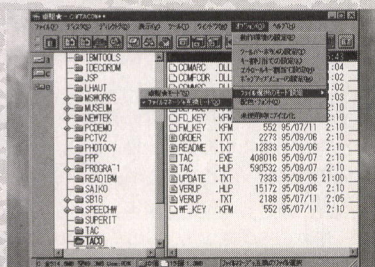


◆ディレクトリ指定による検索では、参照ボタンでサブディレクトリを参照するかを選べる

インターフェイス

卓駆★の特徴として、その洗練されたインターフェイスには定評がある。DOSのファイル管理ツールでお馴染みのワンキーでのコマンド実行ができたり、マウスの右ボタンによるポップアップメニューは、ツールバーをメニュー化したような使い方ができる。また、ファイル操作も卓駆★方式とファイルマネージャ方式から使い慣れたものを調べるよう

になっているのもありがたいのだ。そして、初期設定のままでも使いやすいのに、キーボード、ツールバー、ポップアップメニューのカスタマイズもできるようになっている。



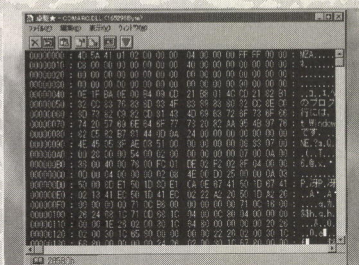
◆やっぱり、卓駆★の特徴的なインターフェイスはこのポップアップメニューかな？

内部ビューアー

卓駆★には内部ビューアーとして、テキストビューアー、ビットマップビューアー、バイナリビューアー、アーカイブツールが用意されている。テキストビューアーやビットマップビューアーでは、表示中のファイルをクリップボードへコピーしたり、ちょっとした編集作業もすることができる。バイナリビューアーはその名の通りプログラムファイル

を編集できちゃう上級者向けツール。アーカイブツールでは、ファイルの圧縮・解凍はもちろん、アーカイブファイルを開覧したり、ソートすることもできちゃうんだよね。

◆ビットマップビューアーでは、モードを選ぶことで、画像の表示サイズなどを指定できるぞ。

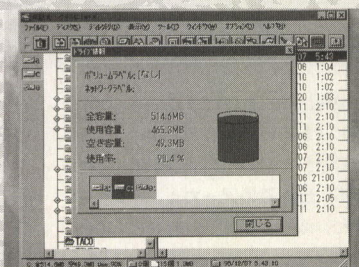


ディスク管理

ディスク管理機能が充実しているのも卓駆★ならではの感じかな？ ディスクメニューから、フロッピーディスクの複写を選択すると、ウィンドウズのファイルマネージャーの機能が呼び出されて、フロッピーディスクのコピーが行なわれる。フォーマットも同様に行なうことができるぞ。いちいちファイルマネージャーに戻らなくてよいので、これ

は便利でしょう。そして、ディレクトリメニューからドライブ情報を選ぶと、ボリュームラベル、ディスクの全容量、使用容量、空き容量、使用率などの詳細情報が表示される。

◆ウィンドウズ標準の機能呼び出ししているので、見かけはなんのへんてつもないでしょ。



シェアウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

WinZip

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC 2 ¥ONLINE ¥WIN
¥WINZIP5A.LZH

複数の圧縮形式をこなしまくっちゃう、圧縮・解凍プログラムがこいつだ。ウィンドウズ動いてくれる上に、便利な機能も装備しているのだ。どんな機能なのかって？ そいつは本文を読めばわかるようになってるぜ。

世の中では、さまざまなタイプの圧縮形式に出会う。大手や草の根など、日本のネットワークでは、「LHA」形式が基本だろう。だが、最近ではインターネットの流行で、「ZIP」や「ARC」などの形式に出会う率も増えてきている。これらは、日本ではそれほどでもないが、海外では結構標準的な圧縮形式なんだ。世界のフリー、シェアウェア集なんかだと、こいつらを見かけることがあるよね。

さて、それらの解凍であります。みんなはどんなソフトを使っているのだろう。「LHA」だと、これまでのMS-DOS用が中心かな。そのほかの圧縮形式でも、解凍・圧縮用のソフトは基本的なMS-DOS

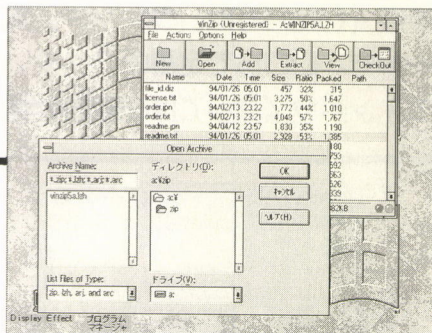
用のものが、ネット上にアップされていることが多い。やはり、これらを使っている人が多いことだろう。でも、もうウィンドウズ95という新しいOSも発売されているし、それだけでなくウィンドウズ3.1を使っている人は大勢いるはず。いつまでもMS-DOS用のソフトばかりでは、いちいちウィンドウズを終了するか、MS-DOSモードに入らなくてはならないよね。でも、「WinZip」さえあれば、それらの処理は完全にウィンドウズ上だけで行うことができるぞ。

それも、単純に圧縮とか解凍ができるだけではなくて、下に挙げたような、加える、取り出す、中だけ見ちゃう、なん

て、ちょっとイイ3つの機能を持っているんだ。実際にどのように使うのかは、個別に紹介しているから見てね。

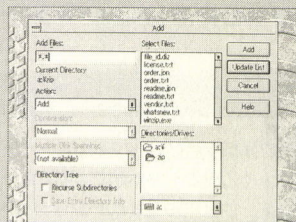
セットアップは、任意のディレクトリに解凍し、「EXE」ファイルプログラムマネージャで登録

するだけ。また、代金をちゃんと払えば、P&Aシェアウェアが日本語のサポートをしてくれるぞ。



加える

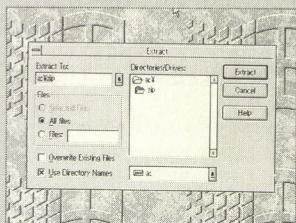
この機能は、ファイルをダウンロードした人が使うよりは、ファイルをアップロードする人が使うことのほうが多いかも知れない。いくつかのファイルをまとめて圧縮して、さあアップロードしようというときに、追加しなくてはならないモノが見つかった。そんなときに便利なのが、この追加機能



だ。全体を解凍しないで、必要なファイルを圧縮ファイルに追加してしまうのだ。すごいねえ。

取り出す

この圧縮ファイルの中の、ひとつのプログラムだけ欲しいんだけどなあ、というときに使えちゃうのが、この取り出すという機能。上に挙げた中だけ見ちゃうのように、いくつかのファイルが一緒になって圧縮されているのに、その中の必要なファイルだけ取り出して解凍してしまう、ということ

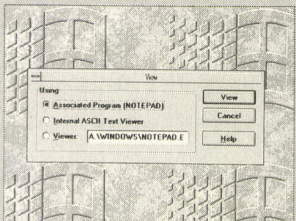


だ。前に解凍したファイルのうち、ひとつだけ壊れたものがあるので修復する、なんてときに使えるね。

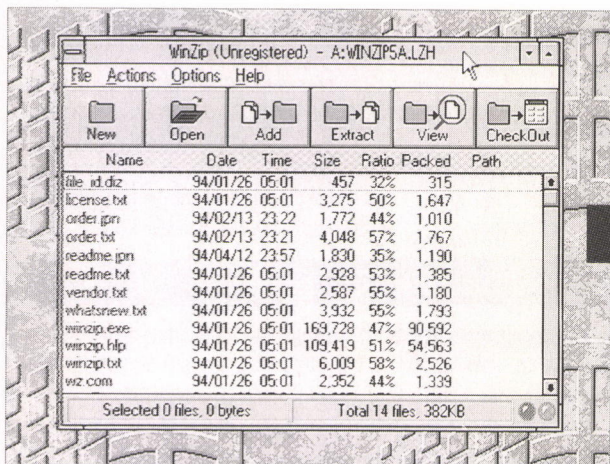
中だけ見ちゃう

パソコン通信などで手に入れた圧縮してあるファイルには、1本のプログラムしか入っていないということは少ない。単なる画像データであったにしても、描いたひとのメッセージの書いてある、ヘッダーが入っていたりする。

それらを解凍することなく、中身を見ることができるとこの機



能だ。ファイル名だけではなくて、完全にテキストファイルなどの中身を見てしまうことができるわけ。



アーカイブ形式の見分け方

世界には、さまざまなタイプの圧縮形式があります。これを、カタカナでいうと、アーカイブ形式となります。日本でのアーカイブ形式の標準といえば、本文でも触れましたがやはり「LHA」でしょうか。「LZH」

という拡張子を持つファイルは、この形式で圧縮されたモノです。

だが本文の通り、海外ではこれ以外にも使われるアーカイブ形式があり「ZIP」は「ZIP」という拡張子を持ち、「ARC」は「ARC」です。

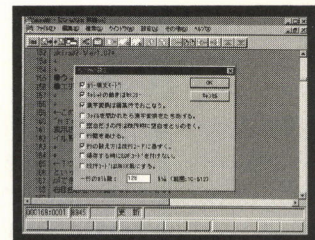
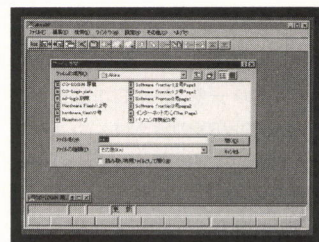
akira32 Ver1.13C

●ウィンドウズ95 ●エディター
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥AK32107.LZH

この「akira32」は、ウィンドウズ95専用に作られたエディターである。このツールをインストールする前にプログラムを収納するディレクトリーを作成する必要がある。そして、ディレクトリーにファイルをコピーして、解凍すればいい。

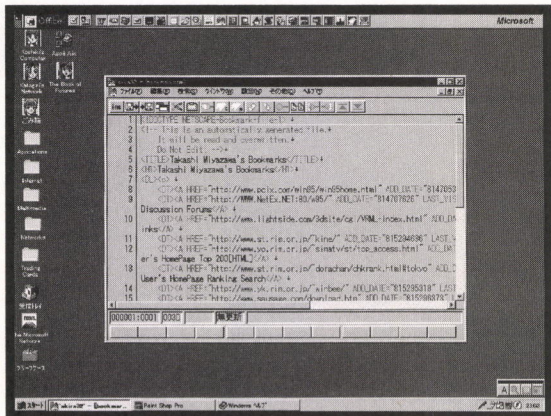
プログラムの起動は、「ak32」というアイコンをクリックすると起動する。必要ならば、ショートカットキーを作成してデスクトップに貼り付けておくのも手だ。このツールの特徴は、ウィンドウズ95標準の256文字という長いファイル名でファイルの管理ができること。今までは、ファイル名8文字+拡張子3文字でファイルを作成しなければならなかったけど、このロングファイル名になったことで、「CD-Login 3号原稿.TXT」というようなわかりやすいファイル名で保存できる。あと、メニューツールなどのカスタマイズが簡単にできることも特徴だ。文字の色や作業領域の色も変更したりできるので、自分にあった作業環境がで

きるのもポイントかな。なお、この「akira32」もシェアウェアなので、継続して使用する場合は登録料として2900円支払う必要がある。送金方法はニフティサーブやPC-VANの送金代行システムが利用できる。これに関する詳しいことは、添付されているドキュメントファイルを読んでほしい。



◆ウィンドウズ95専用なので、256文字といった長いファイル名で登録することができるし、ツールバーの位置も上下左右自由自在に移動することができる。

◆このツールの特徴は、インターネットでよく使われるHTMLの書式が入力されると、その部分だけ赤色で表示される。また、オプションファイルを組み込めば、HTMLエディターにもなるのだ。



Super It

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥SUPERIT.LZH

「Super It」は、パソコンの画面上にペタペタと張り付けて使用する、メモ用紙のような、デスクトップ電子掲示板ツールだ。

Super Itは、複数のメモから構成されていて、ツールボタンをクリックすることで、前や、うしろのページに自由にめくることができる。また、自動スクロールボタ

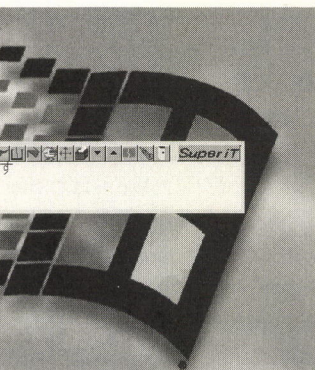
ンをクリックすれば、メモの各ページを自動的に表示させることもできるのだ。さらに、掲示板の内容は指定した時間毎に自動的に保存されるようになっているので、いちいちセーブをしなくてもよくなっている。と、まあここまでの説明だと、単なるメモか、ということになってしまうかもしれないけど、Super Itが電子掲示板たるゆえんをこれから紹介しよう。まず、書いたメモが横にスクロールしちゃうのだ、すごいでしょ。まるで電子

◆これが、表示画面だ。いかにもメモといった感じ。かなり高機能。

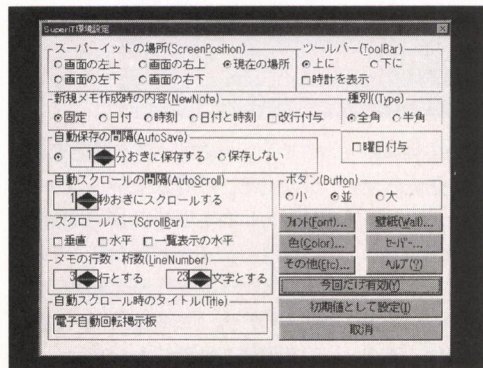
掲示板なのだ。文字がピカピカと点滅しながら横に流れるさまは駅前の電子掲示板でしょ。

Super Itをインストールするには、まず圧縮ファイルを同一ディレクトリー内に解凍し、INSTALL.EXEを実行するだけ。これだけで、インストーラーが自動的に必要なファイルを必要な場所にコピーしてくれるので、安心してほしい。

インストールが終わったら、早速使ってみよう。使い方はいたって簡単。アイコンをダブルクリッ



クして起動させたら、メモパット上に「新しいメモです」という文字列が表示される。で、ここに何か書き込むだけで作業終了。まったくのメモでしょ？ これを何枚も書き込んで、スクロールさせると、掲示板みたいに、メモの内容がスクロール表示されるという寸法だ。忘れっぽい人には重宝するかもね。



◆環境設定画面。ここでは、けっこう詳細な設定ができるぞ。

シェアウェア

ウィンドウズ95

エディター

シェアウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

Coffee break

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC 2 ¥ONLINE ¥WIN ¥CB100.LZH

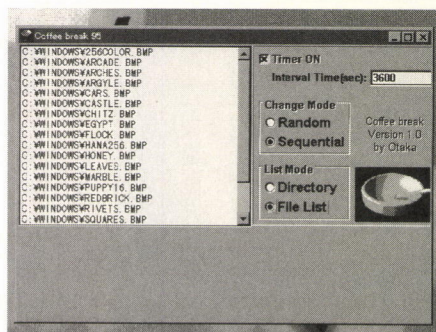
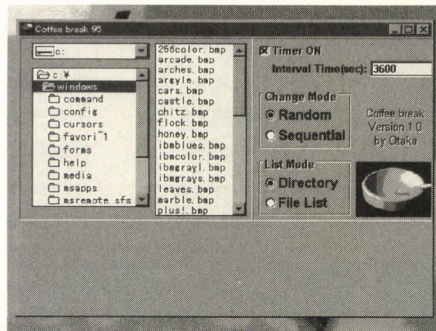
「Coffee break」はいわゆる壁紙チェンジャーツールなのだ。しかしコイツは従来の壁紙チェンジャーにありがちな不満点を徹底的に解消するという、作者のものすごい意気込みが感じられるものだ。

「Coffee break」の機能としては、手動による壁紙チェンジ機能、タイマーによる自動壁紙チェンジ機能、起動時に壁紙チェンジを行ない、プログラム自体はすぐに終了する、自動終了機能だ。タイマーチェンジ機能は、一定時間おきに自動的に壁紙を変える機能で、インターバルタイムは自由に設定できる。壁紙にするファイルは、ビットマップファイルのに入った任意のディレクトリーを設定するか、あらかじめ任意のビットマップファイルを登録した、ファイルリス

トを選択することができる。自動終了機能では、他のほとんどの壁紙チェンジャーのように、終了時に壁紙チェンジをするのではなく、起動時に壁紙チェンジを行なうため、デスクトップ上にアイコンが残ったり、ウィンドウズ95のタスクバーの中に登録されたり、ということがないのだ。

ソフトのインストール方法は、まず、圧縮ファイルを解凍するとCB.EXE、CB.INI、CB.TXT、CB.LST、THREED.VBXの5つのファイルがあらわれる。このうちTHREED.VBX以外のファイルは適当なディレクトリーを作ってコピーし、THREED.VBXのほうは、ウィンドウズのシステムディレクトリーにコピーしよう。また、この他に、VBRJP200.DLLというファイルも

必要になるので、持っていないという人は、CD-ROMからコピーしてほしい。インストールさえ、無事にこなせたらあとは楽勝でしょ。アイコンをダブルクリックして立ち上げるだけ、バンバンいろんな壁紙に変えてみよう。



◆これが操作画面だ。いってシンプルでしょ？ しかし、見かけはシンプルでも機能は練りに練られた、使い勝手のよいものに仕上がっているのだ。右下の、タバコに灰皿は何？

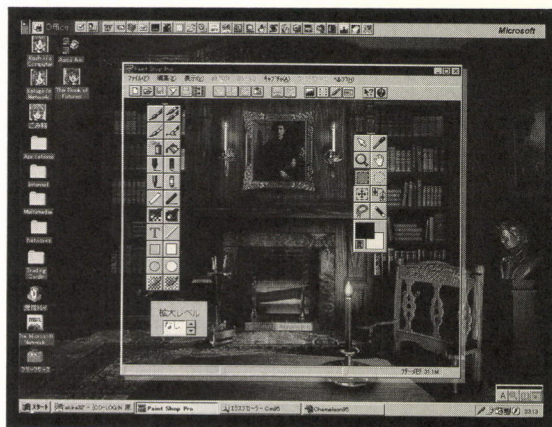
◆リストモードでファイルリストかディレクトリーを選ぶ。オススメの使いかたとしては、自分の好きな画像のファイルリストを作ってシーケンシャル表示させるのがいいんじゃない？

カメレオン95

●ウィンドウズ95 ●壁紙透過ツール
●DISC 2 ¥ONLINE ¥WIN ¥CM95 040.LZH

この「カメレオン95」は、ウィンドウズ95用の壁紙透過ツールだ。壁紙透過ツールといってもピンとこないと思うので、ここで簡単に解説しておこう。ウィンドウズのデスクトップに壁紙と呼ばれる画像データを貼り付けられるのは、みんな知っているよね。でも、ウィンドウズを表示させるとお気に入りの壁紙が隠れてしまう。できればウィンドウズを開いた状態でも壁

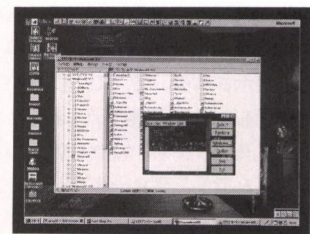
紙が見れたらいいな、という考えでできたのが、この「カメレオン」というツールなのだ。右の画面写真を見るとわかるように、ウィンドウズを開いているにもかかわらず、そのうしろにある壁紙が表示されている。ソフトのインストールは、ファイルを解凍すれば実行プログラムが作成されるので、手動で立ち上げるかスタートアッププログラムとして登録しておく、起動時に常駐させるということもできる。また、このツールは自動的にウィンドウズを透過させるわけではないので、透過するウィンドウを指定する必要があるぞ。そのやり方は、まず「CM95」というファイルを起動する。すると、「カメレオン95」のメイン画面が表示される。次に「SELECT」ボタンを押すと、現



◆パッと見たただけだとよくわからないかもしれないけど、アプリケーションのウィンドウのところろが透けるという入りの壁紙がウィンドウで隠れることはなくなるぞ。

在開いているウィンドウの縁に赤いラインが追加される。透過させたいウィンドウに合わせ、クリックすれば設定完了だ。透過させたウィンドウがエディターなど、ウィンドウの中に複数のウィンドウを表示させている場合は、その

ウィンドウのサイズを変更する必要がある。それは、「カメレオン95」は、カレントウィンドウのみ壁紙透過を行なうからなのだ。カレントウィンドウ以外も透過させるには、「カメレオン調教キット」を別途用意する必要があるぞ。



◆スクリーントーン機能を使えば、壁紙にマスクをかけることも可能。

CDicon

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥CDICON11.LZH

仕事やゲームをしながらCDは聞きたいけれど、画面はあまり広くないから、場所を取られるのは嫌だな。なんて思っている人は、少なくないだろう。なぜって、実際に音楽CD再生ユーティリティを立ちあげると、操作パネルや

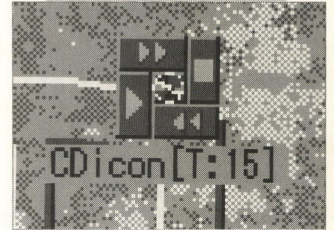
タイムカウンターなどで、ちょっとした大きくなってしまふよね。最少化でアイコンにしておいても、実際に操作をすると、もとに戻さないとやっぱりどうしようもない。結局CDプレーヤー用のスペースが必要になるわけだ。しょうがないから、あきらめるしかないのかなあ? どうなんだろ?

使用するという方法と、もうひとつはこの“CDIcon”を使う方法だ。

まずは、右の画面を見てもらおう。このアイコンたったひとつだけ、“CDIcon”のすべては本当にこれだけなのだ。当然、普通のアイコンと同じように位置も自由。何より肝心な操作だが、これは、アイコン上の各スイッチを押すことで行われる。よく見ると、再生、停止、早送り、巻き戻しのスイッチがあるでしょ。ただし、普通とちょっと違うのが、右クリックで選択するということだ。左クリックしても“移動”や“終了”のメニューが開くだけで、演奏にはまったく関係ないぞ。

だが、この小ささのためか、演奏順などのプログラミングはできない。CDの中に収録されている順

本当にこれしかありません

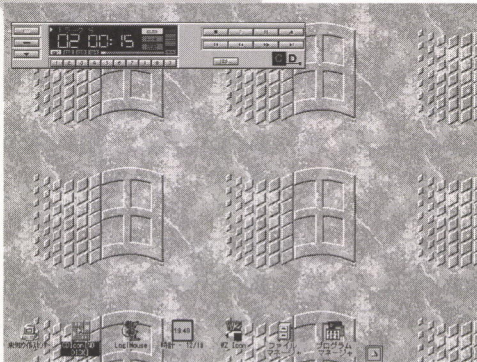


▲アイコンひとつで、操作が完全に行えるなんて、ちっちゃくてヤルやつでしょ。

番に演奏するだけだ。だが、最後の曲が終わると最初の曲に戻るの、エンドレスで聞くことはできるから平気かもしれないな。

セットアップも簡単だ。解凍したファイルを任意のディレクトリに入れ、“EXE”ファイルをプログラムマネージャーで登録しよう。

ツツはこう



さて、この問題に対応するには、ふたつの方法がある。まずは、でかい画面のディスプレイを買って、画面モードをより高精度に切り替えて

◆DOS/Vのサウンドプラスター用のもの。一般的なサイズだ。

Space Hound

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥SPACE170.LZH

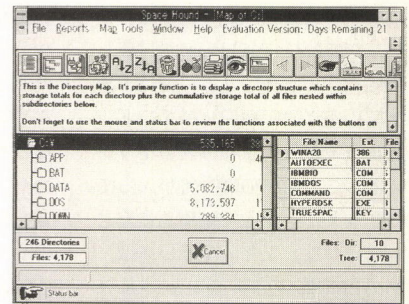
現在、ハードディスクは大容量のものがガンガン安くなってきていて、容量が不足してきたら節約するより買い足したほうがいくらかいになってきた。それだけ、どんどん値段が下がってきている訳なんだけれど、そのためにその数メガバイトの扱いが、ぞんざいになってはいないかな。つまり、なにかソフトをインストールしたときにできたような、拡張子だけ

が変わっているバックアップファイルが残っていると、違うディレクトリに同じファイルが入っていたりとか、ちょっとした容量のムダがあるんじゃないか。ひとつひとつの大きさはたいしたことではないが、たくさんあれば、総合的な容量は大きくなってしまふ。

これを解決するには、ハードディスクの中身を調べればいいのか。それも、そんなソフトがあればいい。というわけで、こいつの出番なのだ。ハードディスクの中身を調べあげ、ファイルラーのようにすべてを表示してくれる。そして、ファイル名、拡張子、

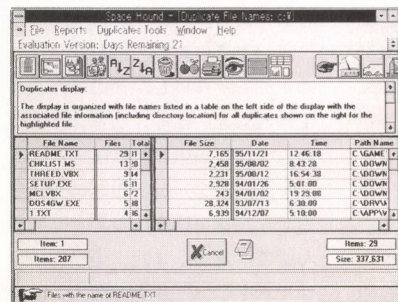
◆ディレクトリーごとの容量を計算してくれるというのは、けっこう便利だよな。

サイズ、タイムスタンプ、場所と、様々な項目でソートができるのだ。重複しているファイルだけをピックアップしたりもできる。さらに、テキストファイルやビットマップファイルなどの内容の確認もできるから、削除しているファイルかどうかの識別も簡単だ。高性能のファイラーとしても使えるかもしれないな。ただし、海外のソフトなのでコマンドがちょっとわかりづらいことがあるかもしれないが、代金を払うと、このソフトの日本での管理を行なっているP & Aシェアウェアから日本語のテクニカルサポートを受け



られるので、早く払ってしまう。本当に、便利なんだから、使って損はない。

こんなに使えて便利なソフトなのに、セットアップは簡単だ。解凍してできたファイルを好きなディレクトリにおいてその中の、“SPACEHND.EXE”をプログラムマネージャーで登録すれば使えるという、毎度のものである。読むと大変そうだけど、ヤレば簡単だぞ。



◆同じ名前のファイルを持つファイルが、いくつあるのかを数えてくれる。重複を防ごう。

シェアウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

シェアウェア

ウィンドウズ

ユーティリティ

HT-UnInstaller

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥HTUNIN10.LZH

MS-DOSのソフトは、インストールしたあとにハードディスクから削除するときは、基本的にそのプログラムが入っているディレクトリを削除すればよいというのが普通だ。一方、ウィンドウズのソフトをインストールすると、ウィンドウズのディレクトリに必要なファイルを追加してしまう。「INI」や「DLL」といった拡張子を持ったファイルがその代表的なモノだ。これらのため、ハードディス

クからのウィンドウズのソフトの削減がめんどうになっている。ひとつひとつのファイルサイズは小さいことのないものの、チリも積もれば山になるというコトワザもあるので、ほうっておくわけにもいかないよね。ソフトに削除用のプログラムが添付しているモノもあるが、すべてにというわけでもない。雑誌の付録に収録しているような、ソフトのお試しモノならば、なおさらのことといえる。

さあ、整理しましょう

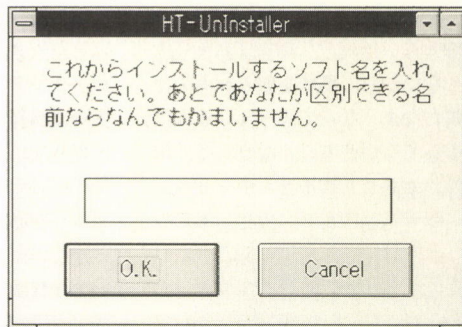


こうした問題を解決するために役に立つのが、アンインストーラー。世の中には、いく

●操作は簡単。何かソフトをインストールする前に起動するだけ。

■ここでは、別に正式なソフト名が必要なわけではない。単なる識別用だ。

つか存在すると思うが、ここで紹介するのは、ソフトをインストールする前のウィンドウズのディレクトリとシステムディレクトリの状態を記録しておき、インストール後と比較することによって、そこに追加されたファイルを検出するタイプ。検出されたファイル一覧を出力してくれるし、それらを削除したりファイル名を変えることもできるぞ。ただし、もしかしたらそのファイルをほかのソフトが使っている可能性もある。検出されたファイルは、とりえず名前



を変更するだけにしておいて、しばらく様子を見たほうがいい。あとでエラーが出た場合にはファイルを元に戻し、なにもないようであれば、削除してしまおう。

セットアップは、任意のディレクトリで解凍してプログラムマネージャーに登録するという、簡単なもの。ただしVBRJP200.DLLというファイルが必要だぞ。

TYOTTO

●ウィンドウズ ●ユーティリティ
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥TYOTTO12.LZH

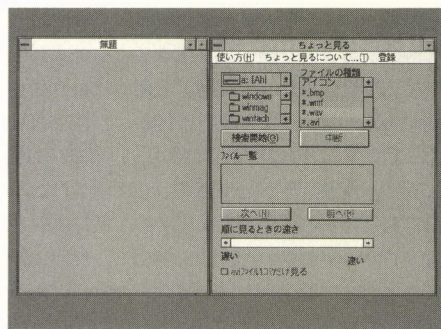
この本もそうだけど、最近のパソコン雑誌にはCD-ROMが付属していることが多いよね。何誌も買っていると、CD-ROMがドンドン貯まってきちゃうわけだ。そういえば、このCD-ROMに何が入ってたかな？ とかって結構あるんじゃないかな。また、そういえば、あのBMP形式の画像ファイルはどこに入れたかわかんない、なんてこともあるだろう。

そんなときに、あると便利なのがこのツール「tyotto」だ。その名の通り、BMP形式の画像ファイルやWAVファイル、AVIファイルなどをちょっとだけ見るためのものだ。この「tyotto」を使うと、指定したドライブから指定した形式のファイルを検索して、それらを次々と見ることができの。検索可能なのは、上記のほかにもアイコンやウィンドウメタファイル、

■これがメインの画面だ。左がリストで、右ウィンドウで検索ファイルを指定。

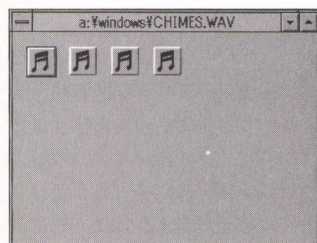
フォントなんかも含まれているのだ。

BMPファイルを指定すると、画像を表示し、ダブルクリックでペイントブラシを起動して絵をエディットできる。また、WAVファイルを指定すれば、音を聞くことが、AVIファイルは動画をみることができの。また、アイコンはアイコンエディターでエディットできるようにもなっているのだ。これらの機能は特にファイル名を入れなくてもいいが、ファイル名を指定して検索させることもできるので、特定のファイルを検索させた上で、内容を確認

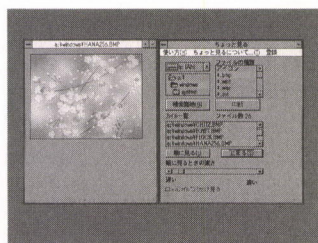


という作業が一発でできちゃうというわけ。

インストールは、適当なディレクトリを作成し、そこで解凍してやればオーケー。なお、使用に際しては、VBRJP200.DLLというファイルをウィンドウズのシステムディレクトリにコピーしておく必要がある。また、送金方法はテキストファイルを参照のこと。



■WAVファイルの場合はアイコンで表示。クリックすると、音が鳴るのだ。



■BMPファイルを指定して検索させると、こんな感じでリストアップする。

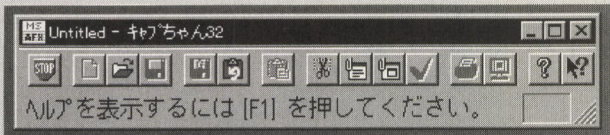
キャプちゃん for Win32

●ウィンドウズ95 ●キャプチャーツール
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥CAPT133.LZH

ウィンドウズ環境になって何がよくなったかという、やっぱり表示している画面を取り込んでグラフィックツールなどで加工できるってことだね。でも、従来ウィンドウズでのキャプチャーは、一度「クリップボード」というアプリケーションを経由してほかのアプリケーションに貼り付けるといった感じなので、慣れるまで意外

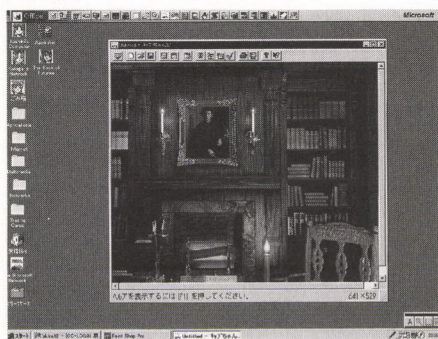
と面倒な作業だった。その面倒をなくすためにキャプチャーツールというものが登場したわけだ。この「キャプちゃん for Win32」は、タイトル通り、32ビット版のキャプチャーツール。32ビット用ということなので、ウィンドウズ95または、ウィンドウズNTでしか利用できない。3.1ユーザーの人は、下の「Captue It!」を使ってほしい。

さて、このツールを解凍すれば、実行ファイルを生成してくれるので、「CAPT32.EXE」を起動するだけでいい。すると、右上のようなツールバーが表示されるのだ。これがこのソフトのメインにあたる部分だ。画面を取り込むキャプチャーを行なうには、ハサミのボタンを押す。すると、マウスカーソルが十字になるので、取り込みたい部分をドラッグして範囲指定するだけでいい。あとは、この画像を保存するなら保存のボタンを押してファイルをセーブす



で、フロッピーディスクのボタンを押して、画像を保存すればいいのだ。また、クリップボードに取り込んだ画像を「キャプちゃん」のキャンバスに貼り付けるといった便利な機能も持っているのだ。

ればいいのだ。また、このツールはシェアウェアなので、継続して試用する場合は、ニフティサーブのシェアウェア代行システム(GOSOKIN)へ行ってツールの登録料として1500円を作者に支払うこと。でも、この支払い方法は、クレジットカード決算の人しかできないので注意しようね。



◆画面キャプチャーは、画面全体以外にある部分だけ抜き出す範囲指定もできる。

るのだ。これがこのソフトのメインにあたる部分だ。画面を取り込むキャプチャーを行なうには、ハサミのボタンを押す。すると、マウスカーソルが十字になるので、取り込みたい部分をドラッグして範囲指定するだけでいい。あとは、この画像を保存するなら保存のボタンを押してファイルをセーブす

ればいいのだ。また、このツールはシェアウェアなので、継続して試用する場合は、ニフティサーブのシェアウェア代行システム(GOSOKIN)へ行ってツールの登録料として1500円を作者に支払うこと。でも、この支払い方法は、クレジットカード決算の人しかできないので注意しようね。

Capture It! Ver2.5

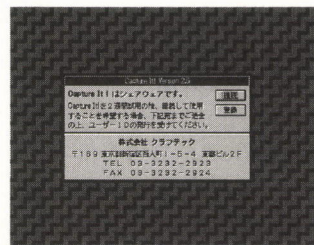
●ウィンドウズ ●キャプチャーツール
●DISC2 ¥ONLINE ¥WIN ¥CAPT252.LZH

こちらはウィンドウズ3.1用のキャプチャーツール「Capture It!」だ。基本的には上の「キャプちゃん」と同じでウィンドウズの画面をダイレクトにBMP形式に変換してくれるありがたいツールだ。ソフトを解凍すると、実行プログラムが作成されるので、面倒なセットアップは一切ない。しかし、プログラムマネージャにアイコン

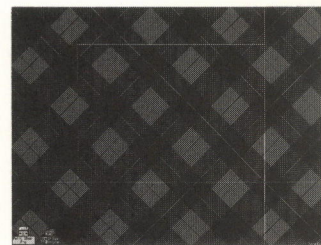
登録されないので、頻繁に使うのならファイルマネージャを開き、「Capture It!」の実行ファイルをプログラムマネージャのウィンドウに登録する必要があるぞ。

さて、「Capture It!」を起動すると、5つのボタンがついたランチャーが立ち上がる。ここで画面の取り込みを行なうのだけど、このツールには2つのモードが用意されている。まず、ウィンドウ画面の一部分を選択して、その部分だけ抜き出す範囲指定。これはハサミのボタンを選択して、取り込みたい場所にマウスを合

◆スナップショットと呼ばれる時間を指定して画面を取り込む機能もあるぞ。



◆「Capture It! Pro」というタイトルで、パッケージ販売もしているのだ。

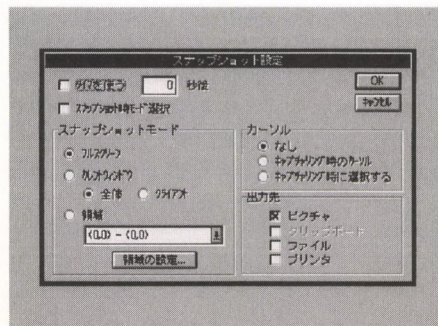


◆キャプチャー時にどのくらいのサイズの画像を取り込んでいるか確認できる。

わせ、ドラッグして範囲を設定する。マウスのボタンを離せば、範囲の指定が終わり、取り込んだ画面が表示される。あとは取り込んだ画像を保存すれば作業終了。次にスナップショットというモードだ。たとえば、動画データを取り込むなど、動きのあるものをキャ

プチャーするとき役に立つかも。また、取り込んだ画面にマウスカーソルを表示させないということもできる。

さて、このツールもシェアウェアということなので、登録料として4000円を作者に支払う必要がある。送金の方法は、ニフティサーブのシェアウェア代行サービスのほかにも銀行振り込みでも支払いが可能になっている。



シェアウェア

ウィンドウズ95

キャプチャーツール

シェアウェア

ウィンドウズ

キャプチャーツール

Ultimate Paper Craft

組み立て紙模型DX

バンツァー編集部協力

全世界青年男子待望世界最強王虎完全再現

いやー、もう生きてよかった！ と思える、この紙のディテール。そう、あの伝説のコーナーを、今回、再現してみました!! しかも、今回は第2次世界大戦中最強と言われた、あの戦車がモデルだ!!!!

今回、設計図は収録していないんだけど、一応、復活だ!! といっても、もう、みんな覚えていないかな? かつてのログイン本誌には、パソコンや潜水艦、アリ、など、いろんなものを紙だけで作るという、伝説の紙模型のページがあったんだよね。なんていうのかなあ、こうワザみたいなのが感じられるページだったんだけど、短期連載でなくなっちゃったんだな。そんなわけで、新しくログインを読んだ人たちに、当時の感動を知ってもらいたいと思って企画したのが、組み立て紙模型DXとい

う、このページなのである。

今回、堂々と“DX”と付くだけあり、作品のデキはかつての連載以上の、とんでもないものにしてください、と制作者の方に依頼した。しかも、モデルとして選んだのは、DXの名にふさわしいものということで、第2次世界大戦中、連合国側を恐怖のずんどこに陥れ、世界最強の戦車と言われた、ナチスドイツの重戦車、ケーニヒスティーガーだ!! さらに!! 世間でもよく話題に上がるヘンシェル砲塔タイプではなく、ごく少数しか存在しない、ポルシェ砲塔、すなわ



ち初期型モデルなのである!!

くくく。たまらんでしょ? ビリビリくるでしょ? すぐにも組み立てたい気持ちはわかる。でも、今回は残念なことに、ランタイム版なんだよね。読むだけ、ってやつだ。今回の記事のモデルは

1回のみ制作の、ワンオフモデルというわけ。いいでげしょ? だいたい、市販のものはないしね。

とりあえず、このケーニヒスティーガーを知らないたわけものは、下のコラムでそれがなんたるかを知って欲しい。話はそれからだ。

PzKpfw VII (Sb Kfz182)

Ausführung B Porsch turret

左の戦車は、一般的にケーニヒスティーガー、またはキングタイガーと呼ばれているが、正式な名称を上書きしておいた。略すると、6号戦車B型、だな。ティーガーの後継のため、ティーガーIIと呼んだりもする。この戦車は71口径8.8センチメー

トルの、当時としては大型の砲塔を搭載した重戦車で、1994年1月から1945年3月までに計486輛が生産された。内、最初の50輛はポルシェ社が開発した、前面が曲面で構成されている砲塔を搭載しているのだ。今回のモデルは、この戦車なのである。



ペーパークラフトとは？

このページでは紙模型という言葉を使っているが、最近ではペーパークラフトと呼んでいることもある。まあ、簡単に言えば、紙でいろんなものを再現することなのだ。紙という材質で、どこまで実物に迫れるか、いかに曲面を再現するか、という感覚は、L型メカチューンでどこまで最高速がいくか、というヤングオート系に通じるものがある。制約が多い中で、どこまでがんばれるかの世界だね。

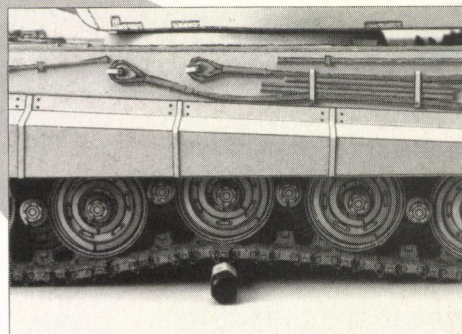
だから、プラモデルで作ればいいじゃん、という話とは根本的な部分で違うのだ。別に空き瓶の中に船を作らなくたっていいじゃん、とポトルシップを作っている人と言っているような感じかな。だから、紙模型というものは、仕上がりが楽しみなんだけど、そこにたどり着くまでの行程も楽しむわけ。このへんの話は右下のコラムに書いてあるので、世の面倒臭がり屋は、ぜひ読んでみてね。

さて、紙模型の恐るべきところは、いかなるパーツをも、すべて紙で作ってしまうということ。一見、当たり前のようなことだけど、たとえば、丸いもの、強度の必要なもの、といった部分も、すべて紙だけでなんとかしてしまうのだ。さすがに完全な球体を作るのは無理だが、りんごの皮を剥いた程度くらいにまでは、再現することができてしまう。すごいよね。また、そういうものを紙で作るのが、紙模型の醍醐味でもあるのだ。今回

の例だと、転輪、連結式のキャタピラ、砲塔、サスペンション、砲身、といったところは、注目してもらいたい部分である。

キャタピラは可動式だ!!

■戦車といったら、キャタピラ。しかし、紙模型といっても抜かりはない。ちゃんとケーニヒスティーガーのバターンで、しかも、連結式のため、自然な弛みも再現可能。おまけに可動式なのだ!!



あと、紙ならではの、その豊富な種類だ。大型の文房具店に行くと、質や色などの違いで、驚くほどの種類がある。こうい

た質感や色をうまく利用することによって、紙とは思えないほどのものを作ることも可能だ。実際にここに掲載したものを、そうやって作られたものなのだ。

というわけで、なんとなく簡単そうでも深い、紙模型の世界がわかってもらえたかな？



もちろん砲塔も動く!!

■戦車といったら、砲塔。砲塔が回転するからこそ、ディスプレイのしがいがあるというものだ。ポルシェ砲塔の持つ、独特の曲面構成を、あらゆる角度から楽しめるのだ。

ペーパークラフトに負けない心得

紙模型は紙だけで模型を作るわけだから、パーツ数によって、完成度が大きく変わってくる。このへんはポリゴンと似ているかな。少ないポリゴンだと、カクカクしているけど、膨大な数のポリゴンだと、より曲面が自然になってくるよね。

そんなわけで、今回はあえてパーツ数を多くし、リアルな完成を優先した。この手のは、かなりのパーツ点数なので、最初

は意気込んでいても、途中で根負けする人が非常に多い。

そんな人にアドバイスするとすれば、あまり一気に作らないほうがいいということ。毎日、少しずつ作っていくほうが、挫折することも少ないだろう。ただし、あまり間を開けるとやる気がなくなるので、継続してやるのが大切だ。とにかく、完成までの毎日の行程を、楽しみながら作ってこう。

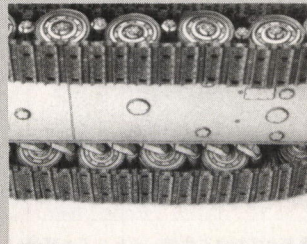
このページを本当に楽しむために

紙模型というからには、紙に描かれたパーツが必要だが、この□□グインのどこにもそんなページはない。もう何度も書いてしまったが、今回はあくまでランタイム版なのである。いやー、申しわけないねー、われわれだけ楽しんでね。でも、ナチコロタが勘弁してね。もちろん、紙模型ができて以上、設計図なるものも存在している。したがって、設計図さえ手に入れば、キミたちにも作ることができるんだけど……。これは国家の最高機密であるから、今回は公開出来ないのだ。うーん、残念、残念。

というわけで、とりあえず今回は、紙模型の世界と、その楽しさを知ってもらいたい。どうしても実際に作ってみたい人は、模型店や本屋などにも紙模型本は置いてあるので、買って作ってみよう。五重の塔などは、若者が作る模型型としては、なかなかの作品だ。要領がわかってきたら、自分でフルスクラッチに挑戦しちゃう。こうなってしまうと、もう、なんでも紙模型にできるし作り放題なわけで、実際のポルシェ砲塔の生産数、50輛を作ることも可能だ。ドイツの敗戦理由に、圧倒的に戦車の数が少なかった、というものがある

が、自分で3000輛くらい模型を作った、ああ、これだけあれば、と嘆くのも可。しかも、そんなだけ作れば、3時間で1輛のハンガーアウトが可能、屈指のマイスターになれるぞ。

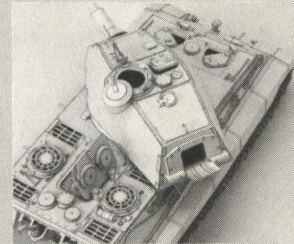
まあ、そうはいいても、自分で作るの難しいだろうなあ、と思う



可動式スイングアーム

■なんとスイングアームまでも、完全に再現！当然、転輪は上下に動くのだ。

人も多いただろう。とにかく、最初は簡単な形のものを作ってみて、だんだん曲面のあるもの、面の多いものに挑戦するといい。慣れてくれば、下の写真のような凝った部分だって、どうやって作っているかがわかってくるぞ。



開閉部分は全7カ所

■開閉する部分も多いし、ちゃんとラジエーター、ファンなども作られている。

これが究極の紙模型だ!!

紙模型の利点は、前のページでも書いたように、紙質や色を変えることができることだ。だから、いくら紙で模型を作るからといって、画用紙のような真っ白な紙で作ってしまったら、いかにも紙で作りましたという、それなりのものになってしまう。やっぱり、一般の模型同様、実物にいかにも近づけるかが、紙模型の大きなポイントだ。具体的には、最初に書いたように、作る紙の選定と、作ったあとのディテールアップかな。前のページで紹介したのは、普通に作った場合の完成品。ここでは、

紙模型の可能性として、ディテールアップについて紹介しよう。

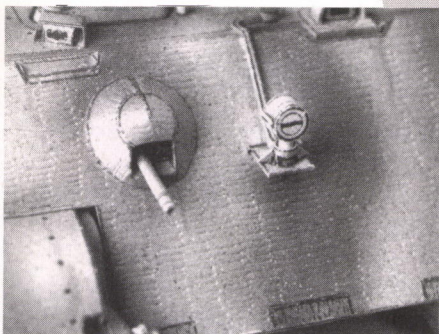
まず、紙の質だが、あまりツルツルしたものは、組んだあとで質感があまりない。ケーニヒスティーガーは68トンもある、非常に重い戦車だ。そのため機動性は当初から問題になったし、逆に前面装甲が150ミリメートルもあったため、前面を貫通した破損車両は1輛もなかったと言われている。また、1943年に車輛に磁石で張り付ける、磁性吸着地雷が開発されたため、その対応策としてツイメリットコーティングという、特殊表



面処理が施された。模型である以上、そういった事実関係を考慮して、それにふさわしい仕上がりとなる紙を、最初に選ばなくてはならない。紙の選定に3日はかけたい。

そして、色。本気で作りたいのなら、ソミュール博物館に世界でも保存状態のよいケーニヒスティーガー(ただしヘンシェル砲塔)があるので、それを見に行くのが吉。普通、資料写真はモノクロなので、資料本で何とかなるものではないからだ。まあ、あとは残念ながら

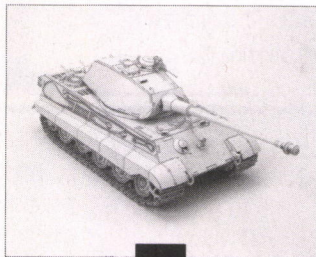
プラモデルなどのパッケージを参考にする方法かな。残念ながらこのページはモノクロなので、模型と実写写真とはそっくりなもの、実際のカラーが見せられないのが残念である。ちなみに、大戦後期では一般的な、3色のカモフラージュパターンだ。ベースの色をダークイエローにし、組んだ後からパターンの塗装を施している。模型はなんでもそうだが、塗装の仕方大きく変わるので、完成後の塗装は凝ってみたいところ。



ツイメリットコーティングもバッチリ再現!

◆感涙。この小さなひっかきキズのようなあとが、ツイメリットコーティング。第2次世界大戦のドイツ戦車には無くてはならない、重要なポイントだ。これはマイナスドライバーを紙に押しあてて再現している。

全景



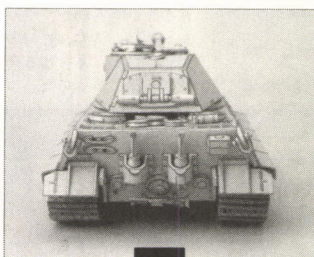
◆塗装することによって、全体が引き締まった感じがするだろう。ツイメリットコーティングの再現により、より実物に近づいたといえる。紙とは思えないよね。

フロント



◆キャタピラと転輪。どうしても細長い紙を輪にした場合は、キャタピラに不自然な感じがあるが、連結式にしたため、重みによる弛みがリアルさを増している。

リア



◆フロントから見た感じもかなりよい。きれいなディテールアップなので、ちょうどロールアウトしたばかりの車輛みたいだ。キャタピラのパターンに注目。

サイド



◆バンター系列の車体なので、リアからのショットは最高だ。斜めのカットぶりは、数あるドイツ戦車の中でも屈指の美しさを持っていると思うのだが、どうか。

必須のアイテムたち

模型はそのものが活躍した時代考証がしっかりしていないと、作っていてもおもしろくないし、ディテールアップのしようもない。詳しくなれば自分で作ってみたいくなるし、作ればもっと知りたくなるものだ。よい循環だな、こりゃ。では、どうやって調べるかというと、実はティーガーの本というのは、マジで山ほど出ているのだ。とにかく、世界で一番、徹底的に調べられている戦車だろう。いつ、どこで、だれが、どんな風に戦ったかが、各車輛調べ尽くされている。特に活躍したエースの場合は、その半生まで調べられているので、資料に関していえば、足りないどころか、全部入手するのは不可能

なほどの量が出版されているのだ。ただし、残念ながら、ここに書いたティーガーというのは、ティーガーⅠのことなのである。ティーガーⅡこと、ケーニヒスティーガーは、終戦末期に登場したこともあり、活躍した期間が非常に少ない。そのため、ケーニヒスティーガーをメインにした本は少なく、ティーガー系列のひとつとして紙面に登場することが多いのだ。

まあ、当時の状況、各戦線の話、戦車兵の体験談、といったものは知っておいて損はなく、ティーガーものの本はいろいろと目を通しておくことをおすすめする。右上の写真だと、上の段のものがそういった体験記関係だぞ。

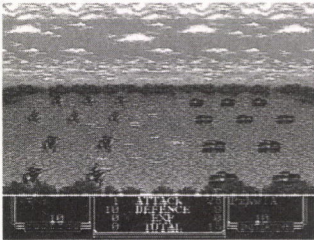


あと、ドイツ戦車模型を作る際に欠かせないのが、上の写真の下端左、「GERMAN TANKS」。これは第2次世界大戦に投入されたドイツ軍の装甲車輛を、可能な限り正しいデータで掲載した本。もう、必携も必携で、2〜3冊持っても損はない。注意して欲しいのは、英語版と翻訳版があることで、翻訳版は大日本絵画より4200円で発売されている。すぐ買おう。本以外のものも紹介しておく、ゲームではセガが発売している、「アドバンス大戦略」シリーズが大変おすすめ。メガドライブ版と、最近リメイクされた「ワールド〜」と2本あるのだが、どちらも大変お手軽に遊べて買いのソフトだ。メガドライブ版は発売が1991年ということで、そろそろ程度のいい

ものがなくなっているから、これぞ!! というミントコンディションの中古を見かけたら、その場で買っておこう。バッテリーバックアップは5年近く経っているので、保険用としていくつか買っておいたほうが安心して生活できる。

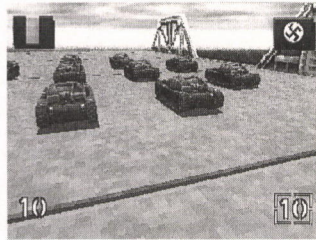
最後に、もう一度、ケーニヒスティーガーのすばらしさを書いておこう。登場が遅いので、長期の活躍はできなかったものの、東部、西部戦線での活躍は伝説的で、第2次大戦中、最強の戦車と言われているのがケーニヒスティーガーなのだ。くー、カッコいいよね。変? でも、キミたちの好きな、「星団3大モーターヘッドのひとつ、一時代に5機しか配備されなかったクバルカンの破裂の人形!!」とかと同じ感覚なんだけどな。

アドバンス大戦略



●セガ ●メガドライブ
▲メガドライブの最高傑作ソフト。1939年9月1日のポーランド侵攻から始まるこのゲームは、確実に孫の代まで遊べる。中古を見つけたら、必ず買ってこよう。

ワールドアドバンス大戦略



●セガ ●セガサターン
▲左のサターン版リメイクだが、多少、マニアックさはスポイルされた。ただし、戦闘シーンに描かれるドイツ戦車はすばらしく、これも確実に孫の代まで遊べる。

特別寄稿 松本坦克ローの俺が松本坦克ローな理由

図面を見る、スペックを暗記する、デッサンする、轢かれてみる、などなど、様々な楽しみを提供してくれるのが戦車というもの。

1973年の第4次中東戦争では、エジプト軍の使用した対戦車ミサイルの驚異的な戦果から、専門家を中心に「戦車無用論」などが唱えられ、俺自身は猛烈にその説に反対したにもかかわらず、高校のクラスメートは、誰ひとりとして感

心を示してくれないまま、ずいぶんときさびしい思いをしたものだ。幸い、戦争はイスラエル軍の勝利に終わり、対戦車ミサイルが、戦車の持つ攻撃的性格のない、基本的には守備兵器であることが明確になり、戦車は生き残った。俺自身はうれしかったが、高校のクラスメートたちは誰ひとりとしてよろこんではくれなかった。人それぞれであると思った。

最初に戦車を見たのは、自衛隊土浦武器学校でだった。あんなに土浦というところが遠いとは思わなかったの、ついでにはすっかり夕方。もちろん学校は閉まっていたが、フェンス越し、裏庭



に並んでいる戦車が見えて、俺は思わず何度もシャッターを切ったものだが、帰って現像してみるとアメリカ軍のM36で、なんで、つまんねーの、という感じだった。

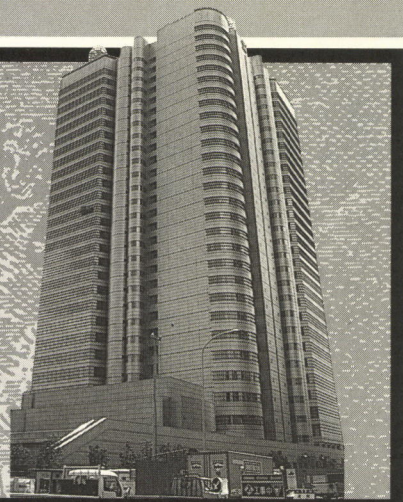
俺の好きな戦車のアングルは、砲塔を横に向けた戦車を斜めうしろから撮影したもの。いつもうしろを見たがっていたというトラウマのせいだろうが、グッとくるの。

すばらしき

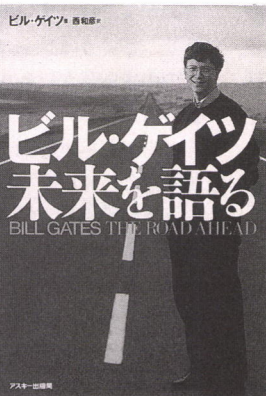
ワールド

ビル本の世界

あの人、なんつったっけ？ 大金持ちでさ、ソフトハウスの社長。なんか、でっかいメガネしてて、おたくっぽいの。ああ、ビル。ビルだビルビル。



ビル・ゲイツ 未来を語る



著者 ビル・ゲイツ
出版 アスキー出版局
価格 1800円[税込]

2、3年前からビル・ゲイツおよびマイクロソフトに関する書籍の翻訳が出はじめたが、当初は、そんなにポピュラーにはならないだろうと思われていた。なにしろ、それは裕福な家庭に生まれた、き

わめて頭のよい青年が、ハーバード大学在学中に自分のソフト会社を作り、順調に業績をのぼし、ついには世界最大のソフトメーカーを作り上げる話だからだ。大きな危機に陥ったこともなければ、熾烈な内部権力闘争もない。ビル・ゲイツを頂点とした一枚岩のソフトメーカーの成功物語では、スリルもサスペンスもない

ではないか？ というのが大方の見解だったのだ。と、はっきり言えるかどうかは疑問だが、少なくとも我々はそんな気がしていた。

しかし、やはりアメリカの作家というのはさすがだ。ほとんどビョーキ(●古い)と思えるほど対象に肉薄し、ふつつなら遠慮してしまうほどのことを遠慮会釈なしに書いてしまうのだ。

そんなビル本の世界だったが、

他人の書いたものは次のページにゆずるとして、ついに1995年12月、まさしく決定版と言えるものが登場した。これがその『ビル・ゲイツ 未来を語る』だ。決定版たるゆえんは、もちろん本人が書いたから。

この本で、これまでいろいろと書かれていた事柄が明確になるのでは？ と淡い期待を持つ人々も多いだろう。あそこのメーカーとのアレは実のところどうだったのだろう？ あるメーカーのプログラマーに世界最大のコンピューターメーカーのいろんなことを語っちゃって、それが当のコンピューターメーカーに洩れちゃって、あんなことになっちゃった件はどうなるのだろうか？ とかね。

残念ながら、都合の悪い記憶の数々はひとつも触れていないか、あるいはサラッと流しているかのいずれかなのでございます。仕方ないと言えば、仕方ないのであき

らめるとして、この本の主な内容は、タイトル通り未来、それも情報ハイウェイが描く、ネットワーク化された社会の可能性を熱っぽく語っているわけ。ちょっと月並みな未来像、という雰囲気もなきにしもあらずで、教育テレビの定番というムードもあるが、情報ハイウェイおよびインターネットの問題点やデメリットをちゃんと押さえているのはさすがっぽい。当然ですけど、かなりビジネスについての記述が多いものの、決して、成功した男が過去をふりかえって自慢し、将来についてふやけた夢物語を語っているわけではない。

むしろ、この人の場合、言ったことは実行する、という含みが行間にうかがえ、実にどうも話に迫力がある。ビルが言ってんだもんね、ということだ。ビルが言うには、などと話をしたい人にも、まあ、必読のビル本であるだろう。

コラム for ビギナー

ビル本とは？

ウィリアム・ヘンリー・ゲイツ、家族には3世と呼ばれ、一般にはビル・ゲイツ。アメリカのソフトメーカー、マイクロソフトの最高経営責任者にして、パーソナルコンピューター業界に対し、最大の影響力を持つ男。1955年10月28日、ワシントン州シアトル生まれの41歳。サソリ座でまだ

新婚ホヤホヤ。天才的プログラマー、という評価を得ているが、確実にひとりだけで作ったソフトウェアというの、各種の伝記を読む限りない。

ハーバード大学に通っていた時期と、短い期間、テキサス州アルパカーキーでソフトの仕事をした以外、ずっとシアトルで生活し、自分の会社もそこに作った。彼の会社の最大のヒット商品は、MS-DOSと呼ばれるパソコン用オペレーティングシステムで、1995年、その最新バージョン

である「ウィンドウズ95」を発売。世界中で、700万本を超える大ヒットとなったのは記憶に新しい。

総資産は、800億円とも1兆円とも言われ、アメリカ、「フォーチュン」誌において、世界最年少の億万長者とされた。伝記によると、本人はその件について、「金はない。株ならある」と語ったとか。そんなビルだけに、パソコン関係のライターが放っておくはずがなく、様々な伝記が書かれてきた。そして、そうしたビルに関

する一連の本のことを、ビル本と呼ぶようになったのだ。でも、最近あちこちで勝手に書かれて、ちょっとナーバスになってるんだってさ。





帝王の誕生

著者 スティーブン・メイン
ポール・アンドルー
出版 三田出版社
価格 2800円[税込]

本人のが登場するまで、ビル本の決定打、と思われていた本。ビル本の性格として、あとから出版されたもののほうが厚く、細かく、誤差修正がなされつつ、最新のトピックを扱っているということがある。現在、最前線で活躍している人の伝記を書くのは大変だ、ということすな。明日には何を始めるかわかんないだもんね。

さてこの「帝王の誕生」なのだが、実にまっとうな伝記物語なのです。調査は繊細でゆきとどいており、ビル・ゲイツがどこで生まれ、どう育ち、何をしてきたかが、こんちくしょーというぐらいにわかる。たとえば、あのBASICは、ハード時代にビル・ゲイツと親友のポール・アレンが作った、とされて

いるし、ビル自身の本にもそう書いてある。

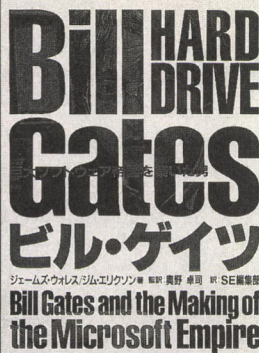
しかし、この本によると、ふたりのBASIC作りを手伝った。第三の人物が存在し、ていねいなことに、彼の写真まで掲載されているのだ。不幸にして彼の名前はパソコン史からスッポリ抜けてしまっているが、似た話はまたある。IBMの依頼をなかば強引に引き受け、てん

やわんやの中でDOSを作ることになったのだが、彼らは納期になんとか間に合わせるために、地元の中小企業であるシアトル・コンピューターから出来あいのOSを買い取り、それを改造した。やがてDOSは市場を圧倒したが、そのときにはゲイツの先見性によりDOSの諸権利はすべてマイクロソフトの手に落ち、シアトル・コンピューターは歴史の波にすっかり沈んでしまっていた。などなど。

前半の、若さにかまけて走り続ける頭脳集団マイクロソフトは非常に魅力的であり、また後半の、あらゆる困難を、その強引さと頭のよさで切り抜けるゲイツの迫力は、これがまたリアルタイムで見てきたことばかりだけに、さすがに迫力がある。専門的なことは最小限に押さえられてはいるが、やはりある程度の子備知識はいるか。

いずれにせよ、2段組み約600ページという大長編の本だが、資料的価値も豊富にあると思うの。

ビル・ゲイツ
巨大ソフトウェア帝国を築いた男



著者 ジェームス・ウォレス
ジム・エリクソン
出版 翔泳社
価格 2800円[税込]

冒頭、MS-DOSバージョン5.0の発表会がニューヨーク湾に浮かべられた全長94メートルの大型クルーザー、ニューヨーカー号に、約500名の関係者を集め、開催された。ゲイツによるバージョン5.0の説明は、衛星中継により全米300のテレビ局へ流され、そのとき、マイクロソフトはソフトウェアのメーカーとしては全米初の年間売上高10億ドルを超えていて、ゲイツ本人は全米で第二位の億万長者だった。1991年の夏の話だ。

最近の、ウィンドウズ95の大騒ぎを見て、パソコン業界で10年に一度のビッグイベントだ、なんて言っているけど、よく考えると、マイクロソフトって、昔から似たようなことをしていたようなので

はあります。「帝王の誕生」と比べると、分量の少ないぶん、読みやすいし、半分近くまで読まないでMS-DOSすら完成しない、というわけで、ちょっと内容は古くなっている。話の最後はウィンドウズ3.1の登場あたりだ。

これもまたマイクロソフトの成功物語ではあるのだが、論調はいささか厳しい

ような気がしないでもない。ようするに、ゲイツはありとあらゆるえげつない手段を使ってマイクロソフトを成功へと導く男で、ライバルにとっては文字通り敵、という感じだ。マイクロソフトの製品は、バージョンが3になるまでバグだらけ。アプリケーション分野で最終的な勝利を収めたのは、当然ながら自社のウィンドウズにいち早く対応させたからで、なおかつ、同じ製品にしつこいまで改良を繰り返して販売する、とかね。

情報ハイウェイやインターネット以前の話であり、アメリカのハードメーカーもまだ元気だったころに出版されたのだから、やはりこうしたネガティブな評価が目立つのだろうけど、偏った本かというところ、そんなことはないで大丈夫。若いマイクロソフトはやはり魅力的だし、面白いビル本にまだ慣れないビル本初心者ユーザーは、この本で練習してみるといいだろう。読みやすいし。

我々が調査したところによると、現在は第二次ビル本ブームらしい。前回のブームでは、合法と非合法の間あたりの書籍扱いで、写真が主体であり、なおかつ、ゲイツ本人は少しも登場しなかったそう。販売も、新宿やお茶の水の限られた書店においてのみ行なわれて、ばかばか、そろそろ、「それはビニ本でしょ」って突っ込んでくれなくちゃ困る。

本当のビル本というのは、もっぱら工学関係の書籍の中にあることが

多く、限られた専門家が読むもので、コンクリートなどの材料工学、図面の引き方、見積りなどの立て方などが中心となっているようだって、ばかばか、「それはビルディングの本」って突っ込んでくれなきゃダメじゃん。

ともかく、本当の話、このたびのウィンドウズ95発売と、本人の著書の大ヒットで、ふたたびビル本が活況を呈する可能性が出てきた。これからも、あらゆる角度からあのメタルフレーム眼鏡の大金持ちを分析し

た本が出てくるだろう。とはいえ、なんか、これ以上どんな本を作れるかというところ、もう予想もつかないって感じも。ま、なんとかなるでしょ。



これからもがんばれビル

ログインらしさとはなんぞや？

れたあず桃源郷

ブラウザーにもどる

1号 がとても面白かったので2号も買ってしまいました。それにしてもCD-ROMが4枚も入っているとは思わなかった。それも業界初だそうで、おめでとうございます。2号で4枚組だったんだから、3号で業界初の5枚入りになるんでしょうか？

(富山県 為井一史)

CD-ROM 4枚組という恥をさらけ出したログインだが、今一番アツいパソコン雑誌なことには間違いない。(愛知県 柴田知則)

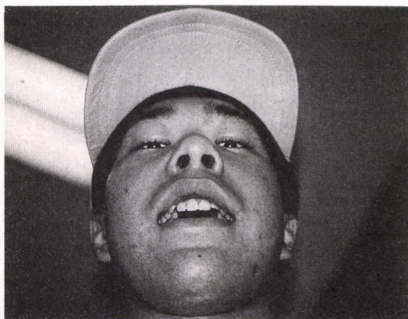
今度は CD-ROM8枚組で980円ぐらいにしちゃえば、どう？

(千葉県 掘る死に男)

買ってみたら CD-ROM4枚組、すごいですね。また次回期待してますよー。

(宮城県 穴戸洋平)

などなど、やはりインパクトが



大きかったのか、CDログインのアンケートはがきに書かれたおたよりの中で、一番多かったのが2号のCD-ROM4枚組に関するものでした。たくさん入っていてお得とか、CD-ROMの枚数を減らして値段下げるとか、いろんな意見が飛び交っていったんですけど、業界でもインパクトが強かったようで、相変わらずバカやってるなログインは、みたいな評判が上がっていたようでもあります。て、そんなこんなで話題だったCD-ROM4枚組ですが、実はこれ、予定していたことではなかったのです。いろんなソフトを考えなしに入れていったら、あっという間に容量がオーバーし、4枚組になってしまったのであります。最初は2枚組の予定だったんだけどね。おかげで、本の流通を行なっている人たちから「輸送しにくい」などの苦情をいただいたりしちゃったのです。そんなわけで、今回はさすがに懲りて、4枚組などという無謀なことはしませんでした。だって、もうやるなって言われちゃったんだもん。だから、このまま倍々ブッシュで枚数が増えていくのだろうか？ の、ご期待に添うことは出来ませんでした。けど、これによかったんだろーなー、本気で倍々に枚数が増えていったら、7号では

◆自己を犠牲にして、初めて笑いをとる男、人は彼を自爆型お笑い編集者と呼ぶ。

CD-ROM内ソフト使い方

裏表紙に隠された4枚目のCD-ROM「緑の大地」をディスクドライブに入れ、ウィンドウズのファイルマネージャーを起動し、CD-ROMのカレントディレクトリにある、「LETINST.EXE」を実行してください。そうするとインストーラーが起動しますので、あとは画面の指示に従い、CD-ROM内のデータをハードディスクにインストールしてください。

ちなみに、ハードディスクの空き容量は、42メガバイトほど必要ですので、容量が足りない場合、インストールが出来ないこともありますので注意してください。

インストールが終わったら、ハードディスク内にインストールプログラムによって作成されている

「CDLET2」ディレクトリ内にある、「START.BAT」を実行してください。こちらは実行してくれば、ウィンドウズ上からでもDOS上からでも立ち上がります。

プログラムを実行すると、いよいよCDれたあず桃源郷の付録ゲーム「青山邦宏の世界を一本釣れ外伝3 ～収穫祭～」が始まります。ちなみに、ゲームは18才未満の人はプレーできませんので、くれぐれもご注意ください。

それでは期待とともに別のところも膨らましてつづゲームを存分にプレーしてください。キミは何人の女の子を征服することができるかな？ なんて、全部ウソです！ そんなゲームもディスクもないです。情報質問電話に電話するなよ。

CD-ROM128枚組なんてことになるんだからなあ。そうなったら、ちょっと仕事大変かな？

でもひそかに、業界初のふたケタ枚数は狙っている編集者

いいんだよ、キミはなにも間違えちゃいない。お金出して買ってくれば、CDログインをどう使うともキミの自由なんだから。

営利目的の編集者

はい!! 自分のマシンじゃ動かせないのにCDログインを買ったバカでーす！ 何考えてんだろうな。CDをじーっと見ても、虫めがねで見ても、顕微鏡で見ても何も見えてこない。何してんだろ、オレ。だからアンケートも、本文だけで対応したのだ。マルチメディア対応ではないのだあ。

(静岡県 大島俊光)

大沢さん の不思議な踊りでエナジードレインを受け、危うくロストするところでした。

(東京都 増田さんがいなくなつてちよつとさびしい読者)

ごめんなさい。本当にごめんなさい、モザイクをかけるのを忘れていました。

発禁処分をマジで恐れた編集者

至福の
1024年
王国

マルチメディア

バカダン王国

第3回 またマルチメディア

便利で使える憎いヤツ、マルチメディア。近ごろ噂の彼らだが、いまだその姿かたちを確認したものはいないという。奴らはいったい何者なのか。今回はその秘密のベールの向こうを探る。

水曜
特番

私は マルチメディアを見た!

あなたは神を信じますか。こんばんは、矢追ずんいちです。今晩はテレビをご覧のみなさんに衝撃的な映像を多数お見せいたします。これらの映像はすべてが真実。すべてが実際にあったことなのです。

それでは、パネラーのみなさんをご紹介いたしましょう。まずはマルチメディア研究家の大貫教授。「マルチメディアなんて嘘だ!」
映画監督の大島なぎら健一監督。「マルチメディアは、いる!」

それではまずVTRから、どうぞ。「ありゃあ先週の日曜日だったかな。オラが畑で野良仕事をしてたら、あの山の向こうにオレンジ色の光が浮かんでいるでねえか。おらあ見ただ。ありゃあ、確かにマルチメディアだあ」

以上、アメリカオクラホマ州のボブスンさんの目撃談でした。

「違う! それはマルチメディアなどではない!」

大貫教授、それではいったいなんだというんですか。

「おそらく、UFOか何かと見間違えたのではないかと」

大島監督のご意見は。

「あっ、聞いてなかった」

それでは次のVTR、回転。

マルチメディアの神2



マルチメディア様

「ボブスンさんの証言を得たのち、我々取材班は彼がマルチメディアを目撃したというあの山の向こうへと向かった。何かマルチメディアの痕跡が残されているかもしれない。草木の生い茂るその地域一帯を調査する我々取材班。そして数時間に渡る調査の末、取材班は



極秘映像、
本邦初公開!

◆これがマル秘写真だ! なにしろマル秘中のマル秘なもので、肝心のマル秘の部分はすべてマル秘マークで覆われている。きっとすんごいマル秘が写っているに違いない。

マルチメディア目撃談

●Aさん(36歳 会社経営)

あれは、私が夜の首都高を彼女とドライブして、ベイブリッジへ向かっているときでした。うそ。本当は自転車に乗って、飼っているアヒルとラーメン屋に向かっていくときでした。私は、もやしラーメンを頼もうか、みそラーメンにしようか、一生懸命考えていました。そのとき。ええ、あれはマルチメディアです。間違いないです。



●Bさん(18歳 貧乏学生)

どういことなのかよくわかりませんが、気がつくと、なんだかベッドのような場所に寝かされていました。その記憶もないのに私は全裸で、どこからか水の流れるような心地いい音が響き、甘い匂いもしてきます。やがて、人影が近づいてきました。「お客さん仕事何やってんの?」
それからはもう言えません。マルチメディア万歳!



空に浮かぶ謎の物体!



◆目撃談によると、6月6日に現れたマルチメディアは、あっち行ってこっち行って落っこちたという。ワオオ。

1本の木の影に横たわる、内臓がすべて抜きとられた牛の死体を発見したのであった。ジャーン！」

つまりキャトルミューティレーションがそこで行なわれたのです。

「まさかこれもマルチメディアの仕業だということか？ 君たちはこういう理解できないものは、なんでもすぐ非科学的なものにせいにして、カタをつけようとする！」

それでは大貫教授は、いったいこの牛を殺したのはなんだと？

「霊かなんかじゃないかな、と」
大島監督、何かご意見は。
「ごめん。寝てた」

大貫教授はあくまでマルチメディアはいないと主張されるようですが、それではこちらの写真をご覧ください。マルチメディアが湖に着水しようとしている写真です。
「こんなものは合成だ！」

いえ、コンピューターによる分析の結果、合成写真ではないこと

牛は死して何を語るうというのか？



マルチメディアなど ない

山奥大鮫肌教授

だいたいにおいて、信憑性のない話ばかりです。こないだなんか、UFOが出たっしょーんで急いで行ってみたら、あーた、ただのアメリカじゃないの。それはUSAでしょって、嚴重注意してしましましたが、そんな話ばかりですよ。

それから、こないだなんか、超能力が出たってんで急いで行ってみたら、それがもう、電圧はわか

るし、抵抗値はわかるしってんで、チミ、それはエスパーじゃなくて、テスターだろって、泣けてくるよね、ホントにもう。

だからさ、たぶんマルチメディアだって、どっかのあわてんぼがさ、まあ、そんなもんだよ、チミ。マルチメディアーなど、ないない！



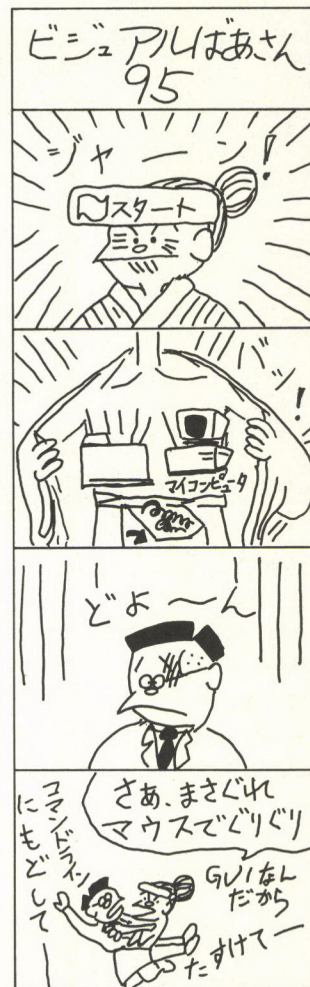
が証明されています。

「じゃ、ネッシーだ。ネッシー」
アメリカで撮影された写真です。
「じゃあ、ビッグフットだ」
湖と関係ありませんが。
「いちいちうるせえな。じゃあ、野人でいいよ。野人で」

◆ウシさんは肉ももうまいが内臓もイケル。マルチメディアはすき焼き派ではなく、モツ鍋派なのかもしれない。通だ。

「野人などいない！」
おっと、大島監督。
「いや、野人はいるって。俺こないだテレビで見たもん」
「それこそインチキだ！」
「いや、本物の証拠にチンコ丸出しだった。人間ならテレビでチンコ丸出しは絶対不可ですからね」
「しかしチンコだぞ。野人か人間かはともかくとして、ヤツをお茶の間に流してもいいと思うか」
あ、なるべくならマルチメディアについて討論していただきたいのですが。

「野人のチンコはマルチメディアなんじゃないか？」
「すると君はアレか。牛の内臓を抜き取った犯人は、野人のチンコだとも言うのか！」
「そうそう。きっと、ボブスンさんが見たオレンジ色の光も、野人



のチンコの光だったに違いない」
「野人のチンコなど、いない！」
おふたりの討論はまだ続いているようですが、そろそろお別れのお時間が近づいてきたようです。それではまた次回、第2弾でお会いしましょう。さようなら。

大募集尿道結石パージョン

この春から某雑誌編集部で編集のアルバイトを始めたK藤くん(21歳)の持病は、尿道結石であった。読んで字の通り、尿の通り道に石ができてしまう恐ろしい病気である。
尿道結石といえば、かなりの痛み

をともなう病気として知られている。その痛みたるや、「いたたたた」なんて生易しいものではない。いったん石が痛み出したら最後、激痛が脊髄を上下に走りまわり、その痛み

で床を転げまわるが、転げまわったことによってさらに痛み出すという、まさに無間地獄のようなものだ。もちろん、個人差は多少あるらしいが。いつもは比較的感情を表わさないほうで、どちらかというと喜怒哀楽の中でも「つまらない」というような表情をしていることで有名なK藤くんだが、結石がうずき出すと、「いたたたた」なんて顔をして痛がっている。こんなK藤くんにおたましのおたよりを。



CDログインにおける トラブルシューティング講座

読 む 前 に 祝 む!

かける前に祝む!

グッと10数えてから質問電話をかけましょう

人間、予期せぬことが突然起こると、ドキドキしちゃって、いつもと違った行動をしてしまうもの。パソコンにおけるトラブルなんて、予期せぬものの最たるものかな。突然画面が消えたとか、突然ハンクアップした、なんていうトラブル症状は星の数ほどあるからね。

しかーし、よくよく調べてみると、画面が消えたのは、コンセントの接触が悪かったからだとか、

トラブルがそういうつまらない原因であることも、また多いのだ。そうとは知らず、メーカーさんに、我を忘れて罵声を浴びせてしまう人も統計上多い。で、あとで原因が自分にあるとわかって、「わははは、この間、こんなことがあったよ」などと、友人との笑い話のネタにし、自分のひょうきん度を上げたりするから始末におえない。

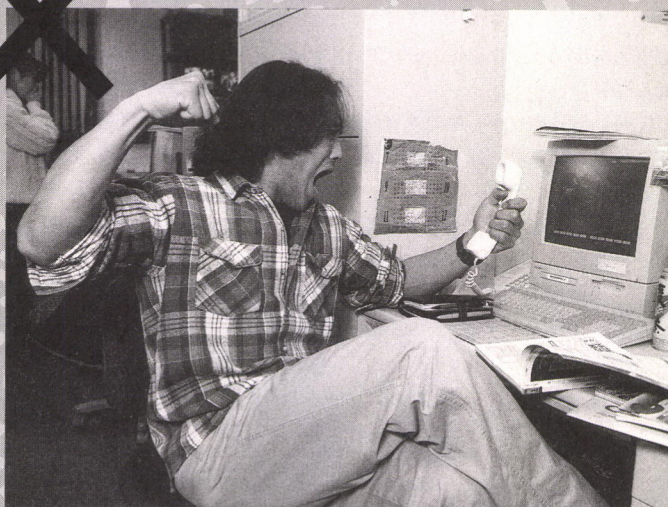
なーんて、トラブルシューティ

ングのページで、前置きをぐだぐだと書いていると、本当に困っている人が余計イライラしそうなので、このへんで本題に入りましょう。とはいえ、これを書いている時点ではさすがにまだなんのトラブルも報告されていないので、トラブルを想定して書くわけだが、それでもハードディスクの中身がぐちゃぐちゃという深刻な状況にはならないはず。やはり一番多い

のは、ゲームが動かないんですけど……、というようなものだろう。

そこで、これから初歩的なトラブルの解消法を紹介していくので、とりあえず、自分のマシンの症状が該当してないか確認してから、編集部にお問い合わせを欲しい。参考までに、よいトラブルとダメなトラブルのやり方を掲載しておいたから、ダメなトラブルにならないように気をつけてください。

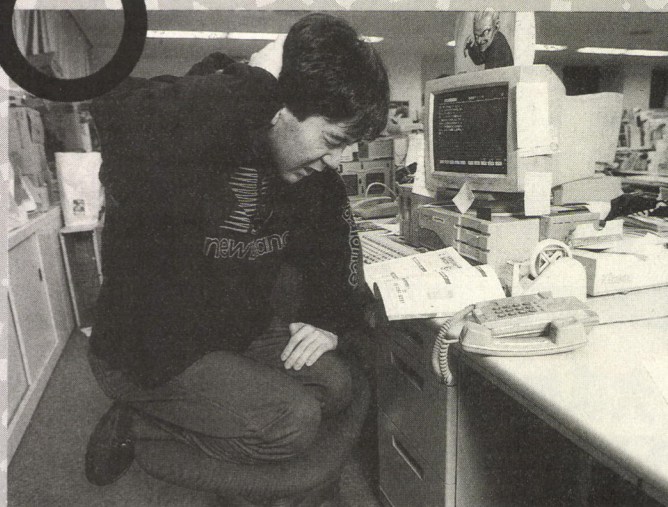
× かなりダメなトラブル



これは典型的なダメなトラブル。画面に変な文字が出た途端、編集部にも怒りの電話をかけてしまう。しかも、質問電話ではなく、直通電話だったので、状況のわからぬバイトに対応されてしまい、自分でさらに火

に油を注ぐ結果に……。どういう症状か？ メモリー量は？ など、細かいことを調べずに電話してしまったので、質問されるたびに、そのつど調べるハメになるが、原因はキーボードに本が乗っていただけでした。

○ わりとよいトラブル



お次はわりとよいトラブル。収録のゲームが遊べないので、ちょっと不安になるものの、ドライブ故障の可能性もあるので、ほかのディスクでもチェック。特に問題はないので、質問電話で聞いてみることにした。

トラブルの症状と、マシンのスペックを話し、さらにCONFIGの確認をすると、どうもフリーエリアが足りなかったようだ。メモリー確保の方法を聞き、ゲームも遊べ、その後、一生楽しく暮らしました。



フリーエリアを600KB確保したいのですが？

最初のCD-ROMのセットアップのページでちょっと書いたけど、まずフリーエリアについて説明しよう。まあ、繰り返しのようになってしまふけど、インテルの80x86系統のCPUは、8086との互換性を持たせるために、1メガバイトのメモリアクセスの制限がある。というのは、8086が1メガバイトしかメモリアクセスできないからだ。

で、このうち上位の384キロバイトをアッパーメモリーといい、パソコンの基本システムなどに割り当てている。そして、1メガバイト(1024キロバイト)から384キロバイトを引いた、640キロバイトが、ユーザーズメモリーというわけだ。したがって、DOSで何かするには、640キロバイト内で動かさなくちゃいけないのだ。わかるね？

さて、640キロバイトのメモリーが使えるといっても、実際はそのエリアにDOSだとか、いろんなデバイスドライバーが入るため、3分の2ぐらいしか空きはないはず。だいたい400~500キロバイト

くらいの間だね。しかし、こんなメモリーじゃ、ゲームは動かないことが多いので、ちょっと工夫して空きを作ってあげなくちゃいけない。そのために必要なのが、下に書いてある3つのコマンドだ。

それぞれの役割は下の各コラムを読んで欲しいのだが、簡単に説明しておく、アッパーメモリーの384キロバイトは、すべて使われているわけではなく、ところどころに空きがあるのだ。そこで、その隙間を有効に使ってみよう、というわけ。ちなみに、DOSの画面で“MEM/C”と打つと、現在使用可能なアッパーのメモリー量と、何がアッパーエリアに上がっているかがわかるようになってる。1画面ずつ見るには、“MEM/C/P”だ。

まず、CONFIGで下の設定をしたら、MEMコマンドでアッパーの確保ができたか確認しよう。注意してほしいのは、登録する順番が決まっていることだ。順番は必ず、HIMEMがEMM386より先になるようにしておくこと。無事、アッ

とりあえずMEM/Cだ

MEM/Cコマンドは、ユーザーズメモリーがどのように使われているのか表示してくれるもの。何がアッパーエリアに移せるか、これでチェックするのだ!!

```

Total = Conventional + Upper Memory
59,852 (58K) 59,853 (58K) 0 (0K)
6,512 (6K) 6,512 (6K) 0 (0K)
585,752 (576K) 589,792 (576K) 0 (0K)

Memory summary
Type of Memory Total Used Free
Conventional 655,360 65,568 589,792
Upper 0 0 0
Reserved 393,216 393,216 0
Extended (XMS) 45,283,072 49,283,072 0
Total memory 50,331,648 49,741,856 589,792
Total under 1Mb 655,360 65,568 589,792
Largest executable program size 589,776 (576K)
Largest free upper memory block 0 (0K)

```

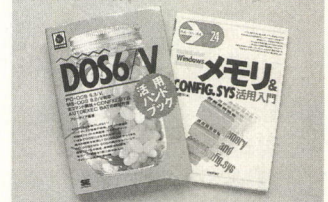
パーエリアが確保できたら、次は何をアッパーに上げるか考える。普通はCD-ROMドライバーなど、大きなものを上げ、余った部分に小さいのを入れる方法だ。ただ、書いた順になるので注意しよう。

CONFIGの場合、アッパーに上げる方法は、“DEVICEHIGH=〜”とすればいい。で、AUTOEXECのほうは、頭に“LH”(loadhigh)と付ける。簡単でしょ。一応、書いておくと、“DEVICEHIGH=C:¥DOS¥〜”というのがCONFIGでのやり方で、“LH C:¥MOUSE.COM”というのが、AUTOEXECのやり方だ。

まあ、とりあえず、自分でも試

してみよう。で、MEMコマンドでチェックしつつ、また設定を繰り返す。それでもフリーエリアが足りなきゃ、何かをいらぬデバイスの頭に、一時“REM”を付けて保留にしておこう。

関連書籍はいろいろある



■とにかく、メモリー本はいろいろ発売されている。今後は必要ないものだけど、とりあえず一冊くらいは持っておきたい。

フリーエリアを確保するのに必要なもの

フリーエリアを確保するには、とにかく、ここにある3つのコマンドをCONFIGに書き込んでおかなければならない。具体的な書き方は8~9ページのセットアップ記事のページを見て参考にしよう。なお、この3つが全部通用するのは、80386以降のCPUなので注意してね。

一応、その理由をひと言書いてお

くと、メモリーの確保に仮想86モードというのを利用した、仮想EMSドライバーを使うためだ。これは1メガバイトを超えるメモリーにアクセスをするには、必要不可欠のものなのだ。しかし、この仮想86モードは80386以上のCPUじゃないと利用できないので、残念ながらマシンが限定されてしまうのである。

EMM386.EXE

8086が1メガバイト以上扱えない話はすでに書いたけど、拡張メモリーをどのように使っているのか不思議に思う人もいるだろう。実は、このEMM386.EXEこそ、その拡張メモリーを利用するためのものなのだ。仕組みは、1メガ

バイトの中に、16キロバイト分の空きを作ってあげて、そこに拡張メモリーからのデータを、16キロバイト単位で移してあげるというやり方だ。スペースは変わらず、データを入れ替えるわけだから、パラパラマンガみたいな感じかな。

HIMEM.SYS

これはXMSを管理するプログラムで、CONFIGに登録する場合、他のメモリー関係のものよりも、先に登録しておく必要がある。ここは気をつけよう。XMSは640キロバイト以上の領域を使用可能にするもので、具体的には、EMB

機能により、拡張したメモリーを使えるようにし、HMA機能によってDOSをHMA領域に移すことができる。したがって、先にこのHIMEM.SYSを入れることで、EMM386とDOS=HIGHが使えるようになるのだ。

DOS=HIGH、UMB

拡張されたメモリーの、最初の64キロバイトをHMAというのだが、そこにDOSを移してユーザーズエリアを広げるためのものが、DOS=HIGHである。また、アッパーエリアの使っていない部分に、いろいろ押し込める話を上で

したが、そのエリアをUMBという、先ほどのHMAと一緒に、“DOS=HIGH、UMB”とすることによって、さらにスペースを作ってやることのできるのだ。その際、EMM386.EXEのうしろに、“RAM”か“UMB”と付けよう。

ムービーのコマ落ちがとてつもなく激しいのですが?

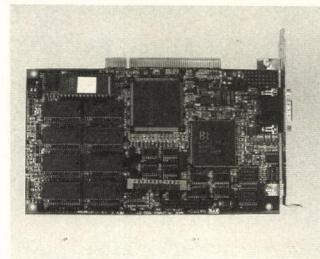
CDログインには動画データがいくつか入っているけど、この動画データというのは、結構、完全再生するのが難しい。というのも、もともと、ビデオテープなどの映像をキャプチャーするわけだが、これを何フレームで取り込むかによって、ユーザー側の再生状況が変わってくるからだ。たとえば秒間30フレームという大量のデータだと、再生側のハードの負担が大きく、ある程度パワーを持ったマ

シンでないと完全再生ができない。つまり、表示が間に合わなかった映像を飛ばしちゃうわけ。これを「コマ落ちする」というのだが、もし、自分のマシンでコマ落ちが激しい場合、次のような方法で、もう一度試してほしい。

まず、CDから直接再生してコマ落ちが激しい場合。こういうときは、ハードディスクに一回、データをコピーし、ハードディスク側から再生してあげよう。ハードデ

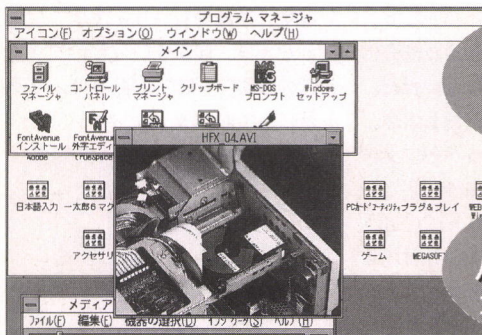
ィスクのデータ読みとり速度は速いので、CDから直接再生するよりは、少しはマシンになるはず。

また、それでもカクカクしてしまう場合は、自分のマシンのグラフィックチップが、ビデオアクセラレーション機能を持っているか調べよう。もし、その機能を持っていないが、動画が遅い場合、別なところに原因があるはずだ。グラフィックドライバーをもう一度入れ直すなど、原因が何か探そう。



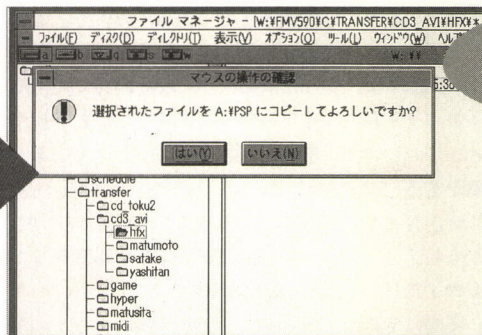
このような手もあります

▶ビデオアクセラレーション機能を持つウィンドウアクセラレーターを買えば、動画をばっちり再現してくれるでしょう。



これじゃ紙芝居だあ
といったときは

まず、いったん
ハードディスクに
コピーしましょう



ほーら、ほーら、
ちゃんと見れます

◆とりあえず、直接再生するよりもマシンになったはずだ。画像データはサイズが大きいので、書いたり消したりするのが面倒かもしれないが、これはしょうがない。

PCのゲームをインストールしようとしたら、画面が真っ黒になりました

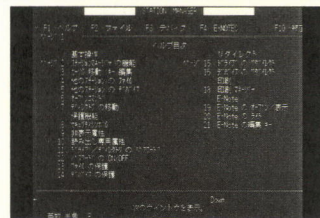
PCのゲームをインストールしようとしたとき、よくやってしまうのが日本語モードと英語モードの切り替えを忘れた。つまり、PCのゲームを日本語モードで立ち上げちゃったり、逆に英語モードに切り替えたままで、日本語のゲームを動かしちゃったりするやつだ。これは、わかっていても、ついついやってしまうことなんだよね。

症状としては、英語モードで動かすものが日本語モードだった場

合、画面が真っ暗になることが多い。実行ファイルを起動させると画面に何も表示されてないので、ハングアップしたかのようにも見える。もし、このように状態になったら、どちらのモードで動いているのかの確認をして欲しい。

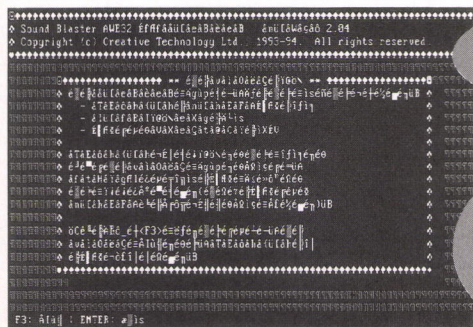
逆に日本語モードであるべきなのに英語モードだと、画面がぐちゃぐちゃになるので、すぐにわかるはず。こちらもモードの切り替えて、もう一度実行してみよう。

さて、実際、どのようにモードを変えるかだが、一時的に変えるならば、CHEV US(JP)と打つ。英語モードならUSで、日本語モードにするならJPだ。ただし、これは一時的なものなので、登録したドライバー類などがひっかかることもある。そういう場合、CHEVではなく、SWITCH US(JP)にしてみよう。こちらは完全に環境が変わるので、常駐プログラム関係のトラブルは少ないはずだ。



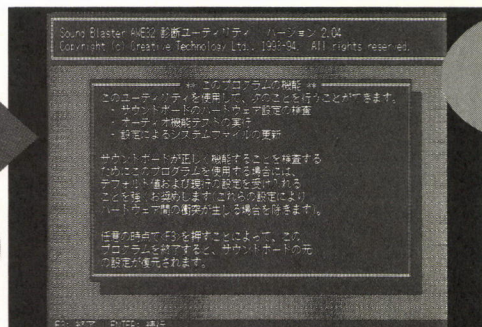
周辺の設定も注意

▶サウンドブラスターなどのカード関係や、ドライブ関係のドライバーなどのインストーラーも注意。日本語版と書かれたものは、ちゃんと日本語表示ができる状態しておかないと表示が変わるぞ。



画面がぐちゃぐちゃ

こういうときは、
CHEV
SWITCH
コマンドだ



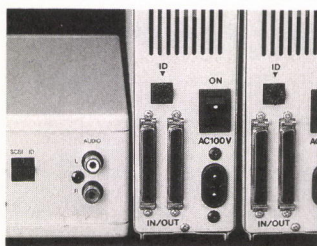
ほーら、ほーら、
ちゃんと読めます

◆ぐちゃぐちゃだった画面は、この通り、ちゃんと読めるようになりました。画面表示が変な場合、日本語と英語を切り替えて、もう一度立ち上げ直すといいかも。

CD-ROMドライブを認識しません

CD-ROMドライブが認識しないのは、多くの原因が考えられる。もし、接続して初めて立ち上げるなら、ドライバーの登録書式が間違っているとか、CD-ROMエクステンションのパスが正しくないか、など、設定をもう一度確認しよう。また、ケーブル類の方向が正しいか、ちゃんと差さっているか、など、細かいチェックも必要だ。

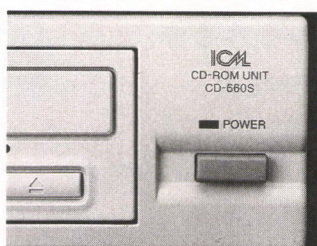
では、今まで動いていたのに、急に認識しなくなってしまった、という場合だが、そういうときは、



◆CD-ROMのID番号が他のSCSI機器と重なっていないかな？ また、SCSIボード側のセッティングも確認しよう。

その直前に何をしたか思い出そう。CONFIGやAUTOEXECをいじっていないか、何かをインストールしたときに設定を変更していないか、などを思い出そう。普通にCDログインを使用している分には、このように症状は出ないはずである。

また、外付けドライブの場合、電源が入っていないというの、日本古来からあるポケなので、一応、確認しておくこと。SCSIの場合は、IDがバッティングしていないかも。チェックしておく。



◆よくあるのは電源が入っていない、ということ。OA用のタップなどで、一気に電源を入れるようにするのも手だ。

ソフトが立ち上がりません

これはソフトとハードと、両方の原因が考えられる。ハード面のチェックは、別のCDのソフトが起動するかどうかで確かめ、立ち上がれば、ソフト面が原因となる。

ソフトといっても、今度は設定不足かソフト自体に問題があるかだが、たとえば、冒頭のセットアップページで書いてあった、動画再生ソフトをインストールせず、

ムービーファイルを動かしてしまっただけ、というパターンも考えられる。もう一度、そのソフトを紹介しているページを読み、動かすのに必要なプログラムがないかどうかチェックしてほしい。

また、対応機種以外のマシンで動かそうとしていないかもチェックだ。対応機種や対応OSなどは、間違えないようにね。

CD-ROMの中身が読みとれません

CDログインのファイルが表示されないときは、ソフトが立ち上がらないときと同様、別のCDタイトルでチェックし、ドライブが故障していないか調べよう。そして、特に問題がないようであれば、次にCD側のチェックだ。

CDの読みとり面にキズや汚れはないか？ CDに反り返りはないか？ といったことだ。CD自体が割れていれば、これはすぐにわ

かる。本に挟んだCDに異常な圧力がかかると、クモが巣を張ったような、特殊ヒビが入るので、買った時点で気がつくはず。

もし、原因がわからず、CDの不良という場合は、交換という形になるので、そのままの状態ですべて欲しい。ヒビの場合、どの工程でついたかもわかるんだって。

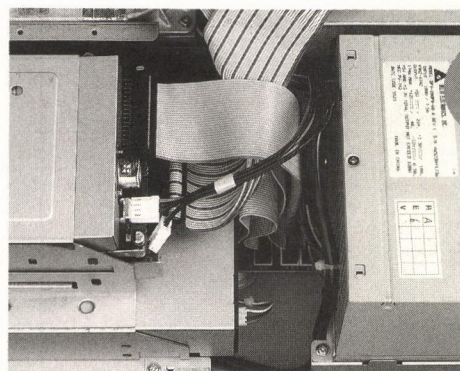
なお、CDのチェックは、両方のディスクを見ておいてね。

パソコンが立ち上がらなくなりました

パソコンが立ち上がらないという場合は、だいたいCONFIGだとか、AUTOEXECにミスがあるはず。こうなるとちょっと面倒で、システム入りのフロッピーからマシンを立ち上げ、設定の変更をするしかない。ただし、これも、突然、ということはないので、何かいじってリセットした場合に、というのがほとんどだろう。まあ、そうであれば、元に戻しておこう。

あと、CD-ROMドライブを増設

した途端に、というのであれば、ケーブルのチェック。IDE接続の内蔵ドライブで実際にあった話だけど、IDEケーブルは差さっていたけど、電源が外れていたために、メモリーカウントさえしてくれなかったということがあった。ちょっと大変だけど、フロッピードライブを外して、CD-ROMドライブの電源ケーブルも再確認しておこう。電源の口は堅いので、しっかり入っているかも見ておこう。



ケーブル類も再チェックしよう

◆98の場合は、ケーブルのチェックは特に大変。まず、フロッピーディスクドライブを外さないで、CD-ROMまで手が入らないからね。念のために、IDEケーブルの向きなども確認しておこう。

どうしても原因がわからない人は ログイン情報質問電話へ

どうにもこうにも理由がわからない、絶対にマシン側はおかしくない、という場合、ログイン編集部の情報質問電話まで、電話をしてみてください。考えられる原因と、原因がわかれば対応策を答えられると思う。

その際に、ひとつお願いしたいのは、自分のマシンのスペックを調べてからにしてほしいということ。メモリー搭載量とか、ドライブのメーカーとか、解決策を見つけるのに

いろいろ質問することもあるので、そのへんは答えられるようにしておこう。一応、機種、周辺機器、どのような操作をしたか、マシンの設定、などを調べてから電話しよう。

あと、お父さんとか、お母さんに頼むのも、ちょっと勘弁。たぶん、キミたちに伝えたほうが、早くわかってもらえることが多いので、別にひどいことはしないので、キミたちが直接電話をして欲しい。それでは。



03-5351-8221

祝日を除く、月曜から木曜の14時から17時まで

SOFT LIST

ソフトリスト

DISC1収録ソフト

◆◆◆◆ DOS/V DOS用ソフト ◆◆◆◆

ソフト名	掲載ページ
ウイングコマンダーⅣ	21
DISC1¥WC4	
INDYCAR RACING II	22
DISC1¥INDY2	
Tiltハイパー3Dピンボール	23
¥PINBALL	
リトルビッグアドベンチャー	23
DISC1¥LBADEMO	
STONE KEEP	24
DISC1¥STONE	
WORMS	24
DISC1¥WORMS	
Dungeon Keeper	25
DISC1¥DUNGEON	
Magic Carpet2	25
DISC1¥CARPET2	

◆◆◆◆ PC98 DOS用ソフト ◆◆◆◆

三国志Ⅴ	26
DISC1¥SAN5	
パワードール2ダッシュ	27
DISC1¥PD2D	
紺碧の艦隊2パーフェクト	28
DISC1¥KONPEKI	
ブラックゾーン	29
DISC1¥BLACK	
マイホームドリーム2	29
DISC1¥MHD2	
うさぎなパニック	30
DISC1¥USAGI	
魔法少女プリティサミー	30
DISC1¥SAMMY	
あっぱれ伝一伏龍の章一	31
DISC1¥APPARE	
CRW2メタルジャケット	31
DISC1¥CRW2	

ゴメンナサイ!

CD-ROMを制作するときは万全の注意を払っていますが、諸々の事情により訂正しきれなかった部分が残っていたりします。ここで深くお詫びさせていただくとともに修正箇所を挙げておきたいと思います。
CDログインブラウザからイン

ストールできないソフトがいくつかあります。まず『紺碧の艦隊2パーフェクト』と『グレイストーンサーガ外伝』。これは、EXEファイルをハードディスクの任意のディレクトリーにコピーして、実行してください。ファイルが生成されます。次にツール類。SMENUとakira32、Em Term95の3本ですが、これらは

ハードディスクの任意のディレクトリーに解凍した上でご使用ください。解凍方法は本誌記事をお読みください。最後にウィンドウズ95用グラフィックドライバー。メルコの2本は、ハードディスクの任意のディレクトリーにコピーして使用してください。それと、アイ・オー・データ機器の9本中、3本、DRVLBPCI、

DVLDPC、GA968PCIは、ハードディスクの任意のディレクトリーにコピーしたのち、EXEファイルを実行してください。ファイルが生成されます。カノーブスのPWINFも、ハードディスク上に解凍してからお使いください。それぞれのファイルの収録場所は、ソフトリストを参照してください。

ファーストストーリー 獣王の証	31
DISC1¥FS7	
グレイストーンサーガ外伝	31
DISC1¥GS	
◆◆◆◆ Windows3.1用ソフト ◆◆◆◆	
TOTAL DISTORTION	32
DISC1¥TD_DEMO	
3×3EYES～三只眼変成～	33
DISC1¥3EYES	
もうじゃ	34
DISC1¥MOJA	
ぷよぷよ for Windows	34
DISC1¥PUYO	
フレディフィッシュ	35
DISC1¥FF	
ODELL DOWN UNDER	35
DISC1¥ODELL	
しゅっぱぽ	36
DISC1¥SHUPO	
Doll in the House	36
DISC1¥DOLL	
もっともっとインクレディブル・マシーン	37
DISC1¥MTIM	
ウインバトル	37
DISC1¥WBTAIKEN	
大戦略 for Windows	38
DISC1¥DWTAIKEN	
つのだじろう心霊写真集	38
DISC1¥SHINREI	
KID'S BOX	39
DISC1¥KID_BOX	
ヒューマンボディ	39
DISC1¥HUMAN	

◆◆◆◆ Windows95用ソフト ◆◆◆◆	
THE HIVE WARS	40
DISC1¥HIVEWARS	

THEXDER	41
DISC1¥THEXDER	
トレインシミュレーター	41
DISC1¥TRAINSIM	

◆◆ログイン版ゲーム 変更プログラム◆◆	
ログイン版マイホームドリーム2	42
DISC1¥LOGIN¥MHD2LG	
ログイン版ピクシーガーデン	46
DISC1¥LOGIN¥PIXY	

◆◆◆◆ パッチプログラム ◆◆◆◆	
ブルー・シカゴ・ブルース パッチ	48
DISC1¥UPDATE¥BCB	
3×3EYES～吸精公主～ パッチ	48
DISC1¥UPDATE¥3EYES_95	
Tower パッチ	48
DISC1¥UPDATE¥TOWER	
ぷよぷよfor Windows パッチ	48
DISC1¥UPDATE¥PUYO	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー3 パッチ	48
DISC1¥UPDATE¥EOB3_95	
大戦略 for Windowsパッチ	48
DISC1¥UPDATE¥DAISEN	

DISC2収録ソフト

◆◆◆◆PC98用DOSプログラム◆◆◆◆

CINIT.SYS	87
DISC2¥ONLINE¥DOS¥CINIT106.LZH	
FB.EXE	90
DISC2¥ONLINE¥DOS¥FB100.LZH	
FCOPY.EXE	89
DISC2¥ONLINE¥DOS¥FCOPY.LZH	
FILMTN グラフィック版	91
DISC2¥ONLINE¥DOS¥FM98G246.LZH	
FILMTN テキスト版	91
DISC2¥ONLINE¥DOS¥FM98T246.LZH	
HSB.EXE	87
DISC2¥ONLINE¥DOS¥HSB37EXE.LZH	
JED 98版	90
DISC2¥ONLINE¥DOS¥JED180.LZH	
KY-MENU/Light	88
DISC2¥ONLINE¥DOS¥KYME291L.LZH	
LHMTN グラフィック版	91
DISC2¥ONLINE¥DOS¥LM98G214.LZH	
LHMTN テキスト版	91
DISC2¥ONLINE¥DOS¥LM98T214.LZH	
MIEL	89
DISC2¥ONLINE¥DOS¥MIEL257N.LZH	
ψMENU	86
DISC2¥ONLINE¥DOS¥PSIM403.LZH	
SMENU	88
DISC2¥ONLINE¥DOS¥SMENU225.LZH	

◆◆◆◆DOS/V用DOSプログラム◆◆◆◆

JED DOS/V版	90
DISC2¥ONLINE¥DOS¥JEDV180.LZH	

◆◆◆◆Windows用プログラム◆◆◆◆

akira32 Ver1.13C	107
DISC2¥ONLINE¥WIN¥AK32113C.LZH	
分結	98
DISC2¥ONLINE¥WIN¥BUNKETHU.LZH	

キャプちゃん for Win95	111
DISC2¥ONLINE¥WIN¥CAPT133.LZH	
Capture It! Ver2.5	111
DISC2¥ONLINE¥WIN¥CAPT252.LZH	
Coffee break	108
DISC2¥ONLINE¥WIN¥CB100.LZH	
CDicon	109
DISC2¥ONLINE¥WIN¥CDICON11.LZH	
カメレオン95	108
DISC2¥ONLINE¥WIN¥CM95_040.LZH	
Eat It!	99
DISC2¥ONLINE¥WIN¥EATIT01.LZH	
EmTerm95	101
DISC2¥ONLINE¥WIN¥EMT301.LZH	
GV	97
DISC2¥ONLINE¥WIN¥GV063B.LZH	
秀丸エディタ	104
DISC2¥ONLINE¥WIN¥HM147.LZH	
秀Term	102
DISC2¥ONLINE¥WIN¥HT219.LZH	
HT-Uninstaller	110
DISC2¥ONLINE¥WIN¥HTUNIN10.LZH	
アイコン警察	97
DISC2¥ONLINE¥WIN¥IP24A.LZH	
KM	95
DISC2¥ONLINE¥WIN¥KM260.LZH	
LHAUT.EXE Ver2.41	93
DISC2¥ONLINE¥WIN¥LHUT241.LZH	
見張るランチャー	96
DISC2¥ONLINE¥WIN¥MIHARU12.LZH	
MITCD	99
DISC2¥ONLINE¥WIN¥MITCD14.LZH	
マルチ・ウィンドウ36	95
DISC2¥ONLINE¥WIN¥MULTW200.LZH	
NifTerm	100
DISC2¥ONLINE¥WIN¥NIFTM125.LZH	

Space Hound	109
DISC2¥ONLINE¥WIN¥SPACE170.LZH	
Super It	107
DISC2¥ONLINE¥WIN¥SUPERIT.LZH	
SUSIE ウィンドウズ3.1用	94
DISC2¥ONLINE¥WIN¥SUSIE026.LZH	
SUSIE ウィンドウズ95用	94
DISC2¥ONLINE¥WIN¥SUSIE327.LZH	
卓駆★	105
DISC2¥ONLINE¥WIN¥TAC210.LZH	
TYOTTO	110
DISC2¥ONLINE¥WIN¥TYOTTO12.LZH	
WinFM	92
DISC2¥ONLINE¥WIN¥WINFM206.LZH	
WinZip	106
DISC2¥ONLINE¥WIN¥WINZIP5A.LZH	
WallPaperChanger	98
DISC2¥ONLINE¥WIN¥WPC32VR1.LZH	
WTERM for Windows体験版	103
DISC2¥ONLINE¥WIN¥WTW_TRY3.LZH	
ZOO	96
DISC2¥ONLINE¥WIN¥ZOO343.LZH	

◆Windows95用グラフィックドライバー◆

●アイ・オー・データ機器

968PCI98	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥968PCI98.EXE	
DR98PCI	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥DR98PCI.EXE	
DRISA	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥DRISA.EXE	
DRVLBPCI	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥EXTRA¥DRVLBPCI.EXE	
DVLDPC	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥EXTRA¥DVLDPC.EXE	
GA1024A	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥GA1024A.EXE	
GA968PCI	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥EXTRA¥GA968PCI.EXE	

GA98NB	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥GA98NB.EXE	
GADR98	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥IO_DATA¥GADR98.EXE	

●カノープス

PW91_95	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥CANOPUS¥PW91_95.LZH	
PW64_95	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥CANOPUS¥PW64_95.LZH	
PWS3_95A	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥CANOPUS¥PWS3_95A.LZH	
PWS3_95B	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥CANOPUS¥PWS3_95B.LZH	
PWINF	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥CANOPUS¥PWINF95.LZH	

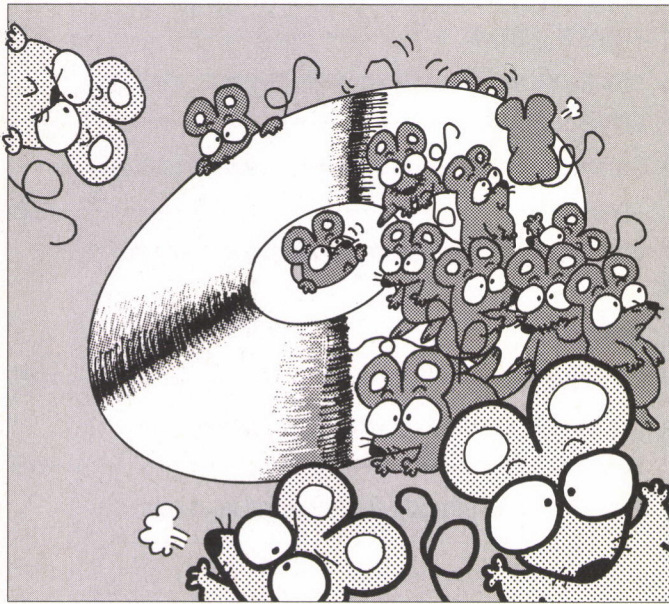
●メルコ

DCIBWAB	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥MELCO¥DCIBWAB.DRV	
DCILWAB	85
DISC2¥ONLINE¥SPECIAL¥MELCO¥DCILWAB.DRV	

CD LOGIN

Vol. 3

EDITORIAL LOG



二度あることは三度ある。という古来からの法則に従って、CDログインの3冊目を作ってみました。今回は今までの内容に、初心者必携のツールと、盛り沢山だったでしょ？ 次回は、って、仏の顔も三度まで、という脅しもあるしなあ。

■発行人 塩崎剛三
 ■編集者 河野真太郎
 ■編集長 高橋義信
 ■副編集長 松本隆一/青柳昌行
 ■デスク 梅本幸孝/堀井洋
 ■アートディレクター 田宮朋子
 ■編集スタッフ 宮地千里/三宅貴久/飯嶋玲子/仲丸真二/馬越美保/山内正啓/小川英明/佐竹正彦/原田一郎/岩尾学/村山誠一郎/松下淳/豊岡玲子/小野大/高島修/福永理/河辺研史/山田亜由美/澤村健/金平文宏/藤井雅浩/小松美和子/島村正人/本間比佐志/舟岡和弥/宮澤孝史/大澤良貴/柴田尚/中島歩
 ■制作スタッフ 和光陽子/中藤崇/間野田晃成/西山哲也/加藤政明
 ■制作進行 樹村頼子/東谷保幸/栗原和子/樽本義之/山本一正
 ■編集協力 佐藤真樹/小国真/青山邦宏/川村俊陽/堀之内由貴子/吉谷一幸/河田周平/堀口稔/渡辺孝幸/寺田拓哉/佐藤幸治/石川理/岩濱正人/丸山文彦/久保祐絵/丸子かおり/柏崎虎太郎/西澤晶/岩見勝人/近藤健之/坪井さおり/永渕由紀/森山幸恵/福島慶総/鈴木雅貴/十

川香織/大内義朝/三枝徹
 ■制作協力 ムーンドッグ・ファクトリー/安田稔/井沢利昭/佐々木幸子
 ■アメリカ駐在 トム・ランドルフ
 ■ロンドン駐在 リック・ヘインズ
 ■大韓民国駐在 張綜哲
 ■フォトグラフ 加藤文哉/八木沢芳彦/木村早知子/吉田武/宮野知英/岡野浩之/小林伸/溝田誠/松本匡央/佐藤倫子
 ■イラスト 岩村実樹/寺尾幸純/安田稔/竹田和史/木下ともたけ/寺島令子/金澤尚子/大町光徳/中村聡/ジムコックデザイン/椎名美智子

■出版営業統括部長 西澤幹雄
 ■出版総務統括部長 別所聖一
 ■出版業務 望月紹良
 ■広告統括部長 小島文隆
 ■広告営業 大嶋清次/杉山淳一/市原考/森英信/猪股徹也/山北宗平/大野真/三浦智子
 ■雑誌営業 玉舎直人/井上大介/村上英紀

LOGIN Magazine COPYRIGHT by ASCII Corporation

ブラウザ制作 藤高信博

CD-ROM制作協力 メディアボックス/テイチク株式会社/マイクロソフト株式会社/インテル株式会社/ポーランド株式会社/株式会社セガ・エンタープライゼス/ヴェナ ビスタ インターナショナル ジャパン/株式会社クエスト/NECインターチャネル/ヘッドルーム/有限会社 小沢運送店豊海配送センター/牧野寛/有限会社シャドウ・ムーン/株式会社メルコ/株式会社アイ・オー・データ機器/カノーブス株式会社

MS-DOS及びWINDOWS、WINDOWS95はマイクロソフトの登録商標です
 LHA.EXE Ver.2.13/2.55B Copyright (C) 1988-1995 by 吉崎栄泰
 収録したソフトは、各社の商標、登録商標です
 無断転載、無断複製、販売行為を禁止します

COVER

■イラスト 岩村実樹
 ■デザイン 田宮朋子
 ■製版 佐々木寿

■広告目次

アミューズメントメディア総合学院 ————— 表2
 ヒューマンクリエイティブスクール ————— 表3
 NEC ————— 表4

ヒューマン ネットワークスクール誕生！

誰でも、いつでも、どこからでもマルチメディアを…

生徒募集中

資料無料送付

●画期的マルチメディア教育システム！

マルチメディア スクールとして実績を持つ、ヒューマン クリエイティブ スクールが遂にインターネットなどの電子ネットワークを利用した通信教育スクール「ヒューマン マルチメディア ネットワーク スクール」を開校します。

好きな時に、どこからでもゲーム&マルチメディア制作やインターネットの入門から応用まで習得できる画期的なスクール。このスクールであなたの可能性にチャレンジしてみませんか！

お問い合わせは

ヒューマン クリエイティブ スクール内
ヒューマン マルチメディア ネットワーク スクールまで
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

フリーダイヤル 受付時間 / 月～金9:00～17:00 0120-37-9898

ディスプレイも、マルチメディアへと進化した。

■世界が認めた先進機能。マルチシンク機能を搭載。
接続されているパソコンの表示解像度を自動的に判断(自動周波数追従機能)して、最適な画面表示をサポートします。

■音声多重デコーダ内蔵TVチューナ搭載。
パソコンとは独立してTV放送の表示が可能。ステレオ放送、ニヶ国語放送なども楽しめます。

■パソコン系統、ビデオ系統の同時接続、切替えが可能。
面倒なつなぎかえなしで、TV/ビデオ信号から外部出力ソースを選べるAVセレクト出力機能も装備。

■高音質ステレオスピーカ搭載。
パソコンや外部ビデオ機器の音声を手軽にステレオ出力。ビデオやゲームなど迫力サウンドで楽しめます。

■画面調整が容易なオンスクリーンディスプレイ機能。
ディスプレイ表示されたメニュー画面を見ながら、各種画面調整や補正が簡単かつ正確に設定できます。

■IBM PC/AT100%互換機、Macintoshにも接続可能。
PC-9800シリーズはもちろん、さまざまなパソコンの表示解像度に柔軟に対応します。

■Windows[®]95に向けた、先進機能にも対応。
Windows[®]95により対応パソコンとの各種設定を容易化するプラグ&プレイ機能をサポート。

MultiSync[™] 15TV (15インチディスプレイ) **NEW**
●水平走査周波数15.5~65.0kHzに自動追従。●消費電力を低減する、パワーマネジメント機能。●リモコン付、0.28mmドットピッチノングレア/帯電防止ブラウン管使用。●表示解像度ごとに表示位置、表示サイズを記憶する、デジタルコントロール機能。
PC-TM151 標準価格79,800円(税別)



パソコン表示も、テレビもビデオも
うーんと楽しい、新ディスプレイです。

世界初、TVチューナ内蔵マルチシンクディスプレイ、新登場。

MultiSync[™] 15TV

世界が認めた高品質。『マルチシンク』シリーズ。好評発売中。
ハイクオリティ&ハイコストパフォーマンスで人気です。

MultiSync 17II 標準価格 118,000円(税別)	MultiSync 15II 標準価格 99,800円(税別)
MultiSync 21Pro 標準価格 390,000円(税別)	MultiSync 17Pro 標準価格 178,000円(税別)
	MultiSync 15Pro 標準価格 99,800円(税別)



写真はMultiSync[™] 17II

世界賞賛ディスプレイ
MultiSync[™]
マルチシンクディスプレイ

*Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。*IBM、ATIは、米国International Business Machines, Inc.の登録商標です。*Macintoshは、米国Apple Computer Inc.の商標です。
*MultiSyncはNECホームエレクトロニクスの商標です。*画面(J.P.P.F. 91横浜フィエスタホール)は、ハメコ合成です。ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■FAXサービス 東京03-3552-9801 大阪06-304-9821
電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

本広告の製品カタログと各種ソフトウェアのアップデートサービス情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報はPC-VANでも提供中!
PC-VANに接続したら、「J」NECPCとキー入力してください。接続するには、PC-VANに加入している必要があります。加入については、PC-VAN事務局 TEL:03(3454)6909にお問い合わせください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 マルチシンク15TV(CD-LOG IN 1-31)係までお送りください。(商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。) NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(3452)8000 大阪 06(943)9800 名古屋 052(251)9800 東北 022(262)9800 九州 092(262)9800 受付時間:9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECグループ

