

**-Ayayo1-5 Renovation-  
ProjectRepadars Art Working.**

**Vol.1 4Bit/PC8801**

「AYAYO'S AFTER FIVE」

「AYAYO'S AFTER FIVE PRO68K」

「AYAYO'S LOVE AFFAIRPC88/MSX」

## □-History1-

-あやよさん博物館-



ハード社の年表

はっちゃんあやよさんの歴史

あやよさん物語

あやよな同人ゲーム

関連リンク

TOP

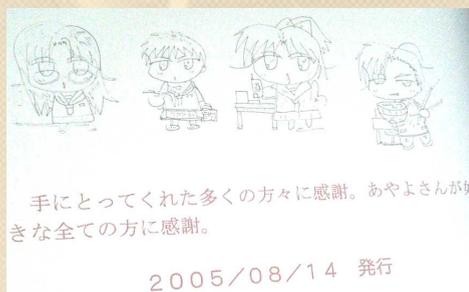
時代は遡る事、2004年初春。

さよならを教えるの再評価の波に押された昨今の世、それに合わせて「はっちゃんあやよさん」にも注目が集まった。しかし、PC98のゲームだった事もあって当時の所持者は少なく、Wikipediaでさえあまり機能はして居なかったため「あやよさんは処女だ」「長岡建蔵氏はかわいい女の子だ」等の誤解が多数押し寄せていた。

あれ、でも微妙にアナルなら処女なんじゃないか？等の議論は繰り広げられたものの、ここは知識的なものを纏めてみた方がいいのではないかと思い、「あやよさん博物館」を立ち上げたのがProject Repadarsという、よくわからないサークルだった。政府の密命や社会の陰謀などとは関係なく、五日間程度で何となく書かれたよくわからないサイトは話題になり、気が付けばHARD関係者に

「貴方はHARD社ですか？」と尋ねられるよくわからないセンチメンタルジャーニーを巻き起こす。いいえ「私はハート電子産業です」と返したかどうかは知らないが、当時の関係者の補足説明はどんどん追加されていき、気が付けば数十万人もの人々が押し寄せる人気サイトにのし上がっていく。これならあやよさんの同人誌やゲームを作ればバカ売れ間違いなし！

と思いつつもあやよさんがそんなに売れるはずもなく、スペースでは相変わらず「このサークルはHARD社ですか？」と尋ねられ、松柴氏、かみさん氏、田所氏からの情報にあやよ博物館の知識は広がっていった。





やがて、オリジナルゲームだから問題ないよね。という設定でゲームも発売され、あやしろさんはおっぱいを振り続ける。何だか盛り上がってきた所で飽きが出始め、気が付くと「如月千早」なるアイドルに課金を始めていた。大丈夫、ほら髪の色とか似ているし。と自分を納得し始めた所、アイドルマスターのライブ会場に「田所広成氏」と「長岡建蔵氏」が現れ、あやよさんの逆襲とばかりに新宿のドトールへと連行された。

好きなものを何でも頼みなさいと言われるはずもなく自腹でカフェオレを購入し、巻き込まれた同僚Pに「何だこのオッサンたちは」とドン引きされるも、本件を契機に「そういえば昔の女がいたな」的にあやよさんの事を思い起こし、再び情熱は再燃された。

両氏を前にして熱くビジョンを語る事もなく、この後アイマスのライブで忙しく。二年が過ぎた所で、そういえば「はっちゃんあやよさんは2014年で25周年」と思い起こした次第であった。

いやーめでたい。という事で25周年サイトを立ち上げて盛大に祝いつつ、レトロエクスプレスさんにご相談をしてイベントでも盛り上げようという話になった。じゃ、こゝらでCDデビューしようぜ！ と、艦長発案の元で「あやよさんの声優オーディション」は勝手に開催され、応募総数57名の現役声優さんが多数集まりまくる。いやー、びっくりクリトリスである。



記念ディスクの制作費に20万くらいかかったような気がするのは気にせず、ついでにドラマCDには50万円くらい費やしたような気がするのはいさな問題であり杞憂であったが、まあそれはそれとして、主催様の苦勞も有ってゲームラボの裏表紙にまで掲載され、あやよ煎餅やあやよ饅頭は焼きあがっていった。

制作費に30万くらいかかったような気がするのはい目の錯覚である。

そして気が付いたら巻き込まれていた「ゲー音部」の皆様方は、何故か「はっちゃけあやよさんの音楽の練習」を強いられ、田所氏のファインプレーにより長岡氏は「あやよさん25周年ライブ」に巻き込まれ、いつの間にやらHARD社代表挨拶として当時を回顧したあやよ思い出スピーチを



ぶっつけ本番で主催さんから依頼され、観客に囲まれゲー音部の皆様方の演奏待機にも推され、何でこうなっているのかわからないと言いつつの25周年おめでとうメッセージで締めくくられ、人々の大歓声で迎えられた。

そして、修練させられてしまい大変申し訳ございませんでしたな、どこかで聞いた”クラシック音楽あやよのテーマ”が流れ出し、田所氏は「電撃ナース」の曲をリクエストするも皆から知らないと言われて思い悩み、メイドさんロックンロールに至っては客層的に知られてなかったらしいが、まあいいかで舞台は進み、鍋を囲いつつの二次会にて宴は幕を閉じた。



## Prelude2

### 「BEEPっていう方が来た日」

(会話の内容はこんな感じだったような気がする……?)



それから、実は「はっちゃんあやよさんの復刻」を当社で考えていまして、出来ましたら版權を

## ”Project Repadars様 と版權交渉”

させて頂ければと思ひまして、

ちょーっつと  
マテ!!!



え、えっと？ やはりまだ、復刻についてはお考えではないのでしょうか……。

何で、うちのサークルがHARD社になっているんだ！ いやその、全くの**無関係**ですww





### 【あやよさん復刻 計画その1】



問題点は山積みではあるが、サークルが移植を担当すると宣言した以上、なんかそれっぽいサンプルを作り上げて制作できると認めさせなくては先に進まない。

手元にあるのは Windows 版のマスターデータとパッケージだけで、これから作り上げるのはモバイル端末から **UNIX** に乗り換えた白瀬慧<sup>※1</sup>でさえ不可能と言える。いや、っていうか無理じゃね？

素直に BEEP 様に無理だから諦めました1-2-3でマスター焼き直してガンガン 9800 円で売り捌いて儲かってからあやよ4を移植しましょうよ。という心からの本音が過ったが、言ってしまった手前引き返せないという事と「あやよ4と5の入って

ない移植版に何の意味があるんだ」というごもつともな事実が現実突き付けられた。いや本当に。ここで猫耳姿の美紗緒ちゃんが「お兄ちゃん頑張つて」と優しく囁きかけてくるのならばやる気は跳ね上がるものだが、残念ながら現れる関係者や協力者はオッサンしか来ない。



目の前に広がるのは沢島綾代さんで在り、決して**体操着姿の田中美沙<sup>※2</sup>**が「うるさい、ジロジロ見るんじゃない」と罵倒してくれるはずもなく、時間だけは過ぎていき、春が過ぎ夏が訪れた頃には BEEP 氏から**進捗状況**どうですかを待ち受けているので、わりと速攻で何とかしなくてはならなかった。いやもう、これは素直に出来ませんでした、謝っちまおうぜとは思ったが、まあ何と

かしくてはならないわけであるから、何とかそれっぽいゲームに見える代物を用意する事を決意した。

そして、羽生襲撃事件から**2週間後**。何人かの友人に泣いて貰い、ゲーム選択画面が仕上がった。



Ayayo's Renovation 1-5

あやよ Renovation という復刻版のタイトルも決まり、画面配置はセガサターン版のサタコレをイメージ。当初の時点でマウスオーバーで乳を揉める仕様に仕上がった。いかにもゲームが完成してしまふという風に見えるが、実は中身は完全なる張りぼてである。アニメですらない。



画像連続によるアニメテスト。



画像連続表示アニメーション  
ゲーム向けのアニメ技術とは大  
幅に異なる

簡単に言えばGIFであやさんが目を閉じている画像と開いている画像。箒を動かしている画像とを並べ合わせただけで、細かな動作は出来なければ動きもカクカクとなってしまう。一応、**良心が傷んだ**から「画像連続表示によるアニメテスト」と真実をしつかりと記載した。



だが、BEEP 様や HARD 様は、「おっ！ Windows であやよさんが腰を振ってるぞっ！」とむっさ感動しまくったらしく、BEEP 氏も本格的な準備に取り掛かったそうだが、テキストをよく見返してみれば画像5枚を連続で表示しているだけだった。だからといって、感動の先

に開発費500万支給しますからという話があるはずもなく、多大なる開発メンバーが訪れるはずもなく、**時間稼ぎ**だけは出来たので、まあその、群馬の片隅で部屋の角を見つめながらどうするか考えなくてはならなくなった。

-Caption-



※2  
エルフの「同級生」に登場するヒロインで、通称バンビちゃんと呼ばれている。「同級生2」にも出演。



※1  
AICのアニメ「バトルプログラマーシラセ」の主人公。美紗緒ちゃんが可愛い。未だに続編を待っている。

初めまして、PC8801 ウィザード 魔術師と申しま

す。普段はプログラミング等を仕事としております。(SEではありません)

あやよ本では、現役のMr.Mが解説や監修を行っていただきましたが、今回私が担当させていただきました。正直に申し上げて、名前からお恥ずかしいばかりなのですが、大昔からの**ハンドルネーム**だったためこのままにさせて頂いています。Nifty-serve 時

代にチャットなどでお会いした事がある方も、もしかしたら中にはいらつしやるかもしれません。また、本記事には講座と名前は付いていますが、お教えできるほどの物ではないのと知識としては不確かなものがある事を、事前にご承知頂ければ幸いです。第一回にお伝えするのは一番最初の提出用に作られた「**連続画像表示アニメーション**」についてです。簡単に言えば「パラパラ漫画」になるのですが、一枚の画像に少しだけ変化を付けたものを複数用意し、そ



れを連続で見っていくと人物が動いているように錯覚できるという、アニメーションとしては基礎となる技術になります。画像データさえ用意して並べればすぐに作れるものなので、最も手早くサンプルとして見せるためには最適な技術ではありません。ただ、複数画像を用意する関係からデータのバイト数が増えてしまい、動きもカクカクしたものとなってしまう。あやよさんのように**高度な表示機能を用いたゲーム**と比べると、速度や滑らかさが大きく異なる次第です。

ただ、人物の変化を付けた部分だけを切り取って、マイコン上で人物の絵を表示した上から変化を付けた箇所を点滅のように表示させると、僅かながらでもアニメーションしているように見えるため、色々な手段を用いて様々なゲームの中で使われてきた技術なので、演出の組み合わせや容量の調整を行う事でユーザーに**新たな驚き**を与える作品に仕上がる可能性も多いです。実はあやよさん復刻版の製品版でも、数か所使っているの、興味のある方は探してみてくださいね。



## 【あやよさん復刻 計画その2】



何とか時間は稼げたものの、移植に当たっての大きな問題点に差し掛かってしまう。唯一 HARD 社内にデータが残されていた「あやよ I-2-3ForWindows」だが、移植の精度そのものがあり良くなり、ここらかデータを引き延ばそうにも無理が生じた。

これは無理です、BEEP さん助けてください**チー** **カマなら渡します**からとメールを送ると「何とか製品版からの吸い出しの協力依頼をかけてみます。あと、チーカマに関しましては謹んでご遠慮申し上げます。めんそ様のお気持ちは心より感謝いたしました。**敬具**」とかなんとかの文章が返ってきました。そこは、貰ってくれ YO!!

よし、これで更に時間が稼げたなど安堵した我々は、モモヤ※1でオペラを頼みながら「あやよさんのアニメをどうするか計画」通称「ガンバレマイティルナ作戦」を思い悩んだ。



T氏に言われてユーコムCG集だけ買ったけど、本当にこのゲームは中古市場でも見かけないな。わりと BEEP 氏が**高額買取**始めても在庫が見当たらないんじゃないか・・・いやでも、絵柄はわりと好みだが実用度以前にエロシーン要素が皆無



で、いやでも「それにしてもマイティルナはいい作品だな※2」という〇〇集しか持っていないのに悟りの境地に浸った所で、そういえば**何の話**をしていたんだっけと鉄板焼きナポリタンにも手を伸ばし始めた所で本題に気が付いた。

あ、そうだ、我々は「はっちゃんあやよさん」を復刻させないといけないルナ先生だった。

正直な気持ちを心底告げると、それより「**同級生**」とか「**天使たちの午後**」を復刻させたいなだったが、まああやよさんであるから致し方なく頑張らなくてはならなかった。天午後に関しては、わりと頑張れば何とかならなくもなかったような気がしたが、物凄く大変なのできつと気のせいだったと思ひ込む事にした。

さしあたっての思いついた技術としては、**ループスプライトアニメーション**という、ゲーム業界ではわりとポピュラーな技術の応用だった。

いわゆるRPG等の作品に登場する歩行シーンや

レベルアップ画面での**ドットアニメ**の技術であり、連続したドットの動きをループさせることで、キャラクターに表情を付けて動いているように見える手法である。



例えば、あやよさんの静止・右足を動かす・静止という3つの画像を用意して、それを連続で表示し静止に戻ってループさせると**歩行シーン**のアニメが完成となる。もちろん、滑らかな動きとは言えないがドット絵を動かす技術としてはかなり使い勝手の良い物だった。