Teach Yourself KMC

独習KMC vol.5

京大マイコンクラブ 著

はじめに

こんにちは。京大マイコンクラブ OB の nojima です。気付いたら大学を卒業して社会人になっていました。今は東京の満員電車で通勤しています。おかげで tarball に固められるファイル達の気持ちがわかった気がします。

京大マイコンクラブは、コンピュータを使って何かを創るサークルです。僕が入部した頃は、部員はプログラマがほとんどだったのですが、今は絵を描く人や曲を作る人なども格段に増え、多様性とカオス度が上昇したように見えます。今年も 40 名の部員が新しく KMC のメンバーに加わりました。というわけで彼らが今後 KMC の可能性を広げていってくれることと思います。

ところで、「無限の可能性」という言葉があります。「無限」というとなんだか凄そうな気がしますが、よく考えると、可能性が無限通りとしか言っていないので、「何でもできる」ということは言っていません。例えば、1 と 2 の間には有理数が無限個ありますが、2.5 は 1 と 2 の間にはないわけで。ということは、可能性がゼロでないときは大体「無限の可能性」って言ってもいいような気がします。便利ですね。

というわけで、無限の可能性を秘めているかもしれないこの『独習 KMC vol.5』、是非お楽しみください。

京大マイコンクラブ 第 31 代代表 nojima

目次

はじめに . . . . . **i**

KMC の最近の活動 **1**

最近の KMC (lastcat) **2**

新入生プロジェクト **7**
C# でゲームを作ろう 2013 (toyukan, kazakami) 7
プログラミングコンテスト練習会 (asi1024) 7
Web ページで学ぶ JavaScript 2013 (tyage) 8
ゆるふわプログラミング学習会 (lastcat) 8
DTM 練習会 2013 (maple, okabi) 8
イラスト品評会 2013 (hachi) 9
ドットでおえかきしよう！ ２０１３ (fuddy) 9
箱庭ゲームを作ろう (lunan) 10
PSoC でつくってあそぼ (possum) 10

その他勉強会 **12**
電工二種勉強会 2013 (possum) 12
Coq 勉強会 (prime) 12
Land of Lisp 読書会 (chandos) 13
PRML 読い書会 (crys) 13

部員のコラム **15**

クソゲーレビュー (tsegc) **16**

真夜中の恐怖 (DtYaZsK) **26**

ガンジス河の聖なる流れ（インド旅行記 2013） (hidesys) **28**

あとがき **34**

あとがき **35**

まんが **II**

うろんぐあんさー . . . . . **II**

KMC の日常 2・ずもクロニクル（前編） . . . . . **VI**

KMC の最近の活動

最近の KMC (lastcat) **2**

新入生プロジェクト **7**
C# でゲームを作ろう 2013 (toyukan, kazakami) 7
プログラミングコンテスト練習会 (asi1024) 7
Web ページで学ぶ JavaScript 2013 (tyage) 8
ゆるふわプログラミング学習会 (lastcat) 8
DTM 練習会 2013 (maple, okabi) 8
イラスト品評会 2013 (hachi) 9
ドットでおえかきしよう！ ２０１３ (fuddy) 9
箱庭ゲームを作ろう (lunan) 10
PSoC でつくってあそぼ (possum) 10

その他勉強会 **12**
電工二種勉強会 2013 (possum) 12
Coq 勉強会 (prime) 12
Land of Lisp 読書会 (chandos) 13
PRML 読い書会 (crys) 13

最近の KMC

lastcat

こんにちは（こんばんは）。KMC 第 36 代目会長の lastcat です。この「最近の KMC」のコーナー、前回の部誌の編集会議で「いらないのでは」という結論が出たので試しに消してみた結果、OB の読者さんからけっこう惜しむ声が来たらしく、めでたく復活となりました。読者の目線と編集の視線はやはり違うものなのですね。まあこのコーナーを執筆するというお仕事、これがどうしてなかなか会長っぽい感じで、僕もひっそり「復活してよかったな」とか思っていたりします。締め切り 2 時間半前にいう言葉ではないですね。では参りましょう。

1 月〜2 月

新年あけましておめ KMC

冬コミ最終日に新幹線で実家に帰ってギリギリ「ゆく年くる年」に間に合いました。年が明ける数時間前まで仲間と共にいたのは、さすが名誉 KMC 会長という感じです。ちなみに年賀状ですが、友達も少ないのに何故か大量発注してものすごく余ったので、乱数で選んだ部員に送りつけました。イイコトシタナー。大学の冬休みは短く、三が日が終わるとすぐ講義期間が始まります。つらい。

2 月は試験なので活動は控えめ。いやぁ辛かった。

3 月

待ちに待った春合宿、そしてついに「先輩」に

3 月といえばやはり KMC の最大イベント、春合宿です。今年も OB から 1 回生まで思い思いの講座を繰り広げました。

また今年から導入された KMC 講座アワードが皆の闘志に火を付け、クオリティの高い講座がたくさん見られました。以下が受賞を勝ち取った講座です。

優秀賞　nojima「監視社会を支える技術」
技術賞　kirita「ギターのエフェクタと js の話」
新入生賞　asi1024「60 手以内でケリをつけるオセロ戦術」

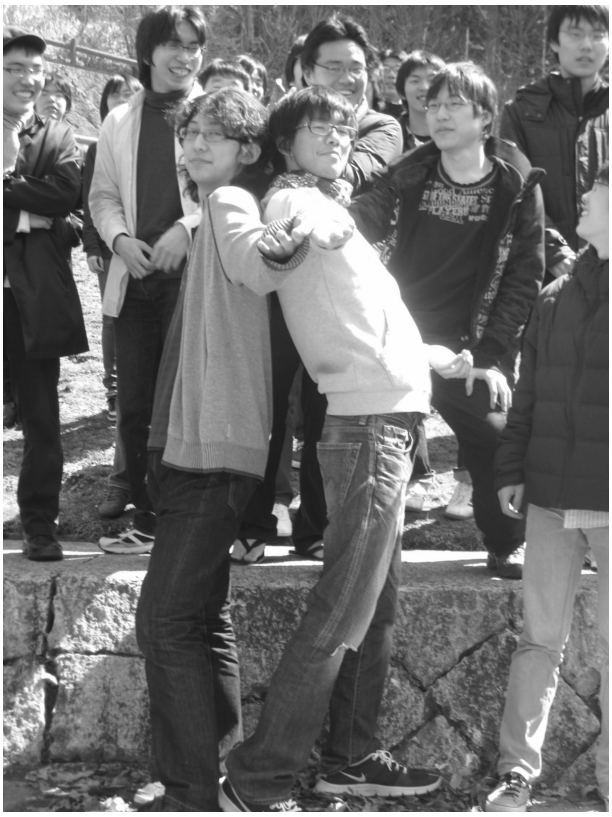


図 1　中央の会長と代表のポーズが決まってますねえ

ネタ賞　okabi「間違ったカラオケの楽しみ方」

春から社会に旅立つ先輩と最後の交流など、涙無しでは語れないイベントもありました。もしかしたら徹夜で音ゲーをして目が疲労していただけかもしれません。

そして春合宿から帰ったきた部員（主に新 2 回生）を待ち受けるのが……そう、新勧準備です。看板描いたり冊子書いたり、ビラ描いたりてんやわんやでした。なにしろ新入生は最優先で獲得すべきだいじな人的資源。そのためなら多少の無茶も厭わない部員なのでした。

しかしどうしてビラが 70000 枚も出来たんだろ……不思議だなぁ。余りまくったビラは今も部室にふてぶてしく居座っています。

あと、早めのお花見とかしてました。今年の KMC の勢いはすごく、地形を変えてしまったほどです。

4 月〜5 月

Here come New members!!

図 2　そういうゲームじゃないから

図 3　わたしがつくったビラ

去年初日に入部した僕は、「今年は初日に何人来るかな〜」なんて考えていたのですが、蓋を開けてみれば……1 回生の初日入部者はほとんど部員の知り合いだった人たちばかり。「おいおいコネ入部だけか、これはまずいんじゃねーの」って思ってたら、結局去年を上回る約 40 人が入部しました。杞憂でしたね。今年は博士の新入生や、ふたりの女子部員など、かなり異色なメンバーが増えました（KMC に入ろうなんて女子は異色なのです）。どんどんバリエーションに富んだメンバーになってきて面白いですね。数年前は 1 学年 3, 4 人だったらしいのですが……。時代の波というか風潮というやつは馬鹿には出来ない……。5 月の中旬ごろから新入生をサポートする新入生プロジェクトもスタート（くわしくは新入生プロジェクト特集記事をご覧下さい）!! 私も新入生プロジェクトの 1 つ、「ゆるふわプログラミング学習会」担当者として頑張っています。

また、1 日でゲームづくりを体験する「ラピッドゲームコーディング祭り」も開催されました。とくに、今までプログラミングをしたことのない新入生の人にとっては貴重な経験になったのではないでしょうか。

そして月末には新歓コンパが開かれました。今年の新入生はカラオケに来る人が多くて本当に優秀でびっくりさせられました。新入生の皆さん、これから一緒に頑張って行きましょう !!

図 4　新歓コンパの様子。にぎやか。

6 月〜7 月

今年は外部との関わりが多く、例会ではインターンシップの説明会が複数開かれました。KMC の意識レベルもかなり高まってきたようです。そして外部の人間の前でも堂々と自らが選んだテーマの例会講座をする部員は KMC 部員の鑑でした。素晴らしい。

また、6 月末には OB 会が行われ、僕が生まれる前にすでに KMC を卒業している人から去年社会に飛び立ったばかりの人まで、様々な OB が集まりました。貴重なお話を伺う機会で、とても楽しかったです。

図 5　OB 会第二部（本番）ノ図

この記事を書いているのが 7 月 3 日なので正直 7 月に何が起こるかはわかりませんが……きっとまだ見ぬステキなことが起こるのでしょう（試験とかな）。

おわりに

さて、そろそろ読者の皆さんともお別れです。「もっと活動の詳細が知りたい !!」という方は KMC の公式 blog などをご覧いただけると嬉しいです。この文章を通じて、如何に僕らが毎日を楽しんでいるかが少しでも伝わればいいと思います。

それではいつかまた逢う日まで。Have a nice creating!!

「締め切り」という言葉の意味を「作業日」だと思っている KMC 第 36 代会長　lastcat

新入生プロジェクト

C# でゲームを作ろう 2013

toyukan, kazakami

C# でゲームを作ろう 2013 担当の toyukan と kazakami です。このプロジェクトは、プログラミングをやったことのない人も対象として、C# の基礎から始め、最後はプロジェクトメンバーで XNA を使って 1 つゲームを作ろうというものです。

制作したゲームは夏コミの CD に収録する予定です（この部誌が手に取られている時点では、無事に完成したかどうか判明しているはずですが)。もし完成しているとしたら、楽しんでいただけると幸いです。

このプロジェクトに参加した新入生が将来面白いゲームを作ってくれることを願っています。

プログラミングコンテスト練習会

asi1024

この練習会では，プログラムの設計と実装の能力を競う「プログラミングコンテスト」に強くなることを目的として，各種アルゴリズムを学びプログラムを素早く正確に書き上げるための練習を行っています．

まず，最初の 30 分で様々なアルゴリズムを簡単に勉強し，次に UV Contest System という KMC の持つジャッジシステムを用いて 90 分ほど練習問題を解き，最後に 30 分でそれらの解説を行うという週 1 回 150 分のスケジュールで行っております．

参加者は，1 回生 7 人と 3 回生 1 人の計 8 人です．今年は去年と大きく方針を変えてアルゴリズムを重視するようにしたため，例年と比べかなりハードな内容を行っていますが，それでも参加者の皆さんは諦めずに練習を重ね実力をつけてきてくれていて，プロジェクト担当者としては嬉しい限りです．

今後は，実際にプログラミングコンテストに参加していく予定です．参加者の皆さんにプログラミングコンテストを通して，効率の良いプログラムを組むために設計を考えることの楽しさを知ってもらえればと思っております．

Web ページで学ぶ JavaScript 2013

tyage

Web ページで学ぶ JavaScript 2013 を担当している tyage です。

これは Web ページを通じて、JavaScript や Web ページの関連技術について学ぶ新入生プロジェクトです。

プログラミングをやったことがない新入生も多かったため、実際の Web ページを developer tools を使用して編集し、イメージを掴みやすくしました。JavaScript だけでなく HTML や CSS も覚えるため、混乱した新入生も多くなかなか道のりは険しいようですが、JavaScript に詳しい参加者に手伝ってもらったり復習をすることで少しずつ理解が進んでいるように思います。現在は基礎部分が終わったため、参加者の希望を募って JavaScript で何かをするという形で進めていますが、JavaScript で自分の Web アプリケーションや拡張機能やゲームが開発できればいいなぁと思っています。

ゆるふわプログラミング学習会

lastcat

例年に無い新入生プロジェクトの一つ、ゆるふわプログラミング学習会、略してゆるミンです。去年の自分のような、プログラミングも何もわからず、またあんまり明確な目標もないままなんとなくプログラミングというものを学びたいな、と思っている新入生の背中を押すことが出来たらいいな、と思って始めたプロジェクトです。なにぶんゆるいプロジェクトなので、担当者の自分もまだプログラミングど素人なこともあって先輩たちから心配、応援されつつなんとか進んでいっていると言う感じです。僕自身はプログラミングと言う行為自体が目的になってもいいと考えてるクチなので、これをきっかけにプログラミングすること自体の楽しさにはまってくれる新入生がいればいいな、と思います。題材にしている言語が Ruby なのも、「エンジョイ、プログラミング」の設計思想に強く共感したからです（というか Ruby しかわからな……ゲフンゲフン）。

夏休みや後期にはどんどんみんなでモノを作っていけたらいいと思います。みんなに教えるために必然的に自分も学ぶことになり、一石二鳥なプロジェクトですね。みんな、ゆるミンをよろしく!! !!

DTM 練習会 2013

maple, okabi

DTM 練習会担当の okabi と maple です。今年は担当者が二人いて、お互いに監視し合って

練習会をいい感じに進行していけていると思います。

DTM とは DeskTop Music の略、つまり PC 上での作曲活動のことです。この練習会では音楽や作曲に興味のある人が集まって、課題に沿って曲を作っています。それを部室で品評し合ってお互いのいいところを吸収しまくっています。

前期は、耳コピやパートの部分作曲など、曲の構造を知ることを中心に課題を出しました。後期はいよいよ、前期で得られた教訓を生かして一から曲を作っていく予定です。

今年のメンバーは初心者から音楽経験者まで幅広いです。まだ本格的な作曲はしていませんが、みなさん強烈な個性の片鱗を見せてきています。想像も出来ないような面白い曲を作ってきてくれるかもと思うと超絶楽しみです。私たちも負けていられませんね。

今年は去年までとは違ったことにも挑戦していきたいと思っています。人の曲をアレンジしたり、人の作風で曲を作ったり。個性が強い分楽しいものになればと願っています。最終的に KMC のテーマを作るという野望もあります。いつかお目にかける日があるかもしれませんね。

ぷぇっぷぇっぉっぉおおお！

イラスト品評会 2013

hachi

今年で 3 年目となるイラスト品評会です。お題を出す、イラストを描いてくる、批評しあう、というストイックな基本サイクルは今年も変わりません。今まであまりイラストを描いたことの無い人が参加しやすいように、前期は顔から始めて身体、手足という風に進めていきました。ゆったりと大体 2 週に 1 回のペースで進めています。

描くことの上達はなかなか遅いものではありますが、僕含め参加者皆頑張りました。4 月の時点で初心者だった人はある程度描けるようになり、前からの参加者も着実に上達しています。

後期は人体以外にも無機物や自然物、モノトーンでの表現などもっと難しい課題にも挑戦していこうと思っています。1 人で難しい課題に挑むと参加者の心が折れる場合があるので、皆で描いてきた絵をつっこみあいながら頑張って行けたらなと思います。

ドットでおえかきしよう！ ２０１３

fuddy

「ドットでおえかきしよう！ ２０１３」はドット絵を打つための基本を学ぶ勉強会です。

この勉強会の目的はドット絵を打つ楽しさを知ってもらい、実際に打ってもらうことです。

EDGE というドット絵描画ツールを勉強会では用いています。高性能でとても素晴らしいソフトです。

前期は EDGE の使い方、直線や円の描き方、立体感の出し方といった基本的なことと、ジャギ消しやディザリング、タイリングのような技法的なことを学びました。また、参加者にはリンゴやマップチップ、キャラクターなどを打ってもらい、ドットを打っているという意識を

持ってもらっています。

そして、この勉強会全体で「箱庭ゲームを作ろう」のグラフィックを引き受けており、実践編としてゲーム用のドット絵を打ったりもしています。

担当者の私も初心者に毛が生えた程度なので、教材を作る際に学ぶことが多いです。

後期はドットアニメーションやより洗練されたドット絵を打てるようになるための勉強会にしたいと思っています。

この勉強会の参考にしている本は秀和システムから発行されている高野隼人さんの著作『ドット絵 プロフェッショナルテクニック ドット打ちからアニメーションまで』です。ドット絵を本気で勉強したいと思っている人は是非手にとってみてください。

箱庭ゲームを作ろう

lunan

タイトルの通り箱庭ゲームを作る新入生プロジェクトです。箱庭ゲームといえば「どうぶつの森」から「SimCity」までいろいろ有りますが、このプロジェクトでは惑星の開拓のために農業をやったり、移民を呼んで町を発展させたりしていくといったことが混ざったようなゲームになりました。……といってもこれを書いている時点ではまだ全然出来ていないのですが。

プログラムには C# と XNA を使っています。高価で専門的なツール ()Visual Studio 2010 の Intellisense は非常に偉大で便利なのですが、XNA はもう開発停止らしいので悲しいです。後継は何が出てくるのでしょうか。

メンバーは（自分の知っている中では）史上最大の 9 人 +1 プロジェクト（ドットでおえかきしよう！）です。これだけ人がいれば色々出来るはずなので、頑張りたいと思います。

PSoC でつくってあそぼ

possum

PSoC（ぴーそっく）は Cypress 社製のワンチップマイコンです[*1]。PSoC の特徴は、PWM やタイマ、BPF、AD/DA コンバータなどの機能ブロックをユーザが必要な分だけ配置し、各々を接続して動作させることができ、柔軟なリソース配分と API による各機能への簡便なアクセスを実現していることです。このプロジェクトは、偶然手に入った PSoC の開発キット並びにチップを用いて遊んでみようという新入生向けの企画です。

PSoC 開発用の IDE である PSoC Designer が Windows のみ対応[*2]という状況で、参加した新入生に Mac ユーザ、Ubuntu ユーザが多いという誤算に見舞われ、マシンの分配に追われるというスタートを切りましたが、スケジューリングでなんとかした次第です。

[*1] `http://japan.cypress.com/psoc/`

[*2] がんばれば Mac や Linux でも可？

本稿執筆時点まででは、LED 点滅、LCD への（簡単な）文字列表示、AD コンバータによる電圧の取得などの基本的な動作を一通り実装しました。ここからは適宜不足した知識・技能を補いつつ、もう少し高機能なモジュール或いはシステムを作れればと思っています。

電子工作班は現在の KMC では少数派ですが、思ったよりも人の集まりが良くてうれしく思っています。

その他勉強会

電工二種勉強会 2013

possum

計算機系サークルたるもの、部室のいたるところにコンセントがあるべきだ。

一般家屋で用いられている低圧屋内配線を行うためには、少なくとも第二種電気工事士（通称：電工二種）の免許が必要となります。電工二種免許を取得することで部室内にコンセントを増やしたい、という願望の下で立ち上がったのがこの勉強会です。

電工二種の免許を取得するには筆記試験と技能試験に合格する必要があります。筆記試験前には「暗記問題は高校生のうちにやっておくべきだった」と思いながらひたすら過去問を解き、なんとか合格点は取れるであろうという水準にまで達してから試験に臨みました。筆記試験は 6 月の頭に開催され、我々の予想どおり民家の配線図にシャンデリアが登場しました。7 月頭に結果が発表され、参加者全員が筆記試験に合格しました。しかしここからが本番です。

筆記試験が終わった後、7 月末の技能試験に向けて練習を始めました。電工二種の技能試験は、予め公開される 13 問の候補問題のうちから 1 問が出題されます。候補問題は全て、配線図に従って与えられた材料で配線せよ、というものです。勉強会の乱立するこの時期、部室隅で細々と VVF ケーブル[*1]を剥く日々を送っています。

Coq 勉強会

prime

Coq 勉強会では、みんなで Coq という少し変わったプログラミング言語の勉強をしています。勉強会では毎回 *Software Foundations*（とその日本語訳）を読みつつ、文中の練習問題をみんなで解いて勉強を進めています。

Coq は普通のプログラミング言語とはかなり趣が違います。*Software Foundations* の日本語訳によれば、“シンプルでいささか風変わりな（しかしその分表現力がある）プログラミング言語で、しかも論理学で言うところの仮定（プログラムの動作に関する仮定も含む）からスター

[*1] 複数のビニル被覆電線をビニルの平型シースで覆ったケーブル

トし、その正当性の根拠を導き出すためのツール” です。

練習問題では実際に様々な数学的対象を定義したり、命題の証明をしたりしていきます。たとえば、「自然数そのもの」を定義して、「2 つの自然数の大小を判定する関数」を作るであるとか、「自然数の乗法の可換性」を証明するであるといったことをしています。乗法の可換性という基本的な命題であっても、いざ示そうと思うとなかなか大変なもので、手作業で証明しようとすると論理の飛躍や間違いが起こりがちなものです。Coq はそのような人間のミスをちゃんと「検査」してくれるので、うまく使いこなせればとても強力な武器になります。

Coq 勉強会は週に一度行われており、現在は Lists の章を読んでいます。

Land of Lisp 読書会

chandos

Land of Lisp 読書会は、今年発売された『Land of Lisp』という本を読み進めていく勉強会です。

『Land of Lisp』は Common Lisp について初歩的な内容から教えてくれる上に、日本語に翻訳された読みやすい本です。それゆえ Common Lisp を普段使わない部員にも気軽に勉強会に参加してもらえるのではないかと私は考えていました。

結局、当初期待していたほど多くは参加者が集まりませんでしたが、月に 2 回から 3 回程度、およそ 5 人で集まって現在も勉強会を継続しています。勉強会の形式は、担当者 1 人が本の内容を予習してそれを他の参加者に説明するというものです。現在は少し進んだデータ構造などの内容を扱っており、本に従って簡単なゲームの原型を作り始めています。

これから先、更に章を進めていけば内容も本格的になってどんどん難しくなると思います。しかし、わかりにくい箇所は参加者同士で助けあうなどして、プログラミングの上達を目指し最後まで頑張っていきたいです。

PRML 読い書会

crys

『パターン認識と機械学習』(原著：*Pattern Recognition and Machine Learning*, 通称: PRML) を読んでいます．3 年前にパワフルな先輩方がヤバそうな本を読んでいた記憶と，個人的に機械学習への興味が強かったことから，そろそろ読んでみようかと思って参加者を集めて昨年末から読み始めました．

勉強会のタイトルですが,「読い書」と綴って「よいしょ」と読みます．「よいしょ，よいしょ」と苦心しながら読もうというノリで適当につけました．最近の KMC は読書会がいくつも立っているので，そんな中「よいしょ会」と言うだけで通じるのはとてもイケてると思います．

参加メンバーは計算機[*2]の 4 回生が 4 人と理学研究科の M2 が 1 人の計 5 人です．輪講形式で，持ち回りでスライドを作成し発表します．数式が多いため，“Beamer” という LaTeX のパッケージを使って，TeX でスライドを作るのが常識になっています．Beamer 自体もある意味で修行なので，別名「Beamer 勉強会」です．

隔週を目処に読み進めており，6 月に下巻に入ったところです．卒論や修論の時期になる前には読み終わりたいですが，まだまだ長い道のりです．

[*2] 工学部情報学科計算機科学コース

部員のコラム

クソゲーレビュー (tsegc) 16

真夜中の恐怖 (DtYaZsK) 26

ガンジス河の聖なる流れ（インド旅行記 2013） (hidesys) 28

クソゲーレビュー

tsegc

はじめに

1 回生の tsegc です。この記事は自分が最近プレイしたクソゲーについてのレビューを載せたものです。KMC 部員としては技術関連の記事も書きたい所ですが、知識やスキルが圧倒的に不足している事により断念しました……。

何故クソゲーか？

繰り返しますが、この記事で扱っているのは「クソゲー」のレビューです。「ひどいゲーム」と言う意味のあの「クソゲー」の事です。以下、私が様々なクソゲーをプレイするようになった経緯を述べます。

私がクソゲーをプレイする主な理由は、ゲームの評価があまりにもひどいと、逆にプレイしたくなるからです。怖いもの見たさに近い感覚でしょう。自分でゲームを買う際には、大概知人やレビューサイトの評価を参考にしているので、今まではそれ程酷いと思えるゲームをした事がありませんでした（時々つまらないと思うことはありましたが）。

自分は KMC 内でも希少種の、寮で生活している学生ですが、寮には様々なゲーム、それもファミコンのゲームから PS3 のゲームまで、格ゲーからシミュレーションゲームまで、とにかく多種多様なゲームが揃っています（←寮のステマではありません）。

ある日、寮の食堂で上回生と食事をしている時にクソゲーが話題となり、その方がこのような事を仰りました。

「クソゲーと言えば、クル・ヌ・ギ・アと言うゲームがあるんだけどね……」

これが自分の記念すべきクソゲー第 1 号となりました（レビューは後述）。このゲームについての上回生の話から、あまりにもそのゲームがクソだと言う事が伝わってきて、逆にやってみたくなったというわけです。

因みに、その時丁度同期が居合わせたので、彼と一緒にそのゲームを遊ぶ事にしました。このレビューを書いている現在も、彼と一緒に別のクソゲーを遊んでいます。他の人によると、1

人で遊ぶ時より精神的苦痛が少なくて楽しそう、との事です。

という訳で、レビューを始めます。レビューするゲームは「ラストリベリオン」、「神代學園幻光録 クル・ヌ・ギ・ア」の 2 つです。クソゲーなので暴言じみた事もいくらか書かれていますが、どうかご容赦下さい。一応ネタバレ注意です。

ラストリベリオン

まとめ：ひたすらダルい残念ゲー

2010 年発売の PS3 用 RPG。**2010 年 KOTY（クソゲーオブザイヤー）大賞作品**。別（蔑）称「スベリオン」(以下、この呼び方を採用)。

以下、非常に気になった点をピックアップ。

これはリスニングの教材か？

このゲームはイベントでの会話シーンに音声が付いていますが、それらは全て英語です（字幕表示は日本語)。これだけなら他のゲームでも時々見られる要素ですが、スベリオンではこれが 1 つの問題点となっています。

台詞が遅すぎるのです。リスニングの試験を受けた経験のある方は分かると思いますが、ネイティブスピーカーは大抵 the や to など、あまり意味の中心とならない部分を割と速めに喋ります。しかし、本作はその部分までもはっきり聴き取れる程ゆっくり喋るので、実際の英語を聞いた事がある人にとっては不自然に聞こえます。

ネイティブスピーカーからすると眠気がする程の遅さなのだろうと思われます。声優の方も無理やりゆっくり喋らされて苦痛だった事でしょう。スベリオンクリア済みの上回生の方々は「**リトル・チャ○**」と揶揄していました。大変失礼な話です（勿論某教育番組に対して)。

世界観は壮大だが……

公式サイトに書かれているこのゲームの世界観を物凄く簡単にまとめると、「神が 2 体存在し、神の力の影響で魔物がはびこっている」との事です。また、様々な国があり、過去には戦乱もあったそうです。「ああ、広大な世界を駆けまわって魔物と戦う壮大なストーリーなんだな」と感じさせます。

しかし、実際にゲームを遊んでみると、驚くほど壮大さを感じません。以下が、その原因と思われる部分です。

- 主要な登場人物が少ないです。公式サイトには（2013 年 6 月現在）7 人紹介されていますが、これで 8 割程度。つまり、敵味方含めて 10 人程度しか登場しないというわけです。
- 村人に相当するキャラが全員同じグラフィックの幽霊。
- 戦闘に参加するメンバーは主人公の 2 人（後述の事情により実質 1 人)。仲間によるサ

ポートは 1 つしかありません（後述）。
- 移動するマップは大体 10 個余り。いずれも迷う事はあるものの、そこまで広くありません。フィールドは無く、強いて言うなら各場所へ移動できる部屋のような場所がある程度。しかも、そのマップは殆どが洞窟、塔といったダンジョン。また、様々な国が存在するという世界観のはずでしたが、街や城の様な場所は 2 つのみ。ショップも無し（アイテム等は宝箱から手に入れる）。
- 会話シーンでは、キャラクター達の立ち絵が表示されますが、動きがほとんどありません（通称「紙芝居」）。BGM も小さすぎて無いに等しいので、あまり臨場感が感じられません。
- これらの理由から、総合プレイ時間も普通のゲームに比べると短いです（10 時間を切る事もあるらしい）。しかし、その割にはストーリーの密度が薄いように感じられます。

こんな具合です。作中では、神と対面したり、大切（らしい）結界が次々と破られたりする等、何かスケールがデカそうな場面はあるのですが、あまり緊迫感は伝わらないし印象に残りません。**現にこの部分は、「このゲーム、どんな世界観だったっけ？」と公式サイトを見ながら書きました。**

「レベルを上げて物理で殴ればいい」残念な戦闘システム

スベリオンの中で最も目玉となる部分は戦闘なのですが、これが同時に最も残念な部分と化してます。戦闘の主な特徴は以下の通り。

- シンボルエンカウント制（見えている敵に触れるとバトル突入）。
- バトルはターン制。
- 戦うメンバーは先述の通り主人公を含めた 2 人。しかし、「術によって 2 人の命は共有されており、片方のみが現実に存在している」と言う物語の背景により、それぞれが 1 ターン内に交代で行動するので、2 人で一緒に戦うというよりは 1 人で 2 回行動するのに近いです。
- 主人公側にはチェインポイント (CP) と言うパラメータが存在し、これを 1 消費して 1 回行動出来ます（攻撃・魔法等）。CP はターン毎に回復します。
- 敵には頭、右足といった部位が存在します。CP を消費する事により、1 回の行動で複数の部位に攻撃することも可能です。
- 複数の部位を攻撃する場合は、敵ごとに適切な攻撃順序が存在します。ある部位は「逆鱗」に設定されており、間違った順番でそこを攻撃すると強力な反撃が来ます。正しい順番で攻撃するとボーナスが入り、撃破時の経験値が増えます。
- 物理攻撃した部位には MP を消費する事で攻撃用の魔法を当てられるようになります。魔法には様々な属性が存在し、当然敵との相性もあります。
- 「敵は不死である」という設定で、HP を 0 にしても一定ターン経つと強くなって復活します。復活しないようにする為には「封魂」というコマンドを使う必要があります。

- プレイヤーの食らったダメージが蓄積すると、あるゲージが蓄積し、満タンになると神が攻撃してくれます。因みに、これが主人公以外のキャラによる唯一のサポートです。

「2 人交代で行動する」・「敵に部位が存在する」・「敵の HP を 0 にしただけではダメ」といった独特な要素が見られます。これらの要素を経験者から聞いた当時の自分は、「面白そうじゃん」と少し期待していました。実際にプレイしてみると、奥の深い手応えのあるバトルが楽しめる……はずでした。

「最も残念な部分」と書いた事から分かるように、問題点がいくつもありました。中には致命的なものもあります。

まず、最初のチュートリアル戦闘が長いです（**多分 5 分〜10 分かかった気がする**）。何ターンも複数の部位を攻撃する事を想定しているのか、敵が割とタフです。しかも途中で回復魔法を使ってきます。更にそいつは 2 体います。ある意味ゲーム中で一番辛い戦闘でした。

また、スベリオン最大の問題点である「レベルを上げて物理で殴ればいい」点について。序盤までの戦闘ならどの部位を攻撃するか、（CP との兼ね合いで）何個の部位を攻撃するか、と言った戦略性はあります。しかし、これはあくまでも序盤までの話です。

実は、このゲームは Lv が上がった時の成長率が凄まじいです。具体例を挙げると、HP は 1Lv ごとに 1 割上がります。つまり、**HP が 3 桁だろうが 5 桁だろうが 10% ずつ上昇するので、終盤は物凄い勢いで増え続けます**。攻撃力も同様で、Lv を 1 上げただけで、何十発もの攻撃でようやく撃破できる敵が数発の攻撃で倒せるようになった、という事態が起こる程です。こうなると物理攻撃だけで敵が沈むようになるので、攻撃順序を無視しても問題なく（逆鱗に触れても反撃される前に倒せる）、当然魔法の出番はありません。ダメージを受ける前に倒せるので神の出番もありません。無論戦略なんて存在しません。という訳で、中盤以降のこのゲームの流れは大体以下の繰り返しになります。

1. 新しいマップに突入（前提：前のマップで Lv を十分上げている）
2. 敵を物理で殴って Lv を上げまくる
3. ボスを物理で殴る
4. 次のマップが出る

極端に言えば、物理攻撃だけでほぼ何とかなります。**だから「レベルを上げて物理で殴ればいい」というわけです**。

もっとも、Lv が上がると入る経験値は減るので一応の歯止めはかかりますし、ステータス異常で行動不能にされて苦労する場面も時々ありますし、ボスは案外タフな場合も多いので、製品以前のレベルという程では無いと思います。しかし、戦闘していて面白いと感じた事はほとんど無く、せっかく取り入れた様々なシステムが全く意味を成さなくなるので残念としか言いようがありません。

更に、戦闘のテンポが悪い、という点があります。まず、敵を倒した後いちいち封魂しなければならないので、その分余計に時間がかかってしまいます。また、一度に複数の部位を攻撃するとそれだけ攻撃モーションが長くなる、キャラ交代時にアニメーションが無駄に挿入され

る、といった事が要因でダルさを感じる事がしばしばあります。これは（ある程度は仕方が無いですが）独自の要素が裏目に出てしまった例です。敵が物理攻撃だけで沈むようになると、テンポの悪さを実感しやすくなります。

戦闘に関しては上記以外にも様々な問題点があります。以下がその例です。

- 2 人（より正確には 1 人 2 役）でのバトルですが、戦闘における 2 人の差は封魂を行えるかそうで無い（MP を吸収する別の行動が出来る）かの違いのみ。魔法はそれぞれ好きな様に割り振れるし、目立った能力値の差は無い（様に感じた）。もう少し性能差があっても良かったのでは……。
- 属性は何と **20 種類**存在する。勿論多すぎて把握しきれません。まあレベルを上げて物理で殴れば問題無し。
- 補助用魔法の中にターン毎の CP 回復量を増やす魔法がありますが、魔法のレベルを上げて使うと 1 ターンでほぼ全快します。これにより攻撃する部位の数を考える必要が無くなるので、**ゲームバランス崩壊に拍車がかかるのは言うまでもありません**。

その他の問題点

- シンボルエンカウント制ですが、敵が速くて普通は逃げきれないうえ、別のマップへ移動するまでどこまでも追いかけてきます。また、敵を倒しても一定時間経つと復活します。補助魔法をかけている間に復活されてバトル突入と言う事態も何度か起こりました。走る速度を上げる魔法が存在するのが救い。
- 姿を消す魔法と足音を消す魔法が存在します。いずれも敵に気づかれない為に使うのですが、両方かけないと意味を成さない場合が殆どです（ゲーム内の全ての敵について検証したわけでは無いですが……）。音を感知するけど視覚は無い、みたいな個体差がある方が良かったと思います。
- 装備品には「耳」、「指」、「腕」の 3 つが存在するものの、ゲームバランスがアレなので存在意義が全くありません。ついでに、回復用のアイテムといった道具も存在しますがゲームバランスがアレなので以下略。
- 道中の宝箱を開けるのには鍵が必要で、その鍵は敵を倒すと手に入るという仕様になっています。しかし、鍵を落とす条件みたいなのは特に無いようで、雑魚敵を狩りまくっていればあっという間に溜まっていきます。**鍵いらないじゃん**。

評価点

- 主題歌（OP・ED・他特定の敵とのバトル時）が素晴らしい。**特に OP はボーカルがドラゴンボールで有名な影山ヒロノブ氏であり、それも相まってかなり熱いです**。また、通常戦闘時の BGM も個人的には結構気に入っています。

- PS3 という事もあってか、グラフィックが良いです（当たり前か）。また、ローディング画面では有名な絵師によるイラストを見る事が出来ます（私は絵師にはあまり詳しくありませんが、クオリティが高い事は確かです）。
- バグは殆ど見られません。少なくともゲームの進行に支障が出るような致命的なバグに遭遇する事はありませんでした。まあ、これも当然の事ではありますが……。

総括

様々な点を非難してきましたが、戦闘システムに代表される独自のアイデアは、目新しく、割と気に入ってます。しかし、雑多な要素を無理やり詰め込んだせいで一部の要素の存在価値が無くなってしまっていたり、それが裏目に出てしまっていたりして、結果として残念なゲームになってしまったのでしょう。マップを増やしたり、ゲームバランスを考慮したりする等、ストーリーやシステムに工夫や改善を施していれば良作になる可能性が僅かにあっただろう、と個人的には思います。

このゲームは KOTY 大賞受賞作ですが、「大賞」と言う程では無いだろうという印象でした。恐らくその年は酷い作品が少なかったのでしょう（完全に憶測ですが）。

神代學園幻光録 クル・ヌ・ギ・ア

まとめ：クソゲー舐めてましたごめんなさい

2008 年発売の PS2 用のゲーム。**2008 年 KOTY 次点作品**。別（蔑）称「ヌギャー」（以下、この呼称を採用）。

大学生になって初めてプレイしたクソゲーであり、本当のクソゲーの酷さを筆者に思い知らせた代物。実はこれをクリアした後に先述のスベリオンをプレイしたので、スベリオンがそこまで悪くないと思ったのはこれが原因の一つかもしれません。**スベリオンと同じ年に発売されていたら多分こちらが大賞です**。対比の為にこちらを後に載せる事にしました。酷さがより分かって頂けると思います。

以下、ヌギャーの深刻な問題点を列挙します。

見る気が失せる会話シーン

開始してから 10 分も経っていないのに「これは確かにクソゲーだな」と思わせた要素。

会話シーンが長すぎます。普通に見ていると 10 分程かかる事はザラ。その割にストーリーに関係ない部分が多いです。面白いのなら良いのですが、大概はそうでもないし、滑っている部分もあるので、苦痛としか言えません。例えば、飲食店での会話シーンでメニューをどれにしようかという会話を聞かされる等。このせいで徐々にストーリーに付いて行く気が失せ、重要なはずのシーンでさえ「早く終われ」と思うばかりで全く文章を読まなくなります（会話シーンをスキップ出来るかどうかは不明）。そのうち画面すら見なくなる事態も……。因みに

このゲームはフルボイスです。声優さんはかなり苦労なさった事でしょう……。

また、重要なはずのシーンにも問題点があります。紙芝居で済ませようとしているせいで臨場感が全然伝わって来ないのです。例えば、作中では主人公が腕を切断される場面が存在するのですが、その部分は全てテキストで済まされます。小説を読んでいるのなら仕方がない事ですが、ゲームなのですから一枚絵を挿入する余地はあったはずです（少々描写は残酷ですが）。また、戦っている場面をテキストだけで描写している時もありましたが、画面にはテキストと戦っているキャラの一枚絵が表示される程度、つまり紙芝居なので全く迫力を感じません。**そこまで進んだ頃には精神的に疲れきっているのでテキストを読む気力も起こりません。**

以下は、それにまつわる筆者の実体験です。

会話シーン突入
→ 隣で他の人がナルティメットストーム 3 を遊び始めたので会話シーンの最中にそれを眺める
→ 会話を流している内にいつの間にかヌギャーの画面は殆ど見なくなる
→「(当然だが) 面白そうだな」と思いつつナルトの画面を眺める
→ ナルトの方で 1 章クリア
→「よし、ヌギャーの方は……ってまだ会話続いてんのかよ！」

また、ヌギャーの会話シーンでは、時々主人公の感情（喜怒哀楽のいずれか）を選択する画面が現れます。一応特定の感情を選ぶと出てくるサブイベントは存在するらしいですが、プレイした先輩達の話によると、**ストーリーの大筋にはあまり影響しない模様です**。直後の会話は微妙に変わるのですが、変化する部分とそうでない部分のつなげ方が不自然なのです（怒っているのにサラッと受け流される等）。しかもこれ、序盤は割と頻繁に出てきますが、中盤以降はあまり出てきません。ストーリーを進めていたら忘れた頃に思い出したように出た覚えがあります。これは完全に推測ですが、多分作っている側も飽きてきたのでしょう。

因みに、上のような理由でテキストの内容をほとんど理解してないので「どんな話だった？」と聞かれても答えられません。言い訳する様で恐縮ですが、**本レビュー内でストーリーについて全く言及されていないのはこれが理由だったりします。**

問題点だらけの戦闘

戦闘は【各キャラの行動選択→味方ターン→敵ターン→……】というドラクエ方式 + ターン制。選択出来る行動は攻撃・防御・スキル・連携技等。言ってみれば過去のゲームにもある要素ばかりで、(良い意味で) 斬新な点は特にありません。そのせいか悪い点が目に付きやすいです。

滑りすぎて逆に面白くなっている連携技

このゲームには相陣連技というコマンドが存在します。これは、所謂連携技、つまり複数の味方同士で連携してより強力な攻撃や回復をするというものですが、ここに様々なツッコミ

どころが存在します。まず、技の名前がイマイチです。例えば、主人公と味方一人とで発動出来る必殺技の名前が「**友情パワー**」。小学生向けの漫画でももっとマシな名前だと思いますが……。かと思えば、逆に「偉大なる深淵」「殺戮の月」といった中二病チックな名前の技もあります。この様なネーミングセンスを批判する意見も結構見受けられますが、個人的にはこちらの方がマシです（痛々しいですが)。多少の中二病は仕方ないだろうと思います。技自体は強いんですけどね……。

また、技発動時には演出が入るのですが、**静止画１枚にフルボイスのやりとりが流れるのがシュールで、そのやりとりも結構長く痛々しいです**。例をあげると「勝利を、快感を味わわせてやるぜ！」、「ヘブンを見せてあげるわ」という具合であり、このような大げさな台詞に対して画面は一枚絵が映るだけというありさまなので、痛々しいとしか感じません。

また、演出の最後に技の名前を一緒に叫ぶと言うお約束もあるわけですが、ここにも問題点があります。**主人公が関わる必殺技は必ず掛け声がズレます**。先程の「友情パワー」なら「**ゆゆうじょうパパワー！**」となるわけです。ここまで酷くなると逆に笑えてきます。

「レベルを上げて力を増やせばいい」残念な (ry

スベリオンもそうでしたが、ヌギャーもゲームバランスが酷いです。まずは１つ目。このゲームは主人公のレベルが上がった際には、【力】・【魔】・【防】・【運】の４つの能力値から自由に選んで上昇させる事が出来ます。**実はターン制というバトルシステム上、【力】を上げるのが得策となります**。何故なら、行動不能でもない限りほぼ確実に味方の攻撃が先なので、攻撃力さえ上げれば攻められる前に敵の HP を削る事が出来て有利になるからです。よって、上げるパラメータは【力】一択です。正直それ以外要りません。

しかもこのゲーム、レベルが上がりやすく数回戦闘すれば１上がります。序盤ならまだしも、中盤以降も同様です。これにより大体２時間ぐらい（もっと短かったかも）で力がカンストします。雑魚は大概主人公の一撃で即死 or 瀕死。無論戦略なんて存在しません。一応低レベルの間はそこそこキツいですが、割とすぐにヌルゲーになります。

まとめると、**レベルを上げて力を増やせばいい**というわけです。どっかで見た流れだ、とツッコんではいけません。

ボスやラスボスまで麻痺しちゃいかんだろ……。

ゲームバランスが酷い２つ目の理由。スベリオンのインフレよりも深刻。

戦闘中に選択できる行動の中には「スキル」があります。これは所謂魔法のようなもので、敵にダメージを与えたり回復したり出来ます。先述の通りレベルが楽に上がるので、いずれも中盤以降は出番が無くなります。**ただ１つを除いては**。

スキルの中には敵を麻痺させるものがあるのですが、これが多くの敵に効きます。**雑魚だけでなくボスにも効きます。何とラスボスにも効きます。また、一旦麻痺させるとほぼ永遠に解除されません**。先程も述べた通り大抵の場合味方が先手を取れるので、最初のターンで麻痺させてしまえば後は時間の問題です。無論戦略なんて存在しません（2 回目)。ヌルゲーってレベ

ルではないです。

更に幸いな事に、このゲームにはオートバトルというシステムが存在します。これは文字通り味方全員が自動で行動してくれるというものです。従って、敵を麻痺させた後にオートバトルの状態にしておけばこちらが操作しなくても味方が勝手に攻撃して倒してくれます（敵が割とタフなので大体数分程かかりますが）。**ラスボス戦は他の人のやっているゲームを眺めていたらいつの間にか終わっていました。**

その他

- 上に挙げた以外にも「全く同じ ED が 2 回流れる（ED →後日談（戦闘アリ）→ ED）」、「後日談の会話シーンや ED 内で唐突に隠しキャラが登場する（これは相当困惑した）」等粗末な点が多々見られます。多分注意深くプレイしたらもっと発見出来るでしょう。**もっともそんな気力なんて起こらないでしょうけど……。**
- このゲームは大体 5, 6 時間で終わります。多分会話シーンをカットしたら半分以下の時間でクリア出来るだろうと思われます。ただ、ぶっ通しでやったので精神的な疲労が半端無かったです……。
- タイトルに「学園」という文字が入っていますが、学園モノではありません（主人公が通っているだけ）。確か学園内のシーンは序盤だけだった気がします。詐欺とまでは言いませんが、タイトルの意味が全く分かりません。
- パッケージやゲーム中の挿絵は結構良いです（このゲームにおける唯一と言っても良い評価点）。そう言えば絵が良いのはスベリオンと共通してますね……。

総括

以上の文章からも分かる通り、良い点が殆ど見当たらず酷い点ばかりが目に付くゲームでした。非難ばかりのレビューになってしまったのがその証拠です。特に注目すべき新要素も見当たらないので惹きつけられない上、既存のゲームにもあるようなシステムに重大な問題点が含まれているのでここまで酷い事になってしまったのでしょう。擁護する点を探す方が困難だと思います。

まあ、ゲームを作る人にとってはこれ以上無い反面教師なのでその意味でプレイする価値はあるかもしれません。また、クソゲーの真の酷さを知らない人にとっては入門（？）としての価値もあるでしょう。**どんな目的にしろ私は薦めませんが。**

後書き

今後遊ぶ予定のクソゲーは以下の通り。いずれもかなり名が知られている模様。

- 時と永遠〜トキトワ〜（執筆現在プレイ中）

- メジャー Wii パーフェクトクローザー
- 四八（仮）

果たして全てクリア出来るのか、筆者の精神状態に異変が起こらないか等、気になる点はありますが……。また機会と気力があればレビューを載せるかも分かりません。

真夜中の恐怖

DtYaZsK

その男は住宅街を歩いていた。時刻は夜の 11 時。残業をしていたわけではなく単に飲み会に行っていたのである。男は酒に非常に弱く、周りもそれを知っていて酒を飲まさなかった。そのため事情を知らない人から見ればどう見ても残業帰りである。この時間帯のこの道は普段はこの男しかいないのだが、今日は女が後ろからついてくる。見知らぬ女であるし、たまたまこの道を通っているのだろうと男は無視をすることに決めた。

しかし何かがおかしい、この女、いつまでも自分の後ろについてきている。この住宅街は複雑な構造をしており、よっぽどなことがない限りここまで道が同じになることはない。もしかしてこの女、自分をストーキングしてるのではないか。では何の目的だろうか。この男は 25 年生きてきて、友人は多けれど女とそこまで親密な関係になったことはただの一度もなかった。女友達は多かったが彼女などできるはずもない。青春時代に学校の屋上に女の子を呼び出すことも呼び出されることもなく、下駄箱にラブレターが入っていたこともない。そもそも中学高校は男子校である。いや、小学校の頃一度だけあったか……？ 大学に入ってもサークル活動に打ち込み、肝心のそのサークルもそれなりの規模を誇っていながら女性が二人しかいないという状態であり、もちろんその状態で異性関係が発展するわけもなく、特に何も滞り無く大学を 4 年で卒業しこの会社に就職したのであった。まぁこの大学でストレートに卒業できたというのが凄いことでもあるような気がしなくもないが……。

皆からは「不細工ではないがそこまでかっこ良くもない、よくも悪くも中堅顔」と称されるこの男、一目惚れされることはないと思っていたし、そもそも一目惚れの実在を信じていなかった。しかしこの状況になり、「この女は自分に一目惚れしたのではないか」と男は考え始めた。バスでこの女の顔はちらっと見ている。そのときこの女も自分の顔を見ていた。もしかしてその時だろうか……。といってもこの女は自分には相応しくない、所謂高嶺の花といわれる美人であった。まぁ向こうがこちらに好意を持っているならこっちもそれを受け入れればいいのだが……。

バス停から男の家は遠い。安い土地に住んだのはいいが、非常に不便なところであった。家まではまだ距離がある。徐々に女の足音が近づいてくる。それほど自分に惚れているのか？ ふと男は振り返る。真っ暗で女の顔は見えないが手に何かを持っていることは分かった。ラブレター？ 荷物？

違う、鉄特有の光沢をしている。ナイフだ。女は自分に惚れているのではない。自分の命を狙っているのだ。

何故自分が命を狙われなければならないのか。小学校の頃女子の着替えを覗いたから？ 中学校の頃成績が悪いやつを馬鹿にしたから？ 高校の頃授業をサボってゲーセンにいったから？ 大学の頃愛想が悪かったから？ いや、そんなことを考えている余裕はない。女は自分より速いペースで歩いている。これは逃げるしかない。男は歩くペースを早くした。女を引き離すために。しかし足音はどんどん近づいてくる。この女、一体何者？

男は覚悟を決めて走った。足には自信がある。これなら女を引き離せる。しかし考えが甘かった。こちらは仕事の荷物があるのに対し向こうはナイフだけだ。ほぼ同じ速度で追いかけてくる。間違いない、この女自分を追っている。この住宅街の構造はわかりきっている。多少遠回りだが振り切るルートなどいくらでもある。男はいつもとは違うルートを駆け抜けた。女も追いかけるが、男を見失う。

男は勝利を確信した。これ以上追われることもない。男は家路につく。そして玄関のドアを開けた、そのときである。

「やっぱり家で待ってたほうがよかったね。」

この女、なぜ家の中いる!? そもそもこの女一体何者!?

「その顔、やっぱり私のことわからないか。あれから 13 年だもんね。」

13 年？ なんの話だ。この女は一体何を言っているのだ。

「私ずっと待ってたんだよ、幼稚園の頃あなたが言った『お嫁さんにしてあげる』ずっと信じてたんだよ。」

……この女、もしや……。

「でも中学でどこか遠くにいってしまって、大学で逢えるかなぁと思っても逢えないし、必死になって探したんだよ。5 年もかかっちゃったけど。」

幼稚園の頃の言葉をずっと信じていた……そんな女だったかこいつ……。

「この家は一週間前には特定してたし、鍵も複製できてたよ。」

こいつ、そんな技術をいつどこで手に入れた……？

「もう我慢できない。ここで私と結婚してくれなきゃ……」

くれなきゃ……？

「あなたを殺して私も死ぬ。あの世で一緒になろ？」

13 年ぶりにあった女にいきなり結婚しろと言われ承諾できるわけもない。しかしそれを言うとこの女に殺される。そもそもこの女の愛情は歪み過ぎてる。この女に関わるとこの先ろくな事にならないはず……。

「やっぱり、姿は変わってても本質は変わってないね。考えてること全部表情にでてるよ？」

……。

「ごめん。私と一緒に、死んで――」

翌日、冷たくなった女の遺体が発見された。男は今も逃走中である……。

ガンジス河の聖なる流れ

ひでシス (@hidesys)

インド。3 月 2 日から 2 週間ぐらいインド（と上海）へ旅行してきたのでその雑感とか書きます。道中のことは僕のブログ[*1]に書いてあるので、ここではいくつかトピックを取り上げる感じで。

はじめに

3 月 2 日に出国。実はこの 1 週間ぐらい前に、院試も受かって卒論も提出し終わったのに実は語学が落ちてて 1 単位不足で留年が決まって、父から「学費も生活費も出さない」宣告を受けたりしてやばかった。なので、出国前の午前に父の仕事場のゴミを軽トラでゴミ処理場に持って行ったりして機嫌をとったりしてた。「どうしてお金がなくて困ってるのに旅行に行くのか？」って友達に突っ込まれたんだけど、インド旅行は留年する前から決まってたことだし仕方がない。

どうしてインドなのか

さて、インドはタイと並ぶ日本人旅行者のメッカだ。みんな行ってる。一回目や二回目の旅行で行ってる。さて、僕は 1 回生の春から毎長期休暇海外旅行をしているような身で、なのにインドへ行ったことはなかった。それで今更インドへ行くのもどうかと思っていた。みんながやってることをするのが嫌いってわけじゃないけども、有象無象の中に紛れてしまうのはどうなんかなとか漠然と思っていた。でも、そういったへりくつを除けば、カースト制度・ヒンドゥー教・人口爆発国・経済成長……とかがあったりしてこんなに面白い国もないと思う。前回行ったミャンマーは完全に途上国だったんだけど、じゃあインドはどうなんかなぁと。ワンチャン行ってみるしかない。

[*1] hidesys の日記 http://hidesys.hatenablog.jp/

ビザの取得に関して

インドは日本人にとって渡航に査証が必要な数少ない国だ。ビザは旅行代理店へ頼むかもしくは自分でビザ申請センターへ出向いて取得することになっている。代行取得だと 4000 円ほどで、自分で申請すると 1200 円ほど。

インドのビザ申請システムはコロコロ変わってて、僕が申請した時も 2013 年 1 月から新しい制度になっていてネット上の情報はあまり参考にならなかった。たとえば、窓口へ出向く 2 日前までにインターネットでまずビザ申請のフォームを書いて送信するんだけども写真がアップロードできないバグが有ったり（インターネットで申請後に窓口に直接写真を提出すれば受け取ってもらえた)、フォームを送信した次の日に窓口に行っても全然問題なく対応してもらったり、6 ヶ月ビザでは一度出国すると 2 ヶ月以内には再入国できない悪名高いルールがあるってネットには書いてあったんだけど申請してもらったビザにはそんなこと書かれてなかったり（2013 年 8 月からまた制度が変わったみたいで、ネットで見るかぎり区分がわかれているようにみえる)、とかとか、いろいろ。公式 Web サイトの情報が当てにならなかったりページによって内容が矛盾してたりするところもインドっぽくて良い。ビザ申請の時点からインド旅行はもう始まっているんだろう。

まぁ、窓口の時間さえ守ればなんとかなるといった印象だった。窓口の人はインドっぽく柔軟に対応してくれる。

インド国内の移動に関して

今まで行った国は、タイ・マレーシア・シンガポール・中国・インドネシア・東欧諸国（イタリア・ウクライナ・モルドバ・ギリシャに囲まれた地域)・ミャンマーとかなんだけど、こういった途上国のほとんど大抵の国において、国内の移動は鉄道よりもバスだった。中国を除くほとんどすべての途上国では国内移動では鉄道よりもバスに軍配が上がる。バスの方が早いし安いし快適だ（中国は動車組とか CRH とかが走っててそれに乗ると早くて快適で良い)。鉄道を使うのがいいのかバスを使うのがいいのかは、途上国と先進国を分ける要素とも思える。

さて、インドは違った。デリーからタージマハルのあるアグラまで、鉄道に乗り遅れたからバスを使って行ったんだけど、バスのほうが時間がかかって（およそ鉄道の 3 倍！）クーラーもないし揺れるし排ガスがひどいしで気分が悪くなってきて、付いた次の日に無理してタージマハルに行ったら熱が出て倒れてしまった。辛い。

街の怪しい旅行代理店でチケットを買うとぼったくられて大変なことになるけどなんだかんだで駅へ行けばチケットは手に入れることができるし、インド国内の移動は鉄道を使うのがベストだと思う。ただし、繁忙期はインドへ入国したらすぐチケットをすべての区間予約すること。わりと席取れない。

ヒンドゥー教とカースト制度・死生観と人生観

インドにはご存知の通りカースト制というものがある。ゴミ拾いの子供はゴミ拾いになるとか、そういうあれ。街中でヨーグルトを作ってるおっさんの息子はたぶんヨーグルト屋さんになって、マハラジャの息子はマハラジャになるみたいな。社会内分業が世代を超えて固定化されてるようなそれ。ヒンドゥー教では人間は約 5000 回は生まれ変わると信じられているから、今の人生がそういう職業に就いてそういう生き方をすることを定められていたとしても、次があるからいいのかな、とか思った。

僕は特に特定の宗教を信じていなくて、僕がこうして世界に生まれてこうして生きているのは全くの偶然だと思っている。僕は神に愛されて神に選ばれてこうあるのではない、つまり、僕がこう存在しているという存在の仕方にはなんの後ろ立てもない。世界にはきっと誰か僕を愛してくれるような人がいるだなんて適当な流説は信じていないし、まったく存在が後ろ立てされていなくても今死なないんだったら僕は死ぬまでは生きていかなくちゃならない。人生に無限の可能性があるというのはなにもないのと一緒で、絶望と恐怖は深い。

ガンジス河のほとりでチョメチョメ

引用しよう。

> 6 時に起きる。シャワーを浴びて、荷造りをして、ヨガの教室を探しに行く。昨日もらったビラに 10 時半からのがあったから、そこにしようかな。10 時前ぐらいにチェックアウトをする。ちなみに、結局ホテルに 1400 円ぐらい出したのに昨日の深夜からネットが使えなくてちょっとアレだった。
>
> 頑張ってヨガの教室までたどり着いたら、10 時半の講習はやってないとの事だった。16 時にもう一度来てくださいって。他のいろんなヨガ教室も見て回るんだけど、大抵が早朝と 16 時過ぎの 2 回しか講習をやってなくて、昼までにヨガのレッスンを受けてそこからリシュケシを発ってハルドワールに行って沐浴するプランが崩れた。ヨガの前にはご飯を食べてはいけないって聞いてたからご飯を我慢してたんだけど、意味がなくなったので食べる。ガイドブックに載ってたちょっといいとこ行ったけど、普通だった。
>
> ガンジス河へ沐浴しに行く。
>
> - @hidesys: そんなことよりもね、ガンジス河に沐浴しに行ったら、いいことがあったんですよ
> - @hidesys: ガンジス河が思ったよりも冷たくて、河岸で気合を入れてたら 10 歳ぐらいの女の子が寄ってきた。物乞いかな？ と思ったらそんな感じではなくて、頭をこっちに寄せてきたから撫でてあげたら顔をスリスリしてきた
> - @hidesys: これはワンチャンあるとおもって、市場で 10 円で買ったクシで頭を梳いてあげたら、すごく気を許してくれて、全身を触らせてくれた。河岸に寝そべっ

ておなかとか見せてきたから試しにおっぱい揉んでみたけど、ミルクは出なかった（当たり前）

- @hidesys: ちなみに、乳首はカサブタの剥がれた後の突っ張った皮膚、みたいな感触でした
- @ukarichu: @hidesys 羨ましい
- @hidesys: @ukarichu まつげが長くて目の大きい可愛げのある子でした
- @hidesys: あのときに拝み倒してワンチャンセックスしとけばよかったと本気で後悔してきた
- @hidesys: 10 才ちょい相応の成長をしてましたし、大丈夫では
- @hidesys: 童貞非処女だった後輩がオフパコで童貞を捨てた今、ガンジス河の野良牛と獣姦して初めてを捨てるぐらいじゃないと、厳しい感じがする
- @hidesys: ちなみに野良牛にまたがるのは、1 時間ほど全身をブラッシングしたりして信頼関係を築いてから行ったので、旅行のハイテンションで野良牛を見つけていきなりまたがりに行く奴は後ろ足で蹴られて死ぬといいと思う

そんな感じ。この後はホテルまで戻って預けてた荷物を持ってヨガのレッスンを受けに行った。ヨガって、あれだ、ラジオ体操みたいなもんだった。悟りってそういう。。。神ガチ勢の KMC の gire くん[*2][*3][*4][*5]がラジオ体操同好会を始めた意味が、少しだけつかめたような気がした。

ピックアップに乗って市街地まで出て、ハルドワール行きのバスに乗る。ハルドワールではネカフェでネットして、ネカフェが閉まったらそこら辺をぶらぶらして、ご飯食べて列車に乗って寝た。AC 付き三等車だったので、毛布とシーツが付いてきて快適だった。

インドで一番印象に残ったのは牛とのふれあいだったと思う。久しぶりに温かみに触れた。

という一連の post をしてブログを書いたら、僕が“人間の”女の子にセクハラを働いたという誤認が広がって難儀したという話がありました。まったく、みんな僕のことをいったいどんな人間だと思ってるんだ。終わり。

うんこ

インドのトイレには紙がなくて水を手にかけつつ手でおしりをこするんだけど、そういった話とは関係なくてガンジス河に入ったら下痢になった話。

インドの飲食店ではわりと普通に生水が出されてて食器も生水で洗われててヤバい。で、最

[*2]最初「ギレくん」って誤った表記をしてて、神ガチ勢の gire くんもぶちギレ。
[*3]「ぼくはそもそも仏教徒だし、大体神ガチ勢ってなんなんだ。」（gire 談）
[*4]「キレてないっスよ。」（同上）
[*5]いや、明らかに神ガチ勢やんけ（gire の漫画ページを読みながら）。

図 1　10 歳の女の子「んもー。」

初はそういうのを知らずに、途中から気付いてまぁ飲み食いしてたんだけど、お腹は痛くならなかった（強い）。なんだけど、ガンジス河に「せっかく来たんだから」って全身ザブンと沐浴したら次の日から水みたいな下痢になって苦しんだって話。ガンジス河に入るとホンマに下痢になんねんな。おもろ。

で、医者へ行って薬を出してもらったんだけど、一粒飲んだだけで完全に下痢が止まって今度は重大な便秘になった。4 日間うんこ出ないと手足が冷えてガタガタ震え出すんだなって、北京の宿で誕生日を迎えながら想いにふけてました。これで本当にオワリ。

P.S.

司会が何かを言っているようだが何を言ってるのかわからない。ただただ、私の前にはスプーンを構えてうっとりしている先輩の姿があった。ヤだ…食べないで……

「「いただきまーす。」」

審査員と部員たちの声が聞こえる。ああっ　やめてっ…　銀色に光る大きなスプーンが身体へ迫ってくる。プルン。スプーンで突かれた私の身体は震えた。そして、そのまま身体が掬い取られる。

（ふぁっ　ぁあああああああああああ!!）

私に口があったらそう叫んでいただろう。身体の芯を直撃する電撃のような快感が私を貫いた。そうしてスプーンで取られた身体の一部は先輩の口の中へ。ザラザラした舌に押しつぶされる。温かい粘膜の感触。

（やだやだぁ！ 食べないで！ もう止めてぇ!!）

叫びは届かず部員たちのスプーンは止まらない。それほどまでに自分の身体は美味しいのだろう。少しづつ、冷たく皿に乗っている部分が熱く胃袋で溶かされている部分に変わっていく。

（あっ…あっ……　…　……）

最後のひとすくいも口へ運ばれ、咀嚼される。先輩の唾液と混ざり合って、胃袋へ落ち込んでいく。身体がドロドロと溶かされていく。思考も溶けていく。ただただ、……

（私の身体…美味しかったかな……）

トプリ。最後にそう思いを残し、私は暗い穴の中に沈んだ。

統合された幻想生活の実体、この普遍的ダイジェストの意味を問うことはもはや不可能になった。夢的作業・詩的作業・意味的作業であったもの、すなわち区別された諸要素を生き生きと結び付けることの上に成り立つ、移動と凝縮の大いなる図式・隠喩と矛盾の偉大なる形態はもう存在しない。消費されたカスは分散し、ただただ均質化された諸要素の永遠の交換があるばかりだ。象徴的機能は失われ、常春の気候の中で“雰囲気”の永遠の組み合わせが繰り返されるのである。

あとがき

あとがき 35

あとがき

■**possum**　数ヶ月前までは学生だった人が今ではもう社会人になっていて、会える時間の少なさに生きる世界の違いを感じます。先日久々に 21 時前に電話をしたのですが、相手が眠くない時にはそうでない時と比べて段違いに会話しやすいですね。自分も眠い時はあまり活動したくないので、やはり日の落ちる前から会いたいものです。

■**hideya**　最近、部員が奇声を上げていることが多くて少し怖いです。

■**jf712**　どうも、編集長の jf712 です。あああっああっああぁ〜〜〜んんあああああああ

■**hanazuki**　`Incomplete \iffalse; all text was ignored after line 4.`

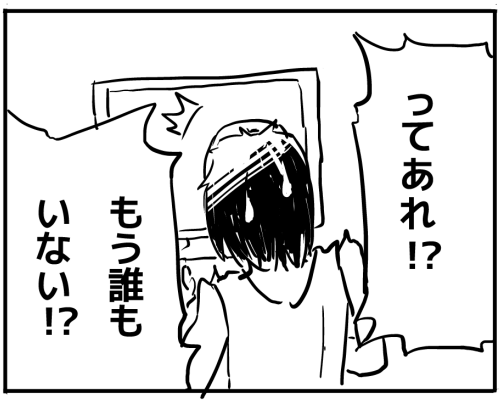
■**t_uda**　なるほど。4 行目の後というのは TEX のソースコード的にちょうど奇声の辺りですね。ついに編集委員からの校閲が入ってしまいました!! なんということでしょう!! ちなみに私は今回の~~武蔵~~部誌では校正担当で、「校閲せず校正する」のを目標に頑張~~りました~~。しかし集まった記事は奇声を発しているものや奇々怪々としたもの、本~~当~~に曲者揃いです。あぁ校閲したい。

■**gire**　人生ではじめて漫画を描きました。なお、「ゆ○式」は見たことありませんのであしからず。

■**hatsusato**　校正と言うより修正担当です。申し訳ないぐらい粘着質に修正を入れました。粘着し過ぎて数をこなせなかったですが。いずれ僕が記事を書くときには、一分の隙もないくらいに書いてみたい。

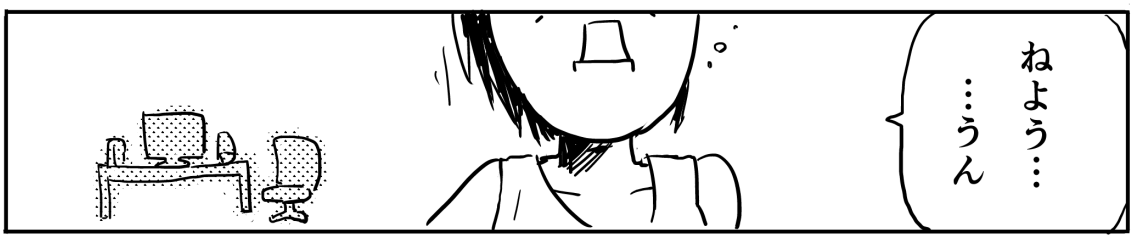
…こんな時間に
起きてみれば…
とんでもない
ものが
貼ってあった
フフフ
これは
使えそうですね…
次号に続く…

は、流行らせたくて
言ってるんじゃないもん…


ってあれ!?
もう誰も
いない!?

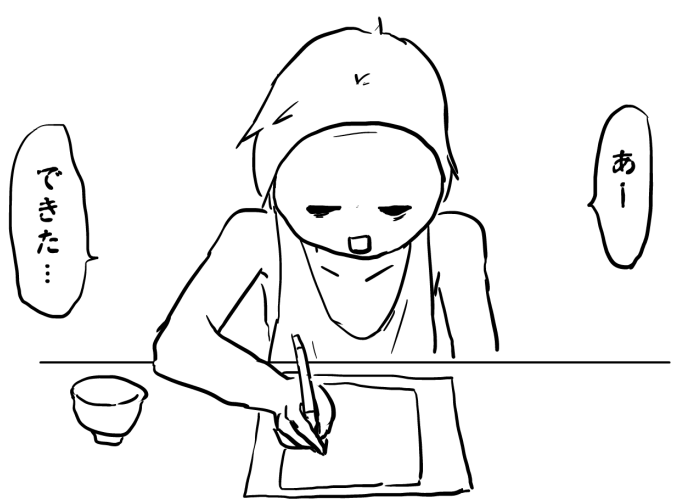
カタ、カタ
まあ、
とりあえず
貼っておこう…

ペたっ
は、流行らせたくて
言ってるんじゃないもん…


ねよう…
…うん

もうイヤだあああ!!
うおおお〜
もう寝るう!
バタン

…
やりすぎた?
さすがにまぁ…


1時間後
あー
できた…

ズモ
３０００・
６０００！
フォローするの
そっち!?

ZUMO!!
ZUMO!!
つら…
つ
…
よいしょ
しょうがないなァ…
ミ

流行らせたくて言ってるんじゃねーっつってんだろぉぉぉぉ!!

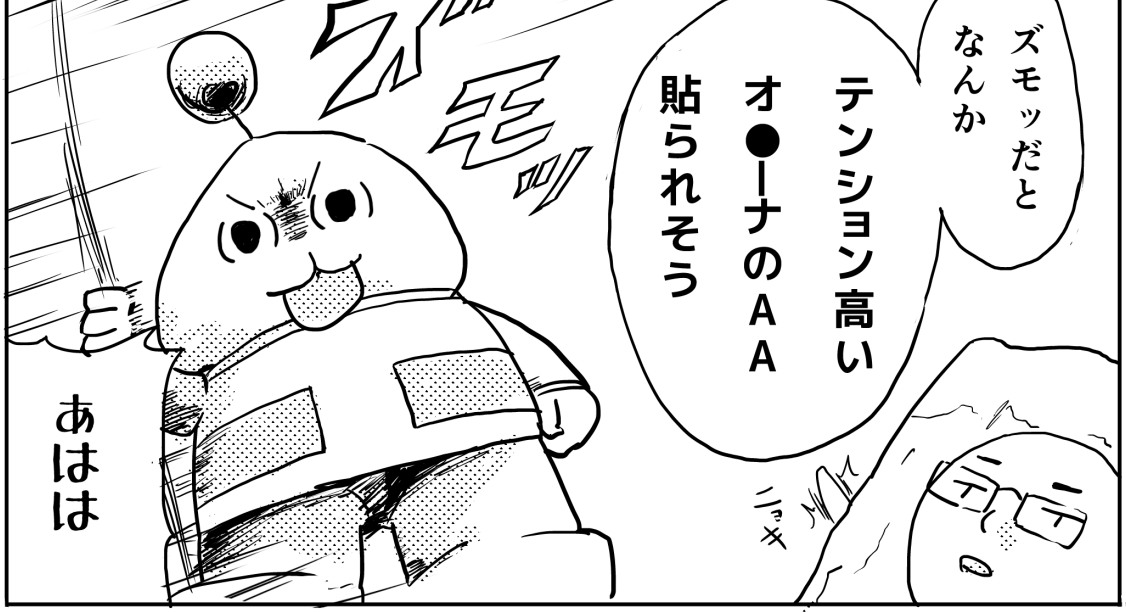
わぁぁぁぁぁぁぁぁ

この練り物がぁ!

ズーモッ

ズーモッ

…。


ズモッだとなんか
テンション高いオ●ーナのＡＡ貼られそう
ニヤッ
あはは

なんかズモッズモッって言うの面白くなってきた
ヒヒヒ
このまま流行らせる？

ずもぉぉ
ヤッテヤルズモ！

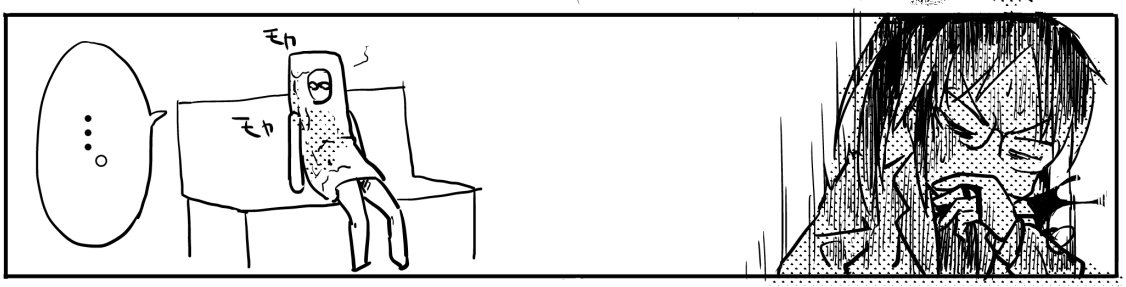
ずもずもっ
ズモズモッ！
ZUMO
ZUMO!

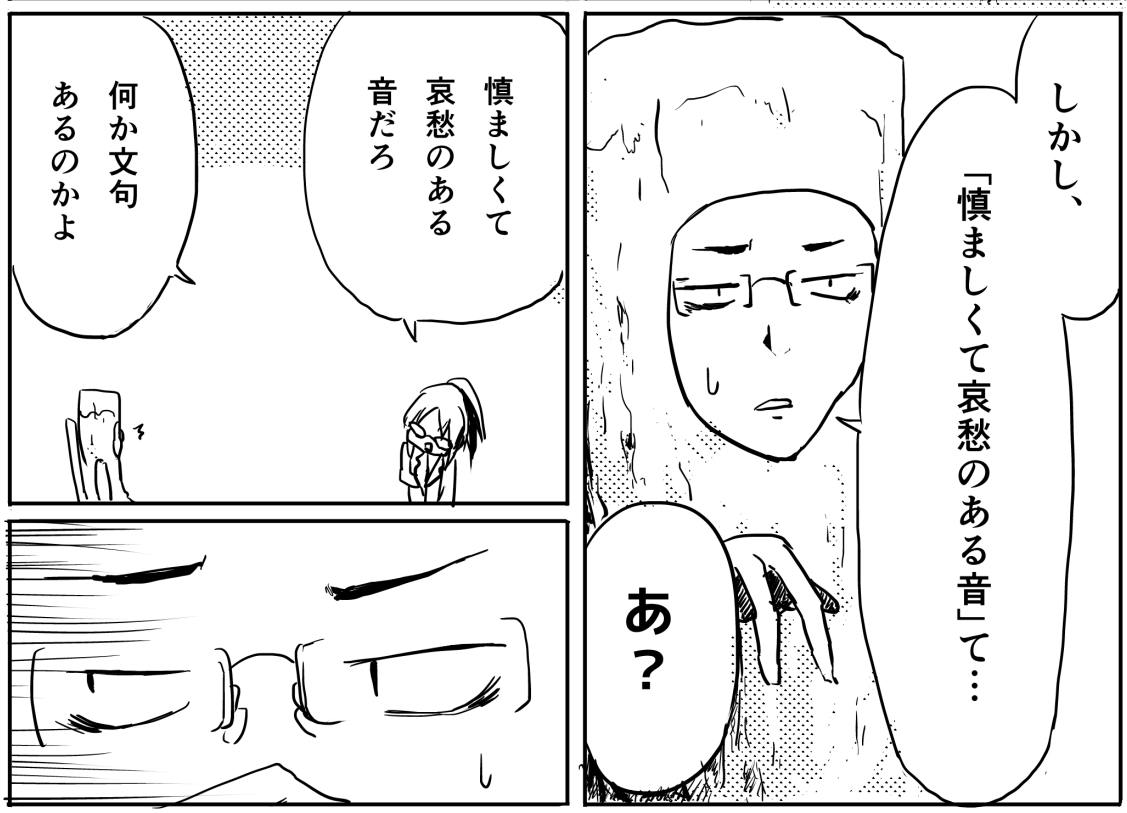
あのなぁ…

…
まったく
ハムのズモッは
あんなに哀愁に
あふれているのに…
ずもっ
そうなん
ずもか？
おい
カチ
…
ずもっとズモッは
絶対違う気がする！
生きて
たんだ

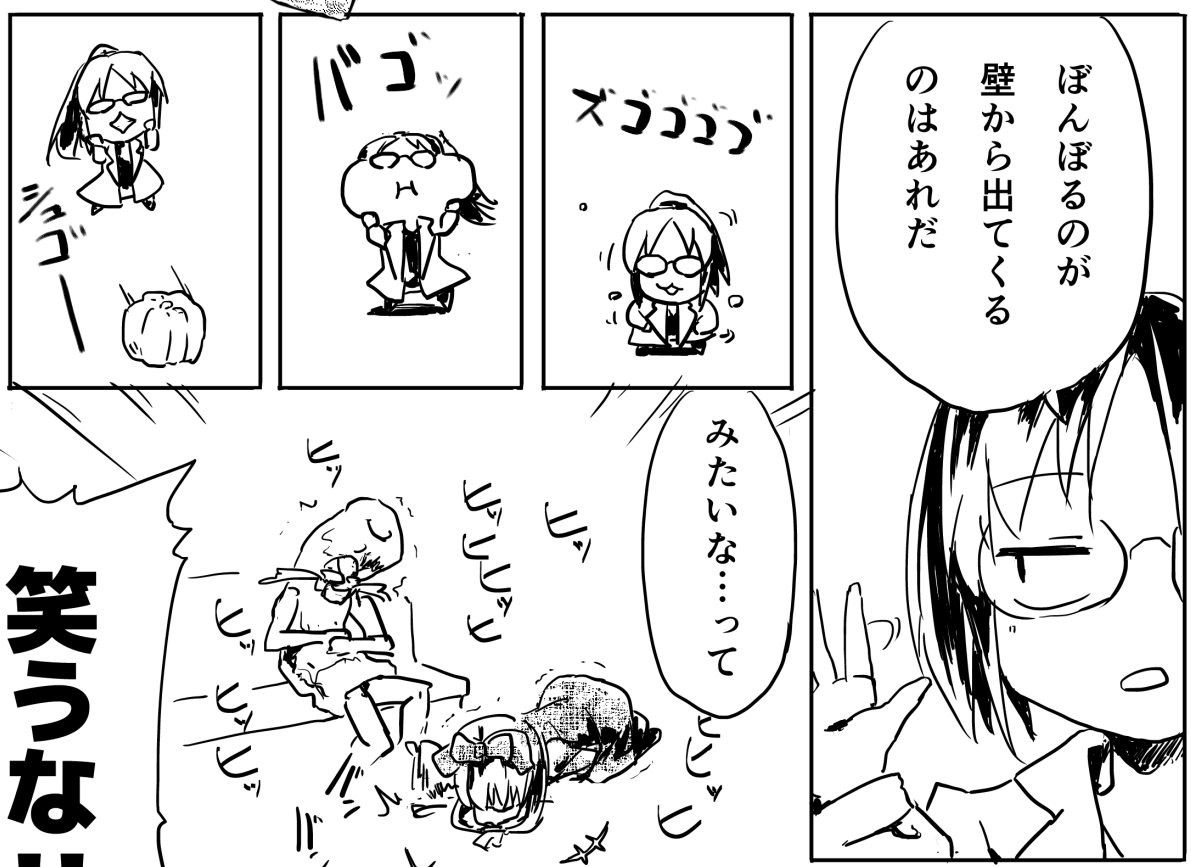
慎ましくて哀愁のあるズモッズモッの図

ウケる
今度から
その効果音、
流行らないし
流行らせないとか
言うのテンプレに
するか〜？


…。

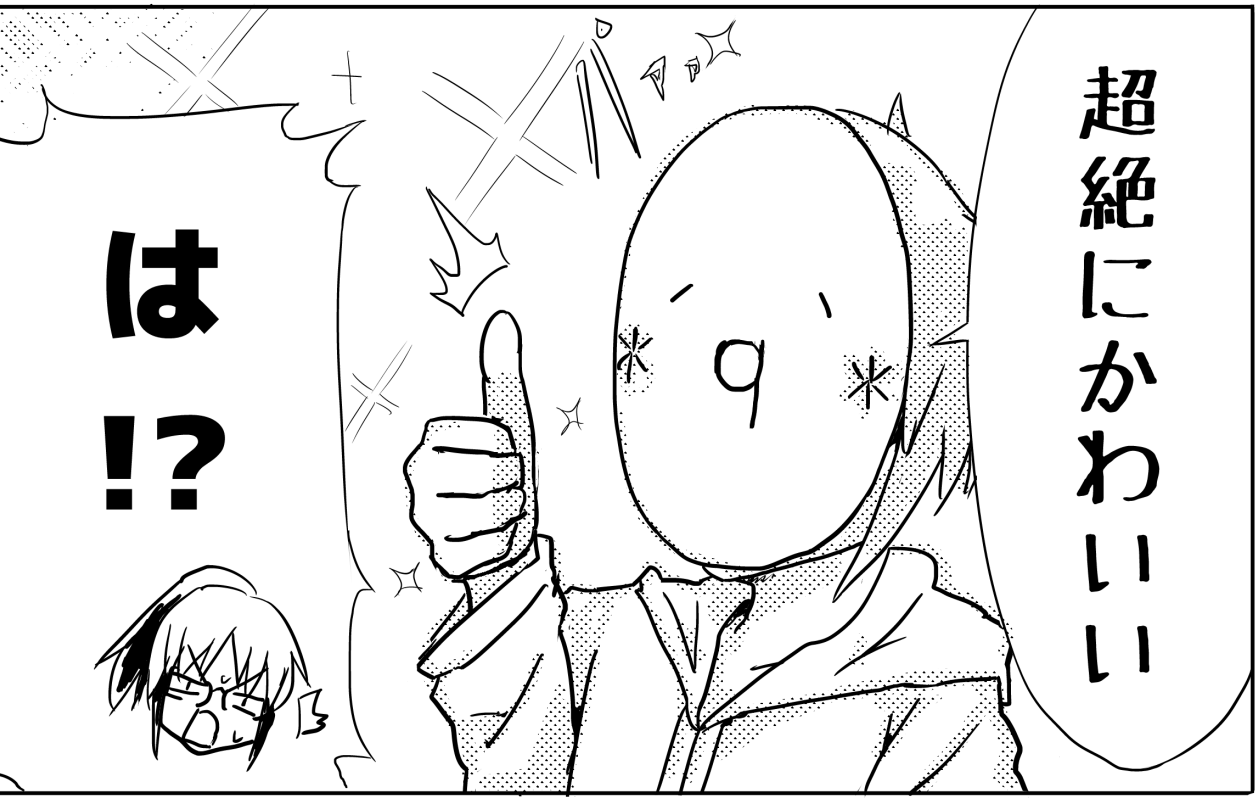

しかし、
「慎ましくて哀愁のある音」て…
あ？
慎ましくて
哀愁のある
音だろ
何か文句
あるのかよ

もっとこう…
慎ましくて哀愁のある
音なんやぞ
哀愁!?


ぼんぼるのが
壁から出てくる
のはあれだ
ズゴゴゴ
バゴッ
シュゴー
みたいな…って
ヒッ
ヒッヒッヒッ
ヒッ
ヒッヒッ
笑うな!!

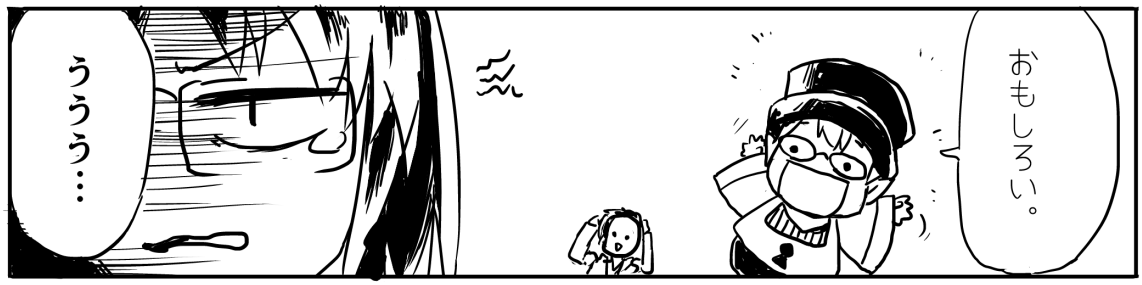
ていうかさー
なんなの
ズモッて
あ!?
ぼ*んぼるのが壁を
突き破る音とか？
*KMCのゲームの
ボスキャラ
ズモッ
んなわけ
あるか！
じゃあ
カボチャ？
ズモッ
そんな恐怖に
満ちた音じゃない!!
いいか、
ズモッズモッ
てのはな…

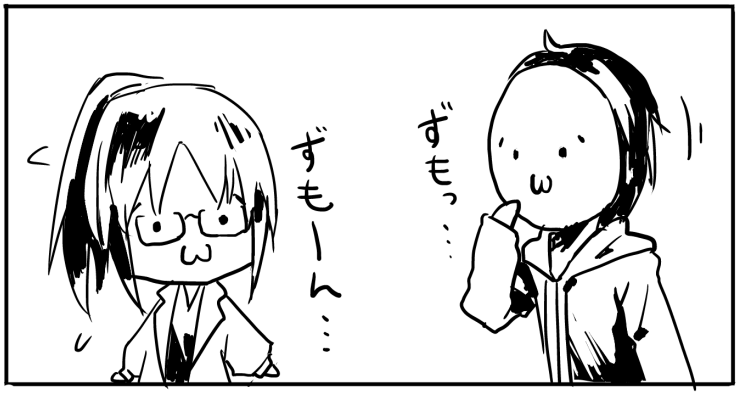
さっきの
？
「流行らせたくて
言ってるんじゃ
ないもん」…

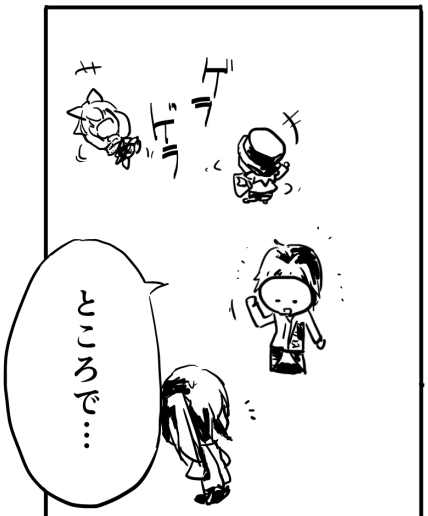

超絶にかわいい
は!?

擬人化
したいっ
うっ うるさいっ
トルエンかけるぞ
オラオラ!!

あっはははははははははn
ゲラゲラ
マイブームなんですよ
いいじゃないですか！！


おもしろい。
ううう…

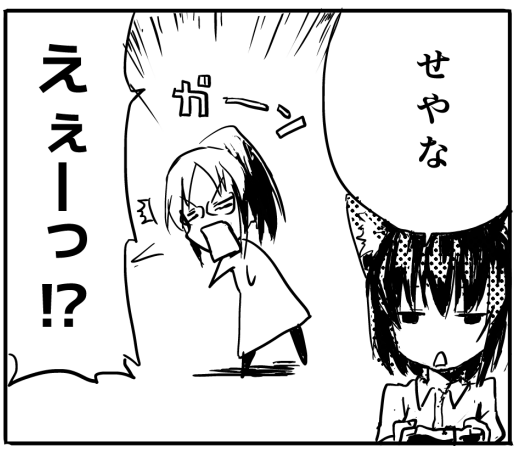

ずもっ…
ずもーん…


ゲラゲラ
ところで…

べつにっ…
？
は、
流行らせたくて
言ってるんじゃないもん…
プッ

その効果音…
流行らないから

……
ーえ…

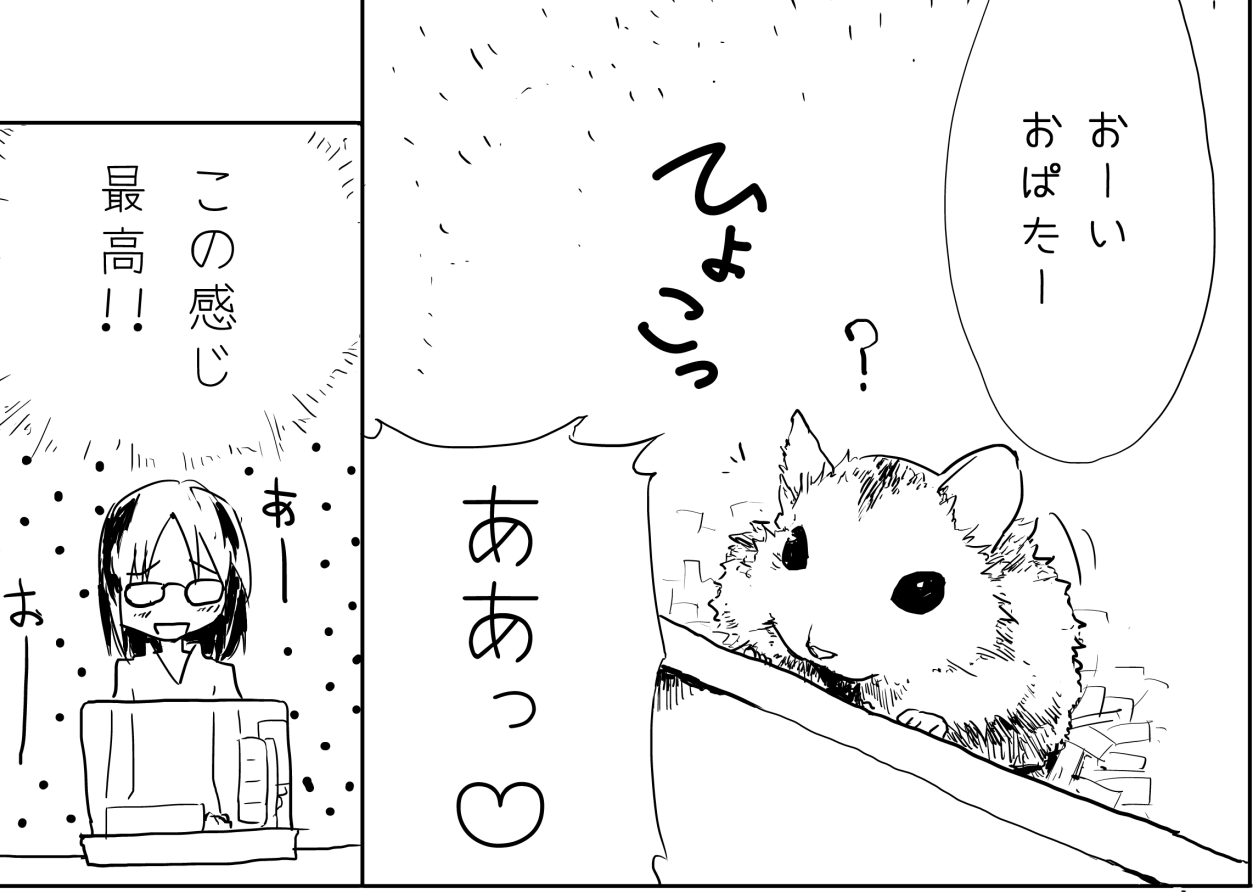

せやな
ガーン
ええーっ!?

ぐぬぬ…

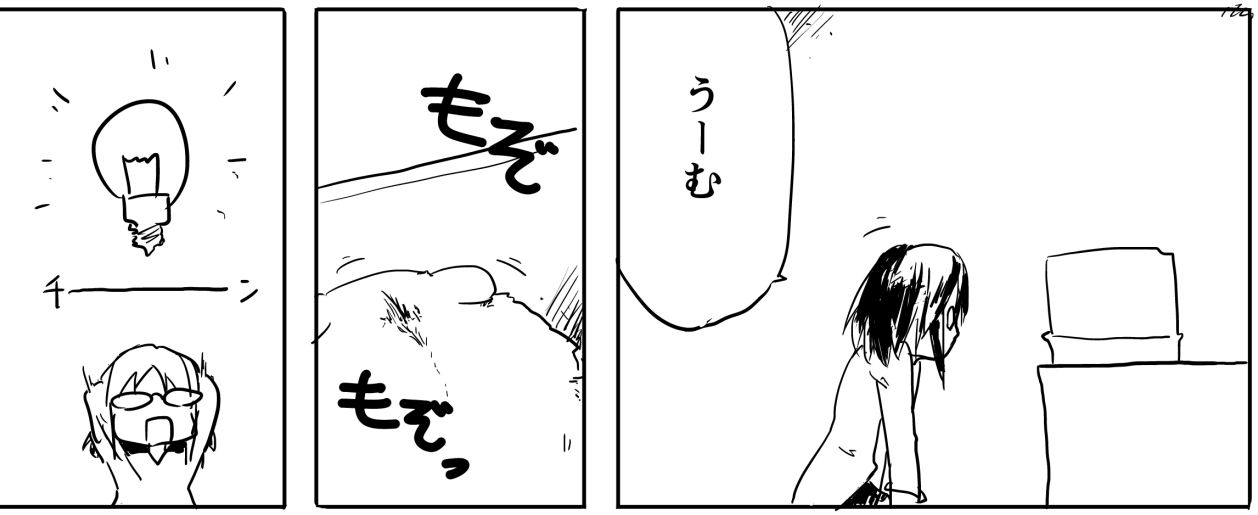
ズモッズモッ！
ズモッ
ズモッ
あぁっ
ひょうっ
早く
IRCでッ
つぶやかなきゃ
ズモッズモッ
それからと
いうもの…
ズモ
ズモッ
ぽそっ
ズモッ
ズモッ
私はことあるごとに
ズモッと言うように
なってしまったのだった

ズモッ
!?

そうだ…
「ズモッ」だ！
私はこれを
求めていたんだ!!
ドーン!!


おーい
おぱたー
？
ひょこっ
ああっ♡
この感じ
最高!!
あー
おー

うーん
でもなぁ…
「ひょこっ」
ではないん
だよな〜


うーむ
もぞ
もぞっ
チーン

この作品は
ある程度フィクションです。
実在する人物・団体とは
関係ないことにしていますが
けっこう実話だったりします。

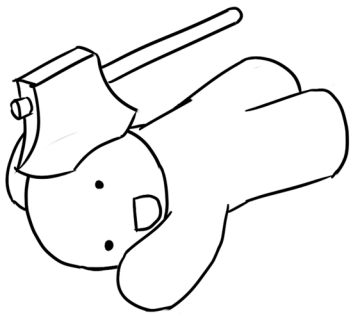
KMC部員の日常 2

ずもクロニクル（前編）

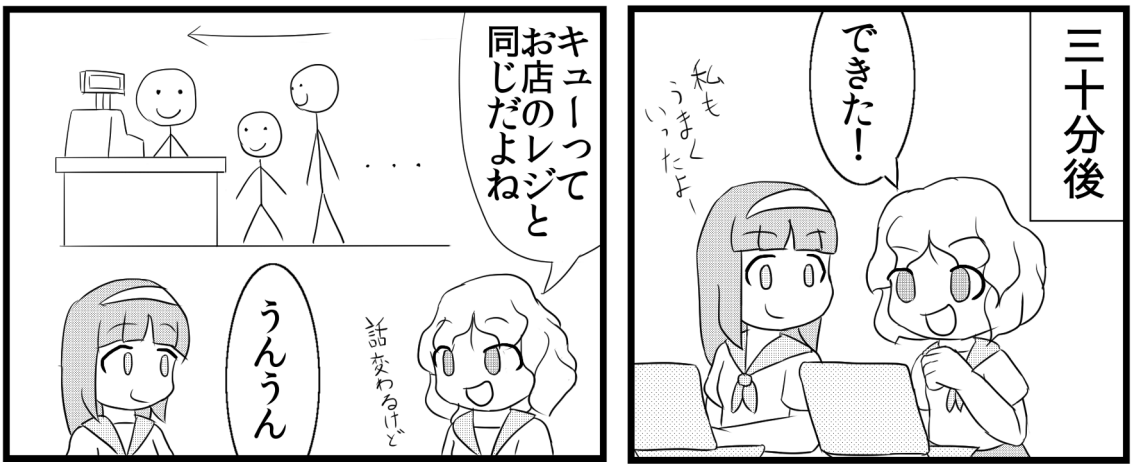
作：まだらぎ

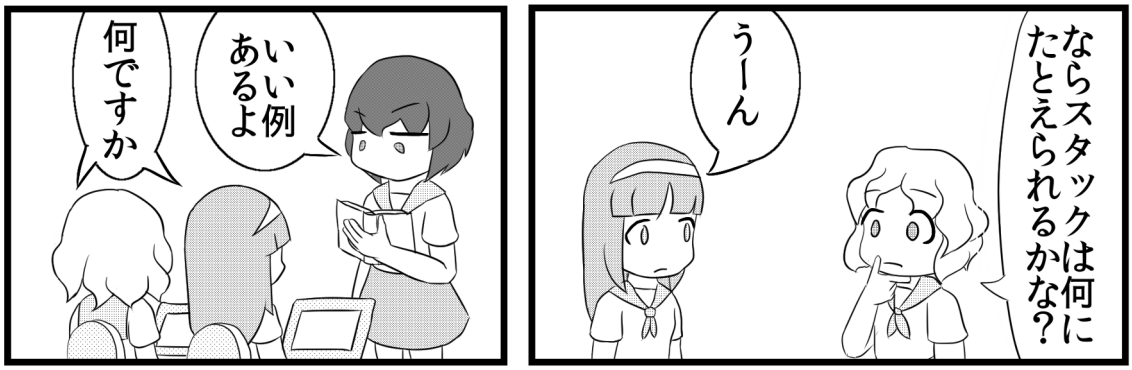
あとがき

　gireです。読み方は「ぎれ」です。
　元はプログラミング経験のない子がはじめてAcceptedをもらって感動するという初々しい話を描こうと思ったのですが、上手に話が作れなかったのでやめました。
　競技プログラミング歴はまだ3か月なので、こんな漫画を描くのはどうも恐れ多い感じがします。漫画を読んだ競技プログラミングの先輩の皆様から斧が飛んでこないか不安です。もしも気が向いたらまたこんな漫画を描くと思います。そのときはお手柔らかに。
ではでは。



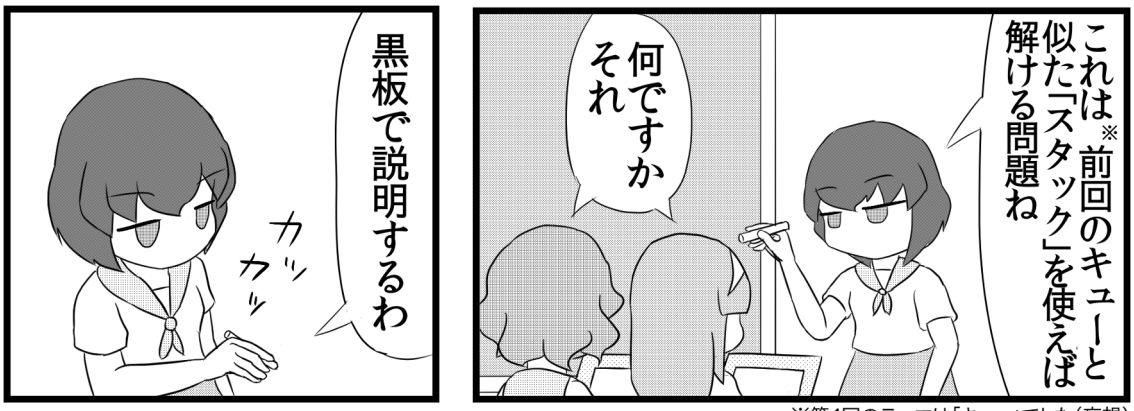
作者近影
（ICPC国内予選を終えて）


三十分後
できた！
私もうまくいったよ
キューってお店のレジと同じだよね
話変わるけど
うんうん

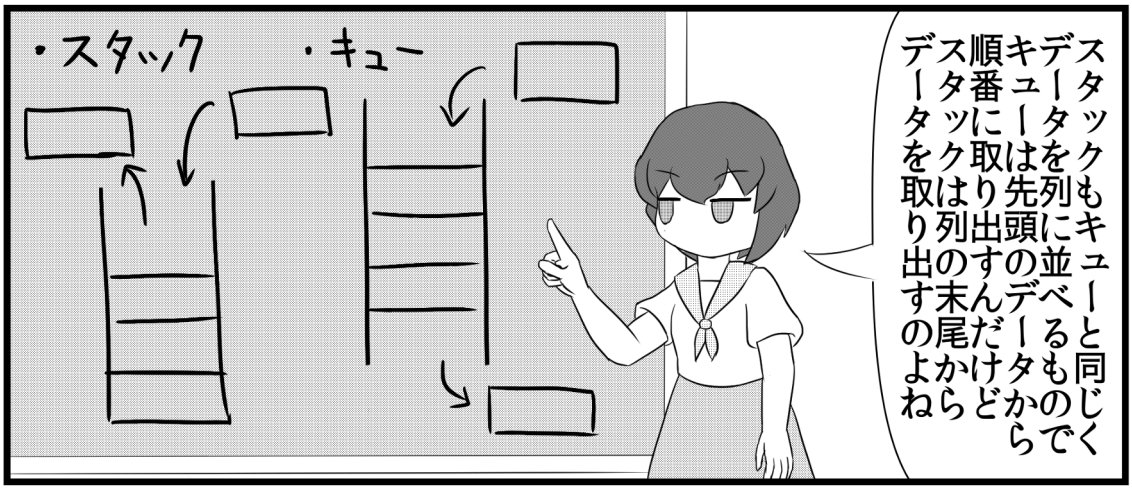

ならスタックは何にたとえられるかな？
うーん
いい例あるよ
何ですか

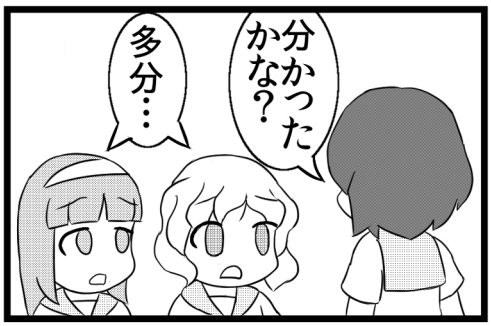
新約聖書の「ぶどう園の労働者のたとえ」
このように、(天の国は)後にいる者が先になり、先にいる者が後になる。
マタイによる福音書 20章16節
え？
※つづく

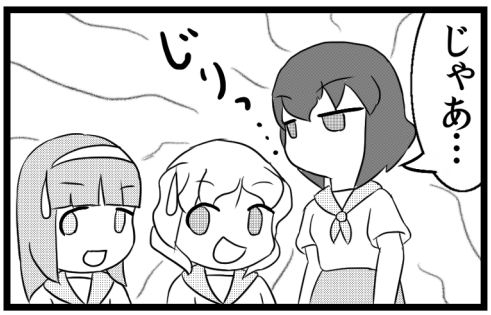
※続きません

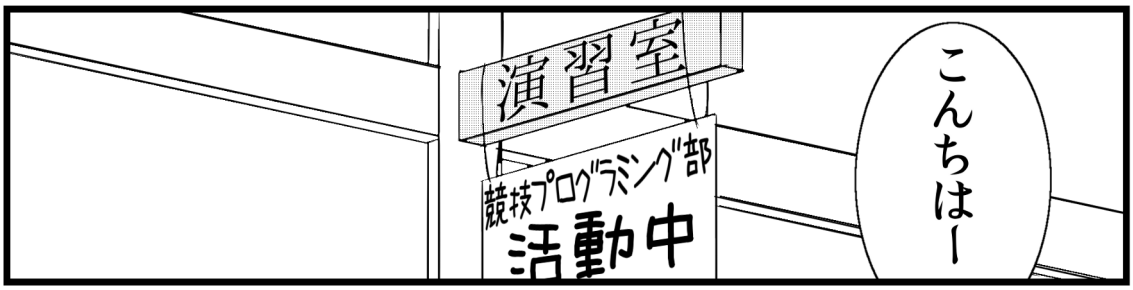


※第4回のテーマは「キュー」でした（妄想）









※この漫画は「もしも競技プログラミングを題材にした連載モノ漫画があったら」という"妄想"で書かれています（第0～4回は存在しません）

問題

ロボット「ナンバーマン」は非負整数の入力を受け取り、
鉛筆と消しゴムを用いて紙に数列を記述する機械である。
入力によってナンバーマンは以下のように作動する。

・入力が正のとき、
　数列の最後にその値を鉛筆で書き加える。
・入力が0のとき、
　数列の最後の数を消しゴムで消去する。

入力を全て受け取った後、書かれている数列を出力せよ。
ただし、はじめ紙は白紙であるとする。

独習 KMC vol.5

2013 年 8 月 12 日　初版発行

著作・発行　京大マイコンクラブ
表紙デザイン　madaragi
裏表紙デザイン　crys

メールアドレス　info@kmc.gr.jp
Web　http://www.kmc.gr.jp/

落丁・乱丁の際は在庫がある限りお取り替えいたします。上記のメールアドレスまでご連絡ください。

Kyoto
University
Micro Computer Club