

# TSG

Theoretical Science Group

理論科学グループ

*Welcome to Theoretical Science Group*

TSGer login: newuser

Password: |

部報 206号  
— '97 オリパンフ号 —

目 次

TSG の紹介 . . . . .	【部長 植原 洋介】	1
<b>分科会のご紹介</b>		<b>2</b>
DirectX 分科会 . . . . .	【わたる】	2
C++分科会 . . . . .	【VEa】	2
TeX 分科会 . . . . .	【すーゆー】	3
HTML 分科会 . . . . .	【ばんだい】	4
理論科学分科会 . . . . .	【うえ】	6
情報処理棟活用分科会 . . . . .	【すーゆー】	7
NetHack 分科会 . . . . .	【わたる】	8
レイストーム分科会 . . . . .	【うえ】	12
<b>一般記事</b>		<b>13</b>
TSG 用語辞典 . . . . .	【ばんだい、高野商店、きりもみ、うえ】	13

## TSG の紹介

部長 植原 洋介

## 皆さん、コンピュータは好きですか？

我々TSG(理論科学グループ)は、コンピュータに関するさまざまな活動を行っています。プログラミング、ホームページ作成、ゲームなど、各個人が自分のやりたいことを主体的に楽しんでいるのです。

部室が学生会館の305にあり、各メンバーは自分の好きなときにそこへ集まって雑談したり、昼食をとったりします。部室の中にはもちろんパソコン、ゲーム機、テレビが完備されており、開発(そして娯楽)環境としては最適な場所です。

TSGにはもはやコンピュータのエキスパートと言ってもよいレベルの人が多数いますので、パワーユーザーの方もきっと満足できるでしょう。また、全くのビギナーであっても部室にいて話をすることで徐々に知識が付いていくことと思います<sup>1</sup>。

サークルとしての公式の活動は分科会が舞台となります。分科会の具体的な内容についてはここでは触れませんが、同じ方面に興味を持つ人が集まって何らかの成果を出すものとなるでしょう。その「成果」とは作品であったり、知識であったり、集まりによって異なりますが、きっと参加者の技術向上に役に立つことでしょう。

TSGは本当に自由なサークルです。しかしだからこそ、活動の際には自主性が求められるのです。コンピュータに興味があり、様々な活動に自主的に参加できる方ならレベルは問わず、どなたでも歓迎します。部費などありませんので気軽に学生会館305に来て下さい。

:

皆さんがコンピュータに親しむことで人生がより創造的なものになることを願っています。

〒153 東京都目黒区駒場3-8-1 東京大学 学生会館 305 号室  
東京大学 理論科学グループ

代表 植原 洋介  
電話 03-5454-4343 (学生会館 要呼び出し)  
e-mail g640469@komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp

<sup>1</sup>私もそうでした

## 分科会のご紹介

### DirectX 分科会

わたる

この分科会は Direct X<sup>1</sup>の使い方を研究し、わかったことの情報交換をしようというものです。DirectX SDK Help はもちろん全文英語で、量も膨大です。DirectX3 の場合、1.3MB もあります。しかも、各 API の具体的な使い方は Help に書かれておらず、結局 Samples を解析する羽目になります。DirectX の理解を深めるのは、大変手間のかかる作業なのです。

だから、DirectX を効率よく勉強するには、疑問があったら人に聞くことが欠かせないのです。なんだか他力本願なことを言ってるように、思うかもしれません。しかし、人に教えてもらえばすむことを、いちいち自分一人でやっていくのは、時間の浪費です。DirectX を勉強する人は、それを使ってゲームを作ることが、本当の目的なのです。時間はそちらにかけべきでしょう。『車輪の再発明』なんて事態は避けなければなりません。そのためにこの分科会があります。

この分科会の責任者になった私(わたる)は、すでに半年以上 DirectX とつき合っています。DirectDraw、Direct3D、DirectSound、DirectSound3D の4 つについて、ほぼ理解したつもりです。この紹介文を読んでいる方のほとんどより、先に進んでいるでしょう。大概の質問には答えられると思います。はじめて DirectX に手を出すという人には、入門書を貸してあげられますし、情報源や議論の場を紹介できます。すでに DirectX プログラマな人には、私が作ったライブラリを提供できます。さっそくゲーム開発のプロジェクトを発足させることも、できるでしょう。

みなさんの参加をお待ちしています。

E-mail: [wataruk@yk.rim.or.jp](mailto:wataruk@yk.rim.or.jp)

### C++分科会

VEa

初めまして。実権のない副部長にして、実力のない C++分科会責任者の VEa です。

<sup>1</sup>Windows でゲームを動かすために、ハードウェアを直接操作できる API 群のこと。そんなの初めて知った、なんて人には、この分科会はきついでしょ。

まず、C 言語や C++ 言語を知らない人のために説明しますと、C 言語や C++ 言語とは、コンピュータの世界ではメジャーなプログラミング言語の一つです。高級言語でありながらハードウェアに密着した操作もできる汎用性の広い言語が C 言語、それにオブジェクト指向の考え方を付加したのが C++ 言語です。

あ、ここまでが分からなくても結構です<sup>1</sup>。要するに、C++ というコンピュータ言語があることさえ知っていれば十分です。

この分科会では、C++ の基本から手取り足取り教えるつもりはありません。プログラミングを身につけるには、それなりの独学が必要になります。TSG にはそのための資料もそろっています。それから、解らない事があった時の質問相手にも事欠きません。それらがあれば、まずプログラミングを学ぶことはできると思います。

しかし、プログラミングの技量がついてくると、それを発表したくなるはずですが、始めのうちは、「何をプログラミングすれば面白いのか、解らない」かもしれません。

この分科会では、わかりやすく面白<sup>2</sup>題材を供給して、そのなかから面白そうなものを実際にプログラミングしてもらおう、という事を考えています。「わかりやすく」といっても、「こんにちは、世界<sup>3</sup>ではなくて、ソーティングとか<sup>3</sup> D グラフィックとか、それなりに誰でも出来て、かつ奥の深い題材に入っていけたらな、と思います。

そして、10 月ごろの駒場祭には、何か形になった物を、集団で、あるいは個人で展示できたら、これ以上の幸せはありません。

## T<sub>E</sub>X 分科会

すーゆー

この分科会は T<sub>E</sub>X ([tek] または [tex] と発音します) というものを扱います。これは組版ソフト、つまりは文書を整形するソフトウェアです。また、その特徴としては以下のようなものがあげられます。

- フリーソフトである
- 多くの種類のコンピュータで使用できる
- 欧文や数式に極めて強い
- どの環境でも同じ出力が出来る

例えば、

“¿But aren't Kafka's *Schloß* and Æsop's *Œuvres* often naïve vis-à-vis the dæmonic phoenix's official rôle in fluffy soufflés?”

<sup>1</sup> どうせばくもよくわかってませんから

<sup>2</sup> うそつけ

<sup>3</sup> プログラミングの本の冒頭に伝統的に載せられる、《Hello, world!》と表示するだけのプログラム

だとか

$$\left(\int_0^\infty \frac{\sin x}{\sqrt{x}} dx\right)^2 = \sum_{k=0}^\infty \frac{(2k)!}{2^{2k}(k!)^2} \frac{1}{2k+1} = \prod_{k=1}^\infty \frac{4k^2}{4k^2-1} = \frac{\pi}{2}$$

といったワープロ泣かせな文章が T<sub>E</sub>X を使えば簡単に書けてしまいます。

また、情報処理棟でも T<sub>E</sub>X が使えるということもあって、東大においてもレポートや論文に大変よく使われますし教官によっては必須科目の情報処理などで教わることもあります。

しかし、情報処理の授業などでは教えてくれない T<sub>E</sub>X や実際のマクロ L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X についてのテクニックをちょっと予備知識として持っているだけで T<sub>E</sub>X 臭さを感じさせないワンポイント付けた美しい文書<sup>1</sup>が作れるようになります。

というわけで、この分科会ではこの T<sub>E</sub>X を用いてレポートや論文などを美しく書けるようになるのが目的です。基本的には

『L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 入門 ~美文書作成ポイント~』 奥村晴彦, 技術評論社

に沿って進めますが、まったくの初心者でもついていけるようにします。

また、最近日本でも L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2.09 から L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>へ移行が進んでいますが、既にこの部報も pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>で組んでいるいることですし、基本的に pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>を用いるということにします。情報処理棟にも pL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>が入るらしいですし、そうでない場合は適宜フォローを入れるので問題は無いでしょう。

最後になりましたが、この T<sub>E</sub>X 分科会を担当するのは、すーゆーこと編集長の私です。先代編集長が『チョベリ T<sub>E</sub>X』と恐れられていたのに比べられるとよわいかも知れませんが共に精進していきましょう。

HTML 分科会  
ようこそ HTML 分科会へ

ばんだい

ば みなさん、こんにちは一。なんか、ただホームページをやたらと拡張していて、いろいろあやしげなことをやっている、というだけで HTML 分科会をまかせられてしまったばんだいでーす。私がこれやらされた理由というのは本当にこれだけなんで、実は、私は、HTML 自体についてはあまり深いところまでは知らないんですけどね…。大丈夫なんでしょうか。

X またまた一、何言ってるんだよ。あんだけページ作っというて HTML 知らない、はないだろー？俺達常人よりはよっぽど知ってるよ。

---

<sup>1</sup>文面までは知りません (^\_^;;

- ば 何ー？それじゃ俺がまるで常人じゃないみたいだろ。
- X えー？おまえ、常人じゃないだろ。もう、あのホームページのあやしさといったら.....。
- ば なにがあやしいんだー？
- X あやしいだろ。なんか、水 時 とか...
- ば わー、こんなところでそんなこと言わなくてもいいだろ!! それに、それはもうほとんどやってないぞ。もう今は健全なホームページを目指してるから。
- X じゃあ、前は健全じゃなかったと？
- ば あー、いやいや、ちがう。えーと、前からちゃんと健全で.....、ってなんか話がずれてるぞ、おい。
- X ごまかそうとしたって.....。
- ば 確か今は HTML 分科会の説明やってる最中だったんだぞ。俺はこれからちゃんと説明するから、はいはい、邪魔はあっちへ行行って。
- X あ、ちょっと、おいおい.....。
- X ふー。あ、いやいや、どうもすみませんでした。説明を続けます。今ちょっと出てきたかも知れませんが、HTML というのは、簡単に言うと、ホームページを作るための言語です。言語、と言うとちょっと難しそうに聞こえるかも知れませんが、これは全く簡単なものなんです。だから、HTML 自体は簡単に覚える事ができると思います。
- X で、新入生の方も簡単にあやしいホームページができます、と。
- ば こらー、何言ってんだ。なんでいつも俺がやるとあやしくなるんだよ？
- X いやー、すまんすまん。じゃ、真面目な事も聞きましょう、先生。
- ば いきなり先生、かい。気持ち悪いな。
- X まあまあ。では、先生、この分科会では一体、何をするんでしょうか？
- ば お、たまにはいいこと聞いてくれるねー。
- X たまには、か.....。
- ば えーと、この分科会ではですね、先程も言ったように、HTML 自体は簡単なので、ホームページ作りのテクニックや.....、
- X あやしいテクニックか!?
- ば ちがうつつとるだろー!! で、あと、それ以外にも、インターネット全般についてきとーにやっていきたいと思っています。
- X てきとーなのか。
- ば だって俺もそんなに知らないもん。だいたい、俺の HTML もてきとーだし。てきとーでも使えて、ちゃんと動けばそれでいいんだよ。
- X めちゃくちゃだなー。こんな人に習ったらどうなることが...。
- ば あー、また新入生が来るのを減らすような事をー。そんなこといったらだめだよ。ここはちゃんと新入生を勧誘してる場所なんだから。
- X え？そうだったんだー。

- ば なにー、知らないで勝手にいろいろ言ったのかー？
- X いや、そんな重要な場所だとは.....。
- ば もう、これはただの部報じゃないんだから。新入生の手に移るものなんだよ。
- X げーん。
- ば ま、そんなことはいいや。とにかく、これから気を付けてね。
- X う.....。
- ば えー、どうもすみませんでした。いろいろと不手際があって...。これらのことはどうか気になさらないで、インターネットに興味のある方はぜひ、こちらにお越し下さい。それでは、今回はこのへんで。
- X はい、新入生の方はぜひいらして下さいね。
- ば 調子いい奴.....。

このドキュメントはフィクションです。文中の人物、ホームページなどは実物とは一切関係ありませんのでご了承下さい。

## 理論科学分科会

うえ

「理論科学グループ」の「理論科学分科会」というのもなんだか奇妙な感じがしますね。

この分科会では主に「計算物理学」を学んでいきます。近年の計算機の性能の凄まじい向上により計算物理学は理論、実験とは異なる第3の物理学として発展しています。物理方程式の多くは解析的に解くことが出来ません。(良く知られているとおり、3体問題さえ解けないのです!) しかし、コンピュータを用いれば複雑な方程式でも(数値的にはありますが)楽に解くことが出来、しかもその答えをアニメーションや美しいCGとして表現する事が出来ます。(皆さんの中にもカオスが生み出す不思議なCGに惹かれる人がいることでしょう。)

この分科会の目的は計算物理で遊ぶために必要な知識を付けていくことです。物理シミュレーションを行うためにはもちろんコンピュータ言語の知識が必要ですが、これについては最低限の知識さえあれば結構です<sup>1</sup>。具体的は、 $n!$ を計算して画面に表示できる人なら十分計算物理を楽しめると思います。全くプログラミング経験のない人でもこのくらいのレベルにならすぐに到達できるでしょう。

具体的な活動としては、まず基本的な近似の手法(オイラー法、ルンゲクッタ法、できればシンプレティック法)を身につけてから面白そうな物理現象を考え、解析して行こうと思っています。それと、手軽な数値解析の教科書の輪読も予定しています。

物理とコンピュータに興味のある人なら誰でも歓迎します。参加する、しないは全くの自由ですので、気軽に参加して下さい。

---

<sup>1</sup>私もほとんど知らないのですが、



## 情報処理棟活用分科会 (仮名)

すーゆー

### Welcome to 情処活用分科会

駒場の学生には全員に駒場の情報処理施設を利用するためのアカウントが与えられます。また、理系は1学期に、文系は2学期に情報処理の講義が必須科目となります。

せっかく、世に言う THE INTERNET に接続しているシステムを自由に使用できるのだから、これを有効活用しない手はない!!!! というわけで、この分科会ではそれを目的として活動します。

もはやそんなことは先人によって開拓し尽くされていると思われるかもしれませんが、しかし、この春休みの間に ecc(教育コンピュータセンター) では大改革が行われて、昨年度とはシステムが大きく変わってしまっており、そこに新たな開拓者となれる余地が残っているのです(笑)。

### 具体的には

とまあ難しいことはさておき、取り合えず全く初めてコンピュータに触れる人が基本的操作(ログイン、メール、ニュース)を使えるようにするところから入ります。そして、授業では教えてくれない雑多なこと(ウインドウマネージャの変更など)や講義の助けとなるようなことも一部盛り込んでいく予定です<sup>1</sup>。

以上のようなこととともに、この分科会では情報処理棟を利用するに於いてのエチケットについて多少口うるさく言い続けることになるかもしれません。というのは昨年度は紙の出力に関して何の制限も無かったために、無駄に紙を消費してしまう人が続出し、年度末には全プリンタの使用不可になってしまったと言う事例等があるからです。まあ、相談員としての立場もありますけどね。

<sup>1</sup>C++ 分科会や T<sub>E</sub>X 分科会 などの超初心者向けフォローや実践などもふくみます

### 注意すべきこと

この分科会に参加するにしましなくても注意すべきことだけ今回書いておきます。

- 他人にパスワードを教えるはいいけない
- ログイン時及び chfn や passwd による名前とパスワード変更時以外は要求されても決してパスワードを入力しないこと。(特に WWW(Mosaic/Netscape) に注意)
- ログインしたまま長時間席を離れないこと
- 館内での飲食・喫煙・ゲームなどはしてはならない

以上を守らないとアカウントが取り消されたり、最悪の場合、身に覚えのない高額請求書が突きつけられたり、訴訟事件に発展する可能性も十分にあります。

どうしてもなのは次回以降降ゆっくり解説していきますが、十分注意するようにしてください。

### なにはともあれ

TSG の連絡は大抵メールにて正式通知となる場合が殆どです。情報処理棟を使えるというのは TSGer として必須の技能です。また、TSG 以外のサークルやクラスでも積極的に利用しているところは多いようです。

動機はどうあれ、情報処理棟を使えるようになりたい気のある、特に初心者がこの分科会の主な対象です。人数が多い方が楽しいですから是非参加してみてください。

## NetHack 分科会

わたる

これは、オーディンの書に述べられているものである。

天地創造の後、破壊神モーロック、創造主マルドゥークと互いに反乱を起こす。破壊神モーロック、マルドゥークの聖器のなかよりもっとも力ある、イエンダーの魔除けを盗みだし、それを彼の潜む世界の底、ゲヘナの闇の洞窟に隠し、時を待てり。

あなたの神オーディンは魔除けを望み、他の神より当然の優勢を得ようと探索している。

あなたは現在、まだ見習いではあるが、生まれたときからオーディンの下僕と予言されている。主神のため、イエンダーの魔除けを発見するか、そのために死ぬかが運命づけられている。

あなたの運命の時は来た！我々のために、オーディンの加護のあらんことを！

## NetHack とは

「NetHackってなに？」という人も多いと思います。NetHack とはつまり、剣と魔法の世界のコンピュータ RPG ゲームです。

NetHack のフリーウェアとして配布されており、ソースプログラムも改変自由という条件 (?) 付きで公開されています。ですから NetHack はインターネットなどを介して、何年にもわたり、世界中の創意あるプログラマたちによって改造されてきました。そのため自然淘汰の法則により、NetHack はよりおもしろくなるべく、今も進化を続けているのです。

## ゲームの目的

ゲームの目的は「イエンダーの魔除け」を手に入れることなのですが、これがなかなか容易ではありません。地下 50 層以上及ぶ迷宮をくぐり抜け、地獄の最下層に隠されているのを奪取し、それを無事に地上に持ち帰り、天界の神殿まで運んでいって、あなたの仕える神に捧げなくてはならないのです。しかも、死んだらそれでお終い、スタート地点からやり直しのゲームなのです。セーブしてあるところまで戻る、なんて甘くはありません。

クリアできるまで、100 回はやり直すはめになるでしょう。

## ゲームのルール

基本的には D&D なのですが、いろいろと違うところもあります。全部あげるのはとても無理なのですが、雰囲気を知ってもらうためにいくつか説明しましょう。

## 職業

職業は考古学者、野蛮人、洞窟人、エルフ、戦士、薬師、騎士、僧侶、侍、観光客、ワルキューレ、魔法使いの中から選びます。NetHack の亜流には、Geek ( コンピュータおたく ) なんてのが追加されているものもあります。各職業には固有のイベントが存在します。例えば Geek な

ら、ビル・ゲイツに奪われた NetHack のソースプログラムを取り戻すことです。

## ステータス

キャラクターのステータスには基本的な能力値の他に、武器の熟練度、各種特殊能力、装備の重量や空腹度、などがあります。

いつも剣を使っていれば、剣術はどんどん上達しますが、槍や斧、弓などは下手なままです。

例えば雌のドラゴンに変身しているときは、ドラゴンの卵を産んで子供を育てられます。狼人間になる病気にかかっている場合は、遠吠えで狼を呼び寄せることができます。

重量制限にはお金も含まれるので、せっかくお金の山を見つけたのに重すぎて運べない、なんてことはよくあります。宝石だと思って手に触れた石が、実は呪われた重石で、身動きできない上に手から離れなくなってしまった、ということもあります。

## 神様

日頃の行いがよいと、絶体絶命のピンチを神様が助けくれたりしますが、悪いことを続けると天罰が下ります。あなたを征伐するために天使が現れたり、神様直々にあなたをやっつけようとすることもあります。もし十分に強ければ、神様の直接攻撃にも耐えられるのですが。(その場合、神様は精神的ショックを受けるようです。)神様に対する究極の裏切り行為は、イエンダーの魔除けを他の神様にあげてしまうことです。

神様のご機嫌を取るには、モンスターをばんばんやっつけるとか、寺院に寄付をするとか、単にほとぼりがさめるのを待つとか、いろいろ手があります。

NetHack の世界には複数の神様がいます。まず善、中立、悪の神様がいて、あなたが仕えている神様はこららのうちの一神です。他の神様はあなたのことを直接的・間接的に妨害してきます。イエンダーの魔除けの争奪戦をやっているわけです。

三体の神様とは別に、破壊神モーロックがいます。迷宮の奥深く、地獄はモーロックの聖域なので、あなたの祈りが神様に届くことはありません。

## ペット

スタート段階で、あなたには犬か猫のペットがいます。ペットだってレベルアップすれば、あなたより強くなるかもしれません。しかし、序盤で呆気なく死んでしまうこともあります。それから、定期的に餌をやらないと飢え死にしてしまいます。

うまく飼い慣らしておけば、店の商品を盗ませることができます。魔法などの手段で強力なモンスターをペットにすれば、盗むなんてせこいことはせずに、店主をやっつけさせて、お金とアイテムは全部あなたが頂く、なんてことができます。

もしドラゴンのペットが 2、3 匹いれば、街を廃墟にするのは簡単です。死体もドラゴンが食べてしまうので、何も残りません。ただし、あなたにとって重要な人物までも、殺してしま

うかもしれませんが。ペットが強すぎると敵をどんどんやっつけてくれるので、あなたが経験値を積む機会が無くなってしまふ、という問題もあります。

## アイテム

NetHack には無数のアイテムがあり、使い方も様々です。

アイテムは錆びたり燃えたりして壊れることがあります。もちろん、決して壊れない魔法の剣もあります。

決して油の切れない魔法のランプは手でこすると、中から魔人が出てきて願い事を叶えてくれることがあります。

食料はいつまでも食べないでいると腐ります。また、食べ物の種類ごとに栄養価が異なります。フライを食べれば手が油だらけになり、タオルで拭かないと武器が手から滑るようになります。モンスターの死体も食べられますが、有毒なものもありますし、何か有益な効果があることもあります。ココトリスの死体で敵を攻撃すれば、敵は石になってしまいます。

ある量子物理学者が持っている箱には猫が入っていて、その猫が生きているか死んでいるかは、開けたときに確定します。

偽物のイエンダーの魔除けが落ちていることがあり、どれが本物かわからなくなることもあります。

## 敵

NetHack の敵はかなり賢いです。集団行動を取るモンスターがいれば、ヒット・アンド・ウェイ戦術を駆使してくるモンスターもいます。アイテムを盗んで逃げ去るモンスターもいます。もちろん馬鹿なモンスターだっていますが。

敵はモンスターばかりとは限りません。例えば店主。あなたが万引きすればもちろんのこと、何かの事故で店の壁や扉を壊してしまった場合、弁償できなければ襲いかかってきます。店主は、さすが迷宮の中に店を開くほどの人だけあって、相当に強いです。店主に殺されると、あなたの所持品はその店の売り物になってしまいます。

## NetHack 分科会

NetHack の奥の深さが、少しでもわかってもらえらでしょうか。

NetHack 分科会は、ようするに NetHack で遊ぶだけです。相当に奥が深いので、なかなか飽きることはないでしょう。責任者の私(わたる)は駒場の TSGer で唯一、NetHack のクリア経験者なので、いろいろと指南することできるでしょう。みなさんの参加をお待ちしています。

レイストーム分科会

うえ

- - - 西暦 1996 年

学生会館 305 に鉄拳 2 が落下。かくして有史以来未曾有のカタストロフィー

「平八インパクト」

は起こった。

コンボ数の上昇、空中コンボ、10 連コンボ、部員間紛争、内戦...

305 人口は急速に増加。

- - - それから 1 年

ようやく復興の兆しが見え始めた頃、部員に新たなる危機が訪れた。

「レイストーム」

である。次々に襲来する正体不明の敵キャラたち。

はたして彼らは、その冠する名のごとき「やられ役」なのか...

:

予測されていた「レイストーム」の襲来に対抗するべく TSG は

汎用本型決戦兵器 「ゲームストムック レイストーム」

を購入、1997 年にはすでに 1 冊を実用化していた。

そして「ゲームストムック」の読者には「2 人の TSGer」が選ばれた。

部員たちは彼らに未来への希望を委ねざるをえなかったのである。

:

その肩に、

8 ステージ 1 クレジットクリア

という大きすぎる運命を背負った TSGer たちの戦いが、今、始まる - - - -

:

:

てなわけで、とにかく TV ゲームで遊ぶ分科会です。(^^;

少し前までは「鉄拳 2」が主に動いていましたが、今はやはり「レイストーム」が主流です。鉄拳 2 のレベルは異常なほど高かったのですがレイストームに関してはそれほど高くはなく、TSG 最高点は 9300000 点でしかありません。(オリジナルモードで)

参加方法は簡単。ただ 305 に来てプレステをやれば OK。(メガドラもあり)

授業を切って遊ぶもよし、休講の暇つぶしにやるもよし。皆さんの参加を待っています(苦笑)。

## 一般記事

### TSG 用語辞典 新入生歓迎号

ばんだい、高野商店、きりもみ、うえ

#### 綾瀬研

某 T 氏の家を指す言葉

#### アンブレラ

来てからのおたのしみ

#### 生きがい

質問に答える事をはじめ、全く社会の役に立たない物事

#### Windows(うゐんどうず)

1. マイクロソフト社が世界征服するための武器
2. 周辺機器を破壊するもの

#### MFC(えむえふしー)

Windows のプログラミングを混乱の渦に陥れるもの ( 「 Windows 」を参照)

#### MO(えむおー)

1. 大容量が記憶できる光磁気ディスク
2. 用途の無いデータで大容量を埋め尽くす快感を味わうための物 ( 「 くりえいちぶ 」, 「 データ 」を参照)
3. 合宿に行かない理由を形成する物

#### オタク

ある物事にはまりまくった人。廃ともいう。

#### 基盤

1. 電子部品で回路を構成するために土台となる板、もしくは回路全体
2. 大きなゲームソフト
3. ノートの表紙

### クリエイティブ

有用なソフトを作る事 (対義語 「くりえいちぶ」)

### くりえいちぶ

さまざまな動画や音声データをコピーしまくること (対義語 「クリエイティブ」)

### ケーキ

一部の人の主食

### 濃い

1. あるものが密集している事
2. オタク度が高いこと ( 「オタク」を参照)

### ご隠居

前部長わたる氏の通称。其の名の通りご隠居であり、とある手段で財を成した人物。3D フェチでもある:)

### 5 インチフロッピーディスク

ゴミ。無くなって清々するもの

### 駒場祭

1. 数ヶ月にわたって部員の心理を拘束し、数日にわたって部員の行動を拘束するイベント
2. プログラマを展示するイベント

### 305

ゲームとパソコンができる食堂 (類義語 「部室」)

### CD-R(しーでいー・あーる)

1. 書き込み可能な CD
2. あやしいデータを保存する媒体 (類義語 「MO」)

### シェーキーズ

食べ放題が食べ放題でない店

### 質問

不用意にすると、苦痛を味わう可能性のある疑問の解決方法 (関連語 「生きがい」)

### 仕様

1. あるソフトがどのように動くのか決めたもの
2. バグの言い訳



## ソードオブソダン

眠れない時にやると効果的な睡眠薬

## ソフマップ

100 回ローンで高額な買物をする事によって、ギャンブルができる所

## 大冒険

買う事自体が大冒険なゲーム

## 高野商店

TSG でもっとも偉大な人

## チョココ

一部の人の主食

## チョコベリ鉄

すごく鉄な人某O氏を指す事もある。(「鉄」を参照)

## チョコベリ T<sub>E</sub>X

T<sub>E</sub>X がめちゃくちゃ好きな人某O氏を指す事もある。また、某S氏がこれになりつつある(「T<sub>E</sub>X」を参照)

## データ

記憶媒体の容量を減少させるため詰め込む、一生閲覧されない情報。画像や音声、もしくはその両方によって構成される事が多い。ゲームの体裁をとる物も、これにあたる場合がある。

## 鉄

1. 元素番号 26 の金属
2. 電車が大好きな人(「チョコベリ鉄」を参照)

## 鉄拳

殴り合うゲーム。宙に浮いたりもする。1と2がある

## T<sub>E</sub>X(てふ)

1. すばらしい組版をするための言語
2. 解読不可能な組版言語(「チョコベリ T<sub>E</sub>X」を参照)

## でふお

「デフォルト (2)」の省略形

### デフォルト

1. ある値が不定の時に用いられる値。
- 2.(口語) 当然、あたりまえ

### 電話回線

音として情報が通過するレートが低い、情報伝達用の回線

### 部室

1. 部の活動の拠点となる場所
2. とても狭い場所のこと

### 部報

1. 部員の現状を隠蔽する物
2. 部員がもっとも書きたくないもの

### プレイステーション

家庭用ゲーム機。鉄拳とレイストームがプレイ可 (関連語 「鉄拳」、「レイストーム」)

### ホームページ

1. 個人が世界に情報を発信できるすばらしいもの
2. 個人のオタク度が表れるもの ( 「オタク」を参照)

### 補完

1. 足りないものを補う事
2. 部室にあやしいものを持ち込む事

### 北斗の拳

つまらない気持ちになりたい時にやるゴルフゲーム

### MASL(まっする)

ゲームまでつくれるすばらしいプログラミング言語

### リクルート 疑惑

過去の事は忘れました

### 理論科学

酔った部長がしゃべりだすもの

### レイストーム

クリア不能のゲーム。弾を避けたりもする

## 編集後記

春休みです。ふつーの必殺下宿人は帰省してます。各分科会担当者が全員関東に残っていることは奇跡的でした。

今年のオリパンフは印刷日が大変早かったです。そのそのせいで編集長はかなり楽でしたが、掲載できなかった情報がたくさんあります。

TSGer が普段利用することになるであろう新生「いぬ x BBS」、駒場近辺に出来る新部室、そして新しく入る数台の最新マシン。そして本郷に進んだ時に TSGer を待っているものは!!

これら数多くの特典は今春 TSGer にならなきゃ利用できないゾ、と尝试してみる(笑)。

でもやる気のある方にはホントに素晴らしい環境を提供できることは保証します。

はっきり言って、去年までの TSG とはひと味もふた味も違います。

という素晴らしい環境であるにもかかわらず、部費 0 円、平均 1 回/月の部会程度の非常に束縛の少ないサークルであることはそのままです (^\_^;;)。

学生会館 305 の右奥の部室への見学と入部はいつでも受け付けております。春に入部し損ねて秋頃このパンフを見ているあなたでもノープロブレムです。また、新 2 年生でこの機に紛れ込むというのもあります(苦笑)。

皆さんの参加をお待ちしております。

(すーゆー)

## 理論科学グループ 部報 206 号

---

1997 年 4 月 1 日 発行

発行者 植原 洋介

編集者 坂本 崇裕

発行所 理論科学グループ

〒 153 東京都目黒区駒場 3-8-1

東京大学教養学部内学生会館 305

Telephone: 03-5454-4343

---

(C) Theoretical Science Group, University of Tokyo, 1997.

All rights are reserved.

Printed in Japan.

理論科学グループ部報 第 206 号  
— '97 オリバンフ号 —  
1997 年 4 月 1 日

*THEORETICAL SCIENCE GROUP*