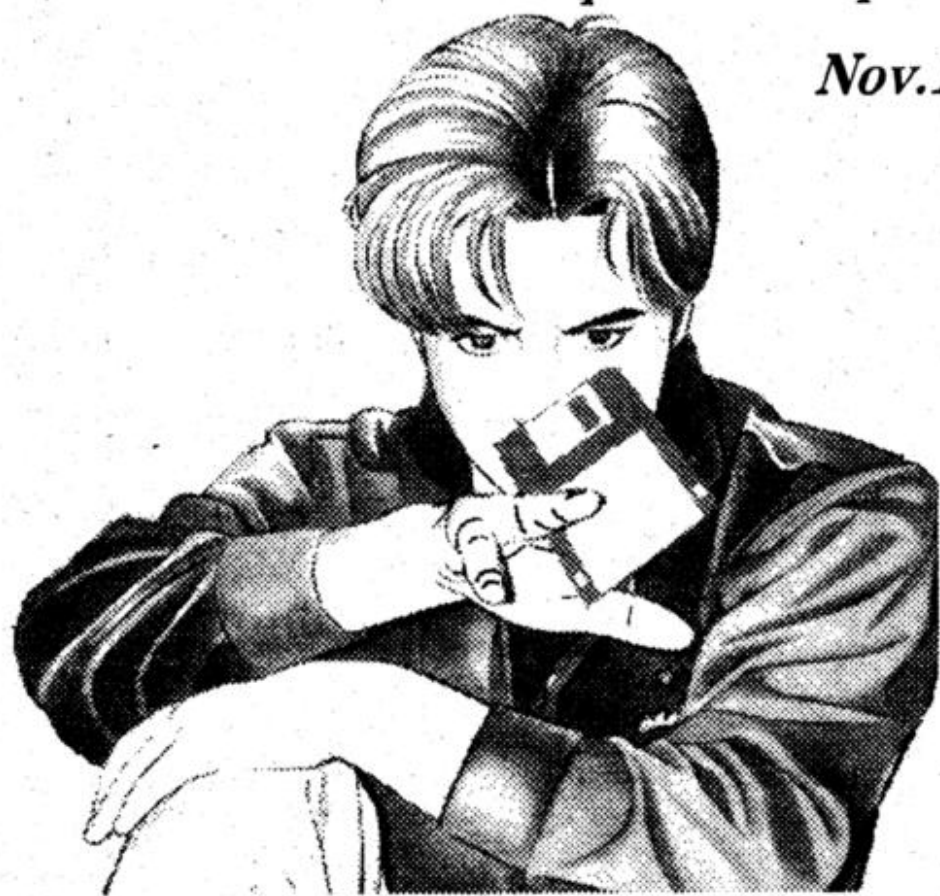


Lime

— *Limited Expression Report* —

Nov. 1996



K.I.T. Computer Club

目次

- | | |
|-----------------------------|-------|
| 1. ♪そういうことにしておけば、いい感じ～(か?)♪ | 竹岡 尚三 |
| 2. なんとらXってなんやねん? | 清水 敬介 |
| 3. WinHelp 4.0 で遊ぶ | 樫東 清貴 |
| 4. 妄想解析学I | 野村 賢 |
| 5. 忍の掟 | 田中 好和 |
| 6. メタルヒーローのススメ | 松井 淳 |
| 7. ハガキ投稿学概論 | 青木 慎介 |
| 8. ラヴ・ストーリー in HONG KONG | 下村 昭彦 |
| 9. ちよつと一言 | 服部 保 |
| 10. 基礎遊び学 | 金戸 光幸 |
| 11. Plan9をインストールしよう | 安達 浩次 |

表紙文字: 樫東 清貴

表紙仕上: 山口 明伸

♪そういうことにしておけば、 いい感じ～(か?)♪

たけあか@AXE

§0. しんはつばいい↑な感じ?

Java が流行りまくっている
それがどうしたというんだらう。

Plan9 が出た。

MkLinux が出た。

GNU Hurd が出た。

NetBSD1.2 が出た。

FreeBSD2.1.6 が出た。

それがどうしたというんだらう。

一回生の安達によると OpenBSD などというものもあるらしい。(そんなんいらん)

うちは Micro Kernel を売っている。(カラーザウルスにも入っている)

WindowsNT4 が出た。

これはいい(か?)

Internet はどうでもいい。

うちは、長いこと TCP/IP を売っている。

§1. Internet本屋

Internet 本屋は便利だ。

日本の輸入本屋は高すぎる。

直接 Internet 本屋で買うと、早い、安い、在庫がわかるの 3 拍子だ。

あたしが好きなのは、西海岸で超有名な Computer Literacy

(<http://www.clbooks.com>)だ。Apple 社の中の売店もこの本屋だったりして、で、最近はその Apple 社内の売店に Windows の本が一杯あったりして、笑かす状態だ。

で、この CLBooks のホームページがよくできて、本のサーチがうまくできる。よその本屋のは分野が広すぎてどうもよくない。CLBooks のは、わりと新しいコンピュータ関係しかないの、うまく検索できる。

キーワード、タイトル、著者などで検索ができる。(それらの合成条件は無理)

で、この検索エンジンで本を捜したあとに、在庫確認もそのままできて、納得いったら、そのまま買える。

すると、まず、10%値段を引いてくれる。そして、米国の税金はかからない。

運賃は安くはないが、2冊でトントン、3冊以上買うなら、日本の丸善や紀伊国屋で買うより絶対得。しかも3日ほどで家に配達されるから待たされない。

セキュリティーの問題だが、それもうまくできている。

まず、決済はあらかじめ顧客登録したクレジット・カードのみ。あたしは FAX を使って登録情報を送ったので、クレジット・カード番号が危険な Internet を一切流れていない。

また、本は登録した住所にしか送られないので、たとえ、いたずらされても品物は手元に届く。よって被害は最小にとどめられる。

発注ごとに本屋より e-mail が来るので、異常があれば、本屋に問い合わせればよい。

なんととっても、英語を書いたり、喋ったりせずに、安く新しい本が手に入るのは、楽しい。

もう工学書の在庫の少ない四条の丸善や、梅田の紀伊国屋に行かなくてもいいぞ。

でも、立ち読みのために京都駅のアバンティアーに行く必要はあるかもしれない。:-)

§ 2. Windows NT

あたしは MS のソフトウェアは使わないことにしているが…

Windows NT はあたしの好きな DEC Alpha で動く。

Command.exe(通称 DOS 窓というんでしょうか?)がいい。VAX/VMS をホウフツとさせる。自宅で VMS が使えるとは、いい時代になったもんだ。

WinNT は MicroSoft の血が薄いから、いいもんだねえ。(WinNT カーネルを作ってるのは、DEC からの移籍組)

もちろん、本物の OpenVMS も買うことはできるが、そんな阿呆らしいことに使

うお金はない。:-) (でも DEC UNIX は買った :-))

WinNT4 を DEC Alpha で使う。フリーソフトウェアも意外に多い。

rlogind があるので、WinNT をマルチユーザで使える。(NT WorkStation でもだ)

マルチユーザで使えるから便利だぞ。VC++ なんかもみんなが使えちゃうのだ。

(本当の同時に使わなければ、ライセンスの問題もないはず)

NFS サーバのデーモンもある。WinNT のディスクを UNIX からマウントできる。

WinNT には、MS Internet Explorer がある。Alpha でも IE が動くとはいいもんだ。

ああ、でもこんないいものを使わない学生が多い。

Windows95 なんて糞だ。糞を使う奴も糞だ。

§ 3. Java

Java は

異機種でバイナリ共有できる

それがあるからネットワークによい

そうだ。

それがどうした。

この文章の載っている Lime という冊子、その 1981 年の学祭号を見れば、そういうコンセプトは、あたし達が全部、長々と書いている。

Lime というコンパイラ言語と core というバーチャル・マシンでそれを実現する

ちゃんとそう書いてある。(Lime というのは、もともとこの言語の名前だったのだ)

ネットワーク・ワイドに異機種間でバイナリ共有する

ちゃんとそう書いてある。

そのうえ

CPU パワーやリソース・フルな機械でプログラム開発し、実行は非力な機械でもできる

ちゃんとそう書いてある。

Java のコンセプトなんて古すぎる。あたしらが学部の人にやった話だ。

だが、あたしは、当時、インタープリタは遅すぎるし、やっぱダメかなあ…などと思って、ちょっと、止めた。

嘘ではない。こういうことがあるだろうと思って、Lime という冊子を創った。

証拠ははっきりと残っている。

Java のコンセプトが流行るとは。
しかも Java Chip がでるとは!?!

Java のバイナリを実行する VM はスタックマシン・アーキテクチャだ。こんなもの、チップにしても速くならんぞ。

スタックマシンはすべての演算がスタック・トップへの操作になっている。

昔の HP はスタックマシンに凝っていた。スタックマシンを速くするための研究も論文もある。例えば、スタック・トップの最上位 3 つをレジスタとすると、計算が非常に速くなることが報告されている。

しかし、今どきの SuperScalar の時代には、ダメだろう。

コンパイル時にデータの依存解析を行うにしても、スタック・マシン・オリエンティッドな依存解析は難しそうだ。ワーキング・セットがよくわからないだろう。ハードウェアで依存解析するのは、もっと難しい。

実際にデータをとってみなければ断定できないが、スタック・マシンのプログラムはだらだらとスタック・トップのデータを使い続ける性質があるから、一度に読み込める命令列が短かいと、十分に複数の ALU を働かせるだけの独立したスレッドが得られないのではないかと思う。

すると、チップ上にいくら ALU が載っても、ALU を回すだけの命令が得られない。

こんな糞 CISC が期待されるとは、世も末だ。

JavaChip を作るぐらいなら、あたしがチョベリコな CISC 作ってやるぞ。

(チョベリコ == 超ベリー・コンプレックス)

§ 4. Operating Systems

Plan 9

Plan 9 は UNIX を作った Ritchie や Thompson が作っているへばい分散 OS だ。すべての資源の名前はファイル・システム上にマップされている。まあ、悪くはないが、自慢するほどすごいとも思えない。

あたしが作ってる Crystal やその前身の Cinnamon というカーネルは、Plan9 より前にすべての資源に名前があって、それが単一の名前空間で管理されていた (UNIX マガジン 1989 年に掲載)。と、自慢する。:-P

Plan9 は端末もファイルサーバも専用機的な仕事をするというのが前提の、非均

質性が今どき異様である。まったく Plan9 の端末なんて、BLT のままだ。これは 80 年末期に滅んだと思ったが、やっぱり 1990 年にも実記憶 OS(UNIX Ver.8)を使うような人達の考えることは恐ろしい。

専用機のハードウェアを作るというなら、その気持はとってもよくわかるんだけどねえ。

まあ、Plan9 を動くようにして、この時期にリリースしたのは、少しは偉いかもしれない。でも、あんまり欲しくないぞ。

GNU Hurd

Hurd は GNU の OS だ。ああ、やっとでたのね、良かった良かった。

Mach4 Micro Kernel を使っているらしい。

東海岸の MIT やら CMU の、西海岸の UC Berkreley, AT&T 文化に対する対抗意識が、実体化したもんじゃないかな? そもそも GNU is not UNIX というのが、UNIX を否定してるわけだから。東海岸文化でやれば、もっとうまく行くさ、と、いう気持が見えないでもない。

GNU Hurd は大したドキュメントを見たことないので、なんにもいうことないよう。

MkLinux

MkLinux なんてものもある。PowerMac で動く Mach+Linux。

Mach にしてもあまり楽しさがない。

Linux サーバは単なる Linux だし。

コマンドも Linux から来てるからまともな UNIX ユーザは困んど。

MkLinux はかなり動かした。

ついでに UNIX User たらいう雑誌に売文したぞ。(下らん)

NetBSD1.2

NetBSD はめったに新リリースが出ない。その NetBSD1.2 の正式リリースがこの秋に出た。

もう「それがどうした」の世界だ。

普通の Intel X96 ユーザは FreeBSD を使っているだろう。

しかし、その他の CPU のユーザには、NetBSD は行ける。

例えば、Mac68k, X68030, Sun3, SUN4, DEC Station(Mips), VAX11, DEC

Alpha、AcornPC(ARM)なんかだ。こういう機械で NetBSD が動いたら、うれしくて仕方ない。

あたしも NetBSD/Alpha を使ってる。

NetBSD/Alpha も UNIX マガジンに売文したし、NetBSD/Mac68k も UNIX User 誌に売文した。ああ、糞な原稿で小遣いがもうかってしまう。

ああ、BSD で素敵な世界だ。

ちなみに、OpenBSD というのは、NetBSD をいじっていることになっているが、ほとんどの部分は NetBSD そのままだ。そりゃ、Mac68k や DEC Alpha の BSD ボランティア・プログラマがそんなに沢山居るはずないわな。

FreeBSD2.1.6

FreeBSD2.1.6 が出た。FreeBSD2.1.5 がらえらく早いバージョンアップだ。2.1.5 はインストーラにも問題が多かったしな。

2.1.5 は満を持して出した割には、なんとなくダメな印象があった。

そこで、もう 2.1.6 のリリースか。

FreeBSD のリリースは手堅いので、なるべくバージョンアップについていった方がよい。

でも、2.1.6 でも Java Development Kit は動かない。

FreeBSD は 2.2 current を使うのが、通の道だ。(嘘)

最近の current はバグが増えている割には、古いバグが直らないようで、「なんだかなあ」な、状態だ。だから、よっぽどの決心がない限り、current を使おうなどとは考えない方がよい。

ただ、2.2Snap は結構それなりに行けるかもしれない。

あたしが今この文章を書いているのは、2.2Snap のめっちゃ古い版だ。

でも、JDK なんかも動いちゃって、Java ごっこできるのだ。(ふふん♪)

(JDK を Mac や Windows で動かして喜んでいるうちは、まだまだ素人だな)

あ〜あ、OS なんてなんでもいいじゃねーか、Windows でなけりゃ。

XTAL(Crystal)なんて、なかなかいいぞ。

シャープ様のカラーザウルスには、あたしらの作った XTAL が入ってるんだぞ。
(こっちは、宣伝していい許可が出る)

また、最近宣伝してるイメターネット TV にも入ってる。(こちらは宣伝していい許可をもらってない)

まあ XTAL は Micro Kernel だけだね。

でも、渦原が簡単に UNIX Server を動かしてくれた。

ファイル・サーバもあるしまあまあ使えるのよ。

わっはっは。

みんな悔しかったら、売り物になる OS を作ってみろってんだ。:-P :-)

それがわたしの生きる道 ♪(どれがじゃ?)

なんたら X ってなんやねん？

しみお けいあけ

1. さいきん…

最近、よくなんたらXという言葉を目にする。

といっても、別に、ガンダムやピンクレディや98Mateについて語るつもりはない。むしろこれからは話が語ろうとしているなんたらXとは、かの匿名高き(?)ゲイツくん(匿名)が、さらに悪行を重ねるために、密かに押し進めている計画のことである。

まず、言っておかなくてはならないことがある。

本テキストでは、当初、なんたらXを実際に使用した簡単なソースの掲載を目標としていたが、ゲイツ君の執拗な著作権隠蔽工作にあい、それも不可能となってしまった。

(一部、ノンフィクションであるが…フィクションであつたりもする)

よって、虚構的なお話しが出来そうにないので、既に雑誌等を読んで知つとるわいという人はここで、さよならしましょ。

さて、読んで読んでくれる人よ！ ありがとう！ こんにちは m(_)_m
なんたらXについての話を始めます。

2. ふたつのX

なんたらXには、2種類あります。DirectXとActiveXです。

で、これら二つの企みの目的ですが…一言で言うと

DirectX: Windows95で次世代機にも負けないようなゲームをしましょ☆

ActiveX: Windows95で楽しいインターネット生活をしましょ☆

(但し、クラーク君(匿名)のところのソフトは捨てといてねっ！)

となると思う。

実際、DirectXは多くのアプリに使用されている。使用されているのは、この計画の初期にあたるX2というバージョンのモノであるが、既に、セガなどは自社のサターンの名作(VFRemixやDAYTONAなど)を特製のアクセラレータを使わずに完全移植している。いずれも体験版をやったが、遜色無い出来映えであつた。(後者はソニックウォーの欠け方までソックリでした…) VF2がWin95で動く日は、そう遠くはなさそうである。ゲイツ君の野望は、順調に進行中であるといえるだろう。

しかし、DirectXは、ホームページでは、サポートのみ行われており、モノを持ってないバンピーは使ってくれるなという感じだ。現在、Microsoftと契約した人々にしか配布されていないようです。ちなみに、来月には、DirectX2（日本語版）が一般に公開されるという話もあります。（未確認）

一方、ActiveXは、まだまだ普及していないというのが現状で、いまいちゲイツ君の意思通りに行っていないような気がします。というのも、バンピー向けの製には、結局使えないのが面倒なんです。さらに、仕様が依然として流動的というのが暫定的というが、定まったものでないのです。でも、その辺りを汲んだのが、最近になってActiveX Control PADなるものが登場し使う人も増えるのではと思われまふ。ちなみに、このActiveXを買った先に自らのページに使ったMSNよ！！怒りすぎだせいで、遅すぎるぞお！よって、スタートのページから外してやっただ。ふっふっふ…。戻して欲しくば、あんたも以前のヤツに戻しなさい。ちなみに今のスタートページは、朝日新聞。

両者の現状はだいたいこんな感じですが、さらに詳細に書いていませう。

3. Xの実体

まず、DirectXです。これの実体は、以下のように、95でゲームをやることを容易にするAPI（アプリケーション・プログラム・インターフェースね）の集まりです。ざっと、各APIについて説明します。（よう、本に載ってるやつですわ…）

DirectDraw:

へばい窓のGDI（グラフィック・デバイス・インターフェースだっけ？）を克服し、DOSのようにアプリから直接ハードを制御し高速描画を実現する。アプリ上から、自由に画面解像度の設定が出来るなどの利点がある。

DirectSound:

複数のサウンドをリアルタイムで合成して発音する。68kのPCM8みだいなものがある。これも、へばい窓のMCI（マルチメディア・コントロール・インターフェースなの）を介せず、直接ハードを制御してると思われる。MCIを使ったら、画面の縮がら、ワテンボ連れて、効果音がガーンってなるようなしけしけなVF（Y氏も誤！？）になっちゃうはず。

Direct3D:

3D空間の作成・3Dオブジェクトの描画・光源処理の実現などを容易にする。この部分は、結局ハードにポリゴンやテクスチャの機能が付いてないと、エミュレーションだけではいかんとも思われる。

DirectSound3D:

上記のサウンド機能に、音の発生源を3次元空間で指定し、音源の移動に伴う変化などを再現するもの。ドップラー効果などが容易に実現できる。

DirectInput:

入力デバイスに関するもの。ようわからん。

DirectPlay:

ネットワークを介したマルチプレイヤーのゲームの実現を容易にするもの。

現在は、ネットワークゲームといえば、LAN用のプロトコルに縛られた多人数プレイがシリアルケーブルやモデムで繋いだマシンでの1対1の対戦がいいところ。しかし、これを使うことにより、接続手段や通信プロトコルの違いにとらわれずに、ネットワークゲームが出来るようになる。ネットワーク上での、麻雀からはじまり、マルチプレイヤーによるRPGなどの実現が期待される。

DirectMusic:

音楽に関するもの。これまで世界標準とされてきたGMフォーマットの上位互換に当たる、ローランド社製のGSフォーマット(SC-55とか)をサポートするMIDIデータの再生・録音を実現するらしい。ローランドのGSも、とうとう世界標準になったかあ…

現在のところ、だいたい以上のものが公開されていますが今後もどんどん拡張されていくものと思われまます。

なんか、PowerMacでも、DirectXがサポートされるみたいやし…(未確認)

時間が無いので、いきなりまとめてかかると、DirectXは、ハード機能の最大限の利用、アクセラレーションの最適な使用、ハードに機能のない場合のエミュレーションの実現という大げさなことを言ってるが、結局、高速化=ハードを叩きましょという王道をいく思想に基づくコンポーネントの境にすぎないのかもしれない。でも、これの面白いところは、DOSと違って、HAL(Hardware Abstraction Layer)というDLL(ダイナミック・リンク・ライブラリよん)を用いることによって、ハードにアクセスするようになっていたため、アプリケーション側でハードの違いを考慮する必要がないというところかなあ。

あつ、でも、これって、窓の根本的な思想か?

さて、もう忘れがかってましたが、まだActiveXについてのお話が残ってます。ActiveXは、とくに実体を持ちません。インターネットとWin97を踏まえ、一連のOLE拡大推進手段の担い手であるモノとでもしておこう。ちなみに、ActiveXについては、ホームページ等で情報は大公開されており、助のような一般ユーザーでも使っ

てくれいという感じがします。ただし、仕様が驚動的なので、熱心に読む気にはなれません。

ところで、MS Officeなどで有名になったOLE技術（アプリケーションで切り取り・貼り付けというヤツだな）ですが、最近ではもうこれは死語で、上位互換技術であるCOM（コンポーネント・オブジェクト・モデルというらし〜）ということばがイケてる言葉らしい。実際、NT4.0の売りとして、ネットワーク経由で、他のマシンにあるオブジェクトを接続先のマシンのリソースを使って実行し、その機能を利用することが出来るというようなDCOM（ディストリビューテッド…分散COMとでも訳そう）がある。

まあ、OLEにこだわるゲイツ君が、ネットワーク上でも、OLEにこだわった結果が、このActiveXだと云える。

でも、ネットワークでは、もっと他にこだわるべきところがあるんとちゃうのという気が…。

この、ActiveXの悪意を受けようとするれば、作り手がHTMLファイルにスクリプトを埋め込み、かつ見る人がすべてこれに対応したブラウザを準備する必要がある。これを考慮すると、まだまだ、N社のシェアが高いインターネットにおいて、ActiveX対応のホームページを作っておけようじゃないという気にはとてもなれない。逆に、N社の独自のHTMLのほうが、窓・Mac・各種UNIXをサポートするというだけ、まだやる気になるといえる。まあ、私は別に、ゲイツ君とクラーク君の泥沼の争いに興味はないし、好きにやってくれい。

と、あまりそぞろないActiveXであるが、IE4や窓97で実現する、窓とインターネットの融合した形である、ActiveDesktopが世に出てから、その真価が発揮されるがもしんない。

4. 総評

さて、なんたらXについて、ざっと読んだが、全体として、内容が薄い。なんか、最後の方も、締め切りに追い詰められて、切り上げたという感じだ。いまいち読得でけへんテキストや。ギャグも切れ味悪い。だが、原稿書いたという事実だけは残る。

世の中は往々にしてそういうものだ。気にすることはない。

追い詰められたときは、心の中で叫ぼう！

逃げちゃダメだ 逃げちゃダメだ 逃げちゃダメだ …

WinHelp 4.0で遊ぶ

櫻東 清貴

1.WinHelpとは？

「WinHelp」とは一体何でしょうか。なんてことはない、Windows 3.1/95/NTを使ってる人なら、一度は見たことがあると思います。いわゆる「ヘルプ」のことです（厳密に言うとちよつと違う）。

とあるラジオ番組のデータベースを作り始めてからつきあうことになったこのWinHelpのうち、Windows95（以下95）に付いているWinHelp 4.0（以下4.0）について、「ヘルプ」がどのようなものかをとりあえず知っているということを前提に、ちよつと書いてみようと思います。

2.WinHelp4.0の新しい機能

Windows 3.1に付属のWinHelp 3.X（以下3.X）と比べて、4.0は非常に多くの機能を持つようになりました。全部となると結構な量になるので、そのうちのいくつかを抜粋して紹介します。

①WinHelp 3.Xの完全上位互換

3.1から95にアップグレードした人はすでに何気なく体験していると思いますが、3.X向けに作成されたヘルプ(*.hlp)はそのまま4.0で同様に実行することができます。ひょつとしたら、3.1と95の互換性において、Microsoftが一番完全に達成したところかもしれません(笑)。

②[トピックの検索]ダイアログボックス

[検索]ダイアログボックスは、[目次]・[キーワード]という2つのタブを持った、ヘルプ全体の「入り口」となりました。この部分だけがコンテンツファイル(*.cnt)として、別に提供されることもあります。これによって、トピックを階層的に整理することができるようになりました。また、他のヘルプトピックへのジャンプやマクロの実行も可能です。

③リアルボタン

4.0 ではクリックすると押下状態に表示される Windows ボタンがサポートされました。選択肢のテキスト共に、ボタンをトピックに追加し、マクロを指定することができます。

ある程度ヘルプに慣れている人なら、緑の点線の下線付きで表示されるホットスポットの機能に気づいていますが、ユーザーのすべてがそれに気づいているとは限りません。それが、ボタンだと「ここをクリックしてください。」と言っているように見えます。…少なくとも、色付き文字とボタンを見せられたとき、どちらを押す方が自然でしょうか？ このため、95 のヘルプでは多くの場面でこのリアルボタンが使われています。

④トレーニングカード

トレーニングカードを使うことによって、プログラムと 4.0 の間でフィードバックを作成できます。例えば、ヘルプトピックには手順の最初のステップを表示します。ユーザーがそのステップを正しく実行すると、今度は自動的に 2 番目のステップが表示されます。ユーザーが間違えるとプログラムから間違いを知らせるメッセージが出ます。

元々、ユーザーとの対話型トレーニングをサポートするために設計されたものですから、プログラムと直接通信する機能を生かせば、トレーニング以上のことが可能となります。

3.開発環境

その開発環境は「 Help Workshop 」としてグラフィカルなツールになり、DOSアプリケーションだった 3.1 時代にくらべても遙かに開発しやすくなりました。特にコンパイル時の設定は楽になりました。この「 Help Workshop 」は、市販されている 95 対応のコンパイラについています。

ただ、具体的に作っていかうとすると資料が少ないのが現状です。コンパイラについているマニュアルにはヘルプに関する記載はないに等しい状態です。関連書籍もアスキーから出版されている「ヘルプオーサリングキット」という本が1冊あるだけでした。この本は大まかな流れをとらえるには十分なのですが、ちょっと突っ込んだことをしようとするとうちに内容が不足します。結局は「 Help Workshop 」についている英語版のヘルプファイルが唯一の資料となるでしょう。個人的にはここが改善されるだけでかなり勝手がよくなると思うのですが…。

その(言葉の(笑))壁さえ越えてしまえば、3.X からの機能や前で書いた機能の他にも音声・動画ファイルを簡単に再生することが可能ですし、マクロや DLL を呼び出すことによるヘルプの拡張も可能です。意外に多彩なものです。

今年の学祭で展示したデータベースを作る上では、いわゆるプログラミングから一歩引いた人にとって非常に便利なものでした(^_^)。

Visual Basic、Delphi が日曜大工的なプログラマーには非常にウケていますが、4.0 はある意味でそれよりずっと気楽に Windows が持つ機能呼び出すための方法の一つなのかも知れません。

ちょっとはヘルプファイルを見直しました？

4.おまけ

ただ、フリーウェアやシェアウェアに付いているヘルプは 4.0 の機能を生かしたものだとは言えません。中でもトレーニングヘルプなんて皆無でしょう。何故か？ 答は簡単。そういう機能を持たせたところで、報われない程度にしかヘルプが見られていないからです。ヘルプを使うのにも一つのコツがあるあたりからして問題ではないでしょうか。

「パソコンの家電化」が言われている昨今、本当にそういうことが達成されるためにはこういうところも改善していくことが必要でしょう。ただ、「家電化」が必要なことなのかどうかは私には分かりません。「なんだか分からないけど、とりあえず」という人にはまだまだ「ほこりをかぶるのがオチ」という回答だけはできると思いますが。

ブームでしかない現在が文化になりうるか。その重要な位置を WinHelp が占めている。…わけないか(^_^;)。

妄想解析学 I

のむけん

最近といえば、麻雀にはまっている。かつて中国で国を滅ぼす遊戯として禁止されたと聞かすが、部内でも私を筆頭に滅び行こうとしているものが多々いる。いい感じだ。幸い私は勝ち組みだが、負けがこんでいる後輩Yなど悲惨だ。

私は膨大な麻雀の記録をデータベースを作って記録しているのだが、近ごろはそのプログラムが計算して出す部内雀士レベル総合評価の順位を上げるのが一番の目的になってきているような気がする。RPGゲームなどで経験値を集めるような感覚だ。

自分で好きなように機能を追加できて便利だし、プログラムも簡単なので一度作ってみるといい。

この手の簡単なデータベースソフトを、私はよく作る。例えば大学受験時代、模擬試験の結果をデータにして一日あたりに必要な勉強時間なんぞを計算させたりした。

ここで、何故偏差値などの数値から一日当たりの必要勉強時間が割り出せるのか不思議に思う人がいるかもしれない。(情報世代人はそう思えなければいかんぞ)しかし、計算は可能だ。なぜなら、てきと一だからだ。

さああらにい、てきと一で全く問題ない。ノルマが2時間だろーが5時間だろーが、一日の勉強時間が0よりはいいからだ。それに一度始めてしまえば切れのいいところまで続ける可能性が高い。

人類は数値を上昇させるのが好きだ。(少なくとも松ヶ崎に何匹かいる)ゲームで経験値を貯める作業それ自体は冷静に考えれば極めて無意味なのに娯楽として成り立っている。ある意味驚異的だ。経験値かせぎにも前後のイベントの間に時間的隔たりを作るなどの、全体を通しての意味はあると思う。

そこで、以前私は経験値稼ぎ部分しかないプログラムを友人に配った。結果、数人が1週間に渡って永遠に経験値を増やして競い出した。やはり、人類は数値を上昇させるのが好きだ。(少なくとも嫌いではない)

現実世界で、作業効率を上げたり作業を持続させる目的で、データベースを作り作業量におうじた見返りの数値を与えるという方法は、人によっては有効に機能する。

見返りがタダで一瞬にして与えられて、しかも、なんか嬉しい。すばらしい。人類ってアホ。(銀行の預金通帳の額が増えるような錯覚だろうか)

今回の学祭、私は去年に引き続いて3Dデモと占いゲームを出すことにした。今年は一回生からも2つほど作品が出るようなので、沢山の展示が出来そうだ。一回生にAという男がいるのだが、昨年私と似たような生活をしていて面白い。私同様、不健康な生活のため死んだ目をしている。同じ生活を平然とやってのける大先輩KさんがAのライバルであろうか？(とうてい歯が立たない)某お好み焼き屋に、出現する。捜してみるといい。(出現10点:破壊50点)

身近にあるデータを使っただけのデータ解析は、なかなか面白い。データの加工過程において大学の講義で得た知識も役立ってくれる。

注意点としてデータのパラメータの決め方にセンスがいる。データ入力がつらくなれない程度に、なるべく多くのデータをとるのがいい。

これまで、コンピュータでデータを取る話をしてきたが。中には受験で勉強時間を計算させた…などの件でコンピュータに人間が管理されているような嫌な気がした人がいるかもしれない。そういう人ほど、是非このようなプログラミングを一度してもらいたい。

世の中には随分コンピュータが浸透した。中には模擬試験の結果通知などに見られるコンピュータを利用した人間の優劣の判定が存在する。最も言いたいのは、そのような判定結果にどれだけの信頼性がありどれだけの意味があるのかわかってるのか？という事だ。

一度データベースを作ってデータ解析プログラムを作ってもらえればほとんど意味が無い事がわかると思う。コンピュータによる判定は、まともにしていけば確率論であって、ここ一番の一発勝負ではたいして意味をなさない。

勿論、到底及ばないものなどについてはコンピュータの判定は正しいが、別に判定してもらわなくても本人が一番よくわかっている。

人生の基本は一発勝負だと思う。ここ一番で勝てるかどうか、全体の勝敗がかかっていると言っても過言ではない。では、どうやって一発勝負に勝利すればいいのか？それは日々、努力し鍛練をつむ以外ないだろう。

「麻雀をしろ。」

毎日かかさず勝負することにより、貴方の勝負強さは確実に鍛えられるに違いない。狙いは「役満」だ！一撃のもとに敵を葬り去るのだ。麻雀牌の裏に自分だけにわかる目印をつけるやり方も、ダーティーでグッドだ。それでも負けそうなら・・・

ちゃぶ台返しを、お見舞いして一言。

「もう、帰る！！」

人間勝負に敗れた時が肝心だと思う。負けた時にさわやかな奴はカッコイイ。それでもって「物陰で一人泣いていた」、なんて噂がたつ奴は殺しておこう。

よく「負けたときに学ぶものは多いが、勝ったときに学ぶものはなにもない」という言葉を聞くが、ほんとうだろうか？

勝ったものは、勝ち方をすでに学んでいる。同じ局面に出会ったら、また繰り返せば勝てる。しかし、負けたものは、負けパターンを1つ学んだに過ぎず、必ずしも次の勝ちには結びつかない。そうなると、勝ち続けたものは、より勝ち続けるのではないだろうか？

「勝て！！」

負けたら終わりだ。勝ち続けるのだ！。幸いにも貴方には30年間勝ち続けたこの私がついている。幸運だ。

残念ながら、私の連勝記録は中華料理屋「王将」にて同回生のKに、ビールとコーラという卑怯な手段により止められている。(詳細が聞きたい人は、入部しよう)

話しは変わるが、世の中にはWINDOWS95が出まわっている。コンピュータ関係にうとい人でも大抵知っている。(すごい。)

それに比べるとMS-DOSを知らない人は結構多い。

UNIXは知らない人がほとんどだ。普及しているOSには、ソフトウェア開発環境がデフォルトで入っていてほしい。9801VMにはBASICが標準で入っていたが、プログラミン道への入り口としては、結構とつきやすかったと思う。デフォルトで入っていれば、気が向いた時に触れる機会もあるだろう。学校教育にBASICもあることだし、BASICを入れるのがいいかもしれない。私にとっては

コンピュータ = 開発環境

なので、WINDOWS95の普及が直接には開発環境の普及ではないのがさびしい。

そろそろページも埋まってきたので、閉めくりたい。最後まで読んでくれたその貴方へ一言。

「活動資金のかんばに協力して下さい」

忍びの掟

小次郎は暗がりの中一人でうずくまっていた。とりあえずこの場所なら安全だろう。あれからどれだけの時間が経過したのか分からないが、まだふるえが止まらない。ついさっきも追い回されていたのだ。彼はひどく腹を空かせていて(十日以上何も食べていなかったのだ)、生き残った彼の親友シシマルと食料を探しに出、“奴ら”の襲撃にあったのである。「俺以外に誰か逃げ延びた奴はいるだろうか？」可能性は殆ど無い。彼は逃げる途中、シシマルの断末魔の叫びを背後で聞いた記憶がある。恐らく彼は一族の中での最後の生き残りなのだ。

最初の犠牲者はハヤアシだったとも悪源太だったともいう。とにかくその直後彼らの一族は根こそぎ虐殺されたのでよく分からないが、なにより小次郎には十貫目がやられた事が信じられなかった。百八つの技を持ち、何でも知っていて、どんな危機も切り抜けてきたあの老獪な強者が、ほとんど何の抵抗もできずに殺されたのが信じられなかった。

「いったいどうしてこんなことに....」小次郎とシシマルはたまたま村の外に出ていたから助かったのだ。村に帰ってみると、村に残っていた者たちは、村はずれに住んでいた世捨て人のカミコを除いて(もっとも彼も虫の息であったが)、“奴ら”の怪しげな“術”によって全員殺されたあとであった。殆どのものが即死で、長老で村の長であった十兵衛をはじめ、村一番の力持ちだった勘九郎、シシマルの兄で、ゆくゆくは村の長を継ぐだろうといわれていたオビト、色白で知恵者のグズリ、小次郎やシシマルが幼いときから色々な事を教えてくれた十貫目など、村の実力ある者たちも、見た所抵抗のあとも無く殺されていた。カミコが息絶え絶えに喋った事から分かったのは、みんながやられたのはシューツという音がかすかに聞こえてからだった、ということだけだった。

この村も半月前まではこんな状態では無かった。“奴ら”も昔から村には住んでいたが(あのでかくてのろまで歩くしか能のない奴ら!)、小次郎達の一族の敵ではなかったのだ。確かに“奴ら”はでかくて力も強いが数は小次郎達とくらべて非常に少なかった。それに小次郎達の方が圧倒的にすばやく動けたし、一族の長老である十兵衛の的確な判断のもと、殆どのものが“奴ら”の毒牙にかからないですんでいたのである。

小次郎達が生まれる前に起きた大地震の時も、かなり被害は出たものの、十兵衛の活躍で村が死滅するということはなかったそうだ。(この功績により十兵衛は村の長になった、と十貫目に教えてもらった事がある)それからあとは少数のものが“奴ら”に殺される以外は、平和な日々が続

いていた。小次郎はじめ村のものは明日は今日の延長線上にあると信じて疑わなかったのだ。「奴ら」がああ「術」を使い出すまでは。

ようやくふるえがおさまってきた。小次郎は今まで幾度もつぶやき、もはや口癖になってしまった言葉をつぶやいた。「何故「奴ら」はこれ程までに俺達を憎むのだろう。」それは村が平和であった頃より誰からともなく幾度も出た疑問でもあった。小次郎達は「奴ら」に何もしていないのに、「奴ら」は小次郎達を見つけるや奇声を発しまるで親の敵のように追い回すのだ。小次郎の末の弟カブラは、のこのこ歩いていたところを捕えられ、檻に監禁されて餓死してしまった。小次郎達は何とか助けようとしたが、「奴ら」の内の一人が目を光らせていたため、何もできなかった。その見張りはカブラが出られずもがき苦しむのを薄ら笑いを浮かべながら見ていたのだ。「結局、「奴ら」は俺達が憎いから憎いのだ。」極限まで追いつめられた今、小次郎はそう結論づけるしかなかった。

「奴ら」の笑い声に小次郎はびっくりして目が覚めた。どうやら気を失っていたようである。声や音から察するに、どうやら「奴ら」はどこかに集まって食事をしているようだ。「くそ、「奴ら」好き勝手しやがって！」あの食べものがいっぱいある場所も、暑い日に寝るのに心地よい場所も、もはや彼のものではないのだ。小次郎はまたあのひどい空腹がぶり返してくるのを感じた。

疲労による飢えと飢えから来る疲労、またそれによる飢え....「もうだめだ。このまま何も食わなければ死んでしまう。」小次郎は先ほどからしているいい匂いのする方向にふらふらと歩き始めた。もはやそのにおいが何であるか考える力も彼には残っていなかった。ふと気が付くと、「奴ら」の仕掛けた罠の中において身体の自由が利かなくなっていた。普段の小次郎なら絶対にかからない罠である。「もはやこれまでか。十貫目のじっちゃんが生きていたら何と言うだろうか...」小次郎は意識が薄れていくのを感じた。

..... 次の日

「またゴキブリ？いやあね。こないだバルサンたいたばかりなのに。」こうして家のゴキブリは一掃されたかにみえたが..... 甘いんだよゴキブリなんて次から次からわいて来るんだから

メタルヒーローのススメ

JUN

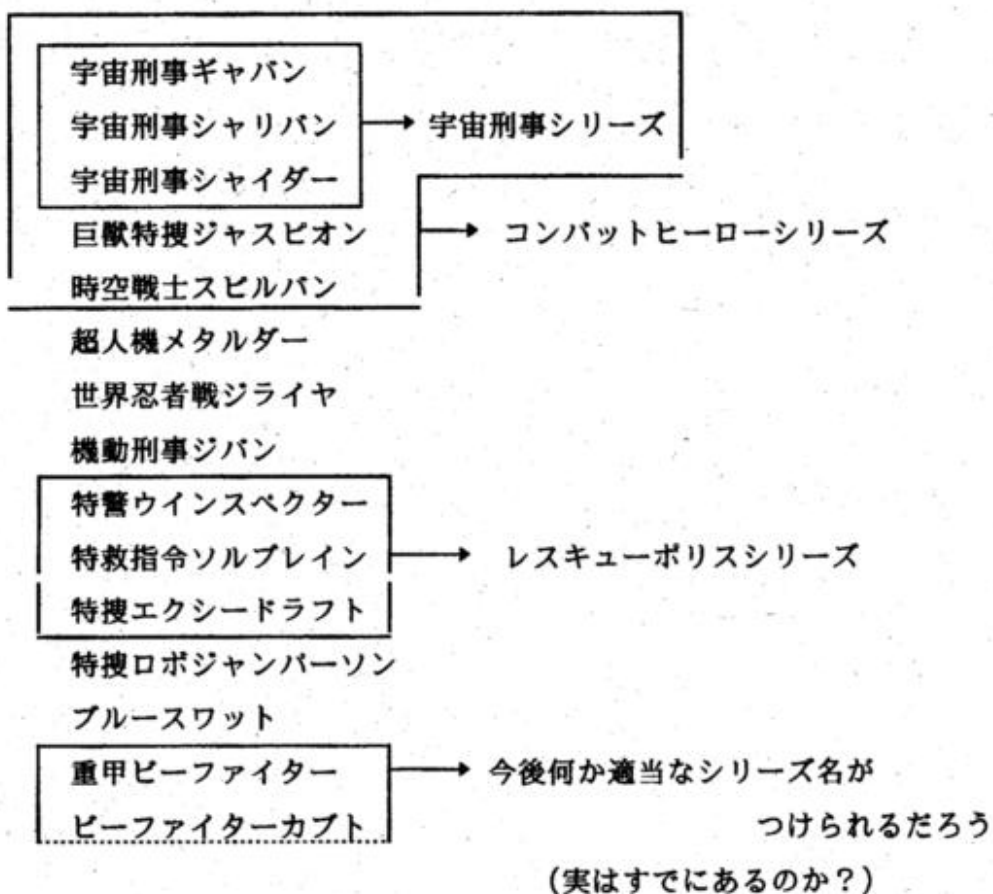
>はじめに～特撮、そしてメタルヒーローとは～

特撮と呼ばれる映像のジャンルがある。元々は主にSF映画に使われる特殊な撮影技術をさして使われた言葉だが、それがそのままジャンルの名前としても定着した。邦画においての特撮は、子供番組という印象が強い。というより、日本で制作される特撮映画はほとんど例外なく子供向けだ。しかし、ハリウッド映画を代表とする洋画には、すべての年齢層を対象としたSF映画が多くあり(もちろん子供向けのものもある)、それらは日本でも受け入れられている。この日本特撮とハリウッドSF(洋画に対しては特撮という言い方はまずしない)の違いが生じた原因は何だろうか…という話は主題から外れるので割愛する。今回のテーマは「メタルヒーロー」であり、「特撮」ではない。

さて、メタルヒーロー(この呼び名が一般的であるかどうかは知らないが)だ。東映という映画会社がある。日本特撮界の雄である。もちろん特撮だけの会社ではないが、ここではどうでもいい。その東映の特撮作品(仮面ライダー etc.)の中から現在も続いている二つの流れが生まれた。「戦隊シリーズ」と「メタルヒーローシリーズ」だ。戦隊モノの方は、あのゴレンジャーとかサンバルカンとか、あの流れのやつで、現在はカーレンジャーが放送中。このシリーズは、仮面ライダーのアクション部分を強調し、全体的に明るい作りになっているのが特徴。そして、メタルヒーローはギャバンから始まるやつで、仮面ライダーの渋い部分を受け継いだと言える。戦隊モノが「みんなで力を合わせて敵を倒せ」というような感じなのに対して、メタルヒーローの場合は何やら悲壮な決意が感じられる。また、かつて「キカイダー」という作品があったが、メタルヒーローはこいつの後継者という判断の方が正しいかも知れない。ま、こんな感じ。

>メタルヒーローの歴史、

では、メタルヒーローの大まかな流れを見てみよう。嫌がらないように。



と、まあこんな感じ。メタルヒーローという大きなシリーズの中に、さらに小さなまとまりがあることがわかってもらえるだろう(シリーズ名、分けかたについては意見が違う人もいるかも知れないが)。

つぎに、各シリーズについて。宇宙刑事シリーズの3作品は完全な続編だ。まったく同じ世界での話で、ギャバンは他の2作両方に顔を出している。コンバットヒーローシリーズは、その似通った設定、世界観から一つのシリーズとみなされているものだ。主人公は「コンバットスーツ」を纏うことによって変身し、輝く剣をもって戦う。剣を振り回すときには、どの作品も似たような音楽が使用され、これはこのシリーズの売り物の一つになっている。続いてレスキューボリスシリーズ。これもつながった一つの話だ。このシリーズは明らかにそれまでの作品とは違う。シリーズ名にもなっているように、レスキューを生業とする人間の話だ。詳しい内容は後回し。で、現在放映中のシリーズ。名前はただだと書いたが、恐らく単純に「ビーファイターシリーズ」ぐらいに落ち着

くたろう。このシリーズの主人公は虫もどき。バッタ怪人といわれた仮面ライダーへの原点回帰か。

とまあ、こんなところ。次では、それぞれの作品について細かく見ていくことにする。

>輝けるヒーロー達の足跡

では、それぞれの作品を紹介していく。大まかなストーリー、作品の特徴、作品に使用された音楽について書いていく。最後まで付いて来てもらえるとうれしい。

◆宇宙刑事ギャバン

テレビ朝日系放映 金曜日 19:30~20:00

ギャバンの父は地球担当の宇宙刑事ボイサー、母は日本人である。彼は幼い頃からバード星にわたり、宇宙刑事としての訓練を受けていた。やがて、宇宙犯罪組織マクーが地球への侵略を開始。それに対し、銀河連邦警察は宇宙刑事ギャバンを派遣。ギャバンこと一条寺 烈は地球を守り抜くことを心に誓う。そして彼にはもう一つ、行方不明の父を探すという大きな目的があった。

この作品からメタルヒーローの歴史は始まった。まず注目すべき点は、その変身方法だろう。改造人間でも何でもない（宇宙人とのハーフではあるが）、生身の人間(?)をどうやって変身させるのか。結論からいえば強化服を着ることによって変身するのだが、ただ着替えさせたのではカッコわるすぎる。そこで、原子分解した特殊合金のコンバットスーツを電送して吹き付けるという、理解できるようによく分からないが、なんとなくカッコいい変身方法が採用された。これは真空メッキから思い付いたものらしい。そして変身するときの台詞が「蒸着」。子供の頃は意味がわからなかった。変身シーンもそれまでになく派手になった。わざわざ説明のナレーションが入るのもよかった。また、それまでの特撮によく見られた、「お前らどこで戦っとる」という問題も、「異次元空間で戦う」という宇宙刑事だからこそ許される方法で無理矢理解決してしまった。そして主人公を演じた 大葉 健二（ちなみに、デンジマンのデンジイェロー、バトルフィーバーJのバトルケニアもこいつ）。その野生的な風貌に、熱血野郎なキャラクターが見事にはまっていた。それから、巨大空母の存在も

見逃せない。それまでに無いスケールで展開された物語は子供達を、そして一部の大人たちを釘付けにした。

音楽では、渡辺 宙明 による、いわゆる「宙明サウンド」が猛威を振るっている。ほかでは聴くことの出来ない、下からズンズンと突き上げてくるような怪しげなノリは、このシリーズを支える魅力の一つといえる。また、申田アキラ の力強い声も印象に残る。「男」の生き方を歌った主題歌はシリーズのその後の方向性を決定付けた。そして、レーザーブレードを振りかざすときのBGMはまさにこのシリーズの顔といってもいいだろう。

◆宇宙刑事シャリバン テレビ朝日系放映 金曜日 19:30~20:00

マクーの滅亡によって戻った平和は、エスパー犯罪集団マドーによって破られた。しかし、かつてギャバンによって救われ、バード星で治療を受けた 伊賀電 が、宇宙刑事として地球に帰還、マドーの陰謀を阻止するために立ち上がる。やがて彼は、自分がかつてマドーによって滅ぼされたイガ星の末裔である事を知る。2000年前、地球に逃げてきた祖先が隠した「イガクリスタル」。未知のエネルギーを秘めた水晶を巡り、戦いは激しさを増していく。

ギャバンの終盤、その後を引き継ぐ形でシャリバンは登場した。前作の話をさらに広げるかたちで展開された本作品は、人間ドラマの点でも進化を遂げた。例えば、前作のヒロイン・ミミーはその存在感が薄かったのに比べ、シャリバンにおけるヒロイン・リリィはシャリバンと共に戦い、シャリバンの人間的成長にも大きく関わる重要な位置づけにある。主人公を演じたのは 渡 洋史。前作の大葉 健二に比べて理知的で比較的カッコイイ彼は、熱血ヒーローにはあまりむいていなかったような気がする。もうちょっとクールな感じのキャラにした方がよかったのでは。

本作品の曲も、宙明サウンドと申田節の独壇場といってもいいだろう。個人的には主題歌の「男 強さ やさしさ 力 勇気 かがやき」という部分が好きなんですけどどうでしょう。知らない人は聴いてみて。

◆宇宙刑事シャイダー テレビ朝日系放映 金曜日 19:30~20:00

宇宙最強の侵略者、不思議界フーマが全宇宙制圧に向けて動きはじめた。そ

のため、銀河連邦警察は訓練中の戦士たちをも戦場へと送り込まなくてはならなくなった。地球の担当となったのは考古学者、沢村 大。彼は2年前に、その能力をかわれて宇宙刑事にスカウトされたのだった。フーマに滅ぼされた惑星（名前忘れた）出身のアニーをパートナーとして、彼の戦いは始まった。

宇宙刑事3部作の完結編であるシャイダーは、前作で広がりすぎた世界をもう一度地上へ引き戻す形で制作された(と思う)。主人公を純粋な地球人とし、対する敵も宇宙の組織でありながら、かつて地球を支配していたものとし、ム一帝国の存在もからめて、舞台を完全に地球とした。また、主人公の性格も変更された。感情に走りすぎる、それまでの熱血野郎な二人に対し、明るくさわやかな青年になった。個人的にはそれまでの男臭い主人公が好きだったし、シャイダーを演じてる兄ちゃんのくそ真面目そうな顔はあまり好きではない。

音楽では、やはり「アニーにおまかせ」だ。ヒロイン・アニーによる歌なのだが、そのマヌケ度はかなり高い。また、「不思議ソング」も何ともいえない妙な歌だ。その他は今まで通り、典型的な燃えるヒーローソング。

◆巨獣特捜ジャスピオン テレビ朝日系放映

金曜日 19:30~20:00、後に 月曜日 19:00~19:30 に変更

ジャスピオンは、遭難した宇宙船から宇宙仙人エンジンによって助け出され、その手で育てられた。ある日、エンジンは「銀河聖書」なるものを発見。それには「サタンゴースが目覚めるとき、銀河は巨獣によって滅びる」と、宇宙の危機が予言されていた。エンジンはジャスピオンにサタンゴースを倒すという使命を与える。そしてジャスピオンは戦闘母艦ダイレオン、アンドロイドのアンリと共に旅立った。

人気作品だった宇宙刑事3部作に続いて制作されたこの作品には、良くも悪くも大きな変化は見られない。しかし、よく見れば特撮部分に今までよりも金がかかっているようだ。だが、最も印象に残るのは、主人公であるジャスピオン(変身前)だ。怪しげなアフロヘア、とてつもなく下品な服装など、なんかえらいことになるとる。視聴率は低迷、放映時間が途中変更となった。

使用された曲は宇宙刑事シリーズに続き、「男」、「若さ」といった単語が歌詞のなかに頻繁に現れる。主題歌が 申田アキラ から アイ高野 にかわったこと

が、一つのシリーズが終わりを告げたことを強調しているようだ。

◆時空戦士スビルバン テレビ朝日系放映 月曜日 19:00~19:30

水を求めて宇宙をさまようワーラー帝国は、多くの水の星を滅ぼした。その中に、クリン星という星があった。滅亡の危機に立たされたクリン星の人々は、スビルバン、ダイアナという二人の子どもに望みを託し、巨大母艦グランナスカで脱出させる。やがて、ワーラー帝国は地球を発見、侵略を開始する。それを阻止するため、スビルバンとダイアナの戦いは始まった。

メタルヒーロー第5弾、コンバットヒーローの最終編。ついにコンバットスーツを纏ったヒロインが登場する。このメタルヒロイン・ダイアナの登場によってアクションシーンに変化があった。また、キャラクターデザインには、知人ぞ知る 雨宮 慶太 が参加。ひとつのシリーズものである以上、主人公達には大きな変化を加えることは出来なかったが、その他の部分には 雨宮慶太らしいデザインが多く見られる、ような気がする。ちなみに、スビルバンという名前は、映画監督のスビルバーグからとったらしい。余談だが、スビルバンを演じているのはシャリバンと同じ人だ。

音楽では、前作に引き続き宇宙刑事イメージの払拭が試みられているような気がします。串田アキラの完全排除、水木一郎の起用とか。

◆超人機メタルダー テレビ朝日系放映

月曜日 19:00~19:30、後に 日曜日 9:30~10:00 に変更

第二次世界大戦中、日本軍が極秘に進めていた「超人機計画」。その第一号として開発されていたが、実戦投入前に終戦を迎え封印されたロボットが「メタルダー」である。それから約40年後、ネロス帝国という組織が台頭し、世界を脅かしはじめていた。そのころ、ロボット工学の権威にしてメタルダーの生みの親、古賀博士がアメリカより突然の帰国。表向きは、第二次世界大戦で死んだ息子の墓参りということだったが、真の目的はメタルダーの復活にあった。博士は、ネロス帝国から世界を守るためにメタルダーの力が必要だと判断したのだ。メタルダーを蘇らせることには成功するが、その直後に博士はネロス帝国によって殺害される。目覚めたばかりで明確な自我も持たないまま、メタルダ

一は博士の遺言にしたがい、ネロス帝国に戦いを挑む。

コンバットヒーローシリーズの後を受けて制作されたこの作品のテーマは、「心」だろう。それまでのヒーローにもあった「哀愁」をさらに強調することにより、ドラマに深みが増した。まだ明確な自我を持たないメタルダーは、敵との戦い、人との出会いの中で少しずつ「心」というものを学んでいく。そのため、敵も非常に凝った性格付けがなされている。ネロス帝国4軍団の敵キャラ達はいろいろなエピソードを生んだ。それまでは単に「悪い奴等」でしかなかったものが、明確に「キャラクター」として意識されるようになった。そんな中で生まれた名キャラクターが「暴魂・トップガンダー」である。こいつは今でも「敵なんだけど実はいい奴で、完全に味方になるわけではないが主人公と仲良くなってしまふ、ライバル的存在のカッコいいキャラ」の代名詞となっている。この作品はオレの中ではでは評価が高く、メタルヒーロー史上最高傑作だと思っている。LD化されるのも早かった。しかし、心という抽象的なものを扱ったため子供たち(主な対象である小学校低学年くらい)には難しすぎたのだろう、視聴率的には非常に苦戦し、またもや時間枠が変更となる。ところで先にも書いたが、かつて「キカイダー」という作品があった。「メタルダー」はこの「キカイダー」をより深刻にしたものといえる。デザインも似てるし。ワルダー、ハカイダーという名キャラクターを生み出したという点も似ている。

主題歌も、番組内容にあわせて重々しいものになった。佐々木 功 の声が気持ちいい。

◆世界忍者戦ジライヤ テレビ朝日系放映 日曜日9:30~10:00

太古の日本に、ある夜、火の玉が降ってきた。人々はそれを「バコ」と名付け、神の落とし物として崇めていたが、地震により地中に埋まってしまう。そこで人々はその場所を粘土板に刻み、後の世に残した。その後、聖徳太子がこれを知り、忍びの者にその粘土板を代々守るように命じた。そして現代、粘土板を守る山地 哲山 に妖魔一族が襲い掛かってきた。粘土板をねらうのは妖魔一族だけではなく、世界中の忍者たち(?)も戦いを挑んでくる。哲山の息子・山地 闖破 は父から粘土板を預かり、ジライヤスーツを纏い、磁雷矢と名乗って戦う。

前作メタルダーがあまりにも深刻な作品だったため、子供達が離れてしまっ

たのを反省してか、この作品は非常に軽いノリでつくられている。よく言えばわかりやすい、悪く言えばバカバカしいものになっている。それまでの作品と同じように、光線銃やレーザーブレードなどが登場するにも関わらず、雰囲気は完全にチャンバラ特撮時代劇。帰国費用を稼ぐためにアルバイトをするアメリカン忍者・ワイルドや、宇宙忍者などというわけのわからないものまで登場する。さらに巨大ロボ Vs 巨大怪獣 というシーンもある。思い付いたことをすべて詰め込んで、消化せずにそのままほったらかしたような投げやりな設定が、子どもはもちろん昔の特撮時代劇(伊賀の影丸、赤影 etc.)をみて育った世代にも支持されたようだ。オレはあまり好きではない。

音楽も当然、作品にあわせて軽いものになっている。特にOPはなんだか妙な感じだ。一般歌謡曲と違うのは当然だが、それまでのメタルヒーローのものともまた違う。いい意味で変わった曲だ。申田 アキラがシャイダー以来の復活を遂げたのも大きい。

◆機動刑事ジバン

テレビ朝日系放映

日曜日 9:30~10:00、後に 日曜日 8:00~8:30

五十嵐博士の研究所で極秘に進められていたジバン計画。だが博士はバイオロン(バイオ研究所の廃棄物の中から偶然生まれた怪物、ドクター・ギバの手によって生み出されたバイオモンスターの組織)の襲撃を受け、重傷を負う。その事件に関わり、命を落としかけたのが新米刑事、田村直人である。博士は自分も瀕死の状態でありながら、直人を研究所に運び、ジバンとして改造することで蘇生させる。こうして誕生したジバンのことを知るのは警視庁幹部と五十嵐博士の孫・まゆみだけであり、普段は普通の刑事として生活している。

この作品には、ジライヤによって少し横道にそれたメタルヒーローを本来の路線に戻す、という目的があったと思われる。メタルダーの印象が完全に消えていない状態でのこの試みは、リスクが大きかっただろう。しかし、本作品は見事にその役割を果たした。「ジライヤ」でいきすぎた部分を押さえ、「メタルダー」ほど深刻ではなく、いい感じになっている。また、この作品は「ロボコップ」のバクリだと言う声が多かった。確かに、その影響が全く無かったといえは嘘になる。「ジバン」が「ロボコップ」のヒットを受けて制作されたのは間違いない

だろう。しかし、東映は「ロボコップ」よりも早く、「ロボット刑事」という作品を世に送り出していたということを認識しておいてもらいたい。ロボット刑事をメタルヒーロー的なデザインでリメイクすればあなるのは当然だ。ロボコップの方がメタルヒーローをバクったんじゃないか？

音楽も、本来の力強いものに戻った。ジライヤも悪くはなかったが、昔からのファンとしては、やはりメタルヒーローはこうあるべきだ、という思いが強い。あまり出来が良いとは言えないが。

◆特警ウインスペクター テレビ朝日系放映 日曜日 8:00~8:30

舞台は 1999 年の日本。科学技術の発達によって凶悪化し、対処が難しくなった犯罪を解決するため、警視庁特別救急警察隊・ウインスペクターが組織される。本部は警視庁ビルの中にあり、そこには 2 体のサポートドロイドが待機している。隊長は警視正である香川竜馬。彼はクラステクターを装着することでファイヤーとなり、ウォルター、バイクルという 2 体のサポートドロイドとともに戦う。

この作品には、明らかにそれまでの作品とは異なる点がある。それは、作品全体を通しての大きな敵というものが存在しないことと、ヒーローが一般的に認知されているということだ。そして、「正義のヒーロー Vs 悪の組織」の戦いの中でヒーローを描くのではなく、犯人の逮捕、ヒーローに救出される人々や仲間との心のふれあいの中でヒーローを描いたのだ(結果として、話のスケールは小さくなってしまった)。この試みは成功し、多くの支持を受けたため「レスキューポリスシリーズ」としてシリーズ化される。また、かつて「ズバット」、「仮面ライダーV3」として活躍した 宮内 洋 が本部長として登場したのも古い特撮ファンには喜ばれただろう。最後に、「ウインスペクター」ではなく、「ウインスペクター」であることに注意。

本作品で使用された曲について触れておくと、メタルヒーローの顔といってもいいくらいになじみのあった 申田 アキラ を再びはずし、宮内 タカユキがメインとなった(新シリーズを意識したのか?)。挿入歌には 水木 一郎 も参加している。さらに、あの 宮内 洋 も挿入歌を歌っている。

◆特救指令ソルブレイン テレビ朝日系 日曜日 8:00~8:30

ソルブレインは警視庁の組織である。他の組織とも協力し、日本全国で活躍する。ソルブレインには、実際に出動するソルブレイパー達のほかに、技術部、情報部などが配置され、災害や事件に備えている。

ウインスペクターの続編として制作された本作品は、「レスキューポリスシリーズ」の第二部にあたる。前作ウインスペクターがかなりの人気作品であったため、ただキャラクターを入れ替えただけの似たようなものになってしまうのでは、という危機感もあったが、そんなことはなかった。前作の設定に、以前のメタルヒーローの魅力をプラスしたすばらしいものになっている。その魅力とは、巨大基地と巨大母艦である。警視庁所属というそれまでよりも身近な設定と、「宇宙刑事シリーズ」のような巨大母艦。この一見相反する2つをうまくまとめている。またキャラクターにおいても、メタルヒロイン・ソルジャンヌの登場、そして前作のヒーロー、ウインスペクターの再登場と、視聴者を飽きさせない。オレも飽きない。惜しまれるのは、デザインがおもちゃのような軽いものになってしまっていることだ。

この作品に使われた曲は、ほとんどが宮内タカユキが歌っている。その力強い歌声はソルブレインの世界をさらに盛り上げている。OPは典型的な「特撮ソング」。それも、いかにも「メタルヒーロー」という感じがする。音楽的にはシリーズ最高じゃないだろうか。

◆特捜エクシードラフト テレビ朝日系 日曜日 8:00~8:30

科学の進歩と時代の変化により、ウインスペクターやソルブレイン以上に強力な組織が必要となった。そこで、警視庁だけでなく、消防庁、防衛庁、厚生省などの様々な機関、分野のスペシャリストが集められ、エクシードラフトが組織される。実際に出動するのは、インターポール出身の隊長・ドラフトレッダー、警視庁特捜部出身のドラフトブルース、消防隊出身のドラフトキースの三人である。

「レスキューポリスシリーズ」第三部。人気シリーズとはいえ、そろそろマンネリ化しはじめて当然である。それを回避するためかどうかは知らないが、かなりの変更が見られる。もっとも目に付く変更点は、メタルヒーローで初めて

複数のヒーローが登場したことだ。ストーリーも、「人の命を救う」というレスキューポリスシリーズ共通のテーマが膨れ上がって大爆発、人類の運命を賭けた、神と悪魔の戦いにまで発展してしまう。「名作」となるはずだったこのシリーズは、最後の最後で大暴走。この展開ははじめから予定されていたものなのだろうか。

この作品の曲も前作に引き続き、ほとんどが 宮内 タカユキ によるものだ。作品内容は賛否両論あるだろうが、使用された曲はどれもすばらしい。

◆特捜ロボ ジャンパーソン テレビ朝日系 日曜日 8:00~8:30

近未来の東京。犯罪現場に現れては、事件を解決して去っていく謎のロボットが出現した。何時、何処で、誰が彼を作ったのか知るものはいない。犯罪者たちは彼を、ジャンパーソンを抹殺するために動き始める。

3年間続いた「レスキューポリスシリーズ」に替わって放送されたのは、メタルヒーローの定番、ロボットポリスものであった。つまり、以前のように戦いの中でヒーローを描こうとしたのだ。しかし、新たな試みもあった。それは、ヒーローであるジャンパーソンの正体が明かされていないという点だ。危険な設定だった。変身前の主人公が存在しないため、明確なヒーロー像が見えてこない。視聴対象の中心である子供達がついてこれるのか？ そんなリスクを背負ってジャンパーソンはスタートした。三大犯罪組織との戦いの中で徐々に明かされていくジャンパーソンの秘密。ライバル的な存在の仲間・ガンギブソンの登場。ジャンパーソンに憧れるあまり、自分をジャンパーソンのコピーサイボーグ・ビルコルディに改造してしまう 帯刀 龍三郎 の狂気。年長のファン(特撮マニア?)の予想通り、複雑な展開は子供にとって難しく、よくわからなかったようだ。しかし、理解しにくい話であるにもかかわらず、子供たちの支持を受けた。理解できなくても見たくなるほどカッコいいのだ。オレにとってのヒーローの理想像。傑作。

音楽は、正体不明という設定を前面に押し出した、哀愁漂う良い曲が多い。そして本作品の特徴がよくあらわれている点として、OP・EDの共通の変化があげられる。その変化とは、それまでのようなヒーローの立場からメッセージを送る、といった内容の歌詞から、一般人の視点から見た正体不明のヒーロ

一・ジャンパーソンを歌うような歌詞に変わったということだ。話の内容、音楽ともに完成度が高い。

◆ブルースワット テレビ朝日系 日曜日 8:00~8:30

対エイリアン特殊迎撃チーム・ブルースワット。その基地が地球征服をたくらむエイリアンによって破壊されてしまう。生き残ったのは、ショウ、シグ、サラの三人のみ。彼らは、基地を破壊されたという汚名を着ながらも、持ち出せたわずかな装備でエイリアン迎撃活動を開始。やがて三人の活動を知ったセイジ、スミレの二人も加わりメンバーは五人となる。

ブルースワットは放送が始まって5回ほどで観るのをやめてしまった。なぜなら、どう見てもメタルヒーローの路線から外れてるうえに、ジライヤのような面白さも見られなかったからだ。かなりの特撮好きであるオレに観る気を失わせるとはすごい作品だ(当然評判はよくなかった)。というわけで、この作品はよく知らないので内容についてはあまり書かないが、どうやらこの作品には「視聴者層を上を広げる」という意図があったらしい。しかしこれは失敗に終わったと言わざるを得ない。それどころか、それまでの視聴者を失う結果となった。子供はこんな作品では喜ばないし、マニアはメタルヒーローにこんなものを望んでいない。最終的には、当初の予定を大幅に変更することで視聴者離れを防ごうとしたらしいが、見てないので何ともいえない。とにかくこの作品は失敗だったと思う。

OPが駄目。まるで一般歌謡曲。歌詞の中に番組タイトルも出てこないの、何の歌だかわからん。力強さのかけらも感じられない。「対象年齢を上を広げる」という目的をうけての変化だろうが、気に入らん。駄目すぎる。やめちまえ。と、言いたいところだが、曲事体はそんなに悪くない。それどころか結構良いよ、これ。EDに使えばよかったのに。

◆重甲ビーファイター テレビ朝日系 日曜日 8:00~8:30

世界中で昆虫が大発生した。それは昆虫が異次元からの侵略者を感じ取ったからであった。そのころ、すでにアースアカデミアと呼ばれる地球科学研究所が設置されており、対侵略者の研究が行われていた。そして生み出されたのが

ビーファイターの三人である。彼らはインセクトアーマーと呼ばれるヨロイに身を包んで戦う。インセクトアーマーとは、昆虫の外骨格を真似て、人間の科学と昆虫世界の長老の力で生み出された金属強化外骨格(←カッチョええ〜)である。

前作の失敗を反省してか、対象年齢はもとに戻したようだ。しかも、子供達が好きな昆虫、その中でも特に人気があると思われるカブトムシやクワガタをモチーフとしたヒーローを生み出した(カッコいいとは言い難いが)。昆虫をモチーフにしたものといえば、誰もが知っているだろう「仮面ライダー」というシリーズがあった。特に「仮面ライダーストロンガー」はビーファイターと同じカブトムシをモチーフとしている。しかし仮面ライダーが生物的なデザインであるのに対し、ビーファイターはメタルヒーローらしく機械的だ(仮面ライダーBlackにはロボライダーというのがあったが)。この違いが大きい。生物学的であるため、素手による格闘戦がメインとならざるを得ない仮面ライダー(近代的な武器を使うと違和感がある)とはまた違った魅力がこの作品にはあった。機械的であるがゆえに許される、何やらハイテクな匂いのする武器や乗り物。子供が喜ばないはずが無い。大人気となったこの作品はシリーズ化され、今も「BF(ビーファイター)カブト」という作品が放送されている。そのうえビーファイターは、「ビートルボグ」というタイトルでアメリカ進出が決まった。

音楽的にも特撮の王道を行くものに戻った。石原 慎一 をメインに、いい歌が並んでいる。特にOPは歴代メタルヒーローのOPの中でもトップクラスだといってもいい。ただ、「メタルヒーロー」というより「戦隊シリーズ」のノリになってるような気もするが。

>最後に ~メタルヒーローの歴史を振り返って~

「宇宙刑事ギャバン」から始まったメタルヒーローも、現在放送中の「BFカブト」で15作目になる。オレは子供の頃からこのヒーロー達を見つめ、あこがれ続けてきた。それは今も変わらない。子供番組の定番であるこのシリーズは、様々なことを教えてくれた。宇宙刑事達は男の生き方を、レスキューポリスは人を思いやる心の大切さを教えてくれた。自分の信じた正義を貫くのが「男」な

のだ。他人を思いやる心があってこそ「ヒーロー」なのだ。カッコイイとはこういうことなのだ。しかし、幼いうちにその素晴らしさに気づくのは難しい。子供達はどうしても見た目のカッコよさや戦いの派手さに目を奪われがちになる。そこで、この文章に最後まで付き合ってくれた人へ。今、もう一度メタルヒーローを見てみてはどうだろうか。子供の頃は気づかなかったヒーロー達のメッセージが、今なら聞こえるかもしれない。

>おまけ、言い訳、フォロー

この文章はすべて筆者の主観と偏見、あやふやな記憶によるものです。また、一気に書き上げたのでミスもあるかと思いますが、見逃してやって下さい。

>もひとつおまけ

これだけは観ておきたい～独断・メタルヒーロー Best 3～

1. 超人機メタルダー 2. 特捜ロボジャンパーソン 3. 特警ウインスペクター

ハガキ投稿学概論

青木慎介

1. はじめに

この「Lime」の原稿の内容を構想することはや2年…ようやく発表できる機会がやってきました。私がハガキを投稿しだして約5年という月日が経つが、その間には色んな出来事がありました。そのことを踏まえながら少々(いや、かなり…)個人的な意見で「ハガキ投稿」について述べていきたいと思います。

2. 出会い

私が昔(いや、今現在もであるが…)主にテリトリーとしているラジオ局は、「KBS京都」です。これは私が京都に生まれた事が運が良かった(のかどうかはわかりませんが…)何はともあれ、初めて出会ったのがこの「KBS京都」なのです。1990年の確か6月くらいだったでしょうか…その頃ある友人が「『KBS京都』でおもしろいラジオ番組やってんで。」と教えてくれました。それは、今はなき「森脇健児の青春ベジタブル」という番組です。この番組も後にはちゃんと毎週聴く様になるのですが、その最初に聴いた時には「なんやこの番組おもんないわ!!」というのが正直な感想でした。(^^;;

その当時、幸か不幸かそのKBS京都では22:00～24:00の枠でこれも今はなき「はいばあナイト」という番組が放送されていた。その当時のパーソナリティは

月曜日:「富永み～な」、火曜日:「杉原徹」、水曜日:「田原音彦」

木曜日:「沢田聖子」、金曜日:「日高のり子」(以上、敬称略)

でした。今となってはアニメ・声優系のラジオ番組は聴く気が失せるくらい(苦笑)ありますが、(特に、関東の「文〇放送」とか…(笑))その当時ではそれほどそういう系

の番組は多くはありませんでした。ですのでこの「はいばあナイト」の月曜日と金曜日の存在は私の中ではかなり大きな存在でした。そして、この偶然に聴き始めた両番組に何故か(見事に)

....

「はまった…(^ ^;;)」

のでありました。

しかし、聴き始めた当初はまだ中二であったこともあってか、「ハガキ投稿」の事など頭の片隅のどこにもなく、とにかく「聴くだけで楽しい!!」という理由だけ聴いていました。そんな私が初めて投稿したのは「はいばあナイト・金曜日」略して「はい金」であります。しかし、そのハガキの内容は番組プレゼントの応募というもので「ネタ」的なことは一切なく、ホントに偶然からかそのプレゼントが当たりその当選者として番組で名前が紹介されたのです。まあ、これが私が「投稿する」という魅力に取り付かせた大きな原因である事は間違いないでしょう(断言)。それから、その「名前を呼ばれること」の嬉しさを求めるためにまるで取りつかれたかの様にハガキ投稿の道に進んでいったのです。

3. 超個人的ハガキ投稿論

この様にしてハガキ投稿の道にはまっていた私ですが、今まで色々なラジオ、テレビ、雑誌に投稿してきました。私には 1991 年から 1996 年(11 月現在)で約 18000 枚のハガキを投稿、その内、約 1800 枚の採用歴がありますが、これは人に聞くとところによると結構スゴイことらしいです…(本人としては自覚はないのだが…)。確かに、全盛期には 1 日に約 20 枚ずつ毎日の様ように書いていて睡眠時間も 2～3 時間程度の生活を送っていたが…(汗)

しかし、これは「ハガキを出すのが楽しい」というのがあったから続けられたのでしよう。(が、この「楽しい」が私の心の中で「義務化」しつつあった事も事実であった。)

そんな私ですが、「ハガキ投稿」には私なりのポリシーがあります。私は世間一般で言われている「普通のハガキ」というのがまるで苦手です。つまり、ある事柄(季節ネタ等)をハガキという限られた範囲内に納めて書くというのはどうも私の性に合わないのです。(書いている間に自分自身で何を書いているのかまるっきり収集がつかなくなるので…)

そこで、そんな私が出すハガキは主に文にして1、2行くらいのいわゆる「(一発)ネタ」です。これなら文章力もさほどいらず、いっぺんに数多くのハガキが書けます。(でも、その「文章」を考える分「ネタ」を考える必要はありましたが…)そのおかげで、これだけの膨大な量のハガキを投稿する事が出来たのでしょ。しかし、これもひとえに全てパーソナリティに自分の名前を覚えてもらうためのある意味「売名行為」なのかもしれない、と今になると思います。

4. 「読まれるコツ」と「読まれ続けるコツ」

「読まれるコツ」…これは、私は先に書いた様に「普通のハガキ」と言われる物をほとんど書いたことがなく、また「文」は書けても「文章」は大の苦手なので「普通のハガキ」のコツについてはよくわかりません。スイマセン…

もし知っていらっしゃる方がいらっしゃったら教えて下さいネ!! (笑)

ですので、いわゆる「ネタ」と呼ばれるもののハガキの「読まれるコツ」などを紹介させて(と、言うほどでもないですが)頂きます。まず、必要な物は「(ネタの)センス」と言いたいところですが、これは、はっきり言って読み手側のパーソナリティの方がおもしろいと思う事が個人個人違ったり、書き手側の考え方も違います。ですのでこれはあまりにも難し過ぎると思います。事実、私も未だに掴みきれしていませんし(^_^;; ですので、もう少し違った面からこの事について書いてみたいと思います。

そこで、私はまず最初に色々好きなテレビやラジオを聴いてみる事をお薦めします。私の場合、ハガキを投稿し出した頃はよく吉本の若手がやっているようなラジオ

をよく聴いていて、それからそこで「このハガキおもしろいなあ〜！！」と自分が思ったものを手本にして(決してネタを「パクる」ようなことではありませんヨ(^^;;)ハガキを書いていました。これは初めてハガキを書くのに結構取っ付き易い方法だと思われます。

もう一つの方法としては、「日常生活でのおもしろい事を見つける。」というのいいと思います。例えば家族や友達との会話の中でおもしろかった事など皆さんも一度は経験されているのではないのでしょうか？そこでもし、そういうおもしろい事があればただその事をすぐにハガキに書くのではなく、一旦メモ、出来ればノートにでも書いておくといいと思います。それなら忘れる事も無くなりますし、後に違った番組にも出せるからです。

#ちなみに私は家に「ネタ帳」なるものが家に12冊ばかりあつたりします。

「お前は芸人か！！」なんて言わないで下さいよ！！本人も知らない内にそんな数になっちゃったんですから・・・(^^;;

後、出来る限り(あまり無理をしない程度ですが、)数枚(5~6枚)は一度に投稿されてみる事をお薦めします。「下手な鉄砲、数打ちや当たる」の言葉ではありませんが、やはり1枚よりは2枚、2枚よりはそれ以上、出した方がやはり読まれる確率も多少なりとはアップすると思います。それに多く出すとそれだけパーソナリティの方の目に触れる数が多くなります。そうなればパーソナリティの方に「これだけ出してくれたんだから1枚ぐらい……」という形になって読んでもらえることもあると思います。何て言っても目を通す相手も人間なんですから！！(あくまでも個人的見解ですヨ・・・個人的見解！！)

以上が私が思う(信じている)「読まれるコツ」です。次に「読まれ続けるコツ」ですが、これは「読まれるコツ」に加えて3つの必要な物事があると私は考えています。

<1>、2つの「力」

ハガキを多く書くための「体力」、ハガキを書こうとするための「気力」の2つです。これはどちらが欠けてもハガキが書けなくなるのは皆さんもお解りいただけると思います。

<2>、「ネタ」を考え出す事

これは、「ネタ」については「読まれるコツ」でも書きましたがそれ以上に「読まれ続けるコツ」では「ネタ」について必要なことがあると考えています。それは、タイトル通り『「ネタ」を考え出す事』です。「読まれるコツ」の方法だけではできる「ネタ」の絶対数が少なすぎます。日常生活でおもしろい事があるとはいえ、それが1日に10個も20個もあるということはまずないでしょう。(私の経験から・・・)そこで、多くの「ネタ」を考えるという作業が必要になります。これは一見難しそうな事に感じられるかもしれませんが、日常生活でおもしろい事が見つけてそれをノートなどにメモするというようなことが、苦にならない程度になってくると「こんな事も書いたらおもしろいんじゃないか？」ということは自然に思い付いてくる(考えられる)ようになってくると思います。(実際私もそうでした。)

<3>、継続して書く事

私が考える中で一番難しい事だと思います。同じ番組に1年も2年も毎週毎週ハガキを書く事・・・これは、容易なことではないです。それをいかにして「継続」するか？これは、とにかく自分がハガキを出そうとする番組が「好き」でいられ続けるかが重要だと思います。なぜなら・・・って、皆さんわかりますよね。嫌いな番組にハガキを書き続けたいなんて思う人、いませんものね(^_^;;

後、1回に出すハガキの枚数を自分にあった枚数にする事です。この枚数を体に覚えさせるくらい(10回くらい?)続けると、その枚数は無理なくこなせる様になってきます。そうなれば自然と毎週ハガキを出す事が当たり前の様になり「継続」できることでしょう。(ちなみに、今の私の場合には1回に6~7枚といったところです。)

まあ、以上は私が思いつくままに書いてみましたが、まだこれでは不十分(過ぎ…
^^;;)だと思います。もし、皆さんが実践され『まだ、「こんなコツ」があるぞ!!』
という事があれば私に教えていただけると非常にうれしいですよ!! 待ってますよ
(^^)

5. これからの事

今、私が出しているハガキの枚数は全盛期の頃の10分に1程度にしか過ぎませ
ん。これは日常生活の忙しさのせいもあるが、どうもハガキを書こうとすると「今日じゃ
なくても、明日でまあいいか。」と妥協してしまう所が心の中にあるのです。だからと言
って「ハガキ投稿」に対する「情熱」が薄れたわけでは決してありません。しかし、「こ
の番組に出したい!!」と思うような魅力的な番組が減ってきた様な気がするの
は気のせいだろうか?(30分番組で半分がラジオドラマの様な番組とか…敢えて番
組名は出しませんがお~(^^;;)まあ、そんな事は深く気にしていません。
ただこれからは聴いていて自分が「おもしろい!!」と思われる様な番組を中心にハ
ガキ投稿をしていけたらそれで十分だと思っています。(それに、まだまだ魅力的な
番組はありますしね!!)

6. 最後に

いやあ~、書いた、書いた。構想2年のこの内容はいかがだったでしょうか?むち
やくちゃ個人的意見ばかりでお見苦しい点があったことは、どうか大目に見てやって
下さいネ。しかし、本人としてはまだこれでも書きたい事は山ほど残っているんです
よ(笑)。これは来年の「Lime」にでも書こうかなあ~何て思っています。(むっちゃ、
気が早いなあ~!!(^^;;))

あつ、それはそうと今日書くハガキがもうないじゃないか…すぐに買いにいかなき
ゃ!!と

それでは皆さん、また来年(?)お会いしましょう!!

ラブ・ストーリー in HONG KONG

斯波 葵

時は1999年、所は香港、一人の日本人の少女が必死になって走っていた。え？
何で日本人だって解るかって？そりゃあ、長年の勘だよ……………

……………話を続けよう。

「はあ、はあ、はあ……」

その少女は、長い黒髪をなびかせて、路地の隙を駆け抜けてゆく。

「あぶねえなあ！おい！！」

「ごめんなさい！！」

どうやら誰かにぶつかったようである。まあ、狭い路地裏を走っているのだから仕方あるまい。

そうそう、その少女の服装だが、長いスカートに、Gジャン、スニーカーと云う、動き易いのか動きにくいのか解らない格好だ。でも、まあ、走ってて楽そうではないな。それに、何やら大きな鞆を抱えている。

何故彼女は走っているのか？それは解らない。だが、彼女の表情を見る限り、ただ事ではなさそうだ。

おや？後ろのほうから、いくつもの足音が聞こえてきたぞ。彼女は今、誰もいない路地に入ったところだ。どうやら、複数の足音は彼女を追いかけているらしい。彼女の入った路地に続いてゆく。

「もう逃げられんぞ！美姫！！」

美姫は、袋小路に追いつめられてしまったらしい。

「さあ、一緒に来てもらおうか！」

「三流悪役みたいな台詞吐いてんじゃないわよ！！」

「なんだと！！」

おお、いきなり急展開！！

黒服の男たちが、美姫の手首を締め上げようとする。何故黒服の男なのかって？

こういう場面では、悪役は黒服の男って決まってるの！

「組織の金をもち逃げたあ、いい根性してんじゃねえか」

「はっ！組織の金だって？ふざけんじゃないわよ！この金は、あんた達が美娘から騙し取った物でしょう！」

「あの女は組織の人間だ。だったら、その金は組織のものじゃねえか。そんなことぐらい知ってんだろ？」

「このお金は、美娘があんた達と手を切るために貯めたものよ！絶対に渡さないわ！」

「どうやって？もうおまえは捕まってるだぜ」

美娘の手を掴んでいる男が「げへへへ」と下品に笑った。と、その時、

「ノウマク サンマンダボダナン インダラヤ ソワカ！！」

雷撃が走った！ぱたぱたと男たちが倒れる。一体何事か？

おや？近くの建物の上に誰がいる。あれは……………

「女の子に手を上げるような輩は、この私が許さん！！時空僧玲、見参！！」

だそうだ……………。

玲は、倒れている男たちの側によると、

「お嬢さん、大丈夫ですか？」

と尋ねた。

「おや？返事がない。お嬢さ——ん、大丈夫ですか——」

やっぱり返事がない。玲は、男たちを蹴って横へ退かす。

「あ……………一緒に焦げてる……………(汗)…やべ…

おーい、生きてますか——？」

しーん……………。

「駄目だ、こりゃ」

さあ！どうする、玲？

「なあんにも見なかったよ、あたしや

さらばだ！諸君！」

……………

一体玲はどうするつもりなのか！あれだけ沢山張ってあった伏線はなんだったんだ！タイトルと関係のない話を、作者はどうするつもりなのか！ 待て！次号！

.....ほんとに待たないでよ(汗)

ちょっと一言

はっとり

秋葉原などのパソコンショップで狂ったようにそれを買いたい人々の姿を見て、「こいつらアホちゃうか」と思った方も多であろう、あのWindows95の発売を発端とするパソコンブームのおかげで、我々は高機能なパソコンを、良心的な価格で買うことが出来るようになった。

とは言うものの実際そう安いわけでもないわけで、安くて15万から高ければ60万から70万ぐらいはかかる。普通に考えたら、「メチャ高いやんけ！！」となるわけだ。それでも、2、3年前に比べれば、性能は桁違いに上がっているし、その点から考えても実際「メチャ安なつとるやん」と言わざるを得ないわけだ。

しかあし！！ 実際問題としてはもっと安くなってもいいぐらいだと思われる。実際にごく最近にパソコンを買った人なら分かると思うのだが、とにかく何と言っても要らん機能が多すぎるんじゃワレこんなん付けないでいいからもっと安せんかい的な所が多いのではないだろうか。例えばNECの9821CanBeに付いているような、ビデオオーバーレイ機能(パソコンの画面でテレビやビデオが見られる機能)なんて「誰が使うの？」としか言えないのではなかろうか。というのも、テレビが見たいのなら、わざわざパソコンで見なくても、「テレビがあるじゃん。」の一言で終わるし、テレビが壁紙になると言っても、「テレビ見ながらちゃんとワープロ打てんのかあ？」と言われたら「ハイ、それまあでえよお」と植木等が歌ってそれまでである。またはMIDI音源でもそうだ。初心者からしたら「なにそれ？」の世界だし、本格的にパソコンで作曲しようという人からしたら、結構物足りない気がする程度のものでしかない。それに、3Dグラフィックボード搭載の機種もあるが、実際には3Dなんて、「ゲームでしか使わん」のであって、普段その恩恵に浴することはありえない。結論として、「要らんもんばっかりつけて値段釣り上げとる」というわけだ。こう行ったらところを削って必要最小限にま

で落とせば、本体価格10万円を切るぐらい簡単にいくと思われるのだが。

いずれにしろパソコンは今までよりも手に入りやすくなったのは間違いない。そして、その結果インターネットも身近なものになったのだが、ここでちよいとばかり問題がある。最近、パソコンの売り文句に「買ってすぐできるインターネット」という感じのものが多いが、実際のところそうは簡単に行かないものだったりする。インターネットにアクセスするにはプロバイダと言う業者と接続契約を結ばなければならないのだが、自分の好きな(と言うより料金の安い)プロバイダと契約するとすると、申し込みや資料請求で時間が掛かるので、買ってすぐとは行かないのだ。ただ、NECや富士通の機種は自社の接続サービスにオンラインサインアップが出来るようになっている(オンラインサインアップというのは入会手続きをその接続サービスにアクセスしておこなうこと)。そういったものでない限りは買ってすぐとは行かないだろう。この辺り、ちょっと嘘があるのではないだろうか。

いずれにせよ、パソコンが安くなって身近になるのはいいことだ。
もともとパソコンに使われるのではなく、使いこなせなくては意味がないが……。

基礎遊び学

金戸光幸

第1話

私はよくゲーセンに行く。そのほとんどがバーチャファクターやストリートファイターなどの格闘ゲームをするためである。特に私はバーチャファクターが好きだ。

このゲームに対する制作スタッフの信念はすごいものである。アキラという登場人物が使う八極拳のためにわざわざ中国まで八極拳を習いにいったという話を聞いたことがある。八極拳だけでなくバーチャファクターには多くの拳法が出てくる。螳螂拳、パンクラチオン、プロレス、酔拳 etc、そのどれをとっても本物により近い動きである。

私はこの前ゴールデン洋画劇場で酔拳2を見た。この番組で主演のジャッキー・チェンが酔拳で戦うシーンの時私は驚きのあまり

『舜帝と同じやんけー』

と口に出してしまっていた。舜帝とはバーチャファクター2から出ている酔拳使いのじじいである。その後も舜帝が使う技と変わらぬ技をジャッキー・チェンが使っているのをよく見かけた。それほどバーチャファクターの技はよいということなのであろう。

第2話

バーチャファクターやストリートファイターだけでなく、私は多くのゲームをする。ジャンルを問わずというくらいである。私の目から見て近頃のゲームはいわゆる『キャラゲー』である。そう、ゲームのシステムはあまり変わらず特徴のあるキャラクターで売れるゲームである。

アーケードにかかわらず一般家庭用ゲーム機にもキャラゲーはたくさんある。その中でも某KONAMIからでていた『ときメモ』には私も不覚ながらはまってしまった。この『ときメモ』は育成シュミレーションゲームというもので簡単に一言でいえば

「高校3年間で女の子と仲良くなろう」

という感じだろう。『ときメモ』については毎年LIMEで書かれているのでそんなに書かないが一言だけ言わせてもらおうと

『俺の1年返してくれー！』

私は高校3年の1年間をこの『ときメモ』に費やしたおかげで『ときメモ』はオールクリアしたが大学はすべておっこちた(ゲーム中では一流大学にうかったのだけど)。

半年ぐらい前『ときメモ』のセ○サターン版がでた。今、『ときメモ』のオールクリアの野望を再び抱いている。単位は大丈夫かなーという心配とともにその挑戦は日々続いている。

余談

この頃やっている事といえば麻雀である。サークルで集まってやっているのがほとんどである。N村先輩はデータを読み取るプログラムまで作ってしまった。そのプログラムによると私は19人中2位である(チョット嬉しい)麻雀はその昔、中国で国を滅ぼす遊びだと禁止されたそうだが、でもそれほどハマッてしまう遊びなのだろうと私は思う。K本先輩は「お前とは打たへん」と言って相手にしてくれないし多くの部員に対して私は麻雀で嫌われている。

麻雀に関してはN村先輩の妄想解析学1を見てみるとよいだろう。

最終話

最近、インターネットを利用する人が増えている。WWWはその代表格である。Netscape やインターネットエクスプローラでアクセスしまくるのもけっこう面白いので皆さんもどうぞ。

でも、見るだけではもう満足できない人はやっぱり自分のホームページを作りたいと思っているでしょう。そのような人はこのあとのお話をちょっと見て下さい。これであなにかっこいいホームページも思いのまま。

ホームページはHTML (Hyper Text Markup Language)で書かれています。HTML はタグと呼ばれる命令さえ理解すれば簡単に書けます。ではタグの説明に入ります。

まず文の頭に<HTML><BODY>文の終りに</BODY></HTML>と書きます。これが最小の形です。ファイルの語尾は.html にしておいて下さい。

例1) <HTML><BODY>テスト</BODY></HTML>

これでホームページができました。これだけでもホームページとして公開するのも可能です。これだけでは面白くないのでいろいろなタグを紹介します。

●改行する

例2) <HTML><BODY>テスト
テスト</BODY></HTML>

これで2つ目のテストは次の行に表示されます。

●フォントを変える

例3)

```
<HTML><BODY><FONT SIZE = 7>
```

テスト

```
</FONT></BODY></HTML>
```

これでフォントが変わります。

●文字の色を変える

```
<FONT COLOR = "#colorcode"></FONT>
```

または

```
<FONT COLOR = "colorname"><FONT>
```

例4)

```
<HTML><BODY><FONT COLOR = "#ff0000">
```

テスト

```
</FONT></BODY></HTML>
```

```
<HTML><BODY><FONT COLOR = "RED">
```

テスト

```
</FONT></BODY></HTML>
```

上の2つは両方とも文字の色を赤に変えます。カラーコードは16進数で左から2つごとに赤、緑、青を示します。

●文字を修飾する

```
<B></B> ボールド
```

```
<I></I> イタリック
```

```
<U></U> 下線
```

<TT> <TT> 等幅

それぞれ囲んだ文字を変えます

●レイアウトのタグ

<P ALIGN =(Center,Left,Right)</P>

<H1-6 ALIGN =Center,Left,Right)</H1-6>

<CENTER> </CENTER>

一番上はフォントを指定せずに文字を中心、左、右に、二番目はフォントを指定して文字を中心、左、右に、一番下は中心に文字を表示させます。

●リスト

例5)

A

B

C

これで3行のリストができました。でもそれぞれ● A、● B、● C としか書かれていません。ULをOLに変えると1,A、2,B、3,Cに変わります。

●文字を点滅させる

<BLINK> </BLINK>

例6) <BLINK>ここが点滅する</BLINK>

●画像を貼る

サイズを変える場合は

●背景

<BODY BGCOLOR = "Color name">

<BODY BGCOLOR = "#Color code">

背景に画像データを貼り付ける場合は

<BODY BACKGROUND = "File">

このタグは最初に述べた<BODY>の代わりに使うものです。

●一般的なリンク

文字

これは文字をクリックしたらリンク先にとぶ場合です。

●画像データに対するリンク

以上がおもにHTMLで使うタグです。これで大体のホームページは書くことができます。では皆さんがんばってください。

Plan9をインストールしよう

安達浩次

変な OS のすすめ

OS またはオペレーティングシステムと聞いてみなさんは何を思いうかべるでしょう。Windows95 でしょうか、それとも MacOS でしょうか？ みなさんのなかには MS-DOS という OS を知っているかたもいらっしゃると思いますし、情報系学科の方なら UNIX も当然ご存知でしょう。

いま私をもっともよく使っている OS のひとつに、FreeBSD があります。FreeBSD がどんな OS か？ という問いに答えるには、私はまだまだ未熟者です。そこで簡単によくいわれている事実だけを述べます。

FreeBSD は 1970 年代から 1990 年代にかけてカリフォルニア大学バークレイ分校で開発されてきた BSD(Berkeley Software Distribution)UNIX の系譜を継ぐ OS です。FreeBSD Core Team と呼ばれるグループを中心とした開発体制で、PC ユーザにフリーな UNIX 環境を提供しています。以前の FreeBSD1.x 時代には 4.3BSD Net/2 をベースに開発が進められていましたが、94 年末、2.0 のリリース時に、より先進機能を含んだ 4.4BSD Lite ベースへと移行し現在に至っています。

どうして FreeBSD か？

この FreeBSD の一番重要なところは、なんといってもフリーな UNIX であるという点につきるでしょう。私達、情報系の学生にとって、OS がどんなことをしているかを知るのはやはり重要な事だと考えます。それを知るためにはソースコードが付属しているというのは絶対条件のように思えます。私には、OS のソースコードを読んで、どんな事が行なわれているかを読みとるだけの知識も経験もまだ足りません。よって、OS のソースを読んでもチンプンカンプンですが、それでも簡単なコマンドの類のソースコードは実際に読んでみたことがあります。

FreeBSD だけ？

もちろん FreeBSD だけが Free な UNIX 環境を構築する手段ではありません。有名なところでは NetBSD や Linux などが存在します。NetBSD は FreeBSD の兄弟とでもいうべきもので、おなじ 4.xBSD を祖先として発展してきた OS です。FreeBSD のほうは x86 アーキテクチャのみで頑張ってきているのですが、NetBSD のほうはさまざまなアーキテクチャのうえでも頑張っているのです。Linux についてですがそちらに関しては実は私は触ったことがないので、なんともいうことができません。ですが BSD 派の私としては理由もなく BSD のほうが優れていると思ってしまうます。

FreeBSD と NetBSD

それでは FreeBSD と NetBSD どちらにするか？ ですが(もちろん x86 アーキテクチャの上での話です)。それについて私は FreeBSD を勧めます。おもな理由としてはまずインストールが簡単であるということです。これは、わたしが NetBSD をインストールしてみて気づいたことなのですが、やはりインストーラの力は偉大です。FreeBSD では最近日本語のインストーラまで付属してきて、初心者でも簡単に PC-UNIX の世界に入ることができるようになってきました。もともと、さまざまなプラットフォームのうえで動くことができるという点において NetBSD が素晴らしいということは変わりませんが。

OpenBSD

最近 NetBSD と別れていった OS で、NetBSD よりも最新の機能の追加とバグフィックスが行なわれているようです。しかし、インストールの手順などを見ていると、ほとんど NetBSD と区別が付きません。こちらも多くのプラットフォームでの動作が可能です。

その他の OS 達

長く寄り道をし過ぎたので、少しはしょっていきます。

GNU を知っているでしょうか？学校で UNIX を使っている方ならわかると思いますがあの emacs も GNU プロダクトです。GNU の最終的な目的のひとつが自分のところで UNIX 互換の OS を作るということなのです。つい最近その OS ができました。まだ X-Window も動作しておらず、まだまだ発展途上の OS ですが楽しみな OS のひとつです。私も少し試してみたのですが、ファイル・システムのインストールでつまってしまっただけのままにしています。今後の課題にとっておこうと思っています。

ここまで、えらく回り道になってしまいました。

やっとな真打ちの Plan9 の登場となります。

Plan9 のインストール

どうして Plan9?

いままでとりあげていたのはすべてフリーな UNIX でした。ところがこれからとりあげる Plan9 というのはコピーフリーではありません。ちゃんと製品として販売されているものです。ですから、これまでに紹介した OS とは少し違っています。よって今回の記事に採用するには適さないかもしれないと思ったのですが、実はお試し版でもいうべきものが配られているので、そのインストールの記事を書きたいと思います。

なぜ Plan9 かと問われれば、単に誰も使っていないからだと答えておきます。

誰も使っていない OS をインストールするなんて、超かつこいじゃん。(頭悪う～)

Plan9 ってなに？

Plan9 とはもともと UNIX や C,C++を作ったベル研究所のコンピュータサイエンス・リサーチ・センター(ComputerSciencesReserchCenter)のグループが何年かの歳

月を費やして作り上げた新しいコンピュータ・オペレーティング・システムとそれに関連するユーティリティです。

頒布されている Plan9 のシステムにおいて、もっとも典型的な使い方は 3 種類の構成要素を使用することです。一つは、ユーザの座る機の端末や恒久的なデータを蓄えるファイルサーバそして CPU サーバを供給してくれる CPU 達、もう一つはユーザ認証、最後にネットワークへのゲートウェイ。それらは Ethernet, Datakit, 特別に構築された fibernetworks, 昔ながらのモデムによる接続, そして ISDN などさまざまな種類のネットワークによって接続されています。ユーザはユーザの端末または CPU サーバにおいて行なった作業のデータとアプリケーションをファイルサーバからえることができます。つまり、いま、ある端末で作業をしていた者がよその端末に移って(それが物理的にどんなにはなれていても)もすぐに今までと同じ環境で作業することができるのです。

Plan9 の稼働するハードウェア

PC 版の Plan9 は i386 以降のプロセッサを搭載したいわゆる IBM-PC 互換機で動作します。しかし、Plan9 は BIOS を使用しないので、すべてのハードウェアが自動的にサポートされるわけではありません。Plan9 用のドライバが存在するハードウェアだけがサポートされます。Plan9 のドキュメントによれば i386, i486, Pentium を搭載した IBM-PC 互換機で動作し、8MB のメモリと ISA または EISA バス、IDE または SCSI のハードディスクと VGA そしてシリアルか PS/2 の 3 ボタンマウスが必要です。

準備するもの

販売されている Plan9 の配布パッケージは 4 枚の 1.44MB のフロッピーディスクと一枚の CD-ROM からなります。CD-ROM の方に Plan9 のサポートするすべてのアーキテクチャ用のプログラムとソースコードが入った完全なシステムが入っています。

す。

ですが、今回はお試し版を試そうと思うので、PC 用の縮小版のアーカイブをインターネットより ftp (<ftp://plan9.bel-labs.com/plan9/pcdist>) で入手します。以下の4個のファイルを手に入れます。

disk1

disk2.vd

disk3.vd

disk4.vd

Plan9 正規版のインストールはフロッピー・ディスクやネットワークからのインストールが可能ですが、お試し版ではフロッピー・ディスクからのインストールしかできません。今回はフロッピー・ディスクを4枚用意します。

インストールされてしまうマシン紹介

インストールするマシンはというと私の愛機 sotec の winbook pro です。pentium の 120MHz と 16MB のメモリを搭載したノート型 PC で、日頃は FreeBSD2.1.5R が動作しています。ホスト名は gundam です。私はこの gundam にいろいろ変わった OS をインストールしてきました。その体験を経て気づいた事柄があります。それは「変な OS にノート PC は向かない」ということです。たとえば、いまでこそ FreeBSD には PAO というノート PC 用の素晴らしいソフトウェアがありますが、それまでは PC カードひとつとっても WINDOWS 以外の OS で使用することは至難のわざでした。したがって、これまで私のインストールしてきた OS 達はどいつもこいつも私の gundam には不親切なやつばかりでした。そしてこの Plan9 もその例外ではなかったのです。

また、偶然、私のところには IDE のハードディスクが余っているので、私はそれをいつも変な OS のインストール用に使っています。変な OS を入れる時には、どうしても既存の環境が破壊される危険性が付きまとうので、別にディスクがあるというのは幸せです。

実際のインストールの手順

正式なインストール手順はマニュアルを読めばわかると思いますので、以下に私
の実際に行なったことを書きます。

インストール前の準備

さて、Plan9 のインストール・ノートを読みますと DOS のパーティションとべつのな
にもないパーティションが必要だということが分かります。そこでマシンを DOS で起
動してパーティションを切り直すことにします。今回使用するのは、OS 実験用ハード
ディスクなのでバックアップなどの作業はしません。

とりあえず、DOS フロッピーからマシンを起動させてみました。もちろん、このフロ
ッピーは `fdisk.exe` などの必要そうなコマンド類をコピーしておいたものです。

`fdisk.exe` を用いて DOS のパーティションを 100MB 確保し、そこをフォーマットし
ている間に Plan9 の 4 枚のフロッピーの用意をします。ftp でとってきたフロッピーの
イメージをフロッピーに書き込みます。ftp でとってきたファイルの中の `disk1` というフ
ァイルを `dd` というコマンドを用いて書き込みます。

```
gundam# dd if=disk1 of=/dev/rfd0a
```

デバイス名は皆さんの環境に応じて変更を加えるとよいでしょう。この `dd` コマンドが
わからない人は、近くにいるわかる人に相談して下さい。さて、残りの*.vd ファイルは
DOS のファイルシステムのうえにコピーします。私は面倒だったので近くで動いてた
windows マシンからフロッピーにコピーしました。FreeBSD などから書き込むには
`mcop`y を使えば良いでしょう。とりあえず順番に `disk1,disk2` と名付けておきます。

さて、ハードディスクもフォーマットして 4 枚のフロッピーも用意出来たらいいよ
インストールの開始です。

インストール

実はこのインストールは難しくありません。disk1 を差し込んでマシンを起動させると Plan9 for Bell Labs とかでてビビらせてくれます。しばらくすると緑色の文字で起動のメッセージが表示されます。このあたりは何かかっこいいです。少し待つと色が青色に変わってハードディスクを選択させられます。ひとつしかないので選択のしようがありませんでした。それでもとりあえず選択すると、こんどはインストールするパーティションを求められます。これはさきほど確保した分を選びましょう。そのままリターンを押すだけです。すると今度は、フロッピーからファイルがコピーされていきますので少し待ちます。するとマシンの環境を聞かれるので素直に答えます。このあたりは DOS のほうで情報を得ておくといいでしょう。全ての設定が終ると最後にこれで良いかといった旨のメッセージが表示されます。save を選びます。設定ファイルが書き込まれマシンがリブートします。再び DOS が起動すると思うので、DOS のコマンド・ライン上で

```
C:¥>plan9¥b
```

と入力します。今度はフロッピーよりも速く、サクサクと Plan9 が起動します(あたりまえか)。ファイルシステムのインストールになるので今回は 1 を選択します。ファイルシステムをインストールするデバイス名が聞かれますが IDE のディスクのみですので、そのまま IDE を選択します。その後フロッピーを求められるので、求められるままに差し込んでいきますとなにやらファイルが展開されているようです。三枚ともすべて入れ換え終るととりあえず終わりです。フロッピーを抜いて reboot を選びましょう。

新しい世界？

また DOS が起動します、この変がカッコ悪いです。再び C:¥>plan9¥b と打ちましょう。すると root is from とでますがそのままリターンキーを叩きます。usr もきかれますがとりあえず何もしないでいきます。すると画面が真っ白になって

Start window system (y/n)?

ときかれるので y と答えます。

なんか貧相なウインドウが開いたと思います。これが 8 1/2(ハッカニブンノイチ)です。初め操作にとまどいますが、これはマウスの右ボタンを主体に使用するウインドウ・システムです。適当に遊びましょう。だいたいの UNIX のコマンドが使えます。

変なところ

この Plan9 の誰にでもわかる変なところは 8 1/2 というフォントがあらかじめ用意されているところです。うーかっちょえ。開発環境も付属していますが cc ではなくて 8c という名前です。リンクは 8l です。エディタがわからないので cat コマンドで書いてみました。

```
term% cat > aho.c
```

```
#include<stdio.h>
```

```
main(){
```

```
    printf("Hello World% $\backslash$ n");
```

```
}
```

```
term% 8c aho.c
```

```
term% ls
```

```
aho.8
```

```
aho.c
```

```
term% 8l aho.8
```

```
term% ls
```

```
8.out
```

```
aho.8
```

```
aho.c
```

term% 8.out

Hello World

term%

このようにオブジェクトファイルが*.8 になり。a.out ではなくて 8.out ~~が~~がはきだされてしまうのです。うーいやん。

さいごに

とりあえずのインストールは終わりました。ですが、これからネットワークの設定など課題が山積みです。今回は時間がなかったのでインストールだけになってしまいましたが、また機会があればその後の設定をしてみたいと思います。もちろん Plan9 の魅力はただ変わってる場所だけではありません。ネットワーク分散 OS であるなど勉強すべきところが色々あります。残念ながら、私の勉強不足のためその辺りのところまで言及することができません。次の機会までには勉強をして答えられるようにしたいと思います。

謝辞

本当の最後にこの文章をチェックしてくださって適切なアドバイスをいただいた大 OB の竹岡さんと、少しだけやって下さった小先輩の下村先輩に感謝します。

～ おまけのコーナー ～

ごっつええ唄（コン部認定）のコーナーである。

このコーナーは、独自の選曲基準（詳しくは去年のこのコーナー参照）に基づき選ばれた一曲を楽譜にしようというものである。

去年のみの企画かと思いきや、今年もやることになってしまったのだ。

ほんの数時間前までは、全く考えてなかったのに、某k戸君のリクエストによってその気にさせられてしまった・・・

まあ、その時、隣で上映されていたビデオの影響も多少あるが・・・(´)

本題に入りますね。

課題曲：サクラ大戦より オープニング主題歌 “ 桜！ 帝国華撃団 ”

去年に引き続き知ってる人は知っている・・・という曲ですね。

知らない人のために、ちょっと紹介すると・・・

サクラ大戦は、セガサターン用の秋の目玉ソフトで、実際50万本売れたと思われる（恋愛？）アドベンチャーシュミレーションゲームである。 いじょう

このゲーム、じつにおもしろいわ！

至れり尽くせりなシステム設計、生き生き描かれているキャラクター、現実になかなか返してくれない萌え萌えな次回予告、セガのゲーム機でやりこめる花札・・・など、魅力満載である。

未だやってない方は、暇だったらやってちょうだい！！ おすすめよん

続いて、曲紹介だよん。

作詞はこのゲームのプロデューサーでもある広井王子氏、作曲はあの（笑）田中公平氏であります。 いじょう

楽譜の説明です。

う～ん、黒鍵使わなくて良いようにしてしまいました。 簡単にし過ぎたか・・・

この曲の美味しいところは、歌謡曲なプラスセクションにあるので、ピアノ一本では萎え萎えというのが感想です（なんやそれ！

コードはあつてると思うけど、おかしかったら転回させてみてください。

この曲は、ピアノで弾くよりかは、アコギをかき鳴らしつつ唄った方が良さそうです。

歌謡曲のノリでてきと～にリズムとって弾いてみませう いじょう

たいしょ～うざくらにい～ ろまんのあらしい つかあ

－ 編集後記 －

こう、何というか……(笑)。

去年、Lime のあり方に一石が投じられてから、どうも違う方向にはじけてしまったようで(^^;)。数年前のものとは全く違った姿に生まれ変わろうとしています。意味での「Lime」が作られた理由を引き継ぐのもまた一つの選択肢なのかなと。

#はじけた原稿も書こうとしたので、これ以上は何も言えない(笑)

なかなか原稿の集まりがよくて編集も調子がいいと思っていたら、突然印刷済みの原稿を渡されたり、締め切りをたっぷりと破ってくれる人がいたりでなかなか思い通りにいかないものです。今度はちゃんと締め切り守れよお(笑)。

さて、来年はこの煙たい私がいなくなってしまうとどういう方向に進んでくのでしょうか？不安大半、楽しみちよっとといったところです(^^;)。

編集者: 桎東 清貴

Lime -Limited Expression Report-

印刷: 1996年11月20日

発行: 1996年11月22日

発行元: 京都工芸繊維大学 コンピュータ部

John

18. 18. 18.

18. 18. 18.

18. 18. 18.