

知識情報・図書館学類誌

Milk

No.5

特集

4th cluster インタビュー

4th cluster インタビュー

筑波大学を舞台に、ヒロインたちのキャンパスライフを描くノベルゲーム「CampusNotes」制作しているのは、筑波大の有志による同人ゲーム制作サークル4th cluster。
今回は、メンバーのおおみかんさん、飯田のぎさん、りだいさん（以下敬称略）へのインタビューを通して彼らの活動に迫ります！



Milk no.5 目次

4th cluster インタビュー p.3-p.6

数独 p.7

我らが筑波山にせまる p.8-9

プログラミングで困ったあんなこと、こんなこと p.10-11

春日の秘境を訪ねて p.12

数独解答編 p.13

Credit p.14

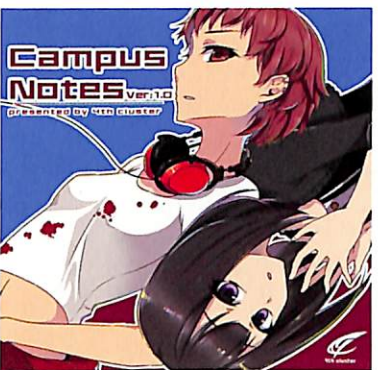
「何か面白くもやれたらいいね」

……発足のきっかけ・経緯

あおみかん…2010年の春先、Twitterで仲良くしている筑波大生がいて、そのころ私たちは4年生でした。こじんまりした集団で、一種の団結力みたいなものもあって、「何か面白いことやれたらいいね」というのはずっとあったんですね。その中で、飯田さんが「何かゲームつくろうよ」と言い出して、最初は結構人数が集まりました。それが「ゲーム作りを始めよう」というきっかけでした。その後、「ミックマーケット」に作品を出して、今、シリーズ3作目を作っています。

……プロモーションについて

あおみかん…僕らは4年生になってから始めたので、活動が落ち着いた頃には主なメンバーが大学を出してしまっ



▲ CampusNotes vol.1 ジャケット

残っているメンバーも院生が多いというのが現状です。なので、学内の宣伝はなかなか難しいところがあります。

幸い筑波大はツイッターを利用している人が多いので、それを通じての広報、あとは公式ウェブサイトとFacebookアカウントがあるので、そこで広報をしています。Amazonのほうでも仲介業者を介して販売をしているのですが、あまり販売出来ていないですね。

飯田のぎ…やはり即売会がすごく効果があるということ、また雙峰祭では売り上げがかなりありましたね。
あおみかん…2013年度の雙峰祭にも出展していて、そこではかなり売り上げがありました。

筑波大のゲームなので、やはり筑波大の中で広報が出来るとうまく売れます。なので、僕らは筑波大生に向けてもっと広報したいというのが本音ですね。

……役割の割り振り

あおみかん…のぎさんが絵を描くと

というのは確定でした。ですが、その他は何もかも未定の状態で、尚且つ、僕らはゲームの制作経験がなかったたので、どういった役割が必要で、どういう役割分担で、どういうスケジューリングでやっていけば上手くできるのか、何もわからない状態でした。ですので、推測と調査と実践によって何とか仕上げたという感じですね。だんだんと役割が出来ていったという感じです。

飯田のぎ…あとはシナリオも音楽もお金が取れるレベルの人が集まったので、幸いにもその辺は自動的に役割が出来ていきました。

あおみかん…音楽も情報科学群の男の子が作っています。

……学業との両立

あおみかん…基本的に1・2・3年生を真面目にやってきた人であれば、その辺は心配なかったですね。りだいで、やっぱりスケジュールの立て方次第でどうにかなる問題ですね。人によりますし。もう少し言っておくと、学業を修めても何も出来

るようにならないケースもあるのですね。留年のリスクを犯しても、何かの能力が1年で飛躍的に伸びるのであれば、(留年という選択は)有りだと思っし、悪くない選択だと思えますね。

一心社会に出た人間の立場から言わせてもらえば、モノを作り上げる人は精神的なレベルが違うなというのは周りを見ても感じます。

のぎ…それとやっぱり、やるなら早くやらないといけませんね。
私は大学入学時から漫画家になろうと思ってたので、入学したらすぐに仕事を始めるための準備に入りました。どうしてかという、特にこういう特殊業界に入ろうとしている人は、できるだけ早くに下準備を始めた方がいいからです。

あおみかん…将来何の仕事につくか考えた上で、その仕事の役に立つことのある程度勉強してから業界に入って欲しいという事は思います。今、大学1年生だとして、4年で大学を出るつもりなら、あと3年し

か猶予がないわけです。早めに大学を出た後に何を考えるかを考えていた方が絶対に良いです。
例えばゲームクリエイターを目指すならば、まず華やかなグラフィックをプログラミングで表現できる人は強いです。コンピューターの基本的なことを利用して人間が感動できる高いレベルのものを作るには、「こういうものを実現したい」というビジョンと、実現するためにはどういう方法が必要なのか自分で判断する力や理解力、分析能力が必要です。
能力を身に付けるために手取り早い方法は、まず作ってみることです。

作ろうとしてみると、ビジョンがないから作れないということがわかりますし、ビジョンを実現しようと思ったら、プログラミング能力が足りないから上手くいかないとか、自分の欠点がわかってくる。りだいで、経験はすごく大事です。

ただ、さっき早ければ早いほど良いと言いましたが、「今から腰插えてやるぞー」と気持ちを入れてやらなくてもいいと思えます。と

あえず自分から何かやってみよう、まず手をつけてみるのが大事です。あと社会人になって思うのは、学生はすごく時間があるということです。社会人になったら全然時間がないです。から、「社会人になってから勉強すれば良いかな」という考え方は通用しないので、やろうと思っならば、この3年、4年の内にやってほしいなと思います。

また、最初から良いものを作ろうとすると、結局最終的なレベルはあまり上がらないまま終わることが多いです。短いスパンで作っては評価してもらおうというのを繰り返していくことで質が高まっていくのだと思います。

それと、世に出すことはすごく大事です。腕一本で食っていくわけではなくとも、例えば就活でも、その人が作ったプログラムやグラフィックを見せてくださいというのが応募条件になっていたりします。ということからは、やっぱりそういうものを数多く作って、かつ良いものを出していくというのがそれだけで評価になると思えます。

……学生時代にやっておくべきこと

りだいで…就職した自分の立場から言うと、やっぱり学業は基盤になるところなので、どこの会社もまず見ると思います。どこの会社も普遍的に評価してくれるから、やはり学業はないがしろにはしてはいけないと思います。

でも学業だけではやっぱりだめなんですよ。自分が打ち込んだことは何かということを最近企業ですごく見えています。

打ち込んだものは本当に何でもよくて、スポーツをやっていた人はもちろんそれを評価されるし、海外でボランティアをやった人も評価されるし、オタク業界も最近では評価が高いと思います。何か作るといふことは形に見えて評価されるので、やる分にはすごく良いのではないかと思えます。「この人って言ったこれ」というものがあるとわかりやすいですし、取りやすさもあります。そういう意味で、ものを作る人というのには評価されると思います。

……今後のプラン

りだいで…それに関しては今、絶賛協

議中です。

あおみかん…結局この企画は、筑波大生が集まったから筑波大を舞台にしたものを作ったというだけで、その過程で僕らは、ものを作る上で何をやっていけば良いのかを考える能力やチームの信頼感を手に入れることができました。今度はそれを武器に、次に何をやるうかと色々考えています。

PPDを作ろうかとか、今までと同じ感じでWindows向けのノベルゲームにしようか、とか。あるいはスマートフォンで遊べるノベルゲームにしようか、それにもう少しゲームらしい要素を入れていこうかなど色々考えているのですが、やはり昔ほどは時間が取れなくなっていて、実は全然未定なんです。CampusNotesのサイドストーリーみたいなものはCampusNotes3の後もやっていきたいと思っています。
のぎ…会社化というののもそんなに見えていないわけではないです。正直、それぞれのパーツがプロなので、このままお金を稼ぐ方向に行こうと思えば行くこともできます。

あおみかん…もちろんすごく大変ですけど。
りだいで…今後、業界がどうなっていく

数独

数独とは、3×3のブロックに区切られた9×9の正方形の枠内に、1から9までの数字を入れるパズルです。

初めてのひと大好きなひと、ぜひ挑戦してみてください！

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 4 | 7 | 9 | 8 | 5 | | 2 |
| | 7 | | | | | | 4 | |
| 5 | | 3 | 1 | 4 | 6 | 9 | | 8 |
| | 4 | | 5 | | 7 | | 2 | |
| 3 | 5 | 7 | | 6 | | 4 | 8 | 9 |
| A | 8 | | 4 | | 9 | | 1 | |
| 4 | | 8 | 6 | 7 | 5 | 2 | B | 3 |
| | 9 | | | | | | 5 | |
| 2 | | 5 | 9 | 1 | 4 | 8 | | 7 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 7 | 2 | | | 6 | 9 | |
| | | | | | 5 | 3 | 8 | 7 |
| 8 | 5 | 9 | 7 | 3 | 6 | 4 | | |
| | | 5 | | | 4 | | | 1 |
| 3 | 1 | 6 | | 2 | | 5 | 7 | |
| | 8 | | 3 | | | 9 | | |
| | 4 | | | 8 | B | | 5 | 3 |
| 2 | 7 | A | 5 | | | | 4 | |
| 5 | | | | 1 | 7 | | 6 | |



10分 初級

$$\boxed{A} + \boxed{B} = \boxed{}$$



32分 中級

$$\boxed{A} + \boxed{B} = \boxed{}$$

かもわからないですね。
 のぎ・ノベルゲームに関してはもうかなり下火だから、CampusNotes3を作りつつ、色々考えていくという感じですね。
 ……学生へ一言
 のぎ・興味のあることはとりあえず早いうちに出して見てください。それだけで合わなかったらやめればいいんです。それだけです。やってみないとわかりません。それがわからないので、もし合わなくても、それがわかっただけいいと思います。とにかくまずはやってみることだと思います。
 あおみかん：僕からは、「やりながら考えよう。」という感じです。
 考えてるだけだと、机上の空論ばかりになってしまふ。やっているだけだと、ゴミみたいなものを作り続けることになる。だから、やって考えてやって考えて、ずっとそれを繰り返して。それが大事なのではないかと思います。
 りだい：自分のやりたいことができる時間は、大学生が最後だと思った方がいいです。
 社会人になると時間がないので。そう思って取り組んだ方がいいと思いますね。

▶知識情報・図書館学類を題材としたキャラクター
 名前：思案橋瑞季(しあんばしみずき)
 趣味：人間観察、ボードゲーム、絵本の読み聴かせ
 好物：ショートケーキ、お寿司



4th cluster メンバー募集!

Campus Notes は筑波大学を舞台にしたゲームですので、もっと在学生(特に学群生)が制作に参加していれば良いと考えています。人数が足りず、追加したい要素やアイデアを泣く泣く削っている状況でもあります。こういった事情から、4thcluster では少し若手の在学生メンバーを募集しています。

- 以下の様なスキルを持っている方であれば歓迎致します。
- ・画像編集ソフト (Photoshop 等) の扱いに長けていること
 - ・UI や広報物のデザインができること
 - ・プログラミングができること
 - ・Web サイトが編集できること
 - ・シナリオを中核にした作品を発表した経験があること

また、上記のような特別なスキルがない方でも、活動に参加したいという熱意とコミュニケーション能力があれば、以下の様な作業でお力添えをお願いしたいと考えています。

- ・演出のスク립ト
- ・ゲームの動作のデバッグ
- ・各種既存ゲームの調査を始めとした事務作業

以上となります。ご興味のある方は info@4th-cluster.com までお問い合わせ下さい。

※大学の多くのサークルとは性質が異なり、ご応募いただいても参加いただけない場合があります。何卒ご了承下さい。

我らが筑波山にせまる

初心者のための筑波山登山MAP

せっかく筑波大学にいるのだから、筑波山にぜひ登ってみよう！ということで、初心者でも気軽に登れる2つのコースを紹介します！



● 迎場コース

勾配が緩やかで岩場が少ないので比較的楽に登れます。また、つつじヶ丘駅には、食堂やお土産屋さんがあります！筑波山神社を出発して、酒迎場分岐までは白雲橋コースで行きましょう。

● 白雲橋コース

弁慶七戻り、高高原など、変わった岩や石のあるスポットが点在しています。気になる人はぜひ！このコースでは筑波山の自然がより楽しめます！

(文責 横田・吉原)

「紫峰」と呼ばれる筑波山

筑波山は「紫峰」とも呼ばれる。朝は紺、昼は緑、夕は紫と色が変わることによる。その美しさは「西の富士、東の筑波」と称され、昔から多くの人々に愛されてきた。万葉集では富士山よりも多く歌に詠まれ、歌川広重の「名所江戸百景」にも数多く登場している。

筑波山は親切な山？！

茨城地方の地誌「常陸国風土記」では、富士山と筑波山が並んで登場している。とある神様が宿を求めて富士山を訪ねたが、富士の神はそれを断ったという。怒った神様は富士山を夏冬問わず雪と霜に閉じ込めると言い捨て筑波山に向かう。筑波の神はその神様を歓待したため、喜んだ神様は「そなたのいる山は日月と共に幸あれ」と言ったという。風土記にはまた、「筑波岳(つくはのやま)は往(ゆ)き集(つど)ひ歌(うた)ひ飲(さけ)のみ喫(ものくら)ふこと、今に至るまで絶えず」と書かれている。

一番低い百名山

富士山と並ぶ魅力を持つ筑波山、しかし標高はなんと八七五・九mしかない。富士山の三七七六mに比べると実に二八九九mもの差があるのだ。実は筑波山、とても低身長なのである(県内でも標高は第四位だ)。筑波山は深田久弥の随筆「日本百名山」に選ばれている。だがこの百名山、選定基準は一五〇m以上とされている。そんな選定基準を凌駕するほどの歴史と品格を持っている山、それが筑波山なのである。

ツクバの名を持つ植物たち

筑波山にはたくさんの動植物が生息している。いくつ知っているだろうか。ぜひ調べてみてほしい。

- ツクバトリカブト
- ツクバシヨウマ
- フリリツクバシキミ
- ツクバグミ
- ツクバトウキ
- ツクバノカモメツル
- ツクバキンモンソウ
- ツクバウグイスカグラ
- ……

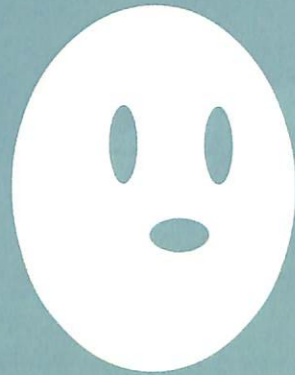
豆知識

太平洋戦争の際、開戦を指示する暗号は「ニイタカヤマノボレ」だったが、戦争回避の暗号は「ツクバヤマハレ」であった。ニイタカヤマとは、現在台湾にある玉山(旧称新高山、モリソン山)を指す。玉山の標高は3952mであり、その当時台湾は日本領だったことから、「ニイタカヤマ」は当時の日本の最高峰だったことになる。

参考文献

- 茨城新聞社出版局。あつたら受かる？茨城検定。第一版、茨城新聞社、2009、253p.、978-4-87273-242-9。
- 吉武和治郎。筑波山を歩く―「水郷筑波国定公園管理員日誌」より―。第一版、株式会社STEP、2009、311p.、978-4-915834-62-2。
- 酒井國光。茨城の山辞典。第一版、2013、296p.
- 江戸勲。新筑波歴史風土記―筑波の風土に潜む三十一の謎に遊ぶ―。1981、469p.

Q2 やりたいことがあるんだけど、
教科書でも上手く調べられない……



ウェブ上の情報を上手く活用しまし
う。

ウェブ上の情報を検索して参照することは悪いことではありません。
「(言語名) (やりたいこと)」で検索してみると、結構曖昧な言葉を入れ
てもそれらしいページが見つかります。(ex. 「Ruby 数字から文字列に」)
ただし、ただ丸写しするのではなく、解説を見て理解して利用しましょう。

Q3 結果がおかしくなるんだけど、
どこでおかしくなるのかわからない！



要所要所で変数の中身を確認してみ
ましょう。

結果がおかしくなる原因は、処理
の途中で変数の値がおかしくなっ
ているということが多いです。要
所要所で print 文を挿入して、気
になる変数の中身を表示してみま
しょう。

```
num = 1
while num < 100
  num += num
  print("num = "+ num)
end
```

プログラミングで困った！ あんなこと、こんなこと

知識情報・図書館学類に必修で存在するプログラミング。毎年多くの学生が苦しみ講義でもあり
ます。少しでも自力で乗り越えられるよう、手助けになればと、ちょっとしたテクニックを紹介
してみました。

Q1 大きめの課題が出たけど、
やるが多すぎてどこから
手を付けたらいいか……



一気に作ろうとしないで、小さい問題
に分割して考えましょう。

規模が大きめのプログラムを書く際、
プログラミングに慣れていないと完
成までのイメージが掴めないとい
うことがあると思います。またそれが
出来ても一気に書こうとするといざ
実行してエラーが出てもどこがおか
しいのかわからなくなったりします。
なので、まずは必要な実装を並べ
てみて、そこから分割し、それらを1
つずつうまくいくことを確認なが
ら作っていくことをおすすめします。
図は数当てゲーム(ランダムに指定
される数字を当てる)のプログラ
ムの実装項目を並べてみた例です。
数当てゲームを作れ、と言われると
慣れてないと少し戸惑うかもしれ
ませんが、こうして並べてみると、一
つ一つは簡単に実装できるものな
ので、なんとかなることがわかると思
います。

```
答えをランダムで設定する
↓
ユーザーの入力を受け付け  
る
↓
入力答えと合っているか  
チェックする
↓
合っていた場合と間違っ  
ていた場合で処理を分ける
↓
結果を出力する
↓
次の答えを用意する
```

教独

解答編



10分 初級

$$\boxed{6_A} + \boxed{9_B} = \boxed{15}$$



32分 中級

$$\boxed{8_A} + \boxed{2_B} = \boxed{10}$$

| | | | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|---|----------------|---|
| 1 | 6 | 4 | 7 | 9 | 8 | 5 | 3 | 2 |
| 8 | 7 | 9 | 3 | 5 | 2 | 6 | 4 | 1 |
| 5 | 2 | 3 | 1 | 4 | 6 | 9 | 7 | 8 |
| 9 | 4 | 1 | 5 | 8 | 7 | 3 | 2 | 6 |
| 3 | 5 | 7 | 2 | 6 | 1 | 4 | 8 | 9 |
| 6 _A | 8 | 2 | 4 | 3 | 9 | 7 | 1 | 5 |
| 4 | 1 | 8 | 6 | 7 | 5 | 2 | 9 _B | 3 |
| 7 | 9 | 6 | 8 | 2 | 3 | 1 | 5 | 4 |
| 2 | 3 | 5 | 9 | 1 | 4 | 8 | 6 | 7 |

| | | | | | | | | |
|---|---|----------------|---|---|----------------|---|---|---|
| 1 | 3 | 7 | 2 | 4 | 8 | 6 | 9 | 5 |
| 4 | 6 | 2 | 1 | 9 | 5 | 3 | 8 | 7 |
| 8 | 5 | 9 | 7 | 3 | 6 | 4 | 1 | 2 |
| 9 | 2 | 5 | 6 | 7 | 4 | 8 | 3 | 1 |
| 3 | 1 | 6 | 8 | 2 | 9 | 5 | 7 | 4 |
| 7 | 8 | 4 | 3 | 5 | 1 | 9 | 2 | 6 |
| 6 | 4 | 1 | 9 | 8 | 2 _B | 7 | 5 | 3 |
| 2 | 7 | 8 _A | 5 | 6 | 3 | 1 | 4 | 9 |
| 5 | 9 | 3 | 4 | 1 | 7 | 2 | 6 | 8 |

—春日の秘境を訪ねて—



このコーナーでは、春日エリアのあまりよく知られていない場所を紹介します。

第1回：フリースペース

ちょっとしたミーティングや空き時間つぶし、試験前の勉強にも最適な隠れ家的存在それがフリースペースです。掲示板室にひっそりとある扉を開ければ誰でも使うことのできるスペースが広がっています。

データ

- ・冷暖房つき
- ・飲食 OK



× 8



× 2



× 4

知識情報・図書館学類誌

Milk

編集員募集中！！

「Milk」は知識学類生による知識学類生のためのフリーペーパーです。

文章を書きたい、
デザインをやりたい、
あんなところに取材してみたい、
企画をやってみたい……

やってみたいことを叶える場所がここにあります！

ぜひ一緒に「Milk」を作ってみませんか？
知識学類生であれば誰でも歓迎します。

興味が湧いた方や、何か聞きたいことがあれば
お気軽に以下のアドレスにご連絡ください！

klis.milk@gmail.com



Credit

発行者 長谷川秀彦 知識情報・図書館学類長

編集長 高森桃子

編集 橋口奈央
横田夏海
吉原美香子

協力 4th cluster

知識情報・図書館学類誌 Milk No.5

2013年7月1日 発行



知識情報・図書館学類誌 Milk No.5

2014年7月1日 発行