

u l e
Lime



~Limited Expression Report~

K. I. T Computer Club

～ 目次 ～

・てきと～な はなし	竹岡 尚三	・・・ 1
・知らされる某研究室の実態	中村 豊	・・・ 6
・RPGのイベント実現方法について	清水 敬介	・・・ 10
・声優ブームへの疑問	樫東 清貴	・・・ 24
・妄想プログラム演習1	野村 賢	・・・ 28
・夢	川本 康貴	・・・ 35
・コミック レビュー '95	西堀 龍司	・・・ 38
・Magic について	上坂 健一	・・・ 44
・ときめきメモリアルを256倍 楽しむためのテキスト	武田 雅也	・・・ 51
・～おまけのコーナー～	虹野 萌 (仮名)	・・・ 65

表紙文字：清水 敬介
植松 裕之

表紙CG：山口 明伸

てきと～な

はなし

たけおかしょうぞう

最近おもしろい話がなくて。

例えば、おとめチック・ろまんマンガというものも無くなってしまって。陸奥A子は働いているようだが、田淵由美子は仕事をしてなくて。清原なつのは働いているが、どうにも清原路線は極まったと言えようか。TVをみても、「ちびまるこちゃん」と「ご近所物語」では、気分も盛り下がる。

それにしても田淵由美子は感動するなあ。

なんも書くことがないなあ。

Internetのことを知ってるかなあ。

そこいらの本に書いてあることは、書かないでおこう。

Internetはそこいらのいわゆる「ばそつう(なんというひどい日本語)」とは、

違ってデータをやりとりするのに、結構な手順を踏んでいる。そういう手順をプロトコルという。

Internetで使われているプロトコルは、TCP/IPというものだ。

世界標準となるべくISOで決められた、OSIというプロトコルは、あんまり華やかなどころでは使われていない。

みんなはTCP/IPを知っているかな。

きょうび、OS/2warpにもついてきて、インタ～ネットもできまんのやで。

TCP/IPはWindowsNTにも標準装備だし、Windows95にもついてくる。
とりあえず、ただで付いてくるtelnetやftpは試さないといかんぞ。

一昔前なら、TCP/IPというと、Ethernet上でワークステーション同士が話をするために使われていた。で、今でも、TCP/IPというと、Ethernetと混同したり、ワークステーションのためのプロトコルだと思っている人もいる。でも、TCP/IPはもともと広域ネットワークのためのプロトコルだ。で、結構重い。あんなものをローカル・ネットワークに使うのは、UNIX BSDが出した害毒だ。

ああ、こんな表層的な話をしてもつまらない。あたしはTCP/IPをEthernetの上に実装した。割とめんどろ臭い仕事だ。最近PPPも作っている。これで、電話回線から「インタ～ネットもできまんねやわ」だ。

MosaicやNetScapeで絵が見えるのも、TCP/IPやPPPのプロトコル・スタックが頑張っデータを送ってしてくれるからだ。

こういう基本的なプロトコルを知って、コーディングしてみたいと思わないか？

Ethernet上にどんなパケットが流れているか知らずにワークステーションを使っていて、情報系の学生をやっているのか？

漫画の世界にオトメチック・ロマンがなくなったように、最近、計算機の世界にロマンがない。

IBMにもDECにも過去の栄光はあるものの、ロマンを感じる人間は少ない。

しかしCrayにはロマンがある。Symbolicsにもロマンがある。が、今時の若者はSymbolicsを知らない。ついでに言えば、DECも知らない。

工繊大の学生についていえば、Crayも知らないし、へたをすればIBMも知らない。

NECをコンピュータ・メーカーだと思ってるオヤジのような若者も多い。(NECはパーコンで成功したのであって、日本のメインフレームでは永年3位だった)

じゃー日本のメインフレームの1,2位はなんだと言うと、ただIBMコンバ

子機のメーカーなので、ここで書く意味もない。:-P

Symbolicsが何かといえ、Lispマシンメーカーだ。Lispマシンが何かという、Lispを実行するためのマシンだ。本当のワークステーションのはしりで、一人で計算機を独り占めにし、Lispをこゝかに使う機械だったのだ。いわゆるひとつの「高級言語マシン」だ。

で、Symbolicsはちょっとしたアプリケーションと組で買うと1千万円ぐらいした。

「1千万円も一人で使ってどうするの?」と問われれば、「馬鹿は使うな」としか言えない。

Symbolicsは機械語もLisp命令なので、とても気持よい。でも、GCなんぞはマイクロコードで一杯走っちゃうので、「RISCでプログラム走らせるのとどう違うの?」と言われたら、あまりの正論が悔しいので、「馬鹿は使うな」と言って、ごまかす。

Lispの基本命令にCARというのがある。

```
(car '(a . b))
```

とやると、aが返ってくる。なぜ、左が取れるかということ、「車(car)は左、と言うだろう」という、名言が竹内郁夫のLisp入門にあった。しかし、Lispの生まれたアメリカでは車は右側通行だ。:-P

僕が高校生の時には、竹内郁子というかわいい女の子がいたが、竹内郁夫は髭をはやして、変なダジャレばかり言う、変なおっちゃんだ。

竹内一党はELISというマルチユーザLispマシンを作ったが、やっぱ日本人は貧乏性だね:-P。NTTのELISはどこかの物置に今でも落ちているかも知れない。

日本の高級言語マシンには、Prologマシンなんぞもあって、なかなか楽しかった。

工繊大の学生ならば、KPRなんぞという名前も忘れてはいけないだろう。OR並列で論型言語を実行して、並列性が爆発というのも学校の研究らしくていいじゃないか!

ま あ、日本にも高級言語マシンはあったからまあいいでしょう。

でも、スーパーコンピュータは日本にはない。

本当のことを言えば、日本製のスーパーコンピュータは沢山ある。

Crayが潰れそうな状況になったのも、実は一重に日本のスーパーコンピュータのせいだ。

でも、日本のスーパーコンピュータはすべて、憎むべき(?)メインフレーム・メーカーのものであって、面白くない。

日本のメインフレームメーカーは金も人も技術もあるのだから、なんでも作れてあたり前。

Crayは違う。変なおっさんが自分の名前をつけた会社を作って、それで金を集めて、スーパーコンピュータを作ったのだから、意味が違う。

IBM互換機やってたところが、IBM互換機の後ろに計算ユニットをつけながら、段々とスーパーコンピュータ市場に参入したのとは、根性の入り方が違う。

ロマンがあるねえ。

しかも普通に「スーパーコンピュータ」というと、日本製も含めて、みんなベクトル計算機だ。ベクトル計算機というものはもともとCrayが考えたもんだ。

ベクトル計算機というと、ベクトルを計算するためのもんだ。

じゃーベクトルってなんだ、と、いうと実は一次元配列だ。:-)

ベクトル計算機は配列計算が速くなるように、頑張っている。

真っ当で高速な論理回路というものは、パイプ・ラインになるもんだ。

で、演算器もパイプラインになっている。で、そのパイプに、どう、間断なくデータを供給するかが、スーパーコンピュータの課題だ。

Crayというおっさんは1960年代に、高速計算機が利用される科学技術計算はみんな配列計算になっていることに目をつけた。そして、CDCという会社で、はじめてのスーパーコンピュータCyberを作った。これの考えかたは、今のスーパーコンピュータとほとんど同じだ。

単純な命令で、配列データを記憶から順番に読み出し、それを次々と演算器に供給する。演算器から出たデータはまた記憶に戻す。

あとはこれの作業が効率的に行えるように、ベクタ・レジスタと呼ばれるレジスタを付けたり、ベクタ・レジスタとメモリとのやりとりを高速にするためにバス幅を増やしたり、インターリーブしたりするわけだ。

その後、CrayはCDCを辞めてCrayResearch社を作りCyberの考えを進めて、

Cray-1というスーパーコンピュータを作った。今のスーパーコンピュータは、みんなCray-1の亜流と言っても、間違いではない。

ああ、ロマンがあるなあ。

あたしだって、超並列計算機を作った。演算器を1024個も積んだし、メモリだって1GBytesも積んで、Processor用のLSIだって起こしたの。パブルの頃は楽しかった。

情報系の学生ならコンピュータを作ってみたいとは思わないか？

大きな声では言わないが、あたし達はOSだって作ってる。

WindowsやらMacOSやらと言われる、そのOSだ。

今は大きな声では言えないが、うちのOSはそこいらの小さな機械に入っ
て、町中に出回るだろう。でも暖かくなるまでは見られない。そういうも
んだ。

OSを作って商売しようと言ったら、みんな「そんなもん商売になるの
か？」と聞いた。あたしも商売になるとは思わなかった。

それでも作るのがロマンというもんだ。しかし、今ではOSで飯を食っ
ている。ロマンとはそういうもんだ。

うちのOSにはウインドウ・システムはない。でもTCP/IPはある。だから
インタ～ネットもできまんねやわ。

大きな声では言えないが、うちのOSは机に載りそうな機械にも入って出
回る。まだ、いつかはわからない。段々わからなくなる。そういう機械に
載る。

情報系の学生ならOSを作ってみたいとは思わないか？

言語処理系も作った方がいい。それもガーベージ・コレクションして
くれる様な、高級なやつ。学生のうちにLispやPrologぐらい作っておかない
と、まともな人間になれないぞと。

情報系の学生なら言語処理系を作ってみたいとは思わないか？

いろいろやりたいと思ったり、話を聞きたいと思ったら、コンピュータ
部へ。現役はたいしたことないが、近所で会社やってるOBの変なおやじ達
がおもしろいぞ。

知られざる某研究室の実態

高分子4回 中村 豊

初めのお断り

これから書き記す内容は、嘘ではなく本当のお話です。くれぐれも勘違いしないように…。

その1 研究室初日

さて、某研究室では毎年初日に新しく入ってきた4回生の研究テーマを決めているようである。研究テーマのリストを渡され、大学院生や先生が次々に説明していく。しかし、学部の4回生にその内容がわかるわけがない。結局なんとなく面白そうなものに決めるわけであるが、そこにまず1つ目の落とし穴が待っている。研究テーマによって、大学院生につくか、先生につくかが決定してしまう。いい先生やいい院生につければラッキーであるが、そうでない場合かなりしんどい目に遭わされるのである。某研究室では、先生に付いたものは皆泣きを見ている。なぜか？それは、先生がろくでもないことを平気な顔して言うからである。

その2 研修期間？

某研究室では、配属されてからの約2週間の間、一つの実験を通して、研究室の機器の使い方を覚えるために、研修期間のようなものがある。これは主に、大学院1回生が学部4回生に教えていくものである。これだけを取ってみても普通じゃないな、と言うのが感じられるのに、更に驚かせることに、その大学院生がまるで奴隷か兵隊の様なのである！目には生気がなく、いつもしんどそうにしている。一体どうなっているのであろう？

その3 新歓コンパ

某研究室では、4月中旬に新歓コンパがある。そのときに、研究室のOBや、共同研究をやっている会社の人やらが大量やって来る。そして、新入生歓迎のために開かれている会のはずなのに、新入生が院生やその社会人にけちよんけちよんになるまで、酒を飲まされゲロを吐きにトイレに駆け込むのである。しかも、呑み会の場所が、料亭のようなところでその金額ときたら、もう目が飛び出るような額である。しかも、その後には2次会3次会と続くのである。なぜ歓迎会でこんな高いお金を払わなければならないのだろうか？

その4 研究室の構成

某研究室の構成について触れてみる。

まず、教授が1名、助教授が1名、助手が1名、技官が1名、そして、よくわからない外国人の先生が2名とたくさん先生がいる。また、博士課程1回生が1名、大学院2回生が6名、そのうち留学性が1名、大学院1回生が6名、学部4回生が12名と大所帯である。しかも、なぜか秘書まで数名いる。この秘書さんたちがふだん何をしているのかは私は知らない。でも、いつも忙しそうにしているし何かと大変なのであろう。

また、某研究室では、不思議なことに教授がないがしろにされている。それも助教授にである。教授は人がいいがあの扱いを受けて何も感じていないのだろうか？まったく不思議だ。

その助教授ときたら、全くろくでもない奴である。自分の言ったことは覚えていないし、約束は守らないし、無理な仕事を言いつけるし、と本当に困った奴である。また、更に困ったことに、はたから見ると、すごくさわやかな印象を与えるのである。これにだまされた奴が今までに大勢いたことだろう。

次に助手であるが、こいつもろくでもない奴である。助手とは違って、なにか、小姑みたいにねちねちと、いやみをいって来るのである。しかも、助教授が出張でいなくなると更に態度がでかくなるのである。本当に困った奴だ。

その5 研究開始

さて、実際に研究が始まると、まず、上についている人とのミーティングがある。このときに自分がどんな仕事をするのかの指示が出る。文章にしてみれば簡単なことであるが、その内容はものすごい。だいたい、1週間か2週間で予定が組まれ、毎日10時間ぐらいいは何かの作業を行っていないと、間に合わないようなスケジュールなのである。ひどい時になると、3日4日は徹夜をしないと間に合わない時もある。それでも、もし、早く仕事が終わって報告に行ったとすると、さらに、倍増された仕事を与えられる。もちろんこなせるわけが無い。しかし、先生方はわかっていない。

その6 実験、実験、また、実験

某研究室の毎日は実験のくり返しである。それも一日中ずっとである。たまにお客さんが来ると、コーヒーやお茶やらを出さなくてはならない。そんなことは秘書のねーちゃんにやらせろっちゅうねん。また、コピーやらの雑用が緊急に割り込んできて、こちらの実験の進行を妨げられる。本当にいいかげんにしろ、と言いたくなる。

また、某研究室では、共同研究している会社に出張して実験をすることもある。これは、大学に実験器具が無い場合に起こるわけであるが、どこかの会社に行って、作業服を着て実験をしていると、何だか会社員の一人になって働いているような錯覚に襲われる。しかも、出張の交通費は出るが、アルバイトではないのでお金は出ない。なんでやねん。

その7 中間発表

某研究室では、年に何度か中間発表をしなくてはならない。言うのは簡単である。しかしその内容は中間発表1回分でたぶん卒論は書けるであろう量である。毎回中間発表の前は、2徹3徹ぐらいしないと発表に間に合わない。そして、20分から30分の発表の後に先生（助教授）の怒濤の質問攻めが待っている。そこで、ぼろかすに発表内容を非難されそして次の課題が与えられるのである。もうその時には睡眠不足と脱力感で何も考えることができず、ただうなずくだけである。（要するに言いなり状態）

その8 大学院入試の勉強期間

さて、某研究室では、だいたい6月末から学部4回生で進学希望の者にたいして8月末まで自由行動が許される。（大学院の勉強が優先で雑用が回ってこないということ）はっきり言って、私は5月には他大学への進学を希望していたので、この期間はかなり遊んだ。しかし、ほかの者の話を聞くとやはりすごいことが起きたようだ。それは、中間発表中に学生が貧血で倒れたということだった。このときこのまま居続けたら死ぬかも知れんなぁと感じた。

その9 学会発表

某研究室では、4回生で就職するものにたいして、学会発表をやらされる。私は進学であったが、他大学であったので、行かされた。だいたい発表の2週間前から、1週間ぐらいつと研究室に泊まり込みでOHPと発表用の原稿の作成を行った。そして、それから毎日のように発表練習があり、図や原稿の手直しのために徹夜する日々が続いた。この時期に一度貧血で倒れそうになったことがある。

幸い学会発表はうまく行ったので良かったとおもっている。

終わりに

現在、某研究室では、さらなる革命の嵐が吹き荒れている。ある理由（某研究室ですごいことが起こったんですわ）から研究室の体制を変える、と助教授が言ったにもかかわらず、ここに来て、元の体制に戻りつつあるのである。この事に危惧を抱いている大学院0回生（某研究室ではそう呼ばれている）や、4回生がどうやって奴をぎゃふんと言わすかを考え中である。

最後に一言

3回生よ奴にだまされるなよー。

(MEMO)

ロール・プレイング・ゲームの イベントの実現方法について

93240051 清水 敬介

1. はじめに

いきなしですが・・・

この文書は、当コンピュータ部で長期に渡って(^;)開発しているロール・プレイング・ゲーム（以下RPG）に関連するものであって、それに関らない人には、ほとんど、意味の無い内容のものであることをあらかじめ断っておきます。m(_ _)m

でも、RPGを作ろうかと思ってる人や、作ってる人は、イベントの実現のひとつの手段として、参考程度に目を通してもらえると嬉しいかもしれません。

ひょっとしたら、かなり参考になるかもしれないしねっ☆

まあ、これを書く気になった理由は、自分自身の作業効率を上げるためのマニュアルが欲しかった（汗・・・というのと、今後のRPG制作参入者に対する研修マニュアルとして使えるなあ～というのが、すべてですので、以下の本文は読み飛ばすなり、読み流すなり、好きなようにしてやってください。

2. 序章

このRPGでは、画面制御やファイル入出力などの、システム関数はC言語で実現し、シナリオなどの大きさの未知数なものは、実行ファイルから切り離すため、外部のファイルで実現している。

その外部ファイルは、独自の擬似マシン語コードから成る。

このテキストでは、このファイルの仕様と使用法（一、一；について書いていくことにする。

3. 特徴と仕様

特徴を述べると・・・

まず、擬似マシン語コードを用いる利点として、以下の事が考えられる。

- ・シナリオなどの未知数な大きさの部分を実行ファイルから切り離す。
この条件を満たす考えうる手段として、上記の方法しか
無かった(;)。
- ・ファイル全体としてのサイズの小型化と簡略化が図られる。
これは、事実だろう！

しかし、欠点としては、“処理速度の面では遅くなる恐れがある”ということが、考えられる。

この点については、メインプログラマのまさ女氏によると、処理速度の遅い原因の大半が描画に依存しているものであり、その部分をCでやってしまえば、シナリオ実現の部分での処理落ちなどは、描画に比べると僅かなものであるという考えのもとにデザインされたものであるとのことだ。

おおまかな仕様は、擬似マシン語コードを作成する方法として、独自のアセンブラを用いている。

以下では、その独自のアセンブラについて書いていくことにする。

4. アセンブラの決まりごと

すべての行は、一行単位で処理を行うことにする。

そのため、一つの処理について、複数行で表記することはできない。

※構文

まず、SYMBOL: でラベルを定義することが出来る。

次に、COMMAND [OPERANDS] で、0個以上のオペランドを付けてコマンドを記述する。

この時、コマンドによって、許されるオペランドは異なっている。

また、テキスト内におけるコメントについては、Cと同様に、/* ~ */で範囲指定を行い、表記することにする。

コメントは、テキスト上のどの位置に書かれていてもよいものとする。

5. アセンブラの詳細

まず、用いる命令には、制御命令と通常命令の2つがある。

制御命令とは、セグメントの開始・終了と、シンボルの宣言をおこない、実際マシン語コードには変換されない。

制御命令には、以下のようなものがある。

- end : ファイルの終了
- stack VALUE : スタックサイズの VALUE 加算
- segment BLOCK_TYPE SEGMENT_NO : セグメントの開始
BLOCK_TYPE: oode ... コード, data ... 保存, onest ... 定数
SEGMENT_NO: セグメント番号
- ends : セグメントの終了
- public SYMBOL : SYMBOL の PUBLIC 宣言
- extern SYMBOL : SYMBOL の EXTERN 宣言
- func SYMBOL : 関数 SYMBOL の開始 (ver 2.0 対応)
- endf : 関数の終了 (ver 2.0 対応)

通常命令とは、実際にマシン語コードに変換されて、シナリオを実現する部分にあたる。

また、テキスト内における通常命令は、セグメントと呼ばれる単位内に納めなければならない。

通常命令には、以下のようなものなどがある。

- db BYTE_DATA[, BYTE_DATA] : データ領域 (1 byte 単位)
- ds SHORT_DATA[, SHORT_DATA] : データ領域 (2 bytes 単位)
- dl LONG_DATA[, LONG_DATA] : データ領域 (4 bytes 単位)
- halt : イベントシステム停止
- nop : 無処理
- call LONG : サブルーチンコール
- scall OFFSET : サブルーチンコール
- event LONG : イベントコール
- sevent OFFSET : イベントコール
- ret : サブルーチン(イベント)の終了
- jmp LONG : ジャンプ (無条件)
- sjmp OFFSET : ジャンプ (無条件)
- je OFFSET : ジャンプ (zero)
- push LONG : スタックに値を積む
- mov DST SRC : 値代入 (DST=SRC)
- add DST SRC : 値加算 (DST=DST+SRC)
- cmp SRC, SRC : 値比較

ちなみに、上記の通常命令における、オペランドの意味は以下の通りである。

BYTE_DATA : 1byte の値
SHORT_DATA : 2bytes の値
LONG_DATA : 4bytes の値
OFFSET. : 2bytes の値(同セグメント SYMBOL ならば、SYMBOL までの OFFSET 値)
BYTE : 1byte の値(BYTE レジスタも含む)
SHORT : 2bytes の値(SHORT レジスタも含む)
LONG : 4bytes の値(LONG レジスタも含む)
SRC : すべての値
DST : 書き込める全ての値

アセンブラの、概要の説明は、こんなところだと思う・・・():

6. 実際の使用における例

概要の説明しかしていないが、早速、実際のファイルを見て行きたいと思う。
説明不足で、意味不明な所もあると思うが、そのあたりは適当に流してください。

*** サンプル・ファイル ***

```
-----  
:  
: TEST.ASM  
:  
:  
:  
: シナリオセグメント (例)  
:  
segment code 1  
public SEGMENT_CALL  
extern MAIN_PARTY  
  
:  
: セグメントコール 分岐処理  
SEGMENT_CALL:  
    push    bp  
    mov     bp, sp  
    mov     r1, [bp+12]  
    cmp     r1, 0 :セグメントロード時  
    je      SEGMENT_CALL_LOAD  
    cmp     r1, 50 :特殊イベント発生時  
    je      SEGMENT_CALL_ACTION
```

```

    cmp     ri, 1           :セグメント終了時
    je      SEGMENT_CALL_FREE
SEGMENT_CALL_END:
    pop     bp
    ret

:      セグメントコール (セグメントロード時)
SEGMENT_CALL_LOAD:
    push    1              :制御フラグ (メニュー) ON
    sevent  ev_TOOL_CONTROL_MENU
    add     sp, 4
;

    push    1              :制御フラグ (移動)   ON
    sevent  ev_TOOL_CONTROL_MOVE
    add     sp, 4
;

    push    0              :キャラクタファイル ロード
    push    3
    sevent  ev_CHARGRAPH
    add     sp, 8
;

    push    1000           :アニメファイル ロード
    push    4
    sevent  ev_CHARGRAPH
    add     sp, 8
;

    push    9998           :マップ ロード
    sevent  ev_MAP_LOAD
    add     sp, 4
;

    push    24             :マップ制御 (座標指定)
    push    2
    push    0
    sevent  ev_MAP_MOVE_LOCATE
    add     sp, 12
;

```



```

push    100                ;パーティ登録
push    MAIN_PARTY        ;
sevent  ev_TOOL_PARTY_NEW ;
add     sp, 8              ;

push    20                 ;パーティ高さ 設定
push    MAIN_PARTY        ;
sevent  ev_TOOL_PARTY_HIGHT ;
add     sp, 8              ;

push    0                  ;パーティマップ依存 設定
push    MAIN_PARTY        ;
sevent  ev_TOOL_PARTY_DEPENDENCE ;
add     sp, 8              ;

push    PARTY_X_LOCATE    ;パーティロード (位置設定)
push    MAIN_PARTY        ;
sevent  ev_TOOL_PARTY_LOAD_LOCATE ;
add     sp, 8              ;

push    X_AUTO            ;X (任意のキャラクタ) 移動
push    0                  ;
sevent  ev_OBJECT_AUTO    ;
add     sp, 8              ;

s jmp   SEGMENT_CALL_END

```

PARTY_X_LOCATE:

```
db 15, 41, 2, 11, 43, 0, 19, 43, 0, 13, 44, 0, 17, 44, 0
```

X_AUTO:

```
db 16, 0, 6, 2
ds 1280
db 12, 6, 2
ds 1344
```

```

db      7, 13
db      992
db      1, 1, 9, 5, 0, 0, 2, 1, 0, 1, 3, 5, 0, 1, 14, 40, 4, 2, 0, -3, 4, 2, 0, -2
db      4, 3, 0, -2, 4, 3, 0, -2, 4, 3, 0, -1, 4, 3, 0, -1, 14, 20
db      4, 3, 0, 1, 4, 3, 0, 1, 4, 2, 0, 2
db      5, 0, 2
db      2, 1, 0, 1, 23, 5, 0, 3, 255

```

MAP_SHIFT:

```

db      2, 1, 0, 20, 255

```

SEGMENT_CALL_ACTION:

```

mov     r1, [bp+16]
cmp     r1, 0
je      action0
cmp     r1, 1
je      action1
cmp     r1, 2
je      action2
cmp     r1, 3
je      action3

sjmp   SEGMENT_CALL_END

```

action0:

```

push    X_SPEAK0           ; X話す
sevent  ev_TALK           :
add     sp, 4              :

sjmp   SEGMENT_CALL_END

```

action1:

```

push    X_SPEAK1           ; X話す
sevent  ev_TALK           :
add     sp, 4              :

```

s_jmp SEGMENT_CALL_END

action2:

push MAP_SHIFT ;マップスクロール
sevent ev_MAP_AUTO ;
add sp, 4 ;

s_jmp SEGMENT_CALL_END

action3:

push MAIN_PARTY ;パーティ開放
sevent ev_TOOL_PARTY_FREE ;
add sp, 4 ;

sevent ev_MAP_FREE ;マップ開放

push 9996 ;新たに
push MAIN_PARTY ;パーティ・マップ
sevent ev_TOOL_PARTY_MAP ;登録
add sp, 8 ;

push 1 ;キャラに使い
push MAIN_PARTY ;マップスクロール
sevent ev_TOOL_PARTY_DEPENDENCE ;
add sp, 4 ;

push 1 ;パーティが通なって
push MAIN_PARTY ;動くようにする
sevent ev_TOOL_PARTY_FORMATION ;
add sp, 4 ;

push 0 ;
push 10 ;パーティを配置
push 10 ;
push MAIN_PARTY ;
sevent ev_TOOL_PARTY_LOCATE ;

```

add    sp, 16                ;

push   MAIN_PARTY           :キャラ・マップを
sevent ev_TOOL_NORMAL_LOAD  :表示する
add    sp, 4                ;

e_jmp  SEGMENT_CALL_END

X_SPEAK0:
db     "Yr(X,9,2)いくぜっ!!",0

X_SPEAK1:
db     "Yr(X,9,2).....* はっ(-o- これは、サンプルだ!! *",0

;      セグメントコール (セグメント終了時)

SEGMENT_CALL_FREE:
push   MAIN_PARTY           :マップ及びパーティの解放
sevent ev_TOOL_NORMAL_FREE  ;
add    sp, 4                ;

e_jmp  SEGMENT_CALL_END

ev_TOOL_CONTROL_MENU:
db     "TOOL_CONTROL_MENU", 0

ev_TOOL_CONTROL_MOVE:
db     "TOOL_CONTROL_MOVE", 0

ev_CHARGRAPH:
db     "CHARGRAPH", 0

ev_MAP_LOAD:
db     "MAP_LOAD", 0

ev_MAP_FREE:
db     "MAP_FREE", 0

ev_MAP_MOVE_LOCATE:
db     "MAP_MOVE_LOCATE", 0

ev_TOOL_MAP_LOAD_LOCATE:
db     "TOOL_MAP_LOAD_LOCATE", 0

```

```
ev_TOOL_PARTY_NEW:
    db "TOOL_PARTY_NEW", 0
ev_TOOL_PARTY_MAP:
    db "TOOL_PARTY_MAP", 0
ev_TOOL_PARTY_LOCATE:
    db "TOOL_PARTY_LOCATE", 0
ev_TOOL_PARTY_HIGHT:
    db "TOOL_PARTY_HIGHT", 0
ev_TOOL_PARTY_DEPENDENCE:
    db "TOOL_PARTY_DEPENDENCE", 0
ev_TOOL_PARTY_FORMATION:
    db "TOOL_PARTY_FORMATION", 0
ev_TOOL_PARTY_LOAD_LOCATE:
    db "TOOL_PARTY_LOAD_LOCATE", 0
ev_TOOL_PARTY_FREE:
    db "TOOL_PARTY_FREE", 0
ev_TOOL_NORMAL_LOAD:
    db "TOOL_NORMAL_LOAD", 0
ev_TOOL_NORMAL_FREE:
    db "TOOL_NORMAL_FREE", 0
ev_OBJECT_AUTO:
    db "OBJECT_AUTO", 0
ev_TALK:
    db "TALK", 0
ev_MAP_AUTO:
    db "MAP_AUTO", 0
ends
end
:
:   END OF FILE
:
```

*** サンプル おしまい ***

いきなし、ソースをのっけてページ稼ぎという奥義を使っ
てしまった(^)

よって、もう読み続けてる人はいないと思うが(^-);、話はさらに続きます・・・

ソースの中でも制御命令については、まあこんなものなんだなあという程度の認識に留めておいてください。(777)

さて、ここからは、通常命令の部分に的を絞ってお話することになります。まず、通常命令を扱うにあたって、イベントを実現するための、Cのイベント関数呼び出し法について述べておきます。

基本文型は、[db コマンド、引数・・・]です。

このコマンドは、以下の行動一覧表に従い外部ファイルによって定義されたもので、コマンドごとに引数の形式も定められています。

ただし、コマンドを数字に対応させて表記するため、いちいち行動一覧表を参照しながらでないと書けないという欠点があり、作業効率が悪いです。

よって、当然の如く、より人にわかりやすいインターフェイスを実現した、上位互換バージョンが即登場します。

ちなみに、この原稿は、旧バージョンに基づいて書かれています(TOT

行動一覧表：

#define RPGfield_Move_Nothing	(0)
#define RPGfield_Move_Wait	(1)
#define RPGfield_Move_Move	(2)
#define RPGfield_Move_Locate	(3)
#define RPGfield_Move_RLocate	(4)
#define RPGfield_Move_Action	(5)
#define RPGfield_Move_Animation	(6)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_Dependence	(10)/* マップのみ */
#define RPGfield_Move_Direction	(11)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_RDirection	(12)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_Graph	(13)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_Hight	(14)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_Next	(15)/* 物体のみ */
#define RPGfield_Move_Visible	(16)

・・・で、いよいよ、ソースの解析編です。

ソースに沿って、それが何を表現しているものなのか順を追って見て行くことにします。

PARTY_X_LOCATE の中身について；

キャラ（X）を含む5人のパーティをマップ上の座標指定して配置してます

X_AUTO の中身について；

- ・ db 16, 0 ; 物体の不可視
- ・ db 6, 2 ds 1280 db 12; キャラ（X）の登場とアニメ
・ ここで、ds を挟んでるのは2バイトのため。
- ・ db 6, 2 ds 1344 db 7; キャラ（パーティ）の登場とアニメ
ここまでで、マップ上にキャラクターが浮かび上がってくるアニメーションが実現されます。

続いて、

- ・ db 13 ds 992 db 1; キャラ（X）を通常モードで設定
 - ・ db 1, 9 ; キャラの特権
 - ・ db 5, 0, 0 ; Action0 を実現させる
 - ・ db 2, 1, 0, 1, 3 ; 上向きに自動モードで3回移動
- この部分で、Action0 を実現した後、キャラ（X）が、画面上方へ3歩移動します。
- Action0 が何をしているかという、キャラ（X）が話します。
- 話す内容は、X_SPEAK0 に書いてあります。

続いては、マップ上に存在する、壁を飛び越えるという動作を実現させたいと思います。

まず、このゲームでは、マップやキャラクターに高さの概念を導入しており、基本的に、大きい高さのパラメータを持つほうが優先して表示されるようになってます。当然、はじめは壁はキャラクターより、高い設定になってます。それを飛び越えようとするわけですから、一時的にキャラクターが壁より高くなるわけですから、まず、キャラクターに壁より大きい高さを与えてやります。その後、壁の上に表示させて飛び越えたところで、再びキャラの高さを戻してやります。

これによって、“キャラが壁を飛び越えて、その後は壁に隠れつつ壁の向こう側に着地する”という動作が実現されます。

よって、

- ・ db 5, 0, 1 : Action1 を実現させる
- ・ db 14, 40 : 大きい高さを与える
- ・ db 4, 2, 0, -3 : 画面上方へ3 相対移動
- ・ db 4, 2, 0, -2 : 画面上方へ2 相対移動
- ・ db 4, 2, 0, -1 : 画面上方へ1 相対移動
- ・ db 14, 20 : 初期の高さに戻す
- ・ db 4, 3, 0, 1 : 画面下方へ1 相対移動
- ・ db 4, 2, 0, 2 : 画面下方へ2 相対移動

となります。

後は、より自然に見せるために、[飛び越える=放物運動] を実現するようなコマ割にしてやればいいわけです。

次に、キャラクターを画面上方へ移動させつつ、それに従いマップもスクロールさせるというのを実現させます。

ソースに従い見ていくと、

- ・ db 5, 0, 2 : Action2 を実現させる

により、マップを MAP_SHIFT により、20キャラ分上方へスクロールさせつつ、

- ・ db 2, 1, 0, 1, 23 : キャラを23歩上方へ移動

で、キャラ(X)も同時に移動させます。

これで、“キャラとともに、マップもスクロールさせる” というのが実現できます。

最後に、キャラがマップ上端まで来たとして、次のマップに切り替えるというのをやってみます。

ずばり、

- ・ db 5, 0, 3 : Action3 を実現させる

という部分がそうです。

Action3 の中身が長ったらしくて、ややこしいですが、その手順を述べていくと、

1. まず、現在登録しているパーティとマップを開放
2. 新しいマップとパーティを登録
3. パーティをマップに配置する
4. 実際に表示する

となります。

まあ、以上が今回のソースの解析内容です。

さっぱり解らないでしょう!?

でも、イベントの実現手段としての、一つの方向性は示せたのではないかと勝手に
思っておくことにします (^_^);

もし、“全部読んだぞ!!” っていう人が居たとしたら、ぜひ、申し出て来てく
ださい。尊敬の眼差しで見つめて差し上げて、その上、何か粗品でも差し上げま
しょう!! 絶対、いないはず・・・(^_^)

最後に、この文書作成にあたり、多大な協力をしてくださった、
まさ☆氏に感謝しますm()m

7. 戦い終わって・・・

いやあ～ やってしもうた。許して～!

こんなに資源の無駄遣いするつもりはなかったんです。

こんなに皆さんのゴミを増やすつもりはなかったんです。

まあ、すべては成り行きってヤツです。

なんか、今年のライムはバラエティに富んだ、同人誌的な内容になるらしいと聞
いたんで、みんなが壊れてくれるだろうという推測のもとで、それならば・・・

ってことで、私はクソ真面目に、しょ～もない物を書いてみました。

まあ、部長としての性(笑)がきつとそうさせたのでしよう。(おイイ)

しかし、このままではお客さんも納得いかんでしよう!

おまけのコーナーで、再びお会いしましょう!! (777)

あ、そうそう・・・ 最後に、この、ロープレの宣伝させてください。

96年公開予定(?) 超大作(?) RPG

「エターナル・アドベンチャー(仮)」

PC-98シリーズ対応・FM/MIDI音源対応

JAROには言っちゃいやですよ☆

それでは (^_^/^^

声優ブームへの疑問

梶 東 清 貴

1. はじめに

今、世間では「声優ブームだ」といわれている。特に最近は、「なぜこんな雑誌が？」と思われるようなところで記事になっている場合がある。今なぜ、こんなに声優が取り上げられているのだろうか。そしてそれは、声優としての実力を評価してのものなのだろうか。来るところまで来た感のある、今の「声優ブーム」について思うところを書いてみようと思う。

2. 簡単な歴史

一口に声優の仕事といっても多種多様である。すぐに答えることができそうなのは、「アニメの声をあてること」「洋画の吹き替え」であろうか。他には、「コマーシャルのナレーション」「種々の施設で流れるアナウンス」があり、顔出しになっても「企業用のプロモーションビデオ」などの一般には入手できないものが圧倒的多数を占めていた。

もともと役者の副業のような形で声優の仕事を始めることが多かったので、地味であることはある程度当然のことなのかもしれない。この流れが変わった理由のひとつとして、ちょうど「ヤマト」「ガンダム」の頃に強い影響を受け、初めから声優をめざした世代のデビューがあるのではないだろうか。今のブームを形成する人たちは、こちらの場合であることが多い。

つまり、以前からの人は仕事上のいくつかの選択肢から声優という職業を選んだ。新しい人は初めに声優を目指し、そこから選択肢を求めた結果、現在の形のように声優の活躍の場が広がったのではないかと、いうことである。それらの選択肢には歌・ラジオなどがあり、中でも歌はオリジナルアルバムという形で大きく成長することになる。

このような傾向が見られてきたのが今から7,8年ほど前。それまではあまり個人の魅力に触れることができなかった時代である。「声優としての活躍の場が広がるのなら」ということでファンの側は歓迎した。

活躍の場が増えれば、それまで特に声優に注目していなかった人にも興味を持つ人が出てくる。需要が増えれば供給が増える。そのスピードはゆっくりではあったが、確実に「アニメファンの中に」浸透していった。

それがかなり広い層にまで浸透し、現在のような流れに進む大きなきっかけとなったのが、椎名へきるの登場である。

それ以前から、人気先行を感じさせる声優がいないわけではなかったが、ほとんどは実力なりの人気であった。また、人気先行の声優でさえも声優としての経験はきちんと持っていた。実力よりは、というだけのことだったのである。

椎名へきるの登場はその流れを一変させた。初めてアニメのアフレコをした時、すでに非常に多くのファンが付いていたのである。人気と実力は関係ないとばかりに。椎名へきるのファンは口をそろえてこう言った。「かわいいから、いいじゃないか。」

3. ブームの現状

とある雑誌に『今の人気声優の特長に「代表的なアニメ作品がない」というのがある。』という記事があったが、いくら何でもそんなところまで行き着いていない。代表作を見て、「え、あのキャラクターに名前があったの？」と思うこともあるが、やはりあまり主役クラスをはったことがない割には、といった程度の人気に収まっている場合がほとんどである。ただ「声優ブーム」と言われるだけあって、アニメのキャラクターよりも声優自身の方が主役となっていることは間違いない。

もう一つの大きな流れとしてあげることができるのが、オリジナルアルバムの発売をはじめとする、活躍の場の広がりが増えられる。本人の実力はさておき、少しでも人気が出ればすぐにアルバムを出す、ラジオのDJをする。アルバムに関して、粗発乱造の時期はある程度過ぎた気がするが、まだまだ売れるから出すというメーカーも多い。ラジオの方は今、まさに乱発状態である。秋の改変では「デビュー間もない新人声優を、リスナーの力で一人前の（最終目標はラジオドラマの主役らしい）声優にする」という番組まであった。

こういった流れの中、何が問題なのだろうか。

比較的冷静に見ている声優ファンの中には、今のブームに否定的な人が多い。もう少し正確に言えば、情報量が増えることは歓迎するが、声優があたかもアイドルのように扱われていることに疑問を感じているのだ。声優としてではなく、アイドルとしての能力が問われていることに。

人気が出るのはいいことだし、活躍の場が広がるのもいいことだと思うが、それで本業がおろそかになっているのは本末転倒である。また、他のことに挑戦するからといって当然ながら、それでいい加減なものを作ってもいいというわけではない。声優としての実力を伴わないまま、他に活躍の場を求めるのもどうだろう。地に足が着いていないと足元をすくわれるものだ。

ごく当たり前のことであるはずなのだが、本当に分かっているか疑問に感じる声優が以外といるように思う。声優「も」やっているといる状態の人が。最も、本人がそういうつもりならそれでかまわないが、それならば「職業：声優」というのだけはカンベンしてもらいたいものだ。（愚痴）

オリジナルアルバムの発売を例として、少し具体的に書いてみる。

まず最初に、常々疑問に思うことがある。「本当に声優は歌がうまいか？」ということである。個人的に、本当に歌が上手い人がいるとは思わない。

音をとれていない声優が非常に多い、というよりまともにとれている人は、ほとんどいない。いくら言葉に気持ちをのせる技術に長けていても、それを伝える歌のキャバが小さくては伝わらない。また、気持ちをのせることだけに意識がいつてしまっ、音がポロポロ（驚くべきことに録り直しのきくCDで）な場合も見られる。

ただ、これに関しては歌手と同じ方向性にアルバムを作ろうとしたとき、非常に気になるだけであって、上にも書いた言葉に気持ちをのせることに長けているという、長所をうまく生かして作ったアルバムなら、いいものができるのではないだろうか。実際に、歌が下手な人でも「いい」アルバムを出してくることがある。

上手い歌のアルバムを作れる人なんて、今の人気声優にいないのだから、そんなものを作ってくれとは言わない。「いいアルバム」を作ってくれと言いたいのだ。「いいアルバム」なら椎名へきるであろうが、三石琴乃であろうが作ることだできるのだから。

個人的偏見：國府田マリ子は何かを勘違いしているような気がする

また、メーカー側が何を基準にアルバムを出す声優を選んでいるのかということも疑問である。どことは言わないが、もう本当に気持ちよく、「人気です。」と言い切ってくれたメーカーもある。メーカーにとってはそれが最善の策かもしれない。

ただ、最初にも書いたように、最近人気のある人が実力のある人であるとは限らない。ましてや、いいアルバムを作れるかどうかなんて分かるはずがない（「作れるはずがない」というのではない）。中には、ひどいものになって出てきたこともある。ファン側もバカの集団ではない（バカも多いが）。あまりいい加減なものばかりだと離れていくことを忘れてもらいたくないものだ。

逆に、どんな化け方をするかも分からないのだから、当たり（言葉は悪いが）である可能性もあるだろう。未知の魅力というヤツか。だが、本業としての能力が十分でない人にまで、「これも」と言うメーカーには強い疑問を感じる。（すんなりと受ける、声優・事務所にも問題はあのだが）

ちなみに、上で出てきたメーカーもやはり、平均して評判が悪い。救いなのは声優の要望をすべて受けることを売りにしているため、各声優ごとにそれなりに個性のあるものにはなっていることだろう。

4. まとめ

私自身の考えをまとめて言うと、

- ・声優としての実力が付いてから、仕事の幅を広げるべき
- ・声優以外の仕事をするときは、「自分らしさ」を上手く出した

「いい」作品を出して欲しい

この2点に集約されると思う。本当に実力がある人に人気があって、その人たちが、さらに自分の能力を伸ばせる分野にも進出する。そうなれば私にはもう何も言うことはない。

5. おわりに

今のブームがこのまま続くかと聞かれて、「Yes」と答えるファンはまずいない。それどころか「終わりは近い」と見る人の方が圧倒的に多い。このままではいけないことを誰もが分かっているのである。ファンの先を見る目は冷めたものである。

また、ブームをアニメファン以外にも広げようとしてやっていることが「声遊倶楽部」では、とても今よりファン層が広がっていくとも思えない。

妄想プログラム演習 1

電子情報一回

野村 賢

<序章>

ひまなとき、ぼーっとしているのもいいものだ。この多忙な状態で何故かこのような事になってしまった。

妄想は時として突然やってくる。例えば、ある単純な作業中にそうなったとしよう、再び意識が帰ってきた時にはその作業は終わっているのだ。まるで何処からともなく小人さんが現れて、勝手に作業をしてくれたかのような得をした気分になる。

今も、小人さん呼び出すべく、だらだらとしかし時にはスタックカート調にキーをたたいている。

なにはともあれ、まずは話題が必要だ。とりあえず今年の学祭に発表したプログラムの説明でもしようかと思う。

<学祭展示プログラムの説明>

今回、私はXで動く3Dポリゴン格闘ゲームの制作を試みた。

もともと私はC言語を知らなかったのだが、それでも夏休みには試作版が完成した。本当なら、「内部処理」や「Xライブラリーを使ったプログラミングにおける問題点」などといった事を、書いて本人にもよくわからない文章が出来上がるのだろうが、今回は読者を逃がさないよう最小限にとどめておこう。なに、どうせなら全部省けなどという声が聞こえてきそう。しかたない、超圧縮をして一言ですまそう。

4次元の変換をして2次元に射影すればよいのだあ！！

??・・・何の事かわかるまい。一生わかる必要もないだろう。まあ、制作後の感想としては「格闘ゲームはXにはむいていないよ」と、そんなところだ。

このほかに私は「R-DAY」という余命・性格・相性判断占いソフトを作った。こいつはなかなかのデキだと思う。作曲、判定、ゲーム画面のほとんどを私がやった。ゲームのタイトル画面では、Oh和田なる人物との共同開発のように見えるが、やつは毎晩のように私を裏切って自宅へ帰り、結局大部分を私一人で夜な夜な作った。

このR-DAYの名前の由来は、たまにゲームセンターにある「X-DAY」という占いマシンだが、なぜ「R」なのだろうか?。「X」ではパクリだからだろうが、それ以上の理由が脳味噌のどこにも見当たらない。私は「究極〇人R」が好きだがそれと関係があるのかもしれない。言語はベーシックを用いたのだが、この言語でプログラムをした事のある人なら随所に職人芸が使われているのがわかってもらえると思う。問題は表面上の事ではなく中でどんな判定をしているかである。途中経過に全く関係なく、最後にランダムで結果を選んでいたので芸がない。

「芸が××」というのは重要だ。占いの判定に完全に正しいものなどないのだから例えランダムに結果を選んでいたとしても判定の正確さは微塵も損なわれはしない。とはいっても、そこは何かやってほしいと思うのが世間の心情だ。そこで、もっともらしい処理(芸)が必要となる。私は友人、知人から風水、占星術、血液型占いなどの本をかりてそれらの手法をプログラムした。プログラムについての説明をすると多くの人が深い眠りにつく事だろうから例によって省略してしまう。

<オリジナルに行こう>

いくら占いの本を見て、プログラムしても所詮は真似事である。それだけで「R-DAY」の存在意義は半減してしまう。せつかく苦勞して作る以上独自の要素の一つや二つが、ほしくなる。外見はすっかり真似で完成してしまったので、判定などの内面にしか独自のものを盛り込む余白が無い。私は人間の相性を決定する要素について重点的に考察をし、幾つかの結論を出すのに成功した。

こうして考えてみると誰もが、独自のものを偶発的な介入を受けずに作れる場が意外に少ないような気がする。何を言わんとしているのか、通じていないかもしれないから嘯み砕いて具体的に言うと、絵画を描く際に大画家ならともかく普通の人なら、「たまたま筆がうまく動いていい感じがでた」といった事が多かれ少なかれあるに違いない。絵画だけでなく、写真や作曲などでもファインダーを覗いて（現像して）、演奏してみても、初めてそのよさを発見するといった事を一度は経験していると思う。しかし、ことプログラムが意図せずより優秀なアルゴリズムになった、などという事は聞かない。

人が新しい何かを作り上げるとき、例え偶然だったにしても二番煎じでなければ、その作品はその人のオリジナルなものとして通用する。しかしそれはその人のイメージでは決して無い。偶発的な介入が入らないという事は自分のイメージがそのまま反映されるという事である。逆に言えばそれはイメージが無ければ作品が出来上がってこないという事を示す。プログラムが完成しないのはイメージの欠落が一つの原因となっているからなのかもしれない。

<論理的思考とその演習>

自分の身の回りを見渡すと、プログラムの技術、知識とは関係なく「プログラムが組めない人」が結構いるのに気がつく。ここでいう「組める」というのは、もちろんある程度のサイズを持った独自のプログラム（作品）が組めるという事である。これが独創的なものの欠落を示唆するものなら問題だ。・・・おや、独創的でないと本当に何か問題があるのだろうか？ 有りそうで、無さそうで、でもやっぱり有るんじゃないだろうか・・・などと考えていても答えはでない。論理的にやろう。

まず、文化、技術が発展する事を肯定してしまおう。さもないと思考が無限に広がって二度と帰ってこないなんて事になりかねない。過去の科学技術の発展を考えると、物質の発見が根底にあるように思う。発明王エジソンが電球を発明するのに良質の竹を探したように、欧州の人々が石油を利用し始めたように、ある性質をもった物質との出会いがそれだ。例え意図的に捜したにしても、偶発的なものに全く頼っていないわけではない。しかし、どちらにしろ人間が行動し続ける限り発見や進歩はあるわけだ。なら、独自のもの（自分の頭の中だけで構築されたもの）は必要がない。ところが、見方を変えればそれは非常に貴重なものである。およそ地球上に自らの意思で創造する事が出来る者など人間をおいて他にはないだろうからだ。ところがだ、人間の脳内の思考ですら偶発的な要素を含む科学反応に過ぎない。どうして完全に脳内で創造される事にこだわる必要があるのか。

だが、さらに、ところがだ、魂なんてものがあると、またまた話が変わってくる。

と、いうわけでどうもこの問題は現在我々が手にしている事実だけでは評価できないようだ。・・・ああ、考えたら腹が減った。あんパンでも食べたいなあ。

<誤った論理的思考とその演習>

そういえば、この前、小豆色の（あん）の入った「あんパン」だと思って買ったパンの（あん）が（白あん）だったんだが、おもわず怒りに我を忘れてしまった。

まあ、それはいいとして、あんパンマンのパロディーでカレーパンマンというのが、どっかの4コマ漫画に乗ってたんだが、その兄弟に「カレー味のう〇こパンマン」と「う〇こ味のカレーパンマン」と言うのがいて、悪者を「さあ、どちらか一方を食べろ!」と、プレッシャーでもって倒していくのだが、この場合どちらを食べるべきか真剣に議論した覚えがある。

口から肛門まで通した食物はとりあえず「う〇こ」といえる。実際にあるソレの成分の多くは味覚を刺激する。従ってその味を再現するにはその成分のほとんどを残さねばならないと思われる。それは例えカレーであっても、もはや「う〇こ」に相違ない。つまり彼らに襲われたなら迷わず「カレー味のう〇こパンマン（何者かに食われたがほとんど消化されず助かったカレーパンマンと思われる）」を選べばよいわけだ。

<妄想プログラム演習1>

誤った論理の展開はそれ自体は無益でも、その論理の誤りを指摘するのは難しい。今回の2つの論理は結論を求めるべく展開されたのだが、「独自のものは、自然界の内の己という部分を発生場にして世にでたものであり、それはその人物の存在を確かなものとする。」という独自である事に意義がある事を認める結論が一方にはあっても、他方には結局結論が無い、一推測にすぎない。

論理を展開した結果得るものは、大抵善し悪しではない。ほとんど力をもたない朝霧のような妄想でしかない。

が、自己の直感を言葉にしていく作業は自らの思いを他人に伝えたいなら重要な作業の1つであると思う。プログラミングする事は結果として自らの創造を客観的に眺める事に等しい。出来上がったものを眺めればそのうちの何処までが真似で何処までが自分のオリジナルな部分なのか、はっきりと境界を引く事が出来る。

妄想世界へ旅立てないなら、そう夢の中で見た事でもいい、己だけのイメージというものを大切にしていきたいものだ。幸い、私の回りには独創的な人間が多い。彼等の視点を取り入れる事は自らの窓を広げるのに役立つ。そして窓が十分に広がったなら妄想世界は自信の最下層から最上層へ踊り出てくるに違いない。妄想のダンスは低次元な悩みを蹴散らし、自らのアートの構築を手助けしてくれるに違いない。

その暖炉に落ちた一粒の雪は言いました

「まあ、なんてくだらないんでしょう。」

<< ライムらいむ >>

今年の「ライム」は何を書いてもいいそうだから、きっと他の執筆者達も暴走してるんだろうな。とすると、ここまで読んできた貴方はよっぽど変な人なんだろう。きっとそうに違いない。聞く所によると「ライム」は何で「ライム」と言うのか全く不明だそうだ。

今でも部室の片隅にどっさり積まれたその姿がその歴史を教えてくれている。まあ、ろくでもない自己満足な文章ばかりだが、執筆した者の一人としてはあつかましい話ではあるが、「あたたかい目で寛容に最後まで読んでもらえないだろうか」などと、思ったりする。今年は練った話を書くには忙しすぎた、今度執筆する時はもう少しまともなものを書きたいものだ。

おや、もう夜が明けそうだ。

<最終章>

はっ、もう夜が明けるではないか。まだ一睡もしてないぞ！！ おや、いつのまにか十分なだけ原稿が出来上がっているではないか。もうすぐ一限目が始まるのか……

……はあ、眠たい。なに、一限目は休講だって！？ それでは安心して夜まで寝てしまおう。そういえばレポートがあったような……まあ、きっとなんとかなるに違いない。

それでは、おやすみなさい。

(MEMO)

変な夢を見た

親戚の家の庭に底に引出が付いているトイレがたくさん並んでいました。私は父親と共にそのトイレを掃除することになりました。私の父親がトイレの中でごそごそしていると「ごおん!!」という音と共にすべてのトイレの扉が吹っ飛び、中から白髪でオールバックの赤い肌をした人間らしきものが出てきました。「人間らしい」というのは彼の（白いスーツを着ていました）本来目があるべき場所に何も無かったからです。

その男は「私の名はホムンクルスだ」と名乗り、何故か私の祖父の写真をポケットから取り出し、我々にむかって「こいつを探している」と言いました。私が彼を祖父の前に連れていくと祖父は「ごおー」と叫んで毛むくじらのけだものに変身し、彼に襲いかかりました。

ホムンクルスは素早くその攻撃を避けると持っていた祖父の写真にむかって何やら呪文を唱え始めました。

するとその写真はみるみる崩れ落ち、それと共に祖父も崩れていきました。

変な夢を見た

私は着の身着のまま家出をしていました。

夜の町をさまよっていると、怪しい屋台を見つけました。

とてもおなかが減っていた私はその屋台の主人になにか恵んでくれるよう頼みました。

主人は「材料拾って来たら、ヤングラーメン作ったんで」と言ってくれたので私はスーパーマーケットに忍び込み、材料をかつばらって来ました。

「おまちどう」と言ってくれた主人が出してくれたラーメンはしょうゆ色のあんにスィカをかたどった生麩が浮いているという、得体の知れないものでした。

変な夢を見た

私は頭からコードをたくさん出している博士の話を聞いていました。

博士は、

「セーラーマーズが好きな人は、あの黒い髪の毛が好きなんや」と力説していました。

変な夢を見た

私は雪のちらつく寒村の道端でアンディー・ボガードとテリー・ボガードと三人でしゃべっていました。

話が私の泊まる宿屋の話になり、私が「俺、今日、〇〇で宿にとまんねん」というと二人は嬉しそうに

「ええっ、それって俺らの実家の隣ちゃうん？俺らの実家も民宿やってんねんで」

と言い、彼らの実家にバイトに来ていたデイジーという娘がいかにかわいかったか語り始めました。

私はデイジーの話しかしない二人を残してずんずん山を登って行きました。

頂上付近の橋の縁に、引っ掛かるようにお風呂屋さんがあり、私は五千円払って風呂に入りました。

私が風呂の中ででぬぐいを使って風船を作って遊んでいると、カウンターに座っていたおやじが入って来て、

「うちの息子が会いたがってるんですけど・・・」

と言いながら近づいて来ました。

変な夢を見た

私は「切り裂きとうせんぼう」という鎌を持った殺人鬼に追われていました。私がどんなに逃げまくってもとうせんぼうは物陰から私を狙っていました。

変な夢を見た

私はドラえもんと海底で遊んでいました。

ドラえもんが「いそがねば・・・」と呟きながら突然、海底洞窟へ向かって走り始めました。

洞窟をぬけるとあたり一面砂漠が広がっており、戦闘ヘリが攻撃して来ました。私達はロケット花火で応戦しました。

変な夢を見た

渡り廊下を歩いていると、生物部員が一生懸命カエルをストローで膨らまして、破裂させていました。

生物部の先生はカエルの肌をしたバツタの首を持つ細長い生き物を遺伝子操作で作っていました。

私はそいつに睨まれたので腹癒せにコーラをかけてやるとそれはしゅわしゅわと溶けてしまいました。

変な夢を見た

机の上にギョウザがたくさん並んでました。皮は厚ぼったく、中には挽き肉のかわりに何か赤い物体がぎっしりつまってました。

「世紀の発明！電気ギョウザ！！」、机の上のプレートにはそう大書されてました。

試しに食ってみると口の中でびりびりします。

「こんなアホなもん作ったん誰じゃあー」と私が吠えると父親が笑いながら

「お前やないか」

と言いました。

変な夢を見た

ふと目を覚ますと体が動きませんでした。

目の前の空間の一部が光り輝いていました。

それは少しの間ゆらゆら揺れていましたが、次第にうすくなっていきました。

(その晩、私の恩師が他界なされました)

変な夢を見た

私は高いビルの上で、数人の友達と一緒に遊んでいました。

「タケコプターで空飛んで遊ぼう」と言うことになり、みんな頭にタケコプターを付けて飛び始めました。

私は何回も飛ぼうとしましたがうまく飛べず、そのたびごとにビルからまっさかさまに落ち、おおけがをしていました。

変な夢を見た

変な夢を見た

変な夢を見た

・
・
・
・
・

コミック レビュー IN '95

電子情報工学科1回生

西堀 龍司

何を書いてもよいといわれたので、最近お勤めのマンガについて書きます。いきなり作品名を挙げてよいのですが、「ここが面白いのでこの作品はよいと思います。」では中学生の作文なので、多少共通の認識の土台となるものを用意して、批評じみた事を試みてみようと思います。

まず、前提として、マンガを芸術として扱う、というのがあります。これがなくては話をはじめられません。マンガが子供のみを対象としており、テレビと同様、マンガを読むと本を読まなくなるなどという明治生まれの老人のような常識しかない人はもはやいないと思いますが、ポップカルチャーの一つとはみなされても、あくまでエンターテイメント、娯楽の一種としてであり、なかなか芸術としての市民権を得るには至っていません。一部の評論家たちの活躍によりやっと最近社会に認められつつあるというのが現状のようです。この文章は大前提として、このことを共通の認識とします。よってマンガは批評の対象であり、芸術として正当に評価されねばなりません。最近のマンガは(いや、ある種のマンガは)つまらない小説よりはよほど面白いものがあり、評価の対象たり得るものです。それは、実際手にとられてみれば、十分理解してもらえらると思います。

さて、そこで問題になってくるのが、何を評価の基準とするかです。芸術としてみならず以上、芸術理論をひっぱってくるのが当然でしょうが、あいにく僕は芸術理論のことはプラトンやアリストテレスぐらいしか知らないのです、よく分かりません。そこで、文学との類似から、文学理論をひっぱってこようと思うのですが、これは非常に困難です。なぜなら、現在の文学理論は、僕の知る限りでは、作品を評価しようとか価値判断をしようとかいう性格のものではなく、作品の構造を解析するためのものが多く、また価値判断の基準を与えているものも、きわめて偏った価値観に基づいたものであり、一般的に適用可能なものとは言いがたいからです。例えば構造主義的批評を試みようとするなら、作品全体を一つの記号の集合体とみなし、記号間の構造を解析しようとするものであり、作品の評価とは無縁です。これは、構造主義自体がもともと言語学の理論であり、それを文学作品に適用したためであり、このことから価値判断の基準を導くことなど不可能でしょう。その他、

マルクス主義批評や精神分析批評など、すでにネーミングからあやしげな理論がありますが、実際内容もあやしげで、みるからに似非科学の臭いがします。

現段階で真に科学的であり、かつ妥当な文学理論が存在せず、また芸術理論、美学理論に通じてないとしたら、新たに基準を設けるしかありません。ま、絵画やその他の芸術理論に適当なものがあるかもしれませんが、良く知らないのではありません。知ってる方があれば是非教えて下さい。とにかく、ここで新しい基準を設置します。理論的裏づけがないので、月並なものになってしまいますが仕方ありません。まず、第一はオリジナリティという事です。これは解説不要でしょう。もっとも、アニパロなどの好きな人は、どうしてそんなにオリジナリティが重要なのかといわれるかもしれません。しかし、オリジナリティは必要です。これは、例を出せば、らんま1/2とうる星やつらを比べるようなものであり、オリジナリティのない作品は単なるコピーにすぎません。まあ究極的には個人の価値観にいきついてしまうでしょうし、この事について追求するのはこの文章の目的でもないので、とりあえず黙認して下さい。第二は作品の完成度です。これはきわめてあいまいな表現になってしまうのですが、これを厳密にいうのは非常に難しい。しかし、あえていうなら、いかに作品中にムダな表現が少ないか、と言うことです。その作品のめざすテーマ、目的に沿った表現以外のものがいかに少ないかと言うことです。理想をいえば、その作品のあらゆるコマ、セリフ、背景、しぐさ、全てがテーマに関連付けられていれば、ものすごい作品になるでしょうが、現実的には不可能です。さらに、現実問題として1コマ1コマにこれは無駄な表現だ、これは作者の書きたかったコマだと検討を加えては時間がいくらあっても足りません。そこでここは僕の感覚に基づいて書きます。判断に疑問があれば、自分に目で確認してみてください。

以上の前提をふまえて、最近のマンガで面白いものを挙げていきます。理論的に書くだけではつまらないので、いくらか僕の主観も交えて書くことにします。

まず、最初にあげるのは、「ベルセルク」です。すでに部内では話題になっているので、いまさらという気もしますが、書く価値はあります。世にファンタジーコミックはごまんとありますが、「ベルセルク」のようなものはほとんどないでしょう。それらの多くはRPGののりで書かれており、世界設定すらあいまいなものがあり、しかも登場人物は非実用的なデザインのみ

の鎧や剣を持っており、きまって女性キャラの露出度が高い、というものです。そういうものにうんざりしている人は、「ベルセルク」を読めば衝撃を受けることは間違いないでしょう。まず、登場する武器や鎧がいかにも中世らしいのです。鉄板をつなぎあわせただけのようなものや、歩兵たちの鎧などを見ていると、他のマンガとは全然違います。また、王家の紋章や建築物など、世界設定にこだわっているのがよく伝わってきます。もちろん、「ベルセルク」の面白さはこれだけではありません。重要なのはそのストーリーです。「ベルセルク」の面白さはその圧倒的な人間ドラマにあります。基本的にはグリフィスとガッツという二人の英雄の話です。傭兵団「鷹の団」を率い、平民から貴族に、さらには將軍にまで出世する時代の龍児グリフィス。一方で出生から影を背負い、戦いの中で己の生を剣技のみでつかみとってきたガッツ。この二人の友情とその行方を描いているのですが、僕はこのような話を他で見たことがありません。ページをめくるのが怖いという経験も、僕はこの作品ではじめて知りました。途中で多少、話しがだれたり、キャスカの裸のシーンが多いかなという気もしますが、あまりに重く、暗い話なのである程度は仕方ないかというところではあります。

とにかくオリジナリティ、完成度ともトップレベルにある事だけは間違いありません。是非一読して下さい。(今気がつきましたが、この文章では絵の上手、下手については触れません。マンガは総合芸術であり物語と絵によって構成されますが、絵のみが上手くて話がダメなマンガが多過ぎるので、ストーリーのみを重視する方針で書きます。ちなみにここに挙げる作品は全てある程度以上、絵の上手い作品です。)

次に挙げるのは「家裁の人」です。テレビドラマ化されたりした作品なので、ご存知の方も多いでしょう。この作品はすごいです。家庭裁判所の桑田判事が主人公なのですが、この人がとにかくすごい。現代のキリストといえばいいすぎかもしれませんが、そう感じさせるものがあります。実際こんな判事は現在の日本の家庭裁判所には絶対いないとは思いますが、そんな事には関係なく、読者を有無をいわせず納得させる力があります。桑田判事のなにげないセリフには、時々とてつもなく深いものがあり、どうしてこんなセリフが書けるのだろうかという感動におそわれます。基本的な話の構成は事件があり、それが家裁にもちこまれ、解決するというシンプルなものですが、その中に人間存在の全てが凝縮されているのです。桑田判事はあらゆる事件を解決していきますが、英雄的に描かれているわけではありません。桑田判事はむしろ傍観者であり、事件の方が動き、解決していくのです。桑田判事はきっかけを与えているにすぎません。ここまで書いてきて感じるのです

が、この作品を語る言葉を僕は持ちません。読んで下さい。それだけ書いておきます。

三番目に挙げるのは「銃夢」です。この作品にオリジナリティがあるかという、少しきびしいものがあります。話全体から B 級 SF のニオイがするのですが、僕は B 級 SF はきらいじゃないのでつい書いてしまいました。ただ、ハード SF としてのこの作品は、非常にきっちり設定されており、特に巻末の解説は秀逸で、非常にわかりやすい作品となっています。完成度については「ベルセルク」や「家裁の人」に比べるともうひとつかなという気もしますが、扱っている内容自体は決して軽いものではなく、結構深いものがあります。まあそういうわけで挙げておきました。SF の好きな人は一読をお勧めします。

次は「寄生獣」です。あまりに有名なので、もはや解説不用という気もするのですが、やはり触れないわけにはいきません。パラサイトと呼ばれる人間に寄生する生物がある日外宇宙(?)から地球にやってきて、人間に寄生する話です。この話も SF の体裁をとっていますが、本質的には地球と人間との関係を環境問題とからめてとらえたテーマと、それを含めた生命というのがテーマの一つになっています。さらにそれに加えて主人公泉新一の、右腕に寄生生物を寄生させているがゆえのアンチヒーロー的苦悩。これらがからまりあって、すさまじい求心力で物語は進行していきます。しかし、おしまれるのは後半部分で物語がだれてきて、ひきのぼしていると思えない描写がでてきて、しかもラストでも、寄生生物とは何だったのが全く明らかになっていないところです。まあ、寄生生物の正体については、書かないでいるのも1つのラストでしょうし、それはそれで納得できなくもない。しかし、どう考えても伏線と思えない描写があるのに、それについて全く触れずにぼっさり終っている(例えば、田宮良子の意図した事や、後藤の行動等)のはどう考えても納得いきません。僕は最初打ち切りになったのかと思ったくらいです。そんなわけで、前半だけみればすばらしい作品なのですが、紹介するのは4番目にしておきました。しかし、前半部分は一読に値する事だけは保障します。

最後に、「攻殻機動隊」について述べておきます。僕は2、3年前までは士郎正宗のファンで、「アップルシード」は全巻持っていました。しかし、「銃夢」を読んで以来、考えが少し変わってきて、今では士郎正宗の方法論に疑問を持っています。それは難解さと一人よがり、つまり独善との違いに

よるものです。この事についてまず書いておきます。

先ほど僕は価値判断の基準として完成度を挙げました。問題はその作品の中で何がムダなコマで、何がムダでなく重要かという判断です。作品のテーマが抽象的になるほどその判断は難しくなり、個人による解釈の差は大きくなります。ある作品が難解である、という時は、その作品が何をテーマとして描かれているのかがよく分からない時です。つまり作者が何を言いたいのかがよくわからないという事になり、完成度の判断は困難になってきます。僕の挙げた判断基準はオリジナリティと完成度の二つのみであり、作品が難解であるかどうかは評価には関係ありません。僕自身は、ある作品が難解であるという理由だけで高く評価されるのはおかしいと思うからです。難解であるのみで、完成度の低い作品は単なるパズルであり、芸術ではないと考えるからです。さらに難解であるという事と、一人よがり過ぎないという事の混同が時々見られるように思います。土郎作品がその例といえるでしょう。「アップルシード」が難解であるという声はよく聞きますが、難解なものにしている原因となっている手法は、作品世界や物語の進行を理解するうえで不可欠な、作者のみが知っている設定をリアリティのためと称して解説せず、そのために読者がわからんわからんとうなるのを聞いて優越感にひたってほくそえむという悪趣味なものだといえ過ぎでしょうか。

作品は、作品内容のみで判断されねばなりません。作者本人が読者に配慮して解説書を出したというなら、それを作品の一つとみなしてもいいでしょうが、基本的には、作品内容の検討のみでその作品の内容が理解不可能なもの、もはや難解なのではなくて、単に一人よがりの独善的作品にすぎず、評価の対象たりえないものといえるでしょう。

実は、解説的な文章を入れてリアリティが損なわれるのをおそれて上に書いたような事をするというのは、海外のハード SF では結構見られる書き方で、悪い癖だと僕は考えています。リアリティを損なわずに解説するところにこそ、作家の力量が現れてくるのであり、そこから逃げているようでは論外といわざるをえません。

以上の理由から、僕は「アップルシード」を高く評価しません。「攻殻機動隊」は「アップルシード」ほどひどくはないですが、まだ解説不足だと思います。解説するかわりに雰囲気だけで無理矢理話をもっていっており、これではつきあわされる読者はたまりません。また、海外 SF で「攻機」のよう

なネタの話は結構あって、オリジナリティの面から考えてもいまいちだと思
います。

今回、「攻機」が映画化されて、しかも監督が押井守だと聞いて、僕は不
安を抱きました。押井守が、今の映画業界にあって貴重な才能であること
には疑問の余地はありませんが、押井守の手法が難解であることにはちが
いなく、その手法が士郎正宗の影響によって独善的なものになりはしないか
という不安です。しかし今のところ前評判を聞いたかぎり、むしろ原作に忠
実であるそうなので、安心しました。おそらく必要以上に難解になるのをさ
けて、そうしたのだと思われます。押井守というひとは、作品を、それ以上
難解にすると独善になるというギリギリまで難解に作ることができるひと
です。それは作品を見れば納得できると思います。

これだけ多量にマンガが出回るようになると、つまらないものが増える
のはやむをえません。しかし、面白い作品は確実に存在し、読まれるのを待
っています。ここに挙げた優れた作品の他にも、これほどではなくても、十
分読むにたえる作品はまだあります。是非手にとってみてください。
数は多くはありませんが、あなたの期待に答えてくれる作品があるはず
です。

(MEMO)

Masic: The Gathering について

物質工学科 2 回生

上坂 健一

前置き

この場を借りて Masic: The Gathering (略称 Masic) を紹介しますが、このゲームを選んだ理由を少し書かせて頂きます。

第一に、最近アメリカからトレーディングカードゲームという全く新しい種類のゲームが入ってきました。その代表作が、Masic なのです。

第二に、入手の容易さです。他のトレーディングカードゲームは入手が困難な中、Masic は他のものに比べると (まだ) 容易です。

第三に、絵が美しい。コレクション用としても十分に価値があります。また、「いかにもアニメ」な絵が嫌いな方にお勧めできます。

第四に、ゲームとして非常によい。これはゲームとして売られている以上当然のことですが、最近の国産ゲームは… (危ないので以下略)

第五に、私が持っているトレーディングカードゲームはこれしか… などです。

「トレーディングカードゲーム」とは…

皆さんの中で、子供の頃に〇〇カードといった類のものを集めた事のある方は少なくはないでしょう。そのような収集用カードは一般的には交換によって集められるので「トレーディングカード」と呼ばれてます。欧米で、トレーディングカードの収集は立派な大人の知的な趣味として社会的な地位を得ています。そのような背景のもとに、トレーディングカードとカードゲームの特性を合わせ持ったもの、それが「トレーディングカードゲーム」です。

What's "Masic: The Gathering"

Masic: The Gathering は様々な魔法を操る魔法使いとなり呪文カードを使いこなし敵を倒すファンタジーバトルゲームだ！魔法使いは異なる領域から白黒赤青緑の魔力を利用し呪文を唱え、クリーチャーを召喚し、強力な魔法を唱える事ができる。そのため魔法使い達は貴重な魔力を他の魔法使いから守り、敵を自らの領域から追い出さねばならない。

というのが宣伝文句ですが、要約すると以下の通りです。

Magic:The Gathering は二人用のトレーディングカードゲームです。プレイヤーは強力な魔法使いとして戦いを繰りひろげることになります。プレイヤーは自分用の各々デッキと呼ばれる一組のカードを用意しこれを用いて戦います。

どのようにして入手するのか？

入手手段については色々方法がありますが代表的な方法を紹介します。

1. お店で買う

都市周辺のホビーショップまたは本屋で取り扱っている所があります。工織大の付近では「しんしん堂書店」で取り扱っています。

2. 通信販売

雑誌などに広告を出しているお店に直接注文する方法です。注文する際には広告をしっかりと読んで、店に迷惑をかけないように。

3. 人からもらう

すでにゲームをはじめている人から余ったカードをわけてもらいます。但し、あくまで「お願い」するのですから…

トレードについて

実際にカードを集めると、いらぬカードがでできます。そうなるトレードとなりますが、いくつか気を付けないといけない事がありますのでいくつか紹介しましょう。

1. カードの価値を知る事

カードの価値を知らずに交換してしまうと後になって自分の愚かさを痛感することになるでしょう。

また、初心者相手にモラルの無い交換は謹むべきです。

2. 納得のいく交換をする事

交換は義務ではないので不満のある交換を強いられる理由は皆無です。交換条件に納得がいかない場合は絶対に拒否するべきです。

3. 自分の責任で行なう事

交換のガイドラインはありますが、最終決定をするのは貴方です。

もうすぐ終りなので、コンピュータ部らしいことを…

<http://www.cis.ufl.edu/~thoth/library/recreation.html>

これは、Masic の公式ルールの変更などを公開している Homepage です。

おわりに

Masic の紹介をしてきましたが、このゲームは人間の想像力がある限り無限の可能性を秘めた精巧で魅力的なゲームです。

この記事を読んで、Masic をやりたいと思って頂けると嬉しいです。

Let's play Masic:The Gathering!

付録 Masic:The Gathering のルール

Masic:The Gathering を購入した方にはお分かりでしょうが、全部英語で書かれています。実は中学生レベルなのですが英語に拒否反応を示す方もいるので日本語でルールを説明します。

注意 嘘が書いてあっても当方は一切責任をとりません。

プレイのやり方

プレイヤーは 40 枚以上のカードで自分専用のデッキ(Deck)を作ります。双方とも自分の Deck をよく切り終えたら、相手の Deck もよく切ります。自分の Deck の一番上のカードを表に返します。このカードはプレイヤーの賭け札(Ante)となりますが、互いにルールを把握し洗練された Deck を作るまでは偽札(Fake)とすべきでしょう。

前回のゲームで敗けた人が先攻となりますが、初めてプレイする場合は適当に決めます。私はコイントスをお勧めします。

プレイヤーは自分のから七枚のカードを引き、これを手札とします。目の前にある未使用カードはライブラリ(Library)、捨て札置き場はグレイブヤード(Graveyard)と呼びます。

両プレイヤーは最初 20 ポイントのライフポイントを持っています。フェイズ終了後、攻撃開始時、攻撃終了時にライフポイントが無くなるとそのプレイヤーの敗北です。

またカードを引く際に、Library にカードが無い場合もやはりそのプレ

イヤーの敗北になります。

プレイの流れ

各プレイヤーは自分のターンに以下の手順を行ないます。（これをフェイズと呼びます）勝利条件を満たすまでこの作業を交互に繰り返します。

1. アンタップフェイズ

プレイヤーは自分のカードを Untap します。

2. アップキープフェイズ

とりあえず、こういうものがあるという事を憶えておいて下さい。

3. ドロー

Library からカードを一枚引いて下さい。

4. メインフェイズ

このフェイズに Land カードを一枚だけ出せます（出さなくてもよい）。自分のクリーチャー（何匹でも可能）で相手プレイヤーを攻撃できます。（但し、1ターンに一度限り）一部の魔法はこのフェイズ中（除攻撃中）にしか唱えられません。

5. ディスカード

手札が八枚以上ならば手札を捨て七枚にして下さい。

6. 終了

自分の手番が終った事を相手に知らせます。

7. クリーチャーの回復

読んで字のごとく

魔那

殆んどの呪文は魔那を必要とします。このゲームでは魔那は五種類存在します。すなわち、白、青、黒、赤、緑です。特定の色の魔那を必要としていない場合は何色でも構いません。

カードについて

最重要ルール

ルールとカードの記述が異なる場合は、常にカードの記述を優先させて下さい。

呪文の種類と特徴

・ファストエフェクト

インスタント、インタラプト、エンチャントの特殊効果は全てファストエフェクトで、何時でも唱えられます。ファストエフェクトは最後に唱えた呪文から処理していきます。(LIFO)

・インスタント

何時でも唱得られますが、唱えると捨て札となります。効果は短い。

・インタラプト

何時でも唱得られますが、唱えると捨て札となります。対象の呪文への影響はパーマネントです。

・アーティファクト

アーティファクトを場に出します。後はカードの指示に従います。自分のメインフェイズにしか唱えられません。

・エンチャント

何をエンチャントするか記されていない場合は場をエンチャントします。効果は永続的ですが、自分のメインフェイズにしか唱えられません。

・ソーサリー

自分のメインフェイズにしか唱えられません。そして、唱えると捨て札となります。

・サモン

自分のメインフェイズにしか唱えられません、召喚されたクリーチャーは存在し続けます。

これは全ての呪文についていえることですが、目標が必要な場合には、その目標がいなくなると自動的に失敗です。

クリーチャー

そのターンに召喚されたばかりのクリーチャーは攻撃に参加出来ず、タップが必要な能力も使用出来ません。

攻撃

メインフェイズに一回だけクリーチャーによる攻撃が可能です。攻撃クリーチャーを指定します。タップしたクリーチャーとウォールは攻撃に参加出来ません。

防御側はどのクリーチャーでブロックするか決めます。タップしたクリーチャーはブロック出来ません。一体のクリーチャーは一体（もしくはそれ以上の）クリーチャーでしかブロック出来ません。

クリーチャー同士の戦闘は同時解決です。お互いに攻撃力分のダメージを与え、受けたダメージが防御力以上の場合は破壊されます。

ブロックされていない攻撃クリーチャーは魔法使いにダメージを与えます。

ダメージ

ダメージの色はダメージを与えたカードと同じ色です。違う色でエンチャントされたクリーチャーによるダメージはクリーチャーの色です。

破壊と埋葬

破壊もしくは抹殺と埋葬の違いは、前者はしかるべき処置をとると再生出来ませんが、後者は一切の介入が出来ません。

クリーチャーの特殊能力

壁

攻撃に参加出来ません

再生

致死量のダメージを受けても、しかるべき処置をとると破壊されません。

飛行

飛行能力を持たないクリーチャーではブロック出来ません。

土地渡り

防御側が対応する土地カードを場に出していると絶対に防御出来ません。

先制攻撃

相手クリーチャーより先にダメージを与えます。

トランプル

防御クリーチャーの防御力を上回るダメージを与えると防御プレイヤーに残りのダメージがいきます。

バンド

集団行動がとれます。バンドしているクリーチャーへのダメージはコントローラーが自由に割り振ります。攻撃時にはバンド出来ないクリーチャーは一体のみ、防御時には何体でも可能です。

プロテクション

指定された色のダメージは受けず、その色のクリーチャーにブロック出来ません。

(MEMO)

ときめきメモリアルを 256 倍楽しむためのテキスト

武田 雅也

0. 最初に

これは筆者の、これまでのプレイ経験からの推測データにすぎません。
別にプログラムを解析した訳ではないので、その点はご了承ください。

1. コマンドの考察

表 1(a,b)にコマンドによるパラメータ変化表を示す。ときどき0のときがある。

表 1(a) コマンドによるパラメータ変化 (平日)

	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系	0(-1)	+1(0)	0(+1)	0(+1)	0(-1)	0(+1)	0(-1)	0(-1)	0(+1)
理系	0(-1)	0(+1)	+1(0)	0(+1)	0(-1)	0(+1)	0(-1)	0(+1)	0(+1)
芸術	0(-1)	0(+1)	0(+1)	+1(0)	0(-1)	0(+1)	0(-1)	0(-1)	0(-1)
運動	-2(-3)	0(-1)	0(-1)	0(-1)	+3(+4)	0(-1)	0(-1)	+1(+2)	0(+1)
遊び	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(+1)	+2(+1)	0(+1)	0(-1)	0(-1)
おしゃれ	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(+1)	+2(+3)	0(-1)	0(-1)
休息	+3(+4)	0	0	0	0(-1)	0(-1)	0(-1)	0(-1)	-3(-2)

表 1(b) コマンドによるパラメータ変化 (休日)

	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系		+4(+3)							
理系			+4(+3)						
芸術				+4(+3)					
運動					+13(+14)			+5(+6)	
遊び						+6(+7)	+2(+3)		
おしゃれ						+1(+2)	+8(+9)		
休息	+12(+13)								-12(-13)

表1からわかるように、重要なのは下がってしまうパラメータである。例えば、運動すると容姿が下がる、するとおしゃれをする、運動と根性が下がってしまう、そうするうちにストレスもたまり、休息すると容姿が下がる、と言うのを繰り返してはかなり効率が悪い。

特徴として、あるパラメータの数値が上がっていればいるほど、そのパラメータの下がっていく確率は低くなる。それらを考慮しながらコマンドを選択しないと、効率良くパラメータを上げていくのは難しい。

2. 詩織のクラブ操作

いろいろなクラブに所属する詩織。実際、主人公の誕生日で決まる。

主人公の誕生日を、 m 月 n 日とすると、次の整数方程式

$$m+3n = X + 11a \quad (a \text{ は正の整数})$$

を解き、 X の値が詩織のクラブ番号である。

クラブ番号は、

0 文芸部、1 演劇部、2 化学部、3 電脳部、4 美術部、5 吹奏学部

6 野球部、7 サッカー部、8 テニス部、9 水泳部、10 バスケット部

に対応している。

3. 全員共通理論の考察

女の子の行動というか対応というか、話し方とか誕生日にプレゼントをくれるとか、それらについて、表2に示したので見て欲しい。

表2 事象に対する依存要素

○ かなり影響する △ 少し影響する × あまり影響しない

	パラメータ	ときめき度	友好度
告白	○	○	○
頬を赤らめる	△	○	○
本命チョコレート	○	△	△
一緒に帰る	○	×	×
会話の対応	×	○	△
呼び方	×	×	○
誕生日プレゼント	×	△	○
初詣	×	○	△
年賀状	×	△	○
修学旅行	×	△	○
文化祭	×	△	○

依存要素について補足説明する。

パラメータは、各女の子によって異なる、その子が好むパラメータのことである。

ときめき度は、隠しパラメータのひとつで、デート時のメッセージ選択や誕生日のプレゼント、ホワイトデーにお返しするなど増減する。

友好度は、電話をする、一緒に帰る帰らないなどで増減する。

一応全員上の理論があてはまるが、すこしは個人差がある。(○△×の3段階で表したこと自体、無理があったかも。)

次にスキーやスケート、あとプールなどで自分の運動能力を参照される場面があるが、そのときの数値は、運動 100 以上あればよい。

また伊集院家のクリスマスパーティには、容姿 80(1年目)、100(2年目)、130(3年目) 以上あればよい。もしも、容姿がその値に満たなくても、運動の値によっては、裏技(?)で入ることもできる。

運動系のクラブについて、3ヶ月に3、4回クラブに行っておけば、練習試合には勝つだろう。(3、4回は結構きつい。)そして、3年間勝ち続ければ、全国大会に出れるぞ。頑張れ。

4. 個人別の考察

以下に個人別の考察結果を示す。

出現方法は、0の値は、詩織と優美の他に出現している女の子が2人以上のとき。また同じクラブに入り、4週間以上クラブに出ていれば出現する。

パラメータは、ポイントとなるパラメータだけ示す。値は、±5の誤差はある。

イベントでのランク(A、B、C)は何なのかと言うと、

Aが顔マークの左から2番目より少し左寄り。

Bが顔マークの左から3番目より少し左寄り。

Cが顔マークの左から4番目より少し左寄り。

【藤崎 詩織】(ふじさき しおり)

電話番号 ○×△-×○△○

誕生日 2月7日 血液型 ?型

出現方法 (始めからいる)

クラブ いろいろ

映画 ラブロマンス

コンサート クラシック

パラメータ 文系、理系、芸術、運動、雑学、容姿 130、根性 120 以上

イベント [B] 春 きらめき中央公園

[B] 夏 プール (2回目)

[B] 秋 近所の公園

[A] 冬 遊園地 (観覧車)

[A] クリスマス

[?] (夏服) 雨の日、相合い傘で一緒に帰る

★ひとこと

やはり筆者が選ぶときメモ No.1 は、詩織だ。他の女の子とは段違いの難易度だけど、それだけの魅力がある女の子だ。

【如月 未緒】(きさらぎ みお)

電話番号 ××△-〇△〇×
誕生日 2月3日 血液型 A型
出現方法 文系 55(75) 以上
クラブ 文芸部 または 演劇部
映画 ラブロマンス
コンサート クラシック
パラメータ 文系 130 以上

イベント [B] 春 遊園地 (ビビール)
[C] 夏 海
[C] 秋 図書館
[A] 冬 映画 (ラブロマンス)
[B] 体育祭 (二人三脚)
[?](冬服) 荷物運びを手伝う

★ひとこと

初めて解いた女の子だ。デートにいける場所は結構限られるが、イベントが結構良いので許せる。

【紐緒 結奈】(ひもお ゆいな)

電話番号 △△△-〇〇×〇
誕生日 7月7日 血液型 A型
出現方法 理系 55(75) 以上
クラブ 化学部 または 電脳部
映画: ホラー
コンサート クラシック
パラメータ 理系 130 以上

イベント [B] 春 動物園
[B] 夏 ボーリング
[B] 秋 ゲームセンター
[C] 冬 ショッピング (ジャンク屋)
[C] 修学旅行 (北海道)
[?](冬服) 屋上で悩む彼女

★ひとこと

紐緒さんはとりあえずおもしろすぎる。一回は全イベントをみる価値ありだ。

【片桐 彩子】(かたぎり あやこ)

電話番号 Δ×〇-×〇×〇
誕生日 9月30日 血液型 B型
出現方法 芸術 55(75) 以上
クラブ 美術部 または 吹奏楽部
映画 コメディ
コンサート ポップス
パラメータ 芸術 130 以上

イベント [C] 春 カラオケ
[C] 夏 海
[C] 秋 美術館 (ガーギー展)
[A] 冬 プラネタリウム
[C] 修学旅行 (沖縄)
[?](夏服) プールの授業サボる

★ひとこと

ときメモで唯一ギャグの通じる女の子。全てがおもしろすぎる。とくに、一緒に美術部に入っの3年間は非常に楽しい。

【虹野 沙希】(にじの さき)

電話番号 Δ×〇-△△××
誕生日 1月13日 血液型 A型
出現方法 根性 35(55) 以上のとき、平日コマンドを実行する
クラブ 野球部 または サッカー部
映画 アクション
コンサート ロック
パラメータ 運動 130、根性 120 以上

イベント [A] 春 きらめき中央公園
[A] 夏 プール
[C] 秋 スタジアム (野球)
[C] 冬 ショッピング (小物)
[C] 修学旅行
[?](冬服) 彼女の手作り弁当食べれる

★ひとこと

むちゃくちゃ性格の良い虹野さん。おそらく彼女を嫌いな人はいないだろう。筆者が選ぶときメモランキングに、朝比奈、美樹原に並んで No.3 である。

【古式 ゆかり】(にしき ゆかり)

電話番号 〇〇〇-×△△×
誕生日 6月13日 血液型 B型
出現方法 運動、容姿 80(100) 以上
クラブ テニス部
映画 ホラー
コンサート クラシック
パラメータ 運動、容姿 130 以上

イベント [B] 春 植物園
[C] 夏 水族館 (イルカショー)
[A] 秋 きらめき中央公園
[B] 冬 スキー
[C] 修学旅行
[?](夏服) 保健室でばったり

★ひとこと

イベントはおもしろいんだけど、プレイするのはやっぱり疲れる。しかし、デートの場所や趣味の制限はほとんどなさそうだ。

【清川 望】(きよかわ のぞみ)

電話番号 △××-〇×△×
誕生日 12月3日 血液型 A型
出現方法 運動 80(100) 以上
クラブ 水泳部
映画 ラブロマンス
コンサート ロック
パラメータ 運動 180 以上

イベント [C] 春 美術館 (彫刻展)
[C] 夏 海
[B] 秋 植物園
[C] 冬 ボーリング
[C] 体育祭
[?](夏服) 重そうな荷物を軽々と持つ。

★ひとこと

男っぽいところと女の子らしいところを持ち合わせた彼女は結構良い。一緒に水泳しまくって、インターハイをめざせ。

【鏡 魅羅】(かがみ みら)

電話番号 △△×-〇××△
誕生日 11月15日 血液型 O型
出現方法 容姿 100(130) 以上
クラブ なし
映画 ラブロマンス
コンサート ニューミュージック
パラメータ 容姿 180 以上

イベント [C] 春 ショッピング (洋服)
[C] 夏 海
[A] 秋 遊園地 (ゴーストハウス)
[A] 冬 スキー
[A] クリスマス
[?](夏服) 鏡魅羅親衛隊を引き連れる

★ひとこと

筆者が選ぶときメモ No.2 は鏡さんだ。胸も大きいし、美人だし、文句なし。やっぱり鏡さんはいい。

【朝比奈 夕子】(あさひな ゆうこ)

電話番号 〇△〇-×△〇△
誕生日 10月17日 血液型 B型
出現方法 雑学 80(100) 以上
クラブ なし
映画 アクション
コンサート ニューミュージック
パラメータ 容姿、雑学 130 以上

イベント [C] 春 ゲームセンター (ビデオゲーム)
[B] 夏 遊園地 (ナイトパレード)
[C] 秋 コンサート (prf)
[C] 冬 スケート (2回目)
[?](冬服) 職員室で遅刻のしすぎで怒られている彼女
[?](冬服) 図書館でせっせとカンペ作り

★ひとこと

朝比奈は筆者の好みから、ランキング No.3だ。すさまじく元気なところやはっきりと喜んでくれるところなんかが良い。

【美樹原 愛】(みきはら めぐみ)

電話番号 ○×△-△×○○
誕生日 9月3日 血液型 A型
出現方法: 学校で活躍していれば、詩織に紹介される
クラブ なし
映画 ホラー
コンサート ニューミュージック
パラメータ 文系、理系、芸術、容姿、雑学 130 以上

イベント [C] 春 遊園地 (ヒーローショー)
[A] 夏 きらめき中央公園
[C] 秋 動物園
[A] 冬 スケート
[A] クリスマス
[?](夏服) 雨の日、相合い傘で家まで送る

★ひとこと

みんなに嫌われているかもしれない美樹原は、しかしランキングに朝比奈、虹野さんに並んで、No.3である。あなたも一回本命でプレイしてみなさい。

【早乙女 優美】(さおとめ ゆみ)

電話番号 ○○○-△△×○
誕生日 5月16日 血液型 O型
出現方法 2年生になると、必ず出会う
クラブ バスケット部
映画 アニメ
コンサート ニューミュージック
パラメータ 運動、容姿、130 以上

イベント [C] 春 遊園地
[A] 夏 きらめき中央公園
[C] 秋 スタジアム (プロレス)
[A] 冬 スキー
[B] 雪合戦
[?](夏服) 虹野さんの弁当に対抗して、彼女も

★ひとこと

優美ちゃんも別に嫌いじゃないけれども、あまりにもガキすぎる。遊園地のイベントはおかしいぞ。(小学生か!)

【館林 見晴】(たてばやし みはる)

- イベント [?] 学校でぶつかる
 [?] 間違い(?)電話がかかってくる
 [?] デート場所に来る
 [?] クラブ活動を見にくる
 [?] 最後に1回だけデートする

★ひとこと

ときメモで一番最後に解いたのが彼女だけれども、結局条件はさっぱりわからん。ときどき学校で会ったり、電話もらえる(?)のがうれしい。

【伊集院 レイ】(いじゅういん れい)

電話番号 ○△×-○△×○
誕生日 8月23日 血液型 AB型

- イベント [?] 学校の廊下でぶつかる
 [?] 誘拐事件発生
 [?] 好雄記憶操作

★ひとこと

筆者が一番嫌いな女の子だ。解いたあとしばらくは、いい印象があるが。実際、平日コマンドで土曜日だけ失敗したときなんかにてこられたら、はっきり言って、キレル。ダブルショック。

5. 3年間スケジュール表

表3にデートコースの出現スケジュールを示す。「出現」はその施設が完成してデートコースに選べることを、その他は情報誌に載る情報をあらわしている。

後、表には載せてないのでいっときます。

ヒーローショーは毎月第1日曜日に遊園地でやっています。

表3(a) ときメモ3年間スケジュール表 (1年目)

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
きらめき中央公園			出現								
水族館										出現	
動物園	出現								コアラ		
植物園											
プラネタリウム											
美術館							出現				
ゲームセンター	出現										
ボーリング											
カラオケ											
遊園地	出現										
スタジアム											
映画	休館		コメディ			ラブロマンス			アクション		
コンサート	クラシック		アイドル			ロック			ニューミュージック		
プール					※						
海					※						

表 3(b) ときメモ 3年間スケジュール表 (2年目)

	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
きらめき中央公園	花見		(春休み～4月末)									
水族館	イルカショー											
動物園												
植物園			出現									
フラネタリウム											出現	
美術館												
ゲームセンター								メダルコーナー				
ボーリング								出現				
カラオケ												
遊園地												
スタジアム	プロ	野球	野球	プロ	野球	野球	野球	野球	プロ	-	プロ	-
映画	ホラー			アニメ			アクション		ラブロマンス			
コンサート	アイドル			ロック			クラシック		ニューミュージック			
プール						WS 完成						
海						※						

WS: ウォータースライダー ※: 夏休み中

表 3(c) ときメモ 3年間スケジュール表 (3年目)

	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	
きらめき中央公園	花見		(春休み～4月末)										
水族館													
動物園													
植物園													
フラネタリウム													
美術館	彫刻展								ガーギー展				
ゲームセンター													
ボーリング													
カラオケ	出現												
遊園地	ビビール								バーチャルシップ				
スタジアム	プロ	野球	野球	プロ	野球	野球	野球	野球	プロ	-	プロ	-	
映画	アクション			ホラー			コメディ		ラブロマンス				
コンサート	アイドル			クラシック			ニューミュージック		ロック				
プール						※							
海						※							

※: 夏休み中

6. 応用

例として、詩織の攻略をとおして、知識の応用を考えよう。

全員の女の子に通用することだけど、その女の子の好きなパラメータはかなり重要である。パラメータが良くなれば、一緒に帰れたり、全体的なときめき度も上昇していくからだ。特に詩織と一緒に帰ってくれるまでの最低パラメータ値が結構高いので、始めのころの平日はかなりハードスケジュールだ。

一緒に帰るのはそれでいいとして、次は誕生日プレゼントをもらうには、付き合い度とときめき度がある程度高くないとだめなので、かなりデートする必要がある。

あと重要なのは、出現させる女の子だけど、おもしろいかどうかは別として、ベストは詩織と優美を加えて全員で4人だ。当然、美樹原は登場してしまうので、残り一人は好きな女の子を出現させれば良い。

1年目のクリスマスで、詩織を入れて女の子の数は3人になってしまう。だから、そのときに美樹原を紹介してもらわないと、その時点で4人作戦は終わりだ。またクリスマスのおきに出会う女の子はランダムなので、あらかじめ自ら出現させておくのが望ましい。そして必ず美樹原を紹介してもらわなくてはならないので、2学期のテストでは、全教科まあまあ以上の成績が必要だ。(だいたい75以上)

無事1年目のクリスマスに美樹原を紹介してもらって、3人になったらひとまず安心。後はバレンタインに詩織の本命チョコをめざして、パラメータを上げまくるのみ。

2年生になれば、優美も現れて、4人になる。そろそろ忙しい日曜日が始まる。しかし2年目はまだまし。恐怖の3年目に備えて、楽しくイベントを出しておこう。

3年目はとりあえず根性あるのみ。(虹野さんか!)

平日は目的値までひたすらパラメータを上げまくり、休日はみんなと楽しく(?)デートしまくれ。

そろそろかな、と思ったら好雄にTELしてみても、詩織のときめきマークが最高までいってたら、勝ち。

くれぐれも体調とストレスをあまりにも悪い値にはしないように、運命の卒業式を迎えよう。

以上で攻略のポイントは終わった。いつか野球部(他の運動部でもいいけど)に詩織と一緒に入り、甲子園で優勝しよう。このプレイを楽しみながらできれば、完璧!

7. 最後に

ゲームをプレイしての感想は、とにかくバランスがかなり良い。内容も十分におもしろいし、文句なしのできた。少し操作性などに不満な点もあるが、別にアクションゲームではないのだから、そういうものだと慣れてしまえばなんてことはない。

このテキストは、締切が迫っていたため、わずか8時間で仕上げたが、とりあえず疲れた。(詩織を初めて解いたときぐらい。 . .)

8. 警告

これまでのデータは最初にも断ったとおり、筆者の経験に基づく推測にすぎません。

全ての事実を知る方法はありません。

ただし、ときメモを楽しみたい人はこの本には決して触れないでください！
私達はこの本を永遠に封印しました！！

「コナミレーベル 完全攻略本シリーズ3

ときめきメモリアル *forever with you* 完全攻略本」

徳間書店インターメディア

定価 790円

～ おまけのコーナー ～

written by 虫工里予 萌エ～☆

もっと！モット！・・・

序章：

それは、突然やって来た・・・
忘れもしない、10/13（金）のことである。

ある程度の事態は予測していたのであるが、今思えば、それが、そもそもの間違いであった。

その日から、2週間あまりであろうか・・・
部室は24時間営業のコンビニの如く、電力を消費し続け、室内のエントロピーを増大させつつ、頼まれもしてないのに、某S社の電化製品（仮にPSとする）の耐久・耐熱テストを行ってしまった。
しかも、驚くべき事に、このプロジェクトの中心人物は、たった3・4名であったのだ。
あるものは必修を投げ棄て、また、あるものは研究を捨てた。
ちなみに、仕事も捨てたものもいた・・・。

部室は、まさに、この世とあの世の狭間に存在する異空間のように、この世に生活する一般人の介入を拒み、その異空間で生き続ける事に適応した選ばれたものみの領域となった・・・
彼らの、愛と情熱が作り上げた世界がそこにあった。

終章：

終わりは、突然にやって来た・・・
それは、一人の男（仮にYとしよう）の、歓喜と狂気に満ちた叫び声によるものだった。
毎日、幾つかの小規模の爆発（音がしてた・・・）は起こっていたのだが、ついに、異空間全体を呑み込み消滅させうるほどの大爆発が起こってしまったのである。
事態は、突然の結末を迎えた。

そこに、残ったのは、遠くをうつろに見つめる3人の男と、
彼らの愛と情熱が注ぎ込まれたフラッシュ・メモリの板であった・・・

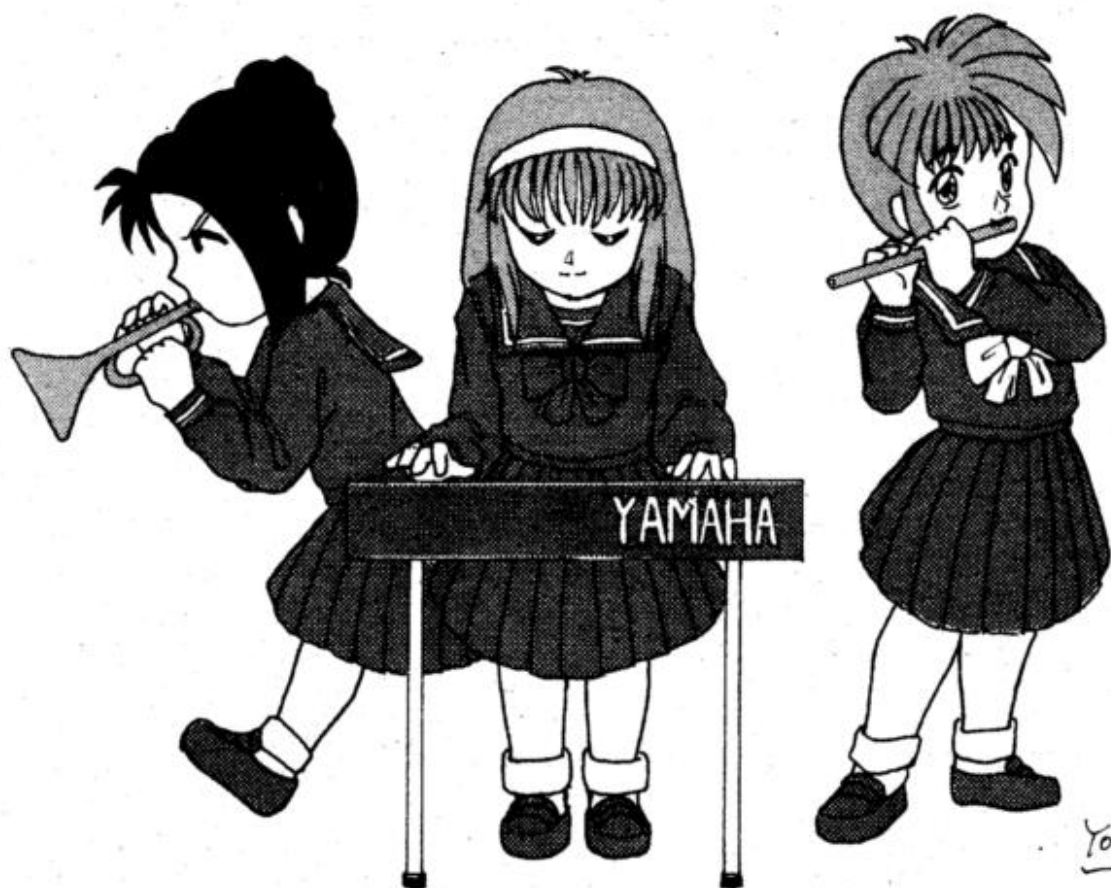
新たなる旅立ち・・・：

あれは、本当の出来事だったのだろうか・・・

・・・今となっては、誰も知ることは出来ない。

しかし、今、手元にあるメモリの板からは、彼らの残留思念が
時々わたしに語りかけてくるのだ・・・

あなたも、もっと！モット！ときめき ましょっ☆



挿絵：Yoshi

～ 編集後記 ～

今年も、無事、発刊される運びとなりました。

いやあ～ 今年の Lime は凄かった！！

何がって？

そりゃ、締め切り直前の追い込みと、集まった原稿の量と内容でしょ！

近年には珍しく分厚い本になってしまった。

内容はというと・・・

ま、それは読む人に判断を委ねましょう。

取り敢えず、バラエティに富んだ内容になってるっていうのは事実だと思いますが（；

と同時に、今後の Lime の方向性に、一石を投じるものになったのでは・・・などと個人的には思ってるのですが、いかがなものでしょうか？

編集者：清水 敬介

発行：京都工芸繊維大学
コンピュータ部

1995年11月22日

1995年11月24日

初版 発行

第二版発行

L I M E