



片山 裕

すごいネットワークゲームがやって来た!

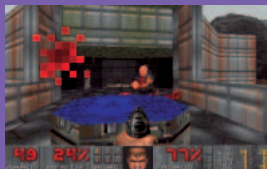
ネットワークってこんなに楽しいものだったんだ。DOOMはネットワークのすごさを見せつけた、まったく新しいタイプのマルチプレイヤーゲーム。ネットワークアプリケーションの1つの形がここにある。

これほど簡単に説明できて、ハマってしまうゲームも珍しい。DOOMは、迷路の中を怪物をやっつけながら、ゴールまでたどり着くというシンプルなゲームだ。とりあえず、お約束ということで、このゲームを知らない人のために、ゲームの特徴と面白さを説明しておこう。

設定は、宇宙海兵隊だかなんだかの主人公が、敵がうじゃうじゃいる基地に単



手前のピストルで敵を倒す。



敵にうたれたところ。



敵を倒したところ。



目の前に見えるのが味方だ。

身乗り込む、というもの。ここで、まず何がすごいかというと、そのグラフィックだ。表示される基地の壁や、襲ってくる怪物は3Dで表現されている。しかしその見た目は、いかにも「コンピュータで計算してまっせ」的なポリゴンではなく、映画

のマット絵(SFXの背景で使われているやつ)に使われそうな質感を持った「絵」である。この絵はテクスチャマッピングという技術で作られており、最近の流行りだ。

画面はプレーヤーの視点におかれてい

て、臨場感はたっぷりである。そして、これがプレーヤーの動きに合わせて「ぎゅんぎゅん」と動くので、酔ってしまいそうなくらいである。また、この迷路がよくできている。壁の質感やレイアウト、扉やエレベータなど、「しかけ」がいっぱい、まさに秘密基地なのだ。

これに比べて、出てくる怪物のほうは少しリアリティに欠ける漫画チックなものだが、これはこれでまたすごい。見るからに凶悪かつ猙獰な様相で、文字どおり襲ってくる様は、思わずひるんでしまう。さらにこいつらは、銃弾を浴びると、血飛沫を噴き出し、肉片を飛び散らせる。音源ボードがついていようものなら(普通そうか) おどろおどろしい悲鳴を上げているのがわかる。この「やられザマ」が、気持ち悪いくらいリアルっぽい。

プレーヤーの武器も、ピストルから始まり、ショットガンやチェーンガン(ガトリング砲) ロケットランチャーなど、段々と強くなり、スプラッタ度はエスカレートしていく。極めつけはチェーンソーで、武器としてはそれほど強力ではないのだが、あの音とともに敵を切り刻む感覚は、日常生活で味わうことが(たぶん)ないだけに、背筋にクルものがある。

壮快感(?)を十分堪能できるだけでなく、隠し扉やアイテムなど、謎解きの面白さもなかなかで、いやぁハマりますよお客さん、というわけなのだ。ただ、正直言って、ちょっと残酷に過ぎる。子供には見せないほうがいい、と思うのは筆者だけではないはずだ。ちなみに筆者自身も、肝が冷えずぎると、気持ち悪くなるので、30分以上はやらないことにしている。



複数のプレーヤーで協力して敵を倒すモードと、すべてを敵にするモードがある。グラフィックの描き換えが速く迫力満点。

これが、彼女が操る戦士だ!



最大4プレーヤーまで可能。

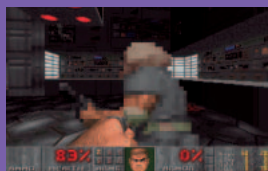
約0.5秒に一回バケットが飛び交う。

IPXプロトコル

イーサネット



右の2人が敵で左が味方だ。ヘルメットで見分ける。



至近距離なら殴って倒すこともできる。



味方同士のコミュニケーションにはチャット機能がある。



このDOOMを開発したid Software社は、以前Wolfenstein-3Dというゲームを出していて、これがDOOMの前身として位置づけられる。このゲームはナチスの基地を舞台にしたもので、当時はまだ珍しかったテクスチャーマッピングによる高速3D描画と、ドイツ兵のリアルなやられザマで話題を呼んだ(物議を醸した?)。

ちなみに対応機種はPC/AT互換機とDOSの環境である。

ネットワーク・マルチプレイヤーモード

DOOMは、複数のプレイヤーが同時にゲームに参加できるマルチプレイヤーモードをサポートしている。具体的には、シリアルポートを使った2プレイヤーモードと、ネットワークを利用した2~4プレイヤーモードがある。このマルチプレイヤーモードでは、それぞれのプレイヤーのキャラクターがゲームフィールド上に登場し、お互いを「見る」ことができる。簡単にいってしまえば、怪物が1種類増えたような状態だ。もちろんそれは、人間の形をしていて、他のモンスターとは容易に識別できる。

このマルチプレイヤーモードには、皆が同じ場所からスタートする「協調」モードと、互いにランダムな場所からスタートする「デスマッチ」モードがあり、どちらのモードにも関わらず、他のプレイヤーを撃つと、そのプレイヤーは傷つき、もちろん殺すこともできる。この場合も、怪物とかわりなくリアルな「やられザマ」である。

筆者も何度かマルチプレイヤーゲームを試したが、ほとんどの場合「待ち伏せ&殺し合い」になってしまった。なんか、

全然別のゲームのようになってしまうのだが、これはこれで結構面白い。もちろん、本気で相手に怒るようなことはなく、殺したほうも殺されたほうも、乾いてひきつったような笑いである。あとから思い出すと、ゲームの中身よりこっちのほう

がちよっと気味が悪い。

ネットワークゲームの場合、プレイヤー数と、エピソード、難易度などを選択し、起動すると、他のユーザーを待つ状態に入る。ここで同じオプションを選択したプレイヤーから順にメンバーに加わ



ネットワークされているので、まったく同時にプレイできる。スクリーンの中に別の人が操作するキャラクターが見えると不思議な感動がある。

これが、彼が操る戦士だ!

LANだけでなく、シリアル回線や電話回線でもプレイできる。

インターネットでみんなでプレイできる日が待ちどおしい。

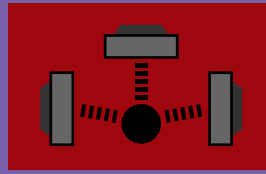
IPX プロトコル



これが敵のモンスターだ



いろんなモンスターがうじゃうじゃ出てくる。



3画面モードにすると、パーティリアルリティが楽しめる。



っていき、面子が揃えば、ゲームスタートである。もちろん、セッションIDのようなIDを指定して、特定の面子を形成することもできる。

面白いのは、マルチプレーヤーモードの変型モードで、3画面モードと呼ばれるものである。これは、起動時にパラメータを指定し、3台のマシンで、それぞれプレーヤーの左、右、正面を表示させるモードである。プレーヤーは正面を向くマシンを使って操作し、残り2台は完全なモニターと化す。つまり、マシンが3台あるユーザーは、一気に視野が270度に広がるのである。

ネットワークプロトコルとしてはNetWareのIPXを使用しているが、ネットワークアクセスの部分のコードは公開されており、IPやNetBIOSを使うように移植することも可能であるらしい(現在id Software自身がIP対応を行っているという情報もある)。

また、モデムと公衆回線を介したダイヤルアップで2人のプレイも楽しめる。バージョン1.1では、シリアルドライバに不具合があったようだが、バイナリパッチをあて、バージョン1.2にすればOK。またRS-232Cケーブル(クロス)で直結した2台のPCでもプレイできる(こうしたパー

ジョンアップ用のパッチがネットワークから入手できることもDOOMの魅力の1つだ)。実際に14.4Kbpsの速度でプレーしてみたが、さすがにIPXの接続と比較すると若干の遅さを感じるが、ゲーム上は全く支障がない。

今回は実験できなかったが、IPXプロトコルをIPプロトコルの上に載せることは原理的に可能だし、それ以外にも方法はあるから、インターネットを使ったマルチプレーヤーDOOMは、すぐにでもできるようになるだろう。

インターネットで成長するDOOM

さて、このDOOMを本誌で紹介するのだから、それなりの理由がある。それは2つだ。1つは、DOOMはシェアウェアとしてインターネット(あるいはパソコン通信サービス)から入手できること、そしてこのゲーム自身がネットワークマルチプレーヤーモードに対応している点である。

前作のWolfenstein 3Dのときもそうだったが、id Software社は、まずシェアウェア版を提供し、エピソード(面)の続きが欲しければ製品版を買ってね、という戦略をとっている。そのREADMEには「Distribute Like Crazy(鬼のようにばらまいてくれ!)」と書いてある。シェアウ

ェア版ということで特に制限があるわけでもなく、嫌みな「レジストレーション要求メッセージ」が表示されるわけでもなく、いさぎがよいというか、ツボを心得ているというか、とにかくいままで考えられなかった新しいスタイルである。

今度のDOOMになると、さらにこの戦略は進んだようだ。id Software社は、積極的に内部を公開しているわけではないようだが、インターネット上には、文字どおり全世界のゲーマーから、エディタ、エピソード、差し替え用敵キャラクタ、サウンドなどが数多くアップロードされており、オリジナリティを楽しむことができる。特に「素人」の作ったものは、おどろおどろしさやパロディ感覚、無謀で偏執狂的な場面設定など、製品とは違った面白さがあり、製品版のエピソードにひけをとらないものも多い。

ただし、この外部ファイルを利用するには、製品版のDOOMが必要になる。ここがミソだ。このid Softwareのやり方は、象徴的である。ほとんどパブリックなメディアであるインターネットを使って、全世界に自分の商品を宣伝し、そのうえ、その商品の価値の向上にも成功しているのである。

DOOMの入手と関連情報

「The Official DOOM FAQ」があるところ

- <ftp://ftp.uwp.edu/pub/incoming/id>
- <ftp://infant2.sphs.indiana.edu/pub/doom/incoming>
- ftp://vuarchive.wustl.edu/pub/MSDOS_UPLOADS/games/doomstaff
- Nifty-Serve://FIBMH/B/Lib1

DOOMのメーリングリスト

DOOMのユーザー間の情報交換にはインターネットのメーリングリストがある。これを読むには、メール本体(ボディメッセージ)に、sub DOOM First Lastと書き、listserv@cedar.univie.ac.at宛にメールを出せばよい。First Lastには自分の姓

名を入れ、メールの「Subject:」には何も書いてはいけない。問題が発生したときは、今のアドレスにボディメッセージ「HELP」を書いたメールを送ればよい。

また、このメーリングリストの投稿宛先は、DOOML@cedar.univie.ac.atである。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp