



入門

# SSP & CROW

何かとその互換システム

UKGAILLY®  
ウカガイリー・ジャポン

*Shillest Noydellfarm, Chameleon Ponapalt* 著  
檜崎このみ 電波訳

## Chapter/0

## プロジェクト何か

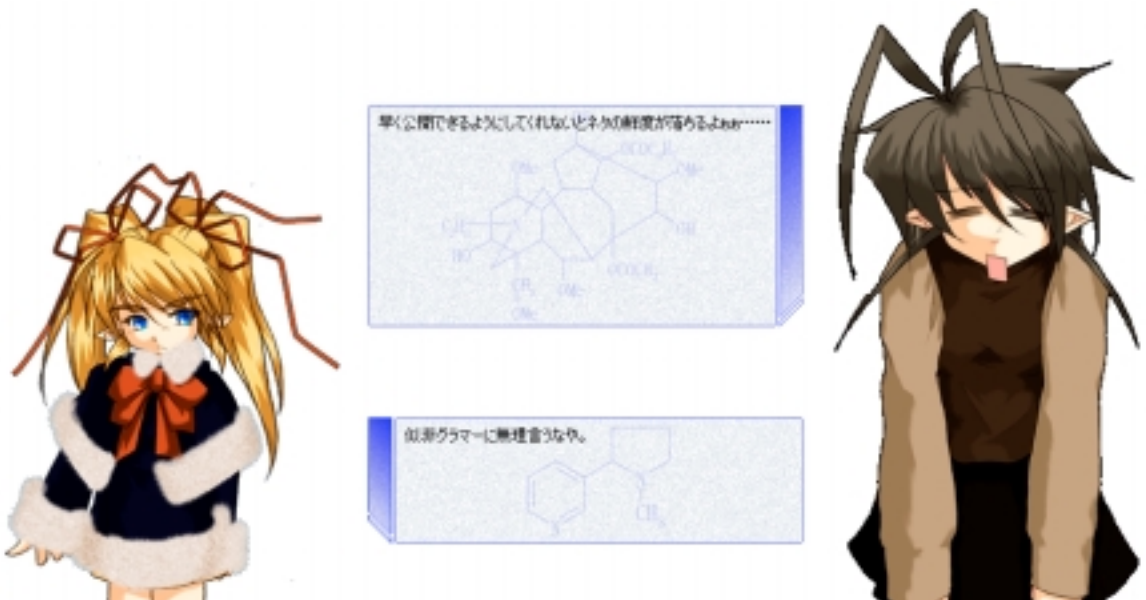
この手抜きマニュアル(苦笑)を手にとっていただいた方ならご存知でしょう。終わり。

……といきたいところですが、大雑把に説明しておきます。

何か<sup>1</sup>とは、要するにデスクトップに **おにゃのこを立たせてハハハする**。複数のキャラクター画像を立たせ、ポケとツッコミ?を入れさせる謎デスクトップアクセサリです。1 体のみが立つゴーストもありますが<sup>2</sup>、大体は 2 体またはそれ以上のキャラクターが立って、**使い手が何もしなくても勝手に語り合っています**。

……あ、無論、つついたりなでまわしたりするとそれなりに反応してくれはしますけど。

Fig.1 表紙のこのみ 3rd.ポケとツッコミの図



要するに、そういうことです(どういうことだよ)。ややこしい話をするより、まずは立たせていぢってみましょう。そして、たくさんゴーストを入れて雰囲気をつかんでみるのが大事です。<sup>3</sup>

ちなみに、多少関係ない話ですが、現状キャラクターは女性率が異様に高いです。無論開発者がほとんど男だという根源的?な理由もあるとは思いますが、**別にそうである必要はどこにもありません**。

極端な話、別に人間(やそれに似たもの)である必要すらありませんし。

ぶっちゃけた話、おにゃのこゴーストはやたら飽和状態です。対象とする使い手をどのへんに絞るか、という話が先ではありますが、これを読んで作ってみたいなど考えている(奇特な?)方は、別の方向性も考えてみても良いでしょう。

<sup>1</sup> <http://usada.sakura.vg/>

<sup>2</sup> 54 とか。

<sup>3</sup> <http://www.aqrs.jp/ngc/> でいっぱい探せます。

また、この本のタイトルの SSP<sup>4</sup>と CROW<sup>5</sup>とは、「何か」とほぼ互換性のある「ゴースト」の実行環境です。手前味噌ながら、MATERIA(何か)より安定していますので、猛烈にオススメしておきます(お

## Chapter/1

# 萌えシェルといっしょ<sup>6</sup>

で、こいつらを自分で作ってみる、となると、かなり骨が折れる作業となります。そこでまずは立ち絵だけでも……という話になります。特に絵描きさんなどはこちらから入る場合が非常に多いでしょう。

……自分で作らない人は、とりあえず Chapter2 まで通過しましょう(汗)

さて、何かシステムでは、この立ち絵とアニメーションその他に必要な定義ファイル群をまとめて「シェル」と呼びます。英語で Shell、殻、ということで理解できるかと思います。

これを作るのに必要なものは以下の通りです。

### 1. 立ち絵(やその部品)

立ち絵といってもそれほど特別なものではありません。普通の PNG フォーマットで保存された画像です。

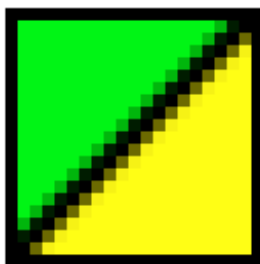
ただし、**左上位置の色は「透明色」と認識され、これを元にして枠や穴がくりぬかれます。**

普通に絵を描いていた場合、枠線が背景となじむように、とかその他いろいろな理由で、枠線付近はなめらかな状態になっていることが多いのですが、残念ながら、透明色とまったく同じ色のみしか抜けてくれませんので、そのままだと見栄えが非常に悪くなります。以下の図のように処理すると良いでしょう。

Fig.2 順に「良い例」



「悪い例」



「次善策-白縁取り」



3 つ目は「次善策」と書きましたが、鉛筆書きの雰囲気を残したいからどうしても譲れない、などなど、単純に「境界線をきっちり分けろ」では済まない場合には非常に有効な手段で、数多くのゴーストが採用しています。ただし、特に理由がない場合はできるだけ手間をかけて「良い例」のようにしておくでデスクトップにしっくりとなじむようになるでしょう<sup>7</sup>……たぶん、..

さて、さしあたり必要なものは、**メインキャラクターを示す surface0.png、サブキャラクターを示す surface10.png** の 2 ファイルでしょう。実はこの 2 ファイルと後述する `descript.txt` だけでシェルは出来上

<sup>4</sup> <http://ssp.shillest.net/> といつかうちやね。

<sup>5</sup> <http://crow.aqrs.jp/>

<sup>6</sup> 筆者はじゃじゃ〇・ピッコ〇・ぼろりもあるよ！の世代ですが、今はえらい変わってますな。

<sup>7</sup> 実は「PNA」というものを使い、Win2000/XP 上だけですうまく解決することもできたり。

がってしまいます。

surface???.png の”??”の部分の数字は立ち絵番号(サーフィス ID)<sup>8</sup>で、以下の表情があらかじめ決められています。余力があればこれらも作ってみることを強くおすすめします。いつまでもぽつねんと同じ表情で立たれてもブキミなだけですからね。

なお、以下の番号以外は本当に自由です。500000 番とかとんでもないシロモノを作らない限り、適当に他の表情・挙動を割り当てて問題ありません。

メイン(さくら側)

0	通常	(1)	(照れ/恥)	2	びっくり	(3)	(不安)
4	落ち込み	5	笑み	6	目が閉じている	7	怒り
(8)	(冷笑)	(9)	(照れ怒り)	(20)	(立て看板)	(25)	(歌っている)

サブ(うにゅう側)

10	通常	11	刮目/怒り	(19)	(歌っている)
----	----	----	-------	------	---------

## 2. 定義ファイル(descript.txt / surfaces.txt)

descript.txt については、それほど書くことはありません。最低限の定義を以下に示します。

Charset,の部分については編集ソフト or 文字コードに応じて変える必要がありますが。メモ帳で普通に保存した場合なら Shift\_JIS のままでかまわないでしょう。

```
charset,Shift_JIS
craftman,AUTHOR(alphabet ONLY)
craftmanw,つくったひと(こっちは日本語等も可)
craftmanurl,http:/url.to/~author/
name,シエルのなまえ
type,shell
sakura.balloon.offsetx,0
sakura.balloon.offsety,0
kero.balloon.offsetx,0
kero.balloon.offsety,0
```

sakura.balloon.offset?/kero.balloon.offset? は、「吹き出し」の位置を微調整するためのものです。とりあえず最初はすべて 0 にしておき、テスト中にすこしずつ自然に見えるように値を変えていくとよいでしょう。また、省略しても別に問題はありません。

surfaces.txt は、立ち絵ファイルの当たり判定(どこがおムネか?<sup>9</sup>とか、、、)や、アニメーションの挙動を記述します。アニメーション(SERIKO 仕様)は必須ではありません<sup>10</sup>ので、今回はとりあえず無視しておきま

<sup>8</sup> 後述する SakuraScript の¥s タグで指定する ID。

<sup>9</sup> しかも「ふくらみかけ」が微妙に好まれる模様。どうでもいいですけど。

<sup>10</sup> 当然、あるに越したことはないけれど、かなり面倒+難解かも。

す。  
最低限の中身は以下のような形式の繰り返しです。立ち絵の分だけ繰り返し定義していきます。

```
surface0
{
collision0,159,25,225,79,Head
collision1,156,151,216,188,Face
collision2,160,287,201,318,Bust
point.centery,145
point.centery,120
}
```

・ surface? -1 行目

上で作った立ち絵と同じ数字を?の部分に入れておきましょう。

・ collision?,左,上,右,下,当たり判定の名前 -3~5 行目

当たり判定を定義します(?は数字、追加するごとに 1 ずつ増やす)。Head,Face,Bust、つまり頭・顔・胸、は定義しておくのが良いですが、後述する「結奈」で編集が簡単にできますし、必須でもないので分かりにくければ飛ばしておきましょう。

・ point.centex,X 座標 / point.centery,Y 座標 -6,7 行目

立ち絵の中心点を定義します。省略時は勝手に画像の中心を計算しますので特になくとも構いません。

定義ファイルの記述が難解なら、他のゴースト / シェルを覗いてみると良いでしょう。

さて、ここまででシェルは完成です。Readme.txt(説明書)も投げ込んでおくとさらに親切ですね。

シェルの表示を確認してみるには、とりあえず他のゴーストに居候させてもらうと良いでしょう。Ghost -> 適当なゴースト -> shell の順にフォルダを開いていくと、そこが格納場所になります。適当な名前のフォルダをその場所に作り、先ほどまでで作ったファイルを投げ込んでみてください。

そのゴーストが起動すると、「シェル」メニューにあなたの作ったシェルが増えていることでしょう。おもむろに切り替えて動かしてみることで動作実験は完了です。お疲れ様でした。

## Chapter/2

# 真剣スクリプトしゃべり場

---

シェルができたからにはとりあえずしゃべらせてみましょうか。特に Chapter1 で surface0,10 以外も作った苦労人の方は表情も変えてみたいことと思いますし、そうでなくともゴーストを自由に操ってみることは、SSTP Bottle<sup>11</sup>等いろいろなサービスで楽しんでみる足がかりとなりますから。

なお、別にワカイ奴らが集まって議論しなくてもスクリプトは組めますのでご安心を(笑)

---

<sup>11</sup> <http://bottle.mikage.to/> ゴーストなりきりコミュニケーションツール、かな？

表情を制御したり、喋らせたり、いろんな本体機能と呼んだりするための決まりごとを”SakuraScript”と呼びます。といってもそれほど難しいものではなく、普通の文章の中に”¥”記号とアルファベット、アンダースコア、大括弧で構成される命令をちょこちょこ挿入していただくだけです。

と、余分な説明はこのくらいにして、とりあえず例を見てみますか。

¥0¥s[5]はにゃ～ん。¥1¥s[10]はにゃ～ん。¥e

ちょっと¥記号が多く読みづらいですが我慢してください。これを SSP なら「スクリプト入力」メニュー、伺かなら開発モードを ON にして「SSTP ボックス」を開き、おもむろに入力して Enter キーを打ってみましょう。

……どうです、多分メインキャラクタ、サブキャラクタともに「はにゃ～ん。」と喋ってくれたと思います。

Chapter1 で surface5.png を作った方や、別のゴースト/シェルでテストした方はついでに微笑んでくれたと思いますので、ひとしきりハアハアしておきましょう(お

さて、いったいこれは何をやっているのでしょうか。順に読み解いてみます。

¥0 – これからメイン(さくら)側に何か操作します

¥s[5] – 立ち絵番号(サーフィス ID)を 5 番、微笑みに切り替えなさい

¥1 – これからサブ(うにゅう)側に何か操作します

¥s[10] – 立ち絵番号を 10 番(サブ側通常)に切り替えなさい

¥e – ここで終わりです

と、こういう意味になります。

¥0/¥1 は「スコープ切り替えタグ」で、これから操作するキャラクタ番号を指示します。メイン(さくら側、とも呼びますが)が 0 番でそれ以降 1 番、2 番……とついています。普通 1 番(サブ側/うにゅう側)まででしょう。

¥0/¥1 はそれぞれ ¥h/¥u<sup>12</sup> というタグでも同じ意味になり、さらに 2 番以降のキャラクタを立てられる環境では¥p0/¥p1 というタグとも同じ意味になります。

互換性の都合上、2 番以降は¥p タグのみで、¥2 と指定しても多分何も起きません。

¥s[5]は「サーフィス切り替えタグ」で、立ち絵を指定した番号のものに切り替えます(Chapter1 の表が便利)。番号が 1 ケタである場合のみ、¥s5、というふう到大括弧を省略した略記法も使えます。

¥e はスクリプトの終了を示します。あってもなくても実はどっちでもいいのですが、とりあえずつけておくのに越したことはありません。以前何度か行われた某同人即売会のタイトルや、その他各所で使われている「えんいー」とは要するにこれのことですね。

さて、ほかにもタグは存在します。おおざっぱに取り上げてみましょう。

Table.5 さくらスクリプトの基本

<sup>12</sup> 過去互換用。もしくは SSTP Bottle 用。¥u = うにゅう、はともかく ¥h のいわれは聞かないで。

¥_w[1000]	指定したミリ秒の間だけ(例は 1000 ミリ秒=1 秒)待ちます。喋るキャラクターが切り替わったり、話の段落で適宜入れるとしゃべっている感じがよく出ます。
¥w9	指定した数字×50 ミリ秒の間だけ(例は 450 ミリ秒=0.45 秒)待ちます。こちらの方が短いタグで書きやすく、上の¥_w[ ]より使われる事が多いです。
¥n	改行します。スクリプト内には改行そのものは含めることが出来ない仕様なので代わりにこれを入れます。
¥c	吹き出し内の文字を消去します。たとえば¥0¥c とやるとメイン側の吹き出しのみが消えます。
¥x	マウスがクリックされるまで待ちます。
¥_q	クイックセクション=もう一度¥_q が指定されるか、スクリプトの最後に至るかするまで、文章を一気に表示します。 まあ、とりあえずやってみるとよくわかるでしょう。
¥_s	シンクロナイズセクション=サブ側・メイン側(¥0/¥1)が同時に喋ったり何か実行したりします。
¥t	タイムクリティカルセクション=これをはじめに指定しておく、喋り終わるまで他の出来事にスクリプトが邪魔されることはなくなります。SSTP Bottle では標準でついています。
¥-	終了してしまいます。
¥b[2]	吹き出しの見た目・大きさを切り替えます。必ず偶数番号で指定してください。特に 2 番は「大きめの吹き出し」としてほとんどの場合使われています。また、マイナスの値を指定すると吹き出しを強制的に消すことができます。
¥j[http://shillest.net /]	指定した URL をブラウザで開きます。 あまり多用するとよろしくありませんね(何がだ)

さらに、特殊なタグで、選択肢を表示するタグもありますが、これはとりあえず使いません。<sup>13</sup>

また、「だったら半角¥を喋らせたい場合はどうするんだ！」という悩みもあるでしょう。そういう場合は“¥¥”と 2 つ重ねることで¥を喋らせることができます。

とりあえず、喋ることに関してはこのくらいでしょうか。<sup>14</sup>

## Chapter/3

### その時 ゴーストが動いた

さて、SakuraScript でひとしきり遊んでみましたが、何か物足りませんね。多分。

……物足りている方はそもそもここまで読んでないでしょうけど(苦笑)

そう。ガワはできているし喋らせ方も分かったのに、これではただの**人形状態**ですね。やっぱり、時計を合わ

<sup>13</sup> 気になるひとは最後まで読んでね。

<sup>14</sup> 例によって、ほんとはもっといっぱいあります。

せてくれたり、頭どついたら怒ってくれたり、胸さわわしたら恥ずかしがってくれたり(セクハラだ!)、そもそもほったらかしておくと勝手に喋ってくれたりしたほうが自己満足レベル Max でしょう(をいをい)

……まあ、自己満足かどうかはさておき、現状では自分で勝手に喋るネタを投げ込めないというつらい問題があります。そこで「ゴースト」の構築となるわけです。

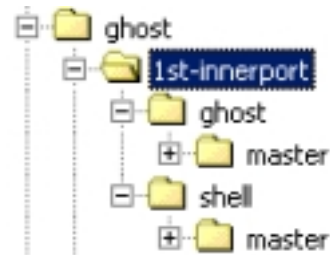
ここまで、大まかに何かデスクトップに立ってくれて喋ってくれるものを「ゴースト」と呼んで来ましたが、正確には、ネタを提供する「ココロ」の部分を「ゴースト」<sup>15</sup>と呼び、見た目の部分は「シェル」、**合わせて”Named”**とか呼んだりするようです。

前置きはこのくらいにして、実際にネタを仕込んでみるまでを簡単に解説します。ちょっと長文気味になりますが、なんとかついてきてくださいまし。

### 1.まずはフォルダ構造から。

Chapter1 で作ったシェルは、べったりと画像と定義ファイルをばらまいただけのものでした。しかしネタを仕込むとなるとそうはいきません。とりあえずは大雑把に構造を見てみましょうか。

Fig.3 階層図



上の図は、ssp.exe や crow.exe、materia.exe をインストールした場所にある ghost フォルダ以下を図に示したものです。

さて、その ghost フォルダの中に、まずは今から作る”Named”の元となるフォルダを「半角英数名で」作ってください。日本語等を使ったりするのは、少なくとも日本語 OS 上ではうまく動きますが、あまりおすすめできません。

上の図でいえば” 1st -innerport”に当たる部分ですね。<sup>16</sup>

このフォルダ名は、当然他とはかぶってはいけませんので、注意して下さい。少なくとも「さすがにこれはあるやろ～」と言えるような一般的な単語は禁止でしょう。

さらにその中に ghost -> master と shell -> master、というふうにフォルダを掘っていきます。

ghost¥master はネタ仕込み用のフォルダですので今は空です。

shell¥master には Chapter1 で作ったもの、もしくは、Chapter1 を飛ばしてきた人は、適当にフリーで公開されているシェルを一式投げ込んでください。<sup>17</sup>

<sup>15</sup> 「幽霊」……まあ、見た目なしではまさに幽霊ですからねえ。違う？

<sup>16</sup> ちなみに「涼璃」の格納場所ですね。間違っても同じ名で作らないように。

<sup>17</sup> <http://www.ah.wakwak.com/~deep/ghostmaker/catalog/catalog.html> フリーシェルカタログ



## 2.SHIORI を仕込む

SHIORI とは、要するにネタを仕込むために必要な DLL ファイルです。

詳しい仕組み云々はここで書く意味がまったくないので飛ばしますが、これからネタを仕込んでいく「偽 AI」<sup>18</sup>を構成するメイン部分であります。

……と、それだけではわけがわかりませんね。まあとにかく要るんです。カタいこといわない。

実はこの SHIORI (とそのサブシステム) も、自由に利用できるものがいくつも配布されています。今のところ「華和梨」と呼ばれる SHIORI に「FUDS」とか「OpenKEEPS」を仕込んだものと、「里々」と呼ばれる全角文字でずらりと辞書を書いているお気楽 SHIORI がその双璧といったところでしようけれど、無論他にもいくつか存在します。

今回はその中から、結奈 2nd.Edition というものを例に使います。

……そこ！聞いたことねえぞとか言わない！

一言でいえば、VisualUKAGAKA とか言いたくなるような楽なシステムです。やたら複雑化してしまった何かの仕様云々に惑わされず、ネタを仕込むのに集中できる利点があります。

<http://star.ruru.jp/r/index.asp>

へ行って最新版を取ってきてください。

Fig.4 ゆーなのなかみ (2002.12.18 現在)



さて、パッケージを解凍すると、おそらく内容はいくつかのアプリケーションと謎 DLL ファイルだと思います。この中で特に関係するものは yuhna.dll と yuhna.exe となります (いや、作るにはぜんぶ必要ですけど)。解凍した内容全部を先ほどの ghost¥master に投げ込み、おもむろに yuhna.exe を叩いてみましょう。

まずは作者も推奨しているとおり？システムのネットワーク更新を行います。できるだけ最新版を使ったほうが不具合云々に悩まされる可能性が低いですからね。

一番左下の「ウィザード」を開き、「結奈のネットワーク更新」で実行できます。

終わったら……とりあえず、先ほど投げ込んだ「シェル」がどう認識されているか確認してみますか。左側、「シェル」の横の＋マークをクリックして、さっき投げ込んだシェルの名前をクリック、そして「サーフィス」タブを見ますと……を。見事にぐらふいかるに出ているではありませんか。しかもいろいろ設定のし放題。

実はこれ、ゴーストだけでなくシェルも編集できるかなり強烈な統合環境なのです (わしは宣伝係か！?)。Chapter1 で「最低限の……」を連発してとにかくぎりぎり動く最小セットを作ってもらったのは、実はこういう

<sup>18</sup> あくまでも「偽 AI」ですので。自然に喋らせるには物量作戦しかないです。

便利なものがあるからなんですね<sup>19</sup>。ひとしきり足りなさそうな部分を適当にいじってみましょう。

さらに、今は(No Name)と表示されているはずの一番左上の項目もクリックしてみます。こちらはゴースト全体の設定項目です。**ゴースト自体の名前、本体・相方の名前**は特にきっちり入力しましょう！

次はとりあえず、使い方に慣れるために、単語の追加でも多少してみましようか。

単語->m と開いていって見て下さい。人名・無機物 etc...のように分類されたものが出てくると思います。「単語をまとめて追加」欄に、説明どおりに「、」で区切って入力したのちどンドン追加ボタンを押していきましょう。上側の欄で1つずつ追加もできますが、まとめて追加が断然おすすめですよ。

もっとも、この単語入力はかなり苦行だったりしますし、最初からきちんと入力せよ分類せよと言われてもたぶん無理でしょうし、これ以降もかなりしちめんどくさい話が出てきますから、一気に失速してしまうかもしれません。

……で、ここで「覚悟してくださいね(はあと)」とおもむろに突き放してもよさそうなものですが、そんなんほつとかかれてもやってられへんやん、という人は……

幸いにも結奈使用ゴーストはほかにもいくつか存在しますので、具体例を見ながら進めるためにも、適当なゴーストから辞書ファイルを引っ張ってきましょうか。

適当に選んだ結奈使用ゴーストの `ghost¥master` を開いてみてください。**dic.ydf** とか、**頭に dic がつくもの**が辞書ファイルとなりますので、これを持ってきましょう。<sup>20</sup>

自分の作業しているフォルダにも同じような dic ではじまるファイルが出来ているかもしれませんが(なければ別に構いません)、これを念のため先に削除して、先ほど説明したものをコピーします。

……無論上書きする前に編集中の結奈は終了してくださいよ……

もちろん、利用／参考にさせてもらうゴーストの作者さんには**許可**を取ってくださいね。

また、単語部分はさておいても<sup>21</sup>、以降編集していくイベントスクリプト部分は**ゴーストの生命線**です。ほとんどばくって公開などという非道なことは絶対に避けてください、と、多量に釘を刺しておきます。

### 3. ネタ仕込み本番！

本番！とまで書くほど大げさなことではありませんが、これからネタを仕込んでいきます。

さて、まずはランダムトークから入りましょう。左側「ランダムトーク」を押してください。

……いや、別に 基本->初回起動 から入るツワモノや、わしはメールチェックネタから仕込むんちゃー！という方も別にまったく問題ありませんよ？

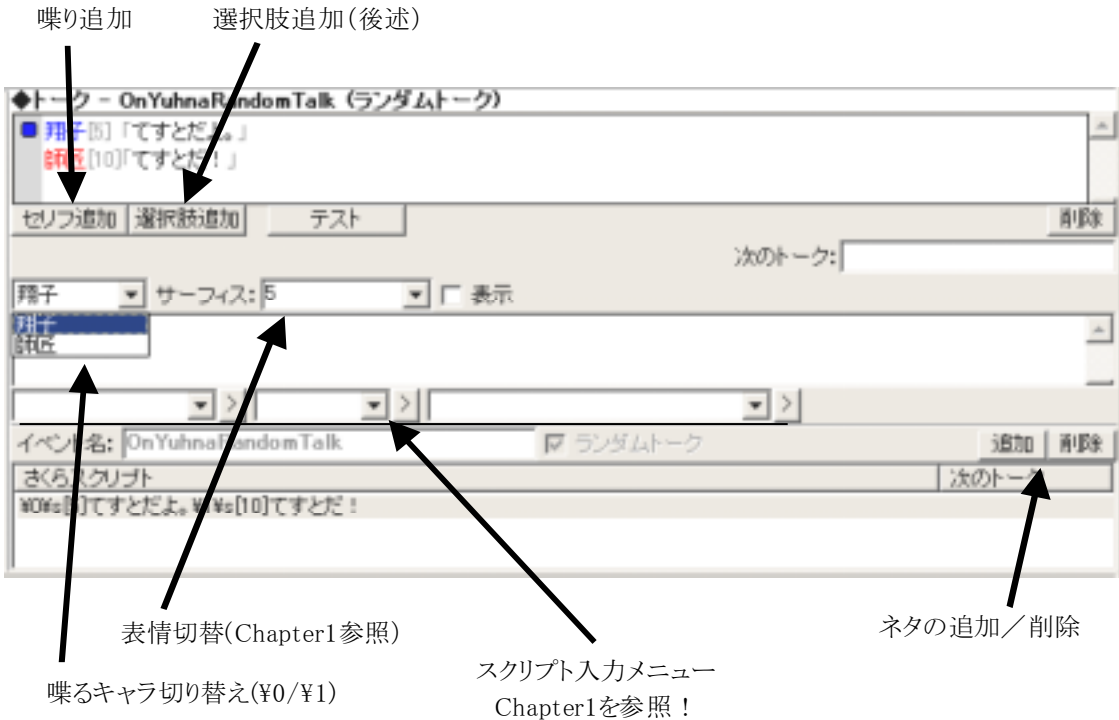
結奈のスクリプトエディタは以下のようになっています。簡単に説明も入れておきました。

<sup>19</sup> 昔はみんな手動編集でした。そう、Web ページを作る時 HTML 直打ちするみたいに……

<sup>20</sup> もっとも、dic.107 とかは暗号化辞書で、使いようがないですけど。

<sup>21</sup> 単語部分はけっこうそのまま快く利用させてくれる作者の方もいるようです(筆者もそうでした)。最初から作るのとは凄く面倒な話になってしまうことは、作者の方自身がよく分かっていますから。

Fig.5 結奈のSCRIPT編集(画像は多少縮めたり切り取ったりしています)



内容は気にしないでください(汗)

Chapter1 で見慣れた(はず)のSCRIPTが下に出ていますね。しかし、結奈はこのあたりの操作をかなり分かりやすくできるように気を使って設計されているようで、少なくとも「スコープ」がどうたらだとかはあまり考えなくて良いようになっています。<sup>22</sup>

基本的に表情ごとに「セリフ追加」ボタンを押し、喋る側(メイン?サブ?)を選んで、サーフィス(表情)を選び、喋りを仕込む、この作業の繰り返しです。ひとネタ仕込み終わったら右下の「追加」ボタンで次へいきましょう。無論じゃんじゃん別のイベントをつまみ食い状態で書き込み/書き換えしても OK ですよ?

先ほど「苦行」とか言っていた単語を使うには、「%ms」とか「%mp」などと、**分類名の頭に%をつけたもの**を入力してみてください。きちんと入力した単語からランダムに選んで挿入してくれると思います。

結奈では勝手に喋りの待ち時間調整をしてくれます。また、喋り間の改行も自動挿入です。もし自前でやてえ!という漢な方がいたら左下から 2 番目「設定」で切り替えることもできますけれど、普通はそのまましておくのが無難でしょうね。

「ランダムトーク」・「基本->初回起動・起動・終了」・「切り替え」あたりまで入力し終わると、にわかにゴーストらしくなってきます。勝手に喋りますし起動時にもちゃんとひとネタ打ってくれます。

とりあえず二つここで注意を。

<sup>22</sup> もちろん、知っているに越したことはありません、というか、基本です。

- ・起動や切り替えのネタでは**できるだけサーフィス指定**を行ってください。
- ・終了ネタでは**必ず最後に¥-タグ**を入れてください。でないと終了しません。
- ・初回起動イベントは大事な「ツカミ」です。気合入れてやりましょう。

3 つ目はともかく(苦笑)、1 つ目は**できるだけ**、2 つ目は**必ず**、気をつけて守ってください。

なお、サーフィスの件については、別に結奈は自動調整してくれるので、忘れても問題ないんですが、一応記憶の隅にとどめておくと幸せになれるかもしれません。

さて、今夜の「その時」がやってまいりました……違う違う、そろそろテストしてみましょう。

結奈はとりあえず置いておき、SSP/MATERIA/CROW を起動し、自分のゴーストを選択して起動してください。この状態で結奈の「テスト」ボタンを押すと喋りを即テストできます。便利。

ここで1つ注意点を。「保存」と「ゴーストのリロード」ボタンを押さないと、新たにネタを入力してもすぐには反映されません。ある程度ネタができたらすかさず保存->リロードですね。<sup>23</sup>

この作業、SSP/MATERIA/CROW 側でも、**自分のゴーストを再度選びなおす**ことで実行することができます。もしリロードできちんと反映されていないな～といった事になったら、**結奈側で保存したのち本体側でリロード**をかけてみてください。

#### 4.メニューをつけてとりあえず完成？

イベント反応はそれなりに仕込めたと思います。

……何、ネタがない！いや、それは筆者にもどうにも……

ひとしきり起動・終了・切替など試してみ、微妙に満足感にひたっているところで水をぶっかけるようで申し訳ないのですが……ちょっと、何か足りない気がしませんか？

……そう。メニューです。いや、右クリックして出てくる本体メニューでなくて。

大体のゴーストは、少なくとも体をしばき倒すと自前のメニューが出てきます。

しかし今は、たぶん何も喋らないか、喋ってもメニューは出ないか、拝借してきたゴーストのメニューが出るか……だと思います。少なくとも「自分が作ったメニュー」は出来ていないでしょう。

……え？できてる？そら妖精さんがやってくれたに違いないです！（何）<sup>24</sup>

メニューを仕込む一番多い所は、おそらく「ダブルクリック」でしょう。というわけで、マウス->本体側->ダブルクリック、と開いてみます。

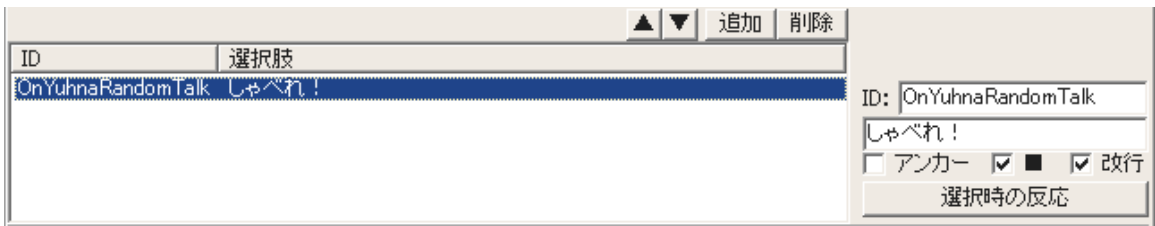
別のゴーストからデータを拝借してきた人は、一番下のさくらスクリプト欄を「削除」ボタンで真っ白にしておきましょう。これから自分のメニューを投げ込むわけですからね。

そしてここで、さっきは「(後述)」とぼかされていた選択肢追加ボタンの登場です。おもむろにぼちっと押すと以下の図のようなリストが、いつものネタ仕込みボックスの代わりに出てきたと思います。

<sup>23</sup> SSP を使っておられる方は、保存後に「スクリプト入力」を選んで¥[reload,shiori]と打ってみてください。ゴースト再読み込みよりも素早く変更を反映できます。

<sup>24</sup> 一晩ソースコード(ソフットの素)を寝かせたら本当に直ったことがある。ありや間違いなく寝ている間に妖精さんがやってくれたに違いない(苦笑)

Fig.6 選択肢追加モード



最初は選択肢がまったくない状態だと思いますので、右上の「追加」を押しましょう。

右側に ID:と書かれた欄と、もうひとつ、合計 2 つの枠があります。

まずは好きなときにランダムトークを喋ってもらうメニューを追加しましょうか。上の図でも出ていますが、ID に「**OnYuhnaRandomTalk**」、もうひとつには「しゃべれ！」なり何なり投げ込んでおいてください。

3 つのチェックはお好みに応じてどうぞ。「■」と「改行」を ON にすることが多いと思いますけれど。

リロードをかけてしばき倒すと、見事に自前のメニュー出現！かと思います。しかも好きな時にランダムトークを発動できるようにもなりました！

……できていない人はきちんと ID 部のつづりを打っているかチェックですぞ<sup>25</sup>。

まだ物足りない？ランダムトークだけじゃないか、って？

……それでは今度は自前の選択肢を追加してみますか。

ID 欄にまず、**他とカブリそうにない**、独自の ID をアルファベットで (selection-testmenu、とかどうでしょう?) 入力して、もうひとつに選択肢の名前を入れたのち、「選択時の反応」ボタンを押すと、「ダブルクリック」の下に今しがた入力したメニューと同じ名前の項目がぶらさがってくれると思います。

この黄緑色のマークがついた、ぶらさがったシロモノが選択肢反応です。

もちろん、今まで入力してきたイベント反応と同じように入力できますし、さらにこれ以下に選択肢をぶらさげることでも可能です。

なお、他のゴーストからデータを持ってきた人はすでにいくつもぶらさがっているかもしれませんが、そういう時は選択して、一番上の「削除」ボタンで消えます。

ご苦労様でした。とりあえずはここまでです。

実は語り尽くせなかったことが山のようにあったりもしますが、少なくともここまででそれなりに動いてそうなナマモノが出来上がったと思います。

### Extra.配布方法

……ここまでです、とか自信たっぷりに書いておきながら”Extra.”とはどういう了見でえ！とかツッコミ入れられそうですが、まあ、ゴースト作りはさっきまでで本当に終わりです。

<sup>25</sup> 簡単なプログラミングをやっているようなものなので、こういうものは正確に！ネットで URL を打ち間違っ  
て「このページを表示できません」「404 Not Found」を食らうのと似たようなもんですし！

あとはネットなどで配る方法について。

配布は”NAR”というファイル形式で行います<sup>26</sup>。本体機能で作ってもあまり問題ありませんが、せっかくですからこれも結奈上でさっくりやっちゃいましょう。

最初にネットワーク更新した時に開いた「ウィザード」、ここに NAR 作り機能もあります。「ゴースト配布ファイル作成」欄ですね。

「インストールフォルダ」には最初にフォルダを掘った時に決めた名前、配布ファイル名にはとりあえず、同じ名前+”.nar”と入れておきましょう。「作成後エクスプローラを開く」にチェックを入れておむろに作成ボタンを押すと、ghost フォルダ内に.nar という拡張子のついたファイルが出来上がります。

これだけ。簡単でしょ？

ほかにも、差分だけを公開して、本体の機能を使って自動更新する「ネットワーク更新」機能の設定もあったりしますが、とりあえず配布するだけなら NAR 作りで十分でしょう。興味がある方はトライしても面白いかと思います。

## Chapter/4

# ためしてガッテム！

---

なんかアホらしいタイトルがついてますが、トラブった時に読む FAQ 集というやつです。

とりあえず、前 Chapter までで簡単にゴーストの作り方を説明してきました。猛烈に駆け足というか手抜きでしたので、ここでこれから先に進むための情報源やつまずきやすそうな項目やどうでもいいことについて説明します。

### Q. 厳密な仕様書はないのこれ？

歴史的事情はここではほったらかしておきますが、現状いくつかの作成途中もしくは非公式の仕様書はあるものの、すべてを完全かつ厳密に網羅するものではありません。ややこしいことは作ってる人に聞くのが一番！ ちうことで、開発板@もどき板 (<http://nh.py.to/dev/>) や SSP サイト (<http://ssp.shillest.net/>)、CROW サイト (<http://crow.aqrs.jp/>) などで直に聞いてみましょう。

### Q. 開発に関して有益なリンク等あれば教えてください。

緋龍華麒麟氏の Disc-2 ([http://disc\\_2.tripod.co.jp/](http://disc_2.tripod.co.jp/))、CROW 仕様書 (<http://crow.aqrs.jp/reference/>)、うさださくら仕様書／実装記録／履歴 (<http://usada.sakura.vg/>)、DSkoba 氏の非公式仕様書群 (<http://www2.wbs.ne.jp/~dskoba/>)、そして手前味噌ながら SSP BUGTRAQ にも情報を載せてあります。これだけ回ればとりあえず独自仕様も含めある程度の仕様をまとめあげることはできます。

また、リンクではありませんが、利用したい SHIORI の説明書にもいろいろ書いてあることがあります。README などはぜったいに目を通しておきましょう。

### Q. 本の手順どおりにやったのですがうまく動きません。

タイプミス等単純なミスをひとつおとりチェックした後でしたら、SSP BUGTRAQ の掲示板に書いたり著者にメールしたりすることでそれなりにサポートが受けられるかもしれません。連絡先は奥付を。……でも、自分で散々悩んでみることも面白いですよ？(先に腹立つっちゃうーねん)

**Q.SSP と CROW と MATERIA (何か) で機能・挙動が違いますなんかしろ。**

んな無茶な。だいたい同じ物を再実装したところで面白くないでしょ？<sup>27</sup>

……まあ、できるだけあわせるようには努力していますが、限界がありますので……

**Q.じゃ、どれに合わせればいいのか？**

どれでもそれなりにまともに動くものを作りたいのであれば、今のところは CROW で走るようにしておくことをおすすめしておきます。

理由は

- ・ MATERIA は現状 Win98/Me では悲惨なほどに不安定で他の処理系に移りつつあること
- ・ CROW は一から設計しなおされたクリーンな環境であること
- ・ SSP はそれなりに互換性を維持する方向性なので、まず CROW で動いて SSP で全然動かん、という事は考えにくいこと

あたりでしょうか。

**Q.というかー、ゴーストでなく互換処理系を作りたいだけだぞー？**

独学しなさい……と突き放す前に、一応 Doichan!と筆者の双方の許可が出れば SSP のソース一式を見ることができると言っておきます<sup>28</sup>。無論その前に走らせたい OS 上でのプログラミングを勉強するのが最低線ですよ。

**Q.ネタが出ません。**

まあ、筆者も半死蔵状態なプロジェクトを 2 つ抱えてる以上、えらそーなことは言えないのですが……

まず引っかけやすいところは、「ゴーストのコンセプトを絞りにきれていない」可能性があります。なんでもありのゴーストのほうがネタが出やすい気がするのですが、最初だけです。経験者は語る(苦笑)。

ついでにもうひとつ。自分の中の **妄想** 想像力をめいっぱい使わないとネタは出ませんよほんと。物書きな方でも散々苦勞して作っているくらいですからね。<sup>29</sup>

日常に出会う面白い事、腹立った事などを逐一メモしておくというテも、それなりにネタを深めるにはよさそうですね。けっこう意外なところにネタはかくれているものです。

**Q.人気が出ません(涙)。**

公開したことを誰にも知られてない、とかいうオチじゃないでしょうな！

---

<sup>26</sup> といってもこれ、ただ単に ZIP で固めてあるだけなんですけどね、、、

<sup>27</sup> まったく同じものを再度開発することは「車輪の再発明」とされ技術屋連中にはひどく嫌われる話になります。それはともかく、ヒトの性格みたいなもので……というより本当に実装者の性格がけっこう反映されてしまうので、許せない範囲は多分バグですが、笑って許せる範囲は見逃してくださいね。

<sup>28</sup> 汚くしたのは著者です(お

<sup>29</sup> ドモン氏談。いや真剣に難しいです。

さて、(デバッグのためにも)大量のゴーストを入れては抜き、入れては抜きして思っている事です……

- ・ツカミは見た目と起動イベント。
- ・継続して使ってもらえるかどうかはネタの物量作戦(飽きさせない)。
- ・世界観・裏設定もできるとなおい(SS 書いてくれる人とかが出てくるくらいに)。
- ・長いネタで持つゴーストを作るにはかなりの覚悟と時間が必要なので、あまり自信のない方は、喋り自身はできるだけテンポよく歯切れの良いように。
- ・そしてもちろん、継続的な更新(これも「飽きさせない」こと)。

……よく見たら当たり前のことばかり並べてますね。

具体的に例を出すと、「毒子」などはかなり参考にはなるでしょう(重いですけど)。恐ろしく多いネタ量と恐ろしく作りこんだ見た目(何)で必ずや貴方の脳天に刺激を……

逆に、「涼璃」などは、多分ちょっとやそつとでは真似しようにも出来ないかと思います。物書き志望の方以外にはあまり参考にすることはおすすめできません(いや悪いわけじゃないですよ)。

**Q.この本、えらいふざけてますね。表紙もだし。**

仕様です(C)Microsoft。

**Q.O'Reilly って何？**

<http://www.oreilly.co.jp/> あいていな技術屋さんが避けて通れない壮絶に分厚いことが多く無味乾燥な技術書群を発行してるカイシャの事ですな。良い睡眠薬にはなるはずです。

……というのは冗談で、そのテの技術書を未だきちんと発行・翻訳してくれる嬉しいカイシャであります。



## ●著者紹介

### Chameleon Ponapalt (ぼな)

現役 SSP メンテナー兼パソコンスクール講師兼ただの大学生。その卓越したエンバグっぷり、人を食ったような厨房文体、嫌悪感を覚えるほどの自虐ネタ、の少なくとも3部門において、界限随一と言われる。

中途半端に C++を学んだせいで M\$VC++なんぞに魂を売ってしまっているがこれでも元は強烈なマカー (MacUser) だったらしい。

### Shillest Noydellfarm (しれすと)

ばぐとら・Layer-0 などが入る通称「しれ鯖」の総合管理責任者兼 shillest.net 代表。これまでたくさんの絵師により想像図が描かれたが、相変わらずその正体は謎につつまれている。

そもそも人であるかどうかすら不明。

## ●カバーの説明

表紙の~~ネズミ~~ゴーストは楢崎このみ 3rd.未公開版です。このみ 2nd.に似ていますが、身長 170cm 程度、体重(自主規制)kg、胸囲(書いたら殺される)cm という大型のゴーストです。この本のほか著者のハードディスクと絵師の As'257G 氏のハードディスクに分布しています。体の割に胸が小さく、性格は荒く華がありません。相方はそらりというお嬢様でこれもまた華がないという特徴があります。

一時期このみ 2nd.の後継として活発に開発されていましたが、どうも最近著者のネタ切れなどなどにより休眠中です。2nd.も最新仕様に追従できなくなっているのです。そろそろ痛みを伴う構造改革の時期かなあなどと考えているのですが、そもそも SSP の構造改革が終わっていない時点で手をつけるの間違いなく死ぬのでやはり保留中です。

---

## 入門 SSP&CROW 何かとその互換システム

---

2003年2月7日 第3版 PDF 刷発行

発行 shillest.net / SSP BUGTRAQ 事業部 / UkGAILLY プロジェクト

著者兼発行人 C.Ponapalt (ぼな)

連絡先 [ponapalt@shillest.net](mailto:ponapalt@shillest.net) <http://ssp.shillest.net/>

印刷 PM-2200C@うちの家

販売 特別版です

定価 気分次第

初出 コミックマーケット 63(冬) 3日目 る 35b

---

Printed at Copy Machine (ISDN2-128-SLOWL-Y)

乱丁・落丁は当然お取替えます。上記連絡先までお気軽に。

この本は日本国著作権法に基づき保護……されてるんやろか？一言言っていただければ MS Word (2000以降用)のデータでよければごっそり譲りますので死ぬほど印刷してくださいまし。

*A HETARE Guide for New UKAGAKA Developer*

---

## 入門 SSP&CROW 伺かとその互換システム

入門 SSP/CROW 伺かとその互換システムは、ゴースト作り初心者を対象としたガイドブックです。某〇ライリー社から発行されている数々の技術書の劣化コピーパロディの形をしていますが中身はある程度真剣です。これは入門書であり、完全な仕様書ではありませんし、記述もかなり大雑把なところが目立ちますが、読み進めることで微妙にごすつとでべろばの苦労と、自分で作ってみようというやる気を感じていただけると著者は泣いて喜んで道頓堀にチェキの舞を舞いながら飛び込むかもしれません。著者は現役 SSP の駄目ドラマメンテナーです。ゴーストを作っていく途中で何かつまずいたら、どうぞお気軽に <http://ssp.shillest.net/> の掲示板かもしくは [ponapalt@shillest.net](mailto:ponapalt@shillest.net) まで。ついでに最近頭がカタくなってゴーストネタが枯渇していますのでお手伝いさんも猛烈募集中。

発行元／ウカガイリー・ジャポン

---