

ネットワーク ゲームの 楽園

第1回

インターネットでゴルフコンペをしよう! マイクロソフト ゴルフ

小笠原 誠

突然スタートしたこのコーナーは、いわゆるコンピュータゲームを紹介していこうというもの。なぜ真面目と定評のある本誌でゲームを? そういぶかる向きは多いだろうが、本コーナーで取り上げるのは、ゲームはゲームでも、インターネット上の対戦プレイゲームなのだ。他のプレイヤーと回線を通じてプレイするゲームには、1人でパソコン相手にプレイする場合とは別次元の楽しさがある。さあ、いらぬ偏見は捨てて、快楽の海に飛び込もう。

マイクロソフトゴルフ バージョン2.0 (CD-ROM版)

発売元 : マイクロソフト株式会社
価格 : 12,800円

動作環境

CPU : 486SX/25MHz以上
対応OS : ウィンドウズ95
 ウィンドウズNT3.51
メモリ : 8Mバイト以上 (ウィンドウズ95)
 12Mバイト以上 (ウィンドウズNT3.51)
 CD-ROMドライブが必要



ゴルフゲームの 定番中の定番が ネットワークに 対応した!

記念すべきコー
ナー第1回目に紹
介するソフトは、

「マイクロソフト ゴルフ」。タイトルに謳われ
ているとおり、開発および発売元は御大マイ
クロソフトだ。

このソフトは、同社が家庭用の低価格ア
プリケーションソフトとして展開している、「マ
イクロソフト ホーム」シリーズの一品。パー
ジョン1.0（ウィンドウズ3.1用、マッキント
ッシュ用）とは異なり、現時点では、ウィ
ンドウズ95とNT3.51の専用版のみがリリー
スされている。

バージョンアップされて変わった点は、ゲーム
本体とは別に「プレイヤーネット(PlayerNet)」
というソフトが付いたこと。これを利用するこ
とにより、インターネットでつながれた人同士
で対戦できる。つまり、パーティーを組み、交
互に打ち合っテスコアを競うことができるの
だ。家にいながらにして気の合った仲間とゴ
ルフコンペをすることができるのである。ただ
し、プレイヤーネットが付いているのはCD-
ROM版のみ。フロッピー版はネットワークに
対応していないので注意が必要だ。

ゴルフゲームとしての特徴をごく短い言葉で
表現するなら、「シンプルながら奥が深い」と
なるだろうか。最近のパソコンゲームは、演出

がとかく派手にな
りがち。これは主
にマシンの処理能
力の向上が原因と
なっているようだ
が、素材自体が
少々地味な印象
を受けるゴルフ物
でも、それは同じ
ことだ。数あるゴ
ルフゲームの中
には、実写取り込み

の巨大なキャラクターがクラブを振り回し、ド
ハデな効果音が鳴り響くものもあるほどだ。

それに対してこの作品は、キャラも小さい
し、これといって驚くような演出は用意され
ていない。では、敢えて取り上げる価値はな
いゲームなのかというと、さにあらず。確かに
最初に受ける印象は地味だが、実際にプレイ
してみると、そのリアルさには驚いてしまうに
違いない。しかも、非常に細かいオプション
設定により、初心者には初心者なりに、上級者
は上級者なりにプレイを楽しめるように可能
になっているのだ。



さまざまなデータがずらりと並び、あらゆる角度から検討して最適なショットを打て!

完全日本語化された本作では、マニュアル
やゲーム中のテキストはもちろん、プレイヤー
キャラクターの発する声も日本語化されてい
る。ミスショットをしてばやく声などは、情け
なさをより増幅してくれるのだ。たとえば、数
あるミスショットの中でも、もっとも腹立たし
い「バンカー」。リアル指向のこのソフトでは、
バンカーショットは本物のゴルフ並みに難しい
のだ。ゲームに慣れないうちは、打っても打っ
ても出やしない。まったくもう!

やっぱり日本語はいいね

(池ボチャ!!)



「あ~なんだよ~」

「あ~バンカーだよ~」

(バンカー!!!)



レッツ・プレイ・ゴルフ!

目前に広がる広大な緑。澄み切った青い空。「明日はゴルフ」という晩は、コースの姿が目には浮かび、興奮のためよく眠れないと聞く。まあ、そこまではいかなくとも、初めてのゲームをプレイする際は、やはり期待に胸が高まるもの。だが、そうあせっても仕方がない。まずは、インストール作業をしよう。

とはいえ、気負うことはまったくない。DOS版のゲームでは、「CONFIG.SYS」や「AUTOEXEC.BAT」を変更しなければならないなど、なにかと面倒な作業になる場合も多いが、このソフトはウィンドウズ95およびNT3.51の専用版。しかも、マイクロソフト自身がリリースした作品のこと、引っ掛かるような点はなにも生じない(はず)。

製品パッケージからCD-ROMを取り出し、ドライブに挿入。するとウィンドウズ95のオートプレイ機能により、セットアップ画面が自動的に起動する。あとは、画面の指示に従っていただけだ。もし変更する点があるとすれば、プログラムのインストール先のドライブだけという簡単さだ。

一度このインストール作業を完了すれば、次



広大なコースを目前にして、緊張の瞬間。特にグラフィックに力が入った作品とはいえませんが、それでも640×480ドット、256色の画面は十分に美しい。

回以降は、ウィンドウズ95ならドライブにCD-ROMを挿入するだけで、自動的にゲームがスタートする。NT3.51ならプログラムマネージャーのアイコンをクリックすればいい。また、ゲームに必要なプログラムはすべてハードディスクにコピーされているので、CD-ROMなしでもゲームを楽しむことができる(ただし、

コースの全景を見ることができる動画やオンラインヘルプは利用できない)。その場合は、ウィンドウズ95の場合はタスクバーの「プログラム」の項目から「マイクロソフトゴルフ」のアイコンを捜し出し、クリックすればOKだ。



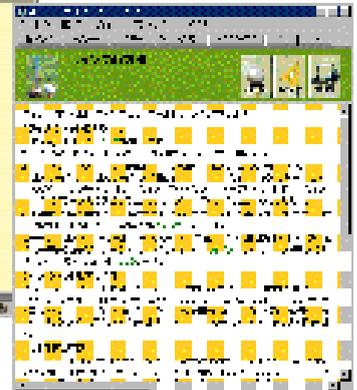
充実したヘルプ機能でマニュアルいらず!

「マイクロソフトゴルフ」を購入したユーザーのほとんどは、インストール時の1回しか、マニュアルを読む機会はないだろう。というも、このソフトの場合、ウィンドウズのヘルプ機能を生かしたオンラインマニュアルが非常に充実しており、プレイ中にわざわざ説明書を開く必要がないためだ。このオンラインマニュアルは膨大な量の情報が詰め込まれているうえ、文字情報だけではなく、ビデオ・フォー・ウィンドウズによる動画もふんだんに取り込まれており、非常に理解しやすい内容に仕上がっている。それらの映像をざっとながめていくだけでも、一人前の「ゴルフうんちく野郎」になることも可能だろう。



例えば「スイングの方法」を選べると、このように詳しい情報が表示される。いいスコアメイクを狙うなら、熟読すべし。

オンラインマニュアルには、上の画面写真のように、このゲームを楽しむために必要なすべての項目が用意されている。



レベルを決めて・・・



インストール作業が終了したら、いよいよゲーム開始だ。しかし、実際にコースに立つ前には、もう少しやらねばならないことがある。

このソフトを立ち上げると、画面には「Microsoft Golfへようこそ」というダイアログボックスが表示される。このボックスには、「クイックスタート」と「新規ゲーム」という、いずれもゲームを開始する機能を持つ2つのボタンが用意されている。初めてゲームをプレイする場合は、各種のゲーム設定の変更が行える「新規ゲーム」を選ぶ。

「新規ゲーム」を選択すると現れる「ゲームの設定」というダイアログでは、ゲームのレベル、ティーの色、プレイヤーのシャツの色などが変更できる。後者の2つは、それぞれプレイヤーの好みで選べはいいが、レベルだけは、実際はハンディ0という達人でも、「ビギナー」を選ぶべし。いくら本作がリアル指向とはいえ、やはり実際のゴルフの腕前がそのまま反映するわけではない。

上記の設定変更が終わったら、やっとのことでコースに出る。しかし、ティーショットを行うにはまだ早い。コースのレイアウトをチェックしなければ、戦略を立てることはできないのだ。フーツ。

ここまでの手順を読んで、なにやらやたらと面倒だと感じる人もいるかもしれない。だが、言葉にすると複雑に思えるこれらの作業も、実際にはマウスをちょっと動かすだけで完了する簡単なもの。それになにより、そのように頭をフル回転させることこそ、ゴルフの醍醐味なのではないだろうか。少しでもゴルフを知っている人ならわかるよね？

コースをチェック！



ゴルフマニアのあなたならこれ！

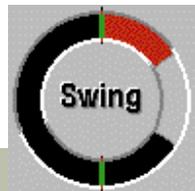


もしあなたがゴルフに詳しく、さまざまなゴルフ原理をよく理解しているというなら、レベル設定を「プロ」にしてみよう。そうすれば、「ビギナー」ではパソコンがある程度自動的に調整してくれたショット時のスタンスなどを、プレイヤー自身が調整できるようになる。難しいぶん、ヤリガイもゲンと増すはずだ。

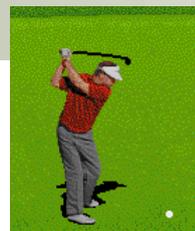
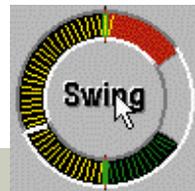
ショットはこうして打て！

このゲームでは、バックスイング開始、スイング開始、ボールヒット、以上の3段階の動作を、マウスのクリックと関連づけてショットを行う。特に第1、第2段階の間はマウスボタンを押しっぱなしにするというのは、慣れないうちはなかなか難しいはず。練習あるのみだ。

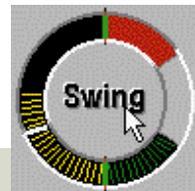
1 クリック！



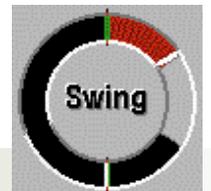
2 押ししたままで・・・

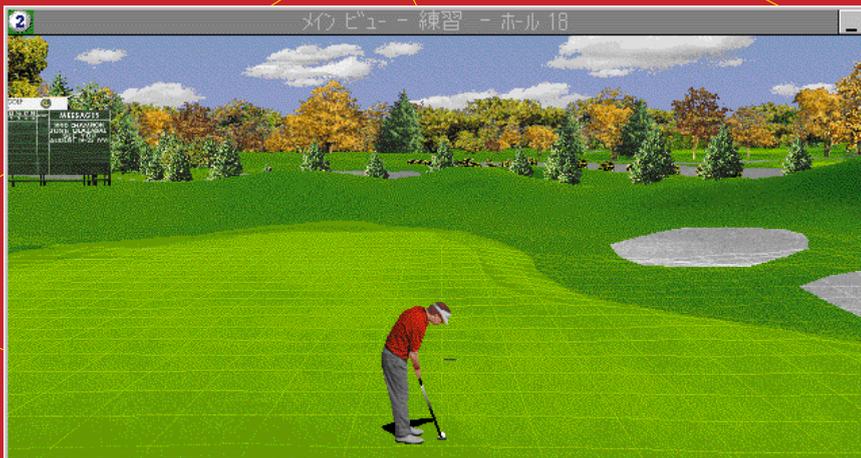


3 指を離す



4 もう1度クリック！





やっとグリーンまでたどり着いた。さて、ここからが最後の難関。このゲームはパットが一番難しいのだ。

Yards	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	
Driver 1																						
Driver 2																						
3 Wood																						
4 Wood																						
5 Wood																						
6 Wood																						
7 Wood																						
8 Wood																						
9 Wood																						
1 Iron																						
2 Iron																						
3 Iron																						
4 Iron																						
5 Iron																						
6 Iron																						
7 Iron																						
8 Iron																						
9 Iron																						
Pitch Wedge																						
Sand Wedge																						
Loft Wedge																						
M																						

当然ながらクラブによって飛距離は違う。「ビギナー」モードでは、CPUが最適なクラブを自動的に選んでくれるのだが。

各種の設定を終え、コースレイアウトも確認したら、やっとコースデビューの瞬間がやってくる。気の早い人だと、すでにこの時点で、優勝カップを片手にギャラリーの喚声に応える自分の姿を思い浮かべているはず。しかし、そうは問屋が卸さない。初めてのプレイの場合、パーセーブはおろか、トリプルボギーでさえも維持することは難しいのだ。

ゴルフゲームは慣れているというプレイヤーでも、安心はできない。このソフトのショットの操作方法は、多くのゴルフゲームとは異なっているため(マウスを3回連続でクリックすることでショットを調整するソフトが多い)、なかなか感覚がつかめないのだ。

なんとか操作方法に慣れてグリーンに乗せることができても、今度はまた違った難しさが出てくる。パットの場合、ショットの調整を行うパワーメーターの目盛りの範囲が、他のクラブと比べて妙に狭くなっている。そのため、ヒット感覚がつかみにくく、結局グリーンだけで10打も叩いてしまうことに...

結局、いくらコンピュータゲームだとはいえ、ゴルフという競技には練習につく練習が必要になるということ。シングルプレイヤーになるためには、地道に練習を繰り返すしかないだろう。未来のスーパーショットを夢見つつ...

シングルへの道は、長く険しい



カップイン! さてスコアは?

困ったときは、マリガンだ



最初のほうのコースで失敗すると、もうやる気が失せてしまう。それは、実際のゴルフもコンピュータゲームも同じこと。しかし、ミスショットのためにソフトを立ち上げ直しては、いつまでたっても上達は望めない。そこで大活躍するのが「マリガン」という機能。これは、平たくいうと、「いまのはナシ」という機能だ。これを利用すれば、同じショットにもう一度トライできるのだ。少々後ろめたい気もするが。



ここを押せば「スル」できる!

ネットワーク プレイの 設定

それでは最後に、注目のネット対戦プレイに話を移そう。この「マイクロソフトゴルフ」には、「プレイヤーネット」という通信対戦用のプログラムが最初から用意されている。インターネットの環境がすでに確保されているなら、なにも新たに用意する必要はない。

とはいえ、実際に通信対戦に挑戦するためには、プレイヤーが自分自身で肝心の対戦相手を確認しなければならぬ。当然ながら、その相手もインターネットを利用してきて、そのマシンに「マイクロソフトゴルフ」をインストールしてある必要がある。大手パソコン通信などでネットワークゲームをプレイした経験のある人は、「アレ？」と思うかもしれないが、マイクロソフトゴルフのネットワーク対戦は、専用のサーバーを利用するのではなく、あくまで参加するプレイヤーのマシン間でデータをやり取りするに過ぎない。つまり、見知らぬ者同士がふらりと立ち寄りゲームをするなんてことは、事実上不可能ということ。少々残念な気もするが、知り合い同士で和気あいあいとプレイするゲームも、それなりの楽しさがある。いや、それなりどころか、1人で黙々とプレイすることを考えれば、格段の面白さを堪能できると断言できる。

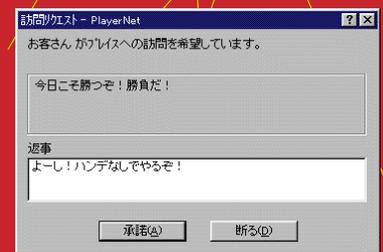
具体的なやり方を説明しよう。プレイヤーネット

を起動すると、同一のLAN上なら他にプレイヤーネットを起動している人を自動的に表示する。どちらかがダイヤルアップIP接続の場合、または両方もダイヤルアップIP接続の場合、メンバーは相手のIPアドレスを打ち込めば、お互いを認識させることができる。メンバーの名前がすべて画面に表示されたら、だれかが親となり、皆が親プレイヤーを訪問する。親プレイヤーはだれかが訪問してきたら、「承諾」のボタンを押せばチャットできる状態になる。メンバーが集まったらチャットウィンドウのメニューで「Player Net」から「ゲームの開始」を選べば、「マイクロソフトゴルフ」が開始される。1ラウンドで同時にプレイできる人数は、最大8人だ。

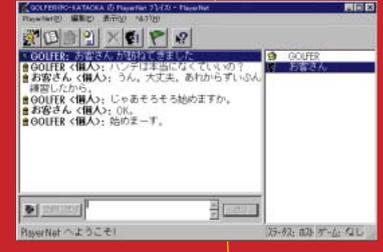
ある程度参加者のレベルが均衡していれば、という条件は付くが、実際に対戦ゲームを体験すると、ほとんどのプレイヤーはヤミツキ状態になってしまうはず。「プレイヤーネット」に用意された簡単なメッセージ機能でチャットをしながら行うゴルフは、まさに本物感覚。思わず熱くなってしまう。この面白さを阻むものがあるとすれば、そう、電話代とプロバイダーに支払う料金だけだろう。



ネットワーク上で「プレイヤーネット」を立ち上げている人を表示するウィンドウ。



メンバーの中の1人が「プレイス」を構え、そこに他の人が訪問する。



チャットウィンドウ。プレイ中もチャットできる。

自分のIPアドレスを知るには

ほとんどの読者は、ダイヤルアップ接続でインターネットを利用していると思う。この場合にネックとなるのは、対戦相手のIPアドレスの入力だ。

ダイヤルアップ接続では、実際に接続が行われる前に、自分のマシンがどのIPアドレスに振り分けられるかを知ることはできない。そこで、以下のような作業が必要となる。

ウィンドウズ95の場合はまず接続完了後、スタートメニューから「ファイル名を指定して実行」を選び、「WINIPCFG」というコマンドを入力して実行する。すると自分のマシンのIPアドレスが表示されるので、その数字を対戦相手に知らせるのだ。NTの場合はコマンドプロンプトから「ipconfig」と入力し実行させる。参加者全員がISDN接続なら空いているチャンネルで電話連絡すればいいが、そうでない場合は、メールを送るしか手段はない。

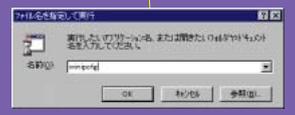
- 1 スタートメニューから「ファイル名を指定して実行」を選び、



- 3 IPアドレスをメモに取り、



- 2 「WINIPCFG」と入力して



- 4 対戦相手にメールで送る。受け取った相手がプレイヤーネットにアドレスを打ち込めば接続できる。





[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