

群馬高専電算部誌

D-LANGUAGE



言語

2015



目次

付属ディスクについて	2
WEB 業界レポ	3
次世代のゲームデバイスはこれだ！	11
あっそうだ(唐突)ゲーセン行くゾ(池沼)～貳寺編～	14
『群馬高専周辺のおいしいごはん』	26
倫理	30

付属ディスクについて

CD には以下のファイルが含まれています。

新作

- ・ オセロ(オセロ.zip)
- ・ 将棋(shogi.zip)
- ・ アオリちゃん 3D モデル(aori_suikoku.zip)
- ・ 3D アクションゲーム(文発_3d.zip)

旧作

2015 年度以前の電算部誌(プログラムや画像を含む)

画像

部誌 PDF 版

収録されているプログラムは Windows Vista Business SP2 32bit で動作確認を行っています。なお、すべてのコンピュータで動作を保証するものではありません。また、各プログラム、画像の著作権はそれぞれの製作者にあります。バグの報告や、感想等がありましたら、下記メールアドレスまでどうぞ。

gnct.densan@gmail.com

web 業界レポ

つゆこ

気持ちは群馬高専電算部平部員ですどうも。東京で一人暮らしを満喫中の某卒業生です。貧乏学生なので、音ゲーをするたm.....生計を立てるために web 業界でアルバイトをしています。私の主な仕事はランディングページ(以下 LP)の制作です。LP とは1 ページで完結するホームページのことで、例えば商品の紹介・説明からお申込みまでが1 ページで完結している、というようなサイトです。怪しいサプリの広告なんかをクリックすると飛ばされるページですね。

以下では web 業界でアルバイトをすることで知ることができた、真面目な話からギリギリな話まで色々書いていこうと思います。ちなみに完全に私の主観で書いてるので間違いまくりです。

1.LP デザインの流行

まず LP の手法の基本として「ファーストビュー(クリックして一番最初に目に入るページ)の文字を大きく派手にして目立たせる」というものがあります。昔は図1のようなワードアート風文字が流行っていたようですね。正直くそだせえと思ってました。



図1：ダサイロゴ

対して今はフラットデザイン(影や凹凸があまり無い平面的なデザイン)が増えてフォントそのものの良さを引き立てるデザインが増えてきたようです。私はこっちの方が好きですね。図 2 に私が使う&色々なところで使われているフォント色々まとめてみました。全部フリーフォントです。貧乏がばれてしまう。

フォントフォント言ってますがフォントについては完全ににわかなので中途半端な知識でこれ以上語るのはやめておきます。電算部フォントオタ多すぎない？

群馬高専電算部	群馬高専電算部
群馬高専電算部	群馬高専電算部
群馬高専電算部	群馬高専電算部
群馬高専電算部	群馬高専電算部

図 2：よく見るフォント

2.スマホ対応

そもそもスマホ対応されていないくらい昔のサイトについては置いて。昔はスマホ用と PC 用でページ分けているサイトが多かったですね。PC だと http://www.*****.jp/、スマホだと http://www.*****.jp/sp/ ってアドレスに飛ばされるタイプのやつです。普通の HP ならともかく LP だともはや化石になってます。今は HTML はそのまま、横幅に応じて CSS を一部変化させる手法が主流になってきたようです。

web 触ったことがない人用に一応 HTML と CSS の説明を入れます。

簡単に言うと **HTML** が骨組み、**CSS** が装飾です。なんのこっちゃって思うかもしれないので人間に例えると、**HTML** が体・**CSS** が服とか髪型みたいなものです。イケメンでも髭生やしっぱなしでクソボロい服着てたら台無しだし、逆にブサイクでも綺麗な服着て髪型整えて清潔にしたらカッコよく見えますよね。

話を戻します。上の例で言うと、今までは **PC** 用の人間とスマホ用の人間を 2 人用意しているのが主流だったのですが、今は 1 人の人間の服を着せかえるだけで良いわけです。しかもすべて着替えるわけではなく、インナーとズボンは一緒のままジャケットだけ変えよう、くらいなイメージです。どちらが楽かは一目瞭然ですね。

ということで、**CSS** でパソコン・スマホ両方に対応する方法についてちょっとだけ語りたいと思います。対応、と言っても色々あるので、今回は以下の図 3 のように、スマホで縦並びのコンテンツを **PC** だと横並びに表示する方法に焦点を当てたいと思います。単純な作業ですがそれすら流行り廃りがあるみたいですね。ちょっと専門的な話になりますが、にわかなので間違っているかもしれません。表示はうまくいくから許して。

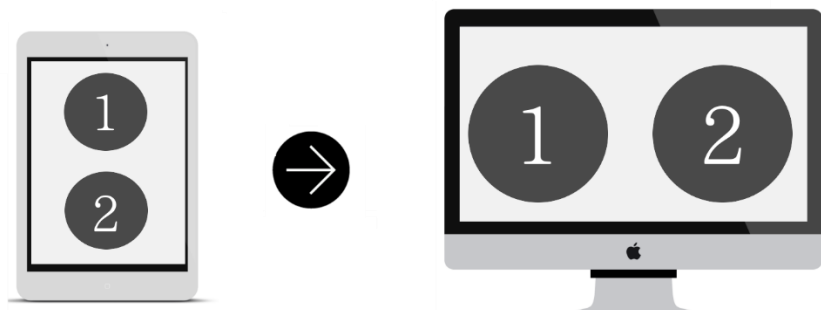


図 3: レスポンシブデザイン

2.1.float を使う

多分スマホ対応サイトの最初期は float レイアウトが多かったのではないのでしょうか(スマホ対応時代になってまでテーブルレイアウトとかいう化石はないと思う.....多分)。float というタグ(ここをこうして！ っていう指令みたいなものです)は、右か左かを指定することで、コンテンツを指定方向へ配置し、残りのコンテンツは逆側に配置してくれるものです。PC 版のみこれを適用するようにすれば、横並びの配置が可能になります。一見「それでいいじゃん？」とお思いかもしれませんが、サイズ設定を間違えると図 4 のようにレイアウトが崩れてしまいます。画面サイズ足りなかったり逆にスカスカになったり。パーセント指定しても事故が起こることがあるので、最近はあまり見なくなったのはそのあたりの使い勝手がよくないからではないのでしょうか。

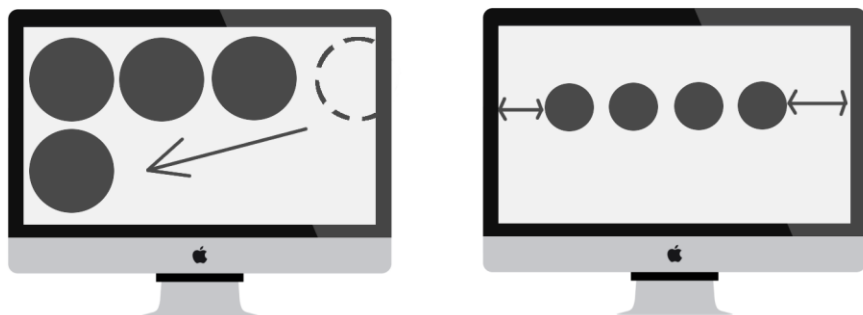


図 4:float による表示ミス

2.2.display:table を使う

親要素に `display:table`、子要素に `display:table-cell` を指定することで、コンテンツをテーブル(Excel で表書くときに使うみたいな感じ)のように扱うことができるようになる方法です(親要素・子要素って何？ って人は図 5 見てね)。

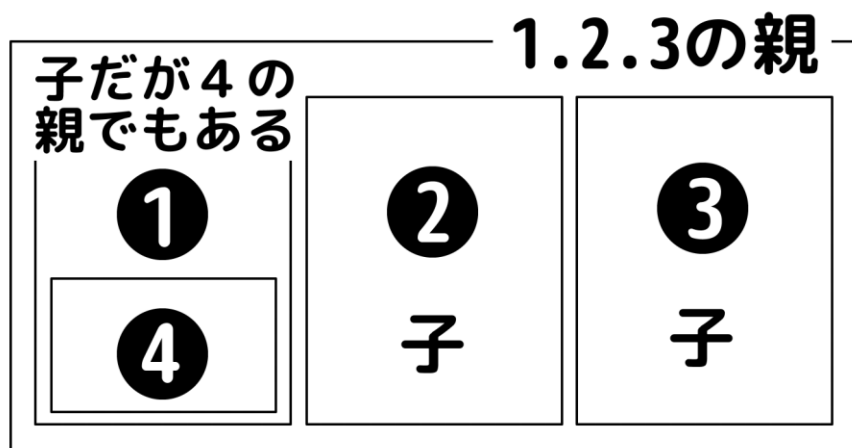


図 5:親要素・子要素

伸縮自在かつ要素の垂直方向を揃えるのも容易になるため、float より事故が少なく、使っているページも見かけます。何がダメかって、テーブルレイアウトってだけで拒否反応起こす人がいるから使わない人は絶対に使わないみたいです。私はテーブルレイアウトアレルギーではないけれど気持ちはすごく分かる。

2.3.display:flex を使う

大本命です！ 古いブラウザは対応していないのが難点ですが使いやすく高機能なので私はこれをよく使ってますね。親要素に `display:flex` と指定すれば、子要素は自動的に `flex` に対応してくれます。親要素や子要素に様々なオプションをつけることで、自由な配置が可能になります。よく使うオプションを一部紹介すると、「子要素をすべて横並びにする」「子要素をすべて縦並びにする」「子要素の垂直・水平位置を整える」「子要素の横幅をすべて一定にする」「子要素の間に均等にスペースを入れる」「子要素を折り返して二段にする」などなど。便利だから web ページ制作する人は是非使ってみてね。

3.ちょっとした裏話

3.1.フリー素材

ちょっとギリギリな話をしたいと思います。自分が働いていて分かったのですが.....フリー素材使ってるサイト多すぎ！ 大手会社ならともかく、有名でない会社の「お客様の声(〇〇県在住 Δ歳 ××さん)」のところに使われている写真はフリー素材ばかりでちょっと面白いですね。

photo-ac という、高品質写真素材が無料でダウンロードできる神サイトがあるのですが、神ゆえに色々なところで使われることになってしまいました。人気すぎたのかなんなのか分からないけど今では一部写真が小さいサイズしかダウンロードできなくなってしまったけれども。悲しい。

脱線しましたが図 6 によく使われる人々ちょっとまとめてみました。「最初は不安だったけど、私でも簡単にできちゃった♪」だって。やってもないくせによく言うぜ！ この人たちいったいいくつの職業についているんだろう。



図 6:フリー素材

3.2.「お客様の声」

私びっくりしちゃったんですよ。LP 制作を別会社に委託してるところだと、「お客様の声」書くのって実際に体験した人でもその商品作った人でもなんでもなくて、LP 制作する会社の原稿ライターなんですね。闇を垣間見てしまった。まあお客様の声が適当でもお客様がフリー素材でもいい商品扱ってるところは扱っているのもそれだけで判断しないであげてね。

3.3.今までに遭遇した事案

まだバイト始めて数か月しかたっておりませんが、既に変な事案に遭遇しました。いくつか紹介したいと思います。

3.3.1.完成後に.....

「よっしゃ完成したでw」って思った後に先方から「やっぱこの素材使ってw w wここ全部組み替えてw w w」との指示！ お前デザイン案見せたとき納得してたやないかい！

3.3.2.日程の追加を.....

セミナー開催の告知系の LP 作った時にあるあるなのですが、納品後に「やっぱこの日にもセミナーやりたいから追加して～」って来ることがあります。べつに直後にくるならいいよ。1 週間後とかに、しかも複数回に分けて依頼するのなんやねん！ 先方も日程の追加程度ならコピーで済むんだしそっちでやればいいのに.....言わないけどさ。

3.3.3.謎の依頼

「こういう商品を作ろうと思っています！ でもいつ出来るかはわかりません！ 詳細も決まってません！ でも LP 作ってください！」ライターさんが困惑してるからやめてあげて！ ついでに私もデザインイメージできないからやめて！

私「あの～原稿についてなんですけど、“具体的な使い方”って項目

ざっくりしすぎてませんか？」

ライターさん「先方もよく分かってないそうでわたしも書きようがないんです～><」

やめてあげてくれ。特に“お客様の声”書くときに一番困惑してましたね。なぜ出来上がってもいない商品なのに既にお客様の声の項目があるのか.....。なんだかんだで個人的に納得のいく LP ができたので掲載したいのですが、こんなくそみそに言った後に URL はっつけるのは営業妨害以外の何物でもないのでやめておく。

3.3.4.無知な依頼主

先方は外部に依頼した LP を既に持っていて、修正したい点が出てきたそうなのですが、「どうにかサーバーに接続せずに、誰でも編集できるようにしてくれませんか？」とのこと。お前それできたら外部からお前の LP 編集し放題やないかい！

4.おわりに

色々えらそうに語ってきましたが私は入社 2 ヶ月の超新人です。ここまでの話わりと適当に書いてるからあんまり真に受けないでね。なんだかんだでバイト楽しいのでもっとスキルアップ(ついでに給料アップ)目指して頑張りたいと思います。音ゲーしたい。(どうでもいいけど私の作った LP、お値段なんと n 十万で提供しているそうです。目玉飛び出ました。)

次世代のゲームデバイスはこれだ！

データー

1. HMD ディスプレイとはなにか

HMD ディスプレイとは頭部装着ディスプレイといい、両眼または、単眼を覆う装置である。区別として目を完全に覆う「没入型」(非透過型)や「透過型」といったタイプがある。3D/2D にも分類できる。

今回は両眼で没入型(IPT:没入型ディスプレイ技術ともいう)に焦点を当てていく。

基本的には頭からかぶせ目を完全に覆い目の前のディスプレイをレンズによって広げあたかも視界いっぱいディスプレイで覆われているようにみえるようになっている。

2. HMD の現状

現在、没入型 HMD(以下 IPT)は Oculus VR、Sony(SCE)、FOVE、Microsoft などの会社が開発しているが、それぞれ少しずつ違う点があるので表でまとめる。

	Oculus	SCE	FOVE	Microsoft
主な製品 (プロジェクト)	Oculus Rift(DK2)	Project Morpheus	FOVE	Holo Lens
解像度 (高いほど良い)	1920x1080	1920x1080	2560x1440	不明
視野角	100 度	不明	100 度以上	不明
リフレッシュレート (滑らかさ)	75Hz	120Hz	90Hz	不明

といったところだ。Holo Lens は特殊で正確には IPT ではないのでここでは具体的な解説を省く。以下それぞれの特徴を説明しようと思う。

2.1. Oculus Rift

まず、Oculus Rift だ、Oculus Rift は IPT 界の先駆者で現時点最も使われている IPT デバイスである。特徴としては赤外線センサーを利用したヘッドトラッキングで頭の動きを追跡し頭と一緒に視点を動かすことができる。また、dk2 はゲーム開発エンジン Unity5 で正式にサポートされているため IPT のゲームが開発しやすいことがある。また、2016 年に一般向け製品版(CV1)の発売が決定している。

2.2 .SCE

次に、SCE(ソニーコンピュータエンタテインメント)の Project Morpheus だ、Morpheus は PS4 向けの IPT デバイスでこちらも 2016 年の発売を予定している。特徴としてはたくさんのゲームコンテンツが用意されていることだと思う。ゲーム名を具体的に上げることはできないが据置型、携帯型のゲーム機に並ぶ次世代のゲームデバイスと言っても過言ではないかとも思っている。

2.3. FOVE

最後に、FOVE である、これは日本で起業された会社で特徴としてアイトラッキング、視線の追跡が可能だ、近年出てきた会社で話題になっているが Oculus、SCE とかたをならべるほどの性能を持っている。

2.4. Microsoft

Microsoft の Holo Lens についても紹介しようと思う。Holo Lens は IPT ではなく透明なレンズに高度な光学的投射を行うことであたかもリアル空間に立体ホログラムを映し出すことできるデバイスだ。Holo Lens 自体が Windows の入っているコンピュータになっており単体でテレビ電話か

らゲームまで出来てしまう。また、特殊な演算装置が組み込まれていて周囲の空間的把握、解析を行いより現実溶け込ませた投影が可能となっている。

3.実際に体験してみたい

本稿執筆時点では、東京の秋葉原にある G-Tune ガレージにて Oculus Rift DK2 の体験をすることができるそうだ。(出張展示による中止、展示終了になっていることもある)次世代デバイスを試すことができるのでオススメだ。

その先に

つい最近(7月)、feelsmell という新しいデバイスが世界に出荷された、これは匂い、風や霧を再現するマスクである。これを利用することでより没入感のある仮想現実を作り出せると思う。これから先、このような仮想現実、バーチャルリアリティの発展はこれから加速するだろう。

あっそうだ(唐突)ゲーセン行くゾ(池沼)～貳寺編～

しろだんご

が一こ

初めまして、群馬高専電算部副部長兼幽霊部員のしろだんごです。
部誌の構成は多少練ってはいたのですが、後輩のが一こ君に KONAMI の音ゲー「beatmania II DX」(以下貳寺)について書こうと吹き込まれたので貳寺の楽しみ方について少し書かせていただきます。

プロフィール

DJ POFIN SP 八段(1P) ID-1359-7895 ライバル募集中です

双葉杏、多田李衣菜推し 九段はリトスマ落ち(成績も落ちた)

jubeat に飽きて五月から貳寺を始めました。(成績も落ち始めました)

音ゲーは 2 年前の 6 月からいろんなのをちょこちょこ

貳寺の楽しみ方 ～好きな曲を見つける～

貳寺は第一に、とにかく楽しむことが大事です。モチベーションがないとなにも進まないゾ。

まず、自分の好きな曲を見つけましょう。最近の曲はアニソンっぽいのも多くていいゾ～コレ。

私の好きな曲としては Miracle5ymphoX や Zirkfied などが挙げられます。

Hyper が☆10 の曲が多いと思います。好きな曲がちょっと高いレベルにあると早くできるようになりたい！とモチベも上がるはずです。(体験談)

ただ、好きな曲を見つけるといっても収録曲数が 1000 曲を超える貳寺では jObeat などのようにジャケット絵もないですから、自分好みの曲を見つけるのも大変です。その上自分に合うレベル、選曲時間のことを考えていたら余計見つけるのは難しくなると思います。

そこでひとつ、サウンドトラックを手に入れましょう。

購入するのもいいですが、知人に借りたり、TSU○AYA で探してレンタルの方がお金がかかりません。その分式寺に貢げていいゾ。

ベッドに寝転がり漫画を読みながらシャッフルで音楽を流しているうちに、いい曲が見つかると思います。それをメモするなりしてゲーセンでプレーしてみましょう。

～ライバルを見つけよう～

好きな曲が見つかったところで次はライバルを見つけましょう。

大事なのはやはり切磋琢磨すること、実力が自分よりやや高めな人がいいと思います。ちなみに私にはいませんでした。

一人でガチャガチャやるよりもみんなでガチャガチャやる方が絶対楽しいゾ。ちなみに私が六段の時ライバル欄は九段と十段だけでした…。

お互いに煽り合って成長しましょう。

～運指を作ろう～

文字ばかりでつまらないから自分の運指を載せときますね。



運指は左の通りです。

六段まで左手は北斗でしたが、七段で階段がどうしてもおしづらく左手も固定することになりました。

なかなかスコアも出るので自分には合っている運指だと思います。

適当な指でガチャガチャやるだけではさすがに限界がくるので、インターネットなどを参考にしながら自分にあった運指を作りましょう！

慣れるまでに少し時間がかかっても押せなかった譜面が押せるようになるかも!?!?

～家庭版の導入～

~~ここは闇なので触れないことにします。~~

~~気になる人は「CS エンプレス」で検索検索！~~

あとがき

2 ページに渡る長編でしたが、読んで下さりありがとうございます。

こういったものを書くのは初めてでしたが自分なりに書きたいことが書けたかと思います。初心者故適当な文でしたが、導入レベルでは十分かと。。
がーこ君が段位の攻略法を書いたらしい(?)のでそちらと合わせてお楽しみください。

ビートマニア、本当に楽しいです。Jubeat に飽きて始めてみましたがここまでどっぷりハマるとは正直思ってなかったです。

最近気づいたけどモニターがブラウン管の筐体でしばらくやってると液晶でやった時にブレて全然見えないのでブラウン管は絶対にやらない方がいいゾ。。

夏休み中に九段を取るつもりでいたものの Holic であそこまで削られるとさすがに無理だとしか思えないですね・・・(8%顔)、次回作で Holic が消えてくれるとすっごくいいゾ～。

あとそろそろ期末試験もあるし段位も上がれなくて学年も上がれなかったら最高にロックだけどテスト勉強もしましょうね・・・。

最後に、好きなアーティストは USAO、好きなお茶は綾鷹です。

ロックよりはダブステップが好きですね。

Jubeat の ID も貼っておきますので気になった方はご自由にどうぞ

ライバル ID:60930005738827

それではまたどこかでお会いしましょう

作者:しろだんご(@sirodan5w)

はじめまして、電算部二年のが一こといいます。しろだんごくんの書いた続きとして、段位認定について書きたいと思います。段位認定攻略をするにあたって大事なこと、もちろん各曲の攻略方法について書いていこうと思います。よろしくお願いします。早めに受かるということを考えての攻略なのです。ほかの曲の攻略は全く書いていません。また、詳しい解説は今回は七段と八段だけにしようと思います。

まず、段位認定を受けるにあたって、大事なことは「受けすぎずに合格する」ということです。これは体力的な面と精神的な面でとても重要だと思っています。段位認定を受けることがすべてだと思わず、いろんな曲に触れて楽しんでみるということが大事です。落ちるとわかって受けてもお金の無駄です。今なら受かりそう！っていう感覚になるまで極力受けないようにしましょう。攻略として、どのくらいまでできたら受かりそうかを後々目安として書いておきます。

もう一つ、受けすぎない理由として大事なことは、癖がつくということです。特に七段のサファリには注意しましょう。僕は、いま十段ですがたまに正規はイージーでも落ちます。癖はとても恐ろしいです。餡蜜癖がつくと危険です。まだ癖つかないだろうと過信せずに、一発で決めてやろうという気持ちで段位は受けましょう。

今作のペンデュアルの段位認定には七段以上にはそれほどキツイソフラン曲はありません（皆伝は除く）。大犬はソフランしますがしっかり曲を聴いてればそれほどきつくないソフランなので問題ないでしょう。今作に限ったことなので、次回作についてはまだわかりません。いづれにしてもソフランや、皿曲などには耐性をつけておきましょう。個人的には、CN もしっかりできるようにしたほうがいいと思います。

それでは七段の攻略から始めていきましょう。

七段を余裕でクリアしたいという人は、まず AA 灰ができるようになってください。

AA はいわゆる地力系の曲で運指をしっかりしていないとクリアがまずできない曲です。六段になりたてのときはたぶん、全くできないと思います。そこで、今までの運指を変えて、新しく「1048 式運指」にすることをオススメします。ここで説明するよりも自分でみたほうがわかりやすいと思うので、ぜひ調べてみてください。

地力としては AA 灰をクリアできるということが目安となります。

それでは各曲を攻略していきましょう。

一曲目

Todestrieb、傲慢ちゃんです。この曲は特に難しいところはないので、楽々抜けると思います。というかこの曲を 90% 以上で抜けられなかったらたぶんサファリを抜けることは難しいと思います。通り道と思って楽々抜けちゃいましょう。

二曲目

エルピスです。この曲は初見では結構難しいと思います。しかし地力系なので、地力さえあればあまりキツイとは感じないでしょう。ぼくが受かったときは 90% 以上で抜けられていました。この曲に関してもあまり攻略

要素はないと思います。

三曲目

ユーバートレフエンです。本当にこの曲では苦勞しました。特に開幕 300 コンボくらいあとにくる、皿+1 鍵の縦連がきついです。また、何度も何度も繰り返し階段が来るので、かなり難しい部類だと思います。この曲の攻略法としては、とにかく階段をうまくなるように努力することです。AA 灰をどんどんやってもいいと思います。自然とできてるようになるのでそれまで頑張りましょう。ぼくはこの曲も頑張って 90%で抜けました。

四曲目

サファリです。テレテレテッテです。この曲は正直トラウマで、初めのホイッスルを聴くだけで足が震えます。地獄のような曲です。

さて、この曲を一体どのようにクリアしていこうか、とかんがえたときに、まず思いつくのは「餡蜜」でしょう。やるのなら、餡蜜動画をみて何度も練習してみて万全な体制で受けましょう。中途半端にやるとぼくみたいに運ゲーで抜けるようになります。気を付けてください。あともう一つは、しっかり見て押すことです。テレテレテッテは実際とても難しい配置です。しかし、餡蜜に失敗してバッドが多くでるよりかましだと思います。自分なりの攻略法を見つけましょう。ちなみにぼくは爆死しました。

また、ゲージを回復できる場所を把握しておいてください。最初からテレテレテッテまで、一回目のテレテレテッテ地帯が終わってからホイッスル地帯までが回復地帯です（個人的には）。二回目のテレテレテッテ地帯を抜けるまで気を抜かないでください。絶対に気を抜いてはいけません。

サファリでは、基本耐えるという意識をもってプレーしたほうがいいと思います。回復地帯では絶対にミスをださずに、あとはテレテテッテで落ちないように祈るばかりです。

一応、餡蜜方法について解説しておきます。

まず、テレテテッテですが、これは隣接トリルとなっています。1回目、2回目のテレテテッテは6 7トリルです。これは6 7の指がうまく動けば押せるのですが、おそらくそれはとても難しいと思います。6 7トリルを同時押しとして認識してテレテテッテをデッデッデッデ！にしましょう。なお、3回目のテレテテッテでは4 5トリルになっているので気を付けましょう。その次は変形して黒鍵がXのような配置になっています。これは正直餡蜜するよりも普通にとっていったほうが結果的なミスが少ないと思います。

この場ではトリルだけの説明をしていますが、もちろんほかのノーツがあります。この餡蜜方法は1 p の方の場合右手、2 p の方の場合左手の動きを簡略化させるためのものです。トリル部分以外は逆の手で頑張って何とかとりましょう。

左手と右手でわけて見切るほうが認識しやすいと思います。

餡蜜以外の攻略法として一回目のテレテテッテを抜けた後のホイッスル地帯手前の皿を無視するというものがあります。慌ててとるよりはじめからとらずに鍵盤だけに集中していたほうがゲージが回復できる可能性があります。自分の地力と相談しましょう。

ここまで攻略法をいろいろと書いていきましたが、一番いい形は餡蜜を使用せずにクリアするということです。ぼくの場合癖がついてしまったた

め餡蜜という方法を最終的にとったので、はじめから餡蜜しようと思っていますと、かなりの確率でぼくみたいなパターンにおちいります。本当に気を付けてください。

さて、サファリを見事抜けた方、おめでとうございます。そして次はギガデリです（絶望）。

八段の攻略です。地力は七段とれるくらいあればぎりぎり足ります。ぼくは七段とってから2日で受かりました。しかし、ボスのギガデリや道中の曲たちはそれなりに癖が強い曲ばかりなので、気を付けましょう。個人的には、**KAMIKAZE** がやばいと思います。しかし、固定運指になれてきているならそれほど苦労はしないと思います。それでは一曲目から攻略していきましょう。

一曲目

Praludium です。読み方がよくわかりません。ユーバートレップェンに似ている曲で、わりと地力系の部類だと思います。気を付けるところはいきなりくるトリルです。5 6 トリル、4 6 トリルといった初見ではちょっととりにくい押し方をされます。また、右手が忙しいことが多いとおもうので、その部分も気を付けましょう。この曲はできれば90%取りたいです。

二曲目

KAMIKAZE です。道中ではこれが一番強いと思います（個人的に）。どこが難しいかといわれると、ずっと続く謎の 6 鍵の縦連のリズムです。この曲はとにかくずっとその 6 鍵に縦連をいれた 3 個同時押しが続くので、いまどこを押してるのかわからなくなって、6 鍵の縦連をするはずが、全く違うところを教えてるといった場合があります。この曲は正規がクソ難しいです。ランダムかけるとあっけなくクリアできちゃったりします。左側よりも右側の方をしっかりと見たほうがいいです。皿もあつたりで、どうしていいかわからなくなります。場合によっては捨てたほうがいいとおもいます。回復しようと思えばできる部分もありますが総合的に見れば、これは耐える曲です。次に続くミラクルまでにゲージをしっかりと残しましょう。30%くらいでもいけます。

三曲目

Miracle 5ympho X です。マシンガン。はっきり言いますと、この曲の序盤の女の子があーあっあーと歌う皿絡みが難しい地帯までほとんどのノーツを拾えないとこの曲じたいではなく、次のギガデリを抜けることができなくなると思います。

マシンガン地帯はしっかりとつなぎましょう。全く押せなかったらたぶん地力不足だと思います。鍵盤よりも皿絡みが難しい曲だと思います。10レベじゃないですねコレ。これは後々説明しますが、ギガデリ攻略のためには30%くらいでも全然平気です。頑張って抜けましょう。

四曲目

gigadelic です。闇サ○シとロボットに轟沈轟沈言われて泣きそうになります。

この曲の攻略には忒寺のシステムを理解していたほうがいいと思います。段位認定ゲージは、30%を下回るとなんとゲージ減少量が半分になるのです。これはハードも同様です。数値で説明しますと、30%を切ると、減少量は1BAD、1空 POORにつき0.75ぶん減少します。さらに回復量の説明をしますと、グレート以上の判定で1ノーツを拾うことによりゲージが0.16%回復するのです。

だから、1BADの減少量をグレート以上の判定で5ノーツ取るだけで補えるのです。1POOR（空 POORとは違います）の減少量は1.25%分で、これに関しても、グレート以上の判定で8ノーツ取るだけで補えますね。ここまで書いたことをまとめると、30%補正ゲージは偉大ということです（意味不明）。

システムを理解した上で、ギガデリの攻略をしていきましょう。はじめから長いトリルが来ます。ストストストストストみたいな音です。これが中盤にもう一回あることを覚えておきましょう。序盤のトリルを抜けてから中盤のトリルまでしっかりノーツをひろい、回復しましょう。実際、2回目のトリルを抜けてから回復はありません。ひたすら耐えることになります。

中盤のトリルを抜けると少し休憩地帯が来るので、ゲージをチラ見しましょう。30%くらいでも先ほどの説明をみればわかる通り可能性は全然あると思います。

休憩地帯を抜けたらずっと階段が来ます。ここらへんで歌い始めましょう（謎）。

ギガデリ音頭という動画を参考に酒が呑めるぞー酒が呑めるぞー酒が呑めるぞーとずっと歌いましょう。リズムが難しいけどこの歌を元にノーツを拾えばとれると思います（なげやり）。

血絡みが続き、難しいと思いますが、最低でもミスするまでに8ノーツくらいはなんとかつないでください。最後の謎の発狂までゲージをとにかく守り抜いてください。

最後の67トリルがある発狂地帯ですが、これも、30%のゲージが突入した時点であればおそらく抜けられます。30%減少するまでのBAD数は40ノーツ分です。とにかく形だけでもいいから67をてきとうに押しましょう。他はしっかり取ります。絶対にさけたいのは見逃すことです。これをするといくら減少量が低くてもかなり削られてしまいます。あっても、皿を6枚くらいだけ見逃すだけにしましょう。

いくら餡蜜ができなくても、てきとうに押ししていれば案外ゲージは残ると思います。67トリルのノーツ数は40くらいなので、全部同時押しにしてBADがでてもぎりぎり他のノーツで回復した分をふくめれば抜けられます。この曲で大事なことはいかにラストの発狂までにゲージを30%残すかです。でも、20%でも正気はあります。ぼくの場合ラスト2%でなんとか耐えました。

ギガデリは本当に最後が特に難しい曲です(こんなの八段にやらせるな)難所を理解してクリア目指してください。

以上で、七段八段の攻略については終わります。システム的な攻略法もそうですが、モチベのことも考えてみてください。一度忒寺をやすんでポップンなど他のゲームをやってみることも大事だと思います。ぼくは忒寺以外にポップンをやっています。(というよりはポップンの練習のために忒寺をはじめた)。ぼくたちの書いた部誌で忒寺に興味を持ってもらえると嬉しいです。忒寺は昔からあるゲームです。しかし、ぼくも高専にはいつてからはじめたばかりなので今からでも周りに追いつけるようなれると思います。ぜひ一度プレイしてみてください。

『群馬高専周辺のおいしいごはん』

著：水刻

こんにちは。水刻です。昨年度連装砲ちゃんの 3D モデルを作った者です。今年は某イカゲーよりアオリちゃんを作りました。そちらは付属ディスクを参考されたし。

今年は記事のネタを思いつかなかった真面目なネタは他のメンバーが書き終えているので、自分は息抜きの記事を書くことにしました。

ということで、群馬高専周辺で自分が訪れたことのあるお食事処(麺多め、というか麺しかない)をまとめてみました。群馬高専に訪れる機会があればぜひご参考にどうぞ。

五味五香

私イチオシのラーメン屋。

オススメメニューは 700 円程度(だったと思う)で食べられる「とりそば」。700 円という値段とは釣り合いなほどの分厚いチャーシュー、ごろっと入った大玉の鶏つくね。醤油ベースの鶏ガラスープは絶品です。

「そば」の名称の通り細めの麺もよく絡みます。醤油スープも美味しいですが塩もまた風情があります。また、別メニュー「まぜそば」のボリュームも必見です。

場所は群馬高専から自転車で 20 分程度。

(住所：群馬県前橋市総社町総社 2014-5)

一合舎 前橋店

群馬高専生御用達のラーメン屋。

豚骨スープをベースに醤油、味噌、塩の三種類のラーメンがあります。

1000 円程度の「丸特(○に特)一合舎」のトッピングの量は、群馬高専生の心と空腹を満たしてくれます。「つけ麺」や豚骨とは対照的なあっさりとしたスープが特徴の「丸鶏白湯」も美味しいお店です。

群馬高専から自転車です 5 分程度。

(群馬県前橋市元総社町 1251-1)

パスタール

知る人ぞ知るイタリアンの名店。

1000 円程度の値段で本格パスタが楽しめます。書店と併設されたこちらんまりとした外観ですが、侮ることなかれ、そのメニューはどれをとっても満足できるボリュームと味になっています。特に美味しいのはパスタソースに含まれる野菜。野菜としての形を残しつつも口の中ですとろけるその味わいは絶品です。前菜のサラダも、オリジナルドレッシングと相まって食欲をそそる逸品となっています。

群馬高専から自転車です 10 分程度。

(群馬県高崎市中泉町 481 煥乎堂敷地内)

ボンジョルノ ラ・ヴォーチェ店

パスタールと双璧を成す(個人的な感想)イタリアンのお店にして、初代「キング・オブ・パスタ」。

その豊富なメニューはどれをとっても絶品の一言に尽きます。私のオススメはキング・オブ・パスタを制した「高崎産ハーブ豚のカッチャジョーネ」。赤ワインの香りとまろやかなソースの風味が口の中に広がります。また、店で手ごねしている(ここでバイトする電算部員談)「イタリアンハンバーグ」もチーズとデミグラスソースが絡み合う至高の一品です。

群馬高専から自転車です 10 分程度。

(群馬県前橋市元総社町 649)

麵屋 桜木

まるでうどんのような太麵の「つけ麵」が美味しいお店。

しかしその目玉は他にはない「鶏チャーシュー」にあります。ほのかなピンク色のチャーシューはしっとりとしていてとても柔らかく、鶏肉の美味しさが存分に味わえる…のですが、その真価は専用のつゆにつけた時に発揮されます。そう、このチャーシューは魚の刺身のようにこれ専用のつゆにつけて食べるのです。

機会に恵まれず私自身もまだ一度しか訪れたことのない店ですが、自分もぜひ再び訪れたい店となっています。

群馬高専から車でしばらく行ったところ(曖昧)

(群馬県高崎市下小鳥町 88・11 シェイプエル 105)

星乃珈琲 前橋店

チェーンの喫茶店なので名前を知っている方も多いかと思います。

まるやかな口当たりの珈琲もさることながら、モーニングセット等で味わえる「フレンチトースト」は、一度は食べておきたい一品となっています。フレンチトーストと珈琲の味の相乗効果は何物にも代え難いものです。また、チョコレートソースといただくスフレパンケーキも、ふわふわの食感と卵の甘さを楽しめる逸品で、これも私のお気に入りです。

周辺での食事の後に、試験勉強のブレイクタイムに、お洒落な店内で落ち着いた時間を過ごせる店です。

群馬高専から自転車で 15 分程度。

(群馬県前橋市元総社町 190-1)

いかがでしたでしょうか。

~~お食事処と銘打っておきながら、星乃珈琲以外麵類しかありませんね。~~
群馬県では小麦の二毛作が盛んに行われており、その影響でパスタや麵類のお店が多いのだそうです。

これらは我らが群馬の美味しいお店の、ほんの一角にすぎません。ここに載っているもの以外にも、まだまだたくさんのお店があります。群馬を訪れた際は、是非味めぐりをしてみてはいかがでしょうか。また、他県の高専生の皆様も、是非自分たちの周りの名店を探してみてください。美味しい食事はきっと、日々の生活で疲れた身体と心を癒してくれるものですよ。

それではまた。

倫理

リヴェル

どうもこんにちはリヴェルさんです。

リヴェリア改めリヴェルさんです。

さて今回は、前回とは全く関係無い事と思います。

皆さん、夢というものをお持ちでしょうか。

大きさや、善悪等は問いません。

大切な事は、その夢が「目標」として機能しているかです。

そんな夢があれば、人はその為の過程にある「過程」を軽くこなすことができるでしょう。

例えば科学者に成るの為の勉強であったり、オリンピック選手に成る為の特訓であったりです。

私の周りの人間を見ると、その殆どが大小様々な夢を持っているように見えます。

しかし私は思うのです。その「夢」がおかしいのではないかと。

確かに前述の判断基準からすれば、それは夢なのでしょう。

でも、私には、彼らの夢が「目標」ではなく「過程」に見えてしまうのです。

有名な会社に入り、安定した給与のためにひたすら働いて、余生を自由に過ごす。

一見成功しているように見える生き方ですが、私にはそれが「夢の成功」に思えないのです。

こんな珍妙な事を考えてしまうのも、私自身が夢を持っていないからで

す。

努力して夢を見つけようと足掻いていたら、見えなくていいモノが見え始めてしまいました。

そんな私でも「目標」となるものは存在しますが、そこに至る「過程」が存在しないような小さなものです。

具体的には遊戯王新弾を買いたい。

しかしそれしか無いのです。

では、少し考えて頂けないでしょうか。

これだけの「目標」で、勉学に打ち込めるか。生きていけるか。

答は人それぞれでしょう。

趣味を昇華することが出来れば、それだけで人は生きていけるでしょうか。

しかして残念ながら、私には不可能なようで。

さてさて、愚痴を一通り吐き切りました。

結局の所、何を伝えたかったかと言いますと、

「少年よ、大志を抱け」

この一言に尽きます。

どんなものでもいい、自分がそれに向かって「生きたい」と思える夢を持って下さい。

その「目標」に至る為ならば、その過程を頑張ろうと思えるような夢を。

そして、精一杯楽しんで下さい。

たった一度の、自分だけの人生を。

編集後記

今回、はじめて編集を担当させてもらいました。データーです。がーこくんはよく音ゲーでよく 7 ページもかけますね。

...マジでギリギリで書いてるのでぶっちゃけ書くことないです。工華祭でも D 言語は頒布しますが改訂するかも...

D 言語

発行日 2015 年 8 月 24 日

編集 デンター

発行 群馬高専電算部

群馬高専

電算部

2015

