Teach Yourself KMC

独習KMC vol.8

京大マイコンクラブ 著

はじめに

こんにちは。この度は『独習 KMC vol.8』をお手に取っていただきありがとうございます。京大マイコンクラブ (KMC) OB のつっちょです。

この『独習 KMC』は KMC の活動の記録や部員によるコラムをまとめたものです。9 冊目[*1]となる今号は、コンパイラやゲームといったいかにもパソコンサークルという感じのコラムから旅行記、川柳といったものまで幅広い内容を収録しています。

さて、この本が出版されるのは年末ですね。KMC の今年のニュースとして私の印象に最も残っているのは、ニコニコ自作ゲームフェス 5[*2]で KMC の作品である『数%マーケット』[*3]が Cygames 賞を受賞したことです。この『数%マーケット』は『あほげー』[*4]というコンテストのために制作されたものです。『あほげー』と言うのは 24 時間の制限時間の中でテーマに合わせた「あほ」なゲームを作るコンテストで、この回のテーマは「スーパーマーケット」でした。

受賞の理由として挙げられたのは構成の面白さだけでなくゲーム自体にも凝っているという点でした。『あほげー』はあくまで「あほ」であることを目指すコンテストですし、非常に時間制限が厳しいのであまりゲーム部分に凝ることはせずにアイデア勝負になることが多いです。その中で『数%マーケット』は内部の計算にこだわり、ゲーム自体の質を高めたことが受賞につながったわけです。

そんな風に KMC の部員たちはどんな馬鹿げたことであっても全力で技術をつぎ込みます。『あほげー』においても技術力を無駄に駆使して「あほ」でありながら面白さを目指したゲームを作りますし、今回の『独習 KMC』における最もお硬い感じのコラムである C89 コンパイラについてのコラムも「C89（コミックマーケット 89）に合わせて C89 のコンパイラを作ろう」という下らないきっかけで生まれたものです。では、何故そのようなことに全力を注げるのかというと、単純に「面白いから」という理由が大半でしょう。そもそも技術力自体、「楽しいから」であるとか「面白いものを作りたいから」といった遊び心が原動力となって身に着けているように思います。就職のためだとか起業するためだとか、そういった理由で KMC に所属している部員はそう居ないでしょう。

では、KMC の活動が価値の無いただの娯楽かというとそれは全く違います。身につけた目的が楽しむことであってもその技術は社会で有用なものですし、面白そうだから、と始めたこ

[*1] vol.1 の前に vol.β が発行されている。

[*2] http://ch.nicovideo.jp/indies-game5

[*3] https://www.kmc.gr.jp/projects/ahogeSuper/market/

[*4] http://ahoge.info/

とがその後の人生を変えることもあるのです。私自身を含め、KMC には「大学に入った時点では情報学科ではなかったけれどプログラミングを仕事にした」という OB が多く居ます。もともとは自分にとって「面白い」と思えることを趣味としてしていただけだったものが、社会に出ても認められるレベルになっていたわけです。

結局のところ、どんなに下らないことでも無意味になるということはないのでしょう。全力で「あほ」なゲームを作ることも、下らない理由でコンパイラを作ることも、目的はどうあれいずれ何らかの形で別の価値を生み出すためのヒントになることでしょう。

この『独習 KMC vol.8』は勉強のために読む本ではありません。ですが、少しでも「面白い」と思ってもらえるのならば、きっとそれは無意味なことではないと思います。もしかしたら将来的に少しだけ頭に引っかかった「面白さ」が役に立つことがあるかもしれません。

「とにかく楽しめれば良い」という軽い気持ちでお読みいただければ幸いです。

京大マイコンクラブ 第 33 代会長 つっちょ (Tsutcho)

目次

はじめに i

部員のコラム 1

go_go_575 (murata) 1

C89 記念！ ANSI C89 コンパイラを作る (prime) 6

八ツ橋シューティングに込めたモノ (hideya) 10

課長の業務日誌 めざせ！ ゲーム中級者 (gire) 16

遠野旅行記 (nona7) 20

宮守巡礼記 (lastcat) 27

Oktoberfest2015 (astatine) 35

あとがき 45

go_go_575

murata

はじめに

こんにちは、KMC-ID murata です。先日、ランクアップして代表になりました。前回の C88 で出した部誌でもこのコラムと同じタイトルで執筆しましたが、懲りずに今回も同じタイトルで記事を執筆します。

今回の主要なテーマである 575 に関して説明します。575 というのは、明確な定義があるわけではありませんが、川柳、俳句などのように 575 音の発言のことをさし、その音が 575 であることを純粋に楽しむ遊びとします。同様に 57577 も定義されます。

KMC では部内 SNS に Slack というサービスを使ってます。そこでは各自 Bot を作ったり、各自で好きなチャンネルを作ることができます。そのチャンネルの一つに「ここではね 575 のみ 発言可」というコンセプトで作られた go_go_575 チャンネルというチャンネルがあります。そのコンセプトどおり、日々このチャンネルでは様々な 575 が投稿されています。前回の記事ではこのチャンネルの 575 を判定する bot についてをメインに解説しましたが、今回の記事では趣向を変えて、そこで投稿された 575 自体を紙面に許される限りで紹介します。前回は各句について解説付きで紹介しましたが、毎回毎回解説を挟むと特有のリズムが失われてしまうかもしれないと考え、今回は解説なしで紹介します。

今回の部誌も 575 を書きます！

「適当に選んだやつを載せますよ！」

前回の部誌以降に投稿された 575 を収集しました。今回、部誌に掲載するにあたって、KMC の部員名が入っているなど内輪ネタ的なものは省きました。また、575 のリズムで投稿することによって精神的に楽になるからか、世間に対する不満の句や自らの欲望をさらけ出す句が意外と多くありました。人間の負の感情や羨望の感情は読んでいてあまり嬉しくないだろうと考え、そういった句も省きました。それではさっそく見ていきましょう！

「さてここはどんなチャンネルなんですか 徐々に分かるよどんな感じか」

パソコンやプログラミングに関する句

ここのサークルはプログラミングで何かを作るサークルですから、当然この種の句も多く投稿されています。

- デスマーチ みんなでやれば 怖くない
- タイプ音 大きさだけは いっちょまえ
- とりあえず 動くコードを 書いてみる
- 設定で 上手くいじれば 出来るかな
- パッケージ ありそうだけど ググれない
- ググっても 解説サイト ほんとにない
- ドメインを 持たざるものは 皆殺し
- ドメインは 夏の季語だと 知られてる
- 外からの ssh 弾かれた
- 中からは ちゃんと接続 できている
- 裏口も 脆弱性も あるんだよ
- いいことや 悪いこと出来て 楽しいね
- 原因が ちゃんと分かって よかったよ
- 原著読み 始めてわかる バグもある
- この問題 なんかあれだな 最上川
- 割る数と 剰余の符号 一緒だよ
- 出力は 算用数字 のみとします
- アマゾンで パーツをどんどん 買ってって
- デバイスに 空き容量が ありません

57577 音のリズムの句

この種の句は比較的投稿数が少ないです。575 は 17 音なのに対して 57577 は 31 音もあり、575 の約 2 倍の文字量があるので気軽に思いつくことが難しいからでしょう。ある 575 の投稿に対して別の部員が 77（下の句）を思いつき、返歌のように繋がって 57577 が生成されることもあります。（この項では空白の区切りを見やすさのために上の句と下の句の間に設けています）

- 下の句を誰か繋げてくださいよ 繋がるようなものがないです
- パソコンをロックしないとこうなるよ 離れる時は画面閉じよう
- いつの間に寝ていたのかすら気づかずに 起きてみたらこんな時間に
- 目を閉じてそしてあなたはねこになる もうだめだにゃあにゃあにゃあにゃあ

- あららまあ残念でしたくまさんは 今の電車で旅立ちました
- ほんまそれ私もバイト頑張るわ 高校生のテストのために
- 卒論の進捗全く無いけれど wot はとても捗っている……
- 食材を買っては無駄にし捨てていく 一人分では食べきれないの……
- スポーツで体鍛えてお洒落して 体鍛えて早く結婚
- 持つ者が持たざる者の苦しみを 理解しようとしない世の中
- もういやだ殺してくれと叫ぶ日々 我は未だに髪も濡らさず
- 父さんの悪いところと母さんの 悪いところが遺伝している
- 高校の頃は結構攀ってたよ 最近むしろ減っているかな
- 執務室帰ろうとしたその時に 鳴り響く電話嵐の予感
- 準備中なのか片付け中なのか よく分からない屋台が並ぶ
- 一人でも多くの方が座れるよう 座席には詰めてお座りください
- この画像狂おしいほど好きなんだ けれど誰にも理解されない
- とらぶるの話聞くたび思い出す まとめ買いした女生徒
- 崩れ散る同人誌を見てふと気づく こんな本まで買っていたのか
- 提督が力の限りもがいても さすが艦娘力は強い
- 短歌でも短歌じゃなくてもいいじゃない そこに魂宿っているなら

ヤンデレな妹とかに関する句

　きっとみんな妹が好きなのでしょう、たった数日間で 6 名もの部員によってゲリラ投稿された一連の句です。

- 妹よ 俺がお前の 兄なのだ
- おにいちゃん 意味わかんない 半殺し
- 妹は ムカつくやつを 半殺し
- 妹の ムカつくやつは あなたです
- 妹に ムカつかれたい おにいちゃん
- お兄ちゃん 変態すぎて ムカつくわ
- おにいちゃん 半殺しにする 妹だ
- ヤンデレな 妹がいて 眠れない
- おにいちゃん あやせの声で 眠れない
- 寝れぬなら 殺してしまえ お兄ちゃん
- おにいちゃん 震えて眠れ 妹より

そのほかの色んな事に関する句

色々な句があります。

- 一文字の 字余りぐらい 許してよ
- こんなにも 好きになったの 初めてだ
- ママーじゃない お前がママに なるんだよ
- 私たち 結婚したよ ざまあみろ
- 違うのよ 新田美波と 津田美波
- 水着飯 水着を食べてる みたいだな
- 水着飯 スク水揚げとか あるじゃない
- ゆゆ式の 三上小又は エロオヤジ
- ももクロに きゃりーぱみゅぱみゅ おないどし
- ラブライブ スクールアイドル フェスティバル
- （仮） それも一つの 形です
- 歳重ぬれど己がまま さが抑へがたく手を出せば 後の祭りと人教 局は右へ左へ大迷惑（弔辞）
- 勝ち筋に 絶対零度 含まれる
- バルサンを 夜間に設置 家なき子
- 奴が居た あの部屋こわい 開かずの間
- ぶどう味 エナジーそのまま レッドブル
- 風邪ひけば 酒をゴクゴク プハーッうめぇ！
- 草食べて 顎関節症 再発だ
- おじいちゃん のどにお餅を 詰まらせる
- 575 やってる場合じゃ ないんじゃよ
- そうですよ いい 575 ださないと

おわりに

以上、様々な句を紹介していきましたが、楽しんでいただけたでしょうか？ 調べていて個人的に面白かったのが、何故か定期的に頻出するワードとして 最上川 が存在することです。「五月雨を集めてはやし最上川」はとても有名なので、最上川 と入れておくと何となく句として整った感覚を与えられるからなのでしょう。ただ残念ながら内容が 最上川 と関連することは殆ど無いですね。

現在このチャンネルには 37 人の部員が join していて、[*1]わりと大きなチャンネルになってい

[*1]参考までに、この部誌を制作しているチャンネルは 42 人です

るので、これからの KMC の 575 の将来も明るいかなあと思っています。
「最後まで 読んでもらえて 感謝です」

C89 記念！　ANSI C89 コンパイラを作る

prime

ANSI C89 について

ANSI C89(通称 C89) は C 言語の最初の標準規格で、正式には “ANSI X3.159-1989, American National Standard for Information Systems -Programming Language-C” と言います。今回はコミックマーケット 89(通称 C89) ということで C89 のコンパイラを作るまたとない機会なので部内で C89 コンパイラを作るプロジェクトを立てました。

規格書の入手

C 言語の最新の規格 C11 なら PDF 版・ハードコピー版ともにそれなりに容易に手に入ります[*1]が、古くなった規格書を手に入れるのは一苦労でした（C99 なら日本語訳された JIS X3010:2003 がオンラインで読めるのでまだマシです）。今回は `http://infostore.saiglobal.com/store/Details.aspx?productID=434093` からハードコピーを購入することにしました。厳密には C89 ではなく ISO/IEC 9899:1990(通称 C90) ですが、これは実質的には C89 の文章を章立てしたもので、内容としては同じものとみなせます。9/15 に注文したのですが、注文から一ヶ月以上立っても届かないので、催促のメールを投げるとどうやら配送の過程でロストしてしまったようなので、再発送してもらうことになり、結局 11/14 に到着しました。思ったより時間がかかってしまったこと、上の URL で表示されている値段は本体だけの値段で、別途送料が 6,000 円程度かかるのに注文してから気付いたことは反省点です。

目標の設定

短時間で広義の意味での C 言語のコンパイラ (プリプロセッサ、リンカ、標準ライブラリ等を含む) すべてを作成するのは無理があるので、今回は狭義のコンパイラ (プリプロセス後の

[*1] ISO のサイト `http://www.iso.org` から直接 PDF ファイルが購入できます。

ソースコードからオブジェクトコードを吐くところまで) を制作することにし、オブジェクトコードとして LLVM-IR を生成することにしました。中間表現なので完全なコンパイラと言えるかは微妙ですが、LLVM の普及した現代においてはコンパイラを製作した言って良いレベルだと思います。

それから、できればセルフホスティングを目指したいので C89 で実装することにしました。当初、最初は C++ で書いて後で C に移植する予定でしたが、bison のコードを書いている時点で概ね C 言語で書けていたのでこのまま C 言語のみで実装することにしました。

名称の決定

話し合いの結果、コンパイラの名前は “KMC89”に決めました。

コンパイラの構成

多くのコンパイラと同様に、KMC89 は字句解析部、構文解析部、コード生成部から成っています。PEG(Parsing Expression Grammar) 等を用いる、あるいは構文の定義にトークンの定義も含めるなどの方法で字句解析部を構文解析部に含めることもできますが、今回は Flex や bison といったツールを用いることにしたことなどもあり、このような構成になりました。

字句解析部

字句解析部では、ソースコードを”トークン”の列に分解します。ここでトークンとはソースコードの中で意味のある最小単位で、構文解析部の処理に先立って行われます。字句解析部では、あくまでトークンの列に分解するだけであり、トークンの具体的な意味 (*が乗算演算子なのか、間接参照演算子なのか、等) は解析しません。

```
printf("\%d\n", 42);
```

と言うソースコード (の一部) は次のようなトークンの列に分解されます。

`printf`	IDENTIFIER
`(`	SINGLE_CHARACTOR_TOKEN
`"%d\n"`	STRING_LITERAL
`,`	SINGLE_CHARACTOR_TOKEN
`42`	INT_LITERAL
`)`	SINGLE_CHARACTOR_TOKEN
`;`	SINGLE_CHARACTOR_TOKEN

今回は、Flex という定義ファイルから字句解析器を生成するツールを使って、字句解析部を実装しました。

構文解析部

字句解析部により生成されたトークンの列から抽象構文木を生成するのが構文解析部の役割です。抽象構文木とはソースコードの “意味” に関係ある情報を木構造で表したもの、ですがこれではよくわからないと思うので例を用いて説明します。

```
(a+b)*c
```

という式は次のような抽象構文木に変換されます。

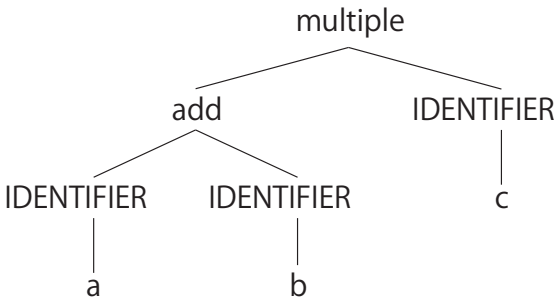

図 1

今回は bison というツールで構文解析部を実装しました。

コード生成部

抽象構文木からオブジェクトコードを生成します。LLVM の C インターフェースを使うことにしました。

規格書を読む

ISO/IEC 9899:1990 の章立ては次のようになっています。右側に JIS X 3010:2003(ISO/IEC 9899:1999 の日本語版) で用いられている訳を括弧内に書いています。[*2]

1. Scope (適用範囲)
2. Normative references (引用規格)
3. Definitions and conventions (用語および記号の定義)
4. Compliance (規格合致性)
5. Environment (環境)

[*2] C89 でなく C99 の和訳なので訳が違うかもしれません

6. Language (言語)
7. Library (ライブラリ)

6 章が文法、7 章が標準ライブラリの定義になっています構文の要約が Appendix.B に、ライブラリの要約が Appendix.D に書いてあります。今回は標準ライブラリの実装は行わないので、主に 6 章または Appendix.B を読むことになります。

まとめ

この部誌が頒布される頃にはコンパイラがちゃんと動いているはずなのでご期待下さい（がんばります）。

参考文献

ISO/IEC 9899:1990 Programming Language – C

八ツ橋シューティングに込めたモノ

hideya

KMC6 回生の hideya です。KMC ではゲーム制作やゲームセンター KMC [*1]の AD をしています。この記事では、私が昨年から制作していた「八ツ橋シューティング」というシューティングゲーム[*2]について、制作のキッカケや注目してほしいポイントなどを解説していきます。熱心な KMC ファンの方なら気付くかもしれませんが、ほぼ同様の内容を取り扱ったブログ記事が KMC アドベントカレンダー 2014 [*3]という企画において既に書かれています。本記事はそのブログ記事のリファイン版、という位置づけになりますので内容の重複が多分にありますがご容赦ください。

ゲーム概要

このゲームは、プレイヤーが硬八ツ橋を操作し、次々現れる生八ツ橋を倒していくという縦スクロール STG です。いわゆる「弾幕 STG」ではありません。プレイヤーの攻撃手段には 2 種類のショットがあり、正面方向へのショットと斜め前方向への広範囲ショットを適切に使い分けて敵の生八ツ橋を倒していきます。全 5 ステージ、3 つの難易度が用意されており、2 人同時プレイも可能です。

各要素の背景

hideya の信条

まず始めに前提条件ですが、私はゲームを作る際に、そのゲームの楽しさが分かりやすくなるように作ります。そのため、熟練者がより深く楽しむためではなく、幅広い人が楽しさに辿り着けるようになるような仕組みを優先して導入していきます。もちろん、一見さんお断りなマニア向けの作品を否定する気は全くありません。あくまでも私の芸風が「大衆向け」を意識

[*1]KMC 部室で行われる、フジテレビの「ゲームセンター CX 有野の挑戦」のパクリ企画。詳しくは gire 君の記事を参照。

[*2]以下、STG と記載。

[*3]`https://www.kmc.gr.jp/advent-calendar/`

したものであるというだけです。以下の文章は、そういうスタンスのゲーム製作者が書いているものだという事を念頭に置いて読むのが良いと思います。

なぜ STG なのか?

なぜ STG を制作したかというと、私が STG が好きだからです。私は 2011 年制作の PISKA [*4]という作品以降は STG 作品を作っておらず、そろそろ STG のレベルデザイン等がしたいという思いで胸が一杯だったので作らざるを得ませんでした。

2 種類のショット

STG の楽しさというのは色々ありますが、私が特に好きな部分はジャンル名にもある「撃つ (Shoot)」部分、もう少し踏み込んで言えば「どのように攻めるかを考える」部分です。いわゆる「通常ショット」である自機の正面への攻撃だけでも、位置取りや倒す敵の優先度付けなど、様々な思考・駆け引きが生まれます。そして、そこにショットの種類という「攻める手段の選択肢」を増やす事によって、その思考・駆け引きはさらに奥深いものになります。私は様々なショットを使い分ける STG [*5]が好きであり、その「使い分けの楽しさ」を提供したいと思ったために今回[*6]は 2 種類のショットを用意しました。2 種類のショットが前述の通り「通常ショット」「広範囲ショット」というチョイスなのは、まぁそうなるよね、って感じだと思います（雑)。

さて、ショットを複数用意するだけなら簡単ですが、その使い分けを楽しくするためにはそれを意識したレベルデザインをしなければなりません。システムだけで面白くなるほど、ゲーム制作は甘くないです。この点については、実際にプレイして確かめてみて下さいという他ありません。この部誌と一緒に頒布していたゲーム CD も、もちろん持っていますよね？

敵の色分けと体力ゲージ

このゲームに登場する敵（生八ツ橋）は、その特性によって色分けがされています。弾を撃たない敵は白色、自機狙い弾を撃つ敵は赤色……といった具合です。

あまりゲーム慣れしていない人にとある STG を遊ばせ、そのプレイを観察したことがあるのですが、当然 STG 慣れしている私のプレイとは大きく異なるものでした。その中でも特に印象が強かったのが、敵の性質を分析する能力の違いでした。STG というのは基本的に慌ただしいゲームなので、ゲーム中に敵の性質を把握するところまで気が回せず、適切な対処法が分からなくて苦戦する、という状況が多く見受けられました。STG 慣れ（あるいは単にゲーム慣れ）している人は当然のように行っている部分ですが、そうでない人には障壁となる部分だったようです。この障壁を取り払う事が出来れば、熟練者ではない人でも「様々な状況へ対して

[*4]ワイヤーフレーム風味のグラフィックで描かれた、とてもシンプルな STG。当時 2 回生の hideya が 1 人で制作。
[*5]サンダーフォースシリーズやレイディアントシルバーガンなど。
[*6]PISKA のショットは通常ショット 1 種類のみであった。

適切な対処を考える」という楽しさに到達しやすいのでは、と思ったために、敵の性質を把握しやすくする仕組みとしてこの色分けを導入しました。

また同様に、敵の体力がどの程度であるかを把握する能力にも熟練者と初心者の間で差があるように感じたため、敵に体力ゲージを付けることで、あとどの程度攻撃すれば倒せるかを視覚的に把握できるようにしました。この情報は攻略上役立つだけでなく、敵を攻撃しているという手応え（いわゆる「撃ち込み感」）も分かりやすくなり、攻める楽しさをより良く伝える事ができる仕組みでもあります。

なぜ八ツ橋なのか?

私の通学路に、八ツ橋屋が 2 軒向かい合わせになっている場所があります。そのため日常的に八ツ橋が視界に入る生活を送っており、その中で「生八ツ橋 vs 硬八ツ橋」というネタが浮かびました。

ここで、先述の敵の色分けという要素が、敵を生八ツ橋にすることで「味付け」という形で表現できる事が分かりました。アイデアとアイデアが結びついた瞬間です。八ツ橋どうしが戦う STG となれば、その見た目だけで十分ネタになるという利点もありました。

地形

私は地形のある STG が好きです、というのは置いておいて。

STG において地形というのは、その性質が直観的に分かりやすい割に非常に多様な状況を産み出すことが出来る非常に強力なシステムだと思っています。ショットの使い分けというシステムとの相性も抜群です。もちろん、大きく動きまわるようなゲームには向かないといったように万能ではありませんが。このゲームにおいても、その多大な恩恵を受けたいということで地形を導入しています。

ただ、最初の面ではなるべく把握しなければならない要素を少なくしたいという考えと、ずっと地形の中で戦うのは閉塞感があって気疲れするだろうという考え、そして私が地形に頼らないレベルデザインもできるようになるべきという考えから 1, 3, 5 面は地形の無いステージになっています。

完成、そして

このような様々な思惑を込めて、八ツ橋シューティングは制作されました。KMC で制作される多くのゲームと同様、このゲームは京都大学の 11 月祭（以下、学祭）での展示・ゲーム CD 販売、ならびにコミックマーケットでのゲーム CD 頒布という形で発表されました。

その中で私が一番重視しているのが学祭での展示です。というのは、多くの来場客が実際にゲームを遊んでいる姿を見られる場だからです。このゲームは 2014 年と 2015 年の学祭で展示され、いずれも多くの来場客に楽しんで頂ける「大盛況」という結果になりました。この結果

の要因として主に考えられるのが以下の点です。

見た目のキャッチーさ

八ツ橋シューティングというそのものズバリのタイトル、そしてポップな見た目の八ツ橋が撃ちあうというかわいいながらも少し不思議な光景が多くの来場客の関心を引き、「実際にプレイしてみよう」という気にさせました。学祭展示という場においても、ゲームを実際に手にとって遊んでもらうのはなかなか難しいものなのですが、この「八ツ橋 + STG」という題材はそれを見事にクリアーしました。

シンプルなシステム

そもそも STG というゲームジャンルの骨子となるシステムはかなり単純で理解しやすい部類であり、見た目で分かりやすい = とっつきやすいゲームだと言えます[*7]。このゲームの特殊なシステムもせいぜいショットの使い分けと地形の存在くらいですので、触ってすぐにゲームの本質を理解でき、その楽しさにたどり着けたのだと思います。

これは余談ですが、来場客に展示しているゲームの説明を行う部員からも「単純だから説明することが少なくて良い」と好評でした。

2 人同時プレイ

学祭での来場客は子供連れやカップルが多いため、同時プレイできるゲームはとても喜ばれます。それを意識してこのゲームも 2 人同時プレイできるようにし、結果大当たりしました。

また低レベルな話になりますが、単純に複数人でワイワイとプレイするゲームは大抵楽しいものであり、その姿を見ている側もほっこりできて満足度が上がるのです。私としても、幼い兄弟が仲良くバシバシとジョイスティックを連打してショットを撃ち込んでいる姿や、カップルがキャーキャー言いながら地形に衝突する姿を見ることができ、STG の復興を垣間見た気分になれて感無量でした。

難易度 Easy の存在

これは 2014 年の展示では実装されていなかった部分になります。

学祭での来場客は、いわゆるゲーマーと呼ばれる人は少数派で、大抵の来場客のプレイは言ってしまえばヘタクソなものが大半です。そういった人でもちゃんと「遊んだ手応え」を得られるように、簡単なレベルを用意するのはとても効果があることが分かりました。

また、ゲームを制作していると何故か難易度が高くなる方向での「おふざけ」をしたくなってしまうものです。難易度分けをし、高難易度にだけそれを配置することで、被害者を減らす

[*7] 近年、STG が敬遠されがちなジャンルとして認識されているのは、マニアの方を向いた調整（システム、難易度、雰囲気など）が幅を効かせているせいだと私は考えています。弾幕 STG は非常に理解しやすい例です。

事が可能です。

レベルデザインがちゃんとできていた

レベルデザインは、ゲームシステムを活かしも殺しもする存在です。いくらウケる要因となるシステムが揃っていても、レベルデザインがお粗末であれば何回もプレイされる事はありません。来場客には繰り返しプレイしてくれる人も多かったので、この点もしっかりできていたのでしょう。ただ、私には良いレベルデザインとは云々というものを文章にすることができないので、この場ではやったーという他無いです。やったー。

以上のような要因から、学祭では良い結果となりました。さてコミックマーケットで CD を手にとってくれた皆さんにはどう響くのか。それは皆さんが実際にプレイして確かめてみて下さい[*8]。

その他のこぼれ話

- 私が STG 好きになるキッカケとなったゲームは、グラディウス（SFC 版 3、外伝）、R-TYPE 3、アインハンダーです。
- 私は思考スピードが遅く、ハイテンポで進むゲームが苦手なため、このゲームは全体的にゆっくりなテンポで進行します。
- 開発当初は、3 種類目のショットとして近接攻撃を用意するつもりでした。しかしそれを実装する前に 1 面を作ってしまったため、1 面を近接有りきのバランスに調整するのが面倒になったためにお蔵入りとなりました。結果からすれば、操作の簡単さやゲームバランスの練り込みという観点から見てショットの種類を減らしたのは成功だったと思っています。
- ワイドショットを 4 発以上当てると、ストレイトショットを全弾当てるよりもダメージ効率が高くなります。ただ、そのためには大型の敵でもかなり近づかないといけないうえに、連射性能も悪い = 撃ち漏らしが発生しやすいので、ワイドショット 1 強ではないというバランスにしています。
- でもやっぱりワイドショットをしっかり使ってほしい[*9]ので、撃っていて気持ちよくなるように見た目や効果音をこだわりました。
- ショットがボタン押しっぱなしで連射されないのは、ワイドショットが狙い撃ちがある程度必要なのに合わせて……という訳ではなく、ボタンを連打することで敵に攻撃を浴びせる感覚（撃ち込み感）が身体的にも感じられて楽しいよね、という主張です。これ

[*8]感想があれば、ぜひ。twitter 等で適当に叫ぶか、hideya@kmc.gr.jp まで。

[*9]通常ショットであるストレイトショットは何も言わなくても使われるが、少し癖のあるワイドショットはそうはいかない。学祭の展示では特に顕著。

はアインハンダーや超連射 68k、Guxt あたりをプレイして培われた感覚です。しかし、やはり指が疲れる事からか、この連打が必要とされる部分はあまり肯定的には受け止められませんでした。

- 敵弾のグラフィックの種類があると、様々な攻撃が同時に来ても把握しやすくなって良かったです。また、弾の見た目が違うだけで「違う攻撃」として認識されやすくなるので、攻撃パターンの水増しという意味でもかなり有効です。
- たまに言われるのが、「自分も敵も八ツ橋なのだから、敵弾もお菓子などにすればもっと良くなるのではないか」という意見です。もちろんそれも考えました。しかし、体力回復アイテムなどならともかく、敵の攻撃としてお菓子が飛んでくると「これは攻撃であり、当たってはいけない」という事が直観的に分かりにくくなるというのもあり、敵弾は普通の STG のような見た目にしました。この辺りは、ネタ方向に突っ走るか、ゲームとしての分かりやすさを重視するかというバランスによるものなので、開発者の数だけ答えがあると思います。お菓子にする方向でも考えていけば良い解決策が見つかったのかもしれませんが、私はそこまでしませんでした。

謝辞

すばらしいグラフィックを用意してくれた gire 君に、心からの感謝を申し上げます。学祭においてこのゲームがとても人気だった功績の半分は彼のお陰です。

マニュアル作成などの雑用を締切近くに依頼したにも関わらず、快く引き受けてくれた jf712 君にも感謝しています。なんだかんだでいつもお世話になってます。

テストプレイや学祭で来場客への説明をしてくれた KMC 部員の皆にもお礼を言わなければいけません。お陰で多くの人にこのゲームを楽しんでもらえて、私は幸せでした。

そして最後に、この世に存在する数々の素晴らしき STG とその開発者に、この上ない敬意と感謝を。THANKS FOR SHOOTING !!

課長の業務日誌
めざせ！ ゲーム中級者

gire

どうも、ゲームセンター KMC 課長の gire です。前号に引き続き、「ゲームセンター KMC（以下 GCKMC）」の世界を皆様にちょっとだけお見せします。今回は「めざせ！ ゲーム中級者」というテーマで、ゲーム初心者がゲーム初心者のことを語ります。

GCKMC とは？

前号に記載しましたので、今回はおさらいです。詳しく知りたい方は前号をご覧ください。

GCKMC は KMC 内の企画で、課長 gire（以下課長）が AD hideya から渡されるゲームをクリアするまで（もしくはタイムリミットがくるまで）挑戦するというもの。つまりはフジテレビ CS 放送の番組「ゲームセンター CX」の真似事です。

流れも「ゲームセンター CX」と同じで、課長が悪戦苦闘したり、AD hideya がアドバイスをしたり、部室に居た人が 1 機やったりします。また、部員専用 Ustream で課長のプレイする様子を放送しています。

今回のテーマについて

今回のテーマは「めざせ！ ゲーム中級者」です。駆け出しゲーマーである課長がゲーム初心者の脱却を目標に、現状のゲーム能力を分析し対策を考察します。ゲーム初心者のゲーム能力の分析は前号でも「ゲーム初心者が語るゲーム的センス」の項で触れましたが、ようやく具体的なポイントが見えてきたのでそれを文章にするという試みとしてこのコラムをお送りします。

ゲーム製作者の方には、「ゲーム初心者」にあたる層がゲームをする際に何を考えているか（あるいは何を考えられていないか）を知ることで、ゲーム初心者層向けのゲームを作る際の参考にしていただければ幸いです。ゲーム初心者の方には、自分のプレイングと比較しながら現段階でできていること・できていないことを判断することで、自らのゲーム能力のステップアップのヒントになれば幸いです。それ以外の方にはとくに役立つ内容はないと思いますが、

暇つぶしとしてお楽しみください。

ただし、ゲーム初心者がゲーム初心者の目線で語るので、文章や分析における詰めの甘さは否めません。また、以下ではゲーム初心者脱却のための対策についても述べますが、中には課長が現段階で実践できていないものを含みます。それらは課長自身への戒めとして書いているものです。どうかご了承のうえ、ご覧ください。

ゲーム初心者が知覚するゲーム画面

以下ではアクションゲームを例に、ゲーム初心者のゲーム能力について分析します。

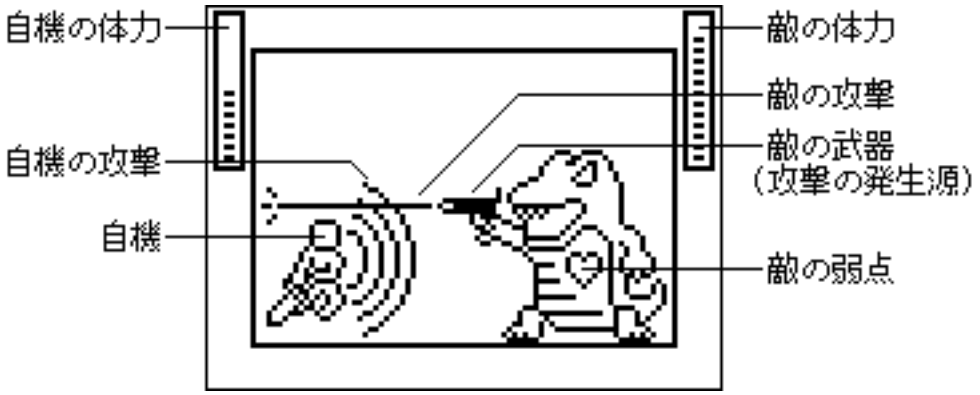

図 1　アクションゲームのボス戦のゲーム画面

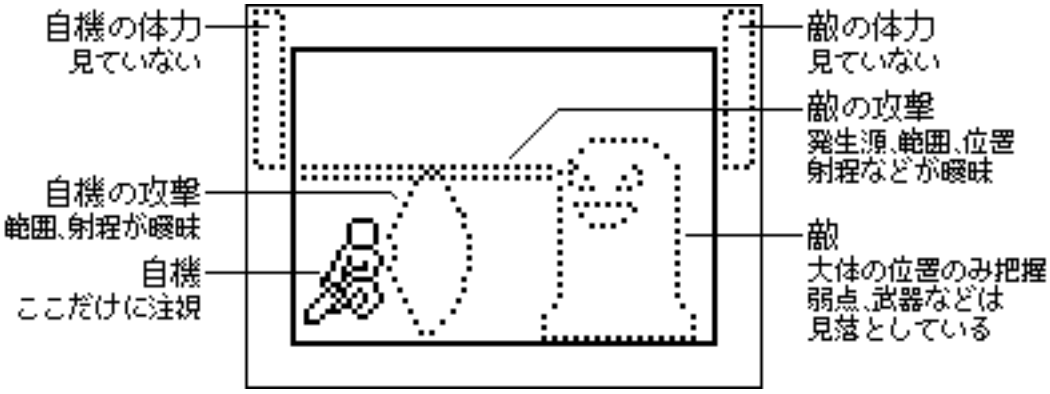

図 2　ゲーム初心者によって知覚される情報

図 1、2 をご覧ください。図 1 はアクションゲームのボス戦を模したイラストとその画面内の情報を示したもので、図 2 はこの画面に対してゲーム初心者が知覚する情報をイラストにしたものです。アクションゲームのボス戦というものはそのステージの山場となるところで、そのステージの難易度に合わせてプレイヤーの能力を試す重要な場面です。プレイヤーはボスに至るまでの道中で学んだこと、あるいはそのボス戦の最中に気づいたことを十分に活かしてボスに打ち勝つ必要があります。特にボス戦の最中で気づいたことは勝利に直結するもので、プ

レイヤーはあらゆる情報からその糸口を探さねばならないのですが、ゲーム初心者は提示されている情報をちゃんと受け取っていないのです。それを示したのが図 2 になります。ゲーム製作者は必要な情報を的確に提示するために画面内にさまざまな情報を散りばめます（図 1）が、ゲーム初心者は自機のみに注目してプレイしてしまうため、それ以外の情報は曖昧な形でしか受け取れません（図 2)。

図 1 と図 2 の差を埋め、得られた情報をどう活かすかを軸に、ここからはゲーム初心者脱却のための対策を練っていきます。

ゲーム初心者脱却への道

自分を分析せよ

最初に行うことは自分（自機）を分析することです。自分の移動速度やジャンプ性能、攻撃の強さなどの基本的能力を一通り把握しましょう。把握する内容は正確であるほど後のプレイングで便利に作用します。実際にはプレイヤー本人との相性によって個々の性能がどれくらい発揮されるかが変わりますが、相性によるバイアスを重視しすぎると結果的に第一印象で判断することと同じになりかねないので注意しましょう。

相手を分析せよ

ボス戦に突入したら、まずは相手を観察しましょう。攻撃パターンや弱点（ダメージ判定のあるところ）を見極めるのです。ゲーム初心者としては一刻でも、もとい 1 機でも早く倒したい気持ちがはたらき、ボス戦が開始してすぐに攻撃の連打を仕掛けたくなるものです。しかし、それをグッとこらえ相手の観察に何機か使ってみましょう。その死は決して無駄ではなく、より確実な策を練るための情報になるはずです。

自分と相手を比較せよ

必要な情報の多くは手に入りました。情報が揃ったら自分と相手の比較ができます。お互いを比較して、どのタイミングで攻撃するべきか、逃げるべきかなどが見抜けるはずです。分析と比較を行うだけでボス戦の方針が立ってしまうわけです。分析して方針を立てるなんてゲーム中級者っぽいですね。そこからはその方針通り戦いを展開すべく実践に移すわけです。

さらに、比較というものは戦いの最中にも行うことが可能です。そこで必要なのが画面端にある体力ゲージです。自分の体力が 10% 減ったとしても相手の体力が 11% 減っていればその作戦は有効であると判断できます（もちろんその差が大きいほど有効です)。また、戦いの終盤（相手の体力が少なくなった状態）で自分の体力に若干の余裕があると判断できれば、相手に突っ込んで攻撃を連打する、いわゆるゴリ押しもできてしまいます。ゲーム初心者の場合、戦いの間は自機に目線が行ってしまうため体力ゲージに目を向けるのは意識的に行わないと難しいです。しかし、方針が立って気持ちに余裕が生まれればできるはずです。落ち着いて臨みま

しょう。

立てた方針を疑え

画面からの情報をしっかり受け取り、分析と比較をして方針が立ったものの、いざやってみるとうまくいかないこともよくあります。ゲーム初心者は操作能力が低いことを自覚しているため、「実践を繰り返して操作能力が上がれば勝てる」と思って方針を変えずに再挑戦してしまいます。しかし、敗因は本人の操作能力だけなのでしょうか？ その作戦はより良いものに改善できるかもしれませんし、実は全く別の良い作戦があるかもしれません。一度疑って、作戦を検討しなおしたり別の手段を試してみたりしましょう。良い作戦が見つかるかもしれません。

一方で「操作能力こそ全て！」といったメッセージを強く放つゲームだってあります。そういったゲームに出会ったときは力強く粘るのも一つの手、戦略的撤退を図るのも一つの手です。

まとめ

ゲーム初心者脱却の第一歩は、自分や相手を分析し方針を立て、作戦をフィードバックして検討する。まとめてみると実に単純で、これはゲームのみならず普遍的に言えることですね。いきなりこのボスを撃破しろなどの課題を突き付けられ慌てている状態、これがゲーム初心者の姿なのです。課題を個々の要素に分けて落ち着いて考え、方策を練ればきっとうまくいくはずです。クリアの喜びがたくさんの人に訪れることを心から願っています。

さいごに

2014 年 1 月の GCKMC 放送開始[*1]から 2 年、ゲーム初心者として奮闘を続けた課長ですが、なぜ課長はゲーム初心者であるかといった疑問に対する答えの糸口が見えてきました。無論これはまだ糸口に過ぎず、完璧な答えにもゲーム中級者の座にもまだたどり着いていないのが事実です。私がゲーム中級者になるのはいつの日のことでしょうか。

相変わらずゲーム初心者な課長ですが、やはり GCKMC の存在は欠かせないものです。放送の度に悪戦苦闘し、多くの人に見守られ、ヒントを出してもらいながらもクリアにたどり着くこと（クリアできない回もありますが）は、幼い頃行き詰まってはクリアを諦め続けた課長にとってこの上ない喜びです。また、放送終了後に感想を書いているのですが、開始当初は数行だった感想が今では数十行に及ぶものとなり、自分の感じた手ごたえや思考の流れを振り返る機会があることは実に有意義に思います。

実は、現在のスタッフ陣の大学卒業が間近に迫っています。GCKMC の放送が今年度いっぱいで終了になるか、来年度も続くのか定かではありません。それでも課長は力の限り遊び続けますよ。たとえ課長の座を降りても遊び倒してやります。

ということで、次回の放送をお楽しみに（部員しか見れませんが）。

[*1] GCKMC では Ustream 放送の有無などにかかわらず、課長の挑戦を「放送」と呼びます。

遠野旅行記

nona7

ここまでのあらすじ

前回の部誌[*1]で jf712 がコラムの一つとして『遠野旅記録』を書いていたので、それに影響されて遠野に行ってきた という旅行記記事です。遠野で過ごした時間はそんなに長くないので、あんまり周れなかったしだいたいその周辺の時間の旅行記だと思っていただければ……。

はじめに

こんにちは、遠野旅行サークルであるところの KMC の nona7 です。前述の通り、遠野へと行ってきたので、簡単にここに記録しておきます。

日程

前提として 2015/08/14-16 に C88 があり、その次の週の 08/21, 22 が YAPC[*2]でした（20 日には YAPC の前夜祭でした）。この 2 つのイベントはどちらもビッグサイトで行われました。17-19 日には特に予定はなく、この三日間にどうするかという問題が発生します。京都に帰りたい気持ちは少しあったのですが、新幹線で往復すると 25000 円です。それだけあれば余裕で東京で三日暮らせます。じゃあ 18 切符で帰るかというと[*3]、18 切符で東京〜京都間を移動するとだいたい 9 時間かかるので、実質京都でゆっくりできるのは 1 日だけです。じゃあこの三日間でどこかに行きたいなぁ となり、遠野に行ってきました。なぜ遠野をそこで選択したかというと、あらすじに書いたように jf712 さんが行っていた記事を読んで気になっていたということと、今回この部誌に一緒に記事を書いているハズの lastcat さんが遠野の方（宮守）へと行くということになっていたからです。鉄道むすめが好きなので、東日本大震災で不通になったところから復旧したと聞いていた三陸鉄道の久慈駅のほうとかも選択肢にあったのですが、遠

[*1] 独習 KMC vol.7 `https://www.kmc.gr.jp/projects/press/#kmc-vol7` 。発行後一年経つと公開されることになっているので、あと半年後には公開されている……ハズ。

[*2] Yet Another Perl Conference、プログラミング言語 Perl に関する（関しない技術的なことも）のイベント

[*3] 08/13 の上り、08/23 の下りは 18 切符で移動することは決まっていました。

すぎるので諦めました（遠野よりもさらに北）。今覚えば、花巻〜遠野の区間の釜石線を終点まで乗って、釜石まなを見に行っても良かった気もする（見に行くとは）。そんな時間なかったかな？

遠野-15 日目 (08/01)

いきなり日程で書かれた範囲の外を参照していますが、ここからやっぱり書いておきたい。前日 (07/31) に東京で少し用事があったので、東京のホテルで目が覚める。この日の夜に仙台に行った OB さんのところに OB の人々が集まってジンギスカンを食べるというイベントが開かれるし、なぜかそれに後輩の@nonylene さんが行くらしいし、ジョルダン[*4]によると、6 時間ちょっとしかかからない[*5]らしいので、行くことにしていた。朝 10 時ぐらいから出て 16 時半ぐらいに仙台駅に着いてることが Foursquare の記録でわかる。ジンギスカンを食べて[*6]、次の日福島まで送ってもらい、大宮まで下りさらに次の日シュッと帰る。

遠野-3 日目 (08/13)

次の日からのコミケのために 18 切符で東京に上がる。

遠野-2 日目 (08/14)

コミケ一日目。一日目は買いに行くもの無いだろ〜〜 って思っていたら、評論情報系が一日目だったということに 08/13 20:55 に気づく。慌ててサークルをチェックして買いに行った。

遠野-1 日目 (08/15)

コミケ二日目。友人のサークルの売り子に行く。Piet のペーパー[*7]を置かせてもらったけど、アース・スターのゾーンに配置されていたサークルなのですごくアウェーだった。それにもかかわらず、数枚はける[*8]。めでたすぎる。

遠野 0 日目 (08/16)

コミケ三日目。

16 時頃に新橋駅を出る。宇都宮、黒磯、郡山、福島を経て仙台駅に 23 時頃到着。福島駅と

[*4] http://www.jorudan.co.jp/norikae/ 「青春 18 きっぷ検索」という機能があって、18 切符で移動できる列車だけを使った経路が検索できる。

[*5] 感覚が麻痺した例。

[*6] http://4sq.com/q1xFx1

[*7] https://nna774.net/piet/ ここにおいてあるよ。今見たら思ったよりページ雑だった。なんとかしたい。

[*8] これは初参加としては大勝です。まぁ無料のペーパーだったから というのはあれど。

仙台駅の間に北白川駅という駅があって帰ってきたと思った（思っていない）（京都の北白川周辺に住んでいます）。-15 日目に来た時は二週間後にまた仙台に来るとは全く思っていなかった（しかもまた 18 切符で）。駅についた後猫さん (lastcat) と一緒にサイゼリアに行った。その後駅前のネカフェに泊まる[*9]。安かった記憶。

遠野 1 日目 (08/17)

最初

6 時にネカフェで目覚めて仙台駅始発に乗る。電車の中で冬コミの申し込み用紙を京都に送ってしまったことに気づき、急いで通販で買う。8 時一ノ関駅、9 時花巻駅、10 時遠野駅 って感じで遠野駅に到着[*10]。ここで猫さんと別れる。とりあえず天気が悪く小雨（っていうほど降ってたわけでないけど少しだけ）が降っていたので、電車の中で見ていたレンタカーショップ[*11] に電話かけてみる。晴れていたらレンタサイクル借りようかなー とか思っていたのだけれど。電話の結果 1 日 5000 円の軽自動車があるということで借りてみることに。駅前（駅前には観光案内所があって、地図ももらえた）までレンタカーの人が迎えに来てくれた。その後車を借りて出発。

道の駅

たしか一番最初に「太郎カッパ」に行こうとしたのだけれども、カーナビに出なかったし、とりあえず「道の駅 遠野風の丘」に行って一旦休みつつ移動先をよく考えよう ということになった。運転は去年の冬コミ以来[*12]やっていなかったので、出発していきなり急ブレーキして「これは事故って死ぬかなー？」という気持ちになっていた。とりあえずなんとか「道の駅 遠野風の丘」に到着して、もらった地図を眺める。ついでにゆでとうもろこしとやきほたてを食べた。

伝承園

とりあえず「太郎カッパ」に行こうかとしたのだけれど、途中で曲がるべき交差点を誤ってスルーしてしまう。とりあえず近くのコンビニで止めて地図を眺めてみるけど、レンタカーのおばちゃんが「（太郎カッパは）まぁあんまり大したところじゃないんですけど」みたいなことをカーナビで行き先が出なかった時に言っていたので、諦めて「伝承園」 に行くことにした。車ですぐ着く。「伝承園」で共通観光券を買う。詳細は手元に残っていないのでわからないけど、幾つかの観光施設の入場券がセットになっていて、何箇所かを回るならお得になるような

[*9] http://4sq.com/9S6Sl7

[*10] 新花巻駅を 9 時 20 分に通過していたらしい。なお、08/16 16:00 に新橋駅を出て秋田新幹線から東北新幹線に乗り換えると、19:00 には新花巻駅に到着するらしいです。

[*11] http://lotas12013.renta-navi.com/

[*12] あの走る棺桶旅行 といえばごく少数の分かる人にはわかるでしょうか。

券だった。水車とかいろいろあったけど、一番印象的だったのは、御蚕神堂（おしら堂）。遠野に行くまでおしら様のことはしらなかったのだが[*13]、おしら堂の雰囲気がすごかった（こなみかん）[*14]。伝承園のレストランで伝承園定食 900 円を食べる。伝承園のお店で備長炭がわらでまとめられたやつを見つけて買ってしまう。たしか 300 円。

カッパ淵

伝承園から歩いてすぐのところにあるので、伝承園に車を止めたまま移動。カッパ淵に着くまでの間にひまわりで挟まれた道があってすごかった。天気が曇り〜すこし降る ぐらいのところをずっと動いていてあんまり良くないのがちょっとひまわりには合っていない気もしたが、遠野の感じとしては良かった気もする。途中お寺を通ってカッパ淵に行くんだけれど、お寺のいたるところにカッパのオブジェ（？）がおいてあった。遠野はカッパの街なんだなぁ。「馬を川に引きこむいたずらに失敗したカッパは、おわびをして許され、母と子の守り神となりました。常堅寺[*15]の火事のさいは頭の皿から水を吹き出して消しとめ、いまでも一対のカッパ狛犬として境内にその姿をとどめています。」と書かれた看板が置いてあった。そんな感じでカッパの生息するとされる川です。きゅうりのついた釣り竿でカッパ釣りとかができる[*16]。

デンデラ野

車で少し移動して、山口の水車 に行く。そこに車を止められるとこがあるので、デンデラ野まで歩いて行く。山口の水車は、まぁ水車だなぁ という感じだった。デンデラ野はまぁ姥捨て山で、捨てられた老人たちが小屋で死ぬまでの間過ごす場所、のような感じです。天気が曇りでどんよりとしていて、雰囲気があった。去年のじぇにさん[*17]と同じく「夜のデンデラ野を逝く」を聞く。蓮台野夜行の曲ってそんなに何回もきいてなかったんだよな。まぁなにかあるかというと何もないところなので（小屋しか無い）（そんなこと言ったら全体的に何もない）、そんな感じの雰囲気をしばらく感じて寒くなってきたし次へ行く。車を止めていた山口の水車に戻るまでの間に飼われてる牛を眺めたり[*18]、遠野市のロゴを見たり[*19]してた。途中に「ダンノハナ」って文字が地図にあったのでよくわからないのでよってみる。それっぽい場所についたけどなんなんだろうと見回していたら説明の看板があって、共同墓地らしい。遠野物語の予習がぜんぜん足りていない。今見ていてなるほどなるほど、という感じなので詳しくは google://ダンノハナ を参照ください……。

[*13] ちょっと正確に説明できないとおもうのでおしら様については https://ja.wikipedia.org/wiki/おしら様 とかを見てください。簡単に言うとあのへんで信仰されている民間信仰の家の神……でいいのかな。馬の神様です。

[*14] このへんをみてください……。http://www.densyoen.jp/ennai/#ennai_02。神域っぽさのある感じのすごさだった。

[*15] https://ja.wikipedia.org/wiki/常堅寺

[*16] 許可証が必要

[*17] 冒頭に出ていた jf712 です。

[*18] https://goo.gl/photos/zqKhqUCewF2HwMLH9

[*19] https://goo.gl/photos/fqA9kP8uBWbpz7y2A

たかむろ水光園

山口の水車から車ですぐの「たかむろ水光園」に次は行く。上記の共通観光券で庭園にはいることができるのだけれど、16 時までで入れない。山口の水車を出るときに 16 時ぐらいだったからそれは知っていたのだけれど（地図に書いてある）、お風呂は 21 時までやってるので、とりあえず行く。この頃には雨が本降りになってくる。お風呂から出ても雨だったので、そのまま宿に向かう。

徳田屋旅館

宿はじぇにさんが去年泊まったところと同じ所。観光案内所で貰った地図の裏に泊まるところが書いてあったんだけど（徳田屋旅館もここにも書いてある）、遠野駅ついた時にじぇにさんが泊まったところにとりあえずかけてみると OK だったのでそこにする。晩ごはんは適当に食べてから行けばいいかと思ってたので、晩ごはん無し朝ごはんありにしていたのだけれど、とりあえずまっすぐ旅館に行ってしまったので晩ごはんがない。外は結構雨だったので買いに行くのも大変だしで梅昆布茶を飲んでいた。:sadpanda:[*20]猫さんは別のところに泊まっていたが、明日同じ電車で下る（東京に向かうから上る？）約束をして寝る。去年山形に免許合宿に行ったのだが、その時食べたラーメン屋さん（山形駅周辺）に寄ってからそのままほぼ終電で東京に戻る という予定を立てていた。

遠野 2 日目 (08/18)

次の日、目覚めると約束の時間に完全に寝過ごしていた……。前日までネカフェで泊まっていたので、アラームの音が小さくなっていた。仕方ないので猫さんには先に帰ってもらって、朝ごはんを食べて車を返して電車に乗る。昨日までと違ってすごく晴れたいい天気！ 東京駅に一日で戻るのはきついが、仙台で泊まって 2 日で帰るなら余裕はある。行きと帰りで違うルートを通らないと駅メモ的にも良くない。駅前の前回のじぇにさんの記事にもよく出てきていたスーパー「とぴあ」に寄って、11 時遠野駅。12 時に花巻駅に着いて（殆どの客は途中の新花巻駅で降りた）、次の電車は 12 時 47 分発。14 時 40 分頃に小牛田駅着、15 時半頃仙台駅。また帰ってきた。まっすぐ帰るならここから南下するが、ここでやっぱり山形に行く。

仙台駅から仙山線に乗って 17 時半ごろ山形駅。一年ぶりぐらいに来る。そんなに早くまた来るとは思ってなかったよ。山交ビルバスターミナルで乗り降りした記憶がよみがえる。帰りの夜行バスに乗る直前に食べた龍上海 山形店[*21]の赤味噌ラーメンをやっとまた食べられる……。とおもってついてみるとまさかの閉まっている。。。このためだけに山形駅に来たようなものなのに。。。絶対もう一回挑戦しに行きます。フォールバックとして近くのラーメン屋さ

[*20] HipChat にある、涙を流したパンダの絵文字。悲しい気持ちを表す。
[*21] http://4sq.com/9WALnZ

んを探す（完全にラーメンの気分だった）。迷った結果少し歩けばあるらしい栄屋本店[*22]なるところに行く。foursquare によると冷やしラーメンのお店らしい。最近ラーメン大好き小泉さんで冷やしラーメンも出てきてて気になっていたので行く。冷やしラーメン、初めて食べたけど、食べる前に習慣でやっぱりふーふーしてしまう（熱くないのに）。ここもおいしかったのでまた行きたいですね。

19 時頃山形駅に戻り 19 時 50 分の電車に乗り 20 時 40 分頃に米沢駅。乗り換えて 21 時半に福島駅に着く。途中に峠って名前の駅があってすごかった。この日は福島駅で泊まるかなー という感じだったのだが、福島駅に着くと向かいに郡山行きの電車が止まっている。ざっと検索してみると郡山周辺にもまあ泊まれるところはありそうだったので飛び乗る。22 時 20 分頃郡山駅着。郡山駅につくと、東京行き東北新幹線の終電が見えたのでかなり迷ったが結局乗らないことにした。自遊空間が駅前にあったのでそこに入ってこの日はおしまい。

遠野 3 日目 (08/19)

もう遠野にはいない。

朝起きて 6 時 50 分に郡山駅。この期間で 8 個目の青春 18 スタンプを押して貰う。8 時に黒磯駅。9 時に宇都宮駅。宇都宮まで来るともう帰ってきた って感じですね。宇都宮駅で高校の後輩とニアミス。今から仙台に行くそうです。もう東京まですぐ帰れるけど、そんなに早く帰ってもすることもないので鷲宮に行く。

鷲宮

何年越しの聖地巡礼でしょうか。あの作品見た時からずっと行きたいなぁと思っていたのがやっと叶う感じでした。なんだかんだであの作品はずっと好きなので……。まぁここの感想は省略。良かったです。10 時頃に東鷲宮駅につき、ぐるっと周り、12 時ぐらいに大宮駅に戻ってくる。

おふろカフェ[*23]にお昼の利用。泊まるのも安いので、時々利用している。

このへんまでなるともうだいぶ普通の東京行くだけなのであんまり書くことがないのでさらっと流す。

遠野 4 日目-(08/20-)

お昼ごはんに google のご飯につれてってもらって YAPC 前夜祭。次の日とその次の日は YAPC。YAPC については今回は略。

8/23 にはのんびり下りで 18 切符で京都に帰り[*24]、日常に戻る。

[*22] http://4sq.com/9zL6tz

[*23] http://ofurocafe-utatane.com/

[*24] ぜったい下りのほうが楽だと思うのですがなんででしょう？

軽いまとめ

とこんな感じで雑にまとめてみました。感想としては、じぇにさんが 5 日かかって周った遠野を実質一日で回るのはやっぱり無理だったなぁ という感じです（わかっていた）。じぇにさんの書かれた記事はとてもよかったのだけれど、まだしばらくは公開されないしこちらをどうぞ。(http://jf-nights.hatenablog.com/archive/category/遠野) 全体的に遠野旅行記というよりも 18 切符旅行記 って感じがするのですが、私は結構 18 切符で長時間電車に乗って外を見たり本を読んだりするのは好きです。あんまりそういうのが好きじゃない人はおとなしく特急乗ったほうが幸せだと思います。遠野の地は、遠野に行って何かを見る と言うよりも、なんとなく雰囲気を感じるところという感じなので、全然あっちでの時間が足りない という感じでした。今回ずっと微妙に天気が悪くてあまり回れなかったけれどこれはこれで雰囲気が出ていてよかったようにも思います。うーん纏まらない。結論としては是非また行きたいですね。遠野物語の予習ももうちょっとしっかりして……。もうちょっとゆっくり時間を取れるようにして周りたいなぁ という感じです[*25]。それでは。

おまけ: 雑な（Google Photos の自動生成の）アルバムです: https://goo.gl/photos/qEyRRit56bm3yaANA。

[*25] @jf712 行くぞ！！！

宮守巡礼記

lastcat

かんたんな経緯とか

こんにちは。部員 id:lastcat です。KMC の古くから続く慣習に従って今夏の宮守旅行の記録を残したいと思います。

宮守というのは岩手県のほぼ真ん中にある遠野市の中の田舎町です。遠野市は民話集「遠野物語」の舞台として有名ですが、宮守自体には特に有名な観光要素はありません。今回僕がここを訪れたのは、アニメや漫画の舞台となった実在の土地を巡る、「聖地巡礼」のためです。あとはこの部誌の nona7 の記事の「日程」の章を参照していただければそもそもなぜこんな場所に巡礼に向かったのかという経緯が描かれています。

宮守は「咲-saki-」という作品に登場する架空の高校、宮守女子高校というチームのメンバーの故郷として設定されています。特にこの学校は作中で大きく扱われているわけではなく、印象的なスポットが存在するわけでもありません。ただ自分が個人的にこの学校のキャラクターがとても好きだったので機会があったら行ってみたいなと思っていたのです。

8/16

C88 の最終日、コミケが終わった後 18 切符でひたすら北上します。東京から北上する機会はあまりなく、行ったとしても毎回特急を利用していたので鈍行で車窓を見ながらのんびり旅するのは新鮮でした。仙台の手前あたりはかなり田舎で夜になると真っ暗で、不安だったことを思い出します。

夕方に東京を出てしまうと終電までに遠野に着けないので、初日は仙台のネットカフェで夜を過ごしました。駅前のサイゼリヤで夕食兼コミケおつかれ会を同行の nona7 とやりました。サイゼリヤは安く美味しいのでとても良いですね。

この夜に立てた、大まかな旅のスケジューリングは以下のようなものです。おおよそこのスケジュール通りに進行しました。

- 8/16: 初日。仙台で一夜を過ごす。
- 8/17: 仙台を始発に出発し、宮守駅にコインロッカーがありそうならそこにあずけて宮

守探索。なければ遠野駅まで一度行ってそこに荷物を預ける。夜は予約した遠野の民宿で過ごす。

- 8/18: 始発で遠野を出発する。昼までに東京に戻る（予定があったのです）。

ところで、いろんな場所に旅行に行ってネカフェに泊まっているとどんどんカードが増えていくのがちょっと億劫に感じるときがあります。支配的な全国チェーンが一個でもあってくれれば嬉しいんですけどね。

8/17

始発で仙台を出発して遠野に向かいます。道中の田舎の開けた車窓の景色がとても日本的で、それをぼーっと眺めているのがあまりに幸せだったのでこのままずっとこうしていたいな、と思いました。

途中、花巻の立ち食いそばやさんで朝ごはん。田舎方面に行く旅の場合、途中の駅で食料、飲料が確保できる保証が無いため食べられるときに食べておくことが大切です。

その後釜石線に乗って一度宮守を通りますが、どう考えてもコインロッカーがある雰囲気ではなかったため、そのまま遠野に向かいました。

遠野の駅前はかなり開けていて、カッパのいる池を模した泉などがあったりして観光地として栄えている印象でした。僕と同じく大学生くらいの人もちらほら観光に来ているようで、少し驚いたりもしました。物好きな大学生もいるんだなあと思ったりもしましたが、三人遠野旅行記を寄稿している部誌を出すサークルの人間がいうのもなんだかブーメランかもしれませんね。

遠野駅のコインロッカーに荷物を預けて宮守へ。

電車を降りると、こんな看板が迎えてくれます。

駅から降りて、まず宮守駅舎を一回り。宮守駅舎は少し前まで 70 年の歴史ある木造の素敵な建物だったのですが、老朽化により今年はじめあたりに建て替えられてしまいました。

取り壊される前の旧駅舎の写真を見てみると中にストーブや本棚などがあり、住民の憩いの場だったんだろうなという雰囲気が伝わってきます。グズグズしていた自分が悪いのですが、もうこの駅舎を訪ねることはできないんだなあと考えると胸が痛くなりますね……。

ここには載せませんが、待合室やホームから下に降りる階段、休憩所やそとの駐輪所、そこから見たホームなどの写真を現場検証のごとく撮影していました。変わってしまった後の駅舎とはいえ、もしキャラクター達が今ここに住んでいるのだとしたらきっとこの椅子に座って電車を待ち、たまに目をあげて中にある掲示板に貼ってあるポスターを読んだりするのだろう、

休憩所には細い窓があってそこから駅に入ってくる人が見えるので、電車を待っている間に友人が来たらちょっと扉の脇に隠れて入ってきた時におどかしてやろうなんていたずらをすることもあるかもしれない。そんな小さい日常を想像することができるのが、嬉しかったです。

駅を出た後、まず宮守女子高校のモデルになった遠野情報高校ビジネス校に向かうことにしました。原作でわずかに映る校舎の形状が一致しており、ほとんど唯一といっていいスポット的な聖地です。

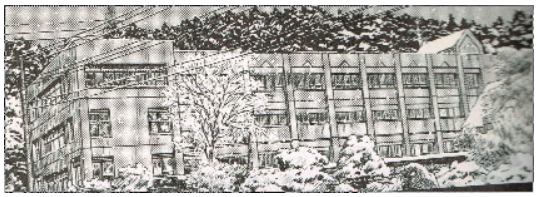

図 1　出典: 小林立「咲-saki-（9)』

宮守駅舎からまっすぐ西に向かいます。キャラクター達の登下校シーンが描かれたわけではないのでこの道が利用されていたかどうかは読者の想像に委ねられる形になってしまうのですが、ひとつの可能性として、もし最寄り駅が宮守駅じゃないキャラがいた場合にはこのルートを通るだろうなという道です。

去年の id:jf712 さんの記事での遠野のおばあさんの話では、「高校生は釜石まで通っている」という記録があります。その言葉を信じるとしたら遠野から釜石は結構離れていますから、この高校があった頃はやはりかなりの広い地域から生徒が集まっていても不思議ではありません。もちろんその生徒たちは電車通学でしょうから、きっとこの道筋を通っていたことでしょう。

途中、銀河の森記念公園という公園を通るのですがとても大きい公園でベンチもあり、子供の遊び場としてはとても良さそうな場所でした。宮守女子について描かれた一つの有名な同人

誌、つん（サークル名:かんむりとかげ）さんの「白望山のふもとで」でも、この公園は登場しています。

咲-saki-は漫画や扉絵内の背景の多くが実在の場所で、たくさんの方が特定しブログ等で比較

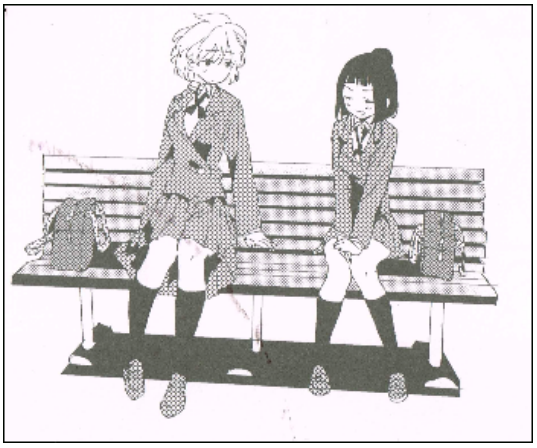

図 2　出典:つん (サークル名:かんむりとかげ)
「白望山のふもとで」より

してくれたりしています。キャラクターの居住地域が明確にわかっている場合には、実際には直接登場していない場所もこのように生活の中で関わっているのではないか、想像を巡らせることができますね。

公園を抜け、道なりに進むと遠野情報高校ビジネス校にたどり着きます。

この学校は 2010 年に廃校になっています。咲-saki-にはこの学校のキャラクターとしてニュージーランドからの留学生が登場するのですが、wikipedia によるとこの学校にもニュージーランドとの留学生制度が存在したらしく、そのあたりの元ネタにもなっているという見方が主流です（偶然の一致ということは無いと思うので……）。

敷地に立ち入ることはできないので一通り眺めたのち、このあとは地域の小学校（宮守小学校）や中学校（遠野西中学校（旧宮守中学校））を回りました。単純にこの周辺の生まれだった場合、進学のルートして一番安直に考えられるのがその周辺が学区になっている小学校、中学校だからです。実際は基本的にただの小学校、中学校なのでこの記録から割愛します。道中、

何でもないような場所でもなんとなく写真を撮ったりしていたので、若干住民の人に奇妙に見られていた気がします。

以下、少し印象に残った写真など。

「砂箱」という雪で地面が凍結した際に滑りどめとして撒く砂が置かれている箱らしいです。自分はほとんど雪が降らないような土地の生まれだったので、なんだか新鮮でした。これそのものは特に存在感を放っていたわけではないのですが、何しろあらゆるところにあったので……。

釜石街道。

この釜石街道は宮守の地における超メインストリートで、この道沿いに（おそらく）唯一のコンビニであるローソンと、道の駅と合体したスーパーとホームセンターがあります。

ローソンの写真、需要があるのだろうか……上の写真を見ていただいたらわかる通りある程度緯度が高く気温が低くなるような土地のコンビニの入り口は断熱のために二重になっているんですね。

砂箱といい、そこに暮らしている人にとっては本当に当たり前のようなものでも環境が違う人にとってはかなり新鮮に映るものがあります。そういうのも観光の魅力かなあとも思いますし、それが聖地巡礼であればますますキャラクターの日常生活に近づけた気がして楽しいです。

この道の駅からすぐ行ったところのめがね橋広場からめがね橋を撮影。さすが名所になっているだけあって、なかなかの迫力。

ちなみに道の駅のバス停駅も、やはり同人誌に登場しています。

図 3　出典:つん (サークル名:かんむりとかげ)「木の実は物を言わぬ」より

この道の駅はソフトクリーム売り場や、休憩所があったりするので放課後にだらだらするに

はうってつけだなと思いました。

おわりに

あんまり記事の量がなくて申し訳ないです。また、咲-saki-のことを知らない方にとってはあまり面白い内容ではなかったかもしれませんが、聖地巡礼という行為がどのような動機で行われるのかということについての一つの例を示せたのではないかと思います。

僕自身今までにいくつかのアニメの聖地を訪れていて、当初はアニメや漫画に出た構図そのものを撮影したりすることに楽しみを感じていましたがこの宮守探訪を機に少しだけ楽しみ方の幅が広がったように思いました。

基本的にキャラクターというのは創作物であり、現実には存在しません。あくまで彼、彼女たちの姿は作中で見るいくつかのシーンでしか確認できず、それ以外の姿は我々が想像するしか無いわけです。聖地というものが存在してくれると、たとえば構図を重ねあわせた写真を撮ったりすることによってキャラクターの「実在性」を高めることができるのですが、更にもう少し先の段階としてキャラクターと同じ世界を共有することによって、より多くの部分に想像を巡らせることができるようになると考えています。

これを読んでくれた方も、好きな作品の舞台になった土地を訪れてみてはいかがでしょうか。たとえ明確なスポットがなくてもその土地の他愛のない町並みを眺め、空気を吸うことによってその作品をより一層楽しめるようになるかもしれません。

Oktoberfest2015

astatine

Oktoberfest とはドイツの München で 9 月中旬から 10 月中旬にかけて行われる祭りである。1810 年から続くこの祭りは、今では毎年 600 万人もの人が参加する世界最大規模の祭りとされている。日本でも、この Oktoberfest の名を借りたイベントが各地で行われるようになった。

そしてこの “Oktoberfest2015” は、「本場 München の Oktoberfest に行こう !! 」と立ち上げられた KMC の Event である。参加者は astatine・cos・kanno・koji・nfu・qwerty・seikichi・takemaru の 8 名だった。この機会に私の “Oktoberfest2015” を旅行記としてまとめることにする。

出発まで

話は、私 astatine がこの “Oktoberfest2015” の参加を決めたときから始まる。全ては 8 月 29 日に京都で行われた飲み会から始まった。

takemaru「8 人分の部屋を取ったのだけれど、まだ 7 人しか集まっていない。来ない?」

astatine「面白そうじゃないか !! 行きます !! 」

そして、流れるままに wiki に 8 人目の参加者として自分の名を書き込んだ。このようにして、私の初海外旅行は飲み会の後にラーメン屋に行くようなノリで決まったのだった。そのときの私には海外旅行の経験も知識も準備もなかった。パスポートも無かったし、時間も後 20 日も残っていなかった。

だが、そのときの私には勢いはあった。抱えていた問題事が 2 日前に解決して浮かれていたこともあるし、9 月 1 日から 6 日にかけてパズル同好会の合宿・KMC のコーディング合宿・パズル同好会の先輩の結婚式を梯子するという無謀な計画を遂行するためにも、自身の気勢を高めていた。全てはこの勢いと経験者に任せるがままだった。

この後は、突如決まったドイツ行きのために奔走することになった。実家から戸籍謄本とスーツケースを取り寄せたり、9 月 1 日に航空券を予約して後戻り出来なくしたり、合宿を梯子して死にかけたり、パスポートを月曜日に申請して金曜に受け取ったり、EuroCity と RailJet のチケットを Online で予約したり、等々上げればきりがない。やるべき事・調べるべき事が山積みになり、よくわからないまま処理していった結果、前日の夜に慌てて荷詰めをする有様だった。だが、他のメンバーも似たり寄ったりで、Slack 上では荷詰めと明日の相談をしてい

た。そのときに、「持って行った服を現地で捨てる」というありがたい知見が得られた。

一方、ドイツでは難民受け入れ問題が発生していた。大群となって移動する難民の画像や映像が飛び交い、交通機関がストライキを行った等の NEWS が流れていた。

こうして初海外の不安と現地の情勢不安を抱えて「もうどうにでもな〜れ」と徹夜明けの朝を迎えたのだった。

0 日目（9 月 18 日 金） 移動日

この Event は各自 München に現地集合だったので、先にドイツ入りしている者もいれば、韓国で最高の焼き肉を満喫してから向かう者もいた。私の場合は、関西国際空港発・タイ国際航空経由・München 空港着を 26 時間 20 分かけて向かうことになった。

関空では、初めて見る国際空港というものに圧倒されつつ、適当に見よう見まねで手続きを進めていったら出国できた。そして、タイ国際航空では乗り継ぎの問題から空港内で 9 時間程度の時間を潰さねばならなかった。だが、暫くの間は空港内を歩いて見まわるだけでも楽しかったし、インターネットと電源に接続できれば、Slack で最高の焼き肉の様子を眺めたり、コーディングしたりと自由に過ごすことが出来た。ただ、無料 WiFi の SSID が「.@TrueFreeWiFi」のような自己主張が激しいものばかりだったため胡散臭く思ってしまい、繋ぐのに多少の勇気が必要だった。

ようやく出発した München 行きの機内では、空港内の疲れからか、機内食を食べては寝てを繰り返していた。あと噂されていた MADMAX を見ていた。

1 日目（9 月 19 日 土） München 初日

朝、霧の中 München 空港に到着した。入国手続きやスーツケース回収を一つ一つこなした後、空港の無料 WiFi に繋いで情報収集をした。その結果、既に München 入りしていた cos と takemaru とホテルで合流することに決まった。ホテルまでの移動手段を GoogleMap に尋ねると、S-Bahn（都市近郊鉄道）と U-Bahn（地下鉄）を使えという託宣が得られた。

空港の目の前に S-Bahn の駅の表示があり、その階段を降りると改札もなくいきなり地下鉄のホームが待っていた。日本の駅しか知らない私はこの光景にかなり驚いた。ドイツの駅は、切符の販売機と刻印機はあるものの特に改札とかはなく、切符を持っていなくても電車には乗れてしまう。しかし、時折乗り込んでくる検札係が乗客の切符を確認し、有効な切符を持っていなければ結構な罰金を支払うという方式になっている。車窓の風景を見ながら、日本の自動改札や IC カードに大枚を叩く方式との違いに思いを馳せていると、ホテルの最寄り駅まで辿り着いた。ホテルは地上に出ればすぐに目に入り、そこで cos と takemaru と合流出来た。そこで、予想より 30 分程度遅かったため、道に迷ったと思っていたと告げられた。慌てて路線図を再確認すると、確かに結構非効率的な経路を選択していた。この地では GoogleMap の託宣は絶対ではないようだ。

ホテルの部屋に荷物を預けた後、ホテル最寄駅のショピングモールで takemaru がプリペイ

ド SIM を買った。その後、nfu と合流するまでドイツ博物館を見て回ることにした。ドイツ博物館は広大で、V2 ロケットからよくわからない工作機械まで展示してあった。だが、私が熱中してしまったのは、ハンドルを回すと電流が流れ電磁誘導を起こすといったような、理科の資料集にありそうな実験器具の数々であった。科学教育の場所として凄く良さそうだと感心していたら、現にそのような子どもたちがいた。ここでいつまでも過ごせてしまいそうだったが、nfu が Hauptbahnhof（中央駅、略して Hbf）に到着するとの知らせを受けドイツ博物館を後にした。

nfu と Hbf で合流後、近くのビアガーデン「Park Café」に足を運んだ。そこで初めてのドイツビールとドイツ料理を味わうことになった。その場には、既に出来上がって大いに騒いでる集団がいた。その人達が持っている Maßジョッキ (1L) をこちらも頼もうとしたけれども、メニューには 0.5L のものしか載っていなかった。なので、近くにあった別の店で頼んだと判断して、その近くの別の店でビールを頼んだ。その様子を「Park Café」のウェイターに見つかり、怒られてしまった。どうやら、普通に頼めば出てきたらしいが……紛らわしい。日が落ちて肌寒くなってきたこともあり、他のメンバーと合流するためにもホテルに向かうことにした。なお、謝罪の意を込めてチップは少し多めに払った。

地下鉄内で「ドイツ語はドイツ語を話しているくらいしか聞き取れない」「到着時間が 1 時間差だったから残りの 4 人はまとまって来るのかなぁ」とか話した後、ホテル最寄駅に降りた。すると、隣の車両から韓国で最高の焼き肉を堪能済みの kanno・koji・seikichi も降りてきた。この偶然に興奮した我々は、駅のホームで肩を組んで記念撮影をした。最後のメンバー qwerty とは、後ほどホテルで合流した。全員無事にそろった祝いの宴は、近くのショッピングモールのレストランでなされた。

2 日目（9 月 20 日 日）Oktoberfest

朝食は、ホテルのバイキングでベーコンとスクランブルエッグ・パンを食べた。テレビでは Oktoberfest が始まったことを報じると共に、難民に関する映像が流れていたが、今のところ München には難民の影も形も見つからなかった。

この日は Oktoberfest の 2 日目であり、朝 10 時からパレードが行われることになっていた。それを見に行くか行かないか話し合った結果、流れで全員が Oktoberfest のパレードを見に行くことにした。U-Bahn で München 中心部に移動して少し歩くと、既に人混みができていた。高台に登って暫く待つと、民族衣装を来て馬や馬車に乗ったり金管を鳴らしたりしている隊列がやってきた。各々写真や動画を取っていたが、40 分もすると Oktoberfest 会場の席を確保するために、パレードを切り上げることにした。離脱する際、kanno が見つからなかったけれども、「kanno なら大丈夫だろ」ということで Slack にメッセージを残して、U-Bahn を使って会場に急いだ。

Oktoberfest の会場は大きな遊園地であり、その中にはテントと呼ばれる Oktoberfest 専用の建物が幾つも並んでいた。到着したときにはもう既に人が大勢いて、テントの中には空席はなかった。だが、少し探し歩けば、「Augstiner-Bräu」のテントの外のテーブル席に全員が座れそ

うな空きテーブルを見つけることができた。

席に着き、「最高のさけうまをするぞ!!」と意気込んでいたら、頭の上に何か違和感を感じた。振り返ると、背後に帽子売りの人が来ており、私の上に Oktoberfest と書かれた樽の形を模した帽子が載せられていた。値段を尋ねると 19 € だったので、その場の勢いに任せるがまま買ってしまった。ウェイターのおばちゃんが来ると早速、「Seven Maß Beer!!」と注文した。積まれて出てきた 7L のビールは壮観だった。一緒に頼んだ肉と芋に舌鼓を打っていると、パレードを最後まで見ていた kanno が合流した。

Oktoberfest の会場には様々なことが起こった。隣席の人が、nfu と takemaru が持ち込んだ「ウコンの力」を見てこれはなんだと怪しがった。別の人は、「試してみないか」といった感じで、手の甲に盛られた怪しげな粉を進めてきた。あからさまに怪しいので断ると、その人はその粉を鼻から吸引した。19 € の帽子をかぶってトイレに行った帰りに、「最高に Cool な帽子だ!!」「Yeahhh!! Oktoberfest 最高!!」という酔っぱらいの会話を楽しんだ。

我々の間でも、Slack の#drunken [*1]に Maßジョッキを掲げた写真を上げ、ドイツに行かなかった者達に、「何故来なかったのか」という強い意思を示した[*2]。他にも koji・kanno・takemaru が 5 年前に来た時の話で盛り上がったりもしたり、「どうして nona7 はアメリカには行っといてドイツには来なかったんだ!!」「prime 先生を連れて来て、テントの中に放置したら面白そうだ。」「きっと記憶と財布を引き換えに最高の Oktoberfest 体験をするに違いない。」「その時は、GPS を付けておかないと不安だな ～」とった他愛のない会話を楽しんだりもした。

日本のビールよりも強いドイツビールを 3 ～ 4L も飲んでいるとだんだん人は壊れていった。まず、トイレに行く回数が増える。そして、トイレから帰ってくると人が消えている。まあ、入れ違いにトイレに行っただけなのだが、次第に人が消えることに何の恐怖も抱かなくなる。そして、本当に人が消え始める。「あれっ、nfu と takemaru が居ないけど？」「テントに突入してみると言っていたような……」「まぁ、大丈夫だろ」こんな状況では、「パスポートとかが入った鞄を置いていくんじゃない」という koji の忠告も意味をなさなかった。そして、なんかよく分からないままに解散した。その後、他のメンバーがどうなったのかは、詳しくは知らない。ただ、「観覧車に乗った写真はあるけど、乗った記憶が無い」とか言っていたりしたので、よく無事に帰れたものだと思う。

私は暫くの間、会場内をふらふらしていた。テントに突入してみるかと思ったけれども、中は満員で地元民以外は入れそうになかった。そのため、長い間屋外を彷徨うことになったが、解散した直後に席を確認しに戻ったらあった誰のだかよくわかってないコート[*3]を羽織っていたので、特に寒くはなかった。会場の様子を眺めているのはとても面白く飽きなかった。だが、折りたたみ傘と 19 € の帽子についていた栓はいつの間にか失われてしまった。

日が暮れてくると、流石に土地勘が無い場所の夜は怖かったのでホテルに帰ることにした。S-Bahn か U-Bahn の駅、つまり S か U が書かれた看板を見つければいいと気楽に通りを歩

[*1]酒に呑まれたものが騒ぐ Channel。
[*2]日本時間では午後 9 時頃だったため大きな戦果を上げられた……のか？
[*3]後に qwerty のものだと判明した。

いていると、通りすがりのおっちゃんに話しかけられた。「Hey !! 俺のサスペンダーを correct position に直してくれ !!」そのおっちゃんは会場でよく見る民族衣装を身につけていたが、急いで会場に駆けつけたらしく背中のサスペンダーがねじれていた。私もその場のノリと勢いで、気前良くそのおっちゃんの依頼を受けることにした。少しサスペンダーと格闘した後、iPhone で写真を撮りこれが correct position かおっちゃんに確認しようとしら、「HaHaHa !! 本当に日本人はすぐに写真を取るなぁ !!」と言われてしまった。おっちゃんと協力しながらサスペンダーを correct position にし、Yeah !! と抱擁を交わし別れた。今になって思えば、あのおっちゃんについて会場に戻れば、記憶と財布を引き換えに最高の Oktoberfest 体験が出来たのかもしれない。

そして暫く彷徨った結果、最初に見つけられた駅の看板は Hbf のものだった。それも全て、GoogleMap 様のおかげだった。ホテルの最寄り駅に辿り着き、近くのショッピングモールのマクドナルドで小腹を満たしてからホテルに戻ると、部屋の中は死屍累々としていた。

3 日目（9 月 21 日 月）Neuschwanstein 城

3 日目は、二手に分かれて行動することになった。nfu・sekichi・takemaru は、Garmisch-Partenkirchen に行き、ドイツ最高峰「Zugspitze」[*4]に登ることにした。一方、astatine・cos・koji・kanno・qwerty は Neuschwanstein 城へと向かうことにした。

朝食は、ホテルのバイキングでベーコンとスクランブルエッグ・パンを食べた。テレビでは難民に関する映像が流れていたが、未だ München には難民の影も形も見つからなかった。

Neuschwanstein 城への移動は鉄道を用いた。発射して暫くすると車窓には一面の牧草地が延々と広がるようになり、これがヨーロッパの風景かと眺めていた。そのうちに、未だにトンネルが一つも無いことに気づき、日本との違いを感じることになった。Füssen 駅に到着した後、駅前から出ているバスに乗って城へと向かった。

バスを降りると、Neuschwanstein 城と Hohenschwangau 城が待っていた。チケットセンターに向かって、この 2 つの城のツアーチケットを購入した。

Hohenschwangau 城内ツアーを終えた後、Neuschwanstein 城への坂道を登ることにした。その道は、「地球の歩き方」に健脚な人でも約 40 分かかると書かれていたため、徒歩で登るのは躊躇われた。しかし、バスと馬車には長い列が出来ていたため、我々は意を決して自身の足で登ることにした。そうして坂道を話しながら上っていたら、20 分もかからずに Neuschwanstein 城に辿り着いてしまった。

このような健脚を超える健脚を持つ我々も、Neuschwanstein 城内ツアーの帰りは馬車を使うことにした。上りとは異なり下りの馬車乗り場は空いていたため、数分も待てば待望の馬車がやってきた。だが、料金等を確認するのにもたついていた結果、後ろに並んでいた人たちに乗り込まれてしまい、我々は乗ることが出来なかった。ここで、我々は「乗るという強い意志を示す」ことの大切さを学ぶことが出来た。そしてその教訓を活かし、次の馬車に乗ることがで

[*4]標高 2962m。ドイツとオーストリアの国境に位置する。

きた。

また、城からの帰りにも一波乱あった。城から駅までのバスに乗ろうとしたら既に長い行列ができており、2 台目のバスが来てもその列を収容できずにいた。その 2 台目のバスの後ろに、3 台目のバスがやって来た。3 台目には乗れそうな位置にいたので安心していたのだが、3 台目のバスは 2 台目のバスの後ろに止まったらそこで扉を開け乗客を乗せ始めた。そのため、列の途中からバスへ人が雪崩れ込む混乱が起こった。しかし、「乗るという強い意志を示す」ことの大切さを学んだ我々の敵ではなかった。我々は 3 台目のバスに滑り込むことができたが、我々よりも前に並んでいたはずの人達はその次のバスを待たねばならなかった。そして、電車の発車時刻ギリギリに駅に着くことが出来た。バスが駅に着くやいなや、電車へと乗客が走り始めた。その中で、機敏に動く koji の姿が輝いていた。

München に向かう電車の中で、takemaru からそちらと合流して飲みたいという連絡が来た。takemaru は既に山でも会場でもビールを飲んだと Slack で言っており、昨日の燦々たる状態を思い出され「大丈夫なのだろうか」と車内で話題になった。だが、München 駅には意外とまともな状態の takemaru が待っていた。こうして 6 人となった我々は、かの有名なビアホール「Hofbräuhaus」に向かった。そこで、Maßジョッキを持ち白ソーセージを大いに楽しんだ。ビールを数リットルも飲むとやはり体は壊れてきて、帰りの地下鉄内で当然の尿意に襲われた。限界点に到達しかけたが辛うじて途中下車することができ、人間としての尊厳は保たれた。

4 日目（9 月 22 日 火）München 散策

朝食は、ホテルのバイキングでベーコンとスクランブルエッグ・パンを食べた。テレビでは難民に関する映像が流れていたが、一向に München には難民の影も形も見つからなかった。

この日は München に滞在できる最後の日であり、各々好きなように München の町を巡ることにした。私は、午前中は本場ドイツのボードゲーム店を見に行くことにした。kanno に連れられるままに町を進んでいくと、おもちゃ屋が見えてきた。その店の地下には、壁一面にボードゲームが並んでいた[*5]。せっかくだから何か買おうと思ったのだけれども、日本で見たことのあるパッケージだったり、日本で見たことは無いけどドイツ語では辛そうなものだったり、結構悩むことになった。マジック・ザ・ギャザリングをテーマにした「Magic: The Gathering - Arena of the Planeswalkers」というボードゲームは、間違いなく日本では見たことが無いのだけれども、大量のテキストをドイツ語で読める気がしなかったので私は見送ってしまった。色々と探し回ったが、求めていたのは少し離れた知育玩具のところにあった。そこにあったのは、実際のレーザーを用いて鏡やハーフミラーを使ったパズルを解く「Lazer Maze」というパズルゲームだった。これは日本には無さそうでルールも単純という私の眼鏡に敵う一品だった。そのまま、隣にあった同じ ThinkFun 社の製品である「Gravity Maze」と共にレジまで持って行った。他にも、ドイツ技術の結晶とも言える?やたらしっかりとしたポータブルカタンに心を揺さぶられた。結局、「Magic: The Gathering - Arena of the Planeswalkers」は kanno

[*5] その一方で、3DS のような電源ゲームは小さなブースに収められていた。

が日本に持ち帰ることになった。

様々な葛藤をのりこえておもちゃ屋を脱出したが、その後に待っていたのは本屋だった。本屋を覗いてみると、日めくりカレンダーに数独とかのパズルが載っているものが見つかり、ドイツ人の性を感じざるを得なかった。だが、一番の強敵は本屋の特等席に設けられたボードゲームのコーナーだった。ここでもまた、先程繰り広げた葛藤と戦わなくてはならなかった。

また一つ葛藤を乗り越えて、お土産を探していた組と仕掛け時計が鳴る新市庁舎前で合流した。そして、近くのレストランで昼食を取った。午後も、ドイツ博物館に行ったり、各々好きなように行動した。けれども、私は体調不良のためホテルに帰って寝ることにした。勢いだけでは流石に色々と無理が出てきてしまった。そして、ホテルに帰った私は水道水をがぶ飲みして寝続けた。炭酸でもアルコールでもない水道水は非常に美味しかった。

ドイツに来てから、売っている飲み物は炭酸が含まれているものばかりだった。それもかなりキツイものばかりであり、炭酸が苦手な私は炭酸でもアルコールでもないことが保証されている紅茶ばかりを買って飲んでいた。だが、水道水が飲めるならそれが一番だということになり、この日以降水道水をペットボトルに入れて持ち歩くようになった。

5 日目（9 月 23 日 水）移動日

この日は München を離れ、Innsbruck を経由して Wien へ移動する日だった。

朝食は、ホテルのバイキングでベーコンとスクランブルエッグ・パンを食べた。テレビでは難民に関する映像が流れていたが、結局 München では難民の影も形も見つからなかった。

朝食を食べた後、ホテルをチェックアウトして、Hbf へ行き、そこから EuroCity に乗り München に別れを告げた。私は他の 7 人とは別に切符を取っていたので、私だけ別の車両になるかと思ったが、都合よく開いている席があったので一緒に座ることができた。

Innsbruck 駅に着いたら、コインロッカーにスーツケースを預けて市内を散策することにした。道中で見つけたレストランで昼食（もちろんビールも）を取った後、王宮や修道院を見て回った。

Innsbruck から Wien へは RailJet を用いた。私は二等車の切符を取っていたので、一等車を取っていた皆とは別の車両に乗ることになった。車内では、疲れと体調のためか殆ど寝てしまった。目的地である Wien が終点だったこともあり、ずっと寝ていても問題が無かったのは幸いだった。ただ、シートが体に合わずあまり良くは眠れなかった。その一方で、一等車の皆は良いシートで爆睡できたようだった。

Wien の Hauptbahnhof に着いた後、Wien の U-Bahn を数駅乗り継いで、ウィークリーマンションのような Wien の宿に着いた。宿の部屋割りが決まった後は、夕飯を求めて外に繰り出した。最初に目的としたところは既に満員で入れなかったので、仕方なく、近くのピザ屋で調達することにした。そして、ピザパーティをしながら明日以降の予定を話し合った。

6 日目（9 月 24 日 木）Wachau 渓谷

Wien 初日となるこの日は、世界遺産でもある Wachau 渓谷に向かうことにした。

そうと決まれば、朝から電車で Melk へ向かい、ドナウ川クルーズのチケットを取った。そのときにもらったパンフレットは多言語対応がなされており、日本語も含まれていた。その中の一文「比類のないことを理由として世界遺産に ...」の「比類なき」[*6]が、海外で見る日本語っぽさに溢れているとして我々の間で話題になった。

Melk 修道院の内を見て回った後、近くのレストランで昼食を取った。そのレストランのランチとして出たラザニアは、肉と芋とザワークラフトばかりの食生活に飽きつつあった我々にとって非常にありがたかった。

そうこうしている間にクルーズの開始時刻になり、比類なきドナウ川クルーズが始まった。水がどちらに流れているかどうかもわからないような広大な川とその眺めは、確かに比類なきものであった。しかし、残念なことに天候には恵まれず、船外は寒かった。そのため、気付けば一人一人船内に吸い込まれて行き、そこで景色を眺めていた。クルーズの終点、Krems に着いた後は、Krems の町中を通って駅まで行き、Wien へ戻った。

Wien の宿に着いたら、近くのスーパーで買い出しをした。シャンプーやタオル等の生活用品の他、肉やピクルス等の食料・肴を買い込んだ。宿には調理設備が充実していたこともあり、その日の夕飯は seikichi の主夫力が存分に発揮されることになった。そして、seikichi 先生に感謝しながら修道院で買ったワインやビールを大いに楽しんだ。

7 日目（9 月 25 日 金）Wien 散策

この日も生憎な空模様だったが、我々は Wien 市内を散策することにした。

まずは新王宮とその中の博物館を見て回った。博物館では、古楽器と狩猟・武器、ギリシャの古代都市エフェソスが展示されていた。その中には甲冑や銃が並んでおり、気づいたら方向感覚を失ってしまうほどだった。新王宮を抜けだしたら、新王宮のチケットで入れた隣の美術史博物館に入ることにした。その建物自体も素晴らしかったが、それよりも圧倒されたのは所狭しと並べられた絵画等の展示品だった。最初の方は物珍しがっていたが、終いには見回り疲れて、早く終点につかないかなと思い始める始末だった。

その後は、各自解散することになった。6 人でカフェに行き甘味を堪能した後は、私は 1 人で街を彷徨うことにした。土産物屋等を見ていたが、気付いたときには本屋に吸い込まれてしまっていた。ドイツ語のご当地「DEATH NOTE」の 1 巻から 3 巻と München で気になっていたポータブルカタンを購入することでようやく本屋から脱出することが出来た。

夕飯は Wien 到着時に敗北した店に再挑戦し、今度は勝利することが出来た。注文した覚えのない料理が来る[*7]というハプニングがあったけれども、大量の料理とビールに満足した。

[*6] 英語だと “uniqueness” になっていた。

[*7] ドイツ語で書かれた写真のないメニューなので間違いに気付けなかった。

8 日目（9 月 26 日 土）Slovenská

この日はオーストリアの隣のスロバキア (Slovenská) に向かう astatine・koji・kanno・takemaru、Schönbrunn 宮殿に向かう cos・nfu・qwerty、体調不良のため宿で休む seikichi の 3 グループに別れることになった。

私たちのグループは、Slovenská の首都 Bratislava に向かった。乗せられるがままに付いて行った私は、駅に降り立ったときに驚くことになった。首都の駅であるにもかかわらず、その駅の規模は日本の地方都市以下だったのだ。takemaru に「世界にはこのような首都があることを見ておいた方がいい」と言われて来ることにしたのだが、まさにそのような感じだった。

Bratislava の旧市街地へ向かった。その日は、市民マラソン大会が行われていたらしく、街はそれなりの活気に満ちていた。だが、その街を作る建物は、ひび割れて崩れ、至る所に落書きされていた。Wien とは似て異なるこれらの建物を見て、koji と共に諸行無常を感じていた。

旧市街地の近くの Bratislava 城にも向かったが、生憎改修工事中のため中に入ることは出来なかった。だが眺めはよく、ドナウ川の向こうに広がる、色とりどりだが形が画一的なビルが並ぶ様子は旧共産圏だということを強く感じさせられた。

賑わっているとは言いがたい街だったが、このような場所でもビールは旨く、このような場所だからこそかビールは安かった。それは、Oktoberfest の会場で飲んだビールの価格が馬鹿らしく思えてしまうほどだった[*8]。本気でビールを飲もうと思ったならば、München ではなくこのような東欧諸国を巡ったほうが良かったのかも知れない。

城壁の跡も見たりした後、Wien に帰るために駅へ向かった。だが予定していた電車は来なかった。来ない原因を確認しようとしても分からず。復旧も未定な状態だったため、近くの駅までバスで向かい、そこで別の電車を待つことになった。

なんとか辿り着けた Wien の Hbf には、難民らしき人々が座ったり寝たりしていた。この光景を見て、今まで報道されていた難民問題はちゃんと現実の出来事だったのだと確認でき、妙な安心感を得た。夕食は、皆外に食べに行く気力を失っていたので、駅で 8 人分のケバブを買って持って帰った。

夜には、精算のため各自建て替えた額を Google スプレッドシートに記入した。そして、各自どれだけ払わねばならないかを seikichi の書いたコードと kanno が書いた Excel で算出した。この二重チェックにより、コードのバグや記入漏れを見つけることができた。その後は、余った酒を片っ端から開けつまみを喰らい、最後の夜を過ごした。

9 日日（9 月 27 日 日）最終日

長かった旅行もこの日が最終日である。そして、この日の天気は皮肉にも快晴だった。皆、昼の Wien 空港発の便で日本に向かう予定になっていた。

だが、私だけは深夜発の便を予約していた。そのため、私だけがこの快晴の日を観光に費や

[*8] まぁ、あれはお祭り価格だから仕方がないのだが……。

すことが出来た。そして私は、この素晴らしき日に Schönbrunn 宮殿に向かうことを決めていた。この予定に対して、takemaru からは「お前は勝ち組だ」と評され、qwerty からは「最高のドヤ顔を期待している」と言われた。その期待に応えるべく、私は一人颯爽と宿を後にした。

広大な Schönbrunn 宮殿を満喫するためにも宮殿内の見学の他に皇太子庭園や迷路庭園・グロリエッテ[*9]等にも入れる Classic Pass を買った。自身の最高のドヤ顔を写真に収めた後は、比類なき宮殿内を見て回ったり、比類なき丘の上から比類なき宮殿を眺めたり、比類なきグロリエッテの上から比類なき眺めを満喫したり ...。こうして 5 時間もの間、敷地内を歩きまわり、ようやく Clasic Pass を使い切ることができた。

その後は、再び Wien 市内を彷徨うことにした。そして、日が暮れるまで街の風景を楽しんだり、道端で 2 人のヴァイオリン奏者がモーツァルトのアイネ・クライネ・ナハトムジークやパッヘルベルのカノンを奏でているのを聞いたりした。

夜には十分に余裕をもって空港に向かい、空港の無料 WiFi で最高のドヤ顔を Slack に上げた。そして、日付が変わろうとする頃に飛行機で飛び立った。

10 日目（9 月 28 日 月）移動日

帰りは、行きと同じくタイ国際空港経由の便を予約していた。そのため、帰りにもたっぷり 24 時間 40 分かけることになった。

Wien 発の便では、アベンジャーズを見て暇を潰した。字幕や吹き替えがなくてもなんとなく内容がわかるのがアメリカ映画という感じだった。

タイではなんの用意もしてなかったことや体調が良くなかったこともあり、再び空港に引きこもる選択をしてしまった。

そしてまた、日付が変わろうとする頃に飛行機で飛び立った。

11 日目（9 月 29 日 火）まだ移動日

朝、関空に着陸した。その後、京都に帰って、自室で長い眠りに落ちた。

旅を終えて

こうして、私のひと月に渡る “Oktoberfest2015” は終わりを告げた。自身の勢いと周囲に任せるがままの旅だったが、この旅を通して強い意思を示すことの大切さを学ぶことが出来たように思う。ただ一つ問題があるとするならば、日本に帰ってからはジョッキが軽いと思うようになってしまった。

この旅行記が読者や他の KMC 部員に面白がられ、比類なき体験をするきっかけとなれば幸いである。

[*9] 庭園の丘の上にあるギリシャ建築の記念碑。

あとがき

■**jf712**　ここにはあとがきを書きます。

■**kata**　編集長でした。次回の部誌もお楽しみに。

■**hideya**　来年はダライアスバースト CS

■**tsutcho**　もうすこし　がんばりましょう

■**gire**　日々睡眠を支えてくれたお布団に感謝します。

■**murata**　**あとがき** `(){` **あとがき|あとがき&** `};` **あとがき**

■**kazakami**　くぅ〜疲れました w これにて完結です！

■**prime**　腐敗した肉体には腐敗した精神が宿る

■**lastcat**　部誌作成過程に学ぶチーム開発

■**nona7**　:henshucho: :hocho: :nona7: :bushi_on_fire:

■**astatine**　雨の中、傘をささずに踊る人間がいてもいい。 自由とは、そういうことだ。

■**nona7**　ここまでがあとがきです。

独習 KMC vol.8

2015 年 12 月 31 日　初版発行

著作・発行　京大マイコンクラブ
表紙デザイン　hakurin
出版社　コーシン出版

メールアドレス　info@kmc.gr.jp
Web　https://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。

独習KMC vol.8

■利用分類
部誌

■製品分類
KMC

■レベル
初級 中級 上級

Kyoto University
Micro Computer Club

https://www.kmc.gr.jp