

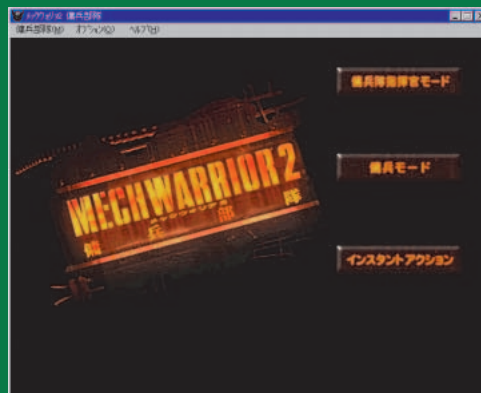
## 第9回

# 未来世界のロボットシミュレーション メックウォリアー 2 傭兵部隊

小笠原 誠

轟音をとどろかせ、荒野を突進するロボット兵器。飛び交う銃弾、視界を遮る爆煙。"メック"と呼ばれる人型兵器が激しいバトルを繰り広げるこのソフトは、本国アメリカではベストセラーになっている大ヒットシリーズの最新作。いわゆるロボットアニメみたいなものを想像するとちょっと違うと感じるかもしれないが、とにかくその迫力は大了なもの。一匹狼として孤独な戦いを遂行するもよし、チームプレイでより困難なミッションに挑戦するもよし。いざ、戦いのフィールドに参戦すべし。

# 初回 ゲームの王国



開発元 : アクティビジョンジャパン  
価格 : 12,800円  
問合せ : 03-5458-6561  
関連情報 : <http://www.activision.com>

動作環境  
対応OS : ウィンドウ95  
CPU : ペンティアム以上  
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 : 40Mバイト以上

アクティビジョンジャパンが、PC-98シリーズにも対応の完全日本語版を現在開発中

# BATTLE!

## ロボット対戦だ!

人間が搭乗して戦闘するロボットと聞くと、みなさん、いったいどんなタイプのロボットを想像するだろうか。マジンガーZ? ガンダム? それとも、現在オタクちゃんのハートを鷲掴みにしているエヴァンゲリオン? 世代によって具体的な対象は異なるだろうが、いずれにせよ、ほとんどの人が、思春期に見たアニメ(昔はテレビマンガといったもんだけど)に登場したロボットを思い浮べるはずだ。

今回当コーナーで紹介することになった「メックウォリアー 2 傭兵部隊」も、ロボット兵器が主役となった作品。とはいえ、このソフトに登場する“メック”と呼ばれる兵器は、一応戦闘ロボットに分類することはできるものの、アニメに登場するロボットたちを想像すると、ちょっとばかり違和感を受けてしまうだろう。

まず、その外観。メックのルックスは、ヒーロー系のロボットほどスマートなものではない。さ

まざまなバージョンが用意されているメックの中には、ほとんど人間に近い形状を持つものもある。それでもその外観は、あくまで機械だと主張しているような、無骨そのものという印象。それどころか、数あるメックの中には、戦闘機に足が付いただけのような、「これでもロボット?」と、いいなくなるものもあつたりする。

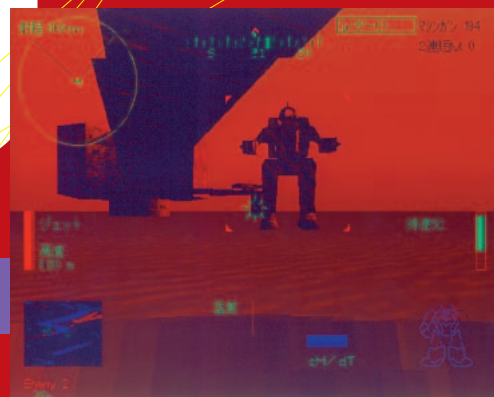
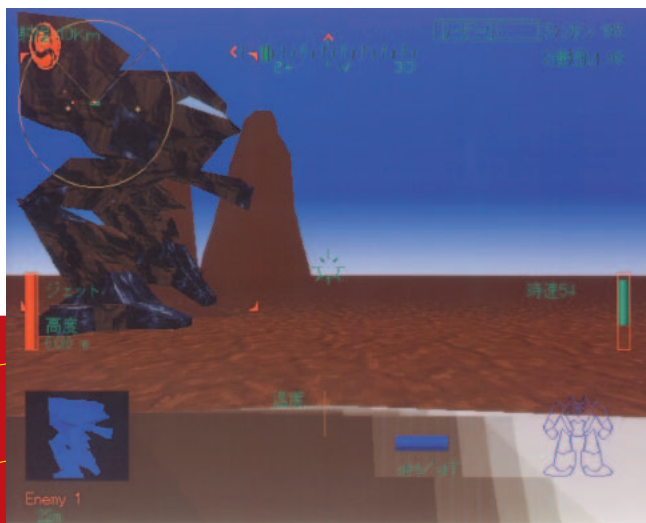
さらに、戦闘方法も違う。メックは、プロレスラーのような派手な肉弾戦はしない。いや、やろうとすれば体当たりくらいはできないことはないが、そんなことをしたら、むしろこちらの装甲がダメージを受けてしまう。結局戦闘の手段となるのは、ボディーの各所に装備されたエネルギー弾やロケット弾だ。

しかし、いずれの武器も敵を一撃で破壊する

ほどの威力はないので、いきおい、メック同士の戦闘は、敵の攻撃を避けつつこちらの攻撃を当てていく、ヒット・アンド・アウェイ戦法が中心

となる。

このように、メックという兵器は、我々が想像するロボット像とはかなり異なっている。その実体はむしろ、“2本足歩行をする戦車”という形容がピッタリとくるだろう。荒唐無稽さとは無縁のぶん、そのリアリティーは抜群。ゲーム内容は、ロボットものに関して最初に想像しがちな子供騙しではなく、むしろ、現実の兵器が登場する本格派のシミュレーションゲームに近いものがある。実際、そのリアリティーにのめり込み、思わず対戦にはまってしまったゲーマーは数多い。アメリカ本国の対戦ゲームサイトでは、あの「DOOM」や「DUKE NEKEM 3D」を凌ぐ人気を獲得しているというのだから、これに挑戦しなければゲーマー魂が磨くというものだ。



MECHWARRIOR 12 MERCENARIES

# WHAT'S M&CH?

## これがメックだ!

時は28世紀。その勢力を太陽系外にも広げ、我が世の春を謳歌していた人類は、その存亡を揺るがしかねない大きな危機に直面する。すべての人類を統轄していた中央政府の圧政に対し、辺境地域の不満が爆発。各地で発生した小規模の衝突が、やがて全人類を巻き込む宇宙規模の戦争に発展したのだ。

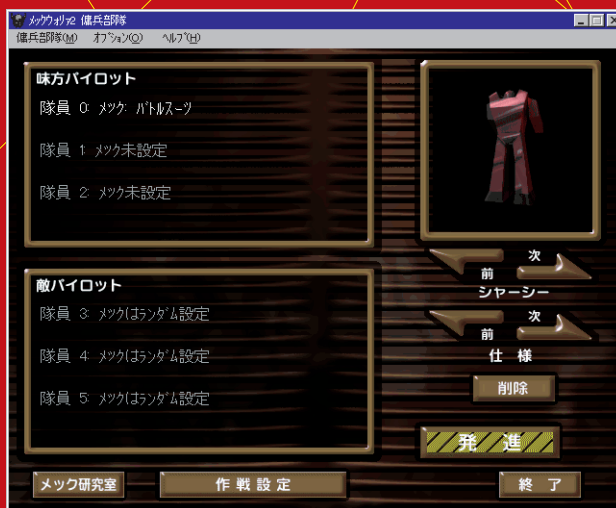
この宇宙規模の戦争において、大きな役割を果たすことになったのが、メックと名付けられた巨大戦闘用ロボットだ。もともとは辺境惑星の資源採掘などに利用されていた作業用重機器に、各種の武装を施した人型戦闘兵器。この新型兵器は、従来型の兵器を軽く凌駕する凄じい破壊力を持っていた。その圧倒的な威力に驚いた各陣営は、メックを主要兵器に採用し、結果として宇宙の隅々、至る所でメック同士の激しい戦闘が繰り広げられることになる。

こんなバックグラウンドストーリーを与えられた「メックウォリアー」(DOS版)は、米国の老舗ソフトハウス、Activision社が制作した3Dロボットシミュレーターだ。轟音をとどろかせ、戦地を突進するメック。人型に近いものからほとんど戦車に近いものまで、その形態はまったくもって千差万別だが、飛び交う銃弾と視界を遮る爆煙を掻い潜ってターゲットに直進する姿は、いずれも迫力満点のひとつ。

その迫力がゲーマーの間に知れ渡ったのが、はたまたロボットもののシミュレーターという目新しさも手伝ってか、いずれにせよ「メックウォリアー」は世界規模の大ヒットを記録。その後ウィンドウズ95ネイティブソフトとなったシリーズ第2弾、「メックウォリアー2」も前作を凌ぐセールスを記録し、いまやこのシリーズは、老舗Activision社の看板ソフトとなっているのだ。



▲ ビーム砲やロケット弾など、メックの武器を選択できる。



▲ 場面に応じて最適なメックを選ぼう。



▲ ロケット弾が豊富なレイブン。



▲ ストームクロウ。すばい動きをする。



▲ ジャベリン。体のサイズが小さい。



▲ ジェンナー。長い足を持つ。

# LET'S MECH!

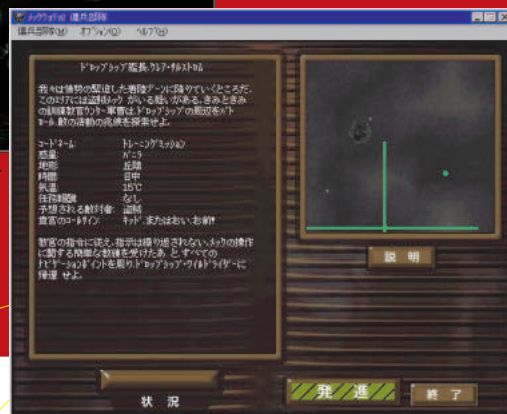
## 君よ、戦場の犬になれ

シリーズ最新作となる「メックウォリアー2 傭兵部隊」の舞台となるのは、件の大戦争が勃発して以来、約300年の月日が流れた時代。人類の過半数という大きすぎる犠牲を払い、戦争の決着はほぼ付いたといえ、いまだに小規模な戦闘が各地で発生し続けている。新政権の目が行き届かないことをいいのに、各地で騒ぎを起こすゲリラや盗賊。その討伐のために正規軍を派遣する余裕のない新政権は、傭兵部隊を利用するようになっていたのだ。

そんな時代に、傭兵としての人生を歩もうとする若者がいた。たった1人、傭兵雇用事務所に足を運ぶ若者。それがプレイヤーというわけだ。政治的イデオロギーなど関係ない。この混沌の世界で、頼りになるのは自分の腕と金だけだ。そんなクールな生きかたに憧れるなら、さっそくゲームを立ち上げるべし。



▲ 作戦司令室。中央にあるコンピューターで指令を受ける。



▼ ミッションの指示、任務の内容をよく見て冷静に対処しよう。



▲ 大ピンチ! 敵の足元しか見えない! どうする?

▼ 「C」キーを押して視点を変える。操作を覚えておくと何かと便利だ。



## 戦場を駆け抜けろ!

シリーズ第1作の「メックウォリアー」は、なかなか操作の難しいゲームとして知られていた。あまりキーボードに慣れていないプレイヤーだと、最初の練習ミッションさえ満足にクリアできなかったほどだ。しかし、最新作である本作では、そうした問題はかなり改善されている。

このソフトには、一兵士として戦闘に参加する「傭兵モード」と、指令官として部隊を率いる「傭兵隊指揮官モード」、そして「インスタントアクションモード」の3つのモードが用意されている。このうち傭兵モードを選択すると、強制的に3つの練習ミッションをこなすことが命じられる。そこでは、ちょっとシニカルな口調の教官が、基本的なメックの移動方法からレーダーの見方、照準の合わせかたから実際の攻撃方法まで、懇切丁寧に音声で教えてくれるのだ。これなら、マニュアルを読むのが大嫌いという人でも大丈夫だね。

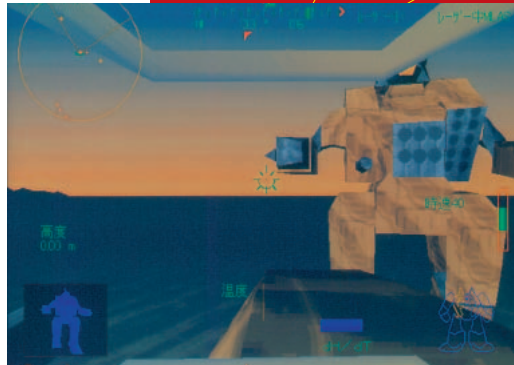
# TUNE UP

## 稼いだお金でバージョンアップ

「MECWARRIOR 2 MERCENARY」の魅力は、その戦闘シーンだけではない。ミッションを無事クリアすると与えられる報酬＝お金。それをもとに、メックを徹底的にチューンナップすることも、また1つ大きな魅力になっているのだ。

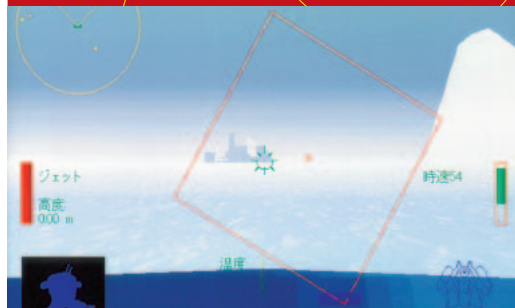
しかし、ここでも本シリーズのリアリティー追求の姿勢は生きている。メックの世界には、マジンガーZがジェットスクランダーを手に入れたような、極端なパワーアップ兵器なんてものは存在していない(古過ぎ?)。こつこつとパーツを購入して、愛機をパワーアップしていく。その行程は、まるで本格派のカーレース・シミュレーターのような感覚だ。いや、そうしたタイプのゲームをこれまでプレイしたことがなくとも、流行りの育成系ゲームがお好きな人なら、けっごうのめり込めるかもしれない。

なお、先のページでちらりと触れた、「傭兵隊指揮官モード」というのが気に入っている人がいるかもしれないが、これは通常の傭兵モードに収支計算が加えられたもの。こちらのほうがよりゲームの世界に浸ることができるだろうが、戦闘技術が一定レベルに達していない間は手を出さないほうが無難。ミッションに失敗するたびに欠損金が出て、いつの間にか破産してしまう破目になっちゃうぞ。



◀ 敵のタイプによって武器も使い分けるのが大切。レーザー砲が強いときもある。

▶ ミッションによっては夜のときもある。赤外線センサーを使えば見える。



◀ 照準を絞って撃つ。ミサイルのほうが速くの敵を狙える。



## ジョイスティックを買うべし

この作品は、なにかと難しいとの評判があったシリーズ第1作と比較して、大幅にユーザーインターフェイスが向上している。メックの移動方向を指定するカーソルキー、移動速度を決定する数字キー、武器を発射するスペースバー、それにレーダー関係のいくつかのキー。これだけで、基本的な操作はOKなのだ。

とはいえ、手強い敵がわんさと出てくる後半のミッションや、百戦錬磨の凄腕ゲーマーを相手にした対戦プレイでは、キーボードのみの操作では少々苦しくなるだろう。ここはひとつ、ジョイスティック、それもプログラマブルなやつを用意しておいたほうがいいかも。



▲ 細かな照準合わせをするためには、ジョイスティックが必要だ。

# Preference

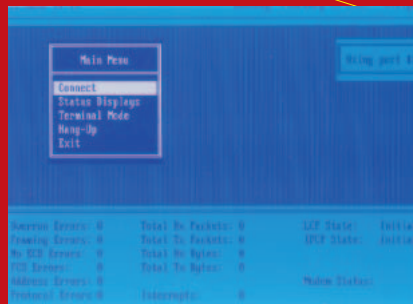
## 設定のしかた

このソフトは、ウィンドウズ95ネイティブソフトとして制作されている。当然ながらウィンドウズ95のオートプレイ機能に対応しているの、製品CD-ROMをドライブに挿入するだけでインストールプログラムが起動し、画面の指示に従ってだけで、インストール作業は終了する。なお、このソフトはDirect X2を使用するため、本体プログラムのインストール終了後、Direct Xのインストーラーが立ち上がる。使用するマシンにまだDirect X2に対応したグラフィックドライバーを入れていない場合は、事前に更新しておくことを忘れずに、下手するとハンクしちゃいますから。

さて、インストールが終了したら、さっそくネット対戦に挑戦と言いたいところなのだが、これが少々手間がかかる。実は、ちょっとした問題があるのだ。一応「MECWARRIOR 2 MERCENARY」の製品CD-ROMには「MercNet」というネット対戦用プログラムが収録されているのだが、これがDOS版なんだなあ。

この通信プログラムの立ち上げ方はこうだ。まず、DOS窓からの操作では作業が途中で止まってしまうので、マシンをMS-DOSモードで再起動する。MS-DOSモードが立ち上がったら、まず「US」と打ち込んで英語モードに切り換えよう。その後「CD」コマンドでゲームをインストールしたディレクトリーに入り、デフォルトでは「C:/PROGRA 1/ACTIVI /MERCEN 1/」 「PPPSHARE.EXE」と入力。するとネット接続用のプログラム(実はあの「KALI」)のインストーラーが立ち上がるので、画面に表示されるライセンスに関する表示を確認したら、「Y」を押してリターン。すると圧縮されたプログラムが自動解凍される。解凍が終わったら、こんどは「PPP」と入力。その後は「KALI」と同様の手順で必要な項目を入力していくというわけだ。

残念ながら現時点では、このソフトをインターネット上でプレイするのは少々難しいと言わざるを得ない。とはいえ、このMercNetというプログラム、いずれはウィンドウズ95版が開発される模様だ。アクティビジョンジャパンが現在鋭意制作中の日本語版「MECWARRIOR 2 傭兵部隊」に、新バージョンのプログラムの開発が間に合うことを祈るう。



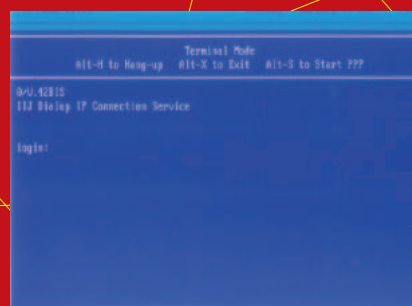
▲ MERCPPPを起動する。「CONNECT」を選ぶ。



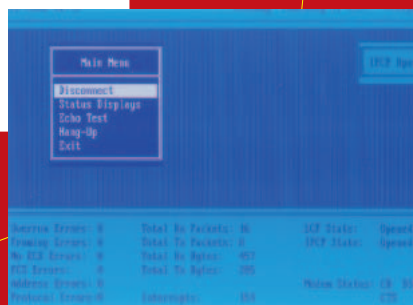
▲ 「F1」を押して各設定をする。「Phone Number」で電話番号を入れる。



▲ プロバイダーにつなぐとIPアドレスは「0.0.0.0」と入力する。



▲ ログインスクリプトが処理される。



▲ 画面に「IPCP Open」と表示されたらExitを選択する。



▲ 「YES」を選んでDOS画面に戻る。



▲ 「MERC」を入力し、MERCNETを起動する。



▲ デモ画面が流れる。



## [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](mailto:im-info@impress.co.jp)