

★ 初音ミク ゲームの王国

深刻な不景気の影響もあって、昨年はいままでのところ、あまりいいところなかった日本のパソコン業界。実際、販売台数が大きく落ち込んでしまったところか、倒産してしまった販売店も少なくない。しかし、今年はその状況も少しは改善されるはず。いや、特に根拠はないんですけどね。やっぱり、そうそう悪いことは続かない。そう思わなきゃ、やってられないでしょ。ここはひとつ、ゲームでもして楽しい気分になろうじゃありませんか。

小笠原 誠



究極の
3Dシューティング
QUAKE II

リアルタイム
シミュレーションの傑作
ダークレイン



豪快バス釣りゲーム
トロフィーバス2

大ヒット作がさらにパワーアップ

3Dシューティングゲーム QUAKE II

プレイ人数: 1人~8人

開発元 Id Software
発売元 アクティビジョン・ジャパン
価格 8,800円
対応OS Windows 95/Windows NT 4.0
関連情報 <http://www.idsoftware.com/>
<http://www.activision.co.jp/>

早い段階でタイトル名は発表されていたものの、開発が遅れに遅れ、多くのゲームファンをやきもきさせていた「QUAKE」が、当初の発売予定日をとくに過ぎた97年6月に開催された世界最大のゲーム見本市E3でも、短いデモ映像がチラリと展示されただけ。いったいいつになったら発売されるんだと痺れを切らせていた人も多いだろうが、やっとのことでプログラムが完成。なんとかクリスマス商戦にギリギリ間に合うタイミングでリリースされて、メーカーもファンもホッと安心。

大ヒット作「DOOM」のリリリースにより、その後の3Dシューティングゲームブームの先駆けとなったId Software。さまざまなソフトウェアハウスが同系統のソフトをリリースする中、このジャンルの決定版として同社が開発したのが、前作「QUAKE」だ。このソフトでId Softwareは、敵キャラクターはもちろん、マップ上に配置されたすべてのオブジェクトを3D化することにより、それ以前のソフトとは別次元のリアリティーを実現した。その優秀なグラフィックエンジンは、今回の新作でさらにパワーアップ。当初「QUAKE」がWindows 95版ソフトとして開発されるという情報が伝わったときには、画面の緻密さやスピードがスポイルされてしまわないかと懸念する向きもあったが（前作「QUAKE」はDOS版ソフト）実物を目の当たりにすると、そんな心配は無用だったと気づく。滑らかなテクスチャーやぼかし効果の効いた水中面など、対応したビデオカードさえ使用すれば（詳しくは後述）前作を凌ぐ迫力のグラフィックを堪能できるのだ。

飛び交う銃弾。弾け飛び肉片と化する敵。システム面などで前作とは多少異なる部分はあるが、その抜群のリアリティーは健在。アクション系のゲームが嫌いでないなら、時間を忘れてプレイに熱中してしまうはずだ。



▲ 雄叫びを上げて迫り来る敵モンスター。凶悪なルックスどおり、その攻撃は激烈だ。



▲ 前作ほどではないとはいえ、マップ上には多くの謎が隠されている。



▲ 足場の高低を利用したトラップも満載されているのだ。

今回はSFタッチだ

前作の「Quake」は、空間転送装置に侵入してきたモンスターの本拠地を叩くというバックグラウンドストーリーこそSF風だったが、実際のゲームの舞台となっていたのは、石造りの古城を中心にした中世ファンタジー風の世界だった。ところが今回の「Quake」では、様相が一変。ゲームの舞台も、レーザー装置やコンピュータシステムに守られたSF風の基地施設となっているのだ。そのため、登場する敵キャラクターも、下半身が機械になっているヤツや、ジャイロを背負って空を飛ぶヤツなど、SF風のものが多くなっている。いずれのキャラクターも3D化されているのはもちろん、表情まで判別可能な細かいテクスチャが貼られている。そのリアルさたるや、他のゲームでは考えられない水準だ。

さらに凄いの、その行動パターン。これがまたバラエティーに富んでいるのだ。例えば、プレイヤーの攻撃を受けるとその場に崩れ落ちてビクリとも動かなくなるが、こちらがちょっと目を離したとたん身を翻して攻撃してくるズレイ奴。また、血を噴き出そうが、片腕がもげようが、こちらに向かって突進してくる猪突猛進タイプ。キャラクターの種類によって異なるこれらの行動パターンを見てい

るだけでも、楽しくなってくる。もっとも、いずれのキャラクターも激しく攻撃してくるので、じっくりその姿を眺めることはできないのだが。



▲ このあたりの敵はまだ雑魚。とはいえ、その攻撃力には侮れないものがある。油断は禁物だ。



▲ いくら敵が強いからといって、弾を無駄遣いしてはいけません。肝心な時に弱い武器しか使えなくなってしまう。

強敵ぞろいだぜ!



▲ ゲームも中盤ともなれば、空を飛ぶ敵も出現してくる。素速く照準を合わせないと、やられてしまうぞ。



▲ どんな敵が現れてもあせりは禁物。効果的な武器を選んで立ち向かえ!

ビデオカードについて

Windows 95版の3Dゲームというと、Direct3Dを利用して画面を描いているものが多い。だが、「QUAKE」は違う。このソフトは画面の描画に、OpenGLを利用して

いるのだ。精密さよりもスピードを優先するDirect3Dに対して、多少速度は犠牲にしてもより緻密な描画を行うことを目的としたOpenGL。主にCG制作やCADの分野などで利用されるこのAPIを利用する本ソフトを快適に動作させるためには、ビデオカードが非常に重要となる。

まず、3Dfx社のVooDooおよびNECのPCFX (Power VR2) の両3D専用チップに

対しては、それぞれ専用のドライバーが「Quake」のソフト内に収録されている。OpenGLの使用を主な目的にしたビデオカード(3DLabのPremedia2チップ搭載製品など)の場合も、そのOpenGL対応ドライバーをそのまま利用することが可能だ。しかし、それ以外のビデオカードとなると、少々キツイものがある。一応、汎用のドライバーによってウィンドウズ内表示することもできるのだが、かなり処理が重くなってしまうのだ。まあ、解像度を落とせばそれ

なりに遊ぶことはできるが、できれば上記の対応ビデオカードを使用したい。



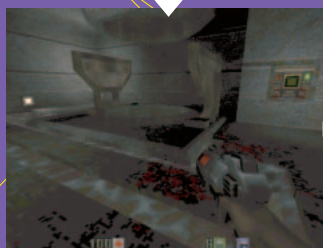
▲ VooDooチップ搭載カードを入手するのが一番かも。

ミッションをクリアーせよ

「Quake」は、舞台がSF風になった点以外にも、前作「Quake」とは異なる部分がある。それは、ステージ構成。前作は、この手のゲームの多くがそうであるように、あるステージの出口に到達すると、自動的に次のステージに移行する、後戻りのできない一直線のゲーム進行となっていた。それに対してこの「Quake」の場合は、複数のステージで構成されるエリアで、与えられたミッションをクリアーしていくというシステムに変更されているのだ。

ゲームの中には、このシステムを利用したトラップも用意されている。例えば、「A」というステージで、溶岩に阻まれたポイントがある。その先には意味あり気なドアが見えているのだが、溶岩の海の幅は広く、とてもジャンプでは飛び越せない。一見進退極まったようにも思えるが、実は別の「B」というステージに隠されているスイッチを押すと、くだんの溶岩の上に橋がかかるのだ。このように、ゲームを先に進めるためには、行ける場所はすべて行って、何が隠されているものはないのかよく確認する必要がある。

まあ、実際どういう雰囲気なのかはソフトをプレイしてみないと分からないだろうが、とりあえず、ここでは最初のエリアを順を追って撮影してみた。どういうルートを進めばいいのかよく分からない場合は、参考にしてほしい。



ネットワークでプレイするには

「Quake」は前作「Quake」同様、インターネットに接続された個人のマシンを、そのままサーバー化することが可能になっている。とはいえ、いきなりサーバーを立ち上げるというのも大変なので、ここではクライアントとして各サーバーにアクセスする方法を取り上げることにする。その手順は、まず「Quake」を起動。そのメインメニューから、「MULTIPLAYER」「Join Network Server」と選択していく。そして「ADDRESS BOOK」という画面が表示されたら、その欄に「Quake」サーバーのIPアドレスを入力。するとダイヤルアップソフトが起動し、サーバーへのアクセスが試みられる。首尾よく



アクセスが完了すれば、対戦ゲームがスタートする。なお、現在利用可能な「QUAKEサーバー」に関する情報は、Id Softwareの



ホームページ (<http://www.idsoftware.com/q2multiplayer/>) で入手できる。

敵を殲滅せよ

リアルタイム・ウォーシミュレーション **ダークレイン**

プレイ人数: 1人~8人

開発元	ACTIVISION
発売元	アクティビジョン・ジャパン
価格	8,800円
対応OS	Windows 95
関連情報	http://www.activision.co.jp/

この「Dark Reign」は、知る人ぞ知るゲームデザイナー、ロン・ミラー氏が制作に参加したリアルタイムシミュレーションゲーム。同氏は、あのヒット作「Diablo」にも、シニアゲームデザイナーとしてかかわった人物。そのミラー氏がBlizzard Entertainmentから独立して新ゲームを開発するというので、詳しい内容が発表される以前から大きな注目を集めていた作品だ。

時ははるか未来。地球に拠点を置く帝国と、その支配からの解放を叫ぶ宇宙コロニー住民の間で勃発した全面戦争の結果、人類は滅亡の危機に瀕していた。プレイヤーはこの危機を回避するために、過去の世界（といっても現在からすれば相当の未来）にタイムワープし、

新しい秩序構築を目指す。なんだかややこしいが、要は戦争が最終的な局面を迎える前に、両陣営を打ち負かせばいいわけだ。

実際のゲーム内容は、ちょこまかと動くユニットに、基地の建設や資源の採集、それに戦闘といった指示を与え、敵陣営を壊滅させていくというもの。「Command & Conquer」と「Warcraft」の大ヒット以降、海外ではこの種のタイトルが増えているが、中でも本作は後発だけあって、なかなかキメの細かい作りになっている。特にうれしいのは、初心者に対する配慮。日本語ナレーションで手とり足とりの指示が与えられる練習ミッションなど、リアルタイムシミュレーションに慣れてないプレイヤーでも、すんなりとゲームの世界に入っ

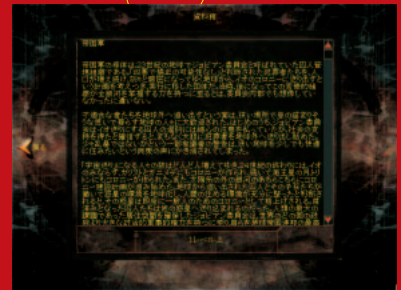
ていくことができるのだ。この手のソフトは難しそうと避けてきた人こそ、プレイしてみるべきタイトルだといえるだろう。



これはゲーム開始前のデモグラフィック。まさに映画クラスの美しさには、つい見とれてしまうほど。



着々と広がる前線基地。思わず戦闘を忘れて建設に専念したくなるが、もちろんそれでは駄目だ。



戦闘に勝つためには、とにかく敵より多くの戦力を投入しなくてはならないぞ。



まだ足を踏み入っていない場所は、ブラックアウト処理が施され、何があるかあからなくになっている。慎重に、慎重に。



ネットワークでプレイするには



この「ダークレイン」は、米国Activisionが用意した専用サーバーを介して、インターネット上で対戦プレイを行うことが可能になっている。その手順はこうだ。

まずは、事前にインターネットに接続する。接続が完了したら、「ダークレイン」を起動し、初期メニューの中から「ゲーム」「マルチプレイ」と選択。そして表示される「接続方法」メニューの

中から、「インターネット」を選択。すると、初期登録されているサーバーへの接続が試みられる。あとは、画面の指示に従ってだけでいい。

なお、残念ながら「ダークレイン」のサーバーは、英語のみの対応となっている。言葉の問題で戸惑わないためにも、まずは1人プレイモードをとことんやり込んでおこう。

釣って釣って釣りまくれ

スポーツフィッシングゲーム

トロフィーバス2

プレイ人数: 1人~8人

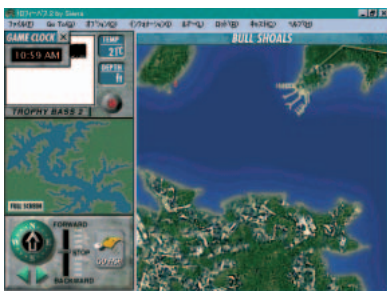
開発元 Sierra Online
発売元 シェラ・パイオニア
価格 9,800円
対応OS Windows-95
関連情報 <http://www.sierrapioneer.com/>



バス、ゲットだぜ!



▲ 苦勞の末、待望のバスを釣り上げた。サイズはそれほどでもないが、やっぱり嬉しいものだ。



▲ 魚の居そうな場所を探してボートを移動させる。これはこれでけっこう楽しい作業だ。



▲ 広大なマップ。アメリカではこんなところでバスフィッシングを楽しんでいるんですね。

ネットワークでプレイするには

「トロフィーバス2」は、LAN接続およびモデム直結によるネットワークプレイに対応しているほか、インターネットでトーナメント戦を楽しめるようになっている。その利用方法は以下のとおり。

まずはゲームを起動したら、初期画面のメニューから、"multi player"を選択する。そこで表示されるリストの中から"internet"すると、自動的にダイヤラーが起動し、"Sierra Internet Gaming System"というサーバーに接続される。

このサーバーは米国Sierra Onlineが運営するもので、会員登録をしないとゲームに参加することはできない。とはいえ料金は一切かからないので、安心して会員登録を行おう。メンバー名およびパスワードの入力を求めるダイアログが表示されるが、そこは空欄のままにしておいて、画面下部の"New Member"ボタンをクリック。あとは画面の指示に従って必要な個人情報を入力し、"OK"ボタンをクリックすればOKだ。

「トロフィーバス2」は、その名の通り日本でも人気急上昇中のバスフィッシングをテーマにした作品。以前紹介した「シエラゴルフ」と同じく、Sierra Onlineの「FRONT PAGE SPORTS」シリーズに属するタイトルだ。

彼の地では、ルアーでブラックバスを狙う、「バスプロ」という職業が成立している。彼らは、全米各地で開催されるプロトーナメントに参加し、その賞金で生活している（選手によっては釣り用具のアドバイザー料もあるが）。このソフトは、実際にトーナメントが開催されているカリフォルニアのカスタック湖やフロリダのキッシミー湖といったポイントを忠実に再現。これらルアーフィッシングファン憧れの地で、本物のバスプロ同様のファイトを堪能できるのだ。

実際のゲームは、簡単なアクションゲームとなっている。まずは水面にうっすらと浮かぶ魚影に向かってルアーを投げ込む。そしてマウス操作によりルアーを微妙に動かして、魚を誘導。ここで魚が食いついてくれれば、もうこちらのもの。ライン切れに注意しつつ、リールをグリグリ巻いていこう。首尾よく釣り上げることができたらそのサイズが表示されるが、もしあまりに小さいようだったら、リリースしてあげるべし。それが正しいマナーというものだ。ところでこのソフトの場合、実際に経験したルアーフィッシングと比較して、妙に魚の食いがいいような気がしてならない。アメリカの魚というヤツは、日本の魚より食い意地が張ってるのでしょうか？



[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