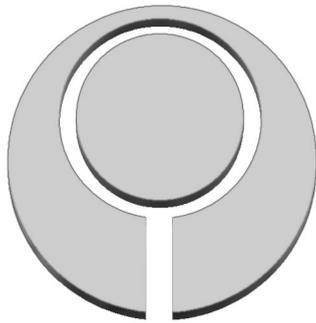


MARATHON™
TRILOGY BOX SET



© 1997 BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

感謝！

Marathon Infinityを買ってくれてありがとう。皆からのサポートのお陰で画期的な製品の開発をこれからも続けることができるよ。Marathonのシリーズを全て買ってくれた君は非常にナイスな奴だと思っている。

違法コピーはやめよう！！

絶対に、Marathon Trilogyのコピーを友達に渡さないでくれ。我々はこれで生活していることを忘れないで欲しい。

カスタマーサポート

君たちは我々にとって大変貴重な財産だ。このプログラムのインストール方法、使用方法について質問がある場合は、国内販売元まで問い合わせて欲しい。だが、ゲームのヒント、プレーに関する情報を渡すことはできないので注意して貰いたい。

国内販売元：

アテイン株式会社

〒101 東京都千代田区神田須田町2-19-8

Tel: 03-3255-4722

Fax: 03-3255-5680

<http://www.attainj.com>

お問い合わせの際には質問と一緒に住所、氏名、Tel / Fax、お買い求めの販売店、ご使用の機種などお書き添えください。

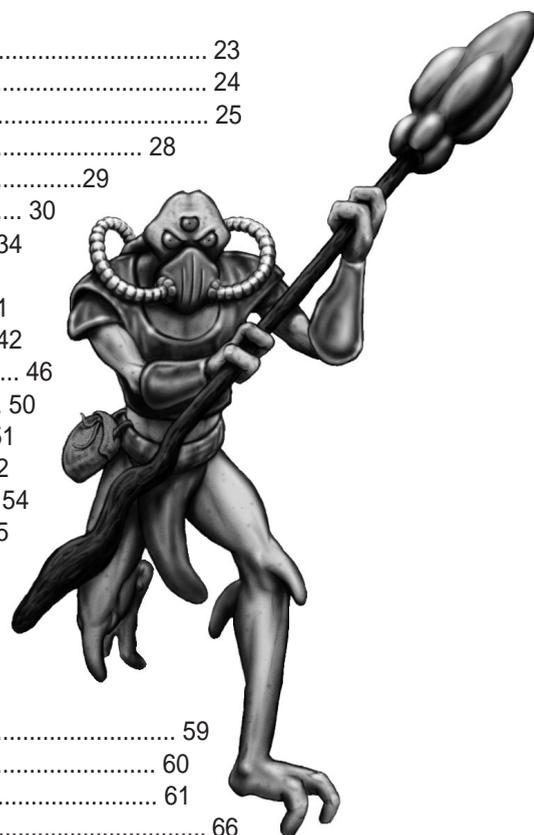
ヴィドマスターとなるために	3
序説	4
初めの一步	6
メインスクリーン	5
環境設定	6
コントロール	8
Marathonのインターフェイス	10
Marathonの遊び方	11
武器	14
ネットワークプレー	15
再プレー	18
トラブルシューティング	19

FORGE

はじめに	23
用語の定義	24
メニューの案内	25
ツール.....	28
基本的なマップパラメータの設定	29
チュートリアル1：シンプルな2つのポリゴンルームを作成する.....	30
チュートリアル2：窓とプラットホームの作成	34
チュートリアル3：液体とライト	38
チュートリアル4：サウンド	41
チュートリアル5：スイッチとターミナル	42
チュートリアル6：オブジェクトとポリゴンのタイプ	46
チュートリアル7：ネットワークレベル	50
チュートリアル8：マップファイルの作成	51
チュートリアル9：高等な技術	52
トラブルシューティング	54
エラーメッセージ	55
補足情報と秘訣	56

ANVIL

はじめに	59
ファイルについて	60
Anvilを使う	61
シークエンス名の一覧表	66
法律関連：マップとシナリオの販売について	74



ヴィドマスターであること条件

▶ ヴィドマスターとなるために

激しく旋回し近づくことができない竜巻も、その中心は穏やかであるのと同様に、グレネード砲の雨が君に向かって降ってきても、君に何のダメージも与えることなく周りにパラパラと落ち、弾丸はスローモーションで君に向かって来る。

脳が直接目から指の筋肉を動かすための新しい神経管束を発達させるため、動体センサーに敵が黄色く表示される前にロケットを発砲できる。

部屋中に群がっているエイリアンをエイリアン模様のカーペットにするのは朝飯前。

ヴィドマスターという言葉はシリーズの最初のゲーム、Marathonが開発された時にその用語に取り入れられた。優秀なプレイヤーとエイリアンの餌じきになるプレイヤーと区別するために使われた。レベルスキップのダイアログでは（Command + Optionを押しながら「新規ゲーム」をクリックして表示）、ヴィドマスターとなるための宣誓が記されている。この宣誓内容はプレイヤーがヴィドマスターとして最優秀レベルを到達するために必要な条件である。

「宣誓、全てのスイッチをこぶしで殴ってオンにし、グレネードを使える場所でも決して発射せず、最高難度「虐殺」以外で遊ばず、Caps Lockを「走る」キーとしては決して使わず、そして一人残らずボブ市民を皆殺しにしま～す。」

この宣誓によって、プレイヤーは命がけのプレーへと導き、ヴィドマスターとして最高レベルでもてる技能を全て駆使し、容赦なくプレーすることを条件に先に進むことができる。

Marathonの3シリーズは、ヴィドマスター達にとって最高の訓練と試練の場である。エイリアンに一人で立ち向かい、グループを作り80以上ものネットワークレベルでエイリアンと対戦することができる。だが、真のチャレンジは50もあるネットワークアリーナで他のプレイヤーと対戦して生き延びることだ。強靱なヴィドマスターとして鍛えられる最高の機会である。

さあ、暴れまくるのだ！



このマニュアルについて

このマニュアルに含まれる文章およびグラフィックスのほとんどはMarathon 2またはMarathon Infinityで記載されたものだ。Marathon 1、Marathon 2、およびTrilogyのマニュアルがMarathon Trilogy CD-ROMにAcrobatフォーマットで含まれている。必要に応じて参照しよう。

必要条件

すべてのMarathonゲームには68040以上のMacintosh、または互換機、13インチ以上256色以上表示可能なカラーモニタ、漢字Talk 7.1以降、8 MB以上の空きRAMが必要だ。16ビットグラフィックスや周辺サウンドを使うのであればもっと多くの空きメモリが必要になるぞ。

インストール

MarathonはCD-ROMから直接プレーできるが、ハードディスクにMarathonのアプリケーションファイルとサウンドファイルをコピーするとさらにゲームのスピードを速めることができるぞ（Small Installフォルダをコピーする）。

Marathon Trilogyについてくる最新バージョンのSound Managerをシステムフォルダーにコピーすればゲームのスピードがかなり速まること間違いなし！

Marathon Trilogyではみんなが使いやすいようにシリアル番号をすべて取ったので、入力の必要はない。

新規ゲームを始めよう

MarathonをプレーするにはプレーしたいMarathonのアプリケーションをクリックして起動し、メインメニューの「新規ゲーム」をクリックしよう。

ネットワークゲームを始めよう

Marathonをネットワークプレーするには、最低2台のMacintoshコンピュータがLocalTalk、Ethernet、またはそれと同様のものによって接続されていて、ネットワーク操作のできる状態になっていなければならない。

ネットワークでプレーする時は必ず対戦相手と同じMarathonを使用しよう。それぞれのプレーヤーが違うMarathonを使うと、コンピュータがクラッシュしてしまうよ。1人のプレーヤーが、プログラムで「ネットゲーム集合」を選択し、その他のプレーヤーは、「ネットゲーム参加」を選択しよう。「ネットゲーム集合」を選択したプレーヤーと一緒にネットワークプレーをするプレーヤーをダイアログボックスで選択し、「OK」ボタンをクリックするとゲームの開始だ。



3つのうちの1つのMarathonアプリケーションを起動した後、メインメニューから項目を選択しよう。
(上記のスクリーンはプレーするMarathonによって異なります。)

新規ゲーム

新しく1人プレーヤー用のゲームをスタートする。

ゲーム続行

保存したゲームをプレーする。

ネットゲーム集合

ネットワークゲームの参加プレーヤーを集める。

ネットゲーム参加

ネットワークゲームに参加する。(ほかの誰かが「ネットゲーム集合」で参加者を集める必要があるけど...)

映画を開く

保存した以前のゲームを再生する。(ネットワークゲームの機能)

映画の再生

前回のゲームをもう一度再生する。(ネットワークゲームの機能)

映画の保存

前回のゲームの録画を保存する。(ネットワークゲームの機能)

環境設定

環境設定ダイアログボックスを開いて各種の設定を変更する。

終了

この言葉の意味は知っているよな。

▶ 環境設定

メインメニューの「環境設定」ボタンを押すと、Marathonの設定を変更することができるのだ。環境設定ダイアログボックスは5つのセクションに分かれていて、それぞれにポップアップメニューがついている。この章ではグラフィック、サウンド、コントロール、プレイヤーの機能、および環境設定のセクションについて説明しよう。

解像度

高解像度モードで設定すると、シャープでクリアな画像が見られる。低解像度モードに設定すると、解像度は高解像度モードの半分位になるから、快適なスピードでゲームを楽しめる。F5のファンクションキーを押すと、ゲーム中でも解像度を切り替えることもできる。



ウィンドウサイズ

このメニューでは、Marathonのウィンドウのサイズを選択することができる。フルスクリーンの設定では、インターフェイスの部分がなく、640 × 480の画面がフルに楽しめるぞ。デフォルト設定は100%だが、サイズを小さくするほど、ゲームのスピードを上げることができるんだ。F1からF4までのいずれかのファンクションキーを押すと、ゲーム中にウィンドウのサイズを切り替えることができるようになっている。

色数

「256」の設定で8ビット256色を表示する。16ビットモードよりかなりスピードは速くなるぞ。16ビットの場合は「約32,000」を選択しよう。16ビットのモードでは、画像がより鮮明に、照明効果もより繊細に表示されるのだ。この機能を使うためには、ゲームに十分なメモリを割り当てることが必要だ。

明るさ

このオプションで、モニタを調整することなく、画像の明るさを調整することができる。F11、またはF12のファンクションキーを押すと、ゲーム中でも明るさを調整することができる。

一行おきの描画

このオプションで、水平線状に一行おきの描画を行う。比較的遅いVRAMのマシンを使っている場合はこのオプションを利用することによって、ゲームのスピードを上げることができる。最初は妙に感じるだろうがすぐに慣れると思う。F6のファンクションキーを押すと、ゲーム中でも切り替えられるぞ。

ハードウェアアクセラレーション

Quadra 630または、Performa 5200、6200など、ビデオ加速機能が内蔵されているMacintoshのモデルを使っている場合はこのオプションを選択しよう。この機能は16ビットカラーの低解像度だけでしか起動しないので注意しよう。

モニタの選択

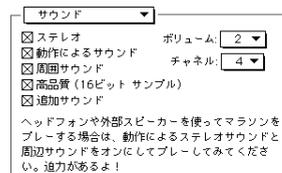
複数のモニタを使っている場合は、このボタンを押してゲームをするモニタが選択できるぞ。

解像度640 × 480表示

640 × 480以上の解像度にスクリーンを設定している場合、このオプションを選択するとゲーム時の解像度を640 × 480に変更することができる。

ステレオ

ステレオサウンド効果を設定すると、音の発生元の方向によって、左右どちらかのスピーカーから再生されるのだ。例えば、モンスターが右にいと右のスピーカーからモンスターのサウンドが聞こえて来る。ヘッドフォンを使うと一層の迫力が楽しめるんだ。



動作によるサウンド

対象物の動きに応じて左右のサラウンドチャンネルから音が発生し、音にすっぽり囲まれた様なサラウンドサウンド効果が楽しめるよ。

周囲サウンド

ロウオンの風のうなりや、放棄されたプフォールの要塞にこだまする戦死者の魂の怒りを聞きたいか？ここで設定してくれ。

追加サウンド

追加サウンド効果を設定すると、Marathon Infinityの追加サウンドが楽しめる。例えば、ボブ達の叫びなどだ。しかし作動しないと音が1つに制限され、メモリを節約できる。

ボリューム

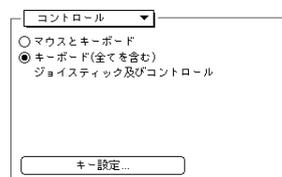
音量を調整できる。「オフ」を選択してサウンドをなくすこともできる。

チャンネル

同時にプレーするサウンドのチャンネル数のことだよ。つまり、2つのチャンネルを選択したら、同時に2つのサウンド効果が楽しめ、同時に3つの音が鳴る場面では3番目のサウンドがカットされるのだ。サウンドのチャンネル数を減らすと、ゲームのスピードが速くなるぞ。

マウスとキーボード

このオプションを選択すると、マウスを使って上下左右を見ることができるようになり、その他の動作はキーボードで操作するのだ。

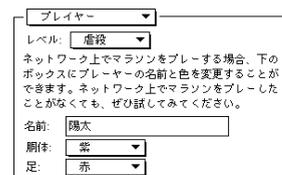


キーボード

このオプションを選択すると、キーボードを使ってゲームがプレーできる。GamePad、ジョイスティックなどを使っている場合もこのオプションを選択しよう。

レベル

ゲームの難易度を設定することができるよ。初心者は「易しい」レベルで、マニアになったら「難しい」レベルでプレーを試してみよう。「虐殺」設定のプレーに行くまでは、修行を積む必要があるぞ。



名前、胴体、足

この情報はネットワークでプレーする際に必要なのだ。自分におもしろい名前をつけ、ほかのプレイヤーに分かるよう色も決めよう。一度決めたらそれで通すと味がでてくるぞ。

物理、形態、サウンド、地図

Marathonのプログラム構成は拡張が可能だ。エンドユーザーは、独自の地図、物理、形態、サウンドのファイルが作れるよ。Marathonは1200以上ものファイルから構成されているんだ。すごいだらう？この環境設定のオプションで使用する追加のファイルを簡単に指定することができる。



▶ コントロール

Marathonはキーボードやマウスでコントロールできる。また、ジョイスティック、ゲームコントローラなど、外部接続機を使ってMarathonをプレーすることもできる。

Marathonでは次のような操作が可能だ。

ゲームは「Command」+「P」を押すと一時停止できる。ただし、この操作はネットワークゲーム中には使えないので注意して欲しい。ゲームを終了したい時には「Command」+「Q」を押してくれ。

キーを設定して、次の操作を実行しよう。

- 前 前に進む。
- 後 後に下がる。
- 左を向く 左方向に回転する。
- 右を向く 右方向に回転する。
- 左へ一歩 回転せずに左に移動する。
- 右へ一歩 回転せずに右に移動する。

移動	
前	キーボード 8
後	キーボード 5
左を向く	キーボード 4
右を向く	キーボード 6
左へ一歩	Z
右へ一歩	X

- 左を見る 現在の視点から左90度の地点を素早くみる。この動作は体を回転せずに頭と武器のみを動かす。
- 右を見る 現在の視点から右90度の地点を素早くみる。この動作は体を回転せずに頭と武器のみを動かす。
- 上を見る 上を見る。視点の方向に武器が発射されることを忘れずに、自分よりも高い位置にいるものに向かって攻撃するには、まず上を向く必要がある。
- 下を見る 下を見る。

見る	
左を見る	A
右を見る	S
上を見る	D
下を見る	C
前を見る	V

- 前を見る 垂直方向の視点をまっすぐ正面に戻す操作で、上を見た後この操作を使うと便利である。なお、走り出すと視点は自動的に正面にもどる。

- 前 持っている武器の中で前の武器を取り出す。
- 次 持っている武器の中で次の武器を取り出す。

武器	
前	キーボード 7
次	キーボード 9
引き金	Space
補助引き金	Option

引き金 現在手にしている武器を発射する。

補助引き金 現在手にしている武器の補助機能を使って発射する。(補助がある場合)

横に動く このキーを押しながら左向きや右向きのキーを押すと、そのキーに応じて真横に移動できる。

モディファイヤ	
横に動く	Command
走る/泳ぐ	Control
見る	Shift

走る/泳ぐ このキーを押しながら前進や後退のキーを押すと、その方向に走ることができる。これを「Caps Lock」キーに設定すると、キーを一度押しただけで走り続けることができる。

見る このキーを押しながら前進や後退のキーを押すと、上下を見ることができる。

アクション 扉を開ける、ネットワークゲームで生き返る、また記載されているその他の便利な動作ができる。

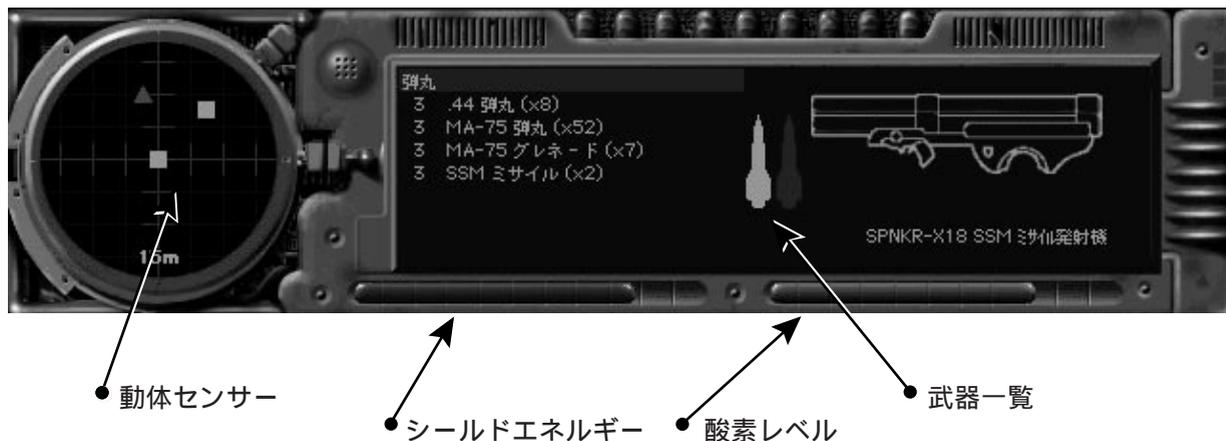
その他	
アクション	Tab
自動マップ	M
マイク	

自動マップ ライブ自動マップを表示する。

配置 個人の要望に合わせてキーボードの設定を変えたり、更に「標準」(テンキーパッド)、「矢印」、「PowerBook」の3つのデフォルト設定から選択することもできる。

標準
矢印
PowerBook
カスタム





動体センサー

動いているものを感知する優れたものの装置だ。味方の動体（一般市民、防衛ロボット、またはネットワークチームの仲間）は緑の四角で表示され、敵や未知の動体は赤い三角で表示される。またネットワークゲームの危険な敵も赤い三角で表示されるんだ。中央の四角が自分自身で、動体センサーに自分が表示されてない場合には、他の誰にも自分が感知されずに安全だ！「ボールの取り合い」や「陣地取り」のようなネットワークゲームでプレーをしている場合には、ボールを持っている人や陣地の方向が動体センサーにオレンジ色で示されるよ。

シールドエネルギー

着用しているスーツの防衛エネルギーレベルを表示する。ゼロになると死んでしまうぞ。

酸素レベル

酸素のレベルが青いインディケーターで表示される。ゼロになると窒息死してしまうよ。

武器一覧

左側に表示されているリストが所有している武器と弾丸の一覧で、右側に表示されている絵は現在使用中の武器と弾薬の量を示している。



君にはヴィッドマスターとなるための条件がそろっているかい？ Marathonの世界には、君を待ち受ける危険でいっぱいだ。敵から身を潜め、前方に注意を払い、常に武器に弾丸を充填し、常に動体センサーに目を配ることを忘れてはならない。これらの注意事項を守ることが、君の命を救うことになるかもしれない。

▶ Marathonを
プレーする

操作

キーボード、マウス等を使って、主人公を操作してくれ。動作のキーボードコマンドは、「キーボード設定」ダイアログボックスで確認してくれ。デフォルト設定では、テンキーパッドを使って歩くこともできる。キーボードの「Z」や「X」を押して真横に移動したりよけることができる。横移動は敵の攻撃を避けるとき特に便利で、キーボードの「D」か「C」を押して上下を見ることもできるんだ。

Marathonでは、重力や動き等が備わった現実的で物理的な計算を利用しているから、プレイヤーは実際に階段を昇ったり、崖からジャンプすることもでき、近くで爆発が起これば爆風で殺されてしまうこともあるんだ。

物を拾う

物を拾うには、その上を歩くだけ。歩いても一覧に表示されない場合は、拾うことができないものであったりするのだ。



コンピュータ・ターミナルにアクセスしよう

Marathonの過程で見つけることのできるコンピュータのインターフェイスでデュランダルと交信したり、重要な情報を得ることができるのだ。ターミナルに近づき、「Tab」キーを使ってアクセスしよう。



武器を使おう

スペースバーを押すと、武器を発射することができる。武器に補助機能がある場合には、「Option」キーを使って発射しよう。

武器と弾薬は武器一覧に表示されている。テンキーパッドの「7」か「9」を押して武器を変えることもできるぞ。武器の弾倉を使い切ると、もっている弾丸から自動的に装備され、次の発射の準備が整う。



狙って撃つだけで簡単に大量虐殺もできるのだ。武器はそれぞれ特徴があるので用途に応じて使って欲しい。接近戦でミサイル発射砲を使うというのはいただけないな。

泳ごう

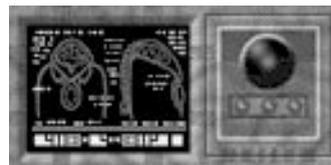
「Ctrl」キーを押しながら前進すると、水中や下水で泳げるぞ。

蘇生

アクションキー「Tab」キーで、死ぬ前に保存した場所からゲームを再開したり、ネットワークゲームで生き返ろう。

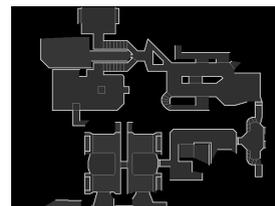
ゲームの保存

ゲームを保存するには、まずこのイラストのような表示のパターンバッファ装置を見つける必要がある。この装置まで行ってアクションキーを押すと、これまでの君の生命科学情報が全て復活のために保存されるのだ。どうだ、便利だろう。



自動マップ

Marathonにはライブ自動マップ装置があり、キーボードの「M」を押すと表示される。この地図はプレイヤーの通った場所を表示してくれるのだ。自動マップを表示したまま移動することもできるよ。現在位置は赤い矢印でマークされ、一般市民は青い四角で表示される。ただしプフォールは地図には現れない。



地図を拡大したり縮小するには、「+」や「-」のキーを押してくれ。

注意：JISキーボード使用の場合は、地図の拡大・縮小に「Shift」+「+」と「Shift」+「-」を使おう。

ドアを開ける

ドアに近づいてから「Tab」キーを押してドアを開けよう。隠し扉があるという噂がある。もし隠し扉が見つかったら、アクションキーで開くかもしれないよ。ドアが開かない場合は鍵が掛かっていたり壊れている可能性がある。



スイッチ

右の図のようなスイッチパネルがあったら、スイッチを見ながらアクションキーを押してスイッチを操作することもできるよ。このスイッチでライト、ドア、昇降設備をオンやオフに切り替えるのだ。



エネルギーの充電

敵との交戦でエネルギーを消耗するのはやむを得ないけど、嬉しいことに右の図のようなソケットにすっぽりはまり、充電できるプラグが君のスーツについている。



酸素の供給

スーツには貴重な酸素を供給するなど、君の生存に必要な環境が装備されている。もし真空状態や水中に長くいた場合は、この図のようなパネルで酸素を供給する必要がでてくるかもしれない。



電源装置

この図のような電源装置を通過することがあるかもしれない。その上を歩いてシールドのエネルギーを補給しよう。



一般市民

Marathon 2でてこずったと思っていたら大間違い！この新しい「真空」ボブ市民は、ただ者ではない。



バイオバスチップ拡張装置

バイオバスチップ拡張装置 (Biobus Chip Enhancement-BCE) は君のスーツとヘルメットに装着されている。短時間しかもたないので自給式電源が付いていて、必要になれば自動的に起動されるのだ。

透明効果

このBCEを使うと君は透明になることができる。1つ拾うごとに透明度が増すんだ。動体センサーにもキャッチされずに、エイリアンの追跡を免れることができるぞ。



拡張ビジョン

拡張ビジョンは視野を180度まで広げることができる。



ハイパービジョン

ハイパービジョンは光や熱、電子磁性体、レーダーをもとに視覚環境を作ってくれるのだ。この結果、周囲は青、人間は黄色、プフォールは赤、その他の物体は緑色で映し出される。



スーパーシールド

スーパーシールドは、使っている人間の周りに高周波粒子シールドを張り、物理的侵害をまったく寄せつけない仮想不死身状態にするのだ(ただし、精神的侵害はこのシールドでは避けることはできない)。使っている人の身体からは静電気の光が放射される。ただし、高エネルギー兵器を使えばこのシールドを破ることができるぞ。



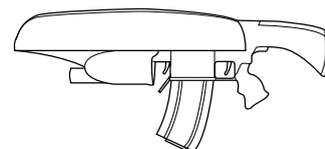
44マグナム・メガ級A1

Marathonの全人員に与えられている新しい標準装着兵器だけど、前の44 MMCと全く違うだろう？というのも、軍事産業の複合体を経営する貪欲な官僚等のふところを暖かくすることだけが目的の、（下級層の血と汗にまみれた）政府運営武器製造機関で最低賃金を支払った労働力によって製造されたものとは違い、専門職人によって製造されているからなんだ。



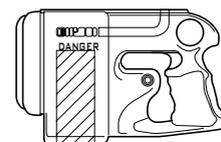
MA-75B機関銃（40 mmグレネード発射装置付き）

オリジナルのM75は、老輩で横柄な將軍の機嫌をとるのが目的で設計されたちやちなおもちゃだったんだ。銃を発射するのが、まるで脂っこい豚とレスリングするような使いにくいあの短銃身と巨大な後座を外したよ。新MA-75Bも真空では発射できない酸素が必要な武器だ。



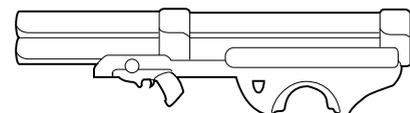
ゼウス級核融合ピストル

スフトは、君を惑星にテレポートした時に装備した一定量のバッテリーから無限のバッテリーを複製することを可能にしたのだ。スフトの苦勞がなかったら君は敵の動きに合わせてとっさに撃ちまくることなどできないはずである。ただし、質の悪い複製品の複製品のように当てにならない。不良品だといってもいいかもしれぬぞ。



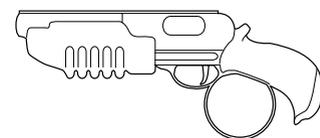
SPNKR-XP SSMミサイル発射機

ある尊大な人がかつてこう言った。「葉巻は葉巻でしかない。」確かにその通りかもしれないが、このミサイル発射機は非常に破壊力のあるただものではない葉巻なのだ。



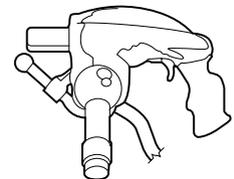
WSTE-M 5 戦闘用ショットガン

（もちろん設計ノートを見ることだけが目的で、）Marathonから拝借したデータを検証していたら、当然聞いたこともないと思うが、2444年の7月14日に起こったアレスの襲撃で帝国部隊が謀反者に対して使った武器の情報にぶつかった。熟練した技巧がこの無惨な破壊行為の道具としてつぎ込まれたのだから、君にも感謝してもらいたい。君に技術的なことを話しても無駄かもしれないなあ。君の原始的な頭脳では、きっとこの複雑な構造は理解できないだろう。



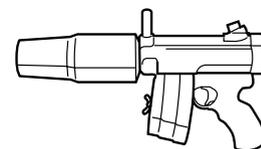
TOZT-7背負い火炎放射器

火炎放射器で炎の噴射を敵に浴びせることに快感をおぼえる人の性格は、病的であることは言うまでもないよな。



KKV-710MMフレチャット小型軽機関銃

弾丸の直径が小さく（4ミリ）、全長が長く、先の尖った銃口を持つフレチャットは、風の抵抗が少ないため、射程距離が長くても弾丸の速度を維持することができる。この弾丸の影響力は、あのM1A2.75 BRと同等で、生態有機物に与える打撃は驚異的である（無機物の標的に与える打撃は幾分少ない）。



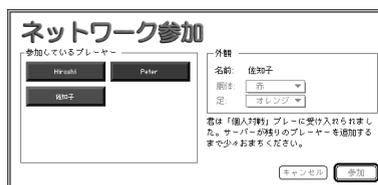
ネットワークゲームの設定

ネットワークを接続することによって友達との高度な対戦、そして協力し合うネットワークプレーが楽しめるよ。ネットワークに色々なプレー（個人対戦、鬼ごっこ、ボールの取り合い、陣地取り）があるようにネットワークの地図も幾つかあり、その中から選んで使えるぞ。

ネットワーク上でMarathonをプレーするにはLocalTalkやEthernet、またはそれと同様のものに接続されたMacintoshが最低2台、そして最低2人の人間が必要だ。プレーヤーは各自自分持ち前のMarathonを起動してくれ。ネットワークでプレーをする場合は、同じバージョンのMarathonでプレーする必要がある。たとえば、Infinityを持っている人とネットワークでプレーする場合は、Infinityをプレーし、Marathon 1を持っている人とネットワークでプレーする場合は、Marathon 1をプレーする。ただし、オリジナルのMarathon Infinity（バージョン1.2）を持っている人とこのMarathon Infinity（Trilogy Box SetのCDに含まれるバージョン1.5）でネットワークプレーができない。

ネットワークプレーヤーはプレーヤーを集めなくてはならない。普通は一番速く作動するコンピュータを持っている人にプレーヤーを召集してもらおうのがベストなんだ。（または、一番威嚇的なひとに...）それ以外の人はメインメニューで「ネットゲーム参加」ボタンを押すだけで参加できるよ。

「ネットゲーム集合」ボタンを押すと、ゲームの設定と参加プレーヤーを集めることができるよ。「ネットワークゲーム設定」ダイアログボックスで、ネットワークとゲームのオプションを選択しよう。



「ネットゲーム参加」ボタンを押すと、「ネットゲーム参加」ダイアログボックスが表示されるから、そこに君の名前（ここで君の想像力を活かしてユニークな名前を使おう）を入力してチームの色を選び、参加ボタンを押そう。「参加しているプレーヤー」ボックスに参加者の名前がリストされるぞ。

ネットワークオプション

「ネットワーク」ポップアップメニューから使用中のネットワークを選択しよう。正しく設定しないと、ゲームのパフォーマンスに影響するぞ。

備考：極端に遅いEthernetネットワークでは、LocalTalkを選択すると、スピードアップがはかれるかもしれない。

ゲームオプション

「レベル」ポップアップメニューからゲームの難易度を選択しよう。難易度によってゲーム中に出てくるモンスターの種類が異なる。

「地図」ポップアップメニューから、プレーする地図を選択してくれ。



▶ ネットワークプレー

「ゲーム」ポップアップメニューからプレーするゲームの種類を選択してくれ。次にゲームの種類を簡単に説明しよう。

個人対戦

このゲームでは、自分以外のものを全て殺し、自分は殺されないようにするのが目的だ。死亡に対する殺しの率が一番高い人の勝ちだよ。

ボールの取り合い

(実際には頭蓋骨であるが) ボールをできるだけ長く持つことがこのゲームの目的だよ。だけど、ボールを持っているときには走ったり武器を使うことができないんだ。武器を使いたいときは、引き金のキーを押してボールを一旦落とし、武器を使うことができるようになる。動体センサーにボールのある場所がオレンジ色で表示されるので、それを頼りにボールをさがそう。

陣地取り (M2とInfinityのみ)

このゲームでは、「陣地」に一番長くいた人が勝ちなんだ。陣地と呼んでいるけれど、特定の場所のことではないんだよ。動体センサーではオレンジ色で陣地の場所を示してくれるよ。自分以外の人も君と同じように「陣地」に向かい、そこにいようとしているから気を付けろ。

鬼ごっこ (M2とInfinityのみ)

最初に死んだ人が鬼になるんだ。鬼になったら他の誰かを殺して鬼にしよう。このゲームの目的は、鬼にならないことだ。オレンジ色のインディケータで誰が鬼が教えてくれる。

チームプレー (M2とInfinityのみ)

「ネットゲーム参加/集合」ダイアログボックスで選んだ色にチームが分けられる。チームで他のチームのメンバーを一番に殺すと、勝ちになるんだ。「Delete」キーを押すとチームメイトの視点からゲームを見ることができるよ。

共同対戦 (M2とInfinityのみ)

他のネットワークプレーヤーと一緒に協力してゲームをプレーできるんだ。目的は、チームでMarathon Infinityを制覇することだ。1人でもレベルを制覇すればプレーヤーは全員次のレベルにいけるぞ。プレーヤーは死ぬと、持っている武器が落ちるんだ。(武器が勿体ないから、溶岩の中では死なないようにな。)

ネットワークゲームの追加オプション

エイリアン

このオプションを選択すると、ゲームにエイリアンが現れる。他のプレーヤー同様に君をめがけて撃ってくるから注意しろ。

ライブ虐殺レポート (M2とInfinityのみ)

このオプションを選択すると、ゲームの進行に応じて生死の統計が武器一覧に表示されるぞ。

チームの得点計算

このオプションでチームプレーができ、選択するとチームの色別に加えて個人別の殺傷対死亡の数を記録してくれるぞ。

死んだプレーヤーが落とした武器

他の人を殺すとその人の武器が拾えるのだ。落とされた武器は、死体のすぐ脇にある。

動体センサーオフ (M2とInfinityのみ)

このオプションを選択すると、参加プレイヤー全員の動体センサーがオフになる。

死亡ペナルティ (10秒)

このオプションを選択すると、死んでから生き返るまで10秒間待たなくてはならない。このオプションを選択しなければ、ただちに生き返ることができるんだ。

自殺ペナルティ (15秒)

このオプションを選択すると、自滅したプレイヤーは生き返るまで15秒間待たなくてはならない。自分で起こした爆発の近くにいと死んでしまうことがある。

期間

期間を定めていないと全員がやめるまでゲームは永遠に続いてしまう。

Marathonのネットワークゲームには、時間と死との2通りの終了基準があるんだ。「時間制限」ラジオボタンを選択してゲームの制限時間を、「殺傷制限」ラジオボタンを選択して命の数を設定しよう。表示されるテキストボックスに時間または命の制限数を入力してくれ。

集合

「ネットワークゲーム設定」ダイアログボックスでオプションを設定したら、「ネットワークゲーム集合」ダイアログボックスで他のプレイヤーを集めよう。

ダイアログボックスの左側に表示されるリストから参加プレイヤーを選択しよう。マルチゾーン・ネットワークがある場合は、プレイヤーリストの上に「ゾーン」ポップアップメニューが表示されるから、そこに各ゾーンのプレイヤーを追加しよう。



プレイヤーを集めたら、「OK」ボタンを押してゲームを始めよう。

ゲーム終了後の虐殺レポート

ネットワークゲームが終了すると、虐殺レポートが作成される。このレポートは3つの方法で表示することができるんだ。

合計

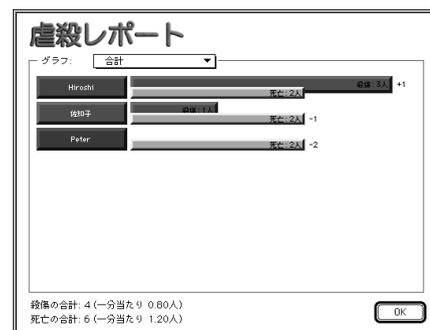
このグラフは各プレーヤーが撃ち殺した数と、死んだ回数、そしてこの2つの数の比率が表示されるんだ。

個人成績

ポップアップメニューからプレーヤーの名前を選択して、個人の成績を見ることもできるよ。また、上下の矢印キーを使ってグラフを切り替えることもできるんだ。このグラフは個人のパフォーマンスを他の参加プレーヤーと比較するのに便利だぞ。

ゲームタイプの統計

「ボールの取り合い」ゲームであれば、ボールを持っていた総合時間や、「鬼ごっこ」であれば鬼になった総合時間などがゲーム毎にグラフで表示される。



再プレー

Marathonにはゲームを録画して後で再生できる機能があるのだ。この映像はちょうどMarathonのゲームを映画化して見るのと同様で、早送りやスローモーションで見たり、またディスクに映像を保存して後で見ることもできる。ネットワークゲームでは、他のプレーヤーの視点から映像を見ることもできるのだ。

ゲームの記録

新しくゲームを始める度に、MarathonはゲームをMarathon映像バッファに記録するのだ。

メインメニューにある「映画の再生」をクリックすると、ハードディスクに保存された映像を見ることができるよ。

メインメニューにある「映画の保存」をクリックすると、Marathon映像バッファの内容を映像ファイルとしてディスクに保存することができるぞ。（すると自分で後で見たり、友達に見せてあげることができる。）

一度保存した映像を見るには、メインメニューの「映画を開く」をクリックしよう。

再生オプション

再生中に早送りしたいときには、キーボードの「]」キーを押そう。

再生中にスローモーションにしたいときは、「[」キーを押そう。

ほかのプレーヤーの視点からゲームを見たいときには「Delete」キーを押そう。

トラブルシューティング

環境設定の「640 × 480」オプションがグレー表示になっている。

「環境設定」の「640 × 480」オプションがグレー表示になる。「環境設定」で「640 × 480」を使えるようにするにはDisplay Enablerをインストールしよう。まず、CD-ROM内の「システム フォルダへ」フォルダにある「Display Enabler」の両ファイル：Display EnablerとDisplay Libraryをシステムフォルダにコピーしてくれ。次にシステムを再起すると、「640 × 480」オプションが使えるようになる。

サウンドに問題があり、「初期設定」で音量を調節すると、ゲームが中断してしまう。

Sound Manager 3.2.1がインストールされているか確認してみよう。Marathon TrilogyのCD-ROMでは、「システムフォルダへ」にQuickTime 2.5がある。Sound Managerと一緒に提供されているQuickTime 2.5をインストールすることでこの問題は解決されるはずだ。

1人プレーからフィルムを再生しようとする、再生の速度がおかしくなるか、全く再生できない。

フィルムのオプションはネットワークオプションであり、1人プレーモード用には設計されていないからだ。

ネットワークゲームの設定方法は？モデムを使って設定するの？

ネットワークでMarathonゲームをプレーする最良の方法は、2台以上のMacintoshをネットワークケーブルで接続することだ。ネットワークケーブルはコンピュータを扱う店ならどこでも購入することができる。LocalTalkが一番安い。ケーブルを各Macintoshのプリンターポートに差し込み、セレクトアのAppleTalkをアクティブにするだけでOK。Ethernetトランシーバーは値段は高いけれど、高速なので使う価値は十分にある。

Marathonはインターネットやオンラインサービス上でプレーすることはできないから注意してくれ。モデム接続を通してのプレーは可能である。その際、Apple Remote Access（または同等のNetLink Remote）が必要だ。ARAは高価でありながら速度が遅く、ARAを使うと標準のゲームスピードより落ちてしまうから注意しよう。

ゲーム中での終了方法は？

これは、よく受ける質問だ。「Command」キー（スペースバーの両隣にあるアップルキー）を押したまま「Q」か「W」を押してくれ。



▶ トラブルシューティング Marathonの「環境設定」メニューのオプションすべてにアクセスできない。

次の2つの理由が考えられる。1つはメモリ不足。ゲームを終了し、Marathonの「情報」ウィンドウを開いてくれ。Marathonのアプリケーションをクリックしてハイライトする。次に、スクリーンの上部にあるファイルメニューから「情報を見る」を選択し、使用サイズを1000 Kくらい増加しよう。

ネットワークオプションが利用できない場合は、セレクタのAppleTalkがオンであることを確認し再スタートしてくれ。

サウンドオプションが利用できない場合は、Sound Manager 3.2.1またはそれ以降が正しくインストールされているか確認しよう。

マップを保存または表示しようとするとゲームが中断してしまう。

メモリ不足だろう。Marathonのデフォルト設定では使用サイズを10 MBに設定してある。10 MBのRAMのMacでゲームを実行していると、ゲームが中断してしまうから注意。

その解決策は簡単だ。Marathonの「情報」ウィンドウを開いて（上記で説明したとおり）「使用サイズ」を5000 Kから6000 Kに増やす。ウィンドウを閉じゲームを起動すると、ゲームが中断することはなくなるはずだ。

Marathonをプレーする前に機能拡張なしで再スタートしてくれ。そうすると、メモリが解放される。

ステレオサウンドのオプションを選択したのにステレオにならない。

ステレオサウンドにはSound Manager 3.0以上が必要だ。Sound Manager 3.2.1がMarathonのCDに付属しているのでこれがインストールされているか確認しよう。また、ステレオサウンドを使うためには、Marathonにより多くのメモリを割り当てる必要があるよ。詳しい説明は「始めの一步」のセクションを読んでくれ。

十分なサウンドチャンネルを割り当てることができないというメッセージが出た。

使用中のシステムのメモリが不足しているよ。システム以外で使っているメモリを減らして、システムのメモリを増やそう。というわけで、他のアプリケーションを終了して、ウィンドウを全て閉じよう。また、必要に応じてMarathonに割り当てたメモリも少しだけ減らそう。それでも足りない場合は、SIMMSやDIMMSを購入したほうがいいかもしれない。

Marathonがクラッシュばかりする。

怪しいクラッシュには大抵簡単な解決がある。我々にすぐにサポートを頼む前に、以下に書いた方法を試して見てくれ。

- 君は同時にRAM DoublerやSpeed Doubler、After Dark、VirexまたはNow Utilitiesを使っていないかい？ 普通Marathonを使うとき、こういった外部からの機能拡張機能の類やコントロールパネルは外したほうがいいな。
- 君のMacはスタンダードかい？ それとも上で書いた以外にクロックアップアクセラレータ、アクセラレータボード等サードパーティのハードウェアやビデオ装置などの中にはMarathonと互換性がないものがあるので注意してくれ。
- また、地図やサウンドファイルを外部から加えたりしてないか？ これら全てを外して新しくゲームをインストールしてみてください。
- システムフォルダのMarathon初期設定ファイルが壊れている場合がある。

Marathonの「環境設定」のオプションの中で選択できないものがある。

一番最初に考えられるのがメモリ不足だな。ゲームを一旦やめて、Marathon「情報」ウインドウ（Marathonのアイコンをクリックして、メニューバーのファイルメニューから「情報を見る」を選択してくれ）に行き、使用サイズのメモリを1000 Kばかり増やしてみてください。

もし、ネットワークオプションが作動できない場合は、AppleTalkを中止して再スタートしてくれ。サウンドオプションの中で選択できないものがあれば、Sound Manager 3.1かそれ以上のものが接続されているかよく確かめよう。

他にもっと質問があるけど...

MarathonのCD-ROMの中のRead Meの中にもっといろいろなトラブルシューティングの質問や答えがある。もしくは、質問と一緒に君の住所、氏名、Tel/Fax番号、お買い求めの販売店、使っている機種などの情報を用意して問い合わせしてほしい。連絡先はアテイン株式会社まで。ゲームの攻略に関するお問い合わせはお答えできません。

FORGE

Forgeとは、Bungie社がMarathon、Marathon 2、そしてMarathon Infinityのレベルを作成するのに使用したパワフルなマップ作成ツールです。このForgeがMarathon Infinityに付属し、プレイヤーが独自のMarathonワールドを作成できるようになりました。友達と一緒にあなたの作ったマップでゲームをプレイすることができます。Forgeでは、シンプルな描写モード（平面表示）を使用して、ライン（線）やポリゴン（多角形）を作成したり、オブジェクト（武器、モンスター）、サウンド、ライトを配置することができます。また、ビジュアルモード（立体表示）を使用して、テクスチャの適用、高さの調整、マップの外観やタッチの微調整がおこなえます。

Forgeには、様々な機能があり、複雑ではありますが、直感的な操作ができ、簡単にこれらの機能を学ぶことができます。以下に知っているとう理解のしやすい主な用語の定義や説明を記述します。用語の定義や説明の後には、マップ作成のプロセスを実際にステップを追って学んでもらうチュートリアルが続きます。詳しいインストラクションの付いたマニュアルのチュートリアルを読んで実際に試してみてください。CD-ROMに入っているForgeのチュートリアルムービーは英語版のままですが、ぜひ一度ご覧になって下さい。

用語の定義

レベル

入口と出口で仕切られた1つの環境で、1つのテクスチャコレクションを使います。1人用およびマルチプレイヤー用です。レベルはマップレベルとも呼ばれています。

ネットワークレベル

次のレベルへの出口がない少なくとも1つの入口がある1つの環境。1グループのテクスチャコレクションを使います。保存ステーションやコンピュータターミナルのないマルチプレイヤー用です。

マップ (Map)

1グループの独立したコレクションにマージ（融合）したレベル、またはネットワークレベルの収集です。

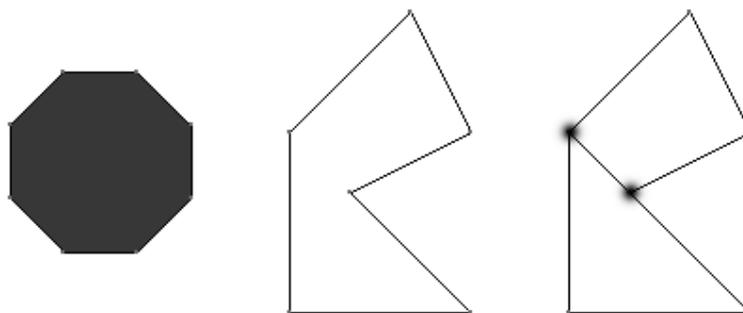
マージ

Marathon Infinityに付属するマップのようなレベルの収集を融合するプロセスです。マージしたマップには、ターミナルのテキストやピクチャが含まれ、Marathon Infinity用には物理（Physics）モデルも含まれます。

ポリゴン

Marathonのレベルは、沢山のポリゴンを接続して作成されます。このポリゴンとは一体なんでしょう？答えは、3辺以上の線で閉じられた多角形です。たとえば、三角形は、3辺から構成されるポリゴンで、正方形は等しい4辺から構成されるポリゴンです。Marathonのポリゴンには、三角形から八角形まで使用することができます。また、これらのポリゴンの角はすべて、凸状となる必要があります。つまり、ポリゴンの内角がすべて180度以内でなければいけません。作成するポリゴンの周りに輪ゴムをかけるとすると、内側に入ってしまう角がある場合は、そのポリゴンは凸状ではありません。輪ゴムがすべての角に接する場合は、凸状のポリゴンです。

次の2番目の図は、凸状でないため、塗りつぶすことのできない(後で説明)ポリゴンです。ところが、(下の右の図で黒い丸があるところに)ラインを1つ追加することによって、凸状のポリゴンを2つ作成することができます。



塗りつぶした状態

塗りつぶし不可能

塗りつぶし可能

ライン

角と角を結ぶ線をラインと呼びます。ラインを、ソリッド、透明、または空白にすることができます。ラインがソリッドであると、プレイヤーは通過することができません。ラインが透明であると、プレイヤーはその空間を見たり、歩いて通過することができます。ラインが空白である場合は、テクスチャが適用されていません。

角(角頂)

ポリゴンの角を定義するラインとラインを結ぶ点です。ラインは、2つの角を両辺に持ちます。

プラットフォーム

上下に移動することができるポリゴンです。プラットフォームには、ドアも含まれ、アクションキーを使うことにより開けたり、閉じたりできます。プラットフォームは、プレイヤーがその上に立って、上下に移動することができるポリゴンです。

描画モード

Forgeには、2つの編集モードがあります。描画モードはその1つで、レベルを2D(平面表示)でディスプレイします。このモードはプレイヤーがMarathonをプレー中に「M」ボタンを押したときに出てくるマップ表示と似ています(ゲームでのマップに表示される情報はこのモードでは表示されません)。

ビジュアルモード

Forgeで 사용되는もう1つの編集モードで、ゲームでプレーをするようなビジュアルモード(立体表示)でレベルが表示されます。このモードでは、ゲームでは武器情報が表示される箇所に、現在使用できるテクスチャコレクションのパレットが表示されます。さらに、マウスを使ってポリゴン内にテクスチャを配置したり、移動することができます。モンスターや武器は現れませんが、景色を表示することができます。「ビジュアルモード」のテクスチャパレットには「テクスチャの適用」ボックスと「ライトの適用」ボックスの2つのチェックボックスがあります。「テクスチャの適用」ボックスがチェックされていると、テクスチャを配置したり、整列することができます。「ライトの適用」ボックスがチェックされていると、照明を適用することができます。デフォルト設定では両方のボックスがチェックされています。「ライトの適用」ボックスがチェックされていないと、壁に指定した照明の設定を損なわずにテクスチャだけを操作することができます。テクスチャ上を「Option」キーを押してクリックすると、チェックボックスの設定にかかわらず、テクスチャと照明の両方を抽出します。

メニューの案内

ファイルメニュー

新規レベル...

新しいレベルを作成します。

開く...

すでにあるレベルやマップを開きます。

閉じる

現在のファイルを閉じます。

保存

現在のレベルを保存します。マージしたマップを編集したり、保存することはできません。

別名保存...

現在のレベルに別の名前を付けて保存します。

レベルのマージ...

個々のレベル（作成したマップ）を1つのマップ（Map）ファイルとして融合します。

レベルのエクスポート...

前回保存したマップファイルのレベルをエクスポートします。このプロセスでは、個々のレベルを抽出し、ターミナルテキストや埋め込んだ物理モデルをエクスポートするものではありません。

終了

Forgeを終了します。

ファイル	
新規レベル...	⌘N
開く...	⌘O
閉じる	⌘W
保存	⌘S
別名保存...	
レベルのマージ...	
レベルのエクスポート...	
終了	⌘Q

編集メニュー

取り消し

前回おこなった作業を取り消します。

環境設定...

グラフィックス、キー、色の3種の環境設定がおこなえます。「グラフィックス」では、ビジュアルモードの解像度や明るさを変更します。「キー」では、キーボードの設定を変更します。「色」では、描画モードで使用する色の変更ができます。

編集	
取り消し	⌘Z
カット	⌘X
コピー	⌘C
ペースト	⌘V
クリア	
環境設定	▶
環境設定のリセット	

レベルメニュー

現在作業中のレベル名を表示します。マージされていないレベルで作業をしている場合は、このメニューには、1つのレベル名だけが表示されます。マージしたマップでは、個々のレベルが表示され、好きなレベルに切り換えることができます。

表示メニュー

描画モード

2D構成のマップ表示に切り換えます。ポリゴンの作成やオブジェクトの設置がこのモードでおこなえます。

ビジュアルモード

3D表示に切り換えます。テクスチャの配置、配列、高さの調節がこのモードでおこなえます。

エレベーション

描画モードで天井や床の高さが色別で表示されます。高さは -9 WUから +9 WUまでです。WUに関しては、チュートリアル1の「ワールドユニットの説明」を参照してください。

テクスチャ

床または天井のテクスチャ（材質）を変更することができます。

ポリゴンタイプ

ポリゴンに特定な値（例、モンスター通過不可能、障地など）を指定するのに使用します。

ライト

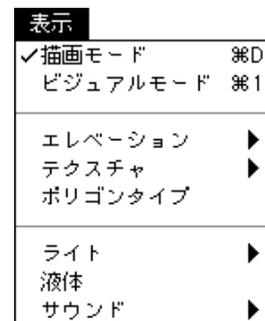
天井、丘、液体の明るさを表示します。また、この設定を編集して新しいライト設定を定義することもできます。

液体

新しい液体タイプを作成、編集して、ポリゴンに適用します。

サウンド

新しいサウンドタイプを作成、編集して、ポリゴンに適用します。



特別メニュー

拡大/縮小

レベルのエリアを拡大したり縮小して、作業のしやすいサイズに調節します。

マップマネージャ

このパレットで、描画モードの環境設定をカスタマイズします。次のようなオプションがあります。

グリッドサイズ

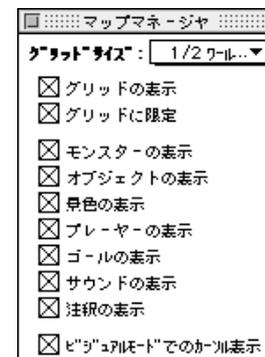
グリッドの解像度を選択します。

グリッドの表示

グリッドの表示をオフやオンに切り換えます。

グリッドに限定

現在表示しているグリッドに沿って、すべての角頂が並びます。



このオプションは新しいラインを作成した場合にのみ使うことができます。移動した場合には使用できません。

モンスターなどの表示

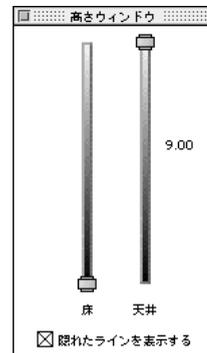
これらのチェックボックスにチェックマークを付けて、描画モードでのオブジェクトや武器の表示をオンやオフに切り換えることができます。

ビジュアルモードでのカーソル表示

カーソル(十字線)は、ビジュアルモードでテクスチャを設置する時に目安として使用されるものです(スペースバーを使用する場合)。このチェックボックスにチェックマークを付けてカーソルの表示をオンやオフにすることができます。

高さウィンドウの表示

床と天井の縦のスライダーで高さによる天井と床の表示範囲をコントロールします。レベルで異なる高さのポリゴンが重なり合っている場合に、この機能を使用すると、作業中のポリゴンだけを表示することができます。



検索...

ポリゴンに何か問題があると、その問題のあるポリゴンを示したエラーメッセージが表示されます。メッセージには、ポリゴンの番号が示されるので、「検索」コマンドを使って、そのポリゴン、ラインあるいは角頂を検索しましょう。

レベルパラメータの設定

レベルのパラメータを変更することができます。このオプションでテクスチャのコレクションや全景などを変更します。また、ダイアログボックスでは、現在のレベルがMarathon 2またはMarathon Infinityへの互換性を示します。

アイテムパラメータの設定

すでに設置したオブジェクトのパラメータ(数、頻度、散らばり方)を編集できます。

モンスターパラメータの設定

すでに設置したモンスターのパラメータ(数、頻度、散らばり方)を編集できます。

中央揃え

このコマンドでマップ全体を物理的に中央に揃えます。



レベルの塗装

現在のコレクションから3つの一般的なテクスチャを使い、レベルの全ポリゴンにテクスチャを適用します。床、天井、壁にそれぞれ別のテクスチャを適用できます。

オブジェクトのみ削除

レベルからすべてのオブジェクトを削除します。

レベルのクリアと塗装

マップからテクスチャとオブジェクトのすべてを削除します(液体のマップを除いて)。Pfhorte(シェアウェアのMarathonレベルエディタ)で作成されたマップをインポートする場合は、Forgeで作業をする前にこの「レベルのクリアと塗装」を選択する必要があります。この作業により、Forgeによるマップの編集が可能になります。

ツール

ツールは、描画モードを選択している時にツールパレットから選択することができます。括弧内はキーボードによるショートカットキーです。



矢印ツール (A)

角、ライン、ポリゴン、オブジェクトを選択するのに使います。角やラインをダブルクリックすると、より細かな調整ができます。



ラインツール (L)

ポリゴンの外枠を描くのに使用します。



フィルツール (F)

ラインツールを使用して作成したポリゴンを塗りつぶします。フィルツールを使ってポリゴンを塗りつぶすと、ポリゴンにデフォルトの床と天井の高さが適用され、ビジュアルモードで有効なポリゴンにすることができます。



ポリゴンツール (P)

三角形から八角形までのポリゴンで、一般的なポリゴンの外枠を作成します。このツールをダブルクリックしてポリゴンの種類を設定します。注意：このツールで作成したポリゴンと他のポリゴンとを自動的に接続することができません。ポリゴン同士を接続する場合は、手動で接続する必要があります。



ハンドツール (D)

スクリーンに一部しか表示されていない場合は、このツールで見たい部分をドラッグして表示することができます。他のツールを選択している場合でも、スペースバーを押しながらドラッグするとハンドツールになります。



ズームツール (Z)

マップを高い倍率で拡大して表示します。「Option」キーを押しながらズームツールを使用すると、拡大した率だけ逆に縮小して表示します。「Command」+「+」キー、または「Command」+「-」キーを押すと小さな倍率で拡大・縮小します。



テキストツール (T)

テキストを現在のポリゴンの中に配置します。このテキストは、ゲーム内でユーザーがマップを参考にする時に表示されます。レベルの部屋や範囲に名前を付けることができます。すでにあるテキストをダブルクリックすると、編集が可能になります。

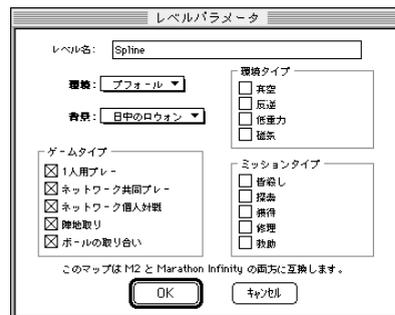


オブジェクトツール (O)

マップにオブジェクトを配置します。オブジェクトには、アイテム、プレイヤー、モンスター、ライト、景色、レベルのゴールがあります。

基本的なマップパラメータの設定

レベルのパラメータダイアログボックスには、Marathon 2とMarathon Infinityのどちらかまたは両方に互換するかが表示されます。マップにジャイロのテクスチャコレクションまたは真空ポブ、SMGまたはSMG弾丸が含まれる場合は、Marathon Infinityだけに互換します。



オプション

環境

レベルに使用するテクスチャのコレクションを選択します。選択肢には、水、溶岩、下水、ジャイロ、プフォールがあります。環境を変更するだけで、マップの作成時でもテクスチャコレクションを変更することができます。

背景

レベル全体の背景イメージ（空など）を設定します。

ゲームタイプ

マップのゲームタイプを設定します。

環境タイプ

真空

真空レベルでは、プレイヤーは内蔵されている酸素を使用します。この酸素は、時間が経過するにつれ減っていきます。また、ピストル、核融合ピストル、SMG、ショットガン、エイリアン兵器だけが使用できません。

反逆

コンパイラのようなモンスターがプレイヤーと一緒に戦ってくれます。ただし、プレイヤーは武器を持たず、エネルギーが少なく、手が下がっている状態からこのレベルは始まります。反逆エイリアンの物理（Physics）モデルは、Anvilを使って変更することができます。

低重力

重力が低くなります。

磁気

このレベルでは、動体センサーが適切に動作せずに、たいていの場合、誤った数値を表示します。

ミッションタイプ

皆殺し

プレイヤーは1人残らず殺す必要があります。

探索

このレベルでは、「探索」と指定されたポリゴンをすべて探索する必要があります。

獲得

プレイヤーは、マップに配置されているアップリンクチップやスフトの鍵をすべて見つけ出す必要があります。

修理

このレベルでは、「修理」と指定されたスイッチのポリゴンをすべてリセットする必要があります。

救助

少なくとも市民（ボブ）の50%が生き残れるように戦います。

チュートリアル1： シンプルな2つのポリゴンルームを作成する

このセクションでは、2つのポリゴンから構成される部屋を作成します。レベルの作成が、ゲームでプレーすると同様に楽しく刺激的であることがわかれると思います。描画モードで、内部がつながっている2つのポリゴンを構成する部屋を作成し、塗りつぶしてビジュアルモードで作業できるようにします。次に、ビジュアルモードでは、作成したばかりの部屋にテクスチャを適用します。

ワールドユニットの説明

ワールドユニット（WU）とは、MarathonやForgeで使用するエリアの単位です。1ワールドユニット（以下略してWU）は、実際の2メートルを想定しています。次にMarathonの寸法について説明します。

Marathonの世界では、最高64 WU × 64 WUまでのマップ面積を使用することができます。高さは、- 9 WUから +9 WUまでの範囲が使用できます。つまり、総合すると、 $64 \times 64 \times 18 = 73,000$ 立方WU（590,000立方メートル）の体積を持つレベルを作成することができるということになります。これは、かなりの大きさです。

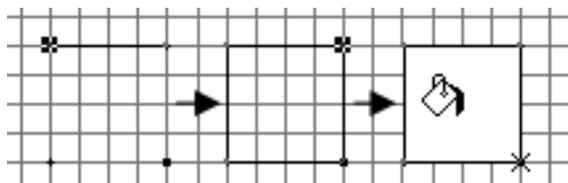
すべてのテクスチャは、1 WU × 1 WUの大きさです。壁と床の間隙が作成されないように、ほとんどの通路の高さと幅は1 WUになっています。プレイヤーの背の高さは、約0.8 WU（160 cm）なので、通路を楽に全速力で走り抜けることができます。プレイヤーがかけのぼることのできる高さは、一歩0.2 WUです。

マップを作成すると、まだ何も描かれていないグラフ紙のようなウィンドウができあがります。グリッド上に断続的に間隔が置かれた少し色の濃い点があります。その点が、多角形を構成する角です。マップのグリッドの解像度は、特別メニューの「マップマネージャ」を使って変更したり、「1」から「5」の数字キーを使って選択することができます。「1」キーを押すと、グリッドサイズがWUの1/8の大きさとなり、「5」キーを押すとWUの2倍の大きさでグリッドが区切られます。

ここでレベルを作成してみましょう！

Forgeを開き、新しいレベルを作成します（「新規レベル」を選択するか、または「Command」+「N」をタイプします）。次にレベルに名前を付けて環境と背景を選択します。最後に「ゲームタイプ」の「ネットワーク個人対戦」チェックボックスに印を付けます（チュートリアルでは、ネットワークのレベルを作成します）。後は、「OK」ボタンを押すだけです。

大きなグリッドサイズのグリッドウィンドウが表示されます。ツールバーからラインツールを選択します。次にグリッドの一点をクリックし、次の濃い点までドラッグしてラインを引きます。このラインは、1 WUの長さになります。ラインが引かれた両端の点が赤くなり、これらの点が角となります。正方形が作成されるまでこの作業を繰り返します。すると、作成された外枠は、次の図のようになります。



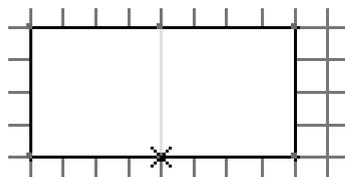
これからの作業が重要になってきます。パレットから「フィル」ツールを選択して、作成したばかりの正方形の内側をクリックします。正方形のポリゴンが塗りつぶされると内側が白くなり、三次元環境に有効なスペースとなります。塗りつぶしに成功すると、内側が白く塗りつぶされるので「ビジュアルモード」に切り替えられるかがわかります。

ポリゴンの角が凸状でないと、塗りつぶしがおこなわれません。言い換えると、内角はすべて180度未満でないといけません。また、ポリゴンが8角以上であると無効になります。大きな部屋やポリゴンの形を作成する場合は、複数の小さなポリゴンをつなぎ合わせて作成します。1つポリゴンの1角を別のポリゴンの1角にドラッグして2つのラインを接続することはできません。お互いに接触していない平行な2つのラインを作成して、1つの線の点からもう1つのラインの点にドラッグしても、点は接続されません。

作成したばかりの正方形の1角を選択して対角の角に向かって斜めにドラッグすると、ストライプの赤い線がポリゴン内に引かれ、このポリゴンが無効であることを示します。さらに、このようなマップを保存したり、立体モードで表示しようとする時、ポリゴンの角が凸状でないことを知らせるダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスには、無効なポリゴンのID番号が含まれます。「OK」を押すと、無効なポリゴンに戻って修正することができます。

ここで最初のポリゴンが塗りつぶされましたが、どのような立体が作成されたかを確認する「ビジュアルモード」には、まだ入らないでください。(誘惑にかられる気持ちもわからなくはありませんが...) 1 WUのポリゴンのみで構成されるマップでは、あまりプレーのしがいがありません。Marathon内での動作は、ポリゴン間のつながり方に左右されます。プレーヤーを他のポリゴンに接続されていない部屋に入れるようなことはしないでください。そのようなポリゴンにプレーヤーを入れると、どのようなことが起こるかもわかりますね？

いったん、ポリゴンの内側を塗りつぶして有効にすると、新しい線をポリゴンの辺ではなく角頂に結びつけることができます。別のポリゴンを作成した正方形のポリゴンのすぐ隣に(接して)作成してみてください。すると次の図のようになります。

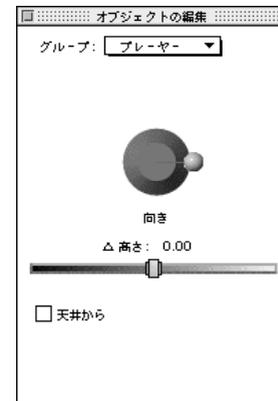


新しいポリゴンと最初に作成したポリゴンで共有している辺がある場合、新しいポリゴンを塗りつぶした後で、2つのポリゴンを接続することができます。「ビジュアルモード」に入る前に、プレーヤーが登場する開始ポイントを指定する必要があります。「オブジェクト」ツール（頭骸骨の形をしたツール）を選択し、マップでプレーヤーを配置する場所をクリックします。すると、次の「オブジェクトの編集」ダイアログボックスが表示されます。

ここで、表示メニューの「ビジュアルモード」を選択したり、あるいは「Command」+「1」キーを押して、ビジュアルモードに切り換えます。また、ビジュアルモードで表示したいマップの箇所をマウスで指して、「Command」キーを押しながらクリックすると、ビジュアルモードに切り換えた時にその指定した場所が表示されます。クリックした場所には、Xのマークが付けられ、その場所があなたのエントリーポイントになります。

すべてが白で表示されています。これは、新しく作成した部屋には、まだテクスチャが適用されていないためです。

「ビジュアルモード」の上2/3の部分には、ゲームで見られるような三次元の世界が表示されます。ゲームでは下1/3の部分に武器の一覧が表示されますが、「ビジュアルモード」ではテクスチャパレットが表示されます。赤い枠で現在選択しているテクスチャが示されます。最初の5つのテクスチャは、スイッチ、ターミナル、パターンバッファのテクスチャです。残りは、ポリゴンのテクスチャと（「レベルパラメータ」ダイアログボックスで選択されている場合は）背景テクスチャです。



テクスチャを選択して立体表示ウィンドウの空間をクリックします。選択したテクスチャがマウスでクリックした平面に適用されます。白い空間がなくなり、ゲームのレベルようになるまでこの操作を繰り返します。これで、ゲームのレベルようになります。Forgeでは、ゲームと同じ移動キーを使って移動し、塗られていない白いポリゴンの壁、床あるいは天井を塗りつぶしましょう。

「ビジュアルモード」には、重要なコマンドが幾つかあります。マウスをクリックしてテクスチャを配置したり、テクスチャをドラッグして調整することができます。しかし、壁のテクスチャが他の接続されたポリゴンの辺すべてに使われている場合、すべてのテクスチャが現在選択されているポリゴンと一緒に移動してしまいます。この場合、編集が必要になります。次のようなコマンドを使って、テクスチャの適用操作を変更することができます。

スペースバー

マウスをクリックするのと同じ操作がおこなわれ、現在のテクスチャを隣接するポリゴンにも配置しますが、スペースバーを使うとスクリーンで中央にあるポリゴンにテクスチャを適用します。

Caps Lock

「高さ調節モード」を選択し、「ビジュアルモード」のウィンドウの境界線を赤で示します。このモードでは、マウス操作で床や天井の高さを0.05 WUの増幅で上下に変更することができます。高さを変更したい箇所でクリックして上下にドラッグすると、高さが変化するのがわかります。

ジャンプキー（数字パッド9）

届きにくい場所に近づくのに使います。

Shift + クリック

テクスチャをポリゴンとポリゴンの間を結ぶ線に適用します。鉄格子のような透けたテクスチャを使うと、窓のようなポリゴンが作成されます。この透明なテクスチャを削除したい場合は、「描画モード」に切り換えてそのラインをダブルクリックし、「ラインの編集」ダイアログボックスで、「空白」チェックボックスにマークを付けます。

Option + クリック

選択しているポリゴンからテクスチャや光を抽出します。

Control + ドラッグ

選択している平面のテクスチャを変更し、隣接する壁のテクスチャとは別にテクスチャを調整することができます。

Command + ドラッグ

個々のポリゴンテクスチャをドラッグしますが、テクスチャやライトの設定は変化しません。壁にテクスチャが適用されていない場合は、現在のテクスチャが適用されます。

Shift + Option + クリック

Option + クリックと同様の操作が一番手前のラインでおこなえます。

Shift + Control + ドラッグ

Control + ドラッグと同様の操作が一番手前のラインでおこなえます。

Shift + Command + ドラッグ

Command + ドラッグと同様の操作が一番手前のラインでおこなえます。

Control + Command + ドラッグ

テクスチャとライトの設定をそのままに個々のテクスチャをドラッグします。

Shift + Control + Command + ドラッグ

Control+Command+ドラッグと同様の操作が一番手前のラインでおこなえます。

F5のファンクションキー

高解像度と低解像度モードを切り換えます。

さらに、テクスチャパレットの上部にライトとテクスチャモードのポップアップメニューがあります。「ライト」ポップアップメニューは、壁、天井、床にテクスチャを適用するためのライト強度を指定します（後のセクションで自分でライトを作成する方法を説明）。「テクスチャモード」のポップアップメニューでは、テクスチャの動きに変化を加えるオプションがあります。

これでチュートリアル1が終了しました。このレベルを保存してチュートリアル2に進みましょう。Marathon Trilogy CD-ROMのチュートリアルフォルダには、チュートリアル1と名前が付いたマップがあります。今あなたが作成したマップがこのマップと同じでない場合は、違う操作がおこなわれたというようになります。

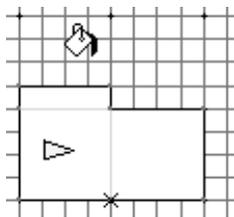


チュートリアル2：窓とプラットフォームの作成

このチュートリアルでは、床や天井の高さについての注意事項やドアやエレベータを作るための基本的なプラットフォームポリゴンの作成方法について説明します。Marathon Trilogy CD-ROMのチュートリアルフォルダにあるTutorial 1をこのチュートリアルに利用することができます。

窓を作る

チュートリアル1のマップまたは自分で作成したレベルを開きます。すでに作成されている2つのポリゴンに下の図のような細長い長方形のポリゴンをつなげます。



この新しいポリゴンを塗りつぶして、反対側にプレイヤーがのぞくことのできる大きなポリゴンを作成します。次に「ビジュアルモード」に切り換えて、テクスチャを適用します。ここでこのウィンドウポリゴンは、周りの他のポリゴンと同じ床や天井の高さを使用しているため、通路のように見えます。ウィンドウにするためには、この床や天井の高さを変更する必要があります。

床と天井の高さは、-9から+9 WUの間で指定することができます。デフォルトでは、床の高さは0で、天井の高さは1です。ウィンドウを作成するためには、この床と天井の高さをそれぞれ変更します。表示メニューの「エレベーション - 床」コマンドを選択して、新しい床の高さを作成します。



「エレベーション」パレットで赤い四角の隣にグレーの枠で囲まれた白い四角のスペースがあります。この四角をダブルクリックすると、新しい床の高さを作成することができます。ここで「0.50」とタイプし、新しく作ったウィンドポリゴンをクリックして床の高さを「0.50」へと変更します。次にウィンドウの天井の高さを変更します。表示メニューの「エレベーション - 天井」コマンドを選択して、床と同じように新しい高さを設定します。ここで天井の高さを「0.80」とタイプします。再び、ウィンドウポリゴンをクリックします。ここでウィンドウは、床0.50、天井0.80の高さになりました。次に「ビジュアルモード」に切り換えてウィンドウの横にテクスチャを適用します。



ドアを作る

次にドアとなるプラットフォームのポリゴンを作成しましょう。前ページのような方法で新しいポリゴンを3つ作成します（2つの大きなポリゴン間に細長い長方形のポリゴンを作成）。Forgeのドアテクスチャはすべて、1 × 1 WUの平面なので、1 WUの幅で、1/4 WUの厚さのポリゴンを作成するとよいでしょう。このサイズのドアは、Marathonの標準サイズです。

これらのポリゴンを塗り、テクスチャを適用したら、矢印ツールでドアの小さなポリゴンをクリックします。すると、「ポリゴンの編集」ダイアログボックスが表示されます。

ここで「タイプ」ポップアップメニューから「プラットフォーム」を選択します。次に、「プラットフォームパラメータ」ボタンをクリックします。下の図のようなダイアログボックスが表示されます。

「タイプ」ポップアップメニューからドアのタイプを選択します。プラットフォームとドアの主な違いはその操作方法にあります。ドアはプレイヤーがアクションキーを使って起動することができるもので、プラットフォームは自動であったり、スイッチや引き金を引いて操作します。



次は、このダイアログボックスで変更することのできるパラメータです。

最初の状態

作動している

プラットフォームは作動している状態から始まります。

閉じている

プラットフォームは完全に閉じている状態から始まります。

操作する側

プレイヤー

プレイヤーがプラットフォームを起動します。

エイリアン

モンスターがプラットフォームを起動します。

障害物がはさまると

ここでは、プレイヤーやモンスターがプラットフォームと床・天井、あるいはドアにはさまった時に起こる動作を指定します。「ダメージを与える」にチェックすると、プレイヤーが押しつぶされます。「開く」にチェックすると、ドアやプラットフォームが押し開かれます。どちらのオプションもそれほどのダメージはありません。

開始位置

床

プラットフォームは床から上がります。

天井
プラットフォームは天井から降りてきます。

両方から
2枚のプラットフォームから構成され、上半分が天井から降り、下半分は床から上がります。

床から天井に
プラットフォームは、床から天井に上がります。

起動

1回だけ
プラットフォームは、1回だけしか起動されません。

ポリゴンのライトも起動
プラットフォームを起動すると、ポリゴンのライトも付きます。

隣のプラットフォームも起動
隣り合った（少なくとも1辺を共有する）ポリゴンのプラットフォームが同時に作動します。

隣のプラットフォームも停止
上記の逆です。

逆のプラットフォームを起動
逆のプラットフォームを作動します（例、床にいる時に天井を作動します）。

停止

停止しない
このプラットフォームは作動し続けます。

両方の高さで
プラットフォームは、床や天井の各レベルで停止します。

最初の高さで
プラットフォームは、起動された高さに戻ると停止します。これは、プレーヤーが通った後にプレーヤーの背後で閉まるというドアの標準的な設定です。

ポリゴンのライトもオフ
プラットフォームが停止すると、ポリゴンのライトもオフにします。

隣のプラットフォームを起動
隣り合った（少なくとも1辺を共有する）ポリゴンのプラットフォームが起動します。

隣のプラットフォームを停止
上記の逆です。

外部から停止不可能

プラットフォームがスイッチで操作されたり、プラットフォームがドアである場合、プレーヤーがスイッチやアクションキーをもう一度押してもプラットフォームは停止しません。

ポリゴンの高さを使用

このプラットフォームには、ポリゴンの天井や床の高さが使われます。

作動するのを遅らせる

作動する前に少し時間をおきます。

元のプラットフォームを起動しない

プラットフォームが別のポリゴン（元）により起動された場合、元のポリゴンのプラットフォームを再び起動しません。

ゆっくり閉じる

プラットフォームは、開かれたときよりもゆっくりとしたスピードで閉じます。

鍵をかける

このプラットフォームを起動しようとする、鍵のかけられている音がし、開けることができません。通常、このオプションは鍵を解く必要があったり、行き止まりの所に使われます。

秘密

秘密のプラットフォームは、ゲームのマップでは赤く表示されません。

これらのオプションは便利ですが、ここではデフォルトの設定を使います。「OK」をクリックすると、プラットフォームに番号が付きます。この番号は、プラットフォームを操作するスイッチの参照ID番号として使用されます。これに関しては、チュートリアル5で説明します。

「ビジュアルモード」に切り換えて、テクスチャパレットからドアのテクスチャを選択し、ドアにそのテクスチャを適用します。「ビジュアルモード」では、ゲームと同様、アクションキーを使ってドアやスイッチを操作することができます。新しく作成したドアをテストしてみましょう。ドアを開けたり、ドアの向こう側に歩いて行ってテクスチャを適用します。ドアの上下にもテクスチャを適用するのを忘れないでください。

おめでとうございます。これでドアが完成しました。



チュートリアル3：液体とライト

このチュートリアルでは、液体とライトを紹介します。各レベルには、一種類の液体しか使えません。たとえば、1レベルに水と溶岩の両方を使用することはできません。「レベルパラメータ」ダイアログボックスの「環境」ポップアップメニューから1つ選択することによりそのレベルの液体を指定することができます。

あなたが作成したレベルで大きなポリゴンを1つ選択することから始めましょう。床の高さを-2 WUに変更します。

表示メニューの「液体」を選択します。お馴染みのカラーパレットが右側に表示されます。パレットで空白の四角枠をダブルクリックして、新しい液体のタイプを作成します。

次は、このダイアログボックスで変更することのできるオプションです。

ベースにする媒体

すでにある媒体タイプを利用すると、媒体タイプを設定する時間が節約できます。

潮流パラメータ

ライトの強度には多くの種類があるため（後のセクションで説明）、同じパラメータを使用して、潮の流れを変化させることが可能です。

流れの方向

液体が流れる方向を設定します。

流れの強さ

液体が流れる早さを設定します。0と1の間の数を選択します。0.1未満の値がほとんどの液体に適切な値です。

干潮

液体の表面が一番低くなるポイントを設定します。

満潮

液体の表面が一番高くなるポイントを設定します。

床で液体の音を遮断する

2つのポリゴンが上下に重なり、下のポリゴンに液体が入っている場合、このオプションがオフになっていると、プレイヤーが上のポリゴン（床）にいても液体の音が下から聞こえます。

「満潮」ボックスに「-0.1」とタイプします。「干潮」ボックスには、「-2.0」とタイプします。これは、水かさが最高で-0.1、最低で-2.0になるという意味です。いったん、液体を作成したら、ポリゴンに適用することができます。「液体パレット」でグレーのボックスは、適用された後で液体を削除することができるものです。「ビジュアルモード」に切り換えて、液体を見ます。液体が周りのポリゴンの床の高さまで液体が入っているはず（床の高さが-0.1の場合）。

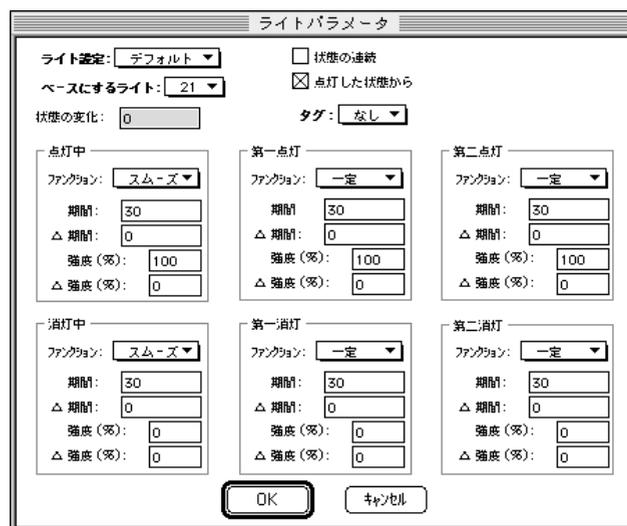


液体の流れだけでなく、状態の変化や潮の満干を加えると、液体をより流動的に見せることができます。このような効果を作成するには、潮流パラメータを使用して液体を作成する必要があります。潮流パラメータは、ライトと同じ変数を使用するため、新しいライトを作成して、潮を操作しましょう。

表示メニューの「ライト - 液体」を選択して、新しい潮を作成します。液体には、0から20の番号がふられている21種類のライト設定があります。また、それぞれのライト設定は、0から100%でその強度を設定することができます。白い四角枠をダブルクリックして、新しいライトを作成します。

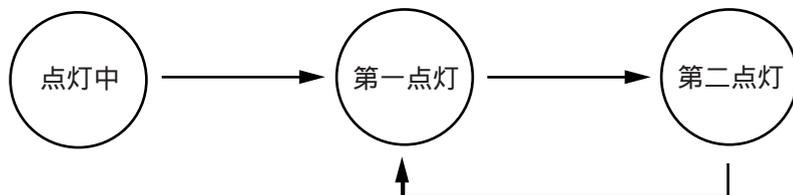
点灯と消灯

Marathonのライト設定により、ちかちかとライトを当てたり、ライトを一時停止にしたり、ライトを当てる量を少なくするというような特殊な効果を液体に適用することができます。このような特殊な効果を作成するためには、特定のパラメータを設定して、点灯と消灯の状態を操作する必要があります。ライトにスイッチを指定し、スイッチを起動すると、ライトは最初に「点灯中」状態になります。この期間は、1/30秒の単位を使用して表示されます。たとえば、右のダイアログボックスでは、ライトがオンになると、1秒間（ $1/30 \times 30$ 秒）100%の強度でライトが当たることになります。このステージは、完全に点灯するまでの（蛍光灯を付けたときに最初にちかちかとするような）効果をライトに与えることができます。



「点灯中」状態が終わると、次は「第一点灯」状態に入り、その期間が終了すると、次の「第二点灯」状態に切り替わります。以降は、ライトがオフになるまで「第二点灯」と「第一点灯」の間を交互に切り替わります。この機能は、暗い照明から明るい照明にゆっくりと変わる効果を作成するのに便利です。

スイッチがオフになると、ライトは「消灯中」状態に入ります。それから、「第一消灯」および「第二消灯」状態と変化していきます。また、スイッチがオンになるまで、「第一消灯」と「第二消灯」の間を交互に切り換えます。「第一消灯」と「第二消灯」の値が同じである場合は、ライトをオンにすると、同じ状態が保たれます。



「タグ」ポップアップメニューを使って、スイッチとライトを接続することができます。タグを実行してライトをオンにしたり、オフにすることができます。

次は、「ライトパラメータ」ダイアログボックスで変更のできるパラメータです。

ライト設定

標準のライト設定の中から選択することができます。

ベースにするライト

すでにあるライト設定をベースにして新しいライトを作成することができます。

状態の変化

Marathonで使用している時間の単位は、1/30秒です。ライトの変化もこのように細かく作用します。このオプションにより、実際に起動した時から遅れて動作する効果を与えることができます。たとえば、「15」とタイプすると、1/2秒の遅れが生じます。

ファンクション

液体の状態を変化させるライト設定を「一定」「線状」「スムーズ」「断続的」から選択できます。「一定」のライト効果は、変化しないか、常に変化するかのどちらかです。「線状」では、加減抵抗器で調整されているかのように、ライトの強度を変化させます。「スムーズ」では、強度を変化させることでスムーズな効果を設定することができます。ちかちかと断続的に当てる「断続的」ライト設定は、最終的な強度に集中した値でランダムに当てることによって強度を変化させます。

期間

それぞれの状態がオンである期間を決定します。単位は、1/30秒です。値が60になると2秒間になります。

期間

ライトの標準期間から加算・減算する最大ランダム期間を指定します。

強度

ライトの強度（または液体の潮の高さ）をパーセントで指定します。100%の強度が、最大強度です。

強度

ライトの標準強度から加算・減算する最大ランダム強度を指定します。

状態の連続

次の順番で連続してすべての状態を循環します。点灯中、第一点灯、第二点灯、消灯中、第一消灯、第二消灯。

点灯した状態から

このオプションにチェックをすると、「第一消灯」状態から始まります。

タグ

指定するタグ番号によりライトや液体をオンやオフにします。



ここでは、液体の潮を作成しているので、「ライト設定」ポップアップメニューから「液体」を選択します。次に第二点灯の強度を「50%」に設定し、「タグ」ポップアップメニューを「なし」に設定します。

次に表示メニューの「ライト - 液体」に戻り、新しく作成した液体を選択して、潮パラメータを「21」に指定します。「ビジュアルモード」に切り換えて、壁のテクスチャを適用して、ライトの効果を試みます（壁のテクスチャを選択し、そのライト設定を21に変更し、その効果を壁に貼り付けます）。すると、最初はライトが強く当たり、ゆっくりと暗くなります。液体を確認すると、10秒の間隔をおき、50%から100%の潮の高さでうねっているはずで

これでチュートリアル3が完了しました。最後にマップを保存してください。

チュートリアル4：サウンド

マップファイルに周辺サウンドやランダムサウンドを追加することによって、あなたのレベルに深みを与え、よりリアルなシチュエーションを作り上げます。

周辺サウンドとランダムサウンド

周辺サウンドは、レベルの雰囲気をも高めるために利用されます。たとえば、風や水の音をレベル全体に取り込むことにより、野外の雰囲気を出します。これらのサウンドは、液体やライトと同じような方法で設置されます。

表示メニューから「サウンド - 周辺サウンド」を選択します。すると、お馴染みのパレットが右端に表示されます。このサウンドパレットの空白のボックスをダブルクリックして、サウンドのタイプを作成します。これで、サウンドを選択したり（0%から100%の範囲で）音量を調節することができます。サウンドを作成したら、ライトや液体と同様にポリゴンにサウンドを設置することができます。

ランダムサウンド（例、水の落ちる音、雷など）は、周辺サウンドと同じ方法で作成したり、設置することができます。周辺サウンドとランダムサウンドは両方とも、同じポリゴンに設置することができます。

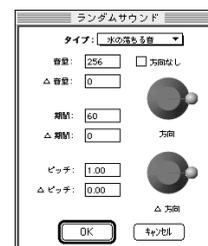
けれども、ランダムサウンドには、追加の変数があり調節が可能で、よりランダムにサウンドを出すことができます。ここで、サウンドの音量、サウンドを出す方向、サウンドの長さ、サウンドのピッチを変更することができます。

音量と 音量

音量には、0から100（最大音量）の整数を指定することができます。 音量は、ランダムに音量を変化させるために使用します。

期間と 期間

サウンドの期間は、サウンドが流れる時間の長さです。使用する単位は、1/30秒で30の単位が1秒と等しくなります。従って、2秒遅れさせて出る2秒間のサウンドには、60の期間を設定します。 期間では、1/30秒単位で基本となる期間に加えたり、減らします。



このオプションにより、サウンドが出るときにランダムな要素を加えます。

ピッチと ピッチ

デフォルトのサウンドピッチは、「1」です。この数字を上げたり下げて、ピッチを増減します。ピッチのオプションにより、ピッチにランダムな要素を加えます。たとえば、雷の音を近くでとどろかせたり、遠くで聞こえるようにできます。

オブジェクトのサウンド

武器、景色、モンスターのようなサウンドもオブジェクトとして配置することができます。このサウンドは、特定の部屋でのサイレン、送風機の音、機械からするブーンという音を配置するのに主に使います。「オブジェクト」ツールを使用して、ポリゴンにサウンドオブジェクトを配置します。次のようなオプションが使用できます。

タイプ

現在使用することのできるサウンドタイプのリストがあります。

音量

音量は、1%（最小）から100%（最大）の範囲で選択します。50%から70%の間がほとんどのレベルに適切です。

高さ

デフォルトのサウンド高度は、ポリゴンの床から出るように設定されています。このスライダーを使って、-9から+9 WUの範囲でサウンドを出す高さを設定することができます。

プラットフォーム内で

このオプションにチェックマークを付けると、プラットフォームのポリゴンに設置されたサウンドは、プラットフォームが作動している時にだけ聞こえます。

天井から

サウンドは、デフォルトの床からでなく天井から聞こえてきます。

浮く

液体上にオブジェクトを設置すると、その音は液体の上に漂います。

音量にライトを使用

一定の音量を設定する代わりに、このボックスをチェックすると、ライトを使用して音量が変化します。ライトの強度が変化すると、サウンドの音量も同様の強度で変化します。

チュートリアル5：スイッチとターミナル

マップの中にはスイッチを使ってライト、プラットフォームおよび液体をコントロールするものがあります。また、1人用プレーには、ターミナルやパターンバッファが使用されるマップもあります。このセクションでは、利用できるスイッチの種類を紹介したり、ターミナルやそのテキストの作成方法を説明します。

前回のチュートリアルで作成したマップを開き、スイッチ、ターミナルおよびバッファをポリゴン内に設置して、立体感を与えます。スイッチは、たいてい1/2 × 1/2 WUで、ターミナルやパターンバッ

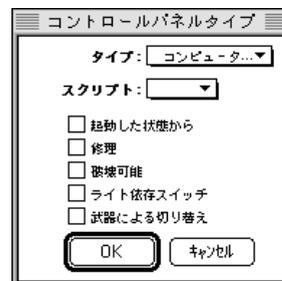
ファは1 × 1/2または1/4 WUの大きさです。

▶ チュートリアル5

ターミナルやバッファを設置するには、少なくとも縦1 WUの壁につなげて、幅1 WU、奥行き 1/8 WUのポリゴンを作成してください。床を「0.4」、天井を「0.9」の高さに設定します。

新しいポリゴンを塗りつぶしてから、「ビジュアルモード」に切り換えて、テクスチャを適用します。すると、壁にくぼみが見られます。テクスチャパレットからターミナルとパターンバッファの両方が備わった5番目のテクスチャセットを選択します。このテクスチャをそのスペースに正確に入るようにドラッグすると、ペーストがおこなわれます。ただし、最初にテクスチャを適用したすぐ後に出てくるダイアログボックスでそのパラメータを設定する必要があります。

パターンバッファ（保存ターミナル）を選択して、「Command」キーを押しながらテクスチャをドラッグすると、パラメータのダイアログボックスは表示されません。これで、パターンバッファの設置が完了しました。ターミナルも同じような要領で作業をおこなってください。ただし、ターミナルでは、スクリプト番号を指定する必要があります。これは、プレイヤーがターミナルを起動する時に表示されるターミナルテキストの原文で、ポップアップメニューから選択することができます。ターミナルにスクリプト番号「0」を指定し、「OK」を押します。ターミナルやパターンバッファは、ゲーム内でしか起動できません。このターミナルを使用するには、レベルをマップのタイプにマージする必要があります。このマージプロセスには、個々のレベル、物理モデル、チャプタースクリーン、ターミナルテキストを使い、1つの大きなマップファイルにマージします。



ターミナル編集

ターミナルが設置されたら、「スクリプト」ポップアップメニューを使って、ターミナルのID番号を指定します。この番号はテキストファイルに含まれる特定のテキストに該当します。レベルをマージすると、テキストファイルがマップファイルに置かれ、ゲームで見られるようなターミナルとなります。マップのマージに関する詳しい説明は、チュートリアル8を参照してください。

テキストエディタを使用してテキストファイルを作成します。SimpleTextを利用すると、作業がしやすくなります。また、次の例で使用されるコマンドも含まれています。

例： ;L00.Waterloowaterpark

「;」でスクリーンを停止したり、クリアにします。

「L00」はレベルを表します。この場合の「00」は一番最初のレベルです。

\$B - テキストを太字にします。\$bを再びタイプすることにより元に戻します。

\$I - テキストを斜体にします。\$iを再びタイプすることにより元に戻します。

\$U - テキストに下線を引きます。\$uを再びタイプすることにより元に戻します。

\$Cn - テキストの色を選択します。「n」には0から7の番号を入れ、色を指定します。

#PICT - ターミナルにマップファイルの対応するPICTリソースのID番号ファイルを表示します。

#INTERLEVEL TELEPORT n - 次のレベルを設定します。「n」に256と設定すると、ゲームを終了し、Marathonのオプション画面に戻ります。

#END - レベルの最後であることを示します。

#ENDTERMINAL 0 - このターミナルスクリプトの最後であることを示します。

#TERMINAL n - 「n」にターミナルのID番号を示します。

#LOGON - ターミナルの起動スクリーンを表示します。続くテキストが起動スクリーンの下に入ります。

#INFORMATION - ターミナルの本文を書き始めます。

#CHECKPOINT n - ID番号「n」の付いたマップに配置したゴールオブジェクトを揃えます。マップを左に、続くテキストを右に配置した画面を表示します。

#UNFINISHED - レベルの目標が達成されていない場合は、この後に続くテキストが表示されます。

#BRIEFING n - プレーヤーがトランスポートされるID番号「n」のレベルの簡単な説明が続きます。

#LOGOFF - ターミナルがオフになったことを示すPICTスクリーンを指定します。

ターミナル例

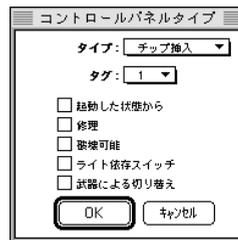
```
#TERMINAL 6
;L00.Arrival's 6th Terminal
#UNFINISHED
#LOGON 1600
$C2ehhg.431.4122//<PFGR ZNE6 $C6&49c2$C2>$C0
#PICT 10004
$C4/-/$C7$B プフォール起動$b$C4/-/
ここにターミナルの本文が入ります...
#LOGOFF 1600
#END
#ENDTERMINAL 6
```

スイッチ

スイッチもターミナルやパターンパッファと同じ様な方法で作成します。主な違いはスイッチのテクスチャには、異なるテクスチャエリアが4つあることです。4つの中からスイッチを1つ選んで入れる場合、テクスチャを適用するポリゴンは0.5 × 0.5 WUの平面サイズが必要です。

適切な大きさのポリゴンを作成します。このポリゴンにテクスチャを加える際、スイッチをオンにするか、オフにするかの2つのオプションがあります。テクスチャパレットの最初のテクスチャは、オンになった状態のスイッチで、2番目のテクスチャはオフになった状態のスイッチです。シールドのリチャージャーを設定する場合も同様で、3番目のテクスチャに起動しているリチャージャーがあり、4番目のテクスチャに起動していないリチャージャーがあります。スイッチのテクスチャを設置すると、次のダイアログボックスが表示されます。

このチュートリアルでは、スイッチのタイプをプラットフォームスイッチに変更して、前に作成したドアのポリゴンの番号を指定します。「描画モード」に切り替え、ドアのプラットフォームを選択して、「操作する側」オプションを変更します。すると、プレイヤーあるいはモンスターがドアを開けることができるようになります。「ビジュアルモード」に切り替えて、どのようなスイッチが作成されたか確認しましょう。



スイッチパラメータ

スイッチパラメータには、5種類のスイッチがあります。次がそのスイッチの種類です。

チップ挿入

プレイヤーがアップリンクチップを所持している場合は、このスイッチがアクティブになります。また、チップを挿入する時に起動するタグを指定できるポップアップメニューもあります。

ライトスイッチ

使うことのできるすべてのライトのタイプが備わったポップアップメニューがあります。このスイッチで、選択したライトをオンやオフに切り換えます。

プラットフォームスイッチ

ポップアップメニューでコントロールするプラットフォームを指定できます。

タグスイッチ

ポップアップメニューで設定したタグを操作します。

ワイヤ

正常に作動しているか、または破壊されているワイヤパネルや回線にします。

他のオプション

起動した状態から

スイッチは起動している状態から始まります。

修理

「レベルパラメータ」でそのレベルが修理の必要なミッションであることを示している場合は、このスイッチを起動しないとそのレベルを終了することはできません。



破壊可能

(グレネード砲、ロケット、充電核融合ボルト、ショットガンによる爆破などの) 重装兵器またはパンチで、このスイッチを破壊することができます。

ライト依存スイッチ

ライトがオンであるとスイッチは起動中であり、ライトがオフであるとスイッチは起動していません。ライトの状態により、スイッチの状態が切り替わります。

武器による切り替え

重装備の武器やパンチを打つことによつてのみ、このスイッチの状態を切り換えることができます。

チュートリアル6：オブジェクトとポリゴンのタイプ

このチュートリアルでは、「オブジェクト」ツール（ツールパレットにある頭蓋骨の形をしたツール）を紹介します。このツールは、マップにアイテムを配置する際に使われます。ライトやファンなどの背景オブジェクトは、すべて「ビジュアルモード」で見ることができます。

ベースにする現在のマップを開いたり、あるいはチュートリアル5のマップを使います。ポリゴンを幾つか追加して、「オブジェクト」ツールを選択し、塗りつぶされたポリゴン内でクリックします。すると、「オブジェクトの編集」ダイアログボックスが表示されます。

デフォルトのオブジェクトはプレーヤーで、「グループ」ポップアップメニューに表示されます。プレーヤーの他には、背景、オブジェクト、モンスター、ゴール、サウンドがあります。「グループ」の下には「タイプ」メニューがあり、現在選択しているグループのオブジェクトタイプを選択することができます。最後のメニューは、「出現する方法」メニューで、モンスターグループが選択されている場合にだけ表示され、モンスターの出現方法を指定します。プレーヤーの存在により、ゴール付近や敵対する生物により出現させたり、またはランダムに出現させることが可能です。これらのメニューの下にあるオプションで、オブジェクトが向いている方向を設定することもできます。これはモンスターとプレーヤーにだけ使用することができ、サウンドの音量はスライダーで調節することができます。また、オブジェクトには、オブジェクトを出現させる床（または天井）からの高さを設定できる水平スライダーがあります。このオプションは、下記のチェックボックスのいずれかに関連して使われます。「天井から」オプションにチェックマークを付けた場合は、現在のポリゴンの天井からの高さを使い、チェックマークを付けない場合は、床からの高さを使います。オブジェクトを床より低く、または天井より高くこの値を設定すると、適切にポリゴン进行操作できません。

「モンスター」と「背景」のチェックボックス

レポートによる出現

モンスターは、この場所にレポートされます。

天井から

モンスターが配置される高さは、そのオブジェクト（モンスター）のポリゴンの天井の高さにより異なります。ポリゴンの天井が高い場合や空間にモンスターをレポートする場合に、このオプションを利用すると便利です。モンスターは床に降りてきます。

視覚障害

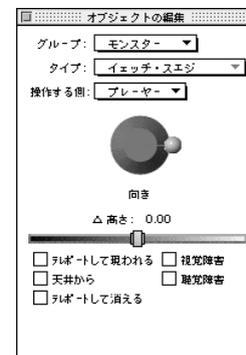
プレーヤーや敵が目の前にもモンスターは活動を開始しません。

聴覚障害

音がする範囲内で武器を発射してもモンスターは活動を開始しません。

レポートして消える

モンスターの仕事が終わったら、モンスターは他の場所へレポートされ、姿を消します。



オブジェクト（武器）チェックボックス

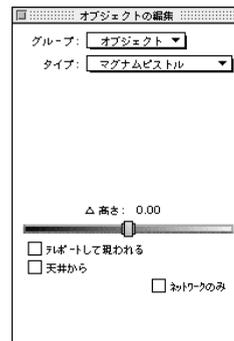
テレポートによる出現

このオブジェクトは、最初から床に落ちているというより、テレポートされてきたかのように現れます。これらのアイテムは、トリガーのポリゴン（後のセクションで説明）で起動され、デュランダルや他の何者かがプレイヤーに武器や弾薬を送っているかのようにオブジェクトは現れます。

ネットワークのみ

このオブジェクトはネットワークゲームでのみ現れます。このオプションは共同プレーと1人用プレーのマップで使われ、プレイヤーが使用できるように武器を設置します。

「天井から」オプションが使用できます。また、ゴールグループには、このオプションを使用できません。



サウンドチェックボックス

プラットフォーム

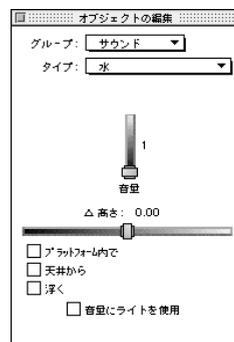
このオプションをチェックして、プラットフォーム内で音がするようにします。

天井から

このオプションをチェックすると、音は床からでなく天井から聞こえてきます。天井が高く、かなり上の方から音が聞こえてくるような設定にすると便利です。

浮く

このオプションをチェックすると、音は、移動するプラットフォームや流れる液体の上に漂います。



音量にライトを使用

ライト設定を使って音量をコントロールすることのできるポップアップメニューを表示します。これは、液体のうねりをコントロールする時にライトを使用するのと同じです。また、スイッチを使ってライトや音を調節することができます。

モンスターやオブジェクトを効果的にするためには、特定のポリゴンタイプでモンスターやオブジェクトを使う必要があります。表示メニューから「ポリゴンタイプ」を選択して、様々なポリゴンのタイプがある長いパレットを表示しましょう。



ポリゴンタイプ

標準

一般的なポリゴンです。

アイテム出現不可

武器などのアイテムがこのポリゴンには、現れません。

モンスター・アイテム出現不可

モンスターやアイテムはこのポリゴンには、現れません。モンスター出現不可のポリゴンには、モンスターは他のポリゴンから入ることができません。

障地

「障地取り」のネットワークゲームの障地を設定します。

プラットフォーム

デフォルト設定で基本的なプラットフォームを作成します。

ライト点灯

プレイヤーがこのポリゴンに入ると、指定した番号のライトが付きます。

プラットフォーム起動

プレイヤーがこのポリゴンに入ると、指定した番号のプラットフォームが起動します。

ライト消灯

特定のライトをオフにします。

プラットフォーム停止

特定のプラットフォームを停止します。

テレポーター

テレポート先のポリゴンを設定します。プレイヤーがそのレベルで使命を達成した場合、そのポリゴンにプレイヤーをテレポートします。テレポート先では、プレイヤーは必ずそのポリゴンの中央に現れます。テレポーターは、「ビジュアルモード」で操作することができます。

ゾーンボーダー

次のページを参照してください。

エラーメッセージ

問題が起こると、便利なエラーメッセージが表示されます。

ラインを二分できません

すでに有効な（塗りつぶされている）ポリゴンの一辺を「ライン」ツールを使って、二分しようとすると、「ラインを二分できません」のエラーメッセージが表示されます。このエラーを出さないようにするには、（1）ラインの途中からでなく、角からラインを引く、または（2）塗りつぶしたポリゴンを選択して、「Delete」キーを押すことによって、塗りつぶしたポリゴンをクリアにします。ここでラインから別のラインを引くことができます。



表示エリアを超えました

マップを作成する際、表示エリアに注意を払う必要があります。表示エリアが広すぎる場合は、表示

するエリアにエラーが発生したことを告げるメッセージが表示されます。では、広すぎるとは一体どのくらいの範囲をいっているのでしょうか？30 WUまでは安全です。テクスチャがゆがんで外にはみ出し始めたら、範囲を超えているということになります。

ポリゴンが多すぎます

段数の多い階段やたくさんのポリゴンから構成される部屋を作成すると、透明な辺が多すぎることを告げる警告が表示されます。このようなエラーメッセージが出た場合は、一度に表示するポリゴンの数を減らす必要があります。問題を解消するために、(1) 幾つかのポリゴンを削除する、または(2) 立体の壁を作成することにより、一度にそれほど多くのポリゴンを表示することを防ぎます。たとえば、40個のポリゴンから構成される部屋を作った場合は、真ん中に立体の壁を作って、表示されるポリゴンの数を減らします。

凸状ではありません

マップ作成のプロセスでは、ポリゴンが凹状になってしまうことがあります。このようなポリゴンが作成され、モードを切り換えたり保存しようとする場合に、凸状でないことを告げるエラーメッセージが表示されます。ダイアログボックスでは問題のあるポリゴンのID番号が示され、自動的にそのポリゴンに戻り、修正がおこなえます。

ゴール

このポリゴンをゴールにします。次のページを参照してください。

目に見えるモンスター起動

次のページを参照してください。

目に見えないモンスター起動

次のページを参照してください。

2重モンスター起動

下記を参照してください。

アイテム起動

下記を参照してください。

探索

[レベルパラメータ] ダイアログボックスで探索と設定されているレベルの場合、プレイヤーはこれらのポリゴンを通り過ぎないとレベルを終了することができません。

自動終了

テレポーターと似ていますが、このポリゴンタイプは、ターミナルからレベルを終了する場合のような、レベル間のレポートを起こします。

トリガー、ボーダーに関する注意事項

これらのポリゴンには、特別の注意が必要です。何故なら、これらのポリゴンが特に難しいだけでなく、ポリゴンに関する質問が殺到すると思われるからです。まず、マップに池があると想像してください。石がその池の中央に投げ込まれ、その中心から波紋が広がるとしましょう。

実際のところ、石がトリガーポリゴンであり、波紋がモンスターを呼び起こすシグナルなのです。このシグナルを遮断するためには、シグナルの通り道となるすべてのポリゴンをゾーンボーダーに設定する必要があります。ゾーンボーダーは2つのトリガーエリアの仕切りのような役割をします。

重複しないシンプルなマップを作成すると、つながっているゾーン区域が分かりやすくなります。

チュートリアル6のマップを参照しましょう。ポリゴンのタイプやオブジェクトの配置方法がわかります。

チュートリアル7：ネットワークレベル

このセクションでは、ネットワークレベルと1人用レベルの違いを説明します。ネットワークのレベルは、次の2点で他のレベルと大きく異なります。1つは、ターミナルやパターンバッファがありません。2番目の点は、プレイヤーが死んだ場合にプレイヤーが繰り返し蘇生され、レベルに戻ることができることです。マップの作成に制約があり、また兵器や弾薬を継続的に出現させる必要があります。このような設定は、「アイテムパラメータの設定」や「モンスターパラメータの設定」ダイアログボックスで設定することができます。これらのダイアログボックスは、同じ形式のダイアログボックスを使用するため、次から一緒に説明します。

これは、特別メニューの「アイテムパラメータの設定」ダイアログボックスです。

タイプ

使用することのできるすべてのオブジェクトがポップアップメニューにあります。

初期数、最小数、最大数

初期数は、レベルを開始した際に出現するオブジェクトの数です。「最小数」と「最大数」フィールドは、このタイプのオブジェクトを一時に出現させる最小数と最大数です。兵器や搭載された弾薬に関しては、プレイヤーが所有することのできる武器の数になることを覚えておきましょう。

アイテム名	初期数	最小/最大	総合出現可能数	出現割合 (%)	ランダムな位置で
マグナムピストル	1	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
マグナムマガジン	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
フラズマピストル	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
フラズマエナジーセル	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
弾薬箱	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
ARマガジン	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
ARグレネードマガジン	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
ミサイル発射機	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
ミサイルダブルバック	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
透明パワーアップ	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
無敵パワーアップ	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>
非対象ビショップパワーアップ	0	(0 / 0)	0	0	<input type="checkbox"/>

総合出現可能数

レベルやネットワークゲームで出現させるオブジェクトの総合数です。

無限に出現可能

このオプションにチェックマークを付けると、選択したオブジェクトを限りなく出現させます。

出現割合

毎秒出現させるオブジェクトの割合を%で指定します。

ランダムな位置で

オブジェクトは有効なポリゴンにランダムに出現します。ただし、モンスター出現不可、アイテム出現不可、ゾーンボーダーのポリゴンを除きます。このオプションに印を付けた場合は、「オブジェクト」ツールを使ってこのオブジェクトの位置を指定する必要がなくなります。



次のシンプルなルールを守ると、武器を簡単に出現させることができます。

▶ チュートリアル8

- (1) 窓枠、スイッチ、リチャージャーのような小さなポリゴンをすべて「モンスター・アイテム出現不可」にします。このように設定すると、モンスターや兵器はこのようなポリゴンに出現しません。
- (2) シングルプレーヤーでそのレベルをテストします。すべての武器を発射し、弾薬を使い果たして、武器や弾薬が再び出現されるかテストします。

チュートリアル8：マップファイルの作成

マージをおこなうと、複数のレベルが収集されて、プレーすることのできるマップとなります。このマージプロセスにより、あの迷惑な「Bungie社のツールで作成されたマップではありません...」のようなメッセージは出なくなります。また、チャプタースクリーン、ターミナルテキスト、ターミナルスクリーン、埋め込まれた物理モデルを追加することもできます。複数のレベルを大きなマップファイルにマージする場合、Forge用にRAMが十分ないと、ターミナルピクチャーのすべてがマップにマージしません。マップをマージする前にForge用にたっぷりRAMをとって下さい。

ただし、マージしたマップファイルを編集することはできません。常にマージする前にマップファイルを編集する必要があります。

- (1) 最初にマージ用のフォルダを作成します。
- (2) すべてのレベルをそのフォルダに入れます。次のように形式で名前をつけます（#にはレベル番号が入ります）。

シナリオレベル - L#.レベル名
ネットワークマップ - N#.レベル名
物理モデル - P#.レベル名
ターミナルテキストファイル - T#.レベル名

レベル名、ターミナルテキストファイル名、物理モデル名は、接頭文字・数字を除き、同じ名前を付ける必要があります。マージプロセスでは、同じ名前でないファイルをスキップしてしまいます。

- (3) ピクチャ、サウンド、CLUTをターミナルのPICT.RSRCファイルの適切な場所に配置します。
- (4) Forgeを使って、ファイルメニューからマージするマップを選択します。マージフォルダを選択し、最初のマップを開きます。マージプロセスは、マージされた後のマップファイルを保存する場所を選択した後におこなわれます。このファイルを作成フォルダに保存しないでください。
- (5) 新しく自分が作成したマップで遊んでみましょう。
- (6) マージプロセスで問題が生じた場合は、Forgeのアプリケーションと同じフォルダにあるマージログと呼ばれるファイルを開きます。

チャプタースクリーン、チャプターサウンド、CLUTの配置方法

チャプタースクリーンを作成するには、ResEditを使ってターミナルのPICT.RSRCファイルにチャプタースクリーンを配置する必要があります。チャプタースクリーンは、PICTリソースファイルに配置

されます。また、適切に動作するために次のようなコンベンションを使う必要があります（XXには、チャプタースクリーンが表示されるレベルの番号が入ります）。

リソースID = 15XX

たとえば、最初のレベルで表示されるスクリーンチャプターは、IDが1500となります。また、2番目のレベルの前に表示されるスクリーンは、レベル番号が01で1501のIDを持ちます。これは、サウンドやCLUTも同様です。

ターミナルピクチャ

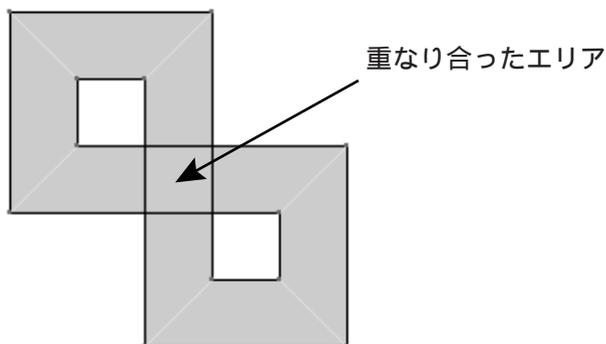
ターミナルピクチャも同様にPICTリソースに配置されます。ただし、ターミナルテキストで使用される時にあなたが覚えてさえいれば、どのようなリソースのID番号も付けられます。

チュートリアル9：高等な技術

次のような高等な技術を使うことによって、レベルに趣を加えることができます。

ポリゴンを重ね合わせる

Marathonの「5D Space」でプレーをしたことのあるプレーヤーなら知っている通り、現実には不可能な状況を作成する方法があります。1つの方法は、重なり合うポリゴンを作成することです。これにより、別の空間でありながら同じX、Y、Z軸を共有するポリゴンを2つ作成することが可能です。Tricksと呼ばれるチュートリアルファイルでこの重なり合うポリゴンの効果を見ることができます。



タグ

タグをプラットフォーム、ドア、サウンド、ライトに好きなだけ指定することができます。タグが指定された装置は、そのタグに反応し、タグが起動されるとその状態を変えます。従い、1つのスイッチで部屋に入るドアを開けたり、水のかさを上げたり、ライトやサウンドをオフにすることができます。タグの数は、15も設定できます。

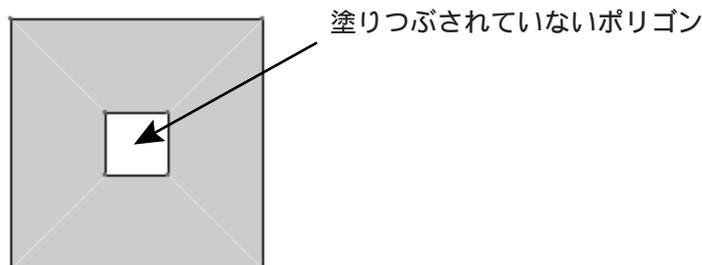
ゴールポイント

ゴールのオブジェクトは、ターミナルテキストと一緒に使用されます。#GOALPOINT nのコマンドが使用されていると、ゴールの位置を中心にして、ターミナルテキストの横にマップが表示されます。

また、ゴールのポリゴンにはモンスターも一緒に使えます。ゴールの起動にモンスターを設定した場合は、モンスターはそのポリゴンを目標にして移動し、テレポートします（そのレベルから出ます）。

ネガティブスペースの利用

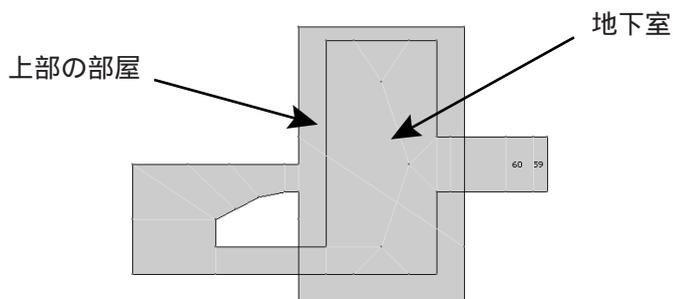
ポリゴンの代わりにネガティブスペースを利用すると、柱のようなオブジェクトの作成が簡単にできます。ネガティブスペースとは、ポリゴンのないマップ上のスペースです。ネガティブスペースを取り囲むことにより、柱のようなオブジェクトを作成することができます。ネガティブスペースを作成する場合は、柱として使用したいポリゴンを塗りつぶさないでください。また、部屋がかなり大きな場合にも、ネガティブスペースを利用して部屋を分けることができます。



複数のレベルがある部屋を作成する

Forgeでカッコいい地下室を作成できます。まず地下を作成します。すべてのポリゴンを塗りつぶしたら、高さを設定します。次に、地下の外枠を囲む部屋を作成することにより、階段を作成することができます。それから、外側の部屋を塗りつぶし、地下室より高い高さを設定します。最初に上部の部屋を作成する必要がある場合は、「高さウィンドウの表示」コマンドを使用して、地下を作成する準備ができたなら、上部の部屋を作成します。

このような部屋を作成する場合、上部の部屋と地下室が接触しないように作成することが重要です。下の地下室の例は、大きな部屋の中に地下があり、ポリゴンのどの部分も互いに接触していません。



備考：

Marathon 2とMarathon Infinityに互換性のあるマップを作成し、「ファイル名.m2」と名前を付けて保存すると、Marathon 2マップとして保存されます。.m2のファイル編集を付けないと（または、Marathon Infinityのマップしか含まない場合）、Marathon Infinityのマップとして保存されます。融合したマップは常にMarathon Infinityマップとして保存されます。それをMarathon 2で使う場合は、ResEditといったプログラムを使ってクリエイティブを手動で52.4に変更してください。Marathon Infinity特有の機関銃やエイリアンがマップに含まれていると、そのマップはMarathon 2ではクラッシュする恐れがあります。

▶ トラブルシューティング **トラブルシューティング**

レベルやマップを作成する過程は難しく、理屈に合わないことが多々生じます。従い、次によく問われる質問をあげ、その回答をします。

Q Marathon 1やPfforte (シェアウェアのMarathonレベルエディタ) からマップをインポートできますか？

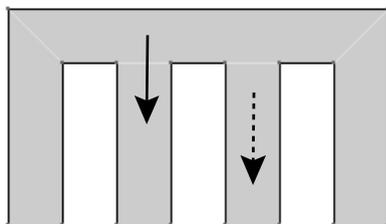
A はい、ただし作業を始める前にForgeで「レベルのクリアと塗装」コマンドを使う必要があります。

Q 「ビジュアルモード」で見えない壁にひっかかったり、身動きがとれなくなります。

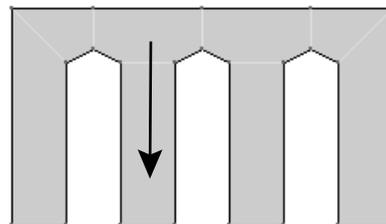
A 複数のポリゴンが同じ辺を共有する時にこのような問題が起こります。問題が解消されるまで、ラインを別の方向に引っ張ってみましょう。

内側が塗りつぶされた壁のセクションを両方に持ち、他のポリゴンへ抜ける出口があるポリゴン内に長い直線を描かないようにしましょう。

さらに、プレーヤーが開いている空間を走り抜けようとする時、突然マップの別のセクションに行ってしまう場合があります(下の図参照)。これは、プレーヤーが隣り合わせのポリゴンに行き着くことができなく、現在のポリゴンのデフォルト位置(例、ポリゴンの中心)に戻されてしまうためです。この問題は、問題のある先の角度を少し変えるだけで解消されます。



この図では、プレーヤーが1つの通路を走っていますが、突然、隣の通路に入ってしまう。これは、Marathonが同じ方向に引かれた多くのラインに混乱してしまうためです。



問題を解消するためには、壁の角度を変更して、3つのラインに角度を付ける必要があります。

Q マップの作成にサポートが必要です。

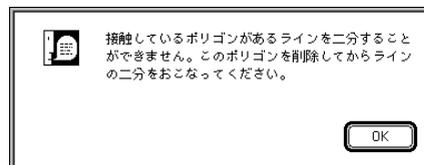
A Bungie社のウェブサイトがWWW.BUNGIE.COMにあります。Forge用に特別のセクションがあります。ここでは、Q & Aを参照することができます。また、Forgeの使用方法を直接Bungie社にEmailで問い合わせることもできます。ただし、このサイトは英語ですのでご了承ください。

エラーメッセージ

Forgeでは、問題が生じると便利なエラーメッセージが表示され、問題を修正することができます。

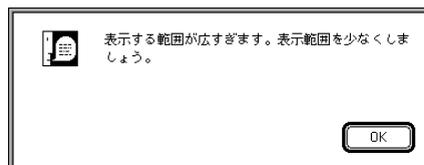
ラインを二分できません

「ライン」ツールを使って、有効な（塗りつぶされた）ポリゴンの一部であるラインを二分しようとする、「ラインを二分できません」のエラーメッセージが表示されます。このエラーを出さないようにするには、（1）ラインの途中からでなく、角からラインを引く、または（2）塗りつぶしたポリゴンを選択して、「Delete」キーを押すことによって、塗りつぶしたポリゴンをクリアにします。ここでラインから別のラインを引くことができます。



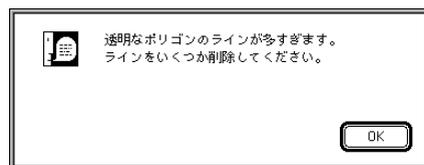
表示エリアを超えました

マップを作成する際、表示エリアに注意を払う必要があります。表示エリアが広すぎる場合は、表示するエリアにエラーが発生したことを告げるメッセージが表示されます。では、広すぎるとは一体どのくらいの範囲をいうのでしょうか？30 WUまでは安全です。テクスチャがゆがんで外にはみ出し始めたら、範囲を超えているということになります。



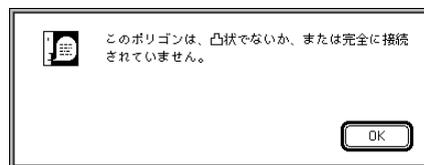
ポリゴンが多すぎます

段数の多い階段やたくさんのポリゴンから構成される部屋を作成すると、透明な辺が多すぎることを告げる警告が表示されます。このようなエラーメッセージが出た場合は、一度に表示するポリゴンの数を減らす必要があります。問題を解消するために、（1）幾つかのポリゴンを削除する、または（2）立体の壁を作成することにより、一度にそれほど多くのポリゴンを表示することを防ぎます。たとえば、40個のポリゴンから構成される部屋を作った場合は、真ん中に立体の壁を作って、表示されるポリゴンの数を減らします。



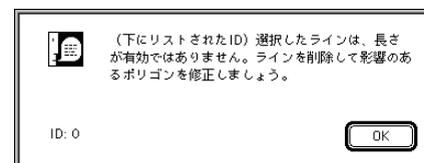
凸状ではありません

マップ作成のプロセスでは、ポリゴンが凹状になってしまうことがあります。このようなポリゴンが作成され、モードを切り換えたり保存しようとする場合に、凸状でないことを告げるエラーメッセージが表示されます。ダイアログボックスでは問題のあるポリゴンのID番号が示され、自動的にそのポリゴンに戻り、修正がおこなえます。



ラインの長さが有効ではありません

誤って、長さがほとんどないラインを作成した場合、マップを保存しようとするときのようなエラーメッセージが表示されます。Forgeでは、自動的にそのラインを選択し、「Delete」キーを押すだけで、そのラインを削除することができます。



補足情報と秘訣

目に見えない境界線

複数のポリゴン間で直線を描かないようにしましょう。プレイヤーがそのようなポリゴン間を移動する時に見えない壁にぶつかって、ポリゴンの中央に戻されてしまうことがあります。これは、複数のポリゴンから共有する線が引かれている場合に起こります。その線の角度を少しだけ変更して、直線に並ばないようにしましょう。

アクセスできないオブジェクト

プレイヤーはオブジェクトの上を歩くことにより武器や弾薬を拾うことができます。柵のようなポリゴンにオブジェクトを配置すると、プレイヤーが拾いにくくなる場合があります。

テレポート後の向き

プレイヤーは、テレポート後も開始時と同じ方向を向きます。

最高限度

レベルを構成するポリゴン、ライン、他の要素の数には制限があります。最高限度を超える場合、問題のあるエリアが示されます。次はその最高限度数です。

ポリゴン：1024
ライト：64
辺：4096
角：8192
ライン：4096
オブジェクト：384
液体：16
プラットフォーム：64
注釈：20
周辺サウンド：64
ランダムサウンド：64
タグ：15

ANVIL

Anvilは、Marathon環境の物理（Physics Models）、形態（Shapes）、サウンド（Sounds）ファイルを作成または修正する際に使うエディタです。物理モデルも作成、編集することができ、さらに形態やサウンドの複製、修正、置き換えもできます。Anvilを使うと新しい武器やモンスターの作成、壁のテクスチャの変更、さらに新しいサウンドの追加など様々なことができます。新しいモンスターをゼロから作るといった高度な機能を使うには、芸術的な才能と努力を要しますが、Anvilのクイックスタート機能を使うと簡単に作業が進められます。

AnvilはMarathon InfinityとMarathon 2: Durandalの両方のファイルを編集することができます。必要に応じてプログラムが自動的に切り替わりますので、片方のファイルに書かれている記録を切り取り、もう片方のファイルへ貼り付けることができます。さらに、Marathon 1のサウンドファイルを開きMarathon 2とMarathon Infinityのサウンドファイルに直接インポートすることもできます。

始める前に注意していただきたい点があります。Anvilは強力でかつ複雑なツールですので、編集ツールやPhotoshopなどのグラフィックプログラムを使った経験がある場合に限り、新しいサウンド、エイリアン、テクスチャを作成するといった高度な機能进行操作するようにしてください。始める前のテストは不可欠です。

ファイルについての重要事項

形態ファイルとサウンドファイルのオリジナルには編集を加えないでください。ファイルに何らかの破損が生じた場合でもすぐに回復できるように、そのコピーを必ず安全な場所に保管しておいてください。

クイックスタート

マニュアルを普段読まない人は、是非以下のことに注意してください。

- オリジナルファイルのコピーを作成して作業を進めてください。
- フィールドの説明が必要な場合は、バルーンヘルプを表示して作業をおこなってください。疑問符のアイコンをクリックし、Anvilヘルプパレットを表示して、ヒントを得たい箇所にマウスのポインタを合わせてください。

ファイルについて

Marathonの各環境ファイルに付けられている名前は、わかりにくい場合がありますので、簡単な用語の説明をします。

物理モデル（Physics Models）

物理モデルには物理モデル以外に、広範囲に渡る選択肢が含まれており、それらはユーザーの操作次第で変えることができます。例：

エイリアン

Marathonのマップ上を動き回る、プレーヤーと一般市民も含んだキャラクターすべてを表します。エイリアンの外観や行動また、不可欠な統計値も編集することができます。

効果

Marathonの環境が使う小さなアニメーション画像でゲームを活気づけます。

ショット

モンスターと武器から放たれる射撃物です。エイリアンと君のような血も涙もない殺戮者間で交わされます。

物理

重力や加速度といったシミュレーションの物理的な設定を保管します。

武器

プレイヤーが使うことができる武器の外観とその作用です。

形態 (Shapes)

形態ファイルはコレクションの中に整えられています。各コレクションにはユーザーが編集できるデータが最高4種類含まれています (すべてのデータが形態とは限りませんので注意してください)。1つのコレクションが「トルーパー」「ソフト」「景色」を描写することもあり、また次の事項の全部またはどれかを含みます。

ビットマップ

ゲーム中スクリーンに描写される簡単なグラフィックです。各形態ファイルには何百ものビットマップが含まれており、各コレクションには100以上のビットマップが含まれていることがあります。これらのビットマップをMacPaintやPhotoshopといったグラフィックプログラムにコピー、貼り付けして編集することもできます。また、これらをSimpleTextのPICT形式で保管することもできます。

カラーテーブル

コレクションのビットマップを着色するのに使います。プフォールやファイターのコレクションには、4種類のファイターそれぞれに対して緑、紫、オレンジ、青のカラーテーブルがあります。

フレーム

アニメーションでのステップの1つです。各フレームではビットマップ1つを指定し、そのグラフィックを見るために必要なビットマップ、ビットマップのXY座標、最小限の照明レベルの情報を提供します。またフレームを縦横に回転することができるので、同じビットマップを様々な角度から描写することができ、不要なビットマップの数を減らすことができます。

シーケンス

順番に並んだフレームの集合です。各シーケンスには最高8つのビューが含まれています。このビューは連続する動作から1コマの動作が描写されます。例えば、プフォールファイタービューの[走行]シーケンスには、前から、横から、後ろから見たプフォールファイターが走っているフレームが並んでいます。シーケンスは、他のMarathonファイルが使う形態ファイルの一部にすぎません。物理モデルは1つのシーケンスを使い、各シーケンスはアニメーションと一緒にプレーされるサウンドファイルを参照することがあります。もちろん、すべてのコレクションがこのようなデータの種類を全部使うわけではありません。壁のコレクションにはアニメーションが含まれていないので、シーケンスもありません。



サウンド (Sounds)

サウンドファイルは一番単純なファイルで、その中にはゲーム中にプレーされる多くのサウンドが含まれています。各サウンドレコードには5つのサウンドが含まれており、「追加サウンド」チェックボックスがチェックされていると、それらのサウンドがアトランダムに選ばれます。「追加サウンド」ボックスがチェックされていない場合は、最初のサウンドだけが使われます。サウンドファイルには各サウンドに対して、8ビットバージョンと16ビットバージョン用に記録が独立しています。8ビットと16ビットバージョンの両方でサウンドを置き換える場合は、両方の記録にあるサウンドを置き換えてください。

Anvilを使う

フィールドに関して質問がある場合は、バルーンヘルプをアクティブにしてください。疑問符をクリックし、Anvilヘルプパレットを表示して、ヘルプを得たい項目にマウスのポインタを合わせます。

物理モデル (Physics Models) を編集する

AnvilはMarathonで使われる標準モデルを複製する新しい物理モデルを作成したり、既存のモデルを開くことができます。新しいモデルを作成するには、ファイルメニューの「新規作成 - M2物理モデル」か「新規作成 - Infinity物理モデル」を選択します。既存のモデルを開くには、ファイルメニューの「開く」を選択します。

ウィンドウの左側にある5つのモデルセクションのどれかをクリックして選択し編集します。ウィンドウに表示されている各編集フィールドについてさらに知りたい場合は、バルーンヘルプをアクティブにするかウィンドウの右上にある疑問符のアイコンをクリックし、学習したいフィールドにマウスのポインタを合わせます。

モンスターと武器のセクションは特に大きく複雑なので注意してください。そのセクションには編集オプションが用意されたポップアップメニューがあります。また、最も頻繁に修正される変数に1つのスクリーンからアクセスできる「簡単な編集」設定も含まれています。

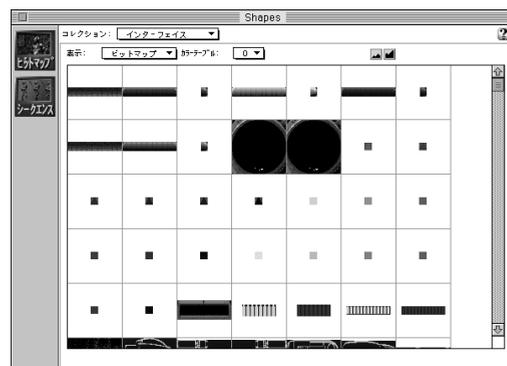
モデルの編集が終わったら、ファイルメニューの「保存」または「別名保存」を選択し、変更を保存します。そのモデルを使うには「環境設定」を選択し、メニューの「環境」を選択して利用できるモデルのリストを表示します。



形態 (Shapes) ファイルを編集する

オリジナルの形態ファイルには絶対に編集を加えないでください。その代わりに、形態ファイルをクリックし、ファイルメニューの「複製」を選択してFinderでオリジナルのコピーを作成してください。次にAnvilファイルメニューの「開く」を選択すると形態ファイルを開くことができます。

形態の編集には基本的なスクリーンが2つあります。1つはカラーテーブルを含むビットマップのスクリーン。もう1つはフレームを含むシーケンススクリーンです。両スクリーンとも、スクリーンの上部にあるコレクションポップアップメニューを使って編集するコレクションを選択することができます。



形態ファイルが必要としないコレクションもいくつかあります。それらのコレクションにデータは含まれていません。空のコレクションを表示している間、形態メニューの「コレクションのコピー...」コマンドを選択すると、次回の編集用としてスロットに既存のコレクションをコピーすることができます。

ビットマップを編集する

ビットマップスクリーンを使うと形態ファイルからビットマップをエクスポート、インポートまたは既存のグラフィックコレクションのカラーテーブルを変更することができます。ビットマップを表示したまま、「縮小」ボタンか「拡大」ボタンをクリックすると、ビットマップのビューを拡大、縮小することができます。また、1つのビットマップをダブルクリックすると、拡大、縮小ができるプレビューウィンドウを作成することができます。

ビットマップに透明な部分を挿入したい場合は、すでに背景色として使用されている青を使ってください。Adobe Photoshopなどのカラーテーブルを操作できるグラフィックプログラムを使う場合は、この透明色がカラーテーブルの最初に来るようにしてください。Photoshopでカラーテーブルを正しく配列するために、Anvilには形態メニューに「カラーテーブルをPhotoshopにエクスポート」コマンドがあります。

1つのビットマップをSimpleTextで読み込み可能なピクチャファイルにエクスポートするには、ビットマップをクリックして形態メニューの「選択したアイテムをPICTにエクスポート」を選択します。コレクション全体をビットマップの水平ストリップにエクスポートする場合は（グラフィックプログラムで編集するのに便利）、形態メニューの「コレクションをPICTにエクスポート」を選択します。1つのビットマップをクリップボードにコピーするには、編集メニューの「コピー」コマンドか「Command」+「C」を使うこともできます。

新しいビットマップをインポートするには、置き換えたいビットマップをクリックし、形態メニューの「ビットマップをPICTからインポート」を選択します。あるいは、編集メニューの「貼り付け」コマンドか「Command」+「V」を使って1つのビットマップをクリップボードに貼り付けることもできます。コレクション全体をエクスポートしたことがある場合は、「コレクションをPICTからインポート」を選択するだけでインポートすることができます。このコマンドを実行するには、インポートするピクチャーとエクスポートするピクチャーの寸法を同一にしてください。

インポートするイメージを用意するには、既存のビットマップから始めるのが最も良い方法です。背景色となる青を正しく表示し、その背景色をグラフィックプログラムを使ってRGBモード（Photoshop）か約32,000色モードに変換して編集します。

終了したら、保存や貼り付けができるように、イメージの背景をPhotoshopでインデックスカラーか256色モードに変換します。グラフィックプログラムがMarathonのカスタムカラーテーブルが使えると理想的です（Photoshopでは「インデックスカラー」ダイアログボックスで「カスタム」を選択し、「読み込み」ボタンを使って保管するカラーテーブルを読み込みます）。この手順を踏まないと、Macintoshのグラフィックシステムはそれに一番近い色を推測で選ぶことになるので、オリジナルファイルに含まれる正しい色を表示することができません。

Marathonではすべてのコレクションに利用できる色は標準の256色に限定されます。Marathonが約32,000色モードで実行されていると、Marathonは形態ファイルでカスタムカラーコレクションを確認します。「手中の武器」と「風景」コレクションだけにカスタムカラーのデータがあります。「手中の武器」や「風景」グラフィックを変更する場合は、約32,000色モードで動作中のMarathonが表示できるように色を「標準」から「カスタム」に変更してください。

イメージを「壁」コレクションにインポートすると、ピクセルの大きさが自動的に128 × 128になります。テクスチャの外観に関しては個々に大きさを変更してください。

カラーテーブルを編集する

各カラーテーブルのエントリは最初の3色を除いてすべて変更することができます（最初の3色はMarathon用に保管されています）。色を変更するには、まず変更する色をクリックし、標準のカラーピッカーから別の色を選択します。

最初の色を「Option」キーを押しながらクリックし、次に2番目の色を「Option」キーを押しながらクリックすることでその2色をスムーズに融合することができます。

シークエンスとフレームを編集する

シーケンスはMarathonとその他のデータファイルによって使われ、ビットマップを集めてアニメーションにします。コレクションがシーケンスエディタで選択されると、そのコレクションに含まれているすべてのシーケンスのリストがシーケンスリストボックスに表示されます。

変数やスケールファクタは全コレクションで共有し、シーケンスエディタの上に表示されます。ここで入力される値は、コレクションにある各シーケンスのフレームを拡大するための数値ですが、この時1つのシーケンスにそれ独自のスケールファクタボックスで0以外の値が指定されているとその値が優先します。

スクリーンの中央にある編集フィールドとメニューで調整するタイミング、スケーリング、サウンドの変数は全シーケンスに影響を及ぼします。それらの下にある「ビュー」リストボックスから各ビューに保管されているフレームのリストへアクセスできます。



攻撃に使われるシーケンスにはキーフレームがあり、ウィンドウの下にある編集フィールドで設定します。キーフレームに命中すると攻撃が開始されます。シーケンスがループ効果や弾丸に使われる場合は、ループフレームを設定してください。それはウィンドウの下にある編集フィールドで設定することができます。

ウィンドウの下にある「フレーム/ビュー」ボックスの値を変更することで、ビューごとのフレームの数を増やすことができます。この値を変更すると、自動的に新しいフレームが作成されるか古いフレームが消去されます。新しいフレームに手でビットマップの番号を割り当ててください。

フレームのエディタはウィンドウの右側にあり、シーケンスの個々のフレームに変更を加えることができます。フレームウィンドウの編集できる部分すべてにオンラインヘルプがあります。形態ファイルの編集が終了したら、ファイルメニューの「保存」か「別名保存...」を選択して変更を保存してください。

Marathonで加えた変更を使うには、「環境設定」を選択しメニューの「環境」を選択して利用できる形態のリストを取得してください。

サウンドを編集する

サウンドファイルに変更を加えるのは簡単です。ポップアップメニューのサウンドクラスを選択しサウンドのリストをクリックすると自動的にサウンドがプレーされ、サウンドクラスの記録内容を確認することができます。サウンドメニューの「漢字Talk 7.1サウンドとして保存」を選択すると、どんなサウンドでもダブルクリックして聞くことのできる漢字Talk 7.1サウンドとして保存することができます。また、編集メニューの「コピー」を選択するか、「Command」+「C」を押すと、サウンドをクリップボードにコピーすることもできます。



形態メニューの「サウンドファイルからインポート」を選択し、漢字Talk 7.1サウンドかMarathon 1サウンドファイルを選択すると、新しいサウンドをインポートすることができます。一般的なインポートを実行したい場合は、どんなファイルでも（他のファイルまたはシステムファイルを含む）選択することができる「ファイルからインポート」を選択してください。選択したファイルが2つ以上のサウンドを含んでいる場合は、プレビューダイアログボックスが現れ、そこでサウンドを選択することができます。あるいは、編集メニューの「ペースト」を選択するか、「Command」+「V」を押すことで、クリップボードからのサウンドを新しいサウンドに貼り付けることができます。

既存のサウンドを置き換えるにはクリックしてハイライトし、「インポート」か「ペースト」を選択します。新しいサウンドを作成するには、既存のサウンドの下をクリックし（これで何もハイライトされません）「インポート」か「ペースト」を選択します。サウンドファイルの編集が終了したら、ファイルメニューの「保存」か「別名保存...」を選択して変更を保存します。

- Marathon Trilogy CD-ROMにある既存の形態、サウンド、物理ファイルを修正することはできません。修正するファイルをお使いのハードドライブにコピーしてから作業を行ってください。
- Anvilを使ってグラフィックをインポートする場合は、256色モードでインポートすると、正確な色を表示することができます。
- フレームエディタが改善されました。フレームの原点と、原点を一定の場所に「ロック」するためのチェックボックスを表示する照準用十字線があります。原点をロックし、矢印キーでフレームをスクロールすることによって、動画シークエンスをシミュレートしてすべてが正しく整列されているかを確認することができます。
- オンラインでMarathonの情報を別のゲームプレーヤーと共有する場合は、特別な注意事項がありません。Marathon-1のインポートとパッチファイルを作成するための情報が載っています。

シークエンス名の一覧表

< 手中の武器 >

#0: fist.idle	拳骨ー準備中
#1: fist.punching	拳骨ーパンチ
#2: pistol.idle	ピストルー準備中
#3: pistol.firing	ピストルー発砲
#4: pistol.reloading	ピストルー詰め替え
#5: shotgun.idle	ショットガンー準備中
#6: shotgun.firing	ショットガンー発砲
#7: shotgun.reloading	ショットガンー詰め替え
#8: Assault rifle.idle	機関銃ー準備中
#9: Assault rifle.firing	機関銃ー発砲
#10: Assault rifle.reloading	機関銃ー詰め替え
#11: Fusion pistol.idle	核融合ピストルー準備中
#12: Fusion pistol.firing	核融合ピストルー発砲
#13: Missile launcher.idle	ミサイルランチャーー準備中
#14: missile launcher.firing	ミサイルランチャーー発砲
#15: flamethrower.idle	火炎放射器ー準備中
#16: flamethrower:transit	火炎放射器ー移動中
#17: flamethrower.firing	火炎放射器ー発砲
#18: pistolejected case	ピストルー発砲ケース
#19: Assault rifle.ejected...	機関銃ー発砲ケース
#20: Fusion pistol.overload	核融合ピストルー過多充電
#21: Alien weapon.idle	エイリアンの武器ー準備中
#22: Alien weapon.firing	エイリアンの武器ー発砲
#23: SMG.idle	サブミサイルガンー準備中
#24: SMG.firing	サブミサイルガンー発砲
#25: SMG.reloading	サブミサイルガンー詰め替え
#26: SMG.ejected case	サブミサイルガンー発砲ケース

< ジャガーノート >

#0: jugger.idle	ジャガーノート - 準備中
#1: jugger.firing	ジャガーノート - 発砲
#2: jug.missile shot	ジャガーノート - ミサイルショット
#3: jug.hit	ジャガーノート - 命中
#4: jug.missile	ジャガーノート - ミサイル
#5: dying	死に際
#6: exploding	爆破
#7: telepoprt	テレポート
#8: dead	死

< ティック >

#0: Tick.idle	ティック - 準備中
#1: Tick.moving	ティック - 移動中
#2: Tick.feeding	ティック - 食料調達
#3: Tick.death	ティック - 死
#4: Tick.exploding	ティック - 爆破
#5: Tick.corpse	ティック - 死骸
#6: Tick.hitting ground	ティック - 地面に打ち付けられる

< 爆発効果 >

#0: rocket	ロケット
#1: rocket explosion	ロケットの爆発
#2: rocket contrail	ロケットの噴煙
#3: grenade	グレネード
#4: grenade contrail	グレネードの噴煙
#5: alien weapon explosion	エイリアンの武器の爆発
#6: flame	火炎
#7: burned body	燃烧死体
#8: burning body	燃烧中
#9: grenade explosion	グレネードの爆発
#10: blood splash	血が飛び散る
#11: minor fusion projectile	マイナー核融合の弾丸
#12: major fusion projectile	メジャー核融合の弾丸
#13: bullet reccochet	ラチェットの弾丸
#14: minor fusion detonation	マイナー核融合の爆燃
#15: major fusion detonation	メジャー核融合の爆燃
#16: major fusion contrail	メジャー核融合の噴煙
#17: fist landing	拳骨の着地
#18: sequence on crack	断続シークエンス
#19: minor fusion dispersal	マイナー核融合の散布
#20: major fusion dispersal	メジャー核融合の散布
#21: overloaded fusion dis..	過多核融合の散布
#22: alien projectile	エイリアンの弾丸
#23: metallic clang	鉄製のぶつかり
#24: juggernaut missile co..	ジャガーノートミサイルの噴煙
#25: Bouncy Grenades	弾力のあるグレネード
#26: Pod firing	発砲中のポッド
#27: Pod idle	準備中のポッド
#28: Pod dead	使用後のポッド
#29: Fodder idle	逆さのポッド

< ハンター >

#0: RUNNING	走行
#1: STANDING	直立
#2: Firing	発砲
#3: Hard Death	重打による死に際
#4: Explosion	爆発
#5: projectile	弾丸
#6: DEAD Hard	重打による死
#7: being hit	攻撃を受ける
#8: spark	火花
#9: soft death	軽打による死に際
#10: Dead Soft	軽打による死

< 海兵隊 >

#0: running legs	走行脚
#1: fist idle	拳骨準備中
#2: fist firing	拳骨攻撃
#3: pistol idle	ピストル準備中
#4: pistol firing	ピストル発砲

▶ シークエンス名の
一覧表

#5: pistol x2 idle	ピストルx2準備中
#6: pistol x2 firing	ピストルx2発砲
#7: stationary legs	固定脚
#8: dying soft	軽打による死に際
#9: dying hard	重打による死
#10: soft dead bodies	軽打による死体
#11: hard dead bodies	重打による死体
#12: flamethrower idle	火炎放射器準備中
#13: flamethrower firing	火炎放射器発砲
#14: rocket idle	ロケット砲準備中
#15: rocket firing	ロケット砲発砲
#16: shotgun idle	ショットガン準備中
#17: shotgun firing	ショットガン発砲
#18: shotgun x2	ショットガンx2
#19: shotgun x2 firing	ショットガンx2発砲
#20: fusion gun idle	核融合ガン準備中
#21: fusion gun charged	核融合ガン充電
#22: fusion gun firing	核融合ガン発砲
#23: airborne legs	空挺脚
#24: sliding legs	斜め脚
#25: walking legs	歩行脚
#26: assault idle	機関銃準備中
#27: assault firing	機関銃発砲
#28: ball torso	頭蓋骨を持った胴体
#29: the ball	頭蓋骨
#30: ball hand	頭蓋骨を持った手
#31: alien weapon idle	エイリアンの武器準備中
#32: alien weapon firing	エイリアンの武器発砲
#33: submachine-gun idle	補助マシンガン準備中
#34: submachine-gun firing	補助マシンガン発砲

< アイテム >

#0: Don Pistola	ピストル
#1: De Great Plazma Pistola	プラズマピストル
#2: Le superior Assult Rifle	機関銃
#3: Pistola Ammo	ピストル弾薬
#4: The Fine Plazma Cell	プラズマピストル弾薬
#5: Great Assault Ammo	機関銃弾薬
#6: Assault Grenade Enema	グレネード弾薬
#7: Spank Daddy O	ミサイル
#8: invisibility, there jerky	透明効果
#9: Invincible.Ah,can't to...	スーパーシールド
#10: Mr. Spaceheater	火炎放射器
#11: Gassage For De Heater	火炎放射器補充
#12: My Crank Launcher	ロケットランチャー
#13: Anti-Barney Particle	エイリアンの武器
#14: I'mblue, are you?ハイパービジョン	
#15: Trip-o-Vision	拡張ビジョン
#16: The Lost Zip Disk	チップ
#17: Dor Ky	ドアの鍵
#18: The Ventilater	ショットガン

#19: Ventilater Ammo	ショットガン弾薬
#20: x1 energy	シールドエネルギー
#21: x2 energy	シールドエネルギーx2
#22: x3 energy	シールドエネルギーx3
#23: Air! I need Air!	酸素補給
#24: Superthrust 9000 A..	フレchette弾薬
#25: Superthrust 9000	フレchette
#26: Potato Anus.IDLE	ポテト静止状態
#27: Potato Anus.MOVING	ポテト移動中
#28: Grendel.IDLE	グレンデル静止状態
#29: Grendel.PLAYING	グレンデル
#30: MothridIDLE&MOVING	モスリッド静止状態&移動中
#31: Grendel Dead	グレンデル死骸
#32: Potato Dead	ポテト死骸
#33: Potato anus.moves2	ポテト移動中2

< トルーパー >

#0: running	走行
#1: standing	直立
#2: firing gun	発砲
#3: dying soft	軽打による死に際
#4: being hit	攻撃を受ける
#5: grenade	グレネード
#6: unused	未使用
#7: dead soft	軽打による死
#8: blood splash	血が飛び散る
#9: firing grenade	グレネード発砲

< ブフォールファイター >

#0: moving	移動中
#1: dying(hard)	死に際(重打)
#2: attacking	攻撃
#3: dying (soft)	死に際(軽打)
#4: being hit	攻撃を受ける
#5: dead frames (soft)	死(軽打)
#6: dead frames(hard)	死(重打)
#7: stationary	静止状態
#8: blood splash	血が飛び散る
#9: missile	ミサイル
#10: projectile explosion	弾丸の爆発
#11: melee explosion	近距離爆発
#12: fight teleport.oo	ファイターのテレポート

< スフト氏族カー >

#0: idle & moving	静止状態&移動中
#1: unused	未使用
#2: firing	発砲
#3: being hit	攻撃を受ける
#4: projectile	弾薬
#5: projectile explosion	爆発
#6: dying	死に際

▶ シークエンス名の
一覧表

#7: hit spark	火花
#8: teleport	テレポート
<フリッタ>	
#0: stationary	静止状態
#1: running	走行
#2: projectile attacking	攻撃
#3: dying	死に際
#4: dead	死んでいる
#5: blood splash	血が飛び散る
#6: lava projectile	溶岩の弾丸
#7: lava detonation	溶岩の爆燃
#8: melee projectiledetona..	近距離攻撃による爆燃
#9: hit	攻撃を受ける
#10: rock projectile	石の弾丸
#11: rock detonation	石の爆燃
#12: flinch	ひるむ
#13: melee attacking	近距離攻撃
<ボブ>	
#0: Run	走行
#1: Soft Death	軽打による死に際
#2: dying hard	重打による死に際
#3: soft death	軽打による死
#4: hard death	重打による死
#5: attack	攻撃
#6: stationary	静止状態
#7: blood splash	血が飛び散る
#8: teleporting out	テレポートして消える
#9: teleporting in	テレポートして現れる
#10: flinch	ひるむ
#11: assimilated explosion	敵陣ボブの爆発
#12: assimilated blood splash	敵陣ボブの血
<真空ボブ>	
#0: Run	走行
#1: Soft Death	軽打による死に際
#2: dying Hard	重打による死に際
#3: soft dead	軽打による死
#4: hard dead	重打による死
#5: minor fusion attack	マイナー核融合攻撃
#6: stationary	静止状態
#7: vac spark	真空での火花
#8: teleporting out	テレポートして消える
#9: teleporting in	テレポートして現れる
#10: flinch	ひるむ
#11: assimilated explosion	敵陣ボブの爆発
#12: vac bob spark	真空ボブの火花
#13: major fusion attack	メジャー核融合攻撃

< エンフォーサー >

#0: stationary	静止状態
#1: moving	移動中
#2: firing	発砲
#3: dying soft	軽打による死に際
#4: dying soft	軽打による死
#5: blood splash	血が飛び散る
#6: dying hard	重打による死に際
#7: dead hard	重打による死

< ドローン >

#0: moving	移動中
#1: firing	発砲
#2: dying	死に際
#3: exploding	爆発
#4: dead	死
#5: projectile	弾丸
#6: projectile detonation	弾丸の爆燃
#7: hit spark	攻撃による火花

< スフト >

#0: idle	静止状態
#1: attacking	攻撃
#2: dying	死に際
#3: moving	移動中
#4: bolt	ボルト
#5: contrail	煙
#6: explosion	爆発
#7: being hit	攻撃を受ける

< 景色1 >

#0: small water splash	小さな水のはね
#1: big water splash	大きな水のはね
#2: enter water	進水
#3: exit water	水から出る
#4: pistol clip	ピストルの弾倉
#5: short light	短い照明
#6: short light. broken	壊れた短い照明
#7: long light	長い照明
#8: long light. broken	壊れた長い照明
#9: siren	サイレン
#10: rocks	石
#11: water filtration device	浄水装置
#12: gun	ガン
#13: Bob remains	ボブの死骸
#14: puddle.1	水たまり1
#15: puddle.2	水たまり2
#16: port secr Mon	小型保安モニタ
#17: alien supply can	エイリアンのエネルギー充電装置
#18: machine block	マシンブロック
#19: Machine Block.Broken	壊れたマシンブロック

▶ シークエンス名の
一覧表

#20: staff	死骸
#21: blood drops	血のしたたり
#22: lamp spark	ランプの火花
#23: siren broken	壊れたサイレン

< 景色2 >

#0: small lava splash	小さな溶岩のはね
#1: big lava splash	大きな溶岩のはね
#2: enter lava	溶岩に入る
#3: dirt light	色の薄い土
#4: dirt dark	色の濃い土
#5: bones	骨
#6: leg bone	足の骨
#7: ribcage	あばら骨
#8: skull	頭蓋骨
#9: light hanging	つるし照明
#10: light 2 hanging	つるし照明2
#11: probe camera	カメラ
#12: cylinder big	大きなシリンダー
#13: cylinder small	小さなシリンダー
#14: sculpture block	彫刻のブロック
#15: sculpture block 2	彫刻のブロック2
#16: sculpture blob	彫刻の固まり
#17: exit lava	溶岩から出る
#18: lamo spark	照明の火花
#19: broken light#1	壊れた照明1
#20: broken #2	壊れた照明2

< 景色3 >

#0: small sewage splash	小さな下水のはね
#1: large sewage splash	大きな下水のはね
#2: enter sewage	下水に入る
#3: exit sewage	下水から出る
#4: Junk	屑
#5: Short lamp	短い照明
#6: Short lamp.broken	壊れた短い照明
#7: Long lamp	長い照明
#8: Long lamp.broken	壊れた長い照明
#9: Antenna.big	大きなアンテナ
#10: antenna.small	小さなアンテナ
#11: alien container	エイリアンの容器
#12: Alien corpses	エイリアンの死骸
#13: Bones	骨
#14: BOB corpses	ボブの死骸
#15: blood	血
#16: Lamp Spark	照明の火花
#17: big bones	大きな骨

< 景色4 >

#0: small ychar splast	小さなはね
#1: large ychar splast	大きなはね

#2: enter jjarro slime	ジャイロの泥に入る
#3: exit jjarro slime	ジャイロの泥から出る
#4: long rod	長い鉄竿
#5: short lamp	短い照明
#6: Short Lamp.broken	壊れた短い照明
#7: long lamp	長い照明
#8: Long Lamp.broken	壊れた長い照明
#9: Jaggernaut Ship.Big	大きなジャガーノートの船
#10: sun small	小さな太陽
#11: jjarro cylinder	ジャイロのシリンダー
#12: Lhohwon	ロウオン
#13: Divet up	上向きリベット
#14: whip antenna up	上向きアンテナ鞭
#15: whip antenna down	下向きアンテナ鞭
#16: lamp spark	照明の火花
#17: wtf?下向きリベット	

< 景色5 >

#0: small splash	小さなはね
#1: big splash	大きなはね
#2: entr alien water	エイリアンの水に入る
#3: exit alien water	エイリアンの水から出る
#4: green light	緑のライト
#5: green light broken	壊れた緑のライト
#6: alien object 1	エイリアンのオブジェクト1
#7: alien object 2	エイリアンのオブジェクト2
#8: light sparks	照明の火花
#9: Pfhr skeleton	プフォールの骸骨
#10: Pfhor mask	プフォールのマスク
#11: Pfhor blood	プフォールの血
#12: hunter shield	ハンターのシールド
#13: bones	骨
#14: Small lights	小さな照明
#15: small light broken	壊れた小さな照明
#16: ceiling rod	つるし棒
#17: cieling rod destroyed	壊れたつるし棒
#18: alien sludge	エイリアンのヘドロ
#19: small alien sludge	小さなエイリアンのヘドロ
#20: small alien sludge 2	小さなエイリアンのヘドロ2

< サイボーグ >

#0: EC.idle	EC - 静止状態
#1: EC.moving	EC - 移動中
#2: EC.attack	EC - 攻撃
#3: EC.death	EC - 死
#4: EC.flame	EC - 火炎
#5: EC.corpse	EC - 死骸
#6: EC.projectile	EC - 弾丸
#7: EC.projectile detonation	EC - 弾丸の爆燃
#8: EC.blood splash	EC - 血が飛び散る

法律関連：マップとシナリオの販売について

Forgeおよび/またはAnvilを使用して作成したファイルは次の著作権メッセージを明確に記すことを条件に自由に配布することが可能です。

©Copyright 1997. 本作品はBungie社のForgeおよび/またはAnvilを使用して作成されたもので、Bungie Software Products Corporationがすべてまたは一部の著作権を保有しています。

作成者名：（あなたのお名前とご住所をお書き下さい。）

Forge/Anvを使用した作品にBungie社の著作権所有のアートワーク、サウンド、または他のBungie社の著作権内容が含まれていてもBungie社が代金を請求することはありません。

ユーザーライセンス契約

本ディスクまたはCD-ROMに含まれているソフトウェアはBungie Software Product Corporation（以下Bungieという）が所有します。ユーザーの皆様には下記の条件で、本ディスクまたはCD-ROMに含まれている本プログラムを非独占的に使う権利があります。以下は「使用許可項目」「使用禁止項目」「規定」です。

使用許可項目：本ソフトウェアは一度に1台のコンピュータでご使用になれます。本プログラムの物理的転送は、一度に1台のコンピュータでのみ使うという条件で、許可されています。また、ソフトウェアの譲渡ならびに売り渡しは、受け手がこのライセンス契約に合意する場合に限り、認められています。保管用としてのみ本プログラムのコピーを1セット作成することが認められています。その際、ディスクに記載されている著作権ならびにその他の記載内容を保管用ディスクに必ず明記してください。

使用禁止項目：上記のとおり、保管用プログラムとして作成するコピーは1セットまでです。2セット以上作成することは禁じられています。複数のコンピュータに本プログラムをインストールする、または複数のコンピュータで同時に本プログラムを使用する場合は、Bungieまでご連絡ください。本ソフトウェアおよびマニュアルを他者に配布、貸し出し、賃貸、ライセンス、貸与することは禁じられています。また、1台のコンピュータからもう1台のコンピュータへ本ソフトウェアを電子的に転送すること、さらに、本ソフトウェアの使用権をコンピュータ会社に提供したり、ネットワーク、タイムシェアリング、複数使用者契約書の下に、提供することも禁じられています。本ソフトウェアの修正、翻訳、逆開発も禁じられています。

規定：本ソフトウェアと関連ドキュメント、ならびにその複写すべてを破棄することでこのライセンス契約を解除することができます。また本ライセンスは、お客様が本契約の規定にならびにその条件に従うことを怠った場合、無効となります。本契約解除に際し、お客様は本プログラムと関連ドキュメント、ならびにその複写すべてを破棄することに合意するものとします。

ソフトウェアの記録媒体ならびにディスクに関する限定保証

Bungieは本製品ご購入日より90日の期間に渡り、標準的な使用に限り、本製品のマニュアルと本ディスクの物質的欠陥ならびに製造上の欠陥に対して保証致します。ご購入日より90日以内に本ソフトウェアが提供されているディスクに破損、損傷等の外的な欠陥が生じた場合は、購入を証明する書類を添えて、Bungieまでお申し出いただければ無料で交換致します。ただし、その欠陥が事故、乱用、不適切な使用により生じたものと弊社が判断した場合は、この限りではありません。本ソフトウェアが提供されているディスクに関する黙示的な保証は、商品性や特定な使用目的に対する適合性も含み、ご購入日より90日以内に限りです。本マニュアルとソフトウェアは現物のまま販売されているものであり、その品質と性能に関してはお客様が責任を負うものとします。本ソフトウェア、ディスク、またはマニュアルの欠陥から生じた直接的、間接的、特殊な、偶発的または、必然的な損害に関してBungieは一切その責に任じません。ディスクの欠陥の際、お客様に対して行われる唯一、独占的な救済方法は、上記のとおり交換のみと致します。上記の保証と救済処置は独占的であり、先の口頭や書類により明示または示唆されたすべての保証に優先します。従業員、卸業者、代理店には、本保証書に対して修正、拡張、追加を行う権限はありません。州によっては前記の偶発的または必然的な損害の除外または限定を認可しないため、これらの制限が適用されない場合があります。Bungieは明示されているいかに関わらず、すべての権利を有します。本契約書にあるいかなる項目においても、米国著作権法または米国州法、米国連邦の下で、Bungieの権利放棄を謳うものではありません。

Marathon制作

製品設計

Jason Jones

プログラミング

Jason Jones

Ryan Martell

Alain Roy

アート&グラフィックス

J. Reginald Dujour

音響設計

Alexander Seropian

ストーリー

Greg Kirkpatrick

Colin Brent

シナリオ設計

Jason Jones

Greg Kirkpatrick

Alexander Seropian

J. Reginald Dujour

ネットワークプレーのテストチーム

Aslag

Capt. Scarlet

Care Bear Killer

F. Vulcan

Habete Quiddam (superoperaboy)

Munch

Tender Loin

障害&立ち回り担当

(マーケティング&PR)

Alexander Seropian

Doug Zartman

ボブ市民の声

Doug Zartman

パッケージング

13th Floor

Alexander Seropian

J.Reginald Dujour

Don Dixon

日本語化

Pacific Software Publishing, Inc.

Marathon2制作

製品設計

Jason Jones

プログラミング

Jason Jones

Ryan Martell

Alain Roy

アート&グラフィックス

Mark Bernal

Robert McLees

J. Reginald Dujour

音響設計

Alexander Seropian

ストーリー

Greg Kirkpatrick

Jason Jones

シナリオ設計

Jason Jones

Greg Kirkpatrick

Doug Zartman

Alexander Seropian

キャプタースクリーン

Craig Mullins

テーマ曲

Power of Seven

障害&立ち回り担当

(マーケティング&PR)

Alexander Seropian

Doug Zartman

Matt Soell

ボブ市民の声

Doug Zartman

パッケージング

13th Floor

Alexander Seropian

Don Dixon

日本語化

Pacific Software Publishing, Inc.

Marathon Infinity制作

プロダクションマネージャー
Tuncer Deniz

開発マネージャー
Eric Klein

Double Aughtによる「Blood Tides of Lh'owon」
Chris Geisel
Greg Kirkpatrick
Randy Reddig

Infinityグラフィックス
Randy Reddig
David Longo
Colin Kawakami
Beth Ulman

プログラミング
Alex Rosenberg
Jason Jones
Ryan Martell
Alain Roy

Infinityインターフェイス & アイコン
Chris McVeigh

製品アシスタント
Jay Barry
Jonas Eneroth

音響設計
Alexander Seropian

チャプタースクリーン
Craig Mullins

テーマ曲
Power of Seven

障害 & 立ち回り担当 (マーケティング & PR)
Alexander Seropian
Doug Zartman
Matt Soell

ボブ市民の声
Doug Zartman

ドキュメンテーション
Tuncer Deniz
Alexander Seropian

パッケージング
13th Floor
Alexander Seropian

ネットワークのマップ
Randy Reddig
Greg Kirkpatrick
David Longo
Tuncer Deniz
Jonas Eneroth
Doug Zartman
Randall Shaw
Bill Ramsey

Forgeプログラミング
Jason Regier

追加プログラミング

Ryan Martell
Alex Rosenberg
Jason Jones

品質管理
Jay Barry
Jonas Eneroth

Forgeドキュメンテーション
Jonas Eneroth
Tuncer Deniz
Jason Regier

Forgeチュートリアルムービー
Chris McVeigh

Anvilプログラミング
Michael Hanson

Anvilドキュメンテーション
Michael Hanson

テストिंग
Jeremy Henrickson

スタッフディレクター
Pam Klier

特別感謝
ベータ版テスター
Apple Testing Group
Bart Farkas
Kevin Williams
Hamish Sinclair
Chris Jensen

役に立ったもの
Even Faster PowerMacs
Photoshop
Claris EMailer
Iomega Jaz
BBEdit
Power Computing
Ehterwaves
T1 lines
Mullins' art

役に立たなかったもの
Junk e-mail
Censorship
Lame Summer Movies
Mouse Lint
Rich Levine
Massa

最後の一言
これで終わりか？ そうだと思っよ。
残念だな。だが、これが始まりなんだ。
本当か？ 本当だよ。仕方ないさ。
冗談だろ！ 本当にこれだけ？
本当にこれで終わりかよ。
まあ、見てろって。

日本語化
Pacific Software Publishing, Inc.