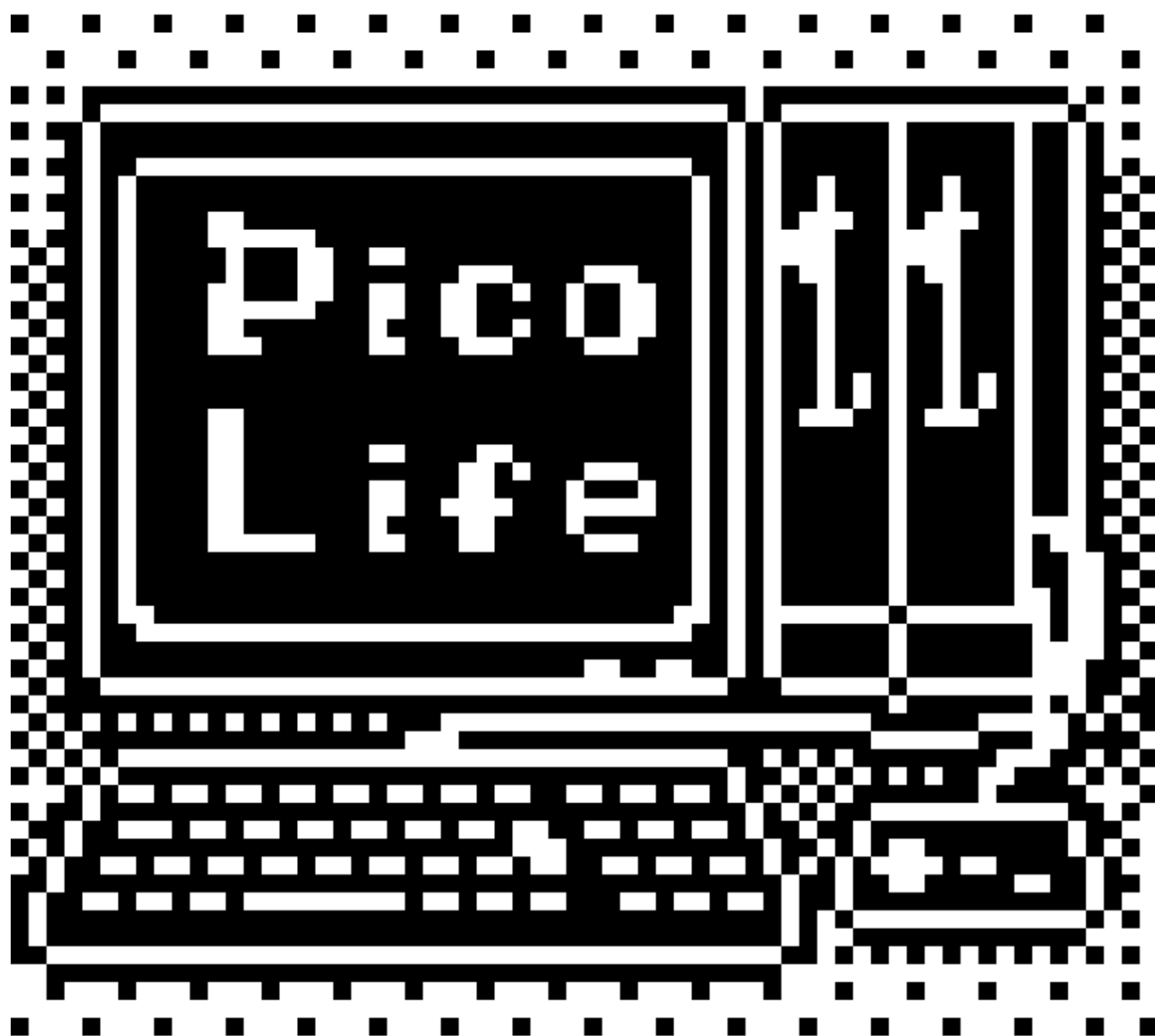


ファンタジーコンソール デ プチクリエイター ニ ナロウ!

ピコライフ

Vol.1



dotter 珠-ON (タマオン)

目次

はじめに	1
【ピ コラム】	2
ひらめきを運用	2
【ピ コラム】 サークル参加出来た	4
【ピコテク】 文字、囲んでますか？	11
募集のお知らせ	15
おわりに.....	16
奥付	17

はじめに

創刊号に続いて、第1号を頒布することができました。

とても嬉しい気持ちと、自分自身に少しの自信ができました。

第1号は、良いと思っていることは続け、修正した方が良かったことは、変えるようにしました。

自分という軸で、その時その時のあり方で、発信していきます。

PICO-8を中心とした情報はもちろん、自分自身が色々と活動して得たものを、伝えられたらと思っています。

共感してくれたり、参考にしてもらえたら、幸いです。

引き続き、投稿も募集していますので、是非参加してみてください。

アウトプットする行動は、未来を変える力があると信じています。

バックナンバーの創刊号は、購入できるように手配済です（現在 BOOTHで対応）。

BOOTH
<https://pico2tech.booth.pm/>



まだ読まれてない方は、是非どうぞ！

ピコピコテクノロジー／珠-ON（タマオン）

【ピコラム】

ひらめきを運用

アイデアが浮かんだ時、あなたは どうしていますか？

頭の中で覚えておいて、後で書き残しておこうと思ったが、その時になってみると、何の事だったか忘れてしまったり、アイデアが浮かんだ事すら忘れてしまったりしていませんか？

私もそうでした、何か悔しいですよ。 ねっ！？

そこで、すぐに書き留める事が出来るように、A6サイズのノートと、携帯ボールペンを持ち歩くようにしました。

これならアイデアが浮かんだら、10秒以内で書き留められます。

これでめでたしめでたし・・・とはいかず、その書き留めておいた事を後日、取り出せるのに苦労しました。

(アバウトに) あの事についてアイデアを 先日書き留めておいたのだけれど、内容って どうだったかな？

取り出すために、メモしたノートを さかのぼって探します。

見つければ良いのですか、最悪 見つけられずに途方に暮れることもありました(記録したのに無い状態は、気持ち悪く 後を引きます)。

この探す時間と労力も、もったいないですよ？

そこで私は、アプリケーションのEvernoteに記録するようにしました。

「いつ思いついたかの日付」と「その情報を特定するキーワード」を数個書き足して保存することで、大体の時期（範囲）とキーワードで、引っ張り出せるようになりました。

あとは、「ああっ、以前それに関係するアイデアを記録してあったなあ」と思える自分の記憶が頼りです。

まあ、それを忘れてしまっても「記録してあるかもしれない」と思い、検索をかけるとヒットしたりして、救われることがあります。

なので、「アイデアをすぐに書き留める」「少ない労力で保存する」「時期とキーワードで取り出せる」の3つで、何とかやっています。

「他に良い方法があるよ」という方は、教えて下さいね。

自分も何年か試行錯誤して、今の方法に落ち着いています。

少し話は逸れますが、一番アイデアが出るシチュエーションは、風呂に浸かっている時です（家風呂で静かに浸かっている時）。

ホントよく出ます。

アルキメデスさんの話は有名ですが、風呂は侮れません。

因みに、「ユリイカ」と「エウレカ」は同じ言葉を指すことを、最近知りました（「サーベル」と「セイバー」も）。

アイデアって、出そうと思って出るものではないので、出たものは大切にしたいと思う筆者でした。

【ピコラム】

サークル参加出来た

2023年4月29日（土）名古屋大須で行われた、ゲームレガシーVol.2に、初サークル参加してきました。

ゲーム系イベントの一般参加は、幾度かありましたが、**サークル参加は生まれて初めてでした。**

期待と不安が交じる中、「人生楽しんだ者勝ち」「やらずに後悔するな」と自分を奮い立たせて挑みました。

親しい人に 同人活動に詳しい方はおらず、主にWEBでの検索、YouTubeの動画、同人本を参考に準備をしました。

何もかもが無知だったので、

- ・ 必要なもののリスト
- ・ 事前準備
- ・ 当日の流れ
- ・ 頒布物の作成方法
- ・ ルールやマナー

を調べて勉強しました。

また 初めてのことなので、「大きくやり過ぎないで程々に」を気をつけました。

そのため、はじめに目的と頒布物をしっかり決めておくようにしました。

目的は、「PICO-8の周知」と「仲間を増やす」事です。

頒布物は、「PICO-8 ファンジン」「サークル シール」「名刺」「フリーペーパー」です。

展示物は、PICO-8製シューティングゲーム「レガシーシューター」の試遊です。

このくらいなら、何とか準備と運営を一人で出来そうだと確認し、準備にかかりました。

物は それなりに多く、キャリーケースでの移動も良いですが、電車と地下鉄と歩きとなり（人混みの中を乗り換えて移動）、会場搬入した方が良いと判断、ルールに従い事前に送れるものを箱に詰めて発送しました。

帰りも、知人と打ち上げ兼、食事会をする予定なので、自宅まで送ってもらえるようにしました。

2000円弱の送料がかかりますが、手間や都合を考えれば、安いものです。

実際に荷物を送ってみて、都合が良かったので、これからも搬入前提で準備を進めていくつもりです。

頒布物ですが、前に落選してしまった「名古屋コミティア」に合わせて準備していたため、ゲームレガシーにエントリーする頃には、ほぼ出来上がっていました。

名刺、サークルロゴシールは、印刷会社に頼みましたが、これも初めてでした。

同人イベントカタログなどを見ると、広告の殆どが印刷会社の広告で、選ぶのに迷いました。

各、印刷会社のサイトを見ると料金表などのページが有り、値段に大きな差はありません。

で、どう決めたかというと、「好きな同人作家さんが使っている印刷会社」に決めました。

その印刷会社さんは、会員登録すると幾らかのポイントがもらえ、それを使って印刷を頼みましたので、割安で出来ました。

そして、チョット苦労したのが、版（データ）の作成でした。

余白を入れたり、解像度を調整したりして、リテイクもありましたが何とか入稿出来ました。

そして製品が届き、実際に手にとって見ると、実感が湧いて、込み上げてくるものがありました。

「一步、サークル参加に近づけた」と。

そして頒布物のメインとなるファンジンです。

これも、印刷会社に頼もうと思ったのですが、

「手作り感を出したい」

という思いから、コピー本を自家製で作ることに決めました。

ページ数も発行部数も多くはない ですから。

そして、コピー本の作り方です。

調べてみると、原稿をPDFで作成して、コンビニのコピー機で冊子印刷したら良いことがわかりました。

そして、綴じです。

難しいのは、折る位置にステプラー（ホッチキス）でとめることです。

「位置が決まるガイドがあると良い」ということで、自作せず製品を買いました。

ナカトジータという製品で、90度に曲がるステプラー（ホッチクル）も2つセットで購入。

やはり、ケチらずに道具を使って手間暇を節約することは、大切だと思います（コンテンツ制作にかけるべき）。

楽に製本できました。

そして、ファンジンを作っている時に、ふと「小学校時の文集づくり」の事を思い出しました。

順番に わら半紙を重ねて束にして、後は製本業者に渡した思い出です。

あの「手作り感の良さ」が忘れられなくて、数十年たった今も そうしています。

部数は本当に見当がつかず、余っても良い最大数の50部を作成しました。

後日、通販でも買ってもらえるから。

よく、同人誌サークル体験レポートを読むと、「1冊～3冊 頒布できた」というのが多いので、自分も「売れなくても 落ち込まない」覚悟を決めて行きました。

当日は、何と**13冊も頒布**できてびっくり！

これは 後で書きますが、「宣伝の効果も大きかったのでは？」と推測しています。

作成したファンジンは、透明の袋に入れて頒布しましたが、汚れないように気をつければ、袋は不要だと思いました。

それは、袋の分 かさばってしまい、運ぶ時に梱包するのが やりにくいからです。

次回からは、袋は無しで いきます。

先程にも書きましたが、「宣伝」は同人誌「同人は宣伝が9割」を参考にしました。

特に、「Twitterでの画像の大きさ」「リプライで繋げること」「当日ブースに分割コピーした頒布物の写真を貼る」は、取り入れて実践しました。

これからも この方法で、進めていきます。

準備に関しては ここまでとして、当日の件について書きます。

当日は、搬入できない物を持って、会場入りをしました（殆どは搬入できたので、楽でした）。

自分のブースのテーブルの下には、搬入の箱がキチンと置いてあり、一安心。

早速箱を開けて、設営開始です！

心配性の私は、「時間内に設営できるように手際良く行わないと」とブース設営シミュレーションをし、フローをメモしておいたのです。

その甲斐あってか、少しの失敗があった位で、手際よく設営できました。

うれしくて、うれしくて、自分のブースを正面から眺めて、写真を何枚も撮りました。

初参加、知人もいないので、近くのサークルの方に良い印象を 持ってもらうと、地元名物ブラックサンダーチョコと名刺を持って、ブース設営後に挨拶回りしました。

他のサークルさんは、名刺持って挨拶するぐらいでしたので、「お菓子を
持っていくのは、やりすぎかな？」とも思えました。

隣のブースの方と、自己紹介から話が弾んでいたら、会場のアナウンス。

サークルの方達と一緒に、憧れの拍手が出来ました。

「果たして、私のブースに来てくれる方は居るのだろうか？」

不安を抱えながら 待ちます。

他のブースでは目的で来られたのでしょうか、人が直ぐに付いて楽しく談笑し
ています。

そんな中、Twitterで昔から繋がりのある方が、寄ってくれました！

コロナ禍もあり、どうしていたのかを お互いに近況報告しました。

また、東京から知人夫婦が激励に来てくれました。

他にもTwitterで繋がっていたPICO-8ユーザーの方や、通りかかって興味を
持ってくれた方もいました。

同人作家さんで、PICO-8に興味があり来てくれた方も。

そのあと、すぐにPICO-8を購入し作品を作っていることを知り、泣きそうな
ぐらい嬉しかったです。

ずっと人が来ているわけではなかったので、空いたときは、他のサークルさ
んのところへ遊びに行ったり来たりして、知り合いになれました。

**「ピコエイトの起動画面を見せてくれたら、サークルシールプレゼント」企
画には、同じ部屋のサークルさんが唯一やってくれました。**

これも、良い思い出です。

途中、昼食を取るために、大須のコンビニで買っておいた「スティックパン」をたべました。

1つが小さく食べやすく、手などが汚れにくいという事で、これからもこれを準備しておこうと思いました。

そして、終了時間が来て片付け開始、片付けはフローのメモがなくても上手くやれました。

荷物を自宅に送るように札を貼り、写真を取っておきました。

そんなことで、トラブルも無く、色々な人と交流できて、大成功でした！

一般参加した時に、頒布物の作業をひたすらやっている人をよく見かけますが、普段は前を向いて通る人や近づく人に一言挨拶なり声をかけたほうが良いと思います。

それだと、ブース出している意味がないと思うんですよね。

自分も他のブースの良い所、悪い所を参考にしていきます。

帰ってからは、名刺のアカウントをフォローしたり、メッセージを送ったりして、届いた荷物を片付けながら、お祭りの余韻を楽しみました。

人生経験のレベルが1つ上がった気がします。

次は、7月の大阪ゲームアンティークと、東京のゲームダンジョンを予定していて、今から楽しみです。

【ピコテク】

文字、囲んでますか？

「文字を表示する時、背景の色と被ったりして、見にくくなる事ってありますよね!？」

そんな時、文字を縁取りする必要が出てきます。

「縁取り」というよりも、「周りを他の色で囲む」という表現のほうが正しいのかもしれませんが。

私は今まで、以下のように文字の周りに他の色で囲んでいました。

```
function printb(s,x,y,sc,bc)

    if(x==nil) x=64-#s*2
    for by=-1,1 do
        for bx=-1,1 do
            print(s,x+bx,y+by,bc)
        end
    end
    print(s,x,y,sc)

end
```

printb関数の引数は、sが表示する文字列、xが表示する文字のX座標、yが表示する文字のY座標、scは文字の色、bcは囲みの色です。

2重のfor文で、縦と横の座標を組み合わせて、左上、上、右上、左、基準の位置、右、左下、下、右下の順に文字を他の色で描いて、ループを抜けた後に、基準の位置で文字を描きます。

おまけで、X座標の引数をnilにすると、中央に表示するようにしました
(if(x==nil) x=64-#s*2)。

64-#s*2は、128-#s*4を半分になっているといえば、わかりやすいかも。

先日、しふたろう^bさん (@shifal_on) のTwitterの投稿で、同じ様に文字を
囲むコードを発表されていまして、自分の方法とは違いました。

とにかく、まずはソースコードを見てみましょう（掲載許可取得済）。

```
function oprint(o,s,...)
  for v in all(split'\+ff,\+gf,\+hf,\+fg,\+hg,\+fh,\+gh,\+hh') do
    cursor(...)
    ?v..s,o
  end
  ?s,...
end
```

```
::_::
cls(0)
```

```
oprint(13,'outline print',10,4,7)
```

```
oprint(7,'shine text',16,40,(time()*8)&0xf)
```

```
oprint((time()*8)&0xf,'shine outline',24,64,7)
```

```
flip()
goto _
```

関数内のインデントは入れましたが、コードはそのままです。

for v in all(テーブル名)~end は、テーブルから要素を1つずつ変数vに代入
して、中の処理を実行する方法で、私もよく使います。

注目すべきは、テーブル名の所。

```
split'\+ff,\+gf,\+hf,\+fg,\+hg,\+fh,\+gh,\+hh'
```

です。

split関数は、「文字列を、指定された区切り文字 (デフォルトは「,」) で区切られた要素のテーブルに分割」です。

つまり、この場合だと、「,」で文字列を分割して、テーブル化するのです。

```
\+ff \+gf \+hf \+fg \+hg \+fh \+gh \+hh
```

と8つの文字列に分けられます。

そして、どれにも共通する「\+」の文字は何かというと、P8SCII (ASCIIのPICO-8版) のコントロールコードです。

コントロールコードとは、制御文字のことで、例えば「\r」なら「リターン」を実行します。

今回の「\+」は、「シフトカーソル」で、カーソルの位置をずらす動作となります。

そしてその後続くに文字、f g hは何ピクセル移動させるかのパラメータとなります。

fが-1、gが0、hが+1です (パラメータは、0~zまで使えます)。

例えば、\+hh なら、カーソルの位置から、1文字目のhは、X座標なので右に+1、2文字目のhは、Y座標なので、下に+1の場所に文字列を描くということになります。

そしてfor文の中はcursor(...)があり、ここで各文字列の位置を決めています。

引数のカッコ内のピリオド3つは、Lua言語の可変引数を意味していて、今回はXとY座標の2つのパラメータを受け取ります。

次の?v..s,oで、vのずらす情報と、sの表示する文字列、oは文字の色を指定して描いています (?はprint文の事)。

そして、囲みの部分を描いてfor文を抜けると、?s,...があり、本命の文字を真ん中に描きます。

その後の:::_:からgoto _の間は、cls(0)で画面を黒でクリアして、oprintを実行しています。

最後にflip()命令で30分の1秒のタイミングまで待って、goto _で:::_:に飛びます。

自分とは違うやり方を知り、解析し、新たな命令の意味を知る良い体験が出来ました。

他人の書いたソース見るの大事ですね！

勉強になります。

【追記】

oprint関数、更に改良されています。

詳しくは、
<https://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=52886>
を御覧ください。



募集のお知らせ

「はじめに」のところでも書きましたが、投稿を募集しています。

【PICO-8と私】

「PICO-8との出会い」や、「どんな風に使っているか」など、PICO-8に関するエピソードを募集します。

【ピコテク】

あなたの PICO-8 でのちょっとしたテクニックを教えてください。

【ピコチャー】

ピコエイトで描いた絵、「ピコチャー」（ピクチャーの洒落）を募集しています。

コピー本でありますので、白黒の2色を使って描いてください。

サイズは8x8～128x128です。

また、表紙絵を飾る「私のPICO-8のイメージ」を64x64ピクセルで描いてください（これも白黒2色で）。

【応募先】

info@pico2tech.com

まで、件名を「ピコライフ投稿」で。

データが有る場合は、添付して送ってください。

おわりに

3つの記事で枠が埋まってしまいました。

このくらいの規模で、1ヶ月か1ヶ月半のペースでファンジンを出していけたらと思っています。

イベントでは、なるべく新刊を頒布したいですね。

ゲームアンティークと東京ゲームダンジョンは、半月しか離れていないので、間に合わないと思いますが。

あと、ずっとアイデア止まりのグッズ制作も取り掛かります。

印刷物ですが、ユーモアを持ったものを作る予定です。

BOOTHでの通販にも載せる予定です。

活動も程よいペースで長く続けることを目指しています。

今現在、出られるイベントには、なるべくサークル参加する姿勢でいます。

そして、自分に合うか合わないかを知り、今後の参加予定の参考にしたいと思います。

遠征も、出来ればしたいですね。

楽しみは広がっていきます。

奥付

タイトル：ピコライフ Vol.1

表紙絵：珠-ON（タマオン）

発行者：珠-ON（タマオン）

発行：ピコピコテクノロジー

発行年月日：2023年 7月 15日

連絡先：info@pico2tech.com

情報提供：しふたろう^bさん（Twitter：@shifal_on）

PICO-8のロゴは、Lexaloffle Games LLP.の許可を得て使用しています。

לא כפי!
לא כפי!