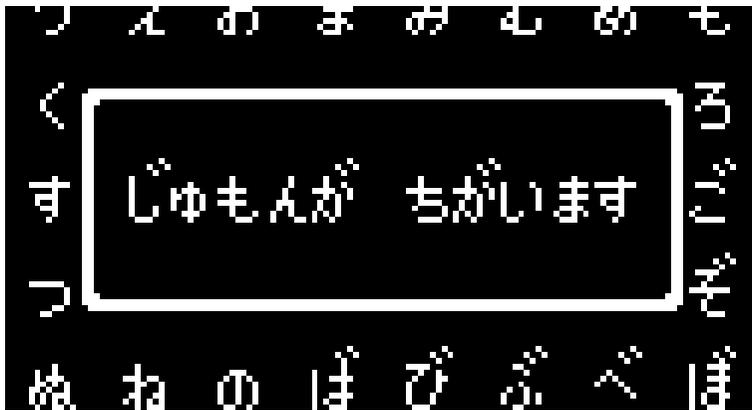


TSG

Theoretical Science Group

理論科学グループ



部報 217号

— ぶほ・駒場祭反省特集号 —

目 次

| | |
|---|-------------|
| 駒場祭反省特集 | 1 |
| 各賞発表 | 【ぶほ編集部】 1 |
| 駒場祭総括 | 【こんの】 2 |
| 駒祭反省 | 【akie】 4 |
| 駒祭の反省 | 【かおりEX】 4 |
| 「たま。」について | 【エビ】 5 |
| 駒祭の反省 | 【ぼろ】 6 |
| 駒場祭の反省 | 【さいとう】 6 |
| 絶叫スーフファミエミュレータ | 【おおくぼ】 7 |
| 駒場祭反省 | 【ギャラ】 11 |
| 駒祭の反省 | 【まなか】 13 |
| 駒祭の反省 | 【むらき】 14 |
| ていーえすじー '98 こまばさいにつき | 【はっぴい】 14 |
| ねとわくさーば | 【こんの】 16 |
| TRPG 用無脳 | 【ItaO】 18 |
| 駒祭反省記事 | 【HASM】 19 |
| VWCP 駒場祭バージョン 反省 | 【わたる】 20 |
| Visual Scheme (デバッガ担当) | 【TACT】 22 |
| どはまり日記 | 【わいりー】 24 |
| 駒祭の反省 | 【ぱらぐらふ】 32 |
| 来年に向けて思うこと | 【文殊壱平】 32 |
| | |
| 一般記事 | 33 |
| 続々・駒場祭新戦力の顔ぶれ | 【ぶほ編集部】 33 |
| ドメインの話 (前編) | 【さいとう】 35 |
| Perl 講座 第2回 | 【こんの】 39 |
| DirectX6 Sample でへろへろに Direct3D を使う方法 | 【高野商店本店】 41 |
| 「総合名簿」の制作について | 【ぶほ編集部】 47 |

駒場祭反省特集

各賞発表

ぶほ編集部

駒場祭最終日の夕刻から，渋谷区神南の飲食店にて打ち上げコンパが催されました。その席において，クミコム賞選定委員会より各展示企画に対し，以下のような賞が贈られました。例年通りの厳しい評価で，本年も，栄光の二代目クミコム賞に輝いた企画はありませんでした。（情報提供 = かもさん）

| 賞 | 受賞企画名 | 副賞 |
|------------|---------------------------------|-------------------------|
| クミコム大賞 | (該当企画なし) | |
| クミコム中賞 | (該当企画なし) | |
| クミコム小賞 | (該当企画なし) | |
| 体を鍛えま賞 | ファミリービーともぐぴん | 靴の中敷き |
| はっきりしゃべりま賞 | 絶叫スーファミエミュレータ | おもちゃのマイク |
| かたすぎるで賞 | R-Xs | レンガ |
| 家族会議で賞 | たま。 | フィットネス雑誌 |
| 緑が目まぶしいで賞 | VWCP | 人工芝 |
| もっと宣伝しま賞 | フラクタルスクリーンセーバー | 「広告批評」誌 |
| かっこつけてるで賞 | VisualScheme™ | 蝶ネクタイ |
| 展示しま賞 | ネットワークチャット系各企画 (こんの, ItaO 他) | ディスプレイのカタログ 詰め合わせ |
| ドロちゃん賞 | 看板製作班 (akie 他) | サクマ式ドロップス |
| ハンズ大賞 | VisualYTA™ | 「ハンズ大賞」紙袋 & カレンダーシール |

駒場祭総括

こんの

はじめに

前部長のこんのです。今年も無事駒場祭が終わり、銀杏禍の去った駒場に名実ともに平常授業の日々が戻ってきました。

さて、今回の駒場祭ですが、マシン確保が直前までどたばたしたものの、終わってみれば機材の搬入もセットアップも意外とさくさくいったので安心しました。レンタカーのライトバン¹は偉大です。準備と片付けの2回で合計20k円かかるので、コストパフォーマンスに疑問符を投げかける向きもありますが、まあ、準備日に限っては貴重な人手をあまりさかずにマシンを搬入できるので、まずまずの作戦だったでしょう。これからは「昔は台車でごとごとアンプレラから運んだのに」などと言うとぢぢい扱いされるかもしれず。(お

実は駒祭直前まではマシン搬入のルートはおるか誰からマシンを借りるのかといったことも決まっておらず、「マシンの運搬はどうなっているんだ」とか「NICは足りているんか」とか本郷の諸先輩方に圧をかけられまくるという情けない状態でした。

今年の問題点

以下に今年の駒祭で目立った問題を掲げます。来年にでも役立てていただければよいかと。

マシン確保の遅れ これは主に前部長の僕の責任ですが、マシン確保がかなり遅れてしまいました。駒祭1週間前を目処に搬送方法及びルートを含めて決定できるようにするとよいかと思えます。これを割り込むとさすがに胃に悪いです。(お

機材到着時刻の見込みの甘さ 今年は車両の入構を申請しましたが、この申請で許可されるのは30分のみです。僕は9時半から30分という申請をしてしまいましたが、この見込みは甘すぎます。特に本郷方面であちこち回ってから駒場に向かうと、11時を過ぎるのは必至です。

収益の悪化 前会計のTACT君によると、学友会から現在のような予算配分をとりつけるには駒祭である程度の収益を確保しないとイケないそうです。このままだと部費を集めない根拠として駒祭の収入があるという論法が学友会に通らなくなる可能性もある

¹ニッポンレンタカーのVAタイプでオーケーらしい。

かもしれません²。

客引きの不徹底 昨年は幾分客引きができていたと思いますが、今年は akie ちゃんくらいしかしていなかったような気がします。別にその場にいた人がさぼっていたわけではなく、応対で手がいっぱいだったというのがありますが……。

質問に答えられない という意味不明ですが、展示物について、作成時に使用している言語ないし環境を聞かれたりしても答えられないというのは残念です³。駒祭開始直前にでも何らかのフォーマットにのっとして「使用言語」や「この展示物のウリ」といったものを各自に申告させるようにするとよいかもかもしれません。この程度ならそんなに大変じゃないでしょ。

貸し出してもらった機材の取り扱いミス 今年やっみたいに貸し出された機材に貼ってもはがせるテープを貼り付けて所有者を明示するのはとってもよいのですが、結構管理の網をくぐり抜けた機材があったりして、駒祭最終日の片付けで「このコードの所有者が分からない～」といった声を頻発させてしまいました。面倒でも貸し出してくれた人と機材名を対応させた表なんかを作っておくとかえって楽かもしれません。今年は機材の返却がうまくいったようにも見えますが、実は他人のものを持っていていってしまったり、電源コードが行方不明になっていたりとといったことがあったのです。

次の駒祭の時には昔の駒祭時の部報をいろいろとあさってみて、それぞれの代での反省点を生かしてください。

おわりに

自動車による運送を名乗り出てくださいたげると HASM さんには大感謝。特に本郷方面のマシン 3 台の搬送はげるとさんの車なしでは絶望的でした。(dame 杉

また、106 教室から PHS での莫大回線を提供してくださった Applause さんにも感謝します。お客さんに TSG のホームページを使ってサークルの紹介をするといったこともできました。英語版のホームページの需要もあることも分かりました⁴。

もちろん、計画的に準備を進められなかった前部長のために駒祭直前の過密日程を消化してくれた駒場生のみんなにも感謝します。こうして今、のほほんと原稿を書いているのも無事に駒場祭が終わったおかげです。ご苦労様でした。(今野俊一/こんの = 1997 部長)

toknn@ijk.com

² そのうち部費を集めなくてはいけなくなるかもしれないということ。

³ しかもプログラマがその場で答えられない状態に陥っているというパターンが多い。(笑)

⁴ とかといって意地悪く圧力をかけてみる。(お

駒祭反省

akie

内装をやるように司令を受けてタテカンなどの作成にあたりました。タテカンについてですが、骨組みは1人でできないことはなかったのですが、複数人で相談しながらやるべきでした。また、垂木が一本500円は厳しい制約条件になるので10月下旬くらいから廃品回収をしておいたほうがよかったとおもいます。タテカンの内容はデザインを含めて高野商店支店さんが考えて作ってくれました。あと、部屋の飾りについてですが、106の広さを全然考えていなかったもので、小ぶりの飾りばかり作ってしまいました。女の子企画からとった「たれさがりばんだ」も、費やした労力に対して効果が全然見合わず、私の自己満足程度にしかありませんでした。

反省点ばかり残ってしまい残念ですが、今年はもうとりかえせないの、最後に来年に向けて遺言させてください。

「来年も、タテカンを是非作って減価償却して下さい。」

(小泉明恵 / akie)

GZD01654@nifty.ne.jp

駒祭の反省

かおり EX

もともと女の子たちだけでゲームを作ろうという企画がありまして、まあ内容は落ち物ゲーで「筋肉ばずるだま」という名前だけ決まっていたのです。もちろん全員ゲームなど作った経験もありませんから、結局プログラミングはさいとうさんにおまかせする、という形になってしまいました。で、私たちは自分の出来ることをやることに。役割分担の席で私はめでたく「筋肉の画像をどっかから探してくる」係りにされてしまいました。なんか一番イヤな役割なんですけど。

そんなわけで、私は goo を使って筋肉画像を検索し、取り出して加工することにしました。まあ早いうちに終わらせたかったので、見つけた翌日に、学校から帰って作業を開始しました。フォトショップをたちあげ、筋肉男の画像を開いたとたん「なにやってるんだ？」と父親の声。ぐはっ。まさか見つかってしまうとは。うかつでした。その日の夕飯の時に母や弟にもばらされてしまいました。「かおり…」と言って絶句する母。弟はもう口もきいてくれません。私はしばらくの間、家族全員の白い目に耐えねばなりません。くやしいので友達数人にその画像を送りつけていやがらせしましたが。

私が駒祭でやったことと言えばほんとにこれだけです。ええ。プログラミングが出来なかったので当日もっと働くべきだったでしょうねえ。それから数人に風邪をうつしてしまったような気も。皆様ごめんなさい。「家族会議で賞」の賞品のポディービル雑誌は独り占めするのがもったいないので305に寄付しました。先輩方、素敵な賞品をありがとうございます。みんな

なよろこんでいましたよ。

来年は自力でゲーム，作れるといいですなあ。

(木村香里 / かおり EX)
kaorin@pb3.so-net.ne.jp

「たま。」について

エビ

自分たちの企画「たま。」について

とにかくプログラマのさいとう君，ありがとうございます。

この企画の致命的な問題は当初の企画担当者の中にプログラムができる人がいないということでした。夏休み中に基本書を買込み，強化合宿も開催されたにもかかわらず，顕著な進歩はなく，10月初めの段階では「たま。」は，ぼしゃる可能性99%，コスプレ可能性ランキングナンバー1企画に認定されていました。¹

そんなある日「やばいよねー」という実りのない会話を支店さんと部室で交わしていて，gccに関するつまらない質問を近くにいたさいとう君にしたのがきっかけだったと思います。次の日にさいとう君がこの企画を手伝ってくれることになりました。ありがたや。更に驚いたことにはその二日後に「一応作ってみた」と言いつつさいとう君が持ってきたフロッピーには赤や黄色や青の玉が降る立派なパズル玉が完成されて入っていました。

実際「こんなに簡単にできるものなのかー！」と思いました。なぜなら去年の駒祭で，落ちものゲームの企画があったのですが，その時プログラマーの方が，数々の奇妙な(?)バグと，駒祭当日にも戦っておられたのを覚えていたからです。²しかも，そのプログラムはJavaScriptで書かれていて，Dynamic HTMLで動いていましたが，これは驚くべきことだった(らしい)です。

こうしてさいとう君の素晴らしい技術のもと，その他の担当者のやや(?)暴力的な画像も付け加わって「たま。」は前代未聞のウルトラパズル玉ゲームとして誕生しました。結局プログラムを一行も書かなかったというのは，猛反省点なのですが，最終的に楽しい企画になったので良かったと思います。

ちなみに，私は背景画の担当でしたが，大仏さんと羽根のついたたればんだ(「はねばんだ。」)を描きました。わりと適当に描いたものでしたが，インパクトのある物に仕上がりました。各方面から反響を得られたので満足です。

(石橋しのぶ / エビ)
sinobu@kt.rim.or.jp

¹【編註】ここ数年，企画未完成の場合はまんだらけ渋谷店のカラオケステージでコスプレのうえ歌唱するという罰ゲームが提唱されている。何名かが該当者とされているが，これが執行された事実があったかどうかについては，編集部で把握できていない。

²【編註】部報第211号，13ページ参照。

駒祭の反省

ぼろ

駒祭でやったことといえば、もぐぴんのお絵書きとその他雑用といったところでしょうか。いろいろ疲れたわりには、プログラム方面で結局ほとんど何もしていない……。しかも、気付いてみれば、私、実は「たま。」の副責任者だったような。(汗 さらにサウンド担当でしたっけ。はい、最終日にですくりが流れていたからおわかりのように、結局間に合いませんでした。きゅ～。

いろんな人に迷惑かけまくったわりには、きちんと結果が出せていないという、悲しい結果に終わってしまいましたにゃ。

全体としてみれば駒祭は成功だったと思いますが、私個人として振り返ってみると、あまり満足いく結果ではありません。来年度は、個人でプログラムが作れるようになりたいな……と思っています。

(上川裕子/ぼろ)

g850494@komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp

駒場祭の反省

さいとう

私がプログラミングを担当した「たま。」の反省から。前日夜～当日午前の15時間連続開発で何とか遊べる形になりましたが、BGMやCOM対戦、たればんだが着地したときと同じ色のぱんだとくつつくグラフィックなど、当初予定されていた仕様の多くが実装されずじまいでした。ごめんなさい¹。

全体に、絶叫スーファミエミュレータやもぐぴんなど、新機軸な企画が展示でき、成功だったと思います。完成が当日にずれこんだのはしょうがないとして²、もぐぴんの完成から有料展示になるまでのタイムラグが少し残念でした。プログラマ以外の人で分担して準備して、プログラムの完成次第すぐに料金徴収システムを稼働できるとよかったですね。

それから、akieさんを中心に内装や立て看などに取り組んだのは大変よかったです。ぜひ、これからも引き継いでいただきたい!³あと、展示の説明や操作説明を、ディスプレイのすぐ横とか、机とかすぐ見られるところに貼り付けられればなおよかったです。いつも担当がいるわけじゃないんだし。ちなみに、「たま。」の説明はエビさんに書いてもらいました⁴。

¹まあ、いつものことですが。(お

²いや、本当はよくないんですけどね。

³TM

⁴気づいたんならおまえがやれ!

運営に関しては、ミーティングみたいなのをやったらどうでしょう？ 部長や一部の2年生⁵だけでなく、みんなが状況を把握できたほうが何かと役員の負担が減ってよいと思うのですが。あと、今年の運営委員の割り振りはなぜか僕がやっていましたが、来年以降も、部長・副部長は役職に関係なく仕事を割り振るのがよいでしょう。みんな背負い込むと自分の開発が続行不能になります。)

(齊藤文彦 / さいとう)

saitojr@incept.co.jp

絶叫スーファミエミュレータ

おおくぼ

開発について

10月31日のホラ吹きコンパで「ViaVoiceを使って何かやる」と言ってしまった手前、音声認識を使う企画を考えていました。実用アプリケーションは駒祭展示向けではなさそうだったので、ゲームに使おうと思っていたのですが、音声認識がフィットするゲームというのは、なかなか思いつかず、せいぜい「昇竜拳」って叫んで遊ぶスト2は見た目に面白いなあって思うのがやっとでした。でも、スト2を作るのは無理だし.....。「そうかつ、エミュレータを作れば、スト2に限らず「右、回転」って叫ぶぷよぷよや「魔法 - バハムート」って叫ぶFFも実現可能なのでは？」などと恐ろしいことを思いついてしまったのが運の尽きでした。

そして、Snes9xのソースコードをLinuxでコンパイルし、スーパーマリオが遊べるのを確認した時点で、もしかして、案外簡単にできるかも？ などと錯覚し、この企画を立ち上げることを表明してしまいました。しかし。。。

なぜか、スーファミエミュレータのコアの部分(C言語)ですら、C++ BuilderやVisual C++では正常に動かないのです。莫大なエミュレータエンジン部分のソースコードをいじるのだけはやりたくなかったので、開発環境として、CygnusのCygwin32-B20(GNUWIN32)を用いることにしました。ところが、それでDirectXやらViaVoiceエンジンにアクセスするのはちょっと厳しめだったので、GUI関連の部分はC++Builder3で作ることにしました。ところが。。。

IBMのViaVoice Developer Toolsに含まれていたライブラリは、Borland社非互換の形式を使っていたようです。そのため、リンクすることができず、C++ Builderで音声認識アプリを作るには、不可能ではないのですが結構苦勞しそうでした。それが面倒だったので、結局、Visual C++でViaVoiceラッパーDLLを作り、それにアクセスするという形態に落ち着きま

⁵1'年生も。(お

した。そんなことをするぐらいなら、始めから Visual C++ で作れという話も聞こえてきそうですが。。。 Borland 使い(?)な私としては、C++ Builder や Delphi は初心者用で、Visual C++ はプロ用という偏見にうち勝つためにも(笑)、スーフファミミュレータを C++ Builder で作るべく、意地になっていたのです(やっぱ開発楽し)。

最後の難関として、ViaVoice 日本語版の仕様が立ちばかりました。なんと、使用する単語発音辞書は、開発時に作っておかなければならないのです。

具体的には、誰かが新しいコマンド「やりやがったな」を追加しようとしても、ViaVoice の辞書にはそのような単語は存在しないため、追加できないのです。もっと正確に言うと、

「やりやがったな」 「y a r i y a g a Q t a n a」 発音辞書ファイルへ追加

というプロセスをアプリケーション実行時に行うことが不可能なのです。

IBM に問い合わせてもみましたが、日本語版では、不可能とのこと。(英語版では、音声合成エンジンと組み合わせることで可能となる) これでは「上、下、左、右」といった基本的なコマンドは OK ですが、奇抜なコマンドを追加することができません。そこで、最後の手段、バイナリで発音辞書ファイルを解析し、動的に更新するという、とてもイヤな手段をとることとなりました。(確か、IBM との契約書の中に、逆アセンブル・リバースエンジニアリングなどはやっちゃいけないと書いてあったような。。。)

で、無事、完成しました。

駒祭期間中について

- 音声認識ぶよぶよでは、自称「慶応大学でぶよぶよ 1 番」とのたまっていた人が、軽々と 6 連鎖を達成していました(初日)。ところで、慶応では全学ぶよぶよ大会でもあるのだろうか。。。 (笑)

- IBM の開発者らしき人が来ました。

相手：「音声認識はどのようにやっているのですか？」

自分：「IBM の ViaVoice という製品を利用しています。」

相手：「ああ、うちの製品ですね。」

(.....沈黙。ViaVoice を使う場合ライセンス料などがからんできます。まあ、配布したり販売したりしない限り、大丈夫だと思いますが。)

相手：「ViaVoice っていい製品でしょ？」

相手：「その割に値段も安いと思わない？」

相手：「音声認識の未来についてどう思っていますか？」

相手：「ゲームの分野では、将来実用的に使われると思いますか？」
などと、質問責めをくらってしまいました。とりあえず、

「あんまり使われなと思います。
ジョイスティックを使う方が楽だし、何よりも
自宅でマイクに向かって一人でゲームしてるのは、
相当むなしのような気がします。」

などと答えておきましたが。それを聞くと、彼は「はぁ、そうですか。」とさびしそうに
帰って行ってしまいました。何か酷なことを言ってしまったようです(笑)。お世辞にで
ても、夢のあることを言ってあげればよかったかなぁなどと思う今日この頃です。

- 数多くの外人さんが、音声認識エミュレータに挑戦してくださいました。その際、ぼる
ちゃんが同時通訳してくれたのにはびっくりしましたが。どうもありがとうね。で、な
かでも、ぶよぶよをやるうとして

「right ネ」「left ネ」「オー、ダメ德斯ネー」

と言っていた外人さんはとても印象深かったです(笑)

- いろいろな方が、新しい音声コマンドを追加してくださいました。この場を借りて、み
なさんにお礼を申し上げたいと思います。ここで、特に印象に残った音声コマンドを紹
介したいと思います。

(ぶよぶよ編)

「勝利の踊り」 基本的なコマンドしかなかったぶよぶよで、唯一の変わった
コマンド。かおり EX さんが作ってくれました。

(スト2編)

「アッパー昇竜拳」「連続波動」「ドラゴンダンス」「1式」「2式」などなど、スト2
のコマンドは、気がついたらたくさん増えてました。ひできさんなどが追
加して下さったようです。中でも、

「めくり3式」

「せっかくだからおれはこのあかのとびらをえらぶぜ」

などが要注意です。前者のコマンドは、それだけで相手の体力ゲージを3分の
2ほど減らせるという強烈なコンボです。後者のコマンドは、真夜中にだけ存
在したという、幻のコマンドです。実は、私も見ていないのですが、どうい
うコンボだったのか、非常に気になります。。

反省・その他

- 教訓：開発は早め（夏・秋休み）から始めましょう。
- 入力，サウンドの処理に DirectInput，DirectSound を使っていますが，実は，画面描画には DirectDraw ではなく，DIB を使っています（笑）。それでも，マリオが 40FPS 出たのは驚きです。（さりげなく DirectDraw と同等以上の FPS が出ています。なぜだろう？）
- ToDo：一台のマシンに二つのマイクをつなぐのは無理なので，ネットワーク対応にし，インターネットを通して音声認識同士でスト 2 対戦をできるようにする。世界の見知らぬ人と「昇竜拳」「ヨガフレイム」などと叫びあうのは，なかなか魅力的だと思いませんか。。。¹
- 音声認識の精度を上げるには，一般には「あなたの声を音声認識エンジンに学習させる」といいとされていますが，所詮，あなたの声を学習させたところで，認識率 100% にはなりません。ところが，この駒祭期間中に，認識精度をあげるための画期的な方法を編み出し，実践してくれた人がいました。それは，

「あなたの声が音声認識エンジンに学習させられる」

という方法です。まなか君は，長い時間この企画の説明・デモのお手伝いをしてくれたため，声が ViaVoice 声（ViaVoice のために最適化された声）に進化してしまい，認識率がほぼ 100% という偉業を成し遂げてしまいました。（後半はのどが疲れて声がかすれてしまったため認識率が多少落ちてしまったようですが）お疲れさまでした。

- Visual Scheme に対抗して，Scheme Builder を作る。
特徴：doctor を始めとする，多種多様なコンポーネントが使用可能！

（大久保 亮 / おおくぼ）

g740839@komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp

¹【編註】企業のエンジニア相手にそれを言わないところがミソ。：)

駒場祭反省

ギャラ

どもども，“けっきょく南極役立たず”ギャラでございます。駒祭の反省と言えば、やはりアレしかないでしょう。

.....徹夜はもう嫌い やああああああああああああああああああ !!

とか言っても、どうせ来年も徹夜になるんでしょうけど(くすっ)。ふっ.....所詮人間とは歴史に学ぶことのない愚かな生き物なのさ.....(無意味に遠い目)

・全体

まあ、おおむね成功ではないでしょうか。幾つかの企画が沈没したようですが、いつもの事ということで。

ただ、レイアウトにもうちちょっと凝った方がよかったかな、という気がします。いや、室内の飾り付けではなく、マシンの配置なんですけどね。マシンの間隔とか、取説の表示とか.....来年の課題ってところでしょうか。

・びーともぐぴん

TSG 内部でウケた割に収入が少なかったという、せつない企画です(苦笑)。まあ、まとも稼働したのが3日目だけというのも問題だったのでしょうが。なにやら、むらき氏には苦労かけまくりになっていました。あいむそーりー。

で、反省点など。金稼ぎ企画である以上、金の取り方については細かく詰めておいた方がよかったですね。急いだせいでディスクにもバグが混じってましたし(汗)勝ち抜き形式というのも、時間拘束が必要となるせいで苦しかったみたいです。プレイした後さっさと帰るお客さんも結構いましたし。あと、企画段階での話ですが、自分のリーダーシップの無さを再確認しました。ええ、しやがりましたとも(笑) 民主主義って効率悪いよね.....(笑)

ただ、音楽と見た目の派手さは結構有効だということが分かりました。ギャラリーもできますし、廊下を歩く人を誘い込めますし。この辺り、来年以降に活かせないかと思うです。あ、ただ、サクラは用意しておいた方がいいでしょうけど。やっぱり誰かプレイしてる方が人目が引けるようですから。

・R-Xs

すまぬっつっ !!!(吐血)

もぐぴんに引き込んだせいで、未完成のまま出展させてしまいました。全部わしらが悪いん

じゃああああああああああっっ!!! (喀血)

あ、でも、完成度は高かったと思うです。いや、お世辞でなく。

・たま

これまた完成度は高かったと思うです。ただ、1日目に「1列埋めても消えない～」とか言っているお客さんがいたのが印象に残っております。やっぱり取説って必須ですね……

・びじゅあるわいた君

是非見たかったもんです(笑) 来年「びじゅあるたればんだ」として復活希望(おい)

・絶叫スーファミエミュレータ

ウケはとれていたようで、面白い企画だったと思います。もうちょっと派手にやれたら人目をひけたんでしょうけど……

・総評

反省と言うより気づいた点なんですけど、やっぱり視覚・聴覚に訴えるのが客引きの重要点のようです。来年はマシンの配置や音楽面に凝ってみても面白いのではないのでしょうか。あと、家族連れ=子供をターゲットにした企画もよいかと思います。もぐぴんのFDを売っていた時にも、一番興味示したのって子供なんですよ……

まあ、儲けは少なかったですが(なんで10円単位の儲けがあるのかは知りませんが(笑)), まあ成功と言ってよいのではないのでしょうか。

(高木宏明/ギャラ)

gyara@mtc.biglobe.ne.jp

駒祭の反省

まなか

全体について。

お客さんに対して、企画の内容を説明しようとしても操作法などが分からないものがあり、説明に困ることがあったので、せめて、部員にはどのゲームがどのPCに入っているのかとか、どのように操作するかと言ったことをまとめて知らせていた方がよいと思う。

次に、私が関わった企画について。

駒祭の一年企画は多人数で進めていたものであるのに、一年生間での連絡がほとんど italk に頼ることとなってしまい直接会うことが少なかったために、企画に参加していた一年生の間でも企画の進行状況や全体像を正確に把握している人が少なかった。¹ このため、仕事の効率は決してよいものとは言えなかったと思う。

最後に、個人的な反省。

プログラマーがいないために、結局村木君に全て頼ってしまったので、来年までには出展できるものがつくれるぐらいにはプログラムを書けるようにしたい。それと、駒祭直前に風邪を引いてしまい、次の日の片づけを結局手伝わなかった。来年には、もっと体調の管理にも気をつけたい。

以上、駒祭の反省でした。

(間中勝則 / まなか)

g860049@komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp

¹【編註】これは必ずしも main.italk.ne.jp:12345 ではなくて、福林がプロバイダのマシンでへろへろ動かしていた連絡用も指しますね。305 に集まって作戦会議、というのがなかなかうまくいかないようなので準備してみたのですが……。

駒祭の反省

むらき

もぐぴん

一番悔やまれるのは、テストが十分でなく、ファミトレをつないでいないと正常に動作しないというバグが配布したもぐぴんにあったこと。

R-Xs

バランス。後から読んでもわかるよーなコードを書く。

そのほか

昼間の展示中に家に帰ってしまったこと、後片付けであまり役に立てなかったこと。体調管理。そのほかたくさん。

先輩方に大変お世話になりました。

(村木亮太 / むらき)

mrkryt@fa2.so-net.ne.jp

～まえおき～

私は、98年駒場祭一年企画「ふぁみりーみゅーじっくぴーともぐぴん(以下もぐぴん)」の企画責任者という形で参加いたしました。企画をまとめ上げて、プログラマーにプログラムを書かせる仕事でした:D。¹ 駒場祭の反省ということで、前日から3日目までの出来事を日記形式で書いてみました。教訓を各所にちりばめておきましたので、次回以降の駒場祭にぜひ役立ててください。(こういう記事だよな、これって?)

¹【編註】重要な選考要件でした。:D

～ 11がつ20にち きんようび ～

駒場祭前日。昼前に到着。パソコンはこび込み、ぶほ制作。みんな意外とのんびりとしていました……ので、駒祭期間中こんな落ち着いた感じで進むのかなぁ、と思ったのはもちろん大間違い。嵐の前の静けさ……というよりは何をやればよいか分からなかっただけです、多分。この日は泊まり込みで開発ということでしたが、何をやっていたかおぼえていません(汗)。もぐびんの曲データを作っていたのかなぁ。結局ほとんど使わなかったような……。

教訓1 明確な目的の無い人は、徹夜をせずに眠って翌日の接客に備えましょう。

～ 11がつ21にち दौरानび ～

仮眠を取って目覚めた午前9時。そろそろ展示の準備を始めるのかな、と思っているとお客様が入ってきました。ほえ?? 僕は10時からだと思っていたよ。しかし、昨日の徹夜組は帰ってしまったし、数人の女性陣はkfcに狩り出されていないし。とりあえず動くものを見せるのに火の車。結局この日一日は、音声認識エミュレータとむらき氏のシューティングゲームでなんとか持ったようでした。

教訓2 毎年言われているようですが、徹夜して始発で帰るのは止めましょう。せめて帰るのは展示がうまく行っていることを確認してからにしましょうね。

その夜。Applause氏に作っていただいたコネクタのおかげで、もぐびんがファミトレで動きそうだし、,, 動いた!! これは先輩方にも大好評。みな安心して上映会を開始します。さらに、真似をしてコネクタをもう一つ作る。をを、こちらも動いたぞ～。翌日に手応えを感じつつ夜が明けたのでした。しかし……。

教訓3 冬とはいえ、2日間泊まり込みはきついです(^^; シャワーを浴びたかったよぉ～。

～ 11がつ22にち にちようび ～

先日の手応えとは裏腹に……もぐびんの曲データがまとまっておらず、お金を取るのはおろか、遊んでもらえる状態ではない。なんとか遊べるデータをいくつか探し出し、展示した所で私は限界でした。帰宅し、シャワーを浴びてばたんきゅー。次の日の朝まで目覚めなかったようです。

教訓4 ひく時はひいて、次の日に備えるというのも大切なことです。(少し言い訳)

～ 11がつ23にちげつようび～

朝から出勤。をを、もぐびんがちゃんと遊べるようになっている!! 私が寝ている間に進化したようです(お。一台を入り口付近に展示,新しいピラを大量に刷る。これが大成功だったのでしょうか。この日は人が続々ともぐびんにつられてやってくるではないですか。あ～あ,もっと早く展示できればなあ。まあこれが駒場祭か.....。大盛況にもかかわらず収入はわずか。仕方ないといえば仕方ありません。4時には惜しまれながら,もぐびんは終了させられたのでした。

総評 お金稼ぎ企画は,やはり他の展示物とは一線を画した所で企画する必要があると実感しました。同じようなゲームがいくつか動いているのに,ある特定のゲームだけはお金を取る,というのはかなり難しい試みだったのではないかと思います。²

そして,打ち上げコンパ。重要役職なんて,発表の前にこっそり耳打ちしてもらえるものだと思っていたんだけどなあ。しかも,すぐに引継ぎだなんてきてないですよぉ～。ということで,新役職挨拶へと続きます。

(山口 涼/はっぴい = 1998 部長)

yama888@bf.mbn.or.jp

ねとわくさーば

こんの

ちゃっとさーば

え～と,ネットワーク対戦 UNO のスクリプトを書くことになっていた こんの です。根本となるチャットサーバは,当初はそれまでに作っていた fork しまくり,メッセージキュー使いまくりの仕様のサーバを使う予定でした。ところが 305 の Linux 機で h2ph を使ったところ,できた msg.ph とかをそのまま使っても情報棟ではきちんと動くスクリプトが動かなかった¹の

²【激長い編註】これは現 2 年生世代の士気にも若干問題があります。昨年あれだけ(ばらとわいりーが)苦労したものが,客を取れずはがゆい思いをしたので,占いにこだわるのはやめよう,っていうことを後先考えずに叫びまくってた人がいたわけですね。私とか私とか私とか。で,各氏すっかり士気が落ちていたので,そうだよねってことでいつのまにか一致しちゃったわけですね。今回の「もぐびん」に関しては,実は数週間前から,金銭授受の段取りについての相談が重ねられてはいたようです(って私は実情知らないけど,1 年生のみなさん+ひできさんとかいう構成でよく italk してませんでした?) が,けっきょく企画全体が時間切れで煮詰めきれなかったということではないでしょうか。特にステージデータが詰めきれず。これはファミトレを実際に接続できたのが直前だったということも影響しているでしょう。配布用のステージデータは畠山さんが 30 分で制作するとかいう世界でしたし。

¹単に僕の基本的な知識が不足していただけだと思いますが。

で、せっかくだから(TM),これを機会に1プロセス化²してすっきりしたスクリプトに書き直すことにしました。メッセージキューを使っていたのもサーバのプロセス間でやりとりしたいからだったしね。サーバのプロセスが1つになれば不要なのねん。

……というわけで、1プロセス化に着手したのが、え~とお、駒祭2日前ですな。(お

結局……

クライアントはやっぱり Tcl/Tk で書くことをもくろみましたが、Tcl/Tk から socket を使ったこともあり、結局完成しませんでした。あうあう。ちなみに最近では Perl/Tk に手を出しつつあります。そのうち完成するかも。

チャットサーバの方は italk+ ver. 0.82b を元にして開発を続けています³。なお、チャットサーバで必要となる「マルチユーザとの双方向通信」は結構愉快的なネタが多いので、そのうち部報にのせるかもしれません。

おまけ

企画とは全く関係ないことで心に残ったことを少々。

今年は 305 の Linux 機の azusa が名前鯖になったり italk 鯖になったりと大活躍でしたが、設定は結構本郷の先輩方にお世話になりました。順引き・逆引きを始めとして大方の作業が準備日のうちに行われました。個人的にはおおいわさんが vi 使っているのを見て嬉しかったんですね。「うお~、何やってんだか見ても分からね~」と思いながら見ていましたが、その中でも圧巻だったのが

```
s/\([a-z0-9]*\) IN A 192\.168\.1\.\[0-9\][0-9]*\)/\2 IN REV \1.tsg.gr.jp./
```

でした。RE ふえち、ここにきわまれり。(激嘘

1日目の夜は家に帰ってましたが、自宅から italk に入ってびっくり。なんで ItaO がこんな時間に italk に入っているねん。まさか PHS による莫大回線が引かれるとは思わなかった。この Applause さん提供の回線により、3日目の昼間に 106 教室から TSG ホームページをお客さんに見てもらうことができました。展示中にふと asahi.com を見てみると、「ねすけ買収」のニュースが。ちょっとびっくり。

今年は上映会は1日目の夜のみあったようでした。盛り上がったんだろうか。まあ、誰かがレビューしてくれているであろう。

²それまでは $2n + 2$ プロセスもありました。(お

³開発の現状が知りたいという奇特な方は、以下のページを参照してください。開発進展状況をのせています。
<http://www.komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp:10080/~g740208/knn-italk.html>

そういえば、今回の運営委員はさいとう君にスケジュール決めを完全に任せたのですが、リストにはちゃんと miyau さんの名前が。そして miyau さんは本当に 2 日目の昼間にやってきて湯沸かしの仕事を 2 時間やった後に帰っていったのでした。駒場滞在時間に対する仕事の時間の割合はトップグループであろう。ご苦労様～。:-)

2 日目の夜に HASM さんがむらき・まなかの 1 年生 2 人に何か教えているようだったので、「ああ、アセンブリ言語でも教えているのかな～」とか思いつつ、デバッグ中の画面を覗き込んでみたら……

なに～，16 進をデバッグしている～!!(爆)

1 年生は何を思っただろうか。あひ。

3 日目、C 学の人たちが取材に来て、何か撮影させて下さいと言ってきたので、もぐびんを撮るように頼んだら、C 学の人がそばで端末に向かっていたばんだいさんを見つけて、

「ばんどうさん、プレイしてくれませんか？」

というわけで、今度のすきつくすには、ばんだいさんのプレイ中の写真(足でファミトレふみふみのシーン)が掲載されるであろう。たぶん。

(今野俊一 / こんの)

toknn@ijk.com

TRPG 用無脳

ソードワールド(旧版)用「判定君」&「CS 君」

ItaO

「italk 上で TRPG をやろー」という個人的な趣味によって始めたこの企画ですが、結果的にはちゃんと完成してました。Perl にはじめて触ったのが駒祭 3 週間前なのによくできたなあ、ほんと。ええ、ちゃんとできてましたとも……全然目立たなかったけど(涙。¹)

判定君 sw と CS 君 sw の使いかたは駒祭パンフ号の通りなんでそちらを参照してください。

新機軸な所

何と言っても「純・情報棟製」なところでしょう²。駒祭企画の開発で、メインに情報棟使ったのって僕が史上初でしょう。多分。

¹【編註】本誌 1 ページ参照。

²いや、単にマシンが自宅にないだけなんです(爆)

問題点

サイコロを振っている実感がない 当然と言えば当然ですが、TRPG やるうえでは重要だったりします。

ダンジョンシナリオができない マップが送れないので当然です。³

展示として非常に地味 地味でした。ちゃんと説明したお客さんは2人だけ...

企画者が別の企画にはまっていた ほんとは積極的にお客さんに説明するべきだったんですが、むらき君の R-Xs にはまってしまいました。.....いや、面白かったもので、つい。

これから

これから...はやりたいこと色々ありますねえ。ソードワールド以外の TRPG 用の無脳を作ってみたり⁴、IRC 用の無脳を作ってみたり、TRPG 鯖を作ったり.....。

でもまず、チャットでどこまで TRPG できるのかってことが知りたいんで、ecc-as50 とかの鯖でセッションがやりたいよーな。

おまけ：CS 君 sw 操作法

前号書き漏らしてたCS君用のコマンドがあったんで追記しときます。

chst (PC 名) PC のプレイヤー名, HP, MP, ステータスを確認できます。

ach CS 君に登録している全ての PC のデータを確認できます。

(坂尾要祐 / ItaO)

g740581@komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp

駒祭反省記事

HASM

2D/3D フラクタルスクリーンセーバを展示していた HASM (菅原) です。

今回展示したプログラムは、去年の駒祭に展示したものをスクリーンセーバに仕立てたものです。より立体図形らしく見えるようにするため少しか改造しました。ちなみに動作速度は相変わらず全然足りていません。やはり、3D のフラクタルをまともに扱うには、より速い CPU の出現を待つ必要があるようです。

駒祭期間中、305 マシンにインストールして表示していました。しかし、スクリーンセーバであるため、マウスを動かしたりすれば即終了してしまうので、お客様の目に触れる機会は少なかったようです (爆)。デモにした方がよかったかな。

³でも僕がそれに気付いたのは italk でぜろさんに指摘されてからだった

⁴TRPG のルールによってはカード使ったり変数変換使ったりして結構ややかしい

VWCP 駒場祭バージョン 反省

実際に見た人数が少なかったせいか、今年は、表示されている図形がフラクタルであることに気づいてくれた人はいなかったようです。うーむ残念。フラクタルについての説明文章と一緒に表示すべきでした。

まあ、プログラムとしては、家の Xa10¹ で動作確認しただけあって(?)バグもなく正常に動作していたので、良しとしましょう。

TSG 全体としては、今回の駒祭は完成度の高い企画が多く大成功であり、言うことなしであると思います。あえて言うと、ある程度仕方がないことなのですが、お客様に内容を理解して頂くにくい企画を目立たせる工夫をする必要があると思いました。(菅原 豊/HASM)

sugawara@is.s.u-tokyo.ac.jp

VWCP 駒場祭バージョン 反省

わたる

反省

反省すべきことは、山ほどあります。(T_T)

書き出すと切りがなさそうなので、あえて一つだけ述べるに留めるとすれば、それは開発スケジュールリングの失敗です。

春休みに始めたこのプロジェクトは、学校の課題のあまりの多さに4月から凍り付き、やっと少しは時間がとれるようになったときは、もう10月でした。おかげで、駒祭前3日間は授業全ぶっち、駒祭期間中2日間泊まり込みにもかかわらず、完成から程遠いものしか展示できませんでした。

いくら学校が忙しかったとは言え、もう少し時間をどうにか都合すべきだったと思います。

今後について

駒場祭バージョンは、ランドスケープ¹と、マルチテクスチャによる雲²と水面³の表現を見せる、単なるデモになってしまいました。春の新歓のとき、某サークルが同じようなデモを展

¹このマシンの Win95 は恐ろしく不安定です。

²起伏のある地面のこと。フラクタルで生成した。

³テクスチャの ADD 合成による。

³テクスチャを MODULATE 合成し、さらに半透明にした。

示していましたが、私のデモの方が処理は少なくとも倍速く、見栄えも勝ると思います。

しかし、VWCPは迷宮を作ることが目標の一つであり、もっと複雑なマップ、建造物を表現できるようにする必要があります。そのためには、規則性のない形・大きさ・配置のポリゴンを大量に処理できるシステムを作らなければなりません。

Tomb Raiderのような、立方体に収まるブロックの組み合わせで実現できないか、試してみたのですが、処理速度・表現力の両面でうまくいきませんでした。やはり、どうしてもBSP tree⁴を用いた、ポリゴンのデータベースを作る必要があります。

VWCPは私の趣味です。まだまだ、やめるわけにはいきません。(笑)

謝辞

以下の方々には、VWCPに関して、賛同、御協力頂き、また、御迷惑をおかけしました。深く感謝いたします。

HASM

もりそ

高野商店本店

高野商店支店

まったか

こんの

たんげ

げる

きりもみ

3ペー

momoo

たけしま

(敬称略, 順不同)

(金子 済/わたる)

wataruk@seapple.icc.ne.jp

⁴Binary Space Partitioning tree あるポリゴンを無限平面に拡張して空間を二等分し、他のポリゴンを二つのグループに分ける。これを再帰的に行えば、各節がポリゴンに対応した二分木を作れる。工夫して使えば、ポリゴンのソート、背面消去などを省くことができるようになる。

Visual Scheme (デバッグ担当)

Java によるネットワーク対戦疑似 3D RPG はいかにしてポシャったか

TACT

結局今年は 2 日目まで

プログラマ展示中

という状態だった Visual Scheme ですが、3 日目に展示に耐えるものが動いただけでも奇跡というべきでしょう。スクラッチからわずか 4 日で美しい Visual Scheme Viewer を書き上げたばらぐらふ君の集中力は、

毎年のこととはいえ

恐ろしいものがありました。そこらへんのドキュメントはばらぐらふ君が書いてくれてるでしょうから、そちらを参照してください。

そもそもこの企画は、新副部長・ぼろ嬢による「305 ヴィジュアル化計画」の一環として計画されました(かなり嘘)。「およそヴィジュアル系とはほど遠いものを、人類の英知を結集してヴィジュアル系にする」という掛け声の下、日吉収容所 E826 号室にて「Visual Scheme プロジェクト」が始動したのが駒祭 2 週間前。ついでに当時副部長のわいたくんもヴィジュアル系にすべく、同時に始動した「Visual わいたくんプロジェクト」が

実はダミーだった

のは秘密:D。というのも、Visual Scheme だけじゃ展示にならないので、万が一完成した場合はサンプルプログラムとして開発しよう、という予定だったんですね。期待して下さった方々、申し訳ありませんでした m(..)m

しかし、理学部情報科学科とは縁もゆかりもない学科に進学したはずなのに、

まさか Scheme に関わることになるとは

夢にも思わなかったですねー。これがヒヨシの魔力でしょうか。

とはいえ、そうも言ってられないので開発に取り掛かることにしました。当然僕に Scheme に関する知識なんぞこれっぽちもあるはずがなく、さらに Scheme に関する解説書など手元にあるはずもなく、唯一の資料がばらぐらふ君にもらった R5RS (Revised⁵ Report on the Algorithmic Language Scheme)の原文というお粗末な状態¹。もちろんわずか 2 週間で Scheme 処理系を実装するなど到底不可能なので、既存の Scheme 処理系を改造することにしました。それが、Java で書かれた Scheme 処理系、Kawa² です。

¹おおいわさんによる日本語訳もあるそうですが、当時その存在は知りませんでした。

²<http://www.cygnum.com/~bothner/kawa.html>

ところが、なぜかこいつが Visual J++ 6.0 でコンパイルしても動作しない。デバッガでひたすら Kawa の動作を追いかけておおまかな処理の流れをつかみ、VJ6 で動作するようにし、さらに WFC (Windows Foundation Classes) を使って簡単な GUI が動作するようになったのが駒祭 10 日前。この時点で、Kawa を改造してデバッガを実装する見込みまでほぼ立っていました。

しかし、世の中はうまくいかないもの。なぜかトレース用に埋め込んだはずのステートメントが働かないという現象に出くわし、さらに解析したところ「簡単なコードならインタプリタ的に動作する」が、そうでない場合は「内部的にバイトコード³ を吐き出して直接実行する」という事実が判明したんですねー。これは予想外でした。(ドキュメントをちゃんと読めば書いてあったのかもしれないが、いかんせん時間がなかった。)というわけで、Scheme が使えない Java 廃は、

Scheme → Java バイトコード コンパイラを解析し、吐き出すコードに直接トレース用のバイトコードを埋め込む

といういばらの道を、駒祭 6 日前にして歩み出したのでした。

これははっきり言って地獄でした。どれぐらい地獄な作業かというところ、C コンパイラのソースコードを解析してマシン語を勉強するような作業というところは大袈裟かもしれませんが、デバッガを使わずに、アセンブリプログラムのスタックの状態を頭の中でトレースしながらデバッグするような作業だということも分かってもらえるかもしれませんね。⁴ さらに、なぜかバイトコードが吐き出した順番どおりに実行されないという理解不能な現象も発生し、開発は駒祭 3 日目の朝までずれこんだのでした。

結局、駒祭 3 日目には次の機能が実装されました。

- 任意の関数の評価開始前に停止できる。
- 関数のすべての引数を評価した直後で、かつ関数が評価される直前に停止し、評価した結果の引数の値を表示することができる。
- 直前に実行した関数の結果を表示することができる。

これだけでもないよりはよっぽどマシだと思いますが、if/cond/do などの制御構文のトラップが実装されていないのは弱いですね。気が向いたら開発を続けるかもしれません。気が向いたら、ですが:-p

ところで、サブタイトルの「Java によるネットワーク対戦疑似 3D RPG はいかにしてポシャったか」について書くのを忘れてました。最大の理由は、

「awt 遅すぎ。」

あれはゲームには使い物にならないです。というわけで、JDK ポイです。VJ6 をつかいませう。

(下村哲人 / TACT)

tact@246.ne.jp

³Java パーチャルマシン用の仮定の機械語。

⁴【編註】……普通なのに。(すごく嘘)

どはまり日記

わいりー

今年も駒祭が比較的無事に終了いたしました。ご苦労様でした。 > all 一年生企画も女の子の企画もちゃんと稼働しましたし、ほぼ成功と言っていいかと思います。

さて今回、ほとんど副部長としての仕事をせずに (Thanks to 肩代わりしてくれてた方々)、謎のプログラムを書いていた私ですが、いったい何を作っていたんでしょうか。「VisualYTA」を作ったと思ってる人、手え上げて！(T-T)「ス 魅」を製作していたとの目撃情報も流れていますが、実際のところどうだったのかを、Tact からもらったヒストリファイルも参照しながら書いてみることにします。あきらかに記憶が狂っているところとか、プログラムとして露骨に変なところが随所に出てくるのが予想されますが、まっその辺はアレということで。(アレってなんだ)

五月～六月

- 突如、企画会議@日吉が開かれる。なんか「AIを組んで3Dでネットワーク」なゲームの企画が出たような。そのとき各々がやりたいと思ってたことを全部ぶち込んだと思われる。自分的には「アーマードコアとカルネージハートを足してネットワーク対応」のようなものを志してたようだ。

展示用ならシナリオモードとか無くてもいいし...

AIがメインであることにしちゃえばターン制でもなんとか...

AIは他力本願に Italk 上で募集して...

展示用だから画面表示に凝って、一応人間が参戦できるモードも...

今考えると「ゲームとしてどこが面白いのか」という問題を無視しきっており、くそゲー化の気配で一杯ですな。

このときの私の頭の中は、AIとチームを組んでジェットストリームアタック(古)を決められるようにする、ということで一杯であり「ゲームじゃなくてデモでもいいか」とか考えていた気もする。他のジャンルのゲームも含めて、案はいくつか出るが、詳細は決まらず。プロジェクト 826 という名前だけが決まる。

- Tact と高橋ゆうこー氏の間でプロジェクトが持ち上がり、これが部会で駒祭プロジェクトになる。ネットワーク RPG? 人口生命の実験のベースとなる世界を構築する、という意図もあったようだ。Tact, 超高速で基本部分を作成。

七月～九月

- 当然の如く何もしなかった。(おばらと私は、目黒近辺でバイト&廃データ収集にキャプチャーされたりしつつ、駒場三周目回避のための最後の抵抗を試みていた。一方、Tact は開発を継続し、ネットワーク周りを完成させ、グラフィック周りを製作にかかる。(ヒストリによると、この頃から連日の開発が行われていたようだ)

十月末

- なんとか進学内定する。割と降年可能性大だと思っていたので、スケジュールが狂う。これで開発が開始出来るーと思った矢先、Tact の上に建築学科の怒濤の課題が降りかかり、Tact プロジェクトは中止に追い込まれる。¹ ていうか™、私なんか中止するようなモノさえまだ無いんだけど……。お蔵入りさせるのはもったいないので、引継は不可能にしてもとりあえずファイル一式を引き取ることにする。Tact プロジェクトのあまりの進展具合に驚く。いつの間にこんなに進めてたんだー?! awt というこもあって表示が重い、疑似 3D でマップ&キャラクター表示が可能だし、ネットワーク周りは既に完成している。ジョイパッドも含めて入力系もあらかた出来ており、その辺はまるごと流用できそうだな～とか考える。

十一月初頭

- Tact の残したソースを眺めてみる。JAVA は数理情報一般の課題でちょっとさわったぐらいなので、眺めることすら困難なことが判明して倒れ込む。
- 再び日吉企画会議が開かれる。ばら & Tact から VisualScheme (以下 VS) 開発実行宣言が出る。以前から「あったら面白がるーなー」という話は何度も出ていたが、まさか本当に作るようになるうとは。Scheme がからんできた時点で自分の出る幕が無いことに気づき、コスプレの危機を感じ取っておびえる。VS で WinAPI を叩いて Win アプリを作れるようにして、そのサンプルプログラムとして VisualYTA を作る、という計画を聞かされる。意識が遠のきそうになるが、あくまで VisualYTA は VS の存在を駒祭りギリギリまで隠蔽するためのもの、と聞いて賛成する。しかしながら、VS では手伝えることはほぼないので、Tact の残したソースをベースにして、何か作ってみることにする。

¹【編註】部報第 215 号 6 ページ参照。

今から 3D で作るなんて事は時間的にも技術的にも無理なので 2D 化。展示にするなら、RPG よりは短時間でプレイできるアクションの方がいいかも。VJ6 のサンプルプログラムを見ると、WFC 使って結構高速に表示できそうだ。Bio_100% の対戦戦車ゲーム「Twins」をネットワーク対応したようなものを構想。AI モードは最後に回して時間があれば付ける。多分無いだろうけど。LAN が前提だし、ネットワーク遅延の対策は先送り。

- なんか部室に VisualYTA の事が書かれてて、乗り気な人々が沢山いる……。引っ込みつかなくなりそうで倒れ込む。
- Tact のソースを再び読み始める。クライアントと画面表示部分を、WFC で書き直すことにする。とりあえず、コンソールアプリとして起動、のオプションを知らずにはまる。これを知ってれば、状況表示は `system.out.println` にしたり、Tact による Debug クラスを使うだけで良かったのに、わざわざ Edit コントロールを使うことになる。それにしても、VJ6 の解説書って二冊しか出てないのか……。しかも一冊はデータベースの話ばかりで、今回のような場合にはまるで塚炎。

十一月上旬

- なんとか Edit コントロールが使えるようになり、Tact のクライアントソースを、そのまま VJ6 のフォーム上へ移植してみる。しかしながら、サーバへ接続しようとした瞬間に凍る！ 原因不明でかなり手こずる。数日ののち、Tact のソースの中で

```
while(true)
```

が使われている部分を、何も考えずに持ってきたのが原因と判明する。(お

スレッドを切らんといかんようだ、というわけでスレッドを切ろうとするが、そもそもマルチスレッドを使うのがまるで初めてな上に、PureJAVA でのマルチスレッドと、WFC コントロールを使いまくった VJ のマルチスレッドでは、やり方が全然違ったりして再度はまる。「while ループじゃなくて、Timer コントロールを使うようにしておけば良かった」のかもしれないと気づいたりもするが、それは駒祭が始まってからのことであったという。

- 先の件で、Tact のソースをベタ移植するという手抜きの夢は潰えたが、Tact のソースが非常に読みやすい上に、構造が練られていて助かる。そのへんのサンプルよりわかりやすいので、とりあえず読みながら JAVA の勉強をすることにする。ていうか™、既に十一月も半ばだよ！

駒祭 1 ~ 2 週間前

- やっとサーバと通信できるようになったので、ゲーム本体を作りにかかる。いきなり画面表示のさせ方がわからねー。こういうゲームとか作る場合には BitBlt とかいうものを使うらしい、とか、ダブルバッファとかいうものを使うらしい、ということは何となく聞いていたので、ヘルプを検索してみる。BitBlt に関しては、VB での使い方はあるものの、VJ では言及無し。ダブルバッファについては、都合良さそうなサンプルが見つかるものの、ダブルバッファ以外のサンプルも兼ねているため、よくわからないことになっている。とりあえず、PictureBox コントロールを張り付けて、それにたいして毎回 SetImage するという方法をやってみる。結果、1fps という表示速度を叩き出すことに成功する。ヤバし。
- スクロールのさせ方だとか、キャラの背景を透明にする方法だとか、ゲームを作る場合の基本事項が全くわかっちゃいないので、資料を探してみる。なんとなく近そうな VB 用の本を買ってくる。結構役立ちそうに思えるが、実は VB の OCX コントロールと、VJ6 の WFC コントロールでは、同じように見えても全然機能が違うことに気づく。(お BitBlt どうやって使えばいいんだ.....)
- とりあえずキャラのクラスを作る。
- マシンと運搬手段をまるで確保してないことに気づき、パニックに陥る。

十一月十九日

- DrawImage を使うことで、なんとかまともなスクロールを得るも、デバイスコンテキストとイベントの取り扱いが良くわかっていないので、描画を上手くコントロールできない。まだマップの外をずんずん歩くことが出来るぜー。

十一月二十日

- もう前日。今日は朝からマシン運搬 ~ 結局、Tact とげるさんが車を出してくれる事になった。マシンを供出するので荷造りするが、ケースとディスプレイの入ってた段ボールを残しといて良かったナリ。ぱらは一足先に電車で駒場へ。自分は Tact の車に同乗して、久我山でギャラのマシンを回収してから駒場へ行くことになる。この道のりは Tact が書いてくれているかもしれないので省くが、久我山への道は険しかった..... (ご苦労様でした > Tact)

何とか久我山を脱出し、駒場へ到着すると、ちょうど正門の前にげるさんの車が。入構許可をとった時間を少し過ぎているが、車に入れることになる。これで、きりもみさん、支店さん、うえさん、ぎゃら、ぱら、自分のマシンが集まり、更に Tact がアンブレラまで車を走らせて、アンブレラマシンを回収してくる。むらき君のマシンは台車運搬されたようだ。一年生が朝から沢山働いてくれていて、割と順調に進む。そういえば去年は前日のセットアップをまるで手伝わなかったことを思い出す（お内装は既に出来ているし、なんと立て看も二枚出来ている。すげー。ぱら他によって電源と LAN ケーブルの配線が行われる。はう、コンセントが足らん。あう、徹夜明けでねみー。だんだん記憶が不鮮明になってくる。夜まで寝てたような気もする。

- プログラムの続きを作成しにかかる。数名に画面を見られ、とりあえず 魅製作中だと答えておく。

納得される。

マップの外へずんずん歩けるのはまずいので、マップ上の障害物判定をする場合のセオリーをわたるさんに教えてもらう。やはり、マップ全部のグラフィックを一枚の BMP で持つという仕様は間違っているようだ。重すぎる。ついでに言えば、この段階になってこんなこと聞いているのも間違っている。でも時間がないので強行。障害物判定だけ別に持つようにする。ただ、セル全部について障害物かどうかを手入力するのは死ぬそうなので、白黒のビットマップを読んで、自動で生成してくれるようなのを考える。結果……動かん！ どうもこの自動作成ルーチンが腐っているようで、全域を歩行可能で埋めてくれる。結果、マップ外へ踏み出すと Index エラーが起きて落ちるところまで、スピを再現することに成功する。まずし。

今年は前日の上映会を中止していただいたため、割と各企画の開発が進む。テクノがかりまくる中でプログラミングが続いているのはなんか、デモパーティみたいかもと思う。結局、三時ぐらいで寝てしまう。

十一月二十一日

- 開場。とりあえず稼働しているのは、むらき君による STG と落ちゲー、おおくぼによる音声認識スト 2、そして「たま。」であった。むらき君の開発力には驚かされるが、もっと驚くのはこの後のことであった。それにしても、シューティングはここまで出来てるなら、断念表明しなくても良かったのでは？
- さて、客の案内を多少しつつ開発の続きをやって展示物と化すか、と思ったが、使えるマシンがない……。ジョypad が使えて、ネットワークに繋がっていて、更に VJ6 が使える環境、となるとあまりない。Chizuru はどういうわけか VJ6 がインストールできな

いし……。アンブレラマシンが支店さんマシンに音声認識を移すことを画策するが、ネットに繋がっていないと MO が読めず、データを移動できない。アンブレラマシンの LAN カードを差し替えたり、支店さんマシンに LAN カードを付けたりしようと画策するが、おおくぼ不在のため、ViaVoice がインストールできないということが判明。なんとかならないものかとうろつくも、VJ6 を使えるマシンが無く諦める。

客も去り始めたころ、開発再開。ご苦労様でした > 客の案内をしてくれてた方々。

- ユニフォームを着て飯を買いに行くと、知り合いに会って

テニスサークルと間違えられる。

- あぶろさんの協力により、もぐぴんへのファミトレ接続が成功する。なんか VS の方はエディタ作成がはまっているようだ。こっちは引き続きマップではまり、判定を手入力することにする(おとりあえず、わたるさんにもらったテクスチャデータとか、手持ちのデータとかを張り合わせてマップのグラフィックを作る。1600*1280 を 32*32 のセルに区切って番号を振り、その全てに判定を手入力するが、思ったより楽で、これなら初めからこうしておけば良かったと思う。
- 初めて Unreal が動いている画面を見る。
- もののけ姫を見る。
- 劇場版エヴァを見る。これで四回目になるが、LD & ビデオリリース版は一部変わっているようだ。
- lain を見る。エヴァ lain で MP を吸い取られる。ぐったり。

十一月二十二日

- 日吉勢は早朝にいったん風呂 & 着替えに帰還する。とりあえず寝ながら日吉へ到着し、ばら & Tact と吉野屋で飯を食う。風呂に入った後、寝袋を持って再度駒場へ。昼頃から運営委員の割り当てがあったような記憶がかすかにあったので、家で寝ると寝飛ばしそうだったから。昼頃になったら起こしてくれーと頼んで眠りにつく。客の案内はどうした、うりうり、とかは忘却の彼方へ(おちょうど運営委員の頃に一度起きたようだが、おおくぼが代理出席してくれて、そのまま 4 時ぐらいまで寝てしまったようだ。ご苦労様でした > おおくぼ
- 聞くと、もぐぴんが大好評だったとのこと。あと、UTMC 部長に寝てるところをデジカメで撮影されまくったという話を聞く。VisualYTA とか「たま。」とかがあるので、不吉な予感がする。
- 今回は、隣の部屋に UTMC がいる。去年はナンパ系テニスサークルが占いやってて、

かなりアレな感じだったが、まさか UTMC と隣になるとは。LAN による接続計画はケーブルの不足で断念。

- この日の展示はもぐびん、たま、R-Xs、VWCP、SNEshout だったようだ。Tact & ぱらはまだ戻ってきてないので、日吉で死んでるものと思われる。
- 開発再開したあたりで Tact が戻ってくる。夜に Tact & ぱらで運営委員の予定だったが、ぱらは、

夜に電話で起きたときに、朝だと思っていたらしく、

間に合わない。昼間行かなかった分をここで埋め合わせておくことにする。外はかなり寒し。ゴミの分別業務なんかを割り当てられてる方々は相当きつそうだ。106 号室は人が多いのと、大量の電熱器のおかげでかなり暖かいけど、風邪の菌が繁殖しやすいだろうし、ちょうど体力が落ちた人が沢山泊まり込んでるし、朝方は冷え込むし、風邪引くには最適な環境だと思った。このことは後に証明されることになる。

- 帰ってきて、続きの製作。それにしても、一晩経つごとに使用可能なトイレの数が減っていくのは、なんとかしていただきたい！ 泥酔者の立ち入りを制限しても、泊まり込んでるサークルの人が吐きまくる。運営委員の仕事の中で一番死ねるのが恐らくトイレ掃除だと思われる。今年は去年に比べれば多少マシだとか、救急車があまり来なかったとかあるらしいが、それは単に KFC が救急車呼んでくれなかっただけという説もある。
- 自機のマップ上移動は出来るようになったので、ライフゲージとか、残弾ゲージとかを付けてみる。これは単に描くだけなのでさくっと終わる。ただ、残弾ゲージが一瞬で 0 まで減るというトラブルが。おかしい、主砲は一発で半分しかゲージ使わないのに。原因は、ボタンを 1 フレーム以上押していると、次弾を発射したとみなしてしまうことのようにだ。一発撃つのにゲージを全部使うようにすれば、とりあえず回避することも出来るのでとりあえず後回しにして、敵機表示が出来るようにする。これはそんなに大変な作業でもないで、LocalHost ではさくっと動いた。更に一台のマシンでこのクライアントを二つ動かすのは、ほぼ無理であることが判明する。
- ゲキガンガーをたくさん見た気がするが、これは前の晩だけ……？ エビさん & 支店さんまで泊まり込んでいて「たま。」の筋肉度をアップさせている。(ほんとか一年生数名により、ファミトレコネクタの二個目が製作される。更に、泊まり込みメンバーがもぐびんにはまり始める。おおいわさんがすごく喜んではまっていたり、さいとうが足による 800 点オーバーという超絶技を身につけたりしていた。メンバーのもぐびんスキルが大幅にアップし、それだけで展示になるぐらいになるが「LOVE SONG 探して」が耳にこびりついて離れなくなるという副作用が。どうもこれから聞く度に駒祭を思い出しそうだ。
- 明け方によく見ると、なんか部屋のいろんな場所に人間が格納されている。

十一月二十三日

- 最終日の夜が明ける。はっ、しばらく寝てしまっていたようだ。いかんいかん。akieさんによるシチューの炊き出し。すごいすごすぎる。ごちそうさまでした。駒祭期間中、コンビニ弁当とスナック菓手で栄養補給してたもんなあ。まともな栄養を補給して開発続行。しかし進まん。いつの間にか VS が完成して、ばら & Tact が日吉へ帰ってしもうた。VS を説明できる駒場生は少ないのに帰るなああ。この頃から、画面を展示側に向けて開発する。しかし、この日は全く進んだ記憶なし。ネットワークでほんとに動くかどうか試したかったのだが、ネットワークに繋がってて VJ が入ってるマシンが空いてない。VS 展示を一時中断して実験を試みるも、なんか起動時に原因不明のエラーが出て落ちる。体力の限界が来ると同時に、もぐぴん FD のデュプリ&チェックにマシンが駆り出されたりしたので、しばし寝る。
- 外へ飯を買いに行ったら、ぱったり合気道の後輩に遭遇する。見せてくれと言われたので連れてくるが「たま。」とかを見せていいものかどうか少し悩む。ぼろと一緒にのクラスだと判明する。
- さて、以降の記憶があやふやになってしまう。なんか爆睡してた気もする。コンパでは舌が死んでいたのと、EX に贈られた強烈な賞品が記憶に残っている。² あまりの眠さに二次会には出ずに帰還しようとするが、ばらと一緒に、終点の桜木町まで行ってしまう。更に戻りで二駅寝過ごす。(dame

後日

- 駒祭で生活リズムが完全崩壊したまま現在に至る。スピ魅ではなく卵戦は、現在のところ完成の見込み無し。(お
ところで、駒祭が終わったのに、VisualYTA の企画が生きているのはどういう訳ですか.....?

(和井田寛則 / わいりー)
waita@tky2.3web.ne.jp

²【編註】本誌 1 ページ, 4 ページ参照。

駒祭の反省

ばらぐらふ

ぶほ編集部より

```

:
:
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217yebiKF.tex)
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217poroKF.tex [5])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217saitouKF.tex [6])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217ohkuboKF.tex [7])
(C:\ptex\texmf\tex\latex\base\omscmr.fd) [8] [9] [10]
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217gyaraKF.tex [11]) [12]
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217manakaKF.tex) [13]
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217murakiKF.tex)
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217happyKF.tex [14] [15])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217knnKF.tex [16] [17])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217itaoKF.tex [18])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217hasmKF.tex [19])
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217wataruKF.tex [20]) [21]
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217tactKF.tex [22]) [23]
(C:\TSGBUHO\BUH0217\217\b217wairyKF.tex [24] [25] [26]
[27] [28] [29] [30]) [31]
! LaTeX Error: File '217/b217paraKF.tex' not found.

Type X to quit or <RETURN> to proceed,
or enter new name. (Default extension: tex)

Enter file name:
```

来年に向けて思うこと

文殊壱平

皆さんからいただいた記事を読んで、総括の総括みたいなものを書いているのですが、膨大になってきました。まだまとまりきらない部分もありますので、勝手ながら、次回への寄稿とさせていただきます。

だいたい、実は誌面がもういっぱいなのですね。これ以上増えると印刷作業がえらいことになります。目次のページもやばいですね。とにかく今回は見送ります。すいません。™

(福林一平 / 文殊壱平)

ippeit@t3.rim.or.jp

一般記事

続々・駒場祭新戦力の顔ぶれ
1998年度新規 TSGer コメント集(3)

ぶほ編集部

続々・奥ゆかしい人たち！

前回(第215号)・前回(第214号)での積み残しを掲載します。各項目はこれまで同様、

- 1 「出身地域」
- 2 「TSGを知ったきっかけ」
- 3 「駒場祭への意気込み」
- 4 「その他、TSGに入るようになったきっかけや、TSGで今後こんなことをしてみたいというようなことを自由に(長さは自由。0行でも100行でも)」

として募集しました。

本編

1か月のご無沙汰でした、ぶほ編集部の菅平です。今回もまたまた「TSGerになったよ、よろしくね」という人からたくさんのメールが寄せられています。

ぶほ編集部より

本年度も、「総合名簿」を制作します。「総合名簿」は、いわば“TSGerのTSGerによるTSGerのための名簿”です。編集部では例年同様「現役」を自覚するTSGerについては特に全員掲載を目指してます。くわしい情報が47ページからの記事に掲載されていますので、現役TSGerの方は必ずご一読下さい。

清木 昌(せいき・まさし)
Mass

理科一類(中)
g840160@komaba...

- 1 ▶ 兵庫県尼崎市。ただ、幼い頃に静岡に移り住み、ものごころがつく頃には目黒区に移り住んでいた。高校途中で現住所の川崎に引っ越す。
- 2 ▶ 兄が東大出身であることもあり、6・7年前から駒場祭には来ていた。コンピュータ系のサークルとして TSG と UTMC には毎年展示を見に来ていた覚えがある。
- 3 ▶ おわっちゃいました。アニメーション研究会でイベントの総指揮などをやっておりましたが.....。
- 4 ▶ TSG に入ることは積年の夢だったので、とりあえず、皆さんの技術を吸収しつつ、なにか大きいプログラムを作りたい。

坂本真綾イベント.....TSG の部屋からほとんど外に出なかったなので、出入りの様子すら見ませんでしたな。惜しいことをしました。

清木くんとは、ある会社をはさんで妙な縁があります。GPS 用のシステムからコンシューマーゲーム(しかもギャルゲー)まで作る変な会社です(といってもベンチャーではなく、大企業の系列です)。機会があればまた、部報ネタになるかもしれません。

新・奥ゆかしい人たち!(予告)

で、駒場祭の後に加わった方がかがいるようなのです。しつこく引き継いでいきますので、ぜひ私宛メールでお寄せ下さい。フォーマットは今までに準じます。(福林一平/文殊壱平)

ippeii@t3.rim.or.jp

ドメインの話 (前編)

さいとう

TSGの独自ドメインを取ろう! という話が盛り上がっていますので、ここでドメインの話でもしようかと思えます。

ドメインとは

インターネット上では、接続された各コンピュータを識別するために、1台1台にIPアドレス¹というものが割り当てられています。コンピュータの指定・特定には、インターネット上で一意なIPアドレスを使います。現在インターネットで使われている Internet Protocol version 4では、8ビットずつに区切った32ビットの数値を使い、「210.145.108.18」のように表記します。しかし、これでは人間にとって覚えにくいので、番号の代わりに名前、すなわち今でいうドメイン名でアクセスできるようにしようと考えた人々がいました²。彼らが開発したのが Domain Name System (DNS)です。コンピュータにIPアドレスとドメイン名の対応を覚えさせ、人間はドメイン名を指定するだけでコンピュータの指定が行えるというシステムです。たとえば人間が「www.u-tokyo.ac.jp」と指定すると、コンピュータがDNSを使って対応するIPアドレスを探し、「133.11.124.165」に変換してくれます。人間は覚えにくいIPアドレスを意識する必要がないのです。皆さんが普段目にするURLやメールアドレスもドメイン名を使って表記されているはずです。DNSはいまやインターネット全体に普及し、全世界のサーバコンピュータが協力し合って運営されています³。

ドメイン名の構造

さて、皆さんが普段目にするドメイン名は、u-tokyo.ac.jp とか asahi.com とか forest.oiwa.shibuya.tokyo.jp のように、“.” で区切られた複数の部分からなっています。ドメイン名は我々の世界の住所のように階層構造になっていて、右側から左側に行くにしたがって、より狭い領域を指し示します。「Windows や UNIX のファイルシステムのように」と言ったほうがピンとくる方もいるでしょう。

.jp や .com など、ドメイン名の一番右側の部分は TLD (Top Level Domain) と呼ばれ、ドメイン名の階層構造の最上位に位置します。TLD は大きく分けて、.com や .org のように

¹IP は Internet Protocol の略。インターネットで使われる通信規約のこと。

²アメリカ西海岸のあたりにいたようです。

³DNS はそれ自体非常に興味深いシステムなのですが、ここでは深く立ち入るのは避けます。

ドメインの話 (前編)

組織の属性を表し、全世界の誰もが取得できる gTLD (generic TLD) と、.jp や .uk のように組織の存在する国を表す ccTLD (country code TLD)⁴、国際的な政府間組織が使用する iTLD (International TLD)、歴史的経緯から米国の機関が使用する特殊な TLD の 4 種類があります。ccTLD は、ISO-3166 という 2 文字の国・地域コードの国際規格にしたがって定められています^{5 6}。独立国でなくても、本国から離れている場合には独自の ccTLD が割り当てられています⁷。ccTLD の中には外国人の取得を認めているものもあります⁸。iTLD は現在 .int のみ存在します⁹。特殊な TLD には米国政府機関を表す .gov、米軍を表す .mil などが該当します。

gTLD (3 つのみ)

| | |
|------|------------------------|
| .com | 商用ドメイン (commercial) |
| .org | 非営利団体 (organization) |
| .net | ネットワーク (network) |

ccTLD の例

| | |
|-----|---------------------------------|
| .jp | 日本 (Japan) |
| .kr | 韓国 (Korea) |
| .cn | 中国 (China) |
| .tw | 台湾 (Taiwan) |
| .th | タイ (Thailand) |
| .au | オーストラリア (Australia) |
| .us | 米国 (United States of America) |
| .uk | イギリス (United Kingdom) |
| .fr | フランス (France) |
| .de | ドイツ (Deucheland) |
| .it | イタリア (Italy) |
| .ch | スイス (Switchland) |
| .es | スペイン (España) |
| .pt | ポルトガル (Portugal) |
| .sh | 英領セントヘレナ島 |
| .re | 仏領レユニオン島 |

その他の TLD

| | |
|-------|------------|
| .edu | 北米の 4 年制大学 |
| .gov | 米国政府機関 |
| .mil | 米軍 |
| .arpa | 旧 ARPA ネット |

⁴nTLD (national TLD) と呼ばれることもあります。

⁵イギリスに .gb と .uk の 2 つが割り当てられているなどの例外はあります。

⁶<http://www2.marinet.or.jp/~katamari/computer/misc/domain.html> に ccTLD の一覧があります。

⁷グリーンランドはデンマーク領ですが .gl という TLD の割り当てを受けています。

⁸外国人の取得を奨励している ccTLD すらあります。

⁹itu.int 以外見たことありません。目撃情報募集中。(お

ドメイン名で右から 2 番目に当たる SLD (Second Level Domain) が何を表すかは、各 TLD を管理する団体¹⁰ の方針によって異なりますが、COM ドメイン (商用を表す gTLD) の場合は組織名、JP ドメイン (日本の ccTLD) の場合は組織の属性、または組織 (個人) の所在 (または活動) している都道府県 (または政令指定都市) を表します。JP ドメインの場合は 3 番目の領域が組織名を表しています¹¹。

JP ドメインの SLD (属性型)

| | |
|-----|--------------|
| .ac | 大学・短期大学 |
| .ad | ネットワーク管理団体 |
| .co | 営利法人 |
| .ed | 小・中・高校 |
| .go | 政府機関 |
| .gr | 法人格を持たない任意団体 |
| .ne | ネットワークサービス |
| .or | 非営利法人 |

JP ドメインの SLD (地域型) の例

| | |
|-------------|---------|
| .hokkaido | 北海道 |
| .sapporo | 札幌市 |
| .tokyo | 東京都 |
| .kanagawa | 神奈川県 |
| .yokohama | 横浜市 |
| .osaka | 大阪府・大阪市 |
| .kitakyushu | 北九州市 |
| .okinawa | 沖縄県 |

ドメイン名の管理

よく「インターネット全体を管理している団体はない」と言われますが、インターネットに参加する団体が各々勝手にドメイン名を名乗っては同じドメイン名を名乗る団体が複数現れて DNS が破綻してしまうため、NIC (Network Information Center) という非営利組織がドメイン名を一元的に管理しています¹²。各団体はドメイン名の登録を NIC に申請し、登録されるとインターネット上でそのドメイン名を名乗れるようになります。NIC に登録された自分のドメインの下にどんなドメインを作るかは各団体の自由です。たとえば、u-tokyo.ac.jp の下 (ドメイン名で言う左側) をどんな構造にするかは東京大学の自由です。

¹⁰NIC (Network Information Center) という。後述。

¹¹地域型ドメイン名では 4 番目になる場合があります。

¹²誤解のないように言っておくと、NIC はドメイン名以外にも IP アドレスや MAC アドレス、ポート番号などインターネット上の様々な資源の管理を行っています。また、NIC には IANA (Internet Assigned Numbers Authority) や ISOC (Internet SOCIety) などの上部団体があります。

NIC は通常 TLD ごとに運営されており、日本の ccTLD である JP ドメインを管理しているのは JPNIC¹³ という組織です。US ドメイン (米国を表す) と EDU ドメイン (北米の 4 年制大学)、および gTLD は米国にある InterNIC という組織が管理しています。MIL ドメイン (米軍) は米国防総省 (Department of Defence) の DoDNIC が、INT ドメイン (国際機関) は ITU (International Telecommunication Union: 国際電気通信連合) が、GOV ドメイン (米政府機関) は米政府の CEMT (Center for Email Technology) がそれぞれ管理しています。途上国などの ccTLD は技術的、経済的な理由から NIC を運営できない¹⁴ 場合がありますので、その場合は上位の NIC が管理を代行します¹⁵。最近では、途上国政府が外貨獲得のために、先進国の業者に NIC の運営を委託する例もあります¹⁶。

ドメインの言葉遊び

TLD を利用してわかりやすい / 面白いドメイン名を取得してメールアドレスやサブドメインを貸し出す商売があります。NIC がこのような語呂合せを利用して客寄せをする例もあります。

● TM ドメイン

旧ソ連のトルクメニスタンに割り当てられた ccTLD は .tm でした。これは、よく商品名などの後ろについている「Trade Mark」を略した「TM」と同じため、TM ドメインを管理する TMNIC は、これを利用して企業などの商標名の登録を促しています。「cocacola.tm」などの例があります¹⁷。TMNIC の運用はイギリスの NetNames 社が代行しており、トルクメニスタン政府は登録手数料で外貨を稼ぐ狙いがあるようです。

● `http://hello.to/`

南太平洋に浮かぶ島国、トンガ王国の ccTLD は .to です。英語の “to” を連想させるので、これを利用して語呂合せをしたドメイン名はたくさんあります。中でも有名なのが `http://hello.to/` サービスで、“/” 以降に自分の名前を登録すると、「`http://hello.to/自分の名前`」にアクセスがあったときに、自動的に自分のホームページに飛ばしてくれます。このようなサービスを「リダイレクトサービス」といいます。

¹³ 東京大学大型計算機センター内にあるそうです。

¹⁴ 世界にはインターネットに接続されていない国・地域もあります。

¹⁵ アジア・太平洋地域は APNIC (Asia Pacific NIC)、ヨーロッパは RIPE-NCC (Réseaux IP Européens Network Coordination Centre)、その他の地域は InterNIC が代行します。

¹⁶ トンガ王国 (TO ドメイン) やトルクメニスタン (TM ドメイン) が有名ですね。

¹⁷ `teiuka.tm` はないようです:D

- `http://i.am/`

旧ソ連のアルメニア共和国の ccTLD 「.am」を利用したリダイレクトサービスです。

- `http://this.is/` , `http://here.is/`

アイスランドの ccTLD 「.is」を利用したリダイレクトサービスです。

- `u-tokyo.ac`

`u-tokyo.ac.jp` ではありません。英領アセンション島¹⁸ の ccTLD 「.ac」の下のドメインです。ACNIC の日本代理店の所有するドメインです。AC ドメインの日本人向けの説明があり、
.AC ドメインは、プロフェッショナルあることをアピールするドメインです！

とか主張しています¹⁹。ほんとかよ。

新 gTLD や AlterNIC , 漢字 URL , RealName , Netword など , ドメインにまつわるトピックはまだまだまだたくさんあるのですが , 今回はこのへんで。
(齊藤文彦 / さいとう)
saitojr@incept.co.jp

Perl 講座 第 2 回

こんの

注: 次回予告とは異なっています。

Perl の変数

C や Java をやっている人が Perl のスクリプトを見て一番異様に感じるのが「\$」や「@」といった文字が大量にあることでしょう。これらは変数の先頭についていて、その変数の型を表しています¹。ここでは Perl で使われる変数の紹介をします。

¹⁸どこにあるのかわかりません。誰か教えてください。

¹⁹ちなみに原文のままです。

¹「この変数は配列」といった感じです。

スカラー scalar

「\$」は以下に続く変数がスカラーであることを示します。スカラー中には 1 つの数値または文字列を収納できます。試しに

```
$scalar = 1;
print "$scalar\n";
```

としてみると、1 行目で \$scalar という変数に「1」という数字が入り、2 行目により \$scalar に収納された値「1」が画面に表示されます。

Perl では変数の宣言は不要で、中に数値が入るのか、それとも文字列が入るのかといったことを指定せずいきなり代入できます。いきなり値を取り出してもエラーは出ずに、数字として扱えば「0」が、文字列として扱えば空文字列「」（中身がない）が入っているものとされます。

なお、シェルスクリプト書きまくりだぜ～な人は値の代入時にも「\$」をつけることを忘れないようにしましょう。:-)

配列 array

「@」は以下に続く変数が配列であることを示します。配列中にはスカラーのリストを収納できます。今度は試しに

```
@array = ("hoge", "muha", "tare", "panda");
```

としてみると、@array という配列が勝手に作成され、1 番目の場所に「hoge」が入り、順番に値が入っていき、4 番目の場所に「panda」が入ります。ちょうど $array_n$ という数列を考えて、 $array_2 = muha$ だと思えばいいでしょう。

なお、実際の添字は 0 から始まり、添字はブラケット「[]」で囲みます。また、値を使うときには @ を \$ に書き換えます。したがって、1 番目の値は \$array[0] で表されます。もちろん、

```
print "$array[2]$array[3]\n";
```

とすれば何が表示されるかは自明ですね。:-)

あと、配列に一気に値を代入するときにはさっきの例のように「()」で値を囲みます。「[]」などを使うのは誤りです。

ハッシュ hash

さっきの配列は数字をキーとして値を取り出しましたが、それに対して文字をキーとして値を取り出す変数の型がこのハッシュです。以前から Perl をやっていた人は「連想配列」という言葉を聞いたことがあると思いますが、名前が変わりました。中身は変わりません。

これはキーとなる文字列も指定しないといけないので、

```
%hash = ("キー", "その中身", "キー", "その中身", ...);  
%hash2 = ("キー" => "その中身", "キー" => "その中身", ...);
```

といった書き方をします。今回は頭には「%」がつきます。どちらも同じなので、好きな方を選んでください。

なお、こちらも値の取り出し時には % を \$ に書き換え、キーを「{ }」で囲みます。

以下のハッシュは曜日の略称をキーとし、それぞれは省略しない形を値として持っています。

```
%day_of_week = ("Sun" => "Sunday", "Mon" => "Monday",  
               "Tue" => "Tuesday", "Wed" => "Wednesday",  
               "Thu" => "Thursday", "Fri" => "Friday",  
               "Sat" => "Saturday");
```

したがって、金曜日「Fri」をキーとして値を取り出すには \$day_of_week{Fri} とすればいいわけです。

お詫び

自宅のパソコンが修理に出されている関係で、内容がとてもよわくなっています。ごめんなさいね。

(今野俊一 / こんの)

toknn@ijk.com

DirectX6 Sample でへろへろに Direct3D を使う方法

高野商店本店

はじめに

Direct3D の初期化

最近では 3D のゲームや CG も身近なものになり、プログラムのやったことある人ならば「ちょっと 3D なゲームでも作ってみるかあ〜」と思う人も多いはずですが、しかし、Direct3D を使った 3D プログラミングを始める場合、様々なビデオカードに対応しなければならないため、初期化が結構面倒くさいという欠点があります。過去の部報のわたる氏の記事や、清 3z 氏が書

いた DirectX3D 本¹ 等を読めばほとんどの人は理解できると思うのですが、それにしても初心者にとっては敷居が高いのは確かです。

Sample を使おう

かくいう私も今までにいくつか DirectX3D のプログラムを組んだことがあるのですが、初期化が面倒くさいため他人の初期化ルーチンやライブラリを利用してます。ところが、今回 DirectX6 がリリースするにあたり DirectX3D も新しくなったおかげで、DirectX6 の目玉である VertexBuffer やマルチテクスチャを使うためには初期化のルーチンを書き直さなくては行けません。とは言っても一度書いてしまえばいい話なのですが、面倒だし使いにくいものを作ってしまったら結局違うプログラムを書くときにはもう一度書き直す羽目になるのも癪にさわりませぬ。そこで DirectX6 をインストールするとともに一緒にハードディスク上に残るサンプルプログラムを参考にしようということになりました。

実は、、、、

で、へろへろと DirectX6 の新機能の勉強も兼ねてサンプルを読んでいるとこれが非常にわかりやすい。よくよく見るとなんと D3DFramework ライブラリなるものまで存在してはありませぬか !! これを使わない手はありません。とゆーわけで、Direct3D の初期化プログラムをへろへろに組んでみることにしましょう。

やり方

D3DFramework ライブラリを使う

やり方は簡単です。

1. まず空の Win32 Application プロジェクトを作ります。
2. DirectX3Dのサンプルプログラムのソースから winmain.cpp , winmain.rc , resource.h , directx.ico² をコピーし、プロジェクトに追加します。
3. 適当なファイル名 hoge.cpp ソースファイルを新規作成します。
4. hoge.cpp にはアプリケーションにあったプログラムを書きます。(テンプレートは後述。)
5. mssdk\samples\Multimedia\D3DIM\include と mssdk\samples\Multimedia\D3DIM\lib をツール オプション ディレクトリに加える。
6. 最後にリンクするライブラリにプロジェクト 設定で ddraw.lib winmm.lib dxguid.lib d3dframe.lib を加えておきます。

¹この本は DirectX5 中心に書かれていて少し内容が古いのですが、Direct 3D を始める人は買って置いて損はないと思います。

²別にこれはリソース書き直せばいらぬですな(^^);

最後のリンクするライブラリの d3dframe.lib は mssdk\samples\Multimedia\D3DIM\lib にあります。ご丁寧にライブラリファイルとして D3DFramework を用意してくれているわけです。これのヘッダファイルは mssdk\samples\Multimedia\D3DIM\include にあります。D3DFramework クラス以外にもテクスチャを扱うための関数，デバイスを列挙するための関数，3D 用の数学ライブラリ³ 等も用意されています。使い方はヘッダファイルのコメントとソースファイル，サンプルを見てくれれば大体わかんと思うんでここでの解説は端折ります。⁴ hoge.cpp に書くテンプレートは以下の通り。

```
//-----
// File: hoge.cpp
// Desc: Example code showing how to use DirectX 6 vertex buffers.
//       Note: This code uses the D3D Framework helper library.
// Copyright (c) 1997-1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.>
//-----

#define STRICT
#define D3D_OVERLOADS
//D3DFramework のヘッダファイル群
#include "D3DFrame.h"
#include "D3DText.h"
#include "D3DUtil.h"
#include "D3DEnum.h"
#include "D3Dmath.h"

//-----
// WinMain.cpp で使われるグローバル変数の初期化
//-----
TCHAR* g_strAppTitle      = TEXT( "VBuffer: DirectX6 hoge Demo" );
BOOL   g_bAppUseZBuffer   = TRUE;
BOOL   g_bAppUseBackBuffer = TRUE;

//-----
// Name: App_OneTimeSceneInit()
// Desc: アプリケーションの初期化の時に呼ばれる関数。一度しか呼ばれない。
//-----
HRESULT App_OneTimeSceneInit( HWND hWnd )
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_FrameMove()
// Desc: 1 フレームごとに呼ばれる関数。アニメーションのルーチンを書くべし。
//-----
HRESULT App_FrameMove( LPDIRECT3DDEVICE3 pd3dDevice, FLOAT fTimeKey )
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_Render()
// Desc: 1 フレームごとに呼ばれる関数。レンダリングのルーチンを書くべし。
//       Render State のセットアップ, Viewport のクリア, シーンをレンダリングする。
//-----
```

³アニメーションをさせる際に重要なクォータニオン関数も用意されている。

⁴これを言ってしまうと元も子もないのだが(^_^;;);

DirectX6 Sample でへるへるに Direct3D を使う方法

```
HRESULT App_Render( LPDIRECT3DDEVICE3 pd3dDevice,
                   LPDIRECT3DVIEWPORT3 pvViewport, D3DRECT* prcViewRect )
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_InitDeviceObjects()
// Desc: デバイスオブジェクトの初期化する関数。
//       これは先の初期化とは違ってデバイスを変えたりすると再び呼ばれる。
//       ライティングの初期化等をやると良いでしょう。
//-----
HRESULT App_InitDeviceObjects( LPDIRECT3DDEVICE3 pd3dDevice,
                              LPDIRECT3DVIEWPORT3 pvViewport )
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_FinalCleanup()
// Desc: アプリケーションが終了する前に呼ばれる関数。
//-----
HRESULT App_FinalCleanup( LPDIRECT3DDEVICE3 pd3dDevice,
                        LPDIRECT3DVIEWPORT3 pvViewport )
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_DeleteDeviceObjects()
// Desc: アプリケーション終了時やデバイスが変わったときに呼ばれる関数。
//-----
VOID App_DeleteDeviceObjects( LPDIRECT3DDEVICE3 pd3dDevice,
                             LPDIRECT3DVIEWPORT3 pvViewport )
{
}

//-----
// Name: App_RestoreSurfaces
// Desc: Surface Lost が起きたときに呼び出される関数。
//-----
HRESULT App_RestoreSurfaces()
{
    return S_OK;
}

//-----
// Name: App_ConfirmDevice()
// Desc: Called during device intialization, this code checks the device
//       for some minimum set of capabilities
// Desc: 自分が欲しいデバイスを取得するための関数。
//       これはコールバック関数であり、得られたデバイス、ドライバはすべて
//       記録される。
//-----
HRESULT App_ConfirmDevice( DDCAPS* pddDriverCaps,
                         D3DDEVICEDESC* pd3dDeviceDesc )
{
    return S_OK;
}
```

これでめんどくさい初期化のコードをいっさい書くことなく、Direct3D のスケルトンプログラムができました。あとは hoge.cpp にあなたがやりたいことを書けばいいわけです:>

その他の細かい注意点

デバイスの選択

デバイスの選択について少しふれておきます。この D3DFramework ライブラリは App_ConfirmDevice() に希望のデバイスの条件をかければ得ることができます。何も書かなければ、どんなデバイスでもおっけーということになります。例えば Voodoo² 等のシングルパスマルチテクスチャをサポートしたデバイスを選択したい場合は D3DDEVICEDESC からその情報を読みとり、希望の機能がサポートしていなければ E_FAIL を返せばいいわけです。⁵

```
if( 0 == (pd3DDeviceDesc->wMaxSimultaneousTextures > 1) &&
    ( pd3DDeviceDesc->dwTextureOpCaps & D3DTEXOPCAPS_MODULATE )
    return E_FAIL;
```

と書けばシングルパスマルチテクスチャをサポートしたデバイスだけ列挙されます。

ところがこのライブラリはそのままで HEL も一緒に列挙されてしまい、せっかくの HAL がそのままでは使えません。このままでも一端プログラムを起動させてから F2 キーで手動で希望のデバイスを選択することができるのですが、これはデバッグとかには便利かもしれませんが、もしゲームを作って他人に配るとか言う話になった場合不便で仕方ありません。そこで列挙されたデバイスから HAL のみを選択する必要があります。以下にそのソースを載せます。

```
extern D3DEnum_DriverInfo* g_pCurrentDriver;    // The selected DD driver
HRESULT D3DEnumEx_SelectDriver(BOOL bIsHardware, int Width, int Height) {
    //HAL を探す。
    if(bIsHardware) {
        D3DEnum_DriverInfo* driver_info = D3DEnum_GetFirstDriver();
        while (driver_info) {
            D3DEnum_DeviceInfo* device_info = driver_info->pFirstDevice;
            while(device_info){
                if(device_info->bIsHardware) {
                    g_pCurrentDriver = driver_info;
                    g_pCurrentDriver->pCurrentDevice = device_info;
                    goto muha;
                }%
                device_info = device_info->pNext;
            }%
            driver_info = driver_info->pNext;
        }%
    } else {
        goto muha;
    }%
    return FALSE; //HAL の検出に失敗
```

⁵このあたりの詳しいことはヘルプを読んでください。

DirectX6 Sample でへろへろに Direct3D を使う方法

```
muha:
    //解像度の確認
    D3DEnum_DeviceInfo* device_info = g_pCurrentDriver->pCurrentDevice;
    D3DEnum_ModeInfo* mode_info = device_info->pFirstMode;
    while(mode_info) {
        if(mode_info->dds.d.dwHeight == Height &&
            mode_info->dds.d.dwWidth == Width) {
            device_info->pCurrentMode = mode_info;
            return TRUE;
        }%
        mode_info = mode_info->pNext;
    }%
    return FALSE;
}%
```

HAL を探すのと一緒に解像度の選択もできるようにしました。この関数と `App_ConfirmDevice()` を使えば好きなデバイスが得られるはずですよ。⁶ ソースを読んでいただくとうまくわかるように `g_pCurrentDriver`, `pCurrentDevice`, `pCurrentMode` に希望のドライバやモードのポインタを代入してただけです。

グローバルな変数

最後に `Winmain.cpp` のはじめに書かれている変数について簡単に説明しておきます。

```
CD3DFramework* g_pFramework; //これがすべての大もと
BOOL g_bActive; //動いているか止まっているかのフラグ
BOOL g_bReady; //初期化が終わったかのフラグ
BOOL g_bFrameMoving; //動いているか止まっているかのフラグ
BOOL g_bSingleStep; //シングルステップモードかどうかのフラグ
BOOL g_bWindowed; //Window モードかどうかのフラグ
BOOL g_bShowStats; //fps 等のステータスの表示をするかどうかのフラグ
RECT g_rcWindow; //Window の大きさ
extern BOOL g_bAppUseZBuffer; //ZBuffer を使うかどうかのフラグ
extern BOOL g_bAppUseBackBuffer; //BackBuffer を使うかどうかのフラグ
extern TCHAR* g_strAppTitle; //アプリケーションのタイトル
```

特にこの中で注意すべきなのは `g_bWindowed` と `g_bShowStats` です。デバッグ中は双方とも `TRUE` にして配布バージョンの時のみ `FALSE` にすると良いでしょう。ただ Window モードにした場合は `Voodoo`² 等のフルスクリーンしか使えない 3D デバイスは使えないので注意!!⁷

おわりに

当初は初心者向けの記事を目指したのですが、なんか随所にサンプル参照とか、ヘルプ参照とかになってあまり初心者の人には役にたたんかったかな(^^;;; 本当はこれを使って `VertexBuffer`

⁶しかしなんで `App_ConfirmDevice` の中で HAL か HEL かぐらいはえらべるようにしなかったんだろ。わかめですな。

⁷あたりまえか:-p

やマルチテキストチャを使ったプログラムの解説とかやりたかったんですが、…、てゆうか卒論がやばいので次回あたりにそのお話をしましょう。⁸

ただ初心者の人でなくても D3DFramework ライブラリを使えばめんどくさい初期化ルーチンは書かずにすむし、なかなか便利であることがわかってくれたと思います。とくにモードやデバイスの選択が F2 キーで簡単に行うことができるのでデバッグが簡単にできるというおまけ付きです。しかも fps のステータスがデフォルトでつくようになっているのでこれまた便利。いらなければ消してしまえばいいし。⁹ というわけで例えへるへるでなくても Direct3D なプログラムを書く人にとっては結構便利だと思います。

(高野直樹 / 高野商店本店)

takano@mtl.t.u-tokyo.ac.jp

「総合名簿」の制作について

ぶほ編集部

この記事について

この記事は、「1998年度 理論科学グループ 総合名簿」の制作にあたり、TSGer 各位の協力を求めるために、編集担当が 11 月末に公開した文書を加筆訂正したものです。(本誌発行時で、原版が <http://www.t3.rim.or.jp/~ippeit/tsg/dir98/> にあります)

本誌が多くの TSGer の手に渡るのは、おそらく「名簿」とほぼ同時だろうと思われます。したがってこの記事自体は、名簿制作に関する周知のためというよりはむしろ、本年度の名簿制作の段取り・過程の記録となりましょう。

-1 What's New

(本年度固有の情報)

- (1) 例年「TSG OB」の方は「総合名簿」に掲載しないことを慣例としてきましたが、本年度は、すべての希望者の氏名を掲載する方向で制作を進めます。編集担当としては、現状で駒場主催の行事にしばしばご参加くださっているような方々について、ぜひ掲載させていただきたいという希望を持っています。

⁸なんか今回の部報でわたるあたりが解説してそうな気配が、…

⁹なんかノリがテレコンみたいになってきたぞ。

「総合名簿」の制作について

- (2) 非業務用電子メールアドレスの一般化に伴い、電子メールに関する項目が増えました。1年以内(1999年12月まで)に無効となる可能性のあるアドレスに関しては、有効期限を明記していただくようお願いします。

くわしくは、この文書の末尾にある要項をご覧ください。

0 はじめに

(「TSGer」「現役 TSGer」についての考え方)

「TSGer」とは何であるかについては後述しますが、つまるところ TSG とは、各自の自覚(メンバーであるという意識)によって成立する任意の集団であります。

したがって、ある瞬間に TSGer でなかった方が、次の瞬間には TSGer であるようなことも起こりえますし、その逆も考えられます。「現役 TSGer」についても同様です。

1 総合名簿について

(TSGer の、TSGer による、TSGer のための名簿)

1.1 概要と目的

- (1) 「総合名簿」は、各 TSGer が、それぞれ個人の責任において、個人の連絡先を互いに共有するための重要な資料となります(連絡簿機能)。ですから、この名簿に氏名・所属・連絡先などを掲載できるのは、TSGer だけです。そして、この名簿の配布を受けることができるのも、TSGer だけに限られます。
- (2) 逆に言えば、「総合名簿」に氏名を掲載された方は、少なくともその時点において TSGer であることを宣言したことになります(メンバー総覧機能)。これが、「総合名簿」のもう一つの大きな目的です。
- (3) ですから編集担当では、TSGer の自覚がある方、とくに「現役 TSGer」の自覚がある方に関しては、全員が「総合名簿」に氏名を掲載すべきだと考えています(例年、現役 TSGer 全員掲載を目指して制作しています)。

1.2 制作工程

- (4) 「総合名簿」に記載する内容は、あらかじめ、所定の方法で、編集担当に伝えておく必要があります。具体的な伝達方法は、この文書の末尾近くに掲載されています(本年度固有

のものです。

印刷工程に入る段階までに、本人の意思が直接確認できなかつた場合には、不掲載となります。「直接」ということには、電話、書面、電子メールなどによる連絡を含みます。

- (5) 「総合名簿」は、例年、TSG 部報と同様の装丁の小冊子として製作しており、編集・印刷・製本のすべての工程を TSGer だけの手で完成させています。いわば手作りの名簿です。実際の作業は、編集担当を中心として、東大駒場でほとんどを行うことになっています。ですから、制作工程で、個人情報が TSGer 以外の手に渡ることはありません。

1.3 保管と配布，および破棄

- (6) 完成した冊子は、東大駒場にある TSG 用スペース(いわゆる「305」)内に保管されます。不特定多数の目に触れぬよう配慮のうえ、現職の編集担当の管理のもと、一定の期間、保存されます。
- (7) 「総合名簿」は、原則として、保管場所まで直接足を運んでいただいた方に対してのみ配布します。ただし、いわゆるコンパなど、多くの TSGer が集合する機会には、現職編集担当の管理のもと、一定数を保管場所から持ち出し、希望者本人に対して直接配布することも行います。
- いずれの場合も、1人あたり1部に限りませす。代理人による受領は認めません。
- (8) 保管期限の目安は、通例、より新しい「総合名簿」の発行時期です。保管期限を過ぎた名簿は、資料として必要最低限の部数を残して、現職の編集担当が責任をもって機密処分します。

2 名簿掲載者の範囲に関する参考資料

(あらためて「TSGer」について)

以下は、この文書で頻出のキーワード「TSGer」「現役 TSGer」「TSG OB」について(今回の名簿制作にあたっての)解釈を示したものです。ご参考までにお読み下さい。

2.1 「現役 TSGer」とは

- (1) 現役 TSGer であるかどうかを客観的に判断する基準は、かつて設けられたことはありません。最終的には、各自の自覚に委ねられるものです。
- (2) 一般的には、東京大学の学生団体「学友会」の支援のもと東大駒場で活動しているサークル「理論科学グループ」(すなわち「駒場 TSG」)を中心に、主に大学生で構成される集団が TSG と見なされます。
- したがって、駒場 TSG で活動している方は、現役 TSGer であると見なしえます。また通例、大学生が進学して大学院生となっても、現役を名乗ります。最近では、東京大

学などの学術組織に所属している限り、引き続き現役と認めることが多いようです。

2.2 「TSG OB」とは

- (3) TSG の OB であるかを厳格に判断する基準は、やはりありません。「現役 TSGer」として TSG で活動した経験のある方の全てが、該当しうるものです。これも、最終的な判断は、各自の自覚によります。¹
- (4) 卒業または課程修了に伴って学籍を失った方、とくに学術機関以外に就職した方は、自らを「OB」と認めることが多いようです。いわゆる「追い出しコンパ」などの行事も、この慣例にしたがって行われています。そのほか、実際の所属学年などに関係なく、大学入学後4年経過をもって「OB」とする考え方も根強いようです。

2.3 「TSGer」とは

- (5) 上記「現役 TSGer」と「TSG OB / OG」の全体を指します。「現役」「OB」のいずれにも厳格な定義がないことから、TSGer であるか否かの判断も、厳格には存在しません。現に、自称と他称とが食い違うようなケースもしばしば発生します。いずれにしても、最終的には各自の自覚に委ねられるべきものです。

3 1998 年度「総合名簿」掲載希望者募集要項

3.1 名簿掲載の対象者について

- (1) 対象は、全 TSGer とします。とくに現役 TSGer に関しては、全員掲載を原則とします。
- (2) 例年、「総合名簿」の制作にあたっては、「現役 TSGer」の全員掲載を目指しております。一方「TSG OB」に該当する方に関しては、慣例により、掲載しないようにしていた模様です。
- (3) が、本来この名簿の理念からいって、OB の方の掲載を拒否する理由はないのです。したがって、1998 年度「総合名簿」では、OB の方に関しても、希望に応じて、掲載いたします。
- (4) OB 掲載の具体的な効果は、いろいろ考えられます。実際にそれが適当であるかどうかは、当然ながら、OB 各位の判断にお任せいたします。従来通りきっぱり「けじめ」をつけるべきだとする向きに対して、特に異を唱えるものではありません。²

¹語源からいうと「OB」とは男性を指すようにも受け取れますが、ここでは特に性差を意識するものではありません。TSG の「卒業生」集団は以前から「OB 会」と呼び慣わされています。

²氏名を「総合名簿」に掲載することで生じる具体的な利点や問題については、ここで改めて述べるまでもないようにも思われます。ただ、編集担当の意図としては、現在 OB として駒場 TSG の活動をワッチしておられるような方、特に駒場のメンバーと近づきになる機会をお求めの方、あるいは、駒場主催の行事にはよく参加しているのに、年々増える新入生との面識が薄くなるのでお悩みの方、などを想定しています。

3.2 印刷までの段取りについて

- (5) 日程は、下記の通りです。

掲載希望受付締切 12月14日(月)

最終校正完了 12月18日(金)

1998年度「総合名簿」掲載希望の方は、この要項をよくお読みのうえ、締切日までに、必要事項を編集担当までお伝え下さい。

- (6) 編集担当の連絡先は、下記の通りです。

メールアドレス *ippeit@t3.rim.or.jp*

掲載希望連絡も、このメールアドレス宛に下さいますようお願いいたします。

- (7) また、皆様からの掲載希望連絡とすれ違う形で、編集担当の方から皆様へは、昨年度の「総合名簿」および今年度春の簡易名簿をもとにして仮に作成したデータを、順次、電子メールなどでお送りします。この仮データは、皆様からの掲載希望連絡や、修正情報をもとに校正を重ね、12月18日(金)までには最終版として、印刷工程に回します。

3.3 名簿掲載の内容について

- (8) 名簿制作にあたって募集する個人情報は、次の各項目とします。なるべくすべての項目についてお答え下さい。いくつかの項目について不記載希望がある場合は、すべての項目に解答したうえで、不記載希望の項目を明示するようお願いいたします(後述)。

- [0] 現役 / OB (後述)
- [1] 氏名
- [2] 氏名の読み
- [3] ハンドルネーム
- [4] TSG 役職歴 (複数可)
- [5] (1998年12月現在) 現所属
- [6] (1999年4月以降) 所属予定 / 変更なし / 未定 (後述)
- [7] メールアドレス, 有効期限 (複数可, 後述)
- [8] 現住居電話番号, 有効期限 (複数可, 後述)
- [9] 現住所, 有効期限
- [10] 帰省先電話番号, 有効期限
- [11] 帰省先住所, 有効期限
- [12] 出身高校
- [13] 入学年度
- [14] 補足事項

- (9) 項目[0]の欄は、現役か、OBか、各自の自覚をお選び下さい。
- (10) 項目[6]の所属予定欄が[5]と同じ場合は「変更なし」とご記入ください。また、予定がはっきりしない場合は「未定」とご記入下さい。
- (11) 項目[6]のメールアドレスは、複数記載できますが、サークル活動の一般的連絡に利用してもよいものを優先的にお書き下さい。私用に使いづらいアドレスは、お書きにならないようお願いいたします。

「総合名簿」の制作について

- (12) その他、私用に多く使うと不都合だが、重要な連絡には使うべきメールボックスを特にお持ちの場合は、「重要連絡専用」と明記のうえ、項目[6]に添えてお書き下さい。
- (13) 連絡先に関する各項目([7]～[11])について、1999年12月を待たずに使用不可となる見込みのものがある場合は、有効期限を必ずお書き添え下さい。

3.2 特定の項目の不記載について

- (14) 「総合名簿」では、すべての項目を記載することが原則ですが、特に秘匿したい部分がある場合は、該当部分を角括弧[]でくくってください。項目全体を不記載としたい場合は、項目全体を[]でくるようにします。そのうえ「不記載希望」とお書き添え下さると確実です。
- (15) 不記載項目の候補としては、女性の方の現住所(の末尾)などが考えられますが、編集担当としては、一部項目を不記載にすることは全くお薦めできません。連絡簿としての機能を損なうと考えられるからです。「総合名簿」は、不用意に部外者の手に渡すことのないよう、全TSGerで意識徹底をしたうえで配布しますので、なるべく不記載のないようにお願いいたします。なお、過去の「総合名簿」で、特に住所や電話番号が不記載となっている記録はありません。

3.3 実際の掲載状況について

- (16) 現段階では、お寄せいただいた情報のすべてを掲載する予定にしております。ただし、紙面レイアウトの都合などのため、不要と思われる項目を削除することがあるかもしれません。ご了解下さい。

4 補足

その他、何人かの方からご質問がありました件についてのお答えです。

今回制作する名簿は、掲載対象、配布対象ともに「TSGer」とします。したがって、名簿に氏名を掲載しない場合でも、TSGerを自称する方にはお渡しできるように準備を進めております。

つきましては、「名簿を渡した方のリスト」を編集担当側で管理する予定ですので、名簿の現物と引き換えに(名簿記載のデータとは全く別の扱いで)氏名・電話番号などの連絡先をお預かりする予定です。その際には、ご協力をお願いいたします。

その他、疑問点がありましたら、私宛メールで直接お問い合わせ下さい。(福林一平/文殊壱平)

ippeii@t3.rim.or.jp

編集後記

お手製冊子をつくるということ

私の単独作業による「ぶほ」編集は、この「第 217 号」をもっておしまいであります。あと「総合名簿」が終われば、当分、このような作業とは縁がなくなる予定です。

TeX によるお手製冊子の編集・印刷作業には、高校時代から通して、かれこれ 5 年ほど携わってきました。が、日本語の原稿を編集するスキルは向上しても、原稿収集などの要領は、最後まで悪いままでありました。わりと凝り性なので DTP 職人の真似事はできるけれども、デスク（副編？）役は苦手なのです。って、去年の今ごろもそうやって愚痴った気がするんですが、実際乗り切ることができたのは、そのへんをこんのくんが助けてくれたからですね。

今年は編集長と副編集長の 2 人体制で編集にあたるようです。デスクさん、がんばってください。

役職回顧特集・ワタシ的プレビュー

上半期は個人的忙しさにかまけ、1 回すっ飛ばしたりしました（って、これは新歓コンパの日程とか、いろいろ理由があるんですが）。が、それ相応の新しい試みもできましたし、特に駒場祭前の連発では新機軸な分厚い「ぶほ」ができたりもしました。

また、印刷工程に入った後の原稿追加を「綴じ込み付録」で収録、なんていう馬鹿なこともやりました。（……）

とまあ、意義があるといえばある仕事ができただけではないでしょうか。1 年間ご協力ありがとうございました。

編集歴とワタシ歴

過去 5 年の間に垂れ流した印刷物類を開陳してみても、その時その時に自分が書いた文章を読み返すと……何かあんまり今と変わらないんですね。見てくれしが成長してないってか。すいません。TM

実は、コンピュータ（とくにパソコン、ホビープログラミング）の知識も、ちょうど高 1 の春くらいで停滞してます。今秋の駒場祭を契機にずいぶん取り戻しましたが、アプリデベロッパを気取れるくらいのコーディング力を身につけたい私としては、前途多難といったところです。

今回の表紙

本年度駒場祭、TSG のテーマソング（笑）にちなみます。

次回締切は 16 日（水）正午

新旧役員は、それぞれ回顧記事と挨拶文を用意しておいてください。305 に常備の歴代「過去ぶほ」をぜひ参照してください。

理論科学グループ 部報 第 217 号

1998 年 12 月 7 日 発行

発行者 今野 俊一

編集者 福林 一平

発行所 理論科学グループ

〒 153-0041 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

©Theoretical Science Group, University of Tokyo, 1998.

All rights are reserved.

Printed in Japan.

理論科学グループ部報 第 217 号
— ふほ・駒場祭反省特集号 —
1998 年 12 月 7 日

THEORETICAL SCIENCE GROUP