

## 第13回

ダイスを振って世界征服を目指せ!

# RISK

小笠原 誠

以前このコーナーで紹介した「MONO POLY」を覚えているだろうか? その開発元であるハズブローが、またもや世界的に有名なボードゲームをコンピュータゲーム化した。その名は、「RISK」かの英雄、ナポレオン・ボナパルトの世界征服を下敷きにした陣取りゲームだ。非常にシンプルなルールを持つこのゲームは、オリジナル版を知らないプレイヤーでも、すんなりと遊び始めることができる。思考系のゲームはちょっと苦手と敬遠していたあなたにも、胸を張っておすすめできる逸品なのだ。

# 初回 ゲームの王国



## RISK

The Game of World Conquest

© 1996 Hasbro Interactive Inc.

開発元 : ハズブロー・ジャパン  
価格 : 6,800円  
動作環境  
対応OS : ウィンドウズ95  
CPU : 486DX2/66MHz以上  
(ペンティアム推奨)  
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 : 30Mバイト以上の空き容量  
要ダイレクトX

# Exciting game!

今回紹介するソフトは「RISK」。このゲームのオリジナル版は、世界中で幅広く遊ばれている陣取り系のボードゲームだそうだ。"そうだ"と

ういのは、恥ずかしながらこの私、知らなかったんですね、そのオリジナル版を。しかし、学生時代に数々のボードゲームをやり倒したという担当編集者によると、「RISK」は非常に有名なゲームで、同じハズブロの「MONOPOLY」ほどではないにしても、日本でも多くの人々がプレイを楽しんでいるらしい。実際、何人かの知り合いに尋ねてみたところ、たとえプレイしたことはなくても、その名を聞いたことはあるという者がほとんどだった。まあ、仕事柄私の周りにはけっこうディープな人間が多いので、この聞き込みの結果がそのまま世間一般の評価に等しいと考えることはできない。しかし、この作品がそれなりに高い評価を得ていることは確実なようだ。

## 簡単ルールで盛り上がる！ 究極の陣取りゲーム

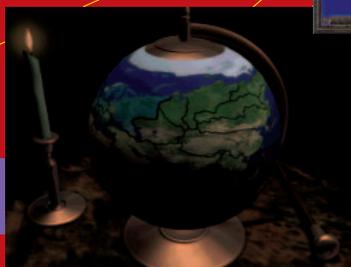
だが、いくらオリジナルが面白いゲームだと聞かされても、積極的にこのソフトに手を出す気にはならなかったというのが正直なところ。もちろんそれにはわけがあって、この手のゲームって、元のボードゲームを「知っている＝遊んだことがある」ことが前提になっているものが少なくなかったんだ。肝心のゲームルールがマニュアルでほとんど説明されておらず、オリジナルを知らない人間にとっては、いったいどうプレイしていいのかわからない。そんな困った代物が多かったのだ。

そんなわけで、やや不安な気持ちを抱きつつ、コンピュータゲーム版「RISK」のパッケージを開けてみると…。やはりというか、そのマニュアルの記述は、これでゲームができるの

かというくらい、簡潔極まりないもの。こりゃあイヤな予感が現実のものになったのかと思ったところ…。

あにはからんや、マニュアルが薄いのは不親切なためではなかった。このゲームを遊ぶには、その簡潔な記述で必要十分だったのだ。

一般に陣取り系のゲームというと、ユニットの性能をはじめ、地形効果や例外判定など、複雑な要素が導入されているものが多い。しかし、「RISK」は違う。このゲームのルールは、まさにシンプルそのもの。コンピュータ相手に数回プレイすれば、マニュアルを一切読まなくても、だいたいの仕組みは把握できてしまう。これなら、これまでボードゲーム系のソフトはプレイしたことがないというプレイヤーでも、十分楽しむことができるはずだ。それでいて熱中度はかなりのものときているから、これはけっこう見つけものかもよ。



RISK

# Battle!

## 広大なマップを駆け巡れ!

「RISK」の陣取り合戦は、1枚の大きなマップ上で展開される。このマップは現実の世界地図を模したものとなっており、各大陸はそれぞれ細かな地域「テリトリー」に分割されている(ヨーロッパやアジアなど、狭いマップを選択することも可能)。ご察しのとおり、このテリトリーをいかに確保するかが、ゲームの勝敗の鍵となるのだ。

すべてのテリトリーを確保したプレイヤーが勝者となる「WORLD DOMINATION RISK」、相手の設定した首都を攻略した側の勝ちとなる「CAPITAL RISK」、そして、ミッションカードで指定された内容をクリアすることが目的となる「MISSION RISK」以上、用意されたゲームモードのうちどれを選ぶかによって

最終的な勝利条件は異なってくるものの、いずれにしても、敵のテリトリーをブン取り、自分のものにしていくことがゲームの中心になることには変わらない。進軍、進軍、また進軍。とにかく、戦って戦って戦い抜くことが要求される。

とはいえ、なんの戦略も持たず、ただ目の前の敵を攻撃していただけでは、勝利など夢のまた夢。1つの地域に気を奪われていると、いつの間にか他の重要拠点をすべて押さえられていた、なんていうハメに陥りかねない。いかにして後々効率的な戦いができるような進軍経路をとるか。それこそ「RISK」の奥深さであり、醍醐味でもあるのだ。



▲ アジアモードの地図。右上には日本がある。



▲ 北米モード。とにかくグラフィックが美しい。



▲ ワールドモードの世界地図。

# Throw the dice!

## サイコロに命を賭ける

「RISK」では、実際にゲームを開始する前に、準備段階としてテリトリーの分配を行う。マップ上のすべてのテリトリーをいずれかのプレイヤーの支配地となった状態にしてから、陣取り合戦をスタートするというわけだ。ボードゲーム版の場合、各プレイヤーがどのテリトリーを取るかはジャンケンなどで決めるのだが、このコンピュータゲーム版では、コンピュータまかせにすることも可能となっている。まだゲームに慣れないうちは、この機能を利用するのもいいだろう。

とりえずテリトリーの分配が終わったら、マップの状況を確認してみよう。敵プレイヤーの支配地との兼ね合いによっては、明らかに不利な条件のテリトリーが出てくるはずだ。そうした地域には、増援部隊の派遣を行う。隣接する敵のテリトリーの戦力に応じて、手持ちのユニットを追加し、敵との戦闘に備えるべし。以上の作業が終了したら、いよいよゲームスタート。さっそく敵のテリトリーに進軍を開始しよう。

実際の戦闘は、攻撃を仕掛けた側、仕掛けられた側がそれぞれサイコロを振ることによって行われる(ボードゲーム版を忠実に再現した「CLASSIC」モードの場合)。もちろん、出た目の数が大きいほうが勝ちだ。このとき、戦闘に参加する(=そのテリトリーに配置された)部隊のユニット数が多ければ多いほど、振ることができるサイコロの数が増えるシステムになっている。

各テリトリーに配置された部隊は、各ターンに1回ずつ行動をとることができる。すべての部隊が行動を終えたら、自分のターンは終了。続いて敵のターンとなり、今度は自分が攻められる番となる。このように、攻守を替えながらターンを進めていくことにより、ゲームは進行していくという寸法だ。



▲ 攻め込む敵陣地(青い部分)を決める。



▲ 戦力に差があるので、サイコロを3つ使える。こりゃ楽勝かな?



▲ サイコロが振られた、緊張の一瞬!



▲ 敵の陣地を征服した。ほっと安心。



### ボードゲーム版もどうぞ

今回のコンピュータゲーム版で初めて「RISK」に触れたプレイヤーの中には、オリジナルのボードゲームに興味を持った人もいはずだ。なにしろルールが単純なわりに盛り上がるので、1つ用意しておけば、友人が集まったときなどに重宝すること間違いなし。それに、ハズブローの製品ならではの美しいデザインが施されたボードは、なかなか所有欲をそそられる。それなりの規模のオモチャ屋さんで、ボードゲームコーナーがあるお店なら、ほぼ確実に在庫があるはずだ。



▲ ボードゲームにもチャレンジしてみては?

# Oh, Beautiful!

## 美しいグラフィックを堪能せよ!

以前に紹介したコンピューターゲーム版「MONOPOLY」も、オリジナルのボードゲームでは決して見ることのできない美しいアニメーションに目を見張ったものだ(当然だけど)。しかし、同じハズブロが製作した「RISK」のグラフィックは、そのはるか上をいく水準になっている。WinGを利用しているとはいえ、基本的にウィンドウズ3.1版ソフトである「MONOPOLY」に対して「RISK」は、ウィンドウズ95ネイティブ、しかもダイレクトX対応。そのパワーアップぶりにも納得がいくというものだ。

しかも、そのグラフィックが、あまり出しゃばり過ぎていないのがいい。やはり過ぎたるは及ばざるがごとしで、グラフィックに凝りすぎると肝心のゲームに悪影響を及ぼしかねない。これって皆さんも思い当たらない? たとえば、戦闘シーンのグラフィックがやたら凝っているのはいいけど、1回の戦闘にあまりにも時間がかかり、結局ゲームのリズムを崩してしまったRPGとか。その点この「RISK」は、ちょうどいいアクセントの部分でしか凝ったアニメーションは利用していない。さすが世界有数の総合玩具メーカー、ハズブロ。このあたりはゲームの本質をよく理解しているって感じ。



## コンピュータならではの新ゲーム

コンピューターゲーム版「RISK」には、オリジナルのボードゲームを忠実に再現した「CLASSIC」モードのほかに、コンピュータならではの新要素を導入した「ULTIMATE」というモードも用意されている。この新モードでは、戦術(正面突破、左方向旋回など)を選択することによって戦闘を行ったり、敵のテリトリーの状態を見えなくしたりと、より戦略的なゲームを楽しめるようになっている。シンプルな「CLASSIC」モードに慣れたら、こちらに挑戦してみるのもいいだろう。



▲「ULTIMATE」モードでは戦術が選択できる。



▲敵軍との激突シーン。

# Preference

## マルチプレイに挑戦!

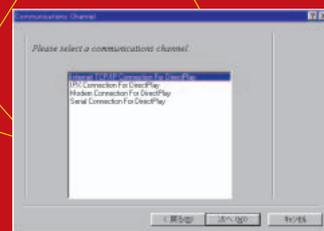
シングルプレイヤーモードである程度ゲームシステムを把握したら、マルチプレイヤーモードで対人プレイに挑戦してみよう。このソフトはシリアル接続やLANにも対応しているが、やはり本誌としては、インターネット上の対戦プレイをおすすめしたいところだ。

このソフトでインターネット対戦プレイを利用するには、以下の2通りの方法がある。まず最初の方法は、互いに相手のIPアドレスを指定し合って対戦を行う方法。ウィンドウズの「スタート」メニューから「ファイル名を指定して実行」を選択してwinipcfgと入力すればIPアドレスが分かるので、あらかじめチェックしておこう。こちらを利用するには、「START MULTI-PLAYER GAME」を選択すると表示される「Network Type」ダイアログで、「Play A Standard Network Game」を選ぶ。そして一番上の「Internet TCP Connection For Directplay」を選択しよう。詳しい手順は右で紹介しているのでそちらを見ていただきたい。

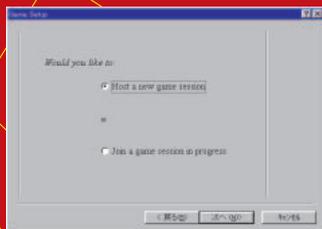
もう1つの方法は、インターネット上の対戦ゲーム専用のサイト、MPLAYERを利用し、見知らぬ相手と対戦プレイを行う方法だ。こちらを利用するには、先の「Network Type」ダイアログで、「Play Risk On Mplayer」を選択する。すでにハードディスク内に「MPLAYER」用の専用接続プログラムがインストールされている場合は、そのまま対戦相手を見付けるためのチャットルームに直行し、まだ専用プログラムを手に入れていない場合は、そのダウンロードが開始される。詳しくは、画面に表示される指示に従おう。



スタート画面で「START MULTI-PLAYER GAME」を選択し、この画面で「Play A Standard Network Game」を選択する。

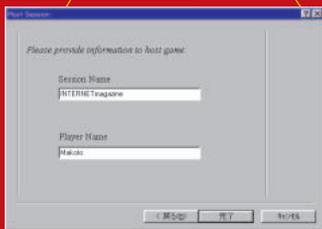


「Internet TCP Connection For Directplay」を選択する。



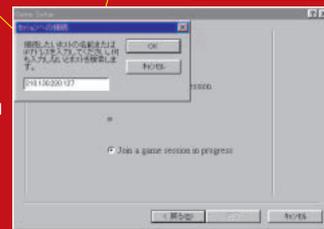
ホストプレイヤーは「Host a new game session」を選択し、ゲーム参加者は「Join a game session in progress」を選択する。

### ホストプレイヤー



「Session Name」と「Player Name」を入力して「完了」をクリックする。

### 参加者



ホストプレイヤーのIPアドレスを入力して「OK」をクリックする。



「完了」をクリックすればホストプレイヤーに認識され、ネットワーク対戦がスタートする。

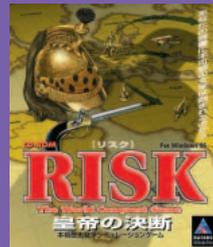


### CD-ROM 2 枚付きだ!

「RISK」の製品パッケージには、2枚のCD-ROMが収められている。といっても、このソフト自体が2枚組みの大作プログラムだというわけではない。うち1枚は、マルチプレイ用のオマケなのだ。

このオマケディスクは、単体でゲームをプレイすることはできないものの、本編のCD-ROMで起動したゲームに参加することができるようになっている。つまり、LAN環境が構築されているのなら、1つのパッケージを購入するだけで、即座に1対1の対戦プレイができるようになるというわけだ。LAN環境が整っている場所といえば、そう、会社だ。上司が外

出した間に、コーヒー代を賭けてサクッとプレイ、なんてのもいいんじゃない?



▲ CD-ROMが2枚付いているのは絶対お得だね。



## [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)