

TENGEN



株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6
情報電話: 03 (3835) 7999

本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



MEGA DRIVE
T-48103

Patents: U. S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

STEEL TALONS



スティール タロンズ

入隊の手引き

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

このたびは、テンゲンのゲームソフト「STEEL TALONS」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。お一つと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いを入れておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくお引き立てくださいませ(?)



健康に注意しましょう。

- 部屋は明るくし、テレビ画面からは、できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが…
- 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。また、極度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休みましょう。
- テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑えるよう最大限配慮していますが、もし万が一ゲーム中に「一時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、すぐプレイをやめ、専門の(できれば優秀な)医師に相談してください。



使用上の注意

- カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのまま無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。
- カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気が多いところなど、カートリッジは苦手です。
- カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどのもてのほかの行為です。絶対やめましょう!
- お酒を飲んで飛行すると、地形がぐるぐるまわって、たいへん気分が悪くなる上、上官にバレると軍法会議にかけられてしまいます。任務中の飲酒は極力避けましょう。あ、お酒は二十才を過ぎてからどうぞ!
- メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、残念ですがあきらめましょう。



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。
※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

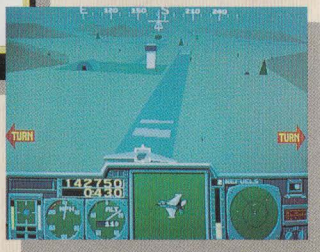
業務用STEEL TALONSの紹介

業務用STEEL TALONSは1991年に米国アタリゲームズ社が発表し たガンシップ(攻撃用ヘリコプター)のフライトシミュレーターゲームです。

プレイヤーは米国陸軍の戦闘ヘリの精鋭部隊である、スティールタロンスの候補生となり、シミュレーターによる数々の過酷な訓練を経て、入隊資格を得るのが目的です。完全ポリゴン処理によって可能になった、360度立体の世界でヘリコプターを自由自在に操作し、数々の任務をクリアする。その独特なゲーム性、美麗なグラフィック、通信機能を使った対戦プレイにファンが熱狂、発表直後より1年以上にわたって、全米でNO.1になるという大ヒット作になりました。

1991年11月には日本のゲームセンターにも登場しましたので、このゲームの持つ魅力にすっかりまいてしまった方もいらっしゃることでしょう。

ゲームセンターで見かけたらぜひ一度プレイしてみてください。従来のシューティングゲームとは、ひと味違ったリアルなバトルを体験することができるでしょう。



メガドライブ版STEEL TALONSは、この業務用の面白さを忠実に再現するとともに、家庭用ゲームとして皆様にご楽しんでいただくための数々の工夫をこらしています。どうぞ、存分にお楽しみください。

MD版開発者より

デンゲンファンなら、もう皆さんご存じのDennisとLeeから、皆様宛に電子メールが届きました。彼らは当社の「HARD DRIVEN」「ROAD BLASTERS」「PIT-FIGHTER」と、ガンガン移植してくれるとても頼もしい人達です。そしてこの「STEEL TALONS」の後は、なんと「RACE DRIVEN」をやっているのだ!!

「RACE DRIVEN」はすごいぞお。「HARD DRIVEN」がまるごと入っている、さらにスリリングなコースがふたつ加わってるんだぞ。自分でコースを創ることもできちゃうんだぞ。予約た予約、さあ、いざげー! DennisとLeeは、早くつくれー!

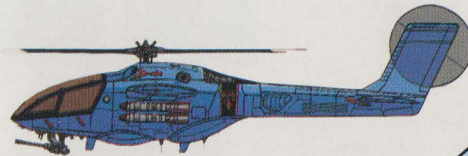


日本のみなさん、こんにちは! 88年以来絶妙のコンビで続々とヒット作をお送りしているDennisとLeeです。今回のSTEEL TALONSは、PIT-FIGHTERに続く、メガドライブ移植の第4弾です。

昨今はバーチャルリアリティ・シミュレーションが大ブームですが、その中でも最高峰の完成度と評価を得た業務用STEEL TALONS。それは5個以上のCPUと、大規模なカスタムチップを多数搭載している、とても贅沢なハードウェアです。その機能をフルに活かして制作されたゲームをメガドライブに移植、しかもマップや動きは同等のものにしなければならなかったのです。機能を高くしながら優れた操作性を維持するためのバランスをとる作業は、本当に慎重に行なったつもりです。

この私達の努力の成果を満喫してください。きっと満足していただけると思います。

Lee Actor & Dennis Koble



遊びかた

諸君は本日付でスティールタロズ養成コースに配属された。これはたいへんに名誉あることだと思っしてほしい。なぜなら、諸君の資質と能力が、空の精鋭部隊の候補たるにふさわしいと認められたことを意味するからだ。

しかし、生半可な訓練では、エースパイロットになるところが、生き残ることさえ難しいであろう。もちろん、諸君は、そんなことは覚悟の上で、スティールタロズへの入隊を希望したのだと思う。

危険な任務をこなしていくと、やがて、自在に空を駆けめぐる、という喜びが得られる時が来るだろう。そんな、ヘリコプター乗りならではの楽しみを味わえるようにも頑張ろうではないか。

申し遅れたが私は専長のスティープ・タロウである。君達をこの部隊最高のパイロットにすることが私の任務だ。

まずは、このシミュレータで自分の能力を磨いてくれたまえ。

すぐに任務に着手したいという熱意あふれる君は、タイトル画面でスタートボタンを押そう。任務の選択画面になるぞ。3つの任務のなかから良いと思うのを方向ボタンで選択、再度スタートボタンを押すと任務開始だ。

だが、まったくの初心者ガンシップ(攻撃用ヘリコプター)を操縦するのは少し無謀かもしれないな。よりよいパイロットを目指すには、まず、10ページをじっくり読んで、詳しい操縦方法を頭に叩き込んでくれ!



これらの訓練がパイロットへの第一歩なのだ



任務(ミッション)

いきなり戦場へ出るのは大怪我のもとだ。運動不足の君はまずは、腹筋運動に腕立て伏せを各50回で、軽く準備運動でもしておこう。

では、始めよう。

トレーニング

訓練プログラムは全部で3種類あるが、なにはともあれ、トレーニング・モードで基礎訓練だ。ここでは、君の行く手に次々と出現するすべてのリングをくぐり抜け、スタート地点まで無事帰還することを目指す。高度の変更や旋回のコツなど、ガンシップの操縦を完璧にマスターしよう! 地味な訓練だなあ、と思っている君に朗報だ。君のために、特別に標的を撃てるようにしておいたぞ。

トレーニングを終えたら、続けてコンパクト・ミッションに挑戦できるぞ。



サーカスのライオンのように、輪をくぐれ!

コンパクト・ミッション

作戦は全部で12ある。森林、渓谷、霧深い山岳地方、夜の砂漠などが諸君の戦場だ。これら戦場区域内に潜む敵を、決められた時間内に全滅させれば任務完了だ。敵の大群と過酷な自然環境は、時に、諸君を苦しめることだろう。しかし、弱気になっちゃあいかなぞ。空の男や女なら、どんと構えていけ!



敵兵力を壊滅せよ!

空中戦

これぞ空中格闘技! 敵のガンシップと1対1で戦う空中戦なのだ。ヘリコプター乗りの醍醐味を存分に味わってくたえ。

ルールは簡単だ。5回戦は3回、7回戦は4回、9回戦は5回、先に相手

のガンシップを叩き落とした方が勝利者となる。1対1の戦い、といっても対戦するヘリ以外の敵もいるから侮れない。破壊する必要がないとはいえ、立派なガンシップがちやちな対空砲の餌食になるのは悲しいぞ。地上の敵にも気を抜くな!

以上、いろいろやましましことを言ってきたが、理屈は二の次と考えてくれてもいい。心底ポリゴン・ヘリに惚れ込むこと。それがエースパイロットになるための最大の条件なのだから。

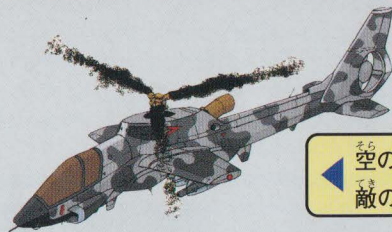


敵のヘリと一騎打ち。一気にカタをつけよう。

●標的(ターゲット)

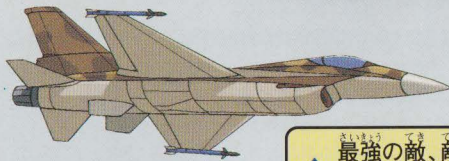
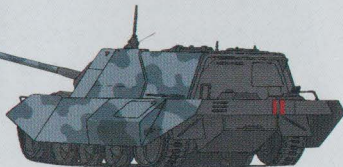
戦闘区域の地図はCRTディスプレイに表示される。その地図のなかで、黄色く点滅しているのが標的だ。対空砲やレーダー、ジープ、ヘリコプター、戦闘機など多種多様な運中が諸君を待ちかまえているぞ。おーっと、その前に、計器類がよく分からないという君のため12ページ以降にコックピット内部の説明を書いていた。疑問があればいつでも調べてくれたまえ。ただし、重要機密なので、よその部隊に見せちゃあいかなよ。

これが諸君の敵だ!

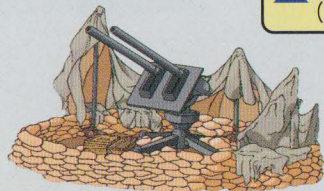


空のライバル、
敵の戦闘ヘリ

見るからに
カたい、
敵のタンク



最強の敵、敵の戦闘
(風呂ではない)機



けっこう痛い、
敵の対空砲台

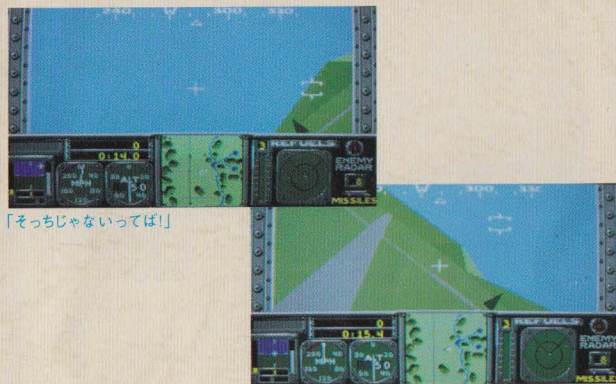
……まだまだ、いるぞっ!

●2人で操縦

なんと、我らがガンシップは2人同時操縦が可能なのだ! プレイヤー2側
にパッドをつないで置けば、上昇下降、左右の水平旋回の操作を、君の相棒
に手伝ってもらえるぞ。これで、複雑なガンシップの操縦も楽になるという
ものだ。

問題は、相棒と呼吸が合わない場合、よけいに操作が混乱してしまうこと
である。恋人といっしょに飛ぶのは、ちょっとばかりスリリングな経験にな
るかもしれない。これが本当の試練かもしれない、なーんて。

第2の使い道はプレイヤー2側のパッドを自分の足で操作することだ。試
しにやってみたが、結構いけるぞ。相棒募集中の君は、ぜひ実験してみよう!



「そっちじゃないってば!」

「そっちって、こっち!」

●ゲームオーバー

このシミュレータのガンシップは、敵の攻撃を受けると燃料が減るように
設定されている。エンジンが動いていれば、やはり、燃料は減る。ようする
に、ミッションを開始したら燃料は減る一方なのだ。補給なんて甘っちゃう
いことはできないぞ。

よって、燃料計がゼロになると、ガンシップはクラッシュ(墜落)するこ
とになる。着地していても、燃料切れで動けなくなると1機失うことになっ
てしまうので注意しよう。4機く
ラッシュすると、残念ながら
ゲームオーバーで任務中止、1
から出直してことになる。
短時間で任務を完了するこ
とも、重要なポイントなのだ。



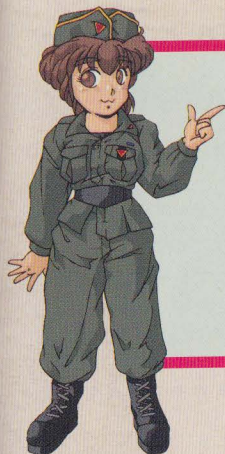
「あ、また撃ち落とされた。シミュレータでよかった」(「いけないぞっ!」By曹長)

操縦のしかた

コントロールパッド1



コントロールパッド2



- スタートボタン …… ポーズ/解除
- Aボタン …… ミサイル
- Bボタン …… 30mmチェーンキャノン
- Cボタン …… ローター制御
- 方向ボタン …… ピッチ(機首の上下)/前進後退/ロール(左右の傾斜)



▼Cボタン=コレクティブ・コントロールに注目!

方向ボタンに加えてCボタンをいっしょに操作すると、以下のような操縦が可能になるのだ。これさえマスターすれば任務も楽々クリアできる。たぶん。
2人で操縦する場合、2P側は方向ボタンだけで、この操作が可能になるぞ。

- 方向ボタン(↑) + Cボタン …… 上昇(機首が下がる)
- 方向ボタン(←→) + Cボタン …… 旋回(機体が水平移動する)
- 方向ボタン(↓) + Cボタン …… 下降(機首が上がる)

▼機内画面 ← → 機外画面

自機の表示のオン・オフは、オプション画面でも設定できるが、飛行中に変えたいときはCボタンを押しながらスタートボタンを押してみよう。変更は何度でもできるぞ。



かっこいいので、試してみてくださいね

コックピットの説明

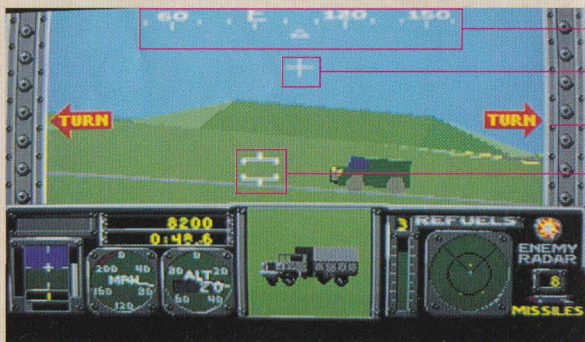
★メインスクリーン

これは諸君が機外の地形と標的を、直接肉眼で見ることのできる唯一の窓だ。しっかり目を開けていないと、即、山に激突だ。それでは、1機1500万ドルのガンシップも浮かばれまい。そして、激突は墜落を、墜落は落第を招く。これは決して脅しではないぞ。だからといって、あまり緊張するのもよくないな。力みすぎの操縦は塩梅が悪いので、ほどほどに気合いをいれていけ!

自機の向きと高度を示す

方位計

(まんなかの△が機首の向きで、
現在、ちょびっと南寄りの東)



TADS照準

(括弧の中に敵を入れて、弾を撃ちましょう)

TURN(ターン)、

ひゅー、両方向に敵がいる!

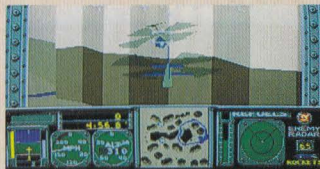
方位計

方位計は機首の向きを示している。N(北)を0として、E(東)は90度、S(南)は180度、W(西)は270度になっている。自分がどっちを向いているかちゃんと理解していないと、戦場のと真ん中で迷子になってしまうぞ。

自機

設定でZoom Outを選ぶと、メインスクリーンにガンシップが表示される。機首の上下や高度などが、ひとめでわかるようになっているのだ。

Zoom Inを選ぶばガンシップは表示されず、自機の向きと高度を示す、十字マークがでるぞ。



自分のヘリが見える! シミュレーターって便利だにやん

TURN(ターン)

メインスクリーンに赤い矢印がでたら、それは標的が近くにある証拠だ。矢印の方向にすばやく旋回し、標的をロック(補足)せよ!

「げっ、いくら旋回しても標的が見つからないよ〜ん」という時は、標的と自機の間に高度差があったり、敵の動きが素早いからなのだ。レーダーと地形を見比べ、冷静に標的を捜せ! ゆっくり急げとはこのことだ。

TADS照準(目標認識照準システム)

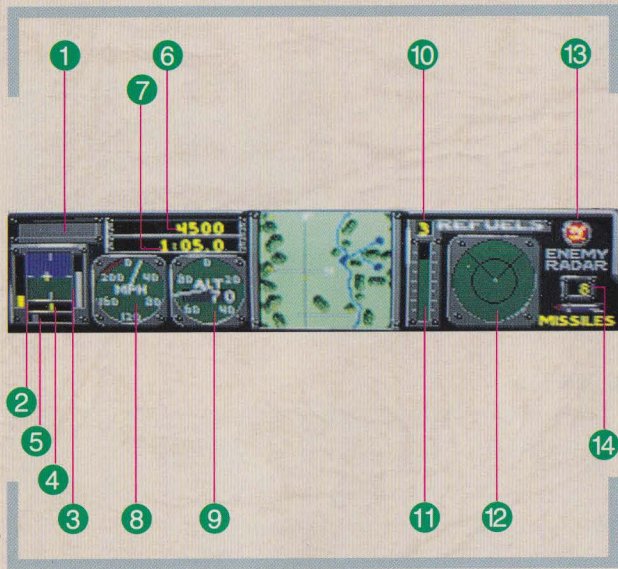
スティールタロンスで使用するガンシップの照準システムは、常にパイロットの視線を追いかけ、自動的に敵を捉えるスグレモノだ! 照準は、メインスクリーンの防弾ガラスの上に、四角形で表示されている。標的を捕捉すると、CRTディスプレイ(17ページ参照)に敵のグラフィックが表示される。確実に標的に弾が当たるのは、照準が赤くなっている時だ。

戦闘中、運良く美女を捕捉したとしても、あんまり見とれちゃいかんぞ。なにしろ、彼女を蜂の巣にしかねないからな。

★計器の説明

ガンシップに乗り込んだら、第一にしなければならないのは計器類の点検だ。

諸君の自となり、手足となる計器だ。自分の身体の一部と同じように理解してやるのが、良きパイロットへの近道となるだろう。



1 衝突警報

山の斜面などで、このランプが赤く点滅したら、気を付けろ！ 地表に機体が近づき過ぎているんだ。衝突を避けるためには、急いで高度を上げなければならない。地面と熱いキスをするのは御免だろう？

2 トルク

エンジンの回転力をトルクと呼ぶことは知っているかな？ そのトルクが高いほど、ブレード(羽根)がぶんぶん回り、揚力がデカくなり、機体は上へ上へと舞い上がっていくのだ。それでは諸君、どこまで上がるか試してみよう！

3 水平儀

こいつはロール(機体の傾き)を表示する計器だ。青い部分が空を示し、緑が地面をあらわす。中の十字が水平線より低い位置にあれば、機体は前に傾き前進中、高ければその逆だ。左右に寄っている時は、その方向に旋回中ってことになる。

4 ティルローター指示針

ティルローターとはなんぞや？ まあ、大ざっぱに説明すれば、ヘリの「しっぽ」のところにある装置で、空気の摩擦なんかを調整して、機首の向きを変えてやるものごとだ。その利き具合を我々にお知らせして下さるのが、この指示針ってわけだ。

5 バンク(傾斜)指示針

機体が左右に横滑りしているのをあらわす。機外の景色が傾くと、これも動くのだ。乗り物酔いしやすい空の強者(?)は、水平移動を心掛けよう。

6 スコア

諸君にはおなじみであろう得点を表示している。少しでも訓練の励みになるよう、このシミュレータにも採用してみたのだ。高得点をとれるようになったら、エースパイロットと呼ばれる日も、もうすぐだ。

7 飛行時間

これをただの時計と思ったら大間違いだぞ。諸君がどれくらいの飛行時間で、任務をクリアできるかはかるためのものなのだ。この時間によって、諸君の成績が決まるのだから、あなどれない。短時間でクリアして、エースをねえ！

8 対気速度計

機体の速度を示している。なぜ「対気」速度計なのかは諸君には分かるだろうか？ それは、機体の大気に対する水平方向の速度を示しているためだからなのだが、まあ、深く考えなくてもよいだろう。ガンシップ乗りが細かいことに、こだわっちゃあいがんよ。

速度の表示はマイル。100マイルでおおよそ時速160キロメートルだ。空に制限速度はないが、任務を無視したスピード狂はちとマイル。そんな君はロードプラスターズ(宣伝)で若い力を発散してから、任務に臨もう。

9 高度計

高度はフィート単位で表示されているのだ。最後の桁はアナログでも表示されている。肉眼で見える景色と、高度計をつなげて考えられるようになれば、しめたものだ。

10 残機数

残りのガンシップの数をあらわす。この数が多い方が優秀なパイロットなのだ。戦場で墜落したヘリコプターを回収するのは大変な作業であるから、自分のヘリは、できる限り大切に扱ってくれたまえ。

11 燃料計

残り燃料を示す。任務完了時にたくさん残っていれば、国防相は経費削減で大喜び、諸君もボーナスいっぱいでお猿のようにウッキになることだろう。

燃料計の帯は、始めグリーンで表示されているが、減るにしたがい、イエロー、レッドに変化する。レッドになるとパニックを起こす者もいるだろうが、そういう時こそ落ちつけ。最期まで諦めなければ、道は必ずひらけるぞ。パイロットなら、ブレード(羽根)がまわり続ける限り、飛べ!

12 レーダーパネル

諸君のガンシップに、接近した標的を表示する。中央の白い点が自機、黄色い点が標的である。黄色い点が接近してきたら、すかさず、迎撃態勢に入ろう!

13 レーダー追尾警告ランプ

このランプが光ったら、要注意だ。諸君は既に敵のレーダーに捉えられている! 一刻も早く敵を破壊、もしくは物陰に隠れて反撃だ! 逃げることを恥と思っではいけない。戦術の一種と考えるんだ。複数の敵に囲まれて、狙い撃ちされては、どうにもならんからな。命はひとつしかなく、そして戦闘ヘリは1機1500万ドルもするのだ。

14 ミサイル残数

チェーンキャノンと比較すると、圧倒的にパワーのあるミサイル弾だが、残念ながらいちどに8発しか搭載できないのだ。困難な任務ほど、標的に武器を使い分けることが、重要になってくる。ここぞ、という瞬間を狙って発射しよう。ちなみにミサイル弾で標的を破壊するより、チェーンキャノンで攻撃する方が得点は高いぞ。

★CRTディスプレイ

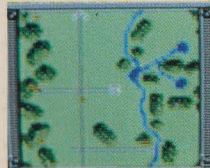
ここには、2タイプの画面が表示される。ひとつは戦闘区域内の地図、セクターマップだ。このシミュレータの地図は、東西と南北がそれぞれつながりを持つという設定になっている。地図の下限を越れば上から、右端を突き抜ければ左から自機が現れる、といった具合だ。これは、ミッションの短時間クリアには欠かせない知識となるだろう。ぜひ、覚えていてくれたまえ。

そして、もうひとつは、標的をロックオン(捕捉)した時に表示される、敵のグラフィックである。

●セクターマップ

これが戦闘区域の地図だ。黄色い点が標的で、それらをすべて破壊すれば任務が完了する。

移動する敵はやっかいなものだ。なかでも異様に動きの速い、黄色い点は要注意。そいつは敵戦闘機で、諸君も相当手こずらされるはずだ。空中戦になったら、ミサイルをケチらず、ロックオンした瞬間を狙い撃て!



これが、諸君の戦場その1なのだ

●標的補足

標的をとらえると、セクターマップは自動的に敵のグラフィックに切り替わる。メインスクリーンに複数の標的が見える場合もあるだろうが、CRTディスプレイには、ロックオンした標的のみが表示される。そいつを破壊すれば別の標的のグラフィックに、他に標的がない場合はセクターマップにもどる。



ふっ、ふっ、ふっ、つかまえた!



見物せずに、撃ちましょう

●TOP STICKS(ハイスコア)

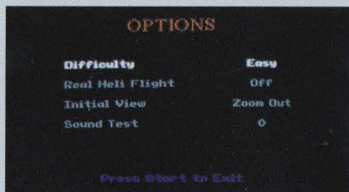
高得点をマークすると、なんと、座布団3枚! じゃなくて、エースパイロットとして名前を残すことができるのだ! 方向ボタンで入力したい文字を選び、A、B、Cのうちどれかのボタンを押せば入力完了だ。諸君がスティールタロンスの一員になれる日も近いぞ。



君は空の英雄だ!

ゲームオプション

タイトル画面で、AかBボタンを押すと、オプション設定画面があらわれます。方向ボタン上下で、変更したい項目に合わせ、方向ボタン左右で設定を変更することができます。お好みの設定にしてお楽しみください。設定を終えたら、スタートボタンを押してください。もとの画面に戻ります。リセットボタンを押しても、電源を切らない限り、その設定で遊べます。



「お、おっ、おっぶしょんっ!!」オプション大魔王

エースパイロットを目指すには、自分の能力にあった訓練が必要になることでしょう。いろいろ試してみてください!

●Difficulty(むずかしさ)

任務の難易度を設定します。Easy(やさしい)、Medium(ふつ)、Hard(むずかしい)の三段階あります。Hardは敵が無茶なほど強くなっているので、初心者には素直にEasyから順を追って訓練に励みましょう。そして、「俺って、ひょっとしたら天才パイロットだったのか!？」と、思えるくらいの成績になったら、迷わずHardにチャレンジしましょう!

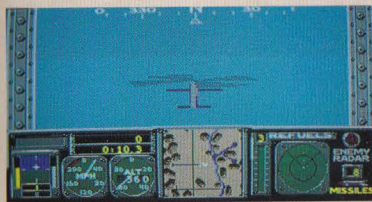
●Real Heli Flight

リアルをONにした場合、背景がピッチ(機首の上下)に合わせてスクロールします。簡単にいうと、上を向けば空を、下を向けば地面を見て移動するのです。機体を安定させて飛行するのも、よりシビアになります。機体を傾けたまま着陸したりすると、すぐにクラッシュしてしまいます。などと説明すれば、たいていの人はOffを選択してしまうでしょうが、いずれ本物のガンシップに乗ることを思えば、はじめからこれで練習する方がいいかもしれません。

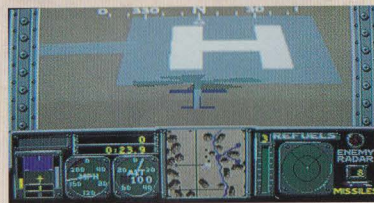
●Initial View

Zoom Outを選ぶと、メインスクリーン内にガンシップが表示されます。操縦の仕方、どんなふうにはリが反応するのかを知るのに便利です。

Zoom Inでは十字マークが表示され、機首の方向、高度などが分かるようになっていきます。ガンシップの表示がない分、画面が見やすくなります。地形も機体の傾きに合わせてスクロールするので、より本物に近い飛行がお楽しみいただけます。



見ろよ、青い!



落ちると痛い、地面

●Sound Test

スティールタロンスのしびい音楽や効果音に、じっくり耳を傾けるのも、時にはいいものです。訓練に疲れた皆さんの心をいやしてくれることでしょう。

方向ボタン左右で番号を選び、A、B、Cどれかのボタンを押してください。教官の声や、耳になじんだヘリの音を聞くことができます。

※らくらくリセット

任務を中止したいときや、ゲームオプションの設定を変えたい時などに便利な技(?)です。やりかたはとっても簡単。A、B、Cボタンを同時に押しながら、スタートボタンを押すだけ! 楽でしょう? 極楽、極楽。

良い子のポリゴン教室

●実践! お外でポリゴン

目の前にビルがあります。じゃ、ビルをポリゴンで表現するにはどうしたらいいでしょう。「方眼紙と違って基準の場所がないから困ったなあ」と一瞬思ったのですが、「は! 今の自分の目の位置を原点(基準の位置)にすればいいじゃん!」とひらめくところがさすがです。で、さっそく「ここから向こうに10メートル、右に4メートル、上に20メートルに角(点)がひとつ、(中略)もう、あなたが見ている世界がすべてポリゴンで表現できました。前に向かって10メートル移動して、ビルを眺めてみましょう。目の前にそびえ立つビル。遠くから見た時とは違い、首を痛くするくらい上に向けないと、最初に見た点は見えません。見る場所(視点)が違くと、同じ物でも見え方が変わるのがわかりました。

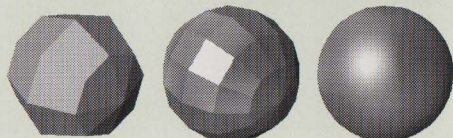
●こんな時にポリゴン

コンピュータは計算だけは得意です。外で見た点を入力すれば、コンピュータはたちどころに画面に表示してしまいます。あなたが見る位置を変えたいと思えば、その位置をコンピュータに入力するだけで、そこから見た風景を計算して表示できるのです。

たとえば右の「ハードドライブ」の陸橋の画像を見てください。少しばかりカクカクしているのはポリゴンの欠点ですが、ひとつの陸橋をいろんな角度、距離から見ることができます。普通のドライブゲームと違い、反対方向に走ったりできるのです。プレイヤーは、一本道でない、自由な世界を手に入れられるのです。ということは、本気でその世界に没れるのです。最近話題の「バーチャルリアリティ」も、このポリゴンの技術を用いているんですよ。

●ポリゴンは永遠にカクカクなの?

コンピュータの計算速度はどんどん速くなっています。速くなるとそれだけ多くの点を計算できるようになるのです。昔のポリゴンの球体はサイコロのようなものでしたが、下の図のように、どんどん本当の球体に近づいていくことでしょう。たいへん素晴らしいことだけど、その時、大量の点を入力するのだけは、パスしたいなあ。



「ポリゴン。ポリパケツとは違うよな。ダンスにゴン、とも違うはずだ。おお、私をこんなにも悩ませるポリゴンって、いったい…?」
こんな悩みをお持ちのみなさんにお送りする、ポリゴン教室です。しっかり勉強してね。難しくっても「ポリぼり頭を掻くなんてゴン語道断」だよ(強引)。

●なんのためにポリゴンが必要なの?

従来のゲームの画像は透明なセロハンにマジックで色を付けて描いています。色をうまく付ければ、立体感のある物体が描けるのは、みなさんご存じでしょう。しかし、その物体を真横から見たり、真下から見ようと思っても、にも見えます。セロハンにかかれた物体には厚さがないからです。「ひとつの物を、いろんな角度、いろんな距離から見たい!」
そんな欲張りなあなたのために、ポリゴンは生まれました。

●ポリゴンってなんだ?

描いた絵に厚さの情報も付けてあげれば、横から見ても絵が見えることが、なんとなくわかりました。では、どうやって厚さの情報を付けようなのでしょう?

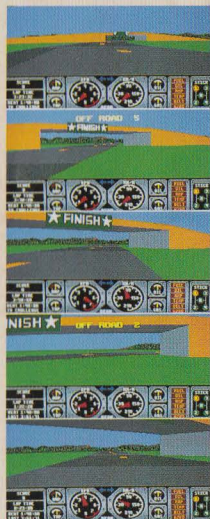
ある日のこと、あなたは方眼紙に三角形を描きました。きれいな三角形ができたので、友達にも見せてあげたいけれど、夜の9時半なので親が外出させてくれません。ふと方眼紙を見ると、方眼紙には、横の線(x)と縦の線(y)がありました。

「は! この線を使えば…!」あなたは友達に電話をかけて、「方眼紙の左から3センチ、上から6センチの場所に点を打って(中略)その3つの点を直線で結んだら中を黄色く塗ってみて!」

友達もあなたと同じ形のきれいな三角形が描けました。「は! もしその点に高さ何センチというものがあれば、立体も電話で教えてあげられるのでは!」

試しにあなたは三角形の真ん中へんに点をひとつ打ち、(この点は高さ4センチの場所)と決めました。なんとなくピラミッドの様なものが頭に浮かびました。

「あ! 三角形を組み合わせると、立体が作れる!」
自分の才能に驚いたあなたは、試しにもうひとつ点を打ち、それもないでみました。「は! もしかして延々これを繰り返すと、なんでも描けるのでは!」
そうです。3つの点を打って、それを直線で結び、できた三角形に色を付ける。このくり返して絵を描く、それがポリゴンだったのです。



テンゲンお便り クラブ(仮称)

やは！ テンゲン名物お便りクラブ(仮称)のお時間がやって参りました。もう、6回目かと思うと感慨深いものがあります。うるうる。これもひとえに、お手紙を下さる皆様のおかげです。感謝。今回はユーザーの皆様に感謝の気持ちをお伝えするため、このページに念を込めてみます。ん~~~~ん~~~~。伝わってきました？

ちょっと、変な質問なんですけど、アンケートの締切ってあるんですか？ あるとすれば、どれくらいの期間なんですか？ ぜひ、教えてください。テンゲン・グッズほしいよん。あと、秘密の情報があれば、僕にだけこっそり教えてください。当方、秘密厳守。(愛媛県 みかん星人さん)

まず、アンケートの締切ですが、特にもうけてません。いつでも大歓迎です。グッズの抽選は、ソフト発売の一月ちょっと後くらいです。今回の『スティールタロンス』だと、発売が6月25日だから、7月末くらいに厳正なる抽選会がおこなわれる予定です。それ以降に届いたアンケート葉書は、次回の抽選にませちゃいます。

次は、秘密の情報ですね？ へっへっへ、旦那のために、特別にいいネタを仕入れて置きやしたぜ。今回のアンケートで当たるテンゲン・グッズはなんと『スティールタロンス特製ウォッチ』なんだそう。秒針が、ヘリコプターの形だってんだから驚きだ！ こりゃあ、もう、応募するしかないねえ。

祝！ マーブルマッドネス発売決定！ テンゲンさんありがとう！ あとはトラックボール(ゲーセン版と同じやつ)があれば文句なしなんだけど、ぜいたくか？ ぼくの彼女(身長168cm、若い頃の山口小夜子に激似)は、ゲームは、あんまりいっしょに遊んでくれないんだけど、マーブルの雑誌の記事を見せたら、「絵がすごくきれい。ゲームっぽくないね」とほめてました。買ったらずくに彼女と遊ぶつもりです。(北海道 遠藤昌也さん)

あら、なんかラブラブなお便りだわん。これを読んだ、マーブルの開発スタッフの1人(あ、独身、30才、性格温厚、ハンサムと言えるかもしれない)が、「しあわせで、いいよねえ。しあわせになりたい」と、悲しげに泣いていました。合掌。うーん、こーなったら、テンゲンおたくで花嫁募集でしようかしらん。

『ハードドライビン2』ヲ出せ。
出サネバ、俺ノ臭イ、ヘソノ胡麻ヲ送ル。
(消印より東京都と判明した、謎の人)

へその胡麻で脅かしても、ハードドライビン2はだましても、テンゲンは何事にも屈しないのだ！ でも、かわりに、もっと素晴らしいレースドライビングが、ほら、そこに。



コースも増えて、ますます楽しくなりました

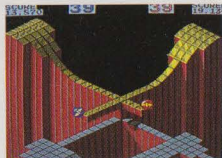
はじめまして。ぼくはテンゲンのゲームは全部持っている優良ユーザーです(笑)。どれも面白くて気に入ってますが、ひとつだけ不満があります。それは、ロールプレイングゲームがないことです。テンゲンさんなら、ものすごく変で面白いものが出てくると思うので、ぜひ出してください。ポリゴンRPGだと最高ですね。

(青森県 池田彰さん)

どひー。ポリゴンのRPGっていうと、四角い主人公が、三角の敵と戦ったりする？ 大きい三角はボスで、くるくる回転して攻撃してくるのかな。わかりやすくしていいかも。よくないって。

テンゲンではみなさんのお手紙を随時募集中です。イラスト、ファンレター、ラブレター、奇怪な写真、お嫁さん(自薦・他薦問わず)など、なんでもOKです。あーん、お便りクラブの正式名称も募集中です。採用された方には、世界の一流DCブランド、テンゲンの特製グッズをさしあげます。

それでは、次回『マーブルマッドネス』(かな?)で、またお会いしましょう！



もうじき、皆さんのところへ転がって行きませう！

あて先 …… 〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン テンゲンお便りクラブ(仮称)