

WEEKLY ロマンシング サ・ガ3の写真大放

ファミ通

1995
8月4日
320yen
大増ページ!!
夏休み特大号

最速スクープ!
**ロマンシング
サガ
3**



特報
さらにさらに知りたかった情報満載
**タクティクス
オウガ**

ついに発売! 飛び出すマシン **バーチャルボーイ**

2大人気ゲーム **詳細続報**

ときめきメモリアル&シャイニング・ウイズダム

いくらで買える バーチャルボーイ

この本の発売日と同じ7月21日、任天堂3Dゲームマシン、バーチャルボーイが発売されたのだ。もうさっそく買ってから、この本を読んでいるって人もいるかな？ まだって人は、どんなお店で、いくらで販売しているか気になるでしょ？ そこで取材してみたぞ。

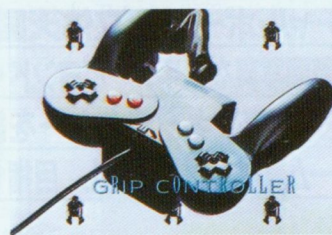
まず、従来のゲーム機とはちょっとタイプの違うバーチャルボーイだけど、ほぼ通常のテレビゲーム関連商品を販売しているお店なら取り扱っているぞ。そして、価格については、取材を行なった時点(1週間まえ)では、かなりのお店で標準価格どおりを予定しているという回答が多かったのだ。

ただ、気になったのは、発売日当日の本体の入荷数が少ない目で、困っているという声が多く聞こえてきたこと。やや品薄状態になりそうな気配なのだ。任天堂に出荷台数を聞いてみると、ノーコメントという答え。ただし……。

「たしかに初回分はそんなに多くないかもしれませんが、8月以降も増産して、9月末までには50万台を出荷する予定です。だから品切れになるとしても、少しのあいだのことでしょう」(任天堂 広報) ということで、そんなに心配することではないようだぞ。予約してないけど、すぐにも遊びたいって人は、急ぐべきかもね。*



■任天堂エンターテインメントショップなど6000店舗で、発売まえに先行デモ展示が行なわれたバーチャルボーイ。百聞は一見にしかず。



■バーチャルボーイ本体のテレビコマーシャルも、かなり凝ったものだよな。最新のマシンであることを強調している感じだ。このコマーシャルを見て、みんなおもしろや屋さんに殺到することになるのか!?



店名	所在地	予定販売価格	コメント
大昌ピーヤング	宮城	12900円	入荷台数が少ないですが、価格は低めにします。
おかじま電気	千葉	13500円	最初のうちは1割引くらいが限界かと考えています。
びゅう柏店	柏	未定	売行き次第で、他店より安くするかもしれません。
アンテナ21渋谷店	東京	未定	仕入れの台数により、現在考慮中です。
さくらや新宿本店	東京	未定	ノーコメント。
ソフマップ秋葉原店	東京	未定	13900円前後で、現在検討中です。
ハイパーブルート代々木店	東京	未定	これからの他店の様子を見て、値段を決めていきます。
博品館TOY PARK	東京	15000円	当店は通常どおり、標準価格での販売です。
ビックカメラ池袋店	東京	未定	だいたい1割引くらいになると思います。
山野楽器	東京	—	CD-ROMソフト専門なので、この商品は扱いません。
アイワールド	神奈川	未定	値段は未定ですが、売行きを見て決めます。
カトー無線	名古屋	未定	他店の様子を見て、値段を決定します。
松坂屋	名古屋	15000円	ノーコメント。
キティランド	大阪	15000円	数が少ない目なので、様子を見て安くしていく予定です。
そごう	大阪	15000円	ノーコメント。
ソフマップ日本橋店	大阪	未定	仕入れの台数、売行きに応じて価格を決めていきます。
大丸	福岡	15000円	ノーコメント。
トキハ	大分	15000円	これから徐々に安くしていくつもりです。
わんぱくこぞうチェーン	—	15000円	様子を見ながら安くしていく予定です。
ブルートチェーン	—	未定	これからの展開を見て安くしていくつもりです。

バーチャルボーイ
どこで買える?
いくらで買える?
全20店舗の
徹底調査リスト

■発売の1週間まえに編集部で調査したものの、価格は変更になるおそれがあります。玩具店、百貨店、量販店、専門店と従来の任天堂関連商品を扱っているお店なら、問題なく販売されている。例外はCD-ROMソフトのみ扱っているお店か?

PROMOTION ハドソン『ぱにボン』コマーシャル 思わず笑っちゃうセンスに脱帽!?

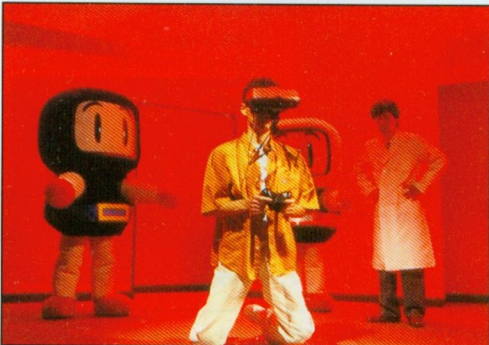
7月21日、バーチャルボーイ本体と同時に発売されたハドソンのパズルゲーム、『とびだせ! ぱにボン』。このソフトのテレビコマーシャルが、7月19日からすでにオンエアされているんだけど、みんなもう見たかな?

この『ぱにボン』のコマーシャル、ハドソンのテレビコマーシャルではすっかりおなじみになった、お笑いタレントのウッチャンナンチャンがまたまた出演。しかも今回は、ボンバーマンとの夢の(?)共演! ということで、これがまた、なんともユニークでナイスなセン

スの作品に仕上がっているのだ。

コマーシャルは、とある目の検査室が舞台。出演者たちのやりとりはもちろん、そういえば目の検査機とそっくり(?)なバーチャルボーイを巧みに登場させるなど、とにかくいろいろと趣向を凝らした作りになっているぞ。

バーチャルボーイソフトのおもしろさは、テレビ画面ではなかなか伝わらないもの。それだけに、いままでのテレビゲームソフトのコマーシャルにはない「工夫」が、けっこう重要なのかも!? *



■これは、コマーシャルの撮影風景と実際にオンエアされる映像の写真。コマーシャルの撮影は、ウッチャンナンチャンの影が終始にぎやかにラウクした雰囲気なかで進んだということだ。

HARDWARE ハイサターンも キャンペーン価格

日立が、あのハイサターンの、『バーチャファイターリミックス』付属のバックを、54800円に値下げしての販売を開始したのだ。

ご存じのとおり、セガサターンは、100万台突破キャンペーンとして、『バーチャファイターリミックス』付きで34800円で限定販売しているよね。でも、ハイサターンはキャンペーンが始まった直後は、ソフトは付けたけど、価格は64800円のままだったのだ。しかし、今回、セガと同じ10000円分の値下げを敢行。キャンペーンの本数を売すまでなんだけど、終了後の値下げも検討されているとか。これでやっとバランスがとれた?*



■本体と同時に発売の、『とびだせ! ぱにボン』オープニングシーンや敵キャラクターなどが、3D映像になっているぞ。

NETWORK 『ドラクエ』、『FF』最新情報が サテラビューで入手できる!?

『ドラクエVI』や『FF』シリーズの最新情報をたっぷり紹介する番組が、スーパーファミコンアワーでスタートしたのだ!!

その番組とは、毎週火曜日に放送されている、『夏休みドラクエスペシャル』と、水曜日に放送されている『FFクラブ』。放送時間はど

ちらも、午後6時20~40分だ。

番組の内容は、それぞれエニックスとスクウェアが企画しているもの。以前『クロノ・トリガー』情報を紹介していたのと同じようなやりかたで、最新のCGを公開したり、開発の進みぐあいを担当者が語ったりと、じつにオイシイ内容にな

■『ドラクエVI』の開発中の画面もピンバシ公開されるぞ。ファンは見えておくべし。



っているぞ。回が進むにつれてだんだん情報が濃くなっていて、ひょっとしたら『FFVII』の情報が公開なんてことになるかもね!?

7月18日からスタートしたこの番組は、夏休み限定ってことで、8月いっぱいまで続けられる予定だ。この2大RPGのファンなら、毎週火、水曜日は夜遊びなんかしないで、ぜひともこの放送をチェックしておきたい!! *

©エニックス



■7月から5千円で単体発売されたメモリーバック。貴重情報はここにしっかり永久保存せよ。



■こんな感じで、じっさいに画像を見せながら話をしているのが強みなのだ。

VIRTUAL BOY

立

天



※この写真は立体視することができます。

信徒諸君！ 本日たったいま、バーチャルボーイ様が我
 我の目前に光臨なされました!! 奇跡です奇跡です!!

次元が違うおもしろさ

体

国

コントローラー



◆ふたつの◆ボタンが特徴的なコントローラー。ひとつは上下左右の移動、もうひとつは前後への移動というように、奥行きのある空間での操作を可能にするものだ。背面中央部に見えるボックスは、電池を収納するためのもの。本体の電源は、ここから供給される。単三アルカリ電池6本で連続7時間の使用が可能。

ゲームに迷える子羊たちよ。ここに
 おわす赤と黒のイキな物体こそ我らが師、
 バーチャルボーイ様である。ディスプレイを覗きこめば、
 そこに広がるのは立体天国。ほれ、
 覗いてみ。どうだ。これまでのゲーム機では
 体験できなかった3次元空間がパワーッと
 広がっておでう、ビヤツと。こ

れぞ32ビットCPUが可能にした異次元空間、
 立体天国。いまずく近所のおもちゃ屋さんに
 走れば、この天国をたったの15000円で
 手に入れられるのである。それ走れ。買ったか。
 それでは夢のような立体天国のすべてを
 見せよう。まずは本尊、バーチャルボーイ
 本体から。天国に行きたきや熟読せよ。

本体上面



◆上面の細長いつまみはビント、丸いほうは目と目の幅にディスプレイ間の距離を合わせるためのつまみ。目は人それぞれ違うから、微妙な設定ができるのだ。

本体背面



◆背面にはコントローラーのジャックやヘッドホンジャック、ボリュームが設置されている。また、対戦ゲームを実現するための外部接続端子も備えられている。



周辺機器

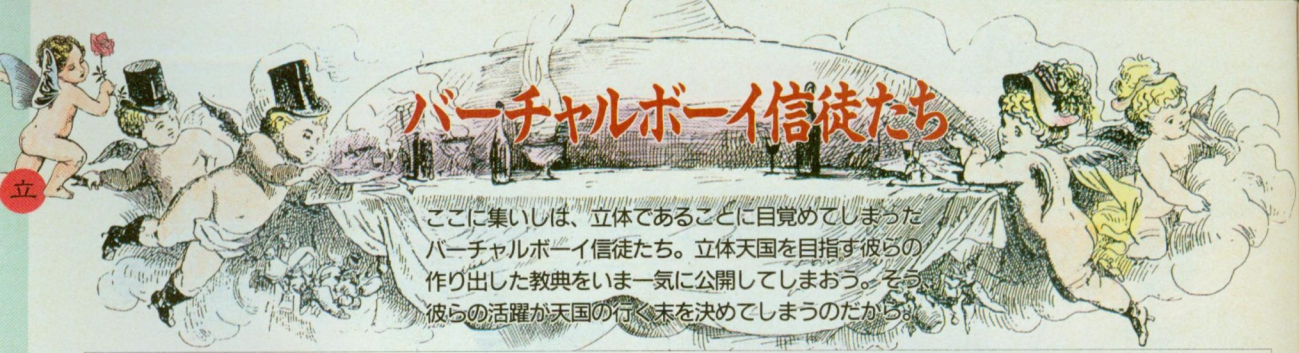
バーチャルボーイをパワーアップするための周辺機器も続々登場中だ。まずは発売中のACアダプタタップ(600円)。これをコントローラー背面の電池ボックスと差し替えれば、ファミコンとスーパーファミコンで使っていたACアダプターでバーチャルボーイが遊べるようになるのだ。電池の値段のことを考えると、本体

と同時に購入したほうがいいのかもね。また、いちばん汚れやすいアイシェード(ディスプレイの周囲のふにゃふにゃした部分)も別売される(500円)。さらに、8月上旬にはアジャスタブルスタンド(3000円)が発売予定だ。これは、本体に付属しているスタンドとはちがって、バーチャルボーイの高さを調節できるスタンドだ。座高が高い人は必携のアイテムかも!?

立体視のしかた

この特集に掲載されている写真のうち、下に◆●がついているペアの写真は、立体視が可能。まず、本を40センチくらい離して、目の焦点をぼかしてみよう。ふたつの◆●がひとつに見え始めたら成功まじか。左右の写真がひとつに見えるように微調整すれば、ホラ立体。





バーチャルボーイ信徒たち

ここに集いしは、立体であることに目覚めてしまったバーチャルボーイ信徒たち。立体天国を目指す彼らの作り出した教典をいま一気に公開してしまおう。そう、彼らの活躍が天国の行く末を決めてしまうのだから。

任天堂

でっばってて引っ込んでるバーチャルボーイパラダイスに迷える子ゲーマーをいざなうぜ！と張り切るバーチャルボーイの生みの親、任天堂。送り出すソフトは、おなじみのマリオが3次元空間を飛び回るわ、パンチが手前に飛び

信徒のお言葉

立体のゲームはいままでなかったものなので、ゲーム性が貧弱でもインパクトはあります。しかし、そんなゲームではすぐ飽かれますから、立体映像に頼りすぎずゲーム自体が本当におもしろいものを作りました。(開発部 横井)

出すわ、と立体の楽しさであふれているぞ。そんな任天堂スペシャル伝導ソフトの数々を見てくれ。

テレロボクサー

発売中 4900円
バックアップカートリッジ 8メガ

くらえ！おれさまの超特急飛び出るパンチ！ドーン！

個性豊かなロボットたちにパンチを叩きこめ。ルールが単純明快なだけに、パンチが飛び出る迫力を純粋に味わえる骨太な作りのボク

シングゲームだぞ。つぎつぎと目の前にくり出されるパンチや張り手に思わず体が反応して、前後左右に動いてしまうこと請け合い。



ギャラクティックピンボール

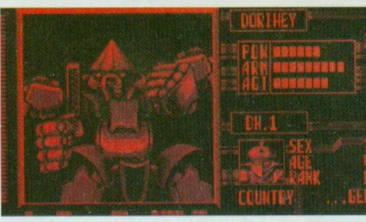
発売中 4900円
バックアップカートリッジ 8メガ

漆黒の宇宙に浮かぶピンボール台で高得点を出せ

宇宙のピンボール台でエイリアンと勝負。4種類のいかしたデザインの台でピンボールが楽しめるぞ。3D空間に浮かぶピンボール台の

不思議な存在感や手前や奥に跳ねまわるボールの躍動感、バーチャルボーイならではの。得点をあげるど起こるイベントも派手で楽しい。

●ボールを打ちこむことで現われるいろんなエフェクトが立体を感じさせて楽しいのだ。



●舞台は近未来、「テレロボクシング・トーナメント」。チャンピオンをめざそう！

マリオズテニス

発売中 4900円
カートリッジ 8メガ

箱庭的テニスコートで、マリオとテニス

テニスのボレーの楽しさを、バーチャルボーイが完全立体で再現！コートの距離感が忠実に再現されているため、ボールを追いかけた

り打ち返す感覚が、現実のそれとかなり近いぞ。ピーチ姫やルイージ、キノピオたち、マリオワールドのみならずとテニスを楽しもう。

マリオクラッシュ

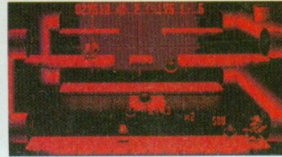
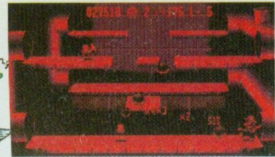
9月14日発売予定 4900円
カートリッジ 8メガ

おなじみマリオワールドに奥行きがついたぞ

名作『マリオブラザーズ』がリニューアルしてバーチャルボーイに登場。いままでのフィールドに奥行きを加えた画面のなかを、ひげお

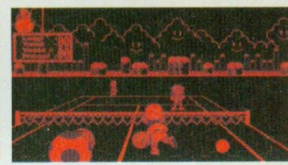
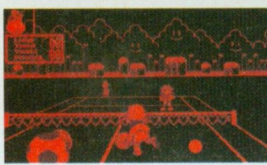
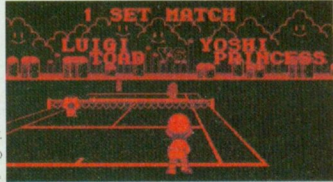
やじが手前に奥に大活躍するのだ。水平に広がった画面のなかをマリオと冒険する楽しさは、やはりバーチャルボーイならでは。

●奥に手前にうろちょろするマリオがかわい。つぎつぎに面をクリアしてこう。



覗きこんで、テニスしろ

●マリオファミリーのみならずでテニス。シングルスとダブルスが楽しめるのだ。キャラクターもかわいいぞ。



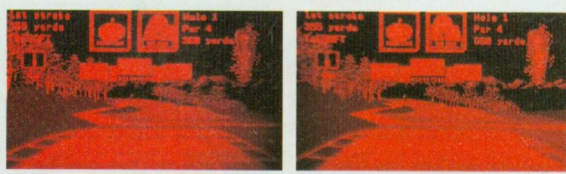


ティーアンドイソフト

T&E ヴァーチャルゴルフ

8月11日発売予定 6500円
カートリッジ 16メガ

ゴルフの名門、ティーアンドイーの新感覚コース



■●リアルな広がりを感じさせるコース。コースにはさまざまな地形の変化があるから、入念にゴルフクラブを選ぼうね。



ワイヤーフレームによる地形表現と、バーチャルボーイの持つ立体表現能力の組み合わせで、いままでにないリアルなゴルフゲームが可能になったぞ。はるか彼方にかすむカップを目がけてクラブを振り、ショットを決めよう。遠くに広がるグリーンの上をボールが飛んでいく爽快感は、立体ならではのもの。ゴルフにうるさいお父さんもこれには大満足だ。

これまでもポリゴンバリバリのゴルフゲームで立体を追及してきたティーアンドイソフトが本領を発揮。完全立体のゴルフゲームや、交錯したワイヤーフレームのなかを飛ぶシューティングなど、立体ならではのゲームでいっぱい。

信徒のお言葉

完全に計算された3D空間を表現することが可能なバーチャルボーイの利点を、最大に引き出せるように開発しました。発売が予定されているソフトのほかにも、バーチャルボーイの性能をいかしたゲームを制作中です。(営業部 村瀬)

俺だけのゴルフコース

レッドアラーム

発売中 4900円
カートリッジ 8メガ

立体フィールドの持つスピード感を堪能してくれ

世の中に3Dシューティングは数多くあれど、実際に3次元空間を飛べるのはバーチャルボーイだけ。立体感あふれるワイヤーフレームで表現されたフィールドの迫力は、実際にバーチャルボーイを覗いてみなければわからないかもしれないね。



全方向から
かかってこい

■●ワイヤーフレームで表現された狭い通路を敵の攻撃を避けながら進んでいこう。立体ならではの敵に見とれてやられないようにね。

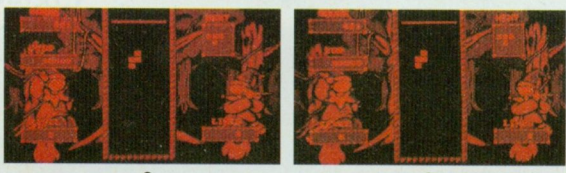
ビー・ピー・エス

V-テトリス

8月25日発売予定 4980円
カートリッジ 4メガ

テトリスマニア必見! 裏も表もテトリスなのだ

『テトリス』でおなじみのビー・ピー・エスが、バーチャルボーイでトライしたのは、みんなの期待どおり『テトリス』。わーい。でもいまままでの『テトリス』とはひと味違うぞ。『裏側』というフィールドを持つ新しい『テトリス』を楽しんでね。



裏にもフィールドのある『テトリス』が出現したぞ。裏と表のフィールドの両わきはくっついてるから、フィールドの広さが2倍になったと考えればいい。ただし、画面の手前に表示されるのはその半分だけ。あとの半分は、その裏で暗くかすんでいるのだ。表と同時に、裏の配置も同時に考えなくてはいけないぶん、パズル性がさらに増しているぞ。

信徒のお言葉

『テトリス』自体を立体にしなかったのは、ゲーム性が損なわれるかもしれないと考えたからです。そこで立体は、表と裏を使った新プレイヤーや、派手なイベント、背景などの部分にフル活用していますよ。(広報 田中)



まわして落として

■●立体のかわいい背景の上で、シビアな頭脳プレーを展開しよう。ほら、うっかりすると裏にブロックが積みもっちゃうぞ。





ハドン

最北の地北海道で布教に励むは、爆弾男とシューティングで名を馳せるハドンだ。本体と同時に発売の『とびだせ! バニボン』、さらにはバリバリのシューティングゲーム『パーティカルフォース』で立体天国をにぎやかにしてくれるのだ。

信徒のお言葉

「落ちゲー」の醍醐味は、なんといっても連鎖攻撃。「とびだせ! ばにボン」では、連鎖を仕掛けたときのイベントがダイナミック!

(広報 内田)

パーティカルフォース

8月12日発売
4900円 カートリッジ 8メガ

マップに高低差があるのが特徴のシューティングゲーム。自機は上と下、ふたつのラインを移動しながら戦うのだ。高低差を実感でき

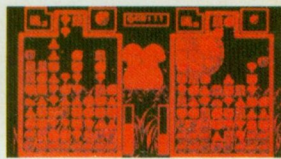
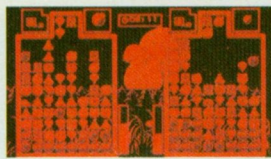


るバーチャルボーイだから、敵の弾をライン移動で避けたり、違うラインに逃げた敵を追いかけたり、ということがごく自然にできるぞ。



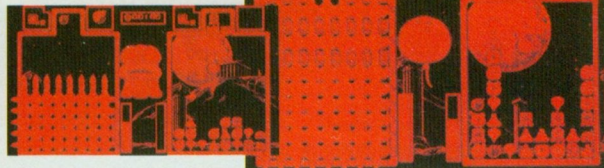
●お月見みたいなのどかな背景は、ゆっくりと多重スクロールしていく。絶景かな。

『ボンバーマン』をモチーフにしたパズルゲームだ。ルールは簡単、落ちてくる2個ひと組のブロックを並べて、同じ種類のを縦、横、斜めに揃えて消していくだけ。はるか彼方をゆっくりとスクロールしていく背景に、バーチャルボーイならではの立体感が存分に活かされているぞ。



●手前のウィンドーは、1P側と2P側で微妙に前後の位置が違うのだ。わかるかな?

●爆弾で一気にブロックを消した瞬間。さすがはボンバーマン。



上から下へ行ったりきたりの3Dシューティング



ライン移動が命だ!

●自機が上のライン、その前にいる敵が下のラインにいるのが見えるかな。違うラインにいたり当たり判定はないから、こんなふうに弾を撃っても当たらないというわけ。

●上から下にライン移動したころ。ご覧のとおり、下に移動してしまえば上のラインにいる敵と接触することもない。この移動をどう使いこなすかが、戦いのカギを握るのだ。

アトラス

アトラスといえばメガテン、メガテンといえばアトラス。バーチャルボーイ参入第1弾ソフトはその『女神転生』シリーズでおなじみのキャラクター、ジャックフロストが主人公のアクションゲームだ。シリーズのファンは必携である。

信徒のお言葉

立体で画面を作るのは初めての試みだったので、いかに立体に見せるか試行錯誤しました。このゲームを作る過程でわがったことをもってさらにかくさんのタイトルを出したいですね。(広報 相原)

ジャック・ブラザーズの迷路でヒーホー!

9月下旬発売予定 4980円 カートリッジ 容量未定

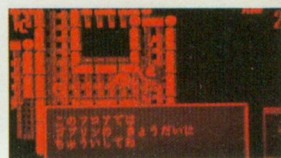
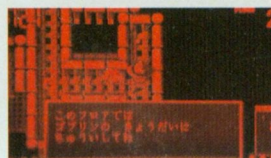
制限時間内にダンジョンのどこかに隠されているカギをすべて集め、つぎの階に進んでいくというルールのアクションゲーム。プレイヤーが操作するキャラクターは、攻撃方法の異なる3人、ジャックフロスト、ジャックランタン、ジャックリバーのなかからひとりを選ぶことができるぞ。このゲームでは、キャラクター自体が立体で表現されている。ベタツとした一枚絵ではなく、頭、お腹、足というパーツにわけて立体感を持たせてあるのだ。コロコロとしたジャックフロストが、さらにキュートに見えちゃうぞ。

ついにあのジャック3兄弟が 主役にのり上がってしまった!



●ダンジョンは全部で60用意されている。こんなふうにとんどん深い階に下りるのだ。

●左上に表示されているのが制限時間。カギはダンジョンのあちこちに散らばっているからひと苦労。



さらにぞくぞくと信徒は増加中なのである



スペーススカッシュ

ココナッツジャパン エンターテインメント
価格未定 カートリッジ 4メガ

宇宙のキリンレモンじゃありません スポーツです

3D空間を舞台にした、スカッシュのゲーム。スカッシュは、四方を壁に閉ざされた空間で敵とボールを打ち合うスポーツ。このゲームでもルールは同じなんだけど、ボールが体にぶつかるとフラフラしちゃったり、多彩な必殺技が用意されていたりするのが特徴。もちろん、リアルな立体感のおかげで、コートのかなでのボールの位置が手にとるようにわかるのだ。



バーチャルプロ野球'95

ケムコ 8月11日発売
5480円 カートリッジ 8メガ

投げた打った入った立体的なホームランなのです

セ・パ12球団に加え、オリジナルの第3のリーグが戦列に加わる野球ゲーム。セ・パ12球団の選手は実名で登場するぞ。立体になったおかげで、遠くから投げられたボー

ルを手元まで引きつけて打つ！という野球本来の楽しさが味わえるのだ。それにしても、3Dで見る野茂のフォークは、大迫力。



バーチャルダブル役満

バップ 発売日未定
5300円 カートリッジ 8メガ

チーポンカン和了りました立体的なツモなのです

立体的な雀卓を囲み、実際の麻雀と同じ視点で進行する本格的な4人対戦麻雀ゲームだ。現実の勝負と同様、対戦者の表情を読み取る

ことも重要な駆け引きの要素になるぞ。さらに、大きな役を和了ったときには、3Dのド派手な演出がプレーヤーを直撃するのだ。



■視点は、真上から見下ろすタイプも選べる。でも、こっちのほうが臨場感あるよね。

■イカサマ、ツミコミまったくなし……というわけではないから、デカイ手も狙える。

バーチャルボウリング

アテナ '95年秋発売予定
価格未定 カートリッジ 容量未定

ふだんはスコア100いかない人でも平気なのです

投げたボールが手元から転がって、少しずつカーブを描きながらピンへ……カッキーン。ストライクへ。これは現実の質感にこだわ

って作られたボウリングゲームだ。レーンからボール、ピンまですべて3Dで描かれているから、ストライクの感動もひと味違うのだ。



■投げるまえには、ボールに与える回転まで指定することができる。魔球もアリ！

■スコア画面も立体的になって、見やすいぞ。ストライクのマークを並べてやる!!

インスマウスの館

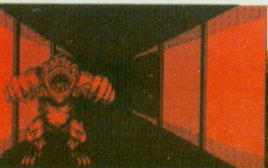
アイマックス 10月13日発売
価格未定 カートリッジ 8メガ

迫りくる魔物は倒せバーチャル屋敷

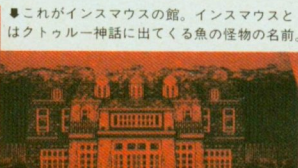
立体で描かれた3Dダンジョンが新たな恐怖を呼ぶ新感覚アドベンチャー。プレーヤーはクトゥール神話の怪物たちがごめく恐怖

のダンジョン、インスマウスの館に単身乗り込む。道の向こうから近づいてくる生命体の恐怖に、キミは耐えられるだろうか……。

■これがインスマウスの館。インスマウスとはクトゥール神話に出てくる魚の怪物の名前。



■ホラ、通路のさきからいつのまにかモンスターが！まるで、すぐそばに立ってみたいなのだ。



天使の
さだやき

立体天国の天使です。これまでに挙げた信徒以外にも、新信徒がたくさん集まっています。9月29日にはバック・イン・ビデオさんが釣りゲー『バーチャルフィッシング』で、9月にはJ・ウィングさんが、パズルゲームの『バーチャルLAB O』で立体天国に参入します。また、パウさんやヘクトさん、エボック社さんも参入します。わーい。

現信徒のみなさんもがんばって。ココナッツジャパンエンターテインメントさんはシューティング、『プロテウスゾーン』と『サンデイズポイント』、ビー・ビー・エスさんはアクションゲーム『ニコちゃんバトル』を準備中。期待しています。



■バック・イン・ビデオさんの『バーチャルフィッシング』です。大きなお魚さんです。





立体表現解体新書



なぜバーチャルボーイで立体画像が見られるんだろう？ そのメカニズムはいつだってどうなってるんだろう……そんなキミの疑問をトーンと解消しよう！ てことで、立体画像について調べてみたぞ。

なぜバーチャルボーイの画像は立体に見えるのかを解明するために、まずは絵や図面のなかで、立体物を表現するにはどんな手法があるのかを見ていくことにしよう。

ということで、武蔵野美術大学講師の片桐頼継氏を特別講師に招いて、絵画で扱う立体の表現法について教えてもらったのだ。

立体の表現法は、片方の目を見た像をもとに考えた「単眼視」と、両目を見た像を考えた「複眼視」とに分けられる。それぞれをわかりやすく解説しちゃうぞ。

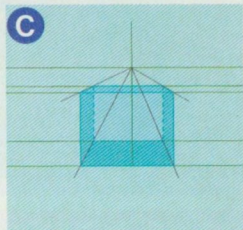


片桐 頼継氏
プロフィール

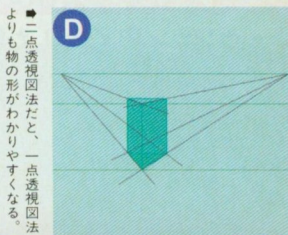
武蔵野美術大学などで講師をつとめるルネサンス、バロックの空間表現を研究。著書に「ART TRIP 世界美術の旅9 ローマ物語」など。

単眼視—透視図法

つぎは透視図法(注2)。たとえば、線路の真ん中に立って線路を見ると、線路や架線がずっと速くてひとつの点に集まるように見える。その現象を応用したのがこれ。この透視図法を使って描くと、立体感や奥行き感のある絵ができるのだ。図Cは、画面のなかのすべての線が集まる点(消失点という)をひとつ設定して描く一点透視図法というもの。正面から見た箱がとて立体的に見えるよね。図Dは消失点をふたつ設定した一点透視図法だ。斜め横から見た三角柱が、一点透視図法よりもさらに立体的に見えるのがわかるよね。



■透視図法で絵を描くと、あ、うん、立体！ だって感じになるね。



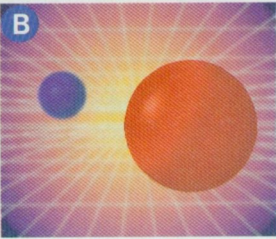
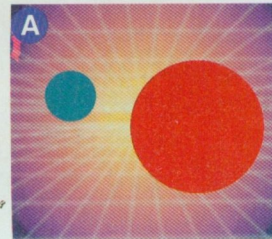
■二点透視図法だと、一点透視図法よりも物の形がわかりやすくなる。

単眼視—位置・かすみ技

2次元の平面で立体感を出すいちばん簡単な方法がこれだ。人間は、同じ形の物体では、大きく見えるほうが手前に、小さく見えるほうが後ろにあるように感じる。また、画面の下のほうに描かれたものは手前に、上に描かれたものは速く見えるのだ。図Aはそれをわかりやすく表現したもの。赤い円は手前に、青い円は速く見えるように感じるはずだ。

また、絵をぼんやりとかすませ

(注1)たり、明暗をつける方法もある。光っている部分や影が描かれている図Bの円は、図Aよりも立体的で、球に見えるよね。さらに、青い球はぼんやりとしていて、赤い球はくっきりと描かれている。こうすると、くっきりした赤い球のほうが手前に、ぼんやりしている青い球が速く見えるように見えるのだ。この、速くのかすませて表現する手法を、美術の世界では空気遠近法と呼んでいる。



■ふたつの円を切り取って見たら、単に大きな円と小さな円になるだろう。でもこうして並べてみると、青いほうが速く見えるから、なんだか不思議だよな。

■円に明暗をつけると……なんと、円が球になりました。さらに、ぼんやり描くと速く見えます。難しそうだけど、みんな感覚ではわかってることなんだよね。

複眼視

単眼視は2Dの空間に擬似的に立体感を生み出す手法。それじゃ、3Dの世界で人間はどうやって立体を感じているのか。人間のふたつの目は数センチ離れているから、右目で見ている映像と左目で見ている映像には微妙なズレがある。人間の脳はこのズレをもとにして

距離や物体の大きさ、形などを計算している。これが複眼視(注3)。これを応用すると、ホントの立体のように浮きあがって見える画像が作れる。下の「ステレオグラム」もこの現象を応用したものだ。以前、見た、見えないって話題になったよね。キミは見えるかな？

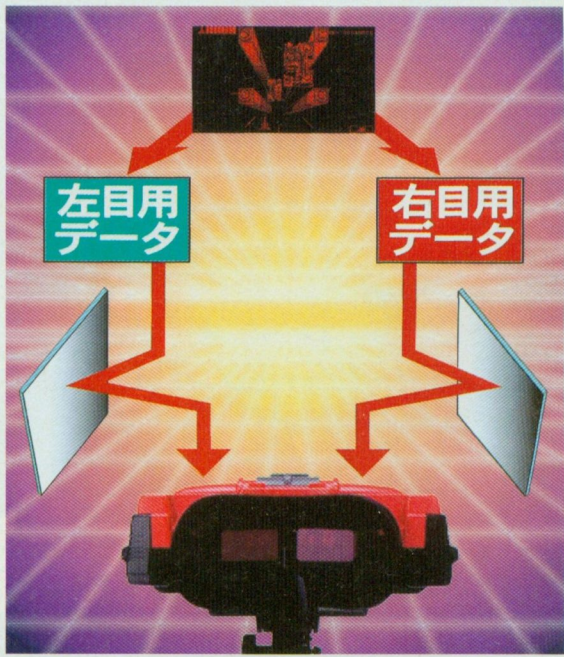




バーチャルボーイの基本技は複眼視なのだ!

左ページで説明した複眼視が、バーチャルボーイが立体的な画面を表示するときの基本となっているんだけど、それをどのようなしくみで実現しているのだろうか。バーチャルボーイが映像を作る方法のひとつを例にして説明しよう。複眼視には、当然右目用と左目用の画像が必要になる。バーチャルボーイは1枚の画面をもとに左自用、右自用の画像を計算で作っているのだ。つまり、人間が

物体を見たときに、右目と左目に生じるズレを、バーチャルボーイは擬似的に作りだし、プレイヤーの目に送り込んでいるのだ。バーチャルボーイの基本はステレオグラムと同じなんだけど、左右べつべつの画像をべつべつに見られるから、バーチャルボーイに目を当てればすぐに立体視することができる。前ページのステレオグラムが見えなかったキミでもしっかり見えるから安心してね。



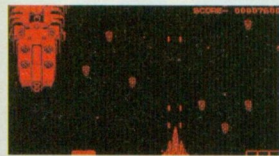
*ゲームの画面の一部には、画面が最初からふたつ用意されているものもあります。

ほかの手法も使っているぞ

バーチャルボーイで使われているのは、複眼視だけではない。じつは、左ページで説明した大きさや位置、影、かすみなどの手法も、画面上のいろいろなところで使われているのだ。というのも、複眼視だけでは、何枚かの絵を間隔を

おいて並べたような、いわば立体的紙芝居のような画像になってしまうことがある。そこで、そのゲームの性格やグラフィック、動きにマッチした手法を併せて使うことで立体感を増し、より臨場感あふれる画像を作りだしているのだ。

大きさ・位置技を利用



■「パーティカルフォース」の画面。自機は空間での高低移動ができる。これが上。



■下に移動すると、自機は小さくなるので、遠くにいるように見えるわけだ。

影・かすみ技を利用

右の写真のキャラクターやタイトル、メッセージはくっきりと描かれているので手前に見えるように見える。逆に、背景はぼんやりと描かれているため遠くの風景に見える。バーチャルボーイで見るともっと立体的だ。

■背景になっている風景は、バーチャルボーイで見ると、まるでジオラマのようだよ。



バーチャルボーイの可能性

バーチャルボーイは、いろいろな立体表現を駆使している、非常に興味深いマシンです。これをもっと少し発展させたら、ゲーム以外にももっといろいろなことができそうですね。たとえば、バーチャルボーイは人間の目が見る映像と同じものを作り出しているわけですから、バーチャルボーイの映像信号を、目を通して見るのではなく、視神経に直接流すということができれば、目を閉じたままで3Dの空間を体験できますね。また、ビデオカメラを2台つなげれば、遠くのものでも手にとって見るのと同じく、これが発売されたら私が買うような、ものすごい双眼鏡が作れる



でしょう。また、人間は世界観や自分の存在感を得るのに、視覚に頼っている部分がありますから、バーチャルボーイを使って人を洗脳(注4)することもできるかもしれません(笑)。ま、確実なのは、これが発売されたら私が買うということです(笑)。(片桐頼継氏)

注1【かすませる】 かすま・せる
ダ・ヴィンチの「モナ・リザの微笑」では、背景がぼやけていて、この手法を使っていることがわかる。美術の教科書を開いてみよう。

注2【透視図法】 とうしづほう
直線的な物体を描くのには向いているが、自然の風景など、直線の少ないものを表現するには不向き。その場合は影や大きさ、表面の質感などで遠近を表現するほうが、立体的に見せる効果が高い。

注3【複眼視】 ふくがんし
人間の目は、20メートル以上離れた物体はあまり立体的に見ることはできない。大昔、人間が狩りをするとき、自分や相手の攻撃が届かないほど離れているところはちゃんと見えなくても問題ないから、

そんな構造になったという説も。
注4【洗脳】 せんノウ
バーチャルボーイが影の道で進化したら……人に長時間固定して、ありもしないものを実在するように見せると、その人はその実在を信じるようになるかもね。

ワンポイントレッスン



あつげ

バーチャルボーイの最強アイテム発進。

おおっ まっげー

空前の超立体高速3Dシューティングゲーム
T & Eソフトの3Dテクニクを駆使した超立体高速3Dシュー
ティングゲーム。かつてない異次元空間での迫りバトルが展開します。

ほんとに まっげー

カメラ移動による自由自在の視点切り替え
4種類の視点でカメラ位置を移動することができるので、ゲー
ムを4倍楽しむことができます。

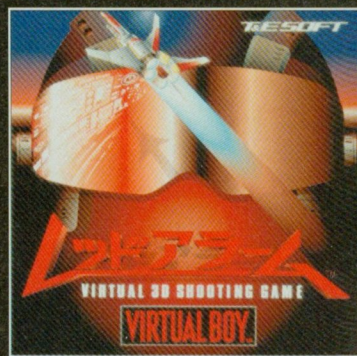
こいや まっげー

モーフィングによるキャラクター変形
最先端CGテクニク「モーフィング」を導入し、敵キャラ
クターが、生きているかのように滑らかに変形します。

とことん まっげー

ゲームプレイを再現できるリプレイモードを搭載
ゲームプレイを移動カメラで再現、プレイ中とは違った視点で
バトルの様子を眺めることができます。

これが超仮想空間3Dシューティング!



© 1995 T & E SOFT Inc.

T&E SOFT

株
本



ヴァーチャル3Dシューティング

レッドアラーム

7/21 FRI TAKE OFF!!

標準価格 **4,900円** (税別)



FT Inc.

株式会社 ティーアンドイーソフト

本社 / 〒465名古屋市長東区照が丘10番地 TEL(052)773-7757

VIRTUAL BOY

バーチャルボーイ、は任天堂の商標です。