

ネットゲーム天国

最新のパソコンゲームを快適にプレイするためには、その時点における最速のハードを利用しなくてはならない。ほんの2、3年前までは、それが常識だった。ところが最近では、ハードの進化のあまりの速さにソフトの進化が追いつけなくなったのか、特に最先端のマシンでなくとも、それなりに快適にゲームをプレイすることができるようになってきている。常に最新のハードを購入する必要がなくなったのは嬉しい反面、多少さびしい気もしちゃうんですね。長らくパソコンゲームに親しんできた人間としては、久々にめっちゃう重いソフトをやってみたい。ときどき、そんなことを思ってみたりもしています。

小笠原 誠



懐かしの複翼機
フライトシミュレーター
Red Baron II



簡単操作の
リアルタイムシミュレーション
Myth



ちょっぴり不謹慎な
ドライブゲーム
GTA

往年の名作が帰ってきた

シンプルなフライトシミュレーター

Red Baron II

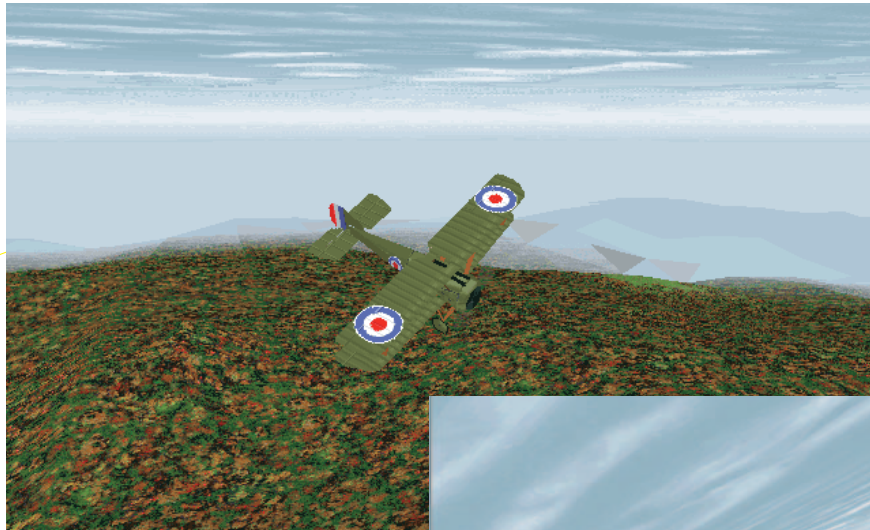
プレイ人数: 1人~16人

開発元 ◆ Sierra On-line/Dynamix
発売元 ◆ シエラ・バイオニア
価格 ◆ 7,800円
対応OS ◆ ウィンドウズ95
関連情報 ◆ <http://www.sierrapioneer.com/>

今をさかのぼること約5年。数あるゲームソフトハウスの中でも老舗的な存在のSierra On-lineが、1本の戦闘機フライトシミュレーターをリリースした。その名は「Red Baron」。この作品は、フライトシミュレーター激戦区で数多くのソフトがリリースされているアメリカ市場でも、極めて特異な存在感を放っていた。なにしろ、戦闘系のフライトシミュレーターといえば、F-14やF-15といった現行の主力機種を題材にしたものがほとんど。それに対して「Red Baron」が選んだのは、プロペラを駆動して飛行するレシプロ戦闘機。それも第二次大戦どころか、80年近くも昔の第一次大戦中に活躍した機体たちなのだ。

もの珍しさも手伝ってか、「Red Baron」は記録的なヒットを記録する。その人気には想像以上のものがあり、あのNintendo64のハード同時発売ソフトのうちの1本に選ばれるのでは、なんて情報がネットを駆け巡ったほどなのだ(結局実現しなかったが)。

そして現在。しばしの沈黙を挟んで、待望の続編がリリースされた。それが、今回紹介する「Red Baron II」。対応OSをウィンドウズ95に移しただけではなく(前作はDOS版ソフト)、大幅なパワーアップを果たしての登場だ。特に目覚ましいのはグラフィックの向上。前作の画面は、「素」のポリゴンで構成された、シンプルそのものという印象だった。それに対して今回の新作は、機体はもちろん地表にも緻密なテクスチャーを貼り付けた。芸術品のようなクラシック機が飛行する様子を、見事に再現している。その素晴らしさは、思わずこれが戦争だということを忘れて見とれてしまうほど。フライトシミュレーターマニアはもちろん、これまでこの種のゲームをプレイしたことがないというあなたにも、ぜひ体験してもらいたい逸品なのだ。



大空を駆け巡る複葉機。思わずノスタルジックな気分になってしまうが、やはり戦争は戦争。気を抜くことは許されないのだ。



シンプルそのもののコックピット。現用戦闘機を題材にした作品を見慣れた目には、新鮮だろう。



新米パイロットは、憧れのエースパイロットになれるか。すべてはプレイヤーの腕にかかっている。



頼りは機銃のみ！

「Red Baron II」に登場するのは、第一次大戦のヨーロッパ戦線で活躍した機体たち。主翼が二階建て構造になった、いわゆる複翼機が中心になっている（一部単翼機も登場）。この時代には自動追尾ミサイルなどは存在しないので、武器は主翼や機首に備え付けられた機銃だけとなる。

敵を倒す手段が機銃だけというのは、なんとも心許ないような気がするかもしれない。だが、これがなかなか侮れない。というのも、この時代の航空機の機体は、攻撃に対する防御など、ほとんど考慮されていなかったのだ。

当時、エンジンがまだそれほど高い出力を出せなかったこともあって、航空機は徹底的な軽量化が図られていた。そのため、当時の機体の多くは、鋼鉄製の頑丈な機体など夢のまた夢。木製のフレームに布を張った、我々現代人から見るとまるでオモチャのような構造のものがほとんどだったのだ。こんな機体が機銃掃射を受けたら……。あっという間に撃墜されてしまうのは当然だろう。

ちなみに、航空機に機銃が装備されたのは、それが戦争の道具として使われ始めてしばらくたってからのことだという。当初は、パイロット自身がピストルで撃ち合ったり、レンガを投げつけ合ったりしてたんだって。なんともんびりした時代だったんですね。

"レッドバロン"とは？

このゲームのタイトル、"Red Baron"とは、いったい何なのか。20年近く前に同名の特撮ロボットものが放映されていたが（知っている？）、もちろんあれとは関係はない。実はこの名称は、実際のドイツ軍エースパイロットに捧げられたものなのだ。

その人の名は、マンフレッド・フォン・リヒトフォーヘン。第一次大戦のヨーロッパ戦線において、80機以上の敵機を撃墜した彼の愛機、フォッカーDr. Iは、真っ赤にペイントされていた。そこから"レッドバロン=赤い男爵"という称号が与えられたのだ。直接彼と対決す



▲ 第一次大戦時の最高傑作といわれる、ドイツ空軍の機体。



▲ こちらは複葉機ならぬ、三葉機。ちょっとゴージャスな感じ。



▲ レッドバロンの愛機。敵はこの機体を見るだけで震え上がったという。



▶ 数は少ないものの、のちの航空機の前形となる単翼機も登場した。



▲ これがかのレッドバロン、リヒトフォーヘンだ。機体を赤くするなんて、かなりの洒落者だったのか。

る立場にあったイギリス空軍のパイロットたちは、その名を聞いただけで震え上がったという。

このソフトには、リヒトフォーヘンをはじめとする



▲ 一方、こちらはゲーリング。一パイロットとして引退していれば、今でも英雄として尊敬されていたかも。

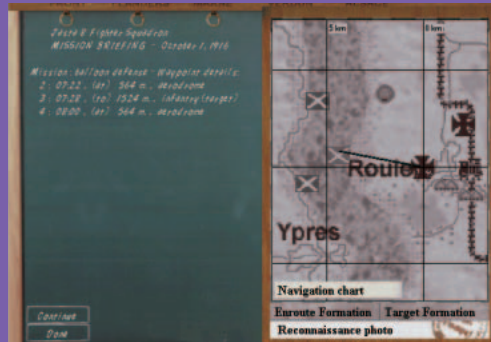
実在のエースパイロットたちのデータを見られるようになっている。その中には、のちにナチスの空軍大臣となったヘルマン・ゲーリングの名前もあるぞ。

バックを取れ!

このゲームに登場する各機体には、当然ながらレーダーなどの電子機器は一切搭載されていない。そのため、コクピットのレイアウトはシンプルそのもの。フライトシミュレーターは画面から読み取らなければならない情報が多過ぎて……、という初心者でも十分操縦できるだろう。

だからといってゲームの難度が低いというわけではない。レーダーがないということは、敵の存在を確認する手段は、己の目と耳しかないということ。これがなかなか大変なのだ。

司令部から知らされる敵航空機の所在は、あくまでおおよそのものでしかない。該当する空域に接近したら、あとは自分自身の目で敵を見つけ出すしかないのだ。飛行中は常に周囲に目を凝らし、敵の機影を探す。だが、首尾よく敵機を見つけても、あわてて突進してはいけない。正面から攻撃をしかければ敵機も同じように攻撃してくる。これでは命がいくらあっても足りない。ここは空中戦における最大の必勝法、"バックを取る"を実行しなければならない。敵の機体と自分の機体の位置を計算しながら旋回して背後に回り込むのだ。ただし、その際に敵の姿を見失ってしまうと非常にマズイ。反対にいつの間にか後ろに回り込まれ、背後からバリバリと機銃掃射を受けてしまう、なんてハメに陥りかねない。いったん敵に遭遇したら、絶対にその姿から目を離さないこと。これが空中戦を制するポイントだ。



プレイヤーに課せられる任務は、ミッションによって大きく異なる。必ず確認すべし。



地形のデータを頭に叩き込んでおかないと、迷子になって敵までたどり着けないことも。

いったん飛び立ったら、全神経を集中させて敵を探そう。油断は禁物だ。



いつの間にか敵にバックを取られてしまった。もう絶体絶命だ。

ネットワークでプレイするには

「Red Baron II」は、LAN接続とモデム接続、それにインターネットでマルチプレイを楽しむことができる。その利用法は、以下のとおりだ。まずはゲームを起動させたら、初期画面のメニューから"Multiplayer"を選択する。通信対戦モードが立ち上がったなら、"New Pilot"ボタンをクリックし、任意の名前を入力。これで"Connect"ボタンが押せるようになるので、これをクリック。続いて接続方法を選択する画面が表示されるので、"Internet"を選択する。すると自動的にダイヤラーが起動し、"WON (= WorldOpponent Network)"という専用サーバーに接続される。

ただし、最初にアクセスした時点では、実際にゲームに参加することはできない。このサーバーは米国 Sierra Onlineが運営するもので、料金は一切不要ののだが、会員登録をする必要があるのだ。



こちらがマルチプレイモードの初期画面。シングルプレイモードと比べると、多少起動に時間がかかる。

会員登録の作業自体は簡単だ。最初にアクセスしたときに表示される画面のなかの"Create Member"ボタンをクリックする。あとは、画面の指示に従って必要事項を記入し、"OK"ボタンを押す。



まずは、"NewPilot"で新規登録を行う。入力する名前はお好きにどうぞ。

そうすれば、1日～2日後にパスワードが電子メールで送られてくる。当日そのままゲームができないのはちょっと面倒くさい気もするが、これもセキュリティ確保のため。ここは我慢して待つことにしよう。

軍団を指揮して怪物どもを殲滅せよ!

リアルタイム・ウォーシミュレーション

Myth

プレイ人数: 1人~50人

開発元 ◆BUNGIE
発売元 ◆ラビックス
価格 ◆各8,800円
対応OS ◆ウィンドウズ95/NT 4.0
マッキントッシュ(漢字Talk7.5以上)
関連情報 ◆<http://www.bungie.net/>

「Command & Conquer」(Westwood Studio)および「Warcraft II」(Blizzard Entertainment)の大ヒット以来、もうこれでもかというほどのタイトルがリリースされているリアルタイムシミュレーションゲーム。当コーナーでも何回かこのジャンルに属するタイトルを紹介しているので、みなさんもうおなじみだろう。

今回取り上げる「Myth(ミューン-闇の破壊神)」も、このジャンルに属する作品だ。なかには、そう聞いただけでうんざりしてしまった人もいるかもしれない。「またリアルタイムシミュレーション?」ってね。だが、早まっ

てはいけない。このソフトは、他の同ジャンルの作品にはない特徴を持っているのだ。
まずはグラフィック。このソフトは、この種のゲームでは初めてマップを3D化した。リアルタイムレンダリングされた、起伏に富む地形。そのリアリティーは、数ある同系統の作品の中でもピカイチだ。

さらにもう1つ、大きな特徴がある。「Myth」は、リアルタイムシミュレーションにはあって当然の生産や建設といった作業が一切ないのだ。その結果、このゲームにおけるプレイヤーの役割は、戦いの指揮のみとなった。これなら、シミュレーションはあまりプレイしたことがないという初心者でも、すんなりとミッションをこなしていくことができるだろう。もちろん、かといって底が浅いというわけでもない。戦士や弓兵など、キャラクターの特質に応じた指示を与えないと、あっという間に自軍は壊滅してしまう。その戦略性はかなり高度で、この種のソフトをやり込んでいるベテランゲーマーでも、のめり込むことができるはずだ。

ちなみに「Myth」のオリジナル英語版の制作を行ったBUNGIEというソフトハウスは、もともとマッキントッシュ用のゲームソフトで名を上げたところ(3Dシ

ーティングゲームの「MARATHON」が有名)。というわけで、このソフトの場合も、ウィンドウズ95版だけではなく、マッキントッシュ版が用意されているのだ。近頃めっきりゲームが出ないMacユーザーにとっては、嬉しい配慮なのでは?

まずはマップ画面にて、ミッションの目的を確認。最短ルートを探るべし。



各兵士には、その役割に応じた命令を与えよう。特に、貴重な弓兵は最前線に出さないように注意。



マップの起伏を利用すれば、大きなアドバンテージを得ることができるぞ。



血沸き肉躍る戦闘。体勢を整え、敵をせん滅せよ。



ネットワークでプレイするには

「Myth」では、開発元のBUNGIEが設置したサーバー、「Bungie.net」上で対戦相手を探すことができる。とはいえ、実際のゲームはこのサーバー上で行われるのではない。用意された待合室で相手を探し出したら、あとはユーザーのマシン間で情報をやり取りするという仕組みなのだ。この「Bungie.net」にアクセスするには、登録ID

を取得する必要がある。まずは専用ページ(http://www.bungie.net/support_j.html)で必要な情報を入力し、IDを取得しよう。ところで、このソフトはLAN上でのマルチプレイにも対応しているのだが、一般的なIPXやTCP/IPプロトコルのほか、AppleTalkにも対応している。マシンの大部分をマッキントッシュが占めるオフィスでも、対戦プレイを楽しむことが可能なのだ。



新規アカウント登録は、日本語のページでできる。

ポリス野郎をぶっちぎれ!

凶悪犯罪シミュレーション

GTA (グランド・セフト・オート)

PARADISE
ネットワークゲームの集結

プレイ人数: 1人~4人

開発元 ◆DMA Design
発売元 ◆ブー
価格 ◆8,800円
対応OS ◆ウィンドウズ95
(製品にはDOS版も収録)
関連情報 ◆<http://www.zoo.co.jp/>

エロ、暴力、なんでもOKの日本のパソコンゲーム界とは違い、各種の倫理規制が非常に厳しいと言われる欧米のゲーム界。でも、ときおり出現するんですね、あちらにも。どぎついゲームには慣れているはずの我々日本人の目から見ても、思わず「これ大丈夫なの?」と言いたくなるソフトが。

この「GTA」も、そんな危ないソフトの1つ。ゲームの舞台となるのは、犯罪が多発する近未来の都市。プレイヤーは街を牛耳る犯罪組織の末端構成員として、命じられるまま数々の「仕事」をこなしていく。その「仕事」というのが

ヤクの運搬、裏切者の暗殺、他の組織からのヤクの横取りといった、極めてダーティーなものばかりなのだ。なにしろ、上に挙げた「ポリス野郎をぶっちぎれ」というサブタイトルも、メーカーが我々マスコミに渡す公式資料に書かれているもの。このゲームがどれほどイカれた作品なのか、ここからも想像がつくだろう。

ゲームは、最近では珍しい俯瞰型のマップ上で進行する。プレイヤーは各所にある公衆電話を通じて発せられるミッションを遂行していく。移動は車が基本になるが、その他にもバ

イクに乗ったり、徒歩でビル内などに潜入したりすることも可能だ。

今となっては懐かしい気さえてしまう画面構成のため、最近主流の3Dものと比較すると、パッと見の迫力には欠ける感否めないが、アクション性の高さはなかなかのもの。何も知らずにテクテク歩道を歩いているかわいそうなターゲットを、いきなり轢き殺してしまうなど、残酷度もかなりの水準だ。でも、つい熱中してしまうんだから、人間って残酷な生き物なんですね。



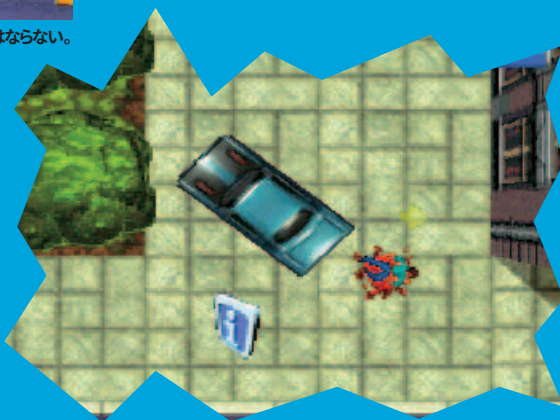
俯瞰型のゲームに慣れないうちは、独特の操作感に戸惑ってしまうかも。ここは練習あるのみ。



場合によっては、徒歩で行動しなくてはならない。なんだか情けない気も。



プレイヤーに与えられる命令は、あふないものばかり。それにしても、大きな文字でわかりやすいこと。



あーあ、やっちゃった。お仕事とはいえ、ちょっとかわいそうになってしまう。



ネットワークでプレイするには

ウィンドウズ95版「GTA」は、モデム接続とLAN (IPX) 接続、2台のマシンのRS-232C端子間をクロスケーブルで直結するシリアル接続、そしてインターネット経由で対戦を行うTCP/IP接続(専用サーバーは立てられていない)、以上の4種類の接続方法でネットワークプレイを行うことが可能になっている。ゲーム参加人数は、それぞれ、2名、4名、2名、4名だ。

なお、製品版CD-ROMに同時収録されているDOS版のプログラムは、シリアル接続、モデム接続、そしてIPX接続のみが利用できるになっている。TCP/IPには未対応なので、インターネット経由で対戦を行いたい場合は、ウィンドウズ95版のプログラムを利用するようにしよう。



▲メイン画面で、「ネットワークを編成」オプションを選択しよう。

[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的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