

# 初年 ゲーム天国

ついこの間新年の挨拶をしたと思ったのに、もう1997年が終わろうとしている。年齢を重ねると月日が経つのが速くなるとは聞いていたが、まさかこれほどとは。俺もオヤジになったんだあ…。しかし、そんな感傷に浸っているヒマはない。この時期、日本では年末商戦用に、アメリカではクリスマス商戦用に、各ソフトハウスから注目の新作ゲームが続々リリースされているのだ。年末年始はゲーム三昧。これこそ正しいパソコンゲーマーの姿というものだ。

小笠原 誠



文明発達

シミュレーション

AGE OF EMPIRES

バーチャル・ボーリング

U.S.A.

Ten Pin Alley



スーパーカーで  
公道レーシング

ニード・フォー・スピード

## 時代を超えた世界帝国建設を目指せ

リアルタイム・ウォーシミュレーション

# AGE OF EMPIRES

プレイ人数: 1人~8人

発売元 マイクロソフト  
価格 8,800円  
対応OS Windows 95/Windows NT 4.0  
www.microsoft.com/japan/games  
関連情報 www.zone.com/

このところゲーム分野に力を入れているマイクロソフトから、また新たなタイトルが発表された。「Age of Empires」は、民族の興亡を描くリアルタイム・ウォーシミュレーションゲーム。マイクロソフトとしては、「Close Combat」に続く、同ジャンル2作目の作品となる。

1995年発売の「Command & Conquer」(Westwood Studio)そして1996年発売の「Warcraft」(Blizzard Entertainment)。この両タイトルの大ヒット以降、パソコンゲームの世界ではリアルタイム制のウォーシミュレーションが1つのブームとなっている。「リアルタイム・ウォーシミュレーション」と聞いてもあまりピンとこない人でも、「わらわらと動く小さなキャラクターたちに指示を与えて敵を倒していくゲーム」と聞けば、「ああ、あのタイプのゲームね」と思い当たるのではないだろうか。

現在も同ジャンルのソフトは、各ソフトハウスから続々とリリースされている。だが、その中でも「Age of Empires」は、ひと際興味を引く特徴を持っている。当然ウォーシミュレーションらしく戦闘も重要な要素ではあるのだが、そこに文明の発達という新たな要素が導入されているのだ。



▲ 他の民族と戦うには、自分の町を発展させなくてはならない。

プレイヤーは任意の文明の指導者として、自分の率いる民族の発展を目指す。敵対する民族の攻撃を跳ね返して、石器時代から始まって、最終的には鉄器の時代まで、己の文明を向上させていくのだ。それは長く苦しい道のりだが、その分やりがいにはバッチリだ。

ところで、文明の発達という概念を取り入れたゲームというと、Microproseの

「Civilization」シリーズを思い起こすゲームファンも多いだろう。それもそのはず、この「Age of Empires」のゲームデザインを担当したブルース・シャレイは、シド・メイヤーとともに「Civilization」の制作にかかわった人物。アイデアに共通する部分があるのも、もっともな話というわけだ。

▼ 他の民族を棍棒で袋叩きに! 今も昔も戦争はむごい。

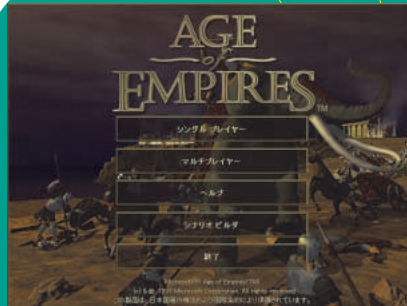


▲ 食糧確保のためには狩りも行ふ。獲物を逃がさないように数人で囲むのだ。

# ゲームモードも充実

「Age of Empires」では、第4氷河期が明けた後の約1万2000年間の世界がゲームの舞台となる。人類がやっと人間らしい生活を始めた石器の時代から、道具の時代、青銅器の時代を経て、ある程度現代にも通じる社会機構が形成される鉄器の時代までが、その準備範囲だ。

このソフトに用意されたゲームモードは全部で4種類。まず、ゲームの舞台となる土地や目的が設定されている"キャンペーン"。キャンペーン同様に土地、目的が設定されているが、独立性が強くなっている"シナリオ"。そのつど自動生成されるマップでゲームを行う"ランダムマップ"。そして、ランダムマップの一種で、あらかじめ決められた資金と食糧、資材で戦う"デスマッチ"。このうち、ゲームの規模の大きさからいえばランダムマップが「Age of Empires」の本編的な扱いになるのだら



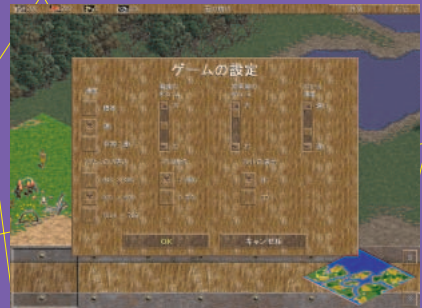
▲ シングルプレイとマルチプレイだけではなく、自分でシナリオを作るモードもある。



▲ キャンペーンシナリオの解説。ムードたっぷりだ。



▲ シングルプレイヤーモードにはキャンペーンやデスマッチなどが用意されている。



▲ シングルプレイではプレイヤーのレベルや好みに合わせて設定を変えられる。



▲ シナリオビルダでは、すでにあるシナリオを元にして新しいシナリオを作ることができる。



▲ シナリオビルダでは、あらゆるパラメーターを設定することができる。

うが、やはりいきなりこのモードに挑戦するのは無謀というもの。まずは非常に簡単なミッションから始まるキャンペーンモードで、基本

的なルールやゲームの進め方を習得すべきだろう。

## 世界史好きも納得

ゲームに登場する文明は、アッシリア、バビロニア、朝鮮民族、エジプト、ギリシャ、ヒッタイト、ミノア、ペルシャ、フェニキア、漢民族、シュメール、そして大和(つまり日本)以上の全12種類。まあ、朝鮮民族と大和というのは自社製品が売れている国へのマイクロソフトの配慮という気もするが、それ以外はみな世界史の授業でもおなじみの古代文明だ。各文明は、それぞれ得意とする分野が異なっている。例えば、ギリシャ文明で

は歩兵・重装歩兵・精鋭重装歩兵の移動速度が30%速くなり、エジプト文明では戦車兵と戦車射手のヒットポイントが33%向上する。一応、史実を基にしているというわけだ。ちなみに、大和文明では、弓騎兵、斥候、騎兵、重騎兵、精鋭騎兵のコストが25%低くなっている。これは侍を想定しているのだろうか(斥候は忍者かな?)。いわゆる侍らしい侍が登場するのは、実はこのゲームの時代設定より相当後なんだけど。

# 戦争だけじゃ勝てないぞ!

先に述べたようにキャンペーンとシナリオの各モードでは、プレイヤーのやるべきこと、つまり目的があらかじめ設定されている。たとえば、基本的な操作方法を習得するために用意されている練習キャンペーン、「エジプトの隆盛」では、村人を7人に増やすことが目的だ。

それに対し、より大規模なゲームとなるランダムマップモードでは、以下の4つの条件のいずれかを達成することで、その世界の勝利者となる。まずは、「征服」。その名のとおおり、他の文明に所属する民族と建物、軍事ユニットをすべて滅ぼす方法だ。次に、世界各地に隠された神との契約書を収めた箱をすべて収集する「聖なる箱」。同じく世界各地に散らばるストーンヘンジ状の古代の遺物をすべて発見する「遺跡」。そして、エジプト文明ならピラミッド、ギリシャ文明ならアクロポリスといった歴史的建造物を建設する「部族の象徴」。このうち「聖なる箱」、「遺跡」、「部族の象徴」では、その状態を2000年間(実際の時間では15分ほど)維持すること=他の民族に奪われたり破壊されたりしないことが求められる。以上のいずれかの条件をクリアすれば、その時点でゲームは終了。該当するプレイヤーが勝利者となるのだ。

このように多彩な勝利条件が設定されているため、「Age of Empires」にはそれぞれプレイヤーの数だけ攻略法が存在することになる。言い換えれば、自分なりの攻略法を見つけることこそが、自分が率いる民族を覇権へと導くカギとなるということだ。戦闘一本やりでは、決して勝利者となることはできないぞ。



## ネットワークでプレイするには

「Age of Empire」はマイクロソフトの製品ということで、もうおなじみの「Internet Gaming Zone」(<http://www.zone.com>)でネットワーク対戦を楽しめる。

ただし、注意点が1つ。残念ながらGaming Zoneは日本語に対応していないため、このゲームのネットワークプレイも英語でするしかないのだ。実際に、国内発売される日本語版を使う

場合、「英語でプレイすることになるが、それでもかまわないか」という意味のアナウンスが表示される。まあ、それほど言葉が問題になるソフトではないが、やはりいきなり英語だと戸惑うことも多いはず。ネットワークプレイに挑戦する前に、まずは1人プレイモードや英語版をある程度やり込んでおいたほうが良いだろう。



Internet Gaming Zoneに接続すれば、すぐにマルチプレイヤーゲームができる。

# 出るか!? ストライク

## ボウリングゲーム Ten Pin Alley

プレイ人数: 1人~2人

開発元 ASC GAMES  
 発売元 マイクロマウス  
 価格 8,800円  
 対応OS Windows 95  
 関連情報 www.ascgames.com/  
 www.micromouse.co.jp/

往年の大ブームにはほど遠いものの、今でもそれなりに根強い人気を誇っているボウリング。「Ten Pin Alley」は、このかつての娯楽の王様を題材にしたソフトだ。

そもそもボウリングがあればほどの人気を獲得したのは、誰でもが参加できる単純明快さによるところが大きいはず。その特徴は、このゲームにも生かされている。なにしろ操作が簡単なのだ。具体的な投球方法は、ボールにかけるスピンの具合、投げ出すパワー、そしてボールをリリースするタイミングの3つをマウ

スポタンのクリックで決定するというもの。そう、多くのゴルフゲームが採用している"マウスボタン3回クリック制"が、そのまま応用されているというわけだ。これならゲーム初心者の皆さんでも、簡単にゲームに入り込めるはず。

とはいえ、肝心のボウリングの部分だって、けっこう本格的。微妙なフックの具合によってボールの軌道が変化するのはもちろん、投球数が多くなるとレーンのワックスが剥げていき、フックのかかり具合が微妙に変化していくなど、だてに国際ボウリング博物館の監修を謳

っているわけではないという感じだ。

もっとも、「コンピュータゲームのボウリングなんて、ボウリングとは言えない。あの重いボールを転がしてこそそのボウリングだ」と考える人も多だろう。しかし、うまくストライクを取れたときの爽快感は、たとえそれがパソコンのモニター上であっても、やはり格別のものがある。ピンがはじけ飛び効果音も、なかなか本格的。とりえず、騙されたと思ってプレイしてほしい。けっこう熱中してしまうんですね、これが。



▲ プレイヤーキャラは8人。髪や服の色を変更することもできる。

### ネットワークでプレイするには

「Ten Pin Alley」はTCP/IPプロトコルに対応しているため、インターネット上での対戦プレイを楽しめるようになっている。ただし専用サーバーが立てられているわけではないので、任意のプレイヤーのマシンをホストに設定し、残りのプレイヤーがクライアントとしてそこに接続する、クライアント・サーバー型の接続を実行しなければならない。とはいえ、そう難しく考えることはない。まずホストとなるマシンでゲームを起動したら、初期メニューの中から「Network Game」を選択。ここで「Host」を選ぶと現れる「Host Player Registration」画面のうち、「TPA」アイコンをマウスの右ボタンでクリック。続いて「GetIPadd」というボタンをクリックすれば、現在のIPアドレスが表示される。その数値を他の参加者に知らせればOKだ。



▲ インターネットでの対戦はできるのだが、専用サーバーは用意されていない。



▲ ピンの倒れる音まで本物の迫力だ。

スーパーカーのハンドルを握れ

# ドライビングゲーム ニード・フォー・スピード

プレイ人数: 1人~8人

開発元 Electronic Arts  
発売元 エレクトロニック・アーツ・ピクチャー  
価格 9,800円  
対応OS Windows 95  
関連情報 [www.ea.com/eav/](http://www.ea.com/eav/)

本国アメリカで高い人気を誇るカーレースゲーム、「Need for Speed」シリーズ。第1作の「Need for Speed」その改良版である「Need for Speed SE」に続いてリリースされた最新作、「Need for Speed」が、ついに日本語化された。

このシリーズの特徴は、レースカーではなく市販車で公道を走るという点。だが市販車といっても、庶民派というわけではない。このソフトに出てくるのはマクラーレンF1、ジャガーXJ220、フェラーリF50、イタルデザインカーラ、イズデラコメンダトレ112i、フォードGT90、ロータスエスプリV8、そしてロータスGT1の合計8台。いずれも目の玉が飛び出るほどのお値段を誇るスーパーカーの面々なのだ。

実際は一生ハンドルを握ることはできないであろうこれらの車で公道を疾走する。その爽快感はなかなかのもの。ブレーキング時のテールの振られ方や、各車両の加速特性など、動きの正確さもかなりの水準なので、車には一家言あるという人でも満足できるはずだ。また、車体の挙動がそれほどシビアでないアーケードモードも用意されているので、アクション系のゲームは苦手という人も楽しむことができる。

なお、このソフトには、ゲーム本編以外に、実写ムービーなどで各スーパーカーの詳しい情報を知ることができる資料集が収録されている。EAVから発売される日本語移植版では、そのナレーションを古谷徹氏が担当している。その雰囲気たるや、同氏がナレーションを行っている「カーグラTV」そのまま。車好きの人にとっては、この部分だけでも購入の価値があるのではないだろうか。



各車のプロフィールを遊ぶと、その歴史やムービーを見ることが出来る。



フェラーリやマクラーレン、ロータスなど8台のスーパーカーから選べる。



ネットワークでプレイするには

「ニード・フォー・スピード」はTCP/IPプロトコルには対応していないため、インターネットではプレイできない。だがPXには対応しているので、ここはLAN上での対戦プレイを楽しみたい。このLAN上のネットワークプレイは、最大参加可能人数が8人となっている。



## [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)