ネットワークゲーム園

第7回

MONSTER TRUCK MADNESS

小笠原　誠

急斜面を登り、谷をジャンプし、時には他の車両にぶつかってコースに横転する。すさまじい地響きを上げて荒野を猛スピードで疾走するモンスタートラックのバトルを描いた「MONSTER TRUCK MADNESS」は、御大マイクロソフトがリリースする3Dカーレースゲーム。初の本格的なDirect 3D使用ソフトとしても注目を集めているこのソフト、本コーナーで取り上げるということは、すなわちインターネット上の対戦機能が用意されているということ。ちまちましたゲームは性に合わない、「俺は単純明快なゲームが好きなんだ」という豪快さんは、さっそくある種ヤケクソ気味とまで言える迫力のレースに参戦してみるべし。

開発元　:マイクロソフト株式会社
価格　:5,800円
問合せ　:03-5454-2300
関連情報　: http//www.microsoft.co.jp/
http//www.microsoft.com/

動作環境
対応OS　:ウィンドウ95
CPU　:ペンティアム75MHz以上（100MHz以上推奨）
対応機種　:PC/AT互換機
メモリー　:16Mバイト以上
ハードディスク　:20Mバイト以上

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

CRAZY RACE

脳天気なレースにいざ参戦だ！

"モンスタートラック"とは、いわゆるピックアップ型のトラックをベースに、超大型のタイヤと超強化サスペンション、それに大出力エンジンを搭載した車両だ。ニュース番組などでもたびたび取り上げられているので、みなさん一度ぐらいは、妙にバランスの悪いその姿を見たことがあるだろう。とにかく、すがすがしいほどの馬鹿らしさに溢れた、いかにもアメリカらしいマシンだ。

しかし、日本人的な感覚からするとどうにも色物に見えてしまうモンスタートラックだが、あちらではどうも違う受け止められ方をされているらしい。複数のモンスタートラックが順位を競うレースが定期的に開催され、しかもそれがけっこうな数の観客を集めているというんだから驚いてしまう。

今回取り上げた「MONSTER TRUCK MADNESS」は、そんなモンスタートラック同士の間で繰り広げられる、迫力あふれるレースを題材にした3Dレーシングゲームだ。一般的にパソコン用のレースゲームというと、家庭用ゲーム機やアーケードのタイトルと比較して、シミュレーション色の濃いソフトを思い浮かべがちだが、この作品は違う。壁や他の車両にぶつかっても壊れることはないし、車がひっくり返って逆さまになっても、一定の時間が経てば自動的に復帰する。さらに、谷底に落ちてにっちもさっちもいかなくなったとしても、ヘリコプターが救助にやって来てくれるのだ。プレーヤーは多少のぶつかり合いやコースアウトなどは気にせず、ただひたすらチェックポイントを通過してゴールを目指せばいい。そのゲーム性は、とにかく豪快のひと言。モンスタートラックという題材にふさわしい内容の作品になっているのだ。

ところで、アメリカの専売特許のように考えられがちなモンスタートラックだが、実は日本にも密かに生息しているという事実をご存じだろうか。私は実際にこの目で見ました。

あれはもう、7年ほど前のことだろうか。当時、貧乏学生だった私は、ガソリンスタンドの深夜バイトで生活費を稼いでいた。ある日そのスタンドに、モンスタートラックが給油にやって来たのだ。あの時はちょっとびっくりした。なにしろ、タイヤだけで自分の背丈より高いんだもん。だが、いまにして思えば妙な話だ。どう考えても車検を通るはずがないのに、なぜ日本にモンスタートラックが。あっ、だからこそ夜中にこそこそ給油しに来たのか。それにしても、マニアの熱意というものは、法律の壁をも越えてしまうのでしょうか。

MONSTER TRUCK MADNESS

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

Graphic

動きはなかなか高水準

この「MONSTER TRUCK MADNESS」は、普段はあまりゲーム関連の記事など掲載しない技術系のコンピュータ雑誌の誌面にも、かなり大きな扱いで取り上げられている。その理由は、このソフトが、市販タイトルとしては初のDirect 3D使用ソフトであるためだ。

ウィンドウズ95を第一級のゲームプラットフォームにするべく、マイクロソフトが開発したAPI集（プログラムのライブラリーとでも考えてほしい）、Direct X。その中でも、特に目玉となることを期待される3D画像描画用のプログラムが、Direct 3Dなのだ。

その期待のDirect 3Dを利用したこのソフト、画像処理の速度はどれほどのものになっているのかというと、実際にゲームをプレイしてみた感じで、おおむね満足のいくレベルだ。グラフィックボードがハードウェア的にDirect 3Dに対応した製品であれば、ペンティアム133MHzのマシンでも、640×480ドットの最高解像度表示でそれなりの速度のゲームが楽しめる。また、グラフィックボードがDirect 3D対応でなくとも、初期設定の320×200ドットの画面解像度であれば、ペンティアム100MHzのマシンでもかなり快適なプレイを堪能することが可能だ。まあ、期待したほどではないとがっかりする人もいるかもしれないが、最低でもペンティアム166MHzがほしくなる3Dゲームの現状からすれば、かなり貢献しているといえるのでは？

▲正面の視点で見ることもできる。操作しづらいけどね。

▲640×480だとパワーのあるパソコンじゃないと少々つらい。

▲勢いあまって空を仰ぐ。こんなバトルは日常茶飯事なのだ。

終わったあとも楽しめるビデオモード

このソフトには、レース終了後に自分の走りを外から眺めることができる、ビデオモードというものが用意されている。自動的にカメラアングルが切り換えられるその映像は、まさにTV中継さながらのクォリティー。レースのハイライトシーンだけを見ることもできるので、ここぞというときのドライビングテクニックの再チェックにも利用できるのだ。お気に入りのカッチョイイ走りは、セーブしておくことも可能だぞ。

画面の右端にあるコントロールボタンでさまざまな視点からレースを見直すことができる。

コックピットからの画面。完全にレースの世界に入り込める。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

COURSE

豊富なレースに大興奮

このソフトには、合計4パターンのレースモードが用意されている。まず第一のモードは、1/4マイル（約400m）の直線コースでタイムを競う「ドラッグ」。一般的なドラッグレースと違う点は、コース上にスクラップにされた車などの障害物が設置されているところだ。それらの障害物をバリバリと踏み越えていく姿は、さすがはモンスタートラックという感じで好ましい。まあ、異様に短時間（だいたい3秒）で勝負が決するため、勝っても負けても、あまり実感が湧かないというのも正直な感想なのだが。

第二のモードは、周回コースを規定回数回って順位を争う「サーキット」。一般のレースゲームに近いこのモードだが、しかしそこはモンスタートラック。やたらと起伏が激しかったり、川の上を跳び越えなければならなかったりと、そのコースは一筋縄ではいかないものばかり。しかもコースとはいっても、それはあくまでも大まかなガイドラインにすぎない。設置されたいくつかのチェックゲートを通過しさえすれば、あとはどんな道を進もうが、プレイヤーの勝手なのだ。

第三のモードは、同じくコース上で順位を競う「ラリー」。「サーキット」と違うのは、コースが周回ではない点、そして進路の選択がより自由な点だ。このモードでは、画面の片隅に表示されるレーダーを頼りに、次のチェックゲートを探す作業がメインとなる。

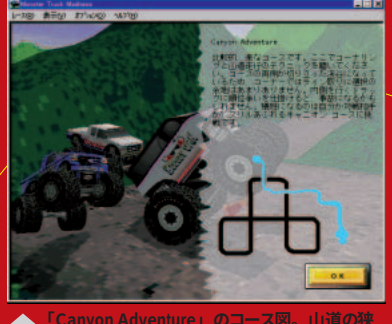
そして第四のモードは、以上の3種類のモードを総合した「トーナメント」。やはり最終的にはこのモードでの勝利を目指したいところだが、そこまでいくのがなかなか大変なことは、ご想像どおりだ。

ラリーコースの1つ、「アリゾナ」。砂漠から舗装道路、市街地と場面が刻々変わる。

ドラッグ、サーキット、ラリー、トーナメントと4つのパターンが用意されている。

「ユカタン・アドベンチャー」のコース図。海沿いの道をひた走る。

ドラッグコースの1つ、「Trans World Dome」。屋内競技場で腕を競い合う。


「Canyon Adventure」のコース図。山道の狭い道を走るのでクラッシュは覚悟の上で走ろう。

サーキット中ではオーソドックスな「Crazy Eight」。豪快なジャンプが楽しめる。

©1994-2007 Impress R&D

TUNE UP

チューンナップも忘れずに

「MONSTER TRUCK MADNESS」は、シミュレーター色よりは、ゲーム色が大幅に濃くなっている作品だ。パソコンのレースもの（特にF-1関係）にありがちな、素人では気が遠くなってしまうほど詳細な部分に及ぶマシン設定などとは無縁となっている。プレイヤーが設定を変更できるのは、タイヤの種類とサスペンションの種類、そしてギア比、以上の3つの部分だけ。まさにシンプルそのものという印象だ。

とはいえ、数が少なくなっている分、それぞれの設定が重要になってくることは想像できるだろう。実際、これらの設定を変更すれば、レース展開は大幅に異なってくる。特に見落としがちなのは、ギア比。初期設定の加速優先のギア比では、最高速度が低くなる結果、いまひとつ飛距離が足りなくて跳び移れないショートカット用のジャンプ台なんてものも出てくるのだ。気を付けよう。

タイヤとサスペンション、ギア比の設定をする。ここでのセッティングが勝負を分けるので慎重に。

タイヤのチョイスを間違えればスピードの出過ぎでコースアウトになってしまう。

ギア比の設定次第で飛び越せるかどうか微妙なジャンプ台もある。

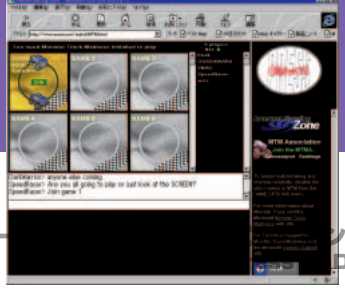
米国マイクロソフトのページで対戦相手が見つかる

MONSTER TRUCK MADNESSは通常では相手を見つけてからでないとネットワーク対戦ができないが、米国のマイクロソフトのホームページ（http://www.zone.com/）で、対戦相手を見つけるサービスが提供されている。このサイトのことは以前にも紹介したが、現在では対応ゲームも大幅に増え、より本格的な体裁を整えている。通信対戦野郎には要チェックのサイトに成長しているので、必ず覗いてみるべし。最近では「Microsoft Golf」などのアクションゲームでも使えるようになっている。MONSTER TRUCK MADNESSでもこのサービスを使うことは可能だが、実際に試したところ、英語版と日本語版の違いから、ゲームに参戦できないことが何度かあった。マイクロソフトさん、早く日本語対応のサイトを作ってください。

ホームページから「MONSTER TRUCK MADNESS」をクリックする。

プレーヤー名を入力し、「Enter」ボタンを押す。

ホストを作ってプレーヤーを募集しているユーザーを見つけたら、クリックする。



プレーヤーが集まったら自動的にゲームが起動して対戦が始まる。

設定のしかた

Preference

さすがにマイクロソフトの製品らしく、このソフトのインストールは超簡単。オートプレイで立ち上がる画面の指示に従い、ハードディスクの使用量によって3種類のインストールパターン（200Mバイト、100Mバイト、10Mバイト）の中から1つを選択すれば、あとは自動的に作業が進行していく。200Mバイトを使ってのフルインストール以外は、CD-ROMをトレイに入れておく必要があるので要注意だ。

また、このインストールによって、不具合が生じる可能性がないでもない。それは、マイクロソフトが提供する「Direct X」に関する問題だ。特に、グラフィックボードのデバイスドライバーのアップデートをしていない人は要注意。古いドライバーだと、このゲームはおろか、ウィンドウズ95の動作自体が不安定になってしまいかねない。また、忘れがちだが、サウンドカードのデバイスドライバーをチェックすることも忘れずに。古いドライバーの中には、「Direct Sound」との相性が悪くてサウンドが途切れてしまうケースも見受けられるのだ。

ネットワークの設定は、対戦ホストになるか参戦するかを選択して接続プロトコルとして「Internet（TCP/IP）接続」を選び、自分のIPアドレスを入力すればOKだ。

メイン画面で「マルチプレーヤー」のボタンを押す。

対戦ホストとなるか、ほかのプレーヤーのパソコンに参戦するかを選ぶ。

「ホストになる」を選択したら接続プロトコルで「Internet（TCP/IP）接続」を選ぶ。

「参戦する」を選択したら接続プロトコルで「Internet（TCP/IP）接続」を選ぶ。

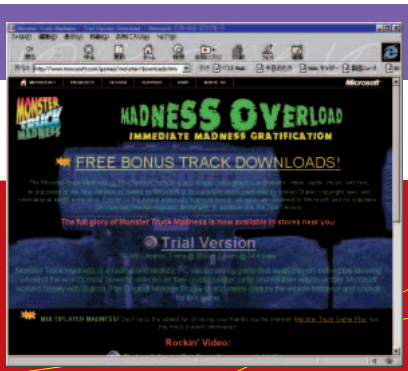
ほかのプレーヤーがアクセスしてくるのを待つ。プレーヤー名が表示されたら参戦リストに入れる。

「IPアドレスの設定」を選び、「OK」ボタンを押す。対戦ホストのIPアドレスを入力して「OK」ボタンを押せばゲームが始まる。

日本語版を買うべし！

実は米国マイクロソフトのWebサイトには、英語版「MONSTER TRUCK MADNESS」の無料サンプル版がアップされており、ユーザーは自由にそのプログラムをダウンロードすることができるようになっている。この情報を聞いて、製品版を購入する前に、まずはそちらを試してみようと考える方も多いだろう。

だが、残念ながら、その考えは捨てたほうがいいかも。なぜならこのサンプル版は、どうも日本語版ウィンドウズ95と相性がよろしくないようなのだ。実際、編集部でも、DLLファイルが書き換えられて、泣く泣くOSを再インストールする破目に陥った者もいる。ここはひとつ、あきらめて日本語版のパッケージを購入した方が安全だろうね。



英語版のトライアルバージョンがダウンロードできるページ（http://www.microsoft.com/games/monster/trialversion.htm）。

©1994-2007 Impress R&D

［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的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

Copyright © 1994-2007 Impress R&D, an Impress Group company. All rights reserved.