

WORD

From College of Information Science

32

誰がデエーツ！
誰がWORDに投稿シデモ！
オンナジヤオンナジヤオモデエーツ！号

- ・W杯グループリーグ予想
お詫びと訂正
- ・この夏はRen'Pyでキメろ!!
- ・行くぜ、大阪
- ・Red Bull Powderへの道
前編
- ・世捨ておじさんの週末
- ・あなたのMacがこわれたら
- ・閃光のマスコットさん
- ・WORD読者アンケート
3rd Season



2014.07

＼はやく入稿したほうがいいんじゃない？／

目次

W杯グループリーグ予想 お詫びと訂正.....	3
この夏はRen'Pyでキメろ!!.....	8
いくぜ、大阪.....	18
Red Bull Powderへの道 前編.....	25
世捨ておじさんの週末.....	29
あなたのMacが壊れたら.....	41
閃光のマスコットさん.....	46
WORD読者アンケート 3rd Season.....	48
編集後記.....	65

W杯グループリーグ予想 お詫びと訂正

文 編集部 こぼる

1 はじめに

平素はWORDをご愛読いただき、誠にありがとうございます。弊編集部は、皆様のお手元に最良の記事をお届けするために編集者一同全力を尽くしておりますが、前号掲載の記事「にわかサッカーファンによる一夏のにわか養成記事」において一部不適切な予想が行われたことを、深くお詫び申し上げます。以下、問題の記事の筆者こぼるによるお詫びと訂正、そして言い訳を掲載いたします。今後とも何卒WORDをよろしくお願い申し上げます。

2 お詫び

3 訂正

本項ではどの予想が外れたか、そして実際の結果はどうであったかを記載します。グループ表が結果、枠内が前号に掲載した結果予想を表します。なお、本稿は決勝トーナメントが準々決勝まで完了し、ベスト4が出揃った時点で執筆され、決勝戦を含む全日程が終了した時点での加筆・修正されています*1。

グループ B

順位	チーム	勝	分	負	得	失	勝点
1	オランダ	3	0	0	10	3	9
2	チリ	2	0	1	5	3	6
3	スペイン	1	0	2	4	7	3
4	オーストラリア	0	0	3	3	9	0

予想

多分1位2位はスペインとオランダ（順不同）で決まりでチリとオーストラリアは残念ながら蚊帳の外でしょう。

*1 WORD 編集部の厳格な締め切りと W 杯開催時期の不一致によりこのような手法を取らざるを得ませんでした

>1位2位はスペインとオランダで決まり

>1位2位はスペインとオランダで決まり

>チリは蚊帳の外

……はい。まさか、まさかという結果でした。チリはとっても強かったです……蚊帳の外とか書いて本当にすみませんでした。決勝トーナメントの1回戦でブラジルを相手にPK戦の末に敗退したことは非常に惜しかったと思います。あの試合はどちらが勝利してもおかしくありませんでした。

しかし、スペインの敗退は私以外の多くの方にとっても驚きだったのではないかでしょうか。私は昨今のリーガ^{*2}のヒートアップから今大会もスペインは好調だろうと予想していたのですが、敗退が決定した後にある記者の出した分析によると、むしろこれはスペインにとってマイナスだったのかもしれません。その分析とは、昨シーズンのリーガではタイトル争いが最後まで纏れ、ワールドカップ開催の1ヶ月前まで死闘が続くこととなりましたが、これによりスペイン代表の大半を占めるリーガ出身の選手達が疲弊し、ベストなコンディションで大会に臨むことができなかつたのではないかというものです。なるほど合点がいく分析だと思います。

グループ C

順位	チーム	勝	分	負	得	失	勝点
1	コロンビア	3	0	0	9	2	9
2	ギリシャ	1	1	1	2	4	4
3	コートジボワール	1	0	2	4	5	3
4	日本	0	1	2	2	6	1

予想

1位がコロンビアだとすれば、2位の本命が日本、対抗がギリシャ、穴がコートジボワールというところでどうでしょうか。

2 - 4 位は結局最後まで縛れたので、まあそれほど外れているわけでもないと言っても良いのではないで
しょうか（言い訳）。

結局日本はあと1歩というところで敗退してしまいました。3戦目の前は絶望的と思われていた突破の条件も、何だかんだギリシャがコートジボワールに勝利してくれたおかげで、後はコロンビアに勝利できればというところでした（もちろんそれもまた難しいことではあるのですが）。結局、2戦目で前半の内に退場で

*² スペインのプロサッカーリーグ、リーガ・エスパニョーラの略称

10人になったギリシャ相手に点を挙げられず、引き分けに持ち込まれてしまったことが響いた結果となりました。

しかし、個人的な感想ですが、日本との試合で早々に引き分け狙いの守りに入ったギリシャの強かさには感服しました。2戦目を終えた時点で勝点が1になることを考えると、これは中々の英断と言えるのではないかでしょうか。この後ギリシャは最終節でコートジボワールを下し、結果的に2得点という今大会最小得点でグループリーグ突破を果たしました^{*3}。

グループD

順位	チーム	勝	分	負	得	失	勝点
1	コスタリカ	2	1	0	4	1	7
2	ウルグアイ	2	0	1	4	4	6
3	イタリア	1	0	2	2	3	3
4	イングランド	0	1	2	2	4	1

予想

コスタリカが厳しいことを除けば、拮抗したグループです。……（中略）……ウルグアイとイタリアの勝ち抜けが順当でしょうか。

>コスタリカが厳しい

コスタリカのことを舐めきっていました。正直に言って、大会直前に突然変異が起きたとしか……しかし、終わってみれば大躍進でした。グループリーグで強豪を相手に2勝を挙げた他、決勝トーナメントでもベスト8まで進み、オランダを相手にPK戦にまで持ち込んだのですから。

ウルグアイとイタリアの勝ち抜けを予想していましたが、結局コスタリカが1位を取り、この2チームで2位を争うことになりました。

^{*3}更に得失点差は-2で、グループリーグ突破国の中で唯一マイナスの得失点差でした

グループ G

順位	チーム	勝	分	負	得	失	勝点
1	ドイツ	2	1	0	7	2	7
2	アメリカ	1	1	1	4	4	4
3	ポルトガル	1	1	1	4	7	4
4	ガーナ	0	1	2	4	6	1

予想

ドイツ1位、ポルトガル2位は堅そう。……（中略）……ポルトガルはスーパースターのクリスティアーノ・ロナウドに注目です。

ポルトガルが2位抜けすると予想していましたが、結局アメリカが得失点差で勝ち抜けることになりました。ポルトガルは初戦でドイツを相手に大量失点してしまったのが響きましたね。ひょっとすると、試合の順番が異なれば結果も変わっていたのではないかと思います。

ちなみに、注目と書きましたがクリスティアーノ・ロナウドは結局1ゴール1アシストの結果に留まりました。スター選手ほどマークされて思うようにプレーできないということでしょうか。

グループ H

順位	チーム	勝	分	負	得	失	勝点
1	ベルギー	3	0	0	4	1	9
2	アルジェリア	1	1	1	6	5	4
3	ロシア	0	2	1	2	3	2
4	韓国	0	1	2	3	6	1

予想

昨今のベルギーは中々のタレントを有しており、この中では優位と言えそうです。一方でロシアもまた過去数年間に渡って高い実力を発揮し、大舞台での実績も残しております、この2カ国の突破が最も可能性が高そう。

可能性が高そうとしか書いてないから！ 書いてないから！（言い訳）

ロシアは決勝トーナメントに進むことのできるチームだと思っていたのですが、残念ながら敗退という結果に終わってしまいました。また、前号では「ぶっちゃけ微妙なグループですよね」などと書いたものの、決勝トーナメント1回戦のアメリカ戦での終始試合を支配したプレイングなどを見る限り、ベルギーは中々の好チームだったようです。

色々と弁解したい書きたい気持ちはあるのですが、いかんせん微妙だと思っていたばかりに私自身がありこのグループのチームの試合を観ていなかつたために書くことがありません。ゴメンナサイ。

4 おわりに



この予想通りに toto くじを買ったまごとに外れた。

金を返して欲しい。謝罪会見を開いてほしい。

地上の楽園 Phi-san さん (14歳 (食べごろ))

前号の私の記事によって、多くの方に不快な思いや金銭的な損失を与えてしまった^{*4}ことを深くお詫び申し上げます。次回は必ず当たられるよう、これからも一サッカーファンとして全力で邁進して参ります。

なのですから許してください！ 何でもしますから！

5 大会を終えて追記

今大会はドイツの優勝で終わりましたね。個人的には決勝戦ではアルゼンチンの勝利を期待していた^{*5}ので残念な気持ちもありますが、ドイツは優勝に値するチームだったと思います。

4年後が今から楽しみですね！ 次回は是非現地で観戦することができればと思っています。しかし、その前にアジアカップや EURO といった国際大会、そしてクラブレベルの戦いが多く控えていることをお忘れなきよう。皆さん、4年後もサッカー観ましょうね！！！

^{*4} 上記引用アンケート。なお元編集部員のもよう

^{*5} 決勝戦まで来たからにはこの辺りでメッシに主要大会のトロフィーをコンプリートして欲しかった

この夏はRen'Pyでキメろ!!

文 編集部 ジオン

0.夏はマシンガン

A 「おい、夏休み暇だからよ、ギャルゲーでも作ろうぜ！ギャルゲーなら一山当たられるって『N〇K』でようこそ！」で言ってたしよお！」

B 「あー、いいっすね～」

A 「じゃあ俺、シナリオやるわ」

B 「……ん？」

A 「だってキリキリだっけ？あれ難しいんだもんよー。お前プログラミング得意だし大丈夫だろ。絵とか音楽はその辺から引っ張ってきてよお」

B 「…………」

A 「じゃ、早速シナリオ書き始めるからお前準備よろしくな！ワンチャンワンチャン www」

——次の日、蜂の巣にされた A が河原で発見された。

1.はじめに？

1.1 本記事の目的

ギャルゲーを作りたい、でも吉里吉里とか NScripter^{*1}とか難しい……。かと言ってシナリオだけ書いて他は他人任せというのもしたくない……。ギャルゲーが大好きな男子なら 1 回は悩んだことがあるんじゃないでしょうか。そんなあなたを救済する希望の光、それが Ren'Py なのです！

Ren'Py は py の字からわかるように Python^{*2} を基にした、ビジュアルノベル製作用ゲームエンジン/スクリプト言語です。スクリプトって何って人は簡易版プログラミング言語だと思ってください。「あつ、またプログラミングとかスクリプトとかいつもの謎ワードがでてきたぞ」と思ってこの記事を飛ばそうとしているそこの非 coins 勢の君、少し待ってください。Ren'Py は文法と使い方さえ少し覚えれば、プログラミング経験がなくてもそれなりのゲームを作る事ができます。本記事は Ren'Py の導入からスクリプトの実行まで一連の流れを紹介し、みなさんが最低限のビジュアルノベルを作れるようになることを目標としています。

1.2 Ren'Pyってどんなの？

上で書いたように Ren'Py は Python で作られたスクリプト言語ですが、それ以外にも吉里吉里シリーズや

*1 吉里吉里も NScripter もビジュアルノベルを作成するためのもの程度の認識で大丈夫です

*2 プログラミング言語の一種。知識があればこの記事が簡単に理解できるが、知らなくても別にいい

NScripter といった他とは違った特徴を持っています。

① 外国生まれ

Ren'Py は海外発のゲームエンジンです。日本あまり知られていないのはそのためだと思います。海外……、ビジュアルノベル……。何か思い出しませんか？ そう、知る人ぞ知る『かたわ少女^{*3}』もこの Ren'Py で作られています。

② マルチプラットフォーム^{*4}

スタバにて林檎マークの PC をドヤ顔で使ってる人達は「Windows ってエ○ゲ専用ハードウェアだろ ww」とクソ高いコーヒーをすすりながら言いますが、Ren'Py は Windows、Mac、Linux 上で動きます。もうビジュアルノベル=Windows という固定概念は古いのです!!(本当か？)

③ テンプレートが充実

吉里吉里などで、本編のスクリプトは記述できても、タイトル画面やセーブ画面の設計が難しくてゲーム製作を挫折した経験がある人はいると思います。その点 Ren'Py では最初からタイトル画面やセーブ画面、メッセージウィンドウといったグラフィカルな画面のテンプレートが用意されており、気に入ったデザインを選ぶだけで勝手に画面を作成してくれます。そのためスクリプトを 1 行も書くことなく、セーブ画面でセーブしたシーンのサムネを表示するなんていう、他のスクリプトではとてもめんどくさいこともできてしまいます。画面ができれば、あとはシナリオ部分を書くだけですよね。応用になりますが、グラフィカルな部分を自由に設計することももちろんできます。

④ Python のコードが実行できる

Python が基になっているため、スクリプト中で Python のコードが実行できます。私はあまり Python に詳しくないのでわかりませんが、詳しい人なら Python を用いてより高度な表現ができると思います。

このように Ren'Py には利点とも言える特徴が複数あります。特に③が私が Ren'Py を推す大きな理由です。シナリオ自体の記述ならば他のスクリプトのほうが簡単だと思う人もいると思いますが、GUI 部分を設計しなくてよいというのは大きな強みだと思います。

では次の章で実際に PC に Ren'Py を入れてみましょう。

2. Ren'PyをPCにぶち込む

それでは PC に Ren'Py を入れてみましょう。世の中にはインストールバトルという界隈が存在するようですが、Ren'Py のインストールはとても簡単です。Ren'Py の本体は海外の Ren'Py の公式サイトまたは日本語版公式サイト

*3 興味のある人はここから DL できます <http://www.katawa-shoujo.com/>

*4 Windows や Mac、Linux といった複数の OS で使えるよ的意味です

でダウンロードできます⁵。何故か本家と日本語版公式サイトで最新のバージョンが違い、本家サイトのほうが少し新しいものがトップに置いてあります。今回はせっかくなので本家から最新版を DL しましょう。exe 形式、zip 形式、tar.bz2 形式の 3 種類から選べるので自分の OS に合ったものを選びましょう。

3.Ren'Pyを動かしてみよう

3.1 言語設定

インストールが終わったらまずは言語を設定することをお勧めします。インストールしたフォルダを開き、Windows なら renpy.exe を、Mac なら renpy を、Linux なら renpy.sh を実行してください。

すると右の画像のような Launcher⁶ が起動すると思います⁷。

右下の *preferences* をクリックすると設定画面がでてくるので、Language を日本語にしてください。これで Launcher が日本語になったはずです。



3.2 チュートリアルの実行

言語設定が終わったらチュートリアルを実行してみましょう。左の PROJECTS の中から *Tutorial* を選択し、プロジェクトの起動をクリックします。

3人の女の子が演奏しているタイトル画面がでてきましたね。まるで普通のゲームのようですが、*Start Game* を押すとタイトルイラストとは関係ないチュートリアルが始まります。このチュートリアルなんですが、なんと *preferences* から日本語版に切り替えることができます。ただ、外国の有志が訳したのか、所々日本語が怪しい部分があるので、その時は English に切り替えて読みましょう。意外と英語のほうがわかりやすいこともあります。このチュートリアルがとにかく丁寧です。正直これを熟読すればほとんどの事はわかります。

とはいっても後は各自で学習しろというのも無責任ですし、Ren'Py の簡単さが伝わらないので次の章からは実際にスクリプトを書いて簡単なゲームを作ってみましょう。



*5 本家 <http://www.renpy.org/> 日本語版 <http://renpy.sukebo.com/>

*6 Ren'Py 関連のファイルを呼び出し易くしたメニューみたいな感じ

*7 ちなみに筆者は Windows を使っています

4. ゲームを作ってみよう

4.1 プロジェクトの作成

まずは新規プロジェクトの作成を押してください。するとプロジェクトの名前を聞かれるので適当な名前をつけましょう。今回は *sample* にします。名前を決めると次はテンプレートの選択に移ります。テンプレートには English、Japanese、Spanish の 3 種類があります。ここで Japanese を選ぶと、プロジェクト作成時に同時に作成される.rpy ファイルの中身が日本語になります。最後にテーマを選びましょう。このテーマというものがタイトルなどのデザインのことです。テーマとそのテーマの色を選択できます。自分の作品に合わせて変えましょう。ここで選んだテーマは製作途中で変えることができます。

作ったプロジェクトを確認しておきましょう。

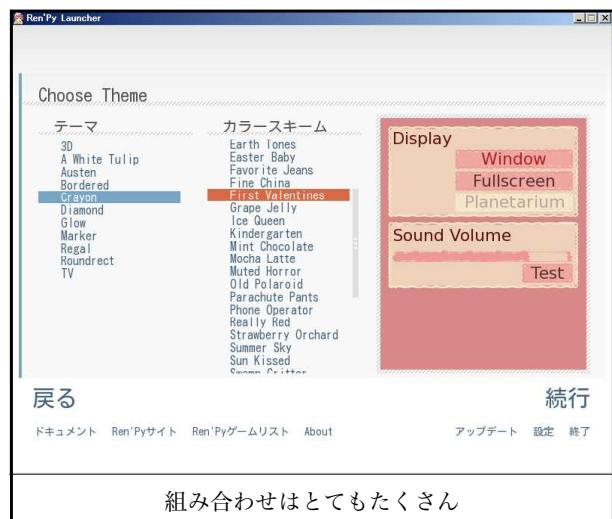
ファイル「base」はプロジェクトフォルダを指しています。「game」はそこから 1 つ下りたフォルダを指しており、セーブフォルダ、主要スクリプトが置いてあります。また、設定しない限り画像ファイルや音声ファイルはここをベースとして検索されます。詳しくは次のページの図で。

ファイル編集の項目には「script.rpy」「option.rpy」「screens.rpy」の 3 つのファイルが表示されています。

「script.rpy」はゲーム本編用のスクリプトを記述するファイルです。「option.rpy」はゲーム全体の設定を記述するファイルです。画面サイズの設定、アイコンの設定などを記述します。「screens.rpy」は今回は特にいじりません。

4.2 エディタの設定

ファイルを編集しようとするか、設定のエディタを選択すると、スクリプト記述時に用いるエディタの設定画面が表示されます。Editra か JEdit か systemEditor の 3 種類から選ぶことができます。Editra と JEdit は選択時にインストールされていない場合、ネットに接続されダウンロードが始まります。systemEditor というのは他 2 つのエディタとは別に PC に入ってるエディタを開発者が設定することを意味しています。例えばメモ帳とかサクラエディタとか。一応 Editra が推奨されているようですが、好みの問題なので自分の好きなものを選びましょう*8。



*8 python 君はインデントにうるさく、さらにスペースと Tab が混在するとめんどくさいらしいので、Tab の設定とかいじるといいかも

4.3 タイトルの製作

まずは「options.rpy」を開いてタイトル画面を設定しましょう。これから記事内で指定する行数は Ren'Py のページ数によって多少前後するので注意してください。「#」の右側はコメントアウトです。

```
94     mm_root = "bg/title.jpg", #タイトル背景
```

94 行目で game フォルダ内の bg フォルダの「title.jpg」をタイトル画面背景に設定しています。

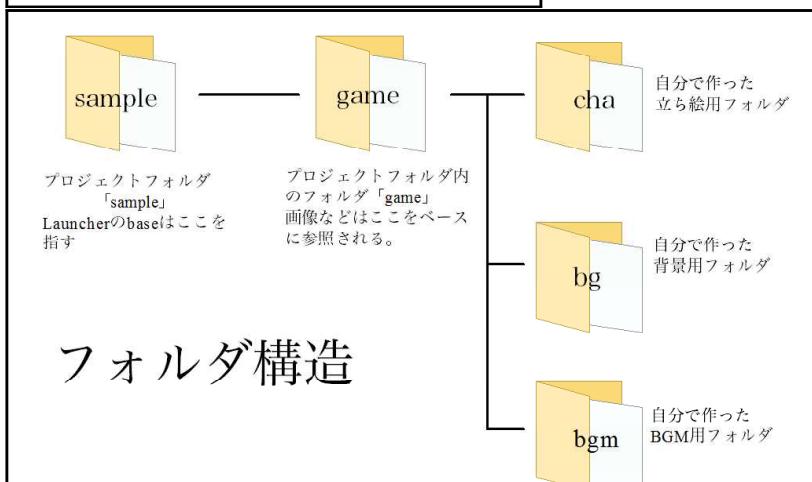
次にアイコンの設定をしましょう。

```
497 ## Mac と Lunux 用のウインドウアイコンを設定。  
498 config.window_icon = "icon.jpg"  
499  
500 ## Windows 用のウインドウアイコンを設定。  
501 ## サイズは 32x32 でなければなりません。  
502 config.windows_icon = "icon.jpg"
```

これで起動時のアイコンが設定できました。

では、起動してみましょう。

タイトル背景とアイコンの設定が反映されましたね。スタート、ロードボタンはテーマで選択したものが適応されています。



フォルダの構造はこんな
感じ。自分の使いやすい
ようにフォルダを作りま
しょう。

4.4 シナリオの製作

タイトル画面も作ったところで、いよいよシナリオを書いていきましょう。とはいってもチュートリアルがあまりにも丁寧なので、私がテキトーに作ったゲームのコードを具体例として、簡単に解説する形を取ろうと思います。

script.rpy

```

1 init:
2     $ kurokamiko = Character('黒髪子',color="#FFFFFF") #キャラクターの定義
3     $ kinpatuko = Character('金髪子',color="#FFFFFF")
4     $ h = Character('主人公',color="#FFFFFF")
5
6     image bg school1 = "bg/school1.jpg"
7     image kurokamiko default ="cha/kuro_default.png"
8     image kinpatuko default11 ="cha/kin_default11.png"
9     image kinpatuko default12 ="cha/kin_default12.png"
10    image kurokamiko neko11 ="cha/kuro_neko11.png"
11    image kurokamiko sup11 ="cha/kuro_sup11.png"
12
13    define longflash = Fade(0.1,0,0.5,color = "#FFF")
14
15 label start: #ここからシナリオ本編
16
17    play music "bgm/diary01.mp3" loop #BGMをループ再生
18
19    scene bg school1 #背景の読み込み
20    show kurokamiko default at left #左へ表示させる
21    show kinpatuko default11 at right #右へ表示させる
22
23    kurokamiko "ゲームがスタートしました"
24    kinpatuko "Imagine the future"
25
26 menu:
27    "何それ？":
28        jump majiresu
29    "「.」をつけろよ金髪野郎":
30        jump ITF
31
32 label majiresu:
33    h "何それ？"
34    kurokamiko "知らないやつは消されるぞ"
35    image bg black = "bg/black.png"
36    scene bg black #暗転させる
37    "主人公はめのまえがまっくろになった！"
38
39    return #タイトルへ
40
41 label ITF:
42    h "「.」をつけろよ金髪野郎"
43
44    show kurokamiko neko11 with None #表情の切り替え
45    kurokamiko "信者力が高いわ！"
46    kurokamiko "ということで、瞬間移動～☆"
47    image bg toile = "bg/toile.jpg" #背景用トイレの読み込み
48    show bg toile with dissolve #背景切り替え
49    show kurokamiko sup11
50    show kinpatuko default11
51    kinpatuko "なんでトイレに移動してんのよ"
52    kurokamiko "富竹フラッシュ！"
53    show bg toile with longflash #フラッシュ演出

```

```
54     kurokamiko "おわり！"
55
56     return #タイトルに戻る
```

1行目から 13 行目は init ブロックです。初期値設定だと思ってください(暴論)

2 行目はキャラクターを定義しています。文法は「\$定義するキャラ名 = Character(メッセージウインドウに表示させる名前,セリフの色)」です。これで kurokamiko というキャラクターが定義されました。ここで定義したキャラは早速 7 行目で使われています。

7 行目の image ステートメントの文法は「image キャラなど タグ = 画像ファイル名」です。ここでは kurokamiko の default というタグの画像を cha/kuro_default.png にするという意味になります。タグというのはキャラの場合、表情差分の名称だと思って差し支えないと思います。よくわからない人は 20 行目を見てみましょう。

20 行目の show はその名の通り指定されたものを表示させるステートメントで、ここでは「kurokamiko の default を表示する」という処理を行っています。さらに 49 行目をみてみましょう。ここでの show は「kurokamiko の sup11 で登録された画像を表示する」になっています。こうすることでキャラの表情を変えているわけです。

キャラ毎に表情を定義して、キャラ毎に表情を切り替える、わかりやすくて簡単だと思いませんか？

キャラを定義したら喋らせたくなりますね。23 行目を見てください。キャラ名の後に""でセリフを囲っています。このように記述するとメッセージウインドウに定義したキャラ名とセリフが表示されます。



地の文を書く場合はキャラ名を記入せず、""のみで文を囲います。37 行目がそれです。

次に 13 行目になりますが、これはちょっと応用編なので流し読み程度で問題ありません。Ren'Py の Fade というステートメントによく使うパラメータを与えて 1 つのステートメントとして定義しています。例のように定義すると一瞬画面が真っ白にフェードするため、フラッシュのような効果になるわけです。フラッシュ演出は 53 行目で使ってています。

15 行目にスタートラベルがありますね。ラベルというのはチャプター名だと思ってください。ラベルは基本的に自由に命名しても構いませんが、開始部分だけは必ず「start」にしてください。start からゲームが始まります。

17 行目で音楽を再生しています。ループさせたい場合はファイル名の後に loop と追記します。SE を鳴らす場合は「play sound」を使います。例では mp3 ファイルを再生してますが、配布販売などを行う場合、mp3 音源だと

権利的な意味でいろいろヤバイそうなので、ガチで作るときは ogg ファイル^{*9} にしましょう。

19 行目は scene ステートメントが使われています。ここでは背景 bg に定義した画像 school1 を表示させています。画像を表示させる(切り替える)といえば先ほど show がでてきましたね。scene と show の違いを説明しておきましょう。

- scene ……他の表示されている画像を全て非表示にして、指定された対象の画像をレイヤの一番下に表示する
- show ……指定された対象の画像を表示、切り替える

レイヤというのは画面上の層のことと、層の上になるほどプレイヤからみて前面に表示されます。つまり、scene はその性質から背景の切り替えにしかほぼ使いません。さらに言えば scene は画面に表示させているキャラの立ち絵などを全て消してしまいます。そのため、背景の初期設定、または場面が大きく変わるとき以外は使いません。36 行目の scene が暗転効果として、50 行目の show が立ち絵そのままの通常の背景切り替えとして使用されています。

ノベルゲームといえば選択肢ですね。ソースコード中では 26 行目で選択肢の生成を行っています。「menu:」の後に選択肢で表示させる文章を

「"":」で囲います。その後その選択肢を選んだ場合の処理を記述します。例では jump が実行されます。jump は指定されたラベルにジャンプする命令です。つまり選択肢「何それ？」を選ぶとラベル「majiresu^{*10}」へ、選択「・」をつけろよ金髪野郎」を選ぶと label「ITF」に飛びます。

ゲーム画面ではこのようになります。

Good End にせよ Bad End にせよ結末を迎えるとシナリオを終了させなければいけません。39 行目、56 行目には「return」がありますね。これが読み込まれるとタイトル画面に戻ります。

これでビジュアルノベルゲームに必要なことはだいたい使えるようになったんじゃないでしょうか。次はいよいよ配布する場合についての話です。



*9 音楽ファイルの形式の 1 つ。「mp3 ogg 窓の社」とかでググれば変換ツールがでてくる

*10 ラベル名のセンスがないとか言ってはいけない

4.5 配布しよう

タイトル画面も本編もできたらあとは配布する形にするだけです。配布形式にする前にいくつか「option.rpy」の中身をいじりましょう。

```
25 config.developer = False
```

利用者が開発ツールを利用できないように False に変えておきましょう。

```
657 build.classify('game/**.png', 'archive')
658 build.classify('game/**.jpg', 'archive')
```

これは簡単にいうと配布形式にしたときにゲームに使った画像をフォルダから見られるようにする処理です。このように記述するとゲームフォルダの中の png ファイルと jpg ファイルは上の処理を書くと見られなくなります。音楽ファイルなども同じ処理ができます。

あと、配布するときのファイル名なども指定しておきましょう。

```
38 config.window_title = u"Ren'Py サンプル"
```

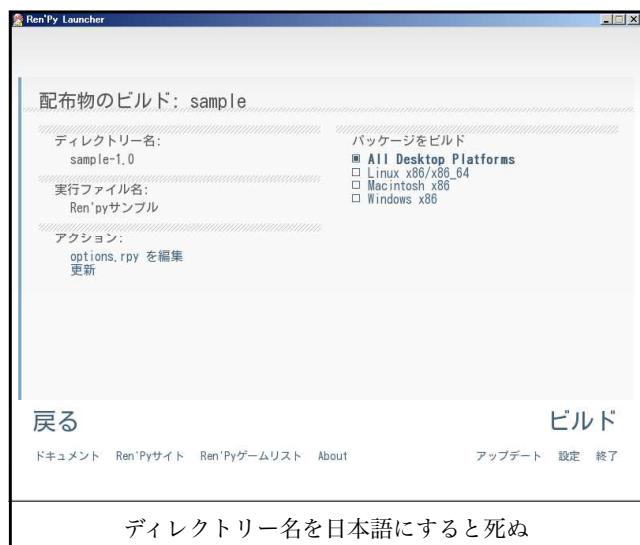
```
45 config.name = "Ren'Py サンプル"
```

```
595 build.executable_name = "Ren'Py サンプル"
```

「option.rpy」の書き換えが終わったら Launcher の「スクリプトチェック」をクリックしましょう。スクリプトに不具合がないかを調べてくれます。不具合の有無にかかわらず何かしらメッセージはでるので、英文を読んでエラーがないかどうかチェックしてください。

エラーチェックが終わったら「配布物のビルド」をクリックします。すると次のような画面がでます。

Windows,Mac,Linux のどれに向けて配布するかを選択する画面ができますが、全てに対応したものが作成できるので、こだわりがなければ「All Desktop Platforms」でいいと思います。ビルドが終わると Zip ファイルが生成されます。これで後は配布するだけです。



5 終わりに

Ren'Py とは何なのかから始まり、ゲームの製作、配布までの流れを解説しました。この記事を読めば最低限のゲームを作る事ができると思います。これを読んでいる頃にはみなさん夏休み直前!もしかすると既に夏休みかもしないですね。2ヶ月も休みがあるなんてチャンスは滅多にありません。これを機に一夏のギャルゲー作り、してみませんか?

6 今回使用した素材

今回のゲーム製作に利用した画像、BGM などは全てフリー素材です。参考になるかもしれない紹介します。

- 立ち絵「キャラクターなんとか機」

商業利用可・加工可・連絡不要と何かと使いやすい立ち絵ジェネレーターです。

髪型や顔パーツを選んで保存するだけで立ち絵ができちゃう優れもの。有志で追加パーツの開発が進んでいるので多種多様なキャラクターの立ち絵が生成できます。

Windows 以外の人はこちらの Web アプリ版をどうぞ。

<http://character-nantoka.appspot.com/>

- フリー BGM 「musmus」様

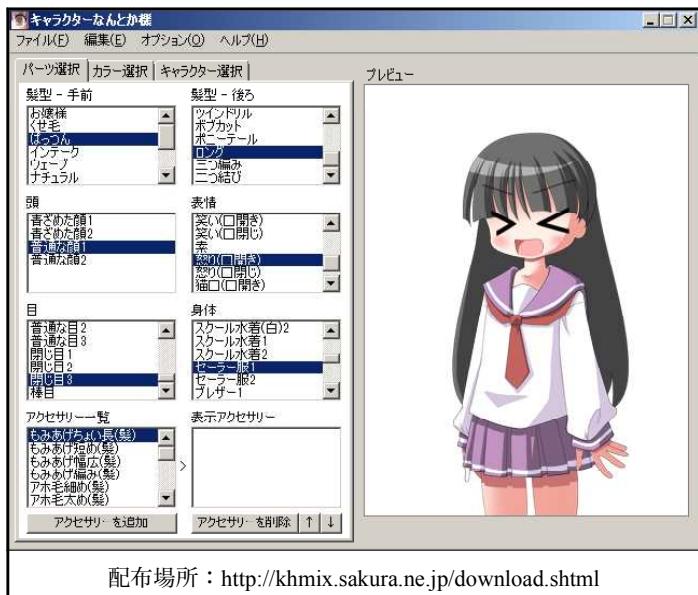
高クオリティなフリー BGM が揃っている。BGM として使用する限りクレジットで明記する以外はほぼ使用制限なし。

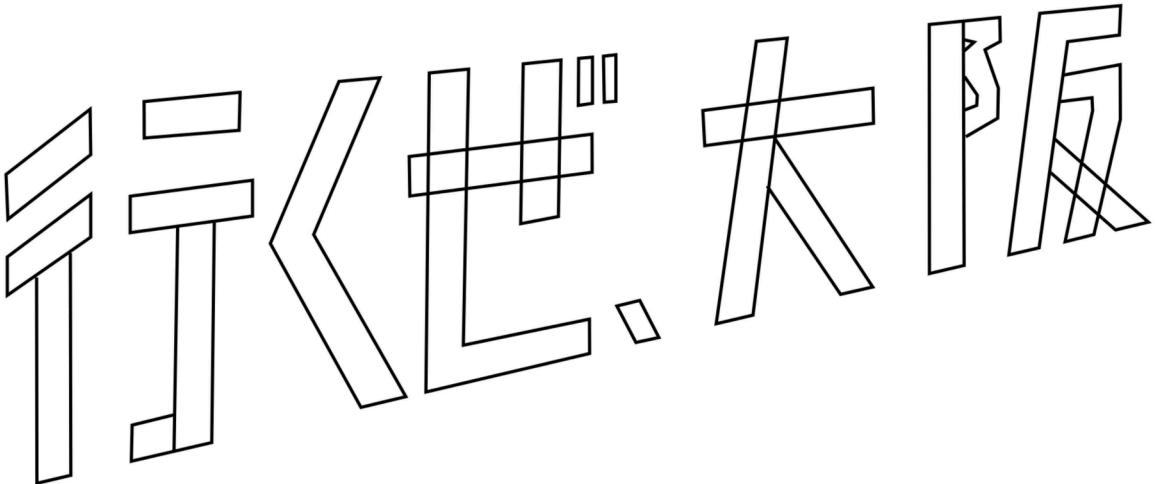
URL:<http://musmus.main.jp/>

- 背景「異教徒たちの踊り」様

加工自由・連絡不要の背景素材を公開しているブログ。画像サイズが 640*480 のみということを除けばとても良い。

URL:http://blog.goo.ne.jp/ari1192jp_001/c/66ff95262047c856f1f5190c125fd72c





文 編集部 Kabu

私の身に Spawn したイベント、2泊3日の大阪旅行。このイベントを振り返り、青春というものを探求したい。探求のついでに、この青春を得るために失った金も検査しようではないか。

1. 発端

大阪で皆で集まろう、そんな高校時代の友人の発言を見たのは確か6月の中旬だったか。その発言を見た刹那に大阪に行く事を決意した。この時、大阪旅行の計画を立て始めておけば何の不安も無しに旅行を楽しめた事だろう。無論、そのような無粋な事をする気などさらさら無い。

無計画、それが青春というものだから。

2. 第0日、出発

6月27日、陽も沈み始めた。早急につくばを脱しなくては28日に大阪に着く事は出来ない。身支度を整え、荷物を整理する。安値で、出来れば片道4,000円未満の交通手段を探す。しかし社会は厳しい。何処の情報源を探ってもそのような交通手段が存在しない。高速バスでも最安値が5,000円を超してしまうのである。当日予約しようとしたのが悪かったのであろう。予約は諦め、現地で購入する事とする。

大阪に通じる高速バスに乗るには東京駅に行かねばならない^{*1}。東京駅に行くために、手始めに常磐新線^{*2}と山手線の運賃、合計1,330円を溶かす。東京駅到着時点の時刻は21時を回ろうとしているところ。

*1 後につくば・大阪間直通夜行バスなるもの的存在を知らされる。知らない事は罪である。

*2 常磐線の需要が輸送力を上回りつつある状況を改善するために建設された、首都圏新都市鉄道株式会社によって運営されている第三セクター鉄道。秋葉原・つくば間を最短45分で繋ぐ。「常磐新線イメージづくり調査委員会」からの提言により、「つくばエクスプレス」という名称に改名する事が検討されている。

活動資金を獲得するために、ATMで金を引き出す。取引明細書には「引き出し手数料 ¥ 216-」の文字が躍る。JR高速バスのチケット販売装置によれば、東京駅・大阪駅間の夜行バスには当日便なら6,000円、翌日以降の便であれば4,000円強で乗車できるらしい。当日便がこれほどまでに高い事を考えると、事前の予約が旅行代金の節約に一役買う事が理解できるだろう。

21:47、JR高速バス青春中央エコD305号に乗る。青春にエコ、大学生にふさわしいバスではないか。

大阪に行ける事は確定した。しかしこのままではつくばに帰る事が出来ない。安い長距離交通手段の代表である夜行バスを利用するのも良いかもしない。しかし、その安さは体力と時間を犠牲にして成り立っている。

「帰りの交通手段は楽なものがいいな、そうだ、飛行機にしよう！」

LCC^{*3}は偉大である。大学生である僕にこのような思いを抱かせるほどに飛行機を庶民的なものにしてしまったのだから。6月30日7:10関西空港発・6月30日8:35成田空港着のMM111便がなんと5,440円。高速バスに匹敵する安さである。LCCを選ばない理由があるだろうか、いや、無い。

高速バスから解放されるという大きな喜びとともに帰宅計画を考え始める。しかし、ここで絶望が訪れた。どう足搔いてもつくばに到着するのは10時以降。2限が開始するまでに筑波大学に戻れるかは微妙なところだ。2限に間に合うか否か、その答えは神のみぞ知る。

少しの後悔と多大な期待を胸に夜行バスに乗って約3時間、精神的にも体力的にも限界が訪れる。そこで狙ったようなトイレ休憩。よく考えられているなあ、そう感心しながらPAのコンビニへ。そこで飲み物とおにぎりを購入。397円の出費。PAのコンビニの店内に生臭いにおいが充満していたのだが、店員の方達は気にならなかつたのだろうか。

その後の記憶は存在しない。きっと眠ってしまったのだろう。

3. 第1日、大阪

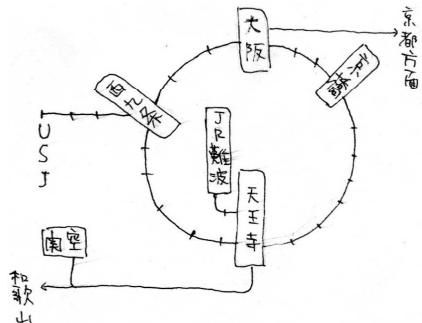
早朝に目的地に到着するのは夜行バスの宿命である。勿論、今回も宿命から逃れられなかった。大阪駅に到着したのは朝の6:37、街は眠っている。観光をしようにも観光名所を知らない。更に天候は霧雨、出来れば屋根のある場所に留まってみたいところだ。それは叶わず、移動して時間をつぶす事に。そういうしているうちに時刻は10時、丁度良い時間だ、友人達に連絡でも取ろう。そう思い、友人達の参加するグループチャットに大阪に到着した事を書き込む。京橋のネットカフェにいる友人から返信が来た。14時頃に合流しようとの事だ。4時間ほ

*3 格安航空会社の事。様々なサービスを簡略化する事により、運賃の低価格化を実現している。

どの自由時間が出来た事になる。暇つぶしに大阪の電気街と呼ばれている日本橋のでんでんタウンへ向かう事にする。でんでんタウン最寄りの駅、JR 難波までの運賃は 180 円である。

JR 難波に到着。街頭の観光マップを頼りに日本橋に向かう。ここで突如、友人から 5V 小型リレー（55 円/1 個）を 20 個程度購入する事を頼まれていた事を思い出す。日本橋は電気街である。リレーのひとつやふたつ売っていない訳が無い。日本橋に向かう目的が暇つぶしからおつかいに変わった瞬間であった。という訳で、日本橋に着くやいなや、電子部品店を探す……が電子部品店がなかなか見つからない。

やつとのことで電子部品店を見つけ出すも、友人に頼まれた商品は陳列されていなかった。何も戦利品が無いま京橋に戻るのは忍びないので、日本橋観光を行う事にする。



まずは日本橋筋西通商店街事「オタロード」へ向かう。秋葉原の劣化コピー^{*4}かのように感じられる店舗の数々に魅力を感じず、ただ足腰に負担を強いるだけで終わる。

ところで日本橋には、電気街としての側面の他にアダルト DVD 販売店の激戦区としての側面もあるらしい。日本橋に存在するアダルト DVD 店の店評をしている 2ch のスレッドを参考に、DVD 店を散策する。想像以上の客数に圧倒されつつも嘗め回すように店内を徘徊する。

好みの娘は見つからなかった。

昼ごはんとしてスーパー玉出で豆腐（約 300g）と飲み物、計 238 円相当分を購入。歩道で豆腐の踊り食いをしていると、友人達からのラブコールを受ける。約束の時間を過ぎていたようだ。急いで京橋へ戻る。日本橋のアトモスフィアを摂取した、その事実だけが戦利品だ。乗り継ぎ含め、運賃 340 円を支払う。友人達と合流し、他人愛の無い話をするうちに、ふとある事に気づく。そう、着替えを一切持ってきていない。わざわざ高級な服を買うのも馬鹿らしいので、百均で靴下、パンツ、肌着、タオルの 4 種の神器、計 432 円相当分を購入。そして、購入した下着を清潔に保つために生理用品を購入。204 円の無駄遣いである。その後、京橋を散策し、夕飯を求め 160 円かけて大阪へと向かう。晩御飯としてステーキ食べ放題に、二次会としてカラオケに向かい、計 4,286 円を消費。

非常に楽しかった。うん。

楽しい時間は刹那のうちに過ぎ去った。お開きの時間である。勿論ホテルの予約などしていない。そのため、宿を探さなくてはならない。ネットカフェを検討するも、高するため却下。自分と同じ状況の友人 M とともに、

*4 個人の意見です

京都に住む友人 Y の家に厄介芸を仕掛ける事に。終電で京都に向かう。630 円ほどかかったが、それでもネットカフェに比べれば格安だ。京都府の出町柳駅に到着。終電は過ぎた。もう後戻りは出来ない。泊まる旨を Y に連絡する。Y は快諾してくれた。持つべきは良き友である。お礼として 820 円相当の粗品を献上し、ついでに風呂を借りる。その後、M と Y が音楽について話している中、雑魚寝を開始する。大阪での 1 日はこれで幕を閉じる。

4. 第2日、京都

Y 宅で目を覚ます。時計は 13 時を指している。

「用事があるから頼む、出て行ってくれ」

Y 氏の暖かい言葉に見送られ向かうは京都、寺と神社のテーマパークである。

M と共に京都駅へ向かう。運賃は 230 円と意外に高い。腹ごなしとしてマクドナルドでチキンクリスピとポテト、354 円分を食べる。昨日の大坂徘徊で疲れている事もあり、友人も自分もあまり動きたくない。そこで、穢れた心を東本願寺で清める事に。親鸞の前で正座をする事約 30 分程度、心が清まり静寂に包まれたその時、時計は 17 時を指していた。ここで M と別れ、伏見稻荷大社に向かう。運賃は 140 円である。

伏見稻荷大社、それは日本に巢食う「お稲荷さん」の総本山であり、「異世界への入り口」と形容される事もある無数の鳥居が立ち並ぶ観光スポット、千本鳥居が存在するところだ。鳥居色に染められた駅のホームを抜けると目の前に巨大な鳥居が見える。名所の見せ方が小洒落ている、流石は観光地と言ったところか。巨大な赤い門をくぐり抜け、観光者が踏み荒らしても平坦なままであるように加工された砂場を進み、観光地にありがちな煌びやかな建物が姿を消した時、千本鳥居は現れた。

初めて見た千本鳥居に軽い興奮を覚えながら千本鳥居に踏み込む。「千本」という単語が名称に含まれているからか、鳥居が途切れる気配は全く見受けられない。何時までも続く鳥居の列に軽い恐怖を覚えてしまう。周りの観光客も同じなのか、口をつぐんでいる。不安に押しつぶされそうになった時、鳥居の列が突如として途切れた。この鳥居地獄から脱出したい、その一心で列の途切れから脱出する。道無き道を進むと伏見神宝神社が現れた。よく分からないが、戻るとまたあの鳥居地獄を歩かねばならぬ、その気持ちだけを糧に、神社の横に続く道を突き進む。山登りの形相を見せてきたところで「弘法ヶ瀧⁵」という石碑が見えた。石碑の奥には石碑と鳥居の山も見える。それらが織りなす莊厳な雰囲気に圧倒されながら奥へ進む。進むほど険しくなる道に嫌気が差し、思い引き返した時見えた「山頂まで 20 分」の文字。神社参拝をしていたつもりが山登りをしていたのだ。



*5 滝行（滝に入る神道等の修行方法のひとつ）に使われる「お滝行場」のひとつで、弘法大師が訪れたという言い伝えがある事からこの名が付いた、らしい。

狐につままれた気持ちで鳥居地獄へ戻る。

鳥居をくぐり続けて 10 分程度経過しただろうか。本堂行き、参道行きの分かれ道が現れる。迷い無く参道行きの道を選ぶ。鳥居をくぐり続けて 10 分程度経過しただろうか。本堂行き、参道行きの分かれ道が現れる。この鳥居地獄は何時まで続くのだろうか、参道行きの道を選ぶ。鳥居をくぐり続けて 10 分程度経過しただろうか。本堂行き、参道行きの分かれ道が現れる。水が飲みたい、そう思いながらも参道行きの道を選ぶ。

終わりの見えないこの参道に恐怖を抱き、本堂行きの道へ引き返す。しかし、何時まで経っても本堂は現れない。その代わり、「伏見」や「稻荷」といった単語の無い名前の神社が立ち並ぶ、まるで神社の商店街のような場所へ出る。完全に迷ってしまったなあ、でも戻っても道が分からないからなあ、どうしようかなあ……。弱気になりながら先に進むと、そこは住宅街。神隠しに遭ってしまったのかもしれない、そのような不安を抱いた時に突如「いなり、こんこん、恋いろは。」⁶の番組宣伝ポスターが現れた。良かった、伏見の闇には飲み込まれていなかったようだ。伏見稻荷大社をモチーフにしたアニメが 2014 年に放映された事に心から感謝しつつ下山。無事本堂の脇に着く。自らへの勲章として左図のようななぎねさんストラップ（800 円）を購入。非常に可愛い。



「もう来る事は無いでしょう」そう言い残し、京都を後にした……と行きたいところだったが、時刻はまだ 18:30。飛行機は 6 月 30 日 7:10 発なので、12 時間ほど暇をつぶさなくてはならない。京都観光を続行しようにも、寺はもう閉じてしまっている。そして、神社はもう懲り懲りだ。では何をしようか、ショッピングをしよう。何を買おうか、扇子を買おう。大阪土産はどうするか、京都で買おう。では、急いで烏丸通に向かおう。そのような脊髄によって行われた判断を元に出町柳駅へ向かう。運賃は 270 円である。

先ずは唯一営業していた扇子の老舗、大西京扇堂へ向かう。老舗であるから当たり前なのだが、全てが高い。その中でも一躍目を引くのは、約 15,000 円の超高級扇子である。気になっていますという素振りをわざとらしくちらつかせながら店員さんに試用を求める。許可が下った。高級扇子の紡ぎだす風は如何なるものか。私には雅が分からぬ。よって高級扇子の紡ぎだす「柔らかい風」と一般の扇子の紡ぎだす風との違いが一切分からなかつた。結局、その店では標準価格帯よりも少し安い程度の 2,700 円の扇子を購入。店員さんの態度が心なしか冷たかったのは気のせいだろうか。

その後、大阪土産のハツ橋を 1,188 円分購入し、天王寺へ戻る。運賃は 650 円、県を跨ぐにしては安いものだ。

*6 伏見稻荷大社をモチーフとしたテレビアニメ。このポスターを目にすると言う事は、すなわちその場所が伏見稻荷大社に関係する事を意味する。

来たぜ、天王寺。待つぜ、始発。するぜ、野宿……とはならない。片田舎ならまだしも、ここは大都会大阪である。都会で野宿をするとろくな事にならないと聞く。野宿をしない、ホテルは高い、ならば、ネットカフェに頼らざるを得ない。嬉しい事に、駅の近くでシャワーを完備しているネットカフェを見つけることが出来た。ネットカフェでまさか一汗流すことができるとは。深夜5時間パック980円にシャワー室レンタル料100円で、計1,080円の支出である。

無事ネットカフェに入店、シャワーで汗を流し、綺麗な上着を着て明日に備えよう……決意を固めた所で、綺麗な下着を持ち合わせていない事に気づく。コンビニに下着を買いに行こうにも途中退出は出来ない。さらに、運の悪いことにネットカフェ中で下着の販売もしていないときた。洗濯をしようにも、裸で外に出れば通報される事は確実である。背に腹は代えられない。下着諸々全て手洗いするしか無い。不幸中の幸いか、今いる場所はシャワールーム。勿論水道は使い放題だ。運の良いことに、洗剤として使えそうな、界面活性剤を含んだボディーソープも多量に存在する。そう、洗濯に必要な物は全て揃っているのだ。脱衣所に脱ぎ捨てられた下着を引き入れる。そして下着にボディーソープを丹念に塗りこみ、泡立て、そしてシャワーですすぐ。仕上げに、貸し出されたドライヤーを用いて丹念に乾かす。「洗濯」をしてカラオケボックスのような香りを纏いだした下着は、百均で購入したとは思えない莊厳さに満ちていた。



5. 第3日、帰還

さて、JRの始発の時間がやってきた。もはや用のなくなったネットカフェの会員証を眺めつつ、関西空港行きの電車に乗る。運賃は大阪駅・京都駅間に軽く凌駕する1,060円。非常に高い。始発で向かったにも関わらず、関西空港にはチェックイン時間ギリギリに到着する。俗に言うヒヤリハット事案である。「エクストリームネットカフェ難民通学」やらなんやら言いながら飛行機へ搭乗し、東京へと帰る。

東京成田空港への到着は8:35。京成とJRに計1,190円支払い、秋葉原へ向かう。秋葉原で友人に頼まれた電子部品を購入するために秋月電子に寄り、1,995円を支払う。用事を全て終えた後、常磐新線に乗り、つくばの地に戻る。運賃は1,190円。ここに、旅の終焉が訪れた。

6. 総括

無計画性が目立つ、若さゆえの過ちという言葉が似合う青春にふさわしい旅であった。出費が3万円程度^{*7}に収まる事を見れば、青春は金のかかる代物では無いという事がお分かりいただけるだろう。この夏、あなたも青春を感じてみては如何だろうか。なお、支出の詳細は、次ページに記載した支出報告書を参照されたい。

*7 私の食費約1.5ヶ月分に相当する大金です。

支出報告書

編集部 Kabu

支出の目的	金額(円)	年月日	支出を受けた者の名称	支出を受けた者の所在地
旅費交通費	¥1,190-	2014/06/27	首都圏新都市鉄道株式会社	東京都台東区台東四丁目 25 番 7 号
旅費交通費	¥140-	2014/06/27	東日本旅客鉄道株式会社	東京都渋谷区代々木二丁目 2 番 2 号
旅費交通費	¥6,000-	2014/06/27	ジェイアールバス関東株式会社	東京都渋谷区代々木二丁目 2 番 2 号
支払手数料	¥216-	2014/06/27	株式会社三菱東京UFJ銀行	東京都千代田区丸の内二丁目 7 番 1 号
旅費交通費	¥5,440-	2014/06/27	Peach Aviation 株式会社	大阪府泉佐野市
飲料費	¥397-	2014/06/27	株式会社エイチ・アール横浜	神奈川県横浜市西区北幸 2-6-26 HI 横浜ビル 4 階
旅費交通費	¥680-	2014/06/28	西日本旅客鉄道株式会社	大阪府大阪市北区芝田二丁目 4 番 24 号
飲料費	¥238-	2014/06/28	株式会社スーパー玉出	大阪府大阪市西成区玉出中 1-12-9
活動経費	¥432-	2014/06/28	株式会社ワッツ	大阪府大阪市中央区城見 1 丁目 4 番 70 号
旅費交通費	¥160-	2014/06/28	大阪市交通局	大阪府大阪市西区九条南 1 丁目 12 番 62 号
活動経費	¥204-	2014/06/28	株式会社マツモトキヨシ	千葉県松戸市新松戸東 9 番地 1
会議開催費	¥2,786-	2014/06/28	株式会社あじびるグループ	大阪府大阪市北区堂山町 5 番 17 号
旅費交通費	¥470-	2014/06/28	京阪電気鉄道株式会社	大阪府大阪市中央区大手前 1 丁目 7 番 31 号
会議開催費	¥1,500-	2014/06/28	東愛産業株式会社	京都府京都市中京区三条通烏丸西入御倉町 85-1
会議費	¥820-	2014/06/29	株式会社ローソン	東京都品川区大崎一丁目 11 番 2 号
旅費交通費	¥820-	2014/06/29	西日本旅客鉄道株式会社	大阪府大阪市北区芝田二丁目 4 番 24 号
飲料費	¥354-	2014/06/29	日本マクドナルド株式会社	東京都新宿区西新宿 6-5-1 新宿アイランドタワー
雑費	¥800-	2014/06/29	伏見稻荷大社	京都府京都市伏見区深草藪之内町 68 番地
雑費	¥2,700-	2014/06/29	株式会社大西京扇堂	京都府京都市中京区三条通寺町東入ル石橋町 18
交際費	¥1,188-	2014/06/29	株式会社おたべ	京都市南区国道十条西入ル北側
旅費交通費	¥470-	2014/06/29	京阪電気鉄道株式会社	大阪府大阪市中央区大手前 1 丁目 7 番 31 号
活動経費	¥1,080-	2014/06/29	タイムス株式会社	広島県福山市大門町三丁目 19 番 10 号
旅費交通費	¥1,060-	2014/06/30	西日本旅客鉄道株式会社	大阪府大阪市北区芝田二丁目 4 番 24 号
旅費交通費	¥1,030-	2014/06/30	京成電鉄株式会社	千葉県市川市八幡三丁目 3 番 1 号
旅費交通費	¥160-	2014/06/30	東日本旅客鉄道株式会社	東京都渋谷区代々木二丁目 2 番 2 号
会議費	¥1,995-	2014/06/30	株式会社秋月電子通商	東京都千代田区外神田 1 丁目 8 番 3 号野水ビル 1F
旅費交通費	¥1,190-	2014/06/30	首都圏新都市鉄道株式会社	東京都台東区台東四丁目 25 番 7 号
合計				¥34,140-

以上

Red Bull Powderへの道 前編

文 編集部 Moneto

1. はじめに

4月のある夜、その計画は始動した。私が数名の先輩と食事をしていた、その時である。

某先輩「そういえば、Moneto君ってよくRed Bull飲んでるよね」

——確かに、私はよくRed Bullを飲んでいる。今年の4月に3C棟ラウンジの自動販売機にRed Bullが装填された時は、何とも言えぬ歓喜を味わったものだ。

某先輩「なら、濃縮液とか作って持ち歩かないの？」

——なるほど、それは大変良いアイデアである。だが、Red Bullを濃縮するのは（少なくとも、一般家庭の設備では）そう簡単ではないだろう。

某先輩「うちの研究室にエバボレーター^{*1}があるから、今度作ってみない？完全に水分を飛ばしたら、粉にも出来 るよ。ご飯にかけて食べたら、面白そうじゃない？」

——Red Bullの粉……どう考えても怪しいお薬である。だが、Red Bullを日頃から愛飲している人間にとって、これほど興味深いものもないだろう。濃縮液も勿論作ってみたいものだが、それ以上に「粉」という存在 は魅力が大きいのである。

Moneto「是非お願いします！」

かくして、Red Bull Powder生成の計画は始動した。

しかし、それは当初の予想よりもなかなかに難儀なものであったのだ。

2. 実際にやってみた

5月某日、早速某先輩の研究室でRed Bull濃縮の実験を行わせて頂ける運びとなった。時間的に1本（185ml）分の濃縮をするのがギリギリかも知れない、とのことだったので、勢い余って3Cラウンジの自動販売機で5本のRed Bullを購入した。余ったら飲むためである。

Red Bullの濃縮には、減圧により固体や液体を積極的に蒸発させる「ロータリーエバボレーター」という装置 を用いる。減圧すると液体の沸点は下がるため、化学等でおなじみの「蒸留」を迅速に、なおかつ成分を壊さな いように行うことができるるのである。



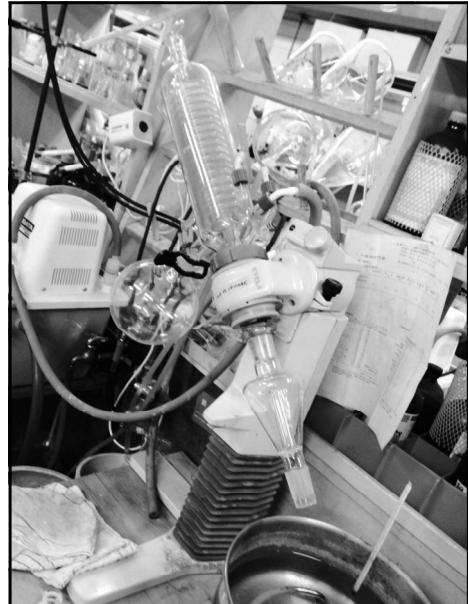
我らが命の水、Red Bull

^{*1} 減圧により固体や液体を積極的に蒸発させる実験器具。

実際にエバポレーターに1本分のRed Bullをセットし、実験を開始する。某先輩曰く、「炭酸飲料のようなものを蒸留するのは初めてだから、気圧の調整が難しそう」とのことだったが、炭酸の発生は程なく収まった。Red Bullの炭酸がそう強くなかったためであろうが、恐らく強炭酸のエナジードリンク等で同じことを試すのはより難しいものとなることだろう。

30分ほどで、蒸留により水分が溜まったフラスコの水を一旦捨てることにした。装置からフラスコを外し、その液体の匂いを嗅いだ瞬間……

ああ、ブルだ。



ロータリーエバポレーター

実家に帰ってきたかのような安心感。芳醇なRed Bullの香り。これは蒸留の過程で、香料も一緒に蒸留されてしまったためだろう。その香りも、心なしか濃縮されて強くなっているような気がした。

更に蒸留を続けていくと、初めはなかなかの量があったRed Bullも一口で飲み干せるくらいの量にまで減つていった。色も、明らかに実験当初のそれより濃く、「餡色」という言葉が相応しいくらいである。モノクロ写真では色が伝わりづらいのが残念であるが、明らかに実験開始直後より液体の量が減っているのはお分かりいただけるだろうか。



実験開始直後



濃縮 Red Bull

某先輩「そういえば、粉はどのくらい出来るはずなの？」

——Red Bull の成分を見る限り、恐らく固体として出てくるはずの成分は 20g 弱ある。

某先輩「研究室の実験だと 1g より少ない量しか取れないことが普通だから、20g も出るのは初めてかもしれないね」

——なるほど、今回の実験は色々と「規格外」だ。改めて、某先輩に感謝。

今回の目的は、濃縮液よりも「粉」の生成である——ということで、この段階から更に蒸留を重ねていくこと約 30 分。遂に濃縮された Red Bull は沸騰を始め、まるで砂糖水を煮詰めてカラメルソースを作っているかのような見た目となった。

更に 10 分程度蒸留を行ったが、ここで 1 つ困ったことが生じた。どうにも、水分が殆ど蒸発していないように見える。沸騰によついくつもの大きな泡が生じているが、液体の粘度が高く、その泡もなかなか消えない。

某先輩「これは、残った水分を無理矢理アルコールで飛ばしてあげるしかない。実験用のエタノールやアセトンは混合物がある可能性があるから、流石に使えそうにないね」

——確かに、この実験の最終的な目的は「粉の Red Bull を作り、それを食す」こと。折角粉を作つても、薬品の混合物のおかげで食べられないものになつてしまつては意味がない。

某先輩「食用にするなら、スピリタス^{*2}のような度数の高いお酒を用意するのが良いよ。それなら、混合物があつても大丈夫」

——なるほど、スピリタスのアルコール度数は 96 度である。流石に実験用の無水エタノールの濃度とは行かないが、これならば十分に目的を達成できるだろう。



しかし生憎その場にスピリタスは存在せず、まして筆者 Moneto は未成年であるから酒類を買うことすら法的に不可能である。これ以上の蒸留は時間的にも無理そうだと踏んで、諦めて濃縮 Red Bull を取り出した。

左の写真のように、見た目通りの水飴である。香料は既にある程度飛んでいるというのに、まだ芳醇な Red Bull の香りがする。

*2 現在市販されている中で、アルコール度数世界最高の酒。当然食用なので、脱水の際に残留物が生じても OK。

一口で頂くと、口の中にも芳醇な Red Bull の味わいが広がり大変美味しい。だが口の中、特に歯が強烈にベタベタするのは水飴特有の食感か。日頃飲んでいる Red Bull の味をなかなか強烈に濃縮したものの味わいは、暫く口の中から消えることがなかった。

ちなみに、これを凍らせてみたのもなかなか美味しかった。写真で紹介できないのが残念だが、何とも不思議なベッコウ飴を食している気分である。

3. おわりに

実験が終わった後、残った Red Bull を飲んで一言。

Moneto 「薄いですね」

某先輩 「薄いね」

どうやら、Red Bull Powder 生成までの道のりはもう少し遠そうである^{*3}。

^{*3} なお、筆者は2014年8月23日に成人します。「後編」もどうぞよろしくお願いします。

世捨ておじさんの週末

文 編集部 くりす

1 やあ

みなさん、おはこんばんちわ。くりすです。

ある金曜日の夜のこと。いつものようにTwitterをぼーっと眺めていたら、何やら怒りのような感情が唐突に湧いてきました。

「わたしはこんなことをしている場合ではない」

そんな衝動に駆られて、わたしはすぐさまPCの電源を切り、着替えだけをこしらえて、車に飛び乗るのでした。祖父母の家のある、滋賀県米原市を目指して^{*1}。

2 米原ってどんなところ？

米原市は、滋賀県の東端に位置する人口およそ4万人の市で、中山道の貫く交通の要所として古くから知られています。現在でも、米原駅はJR東海とJR西日本が共同で使用し、東海道新幹線が通ります。北陸本線への乗り換えでご利用になったこともあるでしょう。鉄道マニアなら、米原駅の近くにJRの鉄道総合技術研究所という聖地が存在することもご存知でしょう。また、名神高速米原JCTも、北陸自動車道の始点として重要な拠点となっております。東には岐阜県大垣市が接し、西には琵琶湖が広がります。また南には、鳥人間コンテストや、ゆるキャラ「ひこにゃん」で有名な彦根市が接しております。

交通の要所にはありがちなことですが、基本的には田舎です。駅西口には、せいぜい5,6階までしかないビルに平和堂^{*2}が営業し、東口には江戸時代からそのままの真っ黒な木造家屋が並び、市内東部を走る国道21号沿線はほとんど田んぼと畑、そして里山です。



図1：日本白地図

^{*1}母親は米原市（当時は米原町）出身の、生粋の日本人です。そしてわたしにとってもここは故郷のひとつです。

^{*2}滋賀や福井で展開している、イトーヨーカドーのような何か。

わたしの祖父母の家は市内の旧中山道の沿線にあります。江戸時代中期から医者を営み、蘭学の研究をしてきた家で、田んぼや畠も備えています。わたしは、自分にとっての現世であるインターネットからしばらく距離をおいて、この地で改めて大自然と対峙し、いにしえの教えに触れて過ごそうと思い、旅立ちました。

3 出発

無計画——それは青春のエッセンス。

つくばを車で出発したのが、5月23日の午後8時。まだ新幹線に間に合う時間でしたが、大量の荷物をやりとりするのと、単純にドライブが好きなので、米原までの480km・およそ6時間半の道のりを、常磐道、首都高、東名、名神と経由して走破しました。夜に出発すると減多に渋滞しないという絶大なメリットがあります。そのほか、かつてはETC割引に休日割引と深夜割引の2種類があったのですが、ETC割引の社会実験が終了したため深夜割引はなくなってしまいました。一方で休日割引は現在も有効で、土曜日の未明に米原ICに到着したので休日割引が適用され、通常8,600円である東名東京～米原の高速代が4,740円になりました。これに常磐道谷田部～三郷間の通常料金1,130円と首都高速通行料930円、燃料代およそ6,000円^{*3}を足しても、TXとJR（山手線+新幹線）代13,210円より若干安くあがりました。ちなみに三郷料金所を0時すぎに通過していれば、休日割引の適用が始まるためもっと安くなります。

わたしは旅路で気になったところにふらつと立ち寄るのが好きです。高速道路での長距離ドライブの醍醐味といえば、PA・SAに立ち寄ることだとわたしは考えます。現に、今回の旅では帰り道に中央道に寄り道をする選択をしましたが、恵那峡SAや諏訪湖SAなど、今までに行つたことのなかつた素晴らしいスポットを知ることができました。しかしながら、往路は夜中だったため、SAなどに立ち寄っても店が閉まつており昼ほどにぎわいはありません。海老名SAで祖母への手土産のえび焼壳を調達し、美合PAで空腹を満たした以外はとくに立ち寄った場所はなく、ドライブを楽しみながらひたすらに米原を目指しておりました。

関ヶ原トンネルを超えると米原市です。関ヶ原トンネルから米原JCTまでの約2kmは、祖父母宅を見下ろせる裏山の山腹を走ります。ここまで来ると、「米原へ帰って来た」という実感がわき、懐かしさがこみあがります。翌午前2時半に祖父母宅に到着し、そのまま眠りにつきました。



図2：裏山を走る名神高速道路

^{*3}ハイオクガソリン @ 170円/L, 13.2km/L

4 世捨・一日目

4.1 畑へ行こう

さて、PC も持たずに米原まで何をしにきたのでしょうか。畠仕事です。「汝はエンジニアのような名状しがたい何かなりや?」というゲーム^{*4}でも、人狼役である「名状しがたい何か」に襲撃された者は、「エンジニアなんかやめて農家になろう」と、己の内なる声にしたがって、エンジニアから一転、農業を志すという設定になっております。

疲れきったエンジニアはみんなして「農業を始める」と言い出すのです。理不尽で馬鹿で憎たらしい人間どもがもたらす災厄^{*5}とおさらばできるのなら、母なる自然に命運を託すことなど造作もないのでしょう。

実は、わたしの高校時代からの友人で京都大学農学部へ行った T 君が、故・祖父に代わって今我が家の畠の面倒を見てくれています。現在はじやがいもと大豆を育てており、今月にもそれぞれ 200kg ほど収穫される見込みです。その畠に、このたび生まれて初めて鍬を握るわたしが裸一貫で突撃してまいりました。

4.2 職人の朝は早い

その日わたしは 7 時半に起きたのですが、もう T 君は畠に来ておりました。朝ごはんをゆっくり済ませてから畠に来ればよいという彼の言葉どおりに、まず祖母の作るおいしくて健康的な朝ごはんをいただきました。もちろん、米や野菜は我が家が畠から採れたものです。偉大なる自然のもとでの 1 日は、こうして始まります。



図 3: 大豆畠

耐障害性の高さは特筆に値します。

8 時半には、わたしも畠へ赴きました。T 君が手塙にかけて育てた大豆とじやがいもが、立派な敵をなして並んでいます。

この日、わたしはじやがいも畠の敵の修復、病気にかかった作物の始末、それから畠全体の草刈りを行いました。敵の修復は、鍬を使った手作業です。農業も機械化が進んで久しいですが、原始的なツールの「単純明快」「減多なことでは故障しない」という長所は健在です。実は午後は文明の利器・刈払い機^{*6}で草刈りを行ったのですが、ほどなくして謎の故障によりエンジンが動かなくなってしまい、結局鎌にフォルバッックしてしまいました。原始的なツールの

^{*4} サーバ擬人化ユーザ会 制作の、デスマーチ末期を舞台とした「人狼ゲーム」クローン。

^{*5} デスマーチ、炎上事件、攻撃的で馬鹿で人類の役に立たなさそうなくせに地位と態度だけ不釣り合いにエラい上司など。

^{*6} エンジンのついた長い棒の先端の円形の刃を回転させて草を刈る道具。図 5 参照。

およそ3時間、さんさんと輝く太陽の下で畠の修復作業を続けました。その間、わたしは「今自分は何をしているのか」「今まで自分がしてきたことはどのような価値があったのか」「生きるって結局何だっけか^{*7}」などといったとりとめもないことをひたすらに考え続けました。鍬をふるうことで没入する哲学の世界。今振り返ると、このときは画面に向かっているときとはまた別の思考回路を持っていたと思います。じゃがいも畠の畠は、いつの間にかきれいになりました。



図4: じゃがいも畠

お昼はいつものごはん、冷しゃぶ、とうふ、それから自家製の米麹で漬けたきゅうり。自然の恵みにこの手で触ってきた後の食事は格別です。「いただきます」という言葉は、きっとこのようにして生まれたのでしょう。T君も、自身の手で獲得した自然の恵みに毎度のことながら感激していました。

5 まだまだ1日は長い

お昼を済ませる頃には、わたしは生気に満ちておりました。農作業って楽しいんです。「自分の力で生き延びる」ことをダイレクトに実感できることがおもしろくて、自分で作った作物がおいしく仕上がるとうれし

^{*7} シヨミ作詞「於江宇伊阿呆の諸行は無常」より

くて、人に分けて喜ばれることなど、もう無上の喜びです。

——ここで思い出します。人類が働く目的は、「幸福の追求」であると。

5.1 午後の部

午後は、わたしは刈払い機を手に畠の草刈りに取りかかりました。

刈払い機を取り扱う前には、安全のために必

ず経験者による指導、あるいは後述する安全衛生教育を受けなくてはなりません。刈払い機の使用に関する講習会が開かれ、「刈払機取扱作業者」という資格が無いと刈払い機を使った労働ができない^{*8}というほどには大事なことなのですが、対策もむなしく事故で重傷を負ったり命を落としたりする人があとを絶ちません。刈払い機の先端は、高速で回転する鋸刃です。石などの硬い物に当たれば跳ねて周囲を危険にさらします^{*9}し、人体に当たれば一瞬で恐ろしいことが起こります。このような事故が起きないように、刈払い機を使う正しい姿勢や正しいコントロール方法、周囲に対する配慮のし方などを、講習会や安全衛生教育では丁寧に教わります。わたしは経験者であるT君に入念に使い方を教わってから、人生で初めて刈払い機を稼働させました。

正直、うまく使えませんでした。

切った草が絡み付いたり刃の上にかぶさって視界を遮ったりするので、思うように作業が進みません。T君いわく、進行方向が下側になるように刃を少し傾けてなぎ払うとよいとのことでしたが、なにぶん初めての作業でしたので、安全の確保以外のことまで頭がまわりませんでした。初めて行う危険な作業とはこんなものですね。

あまつさえ、なんと刈払い機が故障してしまいました。突然エンストし、リコイルスターを引っ張つても動かなくなってしまいました。文明の利器が壊れたときは、昔ながらのプリミティブな道具を引っ張りだしてくれればよいのです。



図5：草を刈る筆者（撮影上の安全のため刃は回転させていません）

^{*8} 労働はできませんが、農家などが個人の敷地内で作業を行う場合は資格がなくても違法ではありません。

^{*9} キックバックといいます。

そして、古き良き“草刈り鎌”に逆戻りです。ところで、故・祖父は鎌の柄を長い棒に麻紐でくくりつけ、柄を延長するというハックを行っていました。わたしもその方法を採用してみましたが、ほどなくして、自分はそもそも棒と棒をくくりつけることさえもほとんどしたことがないことに気付きました。テクノロジーや分業化が、縄で棒を縛るという昔なら誰でも当たり前のようにやっていたことさえからも我々を解放しているのです。便利になりましたが、ますます便利になるにつれ、人間の原点に立ち返ることの意義も増しているように感じられます。釣りやキャンプ、登山などといった、かつての生活——現代では趣味——の基本的な技術にも現れるこれらのエッセンスは、本当は人類が「できて当たり前」なのかもしれません。

そしてこの長い鎌、コツが要る代わりに、実に切れ味が良いうえに疲れません。故・祖父の知恵に改めて感謝するとともに、通信簿の「創意工夫」には必ずマルがつく我が家ハッカ一家系はこの代には既にあつたのだなと実感しました。遅からず両手にまめをこさえてしましたが。

5.2 そうだ 温泉、行こう

無事に草刈りも終わり、農作業をして太陽のもとで汗を流しまくった後は、湯浴みがたまらなく気持ちいいものです。自慢の愛車を引っ張りだして、T君を連れて「北近江リゾート」へ急行しました。別に高速道路を使う距離でもないのですが、今まで北陸自動車道を使用したことがなかったので、興味から米原IC～木之本IC のわずか 22.7km を北陸自動車道のお世話になりました。390 円也。

北近江リゾートは、小さい頃に故・祖父によく家族で連れられてきた思い出の地です。わたしも成長し、永き盟友を連れて来られるまでになったことが改めて感慨深いです。T君の畠自慢や品種改良の進み具合、遺伝子組み換えの良し悪し、農業からみたこれから日本の在り方、「トラクターが欲しい」という T君の野望についてひたすらに語り合いながら、のぼせるギリギリのところまで温泉に浸かっていました。

帰り道もやっぱり高速。お気に入りの Lindsey Stirling^{*10} のファーストアルバムをかけながら、米原駅へ T君を送っていました。非常に満足した様子で、礼を交わし、畠のじやがいもと大豆の収穫への意気込みを語り、そして去っていきました。

5.3 夜

午後 9 時。ひと仕事終えていい湯を浴びてきた後はもう寝るだけですが、画面ばかり眺めてきたわたしは紙と活字への渴望を覚えていました。祖父の遺した数々の書物をめぐって、いにしえの教えを探し求めていたわたしの目に飛び込んだものは、ゲーテ作「ファウスト」。とりあえず手にとるも、疲れきったその体にとって本は睡魔そのもの。結局ほとんど読み進めることなく、ただ枕元にかの超大作を投げ出して眠りに落ちるのでした。

*10 アメリカの女性バイオリニスト。ダブルステップとバイオリンという斬新な組み合わせの曲をパフォーマンスを交えて演奏するスタイルをとる。

6 世捨て・二日目

6.1 午前中

畠仕事のない日は、朝早くに起きてともくにすることはありません。普段なら目が覚めて布団から出るよりも先にPCを開き、Twitterに「おきた」などと心底どうでもいい情報を発信するのが日課でしたが、なにせ世捨てと称するインターネット断ちの真っ最中ですので、TwitterやFacebookなどといったSNSはもちろん、ニュースサイトも見ません。代わりに中日新聞をじっくり読みます。昨今はマスメディアの発する情報の信頼性・正当性を疑う声がほうぼうから上がっており、わたしも報道番組や新聞が示すことがらは鵜呑みにしないようになりました。その日・5月24日曜日付の記事も、例によって原発と安倍内閣の非難は欠きません。ところで、新聞を何年かためておくと、世の趨勢や新聞各社の自家撞着に気づけたりするのでおもしろいです。何がとは言いませんが。

お昼まではゆっくり洗車をした後に、お経を読むという今まで一度もしたことのない行動に出ました。読むといっても黙読です。祖母が仏壇にお経を唱える^{*11}ときにお供するのが理想でしたが、なかなかそれは恥ずかしくてできませんでした。そこでこっそり経典を縁側に持ち出し、ひっそり静かに読んでおりました。困ったことに、せっかくのありがたいお話も、一度読んだだけでは身につかなかったようです。再び米原を訪れたときにぜひ復習してみたいと思います。

6.2 酒蔵を訪ねて

午後2時すぎに、わたしは祖父母宅をあとにしました。向かうは、同県愛知郡愛荘町。アニメ「けいおん！」のモデル地として有名な豊郷小学校のある豊郷町の隣町です。ここには、「蔵元 藤居本家」という、たいへん美味しい地酒の酒蔵があります。3月に祖母を訪ねた際に晩ごはんで振る舞われたにごり酒がたいへん気に入ったので、ちょうど誕生日を控えていた2名の友人へのお土産にしようと思い、ここを訪ねました。ところが、わたしのたいへん気に入ったにごり酒は、冬季限定でした。仕方がないので、同じブランドの日本酒の原酒をひとりのプレゼントに、また愛荘町の伝統工芸「びんてまり」を模したガラス瓶が可愛らしい「びんてまり酒」をもうひとりへのプレゼントに調達しました。



図6: 藤居本家 売店

^{*11} 旧来からは我が家は曹洞宗で、今では毎日夕ごはんの前に、祖母が亡き祖父にお経をあげております。

この酒蔵は敷地の表が売店、裏手が屋敷、道向かいが貯蔵庫という構成になっています。ちょうどこのとき大型バスでツアー客がぞろぞろやってきた時間だったのですが、彼らの目的は貯蔵庫だったので、売店は終始広くて静謐な場所でした。ここでは、ときどきライブが開かれます。

「おいでやす」

売店のおばちゃんはもちろんコッテコテの米原弁^{*12}。わたしの祖父母や母の話していた言葉とそっくりですが、約19年もつくばで暮らしているとわからなくなるものです。

「茨城から来ました」と言ったときに大阪府茨木のことだと思われるのも、関西あるあるです。

7 帰り路

♪ BGM: 「洞窟物語」より「帰り路」

午後4時。日曜日も刻々と終わりに近づいており、とうとう現実に戻る準備をしなくてはならなくなりました。本当はこのまま1年を通して農業を続けていたかったのですが、休学したわけでもないですし、農業のために学業を擲つ余裕ももはやない^{*13}ので、泣く泣く帰路につきました。彦根ICから名神高速に入り、名残惜しみつつ滋賀をあとにします。左側の車窓から見える、祖父母宅や昨日までわたしがいた畑の風景が郷愁をそそります。

約1時間ほど走行して愛知県まで到達し、小牧JCTに差し掛かった、そのとき。道路情報の電光掲示板が示したものは、

「東名高速 大井松田IC—横浜町田IC 渋滞 30km」

「中央道一宮御坂IC—八王子JCT 渋滞 25km」

なんですか、このクソみたいな選択肢は。

せっかくなので、渋滞がマシで、そして今までに利用したことのなかった中央道を制覇してみようと思いました。

7.1 祝！初・中央道走破

小牧JCTで左側（北側）に分かれ中央道に入りましたが、即座に山のど真ん中に突っ込まれました。両脇は丘と林で、いい景色がかろうじて見えるのは前方のみ。やや失望しながらとろとろと走っていました、いつの間にか岐阜県に戻って^{*14}いました。

牛串編

「恵那峡SA 2km」の案内板を目撃したとき、「恵那……どこかで聞いた」と記憶のサーチが始まり、やがて結論を得ました。本誌編集部員の吉村が、恵那高等学校出身でした。空気が明らかにきれいで景色もいいことですし、とりあえず寄ってみない手はありません。

*12 京都、奈良、福井、岐阜の影響を受ける、滋賀東部独特の関西弁の一種（俗称）。

*13 お察しください。

*14 名神米原から名古屋方面へ向かうとき、岐阜羽島あたりを通過します。

丘の上にある恵那峡 SA に降り立つと、恵那山を筆頭として周囲には山々がそびえ立ち、眼下には恵那市の街並みが広がります。SA 内のあちこちには「飛驒牛」の看板が。このあたりの名物のようです。さつそく飛驒牛串を売る屋台を覗いてみますと、

「飛驒牛ミルフィーユ串 1本 1,250円」

!!!!??!!??!!??!!??!!

そしてこの価格である。観光地プライスとはこういうものです。果たしてその 1 本には 1,250 円の価値があるのか、ひとつ賭けに出てみました。

申し分なく美味でした。柔らかいお肉、滴り落ちる肉汁、ピリリと効く塩コショウ。言葉では言い表しきれません。この 1,250 円の大自然の賜物は、ものの 3 分でわたしの胃袋の中へと消えてゆきました。

さて、自分のお腹を満たしたあとは、車のお腹も満たさなくてはなりません。なんと恵那峡 SA は、SA のくせしてガソリンが異様に安いのです。ふつう SA のガソリンスタンドといえば下道より 10 円は高いのですが、恵那峡 SA のガソリンスタンドは下道のそれに匹敵、いや、むしろより安いのです。ここで満タンに給油すれば、わたしの車なら余裕をもってつくばまで走り切れます。ほかの SA のガソリンが軒並み高いことを考えれば、ここで給油しない手はないでしょう。満タン入れてふたたび走り始めました。

覆面パト、現る

恵那峡 SA を去って 1,2 時間ほどしたところでしょうか。何度か猛スピードのいかつい車に追い抜かれたのですが、前方を見ると彼らがそろいもそろってブレーキをかけているではありませんか。覆面パトの存在を物語っています。わたしも制限速度の 80km/h を維持しつつ、後ろからびゅんびゅん追い抜いていく V ● XY やアル●アードどもに嘲笑の視線を送っていますと、ついに彼らのひとりがやらかしました。覆面パトが正体を現し、先刻わたしを推定 130km/h で追い抜いていた V ● XY が捕まり、覆面に先導されながら出口へ消えてゆきました。高速道路で 50km/h の速度超過には、12 点の違反点数がつきます。免停はまず間違いないですね。

覆面の餌食の最期を見届けた瞬間にいかつい車どもがこれみよがしに一気に加速はじめたのは言うまでもありません。

ちなみに、この旅でわたしは怒っている覆面パトを 2 度目撃しました。



図 7: 1 本 1,250 円の飛驒牛串

諏訪湖 SA 編

諏訪湖 SA は、おそらく中央道のなかでも有名な SA のひとつでしょう。諏訪湖を一望する絶妙なロケーション、そして、なんとこの SA には温泉がわいており、「ハイウェイ・スパ」と称して営業されているのです。ドライブの疲れをいやすのに温泉は計り知れない効果を持ちます。当然、寄ってみない手はありません。ところが、わたしはバスタオルを持参していないのでした。SA に温泉がわいているだなんて考えもしなかったからです。やむを得ず構内でバスタオルを購入。800 円也。

ハイウェイ・スパ自体はそれほど大きくはありません。10 台ほどの洗面台が並び、やたらに熱いお湯の入った浴槽が 2 つ装備されています。わたしの倍くらい走ってきたドライバーたちにはこれくらいのお湯がちょうどよいのかもしれませんが、わたしにはきつすぎました。

思いがけず SA でお風呂に入れた後は、ひたすらに諏訪湖の夕景を撮影しました。無心で諏訪湖を撮っているとき、ふと謎の元気がわきました。旅、写真、温泉、ビール^{*15}とわたしの好きなことが全部そろった瞬間だったからでしょう。満ち足りた気持ちを堪能し続けること、2 時間。もうすっかり暗くなっていました。

山梨・東京編

山梨まで来るといよいよ関東です。道路情報は「大月 IC—八王子 JCT 渋滞 20km」という巫山戯きった渋滞情報をいまだに表示し続けていましたが、午後 10 時をまわればほぼ解消されるのではないかと考え、初狩 PA で寝ることにしました。東名高速上りも横浜町田 IC を頭に 20~50km 渋滞するクセがあるので、ほとんどの場合午後 10 時を過ぎると解決します。渋滞に突っ込むよりも PA で寝ていたほうが圧倒的に賢明です。そして予想どおり、寝ている間に渋滞は完全に解消されたので、ふたたび帰路につきます。

無心で走行していると、2012 年 12 月に崩落事故のあった笹子トンネル^{*16}にさしかかりました。すっかりきれいになった笹子トンネル内で犠牲者に思いを馳せると、心なしか、彼らが持っていた生きる希望が、わたしに託されたような気がしました。

八王子を通過し高井戸まで到達すれば、あとはいつもの首都高です。都心環状線なら 100 回ほどは走ったかもしれません、4 号新宿線はこれで 2 回目です。首都高オタクとしてもっと経験を積みたい所存です。



図 8: 諏訪湖の夜景

*15 もちろんノンアルコールです。SA に酒があるわけがないじゃないですか。

*16 笹子トンネル天井板落下事故。笹子トンネル上り線で天井板が 138m にわたって剥がれ落ち、9 名の死者を出した。

最後に辰巳 PA から湾岸線西側の夜景をパチリ。この場所・この構図の写真は過去に 10 枚ほど撮影している、お気に入りのスポットです。

辰巳 PA から帰宅までは特筆することもない、代わり映えしないいつもの帰り道でした。いつもと同じようにわたしの帰りを迎えてくれる向島線、三郷線、常磐道。「帰ってきた」という安心感を与えてくれます。そういえば、米原に到着したときにはじたことも、「帰ってきた」という安心感でした。帰宅は午前 2 時。

8 結論

初日の午前中にして、わたしは様々な結論を得ました。わたしは、人間の理不尽さと憎たらしさ、そして巨大で複雑な資本主義経済にうんざりしていたのでした。会社であくせく働いて金を稼いでくるのもまあいいのですが、「自分の力で生き延びる」農業の奥深さには及ばないというのが率直な感想です。それに、食べ物を自力で作っていれば、極端な話わたしにお金をくれる人がいなくなろうとも、わたしは生き残ることができます。会社で人のいうとおりに働いて、“仕事”に尽くして苦しみもがき死にゆくだけの人生に、わたしは一石を投じたいのです。

両手のまめが、わたしに「お疲れ様」と声をかけてくれるかのようでした。

9 おしまい

「世捨ておじさんの週末」はこれでおしまいです。画面に向かうことを一度やめて畑で鍬をふるつてきた経験は、わたしに人生の意義を、漠然としてはいるものの気づかせてくれました。

一度原点に還ってみましょう。忘れかけていた、ホモ・サピエンス 人類 のあるべき姿がよみがえるかもしれません。

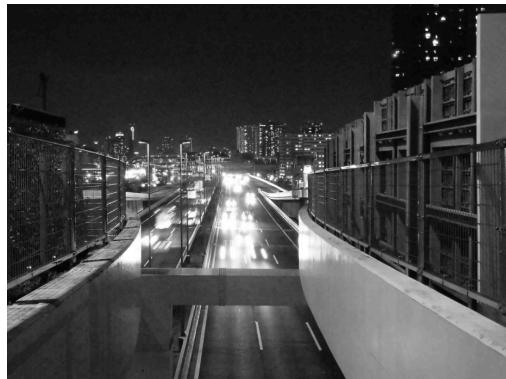


図 9: 湾岸線の夜景



図 10: 筆者と愛車（マツダ MX-6）、北近江リゾートにて

あなたの Mac がこわされたら

文 編集部 葡萄酒

1 はじめに

形あるものはいずれ壊れます、とくにコンピュータにおいてそれは顕著です。そして、それは往々にしてレポートの締切や納期の直前にやってくるものです。この記事では、Apple 社が製造する MacBook シリーズについて、トラブルが発生した時の対処法と普段からの対策について、筆者の実体験から得られたノウハウを解説します。以降のセクションの各ステップを順に試していくことで、トラブルの原因を探りつつ、対処法を実施することができます。なお、この記事で扱う MacBook は、Intel Mac になった後の適度に新しいものを対象にしています。

注意

この記事で扱う内容によって生じた損害について、筆者はすべての責任を負いません。実施する際は自己責任でお願いします。

また、この記事に書かれている手順は執筆時点での Apple が公開している手順に準拠しています。あなたがこの記事を元に作業をする頃には改定されている可能性もありますので、「Mac が起動しないのでインターネットが見られない！ WORD しかもってねえ！」という絶望的な状況以外では、Apple のサポートページにも必ず目を通すようにしましょう。

2 さあ、修理だ

Step0. 始める前に

何はともあれ、あなたが最初にやるべきことはデータのバックアップです。幸い Mac には Time Machine という便利な機能があるので、障害が起きる前に、普段からバックアップをとっておくことを強くおすすめします。また、Dropbox などのサービスを利用して、外部にデータをおいておくことも有効です。設定ファイルなどは GitHub や Bitbucket などにアップロードしておくのもよいでしょう。

これから紹介するいくつかの手法を試す前にも、作業中のアプリケーションをすべて終了し、上記のようなバックアップを準備しておくべきです。もし「既に OSX が起動しないような致命的な状態にあるため、バックアップも取ることができない」という場合は、あなたがもう一台 Mac を所有しているなら、ターゲットディスクモードを用いてデータを読み出せるかもしれません。これについては後述するので、普段のあなたの迂闊さを悔い改めながら、先に「Step4. ターゲットディスクモード」の説明を読むことをおすすめします。

Step1. PRAM リセット

USB デバイスを認識しない、またはスリープからの復帰に失敗するなど、軽度（？）な障害は、PRAM リセットを行うことで回復する可能性があります。PRAM（Parameter Random-Access Memory）とは電源や音量などの設定を保持するための小さな RAM のことで、この PRAM の中身を消去することでハードウェア関連の挙動を初期化することができます。どんな障害が起きたにせよ、とりあえず最初に試すべき手法だと言えるでしょう。

ちなみに、この PRAM リセットを行うと、電源や音量の設定がリセットされます。スリープに入るまでの時間などもデフォルトに戻ってしまうので、設定をもとに戻すのを忘れないようにしましょう。

手順は以下のとおりです。詳しい情報は以下のページ^{*1}を参考にしてください。

1. コンピュータの電源を切る
2. 電源を入れ、すぐに「command+option+P+R」を押しっぱなしにする
3. 起動音が鳴るが、押したままにする
4. 自動的に電源が切れ、もう一度起動音が鳴ったらキーを離す

Step2. SMC リセット

こちらも PRAM リセットと同様に、ハードウェア関連の設定を保持している SMC（System Management Controller）をリセットすることで、不具合からの回復を試みます。PRAM クリアで症状が改善しない場合は、こちらを試してみるとよいでしょう。この操作は MacBook シリーズの中でもモデルによって操作が違うため、注意が必要です。

Apple のサポートページ^{*2}には、「この SMC リセットを行う場合は、他の標準的なトラブルシューティングを全て行った後にせよ」といった注意が書かれてるので、もしかすると、多少リスク一な手段なのかもしれません。SMC クリアが有効かもしれない症状についての説明などもあるため、実行する前にはこのページをしっかり読むようにしましょう。

バッテリーが取り外せるモデル（MacBook、MacBook Pro）

1. コンピュータの電源を切る
2. バッテリーと電源ケーブルを取り外す
3. 電源ボタンを 5 秒間押し続ける
4. バッテリーと電源ケーブルを取り付ける
5. 電源を入れなおす

^{*1} http://support.apple.com/kb/PH11243?viewlocale=ja_JP

^{*2} http://support.apple.com/kb/ht3964?viewlocale=ja_JP

バッテリーが取り外せないモデル（MacBook Air、MacBook Pro with Retina）

1. コンピュータの電源を切る
2. 電源ケーブルをつけていない場合はつける
3. 「shift+control+option」を押しながら電源ボタンを押す
4. すべてのキーと電源ボタンを離す
5. 電源を入れなおす

Step3. OSX の再インストール

長い間使っていると調子が悪くなっていくのは、何も Windows に限った話ではありません。そういう時は OSX を再インストールすることで、症状が改善することもあります。復元ユーティリティ^{*3}からの単純な再インストールでは、ホームディレクトリ以下のファイルは残っているため、思い切って OSX を再インストールしてしまうというのもひとつの手です。ただし、この場合もホームディレクトリ以外のファイルは消えてしまうため、バックアップが必要な場合は Step4. を先に読むほうがよいかもしれません。

OSX を再インストールするには、以下の手順で操作を行います。再インストールにはインターネット接続が必要なことに注意しましょう。

1. 「command+R」を押しながら電源を入れる
2. 復元ユーティリティが起動するので、あとは指示に従う

完全にクリーンインストールしたい場合は、「ディスクユーティリティ」から使用中の起動ディスクをフォーマットして、OSX を再インストールすると良いでしょう。

Step4. ターゲットディスクモード

もし OSX が起動しないなどの障害が起きている場合でも、ターゲットディスクモード^{*4}によってデータの回収を試みることができます。これは MacBook を外部ストレージとして他の Mac に認識させる方法で、簡単にデータをサルベージすることができます。この手法を利用できるのは、FireWire(IEEE1394)ポートまたは Thunderbolt ポートを備えている MacBook に限ります。旧世代の MacBook Air はどちらも搭載していないため、利用できないものと思われます。

ターゲットディスクモードを使用するにあたって用意するものは以下のとおりです。

- FireWire または Thunderbolt ケーブル（世代によってインターフェースが異なる）
- 用意したケーブルのインターフェースを積んでいる Mac コンピュータ

これらを用意したら、以下のような手順でターゲットディスクモードを起動します。

^{*3} <https://www.apple.com/jp/osx/recovery/>

^{*4} http://support.apple.com/kb/PH13842?viewlocale=ja_JP

1. ケーブルで 2 台の Mac を接続する
2. 障害が起きている MacBook を、「T」を押しながら電源を入れる
3. グレーの画面に FireWire もしくは Thunderbolt のアイコンが表示される
4. もう一台の健康な Mac で外部ストレージとして認識されるので、必要なデータをコピーする

裏技：ターゲットディスクモードの MacBook のデータから別の Mac を使って起動する

メモリなど、ディスク以外のハードウェア障害によって OSX が正常に起動できない場合、ターゲットディスクモード経由で、他の MacBook のハードウェアを使って OSX を起動することができます。OSX をインストールした外付けハードディスクから MacBook を起動するようなイメージです。この方法は接続する 2 台の Mac にいろいろな制約があるため上手くいかない場合もありますが、どうしても起動しない MacBook で作業したい場合などに役に立つかかもしれません。この方法はあまり一般的ではないようで、公式のサポートページにも記述がありません^{*5}。さらなる障害を引き起こしたりする可能性も否定出来ないので、細心の注意を払ったうえで完全に自己責任でお願いします。

使用する 2 台の条件についてですが、MacBook には「それが出荷された時に入っていたバージョンより古い OSX は起動できない」という制約があるため、ターゲットディスクモード側の OSX が極端に古い場合は起動できません。また、健康側のハードウェアが古くてターゲットディスクモード側の OS がサポートされていない等の場合も起動できません。注意しましょう。

手順は以下のとおりです。

1. ケーブルで 2 台の Mac を接続する
2. 健康な Mac を「option」を押しながら起動し、起動ディスク選択画面を表示する
3. 障害が起きている MacBook をターゲットディスクモードで起動する
4. 起動ディスク選択画面に、ターゲットディスクモードの Mac が表示されるので、クリックする

ターゲットディスクモードでもデータが読み出せない、もしくはターゲットディスクモードに入れれない場合は、重度のハードウェア障害の可能性があります。その場合は、あなたにできることは何もありません。次のステップを読んで、おとなしく修理に出しましょう。

Step5. ジーニアスバー

ジーニアスバーは、MacBook に限らず Apple 製品の修理や相談などを受け付けるサービスで、Apple Store 内に併設されています。MacBook が故障した場合は、Apple のサポート^{*6}に製品を送るか、このジーニアスバーを持って行くことになります。東京には銀座、渋谷、表参道にジーニアスバーがありますが、このうち筑波から一番近いのは表参道です。つくばエクスプレス線の北千住駅で東京メトロ千代田線に乗り換え、表

^{*5} 筆者の MacBook Pro が壊れてしまった時に、「できるかな?」と思い試してみたら成功してしまったので紹介することにした。

^{*6} <http://www.apple.com/jp/support/>

参道駅で降りれば一時間ほどで移動することができます。また、表参道の Apple Store は表参道駅の A2 出口の目の前に位置しているため、迷うことがないのも利点です。

ジニアスバーを利用するには、まず予約を取る必要があります。一応アポ無しで訪問することも可能なようですが、相当な待ち時間を要求されてしまいますので、予約しておくべきです。私の経験では、当日や翌日は既に予約が埋まっている場合が多いですが、二日後くらいであれば予約が取れることが多い^{*7}です。予約はジニアスバーの予約ページ^{*8} から行います。空いている日時を選択すると Apple ID のメールアドレスにメールが来るので、これで予約は完了です。あとは当日、ジニアスバーでこのメールを見せて状況を説明するだけです。相談自体は無料なので、気軽に予約するとよいでしょう。

ジニアスバーであなたの MacBook を渡すと、Apple 謹製のハードウェアテストが実行され、すぐに何が壊れているのかのレポートを見るることができます。ここで原因がわかれればすぐに見積もりが出て修理工場に送られます。よくわからない場合は、「一律料金修理」という壊れている部分を全て直す修理プランになり、4 万円くらいの修理費が請求されます。もちろん保証期間内であれば無料になります。

筆者は今まで 2 回修理に出しましたが、修理は大体一週間ほどで終わります。料金は後払いなので、修理が終わった旨のメールを受け取ってからもう一度ジニアスバーに足を運び、製品を受け取る際に修理費を払うという形になります。なお、保証期間内ならば修理費を払うという手間がないので、直接自宅に配送するというオプションも選択可能になります。交通費を考えると、可能ならこちらを選択したほうがよいと思います。

また、一度修理に出すと、帰ってきた日から 90 日間の保証が付くことを覚えておくとよいでしょう。筆者の場合は修理から戻ってきた直後に電源周りがまた故障したので、無料で再修理をお願いしました。どうやら最初に交換したロジックボードが不良品だったようです。

3 おわりに

ここまで、MacBook のトラブルへの対処法を紹介してきました。これで何か障害が起きたとしても、この冊子を保存しておけば慌てずに対処できるでしょう。

しかし、再三繰り返していますが、一番大切なのは普段からの備えです。バックアップは忘れずに取るようにしましょう。大切なデータを失ってからでは遅いのです。もしあなたが Time Machine ディスクを用意していないのであれば、これからすぐに外付けハードディスクを用意することを強くおすすめします。

^{*7} 前述の通り一番近いのは表参道だが、店舗によって予約の埋まり具合は異なるので、移動時間とスケジュールを考えて予約時間を選ぶと良い。

^{*8} <http://concierge.apple.com/reservation/jp/ja/techsupport/>

閃光のマスコットさん

文 編集部 ジオン

1 鳥取、再び

時刻は午前4時をまわり、空も明るくなってきた頃。WORD本誌の記事を仕上げた余韻に浸っていた私は、何気なくニコニコ動画を開いた。最近このサイトはやたらトップページにニュースといった動画以外の情報が多く、どうにも見にくく。しかし、時に面白い話題も入手できることを考えれば一長一短といったところだろう。そう思いながらニュースを眺めていたのだが、ふと記事一覧の中に見慣れた文字列を見つけた。——鳥取。言わずと知れた日本一人口の少ない県であり、私が~~数々~~度々記事で紹介してきた愛すべき地元である。ふむ、また何かやらかしたのか。今までの前科を思い出しつつ、怖さ半分期待半分でページを開く。

「……………久々にシリーズ更新だな」

記事を読んだ後、私は筆を執った。

2 鳥取城跡マスコットキャラクターの募集

事の始まりはいつの頃からか開始されていた鳥取城跡^{*}マスコットキャラクターの公募に遡る。鳥取城跡というのは鳥取県の数少ない観光地のひとつである(らしい)。鳥取城跡は元は旧鳥取藩主池田家のものだった。それが昭和18年の鳥取大地震の翌年、大地震復興への支援として池田家が城跡を市に寄付し、それから今年で丁度70年になるらしい。それを祝って第21回全国山城サミット鳥取大会というイベントが開催されるようで、イベントに合わせてマスコットキャラクターを募集したのではないかと考えられる。

さて、ここで採用されたマスコットキャラクターを紹介しよう。これが鳥取城跡マスコットキャラクターの「とりのじょう」である。城が実在した時代を思わせる服装に、瓦屋根を模した頭部。城跡のマスコットキャラクターとしては押さえるべき所を押さえているといったところだ。

この「とりのじょう」だが、進化するキャラクターであって欲しいという市の願いから、公式画像の使用や二次創作を極力制限しないという方針がとられている。そのため、市のホームページで公開している取扱説明書に違反しない限り誰でも自由に使用することができる。この記事に堂々と掲載できるのもそのためである。



とりのじょう

*1 実は本城は一国一城令や廢城令のあとも取り壊されることなく存在していた。しかし、明治9年、鳥取県が島根県に編入されると、県庁所在地以外に城はいらないとの理由で取り壊された。みなさん、知ってましたか、鳥取県って1回なくなってるんですよ。ちなみに松江城は今も現存していて島根の立派な観光名所になっている

3 まあ、問題はそこではない

有名どころのマスコットキャラクター「ひこにゃん」「せんとくん」などと比べると確かに公式で二次創作を推している事は珍しいが、それだけではわざわざ記事にするほどでもない。問題はこのマスコットキャラクター公募の副産物にある。

7月7日、「とりのじょう」の次点となったキャラクターが公開された。そのキャラクターがガリガリに痩せこけ、肌は緑、継ぎ接ぎだらけの着物をまとい、手には干からびた蛙をぶら下げているという尋常じやない風貌をしていたのが話題になったのである。鳥取城は戦国時代に羽柴秀吉による兵糧攻めにあっており^{*2}、その時大量の餓死者がでたことがデザインの元になっているという。市のホームページによると籠城戦マスコットと紹介されていた。籠城戦マスコットとは一体なんなのかという疑問もあるが、これも「とりのじょう」と同じく二次利用が可能であると推されていたのが、この騒動に拍車をかけた。

本来ならばここにそのキャラクターを載せて紹介したいところなのだが、公表から2日後の7月9日、籠城戦マスコットキャラクターは突如公開中止となつた。市のホームページ曰く、利用規約等の再検討との事だが、キャラクターナー名を伏せ、当面キャラの画像および名称の使用を控えるように告知しているのをみると、熱いメッセージが届いたのではないかと思う。

4 おわりに

マスコットとは本来「身近に置いたり身につけていれば幸運をもたらすと信じられているもの」という意味らしい。しかし、そのマスコットという概念に真っ向から立ち向かうような斬新なキャラクターを公開した鳥取市の度胸とコンテンツ創造力に感嘆せざるにはいられない。

興味がある方は「鳥取 篠城戦 マスコット」などでググると新聞からニュースとあらゆる記事がでてくるので見てみるといいかもしれない。

イベント告知

第21回全国山城サミット鳥取大会

日時：平成26年9月28日(日) 13:00～16:30(開場12:00)

会場：とりぎん文化会館梨花ホール(鳥取市尚徳町101-5)

定員：1300人(先着順)

入場料：無料

テーマ：まちの礎・城跡を活かした魅力づくり～地域観光への活用とその可能性～

^{*2} 1581年に起こったこの戦は「鳥取飢え殺し」と呼ばれている

情報科学雑誌 WORD 読者アンケート

題字 元編集部 ふあい

文 編集部 ひだるま

1. あいさつ

おハローございます。双子×双子×双子の織りなす某豊穣なる日々のサントラを聴いてたら人前で泣きそうになりました。ひだるまです。

さて、WORDにおいてアンケート記事を書く際に何が困るかというと、発行時に次号の発行時期が明確に定まっていないことなんですね。アンケートのみに期限を設けることもできるのですが、当誌のように弱小誌が行うとただでさえ回収率の低いアンケートが更に集まらなくなってしまうのであまりしたくはないんです。期間が短いと感じたら必ずしも毎号出す必要はないんですけどね。

2. 今回の粗品

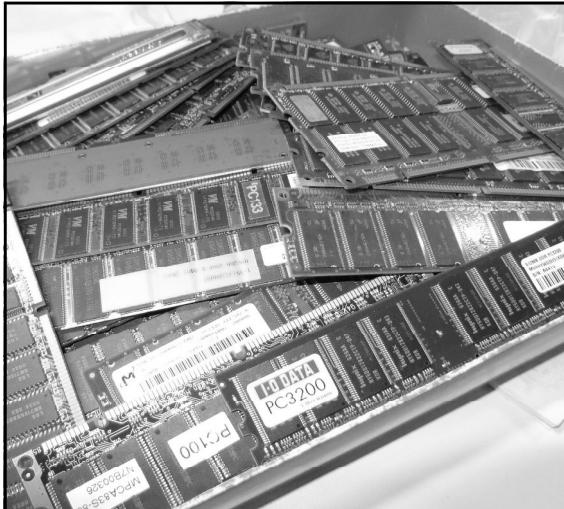
アンケートを提出する際、各置き場の回収箱ではなく 3C ラウンジ横の WORD 編集部（3C212）まで直接持ってきてくださった方には先着で粗品を差し上げています。

先号まで紹介した粗品は割と捌けました。今回はあまり期間が開いていないので新規品が少なめです。

2.1. 戦国無〇4 の初回版特典メガネふき



編集長提供の 1 品。



2.2. メモリ型定規

WORD 名物メモリ型定規。もらっておいて微妙な顔されるのも悲しいので、そのうちステッカーでも貼りましょうかね。
目盛りなんて飾りです。大事な距離は心で測りましょう。

3. アンケート集計

Q1：所属を教えてください。

構造エネルギー工学専攻：1人

情報科学類：2人

生命艦・狂学軍・チ級学類：1人

ニンニカラメヤサイマシマシ学類：1人

KS 専攻：1人

生物資源学類：1人

社会工学類：1人

痴識情報・図書館学類：1人

明治大学理工学部学部生：1人

弟が筑波大生：1人

シアトル・マリナーズ：1人

菓子・栄養調整食品：1個

地上の楽園：1人

前回三学^{*1}周辺が多いと書いた反動でしょうか、多岐に渡る所属の方から頂きました。所属は自身のアイデンティティの一端ということでしょうか、二郎臭のする方や米国メジャーリーグの球団所属の方、健康食品まで様々な方に愛される学類誌であることが窺えますね。今回は筑波学外の方からも謎の力によってちょこちょこ頂いております。地上の楽園……筑波のことですかね（ITF^{*2}を無限リピートしながら）。

*1 旧第三学群。

*2 曲名をフルで使うときには「.」はつかないので気をつけよう。

Q2：性別を教えてください。

男：6人

¥u3118 ん¥u3118 ん^{*3}：1人

女：2人

D&LL：1人

nullptr：1人

空飛ぶスパゲッティモンスター：1人

8秒に1度増える：1人

CaterieMateBLOCK：1個

ムムッ！？ ここ性別を記入するところであって企業ロゴ^{*4}や御神体、○天カードマンや食品名を答えるスペースではないんですけどねー。半数くらいは人間にありがちな性別が返ってきて嬉しいです。人外っぽい読者が多い学類誌って何書けばいいのか分かりませんからね。まあ、全ては偉大なる

FlyingSpaghettiMonster 様の導きですから……ハッ！？

Q3：年齢を教えてください。

14歳：2人

24歳：3人

17歳：1人

F歳：1人

18歳：1人

賞味期限:箱側面に記歳：1個

19歳：3人

$\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(0)}{n!} x^n$ 歳：1人

20歳：1人

19歳と24歳が多いですね。流行するものは周期的に変わるという話も聞きますし、WORDが人気になる生年の人間というのもあるのかもしれませんね。今後数十年単位でWORD本誌とアンケート記事が続ければ明らかになるやも。

F歳、特に情報系の人間であれば16進数もそれなりに馴染み深いですよね。10進数だと15歳なんですが、あれ？ でもこの人院生……？ まあいいや。

14歳が2人も！ 順調に読者の低年齢化が進んでいる証かもしません。答えている内容見るとどうみても14歳には見えないとか気にしてはいけませんね。少なくとも「食べごろ」とか自分で書く14歳なんて僕は、ばかあ！ ……悪くないよね。マクローリン展開単体じゃあ実数は吐けないので関数fをよこしてくださいね。あと、知りたいのは賞味期限じゃなくて加工年月日なんじや。

*3 えっちいのはいけないと思います！

*4 ロゴをそのまま持つてこられると、そのまま持ってくるわけにもいかず結構再現するのが大変なんじや。気をつけろよ！ 絶対だぞ！ 絶対！

Q 4 : 良かったと思う記事があれば教えてください。

先号の記事一覧はこちら。

http://www.word-ac.net/

- | | | |
|--------------------------------|-----------------|-------------|
| 1. 表紙 | 8. 春のキーボードお得情報 | 13. 編集後記 |
| 2. 号名 | 9. コーヒーを飲む | 14. 裏表紙 |
| 3. 目次 | 10. WORD☆STYLE | 15. アンケート用紙 |
| 4. Intro to Java 8 | 11. WORD読者アンケート | 16. 配布場所 |
| 5. Bigおすしやさん | 12. 次回予告 | 17. 配布時期 |
| 6. ギリシャ文字視力検査表 | | 18. 配布媒体 |
| 7. にわかサッカーファンによる一
夏のにわか養成記事 | | 19. 冊子の厚さ |

集計結果 :

3. : 1	8. : 1
4. : 2	9. : 2
5. : 6	10. : 5
6. : 3	11. : 1
7. : 3	19. : 2

大人気 Big おすしやさん。食ネタは出ればウケる傾向があるとはいえ、皆におすしやさんへの道を指示した功績がこの評価を生んだのでしょうか。真面目にお寿司屋さんに関わる方々ごめんなさい。でもこの会社も謝った方がいいんじゃないかなって思うんだ。そして WORD ☆ STYLE。coins 男子をはじめ諸君にファンションの大切さを気づかせるきっかけとなつたということでしょうか。それでは詳しく見ていきましょう。

5,9,10,11 特に 5. 良い意味で驚いた アイエエエ！ スシ！？スシナンデ！？
しかも始まりにツキジめいたニヨイを感じるという…

【弟が筑波大生 トヨ(c) さん (24歳)】

- 5
・とても WORD アトモスフィアが感じられる
・バイオ・スシは実際オモシロイ。

【菓子・栄養調整食品（固形タイプ）  なんのこっちゃ？ さん (賞味期限:箱側面に記載)】

5. 吉翁先生著作像太陽　字字句句閃金光
照得学生心里亮　研究学匀有方向

(ジオンさんの著作は太陽だ。
一字一句が光ってる
学生の心を照らしてくれる
研究・学習の方向を示してくれる)

【地上の楽園 Phi-san さん (14 歳 (食べごろ))】

日本語で感動を伝えきることは難しかったのか忍殺^{*5}語や広東語での感想も頂いております。研究、学習の方向ってオイ。

5, 10

オエーー！！！！

【 KS 専攻 魅上照さん (F 歳)】

まあ、気持ちは分かる。

5,7,9,10

WORD ☆ STYLE で、WORD は個性的な人ばつかりだなあと思いました。あと二面性多過ぎイ！

【 生命艦・狂学軍・チ級学類 マエバシ さん (持ちつくんだ…『素数』を数えて落ちつくんだ…。『素数』は 1 と自分の数でし
か割ることのできない孤独な数字……私に勇気を与えてくれる。2 … 3,5 … 7 … 11 … 13 … 17 …… 19 歳】

二面性ってスタンダードみたいなもんだと思います。

10 3(*'ワ')3 わんふおーたのしいです

【 ニンニクカラメヤサイマシ学類 辛いです。高槻さんが好きだから さん (14 歳)】

うつうー。やよいちゃん^{*6}は「3」じゃなくて「𠀤」だろって部内のプロデューサーさんが怒ってたので、
先号のギリシャ文字視力検査表で勉強してきてください。

3 シンプルである点

【 情報科学類 特高 さん (24 歳)】

シンプルじゃない目次ってその時点でダメな気もしますが。

*5 小説「ニンジャスレイヤー」で使われる時々ストロングすぎる日本語のこと。「忍殺語」という言い方は俗称であるので人によってはサツバツ！するのもチャメシ・インシデントである。

6 ここではゲーム「THE iDOLM@STER」シリーズのキャラクター、高槻やよいちゃんのこと。より一般的な顔文字は 𠀤'ワ'𠀤

6. パッと見てわかりやすかった

【構造エネルギー工学専攻 バナナと共に さん（24歳）】

- 6: キラキラ資源では日々輝くためにギリシャ文字を書き続けています。ですので今回の
視力検査は僕達資源生にピッタリでした。
8: キラキラキートップにすれば、僕も輝けるでしょうか。

【生物資源学類 bres に Linux を布教する会 さん（19歳）】

「C」の様な形（ランドルト環）などの他平仮名、片仮名も馴染みは深いですが、確かに識別可能な記号であればいいわけでこういうのアリアリですよね。

あと、キラキラキートップで輝くのは残念ながら貴方ではなくキートップです。

試合を終えて家路へ向かうかつて精銳部隊コマンドーの

- 7 隊長として名を馳せたジョン・メイトリクスは疲れからか不幸にも黒塗りの
高級車に追突してしまう。吉村と村田は病院内で静かに息を引きとった。

$$【シアトルマリナーズ やきそばパン さん (\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(0)}{n!} x^n \text{ 歳})】$$

コピペのつなぎ合わせでコメントする文化、よくないと思うんだ。

7. この予想通りに toto くじを買ったまごとに外れた。

金を返してほしい。謝罪会見を開いてほしい。

【地上の楽園 Phi-san さん（14歳（食べごろ））】

今号に謝罪記事が載っているはずです。あれ？ toto くじ^{*7} を買える年齢って確か……あつ（察し）。

Phi-san 同志は 14 歳偽証の謝罪会見を開くべきなんじゃないですかね（憤慨）。

4.

なるほど、よくわからん (^q^)

【情報科学類 "お"がゲシュタルト崩壊 さん（17歳 JK）】

でも好きなんだ。

*7 サッカーの勝敗予想で行われるスポーツくじ。JAPAN SPORT COUNCIL が運営している。

Q 6：良くなかったと思う記事があれば教えてください。

10. : 1

15. : 1

12. : 1

10 共産主義的内容が含まれていた。

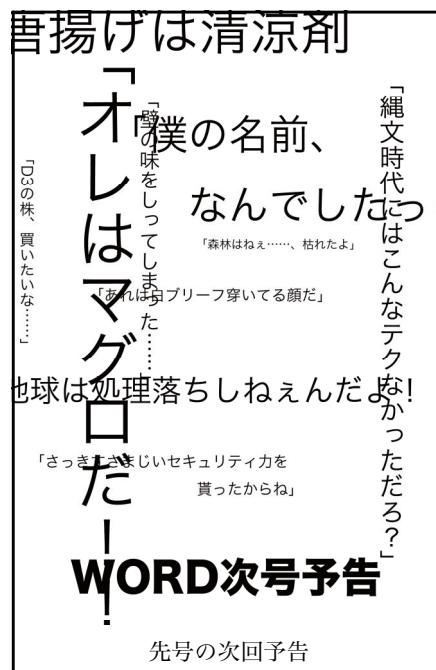
【情報科学類 特高 さん（24歳）】

WORDは政治的に中立^{*8}の立場を採用しております。おそらくその他のページにて資本主義的発言があつたためにバランスをとつたのではないかでしょうか。

12 なんてどこにあるんですかねえ

【痴識情報・図書館学類 ピカチュウ さん（18歳）】

あー、もしかして無料配布版のWORD読者の方ですかね？ 次号予告は有料会員限定^{*9}だったんですねー。「次号予告がなかった」なんて思われるのもアレですし公開しておきますかねー。



*8 中立ってそういうことじゃないのん……。

*9 当然ですが有料版WORDは存在しないのでご安心ください。

15. 古事記にそうかいてあつた。

【菓子・栄養調整食品（固形タイプ）  なんのこっちゃ？ さん（賞味期限:箱側面に記 歳）】

アッハイ。たぶん古事記の記載量ここ数年で数百頁単位で増えているのではないか。実際コワイ！！

前回アンケで何でもしますからと言いましたが、やはり人間関係は対等が一番！

なので訂正。何でもしてください、何でもしますから！（等価交換）

【生命艦・狂学軍・チ級学類 マエバシ さん（持ちつくんだ…『素数』を数えて落ちつくんだ…。『素数』は1と自分の数でしか割ることのできない孤独な数字……私に勇気を与えてくれる。2…3,5…7…11…13…17…19歳）】

一方的に条件を突きつけてくるのは脅迫と変わらないと思うの。担当者としては何度も登場する部分にやたら長い名前や特殊に組み直さなければいけない式を使われるのが辛いですね。**辛いですね。**

応募者全員サービス

【ニンニクカラメヤサイマシマシ学類 辛いです。高槻さんが好きだから さん（14歳）】

小学生の頃コロコロコミックの応募者全員サービスに目をキラキラさせてハガキを書いていた少年は今、月末発売のゲーム^{*10}の予約・初回特典に目を死んだ魚のようにさせながら店員に予約票を差し出しています。

期　末　試　験

【シアトルマリナーズ やきそばパン さん（ $\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(0)}{n!} x^n$ 歳）】

期末試験の善し悪しについては沢山の学生から不満を頂くんですが、我々も学類直下の組織ですからどうにもできないんですね。実際全部の授業がレポート評価のみとかになると先生もTAも僕らも不幸になる可能性が高いので、歯を食いしばって勉強しましょう。

*10 うつふんあっほん。

Q 7：過去の記事に関する感想を教えてください。

【情報科学類 特高 さん（24歳）】

特にありませんでした。

【構造エネルギー工学専攻 バナナと共に さん（24歳）】

これから勉強させていただきます。（予定）

【弟が筑波大生 トヨ(c) さん（24歳）】

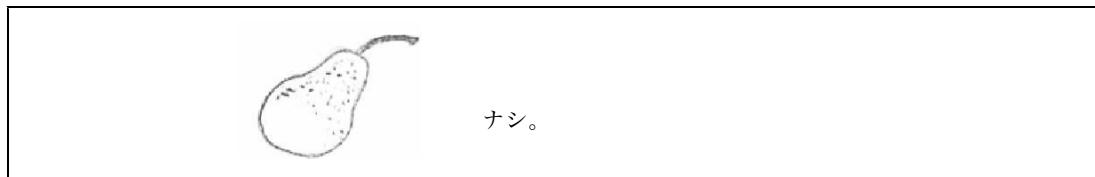
いつもの宣伝をどうぞ。

【痴識情報・図書館学類 ピカチュウ さん（18歳）】

そこまで言われちゃしょうがないですね！ WORD の過去記事の宣伝なんかしなくてもいいかなって思ってたんですけど！ そんなにお願いされちゃあね！それじゃあ、イカれた過去記事の紹介だ！

http://www.word-ac.net/

以上だ！！



【生命艦・狂学軍・チ級学類 マエバシ さん（持ちつくんだ…『素数』を数えて落ちつくんだ…。『素数』は1と自分の数でしか

割ることのできない孤独な数字……私に勇気を与えてくれる。2…3,5…7…11…13…17…19歳】

し、し……尻。 ω

Windows を窓から投げ捨てるのがよかったです

【生物資源学類 bres に Linux を布教する会 さん（19歳）】

1年程前の入学祝い号の記事^{*11}ですね。内容は Arch Linux^{*12} を導入しようという主旨の記事でした。

無精卵を産むニワトリの気持ちを代弁する選手権が

おもしろかったです。

【地上の楽園 Phi-san さん (14歳 (食べごろ))】

「メスが海に排卵した卵子に精子をかけて生殖が行われるマグロのオスの気持ち」代弁選手権も近々開催予定だとか全く予定もないとか。こんな記事が本当にあったのか気になる方！ WORDの過去記事は

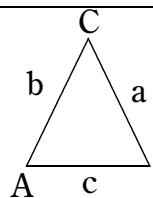
http://www.word-ac.net/

から見ることができます。

えね子ちゃん帰ってきて下さいお願いします

【社会工学類 さん↑さん↓さん→ さん (あと2日で20歳になります！歳)】

今号は編集長がすっげえの描くって言ってたから、皆さん手に取る前に表紙で悶えまくったんじゃないかなと思います。気にいったらそのことをアンケートに書いて頂けると今後表紙は編集長に押しつけることができる再登場もあるかもしれません。



$$\begin{aligned}
 a^2 &= (b \sin A)^2 + (c - b \cos A)^2 \\
 &= b^2 \sin^2 A + c^2 - 2b \cos A + b^2 \cos^2 A \\
 &= b^2 (\sin^2 A + \cos^2 A) + c^2 - 2bc \cos A \\
 \therefore a^2 &= b^2 + c^2 - 2bc \cos A
 \end{aligned}$$

【ニンニカラメヤサイマシ学類 辛いです。高槻さんが好きだから さん (14歳)】

2行目のcが1つ抜けてました。

おいしかった。

【菓子・栄養調整食品（固形タイプ） なんのこっちゃ？ さん (賞味期限:箱側面に記 岁)】

*11 http://word-ac.net/ にないんですよこれが

*12 Linux ディストリビューションの一つ。~~自分で設定せねばならぬ部分が非常に多い~~カスタマイズ性が異様に高いことで知られる。

そつかーおいしかったかー。ホチキスの針は飲まないように気をつけてください。

ラブライブ二期お疲れ様でした。

【シアトルマリナーズ やきそばパン さん ($\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(0)}{n!} x^n$ 歳)】

ラブライブ二期は終わったんだ

いくら呼んでも帰っては来ないんだ

もうあの時間は終わって、μ's も進路と向き合う時なんだ

Q8 : WORD☆STYLEの記事を読んで、誰が一番だと思いましたか。

編集長の「やって♡」の一言で急遽アンケートにねじ込まれたオサレ決定戦。その行方は！？

びしょ～じょ：1人

ジョン・メイトリクス：1人

愚羅丹：2人

インテル長友：1人

Santahr：1人

SUSHI：1人

みみずのひもの：2人

龍驤：1人

ひだるま：1人

うん。確かに「記事の中で」誰が一番かは訊いてなかったですね。龍驤だってジョン・メイトリクスだって一番でもおかしくないね。というかコマンドー推しすぎだろ。それはともかく、麿食う虫も好き好き、結構皆さん好みが多岐に渡ることが明らかになりました。

1位に輝いたのはみみずのひもの、愚羅丹の2名。同率2位が7人です。ファッション誌を見て皆で同じ格好をするだけではなく、「自分らしさ」こそが大事なのかもしれませんね^{*13}。

ioriveur さんのベルトがBEAMS で超強いのに

さらっとスルーしたぐらたんさん

【 社会工学類 さん↑さん↓さん→ さん (あと2日で20歳！歳)】

下手をすると「BEAMS」というブランド名すら知っていたか怪しいですねえ。

Santahr 氏 同じプロデューサーとして見過ごせない！しかし私は響Pなので
ライバルですな……

【 弟が筑波大生 トヨ(c) さん (24歳)】

名前や言動から推測できる限りで今回のアンケートだけで既に3人はプロデューサー業が。

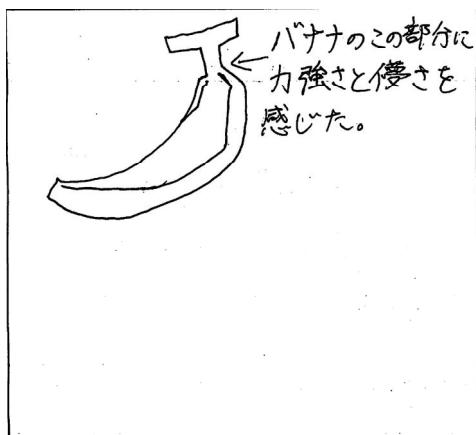
*13 だがそれでモテるとは一言も言っていない！！

みんなそれぞれダダダダ良いところがあって悩みますが、ここは

一人異彩な筋肉を放つ、スマフォも記事も落としたひだるませんでしょうか。

【生命艦・狂学軍・チ級学類 マエバシ さん（持ちつくんだ…『素数』を数えて落ちつくんだ…。『素数』は1と自分の数でしか割ることのできない孤独な数字……私に勇気を与えてくれる。2…3.5…7…11…13…17…19歳】

Q9：自由記述欄。



バナナの木と実を結ぶ力強さと、皮を剥ぐときの力点に使われてするりと抜けていく夢さ。目の付け所が鋭いってよく言われませんか？

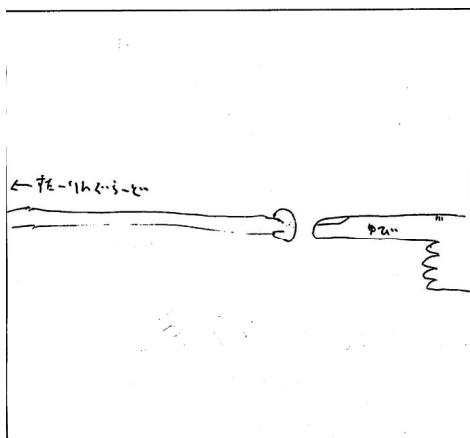
【構造エネルギー工学専攻 バナナと共に さん(24歳)】

1. (ORD) 審稿 (t) (A+) +

早く寄稿した方がいいんじゃないかな

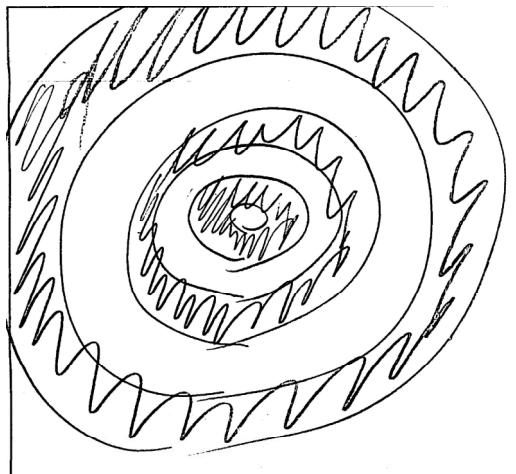
WORDは審稿していい人生だった。

【痴識情報・図書館学類 ピカチュウさん(18歳)】



指ビームってこうじゃない、こうじゃないんだよ。あと
穏やかじゃない方面にとばさないでください。ていうか
何指だこれ。

【情報科学類 特高 さん (24歳)】



そうそう、こんな感じ。

**ガリバ—————
ティ○ポオオオオ
オオオオオ！！！**

あっ、違った。

【明治大学理工学類学部生 IMAGINE THE FUTURE. さん (20歳)】



ノゲノラ！ 白ちゃん！！ まあ僕見
てないんですけどね！
はい次イ！！

【生命艦・狂学軍・チ級学類 マエバシ さん（持ちつくんだ…『素数』を数えて落ちつくんだ…。『素数』は1と自分の数でしか割ることのできない孤独な数字……私に勇気を与えてくれる。2…3,5…7…11…13…17…19歳）】

②③: You lose the game.
This effect can't be countered.

"—Strongly confidently)."'

みみずのひもの「このカードを相手に<<寄付/Donate>>して<<精神隸属器/Mindslaver>>でターンを奪って起動させるコンボデッキ作ってください」

先首領蜂大往生は神。

【菓子・栄養調整食品（固形タイプ） なん

のこつちや？ さん（賞味期限:箱側面に記 岁）】

最近授業で建物の図面を
書けるようにになったので
WORD部屋の図面も
書かせて下さい！ 嬉しい！

【社会工学類 さん↑さん↓さん→ さん（あと2日
で20歳！歳）】

現在の WORD 部屋の一部をご覧いただきましょう。



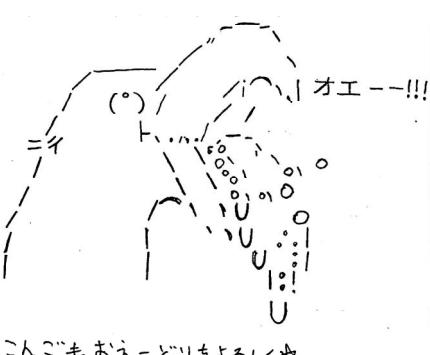
現在の WORD 部屋の極一部

では、どうぞ。



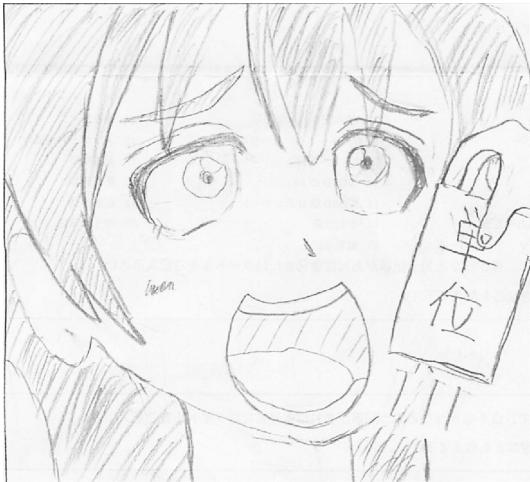
【地上の楽園 Phi-san さん（14歳（食べごろ））】

定番のチャイナ服、正しく？ は「旗袍（チーパオ）」というんですね。スリットの部分はどうしてもチラチラと視線がいってしまう方も多いのではないですか。僕はそこにスパツツを穿いていて貰えると更に嬉しいです。



【KS 専攻 魁上照さん（F歳）】

コイツが大活躍する編集部は嫌だなあ……。



海未ちゃんをいじるのもう止めたげてよお！！

【ニンカラメイシシ学類 辛いです。高槻さんが好きだから さん（14歳）】

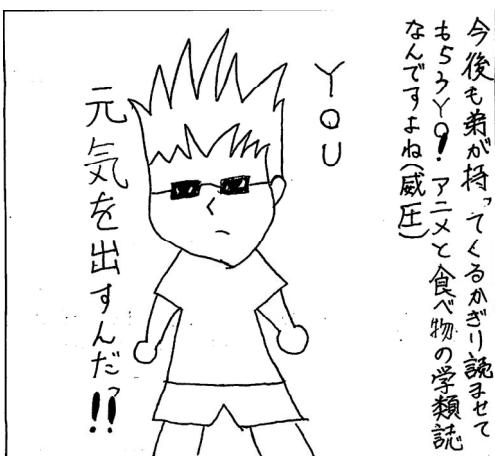


だーめ♡

WORD と単位は何も関係ないんですけどね。どれだけ見境なく単位を求めている学生が多いんでしょうねえ（挑発）。

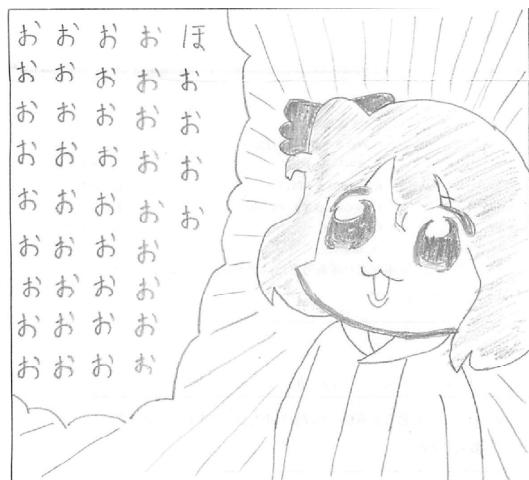
ああ、でもいいですね「WORD を読んでいたら単位がきました！！」「WORD のおかげで彼女もできだし仕事も順調です！」「WORD によって世界から争いが消え小鳥は歌い花は咲き誇り実は聞こえていたし STAP 細胞は実証された」といった報告があればお待ちしております。

【シアトルマリナーズ やきそばパン さん（ $\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(0)}{n!} s^n$ 歳）】



アニメネタそんなに多くない気がするんですけどねえ（すっとぼけ）。カジュアルな記事だと皆さんのがいつきが良いというだけで、WORD は今後も編集部員の良心のままに記事を出し続けていくことでしょう。

【弟が筑波大生 トヨ(c) さん（24歳）】



【情報科学類 "お"がゲシュタルト崩壊 さん (17歳 JK)】

4. 終わりに

一気にアンケート枚数が倍近くなったので若干グロッキーです。赤入れ後にアンケート追加されたりな。
今回、僕の知る限り初の試みとして記事を指定してのアンケートを行ってみましたが、いかがだったでしょうか。好評であれば今後も続けていくかもしれません。

今回も実は技術記事落としました。ひだるまでした。

情報科学類誌

WORD

From College of Information Science

誰がデエーツ！
誰がWORDに投稿シデモ！
オンナジヤオンナジヤオモテエーツ！号

発行者
編集長
制作・編集

情報科学類長
森脇 肇
筑波大学情報学群
情報科学類WORD編集部
(第三エリアC棟212号室)

2014年7月25日 初版第一刷発行
(512部)