

TSG

Theoretical Science Group

理論科学グループ



さらば 98 / あばよ PC-286

部報 209号
— 駒祭総決起コンパ号 —

目 次

駒祭企画紹介	1
占い 【-1ParaGRAPH (T.Tsujikawa)】	1
こまさいきかく 【うえ】	1
駒場祭企画 ネットワーク対戦型 RPG の制作 【わたる】	5
3D フラクタル 【菅原】	7
最弱オセロリーグ 【げる】	8
一般記事	13
AT 互換機製作記 【-1ParaGRAPH (T.Tsujikawa)】	13
AT 互換機のレシピ 【和井田】	16
djgpp v2.01 libc for PC-AT/PC-9800 PATCH 【すーゆー】	20
魁！奮戦記 【きりもみ】	24
1997 年度 TSG 夏合宿 in 99 里 結果報告 【れい】	36
INFINITY SERVE:REBIRTH (仮) について 【文殊壱平】	42

駒祭企画紹介

占い

-1ParaGRAPH (T.Tsujikawa)

今年の駒場祭の TSG 占い企画は、タロットカードを使った占いになる未定^{^H^H} 予定です。13 星座占いは昨年企画でしたし、特に占いの新しい流れがあるわけでもないみたいなので無難な線でいきます。

プログラムは、Windows 用で Visual C++ 5.0 を使用して開発していることになっています。MFC は嫌なので Win32 を使っているでしょう。98 があれば DOS で作ってもいいのですが、AT 機しかないので Windows 用にしているに違いありません。

肝心の開発進行状況ですが、タロットカードの取り込みと闘っている最中です。とりあえず 78 枚を 600dpi・フルカラーで取り込んだまではいいのですが、傾きの補正や減色をする段階で止まっています。今月じゅうくらいに何とかしなくては。

タロットカードの占いの本を見ているのですが、あくまでも人が考えるようなスタイルになっており、どのように数値化するかが課題になりそうです。これはだいたい占いというのが怪しげなものであり、被占者の顔色を見ながら心理的に追い詰めていく客観的・時価的なものなどということから来ていると思われそうですが、それはさておき、きっと副担当の Y 田君が考えてくれている予定です。占いの結果を印刷するかどうか、印刷するならどのようなものを印刷するのか、そしてそもそも、一体なにを占うのか(笑)、ということは秘密です。当日までには明らかになるよう努力します。

こまさいきかく

うえ

たわごと

駒祭が近いです。

「2 年生は全員企画を持って」といったのはいいのですが、実は自分の企画も完全には決まっ

てなかつたりします。(爆)

まあ、しかたないので適当に何か書きますか。

一応駒祭でもこんな変なシミュレーションを書く予定ですので、絶望しつつ待っていてください¹。

方程式系

基礎方程式

基礎となる方程式系は2次元非発散流体のそれであり、以下のとおりです。

$$\frac{Du}{Dt} - fv = -\frac{\partial\phi}{\partial x} + \nu\nabla^2 u: \text{x 方向の運動方程式}$$

$$\frac{Dv}{Dt} + fu = -\frac{\partial\phi}{\partial y} + \nu\nabla^2 v: \text{y 方向の運動方程式}$$

$$\frac{\partial u}{\partial x} + \frac{\partial v}{\partial y} = 0: \text{連続方程式}$$

ここで、 ϕ はジオポテンシャル gh 、 f はコリオリパラメータ、 ν は動粘性係数。

流線関数の導入

この方程式を渦度方程式に書き直し、流線関数を導入すれば、結局

$$\frac{\partial}{\partial t}\nabla^2\psi + s + \beta\frac{\partial\psi}{\partial x} = \nu\nabla^2\nabla^2\psi$$

が導かれます。ただし、 $s = \frac{\partial\psi}{\partial x}\frac{\partial\nabla^2\psi}{\partial y} - \frac{\partial\psi}{\partial y}\frac{\partial\nabla^2\psi}{\partial x}$ です。

ここで、流線関数 ψ には

$$u = -\frac{\partial\psi}{\partial y}, v = \frac{\partial\psi}{\partial x}$$

なる関係が成り立ちます。

境界条件

ここでは、摩擦のない壁 ($y = 0, \pi$) にはさまれた水路を考えます。
つまり

¹一般相対論で何かやるつもりなのですが、、

$$\begin{array}{l}
 \text{x 方向: 周期境界条件 } \psi(x, y, t) = \psi(x + 2\pi, y, t) \\
 \text{y 方向: } \left\{ \begin{array}{l}
 \text{剛体壁境界条件 } v = 0 \text{ i.e. } \frac{\partial \psi}{\partial x} = 0 \text{ at } y = 0, \pi \\
 \text{接線応力なし } \frac{\partial u}{\partial y} = 0 \text{ i.e. } \frac{\partial^2 \psi}{\partial y^2} = 0 \text{ at } y = 0, \pi
 \end{array} \right.
 \end{array}$$

関数展開

この境界条件から、x 方向の展開係数としては e^{ikx} を用い、y 方向には $\sin(ly)$ を用いれば良いと考えられます。しかし、これだけでは $y = 0, \pi$ で恒等的に $\psi = 0$ になってしまうために、関数展開に y の線形項を追加しておきましょう。

$$\psi(x, y, t) = \sum_{k=-K}^K \sum_{l=1}^L \hat{\psi}_{kl}(t) \sin(ly) e^{ikx} - Uy$$

ここで、 U は

$$U = \frac{1}{\pi} \int_0^\pi \bar{u} dy \quad (\bar{u} = \frac{1}{2\pi} \int_0^{2\pi} u dx)$$

です。

また、この逆フーリエ展開の式より、フーリエ展開の式

$$\hat{\psi}_{kl}(t) = \frac{1}{\pi^2} \int_0^{2\pi} \int_0^\pi (\psi(x, y, t) + Uy) e^{-ikx} \sin(-ly) dy dx$$

が導かれます。

波数空間における方程式

流線関数を用いて書き直した方程式に 2 次元 Fourier 変換

$$\frac{2}{\pi} \int_0^\pi \left(\frac{1}{2\pi} \int_0^{2\pi} \right) e^{-ikx} dx \sin(ly) dy$$

を作用させると、波数空間における方程式

$$\frac{d}{dt} \hat{\psi}_{kl} = \frac{\hat{s}_{kl}}{k^2 + l^2} + \frac{\beta ik}{k^2 + l^2} \hat{\psi}_{kl} - \nu(k^2 + l^2) \hat{\psi}_{kl}$$

が導かれます。ただし、

$$\hat{s}_{kl} \equiv \frac{2}{\pi} \int_0^\pi \frac{1}{2\pi} \int_0^{2\pi} s e^{-ikx} dx \sin(ly) dy$$

これを Runge-Kutta 法で時間積分します。

結果

初期かくらん

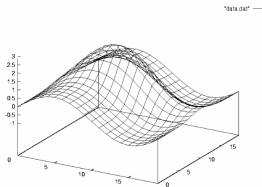
このスペクトルモデルの初期値を

$$\psi(x, y, 0) = \alpha \sin(2y) + 5e^{-((x-\pi)^2 + (y-\frac{\pi}{2})^2)}$$

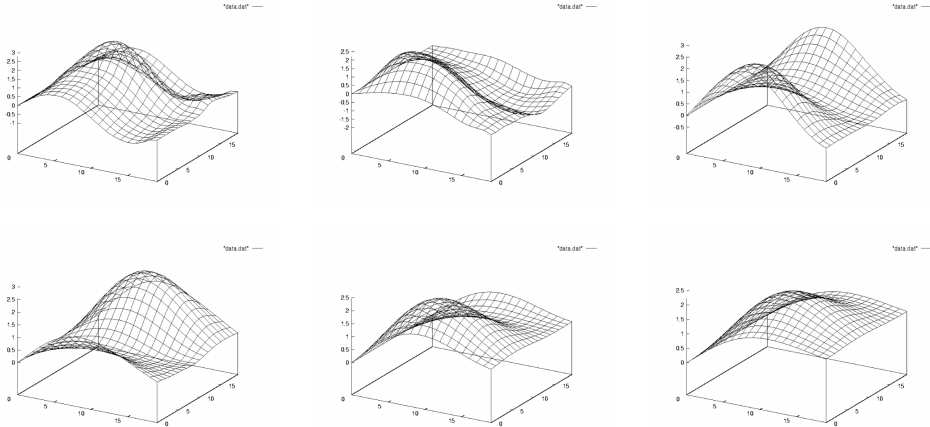
として、数値積分を行ないました。

まずは $\alpha = 1$ としてみました。

ψ の初期値は以下のとおり。

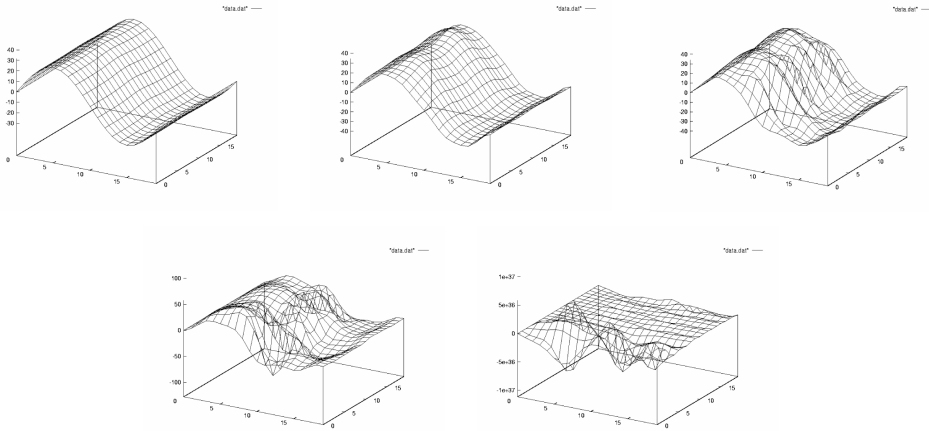


これを時間積分していったところ、以下のように変化していった。



このように、流れは安定しています。

しかし、 $\alpha = 30$ としてみると、



となり、発散してしまいます。

調べてみたところ、 $\alpha = 25.2$ 近辺に発散の臨界値があることがわかりました。

これを「Rayleigh および FjØrtoft の不安定条件」とかいうらしいですが、流体のことはよくわからない(爆)ので詳しいことは知りません。

駒場祭企画 ネットワーク対戦型 RPG の制作

1997年10月20日

わたる

インターネット対戦できるゲームが、熱い。

この流行に最初に火を付けたのは、たぶん Quake¹だったと思います。その火は世界中に見る見る広がっていき、Diablo²の登場により日本でも大ブレイクしました。このふたつの作品は、パソコンゲーム史において、伝説的存在となるのは間違いないでしょう。

私はもう、インターネット対戦できないゲームは買う気がしません。従来のゲームとはおもしろさの次元が違います。その違いは、実際にプレイしてみればすぐに納得できるでしょう。画面を横から見ているだけでは、たぶんわかりません。むしろ、劣っていると思われるかも知れません。Quake は、パケットロスのため頻繁にコマ落ちし、次の瞬間、誰が撃ったと

¹©1996 id software, Inc. <http://www.idsoftware.com/>

²©1996 BLIZZARD ENTERTAINMENT, Inc. <http://www.blizzard.com/>

もわからないロケットランチャの弾に殺されているということが、多々あります。Diablo も、ネットワークの混雑のため画面に砂時計が現れて、ゲームが凍り付くことがよくあります。他のプレイヤーやモンスターが座標をとびとびに移動していく現象も、珍しくありません。それでも、夢中になること請け合いです。初めてプレイするときは、きっと徹夜で遊びほうけるでしょう。

これらのゲームがおもしろいのは、相手が人間だからではありません。そういうゲームはこれまでもたくさんありました。古くはマリオブラザーズ、ファミリースタジアムのシリーズ、パソコンでは大戦略や信長の野望、シリアル接続に対応した数多くのフライトシミュレータ、などなど。近年は、ストリートファイターに始まった対人格闘ゲームが大流行しています。

Quake や Diablo が、旧来の対戦ゲームと次元が違ふと感じさせる理由は、より現実的な仮想世界を構築したことにあります。プレイヤーは仮想世界の中で、高度に知的な生命体 (他のプレイヤーのこと) に会い、コミュニケーション (あるいは殺し合い) をすることができます。プレイヤーの分身の状態は記録され、次のゲームに持ち越せますから、仮想世界の中である種の生活を送るようになります。ゲームに対する高い中毒性は、こうして生まれてくるのです。これは、本物そっくりな三次元画像こそ使っていませんが、バーチャルリアリティの一つの形と言えます。

こりゃー、作るしかないでしょ。

ポスト Diablo と名高い Ultima Online³ の テストに参加してみました。私は気に入りましたが、正直言って、このゲームが一般受けするかは、やや疑問です。Ultima Online は現実世界のシミュレートに力を入れていて、治安は法律と衛兵に守られ、生態系は食物連鎖によって機能し、経済は需要と供給に支配されています。この辺りがあまりによくできているので、難易度が『現実並に』高くなってしまいました。プレイヤーはごくごくふつうの人間としてスタートするので、救国の英雄にまで成長を遂げるのは、ほとんど不可能に近いのです。

Ultima Onlineこそ世界初の本当の仮想世界であると、開発元の Origin 社は言っています。それは認めますし、すごいことだと思いますが、果たしてゲームとしておもしろいのでしょうか。…あるいは、もはやゲームだとは思っていないのかも知れません。

ゲームなので、開始時にプレイヤーはすでにそこそこの戦士、あるいは魔法使いで結構だと思います。Diablo はそのようになっていましたが、RPG というよりはアクションゲームに近い内容でした。比較的小気楽に参加できる、マルチプレイヤーな RPG、それが私の理想のゲームであり、作りたいゲームです。

秋休みに開発を始めてみましたが、相当な作業量で、私一人では手に余りました。そこで、NetHack を拡張することによって、実現しようと現在取り組んでいます、それでもかなり大変です。

³©1997 Origin Systems <http://www.owo.com/>

駒場祭に間に合うよう、どうか誰か手伝って下さい。(^_^ ;)

3D フラクタル 駒場祭企画記事

菅原

駒場祭の企画として、3D フラクタル描画ソフトを作ることになった菅原です。98MATE の 640*480+256 色モードを使う予定です。現在、sedit,tasm,tlink という3つの超強力なツールをたよりに製作中です。

ちなみに、現在のプログラムサイズは約5kBとなっており、これが64kBを越えるか否かによって完成品のファイル形式がEXEとCOMのどちらになるかが決まります。

プログラムの内容は、通常2Dで描画されるフラクタル図形を3Dで陰影をつけて表示するというものです。フラクタルのように無限に細かいものに陰影をつけるというのは本来できないはずなのですが、そのへんは色々工夫してうまく表現します。

3Dのフラクタルについて書いてある本が僕の知る限り存在しないので、2Dのフラクタルを、色々和小細工して3Dに拡張することを試んでいます。

現在のところ、3Dフラクタルのうち1種類だけは完成しました。1つの正4面体の各面に、新たに辺の長さが半分の正4面体を付け加え、さらにその半分の辺の長さの正4面体を各面に付け加え...という操作を無限に繰り返して得られる図形²です。1点1点レイトレースしているため(!)、5fpsとスピードが遅いのと、レイトレース法なのに見た目あまり美しくないのが問題となっています。

見た目については陰影の付け方の問題だろうということで、アルゴリズムの改良をしています。

スピードについては、とりあえず、CSのDピットを1にしDS ESのリミットを4GBにしたままりアルモードに戻って実行するようにして少しだけ改善しようと思っています。

アドレスF00000hからの連続VRAMへの書き込みがどうしてもうまくいかないと思ったら、単なるA20マスクの外し忘れだったとか、データがどうもおかしくなるとしたら、アドレスの値に16進数を表すhがついていなかったとか、くだらないバグで開発がゆきづまったりしていますが、まあ駒場祭までには完成するでしょう。(完成しないと例のことが...)

¹GDCのSYNCコマンドを独自にいじって640*512にしようか、とも考えています。ただ、この方法を使うと水平同期周波数が28.6kHzとかいう見慣れない値になってとても怪しいです。

²ところでこれってフラクタルといえるのでしょうか?

最弱オセロリーグ

げる

最弱オセロってなんだ？

これは、オセロの思考ルーチンを作って、誰のルーチンが一番弱いかを競うというひねくれた企画です :)

また、駒祭で展示をして、対戦をしている人が

「どうしても負けられねー」

と言うのを見て喜ぶ企画でもあります :)

事の始まり

97-09-23.italk

(05:46:49) [きりもみ] オセロかったりー
(05:47:14) [きりもみ] 駄目だ。
(05:47:26) [きりもみ] プログラマーじゃないから辛すぎる。
(05:47:54) [高野商店本店] がむばれ:>
(05:48:12) [きりもみ] やっとおける場所を探すルーチンを書いた。
(05:48:32) [高野商店本店] ふむ
(05:48:33) [きりもみ] こうなったら、一番最初に見つかったおける場所に置くことにしよう。
(05:48:44) [高野商店本店] なにー:)
(05:48:52) [きりもみ] めんどうだもん。
(05:49:15) [高野商店本店] そか
(05:50:08) [きりもみ] 最弱ルーチンを作るのって
(05:50:19) [きりもみ] 難しいのだろうか。
(05:50:29) [きりもみ] 「絶対に勝ちません!!」とかいう。
(05:51:30) [GANA] ほげ
([きりもみ] status changed <再びプログラム> @ 1997-09-24(Wed) 05:51:32 JST)
(05:52:09) [tama] ほう
(05:52:12) [tama] おせるか
(05:52:18) [GANA] 最強のルーチンを作るのと同じ位のむずかしさなんじゃないかなあ
(05:52:20) [tama] 素晴らしい

この企画が始まるきっかけとなったのが、上のきりもみ氏の一言でした。

ちなみに、「一番最初に見つかったおける場所に置く」という思考ルーチン :) は、発案者の名前にちなんで kirimomi1 という名前が付いています (笑)¹。

そして、

¹当然、kirimomi2 や kirimomi3 もあります。これらのルーチンはサンプルとして書かれたもので、書いた後に本人からアイデアが出されました (笑)。

97-09-24.italk

(13:15:15) [きりもみ] 再弱オセロ
 (13:15:21) [きりもみ] より再弱かも
 (13:15:35) [Sumii] 再弱をあらそうのも
 (13:15:40) [Sumii] なかなかおもしろそうだな。;-)
 ([きりもみ@t03-xs00.hongo.ecc.u-tokyo.ac.jp] logged out @ 1997-09-24(Wed) \
 13:15:43 JST)
 (13:15:59) [あぶら] 双方最悪をつくすと
 (13:16:13) [あぶら] わりとはやくおわったり
 (13:16:15) [あぶら] しないかな:>
 ([きりもみ@t03-xs00.hongo.ecc.u-tokyo.ac.jp] logged in @ 1997-09-24(Wed) \
 13:16:21 JST)
 (13:16:23) [おおいわ] ふーむ
 (13:16:43) [あぶら] オセロでは任意のパスができんから
 (13:16:55) [あぶら] 最弱オセロはなりたつな:>
 (13:17:05) [あぶら] 駒祭で勝負しようか:>

この辺りで駒祭の企画の1つとして持ち上がり、

97-09-25.italk

(04:07:00) [あぶら] おやげるくん
 (04:07:09) [あぶら] 企画はかたまりましたか? :D
 (04:07:21) [げる] まだ決まってませんが(^^;
 (04:08:33) [あぶら] 最弱オセロリーグ
 (04:08:34) [あぶら] やろう:>
 (04:09:11) [あぶら] もっとも弱かったプログラムを展示して
 (04:09:15) [あぶら] 客にやらず:>
 (04:09:26) [あぶら] 「あなたはこれに負けられるか?」
 (04:09:27) [あぶら] と:>
 (04:10:37) [げる] :D
 (04:10:47) [あぶら] きまりだな:>
 (04:16:52) [げる] まあ
 (04:17:03) [げる] 他にねたもないので
 (04:17:08) [げる] やって見ますか :)
 (04:17:13) [あぶら] よし:>
 (04:17:22) [高野商店本店] 決定ですね:>
 ([あぶら] announced "史上最弱オセロリーグ開幕。エントリーはげるまで" \
 @ 1997-09-25(Thu) 04:17:46 JST)

暇だった私に白羽の矢が立てられたわけです(^^;

現在の所、2回リーグ戦が行なわれて、駒祭までもう2,3回行なう予定です。どうせなら盛り上がった方がいいので、皆さん参加して下さい:)

参加方法

このリーグ戦には、誰でも参加できます²。

思考ルーチンは何で書いても構いませんが、メインルーチンがCで書いてあるので、CかC++で書くのがいいでしょう。1試合当たりの持ち時間は30秒³で、これ以外の制限(メモリ

²思考ルーチンを書かないと参加できないけど :p

³この時間は、私のマシン(K6-233/64MB)上で計測した値を使います。

使用量など)は今の所ありません。

現在の所、リーグ戦や参加募集などは italk 上で行なわれています。参加しようと言う人は、italk に入るのが早いと思いますが、E-mail や他の人経由でプログラムを送ってもらっても構いません。

仕様

思考ルーチンの本体は以下のようになります。

```
int think_routine(char *board, int status)
```

引数は board と status の 2 つで、返り値は石を打つ位置です。board はその時点での盤面を表していて、次のようになっています。

	a	b	c	d	e	f	g	h
1	0	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14	15
3	16	17	18	19	20	21	22	23
4	24	25	26	27	28	29	30	31
5	32	33	34	35	36	37	38	39
6	40	41	42	43	44	45	46	47
7	48	49	50	51	52	53	54	55
8	56	57	58	59	60	61	62	63

board[i] が SPACE の時は空白、MY_COLOR の時は自分の色、OP_COLOR の時は相手の色です。status は、呼び出された時の状態を表します。NORM の時は自分の打つ番で、PASS の時は打てる場所がないのでパスしなければならないことを表します。また、試合が始まる前に INIT_AS_BLACK または INIT_AS_WHITE で呼ばれるので、この時に変数などの初期化を行なうことができます。

返り値は自分の打つ場所を入れます。例えば f5 に打ちたい時には、37 を返せばいいわけです。

実際には置けない所に置いた場合は、自動的に勝ちになるので注意して下さい。

提供サブルーチン

思考ルーチンの作成の助けになる...かどうかは分かりませんが、いくつかのサブルーチンを用意してあります。

```
int Put(char *board, int place, int color, int flag)
```

盤面 board 上の場所 place に、色 color の石を置いた時に、返る石の個数を返します。flag が CHANGE の時は置いた後の盤面に変更し、NOT_CHANGE の時は変更しません。

```
void CountDisks(char *board, int *my_c, int *op_c)
```

盤面 board 上にある石の数を数えて、自分の石の数は my_c に、相手の石の数は op_c に代入します。

```
void Reverse(char *board)
```

盤面 board 上の自分の色と相手の色を交換します。

```
void CopyBoard(char *src_b, char *dst_b, int reversep)
```

盤面 dst_b に、src_b の内容をコピーします。reversep が NORM の時はそのまま、REVERSE の時は色を交換してコピーします。

```
long GetTime(void)
```

試合を始めてからの総思考時間を返します。単位は ms です。

```
int LastHand(void)
```

直前の相手の手を返します。相手がパスした時や、1 手目で呼んだ時は -1 を返します。

その他

思考ルーチンを含めたソースファイルは、

最弱オセロリーグ

<http://www.komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp/~g541119/othello/>

にあります。現在の最新版は oth10270000.tar.gz です。

また、X Window System 用と、Windows 用の GUI もできています。現在の最新版は

<http://www.is.s.u-tokyo.ac.jp/~oiwa/pub/othello/othX9710261813.tar.gz>

<http://www.is.s.u-tokyo.ac.jp/~nayuta/tmp/oth10272333.tgz>

です。

一般記事

AT 互換機製作記

-1ParaGRAPH (T.Tsujikawa)

はじめに

シルバー王女萌え

機種選定

各機器は、以下のように選びました。

CPU Intel の販売戦略に乗せられて、Pentium II を買うことにしました。リテールパッケージの方が高いのですが、SANYO のファンがついているということから考えて妥当な線かもしれません。私は 266MHz 版のリテールパッケージを買いました。きらきら光るホログラムがついていて、Intel の軍門に下ったことを証明してくれます。

マザーボード 440LX なチップを搭載したマザーボードが出始めた頃だったので、とりあえずそれを選択することにしました。初物は恐かったんですが(^_^;)、ASUS の P2L97 にしました。CPU クロックの設定などが全て BIOS セットアップでできる (ジャンパは使用しない) ので便利です。いざ使うまでは BIOS セットアップがタコだったらどうしようと心配だったのは確かですが。

ビデオカード 画質優先ということで、Millenium II を選択しました。もう少し待てば (この原稿を書いている頃のことですが) 新世代チップ搭載のカードが出てくることは分かっていたので安物の繋ぎでもよかったのですが、つい買ってしまいました (しかも 8MB 版 (汗))。

メモリ 440LX では SDRAM の方が EDO より速いようなので、SDRAM を選択しました。が、神和電気が休みだったので消費税を払う羽目になりました (;_;))

HDD Ultra DMA でかつ最も安いドライブということで、自動的に Quantum の Fireball ST(4.3GB) に決定。

サウンドカード 既に持っていた PC カード (Roland SCP-55) を流用。

SCSI カード 既に持っていた PC カードを流用。

CD-ROMドライブ 既に持っていた外づけ SCSI のものを流用。

MO 既に持っていた外づけの SCSI ドライブを流用。

ネットワークカード 一番安かった謎の PCI カードを調達。

PC カードアダプタ T-ZONE で調達 (¥ 17,000 くらい)。

FD 自称 3-Mode のものを調達 (ついでに自称 MITSUMI)。

ケース ATX ケースを使用。TQ-700 という型番だった気がします。あちこちの店に置いてありました。後ろのコネクタカバーのパネルが非常に固いですが、これは力をかければ外れます。

当初の不具合

SCSI カードが使えない IO DATA の SCSI カードは馬鹿なため全く認識されませんでした (前に Libretto で経験しているので予測はしてましたが)。TSG 部室にあった SCSI カードを拝借して急場をしのぎましたが、TEKRAM の PCI SCSI-2 カードを買ってくる羽目になりました。この IO DATA の SCSI カードと部室にあった SCSI カードは、いずれも中身が「Ninja SCSI-Card」なのに、なぜこれほどの差が出るのでしょうか (^^;)

起動が遅い PC カードの認識に時間がかかっているのか、妙に起動が遅いという現象が発生しました。特に SCSI カードを接続した時に顕著です。デスクトップに PC カードを接続するのはやめたほうが良いということでしょう。

FD が認識されない DOS からは読めるのに Windows からは認識されないという不思議な現象が発生 (さらに不思議なことに、ドライバインストールの際の「ディスク使用」では FD のディレクトリ構成までは表示される)。AT&T とかのドライバを試せばよいという情報もありましたが、結局ダメでした。今のところ、Libretto の FD に読ませてネットワーク転送するというにしています。

不具合

しばらく使っていると、さらに不具合が出てきました。

さらに起動が遅い なぜかタブレットが繋がっているのですが、ドライバの組み込みに異様に時間がかかってしまいます。WACOM にはなんとかしてほしいものです。

再インストールができない TEKRAM の SCSI カードになぜか DOS 用ドライバが付属してい

なかったので、Windows の再インストールのために IDE の CD-ROM ドライブを借りてこなければならないという、間抜けなことになってしまいました。

BSD on Windows が動作しない ASCII から出ている BSD on Windows が、Millenium のドライバとの相性で動作しませんでした (最新版の BSD on Windows のパッケージにはその旨が明記されています)。Millenium の最新版ドライバは MS の検査を通っているとのことで、MS の目は節穴であるということをもたしても思い知らされた気がします (笑)。

IRQ が足りない PC カードモデムを繋ぐと、足りるはずの IRQ がなぜか足りなかった上に COM2 と衝突したので、COM2 と使えない FD には死んでもらいました。USB は BIOS セットアップで殺せないのが残念です (つまり死なない)。

サウンドが二度なる ゲームをしていると、効果音の .wav が二回鳴るとい現象が発生しました。実害はないのですが、なんか間抜けです。DirectSound 系の問題と思われるのですが、解決策がないのでとりあえずお手上げです。

ベースクロック 83MHz にドライブが追い付かない ベースクロック 83MHz の 3.5 倍という環境だと、(いつの間にか機器構成に追加されている)Plextor CD-ROM ドライブからのぶっこ抜きが出来ないという問題が発生しました。具体的にはぶっこ抜き中に VxD 内部で一般保護例外が生じるというものですが、これはベースクロックを 66MHz に落とすしか方法がないようです。

その他

ディスプレイの対応周波数

一般的な水平 92KHz 対応ディスプレイでは、

640 x 400	160Hz
800 x 600	147Hz
1024 x 768	114Hz
1280 x 1024	86Hz
1600 x 1200	74Hz

が最高で、残念ながら 1600x1200 のハイリフレッシュ表示ができません。せっかく 8MB の VRAM を載んでも 1280x1024 までしかハイリフレッシュ表示ができないというのは悲しいものがあります。iiyama の 21 インチに 110KHz まで対応した比較的廉価なディスプレイがありましたが、そういうのを選択するのが良いかもしれません。どこか 17 インチで 110KHz 対応の出してくれないでしょうか。

終わりに

以上です。

AT 互換機のレシピ

10月28日

和井田

ソフトについて全く素人なもんで部報書くのも結構苦しんでいます。さて何を書こうかなーと悩みましたが C++ は結構さぼってしまってて進歩してないし、ネタがないので AT 互換機の自作について書かせてもらいます。初心者向けのつもりです。実はこの記事は6月号用のものだったのですが、落としてしまったので今載ってます。

PC を自作する理由

1. 安くあがる
2. PC の構造がわかるようになる
3. マシンに愛着が持てる
4. メーカー製と違って部品の素性が知れている。したがってパワーアップしやすい。
5. モデルチェンジによって旧式化することがない

というような理由もありますが、**ヲだから**というのが最大の理由でしょう。メーカーのようなサポートがないのを不安に思われるかもしれませんが、どうせメーカーのサポートは電話がつながらなかつたりで使えないことが往々にしてあるので気にしなくてもいいかも。定評あるパーツで組めばまあ大丈夫です。さて実際の製作についてですが、製作そのものは順調にいけば半日で終わります。かかる時間の大半はどんなパーツで組むか考える事と、目的のパーツや掘り出し物を探して秋葉原をうろつきまわることには費やされます。(始発に乗ってパーツショップの特売に並ぶとか) 自作のメリットとしてメーカー製には使われないパーツが使えるということもあるので、念入りに歩くべきでしょう。メーカー製のパーツが格安で流出することもありますし、大メーカーへの納品が流れてしまったものがでることもよくあります。信頼性に多少目をつむれば試してみてもいいかもしれません。世の中には秋月通商で売られている電子部品を見て完全に理解できる方もおられますが(この辺は私は全然分かりません。要修行)、とりあえず PC を自作する分には知らなくてもなんとかなります。

パーツについて

必要なパーツの名前を挙げてみると

CPU	約 ¥ 7000 ~ 100000	
CPU クーラー	約 ¥ 500 ~ 4000	
マザーボード	約 ¥ 10000 ~ 40000	特殊なものでない場合
メモリー	約 ¥ 9000 ~ 17000	32MB, しばしば変動する
ビデオカード	訳 ¥ 3000 ~ 40000	一般的なもの
ハードディスクドライブ	約 ¥ 21000 ~ 23000	2.1G の場合
フロッピーディスクドライブ	¥ 3000 強	
CD-ROMドライブ	約 ¥ 5000 ~ 20000	
ケース	約 ¥ 6000 ~ 30000	
マウス	約 ¥ 2000 ~ 7000	
キーボード	約 ¥ 2500 ~ 10000	
サウンドカード	約 ¥ 3000 ~ 25000	

この他にもゲームパッドとかモデムとか MOドライブも欲しいところですが、こんだけ揃えれば WIN95 は動くでしょう。最低金額を足してみるとここまで約 ¥ 80000。これに 17 インチトリニトロンモニターとスピーカーをつけると ¥ 150000 位になります。ただ、この仕様ではあまりに辛い！ ¥ 7000 の CPU というのはせいぜい Pentium100MHZ 程度のものでし、¥ 500 の CPU クーラーというのもいつ止まるかと心配だし、¥ 3000 のビデオカードでは CG 描いたり 3D ゲームしたりできないし、また、¥ 6000(電源付き!) のケースなんぞ使った日にはバリで手を切りまくって大量のバンソウコウが必要になってしまおうでしょう。というわけでその辺を改善した仕様を考えてみました。CPU は AMD-K6-200MHZ(¥ 22000)、CPU クーラーを ¥ 1500 にして、マザーボードを ASUTEK-TX97XE(¥ 23000) に、ビデオカードをカノーブスの RIVA128 カード (¥ 24000)、ケースを ¥ 20000 にしてみましよう。この仕様なら CPU パワーには問題ありませんし、ビデオ性能も現時点でほぼ最強のパワー、マザーボードは値段の下がりまくった EDO-RAM と高速 (とはいえそんなに変わりませんが) な SDRAM の両方が使えて音源がついてきて、クロックアップにも強いという代物です。これに UltraATA 対応のハードディスクと、MO 及び CD-R 装着用 SCSI カードを組む、というのがおすすめだと思っております。

「用途に合わせて最適化できるのが自作の魅力です」などとよく雑誌に書いてあったりしますが、**ウソだ**™ と言わせていただきます。確かにそういう事もできますが、それはパソコンに染まりきってる雑誌の編集さんとかが CD-R 焼き用に 3 台目ぐらいのマシンを組む場合であったり、さもなくば、「いらん機能を満載したメーカー製パソコンと比べれば」最適化できる、という程度のもんじゃないでしょうか。(一部偏見あり) 確固たる目的をもって AT 互換機を自作する人は少数派で、自作それ自体が目的化することが多いんじゃないかと思う今日このごろです。(お前だけや! というつつこみが予想されますが ...) 実際のところはゲーム用の

3D 機能、3DCG 製作用の機能、音質、大容量メディア、他のマシンとの接続用デバイス、の有無あたりが選択するべき項目でしょう。それだけ決めたら後は予算の許す限り、好みに従って暴走するのみです。

組み立て

組み立てはプラモを作るより簡単です、と言われますが、これは初期不良と相性問題が発生しなかった場合のことです。これが発生してしまうと近くにパーツ互換実験を行える知り合いが住んでいない限り、解決は困難を極めます。原因を突き止めても、相性問題については販売店が返品に応じてくれないことが多く、どうしようもなくなります。発売からしばらくすると「人柱」といわれるようなチャレンジャー達の手によってレポートがネットに流れたり、雑誌の記事やメーカーから相性についてのアナウンスがありますのでチェックときましょ。

組み立て手順を書こうかなとか思いましたが、時間がないので注意点にとどめます。

1. マザーとケースの間には必ず付属のスペーサーをはさむ
マザー裏側の配線とケースが触れてるとショートして終わりです。
2. フロッピーディスクドライブのケーブル逆差しには注意
某社のドライブは逆差しできてしまう構造らしく、「ドライブ壊した」という記事を一度ならず読んだことがあります。
3. 電源いれたままでパーツの抜き差ししない
多分壊れます。感電の危険も大きいかも。
4. 販売店で用意している日本語マニュアルは間違ってることがあるので英語説明書をちゃんと読む。
間違いではないのですが、ツートップで Asus の ATX 版マザーを買ったときについてくる日本語訳マニュアルはベビー AT 版でした (明記はしてある)。電圧のジャンパ設定が異なっているので、知らずに ATX 版にベビー AT 版用設定をしてしまうと CPU にとんでもない高電圧が …
5. intel の 430TX、及び 440LX チップセットを使ったマザーでは、完成後にバスマスタドライバを組み込む前に、Win95 にパッチを当てて TX 及び LX を認識させておく。これを怠って、いきなり素の Win95 にバスマスタ IDE ドライバを組み込んでしまうと再インストールが必要になる可能性大です。

最近のアキバ動向

あまりに動きが激しいので「秋葉マップ <http://www.impress.co.jp/akibamap/>」あたりを見てください。幸か不幸か怠慢がこの原稿は発行前日に書いているので、とりあえず遅れてはいいませんが…

最近の動きが激しくなっています。これは AGP バス搭載のマザーボードとビデオカードが出てきたことによるものが大きいと思いますが、言わせてもらえば、現時点では AGP バスは無用の長物です。AGP 用といわれるビデオカードも大抵は PCI 版があるのでそっちがおすすめです。ペンティアム 2 を使うなら AGP 搭載の LX チップ採用マザーがいいかもしれませんが、ペンティアム 2 が安くなったとはいえ、まだまだ従来の CPU の 2 倍程してしまうので価格対性能比を考えると… (LX マザーも高いし)

ビデオカードは徐々に新製品がいっぱい出てきてます。パソコンでも 64 以上の画質を安価に実現できるようになってます。現在人気集中しているのは、Permedia2、RIVA128 を搭載したもので、特にダイヤモンドの VIPER330(RIVA128 搭載) はまだバルク品しかないというのどこへいっても完売の状態。ほかにも IO データの Permedia2 搭載カードが品薄になってます。新発売されたビデオチップは多くありますが、Permedia2 と RIVA128 が抜群の性能と価格を両立させてます。Permedia2 は OpenGL に対応してるので 3DCG 向け、RIVA128 は 3D ゲーム向けといわれています。両チップともに、定評あるカノープスからも搭載カード発売がアナウンスされていて、おそらく空前のヒットになるのでは…

最後にアキバの店についてですが、「アキバは足で稼げ」とか言われるように、ひたすら歩いて安い店を見つけるのが基本です。とはいえ前述の相性問題なんかもあるので、互換テストが行えない場合にはツートップあたりで一括して揃えるのもいいかもしれません (安いし…いや私は別にツートップの回し者ではないっす)。

ツートップや TZONE ミナミといった大手の有名どころ以外に、別の意味で有名な店といえば、トライサル、グレイスフル、PCバンクの 3 店をおいて無いでしょう。「違いの分かる店」です。何が違うのかは、分かりづらい場所にあるこれらの店に行かなくても、これらの店のピラ配り隊の方をよく見ると何となく分かっていただけだと思います。(拉致されたりしたくないし、これ以上はちょっと…新製品の入荷は早くていいんですけどねえ)

ではこのへんで失礼します。

djgpp v2.01 libc for PC-AT/PC-9800 PATCH

すーゆー

衝撃の 1997/9/24

このいくらか前から日経経由でなんだかなあ¹みたいな情報は流れていたのですが、ついに 9/24 をもって NEC 自身が PC98-NX とゆー名の PC-AT 継承機販売を表明。同時に PC-9800 Series にはもう新技術を投入しない、すなわち PC-9800 終焉宣言をしたのでした。

まーいつか来るんじゃないかと思っていましたが、なるほどねえ。PC-9800 も終わったなと思ったところで開き直って今までやろうかなあ、と思っていた

djgpp v2.01 libc の 98 移植計画

を発動する事にしました。どーせ秋休みで寝ているだけの毎日だったのでちょうど良い機会だったわけです。心境は X68000 ユーザですね。

先人たち

実はそんなに手間がかかっていなかったりします。なぜなら先人がおおよその事をやってくれていたからです。

日本においてはいまだに djgpp v2 はあまり普及していませんが、v1 はそれなりに使われているようです。これはどうしてかと言うと、対 98 迎撃用パッチ (v1 専用) が既に NIFTY 方面で tantan さんを中心に作成されていたからです。

しかし、時代がゲイツ化するにつれ NIFTY でも djgpp の話題も寂れてしまい、v2 が出てもみんな乗り気ではありませんでした。gnu win32 が出てしまった事もそれに拍車を掛けたようです。

そんな中、わたるさんと高野商店さんは 15MB にある 9821VRAM をアクセスしたくて v1 パッチを djgpp v2 に少し持ち込んで、make が通るものを作られました。これが Vector にも入ってる lib98 です。どっちかと言うと GRX98 の方がかなり大変な作業な訳ですが、これは置いといて、と。

で、不完全なものしかない状況だったわけです。

¹いわゆるフライング

移植

djgpp は GPL + COPYING.DJ なので、ソースがついています。libc のソースを展開し機種依存しているところを見つけて、両対応 (分岐) するようにします。基本的に AT 機のエミュレートを行います。

あっさり言うけど、これがたいへんなんです。だいたいの加筆項目は次の通りです。

変更内容 for PC-9800	
src/libc/bios	BIOS 全般
src/libc/crt0/crt1.c	スタートアップ判別
src/libc/dos/dos/delay.c	delay()
src/libc/pc_hw/co80/*.c	conio 全般
src/libc/pc_hw/kb/*.c	キーボード (BIOS)
src/libc/pc_hw/timer/*.c	clock() uclock()
src/libc/pc_hw/sound/*.c	ピープ音
変更内容 for DOS/V	
src/libc/crt0/crt1.c	日本語モード判定
src/libc/pc_hw/co80/*.c	conio 全般

ふざけた事に DOS/V モードでは、conio を使用したものは動かないので²、Win 全盛なこの時代に DOS/V と AT 機の資料を買い込みました (¥ 3500)。

で、肝心の PC-9800 でのエミュレートですが、conio については tantan 氏のコードが大変流用されていたのですが、その他はほとんど自分で書く事となりました。やっててつくづく思うのは「PC-9800 の BIOS がよわい」ということ。それと、タイマ資源が貧弱であると言う事。

まあ、タイマに関しては AT 機でも所詮 18.2Hz だったりしてだめすぎなのは変わらないですけどね。

シリアルが弱いのは世の常と言う事で (^_^;;

ここでは clock() を例にどんなことをやってたかを説明しましょう。

clock() の実装

clock() は AT 機ではどのような実装がなされているかと言うと、任意の時刻から 18.2Hz なカウンタがいくつ進んだか返すと言う事をしています。このカウンタは最大 1 日カウントできる (0 時に初期化されるらしい) だけの bit 幅を持っています。

PC-9800 では、タイマの代わりにするのは、

²エンバグのチェックにかりた Mebius5100 で発覚

1. カレンダ
2. タイマ
3. FM 音源タイマ
4. マウス (T_T)
5. タイムスタンプ

などが考えられますが、カレンダは1秒単位でしかも読むのに時間がかかる。タイマやFMやマウスは割り込みを使用するのでプロテクトモードな djgpp では dpmi を勉強しないとできないので面倒くさい。と言うわけでタイムスタンプを利用するわけですが、これも問題が無いわけではありません。

タイムスタンプは 307200Hz な 24bit カウンタなので、最大 54 秒程度しかカウントできません。djgpp の clock() は 24 時間 まではサポートする事になっているのでこれは困った。

結論はもうお分かりですね。カレンダで大まかに補正しながらタイムスタンプで調整してやるのです。つまり、コードは次のようになります。

```
clock_t clock_98( void )
{
    static time_t    base_sec = 0;
    static unsigned base_tic = 0;
    time_t    rv_sec;
    unsigned rv_tic, diff_sec, diff_tic;

    if (clock_bss != __bss_count) {
        clock_bss = __bss_count;
        base_sec = 0;
        base_tic = 0;
    }

    rv_sec = time(NULL);
    rv_tic = inportw(0x5E);
    if (base_sec == 0L) {
        base_sec = rv_sec;
        base_tic = rv_tic;
    }

    diff_sec = rv_sec - base_sec;
    if ( __crt0_mtype == PC98H || _farpeekb(_dos_ds, 0x45B) & 0x04 ) {
        diff_tic = rv_tic - base_tic;
        if ( rv_tic < base_tic )
            diff_tic += 0x10000;
        if ( diff_tic > 0x8000 )
            diff_sec -= 8;
        else
            diff_sec += 8;
        diff_tic += (unsigned)(diff_sec * 1200 / 0x10000) * 0x10000;
        return (clock_t)(diff_tic*CLOCKS_PER_SEC/1200);
    } else
```



```
    return (clock_t)(diff_sec*CLOCKS_PER_SEC);  
}
```

こういう面倒な作業を延々と繰り返してようやく出来上がりです。ちなみに私の自己満足ホームページ <http://www.tky.3web.ne.jp/~tym/> で公開しています。

また、<http://www.webtech.co.jp/> の「Undocumented 9801/9821 Vol.2」をかなり参考にしました。

運命の 1997/10/23

PC98-NX 発売の日です。私は PC-9800 終焉のこの日に TOSHIBA Libretto30 (サーティ) を買いました。

(オチなし (^_^;;))



皆さんは、「魁！メモリアル」というゲームをご存じでしょうか？

タイトルを見て内容が何となく分かる、と言う人は良いカンしてます。要するに『魁！男塾』というごっつい男どもしか出て来ないマンガの筋骨隆々のキャラが、『ときめきメモリアル』っつー、脳味噌溶けそうなくらいへんやへんやな「恋愛シミュレーション」の女性キャラを演じてしまうと言う、「イヤな」ゲームなわけですな。

んで、このゲームはあろう事かお金を取って販売されました。まあ、場所はコミックマーケット（通称コミケ）ですから、何でもアリなんで良いかな、とは思いますが、普通売らないねえ、んなもん。

まあ、そういう物を作ってしまったこと自体アレなんですけど、何でんなもん作ってしまったかと言う顛末を、ちょっと記事にしたら楽しいかなー、とか思ったので、ざーっと企画立案から販売まで、鳥頭の私の記憶を辿りながら事実無根の脚色を加えて皆さんに紹介しようと言う訳ですな。

始動

事の始まりは、『スターウォーズ特別編』を皆で観に行った時のこと。

今回のスターウォーズは THX デジタルサウンド対応ってことで、「こりゃ是非デジタルドルビー対応の映画館で観にゃ!」と勇んで立川まで行った訳です。ちなみに対応の映画館はまだ全国にも数えるほどしかなく関東圏は立川と海老名にあるそうです。

私が幹事となって、映画館まで皆を引き連れて言ったのですが、時間をちょっと甘く見てた

らしく、着いた頃には上映ギリギリ。チケットを買おうとしたら「満席です」と冷たいお言葉。

それで、仕方ないから2時間潰そうや、と言うことになって入った所がコーヒーショップ。立川くんだりまで音だけのために出掛けてく奴なんぞ間違いなく「おたく」な訳で、会話も自ずから濃く、且つ周りのお客さんに迷惑な内容になっていく訳ですな。

話しもヒートアップし、コーヒー杯で粘るには迷惑な時間が経過した頃、マンガを描いたり、プログラムを組んだりと多芸な男野村が、ぽつりと一言。

「なんかよー、シューティング作るのめんどくさくなって来たなー」

この男、メイドさんが空を飛んで敵をやっつけると言う、気が狂いそうな内容のシューティングをコミケに向けて作ってたんですが、どうも作業に身が入らない模様です。まあ、普通入らんだろうなあ。それは。

「夏まで間に合うのかよ？」

「さー？」

「なら、適当な物作って出しちゃえよ」

後で聞いて知ったのですが、コミケではブースを押さえておきながら、売のための物が完成せずに、出典を見合わせるサークルも居るとのこと。そう言う事が頭にあってか、「何か他の物を作れ」と言うたきつけにびっくりと反応する野村。

「たとえばどんな物？」

「ときメモパクるとか」

「どういうふうに？」

「何か、キャラとか変えてさ、内容そのまま」

「そりゃ楽で良いな」

ときメモ、すなわち『ときめきメモリアル』について知らない人にここで説明をしなくてはならないでしょう。

有り体に言えば、「女の子と仲良くなるゲーム」な訳ですな。まあ、擬似恋愛を楽しむつーか（擬似にすらなっていないと思うが）。

で、ゲームシステムは、自分を鍛練して、勉強やスポーツのパラメータを上げたりすると。一応これがタテマエ上のメイン部分。

で、本当のメインの部分、下校時に、デートの時に画面に映し出される不自然な姿勢の女の子たちの質問に、犬に成り下がって答える、と言う部分なわけです。

この説明で「何でそんなゲームが面白いの？」と思われる方が居るかもしれませんが、やった本人たちも何が面白いかわからずやってる場合が大半です。

中には明確な「俺は藤崎さんが好きだ！」等の動機があってやってる方も居るようですが、そういう人達は例外として扱って良いと思うのは、私だけでしょうか？

まあ、こんな感じのゲームなので、プログラムの難しい事は一切やってない訳です。1からここまで作るの、かなり大変ですが、パクれば結構楽に完成させられるシステムのゲームなわけです。

「なんか、もう、皆が見るのもイヤなキャラ使って作ろうよ」

「たとえば？」
「『北斗の拳』とか」
「あ、それはもうある」
「じゃあ、男塾。『魁！男塾』が良いよ」
「良いですな」
「じゃ、作りますか」
「よしや。作ろう作ろう」
「でもさあ、絵とかどうするの？ 描ける人居る？」
「絵なんて、単行本からスキャナで取り込んで」
「あ、それだな。決定」

よからぬ相談とは、こう言う事をさして言うのでしょうか。が、周りで聴いていた奴等も、大変乗り気だったことは伏せておきましょう。

感歎

おたく共の夜の日課は、ネット巡回だったりします。夜中の安い時間を利用しての電話回線の使用。少しでも金をけちろうとするのがおたくの本能のような気がします。が、けちったかねはどうせろくでもない物に消えるのもまたおたくの性ですな。

ともあれ、いつものように野村の運営するネット「秘密結社らぶらぶ」へアクセスしたら、どえらい事になってます。

「暫定 魁！メモリアルボード作りました」

「げ。本気だったのか。やばし」という考えが一瞬頭によぎったけど、あまり気にせずに「なら、頑張ってるか」とか思って心機一転頑張る事にしたりしました。

「むー。ならーから考えてみるかー」と思い立ち、ときめきメモリアルというゲームを客観的に分析してみる事にしました。

が、ここでやっと、「結構めんどくさい」と言う事に気付く訳です。確かに紙芝居だし、選択肢も3択だし、楽勝楽勝な事は確かかもしれませんが、なんかフラグがどう立ってその相関でこのイベントが起こって、パラメータを上げると女の子が寄ってきてテストの時の点数はどういう評価式に基づいて算出されて、パラメータの上昇自体がパラメータを参照してやってるような気もするし、下校のときに女の子に断ると怒るし、なんつーバランス感覚で作られてるゲームなんだー、とか、馬鹿にしていたゲームに対して感歎してしまった訳ですな。あー、ゲームを作ってる人ご苦労様、とか真顔で感心する一方、俺もご苦労様な状況に再び気付いて愕然とするのでした。

でも、やると決めたからにはやる!!! と意気込んで、その分析結果からどういう方針でゲームを作るかを考えていかなくってはなりません。当然、いかに楽をするかを念頭に置いて。

暴走

取り敢えず、基本方針としては「完璧ときメモコンパチをめざして」ということにしようと企んでみました。

要するに、ときメモのメッセージと台詞を差し替えた物を完成品の目標としてすえた訳です。これなら、作業量はともかく作ってる途中で方針について疑問を持ったり、後から機能を付け足したりする必要が無いわけです。ただひたすらときメモをまねて作る。これだけでOKなんですか。

「となると、男塾のどのキャラがときメモのどのキャラに対応するかを考えないといかん」というわけで、考えてみよう、と相成りました。ときメモの世界を、男塾の面々が、男塾の面々らしさを出しつつ演じ切ったらどうなるか、という事をまあ考えていこうかな、とか思った訳です。パロディとして存在する「魁メモワールド」を形成する上で、元の世界である「ときメモワールド」との相関を残すのは重要だろう、という訳ですな。

刹那、びびびっと宇宙のブラザーからの怪電波受信したかのごとく、「これだ！これしかない!!」的なアイデアが私の頭のなかに浮かびまくった！とか書くとかっこいいが、実はかなり悩んでこの配役にしてみようと思いました。

詩織	桃 (最強キャラ)
虹野	富樫 (根性)
片桐	」 (エセ外人)
朝日奈	伊達 (身だしなみに気を遣ってそう)
如月	月光 (文系)
紐緒	雷電 (一番ヘン)
鏡	飛燕 (カッコイイ)
早乙女	虎丸 (1年経たないと出てこない)
美樹原	松尾 (一番エンディングを見たくないキャラだから)
伊集院	秀麿 (ボンボン)
館林	邪鬼 (隠れキャラ)
好雄	田沢 (情報に詳しそう)

表 9.1: 在りし日の松尾さん



(オリジナルの「ときメモ」や「男塾」を知らない人置いてけぼりの話題のような気がしますが、オリジナルのときメモのキャラと男塾のキャラの共通点みたいなものを書いておきますので、知らない人も酒の席でそういう話題が出たときは、これを参考に蘊蓄を垂れると嫌われて良いかもしれません)

完璧な相関関係が出来上がり、この瞬間から私の頭の中では完璧に詩織は桃だし、虹野は富樫だし、片桐は」だし、朝日奈は伊達だし、如月は月光だし、紐緒は雷電だし、鏡は飛燕だし、早乙

女は虎丸だし、美樹原は松尾だし、伊集院は秀麿だし、館林は邪鬼だし、好雄は田沢だと言う事に固定されたのでした。

ふー。できた。そう思って今日もネット巡回の時間になりました。む。

おもむろに「らぶらぶ」にアクセスした私は、又もや驚きに身を打ち震わせることとなったのでした。

「魁メモ ゲーム画面作ってみました 野村」

なななななにー。いきなりか。なんていう行動力。そう思いながらダウンロードしたプログラムは、まさしくときメモライクなゲーム画面だったのでした。

すごい。すごすぎる。このままだったら私が何もなくても OK なんとちゃうんか？ 思うくらい強烈なスピード。野村、侮りがたしと心にきざみつつ、私も負けてはいられないなと思って、イベントのテキストを作っというていこうと考えるのでした。

参入

おたく達のフロンティアスピリットは、感嘆に値することしばしではありますが、私の嘆息めいた感歎を欲しいがままにしたツール「ときメモ 画像ブッコ抜きツール」および「メッセージブッコ抜きツール」をここで発動しようとは、お天道様も今日の今日まで予測不可能だったことはまあ、間違いないなー。とか思いながら、魁メモ開発のためにしぶしぶ買ってきたサターン版ときメモの画像を全部.BMP ファイルに変換してみました。むー。多いなー。すごく。女の子の絵を除いても結構な量になってしまいました。HDD の空き容量が心配です。

メッセージはテキスト形式で抜き出されるのですが、このツールはプレイステーション版専用。私はプレイステーション版のときメモを持ってない(ていうか、持ってたが捨てた)ので、野村に頼むことにしました。

野村から送られてきたテキストは結構な分量があり、かなり気が遠くなったけど、我慢して各キャラの出現イベント、下校イベントなどを閲覧し、それに準じて男らしく脚色し、男塾キャラの出現イベントや下校イベントを仕上げました。いいアイデアが浮かばないと全然作業が進まなくて、いらいらしますな。そういうときはおもむろにゲーム機の電源を入れてときメモではなく他のもっと楽しいゲームをプレイすることにして乗り切ってみました。

制作も大分すすんで、ゲーム中で使うスクリプトの仕様が固まりつつあったその時思いがけない人からのメッセージが「らぶらぶ」に見受けられたのでした。

「魁メモ Win 版をちょっと作ってみました 竹島」

Win 版? なんだそれはー!!

竹島という男は、夜は 10 時くらいに寝てしまおうらしくて、深夜 0 時以降しか運営されていない「らぶらぶ」にアクセスすることはあまり無いのですが、久しぶりにアクセスしてきたと思えばこれか!!

驚きを隠せないまま、プレイしてみると Win 上できちんと動いているという。凄い!!! 凄すぎる!!!!

「うしし。マルチプラットフォームで夏的话题を総ざらいか？」等と喜びを隠しきれない私ではあったのですが、同時に「てことは、私の仕事量が増えるのでは？」という危惧も噴出してきたけど、まあ大丈夫だろうとか楽に構えて TSG の夏合宿のお知らせに目を通して、速攻「行きます」とか書き込みをしたりしていたのでした。

不安

夏だし、サマーだし、バケーションです。やはし、夏くらい何処かへ行きたいのが人情というものです。

つーわけで、TSG の合宿に参加した訳です。もうすぐコミケなのに。

「皆さん、がんばってねー」とか言い残し、海とか酒とかゲームとかが待つ合宿へ出発した訳です。私だけ。

合宿先では、毎日ゲームなどをして過ごし、海などに行き、酒を飲んで楽しんだりした訳ですが、よく考えたらゲームなんかいつでも出来るじゃねえかおらおら、とか思ったりもしますが、気にせずにプレイ。

そこへ外見がすごくまっとうで背も高いけど、かなり濃い Telluru さんが、「ときめきドラマシリーズ 虹色の青春」というゲームを持ってきていました。「お。これはやるでしょ。みたいな。」とかみんなと話しながらプレイ開始。去年は、「ときメモ」をデータ入力の際に鴨島の個人情報余すところなく入力し、詩織ねらいでプレイし、達成した訳で、じゃあ今年もやらなくてはいけないと言う事で、今回は星野の個人情報を知ってる人に聞きまくり、分かる範囲で入力しました。ていうか、誕生日の入力とか無かったので楽でしたが。

早速プレイしましたが、脳味噌がとけかかった瞬間にやめました。ふー、あぶねえあぶねえ。もう少して逝く所だった。このシリーズは俺を殺す気か？

まあ、ファンにはたまらん作りなのだろうなあ、とか思いながら、あるアイデアがピキーンと私のインスパイアされまくった脳裏に浮かんだのでした。

そうだ! 来年は「さきがけドラマシリーズ ^{にひいろ}鈍色の青春」。これしかない!!!!

なんとも気の早い話ですな。

男くさい合宿から帰ってきたら、一応魁メモを作らないとヤバいって事でまた作りはじめる訳ですが、なんか久しぶりにアクセスしたらぶらぶらには、不穏な書き込みがしてあります。

「母方の田舎に墓参りにいきます。帰ってきたら三日で作るので、その前に DOS 版仕上げといてね。竹島」

なななななにー。三日で、っておい。大丈夫か。こら。

等と、不安な Win 版の動向もあってか、DOS 版の制作に精がせいが出ます。ていうか出さないとヤバい。

取り敢えず、「まだ絵が無い」事に気付き、速攻野村宅を強襲することと相成りました。野村宅で、「魁！ 男塾」を読み漁った訳ですが、いまいち良い素材が無い事に気がきます。む。困った。

しかし、そこは気合で乗り切ることにして、適当なキャラの絵をスキャナで取り込みました。各キャラ一枚ないし3枚を取り込んで、超速で家に帰り、作業などはせず、野村宅で、その日に買ってきた「ガンバレット」のRPGモードに勤しむ私達でした。

気絶するほど眠まって家に帰宅しても、一応休んでる場合では無いので、絵の修正に入ります。

素材をそのまま使えるようなキャラも少しは居るのですが、基本的にレタッチが必要です。そこで、いつのまにか導入された私の強まったK6マシン(某オウム系ショップで購入)、の電源を入れ、おもむろにアドビフォトショップを起動しました。

体がフキダシで隠れていたら、私の想像力で補わないといけないし、背景と同化していたら切り取ってやらないといけない訳で、そりゃあもう大変な訳です。

で、一番大変なのが「体のほとんどが隠れてるやつ」なわけです。困った困った。

その瞬間、私の脳裏に、閃光のようにアイデアが浮かびました。

「そうだ！ 首すげかえヌードだ！」

首すげ替えヌードとはなんぞや、と思われるかたも多いでしょうから説明しますと、アイドルのヌードが見たい！ 拝みたい！ と思っても、そう簡単に拝めません。広末涼子とかその辺りの真性アイドルがそうそう脱ぐとは思えません。芸能界のどす黒い裏世界に出まわってる可能性はなきにしもあらずな気がしますが、ま、一介のへボ大学生が入手するのは無理でしょう。

そこで、「ないものは作ろう精神」を全開フルパワーににしたのが「首すげ替えヌード」なわけです。ま、アイドルのヌード写真を、既存のヌード写真の顔をアイドルにすげ替える事によって作ろう、という。

何でも、これはアイドルコラージュ、通称「アイコラ」等と言われるもので、コアなアイコラ野郎達は、自分の持つエッチな本の素材を頭ん中につねにインプットしておき、テレビ上のアイドルをかかさずチェックする事で「あ、いまの広末の使える」等とリアルタイムに画像照合、実際の作成を行うというから、世の中愉快ですね。

つーわけで、私もそれにならってやってみようと言うことで、開始しました。ターゲットは松尾の顔と田沢の体。幸いにして、男塾のキャラクターは、敵味方、雑魚キャラ主役キャラを問わず、体形が一緒です。実に作りやすい状況であると言えます。

首すげ替えのポイントは「鎖骨でつなぐ」事らしいです。やはり、首と顔が違う方向をむいてると、ちと厄介なので、首と顔は1セットにしておく訳ですな。ていうか、何でんな事知ってるんだよ > おれ

で、うまい事完成しました。お。上手だ。完璧だ。調子に乗って、この道を極めちゃおうかしら、とか思ったが、止めておくことにしました。

取り敢えず、そんなこんなで絵は完成しました。

さあ、後はシナリオを書いて、ゲームのバランス調整をするだけです。というのはウソで、

本当は画像のパレット調整とか、めんどくせえかつかつたりい作業がわんさと残ってるのですが、ゲーム作る上で必要な知識って言うのは皆さん持ってらっしゃる気もするし、そこら変の処理は地味なのですっ飛ばします。

その後、竹島も関東圏に復帰し、本当に三日で仕上げそうな勢いで制作を始めたため、まあ、取り合えあえず制作の安定期に入った訳です。この時期に

蒼白

二日前になりました。今日は、明日の追い込みに向けての気分転換もかねて、秋葉原にフロッピーの買い出しです。む。フロッピーってもう売ってないんだなあ。一応見つけるのは苦にならないけど、結構かぎられたショップにしか置いてない気がする。

とりえあえず、多すぎるかな、とか思いつつ、160枚のフロッピーディスクを購入。DOS、Winとも2枚組みだとすると、40部づつ出来て、まあ、こんなもんかなという感じだったのでそのくらいにすることにした。だって、こんなソフト買わないでしょ？

フロッピーを持って帰宅。野村宅に電話。

「ていうか、俺もフロッピーをしこたま買ってきたんだが」

んげ。しかも野村は私以上にたくさん買い込んできたと行っている始末です。やばし。既に脳裏には在庫の山に押しつぶされる俺のイメージが浮かび上がっており、そのまま顔面蒼白になり地面に倒れこんだ。

刻限

ていうか、気がついたら既に前日では無いですか。明日はコミケ当日です。今日は、取り合えず野村の家に集合し、最後の調整、およびディスクのデュプリケイトを行います。

持っていけないよりは、と思いながら、恨めしそうに買ってしまったフロッピーの山を眺め、しぶしぶ手に提げて野村の家をめざしました。

野村はかなりお疲れのようでした。「ねてねー、しにそーだー」とか言いながら、それでも働いていました。

ていうか、疲れている野村を尻目に、何故か私が睡魔に襲われました。ツェツェバエにでも刺されたのでしょうか。眠れる森の美男子こと私(不細工)はすーすーと寝てしまいました。

で、気付いたら既に昼下がり。やばし。しかし、文系なパートを担当した私としてはやれる事はみんなの作るプログラムにけちを付ける事ぐらいで、実際やる事が無いのに気付いたのでほっとしました。でも、本当は画像の色調整を野村に仰せ付かったのですが、よく分からなかったので極限まで眠いと言う事に勝手にして、寝てしまいました。

で、気付いたらちゃんと魁メモが出来てて、動いています。すげー。かっちょいいー。やるではないか。しかも、なんか野村宅には、私と野村と竹島の他に、高野も集結しているではありませんか。暇なやつめ。

相変わらずやることがないので、マニュアルおよびパッケージ印刷を承る事にしました。

コンビニでマニュアルをコピーするのは恥ずかしくないのですが、コンビニで魁メモのタイトルロゴを印刷するのはかなり恥ずかしく、死にたい気分になりました。

なんとか印刷を終えて、野村宅に帰ると、一つの問題が噴出していました。

「むづいよ、これ」

こんなゲーム難しかったら、だれもやらないこと請け合いな訳です。む。困った。

そもそも、「ときメモ」というゲームの何が凄いかってのは、絶妙なバランス感覚にある訳です。シンプルすぎる位シンプルなゲーム内容の代償は、死ぬほど気合入れまくったバランス調整で払ってる訳です。が、魁メモは後10時間もしたら、売られていないといけない訳です。やばし。

絶妙なバランスでかつ難しいのなら、何か勘違いしたマニアがプレイしてくれるかも知れませんが、バランスもクソもなく難しいのは、クソゲーテイスト満点です。

存在自体パロディなわけだし、あくまで今回はゲームという方便を使ってそのパロディを見せようという部分を主眼に置いていたので、難易度を下げようと言うことになりました。ま、ねらったキャラを作れば、大抵エンディングは見れるよ、と。

ふー。出来た。疲れた。かったりい。しかし、いちばんかったりいのはプログラマ二人だったりしますが、そんなことはお構いなしに、その二人も総動員でフロッピーへのデータ転送を開始します。デュプリケートの作業ですな。

取り敢えず、迂闊にも来ていた高野に、Win版のデュプリを頼む事にしました。餌は、「コミケのサークル入場権」です。

コミケでは出店してるサークルの人は当然早めに中に入れる訳です。ていうか入らないと準備も何もできないという。

んで、1サークル定員は3名のようなので、その一人分を高野に譲る事にしたのでした。超おたくの高野は、二つ返事でOKしてくれました。

高野に自宅でデュプリをさせている間、我々も2台のパソコンを駆使して作業に取り掛かります。もう時間が有りません。

気合で転送しまくってる最中、夜が白みはじめました。もう朝です。

私は、どうしてもシャワーを浴び、着替えたかったので、いったん自宅に帰ることにしました。とんぼ返りで戻ると言い残し、速攻で家に帰りシャワーを浴び着替えをして再び野村宅へ戻ると恐ろしい出来事が私を待っていたのでした。

「disk2全滅」

その報を聞いた私は気が遠くなりかけましたが、コミケ当日に遠くなる訳にも行かず話の続きを聞きました。

どうも、コピーに失敗してたらしく、今全部のディスクをチェックしているとのこと。あと

4時間位で始まるんですけど。

泣き言を言ってる暇は有りません。とにかく気分でコピー、コピー、コピー、です。

締切前にあたふたするはなしとかを聞くにつけ「準備が足りない」とか「だらしねえなあ」とか思った私でしたが、自分がそうなるうとは思って無かったのでかなりイヤな気分になりました。次回こういう事があるときはもっとすばやい進行で行わねばならないなあとか痛感しました。駒場祭とかでは、すばやい進行を心掛けてもらいたいものですが、まあ、無理でしょうな。すばやくやると「プログラマーの展示」がなくなりますし。

で、何とかあと2時間位という所でデュプリは完了。良かった良かった。

しかし、怠ける暇もなく、我々は会場まで移動しなくてはなりません。刻限は刻一刻迫ってきています。

意外

幸い電車の中はすいていて、座れたので少し楽でした。野村は「15分寝たから大丈夫」と、頼もしいお言葉。あんだ、今に死ぬぞ。

駅に到着した我々を待っていたのは、人の山でした。ブスな人や、臭そうな人が一杯いました。おたくという人種は、何でにじみ出る内面を余す所なく外にだしちゃうかなー、と思いました。いっその事この会場を爆破すれば日本中のおたくの6割くらいが一掃されて、住みよい世界を築く事が出来るのではないかなー、とか思ったけど、そのまったく同じアイデアが「Comic Gon」というおたく向け雑誌に載ってたので、やっぱり俺も同類かと思って最近がっかりしました。

ブース内に到着した我々を待っていたのは、心配そうな高野でした。

「来ないかと思った」

まあ、それも愉快だなとか一瞬思いましたが、少しそれはひどいので、来てよかったなあとも思いました。ていうか、どっちだよ>おれ

で、与えられたブースの飾り付けを開始しました。私はコミケ初体験だったので右も左も分からなかったもので、装飾用にボードを買ってきたり、タイトルロゴをプリントアウトしてきたり、同人ソフトっぽいパッケージングをしたりというのはすべて野村が居なかったら行われなかった事だったでしょうな。「やっぱり、何事も見た目だ」という、健全なお子様たちに聞かせられないような世の中の仕組みを垣間見て、また一つネバーランドへ遠ざかった思いでした。

取り敢えず装飾完了。む。明らかに浮いている。

コミケが、なんかすげー所だと思ってた私にとっては、かなり意外な状況でした。周りのコンピュータ関係の創作のブースは、真面目なもの7割、不真面目なもの、恥知らずなもの3割、と言った割合で、思ったよりおとなしめだったからです。

取り敢えず一服していると、何やら人が寄ってきました。サークル入場している人のようです。

「これ、なんですか」

実に答えに窮する質問をいきなり浴びせかけてくれました。真面目に答えて良いものやらと一瞬悩んだ末、「魁男塾のキャラが出てくるときメモです」ともっとも分かりやすく毒の無い形にコーディネートして答えておきました。

すると、まだ始まってないけど、売ってくれ。と言うではありませんか。一瞬みんなで顔を見合わせます。大丈夫か、こいつ？しかし、結構大丈夫だったことは、後におぞましい形で証明されるのでした。

完売

200本近く用意された魁メモ。この世の中で一番役に立たないフロッピーというお荷物をいかに軽くしてかえるかが本日の課題です。

「目標20本、頑張ろう」

と皆で心に決め、開始を待ちます。ていうか、既に後19本だ。

10時。ついに悪夢のスタートです。日本全土から集まったブス自慢、体臭自慢が一同にこのブースに入ってくると思うと、やだなー、とか思いましたが、まあ、お客様は神様なので、今日はそういうことは頭からすっきりクリアして、売り子を全うしようと心に誓いました。

人通りが多くなってくるとつれ、なんか、私達のブースの周りの人口密度が高めであることに気付きました。なんでだよ。

皆にやにやしながらかっちを見て、寄ってきます。止めてくれー、近づかないでくれー。と思いましたが、お客様は神様なので営業に徹しました。

意外なまでにソフトがががが売れていきます。あんたら、こんなのに800円も出すんか？考え直した方が良いんじゃないか？という事はおくびにも出さず売っていきます。

途中、何回かつり銭が足りないという事態を引き起こしながらとにかく売りまくり、途中でばんだい君が来たような気がするけど良く覚えてなかったりします。

で、ふたを開けると12時前に完売という、憂国の土が黙っていない事態となっていました。日本の将来は、もう、終わりだ。

追加

12時前に売り切って、自分達の欲しいものを漁って一息ついて、こっこのブースに問い合わせをしてくる駄目な人がたくさんいます。なんとかしてくれー。

そこで、おたくの高野君がぼつりと、「オタキングのブースで売るのはどうだ？」と提案してきました。

この男は、明後日のコミケ最終日にオタキングこと岡田斗司夫氏および特級おたく共がやっ
てるブースで売り子をやる事になっていたのだ。

「何なら、委託販売を頼んでみるけど」

委託販売というのは、他のサークルに商品の販売をお願いする事です。随分豪華な委託先だ
なぁとか思いつつ、じゃあ、せっかくだから駄目な人を踏み台に骨の髄まで稼いでみるか、と、
お願いすることにしました。

はっきり言って売れると思ってなかったものが売れるのは不快です。自分の予想が外れた訳
だから、かなりかなしいものがあります。そんな私の頭野中に、「これで売れたら、厳肅におた
く共の駄目さを受け取ろう」という考えが頭に有ったのもまた事実でした。

「僕はまだ、皆のことを信じてるよ!」という気持ちで、追加分のフロッピーを購入して高野
に渡したのでした。

コミケ最終日の後、高野に電話をかけてみます。

「どうだった?」

「いや、評論系のブースにも関わらず、40位売れたよ」

もう駄目だ、日本はおしまいだ。そういう失意と共に、私の夏は過ぎて行ったのでした。私
も、もう駄目だ。

なお、魁メモの売り上げは、恵まれない人々(要するにわしら)のために使われました。ご協
力ありがとうございました > 買った人

1997年度 TSG 夏合宿 in 99 里 結果報告
もとい、九十九里より愛を込めて ~ 保原単独茂原踏破記 ~

れい

概要

日程 8/3 ~ 8/5
費用 30000+交通費
参加者 20 人くらい (覚えていない)

合宿のあらまし

8/3

14:00 銀の鈴に集合。一番最後にきたのは自分であったのでみんなの視線が冷たい。TSG の財布であるあぶら先生の命を請け、巨大な人生ゲームを買っていた。電車に乗って茂原へいく。高野さん、経澤さん、と一緒にグリーン車に乗る。漫画を読んでいたので道中の記憶はない。茂原駅につくと、鴨島さん等は買い出しに出かける。バスに乗ってホテルへ。光の間は睡眠、漫画部屋になり、残りはプレステ、サターン部屋と、順当に割り当てられる。飯は普通。巨大な人生ゲームはただ大きいだけであった。第一回火薬大会を行う。一回目なので恐らないように軽目にする。8 時頃 (?) にコンパ発生。発生源は予想通りあぶら先生。全員コンパに参加してしまったのでコンパ代は公費から落とすことに。12 時ごろ寝る。

8/4

朝起きたら 12 時。誰もいない。しばらくするとわたるさんがくる。どうやら僕を置いてみんな海にいったらしい。いじけていてもしょうがないので海へ向かう。テニスもやっているらしいが、テニスコートの位置が分からないのでいけな。海でカップルや家族連れがたくさんいる中、どう見ても場違いな不健康集団を発見。TSG であるのは言うまでもない。海が広い。波が高い。よってボードを借りる。凝り性のげるさんは波乗りも異常にうまい。帰りに酒、火薬を買う。この場を借りて弁明するが、火薬を大量に買おうとそそのかしたのは TSG の破壊魔、わたるさんであり、小心者の自分、保原は被害者である。結局そのせいで、2 日で 1kg もの火薬を買うことに。夜、火薬をもやしに海へ向かう。ミサイルが結構あったので派手ではあったが、戦いがなかったのはつまらない。結局大量に買い込んだ火薬はすべて消費された。夜は各自好きなことをして楽しむ。プレステ、サターン等。特にサターン部屋は妖しかった。一番広

い部屋である光の間では例年のようにモノポリーをやった。夜、機械語男菅原、ラーメン男板男と流星群を見ようと屋上で寝る。綺麗だったが、寒い。

8/5

後片付けをして帰る。駅で写真を撮ったはずだが、ネガは行方不明。誰が持っているのかも定かではない。電車を間違ったりもしたが、おそらく全員無事だったであろう。この日の詳細は保原単独踏破記を見てほしい。

九十九里より愛を込めて ~ 保原単独茂原踏破記 ~

この物語はフィクションではありません。筆者が実際に行った行動、会話をもとに作成された実話です。なおプライバシーに関わることなので、人物の名称はすべて仮称であることをお断りしておきます。

序

皆さんご存知のとおり、私、保原は帰りのバスに乗れませんでした。確かに私は時間の感覚がほかの人よりも優れているということはなく、合宿の集合にも最後にくるような、自分で決めたコンパの集合時刻も守れないような、デートに40分も遅れるようなタイプの間人ですが、あの日は間に合うはずでした。あの日、私は確かにバスに間に合うはずだったのです。いえ、間に合うどころか、たいていの人よりも早くバス停にいたのです。しかし皆さんは(特に野商店さんは)いかもしれません。「バスが出るときになってホテルから駆け出してくる保原を見たぞ」と。確かにそうなのです。間違いなく間に合う時間にバス停にいたのに、どうしてバスが出るころ慌ててホテルから出てきたのか。その謎を今ここに明らかにしたいと思います。そしてそのために起こった数々の事件、出会い、別れを…。

事の起こり

私はその時、後片付けをしていました。合宿も最終日になり、チェックアウトをしなければいけないということで、コンパ委員である私は、布団を片づけたり、人を起こしたり、ごみを集めたりという作業を行っていました。当然コンパ委員の相方である菅原さんもいろいろと忙しく働いていました。後片付けの中で特に大変なのがゴミの始末です。TSGの合宿であったので、当然ごみはたくさんです。皆が片づけ終わらなくては、ゴミをすべて集めることはできませんし、持ち込みがばれないように、コンパのゴミは隠さなくてははいけません。また、ゴミはすべてホテルの裏に捨てていることになっていました。そこで、大体の人が荷物の整理を終え

ると、菅原さんとわたしはコンパのゴミを集め、フロントから見えないように運びだしました。そしてそのゴミを一年生に渡し、近くのコンビニに捨ててくるよう頼みました。思えばこれがすべての始まりだったのです。

コンパの特大ゴミ

菅原さんがチェックアウトの手続きをしているあいだに、私は残りのすべてのゴミを集め、忘れ物を調べ、すべての部屋の確認をした後、フロントに向かいました。この時はまだバスの到着には相当の時間があり、皆くつろいでいたと思います。

時間が近づいたので、私は持っていたゴミを裏に捨ててきました。まだ時間は十分にありましたが、皆はバス停に移動を始めていました。この時点で私は、ゴミはすべて片付け、部屋もきれいにし、一人の欠員もなく、準備万全だと安心していました。が、皆が発った後、そこにはなぜか一つ大きなゴミ袋が残されていたのです。ゴミは重たく、不快なものでしたが、TSGの良心を自負する私は、何を間違ったか、自分からこのゴミを捨ててに行ってしまったのです。思えばこの時ゴミを捨てに行きさえしなければ、それともほかの人に行ってもらってさえいれば、誰一人バスに乗り遅れるようなことはなかったはずなのです。実際には私はこのゴミを4回も靴を履き替えてホテルの裏に捨ててきました。急いでバス停に戻ったとき、時間は迫っていましたが、まだバスはきていませんでした。ところが、バス停にいる一年生の手には、コンビニに捨てられているはずの、「コンパの残り特大ゴミ×2」がしっかりと握られていたのです。

高 商店

「このゴミどうしますか」

一年生の間の抜けた問いに「この馬鹿間抜け死ね時間がないだろ一人で捨ててこい」と思うようなことは、心やさしく人間のできた私には決してありませんでしたが、心の中で「クズ」と一言叫び、一年生の手からゴミを奪うとコンビニ目指して走り出しました。時計を見ると、バスがくる時まであと2分しかなく、コンビニまで行くのは愚か、途中でバスに乗ったTSGerに追い越されるのは必至でした。ゴミをもって走っている私をバスの上から皆で眺め、笑うんだろうなあと(得に高さんの笑顔を)想像すると私の目の前は真っ暗になりました。それだけは避けねばならぬと、コンビニに行くのを諦め、ホテルの裏に捨てることにしました。しかし、運の悪いことにゴミはフロントの人に見せるわけには行かない「コンパ」ゴミであり、ホテルの裏をまわらないとゴミ捨て場に行けないのです。そして裏にまわった私の前に、首輪の取れた犬たちの容赦ない攻撃が…。この時にはもう私の運命は決まっていたのです。ゴミを捨て、ホテルの中を土足で(!!)通過した私の目の前にあったのは半ば動き出した大きなバス。しかも入り口は向こう側。バスの前に出て無理矢理バスを止めようにも、車の往来があり、飛び出すこともできない。

「ああ。だめだったか」

失望した私の目に飛び込んできたのは、私を見て鬼の首をとったようにばか笑いをする高野店の顔が…。

孤独と出会い

大笑いする TSGers の乗ったバスが行った後、時刻表を見ると、次のバスまで 30 分も時間がある事がわかりました。どうせ暇なので、私は歩くことにしました。リュックの紐を締め、気分も新たに歩み出すと私は何か無性に楽しくなってくるのでした。潮風を全身に受け、さっそうと歩む私は、きっとカッコよく見えたに違いありません。こんなにカッコ良い私に比べ、私のことを嘲笑った TSGer の醜いこと。

自己満足する私は、意図的にあることを頭の隅に押しやっていました。しばらくはそのまま歩きつづけましたが、ついに現実逃避も限界となる事態に遭遇したのです。100m ほど先に見えるのは信号機。つまり「分かれ道」です。そう、私は道を知らなかったのです。まさに絶望。ここで人類初の茂原単独踏破も終わりか。引き返すしかないのか。絶望が私を襲ったとき、目の前に一筋の希望の光が…。

「あの一。すいません。茂原駅にはどう行ったらいいんでしょうか」

道端で世間話を繰り広げるおばちゃん連中に私は道を尋ねることにしたのです。その時のおばちゃんの美しかったことといったらまるで女神のようでした。結局茂原駅に行くにはしばらく真っ直ぐ行って一回曲がればいいだけらしい。名残惜しいがおばちゃん達に別れを告げ、私は旅を続けることにしました。

飢えと渴き

歩き始めて 10 分もすると、水素のように軽やかだった足取りもいつしか鉛のように重く、 Fe^{2+} のように澄んでいた心もフェロシアンカリを入れたように淀むのは仕方がないことでした。真夏の太陽は容赦なく私の心と体を蝕み、孤独と疲労、飢えと渴きが私を苦しめるのです。一刻も早く食料と水を手に入れる必要がありました。この時私がコンビニを見つけたのはまさに奇跡と言っていいでしょう。この長い旅路で、コンビニを見るのはこれが最初で最後なのです。コンビニの中は、ただの八百屋でした。店の半分以上を野菜が占め、申し訳なさそうに御菓子、飲料などが置いてあるのです。本も置いてありましたが、色が変わった去年のジャンプ (!!) が置いてあるところが少し変わっているぐらいで、取りたててその辺の八百屋と変わるところはありません。飲料を買うついでに店員 (おばあちゃん) に、駅へ行きたいのだけれど地図をください、と頼むと、なぜか世界地図を渡してくれるあたりがチャーミングに感じたのです。

分岐点

コンピニを過ぎ、防風林を左手にはるかな道を進む私に襲いかかる次なる試練は、またしても「道」でした。おばちゃんの行ったとおりに進む私でしたが、おばちゃんの教え方は例に漏れず大変わかりづらく、いったいどこを曲がったらいいのか、そもそもおばちゃんは信用していいのか、いやもしかしたらもう道を間違っているのではないかと。そういった類の「疑う心」が私を支配し始めていたのです。人を疑う心というのは醜いものであります。しかしこの時の私の猜疑心はあの親切なおばちゃんの言葉を疑い、前を歩く若いおねえちゃんに声をかけると命じたのです。

「茂原駅に行くには… (以下略)」

おねえちゃんはしばらく考え込み、左に行けと言いました。左は海に決まっているのに。しかしおばちゃんを疑う私が、目の前に広がる 99 里の海を見て、ねえちゃんにだまされたと知るのはその 5 分後のことなのです。

バス

正しい道に戻り、おばちゃんの偉大さをかみ締めながら右折すると、広大な田んぼが広がっていました。田んぼの中をまっすぐに何キロも続く道を一人歩きながら、

「蚊がうるさいし堆肥臭い」

と風流なことをつぶやいてしまう私でした。TSGer と別れてはや幾年、懐かしの人々は何をしているのだろう。生きているうちにもう一度会えるのか。知る人のいない新天地を一人歩く今となっては上様の ΦΨ 踊りも懐かしく感じられ、気づくと大声で「にんげんていいな」を歌っている自分に気づくのです。もう少し菅原さんのアセンブリに付き合ってもよかったのではないかと、こんな事なら油さんのデジ亀を奪っておくのがよかった、思えば高野商 の笑顔もかわいかったなあ、愛するすーゆーは今何を考えているのだろう¹、と過去に哀愁を感じる私でありました。

遠くにバス停を発見した私は、今までの歩行時間、次の発車時間を調べるためバス停に駆け寄りました。この時まで既に 30 分以上歩いていましたが、次のバスまでまだ 10 分以上もある事が分かった私は、さらに歩くことにしました。もし、途中でバスに抜かれたらまた 30 分待たなくては行けないというリスクはあるものの、このバス停は非常にニワトリ臭かったので、それに伴う精神的苦痛を考えると、歩かざるを得ないのでした。

広大な田んぼを越え、再び電気の匂いがし始めました。パチンコ屋、スーパー、電気屋…。市街地に入った私は三度道を聞くことにしました。しかし、どの人もいい加減な答えしかしないのです。確かに私は息を切らし、汗でべたべた、土や草まみれ(田んぼでコオロギを捕まえたときに汚れた)、おまけにおたくっばいときていますが、そっけなく、わからんと言うのはひどいと思うのです。電気の匂いのするところはこんなに心のすさんだ人のいる場所なのか…

¹新潟まで 18 切符で死にながら出かけてました

終 愛と感動のフィナーレ

そうこうしているうちに次のバスがくるべき時が近づいていました。早く次のバス停を探さなければいけないのです。ようやくはるかかあなたにバス停らしきものを見つけた私の横を1台のバスが…。慌てて走る私ですが100m20秒台の私がバスに勝てるわけがなく、差は広がるばかり。目の前に 商店の笑いが浮かんだその時、信号が赤に変わったのです。今しかない。信号を無視し、人々の奇異の目を無視しながら走る私に、²ではなく、勝利の女神が微笑んだのでした。バス代を半分にし、かつ旅を楽しんだのですから、完全に私の勝利といえるでしょう。バスの中で息を切らず私に向けられた、親子の冷たい視線を除けば。

「近づいちゃだめよ」

バスを降りると予想通り TSGers の冷酷な笑いを一身に浴びることになりました。ここではあえてその詳細は述べません。皆さんご存知でしょうから。これで私の話はおしまいです。あの日私のとった行動がいかにか正しかったか、そしてどうしてバスに乗り遅れるのが必至だったのか、皆さんはきっとわかってくれたことでしょう。そしてまた、私が旅で味わった感動、あのやさしいおばちゃん的笑顔、コンビニもおばあちゃんのしわ、広大な田んぼを走る道路でつぶれていたかえるの切なさが、皆さんにも伝わったことを願います。

～保原単独茂原踏破記～ 終

²編注:いい加減しつこいんだから:)

INFINITY SERVE:REBIRTH(仮)について
パソコン通信のネコもシャクシも系大繁盛と昨今の零落に関する概要
およびその詩情的考察

文殊吉平

戦争を知らない君たちへ

BBS というのは要するに、電子掲示板のことである。一時期は電機メーカーやソフトウェアメーカー各社系列企業による商用 BBS¹が、「いつでも読める電子メール」と「モービル通信」²を掲げて

稼ぎに稼ぎまくった

金ヅル文化「パソコン通信」。³この世界が、宵越しのヘリウム風船の如くしぼみ始めたのは、「もざいく」「とらんべつと」「かめれをん」などという卑猥なことばが声も高く叫ばれるようになったあの頃。そう、1994年春であろうか。「もざいく」は間もなく、大怪獣「モツイラ」⁴により取って替われ、ネットワーク界は美しき調和の律べによって満たされるかに見えた。が、それもいまや

怪人インターネット仮面に扮するビルゲイツ

の手に落ちようとしている。⁵

バベルの塔は着々とその層を重ね、大カタストロフィに向かって爆進しようとしている。そんな地上界の影で、おだやかに軟着陸しようとしている文化、それがパソコン通信である。

パソコン通信の BBS は、スタイルは NetNews と似ているが、それぞれの BBS に「会員」という概念があるため、特に、草の根 BBS と呼ばれる小規模なものは、メーリングリストに近い内容となる。草の根 BBS とは主に個人が趣味で運営していて、一般には非商用であるが、もう 10 年近くも続いているものがあったりする。そのような BBS では、会員の間もすっかり

¹要するに接続料金(利用料金)を取る BBS のこと。各種情報サービスやゲートウェイなど、さまざまな付加価値がついており、接続して情報のやりとりをする場を与えることそのものを商売にしている代物である。

²別に「モービル」が間違いというわけではないのですが、最近ではもっぱら「モバイル通信」と呼ばれていますよね。

³NIFTY-Serve(現 NIFTY SERVE)あたりは、こだわって「ネットワーク通信」なんて言ってます。ワープロ専用機とか PDA で使う人も多いでしょ、っていう主張らしいです。私は、いわゆる UNIX ~ LAN をベースにしたインターネットと区別する意味で「パソコン通信」って言ってますけどね。

⁴原語に近い表記を心がけています (笑)

⁵いや、現実に動いてるネットワークの実体が 99.89%以上(直感式推定統計による)UNIX ベースである以上、まだまだ安泰だけだね。気になるのは Java 戦争だけさ。

馴染んでいて、たいへん居心地がよいものだそうだ。草の根 BBS は、(減少傾向にあるとはいえ) 全国津々浦々にホシノ数⁶ほどある。

パソコン通信をしばらくやってみると、自分の BBS を持ってみたくなるらしい。なにしろホスト用のパソコン 1 台⁷とモデム、そして電話回線が必要数だけあれば、すぐにでも運営を始められるのである。当然、巷にはわかホストであふれかえった。

ところが、このムーヴメントが訪れたのは、パソコン通信という文化そのものに衰えが感じられるようになった、1994 年に入ってからのことである。

理由は簡単である。1992 年頃はまだパソコンもモデムもたいへん高価なものであったので、使い古しの

PC-9801 VM (ないし VX)

に、2400bps のモデムを繋げて、やっと運営しているところが多かった。逆にいえば、わざわざ高価な機材を拠出して、

他人の楽しみのために

BBS の運営・管理をするなどという酔狂なことは、当時すでにパソコンを何台も所有するに及んでいたような猛者か、さもなければ、道楽のためなら金に糸目をつけないという、ある意味たいへんな「お人好し」にしかできない芸当だったのである。

ところが、1993 年後半に入って、i486SX 程度のパソコンと 14400bps 程度のモデムが合わせて (中古で) 10 万円台で購入できるようになってきた。特に PC-9800 シリーズ⁸のユーザの間では、AT 互換機 (いわゆる DOS/V 機) への乗り換えを含めた、パソコンの買い足し (買い替えではなく) が大流行し、これに伴い、売りに出しても二束三文の、古い、しかし BBS のホストになら使えなくもないようなパソコンがたくさん余ったのである。

その後は諸氏ご案内の通り、パソコンは、2 年程度で買い替えるのが当たり前になってしまった。家庭内でパソコンを余らせていることは全く珍しくない。そこで、パソコン通信をこよなく愛する人が、一斉に「開局」に走ったのであった。⁹

ぜんぜん説明になってなかったけど

ともあれ、文化的側面の概略は、そんなところである。

付け足すならば、現在のパソコン通信、特に草の根 BBS 文化を支えているのは、昔ながらのパソコン通信の味が忘れられないネットぢぢいと呼ばれる層、そして、俗にいうイソターネッ

⁶いや、深い意味はないです

⁷パソコン通信の世界では、サーバとなる機械のことを「ホスト」と呼ぶことが多い。

⁸最近では PC98 と書くことになってしまっているので気をつけなければいけませんね。

⁹大流行ゆえ、管理体制がずさんであって犯罪者に活動の場を与えるような (あるいは運営者そのものがネットワーク犯罪に及ぶような) BBS も生まれてきました。そのような BBS の情報は、あたかも NetNews が世界中を伝わっていくかのようにリレーされ、噂話として聞こえてきたものです。

トの流れに乗り遅れてしまったような

ニフティからインターネットしてます派

などにすぎないということである。忘れてならないのは、インターネット接続サービスプロバイダ(いわゆるISP)に払う金が惜しい、あるいは、Windows(3.1)が快適に使えるクラスのパソコンを新たに買う財力がないような層である。現在、ダイヤルアップIPに必要なソフトウェアは、MS-DOSベースで動くものがほとんど提供されておらず、はなはだ不便である。結果的に、ビル・ゲイツ帝国の配下に収まらないまま、時代に取り残された形で現在に至っているのだ。若い層、特に中・高生が頑張っている。

このように、パソコン通信という文化には、あまり明るい未来がない。にもかかわらずここで強調するのは、過去への憧憬にすぎないのだろうか。

否、無意味ではないはずだ。

たとえば、インターネットはその成り立ちゆえ、職業的立場からネットワークを利用する人が多かった。したがって、本名・身分を名乗ったうえで議論に参加すべきだという風潮が根強い。だがこれに対し、パソコン通信の世界では、ハンドルネームがまかり通り、ネットワーク上の世界を本質的な意味での「仮想社会」であるかのように捕えて、「実生活」と切り離れた部分で利用しよう、ないし楽しもうという意識が息づいている。

文化的側面だけでは、もちろんない。パソコン通信の文化の歴史は、電話の通話料との戦いの歴史でもあるため、効率良く(少ない接続時間で)なるべく密度の濃い情報のやりとりをするためのエッセンスで満たされている。¹⁰朝から晩までつながりっぱなしで¹¹まるで

小便小僧のごとく

密度の薄い情報を垂れ流し続けているネットワーク界に少しでも疑問を感じたことがあるなら、パソコン通信の文化に学んでみるのも悪くはない。

その他、ここではとても触れる余裕がないが、アマチュア無線を利用したパケット通信も、地域によってはなかなか隆盛であった。パケット通信によるBBSはRBBSと呼ばれ、電話代を気にせずのんびりチャット(いわゆるtalk)が楽しめるというので、ファンも多かったのである。

それにしても脚注が多いよね

さて、TSG関係でもいくつかの草の根BBSが運営されている。サークルの運営・活動に最も深く影響を与えていると思われるのが、いわゆる3x5において、OBのおざわ。氏改めおざ

¹⁰要するに、短い接続時間の間に必要なアップロード/ダウンロードを済ませ、メッセージに目を通して返事を書いたりする作業は、切断してから行うという手順のことですね。

¹¹研究職あがりのパソ通野郎とかけて、新婚夫婦と解く。その心は。

わx氏が運営している、「いぬ。」改め「いぬx BBS」である。¹²私こと福林も、自宅でひとつのBBSを動かしている。このBBSは、高校時代(といってもわずか半年前のことだが)に、クラブの部室にINSネット64¹³を引いて運営していたBBSを、諸事情で引き継ぐことになったものである。¹⁴とりあえず「INFINITY SERVE:REBIRTH(仮)」¹⁵と呼称しており、KTBBBSという、普及度の比較的高いBBSシステム(ホストプログラム)を走らせている。詳しいことはこの記事の末尾に載せている。

<http://sodan.komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp/~ippeii/infty/>

にも、少しだが情報が載っている。わからないことがあったら筆者までメール¹⁶を送っていただければお答えする。

.....これだけじゃ不親切っすよね

パソコン通信のBBSに接続するのに必要な機材は、プロバイダ経由でインターネットにつなぐ設備と全く同じである。つまり、パソコンとモデムと電話回線が接続されている必要がある。ただし、プロバイダとの契約は不要である。また、残念ながら、Windows95のダイヤルアップ機能をそのまま使って接続することはできない¹⁷ので、通信ソフト(ターミナルソフト)を別に用意する必要がある。Windows95にはハイパーターミナルというツールがついており、これを利用することもできるが、この出来がいま二つほどなので、フリーウェアの通信ソフトを入手するのがよい。¹⁸あとは、接続先の電話番号と通信条件、そして、受信内容をそのまま記録するファイル(ログファイル)の保存場所などを設定すれば、すぐにでも接続できる。接続したらゲストログインし、会員になりたいという意思を運営者に伝えればよい。会員登録の方法は、BBSによって異なり、自動化ないし半自動化されている場合もあるし(オンラインサインアップ)、運営者宛メールにより、運営者が手動で登録する場合もある。

とにかく、モデムを持っているなら一度、トライしてみしてほしいものだ。

(ふくばやし・いっぺい/理科一類<g741151>)

¹²「いぬx」の正しい発音は、明らかにされていない。「いぬx」に関する詳細はここには記載しないので、パソコン通信歴の長い部員に直接尋ねるとよい。

¹³NTTのISDNサービスの商品名。知らない人の方がもはや少ないと思いますが、同期64kbpsの線が2本と、(あまり使いみちはないけど)パケット帯が1本セットになったものです。物理的資源は、普通の電話線と全く(といていいほど)同じで、契約の方も、今では加入電話と同じ手間で済むようです。が、1995年3月当時は、営業窓口レベルでは話にならず、電車の動かない街を歩いて神戸港支店まで通ったのを覚えています。

¹⁴高校の方でBBS用に使っていた回線は、今は非公開で別用途に使われているようです。回線の名義がばらぐらふ氏の父上の上まになっているのは、公然の秘密です(料金はもちろん、部費で払ってるはずですが)。

¹⁵略称は「INFTY」です。最初は二フティに怒られないかヒヤヒヤしてましたが、いまのところ、有名になることもやらないので大丈夫みたいです。

¹⁶E-mail: ippei@t3.rim.or.jp

¹⁷せっかく出来のいいダイヤルツールがついてるんだから、ターミナルに 응용できるようにしてくれてもいいのになあ。

¹⁸具体的にどのソフトがお薦めかは、筆者にはよくわかりません。筆者はKTXXを利用しています。

BBS の紹介

CH01

MAIN (A,C,E,F,H,I,K,L,M,N,O,R,T,U,W,X,Y,#,?,G)>Y

/ system info

INFINITY SERVE:REBIRTH SYSTEM INFORMATION
=====

Modified on: Tue, 28 Oct 97

Open Date: Thu, 5 Jun 97
Access Number: 03-5611-2178 (アナログ 1 回線・INS-64 利用)
Time Range: 終日 (メンテナンス随時)
System Supporter: 灘中・高 電脳科学研究部 (パソコンクラブ) 同窓会
System Location: 東京都墨田区向島 3 丁目
System Operator: 福林一平 (灘校 49 回卒)
 ippei@t3.rim.or.jp (FUKUBAYASHI Ippei)
Host Computer: NEC PC-9801NX/C 改 (CPU=IntelDX4-75/60MHz)
Host System: KPUC 版 TURBO-BBS (KTBBS) ver6.21A
Terminal Adapter: NEC PC-IT55D1 (Aterm55IT/DSU)
Analog MODEM: CH02=OMRON ME3314C (PCMCIA)
 (Max DCE=33,600bps/V.34; DTE=115,200bps)
Data Disk: ??? (わすれた) (IDE=520MB)
Backup System: ELECOM EMO-2300 (SCSI=90mm/230MB MO drive)

編集後記

最近の出来事

1. 駒祭接近中。やばし。

とゆーわけで、次回部報は駒祭パンフ号及び駒祭反省号です。駒祭パンフ号は駒祭一週間前、反省号は駒祭一週間後を目安としておきます。これらは落とせませんので、しっかり企画や原稿は作成しておきましょう。

それと、駒祭前後に名簿を発行するための再調査を行います。詳しくは後々 ML に流れるであろうお知らせで連絡します。

「うにうに DX の記事はどうなったのか」とかゆーなことは聞かないであげてね:)

理論科学グループ 部報 209 号

1997 年 11 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 209 号
— 駒祭総決起コンパ号 —
1997 年 11 月 1 日

THEORETICAL SCIENCE GROUP