



# TeReGeek



TeRes プログラミング班  
ni\_n\_ja

著  
編

まえがき

手にとって下さったみなさんありがとうございます。楽しんでいただけたら幸いです。  
寄稿してくださった部員のみなさんありがとうございました。  
あとこの前書き書いてるの調布祭3日目の夜中の3時です。ひもじい寒いたすけて。

忍者

## 目次

- |   |        |
|---|--------|
| 1. 美味しい炒飯を作りたい                                  |        |
| 2.これだけはやっておきたい PC ホラーゲーム 5 選                    | ふるぶらいと |
| 3. プログラミング不要！2 時間で嫁を目の前で踊らせる方法 (OculusRiftDK2)」 | V の人   |
| 4. Chromebook でも開発がしたい！                         | アムザ    |
|   | 忍者     |

# 美味しい炒飯を作りたい

著 ふるぶらいと

## 1.はじめに

美味しい炒飯とは一体何なのだろうか？

普段私達は炒飯を食べる機会に恵まれている。冷蔵庫に冷ご飯が余っている時、凝った料理を作るのが面倒であるが、丁度タイミング良く冷ご飯が余っている時、ご飯食べたいけど運良く冷蔵庫に冷ご飯があるので、時間がないけどパパッとやって、終わり！という時、中華料理屋さんで本格的な炒飯を食べたいとき・・・。

店で炒飯を注文すれば美味しい炒飯が期待できることが多いが、なかなか家庭で炒飯を作るとご飯がべちゃべちゃしてマズい…。このような経験をした人はあまりにも多すぎるのではないだろうか。

ここで、筆者はおうちでも美味しい炒飯が食べたい！という思いから、114514810年の月日をかけて、然るべき美味しい炒飯について研究し、ある1つの結論に至った。筆者の研究が読者の幸せな炒飯生活の役に立てることを切に願っている。

## 2.美味しい炒飯を作るために

いきなりだが結論から述べよう。美味しい炒飯を作るためには、如何にして炒飯の水分を殺せるかが最重要項目となっている。

中華料理屋さんで炒飯を頼んだ時のことを思い出して欲しい。中華料理屋さんの炒飯はパラパラしている(お米同士がくっつかず、べたついていない)はずである。

このパラパラ感が炒飯の良し悪しを決める決定的要因となる。つまり、パラパラな炒飯であれば美味しい炒飯であると言える。では、どのようにすれば家庭でもパラパラな炒飯を作れるだろうか？

それは、炒飯の水分を発散させることで実現できる。その方法を以下の観点に着目して解説しよう。

## 3.お米

炒飯には必ずと言っていいほど米が使われる。

というか、米なき炒飯はもはや炒飯ではない。賢明な読者である諸君なら既にお分かりだと思うが、水分含有量の少ない米を使えば、パラパラしている炒飯を作りやすい。

日本産の米は水分含有量が多いので、それに比べて水分量の少ないタイ米やインディカ米を使うことをオススメする。しかし、海外の米は手に入りにくい、慣れないと口に合わないといったような欠点がある。

海外産のお米の代わりに古米(去年以前に収穫された米)を使うといくら水分量が少なくても済む。

逆に、普段食べると嬉しくなれるコシヒカリなどの有名ブランドの米は特に水分含有量が多いものが多いので、炒飯には不向きであると言わざるを得ない。

また、炊きたてのご飯で炒飯を作る人はほとんどいないと思うが、炊きたての米は水分をとんでもなく含んでいるので、それを炒飯に用いるべきでない。

## 4.具材・調味料

もちろん、米の前例のように、これらも水分含有量が少ないものを選択することが望ましい。

ねぎなどの野菜類は水分含有量が極めて多いので、避ける方が望ましい。

しかし、私は野菜が多い炒飯の方が好きなので、野菜をたくさんいれてしまうが、野菜の水分を出す量を最低限度に留めるために、野菜はお米と同じ大きさまで細かく刻み、炒める終盤にいれる。

具材として適しているのは、ハムやベーコンのような肉類である。調味料は醤油は控えた方が良い。

私のオススメの調味料としては、ウェイパー(中華スープの元)と塩コショウである。味のベースはウェイパーで、塩コショウは味を整える程度で良い。

## 5. 調理環境

調理環境がパラパラなご飯を家庭で作る際に最も大きなネックになってくる。

中華料理屋さんとの環境を比較して考えてみよう。家庭環境では、最大火力、鍋の大きさという点に置いて不利である。水分を一気に飛ばすため、高火力で、大きな鍋(お米に満遍なく、素早く火を通すため)がある環境だとパラパラな炒飯が作りやすい。

IH ヒータよりもガスコンロを使う方が最大火力も高いことが多く、温度を下げずに振り鍋ができる。

また、短時間で火を加えるという観点から、一度に作る炒飯の量は少ない方が良い。

3 人分〜になると上手く作るのが難しく、せいぜい 2 人分程度に控えておいた方が無難である。

## 6. 調理方法

余計な水分を米や具材から出さない為に、油を大量に使い、表面をコーティングすることが有効である。ただし、油を大量に使いすぎると体にもあまり良くなく、炒飯を食べてる途中で飽きて辛くなるという現象が起こりうる。中華料理屋さんでは多量の油を以ってして炒飯を提供しているので、この傾向が強い。

せっかくパラパラの炒飯が作れても、食べるのが苦行になってしまうと全てが台無しである。

また、伊東家の食卓か何かで見た方法ではあるが、米を鍋に入れる前に、ボウルに卵と油と米を入れて、事前に蛋白質と油でお米をコーティングするとパラパラ炒飯が作れる、という例もあるので、ぜひ一度試してみたい。私が挑戦した時の感想としては、確かにパラパラな炒飯が出来るが、ボウルを洗う手間が増えてめんどくさいと感じた。

さて、実際の料理手順としては、熱した油の入った鍋(もちろん最大火力)に卵を入れたのち、すぐご飯を入れて炒める。これで、卵の皮膜でご飯がベタベタになるのを防げる(伊東家の例では卵と米の液体をそのままぶち込めば良い)。

そして具材を入れるのだが、前述したように、野菜は米と同等程度に小さく刻んでおくべきである。冗長に炒めてしまうと水分が出てしまうので、サッと火を入れる程度に留めておこう。具材が大きいと中まで火が通りにくいので、小さくして瞬時に火を通す必要がある。

そしたら、火を止めて調味料を入れて手早く煽る。塩分による浸透圧の関係で、もたもたしていると野菜から水分が出てしまうので、調味料は最終段階で入れるべきである。

## 7. まとめ

以上である。要するに、水分流出を最低限に抑える工夫ができるかが、美味しい炒飯を作る鍵となる。

この記事を参考にしてもしなくても、読者の諸君らには美味しい炒飯が作れる力を養って欲しい。

料理も突き詰めれば創意工夫が必要な成果物である。その点においては、学問領域研究や創作とそんなに変わりはないはずである。

一人一人が美味しい炒飯の探求者となり、自ら考え、悩み、苦しみ、最高の炒飯を自分の手で実現していただきたい。諸君らの健闘を切に祈っている。ありがとうございました。

## これだけはやっておきたい PC ホラーゲーム 5 選

著 V の人

はじめに

PC ゲーマーを対象にホラーゲームを 5 つ選んだ。ホラーゲームが魅力的なのは何も“怖い”だけではない。アドベンチャーゲームのような探索する興奮もある。製作者がプレイヤーを恐怖させようとお膳立てしてくれた道は基本的に前が見えない。比喩的な意味で先が真っ暗なのだ。そうした一寸先を手探りで進んでいくことは探索ではないだろうか。怖いものの見たさが恐怖心を押さえつけるほどの力を持つことは、ゲームにそれだけの魅力があるからではないだろうか。

注意として、どのゲームも一般のノート PC は“オンボード”であるためまずプレイできない。グラフィックボードと呼ばれる 1, 2 万円程度はする PC パーツを積んだデスクトップ PC を要する。

### 1: Outlast

そこそこ有名なゲーム。ゲーム内容は基本的に“殺されないように走って逃げる”が全て。主人公はカメラを片手に精神病棟で起きた謎を録画していくことになる。鬼ごっこの“鬼”である敵は殺意丸出し(たまに股間丸出し)でプレイヤーに迫ってくる。プレイヤーは廊下や部屋を駆けながら逃げるしかない。こちらの攻撃手段は一切ないのだ。やっとの思いでロッカーの中やベットの下に隠れられたら、しばらくは出たくなるだろう。

このゲームでもう一つ書くべき要素は“音”だろう。音楽も効果音もプレイヤーの精神を削りに来る。鬼に追われているとき、主人公の“ゼーハー、ゼーハー”とした悲壮な息遣いはプレイヤーの恐怖をあおってくる。冗談や過剰な表現に聞こえるかもしれないが、本当なのだ。VR に興味がある人なら思い当たる節があるかもしれないが、音は無意識の内にプレイヤーに訴えてくる。追われていない時だろうと落ち着くことはない。蛍光灯の“ジーっ”という音は焦燥感を植え付ける。

精神病棟だけあって、どの登場人物もキャラが濃いのも〇。男が“裸エプロン”であり、ハサミを持ってプレイヤーに迫ってくる”という状況などゲーム全般以外でも見ることはないだろう。

## 2:Dead Realm

このゲーム、ホラーゲームはホラーゲームなのだが対戦ゲームである。つまりマルチプレイ限定ゲーム。追う側である鬼もプレイヤーなのだ。

対戦ルールは幾つかあるが最も面白いのは“Seek&Reep”。ルール内容は増やし鬼、もといゾンビ鬼である。鬼は逃げる側を捕まえることで鬼に増やせる。逃げる側は制限時間(3分)内に逃げきったら勝利となる。一度誰かが捕まるとネズミ講もしくは化学反応のように次々と捕まっていく。数人に追われる恐怖は凄まじい。挟み撃ちにされることも珍しくない。

Skype 等で音声会話しながら遊びたいゲーム。思わず声が出てしまうだろう。

## 3:Among the Sleep

このゲームが異色なのは主人公が2歳児であること。2歳児だけあって視点が低い。言い換えれば周りの全てが大きい。だからドアノブに手が届かない。普通のFPSでは開けるか壊すかだったドアですら、2歳児には開けられない。どうやって開けるか。探索ゲームとしてそこから探すことになる。謎解き要素は多く、そのいくつかは2歳児に成りきった発想が試される。つまりバブみだ。

ストーリーも捨てがたい。分かりやすいが意外性があり、プロローグ、エピローグ、おまけ(いわゆるDLCと呼ばれるもの)での答え合わせも面白い。冒頭で語られなかった赤ん坊と親の関係、家庭状況を知ることになるだろう。

肝心のホラーは筆者にとっては十分怖かったが、人によっては物足りないかもしれない類でもある。しかし上記を総合し、“探索”ホラーゲームとしてお勧めしたい。

## 4:Which

このゲームはプレイ時間がとても短いため紹介するとそれで終わってしまう。是非プレイして確認ほしい。他のゲームよりも軽い類であり、ノートPCでもわりと動くはず。

名前の関係上、検索に引っかかり難い。そこで以下のワードを検索に使ってほしい。検索ワード:  
「which gamejolt」

## 5:Layers of Fear

5つの中でも最もお勧めしたいゲームがコレ。ホラーゲームでも特に演出を重視している。怖いというより、ドッキリに近い。お化け屋敷というよりもホーンテッドマンションに近い。あの手この手でユーザーを驚かせて来る。そんなゲームだ。

主人公は何かで苦しんでいる画家であり、ゲーム中でも絵画を用いたホラー演出は多く、独自の世界を築いている。

ゲームのはじめは”来た道に戻ったら道が違う”、”見た絵が変わっている”等のちょっとした違和感を持つ程度だろう。少しゲームを進めると”窓の外を見たら、窓が急に閉まった”ようなドッキリに変わってくる。部屋の窓はゲーム内ではメインの道から逸れたいわゆる小道具か飾りであり、プレイヤーは見るのにわざわざ心を構える必要などない。だからこそ驚くのだ。油断したときにやられるドッキリほど怖いものも中々ない。このゲームはそうした油断してしまう場面をうまいこと用意し、そこを突いてくる。

さらゲームが進むにつれ、世界は原型を保ちつつも徐々に異質になる。気が付いたら部屋のドアが消えることは珍しくなく、ゲーム内での感覚もとい常識が崩れていくのが実感できるだろう。

ホーンテッドマンションもそうだが、この手のものは百聞に一见に如かずであり、”見る、遊ぶ経験”に勝ることは出来ない。遊べるPCがあるなら是非買って遊んでほしい。

## あとがき

おそらく5選の中にAmnesiaを入れるべきだったろう。しかし筆者はそのゲームは怖くてクリアできていない。このような記事を書いているが筆者は結構なビビりなのだ。

また作者の好みの問題で2Dゲームが入っていないのも容赦してほしい。嫌いではないがどうしても3Dを優先してしまう。



# プログラミング不要！2時間で嫁を目の前で踊らせる方法(OculusRiftDK2)

著 アムザ

嫁を *VRHMD* で踊らせましょう。

## 1. 用意するもの

- ・OculusRiftDK2
- ・OculusRiftDK2 が動くスペックの PC
- ・MMD モデルデータ
- ・MMD モーションデータ
- ・楽曲データ
- ・「MMD4Mecanim」

## 2. おおまかな流れ

- (1)OculusRiftDK2 のセットアップ
- (2)必要データの入手
- (3)Unity のインストールと準備
- (4)Unity にデータを取り込む
- (5)完成！！

## 3. 作業開始

- (1)OculusRiftDK2 のセットアップ
  - ・OculusRiftDK2 を購入する(残念ながら現在販売終了、2016 年に製品版 Rift が発売予定)
  - ・できれば製品版 Rift 推奨環境のスペックをもつデスクトップ PC を組む(スペック参考:  
<http://www.moguravr.com/cv1-spec/>)
  - ・公式サイトから OculusRiftDK2 の SDK や Runtime など必要ソフトをダウンロードする  
(<https://developer.oculus.com/downloads/>)
  - ・導入方法とか Optimus 問題云々は各自で調べてネ

## (2)必要データの入手

- Unity の公式サイトからインストーラをダウンロードする(<http://unity3d.com/jp/get-unity/download?ref=personal>)
- Oculus の公式サイトから Unity 用ユーティリティをダウンロードする([https://developer.oculus.com/downloads/game-engines/0.1.3.0-beta/Oculus\\_Uilities\\_for\\_Unity\\_5/](https://developer.oculus.com/downloads/game-engines/0.1.3.0-beta/Oculus_Uilities_for_Unity_5/))
- 嫁の MMD のモデルデータを探す(作者の利用規約には十分に注意すること)
- 嫁に踊ってもらう曲の MMD のモーションデータを探す(作者の利用規約には十分に注意すること)
- 嫁に踊ってもらう曲の wav ファイルを探す(犯罪行為はしないこと)
- 「MMD4Mecanim」(MMD データを Unity で使うためのソフト、Stereoarts 様)をダウンロードする(<http://stereoarts.jp/>)

## (3)Unity のインストールと準備

- ダウンロードしたインストーラ(UnityDownloadAssistant-5.2.3f1.exe)をダブルクリックして実行し、インストーラの指示に従ってインストール
- インストールが完了したら Unity を起動する
- ログインのために Unity アカウントを作成する
- 「New」をクリックし任意の名前をつけて新規のプロジェクトを作成する

## (4)Unity にデータを取り込む

### (a)事前準備

- (2)でダウンロードした「MMD4Mecanim」の zip ファイルを解凍してできた「MMD4Mecanim.unitypackage」をダブルクリック。表示された画面で「Import」をクリック
- インポートが完了するとプロジェクトビューに「BulletXNA」「MMD4Mecanim」「Plugins」というフォルダが表示される
- 次に OculusRiftDK2 に対応させるために「OculusUtilities」をインポートする
- 上と同様に「OculusUtilities」の zip ファイルを解凍し、「OculusUtilities.unitypackage」をダブルクリックしてインポートする
- インポートが完了するとプロジェクトビューに「OVR」「Plugins」というフォルダが表示される(Plugins は上のフォルダと統合される)
- この 2 つのインポートが完了すれば、あとは各種データを配置するだけ！

(b)各種データの取り込み

- データを Unity に取り込むには、ダウンロードした圧縮ファイルを解凍してできたフォルダ (もしくはファイル) を Unity のプロジェクトビューにドラッグアンドドロップする
- MMD モデルデータの入ったフォルダをプロジェクトビューにドラッグアンドドロップする
- 同様にしてモーションデータのファイルもプロジェクトビューにドラッグアンドドロップする
- 同様にして楽曲の wav ファイルもプロジェクトビューにドラッグアンドドロップする

(c)MMD データを FBX 形式へ変換

- MMD データのフォルダに含まれている「\*.MMD4Menicam」を選択するとインスペクタービューに利用規約などが表示される
- 利用規約をよく読んで同意できるならばチェックボックスにチェックを入れて同意するをクリック
- インスペクタービューの表示が変換時のものになるので、「VMD」の項目にプロジェクトビューから先ほど追加したモーションデータをドラッグアンドドロップする
- 「Process」をクリックすると変換処理が始まるのでしばらく待ちましょう
- 変換が完了するとプロジェクトビューに新たに青い箱のアイコンの FBX 形式のモデルデータが表示される
- この FBX 形式のモデルデータのツリー内に「\*.vmd」という anim ファイルが作成される
- この FBX 形式のデータをヒエラルキービューへドラッグアンドドロップするとシーンに配置できる

(d)モデルにモーションと曲をつける

- 上で作成された anim ファイルをヒエラルキービューに追加したモデルデータの名前部分にドラッグアンドドロップする
- ヒエラルキービューのモデルデータの名前をクリックするとインスペクタービューに詳細設定が表示される
- 「MMD4Mecanim Model」スクリプトの「Anim」タブをクリックし、「Audio Clip」の項目に楽曲の wav ファイルをドラッグアンドドロップする
- これで曲に合わせて動くモデルが完成

(e)VR 用カメラの配置

- 今回は例として様々な角度から眺められる「OVRPlayerController」を使用する
- プロジェクトビューの「OVR」→「Prefabs」→「OVRPlayerController」をヒエラルキービューへドラッグアンドドロップする
- すでに配置されている「Main Camera」と交換する
- 位置を合わせるためにインスペクタービューで「Main Camera」の「Position」をコピーして「OVRPlayerController」にペーストする
- ヒエラルキービューで「Main Camera」を選択した状態で、インスペクタービューの名前の横にあるチェックボックスをオフにして「Main Camera」を無効にする

(f)床

- このままではカメラが自由落下し続けるので床を設定する
- ヒエラルキービューの「Create」から「3D Object」→「Plane」を選択する

(g)確認

- これでシーンを再生してみましょう(Ctrl+P でプレビューが見られます)
- 動いた！YATTA！

(5)完成！！

- ビルドしましょう
- 「File」→「Build&Settings」をクリックしてビルド設定を開く
- とりあえず Build をクリックしましょう！
- 出力先を指定する画面が開くのでわかり易い場所を指定する
- 実行に必要な Data フォルダと実行ファイルの exe ファイルが作成される
- OculusRiftDK2 を接続した状態で exe ファイルをダブルクリックする
- 専用の表示がされれば成功です！！

(6)さいごに

背景つけたりサイリウム振らせたり複数モデルを踊らせたりカメラ挙動をいじったりやりこみ要素がたくさんあります。  
さあ皆さんも自分だけの嫁のライブステージを作りましょう！！！！

Written by アムザ(@ALevamme)

# Chromebook でも開発がしたい！

著 忍者

だいぶ前に **Chromebook C720** を買いました。

## 1. 所感

スペックは以下の通り

型番 **C7202848**  
**Intel Celeron 2955U / 1.4 GHz**  
**11.6 インチ液晶 (1366x768px)**  
**16GB SSD**  
**2GB メモリ**  
公称バッテリー駆動時間 **8.5 時間**  
**1.2kg**  
**SD カードスロット**

詳しくは **gg** ってください。

このモデルはメモリが **2GB** しかありません。ナメてかかったところぜんぜんメモリが足りませんでした。デスクトップ機と同じような感覚でタブを開きまくるとすぐメモリ不足になります。**4GB** 版を買ってください。**SSD** に関しては不満はありません。**SD カードスロット** があるので十分だと思います。

ネイティブの **Office** 系アプリケーションが使えませんので、最初は **Google Docs** と **Spreadsheet** や **Evernote** で我慢せざるを得ないのがつらく思えます。しかし最近 **Google Document** が数式の入力にも対応したので、**Excel** でグラフを描いたりフーリエ解析をする以外ならそこそこ快適にレポート作成ができます。

キー配列については独特な変形 **US** 配列です。ファンクションキーは **F1, F2** 表記ではなく、独特な機能が割り振られている故にアイコンしか印字されていません。使っていていまだに混乱する。

ネットがないと何もできませんが、**WPA2 Enterprise** は使えるので電通大の学内 **LAN** は使えます。なおローカルで完結する **Chrome** アプリは使えるので、メモ帳程度ならどうにでもなります。

**Chrome OS** 搭載なだけあってとてもじゃないがメイン機にはできません。軽いからサブノートとしてなら優秀。一応システム領域を書き換えて他の **Linux** ディストリビューションを入れられますが、ハードウェアへの干渉が必要になるので省略します。改造が面倒なだけあり、セキュリティもなかなかのものでしょう。**Google** アカウントのガードと怪しい拡張機能に気をつければ良いだけです。下手なアンチウィルスソフトが入った **Win** 機よりよほどセキュアな環境であることは間違いありません。

あとバッテリーは **5 時間** くらい余裕で持ちます。

## 2.Chromebook でも開発がしたい！

それでも開発がしたい物好きへ

Cloud9 ( <https://c9.io> ) や Coding( <https://koding.com/> ) などのオンラインの総合開発環境サービスつまり Web IDE を使いましょう。今回は Cloud9 の説明をします。Cloud9 は Ajax.org がどのような、ブラウザ上で Ubuntu の遠隔操作ができる Web IDE サービスです。ターミナルはもちろん、シンタックスハイライト及びコード整形に対応するカスタマイズを施された Ace ( <https://ace.c9.io/#nav=about> ) エディタを備えており、それらをタイル状に配置することができます。なお OS が Ubuntu なので、aptget コマンドは最初から通ります。また Web ページのプレビューと LiveReload 機能、外部へのポート露出もあります。無料アカウントでも 1GB ディスク 512MB RAM のマシンのワークスペースを 5 台まで作れます。太っ腹です。なお普通にワークスペースを作ると、複数のブラウザから同じ画面で作業できる公開されたワークスペースになることに注意してください。ちょうど Google Docs と似たような状態です。ssh 鍵などを置くにはパブリックなワークスペースは危険すぎるので、無料アカウントでも 1 個まで作成できるクローズなプライベートワークスペースを推奨します。評価としてはおおむね満足ですが、node. js の実行環境が少々古いことが気に食いませんでしたので最新版を使う手順を記します。

### 3. 最新版 node.js を cloud9 で使う

*nvm* を捨てよ

*nvm* を捨てます。`apt-get remove nvm` あたりでとにかく消しましょう。消したら

```
$ curl -sL https://deb.nodesource.com/setup_4.x | sudo -E bash -  
$ sudo apt-get install nodejs
```

`~/.profile` から以下の二行をコメントアウト

```
[ s"/home/ubuntu/.nvm/nvm.sh" ] && . "/home/ubuntu/.nvm/nvm.sh" # This loads  
nvm  
export NODE_PATH=${NVM_PATH}_modules
```

すると次に立ち上げたターミナルからは

```
$ node -v  
v4.2.2
```

やったぜ。

バージョンが 4 になりました。これで **Promise** も使い放題です。

気に入ったら ( <https://github.com/c9/core/> ) より自宅のマシンにインストールしてのホスティングも  
できます。でもまだ **Basic** 認証しか対応していないから **https** 使えないとパスワードが丸見えになっちゃう  
のが残念です。

### 4. まとめ

Chromebook たのしいです。

忍者 (@ni\_n\_ja)

