

## 第10回

やっぱりシューティングゲームが一番!

# FIRE FIGHT

小笠原 誠

ゲームはそれなりに好きだけど、どうもシューティングゲームは好きになれない。最近では、そう感じる人が少ないようだ。しかし、シューティングといえば、やはりコンピュータゲームの原点。この現状は、ゲーム好きを自認する人間にとっては寂しいかぎり。てなわけで、今回は、最近では少々珍しい存在になっているシューティングゲームを紹介する。アーケードやゲーム専用機の同ジャンルの作品が持つ大迫力とは無縁だけれど、その独特のチマチマ感に、思わずハマってしまう逸品だ。

# ネットゲームの楽園



開発元 : エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社  
価格 : 7,800円  
問合せ : 03-5436-6499  
関連情報 : <http://www.ea.com/EAVWEB/>

動作環境  
対応OS : ウィンドウ95  
CPU : ペンティアM/90MHz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 : 45Mバイト以上

# SHOOTING!

## 久々の俯瞰シューティングだ!

コンピュータゲームのジャンルは数々あれど、近年とみに人気落ち込み気味となっているジャンルがある。それは、戦

闘機などを操作して敵キャラクターを撃破していく、シューティング系のゲームだ。まあ、「DOOM」系の3Dシューティングゲームは現在抜群の人気を誇っているものの、あれはあれで1つのジャンルとして成立しているようなもの。かつて全盛を誇っていた、自機を上から見る俯瞰タイプのシューティングゲームは、あまり見掛けなくなっている。

かつて、ゲームセンターに置かれたゲームといえば、そのほとんどがこのジャンルに属するゲームだった。ところがいまでは、その地位は対戦格闘ゲームやパズルゲームに取って替わられてしまっている。シューティングゲームは、店の片隅にひっそり置かれているのがやっとというのが現状だ。

この人気凋落の原因としては、難度の劇的

な上昇を挙げる人が多い。当初は、ある種の牧歌的な雰囲気も醸し出していたシューティングゲーム。しかし、時を経るにつれ、画面を埋めつくす敵、超高速で飛んでくる弾、さらには、数画面分にも及ぶ超巨大ボスキャラと、その難度は一部のプロ級ゲーマーしか対処できないレベルまで上昇していった。こうなったのは、より過激なものを求めるユーザーの要求に従った結果で、ある程度しかたのない問題でもあったのだが、やはり一般的なプレイヤーにその難度はきつ過ぎた。結局、多くの人がシューティングゲームを避けるようになり、ジャンルとしての勢いは失われてしまったのだ。

しかし、シューティングゲームといえば、コンピュータゲームの原点ともいえるジャンル

だ。敵を撃って破壊する爽快感には、なかなか捨てがたい魅力がある。昔ゲーム喫茶(憶えてる?)で「スペースインベーダー」や「ゼ

ビウス」を遊んだ経験のある人なら、その魅力を知っているはずだ。

確かにシューティングは面白いとは思っても、最近の作品はあまりに難しく、とても手を出せないって? いやいや安心してほしい。今回当コーナーで紹介する「FIRE FIGHT」は、そんなヌルゲーマーのあなたにもぴったりの作品なのだ。その独特の操作感のため、最初は多少途惑いを感じてしまうかもしれないが、ある程度慣れてしまえば、そこそこの腕のプレイヤーでも先に進むことができるようになる。それに、さまざまな形態のミッションが用意され、単調になりがちというシューティングゲームの欠点も解消されている。このソフトで、往年の快感を思い出してみてはいかが?



MECHWARRIOR 12 MERCENARIES



# Direction

## 独特の方向感覚をマスターせよ!

俯瞰タイプのシューティングゲームというと、画面の下から上、または画面の左から右と、一方向にのみスクロールしていく作品を思い浮かべる人が多いはずだ。しかし、「FIRE FIGHT」は違う。この作品には、全方向スクロール制が採用されているのだ。

画面は、プレイヤーが操作する自機の進む方向に合わせて、上下左右へ自由にスクロールしていく。しかも、そのスクロールは、強制的なものではない。多くのシューティングゲームでは、プレイヤーの意思とは関係なく、勝手に画面がスクロールしていくようになっている。それに対しこの作品は、プレイヤーの思いどおり、好きな方向に進むことができるし、その場で止まることもできる。

非常に自由度が高くなっており、じっくり自分のペースでゲームを進めることができると

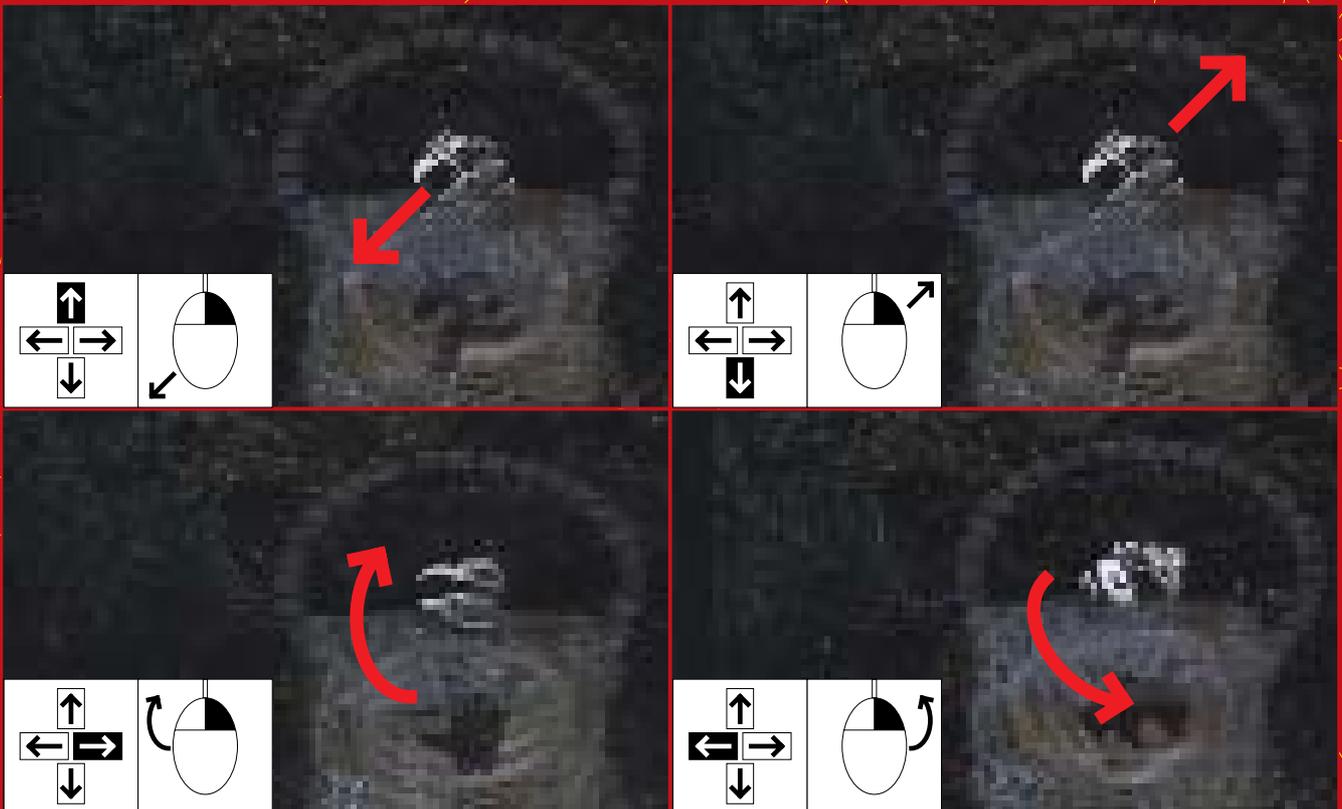
いうわけだ。

しかし、この全方向自由スクロール制にも欠点はある。画面上で自機が進む方向と入力するカーソルキーの方向が一致しないため、最初のうちはなかなか操作感覚が掴みにくいのだ。詳しくは下の図を参照してほしいが、ポイントとなるのは、画面上で自機がいま向かっている方向である。"キーを押せば、その方向の左に曲がり、"キーを押せば、右に曲がる。いわば、ラジコンと同じ感覚が必要になるというわけですね、これは。

なお、このソフトは、キーボードのほかに、マウスやジョイスティックを使うことも可能となっている。しかし、実際にプレイしてみた結果から判断すると、キーボードのみの操作が一番感覚が掴みやすく、ベストの選択だと思われる。



▲ やられた! 自機の爆発はとても派手だ。それだけにうれしい。



# Weapon

## 武器を使いこなそう

このゲームでプレイヤーが操る自機は、合計6種類の武器を使い分けられるようになっていいる。とはいえ、ゲームスタート時点で使うことができるのは、そのうちの1つ、バルカンキャノンだけ。残りは、ゲームを進めて、それぞれの武器に応じた弾を手に入れなければならないのだ。

各武器の弾は、予備弾のカプセルを手に入れることにより補充できる。それぞれの武器には数字が振り分けられており、武器カプセルにも対応する武器に応じた数字が付けられている。「2」という数字が描かれたカプ

セルを取れば、「2」の武器、つまりスオーマーの弾が補充されるというわけだ。予備弾のカプセルは、最初からマップ上に浮かんでいる場合もあるが、基本的には敵戦闘機や地上施設を破壊することにより出現する。敵を発見したら、即破壊すべし。

なお、各武器により、その特質はさまざま。威力が強いからといって、必ずしも使い勝手がいいとは限らない。どの武器がどういう場面に効果を発揮するのか、まずはすべての武器の弾を補充し、実際に使用してみよう。



▲フワフワと浮かんでいるグレーのマークが、予備弾のカプセルだ。絶対に取り逃すことのないように、出現したら即ゲットせよ。

バルカンキャノン



▲もっとも基本的な武器。連射は効くが、その威力はかなり弱めで、敵を攻撃するには少々力不足。攻撃してこない地上施設の破壊に使えばいいだろう。

フォーマー



▲数発のミサイルを同時に発射する。ある程度ホーミングしてくれるので、やたらめったら撃っても、そのうちどれかは敵に当たってくれるはず。

プラズマ弾



▲連射は利くし、威力もけっこうある。できれば標準の武器として使用していきたいところだが、すぐに弾切れになってしまうのがおしい。



ホーミングミサイル



▲ミサイルという名前が付いているが、どちらかというと光の玉という印象の武器。名前どおり敵を自動追尾してくれるが、ちょっとばかり移動速度が遅いのが難。

デスプリンガーキャノン



▲1発1発の威力は最高クラスだが、連射が効かないのが玉にキズ。発射するたびに反動で自機が後ろに下がるので、そのさい敵にぶつからないように注意。

コンカッショングレネード



▲強力な爆雷を、放物線を描いて投下する。地上施設攻撃には最適だが、射出速度が遅いため、敵キャラの攻撃に使用するにはかなりのテクニクを要する。

# Mission

## ミッション内容はさまざま

一般にシューティングゲームというと、闇雲に敵を全滅させることだけを目的にしたものが多い。しかし、このソフトの場合、ただ敵を倒せばいいという単純な内容にはなっていない。

惑星間の平和維持を目的に結成された"評議会"。プレイヤーはその実行部隊に所属するパイロットとして、上層部が発する指令に従って行動する。与えられる指令の内容は、それぞれミッションによって千差万別。中には、敵のせん滅という、いかにもなミッションもあるものの、特定の物体を回収したり、搭乗する機体が墜落した味方兵士を救出し

たりするなど、「俺はなんでも屋かい!」と言いたくなるような指令もある。しかし、これらすべてのミッションをこなしていかなければ、立派なパイロットとは言えないのだ。もっとも、ミッションの内容がどうであれ、敵が攻撃してくるには変わりはないので、このソフトがシューティングゲームであることは常に意識させられるんだけど。

なお、マニュアルには特に触れられていないが、ゲームを進めていくうえで非常に重要となる情報をお伝えしておこう。プレイヤーの操る自機はシールドで守られており、敵の攻撃などによってそのエネルギーが切れた

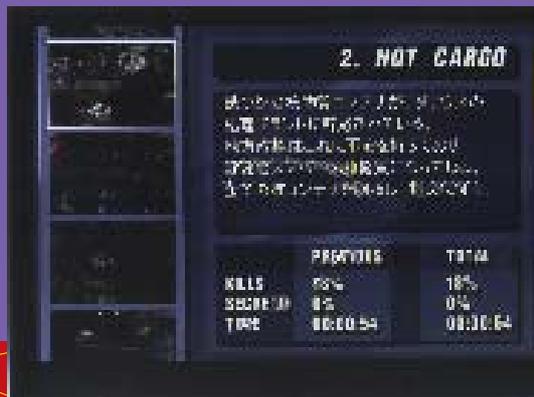
時点でゲームオーバーとなる。このシールド、普通は敵を倒すことによって出現する"+"マークのカプセルを取って回復させるのだが、実はカプセルを取らなくとも、時間経過とともに自動的に回復してくれるのだ。ある程度ダメージを受けたら、いったん停止してシールドの回復を待つ。この方法をとれば、アクション系のゲームは苦手というプレイヤーでも、十分先に進むことができるはずだ。ただし、シールドの回復を待っている間にも、敵は襲ってくる。常にレーダーに注目すべきことは、言うまでもない。



▲ 第1のミッションは、敵の鎮圧、掃討という単純明快なもの。ここはひとつ、トレーニングだと思って、操作感覚に慣れることを第一に心掛けよう。



▲ 最初のミッションだけあって、それほど強力な敵は出てこないし、その数も少ない。マップも狭いので、特につまるようなことはないはずだ。



▲ 第二のミッションは、核コンテナの回収が目的となる。回収作業は、コンテナの上空しばらく停止することにより、自動的に行われる。



▲ コンテナの中には、建造物の中に隠されているものもある。マップもいきなり広がっているので、自分がいまだこにいるのかを常に確認しておくべし。

# Preference

## 設定のしかた

「FIRE FIGHT」はウィンドウズ95のオートプレイ機能に対応しているため、製品CD-ROMをドライブにセットすれば、自動的にソフトが起動する。で、立ち上がった画面を見てみると、何かが違うことに気付くはず。普通、初めてソフトを起動したさいには必ず実行しなければならない、インストールという項目が用意されていない。そう、このソフトは、直接CD-ROMから作動するという、なかなかユニークな仕様になっているのだ(起動時の仮想メモリとしてHDDを約40Mバイト使用するが)。「ゲーム開始」というボタンを押せば、まだダイレクトX2が導入されている場合はそのインストールを行い、すでに導入されている場合は、即ゲームが開始される。この簡単さは、特筆ものだろう。

▲ CD-ROMをドライブに入れると、自動的に初期画面が表示される。「ネットワークゲーム」ボタンを押す。

▲ 「ネットワークゲームの設定」の画面になるので、つなぎたい方法を選び、既存のゲームにつなぐか、新たにゲームをやるかを決める。「既存」を選んだ場合、自動的に接続してゲームが始まる。

▲ 「新規にゲームを作る」を選んだ場合、「オプション」の画面になる。ゲームの種類を選んで「完了」ボタンを押す。

▲ 接続中の画面になる。参加者がすべてつながれば、ゲームが始まる。ゲームの参加者は4人まで。



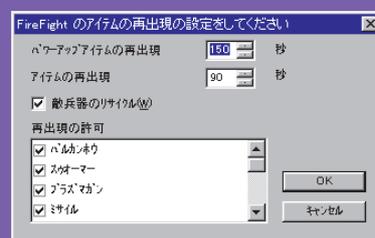
## 対戦方法は2種類

このソフトには、2種類の対戦方法が用意されている。まず、「ファイヤーファイト」は、敵プレイヤーを倒すことを目的にしたゲーム。最大4人の参加プレイヤーが情け容赦のない殺し合いを行うわけだが、目的が単純なだけに、その熱中度はかなりのものになる。細かい項目が用意されたオプション設定の変更により、ゲーム難度を変更することも可能だ。

これに対して、もう1つの対戦方法「ベースビルダー」は、基地の建設が目的となっている。最大4人の参加プレイヤーのうち、最初に基地を完成させた者が勝利者だ。基地はプレイヤーがマップ上に設置され

たレンガを回収することにより、自動的に建築されていく。回収途中のレンガは敵の攻撃により破壊されるので、対戦相手の邪魔をすることもできる。自分の基地の建設と敵の妨害、そのバランスをどうとるかがゲームのカギとなるようだ。なお、こちらのゲームも、オプション設定による難度変更が可能となっている。

どちらの対戦方法もなかなか楽しいものに仕上がっているのだが、このソフトの対戦機能は、基本的にLAN及びモデムによる1対1の対戦に対応したものだ。残念ながら、インターネット上で対戦を行うのは少々難しくなっている。1人でプレイしても



▲ 「FIRE FIGHT」のオプション画面。パワーアップアイテムの再出現するもの種類や、出現するタイミングなどを設定できる。

十分楽しいゲームなだけに、できればもうちょっと簡単に対戦ができるようになっていればよかったのになあ。



## [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)