

第14回

演出もバッチリの西部劇シューティングゲーム

OUTLAWS

小笠原 誠

初音ミク ゲームの王国

今回紹介するソフトは、Lucasarts(ルーカスアーツ)の新作。ってことは、“特別編”のロードショー公開で大いに盛り上がっている「STAR WARS」関連のソフトだな、そう思った人も多いでしょ。でも、違うんだなあ。この「OUTLAWS」は、Lucasarts産はLucasarts産でも、「STAR WARS」とはまったく関係のない、オリジナルタイトルなのだ。そう聞いてちょっとガッカリしてしまった人もいるだろうが、しかし、そう落胆することはない。面白いのよ、これが。特に主人公のかわいさときたら、とっちゃん坊やのルーク・スカイウォーカーなんて軽く10倍も凄いじゃうほどなのだ(偏見大)



開発元 : Lucasarts
発売 : マイクロマウス
価格 : 9,800円(日本語マニュアル付き)
関連情報 : <http://www.lucasarts.com/>
: <http://www.micromouse.co.jp/>

動作環境
対応OS : ウィンドウズ95
CPU : ペンティアム/120MHz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 : 51Mバイト以上
要ダイレクトX対応
PC-9821専用ウィンドウズ95版は
7月中旬発売予定

Exciting game!

今回紹介する「OUTLAWS」は、Lucasartsの最新作。かの大御所ソフトハウスの新作なのだから、当然、ゲーム内容はみなさんご存じのはずだ

ろう…。なんてね。実は私、不勉強で恥ずかしいのだが、最初にプレイしたときは、このソフトがどんなジャンルのゲームなのか、それさえ分からない状態だったんですな。某編集部の人に、これやってみてとCD-ROMだけを渡されたため、なんの予備知識もなかったのだ。

とりあえず、インストール作業を行って、ゲーム立ち上げてみる。すると、いきなり、フルスクリーン/demoがスタートした。もくもくと白煙を吐き出す蒸気機関車に、馬の背に乗るカウボーイ。その内容から察するに、どうやらこのソフトの舞台となるのは、開拓時代のアメリカ

男の魂を揺さぶる西部劇シューティング!

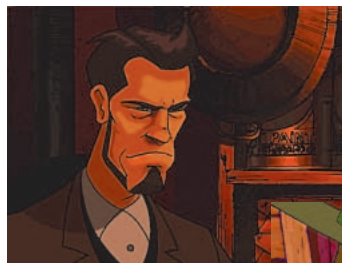
西部のようだ。それにしても、この絵柄はどこかで見たとことがある。そう考えて記憶の糸を手繰っていくと…。そうだ、アレにソックリだ!

みなさん、「FULL THROTTLE」というソフトをご存じだろうか。同じLucasartsが一昨年にリリースしたアニメーションぐるぐりのアドベンチャーゲームで、当時はかなりのヒットを記録したタイトルだ。「OUTLAWS」のデモシーンのグラフィックは、この「FULL THROTTLE」によく似ているのだ。まあ、「FULL THROTTLE」の舞台は現代、「OUTLAWS」の舞台は西部劇時代と、時代設定こそかなり異なっている。し

かし、これだけ雰囲気似ているのだから、「OUTLAWS」もアドベンチャーゲームに違いないと考えたのだが…。

予想は大外れ。実際のゲーム本編がスタートすると、画面はプレイヤーの視点からの3D表示に切り替わる。プレイヤーの視点で画面が表示されるジャンルという…。そう、このソフトは、いわゆる「DOOM系」の3Dシューティングゲームだったのだ。

プレイヤーは西部のガンマンになり切り、孤立無縁の戦いに身を投じる。圧倒的な数の敵を前に、頼りになるのは自分の銃の腕前だけ。だが、愛のため、復讐のため、決して立ち止まることはできないのだ。うーん、かっちょいい。



OUTLAWS

Let's Play!

適度な難度でビギナーもOK!

一時ほどではないにしろ、まだまだ大量の新作がリリースされている「DOOM系」3Dシューティング。とはいえ、いくら新作が発売されようとも、ジャンルとしての勢いはかなり鈍っていると感じざるを得ない。なにしろ、ユーザー層が非常に限定し始めているのだ。

問題は難度。とにかく最近のこのジャンルのソフトは、妙に難しくなっている。その原因は明らかだ。腕を上げたプレイヤーに応えるため難度を上げる。その結果、ゲーマーと呼ばれる超絶的なテクニックを持つ人間しかプレイできなくなってしまう...。もう、一見さんはお断りって感じだ。かつて縦スクロールのシューティングゲームがたどったのと同じような悪循環が形成されているとしか思えない。

しかし、「OUTLAWS」は違う。その難度設定は、難し過ぎず、かといってやさし過ぎず、なんだかとってもいい感じ。これなら、普通のゲーム好きというレベルのプレイヤーでも、十分対処することができるはず。アクションは好きでも、どうしても腕がついていかないとあなたでも、十分楽しめるだろう。

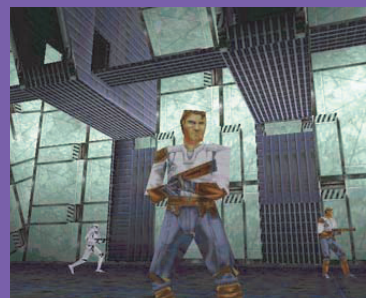


似ても似つかないが...

Lucasartsの手による「DOOM」系3Dシューティングという、お得意の「STAR WARS」ものである「DARK FORCE」を思い浮べる人も多いはず。「OUTLAWS」は、その「DARK FORCE」用に開発された3Dエンジンを使用しているのだ。この3Dエンジンには、元祖「DOOM」の基本的な動きに加え、上方を見上げる、足下を見下ろすという、上下の視点移動が導入されている。舞台設定が大幅に異なり、似ても似つかないこの2つのソフトではあるが、実

際にプレイして受ける感覚には、かなり近いものがある。

さらに「OUTLAWS」には、「REBEL ASSAULT II」で使用されていた“INSANE”というエンジンも使用されている。これは、非常にスムーズなアニメーション表示を可能にするもの。これらの高度な技術を導入することにより、「OUTLAWS」は快適なプレイ環境を実現しているのだ。



▲「DARK FORCE」のプレイ画面

Old Style, but I like it!

リロードがポイント!

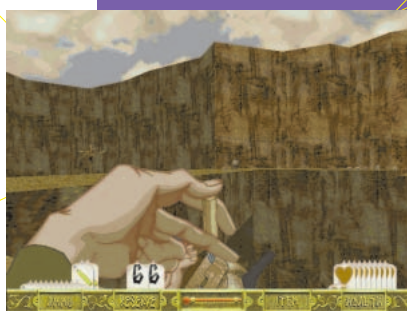
一般的な「DOOM」系のゲームは、細かいことは気にしないでとにかく撃ちまくれという、ある種の力押し的なスタイルをとるように制作されている。しかし、この「OUTLAWS」では、そうした力押しはできない。なぜか。それは、「リロード」という作業を行わなければならないためだ。

リロードとは、弾丸を装填する作業のこと。「OUTLAWS」の舞台となるのは、西部開拓時代。当然ながら、当時の武器はフルオート機能など付いていない。ゆえに、弾倉の弾を撃ち尽くしたら、新たに弾を装填しなければならないのだ(1発撃つごとに撃鉄を起こす必要まではない)。

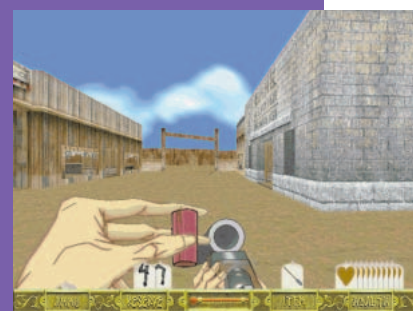
このリロードという概念を導入したため、この作品は独特のゲーム性を確立することに成功している。複数の敵が目の前にいる状態で、弾倉の弾が切れる。それがどんな結果をもたらすかは、火を見るよりも明らか。常に弾倉の残り弾の数に気を配る。それができなくては、この世界で生き延びることはできないのだ。



▲ ここに表示されている弾丸の数からは目を離すな! なくなりがけたら、すかさずリロードするべし



▲ 武器によって装填できる弾丸の数が違うので注意が必要だ。弾丸が尽きてしまったら素手で闘うハメになるぞ!



ピストル



もっとも基本的な武器。弾倉には6発の弾を装填できる。連射性も高く、使い勝手はいい。だが、これの弾が切れると素手で闘わざるを得なくなる。注意すべし。

ライフル



弾は12発装填可能だが、連射性はやや低い。本当はピストルよりも威力があるはずなのだが、実際にはあまり差は感じられないというのが正直なところ。

ショットガン



威力の大きさが実感できる、頼りになる武器。とはいえ、弾の装填数が少な過ぎる。単発タイプと2連装タイプが存在しているが、使いどころを間違えると痛い目に遭うぞ。

Exciting Story!

ああ、マカロニウェスタン

「OUTLAWS」には、他の「DOOM系」3Dシューティングのソフトには見られない、大きな特徴がある。それは、大胆にストーリーを取り入れている点だ。

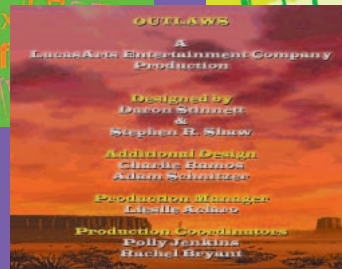
ほとんどの「DOOM系」の作品は、基本的にはストーリーなどどうでもいいというスタンスで製作されている。たとえば、元祖「DOOM」には、「火星基地が宇宙人に攻撃された。やっつけてこい」、「QUAKE」には、「ワープ装置が故障して変なやつがやってきた。やっつけてこい」という、いずれもストーリーと呼んでいいものが迷ってしまうような初期設定しか用意されていない。

それに対して「OUTLAWS」は、ゲーム進行とストーリー進行が密接につながっている。各ステージをクリアするごとに、新たな展開を予感させるアニメーションが挿入されるのだ。そこで描かれるのは、まさにマカロニウェスタンの世界。妻を殺され、幼い娘を誘拐された孤独なガンマンが、娘の行方を追ひ、悪党どもを1人ずつ片付けていく。その過程は、もうハラハラドキドキの連続。のめり込んでしまうこと間違いなしだ。



スタッフロールだって!

「OUTLAWS」の西部劇に対するこだわりは、各製作スタッフの名前を表示するスタッフロールにも表れている。まず、そこで使われているタイポグラフィがイカす。いかにも60年代ウェスタン映画のタイトルという感じで、思わず興奮してしまう。さらに、バックに流れる音楽もいい。ギターにホーン、そして口笛という、まさにウェスタン映画音楽の王道をいくものなのだ。このスタッフロールを見ていると、まるで往年のTVシリーズのオープニングタイトルを見ているかのような錯覚さえ憶えてしまう。懐かしいなあ、「ローハイド」とか、「エンド」とか(ちょっと違うか)。いやあ、この感動は、お若い諸君には分るまいて。



Preference

マルチプレイに挑戦!

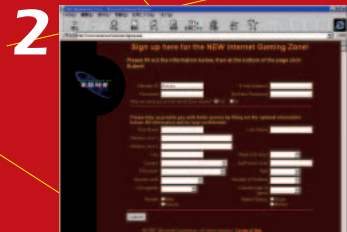
インターネット上で「OUTLAWS」のマルチプレイを楽しむには、マイクロソフトが運営するゲーム専用サイト、「Gaming Zone」を利用する。このサイトのサービスを利用するには、以下の手順に従おう。

まずは、「http://www.zone.com/」にアクセスするのだが、ここで注意事項が1つ。このサイトは、ブラウザに「インターネットエクスプローラ 3.02」以降のバージョンを使用していないとアクセスを拒否されるのだ。それ以前のバージョンをまだ使っている場合や、「ネットスケープナビゲーター」を利用している場合は、本誌の付録CD-ROMなどを使って、「エクスプローラ 3.02」をインストールしよう。

さて、無事アクセスすることができたら、画面の指示に従ってメンバー登録を行う。メンバーIDはサイト内でのプレイヤー名になるので気に入った名前を登録しよう。その後、必要なサイト専用プログラムをダウンロードする。そしてそのファイル(EXEファイル)をダブルクリックしてインストールする。あとは指示どおりにステップを進めていけばOKだ。数々のゲームの対戦プレイに参加することができるようになるぞ。もちろん、IPアドレスを指定してのネットワーク対戦もサポートしている。



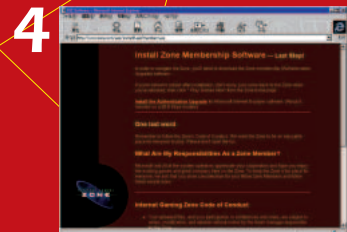
1 Gaming Zoneのページにアクセス。初めての方は「New Player Signup」を選択。



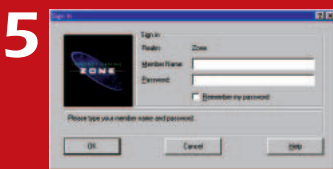
2 ID、メールアドレス、パスワードなどを登録する。すでに同じIDが他人に使われていたら違うIDにする。登録が終わったら「Next Step」。



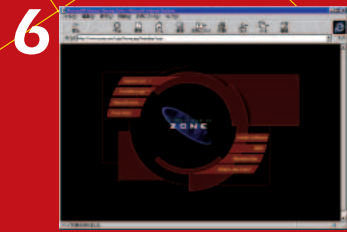
3 「Install the Zone software」を選択してダウンロードする。その後、インストールが終わったら「Next Step」をクリック。



4 「Install the Authentication Upgrade」を選択してダウンロード。その後、インストールが終わったら「Play it on the Zone」をクリック。



5 登録したIDとパスワードを入力して「OK」をクリック。「Remember my password」をチェックしておく。次のプレイ時にこれらの入力を省略できる。



6 「Games List」にカーソル(矢印)を乗せるとプレイできるゲームの一覧が表示される。Let's Access!!!

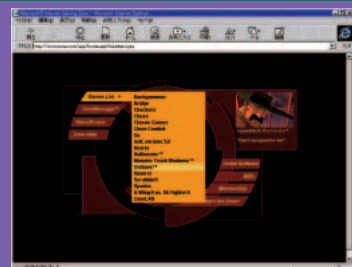
なんだかすごくなってるGaming Zone

昨年秋にも1回紹介したことがある「Gaming Zone」だが、いまや、その時点とはまるで同じサイトとは思えぬほどの変貌を遂げている。とにかく対応ゲームのタイトル数が、劇的に増えているのだ。

当初このサイトでは、トランプゲームやチェスといった、あくまで軽めのゲームのみ遊ぶことができた。しかし現在では、「MONSTER TRUCK MADNESS」や「HELL-

BENDER」といったマイクロソフト製のウィンドウズ 95ゲームをはじめ、「OUTLAWS」および「X Wing vs TIE Fighter」という、Lucasarts製のタイトルでも対戦ができるようになったのだ。

今後もこのサイトでは、どんどん対応ゲームの数を増やしていくという。当面有料化の予定はないようだし、これはもう、定期的にチェックしなければならないだろう。



プレイできるゲームの一覧。「News/Events」には最新情報もあるので要チェックだ。ページ上にデモ版がアップされている場合もある。



[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