

映画の面白さ倍増のスター・ウォーズ特別企画は必見! CD-ROMにも関連ゲーム多数収録

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

# Play 9 Online

SEPTEMBER 1999  
No.015

月刊プレイオンライン

1999年9月1日発行(毎月1日発行) 第10巻第8号(通巻163)

DOS時代の名作から  
エピソード 1の最新作まで

## STAR WARS All About Games

多彩なジャンルの  
ネットワークゲームスーパー攻略

### HEAVY GEAR II NFS IV KINGPIN DESCENT 3

特集2

クリエイターが伝えたかった本当の音を追体験する

## 3D Sound Basics

進化を続ける3Dシューティングの傑作

## Welcome to UNREAL World

RACER 付録CD-ROM  
PHANTOM MENACE  
をはじめとするSWゲームと  
DRAKANなどの話題作完全収録





## 友達増やそう、友達呼ぼう、 3Dチャット「あ・らトーク」(無料)

「あ・らトーク」は、3Dワールドに広がる楽しい「出会い」のチャット空間です。OCN会員の方なら、「マイルーム」だって持つこともできます。友達を「マイルーム」に呼んで、楽しい、新しいコミュニケーションを始めましょう。



URL <http://3dchat.nttts.co.jp/>

さらに魅力的コンテンツ、盛りだくさん。

### うれしい特典いっぱい「Club OCN」

会員の皆さまのお好みにあわせたWeb情報や各種ニュースなどをお届けするペリナサービス、クイズやアンケートに答えてポイントを貯めれば、素敵な商品がもらえちゃ。

### 最新情報を電子メールでキャッチ、「デジタルニュース配信」(無料)

豊富なジャンルでのニュースを毎日お届け、パソコンやソフト、インターネットの情報から映画・音楽などエンターテインメント情報まで、ペンリで役立つニュースです。

たとえば、だいたいメールだけを会社に自動転送。メール機能充実、Mail ONサービス(無料)。



**到着メール確認** Web環境さえあれば、いつでもどこでも、メールボックスの受信状況の確認やカンタンなメールの送信ができます。



**メール転送設定** 会社のパソコンはもちろん、携帯電話やPHS、ポケベルなどのモバイル端末にも自動転送。設定した条件にあてはまるメールだけを転送するフィルタリング機能つき。



●旅行や出張時の不在通知にも活用できる「自動メール送信」 ●メールパスワード番号化 | や「アクセス制限」でセキュリティも安心。 ●Mail ONのすべての機能は、Web上でカンタンに設定・変更できます。

月々980円から。  
自宅が気軽にインターネット。

### 新規お申し込み費用

オンラインサインアップの場合 **2,800円** (加入申込書に比べて1,000円節約できます) 加入申込書の場合 **3,800円**

### 毎月のご利用料金

OCNダイヤルアクセス・ライト	基本料金(4時間まで) 980円 4時間を超える部分 10円/分
OCNダイヤルアクセス・レギュラー	基本料金(15時間まで) 2,300円 15時間を超える部分 9円/分
OCNダイヤルアクセス・ロング	基本料金(100時間まで) 4,800円 100時間を超える部分 5円/分

※別途アクセスポイントまでのダイヤル通話料が必要です。

アクセスポイントは499か所。  
ほぼ全国どこからでも3分10円でアクセス。

あなたの街はもちろん、出張先や旅行先でも、日本中、ほとんどどこからでも通話料は市内通話料金(平日昼間3分10円)です。また、主要53都市ではナビダイヤル「0570-047999」にダイヤルするだけで、最寄りのアクセスポイントに自動接続。  
※ご利用にあたっては一部契約があります。詳しくは、OCNインフォメーションデスクへお問い合わせください。

### ●モバイルだって、OCNが大活躍。

NTTコムグループのネットワークサービス(DoPa)に対応。携帯電話の場合、最高28.8kb/sでインターネットに接続。また、PHSの64kb/sデータ通信にも一部対応(4都市4か所)。PIAFS32kb/sデータ通信もアクセスポイントは全国54都府61か所に設置。

### ●うれしい、複数メールアドレス。(有料)

1契約で最大4つのメールアドレス。家族みんながアドレスを持って、仕事とプライベートを使い分けられます。

お申し込みもカンタン! さあ、今すぐ始めよう! ●OCNダイヤルアクセスにオンラインサインアップで加入するには

Windows98からは、  
数回のクリックで。

スタートメニュー → プログラム → オンラインサービス → OCN → 最新情報サインアップ をクリックするだけ。

※Windows98からも同様に画面のクリックだけでOCNへ接続できます。

スタートバックなら、面倒な  
設定もカンタンにできます。

●OCNスタートバックWindows95/Windows98/Macintosh版(CD-ROM)は、お近くのNTT、NTTコミュニケーションズ販売代理店、OCNインフォメーションデスクで無料でお配りしています。

すでにインターネットをご利用の方ならOCNホームページから。  
OCNホームページ <http://www.ocn.ne.jp/> にアクセスしてください。

※オンラインサインアップの場合、電子メールのご利用は翌日、または翌々日からとなります。

ご加入のお問い合わせは、

OCNインフォメーションデスク **0120-047815**

受付時間: 午前9時~午後7時 (月曜~金曜) 土曜・日曜・祝日は、休業とさせていただきます。

E-mail: [info@ocn.ad.jp](mailto:info@ocn.ad.jp) OCNホームページ <http://www.ocn.ne.jp/>

※フリーダイヤルにかけるには「0120」から正しくダイヤルしましょう。※記載内容は平成11年7月1日現在のものです。©Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の地域の登録商標です。©Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の登録商標です。※表示価格には、消費税は含まれておりません。



# あ・ら楽し。



出会い広がる、  
「マイルーム」だって持てる。

あ・ら楽しい  
インターネットは、  
OCN。



ODNなら、  
楽しみ放題。



おどおど  
Hello! & ほろろ!  
キャンペーン

1999年9月30日(水)まで実施中!  
※1:000円〜9,000円までご利用

## 初めてでも安心、スイスイ使える 日本テレコムのインターネット「ODN」

ODNダイヤルアップサービス:入会金無料!! 月額1,950円(定額制)

**サポート充実** ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。  
**安心・カンタン** 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京~大阪300Mbit/s)。もちろん、入会には本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。  
**楽しさいろいろ** インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

**アクセスポイント全国135都市に拡大中!** (開設済) 銀座、北見、旭川、帯広、旭見沢、小樽、札幌、千歳、室蘭、苫小牧、函館、青森、八戸、弘前、秋田、山形、盛岡、仙台、福島、郡山、宇都宮、高崎、越後、新潟、小松、金沢、富山、石川、福井、滋賀、京都、大阪、奈良、和歌山、徳島、高松、香川、岡山、広島、山口、下関、福岡、北九州、佐賀、長崎、熊本、大分、鹿児島、那覇、(7月以降開設予定) 茂原、各アクセスポイントでデジタル回線(150Mbit/s)とアナログ回線(56kbit/s)で5分60K、RMT64kb/s対応。また、北見、帯広、千歳、室蘭、甲府はX2対応。東京、大阪はRMT64kb/s、X2、PAP64kb/s対応。また、一部のアクセスポイントはVDSL対応しています。

※56kbit/sまでのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ず56kbit/s以上で接続されることとなります。また一部のアクセスポイントに、NTP接続でのご利用があります。  
◎全国共通ダイヤルサービス:全国どこからでも6,0008のおこな回線。10円/60秒(8:00~23:00)・10円/70秒(23:00~8:00)でご利用いただけます。  
◎アクセスポイントは開業、新設に際しては、13円/60秒でPAPを利用いただけます。

※ODNサービスの料りに際しては本誌付録のCD-ROMに記載の料金となります。通話料金はご利用される電話番号の料金となります。  
※ODNサービスへの加入料無料。

**国際ローミングサービスで提携先プロバイダー(海外150ヶ国、3000のアクセスポイント)から、インターネット接続が出来ます。**※国際ローミングサービスの利用に際しては、別途接続料30円/分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。  
※D-stationの通信速度は接続先プロバイダーの都合により、ご利用できない場合がございますのでご了承下さい。

**こちらもお得** ともらも入金無料!  
**モバイルプラン**(月額980円:定額制) ●ケイタイからの接続専用で毎月料金  
**ダイヤル**(月額1,300円:定額制) ●9:00~20:00の限定利用  
※1:Phone、デジタルサービスに限りません。詳しくはCD-ROMの「お申し込み」まで ●各月の通話料は別途請求  
詳しくは、ODNホームページ(<http://www.odn.ne.jp/>)をご覧ください。

※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。※MacintoshはApple Computer社の商標。本誌は登録商標です。●記号の価格は消費税別  
●お問い合わせ:〒136-0075 東京都江東区新1-8-2 東芝ビル内 ODNサポートセンター ☎0088-86 (ODNサービス案内無料) ☎0088-85 (ODN接続サポート・無料)  
【受付時間】9:00~21:00(平日) 9:00~18:00(土曜) 休日・祝祭日休 <FAX>0088-22-8850(24時間無料受付) <E-mail>odn-support@odn.ad.jp (ODNサービス案内)

ODN  
Open Data Network

# ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

## 「ODNスターターキット」利用方法

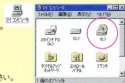
本誌  
CD-ROMに  
収録

### はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使用するようにして下さい。  
※本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。  
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。  
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95-98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

### 「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。  
スターターキットが起動します。

※ODN収録フォルダ名は確認ごとに変更されます。  
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧ください。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。  
([リソース]の中)には注意事項が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。



④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

(注)Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様は、ODNスターターキットをご利用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様がInternet Explorerの設定を変更し、既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意ください。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いません。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)



⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるのはいずれか「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



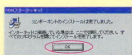
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいインターネットをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

### オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。  
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。  
([リソース]の中)には注意事項が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。



ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

※注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。  
※注意:アクセスポイント選択画面では利用可能なエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。  
※注意:お客様番号等は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「11437019408」を入力して下さい。

### オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

※注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報は紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されているパスワードを登録日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切開会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

### ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面の上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

※注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきたら接続パスワードを入力して下さい。

※ODNスターターキットのご利用によって直接的な開帳の損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。



— ご不明な点は ODNサポートセンター —

☎0088-85 (ODN接続サポート・無料) ☎0088-86 (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。



# Play Online

## ニュース

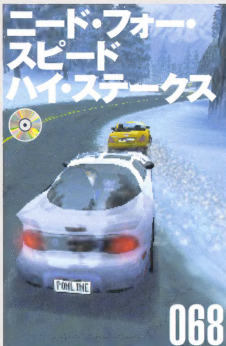
### 018 Play Online NEWS Summary

- 「WEREWOLF」[Free lancer]など、前評判の高い最新ゲームを紹介
- MeltDown 99で明らかになったDirectXの方向性
- ION Storm社で「DUES EX」の仕上がり聞く
- ISDN定額制サービスは月額1万円

### 038 国内外の売れ行きが一目で分かる パソコンゲーム売上げランキング

### 040 ソフトウェアリリーススケジュール

## 特集1



068

新たに賞金を賭けて戦うモードが追加され、さらに熱い走り体験できる「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」。今回は進化したグラフィックと多彩な車種に注目し、実際のコースを例にとったドライビングテクニックと、日本語版オリジナルのSKYLINE GT-Rでチューニングテクニックを一挙公開



060

根強いファンの多い「HEAVY GEAR」の最新作は、グラフィックエンジンのリニューアルや宇宙での戦闘など、盛りだくさんの内容になっている。実戦で役立つ戦闘テクニックは、基礎編と応用編に分け、ビギナーでも必ずマスターできるように構成した

### KINGPIN: LIFE OF CRIME

3Dシューティング「KINGPIN: LIFE OF CRIME」は、ストリートギャングが主人公の生々しいリアルさが売りのゲームだ。念入りで作られたAIの出来は素晴らしい。シングルプレイも見逃せない要素だ。暗黒街のボスに成り上がるために必要なデータをぎっしり掲載!



076

飛躍的なグラフィックの向上を見せた「DESCENT 3」は、充実したシナリオや豊富なマルチプレイモードなど、プレイしがいのある内容だ。今回は、シングルプレイの攻略ポイントからマルチプレイにおける効果的な武器、戦術に至るまで、幅広い攻略情報を掲載した。今作から始めるプレイヤーにも分かりやすく解説しているこの特集は必見だ

# 9

September 1999

## 特集2

### クリエイターが伝えたかった本当の音を追う 3D Sound Basics

CPUとビデオカードは、ゲームのパフォーマンスを左右する大きな要素としてクローズアップされることが多いが、それだけではゲームの世界に没入することはできない。今回の特集ではゲームクリエイターが作りこんだ本当の音を再現することに焦点を当て、最新の3Dサウンド技術と製品を紹介する



# 113

# CONTENTS

## ゲームソフトレビュー

### Play Online Exclusive Review

# 045

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS  
ダンジョンキーパー 2  
DARKSTONE  
Links Extreme  
東方幻想戦記イースト  
麻雀天龍 2インターネット  
ウォーハンマー 40,000: カオスゲート  
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER  
FINAL ODYSSEY  
アドバンス大戦略 98 II ツヴァイ

## 特別企画1

DOS時代の名作からエピソード 1の最新作まで

### STAR WARS All About Games

# 090

エピソード 1公開で盛り上がりを見る「スター・ウォーズ」。この映画を題材にしたゲームは、DOSの時代から現在まで多数リリースされており、マルチプレイ対応のものも多い。今回の特別企画では、エピソード 1公開に合わせて登場したゲームの紹介をはじめ、映画のストーリーラインと既存ゲームタイトルの関係を分かりやすく解説。多彩なジャンルのスター・ウォーズゲームを楽しんでほしい

## 特別企画2

進化を続ける3Dシューティングの傑作

### Welcome to UNREAL World

# 106

1998年に登場した「UNREAL」は、現在でもパッチが登場し、進化はとどまるところを知らない。また、エクステンションや対戦要素を重視した新作など、新しい動きも活発だ。そこで、UNREALにかかわる情報を特別枠で徹底的に紹介する

## 特別企画3

HEAVY METALとNOCTURNEの開発者から聞き出した

### 最新ゲームを支える 驚愕テクノロジー

# 124

E3でわれわれの目を引いた「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」と「NOCTURNE」。その後、さらに詳しい情報を聞き出すため、テキサス州ダラスに向かい、名レベルデザイナーと若手天才開発者との接触に成功した。彼らが教えてくれた驚愕の新テクノロジーを中心に、独自に入手した新作情報を完全掲載

## 連載

- 036 ゲームズドリームExpress
- 037 Party Crew一番出し
- 042 Play Onlineクロスレビュー  
Play Online Entertainment
- 044 パソコンでプレイするDVDゲーム
- 112 MASCHINEN KRIEGER STRIKES BACK  
KOW'S PRESENTS  
096 MASCHINEN KRIEGER  
難解最終ステージ徹底攻略
- 098 ラスボスさんいらっしゃい!  
「STAR WARS:X-WING ALLIANCE」
- 100 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps  
デュアルCeleron専用マザーの実力は?
- 102 Do! Voodoo
- 104 ただで遊べるネットワークゲーム  
EVERQUEST定点観測
- 128 Norrathの街角から  
QUAKE定点観測
- 134 IMPULSE 999  
ULTIMA ONLINE定点観測
- 136 UO.net  
battle.net定点観測
- 138 Blizzard from Far East  
つなぎ方、始め方、マナーが分かる  
ネットゲームNewbies
- 140 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー  
G400 MAX搭載カードとWin98SE
- 148 いかさま野郎 チートコマンド
- 150 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
- 155 Play Online Mac館
- 156 Play Online SQUARE  
私が最初にハマったゲーム
- 158 ファーストインビテーション 三須隆弘の場合
- 159 10分で覚えられる  
ネットワークゲーマーのための英会話

## その他

- 017 付録CD-ROMハイライト
- 144 読者プレゼント  
ボーナスビーカー、スター・ウォーズグッズが当たる!
- 152 付録CD-ROMの使い方
- 160 次号予告・広告索引



これが「問題の亀裂!!」場所はまだ公表されていない

取りつけ騒ぎを起こす者達を絶たないが、この大半の騒ぎは、地元の有志達で結成された義勇軍(一部私設キルド)によっては鎮圧されたということである。

これに対してオウガル国・皇帝スホークス様、セリ・ハーマン氏(49歳)は、「私設義勇軍の冷静な行動は、オウガル国の危機を救う偉大な行為」と政府として初めて義勇軍の活動を正式に評価し、その活動を認められた。

**謎の亀裂!!**  
連続する怪奇現象、一挙に解決?すでに調査隊発行人!調査を開始

「この数ヶ月、本誌が報道したフェアホープ各地で観測された怪奇現象に関して調査を進めてきたインファン・皇帝アカデミーが、すでにその怪奇現象の原因と思われるシャットレンジ内部の亀裂を見つけた事を発表した。

この亀裂は、インファン・東シャットレンジの中央部で発見されたもので、その正確な場所については、公表されていない。

## ダークアイズに新システム導入!! フェアホープの世界が変わる!

ダークアイズにパーティシステムを導入しました。このシステムによりパーティーならではの攻撃や防御またパーティメンバーの回復や経験値の獲得も可能となりました。



### 1: 修理屋

修理のウィンドウ。修理屋は主に武器屋にいるので、そいつに話しかけると開く。ここで、各装備アイテムの耐久値を修復することができる。

### 2: パーティシステム

パーティを結成し、冒険の便宜を図ることもできる。パーティに属した異種族には、攻撃を加えることがなく、また、パーティメンバーの回復や経験値の分配などが行えるようになる。



### 3: 合体技インファン

広範囲攻撃合体呪文: 全画面攻撃系の合体呪文。インファンならではの攻撃主体のパーティ技だ。

### 4: 合体技オウガル

パーティ防御: パーティ結成すれば、このようにメンバー全員に防御呪文をかけられる。一度にかけられるので、時間がたかないなどには重宝する。しかし、SPが減っているなど、緊急時に使えないこともある。

絶賛  
発売中



標準価格 ¥8,800 (税別)

●ゲームスドリーム/ Dark Eyes使用料 ¥1,300/月

●著作権利用料金はゲームスドリームホームページ

<http://www.gamersdream.ne.jp> でご確認ください。

●ダークアイズの最新情報はこちらでご確認下さい。

URL <http://www.dark-eyes.com/>

推奨スペック(対OS、グラブナー、RAM、HDDもど必要に応じて)

- OS: Windows 95/98/99/NT4.0/NT5.0/NT5.1/NT5.2/NT5.3/NT5.4/NT5.5/NT5.6/NT5.7/NT5.8/NT5.9/NT5.10/NT5.11/NT5.12/NT5.13/NT5.14/NT5.15/NT5.16/NT5.17/NT5.18/NT5.19/NT5.20/NT5.21/NT5.22/NT5.23/NT5.24/NT5.25/NT5.26/NT5.27/NT5.28/NT5.29/NT5.30/NT5.31/NT5.32/NT5.33/NT5.34/NT5.35/NT5.36/NT5.37/NT5.38/NT5.39/NT5.40/NT5.41/NT5.42/NT5.43/NT5.44/NT5.45/NT5.46/NT5.47/NT5.48/NT5.49/NT5.50/NT5.51/NT5.52/NT5.53/NT5.54/NT5.55/NT5.56/NT5.57/NT5.58/NT5.59/NT5.60/NT5.61/NT5.62/NT5.63/NT5.64/NT5.65/NT5.66/NT5.67/NT5.68/NT5.69/NT5.70/NT5.71/NT5.72/NT5.73/NT5.74/NT5.75/NT5.76/NT5.77/NT5.78/NT5.79/NT5.80/NT5.81/NT5.82/NT5.83/NT5.84/NT5.85/NT5.86/NT5.87/NT5.88/NT5.89/NT5.90/NT5.91/NT5.92/NT5.93/NT5.94/NT5.95/NT5.96/NT5.97/NT5.98/NT5.99/NT5.100
- CPU: MMX Pentium 166 (Pentium II 266以上推奨)
- メモリ: 32MB以上 (64MB以上推奨)
- ハードディスク: 最低インストールの場合500MB以上、完全インストールの場合660MB以上必要 (その他のOSが使用するソフトウェア領域が必要)
- CD-ROMドライブ: 4倍速 (4倍速以上推奨)
- ディスプレイ: DirectX対応の640x480ドットのピクセルを表示するディスプレイカード
- サウンドカード: DirectXに対応したサウンドカードもしくは同様の機能を有する装置
- マウス: Windows 95またはWindows 98に対応したマウスもしくは同様の機能を有する装置
- 通信環境: 通信速度28.8kbps以上96kbpsモデム、T A以外の接続手段は接続に際して、注意が必要です。
- その他特記事項: この商品にはインターネットに接続してご利用いただくものです。インターネットの接続環境はご利用になる方でご確認する必要があります。本商品をお使いの際はMicrosoft DirectXをインストールする必要があります。本商品にはDirectXが含まれています。
- Dark eyesをインストールした後に株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲームスドリーム」への入会が必要になります。

消息筋によるとこの亀裂の調査は侵入することが出来るという事で、すでに3日前から調査隊が入り込み調査を開始しているという。

注目すべき点は、この亀裂の調査隊メンバーに召集、インファン・帝国立アカデミーに招集されている新研究者のニナ・アナ女史(幼説)が加わったと言う事。

アナ女史は、今話題となっているトルネ・鉱石の発見者で、シャットレンジで発見された謎の石版の解明の為に帝立アカデミーに招かれていた。

今回のこの亀裂の調査に関して、本誌が意見を求めたところ、3日後に帝立アカデミーから重大発表があると連絡が入った。その内容がどんなものであるか現在の所、不明だが本誌では、

### 予言は事実だった?

一連の事件の解明に関わる発表として大いに注目している。

オウガル国・皇帝学院の古代オウガル語の権威、ジャアン・ランゲン教授(64歳)は、フェアホープ王座で起きていた異常現象に関して、これはこのほどシャットレンジで発見された石版に書かれていた予言の内容と完全に一致するとの見解を述べた。

予言書に関しては世間ではいろいろと憶測が繰り返されているが、世界的に有名な権威である者が、公式にそれに関して述べたのは初めて!!

(おどろき)昨日、ランゲン教授より、同氏の発言は公式なものでなく、あくまで私的なもので、民衆を驚かすものではないと連絡がありました。

### 近衛隊に招集命令緊急時に備え、シミュレーション

この度、オウガル国・帝国近衛隊では、緊急時のカキユラムに沿った招集命令を発動した。7年前にインファン国の侵略をシミュレーションした同国近衛隊指令部で作成された緊急防戦対応プログラム。

対応では、これはあくまでも最近多発している暴動騒ぎに対応した演習用で、インファン国の侵略を想定したものではない。毎年、特定の設定で実施しているカリキラムと説明しているが、一部の有識者の間からは、混乱に乗じて軍部が武力強化を図っているとの声も出ており今後物議を呼びそうです。

同隊では、これはあくまでも局地的な対応であり、各地同時に暴動が発生している場合は、どこも阻止出来る物ではないと述べている。



株式会社ネクステック

東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F

TEL 03-3505-4063

<http://www.sage-nexstech.co.jp>

カスタマーサポート(土日祝日を除く)

TEL 03-3505-4063

受付時間 9:00~17:00 月曜~金曜 (土日祝日を除く)



# ニアホズタイムズ

## 特集号

発行人:APU(アリアント・シーナール)  
 本社:アリアント・ワールド3丁目6番  
 ヲルガル国・エストラス郡・グリアス街  
 1丁目1番1号・海防地帯(電話)12号  
 インフォメーション:サブエディターに依  
 10番1号・ホラン・地域情報課  
 編集部:東京都港区赤坂1丁目  
 1番地1号・ネクスコムビル6F  
 (編集デスク)03-5561-4033  
 電話:03-5561-4033  
 (カスタマーサポートセンター)  
 E-mail:OE\_smes@sega-netch.co.jp  
 HPアドレス:http://www.dorj-eyes.com  
 編集長:今川開明  
 デスク:坂元一雄・編者:池田史

# 天変地異!

## 惑星各地で異常現象ノ

## ノストリアスの予言の前兆なのか?



西シャットレンジの山火事は今なお延焼し続けている

シャットレンジの山火事!!  
 依然、おさまらず! 延焼続く  
 一週間前、西シャットレンジ中央部(オーガル側方向)の頂上付近で発生した山火事は、いまも衰えを見せず、延焼している。  
 西シャットレンジ中央部一帯は火事の発生する直前まで異常乾燥注意報が連日発令されており、落雷や静電気、あるいはフエイン現象により火が発生し、それがシャットレンジに群生する低木の高山植物などを引火したのではないかと見られている。  
 インファン国(の東南部ではこの1週間に異常な積乱雲が発生し落雷騒ぎが起きているが、このシャットレンジの山火事がそれに起因して発生したかどうかは現在、オーガル国・皇帝文化庁で調査が行われている。  
 西シャットレンジ中央部は秘栗の原料として珍重がられている、今春の群生地帯として知られているが、今年この山火事により、その生態系が破壊されるのではという懸念の声も植物学者の間から上がっている。  
 この山火事により発生した黒煙は、すでに東風に乗ってオーガル国・ローベン

村付近にまで達していることが確認されており、この煙があと一週間以内に取まらなければ、首都エストラスにまで黒煙が達するおそれと云う。  
 現在、皇帝文化庁は、延焼を食い止めるべく、専門家を招集して消火対策を検討しているが、シャットレンジの頂上付近で発生した山火事の為に現場に赴く手段がなく、今のところ自然に鎮火するのを待つしかないという状態だといふ。  
 西シャットレンジ中央部は、この前の集中豪雨の山崩れで中央北の入り口が不通になっている上に今回の火災発生で、御難きの状態。

の目回りに出掛けて、そのまま行方不明になっている他、家庭の倒壊や土壌で死んだものは行方不明になっているが18人、怪我をしたひと74人、崖崩れ72箇所、橋の倒壊または流出3箇所、床上浸水した家庭155件、床上浸水した家庭427件にもなっている。  
 復旧までまだかなりの時間が必要のよすだ

豪雨により被害広がる  
 死者・行方不明18人  
 10日前からオーガル国・西北部を中心に猛威を振るった集中豪雨はやっと峠を過ぎた。  
 この集中豪雨で特に大きな被害を受けたネイダー地方は、早速復旧作業に立ち上がったが首都エストラスまでの主要幹線が1箇所も寸断されている他、田畑や家庭の浸水箇所は、35箇所にもおかない状態の為、オーガル国では早速、集中豪雨対策本部を設置して救済活動に乗り出した。  
 特に今回の豪雨は、ネイダー街北部・海岸沿線の家庭に甚大な被害をもたらした。  
 4日、一旦は小康状態になり掛けた両は、グリーナ(水曜日)から再び本格的な豪雨となりネイダー街北部一帯を中心に最高1時間に25.0mmに達する雨量を記録した。  
 この豪雨により、ネイダー街・北地区・ナロー通りに在るドン・パゴタン氏(71歳)が浸水した自分の田んぼ

連日の暴動事件!!  
 全て義勇軍により鎮圧!  
 このころ、フアアホーブ全土に深刻な被害をもたらしている異常気象とノストリアスの予言書により、世界の終末を悲観している国民により暴動騒ぎが各地で頻発しているが、これらの暴動騒ぎの大半が地元有志により結成された義勇軍により簡単に鎮圧されている事が両国政府の調査に判明している。  
 シャットレンジ南東部でノストリアスの予言書と思われる石版が発見され、一連の異常気象が発生し始めてから、両国ではデマや無責任な発言が横行し、それに惑わされた国民の中には暴動や



集中豪雨で床上浸水となったネイダー北部市街地

# RAILROAD TYCOON II

## レイルロード・タイクーンⅡ 完全日本語版

99年10月発売予定

Windows 95/98

¥8,800 (税別)



T  
POP  
P  
PopTop Software



# Rival Realms

人類vs神 最終戦争勃発!



数々のスペル・エンチャントを  
駆使し、世界征服を目指せ。

- 特徴ある3種族から、自分のキャラクターを選択できる。
- 60ステージのプレイフィールドが君を待ち受ける!!
- 数々の魔法・呪文・特殊能力を使いこなせ。
- ミッションに合わせて、兵や魔術師を賢い育成・強化せよ。
- オリジナル・キャンペーン作成可能な、シナリオ・エディター搭載。
- 最大8名参加のマルチプレイヤー・モード。

## ライバルレラムズ

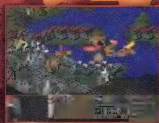
～魔界統一～

完全日本語版

99年8月下旬発売予定

Windows®95/98

¥8,800 (税別・送料)



株式会社 マイビック 〒412-0002 静岡県文庫町5-1-12 14 日本橋通小4ビル202号  
TEL: 09-5805-3629 (フリーダイヤル) (平日9時～18時) (土日10時～17時) ホームページのアドレスが変更になりました。http://www.machibikk.com  
© 1999年1月16日のステータス・アップデートは、(株)マイビックのブランドに転売されました。  
Windows 95、98はMicrosoftの登録商標です。その他は、各製品のメーカーの登録商標です。このゲームは100%日本語版です。



Windows 95/98/99, Windows, Powered by Digital Integration, All rights reserved.

ANNO  
1602

プラスキット

このソフトは「ANNO1602」の拡張ソフトです。  
このソフトで追加のために追加内容1602プラス  
©GEM-BOXの商標です。

Windows 95/98  
日本語版  
¥56,800円

50種の追加シナリオ

500種以上の新しい島々

独自のシナリオ創作ができる  
シナリオエディター

待望の水車小屋登場、火山の爆発など  
新イベント盛りだくさん

創世紀1602

プラスキット

この夏

A  
とG  
が面白い

ロンドンを舞台にした  
39の新シナリオ!!  
新しく車も30種登場!!  
クラシカルな雰囲気の中で  
何が起ころ?!

1999年夏ロンドンにて新たな指令

GTA

GRAND THEFT AUTO  
グランドセフトオート

-LONDON-

18-21

TOTAL  
39

Windows 95/98  
日本語版  
¥5,800円

快樂の  
ボルテージを  
上げる



7月発売予定

7月9日発売



Rockstar Games is a registered trademark of Take-Two Interactive Software, Inc. Grand Theft Auto and the Rockstar logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. ©1999 Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved.



ランドメイク  
世界創造の旅が、  
いよいよ始まりました。

# 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジェンド オブ マナ

ボーナスディスクで、  
スクウェアの新作をチェック!

「聖剣伝説 レジェンドオブ マナ」  
付属のボーナスCD-ROMは、  
下記ソフトの体験版が  
収録されています。

- フロントミッション リード
- デュプリズム
- クロノクロス
- ハイグラント ストーリー  
(オートプレイ)



ランドメイク・システム採用アクションRPG登場!

## NOW ON SALE

標準価格 ¥6,800 (税別)

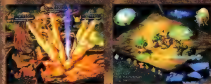


このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。  
お支払チェーンのほか、店頭購入でもお求めいただけます。

**SQUARE SOFT** 株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー ©1999 スクウェア

スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5498-7117 スクウェア ホームページ <http://www.square.co.jp/mana>

# 採集地、コンビニ。



聖剣伝説 LEGEND OF MANA  
773088RPG  
好評販売中/6,800円  
©1999 SONY C.7.1.7



DINO CRISIS  
773088RPG  
好評販売中/5,800円  
©1999 SONY C.7.1.7



どいでいっしょ  
773088RPG  
好評販売中/3,800円  
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.



実況パワフルプロ野球'99開幕版  
773088RPG  
好評販売中/5,800円



リモートコントロールガンディ  
773088RPG  
好評販売中/5,800円  
©HUMAN 1999



トロンコゴン  
773088RPG  
好評販売中/5,800円  
©LANDO CO. LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED



みんなのGOLF2  
7月24日販売開始予定/5,800円  
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

最新情報へのアクセスは、デジキューブホームページ  
SKY Perfect V.I.チャンネル0215  
デジタルメディアセンター 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1  
<http://www.digicube.co.jp/>  
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1  
デジキューブ 好評販売中  
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1  
デジキューブ 好評販売中



送料わずか200円。お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。  
通話料無料のフリーフォンでお求めになれます。

0070-80-7080

受付時間：平日・土曜13:00~21:00/日曜・祝日10:30~18:00  
※お電話受付は24時間ではありません。

www.digicube.co.jp

ホームページでは  
24時間、年中無休で受付しております。

●対象商品は「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」のみとなります。●他社受渡の方は、到着後の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどのお支払い方法は「お申し込み」で送付手数は200円です。)(金曜~月曜)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●ご注文後2~3日でお届けいたします。(地域によっては2~3日お待ちいただく事がございます。配達日の目安をご確認ください。)●お届いた商品はお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えます。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返品の場合は送料手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-28-2 住居倉庫(株) 東京直営店 大井SBC内 株式会社デジキューブ商品センターへご連絡ください。  
株式会社デジキューブ 東京都品川区品川1-15-7 東武伊勢丹ビル7F 03-5446-0707(代)

ひと足お先に登場です。デジキューブ。



＝ 聖剣伝説最速攻略本、ソフトと同日リリース。 ＝

聖剣伝説 LEGEND OF MANA 最速攻略本  
for beginners 好評発売中



○コンパニオンを軸にして「聖剣」の世界をわかりやすく紹介。○メインシナリオをたどる  
ストーリー解説。○アイテム作成の秘密。○ペント牧場の経営法。○アビリティ・必殺技  
のデータ集と解説。○その他か、聖剣をわくわくさせるアイテムデータ集など満載。

CONTENTS CHECK!	
ストーリー	★★★★★
攻略	★★★★★
設定	★★★★★
その他	★★★★★





聖剣伝説最速攻略本、



聖剣伝説 LEGEND OF MANA  
ポストカードブック



好評発売中

- 「聖剣伝説」に登場するとても愛らしいキャラクターで溢れるポストカードブック。
- 巻末には豪華な設定資料集のおまけもついでさらに充実、大満足の人気アイテム。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA  
ULTIMANIA (アルティマニア)

多岐のイベントスタッフ著 電子キューブ編 スクウェア社完全監修

9月発売予定

聖剣伝説 LEGEND OF MANA  
ジグソーパズルブック (仮称)

COMING SOON

聖剣伝説 LEGEND OF MANA  
オリジナル・サウンドトラック

SBCX-10036(2枚組) 価格/2,718円(税別)

好評発売中

スクウェア&電子キューブの最強の本と音楽、続々登場

③書籍の問い合わせ先は「電子キューブ」ブックセンター  
03-3444-5765 (P-6 10:00~17:00 土日祭日はのぞく)  
<http://www.digicube.co.jp/>

# 全世界のゲーマーを熱くさせるビッグタイトル!

## Fly!:フライ! 完全日本語版

次世代からやってきた究極のフライト・シミュレータ!  
Fly!を超えるのはFly!2しかありえない!

空をつかめ!

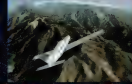


完全日本語版

豪華リアルタイムフライト・シミュレータ



人類の長年の夢、空を自由にめぐる究極ツール、Fly!  
精密なナビゲーションシステムで、世界の空をひとつ  
ごとく、9000の地形を詳細に描いています!  
リアルタイムで、豪華3Dの地形が観望できます!



空のすべてが知りたくなったら...Fly!

- ◆初心者から現役パイロットまで、  
誰もが納得の完全日本語マニュアル付
- ◆OS: Win98/95/Mac CPU: Pentium 200以上  
推奨 (3Dアクセラレーターカード使用必須)
- ◆メモリ: 32MB以上

◆7月下旬発売予定 ◆価格: ¥8,800 (税別)

Fly! is a trademark of Terminal Reality. All rights reserved. Hybrid(Win98/95/Mac)

## KINGPIN: キングピン

衝撃の問題作! ついに解禁! 驚愕のグラフィック、  
エグさ、残酷度、過去に類を見ない問題作!

正義の味方は、もうぬきた。真の世界で **良心? そんなもん、**  
のし上るターゲットはストーリーが超グッド!  
■に染まっていく自分がコワイ。 **ドブに捨ててしまえ!**



KINGPIN



暴力至上主義!

- ◆OS: Win98/95 CPU: Pentium II 233以上 ◆メモリ:  
64MB以上 (128MB以上推奨) ◆グラフィックボード: Open  
GL対応3Dカード推奨 ◆4倍速以上CD-ROMドライブ必須
- ◆570MB以上の空き容量ハードディスク推奨

◆7月16日発売 ◆価格: ¥8,800 (税別)

Kingpin: Life of Crime ©1999 Xatrix Entertainment, Inc. All rights reserved.

P&A

幻想と神話のスーパーRPG、ついに日本語版!



©1999 Mythos Games  
All rights reserved.

呪文を操り、死者をよみがえらせることのできる全能の主人公が、  
中世風のファンタジックな舞台を走り回ってデレンダングな冒険を続けます。  
行く手を阻む敵モンスターは高度なAIを持ち、同じ冒険は二度ありません。

**MAGIC & MAYHEM**  
マジック&メイヘム・完全日本語版

- ◆OS: Win98/95 CPU: Pentium 200以上推奨 ◆メモリ: 32MB以上推奨
- ◆HD容量: 135MB以上 (345MB以上推奨) ◆40x CD-ROM
- ◆サウンド: Win98/95互換サウンドカード ◆DirectX 6以上

◆6月23日発売 ◆価格: ¥7,800 (税別)

## キングダムズ TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS™

© 1999 Cavadoz Entertainment, Inc.  
All rights reserved.

闇が世界を支配する

TOTAL ANNIHILATION  
KINGDOMS™



リアルタイム・ストラテジーの  
金字塔が出現!  
圧倒的な様式美の中で幻想的な  
戦いが繰り広げられる。



- ◆OS: Win98/95 CPU: Pentium 233MHz以上  
(Pentium II 以上推奨) ◆メモリ: 64MB以上推奨

◆7月9日発売 ◆価格: ¥8,800 (税別)

P&A

株式会社 P&A  
www.panda.co.jp

〒190-0012 東京都立川市曙町2-19-13 第3宝光ビル6階  
TEL: 042-525-9501 FAX: 042-525-9502

## 体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

### 国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは違い、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



HEAVY GEAR II



DRAKAN: ORDER OF THE FLAME



ファストQueen・サニワールド~



Jack Nicklaus 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE



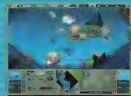
RE-VOLT



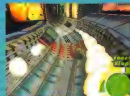
WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR



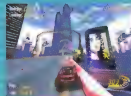
SLAVE ZERO



SUBMARINE TITANS



TANAKA



THRUST, TWIST'N TURN

### 映画「スター・ウォーズ」の世界を デスクトップ上に再現

経典動作「スター・ウォーズ エピソード1-ファントム・メナス」を題材にしたゲームをはじめ、スター・ウォーズの無窮の世界をゲーム上に再現しているゲームタイトルを4本収録しました。詳しくはp.090-095の記事をご覧ください。

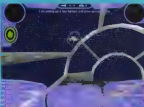
#### STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE



STAR WARS EPISODE 1: RACER



STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D



STAR WARS X-WING ALLIANCE

### ただで遊べる ネットワークゲーム

電費料金だけでプレイできるネットワークゲーム「DESERT FIGHTERS」を収録しました。アプリカの砂漠上空で、レシプロ機でのドッグファイトを繰り返し広げるフライトシミュレーターです。詳しくはp.104、105の記事をご覧ください。



DESERT FIGHTERS

# Play Online

## 海外ゲームの最新情報を

8月号のE3スペシャルニュースでは64本もの新作ゲームを紹介したが、それ以外にも、まだまだ数多くの大作ゲームが発売を控えている。今月は、これらの日本初紹介ゲーム5本の情報を中心に、気になる大作の続報もお伝えする。



### WEREWOLF THE APOCALYPSE: THE HEART OF GAIA

WEREWOLF THE APOCALYPSE:  
THE HEART OF GAIA

ジャンル：アクションアドベンチャー

開発元：DreamForge Entertainment

アメリカ

発売元：ASC Games社

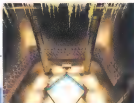
発売時期：1999年第3四半期

日本

発売元：未定

発売時期：未定

ネットワーク：TCP/IP



大地をつかさどる女神Gaiaが負傷したことから恩を吹き返したWyrmsの魔軍。これに対抗するために、Gaiaの息子でオオカミ人間の伝説的首領であるGarouが立ち上がるという、同名のテーブルトーク型RPGが原作となっている。人類にはかわりない所で行われていたこの戦いは、Garouを始祖とする13部族に分かれたオオカミ人間たちへと継承されていく。プレイヤーはこのうちの1部族、ホワイトハウラー出身のリアンという若者となって、自らの宿命、そしてWyrmsたちとの戦いに挑むのである。

開発を担当しているのは、「SANITARIUM」で異色な世界を作りあげたDreamForge Entertainment社である。このゲームもまた、現在18本ものライセンス契約を交わしているというEpic Games社のUNREALエンジンを使用して制作されている。

オオカミ人間には付きものの変身シーンは、モーフィングエフェクトを使って見事に表現している。主人公リアンはごく普通の青年だが、5mはあろうかというオオカミ人間になったり、普通のオオカミへと変身する。この変身を効果的に演出するために、ゲームエンジンを改良しており、さまざまな変身場面が見られるという。マルチプレイモードでも相手のひょう変する姿が見られるようだ。そのほか、3人称カメラ視点へのスムーズな移行やAIの改良など、さまざまな開発努力がなされている。

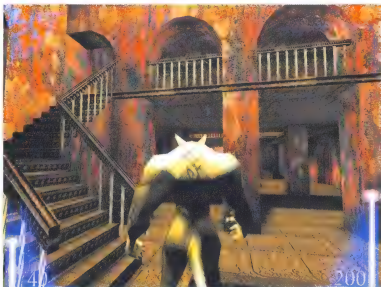
シングルプレイでは20程度のレベルが用意され、中には部屋全体が45°の角度に傾斜したまま構成されている不思議な世界もあるのだという。このゲームでは、スクロールを見つけて自らの魔力を強化するのだが、スクロールは使い捨てタイプのものではなく、使用するればするほど攻撃力や防御力が高められるようだ。

#### ここが注目ポイント!

基本的なゲームのコンセプトを知って、別のゲームに似ていることに気付いた読者がいるかもしれない。同名のオリジナルのボードゲームを制作したのはWhite Wolf社という、6月号の海外ニュースで紹介した「VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION」のボードゲームを制作したメーカーでもあるのだ。ファンタジーに精神世界の味付けを施し、最近でも人気商品を連発している。



現在公開されている唯一の武器の武器による戦闘シーン、両わきの握拳とヘルメットの下半分にあるゲージは目を指しているのだろうか?



オオカミ人間に変身したシーン、左上に現れた座標のようなものは、月齢に関係があるようだ

# NEWS Summary

## 最速紹介!!

### **F**reelancer



左はブリトニア家の美術館で、右は取引場(国勢不明)、クサリ家のものか?のイメージ画である。通常では、仕事の依頼や取引の成否などの情報が入手できる

5月に開催されたE3では、アメリカのメディアの投票によるベストオブショウにも選ばれた「Freelancer」。発売はまだ1年以上前で、現段階ではメディアへの露出を持たせているだけに、ほとんど情報が出ていない。今回は、ようやく許可をいただいたアートワーク数点を掲載し、その後分かった情報を併せて紹介する。

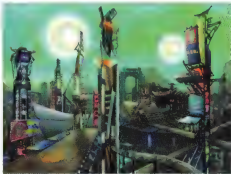
Freelancerは、battle.net形式で100人規模のマルチプレイが楽しめるアクションRPGで、地上で主人公を操作するときには「BLADE RUNNER」(エレクトロニック・アーツ・スクウェアより発売中)のようなオータビューであるが、宇宙に飛び立つと、1人称のアクションモードに切り替わる。アイデア、技術力ともに新奇で、新しい世代のゲームを予感させる。ゲーム上で2km程度に相当する長さを持つ宇宙ステーションには、1万2000以上のポリゴンを使用するなど、すべての面で確格なのである。

今までに判明しているFreelancerのストーリーを紹介しよう。今から1000年ほど未来の宇宙で、人類による拡張政策のために太陽系の資源は枯渇し、母なる地球の風象は避けずのおとぎばなしになっていた。第1次太陽系戦争の終えんと共に台頭した、リパティ家(アメリカ)、ブリトニア家(イギリス)、ラインランド家(ドイツ)、クサリ家(日本の4帝国)によってテリトリーが主張され、それぞれが新世界への拡大を自論んでいる。プレイヤーはこの宇宙で自由な生活を営む「フリーランサー」として、密輸を含めた商品の運搬や護衛、海賊退治などの仕事の引き受け、新しい星への探検を行うのである。

シングルプレイは直線的なストーリーではなく、その時々でのシチュエーションに合わせてどんどん変化し、ランダムにサブクエストが挿入されるようだ。プレイヤーの知名度は帝国によって異なっており、「だれの味方をするか」や「その領内でどんな行動を取るか」でストーリーに違いが出てくるのだ。また、優れたAIを持つNPCが数多く存在し、プレイヤーはコミュニケーションを取りつつ、ゲームを進行させることが必要となる。経済モデルもあり、同じ物資を同じルートで輸出入を繰り返しているとその商品価値は下がってしまうのだという。得た収入は、より高価な宇宙船や強力な武器の購入に当てることができる。

#### ここが注目ポイント!

Digital Anvil社で、開発の陣頭指揮を執るのが、Origin Systems社時代に「PRIVETER」や「WING COMMANDER」シリーズでその本領を発揮した開発者、Chris Roberts氏である。マルチプレイ機能は、シングルプレイ専用バージョンが発売された後に制作に入るといふ計画で、6ヵ月ほど遅れたリリースになる模様。



これは、惑星内のメインインターフェースのイメージ画。日本から進化したクサリ家のテリトリーである

#### Freelancer

ジャンル	: アクションRPG
開発元	: Digital Anvil社 アメリカ/ヨーロッパ
発売元	: マクログソフト
発売時期	: 2000年末 日本
発売元	: 未定
発売時期	: 未定
プラットフォーム	: あり





Japan Premiere

## STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



プレイヤーが船倉を巡ることに  
なる警備隊隊長のトゥック。マル  
タブレイドでは、尊厳人物さ  
べてのスキャンクスターが用意  
されるというのがマニアックだ。

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

ジャンル：3Dシューティング

開発元：Raven Software社

アメリカ

発売元：アクティビジョン

発売時期：2000年第1四半期

日本

発売元：未定

発売時期：未定

2人〜4人+ 最大16人まで



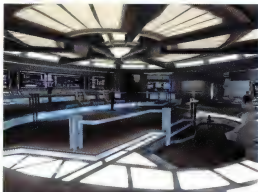
「スタートレック」を題材にしたパソコンゲームが1999年になって数多く発表されているが、『STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE』はその中でもかなり注目されているタイトルである。『HERETIC II』を制作したRaven Software社が、QUAKE IIIエンジンを使用して開発を進めている。このゲームが題材になっているのは、テレビシリーズ「スタートレック ヴォイジャー」の世界観で、シリーズの登場人物をすべてポリゴンキャラクターとしてゲームに出演させるという意欲作である。

プレイヤーは、USSヴォイジャーの特別警護隊、エリートフォースの一員として船に乗り込み、警護隊長トゥックの命令に従って船内外の警備に奮闘する。ゲームはすべて1人称のカメラ視点で進行するため、ヴォイジャーの乗組員そのままの体験ができるという趣向である。船内もテレビシリーズで設計された青写真を元にレプリカデザインされ、90%以上忠実に復元している。シナリオの構造は非常にフレキシブルになっており、ミッションを終わらせる方法も複数用意されている。ほかの隊員たちも自分に与えられた任務を常時遂行しており、例えば、ボーグが船内に乗り込んできたら、プレイヤーが参加する/しないにかかわらず、ほかのエリートフォースのメンバーは勝手に戦闘を開始するのだ。これは、Raven Software社の開発陣によってICARUSシステムと名付けられており、自分の利益となるかどうかを判断し、次に何をするかをプレイヤー自身が決めることになる。

マルチプレイモードでは、登場人物全員が選択可能になり、ヴォイジャーのほかにも、ボーグやクリンゴン星人の戦艦でもデスマッチができるようだ。スタートレックの権利を持つParamount社は、主要メンバーがゲーム内で殺されるのを嫌っており、Raven Software社はこのデスマッチをHolo Matchと命名することで、この問題を切り抜けた。つまり、プレイヤーは“ホロデッキ”という仮想空間の中で戦うことになるのだ。

## ここがまるポイント

id Software社と昔から協力関係にあるRaven Software社は、『DOOM』の時代から3Dエンジンには精通しており、今回のQUAKE IIIエンジンにもすでにかなりの改良を加えているようだ。テレビ作品のライセンスを得たことによって、アクション性を大事にしていたこれまでの同社のスタンスがどう変わってくるかが興味深い。



## Japan Premiere AGE OF WONDERS



ドラゴンを使って城を攻めているシーン。征服した敵の町の不満度が高ければ、自軍を破壊していないと反乱が起こることもある

### ここが注目ポイント

ユニットは200種以上登場する。各ユニットには4段階のレベルがあり、プレイヤーの力によって生産するユニットのレベルも異なってくる。「ヒーローユニット」と命名された特殊技能を備えたキャラクターユニットがあるが、魔法のスクロールや宝物の存在するダンジョンなどの特殊な場所は、これらヒーローだけで冒険しなければならない。



「UNREAL」で一躍トップデベロッパーに躍り出たEpic Games社の最新作は、なんとファンタジー世界を舞台にしたターンベース型の戦略シミュレーションである。この開発チームが手掛ける初ジャンルの作品となるだけに、その動向は気になるところ。最近発売されたであろう「WARCRAFT III」など、ライバルのひしめくジャンルでもあり、かなり気合の入った作品になるだろう。

エルフ、ドワーフ、オーク、その他の種族が平和に共存している世界へ人間が侵入したことによって、その均衡が破れ争いが起こる。これがこのゲームの背景となる。ゲーム自体はRPG色が強く、主人公は経験を積むことによってさまざまなスキルを成長させることができる。合計で12種族が登場し、選択した種族によって特殊能力や協定を結ぶ相手などが違うため、種族ごとにストーリー展開が変わるようだ。ミッションは、軍事力による制圧から外交、隠密、裏切りなどの要素を含んだ趣向を凝らしたものが用意され、使用できるユニットも多いために戦略的決断を常時求められることになるだろう。

マルチプレイモードでは、LANやインターネットで最大12人までが対戦できるほか、ターンベース型の戦略シミュレーションであるために、気の合った相手とプレイバイメール方式での対戦もできる。マップは大小さまざまなものがあり、地下2階までのダンジョンがいくつか用意されるといふ。「ファーストコンバット」と呼ばれるゲームモードでは、ユニットが出会った時点で、ステータスや地形に合わせて瞬時にデータの処理をししてくれるため、マルチプレイのスピードアップが可能となる。

### AGE OF WONDERS

ジャンル：戦略シミュレーション

開発元：Epic Games/Thorn Studios

開発元：アメリカ

発売元：Gathering of Developers社

発売時期：1999年第4四半期

日本

発売元：未定

発売時期：未定

対応OS：TCP/IP

## Japan Premiere FORCE 21

コンボ紛争解決の道を模索するに当たって、アメリカ、中国両国の意見の違いが全面に出たが、ミリタリー系のゲームソフトで頭角を現したRed Storm Entertainment社の最新作は、2015年にその両国が武力衝突を起こすであろうか、というシミュレーションである。1990年代半ばに、アメリカ軍によって開発された戦争シミュレーションプログラム、「FORCE XXI」に基づいて制作されているのだ。FORCE XXIとは、各国の軍事力や開発力などを想定し、ある状況下での戦争を模擬的に進行するためのもので、情報伝達の効率化や部隊、犠牲者の少人数化を目的として現在も研究が続けられている。このプログラムのアルゴリズムを使って、2015年に起こり得る両国の戦争をシミュレートしたのがこのゲームであり、実際にこの軍事プロジェクトの初期開発に携わり、湾岸戦争でも活躍したFrederick Franks Jr.大佐にアドバイスを受けている。

中国政府が「難が過ぎて不買運動も起こしかねない内容だが、一応両国どちらでもプレイできるようにしている。プレイヤーは最大16師団にコマンドを与える司令官となる。実在するタンクやヘリコプター、などの兵器50種を使用し、中国本土からロシア、カザフスタンなどを舞台にした30のミッションを戦い抜く。戦闘による死者の数までも、常時確認しながらプレイしなければならないようだ。クリックの速さなどという假製のリアルタイム戦略シミュレーションとは趣が異なり、情報管理や軍事力のコーディネーションが問われるゲームだと言ってよいだろう。

### FORCE 21

ジャンル：戦略シミュレーション

開発元：NovaLogic社

開発元：アメリカ

発売元：Red Storm Entertainment社

発売時期：1999年8月

日本

発売元：マイクロマウス

発売時期：1999年8月

対応OS：TCP/IPで4人まで



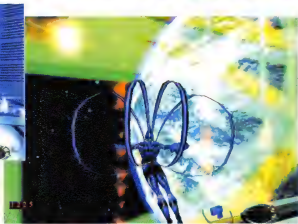
### ここが注目ポイント

マルチプレイモードは最大4人までと少数ながら、デスマッチや協力プレイも楽しめる、10程度のマルチプレイ専用マップも制作されているようだ。マップエディターやシナリオビルダーが付属する予定で、プレイヤー自ら戦場の状況を想定して楽しむことも可能だ。

使用兵器は多いが、歩兵隊が登場しないというのは残念。歩兵は戦略的にも重要な要素だと思うが、近未来には存在意義がなくなるのだろうか？



# MDK2



飛べるカード、ガンパワーのマックス、強弱明せきなホーキンス博士を、レベル10まで使いこなさなければならぬ

コアゲーマーの評価は日本でも高かった「MDK」(Murder Death Kill)の最新作が発表された。制作しているのは「BALDUR'S GATE」の成功で日本でも知名度の上だったBioWare社。現在はまだ20%の完成度だが、グラフィック部分の開発はかなり進んでいるようだ。

全身黒のボディスーツで身を固めた主人公が、ストリームライダーと呼ばれる悪の支配者たちを戦うというのが前作のストーリーで、隠密行動や潜伏などの技を使った目新しいゲームプレイだった。新作のストーリーはまだ発表されていないものの、主人公カート・ヘクティックに加え、前作でおなじみのホーキンス博士と、6本足のスパーダッグ、マックスという二つのキャラクターでもプレイできるようになる。敵となるのはストリームライダーたちの第2波で、個性のあるエイリアンが20種程度用意されている。今回は、惑星の表面だけでなく、宇宙船や隕石の上なども舞台となるようで、九つ程度のミッションに50ものマップが制作されているのだ。

前作ではリボンシュートと呼ばれる奇妙な背中から飛び出せるのが印象的だったが、この機能は新作にももちろん継承されている。そのほか、最近はやりのスナイパーモードや、身体を透明にし、周囲の環境になじませるカメレオン型のスーツなども登場するといふ。これらのエフェクトからも想像できるように、3Dアクセラレーターは必須となる模様。残念なのは、シングルプレイで最高のゲームを体験してもらうという判断で、マルチプレイが引き続きサポートされないことだろう。

## ここが注目ポイント!

リボンシュートを背負ったカートは敵もオリジナルに近く、ホーキンス博士は新しい武器を開発する能力を持っている。マックスは手足の多さを利用して、数種の武器を一度に使いこなせるようになるようで、それぞれ異なった手段で敵陣を切り抜けていくことになるだろう。

<b>MDK2</b>	
ジャンル:	アクション
開発元:	BioWare社
発売元:	アメリカ/ヨーロッパ Interplay Productions社
発売時期:	未定
対応プラットフォーム:	日本
発売元:	未定
発売時期:	未定
対応プラットフォーム:	シングルプレイのみ

# RCS: REVENGE OF THE ANCIENT



1999年のE3で、完全ネットワーク仕様RPG「MIDDLE-EARTH」の発表がなかったのは期待外れだったが、同じくJ.R.R.トールキンの「指輪物語」の世界であるMiddle-Earthを題材にした別タイプのゲーム「RCS: REVENGE OF THE ANCIENT」が発表された。原作ではわき役だったオークを主人公にし、オークの戦士を作り出して、この世界の歴史を変えて行くのが目的である。時代設定は指輪戦争と同じころになっているらしいが、「やみの力」サウロンとその僕以外の登場人物は出てこないようだ。ただし、プレイヤーはオーク族のキャプテンとして、物語で描かれているトルール、コーセイアー、ハドドリムなどの諸種族に加え、イシリアのレンジャーなどの人間たちとも戦うことになる。

このゲームでは、最大で4人までをコントロールすることができ、NPCを合わせると6人までのパーティーを組むことが可能になる。プレイヤーは、各キャラクターに持たせる武器や特殊技能を決定し、訓練しなければならない。いかにバランス良くメンバーたちを育てていくかがこのゲームの重要な要素であり、訓練所で剣の素振りや弓の訓練をさせたり、鉱山に送り込んで鍛えたりするようだ。1人を訓練している間に、ほかのキャラクターで冒険に出ることも可能で、キャラクターに「背後から命令する」形でコマンドを伝えるというコンパットスタイルになる。マルチプレイモードでは、自分の育てたキャラクターをアリーナに送り出して、ほかのオークと勝負させるという形式が考えられている。オーク戦士は、「コンボビルダー」という機能を使って、特殊技能や構えを組み合わせていることができるようになるという。

## ここが注目ポイント!

このゲームと完全ネットワーク仕様RPG「MIDDLE-EARTH」はまったく別物であるとしながらも、世界観や見た目を統一するために、両開発チームともコミュニケーションを取って制作を進めているという。ちなみに、Berkeley Systems社はスクリーンセーバー「AFTER DARK」の開発でも有名だ。



養成ゲームのような要素があり、日本でも受けられるかもしれない。この画面は、剣を鍛えるための訓練場のようだが

<b>RCS: REVENGE OF THE ANCIENT</b>	
ジャンル:	戦闘アドベンチャー
開発元:	Berkeley Systems社
発売元:	アメリカ/ヨーロッパ Sierra FX社
発売時期:	未定
対応プラットフォーム:	日本
発売元:	未定
発売時期:	未定
対応プラットフォーム:	あり



## SANITY



SANITY	
ジャンル :	戦艦アクション
開発元 :	Monolith Productions社
	アメリカ
発売元 :	Monolith Productions社
発売時期 :	1999年第4四半期
	日本
発売元 :	未定
発売時期 :	未定
プレイ人数 :	16人まで対応

グラフィックも美しいが、インタラクティブな音楽を可能にしたDirect Musicにも対応することやすでに決定している



今から30年後の近未来。心のエネルギーを利用して超能力を繰ることのできる新人類が、政府の研究機関アイケン・インスティテュートによって統たてられた。"サイオニック"と名付けられた彼らは、自らの持つ才能におびえ、やがて狂気に陥り、暴動を起こしてしまう。主人公である政府側の工作員、ナタニエル・ケインもパイロキネシスと呼ばれる火を操るサイオニックだ。プレイヤーはこのナタニエルと操る、サイオニックたちの総本山であるアイケン・インスティテュートに乗り込んでいくのである。

開発元のMonolith Productions社は、「BLOOD II THE CHOSEN」や「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」でも使用されたLithtechエンジンを利用して、クォータービューの3人称視点のアクションゲームを作り出している。戦闘の方法が非常にユニークで、サイオニックパワーの超能力を示すカードでデッキを組み「マジック・ザ・ギャザリング」タイプのシステムなのである。この超能力は先に述べた火炎系魔術のほか、シャーマニズム、鬼神術、エジプト系錬金術など合計8種類用意されており、どのタイプの超能力を選択するかで、攻撃方法やプレイヤーの能力も変わってくる。

これらの超能力は、美しいグラフィックを多用した特殊効果を用い、火の玉を撃ち出すようなものから魔獣を召喚できるものまで多種多様である。デッキを使うことによりランダム性が出て、敵との対戦時に緊張感が倍増する。出会った敵とは精神力と精神力のぶつかり合いになるのだ。もっとも、これらの超能力を使用することで、ヘルズ値や"サニティ値"と呼ばれる心の健康値までもが刻々と変化し、あまた超能力を使えば使うほど、脳破壊を起こしてしまふことになるのだ。

### ここが注目ポイント!

サイオニックパワーの中には"ラスベガス系カクゾーホール魔術"などというMonolith Productions社お得意の悪魔的ジョークもいろいろ用意されているようだ。公式のホームページで、発売後も新しいカードの追加を行う予定で、プレイヤー同士での交換の場を設けるなど、プレイヤーコミュニティの育成にも力を入れていく方針だという。

### アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する

### 見逃せない出来事総チェック

**6/2 Brian Hook氏がid Software社を退社**  
John Carmack氏の右腕として「QUAKE II」「QUAKE III ARENA」の開発に携わってきたBrian Hook氏がid Software社を辞めた。翌3日には、「EVERQUEST」の開発でおなじみのVerant Interactive社への移籍が発表された。Hook氏はid Software社以前に、スリー・ディー・エフ・エックスでGlide を、シリコングラフィックスではOpenGLの開発にも関与した名うての3Dプログラマー。

**6/8 E3ベストオブショウではFreelancerに決定**  
5月に開催されたE3 (Electronic Entertainment Expo) で出展された作品の中から、アメリカのメジャーエンターテインメント40誌が投票で最も優れた作品を決定するベストオブショウに、マイクロソフトの「Freelancer」が選ばれた。もっとも、p.019のニュースでも紹介しているように、Freelancerは2000年冬の発売予定なので、目の目を見るのはもう少し先となる。  
このほか、競合ぞろいだったRPG部門では、アクティビジョンの「VAMPIRE THE MASQUERADE-REDEMPTION」が、アクション部門では、Sierra社の「TEAM FORTRESS 2」が選出されている。

**6/14 LevelordがHALF-LIFEのアドオンソフトのトップ制作に参加**  
Gearbox Softwareが現在開発を進めている「HALF-LIFE」のアドオンソフト「OPPOSING FORCE」の制作で、レベルデザイナーのオールスターを召集することを発表。手始めに、「[SN]」のレベルデザインを担当した、LevelordことRichard Gray氏が、デスクトップ用のソフト制作に参加することが決定した。

**6/16 ソニーの総合エンターテインメントセンターMetreonがオープン**  
Sony Development (ソニーの1部門) が経営する大型レジャーランド、Metreonがサンフランシスコにオープン。Metreonには、映画館やアイックス、シアター、ゲームセンター、レストランのほか、Sony Styleと呼ばれるゾニーグッズの専門店やマイクロソフトグッズの専門店、Microsoft SFなどの店舗が入っている。

また、Riva TNT2を開発したnVIDIA社も提携し、双方の技術を結集させた「HYPERBAWL」や「BADLANDS」など、Metreon独自のアーケードゲームを展示していた。ソニーの社長、出井氏自身が場所選びをしたという。本誌の取材に対して「Metreonが将来的に、ネットワークを基にしたエンターテインメントのハブのようになっていく」と思っていますと語ってくれた。2000年4月には東京・お台場のフジテレビ前にオープンする予定。

**6/18 Alan Pavlish氏がOrigin Systems社に移籍**  
Interplay Productions社で14年にわたってディレクターを務め、最近では「DESCENT 3」をプロデュースしたTetrum Studios社 (Interplay Productions社の1部門) を精鋭化したAlan Pavlish氏が、Origin Systems社に移籍することが決定した。今後、Pavlish氏は、「ULTIMA ONLINE」のサポートチームを担当する予定である。

**6/22 S3がダイヤモンド・マルチメディア・システムズを買収**  
これは早く買収の噂が上っていたS3が、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズを「逆」に買収することが発表された。正式発表では、グラフィックチップからグラフィックボードの製作、そして、流通までの簡略化を進めたことなどが、S3にとってはお宝カードやモデム、ホームネットワークシステムなどの供給にも着手でき、多角的な市場参入が図れるようになる。また、ここ最近進歩的な競争によって体力消耗していたダイヤモンド・マルチメディア・システムズとしても思い切った転換ではないと懸念よう。S3は、「他社のグラフィックチップを使用した製品の開発も前向きに考えている」と話している。



壇上で、Metreonのオープニングのあいさつをするソニーの社長、出井氏。そのほか、ドイル・ダイツ氏やジョージ・ルーカス氏などもそうなるメンバーが顔をそろえた



# 快適なゲーム環境とは何か? Meltdown 99で

6月7日から9日までの3日間、マイクロソフト本社のお隣ワシントン州シアトル市で、ソフト/ハードメーカーを対象にDirectXの情報提供やテストングを目的とした、Meltdown 99が開催された。DirectXは、3Dグラフィックや3Dサウンドの技術の進化に密接に関わっており、今秋にリリースされる予定のDirectX 7、2000年に登場するDirectX 8に盛り込まれる機能を見てみると、ゲームの未来が見えてくるはずだ。

## Direct3DとOpenGLの統合は難航 Fahrenheitの行方は語られず

Meltdown 99では、DirectX 7の発表や開発のノウハウに関するセミナーも行われたのだが、1998年と比べてマイクロソフト側の態度が非常に冷静で、いつもの派手さが感じられなかった。その大きな理由の一つとして、「DirectX 7で、OpenGLとDirect3Dを統合させるのは難しい」という見解を、1999年の初頭の段階で、すでにマイクロソフトが示していたことにある。

3Dグラフィックの表現で力を発揮するOpenGLとの統合は、Id Software社のJohn Carmack氏を始めとする一部の業界のプログラマーたちによって、以前から希望されていたものである。プログラマーにとっての使いやすさが主な理由だが、それまではDirect3Dで追い越そうという気風だったマイクロソフトも、2年前に方向転換し、1998年までの時点ではDirectX 7でローレベルAPI部分が、そしてDirectX8はScene Graph APIと共に「Fahrenheit」として一体化される予定だったのである。さらに言えば、OpenGLの開発元であるSGIが、OpenGLの改良にはほとんど関心を示していないことから、Fahrenheitの誕生は、3Dゲーム業界で心待ちにされていたことだったと言える。

SGIとマイクロソフトの共同プロジェクトチーム自体も難航していることが知られており、今回のMeltdownでは今後の計画、予定についてはほとんど説明されなかった。事実、Scene Graph APIに関しては、今秋にβ版が配布されるということぐらいだったのである。

今回進行役を務めたテクニカルエンジニアリストのAaron Higgins氏も、「今までのMeltdownでは注目を浴びることに力を注いでしたが、今年はもう少し実質的になり、「夢」をあまり語らないことにしました」とオープンニングを説明した。この「夢」というのが、Fahrenheitのことだ。



DirectXの布教が本場のAaron Higgins氏。オープンニングで「オンラインゲームやアップグレードサービスの提供方法として、外国取引やウェブの会費でユーザーの現金支払いを可能にさせる「DirectDeposit」を発表します」と語ったときは驚いたが、もちろんこれは彼のジョークである

## DirectXはユーザーにとって無意味 将来的にはOSの一部となる

また、マイクロソフトはDirectXに関する姿勢の方向転換を図っている。ある関係者は「一般ユーザーにはDirectX APIの存在そのものささ忘れてもらいたい」と語る。つまり、DirectXが提供する技術そのものよりも、この技術を使ってソフト開発者が創造するゲームデザインに目を向けてほしいということだ。これは、簡単操作でプレイできる「ゲームマシン」としてのパソコンを念頭に置かれて開発されている「Windows Game Manager」（詳細はp.027にて説明）の開発理念と合致するものでもある。マイクロソフトは、DirectXを将来的に、OSの一部として扱っていくと考えているようだ。

もっとも、Fahrenheitに関しては、一度言いついたマイクロソフトがそう簡単にあきらめるはずもなく、計画が遅退しただけという見方が妥当だろう。ゲームがいかに進化していくかを予想するには、DirectX 7以後のマイクロソフトの動きにも引き続き注目していく必要があるのだ。以下、Meltdownで発表されたDirectX 7の新しい機能を紹介する。

	4/25	4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	5/1	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8	5/9	5/10	5/11	5/12	5/13	5/14	5/15	
abs, Inc	610	609	608	607	606	605	604	603	602	601	600	599	598	597	596	595	594	593	592	591	590	589
abs, Inc	529	528	527	526	525	524	523	522	521	520	519	518	517	516	515	514	513	512	511	510	509	
[K7]	603	602	601	600	599	598	597	596	595	594	593	592	591	590	589	588	587	586	585	584	583	
sig, Inc	604	603	602	601	600	599	598	597	596	595	594	593	592	591	590	589	588	587	586	585	584	
, Inc	503	502	501	500	499	498	497	496	495	494	493	492	491	490	489	488	487	486	485	484	483	
Technologies	520	519	518	517	516	515	514	513	512	511	510	509	508	507	506	505	504	503	502	501	500	
Technologies	521	520	519	518	517	516	515	514	513	512	511	510	509	508	507	506	505	504	503	502	501	
I Connerion	526	525	524	523	522	521	520	519	518	517	516	515	514	513	512	511	510	509	508	507	506	

Meltdownの真の目的は、ハードメーカーとソフトメーカーが一瞥に会い、サポートや経営課題に関する動作チェックを行うことにある。写真は45分ごとに更新されたスケジュール表

## DirectDeposit



Aaron Higgins氏が「DirectDeposit」のイメージ写真。これはあくまでもジョークだが、同氏がオンラインゲームの現金方法について研究しているのは事実である

# 分かったDirectXの方向性

## ジオメトリ演算機能のサポートで 大幅なパフォーマンスアップを狙うDirect3D

### ジオメトリ演算の一部をビデオカードで肩代わり可能に

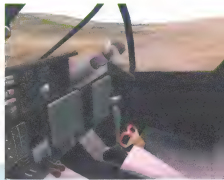
CPUパワーに負担をかける“Hardware Transformation&Lighting”(座標変換や光源計算)を、ビデオカードに処理させることができる新機能が発表された。この機能を使うには、DirectX 7をサポートするAGP対応ビデオカードが必要になるのだが、これによって30%から最大100%のパフォーマンスアップが見込めると、マイクロソフトのグループプロダクトマネージャー、Mark Kenworthy氏は語る。今までは3D Labs社の発売するOxygenシリーズなど、ワークステーション用のハイエンドビデオカードにおいてのみ、OpenGLを使ったジオメトリアクセラレーションが可能だったことを考えると、これは一般ユーザー向けの3D機能としては画期的な進歩であるのが分かるだろう。



ビデオカードにジオメトリ演算機能の一部を処理させることで、最大100%のパフォーマンスアップが見込めると語る、マイクロソフトのグループプロダクトマネージャーMark Kenworthy氏

AI(思考ルーチン)や物理モデルなど、ゲームソフトにおいてCPUパワーを必要とする処理は多い。現在市場に出回っているCPUでも、1フレームあたりの平均が5万トランジスタ程度の処理能力しかないため、ビデオカードのジオメトリパイプラインを利用できるようにすることで、フレームレイトが向上する。グラフィックのみならず、AIなどそのほかの処理にCPUのリソースが割り当てられるため、トータルで高いレベルのリアルリズムが達成できると予想される。

今回のセミナーでは、3D Labs社のTom Forsyth氏(開発者担当広報)も、Oxygen GVX1を使ってジオメトリ演算機能の利点を説いていた。太陽光などディレクショナルな光源を使ったゲーム、特にフライトシミュレーターやレーシングのジャンルでは、この技術の恩恵を受けるだろうと、Forsyth氏は予想する。

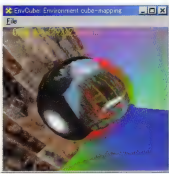


ジオメトリ演算機能を使用するSimis社のTEAM ALLIGATOR J(Kuju Entertainment社より2000年発売)に事前販売予定のデモも公開された。開発の初期段階にも関わらず、大塚の飛行シミュレーターは表示されており、美しいグラフィックがスムーズに処理されている。コックピット内カメラはライブ映像で太陽光が反映された自然なものである



## よりリアルな描画を可能にする Cube Environmental Mapping

マルチテクチャリングが開花したDirectX 6の発表時ほどの新機能はなかったが、ハードウェアに依存させると、CPUに負担を与えない“Cube Environmental Mapping”という手法が新たに加わった。これはDirectDrawのサーフェイスを使用して、1面から6面までのテクスチャーに周辺の反射を表現させるといふものである。ピクセルごとの調節も可能なレイトレーシング技法のため、Sphere Mappingのようにディストーション(ゆがみ)もひどくなく、カメラ視点からも独立している。Defuse Lightingを使った影の正確な表現や、テクスチャーの部分的な反射を実現するSpecular Highlightingなどにも応用でき、リアルなレンダリングを可能にする技術として注目されそうだ。



1998年から3Dポットライトを遊び始めた“プロップマッピング”などの実用化は、いふくなく、このころに完成してくれそうなのがCube Environmental Mappingだ

## 立体眼鏡を正式サポート 1999年は本格普及のきざし

ディスプレイデバイスとドライバに加えてDirectDraw APIにも負担させることで、より本格的に3Dステレオグラフィックディスプレイ(立体眼鏡)にも対応する。ステレオグラフィックの表示には、ディスプレイデバイスとモニターの情報のコンビネーションが不可欠なのだが、これまではないがしろにされてきた面があり、infファイルの情報も正しく表記されていない場合も多かったという。もともと、完全自動とはならず、ユーザーによる設定が必要にはなるらしいが、数年前までは“バーチャルリアリティ”の旗手役だった3Dグラスの復活も、今後期待できそうだ。



Meltdown第1日目の夕方は、盛り上げた各ハードメーカーのブースが賑わった。手前は3Dがテクスチャーコンプレッション技術“STC”を宣伝している



# サウンド面でのゲームの進化を支える DirectSound3DとDirectMusic

## CPUへの負荷を大幅に軽減するDirectSound3D

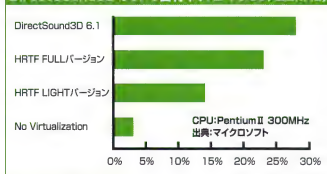
DirectX 5/6でのボイスマネージメント機能は、ソフトウェアでエミュレートするという一時的な解決策でしかなかったが、DirectSound 7の最大の注目点と言えるのが、ハードウェアによるボイスマネージメント機能を最大限に生かせるようになったことである。これでCPUの性能とサウンドの関わりが薄くなり、その分、ほかの機能にCPUパワーを使えるようになった。

今回はDirectSound用のバッファが、再生される最終段階まで、ハードウェアでアクセラレートするか、またはソフトウェアでエミュレートさせるかを認識させる必要がない。このことは特に3Dサウンドに重要なことで、DirectX 6.1以前のDirectSound3Dの、CPUに対する依存率の高さに対する、ソフトウェア側の不満を解消させた形となる。具体的にはDirectSound 7のCPU依存率は、1チャンネル当たり0.12%までとなり、32チャンネルを使用しても4%未満の値に過ぎないのだ。

また、新しくなったHEL (Hardware Emulation Layer) と呼ばれるDirectSound3D用のソフトウェアは、Harman Industries社からライセンスを取得したVMAxのHRTFアルゴリズムを採用。HRTFとは、二つのスピーカーで3Dサラウンドサウンドを模倣するためのアルゴリズムのことで、FULLバージョン (High Quality HRTF) とLIGHTバージョン (Efficient

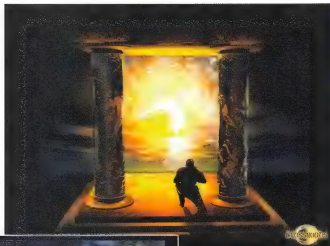
HRTF) を使い分けることも可能だ。ユーザー側にはモードを選択してもらうというオプションでもでき、今後はコントロールパネルにおけるスピーカーの設定も重要になってくると予測される。

### DirectSound3DのCPU占有率 (12 Voice, 22kHz)



## ゲームサウンドを途切れることなく演出するDirectMusic

当初、インタラクティブミュージックとしてDirectX6.1でサポートされるはずだったDirectMusicは、開発が遅れているものの、ソフトウェア側の反応はすこぶる上々で、2000年までに対応ソフトが約100タイトルも登場する見込みだ。これはDirect3D発表時のサポートタイトル数を大幅に上回る数である。



VR-1が制作中の、DirectMusic第1弾ゲームとなる「VR-1 CROSSROADS」。AOLの食糧のみがプレイ可能なネットワーク専用PGで、テキストベース型であるため、音が演出する効果が高く感じている。今日プレイを公開したVR-1の購入レポートは、「これからは作曲家とオーディオプログラマーのコミュニケーションが非常に大切になってくるのでは」と語っている。

DirectMusicに関しては、1998年10月号に掲載した同レポートにも記載しているが、ランタイムで演奏したMIDIを、ゲームのアクションにシンクロさせるという非直線的な音楽を生成させるもの。これは、部分的なセグメントに分かれたMIDI音源を自在に組み合わせる機能で、表示されている場面に従ってリズムやテンポを変化させながらミックスさせていくことが可能になる。例えば、敵モンスターと出会った瞬間にアップテンポになり、外界へ飛び出した途端にスケールの大きな交響曲に途切れることなく変化していくなど、リアルタイムで“音の雰囲気”をカスタマイズさせるための、タイミングを計るメカニズムであるのだ。

### DirectMusicを構成する四つのコンポーネント

DirectMusicのコンポーネントは、大きく分けると四つになる。楽譜やサウンドセクを製作するためのオーサリングツールであるDirectMusic Producer。そして、インタラクティブ音楽やMIDIファイルで再生するエンジン部分のDirectMusic Performance Layer。さらに、ローレベルでMIDIやDLSを取り扱うDirectMusic Core。最後にDLSファイルをアクセラレートするためのオーディオハードウェアが来る。インターフェースの数も多く(ゲーム製作のためのものも多い)、DirectMusicの製作には新たな専門知識や作曲能力



も必要になるが、演出という部分で見逃されがちだった音楽に、新しい息吹が誕生したとも言え、今後の発展が楽しみな機能である。

残念なのはこれらの機能がWindows 2000とWindows 98 Second Editionでのみサポートされる予定であるという点だ。現時点で発売されているDirectMusic対応のサウンドカードはヤマハのWave Forceシリーズのみだが、今後、多くの対応カードが登場するのは間違いない。

# ボイスチャットをサポートするDirectPlayなど そのほかの注目機能

## コンシューマーゲーム機並みの 操作性を実現する Windows Game Manager

Windows Game Manager (以下、WGM)は、もともとはDirectX 6で追加される予定だった機能だが、DirectX APIからは切り離されてWindows 2000の一部分として統合されることが判明した。WGMは以下の4要素から成る。

### ① Application Manager

しばらく使用されていないゲームなどのアプリケーションを検索し、セーブデータやセットアップデータは保存して、後はプログラム本体をHDDから消去してくれる。これによって、HDDの容量不足に悩むことなく、ゲームを楽しむことができるだろう。

### ② DirectInput Mapper

インストールしたゲームに適切なインプットデバイスを自動設定してくれる。

### ③ Platform Performance Profiler

使用しているシステムのスペックに合わせて、ビデオやオーディオなどのオプションを最適なものに自動設定する。もちろん、手動でも設定変更は可能。

### ④ Parental Control System

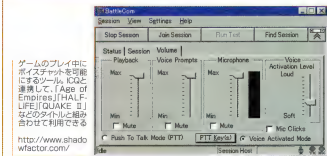
レーティング(年齢制限)を課したソフトウェアへのアクセスを調節する。そのアプリケーションを使用できる時間帯や期間などの設定も可能になる。以上のことから、WGMは「ドロップ&プレイ」型で一般消費者受けしている、コンシューマーゲーム機に対抗する処置であることが分かるだろう。Parental Controlは1998年の発表時にはなかった機能で、これは最近問題視されているゲームと暴力の関わりに対する対処であると思われる。アメリカではパソコンユーザーの85%がゲームで遊ぶという統計があるが、この問題はマイクロソフトにとっても避けて通れないものなのだろう。い

れにせよ、より簡単な設定というのは、この業界のだれしもが語るユーザー拡大のための悲願である。



Windows 2000の機能の一部として提供されることで決まったWindows Game Manager、コンシューマーゲーム機並みの操作性を実現して、パソコンゲームのマーケットの拡大を目指す。

## DirectXの強化を目的とした二つの技術提携



ゲームのプレイ中にボイスチャットを可能にするツール。ICGと連携して、「Age of Empires II: THE AGE OF LIFE/QUAKE II」などのタイトルと組み合わせて利用される。

<http://www.shadowwfactor.com/>

## Windows CE向け機能強化で Dreamcastの進化をサポート

Dreamcastは、E3で実際にプレイできる最新のコンシューマーゲーム機であったため、アメリカのゲーム業界内での期待は大きかった。今回マイクロソフトが公表した計画では、DirectX 6.1の主要APIとなるDirectDraw、DirectSound、DirectShow、DirectInputの限定β版を今夏にリリースし、ついで2000年の第1四半期には、DirectX 7版の上記APIのほか、Direct3D IM、DirectMusic、DirectPlayをリリースする予定である。

アメリカでは優れたゲームソフトの移植が次々と発表されているだけに、これらのDreamcast市場の活性化はじゅうぶんありえる。Dreamcastに搭載されているPowerVRによるジオメトリ演算処理も可能であると言うが、何よりもDirectMusicを使ったソフトの登場に期待したいところだ。



## Visual Basicによる開発をサポート

機能の充実してきたDirectXのマルチメディアAPIが、簡単なゲーム製作には持ってこいのVisual Basicでもサポートされることになった。もともと、アメリカではほとんどVisual Basicでゲームが製作されることはないが、ビジネスアプリケーションなどの用途にDirectX 7が使用される可能性が大きい。具体的にはDirect3D IM、Direct3D RM、DirectDraw、DirectMusic、DirectSound、DirectInput、DirectPlayがサポートされる。

本文でも触れているが、マイクロソフトはHarman Industries社との間でVMAxに関するライセンスを取得したほか、以下の二つの提携を発表している。すでに実用されている技術だけに、業界内でのデファクトスタンダードになる可能性を秘めている。

### ① BattleComテクノロジ

マイクロソフトは、DirectX 8で標準装備される予定のボイスオーバー技術「BattleComテクノロジ」を開発したShadowFactor社を買収。インターネットを介したゲームで、テキストだけでなく、実際の声を使って相手や仲間とコミュニケーションできるようにする。② DirectSoundCEAXの機能強化がこれらによって実現した。フランス、イタリア、イギリス、エンバロメタルリバーベレイションなどの音響効果会社が、DirectSoundに統合される。これによって、DirectSound3D対応サウンドカードは、EAXへの対応が可能になり、対応ゲームタイトルの普及も促進されることが予想される。



## インタビュー with

1999年4月号で訪問したION Storm社に再度潜入し、期待のRPG「DUES EX」と、「[DAIKATANA]」のその後を探ってきた

テキサス州ダラス市でも「街の名物」的なチェイスタワーの最上層を陣取るION Storm社。社名どおりに嵐の天候に見まわれたわれわれ取材陣は、「ANACHRONOX」製作者であるTom Hall氏とのインタビュー(1999年4月号)に続き、現在UNREALエンジンを使って製作中の最新作「DUES EX」を間近で見てきた。

この取材のために、DUES EXのディレクターであるWarren Spector氏と、同じリードデザイナーを務めるHarvey R. Smith氏に、オースティン支部からわざわざご足労いただいている。E3の直後ということもあり、オフィス内は閑散とおどろき足らない。自称「Storm Trooper」たちのこの作品にかける意気込みを感じることができた。

**Play Online** (以下、PO) E3で少したけ拝見させていただいたのですが、DUES EXは見る側の反響もなかなか良かったみたいですね。

**Warren Spector** (以下、WS) はい。E3のベストオブRPG部門でもANACHRONOXと共に最終選考に残っていますし、各誌の評判も上々でしたね。

**PO** ではまず、背景となるストーリーからお話し下さい。見たところ現代ものようですが、

**WS** いや、21世紀の中ごろを舞台にした近未来なんです。今から50年先、と書いてもかなりの部分で現在の風景と重なっています。自由の女神像やホワイトハウスなど、本物の青写真を入手してレベルを制作した部分が多くあるんです。

**PO** ホワイトハウスの青写真? それってやばいでしょう?

**WS** ……まあ、いろいろ話さないほうが身のためですともありますから(笑)。で、ストーリーですが、プレイヤーである「あなた」が、政府に雇用されたばかりのテロ対策チームのエージェントとして成長していくというものです。

**PO** 「成長」を具体的に説明すると?

**WS** RPGで言うスキルの向上です。最初のキャラクター設定で、プレイヤーは自分のキャラクターの容姿を決定するのですが、これは白人系、黒人系、アジア系、ラテン系といった非常に大まかなものに過ぎません。スキルは現時点で14種用意されていて、容姿を選んだ後は与えられたスキ

ルポイントを好みに従って振り分けて行くわけです。

**PO** これらのスキルは実際のゲームプレイにも関わってくるようなものなんですか。

**WS** ええ、このゲームでこだわろうと思ったのが、そこなんです。普通のゲームなら、どんなに多くのスキルがあっても、すべての場面のゲームプレイに直接関連してくるものは少ないです。このゲームではスキルの種類を最少限に抑えながらも、そのスキルをポイントを加算することによって異なったアクションができるようになっているのです。例えば、Marksmanship(射撃)というスキルがありますが、これは能力が上昇するに従ってスナイパーモードで手ぶれが起りにくくなります。もちろん、スナイパーとして自分のキャラクターを意圖感がないのなら、このモードを使ってゲームを進行させる必要はありません。

**PO** ユーザーのプレイの仕方によってゲームの方が順応していくと言うことですか。

**WS** そうですね。このほか、非戦闘タイプの医療、ステルス、Lock Picking(開錠)などというスキルもあります。ゲームを進行していく上で、常に複数の「やり方」があるので。ガンガム撃ちまくる武闘派のプレイヤーであってもプレイを楽しむことは可能なんです。

**PO** ゲームの最終目標はなんですか。

**WS** 最初は無エージェントとしてテロリストの制圧に乗り出す主人公なんです。そのうち自分の所属する反テロ組織「UNATCO(United Nations Anti-Terrorists Coalition)」の背後で暗躍する影を感じ始めます。主人公は、組織の裏を知りすぎたために、そのうち大きな陰謀に巻き込まれていくというのです。

ストーリーの補足をしておく、今から50年後の世界ではテロリズムの台頭が政府の頭を悩ませているという設定だ。プレイヤーは、UNATCOのナメクログノジーによって超人間化されたエージェントとして人降し、ゲーム開始が仕事の第1日目になる。最初は何をしたいのかわからないが、トレーニングミッションなどをこなすうちに徐々に理解できる仕掛けになっているようだ。

**PO** DUES EXで頻りに機械的な女性の声でボイスオーバーがかかる部分があるようですが、あれはだれがしゃべっているのでしょうか。ただのガイドのようなものなんですか。

**WS** あれは主人公のパートナーのような存在になる、バーチャルアシスタントと呼ばれるものです。ゲーム開始早々は、彼女が実際に何者なのかはプレイヤーに分らないのですが、ミッション内容などの指示を与えてくれるのです。彼女の背景や実態を解明していくのも、実はストーリー展開の重要な要素の一つなんですけどね。



DUES EXのデザイナーを務めるWarren R. Smith氏と、Multi-ude社で「FIRETEAM」の製作に関与していることのある有能な人材だ。



## Warren Spector

エンビューゲーム業界には15年程度だが、その以前はSteve Jackson Games社やTSR社などで企画をしていた。戦つたRPGデザイナーである。1987年にOrigin Systems社からの依頼を受け、「ULTIMAW: THE FALSE PROPHECY」や「ULTIMAW: THE BLACK GATE」海とりのアドベンチャーを開発する「ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ADVENTURE」をプロデュースした後に、その開発チームだったLooking Glass Technologies(現Looking Glass Studios)に転職し「SYSTEM SHOCK」を手掛ける。DUES EXはION Storm社での初仕事である。大のプレイステーション、最近「スクウェア」のボドゲームを計画しているらしい。

**DUES EXで最初に決めたことは、降りかかる問題に対して、実世界でわれわれが思いつくような方法すべてを使って対処できるようにしよう、ということだったんです**

## Storm Troopers



UNATCO本部のロッカールーム。ゲームの雰囲気は「HALF-LIFE」をほうふつとさせるが、アクションに重点を置いた3Dシューティングではない

**PO** ゲームはどのように始まるのですか？

**WS** UNATCOの本部で情報を収集することから始まります。本部はテロリストによって破壊された自由の女神像付近なんです(笑)。設定としては、テロリストの脅威のシンボルとして、この土地を本部に選んだということなのですが……。デモをプレイしているSmith氏に向かってちょっとその新聞取り上げてくれる？

**PO** えっ、新聞も持ち上げられるのですか！

**Harvey R. Smith** (以下、**HS**) ええ、持ち上げるだけじゃなく、読むことだって可能ですよ。本部にはミッションごとに戻ってくるんですが、その時にキャラクターのメッセージも更新されます。新聞は毎日変わるので、世界情勢の変化を読み取って行くことができます。

**WS** もし、1999年の現在からゲーム開始時点までの世界情勢がどのようにして変わっていったかをプレイヤーが知りたいと思えば、新聞や本、擬似コンピューターの情報から把握することができます。深くプレイしたい人のためのオプションとして情報源を設置してあるのですよ。



香港レベルの寺院内。UNREALエンジンによって使いこなされており、これがレンダリングされたイメージ画だと思っていた人が多いらしい



この風景は、ニューヨークに存在したことがある人ならなじみがあるかもしれない。この夜を撃つと、ハットは群れになって飛び立ち、しばらくしてから降りてくる

ゲーム開始早々、外に出るとびっくり。UNATCO本部は、実は自由の女神があるリバティーアイランドにあるのだ。テロリストに破壊されたアメリカの象徴が眼撃を逆さならしている

**PO** NPC(ノンプレイヤーキャラクター)はどれくらい登場するのでしょうか？

**HS** まだ、ミッションが全部できていない段階なので、これから変化するという仮定で推測すると、だいたい60体程度のNPCと会話でき、そのほか40体くらいのジェネリックキャラクターが登場します。ジェネリックというのは、主人公と会話するなどの反応はあるけど、ゲームの進行には影響を与えないキャラクターのことです。

**PO** キャラクターとの会話は選択方式なんですか。

**HS** 会話システムは、通常プレイヤーが主導なのですが、ときおりNPCから話しかけてくることもあります。選択肢で無駄なものはずべて省いたので、それほど多いわけではありません。それから実はスキルの中に、Conversation(会話)というのがありまして、この技能を鍛えろと思わぬ情報をNPCから引き出せることがあります。

**WS** それから付け加えておきたいのが、Lipsyncの技術だね。NPCは、与えられた音声に従ってリアルタイムでくちびるを動かすのです。つまり、どの国の言葉に吹き替えようかアニメーションの書き替えは必要ないことですね。



難しく書くとレベルのアドリブ風情。Smith氏は現地にいったことはいらないが、細かいところまでこだわって描写されている。「[公司]の文字がそれっぽい



# DEUS EX

# Play Online

さて、前置きが長くなったが、DEUS EXはUNREALエンジンを使った製作されており、グラフィックは非常に美しい。特にSmith氏が製作されと言われる香港マップなどは究極的とも言えるかき込みである。香港以外では、大統領官邸やフランスなど世界各地でのミッションをこなしていく、1人称視点でゲームは進行するが、向こうからチャイナドレスを着た女性が近づいてきてそのまま会話モードになるなど、かなりスムーズで現実的な演出が多い。

**PO** ねずみが歩き回っていますね。

**WS** このマップは、本部の外にある渡止場なんですけど、ねずみがうろちよろしています。もう少し向こうに歩いて行けば公園がありますが、そこにはハトがたむろしてますよ。そのほか猫や犬もいますし、もちろんそれぞれの特性に従ってAI(人工知能)を製作しています。

**PO** 小動物の人工知能ですか? 何です、それ(笑)。

**HS** まあゲームプレイに関わってくるわけではないんですけど、例えばハトなら近くで発砲するとパッと飛び立ちますし、ネコなら暗がりを好んで歩くといった感じですね。(キュウ)。あ、ゴメン。ねずみ踏んづけちゃった。

**PO** 細かいなあ(笑)。敵やNPCも、もちろんAI部分で強化されているんですよ。

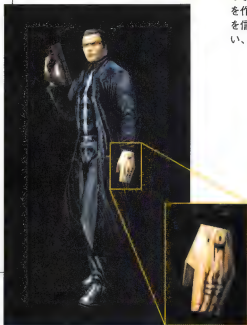
**WS** うまくいけばですけどね(笑)。あ、ここ見てください。(Smith氏が火をつけた木箱を指して)ほら、ほかの箱にも燃え移っているんですよ。DEUS EXでは物理法則にも最新の注意を払い、プレイヤーは現実的な思考で物事に対処できるようにしています。

**PO** パズルとかそういう意味で?

**WS** いや、コンピュータゲームでパズルと言うと、ドアを開けるのにこの部屋のボタンを押して、というような、ある意味ナンセンスな作業のことを指しますよね。でも、DEUS EXを作るに当たってまず決めたことは、実



DEUS EXに登場するキャラクターの1人、JCデントン。左手を見ると、ナノテクノロジーによって一部サイボーグ化されているのが分かる。ストーリーでも重要な役割を担っているのだ



世界でわれわれが思いつくような方法すべてで、降りかかる問題に対処できるようにしよう、ということだったんです。例えば、そのドアを開けるのに、近くにガードメッシュがあれば開けてもらえばいいわけですし、窓があれば割って入っても構いません。Lock Pickingの技術があればかぎをこじ開け、Demolition(爆破)技術があれば爆破させればいいのです。

**PO** なるほど。では、アクションはどういったものですか?

**WS** 頭から足までのパーツに分かれていて、ヒットする部分でヘルスゲージやアニメーションが変化するようになっています。足を撃たれると引きずりながら歩きますし、強力な武器で攻撃されると、腕がもぎ取られたりするような描写も完璧してますよ(笑)。

**PO** さっきの木箱に火を付けてた火炎放射器も良さそうだな(笑)。敵はどんなものがあるんでしょう? それからマルチプレイモードはありますか?

**WS** 敵は、ガードマンからミュータント化した動物や人間たち、それからロボットですね。マルチプレイモードはあるのですが、まだほとんど手をつけておらず、どういうゲームプレイになるとか、詳細は決めていません。ただ、数週間前うちのメンバーで初期の武器だけを使ったデスマッチをやってみましたが、相手の弾丸が尽きたところで私が海に落ちてしまったんです。で、海の中から地上を見上げていると、彼が大きな木箱をズルズルと押しつぶしようとしているのが見えたんです。ああいう行動が1人称で目の当たりにできるんですから、すごいもんでしょ?

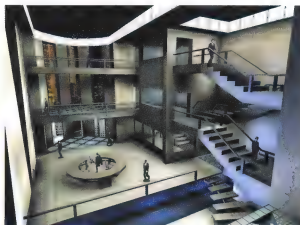
**PO** 最後になりますが、UNREALエンジンをライセンスしたのはどうしてですか?

**WS** プログラマーにとってツールが使いやすいかったのと、現時点で最高のグラフィックを提供できるということですね。私が以前開発に携わった[ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS]は、テクスチャーボリゴンを使用した史上初の1人称ゲームだったわけですが、プレイヤーをその世界に引き込んでいくには最高の見せ方がいっしょに効果的だと今も思っているんです。

**HS** ご理解いただきたいのは、われわれがまだこのプロジェクトをはじめてまだ1年経っていないということなんです。E3のためにアルファ版を製作するだけでも会話システムを三度も変更させていますし、直前にはカメラ移動のシステムにも変更を加えました。このように、われわれアート側の人間がすでに突っ込んだ部分まで関与できていることは素晴らしいと思えますね。

**PO** DEUS EXはゲームとしてはやはりRPGなんですか?

**WS** うーん。シューティングじゃないのは確かですが(笑)。RPGというのも、枠にはめられすぎている感じはしますね。そういうジャンル分けは、私にとってはあまり意味のあるものではなく、仮想世界の現実的なシミュレーターを作ろうと心がけているだけなんです。ゲームにおけるリアリティというのを信奉しているんじゃないかと、常識でプレイできるようなゲームを製作したい、というのがわれわれの観点なんです。



リアリティを追求したゲームプレイとグラフィックでプレイヤーを引き込んでいくDEUS EXは、予定どおりに11月2000年の2月2日には発売されるだろう





## E3でのJohn Romero氏インタビューと 本社で目撃したここだけの話

次世代エンジン使用の「QUAKE III ARENA」と、発売時期がほぼ重なってしまっている現在、「DAIKATANA」がグラフィック面でもかなり後手に回ってしまっているのは事実である。しかし、ストーリーの練り込みは相当なものだし、何と言ってもマルチプレイモードにおけるスピードとアクションは、グラフィックの向上に重点が置かれた最近の3Dシューティングゲームと比較すると、懐かしいほど心地よいものだ。

以下、E3会場で行われたJohn Romero氏との対談と、その数日後にION Storm本社で見せていただいた最新バージョンの雑感を織り交ぜながら、DAIKATANAの開発状況をお伝えしよう。



IONゲーム業界のゴッドファーザー、John Romero氏。E3ではメディアの対応にとてもこまめだったが、8月には初来日するという情報もキャッチした

だから、なんで納得いくまで完成度を高めないのか、ってことだね。それまでレベル製作を人任せにしていたデメリットってのはいっぱいあって、その結果、例えば第2エピソード(中世ノルウェー)なんかはほとんど作り変えてしまっているんです。



特別に公開してもらった第3エピソード(平シヤ)で大幅な修正が加えられ、以前とは随分と違ったイメージになっている。とにかく武器が面白いのだ

**PO** ばっと見で変わったところといえば、インターフェース部分ですね。

**John Romero**(以下、JR) ええ。しばらく前までは四つあるエピソードごとにインターフェースを変えていく、という方式だったのはご存じですよ。もともとは4人のレベルデザイナーにそれぞれのエピソードを任せることで、個性を出そうという趣向だったんです。しかし、現在は私が直接デザインに関わり、ほかのメンバーと共同で製作しているのですよ。それで、意味もなくインターフェースを変化させるのもやめたんです。

**PO** ほかにも変わった部分は多いんですか? 発売が遅れているのもそれが理由なんじゃないですか。

**JR** まあ、ここまで遅れちゃったんだから、なんで納得いくまで完成度を高めないのか、ってことだね。それまでレベル製作を人任せにしていたデメリットってのはいっぱいあって、その結果、例えば第2エピソード(中世ノルウェー)なんかはほとんど作り変えてしまっているんです。



第1エピソードの最新版。インターフェースが簡潔化されて、説明効果も高まったグラフィックはなかなか美しい。レベルデザイナーの元祖とも思えるRomeroの力は思う存分発揮されている

左からミキコ、エビバラ、ヒロ、ミヤモト、スーパーフライ、ジョンの3人。1人1人ごとを飾られても主役の名前だけは変えたくもなかったとは、Romero氏の偉大



事実、ION Storm本社でリードアーティストのLee Perry氏に見せていただいた第2エピソードのマップは、まだモンスターの設置にまでは至ってなかった。現段階では、第1エピソードと第4エピソードがほとんどベータ版近くまで到達し、これから第2エピソードと第3エピソードにメスを投入していくのだ。

**PO** Mplayer対応のデモバージョンで気になったのは、お供となるミキコとスーパーフライの存在が確認されなかったことですね。

**JR** ええ、でも、あれは本当はあるはずのものだったんです。実際コードとして残っていますし、予定はオプションでお供を付けられることになっていたので。急いであのデモを間に合わせたんで、本当に満足できるものじゃないんです。あ、あれは、

**PO** DAIKATANAの利点を挙げるとすると、やはり、そのお供を付けるシステムなんですか?

**JR** そうですね。お供が死んでしまうと、ゲームを進行させることがほとんど不可能になってしまうんです。まったく新しいプレイ感覚のゲームになるでしょう。マルチプレイでも、自分だけ心配するわけにはいかないんです。もともと、赤ん坊を引き連れていけるわけではないので、共に戦い助け合うという新奇な駆け引きになります。

**PO** マルチプレイモードはどのような内容になりますか。

**JR** まずデスマッチ、それから「DOOM II」にあったデスタグですね。LANパーティーが主流だったころの上級者向けのゲームモードで、現在の協力プレイとは違って、仲間同士のコミュニケーションが無ければ絶対勝てないものです。あとはシングルプレイのシノリオを最大3人の仲間と共に協力していくCo-opがありますね。Co-opモードは、私がすごく好きなんです。

**PO** デスマッチも結構すごいじゃないですか。

**JR** 3者のステータスが違ってくる。バランス調整をしかりしなきゃいけないだろうけど、走り回るミキコを選ぶか、重装備のスーパーフライにするか、はたまたオールマイティのヒロで行くか……。プレイヤーの好みで選択できるのはいいと思うよ。

本社では、特別にスーパーフライがお供に付いているデモも見せてもらった。思慮ルーチンにはまだ改良の余地があるが、いっしょにハンゴを昇ったり、lava(溶岩の池)の上をジャンプしたりと、非常に優れたものだった。Romero氏の「Design is law」(デザインが鉄則だ)の格言どおり、素晴らしいゲームデザインに期待できそうである。

インタビュー:奥谷海人

## 国内発ネットワーク

9月からISDN定額制を試験運用  
東京・大阪で月額約1万円

NTTの分割運賃が7月1日から開始されたが、それに伴って定額制料金サービスについても正式な発表があった。今後予定されている定額制サービスは以下の4種類。どれもISDNとOCNについてのサービスで、通常使われるアナログ回線については対象外となっている。

- ① 定額制のIP接続サービス(試験提供)
- ② 市内定額型割引サービス
- ③ 学校インターネット用割引サービス(試験提供)
- ④ ADSLを利用した定額制料金サービス(試験提供)

①は、ISDN回線を使ったデータ通信を対象とするもので、通話は対象外となる。プロバイダーとの接続を月額1万円程度の完全定額制とし、専用線的に使えるようになるというもの。現在行われているテレホーダイサービスは、通話対象として相手先を特定すれば、データ通信でなくても定額料金となるが、今回のサービスは、あくまでもデータ通信のみが対象となっている。その代わりテレホーダイのような時間規制はない。

コナミがネットワークゲームに本格参入  
第1弾は次世代PSタイトル

マイクロソフトのタイトルを家庭用ゲーム機へ移植できるライセンス契約を5月に締結したコナミだが、さらに取材を進めた結果、ネットワークゲームを開発していることが明らかになった。

同社の北上三常務取締役によると、オリジナルのゲームを2000年春に発売予定の次世代Play Station(以下、PS2)用に開発中だという。第1弾の発売時期は2001年春。残念ながらゲームの詳細については明らかにはされなかったが、2000年末には詳しい内容を公表する。ずいぶん先の話に見えるが、「今から動き出して、その時期にようやく間に合う」という感覚です。それに、PS2がユーザーに浸透しているころでちょうどよいのでは(北上氏)。

また、「ネットワークゲームを日本で発売するためには、ゲームだけでなく

9月以降に、東京と大阪の一部地域での試験提供を行う。その後は、需要を見つ対象地域の拡大を検討する予定だ。

また、②は低利用ユーザー向けにISDNでの通信を一定時間で定額にするサービスで、超過分は従量課金されるもの。こちらは準備が整い次第提供される。

③は、学校でのインターネット普及のため導入された月極割引サービスで、ISDNを毎月100時間まで8,500円で使用できるというもの。こちらも準備が整い次第、学校に限定して提供される。1999年内に提供される予定の④は、送信200kbps/受信500kbps程度の非対称データ転送サービスと、それを利用したOCNサービスとなる。

このうち、Web上で以前から話題になっていたサービスは①に当たる。1万円という金額だが、従来のISDNテレホーダイと比べると7,600円高だ。テレホーダイ以外の時間に、1ヵ月で38時間以上利用すれば元が取れる計算になるが、これを高いと見るか安いと見るかは微妙なところだ。



コナミ株式会社常務取締役 北上三氏。10年以上前から「2D」に来るは人闘士が競うゲームだとネットワークゲームへ目を付け、すでにそのころから「2D」に文字を装飾して対戦する行軍や旗本などのゲームを開発している

ユーザーが快適に楽しむための環境作りも当然やらなくてはならない」との考えから、ゲームサーバーの設置やマッチングサービスの提供など周辺サービスをすべて整えた状態で第1弾タイトルを発売する計画だという。

コナミのネットワークゲームを手にするためには1年半以上も待たなくてはならないが、この長さはそれだけ慎重に参入するという証でもある。じっくりと作りこまれている、快適に楽しめる大作を期待したい。

バンダイのWonderSwanに通信機能追加  
携帯、PHS通じてネットワークゲームがプレイできる

バンダイのゲームサイト(www.gd.jp)を表示させてみる。モノクロ画面であるが、かなりの詳細が見ることができ

非常にコンパクトで軽く持ちやすい。WonderGateの価格は未定だが「本体の4,800円と合わせておまけになるもの」。また、手軽に電子メールとWebブライズを楽しむことができる



バンダイの携帯ゲーム機「WonderSwan」と携帯電話やPHSを使った新しいネットワークサービスが1999年末に始まる。WonderSwan本体に通信アダプターとカセットを装着、それに携帯電話やPHSをつないで利用するというもので、通信アダプターとカセットの名称は「WonderGate」。

WonderGateの販売は、バンダイではなく携帯電話およびPHSの通信会社が行う。どの会社が行うかは、現在のところ未定だ。なお、通常の電話回線をサポートする予定は現段階では無い。

WonderGateには、インターネットブラウザや電子メールソフト、3KB程度のミニゲームダウンロード機能などが含まれている。

通信アダプターはTCP/IP、PPP、PDCの各プロトコルに対応し、転送速度は最大38.4kbpsとなっている。WonderSwanと通信アダプターとの間のデータ転送は、SIP(Swan Internet Protocol)と呼ばれる独自に開発されたプロトコルを使用する。各メーカーが通信対応ゲームを開発するには、SIPのみに対応させれば良く、SIP自体はTCP/IPなどに比べると簡単な構造をしているため、ほかのプラットフォームよりも簡単にネットワークゲームが開発できる。

また、発売に合わせてバンダイでは通信対応のゲームソフトを3本開発中だ。

# ゲームニュース

## 1999年12月発売の64DDで提供される 会員制ネットワークサービスの概要

任天堂とリクルートが、「NINTENDO64」の周辺機器「64DD」の1999年12月発売と、64DDの通信機能を使った会員制サービスを行う新会社ランドネットDDの設立を発表した。サービスの名称は「エンターネットワーク(仮)」だ。64DDはサービスのスターターキットという位置付けで、通常の周辺機器のように店頭販売は行われない。店舗などに置かれた申込書を使って入手手続きを取ると64DDが送られてくる仕組みだ。提供される主な内容は以下のとおり。

### ① ゲームソフトの販売

64DD対応のゲームソフトは、会員に対してのみの販売となる。12月の開始時には大きな力体験ゲーム「巨人のドンシ」など計10タイトルが発売される。

### ② ゲームの追加データの販売

64DDの書き換え機能を利用して、マップやアイテムなど、追加データを提供される。

### ③ ネットワークゲームの提供と、マッチングサービス

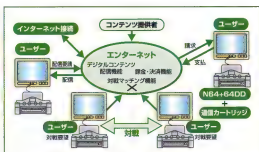
64DDを使ったネットワークゲームを提供する。現在予定されているのは「将棋」や「ウォール街(仮)」など。ウォール街は、実際の金融をリアルにシミュレートしたボードゲームだ。プレイヤーは株取引やデリバティブで一獲千金を狙う。株値の変動などは現実の動きが反映され、プレイすると実際の金融知識も身に付く(ただし、密かなゲームにないようだ)。

### ④ 電子出版など、デジタルコンテンツの提供

現時点では「デジタル読書新聞(仮)」を予定。最新のレース情報を提供するほか、コミュニティーを用意し、各ユーザーが予想を発信できる。各ユーザーの予想をデータベース化し、個人予想の売買などもできようという計画。



株式会社リクルート  
新事業開発部 企画 幸田 昌良



### ⑤ プラウニング・メールサービス

ランドネットDDがプロバイダーとなってWebサーフィンを楽しむ(ほかのプロバイダーのアカウントは利用できない)ほか、電子メールが利用可能。「ポストベット」のような、遊びの要素が付加されたメールソフトも提供する予定。64DDに実装予定のモデムの転送速度は28.8kbps。そのため、ネットワークゲームは常時接続するタイプのものよりも、指令を出すときと結果を受け取るときに接続するタイプのものをメインに考えている。

気になる利用料だが、64DD本体を含む初期費用は各社と調整中で「高くても1万2,000円程度にしたい。安ければ安いほど良い」。月会費は数百円程度で、プロバイダーへの接続料もこれに含まれる。なお、ネットワークの利用度によって複数の料金体系が選べるようになるという。

64DD本体と最初に発売されるソフトは、8月27日から3日開幕強盛メッセで開催されるニンテンドウスペースワールドで展示される予定だ。「可能なら、加入受付も行いたい」ということなので、興味のある方は足を運んではいかがだろうか。

## 500名しか参加できないコーエーの「異界戦国史(仮)」モニター権を50名獲得

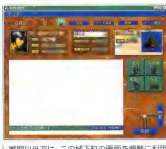
歴史シミュレーションで知られるコーエーが、「信長の野望インターネット」|「三国志インターネット」に続く歴史物ネットワークゲームを開発中。今回の「異界戦国史(仮)」は、架空の戦国時代を舞台に、君主ではなく1人の武将になって攻城戦



異界戦国史では、プレイヤーはカード(バトルによってコンピュータの乗る敵の武将)を駆使し、攻守を交替していく。カードは、原本となる汎用カードと、それに修正を加える戦略カード、レアカードである特殊能力カードの3種類に分かれており、その組み合わせによって戦況が分かれる。

異界戦国史では、プレイヤーはカード(バトルによってコンピュータの乗る敵の武将)を駆使し、攻守を交替していく。カードは、原本となる汎用カードと、それに修正を加える戦略カード、レアカードである特殊能力カードの3種類に分かれており、その組み合わせによって戦況が分かれる。

マップを再読と日本地図のようだが、やはり異世界。見慣れない地名や勢力名ばかりで、編成画面のような現在の史料は見慣れない。プレイヤーの能力が歴史に刻み込まれるのだ



戦闘以外では、この城下の諸面を頻りに利用することになる。城下町ではカードが手に入る取引や訓練のほか、ほかのプレイヤーとカードバトルを行うこともできる

を繰り広げる完全ネットワーク仕様のカードゲーム。とはいえ、これらは、従来にない課金方式を探る実証実験のために開発されたもので、商品としては発売されない。サービス期間も10月1～31日の1ヵ月間と短く、プレイできるモニターも約500名と限定されている。非常にレアゲームだ。

そのモニター権をPlay Onlineの読者に50名分いただくことができた。応募要領は以下のとおり。締め切りは8月20日必着だ。当選者は9月中旬以降、CD-ROMが送られる。また、実験期間中に課金についてのアンケートを求められていることがある。

今回の実証実験は、遠産者の委託を受けて行われるもの。ユーザーの利用状況に応じて金額が決まる課金システムを実験する。ただし、あくまでも実験なので、課金には課金されない。

残念ながら、実験終了後に異界戦国史が製品化される予定はないが、「得られたノウハウを商品に反映することはありません(ソフトウェア事業部 ソフトウェア1部 課長 山中肇氏)とのこと。コーエーでは次のネットワークタイトルも計画なので、異界戦国史をプレイしておけば最新作のヒントにできれば早く触れることができるかもしれない。

### 異界戦国史(仮)モニター応募要領

- 応募資格
- ① Windows 95/98が動作し、800×600ドット以上、16ビットカラーが表示可能なパソコンユーザー
  - ② 14.4kbps以上のモデムがあり、インターネットに接続できる環境のユーザー

### 応募方法

- ① 氏名、② 住所、③ 性別、④ 年齢、⑤ 電子メールアドレス、⑥ 加入プロバイダ名、⑦ 職業、⑧ ネットワークゲームに使える1ヵ月のお小遣い、⑨ 現在使用しているモデムの通信速度
- 以上の応募事項を両面に記入し、電子メール以下のアドレスに送信してください。応募の締切日は8月20日必着。当選者の発表は決定をもってさせていただきます。

あて先 information@play-online.com

# Play Online NEWS Summary

## WINDOWS WORLD Expo/Tokyo 99で見つけた新製品

Windows関連の新製品、最新技術が集まる国内最大級のイベント「WINDOWS WORLD Expo/Tokyo 99」が6月30日から4日間開催された。来場者は18万4,058人で、昨年21万7759人を下回った。

マイクロソフトをはじめ、国内のゲームメーカー11社による特別展示「PC Game Cafe」では「Age of Empires II: Age of Kings」のムービーが国内で初公開された。

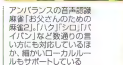
また、Cafe以外のコーナーでは、NECの音声認識ソフト「Smart Voice」を使った麻雀ゲーム「お父さんのための麻雀2」が展示。「ボン」自など発声するだけで、マウスやキーボードに触れることなくプレイできる上、マルチプレイにも対応している。このゲームは1999年夏、3,980円で発売予定だ。

ハードウェア関連の出展では、ナナオが21インチ型ディスプレイの次世代モデル「FlexScan F980」を参考出展（「FlexScan E78F」の後継機に当たる）。最大2048×1536ドットの解像度が表示可能で、水平周波数は30～137kHz、垂直周波数は50～160Hz。出荷は8月中の予定で、価格はE78Fよりも安い40万円台を予定している。

期待されていた次世代CPU「K-7 Athlon」の出展だが、プレゼンテーションとムービーのみで、実物の展示は無かった。また、ビデオカードも新しいものは出展されず、例年に比べるとパソコンゲームファンにとっては物足りないの残るイベントだった。



PC Game Cafeでは、期待のAge of Empires II: Age of Kingsのムービーが公開。同時に、開発を担当するBruce Shelley氏のコメントも上映された。



アナログ式の音声認識麻雀「お父さんのための麻雀2」は「ボン」自（ボイス）など発声の位置にも対応しているが、細かいローカルルールもサポートしている



ナナオの21インチ型ディスプレイ「FlexScan F980」。高解像度が高機能ゲーム用として使用可能

## 有料化された「棋太平」はDreamcast版との対戦も可能に

2年以上の間、フリーウェアとして親しまれてきたエス・ピー・エスの将棋ゲーム「バトル棋太平」と、1999年2月から同社がベータテストを実施してきた「バトル雀雀」がついに有料化された。タイトル名も「インターネット

将棋 棋太平」(以下、棋太平)、「インターネット麻雀 雀雀」(以下、雀雀)と変更されて、ネットビレッジからパッケージとして発売中だ。

今回有料化されたのはクライアントソフト(パッケージ)部分だけで、サーバ利用料金などについては、これまでどおり一切課金されない。パッケージ版の価格は2,000円、最新バージョンに加えいくつかの拡張機能を備えている。

バトル棋太平は、1997年12月にフリーウェアとして一般公開された、完全ネットワーク型の将棋ゲームだ。クライアントソフトをダウンロードすれば、特別な手続なしにすぐプレイできる手軽さや、ゲームに際しての課金も一切無いことから注目を浴びてきた。公開以来、ダウンロードされた回数は2回以上。100回近く繰り返されてきたバージョンアップによって、サーバーの安定性とユーザーの要求を満たすサーバ環境が得られたために、有料化に踏み切った。

一方、バトル雀雀は、バトル棋太平のサーバ関連のノウハウを生かして開発された麻雀ゲーム。1999年2月から、ベータ版として無料で公開されていた。

なお、棋太平については1999年11月に発売予定のDreamcast版「棋太平Gold(仮)」とのTCP/IPを使った対戦が可能になる。Dreamcastと対戦できるパソコンゲームは非常に珍しいが、エス・ピー・エスによると「むしろ、独自のサーバが安定するまでノウハウを蓄積するに苦労した。それに比べると、異なるプラットフォームでの対戦はそれほど難しいものではない」とのこと。今のところ、雀雀のDreamcast版の発売予定は無いが、将来的な対応に期待できそうだ。

空間 | 持全案 | 対局 | 会話 | 棋表示 | 設定 | 拡張機能



雀雀は全員の指牌を横4列に表示しているのが特徴。席自体も大きめでかなり使いやすい。画面も、ユーザーに合わせて、ローカルの設定も可能

シムルはインターネットのエス・ピー・エスの棋太平は、対戦以外の棋譜保存機能や棋譜閲覧、ランキング機能などがついてくる

## デジキューブがコンビニでPCゲーム販売 第1弾はトゥームレイダー 2など5タイトル



どれか複数のプラットフォームでも多数のファンの支持を得てきたタイトルばかりだ。これをきっかけに、これまで主にPCユーザーの嗜好を期待していた

デジキューブは、コンビニでのパソコンソフト販売を7月21日から開始した。セブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイなど全国約1万8,000店舗が販売の対象となる。ソフトは、コンビニでの流通に適した専用パッケージを使用し、「PC BOX」シリーズとして売り出される。第1弾となるのは、「トゥーム

タイトル	メーカー	価格
トゥームレイダー2 ゴールド・マスク	アド・スターエンタラクティブ	2,980円
アサファン・ビュー	オープンソフト0003	2,980円
タクティクス 99 BATA TQIワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
新テマメーカー-超激速地を走る-	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
日本プロ麻雀連盟オフィシャルソフト「雀雀(仮)」	加賀社	1,980円

レイダー 2 ゴールド・マスク」「アクアゾーン ビュア」など5タイトル(表参照)。このうち、トゥームレイダー 2は新たに4ステージを追加、アクアゾーンはマールフィッシュが登場する特別バージョンでの販売となる。

価格は、1,980円と2,980円の2通り。前者はボードゲームやカードゲーム、アクセサリなど、後者は本格的なゲームに付けられる。第1弾タイトルでは、⑤が1,980円で、そのほかが2,980円となる。

# ODN

Open Data Network

# ODNがさらに快適にする インターネットライフ

**アクセスポイントは全国に134ヵ所  
世界150ヵ国からもアクセスOK**

ODNのアクセスポイントは、国内134ヵ所に設置。だから、どこに住んでいても安心してインターネットに接続できる。また、海外でも世界150ヵ国(3000ヵ所)からのアクセスが可能。場所を問わず、利用できるODNは人気バツン!

**134AP**

アクセスポイントの数は、1999年6月時点のもの。これからも増設していく予定だ

**3000AP**

**入会金は無料!  
月額固定1,950円で使い放題**

ODNの入会金は無料! 接続料金も月額1,950円の定額制なので、好きなだけネットワークゲームを楽しめる。もちろん、アナログ回線、ISDN回線の両方で使用可能だ。時間を気にせず、いつでも好きなときにインターネットを楽しもう。

お客さま宅



※ご利用に関しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかります。通話料金はご利用になる電話会社の料金となります。

**池脇千鶴ちゃんの  
TVCM放映中**

さわやかな雰囲気の魅力の池脇千鶴ちゃんが、ODNのTVコマーシャルに出演中。CMは、「ODNなら楽しみ放題(アフリカ音楽)」篇、「ODNならうまくいく」篇など、全部で6パターン。君は何パターンチェックできた?

全6パターンのうち、4編のCMはすべてパソコンのディスプレイからの視点で展開される。池脇千鶴ちゃんの豊かな表情が印象的だ



**Play Online読者対象!  
35分間接続可能なODN Web  
Cardを10名にプレゼント**

ODN Web Cardは、電話料金とインターネット接続料金が含まれているプリペイドカード。申し込み手続きも、追加費用の支払いも必要ない、ODNだけで使える便利なカードなのだ。

今回、Play Online読者を対象に、50名(35分間接続)のODN Web Cardを抽選で10名にプレゼント! 希望者は、本誌今月号のアンケートハガキに漏れなく回答した上で、「希望プレゼント番号」の欄に赤字でODNと記入すること。締め切りは、1999年8月24日(本誌10月号発売日)。発表は、発送をもって代えさせていただきます。



インターネットは日本テレコム  
**ODN**  
Open Data Network

**お問い合わせはODNサポートセンターへ**

●ODNサービス案内 0088-86 (無料)  
受付時間 9:00~21:00 (平日)  
9:00~18:00 (土曜) ※日・祝祭日はお休みです。

●FAXによるお問い合わせ 0088-22-8850 (無料)  
※24時間自動着信

E-mail  
ODNサービス案内 odn-support@odn.ad.jp

ホームページ  
ODNホームページ <http://www.odn.ne.jp/>  
日本テレコムホームページ  
<http://www.japan-telecom.co.jp/service/>

# ゲーマーズドリーム Express

待ちに待った第3弾タイトル「ストーンエイジ」のベータテスター募集が始まった。今回もPlay Online読者枠として200名分のアカウントをいただいたので、興味のある読者はぜひ応募してほしい。また、「ダークアイズ」試験サーバーにも新たな機能が追加されるという情報をキャッチした。

## STONEAGE ベータテスト開始迫る Play Online読者200名にアカウント

ゲーマーズドリーム待望の新作「ストーンエイジ」が、ついにベータテストを開始する。テスト期間は9月1日～9月30日までの1か月間。今回は、Play Online読者枠として200名分のアカウントをいただいた。参加希望者は、Play Online読者のホームページにアクセスし、必要事項をもちろ記入し、応募締め切りは8月8日。当選者は8月20日にゲーマーズドリームと日本システムサプライのホームページにて発表される予定だ。

なお、ベータテストに参加するためには、いくつかの条件がある。まず、テストプレイに耐えるハードウェア環境であること。インターネットへの接続はもちろんだが、「ストーンエイジ」をプレイするためには、DirectX6.1対応のビデオカードとサウンドカードが必須だ。また、テスト中は頻繁にファイルが更新される予定なので、それに応じて動作レポートを返す心構えがあることも条件の一つ。もちろん、レポートは義務ではないが、ゲームをより良くするために協力してほしい。

1か月という限られた期間だが、「ストーンエイジ」をすばらしいネットワークゲームにするために、ぜひ諸君の力を貸してほしい。

今回入手した最新画像を紹介しよう。ゲーム内で連れて歩けるペット(赤い)のイラストをレンダリングしたものだ。このペットたちがプレイヤーと共に旅をし、戦ってくれるわけだ。



ストーンエイジは「ライフストーム」の開発陣がネットワーク部分を担当し、コンピュータゲームを動かしてきたスタッフが戦闘面などのゲームシステムを担当する。パソコンがコンピュータゲームのノウハウが豊富で、どのようなゲームができるのだろうか。

ベータテスター応募フォーム  
[http://www.dp.gamersdream.ne.jp/PO/sa\\_apply.html](http://www.dp.gamersdream.ne.jp/PO/sa_apply.html)  
ゲーマーズドリームホームページ  
<http://www.gamersdream.ne.jp/>  
日本システムサプライホームページ  
<http://www.titan.co.jp/>



## 大幅なバージョンアップを迎える ダークアイズ試験サーバー

8月号でもお知らせした「ダークアイズ」の試験サーバー。そのシステムが、7月に大幅なバージョンアップを迎える。どんな機能が実装されるのか、ネットワークに取材を行ったので紹介しよう。

なんといっても最大のポイントは、パーティシステムの導入だ。従来のシステムでもプレイヤー同士が便宜的にパーティーを組むことはできたが、戦闘中のさい配り経験値の分配などで不便な点も多かった。新たに導入されるパーティシステムでは、連携技やフュージョン技などチーム独自の攻撃が可能になるだけでなく、メンバー同士の秘伝機能や待ち合わせ

方法もサポートされる予定。これからはパーティー=運命共同体として共に戦えるようになるわけだ。

二つ目は、6種類の「属性」の追加。新しいシステムでは、ゲームに登場するアイテムやモンスターすべてに「火」「水」「雷」「木」「神聖」「暗黒」の属性が与えられ、これらが互いに相乗効果の関係になっている。例えば、木の属性のモンスターは火の属性の武器に弱く、火の属性のモンスターは水の属性の武器に弱いといった具合に、属性によって攻撃の効果が大きく変わるらしい。この関係をうまく使えば、レベルの差を超えた戦い方も不可能ではないはずだ。

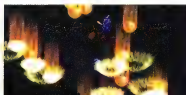
そして、もう一つが「水」の効果。新しいシステムには、回復効果や特殊効果を持つさまざまな水が存在し、それを量多から採取することができる。キャラクターの弱点を補う強力なアイテムだが、特定の泉に行かなければ手に入らない貴重品であるだけに、その価値は絶大だ。交渉の道具として、また通貨以上に価値のある資産として、プレイヤー間で水が取り引きされるようになるかもしれない。

ただ、これらの情報を見ていると、いくつかの疑問も感じる。例えば、属性のあるアイテムはどうやって手に入ればいいのかだろうか？ また、パーティを編成すると、集団魔法や職業といった概念はどう生かされるのだろうか？ いずれも詳細は不明だが、新システムの公開と同時に新たな驚きを感じることにせよ。

ただし、7月上旬現在、試験サーバーでのプレイヤーは非常に少なく、多いときで数十人、少ないと1、2人という状況だ。有効なデータを取得し、商用サーバーでの実現へ移行するためには、もっと多くのテスターの協力が必要といえる。もし、新システムに興味があるなら積極的に試験サーバーに参加することをお勧めする。



木属性の剣。雷の属性を持った敵に強い威力を発生するのだから、雷属性の敵とはいつかいどんなモンスターなのだろうか



パーティシステムの導入によって、待ちに待った合戦技や連携技の実装が可能になるという。威力がある上、見た目にもかなり豪華なので、1日でも早い実装が待たれる。



# Party Crew一番出し

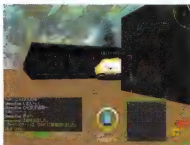
So-netのネットワークゲームサービス「Party Crew」に関する新情報をお届けするこのページ。今回の取材で初めて明かされた意外なタイトル「タナラス」に関する情報を中心に伝える。

## 存続が危ぶまれた戦車バトル タナラスが復活!

今回のビッグニュースは、戦車バトルゲームの名作「タナラス」の復活である。新生タナラスは、ゲーム自体は今までのものとまったく同じ仕様でのスタートとなる。マップや登場する戦車も同じ。違いは、Party Crew内にサーバーが再構築されたことだ。従って、残念ながら旧サーバーでプレイしたもろもろのデータは移行されない。接続先と課金方法が変わるため、クライアントソフトもParty Crewバージョンをインストールする必要がある。ただし、嬉しいことに、クライアントソフトは無料でダウンロードできるのだ。

料金や公開スケジュールもParty Crew方式となる。タナラスをプレイするには、So-netユーザーは1ヵ月300円、So-net以外のプロバイダーからアクセスするSo-net情報会員は1ヵ月500円が必要で、クレジットカードで決済する。クライアントソフトは、希望者に対して実費(500円程度)で郵送するサービスも開始するらしい。

さて、気になる正式サービスの開始だが、9月1日を予定しており、前回は8月2～31日までテスト運営を行い、テスト参加希望の方は、Party Crewのホームページ(<http://www.so-net.ne.jp/partycrew/>)を見てほしい。



緑色の影に潜み、砲撃を相手に向けてたまに移動して攻撃、撃破する。完全ネットワーク仕様のゲームなので、敵はすべて人間が操作するという点が面白い

## 熟練プレイヤーから聞き出したタナラスの魅力

タナラスは、戦車を操作し、チームプレイで戦う完全ネットワーク仕様のゲーム。1997年にアメリカで公開され、1998年4月に日本のサーバーで日本版がサービスを開始した。

日本語でプレイできる数少ないネットワークゲームだったこともあり、順調にプレイヤーを増やしたが、日本語版タナラスは運営サイドの事情によって1999年7月でサービス終了を決定。その後、しばらくサーバーが開放されていたが、一方でプレイヤー有志の存続運動も根強く続いていたのである。

今回は、ご存じの方のために、タナラスプレイヤー甲斐一二十名にその魅力を聞いてみた。

「4チーム(1チーム5人)で戦うチーム戦で、うまく機能するチームにすると、チームメイトを頼りにし、頼りにされる快感が味わえます。実力が伯仲したチーム同士が戦う場合、たいていがラッシュと呼ばれる攻撃を行い、敵も味方もそのほとんどが撃破されますが、すぐに復活して再びラッシュ……。Many Kill Many Death。この繰り返しがいちばんの快感です。気分的には雪合戦に近いのかも知れません」

彼が活躍していたころ、戦場には「Kabuki」「BadSmell」「Silver Arms」「ばんばいあい」などの精鋭チームが名を馳せていた。もしかた、新たな戦場に集結し、再び盛り上がりを見せるかもしれない。



ラッシュとは、砲撃に両対敵の1機しかいないのでこの瞬間が攻撃を仕掛ける絶好の機会。ネットワークゲーム初心者にも、ぜひこの瞬間だけは体験してもらいたい

## マップデータが完成したバトルプリンガースキルやアイテムに関する新情報公開

### 同時接続は3000人

3Dアクションシミュレーションを持つRPGとして期待されている「バトルプリンガー」は、9月末のベータテストを目標に開発が進められている。今回は、その進捗状況と新たに判明した部分をレポートしたい。

まず、ゲームの舞台となるマップが完成した。新しく分かったのは、一つのマップに登録できるキャラクターは3000人までとなったこと。参加者が3000人を超えてしまった場合、新サーバーが追加されるということなので、参加人数に制限はなさそうだ。



行動可能なエリアの北側に集った。ここより北の世界へ行くためには、洞窟となっている塔で、塔の主と戦って勝利しなければならない

こちらは港に入ったところ。貿易をするところだけあって、情報やアイテム交換の機会があるという



### 死んでもスキルは維持できる

自分のキャラクターが戦いに敗れて死亡した場合、新しいキャラクターを作成して再参戦となる。ここでうれしいのは、アイテムは失っても、体力、攻撃力などのスキルの一部は維持できることだ。つまり、アイテムデータはキャラクターが持っているが、スキルはプレイヤーが持っているということになる。

ゲームの目的は、ボスを倒し、ボスとして君臨することだが、そのためにはより強いアイテムを装備する必要がある。貴重なアイテムがなくなってしまうのは辛いことになるはずだ。

戦いの結果はドロップで流される。強い戦士はうらさになり、強くなるほど名声を勝ち得るだろう。戦う者たちだけが輝ける世界、バトルプリンガーのスタートが待ち遠しい。

## はみだしCREW!

### 8月以降ベータテストラッシュ突入!

もうすぐ8月。タナラスを始め、「勳天」も8月以降は「SARAC」のベータテストも8月以降は予定となっている。何と夏休み中にたまたま遊ぶゲームが三つもあるわけだ。Party Crewのホームページで告知されるので、常にチェックしておこう。

### 読者プレゼントのお知らせ

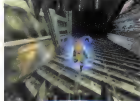
今回Party Crewで復活が決まったタナラス日本語版のCD-ROMを100名の方にプレゼントします。ご希望の方は、p.144を参考の上、プレゼント番号欄に「タナラス」とご記入ください。なお、締切は7月30日の消印まで有効です。

国内外の売れ行きが一目で分かる

# パソコンゲーム売り上げ

## ALIENS VERSUS PREDATOR

驚異的な難易度にもかかわらず、3Dシューティングファンには非常に好評な[ALIENS VERSUS PREDATOR]。三つの種族によってプレイスタイルがまったく変わってくるので、それぞれに用意されたステージと合わせて多彩な遊び方ができる。暗やみの中に入り乱れる戦闘は、まさに血みどろのデスマッチだ。

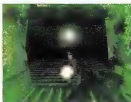


1999年6月調べ

## 1 ALIENS VERSUS PREDATOR

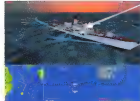
NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円  
3Dシューティング  
#03-5436-6499



## FLEET COMMAND

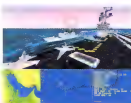
インド洋からシラオの太平洋を舞台に、空母艦隊を指揮する本格的な戦略ゲーム。ユニットは最新の軍事情報を元にデータ化されており、指令どおりリアルタイムで展開する。マルチプレイでは4人まで対戦でき、情報手ごとの確かな判断が明暗を分ける。艦船と航空機マニパにはたまらないタイトルだ。



## 3 FLEET COMMAND

NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円  
シミュレーション  
#03-5436-6499



## OFFICIAL FORMULA 1 RACING

1998年度のF1公式シーズンデータを採用。シミュレーションモードではプレイヤーがシリーズに参戦し、年間を通してチャンピオンシップを競うことができる。車とドライバーにかかるとGフォースによって視点が変わるなど、リアルな動きにこだわったシミュレーション的な要素の高いF1レースゲームだ。



## 4 信長の野望 烈風伝

1.4

コーエー 1万1,800円  
歴史シミュレーション  
#04-561-6861

1.4

## 5 OFFICIAL FORMULA 1 RACING

NEW

アイトス・インタラクティブ 8,800円  
レーシング  
#052-775-8380

NEW

## 6 SUPER1500シリーズ フルキューレの伝説

NEW

メディアカイト 1,500円  
アクションRPG  
#03-5449-2581

NEW

## 7 シムシティ3000 日本語版

1.4

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円  
経営シミュレーション  
#03-5436-6499

1.4

## 8 エクスペンダブル 完全日本語版

NEW

イマジニア 9,800円  
アクションシューティング  
#03-3343-8900

NEW

## 9 ルナティックドーン III

外

アートディンク 1万2,800円  
RPG  
#043-299-7890

外

## 10 ハイドライド

6.4

T&E SOFT 3,800円  
アクションRPG  
#052-773-7757

6.4

● ネットワーク対応 ● ネットワーク非対応 ● ネットワーク専用

### ■ 協力ショップ ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T-ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、バルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)  
協力ショップからいただいたデータを中心に、編集部で集計してランキングを作成しました



# ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。次々と登場する新作の中でも、プレイヤーの間で評価の高かった「ALIENS VERSUS PREDATOR」が堂々の1位にランクイン。廉価な旧作タイトルも人気だ。アメリカでは映画の公開に合わせてスターウォーズのゲームが2本とも上位にランクイン。さすが、国民的イベントと言われるだけのことはある。

USA

May 1999

## 1 STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE

NEW

LucasArts社  
\$42



## 2 BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST

NEW

Interplay Productions社  
\$26



## 3 SIMCITY 3000

2

エレクトロニック・アーツ  
\$42



## 4 STAR WARS EPISODE I : RACER

NEW

LucasArts社  
\$40

## 5 ROLLER COASTER TYCOON

3

ハズプロ・インタラクティブ  
\$28

## 6 CIVILIZATION: CALL TO POWER

1

アクティビジョン  
\$44

## 7 STARCRAFT

2

Hasav Interactive社  
\$41

## 8 BALDUR'S GATE

2

Interplay Productions社  
\$45

## 9 A BUGS LIFE ACTION GAME

NEW

Disney Software社  
\$20

## 10 CABELA'S BIG GAME HUNTER 2

3

アクティビジョン  
\$19

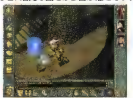
### STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

主人公のオビ・ワンを操り、軽やかにライトセーバーを振り回して敵を倒していく、斜め視点のアクションゲーム。前作しなごらの攻撃やジャンプしなごらの攻撃でさまざまな技が繰り出される。プレイしていくと映画のストーリーが分かるようになってきているので、未鑑賞のプレイヤーにはおすすめしたいところだ。



### BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

さらに上位のレベルがサポートされ、本格的な冒険が楽しめるようになった追加エキスパンション。Interplay Productions社によって、ユニークなアイテムももらえるオンラインイベントも開催されている。また、CD-ROM5枚組という膨大な量のデータを1枚に集めたDVD-ROMへのアップグレードがサポートされるなど、活発な動きが目を驚かせない。



### World Charts Foundation

(6月22日~28日)

- 1 Sid Meler's ALPHA CENTAURI
- 2 BALDUR'S GATE
- 3 HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
- 4 HALF-LIFE
- 5 MIGHT & MAGIC III: FOR BLOOD AND HONOR
- 6 MIGHT & MAGIC III ~ THE MANDATE OF HEAVEN
- 7 STARCRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR
- 8 UNREAL TOURNAMENT
- 9 RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURY
- 10 ROLLER COASTER TYCOON

資料提供: PC Data (<http://www.pcdelta.com/>)  
For more info, please call (703) 435-1025 or write to 11260 Roger Bacon Dr, Suite 204, Reston VA 20147  
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティングファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売額を調査。  
アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をほし出す

資料提供: World Charts Foundation  
(<http://www.worldcharts.com/>)  
インターネット上で全米主要な世界の個人ユーザーアンケートの集計結果を目的としている。世界各地方のリアルタイムによる在庫調査  
で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なるジャンル別のTOP100が毎月発表される

## ソフトウェア

# リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかとも表記しているため、チェックしてほしい。タイトルの前に\*が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年7月29日	*お父さんのための強い武器 2	アパリアンス	戦略	4,980円	03-5283-3625	Win 95-98
1999年7月30日	*麻雀天龍 2 インターネット	ホーステック	麻雀	6,800円	03-5731-2341	Win 95-98
1999年7月30日	*F-22 LIGHTNING 3	マイクロマウス	フライトシミュレーション	7,800円	03-3376-8061	Win 95-98
1999年7月30日	*スタークラフト 完全日本語版	ソノス	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-5350-4844	Win 95-98
1999年7月30日	*ダンジョンキーパー 2	ユルコック・アークゲイツ	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95-98
1999年7月30日	*D-005 対空戦闘シミュレーション 2 発狂狂戦士	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1999年8月3日	*アドバンスド大戦略99 12ツライ	セガ・エンタープライゼス	戦略シミュレーション	未定	047-380-6441	Win 95-98
1999年8月6日	*ロードウォー・ストーム ハイ・スタークス	ユルコック・アークゲイツ	レーシング	8,800円	03-5436-6499	Win 95-98
1999年8月6日	*銀河英雄伝説 V グランド	ホーステック	シミュレーション	5,980円	03-5731-2341	Win 95-98
1999年8月6日	*AI将棋 2 デラックス	サイバーフロント	将棋	2,980円	062-779-6549	Win 95-98/NT4.0
1999年8月6日	*AI将棋 6	サイバーフロント	将棋	2,980円	062-779-6549	Win 95-98/NT4.0
1999年8月6日	*AI将棋機 ~ 鳳凰の巻 ~	サイバーフロント	将棋	2,480円	062-779-6549	Hybrid
1999年8月21日	*ファイター スクワッドロン	SMEインターメディア	フライトシミュレーション	7,800円	03-3266-5791	Win 95-98
1999年8月27日	*DESCENT 3	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1999年8月下旬	*ARMORED FIST 3	マイクロマウス	タッグバトルシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95-98
1999年8月下旬	*サ・セトラーズ Ⅲ 民族総決戦	アートテック	歴史シミュレーション	8,800円	043299-7890	Win 95-98/NT4.0
1999年8月下旬	*ライバルレムード	マイテック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95-98
1999年8月下旬	*スコットランドロード	マイテック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95-98
1999年8月下旬	*徳島の野郎・烈風伝 17(ワーアップキット)	コーエー	戦略シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95-98/NT4.0
1999年8月下旬	*徳島の野郎・烈風伝 with 17(ワーアップキット)	コーエー	戦略シミュレーション	13,800円	045-561-6861	Win 95-98/NT4.0
1999年9月	*FORCE 2	マイクロマウス	3Dシューティング	未定	03-3376-8061	Win 95-98
1999年9月	*フライ! 完全日本語版	PSA	フライトシミュレーション	042-525-9501	Hybrid	
1999年9月	*CUT THROATS	アイトス・インタラクティブ	海戦戦略シミュレーション	7,800円	062-775-8380	Win 95-98
1999年9月	*BRAVEHAERT	アイトス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	062-775-8380	Win 95-98
1999年9月	*Links Extreme 日本語版	マイクロソフト	ゴルフアクション	オープン	03-5454-2300	Win 95-98
1999年9月	*スカイゲート	セガ・エンタープライゼス	3Dシューティング	3,980円	047-380-6441	Win 95-98
1999年9月	*UNREAL TOURNAMENT	ソノス	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95-98
1999年9月	*UNREAL TOURNAMENT (Mac版)	ソノス	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95-98
1999年9月10日	*ファイナル オウゼイ	ホーステック	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5731-2341	Win 95-98
1999年9月17日	*銀河英雄伝説 Ⅱ SP for Windows	ホーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95-98
1999年9月22日	*ヘリタクス II	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95-98
1999年9月22日	*プリンス・オブ・ペルシャ3D	ラーニング カンパニー	アクションアドベンチャー	7,800円	03-3378-7117	Win 95-98
1999年9月中旬	*RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	マイクロマウス	アクションシューティング	未定	03-3376-8061	Win 95-98
1999年9月中旬	*COMMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95-98
1999年9月末	*SILVER	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95-98
1999年9月末	*RPGタスターズ2 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95-98
1999年9月	*LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER	アイトス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	062-775-8380	Win 95-98
1999年9月	*ウォーゾーン1100	アイトス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	062-775-8380	Win 95-98
1999年9月	*ザグザグ2(2人対1人) 狂戦士	イマジニア	アクションRPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98

## 要チェック! ズームイン新着タイトル

### フライトシミュレーター

発売元 : マイクロマウス  
発売時期 : 1999年7月30日

### F-22 LIGHTNING 3



Novologic社制作のF-22フライトシミュレーター最新作が、日本でも発売される。本作では、高度で美麗なグラフィック描画が実現。また、ボイスオーバー機能も実装されており、マルチプレイでのユーザー間の会話が可能になった。もちろん、フォースィードバックにも対応している。

### アクションアドベンチャー

発売元 : ザラーニング カンパニー  
発売時期 : 1999年9月22日

### プリンス・オブ・ペルシャ3D

パソコンからコンシューマー機まで、幅広く移植された3Dアクションゲーム「プリンス・オブ・ペルシャ」。シリーズ第3作目に当たる本作では、3Dのアクションアドベンチャーへと生まれ変わった。余り151ペルシャの広大で美しくエキゾチックな七つの世界には、スリリングなトラップ、不気味な敵兵、絶妙な音楽が満載されている。



発売時期(予定)	タイトル	ジャンル	発売元	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年9月	● ヒッドル&デンジヤラス	ズー	3Dコンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1999年9月	● THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95/98
1999年9月	● イバリアリアム II	マイビック	シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年10月1日	● テーマアクリム	シム/シムアドベンチャー	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1999年10月1日	● COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	シム/シムアドベンチャー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1999年10月1日	● シムシテック 3000 (Mac版)	シム/シムアドベンチャー	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Mac
1999年10月15日	● レリクシ サリカ オープ オリジン	ホーステック	アクションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95/98
1999年10月21日	● アステロト	SME-インターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95/98
1999年10月末	● NORTRINE	ソース	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95/98
1999年10月	● DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特種部隊シミュレーション	未定	03-3378-8061	Win 95/98
1999年10月	● OMIKRON	アイトス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-778-8390	Win 95/98
1999年11月	● SPEC OPS 2	マイクロマウス	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-3378-8061	Win 95/98
1999年11月	● URBAN CHAOS	アイトス・インタラクティブ	フライトシミュレーション	未定	052-778-8390	Win 95/98
1999年11月	● FLANKER 2.0	マイビック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年11月	● コールビラー40,000:ライクオブウォー	マイビック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95/98
1999年11月	● ファイティング スターズ	マイビック	シム/シムアドベンチャー	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年12月	● TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	RPG	未定	03-3378-8061	Win 95/98
1999年12月	● ダークストーン 日本独占発売版	ズー	3Dアクション	未定	0268-38-1561	Win 95/98
1999年12月	● メサイア	ズー	シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95/98
1999年12月	● バンツァー・ジェネラル 3D	マイビック	スポーツ	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年夏	● ディアブラ 2	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	03-5350-4844	Win 95/98
1999年夏	● 創世世紀 1802:プラスキット	ズー	3Dアクションアドベンチャー	6,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1999年秋	● SHADOW MAN	アクレイムジャパン	レーシング	未定	03-5467-1512	Win 95/98
1999年秋	● RE-VOLT	アクレイムジャパン	RPG	未定	03-5467-1512	Win 95/98
1999年秋	● 西風の狂詩曲(ラフソフディ)	日本ファルコム	RPG作成ツール	未定	042-527-6501	Win 95/98
1999年秋	● RPGクリエイタープロ 2	アイジー・エス	フライトシミュレーション	未定	045-451-5818	Win 95/98
1999年秋	● ヨーロピアン・エアウォー	マイビック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年秋	● ティオクラシア	マイビック	フライトシミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年秋	● ファルコム A.D. 日本独占	マイビック	戦略シミュレーション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年秋	● レイロード・タイクーン II 日本独占	マイビック	RPGアクション	未定	03-5805-3629	Win 95/98
1999年秋	● レバント	アイトス・インタラクティブ	3Dコンバットアクション	8,800円	052-778-8390	Win 95/98
1999年秋	● ヘビキア II 完全日本語版	サイバーフロント	シューティング	未定	052-779-6549	Win 95/98
1999年秋	● F.A.L.18E スーパー・ネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1999年秋	● RALLY CHAMPIONSHIP 99	イマジニア	レーシング	9,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1999年秋	● DIABLO II	ソース	RPG	9,800円	03-5350-4844	Win 95/98
1999年秋	● 大町 DAKATANA	アイトス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-778-8390	Win 95/98
1999年冬	● GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1999年冬	● HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1999年冬	● MIDNIGHT GTS	イマジニア	レーシング	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1999年冬	● DESERT FIGHTERS	P&A	フライトシミュレーション	未定	042-525-9501	Win 95/98
1999年	● ULTIMA:ASCENSION	シム/シムアドベンチャー	RPG	未定	03-5436-6499	Win 95/98
1999年	● 英雄伝説IV	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95/98
1999年	● 藤村俊成 龍伝 赤紅い竜	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95/98
1999年	● イースII・エターナル	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95/98
1999年	● ソーザリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95/98
2000年初頭	● MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95/98
2000年初頭	● HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95/98
2000年初頭	● KISS~PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95/98
2000年夏	● RUINE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95/98
2000年	● DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95/98
未定	● バスターズ・ドット・コンティンギ(美) 日独占	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95/98
未定	● コーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95/98
未定	● コマンドス:ネクスト	アイトス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	052-778-8390	Win 95/98
未定	● STARFISH EXPANDED PACK: BROOD WAR(Mac版)	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Mac
未定	● WARCRAFT II PLATINUM	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Win 95/98

※この情報は1999年6月末日現在のもので、

### 3Dアクションアドベンチャー

発売元 : アクレイムジャパン  
発売時期: 1999年秋

## SHADOW MAN

主人公Mike LePoleは、グッドロー敵の信者である死人。しかし彼は不気味な世界に潜んでいる怪物どもを、グッドロー敵の力を得て倒していくのだ。このような奇妙な設定や、グラフィックの細かみ、楽しさともなめるか動き、なぞに満ちた濃密なストーリーは、きっとあなたを虜にするところだろう。



### 3Dアクションアドベンチャー

発売元 : アイトス・インタラクティブ  
発売時期: 1999年10月

## OMIKRON



濃密で壮大なストーリーに、アドベンチャー、アクション、RPG、などの要素を結び付けたOMIKRONは、従来の狭いゲームジャンルにとどまらず、幅広い年齢層のタイトルだ。未来的デザインで構築された世界や、登場するキャラクターの洗練されたファッションにも注目したい。

# Play Online

今月は問わずも有名ゲームの続編が勢ぞろいした。前作が発売されてから久したち、その間に進化したテクノロジーで、目覚ましい変化を遂げたタイトルもある。ゲーム購入時の一つの指標となるように、各タイトルがどんな実力を持っているのかを分析し、レビューする。

## ダンジョンキーパー 2 5.25インチ、PlayStation 2



p.048

「DUNGEON KEEPER」のシステムや雰囲気そのまま踏襲している。そのため、前作のプレイヤーは違和感なくゲームの世界に入ることができる。最初の2、3面までは、親切過ぎるほどのチュートリアル要素が含まれているので、初心者でもすぐにゲームルールが覚えられるはずだ。グラフィックが向上し、細かい面が改良されているのだが、前作をプレイした時に感じたような目新しさが、この続編にはなかったのが残念だ。ゲームの合間に流れるムービーは理解に苦しんだが、後からだんだん笑えるようになった。

## HEAVY GEAR II PlayStation 2



p.060

「MECHWARRIOR」シリーズと、この「HEAVY GEAR」シリーズはよく比較されるが、前者はロボット操作自体を楽しむゲームに、後者は軽快に動くロボットのアクション性を楽しむゲームに進化しているような気がする。実際、このゲームでは、「QUAKE」スタイルのキーボード+マウスでプレイする方が個人的にはしっくりとする（もちろん、QUAKEほど楽な操作はできないのだが）、DarkSideエンジンを使ったグラフィックは素晴らしい、登場するマシンや雲の表現など見所が多い。キャンペーンの充実度から考えても、前作をはるかに凌ぐ傑作アクションゲームに仕上がっていると言える。



ダンジョンを作る過程が「シムシティ」に似ていて、箱庭作りの感覚でプレイできるが、マルチプレイになると、それなりの駆け引きが必要になる。日本語のナレーションで、ダンジョンの状況が逐次報告されるのだが、事態が切迫してくると、ナレーションが多くてバグクになる。また、決着がつくまで時間がかかるため、時間がゆっくり取れる休日にプレイするのがよいだろう。前作はDirect Drawで描画されていたが、この2作目はDirect3DとGlideに対応しているため、グラフィックは非常に美しい。細かなクリチャーたちの動きを見ているだけでも、飽きないだろう。

ダンジョンを拡張させながら敵を倒していくというテーマの戦略シミュレーション。シンプルは操作性に加え、ゲーム中に画面と日本語の音声から得られるアドバイスもあるため、マニュアルに頼らずにさながらゲームを始めることも可能だ。やさしいシナリオから始まり、ダンジョンを構成する要素が徐々に覚えられるという仕組みはありがたい。シングルプレイのシナリオは多岐にわたりに、クリチャーに乗り移って1人称視点でプレイできたり、カジノを建設して息抜きさせるといったシステムもユニーク。手軽にプレイでき、短時間でじゅうぶん楽しめた。

表示されるメッセージだけでなく、音声でも日本語化されているので、すんなりとゲームに入り込める。最初の数シナリオで、ゲームシステムを理解できるようにになっているのも親切だ。ゲームの途中で挿入されるムービーも、違和感なく受け入れることができ、気分を盛り上げてくれる。戦略シミュレーションには、視覚的に地味なものが多いが、本作は違う。手下となるモンスターの戦闘場面や、作業中のアニメーションの精緻派手なもので飽きない。マルチプレイはかなりの重かったが、マシンのメモリーを1GB6MBに増設すると、快適に遊べるようになった。

QUAKE視点でプレイできるため、3Dシューティング感覚でプレイしたいところだが、機体の挙動が重く、さすが「HEAVY」だと感じさせられる。ホバリングで移動する機は「装甲騎兵ボトムズ」を連想させる。この手のロボットアニメに思入れがあるゲーマーなら、一度はプレイしてみてもいいだろう。ただし、電脳戦艦バーチャロンのように軽快に動作しないし、操作が複雑であるため、慣れるまでに時間がかかりそうだ。対戦相手を探すためにアメリカのMplayerに接続してみたが、日本時間の午前4時ごろに2D人程度のプレイヤーがいた。対戦相手を探すのに困ることはないだろう。

プレイして最初に戸惑ったのは、操作がかなり複雑だということ。前作をプレイしていないこともあがあるが、敷居が高く感じられた。数ある中から自分好みのGEARを選び、カスタマイズしていくのは楽しいが、かなり地味な作業だ。シングルプレイのHISTORICALでは、AIのGEARを建ててプレイできるで、英語でミッションを理解するのが苦手な人でも、割と入りやすいかと思う。マルチプレイを試したところ、私の環境での動作は重かった。ゲームの難易度からすれば、どのくらいが出るほど攻略情報が欲しくなるタイトルでは？

グラフィックがかなり美しく、多様な各マップの雰囲気味わい深いものになっている。詳細に設定できるGEARのカスタマイズ項目の多さや、多くのキーを駆使する操作方法は、敷居を高くしているかもしれない。だが、操作方法を分かりやすく習得させるTRAININGモードもあるので、心配は不要。シングルプレイのコミッション、パーティエーションに富んでいる面白いのが、やはり英語だと内容を理解するのが苦労する。専用サーバーが用意されている上に、マルチプレイの動作が驚くほど軽かったのも良い。操作キーの不具合が無かったら最高ののだが……。

# クロスレビュー

## ニード・フォー・スピードハイ・ステークス

【日本版ベータ先行版】

## KINGPIN: LIFE OF CRIME

## DESCENT 3

【移植版評価】



【3】 p.068



【3】 p.076



【3】 p.082

IIからIIIになった時ほど感動はしなかったが、確実にパワーアップしているのがよく分かる。未舗装の道路を走ったときに土塵が上がり、破壊できるはずの標的がコーンを外れた絶妙な場面に用意されるなど、計算されたオブジェクトの配置で、うまく走らなくても、そう快な気分にならない仕掛けはたくさんある。乗りのいい音楽も相変わらずで、これに加えて、トンネルをくぐり抜けるときに聞こえるくもった音やますますリアルになったエンジン音など、サウンド面でも注目すべき点が数多くある。キーボードで操作したが、前出レビューした「セガラリー2」よりも操作しやすかった。

このシリーズの最大の売りは豊富な車種にあるだろう。いくつか乗り比べてみると、高速度なMcLaren F1 GTは運転が難しく、市販車のBMW M5は比較的操作性が良かった。本物に乗ったことがないので、どこまでリアルさを追求しているのかわからないが、グラフィックだけは本物に乗っているかのような雰囲気は溢れる。後方視点でプレイしてみるとよく分かるのだが、ホイールスピードで発生する痺やロードサイドには出てくるとタイヤが揺る音や巻き上げる様子が非常に細かく描画されている。このあたりのグラフィックは「セガラリー2」以上だ。

手軽に楽しめるレーシングゲーム。このジャンルに、現実の車のようにリアルに再現しているかを期待する人もいろいろと思うが、それを気にせず遊べる面白みがじゅうぶんにある。車種、コースモード、コースなど、さまざまな点で選択肢は豊富。バトルコースの追走をかせすカーチェイスは、なかなか熱くなった。グラフィックは、車のリアルさだけでなく、好みに合わせてもコースの雲気色や草木の様子が変わり込むほど手が込んでおり、「ちょっとやり過ぎでは？」と嫌味の一言も面白いくなるほど。バックミラーの様子を常に表示できる機能はありがたかった。

多くの有名スポーツカーを忠実に再現しながらも、ポリステイスなどの多彩なモードや、接触の火花、砂塵などの派手なグラフィックのおかげで地味なゲームになっていない。車が好きなら以外でも楽しめるレーシングゲームだ。自分か購入した車を少しずつチューンアップしていくモードもあり、車好きにももちろん楽しめる。シングルプレイでは音楽CDをBGMにすることができ、自分好きな曲でプレイするとかなり盛上がり。車体へのダメージが蓄積されるシステムも、ゲームに緊張感を持たせていて良い。ただ、ドリフト走行はなかなか慣順にはできなかった。

不道徳なゲーム内容だが、ここまで徹底的にやられると逆に気持ちよくなる。ほとんどの3Dシューティングをプレイしているのだが、Easyレベルでプレイしてもこのゲームは難しく、なかなか先走道もない。その上、マップ変更時のロード時間もかなりあり、いらすいすることが多い。また、NPCとの会話を理解することがシングルプレイでは重要になってくるので、英語力も多少必要になる。とっさにくい感のあるゲームだが、この悪巧み主人公に共感できたら面白く感じられるだろう。マルチプレイは、独創的なシングルプレイと対照的に、普通の3Dシューティングとして変わらないという印象を受けた。

スラム街を横した暗めのマップが独自の雰囲気を出している、マルチプレイで対戦中、思わず口汚い言葉で対戦相手をののしってしまうだろう。[KINGPIN]対応のGameSpy 3D (Ver.2.12)でサーバーを探してみたが、15程度のカイロに聞かれないくらいはあった。[HALF-LIFE]に比べてと圧力的にサーバー数が少ないが、順次増えていくはず。ユーザーのが「BAGMAN」(CTF)モードで、旗の代わりに札束を拾い集めて金庫に入っていく。個人的には、旗なんて集めても面白くないと思っているが、この現金集めは人間の本能にマッチしている。奪われた金を取り戻すことも可能だ。

3Dシューティングに、ゲーム内で出会うキャラクターとのコミュニケーション要素も加わった作品。NPCのAIが良くてできており、話し掛けると汚い言葉で対応し、金を渡せば助っ人として敵を攻撃してくれる者もある。多用されるスラング、路上のホームレス、便器に残った汚物のリアルさなど、道徳上問題になりそうなる演出があるが、このゲームの世界観にプレイヤーが没入できる大事な要素でもある。シングルプレイの難易度は、初心者にとってはつらいものを感じた。マルチプレイは私の環境で快適に動作したが、ゲームモード(2種類のみ)はもう工夫欲しかった。

各NPCの個性が見事に表現されている。それぞれが人間臭いAIを持っていて、身振りも非常にリアル。後ろから強い掛かってきたり、強い武器を見せると退却したり、会話の途中で怒り出したりと、多様なNPCがいて飽きない。世界設定が現実的なためか、特にシングルプレイは、現実の生活かかて感じるような緊張感にあふれている。新しい機能もあるが、それを楽しむ以前に難易度が高すぎて苦勞してしまうのは残念だ。マルチプレイは快適で、現実世界そのままの雰囲気マップもあって楽しめる。また、炎放射射器で敵を火だるまにするのは、とても楽しかった。

「FORSAKEN」などの歪流を生み出した本家本元「DESCENT」の続編だけに、期待を裏切らないグラフィック。透明感を繊細に表現したキャビンのグラフィックでも感動した。予想していたよりもなまめスラムプレイでできるのにも感動した。さらに、閉鎖された空間から屋外へ出て来ると違和感なくプレイできるのも素晴らしい。なまめ解きで進めるときど、ゲームの進行が妨げられ、テンポが遅くなることもあったが、それもないして喜びにならぬくらいこのゲームは面白い。マルチプレイもかなりの完成度だ。最後に用意されたゲームモード「マップで、1999年後半はPXOがかなり盛り上がりだした。

最初は、SideWinder Force Feedback Proでプレイしていたが、全方位浮遊型の機体を制御するのに苦勞したため、マウスとキーボードにしてQUAKE風の操作に変えたが、意外とマッチした。PXOという海外のサーバーでマルチプレイを試したが、PING値が200~300であまりながら、ラグを感じることもなく、非常に快適にプレイできた。32ビットカラーと高解像度(最大1600x1200ドット)をサポートしているため、強力なビデオカードを持っていれば、美しいグラフィックで軽快に楽しめる。また、3Dサウンドにも対応しており、音の面の演出も凝っている(119のレビューもチェックしてほしい)。

独特の浮遊感が味わえるこのゲームは、操作していて自分ごっこに陥りやすいのが分りづらく、プレイヤーの好き嫌いに関係してくるだろう。ただし、ジョイスティックでスライドの割りに当てずに工夫すると、操作の不自由さをかなり払拭できることが分りておきた。出現する敵が小さく味方臭く倒していくそう快さに加え、ミッションクリアのためのなまめ要素もあり、深みあるゲームには飽きることがない気がした。グラフィックも素晴らしいと、敵やミサイルが爆発する派手な演出は必見である。

3次元空間でのスペースシッパ(バトル)の緊迫感と、とにかく美麗なグラフィックは非常に魅力的。途中で挿入されるムービーの出来も素晴らしいと、一見の価値がある。続編にチュートリアルモードが用意されているが、独特のシリーズには慣れるまで時間がかかる。逆に、過去のシリーズや「FORSAKEN」をプレイした人であれば、すんなり入り込めるだろう。派手な武器やユニークな敵のキャラクターも多様に出現して楽しいが、ゲーム展開にスピード感があまの無いのが気に入った。また、私のマシンスペックでは、シングル/マルチプレイの両方で処理が重くなることがあった。

## パソコンでプレイするDVDゲーム

DVDの特性を生かしたゲームがアメリカで続々とリリース  
日本でのプレイももう間近だ

## DVD版パソコンゲームのメリットとは?

最近、アメリカのゲーム関連のホームページで、DVD版のパソコンゲームの情報をよく見かけるようになった。まだまだ、多数発売されているとはいえない状況ではあるが、徐々にタイトルが増え続けているのは間違いない。

CD-ROMだと複数枚に分ける必要のあるゲームでも、片面4.7GBにもおよぶ大容量であるため、1枚のメディアで済むという点がDVDであることの最大のメリットだ。複数枚のCD-ROMの内容が1枚のDVDに入れば、いちいちCD-ROMを入れ替える手間が省け、快適にゲームがプレイできるようになる。DVD版のパソコンゲームでRPGやアドベンチャーが目立つのは、単純にこの理由からだと言える。

また、DVDならば、CD-ROMには収録できない大容量のムービーなどの特典を付加することも容易になる。ただ残念ながら、現在発売されているDVD版ゲームは、内容の点ではCD-ROM版とあまり変わりはないようだ。

## BALDUR'S GATE

CD5枚組みで発売された人気RPG「BALDUR'S GATE」のDVD版は1枚にまとまれ、CDを入れ替える必要がなくなつて、内容ほとんど変更が加えられていない。最近のDVD-ROMドライブは読み込み速度が速いためか、マップの切り替えは非常にスムーズであった。特に、HDDの空き容量が少ない人にはDVD版をお勧めしたい。



## VIRTUAL POOL 2

ビリヤードゲームの定番「VIRTUAL POOL 2」のDVD版には、「Pool Hall of Famer」Mike Sigel氏による60分にも及ぶチュートリアルビデオが収録されている。このビデオでは、高度なトリックショットの映像が楽しめるだけでなく、ビリヤードを基本から学ぶことができる。総計2.5GB近くのビデオ映像を収録することは、DVDでなければできない芸当だ。



## DVD版パソコンゲームの将来

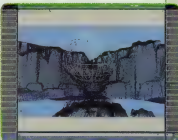
DVD-Videoには、複数収録した言語の中から再生する言語を選択できるマルチリンガルという便利な機能がある。これも、DVDが大容量だからこそ実現しているのだ。

何を言っているか分からない海外製ゲームのムービーが日本語で再生されたいのと思っているのは筆者だけではないはずだ。その点マルチリンガルをサポートするゲームが出てくれば、簡単に日本語への吹き替えができ、日本語版への移植作業もよりスムーズに行えるに違いない。ずいぶん先の話になるだろうが、ぜひ将来は日本語や英語を簡単に切り替えることのできるゲームが登場してほしいものだ。

では、以下に現在発売されているDVD版ゲームの代表的なタイトルを紹介する。

## RIVEN THE SEQUEL TO MYST

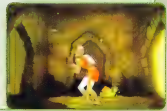
全世界で350万本以上売った大ヒットアドベンチャーゲーム「MYST」の続編がこの「RIVEN THE SEQUEL TO MYST」だ。もちろん、DVD版は1枚のメディアに収められている。また、DVD版ならではの特典として、メイキングビデオである「The Making of Riven」が収録されている。開発者によって幻想的な世界観がもたれているにもかかわらず、メイキングされたのは貴重な映像だろう。



The Making of Rivenの一場面

## DRAGON'S LAIR

映像に合わせてコマンドを入力して進めていくアドベンチャーゲーム「DRAGON'S LAIR」。昔、ゲームセンターでプレイしたことがある人もいるのではないだろうか。このタイトルも単なる移植ではなく、AC-3サボートでサウンド面を強化するなど、アーケード版を超える出来になっている。



## これからリリースされる期待のDVDゲーム

「THE 7TH GUEST」で有名なAftermath Media社の最新作は、全編を35mmフィルムで撮影したという実写によるミステリアスアドベンチャーの「TENDER LOVING CARE」。映画「エイリアン」や「エレファントマン」で有名なリワード俳優、John Hart氏扮するターナーと共に、登場人物の動機やアリバイを調べ上げていくマルチシナリオタイプのゲームだ。

Psygnosis社の「LANDER」は、史上初のCD-ROM版とDVD版同時発売というアクションゲーム。グラフィックの美しい、いかにもPsygnosis社という感じのゲームで、DVD版はCD-ROM版より高画質なMPEG 2ムービーや、デジタルサウンドが堪能できるという。もちろん、このサウンド技術は、ムービー再生時だけでなく、ゲーム内でも使用されている。

## TENDER LOVING CARE

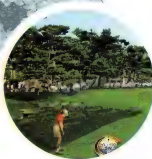
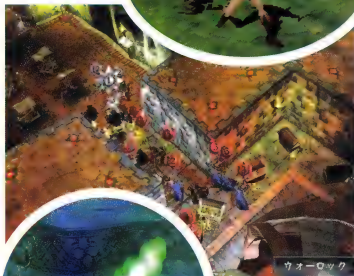
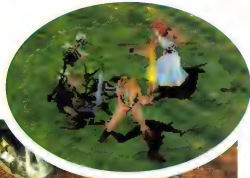


## LANDER



# Play Online Exclusive Review

- 046 TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
- 048 ダンジョンキーパー 2 完全日本語版
- 050 DARKSTONE
- 052 Links Extreme
- 053 東方幻想戦記イースト
- 054 麻雀天龍 2インターネット
- 055 ウォーハンマー 40,000:カオスゲート 完全日本語版
- 056 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (ネットワーク非対応タイトル)
- 057 FINAL ODYSSEY
- 058 アドバンスド大戦略 98 II ツヴァイ



**IPX機能**

- ケーブル接続
- モデム接続
- TOP/IP接続

**アイコンの見方**

アイコンには以下の意味がわかります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

**サーバーアイコン**  
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

**フォースフィードバックアイコン**  
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

**CD-ROMアイコン**  
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方のついては、p.152~p.154を参照してください。

**Informationの見方**

記載されていない価格は、明記していない場合を除き別段です。

※対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上「MS-DOSプロンプトの英語モード」でも動作します。

※快適にゲームをプレイするには、各項目のどこかに記載されている推奨環境をお勧めします。

※ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かお分かりにならない場合は、各ハードウェアメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

※対応APIの項目は、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なか、の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

※ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイにならないからの場合は発生しても、ソフトウェアメーカーおよび運営側では責任を負いません。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

**Information**

開発元 : マイクロソフト株式会社  
 販売元 : マイクロソフト株式会社  
 問い合わせ先 : マイクロソフト株式会社  
 インフォメーションセンター  
 03-5454-2300

価格 : オープン

OS : Windows 95、Windows NT  
 Workstation 4.0  
 Service Pack 3

CPU : Pentium 90MHz以上

メモリー : Windows 95で1GB以上、  
 Windows NT Workstation  
 4.0では24MB以上

ビデオ : 800x600ドット 256色以上

HD容量 : 80MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : Sound Blasterと互換性  
 のあるカード

対応API : Direct3D

PC版で動作 : PC-9821、MS-DOS/Windows  
 対応

発売時期 : 発売中

**非対応アイコン**  
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

# KINGDOMS

## トータルアニメレーション: キングダムズ

ファンタジックな異世界を舞台に  
特色ある四つの種族を駆使して戦え

シリーズ最新作の「TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS」は、続編ではなく外伝に当たるタイトル。世界観を、SFからファンタジーへと移した点が大きな特徴だ。これに合わせて、新規に四つの種族が用意されている。前作を知らなくてもまったく問題ないので、リアルタイム戦略シミュレーション好きなら、ぜひ一度プレイしてみようことをお勧めする。

### 種族も増え、戦術の幅も広がった 強化ポイント多数のファンタジー版TA

国内で親しまれているリアルタイム戦略シミュレーションと言えば、「Age of Empires」や「STARCRRAFT」の名が挙がるかもしれない。欧米では、これらに匹敵する人気タイトルが「TOTAL ANNIHILATION」(以下、TA)である。

今回紹介する「TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS」(以下、TAK)は、基本的にTAのファンタジー版と言って差し支えない。ゲームの舞台は、TAの無機質なSF世界から、神祕の大地 Darien という異世界へと移された。ミサイルとビーム兵器ではなく、本作では剣と魔法を駆使して戦うのである。

まず最初に驚かされるのは、そのグラフィックの美しさである。グラフィックエンジン自体にも改良されており、ユニットやオブジェクトは16ビットカラーで描き出されている。また、TAで評価の高かった、ユニットのリアルなアニメーションも健在だ。電が宙を舞う魔や、魔術師が強力な魔法を使う様子などは、このジャンルのゲームの中ではトップクラスのクオリティと言っていい。TAを遊び慣れたプレイヤーの目にも、TAKのファンタジーの世界観に調和したグラフィックは、新鮮に映るはずだ。

もちろん、TAKは前作のグラフィックを変えただけのゲームではない。まず、前作では2種類の降臨しかなかったが、本作では4種族に増えている。それぞれの種族については後述するが、WarriorやArcher(弓兵士)、Catapult(投石機)から、ZombieやDemon、Trollなど多種多様なユニットがそろっている。また、これらのユニットの多くは、特殊攻撃として魔法を使うことが可能だ。範囲攻撃をはじめ、透明化や、敵を一時的に凍らせるなど、その効果



TAKでも、コストの安いユニットを駆使したラッシュ戦術は有効だ。ただし、各ユニットは実験を通じて経路差を得る仕組みとなっている。そのため、下手なラッシュで敵に経路差を稼がせてしまうと、敵の目を見ろかもしれない。

もさまざまな戦術の幅を広げてくれる。さらに、ユニットには戦闘で得た経験値に応じて能力が向上する仕組みが加えられており、このジャンルのゲームとしては非常に興味深いものに仕上がっている。

### 内政面を簡略化した スピーディーなゲーム展開

ゲームの基本的な内容は、資源を確保しつつ、施設を建ててユニットを生産し、敵を攻撃して滅ぼすというものだ。基本的には、TAのゲームシステムが踏襲されている。

TAKでは、司令官ユニット1体からゲームが始まる。司令官は、基礎生産能力と戦闘能力を兼ね備えた万能ユニットである。そのため本拠地の設置、資源の確保といった基本的な事柄から、奇襲、前線拠点の設置なども可能なのだ。これは、独特の勝敗条件と並んで、TAシリーズの特徴と言ってもいい。ユニークな勝利条件についても説明しよう。通常、この手のジャンルのゲームでは、自軍の全滅によって敗北となる。しかし、TAおよびTAKでは、自軍の司令官ユニットが死亡した時点で敗北が決定する。つまり、自軍の司令官さえ生き残れば、再建も可能であることも意味する。また、逆に敵の司令官だけを奇襲で倒してもOKというわけだ。このシステムは、いわばどちらの側のようなものだが、一発逆転も可能なゲーム性がめめられているのである。

TAシリーズのもう一つの特徴は、資源の採取や開発といった内政面が、非常にシンプルにまとめられているということだ。序盤では、資源の確保が最優先課題であることもTAKも変わりはない。本作では、マップ上に点在するSacred Stoneという魔法陣に、Loadstoneを設置することで資源を採取していく。資源はManaという値で一元化されており、金や木材、食料といった区別はない。また、資源は自動的に採取されるため、大量の資源ユニットを操作する必要がそもそも無いのだ。

開発面でも、TAシリーズは思い切った簡略化をしている。TAKのユニットは、シンプルにレベル1~4にランク分けされた。レベルのユニットなら必ずきま生産可能、レベルのユニットも上位施設を一つ建設するだけで生産できる。ユニット生産工程についてもシンプルなのだ。このジャンルのゲームでは、強力なユニットの生産に複雑な開発過程を必要とするケースが多いが、TAKならばマネ



#### Information

開発元: Cavado Entertainment

販売元: 株式会社PSA

問い合わせ: 株式会社PSA  
042-525-9501

価格: 9,800円

OS: Windows 95/98

CPU: Pentium 233MHz以上  
(Pentium II 266MHz以上推奨)

メモリー: 32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ: 16ビットカラー表示可能な  
DirectX6対応カード

HD容量: 350MB以上

CDROM速度: 4倍速以上

サウンド: DirectX6対応カード

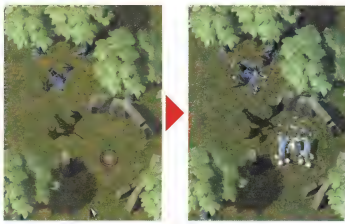
対応API: DirectXDraw

PC-98対応: X

発売時期: 発売中



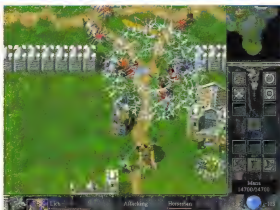
投石機、法師、魔など各配置し、まるで戦艦に構えている。陣取りだけが目的は、TAKシリーズとは異なり、魔法陣の通り道が



両陣地の通商中心部がSacred Stoneである。ここから資源(Mana)を採取するには、Loadstoneを配置するだけでいい(両面)。戦略的には、このSacred Stoneを手玉多く多く確保していくことが、勝利の鍵とさええる

Total Annihilation™ Kingdoms™ ©1999 Humongous Entertainment, Inc. All Rights Reserved and published by Cavado Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by PSA Inc. under sublicense from GT Interactive Software Corp.





各ユニットには、HPに加えてManaの量が設定されており、魔法の使用にはManaを消費する。画面はTaronのユニットLichがDeath Auraを使ったシーン。派手な演出が気持ちいい



## 地、水、火、風をモチーフとした 四つの種族がプレイ可能

TAKで使用できる種族は、地のAramon、水のVeruna、火のTaros、風のZhonの四つ。それぞれ4次精霊をモチーフとしており、ユニットのグラフィックをはじめ、性能面での差別化が図られている。例えば、地のAramonは、魔法よりも肉弾戦を主体とした攻撃を得意とし、風のZhonは建築できる施設がほとんど無い代わりに、ユニットを直接生産（召喚?）できるBeast Handlerなどの特殊ユニットが用意されている、といった具合だ。

4種族全体の印象としては、アンデッド軍団とも言える火のTarosや、ビースト（獣）軍団である風のZhonは、その外観が個性的なことから区別しやすい。しかし、地のArmonと水のVerunaは似通ったヒューマンタイプのユニット構成となっており、その差が現段階では明確でないとの印象を受けた。また、生産できるユニットの種類数に、種族ごとでかなりばつつきがある点もやや気になる（例えば、火のTarosは20種類に対し、地のArmonは15種類である）。

とはいえ、TAと同じく、TAKでも開発元のCavedog Entertainment社から、公式ユニットが随時追加される予定なので、今後の展開には大いに期待できそうである（エキスポンションではなく、ホームページから無料でダウンロードできる予定）。追加されるユニットによっては、戦術面へ与える影響も少なくはないはずだ。

## 快適なマルチプレイには Pen II + 128MB以上のマシンが必須

TAKのゲームモードには、シングルシナリオ（Play the Adventure）、CPU対戦（Play the Machine）、マルチプ

Play the Adventureモードでは、さまざまなシチュエーションを楽しむ点が魅力だ。画面はDrakeの群れを率いて、街を襲うというシナリオ



レイ（Play an Opponent）の三つが用意されている。シングルシナリオは、種族ごとにシナリオが独立しているケースが多いが、TAKでは一つのシナリオのみとなっている。ミッションによって使用する種族が変わっていく方式なので、さまざまな種族でプレイできるという点では同じである。シナリオの難易度は、TAシリーズを知らない人のために、やや低めに設定されている。ミッション10前後までは簡単に進められるため、初心者はこのモードからゲームを始め、操作を覚えていくといいだろう。

マルチプレイモードは、IPX接続とTCP/IP接続の二つをサポートしている。インターネットを介した対戦は4人まで、LANによる対戦は10人まで参加可能。TCP/IP接続の場合は、IPアドレスを直接入力するモードに加え、Playerとboneyards（Cavedog Entertainment社が運営している専用サーバー）に対応しているため、対戦相手に困ることはなさそうだ。

実際にマルチプレイを行ってみると、気になるのが動作の重さである。マニュアルに記載されている最低動作環境のPentium 233MHz、メモリ-32MBでは正直言ってもシングルプレイすら快適に遊ぶことはできなかった。推奨環境であるPentium II 266MHz以上、メモリ-64MB以上が最低環境と言っても過言ではなく、マルチプレイならばさらに上位のスペックが欲しい。TAもマシンパワーを必要とするゲームとして有名だったが、今回のTAKもこの点だけはプレイヤーを選びそうである。筆者も本格的なマルチプレイに向け、マシンのアップグレードを現在検討中だ。

（下村隆善）

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★★

## TOTAL ANNIHILATIONとは?

Cavedog Entertainment社より1997年に発売されたTAは、ARMSとCOREの2大勢力の戦いを描いたSFリアルタイム戦略シミュレーションである。追加ユニットがホームページからダウンロードできるなど、発売以後も進化を続け、追加パック「THE CORE CONTINGENCY」や「BATTLE TACTICS」も発売された。追加された公式ユニットはすでに100を超えており、プレイヤー自らが制作したユニットや、マップの公開が盛んなことでも知られている。

いまだに根強い人気を誇るTA。スピーディーなゲーム観戦と、互いの町をユニットを駆使し合うスリルは、シリーズ独自の面白さだ



Aramon: 地の神を信仰する種族  
Warrior, Archerなど、ヒューマンタイプのユニットがそろったナードククスな種族。魔法よりも物理的な攻撃を得意としており、長距離砲撃型ユニットを持つ



Veruna: 水の神を信仰する種族  
ヒューマンタイプのユニットで構成されておりAramonとほぼ同じと書いている。ただし、こちらは海戦用ユニットが比較的多くそろっている



Taros: 火の神を信仰する種族  
Lich, Demonなど、地獄の住人とも言える魔物たちで構成された種族。多様な魔法を使うユニットが多くそろっているのが特徴だ



Zhon: 風の神を信仰する種族  
Trollほか、ファンタジーゲームではモンスターとして登場するクリーチャーで構成されている。独逸者さんと呼ばれる、凶暴な種族で、大量生産型の種族でもある



魔法やトラップが追加されたシリーズ最新作  
新グラフィックエンジンで描画能力も向上

## ダンジョンキーパー 2

完全日本語版

一般的なファンタジーRPGなどでは、悪役とされている魔物たち。その魔物たちの立場でダンジョンを拡大していく、僞入して来る勇者などを撃退するというユニークなゲーム「ダンジョンキーパー」。その待望の続編が完全日本語化され、より美しいグラフィックになって帰って来た。背徳の楽しさを堪能してほしい。

### 正義の味方が敵になる？ ダンジョンへの侵入者を撃退せよ

古くから海外ゲームに親しんでいるゲームファンの中には、イギリスの名門ソフトハウス、Bullfrog Productions社の動向を気にかけていた人も多いだろう。神として人類の興亡に介入するという新奇な発想のシミュレーションゲーム「ボビュラス」で、一躍世界中にその名を知られて以降、次々とユニークなタイトルを発表してきた同社。しかし、ここ数年は、エレックロニック・アーツの傘下に入り、社長の顔もなくなったゲームデザイナー、ピーター・ミニュー氏が退社して別会社(Lionhead Studios社)を設立してしまったりと、会社の存続にも影響を与えかねない大きな変動に見舞われていた。一部では、もうこの名門の命運は尽きたのでは、などという懸念も持たれる始末。

だが、そうした懸念は無用の心配に終わったようだ。今回紹介する「ダンジョンキーパー 2」(以下、DK2)も、当初の予定どおりはやや遅れたものの、現在最終的な調整の段階に入っており、もうすぐ一般のプレイヤーの目前にその姿を現そうとしている。

それはまず、このゲームの基本コンセプトを紹介しておこう。このシリーズにおいてプレイヤーは、地下ダンジョンの主となる。その目的は、配下となるクリーチャーを使って、自分の支配するダンジョンを拡張することなのだ。単にそれだけにとどまらないのがこのゲームの面白いところ。プレイヤーのダンジョンには、さまざまな侵入者がやってくる。招かれざる客は、弱体化をわがものにしてもらう。ほかのダンジョンの主だけでは、悪を滅ぼさんとする正義の味方や、お宝や名声を得んとする冒険者たち。そう、たいていほかのゲームでは主人公側となる連中が、DK2ではプレイヤーの行く手に立ちちはたか



プレイヤーが敵の大将を倒すと、当然とその財を収めて勝利。二重をうまく支配することが、ゲームを進めていく上のポイントになっている

ることになる。それらの邪魔者を排除することも、ゲームの大きな目的なのだ。

### ゲートを通じて 多様なクリーチャーを召喚

実際のゲームの進め方は、こんな具合だ。ミッションをスタートさせた時点で、プレイヤーの支配下にあるのは、ダンジョンハートと呼ばれるダンジョン中心施設周囲のごく一部に過ぎない。だが、プレイヤーの配下には、壁を切り崩してダンジョンを拡張する役目を果たす、インプというクリーチャーがいる。まずは彼らに命令を下し、どんな支配地を広げていく。とはいえ、単にダンジョンを大きくするだけでは駄目。非常に役に立てられるインプたちだが、この戦闘能力はまったく無いに等しい。この状態で敵に攻め込まれると、あっという間にダンジョンハートが陥落させられ、ゲームオーバーとなってしまふ。

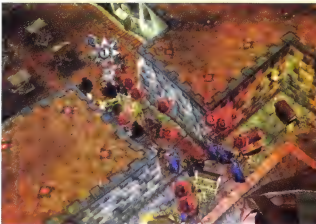
そこで利用するのが、ゲートという施設だ。ダンジョンとゲートの間を通すと、そこを通じて異世界から、ゴブリンやウォーロック、トロールといった各種のクリーチャーたちが召喚されてくる。召喚されるクリーチャーは、壁を掘る能力を持ち合せていないもの、インプとは違った種類の戦闘能力を持っているものがほとんど。彼らの力を借りれば、多少敵が侵入して来ようとも、わがダンジョンは安泰だろう。

ところが、マナ(ダンジョンを拡張していくと自動的に増加する)という物質だけで満足してくれるインプとは異なり、

召喚されるクリーチャーたちはさまざまなケアが必要なのだ。まずは、彼らが休息を取るための寝室と、空腹を満たすための食料室が必要になる。さらに、自分の軍勢の能力を高めるためには、戦闘能力を高めるための訓練室、魔法使いたちが新しい魔法を生み出すための研究室、アイテム開発の研究を行う工房などといった部屋を設置していかなければならないのだ。施設群を建設するには資金がかかるが、インプがゴールドを掘り出してくれるので、それを使用する。このように各



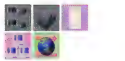
ゲームスタート直後、プレイヤーの指示に従って、ダンジョンの拡張を開始するインプたち。どんなん敵を倒して、部屋を作っていく。ゴールドを掘り出すのも忘れな



敵が侵入してくると、敵味方入り乱れての激しい戦闘がスタートする。細かい戦闘毎々の指示などは与えることができないので、配下の力を信じて、いつか結果を見守ろう



戦闘の末、なんとこの敵の大将を討ち取ることができた。もちろん、準備不十分だと、反別にこちらのダンジョン中心施設を奪われることになるだろう



#### Information

開発元 : Bullfrog Productions社  
販売元 : エレックロニック・アーツ  
スクウェア株式会社  
問い合わせ : エレックロニック・アーツ  
スクウェア株式会社  
03-5436-6499

価格 : 9,800円  
OS : Windows 95/98  
CPU : MMX Pentium 166MHz以上  
Pentium III 200MHz以上推奨  
メモリー : 32MB以上(64MB以上)  
ビデオ : DirectX6.1以上、182ピクセル  
以上の3D加速機能を持つグラフィック  
カード  
HD容量 : 240MB以上  
CDROM9倍速 : 4倍速以上  
サウンド : DirectX6.1以上に対応した  
サウンドカード  
対応API : Direct3D  
PC-98対応 : NXシリーズで可  
発売時期 : 1999年7月30日

©1999 Bullfrog Productions, Ltd.  
©1999 Electronic Arts.



奥から見た部屋の様子。回廊が複雑で、光射す森林空間。こちらもミニマップを頼らざるはならない部屋なので、まず最初に建設しないと行けない

種の施設を設置しつつ、敵の侵入に備えたり、また逆に、敵の陣営に乗り込んで行ったりするわけだ。

## 日本語音声でのガイドで ゲームシステムの理解もずんずん



本作の中心となるキャンペーンモードは、この図型以上に広かれたマップの一つ一つをクリアしていくことにより、進行していく

以上のように、ゲーム内でプレイヤーの中心となるのはキャンペーンモードのなかで、その最初の数ミッションには、日本語音声による親切なガイドが用意されているのだ。その指示どおりに行動していれば、基本的なゲームの進め方や部屋の作り方を身に付けることができる。それぞれ最後の最後には、ダンジョンに侵入してきた敵との戦闘となるのだが、しっかりとガイドに従っていれば、難なく撃退することが可能。これなら、前作を体験していないプレイヤーでも、ずんずんこのゲームの世界に入っていくことができるはずだ。

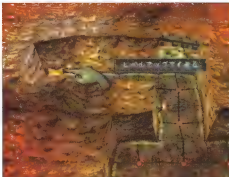
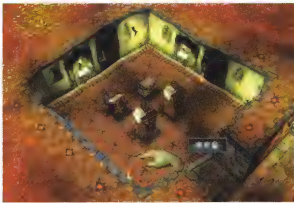
一方、前作をプレイした人の中には、ちょっと嫌な予感を抱く人がいるだろう。なにしろ前作は、海外パソコンゲーム誌で「手応えがイマイチ無い」と評価されたほど、シミュレーションゲームとしては簡単な部類に入っていた。その原因は、主に敵側のAIに少々差があったことにあるのだが、その穴点がDK2でもそのまま引き継がれているのでは？ そう考えてしまう人がいても無理もない。しかし、今回の作品は、最初の数ミッションこそ非常に簡単だが、ちょっと先に進めればしっかりと難易度が増していく。なお、シングルプレイではマイベットのダンジョンモードという、前作には無かった新モードも追加されている。このモードでは、自分の意のままにダンジョンを作成することが可能だ。

## 資金をしっかりと確保しつつ 長期戦に備えるのだ

それでは最後に、マルチプレイモードについても触れておこう。本作のマルチプレイは、IPX接続とTCP/IP接続に対応しており、最大8人までの対戦が可能だ。TCP/IP接続を利用したマルチプレイでは、対戦相手のIPアドレスを指定する。相手となるプレイヤーの情報を登録しておき、リスト化することができるようになっているのは便利。

なお、自分で対戦相手を指定する方法以外にも、専用サーバーを利用することもできる。残念ながら、原稿執筆時点ではそのサーバーにアクセスすることができなかったが、本格的に運営が開始されれば、かなり盛り上がることだろう。

マルチプレイモードでは、キャンペーンモードとは異なり、初めから全種類の施設を建設することができる。だが、資金をしっかりと確保しておかないと、後でクリチャーに支払うお金が無くなってしまおうので注意しよう。長期



ダンジョンを拡張していくと、思わぬレアルアップアイテムを発見することがある。余裕があるなら、できるだけいろいろなところを調べてみるべし

戦にもつれこむことが多いようなので、長期的な視野でダンジョンの拡張に取り組んだほうがいい。

ところで、今回のDK2には、コラムで紹介したポイント以外にも、前作から変わっている点がある。それは、ゲーム全体を覆う、どこどこなくユニーモスを登場。オーブニングや各ミッションの合間に流されるムービーが、そこはかとなく漫画チックになっているのだ。なんとなく日本産コンシューマーゲームの影響を感じてしまうのは、私だけだろうか？ (小笠原誠)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

## 前作との違いは？

シリーズ第2弾となる本作は、前作でやや不評だった敵側のAIの改善、魔法やトラップの追加、描画能力が大幅に向上した新3Dグラフィックエンジンの採用など、前作と比較してさまざまな面でパワーアップを果たしている。また、中でも、新エンジンの能力を生かしたファーストパーソンモードは必見。前作のモードでは疑似3Dだったが、本作では完全な3Dで描かれている。魔法で憑依した特定クリチャーからの1人称視点で楽しむDK2は、はるかに緊張感にあふれているのだ。



これが1人称視点モードの画面だ。これが見ると、3Dシェーディング系のゲームと勘違いしてしまうだろう

新しい魔法を生み出すための研究に使用される研究室。この部屋を作ると、ウォーロックたちが勝手に集まって研究を始める

## プレイヤーの手足となる クリチャーたち インブ



インブはこのゲームにおける基本中の基本ユニット。彼らが引寄せれば、岩割を切り倒してダンジョンを拡張することはできないのだ

## ゴブリン



ゲートから召喚されるクローチャーとしては、最初に登場することになるゴブリン。単体の攻撃能力は高いが、頭数をそろえればそれなりの戦力となって行く

## ウォーロック



ひ弱そうなお見と見極めに、なかなか役に立つウォーロック。攻撃魔法を駆使するほか、インブの生産など、有名人特殊魔法を作り出してくれる

## ファイアレイ



ダンジョンの4ノールを倒したファイアレイ。高い移動能力を生かして、敵の侵入をいち早く発見することができる

## トロール



動い動くゲートから飛び出すトロール。彼らの真面目な工作で発掘される。底層の崩壊を防ぐトラップ(侵入者にダメージを与える装置、マナを消費する)などを開発してくれる

# DARK STONE

また洗練されたアクションRPG  
一つDIABLORPGが登場した

## ダークストーン

「DARKSTONE」は、「MOTO RACER」などの開発で知られるフランスのDelphine Software International社の作品だ。ヨーロッパ製のゲームの多くは多言語をサポートしており、DARKSTONEも例外ではない。3D技術を使った視点移動ができるクォータービューやライティングのエフェクトなどは、技術の進歩を実感させてくれる。ネットワークゲームの世界でアクションRPGといえば「DIABLO」が有名だが、DARKSTONEにおいてもその影響は強く感じられる。

### ずばりDIABLO系RPG 基本操作はすべて同じ

「DIABLO」のヒット以降、クォータービューを採用したアクションRPGが数多く発売された。剣のひと振りごとにモンスターをマウスクリックする操作は分かりやすく、腕に覚えのあるプレイヤーにも支持されたのだ。しかし、多くの作品はネットワークの遅延やモンスターのAIの面でDIABLOに遠く及ばず、本来の特徴であるアクション性を失ってしまっていた。「DARKSTONE」はDIABLO系RPGとしては、かなりの秀作である。ネットワークの通信遅延による矛盾も少なく、動き回るモンスターをクリックするだけで疲れてしまうようなこともない。中世的なオールドファンタジー観、奇をてらわぬクエストの数々や、ヒロイックファンタジーに偏りがちな傾向を抑えており、目の肥えたゲーマーにも納得させるだけの品質をもっている。

DIABLOをプレイしたことがあれば、DARKSTONEの操作インテュイティブに驚かされる。何もかもが一致しているのだ。類似点は、1キーでインベントリ、Tabキーでマップ表示、Bキーで魔法選択などの操作キーだけではない。片目を埋める形でアイテムを所持するインベントリシステム、STR、MAG、DEX、VITといったステータス表現が同一なのはよいとして、STRと連動するDamage、DEXと連動するTo Hit、VITと連動するLife(ヒットポイント)、MAGと連動するManaまで同一なのだ。各種リストもDIABLOのままでのデザインが採用されている。唯一、年齢というオリジナル要素が追加されているのが気になる。



片目を使ったインベントリ画面。胴体と頭に防具が装備できるほか、武器と盾は右手に、二つのネックレスと四つの指輪のスロットがある



シングルプレイでは2人のキャラクターを選択してゲームを開始する。マルチプレイでは選んだキャラクターのみがゲームに参加できる。キャラクターデータはHDDに保存されるため、データのバックアップは簡単だ

### 4クラス8種類のキャラクターで 32階層のダンジョンを攻略せよ

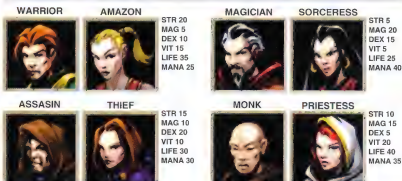
武器/防具を使用すると耐久度が下がってきて、Repair(修理)が必要なことも、その修理がWarriorのスキルで可能なことも、修理すると成功しても失敗しても最大耐久値が落ちることもDIABLOと共通しており、相似点をあげていったらきりがない。評価のためのテストプレイを繰り返している筆者だが、ここまでそっくりで大丈夫なのかと心配になるほどである。クエストや世界観などでオリジナリティを出しているとはいえ、良くも悪くも「非常に良くて、もう一つのDIABLO」なのである。

新しいキャラクター作りにおいては、戦士/暗殺者/魔法使い/僧りの4クラスから選ぶことができる。各クラスに男女のグラフィックの区別があり、選択数は合計8種類ということになる。能力値は性別に影響されずクラスごとに固定で、レベルアップとともに得られたボーナスポイントがSTRやMAGなどの基本ステータスに加算していくシステムに(これもDIABLOと同じ)。

アイテムには基本ステータスによる制限があり、装備するためにSTRが30以上必要な防具などが存在する。クラスによる制限ではなく、ステータスによる制限のため、キャラクターの育て方によっては装備品の選択幅を増やすることができる。魔法を覚えるためには「M」を使うのだが、より強力な魔法を使うためにはMAGによる制限をクリアしなければならない。

シングルプレイでは、プレイヤーが作成した2人のキャラクターをパーティーにしてプレイすることができる。両方とも魔法使いなどという無茶は避け、近接戦闘が得意な戦士と治療のスキルがある僧りなどというように、バランスを考えた構成にしよう。ちなみに、経験値獲得の仕組みが「攻撃を与えなかった敵からの経験値は得られない」というものなので、戦闘の機会が多い戦士は後からでも簡単に育てることができるといえる。

#### 使用できるキャラクターはこの8人



#### Information

開発元 : Delphine Software International社  
発売元 : 株式会社スー  
販売元 : M3エンタテインメント株式会社  
問い合わせ先 : 株式会社スー  
ユーザーサポート  
0268-38-1561

価格 : 未定  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium II 266MHz以上  
メモリー : 64MB以上  
ビデオ : Direct3D対応したビデオカード  
HD容量 : 300MB以上  
サウンド: 8倍速以上  
サウンド: DirectX 6.0対応したサウンドカード  
対応API: Direct3D

発売時期 : 英語版は日本、日本語版は12月の予定





# リンクスエクストリーム

ゴルフゲームの定番「LINKS LS」が、マルチチャットバトルゲームに大変身

「Links Extreme」は、ゴルフゲームの名作「LINKS LS」シリーズの特別編とも言えるゴルフバトルゲームだ。これまで地形エフェクトや再現するコースでの差別化にとどまっていたゴルフゲームに、まったく新しい仕掛けを加えた意欲作に仕上がっている。

## 紳士の仮面をかなぐり捨てて グリーン上で死闘を繰り広げる

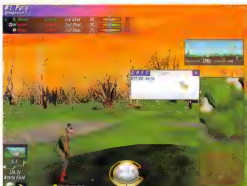
タイトルロゴは「LINKS LS」のLSの部分に血を連想させる赤い書体でX印を付け、「Extreme（過激な）」と加えられている。ゴルフゲーム好きなら、このロゴを見ただけでこのゲームがどうなるのかが予想できるかもしれない。LINKS LSは、Access Software社の名作とも言えるゴルフゲームだ。この「LINKS Extreme」は、通常のゴルフにさまざまなバトル要素を加えたアクションゲームに仕上がっている。なお、マイクロソフトのゲームは完全日本語化されることが多いのだが、Links Extremeについては英語版のままの発売となるのを要す。

ティショットからスタートし、規定の打数でカップインさせ、勝敗はスコアで決定する。というゴルフ本来のルールは残っているが、コースでは飛行機が墜落し、ゾンビがのし歩く。ホールにはミサイルや爆弾などの仕掛けが18種類も用意されている。

もちろん、スコアが良いことが勝利条件だが、勝利する大前提として、プレイヤーに与えられたヒットポイントを温存し、最後まで生き残っている必要がある。死と隣り合わせの、プロゴルフ一獲もビッグの危険な試合なのだ。ゲームモードは4種類ある。「Extreme Golf」のルールは通常のゴルフと同じだが、それぞれのプレイヤーには各コースごとにエフェクトボールが与えられる。それぞれのボールの特徴を把握して、スコアを伸ばしたり、時にはライバルを邪魔しながらプレイする。

「Deathmatch」は、スコアとまったく関係なく、互いに爆弾ボールを打ち合って相手にダメージを与え、最後まで生き残ったプレイヤーが勝利者となる。

「Poison」はいわゆる鬼ごっこモードだ。プレイヤーの1人が鬼となり、ほかのプレイヤーを全滅させれば勝ち。残りのプ



マルチプレイではチャットができるほか、左上にヒットポイントが表示される。ヒットポイントは被弾するとここに精力が減っていき、0になると負けだ。爆弾ボールを打つときは方向に注意しよう。そばにある立木も、当たると視界も自分にもダメージが与えられる。

レイヤーは鬼に倒れる前にホールアウトすれば勝ちとなる。「Stroke」はLinks Extremeの紳士のある二つのコースで、過激なボールもルールも登場しない紳士的なゴルフができる。

## チャットでの心理作戦が 功を奏するマルチプレイ

ゴルフゲームに「ライバルを倒す」という要素を持ち込んだだけで、二人でもマルチプレイが盛り上がることは新発見だ。普通ゴルフはほかのゲームと違い、おもしろいので、おもしろいモードはやはり「Deathmatch」か「Poison」となる。ピンホールを目指すゴルフとは違い、ファーストショットはワザとチョロ打ちしてライバルを前に出そうとしたり、ピンホールまであと1フィートなのにウッドで逆方向に打ち、ライバルの爆撃に最適な地点へ近づこうとする。バンカー、池、林など通常のゴルフでは邪魔なはずの障害物が、爆撃が身を守るために使えるなど、いままでのゴルフの価値観が変わることは間違いない。

いくつ過激といってもゴルフゲームなので、プレイヤーは自分の順番が来るまでクラブは振れない。そのため、ネットワークでのマルチプレイはとても静かだ。空いた時間は戦略を練ったり、ほかのプレイヤーとのチャットができる。もちろん「ショット中は静かに」というマナーは存在しない。気になる言葉をとんどん書き込んで相手に挑みぶりをかけよう。

チャットはテキストと音声に対応している。しかし、パソコンに余計な作業をさせると、ネットワークの負荷が増え順番待ち時間が長くなってしまふ。マルチプレイは、自分の順番で打つ→自分のパソコンで打球コースを再現する→データを転送する→ほかのプレイヤーのパソコンで再現させる、という手順なので、「待たされる」仕組みだ。

相手の出方を持つという忍耐力は、今までの対戦バトルゲームには必要なかった要素でもある。落ち着いてショットしなければ勝てない。ゴルフゲームを極めた人には絶対のアラクションだ。ゴルフ未経験の対戦ゲームファンにも、心理的な駆け引きが必要なバトルゲームとして楽しめることだろう。

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作性	★★★★
演出感	★★★★
総合評価	★★★★

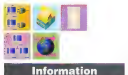


18種類のボール選択がこのゲームならではの強み。種類は高く飛んだり、ピンポイントに寄っていくボールもある。所持数が決まっているので、再奪奪も使おう。DeathmatchとPoisonでは、威力が異なる種類の爆弾ボールも登場する。

18種類のボール選択がこのゲームならではの強み。種類は高く飛んだり、ピンポイントに寄っていくボールもある。所持数が決まっているので、再奪奪も使おう。DeathmatchとPoisonでは、威力が異なる種類の爆弾ボールも登場する。



本家の「LINKS LS」で登場した旧時代のゴルフのよさなサブキャラクターも知らぬまに登場している



**Information**  
 開発元：マイクロソフト株式会社  
 販売元：マイクロソフト株式会社  
 問い合わせ先：マイクロソフト カスタマーケアセンター  
 03-5454-2300  
 価格：オープン  
 OS：Windows 95/98/NT 4.0  
 CPU：Pentium 200MHz以上  
 メモリ：32MB以上  
 ビデオ：3200x2000、800x600  
 対応メモリ：VRAM1MB以上  
 HD容量：210MB以上  
 CD-ROMドライブ：4倍速以上  
 サウンド：DirectXに対応した32bit以上のサウンドカード  
 対応API：DirectDraw  
 PC対応：X  
 発売時期：1999年夏

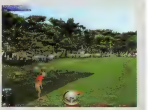


ゲームの操作はLINKS LSとまったく同じ。右下にはホールに関する情報が表示され、右側にはコース図が表示される。クラブが自由に選択できるほか、ボールも18種類から選べるところが面白い。右には自動移動のボールが表示される。

## ゴルフゲームの名門 「LINKS」シリーズ

このゲームの元になった「LINKS LS」は、世界で最も売れているゴルフゲームシリーズで、そのエンジン部分は「Microsoft Golf 2.0」にも使用されている。そのルーツは、1995年に発売された「LINKS Pro 386」。高性能パソコンにターゲットを絞り、アーノルド・パーマーが設計した実在のゴルフコースをフルカラーで再現したことで、パソコンゲームファンのみならず、ゴルフ愛好家にも人気となった。

開発元のAccess Softwareは、その後マイクロソフトに吸収されており、現在は同社のブランドとして活躍中だ。LINKS LSシリーズの次期作「LINKS LS 2000」もマイクロソフトから2000年に発売される予定だ。



シリーズ最新作「LINKS LS 99」は、日本語版はスチックスから発売されている

# 東方幻想戦記 EAST

韓国版WARCRAFTともいえる  
新鮮な東洋風味付けの戦略シミュレーション

## 東方幻想戦記イースト

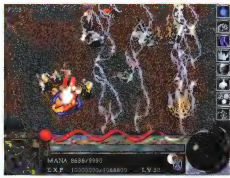
東方幻想戦記イーストは、二つの異なる国家が覇権を争う、リアルタイム戦略シミュレーションである。忍者などのアジアンテイストあふれるユニットが用意されているほか、司令官が自分で魔術を使える点が大きな特徴だ。

### 司令官自らのレベルを鍛え上げ 魔術を駆使して戦え

昨今、日本を食むアジア製のマルチプレイ対応タイトルが増えている。中でも、韓国産のタイトルは数多く、マルチプレイへのいち早い対応という面では日本より進んでいるかもしれない。そういった中で、今回紹介する「東方幻想戦記イースト」(以下、EAST)は、アード・インタラクティブからアジアンタイトル第1弾として発売されることになったゲームだ。

EASTは「WARCRAFT II」にも似た、ファンタジー世界をモチーフにしたリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーは司令官となって、資源収集、建物の建築、ユニットの生産および操作を行い、敵をせん滅していくのだ。舞台設定は、かつて平和の楽園であった霊窟の崩壊を目指し、鳳凰国と龍王国がしのぎを削り合うというもの。二つの国はそれぞれ東洋風、西洋風なイメージで統一されている。例えば、鳳凰国のユニットには忍者や志人形、阿修羅などがあり、龍王国にはドワーフやケンタウルスがいるといった具合だ。今までに発表されている多くのリアルタイム戦略シミュレーションのはとんどが、SFあるいは西洋ファンタジー的な設定だが、この東洋風のアレンジはなかなか新鮮である。

もう一つの大きな特徴は、レベルアップ制が導入される。司令官が自ら魔術を駆使して戦闘に介入する点である。この類のゲームでは、ユニットが特殊な能力を持つケースは少なくない。しかしながら、このゲームではプレイヤーである司令官自身が魔術として特殊な能力を使えるのだ。それぞれの国には8種類の魔術が用意されており、ユニットを透明にする「透明人間」、一定範囲の施設およびユニットへダメージを与える「メテオ」など、戦闘に絶大な効果をもたらすものが多い。もちろん、これらの魔術は無制限に使えるものではなく、前提としてまず施設を作って開発を進めることが必要となる。また、使用の際にはマナを消費する仕組みになっており、マナの量は司令官のレベルによっ



種別はグラフィックによるエフェクトが選手なものが多い。これは一定範囲にダメージを与える魔術「しがび」など。種別が異なるダメージを与えられるので、この辺りは使用失敗が頻る。

て異なってくる。つまり、敵との戦闘によって経験値を稼ぎ、司令官のレベルを上げるとより有利に戦闘が進められるという、RPG的な成長要素を持っているのだ。

### 司令官のレベルがものをいうマルチプレイ 魔術の応戦が勝負のかがを握る

EASTではシングルシナリオモードとマルチプレイモードが用意されているのだが、これらは独立しているわけではない。というのも、シングルシナリオのセーブデータはマルチプレイでも使用することが可能だからだ。セーブデータには司令官のレベルと、テクノロジーの開発度が記録されている。そのため、対戦相手のレベルが違っても、能力(生産できるユニットや使用可能な魔術)の差が最初から存在してしまうことになる。レベルが低いうちは魔術が使えないため、シングルシナリオで操作やユニット、魔術を覚えつつ、レベルを上げてから対戦するのがお勧めだ。

レベルが上がると魔術による効果も絶大である。メテオなどの強力な魔術を、敵ユニットが集中している場所や農夫が資源を集めている場所に使えば、一気に形勢を逆転することもあろうのだ。もちろん、魔術を防止手段も用意されている。例えば、結界場という施設。これは、いわば防御フィールドで、内側にある施設やユニットが魔術による影響を一切受けないというものだ。マルチプレイでは要所に結界を張る。あるいは、敵の結界を突き崩し魔術をたたき込むなど、ほかのゲームとはひと味違った要素が勝敗を大きく左右することになるだろう。

対戦相手探しという点では、レベルを合わせなければならない仕組みがネックになるが、M player-Japanにも対応予定があるため、さほど問題はなさそうである。ちなみに、本タイトルはメッセージやサウンスなどは、すべて日本語化されているため、シングルシナリオでのプレイもスムーズに楽しめると思う。

(下村隆幸)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作性	★★★★☆
面白評価	★★★★☆



マルチプレイ対戦は最大4人まで参加可能。司令官のレベルも調整できる。手前も右側も、ここからレベルを調整できる。

**Information**

開発元：SKC社/HQ TEAM  
販売元：アード・インタラクティブ株式会社  
問い合わせ先：アード・インタラクティブ株式会社  
052-775-8380

価格：8,800円

OS：Windows 95/98

CPU：Pentium 133MHz以上  
(Pentium 166MHz以上推奨)

メモリ：16MB以上(32MB以上推奨)

ビデオ：DirectX 1.1に対応した2MB以上のグラフィックカード(4MB以上推奨)

HD容量：70MB以上(100MB以上推奨)

CDROMドライブ：4倍速以上(8倍速以上推奨)

サウンド：DirectXに対応したサウンドカード

対応API：DirectDraw

PC 98対応：○

発売時期：発売中



左下に青線と赤線が表示される。右に「道」のアイコンで司令官自らの使ごことできる。ショートカットキーによる操作も可能だ。

### 世界観を象徴する個性的なユニット

EASTのユニットには陸空の2タイプが用意されている。「青龍」や「空飛ぶ妖術」などの飛行ユニットは開発コストが高いため、中盤までは地上戦でメインとなる。地上戦では、近接攻撃と間接攻撃を織り交ぜることを基本に、各軍独自のユニットをうまく使うことがポイント。例えば、龍王国には味方の体力を回復できる「魔術師」というユニットが用意されており、鳳凰国には、弓兵より強力な間接攻撃ユニット「射手」がある。



# 麻雀天龍 2 インターネット

## 麻雀天龍 2 インターネット

跳満、役満の応酬で白熱する  
麻雀戦国時代の到来だ

中国が舞台だった『麻雀天龍 for Windows』が、ネットワーク対応となって帰って来た。今回の『麻雀天龍 2 インターネット』では、日本の戦国時代が舞台。戦国武将のかけ声にもぎやかな、麻雀版『国盗りゲーム』だ。

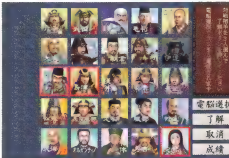
### 武将同士で大技続出 戦国麻雀ゲームの登場

麻雀ゲームは、ほかのジャンルのゲームと違ってユーザー層が広い。何しろ麻雀さえ知っていれば、だれでも遊べるのだ。その分、数多くのタイトルが発売されており、飛び抜けた個性を打ち出すことが要求される。この『麻雀天龍 2 インターネット』(以下、麻雀天龍 2)は、数ある麻雀ゲームの中でも、面白さのために独特の工夫を凝らしたゲームだ。

プレイヤーは自分の好きな武将を選び、対戦相手にほかの3人の武将を指名して麻雀卓を囲む。麻雀ゲームとしてはシンプルなシステムで、スピードを高速に設定すれば、気持ちいいほどサクサクと順番が回ってくる。

戦国武将らしく、何かごとに「ロンであらう!」「このままでは面目が立たぬわ!」「算路が成功したようじゃ……!」などと声を上げる。ボイスデータは、1武将あたり25種類。25人の武将がいるので、全部で625種類もの音声を用意されているわけだ。しかし、武将らしさを演出しているのは声だけではない。さまざまな武将と卓を囲んでみたが、ほとんどの武将が「大役狙い」なのだ。

ほかの麻雀ゲームでは、早く和つたり、すぐ喰いたりする大手を手をそろえたい。だが、麻雀天龍 2の雀士たちは大抵で、いちいちの決裁を積み、あつたことでは本口を出さない。場合、役満や数え役満など、倍満以上の和り手と比較的めいような。どうやら、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)の思考ルーチンが、戦国大名というキャラクターの特性を生かしたもになっていると思われる。従って、こちらが立直のみなど低めの手を繰り返して点を稼いでも、すぐにひっくり返されてしまう。高めの役を作るチャンスがあったら、思い切つて勝負していこう。



戦国時代の25人の人物から、お気に入りのキャラクターを選ぶ。自由対戦モードでは対戦相手も1人ずつ指名できるが、インターネットによるランダム選択も可能だ。



### マルチプレイにNPC武将も参加させると面白い

麻雀天龍 2のゲームモードは、「自由対局」「全国戦」「通信対局」の3種類ある。全国戦では、自陣の旗の陣地に攻め込んで、半荘勝負を挑む。自軍と敵軍武将のほかに、周囲から2人の武将が参加して卓を囲むのだ。トップを取って、なおかつ、敵の石高をゼロにして相手の陣地を占領。そのほかの順位では撤退となる。自軍の石高は勝負での点数が加算/減算され、軍資金に影響する。石高がゼロになり、軍資金がなくなった場合はゲームオーバーだ。厳しい戦いを勝ち抜き、見事に全国を統一すればエンディングとなる。

通信対局では、4人までのマルチプレイが可能。人数が足りなければ、ランダムにNPC武将が卓に参加する。くせもの武将同士を交えた対戦麻雀は、ほかの麻雀ゲームとはちょっと違った戦略が必要だ。

何度かプレイしてみた、麻雀天龍 2はNPCの思考ルーチン「アツの強さ」を盛り込んだゲームだと感じた。「どんなに優秀で強力な思考ルーチンを作ったとしても、人間同士の対戦を超える面白さにはならない。それなら、むしろ強い個性の思考ルーチンを作ってしまう」という制作者の意図があるのではないだろうか。もしそうならば、その意図は成功していると思う。何しろ、大技狙いのNPC武将がいるだけで、人間的な麻雀を遊ばせようが、断然面白くなる。

4人4人で対戦をするなら、どの麻雀ゲームで遊んでも同じだろう。麻雀天龍2では、その点を面白くするためにユニークな仕掛けが施されていると言える。これは麻雀に限らず、トランプなどのテーブルゲームをネットワークゲームにするときに、一つの方向性を示したと言える。(杉山淳一)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作性	★★★★★
総合評価	★★★★★



対戦相手のほか、プロフィールには、戦国武将の功績のほか、打ち手の傾向も紹介されている。しかし、基本はだれもが大役狙い

武将の顔は自由に描画できる。デフォルトはやはり広めにしたほうがいい。対戦モードでは、チャットウィンドウも併入されるのでなおさらだ。しかし、あまり大きくすると画面が狭くなる。800x600ドットがベスト。



初めから一色で決る打ち。対戦モードでもトランプのように直感で勝負できる。こんな大技もどくと出てきて羨ましいのだ

### 顔写真を組み込もう

麻雀天龍2では、武将の顔ではなく、自分の顔を使ってゲームができるというユニークな機能がある。プレイヤー画面に、自分の顔写真を表示できるのだ。自分が映っているだけで、妙に気分が盛り上がる。

ゲームを起動したら、スタートメニューの「各種設定」で「顔設定」タブをクリックする。ここで顔写真のファイルを選択する。ここで顔写真を指定すれば、ネットワーク対戦で自分の顔を遠くまで送られる。顔写真を選んでおこう。140x140ドット、256色のBMPファイルでなければならない。デジタリで撮影した写真は、自動的にJPEGのフルカラーデータなので、減色ツールを使って256色以下に加工しておく。もちろん、256色のイラストやアイコンでもOKだ。



減色した後、140x140ドットのサイズに加工し、自分の顔画像に登録する。楽しい機能なので、ほかのネットワークゲームにもぜひ採用してもらいたい



**Information**  
開発元：株式会社マジビジョン  
販売元：ボーステック株式会社  
問い合わせ：ボーステック株式会社  
03-5731-2341

価格：6,800円  
OS：Windows 95/98  
CPU：Pentium 100MHz以上  
(Pentium 166MHz以上推奨)  
メモリー：16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ：640x480ドット、256色以上  
(800x600ドット以上推奨)  
HD容量：30MB以上(フロッピーディスクの場合170MB以上)  
CD-ROMドライブ：2倍速以上(4倍速以上推奨)  
サウンド：Windows対応サウンドカード  
対応AP：Windows GDI  
PC環境：PC-9821、MS-DOSが実行可能  
発売時期：1999年7月30日

©1999 BOOTHTECH  
©1999 MAGI-VISION





# ウォーハンマー40,000: カオスゲート

宇宙世界を舞台に反逆軍を追跡  
邪悪なカオスの部隊に戦いを挑め

完全日本語版

ユニット選択から武器選択、編隊の組み方、部隊配置の位置に至るまで、さまざまな戦略が繰り広げられる奥深い要素を盛り込んだ「ウォーハンマー 40,000: カオスゲート」。細かい部分にまでこだわったシステム部分は、熟練したシミュレーションプレイヤーにお勧めだ。

## 複数の部隊を指揮して 反逆者をせん滅せよ

ここ数年、シミュレーションゲームといえば、リアルタイム制が多いのが特徴的だが、「ウォーハンマー 40,000: カオスゲート」(以下、カオスゲート)は、古来のターン制戦略シミュレーションというスタイルのゲームになっている。ゲームモードは、ストーリーに沿ってミッションを進めたいキャンペーンモード、既存のミッションやオリジナルで作ったミッションで遊ぶ単独シナリオ、それらすべてのデータの中からランダムに選択できるランダムシナリオ、といった3つがある。そのほか、ネットワークを利用したマルチプレイにも対応している。

ストーリーは、プレイヤーがキャプテン・クリューガー率いるウルトラマリーン部隊の司令官となり、ミッションに応じた部隊を編成して、敵軍であるカオスの反逆部隊をせん滅する、というオーソドックスな流れだ。

ミッションでは、1部隊のみの単独戦闘から、いくつかの部隊編成、重火器の装備された車両の選択をしてくい、地形に応じた戦術を組まなければならない。また、ミッション実行中の部隊の配置も重要になっており、ターゲットの直線上に味方が存在すると、新規兵士が誤って味方を撃ってしまうことなどもあり得る。このように、後援にはじゅうぶんに経験を積んだ兵士を設置するか、直線上に味方を設置しないような戦略を考えなければならないシビアな設計になっている。

武器も豊富で、遠距離用ライフル、中距離戦に使うピストルタイプ、近接攻撃用のナイフやおの、複数の敵を一掃する手榴弾などがある。これらの武器には弾薬の制限があり、ミッション前の部隊編成で兵士1人当たりどれだけの持たせるかといった戦略性もなかなか面白い要素だ。ま

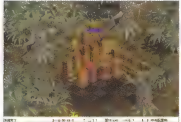


作戦命令を入力した後は、部隊編成に切りかわる。ミッションに合わせた武器を選び、作戦実行に備えることが勝利への鍵かつた



ミッションによっては、特殊車両を使用することがある。地形によって異なるが、敵ユニットに大きなダメージを与えられる車両は魅力的

ミッションエディターで作成したマップ。この地形でどのように戦うかといった戦術を練るのも、楽しみの一つである



た、ミッションの勝利条件を満たした部隊メンバーは経験点を得られる仕組みになっており、射撃の精度や行動が機敏になってくる。熟練した部隊は、次のミッションへのさらなる力になっていくといったRPG的な要素も含まれている。

## ミッションエディターで オリジナルマップも作成できる

カオスゲートは、一度に4人までのマルチプレイが可能になっており、プロトコルはIPXとTCP/IPに対応している。ただし、ゲームシステムがターン制であるため、ユニットや装備の選択など、ゲーム開始以前でかなりの時間を割くため、プレイ中にはそれなりの時間を費やさなければならない。いちばん手軽に友人と楽しむ方法は、ミッションを作成して配ることで、カオスゲートには、自分でミッションを作成できるアプリケーションが用意されており、マップや部隊の制限なども自分で作成できる。ミッション作成機能には、地形の起伏、建設物の設置、ミッションで実行できるユニットの数など、さまざまな制限を設定できるものになっており、地形によっては絶叫的な市街戦のようなマップを作成することもできる。これを友人やホームパーティを使って配布するのも、新たな楽しみ方と言えるだろう。

このように、細部まで丁寧に作り込まれたカオスゲートは、書きたえのある戦略シミュレーションが好きな人や、マップの作成が可能なパワーゲーマーにお勧めできるマップだ。(鬼塚健彦)

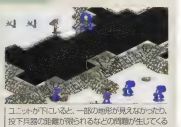
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作性	★★★★
総合評価	★★★★★



味方の配置にも気を配ろう。新規兵士では、味方に誤撃を浴びせてしまうこともめづらぬ。位置取りに気を配るのも、カオスゲートでは大層なことだ

## 地形効果を利用するのも大事な戦略だ

カオスゲートには細かい要素が多数盛り込まれており、地形の高低差による視界の広さや、ユニットの方向、位置取りなどが戦略の重要ななかに握っている。例えば、段差のある地形で盛り上がった部分のいちばん上にユニットが存在すれば、敵ユニットを発見しやすくなる上に、射撃精度も上がる。また、範囲攻撃に対しての予防策として、ユニットは隣接させて設置せずに、3ヘクス(6×6)の空けて行動させるといった戦術は効果的だろう。



ユニットが下になると、一部の地形が見えなくなる。段下部分に敵が隠れるなどの理屈が生じてくる



### Information

開発元 : Strategic Simulations社  
販売元 : 株式会社マイビック  
問い合わせ : 株式会社マイビック  
ユーザーサポート  
03-5805-3629

価格 : 8,800円  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 166MHz以上  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : VGA 2MS以上2Dアクセラ  
HD容量 : 175MB以上  
CDROMドライブ : 8倍速以上  
サウンド : DirectX 2.0対応サウンドカード  
対応API : DirectXDraw  
PC対応機種 : PC-9821、NXシリーズで可  
発売時期 : 発売中



# レガシーオブケイン: ソウルリバー

翼を持ったヴァンパイアが  
二つの世界を股にかけて進む報復劇

敵を痛めつけた後、必殺の一撃をお見舞いする。そして敵の体内から抜け出した魂を吸い取る……。[LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER]は、ヴァンパイアが主人公の一風変わったアクションアドベンチャーだ。

## ストリーミングシステムによって 快適なゲームプレイを実現

海外の優秀なタイトルを素早く日本国内で発売するアイトス・インタラクティブの最新作が、この[LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER]（以下、SOUL REAPER）である。SOUL REAPERでプレイして最初に開心したのは、ロード時間が非常に短いことだ。Crystal Dynamics社が開発したストリーミングシステムによって、マップが切り換わるような場所に行く場合、事前にデータをロードしている。これによって、古代の遺跡を思わせる美しく広大なマップも快適にプレイすることができる。

また、主人公であるラジエルは、ほかのアクションアドベンチャーとは一味違ったアクションができる。その一つは、翼を使ったアクションだ。翼を羽ばたいて上昇することはできないものの、翼を使って滑空することができる。これをつまぐ使うことで、ジャンプでは行けないような場所に移動することも可能となっている。

敵を倒す時にも、ちょっとしたコツがある。敵を倒すには攻撃を当て続け、グロッキー状態にしたところで、必殺の一撃である“Fatal Attack”を当てる。そうすることで、初めて敵を殺し、体から抜け出した魂を吸い取ることができるのだ。このように、なかなか複雑な操作がSOUL REAPERには要求される。キーボードでもプレイできないことはないが、やはりこのようなアクションゲームにはゲームパッドを用意したいところだ。



ジャンプから滑空して、距離を稼がなければいけない場所もある。なぜ解きの鍵をただでなく、アップショウゲームの要素にも通じたえがある

## 現実世界と悪魔の世界を 使い分けることが重要だ

暗黒の神ケインが作り上げた6人のヴァンパイアからなる組織、“ノスゴス”の一員だったラジエル。そのラジエルが新たな能力である翼を得たところからストーリーは始まる。ラジエルは、ケインから裏切り者のレッテルを強られ、以前の仲間たちに殺害されたため、ノスゴスたちが待つ遺跡に向かい出すというものだ。

このようなストーリーで始まるが、遺跡の中にはさまざまなぞが待ち受けている。しかも、このぞはスイッチを押したり、アイテムを持ち運ばないといった単純なものではない。このゲーム独自のShift Gryphというシステムを理解する必要があるのだ。Shift Gryphとは、ラジエルが現実世界と悪魔の世界を行き来する時に使う呪文のこと。ラジエルが悪魔の世界にいる間は、水の中を歩くことができたり、現実世界では時間が流れないなどの特徴がある。これによって、例えば現実世界で聞くことができない音がなる場合、一度悪魔の世界に行つて扉を開き、現実世界に戻つて進んでいくといったことができる。しかし、悪魔の世界ではアイテムを持っていないため、アイテムを使ったアクションはできない。また、現実世界に戻れるポイントには限られている。従つて、現実世界に戻れるポイントを考えながら、アイテムを持ち運んでおく必要があるのだ。

複雑なアクションを使いこなし、二つの世界のつながりを覚えてぞを解いた時の充実感、今までのアクションゲームにはなかったものだ。単純なぞ解きアクションゲームに飽きてしまったという人は、ぜひSOUL REAPERをプレイしてほしい。やりごたえがある内容に、きつと満足してもらえることだろう。(M-husky)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
操作性	★★★★
総合評価	★★★★



ラジエルのさまざまなアクションシーン。上から順に、水中を滑空しているところ、魂を吸い取っているところ、魂を吸い取っているところ、敵にFatal Attackを当てたところだ

このゲームはネットワーク  
対応の本体です

### Information

開発元 : Crystal Dynamics社  
 発売元 : アイトス・インタラクティブ株式会社  
 販売元 : ツクダシナジー株式会社  
 問い合わせ : アイトス・インタラクティブ株式会社  
 ユーザーサポート係  
 052-775-8380  
 価格 : 7,800円  
 OS : Windows 95/98  
 CPU : MMX Pentium 200MHz以上  
 メモリー : 32MB以上  
 ビデオ : 未定  
 HD容量 : 未定  
 CDROMドライブ : 未定  
 サウンド : 未定  
 対応API : Glide、Direct3D  
 PC版でプレイ : 未定  
 発売時期 : 1999年9月



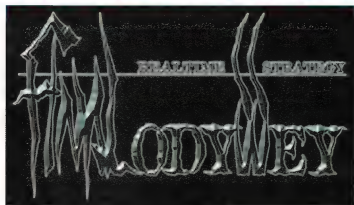
右下に表示されているように赤いゲージがラジエルの体力。体力は敵を倒した後に魂を吸い取ったことで回復する。体力がなくなると、自動的に悪魔の世界に行ってしまうので、注意が必要だ



悪魔の世界から現実世界に戻れるのは、このシステムが内蔵しているポイントのため。しかも、現実世界に戻るには、魂を吸い取って体力を満タンにする必要がある。現実世界でするべきことをやっつてから、悪魔の世界に行くことが基本だ

次のGryphを手に入れたラジエル。このほか、水や音、石など、計六つのGryphを集めることで、さまざまな能力を手に入れている

Informationの欄の数字は、今回レビューに使用した開発中の評価値のみです。製品発売時には変更される可能性があります。  
 Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters trademarks of Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamic. All Rights Reserved. by Eidos Interactive Limited. 1999. All Rights Reserved.



# ファイナルオデッセイ

知的生命体とアンドロイドの存亡をかけた果てなき戦い

次々と襲いかかってくる敵ユニットを撃退しながら鉱山を確保、戦闘ユニットをそろえて反撃に転じる。『FINAL ODYSSEY』は、刻々と変化する戦況に素早く対応することが面白い、リアルタイム戦略シミュレーションだ。

## ユニットの特徴を把握して 最良のプレイスタイルを確立せよ

ネットワークゲームという点、アメリカやヨーロッパで開発されたものがほとんどで、日本製のものが最近出始めたような印象があるが、韓国でもかなり盛んに開発が行われている。「FINAL ODYSSEY」は、韓国のJoymax社が開発したリアルタイム戦略シミュレーション。日本語への移植および販売は「鎧刃英雄伝説」シリーズなどでおなじみのホーステックが行う。

ゲームの舞台は約60年後の近未来。人類によって生み出され、知的生命体と進化したAmosと、その侵略を阻止せんと、地球連邦委員会が送りこんだアンドロイド生命体Targonとの戦いを、プレイヤーは体験することになる。

プレイヤーが操作するユニットには、資源を掘るための採掘用ユニットから、敵と戦う戦闘用ユニット、基地などを作る建築用ユニットなどがある。中でも戦闘用ユニットは種類が豊富で、製造されるスピードが速い地上にいる戦車や攻撃できないものから、地面に地雷を仕掛け、通った敵ユニットを一撃で破壊するもの、一定時間を消せるものなどさまざま。これらの一長一短な特徴をもつユニットを組み合わせて、どんな状況にも対応できるようにすることがクリアには必要だ。

さらに、AmosとTargonのユニットには微妙な違いがある。Amosのユニットは生物型ユニットらしく、敵を倒すことで経験値を積んで、さらに強いユニットへと成長する。また、受けたダメージが自動的に回復するもAmosユニットにしかない利点だ。そのため、ユニットを成長させつつ少数精鋭で攻め込むプレイスタイルが可能だ。

一方、Targonのユニットには経験値や自動回復はない



緑の円で表示されているのが選択されているユニット。中央のウィンドウにはステータス、行動アイコンが表示されている。右のウィンドウの上部分の数字は、所有している資源の量と、ユニット数を示す。



が、HPに加えて装甲を持っており、打たれ強くなっている。装甲は修理ユニットを使えば回復させることができるため、Targonを選択すると修理ユニットを引き連れて装甲を修理しながら進行するプレイスタイルになる。これら陣営によるユニットの違いを把握することもゲームを進めていく上で重要になっている。

## ワープシステムの活用が 勝利を決めるマルチプレイ

FINAL ODYSSEYのマルチプレイは、シナリオにもよるが最大4人まで同時プレイが可能だ。また、発売時にはボーナスユニットによって対戦相手を探すための専用サーバが設置される(無料で利用できる)。

マルチプレイでは、独自のデアルマップシステムを理解することが重要となる。FINAL ODYSSEYのマップは、シングル、マルチどちらのモードでも二つに分かれており、ワープユニットを使って二つのマップを行き来しながらプレイしていく。

マルチプレイでは、プレイヤーはどちらかに配置されてスタートする。2人でプレイした場合、相手はもう一つのマップにいることになるので、いつワープするかが重要だ。戦力をじわじわとそろえてから攻めこむとすると、相手側の戦力の中心地にワープアウトしてしまい、総攻撃される可能性が高くなる。よって、序盤のうちに素早く戦力を整え、相手陣営にワープアウトすることが理想。相手の視界外から攻め込むことになり、その後の展開を有利に運ぶことができる。

筆者は韓国で開発されたゲームをプレイするのは初めてだったが、FINAL ODYSSEYはアメリカや日本で開発されたものよりも、勝るとも劣らない面白さを備えている。この手のリアルタイムシミュレーションゲームをプレイすることがない人はもちろん、やり込んでしまったという人にも、ぜひ一度プレイしてほしいのだ。

(M-husky)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★★



画面に多数集まっているユニットDefenderは、安いに製造されるスピードが早い。最も基本的なユニット。しかし、接近攻撃しできないため、Defenderのし作らないと、飛行ユニットにはもろ足は出さなくなってしまう。さまざまなユニットを組み合わせて攻撃陣を構築することが重要だ。

工場を建てて技術力を上げれば、より強力なユニットを呼び出せる。高知のユニットAmos最後の飛行戦闘ユニット。ほとんどの敵ユニットを一撃で破壊するがランプレスは装備している上に、ワープ能力も備えているので、敵の本拠地にもさなりのめ込みも可能だ



Gozilia (Amos)  
Zikil (Amos)  
Laser Gunner (Targon)  
Guardian (Targon)

ゲーム中に登場するユニットや陣営のグラフィックは、このように一度ずつ30秒をアランクされたもの。Amosのユニットは機体らしくデザインされている



ロビーではプレイヤー同士でチャットできる。ここでAmosとTargonのどの機体になるかと、所属するチームを選択する。機体は、ランダムで選択することも可能だ

Information

開発元 : Joymax社

販売元 : ホーステック株式会社

販売会社 : ホーステック株式会社  
03-5791-2341

価格 : 8,800円

OS : Windows 95/98

CPU : Pentium 120MHz以上  
(Pentium 166MHz以上推奨)

メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)

ビデオ : Direct 5D上に対応したメモリー2MB以上のビデオカード

HD容量 : 80MB以上

COMポート : 4倍速以上

サウンド : Sound Blaster対応のサウンドカード

対応API : DirectDraw

PC-対応 : PC-9821, NKシリーズ可

発売時期 : 1999年9月10日

© 1999 Karna  
© 1999 JOYMAX  
© 1999 B0THTEC

# ADVANCED 大戦略98 II™ Level: Being on, Sumo, and, Solution in, Kenzan

ヘックス型戦争シミュレーションの最高峰  
内容を充実させネットワークにまで対応

## アドバンスド 大戦略98 II ツヴァイ

大戦略シリーズの歴史は、すなわち国内戦争シミュレーションゲームの歴史でもある。システムソフトが1985年に発売した「現代大戦略」から、本誌でも紹介したことのある「アドバンスド大戦略98」まで、途切れることなく続いてきた傑作シリーズだ。昼夜の概念を取り入れたこの最新作では、より現実に近い戦場で部隊を指揮しなければならぬ。

### 時間の概念を取り入れるなど 徹底したシミュレーション指向

アドバンスド大戦略シリーズは、ステルス戦闘機や原子力潜水艦が登場するような現代戦のシミュレーションゲームではなく、第2次世界大戦をモチーフにしている。その中でも、ドイツ軍を中心とした三ヨロコフ(戦線)に焦点が当てられている。「アドバンスド大戦略98 II ツヴァイ」(以下、大戦略98 II)では、戦場での時間の流れという概念を取り入れたことにより、昼と夜では異なる戦術を使うことができるようになった。例えば、ZOC(Zone of Control)は、敵ユニットに隣接したヘックス(六角形のマス)を通過して通過できないルールだが、夜間の航空機が完全に地上の状況を把握することはできないのが自然だ(従って、夜間の航空機によるZOCは地上部隊には有効ではない)。また、緯度による昼夜の長さの違いも反映されており、夏のノルウェーなどの戦場では夜が極端に短くなっている。

さらに、戦場には高低差があり、高い位置からの射撃が伸びるというルールも加わった。高低差は先述のようにZOCにおいても反映される。

このほかにも、霧や砂嵐などの天候が追加されるなど、戦場の状況を徹底してシミュレートしている。膨大な兵器と武装のデータは、前作どおり充実しているほかで、現実の戦場を可能な限り再現しようとしているのだ。

部隊の緯度を上げて精緻化しているルールも前作ゆずりだが、保有部隊数を256に拡張したことで、じっくりとし



戦闘アニメーションも大戦略98 IIの魅力である。他国の戦場まで全面見ることが可能な時間が必要になるため、表示オプションでオン/オフの切り替えが可能である



大戦略ファンには見慣れたヘックス画面。HQマップ(全体を見渡せる)や縮小マップなどの機能もあるが、美解像度のビデオカードを使用している、あまりにも小さすぎて使いづらい。搭載ユニットの確認などは別画面操作を必要とする

た育成が可能となった。また、キャンペーンモードでは、シナリオクリア時の状況によって軍事費の繰越額が変動する。ただ勝てばよいというだけではないが、戦略ゲームの風格を大戦略98 IIに与えているのだ。

### 極めて面白いキャンペーンモード 自作マップが交換できるマルチプレイ

大戦略98 IIのキャンペーンモードは面白すぎる。当時の三ヨロコフが大戦にのめりこんでいた様子で、ゲームを通じて伝わってくるという面白さだけでなく、自軍の部隊をいかに精緻化していくかがゲームの肝になっているのだ。分りやすいチュートリアル的なシナリオからスタートするで、ターン制戦争シミュレーションに慣れないプレイヤーでも、少しずつルールが理解できるような仕組みになっている。

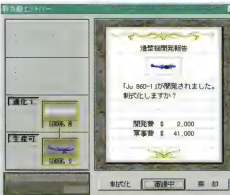
大戦略98 IIは通信対戦に対応しているが、これはいわゆる常時接続のネットワーク対戦とは異なる。ターンごとに保存したデータファイルを交互に送受信する仕組みが、プログラムに付属しているのだ。ターン制であるため、対戦者の1人がユニットを操作している間は、ほかのプレイヤーは何もできない。データが送られるまで、ゲームプログラムに付属しているチャット機能でおしゃべりができるようになっている。従来のメールでセーブファイルをやり取りする方法に比べると、チャットとターン終了時にファイルが保存され、タイトル画面に戻る仕組みになっているのはありがたい。

とはいえ、本格的な戦争シミュレーションだけに、待ち時間は相当長くなる。また、評価したバージョンにはマルチプレイに慣れたマップが見当たらなかったが、自作マップを交換できる仕組みもあるので、おそらくプレイヤー間で良質なマップが交換されるようになるだろう。キャンペーンシナリオで育った部隊をマルチプレイに登場させることができないのは残念だが、ゲームバランス的には当然の仕様である。(安井 勉)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作性	★★★★★
総合評価	★★★★★



あらかじめ最初のプレイヤーが、マルチプレイシナリオマップのターンを終了させた後に通信モードとなる。マルチプレイのチェックを入れてから通信モードにすることで、データファイルの送受信ができる。マルチプレイはレポートの機能以外の点に異なる



ターンの最初に、新兵の補充と制度への対応を行う。新兵の補充には軍需準備も作り、即座生産への予備との兼ね合いが問題となる。マルチプレイ時はゲーム開始時に初期準備を決められるが、キャンペーンのように準備を持ち越せない

### 大戦略98 IIの戦術上のポイント 補給と地形改善

大戦略98 IIで勝利するためには、常に補給について考えておかなければならない。燃料切れで墜落する航空機や身動きができなくなった車両などは、無駄以外の何ものでもない。大戦略98 IIでは、工作部隊によって平地に空港を建設できるようになった。これを利用して増援付近に補給基地を作ろう。空港建設はコストがかかるので、周囲にトーチカなどを建設して敵に奪われないようにしたい。

特集1

# マルチプレイが熱い パソコンゲーム

独自の進化を遂げたロボット3Dシューティング「HEAVY GEAR II」、PC版レーシングゲームの定番となったシリーズの最新作「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」、3D空間を自在に浮遊する感覚で人気の「DESCENT 3」と、今月は大学して発売されたメジャータイトルの続編3本を徹底的に攻略。そのほか、新しい3Dシューティングの形を提示する「KINGPIN: LIFE OF CRIME」の詳細な攻略情報をいち早く掲載する。

英語版での不具合も解決できる操作系統の完全解説  
さらにマルチプレイで優位に立てる戦闘テクニックも紹介 **060**

## HEAVY GEAR II

文/三須隆弘



筆者お勤めの車種の紹介と  
ポリスチェイスモードでの逃走と取り回りのテクニック **068**

## ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

文/Warren大尉



シチュエーション別武器選択と  
シングルプレイモードクリアの  
ために欠かせないNPCとの接し方 **076**

## KINGPIN: LIFE OF CRIME

文/ipooh



ステージクリアを飛躍的に早くする  
傾向と対策を分かりやすく解説 **082**

## DESCENT 3

文/稲垣宗彦、木下吾一

# 高密度攻略

グラフィックエンジンを一新して登場!  
巨大GEARによるリアルな戦闘を楽しめ

# HEAVY GEAR II

## HG、MW、SS徹底比較

### 3大タイトルの比較検証でHG2の完成度に迫る

ストーリーとゲームシステムはどのように変わったのか?

前作「HEAVY GEAR」(以下、HG)は惑星Terra Novaを舞台に展開され、南軍と北軍による激しい戦いがメインストーリーであった。本作「HEAVY GEAR II」(以下、HG2)ではそんな戦争状態もいったん終結し、今度は両軍が共同して新たな敵である、地球軍(Colonial Earth Force)を迎え撃つストーリーになっている。

プレイヤーは、惑星Terra Nova全上から集められたエリートロボットたちの指揮官として、最前線である惑星Capriceでさまざまなミッションをこなしていく。前作でおなじみのGEARや兵器類も登場するが、新しいグラフィックエンジン「DarkSide」による描画で、まったく別物のように見えるはず。もちろん、強力な新型GEARも投入されている。ほかにも接近戦用の武器やレーザー兵器、防水装備や無重力システムなどの新オプションも登場し、これらのパーツを自由にカスタマイズさせ、オリジナルGEARを作成することも可能だ。

さらに、今回SINGLE PLAYERモードでは、最大4機の原機を投入できるようにしている。この自分が率いる部隊のほかにも友軍の戦車隊なども登場し、これらと連携した作戦を展開していくことになる。どちらかと言えば自分1人の力で戦っていた前作に比べ、今回は味方への指揮や作戦行動が重要なポイントになっていくわけだ。

おもむろに脚部の車輪を回転させ、高速で敵地に入ると、瞬く間に防衛設備を破壊する新型GEAR。圧倒的な性能で、旧型の敵GEARを次々と撃破していく……。まるでロボットアニメのワンシーンのような場面が、「HEAVY GEAR II」では体験できる。前作「HEAVY GEAR」では「MECHWARRIOR 2」のシステムを改良して制作されていたわけだが、今回はグラフィックエンジンを完全に一新。前作では表現できなかった天候の変化や、起伏に富んだ地形、建物の中や宇宙空間での戦闘などを、リアルに再現している。

MECH3、STARSSIEGEとHG2はどこがどう違うのか?

#### CHECK 1 グラフィックのクオリティ

HG2のフィールドグラフィックは非常に美しく、特に山や谷、川、森など起伏に富んだ地形と、雨や雪といった天候エフェクトは特筆に値する。ただ、リアリティという点では「MECHWARRIOR 3」(以下、MW3)も素晴らしい。MECHのディテールや重量感、広大な荒野や平原の表現では完全にHG2を抜いている。

だが、MW3とHG2は全体的に地形が平たんで、のべつりした地面に建物や山などを配置しようというマップが多く、面白みに欠ける気もする。天候の変化という点では「STARSSIEGE」(以下、SS)も頑張っているものの、グラフィックのリアリティではHG2が一歩リードといったところだ。

#### CHECK 2 ロボットデザイン

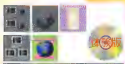
ゲームに登場するロボットのデザインについては、もう個人の好みの問題だろう。私は、SSのおもちゃっぽいやデザインはあまり好きになれなかった。MW3はMECHの鈍重さ、巨大さがうまく表現され、兵器としてのリアリティは最高だ。逆に、HGシリーズのGEARは、もともとテレビアニメのロボットに近く、足から車輪を出して走行する逆りは「装甲騎兵ボトムズ」をほうふつとさせる。巨大感やリアリティという点ではMECHに譲るものの、デザイン的にはGEARのほうが断然カッコイイと感じた。

#### CHECK 3 ゲームシステムと操作性

まず、アクションゲームのような軽快な操作を楽しめるのがSS。逆にフライトシミュレーターのような、複雑でリアルな操作が要求されるのがMWシリーズの特徴

だ。HGシリーズは、ちょうどその中間に当たる。

SSはジョイスティックの操作設定ファイルが、製品別で豊富に用意されており、設定変更も比較的簡単に行える。ゲーム展開もスピーディーで、マウスとキーボ



Information	
開発元	: アクティビジョン
販売元	: 株式会社サイバーフロント
販売日	: 株式会社サイバーフロント 052-779-6549
価格	: 未定(英版価格\$44.99)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上 (Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	: 64MB以上
ビデオ	: 640×480ピクセル、18メガピクセル、4MB以上、Direct3D 拡張3Dアクセラレーター
HDD容量	: 450MB以上
動作モード	: 4倍速以上
サウンド	: DirectX6.1に対応したサウンドカード
対応API	: Direct3D
PC対応機種	: PC-9821、NXシリーズ
発売時期	: 1999年夏 (アメリカでは発売中)



操作についても、プレイヤーが自由に選択、カスタマイズできる。特徴はかかるが、その分、自分の好きなだけの部隊を編成できる



装備やサイズが異なり戦闘の役割も、少しも異なる機は、すぐに攻撃を受けると倒れる。自分の力に合ったGEARを作成し、その戦術を最大限に発揮するのだ



# HEAVY GEAR II

ードで操作すれば「QUAKE」などの3Dシューティング感覚でプレイできる。

逆に、HG2は操作設定でかなり苦労することになるだろう。というのも、このゲームは日本語Windows環境では、デフォルトのキー設定が一部認識しなくなってしまうのだ。ゲームをインストールしたら、まずGAME OPTIONSのキー設定で一部のキーを割り振り直しなとゲームにならない。これは完全日本語版HG2が発売されれば解消される問題だろうが、すでに英語版を購入してしまった日本のユーザーのためにも、改善パッチのリリースを強く望む。これら操作関係の不具合解消法については、次のページからの操作設定解説を参考にしてほしい。

MW3のシステムは、フリットシミュレーターをそのまま地のレゴボルトに当てはめたような操作性になっており、リアリティーという点では最もよくできている。武器のオーバーヒートや、ボディーのパーツ単位での故障など、プレイヤーが管理しなければならない部分が多いが、それだけ自由度が高いということでもある。

	MW3	SS	HG	HG2
グラフィック	◎	○	△	◎
操作性	◎	△	△	◎
音声	◎	◎	◎	◎
操作性	◎	◎	◎	△
マルチプレイ	◎	◎	△	◎

△:ちょっと使いにくい、出来はあまり良くない  
○:なかなか遊べる、わりとよくできている  
◎:とても完成度が高い、素晴らしい  
△:英語Windows版、日本語版は発売予定

## 見やすく改良されたHUD的確に情報を読み取れ

これがHG2のコックピット画面である。前作よりも見やすく整理されており、画面左上にターゲット情報と、左下にレーダー。そして自機の武器、弾薬が画面右

### CHECK 4 マルチプレイ

さて、最後にそれぞれのゲームの、インターネットでのマルチプレイパフォーマンスについて触れておこう。さすがに最新作らしく、かなり快適にプレイできたのがHG2。このゲームは専用サーバーに接続する形式で、通信状態(PING)が極端に悪くない限り、6~8人くらいのチーム戦でもストレスなく遊ぶことができた。前作HGでは、マルチプレイにいくつもバグを抱え、通信切断やハングアップが頻発に起きていたが、そういった部分もHG2ではかなり改善されている。

これに対して、MW3はIPアドレスを直接打ち込む形式で、専用サーバーなどは用意されていない。ネットワーク対戦自体のパフォーマンスは悪くないのだが、ホストプレイヤーの回線がよほど太くない限り、大人数では楽しめない。MSN Gaming Zoneに対応しているが、まだ快適に遊べるほどではないようだ。今後の改良に期待したい。

SSは、インターネットでのマルチプレイにとても便利な機能が実装されている。「GAMESPY 3D」のようなゲームサーバーを検索する機能と、対戦相手を探すための専用チャットソフトを標準で備えているのがうれしい。マルチプレイのルール設定では、デスマッチやチーム戦のほかにもCTFが選択でき、かなり遊べるだろう。



英語版は日本語版より、多少のバグは存在するが、操作性は高く、このようにHG2のマルチプレイは高い。



HG2のGEARは、コックピットの中でも最も人間に近いデザイン。日本のアニメーションの影響もあるのだろう、移動や戦闘場面はなかなかの迫力だ。

上に表示されている。外部カメラモードを使えば、アクションゲームのように自機を外から見た視点でプレイすることもできる。

#### UNIT INDICATOR

ロックしたターゲットの情報が確認できる。名称、速度(SPD)、距離(RNG)、装甲厚度(ARMR)などが表示される。味方のGEARや建物をロックすることも可能。相手に与えたダメージ量が分からないのが、やや不満だ。



#### WEAPON LIST

自分のGEARが使用している武器と残り弾薬数が表示される。現在右手に装備しているのはHGLCという銃だ。これを接近戦用の短(VR)や、素手によるパンチ攻撃(HAND)に切り替えることもできる。



#### RADAR

RADARをアクティブモードに変更すれば、索敵精度がアップするのだが、それだけ敵が発見されやすくなってしまいます。この索敵する距離は、敵距離に切り替え可能だ。



#### ECM

ECMやジャックパックなど、各種オプションパーツが装備されている場合は、ここに表示される。画面に表示されているECMとは、レーダーを無効にする電子かく乱機だ。



#### STEALTH

自機がどれだけの相手のRADARに引っ掛からないかが、ここで分かる。しゃがんだり、自機のRADARを通常モードにすれば、このSTEALTHメーターがアップする。常にロックオンされること、ここはWARNINGと表示されるので注意すること。



#### ARMOR/SPD

敵の攻撃がヒットすると、このARMORメーターが減っていく。致命率(CRITICAL HIT)が命中すると、一気に破壊されてしまうこともある。ARMORメーターの下には、自機のスピードが表示されている。



# キー設定トラブルシューティング 解消法と推奨設定

HG2のようなタイプの3Dシューティングで、インストールしてからまずすべきことは、キー設定のカスタマイズ。英語版HG2は、日本語Windows環境ではデフォルトのキー設定がほとんど動作せず、新たにキーを割り振る必要がある。ここでは、キー設定での不具合とその解消法、お助めのキー設定を解説していく。

## 日本語Windows環境で発生する デフォルト設定での不具合とその解消法

キー設定を始める前に、最初に注意しておきたい。英語版HG2は、日本語Windows環境でプレイする場合、キー操作においていくつもの致命的な不具合が発生してしまう。それらの不具合とその回避方法をここでは紹介しよう。不具合の中には、プレイする上で致命的な欠点になるものがあったり、使用しているシステム環境によっては回避できなかったりするものもある。これらを完全に解決するには、後々アクティビティから修正パッチがリリースされるのを待つ

か、英語Windowsを導入するしか方法は無い。率直に言えばは、英語版HG2は、英語Windows環境用のゲームだと割り切ったほうがいい。秋になれば、完全日本語版HG2が発売されるので、それを待つのもいいだろう。

### 症状1 テンキーとカーソルキーが使えない

デフォルトのキー設定のままでは、テンキーとカーソルキーが使用できない。しかし、テンキーに限っては、一度設定し直すことで使えるようになる。

まず、メインメニューのGAME OPTIONSから、CONTROL CONFIGを選択。キー設定のモードになったら、Numpadと表示された部分を、すべて割り振り直しればいいわけだ。

しかし、筆者の環境では、この方法を試してもカーソルキーだけは使えるようにならなかった。カーソルキーの操作に関しては、ほかの未使用キーに設定し直す。

【テンキーを設定し直すことにより文字だけが表示されるが、しっかり機能するようになる】



### 症状2 Shift, Ctrl, Altキーとの併用操作が不能

Shift, Ctrl, Altキーと併用したキー操作が、まったく認識されない。例えば、デフォルトのキー設定だと、Ctrl+Cキーで外部カメラモードになる。しかし、日本語Windows環境では、こうした操作がまったく機能しない。CONTROL CONFIGでテンキー設定と同様に上書きしても、認識されない。

HG2をインストールしたフォルダの中にある「BINDINGS.DEF」がキー設定ファイルなので、これをテキストエディターで修正すれば認識可能になるという情報もある。だが、その修正方法でも解決には解決できなかった。従って、Shift, Ctrl, Altキーの併用操作は、別のキーに割り振るしかない。



外部カメラモードでは、各種の機能を自在に操作できる

### 症状4 一部のキーやマウス操作を認識しなくなる

マウス操作に関しては、デフォルトのままでは認識されない。テンキーの設定と同様に上書き設定すれば、正常に動作することもある。

また、この症状は、ゲーム中でのリセットや再起動を多用すると生じる場合がある。キーを再設定すれば復旧することもあるが、ゲームを再インストールしないと直らない場合もある。キーやマウスが突然機能しなくなったら、まずCONTROL CONFIGですべての設定を一度デフォルト状態に戻して、最初から設定し直してみよう。もし駄目でも、何度が設定していると、突然機能するようになる。

こういったアクシデントを避けるためにも、「BINDINGS.DEF」ファイルの名前を変えて、バックアップを取っておくといい。



マウスを使用する場合は、新しい「input」フォルダが作成される。しかし、マウスの接続が断たれ、故障することによってうまく機能しなくなる。予防策として、キー設定時に再確認しておく。

### 症状3 Escキーでゲームを中断できない

通常だと、ゲーム中にEscキーを押せばメニューが出現。ゲームを中断させて、タイトル画面などに戻れるようになっている。しかし、日本語Windowsでは、Escキーが認識されなくなってしまう。

SINGLE PLAYERモードなら、わざと敵に撃破されるか、ミッションをクリアすればメニュー画面に戻るが、MULTIPLAYERモードだとそうはいかない。かといって、パソコンのリセットボタンや、Alt+F4キーでの強制終了を多用していると、後々別の不具合を招く可能性もある。

だが、この不具合は解消可能だ。まず、HG2をインストールしたフォルダの中にある「BINDINGS.DEF」をテキストエディターで開いてみよう。最下行に、

**BINDINGS "Abort" CONTROL "ESCAPE"**

と書かれた部分がある。この「ESCAPE」という部分を、「Esc」（もしくは「ESC」）に書き直す。すべて半角英字だ。もちろん、ほかの未使用キーに書き換えてもいい。「BINDINGS.DEF」を上書きセーブすれば作業完了。

ただし、ゲームをスタートさせたら、CONTROL CONFIGは書き直さないようにする。CONTROL CONFIGを選んでしまうと、再び「ESCAPE」に書き換わってしまうので注意。

## 最終解消手段! 英語版DirectXのファイル上書き

どうしても不具合が解消できない場合には、英語版DirectXの「INPUT\_DLL」および「INPUT\_VXD」をシステムに上書きするという最終手段がある。この方法だと、ほぼすべての不具合は解消される。しかし、この作業によってどんなトラブルが生じるかは不明であり、もちろんサポート対象外となるので、自分の責任において慎重に実行してほしい。念のために、上書き前のファイルはバックアップをとっておこう。

- ①英語版HG2のCD-ROMのDIRECTXフォルダ内にある「INPUT\_DLL」と「INPUT\_VXD」をコピーする
  - ②使用マンのWINDOWS SYSTEMフォルダ内に、それら二つのファイルを上書きコピーする
- なお、この手段を用いてもマウスだけは動作しないことがある。その場合は、マウスの設定をCONTROL CONFIGに書き直して書き直せばOKだ。



## ジョイスティックとキーボードを併用した操作設定がベスト

各種の不具合に対処した上で、まずは自分専用のキー設定を作成しよう。ここでは、筆者が作成したお好みの操作設定を解説しながら、GEARの各動作について説明していく。

英語版HG2ではマウス操作に不具合があり、照準や胴(torso:トルソー)の操作が認識されないこともあるため、基本的にはキーボードとジョイスティックの併用操作がベストだ。ここで紹介している操作設定も、その組み合わせ用にカスタムしてある。

ちなみに、筆者の場合はジョイスティックにマイクロソフトのSideWinder 3D Proを使用しているが、ラダー(ジョイスティック部分のわじり)が付いているものなら、ほかのメーカーの製品でも流用できるだろう。

さらにもう一つ、ここで紹介する操作設定は、できるだけデフォルトの設定を変更しないように、かつ操

作のしやすさを考えて作成してある。キー設定表中の赤色文字の部分は、自分で設定し直す必要のある部分だ。もし気に入らない部分があれば、どんどん変更して自分専用を作り変えてほしい。

アクション	キー設定
Forward	テンキー8
Backward	テンキー5
Steer Left	Joystick 1 X
Steer Right	Joystick 1 X
Strafe Left	テンキー6
Strafe Right	テンキー6
Increase Throttle	テンキー4
Decrease Throttle	テンキーEnter
Full Throttle	テンキー/
Full Stop	テンキー*
Wheels	テンキー-
Jump Jets	Strafeキー
Jump	テンキー0
Crouch	テンキー-
Stand Up	テンキー3

## 移動、エンジン出力など下半身の制御

GEARの移動は、主にテンキーで制御するように設定した。テンキーはボタンが豊然と並んでいて操作が覚えやすく、デフォルトの設定でもテンキーに移動系の操作が割り振られているからだ。

Strafe Left / Rightは、GEARの左右並行移動で、テンキーの4と6に割り振ってある。左右の側面はジョイスティックで行う。左手で常にテンキーの8、4、6に指を添えてGEARの移動制御を行い、右手でジョイスティックを握り、ターゲットを狙うようにするわけだ。

Increase ThrottleとDecrease Throttleはエンジン出力の加減速。ホイールで高速移動する場合は、キーを押しっぱなし。テンキーでの外側のキーが、エンジン制御系操作で覚えおこう。Increase ThrottleとDecrease Throttleはジョイスティックのスライダーを設定することもできるが、筆者の環境では、加速はできても減速はできなかった。動作可能であれば、スライダーを使用しようが便利だ。



ホイール走行にすると、スムーズで速い移動が可能になる。スタートをしているのは右側機だ。

## 目標の捕捉、レーダー制御など上半身の制御

Torso Twist Left/Rightは、上半身の左右回転で、レーダーに設定してある。そして、上半身の上下移動がTorso Twist Up/Down。この設定をするとき、必ずinvert ONにしておこう。これで、ジョイスティックを手前(下)に引くと、照準が上を狙うフラットシミュレーター系の操作になる。

Weapon Cycleは、使用火器の切り替え。Cycle Hand-Held Weaponは、火銃/剣/素手を切り替える動作だ。これらの動作は、できるだけジョイスティックの押やすいボタンに割り振る、とささの切り替えもスムーズに行えるようにしておきたい。

ちなみに、ジョイスティックとキーボードの併用操作の場合、ジョイスティックの1~4までのはが片手で押す位置にあるので、ここにどの動作を割り振るかがポイントとなる。Grenadeを引く動作を割り振っている人なら、ボタン4にThrow Grenadeを割り振ってもいい。

HUD On/Off、HUD Color、ECM Enable/Disableは、デフォルトだとCtrlキーやAltキーとの併用に設定されているので、これを別のキーに変えておくといい。

アクション	キー設定
Weapon Fire	Joystick 1 Button 1
Weapon Cycle	Joystick 1 Button 2
Torso Twist Left/Right	Joystick 1 Rudder
Torso Twist Up/Down	Joystick 1 Button 3
Cycle Hand-Held Weapon	Joystick 1 Button 9
Pickup/Drop Weapon	テンキー2
Change Grenade	B
Throw Grenade	G
Place Checkpoint	S
Cycle Target	Joystick 1 Button 4
Previous Target	Y
Nearest Enemy	E
Target Friendly	F
Target at Heticle	R
Checkpoint Laser	L
Radar Zoom	Z
Active Radar	A
Imaging System	I
HUD On/Off	H
HUD Color	J
ECM Enable/Disable	W



Onscreen Weaponの「C」は、剣も使うことができる。剣で攻撃する際は、右手の武器の攻撃を撃たないようには要注意!

## 僚機への命令、MULTIPLAYER用の設定

この設定で問題となるのは、Squad Fire At Will以下の僚機への命令コマンドだ。デフォルトでは、Ctrlキーとの併用に設定されている。例えば、自分が指定したターゲットを守らせよという命令のSquad Defend My Targetは、Ctrl+Oキーになっている。これらすべて別のキーに設定し直さなければならない。この設定でカウラーへのフラッシュ割り振ったが、これは余っているキーなら、どれに設定してもいいと思う。ただ、できるだけ分かりやすいキーに設定してほしいほうがいい。

User Tauntは、MULTIPLAYERモードでメッセージを送信するコマンド。このメッセージの内容は、あらかじめ指定しておく。やはり先輩で、HG2をインストールしたフォルダ内のOBJECTSフォルダの中にある「TAUNTS.TXT」に書かれてメッセージを、テキストエディターで編集するだけだ。

アクション	キー設定
Tactical Map	F8
Multilayer Stats	F1
General Chat	F2
Team Chat	F3
User Taunt 1~8	F5~F12
Command Group	7
Squad Fire At Will	7
Squad Regen	8
Squad Hold Ground	9
Squad Defend My Target	0
Squad Attack My Target	-
Squad Goto Checkpoint	*

## ナビゲーションシステムや外部カメラなどの設定

Objectivesは、ミッション進行中に押すと、次にすべき指令が表示される。SINGLE PLAYERモードで役に立つコマンドだ。Zoom InとZoom Outは、ジョイスティックのハットスイッチに割り振ってある。遠距離の敵を狙うなら、ハットスイッチの前に触って照準をズームすればいい。

External Trackingは外部カメラモードで、デフォルトではCtrl+Hキーとなっている。また、外部カメラモードで視点操作するCamera Left~Downなども、デフォルトではコントロールキーに設定されているので、このままで動作しない。これは、しっかりと別のキーに変更しておこう。

アクション	キー設定
Select Nav Point	N
Objectives	O
Console Toggle	半角/全角
Zoom In	Joystick 1 POV Up
Zoom Out	Joystick 1 POV Down
External Tracking	Y
Camera Left	Delete
Camera Right	PageDn
Camera Up	Home
Camera Down	End

## マウスとキーボードでプレイするには

ジョイスティックを持っていない人のために、ここではマウスとキーボードの併用操作でプレイする場合の設定を載せておこう。基本的な併用設定は、このページで紹介しているバージョンと同じだが、その設定以上の変更を加える。

GEARの移動はテンキーの8、5、4、6で行う点は同じ。ただし、4と6は左右並行移動ではなく左右回転にしておかないと駄目。また、マウスで上半身を制御しているとき、どの方向を向いているかわかりにくいので、マウスボタン3にCenter Torsoを設定しなおくと便利だ。

アクション	キー設定
Forward	テンキー8
Backward	テンキー5
Steer Left	テンキー4
Steer Right	テンキー6
Strafe Left	テンキー-
Strafe Right	テンキー9
Center Torso	マウスボタン3
Weapon Fire	マウスボタン1
Weapon Cycle	マウスボタン2
Torso Twist Left/Right	マウスX軸の動き
Torso Twist Up/Down	マウスY軸の動き
Cycle Hand-Held Weapon	テンキー1
Cycle Target	D

# CAMPAINミッション攻略ガイド

## 基礎テクニック講座&

バリエーション豊かなマップで、多様なミッションを遂行していくHG2のシングルプレイ。そのメインとなるCAMPAIGNモードの攻略ガイドを、ここでは紹介しよう。また、それに併せてGEAR操縦の基礎テクニックと、6種類ある新型GEARの特徴も解説する。

### 実戦突入前に知っておきたいGEAR操縦テクニック基礎編

まずは、ミッション攻略へと進む前に、GEARを操縦する上での基礎的なポイントについて解説したい。

戦場で戸惑うことのないよう、これらの知識をしっかり吸収した上で実戦に挑んでほしい。

#### HG2特有の左右並行移動に注意 胴の回転を有効に活用せよ

キー設定のページでも解説したが、GEARを操縦する場合、左手で移動(下半身)の操作、右手で目標物そく操作(上半身)を行うのがベストである。具体的には、左手の指は常に前進、後退、左右並行移動に添えておき、右手はジョイスティックまたはマウスを握る。これは、3Dシューティングで王道となっている操作方法であり、慣れれば「敵を捕そくしながら、同時に敵の攻撃を回避できる」操作なのである。

ただし、このHG2をほかの3Dシューティングと同じ感覚で操作すると、若干の違和感を感じるはずだ。その理由はなぜか？ それはHG2での左右並行移動が、前進/後退のアクションと併用することができるからなのだ。通常の3Dシューティングなら、前進をしつつ左並行移動のキーを押せば、斜め左に向かつて走る。この斜め走行は、ターゲットの周面をグルグル使回しつつ攻撃するのに有効だ。

これがHG2ではまったく使えない。前進と左並行移動のキーを同時に押しても、左並行移動しかできないのだ。その理由は、HG2の並行移動が、GEARの下半身を回転させて移動させているためであり、いわゆる「カニ歩き」をしなからず並行移動しているわけではないからである。

3Dシューティング慣れている人なら、特にこの並行移動の違和感が大きいだろうが、これはもう慣れるしかない。ターゲットをとらえつつ、そのターゲットの周面を巡回するには、むしろ胴の回転を有効に使っていくのが効果的だ。



胴にぶくことができないのは不便かもしれないが、ロボットの機動という点では、HG2の左右並行移動はリアルタイムに外部VIBWで調整しよう。

#### ジョイスティックとマウス 自分に合った操作タイプを選べ

前ページでは不具合の関係上、キーボードとジョイスティックの操作タイプをお勧めした。だが、実際にHG2ではジョイスティックとマウス、どちらのデバイスがより実用的なのだろうか。それぞれメリットとデメリットをここで解説しておく。

まず、ジョイスティックは割り当てられるボタンが多く、ハットスイッチやラダーに特殊な操作もカスタマイズできる。例えば、ハットスイッチにズームイン/アウトを割り振っておけば、遠距離ターゲットの狙撃も素早く行えるし、GRENADEの投下動作も正確に行える。マウスだとボタンが2、3個しかないの、割り振るアクションは限られてしまう。

逆にジョイスティックは、マウスに比べると精密な動作が苦手である。また、画面のターゲットを捕そくし続けるのなら、断然マウスのほうが有利だ。特に、ターゲットを捕そく、正確に捕そく続けることは、マルチプレイにおいて最も大切な要素であり、勝率に大きく影響してくる。

このように、どちらのデバイスも長一短があるの、できれば両方のキー設定パターンを作成、セーブしておくのが理想的だ。INSTANT ACTIONモードでいろいろなキー設定/パターンを試し、どの設定が自分にとって最も戦いやすいのかを確認しておきたい。



実戦でのプレイは、特殊な状況や状況が、ターゲットの捕そくも重要なポイント。どちらを選定するは自分にとって。

#### 地上と宇宙空間ではGEARの操作性が異なる点に注意

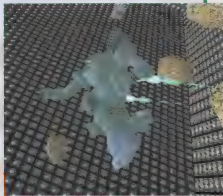
HG2には地上戦のほかに、宇宙空間を舞台としたミッションも登場する。無重力状態でのGEARの操縦性は、地上の操縦性と大きく異なっている。SINGLE PLAYERではCAMPAIGNモードのシナリオが宇宙戦になっている。TRAININGモードで、無重力空間での移動訓練をしておかないと、かなり苦勞するだろう。

宇宙空間でGEARを操縦する場合、Forward(前進)、Backward(後退)のキーが、それぞれ前転、後転になる。つまり、宇宙空間で前進キーを押しても、ただその場でグルグル回転するだけなのである。GEARを前に進めたいならば、Increase Throttleでスロットルの出力をアップする。逆に後ろに行きたいときは、Decrease Throttleで

スロットルの出力を下げるだけではない。Roll LeftとRoll Rightのキーで、宇宙空間なら右と左に回転できるが、これらは地上ではほとんど使わない操作なので、最初のうちは設定しないほうがいい。

このように、宇宙空間を移動するにはスロットルの調整がポイントとなる。ただし、宇宙空間に浮いているいんふや宇宙船などに着地すると、操縦性は地上にいる場合と同じになる。

↑Increase Throttleで出力を強ければ、無重力空間での移動訓練は容易になるが、出力を上げると、ジャンプ動作によって両方へ振り回されるので、入射に方向転換するのはなかなか難しい。



# HEAVY GEAR II

## CAMPAIGN攻略 まずはGEARを選択せよ!

シングルプレイでは、CAMPAIGNと呼ばれるストーリーモードがメインとなる。ここでは、自分の名前を登録



**Dark Cheetah**

スピードが速く、STEALTH能力も高いため、相手に発見されずに素早く前線へ進軍できる。最初からGRENADEを大量に装備しているが、これはなかなか使いづらい距離の中心部にはお馴染みでない。装甲が薄いが、スピードでカバーしている機體なので、戦闘の際にはとにかく動いて相手をかく乱すること、偵察任務に最適だ。



**Dark Warrior**

最初からECMを搭載したGEARは、この機體だけ。ECMを作動させれば敵にロックオンできなくなるが、自分も敵をロックオンできなくなる。高弾数の多光束兵器を装備し、STEALTH能力が高くスピードも速いが、装甲はあまり厚くない。ほかのGEARのものよりも、巨大な翼を装備しているのも特徴的。



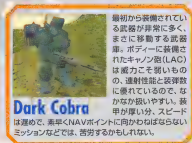
**Dark Jaguar**

両腕に搭載しているミサイルポッドからの、一斉射撃が強力だ。ミサイルは威力が高いもの、一度発射しちゃうと再発射まで一発、動かしているが、この機體にはその弱点が無い。スピードも速く、なかなか取りやすいGEARと言える。ただし、あまり撃たれ強くはなく、両腕のミサイルポッドを破壊されるとおわり。



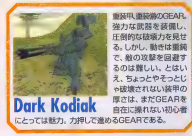
**Dark Mamba**

装甲もスピードも標準的なGEARだが、最初から背中にも長距離ミサイル(LGM)を装備している。このミサイルは圧倒的な射程距離と破壊力があるというが、大きく翼を振って飛んでいくため、命中精度が非常に低い。長距離レーザーとズームイン機能を効果的に使えば、敵艦隊の制圧などがかなり戦果を挙げられるだろう。



**Dark Cobra**

最初から装備されている武器が非常に多く、まさに修繕する必要がほとんどない。ボディーに搭載されたキックボルト(LC)は威力こそ弱いものの、連射性能と装弾数に優れているので、なかなか取りやすい。装甲が厚いから、スピードは遅い。ミッションなどは、苦戦するものも少ない。



**Dark Kodiak**

敵機偵察探知GEAR、強力な武器を装備し、圧倒的な破壊力を見せる。しかし、装甲も薄く、敵の攻撃を回避するのは難しい。とっさといふ、ちやっこやとよしいと破壊力が高い装甲の厚さは、まだGEARを自在に操れない初心者にとっては魅力、力押しで進むGEARである。

## 自分が構成した部隊で 協力しながらミッションを遂行

最初のミッションではプレイヤー1人で戦うことになるが、ある程度ミッションを進めると、自分の部下を選択できるようになる。この部下の数、名前、搭乗GEAR、装備などミッションごとに初期から決まっている。もし、出撃したミッションで死んでしまえば、次からその部下は選択できなくなるので、大切に扱ってこよう。

また、各ミッションにはThreatというポイントが決まっており、このポイントによって出撃できるGEARの装備や、部下の数などが変わってくる。例えば、自分がDark Warriorに搭乗していた場合、最初はStandardタイプの装備しか選択できないはず。しかし、ミッションが進んでThreatポイントが増えれば、Kirin、Bishamonといったより強力な武装で出撃することが可能になるのだ。どの装備で出撃できるのかを確認するためにも、Threatポイントはまめにチェックしておく。



部下は7人の中から数人を選択する。それぞれのThreatポイントにも注意を払おう

**Mission 1 強襲**  
**Rendezvous with Caeste**

雷が降り、雨が降りしきる沼地が戦場。NAVポイントに沿って、敵陣地のリーダー施設を破壊して、けはいは、敵歩兵や砲台ばかりなので、制圧は簡単だが、途中、HUNTERタイプの敵GEARが出現しているが、プレイヤーの新型GEARの敵ではない。ただ、ミッション最終に出てくる敵艦隊が強力で、装甲の薄いGEARだと、3発の砲撃でやられてしまうので注意したい。

**Mission 2 強襲**  
**Assault NEC Outpost**

真っ白な雪原地帯。最初にはNAVポイントに沿って、1対1で戦っている。そのうち、敵機甲車と歩兵部隊を見出すはず。これらを撃破して、どんどん先に進もう。途中、左右の高台から両陣営がミサイルを浴びせてくるが、これは無視して先を急いだほうがいい。最後に敵の戦車隊とすべてる建物を破壊すれば、ミッション完了だ。

**Mission 3 奇襲作戦**  
**Ambush Colonel Prout**

ここも雪原地帯が舞台。このミッションは、部下を1人連れていく。スタートしたら、まずはNAVポイントまで進んで、その場までしばらく待機すること。しばらくすると敵GEARが出現するが、ここで勝手に飛び出さないほうがいい。出撃命令が出るまで、じっと身を潜めているのがいい。出撃命令が出たら、味方戦車と連携しつつ、一気に敵GEARを攻撃せよ。

**Mission 4 奇襲作戦**  
**Hidden CEF**

深淵に沿って進むと、川が流れている。川を渡ると、敵部隊と戦える。この敵部隊を発見する。この敵部隊に発見されたくないよう、距離を保ちつつ遠射、敵基地を発見し、内部を侵入したら、今度は砲台と約の兵器を破壊していく。NAVポイントの順番どおりに進み、その先にある建物を破壊して、けはいは、雷一斉と戦車は強力なもので、じゅうぶん気をつけること。

**Mission 5 奇襲作戦**  
**Caprice Landing**

惑星Capriceの海岸が舞台。このミッションは、部下4人を連れていく。スタートしたら、まずは部下2人をDEFENCEマンドを出して、味方の前線基地を守備させておく。その後、NAVポイントに沿って1対1で戦っていく。味方部隊の兵器が揃って、敵機甲車を撃破したら、今度は前線基地に突撃する。最後の敵機甲車は高く、かなりつらいことになるが、部下との連携で乗り切ろう。

**Mission 6 奇襲作戦**  
**Caprician Gate Station**

宇宙空間に浮かぶ、巨大Gate Stationでの戦い。ここは戦闘する前に、TRAININGモードで宇宙空間の戦場を慣れさせておくといい。ミッションの目的は、Gate Stationのコミュニケーションモジュールの破壊。レーザー砲台も、余裕があれば壊しておこう。最後に味方宇宙船が敵歩兵に攻撃を受けるので、これを救出すればクリアとなる。

**Mission 7 奇襲作戦**  
**Liberati Base Camp**

味方軍高の護衛がミッションの目的だ。味方の軍車と一緒に行動するよりも、NAVポイントを見つけて、待ち伏せする戦を駆使していったほうが安全。ラストに当たる敵戦車大隊がヒット押ししてくるので、こちらも部下4人で攻撃させられるので、スタートには余裕はないはず。DEFENCEマンドで、部下に軍用兵器を指定しておくもよし。

# マルチプレイモード徹底解説 & 応用戦闘テクニック講座

前作のマルチプレイでは、プレイヤーにCombat Priorityというランクが設定されていて、戦闘を多くこなせばこなすほど、ランクが上がっていった。重装備、重装甲の強力GEARや、特殊装備などはこのランクが上がらなくて入手できず、かなりマルチプレイを熱くさせていた。今回のHG2では残念ながら、そういった要素は完全に無くなっている。ルールを設定するホストプレイヤーさえ許せば、最初からすべてのGEAR、オプションを自由に選択できるようになっているのだ。このページでは、まったく新しくなったマルチプレイでの設定方法と、応用的戦闘テクニックを解説していく。

## マルチプレイのルール設定で重要な四つのポイントとは？

HG2ではマルチプレイ専用サーバーが用意されている。お勧めのサーバーは、なんとと言ってもcalifornia 12.activation.comである。ここは参戦プレイヤー数も多く、PING値がかなり良いのだ。

### POINT 1 参加プレイヤーは最大6人までに

LOBBYからCREATE GAMEを選択すれば、自分がホストとなって、ゲームルームを立ち上げることができる。その際、いくつか基本となるルール設定をしなければならぬ。まず、部屋となるGAME NAME、最大参加人数のMAX PLAYERSを決める。参加人数は、最大で10人となっているが、全員がISDN接続でも10人ではかなりきつく、ゲームにならない場合が多い。最大でも6人。モデムユーザーなら4人くらいまでしておくといい。

### POINT 2 Threatポイントの設定

重要なのは、MAX THREAT/PLAYER。これはゲームに参加するGEARの性能を決める重要なポイントだ。各GEARにはランクに応じてThreatポイントが設定されており、武装を強化したりオプション装備を増やしたりすると、このポイントがどんどん増えていく。デフォルトでは1000ポイントになっているが、無制限に強力なGEARで対戦したい場合は、この数字を大きめに設定しておけばいい。

### POINT 3 使用禁止の武器を設定

GAME TYPEはゲームの種類で、5種類から選択。禁止したい武器があるなら、WEAPON RESTRICTIONSでチェックしておく。例えば、接近戦用の武器を使用禁止にしたいなら、Melee Weaponsにチェック。ロケット系の武器が禁止なら、Rocketsにチェックを入れておけばいい。

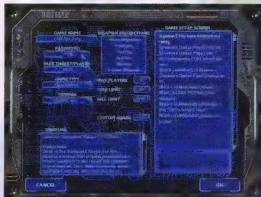
### POINT 4 自分のGEARをカスタマイズ

LAUNCH SCREENモードでは、ホストが決めたルールに従い、自分のGEARの設定をしよう。まずは、ホストが決めたMAX THREATのポイントに合わせて、自分が搭乗するGEARを決める。

PLAYER CHASSISがGEARの基本シーン。そして、そのGEARの装備がPLAYER VARIANTとなる。もし、細かくGEARをカスタムしたければ、MODIFY GEARを選択すればいい。ただし、ホストがルール設定でカスタムGEARを設定する場合もあるので、その場合はあらかじめデフォルトの中から選択しよう。

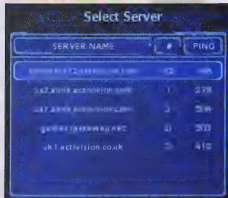
ちなみに、CAMO PATTERNは自分のGEARのカラーリングとなっており、Desert Tanはカーク、Military Forestがグリーン、Ghostはグリーンになる(マップによって若干変化)。すべての設定が整ったら、LAUNCHボタンを押して出撃準備完了だ。

ルール設定項目	内容
GAME NAME	設定したゲームの名前
MAX THREAT/PLAYER	GEAR性能の上限
GAME TYPE	ゲームの種類
Duelist	1対1の決戦
Deathmatch	デスマッチ
Steal the Beacon	Beacon争奪戦
Strategic	チーム戦(基地破壊)
Capture the Flag	チーム戦(旗争奪)
TERRAIN	ステージ
WEAPON RESTRICTIONS	禁止武器



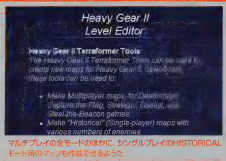
自分がホストとなってゲームを作る場合は、最初にルールを設定する。仲間内で使いたいために、パスワードも設定可能だ。ホストとなるプレイヤーは、できるだけ高性能パソコンと、良い回線を持つことが望ましい。

どのサーバーのPING値が良いかをチェックしよう。california12.activation.comは、朝は約400ms、夜は約300msのPING値を誇る。



## HEAVY GEAR2 MAP エディター

HG2のマップエディターが早くもリリースされた。このエディターで作成したマップは、マルチプレイのすべてのモードで使えるらしい。アクティビジョンのホームページ (<http://www4.activation.com/games/heavygearII/editor.html>) から無料でダウンロードできるが、ファイルの容量は50MBもあるので注意とすように。プログラムと英語の知識がないと、マップを作成するのは難しいだろうが、自備のある人はチャレンジしてほしい。



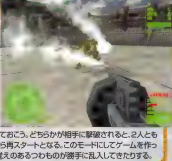
マルチプレイの全モードのほかにも、シングルプレイのHISTORICALモードのマップも作成できるようだ。

## GAME TYPEは全5種類 特色のある各モードを紹介

マルチプレイでのGAME TYPEは、全部で5種類用意されている。どのモードもそれぞれに特徴があるので、しっかりとその内容を把握しておきたい。

### Duelist

1対1の決闘モードで、マップはどれも選べる。すぐに戦闘を開始できるような構成になる。最大参加人数は自動的に2人になるので、モブムユーザーにお勧め。戦闘前にTIME LIMITやKILL LIMITを確認しておこう。どちらかが相手に撃破されると2人ともゲームなしの状態から再スタートとなる。このモードはゲームを待つ待っていると、裏に裏のあるつむのが密着し乱入してきてしまう。



### Deathmatch

ゲームに参加しているすべてのGEARの敵同士となり、大乱戦を繰り広げるモード。用意されたマップはどれもかなり広範囲、弾の補給施設やGEAR修理施設もある。3Dシューティングアクションで、もはやおなじみのモードだ。画面に見えたGEARすべてが敵なので、チーム戦のように考えながら戦う必要がなく、気楽に始められる。最初はこのモードで腕を磨くといい。



### Steal the Beacon

ゲームがスタートすると、マップのどこかに旗の形をしたBeacon(信標)が出現。これを敵と争奪するモードだ。BeaconははっきりとRADARに表されてしまうので、Beaconを持ったプレイヤーがどこにいるのかが一目で分かる。よって、ほかのすべてのプレイヤーから奪取することになるのだ。Beaconを持っている状態に応じて、そのプレイヤーにじじいボーナスが加算されていく。従って、最終的にじじいBeaconを長く持っていたプレイヤーが勝ちとなる。



### Strategic

2チームに分かれて、それぞれの陣地の建物を攻撃し合うのが、このStrategic。建物には司令塔やリレーゲート施設、修理施設、弾薬補給所などがあり、強力な自動砲台によって守られている。このモードでは、ゲームを始める前にFRIENDLY FIREの設定を確認しておくこと。これがONになっていると、味方を誤射して破壊してしまうこともある。無敵エリアの範囲が非常に大切になっている。大人数とかが楽しめるモードで、外国人とインターナショナルな友情を確かめ合ったりできる。



### Capture the Flag

基本的にStrategicと同じく、2チームに分かれて、それぞれ陣地からスタート。ただし、このモードではFlag(旗)の奪取がメインとなる。旗に敵の守備をいくつも、旗を奪っていかねばならない。チームメイトとのコンビネーションが大切となる。何も知らずにこのモードに参加して、周囲の味方を見失って攻撃しているプレイヤーもたまにあるが、そういったプレイはやはり嫌われるので注意すること。



## 対戦の前に知っておきたい戦闘テクニック応用編

### 軽装級GEARは重装級GEARにまったくかなわないのか？

重装甲、重武装で固めたヘビー級GEARと、軽装級のライト級GEAR。この2者が戦った場合、前作H2では、ほとんど軽装級のGEARに勝ち目はなかった。これがH2では、両者の戦力差はそれほど縮んでおり、一概に「重装級のGEARが強い」とは言えなくなっている。その主な理由が、GEARの旋回スピードにある。重装甲のGEARは、移動スピードだけでなく、旋回スピードも驚くほど速く、接近戦では動きの速い敵を捕らえ続けるのは、非常に難しい。サイドから後方へ回りこまれ、致命弾を当てられると、たとえ重装甲のGEARでもかなりバイ。



とにかく旋回が速い、重装甲のGEAR。いくら戦力差が縮んでも、速ければ後方から攻撃されると、どうしても負い。前体の旋回をうまく使い、なんと少しでも目標をくさそう。

逆に軽装級のGEARは、そこに付けこむことがあり、いかに重装級のGEARに接近するかがひとつとなる。熟練したパイロットは、相手の背後に回り込むのが非常にうまい。隠蔽の場合だと、そうしたパイロットが活躍するGEARを一度も正面にとらえられないまま、倒れしってしまうこともあるのだ。

特に、マルチプレイのDuelistモードなどはマップが狭く、敵に接近しやすいので気を付けよう。戦闘テクニックも持たず、やはり重装甲、重武装で武装しなくても、逆にそれが自分の首を絞めることになってしまうことに注意したい。

### 先読み射撃で命中率をアップさせろ

3Dシューティング全般に言える射撃のポイントだが、常にターゲットの進行方向の少し先を狙うようにする。これだけで、命中率は驚くほどアップするはず。ロケット、バズーカの兵器などは、狙撃のGEAR本体を狙うよりも、進行方向や先にある床を狙って撃つほうが、確実に狙ってダメージを与えられる。特に、マルチプレイでは対戦相手のPINGが悪いと、カクカクとコマ送りで動く場合があり、こううとうと先読み射撃を身に付けておかないと、攻撃をなかなか当たることができない。



それから、各武器の長所、短所を理解して、使い分けられるようになってくると、かなり有利になる。ロケット系武器は、命中精度が低く一発発射すると再装填に時間がかかり、すぐに次の攻撃を繰り返せないので、ロケット系武器は、できるだけ敵に接近してから一斉射撃するよう心がけ、撃たれぬように連射系の武器に切り替える癖をつけておきたい。そのためにも、武器の切り替えの癖は、素早く押せるポジションに設定しておきたい。

こんな感じで、相手の移動先を狙って撃つ。これは前回のプレイシューティングPGDシューティングのタイトルでも応用できるテクニックだ。

### ホイール走行中の操縦テクニック

走るときは楕円のスピードが出せるホイール走行。広いフィールドなら、このホイール走行をしながら交戦することで、かなり敵の攻撃を回避しやすくなる。ただし、ホイール走行中はジャンプと左右並行移動ができなくなる。そのため、ホイール走行中の戦闘は、左右旋回と同時回転で敵を避け続けるという、高度な操縦テクニックを要するのだ。ベストなのは、ホイール走行中の周囲をグルグルと回転しながら、同時に敵に攻撃を当ててくることだ。だが、これはよほど広く平たんなフィールドでなければ難しい。マップによっては、走行中、障害物にぶつかってしまうことも多い。そういった場合は、無理してホイール走行はせず、左右並行移動で障害物を回避しながら戦おうようにしよう。



ホイール走行は、回避を奪うのも不向きな。周囲をよく確認しながら、ホイール走行が有効かどうかを判断しておきたい。

### 自分専用GEARを製作するカスタムの楽しみ

ホスが決めたThreatポイントの範囲なら、自由にGEARをカスタムできるマルチプレイ。最初から自由度が高くて、初心者でものGEARに搭載していきながら遊んでしまう。GEARの性能はマルチプレイの敵船においていかなる大きなエントを定めるだけに、いい加減に決めよう、すぐに後悔することになる。

しかし、これはマルチプレイをやり込んで、できるだけ多くのGEARに慣れ、実際に乗って比べてみないとには分らない。最初はデフォルトの装備でいっしょに遊ぶので、Light、Medium、Heavy、AssaultクラスのGEARを乗り比べ、自分の操縦に合うGEARを見つけてくることから始めるといい。うまくいかなかったら、今度はPLAYER VARIANTで装備パターンを変更して、さらにやり込んでいこう。MODIFY GEARでさまざまなパーツを装備を試しながら、自分専用のGEARにチューンしていきい。そうやってThreatポイントに応じた装備を削り取るかのように用意できるようにするには、パイロットとしての腕前もかなり上進しているだろう。



# WIPAC TO SPEED HIGH STAKES

## 気軽に楽しめるレースゲームも いいんじゃない?

ニード・フォー・スピードシリーズといえば、海外製レースゲームには珍しく、ドライブモデルを「ゲーム指向」にふっつており、最新作が発売されるたびに「車の挙動がリアルじゃない」といった意見が飛び交う。かという筆者もその1人であったが、今回の攻略記事の執筆にあたって、ハンドルコントローラーを一切使用せずに NFSHSを遊んでみた。するとどうだろう、結構それがおもしろいのだ。

椅子の高さを調節し、ハンドルを振って発射ソフトを

カット、さあやるぞ……といった構えた気持ちでプレイするから、リアルでないという文句の一つも言いたくなくしてしまうのだ。チャットの間隔にふと、語感が興味のないところへいったときに「ほな、ちとNFSHSやっつてくわ」と、ゲームを起動。そのままキーボードで1回プレイし、数分後にふら、面白かったと戻ってくる。シミュレーションを裏見たゲームだと、こうはいかないだろう。会社御りにやらんと立ち寄ったゲームセンターで、ワンコインで軽く遊ぶ、そんな手軽さが、このゲームにはある。



横揺れや縦揺れ、ハンドルを引っ張った方向と反対方向に傾いているのがよく分かる。本物の車を運転したときと同じ方向に傾きが傾いている、操作性と没入感が高い

## ダッシュボード視点とリプレイで ドライビングの雰囲気を楽しむ

ゲーム画面は、ぜひともインカー(ダッシュボード視点)に設定してプレイしてほしい。ダッシュボードの揺れや傾きなどで、車が今どんな状態なのかがよく分かり、「運転している」という実感がわくこと間違いなし。もちろん、実車から取り込んだダッシュボードはリアルそのもの。サイドミラーには後ろへ流れていく景色が映るし、ライトをつけるとメーターパネルが個性的な色に輝く。埋め込まれているスピードメーターやタコメーターは完璧に作動し、オプションで画面にHUDタイプの見やすいメーターを表示するかどうかまで選択することができる。まさに至れり尽くせりの出来栄だ。

また、シリーズ4作目にして、待望のリプレイ機能が搭載され、最高のレースを映像として残しておくことができるようになった。もちろん、それ自体は歓迎すべきことなのだが、残念ながらこの機能はユーザーインターフェースに不満が残る。再生スピードの変更、一時停止は普通にできるのだが、巻き戻しの際にボタンを押すと、瞬時に最初まで戻ってしまうため、長いレースの「この場面!」をスクリーンショットで撮影する時など、その一瞬を逃してしまつて痛い思いをするることとなる。だが、悪いことばかりではない。このリプレイファルはLZH形式で圧縮すると、何と3KB前後になってしまうのである。メールでネットワーク対戦の相手に送りつけるなど、活用方法はプレイヤー次第だ。



完全に壊れるとこの状態まで来てしまう。ボディはへこみ、サスペンションにもダメージを受けて、何もかもひびひびと壊れて

後の方にダメージが蓄積すると、そちらに荷重がかかったとき、バウが地面に刺さる火花を撒き、そして、新しい荷重をこすりつけたときのゴクリといった鋭い音とともに、スピードを失ってしま



完全に壊れるとこの状態まで来てしま

## 左右の手に役割を分担させるお勧めのキー操作

このゲームで特に難しい操作はないが、ポリスチェイスモードではいくつかキーが増えるので注意したい。車の制動にふと、ライトはロービームハイビームOFFと切り替わっていくし、ホーンは音色をそれぞれによって選べる。しかし、アクセラ/ブレーキとステアリングをすべて右手でこなすというのはさすがに無謀だし、ほ

かこのキーも配置が離れすぎている。そこで、筆者は右記の表のような配置を推奨したい。こうしておく、右手と左手がちゃんと役割分担されるため、操作しやすい。NFSHSにおいて最も重要となるのは、アクセラコントロール。これが友人差し指でできるというところが、大きなポイントである。

### お勧めのキー配置

アクセラ	C
ブレーキ	X
ステアリング	←/→
ホーン/サイレン	テンキー00
ライト	D
サイドブレーキ	Z
ロービーム/ハイビーム	S
ロードブロック	A
バウカーの発射/再装填	D
バウカーの再装填	SPACE
視点切り替え	V



アイススケートの選手もひっくりの3回転半ひねり込み、産卵失敗の影、吹きさらぬかたでもリアルだ

# さまざまなモードで楽しめる ハイリリスク、ハイリターンの 賭け勝負

NFSHSでは、ネットワーク対戦のコネクトプレイヤーを始め、シングルプレイヤー、キャリアプレイ、1画面で2人が対戦する2プレイヤーなど、多彩なゲームモードが用意されており、プレイヤーを飽きさせない。ここでは、新たに導入されたキャリアプレイと、シングルプレイヤーのポリステイスについて解説しよう。

## 資金によるステップアップでスーパーカーを手に入れるキャリアプレイ

NFSHSでは、資金という要素が新たに導入された。プレイヤーは与えられたお金で最初の車を購入し、ツアーと呼ばれるシリーズに参戦していく。レースに勝つと資金を得ることができ、それを使って車の改造や修理を行っていく。お金をためて手持ちの車を改造し、よりグレードの高い車を買いたい、資金の高いレベルなツアーへと挑戦していくモードが、キャリアプレイだ。1回でもレースに参戦すると、ある程度の車の修理が必要になる。予想以上に大きな費用がかかるため、車を壊さない(クラッシュしない)ように走らなければならないという、シビシビな一面がある。購入した車は3段階に渡ってグレードアップすることができ、車高が下がったり、ホイールが変わったり、エアロが付いたり、塗装が変わったりと、外観的な変更もあるので、なかなか楽しめる。もちろん、走行性能も変化するし、それが操作していて実感できるので、「おお、グレードアップした!」と感激すること請け合いです。なお、

セブ/ロードによるやり直しといった概念は一切なく、完全なオートセーブであることも盛り上がる要因の一つだ。「クラッシュした、じゃあやり直そう……!」といった軟派な考えは一切通用しない。一戦一戦が真剣勝負なのだ。

ツアーには、いくつかのサーキットが用意されている。全サーキットをクリアすると、新しいツアーが現れて、ステップアップが可能になっていくという仕組みになっている。各サーキットは最大8回のレースで構成され、それぞれのレースにはあらかじめ3種類のモードのうち、一つが設定されている。各モードは以下のとおり。



車をアップグレードすると、ここでも外観が変化する。ホイール、エアロパーツ、塗装が変わるだけで、ここまでレースに見え

キャリアプレイでは、このように順位に応じた資金が与えられる。順位が低くても、整理もままならない状態になってしま



### トーナメント

あらかじめ決められたいくつかのレースを戦い、獲得したポイントにおける順位に対して、1位30点、2位20点などといったポイントが設定されており、最終レース終了後に、総合ポイントが最も高かった者が総合優勝を奪取る。ポイント争いを有利に運ぶために、自分の勝利を得かような車に体当たりし、コースアウトさせてしまうなんていうことでもできます。

### ノックアウト

1回のレースごとに、最下位になったマシンが失格していき、最終に残った車が優勝となる。一度の失敗も許されないため、トーナメントよりも厳しいと言える。包を返すことに最下位の車がドロップアウトしていく、最後は2台での一騎討ち。最終レースまでは、さほど気合を入れる必要はないが、最後で負けてしまうと、すべてが水の泡になってしま

### ハイ・ステークス

このモードこそが、NFSHSの醍醐味だ。ハイリリスク、ハイリターン。資金もなければ参加費もない、1割のサシの勝負。自分の車をかけて、2台が没収する。男のバトルなので、もちろん、勝利したときには相手の車が自分のものになり、負ければ自分の車を奪われてしまう。奪った車は売って資金の足しにしても良いし、アップグレードして乗りまわすのも自分の勝手。勝手が相手の顔が思い浮かぶようだ。



ハイ・ステークスで勝利すると、対戦相手の車を奪い取ることもできる。逆に、グレードアップにお金をかけた愛車を奪られたときには、悔しさを隠さない涙を流さずこなさなければならない

## 自由な設定で気ままに遊べるシングルプレイヤーモード

自分の好きな車とコースを選び、手軽に遊べるのがシングルプレイヤーモードだ。シングルプレイ、トーナメント、ノックアウトのほかにも、キャリアプレイでは遊べなかったポリステイスをプレイすることができる。シングルプレイでは、「ライバルカーを"1"に設定すれば、タイムアタックを行うこともできる。

敵車や自車、チューニングなどを、お金の概念にとらわれずに自由に選ぶことができるため、キャリアプ

レイのような緊張感で臨む必要はない。何度でもやり直しができるのに加え、たとえ最下位になろうが、最高級のMcLaren F1 GTRをボコボコになるまで壊そうが、失うものは何もない。言い換えれば、気軽に遊べるということだ。上述するまではライバルカーのレベルやスキルを自分にあうように調節し、腕前に自信が付いたら、ライバルカーよりもポテンシャルの低い車で挑戦する、といった楽しみ方ができる。



画面を2分割して、対戦を行う2プレイヤーモード、パッドメニューを表示することもできます。選んだブロック合戦ができなくという問題はあっても、特長はいろいろとあっていいところもたくさんあります



どのモードでも、自分の好きな色に車をコーディネートすることもできる。こんな豪華な(?)が色にすることも可能だ

### クラシック

警察の妨害を振り切って、ライバルカーとのレースに勝つことが目的だ。警察の妨害があるという演出は珍しい。基本的にシングルレースと変わらない。しかし、違反切符を切らしている間は鍵穴タイムロスにつながるため、警察に捕まらないうことが重要であることも言えます。警察側のパトカーを選ぶ場合にも、ラップ数に応じて一定の違反切符を切ることができれば勝利となる。

### ゲッタウェイ

制限時間が経過する間、警察に捕まらないうちにひたすら逃げまわらなければならないので、前方にロードブロックが見えたら、鍵穴タイムロスに突進して逃げ、逃走しても問題ない。警察側の追合には、制限時間内に逃走車を発見し、検挙すれば勝利になる。

### タイムトラップ

クラシックに制限時間をついたモード、といっても、競走車からしてみれば、クラシックと内容はほとんど変わらない。警察側になったときは、競走車が制限時間内に規定ラップを消化して、ゴールしてしまわないように、何度でも捕まえる必要がある。1台だけ、何度でも捕まえても、もう1台が規定ラップを消化してしまっても構わない。そのときは、警察側の負けになるので注意しよう。



NFSHSでは、警察の取り締まりが厳しくなり、取り押さえの方法もより派手になっている。ここでは、警察、暴走車の両面から、ポリスチェイスモードで勝利するための、取締りと逃走のテクニックをそれぞれ紹介する。

## 暴走車逃走テク

# 無事に逃げきるには状況の予測と瞬時の判断

### 逃走ポイント1

警察の取り締まり方法は、大きく分けて二つある。追跡するパトカーによる走行妨害と、ロードブロックなどによる強制停車だ。最も危険なのは、道路に設置されているロードブロック。これを回避するためには、常にコースの先を見て運転することが肝心だ。ロードブロックが設置されているというあかしである遠景が見えたら、即座にフルブレーキング。そして、左右のどちら側からすり抜けられるかを確認。そのまま車体の向きを変え、ロードブロックをへし入ろう。

通過した後も、監視しているパトカーが道路を開始してくるので、フルパワーで逃げること。これは、スパイクブロック

(踏んでしまうと、タイヤが破裂して動けなくなり、一発検挙となる)を設置している場合も同様である。

### スパイクブロック



前方でパトカーが取り締まりをしているのが、かすかに見える。この時点で気がついていないようでは、ロードブロックを回避することは難しい



時間を拘引に突進。これはかなり抜けるのが難しいのだが、機敏で抜けてみた。対向車も走っているのだから、注意しなさい



### 逃走ポイント2

次に危険なのは、正面から突っ込んできたパトカーがUターンして、そのまま追いかけてくるパターンだ。車体を横にして道路を封鎖して逃げられないようにする効果を期待しているらしく、行き場を失って激突、検挙されるというパターンが多い。前方からやってくるパトカーが見えたら、パトカーが道路のどちら側にいるかを即座に見取り、パトカーと壁の間が広く見えるほうへ向けてステアリングを切り込め。

しかし、道路が極端に狭い場合などは、パトカーのパワーと壁の間にすり抜ける確がないこともある。そんな状態になるのは危険なので、狭い道を行っていたときは、アクセルを離し、軽くブレーキを踏みつつ、進行方向を決定しよう。そうすれば奇策で前方にかかっているため、「右が駄目なら即左!」と、逆方向へ切り返して窮地を脱出することも可能になるはずだ。車が停止すると検挙されてしまうので、少々難し車体こそすても、速度を確保することが大切。



目の前で車体を横向きに逃げられ、ブロックされたこのコースでは、急ハンドルでなんとか脱走をかなすことができる

### 逃走ポイント3

轉折、通常のパトカーではなく、Porsche 911 TurboやLamborghini Diablo SVといった、とてつもなく速いV10カーに追われることがある。AAクラスの車で走っているなら振り回されることも可能だが、AAクラスの車では単独に逃げ切ることはできない。そんな時、あつぞとあきらめなければならぬのか? 答えはノーだ。速いV10カーに追われていると気付いたら、とにかくバックミラーに集中して、絶対に並ばれないようにブロックすることが有効。ストレートでももちろん、コーナー出口でのブロックは最も重要だ。パトカーが立ち上がった瞬間を自分の車の前で押えつつ、コーナーを加えていく。言葉で言うのは簡単だが、非常に難しいので、テクニックを磨いてほしい。もしも横に並ばれてしまったら、逃走の望みは薄れたも同然だ。最後の手段として、いちかばちか、思い切り車をぶつけてみよう。意外と、パトカーの方が機動を乱してガードレールへまっしうら…なんてパターンも。可能性としては残されているのだから。

## 警察側取締りテク

# 複数のパトカーによる連携作戦

### 取り締まりポイント

警察側では、新しく追加された新機能を使いこなすのがポイントとなる。Wキーによる応援要請、Kキーによるロードブロックも有効だが、ほかのV10カーにコントロールを移すJキーが何より便利だ。コースマップでパトカーの配置を確認し、Jキーで暴走車の前方に配置されたV10カーを操作してロードブロックを設置。さらに、そのV10カーを道路に横向きにしてロードブロックの代わりだ。それから、高性能なV10カーに乗り、暴走車に後ろからブレンジャーをかけ、先に仕

掛けたロードバイクへと追い込む。このような取り締まり戦術の組み立てが可能となったのだ。

とは言っても、後方からパトカー仕様様のLamborghini Diablo SVなどで追いつき、コーナー出口で暴走車の後部に体当たり、そのままピンさせて検挙という基本パターンは、NFS3から変わっていない。詰前の都合もあり、多くをこなすことはできないが、これらの戦術を組み合わせたやり方は無敵にある。独自の取り締まり方法を研究してほしい。



ロードバイクに引っかかると、このように倒ってしまう。タイヤがぶっ飛んでしまえば、どんなスポーツカーもただの積と変わりない



典型的な強制停止方法。加速でインを押さえたり、そのまま押し寄せる。相手の速度に合わせてブレーキング、行き場をなくして停止させる

# 独断と偏見！ クラス別お勧めマシン

NFSHSでは、バトカー(6車種)などの仕様による違いを除いても、実に15車種の中から自分のマシンを選ぶことができる上、自分の好きな色でペイントすることも可能になっている。車種を好みで選ぶのもよいが、ここではクラス別に分類し、各クラスの中から特長のある、お勧めのマシンを紹介することとしよう。

## AAA Class

ル・マンの血を引く文句なしの最速マシン

### McLaren F1 GTR

デビューした1995年、世界で最も過酷な「ル・マン24時間耐久レース」で、初出場にして初優勝を果たしたのは記憶に新しい。続く1996年も優勝、1997年は惜しくも優勝は逃すが、それでも総合2位、3位を押えている。さらに、1998年の全日本GT選手権レースではすべての予選でポールポジションを獲得するという、凄まじい強さを見せた。それもそのはず、こいつは設計された時点から、レースで戦うべく生かされているからだ。市販車を改造してレースに出ているのではなく、レースカーを市販している……、そんな形容すらできてしまう車。それがMcLaren F1 GTRという車である。1人乗りセンターハンドル(車体中央にハンドルとシートがある)の市販車など、ほかにはない。

ゲーム中では、恐ろしいまでの加速と、軽い車重から来る強烈なコーナリング性能を誇る。同じAAAクラスのMercedes CLK GTRも実車はずいぶんシャトルを持っているが、ゲーム中ではMcLaren F1 GTRに遠く及ばない。Snowy Ridgeステージで1分20秒後半を狙っていける車は、こいつしかない!



## AA Class

美しさと速さを兼ね備えた跳ね馬

### Ferrari F50

Ferrari 社創立50周年記念車としてデビューした、オープン2シータースペシャルスポーツ。設計の時点から完全にモータースポーツを意識しており、F1用V12エンジンをデビューして搭載した、モンスターマシン、ターボによるドーピングを懸けていないNAエンジンならではの、9000回転までの素晴らしい駆け上がりを見せる。カーボンノック構造によるシャシーに、足回りはすべてリジッド化という、レース用マシンでしか採用されないような構造を持っており、ポテンシャルはすさまじく高い。予算の関係でレース仕様のF50の開発は中断されてしまったのだが、NFSHSでの公道仕様車の中で、最速なのは間違いのない(AAAクラスは公道仕様ではない)。

なまじりパワーが出るだけに、扱いが難しいFerrari F50。しかしながら、ドライビングの腕さえあれば、AAクラスでは最もタイムの出せる車だけに、使いこなしてやりたいところだ。最高速がめちゃくちゃ速いので、ハイスピードコースではその真価を遺憾なく発揮することができる。だろう。



ドイツの誇るスーパースポーツ

### Porsche 911 Turbo

Porsche社の最高峰スポーツといえば、はるか昔から911と相場が決まっている。その最新モデルがこれだ。伝統の空冷式である3.6リッターのターボエンジンから絞り出されるパワーは、4WDシステムとも相まって強烈な加速を生み出す。最新モデルではブレーキが大幅に強化されており、コーナーの突っ込み勝負では並び立つものはない。



ゲーム中では、AAクラス最速とまでは言えない。Ferrari F50やLamborghini Diablo SVと比べると絶対的なパワーがない分だけ、少々分が悪い勝負になるからだ。しかし、911には強力な武器がある。それは、前述したブレーキと、そしてクラス最高の

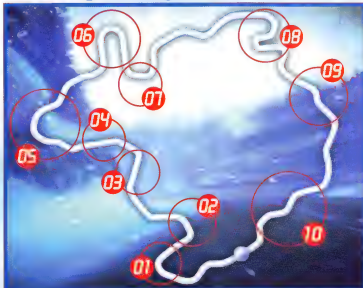
旋回性能だ。複雑なコースではF50やDiabloは敵ではないし、そうでないコースであっても、コントロールであるということは、すなわちミスを引きにくいということでもある。そのため、平均的なラップタイムは悪くない。ゲームに慣れたための練習にもってこいの車と言える。



# テクニクが重要な難関コース Snowy Ridgeを完全攻略

NFSHSの最初に選択できるコースの中でも、テクニカル系に位置するSnowy Ridge。このコースを、McLaren F1 GTRで徹底攻略してみた。このコース(フォワード、ミラーOffの設定)でタイムアタックに挑戦する場合、静止状態からスタートして、1分30秒を切れば上出来である。走り込みの参考にしてほしい。

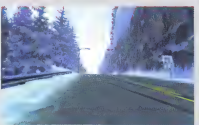
## Snowy Ridge



**POINT 03** スピードがのっているので、車体がジャンプしてしまう。必ず左端を通ること。左側のほうが傾斜が緩いため、フルロットルでジャンプすることができる。右側から飛んでしまうと、飛距離が長くなり、次のコーナーの進入が間に合わなくなる。



**POINT 04** ジャンプポイントとしては、ここが最大の難所。右端から飛び上がると飛距離が長すぎ、左端から飛び上がると林に突っ込んでしまう。左端から、わずかに右を向いて飛び上がるのがこつ。道路右端の、雪の積もった所に着地できればOK。



**POINT 01** スタート直後の緩いS字カーブをクリアした後に、きつめの右コーナーが来る。アウトインアウトのラインをきっちり取れば、アクセル全開で抜けることができる。



**POINT 02** 続く左コーナーだが、一瞬アクセルを抜いてリアタイヤをブレークさせ、すぐにアクセルを踏み直してミドルインアウトで抜ける。ここは次のカーブと合わせて、一つのコーナーとなっている。最初のカーブをアウトのラインで立ち上がることであれば、次のカーブではコース右端に寄せることができる。コース左側だとジャンプして、スピードをロスしてしまう。



**POINT 05** 着地に成功後、道路右側の雪に乗り上げないようにクリアして、少しきつめの右カーブで進入。アウトインインのラインで走り抜けるが、クリッピング近くで一瞬アクセルを抜くと回りやすい。

**POINT 06** 220km/h近くまでスピードが出ている状態から、少しきつい左コーナーが来る。ブレーキを一瞬だけかけて、すぐにアクセルオンで走り抜ける。ブレーキをかけなくてもいいが、次の右ヘアピンが苦しくなる。アウトにしっかり寄ってヘアピンで進入、イン側の岩をこするくらいまで寄せれば、

自然と速度が落ちてアウトインミドルのラインになるはず。ここでインから進入したり、インに寄せきれなかったらすると、すべてが台無しになる。必ずアウトから進入してインにつくこと。



# WIND-UP RACING™

## HIGH STAKES

### POINT 07

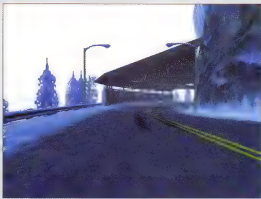
鈴鹿のスプーンカーブのような、左カーブ×2の複合コーナー。ここは、二つのカーブを大きな左コーナーと見立てて、アウトインアウトインのラインをトレースすること。うまくいけば、一瞬アクセルを離すだけの操作で、ほぼフ

ルスロットルで抜けることができる。しかし、ここがうまくいけばいほど、次でミスをしやすい。道路右側の雪に乗り上げると、段差のためにスピードをロスしてしまう。必ずアスファルトの部分から橋へ進入したい。



### POINT 08

オーバー240km/hから進入する二つの右カーブの後、きつい左のヘアピン、右の直角コーナー、左カーブと続く。中でも、最初の右と、続く右が最も難しい。5速が抜け切る寸前までエンジンをつん回しているところから、まずはアクセルオフで最初の右をクリア。続いて、軽くブレーキを踏んでさらに車を右に向けて、もう一つの右をクリア。このころにはスピードが160km/hまで落ちている。ここでアクセルを全開にして、すぐブレーキング。それをききかけにして、車を一気に左に向け、テールを滑らす。すぐにテールスライドを押えたら、さらにハンドルを左に切りこんでヘアピンをクリアする。イン側のガードレールには注意が必要だ。ここでアウトにはならぬ最後、深い雪にはまって大幅にタイムロスをしてしまう。その後の右、左カーブはアクセルオフだけで抜けることが可能だが、路面が滑りやすくなっているため気を付けたい。



### POINT 09

この右コーナーは結構難しい。アウトミドルミドルのラインを取っておかないと、次の左コーナーが悪くなる。

### POINT 10

ゴールの手前で、緩いカーブが連続している。これは路肩の雪が高く、乗り上げると車輪が浮いてしまうので、最後だからといって気を抜かず、アスファルトをトレースして行く。

## NFSHSIにおけるチューニングとは?

チューニングと言えば、一般に改造することを指す場合が多い。しかし、NFSHSIにおけるチューニングとは、ずばりセッティングのことである。車のパワーや、旋回性能をアップさせるのではなく、パワーの出方や、旋回時の挙動などの性格を変えるものだ。

### エンジンチューニング

高回転でパワーを出すか、低回転でパワーを出すかを選択する。特に、オートマチックで運転しているときは、ローエンドのパワーを高める設定にしてやると、タイムを出しやすいようだ。マニュアルで、高回転まできっちり引っ張ってシフトアップする運転ができるなら、ハイエンドに寄せたセッティングにしても良いだろう。

### ブレーキバランス

フロント寄りにすると、よりブレーキが効くようになり、ギリギリまでブレーキを遅らせることができる。リア寄りになると、ブレーキングで簡単にテールを振り出すことができるようになるので、ブレーキングドリフトを誘発しやすい。大パワー車ではフロント寄り、低パワー車ではリア寄りのセッティングがお勧め。

### ステアリングスピード

キーボード(パッド)でプレイする時には、必須の設定項目。中低速コーナーの多いコースは、必須の設定をクックに、逆の場合には反応速度をスローにすることで、無駄にステアリングを切ってスピードをロスしたり、素早い切り返しが出来ずコースアウトしたりということがなくなるはずだ。

### ギアレシオ

ローにすれば加速重視に、ハイにすれば最高速重視のセッティングになる。大半のコースでは少々加速重視にしたほうがタイムは出やすいようだ。というのは、5(または6)速が抜け切るというシチュエーションは、ほとんどないからである。

### サスペンション

かなり重要な項目だ。アクセルを踏んだ状態での、コーナリングの挙動が大きく変わってくる。固めたほうがクックな動きになり、テールを流した時の制御もしやすいのだが、アクセルオンでアンダーステア(コーナー外側へフロントが逃げて行くこと)が出てしまう。また、高速コーナーでのふんばりが効かなくなってしまうという弊害もある。これはかなり個人の好みで決めるしかないが、このセッティング次第でタイムが大きく変わってきてしまうということを念頭に置いておいてほしい。

### エアロダイナミクス

ハイにするとダウンフォースを大きく取ることができるので、コーナリングスピードが上がる。しかし、ストレートでの伸びが今一つになる。コーナーの多いところはハイ、少ないところはロー寄りにセッティングするといいたいだろう。



Snowy Ringを攻略するには、ステアリング回復とダウンフォースに気を配ったセッティングが必要になる。ここでは、このセッティングに基づいて解説しているのでも、試してほしい。

# 戦いの舞台はスラム街 ギャングのトップに成り上がれ

「KINGPIN: LIFE OF CRIME」は、バイオレンス性の高い3Dシューティングである。危険な路地裏が繰り広げられるこのゲームは、過激さ、優秀なAI、グラフィックなど、さまざまな面で注目度も高かった。その神髄、魅力を余すところなくお伝えしよう。

## QUAKE IIエンジンを大幅に改良 危険な雰囲気随所に現われる

KINGPINとは、ポーリングのいちばん手前のピンのごとで、ギャングのボスというスラングからきている。「KINGPIN: LIFE OF CRIME」(以下、KINGPIN)のプレイヤーの目的は、ずばりKINGPINになることだ。そのためには、さまざまな機関を突破し、現存のKINGPINを倒さなければならない。

このゲームはQUAKE IIエンジンを使用しているが、「QUAKE III ARENA」のテスト版が発表されているこの時期、何も手を加えずにオリジナルのまま使用しているわけではない。テクスチャーをよりリアルに再現する32ビットレンダリングのサポートや光源によって変化するライティングシステム、足場によって変化する足音を再現するサウンドシステムといった機能が加えられている。

15個の部位から複雑に構成されたキャラクターは、ダメージを受けた箇所によって、しっかり血がにじんだり吹っ飛んだりする。NPCがダメージを受けたまま歩くと、流血で血だまりができるほどのリアルさだ。武器や登場する場面もSFチックなものではなく、あくまでも現実にあるものをモチーフにしている。特に、やたらと流血を見ることになる暴力表現は凄まじいので、物語を醸し出しそうな危うさもあるくらいだ。

OPTIONSで設定を変えれば、血の露出を抑えることは多少できるようになっているが、ギャングの抗争といった内容だけ



シンドルスターゲーション前の舞台のスラム街は、傷んだ道路や壁がそのままにされていて、ゴミもあちこちに落ちている。

に、過激な演出はとどまるところを知らない。ただし、それだけにリアルさを追求しているため、スラム街の雰囲気、マップの構成などは非常に良くできている。NPCの言葉使いはスラングばかり。BGMにはヒップホップグループのCypress Hillも参加しており、雰囲気をも上げる。日本人にはなじみの薄いスラム街やギャングの世界を、KINGPINで臨場感たっぷりに味わうことができるのだ。



NPCが傷痛して歩くにつれて血が流れる。歩き出すと地面も血だらけだ



死体の両側には、おびただしい血が流れている。このぐらいなれば、生き残るしかない

Information	
開発元	: Xatrix Entertainment社
販売元	: 株式会社PSA
問い合わせ先	: 株式会社PSA 042-525-9501
価格	: 8,800円
OS	: Windows 95/98/NT
CPU	: Pentium II 233MHz以上 (Pentium III 300MHz以上推奨)
メモリー	: 64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	: Open GL対応3Dカード必須
HD容量	: 570MB以上
音源処理	: 4倍速以上
サウンド	: Direct X互換のカード
対応API	: Open GL
PC版の対応	: X
発売時期	: 発売中

## 基本操作と画面設定のポイント

KINGPINの基本操作や設定方法は、「QUAKE II」とほぼ同じように行うことができる。QUAKE系の3Dシューティングをプレイしたことがあれば、それほど迷うことはないだろう。経験のないプレイヤーのために簡単にキー操作を説明する。First Person Shooting (FPS: 1人称視点のシューティングゲーム)での一般的な操作方法である、キーボードのESDFキーに前進、後退、左スライド、右スライドを割り振る。マウスで操作するのがお勧めだ。

画面設定は、美しい画面でプレイするために32ビットモードでプレイしたい。VISUALSの設定で8-BIT TEXTURES

をオフにして、テクスチャーレベルを最大にするといい。また、Voiceboxファミリリーチップを使用している場合は、32ビットモードでは動きが鈍いので、注意したい。Riva TNTなどを使用しても、遅くプレイしにくいといった問題がある場合、コンソールで実行し(051参照)。

```
set vid gamma "4"
と記述した後、
vid restart
を実行することによって、変更が可能な。
```



# 協力プレイやクエストも登場する シングルプレイのファーストエピソード攻略

KINGPINのシングルプレイならではの面白さをここで紹介しよう。シングルプレイの攻略ポイントは、通常の3Dシューティングの側面以外に、NPCをどのように利用するかという要素もある。このステージで紹介する攻略のポイントは、終盤のステージにでも役立つはずだ。

## ポイント1 物を破壊してアイテムを手しろ

シングルプレイは、主人公がリンパに遭うところから始まる。その後、近くにある鉄パイプ(LEAD PIPE)が自動的に手に入り、戦えるようになる。まずは、スタート地点にある木のさくを壊し、奥にあるBULLETSを取っておこう。すぐに役立つアイテムは、金が足りない序盤では少しも無駄にできない。「取れるアイテムは無駄にしない」というのは、ゲームを通して弾数が足りなくならないよう、常に気を付けておきたいポイントだ。



きつり色弾は敵の弱味。序盤からゲームは始まる。とりあえず、金を稼ぐことから始めよう。

## ポイント2 武器を隠して話しかけろ

少し進んでいくと、男女が何か話しているところに出くわすので、話しかけてみよう。この時は、武器をしまっておくことを忘れないうにしたい。今後、相手が敵だと分かっている時(敵地に乗り込んだ時)以外は、武器はしまっておくことをお勧めする。敵が味方かの判断は難しいが、敵地でも話しかければヒントをくれるNPCもいるので、相手を観察することが重要だ。ヒントをくれても、その後に裏にかけられる場合もあるので、気を抜かずプレイすること。

## ポイント3 倒した相手の懐をあされ

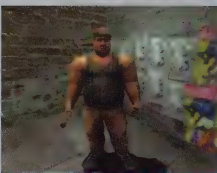
最初に出会った男女2人と争うことになった場合、ここは1人ずつ相手してダメージを少なくし、倒しては下がり、とにかく動きまわらなからLEAD PIPEを振り回そう。止まっているとダメージが大きくなるだけだ。運良く最初の戦いに勝てば、10ドル手に入る。たった10ドルだが、なかなか懐には入れないシステムになっているので、倒した相手からは必ず巻き上げよう。しゃがんでActivateキー(デフォルトはF4)を押せば、懐をあさることができる。

実は、最初のLEAD PIPEしか持っていない時が、ゲーム全体から見ても難易度の高いバトルになっている。難しいと感じて、やる気をなくさないように。もちろん、難易度設定でさらに難しいモードにすれば、弾切れで常にLEAD PIPEのお世話になることになるので、常に自身の所有するプレイヤーは試してみてください。

## ポイント4 金を渡して仲間に引き込め

ポイント3からもう少し進むと、LEAD PIPEを持った男が立っている。10ドル渡せば仲間になってくれるので、そうしておくともう後々プレイが楽になるだろう。

NPCの中には仲間になってくれる者がいるので、話しかけて陣営のことも重要な戦略だ。後述するバーで雇えるNPCなど、結構いい仕事をさせる。これらのNPCは、話しかけて指示することもできるが、効率よく利用したい時には、プレイヤーの盾となってやられてしまったりもするが。



話しかけると、仲間になってくれる。倒した後は、必ず自分の懐のホスターが回収

## ポイント5 PAWN-O-MATICで武器を買え

街では、PAWN-O-MATICというアイテムショップで武器やアイテムを購入できる。弾切れや装備充実のためには、結構利用したい。ゲームが進行するにつれて品ぞろえも良くなっていく。また、最初のPAWN-O-MATICの男性倉庫で身につけることができるコイルを持っていくと、PISTOLと交換してくれる。警備員がいる倉庫(後述)を探しておこう。



倉庫の中にある「コイン」の箱があるのが、弾の弾数が増えたりもついでに壊したくない。

## ポイント6 弱い武器で敵を引きずり出せ

ここからが最初の難關。飛び道具を持った相手に銃弾も武器で戦うことになる。NPCの男と連携してうまくいって乗り切る。CROWBARでの戦い方は、ダメージを与えては下がり、道の曲がり角などで待ち、相手が出てきた瞬間にまた攻撃というパターンを繰り返せば、銃相手でも何とかなる。真正面からいくと、あっという間にやられる。

トンネルの中で酔っ払いが寝ている近所まで戻ると、警備員がいる間と、数人が男たむろしている側側の2か所の進路が選択できるが、まずは警備員が後回しの方がいい。警備員は2人とも銃を持っているからだ。銃を手に入れたから警備員がいる所へいき、ラジオに熱中しているときに後ろから襲う。そうすれば、SHOTGUNが手に入る。近くの倉庫ではアイテムが手に入るので、くまなく探しておくのを忘れずに。



多量に所持。一気に相手にするのではなく、弾が尽きないように出して1人ずつ倒しよう。





# 武器、アイテムの性能解説

ここでは、武器の使い方やアイテムの性能を解説する。9種類ある武器は、戦う状況によって使い分ける必要がある。そのポイントを伝授しよう。

## 武器一覧

### 接近戦用

接近戦専用というよりも近距離でしか使えない武器となっているが、目の前の相手であれば機能するだろう。厚盾の相手が無力な時や壁切れの時に使うことになり、使い方は近距離では無駄なくゲームを進めることができるはず。なお、価格は店で購入する時の値段を表す。

#### LEAD PIPE



ゲーム開始時、主人公が所持しているため、探す必要はない。攻撃力は弱く、非常に心もとないが、武器を何も持っていない初めのうちは効果的に使おうが、ない。

#### CROWBAR



価格：1ドル

ファーストエピソードのPAWN-O-MATICの近くにいるNPCから1ドルで購入することができる。LEAD PIPEの2倍の威力があり、リーチも長い。大した威力はない。箱を壊したり、壁を破壊するなどに使うといいだろう。

### PISTOL



シングルブレイドでは、最初の銃撃戦に勝利すると手に入る。基本的な威力はそれほどないが、モジュールを付けてパワーアップすることができる。近距離の相手には比較的效果があるが、遠くなるほど命中率が悪くなるので注意したい。

価格：50ドル  
装填弾数：10発  
最大保有：200発



補充アイテム  
BULLETS 10発 / 5ドル

### 室内戦用

基本的に、接近戦でもしゅうぶんな威力を示すが、狭い空間で使うとより効果的な武器。相手を密集している場合はさらに有効だろう。FLAME THROWERで相手を無抵抗にしてからSHOTGUNやTOMMYGUNで仕留めるというパターンは、終盤まで有効な戦い方となる。

#### SHOTGUN



価格：150ドル  
装填弾数：8発  
最大保有：100発

敵の目の前で放つとひとたまりもないほどの威力を持つ。ただし、リロードに時間がかかる上、撃つ間隔も長い。敵に囲まれた時には使わない方がいい。散弾銃であるため、遠くなるほど強がばらけてしまい、威力も半減していく。



補充アイテム  
SHELLS 5発 / 25ドル

#### TOMMYGUN



価格：250ドル  
装填弾数：50発  
最大保有：200発

連射の効くマシンガン。一度にリロードできるのは50発だが、あとという間に50発を撃ち尽くすので、リロードしている間に攻撃されないようにしたい。PISTOL同様、命中率はあまり高くないので、遠にいる相手には効果も期待できない。



補充アイテム  
BULLETS 10発 / 25ドル

### FLAME THROWER



価格：500ドル  
最大保有：200発

凶悪な火放射銃。これを相手にくらわせれば、与えるダメージは少ないものの、悲劇とともに閉え苦しむだろう。その間に、SHOTGUNなどでとめを刺してしまえば、被害は最小限に抑えることができる。囲まれた時に使えば、ひとまず突破することができるはず。



補充アイテム  
FLAMEGELIN BUTANE  
100発 / 25ドル



炎を吐くので、周囲も敵は攻撃できるので、足の裏までとめを相手の足に打てる。

### 遠距離戦用

接近戦で使用すると自分にもダメージをくらったり、連射は効かないが遠くまで正確な狙撃かできる武器。相手が気付いていない時に使用するなど、当効果は増す。敵がいる場合は、できるだけいちいち高威力の武器を持っている相手を狙うのが常道だ。後述するスームバンドと一緒に使うといいだろう。

#### HEAVY MACHINEGUN



初期状態では、一度に射撃できる連射は3発のみ。次の弾を撃つまで1.5秒待たされる。しかし、威力は大きく、その上正確に射撃できるので、速くの敵をスナイプする時に効果的。狙いがさへ合っていれば、たいいての場合1発で仕留めることができる。ゲーム終盤ではメインで使うことになるだろう。

価格：750ドル  
装填弾数：30発  
最大保有：90発



補充アイテム  
HMG 306 CALIBER 30発 / 20ドル

#### GRANADE LAUNCHER



価格：200ドル  
装填弾数：3発  
最大保有：15発

3Dシューティングではおなじみの武器。小部屋にいる敵の真中に落とせば、ひとたまりもないだろう。爆風を受ける範囲もそこそこあるので、できるだけ遠くに撃ちこく。持てる弾の数が少ないので、使うタイミングには気を付けること。



補充アイテム  
GRENADES 3発 / 100ドル

#### BAZOOKA



価格：350ドル  
装填弾数：5発  
最大保有：25発

高弾は遅いが、威力は強力で、直撃すれば相手は木っ端みじみになってしまう。また、真下に撃つと、同時にジャンプすればロクジャンもできる。ロクジャンの飛距離は結構あるので、かなりの高さまで上がることができるだろう。



補充アイテム  
ROCKETS 5発 / 100ドル



3Dシューティングでは定番のロクジャン。KINGPINでは、かなりの高さまで飛べる。

## アーマー

プレイヤーがダメージを受けやすい箇所はだまかに三つに分かれており、頭部、上半身、下半身となっている。アーマーがあるダメージが抑えられ、最大HPは100となる。

### HELMET



価格:100ドル  
頭部のHPを50アップする。頭はダメージが大きいため、ぜひ持っておきたいアイテムだ。

### HEAVY HELMET



価格:200ドル  
頭部のHPを最大値100アップする。



### JACKET



価格:150ドル  
上半身を守るアーマーで、HPが50アップする。体の中でいちばん面積の大きい部分だけに、これも重要である。

### HEAVY JACKET



価格:300ドル  
JACKETよりランクが高いヘビーアーマー。HPが100アップする。

### LEG ARMOR



価格:100ドル  
下半身を守るアーマーで、HPが50アップする。高所から落ちた時は足にダメージを受け、これがあるとダメージを抑えられる。

### HEAVY LEG ARMOR



価格:200ドル  
足元がらしっかり補強し、HPが100アップする。少々高いところから落ちてもし少ないダメージで済む。

## プレイヤーを補佐するアイテム

## 店で購入できるモジュール

### MEDICAL KIT



価格:25ドル

ヘルスを10ポイント回復する。常にダメージを負っていることが多いKINGPINでは、見つけたら必ず手に入れておきたい。

### LARGE MED KIT



価格:50ドル

ヘルスを25ポイント回復する。こちらのほうが回復率は高いので、かなりダメージがある場合は迷わずこちらを選ぼう。

### SILENCER MOD



価格:10ドル

PISTOLにサイレンサーを付け、消音効果を上げる。20発使うと壊れる。

### RATE OF FIRE



価格:25ドル

PISTOLの連射速度アップする。

### RELOAD MOD



価格:25ドル

PISTOLのリロード時間を短縮する。

### BAG



これを持っていると、所持できる弾丸の数が1.5倍に増えるため、ぜひ獲得したいアイテムだ。店では売っていない。

### FLASH LIGHT



目の前を明るく照らしてくれる。暗いマップでは心強い味方だ。特に、照射範囲に制限はないので、点灯したままでもよいだろう。店では売っていない。

### MAGNUM MOD



価格:50ドル

PISTOLの威力を倍にアップする。

### HMG COOLING MOD



価格:50ドル

HEAVY MACHINE GUNは、初期状態では次の射撃までに1.5秒待つ必要があるが、これをつけると0.5秒に短縮される。

## プレイに役立つ設定とチートコマンド

### ズーム

Mouse2(右クリックボタン)にズームを設定するバインドを解除しよう。CFGファイル設定で、KINGPIN\mainにあるAutoexec.cfgに、以下のように書き込んでおけばいい。

```
alias zoom1 "fov 90; sensitivity 50; bind mouse2 zoom&
```

```
alias zoom2 "fov 80; sensitivity 20; bind mouse2 zoom&
```

```
alias zoom3 "fov 30; sensitivity 10; bind mouse2 zoom1"
```

```
bind mouse2 zoom&
```

### コンソールを出現させる

KINGPINは初期状態ではコンソールが出力されないが、ゲーム中に特定のショートカットのプロパティを開き、「[リング先]」の最後を

Kingpin.exe /dconsole

とすれば、「(チルダキー、日本語キーボードでは全角、半角キーを押すことにより、コンソールを出すことができるようになる。

### チートコマンド

どうしても語らまっしと時の経つ、チートコマンドは以下のとおりだ。

price:0: 無敵モード

give all: すべてのアイテムが手に入る

give ammo: すべての弾薬が手に入る

give health: ヘルスが全量になる

give cash amount [amount]: 指定した金額の金がもらえる

noclip: 壁抜けモード

# 360°のフリースペースで戦う 真の3Dシューティング シリーズ最新作を徹底解説

# DESCENT 3

狭い通路を駆け抜けて、次々と現れる個性豊かな敵ロボットを倒していくというDESCENTシリーズに、待望の最新作「DESCENT 3」が登場した。DOS用ゲームとして発売された前作と比べてみると、視覚的に驚くほどの進化を遂げている。また、今回は多数のゲームモードをサポートしているなど、マルチプレイに関しても力を注いでいる点にも注目したい。シングル、マルチの両方で、非常に遊びごたえのあるゲームに仕上がっている。ここでは、このシリーズを知らない方のために、ゲームの概要とキー操作のポイントを紹介しよう。

## 前作を継承したストーリー 事件の背後に暗躍していた人物は？

惑星鉱山の採掘を手がける巨大企業「PTMC」の依頼を受けて、採掘ロボットたちが起こした反乱を制圧する。これが、DESCENTシリーズ前2作までのあらすじと目的だ。

前作「DESCENT 2」のラストシーンでは、依頼主のPTMCの裏切りで遭い、宇宙に放り出され、そのまま漂流する羽目になってしまった主人公。今回の「DESCENT 3」のオープニングムービーは、その主人公が救出されるシーンから始まる。

「ある恒星の重力につかまり、あわや燃え尽きる寸前だった彼を救出したのは、レッドアクロポリス研究所の宇宙船だった。レッドアクロポリス研究所は、PTMCが行っている悪事に気付く、彼らの実態を調査し続ける対抗組織だ。アクロポリス研究所の調査によると、PTMCは主人公に狂ったロボットの制圧を依頼しておきながら、その裏ではロボットの破壊活動を支援しているのだという。しかも、採掘ロボットが変調をきたしたのも、PTMCが作り上げ、散布しているウイルスが原因であるらしい……」

果たしてPTMCのこれらの行動は、何のために行われているのだろうか？ 主人公は、そのなぜを探ると共に、採掘工場でPTMCが悪事を働いている証拠を見つけ出さなければならない。前作でプレイヤーに制圧を依頼し、そして最後には彼を窮地に陥れたPTMCの幹部、ドラヴィスを追いつめるためにも。

## 屋外マップやゲームモードの追加など 大幅な進化を遂げている

シリーズものなので当然ではあるが、4年近くも前の作品からそのままストーリーが続いているのに、まず驚かされる。前作を作り上げた直後にDESCENT 3の開発に着手したものの、次々と発表される3Dアクセラレーターの進歩や、OSの変遷などによって開発が遅れ、やっとなの目を見えることになったということなのだろうか？ 少なくとも開発者たちの間で、作品世界の時間はしっかりと連続していたわけで、その辺りにこのシリーズに対する強い愛着が感じられる気がする。

物語こそひと続きにはなっていないが、それを描画する手法は大きく進化し、前作とDESCENT 3の画面だ



建物の外にも出られるステージが用意された。より自由度の高い収録が楽しめるようになったのは、前作までのファンにとってはうれしい限り。対戦用マップでは、完全に野外での戦いを題材にしたものまで用意されている

## DESCENT 3のオープニングムービー

- ①主人公を乗せたまま、宇宙を漂遊する小型宇宙戦闘艇「PYRO-GL」
- ②その行く手には巨大な隕石が、重力に捕らわれ、PYRO-GLは落下していく
- ③速度が急激に上がっていくPYRO-GLのコックピットでは、意識を取り戻し切れない主人公が苦悶に訴えている
- ④今にも燃え尽きそうとしたその時、PYRO-GLに向けて発射されるトラクタービーム
- ⑤PYRO-GLは正体不明の宇宙船に収容された。その外見は焼けた。まさに一瞬一瞬であったことを物語る
- ⑥主人公の命を救ったのは、PTMCの悪事に気づき、敵対活動をしているレッドアクロポリス研究所の宇宙船だった。こうして主人公の新しい冒険は幕を開けるのだ



©1999 Outrage Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Portions ©1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Fusion, Outrage and the Outrage logo are trademarks of Outrage Entertainment. Descent, Descent 3, Interplay, the Interplay logo, Tamrun, the Tamrun logo, and "By Genies, For Genies" are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

## DESCENT 3



前作[DESCENT 2]の画面、動作する最低環境は、H480X50MHz。このスペックに満たすのを感じずにはられない。発売当時、すばやく美しく思えた画面も、ポリゴン数の少なさなど、今となってはあまりに切ないものがある



DESCENT 3では、レーザーの透過光や両手で見えるグラフィックなど、あの絵画が格段に美しくなっている。室内とはいえ、DESCENT 2とは画面内に表示されているポリゴンの数がけた違いのものがよく分る。序盤に出てくる雑魚の敵ロボットすら、顔まできちんとデザインされている

けを見比べてみれば、その差ががく然とするだろう。最新の3Dアクセラレーターにも対応したDESCENT 3の画面は、前作とはけた違いのポリゴン数で描かれ、敵キャラクターの精密なディテールや、地形のリアルな起伏、テクスチャーの美しさなど、まったく比べものにならないと言ってい。また、前2作品では、マップは屋内だけに限られていたが、今回から屋外へ出られるようになった点にも注目したい。広大な空間を重力に邪魔されることなく自由に飛び回る楽しさ。DESCENTシリーズでこれを味わうことを期待していたユーザーも多いことだろう。

それ以外でも、シングルプレイ中、随所にムービー

が用意され、ストーリー性を高める工夫がなされているほか、マルチプレイに関しても、9種類にも上るゲームモードをサポートするなど、あまねく進化を遂げている。

パソコンゲームにとっての3年間は、もうひと昔以上の差になっていることを痛感させられるだろう(日本では、イマジニアから8月27日に「DESCENT 3」完全日本語版が発売される)。



Capture The Flagで戦っている様子。そのほか、デスマッチなどの定番だけでなく、オリジナルの新しいマルチプレイモードを計9種類サポートしている

## 浮遊感のある空中戦を制するためのキー操作と設定ポイント

### 操作にはハットスイッチ付きのジョイスティックが最適

このDESCENTシリーズと同種のゲームとして、「FORSAKEN」が挙げられる。重力に影響を受けずに空中を漂うことができる乗り物に乗って、全方位、どこから襲ってくるかまったく分からない敵と戦っていくという内容は、確かに似ている。

操作に関してもFORSAKENとDESCENT 3はかたなり近いものがあり、前者を選んだことのあるプレイヤーであれば、割と違和感なくゲームをスタートすることができるだろう。どちらのゲームでも、

- ①全方位への移動ができる
  - ②重直の方向へスライド(平行移動)ができる
- という二つの大きな特徴がある。3Dシューティングでは基本となっているマウスとキーボードでの操作もできるが、①の特徴があるため、操作にはアナログジョイスティックをお勧めしたい。特に、ハットスイッチが付いたものであれば、②の動きを完全に網羅することも可能になり、さらに快適度は増すはずだ。



直線的な軌道の速いミサイルが撃つてくる相手の場合、逆のような上下左右へのスライド移動でうまく回避される。このテクニックをマスターすることで、操作上の重要なポイントになる

後述するテクニックに関する部分でも登場することが、このゲームでは、スライドの移動が非常に重要である。シングルプレイでは、直線的な軌道で飛んできた弾の速いミサイルなどに対しては、機体を敵に向けたまま上下左右へのスライドで避けるのが最も効率よく、確実な手段となる。ほかにもChording(p.088参照)を使っている移動など、スライドは何かと多用することになるので、常に観指がかかる場所を用意したハットスイッチを利用するのが最適である。

加えて、マイクロソフトのSideWinder 3D Proなど、スティックをひねるだけでラダーの役目を果たしてくれるものであれば、完備である。このラダーに対して、機体のロール(左右へのひねり)を設定すれば、挙動に関する設定は、すべてこのデバイス一つで済んでしまうのだ。

### さらにキーボードを併用するのがみそ

このゲームでは、Primary、Secondaryの2種類の武器を同時に使用できるようにになっている(これもFORSAKENと類似した点の一つ)。ハットスイッチが装備されたジョイスティックには、たいてい8つ以上のボタンが用意されているので、ボタン1、ボタン2にそれぞれPrimary、Secondaryを割り振るのが基本だ。

しかし、ここで一つ問題が出てくる。先述のように、このゲームではスライドを多用する。戦闘時には、スティックを握る右手の人差し指(たいていボタン1はこの位置にある)で、Primary Weaponを発射しながら、親指でハットスイッチを操作することになるのだが、そうすると、Secondary Weaponはこの2本の指以外で操作しなければならぬ。これではあまりに効率が悪い。そこで、キーボードも併用するという解決策を取る。前進と後退、Secondary Weaponの発射、アフターバーナーの使用、暗やみを照らすアウトプターの発射といった、今まで設定し切れていない操作を、すべてキーボードでまかなうのだ。たとえロケットを装備したジョイスティックを使用する場合でも、前進/後退をキーボードで操作するのがみそ、中でも最も重要となるこの二つのキーを中心に、その周囲に必要な各機能を割り振っていく。

もし、スティックを握り込みながらハットスイッチ操作がやりづらいと感じるようであれば、上下左右へのスライドも配座を考慮してキーボードでも設定しておいた方が良いでしょう。スティック操作のフォロワーとして、キーボードを用いるわけだ。





# 豊富な種類が魅力の マルチプレイゲームモード解説

## デスマッチ、チーム戦、シナリオなど 9種類のゲームモード

DESCENT 3はマルチプレイに非常に力を注いでいる。標準で用意されているゲームモードだけで、9種類も楽しめるようになっているのだ。ここでは、バラエティーに富んだ各ゲームモードの内容と実際にプレイして感じたインプレッションを紹介する。

マルチプレイのゲームモードは9種類あるが、メーカー側がインターネット上に用意している対戦サーバー「Parallax Online」(以下、PXO)を見ると、ANARCHYが最も多くプレイされており、全体の7割くらいを占める。逆に、CO-OPやMONSTER

BALLなどはほとんど見かけず、あったとしても日本からは非常にPING値が悪かったりと、なかなか好環境では遊べない様子。ゲームモードによっては仲間を先に見つけておく必要もありそう。

### ANARCHY系

**ANARCHY** いわゆるデスマッチを、DESCENT 3ではANARCHYと呼んでいる。自分以外すべて敵で、他プレイヤーを倒すと得点が入り、いちばん多く点を取ったプレイヤーが勝利となる。

**HYPER ANARCHY** マップ内のどこかに存在しているHYPER ORBを取った状態で、他プレイヤーを倒すとボーナスが入るというデスマッチ。逆に、HYPER ORBを持ったプレイヤーを倒してもボーナスが入り、飛び越したHYPER ORBを取れば、今度は自分がHYPER ORB状態になり、一種の鬼ごっこ的な要素を併せ持つ。

**ROBO ANARCHY** シングルプレイ用のマップで行われるデスマッチ。他プレイヤーだけでなく、戦場にはシングルプレイと同様、AIが操るロボットが配置されており、その高さを相手にしなければならぬ。ロボットをいくつ倒してもスコアにはならないので、マップによっては他のプレイヤーに出会うまでが一苦労だ。ただし、なかなか楽しめる。

**TEAM ANARCHY** Blue/Redの2チームに別れて行うデスマッチ。クランマッチなどに便利なゲーム形式だ。

ROBO ANARCHYの1シーン、ステージによっては、他プレイヤー以外に同名のロボットが相手手にしなければならぬこともある。ロボットたちをいくら倒してもスコアにならないので、いつか無敵で真の敵(他プレイヤー)と出会うのが戦の見どころ

重装甲車に乗る思い強いHYPER ORB。これを持っていると、だれかを倒した際の得点が高くなり、逆にHYPER ORBを奪取されると、自陣のボーナスが入る。とらえることは、2人でプレイしてもまったく難しくないというところだ



### CO-OP

複数のプレイヤーで、シングルプレイのシナリオをクリアしていくというゲーム形式。1人よりも格段にテンポよくシナリオを楽しめることができ、まったく違った面白さを見ることができる。人数が多すぎると、戦況が難しくなることもある。2、3人くらいが少人数で楽しめるのが最適。シナリオやシナリオの補強を早く知りたいという人にも適しているが、ゲーム中に陣地押入られるムービーが再生されないため、ストーリー性があまり感じられないという欠点もある。CO-OPを楽しむのであれば、シングルプレイで一通り楽しんでからにした方が賢明だ。

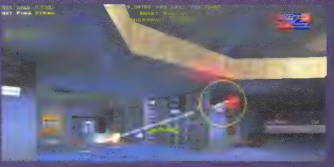
複数のプレイヤーで協力してシナリオクリアのシナリオをクリアしていくCO-OPモード。波状攻撃やアイテムはほかでも再度生じてくるので困らないが、敵陣地をいかにプレイヤーで占め、各々の陣地に倒壊させられることも……



### CTF

いわゆる旗取の対戦。Capture The Flagだ。敵のベースから旗を奪取し、自分のチームの旗に刺れば得点となる。自分のチームの旗が奪取された状態では得点にはならないので、守衛、攻撃、旗を持ち帰ったプレイヤーの優先と、チーム内の役割分担がうまくいかないと、なかなか勝利に導けつづかない。それだけに異星人と組んだチームがうまく機能した時のような快楽は度々あり、チーム戦ならではの醍醐味を感じる。最も適したゲーム形式とさえ言えるだろう。

敵の旗を手に入れた瞬間、自分のチームのプレイヤー(黒色の兵)が、再チームの他プレイヤーの旗を奪取したプレイヤーの陣地まで、表示はされない。とはいえ、よく入り組んだマップが多く、旗を奪取しプレイヤーを探し出すのは時と場合がつかまとう

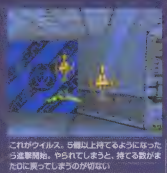




## ENTROPY

チームプレイがベースとなったゲーム形式で、両チームの2チームに別れて戦う。敵チームのプレイヤーを倒すことに、いくつかのウイルスを運べる権利が得られる。その権利が有償以上に高たら、味方のベースを持ってだけのウイルスを拾い、敵ベースへ向かう。ウイルスを5個以上上陸した状態で、敵ベース内の施設に入るかカウントダウンが始まり、5秒間やられずに過ごすことができれば、その施設を破壊しようというこにたてずチームに導き入れる。

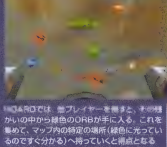
ほかのゲーム形式に比べルールが複雑なため、最初は戸惑ってしまうが、分けるのがかなり楽しめる。もっとも、難に倒されてしまうと、ウイルスを倒す数が0に戻ってしまうため、得点するのはなかなか困難。「しかに相手に倒されないようにするか」ということを念頭において戦う必要がある。



これがウイルス。5個以上上陸するようになると、この道案内地。やられてしまうと、持っている数が0に戻ってしまうのが切ない

## HOARD

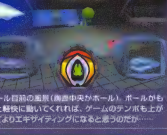
AVAPのPXP0重宝とも書えるゲーム形式。基本1対1個人対個人で戦うラスマッチだが、他プレイヤーを倒しただけでは得点にならないのがみそ。敵を倒した時に現れる緑色のHOARD ORB(以下、ORB)を持ってゴールへ入ると、その時点で得点となる。基本的に1個1点、2個以上になると、1+2+3……と、個数が減るたびに得点が跳ね上がっていく。緑色に光るまじったプレイヤーがいたら、それはORBを持っているあかし。うまく倒せば、そのプレイヤーが持っている数+1のORBが手に入るのだ。ORBは最大で12個まで持つことが可能だが、欲張りすぎて倒されてしまうと元の木阿弥。状況を見極める目とバランス感覚が肝心の点だ。



HOARDでは、他プレイヤーを倒すと、その数+1のORBが手に入るのだ。これを集めて、マップ内の特定の場所(緑色に光っているのが分かる)へ持っていきと得点となる

## MONSTER BALL

マップ内に1個だけ存在するボールを、自分のチームのゴールまで運ぶのが目的。DESCENT 3のシステムを使って遊ぶサッカーだと思ってもいい。ボールは弾当たりや壁際による効果で動かすことができ、壁の方向へ移動させるのにはかなりの慣れとテクニックが必要だ。しかも、このボールは空中に浮いているわけだから動きが鋭いので、長距離を移動させるのは本当に苦労する。



ゴール直前の風景(画面中央がボール)。ボールがわって壁際に動いてくれば、ゲームのサンボも上がりてよりエキサイティングになると感じるのだが……

## 無料で対戦できるPXOへの接続手順

マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPでの接続が可能となっている。一般的に、いちばん利用されるのがインターネットを通じての接続だ。

DESCENT 3では、PXO経由での接続が標準でサポートされている。接続手順が非常に簡単で、利用者数も多いので、お勧めだ。PXOを利用するにはアカウントを取得する必要があるが、無料ですぐに発行されるので、大した手間もかからない。以下に具体的な方法を説明する。

- ①ブラウザでhttp://www.parallaxonline.com/のページに行き、右側のタブの「ACCOUNTS」をクリック
- ②画面上の「Create a new account」をクリック
- ③本名と希望するログインネーム、パスワード、メールアドレスを入力後、「Submit Registration」というボタンをクリック
- ④登録した電子メールアドレスに、アカウントの登録を知らせるメールが届くので、それを確認
- ⑤DESCENT 3のメインメニューから「MULTI PLAYER」を選択
- ⑥接続方法に「Parallax Online」を指定
- ⑦登録したログインネームとパスワードを入力

ここまでの作業が終われば、うまくPXOに接続できれば、チャットを楽しむのもひと画面に切り替わる。後はサーバー、ゲームと選択していくだけ。自分のマシンをホストにして新たにゲームを開始することもできる。



チャット画面で「GO TO GAMES」の文字をクリックすると、このサーバー検索一覧が表示される。ゲームタイプごとに分類できたりと、使い勝手が改善の余地はあるが、実用上はじゅうぶんな機能を備えている

対戦を楽しむための下準備  
選択可能な3種類の機体

DESCENT 3では、形が違だけでなく、性能にも差がつけられた3種類の機体から1機を選択することができる。シングルプレイでは、ストーリーの展開に合わせて1機ずつ使える機体が増えていく。マルチプレイでは、最初から3機体を使える状態になっているので、どれを使用するか決めておく必要がある。何度か試してみても、自分の戦い方にあった機体を選ぶのがいいだろう。

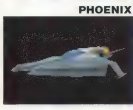
**PYRO-GL**: いちばん使いやすい機体。デフォルトの設定がこの機体であるためか、サーバーに接続してみると、いちばん多く見られる。

**PHOENIX**: 移動スピードが速く、軽快に動き回るため、使用しているプレイヤーも多いが、強力な兵器を用いられた時には、かなり苦戦を強いられる。

**MAGNAM-AHT**: この機体を使用するプレイヤーは明らかに少数派。強力な攻撃力と高い防御力を誇るため、いえず、鈍重な動きから攻撃を生かし切れない場合が多い。



PYRO-GL



PHOENIX

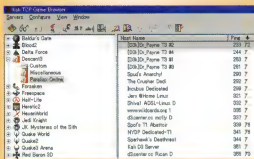


MAGNAM-AHT

PXOのサーバー情報を  
KALIで閲覧できる

KALIを使用して、PXOのサーバー情報を取得することができる。

- ①あらかじめDESCENT 3を起動して、PXOのユーザー認証を済ませておく
  - ②「Kali TCP Game Browser」を起動。
  - ③左側のツリー上でDESCENT 3の下にある「Custom」を右クリック
  - ④「[Exe File]」の項目に、DESCENT 3をインストールしたディレクトリの下にある「main.exe」を指定。この時、KALIでのネットワーク名とゲーム中のバインド名が違えば、「Use Kal nickname for Game」のチェックボックスを外しておく
- これで、「Kali TCP Game Browser」のツリー表示で、DESCENT 3の下にある「Parallax Online」の中に、一連のサーバー情報が表示されるようになる。



設定を終えると、このように「Kali TCP Game Browser」でPXOサーバー情報の閲覧できるようになる。各サーバーの情報がとても見やすいのは大きなメリットと書える

# 勝つために知っておきたい マルチプレイで登場する全武器紹介

## 3種類に分類される武器一覧

シングルプレイで操作に慣れ、腕に自信がいたら、ぜひマルチプレイを楽しんでみるべきだ。ここでは、マルチプレイでの戦闘を有利に進めるために重要なポイントと武器について、詳しく紹介していこう。

武器は、Primary Weapons、Secondary Weapons、Countermeasuresの三つに分類できる。Primary WeaponsとSecondary Weaponsに関しては、マルチプレイで有利に戦えるおススメの武器を、使用方法と併せて紹介した。そのほかに、自分の気に入った武器をいかに使いこなすかを考えてみてほしいだろう。

### Primary Weapons

メインで使用することにする武器。そのほとんどが自機のエネルギーを消費して使用するものだ。なお、アタニーバーナーもリチャージの際に同じエネルギーを消費する。つまり、無敵撃ちは自分の首を絞めるだけなのである。

#### お勧めの武器

#### Vauss Cannon



壁面しながら撃ち合うドッグファイトに向いている。お互いに相手に自分の正面にとらえよう動いている時、攻撃を当てるチャンスは断片的に一瞬しか通ってこない。Vauss Cannonの弾速は非常に速いので、その瞬間を逃さずにダメージを与えることができる。ちなみに、密着状態だと使用した側も被害を受けるので、注意が必要だ。

#### Napalm Cannon



攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、燃料が空になるまで炎を連続的に吐き続ける火炎放射器。動き回る相手に瞬時に当てられるという特徴はVauss Cannonと同じだが、こちらは射程が極めて短い。従って、極端な方向転換がしづらいタイトな通路や、射撃外に逃げられる可能性の少ない小部屋で使用すると効果的だ。発射間隔は連続的で、命中した相手は炎に包まれてシールドを削られる。

#### Laser Cannon



初期装備のレーザー兵器。エネルギーの消費が少ないが、威力も小さい。Quad Laserというアイテムを得ることによって2連装から4連装へドワーアップできる。

#### Super Laser



Laser Cannonと比べて、弾速は変わらないが、エネルギー消費量と威力が増している強化版。Quad Laserによる4連装化は、この武器にも反映される。

#### Mass Driver



発射ボタンを押し続けることでズーム画面に切り替わり、離すと渦を巻いて飛んでゆく。装弾量が少なく、狙いを定めている時には無防備になってしまったため、使用できる状況は限られる。

#### Microwave Cannon



マイクロウェーブ波を浴びた目標は、瞬間的に視界をゆがめられてしまう。弾速がほかのエネルギー兵器よりも若干遅く、エネルギー消費量も大きい。それに見合うだけの威力を備えている。

#### EMD Gun



電磁石を利用した武器で、射出されたエネルギー弾は目標の方向に吸い寄せられる。唯一の自動追尾機能付きPrimary Weaponだ。

#### Plasma Cannon



発射間隔が短く、連射の向くエネルギー兵器。与えるダメージも中程度で、オールラウンドに使える。これを手に入れたらLaser Cannonは必要ないだろう。

#### Fusion Cannon



「ため」をすることによって威力が増加するが、ためすぎると、その膨大なエネルギーによって自機のシールドが削られてしまう。ためずに撃つても連射は利かないので、ためながら狙い撃つような使い方をしたい。

#### Omega Cannon



射程の短い青いレーザー光を照射し続ける。とらえた相手のエネルギーを吸収して、自機のシールドに変換できるのが大きな特徴だ。約10秒で空っぽになってしまいうほどエネルギーを食うので、有効な間合いを把握して無敵撃ちをなくそう。

### 機敏な動きを可能にする操作方法 Chording

敵よりも素早く動くことができれば、背後を取ることが容易になる。また、形勢不利と判断した時の撤退も成功しやすくなるだろう。それを実現するためには、ほかの3Dシューティングでも使われるChordingという操作方法を用いるといい。Chordingとは、簡単に言うと「複数の移動手段を同時に実行して高速に動く」こと。例えば、右スライド+上スライド+前進の移動を同時に行くと、右斜め上前へ、ただ前進するよりも高速に移動できるのである。

ただし、Chordingを使うと、視線が向く真正面に進めたいため、視野が狭くなるという欠点が生じる。慣れないうちは自機の位置や向きが分からない。この点を把握しながらChordingをタイミングよく活用できれば、機動力は大層に上がる。

進行方向と飛び回る場所をよく確認しておくことはとても重要だ。常に動き回れる余地を考えながら移動し続けることを心がけよう。特に、狭い通路は動き回りにくだけでなく、ミサイル兵器の爆風を受けやすいので、注意が必要だ。



ドッグファイトの様子。相手を見失わないように、音方角へのズームな操作をマスターしよう



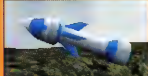
行き止まりだ。このような状態の時にFlag Missileなどを撃ち込まれてしまったら一大事。せっと撃ち出すように

## Secondary Weapons

ミサイル兵器の数々。持てる量が限られている上に、総じて弾速は遅いため、かなり使いにくい。その反面、それぞれが特定の条件下で有効に使い、うまくはまった時の威力も大きい。特徴を掴まえて効果的に使おう。

## おもめの武器

## Homing Missile



自動追尾機能付きのミサイル。自分に真っすぐ向かってくる相手に対してはこちらも正対し、距離が縮まってきたところで発射する。このミサイルは、お互いの移動していき線が水平に近いほど、自動追尾が的確に機能する。直角なターンはできないので、やみくもに撃ってはいけない。目標の移動方向に合わせて発射しよう。

## Concussion Missile



最初から所持しているミサイル。真っすぐ飛ぶだけなので、直撃させるのは困難だ。ミサイル兵器はすべて薄弾した際の爆風でダメージを与えられるが、この武器の爆風は効果範囲が小さい。

## Guided Missile



撃ち出されると同時にミサイル視点のウィンドウが開かれ、それを頼りにミサイル自体の方向操作ができる。使いこなすには相当な習練が必要だろう。なお、雷弾するまで機体は操縦不能になる。

## Frag Missile



軌道はConcussion Missileと同様だが、小さな爆発であれば全体を包み込めるほどの大爆発を起こす。間違っても近距離のターゲットに向けて使用してはいけない。下手をするとう、自分の方の損害が大きくなってしまふ。



## Impact Mortar



雷弾すると大きな爆発を起こすが、1回だけ撃などの障害物に当たっても爆発せずにバウンドする。曲がり角で死角から放り込むような使い方が有効だ。

## Smart Missile



雷弾すると、三つのプラズマが同時に放出される。付近にいるものに向かって飛んでも、自機が正対する向きとは別の角度から目標を攻撃できるのが魅力だ。

## Cyclone Missile



内蔵されている6発の小型Homing Missileを、一定時間後に放出する。放出前に壁や目標に当ててしまっはいけない。広めの場所で距離をおいて使おう。

## Napalm Rocket



射撃の長いNapalm Cannonのようなもの。壁に当たると、数秒間その場に火災が残り、当然のことながら触れると燃やされ、しばらくダメージを受けてしまう。



## Mega Missile

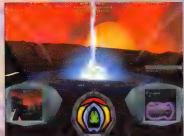


その名が示すとおり、飛び抜けて高い威力を秘め、爆発の及ぶ範囲も広い大型ミサイル。遠路側から部屋へ向け放てば、中の敵を一掃打尽することができる。

## Black Shark Missile



雷弾すると、大きな同心円状に青白い光を発する。中に飛び込んだものは連続的にダメージを受け、すぐに破壊されてしまうだろう。一風変わったデザインをしているが、正面から見た姿がまた実に真色だ。



## Countermeasures

砲台や地雷、爆弾などといった投下型の武器。その武器の特性に合わせて、マップの中の適切な場所にもうまく設置できるかどうかのポイントになる。

## Seeker Mine



敵を察知すると動き出す地雷。これもGunboyと同様、敵プレイヤーが必ず通りそうな場所に設置しておくのが良い。

## Gunboy



敵が近づくとレーザーガンで攻撃する固定砲台。対戦時には、戦略上重要な場所に設置するのが有効な使い方だ。

## Proximity Mine



発射すると、その場に薄弾し、敵口ボットや対戦船と接触すると大爆発を起こす。かなり広範囲にダメージを与えることが可能で、対戦では曲がり角などの気付きにくい場所に設置するのが有効だ。

## Bouncing Betty



壁でバウンドしながら進む雷弾。狭い通路など、うまくいけば動きづらい地形を逆手にとって、反撃に転じることができるかもしれない。

## Chaff



自動追尾してくる敵の兵器をかく乱できる。Chordingが使いこなせるようになれば、あまり出番はないかもしれない。



DOS時代の名作からエピソード 1の最新作まで

# STAR WARS All About Games

## ゲームで振り返る 壮大なスター・ウォーズの世界

現在、待ちに待った「スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス」が公開されている。1977年(日本では1978年)に公開された「スター・ウォーズ」から20年以上の年月が経過し、販売されている関連商品は今や膨大な数に上る。その中でスター・ウォーズゲームは、ファン自らがスター・ウォーズの世界そのものを“体験できる”唯一のメディアである。この特別企画では、最新作関連ゲームを含め、これまでにリリースされたパソコン版ゲームをスター・ウォーズの歴史と照らし合わせながら紹介していく。映画を中心にして、スター・ウォーズゲームの世界は無限に広がっているのだ。

文/ティーフス



©Lucasfilm Ltd. & TM All Rights Reserved  
記号: 20世紀FOX映画会社  
全米東宝洋画社にてロードショー中

# スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス

1999年7月作品



## ゲーム内容

面倒な操作の必要がない、そう欲なアクションアドベンチャー。キャラクターを後方から見下ろす、360°視点を採用している。プレイヤーは、まずオビ=ワン・ケノービとなり、ゲームを始めるが、途中でクワイ=ガン・ジンやパナカ隊長、クイン=アマダラなどに代わるステージがある。ジェダイ・ナイトの初期武器は、もちろんライトセーバーだ。攻撃だけでなく、敵のプラスタ=光線をはじき返すことができる。また、アイテムとしてプラスタやライフルなどの通常武器も登場し、ジェダイ・ナイトであっても、これを拾って使用することが可能。それに加えて、ジェダイ・ナイトは、デフォルトで敵を吹き飛ばすフォースが使える。アクションアドベンチャーと呼ばれるだけあって、ただ敵を倒せば先に進めるわけではなく、クリアの条件となるアイテムを探したり、ヒントを得るために通行人などに話しかけたりすることも、ときには必要である。

開発元: Big Ape社  
発売元: エレクトロニック・アーツ/スクウェア  
プレイ機: X

## ストーリー

タイトルどおり、新作映画をそのまま題材にしたゲームである。映画と同様に、対立する通商連合と惑星ナブの調停にやって来たオビ=ワン・ケノービとクワイ=ガン・ジンの会話をゲームがスタートする。スタートの構成もほぼ映画と同じだ。

# 映画公開に合わせて発売された エピソード1関連作品

## スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

1999年7月作品



## ゲーム内容

プレイヤーは、24種類もあるポッドレーサーから好みのマシンを選択してレースに臨む。ポッドレーサーは浮腫しなが5走るため、地形の影響をほとんど受けないが、高速であるためにプレイヤーには瞬時の判断が要求される。また、レースを前走進むと、ライバルマシンとのスベック差が括弧してくるので、マシンのチューニングも重要な要素となってくる。アマチュア7、セミプロ7、銀河系7、インビテーション7の計25コースが用意され、8つの惑星を転戦するため、各惑星特有の風景を楽しむことができる。各レースで4位以内に入賞すれば賞金のクレジットが手に入り、そのクレジットを元手にしてパーツやドロイドを購入し、マシンをパワーアップする。映画にも登場するウォーが経営するパーツショップがあり、ポッドレーサー用アップグレードパーツおよびメンテナンスドロイドを販売しているのだ。マルチプレイでは、最大で8人まで同時プレイが可能。

開発元: LucasArts Entertainment社  
発売元: エレクトロニック・アーツ/スクウェア  
プレイ機: X

## ストーリー

惑星タトゥイーンで開かれる、時速600kmを越すポッドレーサーのレース。奴隷階級のアナキンスカイウォーカーは、運命に導かれてこの危険なレースに出場することになる。この有名なシーンを見事に再現し、発展させたのがこのゲームだ。

## X-WING

1993年12月作品



### ストーリー

映画「スター・ウォーズ」の直後の時代から、同映画における第1デススターとの戦い(ヤバ国会戦)までを扱ったスペースコンバットシミュレーション。また、同年には、アドオンソフト「IMPERIAL PURSUIT」と「B-WING」の2本が発売された。このアドオンソフトでは、ヤバ国会戦の直後から「帝国の逆襲」の惑星ホスでの戦闘の直前までを扱っている。

### ゲーム内容

プレイヤーは、同盟軍戦闘機パイロットとなる。スペースコンバットシミュレーションなので、武器切替、エネルギー配分システム、シールド配分システム、前方/後方レーダー、戦闘情報ディスプレイ、警告ランプなど、本格的な装束を駆使して戦わなければならない。シューティングゲームと違って、敵を撃破することよりも、ミッション目標の達成をまず第一に考える必要がある。ミッションの内容によっては、プレイヤーが戦闘機小隊を率いたり、味方の戦闘機部隊や艦船、特別任務部隊などが別艦隊として作戦に参加する場合もある。このゲームはDOS版で発売されたが、1998年にWindows95/98移植版が再販されている。

開発元: Tandy Games社  
発売元: マイクロマウス  
プラットフォーム: DOS

## TIE FIGHTER

1994年7月作品

### ストーリー

X-WINGに続くスペースコンバットシミュレーションの第2作である。「帝国の逆襲」における惑星ホスの戦闘の後から「ジェダイの復讐」に至るまでの戦いを、帝国軍戦闘機部隊の一員として体験できる。

開発元: Tandy Games社  
発売元: マイクロマウス  
プラットフォーム: DOS

### ゲーム内容

前作では最前線の戦闘機であった帝国軍のTIE Fighterシリーズに搭乗することになる。ゲームの構成や基本システムは「X-WING」のものを継承しているが、グラフィックが向上し、目標掃瞄システムに新機能が増加されている。また、TIE Defenderなどの新型機も大量に登場する。アドオンソフトとして、「DEFENDER OF THE EMPIRE」と「ENEMIES OF THE EMPIRE」(コレクターズCD-ROM版のみに収録)の2本が発売された。この「TIE FIGHTER」もDOS版で発売されたが、1998年にWindows 95/98移植版が再販されている。



Windows 95 / 98移植版が再販されている。

# 進化を続けるスペースコンバットシミュレーションシリーズとシューティングゲームの傑作

## X-WING VS. TIE FIGHTER

1997年5月作品



### ストーリー

このゲームでは、「X-WING」と「TIE FIGHTER」の双方のプレイヤーから望まれるかた両陣営の対戦/共同プレイを実現している。時代は、映画「スター・ウォーズ」から「ジェダイの復讐」の間に設定してあると思われるが、キャンペーンと呼べるミッションは収録されていない。1998年に待望のアドオンソフト「BALANCE OF POWER」が発売された。このアドオンソフトでは、辺境星域において、中立国家を反乱同盟へ引き込もうとする同盟軍と、それを阻止せんとする帝国軍のペンギアンス機動部隊の攻防戦を扱っている。

開発元: Tandy Games社  
発売元: マイクロマウス  
プラットフォーム: DOS



### ゲーム内容

プレイヤーは、同盟軍、帝国軍双方の戦闘機に搭乗できる。ゲームの構成や基本的なシステムは前作の「TIE FIGHTER」とあまり変わらないが、グラフィックがさらに向上し、このシリーズで初めてマルチプレイに対応した。発売当初から、Internet Gaming Zone(現MSN Gaming Zone)に対応していたこともあり、インターネットで盛んに対戦が行われた。「X-WING ALLIANCE」が発売された現在も人気は持続している)。チャプ、フレアなどの新装備を使いこなしたり、シールドの強度が低下したとによって、高い飛行テクニックが要求されるようになったため、ゲームの難易度は上がっている。

# X-WING ALLANCE

1999年4月作品



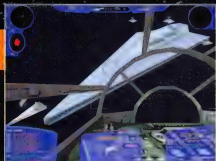
## ストーリー

スペースオペラシミュレーションシリーズの第4作。プレイヤーは同盟軍サイドで戦闘を行う「ジェダイの復讐」と同時代になり、終盤では、同映画における第2デススター戦(エンダア会戦)が体験できる。「X-WING VS. TIE FIGHTER」までは、プレイヤーは各陣営の正規パイロットとして戦ったが、このゲームでは、小規模運送業者アツファミン・ファミナーの一人としてキャンペーンを始め、やがて戦闘機パイロットとして同盟軍に合流することになる。

## ゲーム内容

基本的なシステム、マルチプレイ機能などは、「X-WING VS. TIE FIGHTER」とほぼ同様である。プレイヤーは、アツファミン・ファミナーの一人であるエース・アツファミンなる人物を演じる。キャンペーンでは、同盟軍と合流以降、自家用輸送艇に搭乗する運送業者としてのミッションと、同盟軍戦闘機を駆る軍人としてのミッションをこなす。二つの役割の生活を送ることになる。ミッション作成機能が付加しており、オリジナルのミッションも作成できるので、長く遊べるタイトルである。

原案: Timothy Greenblatt  
開発: EA GAMES  
発売: EA GAMES



# REBEL ASSAULT

1993年12月作品

## ストーリー

ゲーム中のステージの時代配列は、いさかちがは奇になっているが、III期作の映画と同じ時代を扱っている。プレイヤーは、ルークと同じ惑星外タイン出身の同盟軍新人戦闘機パイロットのルーキー・ワンとなり、歴戦の先達たちと鍛えられつつ、一人前のパイロットへと成長していく。

## ゲーム内容

純粋なシューティングゲーム。宇宙戦だけでなく、空対地攻撃。大気圏内用戦闘機に乗っての高空内での戦闘、ストームトルーパーとの地上戦など、さまざまなシチュエーションが用意されている。プレイヤーの進路は固定されており、自由に動き回ることはいできない。第1デススターの破壊が最終目標となる。

原案: LucasArts Entertainment  
開発: EA GAMES  
発売: EA GAMES



# REBEL ASSAULT II

1995年11月作品

## ストーリー

「REBEL ASSAULT」シリーズの第2作。プレイヤーは、前作と同じく同盟軍戦闘機パイロットになり、ルーキー・ワンと呼ばれるが、ストーリー的には前作とリンクしていない。時代は映画「ジェダイの復讐」の直前。ドラッドン星域において、同盟軍艦隊や戦闘機が次々と消息を絶つという不可解な事件が起こっていた。ある時、同空域を哨戒していたルーキー・ワンの視界に味方輸送艇からの緊急通信が入った。直ちに救援に向かった彼らだったが、突如、見えぬ敵の攻撃を受ける。そこでは、帝国軍の極秘プロジェクトが進行しつづいていた……

## ゲーム内容

前作と同じく純粋なシューティングゲームだが、グラフィックが飛躍的に向上している。また、このゲームでは、映画を使った実写とCG合成のムービーがゲーム中にふんだんに使われており、映像的な作品としても楽しめるような作りになっている。



原案: LucasArts Entertainment  
開発: EA GAMES  
発売: EA GAMES



## DARK FORCES

1995年3月作品

### ストーリー

主人公は、同盟軍に金で雇われている工員カイル・カターン。時代は映画「スター・ウォーズ」の直前に設定されている。帝国軍の奇襲によって、惑星タレインの同盟軍ダク基地が破壊された。この攻撃の直後、帝国軍内に内通者から事前に通報があった新兵器「ダークトルーパー」が使用されたとの情報を得た同盟軍は、デスターの設計図を盗み出す「スカイフック」作戦から戻ったカターンに、帝国軍占領下にあるダク基地への潜入調査を命じた。同盟軍の重大な秘蔵となる帝国軍の「ダークトルーパー」プロジェクトを打破すべく命を受けたカイル・カターンは、その危険な任務を遂行することになる。

### ゲーム内容

開発元: LucasArts Entertainment  
発売元: コナミ  
1995年

### ゲーム内容

いわゆる「DOOM」系と呼ばれる3Dシューティングである。初期武器は改良型プラスチックピストルだけだが、帝国軍の強力な武器を奪って使用することができる。ストームトルーパーやガモリアンなど、映画でおなじみのキャラクターが多数登場し、スター・ウォーズファンの中でも人気の高いボバフェットとも戦うことができる。

## YODA STORIES

1997年2月作品

### ストーリー

このゲームは、スター・ウォーズを題材としたお手軽なアドベンチャーRPGである。特に時代の設定はほかにない。

開発元: LucasArts Entertainment  
発売元: マイクロソフ  
1997年

### ゲーム内容

スター・ウォーズのおなじみのキャラクターたちがあそぶようのある2D世界で登場する。プレイヤーはルーク・スカイウォーカーとなり、惑星マップを巡りながら、ゴールへと進むためのアイテムを探す。惑星マップは40程度の小マップで構成されており、帝国軍の基地や酒場、監獄といった何らかの施設が設置されている。このマップの構成は、新編にプレイする度にランダムに変わるようになっている。それぞれマップには、マップをクリアするのに必要なキーアイテムを持ったキャラクターがいる。このキャラクターに話し掛けると、「～を持ってくればキーカード返す」とか、「～を持ってくれば、別の惑星マップに連れて行ってやる」といった具合に、あれこれと交換条件を出してくる。重要なアイテムは、施設の中やゴミ缶や岩の下、隠されたシャトルなどに隠されていたり、サンド・ビーバーなど、マップをうろついているキャラクターが抱えている。敵キャラクターとはそのまますらで戦うことができる。

# ジャンルを問わず広がりを続ける スター・ウォーズ ゲームの世界

## SHADOWS OF THE EMPIRE

1997年9月作品

### ストーリー

「帝国の悪業」と「ジュダの復讐」の鍵を握るストーリーとして1997年に発売された同名の小説を題材にしたアクションアドベンチャー。プレイヤーは、ランド・カルシアン旧友の密輸屋であるダッシュ・レンジャーとなる。

開発元: LucasArts Entertainment  
発売元: マイクロソフ  
1997年

### ゲーム内容

惑星ホスでのスノウスピーダーによる戦闘や、コレリアン貨物艇アウトライダー(ダッシュの私有船)での宇宙戦、スカーブ(浮揚バイク)に乗ってのバイクチェイスなど、さまざまな状況下で戦うことになる。プレイヤーはステージを自由に動き回ることができるが、操作は簡単であり、ほとんどシューティング感覚でプレイできるゲームである。





# JEDI KNIGHT DARK FORCES II

1997年10月作品

## ストーリー

「DARK FORCES」の続編。主人公は、前作と同じケイル・カターとなる。時代は「ジェダイの復興」の4年後。前作では同盟軍の囃い兵として活躍したケイルだったが、このゲームでは自らの過去の罪業に乗り出す。その過程で、かつてケイルの父を死に追いやったダーク・ジェダイのジェイクが、ジェダイの墓に眠るフォースの解放を目論んでいることを知り、その陰謀の阻止と父の敵を討つべくジェイクを追うことになる。後に発売されたアドオンソフト「MYSTERIES OF THE SITH」では、マフ・ウェイトが主人公となっている。「ジェダイの復興」以降を描いた小説で活躍するキャラクターの1人である。

## ゲーム内容

基本的なシステムは「DARK FORCES」のものを継承しているが、ケイルがジェダイとしての能力に目覚めたことにより、このゲームではフォースが使えるようになっている。このゲームの特長は、「道徳心ゲージ」が追加されていることである。ステージ中に登場する第3者のキャラクターをばうて戦えばライトサイド(悪)、第3者の犠牲者になりずに戦えばダークサイド(善)と道徳心が積ま。特定のステージに達した時点でどちらのサイドのジェダイとなるかが決まるのだ。

開発元: LucasArts Entertainment社  
発売元: ナイトロエンターテインメント



# REBELLION 1998年3月作品

## ストーリー

スター・ウォーズの世界の史実に基づいて再現されたゲームではなく、同盟軍と帝国軍による一種の陣取りゲームとなっている。そのため、ストーリーと呼べるものは特にない。

## ゲーム内容

銀河全域を舞台としたリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーが指揮するユニットは、宇宙艦船(1隻単位)、戦闘機(1個飛行隊単位)、地上戦闘部隊(1個連隊単位)、非正規戦用の特殊部隊(1個部隊単位)および全部で60名登場する要人キャラクターとなる。銀河マップは、小マップ(10セクター)、中マップ(15セクター)、大マップ(20セクター)の3種類から選ぶようになっている。1セクターは10のシステム(星系)から構成されており、システム単位を陥落させていく。



開発元: Corelinci Interactive社  
発売元: アイソテック  
プレイ: ○

# ROGUE SQUADRON 3D

1999年3月作品

## ストーリー

映画「スター・ウォーズ」の第1デススターとの戦い(ヤバシ会議)で、ルークと共にデススターへの攻撃を敢行した同盟軍精鋭戦闘機部隊であるレッド中隊。その伝統を受け継いで結成され、後に同盟軍最強の戦闘機部隊として銀河にその名を轟かせたレッド中隊が主役のゲームだ。ヤバシ会議の6ヵ月後から、「ジェダイの復興」の6年後の、銀河大戦後最大の戦闘「惑星モンタマリ攻防戦」(コミック「ダーク・エンハイア」)に至るまでのレッド中隊の戦いを描いている。

## ゲーム内容

プレイヤーはレッド中隊長ルー・スカイウォーカーとなって、中隊の戦績と共に数々のミッションをこなしていく。飛行コースは固定されておらず、ステージ内を自由に飛ぶことができる。攻撃は直接撃ちまくるだけのシンプルなものであり、武装は弾数無制限のレーザーガン以外の、弾数制限のあるミサイル兵器4種が用意されている。ゲームの舞台はすべて惑星の大気圏内となっている。



開発元: Factor 5社  
発売元: エンターテインメント・ゲーム・ソフトウェア  
プレイ: ×

このタイトルの中には、メーカーが別のゲームで中止しているものも含まれています。メーカーのホームページをご覧ください。  
マイクロマウス <http://www.micromouse.co.jp/>  
エレクトロニック・アーツ <http://www.electronicarts.com/>

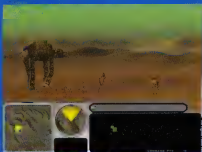
このように、スター・ウォーズのゲームは映画に引けを取らないくらいに壮大な世界を築いているのだ。

このほかにも、Lucas Learning社から環境シミュレーション「STAR WARS EPISODE I THE GUNGAN FRONTIER」、口ホボ製造ゲーム「STAR WARS DROID WORKS」という、教育色の強い低年齢層向けのゲームも発売されている。

また、1999年の後半から2000年の頭にかけて、リアルタイム戦略シミュレーションの「FORCE COMMANDER」や、いまだになぞの多い3Dアクション「STAR WARS EPISODE I OBI-WAN」の発売が予定されている。

今後ともスター・ウォーズゲームは、映画と密接に関連しながら、映画とは一味違った独自の世界を提供し、映画のファンやゲーマーたちを魅了し続けるだろう。

# STAR WARS EPISODE I THE GUNGAN FRONTIER

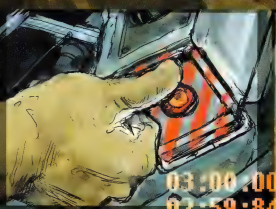


FORCE COMMANDER  
STAR WARS DROID WORKS

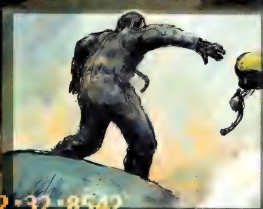
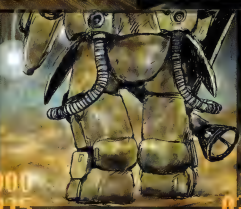


# MASCHINEN KRIEGER

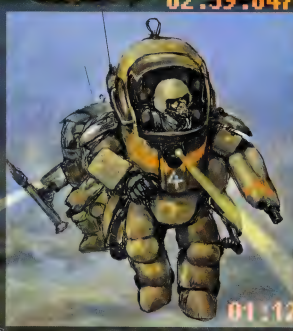
Act 2



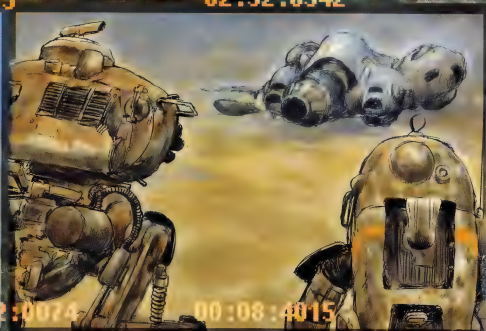
03:00:0000  
02:59:8475



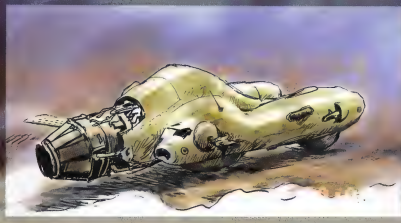
02:32:8542



01:12:9074



00:08:4015



Kon 99 To be continued

# X-WING ALLIANCE

『ジェダイの復讐』のあの戦いを  
最終面で体験できる

## シングルプレイ基本テクニック

### レーザーエネルギーを使って 素早い移動を心掛けろ

シングルプレイでは、目的地へ素早く移動することが基本だ。そのためには、エンジンにエネルギーを集中させなくてはならない。レーザーがシールドのエネルギーのどちらかを分配することになるのだが、シールドエネルギーよりもレーザーエネルギーを回してほしい。シールドは回復しにくい、レーザーは回復が早いからだ。目的地ですぐに戦闘状態に突入した場合には、即座にシールドエネルギーをレーザーエネルギーに変換して、戦闘に備えよう。なお、OtanaやMillenium Falconのような砲座が付いている機体では、レーザーエネルギーが一切なくなっても砲座は機能する。そのため、場合によってはレーザーエネルギーをほかに回してしまってもいい。

### マップ画面は常にチェックしろ

突然現れた敵機が護衛中の艦船を攻撃し、ミッションが失敗することがある。意外な所から意外な敵が出現し、攻撃を仕掛けてくるので、Mキーを押してマップをこまめに見るようにしよう。

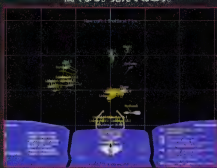
ちなみに、護衛ミッションでは、TIE BomberやGunboatなどのミサイルで攻撃してくる機体が、護衛すべき味方機を狙ってくる場合が多い。これらの相手を優先的に破壊することで、成功する確率が高くなる。覚えておこう。

### 味方機をうまく利用しろ

攻撃を受けてもいないのに、時間がたつと勝手に撃墜される味方機がある。こういう機体にミッションの主要部分を任せることはできないと思うかもしれないが、それまでの間は撃墜されることがないので、逆に無理をさせることができるとも言える。これらの味方機は、艦隊を攻撃する場合など、砲撃から身を守る手段として使うといい。やり方は簡単だ。艦船に照準を合わせ「Attack My Target」と命令した後、彼らを盾にして自分も攻撃に参加すればいい。ちょっと汚い戦法だが、確実に被弾率が下がり、さらにスピーディーに敵機を破壊できるはずだ。なお、いくつかのミッションでは、味方機がやられてもミッションの失敗となることもある。そういうミッションでは、このような命令はしないようにしよう。

### 回避行動の基本

攻撃を回避する方法はいくつかある。戦闘機に後ろを取られた場合は、背後の敵を揺さぶるように操縦するのがベスト。だが、戦艦などを攻める際に重要になるのは、このような回避運動ではなく、ある程度速度を上げることなのだ。実は速度が出ていないと、角度に関係なく砲台からの攻撃を受けやすい。これが原因で、戦艦の横を通過しただけ撃墜されることもある。つまり、戦艦と戦う場合は一定速度以上で操縦する必要があり、この原則を守るだけで、側面から攻撃を受けることがなくなるのだ。なお、Otanaなどの砲座を持っている機体では、自動迎撃機能(攻撃モードの切り替えでDefensiveを選択する)を併用すれば、戦艦の横を飛んでいるだけで破壊することも可能。時間に余裕のあるミッションなどで試してみてもいい。



難解最終ステージ徹底攻略

# ラスボスさん いらっしやい!



# 【OVER THE 100 FPS】

## Socket370対応のデュアルマザーボードで 477MHz×2=954MHzのパフォーマンスに挑戦する

8月号でデュアルCeleronマシンの紹介記事を掲載したが、このブームの極めつけといえる、二つのSocket370を装備したマザーボード、ABIT BP6が登場した。この製品は、現状ではCeleron専用のマザーボードと位置付けられるが、1999年中にSocket370対応のPentiumIIIが出荷されることが明らかになったため、今後、Socket370のデュアル構成がはやる兆しが見えてきた。今回はこのマザーボードを使って、ゲームマシンのチューンナップを試してみたいと思う。

文/角田一美

### 「PentiumIII 600MHzの登場で Socket370の未来は どうなるのか？」

デュアルCeleronがブームになった背景には、無改造でCeleronのデュアル化を可能にする“CPU交換アダプター”の存在がある。このアダプターは、PPGA版CeleronをSlot1対応マザーボードに搭載するためのアダプターだが、ABIT BP6(以下BP6)は、アダプターなしで二つのPPGA版Celeronを搭載できる、世界初のデュアル対応マザーボードである。

将来的に、PentiumIIIへのアップグレードを考えているゲーマーにとって、Socket370専用マザーボードを購入するのはちゅうちよとしてしまうが、現行、Slot1のみで出荷されているPentiumIIIが、Socket370対応版となって1999年中に出荷されることが明らかになったことで、考えが改められることだろう。2000年にはピン数を41ピン増やした“Socket418”(仮称)の投入が予定されているようだが、現行のCeleronとSocket370対応のPentiumIII 600MHzを視野に入れたマシンを組む場合、BP6だけでカバーできる可能性が高い。8月にはSlot1対応PentiumIII 600MHz、9月にはベースクロックを133MHzに引き上げたSlot1対応PentiumIII 600MHzが相次いで出荷されそうだが、Windows NT 4.0/2000 β3でゲームマシンを組みたいと考えているゲーマーであれば、コストパフォーマンスの高いSocket370で決まりだ。

ただし、このSocket370版のPentiumIIIが発売された時にデュアル構成で使えるかどうかは、現時点では不明だ。Socket370版のPentiumIIIの仕様はまだ明らかにされていない上、デュアル化の要となるAPICサポートのための物理的なPIN改造に相当する部分を、BP6でサポートできるかどうかが分らないからだ。

たいていずれにしても、CeleronのPPGA化は確実に進み、秋葉原あたりでもSECC版Celeronを手に入することは困難になった。これらデュアルプロセッサ機を作ろうと考えているゲーマーにとっては、最初からSocket370を搭載している方が都合がよいだろう。

### 「四つのIDEポートを装備 Ultra ATA/66にも対応」

BP6にはもう一つ大きな特徴がある。それはUltra ATA/66に対応したIDEポートをマザー

ボード上に装備している点だ。チップセットに、Intel440BXを採用しているため、Ultra ATA/33対応のIDEポートを二つ搭載しているのだが、それは別に、Ultra ATA/66に対応したIDEポートを二つ、計四つのIDEポートを持っている。使用する際には、Ultra ATA/66とUltra ATA/33を混在させることも可能だ。

BP-6でUltra ATA/66のパフォーマンスを引き出すためには、HDDとIDEポートを、従来までの40芯フラットケーブルではなく、80芯のケーブルを使って接続しなければならない。このケーブルはBP-6に添付されており、青いコネクタをマザーボード側に、黒いコネクタをHDD側に接続する。マシンの起動時には、通常のBIOS画面の後に、Ultra ATA/66サポートのコネクタにHDDが接続されたことを示す画面が表示される。

HDD接続が完了したら、使用するOSに合わせて、Ultra ATA/66用のドライバをインストールする必要がある。ドライバはマザーボードに添付されており、OSはWindows 95/98/NT 4.0に対応している。

### 「ベースクロックは BIOSメニューで変更可能」

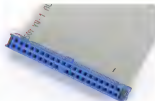
マザーボードのサイズはATXフォームファクターを採用し、搭載しているスロットはAGP×1、

PCI×5、ISA×2と標準的なものだ。二つのCPUソケットは間隔が狭く、ソケットの隙りに実装されたコンデンサがじゃまで、大きめのCPUファンと取り付けられないこともあるので注意したい。シングルCPUで使用する場合は、DIMMSロット寄りのソケットがプライマリとなる。DIMMSロットは三つ装備しており、最大768MBのメモリーを搭載可能。そのほかの特徴として、Wake On LAN (LAN経由でパソコンの電源を投入する)、Modem Ring On (モデムを使ってパソコンの電源を投入する)、Soft Power On/Off (キーボードやマウスからパソコンの電源のOn/Offを行う)、STR/STD (スリープ状態のパソコンを瞬時に使えるようにする機能)といった、多くの機能をフィチャーしている。

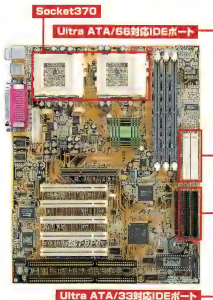
BH-6で名を馳せたABIT Computer社の製品らしく、このBP-6もまたオーバークロック動作に向けたマザーである。BIOSはAWARDで、設定画面は全体的にBIHとよく似ている。ベースクロックはBIOSメニュー上で変更可能で、66~133MHz (87~99MHzの間は1MHz刻みで設定可能)までサポートしている。クロック倍率は2~8倍まで13段階、コア電圧はCPU1と2を別々に1.3~2.3V (0.1V刻み)まで設定できる。さらにBIOSによるCPU温度監視機能を持ち、ファン回転数のモニターも可能だ。

### 「Celeron 300MHzを使って 477MHzまで クロックアップ達成」

BP-6の性能を評価するために、まずは、PPGA版Celeron 300MHzを使用して、シングルCPUでのクロックアップを試みた。使用したOSは、デュアルプロセッサでの動作を考えて、Windows NT 4.0を使用した。まず、動作周波数450MHz (100MHz×4.5)で、Windows NT 4.0が問題なく起動。[QUAKE III ARENA]テスト版(以下、QUAKE III)でベンチマークを計測したところ、300MHz時に比べてフレームレートが約27%アップしている。



Ultra ATA/66に対応した80芯40ピンのフラットケーブル。コネクタの形状は従来のIDEケーブルと同じだが、データ転送時の信頼性を高めるために、信号線の数が倍になっている。



シングルUltra ATA/66対応HDD、U4シリーズ。新型の録音電圧からHDDを守るために、磨耗防止のシールドが巻かれている。今回テストに当たったST36421A(6.4GB)の6月末時点の実売価格は1万2,500円だった。



その後、2MHz刻みでベースクロックを上げていったところ、477MHz(106MHz×4.5)まではマシンの起動も、QUAKE IIIの計測も問題なく行えた。テストに使用したCPUのクロックアップ耐性は高く、マザーボードとの相性もよいようだ。続いて486MHz(108MHz×4.5)の設定でテストしたところ、OSは起動するのだが、QUAKE IIIの計測中にマシンがハンガースタート。さらに、テストに使用したビデオカード(Riva TNT)が異常に熱くなったため、これ以上のクロックアップは中止した。結果を整理すると、477MHzはデュアルの2.0Vから変更していない。コア電圧を上げ、CPUとビデオチップの冷却に配慮すれば、さらに高クロックでも動作した可能性が高い(お勤めはしないが)。いずれにしてもBP-6の細かなBIOS設定は、クロックアップ初心者にとっても非常に扱いやすい。

続いて、デュアルプロセッサ対応のベンチマークソフト「HDBENCH Ver.3.00α7」で、デュアルCeleronの効果をテストした。できればQUAKE IIIを使ってテストしたいところだが、残念ながら、デュアル対応はまだ配布されていない。結果は下表のとおりで、Celeron 300MHzのシングルとデュアルでは、整数演算、浮動小数点演算ともに、ほぼ2倍、メモリのRead/Write能力では約90%の性能向上が確認できた。

さらにデュアルCPU構成で、動作周波数を477MHzにクロックアップしたテストしたところ、300MHzのデュアルCPU構成時の計測と比べて、CPU、メモリの両項目で約1.6倍の結果を残した。また、HDDの計測項目は、いずれも30%前後アップしている。これらのデュアルCPUの効果は、動作させたソフトウェアとOSのチューニング次第で変化するため、1999年内にリリースされるQUAKE IIIの仕上がり具合にも

期待したいところだ。

## Ultra ATA/66によって QUAKE IIIのフレームレートが 7%アップ

仕様だけ見ると、マシンのパフォーマンスアップに大きく貢献しそうなUltra ATA/66だが、ゲームを動作させた場合の効果はどの程度期待できるのだろうか。今回は、Ultra ATA/66対応のHDD(シーゲートのST36421A、6.4GB)を用意し、Ultra ATA/33とUltra ATA/66の両方でパフォーマンステストを行い、結果を比較してみた。Ultra ATA/33のテストには40芯のIDEケーブル、Ultra ATA/66のテストには80芯のIDEケーブルを使用した。

テストの内容は、QUAKE IIIのTimedemoと「WinBench99」のDisk Access TimeとDisk Transfer Rate(Beginning/End)の二つ。結果を見てみると、Disk Transfer Rate(End)を除いた3項目で、それぞれ約7%のパフォーマンスアップが確認できた。理論的には2倍の性能を持っているはずだが、HDDの回転数(5,400rpm)が低いためか、Ultra ATA/66のポテンシャルをじゅうぶんに引き出せなかった。しかし、店頭で販売されているHDDの多くがUltra ATA/66に移行しており、これから新たにマシンを組み立てる場合は、Ultra ATA/66の導入を考慮するべきだろう。

なお、今回のテストでは、ウエスタンデジタルのAC26400(6.4GB)も使ってみたが、こちらはUltra ATA/66で動作させることができなかった。BP6はIntel440BXを搭載しているが、このチップセットに内蔵されているIDEコントローラはUltra ATA/33にしか対応していない。BP6は、別途、HighPoint Technologies製のIDEコントローラをマザーボードに搭載して、Ultra ATA/66をサポートしているが、このIDEコントローラとAC26400の相性が悪いのか、テスト時にはUltra ATA/33でしか動作させることができなかった。

## デュアルCPUとWindows 2000β3で 最強のQUAKE III専用機を構築しよう

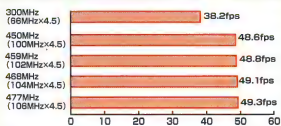
BP6は、6月下旬には秋葉原の店頭へ出荷が始まるが、実売価格は1万7,800円程度となっている。デュアルCeleron搭載機を組み立てることを前提にした場合、これまでのようにCPU交換アダプターは不要だし、安価なCeleron 300MHzを使ったクロックアップもしやすい、非常に魅力的な製品だ。Ultra ATA/66に対応し、クロックアップした状態でも安定して動作したことを考えると、史上最強のデュアルCeleron専用マザー機といってもよいだろう。テスト終了後、私自身、欲しくなった、というのが正直な感想である。

なお、BP6をデュアルプロセッサ構成で動作可能なOSは、Windows NT以外に「Linux」や「FreeBSD」などが挙げられる。もちろん、Windows 98でも動作可能だが、お勤めは、8月ごろに一般向け配布が予定されている「Windows 2000β3日本版」だ。QUAKE IIIの発売前にデュアルCeleronマシンを組み、最強のシステム環境でゲームを楽しんでみてはどうだろうか。

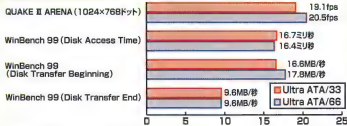
### 製品情報

チップセット	Intel440BX
対応CPU	PPGA/Celeron
メモリ	40芯CPU/66、68、71、75、78、80、82、85、87~99(1MHz)
容量	100、102、104、106、108、110、124、133MHz
CPU標準電圧	2.5、3、3.5、4、4.5、5、5.5、6、6.5、7、7.5、8
メモリ標準電圧	3.3(最大容量768MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×5、ISA×2
価格	オーブプラットフォーム(実売価格)1万7,800円
製造/販売	株式会社オーブプラットフォーム TEL:03-5259-5129
URL	http://www.vertelink.co.jp/

### クロックアップテスト(QUAKE III、800×600ドット)



### Ultra ATA/66のパフォーマンステスト



### デュアルCeleronの効果(HDBENCH Ver.3.00α7)

All	CPU				HDD							
	Integer	Float	Read	Write	Read	Write	Read	Write				
300MHz(シングル)	11,532	14,917	4,570	17,956	32,476	60,175	55,250	5,302	3,833	3,650	1,742	
300MHz(デュアル)	29,598	29,655	9,110	28,583	33,325	61,487	216,071	18,264	175,250	3,942	3,601	1,825
477MHz(デュアル)	14,556	23,683	7,253	24,291	28,404	51,189	62,662	54,900	7,825	5,021	4,713	2,143
477MHz(デュアル)	47,011	45,485	14,475	45,485	52,878	97,848	285,022	132,377	264,925	5,021	4,731	2,415

テスト環境: Celeron 300MHz、ビデオカード RivaTNT、メモリー 128MB、HDD/クワナム Fireball EX(Ultra ATA/33)、OS/Windows NT 4.0  
注: HDBENCH Ver.3.00はα版であるため、ビデオの計測値で異常な数値が出ているが、参考値として見てほしい

スリー・ディー・エフ・エックスが1999年2月にVoodoo3を正式発表した際、ビデオカードは自社ブランドでのみ製品化することを発表したが、パソコンへの組み込みまたはマザーボードへの搭載という形で出荷も予定されていた。遅れ馳せながら、ようやくVoodoo3を搭載したマザーボード「MS-6168」が、エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンから出荷されたため、今回はこのマザーボードのレビューを紹介する。

文/tak、編集部

## Voodoo3 2000を搭載した低価格マザーボードが登場 サウンドチップも搭載して2万3,800円

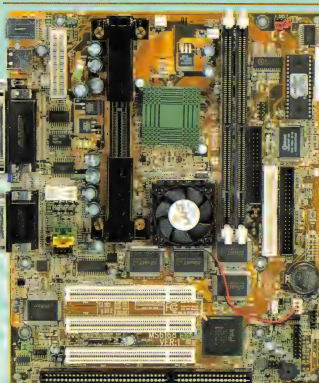
### ビデオカード版のVoodoo3 と比べるとここが違う

MS-6168はSlot1対応マザーボードで、この製品の特徴は何と言ってもVoodoo3 2000がオンボードで搭載されていることだ。Micro-ATXサイズの小さな基板上に、Voodoo3 2000とビデオメモリー用のSGRAM 8MB、各種スロット(DIMM×2、PCI×3、ISA×1)に加え、DirectSound3Dに対応したサウンドチップ(Creative ES1373)まで搭載された、非常に密度の高いマザーボードだ。さらに、Intel440ZXのノースブリッジにはアルミのヒートシンクが、Voodoo3 2000にはファンが搭載されており、豪華けらんない概観もさることながら、熱への対策もしっかりと施されている。オンボードのVoodoo3 2000はAGPバスに接続され、8MBもしくは16MBのSGRAMを搭載した二つのモデルが製品化されてい

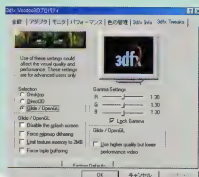
る。8MB版の実売価格は2万3,800円程度。Voodoo3 2000 AGP(16MB)が単体で1万6,800円程度で売られていることを考えると、同等の機能を持ったシステムを別々にそろえると3万円以上はかかると思われるため、コストパフォーマンスが高いマザーボードといえる。

製品に付属するVoodoo3 2000用のドライバは、特別にチューンされたものではなく、スリー・ディー・エフ・エックスが用意したリファレンスドライバが使われていた。オンボードのVoodoo3 2000は、Windowsから見れば一般的なAGPカード型のVoodoo3 2000とまったく見分けがつかないのだが、ハードウェア的にはAGPのスロット部分が省略されていたり(別のビデオカードとの交換ができない)、SGRAMが採用されていたりと、スリー・ディー・エフ・エックスが製造しているビデオカード版と多くの点で異なっている。

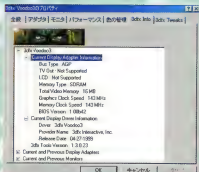
### MS-6168 (8MB版)



マザーボード中央に見えるファンの下にVoodoo3 2000。その下はSGRAM 8MBが搭載されている。またPCIスロットの左側にはDirectSound3Dに対応したサウンドチップ(Creative ES1373)が実装されており、ゲームを楽しむために最低限必要な機能を標準搭載している



Voodoo3用の最新ドライバとなる「QUAKE ■ ARENA Compatible Driver」に付属する設定メニュー。OpenGLのパフォーマンス設定が新たに追加されている



「3dfx info」のタブを選択すると、現在使用しているVoodoo3の機種(コアクロック、メモリアクロック)やドライバのバージョンが確認できる



## オーバークロックテストによって 170MHzでの動作を確認

オンボード版とビデオカード版の2種類のVoodoo3 2000の性能を比較するために、「QUAKE III ARENA」テスト版と「TUROK 2: SEEDS OF EVIL」を用いてベンチマークテストを行った。今回、評価用に入手したMS-6168は8MB版だったため、800×600ドットを超える解像度が使用不可能だったことをあらかじめ断っておく。テスト結果はほぼ同等ということで、残念ながらハードウェアの違いが性能に反映されることはなかった。同じチップが同じ動作周波数で動いているのだから、違いが表れなくても当然と言えば当然だ。

そこで今度は視点を変えて、Voodoo3用のオーバークロックツールを用いて動作周波数を上げ、どちらの限界が高いかを調べることにした。その限界が明らかに違えば、ハードウェアの違いが性能に反映されると言えよう。もちろん限界の高い方が、より高い性能を誇ることになる。

予想としては、デフォルトでファンが装備され、メモリーがSGRAMであるオンボード版のほうがオーバークロック耐性は高いように思われる。ところが、1MHz刻みで動作周波数を調べていったところ、両方とも170MHzが限界であることがわかった(デフォルトの動作周波数は両方とも143MHz)。製品ごとに個体差があるかもしれないが、それほど大きな差は表れないだろう。オーバークロック耐性の面でも互角となってしまった。

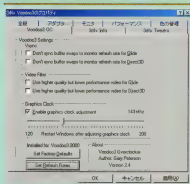
ただし、限界時の動作には両者間で違いが確認できた。オンボード版はテクスチャがはげることなくハンガアップし、カード版はテクスチャがはげたり画面にゴミが出て、そのうちハンガアップするといった違いだ。このことから、次の二つのことが推測される。一つは、カード版よりもオンボード版のほうがテクスチャメモリーの転送速度に余裕があるということ。テクスチャがはげるといのはメモリー転送が追いつかない証拠であり、この症状がカード版でのみ表れることから言うえる。また、オンボード版がSGRAMを、カード版がSDRAMを用いていることから推測

される。そしてもう一つは、ハンガアップの原因がメモリーインターフェースではなく、むしろVoodoo3 2000チップの内部にあるということ。これは、使用メモリーとその周辺の回路構成が異なっているにもかかわらず、限界が一緒であるということから推測される。

## お勧めは16MB版 セカンドマシンに最適

先ほども述べたが、8MB版では3D時の解像度が800×600ドットまでしかサポートされないため、購入するなら16MB版にすべきだろう。こうなってしまうのも、Voodoo3がAGPテクスチャリングに対応していないのがそもそもの原因だ。そういう意味では、Voodoo3はマザーボードに載せるチップとしては、やや不向きと言える。オンボード版とカード版で性能的な差も確認できなかったため、あえてオンボード版を選択するメリットはない。ただし、ビデオチップがオンボード搭載されているため、パソコン内部がかなりすっきりしている。CPUのオーバークロックで、熱問題に困っているゲーマーには重宝しそうだ。

## Voodoo3 Overclocker Ver.2.4

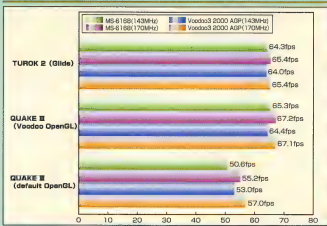


Voodoo3 2000のオーバークロックテストに使用したユーティリティ。画面中央にある「Graphics Clock」の調整により、コアクロックを120MHzから最大200MHzまで上げることが可能。ダウンロード先は<http://www.voodooextreme.com/files/V3OC3000.zip>

### 製品情報

チップセット:	Intel440ZX
対応CPU:	Celeron、Pentium II、Pentium III
バスクロック:	66、100MHzに対応
メモリースロット:	2本 (最大容量256MB)
拡張スロット:	PCI×3、ISA×1
ビデオチップ:	Voodoo3 2000
ビデオメモリー:	SGRAM 8MB
サウンドチップ:	Creative ES 1373 (DirectSound3D対応)
発売価格:	2万3,800円
URL:	<a href="http://www.msi-jp.com/">http://www.msi-jp.com/</a>

## ■ベンチマークテストの結果 (800×600ドット)



## スリー・ディー・エフ・エックスの次期ビデオチップの仕様が判明

1999年内の出荷を目指してスリー・ディー・エフ・エックスが開発を進めている次世代3Dビデオチップが、ついに顔角を現した。メーカーの正式発表ではないため、「ほぼ真実に近いわけ」と表現しておくが、ここで紹介するビデオチップは「Voodoo4」ではなく、コードネーム「Napalm」(ナパーム)と呼ばれる。

Napalmは、Voodoo Bansheeの20コアと最新の3Dコアで構成されたデュアルリブライナリーキテクチャー採用のシングルチップで、最大で64MBのSGRAM内蔵はSDRAMをサポートす

る。Voodoo3と同様に複数の製品ラインナップが発売される見込みで、二つのビデオチップを搭載することで666~800MegaPixel、秒もバフォーマンスの実現を目指している。ちなみに、シングルチップの場合でも333~400MegaPixel/秒で、Voodoo3 3000の処理性能(186MegaPixel)の2倍以上に相当する。ユーザーが要望が多かった32ビットカラーを1600×1200ドットで表示することも可能にしており、SLIモードを使用すれば、理論上の処理性能が1.6GigaPixel/秒に達する。

そのほか、Simmering Effect(鏡気楼のようなもの効果)やPredator Effect(映画「プレター」のように、屈折させた鏡の背景をオブジェクトのテクスチャとして取り込む効果)などが表現できる。また、最大テクスチャサイズを2048×2048ドットに拡張し、S3TCと独自開発の圧縮技術をサポート。同社は、DirectX 7で採用される予定のHardware Transformation & Lighting(ジオメトリ演算機能、p.025参照)にも興味を示しており、Voodoo3の性能を大きく上回るのは間違いない。

# ただで遊べるネット

## DESERT FIGHTERS

今月は、Dynamix社制作の「DESERT FIGHTERS」を紹介する。第2次世界大戦を舞台にした、本格的なフライトシミュレーターだ。まだアルファ版だが、専用サーバーでは常に熱いドッグファイトが繰り返られている。文/杉山淳一



パイロットが「大空の騎士」だった時代へ  
レシプロエンジンで飛び立とう

### 間口は広いが奥も深い レシプロ機の飛行操作

この「DESERT FIGHTERS」は、第2次世界大戦における、地中海に面した砂漠地帯が舞台になっている。1999年秋にパッケージ製品として発売される予定(日本ではP&Aより1999年冬に発売予定)のフライトシミュレーター(以下、FS)なのだが、早くもプロモーション用のアルファ版デモが公開されている(今月号の付録CD-ROMに収録されている)。開発元は、FSのしにせとして知られているDynamix社だ。

製品版では30機の戦闘機を選択でき、200以上のミッションが用意される予定。現在公開中のアルファ版で選べる機体は3種類だけだが、いずれも第2次世界大戦を代表する機体ばかり。プロペラをフル回転させて、優雅に空を舞う気分が存分に味わえる。なお、アルファ版のゲームモードは、MULTIPLAYのみ選択可能だ。

戦闘機の操作は、ジョイスティックとキーボードに対応している。レシプロ機の操縦であるため、それほど操作方法は難しいない。FSの操作系は、簡単に機体を飛ばせるタイプと、ある程度の航空機の知識を会得しないと飛ばせないタイプがある。本作品では、Tabキ

ーでエンジンを始動して離陸してしまえば、とりあず後はカーソルキー(またはジョイスティックの操縦かん)での操作とスロットル(1~0キー)調整だけで飛行できる。

DESERT FIGHTERSを起動すると、自動的にダイヤルアップネットワークが起動し、専用ゲームサーバーにアクセスする。そのまますぐに参戦できるけれど、気分を盛り上げたいのなら、パイロットをカスタマイズしよう。名前はもちろん、パイロットの顔もイギリス、アメリカ、ドイツ、イタリアから選べる。機体選択もここで行うのだが、パイロットの所属国に関係なく選択できる。つまり、アメリカ人パイロットとしてドイツ軍のMesserschmitt Bf109gに乗ってもOKなのだ。また、遊びの要素として飛行隊のマーク(STOCK)も選べる。おそらくチームバトルで使う機能だと思われるが、アルファ版でのゲームモードはデスマッチのみだ。

戦場は、画面下にリスト表示されている。PING値が自動的に計測表示されているので、PING値の小さい(ラグの少ない)戦場を選ぶよう。

### 素敵から交戦までが滑らかなプロセスに

DESERT FIGHTERSの特徴としては、コックピット内のシームレスな視野変更と、自動索敵の二つが挙げられる。この二つの要素によって、視野切り替えとターゲットングが滑らかに連続する動作となっているのだ。この流れを簡単に説明しよう。

飛行中、前方に敵がいな場合は、キーボードのNキーを押すことで、攻撃に最適な敵機が視野の中心に来る。その敵は真横だったり、後部座席の死角に位置しているかもしれない。そこで、この視野のまま機体进行操作し、敵へ機首を向ける。すると、敵を中



敵機を見失ったときは、外部VIEWでNキーを押そう。索敵するだけでなく、自機との位置関係も把握できる

#### 選択できる戦闘機

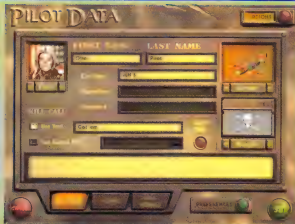
Macchi MC202(イタリア)



Messerschmitt Bf109e(ドイツ)



Hawker Hurricane MkIIc(イギリス)



PILOT EDITORでは、使用する戦闘機や飛行隊マーク、パイロットの肖像画が変更できる。撃墜されたときのメッセージも変更可能だ

#### Information

OS: Windows 95/98/NT4.0  
CPU: Pentium 200MHz以上  
(Pentium 266MHz以上推奨)  
メモリー: 32MB以上(64MB以上推奨)  
ビデオ: 256色以上表示可能な  
SVGAカード(OpenGL対応)  
またはOpenGLに対応するD  
アクセラレーター(推奨)  
HD容量: 50MB以上(75MB以上推奨)  
サウンド: Windows対応サウンドカード  
モデム: 28.8kbps以上  
URL: <http://www.desertrfighters.com/>

# アンデル

## 索敵から交戦まで



Nキーで飛路する。2時の方向に敵機を発見。画面上の赤い名前はANDREWだ!

敵機ANDREWをうまく機首方向にとらえるように、矢印で機体を操作しよう

敵機を標的としてきたら、早速ターゲットリング、ANDREWが照準器に入った

狙らいついたら離れる。スロットを調整して接近し、撃て!

央にとらえたまま、コックピット正面まで全方位スクロールするのだ。索敵する画面とコックピット正面の画面を切り替える必要もないので、スムーズに交戦へと移行できる。狙った敵を見失うことなく戦えるのだ。

若手都合な点は、照準器が当てにならないことだ。アルファ版のせいだと思うが、照準器が正確に動作しないため、機銃が当たりにくい。せめて飛行の腕を磨いても照準が合わなければ、機体をわざと揺らして乱射するしかない。開発チームへメールで改善要求を出したところである。

## 卑劣な待ち伏せ野郎を波状攻撃で撃破!

一つのマップには、最大64人が参戦できる仕様になっている。しかし、40人を越えるとプレイヤーがすべて密集して表示され、追尾しても追いつけないという現象が見られる。参戦するなら、20~30人の戦場がベストだ。なお、機体の操作に慣れるまでは、参加人数が少ない戦場で練習したほうがいい。

筆者がアクセスしたときは、参加者20人の戦場は激しいバトルの真ん中だった。そこで、6人の戦場に入ってみると、早速「Hi Follow Me!」と声が掛かった。教官役のパイロットが、残り5人のパイロットを訓練中だったようで、ちゃっかりここに交ざって練習させてもらった。もしかしたら、教官はメーカーのスタッフだったのかも知れない。

機体の操作にも慣れてきたので、お礼を言って離

脱し、今度は20人の戦場に入った。原稿執筆時点で使用可能だったマップは、砂漠の中央にピラミッドがあり、そのすぐそばに一つだけ飛行場がある。だれもがここから飛び立つ。

飛行場周辺では、離陸の邪魔にならないように発砲は禁止になっているようで、大空の騎士道が守られていた。しばらくは問題なくプレイできたのだが、不注意で墜落した後はなかなか離陸できない。飛び立とうとすると機体が傾いて転び、炎上してしまう。

これではゲームにならないので、Backspaceキーでチャットモードにして「I can't fly! Help!」と入力。すると、上空で戦っていたプレイヤーのうちの数人が、様子を見に来てくれた。彼らは私に「スナイパーが狙ってる!」と教えてくれた。外部VIEWで確認してみると、なんと滑走路の斜め後ろに着陸して、こちらを狙い撃ちしているPK野郎がいたのだ。

プレイヤーはみんなこの飛行場から離陸するので、こんなやつがいたらだれも飛べない。なんとか離陸前に反転して、攻撃しようとしたが無理。すると、さきほど上空からメッセージをくれたパイロットたちが、見事な一直線の編隊飛行で急降下し、PK野郎を空襲した。2回の波状攻撃でPK野郎は撃破。彼は二度とこの戦場に戻って来なかった。

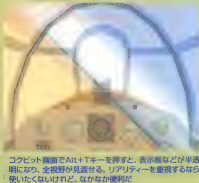
滑走路上で見ていた私は、映画のようなこの場面に感動。松本零士氏の戦場漫画シリーズに登場する、大空の騎士たちの物語を思い出した。モニター上の標的を遠距離ミサイルで破壊する近代戦とは違って、機銃で戦い合うレシプロ機の時代は、戦いの中にも人間の尊厳が守られていた時代だったのかも知れない。

マルチプレイに騎士道の伝統が生きているというだけでも、このゲームはとても魅力的なのだ。

チャットメッセージは画面上部に表示され、Pageup/ Pagedownキーでスクロールできる。機体の挙動に合わせて、メーター数も速度や高度はこのメーターで確認するのだ。新手機は目盛りが無いので使いづらい



Escキーを押してメニューを表示し、Observeモードに切り替えると、ライバル機の顔数もできる。空中で撃破された機体は、燃えながら落ちていく



コックピット画面でAlt+Tキーを押すと、表示画面が半透明になり、全視野が広げられる。リアリティを重視するならば使いたくないけれど、なかなか便利だ



### ハマリ度ランキング 金メダル

戦況画面はマイクロソフトの「Combat Flight Simulator」にも匹敵する。空や敵がメインのFPSになるだろう。それがアルファ版とはいえないだけだ。ただで遊べる。いい時代になったね。ペーダ版もただで遊べることを期待しよう。

進化を続ける  
3Dシューティングの傑作

# Welcome to

1998年5月に登場し、そのクラフティックの美しさで一躍話題になった「UNREAL」。一年以上たった今、この名作がまた注目を集める時がやって来たのだ。マルチプレイに高度を置いて改良を加え、まったく別のゲームへと進化させた「UNREAL TOURNAMENT」。美しい画にもくもく駆け、豪華演出を兼ねた主人公のその昔を描いた追加シナリオ「RETURN TO NAZGAL」。この二つのタイトルの登場で、UNREALはより完璧なゲームへと変貌を遂げようとしている。

又、稲垣宗彦

## UNREALの対戦特化型バージョン UNREAL TOURNAMENT

### このゲームの売りでもある シングルプレイモードの実力はいかに？

10月発売予定の「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)の攻略記事は、6月号で一度掲載している。しかし、編集部がその後入手したバージョンでは、さらなる仕様変更があり、完成度をより高めていることが判明した。ここでは、前回紹介したバージョンとの違いを踏まえ、もう一度、UTを紹介することとする。

UTは、マルチプレイの快適さを求めた、言わば「QUAKE」に対する「QUAKE WORLD」のよな位置付けのゲームとしてとらえている人がいるかもしれないが、

1人でもチーム戦を楽しむのが、このゲームの最大の売りの。クラフティックはUNREALの強さを押しつづつ、本作に活かしている



シングルプレイを遊んでみれば、それがまるっきり間違いないではないにせよ、正しもないことが分かるだろう。シングルプレイモードを持たない「QUAKE WORLD」は「QUAKE」のサブセットとも言える存在だが、UTにはきちんとシングルプレイモードが用意され、独立した作品として楽しめるようになっているのだ。

UTのシングルプレイは、文

字どおりトーナメント形式のゲームになっている。メニューのGameからStart Unreal Tournamentを選択することでプレイできるこのモードでは、Botたちとさまざまな形式のゲームを戦っていく。最初に挑戦することになるのは、Deathmatchだ。まずは移動や攻撃、基本的な武器の知識までが覚えられSDM Tutorialというマップから始め、徐々に難度の高いマップがプレイできるようになる。どのマップまでクリアしたかという情報は、自動的に記録されるため、いつでも気軽に中断できる点がいいた。

Deathmatchである程度のマップをクリアした後に、Resume Saved Tournamentを選択すると、Deathmatchのほかにも、Dominationというモードも選択できるようになる。このように、各モードで一定の成績を残すことにより、Deathmatch→Domination→Capture the Flag→Assaultと、遊べるゲームモードが増えていくのだ。このゲームモードが表示される欄は全部で五つあり、Assaultの次にはLast Man Standingというモードが選べるようになると思われるのだが、今回評価したバージョンでは、先へ進むことができず確認が取れなかった。

このTournamentのほかに、Practice Sessionという練習モードもUTのシングルプレイには用意されている。このPractice Sessionでは、ゲームモードやマップ、

### UTに用意された 五つのゲームモード

UTのTournamentには、基本となるDeathmatch以外にも、四つのゲームモードが用意されている。これらのゲームモードは、シングルプレイでも、マルチプレイでも楽しめる。また、マルチプレイでは、サーバー側の設定ですべてのゲームモードにBotを参加させることが可能になっている。標準でBotをサポートしたUTならではの機能である。

### Deathmatch

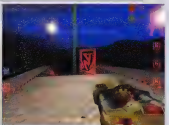
いばらんの基本となるゲームモード、参加しているほかのプレイヤー全員が敵になり、敵を倒すごとに得点が加算されていく。一定時間の経過するか、規定の得点を稼いだプレイヤーが倒れた時点で、ゲームは終了となる。覚えなければならぬ重要なルールは特になく、初心者にやさしいゲームモードと言えるだろう。しかし、遊びやすいからといって楽であるかどうかは別問題。また、マルチプレイでは、両者のチームに分かれてDeathmatchを行うTournament Team Gameというモードも用意されている。



画面右下には、現在のスコアが表示される。また、9位以内に入っていると順位が表示されるようになる。連発した撃を例として、Double Kill→Multi Kill→Ultra Killと、アクションがすべて記録されたことになるのだが、これらすべてが記録されないのだ。

### Domination

2チームに分かれ、マップ内に複数配置されたポイントの支配権を奪い合うというゲームモード。ポイントに置かれた形をしたマークに触れ、自分のチームのマークへ変えていく。マークの影と自分の時間とに比例した得点が加算されていくので、なるべく多くのポイントを奪取すれば、チームが勝つとなる。TEAM FORTRESSのthe Canal Zoneというマップのルールに詳しい。



効率よくチェックポイントを回復できるようなルートを開発すると、試合運びが楽になる。

# UNREAL World

ゲームに参加するBotの数、ゲームの勝利条件などを細かく設定し、自分の好きなように対戦の練習をすることが可能だ。

Tournamentにしろ、Practice Sessionにしろ、UTのシングルプレイ全体を通して言えるのは、1人でもネットワーク対戦の面白さが味わえるということ。巧みな思考ルーチンを持ち、まるで意志を持っているかのように行動するBotたちを相手に、インターネット上での対戦そのままの興奮をいつでも体験できるのだ。たとえシングルプレイであろうと、3Dシューティングはストーリー性を完全に排除してしまってもじゅうぶん楽しめることを証明している。

もうお分かりいただけただけかもしれないが、そう、UTをあえてQUAKEシリーズと比較するのは、QUAKE WORLDではなく、シリーズ最新作「QUAKE III ARENA」と比較すべきなのだ。これら2作品は、非常に近い位置付けにあると言える。

## 擬似的なマルチプレイを可能にした優れたBotの性能

UTの面白さの核を握っているのが、Botの思考ルーチンだ。この部分が出来ていれば、タイトルにもなっているシングルプレイのTournamentは、結局のところ蛇足でしかなくなってしまうわけで、開発者たちもこの部分に大いなる力を入れているようだ。筆者が入手した、まだ完成していないバージョンでさえ、この点に関してはじゅうぶん満足いくレベルにある。

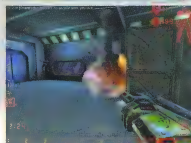
このことは、DeathmatchからDominationなどのチーム戦に移ったときによく分かる。ただ撃ち合うだけ(と言いつ切るのもなんだが)のDeathmatchだけでなく、それ以降のDominationやCapture the Flag、Assaultといったチーム戦においても、Botたちはきっちり自分の役割を考えて動いてくれるのだ。例えば、Capture the Flagでは「旗を取って」と指示すれば、

敵陣目掛けて巧みに攻め込んでいく。Dominationなどでは、特に指示をしなくても、奪われたポイントを奪回するために果敢に戦闘をこなしてくれ、さらにはプレイヤーのサポートに付くBotが必ず1人いたりする。

また、激しい戦いの中ではなかなか気が付かないが、Botたちはそれぞれ適宜にセリフをしゃべるのだ。間違えてプレイヤーがBotを攻撃してしまったときには、「I'm on your team, you idiot!」(ばか野郎、おれは、その同じチームだ)などと怒りなが叫んだり、うまく敵チームを攻撃できたりすると歓喜のセリフを発したり、その喜びを動きで表現する姿が見られる。このように人間臭いBotたちを相手にしていると、本当にマルチプレイを楽しんでいるかのような錯覚に陥ることもあるのだ。ちなみに、Botの強さは、Novice、Learning、Average、Skilled、Masterful、Godlikeと、6段階から選択することが可能だ。あまりにも正確な攻撃をされても、また弱過ぎてもうざざりしてしまうので、Practice Sessionでは自分のレベルに合わせてBotの強さを選択したい。

先にBotの思考ルーチンの完成度は満足いくレベルであると誇り、たが、実はまだ完璧とは言えないほどの状態でもない。Capture the Flagなどでは、通路の袋小路で、敵を追いかけたのに前に進めず、立ち往生しているBotの姿を見ることができ。また、Assaultに限って言えばゲームのルールが複雑であることに加え、通路が入り組んだマップがあり、襲撃する側のBotが目的地向けに走り抜けなかったりすることもあるようだ。しかし、このようなケースは例外的で、全体としてきちんとゲームが成立しているし、立ち往生しているBotもいつまでも混乱状態にあるわけではない。これから発売に向けて、そして発売後も、引き続き思考ルーチンの完成度を向上させていくはずで、やはりBotのどんな心配り配は無用と言っても差し支えないだろう。

Novice [Charid] [low and quiet] "I'm on your team, you idiot!"



同じチームのBotを攻撃すると、ちゃんと文句を言ってくる。人間臭い動きをするだけに、悪くは動いてくれない。まるで人間のプレイヤーに対するような立ち振る舞いしてしまうこともある。

基本的にCommands/Tauntsに割り振ったキーで、Botに対する指示を出すことが可能だ。Take Their Flag(旗を取って来い)などといった指示に対しては、ほぼこちらの意思どおりの行動を取ってくれるのだが、経験値Cover me、必要以上にプレイヤーに付きまとい、プレイヤーの敵への攻撃までその身を投じて倒してくれたら、エレベーターでの移動を阻害する場合がありますので注意しよう。



## Capture The Flag

旗取りの合戦。チームに分かれ、敵陣の奥深くに隠された旗の旗を奪い、自軍陣地に連れてくることとなる。自分のチームの旗が持ち去られると、奪取された旗が奪取された。特にマルチプレイでは、攻撃と防御のバランスがうまく取れているとが勝利への近道となる。がむしやに攻撃しているだけでは勝てないという点で、チーム間の面白さを体験するには最適なゲームモードだ。競況に応じたチーム間の連絡が重要となる。



リスクは高いが、旗の旗のある所で待ち構えるのも一つのチャンス。なかにTournamentでは、プレイヤーはアポルトで敵チームを相手にすることもある。若いキキウツはすでに覚えている。

## Assault

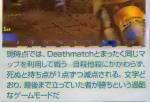
UTの中でいちばん特徴的なゲームモードが、このAssaultだ。襲撃上の旗を奪取するのを守る。そこを襲撃する側と二者に分かれて戦う。マップによって襲撃側のミッション達成の条件が大きく変わるため、きちんと内容を把握していないと勝利にゲームを挑むことができない。一定時間内に襲撃側が目的を果すと襲撃側の勝利。守り切ることができれば守り側の勝利になり、次に攻守交代してゲームを行う。



ゲームが始まる前に、そのマップでの襲撃目標をきちんと把握しているというゲームに慣れていない。いちばんいいゲームモードだとさえ言えることはないだろうか?

## Last Man Standing

1人で残った場所の「バトルロイヤル」。武器弾薬をすべて持った状態でゲームはスタートし、倒されるたびに持ち点が減り、持ち点を減らした時点で、ゲームから外れていく。ただ、攻撃を食ったという攻撃的な技術ではなく、「いかに死なないか」を競うわけだ。序盤で必ず起こる相手の乱戦で、いかに生存するゲームを有利にするか。死ぬと持ち点が1点ずつ減点される。文字どおり、最後まで立っていた者が勝ちという過激なゲームモードだ。



## さらに改良が進む武器/アイテム

今回入手したバージョンでは、Tournament部分の完成度が上がり、Botが賢くなっただけでなく、武器/アイテムにもいくつかの変更が加えられている。ここでは主要な変更点を紹介する。また、ここで取り上げるもの以外にも細かい部分に変更している武器もある。例えば、さく裂弾を発射するFlak Cannonでは、Alternate Fireの飛距離が短くなっているのだ。主にバランス調整のためのもので、発売までさらに変更される可能性もある。

### Translocator

Capture The FlagとDominationで使用する便利な標準装備のアイテム。QUAKE系ゲームにおけるGrapping Hook的な存在で、Fireボタンでワープの出現ポイントを出した後、Alternate Fireを押すと、一瞬でその場所へ戻ることができる。ワープの出現ポイントが、緑色のボール状のオブジェクトから小さな円盤に変更され、プレイヤーに出現ポイントを張り付けることができなくなった。とはいえ、ピンチの時に一瞬で自軍のベースに戻ったり、通常のジャンプでは届かない場所へ上ったり、使い次第で大きな効果を発揮することには変わりはない。

射出されたTranslocator



Capture the Flagで、一瞬で自軍のベースに戻ったり、あるいは遠く離れた時に発射器を置いて降り、隠れ入りをしたりといった活躍を仕掛けたりと、プレイヤーのアイデア次第で、かなり便利なアイテムになる

### Sniper Rifle

Alternate Fireで画面を拡大し、狙撃ができるようになるというライフフル。画面の拡大率は、Alternate Fireを押している時間によって細かく変更が可能。今回のバージョンから、画面を拡大している時には、大きなガングロスと共に拡大倍率(最大で8.3倍)が表示され、スコープをのぞいたかのような表現がされるようになった。この仕様変更によって、頭部にきっちり弾を当てて敵を瞬殺する"Head Shot"がとて狙いやすくなった。



Alternate Fireを押している時間によって、ズームの倍率を変えられるSniper Rifle。9.3倍まで狙いはい拡大すると、これだけの倍率効果がある。超遠距離での狙撃が成功するのかなりの快感だ



### Ripper

回転しながら飛んでいく円形の刃物を射出する武器。壁に当たると反射して方向を変えながら飛んでいくので、うまく使わないと自分を傷つけてしまうことになりかねない。前バージョンではAlternate Fireで反射角度を変えられたのだが、今回のバージョンでは、Alternate Fireで発射すれば、狭い場所でも減速してしまうこともなくなるだろう。



Ripperは、とかく自分を傷つけてしまいがちで、使い方が難しい。Alternate Fireで発射した場合、狭い場所に減速するようになっただので、うまく使い分ければかなり強力な武器になるだろう

## 初心者でも安心のマルチプレイ用のランチャーを装備

UTはマルチプレイを見据えた設計であるため、インターネット上で稼働しているUTのサーバーを探し、簡単に接続できるランチャーの機能も標準で装備している。ゲームモードごとにタブが用意され、フィルタリングされた上でサーバー情報が表示されるようになっていて、使い勝手は良さそうだ。サーバー情報は、GameSpy関連のサーバーから参照するようになっているので、GameSpy 3.0でも、UTに対応したバージョンアップがされると恐れる。

また、LANにせよ、インターネットにせよ、比較的簡単にサーバーを立てることが可能である。ゲームモードや、参加するBotのスキル、細かいルールなどをウィンドウ画面で設定するのだが、フルダウンメニューから選択したり、チェックボックスを埋めていくことでほとんどの設定が終わってしまう。そして、サーバーの機能だけに絞って、

マシンの負荷を軽くするDedicatedモードも標準で持っているため、サーバープログラムをあらかじめ用意する必要もない。

Linuxなどのサーバープログラムが用意されるかどうかや、どこまで不明ではあるが、Windowsベースでこれだけ手軽にサーバーが立てられるのであれば、製品販売後に対戦サーバー探しに苦労することもあまりないのではないだろうか。

ちなみに、肝心のマルチプレイでの軽快さに關してだが、正真正正と云う。UNREALより劇的に改善されているというわけではないかもしれない。もっとも、この部分とて製品版までに大きな進展を見ることもしれないので、現時点で結論を急ぐ必要もないのだが。

ゲームモードごとにタブが用意されているという点については、後述で詳しく述べる。ここでは、このランチャーでサーバーを見つければ良かった



メインメニューからMultiplayer - Start New Internet Gameを表示。表示されたウィンドウの各項目を設定していただき、簡単にサーバーを立ち上げることが可能だ。少人数で対戦する場合はBotも同時に設定することもできる。フルダウンメニューは本誌に充実している

## ベンチマーク結果と画質で見る UTベストマッチビデオカード選び

### 5種類ものAPIに対応 だが不安定な面も浮き彫りに

UTは、Direct3Dのほか、Glide、OpenGL、MeTal、SGLと、現在の最新APIに幅広く対応している上に、メニューから項目をチェックするだけで、簡単にフレームレートを計測することができる。この機能を活用してオープニングデモの平均のフレームレートを計測し、UTに適用した3Dアクセラレーター(API)を選ぶ予定だったが、筆者の手元にあるバージョンでは、各APIごとの動作にかなりの違いが見られ、残念ながら完全に検証はできなかった。

今回の計測に使用したカードは、MagiC TNT (RIVA TNT)、SPECTRA 5400 Premium Edition (RIVA TNT2 Ultra)、Monster3D II 12MB (Voodoo2)、Voodoo3 3000、3D Blaster Savage4 32MBの計5種類。これらの3DアクセラレーターをAbit BH-6+ Celeron300 AMHz(83MHz×4.5=374MHzで駆動)という環境に組み合わせてフレームレートを計測した。

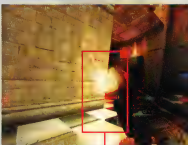
APIに関しては、Direct3Dと独自のAPIを、解像

度に関しては、それぞれ800×600ドットと1024×768ドットで行ったが、TNTとTNT2に関してはGlideやMeTalに対応するようなAPIがないので、Direct3DとOpen GLを選択。ちなみに、各3Dアクセラレーターのドライバの設定はデフォルトの状態で行った。

評価したバージョンでは、どのカードにおいてもDirect3D使用時に、解像度の変更がうまくいかなかったため、Advanced Optionのウィンドウが開けないといった症状が見られた。また、Direct3DからほかのAPIに切り替える場合は、UTをSafe Modeで起動し直す必要があった。しかも、Savage4に至っては、MeTal使用時に、オープニングデモの再生でハングしてしまうという状況であった。ドライバを入れ替えたり、UTを再インストールしたり、CPUの動作クロックを下げてみたりという試みだが、残念ながら、Savage4が真価を發揮するMeTalでの計測はあきらめるしかなかった\*。

これはもちろん、UTが開発段階であるということが影響しているのだろうし、もしかすると、テストに使用したマシンのハードウェア構成や、OSの使用状況が影響しているのかもしれない。

800×600ドットの解像度で、TNT(Direct3D)、TNT2(OpenGL)、Voodoo2(Glide)と、APIとハードウェアを変更しつつ、同じような画面を撮影してみた。撮影の結果、壁で燃えさがる炎、画面右端にされた床への照明のみなど、どれもそこそこうまく、総じて美しい映像を撮影できる



### 現状ではGlideが大きくリード やはりUNREALシリーズは重い?

いろいろなトラブルを抱えながらも、ひととおり計測してみた分かったのは、API別に見ると、Glideでのパフォーマンスがとても高いということ。Direct3DやOpenGLに比べて、動きが明らかに滑らかなのだ。逆に言うと、OpenGLやほかのAPIに関してはどうも煮詰めるのが甘いというような印象を受けた。

計測結果(表1)を見てもらえば分かるが、Voodoo2にしてVoodoo3にしろ、Glideを使用したときのパフォーマンスは、ほかの3Dアクセラレーターを圧倒している。Direct3D使用時にはそれほど差が付かないことを考えると、開発およびチューニングがGlide中心に、Open GL、Direct 3Dといった優先度で行われているのではないだろうか。

また、計測結果のLowestとHighestの値の差が、どのビデオカードでも激しく開いている。目ではっきりと分かるくらいに、特定の場所に来ると、映像から滑らかさが失われてしまうのだ。ゲーム中では、Botたちとの乱戦となると、瞬間的にフレームレートが激しく落ち込むのが、数値を表示しなくてもはっきりと体感できる。その落ち込み方は、オープニングデモの表示よりもかなり激しい。UTの場合、画面の美しい視覚効果ももてることながら、複数のBotを動かすためにも

CPUパワーが使用されるため、この傾向が顕著になるのだ。

いずれにせよ、今回使用したUTはあくまでも開発途上にあるバージョンであり、今後、今回の計測で見られたような不都合はどんどん改善されるはずだし、パフォーマンスにしても、向上すること容易に考えられる。ここに掲載された数値は、あくまでも現状報告として見ていただきたい。だが、描画エンジンのチューニングが進み、パフォーマンスが改善されたとしても、UTを快適に遊ぶためには、それなりに高速なハードウェア環境が必要になるだろう。



表1 オープニングデモのベンチマーク結果

ビデオカード	API	最高値(フレーム/秒)	Average(fps)	Lowest(fps)	Highest(fps)
Monster3D II 12MB	Direct3D	800×600	21.9319546	8.3863186	64.28462617
	Glide	800×600	34.930145	18.7092535	91.382142
Voodoo3 3000	Direct3D	800×600	38.4524162	15.3945662	98.7071456
		1024×768	34.2262356	14.71123633	94.01559567
	Glide	800×600	44.61461613	22.16796188	103.4371749
		1024×768	40.44116565	21.522425	94.6807952
MagiC TNT	Direct3D	800×600	22.44550417	8.782087687	65.73598533
	1024×768	16.3853924	8.2164812	34.4490806	
OpenGL	800×600	23.1777158	7.3019808	64.2418938	
	1024×768	16.68934571	3.916323571	38.06777414	
SPECTRA5400 Premium Edition	Direct3D	800×600	29.857268	11.8076574	89.8267074
		1024×768	24.6643703	9.9774557	64.8275805
	OpenGL	800×600	29.52830157	10.875633	86.08894329
		1024×768	25.3535345	11.21752417	78.36579147
3D Blaster Savage4 32MB	Direct3D	800×600	20.3454344	4.6220866	73.1372924
		1024×768	15.07787899	2.933170566	43.1284805

UNREALの正統後継作品が登場

# UNREAL MISSION PACK I: RETURN TO NA PALI

「UNREAL MISSION PACK I: RETURN TO NA PALI」は、UNREALを遊び尽くしてしまったプレイヤーのための拡張シナリオだ。開発者Legend Entertainment社(現在、「THE WHEELS OF TIME」を開発中)が担当しているだけあって、シナリオの完成度はとても高い。その上、5種類のマルチプレイ用マップも収録され、かなりお買い得な内容となっている。UNREAL本編と完全につながりのあるストーリーなので、「UNREAL本編を入手してシングルプレイをクリアし、UNREALの魅力を実際に体験しておきたい」

## Information

開発元 : Legend Entertainment社

販売元 : GTインタラクティブ

発売元 : ソースネクスト

問い合わせ : 03-5350-4844

価格 : オープン

OS : Windows 95/98/NT

CPU : Pentium 166MHz以上

メモリー : 16MB以上

ビデオ : PCI-カードでビデオカード

HD容量 : 100MB以上

サウンド : Windows 95/98/NT  
対応のサウンドシステム

対応API : Glide, Direct3D,  
OpenGL, SGL, MetaI

発売時期 : 発売中

正規輸入版(日本語マニュアル付)

## UNREALの主人公の“その後” Na Paliの悪夢、再び

昨年禁閉刑を言い渡された主人公が乗った宇宙船は、目的地の宇宙港へたどり着く前に、未知の惑星に不時着してしまふ。えたいの知れないモンスターが無数にひしめくその惑星で、数多くの死傷をくぐり抜けた主人公は、宇宙船に乗り込んで惑星Na Paliから脱出。ここでUNREAL本編は終わることになる。

ようやく安否の噂を得たはずの主人公だが、果たして本当にそうだったのだろうか?

その疑問は「UNREAL MISSION PACK I: RETURN TO NA PALI」(以下、RETURN TO NA PALI)をプレイすることによって、氷解する。主人公を待っていたのは、軌道軌道上を漂う非常用ボートに閉じ込められ、持ちもせずに窒息死する瞬間を待つという、凄惨な運命だった。ところが、この気の狂いそうな孤独は「UMS Bodega Bay」の登場により、不意に終止符が打たれる。主人公を救出したこの艦は、重要な任務を帯びて惑星Na Paliへと向かう途中の運用艦だった。主人公が惑星Na Paliの地理に詳しい陸軍であることがUMS Bodega Bayの指揮官は、一つの提案をもち掛ける。

その提案とは、惑星Na Paliに不時着してしまった運用艦「Prometheus」に残された、貴重な兵器開発リサ

ーチのログを回収してくること。もし、この任務に成功すれば、主人公には解放が与えられ、自由を手に入れることができるという。豊富な武器弾薬に加え、アーチャーやヘルスパックを装備してこの回収作戦は、そう難い話には思えなかった。ところが――

彼らUMS Bodega Bayは、Dispersion Pistol(散弾銃)を撃つだけでなく、主人公再び惑星Na Paliへと書き送るにしている。悪夢は再び繰り返すのだった。

軌道軌道上を漂っていた非常用ボートは、UMS Bodega Bayの非常用ボート。このボートに閉じ込められ、持ちもせずに窒息死する瞬間を待つという、凄惨な運命に、主人公は閉じ込められた。



## マルチプレイ用マップ6種類を収録 新たなゲームモードもサポート

### Gravity Match

低重力下で戦うことになり、より高く、遠くへジャンプすることができる。低重力の影響は武器にも及ぶので、放物線を描いて弾が飛ぶような武器は、射程距離が大きく変わる。

### Cloak Match

Cloaking Deviceで姿を消したプレイヤーと対戦する。Deathmatchの応用編的ゲーム。ゲーム中ただ1人の光学迷彩状態(半透明)のプレイヤーを倒すと、今度は倒したプレイヤー自身が姿を消し、ほかのプレイヤーに狙われることになる。

### Terran Weapon Match

このゲームモードでは、RETURN TO NA PALIで新たに追加された3種類の武器(CAR, Grenade Launcher, Rocket Launcher)しか登場しない。新しい武器の威力を痛感することができる。

### Marine Match

RETURN TO NA PALIには1人でもマルチプレイと同様のスリルを味わうことができるBOTMATCHが用意されているが、そのBotの代わりに、Space Marineが登場するゲームモード。標準のBotよりもかなりこなすこととなるだろう。

シングルプレイ用のシナリオが中心となるRETURN TO NA PALIだが、6種類のマルチプレイ用マップも収録されている。また、新たに4種類のゲームモードもサポートしている。以下にその4種類のゲームモードを紹介する。



Marine Matchは、このSpace Marineと戦うことになる。難易度が高いので、上級者でもしょうぶ楽しむことができる。



## より強力な武器 そして新たな敵の登場

このRETURN TO NA PALIでは、17のシングルプレイ用マップがプレイでき、3種類の新しい武器と3種類の新しい敵が登場する。以下に追加された武器と敵の詳細情報を掲載する。

### 追加された武器

#### Combat Assault Rifle (CAR)

Fireを押した瞬間に弾が発射され、その上、着弾も速い。さらに、連射能力がずば抜けて高いという、とても強力なライフル。Alternate Fireでは5発の弾を一度に発射でき、破壊力が一気に上がる。シングルプレイでも、またマルチプレイでも大いに活躍してくれる武器だ。弾は最大400発までストックすることが可能。"3"キー

を押せば、Stingerに変更することができる。



シングルプレイでは厚壁で入手することができる。その威力はとても高く、力強い味方となっているので、弾の消費も速いので、無駄撃ちは禁物だ。

#### Grenade Launcher

Fireで発射された弾は放物線を描いて飛び、敵に当たれば瞬時に爆発。そうでない場合は数秒後に爆発する。使い勝手はUNREALにもともとあるEightball GunのAlternate Fireとあまり変わらない。大きな違いはAlternate Fireで発射したときで、リモート爆弾に変化し、もう一度Alternate Fireを押すと爆発するようになる。この使い方が分かってくると、威力を発揮してくれるのだ。"4"キーでASMD Coreと切り替えられる。



壁まで広範囲にダメージを与えることが可能だ。Grenade Launcher Alternate Fireで弾をあらかじめセットしておき、敵をおびき出してタイミング良く爆発させるのも手だ。

#### Rocket Launcher

弾のスピードが速く、また、Fireを押して放しても一定間隔で弾が発射されるので、QUAKEシリーズに慣れたプレイヤーにとっては、Eightball Gunより使いやすいだろう。また、Alternate Fireでは弾道をコントロールすることができ、慣れれば、物陰に隠れた敵を攻撃するのに重宝するはずだ。"5"キーでEightBall Gunと切り替えで使用できる。



Alternate Fireは両手で握り込んで大きく変えられるが、思ったように動かせない場合は両手を離せばいい。

### 追加された敵

#### Pack Hunter

小型の恐竜といった風ぼうをしたは虫類。単独で行動しているときには臆病なそぶりを見せるが、集団になると、遠端にプレイヤーにきぼをむくという、かなりの嫌な敵。そう大きなダメージを受けるとはならないが、動きが速いので倒すのはやっかいか。真面目に見掛けているが、かかると、痛い目にあうことになる。



単独でも多くにいるときはかわいらしいと思えないPack Hunter。ところが仲間が増えた遠征、凶悪さを見揮って襲いかかってくる。

#### Spider

サンリとクモを合成したような生物。遠距離にいるときは毒液を放物線軌道で飛ばし、近距離にいるときははさまりの強力なアゴで襲いかかってくる。高い攻撃力を持っているので、できる限り早めに倒すのが得策だ。外見だけでなく、かさかさとした回る音もまた、生理的な嫌悪感を抱かせる。



近くで見るとクモのような毒腺がともアールで高持ちらしいSpider。発射してくる毒液は、あまりスピードが速くないため、意外と簡単に避けることができる。

#### Space Marine

シングルプレイの後半から登場してくる歩兵。Grenade LauncherやCARを手にも、プレイヤーに猛烈な攻撃を仕掛けてくる。周囲の環境に適応した迷彩服を着用しているため、まるで空気中から湧かだしてくるかのように、突然現れる。



CARやGrenade Launcherなど、強力な武器を手にもするTerran Marinesは、複数で登場することもあり、なかなか厄介な存在だ。耐久力が低いのが唯一の救いといえる。

過去の例から考えて、こういった市販の拡張シナリオの対戦サーバーが盛り上がることはあまり考えられないのだが、新しい武器の存在や、従来なかったゲームモードのサポートなど、マルチプレイにおいてもRETURN TO NA PALIは優れた部分が多く、埋もれさせてしまわないのもったいない。ぜひ、マルチプレイでもこのゲームを存分に楽しんでほしい。

## MASCHINEN KRIEGER STRIKES BACK

3月号からバンドデシネとして連載を開始したマシーネンクリーガー。その歴史は古く、漫画やアニメ、ゲームなどのデザインに強い影響を与えてきた。ファイナルファンタジーシリーズでおなじみの壱口博信氏など、ファンであることを公言するクリエイターも少なくない。海外にも多くのファンを獲得して、今日まで一種のカルト的な人気を保ってきたマシーネンクリーガーの世界を案内しよう。

## 帰ってきたS.F.3.D

「傭兵軍は、敵シュトルム軍偵察衛星撃墜の任務を帯びた宇宙用装甲スーツ「ファイアボール」を、強襲掃討母船「バナポート」によって地球から打ち上げた。敵の迎撃艦「エッグイーター」に行く手を阻まれ損害を出すも、これを撃墜し任務完了のために作戦を終了するのだ……」

前号、こんなワンシーンで幕を開けたマシーネンクリーガー(以下、MA.K.)のバンドデシネは、核戦争の後に環境が回復した西暦2800年代後半の地球を主な舞台として、地球を配下に納めようとする恒星間国家シュトルム共和国と、独立を掲げる傭兵軍(地球人の直接の子孫たちの戦い)が描かれている。

多くの読者の方々にはいささか突如と感じられるかもしれないが、そもそもMA.K.はこのバンドデシネが初登場ではない。始まりは、1982年からスタートした模型誌「HOBBY JAPAN」誌上での「S.F.3.D ORIGINAL」という連載だ。新刊号から6月号までの雑誌の表紙イラストでおなじみのイラストレーター、横山宏氏がデザインしたミッドタリータイムあふれるオリジナルSF兵器を、横山氏が自ら立体化し、さらにストーリーをつけて展開したという異色の企画。当時、模型はアニメや戦車、飛行機などの出来合いの物しか対象にしていなかったため、同連載はエポックメイキングとして模型界に新風を吹きこみ、人気は急上昇。ついには模型メーカー日東科学によって市販キット化(同シリーズの模型が発売されたことによって海外にもファンが増加)されるに至って人気は最高潮に達し、円谷製作のオリジナルビデオオア、パソコンゲームまでが発売された。しかし、日東科学の倒産などのさまざまな理由で、1985年12月に連載は惜しまれつつ突然終了してしまっただった。

そして、長らく沈黙が続いた中、1998年に何の前触れもなく日東科学が復活し、「S.F.3.D ORIGINAL」から「MA.K. ZbV3000 MASCHINEN KRIEGER」と名を変えて、同シリーズのキットを再販、熱狂をもってファンに迎えられたのだ。



MA.K.の登場機、ZbV3000 MASCHINEN KRIEGERのイラスト。横山宏氏のデザインによる。

広がり続けるMA.K.の世界  
その舞台背景と最新情報をチェック

本誌読者であれば、ネットワーク上でMA.K.を楽しめないものかと思うところだろう。まずは、横山氏自身のホームページ「横山宏のホームページ」に行ってもらいたいところだが、MA.K.の知識がないまま訪れると面喰うかもしれない。予習として「S.F.3.D ORIGINAL FAN PAGE」をのぞいておくことをお勧めする。こちらは日東科学のキット再販以前から開設されていた老舗サイト。リンクページから関連サイトにアクセスすれば、MA.K.について多くの知識を得られるだろう。分からないことがあれば「こわし屋」で「OMA.K.ふんべい」の充実した用語集で調べられることもできる。ストーリーのつながりは「二式の実験ページ」の「MA.K. 簡易不完全年表」にて、MA.K.世界の年表でチェックしよう。さらにMA.K.の基本である模型に関しては「ボムフォレスト本社」でガレージキットの情報を得ることができる。また、「MA.K. B.D. Manual」では本誌連載のバンドデシネについて解説されているので、チェックしてほしい。

今後のMA.K.の展開だが、まずは模型誌「モデルグラフィックス」上でコンテストが予定されており、毎月MA.K.について何かしら触れられているのでチェックしてもらいたい。関連CD-ROMの販売も予定されていて、これはパソコンユーザーにとって朗報だろう。そして、夏のガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル」(1999年は8月8日に開催)では各ディーラーからMA.K.のガレージキットを販売する計画もあり、本誌1999年5月号の表紙で発表されたイラストのキットなども販売される予定である。

横山宏のホームページ  
http://www.hirokuni.com/

S.F.3.D ORIGINAL FAN PAGE  
http://www.hobby-japan.com/sf3d/

ボムフォレスト本社  
http://www.bombforest.com/

二式の実験ページ  
http://www.2shiki.com/

MA.K. B.D. Manual  
http://www.mak-bd.com/



シュトルム軍 偵察機用装甲スーツ「F.K.A.」の改造版「F.K.A.ふんべい」のイラスト。壱口博信氏のデザインによる。



シュトルム軍 偵察機用装甲スーツ「F.K.A.」の改造版「F.K.A.ふんべい」のイラスト。壱口博信氏のデザインによる。

## バンドデシネである意味

読者の中にはバンドデシネ(Bande Dessinée)と言われても、首をかしげる人も多いところだろう。BD(ベジ)と呼ばれることもあるが、要するにフランチコミックのことである。その歴史は古く、フランス本国では一つの芸術として受け入れられている。読者の中には、絵本として作家の「タンタンの冒険」を見たことがあるかもしれないが、あれもBDである。メジャーな作家としては映画「ディズニー」で活躍になったエンキ・ビラル、大友克洋氏など多数の日本人漫画家に影響を与えたメジウスなどがいる。近年のアメリカのような分業体制と異なり、作家性を重視した作品がその特徴で、今回あえて西語とせずにバンドデシネと呼ばれる横山氏の心意気を読者の方にも感じてもらいたければと思う。

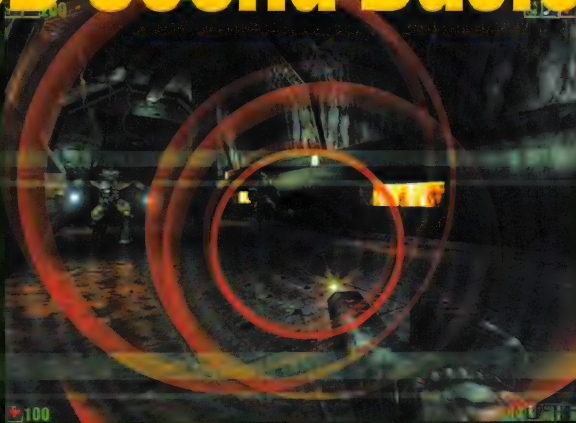
多くのクリエイターに影響を与え、メディアを超えて展開するマシーネンクリーガー

文 壱口博信

特集2

クリエイターが伝えたかった本当の音を追求する

# 3D Sound Basics



3Dグラフィックが多用される最近のゲームを快適にプレイするためには、まずはビデオカードとCPUに予算をつぎ込むのが常識だが、これからは認識を改める必要がある。弊誌特集では紹介する機会が少なかったが、ここ1、2年の間にゲームサウンドは急速に進化している。単なるステレオサウンドではなく、上下左右を含む3D空間を音で表現可能にした3Dサウンド、グラフィックとサウンドの両方で3D化が実現したことで、ゲームクリエイターが表現したかった、新しいリアリズムが体験できるようになった。すでに3Dサウンドを導入しているゲーマーも未導入のゲーマーも、この特集を参考に、サウンド環境の再構築を検討してみたい。以前プレイした「UNREAL」や「HALF-LIFE」も、3Dサウンドでプレイすると別のゲームをプレイしているような、新鮮な面白さが実感できるはずだ。

文/西川善司、Fakemoon、編集部

- 114 ゲームの臨場感を盛り上げる3Dサウンドとは何か
- 116 送らなす！3D対応サウンドカードを選ばならこの6枚
- 118 効果はどんなシーンで体験できるのか？3Dサウンド対応ゲームレビュー
- 121 Play Onlineがお勧めする3Dサウンド対応ゲームリスト
- 122 Play Online Recommends ゲームに最適なスピーカーはこれだ

# ゲームの臨場感を盛り上げる

3Dグラフィックは、ゲームの世界で急速に進化し続けているが、サウンドの分野でも3Dの波が押し寄せている。1998年以來、3Dサウンド対応ゲームが多数登場しており、ゲームを楽しむ上でサウンドが重要な要素となっている。ここではまず、3Dサウンドの基本的な原理と三つの主要APIについておさらいして、サウンド環境構築の際の参考にしてほしい。

## パソコン上で表現可能な多種多様な3Dサウンド



iMacは正面に二つのスピーカーを内蔵しているが、SRSの技術を採用して3Dサウンドの出力が可能になっている

1998年ころから、ゲームソフトやサウンドカードの製品パッケージに“3Dサウンド”というキーワードが見られるようになったが、これはいったいどのようなものなのだろうか。実は、3Dサウンドという用語自体に定義があるわけではないので、店頭で売られているサウンドカードがサポートしている3Dサウンド機能が、必ずしも一意であるとは限らない。どんなものがあるかまず整理してみよう。

### 拡張ステレオサウンド

一般的なスピーカー2個で表現されるステレオサウンドを拡張して再生する手法を“立体音響”（3Dサウンド）とすることがある。代表的な例がSRS Labs社が開発したSRS（Sound Retrieval System）だ。SRSとは、“Retrieval”（取り戻す）という名前どおり、2チャンネルのステレオ音声信号の中にももれている音響情報を増幅して再生し、臨場感のあるステレオサウンドを作り出す。最近ではノートパソコンのスピーカーやカーオーディオシステムによく搭載されている。3,000円以下で買える安価なノートパソコンサウンドカードの3Dサウンド機能は、多くの場合、この機能（あるいは同等の機能）を指していることが多い。

通常の2スピーカーのステレオサウンドを聴くと、前方に音源があるような感じがするものだが、SRSを通したサウンドは、180°左右にまで音源があるような広がりがある聴感を得られる。パソコン向け製品としては、アズメック (<http://www.asmecc.co.jp/>) からAVIX3Dなどが発売されている。



6スピーカーによるDolby Digitalサウンドの出力が可能なおCreative Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500 Digital、Sound Blaster Live! デジタル接続が可能で、パソコンを使ったDVD再生に最適なスピーカー。価格は4万9,600円

### サラウンドサウンド

聴者を取り囲むようなサウンドを作り出すシステムを“サラウンドサウンドシステム”という。メーカーによってはこれを3Dサウンドといふことがあるようだ。

このタイプの代表的な例として挙げられるのが、DVDの標準サウンド形式として採用されている“Dolby Digital”（AC3）だ。これは前方の左右、後方の左右、そしてせりふ専用と低音専用の計6個のスピーカーで表現されるサウンドシステムである。聴者を取り囲むようにしてスピーカーを設置するため、360°全方位から音を取り囲まれるような臨場感が得られる。

Dolby Digitalでは一つのビットストリームの中に、実際にスピーカー6個分の音声情報を詰め込んでいる。よって前述の拡張ステレオのような、演算で擬似的に音場空間を演出するのではなく、サウンドデザイナーが意図した全方位に及ぶ音の動きが表現できることになる。

### インタラクティブ3Dサウンド

映画などの場合は、再生される映像が決まっているため、その画面（場面）に合ったサウンドをあらかじめ用意しておき、これを再生すればよかった。Dolby Digitalでは聴者の周囲を動くような音響効果が得られるが、それは複数のスピーカーをそれぞれに駆動するような音声データがDVDのディスクに記録されているからに過ぎない。

ゲームのようにプレイヤーの行動に応じて、インタラクティブに音源が移動したりする場合には、Dolby Digitalのような手法では対応できない。そこで、開発された技術が“インタラクティブ3Dサウンド”だ。サウンド再生時に、サウンドプロセッサに、鳴らす音の聴者に対する相対的な3次元座標や音響環境条件を与えると、サウンドプロセッサはその情報を元に音を加し、これをサラウンドシステムのような複数のスピーカーで再生する。

もう少し具体的な例で考えてみよう。例えば“銃声”

## 3Dサウンドを楽しむためのポイント 2スピーカーと4スピーカーの表現力

現在市販されているサウンドカードの中で、最上位に位置付けられる製品の多くは、4スピーカー（4チャンネル出力）に対応したものが多く、果たしてどの程度、表現力に差が出るのだろうか。

2チャンネル構成の場合は、スピーカーを前方左右に設置することから、左、右、そして中央の3つの定位が表現できる。発音するサウンドの左右の出力バランスを操作することによって、理論上は定位を前方180°の範囲で変化させることが可能だ。しかし、実用には、設置環境や設置位置関係、スピーカーの性能といった要因によって、実際はこれよりかなり狭く感じる。

4チャンネル構成の場合は、スピーカーを前方の左右、後方の左右に設置することから、後方の左、右、中央が表現できるようになる。さらに、前後と左右の二つのコンビネーションが生まれることになるため、2チャンネルでは難しかった真上、真下の定位も作り出せるようになる。つまり、4チャンネル構成では、聴者を取り囲むような360°の音響空間を表現することが可能になるわけだ。2チャンネルでは3方向の定位が作り出せるのに対して、4チャンネルでは6方向の定位が作り出せる点に注目してほしい。4チャンネル構成ではその表現力は2チャンネル構成の2倍以上である。

2チャンネル



4チャンネル



# 3Dサウンドとは何か

というサウンドデータがあったとして、ここで、地下迷宮の中を歩いている自分に対して敵が背後から銃を撃ってきた、という場合を想定してみる。ゲームプログラムは、サウンドプロセッサに「銃声を背後から鳴らせ」と鳴っている場所は地下迷宮」という指示を出すことになる。サウンドプロセッサはどのスピーカーで音を鳴らすかを演算し、さらに地下迷宮という臨場感を演出するために、

音の再生時に残響効果を付け加える。背後で銃声がか鳴った瞬間にプレイヤーがゲームキャラクターを振り向かせれば、背後で鳴っていた銃声は今度は正面から鳴るように、サウンドプロセッサが再生をコントロールする。

このようにインタラクティブ3Dサウンドでは、サウンドチップが再生するサウンドの条件を吟味し、リアルタイムに演算処理を行っている。

## ゲームに使われている3種類の3Dサウンドシステム

ここまでの説明で、「3Dサウンド」という言葉自体は幅広い意味を持つことが分かったと思うが、現在、パソコンのサウンド環境において3Dサウンドというと、狭義にはインタラクティブ3Dサウンドを指すことが多くなっている。ここでは、ゲーム用途で使われているインタラクティブ3Dサウンドシステムの中から、代表的な3つのシステムを紹介する。

### EAX

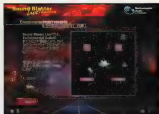
クリエイティブテクノロジーが提唱する3Dサウンドシステムが「EAX」(Environmental Audio Extension)で、これはDirectSound3Dを同社が独自に拡張したものだ。EAX準拠のサウンドカードは、DirectSound3Dをサポートする基本的な3次元定位処理(聴者に対して音を、ある相対的な3次元座標上で鳴らしているように発音制御する仕組み)をハードウェアアクセラレーションで、さらにいくつかの拡張機能を持っている。この拡張機能の数に応じて、EAXにはバージョン番号が付けられており、現在では1.0、2.0、3.0の三つのバージョンがある。

EAX 1.0は、さまざまな音響環境を想定したエフェクトプログラムを持っており、ゲームプログラム側から臨場感にこれを切り替えることが出来るようになっている。例えば、レーシングゲームでトンネルに入った瞬間に残響効果を強くしたりすることができる。EAX 1.0に対応したサウンドカード(例、116、117で紹介)としては、Sound Blaster PCI 128やVIBRA 128がある。

EAX 2.0は、1.0の機能に加え、音源と聴者の間(あるいはその周囲)に障害物があったときのシミュレートができるようになった。これによって、効果音の距離感や閉塞感、遮へい感の演出が可能になっている。また、音源の定位表現のうち、上下感の表現力を強化している。クリエイティブメディアの主力製品であるSound Blaster Live!シリーズは、すべてEAX 2.0に対応だ。

そして、最新バージョンのEAX 3.0は、2.0の機能に「音響モーフング」と呼ばれる新機能を追加した。これは音響環境の切り替えをリアルタイムに滑らかに変化させる技術だ。これによって、単純にエフェクトプログラムを切り替えるよりも自然な音響変化を表現できるようになった。

ちなみに、EAX 3.0は、1999年5月にSDK(ソフト開発キット)が配布されたばかりであるため、対応ソフトはまだリリースされていない。また、EAX 2.0をサポートするSound Blaster Live!シリーズは、EAX 3.0にも対応可能だ。



Sound Blaster Live!に対応するEnvironmental Audioのデモソフト。遮へい物や壁の材質を変えて、EAXの音響効果を試すことが可能

### DirectSound3D

マイクロソフトが提唱する3Dサウンドシステムが「DirectSound3D」だ。DirectXコンポーネントのサウンドAPIの一つで、DirectX 3以降は、すべてDirectSound3Dの機能を持つ。

しかし、マイクロソフトがDirectSound3Dに対応したサウンドカードを販売しているわけではなく、APIの標準仕様を示しただけなので、実際の3Dサウンドの再生処理は、基本的にはサウンドカードおよびそのドライバソフトが担当することになる。ただし、3Dサウンド機能をサポートしていないサウンドカードを使用している場合でも、基本的な3Dサウンド処理はDirectSound3Dに内蔵されているエミュレータソフトが行ってくれるような仕組みになっている。

### A3D

「人間の耳は左右二つだけで全方位の音を聞き分けられるので、二つのスピーカー(あるいはステレオヘッドフォン)だけで立体音響は表現が可能である」というコンセプトの下に開発されたのが、Aureal社が提唱する「A3D」だ。A3Dは、タミーヘッドを使った頭部伝達関数(HRTF=Head Related Transfer Functions)による仮想音源前処理をベースに開発されている。もちろん、4スピーカー出力もサポートしているが、2スピーカーにおける表現力も高いとAureal社は主張する。なお、A3Dは現在、バージョン2.0まで発表されている。

A3D 1.0はDirectSound3Dの3次元定位処理に加え、基本的な音響プログラムをいくつか内蔵しており、アプリケーション側からリアルタイムに制御できるようになっている。ちょうど、EAX 1.0と競合する仕様としている。A3D 1.0対応のサウンドカードとしては、ダイヤモンド・マルチメディア・システムのMonsterSound M8D、間MX200、Sonic Impact S90などがある。

続(A3D 2.0は、1.0の機能に加え、音源と聴者の間(あるいはその周囲)にある障害物が、発音する音にもたらす影響をリアルタイムにシミュレートし、音響効果として出力できるようにした。このシステムをAureal社では3Dグラフィックの「レイ・トレーシング」にならえて「ウェーブ・トレーシング」技術と呼んでいる。A3D 2.0対応のサウンドカードとしてはダイヤモンド・マルチメディア・システムのMonsterSound MX300がある。

ところで、A3DもEAXのようにDirectSound3Dの機能を包括して持っているわけだが、Aureal社によると、A3DはDirectSound3Dのスーパーセットではなく、A3Dがまず第一にあり、A3DがDirectSound3Dもサポートする」としている。



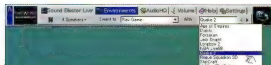
A3D 2.0の音響効果が体験できるデモソフト。水の中を泳ぐ音や上空を飛翔する機体の音など、音源の位置がはっきりとイメージできる

内容	EAX 1.0	EAX 2.0	EAX 3.0	A3D 1.0	A3D 2.0	DirectSound3D
ハードウェアによる3次元定位処理のサポート	○	○	○	○	○	○
動的再生チャンネル制御	○	○	○	○	○	○
2チャンネルステレオシステムへのミックスダウン処理	○	○	○	○	○	○
音響プログラム	○	○	○	○	○	×
遮蔽物の音波反射シミュレーション	×	○	○	○	○	×
障害物の音波反射シミュレーション	×	○	○	×	○	×
音響効果のモーフング	×	×	○	×	×	×

# 迷う必要なし! 3D対応サウンドカードを

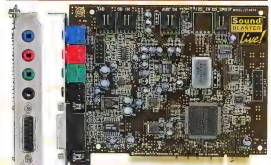
ゲームに最適な3D対応サウンドカードを選ぶ場合、ビデオカードと違って、数の多さに迷うことはない。すばり、ここで紹介する6機種の中から選べば、理想的な3Dサウンド環境が構築できる。あとは、対応API、スピーカーライン出力の数、予算を考慮して機種を選定してほしい。

## 豊富なラインナップを誇るクリエイティブメディア



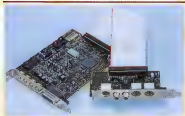
LiveWare 2.0に含まれる「Creative Launcher」、ゲーム用の設定も用意されており、リバブの効いたリッチなサウンドでゲームが楽しめる

### Sound Blaster Live! Gamer Edition



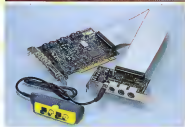
サウンドカード本体は、三つのLive!でほぼ共通の仕様となっている。ラジカル、マイノリティ、フロントスピーカーライン出力、リアスピーカーライン出力、MIDI/ジョイスティックポートを備えている。実売価格は1万2,800円

### Sound Blaster Live! Digital Entertainment



カード本体はGEとはほぼ同じだが、DEとProの二つは、ノイズを軽減するために端子が金メッキ仕様になっている。また、デジタル入出力カードが付属しているため、AV機器と接続して、デジタルコーデイングを楽しむことができる。実売価格は1万9,800円

### Sound Blaster Live! Pro



黄緑色のデジタル入出力モジュールはProにだけ付属されており、パソコンで作成したデジタルサウンドを、SPDIF端子を通してそのままMIDIやDATで保存することが可能。実売価格は2万9,800円

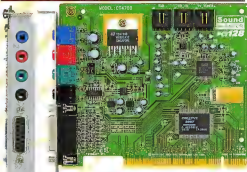
サウンドカードメーカーの老舗、クリエイティブメディアは、1998年に発売したSound Blaster Live!(以下Live!)のラインナップを1999年4月にマイナーチェンジし、新たにSound Blaster Live! Gamer Edition(以下GE)、同 Digital Entertainment(以下DE)、同 Proの3製品を発表した。GEは従来モデルのLive! Value、DEはLive!の後継モデルで、Proだけが新たに最上位モデルとして製品化されたこととなる。

サウンドカード本体は3モデルともほぼ共通の仕様(GEのみコネクターが非金メッキ処理で、カード上のコネクターの構成が異なる)で、サウンドプロセッサとしてEMU10K1を搭載し、同社独自のインタラクティブ3Dサウンド機能であるEAXをサポートする。EAXのパッケージは現時点で2.0までサポートしており、3製品はいずれも、現存するEAX対応ゲームのすべてが動作する。

3モデルはいずれも、フロント2チャンネル、リア2チャンネルの合計4チャンネルのインタラクティブ3Dサウンドに対応する。聴者を最大4基のスピーカーで取り囲むことによって、インタラクティブな全方位音響空間が表現可能。なお、2スピーカーセットでも、疑似サラウンド機能によって、それなりの3Dサウンドが楽しめるようになっている。

Live!シリーズに搭載されているEMU10K1チップは、プログラマブルなDSPであるため、後から新しいソフトウェアを追加することで、機能を拡張したり、ノイズを強化することが可能だ。このソフトウェアのことを同社では「LiveWare」と呼んでおり、今後、継続的にアップデートされていく予定だ。今回紹介した3つのLive!シリーズに

### Sound Blaster PCI128



価格を低く抑えているにもかかわらず、フロントスピーカーライン出力とリアスピーカーライン出力を備え、4チャンネルスピーカー出力に対応している。実売価格は7,900円

はLiveWare 2.0が同梱されているが、初代Live!、Live!Valueについても、このLiveWare 2.0をインストールすることで、新Live!シリーズと同等の機能にアップグレードすることが可能になっている。なお、LiveWare 2.0日本語版は、初代Live!ユーザー向けに1,980円(税別)の有償販売されている。詳しくはクリエイティブメディアのホームページ(<http://www.creat.co.jp/>)を参照してほしい。なお、基本機能のみを収録した英語版のLiveWare 2.0は、クリエイティブテクノロジーのホームページ(<http://www.creat.com/>)より無料でダウンロードが可能だ。

### Sound Blaster Live! Gamer Edition

GEは最もベーシックなLive!で、基本機能こそ上位機種と同じだが、デジタル入出力カードが省かれているため、MDやMIDI関連機器と連携した用途に制限がある。ただし、ゲーム用途を中心に考え、デジタルサウンドレコーディングに興味がないユーザーであれば、特に問題にはならない。付属するゲームソフトは、「THIEF: THE DARK PROJECT」のフルバージョン、「UNREAL」特別版、「HALF-LIFE」DAYONE」のほか、「MYTH II: SOULBLIGHTER」と「ALIENS VERSUS PREDATOR」のデモ版の計4タイトルで、これは三つのLive!で共通している。

### Sound Blaster Live! Digital Entertainment

DEはスタンダードなLive!として位置付けられている製品だ。付属するゲームはGEとまったく同じだが、DEにはデジタル入出力カードが付属しており、GEでサポートされていないデジタルサウンドの入出力が可能だ。デジタル入出力カードには同軸RCAタイプのSPDIF端子のほか、MIDI入出力端子、デジタルスピーカー接続端子も実装されている。DEはまさに、Live!ドットコムサウンド環境を構築したい人向けの製品といえるだろう。

なお、GEの基板面にもデジタル入出力用のピンが実装されているが、これに対応する拡張カードがクリエイティブメディアよりリリースされる予定がないため、デジタル入出力機能はDE以上の製品の特権となっている。このことから、クリエイティブメディアから発売されているデジタルスピーカー「FPS2000 Digital」(p.122参照)と接続できるのもDE以上ということになる。

### Sound Blaster Live! Pro

ProはLive!シリーズの最上位に位置する製品だ。ベースはDEそのもので、簡単にいってしまうと、ProはDEにデジタル入出力モジュールを付属させたパッケージといえる。

さて、そのモジュールだが、これはLive!に光デジタル入出力端子を付け加えるものと考えていいだろう。手持ちのデジタルオーディオ機器がこの端子を持っているれば、Proの用途は大幅に広がる。またこのモジュールは、パソコン背面から前方に持ってくることもできるので、手でデジタルオーディオ機器のつなぎ換えが行える。デジタル

# 選ぶならこの6枚

サウンドの制作を本格的にやってみたいというユーザーに最適なサウンドだ。

## Sound Blaster PCI128

Sound Blasterの称号を持ちながら、もともとはEnsoniq Audio PCの後継機に当たるのが、このSound Blaster PCI128(以下、SB128)。この製品が特筆すべき点は、価格を8,800円と低く抑えながら、4スピー

カー独立駆動に対応しているという点だ。背面端子にはフロントリアの2系統の出力端子を持っており、2セットのスピーカーさえあれば、インタラクティブ3Dサウンドが楽しめる。そういう意味ではポテンシャルは、上位製品であるLive!とほぼ同等といっても過言ではない。

対応する3DサウンドAPIはDirectSound3DとEAXの二つだが、EAXの対応バージョンは1.0まで。このあたりLive!とのクラス分けがなされているといえるだろう。

## 対応ゲームの多さで先行する ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ

クリエイティブメディアと比べると、製品ラインナップの数で劣るが、対応ゲームの数では優位なポジションにあるのが、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズのA3D対応サウンドカードだ。現在、出荷されている製品は以下の二つである。

## MonsterSound MX300

同社のサウンドカードの中で最上位に位置するのが、このMonsterSound MX300(以下、MX300)だ。搭載音源チップはAureal社のAU8830(Vortex2)で、これはSonic Impact S90(以下S90)に搭載されているAU8820の後継チップである。基本的なサウンド機能はすべて継承されており、機能強化のポイントとしては、ハードウェア制御の10バンドステレオコイライナー機能、ハードウェア64ボイスとソフトウェア256ボイスのハブリッドエンジンで構成された、320ボイス同時発音の表現力をもつウェーブテーブル音源機能などが挙げられる。

対応する3DサウンドAPIは、DirectSound3DとA3D 1.0/2.0だ。MX300は2系統のサウンド出力端子を持っており、これをフロントリアのスピーカー駆動用の端子として使用できる。4本のスピーカーによる本物のサラウンド構成を組むことができるわけだ。なお、MX300では、S90で8チャンネルだった3Dサウンドチャンネルが16チャンネルに増えている点も見逃せない。これはつまり、16個のサウンドに対して、同時にインタラクティブな3Dサウンド

処理を施すことができるということだ。2倍の駆動スピーカー数、2倍の処理チャンネル数の相乗効果で、MX300の表現力はS90のそれを大幅に上回っているといえるだろう。

MX300はデジタルサウンド出力機能を内部的に持っており、別売りのサブボードMonsterSound MX25(以下、MX25)と接続することで、機能が使用できるようになる。ただし、クリエイティブメディアのLive!シリーズとは異なる、「出力のみ」である点に注意してほしい。具体的な利用方法としては、ソフトウェアDVDプレイヤーのデジタルサウンド出力が挙げられ、「ZORAN SoftDVD」がいち早く同製品に対応する見込みだ。なお、MX25は店舗では販売されず、同社のWebサイトでのみ販売される。くわしくは同社のホームページ (<http://www.diamondmm.co.jp/>)を参照してほしい。

## Sonic Impact S90

同社のエントリークラスの3Dサウンドカードが、このS90だ。エントリークラスとはいえ、最高48kHzのDATクオリティのPCM音源機能とOPL3相当のFM音源機能、最大64種同時発音のGM規格対応のウェーブテーブル音源機能を持っているため、サウンドカードのズバツキとしては申し分ない。なお、GM音源機能部はDL5(Down Loadable Sound)機構に対応しており、音色セットを自在に変更可能だ。

搭載サウンドチップはAureal AU8820(Vortex1)で、対応する3DサウンドAPIはDirectSound3DとA3D 1.0だ。しかし、サウンド出力端子は、一般的なステレオ出力端子が1系統のみあるだけなので、四つのスピーカー(4チャンネル)を使ったサウンド構成を組むことはできない。それでも、ヘッドフォン用、通常のステレオスピーカー用に、個別のエフェクトチップを持っており、2チャンネルステレオ再生環境においても、かなり立体感のあるサウンドが楽しめる。

また、付属ゲーム、付属ソフトなどは一切なく、コストパフォーマンス重視のパッケージになっている。

## MonsterSound MX25

MX300にSPDIFデジタル出力機能を付加するMX25。ソフトウェアDVD再生で、5.1チャンネルのDolby Digitalサウンドが楽しめる。価格は4,200円。



## どの製品を買うべきか リアオファームのサウンドカード

ここでは6枚のサウンドカードを紹介したが、実際にはどれを買っていいかわからない、迷ってしまうユーザーは多いことだろう。そういうわけで、製品の評価を行った。表、10項目が本誌で製品選定のアドバイスをまとめた記事と思う。

まず、デジタルサウンド機能が必要かどうかを考えると、デジタルサウンドという点と聞こえはいいが、デジタルオーディオ機能との連携やデジタル録音などに機能がなければ不満足だ。さらに、少くとも興味があるならば、Live! DeLuxe! Proの購入を検討するべきだろう。

次のポイントは、接続するスピーカーの数だ。4スピーカーを接続して本格的なサラウンド環境を構築する予定があるかどうか、今一度考えよう。ゲームのサウンド環境にそれほどこない高価なものは、というのであれば4スピーカー対応のサウンドカードは不要だ。

しつこく言うと、4スピーカーという点、と高画質イメージを持つつもりが、実は使っていないスピーカーと同等のものをも、3セット用意する予定がないのだ。サウンドカードメーカーが用意している高画質スピーカーセットを買わなくても、4スピーカー環境は整備を望まない人向きである。この点をよく考えてから選択しよう。

次のポイントは対応APIの種類だ。いざ知らず、やりたいゲームがDirectSound3D、A3D、EAXの、どのAPIに対応しているかをチェックしよう(表、12頁を参照)。DirectSound3Dならではの製品もいろいろ、A3DならSonic Impact系、EAXならクリエイティブメディアに絞られる。「A3DとEAXの両方に対応している場合はどうすればいいか」というケースもあるだろうが、ここではあきらめず、1種類にする。今は、ここで紹介している実地と想像を伴った代表的ゲームを実際にプレイした感想を述べると、以下のような印象を持った。

## EAX

音質がどこにあるかという定位感よりも、ゲーム中の雰囲気や場感を重視している。逆に定位感がなくなるほど、エフェクトプログラムが深く動く場合もあるほど。活気あるゲームプレイを望みたい人向きで、組み合わせるスピーカーは一歩先がよい。

## A3D

音質を中心とした3Dの定位感や位置しているのが把握しやすい。定位感重視の音を出している。ウェーブテーブル技術と高画質シミュレーションによる臨場感や空間表現の演出機能も持っているが、その手段は、ソフトでこなすという印象を受ける。組み合わせるスピーカーは指向性重視な3D製品がいい。

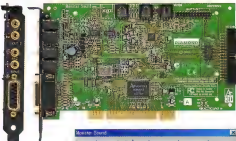
## Sonic Impact S90

製品プレゼント対象品 (p.144を参照)



対応APIはA3D 1.0だが、A3D 2.0対応ゲームをプレイした場合でも、1.0相当の3Dサウンドで楽しむことが可能だ。実売価格は5,980円

## MonsterSound MX300



4チャンネルスピーカーの接続が可能だが、A3D対応ゲームの場合、ヘッドホンでも3Dサウンドが効果的に実現できる。実売価格は1万1,800円







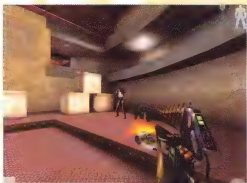
## レビュー

## UNREAL TOURNAMENT

対応API : A3D 1.0 / 2.0, EAX, DirectSound3D  
発売時期 : 1999年10月

## A3D 2.0 Rocket Launcherの爆発音がマップ中で反響する

BGMが無いHALF-LIFEと異なり、軽快な音楽と派手な爆発音がマッチしている。狭い通路でRocket Launcherを発射すると、空気を切る音と着弾時のさく裂音が反響して、3Dシューティングならではのそう快感が得られる。また、マップの広さによって、銃声の反響音が微妙に変化するように調整されており、ゲーム中の3D空間がよりリアルに感じられる。HALF-LIFEほどではないが、足音や敵の方向や距離が分かるのは、A3Dの効果だろう。(Rei from Chiba)



UNREALに音響したFloor Jackの強化版となるRipper、カッターが壁に当たって反響音が繰り返す。四方八方に飛んでいく方向が音で分かる

## EAX 複数のロケット弾がサウンドと共にかすめ飛んでいく

マップのあちこちで響き合う爆発音や銃声によって、どの方向に敵が潜んでいるのか、ある程度の判別をつけることが可能。びたりと正確に判別できるとかえて面白さが半減するので、バランス的にもちょうどいいだろう。水中や狭い通路内に潜んで攻撃するときなどの環境サウンドは絶妙な味付け。正面の敵から発射されるロケット弾の間を、左右に交わしながら突進していくときに、背後方向に飛んでいくミサイルの音が心地よい。(Fakemon)



左の壁の向こうから、敵がやってくるのがサウンドだけで判別できたので、こちらのように待ち伏せ攻撃。もちろん、壁のパターンもあるので、要注意

## DESCENT 3

対応API : A3D 1.0 / 2.0, EAX, DirectSound3D  
発売時期 : 1999年8月27日

## A3D 2.0 狭い通路内で敵機の爆発音が噴り響く

BGMやエンジン音のない、静かな無重力空間での戦いであるため、3Dサウンドで表現されるのは、ロケットやレーザー砲の発射音と機体の爆発音のみだ。エンジン音が聞こえないため、背後から忍び寄って襲撃されても一切気づかないが、通路内で爆発や銃声が鳴ると、戦闘が行われている方向や自機とのだいたいの距離が分かる。3Dサウンドがいちばん体感できるのが機体の爆発音で、敵機の爆風や衝撃波が迫りくる様子が音で伝わってくる。(Rei from Chiba)



狭い通路内での戦いでは、ロケットの発射音や敵機の爆発音が壁に反響して、3Dサウンドによる爆風や衝撃波のようなものが感じられる

## EAX 近くにいる敵機が爆発音と共に墜落していく

シングルモードでは、あの独特の回転感覚とあわせて、もの見事にサウンド環境も3Dポジショナル効果を実現している。じわじわと背後から近づきながら攻撃してくる敵機の発射音も正確に表現できている。マルチプレイでは、広大な屋外のマップで対戦したが、音を反射する物体がない空間では比較物的物静かなサウンドになってしまう。撃墜し爆発している敵機の横を通り抜けるときぐらいにしか、3Dサウンドの効果を確認できなかった。(Fakemon)



両翼から発射されるエネルギー弾のサウンドは死持ちよく感じることができているのだが、開放的な空間では、敵機のサウンドだけで位置を判別するのは難しい

# MOTORHEAD

対応API : A3D 1.0 / 2.0、EAX、DirectSound3D  
最新パッチ : Ver.3.0

## A3D 2.0 ライバルを追い抜くと エンジン音が後方に流れていく

サウンドエフェクトは、レースゲーム特有のエンジン音が鳴っているだけでなく、ドップラー効果による3Dサウンドがよく効いている。ライバルカーを抜き去ったり、抜かれたりした時の相手のエンジン音が、前後に流れていくのがよく分かる。また、コース上空を、小鳥、飛行船、飛行機などが飛来しているのだが、鳥の鳴き声や飛行機のエンジン音がコースを横断して横に流れていく様も、しっかりと3Dサウンドで表現されている。

(Rei from Chiba)



ライバルカーを抜き去った瞬間に相手のエンジン音が前方から横に流れているのが、3Dサウンドで伝わってくる

## EAX トンネルに入ると 激しいエンジン音が響き合う

コース両脇の壁面に車体をとこすと、摩擦音がサイドから後方に流れ、またトンネル内壁にエンジン音が響き合うトンネル効果もぱっちり再現できている。しかし、後方からライバルカーが近づいてくるのは分かりづらい。「現れたな」「消えたな」と判別できるぐらいの効果である。欲を言えば、じわじわと追い詰められる雰囲気もう少しほしい。マルチプレイでは、スターティンググリッドで自作したホーンサウンドを披露するプレイヤーもいた。

(Fakemon)



ドップラー効果とまではいわないが、ナイトクラブからあふれる出る音楽が、あついで壁に後方に消え去る

# スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

対応API : A3D 1.0 / 2.0、DirectSound3D  
最新パッチ : 未配布

## A3D 2.0 ドップラー効果によって レースのスピード感が伝わってくる

シンプルなレースゲームなので、サウンドエフェクトの大半がエンジン音に使われているが、3Dサウンドをオンにすると、ドップラー効果が楽しめる。自機の近くでライバルのボッドが走行している際、乗員が叫び声や罵声をあげるが、彼らの声が前後に流れていく様が3Dサウンドで表現されている。また、自機がクラッシュして、後続のボッドに追い抜かれていく際にも、ドップラー効果によって、集団から置いていかれる様子が音で実感できる。

(Rei from Chiba)



ライバルに抜かれた瞬間に乗員が叫び声をあげるが、ドップラー効果によって、その声が自機の後方から前方に流れていくのが分かる

## DirectSound3D 橋の下をくり抜ける際に 上空の音が立体的に聞こえる

ポッドレーサーが風を切る音で、スピードの速さを感じる。3Dサウンドをオフにした状態では非常に平べったい印象のあるサウンドも、オンにすればコースにかかる橋を通過したときの頭上の音や、近く寄ってくるライバルの怒鳴り声で立体的な表現に変化する。特に距離による表現の変化が明白で、小競り合いになった際には相手の位置が分かるような気がする。コースによっては、トンネル内でエンジン音が響き渡る様子も感じ取れるだろう。

(Wolfcub)



密集した状態で小競り合いを繰り返す。まわりに競り勝つライバルのエンジン音と罵声は前後左右に動き回り、とても圧迫感がある

# Play Onlineがお勧めする 3Dサウンド対応ゲームリスト

紙媒体の宿命で、3Dサウンドの素晴らしさを誌面で伝えるのには限界がある。この特集を読んで、少しでも3Dサウンドに興味を持ったなら、まずは、ここで紹介するゲームを実際にプレイしてみしてほしい。“百聞は一見にしかず”ということわざがあるが、3Dサウンドに関しては、“百見は一聞にしかず”。ゲームの楽しみ方が、大きく広がるはずだ。

## DRAKAN : ORDER OF THE FLAME



8月に発売が予定されているアドベンチャーゲーム。本誌の付録CD-ROMに収録しているデモ版です。A3D 1.0とEAXがサポートされているため、ゼロプレイしてみしてほしい。ただし、デモ版の3Dサウンドは完成度が低いようだ

## MORTYR



第2次世界大戦に特化したナチス様が支配する2093年を舞台とした3Dシューティング。“Miles Sound System”を採用して、A3D、EAX、DirectSound3Dをサポートする。発売は9月の予定

## GOthic



2000年第1四半期のリリースを目指して開発が始められているファンタジーRPG。EAX 2.0への対応が予定されており、目に見えない職がどこから攻撃しているのかが、3Dサウンドで認識できるそうだ

## SLAVE ZERO



トゥームレイダー視点で戦うロボット3Dシューティング。主要な3DサウンドAPIすべてをサポートする予定だが、本誌の付録CD-ROMに収録しているデモ版ではEAXのみに対応している。発売は11月の予定

## 3Dサウンド対応ゲーム

ゲーム名	A3D 1.0	A3D 2.0	EAX	DirectSound3D	補綴パッチ
インカミング	○	—	—	○	
エクスパンダブル	○	—	—	○	アップデート(パッチ(1999.6.3版))
スターウォーズ エピソード1 ファントム・メナス	○	○	○	○	
スターウォーズ エピソード1 レーサー	○	○	○	○	
セガラリー2	—	—	—	—	UPDATE232
ニード・フォー・スピードⅢ:ホットパーシュート	○	○	○	○	Auto-Patcher
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス	○	○	○	○	
バイオハザード 2	○	○	○	○	Ver.2.00
レクイエム	○	○	○	○	Ver.1.2
レフナント	○	○	○	○	
ALIENS VERSUS PREDATOR	○	○	○	○	
BLOOD II : THE CHOSEN	○	○	○	○	Ver.2.1
DAIKATANA	○	○	○	○	
DESCENT 3	○	○	○	○	
DRAKAN : ORDER OF THE FLAME	○	○	○	○	
EVERQUEST	○	○	○	○	
GOthic	○	○	○	○	
HALF-LIFE	○	○	○	○	Ver.1.0.1.0
HEAVY GEAR II	○	○	○	○	
HERETIC II	○	○	○	○	Enhancement Pack Ver.1.06
MORTYR	○	○	○	○	
MOTORHEAD	○	○	○	○	Ver.3.0
MYTH II : SOULBLIGHTER	○	○	○	○	Ver.1.2.1
QUAKE II	○	○	○	○	IAS Patch Beta Ver.2.20g
REDCIL	○	○	○	○	
SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION	○	○	○	○	Ver.2.2
SIN	○	○	○	○	Ver.1.05
SLAVE ZERO	○	○	○	○	
STARBSIEGE TRIBES	○	○	○	○	Ver.1.5.0
STARTREK : NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD	○	○	○	○	Ver.1.1
STARWARS : X-WING ALLIANCE	○	○	○	○	Ver.2.02
THE WHEEL OF TIME	○	○	○	○	
THIEF : THE DARK PROJECT	○	○	○	○	Ver.1.33
TRESPASSER: JURASSIC PARK	○	○	○	○	Trespasser Full Patch
UNREAL	○	○	○	○	Ver.225f
UNREAL TOURNAMENT	○	○	○	○	
WARGASM	○	○	○	○	General Patch, Control Patch

A3D対応ゲームについては、Aureal社([http://www.aureal.com/products/pc\\_game.htm](http://www.aureal.com/products/pc_game.htm))の情報を参考にした。  
EAX対応ゲームについては、クリエイティブテクノロジー(<http://www.creative.com/eaudio/games/>)の情報を参考にした。

# Play Online Recommends ゲームに最適なスピーカーは

迫力ある3Dサウンドでゲームを楽しむためには、最終的に音を出力するスピーカー選びが非常に重要だ。ここで取り上げたスピーカーは、国内主要メーカーがパソコン向けに製品化したものの中から、特にゲームに最適と思われる14台をピックアップしている。また、実際にゲームを使って14台を試聴し、ベスト5を選出したので、Play Online推薦のスピーカーとして、機種選定の参考にしよう。

## 1st Choice

### MM-2B

価格: 4,790,000円  
出力: サテライト: 2Wx2、ウーハー: 14W  
メーカー: 山本電機 TEL: 03-6488-0056  
URL: <http://www.boose.co.jp/>

とにかくサテライトスピーカーが小さい。なのでどうしてこれほどつややかなサウンドを生み出せるのか、まさに驚歎と呼ぶのがふさわしい。音楽CDの再生ではパソコンが上級コンボになっような輝きさえ感じ、ゲームサウンドでは音質(吹奏系)を奏射した音場に、マウスを持つ右手が興奮して動き出し、左手になるほどの感覚を味わわせてくれる。音-2.5の聴きかた、ゲームデザイナーがユーザーに感じさせたいと考えているサウンドが、そっくりそのまま再現できていると思わせるを得ない豊かな視座力を持っている。まさに脱帽ものだ。



音響フルセットの製品 (p.144参照)

もう何も説明する必要がないほどの存在。これを使用する場合は、2スピーカー、4スピーカーともいって自分たちが楽しめるほどに思いを馳せたいところである。今回テストした中でもこの製品だけ

## 2nd Choice

### Creative Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital

価格: 2万8,800円  
出力: サテライト: 2Wx4、ウーハー: 25W  
メーカー: クリエイティブメディア  
TEL: 03-3266-6577  
URL: <http://www.creat.co.jp/>

Sound Blaster Live!のベストパートナーとして販売されている、デジタル入出力端子を装備したモデル。デザインも一新され、フラットボディが特徴と引き立って、サウンドカード用のD/Aコンバーターを使用しないので、ノイズレスな環境で使用できる(Live!シリーズの拡張カード使用時)。ターゲットをゲームに合わせているため、ゲーム用の3Dサウンドシステムとしては最盛の部類に入る。リモコンが付属しており、手元で電源のON/OFF、フェーダー(前後バランス)の調整できるのが便利。ただ、ウーハーの飛びきりサイズがかなりで、設置場所にもなる。またヘッドフォン端子が装飾的なポイント。



Sound Blaster Live!ユーザーゲームをするために選ぶとしたら、これをおいては選ぶ所を余念ない。ゲーム用のパッチのついたサウンドが、あんなのびを取り込み、4.1chスピーカーの保奏を覚えてしまうほど

## 3rd Choice

### YST-M8/YST-MSW8

価格: 7,600円(税別)  
出力: スピーカー: 5Wx2、ウーハー: 14W  
メーカー: ヤマハ TEL: 03-6488-6500  
URL: <http://www.yamaha.co.jp/speaker/>

今回はサテライトタイプのM8とウーハーのMSW8をセットにして使用してみた。ヤマハ特有のフラットな音質で、音楽CDも美しく再生でき、これといった特徴は少ないながらも、ゲームを起動したとてとく。素直に再生する能力が奏でてゲームサウンドのベストを存分に発揮できる土台となっている。価格を割ってあるところも、これほどこの価格が音質が確保されているは、ウーハーとの組み合わせでは、一度ウーハーに入力した信号も、サテライトスピーカーへ出ているのであるが、ウーハーにフィルターが内蔵されているため、全体としてのバランスも申し分ない。



絶対的なパワーが少ないものの、バランスとコストの両方を考慮するほどの造材、加工用としては手ごつたものといえるサウンドを聴かせてくれる

## 4th Choice

### GX-70AX(W)

価格: 1,980,000円  
出力: 15Wx2  
メーカー: オンキヨー  
TEL: 0720-91-4221  
URL: <http://mimo.onkyo.co.jp/>

7月に発売されたばかりの新製品。さすがは音響メーカーとして相模川に誇りを抱いているだけあり、手ごつたサイズの割にはしっかりとした音を再現してくれる。音楽用途では全域で臨み得るようなサウンドを聞かせてくれる。ゲームプレイ時は、音声や爆発音もワフルで、なかなかやるなという感じは圧し上がっている。ただ、ウーハー用のプリアンプを備えていることからどうなるように、この製品だけでは少し低音部分の力が欠けていることも事実である。音質も音響的的なもので、更にソフトウェア用のセッティングを持っていないのがちょっと好印象である。



田舎オーディオメーカーのスピーカーの中でもお気に入りのメーカーを持った、オンキヨーならではの製品。サイズは別荘別荘的なものである。一々おのびのびとした音質も持っている。ウーハーもプレイの準備ができていないのがちょっと好印象である。

## 5th Choice

### SA-PC5

価格: 9,900円  
出力: 15Wx2  
メーカー: エプソン  
TEL: 03-6488-3311  
URL: <http://www.epson.jp/>

音質を高めるパソコン用スピーカーとしてはちょっと大柄なサイズ、そのためか全金属にわたって筐体が振動を持っている。2スピーカーにもなるような初期のユーザーにさらなるおもしろい商品。音質項目はハイとローの2つのコントロール機能があるが、ゲームをしている限りではそれほど効果的ではない。ちょっと低音が響らんかなという程度、それとも基本がしっかりできているため、わざわざ調整するまでもなくふにふに感音や振動音を感じる事ができる。ただし、無入力時の「シャー」というノイズが少々気になるため、ノイズ対策をするべきであろう。



手ごつたサイズの2スピーカーの中でも、ひととけ音がしっかり出ている製品。ゲームにほんの少しの伸びたサウンドが聞こえることで、2スピーカー製品として改めて

## 製品化が相次ぐUSBスピーカーの仕組みとは

パソコンからサウンドを出力するための標準的なデバイスはサウンドカードだが、Windows 98が発売して以降、USBスピーカーが各社から製品化されている。USBスピーカーは、マザーボード上のUSB端子に接続するだけ、サウンドカード使用時に起こるノイズ(雷が叩いていないときに、ボリュームを上げていくと「ワー」というようなノイズが聞こえる)を排除できる、面白い製品として紹介されている。原理的には、パソコン内蔵のD/A変換(デジタル信号を、人間の耳に聞こえるアナログ信号に変換)を省き、スピーカーの1歩手前で変換することによって、ノイズが入り込むのを防ぐという。また、ノートパソコンのように筐体音が大きいマシンでも、USBスピーカーを購入することで、サウンド環境を向上させる可能性が出てきた。

しかし、このゲームサウンドの出力用USBスピーカーを使うのは、現状では無理があるようだ。USBスピーカーは、サウンドカードを省かずにそのままサウンドを出力しているが、これはCPUパワーに依存してソフトウェアによって音を発生させている。MIDI音源のような音楽を再生する、ソフトウェアエミューションと同じような原理だ。ただし、いわゆるプレイヤーの3Dゲームは、CPUに大きな負荷がかかるため、ゲームの処理だけでなく、サウンドにまでCPUのリソースを消費させることにもなるから、実際にUSBスピーカーを使ってみたいと、400MHzのCPUでは、従来のサウンドプレイどころか、メタプレイヤーを使って普通に音楽CDを再生させるのも難しい。ソフトエミューションは、音質はいいとしても、特にノイズは無いが、ゲームのプレイ中にキャラクターが動き回れるという点には、おまけに音質も大きく改善する。USBスピーカーは従来型のアナログ電子音源であるため、CPUパワーがあまりないユーザー以外には、サウンドカード経由でサウンドを出力する方が無難だ。

## これだ

## Creative Cambridge PCWorks FourPointSurround クリエイティブメディア

パソコン用スピーカーとしては、初めて4チャンネル出力をサポートした製品。フロント2チャンネルとリア2チャンネルの構成を持ち、4チャンネル出力対応のサウンドカードに合わせた仕様になっている。用途をゲームシステムに置いて開発されたのが、音楽CDの再生には少し向いていないのもあるが、ゲームプレイ時には迫力のあるサウンドを奏でくれる。何よりも価格が魅力で、現在主流となつてくる3Dサウンドのメリットを享受しようと思えば、この価格帯では敵なしの存在。ただし、リアスピーカーを前面のスタンドで設置したときに、経路場所をせまらるので注意が必要（実際に設置すれば問題はない）。またヘッドホン端子がないのも気になる。

価格: 1万6,800円  
型名: サテライト3.5Wx4、ウーハー10W  
販売店名: TEL: 03-3256-5577  
URL: <http://www.creative.co.jp/>



## SRS-Z1PC ソニー

価格: 1万6,000円  
型名: SWX2  
販売店名: TEL: 03-5448-3311  
URL: <http://www.sony.co.jp/>

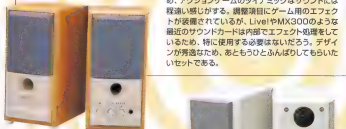
見た瞬間にスタートレックのエンタープライズ号を思わせるような、近未来的なデザインが印象的。スピーカーのサイズの小ささにも驚かす。そこから繰り出されるシーブヤな音質にさらに驚くとは驚異なし。やや音場部分で強調されている感じがあるため、ゲームサウンドの音楽面の音はこれでもかというほど反応が、かえって聴き疲れが起きてしまい、長時間のプレイには向いていないかもしれない。サイズの割に小さいためか、低音部分がとてもと再現できておらず、ゲームで迫力あるサウンドを楽しむのは少し足りない。別途、ウーハーを加えると、全体的に再現性を期待できるはずだ。



## MPC-PS500M-LR パイオニア

価格: 1万2,800円  
型名: 5Wx2  
販売店名: TEL: 03-3495-6640  
URL: <http://www.pioneer.co.jp/comp/>

本型キャビネットが特徴的で、スリムでスタイリッシュなデザイン。薄型なODS/マキシムなどのOld Macに似ているようなモデルもある。ゲーム用途として見た場合は、少し難しげなサウンドを繰り出すため、アクションゲームのダイナミックなサウンドには馴染みを感じず、調整項目にゲーム用のエフェクトが搭載されているが、LiveやPM3000のような高級のサウンドカードは別途エフェクト処理を要している。特に使用する必要はないだろう。デザインが秀逸なため、あともうひとつふんばってもらいたいセットである。



## YST-M100 ヤマハ

価格: 2万5,000円  
型名: 20Wx2  
販売店名: TEL: 03-5488-5500  
URL: <http://www.yamaha.co.jp/audio/>

簡潔に表現すると、ナチュラルそのもの。パソコン用スピーカーというよりも、オーディオ用のそれらしい特性を持っていると感じた。音場の再現性に優れているが、ゲームなどの迫力を再現する低周部分は少々安定しない。スピーカー本体に「Immersion」というアナログ3D効果をもたらしエフェクト機能を搭載しており、その効果ももちろんサウンドを通して感じられる。ただし、これもやはりゲーム用というよりは、音楽用としての効果のほうが高いと思われる。



## EAB-PC57USB 松下電器産業

Windows 98専用のUSBスピーカー。音質にはボリュームを最大にしてもノイズが発生せず、USBスピーカーの本領発揮である。ただし、アクションゲームに代表されるフレームレート重視のゲームでは、どうしても多少の遅延が発生してしまい、従来のプレイには向いていない。ウーハーが搭載されていない。ゲームの迫力不足という点でも残念な結果である。余談だが、私のパソコン環境では音楽CDがもっとも再生できず、CD-DAサウンドのゲームでは使い物にならなかった。

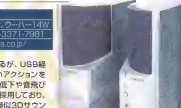
価格: 1万9,800円  
型名: 7.5Wx2  
販売店名: TEL: 03-8834-2821  
URL: <http://www.dai.com/products/>



## SC-UC78 アイワ

価格: 1万7,800円  
型名: サテライト7Wx2、ウーハー14W  
販売店名: TEL: 03-3371-7911  
URL: <http://www.iwa.co.jp/>

USBとアナログの2系統入力を実現したスピーカー。サウンドシステムをパソコン外部に持つことにより、ノイズなどの影響が開放されたはずであるが、USB経由でデータが常時送られてくるため、遅いアクションを含む連射の3D効果には、フレームレートの低下や音場への影響を受ける。「3D SOUNDシステム」を採用しており、EAXやADPなどの効果は期待できる。一方、低音3Dサウンドの効果は、ウーハーをスピーカー内部に搭載しているのだが、高域と低域とのつながりが弱く、何かが付けたような印象を受けた。



## 総合評価で一押しはボーズ、ヤマハの低価格モデルにも注目

今回メーカーの代表的なパソコン用スピーカーをテストしたが、最新のゲームサウンドの主流が3Dサウンドに行っているため、「2スピーカーシステム」を選択するのは、ゲームサウンドの50%も楽しめないのでは?と感じる結果となった。現在、パソコン向けに販売されている4.1チャンネルもしくは5.1チャンネルスピーカーは、クリエイティブメディアの製品のみで、もっともこのメーカーに勝つていない。開発、価格競争をしてもいいかもしれない。

2スピーカーモデルの中で、価格が最も抑えられたのはヤマハのYST-M8とYST-MSW6のセットである。持ち手の直線的な再現性が、ゲームプレイ時にはスピーカーを忠実に再現できている。全体としてパフォーマンスも優れ、価格を見れば、いざいざ低価格システムで

あると驚かすほどであった。

期待とは違ってもボーズのMM-2Bを期待しておく。この製品もパソコン用だがといって甘く見てはいられない。ボーズの「BOSE」のエンブレムを奪われられる状況であることに懸念はない。この製品は、システムへの接続も簡単にしてきた。また、まるで音がスタジオになったかという印象を味わってみたい。短いテスト時間しかなかったが、パソコンとの接続はさすがのいざいざ残念に感じた製品だ。

ゲームのグラフィックはほぼ3D環境に移行し、次なるターゲットとしてサウンドも3Dに移行しつつある。これらの3Dゲームを本来の持ち味で楽しむためには、どうしても4スピーカー環境は最低限度であり、2スピーカーを本末が逆さまに減少してしまう。一度も4スピーカーでゲームを体験した方なら分かると思うが、もう病みつきになること請け合いだ。



# 驚愕テクノロジー

星を守る女戦士、ジュリア・スターストレイダーの呼称でもあり、彼女はその土地の豊富な資源の搾取をもくろむ、キス・インダストリーの進攻を阻むための戦いを始めるのである。

## QUAKE IIIエンジンを 使った映像美

F.A.K.K.2は3人称視点型のアクションアドベンチャーで、QUAKE III ARENA(以下、Q3A)エンジンのライセンス供与を受けたソフトとしては第1号となる。「開発を始めたのがSINの出来た後だから、1998年の暮れですね。Q3Aエンジンに移植を開始したのは1999年2月ごろだけど、もう90%程度の移植、技術開発は終わっています」と言うように、かなり速いペースで制作が進められている。さらに、Q3Aエンジンにもかなりの手が加えられており、SINでも見せた“違う角度からのゲーム制作”に力が注がれているようだ。

Q3Aエンジンに導入されている技術や効果には、Curved Surfaces、Level of Detailなど最先端のものだが、開発者たちはさらに多くの機能を追加している。以下、彼らによって命名された新技術のいくつかを紹介する。

**TIKI Model System:** 完全に段階制になったLevel of Detail(LOD)を実現。キャラクターが遠ざかるに連れて、自動的にポリゴンを減らすことでフレームレートの維持を図る機能だが、元の形状に合わせた自然なディステーションになっている。

**Morpheus Script System:** キャラクターやオブジェクトとのインタラクションを樹形まで可能にしたもの。レベルエディターが公開されれば、ユーザーもかなりユニークなゲームを制作することが可能になりそうだ。

**Ghost Visual Effect:** 火や煙など半透明な物質のシミュレーションに最適な技術で、かなりリアリティックになっている。しかも、毎回形や噴出の仕方が違っている。

**Sky Portal Technology:** 見えている部分だけを効率よく演算するポータル技術そのものはQ3Aにも取り入れられているが、それを空にも応用した。これで、昼から夜へと時間が流れるにつれて、自然に空の色も変化させることが可能になった。

**Babble Dialog System:** あるキャラクターが一つのセリフを繰り返し言うのを避け、会話の流れができるようになっている。リアルタイムで音声に反応して口パクを行うため、どの言語でも容易に対応する。

## 性をオマージュした 異様な世界観

開発が速く進んだとはいえ、取材時点ではまだ技術デモに近いバージョンだった。ゲームプレイの詳細については判断し兼ねるが、ゲームの雰囲気は「トゥームレイダー」に近い。主人公のジュリアも、ラフな服装にボニーテルといういでたちだ。これに関してLevelordは、「ゲーム開始時点ではごく普通の女の子なんだけどね。進行するに従って髪を振りほどき、服装が脱けてセクシーになっていくんだよ」と語る。

しかし、何といっても本誌取材団を驚かせたのが、その世界観だ。多くの個所で男女の恥部をモチーフにしたオブジェクトが用意されており、登場するキャラクターも奇抜なミュータント(突然変異体)たち。さらに、バズル自体も性に関する内容で、見るとあせんとしてしまう18禁のものばかりだ。ある場面では、道路の高脇にコートを着た男性の巨像が置かれており、その下を通るとあそこが丸見えになっている。このバズルは、巨像に放尿させた水の勢いでスイッチを起動させるのだが、「その仕組みが見つかないから、ジュリアが男性部分にまがって、自分で放尿するのです」とLevelordは教えてくれた。

もともと、セックスだけを見せているのではなく、Q3Aで話題になったポリゴンのカーブした部分をスムーズにさせる技術“Curved Surfaces”にアニメーションを加え、コクスクリュウの中を通り抜けていくような部分もあり、映像を使った演出もなされている。

戦闘システムは未知の部分が多く、取材時ではあまり作り込まれていなかった。ただし、「攻撃と防御を同時に行えるようになったり、コンボによる攻撃もできるようになるでしょうね」とLevelordは解説する。現段階では、ネットワーク対応の開発にはタッチしておらず、どんなマルチプレイモードを実装させるかは不明だ。「マルチプレイモードは、そのプレイを生かすもので、シングルプレイゲームはわれわれが生きていくのに必要な部分なんです(笑)。マルチプレイを真剣に考えていないわけじゃないですが、とにかく今シングルプレイを作り込む必要がありますからね」とLevelordは語った。



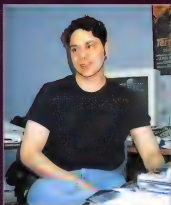
Curved Surfacesを多用した、曲線的なレベルが構成されている。画面では分かりにくいかもしれないが、中央部分に立つ奥座は毎フレームごとにユニークな形状で変わる。



巨像の先端からプラットフォームに向かってミルが流出しており、通るとそこが丸見えで落ちて落ちてしまうという



Belphégorions(ベルフェゴリアン)と呼ばれるミュータントたちのイメージだ。ジュリアは彼らの予言書に「悪は押し進め」としてその種が繁殖を期して来る。



Mark Randel

大学生時代に「Microsoft Flight Simulator 5.0」で3Dモデリングを始めたのを皮切りに、テキサスに移ってからはTerminal Reality社を創設。モンスタートラック マッドネスのシリーズやTERMINAL VELOCITYを手掛けた。NSRを撮る大の車好きで、現在はNOCTURNEのほかにも、オフロードレーシングゲームを開発している。数学、物理にはめっほう強いアニメファンだ。



第1エピソードはシカゴの街から始まる。アクションと視覚にバリエーションがあるというが、とにかく暗い。強い照明は敵の目印になる。



第2エピソードのテキサス州レッドアイ村は、突如暗黒を吹き飛ばしたゾンビに占拠されている。多くの敵に主人公のゴッドが襲われるのだ。

衣類の揺れまで忠実に表現する

# NOCTURNE

「モンスタートラック マッドネス」や「TERMINAL VELOCITY」を制作したTerminal Reality社は、ダラスの北のどんでもない田舎街に存在している。現在、「NOCTURNE」を制作するこの会社は、本誌がひそかに注目する天才開発者、Mark Randel氏が社長を務めている。

## タランティーノの映画に影響を受けたホラーアドベンチャー

大恐慌時代に突入した1930年代のアメリカ。そんな暗い時代背景に、ゾンビ、吸血鬼、オカミ男などのモンスターを加えたのが、3人称視点のホラーアドベンチャー「NOCTURNE」だ。世界各地で突如出現したモンスターを駆除するために、政府に雇われた名手の男、通称「ストレンジジャー」、もしくは女性科学者の「ホリデー博士」が主人公となる。

ゲームの基本は至ってシンプルで、「バイオハザード」のアクション性を高めたような作品だと考えて差し支えない。隠し部屋や抜け道を探し、村人を助けたり。NPCの助っ人キャラクターたちと協力してパズルを解きながら進んで行く。助っ人キャラクターたちは、マルチプレイモードでは協力プレイやデスマッチでも使用できるらしく、それぞれ特殊技能を持っている。例えば、イタリア系の女キャラクターや、半分吸血鬼化してしまったヴァンパイアハンターなどが登場するようだ。

「パルプ・フィクション」のようなタランティーノ映画の影響をかなり受けているので、アクションがド派手なんです（Terminal Reality社広報担当、Jeff Smith氏 [以下、Smith]）というように、血しぶきが飛び、体部がもぎ取れるといった演出。舞台となるのは、第1エピソードがシカゴの街で、ギャング映画の雰囲気だが、その後テキサスの田舎街、パリ、ルーマニアと渡り歩き、超自然現象の解明へと取り掛かっていく。

## 主人公のトレンチコートを揺らすグラフィック技術

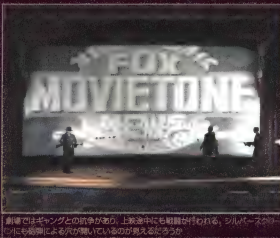
このゲームは、自分たちで開発した技術をゲームに盛り込み、新しい見せ方を提示している。雰囲気はほかの作品に似ているようでも、視覚的インパクトで驚くべき演出効果を上げているのだ。

まず、画面を見てすぐに気付くのが、主人公ストレンジジャーのトレンチコートの揺れ。動くたびに揺れることだ。トレンチコートだけではなく、劇場の重厚な赤カーテンも通り抜けるたびに揺れる。NPCの女性キャラクターのスカートも同様だ。主人公のゴッドが800ポリゴンほど使っているらしいが、「ポリゴンのトライアングルの一端を、その上となる別のトライアングルにリアルタイムで引っ張らせることで、衣類の揺れを表現しているのです。箱のように軽く揺れるとか、劇場のカーテンのように重く揺れるとかは、動で数値を当てはめていくんですけどね」と、Mark Randel氏（以下、Randel）は笑いながら話す。さらに、この800ポリゴンはメッシュ化されているので、フレームレートにはそれほど影響がないという。

また、劇場の大きなシルバースクリーンには、実際に映像が投影されている。あまりにも大きな画像なので、最近話題となっているS3社のテクスチャーコンプレッションのような技術を使用しているようにも見えるが、これはただそこに再生されているものではなく、実際にゲーム内のプロジェクターから投射されているのだ。Randel氏が「映像の1コマずつを半透明化し、実際に光を当てています。そのため、光源の前にキャラクターが立てば、その部分だけ体に映り込んでいますし、シルバースクリーンの反対側に行けば、左右反対になったイメージが見えるのです」と語るように、見せかけではない本当の映像が上映されていることが分かるだろう。

## Direct Lightingによって醸し出す恐怖感

Q3Aや「UNREAL」などに使用され、最近では標準化しつつあるDirect Lighting効果。これは太陽光やランプなどを直接光源にした手法で、より明確のくっきりとした照明具合に仕



劇場ではギャングとの抗争がある。上流階級にも襲撃が行われる。シルバースクリーンにも実際に光が当てられているのが見えるだろうか。





ワーテライトと発射した弾の光以外の照明は全く、影と輝しかかってくるクール。「手に汗を流すプレイ」を支える、現時点の中心に集約されること間違いなし。

第4エピソードのルーマニアシーンの、後方のオオカミ男と戦っているのは、半分吸血鬼となってしまう謎のキャラクター。側に付いているカミソリで攻撃するので、手前がまた倒れるのは、嫌なほどに連続ができていくのだ。



上がる技術だ。劇場の投射映像もDirect Lightingで、NOCTURNEでは、さまざまな形で多用されている。例えば、真つ暗やみの倉庫には、何十匹ものクール(死霊)がひしめいており、そこでは銃口部分に装着されたサーチライトと、発射した時のせん光のみが光源となる。その恐怖感と言ったら尋常ではなく、後方から襲いかかるモンスターや通路脇にいる毒などの音で判断しながら進んで行くしかないのだ。

ルーマニアの森の中を行くシーンでは、木々の影と雲が流れる霧のため、緊張感是否応なしに高まる。重くイヤの遠吠えが聞こえたら、大きなオオカミ男が岡崎から飛び出てきた。「エクスペンダブル」のような直進型のミッションだ。

また、NOCTURNEでの霧は、今までにこれだけ表現されたことはないであろうという、かなり精密なものである。遠くなるにしたがって濃度が上がる程度のものでなく、気体状のもやが画面を流れていくのだ。しかも、そこにDirect Lighting効果が効いており、地面を見るとしっかりと霧の濃度に合わせてまた模様になっていて、部分部分が堆積して計算されているのが見て取れた。

## 各キャラクターに合わせて計算された思考ルーチンの多様さ

先に述べたように、タランティノに影響を受けたというのは、主人公のアクションや血の多さがそれを物語っている。壁や床に付着した血のりはレベルが終了するまで、ずっと残っているらしい。「なぜか」というと、モンスターたちはその血のりを見ながら主人公を追いかけてくるからです。(Smith氏)というように、それもゲームの要素の一つになっているのだ。

ストレージは、銃による戦闘が基本で、時には2丁の拳銃で戦うこともある。それでも操作はごく簡単なものであり、先に片方を目標とする敵にロックオンし、その後別方向からやってくる敵にもう片方を含むだけで、自動的に二つの方向に向けて撃ってくる。各キャラクターは30本の骨を軸にしたSkeletal Animationで制作されているため、左右で違う動きが可能なのだ。

第2エピソードでは、墓地からは上がってくるゾンビが敵となるが、ここでその思考ルーチンの素晴らしさが分かる。ゾンビは頭を狙わない限りなかなか倒れないのだが、手や足を撃てばもぎ取れる。ゾンビたちは、う回して後方に回り込んでくるだけでなく、その落ちている手足を投げつけてきたりもするのだ。銃器を見つければそれを使用し、木や石に向かってくることもあるという。

このエピソードのミッションは、突然よみがえったゾンビに襲われている村の生き残り人を救うことが目的である。もっとも、全員を救うことはないらしいが、警官を助ければより強力な武器を得ることができるし、娯楽を助けても後で何らかの特典がもらえという。「このNPCたちが非常に良くできていて、そのマップをしっかりと理解して主人公についていくし、各キャラクターに合わせて性格や歩行速度も計算しられています」とRandel氏は語る。

## 32ビットカラー対応の3Dアクセラレーターが必須

NOCTURNEの問題点があるとすれば、それは要求するスペックが高くなる点だろう。1フレームで最大1億色が表現できるとされ、32ビットカラー対応の3Dアクセラレーターが必須となる。キャラクターも1体につき1500~2200ポリゴンが使用されており、CPUにも相当な負担がかけらうのだ。

このエンジンは、Terminal Reality社がライセンスも考慮して制作したもので、KAGEエンジンという名称が付けられている。明暗の表現の素晴らしさから、日本語である“影”にちなんで命名されたのかと思ったが、「これはケイジと読むんです。Kick-Ass Graphic Engineの略なんですよ」とRandel氏とSmith氏は笑い飛ばしていた。NOCTURNEは、アメリカでは10月末に催されるハロウィーンに合わせて発売される予定で、日本ではP&Aからアメリカと同時にリリースされる。



ちたもたしていること、すぐに取り囲まれてしまう。深いゆえに、数とない明暗で戦うゾンビの集団に、地面の血の量があせれるほど多い。



アメリカでは開発チームの集まり、したシットアップを形成するの状況は、Randel氏とSmith氏、暗い影に人狼の姿を写すのがSmith氏である。





# マジックアイテムライブラリー

現在のとこ、EQのキャラクターの成長はレベル50が上限となっている。それゆえに、レベルが上がれば上がるほど、よりいっそう装備が重要になってくる。連載第2回目の今回は、レベル30代後半からゲットできる、優れたマジックアイテム15点を一挙公開しよう。

## 近接戦闘に必須の戦士向け Slashing Weapon

戦士向けの優れた武器というと、やはりSlash系が多い。今回はわずか3点ではあるが汎用性の高いものを中心にチョイスしてみた。

### Mithril Two-Handed Sword

優れた2H Swordとしては、ほかにもFleshripperや Brilliant Sword of Faithなどの選択もあるが、特別なクラスの専用武器ではないという点ではこちらに軍配が上がるだろう。また、このMithril Two-Handed Swordは、Haste効果を備えている点も見逃せない。前回紹介したFlowing Black Silk Sashが必要でなくするため、ほかのBeltを装備できるようになるのだ。



入手先: Lower Guk of the Floagok  
サイド、the floagok kingから

### Short Sword of the Ykesha

数多くある1H Slash系の中で、現在最も人気のあるのが、このShort Sword of the Ykeshaだ。ダメージの量や振りの速さといった基本性能の良さに加え、おおよそ75ダメージの追加効果、Ykeshaが魅力となっている。WARをはじめ、RNGやBBDなどの二刀流(Dual Wield)で戦うクラスなら、ぜひとも手に入れたい一品だ。



入手先: Lower Guk of the Ghouk  
サイド、the ghouk lordから

### Runed Falchion

Permafrostで手に入るCrystalline Blade(DMG11、Delay3B)は、ダメージという点では比較的優れた1H Slash系だが、これよりも性能的に上となるRuned Falchion。上記のShort Sword of the Ykeshaよりは入手も容易なので、これからLower Guk制覇を目指すプレイヤーなら、こちらを先に攻略しておこう。



入手先: Lower Guk of the Live Floagok  
サイド、floagok crusaderから

## ステータスにこだわるマジックアーマー

戦士が防具を選ぶ際には、ACをとるか、ステータスアップをとるかという難しい選択がある。今回はステータス重視の人には垂れんもの、ステータスアップ効果の高い五つのアイテムを紹介しよう。

### Dwarven Work Boots



マジックアイテムのBootsは種類が少ないため、定番とも言えるのがこの品。外観はChain同等で、ステータスのボーナスが非常に高い。また、ACも Riblicite Bootsが10なのに対し、こちらは8と、さほど見劣りしないのもうれしい。

Investの値は少し低くはありますが、地下深くに下りていくことができます。Garanel Ruckstaltのクエストで、地下にレベル30以内の半がバーターが必要になります。



入手先: Estate of Unrestの深淵にいるGaranel Ruckstaltから

### Executioners Hood

ChainやPlateのHelmは、見た目が好みに合わないという人が多いのではないだろうか？ そんな人にぴったりの一品が、このExecutioners Hoodだ。外観はLeatherと同等で、ACもそれほど低くないので、高レベルになってはこちらを愛用する人は少なくない。



入手先: Lower Guk of the Ghouk  
サイド、ghoul executionerから

### Cloak of Shadow

現在のとこ、戦士系にはベストといえるCloakがこれだ。ACがなんと12もある上に、DEX+13のボーナスと非の打ち所がない防具である。アイテムを所持しているNPCはさほど強くないのだが、Nagafen's LairのBatやSpiderのいるエリアをクリアできる実力が必要だ。



入手先: Nagafen's Lairのguanno herbestaerから

### Serpentine Bracer

ACという点においては非常に寂しいが、DEX+3/AGI+9と、それに見合うだけの性能を持つ。外観もSilverのPlateなので、全体のコーディネートも比較的容易だ。余談だが、前回紹介したShining Metallic Robesを持つthe ghouk arch magiのSpawnポイントが近いので、セットでキャンプするのがお勧めである。



入手先: Lower Guk of the Ghouk  
サイド、reanimated handから

### Thick Banded Belt

Flowing Black Silk Sashと並び、大変人気のあるBeltだ。このBeltだけでSTR+15のボーナスがあるため、基本のSTRが低い種族の戦士クラスやCLRなどに需要がある。先述のMithril Two-Handed Swordをゲットしたときに、このBeltを使うと良いだろう。



入手先: Lower Guk of the Ghouk  
サイド、ghoul supplierから

## 魔法使い向け MANAアップアイテム

魔法を扱うクラスにとって、MANAは命といっても過言ではない。ご存じのとおりENC/MAG/NEC/WIZならばINT、CLR/DRU/SHMはWISのステータスがMANAの量に影響するので、それらを上げるアイ

テムを集めていくことが大きな課題となる。今回は魔法を扱うクラスに有用な汎用のアイテムと、INTアップ、WISアップのアイテムを紹介する。ちなみに、INTやWISからMANAの総量を計る簡易計算式は次のとおり。

$$\text{MANA} = \frac{\text{レベル}}{5} \times \text{INT} \text{ または } \text{WIS} + \text{アイテムによるMANA}$$

### Manastone

MANAの最大値を増やすタイプとはまったく異なり、使用するたびにHP60点と引き換えにMANA20点を回復してくれるという特殊なアイテムである。つまり、HPを支払ってMANAに変換するという仕組みで、使用方法は主に二つ。

- ①緊急時にmanaがなくなってしまった場合、敵にとどめを刺したり、Group Gateを唱えるためのmanaを得る
- ②Chloroplast (Regenerationの上位呪文) などと併用し、mana回復の待ち時間を短縮する

入手先: Lower GukのLive Flaglokサイド、Evil Eyeから



### Platinum Tiara

魔法使い汎用のアイテムで、HP+35という点が大変な魅力だ。アイコンのグラフィックはChainのように見えるが、着用時の外観はClothと同等である。ACがほかよりも若干高い点も悪くない。

入手先: Lower GukのLive Flaglokサイド、Flaglok Tacticianから



### Ivandyr's Hoop

使用できるクラスと種族に制限があるものの、WIS+6、INT+6の優れたEarringである。特に、HumanやOgre、Trollといった、基本値が低めの種族にとってはありがたいアイテムと言えるだろう。

- ヒント①** Upper Gukへの入り口周辺に出没するTrollのNPC  
**ヒント②** Evil系の種族で話しかけてはならない  
(ほかの種族は襲われる可能性が高い)。

入手先: Innathue Swampのクエストアイテム



### Golden Efreeti Boots

WIS+9、INT+9と、魔法を扱う者にとってはどのから手が出るほど欲しい一品である。ただし入手は非常に困難で、最低でもレベル45以上のパーティが二つは必要になるだろう。Fire系のダメージ魔法が効かないため、戦士系を中心にパーティ編成することをお勧めしたい。



この、戦闘に役立つ、スクリーンショットから名前がやっと判明したEfreeti Lordのクエストは、40代後半のパーティーで比較的簡単にクリアできる。レベル50のNPCに

入手先: Nagafen's Lair深部のEfreeti Lord Djarnから



### Petrified Erudite Heart Amulet

Neck (首)に装備するアイテムで、Clan Runny Eyeで手に入るBeaded Slime Necklace (INT+5)よりも優れている。Nagafen's Lairで入手可能なアイテムとしては比較的容易な部類に属し、アイコンがユニークな点も特徴。



入手先: Nagafen's Lairのkobold nobleから

### Sacrificial Dagger

数多くあるDaggerの中で、INTが上昇する効果があるのがこのSacrificial Daggerだ。もう片方の手はQeynos Hillで手に入るといわれるGlowing Black Stone (INT+9、SV Magic+10)を持てば、合計でINT+14となり、かなりの効果が期待できる。



Mistmoore's Spawnにはなかなか、戦闘経験と特に自動的に変化のクエストや、Spawnの種族や特定のクエストからいくつかある。Imp FamiliarのSpawnは時々クエストにはないが、確率性があるが、Spawnクエストが必ずしもドロップしてきてくれる。



入手先: Castle MistmooreのImp familiarから

### Runed Mithril Bracer



外観は水色のPlateで、WIS+5に加えSTR+3という点が大変な特徴だ。両手に装備することでWIS+10となるため、すべての副職/補助系のクラスにお勧めしたい。レベル30代半ばであれば、West KaranaにいるChief Goonda5がまわりに持っているChipped Bone Bracelet (WIS+5)を狙うのもいいだろう。

このRuned Mithril Bracerを装備したDruid (本名: Dreamed)を装備してあるのが、Mithrilアイテムの他に持っているクラスはほかにはない。



入手先: Nagafen's LairのOsulsek kobold king5から

### Gem-Encrusted Scepter

1H Blunt系の武器はいくつかあるが、WISがプラスされるアイテムは非常に少ない。このGem-Encrusted ScepterはEnamelled Black Mace (DMGB、Delay28)にも見劣りしないため、戦闘にも参加する回復/補助役のプレイヤーに役立つだろう。また、いまだに出現場所が確認できていないため今回紹介できなかったが、すでにWIS+9の盾、Charred Guardian Shieldが発見されているので、これとセットで使えばWIS+14となる。



入手先: Castle Mistmooreの城内のPrincess Cheristaから

## エリートプレイヤーが目指す

# ドラゴンスレイヤーへの道

Perma FrostにいるLady Vox、Nagafen's Lair (通称、Solusek B)にいるNagafenなど、Norrathには何匹かのドラゴンの存在が確認されている。Lady Voxはアイスドラゴンで、Cleric系の魔法を使い、2万点を越えるヒットポイントを数十人がかりで削ったとしても、Complete Healで一瞬のうちに全快してしまうという、やっかいなモンスターである。この2匹のほかにも、Estate of Unrestの地下に古代竜が、Fear Planeには骸骨竜がいると噂されている。レベル50に近づくとつれ、いつか殺すモンスターのリストにゴシック文字で記された、ドラゴンの名前が頭から離れなくなってくるだろう。

## EQ発売後2ヵ月で早くもドラゴンが倒された!

EQのベータテスターたちの中でも、ベータ3以前から参加し、テスト終了時のレベルが40以上であったプレイヤーたちは、製品版が発売された後に遊ぶサーバーを話し合って決めた。筆者が選んだサーバーも、多数の元ベータテスターたちが参加を表明していたサーバーで、本誌特集にも何度が登場した有名なプレイヤーは全員参加している。

筆者たちのグループとあまり接点があなかった別のグループは、Veeshanをサーバーに選んだ。彼らの活躍は別サーバーにも聞こえてきて、EQVAULTという有名Webサイトに掲載されることもあった。その中でも、彼らがドラゴンを倒したというニュースほど、筆者の周りのプレイヤーたちを揺るがしたものはなかった。高レベルプレイヤーなら、だれでも“いつか殺すリスト”の筆頭にドラゴンを置いているからだ。

ドラゴンというモンスターは、プレイヤーにとって別格である。全員がレベル50の、バランスのとれたフルパーティーで挑んだとしても、1組だけでは決して倒せない。このクラスのパーティーが、三つや四つは必要なのだ。難易度が高いとされる、複数パーティーでの連携というテクニカルな問題はもちろんだが、それだけの人材を集められる人望や統率力も要求される。ここでいう統率力とは、人材収集型シミュレーションゲームのように数値化したゲームデータではなく、ネットワークゲームならではの、プレイヤーとしての素質とも言える能力である。

Veeshanのドラゴン退治のニュースが聞こえてきたころ、筆者の周囲にもレベル50のプレイヤーは何人かいた。公開されたパーティーのリストを見る限り、同等のレベルの冒険者を集めることは不可能ではなかった。「先を越されて悔しい」という思いをほらすためには、目を置かせてわれわれもドラゴンスレイヤーの仲間入りを果たさなければならない。

高レベルプレイヤーを抱えるギルドの間で、ドラゴン討伐の人選がいつそ行われた。さらに、情報を収集するプレイヤー、地理地形を把握してデータ化するプレイヤー、複数パーティー間の連携について作戦を練るプレイヤーとい

う、ネットワークゲームならではの分業による一体感が筆者のいるサーバーを満たしていった。

## 凶暴化と弱体化が切り札となったあまりにも心ないパッチ

ドラゴンが倒されたことによる衝撃は、プレイヤーたちだけに及んだものではなかったのだろう。EQの開発元であるVerant Interactive社であっても、これほど早期にドラゴンが倒されるとは予想もしていなかったに違いない。ドラゴン討伐のニュースが伝わった直後から、矢継ぎ早に繰り返されるパッチで、バランス調整が行われた。

その中でも、「高レベルNPCの凶暴化」と「ENCのSpin系魔法の弱体化」は、ドラゴン退治を封じ込めるシステム側の切り札だった。Veeshanのグループが最初に倒したのは、ファイアードラゴンとされるNagafenである。Nagafen's Lairの奥には、クモやコウモリなどのクリーチャーが出現する。以前は、こちらから攻撃しない限り凶暴化することはなかった。つまり、Veeshanのグループは、邪魔なクモ(といっても、レベル40以上だが)を無視してダンジョン深部まで進むことができたのだ。

ENCのSpinは、確かにバランスの不満があった。パッチ以前にはSpinの効果量が10~15秒間も継続し、その間はNPCから攻撃されることはなかったのだ。賢明な読者なら理解されると思うが、いかにドラゴンが凶



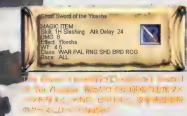
高レベルプレイヤーの集まる場所、ドラゴンスレイヤーの仲間入りを目指すプレイヤーたち。このパッチでドラゴンの倒されたというニュースが伝わり、プレイヤーたちは興奮した。Harm townのプレイヤーたちがドラゴンを倒したというニュースが伝わり、プレイヤーたちは興奮した。



高レベルプレイヤーの集まる場所、ドラゴンスレイヤーの仲間入りを目指すプレイヤーたち。このパッチでドラゴンの倒されたというニュースが伝わり、プレイヤーたちは興奮した。



高レベルプレイヤーの集まる場所、ドラゴンスレイヤーの仲間入りを目指すプレイヤーたち。このパッチでドラゴンの倒されたというニュースが伝わり、プレイヤーたちは興奮した。



高レベルプレイヤーの集まる場所、ドラゴンスレイヤーの仲間入りを目指すプレイヤーたち。このパッチでドラゴンの倒されたというニュースが伝わり、プレイヤーたちは興奮した。



# IMPULS

またテスト版がリリースされただけでもかかわらず、多くのQUAKERが「QUAKE III ARENA」へ移行しているようだ。Ⅲを使った最初の大会「QUAKECON」の開催も迫っており、QUAKE界はⅢ一色に染まっている。QUAKECONでは、例年id Software社から大きな発表があるほか、1999年は日本人の参加もかなりあるようで楽しみだ。さて、今回は現在リリースされているテスト版をより深く楽しむためのノウハウ、ツールを紹介しよう。 文/tkl(竹地由典)

## autoexec.cfgとは

Q3TESTは、キーコンフィグやグラフィックなど各種設定を「q3config.cfg」というファイルに記録しておき、次回起動したときにも同じ設定でプレイできるようにしている。q3config.cfgはテキスト形式で開くことにより編集可能で、すべての設定が変更できる。しかし、書き換える内容を間違えるとゲームが起動できなくなる可能性も出てくる。そこで、設定したい項目の値のみを記録したCFGファイルを別にユーザー側で作成し、起動時に自動的に読み込ませることで設定を有効にする。また、Aliasと呼ばれるコマンドを書き込んで、新しいアクションも追加可能だ。



今作では、Rocket Launcher発射時の煙がこれまでのバーティカル(ドット)による揺らぎではなく、コマンドで消滅なくなりました。Essobie's q3test Alteration Pakを導入すると、煙が抑えられる。

## Q3TEST最新Tips

### ユーザー側で変更可能なビジュアル処理とサウンド

テスト版(以下、Q3TEST)をインストールすると、「demoq3」フォルダができる。この中にQ3TESTのリソースが入っているのだが、このままではautoexec.cfgを認識させることはできない上、スキンやマップの追加ができない。

そこで、まず「demoq3」フォルダを「baseq3」とリネーム。これで起動時にautoexec.cfgを読みこむようになる。

次に、demoq3フォルダ内にあるpak0.pk3ファイルを展開しよう。pk3は、マップやサウンド、モデルなどのデータがまとめたもの。Q3TESTの核となるファイルだ。これを展開することでマップなどの追加データが使え、ZIPを解凍できるツールがあれば展開が可能だ。

なお、Web上ではユーザーによって修正を加えられたpk3ファイルがすでに配布されている。これを導入すると、サウンドやHUD表示が変わる。中でもお勧めなのがお勧めなのが「Essobie's q3test Alteration Pak」で、これを導入するとRocket Launcher発射時に出る煙を軽減することができる。乱戦時など、煙に邪魔されずにより良い視界で戦えるわけだ。

### ダウンロードサイト

Essobie's q3test Alteration Pak  
<http://www.planetquake.com/ra2/odron/sobak7.zip>

### ベンチマークの計測はおなじみのtimedemoコマンドで

QUAKEシリーズといえば、ベンチマーク計測機能の実装も大きな特徴だが、Q3TESTにもこの機能は実装されている。コマンドはQUAKE IIと同じで、

timedemo 1  
 demo q3test 1

と入力すれば、デモが始まって平均フレームレートを計測できる。ただし、Q3TESTでは、デモはすぐには始まらない。下に示した画面のまま、数分経過した後ようやく始まるのだ。

また、8月号でも紹介したが、フレーム数を常時表示しておくコマンドもある。

cg\_dron fps 1

で、右上に表示されるようになる。

このコマンドを使えば、乱戦時などの動きの激しいときにどの程度のフレーム数が確保できるかなど、アクションや状況ごとのフレーム数を知ることができる。個人的には、フレームレートは平均よりも最低どの程度確保できるかが重要だと思う。こちらのコマンドの方が役に立つのではないだろうか。



timedemoコマンドを実行すると、この画面のまま数分経過した後、計測用のデモが動き出す。ハンクアップしたばかりではないので落ち遅れて待とう

## 通なQUAKER養成コラム

### 縦横無尽に跳びまわれ ジャンプマスター養成サイト

敵の先回りをする、欲しいアイテムに最短距離でたどり着くなど、3Dシューティングではマップ内をいかに動かかが勝敗を分ける大きな要素となる。通常の移動やジャンプに加え、ロケットジャンプなど特殊なジャンプを駆使すれば、より効率の良い動き方が可能になる。そのため、QUAKERは昔から特殊なジャンプ、それを駆使することで可能になるルートの発見に力を注いできた。

Q3TESTでも、そんなジャンプマニアたちによる情報がWeb上で交換されている。それらをまとめたサイトが、この「Jump Dammit!」だ。奇襲や巡回ルートの短縮などの参考にしてほしい。

**JUMP DAMMIT!**  
FOR A QUAKE III ENTHUSIAST, THIS IS THE ONLY WEBSITE YOU NEED TO VISIT

FOR A QUAKE III ENTHUSIAST, THIS IS THE ONLY WEBSITE YOU NEED TO VISIT

Jump Dammit!  
<http://www.telefragged.com/metro/jump/>

### モデルビューアーが早くも登場

Q3TESTに付属しているスキンは「red」と「blue」の二つだけだが、すでにユーザーがスキンを自作しており、かなりの数がWeb上で配布されている。

この動きに伴って、モデルビューアーも配布されるようになった。「MD3View」を使えば、選択したスキンが相手にどう見えるのか簡単に確かめられる。また、自作する場合も、仕上がりを確かめるためにいちいちゲームを起動しなくて済むだろう。



# SE99

## 情報ファイルも必要になったスキンの導入方法

QUAKEシリーズの例にもれず、Q3TESTも、Web上で配布されているスキンを導入して楽しむことができる。Q3TESTでは、スキンドータは「SiN」と同じく24ビットのTGA形式で表される。ただし、今回は少し面倒なことに、スキンの画像ファイル以外に、頭、上半身、下半身の三つの情報ファイルが必要になった。

情報ファイルは「skin」という拡張子で示され、CFGファイルと同じようにテキストから作成する。Web上で



対戦相手のスキンドータを持っていないと、白いバナーとして表示される

配布されているデータに、skinファイルも含まれている場合も多いが、tgaファイルしかなかった場合は自分でskinファイルを作成する必要がある。そこで、skinファイルの中身を表にして掲載しよう。

さて、スキンの導入方法だが、play.tgaというスキンを導入する場合、まず「play.tga」「head\_play.skin」「upper\_play.skin」「lower\_play.skin」と計四つのファイルをQ3TESTYbaseq3\models\players\visor\ヘコピーする。後はゲーム起動後にコンソール「model visor/play」で指定すればOKだ。

ちなみに、対戦相手が使用しているスキンを自分が持っていないと全身真っ白に表示される。



すでにかなりの数のスキンが配布されている。デフォルトのredとblue以外のスキンも試してみよう(画像はChoi氏作成の(frensh))

関連ホームページ

**Quake3 Skin Arena**  
<http://quake3skinarena.trooboo.com/>

**Rorschach's Journal**  
<http://www.rorschach.com/Contraack/>

**Quake3 Source**  
<http://www.quake3source.com/>

skinファイルの内容

ファイル名	記述するコマンド
head_play.skin (頭)	h head.models/players/visor/play.tga tag head.
upper_play.skin (上半身)	tag_weapon. u_torso.models/players/visor/play.tga tag torso.
lower_play.skin (下半身)	tag_weapon. l_legs.models/players/visor/play.tga tag torso.

スキンの画像データはplay.tgaの場所

## Q3TESTの武器はバージョンアップでこう変わる

原稿執筆時点でのQ3TESTの最新バージョンはVer.1.05。5月11日にWindows版がリリースされてから2ヵ月間バージョンアップされていないわけだが、次のバージョンに関する情報は常にWeb上に流れている状態だった。

今回は武器の仕様について分かったので、一覧にして紹介しよう。Grenade LauncherとBFGに関しては発売直前まで微調整が続くが、それ以外についてはこの仕様にはほぼ決定といえる。

なお、今後の変更点として、John Carmack氏はStrafe Jumpの効果をなくす方向で考えているらしい。Strafe Jumpとは、斜め前に踏み切った瞬間に

ジャンプすることによって、通常のジャンプよりも加速を得るといもの。連続して行えば、超高速での移動が可能になる。Carmack氏は、Strafe Jump対策の第1弾として連続ジャンプができないように、着地後4分の1秒経たないと次のジャンプをできなくするようだ。

現時点の武器は、このPlasma Gunをはじめまだまだ種類しかない。今後のバージョンアップによる追加に期待だ



今後のバージョンで採用予定の武器の仕様

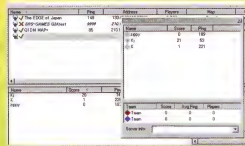
銃の名	ダメージ	威力 (ms)
Gauntlet	50	400
Machinestun	10	100
Shotgun	10*	1000
Rocket Launcher	100	800
Plasma Gun	20	100
Railgun	100	1500
Lightning Gun	8	33
Grenade Launcher	100	800
BFG	40	100

\*1発ごとのダメージ。1発の値ではなく11発射撃



MD3View  
<http://q3arena.net/mentalvortex/md3view/>

## 使えるサーバーブラウザー2本



Q3TESTに対応したサーバーブラウザーを新たに2本紹介しよう。

「Game Explorer」はフリーウェアのツールで、名前から分かるようにエクスプローラライクに使える。ただし、サーバーは自分で一つ一つ登録する必要がある。特定のサーバーしか変わらないユーザーには使えないだろう。「XQF」はLinux用のサーバーブラウザーで、XQFを使うためには「GTK+」というツールが必要だ。

GAMESPY3Dなど、従来のツールと比べてより使いやすいものを選んでほしい。

Game Explorerは、サーバー登録さえ済ませれば、シンプルに表示しやすい

**Game Explorer**  
<http://explorer.berryworld.com/>  
**XQF**  
<http://www.linuxgames.com/xqf/>

## Vol.015

1998年10月末、Abyssというサーバーが公開されたことを覚えているだろうか？ ULTIMA ONLINEのアレンジバージョンとも言えるこのサーバーが、装いを新たに現在テスト運用中である。システムの解説を含め、今回はAbyssの遊び方をレポートしよう。

文/PC Nuts

## Color Warシステムも導入された 血で血を洗うバトルサーバーAbyss

1998年、ハロウィーンイベントとして3日間のみ公開されたAbyssサーバーから、まず簡単に説明しておこう。それは、Guard(衛兵)による保護が一切受けられないブリタニア世界で、モンスターなどに変身してプレイヤー同士が戦うという内容だった。モンスターに変身する仕組みは至って簡単。各地に用意された特別なMoon Gateをくぐるだけである。Ogre lordやLich Lord、Baronなど、ステータス的にも通常のキャラクターを超える存在が用意されていたため、ブリタニアの各町はこれらに変身したプレイヤーであふれかえり、地獄絵図となった。

今回のAbyssサーバーも対人戦を手軽に楽しむという点は同じだ。ただし、今度は長期の一般公開が予定されているため、ルールがきちんと整備されている。それはColor Warと呼ばれるシステムで、各プレイヤーは色分けされた八つのFaction(派閥)のいずれかに属して、互いに争うというものだ。この派閥ごとの戦闘成績は継続的に記録される仕組みとなっており、前回のAbyssのような無目的な戦いとは大きく異なる。

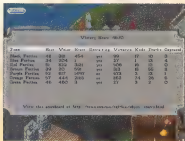
また、今回はモンスターに変身するのではなく、通常のキャラクターで戦闘が行われ、キャラクター育成の手間を大幅に軽減する仕掛けが用意されている。AbyssサーバーのBritainには、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)にある各種スキルを修得するための特別なゲートが設置されている。テストサーバーイベント時に登場したマスターゲートを知っている人は、これを出し出してもらえば分かりやすいだろう。くぐるだけでそのスキルは一気に上昇し、ほとんどの場合スキル値は100となる。つまり、瞬時に7GMのスーパーキャラクターが作成できてしまうというわけだ。

このような対人戦志向のサーバーにはまった興味がない人もいると思うが、このAbyssはUOが秘めていたさまざまな可能性を具現化した一つに過ぎないということでは覚えておいてほしい。あくまで筆者の私見に過ぎないが、今後AbyssのようにUOの持つ魅力の一部に特化したサーバーが登場することはじぶぶんあり得るのだ。

## これまでの常識が通用しない？ Abyssの正しい始め方

PK、PKKを問わず、戦闘向きのキャラクターを本格的に育成することは、一般サーバーでは非常に大変である。というのも、UOではキャラクターのスキルゲートが約700と決まっている。そのため、まじめに育成しようと思うならば、戦闘以外のスキルを一切放棄する覚悟が必要となる。つまり、Fishing(いそしんだり、Campingなどを楽しむなど)いかにみじんも持つてはいけないのだ。禁欲的に戦闘に関連した重要なスキルのみを学び、暇があれば、Resist Spellを上げるために自分に攻撃魔法をかけ、召喚したデーモンと一騎打ちまでしなくてはならない。

以前はほかのスキルを近くで使用されると、自動的にそのスキルが激しく上昇してしまったため(学習効果)、「町へは行かない」「他人との関わりすら絶つべし」とまで言われていたほどだ。もちろん、資費も決して安くはない。自力でダンジョンで稼げるようになるとしても、だからそれまでの費用を面おも見なくてはならない。その上、一人前になれば、それにふさわしい装備

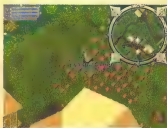


Scoreが現在の成績で、Victoriesが累積の総合成績だ。つまり、現在Orange、Purple、Redの順で強いということになる。また、この成績はOrigin Systems社のホームページ([http://town.uwo.com/cgi-bin/abyss\\_scores.pl](http://town.uwo.com/cgi-bin/abyss_scores.pl))からも参照可能



西スキルゲートは、関連があるものがたいていまとめられている。スキルゲート700という数値はAbyssでも同じなので、調子に乗ってぐぐる必要はない

Britainにある建物は、町から近いこともあって常に人々がたむろする怪しいエリアだ。小競り合いが多く、通常のサーバー同様、フラグPKも少なくない(筆者はのんきに酒の色を染めているだけだ)



Popusにある建物は、スキルブックを交換してくれる特別なStone、ダブルクリックすると両方まとめて交換されるため、奥田にはスキルブックが激しくまわっている



スキルゲートをくぐり完成したキャラクターの一例。どのスキルを遊ぶかが悩むどころだが、魔法中心のスキルを取るのが一般的だ

も必要だ。いいよらいやマジックの武器を持たせてあげたい、解毒や回復、爆弾のポーションもいつも絶やさぬよう多めに持っていてもらいたい。そんなことを考え出すと、GM Smith、GM Alchemistのスキルを持つキャラクターを別途でなくてはならない事態となる。

前置きが長くなってしまったが、Abyssではそんな心配は一切無用である。キャラクター作成時には、基本的に名前と容姿だけ決めれば後は適当でよい。スキルータルが気になる人は、TacticsやMagery、Resist Spellなど必須のものを選択しておこう。それとゲームスタート地点は必ずBritainを選ぼう。先に説明したスキルを上昇させるゲートは現在のところBritainの町にしかないからだ。ちなみに、Britainの町だけは、衛兵(Guard)がいるため、一般サーバーと同様、比較的安全に歩くことが可能である。

ゲームがスタートしたら、早速キャラクターのスキル、ステータスを完成させよう。スキルを上昇させるゲートはBritain西に集中している。MageryやMeditateのスキルゲートは、Britainの魔法屋Sorcerer's Delightの前にあるといったように、ゲートと場所は関連性が高い。普段UOをプレイしていれば、必要なスキルゲートを見つけることはさほど難しいことではない。筆者も初めてのプレイで1時間もかからずに満足いくキャラクターが作成できた。

任意のスキルを学ぶついでに、Britain 1st Bankの西側にステータスを上げるゲートがあるので見落とさないようにしたい。これらを除けばSTR/DEX/INTすべてが100となる。通常サーバーではありえないのだが、Abyssの世界ではこれが常識である。

キャラクターが完成したら、次は装備を整えることになる。これは自力で行おうとすると意外に難しい。非常にいいかげんに聞こえるかもしれないが、「どこかの派閥にすぐに所属しよう」「ほかのプレイヤーにもらう」「あたりをさまよって、死体から奪い取るという」のが、Abyss流のやり方である。もちろん、特別な仕掛けも用意されている。例えば、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」で追加されたPapuaの町へ行けば、2000gpが支給されるStoneや、すべての呪文がそろったSpell Bookと秘薬50ずつが支給されるStoneが設置されている。準備が整ったら、いざ派閥の選択だ。

## 混とんとした戦場で思うがままに戦え

どの派閥を選択するかは自由だが、取りあえずどこかに所属して遊んでみるのが大事だ。現在、どの派閥にも属さないフリーカーや、自分の派閥のプレイヤーキャラクターに襲いかかるなど、ゲームのルールを無視したプレイヤーも少なくない。せつかくルールが用意されているのだから、これにのっとって遊ばないものである。一応、派閥の選択のポイントは二つある。一つは

派閥ごとに異なる支給品(表1)で、もう一つは現在までの各派閥の得点だ。テスト運用中とはいえ、各派閥ごとにプレイヤー同士のコミュニティーが出来上がりつつある。好みの雰囲気や、やり方を見つけるまでは、キャラクターを作成し、あちこちの派閥に所属してみるのも悪くないだろう。

派閥を実際に選択するには、Britain 1st bank近くにあるFaction Stoneをダブルクリックすればよい。ブリタニア各地には派閥ごとの城が用意されており、こちらへ自動的にテレポートされる。また、各派閥の城周辺には、通称テンプルと呼ばれる場所へのゲートが設置されている。つまり、テンプルを経由することで、各派閥は互いに行きまわることができるようになるのだ。当然、このテンプルは激戦区である。

昔、いろいろのアイデアを出し合って戦っているため、各地のRuinsを集めた家の建設や、DragonをTameして戦闘に使うなど、面白い試みがあちこちで見受けられる。また、かなりの日本人がラグにめげずにプレイを楽しんでいるようなので、共同戦線も面白いだろう。「ここでおれが抜かれたらだれがこの城を守る」などと思い始めたら、あなたも立派なAbyss中毒だ。

Abyssとはいえ、Britainの銀行は常に人でなっている。海辺にある石がFaction Stoneと呼ばれるもので、中央のStoneをダブルクリックすると各派閥の成績を見ることができ

表1 各派閥の支給品

派閥	支給品
Blue	馬、クロスボウ、弓矢
Red	レーザーの防具、包帯、スベルブック
Green	マジックの武器、馬
Purple	フレートの防具、秘薬
Orange	チェーンの防具、秘薬
Bronze	馬、ポトル、すり鉢
Black	マジックの武器、馬



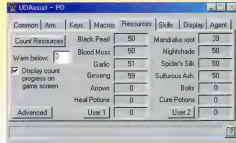
試しにBlueを選んで本城にテレポートしたが、なんと運悪く、Orange軍に占拠されるまっただ中であつた。即座に殺され、生き返ってもまた殺される。「すいません、写真だけ撮らせてください」



## UO Assistが公認ツールに

1999年6月上旬、高機能性ゆえに物議を醸した「UO Assist」がOrigin Systems社公認ツールに追加された。UO Assistは、Tugssoft社(<http://www.tugssoft.com>)によるシェアウェアで、UOと連動することでさまざまな機能を提供する。秘薬の数を自動カウント、自動All Name、上下昇下りリアルタイムで分かるスキル値表示など、高く評価されて便利な機能を持つ一方、使用者と未使用者の間で不公平となる機能も少なくない。特に、ワッキーによる武器の着脱やラストターゲット機能などは、キャラクター同士の戦闘の勝敗に大きく影響するため、チートツールという認識が一般的であった。

このようなツールが公認されたことに対し、プレイヤーの間では批判的な意見も上がっているが、このワッキーによる武器の着脱やラストターゲット機能などは、UOの過剰機能に追加される予定だ。実際問題、外部ツールが使用禁止となった1999年夏以降も、このUO Assistやほかのチートツールを使用するプレイヤーは依然として存在している。取替まりの困難さから考えても、過剰機能として搭載してしまふ方がより現実的な対応と言える。



秘薬をはじめ、弓矢や薬の量までカウントしてくれる。これはUO Assistの秘薬のほんの一列にすぎない

# Blizzard

「いやあ、あのお嬢様が勇者だったとはなあ……」などとSFに關する感想は人それぞれだが、ともあれ夏は七夕から始める宇宙の季節だ。今回は、編集部に属している「スタークラフト完全日本語版」の発売直前バージョンを基に、「STARCRAFT」が完全に日本の夏に対応しているかをチェックすることにしよう。

文/安井 勉

## スタークラフト完全日本語版の完全度をチェック

### CHINESE LEMON CHICKENのレシピはいかに？

ネットワークゲームの世界では海外ゲームが主流であり、制作費と時間をかけた優秀なタイトルが日本国内のゲームプレイヤーにも支持されている。とはいえ、入り組んだストーリーのゲームやNPCからのメッセージが音声だけのものは、辞書を片手にプレイすることも厳しい。全世界で150万本以上も売れた[STARCRAFT]は、実績が示すように英語が壁になりにくいゲームである。それでも「日本語化されたらプレイする」と意地を張っていたプレイヤーも少なくなかった。確かに、シングルプレイのミッションには映画ばりのストーリーが付属しており、翻訳されればファンも増えるだろうと思われる。

[スタークラフト完全日本語版]は、[WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS] (以下、WARCRAFT II) の日本語化と同様に、ゲーム画面のメッセージやユニット名、音声によるせりふやキャンペーンエディタのようなツール類まで、ゲームの雰囲気損なわぬように日本語化されている。後述する気になった点を除いては、完ぺきな日本語化であり、英語を理由にプレイを控えていたプレイヤーの支持も確実に得られることだろう。

あいにく筆者は「CHINESE LEMON CHICKEN」

を口に入れたことがないのだが、作り方は知っている。CHINESE LEMON CHICKENでSTARCRAFTを迷想できる人はわずかだろうが、英語版STAR CRAFTに隠されたジョークであり、筆者の周辺では常識となっている。

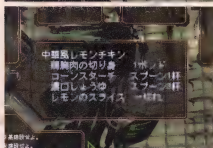
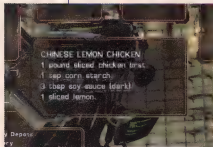
シングルプレイを選び、テランのチュートリアルミッションのブリーフィング画面でしばらく放っておくと、「Are you sure?」だとか「End of Briefing (Really)」などのメッセージが何度か表示された後に、突然CHINESE LEMON CHICKENのレシピが登場するのだ。このようなゲームと無関係のジョークを見つけるためには、多くの時間と人並みならぬ根気が必要だったことだろう。

もちろん、スタークラフト完全日本語版が「完全」と名乗るからには、CHINESE LEMON CHICKENのレシピも日本語化されていると期待して当然だろう。インストールを終え、さっそくシングルプレイのチュートリアルに挑戦した筆者が見たものは、「中華風レモンチキン」のレシピだった!!

### しつこいクリックに反応するユニットたち

普通にプレイしていれば気付かないかもしれないが、ユニットをしつこく何度もクリックしていると、変わったメッセージを話し始める。素直に「はい!」と返事していたユニットが、ちょっと反抗的になったりするのだ。これはWARCRAFT IIでは関西弁で話すユニットもいたりして、古くからのBlizzardファンにはおなじみの仕様である。

ユニットの返事については、かなり完全に日本語化されている。ザグのユニットは見た目も言語も怪獣みたいなのなので翻訳不可能だが、テランとプロトスのユニットは日本語でしゃべる。ただし、プロトス



英語版のブリーフィング画面(上)には、ちゃんとCHINESE LEMON CHICKENのレシピが表示される。完全日本語版(下)では中華風レモンチキンだ。ところで、この料理を作った人いますか?



クレジット画面には、空崎零やジョージ・ルーカスの名前があっても(なぜでしょう?)、日本語化スタッフの名前が見当たらない……と驚いたら、やはり「中華風レモンチキン」のレシピの後に、その名前がスラスラと出てきました(万歳)



完全日本語版では、画面中央に表示されるメッセージだけでなく、音声も日本語化されている。声かにはなっていて、映画のように流れる



# つなぎ方、始め方、マナーが分かる ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのころ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、また見聞仲興やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

## パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

- ① パソコン
- ② モデムまたはTA(ターミナルアダプター)
- ③ プロバイダーのアカウント

ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快速な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

## サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」(ホストとも言う)役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン(クライアントと呼ぶ)は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

## お勧めのネットワークゲーム

### HALF-LIFE

研究所に異界の門が突如開かれた!? 人知を越える異形の生物との大激突を描く3Dシューティング。マルチプレイでは、最大32人が入り乱れた銃撃戦が楽しめる。



### EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう



### STARCRRAFT

根強い人気を誇る、宇宙が舞台のリアルタイム戦略シミュレーション。Terran、Zerg、Protossの3種族が互いの特性を生かして種の存続をかけた戦いを繰り広げる



# Newbies

## TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、「Internet」「インターネット接続」と呼ばれることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要はない。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピュータに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

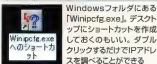
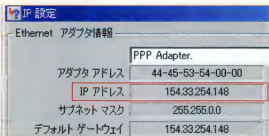
### 対戦手順

#### ① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイヤルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときとは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。

#### IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



### 知っておきたい用語集

#### TCP/IP

「Transmission Control Protocol/Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするために使われている。

#### IPX

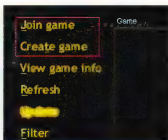
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

#### PING値

応答速度を数値で表したもので、小さいほど遅延状況がよく、レスポンスに優れたゲームが分かる。ゲームにもよるが、600を越えるコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

#### ② ホストがゲームを起動しクライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされる。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバー→「Create Game」。クライアントは「Join Game」を選択しよう

## EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときには必ずそこに接続しなくてはならない。接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続

が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説している。

### アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えた「NEXT」をクリック

どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンとスペックについての記入欄。未記入でもOK

アカウントについての最難関記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておく

ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力欄。「CONNECT」を選択

ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

# ネットワークゲームライフを強化する 便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいないければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

## KALI95

### 日本語チャットもできる 対戦相手探しソフトの決定版!

KALI95は、ネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。サーバー名、参加プレイヤー、そして肝心のサーバーのIPアドレスが分かる。さらに、プレイされているほかのゲームのリストも見ることができ。また、ネットワークゲームメーカーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

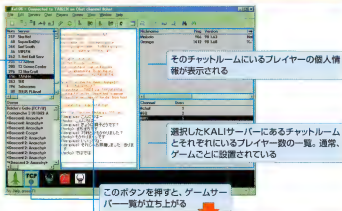
### 最初にするのはユーザー情報の入力

最初の起動時にユーザー情報を入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、本名など人に知られたいくない情報がある場合は、適当に書いてもいい。すべての項目に書き込んだら、「OK」をクリックする。

KALI95で使えるコマンドの一例

コマンド	効果
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/part	参加しているチャットルームを去る
/msg ニックネーム メッセージ	指定した人に見えたいメッセージを送る
/ping ニックネーム	指定した人のPING値を測定する
/games	ほかの人がどんなゲームをプレイしているのかを調べ
/gamelet ニックネーム	指定した人のマシンにインストールされているゲームを調べ

### 画面の見方



チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の縦長い欄にカーソルを置いて書き込み、EnterでOKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まる「コマンド」を入れることによりいろいろな操作ができる

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはKALIサーバーを選択。サーバー内には、話題ごとにチャットルーム(Chanell)があるのだ。好きなチャンネルを選択しよう。TAISEN、Piela Kallなどのサーバーに日本人プレイヤーは多い

ゲームサーバー一覧が表示される状態。IPアドレス、プレイヤー数、接続状況などが把握できる。接続したいサーバーをダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然そのゲームの製品版をインストールしていないと起動できない

### 知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにそと、ゲームチャンネルにせよ、入室直時あいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」。退室時は「Bye」や「Good Game!」。英語が苦手でもこの一言たりは入れるように。

今一歩、いっしょに楽しもう。通常のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けておきたい。これは日本語だろうと笑われたらと同じだ。「おれもあいつやっばい」に返りたいと思われないようマナーとなるかどうかは話者の態度一つで決まるのだ。



## battle.net

### STARCRRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTI PLAY」→「battle.net」を選ぶと自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけで使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使えるコマンドの一例

コマンド	効果
/who ニックネーム	指定した人などのチャットルームにいるかを調べ
/w ニックネーム メッセージ	指定した人ほかの人は見えたいメッセージを送る。違うチャットルームにも送られる
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を確認することができる

### 画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウィンドウがチャットウィンドウ。右が参加者リストだ。参加者名のあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ。battle.netは日本語に対応していないので、チャットはすべてアルファベットで行う



## MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone  
http://www.zone.com

## 無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけでなくに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単な。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要箇所をクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT: DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

## ユーザー登録の仕方



右上の「Sign Up Here!」を選択し、表示される画面で「Sign Up」をクリックして登録画面に移動

自分が使うMember ID、パスワード、電子メールアドレスを入力し、「Submit」を押す。このとき他と同じMember IDを入力していると、エラーメッセージが出て書き直さなければならない。完了すると確認の電子メールが届く



サインアップが完了したら「Sign Up Now!」をクリック。必要なプラグインがインストールされ、登録は完了した

## ゲームを選ぶ方法



メイン画面から「Play Games」→「Games List」の順でクリックして、ゲームの一覧を表示さす。この中から遊びたいゲームを選び、右側の数字が現在の参加人数だ



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。Rookieとあるのは初心者向けチャンネルだ



ダウンロードが必要なゲームの場合は、ファイルが自動でインストールされる



インストールが完了するとこの画面に。チャンネル内のゲームルームウィンドウが開く。カーソルを含むることによって、だれがチャンネルにログインしているかが分かる。右の欄は現在参加しているプレイヤー名と、登録状況。バーが赤いプレイヤーは自席の状況があまりよくない。ルームをクリック後、「Join」や「Start」をクリックすればゲーム開始だ

## Mplayer-Japan

## 完全日本語対応環境でサービス

Mplayer-Japanは、富士通が提供する無料のネットワークゲームサービスだ。用途はMSN Gaming Zoneとほぼ同じだが、こちらは日本語で楽しめる。対応ゲームはまだ少ないが、これから次々と追加される予定だ。対応ゲームの中には英語版のものもあるが、周りのプレイヤーは日本人がほとんどなので、質問すればすぐに問題解決ができるところが心強い。

## 起動にはクライアントソフト「GIZMO」が必要

利用するには、まずGameParcのWebサイトでユーザー登録し、さらに「GIZMO」と呼ばれるMplayer-Japan専用クライアントソフトを入手してインストールする必要がある。インストール以降のすべてのインターフェースは日本語なので簡単だ。

GameParcのユーザー登録が終われば、ダウンロードやログイン名決定などはすべてブラウザ上で行うことができる。指示に従ってクリックしていけばよい。



Mplayer-Japan対応ゲーム一覧(すべて無料)

タイトル	ジャンル
QUAKE	アクション
QUAKE II	アクション
DAKATANA	アクション
RAINBOW SIX	アクション
レスキュー隊対暴徒襲撃	アクション
ARMOR COMMAND	ストラテジー
TOTAL ANNIHILATION	ストラテジー
メックラングラー 対暴徒襲撃	ストラテジー
COMMANDER OF THE WEST	ストラテジー
WARZONE 2100	ストラテジー
LINKS LS 98 デモ	スポーツ
チェス	クラシック
ドットウォーム	クラシック
ウィーソ	クラシック
ボーカー	クラシック
パブリック	クラシック
チェッカー	クラシック
スピード	クラシック

GameParc  
http://www.gameparc.ne.jp/

こちらのとおり完全日本語対応だ。下の「待ち合わせロビー」はいわゆるチャットルームで、情報交換や仲間探しに役立つ

Mplayer-Japanの無料ゲームの中にはコインをかけてプレイできるものもある。もちろん、実際のお金をかけるわけではないのでご安心を



# 読者プレゼント

## PRESENT

### 1 新しい音の世界が広がる スピーカー&サウンドカード

**ボーエス(株)**  
高ハイスのマイク 1A  
ロケータースピーカー  
と、ベースモジュール  
の組み合わせで快  
速なサウンド環境を  
提供する「MM-2B」  
を1名に。



**(株)ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ**  
低コスト、ハイパフォーマンスを実現したAGD  
対応サウンドカード「SONIC IMPACT 990」  
PC版を3名に。

### 2 センサや旅客機を飛ばすのに最適 CH社の新作コントロールデバイス

**(株)トワイライトエクスプレス**  
世界中のフライトシミュレータファンが憧  
れるCH Products社。同社の新作コント  
ロールデバイス「Flight Sim操縦棒」を1名に。



### 3

#### エピソード1 公開記念 「スター・ウォーズ」グッズ大集合

**エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)/編集部**  
15年ぶりの新作となる「スター・ウォーズ エピソード1  
ファントム・メナス」公開を記念して、スター・ウォーズグ  
ッズ各種をプレゼント。内容は以下のとおり。

- |                         |    |
|-------------------------|----|
| 3A 店頭宣伝POP #1           | 1名 |
| 3B シグナバズル               | 1名 |
| 3C ルームアラーム(デストロイヤードロイド) | 1名 |
| 3D フィギュア(アナキン・スカイウォーカー) | 1名 |
| 3E フィギュア(ジャー・ジャー・ピンクス)  | 1名 |
| 3F フィギュア(リパルドロイド)       | 1名 |
| 3G カップ(G-3PD)           | 1名 |
| 3H カップ(ジャー・ジャー・ピンクス)    | 1名 |
| 3I マウスパッド               | 1名 |
| 3J 帽子                   | 3名 |



### 4

#### (株)サイバーフロント

傑作3Dロボットシューティングの最新  
作「ヘビーギア II」を3  
名(日本版)※2を3  
名に。



### 5

#### ボーステック(株)

歴戦の武將たちと牌を  
交える戦闘麻雀ゲーム  
「兩座天龍 2 in インターネ  
ット」を3名に。



### 6

#### アイドス・インタラクティブ(株)

九尾の狐や阿修羅など、  
ユニークなキャラクター  
が活躍する韓国製リアル  
タイム戦略シミュレーシ  
ョン「東方天龍機師イニ  
スト」を3名に。



### 7

#### (株)アイジーエス

5,800円という低価格で良  
質なソフトを提供する同社  
の「パープル・プライス・ライン」から  
「DETH-KARZ」  
「STRATOSPHERE」  
「EMERGENCY」  
の3本セットを3名に。



### 8

#### (株)ゲームネット・ジャパン

士部正義のミミックを原作に  
したブラウザ型ネットワー  
クRPG「山崎組攻殻オリエ  
ン」9月に行われる「バ  
ージョンアップ」を記  
念して、スタートセット  
を3名に。



### 9

#### (株)ソース

どこでも広がり続ける3Dシュー  
ティングの名作「UNREAL」。  
サウンドトラック  
CD(9A)を3名に、「UNREAL  
TOURNAMENT」のパーカ  
ー(9B)を2名に。



### 10

#### (株)マイビック

本物志向でどこ  
でももう直  
さるを追求する。  
名作ロボットアクションのシリーズ  
最新作「MECHWARRIOR 3」を  
3名に。



生々しいまでのリアルさが売りの3D  
シューティング「KINGPIN: LIFE OF  
CRIME」のロゴをあしらったTシャツ  
を1名に。

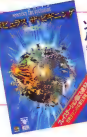
### 11



### 12

#### (株)P&A

SFからファンタジーへと  
舞台設定を大きく変えた、  
リアルタイム戦略シミュ  
レーション「TOTAL  
ANNIHILATION:  
KINGDOMS」のロ  
ゴ入りTシャツを3名に。



#### ソフトバンク パブリッシング(株)

特集2でサウンドカードの評価  
をしていたいた西川善司氏  
が執筆された攻略本「ホビ  
ユラス ザ・ビギニング公式ガイ  
ド」を5名に。

### 13

### 14



**マイクロソフト(株)**  
丈夫な作りでかなりの歳さ  
にも耐えられる。同社のロ  
ゴ入りバックを1名に。

#### プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート資料  
請求が半年に必要事項を埋められたり  
この応募ください。賞の切は1999年8  
月24日(10月発売日)です。当選者の  
発表は発送をもって代わさせていただきます。

### 15



グラフィック、ゲ  
ームプレイが飛躍  
的に向上して帰っ  
てきたシリーズ最新作  
「DESCENT 3」の  
Tシャツを1名に。

### 16

#### (株)ジャパンPREビジョン

7月17日から3日間開催されたデジタル家電の最  
先端イベント「AKIEX '99」の開催を記念して、  
AKIEXオリジナルオレンジカード(16A)、T  
シャツ(16B)を各5名に。

### 16A



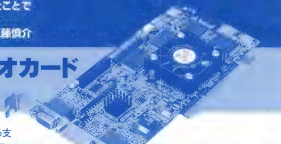
※1 エレクトロニック・アーツ・スクウェア提供。現物は高さ180cm×幅90cm程度の大きさです  
※2 製法発表後(1999年秋)の発売になります。



待ちに待ったMillennium G400シリーズの出荷が開始された。「画質重視なRiva Matrox Graphics社のビデオカード」と考えているゲーマーは多いと思うが、今度のG400は違う。画質だけでなく、3DのパフォーマンスにおいてもRiva TNT2を上回り、世界最速と評する製品に仕上がっている。これまで未サポートだったOpenGL ICDにも対応したことで2Dと3Dの両面で死角がなくなり、Millenniumの「黄金時代」が再来する。

文/工藤徹介

## Riva TNT2以上の性能を持つビデオカード Millennium G400 MAX



▲クロック166MHzのビデオチップとメモリークロック200MHzのSGRAM (32768)を搭載したMillennium G400 MAX。今夏に出荷される見込みで、予想価格相場は4万円以下

### 伝説のMillenniumが3年ぶりの王座に返り咲くぞ

時代の変化と共に、ビデオカードに求められる機能は大きく変化してきた。1993年にWindows 3.1がリリースされたころのビデオカードは、「ウインドウアクセラレーター」と呼ばれ、Windowsの処理をいかに高速に行えるかが重要だった。当時、圧倒的な処理能力で不動の地位を築いていたのがMatrox Graphics社の初代Millenniumだったが、1996年に入って「3Dアクセラレーター」が登場し始めてから、Millennium神話に陰りが見え始めた。Matrox Graphics社も3D対応製品をリリースして来たものの、nVIDIA社、スリー・ディー・エフ・エックスなどの製品と比べて、性能で上回ることはなかった。1998年に発売されたMillennium G200 (以下、G200) を投入した後も、Riva TNTやVoodoo2といったライバルを上回る性能を引き出すのは難しかったが、今回リリースされたMillennium G400 (以下、G400)は、これまでのMillenniumと違う。G200の弱点を克服しつつ、競争者他社のビデオカードには見られない「新機能」を加えて、今までにない完成度で迎えている。

Matrox Graphics社の販売代理店であるインフォマジックが発表した製品ラインナップは全部で4種類あり、最上位製品は32MBのSGRAMとDualHeadディスプレイ機能(二つのモニターに同時に映像の出力が可能)を装備したMillennium G400 MAX (以下、G400 MAX)となる。このG400 MAXは、コアクロックが166MHz、メモリークロックが200MHz、RAMDACが360MHz、最大解像度(2D/3D)は2048×1536ドットという仕様(コア周波数は推測値)になっている。残りの機種(製品名はMillennium G400)は、コアクロックが125MHz、メモリークロックが166MHz、RAMDACが300MHzとなっており、詳細な仕様についてはページ右下の製品情報を参照してほしい。

### 美麗なテクスチャーを表示させる Bump Mapping機能をサポート

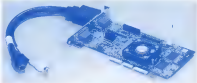
G400の最大の売りはなんと言っても「Environment Mapped Bump Mapping」である。Bump Mappingは、テクスチャーの表面に凹凸を表現する技術の総称だ。現在発売されているほとんどのビデオカードは、擬似的な表現でBump Mapping

をサポートしているが、ドライバによる支援が必要なものがほとんどで、Environment Mapped Bump Mappingを行えるカードはなかった。G400は100%ハードウェアでBump Mappingを実現する上に、DirectX 6が規定するBump Mappingの最上位に位置付けられるEnvironment Mapped Bump Mappingをサポートし、より自然な浮き彫り効果が発現できる。TECHNICAL EDGEはモノクロページであるため、ゲーム画面を使った画質比較は割愛するが、10月号の特集2でさらに詳しく紹介する予定なので、実際のビジュアル効果についてはそちらを見てほしい。

### 256ビットDual Busによって Riva TNT2以上の性能を実現

G400 MAXはレンジングスピードも優れている。まず驚くのが「TUROK 2: SEEDS OF EVIL」(以下、TUROK 2)のベンチマーク結果で、G400 MAXの結果はG200の2、3倍にも達する。一度の製品更新で性能がこれだけ上がるというのは驚きだ。Riva TNT2を搭載したSPECTRA 5400と比較しても、TUROK 2で最大15%、「QUAKE II ARENA」テスト版では最大47%も高いフレームレートを出している。「3D Mark 99 MAX」を使ったBump Mappingの計測では、最大50%も高い計測値を出しており、今後、続々登場するBump Mapping対応ゲームをプレイする際にも強みを発揮しそうだ。

この大なるパフォーマンスアップの要因の一つは、256ビットDual Busの採用にある。これまで128ビットだったビデオチップとメモリー間のアクセス幅を、2倍の256ビットにまで広げ、さらに読み書きを同時に行えるようにしている。今回のベンチマークテストの結果で、16ビットから32ビットに



DualHeadディスプレイケーブルを使って、テレビに映像を出力するなどの専用ケーブルが行き渡る。通常の(パソコン画面とは別に)、テレビモニターでDVDを再生したり、二つのモニターに同じ画面を表示したりできる

カラーデプスを変更しても、計測結果への影響が少ないのは、このためだろう。

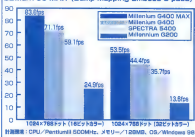
ちなみに、今後リリースが予定されている、もしも「SLAVE ZERO」「DESCENT 3」「DRAKUN: ORDER OF THE FLAME」「エクスペンダー」など合計20タイトルを超えており、今後もさらに増えるものと思われる。Environment Mapped Bump Mappingで表現された面々は、従来の擬似的なBump Mappingに比べて段違いに美しいはずだ。

G400は大変優れたビデオカードだ。DirectX 6で規定されたDXTn (S3TC)をサポートしていないことを除けば、1999年に登場するすべてのゲームを最高の環境で動作させることができそうだ。画質のクオリティは高く、パフォーマンスも良く、現時点で唯一、Environment Mapped Bump Mappingをサポートしており、マルチモニター環境も単独で実現できる。秋にはAGP 4Xモードに対応したビデオカードの発表が想定しているが、この夏にビデオカードの購入を考えているゲーマーには、G400 MAXを強くお勧めする。

#### 製品情報

- 1) Millennium G400 MAX (32MB, Dual-Headディスプレイ対応) 予定価格相場 47,800円
  - 2) Millennium G400 (32MB, Dual-Headディスプレイ対応) 実売価格 3万9,800円
  - 3) Millennium G400 (32MB, Singleディスプレイ) 実売価格 2万7,800円
  - 4) Millennium G400 (16MB, Singleディスプレイ) 実売価格 1万9,800円
- 基本仕様: 2048×1536ドット  
 ディスケット IAGP 2x / 4xモード  
 対応API: Direct3D, OpenGL  
 問い合わせ先: インフォマジック TEL: 03-5325-6516  
 URL: http://www.infomagic.jp/

#### 3D Mark 99 MAX (Bump Mapping Embos 3-pass)



ハードウェアの進歩やユーザーニーズの変化と共に、OSはその仕様を改良しなければならぬ。マイクロソフトはWindows 95のリリース後、「OSR2」というマイナーバージョンアップを行ったが、Windows 98もリリースから1年が経ち、OSR2に相当するバージョンが登場する時期を迎えた。今回は、Windows 98の基本仕様を変えることなく、いくつかの機能補強を行った「Windows 98 Second Edition」をテストしてみた。

## ネットワーク機能の強化を行った Windows 98 Second Edition

### 2000年までバージョンアップが予定されているWindows 98

Windows 98がリリースされた1998年7月、マイクロソフトは次期Windowsに95/98カーネル(OSの中核部分)を使用しない方針を明らかにしていた。95/98カーネルの研究を打ち切り、NTカーネルをベースにした「NT Consumer」を一般家庭ユーザー向けにリリースする予定だった。ところが、1998年秋ごろより「Windows 2000」Consumer版のベータリリースが先延ばしになり、開発の遅れが目立つようになった。遅れの原因は、NTカーネルに、Windows 95/98並みの柔軟性、軽快性を持たせるのが、予想以上に困難なのだろう。そこでマイクロソフトは、やむを得ず98カーネルの改良を再開することにしたのである。それが今回のWindows 98 Second Edition(以下、Windows 98 SE)となった。

では、Windows 2000 Consumer版のリリースはいつになるのだろうか。マイクロソフトが5月末に行った技術説明会によると、少なくとも2001年にならなくては行われないようである。加えて、2000年にはもう一度、Windows 98のマイナーチェンジが行われ、「Consumer Windows in 2000」(仮称)がリリースされる見込みだ。

### 最大5台のパソコンで同時にインターネット接続を可能に

Windows 98 SEの主な特徴は、女人と言っても既存機能の強化と改善であるが、いくつかの新機能も追加されている。中でも最も注目されるのが「インターネット接続共有」(以下、ICS)機能だ。これは、インターネットに接続された1台のパソコン(最大5台)で同時にインターネットへの接続が可能になる。今までは「WinGate」(価格は5,800円)のような、市販のプロキシサーバーソフトをインストールしないと、こういった機能は使用できなかったが、Windows 98 SEは標準でこの機能をサポートする。ただし、この機能を使うには、すべてのパソコンにEthernetカードをインストールし、LANを構築しておく必要がある。

では、このICS機能を使ってネットワークゲームを楽しまれるのだろうか。Windows 98 SEのベータ版を使って二つの実験を行ってみたい。一つはファイルのダウンロード時間の比較で、ホストとクライアントでどの程度時間に差が出るのか、もう一つは「QUAKE II」のネットワーク対戦での程度のPING値が出るのかを検証した。実験では、クライアントの所要時間がホストに近いほど、ICSが効率よく機能していると言える。実験2ではPING値が低いほどよい。

結果は右下のグラフと表のとおりで、ICSを落とすとインターネット接続は若干パフォーマンスを落とすししまうようである。クライアントのダウンロード速度は、ホストの8割程度で、QUAKE IIのPING値も低下していった。また、ICSを使って2台以上のパソコンで同時にネットワークゲームを楽しむのは、楽しいようだ。

### いくつかの新機能はダウンロード可能にする

ICS機能のほかに、「NetMeeting 3」の機能がユニークだ。従来までのNetMeetingの機能に加え、新たにLANや電話回線を介してデスクトップの共有ができるようになった。これまでデスクトップの共有を行うには「pcAnywhere」などのサードパーティ製アプリケーションが必要であったが、Windows 98 SE導入後は不要になる。ただし、NetMeeting 3は、「Windows Update」(自動更新機能)を用いればダウンロード可能になる可能性が高い(6月末現在、アップデート不可)。

そのほか、新しいハードウェアのサポートがいくつか追加されているのも重要なポイントだ。新機能の一覧表に記載している「デバイスベア」とは、今後、パソコンに搭載される予定の5インチベイのインターフェース規格で、IEEE1394を使用しているため、電源が入っている状態でCD-ROMドライブ



高品質パッケージの写真。右側は通常版が109日、Update版が195日。日本語版は初に出される予定だが、情報はまだ

やDVDドライブの抜き差しができるというもの。このほか、USBのサポートも強化されており、新たにUSBモデムが使えるようになった。

今回、Windows 98 SEを評価して、機能の魅力を感じたのはOSレベルに同時接続したい場合、素直にルーターを購入しようがよさそう。また、Windows Updateを利用するだけ、ある程度の機能の更新ができるため、ゲーム用途では必須の機能は少ないと思われる。DirectX 7.0の一部の機能が、Windows 98 SE上でのみ動作するという理由もあるが、詳細が確認できた時点で同OSのアップデートを検討するのがよいだろう。

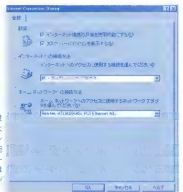
#### 仕様情報

CPU: i486 65MHz以上  
メモリ: 24MB (銀行16MBはオプション)  
ハードディスク: アップグレード後=200~380MB  
スタンダード=335~445MB (FAT16)  
310~390MB (FAT32)  
URL: <http://www.microsoft.com/japan/>

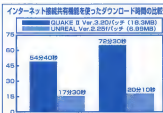
■Windows 98 Second Editionの新機能

機能追加アプリケーション	実装状況	ダウンロード可能
インターネット接続共有	最大5台のパソコンにインターネット同時接続が可能	No
Microsoft NetMeeting 3	デスクトップ、アプリケーションの共有も可能に	No
Disa-UP Networking 1.3	セキユリタの向上	No
IEEE 1394サポート強化	ストレージデバイス、デジタルカメラへの対応	No
USBモデムサポート	USB Communication Device Class Ver. 1.1規格のもの	No
デバイスベアサポート	5インチベイ	No
Wake-On-Lan	ネットワーク経由での電源管理強化	No
Microsoft Active Accessibility 1.2	視力障害者の	No
DCOM 98 Ver. 1.3	サポート拡張	No
Internet Explorer 5.0	視力障害者の向上	Yes
Outlook Express 5	視力障害者の向上	Yes
Microsoft Wallet 3	オンラインショッピング支援	Yes
DirectX 6.1	DirectMusicなど新機能の追加	Yes
Windows Media Player	WMFファイル互換後のファイルサポート	Yes

※ダウンロードの可否は、6月末の時点で、Windows Updateによる機能の更新が可能かどうかを示している



インターネット接続共有の設定画面。最大5台のパソコンにインターネット接続を可能にするが、ネットワークゲームの所要時間がホストに近いほど、ICSが効率よく機能していると言える。実験2ではPING値が低いほどよい。



■QUAKE II サーバーを使ったPING値の比較

項目	CyberO2.net
ホストのみ	140~250ミリ秒
クライアントのみ	180~300ミリ秒
両者同時	600~1300ミリ秒

計測条件: 平日の午後2時ごろにISDN (64kbps) で計測

## F-22 LIGHTNING 3

メーカー：NovaLogic社

## ジェットの速さで空を飛ぶスーパーマン

フライトシミュレーターは、空気の抵抗をもとめず、大空に舞い上がる機体の美しさが魅力だ。でも、たまにはパイロットの勇姿も見てみたいよね。そこで、機体を見えなくしてしまうチートを紹介しよう。

コードの入力方法は、ゲームプレイ中にCtrlキーを押しながらEnterキーを押し、「ghostpit」とタイプする。これでパイロットとシートだけの表示になる。なんとも心細いけれど、武器も撃てるし、ダメージも通常どおり機体で受けてくれるので安心だ。低空飛行すれば、なぜか機体の影も投影される。ところで、無敵チートは「trust no one(だれも信じない)」、クラッシュ無効チートは「I want to believe(信じたい)」など、コマンドに使う言葉が意味深だ。プログラマーの心情を吐露しているのか？

Ctrlキー+Enterキーでこの画面を表示し、チートコマンドを入力してEnterキーを押す。作業のここから、敵が飛来したところを実行しよう



パラシュート機体をしているのには驚かす。この状態で見えているのは、その1秒前の状態だ。つまり、機体は透明になった瞬間の表示が現れている

## F-22 LIGHTNING 3のチートコマンド一覧

ghostpit	機体が見え、コクピットだけの姿になる
the truth is out there	弾薬量が無限
fight the future	選択中の武器をリロードする
black oil	燃料が回復する
trust no one	無敵モード
I want to believe	壁傷、衝突時のダメージが軽い
this isnt happening	故障箇所が回復

# いかに生き残るか 野郎

## WARZONE 2100

メーカー：アйдス・インタラクティブ

## あらゆる天候状態をシミュレートせよ

「WARZONE 2100」のチートモードは、バージョンアップによって追加された機能のため、使うためには最新パッチを当てておく必要がある。アйдス・インタラクティブのサポートページから最新版をダウンロードしてバージョンアップしておこう。ゲームを起動したら「T」キーで画面下にコンソールを表示し、チートコマンドを入力するのだ。

肝心のコマンドは、資源無限が「whale fin」、ミッションクリアが「hallo mein schatz」と、リアルタイム戦略シミュレーションでおなじみのものはしっかりと用意されている。



john kettley

最新パッチを当てて、ゲーム中にTキーを押すと、画面の右下に小さなコンソールが現れる。そこでチートコマンドを入力しよう

GLIDE fps = 20, pbs = 130, polys = 752, fcn, polys = 1607, Status 164  
[timedemo]と入力すれば、そのときのフレームレートやアップ  
ィング設定を一覧で見ることが出来る



[whale fin] powerを無限にすれば、一度に大量のユニットを生産することも可能だ。敵で取れるアイテムゲーム上には致命的なコマンドだ

## WARZONE 2100のチートコマンド一覧

biffer baker	自軍ユニットが破壊されにくくなる
whale fin	powerが無限に
sparkle green	最強のユニットを生産できる
get off my land	マップ上の敵ユニットをすべて消去
time toggle	時間の停止と進行を切り替える
hallo mein schatz	次のミッションに移る
work harder	研究中の武器開発を一瞬で完成させる
timedemo	フレームレートの表示
how fast	フレームレートの表示
easy	ゲームレベルをeasyに
normal	ゲームレベルをnormalに
hard	ゲームレベルをhardに
version	プログラムのバージョンを表示
john kettley	晴れ→曇り→雨の順で天候を変更

## WARZONE 2100のチート

[http://www.eidosgames.com/warzone\\_patch.html](http://www.eidosgames.com/warzone_patch.html)

## TOCA 2 ～REVDRIVE～

メーカー：イマジニア

## まったく新しいゲームモードが出現

「TOCA 2 ～REVDRIVE～」(以下、TOCA 2)はちょっと変わったゲームで、「CHAMPIONSHIP」モードで良い成績を出すとチートコマンドが伝授される仕組みになっている。つまり、チートコマンドは、ゲームを極めてしまったユーザーがTOCA 2をさらに楽しむためのおまけコマンドなのだ。

そのため、正規のCHAMPIONSHIPモードでは使えず、練習モードである「CHALLENGE」専用となっている。CHALLENGEモードでレースを選択し、プレイヤー名の入力になったら、名前代わりにコマンドをタイプする。「Cheat Mode Enable」と声が入ったら入力完了。再び名前入力になるので、ここで自分の名前を入力しよう。チートモードはレースが終わっても、同じコード名を入力するまでは解除されない。

さて、レーシングゲームでのチートは、車を変形させたり、全コースを選択するものが定番だけど、TOCA 2では新しいゲームモードが登場するのだ。「OUCH」とタイプすると、CHALLENGEモードの中に「BATTLE MODE」という新しいゲームモードが登場する。これは、サーキットを1周するタイムを競うモードだが、プレイヤー以外の全車が逆走しているのだ。つまり、迫りくる敵車を避けながら走り、ゴールするまでのタイムを競う、なんとも危ないレギュレーションとなる。なにしろ当たれば正面衝突で、車に致命的なダメージを受けてしまう。とはいえ、ライバル車はプレイヤーを狙って出てくることはない。ベストラインをとって走っている、プレイヤーは、コーナーではアウト側を走り、直線で端を走ればクラッシュは避けられる。

走っていて楽しいのは「HANGOVER」だ。景色が残像を残して流れ出すので、速く走っているように感じるのだ。「SKATES」と入力すれば、自車のアクセル、ブレーキ性能が倍になる。ぐんぐん敵を追い抜いて、スーパーヒーローの気分が楽しめるだろう。

## TOCA 2 ～REVDRIVE～のチートコマンド一覧

OUCH	バトルモードを選べる
HANGOVER	風景に残像が残れる
SKATES	自車のアクセルとブレーキ性能が倍上し、タイヤのグリップが大きくなる
TOPDOWN	GTAクラスの車を選択できる
DOUBLE	全サーキットを選択できる
CARTASTIC	全種類の車を選択できる
RUBBER	クラッシュ時、ボディがバウンドする
MOVIE	クラッシュ時、車が壊れやすくなる
HIGHJUMP	重力が小さくなり、クラッシュ時の弾け方が大きい
SKINNY	タイヤだけの姿で走る
GIRDLE	壁や縁石が高くなり、道が細くなる
TIMEOUT	実際のCHAMPIONSHIPと同じ距離でレースが開始される

「HANGOVER」は遠景がぼけぼけで、車輪が残像を残して流れていく。光線の残像も描かれて鮮やかな景色だ。



名前代わりに「OUCH」とタイプしよう。「Cheat Mode Enable」と声が入ったら、Escキーを押し続けてメニューに戻る



すると、さっきまでと同じ「BATTLE MODE」が出現している



バトルモードはほかの4周のタイムを競うレースとなる。目を凝らしてライバル車を追いつける



「SKINNY」ではボディが消えてタイヤだけになる。ライバルのボディも消えるけれど、距離が狭くと再び表示されるのだ



「MOVIE」モードでクラッシュすると、アクション映画のようにボディが空中に舞い落ちる



# GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

ZDOOM Launcherを使えば、マルチプレイモードやマップの選択など、手軽にゲームの設定ができます



合は、シェアウェア版でもプレイすることが可能ですので、id Software社のページからダウンロードしてください

- 次に、ZDOOMを解凍します
- 解凍してきたフォルダにIwadファイルのコピーしてください
- ZDOOM.EXEを実行すれば起動できます  
なお、ZDOOMには、グラフィックやゲームプレイに関するさまざまなオプションが用意されています。これを設定する場合、ZDOOM Launcherというツールを使うと便利です。TCP/IPを使うマルチプレイも、ZDOOM Launcherでマルチプレイモードを選択して、IPアドレスの設定をするだけで対戦ができるようになります。(i pooh)

**ZDOOM**  
<http://zdoom.netgot.com/>  
**ZDOOM Launcher**  
<http://millennianet.com/cuenco/zdlauncher/>  
 シェアウェア版ZDOOMのダウンロードページ  
<http://www.idsoftware.com/archives/doomarc.html>



8月号の「Q3TEST」の特別企画で紹介されていた「ZDOOM」をプレイしてみたいのですが、どうすれば良いかわかりません。入手方法と、マルチプレイの仕方を教えてください。

(石川県・川村 一)

「ZDOOM」は、「DOOM」の操作方法や画面描画などを改良したバージョンです。ZDOOMは、「GLDOOM」のようなフィルタリング処理は加わってないものの、ジャンプや高解像度対応、TCP/IPによる最大8人までのマルチプレイ、「QUAKE」シリーズでおなじみのスキン対応、Windows NTでも実行できるようになっているなど、さまざまな修正が加えられています。もちろん、DOOMと同じ設定でプレイすることも可能です。さて、ZDOOMのプレイ方法を説明しましょう。

①まず、Iwadファイルの準備が必要です。ZDOOMのほか、「DOOM.WAD」など「Iwad」と呼ばれるファイルを用意します。Iwadファイルは製品版のDOOMに含まれています。製品版がない場



往年の名作にさまざまな改良を加え、より深く楽しめるようになったZDOOM

グラフィックでも強化されており、1280x1024ピクセルなどの高解像度でもプレイ可能になります



サウンドカードを新しく買ったために、1枚余ってしまいました。2枚差し使おうかと考えているのですが、ゲームのパフォーマンス上、何かメリットがあるのでしょうか？ (滋賀県・本橋大輔)

現在、ISAバス対応カードを利用しており、3Dサウンド対応のPCIバス対応カードを追加するというのならメリットはあります。これは、いままで経験したことのない3Dサウンド環境を手に入れることができますので、数値では表せないパフォーマンスアップが期待できるでしょう。

もし、すでに3Dサウンド対応のカードを利用しているならば、貴重な拡張スロットやシステムリソースの消費などを考えると、(枚差しによるパフォーマンスのアップは見込めません。ただし、サウ

## Monster Sound MX300



## Sound Blaster Live! Gamer Edition



ンドカードの個性、現在の3Dサウンド対応状況や利用方法を考慮すると、一概にデメリットばかりとは言えないでしょう。

ここ最近、3Dサウンドに対応したゲームがかなりの数を占めるようになってきました。その3Dサウンドの拡張フォーマットが、ゲームによってEAXとA3Dに分かれているのです(両方サポートしている場合もあります)。そのため、EAXとA3Dのそれぞれに対応したサウンドカードを装着しておけば、ゲームを購入するときに迷う心配はありません。もっとも、EAX対応の「Sound Blaster Live!」は

EAXとA3D、それぞれに対応したサウンドカードの2枚差しなら、どんなゲームでも最高の3Dサウンドを楽しめます

A3Dのエミュレータを、A3D対応の「Diamond MX300」もEAXをエミュレートする予定ですから、将来的にはフォーマットによる問題は無くなるでしょう。しかし、ハードウェアでサポートする方がパフォーマンスが良いのは確かです。そのためにも2枚差しを行うメリットはあると言えます。

また、サウンドチップの個性を利用して、4スピーカーで利用できるときはEAX対応カードで、夜中にヘッドフォンで利用するときはA3D対応カードで、というような使い分けもできます。

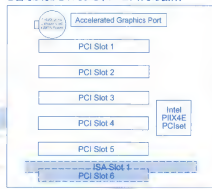
(Fakemoon)





PCIバスを6本装備したマザーボード(Asus-Tek社のP3B-F)の購入を検討していますが、知人から「すべてのPCIバスが同時に使えるわけではない」と聞きました。実際のところ、どうなのでしょう。(佐賀県・藤山亨)

P3B-Fのレイアウト図。PCIバスには、AGPIに近い順番で番号が付けられている(マニュアルより抜粋)



マザーボード上のすべてのPCIバスが同時に使えるかどうかは、「IRQ(Interrupt ReQuest)」の割り当ての問題です。IRQとは、コンピュータを制御する上で必要となる割り込み信号のことです。一般に拡張カード用に割り当てられたIRQの数には限りがあり、拡張カードがどのようにIRQを消費するかによって、利用可能な拡張カードの数が決まります。

ところで、PCIカードにはマスターとスレーブが存在します。マスターはIRQを使って割り込みを要求しますが、スレーブはVoodoo 2など、基本的にIRQを要求しないカードです。原則として、大半のPCIカードはマスターになります。

さて、ご質問の「P3B-F」のPCIバスは6本で、AGPIに近い方から1、2、…、6となっています。P3B-Fの場合、拡張カード用としては6個のIRQが割り当てられていますから、原理的にはすべてのPCIを同時に使用できるはずです。ところがP3B-Fでは、まずAGPとPCI-1は同じIRQを共有するため、同時に使うことができません。また、

USB使用時には、PCI-4とPCI-5はUSBとIRQが競合するために使うことができません。もちろん、ISAカードを使用している時には、さらに利用できるIRQの数も利用できるPCIバスの数が減ります。

BIOSで設定を行うことで解消できる場合もあります。デフォルト状態のBIOSでは、IRQの割り当てを自動化する「AUTO」になっています。しかし、PCIカードを増やすと、うまく割り当てが自動化されない場合があります。こうした場合には、スロットごとにIRQを固定することで対応します。また、USB機器を使わない場合は、BIOSでUSBを「Disable」に設定することで拡張カード用のIRQを確保することができます。(角田一美)



拡張カードに手動でIRQを割り当てる場合には、「デバイスマネージャ」→「プロパティ」→「リソース」で、競合を確認してください



ビデオカードのBIOSの更新に失敗しました。以前までは、マシン起動時にビデオカードの名称が表示されていたのですが、マザーボードのBIOSが表示されるようになりました。この状態

ここでビデオカード名が記されていないのではっきりとは言えませんが、BIOS更新に失敗すれば、何らかの症状が出るはずですが、Windows 98が正常に動作しているかどうか調べてください。

一度「画面のプロパティ」をよく見てください。「画面の領域」で高い解像度が使えなくなったり、「色」で32ビットカラーの表示ができないなどのトラブルは発生していないでしょうか。本当に問題が無いとすれば、おそらく(BIOSは正常に更新されています。逆に、どこかにトラブルが

でもWindows 98は問題なく使用できますが、何か気になります。正常な状態に戻す方法はないのでしょうか。(東京都・赤井健一)

発生している場合、BIOS更新に失敗している可能性があります。

BIOS更新失敗時の症状については、ビデオカードの種類、組み合わせるマザーボードの種類などによって異なりますので、はっきりとしたことは答えられません。最悪の場合はパソコン自体が起動しなくなりますし、そうでなくとも、表示状態または表示設定変更時などに必ず何らかの問題が発生します。残念ですが、BIOSの更新に失敗して障害が出た場合には、メーカーに修理を依頼するしかありません。(角田一美)



疑問・質問は編集部まで電子メール( [information@play-online.com](mailto:information@play-online.com) )もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。





# 付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

## 収録ソフトのインストール方法

### DESERT FIGHTERS

①付録CD-ROMのDESERT FIGHTERSフォルダに収録されている[DESERTFIGHTERSPREVIEW.EXE]をダブルクリックしてください。

※p.104、105の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### HEAVY GEAR II

①付録CD-ROMのHEAVYGEAR2フォルダに収録されている[HG2\_DEMO\_US.EXE]をダブルクリックしてください。

②[HEAVY DEAR 2 DEMO版キー配置.DOC]を参照の上、[HEAVYGEARDEMOCONTROL.DEF]をインストール先のフォルダ内にコピーしてください。

### Jack Nicklaus 6:GOLDEN BEAR CHALLENGE

①付録CD-ROMのJACK NICKLAUS6フォルダに収録されている[JACK6\_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

### ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### RE-VOLT

①付録CD-ROMのRE-VOLTフォルダに収録されている[RE-VOLTDemo.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

①付録CD-ROMのROGUE SQUADRONフォルダに収録されている[ROGUEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内にある[ROGUE\_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

※3Dアクセラレーターが必須です。

### SLAVE ZERO

①付録CD-ROMのSLAVE ZEROフォルダに収録されている[SLAVEZEROBETA.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### SUBMARINE TITANS

①付録CD-ROMのSUBMARINE TITANSフォルダに収録されている[AVSTTECHDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

### STAR WARS EPISODE I:RACER

①付録CD-ROMのSW RACERフォルダに収録されている[RACERDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

※3Dアクセラレーターが必須です。

### TANAKA

①付録CD-ROMのTANAKAフォルダに収録されている[TANAKAPCDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### THRUST, TWIST'N TURN

①付録CD-ROMのTHRUSTフォルダに収録されている[THRUSTT.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[GAMES\*TRUSTTTフォルダ]にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR

①付録CD-ROMのWARHAMMER40000 ROWフォルダに収録されている[ROWDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### STAR WARS X-WING ALLIANCE

①付録CD-ROMのX-WING ALLIANCEフォルダに収録されている[XWADEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

※ジョイスティックが必須です。

### WINZIP

①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。

※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

# Play Online MAC館

「QUAKE III ARENA」のテスト版がMacを優先してリリースされるなど、ここ最近Macの3Dアクション/シューティングが活気付き出している。年末にかけて何本もの3Dゲームの発売が予定されているが、今回はすでに発売されている3Dゲームのうち、人気の高い2本を紹介しよう。

(文/nao)

## 第7回 DARK VENGEANCE / BUGDOM

そう快な操作感と華麗なグラフィックを楽しもう

### DARK VENGEANCE

Reality Bytes社と聞いて、懐かしいゲームを思い出す読者もいるだろう。そう、比較的初期からMac OS Windowsの両方で3Dゲームをリリースしているメーカーだ。昔からのMacゲーマーなら「SENSORY OVERLOAD」などで遊びまくったものだ。その後、「HAVOC」(Windows版はいち早くDirectXに対応したことで知られる)辺りからMac OS Windowsをほぼ同時にリリースするようになった。Macゲーマーにとってはありがたい会社だ。

さて、「DARK VENGEANCE」だが、3月号一度紹介している。このときはWindows版 Ver.1.0を対象としたレビューだったが、その後すぐにMac版もリリース。さらに、最近になって両OS版共Ver.1.2へアップデートしたほか、Mac版の正規輸入版も発売された。

また、「The Dark Vengeance Net Pack 1」なる追加モジュールもリリース。これには、マルチプレイ用の追加マップや、スキンをカスタマイズするためのチュートリアルが含まれている。なお、これらのファイルは、アメリカでの発売元MacSoft社のホームページからダウンロードしよう。

#### マウス使用やカメラアングルなど大きな変更が加えられたVer.1.2

ゲームの内容については、3月号の紹介記事を参考にさせていただいて、新しいバージョンでの変更点をまとめてみよう。

Ver.1.2での最大の変更点は、コントロールオプションの追加だ。これまでは基本的にマウスを使う必要がないゲームであり、まさにそれが特徴だったのだが、今回フリーロックをサポート。これまでは左右の向きだけだったが、自由に視界を変えられるようになった。

また、カメラの設定もできるようになり、戦闘時に敵と自分の位置関係が分かりやすい真上からの視点への自動切換えや、



Ver.1.0  
新バージョンでは視界がより広くなった。戦闘時に敵が視界から外れて見失ってしまうようなことがなくなり、ゲーム性が格段に上がったといえる

視界の広さなどが自由に選べる。さらに、攻撃ボタンを押すとプレイヤーの上半身が透明化する機能が付いた。ずうたいの大きなNanoc (Gladiator)を使っている時は特に便利である。

これらの機能は、オプションメニューでモードを変えれば自動的に最適な設定を選んでくれる。マウスを活用したければMouse FreeLook、キーボードを使いたければEnhanced Keyboardで、従来の操作と視界でプレイしたければDV Classicoを選べばいい。もちろん、項目ごとカスタマイズすることもできる。

#### DV Finderも開発中

マルチプレイに関しては、両方のOS間でのクロス対戦が可能になっている(当然だが、バージョンがそろっていないと対戦はできない)。また、このバージョンからGAMESPY3Dに対応したことになる。Windows用のツールなので、一見関係無さそうに見えるが、GAMESPY3Dを使うとMacサーバーの情報も知ることができる(ただし、マスターサーバーから見られるように設定が必要)。つまり、サーバー設置者にとっては、自分のサーバーがより利用されやすくなるわけだ。これはMac、Windowsどちらの設置者にとってもうれしいだろう。

なお、Ver.1.2のリリースノートによれば、開発元はOS Finderなどのサーバーブラウザ作者のScott Kevill氏と共同でDV Finderを開発中とのことである。



Ver.1.2  
フリーロックで、足元や天井などが簡単に見られる。さらに攻撃ボタンを押せば上半身が透明になって、正真正正の敵が見やすくなった。



Ver.1.2  
フリーロックで、足元や天井などが簡単に見られる。さらに攻撃ボタンを押せば上半身が透明になって、正真正正の敵が見やすくなった。

### BUGDOM

「Macでしかゲームを作らない」と公言してがんばっているPangea Software社の最新作「BUGDOM」を紹介しよう。同社の作品には恐竜が主役の3Dアクション「NANOSAUR」があり、iMacユーザーならよく存じだろう。最近では、旧作の「WEEKEND WARRIOR」をフリーウェア化して話題になった。

BUGDOMは、美しいグラフィックとファンタジックなキャラクターで子供から大人まで楽しめる3Dアクションである。

虫たちの王国Bugdomでは、Rollie Polly(イモ虫)とLady bug(てんとう虫)たちが平和に暮らしていた。しかし、ある日突然Fire Ants(アリ)の軍の侵略によって、Lady bugは捕虜となってしまい、ほかの虫たちも敵に操られるようになってしまった。プレイヤーは、イモ虫のRollie McFlyとなってBugdomに平和を回復し、敵の親玉Thoraxを倒す旅に出る。

見かけだけでなくアクションも明快だ。敵への攻撃方法はキック、ボール上に丸まってぶつかる、お供のBuddy Bugs(ハチ)に攻撃させるの3通り。アイテムは、道に落ちていくクルミを付けて刺すことと出現する。

途中クモの巣の所に捕まっているLady bugを救出しつつゴールを目指すのだ。

面のクリアは、その面固有の任務が終了するか、あるいは出口を通るかで達成される。文章では伝えにくい、あのほのとしたグラフィックとは裏腹に、なかなかそう快感のあるゲームである。



Ver.1.0  
プレイヤーはてんとう虫のRollie McFlyとなる。巨大人間用の足が出現するなど、虫サイズの世界を冒険するのだ



Ver.1.0  
Lady bugは、巣の根元に捕られた、くもやクモの足に引っかき回されている。お供のBuddy Bugsと協力して脱出するのだ

関連ホームページ Reality Bytes社 <http://www.realitybytes.com/>  
Pangea Software社 <http://www.pangeasoftware.com/>

MacSoft社 <http://www.wzworks.com/macsoft/>  
JapanCentral.com(国内販売元) <http://www.japancentral.com/>

# Play Online SQUARE

## 読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

発行元が変わったので、編集スタッフやライターの方々も変わるのかと思ひ、不安でしたが、編集後記のページを見て安心しました。

(北海道・磯部健一)

一部リニューアルした「Play Online」ですが、上記のようにリニューアルに関するコメントのほかに、「7月号が手に入らない」といった声はがきで数多く見受けられました。6月号を発行後、版元変更に伴う1ヶ月の準備期間が必要だったため、7月号は発行していないというのが真相です。手に入っていない方も、安心してください。(ヤナギ)

Voodoo3、Riva TNT2、Savage4のいずれかの購入を検討しているのですが、少ない予算で3Dゲームを快適に楽しむには、どれがいいのですか？ (東京都・石田晴)

少ない予算ということであれば、1万~1万5,000円で購入できるSavage4に決定ですが、「QUAKE III ARENA」のような3Dゲームを快適にプレイしたいのであれば、Riva TNT2を強くお勧めします。32MB版は2万5,000円以上ですが、16MB版であれば、2万円以下で購入できます。15歳の石田君には高い買い物かもしれませんが、AGP 4Xモード対応製品が登場する9月まで待てば、値段は大幅に下がっていると思いますよ。(坂之上)

月に1回、友人7人でパソコンを集集場に持ち寄り、LANを組んでゲームを楽しんでいます。また、ゲームを買うときには「Play Online」を参考にして、今度はそのゲームで対戦するか決めています。今後もゲームの参考書にさせていただきたいので、特集の取組も楽しみにです！ (岐阜県・小野木徹)

インターネットを介して気楽に楽しむのもいいですが、みんなで集まってわいわい楽しむのもいいですね。アクションゲームなどは、上級者のプレイを後ろから見るだけでも非常に参考になります。遠方からリアルが遊びに来てプレイを披露してくれたときには、研究材料として役に立ったものです。しかし、それ以上に画面でのチャットで進んだ生の会話を楽しむことができ、有益なときを過ごすことができました。チームプレイでも豊富な作戦が実行できるのも○。(ま)

コンシューマーゲーム(DC、PS)ばかりやっている友達をPCへ引き込みたいが、説得するものなのか、始めから耳を貸さない、どうしたらいいのだろうか？ (兵庫県・栗林幹雄)

そういう相手は強引に説得しない方がいい。出ない頭、いきなり「KINGPINって、なんかないよな?」と言うと、「なにに?」と十中八九聞き返してくるので、それなく「知らなきゃいい」と答えよう。こういう変化球的対応が逆に相手の好奇心を刺激するはずだ。後は、押ししたり、引いたり好きなようにしてみよう。(長尾)

「QUAKE III ARENA」のテスト版にはまりました。QUAKEシリーズ初心者で殺されまくってますが、めちゃくちゃ楽しいです。フリーターという身分を利用して、テレポート時にずっとやってます。(東京都・Keis)

QUAKEワールドへようこそ! 3Dシューティングはプレイすれば自分、テクニックを知られ知ったか、確実に上進できるジャンルです。今からやり込めば、製品版発売時には1人前以上のQUAKERになれるでしょう。連載コーナーのIMPULSE 999では、「読まれ読んだ方が強くなる/楽しめる」を合言葉に最新のTipsやテクニックをお届けしていきますので、ご期待ください。(ふく)

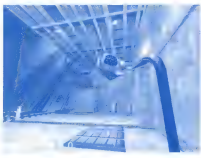
復活おめでとうございます。このタイムラグが非常に長く感じられました。頑強してくださいね。毎月24日楽しみにしてますから。(大阪府・西岡淳)

温かいお言葉をありがとうございます。私たちにとっても、再び皆さまからのご支持をいただくのができ、とてもうれし思います。これがまた頑張りますので、よろしくお願いしますね。せひせひ。(K児)

## 自慢ショット

他人に自慢したくしてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中のおんなの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「HALF-LIFE」にて、後ろから追って来るHeadCrubを手榴弾で粉々にして、向こうの廊下に向かっていこうとしたら、HoundEyeが急に現れた。攻撃されないように気を付けてながら9mmHandGunでぶっ殺してやった。ふと、その下にある箱を覗いてみると、ちょっと驚くことがおきた。死体が宙に浮いたまま、下に落ちてこないのだ。見上げると、何か不思議な力が働いているように見えて、異様な感じがする。(静岡県・呉栄金)



3Dのゲームでは、たまたまこういうことが起こりますよ。そんなときに、戦隊中であつても見とれてしまつて、ピッチに陥つた経験がなければ一歩はあかぬでしょう。後でこの写真でもよろしくスクリーンショットに送ってください。

## Reader's Review

### THIEF: THE DARK PROJECT

一見、3Dの世界と聞かせるような画面だけれど、内容はまったく違っている。西洋風の世で、警備の兵に見つからずに宝物を盗み出すゲーム。隠密行動の緊張感がたまらないのだ。じゅうたんのうでは足音がないなど、細かな点に気を付けてあるで、プレイする側でも工夫する楽しさがある。敵の反応がきままで、こちらの対応もいろいろ考えられるところが、また面白い。武器の隠し場所などが隠し、すみからすみまで探し回らなければならないのが少しつらいが、全部手に入れたとき、とにかく、この素晴らしい空気と、ひとそれぞれ聞こえる話し声の雰囲気があるからいいので、ぜひ部屋の電気を消してプレイしていただきたい。(埼玉県・中山宏)



音楽効果にも力の入っているTHIEF: THE DARK PROJECT。サウンド、グラフィック、ストーリーに詳細なゲームガイドが添えられているので、もしもご参考までお送りください。

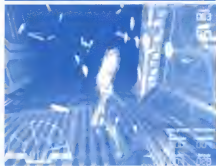
読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

# プレイヤー言いたい放題

せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった。思いきって買ってみたらはまってしまった。友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見を紹介するコーナーが新たにスタートします。毎回編集部からゲームタイトルを提案しますので、そのゲームに対しての感想、意見をお送り下さい。

■現在は以下のタイトルについて募集しています。奮ってご応募下さい。

## ALIENS VERSUS PREDATOR



## セガラリー2



## ダークアイズ



マシーネンクリーガーの連載のために買いました。Macユーザーなので、Macのゲームレビューも載せていただければ、もっと楽しめるのですが、  
(大阪府・村尾倫)



大阪府の村尾倫



## 神楽伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに類さない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていない情報がお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。



## Player's Suggestion

### BALDUR'S GATE

英語力ゼロで始めた「BALDUR'S GATE」途中、仲間のレンジャーに突然襲われたりしながらも、ようやくBALDUR'S GATEに到着。いよいよ何をすればいいのかわからなくなってしまいました。日本語版早く出てください!! 英語版で育てたオライアのクリックは日本語版でも使えるのでしょうか? それだけが気掛かり。  
(大阪府・中村巻)

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと楽しいゲームになる」と思ったことはありませんか? ゲームに対するプレイヤーの御からの提案を募集します。



難解な英語で会話の進む「BALDUR'S GATE」。残念ながら、日本語版の発売は9月に延期してしまいましたが、英語の苦手な多くのプレイヤーの期待は落ちるばかりだ

## PO.NET NEWS

レベル9のDruidで「EVERQUEST」を楽しんでいます。Steamfontで狩りしていると、前方から獲物のGnomeが走ってきて、死体の回収を手伝ってくれと話しかけられました。場所は「LesserFaydarkのBlowwieの小屋だ」とのこと。……そこは以前、殲殺された所。「難いわ」と答えると、走り去ってしまいそうになったので、あわてて呼び止め、Camouflageで透明にできると伝えました。現場に向かう途中、「Corpseコマンドを使うんだよ」と何度も言い聞かせ、回収開始。しかし次の瞬間、彼の体力は一瞬にしてゼロに。「その場でLootしたら姿が現れちゃうよー」と言うので、「そんなことは初めて知った」と……。あれほど言ったのに……。でも、次のチャレンジで無事回収。お互いの旅の安全を祈って別れの



あいさつをし、骨のかけらをいくつかもらいました(笑)。人助けは気持ちがいいですね。  
(東京都・皮職人)

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があります。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

## Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011  
東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F  
Play Online編集部

または  
information@play-online.com

なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名(Subject)にコーナー名を明記してください。

### ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに役立つハグキ、ソフトの評判記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、左記の電子メールアドレスまでご連絡ください。なお、応募はプロアマは問いません。皆さまからの応募をお待ちしております。





## 第15回 返答のバリエーションを覚えよう &lt;EVERQUEST編 VOL.5&gt;

「Hiya friends long time no see! 諸君のネットワークゲームライフに変わりはないだろうか? [EVERQUEST] (以下、EQ)編も今回で5回目を迎えた。失敗を恐れず、紹介した表現はどんどん活用してもらいたい。今回は「答え方のバリエーション」を取り上げていく。

英語圏のプレイヤーに話し掛けられたとき、相手が書いている意味はだいたい理解できるのに、何と答えていいかわからない。もたもたタイミングしているうちに、相手はどこかに行ってしまった……。そんな経験はないだろうか? そんなとき、素早く気の利いた返事ができれば、新たな友人を得ることができるかもしれない。英語圏のプレイヤーは、異国のプレイヤーに積極的に話し掛けてくれる場合が多い。自分から話しかけるのは勇気が要するだろうが、答えることによって始まるコミュニケーションならば、きっと英語が苦手なプレイヤーにでも受け入れやすいはずだ。要は、「どう答えたらいかがい」を知ればいじけなくなるのだらう。

以下に、トピックごとのさまざまな応答例を紹介していく。

## Sure where are you?

## 原文のキャストに関する応答例

Can you SoW me? I'll pay for SoW  
SoWを掛けてくれないか? お金は払うよ  
Anyone cure rabies here?  
ここにいる中で、だれか病気を治療できないか?  
Can you bind me?  
わたしをここにBindしてもらえませんか?  
Camo on me please  
Camouflageをわたしに掛けてください

メモ: SoW: Spirit of Wolf, Shaman, Druidなどの移動速度を大幅に上げる呪文  
Rabies: 一部のUndeadやRabidと名の付いた動物によってうつされる病気。Cure Diseaseの呪文で治療する  
Bind: Bind Affinity, Gated呪文使用時や死亡時の陣地地点 (Home Point) を変更する呪文  
Camo: Camouflage, Druidなどの使う、対象者を不可視にする呪文。似たものに、Wizardが使用するInvisibilityがあり、こちらはInvis と略される

諸君のキャラクターがキャスター(呪文の使用者)であるなら、「呪文を掛けてくれ」とほかのPCに頼まれることが多かれ少なかれあるだろう。EQの呪文は便利なものも多く、大きな恩恵が受けられるために、たいていの場合、呪文のキャストには謝礼がつけられる。相場はまちまちだが、人によってはPP (PLATINUM) 単位で支払ってくれることもある。

呪文のキャスト依頼は、特定の相手に/tellで投げ掛けられる場合と、/snoutコマンドでZone全体に叫ぶ場合がある。/tellをもらった場合を想定して、返答例を紹介しよう。

## Sure where are you?

いいですよ、今どこですか?  
Sure can you come? Im at crossroads  
いいですよ、ここまで来れますか? わたしは交差点にいます  
Ok but wait a sec, im fighting  
いいよ、でも少し待って。戦闘中なんだ  
Sorry I zoned  
ごめん、もうほかのZoneに入った  
I'm not enough lvl to cast that  
まだそれを掛けるレベルまで達してないよ

## 狩り場でほかのパーティーと接触した場合の高応答例

Can I hunt here?  
わたしもここで狩りをしたいですか?  
Can I have it?  
この獲物をわたしがつけてもいいですか?  
Wanna share orcs?  
Oroを分けませんか?  
Wanna hunt spawns in turn?  
出てきたやつを順番に狩りませんか?

EQをやる以上避けられないのが、ほかの冒険者と狩り場が重なった場合の対峙だ。獲物の取り合いや、キャラクターによるSpawnポイントの占拠から派生するいさかいは、日常茶飯事と言っても過言ではない。早い者勝ちで狩るのも、仲

んなとき、素早く気の利いた返事ができれば、新たな友人を得ることができるかもしれない。英語圏のプレイヤーは、異国のプレイヤーに積極的に話し掛けてくれる場合が多い。自分から話しかけるのは勇気が要するだろうが、答えることによって始まるコミュニケーションならば、きっと英語が苦手なプレイヤーにでも受け入れやすいはずだ。要は、「どう答えたらいかがい」を知ればいじけなくなるのだらう。

以下に、トピックごとのさまざまな応答例を紹介していく。

長く分けっこをするのもプレイヤーの心欠損だが、相手が自分と同じように考えているとは限らない。きちんと話し合いをしておいたほうがいだろう。

先の四つ問の問いには、申し出に応じるYes、嫌ならNoで答えることができる。返答例のバリエーションを以下に示す。

## Sure we can share

いいですよ、分け合いますよ  
You can get it, We will hunt next  
それは君がつけていいよ、僕らは次の狩ることにします  
We aren't going to have all spawn to ourselves, Grab anything you can  
僕たちは獲物を独占するつもりなんかいないんだ、狩れるやつは何でも狩りなよ  
How about we all team up? So we can kill all  
おれたち全員が一つのチームにならないか? そうしたら全部狩れるぞ  
Okay we got a lot, so off to go  
いいよ、おれたちいっぱい狩って、もう行くからさ  
You can hunt wimps, but guards are ours  
弱いのは狩っていいけど、Guardはおれたちのだ  
Can you wait pls? I want rare spawn badly. I will tell you when I get it  
頼むから待ってくれないか? ほんとはRare Spawnが欲しいんだよ。手に入れたら教えるからさ

メモ: Rare Spawn: 稀なことで、出現するの遅いレア/アンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)や、そのまれな出現自体のこと。こうしたNPCレアアイテムを持っていることも多く、そのレアアイテムのことを意味して使われることもある

## 道筋や位置を答えるときの例

Where is~(場所)?  
~はどこにありますか?  
簡単なようでもかなり返答に苦しむのが、場所についての質問を受けた場合だ。時間があるときは、Follow me(付いて来て下さい)と言って、相手をそのまま連れて行くという方法があるが、いつも案内をしてやるわけにもいかないだろう。質問されている場所が分からない場合は、I don't know, sorry(すみませんが知りません)の一言で済んでしまうので、かえって気が案外もれない。

言葉で場所の位置を教える例を、以下に示そう。

## Very far. You need a guide

すごく遠いよ。君にはガイドが必要だね  
Spawns over from here  
ここから3Zoneも先だよ  
Straight ahead  
真っすぐ行ってください  
Ask others, I'm not sure  
ほかの人に聞いてください。わたしはよく知らないんです  
I know the loc, 1200 540  
座標を知ってるよ、1200 540だ



# Play Online 9

September  
No.019

## 編集後記

■だれかが言っているのを知ると、思わず自分も発音してみたくなる言葉というものが存在する。例えば、国木田雄步、ババアニューギニア、ボキキヤイトなど、その意味はともかく、発音すると妙にいい感じがするやつだ。最近のお気に入りには「ヘーデン・パウエル」(ちなみに兵はボイスキャスト活動の創始者だが、今回の誌面とは別に関係ない)。これらの言葉の共通点として、日常会話での使用頻度がゼロに近いことに関係がある。しかし、ピタッと決まると、なにか大きいプロジェクトを成し遂げた男の気分になるのはおぼつかない。(with)

■ゲーム関連のホームページをチェックする間に、韓国関連のホームページを眺めることがある。6月第3週の名米映画興行成績で、「スターウォーズ」の新作が「オーステン・パワーズ」の新作に抜かれたという情報を知りたくもいたが、ある映画評で、若人あきが我孫院也と改名した事を知りた時明らかと書いた。(英展)

■わたしたちゲーマーに、高性能のビデオカードを提供してくれるダイアモンド・マルチメディア・システムズが、S3に買収されました。ダイヤモンド・マルチメディアのブランドはこれまでもどおり残るのだが、nVIDIA社が開発中の「NV10」を搭載したViperシリーズは、今後製品化されるのだろうか? S3の意向はともかく、nVIDIA社側の今後の戦略が気になるところです。がんばれダイヤモンド・マルチメディア。(坂之上)

■友人の結婚式に出席した。昔から「女に興味なし」という感じで、私のように指さっていない彼の結婚式がどんなものか、興味津々で出て行っていった。素晴らしい式で、旧友と会うことでも、確かな新郎新婦を2次会まで引き回したところまでは良かったが、途中で強烈な腹痛を覚え、帰宅後数日にわたって腹をくだし、会社でも休み羽目になってしまった。この迷惑をかけ、私に疑いを持っている関係者の方に申し上げます。決して怪しい病気じゃないよ。(ヤナオ)

■はららの間、自宅のパソコンのスペックがまた変わっていないこと、さっき気がついてしまいました。世間ではボーナスが支給され、PentiumIIIの価格変更や新たなビデオカードの登場で盛り上がりつつあるというのに、友人からこんなものを貰ったよなという話を聞くと、非常に悔しい思いをしようので、この仕事を終わらねばなりと暗黙して買出しに行きます。(末)

■アメリカのバンド、RAGE AGAINST THE MACHINE についてのトークライブが新宿のフロアボックスで開かれた。ゲストにTHE MAD CAPSULE MARKET SのヴォーカルであるKYONGも登場するということがあって、どちらのバンドも大好きな私はもちろん行ってきますよ。来公開のライブ映像など、貴重なものを観ることができちゃった。良かった。KYONG氏に「君、いい感じだおと」と声を掛けられたのがいばらぬうれしかった。いい感じだ。へへへ。(KJ)

■事務所に引越しして以来、なぜか知らんが最近すっかりカレーにしている。周囲に入ってきたような店がほとんど無いのだが、この半月を振り返ってみると30食中18食(食は食べない主義)がカレーで、毎日1回はカレーを口にしてはいる。残り12食にも、カレーとんかつやカレーが入っている。しかも、先週は7食連続カレーで、あまりにも質素な生活すぎたため、腹を壊した。カレーの食べ過ぎは体に悪い。(ふく)

■3月に引越したのだから転居先アンテナがないため、テレビを見ない生活を始めて早めが経つ。物事はテレビが無く生きていけるのがいいと思ったり、ニュースはインターネットで見ればいいし、映画はビデオ借りればいいし、それはどきどきものではなかったのだと実感する毎日で。静かな時間を過ごしたい人にはお勧め。(佐伯)

発行人: 柴野正道  
編集人: 横田洋文  
発行所: 株式会社デジキューブ  
Play Online編集部  
〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 K-Tビル2F  
電話03(3499)5487(編集部)  
電話03(3444)5765(販売)  
電話03(3499)5482(広告)  
発行日: 1999年9月1日(毎月1日発行)  
編集長: 辻 英之  
デスク: 長尾真樹  
編集: 坂之上延隆/柳田文雄/松本秀行/佐藤啓二/福土貴光  
アートディレクター: 佐伯 誠  
アメリカ駐在: Kaito Okutani  
イラスト: 横山 宏/S.Kohei  
DTPデザイン: 小野小町/登勢子/株式会社東京トランスメディア/  
パワハウス  
写真: Shinya Aizawa/株式会社ディー  
広告担当: 市原 孝  
印刷: 凸版印刷株式会社  
●本誌で紹介しているゲームの内容、玩法などに関する資料は、編集部ではお答えできません。  
●著作権©ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。  
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。  
Copyright ©1999 DigiCube Co., Ltd.

# Play Online 10月号予告 (8月24日発売)

## 特集1 最新マルチプレイ対応ゲーム 高密度攻略

ダンジョンに迫り来る冒険者をいかにせき止めることができるかという、通常のゲームと逆の立場でプレイする「DUNGEON KEEPER」の最新作をはじめ、E3でも話題にされることが多かったアクションRPG「DARK STONE」など、編集部が自信を持ってお勧めするゲームの攻略満載!

## 特集2 画質と解像度にこだわった 2000年標準の表示環境ガイド

高画質競争が一段落した現在、ビデオカードは高画質化の道を歩んでいる。これに対応する形で、ゲームも32ビットカラーや高解像度表示がサポートされ始めた。この特集では、画質と解像度にごこだわった2000年標準の表示環境にスポットを当て、ビデオカードとディスプレイの両方向から考察してある

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報やネットワークゲーマーのための権限も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

## Play Online年間定期購読のお知らせ

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが属く、年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、毎月発売日より下記の口座に代金1万1760円(980円×12ヶ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

郵便振替番号 00180-9-135646  
年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話: 03-3444-5765)までお問い合わせください。

## 広告索引/ 広告企業URL

表4	エヌ・ティ・ティ・エムイー	<a href="http://www.ntt-me.co.jp/">http://www.ntt-me.co.jp/</a>
表3	ツクダナジー	
表2見開き	NTTコミュニケーションズ	<a href="http://www.odn.ne.jp/">http://www.odn.ne.jp/</a>
p.002,003	日本テレコムODN	<a href="http://www.odn.ne.jp/">http://www.odn.ne.jp/</a>
p.006,007	ネットテック	<a href="http://www.sega-nextech.co.jp/">http://www.sega-nextech.co.jp/</a>
p.008~010	メディアエスト(株)マイビック	<a href="http://www.mediaquest.co.jp/">http://www.mediaquest.co.jp/</a>
p.011	エムスリーエンタテインメント	<a href="http://www.zoo.co.jp/">http://www.zoo.co.jp/</a>
p.012	スクウェア	<a href="http://www.square.co.jp/">http://www.square.co.jp/</a>
p.013	P&A	<a href="http://www.pandac.co.jp/">http://www.pandac.co.jp/</a>
p.014~016	デジキューブ	<a href="http://www.digicube.co.jp/">http://www.digicube.co.jp/</a>
p.145	OVERTOP	<a href="http://www.messe-sanoh.co.jp/">http://www.messe-sanoh.co.jp/</a>

# Play Online

月刊プレイオンライン

9 SEPTEMBER 1999  
No.015

# 読者アンケート

料金受取人払

渋谷局承認  
991

差出有効期間  
平成13年7月  
23日まで  
(切手不要)

1 5 0 - 8 7 9 0

206

(受取人)  
東京都渋谷区東1-26-30  
K・Tビル 2F  
株式会社デジキューブ  
Play Online編集部 行



フリガナ			生年月日	年齢
氏名			19 年 月 日生	歳
ご住所	〒	—	番( )	—
			都 道 市 区 府 県	都 区 郡
勤務先名 学校名		所属・役職 /学部		
電子メールアドレス				
パソコン歴	約 年	希望プレゼント番号		

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。  
今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)

- 雑誌の評価記事 広告 ホームページ 体験版 友人からの情報 店頭  
話題になっているから(売れているから) その他

●インターネット歴

- 未接続 1年未満 ~2年 ~3年 ~4年 4年以上

●お使いのプロバイダーは(いくつでも)

[

●プロバイダーの選択ポイント(いくつでも)

- 料金 アクセスポイント数 バックボーンの太さ 回線の混雑率 サポート体制  
会員専用のコンテンツ オプションサービス ネームバリュー  
その他 [

●インターネットへの接続方法(主に使うもの)

- 33.6kbps以下のモデム 56kbpsのモデム ISDN OCN  
校内・社内のLAN CATV 携帯電話・PHS 接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか

- ~1時間 ~2時間 ~3時間 ~4時間 4時間以上 週末のみ

●本誌をどこでお知りになりましたか

- 書店 雑誌・新聞広告 [媒体名: ]  
バナー広告 [HPのURL http:// ]  
知人・友人の勧め その他 [

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)

- インターネットマガジン 日経ネットナビ インターネットアスキー PC USER  
ログイン コンプティーク 電撃王 テックWIN 週刊ファミ通  
月刊アスキー 週刊アスキー 日経パソコン DOS/Vマガジン  
DOS/Vパワーレポート アスキーDOS/V ISSUE 日経TRENDY DIME  
その他 [

●Play Onlineの購入は

- [ ]月号より毎号購入 月によって購入 はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか(いくつでも)

- 最新のゲームニュースを知りたいから  
好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから  
好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから  
パソコンのハード・ソフト情報が載っているから 値段が手ごろだから  
欲しいプレゼントがあるから CD-ROMに入っているゲームがよかったから  
その他 [

●次に欲しい商品はなんですか

●よく見るPCまたはゲーム関連ホームページはどこですか

ホームページ名

URL

http://

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか



NTT-ME



「声で知らせてくれる」。だから、私はこのTA。

ボイス機能<sup>1)</sup>を持った、  
スモールサイズTA。データ通信時は「64Kで接続しました」「エラー17番  
括弧中です」など、モニターではわからない接続状況を声  
で知らせてくれます。また、電話着信時には「○○さん  
から電話です」<sup>2)</sup>と相手の名前を教えてくれるかしこ  
置き場所を選ばないコンパクトにも自慢です。●音声機能<sup>1)</sup>：電話着信時に留守音を録音、データ通信時の接  
続状況を音声でも知らせるUSBポートRS-232Cポート搭載  
(Windows98、MacOS用USBドライバ付属) ●DSU内蔵 (スイッチ  
でON/OFFの切り替え可能) ●スクリーンカラー配座 (コンパクトの  
色に合わせてケーブル種類による簡単設計) ●アナログポートを2つ  
搭載 (電話機から設定・呼び出し可能) ●フランクアップ対応  
●ダイヤルイン ●128Kbps MP通信に対応 ●RVS-COM対応  
●設定リセットスイッチ付 ●スリープモード対応

USBポート搭載ターミナルアダプタ

MN128 mini

標準価格 23,800円 (税別)

サイズ：50(W)×90(D)×132(H)mm 重量249g

動作環境OS：USBポート Windows98 (日本語版)、MacOS 6.4.8.5 /  
RS-232Cポート Windows95/95 (日本語版) / WindowsNT4.0 (日本語版)、  
MacOS 6.4.8.5 (日本語版) / 漢字TAM-5※本機は標準付属品に、LANケーブルは付属していません。  
※電話機は別売です。フランクアップは標準付属品には含まれません。標準付属品に追加してご使用に  
なります。NTTのINS-センターでフランクアップの取り扱いがあります。  
※本機は電源スイッチを付いた状態で、長時間の電源オフが可能です。  
※価格・仕様は予告なく変更することがあります。

■お問い合わせは 株式会社エヌ・ティ・ティ エムイー

インフォメーションセンター 〒100-0004 東京都千代田区大手町2-2-2

TEL 0120-128064 FAX 0120-128194

●ホームページ <http://www.ntt-me.co.jp/>

ワイヤレスだからパソコン間のネットワークが自由自在。

TAとパソコン間をワイヤレスにすることで、パソコンの設置場所が思いのまま。  
さらに、複数のパソコン間でファイルやプリンタの共有も可能になります。

ワイヤレス TAアダプタ MN128-WTA 標準価格23,800円 (税別)

ME (私) におまかせください

T1117893090984

Printed in Japan 凸版印刷株式会社  
©1999 DigiCube Co., Ltd.

雑誌17893-9 定価: 980円 本体933円

Made with love by

# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at [retromags.com](http://retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!