

第7回

ネットワーク対戦に革命が起きた!

QUAKE

小笠原 誠

インターネット上での対戦プレイをテーマに贈るこのコーナー、今回はゲーム業界に大きな衝撃を与えた3Dシューティングゲームを紹介しよう。「DOOM」系はもうウンザリと、ちょといやな表情を見せたあなた、先入観で物事を判断してはいけないと学校で教わらなかったのかな。今回取り上げる「QUAKE」は、そんじょそらの「DOOM」系ではない。なにしろ本家id Softwareが満を持してリリースした、次世代のスタンダードと言われる大注目作なのだ。

ネット対戦ゲームの革命



開発元 : id Software
発売元 : P&A シェアウェア
価格 : 7,800円
問い合わせ : 0425-35-9901
関連情報 : <http://www.idsoftware.com/>

動作環境

C P U : ペンティアム以上
(コプロセッサ必須。ペンティアム
90MHz以上推奨)
対応OS : DOS 5.0以上 (ウィンドウズ95
上で動作可能)
対応機種 : PC/AT互換機
メモリー : 8Mバイト以上 (ウィンドウズ95
の場合16Mバイト以上)

QUAKE

本家id Softwareが贈る新世代3Dシューティングゲーム

プレイヤーの視点で表示されるダンジョン内を高速で移動し、目の前に立ちはだかるモンスターどもに銃弾を雨あられと食らわせていく。その爽快な疾走感と心地好い緊迫感により、3Dシューティングゲームは現在でも数多くのユーザーを魅了し続けている。

みなさんご存じのとおり、このジャンルの作品は、元祖的な作品「DOOM」の名前をそのままとって、「DOOM系」という名称で呼ばれることが通例となっている。これはなにも日本だけの特殊な事情ではない。海外のゲーム雑誌やインターネット上のゲームに関連するサイトでも、ソフトの内容を説明する過程で、「DOOM like」という言葉が頻繁に使用されているのだ。

だが、この「DOOM系」という言葉を過去のものにするかもしれぬソフトが登場した。その名は「QUAKE」。元祖「DOOM」の開発元である米国id Softwareが、満を持して発表した最新作だ。

同社は、「DOOM」の爆発的ヒットのあとを受けて、「DOOM II」、「ULTIMATE

DOOM」、そして当コーナーでも紹介した「FINAL DOOM」と、次々と新作を発表し、そのすべてをヒットさせてきた。さすが本家の実力といったところだ。

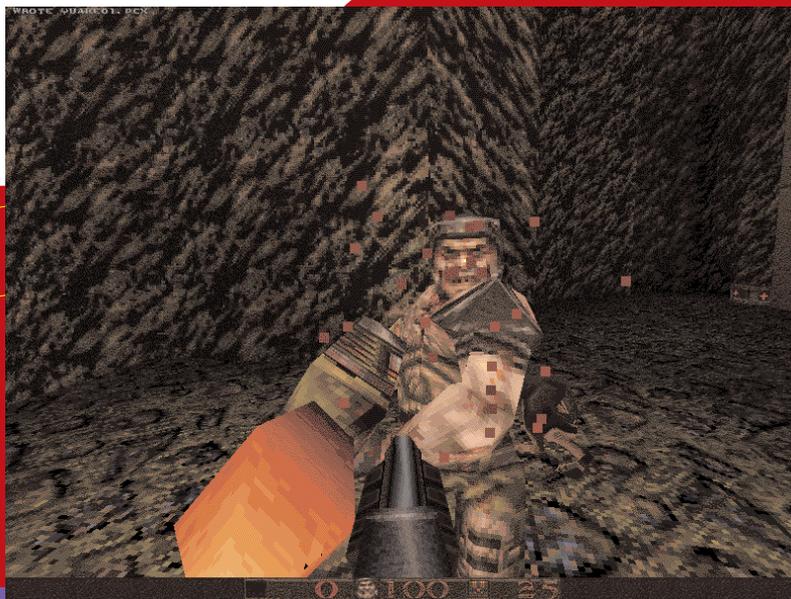
ところが最近になって、その威光にもややかげりが見えるようになってきた。その原因は、強力なライバルソフトの出現だ。本家が基本的に同じシステムを利用した作品ばかりをリリースしている間に、実力のある他のソフトハウスは、着々と3Dエンジンのシェイプアップに励んできた。その結果、3D Realmsの「DUKE NUKEM 3D」や Lucas Artsの「DARK FORCES」など、「DOOM」をしの

ぐ人気を獲得する作品も出現するようになったのだ。

こうした状況で、id Softwareが今後どういったソフト戦略をとるのか、その動向に大きな注目が集まっていた。これまで同様、「DOOM」シリーズを基本にリリースしていくのか。それとも、まったく新しいシステムを搭載した、まったくの新作を開発するのか。

守りに入ったソフトハウスなら、無難な売り上げが望める、前者のプランを選択するだろう。だがid Softwareは、後者のプランを選んだのだ。

すべてのオブジェクトが3D化されたグラフィック、練りに練られたマップ構成。「QUAKE」の完成度の高さは、マンネリ気味の感もあつた3Dシューティングゲームを、まったくの別次元のエンターテインメントに高めることに成功している。この次世代のスタンダードとなるべく誕生したソフトをプレイしなげりや、ゲームファンとは言えないぞ。



QUAKE

Graphic

完全3Dのグラフィックを見よ!

「QUAKE」の最大の特徴は、ゲームに登場するオブジェクトが完全に3D化されている点にある。従来の3Dシューティングゲームのほとんど(「DOOM」を含む)は、2Dのビットマップ画像を細かく切り換えることにより、敵モンスターのグラフィックを表示していた。それに対して「QUAKE」は、モンスターはもちろん、銃や薬箱といったアイテム類まで、す

べてのオブジェクトを計算処理によって描き出しているのだ。マップ上に存在するすべての物体には厚みがあり、前・横・斜めと、全角度から眺めることができる。まさに別次元のリアリティーといっていよう。

さらに驚くべきは、これだけの処理をしながら、そこそこの処理速度を実現している点。もちろん「DOOM」などと比較するとかなり遅くはなっているのだが、グラフィック解像度を初期状態の「340×200」ドットのままにしておけば、ペンティアム120MHzクラスの

マシンでも、十分な処理速度を得ることができる。このソフト以前にも、完全3D化に挑んだ作品は存在していた。しかしその処理速度は、ペンティアム166MHzのマシンでさえ、ほとんどナメクジが這っているかの状態だった。それを考えると、「QUAKE」の処理速度は、驚嘆に値するのではないか。まあ、最高解像度である800×600ドットとなるとグラフィックカードがVESA2.0互換であることが必要。ペンティアム200MHzでもゲームにならないんだけど。



ド迫力のモンスター。空とのコントラストが独特の雰囲気を出している。



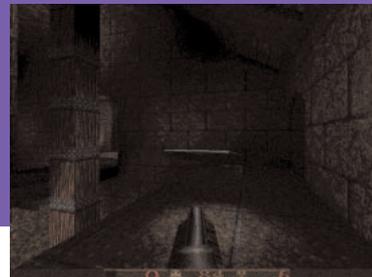
こんなものにも厚みが!

QUAKEの世界にはさまざまなアイテムが行く先々に落ちていますが、そのどれもが3D化されている。実にリアルだ。



防御力をアップするアーマー(鎧)

これはショットガン。鈍く光っている。

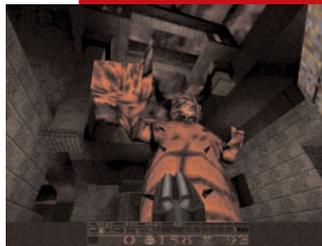
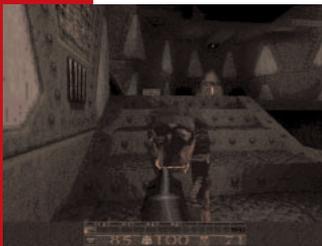




中世の騎士みたいなモンスター。やたらと斧を振りかざす。



このロケットランチャーをくらったらひとたまりもない。



敵を知ることこそ勝利の秘訣

Monster

プレイヤーが飛び込んだ異世界には、多種多様なモンスターが待ち受けている。これらのモンスターは、それぞれ攻撃力や耐久力が異なっているのはもちろん、種類によって独自の行動パターンが設定されており、2つとして同じ行動をとるものは存在しない。各モンスターごとにその性質を見きわめ、それに応じた攻撃法を身に付けなければ、ゴールを目指すことなど到底不可能なのだ。

たとえば、このゲームではザコの部類に属するゾンビ。このモンスターは、プレイヤーの初期装備であるアックス（斧）やショットガン

では、倒すことができない。マップ上に隠されたロケット弾を見つけ出し、それで体をバラバラに吹き飛ばさなくては、トドメを刺すことはできないのだ。ほかにも、プレイヤーとの距離が離れている間はダイナマイトを投げつけ、距離が詰まるとチェーンソーを振り回すなど、間合いによって攻撃方法を切り換えるモンスターも存在している。まったく、一筋縄ではいかない敵ばかり。とるべき戦法を誤ると、あっという間にコテンパンにやられてしまうことにもなりかねないぞ。

ところで、なぜプレイヤーがこの世界に進入

しなければならなかったのか、その理由が気になる人もいるだろう。しかし、その点についてはあまり気にかける必要はない。一応バックグラウンドストーリーも用意されているが、それは「やっと完成したワーブ装置が偶然異世界と通じてしまった。モンスターがいっぱいやってきて困るので、いっちょ乗り込んでやっつけてこい」という、あまりにシンプルなもの。結局、このゲームでは、ストーリーなんてあんまり重要ではないってことだね。

Dungeon

考え抜かれた迷宮からは簡単に出不れない

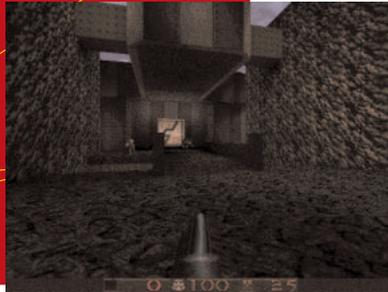
「DOOM」系ゲームの多くは、短めのマップをたたみかけるように連続させるという構成がとられている。すべての敵を倒し、すべての秘密部屋を発見する100パーセントクリアを目指さないのであれば、各マップは短時間で突破できるようになっているのが、この種のゲームでは普通だったのだ。

だが、「QUAKE」の場合は少々事情が異なっている。どのマップをとっても練りに練られた複雑な構造となっており、1つのマップを踏破するだけでも、かなりの時間がかかってしまうのだ。

特にプレイヤーの頭を悩ますことになるのが、行く手をふさぐ、堅く閉ざされた扉の数々だ。それらの開かずの扉を開けるためには、遠く離れた別の地点のスイッチを押す必要がある場合がほとんどだ。やっとなのことでスイッチを発見して扉を開けたと思ったら、その先にはまた別の扉……。ゲーム中は、この連続。まったくもう、熱が出てしまいそうになる。



細い木枠を慎重に渡らなければならないときもある。



時には建物から出て真っ青な空を見るときも。出口は遠い……。



DOOMと違って水にも潜れる。水中にも抜け穴があるので注意しよう。



シークレットエリアの見つけ方

「QUAKE」の各マップには、一部の例外を除いて、複数のシークレット=秘密の場所が隠されている。

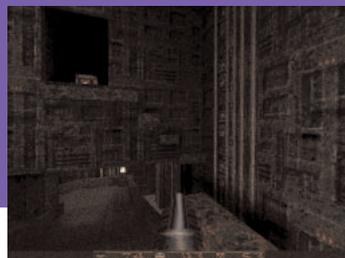
中には簡単に発見できるものもあるが、そのほとんどは、漠然とプレイしていたのではまず見つけ出すことができない、意地の悪い隠され方がされている。たとえば、最初のエピソードの第1マップ。このマップの中盤に、触れると色が変わるスイッチが3個連続で並んでいる通路がある。そのうち最後のスイッチの前に到達したら、「QUAKE」に導入された新アクション、ジャンプで跳びついてみよう。するとその中段に登ることができるので、さらにもう1回ジャンプして、頂上に乗る。そして向かって左の壁を見ると、意味ありげな突起物。そこに跳び寄り、さらに上を目指せば、貴重なアイテムが置かれた秘密部屋に到達することができるのだ。でも、こんなの分らないよね、普通は。



曲がり角にあるスイッチ。なんか怪しい。



ガードレールを伝ってライトの上に乗って……。



横を見るとなんと小部屋が！ 短い助走で飛び乗れ！



シークレットエリアを発見！ 体力が増えるアイテムだ。

設定の仕方

id Softwareのホームページでシェアウェアバージョンの配布が開始されて以来、インターネット上にはユーザー有志の手によって開設された「QUAKE」ホストが次々と出現している。もう100や200ではきかないほどだ。

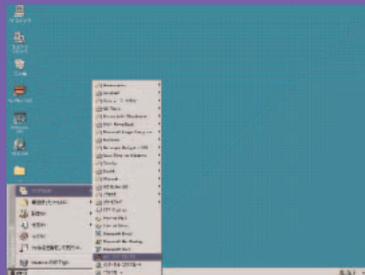
なぜ、これほどまでの数のホストが開設されているのか。それは、開設までの手順が非常に簡単なためだ。「QUAKE」の場合、専用のサーバマシを用意しなくとも、対戦参加者のうち1人のプレーヤーのマシをホストに割り当てるだけで、インターネット上の対戦が実現できる。「QUAKE」を立ち上げて待っているだけで、ホストが出来上がる。

ところで、こうした個人営業的なホストの場合、URLの調べようがないのではという疑問を感じる人がいるだろう。だが、その点に抜かりはない。id Software自身から、簡単に稼働中の「QUAKE」ホストを探し出すユーティリティソフト「QUAKE SPY」(以下

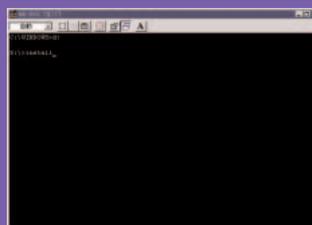
Preference

QSPY)が提供されているのだ。これは <http://www.panix.com/sheaslip/Qspy/> からダウンロードできる。このプログラムを使えば、その時点で接続可能な「QUAKE」ホストのドメイン名が表示される。そのうち任意のホストを選択すれば、対戦をスタートできるのだ。QSPYはウィンドウズのソフトで、参加できるサイトを選んでダブルクリックするだけで自動的にQUAKE本体も起動するようになっており、非常に簡単だ。しかも、インターネットを経由しているとは思えないほど、動きはスムーズ。ぜひこのシステムを試してほしい。幸いなことに、本誌の付録CD-ROMドライブに収録されたシェアウェアバージョンの「QUAKE」でも、インターネット上の対戦を楽しむことが可能になっている。これはもう、是非とも体験せねば、インターネットユーザーの名がすたるというものだ。

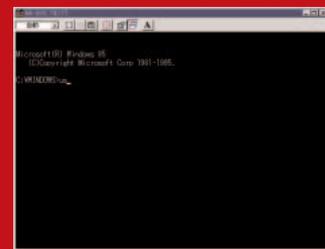
QUAKEのインストール



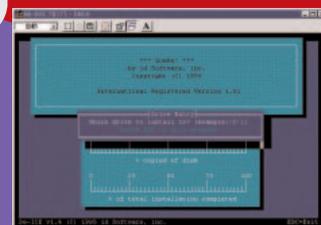
① ウィンドウズ95の「スタートメニュー」から「プログラム」を選び、「コマンドプロンプト」を選択する。



③ QUAKEのインストールプログラムのあるフォルダーを指定し、「install」と入力する。



② コマンドプロンプトが起動したら「us」と入力してリターンキーを押し、英語モードにする。

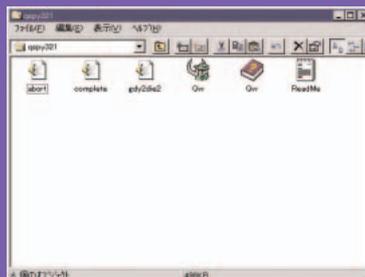


④ メニュー画面が出るので、インストールするハードディスクとフォルダー名を入力すればインストールが始まる。

QSPYのインストール



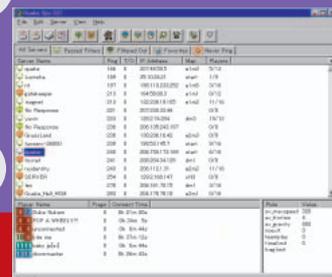
① 「qspy321」と「mfcinst」の2つの圧縮ファイルを展開ツールの「Lhasa」で展開する(Lhasaの使い方はxxxページ参照)。



③ 「qspy321」を展開すると6つのファイルが現れる。「Qw」というアイコンをダブルクリックすれば、QSPYが起動する。



② 「mfcinst」を展開すると同じ名前前のファイルになる。このファイルをダブルクリックする。



④ QSPYが起動したら「Server」メニューから「Server Menu Update」を選択する。示されたリストから1つを選んでクリックするとゲームが始まる。



[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