

ネットワー ゲームの帝国

スペシャル

メガヒットはネットワークゲームで狙う!

有力ゲームメーカーが送り出す最新ゲームたち

最近、100万本以上売れた、いわゆるメガヒットゲームは、どれもネットワーク対応のモノばかり。そこで、今回のこのコーナーは趣向を変えて、有力なゲームメーカーの最新ネットワークゲームとゲームシーンのトレンドを紹介していくことにする。6月に開催されたゲームショー、E3でその姿を現した、有力ソフトハウスの自慢の新作やインプットデバイスたち。ゲーム好きなら、いずれもチェックしておく価値があるものばかりだぞ。

シングルプレイからネットワーク対応のマルチプレイへと時代は変化する

6月19日からの3日間、アメリカはアトランタにて、Electronic Entertainment Expo、通称E3というイベントが開催された。今年で3回目を迎えたこのイベントは、コンピュータゲーム、ビデオゲーム関連の催しとしては世界最大の規模を誇る。世界各国のソフトハウスやハードメーカーが、流通業者やマスコミ関係者に対して自社製品をお披露目する、いわば国際見本市としての性質を持つものだ。会場と

なったアトランタ・コンgresセンターとジョージア・ドームには、世界中から優に200を超えるソフトハウスが集結。そして、ここでは1年で最大の商戦であるクリスマスに向けて各社が自慢の最新ゲームを展示する。つまり、ゲームシーンの最新トレンドが、この3日間でわかってしまうという、編集者としてはとっとうれしいイベントでもある。

最近のメガヒットゲームは、「Diablo」や

「Quake」のように、すべてネットワーク対応のマルチプレイヤーゲームばかり。それを証明するように、E3でも各社の看板ゲームはどれも「ネットワーク対応」をうたったものばかり。「メガヒットを目指すには、もうネットワークゲームしか考えられない!」状態なのだ。そこで、今回のこのコーナーでは、E3とその後の取材で得た情報を元に、有力ゲームメーカー各社の動きと、「どうだ!」と言わんばかりに力が入った最新ネットワークゲームを紹介していく。この8ページさえ読めば、今年後半の注目ゲームはバッチリわかるぞ。

ネットワークゲームの大御所的存在に成長 **ACTIVISION**

URL <http://www.activision.com/>

かつては、どちらかというと低年齢層向けの作品が多かったActivision。しかしここ数年、熱いゲーマーからも支持される質の高いゲームを続々とリリースするようになり、俄然注目度が高まっている。

そのActivisionがさらなる飛躍を果たした。「Hexen II」と「Quake II」。この、ネットワークゲームファンなら知らぬ者はいない大ヒット作2タイトル。それぞれの続編のディストリビュート権を獲得したのだ。その名も「Hexen II」と「Quake 2」。この両作品のヒットは、もはや約束されているようなもの。いずれ当コーナーでも紹介することに

なるのは確実だ。

さらに同社は、これまたミリオンセラーを記録した「Diablo」のシニアデザイナーを務めたロン・ミラー氏をスカウト。同氏の手による「War Craft」系のリアルタイム・シミュレーション「Dark Reign」もこの夏から秋の発売を目指して開発が大詰めを迎えている。なんだか、いきなりネットワークゲーム界のリーダー的な存在に成長したという感じだ。

ただし、これらの強力なソフトを手に入れた代わりといっちはなんだが、同社を代表するネットワークプレイ対応ソフトだった「Mech Warrior」シ

リーズの最新作は、他のソフトハウスからリリースされることになった。その背景にはいろいろと大人の事情というヤツがあるのだろうが、まったくこの業界は動きが激しいつらありゃしない。

なお、Activisionには、アクティビジョンジャパンという日本支社が存在しているが、同社は基本的に日本語ローカライズ版のみを発売する方針をとっているため、ほとんど日本語化の必要がない。「Hexen II」や「Quake 2」といった作品が、直接ここから発売されるかどうかは未定となっている。場合によっては、日本では他のメーカー経由で販売されるかもしれない。

DARK REIGN: THE FUTURE WARS



あの「Diablo」のシニアデザイナーが製作にかかわっているということで、各方面から大きな注目を集めているソフト。とある辺境の惑星を舞台にした、SFタッチのリアルタイム戦略シミュレーションゲームだ。ちょっと「War Craft II」に似ているのは、御愛嬌か。発売は9月の予定だ。

QUAKE 2



すべての物体が3Dオブジェクト化された、「DOOM」系3Dシューティングゲームの決定版とも言われるソフト。こちらも、DOSからWindows 95へと、プラットフォームを移行。より多くのユーザーがプレイすることが可能になる。1997年中の発売を目指しているようだが、完成は少々先になるかも。

HEXEN II



剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした3Dシューティングゲーム。前作はDOS版のソフトだったが、この続編はWindows 95ネイティブ版となった。プレイヤーキャラクターの職業が3種類から4種類に増加するなど、ゲーム内容も大幅にパワーアップ。今秋発売の予定となっている。

新作ゲームが てんこ盛り

MICROSOFT

URL <http://www.microsoft.com/games/>

一昨年以来、続々とゲームソフトをリリースしている御大マイクロソフト。今回のE3でも、同社は10本以上もの新作を一挙に出展。この分野に本気で取り組んでいることを強くアピールした。

マイクロソフトのゲームは、同社が提唱する最新テクノロジーをお披露目する役割を担っている。当然、今回発表されたタイトルは、すべて最新版のDirectXに対応。特に「Anarchy」と「Out Wars」という2つの作品は、AGPポートにビデオカードを装着したPentiumマシンに最適化されているというからすごい。

なお、他のメーカーも同じだが、各ソフトの発売予定はすべてオリジナルの英語版のもの。これま

での例からみて、日本語移植版のリリースは、英語版の発売の数か月後と予想される。また、当然ながら、すべての作品が日本語移植されるかどうかは、現時点では未定となっている。

このようにゲームについているマイクロソフトだが、どこまで本気なのかについては人によって意見の分かれるところ。なにしろ、基幹のOS事業や「Office」系アプリケーションソフト事業と比較すると、市場規模は10分の1以下、いや、100分の1以下なのだ。こんな小さなマーケット(同社にしては)に、御大マイクロソフトがどこまで付き合うのか、疑問を感じるのも当然といえば当然だろう。それに、現時点では「MS Flight

Simulator」以外にこれといったヒットが出ていないのも気になる。マイクロソフトという会社は、ダメと判断した事業からの撤退の早さでは定評のあるところだし.....。

しかし、とりあえずそうした心配は無用のようだ。同社のゲーム部門の責任者は、パソコンをゲームプラットフォームとするためにも、今後しばらくの間、新作ゲームソフトをリリースし続けることを断言した。多少ヒットに恵まれなくても、その方針に変わりはないようなので、とりあえず来年もマイクロソフト製の新作ゲームを入手することができるはずだ。

A BRIDGE TOO FAR



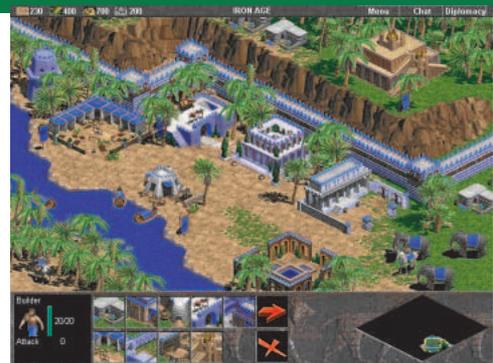
第2次世界大戦を舞台にした戦略シミュレーションゲーム。「遠過ぎた橋」というタイトルからも想像がつくように、ヨーロッパ戦線における歩兵部隊の活躍がテーマだ。11月の発売を予定。

RIOT



ロボット兵器などに搭乗し、敵を粉砕していく3Dシューティングゲーム。プレイヤーは腕利きの傭兵として数々の戦闘に参加し、ミッションをクリアしていく。1998年春の発売を予定。

AGE OF EMPIRES



リーダーとなって、自分の種族を率いていくリアルタイム戦略シミュレーション。種族の文明レベルは石器時代から始まり、やがてはローマ帝国時代の水準へと成長していく。今秋発売を予定。

FLIGHT SIMULATOR 98



ご存じ、フライトシミュレーターの代名詞ともなっている大ヒットシリーズの最新版。グラフィックが格段に向上したほか、機体や地形データも大幅に増加している。発売予定は今秋。

FIGHTER ACE



Internet Gaming Zone上で提供される、第2次世界対戦を舞台にしたフライトシミュレーター。100人以上のプレイヤーが同じフィールドでドッグファイトに参加することが可能という。サービス開始はこの夏を予定している。

ANARCHY



「DOOM」系の3Dシューティングゲームに、ミッション制などの戦略性を加味した作品。最新バージョンのDirectXを利用した、バリエーションのアクションになる模様だ。1998年春の発売を予定。

OUT WARS



エイリアンの軍団を掃討していく、リアルタイム・アクションシミュレーションゲーム。プレイヤーは小隊のリーダーとして、小隊の各メンバーに適切な指示を与えることが求められる。1998年春の発売を予定。

ASHERON'S CALL



Internet Gaming Zone上で提供される、リアルタイムアクションRPG。戦闘によって経験値を獲得し、自分のキャラクターを成長させていくことが可能となっている。サービス開始は1998年第1四半期を予定。

Side Winder Force Feedback Proで 衝撃 デバイスが燃え上がる!

今回のマイクロソフトのブースの目玉の1つもなっていた、ゲーム中の衝撃や遠心力、抵抗などを発生する「フォースフィードバックシステム」を備えたジョイスティック。同タイプの他社製品は3月あたりから出回っていたが、各社独自の仕様によるゲームプログラムの変更やバージョンの定まらないDirectXへの対応などの事情により、対応ゲーム



これがSide Winder Force Feedback Proだ。

URL <http://www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/>

の数はイマイチだった。しかし、マイクロソフトの参入によって、一気に普及が加速することが期待される。現時点ではまだソフトごとの対応が必要だが、コントロール機能がDirectXの一部として取り込まれると、多くのソフトで独自のヒルヒル&グイーン感を堪能できるようになるのは間違いない。

また、これ以外にも直径2メートルのリングの中に入って360度回転しながらプレイするデバイス(?)やゲームと連動して油圧で姿勢を制御するモニター付きシート、さらに本物の戦闘機のシート&コックピットを使ったジョイスティックなど、本気でゲームをプレイする、とっつきかたのデバイスがたくさん出展されていた。こんなのを本気で売る、買うんだから、アメリカ人ってすごい。



ハンドルとペダルはわかるが、なぜレカロのバケットシートまで使うか!



世界最大規模を誇る
ゲームコングリマツ

ELECTRONIC ARTS

URL <http://www.ea.com/>

ゲームソフトに関しては、世界最大の規模を誇るソフトハウス、Electronic Arts。同社は自社内に複数の開発チームを抱えているほか、数々のソフトハウスをその傘下に収めている。

一般的に他社の傘下に入っている会社という、いわゆる下請けの弱小メーカーを想像しがち。だが、ゲーム業界に限っては、その先入観は間違っている。広大なアメリカ大陸や国ごとに体制の異なるヨーロッパでは、ソフトを流通させるディストリ

ュート事業は、ソフトハウスにとって非常に大きな負担となる。そのため海外では、かなりの収益を上げているソフトハウスでも、流通部門を自社内には持たず、他の会社にまかせているところが多いのだ。

Electronic Artsは、世界的規模の強力なディストリビュート機構を所有している。そのため同社の傘下には、有力ソフトハウスも数多く参加している。その中には、ゲーム好きなら誰でも知っている有名どころも入っているのだ。



巨大なブースが多かったE3の中でも最大規模のブースを確保。ここからも会社の規模の大きさがわかる。

ORIGIN

あの「ドラクエ」にも多大な影響を与えたという、コンピュータRPGの元祖的存在「Ultima」映画的なストーリーを大胆に取り入れたスペースシューティングゲーム「Wing Commander」。この2大

ヒットシリーズで知られるアメリカを代表するソフトハウスOriginも、現在はElectronic Artsの傘下に入っている。

同社は今回のE3において、「Wing Commander」シリーズの外伝的な作品、「Prophecy」も展示していた。だが、最大の目玉といえば、やはり「Ultima Online」となるだろう。長期にわたる

開発の結果、やっと完成の目途が付いたこのソフトは、あの「Ultima」を複数のプレイヤーで、しかもオンライン上で遊ぶことができるという超ド級の話題作。実際にその世界を体験できるのはもう少し先のことになりそうだが、要チェックソフトの第一候補であることは間違いのない。

ULTIMA ONLINE



最大8人のプレイヤーが同時に参加できるファンタジーRPG。その名の通り、パソコンゲームの金字塔、「Ultima」シリーズの世界観を反映した、次世代ネットワークゲームの本命

的なタイトルだ。端から端まで移動するのに10時間！かかるという広大なフィールドで、波乱万丈の冒険が展開される。発売はこの秋を予定しているが、多少延びるかも。

WING COMMANDER: PROPHECY



人気のスペースシューティングゲーム、「Wing Commander」シリーズの外伝的な作品。グラフィック表示が従来のビットマップ表示からDirectXに対応したポリゴン表示に変更されるなど、基本システムが大幅にシエイクアップされており、まったく別の作品と見間違ふほどの変貌を遂げている。この作品は、今年の冬に発売を予定している。

BULFROG

古いところでは「Populous」、新しいところでは「Syndicate Wars」など、一種独特のユニークなシステムを持つゲームソフトを生み出してきたBulfrog。イギリスを代表するこのソフトハウスも、Electronic Artsに入っている。今回同社が発表した新作は、リアルタイムシミュレーション「Populous」を3D化した「The Third Coming」と、ダンジョン育成ゲーム「Dungeon Keeper」の2作品。特に2年前に開発が発表されていた後者は、完成を待ち望むBulfrogファンが多かった作品だけに注目だ。

なお、これまでBulfrogの顔として活躍してきた天才ゲームデザイナー、ピーター・モリニュー氏は昨年末同社を退社。今後はElectronic Artsのもとで、一ゲームクリエイターとして活動していくことになるという。

POPULOUS THE THIRD COMING



神の視点で自分の種族を繁栄に導くリアルタイムシミュレーション。「Populous」シリーズの最新作。画面構成が3Dになった点が最大の特徴だが、ネットを通じた大戦プレイに対応するなど、マルチプレイ機能も強化されている。発売予定は、1997年夏。本誌が発売されるときには、すでにショップの店頭に並んでいるかも。

DUNGEON KEEPER

ダンジョンの主として侵入してくる冒険者を迎え撃つというBulfrogらしいユニークな視点が光るリアルタイムシミュレーション。配下のモンスターを鍛え上げていく過程は、ある種育成ゲームにも通じる楽しさがある。なおこのソフトは、日本国内ではすでにEAVから発売されている。



FIRAXIS

パソコンゲーム業界に相当詳しい人でも、このFiraxisというソフトハウスの名前を知っている人は少ないはず。というのも、ここはつい先日発足した、できたてホヤホヤの会社なのだ。

しかし、侮ってはいけない。このソフトハウスの代表を務めるのは、鉄道会社運営シミュレーションの「Railroad Tycoon」や、文明発達シミュレーションの「Civilization」など、独創的なソフトで知られるゲームデザイナー、シド・メイヤー氏。これまでMicroproseの看板デザイナーとして活躍していた同氏が、納得いくソフト作りを目指して新たに設立した会社というわけなのだ。

新生ソフトハウスの記念すべき第1弾ソフトに選ばれたのは、南北戦争をテーマにした「Gettysburg!」。メイヤー氏のゲームに親しんできたプレイヤーにとっては、要チェックの作品といえるだろう。

GETTYSBURG!



シド・メイヤー氏が長年構想を温めていたという南北戦争をテーマにしたリアルタイム戦略シミュレーション。日本ではなじみの薄いテーマだが、あちらではすでにゲーム雑誌で特集扱いで取り上げられるほど注目度は高い。もちろん、ネットを通じたマルチプレイにも対応している。発売は今秋を予定している。

有名ゲームデザイナー集結!

E3の期間中、Electronic Artsのブースでは、「Ultima」シリーズの「ロード・プリティッシュ」ことリチャード・ギャリオット氏と、「Civilization」のシド・メイヤー氏が顔を揃えたことがあった。パソコンゲーム界を代表するゲームデザイナーの登場ということで、各国の雑誌はもちろん、TVクルーも殺到。ブースは一時大混乱となったのだった。



シド・メイヤー氏は去ったけど
強力な新作ソフトは健在!

MICROPROSE

URL <http://www.microprose.com/>

看板ゲームデザイナーだったシド・メイヤーに去られたMicroprose。「かなり大きなダメージを受けているのでは」と思ったが、表面的には、その影響はあまり感じられなかった。同氏がデザインした「Civilization」シリーズの最新作「Ultimate Civ」が、そのまま発表されていたのだ。まあよ

く考えれば、デザイナーがたった1人で作り上げることができるほど、最近のゲームは甘くない。実際の製作作業には数多くの人間が関わっていたはずなのでシドひとりが抜けても、十分ソフトを完成させることが可能だったのだろう。

さらに同社は、これまでActivisionから発売さ

れていた「Mech Warrior」の権利を獲得。シリーズに属する作品すべてがヒットしてきた大人気ソフトだけに、これは大きなアドバンテージとなるだろう。

MECH WARRIOR III



大ヒットを記録したロボットシミュレーター「Mech Warrior」シリーズの最新作。プレイヤーは人型歩行兵器、メックに搭乗し、激しい戦闘に参加する。この最新作では、メックのカスタマイズが可能になり、より本格的な戦闘を楽しむようになっている。1998年上半期の発売を予定。

種族のリーダーとして文明を発達させていくシミュレーションゲーム「Civilization」シリーズの最新作。従来の作品に登場したシナリオに加え、プレイヤーが自由にシナリオを設定できるコンストラクションモードが新たに利用できるようになっている。こちらは、この秋の発売を予定。

ULTIMATE CIV II



Simシリーズ
ますます快調

MAXIS

URL <http://www.maxis.com/>

「Sim」シリーズでおなじみのMaxisも、E3に参加。数々の新作ソフトを発表していた。アクションゲームの「Crucible」、3Dシューティングの「Nightfall」、そしてリアルタイム戦略シミュレーションゲームの「Chromaform」。これらの作品は、いずれもなかなかの完成度を誇っており、スマッシュヒットが期待される。

だが、やはりMaxisといえば「Sim」シリーズ。本命の「SimCity 3000」をはじめ、サファリをテーマにした低年齢層向けの「SimSafari」、
「SimCity 2000」で作成した街の一角でレースをするという「Street of SimCity」と、こちらも要チェックの新作ソフトを発表。多くの観客の注目を集めていた。Maxisでは、自社の「Sim」シリーズの各ソフトを1つにまとめる、「Simワールド」という構想を持っているという。今後その動向からは目が離せないだろう。

SIMCITY 3000

ご存じ「SimCity」シリーズの最新作。街作りという基本コンセプトはそのままに、新しい建物の追加、災害イベントのプラグイン化、そしてリアルタイムレンダリングによる完全3D化など、大幅なパワーアップが図られている。発売時期は、1997年度第4四半期を予定しているという。



メガヒットメーカー2社だが
今年ちょっと地味かも?

SIERRA ON-LINE & BLIZZARD ENTERTAINMENT

URL <http://www.sierra.com/>

URL <http://www.blizzard.com/>

現在大ブームのリアルタイム戦略シミュレーションの先駆的存在「War Craft」初のネットワークプレイ対応のリアルタイムRPG「Diablo」。この2本のメガヒットを生み出したBlizzard Entertainmentは、親会社を同じくするSierra On-lineと共同で、E3会場外のホテルの1フロアで展示を行った。「わざわざ別会場を

押さえるからには、きっと重大な発表があるに違いない!!」期待に胸をふくらませて会場に足を運んだのだが.....。

噂に聞く「Diablo 2」は影も形も見せなかったし、この夏には発売されるはずだったMacintosh版「Diablo」さえ展示されていなかった。「War Craft」の舞台を宇宙に移した「Star Craft」

同じ「War Craft」の世界観を取り入れたアドベンチャーゲーム「War Craft Adventures: Lord of the Clans」という新作が発表されていたが、ちょっと肩すかしという感じ。

まあ、その分、といっはなんだが Sierra On-lineのほうは、いくつかの佳作が発表されておりファンはホッとひと安心というところだ。

3D ULTRA MINIGOLF



Sierra On-line より発売されるゴルフゲーム。といっても、ただのゴルフではない。ロケットやレーザー光線が飛び交うフィールドなど、とんでもないコースがいくつも用意されているのだ。家族でわいわいプレイするにはぴったりのソフトかも、こちらは現在発売中だ。

OUTPOST 2



Sierra On-line より発売される、宇宙コロニー建設シミュレーションの第2弾。前作はあまりに高い難度が問題視されていたが、この新作は一般レベルのプレイヤーでも十分対応可能なように難易度調整が図られているようだ。この夏には発売される予定だ。

STAR CRAFT



Blizzard Entertainment より発売される、リアルタイム戦略シミュレーション。「War Craft」の基本システムを利用しているが、今回は舞台が最果ての惑星とらことで、SFタッチの武器やユニットが登場する。一応この夏発売予定となっているが、いつも開発が遅れがちな同社のこと、スケジュールは少々先に延びるかも。

業務用ビデオゲームに迫る迫力! 3Dボードが常識になる

今回、E3会場を歩いていて、1つ気づいたことがある。それは、3D系のPCゲームの動きが妙に早いということ。パソコンはその性質上、プレイステーションやサターンなどのゲーム専用機と比べ、3D画像の描画は苦手にはしてはいるはず。それなのに、ここに展示されているPCゲームときたら、ゲーム専用機以上に高速かつスムーズな画面表示を実現しているのだ。それも1つや2つじゃない。いたるところに3Dゲームが!

これはどうしたことなのか、いまいちながらモニターに近づいてみると、疑問は氷解。そこに

は「3DFX」のロゴが貼り付けられていたのだ。3Dゲーム、3Dボードは数々あれど、描画速度に関しては、コンシューマーレベルでは業界最高水準の処理速度を誇る3DFX社のVooDooチップ。今回のE3に出展された3Dの新作ゲームは、その多くがこのチップに対応。その結果、高速な3D処理を実現していたというわけ。そこまで対応ソフトが多くなったのだ。6月でコレなのだから、クリスマスにはどれだけ増えているかわからない。フォースフィードバック機能付きジョイスティックとともに、今後のゲームには必須アイテムになりそうだ。



VooDooチップを搭載した3D専用アクセラレーターカード、「MONSTER 3D」(ダイヤモンドマルチメディア・システムズ)。2Dグラフィックの描画機能は持たないで、他のビデオカードと併せて利用する。

URL <http://www.diamondmm.co.jp/products/items/monster3d.html>



[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