

# 初年度 ゲーム天国

新年度を迎える4月。学生のみなさんは、進級、新学といった大きな変化を迎え、なにかと忙しい毎日を送っているはず。ところが、こちらら大学を追い出されてはや10年の身。春が来たといっても、特に変化のない日々が続くのです。多くの社会人のみなさんも、似たようなものでしょ。こんな代わり映えのしない日常に潤いを与えてくれるのは、やっぱりゲーム。今日もゲーム、明日もゲーム、そしてその次の日もゲーム。これで日本も安泰だ!?

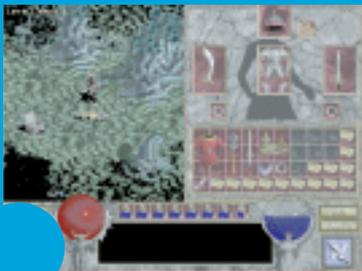
小笠原 誠



巨大ロボットの  
手に汗握る迫力のバトル  
**HEAVY GEAR**

最新技術を応用した  
フライトシミュレーター

**F-22 Air Dominance Fighter**



あの「Diablo」をさらに楽しめる  
追加シナリオ集

**HELLFIRE**

## 「MECHWARRIOR」シリーズの後継作

ロボットバトルシミュレーション

# HEAVY GEAR

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 ウィンドウズ95  
関連情報 <http://www.activision.co.jp/>

人間が搭乗する人型の巨大ロボットが激しいバトルを繰り広げる、ロボットシミュレーター。懐かしのロボットアニメを髣髴とさせるためか、最近では日本でも盛り上がりを見せているこのジャンルに、また1つ新たなタイトルが投入された。その名は「HEAVY GEAR」とはいえこの作品、まったくの新顔ソフトというわけでもない。なぜならこの作品は、世界的な大ヒットを記録した、あの「MECHWARRIOR」シリーズのスタッフの手による最新作なのだ。

もともと「MECHWARRIOR」シリーズは、FASA Interactive というメーカーが版權を持つ同名のボードゲームだった。その世界観を忠実に再現したのが、Activisionのパソコンゲーム版「MECHWARRIOR」というわけだ。ところが昨年、そのFASA Interactiveが、Activisionとの版權契約を期間満了とともに終了した。しかし、多くのユーザーの支持を獲得したこのシリーズをこのまま終わらせてしまうのは、あまりにももったいない。そこでActivisionは新たな原作を探すことにした。そして選ばれたのが、Dream Pod 9というメーカーが版權を持つボードゲーム、「HEAVY GEAR」なのだ。

このように原作は変わってしまったが、コンピュータゲーム版「HEAVY GEAR」は、基本的に「MECHWARRIOR」シリーズの延長線上にあるものと考えていい。それまでとは異なり、ロボットが武器を手にして戦うスタイルになったが、いずれも近未来の世界を舞台に、複数の勢力が対立しているという構図は同じ。それにそもそも、直接制作にタッチしたスタッフが同じなのだ！「MECHWARRIOR」シリーズで培われた優れた3Dエンジンやゲームシステムなどは、そのままこの新作にも生かされている。いや、さらにシェイプアップされているのだ。

ちなみに、Activisionとの契約を終了したFASA Interactiveは、その後大手ディストリビューターのSpectrum Holobyteと版權契約を締結。同社のMicroproseブランドにて、「MECHWARRIOR 3」というタイトルを今年中にリリースすることを発表している。直接制作を担当するのは、3D技術に定評のあるZipperというソフトハウスというから、どういふソフトになるのが、こちら楽しみではある。



▶▶▶ コックピットビューはもちろん、外部ビューやワイヤーフレームビューなど、いくつものビューモードがワンタッチで切り替えられる。



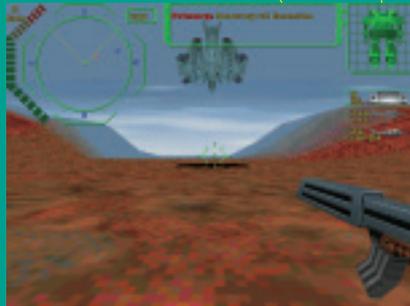
# 基本操作をマスターせよ!

巨大ロボットに搭乗して戦うゲームというと、最近ではセガの「バーチャロン」を思い浮かべる人が多いようだ。しかしあちらはアーケード生まれのアクションゲーム。同じような感覚ではこのゲームはプレイできない。

そもそも「MECHWARRIOR」シリーズは、同じく巨大ロボットを操るSierra Onlineの「EARTH SIEGE」シリーズ(激ムズ!)ほどではないにしても、あくまで架空のロボットを「操縦する」というシミュレーターの色合いが濃いソフト。同シリーズを引き継いだ「HEAVY GEAR」も、同様にシミュレーター色が強く反映されている。ジョイスティック1本と数個のキーでちょちょいと操作するなんてことは、残念ながらできないのだ。一応「HEAVY GEAR」では、シミュレーター色の濃い"simulation"コントロール(モード)のほかに、やや操作が簡略化された"action"コントロール(モード)という操作方法が用意されている。とはいえ、操作が簡略化されるのは基本的な移動方法だけ。ターゲットに照準を合わせたり、視点を変更するのに複数のキーを使用しなければならない点に変わりはない。慣れるまでは大変だが、ここは練習あるのみ。思いどおりにギアが動かせるようになるまで、精進を重ねよう。

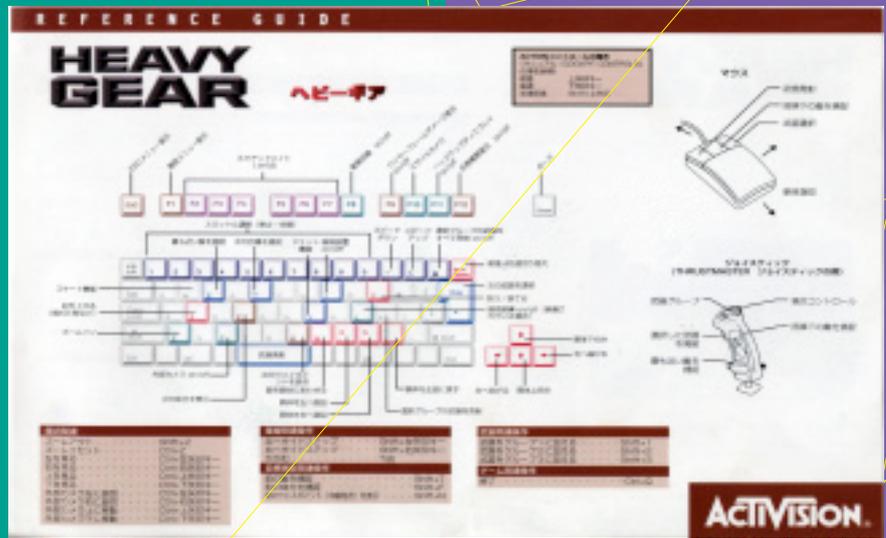
「MECHWARRIOR」シリーズでは、搭乗するロボット=メックをカスタマイズできるのが魅力の1つだった。ロボットの名称がギアに変わったとはいえ、その特徴は「HEAVY GEAR」にも引き継がれている。しかも、その自由度はワンランク上のものになっており、より各プレイヤーの好みに添ったマシンを作り上げることが可能になっているのだ。

各ギアは、基本となるボディー、頭部、腕、足、そしてエンジンで構成されている。そこに、胴体に取り付ける武器、手に持つ武器、そしてアーマーを装着することで、一人前のギアとして完成する。上記の各パーツをより強力なものに交換していくことによって、カスタマイズを行うわけだ。各パーツは、ミッシ



画面は変わらないが、コントロール方法は"action"よりも"simulation"コントロールのほうが実戦向きになっている。

まず、"action"コントロールでは、上下のカーソルキーで前進・後退を行う。一方のキーを押し続ければ、徐々に移動速度が増して行くわけだ。それに対し"simulation"コントロールでは、"1"から"0"の数字キーで移動速度を入力し、前進・後退の切り換えは"BS"キーで行う。いずれのコントロールでも、左右移動はカーソルキーを使う。同梱のカードを見ても操作は複雑だ。

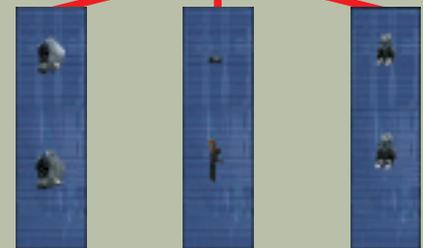


## カスタマイズで好みのギアを作り上げよう

ョンをクリアすると得られる報酬で購入するほか、敵ギアを破壊してそのパーツをぶん取ることも可能だ。

なお、初心者の方は、つい武器を中心にしたパワーアップに目が行きがちだが、このゲームでは、そうした一点豪華主義は禁物。貧弱なボディーのまま強力な武器を持ったりすると、その反動に耐えられず、照準が合わせられなくなってしまったりするのだ。ここはグッと我慢して、バランスのとれたパワーアップを心掛けるべし。

ついでに攻撃力や防御力に注目してしまいがちだが、機動力の高さも、強いギアを作り上げるための必須条件となる。あまり足が遅いと、素速い敵にいいようにやられてしまうぞ。バランスを考えよう。



# 攻撃パターンを体に叩き込め!

ある程度操作に慣れるまでは、ついつい武器を連射しながら敵にまっすぐ直進して行くという、神風特攻的な攻撃パターンになりがち。1プレイヤーモードの、序盤のうちはそれでもなんとかなる。しかし、1プレイヤーモードでも中盤となると、もうこの戦法は使えない。ましてやマルチプレイヤーモードでベテランプレイヤーに当たった日には、相手にまっ

たくダメージを与えられないまま天国行きというハメに陥ってしまうことは確実だ。

やはり戦場で確実に生き抜いていくためには、まともに敵の攻撃を食らわないようにすることが肝心。そのためには、機体を移動させながらも、照準は常に敵に合わせておくことができるようになる必要がある。これさえできれば、敵の間を突破しながら上半身を回転

して攻撃を叩き込むすれ違い攻撃、その応用で敵の後ろを大きく回り込みながら攻撃する背面攻撃、左右に素速く移動して敵の攻撃を避けつつ銃撃を加えるジグザグ攻撃など、さまざまな戦法を身に付けることが可能になる。まあ最初のうちは難しいが、これはゲームを先に進めるうえで必須のテクニック。練習を重ねて絶対に体得しよう。

▼ そうそう、ミッションに入る前には必ずブリーフィングがある。ここで味方のギアと目的、それに状況を把握しておかないと、どっちに向かえばいいかわからなくなってしまうから注意しよう。



対CPU戦でも、中盤となるとかなりの強敵が出現するワイヤーフレームにする、背景が消えるので、敵のギアが見やすく戦いやすくなることもある。



## ネットワークでプレイするには

「HEAVY GEAR」では、シリアルポート直結、モデム直結、LAN接続、インターネット接続の4つの方法で対戦することができる。そのうちのインターネット対戦の利用方法は以下のとおりだ。ゲームを起動させたら、初期画面のうちの「Play」をクリックし、続いて表示されるメニュー画面で、「Multiplayer」を選択する。すると、マルチプレイヤーモードが立ち上がり、接続方法を選択するウィンドウが表示されるので、ここでは当然「Internet」を選ぶ。すると自動的にダイヤラーが起動し、回線が接続される。しばらくすると、画面に現在利用可能なサーバーのリストが表示されるので、そのうちの任意のサーバーを選択したのち、「Accept」をクリックしよう。実際にゲームに参加する前に、ミッションブリーフィングの内容をよく確認しておくことを忘れずに。



▲ HEAVY GEARでは、メニューから「INTERNET」を選ぶだけで、自動的にサーバーにつながりインターネット対戦ができる。これはラクチンだ。

▼ ミッション終了後のデブリーフィングでは、プレイヤーの敵撃破数やスコアが表示される。この画面は惜しくも作戦に失敗してしまったところ。お恥ずかしい。



## 戦闘だけじゃない!

タクティカルフライト  
シミュレーター

# F-22 Air Dominance Fighter

プレイヤー数: 1人~8人

開発元 DID  
発売元 イマジニア  
価格 9,800円  
対応OS ウィンドウズ95  
関連情報 <http://www.imagineer.or.jp/>  
<http://www.did.com/>



処理はかなり重い、VooDooチップ搭載の3Dカードがあれば、それなりのマシンでもかなり満足できるスピードで動作する。

多くの計器が並ぶAWACS機のコックピット。戦闘機とはまたひと味違った楽しさを堪能できるだろう。



昨年末の発売以来、欧米で大ヒットを記録

しているフライトシミュレーター、「F-22 Air Dominance Fighter」。このたびその英語版を国内販売しているイマジニアが、続いて日本語移植版をリリースする運びとなった。

このソフトのオリジナル版を開発したのは、イギリスのDID (Digital Image Design) というソフトハウス。ゲームの世界ではF-22の



全作の「EF2000」が初作品となったため、新興中の新興ソフトハウスと受け取られがちだが、その実力を侮ることはできない。なにしろ、ここはもともと本物の軍用フライトシミュレーターを制作していたところ。実際、NATO空軍にも航空戦術シミュレーターを納入しているというのだから恐れ入ってしまう。

そんなメーカーの手による作品だけに、かなりの高難度を想像してしまうが、実際のところは違う。操作がシンプルにまとまっており、マニュアルの手順にちゃんと従えば、初心者プレイヤーでもすんなりと飛行することが可能なのだ。

しかし、やはり本物の軍事シミュレーター

外ビューの美しさは、数あるフライトシミュレーターの中でもトップクラスの水準。できれば、すべてのグラフィックオプションをオンにしたいところだ。

を開発しているDID。他のゲーム専門のソフトハウスの作品にはない、ユニークなシステムも導入されている。それが本作で新たに導入された"AWACS"モードだ。このAWACSとは、同地を飛行中の航空機を、周辺の状況を確認しながら指揮するための機体。巨大なボーイング707の背中に、巨大な円盤上のレーダーを背負った航空機だ。

このモードでは、プレイヤーはAWACS機に搭乗する。そして実際の戦闘には参加せず、自機のレーダーや地上基地からの通信、それに地上の敵を感知するJSTAR機からの通信といった情報をもとに、自軍の戦闘機を指揮することに専念する。その感覚は、まるで戦略シミュレーションをプレイしているかのようだ(戦略立案後、当該戦闘機に移って操縦・戦闘することもできる)。

## ネットワークでプレイするには

「F-22 ADF」では、メーカー側で専用のサーバーを用意しているわけではないが、世界各地の有志が立ち上げたサーバーに参加するという形で、見知らぬプレイヤーと対戦を行うことができる。その手順は以下のとおりだ。

まずはゲームを起動する前に、DIDのホームページにアクセスし(<http://www.did.com/>)、現在稼働しているサーバーのアドレスを確認。そのIPアドレスを紙に

でもメモする。メモが取れたら、回線をつないだままの状態ゲームを立ち上げ、メニューの中からマルチプレイヤーを選択する。表示されるマルチプレイヤー画面のうち、接続方法を選択する"Multiplay Client"ウィンドウの選択肢の中から、"DirectPlay"に対するTCP/IP接続"を選択する。すると画面下の"Join Game"ボタンを押せるようになるので、これをクリック。続いて現れるダイアログに、先にメモしたIPアドレスを入力しよう。



DIDのホームページには、エースパイロットになるための上達方法など、有益な情報が満載されている。まあ、すべて英語だけだね。

## 新しいダンジョンを冒険できる

### アクションロールプレイングゲーム

# HELLFIRE

プレイヤー数: 1人

開発元 Sierra Online  
発売元 ソース  
価格 オープンプライス  
対応OS ウィンドウズ95  
「Diablo」製品版も必要  
関連情報 <http://www.sierra.com/>

ネットワーク対戦の火付け役ともなった大ヒット作、「Diablo」。現在でもその対戦熱は冷めやらないが、さすがに発売から1年半近く経過した現在、1プレイヤーモードにはもはや手をつけなくなったというプレイヤーも多いはず。そんなあなたにピッタリなのが、Sierra Onlineが昨年末に発表した「HELLFIRE」。市場には数種類の「Diablo」用追加シナリオ集が出版されているが、その中で唯一本家Blizzard Entertainmentの公認を得たソフトが、この作品なのだ。

「HELLFIRE」では、従来の4つのダンジ

ンとは異なる「HIVE」と「CRYPT」という2つの新ダンジョンが登場する。この2つは、難易度はちょうどオリジナルシナリオの「CAVE」と「HELL」の間に収まるもので、前者が「エイリアン」風の有機的な背景、後者が中世の遺跡のような背景をそれぞれ採用している。

さらにこのソフトでは、従来のWARRIOR、ROGUE、SORCERERに加え、MONK = 修道僧という新しいキャラクターが利用できるようになっている。このキャラクターは杖を得意の武器としているほか、レベルが上がるにつれて防御力と素手による攻撃力が上昇するとい

う特徴を持っており、最終的には素手でモンスターを撃破することができるという、なかなか頼もしいやつなのだ。

ほかにも、新たな魔法や、新しいアイテムが用意されているこのソフト。近頃「Diablo」とは御無沙汰だというあなたに、ぜひプレイしてもらいたい。本家Blizzard Entertainmentが制作中の「Diablo2」の発売はまだ当分のことになりそうだから(どうやら98年末頃らしい)、それまではこちらを楽しんでいよう。

一方、こちらはCRYPTの中。当然このダンジョンには、新たなモンスターが登場する。やたらと防御力が高かったり、強力な飛び道具を使ったりと、手強い連中が揃っているぞ。



HIVEの中を探索する。従来のダンジョンとはかなり雰囲気異なっているの、「これはDiabloじゃない」というユーザーの声も聞くが、やっぱり冒険場所が増えたほうがうれしいよね。

ほらほら、見たことのない魔法が並んでいるでしょ。これらの新魔法のほか、「HELLFIRE」ではあの究極の魔法、「APOCALYPS」も覚えることができるのだ。



## MONK以外にも新キャラが!

### ネットワークでプレイするには

残念ながら「HELLFIRE」は1プレイヤー専用で設計されており、マルチプレイには対応していない。しかし、ユーザー有志の中には、独自のパッチを利用することによって、このソフトを「KALI95」に対応させている人もいます。もっともこれは完全にメーカー保証対象外の手段なので、本誌で大々的に公表するわけにもいかない。興味のある人は、各種の検索エンジンで「HELLFIRE」と入力してみるなど、自分の責任において調べてほしい。なお、ネット上では、本家Blizzard Entertainmentが運営するBATLLENET上で「HELLFIRE」がサポートされるという噂が囁かれている。しかし、現在のところ、Blizzard Entertainmentはこの件に関する発表はなにもしていない。もし本当にそうならうれしいんだけどねえ。



ほら、見慣れないキャラクターの名称が表示されているのがわかるだろう。これでもっともゲームをやり込むことができるよね。

本文ではMONKが新キャラとして登場すると書いたが、実はこの「HELLFIRE」では、それ以外にも2種類の新しいキャラクターを遊ぶことができるようになっているのだ。ただし、それ

にはちょっとした作業が必要となる。

まずは、Sierra Onlineのホームページ(<http://www.sierra.com/>)から、「HELLFIRE」用の最新パッチプログラムをダウンロードする(3月1日時点の最新パッチは、バージョン1.01)。ダウンロードが完了したら、その「EXE」ファイルを実行し、ソフトのバージョンアップを行おう。

続いて、ワープロソフトなどで、「command.txt」というファイルを作成。その文書には、barbariantest;bardtest;と記入する。このファイルを「HELLFIRE」をインストールしたフォルダーのルートディレクトリに置けば、力自慢の「barbarian」= 野蛮人と、両手に剣を装備できる「bard」= 吟遊詩人というキャラクターが利用できるようになるのだ。



## [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)