

付 録

この付録の本文 42 ページより，駒場祭期間前後の段取りに関する重要な文書が掲載されています。特に駒場 TSGer は必ずお読み下さい。

お詫びとお知らせ

編集段階の事故で，本文不掲載となってしまった投稿が数点ありました。付録としてこれらの記事を収め，さらに追加の記事をお届けします。（編集部）

理論科学グループ

部報 215号
— 豪華綴じ込み付録 —

目 次

駒場祭準備特集B	39
続・駒場祭企画紹介 【ぶほ編集部】	39
駒祭シミュレータ 【このの】	42
夜間居残りについて 【このの】	44
未来航路 ~ 過去の駒場祭を振り返って 【ばんだい (Bandai)】	46
一般記事	50
TSGer Mailing List へのお誘い 【おおいわ】	50

Member of Microsoft Visual Studio 

Microsoft
Visual YTA™
Professional Edition

 Microsoft®
この製品は次の方にライセンスされています:
福林 一平
創意集団 小梅総合技術研究所
この製品は日本国著作権法および
国際条約により保護されています。(やや嘘
Copyright © 1987 - 1998

駒場祭準備特集 B

続・駒場祭企画紹介

11月6日最新情報

ぶほ編集部

その後、いくつか詳細が明らかになったので、最新情報を掲載します。

筋肉ばずるだま

project sheet KF1998

企 画 名	たま。(筋肉ばずるだま)
参加表明者	akie, エビ, かおり EX, 高野商店支店, ぼる, 齊藤

気合い指数
修羅場指数
客ウケ指数
完成度期待
財政貢献度

メンバー

かおり EX 筋肉グラフィック
 エビ 背景グラフィック
 高野商店支店 落ちてくるたまのグラフィック
 ぼる サウンド
 akie
 齊藤くん プログラマー

企画内容

たればんだが降ってくるのをばずるだまの要領で消していくゲームです。JavaScript でかかれています。画面の中央では、かわいいキャラから筋肉質なキャラに変化していくグラフィックで、状況のあらましを知ることが出来るようにしました。みんなが「うぎょっ」と思うゲームを作ることが目標です。たぶん……。

問題点

- 相手にふらす「おじゃまぶよ」みたいななの落とす数をどういうルールで決めるか、などといったゲームの詳細。
- とっても重いということ。

その他の問題点は、試作品が出来てみないとわかりません。（高野聡子 / 高野商店支店）

satokot@tkc.att.ne.jp

(Fri, 06 Nov 1998 02:12:55 +0900)

絶叫スーファミエミュレータ

project sheet KF1998

企 画 名	絶叫スーファミエミュレータ
参加表明者	おおくぼ（個人企画）
気合い指数	
修羅場指数	
客ウケ指数	
完成度期待	
財政貢献度	

ぶほ編集部より

なんと、音声入力対応スーファミエミュレータ。
エンジンのコアは既存のものを借りる予定とはいえ、毎日 15 時間ペースで開発というあたり、たいへんな気合いを感じます。
「目は痛いし、頭はボーとするし、体中だるいし……」
……え？

VWCP 駒祭バージョン

project sheet KF1998

企 画 名	VWCP 駒祭バージョン
参加表明者	わたる、ほか有志
気合い指数	
修羅場指数	
客ウケ指数	
完成度期待	
財政貢献度	

ぶほ編集部より

お忙しいところ、出展計画の連絡をいただきました。
かねてから進行中の、ネットワーク利用のバーチャルワールド企画ですね。
Voodoo² 必須というあたりが強烈。

ヒヨシ企画

<i>project sheet KF1998</i>	
企 画 名	Visual YTA, ほか数本
参加表明者	-1ParaGRAPH, わいりー, TACT
気合い指数	
修羅場指数	
客ウケ指数	???????????????? ????????????????
完成度期待	
財政貢献度	

和井田@日吉 です。とりあえず日吉企画の紹介をしておきます。

Visualわいた

Kiss という着せ替えソフトをご存じの方も多いかと思いますが、あれの 3D 版だと思ってください。ネットワーク対応&対戦という点については現在検討中ですが、「何らかの関数で、装備の組み合わせから戦闘力を算出して、他のマシン上にお出かけしてってバトル」とかになるのでしょうか(^^;

Direct3D を使うのが時間的に非常に辛いため、完成微妙です。(お

ぶほ編集部より
辻河(ばら)と言っている内容がかなり違う。(爆笑)

鋼 ~ Battle After “Wigethalion”

ネットワーク対戦 STG (?) です。Bio_100%の「Twins」シリーズのような対戦を、AIを含んだチームバトルで行う、というのが概要です。AIの作成については Italker の方々に参戦してもらえるとありがたいのですが、まだその辺の仕様が固まってませんので、依頼したくてもできないです(T-T)

これまた完成は実に微妙です。

(和井田寛則 / わいりー)
waita@tky2.3web.ne.jp

ぶほ編集部より
.....これだから日吉は。(汗 なにができるんか不明すぎ。
でもなんかすごいもんになるのはまちがいないだろう。まして。

駒祭シミュレータ

こんの

タイトルほどのものではありませんが、ざっと目を通して頭に入れておいてください。主に駒場1年生向けの記事です。

当日の流れ

11/20 (Fri) 駒祭前日

駒祭の準備日のため、終日休講となります。朝は9時に106教室に集合です。マシンのセットアップから内装まで全てをこの日だけで行うので、相当の人手が必要です。必ず駒場生は来て下さい。朝の9時……。僕は7時には家を出んとあかな。(T-T)¹

さて、駒祭には運営委員というお仕事がつきものです。20日から早くも仕事が入ってきているはず。詳しくは運営委員の項を参照して下さい。

その他、そこら中の壁に簡単にはがせるテープでビラを貼ったりすると夜になってしまうでしょう。ちなみに、ゲスプリの印刷の予約ができていないとかなり死ぬるので注意²。この後、自宅に帰る人と前日から泊まり込みをするや無謀な人に分かります。(お

11/21 (Sat) 駒祭1日目

駒祭は10時から開始だったと思うので、9時過ぎには泊まった人も登校した人も起動してくれないとやばいです。

さて、ある程度お客さんがいると勝手にどんどんお客さんが入ってくれますが、誰もいないとなかなか入ってくれません。というわけで、入り口での客引きが必要です。そして、入ってくれたお客さんは放っておかず必ず相手をしてあげましょう。とりあえず、運営委員のお仕事に出ていない人は各企画の簡単な紹介は言えるようにしておきませう。たまに顔を知らない本郷TSGerに企画紹介をしてしまってもめげてはいけません³。

18時で初日は終了です。この後19時までが掃除の時間です。

¹ていうか™，部長が遅れたら話にならんのだが。

²思えばサークルオリの時は大変だった。

³かくいう僕も去年、ただのお客さんだと思ったNAOさんに企画紹介をしました。(お

11/22 (Sun) 駒祭 2 日目

基本的に 1 日目と一緒です。接客をうまく分担作業にできると少数の人への負担もぐんと減ることでしょう。ただ、駒祭自体は 17 時までで、その後 18 時までが掃除タイムです。ここが 1 日目と違います。

11/23 (Mon) 駒祭 3 日目

時間に関しては 2 日目と同様ですが、この日は掃除が重要です。kfc による相当入念なチェックが入ります。これをクリアしない限り開放されません。かなり厳しいものなので、覚悟が必要です。普通の教室と同程度のきれいさだとまずはねられます。なんだかない。

なお、駒場祭終了後に渋谷かどこかでお疲れ様コンパがあります。TSG で最も重要な行事があるので、わいりー君も含めて必ず参加するようにしてください。そういえば、誰かの誕生日だったような。(お

編集より追加

片づけのため、コンパ出発ぎりぎりまで各人が動き回ることになります。くれぐれも、自分の荷物と身体が今どこにあるのか見失わないようにしましょう。例年「俺の荷物はどこだー」と焦りまくる人と「コンパ会場どこだー」と叫びながら夜の渋谷あたりで暴れる方がいます……。

11/24 (Fri) 駒祭翌日

午前中休講です。これを利用して一気に片づけの続きを行います。集合時間は後で ml-tsg 等で連絡します。

運営委員について

駒祭期間中に、運営委員というものを派遣することが必要です。各企画にノルマがあり、TSG では以下の運営委員を割り振られています。

夜間居残りについて

班番号	班名	作業日	時間	作業場所	業務	人数
16	班 20H	11月20日(金)	15:50~18:10	駒場	資材配布	1
21	班 20M	11月20日(金)	23:50~01:10	駒場	警備	2
22	班 21A	11月21日(土)	00:50~02:10	駒場	警備	2
29	班 21H	11月21日(土)	07:50~10:10	駒場	総務関係	2
32	班 21K	11月21日(土)	11:50~14:10	駒場	総務関係	2
48	班 22H	11月22日(日)	07:50~10:10	駒場	総務関係	2
50	班 22J	11月22日(日)	09:50~12:10	駒場	総務関係	1
51	班 22K	11月22日(日)	11:50~14:10	駒場	総務関係	1
55	班 22O	11月22日(日)	17:50~20:10	駒場	総務関係	2
67	班 23H	11月23日(月)	07:50~10:10	駒場	総務関係	2
71	班 23L	11月23日(月)	13:50~16:10	駒場	総務関係	2

現在はこのような感じです。なお、TSGは駒祭前に2万円の一時預り金をkfcに納めます。この2万円は運営委員の業務や清掃が完了していないと返してもらえません。そういった意味でも、運営委員は重要なんだけど、どこを見ても集合場所が書いてないんだな。あうあう。追って連絡します。

(今野俊一/この=部長)

toknn@ijk.com

(Fri, 06 Nov 1998 06:14:24 +0900)

夜間居残りについて

この

今年の夜間居残りが認められるまでの流れ

例年、1・5・7号館及び屋外の企画については駒祭期間中¹に各企画場所に泊まり込むことが許可されていました。目的としては主に、高額備品の保守・管理や展示作品の事前準備といったものです。とはいったものの、中には騒いで破壊活動を行う人や泥酔者が出たりして、様々な問題を引き起こす団体もいました。

そんな中、昨年の駒祭中に1号館で非常ベルを押ししたり封印された地下の扉をこじ開けたりするなど、騒ぎにしても行き過ぎな行動がいくつか発生し、大問題となりました。この事件のあった夜は即退去させられました。これにより、学部側は基本的に、よっぽど強力で駒祭期間中の治安が維持される保証がない限り、夜間居残りを認めない方針をとりました。

ところが、駒場祭委員会(以下kfc)の熱心な説得により、今年に限り各企画場所での居残りが認められることになったものです。

¹正確には20日の夜から泊まれるけれど。

夜間居残りの目的

さて、TSGの企画場所である106教室には当日、総額にさんびゃくまんえーんもの機材が集結します。これらを保守管理することが本来の目的です。

ただし、泊まり込みの最中にマシンを使って開発を行うことは可能です。毎年これをあてにする人は多いですが、あてにしすぎて3日間ともプログラムの展示ならぬ

プログラムの展示™

とかしたりしないように注意して下さい(笑)

あ、そうそう、夜間居残り中にはささやかなイベントが催されるはずですよ。楽しみにして下さい。:)

入館許可証について

昨年は夜21時より朝8時に至るまで、1号館に入れる場所が1ヶ所のみ制限され、kfcの差し出す紙に氏名・学生証番号・所属団体名を記入する必要がありました。さらに今年は、治安維持のため「入館許可証」が導入されています。入館時に提示しない限り、夜間の1号館入館は認められないので、注意して下さい。

TSG内では30人分の許可証を取ってあります。いつ配布されるかはまだ分かりません。ML等で追って連絡します。

泊まり込み中の諸注意

もしも非常ベルが鳴った場合、本当に火事が起きていたら即刻退去しなくてはなりませんが、それがいたずらによるものであっても退去することになっています。本当にいたベル(謎)によって退去する事態となったら、急いで機材を305に運び込むこととなりましょう。あー、想像しただけでやだなあ。そんな人が出現しないことを祈るだけです……。

一般的な注意としては、あんまり夜更かししすぎて昼間に活動を行えないとか、昼は家に帰って寝るぜ～、とかいったことがないようにしてください。いや、本当にシャレにならなくなってくるので。
(今野俊一/このん=部長)

未来航路 ~ 過去の駒場祭を振り返って

ばんだい (Bandai)

駒場祭...。その饗宴の中、人々は騒ぎ、飲み、遊び、戯れ、そして時は過ぎ去って行く...。それは朝まで終わることはない。

駒場祭...。TSG とてその例外ではない。ただ.....。

今まで私がかかったもの

Velvet Underworld ~ '96 占い

96 の占いは実は、今までにない素晴らしいものであった。それはなんと、

「こっこのマシンでオペレータが入力したらあっちのマシンで計算をして
こっこのマシンで結果が表示される、という、
駒場祭史上初(?)!! イン트라ネット占い」

だったのだ。事の発端は 96 占い担当のすーゆー氏。「うはー、画面表示とか印刷とかめんどろだなー」「ん、html で出してねすけで出せば印刷とか作らなくていいやんけ」「というわけで、cgi にしてねすけで出そう」というわけで、必然的に cgi が動く httpd が必要になる。

Linux マシンでさーばだ。でもクライアントは Win95 だ。というわけで「こっこのマシンで(以下略)占い」の完成!! に至ったわけである。もう少しまとめて言うと、「こっこの Win95 のねすけでオペレータが入力したら、イントラネットでつながってる Linux マシンの httpd に要求を出して、cgi を実行(計算)し、html をはいて、またイントラネットで戻ってきてもとの Win95 のねすけで、表示」という具合である。

p.s. 一応言っておくと、すーゆー氏はちゃんと Win32 版 (Win だけでスタンドアロンで動く) 占いも作りました。

ちなみに、この「こっこのマシンで(以下略)」をちょっと、お客さん(一般)に説明してみましたが、帰ってきた反応は、

「なんでわざわざあっちのマシンまで行くの?」

という至極まっとうな答えでした。しかし、我々にとってはなんかネットワークしてるとかっこいい、という観念があるので、要は自己満足(してないかもしれないけど:P)。

Piece of Heaven ~ 落ちゲー '97

さて、とりあえずうちの

486DX2/66MHz+メモリ 12M+VC5¹

で1回のコンパイルに2,3分かかって、駒祭前日までにできたのは、

- とりあえず物は落ちる。
- だが、回らない。
- でも、4つつながれば時々消える。

という無茶苦茶なものでした。しかし、駒祭は他に類を見ない(U*MCならあるかも)「プログラマーの展示」をするものであるため、私は徹夜でプログラミングをすることになります。しかし、当然ながら他の人もプログラムとかしてるわけで、なかなかマシンは空かないもの。やっと空いたー、と思っても、

VCの背景が真っ黒だった

りしてうおー、れいちゃん²、なんだこれわー、とかいうことにもなるのです(お。そして爆速コンピュータでプログラミング&プログラマー展示(夜中)。ちなみにここだとコンパイルが5秒くらいで終わるので、

家のマシンをぶち壊したく

なりますがもったいないのでできません。

そしてやっと回るようになったり、滑らかに動くようになったり、ネットワーク越しに対戦相手に、こちらが連鎖をすると1列だけ降ったり、というあたりまでなりました。しかし、時既に遅し。私のプログラムもへぼし。その頃にはもうすでに、106のほとんどのマシンはオセロに占領されていたのだ…。

p.s. 実はこの裏であまり目立たなかった企画がいくつかウィンドウの後ろの方でひそかに展示されていたりもしたという…³。

今回の出展予定物

Birth ~ ネットワーク対戦トランプ

[完成率 : 31.2%]

また例によってネットワーク物です。ネットワーク物はマシンが2台以上もいる上、相手もいないとだめなのであまりうけないか? とかいう説もあるのだが、とりあえずサーバの開発はまあまあ進んでいるのできつとなんとかかなるでしょう。

今作っているサーバの特徴は、また例によって(?) italkサーバちょっと互換(謎)で、基本部分はチャットサーバのみで、他の機能はすべていわゆる無脳として動作させようという点で

¹今は24Mに倍増:D

²うにうにDX作成中でした:D

³挙げるとやかなしいので挙げず

す。こうすることによって、あとからいろいろ機能追加ができるかなー、とだけ思っているだけです。これをどうトランプゲームにするのかというと、まず、カード管理無脳とゲームサーバ無脳というのをいれて、これらが互いに通信することでゲームを進めていこう、という考えです。カード管理無脳は誰がどのカードを持っているのかをすべて管理するものです。ゲームサーバはゲームのルールなどを管理する無脳です。ちなみに、これらの無脳間の通信は当然

/p userno hogehoge

でやっております(激お

p.s. クライアントは全然できてません。最悪の場合は telnet (お。

遠い叫び ~ Italk クライアント (仮称)

[完成率 : 2.7%]

今の世の中、なぜか italk クライアントブームに火がつかしました。というわけで、一時私も、まあソケットと通信するだけだから楽なんだろう、と思って作ろうと思いました。ここで、私の拡張案で一番重要だったのは、

「背景に絵を表示できる」

ことだったのです(お。そのために、私は Edit control の Procedure をなんとかして、それを実現しようとしてました。しかし、なんか、かなーり無理っぽいことがわかったのです。そこで、こうなったらもう一から作っちゃえ、ということで、今背景に絵が表示できる Edit control を作成中です。最悪の場合は裏に絵が貼れるテキストビューアになるでしょう(お。

It's Too late ~ その他の小企画

無脳展示(?)

[完成率 : 100%?]

という企画があるそうですが、うちにも天気予報をしてくれる無脳があります。って、実は asahi.com から http でデータ奪ってきてフィルタしてるだけ(お。って、駒祭 LAN じゃ外に繋げないじゃないか..... !!

GGMP (Gal Game Making Project)

[完成率 : 4.9%]

何もやってません。256 の絵をきれいに表示する研究をしてただけです。1ヵ月でやる気のある方は私まで(お。

WinScheme

[完成率 : 0%]

```
(CreateWindow 'test 'test WS_OVERLAPPEDWINDOW 100 100 0 0 0 hInstance 0)
(define (WindowProc hwnd uMsg wParam lParam) (cond ((eq? uMsg WM_PAINT) (...)
```

とかできたら面白いなーと思っただけ。無理杉。

駒祭の裏側

さあ ~ 上映会

[陥穽率：78%]

例年、深夜には1号館のとある部屋であるものが上映されていました。それには展示プログラマー（夜中）の集中力をほぼ0にしてしまうという恐ろしい効果⁴があるのです。おとしもいろいろビデオで上映されていました。そう、駒祭中にはなぜかビデオが部屋に準備されていたのです。しかし、去年、事態は一変した。テレビでは確かに上映はされているのである。しかし、そこにつながっているコードの先をたどると,,, あれ? パソコン。そしてパソコンの画面にはメディアプレーヤー。.....。

なに―――, MPEG なのか―――。

技術の進歩は素晴らしいものです(謎

ねっ ~ プログラマーのその後

[陥穽率：24%]

いつも italk とかで徹夜は慣れてるとはいえ、徹夜でプログラミングして、昼は客の応対して(してないけど)、また夜は上映会(お)して,, などということをしているとさすがに死にそうになります。というか私がそうになりました。すいません。

そして意を決して駒祭2日目の朝に帰ることに。うひー。2日徹夜はきついぜー, などと思いながら駒場東大前駅へ行く。そして電車が来て乗ると、当然のように自然と寝てしまう...。そしてしばらくして目が覚める...。ここは...。駒場東大前?? あれ? どうやら一周してしまっただけ。そしてまたいつのまにか寝てしまい再び目が覚める。...久我山か...。もうすぐだな...。.....あれ? 富士見が丘??

何と2周目に突入していたらしい。

普通の方はくれぐれもこのようなことがないように...

(坂東大五郎/ばんだい)

⁴まれに効かない人もいます(お

一般記事

TSGer Mailing List へのお誘い

おおいわ

TSG のメンバー間、特に本郷生やコンパに来る OB の方々との間の連絡手段は、昔はサークル「あらかわ犬」の運営する「いぬ。BBS」やニュースグループ `tecc.circle.tsg` などを用いていましたが、現在では有効な手段がなく、駒場とその他の間での連絡が希薄になってきています。最近では `italk` の場で連絡が行なわれることも多いですが、流量の多いチャットであることから必ずしも TSGer の全員が参加する場ではないことや、ログを共有するために TSGer 以外の `italker` に少なからず迷惑をかけているなど完全にうまくいっているわけではありません。

その状況を少しでも打開し、駒場とその他の間での連絡手段を確保するため、今年の2月からメーリングリストを運営しています。現在参加者はメールアドレスの数で30人(若干重複があります)いますが、流量はこの8ヶ月で31通(^^;)と、それなりに機能してはいるもののまだまだ淋しい現状です。

本郷にいる TSGer がもっと TSG の活動に参加できる、少なくとも今 TSG でどんなことが起きているのかを知ることができるような土壌を作りたいと思っていますので、駒場生、本郷生問わず、TSGer の(できれば全員の)参加をお願いします。なお、当面は TSGer 全員の強制参加という方針はとりません。

現状ではメールの内容には特に制限はありません。部報の原稿募集やコンパの通知などが現状では行なわれていますが、この他にもプロジェクトへの参加者募集なども流して構いません。参加資格は TSGer である、または OB / OG など TSG と何らかの関係があることです。

参加する方はメールアドレス

`tsg@italk.ne.jp`

に、

`# subscribe <あなたの名前>`

という1行を本文に書いたメールを送って下さい。また、メールや `italk` などで、僕に直接連絡をとっても構いません。その場合は、

`tsg-request@italk.ne.jp`

までメールを送って下さい。

皆様の参加をお待ちしております。

(大岩 寛 / おおいわ)