

「負債フラッシュ」

坂口 裕靖

「ああ ... もう立ち直れないス ...」「どうしたの？年末で首が回らない？」「いやまあ、それはそうなんスけど」「... そうなんだ」「それよりもですね、山パンの仕打ちがひどすぎるんス」「仕打ち？そんな、なんか個人的攻撃とかするの!? 山パンが!?!」「いやまあ、個人的ではないスけど ... 聞いて下さい、あいつらヤメやがったんス」「誰が？何を?」「『うずまきロールケーキ』っス ...」「えー！まだ食べてたの!?」「そこ？驚くの、そこ?」「いやー ... いくらなんでも、もう飽きてたのかと思ってたけど ...」「そんなはずないじゃないっスか！ローソンに行く重要な生命線だったんスよ！それが ... それが ...」「ふーむ ... あれか？もしかしたら ... 秋の改編でラインナップから削れたということ?」「さすが！それ！そうなんス、どこ行ってもないんスよお ... 11月3日までは、店によっては残ってたんス。でもね、4日過ぎたらどこに行っても見つからないんス ...」「まあな ... あれ、基本的に季節限定っぽいからな」「なんでそんな仕打ちをされなきゃなんない

んスか！あれなかったら、ローソン行く理由なんてないっスよっ」「... それはいくらなんでも言い過ぎなんじゃないの?」「えーえー、個人的感想っスとも!! でもね、アレ売ってないローソンなんて、存在意義なんかないんっスよ!! (※個人の意見論評ス)」「そうなの？まあ ... でもほら、なんかこう、代わりになるやつは ... ないの?」「ないんス、それが ... どのつこいつも『パン』がメインで、クリームはあくまで添え物なんスよお」「... まあ、パンだし」「え、何か?」「いや ... でもほら、クリーム入ってるのはあるでしょう?」

「パンクリ比 (※パンに対するクリームの比率。主として体積比) が圧倒的に高い (※パン>クリーム) やつしかないんスよ。そしてあのエビデンスの山パンですから、それがどういう意味かわからないっスか!?!」「うん ... まあ、よく分かる」「あーもう、何を楽しみに生きていけばいいんスかあっ」「... そんなの、ホイップクリーム買って、舐めてりゃいいじゃんよ ...」「はい?」「いや

... うん。悲劇だね。

「うんうん」「もう絶望っス ... 何をやる気もおきないっス」「そんなこと言わないでさあ。... ほら、アレどうした?」「アレ? ... 何でしたっけ?」「あのほら、flash のやつ」「ああっ!!... あったっスね」「あったっスじゃないよー。あれなんとかしなきゃなんないんだよー」「あれっ? どうも！お久しぶりです!! どうされました?」「お、久しぶり。いやさ、このヒト、パンがディスコンになったせいでやる気なくしちゃってさー」「あー！どもっス。もうだめっス」「お久しぶりです。いや、あのパンはどうでも良くて」「良くないっスよー」「なるほどですね。いや、パンじゃなくて、フラ ... なんとかの方です。それってどんな案件なんですか?」「アレね。...

そもそも 2009 年に納品した展示物なんだけどさ。2015 年に一回機材リフレッシュして、そのまま 10 年近く無事に稼働してたんだけど、今回そろそろ機材リフレッシュしようって話になってさ」「10 年!?

One Point BUZZ WORD

ポイ活

とある SNS アプリのですね、ポイントをくれるっていうんでゲームしてみたんですよ。とりあえず数独系のやつですわ。それでもって、1 ステージクリアする事に、そのゲームのポイントがこちこちもらえるんですね。そして、100 ゲームポイントを集めると、ガチャチケットが 1 枚もらえるんですわ。ガチャチケットでガチャを引くと、ジェムというのが当たるんですが、まあだいたい 1 枚のガチャチケットで 1 ジェムぐらいがあたるんですね。まあ 30 ガチャぐらい引くと、33 ジェムぐらいになるかもしれません。そこはまあ、確率振幅があるわけで、運が良ければ多く当たることもあります。で、肝心の SNS で使えるポイントは、100 ジェムごとに 100 ポイントなんですわ。交換レートはジェムが増えるほど多少良くなるんですが、基本こんな

ところで、しかも 100 ジェム単位に量子化されてます。ということは、SNS ポイントを 100 稼ぐには、少なくとも 100 ジェム集める必要があり、100 ジェム集めるにはだいたい 100 ガチャチケットが必要、100 ガチャチケットにはその 100 倍の 10,000 ゲームポイントが必要、という設計なんですわ。で、数独 1 行もしくは 1 列クリアすると、1/5 ぐらいの確率で、CM が再生された後 2 ゲームポイントぐらいくれるという程度。難易度にもよりますが、クリアで 30 ~ 50 ゲームポイントぐらいでしょうか。その他にもデイリーで 5 ポイントとか、そんなオーダーのリワードなんで、1000 ゲームポイント集めるのも結構たいへんです。なんかもう、ペリカどこの話じゃないですわ。実際、今のところ丸 2 ヶ月やってみて、100 SNS ポイントと 31 ジェムを手にすることができました。SNS ポイントが 1 ポイントあたり 1 円に相当するとして、この 2 ヶ月、60 日ぐらいで 131 円ぐらい稼いだ計算になります。1 日あたり 1 時間程度のプレイ時間だと思うので、時給 2 円 18 銭。大儲けですね。これはまあ、ゼニ払った方が早いすわ ...



ずいぶん長持ちしますね?」「なんでも、お客が来ない時は電源抜いてたそうなんスよ〜。だからまあ、実際の稼働時間は半年ぐらいじゃないんスかねー」「そんな閑...いや、大切にされてたんですね。なるほどですね。それで flash とは?」「あー、キミは若いから知らないかもね。html5 が出る前に、デファクトで結構流行ったプラットフォームなんだよ、flash って」「そもそもがベクターベースのアニメーションソフトだったんスけど、ECMAScript 的なプログラム制御ができたんで、結構色んなところで使われてたんスよ」「なるほどですね。でも、今使えないですよ?」「さあ、そこなんだよ...現状の展示機は Windows7 の 64bit で」「セブン! 10 ですらなく!」「機種選定が 10 年前だからねえ...それにタッチパネルモニターとプロジェクターがついて、そのマルチディスプレイを C# で書いた .NetFramework なアプリで flash コンテンツを制御する構造なんだよ」「なるほどですね。じゃあそれを移植する感じなんですか?」「それができればいいんスけど、たんなるコピーは無理なんス」「...無理?」「そもそもですね、2020 年 12 月 31 日、adobe が flash player のサポートを停止したんスよ。だから、player 自体、もうインストールできないス。まあ古いインストーラはネットに転がってるんスけど、こんどは ActiveX まわりのサポートを Microsoft が停止してて、そうすると ActiveX 経由で flash player と接続してる C# のアプリは動かないんスよね...」「なるほどですね...じゃあアレですか?作り直し?」「まあそこをどうするかが悩ましいところなんだよね。そもそも 2015 年のタイミングで、C# の方はマルチモニタの管理と flash コンテンツ相互の通信だけに特化した作りに改造してて、重要なロジックの殆どは swf 側にいれてたんだよね」「swf?」「ああ。えーとね、そもそも、Adobe が買収する前は Macromedia Shockwave Flash ってい

う名前だったんだよ。まあ買収されたのは Macromedia って会社で、Macromedia 自体も FutureSplash って会社を買収したんだけどね。そのファイルフォーマットだから Shockwave Flash File で swf、なんだけど、もともとは small web format の略みたい。でまあ、flash player は swf を解釈実行する仮想マシンだね」「なるほどですねー。じゃあ、flash player が動かないと、そこいらへん全部やり直しになるわけですね」「そうなんスよー。それに加えて『うすまきロールケーキ』のディスクでモチベーション、マイナスっス」「なるほどですねー。そうすると、全部作り直しでしょうか?」「そうなりそうな予感...まあ、理論的には現在のハードディスクを丸ごとイメージ化して、Windows11 とかの上で Windows7 動かせばなんとかなりそうではあるんだけどね...問題が 2 つあるんだ」「例えば?」「まず第一に、Windows7 のライセンスの問題がある。これね、2015 年に更新した際、マシンに付属の OS でやったんだよね。いわゆる OEM 版ってやつ。この場合、購入したハードウェア上での稼働しか許されないライセンスだから、仮想化して別の環境で動かすのはライセンス違反になる可能性が高い。第二に、今後コンテンツの修正が入った場合、swf を編集できる環境を維持する必要があるため、大変ややこしい」「なるほどですねー。Adobe はそういうの提供してないんですか?」「ないっスよ。Adobe Animate っていうのはあるんですけど、そもそも ActionScript3 にしか対応してないっス」「あく...」「あー、えーと

言語系のバージョンが 3 つあってですね、ActionScript 1、2、3 と大きく 3 種類あって、結構違うんスよ。しかも現状コンテンツ、ActionScript2 ベースなんスよね...」「なるほどですねー。そうすると swf でやるのは難しいですね」「まあ古い環境と古い開発環境をどっかから持ってきて、仮想化して準備するとかしないと無理っスね」「それも現実的じゃないから、多分移植するしかないだろうね、と話してたところなんだよ」「なーるーほーどーでーすねー。あっ、すいません、この後ちょっとあるんで、失礼します、どうもです(拝)」「あ...逃げたっスよ」「あいつ野生の勘だけは鋭いからな...まあ移植するしかないだろうね...」「図形とかは JPExS からなんとか書き出せそうなんで、それをもとにすれば、まああんまり手間かけなくともなんとかなると思うんスが...気が重いっス」「だよな...結局、移植が正しいかどうかは実行してみても同じ画面になるかどうか調べないといけないし」「まあ 10 年一昔っスから、移植はまあ仕方ないともあるんスけど。でも、そういえば...これ、ソース保管料って頂いてない気がするんスけど」「まーくかたなびこーん」

Hiroyasu Sakaguchi
フリー IT エンジニア

映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する

匠の技をスタジオに



Takahashi Construction Co., Ltd.

MA室ブース各種編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

〜映像・音響専門で 46 年〜

(映像・音響・防音・建築・設計・施工)

一級建築士事務所

高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8
TEL044-853-0547 044-852-1588

(社) 日本ボストロダクション協会会員 / (社) 日本音響スタジオ協会会員
(社) 日本音響学会会員

<http://www.takahashi-kensetsu.co.jp>
info@takahashi-kensetsu.co.jp