

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)を使え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 4.0 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になります。
収録フォルダの詳細は、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。

④「リソースノート」の中には注意事項等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。

⑤接続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。

⑥「セットアップの開始」画面が現れます。「次」ボタンをクリックして下さい。

⑦「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」)

⑧「デスクトップのアップグレード」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

⑨「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。

⑩「新しいコンポーネン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。

⑪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。

⑫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。「リソースノート」の中には注意事項等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ご利用されるエリアに合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「1143701e408」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下記下さい。この情報を紛失された場合には、後日お返される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日まで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見えません。

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。ダイヤラワーが起動します。

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、有効期限が過ぎたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぐあなたに
日本テレコム

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。

tech-support@odn.ad.jp (ODN接続サポート)



- Microsoft、Windows、Intel/Mouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
- PheniumはIntel Corporationの登録商標です。
- その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
- 本ソフトを当社に無断で複製すること及び買貸・複製・レンタル・中古品販売についてこれを一応許可しません。

(アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行ってまいります。詳しくはホームページをご覧ください。)

あのルナティックドーンが、さらなる進化を遂げた。 待望のシリーズ最新作、ついに登場!

「自由な冒険」をテーマに、常に新しい感動をお送りしてきた
「ルナティックドーン」シリーズの最新作が、いよいよ登場します。
数々の個性豊かな世界をプレイヤーの思うがままに行動し、

さまざまな人生を送る楽しさはそのままに、さらに今回はネットワークにも対応。
リンクゲートを介して見知らぬプレイヤーの世界を訪れ、ともに冒険を繰り広げたり、
逆に自分のホームワールドに招き入れ、複数のプレイヤーと遊ぶことも可能になりました。

また、キャンペーンエディット機能を使用して、
あなたが作ったオリジナルの「依頼」を楽しむこともできます。

プレイヤーの数だけ冒険がある。冒険の数だけストーリーがある。
あなただけの「ルナティックドーンⅢ」をぜひ、お楽しみください。



1人でも遊べる/ネットワークでも遊べる

LUNATIC D A W N III

ルナティックドーン III

ファンタジー RPG 新発売 標準価格 12,800円(税抜)

©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.

●オペレーティングシステム / Windows®95 日本語版、Windows NT®4.0 © 日本語版 ●対応CPU / MMX Pentium 166MHz以上 (Pentium II 233MHz以上推奨) ●必要メモリ / 32MB以上 (64MB以上推奨) ●ハードディスク容量 / 300MB以上 ●グラフィックボード / DirectDraw 8.1 対応ビデオメモリ 2MB 800 × 600ドット以上 6万色表示 (DirectDraw 8.1 対応ビデオメモリ 4MB 1280 × 1024ドット以上推奨) ●対応音源 / DirectSound 8.1 対応 PCM 音源 ●メディアドライブ / 4倍速以上のCD-ROMドライブ (8倍速以上のCD-ROMドライブ推奨) ●入力機器 / キーボード / マウス ●通信 (ネットワークプレイ時のみ) / 28800bps以上のモデム (60000bps以上推奨) ●鼠標 / Microsoft® IntelliMouse® 対応 ●DirectX 1.1 対応 ●Service Pack 3以降必須



©ARTDINK. All Rights Reserved.



Play Online

ニュース

018 Play Online NEWS Summary

●「DIABLO II」「MECH WARRIOR 3」の最新情報を手

●Gamestock '99
で判明したマイクロ
ソフトのゲームタイ
トルとUSB対応新
デバイス「ZULU」

●話題の3Dシューティング「KINGPIN」
特別プレビュー ほか



ダークアイズ



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

036

ソフトウェアリリーススケジュール

038



三國志インターネット

特集1

055

マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

ダークアイズ

056

ついに本サービスが始まった「ダークアイズ」。今回の特集では、4月号の別冊付録で掲載しきれなかった、経験値獲得に必ず役立つダンジョンマップ、プレイヤーの性格を特徴付けるスキルに関するデータを中心に構成した。また、本誌が企画したオリジナルイベントの情報も掲載。オンラインの世界と現実の世界がここでリンクする

三國志インターネット

068

「三國志インターネット」には、独自のカードシステムが導入されている。マルチプレイ時においては、特に重要視しなければならないこの外交カードについて、データ面はもちろん、効果的な使用局面についても掲載。戦功ポイントランキングに名を残せるノウハウ満載

ルナティックダウン III

072

ネットワーク機能を実装して登場したシリーズ最新作の攻略情報は、初めてルナドンをプレイするユーザーにも役立つ情報を中心に構成。特徴あるゲームシステムの解説やプレイガイドに加えて、プレイ時に役立つダンジョンに登場するモンスターの攻撃パターン、特殊攻撃、効果と対策などデータ面も充実

EVERQUEST

076

「EVERQUEST」攻略第3弾は、冒険時に手元において参照したいデータを集中的に掲載。これさえあれば絶対に迷わない全ゾーンをつながりまで網羅した完全マップ、武器・防具だけでなく、マジックアイテムまでも調べ上げたアイテムリスト、種族別呪文データ+戦術など、長期間プレイしたものが知っている情報を厳選した。これを眺めれば、ワンランク上のNorrath生活がおくれる!



ルナティックダウン III



EVERQUEST



特集2

500MHzもの高クロックと新命令追加でゲームが変わる

PentiumIIIが起こす PCゲーム革命

107

新しい命令を実装したPentiumIIIがデビューした。今回の特集では、ゲームユーザーに支持されているCPUと比較して、どれぐらいの優位性を持っているのかを、ベンチマークやゲームを使ってさまざまな角度から検証した。また、「セガラリー2」をはじめとして、新命令に対応したゲームが50タイトル以上も名乗りを挙げている。これらの情報も余すところ無く掲載。PentiumIIIのポテンシャルが、今明らかになる。

ゲームソフトレビュー

039

Play Online Exclusive Review

- Sid Meier's ALPHA CENTAURI
- アロパイロット'99 ~セサナ機マスター最難コース~
サイキックフォース2012
カルマ
EXTREME-G 2
- NASCAR REVOLUTION
WARZONE 2100
SIN MISSION PACK: WAGES OF SIN
- COMMANDOS : THE NEXT
- 電車でGO!2 高速編
- KKND2 KROSSFIRE
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
TOCA2 ~REVDRIVE~

連載

- 034 新連載 ゲームズトリームExpress
ただで遊べるネットワークゲーム
- 096 「REDLINE」
Play Online Entertainment
無料で利用できる国内対戦サーバー
Mplayer-Japan
Do! Voodoo
- 120 日本で発売されるVoodoo3情報
QUAKE定点観測
- 122 IMPULSE 999
ULTIMA ONLINE定点観測
UO.net
- 124 battle.net定点観測
- 126 Blizzard from Far East
私が最初にハマったゲーム
ファーストインベーション
西尾ゆきの場合
- 129 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
Socket 370 vs Slot 1 Celeronほか
- 130 Socket 370 vs Slot 1 Celeronほか
- 131 Play Online Mac館
- 132 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
- 135 BACKSTREET, USA
- 136 いかさま野郎 チートコマンダー
- 138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
- 142 Play Online SQUARE
- 143 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

特別企画

Single Night Outスペシャル

厳選! シングルプレイゲーム Hot Titles

102

1999年は、マルチプレイ対応ゲームと同じぐらい、シングルプレイゲームの当たり年になりそうだ。ジャンルもアドベンチャー、RPG、アクションとバラエティに富み、じっくり時間をかけて楽しみたい良質なゲームが目白押し。この特別企画では、編集部お助めのシングルプレイゲームを、アメリカから最新ショットを中心に紹介しよう



WIZARDRY 8



PRINCE OF PERSIA 3D

その他

- 017 付録CD-ROM/ハイライト
- 106 バックナンバーのお知らせ
読者プレゼント
- 128 **ダイヤルアップルーターが当たる!**
- 140 付録CD-ROMの使い方
- 144 次号予告・広告索引

オーストラリアが誇る気鋭のゲームメーカー“メルボルンハウス”が放つ最新作!
ネットワーク対戦サポートリアルタイム・ストラテジー

3月16日発売

- 前作の2チームに、より強力な重機が加わりさらに高度な戦略性がアップ。
- 自衛ユニットは地上ユニット、空中ユニットあわせて150種類以上。
- 51ものシングルプレイミッション、20のマルチプレイミッションに加え、独自のシングルマルチプレイミッションを作成できる、ミッションエディター付き。
- TCP/IP、IPX、LANをサポート、インターネットでも2-8人での対戦が可能。
- リアルタイム予測画像をかわせる、フルHDによる迫力のスクリーンビュー。
- 前作の2チームに、より強力な重機が加わり“REVOLVED”“SURVIVORS”“SERIES 9”の3つ巴戦によりさらに戦略性がアップ。

どのチームを指揮するか、どのチームと同盟を結ぶかはプレイヤー次第。

リアルタイム・ストラテジーゲームの最終進化型

KKND2 KROSSFIRE

KKND2 クロスファイア

【価格】¥9,800 (税別) MHF20470 CE-R03M008
JANコード 4531262204607

【動作環境】
【対応OS】Microsoft Windows 98/95/NT4.0
【システム】IBM PC/AT互換機専用 (Mac/PS2キーボード不可)
【CPU】Pentium 133MHzまたは完全互換プロセッサ
【メモリ】16MB (グラフィック) DirectX 互換ビデオカード (2MB)
【サウンド】DirectX 互換サウンドカード
【CD-ROM】4倍速 (その他) DirectX 互換完全に動作するハード

KKND2 KROSSFIRE ©1998 Beem International. Melbourne House is a registered trademark of Beem International LTD. All Rights Reserved. Distributed by ICS Co., Ltd.

UPGRADE

ARMOR COMMAND

Ver. 1.06 (FUJITSU Molyveer-Japan対応版)
CD-ROM2枚組/完訳日本語マニュアル付

©1998 Beem International. Armor Command is a trademark of Beem International. All other trademarks are property of their respective owners. Distributed by ICS Co., Ltd.

内容
ネットワーク対戦型リアルタイム3D戦略シミュレーションゲーム。宇宙戦艦からの援護を受けつつ、様々な重機を自由に、個性豊かなユニット(兵隊等)を駆使し、地上や空中で、水中戦など、多岐な戦況シミュレーションがプレイ可能。プレイヤーは総司令官となり、多種多様なミッションを依頼、難を乗り越え、数多くの惑星を征服して行きます。
Molyveer コンプライ (2-4人) 連続可能。
●PLATON/Melbourne House/クイックソフト (CDROM2)
●2D/3D画像をリアルタイムでリアルタイムで表示。
●ネットワーク環境下でリアルタイムで Molyveer-Shipにてネットワーク対戦ゲームに遊ぶことができます。

特徴
●3Dグラフィックより構成されたリアルな戦艦フィールド。
●60種類以上の個性豊かなユニット。
●2D/3D画像をリアルタイムでリアルタイムで表示。
●官公的戦艦・戦艦のリアルタイムに変わる設定。

オフラインプレイ
JANコード: 4531262204607
価格: ¥9,800 (税別)
対応OS: Microsoft Windows 98/95
システム: IBM PC/AT互換機専用
(Mac/PS2キーボード不可)

©1998 Beem International. Armor Command is a trademark of Beem International. All other trademarks are property of their respective owners. Distributed by ICS Co., Ltd.

「パパ」じゃない、
機長と呼びなさい。



飛ぶ夢をあきらめていませんか？

子供の頃になリたかった職業はパイロット。多くの少年達がそう作文に書いたはずだ。そのスタンダードな夢を実現するのがマイクロソフト フライト シミュレータ 98。[本物に忠実であること]をテーマにつづられ、シリーズ総計では世界で1000万人の航空ファンに認められました。飛ぶだけでなく、コックピット、窓から見おろす下界の風景、空港の建物などすべてがリアル。一人のパイロットが体験できるすべての世界が展開されます。ソフトを買ったその日から、パイロットとしての自分に出会える。つまり、これが空への、夢への入り口なのです。

限定 2 万本!!! コツさえつかめばあなたもすぐ飛べる、
初めての人でもすぐ飛べます **「デジタル講習会」CD-ROMを添付。**

「誰もが飛べる」をコンセプトにしたチュートリアル CD-ROM が、いよいよ完成。フライトシミュレータ 98 のパッケージ限定 2 万本に付けてきます。その名も「デジタル講習会」。離陸から着陸までのフライト テクを優しくレクチャー。その他周辺機器やシーナリー、関連書籍の紹介、スカイネット クルーザーのデータなど内容は盛りだくさん。

3月26日より店頭にて!



Microsoft Flight Simulator 98

マイクロソフト フライト シミュレータ 98
Windows 95、Windows 98、Windows NT® Workstation 4.0 Service Pack 3 対応



[Flight Simulator 関連のニュースレター申し込み受付中!!]

Flight Simulator のダウンロードから周辺機器までの情報を載せた無料ニュースレターを月に1回、送ります。
*製品情報、ニュースレターの申し込み、デジタル講習会 CD-ROM についての詳細は下記の URL をご覧ください。

[デジタル講習会 CD-ROM がご希望の方先に届いてお送りします!]

Flight Simulator を既に所持の方でも、「デジタル講習会」CD-ROM を郵送します。
(実売手数料 1,200 円 / 申し込み締め切り 1999 年 3 月 30 日 消通有効) 事務局 (046) 845-4879

- フライトシミュレータ 98 に関する詳細はこちら <http://www.asia.microsoft.com/japan/adf/>
FAQ 情報サービスで各種情報をお届けしています。アクセス回線が FAK 03-6454-6180 をコールし、ご希望の情報の入っているメニュー番号を押してください。ガイダンスに「0」でスタートを押すと、情報が入りますのでフライトアクトされます。
- フライトシミュレータ 98 2 年 14 日 2006 年 ●デジタル講習会 CD-ROM 2 年 14 日 2002 年
- 電話でのお問い合わせは マイクロソフト・インフォメーションセンター 東京 03(5654-2300) 大阪 06(5645-6905)
- 製品名は仕様及びパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
- 本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品価格、税に別にお付けさせていただきます。

- Microsoft Flight Simulator 98LL Windows 95、Windows 98 Windows NT Workstation 4.0 に対応していません。
- Microsoft Windows、Windows 2000、Windows NT、Where do you want to go today? は米国 Microsoft Corporation の登録商標です。
- その他、記載されていません。製品名は、各社の登録商標または登録済みです。

マイクロソフト株式会社

CARMAGEDDON™

カーマゲドン2

道路を飛び越え、敵車を蹴散らし、ガラスを壊し、人を跳ね飛ばす!

SCIが世紀末に贈る最大の問題作、ついに日本上陸!!

残虐バイオレンスカーアクション!



しつこくしつこくをすねればいい!!
それがこの街のルール!!



2バージョン同時発売
4月発売予定

本作品は、ソニー・プレイステーション2用の2Dグラフィックで制作されています。ハードウェア、ソフトウェアの両方で最適化されています。目撃者には、安全なプレイ環境を確保するために、18歳以上、成人のみの対象とされています。

Windows95/98
日本語マニュアル付
¥8,800円(税別)

販売元: エムスライエンタテインメント株式会社
〒385-1211 茨城県土浦市上原1-1-1
ユーザーサポート: 0268-3301561

©1998 Societies Curve Interactive Ltd. English ©1998 Starline Software Ltd.
All Rights Reserved. Societies Curve Interactive Ltd. a subsidiary of SCI Entertainment Group PLC
SCI Corporation is now a trademark of Societies Curve Interactive Ltd.
SCI STAINLESS www.sci.co.uk



リアル・シューティングゲーム
BARRAGE
パラージ

絶賛発売中
価格8,800円

©1996,1999 Mango Grls, Inc.
All Rights Reserved. Barrage and Mango Grls are registered trademarks of Mango Grls, Inc. Used under authorization



新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
Creation of a New World

絶賛発売中
価格9,800円

SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software Group. Lack of explicit indication does not imply of influence that these names and/or Logos are free for use and not protected by trademark law.
©1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software Group. All rights to the software, its graphics, music, substance, and hardware, etc., reserved.



リアルタイム・コバット・シミュレーションゲーム
COMMANDOS
コマンドス

絶賛発売中
価格8,800円

©1998 EIDOS INTERACTIVE LTD.
EIDOS INTERACTIVE LTD. IS A PUBLISHED NAME BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

SIERRA X

今世紀最後の超大型シミュレーションゲーム登場!!

POLICE QUEST

SWAT 2

スワット2 完全日本語版

大ヒットゲームが遂に日本語化!

全米セールスチャートで第4位を獲得、全世界60万本以上を出荷した大ヒットタイトル! 完全日本語版、しかも詳細な日本語マニュアル付き!

いかに人を傷つけずにすますかが勝利のカギ

SWATは警察組織の一部隊のため、人命を常に尊重しなければなりません。人質の生命はもちろん、容疑者といえど、むやみに撃つことはご法度! 説得して投降させたり、フラッシュバンでひるませたり、無傷で逮捕を目指してください。敵を見たら撃つ殺す、という従来のゲームとは一線を画すゲーム内容です。

緊迫したゲーム展開

ゲームはリアルタイムで進行し、刻々と状況は変化します。さらに、独自AIを搭載しており、同じミッションでもプレイする毎に展開が異なります。

テロリスト側でもプレイ可能!

何と、テロリスト集団を率いてSWATと対決することも可能! テロリスト側の専用キャンペーンシナリオもご用意しました。

SWATの世界をリアルに再現

装備の一つ一つも実際にSWATが使用しているものを再現。各ミッションの設定も実際に起きた事件をもとに作られています。元ロス市警署長ダリル・ゲイツ氏を監修に迎え、さらにリアルに。

Japanese translated by CYBERFRONT Corporation. ©1998 Sierra On-Line, Inc. ® and/or TM designates trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

3月26日発売 Windows®95/98 標準価格9,800円(税別)

ソリティア デラックス Windows 95/98/NT

◆24種類ものソリティアゲームを収録!
「クロンダイク」、「ゴルフ」、「ニヴェルネー公爵領」、「モンテカルロ」といったファンにはたまらないゲームを全24種類収録しました。

◆完全日本語版で英語が苦手でも安心!
このソリティアデラックスは米国生まれですが、どなたにもプレイしていただけるよう、ゲームは完全に日本語化されています。当然日本語マニュアルもついてきますので、ルールや遊び方が分からない、ということはありません。

Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS



すべてのソリティアファンに捧げる



3月12日
発売
¥3,800!(税別)

Japanese translated by CYBERFRONT Corporation, Seattle, WA. All rights reserved. ©1998 Interplay Productions. All rights reserved. Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers, For Gamers" are trademarks of Interplay Productions.



株式会社 サイバーフロント

〒140-0011 東京都品川区東大井 5-26-22 エクスビル 6F
サポートセンター: 052-779-6549 受付時間: 月~金 (祝祭日除く) 11:00~12:00 13:00~17:00

<http://www.cyberfront.co.jp>

PEOPLE'S GENERAL



21世紀初頭、超大国によるハイテク戦争、遂に勃発！

SSIがメガヒット作「パンツァージェネラル II」に続いて世に放つ現代版戦略シミュレーション登場！

★中国側または西側同盟国側のどちらかを選んでプレイ。キャンペーンプレイでは9本のシナリオ、シングルプレイでは35本のシナリオがプレイできます。中国側にはカンボジア・北朝鮮が、西側同盟国側にはアメリカ・イギリス・ドイツ・フランス・ロシア・オーストラリア・韓国・日本などが参戦。

★M1A3 MBT (主力戦車)・T-99 MBT・ウェアウルフ攻撃ヘリコプター・スターストローク地对空ミサイル・トラックウルフ偵察ユニット・クルセイダー自走式対空砲など多数の最新兵器が登場。

★タスク・フォース・システムの改良により、さらに柔軟なユニット・デザインが可能。

★スポットティング・システムに「ハイド・アンド・スーク」エレメントを新たに追加。暴張りと興奮が倍増。

★エア・ミッション・システムを新たに装備。

★LAN、インターネット、PBEM上で4プレイヤーによるマルチプレイヤーゲームが可能。



ピープルスジェネラル
完全日本語版

'99年 4月1日 発売 ¥8,800 (税別)



株式会社マイビック
〒112-0075 東京都千代田区三軒町6-26 住友不動産三軒町ビル4F
TEL 03-3222-8638 (ユーザーサポート) 休曜日を除く月～金 13:00～17:30
URL <http://www.mideagroup.co.jp>
©1998 SSI & MIDEA. 全ての商品名は登録商標です。

©1998 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. The SSI logo is a registered trademark of Learning Company Properties, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. QuickTime is registered in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. For Sale in Japan Only.
*Microsoft® Windows®及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国において登録商標です。
**Pentium®及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。
***その他、記載されている社名及び商品名は、登録商標の商標及び登録商標です。

ソフマップオリジナルパソコン

S

登場。

Pentium® III 500MHz 219,800

超高性能Pentium® IIIプロセッサ搭載パソコン。

インテル インサイド™ マークをお確かめ下さい。



pentium® III



pentium® II



celeron®
PROCESSOR

インテル®
Pentium® III プロセッサ

インテル®
Pentium® II プロセッサ

インテル®
Celeron® プロセッサ

ソフマップオリジナルパソコン[S]は、日本全国、ご自宅からもお買い求めに出来ます。

●インターネットでのお求めは

●電話でのお求めは

<http://www.sofmap.co.jp/>

通販ダイヤル ☎0077-2323-1114

●店頭でのお求めは、全国各地のソフマップへどうぞ。

東京 / 秋葉原・新宿 大阪 / 日本橋 新潟 大宮 町田 横浜 神戸 広島

製品・店舗に関する詳しい情報は、ホームページで、また、フリーダイヤル0077-2323-8080、E-Mail=s_ad@sofmap.co.jpでもお問い合わせを承っております。



プロセッサ
搭載。
円(税別)



パソコン売上[※]日本一。ソフマップの自信作!

ソフマップは日本全国37店舗。おかげさまで、パソコン小売専門店としてナンバーワンの売上実績を前年に引き続き達成しました。オリジナルパソコン[S]は、お客様と私達の長年のおつき合いが産んだ渾身の一台です。本当に必要とされるパーツを厳選し、最高のスペックをリーズナブルにお届けしたい。そんなソフマップの想いがいまここに、お客様にいちばんちかひパソコンとして誕生しました。

※売上高(97年実績・家電ビジネス98年8月調べ)

DVD-ROM搭載モデル

Limited Edition LE500P3

259,800円(税別)

- 【基本仕様】●メモリ標準(最大): 64MB(768MB) SDRAM ● HDD: 8.4GB(Ultra ATA, S.M.A.R.T.対応) ● FDD: 3.5型(1.44MB / 720KB) ●ビデオメモリ: 32MB ● DVD-ROM: 5.2倍速、U-ATA ● グラフィックス: ATI Rage128GL 128ビット AGP接続 ● サウンド: Diamond MonstarSound MX300 ● スピーカー: アンプ内蔵スピーカー(2.5W×2) ● モデム: PCI内蔵モデム(K56Flex/V.90対応) ● キーボード・マウス: 標準装備(109キー・キーボード/2ボタンホイールUSBマウス) ● OS: Windows 98



スタンダードモデル

Standard Edition ST500P3

219,800円(税別)

- 【基本仕様】●メモリ標準(最大): 64MB(1024MB) SDRAM ● HDD: 8.4GB(Ultra ATA, S.M.A.R.T.対応) ● FDD: 3.5型(1.44MB / 720KB) ●ビデオメモリ: 16MB ● CD-ROM: 最大40倍速、Ultra ATA ● グラフィックス: nVIDIA RivaTNT 128ビット AGP接続 ● サウンド: Creative Technology SBPC128 ● スピーカー: アンプ内蔵スピーカー(2.5W×2) ● モデム: PCI内蔵モデム(K56Flex/V.90対応) ● キーボード・マウス: 標準装備(109キー・キーボード/2ボタンホイールマウス) ● OS: Windows 98



Sofmap
For The Computer Communication Age



●Windows98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国における登録商標です。●Intel Insideのロゴ、PentiumはIntel Corporationの登録商標または商標です。●通券ダイヤルの受付時間は10:00~19:00です。

NEW



ルータを新しくした。
僕らがすごく新しくなった。

複数台のパソコンが同時につながり、電話、FAXなども、この1台に収容。
これからのインターネットに、ISDNを使いこなせるコムスターズ・ルータ。

COMSTARZシリーズのホームページ「みんなのコムスターズ・ランド」へ今すぐアクセス! <http://ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/>

みんながつながる、パーソナルルータ。

COMSTARZ ROUTER

新世代のネットワーク・ギア



コムスターズ・ルータ CMZ-RT-DS (DSU内蔵) 49,800円(税別送料別)※

- バックライト付液晶ディスプレイ ●ハブ4ポート前面サービスポート ●アナログ4P×2ポート ●RS-232Cインタフェース(TA機能) ●簡易LAN機能 ●ブラウザによる簡単設定 ●手動切断/接続スイッチ ●受信メール自動確認機能
- 複数プロバイダ対応 ●電源内蔵 ●学習バックアップ機能 ●OSU/D/差し機能 ●LANリソース機能 ●デジタル専用記録対応 ●S/T AB2ポート ●増設板/電話接続機能 ●BDD機能 ●テレネットイ対応 ●各種ISDNサービスへの対応
- サンバーディスプレイ、フレックスホン、ボイスワープ、グローバル着信選択、INSなど11サービス ●独自機能(内線通話、内線転送、優先着信、簡易フレックスホン、通話料金通知、発信規制、リダイヤル、コールバック、電話機からの簡単設定)
- PIAF対応(平成11年3月、webにてバージョンアップ対応の予定)

資料ご希望の方は、雑誌添付の資料請求ハガキまたはe-mail、BIGLOBEにて、次の事項をご記入の上お申し込みください。

①氏名 ②住所(郵便番号から) ③職業 ④年齢 ⑤広告掲載誌名(号数も) ⑥広告商品名 e-mailアドレス「datacom@ccsd.hi.nec.co.jp」またはBIGLOBE(PC-VAN)ID「COMSTARZ」

お問い合わせはNECデータコム・インフォメーション・サービスセンターへ ☎0120-498563(月～金(祝・祭日は休み)/3:00～12:00および13:00～17:00)

NEC企業通信システム事業部 〒106-8422 東京都港区芝五丁目33-7(豊楽ビル) ●記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

インターネットを戦場にする マルチユーザー対戦専用ゲーム。 ついに開戦!



netWAR™

©1998 Headland Digital Media, Inc. All Rights Reserved. Under licence by ZOO Corporation

<http://www.netwar.ne.jp/>



本誌(今月号)
付属CD-ROMに、
netWARクライアント
ソフトをバンドル!

親愛なるネットバトル諸君!
武器[PC]をとれ、戦場[net]を駆けよ

3/19より無料・制限付の「プレバトル」、
4/1より、正式会員による本格開戦!

netWAR入会案内: netWARは会員制のネットワークゲームです。
(ゲームそのものは無料)。ご入会、お支払い等の方法については
下記のURLのnetWAR公式ウェブサイトをご覧ください。
netWAR公式ウェブサイト: <http://www.netwar.ne.jp/>
また、ご質問などは、下記のアドレスへメールにてお願いします。
(MTCIのサポートデスクへのお問合せはご遠慮下さい。)
netwar@mtci.ne.jp / hq@netwar.ne.jp
利用料金: 入会金800円 月額使用料800円

MTCIのインターネットサービスは

- ◆月額2500円で使い放題!
 - ◆入会金無料!
 - ◆ホームページ10MBまで無料!
 - ◆2メールアドレス発行!
- お申し込み、お問い合わせは
- ◆0120-00-2500
 - ◆<http://www.mtci.ne.jp>
 - ◆FAX情報BOX: 03-3499-0177
BOX No.2180#

- ◆動作環境◆
- Windows 95/98(NTでは動作しません)
 - Pentium 133MHz以上のプロセッサ
 - 16MB RAM (32MBが推奨)
 - 28.8 Kbps以上のモデム
 - DirectX Version 3a 以上
 - 60MB以上の空きハードディスク
 - 有効なE-mailアドレス
 - VGA 640x480/256色以上のビデオカード(DirectX互換)
 - 4連続のCD-ROMドライブまたはそれ以上のもの
 - Windows95 互換性のマウス
 - Windows95 互換性のサウンドカード(インストールCDをお使いの場合)
- ◆Windows95/98/NTは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporationの登録商標です。
◆DirectXは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporationの登録商標です。
◆製品名または会社名は、それぞれ各社、各団体の商標、または登録商標です。

MTCI

<http://www.mtci.ne.jp>

インターネットサービスプロバイダー
株式会社MTCI(インターネットアイ)
〒105-0001
東京都港区芝浦3-13-16 6F/四井ビル6F

Windows98対応
ソフト多数収録!

Mector

PACK for WIN

GOLD

1999年前期版

定価:本体7,800円(税別)

フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ!

絶賛
発売中

WIN98/95
FREESOFT&
SHAREWARE

発行 ベクター 発売 アクセラ

<http://www.axela.co.jp/pack/>

この書籍についてのお問い合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3484-8285(販売部)



株式会社
アクセラ



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。体験版とは言え、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。



HALF-LIFE



Colin Macrae RALLY



Sid Meier's ALPHA CENTAURI



COMMANDOS: THE NEXT



THIEF: THE DARK PROJECT



IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION



KKND 2 KROSSFIRE



PRO PILOT '99



ネットウォー



SHOCKFORCE



TUROK 2: SEEDS OF EVIL



STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D



マジェスティ

ただで遊べる ネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「REDLINE」を収録しました。ワイルドな雰囲気は薄う、本格的な3Dシューティングを存分にお楽しみください。詳しくはp.096、097の記事をご覧ください。



REDLINE

LOOPITでPlay Onlineオリジナルキャラとチャットしよう

新感覚のオンラインコミュニケーションツールLOOPIT。Play Onlineのオリジナルキャラクターとチャットできるバージョンのクライアントソフト「LOOPIT出合いの巻」を収録しました。キャラクターIDは「PlayOnline」です。「おともだちリスト」に登録してください。



LOOPIT 出合いの巻

海外ゲームの最新情報を

ミリタリー系アクションゲームの大本命「FLASH POINT」のプレミア情報や発売の待たれる「DIABLO II」 「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」の続報など、最新ゲームの詳細なニュースをどこよりも早くお伝えする。

DIABLO II

平和を取り戻したカンデュラスの国では、ソウルストーンに閉じ込められたはずのDiabloがよみがえったという噂が広まった。前作の勇者では対処できないほど強力になった悪の僕を粉砕するため、Amazon、Paladin、Necromancer、Sorceress、そしてBarbarianの5人が立ち上がり、Diabloを追い結んでいく……。

もはや説明の必要もない、ネットワークゲーマー待望のRPG「DIABLO II」。視覚的に演出する目的で、ゲームエンジンをGlideやDirect3Dに対応させたのに加え、本社側のメンバー離脱の影響を受け、発売がこれ1年も延びてしまっている。もともと、制作拠点であるBlizzard North社の結束は固く、キャラクターのアートワークのコード化も順調に進んでおり、現在はSorceressの一部とBarbarianを残すところまでできている。

前作のRPG要素の欠如を自己反省し、今回はキャラクターに特殊能力を持たせたり、独自のストーリーを展開させることで、さらに奥深いバックグラウンドが用いられる。そのストーリーも4章に増やされ、それぞれが五つ程度のダンジョンで構成されており、かなりスケールの大きな作品となるだろう。

また、NPCの増加や、お供になるキャラクターの登場で、ゲームプレイ面にも変更が加えられている。モンスターも大きくなり、武器や魔法のアニメーションが増やされるなど、細かい部分でもかなり改善されている。

前作のゲームプレイの良さを残しつつも、壁の半透明化やインターフェースの簡略化で画面を見やすくしたり、先に挙げたグラフィックAPIで視覚効果を向上させるなど、技術的な部分でも太鼓判を押せる出来だ。最新情報によると、レベルの読み込みが驚くほど短縮したという。ネットワーク以外の高速化も達成されているようだ。

battle.netでは武器の交換も行えるようになり、制作者側では希少価値のある武器、防具のトレードやオークションといった、ゲーム外でもユーザーに楽しんでもらうサポートを準備している。

ここが注目ポイント!

実はDIABLO IIのエンジンは、前作とはまったく異なった、完全に書き直されたものである。チューニングに対処するためだが、前作の雰囲気や最大限に維持できるように制作されている。



DIABLO II

ジャンル：アクションRPG
開発元：Blizzard North社
アメリカ
発売元：Davidson&Associates社
発売時期：1999年後半
日本
発売元：株式会社ソース
発売時期：未定
対応OS：TCP/IP



最速紹介!!

COMMAND & CONQUER:
TIBERIAN SUN

1990年代前半に発売されたネットワーク対応ゲームとしては、『QUAKE』と共にその功績が認められているリアルタイム戦略シミュレーション「コマンド&コンカー」。その第2弾は、よりSF調の世界観に仕上がっており、完成度の高さがうかがえる。前作よりたった20年後の世界が舞台だが、この間にGDI、NOD両軍の軍事技術は各段に進歩し、ホバータンクからクローク(透明)技術まで、未来的な要素がふんだんに用意されているのだ。

前作でエネルギー源として活用していた鉱石タイベリウム(Tiberiumのアメリカ式発音に似る)が放射能を含み、しかも爆発性や繁殖性まであるとんでもない物質であることが判明。そのため、GDI軍は比較的被害の少ない拠点に避難し、前回大敗したNOD軍は地下洞窟に定住することで、それぞれ生存を図った。このことは両軍の技術開発にも影響しており、GDIは地上で得た新しい知識を蓄え、NODはタイベリウムといかに共存、そして利用していくかを模索し、両軍ともにユニークな兵器を編み出している。NODにはタイベリウムを敵陣内に撃ち込むという卑劣な兵器が、GDIにはION Cannonというその兵器が用意されている。

グラフィックも一新し、登場するものすべてがアニメーションしていると言っても過言ではないほどにぎやかなゲーム画面になっている。兵器ユニットだけでなく、陸橋、氷、サーチライトに至るまで美しく表現され、この手のジャンルにありがちな地味さは見られない。これは描画を立体的に見せるボクセル技術多用しているからで、そのためにCPUに負担をかけることなく、スムーズに動くというのだ。

このジャンルを開拓したWestwood Studios社の第1人者たる意気込みはすさまじく、この作品では技術的な部分のみならず、ゲームプレイもまったく新しいものに姿変更されている。前作にはなかった壁やゲートなどの防御面に比重を置いており、いかにユニットを破壊していくだけではなく、いかにうまく侵略や破壊活動を行うかという、より戦略的なスタイルになったのだ。森を焼き討ちしたり、陸橋を爆破して敵の通行を遮断したりと、読み手の速さばかりか、プレイヤーの戦略眼が問われることになるだろう。

ここが注目ポイント!

キャラクターユニットの導入により感情移入しやすくなったTIBERIAN SUNには、もう一つ、「忘れ去られし者〜The Forgotten」と呼ばれる種族が登場する。タイベリウムの放射汚染によってミュータントと化した新種族なのだが、ストーリーにどうかかわってくるのが楽しみである。ただし、この種族の軍隊をプレイすることはできないという。

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

ジャンル: リアルタイム戦略シミュレーション

開発元: Westwood Studios社

アメリカ

発売元: エレクトロニック・アーツ

発売時期: 1999年6月

日本

発売元: エレクトロニック・アーツ

スクウェア株式会社

発売時期: 未定

32ビット+ モデム、IPX、TCP/IP

MECHWARRIOR 3



ここが注目ポイント!

やられたメカからは部品が回収できるようになり、ミサイルなどの武器やアーマーを集めて次のミッションに再利用できる。敵の頭部や脚部を狙って、腕に装備されたレーザー砲を分捕るといった戦略的な行動も可能になった。



メカファンならだれしも待ちわびる、バトルテクユニバースを舞台にしたコンバットゲームの最新作が、ついに姿を現してきた。「MECHWARRIOR 2」のエンディングを飾った「ブルドック作戦」直後のインナーズフェアで、撤退する自軍のしんがりを任された主人公が、反撃に出たスモークジャガーの追跡を阻止する。ゲームの序盤は、味方さえも近辺にいない状況の中で、中型サイズの「ブッシュフッカー」を使って敵を駆逐するミッションになるようである。

仕上がりには満足できずに、一から作り直したと言われるゲームエンジンだけあって、その完成度はなかなかのものである。メカは胴体、腕、脚部など別々にモデリングされており、攻撃では敵ロボットの個々のパーツを狙えることで、さらに戦略的になっている。例えば、脚を撃たれたメカは片脚を引きずるような動作で、煙を吹き出しながら移動するという。また、攻撃によって地形が変形するようになったので、スナイパーが隠れている辺りのビルを倒壊させて相手を押しつぶしたり、爆発でできた通りの穴に身を隠して敵の攻撃から身を守るということもできる。

シングルプレイでは、四つのキャンペーンに分かれた20程度のミッションが用意されている。マルチプレイでは、デスマッチやチーム対戦が楽しめる。クランを作って仲間と遊ぶように、メカのテクチャーのデモレーションや彩りを変えるツールが付属される予定だ。

MECHWARRIOR 3

ジャンル:	コンバットアクション
開発元:	Zippor Interactive社 アメリカ
発売元:	ハズブロ・インタラクティブ社 Microprose社
発売時期:	1999年6月
	日本
発売元:	未定
発売時期:	未定
対応プラットフォーム:	PC、PS1、PC、PS2

FLASH POINT

架空の第3次世界大戦をシミュレートした「FLASH POINT」は、東西の超大国を機軸に諸国が分裂して戦い合うという、ちょっと前までなら実際に起こりそうなストーリーの3D戦略アクションゲーム。原爆を使い果たすほどの激しい攻防戦により、地球上のほとんどが廃墟と化しているため、舞台を最後の楽園となった無人島に移し、最終決戦を行うのだ。

プレイヤーは、まず歩兵としてこの戦争に参加し、ミッションをうまくこなして上層部に認められることで、階級を上げていく。このゲームが面白いのは、階級が上がるにつれて軍人としての責任が増え、部隊を取りまとめていかなければならないところだろう。そのため、初期は3Dシューティングのように1人称の視点であっても、ミッションをクリアするうちに3人称のカメラ視点を駆使して、ほかのユニットを軽快に操作する必要に迫られる。アクションだけではなく、マップ画面を使って作戦を練り、兵士団の配置や燃料、武器の備蓄までを

こなすのである。

初期の武器はただのアサルトライフルだが、ストーリーが進行するに従って、ジープからM1エイブラムス、T-72などの戦車、果てはA-10ジェットファイターまで、25種類の兵器が使えるようになる。

3Dアクセラレーターが必須というわけではないが、壮大な戦場を3Dで表現しているだけに、CPUにはPentium II以上を奨励しており、かなりハイスペックなマシンが必要になりそうだ。



ここが注目ポイント!

1998年末以来、ミリタリー系のアクションゲームが台頭する傾向にある。FLASHPOINTはさまざまな兵器を使いこなすという面でも、「WARGASM」と類似しているが、よりリアルなグラフィックと洗練されたゲームプレイで、このジャンルをさらに前進させるゲームとなるだろう。

Play Online 020 May 1999

NATIONS: WW II FIGHTER COMMAND

ヨーロッパの空を舞台に、第2次世界大戦の空戦史をシミュレートしており、ミッション数は45に及ぶ。プレイヤーは、アメリカ、イギリス、ドイツの3勢力から、P-38やP-51ムスタング、タイフーン、メッサーシュミットなど17機に搭乗して、ドッグファイトを中心としたミッションを遂行していくのである。

戦闘機はそれぞれ、冷却システムやエンジンなど12項目に細分化されたパーツを持ち、それぞれに受ける攻撃によって違った反応を示すようになっている。個々の機体の性能は、ヨーロッパで名を轟かせたRAFスクワドロンでリーダーを務めていたというクレイグ・ベンス氏によってテストされているため、かなり期待できるものとなるだろう。

グラフィックの美しさでは定評のあるPsygnosis社の作品だけに、3Dで表現された雲(もちろん突っ込むことも可能)から、テクスチャー上での部分的な光の反射を表現できるスペキュラー・ハイライティングの採用、繊細な地形のマッピングなど、視覚的に特筆すべき点が多い。爆発は派手めの演出だが、攻撃を受けた機体から粉塵が吹き出すなど細かい部分でも手抜きはされていないようだ。

ゲームには、歴史モード、インスタントアクションモード、マルチプレイヤーの三つがあり、歴史モードでは戦時中の映像でミッション紹介をしながら、その映像が次第にゲーム画面に移り変わっていくという演出がされている。

ここが注目ポイント!

マルチプレイヤーモードでは、デスマッチやチームに分かれてのドッグファイトのほか、「V1フットボール」という新しい遊び方が提議されている。これは、二つのチームに分かれてサッカーのように点数を稼ぎ合うモードになりそうだ。急旋回で相手をほんろするなど、個人技の見せどころとなるだろう。



NATIONS: WW II FIGHTER COMMAND

ジャンル: コントラストシミュレーション

開発元: Psygnosis社

アメリカ/ヨーロッパ

発売元: Psygnosis社

発売時期: 1999年3月中

日本

発売元: 未定

発売時期: 未定

おのけ持ち: LAN、インターネット16人まで



SOULBRINGER

父の遺言で聞いた行方不明の叔父を追って、村々から街、そして森やダンジョン、砂漠から氷河まで、さまざまな場所を冒険する「SOULBRINGER」。主人公は「真実の石」に触ってしまったことによって、ハーバインガーと呼ばれるワロウクが住んでいたとされるHexという塔に飛ばされてしまう。この塔は数百年にわたって封印されたままとされているのだが、伝説ではこのハーバインガーが、村を襲ったデーモンたちの魂を井戸の奥深くに閉じ込めたのだと言う。しかし、すでに数匹のデーモンがこの封印を解いていることなど、主人公は知る由もなかった……。

デーモンとの戦いや、世界に伝わる伝説の数々、それに半狂乱となって行方知れずとなった叔父の探索が絡んだ濃厚なストーリーが展開するRPGで、完全3Dでありながら、非常にクラシックなゲームプレイが採用されている。

本誌が1998年目にしたアルファバージョンでは、パイオニアザードからロー部分を取り除いたようなゲーム感覚で、ポリゴンで作られた雪の結晶の一つ一つ、そして普遍に残るキャラクターの足跡など、細かい部分も入念に作られていた。

世界観は神秘的でありながら、敵の肉片や内臓が飛び散るなど、かなり陰惨な描写もある。カメラ視点は自動切り替え方式で、ローテーションやズームもできるようだ。キャラクターアニメーションはモーションキャプチャーされている分、動作の種類が豊富に用意されている。思考ルーチンや物理モデルなども作り込まれており、ハイレゾリューションのテクスチャーだけでも60MBに及ぶ情報量の多いという。

SOULBRINGER

ジャンル: RPG

開発元: GremIn Interactive社

ヨーロッパ

発売元: GremIn Interactive社

発売時期: 1999年中

日本

発売元: 未定

発売時期: 未定

おのけ持ち: あり

ここが注目ポイント!

このゲームが完成すれば、最大50人までのNPCが、それぞれの行動パターンを持ち、せりふをしゃべりながらうろつき回るようになる。このAI技術はもろろん戦闘にも生かされており、大群の敵が巧みに攻撃を仕掛けてくるのである。





話題の3Dシューティング KINGPIN特別プレビュー

あのDAIKATANAよりもすごい!?
QUAKE IIエンジンを搭載した
3Dシューティングのダークホース登場

1999年1月27日、カリフォルニア州サンタモニカで、全世界20誌のプレスに限定された、Interplay Productions社主催のXatrix Entertainment社新作ゲーム発表会が行われた。そのゲームのタイトルは、1999年第2四半期に発売が予定されている[KINGPIN: LIFE OF CRIME] (日本ではP&Aから発売)。アメリカの有力ゲーム誌でも注目度の高い、QUAKE IIエンジン使用の3Dシューティングである。ギャングの世界を舞台にしたこのゲームが、なぜ今注目されているのか、以下の記事を読んでその理由を見つけてもらいたい。



ストーリーよりも雰囲気重視した バイオレンス作品

[KINGPIN: LIFE OF CRIME] (以下、KINGPIN)は、最近の3Dシューティングでは珍しく、ストーリーなど無いに等しい。それはまさに「DOOM」への回帰であり、このジャンルのゲームには付加価値にしかない物語を可能な限り排除した結果だと言ってよいだろう。あるチンピラが裏世界の頭領となるために、自らが先頭に立って対抗ギャング団の元締めを追い詰めていく。ただそれだけなのである。

KINGPINとは、ボーリングで先頭に配置されるピンのことで、アメリカのストリートギャング用語で「ボス」のことを指す。Xatrix Entertainment社の創設者の1人、グレッグ・マークム (Greg Markham) 氏が「タランティーン映画に出てくるような世界をゲームで表現したかった」というだけあり、スラム街の路地裏から地下鉄、果ては鉄工所まで、それっぽい雰囲気の世界を舞台にした、かなりヤバイゲームなのである。

なにがヤバイのか。それは、出てくる敵がすべて人間であるからだ。倫

理の厳しいアメリカにあって、3Dシューティングという殺伐としたジャンルがし上がってきたのは、それだけでも奇跡と言える。「WOLFENSTEIN 3D」以後のゲームは、エイリアンやミュータントなど、ある程度のデフォルメを敵キャラクターに加えて批判を避けていたが、「POSTAL」(3Dシューティングではないが)など、善良な市民を殺害する過剰描写のゲームは、PTAやメディア (非業界誌) のやり玉にあげられ、大手流通会社からの締め出しを食らうという憂き目にあってきたのだ。

KINGPINはその点を考慮して、アメリカでは珍しい18禁ソフトとして売り出される予定である。映画や音楽のように自粛としてうだっていることもあるが、それでもゲームプレイとしての暴力を選んだXatrix Entertainment社、並びにInterplay Productions社の決断は特筆に値する。ゲーム内ではサイレンが街角に響き渡ったり、ホームレスが路上でうだっていることもあるが、それは雰囲気としてのみ存在している、実際に警察が出て来たり、一般人を殺傷することはできないようになっている。ストリートギャングの抗争、そして主人公の成り上がりがこのゲームの神髄なのだ。ゲームスタート時点でのプレイヤーは、安っぽい身なりの無名のチンピラなのだが、ストーリーが展開するに従って地位も向上して、最後はイタリア製スーツを着こんで銭をぶっばなせる。まさに非行少年になり切らなかったコンピュータ人口に送る、バーチャルギャングゲームなのである。

街角の主張その巻・オレについて

オレの名は……。いや、そんなことはこれからオレがおっ始めることと比べりゃあ、それほど重要なことじゃない。あんたたちにオレのことを理解してもらおうなんて、賞のかけらほども思っちゃいないぜ。分かるか？

こんな場所に生まれ落ちたってのも運命ってやつで、そんなことを恨んだりしてはいない。仲間が死ぬのを何回も見てきたし、明日はわが身で、この世界に希望も賞もあやしねえ。まあ、せつかくここまで生き残ったんだからな。仲間集めて何かデカイことでもしてやるかと思ってよ。へへへ、上でぶんざり返って野郎の頭でも取ってみるか。分かるだろ、オレの言ってること……。



KINGPINのオープニングはこんな感じの屋外風景から始まる。QUAKE IIエンジンには見えない、現実的な風雨が映く

32ビットカラー対応で、レンガの壁からタイルの床まで、細かい遠景が可能になっている。また、中には欠けたタイルや塗装の剥げた壁、朽ち落ちた木製の階段などがあり、ディテールに富んだテクスチャーレベルデザインであるのが分かる。



敵役採用されたテクスチャーで、相手の戦勇具合の印象が付く。写真では分かんないが、直しぼりも飛び散っている。



架空の世界をより現実的に見せる 新世代のグラフィック

QUAKE II エンジンで制作されているとはいえ、グラフィック部分には新機能に加えられ、大幅に改良されている。ダイレクトライティング(銃弾などの物体の移動に従って、その発光源も移動していくような効果)、スペキュラーハイライティング(発光源の向きによって反射するテクスチャーの一部分だけを光らせるなどの効果)、フラッシュライティング(光の点滅効果と反射するテクスチャーの明暗調節など)といった機能はすべて装備。ゲームエンジンとしては1年以上も前のものでも、古さを決して感じさせない。「HALF-LIFE」の科学的なグラフィックを、現代のスラム街の雰囲気とあえて考えるのがイメージとしては近い。

もっとも、KINGPINは32ビットカラーのテクスチャーに対応しており、Riva TNTやRage 128などのビデオカードを使用すれば、このゲームのグラフィックの美しさが驚異的に引き立ってくる。HALF-LIFEほどではないが、1レベルにつき1回ずつくらいで、ゲームエンジンを使ったシネマティックワークエンスも用意されているようだ。

Pentium 200MHzで64MBのメモリを搭載したマシンでもじゅうぶん



NPCのギャングたちは、それぞれ異なる行動をしており、ふた辺りを見回すと勝手に戦い合っていたりする。プレイヤーも場所によっては、敵を倒して行動するなどの判断が必要だ。



思わずに自分の影がそれそう裏で驚かすようなデザインの大膽なマップ。この方向性には、エレベーターがあってこれがまたすごい。実際にプレイしている時なら目を配らないような彫刻にも手抜きは見られない。



動作するということだったが、Pentium II 400MHz以上、そして32ビットカラー対応のグラフィックカードがあれば、快適にプレイできるだろうとマーク氏は話していた。

敵キャラクターが被弾した時の描写は凄まじく、キャラクター1体あたりのスキンテクスチャーのパターンが、かなり多く用意されている。実際にデモをプレイしてみた感じでは、頭が吹っ飛んだり、飛ばなかったり、と、それらのテクスチャーが武器や被弾箇所によってランダムに表示されるようだった。ボーナスオプションとして3人称視点でのプレイも可能だから、モーションシンクネス(3Dゲーム酔い)になる人でも楽しめるかもしれない。

敵キャラクターを本物のAIにする HALF-LIFEに匹敵するAI

このゲームの見せ場はグラフィックだけではない。いくらきれいと言っても、この手のゲームを遊び尽くした人なら、「UNREAL」が登場した時ほどの衝撃は受けないだろう。それは開発元も分かっているようで、マーク氏が特に念入りに作っているのが、キャラクターのAI(人工知能)部分なのである。

相手が人間である限り、AIに力を入れるというのはもったもたないのだが、その精巧さとはとてもないもので、HALF-LIFEに匹敵する印象を受けた。あるキャラクターはヒントをくれるし、中には最初からかなり好意的な態度をとる者もいる。自分のキャラクターがどんな武器を持っているのかを理解しており、自分の武器よりもパワフルな武器をこちらが所有していると、そそくさと逃げ出してしまったり、仲間を連れて戻って来たりする。武器を持たずに行動することも可能で、もたもたして相手の怒りを買わない限りは素

Xatrix Entertainment社

1993年3月、Xatrix Entertainment社はマーク・カム氏とデンプソン氏によって設立された。「CYBERIA」(1993年)でその技術力を証明したXatrix Entertainment社は、その後アメリカでは有名な月刊誌『エレクトロニック・ゲームス』によって創設された「VERTICAL VEROCITY」(1994年)という4人用までの大規模でもその力を発揮した。

思ひも残らぬ名前を世間知らしめたのは、「DUKE NUKEM 3D」のエンジンを使用し制作された「REDNECK RAMPAGE」(1997年)とその続編の「REDNECK RAMPAGE: RIDES AGAIN」(1998年)である。DUKEは上には「Duke」のキャラクターで、1997年にはその真実を明かした。QUAKE IIのアートディレクターである「THE PECKON」の開発元としてもよく知られており、現在はオリジナルエンジンのソフトも開発中であるという。

Interplay Productions社

アメリカのゲーム業界においても古参に数えられるソフトウェアで、1983年に「BRAVE」シリーズ(Brain Fargo)によって創設され、古くは「WASTLAND」/「BARO'S TALE」/「CASTLES」/「D」などの名作を発表してその名を轟かせた。1994年にはVR Sports 社など、会社を細分化することで効率化を図りつつ、現在では「MESSIAH」を手掛けているShiny Entertainment社を買収している。

最近ではコンピュータゲーム市場の激変により売れなかったり、ソフト開発の現場で敵を脅かすことになった。しかし、「FALLOUT 2」/「BALDUR'S GATE」の成功以降の1998年からは、100万単位で株が一気に購入されたのに加え、「DESCENT 3」/「GIANT」/「GALLEON」/「PLANESCAPE TORMENT」など今後の期待作ラッシュに備えて開発活動を見ている。1999年注目の会社である。



このような電車も戦いの舞台となる。車両内部だけではなく、屋根によじ登って戦う必要もある

驚くれ者たちが集う道場の風情。敵を見せた瞬間にハジの拳となること掛け合し、バニーンでさえ、機動用のライフルを持っている



通らせてくれるという点では、実社会らしい(?)行動パターンを採用しているようだ。バリー・デンプシー(Barry Dempsy: Xatrix Entertainment 社創設者、現副社長)氏によると、「そもそも銃を抜くかどうか、どの場所で抜くか、いつ抜くかで相手キャラクターのリアクションが変化する」というから驚きた。

デモをプレイしてみても分かったのだが、敵キャラクターにはヒールレイトがあり、一定の時間が経てばヘルスが回復していく。このことでも判断できるように、被弾したキャラクターは途中で逃げ出すこともあるし、どこかで回復して戻って来たりもする。敵ギャング団にも派閥があるようで、追い掛けに来た敵がいなくなったと思って戻ってみると、NPC同士で戦い合っていた。その後、背後から近づいて、傷ついた敵を一石二鳥で仕留めることができたのである。逃げる時も路上に血を垂らしながら走り去り、壁の鉄痕も200個までなら残っている。

敵であれ味方であれ、話し掛けたる言葉の汚さは格別で、それも18禁

街角の主張その武・人生ゲーム

ふと目がさめるとよ、なぜかごみ箱の中に倒れていたんだよね、オレ。何でこんな所に捨てられていたのか覚えてないんだが、まあ、ここからオレの天下取りが始まると考えりゃあ、おあつらえ向きって感じだな。へへへ。

最初でいくわしたとっつぁんが、オレが持ってた鉄パイプは隠しとけって教えてくれたんだが、そのままドラム缶のたき火の側を逃げようとした。寡の定2人組が結んできやがった。入れ墨女がチャカ持ってて驚つたが、オレ様の鉄パイプで制敵を加えてやったぜ、分かるだろ?

その後、質屋で武器を手に入れようと思つたら、金ないのに気付いてよ。そしたら店の親父が、仕事くれたぜ。裏の倉庫に置いてあるブーツを取ってきてくれたよ。へへへ、窃盗かい? お安いご用だぜ。



ゲームのゆえんたるところであらう。デンプシー氏は、「言語オプションなどを使って汚いスラングを排除してまで、この世界観を崩したくはなかった」と語っていた。

シンプルだが飽きさせないゲームプレイ

ゲームプレイ自体は非常にオーソドックスな3Dシューティングである。前述のとおり、倉庫や鉄工所が舞台となった6エピソードが用意され、それぞれがいくつかのマップで構成されている。レベルデザインに関しては言えば、ビル焼け跡や朽ちた古倉庫階段、礼拝堂から実際に電車が駆け抜ける陸橋など、かなり周到に設計されている。指定された目的の場所に行くために、通風孔に潜り込まなければならぬこともあり、通風孔の間から部屋を覗くと、実際に敵キャラクターたちが話をしていて、そこから奇襲をかけることができた。

レベルの中にはかなりユニークなものがある。迷路のようになったトンネル内をバイクに乗って相手をけ散らしていくレベルがあったし、映画の「ミッション・インポッシブル」や「マネートレイン」のように、電車の屋根の上で頂上の障害物に気を配りながら敵と戦うというレベルもあった。誤って電車から落ちるともちろん死ぬのだが、ヘルスが“-90”と表示されていたのはXatrix Entertainment社独特のギャグなのだろうか。

このゲームで風変わりなシステムと言えるのが、武器の入手の仕方である。実はこのゲーム、ヘルスパックはレベル内に点在しているものの、武器



両面赤の赤と緑のネオンサインが灯っている場所が、適度に兵器を隠している質屋。アクションで準備してもらった必要が残り、ジューベットのような男が経営している

が路上に落ちていないということはない。何と入手の方法は、倒した敵の死体から小銭を強奪して、質屋に行くと銃を不法購入するのである。お金はキャラクターによって持っていない者もいるが、第1マップでは多いときには5ドルの収権が得られた。また、鉄くずや中古化製品など、金銭と交換してくれる物品も入手できるようだ。

ゲームスタート時点の主人公は無一文で、デフォルトの武器は鉄パイプ。この状況が質屋の同情を買ひ、真の仕事に依頼された。このように、システムとしてはかなりアドベンチャーやRPG的な要素もあるのだが、あくまでストリートなアクションゲームなので、ゲームのコンセプトから逸脱することはない。

教えてもらった武器を列挙すると、鉄パイプ、ピストル、ショットガン、トミーガン、マシンガン、火炎放射器、手榴弾と現実的なものばかりで、合計10種類程度になる模様。被弾した相手を溶かすアシッド弾など、銃だけでなく弾にも種類があるという。火炎放射は強力で、敵が逃げ惑いながら焼死する様子には、はつきり言って怖かった。

もう一つ述べておきたいのが、「SIN」などでも見られたターゲティングシステムを採用している点である。キャラクターの体は15カ所に分かれており、それぞれにダメージを受ける割合が異なると言うものだ。頭を狙うのは難しいが、相手を倒せる確率は高い。会場で用意されていたデモでは質屋がまだ完成していなかったために、チートコードで武器を出してもらうまでは鉄パイプでの攻撃を強いられたいが、飛んだり、しゃがんだりすることで、銃を持った相手でもかなりいい線まで行けた。ちなみに、チートコードはQUAKE IIとはほぼ同じだった。

バックグラウンドに流れる 攻撃的なサウンド

QUAKE II エンジンの流用でMIDIをベースにしているが、床の素材に合わせた効果音を巧みに使用している臨場感を出していた。現在のところ、特別なサウンドAPIのサポートはないと言うが、マーカム氏は、「このゲームのデモを見たクリエティブ・ラブズの人間が頼み込んできたから、EAXには対応させるかもね」と自身あげに話していた。

音楽には、ウエストサイド(西海岸)のラップグループとして屈指の人気を誇るCypress Hillが参加している。レーベルとの契約上オリジナルソングはないというが、ゲームの世界観にピッタリマッチした音楽で楽しませてくれるだろう。まだ決定事項ではないのだが、彼らはKINGPINで初めて声



いろんな態様で危ない火炎放射器。裏面が全体的に黒色くなっているのは、近過去のためにプレイヤー自身が昏倒した状態を食らっているのだから

2月には来日も果たしたCypress HillのFlea(左)とB-Rock(右)。公演にはテレビとゲーム機を持っていくほどのゲーム好きで、イベント後のパーティーでもKINGPINを試していた

優にも挑戦するらしい。「動物園」とも呼称されるロス南西地区で育った男たちのナマの威嚇を聞くことができるのだ。

この時点ではまだ、シングルプレイモードに力を注いでいるため、マルチプレイモードに関しては、あまり多くは語られなかった。とはいえ、ギャングの抗争を主題にしたゲームなのだから、チーム対戦を主体にすることは予想できる。肉肉強食の世界であるため協力プレイなどはサポートせず、鉄パイプのみでの日本の暴走族のようなけんが合戦を考えているという情報もある。

ゲームには3種類のアーマーが登場し、突弾に強いと耐火能力に優れているなどの違いを持たせると言う。NPCはこれを認識して、それ相応の武器を使っていくというのすごく話だが、これももちろんマルチプレイで相手の装着しているアーマーを見ることができると言うことでもある。その点では3Dシューティングの戦略的な要素が生きてくると思うし、チーム対戦では武器の選択が重要になってくるのだろう。

今回の新作ゲーム発表会では、Interplay Productions社はリムジンを用意して空港から送迎してくれた。ワイングラスを傾けながら、本誌記者の気分はまさにキングピンだった。

今までほとんどタブー視されていた現代ギャングゲームだが、「ゲームプレイとしてのバイオレンスの表現」という偽善的な種前から抜け出すことができるのだろうか。デモをプレイした現段階で言えることは、3Dシューティングファンは絶対にプレイすべきだと言うことである。



マルチプレイモードでは絶対射し鉄パイプでの殴り合い。右左の顔には、ラサン・リーゼン家のスキンボックスチャーターを作って、アメリカに乗り込んでもらったものだ

マイクロソフトのゲームの祭典 「AoE II」や「AC」などの超話題作と

2月24日、25日の両日、ワシントン州シアトル市郊外のマイクロソフト本社キャンパス内において、新作ゲーム発表会Gamestock'99が開催された。本誌はここ数月号にわたり、エド・フリス氏(マイクロソフトゲーム事業部ジェネラルマネージャー)のインタビューを通して、同社のエンターテインメントに対する真剣な取り組みを報じてきた。このGamestock'99の報告は、一連のニュースの総決算であると考えていただければ幸いである。

参加対象となったのは、本誌を含めたアメリカ国内外のプレス関係者80名。今回紹介されたゲームは例年よりはるかに多い13本で、その意気込みが伝わってきた。新しいハードの情報も言及して、1999年のマイクロソフトの動向と発表されたゲームの紹介をする。

Age of Empires II: Age of Kings

1999年秋発売予定

人気のリアルタイム戦略シミュレーションの傑作が
細かき変更の積み重ねで最高傑作にチューンアップ

期待を裏切らない
前作をさらに進化させたゲームプレイ

「Age of Empires II: Age of Kings」は、日本でも高い評価を得た「Age of Empires」の続編。コンバットシステムの改良に加えて、経済システムや文明の多様化にも重点を置くなど、前作で聞かれたユーザーの不満点を改良しており、今回集まったプレスの中で批判的な意見が出ないほど素晴らしい仕上がりを見せていた。

今回は、紀元後500年から1000年間、ローマ帝国の崩壊で訪れたDark Age(暗黒時代)、Feudal Age(封建時代)、Middle Age(中世時代)、Imperial Age(帝政時代)が舞台となる。登場するのは、ブリテン、フランク、ゲルマン、ビザンチンのヨーロッパ系、ペルシャ、トルコ、サラセン、ゴートのイスラム系、そして日本と中国のアジア系、放浪民族であるモンゴル、ケルト、バイキングの



フォーメーションを組みやすいようにすることで、より大きな戦格が可能になった。画面で見える赤色の背景のようなものは、投石機の射程。場所を決めてから組み立てられる

計13の民族・国家。戦闘ユニットも多様化し、投石機やキャノン砲など長距離に対応した武器のほか、日本の侍やトルコのジェニスター(キリスト教国との戦争で得た奴隷、戦闘要員として訓練された人達)などが用いられる。プレイヤーの命令には各国の言葉で反応するなど、ディテールにもこだわっている。

このゲームがリアルタイム戦略シミュレーションにありがちな地味さを感じさせないのは、アニメーションの細かさやユニットの多さであることは言うまでもない。それに加えて今回は、建物のユニットが大きくなり、回転する風車や開閉する門などが追加され、ずいぶん画面がにぎやかになっている。樹木も20種類くらいのパターンが用意されているし、部族の象徴も大まかか人種別ではなく、可能な限り文明に合わせたものが建築でき、個々の文明のユニークさを強調している。

ただし、建物が大きくなった分、その背後に隠れたユニットが見えなくなるというマイナス点が生じている。もちろん、輪郭線やその建物の上に表示することでカバーしているのだが、ここで前作と同じく8ビット(256色)カラーでの世界が見えてしまっているのは残念なところだ。

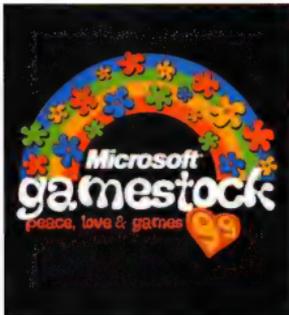
注目目マルチプレイの 新ゲームモード「レジサイド」

攻撃面ではフォーメーションを組みやすいようになっているため、やり隊や騎兵を前に置いて、防御力の弱い鉄砲や弓系のユニットを背後に回す、といった細かい部分でプレイヤーの管理能力が問われる。また、建物が敵の攻撃から自衛したり、どんな文明もデフォルトで初期型の城壁が建設できるなど、ラッシュ攻撃の多用ができないように改良されている。1ゲームの寿命を長くしようという意図は、貿易という新要素を取り入れたことから理解できる。中立的な物質交換所を設けて、他民族との交易を可能にし、自国にはない物質や技術を購入することや、経済大国となって敵を圧倒することもできるようになったのだ。

キャンペーンモードでは、「戦うスコットランド」と称されたウリアム・ウォレスや、チンギス・ハーンなどの有名なキャラクターユニットが使用できるようになる。

また、マルチプレイには敵の暗殺部隊から王を守る「レジサイド」と名付けられた新しいゲームモードが追加されている。

農業技術、製作技術、兵器生産、海戦の4項目から、100種に及ぶ技術をプレイヤーが自由に発達させていくクローズド・パスなど、名作「CIVILIZATION」の開発にも携わったブルース・シェリー氏ならではのアイデアが盛り込まれている。開発はEnsemble Studios社で、1999年秋ごろには発売されるだろう。



群衆を興奮させる日本民族の群。群衆の興奮度はヨーロッパ的だが、全体的に出発大社風の建築様式だ。中央にそびえるのは日本の部族の家畜である重要な

ちょっと判別しづらいが、ヨーロッパの町だろう。左上の建物は青い輪郭が見える。これはユニットがその建物の所有者であることを示している



Gamestock'99開催

新デバイスZULUを初公開



Asheron's Call

1999年6月から
公開ベータテスト予定

自分で調合した魔法
を使用したとこころ。
スバルの種族も従来の
RPGよりかなりバリエ
ーションと多くなるだろう

新奇なゲームシステムを採用した数千人 規模の大型オンラインRPG

このシステムを利用する場合もあるだろう。元来は、新規参入者がゲームに参加しやすいように考えられた設定だが、ねずみ算のように部数が増えて巨大な組織ができることもあり得る。もちろん、アリージェンスを破壊することもはいつでも可能であるという。ちなみに、PK（プレイヤーキラー）になるには、ある場所に冒険して、悪神に誓いを立てる必要がある。

もう一つ触れておきたいのが、この手のゲームでは目新しい魔法システムだ。魔法は秘薬やアイテムなど100種以上に及ぶコンポーネントを組み合わせて作ることができるのだが、どの組み合わせでどんな魔法が作れるかは、各プレイヤーが実際に試してみないと分からない。開発者は「スバルエコミー」という奇妙な言い回しを使っていたが、編み出されたスバルはすべてサーバーに登録され、そのレシピを知る者が少ないほど魔法の威力が強大になるというのである。展示されているアルファ版をプレイした限り、組み合わせたアイテムの数が多いほど強い魔法になるようだ。

随分については、集めた食料や秘薬、アイテムを売る以外はあまり重要視されていないようだった。また、スタミナは座ったり、寝たりすることで回復が早くなるように設定されていた。

画面で表示されるポリゴン数は平均して3000程度といい、Direct3Dを使用した照明効果が素晴らしい、以前画面写真で公開されていたものより、グラフィック的にもパワーアップしているのを感じた。



1999年6月に公開ベータテストを開始し、1999年秋には発売されるだろう。

上部に見えるバーは、左からヘルス、スタミナ、マナである。後方に見えるのは海で、実際に海の中に入っていくことも可能だった

何十万パターンに及ぶ プレイヤーキャラクターの設定

MSN Gaming Zone(以下、Zone)でプレイできる、初の完全ネットワーク仕様RPGとなる「Asheron's Call」、Dreamcastでも同様の作品を制作しているTurbine Entertainment社の処女作である。「EVERQUEST」と似た3D視点のRPGだが、プレイ中でも視点を360°自由に変更できる。

キャラクター作成は、はじめにやればそれだけで30分かかるほど、設定項目が多い。基本的な種族は、ヨーロッパ系種族を意味したAluvian、中近東をほうふつさせるGharundium、そして関連なく中世の日本から影響を受けているShoの三つ。それぞれ数パターンある髪型、目、鼻、口をスロットマシン形式で選択し、肌の色、髪の色、初期に装着する帽子、上着、ズボン、靴の種類と色、セッティングで用意されている基本職業、そして30に及ぶスキルを微調整できるようにしている。これで何十万というキャラクターの容姿や能力差のパターンが生まれるのである。

ゲームの舞台となる島の大きさは広大で、キャラクターを等身大の人とした場合、38km四方になるという。それぞれ種族は複数の町を含めた勢力圏を持っており、Shoの町であれば、よろいや甲冑などユニークな武器や装束が売られている。

聞くところによると、人口密度に合わせて、サーバーを区切っていくことができるらしい。この技術で、1か所に多くの人が集まることにより発生するラグが解消でき、町での集会などのイベントも、盛んこなせるようになるのである。また、ニーズによってサーバーを増やし、世界を広げていく用意もあるという。

ビギナーにもやさしい アリージェンスシステム

ほかのキャラクターとの交流には面白い仕掛けが用意されている。アリージェンス(従属)システムと呼ばれるのだが、これはあるプレイヤーが別のプレイヤーに忠誠を誓って相互関係を築くというユニークなものである。そのメリットはいろいろあるのだが、部下は主人からスキルポイントなどがもらえるようになる。金銭をもらう目的で相手を部下にしたリ、クランを作ることを目的として

Allegiance 1999年末発売予定

チームプレイを意識したスペースコンバットシミュレーション

迫力のドッグファイトが期待できる 注目作

300人から500人程度のマルチプレイが可能となる「Allegiance」は、一見オンパドックスなスペースコンバットシミュレーションに見えるが、戦略シミュレーションの要素も取り入れた意欲的な作品である。マイクロソフト社内の開発グループでもととは試験的に制作されていたものだが、順調にいけば1999年末にはZoneで発表されることになるかもしれない。

Allegianceはデスマッチもフリーチャーしているが、どちらかと言えば、チーム戦に重点を置いたゲームである。会場で公開されていたデモははまだ完成していないかたのだが、大型戦艦や遠征艦タイプの場合、パイロットや射撃手

など、数種の役割を分担して複数のプレイヤーが一つの乗り物に搭乗することになるらしい。Zoneでもチーム対戦のマッチメイキングやチームのランキング集計が行えるようになるという。また、仲間と共同で敵を倒して得られる収入で、本部となる宇宙ステーションのような建築物を購入することも可能になる。もちろん、キル数やゲーム回数などの個人のステータスもサーバー上で公表する予定だ。



プレイヤーが搭乗できる宇宙船や戦艦は300機あり、戦艦はガスや燃料のホールなど、変化に富んだものが用いられる

Conquest: Frontier Wars

1999年9月発売予定

4種族の激しい攻防を描いたリアルタイム戦略シミュレーション

RPGの要素を含んだゲームシステム

クリス・ロバーツ氏率いるDigital Anvil社が開発中のリアルタイム戦略シミュレーション「Conquest: Frontier Wars」は、1999年9月ごろの発売が見込まれている。使いやすいインターフェースと3次元での新鮮なゲームプレイが魅力の作品で、人間に最も近いテラン、昆虫型のマンティスに加え、セウリアンとヴァイリアムという4種族の果てしない戦闘が開始する。

ゲームシステムには、RPGのような要素が取り入れられており、それぞれの戦艦には艦長が搭乗し、攻撃や防御、バトロールや突進など、プレイヤーがさまざまな支持を与えるだけで独自に行動してくれる。また、そのミッションで活躍すれば、艦長に設定されたパラメータが上がり、新しい戦艦を身に付けるようになる。こういったキャラクターの成長過程も楽しめるのである。

敵との戦闘で破壊されたユニットの鉄くずを再利用するための、回収作業用ユニットがそれぞれの種族に用意されるということも今回発表された。

非常に細かい戦艦画面だが、操作は簡単で扱いやすい。連続的に爆発していく戦艦や、艦長とその大気圏を這うスピードで回るなど、細かい部分も作り込まれている。



Loose Cannon

2000年春発売予定

「INTERSTATE '79」に「トゥームレイダー」の要素を詰め込んだ新感覚のゲームプレイ

アメリカの都市を忠実に再現した過激なアクションゲーム

Digital Anvil社が開発中のゲームの中でも異色なのが、この「Loose Cannon」である。法治国家とは名ばかりになってしまった近未来のアメリカで、警察とハイテクハンターとして雇われた主人公が、犯罪者たちとその黒幕を追い詰めていく。

武装車で敵と戦ったかと思えば、それを乗り捨てて銃を片手に敵のアジトを奇襲したりと、かなり自由なプレイが楽しめる。各ミッションにはサブクエストがあり、武装車を改造するための金に困っていれば、無銭で聞き出した犯人を逮捕して、賞金を稼ぐこともできるのだ。

ミッションにはヒューストンやニューオーークなど全米9都市が用意される。街は車や人々であふれており、それぞれがちゃんと信号を守りながら動いている。

物語の詳細は公表されていないが、本誌が直接開発者から聞き出したこと

車に乗り着うが、降りて銃撃戦をするかはプレイヤーの自由。車とキャラクターには個別のヘルス値があり、自らの車が破壊されたら、付近の車を奪い取ることも可能だ。



ろ、サンフランシスコ、サクラメント、ロサンゼルスに順に進んで、オースティンやヒューストンなどの中部地区を経て、最後はニューヨークからワシントンD.C.を攻略してエンディングを迎えるらしい。このことから想像できるが、物語の中核が政府の陰謀と関連しているのだろう。当初の計画よりも発売時期が遅びて、2000年の春ごろになっている。

Starlancer

1999年末発売予定

「WING COMMANDER」のノウハウが生かされたスペースコンバットシミュレーションの本命

仲間と協力してクリアできる魅力あるマルチプレイモード

これもDigital Anvil社開発によるゲーム。Origin Systems社で「STRIKE COMMANDER」「WING COMMANDER」といった名作を制作してきたチームが担当しているので、手堅い作品となるのは間違いないだろう。

プレイヤーは、第1次太陽系戦争後の宇宙で、敗軍の残党、第45番勇兵団に所属するエースパイロットとして活躍することになる。人数では敵にかなうはずもない師団が、疾速のごときスピードで敵をほんろうし、「舞う虎たち」と恐れられるようになる。WING COMMANDERを想像させるストーリーだが、実写ではなく25分に及ぶCGアニメーションのシークエンスが用意されている。グラフィックやサウンドは、近日公開予定の映画「WING COMMANDER」と同じメンバーが制作しているので、クオリティの高さは言うまでもないだろう。

ミッションはすべて合わせて28あり、マルチプレイモードでも仲間と協力し合って、最初から最後までストーリーを共有することが可能である。当然のごとくフリーフォーオール(ドスマッチ)もサポートしていて、20程度の武器が使用できるようにするという。1999年末に発売が予定されている。

機体の爆発はデススター顔負けの美しさだ。今回紹介されたデモでは、画面下の両側にレーダーや計器が追加されている。





Midtown Madness

1999年夏発売予定

シカゴの街中を駆け抜ける 「Monster Track Madness」の番外編

で知られている。このシカゴを忠実に再現してミッションごとに地区分けしたのが、このゲームのレーストラックとなる。ゴールはあっても決められたコースは存在しないため、走り慣ればショートカットを多用できるよになる。

実際にプレイしたが、車の物理モデルが良くできていた。ムスタングや最新型のフォルクスワーゲンなど10種程度の車が用意されており、行き交う車や障害物につかるとびに破壊されていく車体がリアルに表現されていた(ライセンスを受けたレースゲームでこのように破壊の描写がリアルなのは珍しい)。フライトシミュレーターで見慣れのあるシカゴのオマハ空港も見事に再現されていたが、ぜひたくを言えば、全世界の都市でもレースを可能にしてほしい。夏ごろには発売されそうで、アドオンソフトも考慮中らしい。

もともグラフィック制作会社としてスタートしたAngel Studios社の作品だけに、車体への張り込みやステータスなど、素晴らしいエフェクトが使われている。

車の壊れ方も派手な そう快なレースゲーム

グラフィックの良さで定評のあった「Monster Track Madness」のコンセプトそのままに、普通車で街中を走り回るのが、この「Midtown Madness」である。舞台となるシカゴは、運河が多く、跳ね橋や行き止まりが点在しており、一方通行やループと呼ばれる電車の陸橋など、障害物が多岐にドライバー泣かせの街とし

World Champion Soccer 2000

1999年秋発売予定

マイクロソフトが スポーツゲーム市場に投入する切り札

操作性は抜群 アニメーションの多いサッカーゲーム

アメリカのゲーム売上では、約40%のマーケットシェアがあると言われているスポーツゲームのジャンルに、マイクロソフトも本腰を入れて参入するようだ。今秋に発売予定のこのゲーム、実はグラフィック技術では名高いRage Games社開発によるものがある。そのため、リアルタイムの照明効果や、9000フレームにも及ぶ各選手の膨大なアニメーションなど、見ていて飽きないゲーム作りになっている。

肝心な操作性だが、ワンタッチで数種類のパスやキックが繰り返されるようになっており、簡略化された覚えやすいコマンド入力になっていた。AIの出来もいい

日本を含めた64チームを再現しているが、FIFA登録ではないクラブ、ワールドカップやユロカップなどの大会モードはすべて金額の設定にされている。



ようで、選手たちはその時々でのシチュエーションに合わせた絶好のポジションに移動してくる。

今回のGamestop!は、ほかにも「Baseball 2000」/「NBA Drive 2000」や「Football」(アメリカンフットボール)などさまざまなスポーツゲームが出版されているが、エレクトロニック・アーツがほぼ独占していると言われるこの市場で、どこまで食い下がることのできるかが見物である。

Pandora's Box

1999年9月発売予定

テトリスの生みの親、アレクセイパジニョフ氏が贈る 最新パズルゲーム

単純だけどのめり込む パズルゲームの数々

「Pandora's Box」には、10種類のゲーム、総計350種のパズルが収録される。はめ込みだり、絵を合わせたりという単純な要素に、多様なグラフィックという見た目の変化を付けて、非常にユニークな作品に仕上がっている。テトリスが女性のゲーム層にも受け入れられるか、本作も非常にワイピングなファンを獲得を目指しているようだ。視覚的な反響で気軽に遊べるように、画像の構成やオブジェクトの空間の関係といった要素が取り入れられたパズルだ。



絵の雰囲気だけで合わせていけばいい、四角い輪の大きさなどは必ずしも原型とありではない。考え込むよりも感覚でプレイするのは、パジニョフ氏の狙いどころか。

筆者が突如に遊んでみたのは、15程度のピースを組み合わせていくタイプのゲームだった。大きさは原型より縮小、または拡大されていて、絵の内容だけが判断して構成しなければならず、正しい場所にピースを置くとも自動的に大きさが変わるようになっていた。

もう一つプレイしてみたのは、四角に分かれたつぼの様態を感覚的に復元するタイプのもの。方向はバラバラなので、模様や色を見極めて、感覚的に合わせなければならぬようだった。筆者もかなりの時間にわたりテストしてみたが、熱中度高さは折り紙つきだ。

マイクロソフトのゲーム戦略

Microsoft NetworkとInternet Gaming Zoneが合併して以来、マイクロソフトの総合的なインターネット戦略がMSN Gaming Zone (以下、Zone) を中心に動き始めている。Zoneの会員数は1998年の年末高戦後に400万人を突破した。アダム・ウォールキス氏(MSN Gaming Zone部門マネージャー)は、最終的には1000万人、秒間最大ヒット数を現在の3万1000が55万ヒットまで増やしていくのだと語る。

マイクロソフトの発表によると、1998年に全世界のインターネットサイトでの広告費は1億ドルに達するとされ、今後オンラインサービスがゲーム産業の中核となるとことはほぼ間違いなく予想されるのだ。事実、Zoneの広告主には、コカコーラやトヨタなど、非コンピュータ一産業も多く、この分野の成長は著しいものがある。

Zoneをはじめ、Mplayerなどでも採用されている。広告収入による運営と、プレミアゲームのみの課金というビジネスモデルは、アメリカではとくちあらず成功していると言える。Zoneでは加入者の25%が女性であるらしく、いかに女性にアピールするかが今後の重要な課題になっていくだろう。Zone側だけでなく、ユーザーサイドでのイベントの開催も、今後のオンラインコミュニケーションの発展は未知数なのである。





ハードウェアの新作も発表

3Dシューティングのプレイ方法を変える
USBデバイス“ZULU”初公開

マイクロソフトのエンターテインメント部門は、質の良いハードウェアを製作することで定評がある。フォースフィードバック機能の付いた入力デバイスの売上が好調で、1999年末までには販売台数が100万に達すると予測される。ジョイスティックやホイールはおろか、最近ではスピーカーから電話機まで次々と発表し、もはやゲーム専用のデバイスだけではなく、周辺機器に至るまで幅広く開発しているのだ。

Gamestock'99では、例外となったハードウェアの新作発表もあった。今回も、ゲームプレイに大きな変化をもたらす驚くべきハードを投入してきた。

3Dシューティングに最適な
ゲームコントローラーZULU

ハードウェアでの目玉となったのが、コードネーム「ZULU(ズールー)」と言うまったく新しいコンセプトのデバイスである。3Dアクションでの使用を前提に製作されており、ゲームパッドの左部分とポイント型マウスを合体させたような異様な形状をしている。

最近のゲーム市場の中核を成している3Dアクションゲーム、特に3Dシューティングでは、マウスで見る方向を定めてキーボードで操作するというのが一般的なプレイ方法だ。これを一つのコントローラーだけで操作することで、さらにユーザーフレンドリーな環境を実現することをもくろんで、ZULUは製作されたようだ。

ZULUの左部分にはディレパッド(円形の方向パッド)と三つのボタン(Enterに相当するようなボタンが一つ、武器チェンジなどに使用する便利なボタンが二つ)、右部分には四つのボタン(アクション用)、そして、それぞれのフロント部分にはトリガーボタン(人差し指で操作するボタン)が一つずつ付いている。形状が左右対称でないを除けば、普通のゲームパッドのような外見だが、このデバイスがユニークなのは右部分が前後左右にねじれるようになっており、「QUAKE」のようなゲームで、視点を変え

るのに使用できることである。

会場には「QUAKE II」と「トゥームレイダー II」が展示されており、実際にテストすることもできた。ドライバーがベータ版だったため、QUAKE IIのデモでは不都合があったが、慣れるまで時間はかからなかった。

開発にはThresholdをはじめとする地元の人たち120人がテストを重ねたといひ、手に持った感覚も悪くはない。しかし、右のデバイスのジョイスティック部分は基本的に2アキシス(2軸)であるために、斜め右前から斜め左後ろなど対角線上の動きが入りにくかった。

キャラクターの見える3人称のゲームでも問題点はありません。ララの方向を前に向けるために、右のデバイスを前に倒し気味にしてジャンプをする、飛び降りた場所から情性でさらに進んでしまひ、定位置で止まることが難しかったのである。もっとも、操作性についてはこれらから改善されることは明白だし、この時点ではトゥームレイダーではまだほとんどテストされていない段階だったらしい。

キーボードとマウスに慣れ親しんだ上級ゲーマーが、ZULUに乗り換えかどうかは今後の調整にかかっているだろう。しかし、一般のゲーマーを3Dシューティングに引き込み切っ掛けとなる可能性はじゅうぶんあり、「市場を開拓するハードメーカー」としてのマイクロソフトの取り組みは評価に値する。1999年秋発表予定で、価格はアメリカで、\$150前後となる模様だ。

Sidewinder Game Pad Pro

もう一つ発表されたのが、1996年に登場してから、パソコンゲーム用ゲームパッドのシェアを独占するSideWinder Game Padの2代目、SideWinder Game Pad Proだ。形状や機能の変化はほとんどないものの、デジタル入力とアナログ入力の双方をフィーチャーしており、しかもそれをコントローラー上のボタンで簡単に切りかえることが可能になっているのである。

会場のデモはWorld Champion Soccer 2000だったためか、入力方法を変えても操作の違いをあまり感じ取ることができなかった。SideWinder Game Pad Proも1999年秋発売を目指して開発が進められており、インターフェイスはZULUと同じくUSBのみをサポートしている。



図1



図2

ZULUの通常の状態(図1)、右部分を横に倒したところ(図2)、前へねじれたところ(図3)



図3



トリガーボタンも見える場所から見た写真。左右対称ではないためか、かなり不自然に見えるが、窪みは悪くない



Sidewinder Game Pad Proは、奥ではなく深いめの銀色のボタンドリッカーを持ち、少しスレンジャーになっている。方向パッドの横についているのが入力の変換ボタンだ

2000年末に発売される衝撃のゲーム Freelancerを極秘公開

Gamestock'99初日の夜、場所を変えて紹介されたゲームが一つある。以前本誌でも報道したことのあるDigital Anvil社の「Freelancer」だ。前回紹介した内容のおさらいをしておくと、広大な宇宙を支配する、Liberty(アメリカ)、Bretonia(イギリス)、RhineLand(ドイツ)、Kusari(日本)の4帝国のドラマであり、battle.netのような形式で100人程度のマルチプレイをサポートするというものだ。WING COMMANDERをおなじみのクリス・ロバーツ氏が陣頭に立って制作しており、平均して1万ポリゴン程度を1画面で表示するような驚いたゲームになるらしい。

新感覚スペースコンバット型RPG

さて、実際に見たゲームの感想だが、プレス陣からは絶えず感嘆の声が上がっていたほど素晴らしい出来だった。タイトルからも推測できるように、物資の輸送や船団の護送、海賊の退治など、プレイヤーは自由に仕事を受けて資金を稼ぎ、名声を得ていく。「スター・ウォーズ」のハン・ソロのようなキャラクターが主人公になると考えていだろう。

仕事をこなしていくうちにキャラクターのレベルは上昇し、身なりも良くなっていく。稼いだ金は、より大きな船や、ヒートシーングミサイルなど、より強力な武器を購入したり、エンジンのアップグレードに投資していくのである。

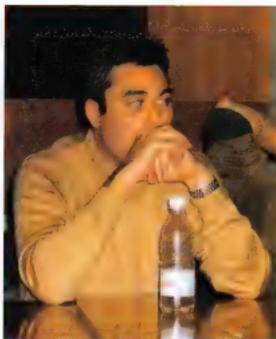
舞台となる宇宙は、Libertyを中心に、ほかの3か国が囲むようなテリトリーを持っており、プレイヤーが選択できない移動民族も存在するようである。中心地の帝国から外向くになって、敵や環境がよりハードになるというから、「DIABLO」に例えるなら、この見えない輪郭がダンジョンレベルに相当するのだろう。今回紹介されたのは、LibertyとKusariの帝国内、そしてアステロイドベルト内にある海賊の秘密基地の3か所だった。

戦艦のモデルだけでも 9000ポリゴンを使用

広大な宇宙空間を移動するために、巨大な筒形のワープ装置に船ごと進入して飛び立っていくようになっていた。さまざまなカメラ視点に変更することができるが、普通は一般的な1人称視点を用いることになるだろう。スペースものとしては珍しいダイレクトライティング効果を使用しており、その地域の照明源によって船体に反射する色がまったく異なっていた。戦艦のデモでは、破壊された敵艦の破片が、慣性の法則に従って進行方向に流れてやがて爆発するなど、今までには見られなかった物理効果が素晴らしい。



Digital Anvil社内の壁に貼られたアートワーク。今回のGamestockで、これがゲーム画面のカラーコピーだったことが明らかになった



オンラインゲームの未来を語る円卓会議で中心的役割を果たすクリス・ロバーツ氏。「WING COMMANDER」「STRIKE COMMANDER」などヒット作を次々と開発した有名なデザイナー

カメラ、録音機材持ち込み禁止の特別会場で 公開された極秘ゲームの全容

紹介されたクエストの一つに、鉱石採掘船団に物資を届け、海賊から守るといったものがあった。この作業船は巨大な隕石から鉱石を採取していたが、鉱石を採る、ベルトで運ぶ、溶鉱炉で熱する、純度の高くなったものを分ける、といった行程の様子を外からでも認識できるほど、細部までこだわりが感じられる仕上がりだ。巨大な戦艦になると、9000ポリゴンで構成され、滑走路のドアが開閉して小型機が飛び立つ様子なども見事に描写されていた。

いったん惑星上の基地に降り立つと、そこからは3Dキャラクターをクォータービューで眺めたいような画面でプレイするようになる。「BLADERUNNER」のようなゲーム画面で、色調をさらに明るくしたものを想像していただきたい。

仕事はラウンジにいる依頼人から受けたり、テレビから流れる情報を見て探ることができる。カメラ視点は常時切り替わり、メニューを用いたキャラクターたちのクローズアップになるなど、ドラマチックな演出がされている。ラウンジの後は、マーケットセンターに行って運搬物資を売買したり、ハブで武器の調達をしたりと、宇宙出航のための準備をする。この基地は国によってグラフィックや音楽が異なるが、基本的な機能はまったく同じであった。

2000年末の発売とは言え、ポリゴン数の多さや戦艦のテクスチャのディテールなどを見る限り、かなりハードに依存している可能性はある。それでも超大作であるのは間違いなく、ゲームの進化をさまざまな見せつける作品となるであろう。

マイクロソフトが発売するゲームの中で、今回紹介されなかったゲームもいくつかある。「Flight Simulator 2000」や3Dアドベンチャーの「Dragon」、フライトコンバットシミュレーターの「Fighter Ace 2.0」などだ。これらは1999年5月に行われるE3で公開されるはずなので、情報が入り次第、本誌でお伝えする。また、「TOTAL ANNIHILATION」の制作で知られるクリス・テイラー氏(現PowerGas Games社社長)が会場に来ていたものの新作は公開していなかったし、先ごろマイクロソフトが買収したFASA Interactive社には、「MECHWARRIOR」でおなじみのバトルテックユニバーズなどの資料が多くある。これらもマイクロソフトからさまざまなユーザーに向けたエンターテインメントソフトが次々と発表されることだろう。

国内発ネットワーク

ヴァール・ワン日本法人設立 1999年内に計17タイトルの開発を予定



ヴァール・ワン
代表取締役社長
吉川成規氏

「Fighter Ace」や「Ultra Corps」の開発元として知られるヴァール・ワンが、日本法人を設立した。設立に伴って同社の事業計画が発表された。

発表会の席上では、開発計画が明らかにされた。同社ではアメリカで発売されたタイトルの日本語ローカライズを行うほか、オリジナルのネットワークゲームと家庭用ゲームの開発も行う。現在開発中または1999年度中に着手が予定されているタイトルは全部で17タイトルある。

現在、このうち3タイトルの名前が明らかにされているが、どれもSo-netのParty Crewでサービスされるゲームだ。詳細は表

にまとめたので参照してほしい(「バトル・プリンガー」はトランスウェアとの共同開発)。タイトルが明かされていないものには、ネットワークゲーム3本と、日本語ローカライズ予定のパソコンゲーム4本が含まれている。これらの全容は、上半期中には明らかにされる予定だ。

さらに、同社は「VR-1Conductor」の日本語によるライセンスサービスを近日開始する。VR-1Conductorは、ゲーム開発者とプロバイダーにマルチプレイヤーゲームにおける通信遅延を最小化する手段と、ゲームプログラムや周辺環境をデザイン、配信、サポートするためのツールを提供するもの。つまり、これを利用すれば、国内メーカーがよりネットワークゲームに参入しやすくなるわけだ。また、ツール自体の日本語版も開発中、完成は11月を予定している。

今回の日本法人設立のニュースは、単なるメーカーの事業進出ということだけに止まらない。もし、同社のサービスが成功すれば、国産ネットワークゲームの躍進にもつながるのだ。今後の同社の動向には注目していきたい。

SARAC



親を明らかにされて
いる。ヴァール・ワン
が開発中のタイトル。
どれもParty
Crewでのサービス
が予定されている



業隠



バトル・プリンガー

タイトル	ジャンル	ベータテスト	サービス開始
SARAC	アクション&戦略シミュレーション	1999年5月	未定
バトル・プリンガー	RPG	1999年6月	未定
業隠	アクション&ダンジョン	今秋	未定

緑色は、日本語へのローカライズを行うタイトル

全世界同時発売RPG「レナント」にPlay Onlineが声の出演

アイド・インタラクティブの「レナント」は、華麗な3Dグラフィックと細部にまでこだわる描写が魅力のアクションRPGだ。100を超える国で5月下旬に同時発売される予定だが、英語版だけでなく各言語への完全ローカライズを済ませた状態でお目見えするのだ。現在は、日本語を含む7カ

国語での発売が決まっている。なんとも壮大な試みだが、実は、Play Online編集部も日本語化のお手伝いしている。

完全日本語化に当たって、音声の収録が2月下旬に行われたが、それに編集部員も出演させていただいたのだ。レナントにはNPCが約300人登場するが、そのうちの1人の声を担当している。役名は町男3(仮)で、せりふは「娘のことを聞いたかい?」「教団の司教どもが寝室からさらったそうだ」「この鳥じゃだれも安全じゃないってことだ」の三つ。ゲームの中盤以降に登場する予定だ。

海外ゲームの日本語化がされる場合、通常はまず英語版が発売されて、その数か月後に日本語版というパターンだ。海外ゲームファンにとっては、この期間は果てなく長い。日本語版を待ちきれずに英語版を買ってしまい、辞書を引きつつ苦勞してプレイする人が多い状況で、この試みはうれしいばかりだ。



元のせりふはハイテンションだったが、そのニュアンスが伝わっているかどうか……、5月に発売される韓国版で聞いてみてください



キャラクターの動作の細かさや、時間の経過によって光源の位置が変わるところなど、細かいグラフィックは必死



ゲームニュース

全国のフライトシムファンが集う FSパーティーin東京開催

フライトシミュレーター(以下、FS)ファンによるイベント「FSパーティーin東京」が3月6日から2日間、東京・池袋センターシティホテルで開催された。当日は、全国のFSファン115人が集まり、にぎやかに空の旅を楽しんでいた。

FSパーティーは大規模のLANパーティーで、ファン同士の交流や、「管制塔からの指示を、テキストではなく人間の生の声で受けて飛ばしたい」という夢を実現するために有志によって企画されたもの。3年前から福岡や大阪で開催され、今年で7回目となる。参加者は30代の男性を中心に、18〜65才と幅広い。

パーティーは、「生ATC」をメインに「Combat Flight Simulator」のマルチプレイなどが行われた。生ATCとは、「Microsoft Flight Simulator 98」を使って、管制官が別室でトランシーバーを使って指示を出し、パイロットと副操縦士が協力してフライトを成功させる航空管制シミュレーションのこと。3人の息の合ったプレイと良好な接続環境が必要とされている。

今回のFSパーティーの開催地、会場も決まっているので、興味のある方は参加してはどうだろうか。

FSパーティーin関西

会期: 7月10、11日
開催地: スペースアルファ 神戸(研修施設)
参加費: 未定
問い合わせ/申し込み先:
http://member.nifty.ne.jp/masa_fs/



8台のマシンが1つに接続しあがり、現実と同じ距離をたどる生ATC

マイクロソフトがFlight Simulator 98の 基礎を収めたCD-ROM2万枚を配布

マイクロソフトは3月26日〜6月30日の間、「今ならだれでも飛べるキャンペーン」と題して「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)のフライトのこつや最新情報を収めたCD-ROM「デジタル講習会」を配布する。

このCD-ROMの内容は、フライトシミュレーター専門誌「マイクロフライトマガジン」編集長の高橋氏が伝授する離陸から着陸までのフライトテクニックや、Play Online編集部が作成したハードウェア情報など、盛りだくさんの内容。

CD-ROMは2万枚限定で制作され、キャンペーン期間中にFS98を購入すれば、もれなくもらえる。また、FS98をすでに持っている場合や、CD-ROMが欲しい場合は、実費手数料の1,200円を支払ってキャンペーン事務所に申し込み、郵送してもらえ。なお、3月19〜25日にFS98を購入した場合は、1,200円は必要ない。申し込み方法は以下のとおりだ。

- ① 同社のFS98のサイトにある申込書を印刷、必要事項を記入する。プリンターが無い場合は、別の紙に同じ内容を記入
- ② 切手で支払う場合: 申込書と1,200円分の切手を事務所に郵送
クレジットカードの場合: 申込書を事務局にFAXが郵送
3月19〜25日にFS98を購入した場合: シートが領収書(コピー可)を申込書と同時封して郵送
申し込みは、6月30日(当日消印有効)まで受け付けている。



最新テクニックやハードウェア情報がないに似ているのであるが、初心者でもFS98をすくなく楽しめる

マイクロソフト フライトシミュレーター98
キャンペーン事務局

〒336-0012浦和市岸町7-12-4
電話番号: 048-845-4879
FAX: 048-845-0196

インターネット麻雀「バトル雀平」 ベータテスター募集

エス・ピー・エスでは、同社の新作ソフト「バトル雀平」のベータテスターを募集している。

バトル雀平は、4人打ちのインターネット麻雀。従来のインターネット麻雀と比べて、

- ① 4人を囲む方式でなく並列して表示するので、捨て牌が見やすい
- ② 牌を大きく表示
- ③ 観戦モードが無いので、じゃまが入らず勝負に集中できるなどの特長がある。

参加希望者は、住所、電子メールアドレス、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、電子メールでwww.admin@spes.jpまで申し込む。無事登録が済むと、約24時間後にクライアントソフト(300KB)が電子メールで届けられる。ベータテストはすでに始まっているが、締め切りは必ずしもしばらく募集し続ける予定だ。

同社は、これまでもインターネット対局将棋「バトル棋太平」を発表しており、こちらも無料で遊ぶことができる。



優れたインターネット麻雀の「バトル雀平」。捨て牌、点数などが大きく表示されているので分かりやすい

あの名作が低価格でよみがえる PCベストゲームシリーズ登場

「ソフト2完全日本語版」など、海外ゲームの日本語ローカライズに取り組んでいるサイバーフロント。同社は、懐かしの名作の数々を低価格で復活させた「PCベストゲームシリーズ」を発表する。

4月9日発売開始の第1弾は、「スペースインベーダー」「パズルボウル2」「ゼロロディバッド」「雷電II」の4タイトルで、価格はすべて1,980円だ。どれも複数のプラットフォームに移植されている、非常に有名なタイトルだ。今後は、2ヵ月間に一度のペースで発売していく予定。

同シリーズは、1998年の冬にゲームバンク所有の全タイトル販売権が同社に移管されたことがきっかけとなって企画されたもの。移管されたソフトは「ダイアム外伝」や「大逆襲シリーズ」など約100タイトルある。その中には名作も多く、こまま眠らせてしまうのは惜しいと、発売が決まった。100タイトルの中からライトユーザー向けに、

- ① 操作が簡単なもの
- ② 3Dアクセラレーターなどの周辺機器をあまり必要としないもの
- ③ 認知度の高い、だれもが知っているようなゲーム

を中心に次々と復活させる。現在は、20〜30タイトルが発売候補に上がっているそうだ。

店頭でも、アーケードでも古き良きゲームが次々と消えていく昨今。このシリーズの発売は、昔ながらのゲームにとってはうれしいことに違いはない。



パズルボウル2



スペースインベーダー

4タイトルが第1弾として発売される。どのタイトルも名作といっっていい、有名なものばかりだ

ゲーマーズドリーム

ついに本格始動したゲーマーズドリームについて新情報を毎月提供するこの連載。第1回目となる今回は、早くも明らかになった第3弾タイトル「ストーンエイジ」の概要と、すでに報じた「ブルースフィア」「ミレニアム(仮)」のゲームシステムについて紹介する。

STONE AGE

「ライフストーム」のメーカーが手掛ける 石器時代RPG「ストーンエイジ」

初心者・女性ユーザーをターゲットに のんびりした生活が楽しめる

1999年夏ごろのサービス開始を目標に開発されている「ストーンエイジ」は、ライフストームシリーズを手掛けた日本システムサプライが制作している。石器時代をモチーフにしたRPGだが、その時代をリアルに再現することに主眼を置いて写るのではなく、銀行や商店、コミカールな恐竜も登場する。掲載した画面写真やイメージイラストからも伝わってくるように、ほのぼのとした雰囲気を持ったネットワークゲームとなるようだ。「プリントストーン」や「はじめて人間 ギャートルズ」を思い浮かべれば分かりやすいかもしれない。

同社による、ストーンエイジでは初心者や女性プレイヤーの拡大を目指している。そのため、ネットワークゲームが本来持つ「コミュニケーションの楽しさ」に焦点を当てたシステムになるそう。では、具体的にどんな世界観、システムを持ったゲームなのだろうか。

まず、ストーンエイジでは、従来のネットワークゲームでは常識だった「戦って、奪い、強くなっていく」部分がメインとはならない。初心者や女性の中には、武器を持って殺し殺しなど、とてもじゃないが楽しめないという人も大勢いるのである。初心者なら「ヒット&アウェイ」などの細かい操作は難しいし、殺伐とした雰囲気は好まない女性も多い。

そこで、多人数が同じ世界で遊ぶ完全ネットワーク仕様ゲームならではの楽しさを探るために、ストーンエイジでは戦闘という敷居を低くしている。もちろん戦闘がまったく無くなるわけではないが、一切しなくても楽しめるようだ。

ストーンエイジの世界観とシステム

ストーンエイジは、人々との出会いやコミュニケーションを目的に作られたゲームだ。戦闘、成長などの要素もあるが、あくまでもこれはコミュニケーションを楽しむためのシステムの一部。ほかのRPGのように「レベルを上げて魔王を倒す」などの特定の使命が課されることはない。目的は、仮想世界で暮らす中でプレイヤー自身が決めていくのだ。



村舎の様子。キャラクターたちが食事や寝て暮らしている様子。自ら肉を捕獲している。プレイヤーにもこの村の行動が取れるのだろうか

使える武器はおの、やの、弓の3種類。これらを使うことで狩りをする



舞台となるのは、架空の石器時代。村落がいくつもあり、まず自分の生まれる村落を選ぶ。村落の違いは文化圏の違いとなり、違う村に生まれた者同士では、最初は言葉が通じない。言葉の壁は、より多く話すことで取り払われる仕組みだ。プレイヤーは、異文化との出会いや驚きやコミュニケーションによって言語を覚える楽しさをまず経験するのだ。



恐竜と人間が 時に戦い、時に共存する

恐竜や動物などがこのゲームでの敵キャラとなるが、夜行/昼行性、天候などによって性格付けをされている。また、恐竜はすべてオリジナルで、カラフルなデザインのものになる。人類とは、お互いが食料にしたり、されたりという共存関係だ。

戦闘の場合は、肉や骨、皮などが得られ、それを売ることでもできる。また、戦わずにペントにすることもできる。恐竜や動物をペントにして連れて歩けることも、ストーンエイジの売りの一つだ。



今日入手できたアイテムリスト。ゲームの持つのんびりとした雰囲気が出ている

約20種類のスキルで さまざまなプレイスタイルが生まれる

恐竜をペントにするなどの特殊な行動は、スキルによって可能となる。この場合は、獣使いのスキルが必要だ。また企画段階だが、おの使い、錬金術師、千里眼など約20種類のスキルが用意される予定だ。中には、大声や地獄耳などコミュニケーションに関わるスキルもある。また、生産スキルを駆使すれば、戦闘を一切しないでゲームを楽しむこともできそうだ。

充実のコミュニケーション機能

コミュニケーションを前面に押し出しているだけあって、チャット機能は充実している。例えば、あらかじめ登録した1人または複数のキャラクターに、1行程度のメッセージを送れるトランシーバー機能。離れた場所でもメッセージの交換が可能になるので、仲間内でも直交すると思われる。全角12文字までの吹き出しによるチャットもできる。この機能を使った会話は、見た目にも面白そうだ。吹き出しはずつと浮かべておけるため、「安い武器あるよ」などの看板代わりに使える。

さらに、しぐさで感情を多彩に表現できるようにもなる予定で、うなずく、怒る、笑う、泣く、手を振るといったアニメーションのポーズが加えられる。

まだまだある隠されたシステム

今回分かった情報は以上だが、ストーンエイジには未知の部分も多い。例えば、プレイヤーがゲームに参加することによって世界全体に影響を及ぼすようなシステムが用意される。これは、このゲームを語る上で外せない要素だが、今回は明らかにされなかった。また、コミュニケーション機能にもまだ何かありそう。これらの情報は、入手でき次第お伝えしていく。

Express



深海で繰り広げられる熱き戦い ブルースフィアの詳細に迫る



深海のため、肉眼で確認できる範囲は狭い。その分、発掘したソナーが地層や敵の姿を浮かび上がらせている。ブルースフィアでは、砲撃前の情報戦が勝利の鍵を握る。

潜水艦を操る雇い兵として 自軍を勝利に導け

第2弾タイトルとして、海洋惑星を舞台にした3Dシューティング「ブルースフィア」が予定されていることは、4月号ですでお伝えした。今回は、ゲームシステムについてより詳しい情報をお届けする。

ブルースフィアでは、プレイヤーは「サブマリナー」と呼ばれる潜水艦のパイロットを演じる。自らの艦で戦場を走り歩く雇い兵で、スタート時に敵対する二つの陣営のどちらかに属するかを選択する。そして自分が搭乘する潜水艦を手に入れ、海洋のどこかに潜む敵を撃沈していくのだ。

ただやみくもに敵を捜索して撃沈させるだけでなく、所属する陣営の司令官からもさまざまなミッションが提示される。ミッションの内容には、敵陣営の中継基地破壊、味方輸送船の護衛などがある。ミッションを成功させたり、敵を撃沈すると報償金がもらえ、その金でより強力なパーツや潜水艦を手に入れたり、燃料費やドック使用料などの維持費を支払う。また、雇い兵としての評価も上がる。評価はランキングという形で表され、順位によって報酬や受けられるミッションの種類も変わる。さらに、上位になると敵陣にとつての脅威になるため、これに応じて敵の1位を撃沈せよなどのミッションもあるようだ。

潜水艦は、数種類ボディを基本に、エンジンや武器、燃料タンクなど多数のパーツ付けて自分だけの艦を設計することも可能だ。戦闘向き、輸送向きなど、こなすミッションに合わせて設計できる。

また、複数潜水艦を購入することもできる。ただ、ドックの使用料など維持費がかさむので、なかなか複数の艦を個人で保持するのは難しいようだ。そうしたことから、必然的に用途の異なる潜水艦を所持するプレイヤー同



潜水艦の外見は発掘用道具として設計されている。形状の自由度は想像できないほど、そのデザインは3Dスタイルソフト

士が手を組み、役割を分担してミッションに挑むようになると思われる。

ソナーを頼りに敵を見つける緊張感

画面は、自機を背後から追跡するタイプだ。周辺には、各種情報表示計が並ぶ。興味深いのが2段階に分かれた視界だ。

肉眼で見える部分は鮮明に分かるのだが、一定以上遠くなると、ソナーによる音響情報が補充する形になり、粗いボリゴンで敵や地形が表示される。深海になればなるほど直接見える範囲は狭くなる。また、音響情報は、地形の詳細な部分や、敵の艦種の細かい特定までできない。そのため、お互いにソナーの死角を取らうとするプレイヤー同士の駆け引きが直接的な戦闘の前に発生すると思われる。潜水艦ならではの隠密性を利用して、緊張感のあるゲームとなることを期待しよう。

©BANPRESTO 1999



全知能を動員して古代の遺跡を発掘する 「ミレニアム」

超古代の年表を自らの手で埋めていく

失われた超古代文明のなぞを解明する発掘シミュレーション「ミレニアム(仮)」今回は、ゲームの流れに関する情報をお届けする。

ゲーム開始時に、プレイヤーは自分の属する学会を決める。学会は、ゲームに登場する「アトランテ」などの超古代文明ごとに用意される。いちばん地位の低い助手としてスタートするが、目的は二つある。学者として出世すること、超古代の年表を自らの手で完成させること。両者を成し遂げるために、プレイヤーは新しい学説(仮説)を発表し、学会に認めさせていくことになる。

仮説は、発掘物や文獻、学説、ほかのプレイヤーとの情報交換などで自ら形成していく。そして、仮説の実証や新たな証拠を得るために発掘を行っていく。

発掘は、最初は衛星視点で大まかなポイントを選択する。さらに拡大して詳細に発掘場所を指定することが可能だ。ただし、ほかのプレイヤーが先に発掘を行っている場合は、同時に掘ることはできない。

また、プレイヤーには「研究ポイント」のようなものがあり、情報収集や発掘をすることで一定量消費される。このポイントは、学説が認められて出世すると増える仕組みだ。プレイヤーは、情報収集→仮説を立てる→実証→発表→学会の承認を得るといった作業の繰り返しによって、大きなぞに迫っていくのだ。

接続時間を気にせず じっくりと長考できる

常時接続でなくてもプレイできることは、4月号ですでお伝えした。具体的に、発掘の指示を出したり、結果を受け取るとき、新しい情報を集めるとき、チャットするとき以外は接続している必要はない。発掘の指示をするだけなら、1回20秒程度の接続時間でゲームを進めることもできるという。

発掘結果は、約1日後に電子メールで配信される。受け取り先は自由に指定できるので、夜自宅で指示を出し、翌日会社で結果を受け取ることもできる。腰を据えて、長期間に渡って取り組むプレイスタイルになると思われるので、意外と年輩の方などにも受けそうな雰囲気である。



出土される超古代文明の遺物たち。ここから発掘する情報に、どんなアタリが隠されているのだろうか

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

MYTH II: SOULBLIGHTER

ユーザーインターフェイスが大膽に改良され、格段に遊びやすくなった「MYTH II: SOULBLIGHTER」。誇り注ぐ弓矢や、地面を焦がす爆炎などの画像の迫力も増し、ディテールにこだわったアニメーションが臨場感を盛り上げる。



シーザー III ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版

古代ローマ帝国を舞台に、皇帝シーザーより植民地の統治を任せられ、都市開発を行っていく。九つの要素を持った都市の施設をバランスよく配置し、人口を増やして、戦争に勝利しなければならぬ。出される条件をクリアしていけば、最後に目指すのは皇帝の座だ。



ミスティック・ウィーヴァ シャナ編 白DISC

国産のファンタジー風シミュレーションRPG。モンスターを捕獲し、複合することによって特性を伸ばしていく。白DISCと黒DISCでは、登場するアイテムやモンスターが異なり、ネットワーク対戦の際に個性が出せる。



1999年2月調べ

1 BALDUR'S GATE

セガ・エンタープライゼス 9,800円
RPG
☎047-380-6441



2 STARCRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR

ソース オープン
アドオンパック
☎03-3551-5900



3 Combat Flight Simulator

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300



4 MYTH II: SOULBLIGHTER

ゲート 9,800円
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-3865-5812

5 シーザー III ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版

イマジニア 9,800円
シミュレーション
☎03-3343-8900

6 信長の野望 烈風伝

コーエー 1万1,800円
歴史シミュレーション
☎045-561-6861

7 ミスティック・ウィーヴァ シャナ編 白DISC

シーズウェア 6,800円
シミュレーションRPG
☎048-830-0036

8 ウイニングポスト4

コーエー 1万1,800円
シミュレーション
☎045-561-6861

9 DEER HUNTER II

ソース オープン
ハンティング
☎03-3551-5900

10 ミスティック・ウィーヴァ ライヴアス編 黒DISC

シーズウェア 6,800円
シミュレーションRPG
☎048-830-0036

☎ 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)、J/Lレック町田店(☎0427-295651)、ビックバンコム 熊本店(☎03-5956-1111)協力ショップからいただいたデータを元に、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。ついに登場したRPGのビッグタイトル「BALDUR'S GATE」が、日米同時に1位で登場し、圧倒的な人気を示している。そのほか、今月は戦略シミュレーションのタイトルが目立っており、「STARCRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR」が好調だ。

USA

JANUARY 1999

1 BALDUR'S GATE

Interplay社
\$44



2 STARCRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR

Havas Interactive社
\$26



3 DEER HUNTER II

GT Interactive社
\$15



4 CABELA'S BIG GAME HUNTER II

アクティビジョン
\$19

5 HALF-LIFE

Havas Interactive社
\$42

6 STARCRAFT

Havas Interactive社
\$40

7 MONOPOLY GAME

ハズブロ・インタラクティブ
\$16

8 Flight Simulator 98

マイクロソフト
\$44

9 SIMCITY 3000

エレクトロニック・アーツ
\$42

10 Combat Flight Simulator

マイクロソフト
\$43

BALDUR'S GATE

テーブルトークRPGの定番、「AD&D」の世界を忠実に再現し、そのルールシステムをベースに、リアルタイムアクションを採用した超大作RPG。海外での評判は非常に高く、1998年にアトランタで開催されたE3ではベストRPG賞を受賞している。



SIMCITY 3000

前作「SIMCITY 2000」から、グラフィックの細やかさは格段の進歩を見せ、5段階の拡大表示で車や人の動きまでも見ることができ、ツールを使ってオリジナルの建物や地形を作成したり、ホームページからデータをダウンロードしたりできる。



World Charts Foundation

(2月16日～22日)

- BALDUR'S GATE
- HALF-LIFE
- STARCRAFT
- MIGHT & MAGIC Ⅵ - THE MANDATE OF HEAVEN-
- RAILROAD TYCOON Ⅱ
- THIEF: THE DARK PROJECT
- FALLOUT 2
- UNREAL
- FIFA 99
- TOTAL ANNIHILATION

資料提供: PC Data(<http://www.pcodata.com>)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 ReagerBacon Cr, Suite204, Reston VA50147.
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、全美50州に及ぶソフト市場の年次売上データを基に毎月の販売動向を調査、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じと出す

資料提供: World Charts Foundation
(<http://www.worldchart.nl/>)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの調査を担っている。世界規模からのソフトチャートによる世界販売で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なるジャンルでのTOP100が毎週発表される

Play Online Exclusive Review

- 040 Sid Meier's ALPHA CENTAURI
- 042 プロパイロット'99
～セサナ機マスター最難コース～(ネットワーク非対応タイトル)
- 044 サイキックフォース2012(ネットワーク非対応タイトル)
- 045 カルマ(ネットワーク非対応タイトル)
- 046 EXTREME-G 2(ネットワーク非対応タイトル)
- 047 NASCAR REVOLUTION
- 048 WARZONE2 100
- 049 SIN MISSION PACK: WAGES OF SIN
- 050 COMMANDOS: THE NEXT
- 051 電車でGO!2 高速編(ネットワーク非対応タイトル)
- 052 KKND2 CROSSFIRE

- 053 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
- 054 TOCA2 ～REVDRIVE～



IPX接続

- ケーブル接続
- モデム接続
- TCP/IP接続

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。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ウィンドウ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。インストールの使用方法についてはp.140、p.141を参照してください。

Informationの見方
※記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
※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。
※快速にゲームをプレイするには、各項目のかつこ内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・ソフトウェアメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
※対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、OpenGLなどが入ります。なお、——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子ポータル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が禁止になるか否かの発生はしても、ソフトウェアメーカーおよび開発者は責任を負いません。実行される場合は、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
取扱い先：マイクロソフト株式会社
イブニングセンター
03-5454-2300

価格：オープン

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

CPU：Pentium 30MHz以上

メモリー：Windows 95で118MB以上
Windows NT Workstation
4.0で248MB以上

ビデオ：800×600×4 256色以上

HD容量：80MB以上

CD-ROM倍速：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-98/10対応：PC-9821、NXシリーズで可

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。

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN



土地から取得できる資源は、食糧が緑、鉱物資源が青、エネルギーがオレンジで表示される。その居住地に所属しているユニットや、食糧確保数などが示されている

ため「CIVの続編」という宣伝文句は使えない。だが、筆者の立場から、「ACは紛れもなく、CIVの正真正正の続編である」と言うのは自由だろう。プレイを重ねればなるほど、その事実にもたれも気付くはずだ。

移住した後も続くライバルとの競争

さて、アルファケンタウリに移住してきた文明(あるいは種族)は、プレイヤーのものだけではない。新しい家屋に舞台が変わっても、資源を探索し、勢力を発展させ、ほかの競争者との外交関係を築きつつ、新たなテクノロジーを発見していく競争を続けていかなければならないのだ。少しでも気を強くくライバルに生を脅され、立ち後れた勢力としてすきを突かれる。軍事、科学、経済に於いて、環境と評判なども、勢力を安定成長させるために加えていかなければならない。

ゲームを始めると、開拓を始める遊星の、最初に着陸した地点に基地が建設される。着陸する地点は最初から決められているが、資源の有無や防衛への適合などでゲームの難易度は大きく変わってくる。基地周辺の居住地の拠点であり、その場所を占めて周囲のエリアの範囲で食糧や追加資源を確保していかなければならない。土地の地形や追加資源の有無によって生産性は大きく変化し、どのエリアで作業をするかによって、得られる物質の量も変化する。序盤は、食糧ができるだけ多く採取できるよう工夫する必要がある。

ゲームの設定によっては、最初からユニットが存在することもあるが、しばらくゲームを進行させると最初は貧弱な兵隊のユニットが出来上がる。このユニットを使って周囲を探索していくのだ。もちろん、居住地の防衛も不可欠であり、Hキーでその場に駐在させるのもいいだろう。しかし、やはり序盤は探索をさせたほうが賢明だ。

周囲には未知の文明が残した遺跡のようなものがあり、このエリアに進入するとさまざまなイベントが発生する。居住生物に襲われたり、逆にその生物をユニットとして使えるようになったり、新たなテクノロジーを得られたり、視

シド・マイアーズ アルファケンタウリ

Sid Meierは、歴史や文明を題材にしたシミュレーションの分野では、世界的に有名なゲームデザイナーである。今回紹介する「ALPHA CENTAURI」は、自らFiraxis Gamesを設立した氏が、「GETTYSBURG」に続く第2弾として開発したゲームだ。Sid Meierならではの、戦略性を求められるゲームシステムはこのゲームタイトルでも健在で、彼のファンならずとも多くのプレイヤーが魅了されることだろう。

CIVILIZATIONと ALPHA CENTAURIの密接な関係

CIVILIZATION(以下、CIV。およびCIVILIZATION IIは、Microprose社から発売されている文明構築シミュレーションで、Sid Meierの手でデザインされたゲームである。本誌1月号のインタビュー記事にもあるとおり、同氏はすでにMicroprose社を離れ、Firaxis Games社というゲーム開発の会社を設立している。CIVの続編としては、ネットワーク対応版の「CIVILIZATION II GOLD EDITION」などが次々とMicroprose社から発売されているが、それはSid Meierとの直接のかかわりはない。

CIVは家庭用ゲーム機にも移植されているため、多くの読者が知っていることと思う。CIVにおける勝利条件は2つあり、「世界を征服するか」か「どの文明よりも早(Alpha Centauriに移住点を送る)のいずれかを達成することである(一定の期間の得点によるというルールもある)。そう、Sid Meierの最新作である「ALPHA CENTAURI」(以下、AC)は、CIVで勝利をおさめた文明がAlpha Centauriへの移住後にどうなったかをテーマにしているのだ。

これこそ続編の醍醐味というようにゲーム設定である。しかし、CIVの著作権はMicroprose社が所有している



地球から移住したとされた7つの勢力が、Alpha Centauriで新たな勢力争いを繰り広げる。最大7人でのマルチプレイが可能だ

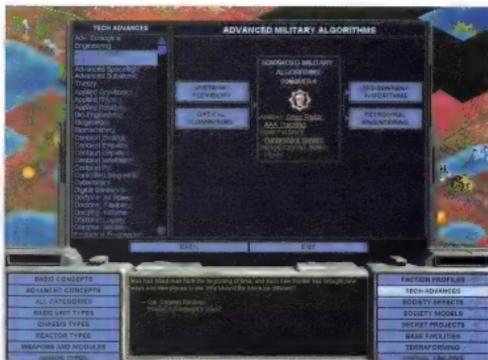
未知なる惑星を舞台とした
CIVILIZATIONの正統なる続編



Information

- 開発元 : Firaxis Games
- 販売元 : エレクトロニック・アーツ
- 価格 : \$40 (US)
- OS : Windows95/98
- CPU : Pentium 133MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)
- メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)
- ビデオ : DirectX対応のグラフィックカード
(2MB以上)
- HD容量 : 60MB以上(110MB以上推奨)
- CD-ROMドライブ : 4倍速以上(8倍速以上推奨)
- サウンド : DirectX対応のサウンドカード
- 対応API : DirectXDraw
- 発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1999 Electronic Arts. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
Alpha Centauri and Firaxis Games are trademarks of Firaxis Games Inc.



CIVと同様に、テクノロジーの進歩は確実にするテクノロジーが開発されていることが必要だ。Advanced Military Algorithmsのために、Doctrine FlexibilityとOptical Computersが必要なのが画面から分かるだろう。



FormersのTerrainFormメニュー。さまざまな地形の改変や無敵の建造物の提供がこのメニューで選択できる。FormersへのコマンドがACのゲームプレイの中心となるので、このメニューをまず理解してほしい

界が開けたら、ユニットの耐久度がMAXになった、といった具合だ。これらをうまく利用すると、勢力の発展が加速される。もちろん、デモリットが発生する場合もあり、運が悪ければ最初訪れた道路のせいで勢力が全滅してしまうこともある。

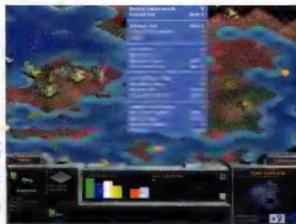
勢力を発展させるためには、居住地を増やしなくてはならない。周囲を探索すると、資源に恵まれた地域を発見できることがある。二つ目の居住地を作るのに最適な場所は、資源があるところ以外にも「最初の居住地から近い」というのが絶対条件だ。序盤では、作成できるユニットの移動力が低く、また、後述する道路などのインフラが整っていない。そのため、最初の居住地から離れて、別の勢力や未知の生物と闘わねばならない。居住地を次々と建設して増やし、テクノロジーの水準を上げ、強力な大量の軍事ユニットを指揮し、ほかの勢力からの軍事・政治・経済的な圧力をねかかして、それがACのゲームとしての基本的な楽しみ方だ。

物資の生産と居住地の防衛 まずは道路の建設から始まる

Formersなる一部のユニットは、地形を改善し、居住地の周囲に施設を建設することを可能にする。不毛の草原に降り立った人類が、地球にいたことと同様の生活を送り、発展を得ることができるのは、このおかげだ。森林を作ったり、危険な地形を改善するなどの行為がその草原に生息する原住生物にとって迷惑なものであったとしても、開発をためらうわけにはいかない。

土地をかんがいて農地になると、食糧の供給が1だけ増える。また、移動が速いFungusのエリアは、それを取り除くことで施設が建設可能な土地になる。道路を建設することで移動可能距離が3倍になって、物資の流通量が増加する。新しい居住地ができるたびに、これらの土地改善が必要となり、中盤以降は忙しなくなるだろう。

こうして得られた物資は、その種類によって効果が違う。食糧は人口を増やすために必要であり、鉱物資源はユニットなどの作成に不可欠であり、エネルギーは技術水準の発展に欠かせない。これらのバランスによっても、自分の勢力がどう発展するかが変わってくる。もちろん、すべ



偵察用のScout Roverに行動を指示するFormers。ユニットの移動の軌跡によって探知した「Hold 10 Turns」などの命令で、何もしないようには待たせられること。そうすれば、自然に耐久力が毎ターン回復していく

HELP機能を使えばユニットの情報を細かく知ることができる。このようにとおり、つづつ新しい奇妙な生物も自軍のユニットであれば情報を閲覧できる。人間の手作り出すユニットとは別の行動パターンがあるため、面白い

MIND WORSHIP

Weapon: Psi
Defense: Mind
Level: 1
Cost: 60
Priority: 1
Effect: (None)

Mind Worship can appear anywhere, but can only be activated in void factories.

Mind Worship and other units can engage in Psi-Dominance with weapons and other structures and systems, and this interaction gives a 5 to 6 advantage on land. However, Mind is quite important in achieving victory in the Void, and other areas.

With proper breeding and breeding habitats, Mind Worship can evolve as a breed in rapidly and controlled by allied breed trainers. These breeders must be able to take the enemy's ability to use Psi-Dominance to bypassing enemy advantages in weapons and armor technology.

てがじゅうぶんに得られれば最高の農園なのだが、物資を豊富に供給してくれる魅力的な土地は、ほかの勢力も居住地候補として狙っているため、なかなか思いどおりにはいかないだろう。

居住地確保のために、軍事ユニットによる防衛、または攻撃が有効な場合もある。軍事ユニットは戦闘を繰り返すことで経験値を積み、ユニットとしてのグレードを上げることができる。大きく分けて、陸空海空の3種類がある軍事ユニットだが、テクノロジーの進歩によって兵装を発展させることも可能だ。実際にどれだけのユニットが存在するのかが、兵装の組み合わせまで考えると、筆者も完全に把握することができない。

通話料金が気になるターン制 小さいマップでプレイしよう

ACの数多き勢力の中では、ネットワークによるマルチプレイに対応しないという点も見逃せない。マルチプレイの経験シミュレーションの多くは、リアルタイムで進行するシステムを採用しているが、ACの場合は時間制限なしの安全なターン制なのである。

筆者の場合、ルールや操作を理解してからプレイでも、序盤で1〜2分、中盤以降では1ターンに20分以上かかることがあった。プレイ可能な最大数の7人でプレイしたとき、次のターンが回ってくるまで長時間待たなければならない、かもしれない。

1ターンに要する時間はプレイするマップの大きさに依存するため、ネットワーク対戦では小さくて狭いマップを使うのがよいだろう。ACでは他勢力との外交について豊富なオプションが用意されているため、時間にも余裕があるならば、ほかのプレイヤーとのマルチプレイは楽に楽しめるものになるだろう。

(安井 勉)



外交の画面。ほかの陣営を共有で管理し、いかにうまくお話しができた、しかし、それを「悪いから」という、とても理窟のある理由から、彼は世界征服の確信を持っているらしいので、同意するのは危険かもしれない

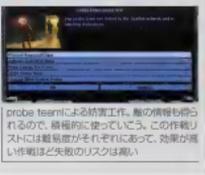
兵種攻めとスパイ攻撃の複合作戦

ライバルの居住地には複数のユニットが防衛しているため、攻めのための被害も取り除かない。そこで、少々陰謀だが、効率的なテクノロジーを紹介しよう。

居住地は、周囲21エリアから資源を採取して生産を行っている。そこに別の勢力のユニットが存在すると、そのエリアからは物資を得ることができなくなってしまう。そこで、大量のユニットをライバルの居住地の周囲に駐留させ、弱体化を図るのだ。資源の追加ワークがある地形にユニットを駐留させるなど、じわじわと敵の体力を奪う工夫をしよう。周囲を囲んでしまえば、ライバルはこれらのユニットに邪魔されなければ部隊を送れないので、相当苦しいはずだ。

これにprobe teamなどの諜報活動を行うユニットを併用すると、さらに効果は高まる。

諜報活動によって、居住地の生産、または防衛にサボタージュが発生させることができる。攻めているときは楽しいが、自分がやられると、かなりの兵力がないと手出しできないだけに、悔しい思いをする。これだけでは敵の居住地を陥落させることはできないので、その間に周辺の居住地を攻撃し、奪い取ってしまおう。取り囲んでいる居住地からの応援が楽にやれる、比較的重要だ。こうやって、敵の防衛ラインを經濟面から崩していくのも戦略ゲームの醍醐味と言える。



probe teamによる諜報工作。敵の情報がもたらされるので、戦略的に使ってくる。この作戦は少しは難易度が上がっているけれど、効果が高い作戦目録と失敗のリスクは低い



本格的な民間機FSが登場
短期間で操縦をマスターできる親切設計

プロパイロット'99 ～セスナ機マスター最短コース～

完全日本語版

ゲーム内そしてマニュアルで、初心者も強力にサポートする民間機フライトシミュレーターが登場する。人気シリーズの最新作で、本物の操縦感覚にまた一歩近づいた力作である。

アメリカ、カナダそしてヨーロッパを 舞台にした民間機FS

民間機を扱ったフライトシミュレーター(以下、FS)では、マイクロソフトの「Flight Simulator」(以下、MSFS)シリーズが圧倒的な支持を集めている。歴史の長いゲームであるのと、アドオンソフトで航空機や地形などが増やせるようになっているのが、その理由だろう。一度はまれば何年も楽しめるが、シリーズを重ねるにつれて、とっつきやすさが薄れてしまった感もある。これはシリーズを通して、メニュー体系や操作系を大幅に変更せずに、新しい機能を盛り込んでいったため、操作がだんだん複雑になってきているのだ。また、基本設計もそのまま継承しているので、一部に古さを感じる部分もある。

「プロパイロット'99 ～セスナ機マスター最短コース～」(以下、プロパイロット'99)は後発のため、こうしたネガティブな部分はすべて排除されている。メニュー体系も操作系も練られており、手順に何分も悩むことはないだろう。F3キーを押すとPOHと呼ばれる運行ハンドブックが表示され、離陸から着陸までの基本的な手順を確認することができる。使用するキーも書かれているので、FS慣れしていればマニュアルをまったく見なくても不自由はしないだろう。

このゲームには「フライトマスター～3週間マスターコ



このFSは Super King Air 8200Cのcockpit。エンジン回転数は表示され、エンジン回転を調整して操作できる。



長い翼端からよく目けたところ。目立つする翼端だ。雲がよしよしと薄くなるさまはこれまでのFSに目新しい感がある。

ース」という本が両極されており、実際にパイロットが学習する天候による操縦手順の違いや無線など、専門知識を3週間で学ぶことができる。また、ゲームの中にもオンラインマニュアルや先に説明したPOH、ムービーなどが収録されており、このゲームのタイトルどおり、短期間でもかなりの専門知識を吸収することができる。

航空機はセスナから小型ジェットまで6種類登場し、単発のタイプや双発のハイパー機まで幅広く用意されている。舞台となる地形は、アメリカ、カナダ、ヨーロッパに限定され、MSFSのように全世界を飛びこすことはできないが、その分、かなりの数の都市や空港が収録されている。

分かりやすい操縦系統

飛行中もいろいろな点で工夫されているのが分かる。民間機のFSで多用することになる、トリム修正(操縦桿から手を離しても水平飛行できるように、それぞれ翼を微調整すること)では、トリムのダイヤルが回転し、キーを押した時にきちんとトリムを動かしているのが分かるようになっていいる。MSFSでもゲージで表示されているが、



570kwhのcockpit。開発のために計器が少なすぎてもいい。

Cessna 172P Skyhawk



Cessna 172R Skyhawk



このゲームはネットワーク
対応ソフトです

Information

開発元 : Dynamix社
販売元 : イマジニア株式会社
問い合わせ : イマジニア株式会社
ユーザーサポート
03-3343-9900

価格 : 9,800円

OS : Windows 95/98

CPU : Pentium 133MHz以上
(Pentium II 233MHz以上推奨)

メモリー : 32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ : SVGAグラフィックカード
(Voodooファミリー推奨)

HD容量 : 100MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

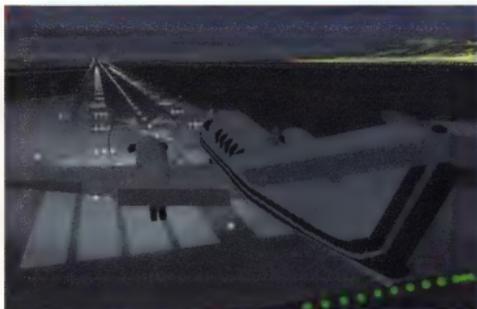
サウンド : DirectSound対応カード

対応API : Direct3D、Glide

PC-98で動作 : PC-9821、NKシリーズ可

発売時期 : 4月23日

©1997-1999 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. or
licensed to Sierra On-Line, Inc. Bellevue, WA 98007. All rights reserved.



タッチダウン瞬間になると、着陸灯がライトアップされた滑走路を照らし出す



CitronJetでの時間単位。読者1分非常に美しいが見とれている余裕はない、横風に吹られないように機体を安定させよう

少しキーを押したくらいでは針が動かないので、どれだけ動かしただかが分かりにくいのだ。

コックピットのパネルはMSFSと同様、マウスでも操作できる。もし、忘れてしまった計器があっても、そこにマウスカーソルを当てて右クリックすれば名前が表示される。初めて乗る機体でも安心だ。

フライトモデルは少々簡素化されていて、上級者が操縦すると首を割ってしまうような現象があるかもしれない。特に、限界付近での動きが簡素化されているようだ。もっとも、能力を限界まで引き出して飛行するような機体ではないので普通に飛行する分には問題ないだろう。

Glideパワー全開のグラフィックと凝りに凝った満足のいく効果音

グラフィックの解像度は 640 X 480ドットのみで、今時のFSとしてはそれほど美しいといった印象はない。だが、実際に飛行してみるとなかなかよくてきたグラフィックだと感じるのだ。Glideを使用した場合、テクスチャーのつなぎ目が目立たない上に、霧や光源の処理が優れている。描写が自然なので箱庭を飛んでいるといった印象はあまり感じない。

特筆すべきは雲の表現だ。天候によって薄いものから厚いものまでさまざまな表情を見せる。雲を突っ切るときに視界がふさがれる緊張感はもちろん、雲をかすめるときに雲が後ろに流れていくさまも美しく再現されている。

効果音もかなり凝ったものも用意されている。MSFSにはなかった滑走時の走行音やエンジンのストール音がきちんと再現されており、さらに機体ごとに微妙に音が違っている。ジェットエンジンの始動音などは涙ものの仕上がりだ。ぜひ聞いてみてほしい。

簡単に設定できるフライトプラン

プロパイロット'99の最大の特長は、フライトプランの自動作成だ。メニューからフライトプランを設定し、機体と離陸空港、着陸空港を指示するだけで、ルートジェネレーターが航路を割り出し、飛行計画を立ててくれる。本来ならば、地図を見て自分で飛行経路を割り出し、それぞれの地点の無線周波数を把握しなければならぬが、

この作業はそれなりの無線航法に関する知識を要するのだ(慣れたとそれが楽しいのだが)。手間のかからないフライトプランの自動作成は、初心者にはとて素晴らしい配慮だろう。

このゲームでも、管制塔から航空機の交通を管理する航空交通管制システム(ATC)が再現されている。交通内容は、通常の民間機FSのようにテキストではなく音声なのだ。しかも、ATCに関する操作は副操縦士に担当させることもでき、その場合はすべてが自動的に処理される。MSFSではかなり難易度の高かった交通管制だが、このゲームなら、ある程度の練習で簡単に操作手順を身に付けることができるだろう。

プロパイロット'99は、細かい機能においてはMSFSに一步譲るが、分かりやすくなった操作体系と自動化できる交通管制でFSの敷居をずっと低くしてくれている。

プロパイロット'99は、民間機を基礎からじっくり学習したい初心者から ATC を駆使する上級者まで幅広い層のユーザーが楽しめる作品である。(Fujigei)

民間機フライトシミュレーターのだいたいご味

民間機FSも軍用機FSと同様、古くから歴史がある。軍用機FSがミッションを遂行するといった“何らかの目的”を持っているのに対し、民間機FSは特にルールというものも存在しない。飛びたい空港から遊覧飛行するのよし、交通管制を無視して橋の下をくぐるのよし、自由気ままに飛べるのが民間機FSなのだ。

だが、ただ飛ばすだけではそのうち飽きてしまうだろう。意のままに操縦ができるようになったら、ぜひ“飛ばす事”以外の操作もマスターしたい。

現実航空機を長距離飛行させる場合は、地図や目測で飛ぶわけではない。各地に設置されたラジオビーコンを受信し、その方向と距離を見ながら自機の位置を把握しているのだ。MSFSやプロパイロット'99でも、もちろんこれを使うことができる。

実際に使おうとすると、各地に設置されているビーコンの位置と周波数を航空地図で確認し、設定しながら飛行することになる。それに加えて、交通管制の指示に従いながら飛行すると、パイロットという業務がいかに多忙なのかを身をもって知ることができると。

ここでも本格的なフライトができるようになってくると、民間機FSをもっと楽しめるようになるはずだ。メニューで滑走路が見えない状態でも ILS (計器着陸システム)だけを頼りに正確に着陸することができれば、パイロットの醍醐味がいっそううまく感じられるだろう。

プロパイロット'99 では、MSFSよりも簡単にこれらの操作がマスターできるように配慮されている。このソフトでぜひ民間機FSのだいたいご味を味わってほしい。

Beechcraft Barom 58



Beechcraft Super King Air B200



Beechcraft V35 Bonanza



Cessna CitationJet





サイキックフォース2012

3D対戦格闘ゲーム
超能力者たちの闘いを描いた

熱狂的なファンを擁するタイトーの3D対戦格闘ゲーム『サイキックフォース2012』がWindowsへ移植された。重力にとられない超能力者たちの闘いが魅力のこの作品には、今までに対戦格闘ゲームにはなかった独特の遊び心地がある。

独特の3次元空間を飛び回り ダッシュやガードを使いこなせ

このゲームは、「境界」と呼ばれる立方体のフィールドの中で戦いが行われる。登場キャラクターがサイキッカー(超能力者)やサイボーグという設定であるため、重力にとらわれず、この空間を飛び回って戦うことになるのだ。実際は、2人のキャラクターは目に見えない一つの平面上で戦戦を行っているが、フラットシミュレーターのような完全な3次元での戦戦にはならない。しかし、見ただけからインパクトはなかなか新鮮で強烈だ。自由に空を飛び感覚やこのゲーム独特の世界観をうまく表現している。使用するボタンはガード、弱攻撃、強攻撃の三つ。レバと攻撃ボタンの組み合わせで、キャラクターごとに特徴のある、さまざまな必殺技を繰り出すことが可能だ。また、二つある攻撃ボタンを同時に押すと、方向を入力しながらとその方向へ、何も入れない状態では、相手に向かってダッシュができる。必殺技のコマンドを覚えるよりも、ダッシュをうまく使いこなし、境界の中で素早く自由に移動できるようにすることを心がけた方が上達は早いようだ。

強力な各種必殺技は、サイキックパワーを消費する。しかも、サイキックパワーを利用した必殺技は、ガードボタンを押しただけの通常ガードでは防ぎ切ることができない。ガードボタンを押し続けながら方向キーを1周させ、バリアガードを確立する必要があるのだ。このバリアガードにもサイキックパワーがいる。このことから分かるかおり、このゲームでは、サイキックパワーが何かと必要になる。サイキックパワーの残量は、画面の左右の端にあるサイコゲージに表示されているが、面白いのは、サイコゲージは残り体力を表すライフゲージとつながっているという点。体力が減ればその分、サイキックパワーの上限が自



各キャラクターは、総力地で水や火、氷、風などを操って敵を攻撃する。半透明のポロポロで描かれたこれらの効果は両手で楽しみし、もともと、プレイしている本人はあまりこれらに気を取られていないのだが...

動的に引き上げられるのである。また、ハイパーチャージ(全ボタン押し10方向キートン)を行うことにより、ライフゲージを減らす代わりに、サイコゲージの上限を上げ、さらに攻撃力を増加させることも可能だ。プレイヤー次第でピンチをチャンスに変えることができるというこのアイデアは秀逸だと言える。

最低でも4ボタンの ジョypadを用意しよう

必殺技のコマンドなどは、キーボードでは入力しづらい。最低でも4ボタンのゲームパッドを用意して楽しみたい。また、キーボードはIPでしか使用できないため、対戦を楽しむのであれば、Microsoft SideWinder GamePadなど、Y軸ケーブルなしに2つ以上のコントローラーが接続できるものを用意する必要がある。もともと、ゲームセンターと同じ感覚で遊ぶために、パッドでも役不足の感はない。できれば、ディジーチェーンで接続できるデジタルなジョイスティックを使用してほしい。

ちなみに、プレイしたのは評価版だったためか、筆者のCeleron 300A+Voodoo2程度の環境では明らかに処理が遅くなる感じがあった。

難易度調整が可能な上、コンティニューに回数制限が設けられていないので、だれでもエンディングを見ることもできるはず。しかし、できればゲームセンターへやり込めたプレイヤーを見つけ、さまざまなノウハウを習いながら対戦プレイを楽しんでみてほしい。対戦格闘ゲームの真の面白さは、やはり対戦でしか味わえないのだ。(稲垣宗彦)



Glide版で表示したキャラクター、アニメ風のキャラクターなので行が分かれるのでは？

このゲームはネットワーク
対応システムです

Information
開発元：株式会社タイトー
発売元：株式会社タイトー
販売元：株式会社アンパランス
販売店住所：03-5283-3664

価格：8,800円
OS：Windows 95/98
CPU：Glide版
MMX Pentium166MHz以上
DirectX
PentiumII 233MHz以上
またはCeleron 300MHz以上
メモリー：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ：Direct 6対応対応したグラフィックボード
HD容量：120MB以上
同時プレイ：4倍速以上
サウンド：DirectSound対応カード
対応API：Glide、Direct3D
PC版対応：×
発売時期：発売中



敵の方向に向かって直むダッシュを使い、必殺技を出そうとする時に最も得たところ、移動や回避操作、基本的なシステムをこれだけ理解するのだが、上達のペースは速い。



攻撃ボタンを押しながらスタートボタンでゲームを始めると、ストーリーモードを楽しむことができる。ストーリーの合間に全高グラフィックが挿入され、各キャラクターごとに用意されたストーリーを楽しむことができるのだ。

アーケード版を超えるグラフィック Glide対応の対戦格闘ゲーム

現在、アーケードゲームに使われている業務用基板は、3D処理をハードウェアでこなせるものがほとんどだ。いまだにゲームセンターで機内人気を誇るジャンル、対戦格闘ゲームにおいても、『バーチャファイター』の登場以降、3Dで構成されたゲームが人気に加え、今や主流となってしまった。『サイキックフォース2012』もまた、アーケードゲームとして登場した3D対戦格闘ゲームの一つだ。

ここで紹介したWindows版は、GlideとDirect3Dの2種構のAPIに対応し、ゲームセンター以上の美しい画面を自宅のパソコンで楽しむことができるようになっている。GlideかDirect3Dかどうかの選択は、インストール時に行うようになっている。動作オプションの設定などで気軽に切り替えられるわけではなく、どちらのAPIを利用するかによって、インストールされたファイル構成が変わるので注意が必要だ。また、Glide版を利用する場合、ディスプレイのプロパティなどでトリプルバッファリングを使用する設定にした上で、起動時にハングしてしまおうだ。



運命の皮肉さ、悲しいすれ違いの宿命に戦いを挑む、ファンタジーRPG

カルマ

英語での表記などもとせずに、海外のゲームを楽しんでいるプレイヤーも多いと思うが、アクションゲームと違って、テキストが多いRPGやアドベンチャーゲームもすべて日本語にローカライズされており、いわゆる国産のRPGと変わらない感覚でプレイできる。

アクティブバトルシステムを採用 リアルタイムでの戦闘は気を抜けない

アクションゲームばかりをやっていると、落ち着いてプレイできるRPGに、ふと安らぎを感じてしまう。「カルマ」はじっくりと楽しめるRPGだ。街中の人々のうわさ話を聞き、宿屋で戦闘の疲れをいやし、再びフィールドへ繰り出してモンスターとの戦闘。経験値と報酬を得て、レベルUPを目指す。まさにRPGの基本中の基本だ。

画面は3Dで表示され、ズームイン、ズームアウトで自由に視点コントロールできる。フィールド上では、ポリゴンで描かれた敵と接触しなければ戦闘が発生しない仕組みなので、不意をつかれることはない。しかし今回、筆者はいわゆる「アクティブバトル」というシステムにほんろうされてしまった。筆者の使用するパソコンのCPUはPentium II 500MHz。この能力をフルに生かして闘いかかってくるモンスターの手こわさはたまらない。戦闘でのコマンドを入力する一瞬の間にも、敵は容赦なく襲ってくる。すばやい操作が必要となるので、操作に慣れるまではモンスターとの戦闘は難しいものになるだろう。もちろんレベルアップしていけば、戦いは楽になっていくのだが、気は抜けない。製品版では、戦闘のスピードは調節できるよう修正されるはずだ。

戦闘イベントをこなさないかぎり、物語を先へと進めることはできない。うっかりゲームオーバーになって悔しい思いをしたためにも、セーブはこまめに行うようにしましょう。フィールド上であれば、任意の場所でセーブが可能である。



システムの画面を呼び出し、三角のメニューを回転して決定すると、セーブ、ロードのほか、ステータス、アイテムのチェックが行える



キーボードによるゲームの操作は、キャラクターの移動にある程度慣れが必要かつ

登場人物がそれぞれ背負う 悲しい宿命の物語

物語の主人公は「アレックス」という名の青年。カルマというタイトルからも想像されるように、重い宿命を背負って冒険を始めることになる。スタートの場面は早撃の中。アレックスは見廻りの兵をなぎ倒し、切り裂く扉から海へと身を投げた東郷から逃れる。共に牢獄を抜け出した「バルガイザ」を仲間し、ストーリーは進んでいく。

かつて、神の帝国「ライン」で異教徒による暴乱が起こり、それを鎮めるため、異教徒を追跡する任務についていたアレックス。彼の両親と妻は、神を侮辱する異教徒によって殺されていったのだ。アレックスにとって、異教徒を追いつめることは宿命であった。

だが、彼が捕らえ、処刑された首謀者の腕には、「愛する息子アレックスの死傷のため」と刻まれていた。反乱の首謀者は、すでに祝福したと思われていたアレックスの父の父親だったのだ。

「人は神に祝福される存在ではなかったのか」と疑問を抱く主人公。やがて、疑問は疑念へと変わっていく。「神はあなたの運命をもてあそび、あまつさえ、それを楽にするのではありませんか」。やがて、アレックスの神々々々に対する戦いが始まる。思わぬ宿命を断ち切るために……。

いわゆる「父親殺し」を扱った物語は、代表的なところでギリシャ神話が挙げられるだろう。オリンポスの地で奮闘し、「ウラノス」や「クロノス」といった神々の話はありませんにも名だ。だが、この禁忌を扱った話は世界中に存在する。その中でも、このゲームが開発された韓国では、とりわけ「身内殺し」というタブーに対して厳しいと言われるだろう。

(倉澤まりの)



まずは田の中を走らせてみる。前の人たちと同じく歩いていくと、イベントが発生する。アイテム欄のオヤシの道から異世界が湧き出てきて、ゲームの世界観が広がってくる



カルマの標準的なテーマを象徴するような、雷雲が打ち降ろされた空。初めて訪れる場所では、この画面のように主人公の視点から切り替わり、名前が表示される



標準の扉で開けられた人々や多岐にわたる。オプリビオン島。海の中を放出するアレックスとバルガイザのムービーにも力が入っている



アクティブバトルシステムによるリアルタイムの戦闘。行動できるキャラをすばやく選択し、行動を決定しなければならぬ

このゲームはネットワーク対応タイトルです

Information
開発元 : Dragonfly社
販売元 : 株式会社スターフィッシュ
問い合わせ : 株式会社スターフィッシュ
03-3386-1552
価格 : 7,800円
OS : Windows95/98
CPU : Pentium 90MHz以上
(Pentium 120MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : 640x480x16以上、256MB以上
HD容量 : 60MB以上
CDROMドライブ : 4倍速以上(6倍速以上推奨)
サウンド : Sound Blaster対応のカード
対応API : DirectDraw
対応機種 : 未定
発売時期 : 3月下旬予定

© 1998 STAR FISH INC. © SKC LTD.
© DRAGONFLY.



超高速のレーシングバトルを味わい尽くせ
疾走と破壊のエクスタシーを味わい尽くせ

エクストリーム-G 2

「EXTREME-G 2」は、一見普通の近未来風バイクレーシングに見える。だが、実はアクションゲームの要素が強く、ほかのレーシングゲームでは味わうことのできないそう快感がある。また、目まぐるしいスピードで繰り広げられるレース展開は圧巻だ。君はこのスピードに追いつけるか？

超高速で繰り広げられる 近未来のレースバトル

「EXTREME-G 2」(以下、XG2)は、バイクもののレーシングゲームである。とはいっても、実際のレースやマシンを忠実に再現しているようなシミュレーション色の強いものではなく、アクションゲームとしての色合いがかなり濃い。ゲームの舞台となっているのは、近未来の宇宙都市だ。政府が運営するバーチャルレース「EXTREME-G」に飽き飽きしていた市民は、「G-bike」という最速マシンで繰り広げられる現実のレースに強く引きつけられている。何度が死亡事故が生じたほどのレースの刺激性に、マスメディアも注目し始める。さらには、バーチャルレースでのマシンの性能を、現実世界において追いつくほどになったG-bikeに着目した、軍需産業のスポンサーも付くようになった。巨大化していくこの過激なレースは、XG2として広く知られるようになっていく。

近未来の舞台、架空のバイク、そして強いアクションゲーム色。これらの要素が、XG2の特徴に醍醐味を与えることに成功し、また違和感を除去していると言える。

その特徴とは、スピード感あふれるレース。超高速な画面描画に、ゲームに慣れるまでは、操作する指と画面を確認する目の両方をうまく反応させることができないうちである。しかも、この超高速感最新のCPUとビデオカードでなくとも体感できる。筆者の環境(Celeron 400MHz+Voodoo2カード)でも、画面が見にくいといったことはまったくなかった。

この現実離れしたスピード感も、未来のバイクのうちどであれば、納得してプレイできてしまうのである。



1アードモードでのレーシングバトル。画面中央右に写っているのが、ターゲットとなる空中砲台だ



3台目だん大砲射。左のバイクはシールドを装備しており、真ん中のバイクは二口ろを撃って急加速中のようなだ

豊富な追加アイテムで ライバルマシンを攻撃

XG2は、SINGLE PLAYERとEXTREME CONTESTの2種類のモードからなる。

SINGLE PLAYERは、PRACTICE、TIMETRIALS、ARCADE MODEの3つのサブモードを持つ。ARCADE MODEでは、自車に向かって攻撃しつつ、ものすごいスピードでコースを駆け抜けてゆく浮遊砲台のようなものを、弾数無制限のウェポンで破壊することで点数を稼ぐ。自車が破壊されるまでという制限の中で、敵弾をかわいくりながら射撃する楽しみは、ほかのレーシングゲームではなかなか味わえない。スピードと破壊の魅力に、きっと病みつきになってしまうことだろう。

EXTREME CONTESTは、連続して各コーストトライし、それぞれの順位によって点数が付られ、総合点数によって勝敗を決めるモードである。このモードでは、チャンピオンを獲得していくとプレイできるコースの数がどんどん増えていく。なかなか重要なモードだ。全コンテストでチャンピオンとなれば、最終的に12コースを楽しむことになる。

また、EXTREME CONTESTとPRACTICEでは、ライバルマシンが出現する。これらのライバルマシンに対しては、自分のマシンを武装して攻撃することで、破壊したり邪魔をしたりすることができる。

武装に加え、最初から搭載されている弾数制限のある標準武装に加え、走行中に入手することができる追加アイテムがある。この追加アイテムには、後方を攻撃できるものや、一撃でライバルを撃破することができる強力なもの、自動追尾射撃が可能なもの、防御力を上げるシールド、そして前照灯まで、多種多様に用意されている。これらうまく使いこなすことが、このモードのカギとなることは言うまでもないだろう。

諸君も、近未来のマシンが疾走するハイスピードの領域に、一歩踏み込んでみてはいかがだろうか？ このゲームでしか味わえない興奮が、きっとあるはずだ。

(Warren大尉)



アイテムは、マーク表示されて落ちている。この上を走ると



このように、アイテムが装備される。これは自動追尾砲台のようなだ

このゲームはネットワーク
対応タイトルです

Information

開発元 : Probe Entertainment社
販売元 : アケムエンターテインメント
価格 : \$39.95(US)
OS : Windows 95/98
CPU : Pentium 200MHz以上
(Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : Direct3D対応、4MB以上の
3Dアクセラレータ
HD容量 : 50MB以上
CDROMドライブ : 4倍速以上
サウンド : DirectX対応サウンドカード
対応API : Direct3D、Glide
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

EXTREME-G™ ©2001 1998 Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved.



ナスカーレボリューション

イコロンコンディショニングの爆走レースで
技術と戦略、そして度胸が試される

市販車を改造したモンスターカーが、オーバルコースをくぐる走るNASCARは、1996年から日本でもエキシビジョンレースが開催されて注目されている。見掛けは単純だが、走ってみると奥が深い。「NASCAR REVOLUTION」は、このNASCARの奥の深さをじゅうぶん体感することができるゲームだ。

ハンドルを握って分る オーバルコースの面白さ

世界で行われている市販車改造レースの中でも、NASCARは異色の存在だ。日本のJTCC(1999年からSSTC)、イギリスのBTCC、ドイツのDTMなどはトリック系をサーキットを走るのだが、NASCARでは、開催されるレースのほとんどがオーバルコースだ。しかも、車はすべて2ドアクラフと決まっているので、レースファンの中にも「単純過ぎる」と敬遠する人がいる。そんな人は、この「NASCAR REVOLUTION」をプレイすれば、それが誤解だと実感するはずだ。

シングルプレイでは、Single Player Raceと、Championship Seasonの二つのモードがある。Single Player Raceでは、車のセッティングから、コースの試走、予選、本選までのひととおりを楽しむ。Championship Seasonでは、全18レースからなる1シーズンでの自分の成績や順位が、NASCAR公式のスコアサイトでカウントされ、全ドライバーの中の自分の順位を知ることができる。

ドライバーとしてレースに参加しただけ、オーバルコースが決して単純なレースではないことが分かる。車はアッダーステアを基本とするセッティングだが、バンクの付



レース戦術のポイントがいくつかある。ピットレーン走行中にも、タイヤ交換、ガソリン補給ができる。ウイングの調整もオーダーできるが、レース中ではそんなことをするのは大冒険だ。セッティングは予選で済ませたいのがベスト



車向しが直線すると、金庫がこぼれる自らが保たれている。NASCARが信頼されたと思われる。F2キー(1)を押すことで画面に出る情報表示を切り替えることができる。画面上部のポジションモニターの代わりにバックミラーを表示できる

いたオーバルコースでは、常に時速170マイル前後(約300km/h)のスピードで走っている。急な動作をすれば車体がふっ飛ばされる。ブレーキを踏むほど大きな恐怖感を感じるほどだ。しかし、逆にアクセルを踏み続けていけば、速心力で壁に激突してしまう。

そこで、あらかじめイン側に乗って、勢いを保ちつつ慣性を活かしてカーブに入り、アウトへ戻るまでがバンクを上るとして加速する。カーブの奥でも必ずアクセルを開けて、坂を降りる勢いで加速するのだ。あるいは、あらかじめアウトに乗って減速しておき、インを目指して加速しながら強引に車をねじ伏せて曲がってもいい。

オーバルコースでは、このようなテクニクを使い分け走らなければならない。つまり、コースは単純だが、ライン取りは無数にあり、ベストラインは存在しないのだ。その事実を悟ったとき、あなたはオーバルレースの奥の深さにあっとするだろう。この奥の深さにこそ、NASCAR REVOLUTIONのゲームとしての魅力がある。

マルチプレイは8人まで 緊張感あふれる駆け引きが魅力

シングルプレイに比べると、マルチプレイはかなりゲーム性が高い。マルチプレイでは最大8人までの対戦が可能だ。コース設定では周回数ほかにコースの縮小率も設定できるので、冗長なオーバルコースをきゅっと短めれば、車の接触や追い越しの機会が自然に増える。ハンドリングもクワックになり、かなり動きが速くなるのだ。

また、イエローフラッグ、ブラックフラッグのON/OFFが設定できるが、ここではぜひONで選んでもらいたい。車がクラッシュするとイエローフラッグとなり、即座にペースカーが入って一切の追い越しができなくなる。この間に各車の車間が縮まると、だんご状態になるのだ。ペースカーが消えた瞬間に再スタートとなる。

実は、この再スタートの瞬間こそ最もクラッシュが多くなるため、ドライバーたちにとっては大きな緊張感あふれる場面なのである。追い越しが禁止されている間も、ドライバーの精神は休んではいない。いつ始まるかわからない再スタートに向けて、少しでも有利なポジションを探したり、前後のドライバーをけん制したり、年間タイトル争いのライバルの位置(オーバルコースなのでドライバーの位置を視認しやすい)を探して、関心をかき立てていたのである。

高速で走行するレース中でのち密な駆け引きも、ぜひこのNASCAR REVOLUTIONで体験してほしい。(杉山源一)



コクピット視点はリアルな表情、視界が狭くなる。ゲーム制作者のこだわりを感じる。カメラアングルも、単なる直視ではなく、それぞれがちゃんと機能している



スタートダッシュが早ければ、ローリングスタートも実行する際に出るドライバー始動、ドライバーは再スタートで始動される



マルチプレイでイエローフラッグが出た。先頭ドライバーは先頭ペースカーが見える。イエローフラッグの時は、車間距離は、自動ブレーキもかかる。Spaceキーを押せばジャンプできる。ピットは5コース復帰後には、元のコースへ復帰するための追い越しが許されている

NASCARを扱ったレーシングゲーム

アメリカでは、レースファンのみならず、広く庶民の層へと浸透しているNASCAR。レーシングゲームの分野においても、NASCARを題材としたタイトルはほかにもいくつかある。特に、Sierra Sports社がDOS時代からリリースしている「NASCAR RACING」シリーズが有名で、1998年11月に発売された「NASCAR RACING 1999 EDITION」が現在のもこのシリーズ最新作である。ちなみに、1999年秋には「NASCAR RACING 3」の発売が予定されている。



NASCAR RACINGシリーズの開発元Papyrus社がホームページ(http://www.papyrus.com/3rd/index.html)では、NASCAR RACING 3のレビューやスクリーンショットが公開されている



Information	
開発元	イコロンコンディショニング
販売元	イコロンコンディショニング
価格	\$44.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium(K6)200MHz以上 (Pentium) 266MHz以上推奨
メモリ	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D、OpenGLの3Dアクセラレータ(Voodoo2カード推奨)
HD容量	430MB以上
CDROMドライブ	8倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド	DirectSound対応サウンドカード (DirectSound3D、Environ-mental Audio対応カード推奨)
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)

NASCAR Revolution software © 1999 Electronic Arts. All rights reserved. NASCAR is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc.

WARZONE 2100

ウォーゾーン 2100

舞台となっているのは、核戦争で荒廃した未来の地球。地球の覇権をかけて、生き残ったわずかな人たちが戦いを開始する。「WARZONE 2100」は、Mplayerを通してマルチプレイのネットワーク対戦ができるという、リアルタイムの戦略シミュレーションだ。プレイヤーが自分で戦闘ユニットをデザインできるという点も大きな魅力となっている。

マップやユニットはすべて3Dで表現 ユニットをデザインしてバリエーションを増やせ

一昔前までは、戦略シミュレーションというと、ヘックスと呼ばれる六角形のマスで元にしたマップを使った、ターン制のものも主流だった。しかし、最近ではまったく見かけなくなってきた。このタイプのゲームには、じっくりと考え、数多い制敵の中でいかに作戦を組み立て、実行するか、という独特の面白さがある。だが、視覚効果や緊迫感という点では、やはり現在の主流となっているリアルタイムのシミュレーションに軍配が上がるだろう。

「WARZONE 2100」は、キャンペーンモードを主体としたリアルタイム戦略シミュレーションだ。キャンペーンモードの最初のステージでは、まず敵の勢力を一掃して生産施設を整え、次のステージで生産したユニットを輸送機で戦場へ送り込み、敵の基地を一つずつ破壊していく。そして、各ステージごとに与えられた目的をクリアしていくことで、シナリオのストーリーがどんどん広がり、深くなっていく構成だ。エネルギーを確保しつつ生産ラインを整え、戦力を増強しながら敵を撃破していく一連の流れを、すべてリアルタイムでこなしていくのである。

このゲームの大きな特徴として、グラフィックをすべて3Dで表現しているという点が挙げられる。38種期のマップは、すべて回転/拡大/縮小/角度を傾けるなどの好きな角度で戦況を眺めることができ、視覚的なメリツをさらに引き出すことに成功している。火花や爆発のグラフィックも表現に力が入っている。

3Dで描かれたグラフィックと並び、このゲームを特徴付けているもう一つのポイントは、ユニットをデザインするシステムを採用しているという点。技術開発したパーツを使って、頭部、ボディ、移動装置を組み合わせ、自分でユニットをデザインすることができるのだ。

ただし、核戦争で工業技術がいちじるしく低下してしまった、というストーリー設定のため、どのユニットを生産するにも、まずは敵を破壊して技術を手し、それを研究開発して自軍のものとして完成させる必要がある。また、新技術は決まった順で手に入るの、プレイヤーごとにまったのオ



キャンペーンモードでは、最初に前哨と据を築いてミッションの概要を説明してくれる。それはと複雑な内容ではないが、目的はよく簡潔であること



ホストとなった人が、敵による視界の喪失や、技術の進化などとの対応条件を設定することができる。チーム戦やドスマッチなどのゲームタイプが細かく選べる

リジナルユニットを作るわけではない。しかし、次々と新技術を実成させ、今までにない能力を持ったユニットをデザインし、それを戦線に投入していくという、このゲームが持つ基本的な流れはなかなか面白い。用意された新技術の数は400を超え、戦闘用ロボットや、水陸両用ホバークラフト、垂直離着陸戦艦機なども作成可能だ。

Mplayerに 手軽にネットワーク対戦が楽しめる

WARZONE 2100のマルチプレイでは、TCP/IPによる対戦にも対応している。この場合、ホストとしてゲームを立ち上げているサーバーをダイレクトに指定することもできるが、Mplayer(www.mplayer.com)での対戦も可能だ。わざわざ相手を探す手間を考えれば、Mplayerを利用する方がいだろう。

執筆している段階ではデモ版でしか遊べないが、Mplayerで対戦する場合には、日本からだと時間によってはかなり通信条件が厳しくなることがあるかもしれない。しかし、すでに日本でもMplayer-Japanのサービスが始まっており、こちらでもWARZONE 2100に対応する予定になっている。

ちなみに、マルチプレイでは、最大8人までの対戦が可能だ。全員が敵同士として戦うドスマッチのほかに、2vs2、1vs3といったチーム戦も楽しめるので、やはりメンバーが多めに越したことはない。

今回も英語版での発売だが、完全日本語版への有償アップグレードも予定されているので、英語が苦手なプレイヤーも安心して楽しめるはずだ。(塚田宗彦)



マルチプレイでは、最初からさまざまな技術の開発準備ができた状態になっている。どれを優先して開発していくかの判断の可否を握っているのだ。研究開発が終わりには開発が可能になるので、研究開発をいくつで建設し、並行して研究を進めるのがいだろう



研究された技術を利用して、ユニットをデザインする。頭部、ボディ、移動装置とパーツを選んでいくことによって、バリエーション豊かなユニットをデザインすることができる

完全3D表示による自由な視点
軽快なテンポの戦略シミュレーション



Information

開発元 : Pumpkin Studios社

販売元 : フォックスインタラクティブ株式会社

問い合わせ先 : アイヌインタラクティブ

ユーザーサポート

052-775-8380

価格 : 7,800円

OS : Windows95/98

CPU : Pentium 166MHz以上

(Pentium 233MHz以上推奨)

メモリー : 32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ : DirectX6.0対応のSVGA

ビデオカード(2MB以上)

HD容量 : 30MB以上

CD-ROMドライブ : 8倍速以上(12倍速以上推奨)

サウンド : 16ビットサンプリングレート48kHzの

サウンドカード(64ビットPCIサウンドカード推奨)

対応API : Direct3D, Glide

PC-98互換性 : 未定

発売時期 : 1999年4月23日予定



新しいマルチプレイをサポート

ウェイズオブシン

繰り込まれたシナリオと多彩なアクションで定評のある[SIN]。そのSINに新たにミッションパックが登場した。ネットワークプレイも、デスマッチ以外の対戦が追加され、新しい武器とマップで劇的な変化を見せている。

新たなシナリオとスピード感あふれるホバーバイクの登場

なそのドラッグ「U4」による世界征服を固めた、美談の天才科学者Elexis Sinclair。彼女が逃げ去った後、暗黒街を牛耳るGianni ManeroがFreeport Cityを支配しようとする。彼を中心としたマフィアたちの抗争が激しくなる中、Hard Corps隊長John Bladeのもとに、再びミッションが出現したという知らせが飛び込んできた。現場へ駆けつけた彼の前には、何者かが人々を襲った痕跡が残っていた……

「WAGES OF SIN」(以下、WOS)をプレイするためには、「SIN」の順にインストールする必要がある。シングルプレイを始めるためには、SINのCDをに入れておかなければならない。WOSを実行すると、GAMEメニューからWOSを選択できるようになり、新たなシナリオがスタートする。こういった追加ミッション集としては珍しく、ストーリーとしてSINの続編となっているので、本編をクリアした後のほうがより一層楽しめるはずだ。

さて、シナリオ以外にも新たに導入された要素がいくつかある。敵キャラクターは12種類追加され、要所にボスキャラクターが登場してくるようになった。しかも、AI(攻撃を受けたり逃げたりなど、それぞれの行動パターン)が一段と向上しているのだ。SINのプレイに慣れた人にも十分な手応えがあるだろう。

マルチプレイでは、Deathmatchのほかにも2種類のMob Rules Deathmatchが追加された。一つは、1人が鬼ご



Marked for Death Informerが交代した瞬間。自在にして、InformerはSINの家に目撃に変化する。Informerは武器を交換できないが、相手に当たるだけで構わない



新たに採用されたホバーバイクシステム。空中に浮いているため、慣性をうまくコントロールしなければならぬ。再降アリアーでは、短い距離をすばやく走りぬけ、敵達のトラップに気をつけろ

っこにおける鬼の役割(Informerと呼ばれる)となつて、プレイヤーたちがInformerを撃って得た得点を殺うMarked for Death。逆に、Informerに撃たれたプレイヤーは鬼を交代しなくてはならない。もう一つは、時間制限を設けて、全員で1人のInformerを追いつけてLynch Mobだ。逃げ切れればInformerの勝ち。

そのほか大きな変更点は、ホバーバイクが追加されたことだ。ホバーバイクの前でUSEキー(デフォルトではOキー)を押すと乗り込むことができ、高速移動が可能になる。さらにUSEキーを押すと、ターボブーストが発動する。 Rockets, Laser Cannon, Hover Minesといった専用の武器で攻撃も可能だ。ホバーバイク専用マップがいくつか用意されており、マルチプレイでもHoverbike Deathmatchに使用できる。ゴールを目指してラババルとデッドヒートを繰り返すことになるだろう。ホバーバイクにもいくつかのスキンが用意されているので、好みに合わせて設定しよう。

戦術の幅が広がる個性あふれる武器群

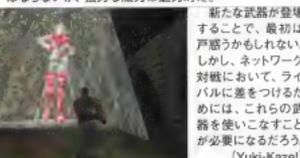
追加パックとして、プレイヤーが最も気になるのは、新しく登場した武器群だろう。SINで登場した武器に加え、さまざまな効果の武器とアイテムが追加されている。

まず、オーボックスな武器であるFlamethrower(炎突放射器)が追加され、接近戦闘で敵を焦黒げにすることが可能になった。 Concussion Gunは防弾性の武器で、衝撃波で敵やミサイルを弾き飛ばす。低空で飛ぶ飛行機に当たることで、工夫次第で面白い使い方ができるだろう。

また、Rocket Launcherのモードを切り替えることにより、Guided Missileのリモートカメラのような視点で相手を探ることができる。自動追尾で誘導されるわけではなく、現うにはそれなりの慣れを要するだろう。しかし、使いこなせば、確実に当たるのできる兵器だ。ただし、威力中は無防備になってしまいうため、チーム戦などで攻撃を発揮しづらい。

一風変わったところでは、ボウガンのような光学兵器Plasma Bowがある。AttackBowを押し続けることでバワを蓄え、着弾したときに爆発する。

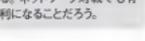
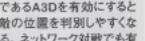
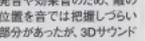
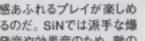
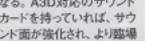
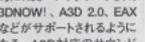
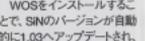
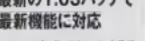
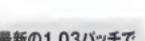
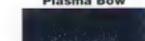
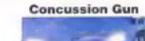
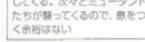
ほかには、広範囲にダメージを与える武器がある。背中に背負った巨大なStinger Packがある。背中のパックから一斉に小型のミサイルが何発も飛び出し、着弾点で大爆発を起こす。良い場所使ったとしてもダメージが来るので、使用の際にはじゃぶん気を付けなければならないが、強力な威力は魅力的だ。



ミニゲームたちがうつFreeport City地下で、SINの家の壁を見つけた。今回の事件は彼女がかかっているのだろうか?



倒れた敵の体を引合せて、中からゴミのような物が飛び出してくる。炎やミニゲームたちが舞っているの、息をつく余裕はない



最新の1.03パッチで最新機能に対応

WOSをインストールすることで、SINのバージョンが自動的に1.03へアップデートされ、3DNOW!、A3D 2.0、EAXなどがサポートされるようになる。A3D対応のサウンドカードを持ってれば、サウンド面が強化され、より臨場感あふれるプレイが楽しめるのだ。SINでは派手な爆発音や効果音のため、敵の位置を音で把握しづらい部分があったが、3DサウンドであるA3Dを有効にすると敵の位置を判別しやすくなる。ネットワーク対戦でも有利になることだろう。

(Yuki-Kazari)

Information

開発元 : 2013社
販売元 : 株式会社P&A
問い合わせ先 : 株式会社P&A 042-929-9901

価格 : 4,800円
OS : Windows95/98/NT40 ServicePack3
CPU : Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(4MB以上推奨)
ビデオ : DirectX8対応のビデオカード(2MB以上)
HD容量 : 350MB以上
CDROMドライブ : 4倍速以上
サウンド : DirectX8準拠サウンドカード
対応API : ScreamDraw, OpenGL
PC 95対応 : 未定
発売時期 : 3月26日
備考 : 製品版のFeinが必要

Sin and Sin Mission Pack: Wages of Sin are trademarks of P&A Entertainment, Inc. ©1999 P&A Entertainment. Published and distributed by P & A, Inc., Developed by 2013, Inc. 2015 is a trademark of 2013, Inc.



コマンドスシリーズは、背景も見どころの一つだ。単なるパーツの組み合わせではなく、細部まで書き込まれた各ミッションの高級なビジュアルを見てほしい



コマンドス:ネクスト

多彩な追加動作と
八つの新ミッションで
続編登場

最大6人編成の特殊部隊を操ってミッションを遂行する「コマンドス」は、戦術性とアクション性が見事にマッチしたリアルタイムコンパット戦略だ。この続編にあたる「COMMANDOS: THE NEXT」は、ゲームシステムに大幅な変更はないものの、ミッションをはじめスキルや武器が追加された改良版ともいえる内容を持っている。

難しいけどやめられない 詰め将棋にも似たゲーム性

「コマンドス」を知らない人のために、改めて内容を紹介しておく。舞台は第2次世界大戦、イギリス軍特殊部隊を操って任務を遂行することがゲームの目的。大きな特徴は、リアルタイムでゲームが進行し、グリーンベレーやスパイなどの特殊兵の能力を組み合わせて戦っていくことにある。

クォータービューで描き出される敵陣には、見張り兵が多数配置されており、ひとたび発見されるとあっという間に八手の巣にたまりしもう。張り巡らされた見張り兵の視線、途方もない兵力差といった、一見八方ふさがりの状況を冷静に分析し、トラップやスナイパーライフル、デコイによる離間などの特殊能力をフルに活用し、任務を遂行していくのである。

敵の行動の先の手を先で読む戦略性もさることながら、アクション性もかなり高い。スパイが敵兵の1人を狙撃した瞬間に、物陰に隠れていたグリーンベレーがほかの兵士をナイフで仕留めるなど、複数の特殊兵を流れるように操作しなければならない場面が多々あるのだ。わずかに1秒の差で敵陣にサイレンが響き渡ることもあり、手に汗を流す瞬間が連続する。戦術とアクションの二つが見事に融合したゲーム。それがコマンドスだ。

続編に当たる「COMMANDOS: THE NEXT」(以下、THE NEXT)は、八つのミッションに加え、いくつかの能力と武器が追加される。今回評価に使用したベータ版で判明した点を中心に紹介していく。

6人いる特殊兵は、前作と同じで新キャラクターはいない。しかし、基本動作に Stone (石) と Cigarette pack (タバコ)

(タバコ)などが追加された。石とタバコという、ものすごく地球に見えるかもしれないが、隠密行動を基本とする本ゲームでは非常に役に立つ能力だ。

石は壁や建物の陰から投げ投げることで、敵兵の注意を一時的に別の方向へ向けることができる。使いこなせば、注意をそらした間走り抜けたり、複数の敵兵1人だけを呼び出すことが可能だ。使用回数に制限がないため、全ミッションを通じて重宝することになるだろう。

タバコは、遠回りルートに投げておくことで、敵兵がそれを拾って一服しに行ってしまうというユニークな効果を持つ。タバコを獲っている時間が長く、あらゆる方向を向いていることが多いため、投石以上の効果を発揮する。ほかには、操り人形、拳、ライフル、ハンマー、エネルギー、リップステイクなどが追加されるようだが、今回評価に使ったバージョンでは確認できなかった。

前作と同じくマルチプレイは協力型 息のあったコンビネーションが必須

THE NEXTの売りである新ミッションは、第2次世界大戦末期の東ヨーロッパ諸国、ギリシア、ドイツを舞台に展開される。内容も巨大列車砲の破壊、ドイツ軍将校の誘拐、試作戦闘機の開発防衛など、特殊部隊ならではの任務が目白押しとなりそうだ。

一方のマルチプレイは、各キャラクターの操作を分担し、シングルプレイと同じミッションを行うという前作同様の仕組みとなっている。接続方法なども同じで、TCP/IP専用の独自プログラムを起動して行う「pyserver.exe」をホストとなる者が事前に起動しておく。そのほかの注意点としては、マルチプレイ時のホストとなる者は、Pentium II 266MHz以上のパソコンであることが望ましい。

プレイした実感としては、続編だけに難易度は前作以上。特殊兵の1人が死亡した時点でミッションクリア不可能になることが多い。ショートカットキーの操作が手になんたんだ人間士でなければ難しいだろう。前作を極めた人が集まってチャットで相談しながらTHE NEXTのミッションに挑戦するというのは面白いかもしれない。どらにせよじつじつと腰を鍛えて遊びたいタイトルであることに違いない。(下村隆善)



各キャラクターのヘルプでは、それぞれの特殊工作員の能力が一覧できる。ドライバー(左)に加わったShotgunは射撃も視力も高めるのも嬉しい追加だ



画面分割ができれば、それぞれが大幅の自由度に行える。優れた基本インターフェースは前作を引き継いでいる



画面分割した基本動作Stoneを使えば、逆方向と異なる方向へ敵の視線を引きつけることができる(画面左が通常視)。だがStoneを奪った直後、緑で表示されている範囲がその敵兵の視界だ。複数の敵は、こうして視線をそらしたときに1人ずつ狙撃していく



Information

開発元 : Pyro Studios社
販売元 : 7/45(イナタラシ)株式会社
問い合わせ : アイドス・インタラクティブ
ユーザーサポート
052-775-8380

価格 : 英産版は5,800円、
日本産版は6,800円
OS : Windows 95 / 98
CPU : Pentium 133MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー : 1GB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : DirectX6以上に対応した
SVGAカード(2MB以上)
HD容量 : 150MB以上(200MB以上推奨)
CDROMドライブ : 4倍速以上(9倍速以上推奨)
サウンド : DirectX6に対応のカード
対応API : DirectDraw
PC対応機種 : 未定
発売時期 : 英産版は4月23日、
日本産版は1999年夏

Commandos: Beyond the Call of Duty. Developed by Pyro Studios.
©G Published by 1999 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved



アーケード版に迫るグラフィックと専用コントローラーでリアリティが倍增

電車GO!2 高速編

電車運転シミュレーションというジャンルを生み出した「電車GO!」が、ようやくパソコンで遊べるようになった。この「電車GO!2 高速編」は、PlayStation版との同時発売である。どちらを選ぶか悩むところだが、鉄道ファンなら両方買って、それぞれの持ち味を楽しもう。

車両の描画が格段に向上 キーボードによる運転も快適

前作「電車GO!」は古くから利用されている路線を中心にシミュレートしていたが、第2弾の「電車GO!2 高速編」は新しい路線や新型車両をそろえている。上越新幹線と東北新幹線の高規格在来線の「北越急行はくばく線」、いちばん新しい新幹線「秋田新幹線こまち」、そして、首都圏のJR通勤電車の最新型209系による「京浜東北線快速」である。加えて、ボナズゲームの「横須賀線の運転」や「東上線新幹線まびく」も収録された。ゲームそのものはアーケード版やPlayStation版を移植したものが、難易度はやや高めだ。

パソコン版の最大の売りは、Direct3Dで描画したグラフィックの精密さである。架線まわりや建物の背景、ゲーム中に登場する列車の絵がとても細かく美しい。HK100形電車のステンレス編成の質感もよく再現されていると思う。PlayStation版では、隣の線路を走る「スーパービュー踊り子」がせつぱん箱の行列のようだったが、パソコン版は違和感なく1本の列車として見えるのだ。「500系」のぞみの微妙な塗色も目立って再現できている。東京モレールに至っては、ひと目で新型車両だとわかる。私もかねて鉄道ファンにとっては、こうしたディテールへのこだわりがうれしいのだ。

しかし、私がこの移植で最も評価したいのは、キーボードでの操作性である。特に、あらかじめ用意されている「キーボード2」のキー割り当てがいい。A/Zキーでマス



画面のディテールがよくわかるのは得意画面だ。ステンレス車体の微妙な色の違いがよくわかる

ターコントローラー(加速)、カールキーの左右でブレーキ(減速)を操作するのが、どちらもキーボードとなっているので、専用コントローラーに近い操作感が得られる。しかも、ブレーキは押しっぱなしにしても最大減速にとどまり、キを押し直して初めて非常ブレーキとなる。これは誤動作防止としてありがたい。

また、加速と減速をダイヤルにキー入力できる「キーボード」も便利だ。ブレーキ操作がテンキーに割り当てられており、1で減速、9が非常ブレーキとなっている。例えば直線的に「9-5-2」や「7-5-0」などと操作すれば、好みのブレーキングパターンで車両をコントロールできる。「キーボード」は、カールキーでマスコンもブレーキも操作する。私には扱いづらかったが、片手で電車を運転できるという意味で画期的だと思う。細かいところだが、移植といえども、改良すべきところにはオリジナリティを追求したという、開発者のこだわりを感じた。

マルチプレイには未対応だが専用コントローラーは製品化

さて、本誌の読者なら「このゲーム、ネットワークで遊べる」という点が気になるだろう。残念なのは、アーケード版から移植されているため、ネットワークを備えたマルチプレイは考慮されていない。パソコン版ならはオリジナル性を追求するならば、製品版では新路線やユーザーなどの追加機能はほしいところだ。なぜなら、PlayStation版の初回限定版はコントローラとセットで9,800円だが、パソコン版はソフトが8,800円で、専用コントローラーが8,800円と、ほぼ倍の値段になっている。グラフィックの向上だけでなく、この価格差はちょっと厳しい。

ネットワークで、併走する京浜東北線と手回線を競争させると、運転手と車掌とで役割分担など、想像するだけではないと思う。ほかに、も、フォースフィードバックに対応して、マスコンへの「タッチチェック」という機能や、線路の縦向きを通過した際の振動が手元伝わってきたら、雰囲気も盛り上がるだろう。遊ばないと信濃越えがわかり、運転がワンパターンにならないかと。電で遅れた接続を待っていたために出発が遅れたといった、パソコンならではの要素を期待したい。その意味では、5月に発売される予定の「電車GO!」のアレンジも楽しみ。(杉山淳一)

ほくほく線HK-100形快速



上野駅の6日計から、新線を出発して上野に北進へ向かう形を撮影して記録されている。快速や普通列車として活躍している車両で、世界最速のレールバスだ

秋田新幹線E3系特急「こまち」



在来線へ乗り入れるため、車体断面はほかの新幹線車両より一回り小さい。ほかの新幹線車両と連絡して運行できる

京浜東北線209系快速



京浜東北線で使用されている旧型(103系)の置き換え用として製造された車両。経路間でも使い分けられているが、こちらは車体幅がやや大きい

ほくほく線E61系特急「はくたか」



上野と北進へ向かう特急電車。ブレーキとブレーキに連動した監視カメラ(ワンダーバード)と連携して運行している



ゲーム画面は、アーケード版やPlayStation版とまったく同じ。ATC(自動列車制御装置)を搭載した車両では、スピードメーターに最高速度が表示される



京浜東北線の風景を実際のもものと比べてみた。景色については細かいところがあるが、地形については実物と実感がわく



本格的なプレイを楽しみたい場合、この専用コントローラーは必需品とも入手したい。価格は8,800円

CD-ROMはネットワーク対応ソフトです

Information

開発元：株式会社タイトウ
発売元：株式会社タイトウ
販売元：株式会社アンゾランス

問い合わせ：03-5283-3625

価格：8,800円

OS：Windows 95/98

CPU：MMX Pentium 166MHz以上
Pentium II 233MHz以上推奨
Pentium IIIの動作も可能

メモリー：32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ：Direct3Dに対応した2Dグラフィックカード

HD容量：120MB以上

CDROMドライブ：4倍速以上

サウンド：DirectSound対応カード

対応API：Direct3D

開発者：X

発売時期：発売中



KKND2クロスファイア

至れり尽くせりの操作機能を備えたリアルタイム戦略シミュレーション

舞台は荒廃した未来の地球。「KKND2 KROSSFIRE」は、まったく異なる三つの種族が死闘を繰り広げるSFリアルタイム戦略シミュレーションだ。このジャンルのタイトルとしてはオーソドックスな作りではあるが、カスタマイズしたユニットを生産できる点やクオリティの高いグラフィックが魅力である。

ユニットのカスタマイズで敵に差をつける

核戦争後の世界を生き残った人類は二つの集団に分かれ、それぞれ独自の道を歩んでいた。一つはモグラのように地下に逃れたサイバナー族(SURVIVOR)、もう一つは放射能によって黙つた野の宍容容に突異した進化族(EVOLVED)である。これに農耕ロボットであったシリーズ9(SERIES 9)が加わって覇権を争う大戦争を引き起こすというのが、「KKND2 KROSSFIRE」(以下、KKND2)のバックグラウンドだ。前作の「KKND」に新たに加わったのがシリーズ9で、召使として労働を強いられてきたことに対する人類への復讐が彼らのテーマとなっている。

この手のジャンルの設定としてはやや陳腐な感が漂うが、オープンワールドを見た瞬間、そのようなことはどうでもよくなった。「STARCRAFT」やそのアドオン「BROOD WAR」のムービーのクオリティの高さはよく知られているが、KKND2はこれに勝るとも劣らない出来なのだ。肝心のゲームグラフィックも細部まで丁寧に描き込まれており、「ダークレイン」と同様の荒廃した雰囲気を味わうことができる。

資源の収集、建物の建設、ユニットの生産、研究開発という基本的な仕組みは、ごくオーソドックスなスタイルとなっており、印象としては「TOTAL ANNIHILATION」に最も近い。独自の仕組みとしては、ユニットをカスタマイズして生産する仕掛けが用意されている点が大きな特徴だ。カスタマイズ生産のベースとなるユニットは大・中・小の三つのサイズがあり、それぞれ搭載できるタレット(装備)や追加機能の量が異なる。タレットは、そのユニットの用途を決定するもので、武器やレーダー、リペアなどに加え、種族ごとに特殊なものが複数用意されている。追加



通常のリアルタイム戦略シミュレーションと同じように、しやかに早く資源を集め、より多くのユニットをそろえられるのがポイントとなる。もちろん、研究開発を進め、高性能なユニットを造り出す手もある



機械工場や兵器工場のテクノロジーアップグレードを行うと、ユニットのカスタム生産が可能。一定範囲内にあるユニットの戦闘能力を上げるなど、効果が奥深い。及び特殊ユニットも多数ある。カスタム生産の使いこなしが、ハイレベルな対戦の種族を左右するに違いない

機能は、スピードを上げる、装甲を厚くする、自己修復機能を搭載するなど、ユニット特性を決めるものだ。初めから用意されたユニット(歩兵タイプ7種、車両タイプ10種)に不満を感じたら、カスタマイズして自分好みのユニットを作ってしまう方がいいというわけである。

ほかのタイトルの長所を集約した操作性の良さは秀逸だ

KKND2は、三つの種族の立場でシナリオを進めるシングルプレイモード(全51シナリオ)と、最大8人までが参加可能なマルチプレイモードがある。マルチプレイの接続は、専用サーバーはないものの、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの四つをサポートしている。マルチプレイを試してみたが、カスタム作成を使いたくはないという印象を持った。タレットや追加機能をあれこれ組み合わせるのは楽しいが、標準のユニットや種族の特殊タレットなどを事前に熟知していないと、相手からは操作のいいカモに見えるのだ。シングルプレイでじゅうぶん腕を磨いてから、マルチプレイに挑戦してほしい。

また、操作性の面で非常に洗練されていることも触れておきたい。予約生産機能や画面の位置記憶、ユニットのグループ化に加え、両面右のバーに統合された生産指示(各建物ごとに生産指示する必要がない)、マウスドラッグによるユニット一括選択時に非戦闘ユニットを除外するオプションなど、至れり尽くせりの機能が備わっているのだ。リアルタイム戦略シミュレーションでは、ちょっとした操作機能の不足でもかなり気になるものだが、KKND2は何のストレスもなくプレイすることができた。全体としては、KKND2はスタンダードなリアルタイム戦略シミュレーションとして、欠点らしいものが見当たらない良質なタイトルだと言える。シナリオビルダーやユニットエディターも付いており、日本で販売される際には丁寧な日本語マニュアルが付属する点も評価したい。

(下村隆善)



ユニットのカスタム生産とは別に、ユニットエディターが付属する。細やかな設定まで可能だが、この機能に手を触ると、ゲームバランス調整の苦労がチームごとになりそう

サイバナー族(SURVIVOR)



進化族(EVOLVED)



シリーズ9(SERIES 9)



KKND2の陣営は石油がメイン、バグスタージョンという陣営と、画面中央に写っている石油掘削陣営(タンクのようなユニットで移動先に田畑を指定すると変形する)をセットで使う



Information

開発元 : Beam Software社
販売元 : 株式会社アイジーエス
開発元 : 株式会社アイジーエス
045-451-5618
価格 : 9,800円
OS : Windows 95/98/NT4.0
CPU : Pentium 133MHz以上
(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : Direct3D互換ビデオカード
HD容量 : 100MB以上
印刷解像度 : 4倍速以上
サウンド : Direct3D対応サウンドカード
対応API : DirectDraw
PC対応数 : x
発売時期 : 発売中

©1998 Beam International. Melbourne, House is a registered trademark of Beam International LTD. All rights reserved



スーパーバイク ワールドチャンピオンシップ

本物の運転感覚に迫る
モンスターマシンにまたがりハンクダオン
バイクレーシング

「SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP」は、「SCREAMER」シリーズで有名なMilestone社が開発した、シミュレーション色の濃い本格派バイクレーシングだ。白熱した接近戦を勝ち抜いて、忠実に再現された世界の12のサーキットを制覇せよ。

徹底したリアリズムへのこだわりが生んだ
ハイクオリティなグラフィック

「SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP」には、日本が誇る4大バイクメーカーのホンダ、スズキ、ヤマハ、カワサキ、およびイタリアのバイクメーカーDUCATI社製の計5種類のマシン、そして18人のトップライダー、世界12か所のサーキットが実名で登場する。背景やテクニチャーの丁寧な描き込み、バイクや人物のモデリングの正確さで、見事に有名なバイクのシルズをコンピュータの中に再現しているのだ。

強引な体当たりをされたと手を突き出して抗議したり、転倒したライダーが懸命にバイクを引き起こす姿は、リアルさだけでなくコミカルさすら感じてしまう。このようにリアリズムを追求したゲームなのだが、サーキット周辺のオブジェのバリエーションが少なく、どのコースも同じように見えてしまうあたりはもう少々工夫してほしい。

Celeron300A 450MHz+Voodoo2というスペックのマシンで、800X600ドット表示でプレイしたが、32台同時レースともなると、スタート直後に若干の処理落ちが発生した。とはいえ、レース中はじょうぶな過ぎるほど高速なフレームレートが出ていた。

シミュレーション系のゲームであるが故に、バリバリのアーケード派にとっては全体のスピード感が控えめだと感じるかもしれない。しかし、ホームストレッチを300km/h近くで駆け抜けた時の気分は、まさにそう快の一言に尽きる。

サウンド面では、EAXやA3Dといった最新テクノロジーには対応していないものの、マシンごとに用意された異なるエンジン音など、臨場感あふれるサウンドを聞くこと



初心者にも操作しやすいリアビュー(左)と、上級者向けのコックピットビュー(右)



最速のサーキットを水し示を上げながら疾走するKAWASAKI ZXR7RR。自車のテクニックで滑りやすき路面を克服せよ

後続をも巻き込む大クラッシュ発生！一瞬の判断ミスがレース展開を大きく左右する



シミュレーションモードの正確なタイミング調整。とにかく設定項目が多いため、マニマニックなコンセプトがうかがえる

がである。また、いかにもレースゲームらしい、乗りのいいBGMもプレイヤーをその気にさせてくれるはずだ。

ブレーキを制する者がレースを制する 確実なテクニックを磨いて頂点を目指せ

ゲームモードには、マシンとコースを選ぶだけで手軽に楽しめるアーケードと、細かなセッティングができ、微妙なコントロールが勝負の分水嶺となるシミュレーションの二つが用意されている。

レースゲームのかぎと云えるマシンの挙動が、体重移動によるふわりとしたコーナーリング感覚、いきなりアクセルを全開にした際の後輪の暴れなど、バイク独特の挙動を見事に表現。ハンドル、アクセル、ブレーキの感度は、オプション画面で調節できる。デジタルパッドやキーボードで操作してもじょうぶなプレイに増えられる。

何と云ってもこのゲームのポイントは減速テクニックだ。フルスロットルでコーナーに飛び込みますが、まず間違えなくコース外に吹っ飛んでしまうだろう。かといって、減速し過ぎればさらなるタイムアップは望めない。ゲーム内ヘルプ設定を下げると、減速を自動で行ってくれるアシスト機能が追加されるので、これを利用してブレーキタイミングを体覚えてから徐々にステップアップしていくのが勝利への道だ。

土曜深夜にISDNの64kbps回線を用いてマルチプレイを試したところ、まるで紙芝居のような動きとなり、まったくゲームにならなかった。LANによる対戦では問題なく動作したが、やはりインターネットでの対戦こそがマルチプレイの華。今後のバージョンアップによる動作改善に期待したい。

それにしても、これだけバイクレースゲームが増えてくると、どうしても本格的なバイクコントロールが登場しないのかと思ってしまう。ハンドルやパッドではどうも気分が出ないと感じるのには、私だけではないだろう。(Brick-Vox)

使用できるバイク

HONDA RC45



SUZUKI GSXR750



YAMAHA YZF750



KAWASAKI ZXR7RR



DUCATI 916



Information

開発元：Milestone社
発売元：エレクトロニック・アーツ
スクウェア株式会社
問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ
カスタマーサポート
03-5436-6499

価格：6,800円
OS：Windows 95/98
CPU：Pentium 166MHz以上
メモリー：16MB以上
ビデオ：DirectX 6c互換性のある16bitカラー対応のPCIカード
HD容量：144MB以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上
サウンド：DirectX 6c互換性のあるサウンドカード
対応API：Direct3D、Glide
PC対応版：x
発売時期：発売中

TOCA2 TOURING CARS

TOCA2 ～レブドライブ～

レギュレーション変更に合わせて
ピットストップモードを新たに搭載

イギリスの伝統的な市販車改造レース“BTCC”をモチーフにした「TOCA2 ～REVDRIVE～」前作に比べて、さらなるグラフィックの向上と、憎らしいほどリアルな操作感が味わえる。トラブル時の表現やピットインの操作にも、細かいこだわりが感じられる。

ファミリーカーである“プリメーラ”を極限まで駆り立てるレース!

熱烈なモーターレースファン、それも日産車ファンにとって、1998年は大当たりの年だった。ル・マン24時間耐久レースでは、R390GT1が総合3位&出走全車完走という快挙。そして、国内では市販車改造クラスの最高峰、全日本GT選手権にてスカイラインGT-Rが強豪NSX、スーパーカブをかわして総合優勝。そしてもう一つ、日本ではあまり知られていないが、プリメーラが総合優勝を飾ったシリーズ、それが“BTCC”(ブリテッシュ・ツーリングカー選手権)だ。ゲームタイトルにある“TOCA”は、BTCCの運営団体の略称で、F1レースでのFOCAに相当するものである。【TOCA2 ～REVDRIVE～】(以下、TOCA2)は、BTCCの1998年のデータを使用し、実車と実名ドライバーにより全26戦のレースを戦う本格派のレースゲームだ。

前作の【TOCA】で特徴的だった、空路を許さないドライバールールや、音や視覚的リアリティは大幅にパワーアップされている。ハンドルをきるだけで曲がれないが、きちんとブレーキングし、クリッピングポイントからじわじわとアクセルを踏んでいくことで、アウトインアウトのラインをきれいに描くことができる。

また、前作でも美しかった雨天レースでの路面への反



とまで大きな水量から楽しめる。F1の路面、前後輪からの水しぶきや、ラジカの反射などに注目。透明なガラスの視界や、カーブに合わせた音を聴くというドライバーなど、細かい部分がかきとんで描かれている



両面は新作同様にシンプルなデザイン、必要な情報が見やすく整理されている。測速器性能が良くなって、バックミラーが追加されたのが最大の成長点



ピットロードに入ってから自動運転になるが、その間に作業内容を指示する操作が必要だ。うっかりするとロスタイムが大きなでる気配が怖い

射光、向こう側の景色が見えるガラスの処理などのグラフィックは、TOCA2でさらに喜ぶことができた。これらの特長は、レース中に味わう余裕がなくても、今頃から追加されたリプレイ機能によって、レース後にじっくりと鑑賞できる。リプレイ時は二画面下にビデオ編集ボタンが並び、気に入ったシーンの繰り返しや、カメラ視点の変更が簡単にできる。PlayStationの「グラウンツ・リプレイ」をほうふつとさせるが、鑑賞の自由度はこちらが数段上だ。このリプレイ機能の搭載により、TOCA2ではドライバーを追い抜く興奮よりも、カーブを美しいラインで走り抜けるときの快感のほうが、断然楽しめる。

ピットストップで欠かせないあの“作業”を忘れるな!

ドライビングに対するシビアさは、前作同様の厳しいものだ。F1車は相変わらず超アンダーなステアリング特性を持っている。FR車の挙動ではアクセルワークを間違えたりとたまにミスりする。しかし、サンドトラップにハマって動けなくなるといことはない。車体にはアンダメジを受けてもピットまでは戻れるのは、その点には安心だ。むしろ、この実態と違う部分がかえって目立ち、違和感を感じるほど。

勝利を得るためには、ピットストップも重要な。BTCCのレギュレーションでは、1998年よりピットストップが義務付けられた。そこで、TOCA2でもピット作業のシミュレーションが追加されている。レース中にピットロードに入ると、カメラ視点が一時的に車内ビューに切り替わり、自動的にピットインする。しかも、ピットに到着してタイヤ交換が始まると、「ブレイクを踏め」としけられるという細かさだ。実車の場合と同じく、タイヤを固定するセンターキャップを外すためには、タイヤが回転しないようブレイクを踏まなくてはならないのだ。

さて、実際のBTCCだが、1999年のビッグニュースは何といっても、F1のベテランドライバー、ナイジェル・マンセルの参戦だ。母国イギリスでフォード・モンデオに乗り、プリメーラを追撃するのだ。彼のファンなら、一足先に“N.MANSELL”の名前でTOCA2に参戦するのも面白いと思う。

ここまですべて作られたTOCA2を、対戦可能な最大数の16台で、ぜひネットワーク対戦してほしい。

(杉山淳一)

AUDI A4



HONDA ACCORD



FORD MONDEO



PEUGEOT 406



NISSAN PRIMERA



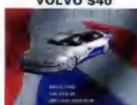
RENAULT LAGUNA



VAUXHALL VECTRA



VOLVO S40



レースに参戦する際、ポチンパレーは実車のもの以外にはもっていない。ちなみに、1999年にマンセルが乗るのがフォーミュラ。ポチンパレーのフォーミュラが参戦を演じ、S40での参戦だった。



Information

開発元 : Codemasters社
販売元 : イマジニア株式会社
問い合わせ : イマジニア株式会社
ユーザーサポート
03-3343-8900
価格 : 9,800円
OS : Windows95/98
CPU : Pentium 200MHz以上
(Pentium III 333MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ : DirectX6対応ビデオカード
CD-ROM容量 : 50MB以上(350MB以上推奨)
CD-ROMドライブ : 2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド : DirectX6対応サウンドカード
対応API : Direct3D
PC対応OS : 対応予定
発売時期 : 1999年4月予定

Copyright © The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited 1997-1999. All Rights Reserved

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム

今回はベースが開始された「EVERQUEST」と「ダークアイス」。今月も引き続きこの2本の完全ネットワークの体験RPGを徹底攻略。そして、期待の国産ネットワークゲーム「三國志インターネット」と「ルナティックドーン III」のマル秘情報も惜しまず公開する。



宝箱の位置もはっきり分かる
ダンジョンマップ大公開
技能の特長と効用も教えます

056

ダークアイス

文/菅原有香

戦功ポイントアップ間違いなしの
全外交カード解説

068

三國志インターネット

文/安井 勉



序盤で役に立つアイテムと
モンスターの弱点を一挙公開

072

ルナティックドーン III

文/鬼頭世浪



これさえあれば迷わない
全大陸をカバーしたZoneマップを掲載

076

EVERQUEST

文/安井 勉、下村隆善

高密度攻略

宝箱位置から出現モンスターまで完全網羅 ダンジョン攻略マップを初公開

Dark Eyes

発売から1か月が過ぎ、各プレイヤーそれぞれの冒険も順調に進んでいることが予想される「ダークアイズ」。今回の特集では、ダンジョンマップ公開や、各スキルの効果解説から、今後フェアダンジョンで開催される予定のイベント情報まで、ゲームプレイの可能性を広げる情報を紹介していく。また、最後のページでは、ダークアイズの世界で開催される本誌主催オリジナルイベントの内容も明らかにされているので、しっかりとチェックしておこう。

両種族の首都近くに位置する 二つのダンジョンの踏破に挑戦

「ダークアイズ」(以下、DE)の世界に暮らす2種族、オーガルとインファンそれぞれの首都近くには、ダンジョンが存在している。オーガルの首都エンドラス近くにある「嘆きの洞窟」と、インファンの首都サブライから程近い「邪神教のアジト」だ。両ダンジョンとも、乗用動物があれば10分足らずで到着できるほどの距離にある。

しかし、交通の便がよく、最大の人口を誇る首都近くにあるとはいっても、初心者向けのダンジョンと見なしてしまえば少々考えが甘い。どちらのダンジョンもなかなかの広さと攻略難易度を持った、腕に自信のあるプレイヤーキャラクター(以下、PC)だけが完全攻略可能なダンジョンなのだ。レベルの低いうちは、せいぜい浅い階層をうろつくのが唯一杯といったところ。無謀な挑戦は、大げげや無駄なダグンのもとだ。

ダンジョンでは、フィールドよりはるかにモンスターの再生が早い。従って、冒険者の行く手を遮るモンスターが次々とわいてきて、いくら倒しても倒しきれないほどの状態に陥ることもよくある。モンスターに囲まれないように気を付けながら進む、あるいは囲まれたときの対処を万全に行うことが攻略の前提条件となるだろう。回復魔法または回復アイテムは必須だ。回復魔法の使えない戦士は、常に多めに回復薬を携帯しよう。魔法を使う職業のPCは、MP回復用のアイテムも忘れずに準備すること。一緒に冒険を共にする仲間がいればより安心だ。

オーガルダンジョン 「嘆きの洞窟」徹底攻略マップ

温暖な気候であるオーガル国の首都エンドラス近くになりながら、しょう乳洞になっている嘆きの洞窟。エンドラスの街から東に続く道を真っすぐ進んで、途中にある橋を渡る。そこから北への道を少し進むと、左側に入り口が見えてくる。

不用意に足を踏み入れた日には遭難しそうなほどの広さと、地下5階まである深さを持った中級者向けのダンジョンである。とはいえ、浅い階層には比較的小さいモンスターしかいないので、ある程度の強さを獲得したPCであれば経験値稼ぎに活用できるだろう。地下2階辺りまでは、レベル10前後でじゅうぶんに対応できる。浅い階層にある宝箱の数が多いのも特徴だ。中味は回復アイテムの場合が多い。

ダンジョン内部はかなり複雑な構造になっている。その代わり、上下の階を結ぶルートはそう多くない。出入り口の場所さえしっかりと把握しておけば、迷子になる心配は無いだろう。マップで各階の階段の位置を確認しておこう。

下に向かうにつれて分かれ道が少なくなり、面積当たりの宝箱の数も減ってくる。最深部はしょう乳洞ではなく、溶岩にも似た異様な雰囲気の世界に包まれている。不気味なまなざしを放つダンジョンでもある。

嘆きの洞窟は、インファン側のダンジョン「邪神教アジト」よ。エンドラスとジャスティスの中間地帯に存在する。嘆きの洞窟の入り口。地面もやややわらかい。入り口は、ダンジョンの扉はまったく開閉できない。



浅い階のモンスターは、ある程度のレベルがあれば楽勝だ。浅い階層に動くモンスターは、簡単に倒すことができる。しかし、モンスターは非常に多く、倒すのに時間がかかる。

りにはモンスターの密度が少なく、モンスター自体の強さもそれほど激しくない点で難易度はやや低いと言える。ただし、モンスターの落とすドロップも低いので、邪神教アジトで可能な「邪神教徒を倒しても大分だけ」と同様の状況は望めない。エルドが欲しいのなら、別の方法を考えたほうがいい。

また、この嘆きの洞窟は、ジャスティスで引き受けることができる「魔剣ジャーガッター」探索クエストの舞台でもある。最下層にある宝箱のどれか一つに、魔剣が静かに眠っているのだ。この魔剣の威力は、自らの手で確かめてもらいたい。



紫色の危険なエリスを倒すと、貴重なアイテムが落とす。このアイテムは、まさに溶岩がある洞窟に落ちた。かならず倒す必要がある。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。

洞窟が崩れ、木の根が倒れている。その木の根が倒れると、邪神教のアジトに近づけることができる。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。

地下3階から急に岩壁がからみ、入り口へと続く道には、鮮やかな色の水が流れている。急に水が湧き出たが、ダメージを受けなかった。ここには危険な水が流れている。

下に行けば行くほど、不思議な地形に移り変わっていく。この洞窟は、まさに溶岩がある洞窟に落ちた。かならず倒す必要がある。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。

下に行けば行くほど、不思議な地形に移り変わっていく。この洞窟は、まさに溶岩がある洞窟に落ちた。かならず倒す必要がある。この洞窟の入り口は、非常に狭い。この洞窟の入り口は、非常に狭い。

Information	
開発元	株式会社ネクストック
発売元	株式会社ネクストック
問い合わせ先	株式会社ネクストック カスタマーセンター 03-3505-4063
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5.0準拠のビデオカード
HD容量	500MB以上 (ハードディスク640MB以上)
サウンド	4倍速以上
CD-ROM	DirectX5.0準拠のCD-ROM
PC対応機種	PC-9821, NXシリーズで可
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中

出現するモンスターの傾向と対策



スロース

いわゆる鱈魚モンスターの部類に入る、猿人タイプのモンスター。レベルがけた台のPCでさえ、一撃で殺せることもある。特殊エリドを落とすが、その金額は期待しないほうがいい。スロースがいるのは地下1階のみで、下の階層には上位種であるデムスロースとキングスロースがいる。また、地下3階にのみ、これらによく似た「書生・イクア」が現れる。



プレートコード



三つの眼を持つヘビ型モンスター。フィールドにも多数存在していて、当然のごとく強い。ただし、非常に好戦的で、ひとたびPCを見つけると遠くまで接近してくる。いちいち手をやるのが面倒ながら、目的方向に移動しながら、球や魔法を遠距離から発して倒しておけば問題ない。地下4階には、より強力な上位種のヴァイバーコードがうごめいている。

ポイズンウェーブ
オーガルウェーブ

いずれもクモ型モンスター。なぜか、オーガルウェーブはくまれにラップ監という珍しい鉱石を落とす。これは、インファンの街ビュートのクエストで必要になるアイテムだ。インファンの街のわり合いがあるなら、加工用に使うこともできるので捨てるおいて損はないはずだ。

Dark Eyes



マップ中の記号

●: 宝箱

●: 上り階段

●: 下り階段

※ 各階段マークの番号は、次の階にある同じ番号の階段に続いていることを示している。例えば、地下3階にある上り階段の①は、地下2階の下り階段の①に続いているという形だ。

嘆きの洞窟地下1階



嘆きの洞窟地下2階



嘆きの洞窟地下3階



嘆きの洞窟地下4階



嘆きの洞窟地下5階



インファンダンジョン 「邪神教アジト」徹底攻略マップ

インファン国の首都サブライから最も近いダンジョン。サブライの街から北東に伸びている道を進み、橋を二つ渡る。そこから南への道をたどって行くと、「邪神教アジト」を囲んでいる茂みが見えてくる。

ダンジョンとは言っても、その名前が示すとおり、内部はアジト的な構造になっている。入り口も一見、「茂みに囲まれた、砂漠の中にたたずむ軒家」に見える。しかし、ひとたび足を踏み入れれば、そこは邪神に魂を売り渡した邪教徒と彼らの呼び込んだ野生モンスター、そして邪法によって生き永らえるモンスターにされた人間たちの成れの果てがうごめく、おぞましい世界だ。

狭い通路が非常に多く、逃げ場が少ない上に、深い階層ではかなり多くのトラップが仕掛けられている。いずれもタイルがそばにあり、それをキャラクターが踏むと発動する仕掛けだ。注意深く進めば回避できるのだが、びっしりと床にトラップがあるのを見ると、どうしても精神的にプレッシャーを感じてしまう。ダメージは決して多くはないが、嫌なものだ。

また、どの階段から上り下りするかで、同じ階へ行くにしても出口の位置がだいぶ異なってくる。自分の来たルート覚えておかないと、冗談抜きで帰れなくなってしまいそうだ。道に迷い、モンスターに袋だたきにされてダウンしてしまうという最悪の事態は絶対に避けたい。マップにて各階の階段位置を、

随時参照するといいたいだろう。

なお、邪神教アジトの最下層は宝の宝庫だ。小部屋に分けられたマップの端すべてに宝箱があると言っても過言ではない。ただし、レアアイテムはそれほど多くなく、種、苗、そして回復アイテムがほとんどのようだ。真の宝が何であるのかは、自分で冒險して確かめてみよう。

宝が多い分、それを守るためのモンスターの数もかなり多いので、くれぐれも注意が必要だ。各階の真ん中にある広いスペースでは立ち止まったりしないこと。視界が広いため、モンスターがPCを見つけてたちまち寄ってきてしまうのだ。



この朽ちた建物が、邪神教アジトだ



部屋の奥には、地下のダンジョンへ通じる階段が待ち構えている



最下層のホール。ぼんやりしているのと、たちまちモンスターの大量襲撃を受けて大けがをする羽目になる。狭い通路に迷ったほうが無難だ



タイプ1のわな。狭い通路に、通るためには扉まで進まないといけないタイプのわなが配置されている。タイルに踏みかけられると、ファイヤーボールが冒險者目掛けて降り注がれる仕掛けだ。素早く走れば、うまく通り抜けられる。ダメージはそう多くないが、確なトラップだ



タイプ2のわな。こちらも通路に仕掛けられている。割れた石製の通路に、木材を挿入しただけの橋が架かっている。この橋は、そばにある小さなタイルに乗ることで開閉する

出現するモンスターの傾向と対策

邪神教アジトに巣くうモンスターは、全部で5種類。人の姿をしている邪教徒も、われわれからすれば害をなすモンスターと同じだろう。魔法の使用など、遠距離からの攻撃をしなくてもいいのはありがたい。

これらのモンスターは、技や魔法、弓などの遠距離攻撃で倒せば、ダメージはすっと軽くなる。また、近距離戦をする場合には、複数のモンスターを一度に相手にしないように気を付けさえすれば、ダウンは免れるだろう。最下層でまともに対戦するには15レベルくらいが必要だが、レベルアップのための経験値稼ぎを楽い階で行うつもりなら、レベル10前後でトライしてもいいだろう。

パーティプレイを行っているなら、防衛力に自信のあるPCが突進し、ほかの遠距離攻撃を得意とするメンバーが援護を行う戦法も有効だ。その場合は、広い場所のほうがやりやすい。



グリーンクリア

主に高い階に出没する、ぶよぶよした体を持ったスラム状のモンスター。毒などは持っていないので、安心して切りつけていい。地下3階より下層には、上位種のブルークリアがいる。こちらはHP、攻撃力ともに高く、その見かけよりもすっと手こわい相手だ。

スポイルボディ

邪神教の番たりに比べて、かなりその生命を吹き込まれた死体。理性は無く、ただ動くものを襲う。地下2階辺りから多く見られる。数が多く、隠れることも多いが、地下5階にいるインセントは見かけは同じだが、生きた人間をモンスター化させたものであり、スポイルボディよりも格段に強い。数が少ないのが救いだ。

フィーラー

グリーンクリアと共によく見られる、クモ型モンスター。ホイゾンウェブやオーガルウェブなどと同様に入層ほどの大きさがあり、強力な毒と讀み足で人間を襲う。ほぼすべての階に存在する。

邪教徒

通常の兵隊に身をもとめて邪教徒のアジトをはいかす。強い呪力を持つ本人たち、とはいえ、こここまどまっているのは、邪神教の中なかでもごく低い地位にある者たちばかりだ。魔法を使いにすることはできず、持っているついでに切り掛かってくる。行動範囲は地下2階～5階。比較的狭い範囲でも見つかることができ、強さでもそれほどでもない。常々と約30000Lを落とすため、冒険者の小遣い稼ぎに貢献してくれる。意外に役立つ連中でもある。邪教徒を倒すたびに金を手元に家を建てたPCも少くないようだ。

マップ中の記号

- : 宝箱
- : 上り階段
- : 下り階段

※ 各階段マークの番号は、次の階にある同じ番号の階段に続いていることを示している。例えば、地下3階にある上り階段の①は、地下2階の下り階段の①に続いているという形だ。

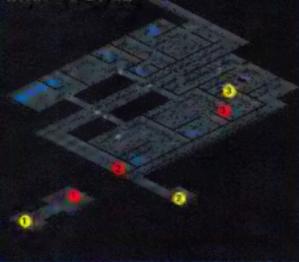
邪神教アジト地下1階



邪神教アジト地下2階



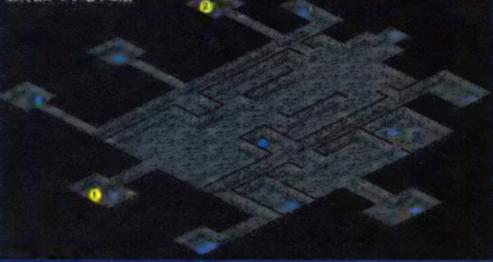
邪神教アジト地下3階



邪神教アジト地下4階



邪神教アジト地下5階



航海によってさらに広がる世界 海に出没するモンスタースターも

船舶の魅力と航海ノウハウ

船舶を利用すれば、通常は通ることのできないルートを活用することができる上、船舶でしか行くことのできない地域の探索も可能になる。ここでは、まだその実際があまり知られていない船舶についての情報を紹介しよう。

船舶でしか行けない場所には 中立都市や上級者向けのダンジョンが

DEでの船は、有効にして必須の移動手段の一つと言える。何しろ、「ULTIMA ONLINE」におけるRecallに相当する、移動に便利な魔法がDEには事実上存在しないのだ。そのため、地上の移動は歩くか走る、もしくは乗用動物を使用するしかない。

そこで有効活用できるのが、船舶である。当然ながら、船舶は海上しか移動することはいできないが、その分陸路よりも短時間で移動できるルートを行き来することが可能になる。

その上、DEの世界には、船舶でしか行けない場所がいくつも存在する。このような場所に限って貴重な技の習得場所であったり、経験値と金を稼ぐのに最適な、手ごたえ抜群の上級者向きダンジョンがあったりする。また、オーガル、インファンどちらの国にも属さない、中立の都市までもが存在しているのだ。これら未開の土地でしか体験できない、珍しいクエストもあることだろう。

船舶でしか行くことのできない場所では代表的なものは、海上に浮かぶ島だ。島にもダンジョンがあるようで、倒しに来るPCたちが少ないためか、強力な敵がたくさん潜んでいるようだ。

システムウィンドウの「世界地図」ボタンを押せば、マップ表示ができる。船跡を確認できるが、自由に航行の少ない海上では役に立たない



船の権利書を手に入れたら、このような状態で権利書をクリックして乗船する



すると、このように船が現れ、またマウスが乗船した状態になる。あとは通常の移動と同じ操作だ

棧橋のみ乗り降りが可能 移動操作は左クリックで

船舶を使用するには、役所で「船舶権利証書」を購入する必要がある。しかし、値段は10万エルドと高く、ちょっとやそっとの稼ぎでは買えない。仲間と共同で購入するのが、いちばん手取り早いだろう。

船舶の種類は1種類で、定員は1人。棧橋でのみ乗り降りが可能だ。棧橋は、主要な街の近くなどの決められた場所にいくつか存在するのだが、場所を覚えておいたほうがいい。地上では、道しるべで棧橋の場所が確認できるが、いったん海に出ると棧橋探しに一苦労することがある。棧橋がもっと多ければ、もっと船舶の有用性は高まるだろうが、現状ではそれほど棧橋の数は多くないが残念だ。

乗船するときは、棧橋に立ち、購入した船舶権利証書を使用する。すると、PCが船舶に乗った状態になり、歩くときと同様に、進行方向にマウスの左ボタンをクリックすれば移動できる。このとき、走る動作と同様に左ダブルクリックすると、船舶の移動速度が増す。ゆっくり航海を楽しみたいとき以外は、こちらの高速移動を使用するといいたいだろう。

降りるときは、棧橋を探し、船を横付けした状態で再び船舶権利証書を使えばいい。船舶は停泊することなく、権利所に吸い込まれるように姿を消すので、盗難の心配もない。

オーガル北東の海上に浮かぶ島、「ロウタス島」



インファン北東の海上に浮かぶ島、ダンジョン「ヘ手の異国」がある



○：棧橋の場所

海で見られる モンスタースター

海には3種類のモンスタースターがいるが、陸上のモンスタースターに比べてあまり好戦的ではない。数もそう多くないので、戦いを避けたい場合は、単にうらうらすればいい。

デスバイター



一見、海亀かと見間違えうモンスタースター。よほど接近しない限り、襲ってこない。放っておこう

レージバックラー



古代血脈の海洋モンスタースター。デスバイターよりは好戦的だが、うらうらすれば逃げずに済む

ブラックスキー



タコのようなモンスタースター。強そうだが、うらうらすれば逃げずに済む

Dark Eyes

主要技能を徹底解析

DEのキャラクター成長において、重要な要素となっているのが技能だ。ここからは、5ページにわたって各技能について解説していく。前半の3ページで戦闘系技能について、後半の2ページで生産系技能について、それぞれがどのような効果を持つものかを、データの数値だけではなく実際のプレイから得たノウハウを含めて詳しく説明していく。

技能に関する基礎知識

DEでのキャラクターの成長は、「レベル」と「スキル(技能)」によって表される。どちらも経験値を消費して伸ばすことには変わりはない。ただ、レベルは一般的な成長度を表す1本道の指標に過ぎないのに対し、技能は数多くの種類が存在し、プレイヤーがどの技能を選び、伸ばしていくかによってキャラクターごとの個性が生まれていく。得意な分野、つまり技能を持つことによってキャラクターを強くするだけでなく、そのキャラクターらしさが強調できるのだ。

技能は、適当にあれこれと手を出していくべきではない。望みのキャラクターを育てていくためには、それぞれの技能の特徴をしっかりと把握し、計画的に習得

していくべきである。なお、技能の取得には各街のギルドマスターに話し掛け、経験値を払って習得する必要がある。

技能には、大きく分けて戦闘系技能と生産系技能がある。まずは、戦闘系の各技能について説明していく。戦闘中にはキャラクターのレベルアップしかできないので、戦闘系技能を向上させたい場合は、街に帰ってからということになる。

戦闘系の技能には、習得対象となる職業が限定されているものもいくつかあるので、前もってしっかりと把握しておこう。



技能の習得は、経験値がある程度たまった時点で街のギルドセンターを訪れ、ギルドマスターから経験値と交換する形で行われる。優先順位の決定や、レベル上げとのバランスが難しいところだ。



効率良く戦闘技能を向上させ
自己の身を危険から守れ

技能の取得順序に王道はあるか？

技能の取得には、PCが苦勞して戦闘で勝ち得た経験値が必要となる。当たり前だが、やり直しはできない。どのようにキャラクターを育てるかは、完全にプレイヤーの意思に任せられている。だが、それでもプレイスタイルに応じた有利な取得順位というもの、はあつと存在するのだ。

レベルの上昇はどのキャラクターも均一だが、技能レベルの高低によって、局面ごとのキャラクターの性能には差が生じてくる。より高レベルなPC同士を比較した場合、その違いは顕著になってくるだろう。

戦闘をメインとする場合も、生産技能をメインにプレイする場合も、ある程度の撃たれ強さと攻撃力を確保することが求められる。技能と交換するための経験値は、戦闘で稼ぐしか方法が存在せず、その経験値は敵に与えたダメージと同じ値であるからだ。つまり、より強い敵をより大きなダメージで倒す必要がある。

しかし、強い敵は当然のごとく攻撃力も高いので、その攻撃に耐え切れるだけのHPや防御力を備えなければならない。生産技能を一刻も早く手に入れたいキャラクターにははじけた話だが、せめてレベル15前後までは経験値

をPCのレベルアップに注ぎ、それから「武器」や「防衛力強化」の技能を習得していくことを勧める。

その後は、インファンであれば剣術文、弓術文や魔法防衛系、オーガルのPCであれば技やクリティカルヒットを手に入れるといいだろう。もちろんここからは生産技能に手を付けてもOKだ。



オーガルが重視すべき技能は、何と書いても戦闘技能。そして戦闘と関係ない。このPCの場合、戦闘の技能がまったく欠けている。戦闘と戦闘に重点を置いたキャラクター育成をしているのだろうか

技能の習得には経験値が必要、どのPCも、まず最初はスキル点にて、モンスターを倒すことから始めるなければならない

戦闘系技能

技能名称

対象職業: その技能を習得することができる職業を表す
必要レベル: 習得するために必要とされるPCのレベルを表す。
 このレベルに達していなければ、技能を習得できない
使用法: コマンド技能の場合、詳細な使用法を記す
上限レベル: 技能ごとの最大レベルを示す
基本経験値: 技能レベル上昇の基本経験値。これに次のレベル数をかけたものが、実際に必要な経験値となる。
 「技能のレベルアップに必要な経験値」
 =基本経験値×次のレベル数
効果: 技能を習得した際の効果。もしくは技能レベルが上がった場合の効果などを表す
特記: 技能の特記事項、備考など



剣呪文

剣呪文で使用される魔法には、8段階のレベルが設定されており、それぞれがPC自身の剣呪文のレベルに対応している。つまり、剣呪文レベル1の場合、装備している武器や防具に込められている魔法のうち、レベル1の魔法が使えるようになる。ただし、装備している武器類に魔法がセットされていない場合は、当然使用できない。

対象職業: 魔剣師
必要レベル: レベル1以上
使用法: 戦闘時において任意に発動可能
上限レベル: 99(レベル8以上がマスターレベル)
基本経験値: 200EXP
効果: ①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、知力にボーナスとしてプラスされる

②剣・つゝ・防具に付与されている魔法を引き出すことが可能となる

特記: この技能によって獲得できるのは、あくまでも「武器に付与されている魔法を引き出し、行使する」能力である。武器攻撃自体の威力がアップすることはないので注意しよう。つまり、魔法の威力を上げたPCが獲得すべきものだ。インファン魔剣師なら、魔法を使いこなせてこそ一人前。必ず取得し、マスターレベルと承認されるレベル8を目指してほしい。

剣呪文をはじめとする技能は、レベルが上がるにつれて多くなる経験値が必要になってくる。レベル1では200だが、先に述べたとおり、レベル8ともなると「基本経験値(200EXP)×レベル(8)」=1600EXPが必要となるのだ。レベルの上昇につれて、成長は緩やかなものとなるだろう



スベル・ラインフォース

攻撃呪文の威力を上げるための補助技能である。剣呪文、弓呪文と合わせて取得し、成長させていってほしい。また、知力へのボーナスも見逃せない。知力が高くなると魔法の威力が上がるだけでなく、魔法抵抗も高められるからだ。高い知力を持つPCは、魔法によるダメージを軽減できるのである。

対象職業: 魔剣師/弓神官
必要レベル: 魔剣師はレベル2以上、弓神官はレベル5以上
使用法: 戦闘時に自動で使用される(非コマンド式)
上限レベル: 99
基本経験値: 200EXP
効果: キャラクターの技能レベルと同じ数値が、知力にボーナスとしてプラスされる
特記: 剣呪文、弓呪文のレベル上昇に伴う伸び悩みを緩和する手段として、この技能を習得するのが賢い方法だ。基本経験値が各呪文技能と同じなので、序盤でも習得しやすい。この技能があると無いとでは、たとえ呪文技能のレベルが同じでも、ダメージに大きな差が生じるだろう



武器

現在の武器技能レベル以下のアイテムレベルを持つ武器すべてを、ペナルティなしで装備できるようになる。武器にはアイテムレベルが設定されており、PCがそのレベルに達していない場合、武器がうまく使えないことができず攻撃力が低下する。自己の力量に合った武器を使うことが肝心ということだ。

対象職業: 全職業
必要レベル: レベル1以上
使用法: 戦闘時自動で適用される(非コマンド式)
上限レベル: 99
基本経験値: 120EXP
効果: ①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、武器攻撃力にボーナスとしてプラスされる

②ペナルティなしで装備できる武器が増える
特記: 戦士は、絶対にこの技能を第一に育てよう。呪文を行使できない戦士には、ほかに取るべき戦闘技能が無いからだ。ほかの職業のPCも、武器戦闘をまったくせずにプレイをすることは難しい。フェアホープに生きる者として最低限の技能であると言えるこの武器技能を、しっかりと習得しておきたい



オーガルの技は、技能と対象スキル習得方法を持つ、属性に頼らばる技の達人を現し出して、教を習わなければならないのだ



スベル・セーピング

対象職業: 魔剣師/弓神官
必要レベル: 魔剣師はレベル5以上、弓神官はレベル2以上
使用法: 戦闘時自動で使用される(非コマンド式)
上限レベル: 20
基本経験値: 250EXP
効果: キャラクターの技能レベルと同じ数値分、呪文無効化率のパラメータを上昇させる。呪文のダメージ軽減でなく、完全なダメージのシャットアウトである点が有利だ

特記: すべての呪文を無効化できるわけではない。また、最高レベルが20と、あまり数値を高くできない技能である。内弾撃を得意とし、技を放つオーガルが相手の場合には、この技能は不要かもしれない。しかし、魔法を使うモンスターや同族同士での魔法戦で勝利を狙うならば、役立つものとなるだろう。標準で無効化の正否が決まるのが不安だが、効果が発揮されれば、ダメージで反撃できるメリットはあまりにも大きい



筋力力が強く、長射程の魔法に優れたインファン弓神官の技能取得例。魔法はモンスターや同族同士で使う攻撃呪文は、ひょうりんに活用できるようにしておいたほうがいい

Dark Eyes

神官呪文



神官魔法を扱うための技能。各レベルの神官呪文を覚えて使いこなすためには、その魔法の技能レベルに達している必要がある。神職に置かれている敵なるシンボルを左クリックで開くことで、魔法名、必要技能レベル、必要経験値のリストが表示される。その条件を満たしている場合に、呪文を選択して習得することができる。

対象職業：神官兵

必要レベル：レベル1以上

使用法：呪文使用時自動で使用される(非コマンド式)

上限レベル：99

基本経験値：180EXP

効果：キャラクターの技能レベルと同じ数値が、PCの知力にボーナスとしてプラスされる

特記：オーガル神官兵が使用できる神官呪文は、インファンの魔法に比べるとその数がかつ少ない。とはいえ、回復呪文を含む神官呪文は、冒険には必須だ。インファンにとっての、魔法に対する唯一の防御策でもある。自分のレベルやプレイスタイルに合わせて、必要に応じて上げておきたいだろう。ただし、神官呪文の習得に没頭するあまり、オーガルのいちばんの特質である武器技能をおろそかにしてしまってはならない

クリティカルヒット



対応職業：全職業

必要レベル：戦士はレベル1以上、神官兵はレベル4以上、魔剣師はレベル1以上、弓神官はレベル3以上

使用法：戦闘時自動で発動する(非コマンド式)

上限レベル：99

基本経験値：400EXP

効果：キャラクターの技能レベルと同じ数値が、クリティカル値のパラメータにボーナスとしてプラスされる。単純に、レベルを上げた分だけクリティカルヒットの確率が上がると考えていい

特記：職業によって、習得可能レベルがかなり異なるので注意。戦士系は、多少早い段階から習得できるようになっている。このクリティカルヒットは、呪文無効化率を上昇させるスペル・セービングと同様に、確率で発動する戦闘補助技能なのであまり頼むにはできない。また、クリティカルヒットは通常、武器攻撃時のみ適用される。一撃必殺は確かに魅力だが、キャラクターがあまり強くないうちは、武器技能と防御力強化技能レベルを上げておいたほうが無難だろう

防御力強化



現在の技能レベル以下のアイテムレベルを持つ防具すべてを、ベナルティーなしで装備できるようになる。

対象職業：全職業

必要レベル：レベル1以上

使用法：戦闘時自動で適用される(非コマンド式)

上限レベル：99

基本経験値：150EXP

効果：①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、防御力にボーナスとしてプラスされる

②ベナルティーなしで装備できるよるが増える

特記：接近戦の機会が多いオーガル人のための技能に思えるが、HPが低く、打たれ弱いインファンにこそ必要な技能だと言える。インファンにとっては、この技能のレベルの高さが命題ともなるのだ。高品質のよろいを加工で制作し、さらにこの防御力強化でダメージを軽減してこそ初めて、オーガル人の接近攻撃に耐えられる



魔法や弓など、遠距離攻撃が得意なインファンだが、必ずしも敵からのダメージを受けないという保証は無い。ダンジョンなどでは、多数の敵が同時に襲ってくることもあるのだ。防御力を強化しておくかどうかで、いざというときの明暗が分かれることだろう



強敵と戦う際には、やはりより大きなダメージを与えたいものだ。ひとりの戦闘系技能を取直し、レベルを上げることができれば、クリティカルヒットも身に付けようかというだろう

同族攻撃無効



対応職業：全職業

必要レベル：レベル1以上

使用法：常にオンの状態

上限レベル：1

基本経験値：1

効果：同種族間のですべての攻撃(武器・魔法・技)が無効になる。同族間で戦闘を行いたい場合は、この技能を捨てなければならぬ

特記：すべてのPCが、ゲーム開始時から持っている技能。同族間のPKを防ぐ。ただし、ある方法でこの技能を捨て去ることができる。一度技能を放棄した後に、再習得ができるかどうかは不明だ。

この技能の利点は、何となくとも同族同士で冒険をするとき、誤って味方を殺してしまう悲劇が完全に防げることだ。自分の国で暮らす限りは、この技能さえあれば、とりあえず平穩無事な暮らしが約束される。逆に、この技能を外しているということは、自分がPKであるということを暗に宣言するに等しい。同族攻撃無効の技能を捨て去るときは、それ相応の覚悟が必要とされるだろう



バーディーでの戦闘時などでは、誤ってモンスターのそばにいる味方にダメージを与えてしまうことがある。こうした場合、同族攻撃無効が働いていれば、少なくとも同じ種族のPKにはダメージを与えずに済む

生産技能を活用すること で 充実する フェアホープでの暮らし

生産関連技能の特徴と効果を公開

次に、生産技能の解説をしよう。戦闘だけがダークアイズの面白さではない。栽培・加工をはじめとする生産技能を伸ばしていくことによって、単にアイテムを手に入れるだけでなく、さらに奥深いゲームプレ

が楽しめる。

なお、生産技能の必要経験値に関しては、技能の取得以降は経験値を必要とせず、繰り返し技能を使用することによってレベルが上昇する。

生産系技能

栽培技能



栽培技術

対象種族：オーガル/インファン
必要レベル：レベル1以上

上限レベル：オーガルはレベル99、インファンはレベル50
基本経験値：500EXP

効果：①自宅に栽培部屋を増築できる

②種や苗を植えられるようになる。種は、栽培部屋の中でだけ栽培できる。苗は、フィールド上のほとんどの場所へ植えることができる

③一度取得した後は、栽培を繰り返すことで技能レベルが上昇していく

特記：栽培はオーガルの得意分野なので、インファンの習得には制限が設けられている。インファンPCの栽培技能はレベル上限が50までとなっているほか、中立の街のギルドでしか取得できない。栽培をメインスキルとして生かしたいならば、可能な限りレベルを上げていこう。栽培技術のレベルが低いと、栽培に適した土壌に植えることが難しくなる



苗は、フィールドでも栽培は可能。だが、成長した植物はたいてい収穫できる。収穫すると、植物は枯れてしまう



促成栽培

対象種族：オーガル
必要レベル：レベル10以上

上限レベル：レベルは存在しない
必要経験値：3000EXP

効果：種、苗ともに、成長にかかる時間が半分になる。持っているだけで効果が発揮される技能

特記：効率の良い栽培をするためには、欠かせない技能だ



間栽培

対象種族：オーガル
必要レベル：レベル20以上

上限レベル：99
必要経験値：5000EXP

効果：①ダンジョン内での栽培を可能とする

②同じ苗でも、地上に植えた場合に成育する物とは違う物が収穫できる

③一度取得した後は、間栽培を繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：栽培をするなら、促成栽培と合わせてぜひ覚えておきたい技能。苗の中には、薄暗いダンジョンの中でしか育たない特殊な品種もあるのだ。ただし、ダンジョンでの苗の成長は、通常の栽培よりも時間がかかる。心無い他人によって引き抜かれないように、見張っておく必要があるかもしれない

採掘技能



資源採掘

対象種族：インファン
必要レベル：レベル1以上

上限レベル：99
必要経験値：500EXP

効果：①フィールドに採掘機を設置し、資源を採掘できる

②設置した採掘機には、時間経過とともにアイテムがストックされていく

③一度取得した後は、採掘を繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：採掘機は、フィールド上のほとんどの場所へ設置できるので、あれこれ試して、優れた鉱石の採掘できるスポットを見つけ出そう。技能レベルが上がるのと、より短時間で多くの鉱石を採掘できるようになる。採掘機を設置するには、この技能と採掘機権利書が必要とされるが、採掘機からアイテムを持ち出すのはだれにでもできるので注意。せっかく設置しても、採掘機を持ち逃げされる恐れがある



発掘

対象種族：インファン
必要レベル：レベル30以上

上限レベル：99
必要経験値：6000EXP

効果：①フィールドに採掘機を設置し、埋蔵物を発掘できる

②採掘機の機能は、採掘時と同じ

③一度取得した後は、発掘を繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：通常の採掘は入手の困難なアイテムを手に入れることができる技能。レアアイテムの加工に欠かせない。レベルが上がると、より貴重なものが手に入る



発掘の技能レベルを上昇させてより貴重な資源を発掘すれば、高い収益でほかのPCに売ることでもできるだろう。採掘機はぜひとも欲しい取得だ

Dark Eyes

加工技能



アイテム加工

対象種族：インファン/オーガル
必要レベル：レベル1以上

上限レベル：インファンはレベル99、オーガルはレベル50
必要経験値：500EXP

効果：①自宅に加工部屋を増築できる

②通常加工(二つのアイテムの合成加工)ができるようになる

③一度取得した後は、加工を繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：栽培とは逆に、インファンが本領を発揮でき、オーガルの習得については制限が設けられている技能。オーガルは、たとえ技能レベルが同レベルでも、インファンより加工の成功確率は低い。また、オーガルは中立の街でのみ、この技能を習得できる。技能レベルがじゅうぶんでない場合、アイテム加工は失敗し、材料は失われる。しかし、失敗の結果、加工事故が起きて思いもよらないアイテムが完成することもある。事故に事故を起こしたい場合は、ランダムの技能に頼ろう。技能レベルが上がれば、より高級なアイテムが作れるようになる



加工はインファンの得意な技能。公共加工場は、いつでもどなたのインファンたちが集まり、己の技を磨いている。モンスター狩りより、こうした加工の醍醐味も多い



ランクアップ

対象種族：インファン
必要レベル：レベル10以上

上限レベル：99
必要経験値：2000EXP

効果：1.アイテムと鉱石の組み合わせで行う、ランクアップ加工が行えるようになる

②加工するアイテムを、元のアイテムジャンルを変えずに強化できる

③一度取得した後は、ランクアップを繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：ランクアップは、加工で作成できるアイテムの質を上げ、より優れたアイテムを作り出す技術だ。通常のアイテム加工と同じで、技能レベルが低いと失敗しやすい。また、技能レベルが上がれば、より優れた高品質のアイテムを作り出せるようになる。職人の命とも呼べる技能だ



加工を試みる時、基本は同種の低レベルのアイテム(銅と鉄など)だ。採掘機などで入手できる鉱石との合成も試してみよう。思いがけないものができるかもしれない



ランダム

対象種族：インファン
必要レベル：レベル30以上

上限レベル：99
必要経験値：5000EXP

効果：①故意に加工を失敗させて、事故を起こす

②一度取得した後は、ランダムを繰り返すことで技能レベルが上昇する

特記：ある種くち感覚の技能だが、レアアイテムを手に入れられる可能性が増えるのは大きな魅力だ。技能レベルが上がると、事故でいいアイテムが出る確率が上昇する

育成技能



モンスター捕獲

対象種族：オーガル/インファン

必要レベル：オーガルはレベル1以上、インファンはレベル10以上

上限レベル：オーガルはレベル99、インファンはレベルが存在しない

必要経験値：500EXP

効果：①自宅に飼育施設を増築できる

②モンスターを捕獲、召喚できる

③飼育施設内で捕獲したモンスターにエサを与え、成長させることができる(オーガルのみ可能)

④戦闘時にモンスターを召喚し、敵と戦わせることができる

特記：オーガル、インファンの両種族で取得可能な技能だが、本来はオーガルの得意とする技能であるため、オーガルが取得したほうが有利な点が多い。インファンは、中立の街のギルドにのみ、モンスター捕獲を取得できる。ただし、飼育施設でモンスターを成長させることはできない。捕獲できるモンスターの種類も、オーガルと比べて大きく劣る。

ただ、インファンは技能レベルによる捕獲成功判定がないので、捕獲できるモンスターが相手ならば、必ず捕獲は成功する。オーガルの場合は、捕獲召喚を繰り返すことでこの技能レベルを上昇させることができる。いずれの種族でも、召喚できるモンスターの数はサイズやモンスターのレベルに応じて変化するが、1~3体である



中立都市として名高い街アリアント、タウンシボルも中立都市を示す独特なものになっている。PCのプランが制約されるまでは、貴種族の技能はこの街のみ習得可能だ



リセット

対象種族：オーガル
必要レベル：レベル10以上

上限レベル：レベルは存在しない
必要経験値：5000EXP

効果：①好ましくない成長を遂げたモンスターを、捕獲時の状態に戻すことができる

②すべてのパラメータが初期値に戻る

特記：リセットには成功失敗の判定は無く、必ず成功する。モンスターの育て方を失敗した場合に使用する、やり直しコマンドだ



放し飼い

対象種族：オーガル
必要レベル：レベル30以上

上限レベル：99
必要経験値：5000EXP

効果：①フィールドやダンジョンにモンスターを放し、単独で修行させる

②その修業場所に来れば、モンスターを回収できる

③通常の飼育方法よりも、早く成長する可能性がある

特記：放し飼いの間に、モンスターが死亡している可能性もあるので注意が必要。放し飼いでいる時間の長さで比例して、成長率と死亡率は併に高くなる。また、場所によっては、モンスターに特別な変化が起こる可能性もあるようだ

続々と開催される フェアホープでのイベント情報

DEの世界では、プレイヤーが参加できるさまざまなイベントが開催される。これらは、「こよみイベント」と呼ばれるもので、フェアホープの世界での暦に従って季節ごとの行事や祭りが行われる。ゲームの中にあらかじめ用意されているイベントやクエストとはまったく異なる、期間限定的な特別なものなのだ。ここでは、1999年4月から6月にかけて開催されるイベントについての情報を紹介していこう。

イベントタイムスケジュール

4月1日 イワンの日

地球の春で言うところの「エイプリルフール」に相当する祭り。いわば「うそつきコンテスト」とでもいえるイベントだ。制限時間30秒の間に、最も面白くて優れたうそをついたプレイヤーに賞品として豪華アイテムが贈られる。審査員は、PCも選出されるらしい。うそつき自慢というイベント自体も面白そうだが、審査員としての参加もなかなか魅力的だ。

実生活でも、ネットワークゲームでも、うそつきはたいいてい嫌われるものだが、この日だけは特別。豪華アイテムを担って世界一の荒唐無稽なうそに挑戦してみよう。正イワン賞：1名、準イワン賞：2名、審査員特別賞：1名が、優れたうそをついたPCに授与される予定だ。



野郎用の最悪なうそつき

ユニークなうそつきイベント、イワンの日。爆笑の皮汗を流さず、爆笑させる最高のうそをつきまらう

5月19日 ファンタ・アリーナ

DEに実装される予定の闘技場システムを利用した闘技大会。それが「ファンタ・アリーナ」だ。闘技場システムの完成時期が未定であるため、このイベント内容の詳細については変更される可能性もある。

闘技場システムが完成している場合には、闘技システムに乗っ取った形式で、同族同士の無差別級トーナメント戦が行われる。逆に完成が遅れた場合には、オーガルドジャスティスのアリーナで、インファンとオーガルド両種族の総当たり戦が行われる予定だ。総当たり戦の場合は、武器、防具の制限が設けられる。

優勝、準優勝者には豪華なアイテムが贈呈されるほか、参加賞も用意されるらしい。しかし、せっかくの力を試すために参加するのであれば、参加賞で満足せず、ぜひ上位を狙いたいところだ。飛び入り参加も可能なイベントなので、腕に自信のあるPCはぜひ参加しよう。



イベントの開催場所では、相当の混雑が予想される。ログや強制終了といった問題を軽減することが、今後の課題だ

6月10日 セイヤ・コライアン

「セイヤ・コライアン」は、オーガルドとインファンの両面で開催される。フェアホープ全土を舞台としたマラソン大会だ。それぞれの国で、時間を争って開催されることとなっている。

参加選手は、立て札で示されるチェックポイントを通過しながら、できるだけ早いタイム(制限時間が60分)でゴールすることが目標となる。マラソン大会と言っても、このセイヤ・コライアンでは、フェアホープならではのユニークな点が2点追加されている。



立て札を頼りにして決められたコースを走り抜けるセイヤ・コライアン。チェックポイントの近くには、不正監視用のPCが置かれるかもしれない

①2部門に分かれたレース

このマラソン大会には、自力で走る「徒歩の部」と、乗用動物を使用できる「乗馬の部」の二つの部門がある。

DEでは、走ることによって次第にSPが消費されるシステムになっているが、SPが0になるとキャラクターは走れなくなってしまいます。このことから、徒歩の部では駆け引きが重要となるに違いない。SPを使い切ってしまうと、文字どおり「徒歩」の部になってしまうだろう。SPの回復が許されるかどうかは、まだ未定だ。

乗馬の部では、乗用動物を所有している必要がある。乗用動物を乗りこなし、うまくコースの最短距離ラインを走ることが重要となることだろう。

②ワープOK

マラソン大会でありながらも、セイヤ・コライアンではワープの使用が許可されている。DEには、瞬時移動魔法が存在する。これをどう利用することが許されるのかは未定だが、うまく活用できればかなり短いタイムが記録できそうだ。大会の優勝者、準優勝者、そして第3位の選手には豪華賞品が贈られ、表彰される。

3月3日に開催されたイベント第1弾「花祭り」

去る1999年3月3日には、記念すべきフェアホープでのオンラインイベント第1弾「花祭り」が開催された。オーガルド、インファンの両首領に多数のPCが集まった圧倒的な光景は、普段では絶対に見られないことだろう。

花祭りは、オーガルド、インファン両国の婚女子たちが集まって、戦争に出征した夫や恋人の生存祈願をしたことが起源となっている

行事である。現在では、女性たちの華やかな祭りとして開催されている。きれいに着飾った女性たちが、街を練り歩きながらクッキーや菓子を持ちまくと、沿道に詰め掛けた男たちがそれを奪い合うというものだ。

これだけの人数が集まって来るのであれば、女性たちが用いるクッキーや菓子にありつけない者も出てくる。なかなか厳しい競争だ



オリジナルイベント 「フェアホープラリー ～俊足の英雄誕生～」

Dark Eyes

DEの世界で、本誌が主催するオリジナルイベントが開催される。フェアホープの古い祭りになんだ、惑星全土を舞台とするスペシャルイベントだ。イベント中のなぞ解きに成功したPCには、超レアアイテムが授けられる。果たして君は、なぞを解き明かすことができるのだろうか？

俊足の英雄ケルダスの伝説がイベントの起源に

今回本誌が主催するオリジナルイベントは、昔から語り継がれてきた、ある英雄の言い伝えが元になっている。その英雄の名前は「ケルダス」。どのようにして

彼は伝説となり、彼の存在が人々の心に受け継がれてきたのだろうか？

勇者ケルダスの伝承

はるか昔、オーガもインファンもたど一つの神を信じていたのころ、ある所ケルダスという若者がいた。まじめでよく働き、立派な青年だった。病弱であった彼の父親は、ケルダスが幼いころにモンスターに殺されてしまった。それ以来、ケルダスが狩りをし、母や兄弟たちを支えてきた。家族たちにとって、ケルダスは何にも代え難い宝であった。

不思議なことに、ケルダスは幼いころからだれよりも走るのが早く、また疲れずどこまで走ることができた。ケルダスがソールの日の出に走り出せば、平原の日の光が赤まで足定まらぬようしないうわがさというわがさほどだ。しかし、彼は自分の能力を決して自慢しなかった。そのためケルダスは村の首を愛され、つつましくも平和な生活を家族と共に送っていた。

ところが、ある春の日、恐ろしい出来事が村を襲った。村人が、次々とその病で倒れ出したのだ。子供から年寄りまで、あらゆる人種がどんどんやせ細っていく原因不明の病気。ケルダスをはじめとする、遠出の狩りに出ている者たちだけが、病を免れた。

薬があれば、なんとなかなかもしれない。ケルダスはそう考えたが、親師の娘には薬のことなど何も分からなかった。そこで、ケルダスは村にじまひの知者、村のみこという神師を訪ねてみた。しかし、すでにみこもまた、病に罹っていたのだ。

みこは、息も絶え絶えにケルダスの手を取り、こう言った。
「この病は、わたしの祖母が語ってくれた病に似て似ています。治癒には、星のほのぼのの薬草が必要ですよ。ケルダス、あなたの力を貸してください。だれよりも早いあなたの足で走って、星薬を探し出して薬草を持って帰るのです。」
みこ知恵を授けたケルダスは、仲間にも病の世話を頼むと、たまたみで星薬を目指して駆け出した。

休むことなく、ケルダスは走った。星はコライアン(太陽)が彼の行くべき道を照らし、夜になるとアルとイリア(二つの月)がそっと益まし言葉をおささやく、あまりにも長く走り続けたので、彼は生まれて初めて走るときに疲れた。粗末な靴はだまらぬほど、足の裏に小石が刺さり、血が清らじんでいった。それでも、決して足を止めず走り続けた。

7日後、ついに彼は星薬のたどり着くことができた。泉の水は清らで、

飲むと疲れがいやされた。しかし、泉のほとりにはさまざまな種類の草花がまじり交っており、どれが薬草なのかケルダスには分からなかった。

ふと足元を見ると、そこには不思議な文字の彫られた石が埋め込まれている。まったく見たこともない文字だ。だが、何層も文字の形から意味を考え、それらの意味の組み合わせを吟味した末、ついにケルダスは文字列を解読するに至った。そこには、「いやしの泉といへば花は、真に求る者へののみ与えらる」と書かれていた。

その瞬間、一つの花が光を輝びた。これこそが、まさしく病いをやっす薬草であった。なぞを解き明かしたケルダスは薬草を採り、休む暇もなく再び立ち上がり、村を目指して走り出した。早く帰らなければ、薬草が枯れてしまうかもしれない。

さらに7日の旅の後、ケルダスは村に帰ってきた。薬草をせんで病者のために与えると、たちまちおにはは赤みがさし、健康を取り戻していった。村人は皆、ケルダスに感謝した。年老いた母も、年下の兄弟たちも皆元氣になった。

ケルダスは、あまりの善行に授けられた力をすべて使果たしてしまつたのが、もう早く走ること長く走ることできなくなつてしまった。それでも、村人のために力を賜ったこの青年は、今までとあり村人に愛された。彼が亡くなつても構はずと。

こうして、村では春になると彼をたたえ、若者たちがそって宝を宝目指して走り、なぞを解き明かして宝を探し取りが行われるようになったのだ。最も早く走り、宝を手に入れた者には、その年ずばらしい奉金が授けられるという。

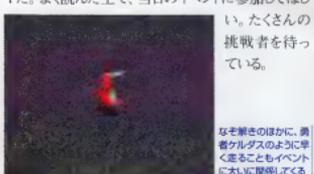


※1:フェアホープの星では、三層の日の出と日入り、3つの3日と夜1日としている。その3日を順に、ソールントーラス、プレースと称す。3日曜が1日といつても、フェアホープの1日は8時間であるため、3日は実質地球の1日(=24時間)と同じである。

フェアホープラリーの重要ポイント

今回のイベントがどのようなものになるのか、どのようにイベントが進行していくのかについては、残念ながらまだ教えることができない。ケルダスの伝承に基づいていることから分かるのとおり、イベントではなぞ解きが重要な要素となつている。そして、なぞはすでに仕掛けられているのだ。

なぞを解明するための助けとなるのが、次のポイントだ。よく読んで上で、当日のイベントに参加してほしい。たくさん



なぞ解きのために、勇者ケルダスのように早く走ることでもイベントに大いに関係してくる

① 開催日時は本誌ホームページで公開

英雄ケルダスを祭る今回のイベントは、伝統に習って春に開催される。具体的な開催日時については、1999年4月6日に本誌ホームページ(<http://www.playonline.com/>)上で公開する。イベント開催前に確認しておこう。

② 地形と街の名前を把握せよ

惑星フェアホープ全土が舞台となるこのイベントでは、各街の名前はもちろん、それらの位置関係もしっかりと把握しているPCが有利になることだろう。まだフェアホープの地を旅するのに慣れていないPCたちは、事前に各地を放っておく方がいいだろう。

③ 本物の勇者だけが宝を手に入れる

このイベントは、決まりきった手順で進められるものではない。参加する各PCが、それぞれの意思で自由に進めていくことができる。行動力と知性を兼ね備えた本物の勇者だけが、宝を手に入れることができるだろう。



世界各地を効率的に旅するためには、ほこらを利用すること大きなメリットになるだろう

いにしへの伝承に基づいたイベント
なぞを解明すれば特製アイテムがもらえる

TIPS & 外交カード大全

マルチプレイで必ず役立つ

三国志 Internet

「信長」からさらなる進化を遂げた歴史シミュレーション第2弾

プレイヤー間の同盟設定など 多彩なオプションでゲームに興行きが出た

マルチプレイ時のプレイヤーの要求は、対戦相手やお互いの都合によって変化する。気心の知れた仲間と、じっくり時間をかけて楽しみたい場合もあれば、気分転換に短時間で勝敗をつけたい場合もある。それぞれのプレイヤーの要求を一致させるために、状況に応じて選択できるゲームオプションは多ければ多いほど良い。

「三国志インターネット」では、コンピューター君主の参戦や思考の積極性、強化効果のある特殊外交カードの有無、歩兵の山越えや部隊による補給路の遮断の可否などの細かいオプションが用意されている。また、プレイヤー間の同盟を結んだ状態でゲームを始めることもでき、初心者2人対ベテラン1人などとの調整が可能だ。ランダムに同盟を締結する機能もあって、その場合はゲーム開始までたまたま味方なのか分からない。

ゲーム作成画面のボタンの中に8面体のサイコロがあることも面白い。三国志インターネットは、選択する君主によっては有利または不利になることも珍しくないのだ。本来はゲームプレイの実力で初心者には有利な君主を選んでもらうなどの配慮をするものだが、特定の君主に愛着を持つプレイヤーもいるだろうから、ネットワークゲームならではの工夫として非常に興味深い。

シナリオは年代別・地域別に6種類

三国志インターネットで選択できるシナリオには、年代ごとに四つ、さらに189年と194年のシナリオには、全体マップと中原マップがあり、全部で6種類の中から選択できる(表参照)。

全体マップは、三国志の時代において漢民族に直接統治された地域全体を対象とするもので、南蛮などの他民族による地域はほとんど登場しない。中原マップは、全体マップの中でも中心的地域に限定されたマップだ。揚子江と黄河流域の地理的にも文化的にも中心地域で、三国志においても攻防が最も激しい。後漢末期から三国時代(2世紀後半～3世紀)のほとんどの戦いは、この中原と呼ばれる場所で行われている。ゲーム上でも、中原マップは狭い中に主要勢力がひしめき合っているため、激しい戦闘が予想される。

選択したシナリオによって、年齢や戦死、病死などの理由で登場人物に差が出る。この辺りにも注意して選択しよう。

全体マップ



それぞれ189年からの「信長の野望」の全体的マップと中原マップ。中原マップは、空白地が少ないため、勢力を伸ばそうとするは競争が激しい。また、都市数も全体マップの半分以上なので、比較的短時間で決着を付けやすい。

中原マップ



年代	シナリオ名	マップ	君主数
189年	信長の野望	全体	18人
194年	群雄割拠	全体	18人
200年	河北争乱	全体	10人
207年	臥龍と鳳雛	全体	13人
189年	曹操の野望	中原	16人
194年	群雄割拠	中原	13人



プレイする前に読んでおきたい三国志ガイド

このゲームで舞台となるのは、1800年前の中国だから現在とは地名も異なるし、また中国の地理そのものにも触れる機会が多かったプレイヤーもいるだろう。そもそも三国志時代に限らず、中国では内乱や戦争などの度に国名や地名が変わっているのだから、これを完全に理解することは困難である。地理や歴史、人物については、三国志関連の書籍を読むのがいちばんだ。三国志には歴史書の「正史三国志」と、演出を加えられた小説の「三国志演義」がある。三国志インターネットは後者をベースに作られているようだ。日本では、吉川英治氏の歴史小説や横山光昭氏の漫画などが有名だが、これらもやはり後者を元としている。

三国志



三国志関連書籍

小説	タイトル	著者	出版社	価格(税別)
売切	三国志 全7巻	羅漢中	岩波書店	各800円
三国志	全8巻	吉川英治	講談社	各719円

漫画

タイトル	著者	出版社	価格(税別)
三国志 全60巻	横山光昭	潮出版社	各649円
新三国志 15巻〜	王欣太	講談社	各505円
SWEET 三国志 全4巻	片山明彦	講談社	各505円
天地を駆けろ 全4巻	本宮ひと志	集英社	各619円

某誌の表紙を主として描かれた吉川英治氏の「三国志」。この1〜4巻が三国志インターネットのシナリオと対応している



どんなゲームにもツボがある。ただ、ツボは、ほかには見られない特徴的な部分に隠されていることが多い。特にゲームの勝敗に影響しかねないポイントについては、マルチプレイでは必須の知識となる。このページで紹介するのは、どれもが基本的なTIPSばかりだ。しっかりと頭をたたき込んでおこう。

補給路の確保／分断が勝敗を分ける

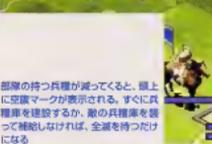
都市や砦は街道によって結ばれており、この街道の土に敵の部隊が存在すると、街道が封鎖され、その街道を使った物資の補給が停止してしまう。物資は首都から補給されるが、そのルートがすべて途切れるとその都市は孤立状態になる。物資は都市や砦の土気に影響しており、孤立状態が続けば土気が毎ターン下がら続ける。土気が0になると、その都市は支配下を離れてしまう。

つまり、首都周辺の街道をすべて封鎖されると、どんな大軍でも一気に窮地に陥ることになる。首都を落とされれば敗北なので、首都の位置をよく考える必要がある。また、同盟を組んでいる場合、その相手の領地も補給路に組み込むことができる。

都市だけではなく部隊にも補給が必要だ。運送時には、常に補給路の確保に気を付けて、タイムリよく兵糧庫を設置しなければならない。兵糧が切れて土気が0になると、数万の大部隊でも全滅して兵を失ってしまう。逆に、収め込まれた場合は、敵の兵糧庫を襲撃する方法が効果的だ。



街道による補給路が断られたため、せっかく集ませた兵糧の土気が下がっている。収めやすからといって、飛び地のような場所を攻め取ってもその意味はないという例だ



部隊の持つ兵糧が減ってくる。頭上に空軍マークが表示される。すぐに兵糧庫を建設するか、敵の兵糧庫を襲って補給しなければ、全滅を待つだけになる

兵科の特徴を把握せよ

三國志インターネットの戦争は、プレイヤーが編成した部隊で行う。編成は、まず部隊を率いる武将1〜3人を選び、次に兵科を選んで行う。武将ごとに動員兵数が決まっており、複数の武将が率いるときは、その合計が兵力となる。また、兵科は歩兵、騎兵、弓兵の3つが選べる。

なお、これら3種類の兵科の部隊が川や海などの場所に移動すると自動的に水軍へ変化する。その場合、武将が水軍スキルを持っていないと、まともに移動することができない。また、弓兵は水軍になった後も遠距離攻撃の技能を失わない。

歩兵

最も基本的な兵科で、馬や弓箭などの準備が必要ないで、早期から大量に編成できる。武器開発(アップグレード)のコストも低く、少ない時間で達成できる。このため、ゲーム開始直後の段階で大規模な歩兵部隊を編成し、速攻をかける作戦も考えられるだろう。



兵科は、歩兵、騎兵、弓兵の3種類と、水と水移動時の水軍の4種類がある。騎兵や弓兵は、地域によっては0から始まることもあるので要注視だ

騎兵

単体の攻撃力が最も高い兵科であり、移動速度も高い。同規模のほかの兵科と戦えば、ほぼ確実に勝利できるだろう。ただし、編成するために巨額の資金が必要で、武器開発へのコストも高くつく。歩兵と違って山岳地の地形を乗り越える(ゲームオプションで無効にもできる)ことはできないし、城攻めにも向かない。

弓兵

離れた部隊に対して、無傷でダメージを与えられる特徴も持っている。歩兵や騎兵で壁を作れば、かなり有利な戦いができるだろう。しかし、騎兵と同様に編成にかかる資金は大きく、定期的な武器開発も必要だ。

配下武将のスキルと相性に要注意

三國志シリーズの特徴として、武将収集とよく楽しみがある。三國志インターネットでも武将の数がそろっていないと、効果的な外交や戦略ができないため、とにかく武将集めが重要となる。

三國志インターネットでは、従来の三國志以上にスキルが重要だ。スキルを持った武将は能力値以上の働きをするし、スキルがないと実行できないコマンドもある。例えば、真流傳はほどの猛将でも、水軍スキルがないため、川の多い地域では能力を生かさない。スキルについては表を参照してほしい。

また、武将には君主との相性が設定されている。相性の悪い武将は叛乱や砦や武将の援助などの外交カードを敵に使われたときに重割するため(後述)、扱いづらい。しかし、相性が悪くても、能力が高い武将はぜひ抱えておきたいところ。そこで、これらのカードの対策用に、相性が悪く、役に立たない武将を数人抱え込んでおく方が良い。実業モードでプレイした場合、相性は三國志の物語どおりに設定されているので、知っているのと何かと有利だろう。

特殊攻撃のスキルを駆使した雷攻(じんゆう)の火計が敵部隊を打たれるまじない。雷轟や雷轟嵐など、この計略を出せるかは武将の能力と運で決まるようだ



武将スキル一覧表

種別	名称	効果
武將スキル	親馬	騎馬部隊を率いると、攻撃力が上昇
	弓	弓兵部隊を率いると、攻撃力が上昇
	水軍	川や海などを自由に移動できる
	特殊	火計・雷石・雷轟・雷轟嵐の特殊攻撃を行う
戦艦スキル	誘引	誘引移動の計略を使用できる
	偵兵	兵力を實際より大きく(小さく)見せる
	城攻	都市や砦への攻撃力(小さく)見せる
	伏兵	都市に見えにくい
外交スキル	強襲	奇襲攻撃ができる
	謀略	部隊力が上昇する
	謀略	二コマンドの視界が拡大
	提案	提案(青カード使用)が得意
外交スキル	拒否	拒否(赤カード使用)が得意
	計略	計略(緑カード使用)が得意



軍家将が奇襲攻撃を成功させた。通常より1回多く敵部隊を攻撃できる

形勢逆転の切り札 外交カード全データと効果的な使い方

三国志インターネットの重要な要素に、外交カードがある。使い方によっては、絶体絶命の窮地を脱したり、敵を弱体化させることもできる強力なシステムだ。ここでは、ゲーム中に登場する全カードのデータとそれぞれの有効な使い方について紹介する。

外交カードの使い方が勝敗を分ける

外交カードは、三国志インターネットならではのシステムだ。通常のネットワークゲームでは、プレイヤー間の関係がそのまま外交に反映されやすく、緊張感は少



適保護なぐらい補助カードをつけて外交交渉をさせてみた。相手の君主が戦況を掴みると、このような交渉画面に変わる。カードの黒字と担当武将の能力値で交渉が決まる

ないだろう。しかし、三国志インターネットでは、カードの切り方次第で敵が味方に、味方が敵に変わるため、常に緊張感がある。また、交渉の種類によって、使者に得手不得手もある。自分の要求を通すためには、どの相手に、どのカードの組み合わせで、だれを使者に立てればいいのかを考える必要があり、ゲーム性も高い。

外交は「信用度」とも関係しており、相手の要求をすんなりおぼは信用度が上昇する。同一の君主に複数の外交が持ち込まれた場合、信用度の高い順番で処理されるため、信用度が低い君主からの矛盾する要求は無条件で却下となる。宣戦布告しないで攻め込むなど、外交を無視した行動は、大幅に信用度を下げる。当然、戦功ポイントも下がるので注意しよう。

拒否カードは重ねて使え

要求を断る場合に使用する。青カードと同様、何枚も重ねて一度に出すことが可能である。もちろん、黒カードを使ってのポイント補助も可能。戦争の準備が整っていないときの宣戦布告に対する拒否、金や米の援助要求などを拒否する場合に使うことになるだろう。徹底拒否は、いざというときにために1枚手元においておきたい。



拒否
ポイント=40
通常の拒否カード

外交カードは黒や緑と併せて使え

同盟や戦争など、ほかの君主との外交関係を変更するためのカード。ポイント(カードの強さ)が低いものが多い。強制力は弱い。黒カードや緑カードなどを追加して使うと、交渉相手の君主に拒否カードを使われても要求を通しやすく、重ねて出して、効果を強くできる。



宣戦布告
ポイント=100
対象の君主との関係を戦争状態にする



停戦協定
ポイント=30
対象の戦争中の君主との関係を通常にする。陣内にいる敵の部隊を強制降参する



不可侵条約
ポイント=40
対象の君主と不可侵同盟を結ぶ



攻守同盟
ポイント=40
対象の君主と同盟条約を結ぶ



条約破棄
ポイント=50
対象の攻守同盟または不可侵同盟の関係を通常に戻す



宣戦布告 条約破棄
ポイント=50
宣戦布告にも条約破棄にも使える



友軍援助
ポイント=40
対象の君主に金、米、具士を援助する。信用度が大幅増



徹底拒否
ポイント=30
拒否の倍額のポイントがある。何枚も重ねて使えば、相手の君主がよほど強力なカードを使わない限り拒否できる



使者捕殺
ポイント=100
安堵の拒否。相手の使者や仲介者を拒否しつつ、外交の使者となった武将を殺そうとする。信用度が大きく下がる

三國志 Internet

多様な用途のある計略カード

物資を要求したり、青や赤カードの補助として使うことができる。青カードの補助として使う場合、「同盟を締結してこれば米を差上げます」というような意味になる。ポイント数が加算されるため、青カードの外交要求を通しやすくなるのだ。もし、要求された金や米を支払えないときは、信用度が下がる。

金に困ってそうな君主に、緑カードを使って物資を要求して信用度を下げる戦略も使える。逆に、相手が金や米に余裕があるかどうかを探るのにも使える。カードの効果そのものは物資や武将の無心だが、使い方は計略そのものである。



武将の援助
40 points

武将の援助
ポイント=40
一定以上相性の悪い武将をもらう(補助の場合はあげ)



木の援助
20 points

木の援助
ポイント=20
米をもらう(補助の場合はあげ)



金の援助
20 points

金の援助
ポイント=20P
金をもらう(補助の場合はあげ)



兵の援助
30 points

兵の援助
ポイント=30
いちばん多い兵科の兵をもらう(補助の場合はあげ)



驅虎吞狼
0 points

驅虎吞狼
ポイント=0
対象の君主に一定以上相性の悪い配下武将がいる場合、独立を促す

レアカードは簡単に手放すな

持っているだけで効果があったり、強力な効果を持つので、手に入れたら手放したくないカード。レアカードと呼ばれるだけに、これらのカードを手に入れることはめったに。カードの入れ替えなどは、手持ちのカードが悪いときやほかの武将のカードに強力なレアカードが含まれていそうな場合に使う。白カードを補助として使うと、ポイントが高いため要求が通りやすい。



玉璽
300 points

玉璽
ポイント=300
持っているだけで補助ポイントが加算される



赤兎馬
100 points

赤兎馬
ポイント=100
持っているとき、配下の最も武力の高い武将の武力を高める



倚天の剣
100 points

倚天の剣
ポイント=100
持っているとき、配下の最も統率力の高い武将の統率力を高める



孫子の兵法
100 points

孫子の兵法
ポイント=100
持っているとき、配下の最も政治力の高い武将の政治力を高める



手札の繰入替
0 points

手札の繰入替
ポイント=0
全プレイヤーの外交カードをすべて新しいカードと入れ替える



手札の入替
0 points

手札の入替
ポイント=0
自分の外交カードを白カード以外すべて新しいカードと入れ替える



皇帝の勅書
200 points

皇帝の勅書
ポイント=200
どうしても通したい要求または拒否のための補助カードとして使う

ここぞというときの補助カード

黒カードは単体では使えないが、青、赤、緑カードの補助としてポイント数を高めるために使う。頼りない武将に外交を任せられる場合などに補助として使用するのもよいが、基本的には「どうしても通したい要求」のために使うほうが効果的だろう。



補助音
10 points

補助音
ポイント=10
交隣時に10ポイントの加算



補助武
20 points

補助武
ポイント=20
交隣時に20ポイントの加算



補助参
40 points

補助参
ポイント=40
交隣時に40ポイントの加算

大事なカードを捨てられないためには

プレイヤーは5枚のカードを手持ちのカードとして所持でき、カードを使用すると戦闘フェイズの終了後に1枚補充される。しかし、カードを5枚所持したまま使わなかった場合には、いちばん左のカードが捨てられ、新しいカードが右端に追加されることになっている(白カードは捨てられない)。将来使う予定のあるカードが左端になった場合は、ほかのカードを使うか捨てるとして4枚以下にする

必要がある。

時間制限付き同時ターン制の三國志インターネットで必要以上の操作を強いられることは、強力なカードを持っている価値性を弱めることになる。カードは種類も多く、組み合わせせざとも複雑なため、有効に生かす方法を日ごろから考えておこう。

リンクゲートを使った
ネットワーク機能が追加され
プレイヤー同士の交流が楽しい

LUNATIC ルナティックドーンⅢ D A W N Ⅲ

決められたストーリーが用意されていない自由なプレイスタイルを引き継ぎ、新たにネットワークプレイが追加された「ルナティックドーンⅢ」。より楽しみ方が増えた本格派RPGの特徴と冒険の助けとなるデータを公開。

ゲーム世界に大きな影響を与える 三つの属性

「ルナティックドーンⅢ」(以下、LDⅢ)では、新たに属性という要素が大きくとりあげられている。三つに分類される属性について、それぞれ説明しよう。これら三つの属性は、プレイヤーの行動によって常に変化していきます。その属性の強さで、世界がどのような雰囲気を持つのかが決まされる。また、この属性は魔法の効果に影響を与えるため、モンスターに対しての魔法攻撃などの効果にも表れるだろう。

信仰属性

神に対する信仰属性には、「秩序のオーダー」「混沌のケイオス」「光のスターク」「闇のムーン」の四つの種類がある。プレイヤーの世界であるホームワールドは、プレイヤーの属性によって変化する。その強さにもよるが、例えば、オーダーの属性が強ければ秩序ある世界となり、ムーンの属性が強ければ悪行が横行する世の中へと変化する。

精霊属性

ホームワールドの気候を変化させる属性。「火のサラマンダー」「風のスルフィード」「地のノーム」「水のウンディーネ」の四つの種類に分かれている。スルフィードの属性が強くなると世界が寒冷化したり、ノームの属性が強力なら世界に占める砂漠の割合が高くなる、といった影響がある。

物質属性

ほかの属性と異なり、「魔法」「機械」の2種類だけとなっている。それぞれの世界で、魔法が重んじられているのか、それとも機械に頼っているのかといった世界観が変化する仕組みになっており、プレイヤー自身が武器を好むのか、魔法を好むのかによって変化することになるだろう。



サラマンダーが強い状態(高温地帯)



スルフィードが強い状態(寒冷地帯)



スルフィードが強い状態(寒冷地帯)



ウンディーネが強い状態(多雨地帯)



ノームが強い状態(乾燥地帯)

リンクゲートから移動できる 平行世界とほかのホームワールド

リンクゲートでは、LDⅢからの新機能の一つであるネットワーク機能を使って、ほかのプレイヤーのホームワールドを訪問したり、自分のホームワールドに来ってもらうことができる。気の合った友達と一緒に冒険を楽しんだり、難しいクエストをクリアする助けになるなどの、さまざまな利点があるはずだ。また、「キャンペーン編集」で作成した、オリジナルのクエストを友達にプレイしてもらってもできるので、ぜひ活用してほしい。

リンクゲートから飛べる世界は、ほかのプレイヤーのホームワールドだけではなく、人間とは異なる種族の住む平行世界がある。例えば、「線の人の世界」といった世界。これは、知恵の輪のような線影をした人々が生活を営んでいる世界で、話している言葉も意味が理解できない。

ほかにも、「ドワーフの世界」といったものがある。ここはファンタジー世界ではおなじみの、ドワーフが住ん

でいる世界だ。ドワーフの合成屋では、通常では不可能な合成ができる。

また、どちらの世界に住んでいるNPCもパーティメンバーにすることが可能であり、ちょっと変なパーティを作ることができる。一風変わったLDⅢの世界を楽しめるだけでなく、新たな探求心を満たしてくれることだろう。



黄色いリンクゲートから他のプレイヤーのホームワールドへ移動できる。このようにネットワーク機能が追加された。



ドワーフの世界では特殊な合成が可能だ。ほかでは手に入らないアイテムが買える。

LDⅢでは、自由な行動ができるために、はじめに何をしたいのかわからないプレイヤーも多いだろう。ここでは、戦士に比べて難しい魔法使いの育て方と、簡単にできるクエストの達成方法を解説しよう。

魔法使いを目指す キャラクターメイキングのテクニック

三つのスキルに重点を置く正攻法

初期設定の状態では、お金もなければスキルも貧弱である。にもかかわらず、低レベルの魔法でもそこそこ強敵が倒れるので、魔法使いのキャラクターを育てるのはなかなかつらい。そこで、「攻撃」「防衛」「敏捷」の三つのスキルに重点を置き、手ごろなモンスターを肉弾戦で倒すことができるようなキャラクターを作成しよう。お金がたまったならば魔法を買い集め、そこから魔法使いとしての人生を歩むのが比較的早道になるだろう。



魔法のスキルにはポイントを割当てる。最初に設定したスキルを上げたい場合は、ここで調整できる。魔法は後から上げたい場合、ここで調整できる。

どうしても魔法を覚えたい人に

中には、意地でも最初から魔法を覚えたいプレイヤーもいるだろう。そこで、少し特殊なやり方を紹介しておく。まず、キャラクター作成の段階で魔法重視のスキルにしておく。そして、ゲームが始まったら、魔法を使っているNPCを見つけて、彼らから盗みを集めるのである。この方法では、ある程度の魔法の魔符を手に入れることができる。ただし、その際に盗みが発覚してしまうと、犯罪者としてその町を追われることになり、つかまった場合にはその場でエンディングを迎えることになってしまうので、覚悟しておいてほしい。無事に魔符を手に入れることができれば、魔法を使ってモンスターを倒し、金を稼いで、次々と新しい魔法を手に入れることができるはずだ。



魔法の魔符を盗むには成功したが、相手に気付かれてしまった。早く逃げないと捕まってしまう。

LDⅢの基礎となる初心者クエストガイド

クエスト(依頼)の達成に悩んでいるプレイヤーのために、基本的なクエストの達成方法を解説しよう。

クエストを受けるには、酒場に行き、依頼の一覧を見てみよう。その中から、自分のこなせそうな、または報酬を手に入れたくないクエストの詳細を確認し、依頼主の元へ向かうことになる。

クエストは、大きく分けて2種類のパターンが存在する。一つは、依頼主と直接交渉して依頼を受けるパターン。もう一つは、モンスターが発生したら何とかにしてほしいなどの愚痴に対し、自分から解決のために

働いて報酬を受け取るパターンだ。これらのクエストが発生する条件はあくまでランダムであり、時間の経過や、いくつかのクエストの解決などが新しいクエストが発生する条件となってくる。

最初のうち、キャラクターはとても貧弱であるため、自分の力量に見合わない依頼を引き受けずともよい。クエストの途中で挫折し、その生涯を終えてしまうのはあまりにも悲しい。そうならないためにも、初期に達成可能なクエストのうち、代表的な2種類のクエストのクリア手順を紹介する。

宅配クエストの手引き

最初に説明するのはLDⅢシリーズの名物とも言える宅配クエストのクリア方法だ。どのようなクエストの依頼も、まずは酒場に届くので、詳細を確認して依頼主のところまで出かけよう。依頼主の場所がわからない場合には、酒場にいる情報屋から10GPで大きな場所を聞くことができる。情報屋を活用することは、すべての場面で重要なことになる。依頼主を見つけたら、話し掛けると依頼の交渉が始まる。情報を聞き、その内容を確認した上で承諾しよう。今回の依頼は、手紙のある人物のところまで持っていくこと。このアイテムが手紙でなく、金目の物だった場合、ネコバコ(盗)と誤認を招くことも可能だ。ただし、そのときは犯罪者となってしまう、街を巡われることになる。今回は手紙という金目の物でもないのでも、素直に宅配先まで持って行くことにしよう。

常に問題となるのが、届け先の人物がどこにいるのかわからないということだ。時間をかけたくない場合は、酒場の情報屋から所在を聞くのがいちばん手取り早い方法だ。余裕があるようなら、適当に歩き回るというのも悪くないかもしれない。届け先の人物の所在を聞き出したら、そこまでわき目をふらず、一目散りに走る。目的のNPCに話しかければ、アイテムの受け渡しは自動だ。道事をもらったことを確認したら、依頼主のところまで戻って報酬を受け取り、クエスト完了。

ちなみに、筆者は目的の人物を見つけただではよかったが、目前で彼がモンスターに気絶させられてしまったら、関係情報を連絡することができなかった。こうした特殊な事件が起こるのもLDⅢならでは。



依頼主のところまで向かい、直接交渉。今回の依頼は手紙をユードラという人物に手渡すことだ。



報酬を受け取ったら報酬クエスト終了。手に入れたお金で必要な物資を買い戻そう。

モンスター退治クエストの手引き

スキルのポイント配分による影響はかなりのもの。初期のクエストの中でクリア可能なもの一つが、このモンスター退治だ。

退治系のクエストも、モ配のときと同様、最初に酒場へ行って情報を得ることから始まる。依頼主から正式に依頼を受ける必要がないので、情報にあったダンジョンなどの場所に直接行って、その一帯に集まるモンスターを一掃しよう。その後、情報で確認した依頼主のところに向ければ、報酬を受け取ることができるはずだ。

キャラクターメイキング時のスキル配分がそれなりであれば、初期装備でもコックローチやキャリオンクローバーなどのモンスター程度は、それほど苦もなくて倒すことはできる。その上、ダンジョンに隠れている宝箱からアイテムを発見し、それらでの収入を得ることもできるだろう。

途中で逃げ出すことができるので、気楽に挑戦できるが、死と隣り合わせの危険なクエストだ。



モンスターが住みかたという依頼が提示されている。まずはこの場所を調べ出し、情報に照らして行こう。



モンスターを倒したなら、宝箱に隠されたアイテムを手に入れて、報酬を受け取り、クエスト完了。



依頼主のところに行き、モンスターを退治したという話をすればOK。これでクエストは終了し、報酬ももらえる。

ルナティックドーン初心者のための キャラメイク指南とクエスト攻略

冒険に役立つ知識が一目で分かるデータ一覧

危険な冒険を進めていく上で、アイテムやモンスターの知識は欠かすことが出来ない。基本的な魔法やアイテムの値段と効果、モンスターの特徴と弱点を紹介するので、ゲームをするときに手元に置いて役立ててほしい。

薬系アイテム一覧とアイテム合成

冒険を進めていく上で、必ずお世話になるのが回復系の薬アイテム。薬草がなければ、キヤクサーはすぐに倒れてしまい、冒険どころではなくなってしまふ。価格はあくまで基本の価格で、世界の発展度によって値段は変動するから、同じアイテムでも安く買えたか、高く買えない場合もあるだろう。

また、フィールド上に落ちていたり、生えていたりするアイテムを合成することによって、効果の強い薬や、パワーアップされた武器に変化させることができる。ここで紹介できるものは、まだほんの一例ではないが、容易に想像のつくものや、ちょっとした発想の転換で合成ができるパターンもある。合成したものをさらに合成することも可能だ。

ただし、合成には多少の料金がかるので、手持ちのお金には多少の余裕がほしいところだ。

アイテム合成の例



一段階に立ない薬草/コモ、薬草と合成することで、HPを回復するピオロアンブにすることができる。合成成功したらアイテムができるのかを確認することも可能なので、自分の欲しいアイテムを合成しよう

アイテムA	アイテムB	合成効果
薬草	青きのこ	ピオロアンブ
マントラゴラ	青きのこ	毒薬
ナイトシェイド	きのこ	毒きのこ
ショートソード	ロングソード	ブロードソード
ハンティングナイフ	ブロードソード	クレイメイブ
ハンティングナイフ	木の杖	青銅の杖
毒薬	ダガー	毒ダッグ

薬系アイテム一覧

名称	基本価格	解説
灰	0	効果なし
薬草	100	HPが少々回復する
マントラゴラ	200	
きのこ	500	
パイオレット	500	
ブランクリリ	500	HPがある程度回復する
ロートス	500	
ピオロアンブ	800	
赤きのこ	500	HPが回復するか毒状態になる
ラクアンブ	2,000	HPを全回復する
マントラゴラ	100	
マハライダー	200	MPが少々回復する
ダンテライオン	500	
ナルキッス	500	MPがある程度回復する
ピオロライザー	800	
ラクスライザー	2,000	MPが全回復する
青きのこ	800	HP、MPが回復するか死絶する
エリクサー	8,000	HP、MPを全回復する
毒きのこ	200	毒状態になる
毒薬	200	
毒消し薬	200	毒状態を治す
スロロロ	200	毒状態になる
白きのこ	200	
レロピン	200	まひ状態を治す
コンソイド	200	
ナイトシェイド	200	混乱状態になる
ロートスの実	200	
ティンダー	200	混乱状態を治す
ファイザー	500	毒・まひ・混乱状態をすべて治す
レバック	800	攻撃耐し状態になる
プレバック	800	攻撃耐し状態を治す
アンブドネ	800	魔法耐し状態になる
ディスベラード	800	魔法耐し状態を治す
デュアルガード	1,500	攻撃・魔法耐し状態をすべて治す

モンスターの対処法

アイテムに付与された属性は、それぞれのモンスターによって相性があり、戦闘において効果が発揮される。武器の持っている属性が、モンスターの苦手とするものならば、属性の影響が受け強いほど、より多くのダメージを与えることができる。また、モンスターの持つ特殊攻撃や追加の効果も紹介するので、事前に薬や防衛アイテムを用意しておく。

モンスターの攻撃方法と苦手とする属性

モンスター	名称	属性攻撃	特殊攻撃	回避効果	多少苦手な属性	特に苦手な属性
キヤロインクローラ系	触手	なし	防衛DOWN			
ゴースト系	なし	魔法	威力DOWN			
バット系	かむ	音波	なし			
スネーク系	かむ	なし	毒			
ミミック系	かむ	なし	攻撃耐し			
スライム系	体液	なし	毒			
コックローチ系	かむ	なし	なし			
デーモン系	なし	魔法	攻撃DOWN			
スケルトン系	剣	なし	気絶			
ゾンビ系	殴る	なし	なし			
トロール系	殴る	なし	なし			
リザードマン系	剣	なし	攻撃DOWN			
ガーゴイル系	引っかけ	魔法	混乱			
ハービー系	引っかけ	音波	攻撃DOWN			
ドラゴン系	プレス	魔法	防衛DOWN			

✂ 銃弾 ✂ 毒弾 ✂ 炎 ✂ 雷 ✂ 氷 ✂ 風 ✂ 土 ✂ 機械

信仰属性によって異なる魔法

LD IIIの世界では、4人の神と四つの精霊の力を使って魔法を発動している。そのため、信仰属性と精霊属性の組み合わせで、さまざまな魔法が使われるようになる。表を見てもらえば分かると思うが、信仰する神によって魔法の系統が分かれている。魔法は教会に売っている通貨や、所持している武器に付加することによって使えるようになる。

魔法の種類と精霊

信仰	特徴	精霊性	発動魔法名
秩序神	攻撃系魔法、敵単体にに対して有効	火	フレムアロー
		水	アクアレット
		地	グラフトネール
混沌神	攻撃系魔法、広い範囲に有効	風	エアークォー
		火	フレムガンズ
		水	アクアフレーク
光神	HP回復、MP回復、ステータス異常回復	地	グラフトシェイク
		風	エアーパースト
		火	聖なる炎
闇神		水	清めの水
		地	地の祝福
		風	風の衣
		火	聖なる炎
		水	聖なる水

LUNATIC
D A W N III

値段と効果を確認しよう 装備アイテム一覧

一人前の冒険者は、普段着のままダンジョンに向かったりはない。普通は、使いたれた武器を選んで、身につけているものだ。値段が高くて、なかなか手に入らないものもあるだろうが、LDⅢの世界にはさまざまな種類の武器が用意されているので、プレイヤーがそれぞれ好みのものを見つけてほしい。属性を付加していれば、よりなげんだものになるだろう。



攻撃力が強大なグレートアックス、ショートソードの7倍の威力だ。戦闘では役に立たないコールドチェーンだが、これを手に入れたシットに売れば相当お宝に値するだろう。

装備アイテム解説一覧 (武器)

名称	種別	攻撃	魔法	防弾	敏捷	基本価格	解説
レーザーグローブ		10	0	0	0	1,000	空装の手袋
タカー		10	0	0	0	2,200	投げナイフ
靴ダブ		15	0	0	0	3,700	当てるまでダメージ
手裏剣		20	0	0	0	4,200	1以上の確から低くつたさされる敵諸
鉄の爪		20	0	0	0	4,800	甲の部分に鉄の爪がついたグローブ
ハンティングナイフ	両手	25	0	0	0	6,300	狩猟のために作られた鋭い剣
プラズマ・ナックル		50	200	-10	0	6,600	いじゆめメテオクソック
炸裂玉		30	200	-10	-10	6,800	一定距離飛んだ後、炸裂する玉
キャッツ・ネイル		30	0	-10	-10	8,600	アリアン・ネイルの強化改良品。当ると毒のダメージ
アームズ		30	0	0	0	171,200	いしへの狩猟民風から伝わる武器。特徴的な形状をしている
マン・ゴッシュ		40	0	0	0	174,400	最近で斬るの剣を愛する者のため。切るにもダメージに効いている
ベアナックル		50	0	-20	-20	176,200	キャッツ・ネイルの強化改良品。当ると毒のダメージ
ショートソード		20	0	0	0	4,800	ノーマルな短剣
ロングソード		30	0	-10	-20	4,800	ノーマルな長剣
クックリ	片手剣	30	0	0	0	7,400	鹿牙の剣
ブロードソード		40	0	-20	-20	8,200	幅広い刃を持つ長剣
フォルム・シオン		35	0	0	0	9,000	なたのような片刃で幅広い剣
クレイモア		50	0	-40	-10	171,000	柄の部分が多い手になっている剣
ハンド・アックス		30	0	-10	-10	5,800	柄・柄の両方。敵刺に刺せられることはない
ストーン・アックス		40	0	-10	-10	8,800	石製の柄の、小さくて重い
フロンシシカ	片手斧	40	0	0	0	173,900	比較的古びたような斬り道具の石
ハチマキ		70	0	-20	-20	273,200	小巻の柄の、特徴的な先端の骨を利用して使用する
トマールク		80	0	-50	-40	472,500	インディア人が使用していたの。まわりを回すことで
ゴージャ		40	0	0	0	172,000	あめのような柄が特徴
ハイスピードソード	両手剣	80	0	-80	-20	273,600	両手用の長さ、速
グレートソード		95	0	-80	-40	472,800	両手用のメタルに達する大剣
ダブルアックス		40	0	-80	-80	7,000	両手用二刀流の
鎌刀		25	0	0	20	7,800	いしへの刃。骨を切り割ると言われている
鎌刀		35	0	0	0	9,100	鞍にさらした両手用の
ノイトアックス		35	0	0	0	7,800	幅広い刃を持った木の
ブロードアックス		80	0	-80	-20	28,000	巨大で鋭い刃の刃が特徴
クレイブ	両手斧	50	0	-20	-10	178,000	柄に美しい装飾が施されたボールウェポン
フォーシャール		55	0	-10	-10	178,000	全長3メートルに達する大木の
ハルバード		70	10	-40	-40	276,000	ドワーフが好んで使うといわれる戦術用の柄の
バトルアックス		100	0	-100	-100	374,000	三日月型の巨大な刃が特徴的な大木の
グレートアックス		140	0	-600	-600	578,000	木のつえ。ファイアー・ローベル1が使用できる
炎の杖	杖	10	50	0	0	4,400	アリアン・レットレベル1が使用できる
水の杖		15	60	0	0	5,400	魔法効果10%増
鉄の杖		60	20	-60	-60	9,000	青銅でできたつえ。隠されること結構怖い
青銅の杖		40	80	0	0	178,000	鉄製の骨髄が強いつえ
大理石の杖		45	100	0	0	274,000	軽型のクロスボウ。威力は弱い
クロスボウ・ライト	ボウガン	20	0	0	30	9,600	普通のクロスボウ
クロスボウ		25	0	0	20	171,000	白鉄の銃。弾速はできない
火縄銃	銃	50	200	-10	-50	176,000	

装備アイテム解説一覧 (防具)

名称	種別	攻撃	魔法	防弾	敏捷	基本価格	解説
麻のローブ		0	10	6	-5	2,800	麻で出来ている普通のローブ
ザビバール・ローブ		0	15	10	-10	3,800	少しはましなローブ
カンク		0	20	14	-10	6,000	可憐な礼装
チェーン・ローブ	ローブ	0	-20	-30	-40	6,000	硬く編まれたローブ。重い
ハードレザー・ローブ		0	10	17	-20	6,800	頑丈な革製のローブ
レザー・ローブ		0	25	12	-10	7,000	革製のローブ
フェルト・ローブ		0	12	15	-5	7,200	フェルト製人が作ったローブ
スタンチー・ローブ		0	20	16	-12	8,900	頑丈なローブ
レザー・アーマー		0	0	8	-5	9,400	皮のよろい
キルバール		0	0	12	-10	4,900	厚手の皮のよろい
ハイスピード・アーマー		0	-10	20	-30	6,400	ハードな皮のよろい
リリアン・アーマー		0	-15	24	-80	7,200	ノーマ・なリリアン・アイル
リメラ・アーマー		0	-10	28	-20	170,600	なれた革を何層も重ねたよろい
エルブ・チェーン		0	20	10	-20	177,200	セラム・職人が作った軽いやろい
ブロンズ・アーマー		0	-40	-40	-60	178,900	青銅のよろい
プロテクター・アーマー	鉄鎧	0	-20	-40	-80	179,200	守衛鎧
スケイル・アーマー		0	-20	-44	-50	271,400	ドラゴンの鱗でできているよろい
チェーンメイル		0	-30	-45	-10	277,700	鋼かたむら
コールドチェーン		0	0	0	0	372,000	完全に宝石で装飾されている。よろいとしては役に立たない
ウッド・シールド		0	0	4	0	1,900	木で出来た盾
バックラー		0	0	6	-5	2,200	円形の盾。ウッドシールドよりは頑丈
スモール・シールド	小盾	0	-5	8	-15	2,600	青銅で出来た盾。バックラーよりは頑丈
スケール・シールド		0	-5	10	-5	5,800	ドラゴンのうろこで出来た盾。軽い
アイアンシールド		0	-10	12	-25	6,000	鉄で出来た盾



フレームアロー レベル3
秩序神の火属性の魔法。青い光の矢が敵に向かって飛んで行き、当たったところで大きく燃す。



フレームダンス レベル1
雷沖神の魔法は、広範囲に効果がある。狭い場所でもたくさん敵がいる場合に有効だ。

徹底攻略第3弾
終わりになき旅への扉が
ついに開かれた

EVERQUEST



完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」がついに発売された。明確な職業分けとレベルアップシステムを採用し、パーティープレイが大きな魅力となるEVERQUESTは、ネットワークRPGの新しい波となるに違いない。本誌では、すでにキャラクター作成、パーティープレイについて特集してきた。今回は大幅にページ数を増やし、Zone、アイテム、魔法について徹底的に紹介しよう。

Norrathが手に取るように分かる 全64のZoneマップすべて見せます

各Zoneの解説の前に 知っておきたいこと

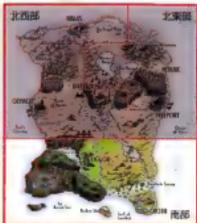
「EVERQUEST」(以下、EQ)の世界は、Zoneと呼ばれる多数のエリアで構成されている。各Zoneは箱庭のような固有の世界となっており、数々の冒険が待ち受けているのだ。注意してほしいのは、まっすぐ走ればほかのZoneへ行けるわけではないということ。多くの場合、入り口となる場所が定まっているので、旅するには各Zoneの知識が不可欠となる。ここでは、全部で64あるNorrathのZoneをくまなく紹介していく。旅のガイドとして参考にしてほしい。

Zoneマップの見方

Zoneマップは実用性を考慮し、方角を合わせることを主眼として作成した。ただし、ダンジョンInfected Pawなどのように、Zoneの中央に出入り口を持つような特別なケースは、Zoneを縦向きをオレンジ色で示している。各Zoneは、

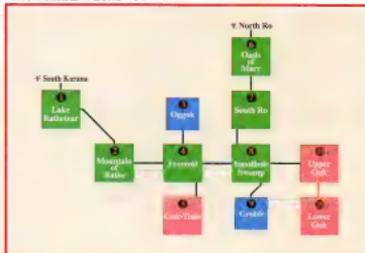
Class名	種別記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Antonica 南部



Evil系種族のホームグラウンドであるAntonica南部は、Norrathの中では秘境の部類に属する。Cazic-ThuleやGukなどのダンジョンもハイレベル向けなので、通常の種族でプレイすると、なぜの多い興味深い地域となるだろう。

Antonica南部のZoneマップ





① Lake Rathetar (lakerathe)

Giant Skelton, Spectre, Cyclops, Griffinなどが多数生息しており、秘洞と噂ひにふさわしいZoneだ。OgreやTrollの街に近いこともあって、ほかの種族の姿を見かける機会は少ない。Combineの武器を販売しているGypsyキャンプがある。

② Mountain of Rathe (ratthemtn)

OgreやTrollの街に近いので、ほかの種族はあまり立ち寄る機会がない。NPCは比較的強く、Giant skelton, Spectre, Cyclops, Griffonなどが多数いる(レベル30以上のパーティー向け)。また、Combineの武器を販売しているGypsyキャンプもある。



人間の背丈の3倍はあるうかいというGiant skelton, Butcherblock Mountainsにいるものとは別種で、背丈は短い(レベル30代前半向け)

③ Oggok (oggok)

谷間の集落という印象を受けるOggokは、Ogreの故郷である。横穴がいくつも伸びているが、メインの道がはっきりしているため、あまり迷うことはないだろう。Ogreでプレイしているのが気が付かないが、すべての建物がとてかくでかい。ギルドはSHD, SHM, WARがある。

④ Feerrott (feerrott)

亜熱帯の景観を持つFeerrottは、Ogreの庭とされるZoneだ。非常に多くの種類のLizardmanが生息し、南西には彼らの根城であるダンジョンCazic-Thuleが存在する。また、このZoneにはSpectreによって守られている場所があり、異世界Fear-Planeにつながる扉があるといううわさが絶えない。



マヤ文明を模した感じのLizardmanの神殿。Feerrott南西にはこうした遺跡がいくつもあり、その間にダンジョンCazic-Thuleへの入り口がある



Feerrottにあるとされる異世界への扉を求めて異類にも挑戦したりが、次々現れるSpectreの前にもあんなく異種 異種は来たそのままだ

⑤ Cazic-Thule (cazicthule)

Phase3後期に整備された始めたダンジョンで、Lizardmanの巣くつとなっている。種類が多いため、レベル12前後から倒せる敵もいるが、レベル20以上のパーティーの姿が最も多い。レベル20代であれば、Defender, Sentinelあたりが強敵となるだろう。本格的に内部を探索するならば、レベル35前後のパーティーで挑みたい。奥へ続く水路は入り組んでおり、巨大な神像へと続く。

ダンジョンCazic-Thuleへ入った最初の扉をくぐった場所。高層五層に立つMakling Corridorは、何とレベル30前後は必要強敵だ



⑥ Oasis of Marr (oasis)

Combineの武器を売るGypsyキャンプがあることや、Sand Guk(レベル30以上のパーティー向け)がさまよっていることで有名。また、東の海岸沿いは仲間を呼ぶ良い性質のCrocodileが生息しており、ひそかにハンティングスポットとなっている(レベル10前後は必要。まれに出現するCrocodileのボスLockjawは強い上に、無差別に攻撃してくるので注意)。オアシスの中心の島にはSpectreが塔を守っており、内部には異世界へ通じる扉があるとされている。



オアシスに浮かぶ小島には小さな塔がある。異種が隠れて挑む人が絶えないが、異事生還した者は罰はないことかいない

⑦ South Ro (sro)

北半分が砂漠となっており、南には緑の大地が広がっている。砂漠はSand gplantが生息する危険地帯だが、南側にはCoyote, Jackal, Fire beatinなど比較的容易に倒せるNPCがいる。ただし、Oasis of MarrやこのSouth Roに登場するOrc warriorやOrc priestはレベル20以上でないと倒せない強いタイプなので、気を付けてほしい。

⑧ Innothule Swamp (innothule)

Trollの修行場であるInnothule Swampは、その大半が沼地だ。Trollであれば成長する間にSwimmingのスキルが自然と上がることだろう。ダンジョンGukがあるほか、レベル34のスペルを売るNPCがいる。TrollやOgreでプレイをする場合は、FeerrottやこのZoneでしばしばくわい定番だ。

⑨ Grobb (grobh)

Trollの街Grobbは霧に包まれており、見通しがあまり良くない。そのため、さほど広くないのに迷子になりがちだ。街中にはSHMの祭壇や処刑場など、Trollが野蛮であることと印象づけるオブジェクトが多数ある。これを目印に歩くとうまいだろう。ギルドはSHD, SHM, WARの三つ。



EQの異種族の街は探索するたびに面白い。見知らぬ種族の街は訪れるチャンスが少ないので、観光用に頼んでキャラクターを作ってみるのもいいかもしれない

⑩-1 Upper Guk (guktop)

Gukは超巨大なダンジョンで、原種執筆段階で判明しているだけでもtopとbottomの2Zoneがある。カエルに似たFroglokという悪人種のみで、水泳が多いのが特徴だ。Upper Gukはレベル17以上のパーティー向けだが、Froglokの走りや泳ぎの速さなど種族の多さには注意しよう。見た目も同じ以上に、名称もFroglok tuk warrior, Froglok gaz knight, Froglok ton warriorと似た具合に区別しにくい(tuk, gaz, tonの順で手ごわくなる)。

⑩-2 Lower Guk (gukbottom)

最低でもレベル30を必要とするダンジョン。Upper Gukの奥とながっており、その入り口は数カ所ある。FroglokのUndeadタイプを中心に、Vampire bat, Greater ice bone skelton, Basalt gargoyleなどが現れるが、これはLower GukのNPCの一部ではないようだ。深部にはFroglokの城があり、レベル40以上のパーティーでも苦戦すると言われている。

Lower Gukクラスタのダンジョンでは、パーティーメンバーが欠けると管理を中絶されるを覚悟し、最低10人以上のメンバー、かつ多数の敵と戦える状況を作らねばならぬ。戦闘面が非常に重要となっている



Antonica 北西部

Antonica北西部は、Barbarian、Erudite、Humanなどの種族を中心にぎやう。初級ダンジョンBlack burrowやInfected Pawlに加え、広大なEverfrost PeaksやKaranaがあるため、ベータテストではFayd Wertと同じくらい人気の多かった地域だ。その分競争率も高く、いろいろな意味で「Qeynos生まれはたまくましい」と言われていた。

1 Surefall Glade (qrg)

HumanのDRUやRNGの故郷となる小さな街(Half ElfのDRUやRNGは、こちらかKelethinからスタートする)。ギルド以外にめぼしいものはなく、エリア自体も非常に小さい。滝の裏にはクマの住む洞くつが広がっているが、襲われることはないので、そっとしておこう。

2 Qeynos Hills (qeytoqrg)

Antonica西の交通の要所であるQeynos Hillsは、Auction(商賈)が盛んなことで知られる。QeynosからSurefall Gladeへ向かう途中のCottage(小屋)は、商賈や待ち合わせの人でもいつもにぎわっている。レベル3〜7前後のハンティングにも通じているが、NPCのNecromancerや動物を攻撃すると襲ってくるNPC(Cros、Treewinds)が巡回しているのに要注意。

2 North Qeynos (qeynos2)

Humanの街Qeynosは南北の二つのZoneから構成され、North Qeynosは街の玄関にあたる。街の北門からQeynos Hillsへ続く半路は、レベル1〜4に選んだNPCが多数生息しており、初級者には格好のハンティングポイントだ。また、この平地にはギルド(NEC、SHD)のNPCが存在する。街の中には、CLR、MNK、PAL、ROGのギルドがある。



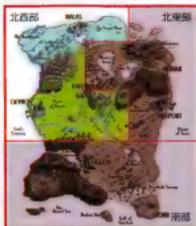
ROGにてQeynosでスタートしたら、まずCROWSという道徳の中を調べよう。隠し通路があり、裏にはROGのギルドがある。

2 South Qeynos (qeynos)

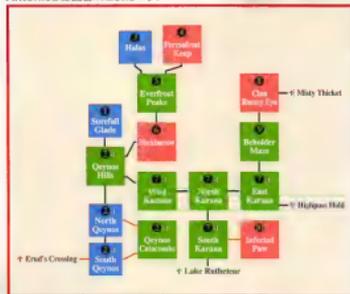
South Qeynosには街の主要な機能が集中しており、銀行、商店、船着き場、多数のギルド(BRD、CLR、ENC、MAG、PAL、WAR、WZ)がある。宗廟になるが、South QeynosはEQ開発時に最初に作られた記念すべきZoneである(一度街の名前を逆から読んでみてもいい)。初期に作られただけあってNPCのリアクションも豊富だ。時間があったら時計台や競技場と併せて観光に訪れるとよいだろう。



Eruditeの壁のObeliskへ行くと、高所の道から出ている。遊覧時間約15分で一往復しているので、さほと待たずに乗れるだろう。



Antonica北西部のZoneマップ



2 Qeynos Catacombs (qcat)

Qeynosの下水道であるこのZoneは、通常の冒険者にとっては立ち寄る機会が少ない場所だろう。迷路のような水路がQeynos地下に張り巡らされており、North Qeynosの城門裏にある隠し通路や、街中に点在する池、船着き場とつながっている。隠し扉も多く、奥には邪神教徒がいると噂される(THE PLAGUEBRINGER [死の神]を選んだ人向けのギルドらしい)。Swimmingのスキルが必須な上、Pirhrans(ヒラコ)など攻撃的なNPCもいるので、探索する場合は注意しよう。

3 Halas (halas)

Barbarianの故郷Halasは比較的小さな街だが、迷う心配がないので使い勝手は良い。街の入り口から左に行くくと最初の建物が銀行で、逆の右側には商店が密集している(ギルドはROG、SHM、WARの三つ)。初めて訪れた人は驚くかもしれないが、街の入り口とEverfrost Peaksの間は水によって遊ばれている。渡し船を使用するか、泳いで渡る。



Halasを左側から見た場合は、手前に入っているのが渡し船で、これに乗れば泳がずに水の中を泳ぐ必要はない。

4 Permafrost Keep (permafrost)

Everfrost PeaksからダンジョンPermafrost Keepへ行くには注意が必要である。正面玄関である壁の内部にはIce giantが複数控えているから(盾には最低でもレベル30以上のパーティが必要)。城の北西の斜面に裏口があるので、通常はこちらから入る。Permafrost Keepはレベル20以上に選んだIce goblinのダンジョンだが、深部にはレベル40以上のNPCも多数いる(Ice dragonが存在しているとうわさあり)。また、Ice goblinにも強力な範囲魔法を使う者がいるので、慎重に進もう。



ダンジョンPermafrost Keepの壁へ進むと、まずこのゲートにたどり着く。ゲートをくぐる左側がIce goblin Kingがいる大広間で、正面は地下牢をつなぐトンネル。

5 Everfrost Peaks (everfrost)

極寒の地Everfrost Peaksは比較的大きなZoneで、NPCの生態も多様である。HalasからBlackburrowへ向かう西部は、Ice goblin whelpやGnoll pupなど、初級者に適したNPCが多数出現し、東部にはMammothやOrcが現れる当層が広がっている。この当層にはKarg (Wearwolf/peltやclawをマジックアイテムと交換してくれる)をはじめとするクエストNPCが多数いるほか、レベル29のスバルを売るSkeltonなどもある。Permafrost Keepへの入り口もここにある。



6 Blackburrow (blackburrow)

Qeynos Hills北東に入口を持つBlackburrowは、Gnollの住むダンジョンで、「西のBB」と呼ばれている。Qeynos育ちであれば、このTrainをしのげるようになって、ようやく一人前の冒険者となる(レベル7~17前後向け)。また、Everfrost Peaksへの通り道なので、Barbarianにとっても思い出深いダンジョンとなるだろう。ちなみに、EQのダンジョンの多くはTrainを引き起こしやすい構造になっている。BBには地上から地下に伸びる長い通路が1本あり、これは地底湖へと続く。この通路や地底湖の周囲にGoblinがpop(再出現)するため、うかつに奥へと進むと地上へ逃げ帰る間にもさらなるGnollを引寄せ、Elite guardやCommanderなどで、まれにマジックアイテム(Spiked ColarやOnyx Earringなど)を持っている。

他人のTrainに巻き込まれて死ぬのが怖い。初心者にはおなじみTrainを作りやすいので、あまり理を立えないようにTrainを作ってしまった場合は、Shoutで知らせるのが最低限のマナーだ。



7 West Karana (qey2hh1)

東西に長く伸びるWest Karanaは、Norrathの中でもトップクラスの広さを誇る巨大なZoneだ。Ogre, Cyclops, Undead, Banditのキャンプがあり、Puma, Mist wolf, Grizzly bear, Hill giantなどがさまよっている。通り抜けたいだけであれば、南側にある川に沿って移動するのが安全だ。



West Karanaは多数のNPCがいるが、中でもこのOgre キャンプは有名。ボスであるOgre chief (godsdak, Charm)の魔法を使う敵だ(レベル35以上は1パーティ向け)。

7 North Karana (northkarana)

登場するNPCはWest Karanaと似ているが、Grrifinが数多く飛び回っている点特徴だ。東と南に川を越える橋があるほか、DRUとWIZのテレポート地点があるため、交通の要所と言える。また、道沿いにはCombineの武器を売るGypsyがいることも知られている。Evilserの種族でプレイする場合は、この南の橋から西のZoneはHumanのGuardが多くなるので注意しよう。

仮想世界で結婚するというのは、とても珍しいことではない。南東はNorth Karanaの橋のすぐ行われた結婚式の様子。



7 South Karana (southkarana)

ダンジョンInfected Pawがあることで有名だが、ほかのKaranaとは異なる生態を持つ。Centaur, Aviak(鳥人間)の一大生息地をはじめ、遠がよければPegasusまで見ることができたらう。配置も対照的で覚えやすく、Zone中央がInfected Paw、東がHermit's Cottage、西がレベル24のスベルを売るとNPC、南東がCentaur、南西がAviakとなっている。



South Karana南西にあるAviakの巨大な巣。巣からどのような種族で、この種族が何であるのか、すべてはほそこのままである。

7 East Karana (eastkarana)

Antonica東西の往来には三つの道があるが、そのうちの二つはここを通過する。ベータテストでは、NPCがまったくいなかったため(未整備だった)、どちらの道も安全だったが、製品版でこのようなNPCが配置されるのが気になることろだ。Highpass Hallへ向かうには橋から東に進み、山沿いの道を登っていく(この道沿いには複数の建物や壁画などがあって興味深い)。Beholder Mazeへは橋から北東へ向かう。

8 Clan Runny Eye (runnyeye)

GoblinのダンジョンであるClan Runny Eyeに入ると、まず驚かされるのが画面を埋め尽くす魔法の詠唱メッセージだろう(地下奥深くにいるGoblinの詠唱がすべて聞こえてくるため)。地下への通路は非常に長く、奥にはWarlordやKingがElite guardに守られている(レベル20以上のパーティー向け)。逃げ出すにはあまりにも長い通路だが、マジックアイテム(BlackIronシリーズの防具や、Grotuesque Maskなど)を求めて挑む者が後を絶たない。また、ベータテストPhase 4中継(別のエリアが整備され、こちらは名前を持つEvileyeなど手ごわいNPCが追加された。



目玉のかけ物Evileyeはまよ30000 Runny Eye。範囲魔法が得意で、早期に決着をつけたい。レベルが上がるに従ってWIZたちの魔法のありがたみが分かる。

9 Beholder Maze (beholder)

Goblin, Minotaur, Evileyeが生息する荒涼たる地域。Misty Thicketを卒業したHalflingや、Minotaur Axe目当ての冒険者が集まろう。Antonica東西を移動中の旅人が訪れる。通り抜けの際はEvileyeにくれくれも注意してほしい。強さに差はあるが、一撃で200ポイント近いダメージの範囲魔法を使う者がいる。

10 Infected Paw (paw)

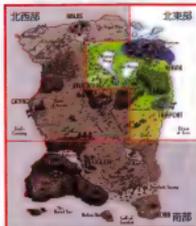
Infected Pawは、Splitpaw gnollのダンジョンで、レベル10~18前後の冒険者に適している。Blackburrowと難易度はそれほど変わらないが、往來の手間があるため訪れる人はまばらだ。Qeynosから遠出してみたい初心者やBlackburrowの騒がせに疲れたら、こちらに寄ってみてほしい。鐘乳洞のようなダンジョン内には水路がいくつかあり、この中を泳いで行かないとたどり着けない場所もある。内部のHigh shaman, Commander, Nobleなどからは、Snakeskinシリーズの防具やRuined Totem Staffなどが手に入る。South Karanaで買ったアイテムを売ることが可能だが、食料の購入はWest Karanaまで戻らなければならない。あらかじめ多めに買っておこう。



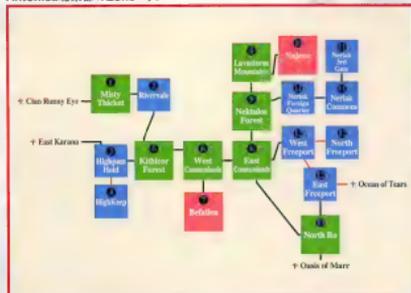
初めての経験となるかもしれないが、Splitpaw shamanやHigh shamanといった敵は、魔法を使わずに、複数の敵の中に隠れているから、真っ先に倒そう。

Antonica 北東部

Freeportを中心に栄えるAntonica北東部は、Dark Elf、Halfling、Humanの故郷である。Faydwerに近いこともあって、異種族混合のパラエティに富んだパーティーが組めることが多い。また、広大な砂漠や溶岩地帯、深い霧に包まれた森林など、北西部にはない景観も魅力だ。ほかの地域と比べると危険なモンスターが多く、初級ダンジョンがBefallenしかないので、新人にとっては若干難しいかもしれない。



Antonica北東部のZoneマップ



1 Misty Thicket (misty)

Halflingの新人でにぎわう緑豊かな盆地。Zoneを東西に隔てる長い防壁が特徴で、東側はレベル1〜4前後、西側はレベル4〜8前後の冒険に適している。西側にはダンジョンClan Runny Eyeの入り口があり、周囲にはGoblinのキャンプが多数存在する。

2 Rivervale (rivervale)

Halflingの街Rivervaleは、当然ながらすべての建物が一回り小さい。メルヘンチックなBGMが流れることもあって、おとぎの国にいるかのような気分がさせられる。街の中心には城と酒場があり、銀行は城の中にある。ギルドはCLR、DRU、ROG、WARの四つ。位置的にAntonicaのほぼ中央にあるため、ここを復活地点(Bound Point)とする冒険者も多い。



Barbarianなどはしゃがまないと入れないRivervaleのお城。内部には銀行があるほか、Halflingの新人向けのクエストNPCがいる

3 Highpass Hold (highpass)

Antonica中央に位置するHumanの街。作られた経緯が気になるのだが、通り抜けたい旅人にとってはZone内をさまようGnollやOrcがやっかい。倒すためには、少なくともレベル15程度必要だが、街のGuardが巡回しているので、そちらに逃げ込むという手もある。Zone内には遊ぶ池の中を泳ぐべないとたどる着けない場所があり、ROGギルドやクエストに関連したNPCがいた。



EQの世界のGuardはそれぞれ異なる強さを持っており、[ULTIMA ONLINE]のように一撃でたれても倒せるわけではない。Guardが倒してくれる場合でもしばらく時間がかかるので、じょうぶなHPが必要だ

4 HighKeep (highkeep)

おそらくNorrathの中で最も訪れる人が少ない街だろう。城内部には、銀行や商店に加えて地下牢がある。この地下牢にいる囚人は、襲ってくるせいで反撃するとGuardを呼びという荒技を使うので、近寄らない方が無難。お嬢様を救出するクエストがあるが、難易度は高いといううわさ聞いた(ベータテスト時は未完成)。

5 Kithicor Forest (kithicor)

深い霧と木々に包まれたKithicor Forestは、危険なNPCが比較的少なく、穏やかなZoneと言える。多数のCottageがあり、食料を売っているNPCもいるので、旅の途中で休憩を取るのもいいだろう。Befallenで手に入れたアイテムを安全に売りたいなら、こちらまで来るをお勧めする。

6 West Commonlands (commons)

West CommonlandsとEast Commonlandsは、Hill GiantやGriffinが多数うつるという危険なZoneだ。どちらのZoneにも、Orc、Bandit、Undeadのキャンプが存在するが、目の前の敵に夢中になって Hill Giantとご対面という事態が多々ある。このWestにはダンジョンBefallenへの入り口があるほか、北部にWearWolf(倒すにはレベル25前後必要)が現れる点特徴だ。



「いつか殺したいNPC」のトップに挙げられるのは、おそらくこのHill Giantだろう。気が付いた時には殺されていたというくらい強い。でかいので遠くから見つやすのいがせめてもの慰みだ。見たら逃げろ

6 East Commonlands (ecomons)

Freeportでスタートすると最初に足を延ばすZoneだが、前述のように危険が多い。ベータテストでは三つあるInn(宿屋)の位置を把握し、見知らぬ者同士でもGriffinなどを見かけたらShoutでその位置を知らせさせていた。南の斜面にある洞くつはダンジョンではなく、North Roへの抜け道である。Dark Elf、Trollなどでプレイする場合は、こちらを使えばFreeportに近寄らずとも南北の往来は可能だ。また、この通路の途中には、WellBalanceという新しいタイプの武器が販売されている。

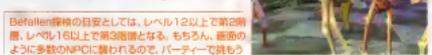


Freeport南側であり、ほとんどの人がこのGriffinを一度は倒される。倒しうるためにレベルアップに使える人も見出す



7 Befallen (befallen)

UndeadとNecromancerが多数出現する初級ダンジョン(レベル8~22前後向け)。ダンジョンの構造は、かぎの掛けられたドアによって三つのレベルに分けられている。かぎは各レベルにいるNPCのSHDが持つており、術す実力がなげ先に進めない仕組みだ。これらのSHDからは、マジックアイテム(Bone Blade Craymore, Barbed Armsなど)も手に入れることができる(かぎアイテムということで競争率は高い)。MummyなどのDiseaseの特殊攻撃を使うNPCが多いので、パーティーにCLRは必ずほしい。



Befallen探検の目安としては、レベル12以上で第2回巻、レベル16以上で第3回巻となる。もちろん、巻面のように多数のNPCに襲われるので、パーティーで試もう

8 Lavastorm Mountains (lavastorm)

辺境の地Lavastormは溶岩があちこちで漏出してあり、この中に落ちるとダメージを受ける。死ねと装備の回収は不可能に近いので、うかつには走り回るのは避けたい。二つのダンジョン(一つは現段階で未完成)への入り口を持つほか、レベル44のスプル、Blunt系のCombine Weaponを使うNPCがいること知られている。生息するNPCは、Fire DrakeやElementalなど中級者向け(レベル15~20前後)のものが多い。



Lavastorm Mountainsで多く見られるFire Drake, それほど強くないが、Breathによる攻撃もある。溶岩地帯に注意して動こう

9 Nektulos Forest (nektulos)

Dark Elfにとってはスタート地点にあたり、初級者の間ではここを越すごとに不安。周囲を巡回するDark ElfのGuardは同種族にとっては強い味方だが、ほかの種族から見ると厄介な相手だ。ダンジョンNajenaへ向かうために通り抜ける時は、Zoneの壁を走るか、透明の魔法を利用するなどの工夫が必要だ。Norrathに3種類いると噂されるDragonの一つが、このNektulos Forestの森の中にいる。

10 Najena (najena)

ダンジョン名ともなっているNajenaは、Dark Elfの魔法使いの名前である。Najena, Drelna, Rathylという3姉妹が支配するこのダンジョンは、Undead, Elemental, Tentacle, Ogre, Fire goblinなど、バラエティーに富んだNPCが出現する(レベル20以上のパーティー向け。深部はレベル30以上でないときつい)。深部に向かうには、NPC Ogreが持っているかぎが必須で、不用眼に近づくと半壁へ落下するトラップにはまら(もちろんかぎが掛かっている)、他者の助けがなければ、装備の回収も不可能となる恐ろしい場所だ。その代わり、マジックアイテム(Ogre Maul, Flowing Black Robe, Journeyman Boots, Barbed Whipなど)が多数手に入ることで有名なである。



Najenaを探索すると、暗部のあるゲートへたどり着く。このゲートが、このダンジョンの多室だとされる。決して

11 Neriak Foreign Quarter (neriak)

Dark Elfの街は三つのZoneで構成されており、Neriak Foreign Quarterは玄関にあたる。その名が示すようにTrollやOgreのギルド(SHD, SHM, WAR)がある点特徴だ。Evil系の種族には肩身の狭い世界だが、ここではラスキルトレーニングが受けられる。

12 Neriak Commons (neriakb)

銀行と各種ギルド(ENC, MAG, WAR, WIZ)があるため、街の中心と言ってもよいだろう。Neriak Foreign Quarterから来たとき大きな門をくぐることになるが、銀行出ること左側の地下にそれ。門をくくった右側には、釣りに適した場所とそれに必要な道具が販売されている。余談になるが、筆者が作った最初のキャラクターはDark Elf。ほかのプレイヤーと「Evilって大変だよな」とぼやき合いながら釣りをした思い出の場所だ。

13 Neriak 3rd Gate (neriakc)

Neriakのいちばん奥にあたるZoneで、CLR, NEC, SHD, ROGのギルドがある。地底洞とそこにそびえる塔や幻想的な装飾など、Dark Elfの街らしさが最も表れている場所



だ。Ogreでは体が大きすぎて通り抜けられない可能性もあるが、立ち寄った際は見物してほしい。

製品版でも人気かどうかわからないが、このZONEのギルドは、Neriak 3rd Gateの実況にある。裏面に写る図書館の右側に奥に進めば見つかるはずだ

14 West Freport (freeporw)

Humanの街Freeporは、西と南に出入り口を持ち、三つのZoneから構成されている。このWest Freeporは、ダンジョンBefallenに向かう冒険者や、Qeynosの山への長旅に人々々の姿が多く見られる。ENC, MAG, MNK, WAR, WIZのギルドがあるほか、闘技場や野外ステージがある点ポイント。西の門からEast Commonsに続く荒れ地は、Qeynosと通じて初級者のハンティングに適している。

15 North Freport (freepornt)

銀行とギルド(BRD, CLR, PAL)があるが、WestやEastに比べて人どおりの少ない静かなZoneだ。Temple of MarrやHall of Truthなど、美しい建築物があるので、Freepor生まれであれば一度は訪れておきたい。

Freeporで最も美しい場所と言われるTemple of Marr, 中にはCLRとPALのギルドがある



16 East Freport (freeporte)

Faydwer行き船が出る港と、砂漠へ向かう南門があるほか、武器/防具を扱う商店が多数存在している。普通に散策しているのが付かないが、Freeporには地下道が張り巡らされている。この地下道は、WestとEastの城門外に加えて港ともつながっており、Evil系の種族でも通り抜けが可能だ。また、ROGギルドや、THE PRINCE OF HATE(憎悪の神)を選んだ人のための各種ギルドがある。

17 North Ro (nro)

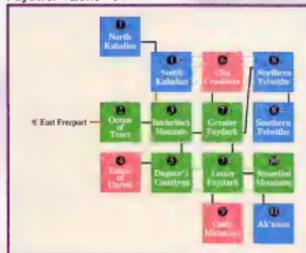
Humanなどのメジャーな種族から見ると、Antonica南東に広がる巨大な砂漠の入り口にあたるのがNorth Roである。街のすぐ隣のZoneだが、砂漠にはMad manやGhouなど、初級者には強敵のNPCが生息しているので、不用意に足を踏み入れない方がいい。西の岩壁沿いに南下すると、East Commonsへ抜ける洞くつがある。

Faydwer

Norrathの標準的な世界地図では、東に位置する大陸がFaydwerとなっている。ダンジョンを除けばわずかに5Zoneしかない陸地に、4種類の街が点在している。Human系やEvil系の種族の街がないのも特徴で、ElfやDwarf、Gnomeなどの妖精に近い種族だけが生活している。レベル10以下でも出入りできるダンジョンから、レベル50近い冒険者があつまり命を落とすダンジョンまでそろっているため、常に人々の往来が絶えない。



FaydwerのZoneマップ



1-2 Kaladim (Kaladima / Kaladimb)

Dwarfの街Kaladimは洞くつを利用して築かれており、暗くて狭い。大きい物と言え、入り口にあるDwarf像とNPCの態度くらいなものである。入り口近くのNorth Kaladimにはめばしい建物がなく、North Kaladimに街の機能のほとんどが集中している。トンネルが入り組んでおり、Zoneの区切りも複数あるため、初めて訪れた冒険者は迷いやすい。街の建物はすべてDwarfサイズで作られているため、彼らより大きな体を持つ冒険者（ほとんどの種族）はかかんで利用しなればならないのが難点だ。街中で受けられるクエストもあるので、ぜひ探してみよう。



大・中・小のサイズがあるようにだが、小さなサイズは地味が見えてほしい。Kaladimは、小さなよういを求めてAntonicaからの冒険者も訪れる

2 Ocean of Tears (oot)

Butcherblock MountainsとEast Freeportを結ぶ海洋Zoneで、多くは船旅で通過する冒険者しかない。海豚の島、Goblinの島など、小さな島が各所に散らばっており、アイテム目当てに訪れる者もいる。途中2か所ほど船が停まる島があり、Gateの魔法を使えない職業では、そこまで海を泳いで渡ることによって船に乗ることができ、海中にはサメなどの襲ってくる敵がいるため、ある程度のレベルがないと、ここでの冒険は厳しい。

3 Butcherblock Mountains (butcher)

Antonica大陸への定期船は、このButcherblock MountainsのPort Faydwerから出航している。大きな森はないが、やや起伏が激しく、山間の複雑な地形は入り組んでいるので、道を見失わないように注意してほしい。GoblinやUndead PawnのSpawnポイントがあり、レベル9〜15前後の冒険者が集まる。Dwarfの街Kakadimがあることから、良質の武器／防具を求めて訪れる者もいる（ただし、Kaladim



で売られているものは特に良質ではない）。Dagnor's Cauldronへと続く道があるため、ダンジョンEstate of Unrestへ向かう冒険者もいる。

Butcherblock MountainsのUndead pawnが出張する場所は、別のZoneに近いため訪れやすい。そこそこ強い敵が出現しないため、人気があるスポットだ

4 Estate of Unrest (unrest)

Undeadが支配する窟を中心としたZoneで、レベル15前後〜40以上まで、幅広いレベルの冒険者が楽しめる。窟外にはそれほど危険なモンスターはいないため、駆け出しの冒険者でも遊べるが、窟の中はCharm(魅了)の魔法を使うモンスターがいるので、高レベルの者でも死の危険は少なくない。窟の内部は複雑な構造しており、不注意に危険な部屋に入り込むと取り返しつかないことになる。事実、何人も冒険者が口をそろえて「unrestには行きたくない」と言っている。

5 Dagnor's Cauldron (cauldron)

かなり起伏が激しい岩だらけの土地が大きな湖を取り囲んでいる。Aqua GoblinやOrcのキャンプなどが確認されているが、多くの冒険者はEstate of Unrestへの入り口があるZoneとして通過するのみである。海岸から泳いで渡れる島があり、初級者は手ごわいモンスターが生息している。高低差の激しい山肌を走ると、滑落によるダメージがばかにならないので注意しよう。



岩山と湖の狭い道で、このようなキャンプが所々立っている。レベルが低く強くないと奪われるため、今回は無理はせず

6 Clan Crushbone (crushbone)

Faydwerに暮らす種族で、Clan Crushboneを知らない冒険者は皆無だろう。かなり大規模なOrcの生息地で、靴の中には皇帝(Emperor crush)などOrcのやんごとなき方々がそろっている。クエストも豊富で、Orcに捕らわれて奴隷となっているElfやDwarfから救いを求められる。

ここの名物はOrc Trainで、レベルがじゅうぶんではない冒険者が無理をすると、大規模なOrcの集団に追いかけられる。また、マジックアイテムを目的に居座り続ける高レベルの冒険者もいて、口論になることもある。



窟の内部。玉座の目の前。主要の室はタワーへと続いているが、レベルの低い冒険者が無理をすると、窟の内部の敵を全部Trainにしてしまう

7-1 Greater Faydark (gfaydark)

このZoneがFaydwerの中心地と呼ばれるのは、Lesser Faydark、Butcher block Mountainsへと続く道があるからだ。Wood ElfとHigh Elfの街がある。Half Elfの一部の職業もWood Elfの街Kaletinを登場地として選択できる。Zone全体が深い森林で、昼でもぼんやりと霧に包まれているため、迷いやすい。しかし、極端に強いモンスターは存在しないので、比較的安全なZoneだ。

KaletinはこのZoneとしては存在せず、ほぼZone中心の樹木の上に築かれている。街への出入りはエレベーターを使用しなければならぬが、Zoneを超えずにアイテムの売り買いができるため、補給基地として利用しやすい。Kaletinでは



街の構造上、つり橋や坂を渡しただけの橋を使って各所へと移動する。不注意な冒険者は、よく街の床や橋を踏み外して地面に落ちる。レベルが低い初心者が入り込んでダメージを受けることがよくある。

意外とKaletinには便利な店が多く、必要な物は何でもそろそろ、つり橋と坂も連絡され、上下に床が重なっていたりするのでも迷いやすい

7-2 Lesser Faydark (lfaydark)

Zone全体が深い森林となっているのはGreater Faydarkと同じだが、街が存在しない。Greater FaydarkとSteamfontをつなぐ中継Zoneでもあり、ただ遭遇するだけの冒険者が多い。レベル10~14の相手に適当なモンスターのキャンプ(出現ポイント)が何か所があるが、場所が分りにくい。独立状態を経験値を稼げる。レベル20以上のダンジョンCastle Mistmooreの入り口がある。

北東の角にBrownieの村がある。不用意に近づくと魔法で解雇されて装備の回収が困難になるので、注意してほしい。また、このZoneのどこかに街の魔法屋では扱っていないような高レベルのスクロールを売っている場所がある。



Castle Mistmooreの入り口近くには、ドラクワのような珍しいDrakeがいる。それほど強いので挑戦してみよう

8-1.2 Felwithe (felwihea / felwitheb)

High Elfの街Felwitheは小さな街だが、上下の階層が少なく、街の施設が整理されているため、地理を把握しやすい。NEKを除く魔法使い系の職業がそろったHigh Elfは、奥のNorthern FelwitheというZoneにギルドが集中している。また、街の入り口近くにはPALの、街の中央部にはCLRのギルドがあり、EQに慣れ



ていないプレイヤーでも迷子になることはないだろう。武器/防具や食料などの基本的な品物を扱う店には困らないが、生産系の施設が少ないのが難点である。

Jewel CraftとFishingだけは他の中継りでスキルを習得することができるが、基本的にFelwitheは魔法使いのための街だ

9 Castle Mistmoore (Mistmoore)

昼と夜ではモンスターの強さがひよ変する。レベル20以上の冒険者用のダンジョンだ。Castle Mistmooreの内部は城とタワーと墓地で構成されており、天井のないオープンなダンジョンでありながら、昼でも暗い。昼(午前6時~午後6時)はレベル20~22程度のモンスターが中心だが、夜になればレベル24~26の冒険者でも命を落としかねない場所に変わる。夜間に出没するWare



wolfはレベル20の冒険者にとつて「敵」ではないが、得られるアイテムが魅力的であるため、遠いけしきが多い(結果として死体の山を築くTrainを発生させる)。

Castle Mistmooreの墓場。ここにいるGardenerという職からは、Shovel(シャベル、2H Blunt)の武器が手に入る。大した武器ではないが、墓掘した時の見た目がユニーク

10 Steamfont Mountains (steamfont)

Lesser Faydarkとは異なり、森林は少なく、火山と野暮が入り交ったZoneで、Gnomeの街Ak'anonの入り口がある。ゼンマイで動く大きなクモや大きな竜の骨、風車、ねじやギアなどの巨大なオブジェが目立つ。しかし、最大の特徴はMinotaur Cave(ミノタウロスの洞つ)だろう。ここにはレベル7~9前後で倒せる敵もいるが、奥にはCharmの魔法を使う凶悪な敵もいる。ただし、Minotaur系のモンスターからはMinotaur Axeという良質な武器が得られるので、あえて危険を冒す冒険者は少なくない。

11 Ak'anon (akkanon)

Steamfont Mountainsの地底湖の辺りに築かれたGnomeの街である。全種族の中でいちばん小さなGnomeの街としては広大な面積を持ち、構造も単純ではない。地底湖から、さらに地中奥深くに水が流れ込んでおり、湧き出る泉も街の中で得られる。店の数も多く、街中にモンスターがspawnするポイントもある。しかし、建物が極端に小さいため、ほかの種族ではドアやしこにつかかえて身動きがとれなくなることが頻繁にある。小さなクエストが街中で得られるので、ぜひ見つけて試してみしてほしい。



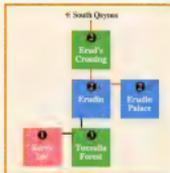
鐘城の谷と湖で出す蒸気。最も小さな種族Gnomeの町は、おおいでんたらげられて、市が種族のZoneに分割されていないので、比較的可利用しやすい

Odus

Qeynosから船で渡ることができる島Odusは、全種族最高の知性Eruditeの街があることで知られている。今のところ、街やダンジョン以外のZoneは一つしかない小さな島だが、Norrathの中で最も歴史の浅い地域なだけに、発展する余地が残されている。



OdusのZoneマップ



1 Kerra Isle (Kerraridge)

猫に似た亜人種が暮らす島で、タンジョンというよりは発展した街のような構造をしている。彼ら(Kerra)との商取引は今のところできていないが、High Elfのキャラクターで訪れたところ、攻撃を受けることはなかった。かなりの数のKerraが生息しており、敵としては強くないが、倒まれるのは避けたい。経験値稼ぎに役に立たず、数値では表示されない評判が下がって、後でひどい目に遭うかもしれない。



この不思議な島に住むKerraたちの生活には、ちゃんと社会性があるようだ。未完成であるためか、ベータ期間中はあまり冒険者を見ることはなかった。

3 Toxxulia Forest (tox)

深い森に覆われており、昼でも暗い。Zone内のあちこちにモンスターDresspwnポイントが点在しているため、初級者はそれなりのレベルまで経験値を得ることが出来る。Zoneが南北に川で分割されており、橋が1本しかないのも特徴だ。水泳(Swimming)のスキルを覚えておくことをお勧めする。NECのギルドが川辺にあり、善の属性を持つキャラクターが近づくと瞬殺されるので注意しよう。北西の海辺には棧橋があり、ここからまっすぐ西に海を泳ぐとKerra Isleへの入り口がある高にたどり着ける。また、ベータテストPhase4段階では出入りできないが、南側に新しいZone(タンジョン)が追加されるようだ。



Kerra Isleに渡るための棧橋。船は来ないので、泳いで渡るしか方法はない。おぼけて死ぬと、死体の水の中の人魚に襲われ、回復が困難になる

2-1,2,3 Erudin (erudnext), Erudin Palace (erudmint), Erud's Crossing (erudxing)

知性の高いEruditeの街Erudinは、魔法を極めようとする者からは知指の宝庫と呼ばれている。街の構造は二つのZone(三つのエリア)に分かれており、テレポーターを利用して移動する複雑なものだ。街中にあるErudin Palaceは5階建ての建物で、この中に銀行や魔法使い系のギルド(のPALとCLRのギルドはErudinにある)。白い石造りの明るい街並みだが、なぜかベータ期間中に人影が少なかった。Odusをスタート地点に選べる種族が1種類しかおらず、島内部の冒険の舞台が数少ないことが影響しているのかもしれない。Erud's Crossingは、ErudinとSouth Qeynosを結ぶ海洋Zone。船で航海したところ、現段階ではNPCの生息は確認できない。Qeynosとの船便は15分程度の間隔で到着するが、比較の利用しやすい。ただし、NECを選んだ場合、Odusの外を旅するのは制限が多くなるだろう。



Eruditeが住む街は、異様そうな石壁で作られた静かな街。建物の内部に入り組んだ部分があり、テレポーターで選子になりやすい(左側面がErudin Palaceへ移動できるテレポーター、右側面は倉庫)



キャラクター作成時に信仰の選択を失敗すると……

キャラクター選択時の神様選びは出生地に影響するだけではなく、ゲーム内のキャラクターの社会的立場をも決めてしまう。特にHumanのCLRを選択した場合、神様選択リストのいちばん上がBERTOXULOUS (THE PLAGUEBRINGER: 死の神)で、次がNNORLUOK (THE PRINCE OF HATE: 憎悪の神)となるため、確認せずにこの二つの神のどちらかを選んでしまうと、Evil属性が付け加えられる。ある種族(Wood Elfなど)から見ると死に値する属性であり、Human族から見ても目の当たると場所のギルドからスキルを教えてもらえないなどのデメリットがある。

Freeportの地下には、Evil属性の神々を信仰する冒険者のためのギルドが存在するので、探してみると良いだろう。また、パーティープレイなどでEvil属性のキャラクターにHeal(治療)などの魔法をかけただけで魔法使用者の立場は悪化し、街のGuardに殺されることがある。自分の信仰については、あらかじめ説明するなどの配慮は絶対に必要になるだろう。ベータテストでは、神の信仰を調べられるコマンドは実装されていなかったため、信仰が分からないプレイヤーとパーティーを組むのはギャンブルに等しいと言える。

EQのキャラクターのステータス(STRやINTなどは、作成時の数値のままレベルアップしても変化することはない。HPとMana、それにスキルだけが上昇していくシステムである。だからこそ、ステータスにボーナスを加えるマジックアイテムは魅力的なのだ。また、レベルが上昇してくると、必要となる装備も高価なものになる。敵を倒して得られれば、無料で手に入る(しかも追加効果あり)、アイテム狙いの冒険者は数多い。

ステータスの上昇以外に追加効果も期待できる

マジックアイテムの多くは、クエストをこなすか、敵を倒して得られるもので、NPCの店で普通に売られているものは少ない。唯一の例外として、魔法使い系の職業用のギルドローブだけはMana+1などの効果しかないが、簡単に購入することができる。これ以外にも、プレイヤー間でマジックアイテムが取引されることは頻繁にある。「/auction」のコマンドで売買したいアイテムを提案できるシステムがあるからだ。

マジックアイテムには、「MAGIC ITEM」という称号は与えられているものの、追加効果がまったくないアイテムもある。多くはステータスに変化を与える魔力を持っており、STRやINTなどの基本ステータスだけでなく、Resist Magicなど各種抵抗値に影響するアイテムもある。このほかに、マジックアイテムを使用することで、特別な効果が得られるものもある。例えば、Journeyman Bootsと呼ばれるマジックアイテムは、どんな職業のキャラクターでも走るスピードを速くすることができる。

敵の中には、マジックアイテムの武器でなければ

ダメージを与えることができない種類もいる。マジックアイテムが入手できない場合は、追加効果はないが、Combine(合金)の武器を利用すればいい。MAGの召喚した武器、じゅうぶんなレベルのMNKのこぶしもマジック扱いとなるため、このような敵にもダメージを与えることができる。

マジックアイテムの中には、装備すると見た目に変化するものもある。そのアイテムにユニークなグラフィックが用意されているのだ。装備のバラエティの乏しい魔法使い系のキャラクターは、色とりどりのローブを集めてご満悦状態となるし、さらに全職業で装備できるChainの防具まであるのだ。もちろん、効果が高いマジックアイテムほど入手が困難であることは言うまでもない。

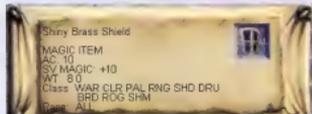


中央に写っている2人。実はHigh Elfののだが、マジックアイテムの効果でDark Elfに変わっている。社会が暗黒もDark Elfのものになるため、Evil召喚の近くも安心して通行できるメリックがある。

目がくらんだ冒険者続出! マジックアイテムの入手方法と問題点

マジックアイテムの供給をしている敵は固定されており、例えば、Shiny Brass ShieldであればCrushboneのOrc Trainer、Bone Blade ClaymoreであればBefallen地下3階のSHDというようになっている。となると、そのアイテムが欲しければ、その敵が出現するポイント待つという行動を取らざるを得ない。その敵を倒せば常に得られるものではなく、かなりランダムにマジックアイテムの有無が決まらされている。従って、何度も何度も繰り返し倒さなければならぬのだ。

このような冒険者をキャンパーと呼ぶ。1か所へ何時間、下手をするとも何日も座り続けてアイテムの出現を待つ。レベルがじゅうぶんではないのにアイテムに目がくらんだ冒険者は、大勢の敵を引き付けてしまい、Trainを作る。また、自分のキャラクターでは使えないのに、高価で取引されるアイテムを金も

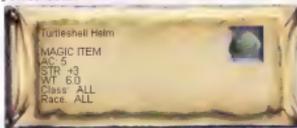


Shiny Brass Shieldは、本文でも紹介しているとおりCrushboneで得られる。これこそマジックアイテムで、最終的にはScreaming Maceという武器が得られるようになる。

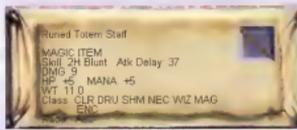
うけのために狙うトランジャーハンターもいる。さらに、ギルドメンバーのために取得が難しいマジックアイテムを集める者もいる。本当に必要で、そのマジックアイテムを使う資格としてはじゅうぶんなレベルの冒険者が、いつまで経ってもアイテムを得られない状況が、ベータテストだというのに続いていた。

それを解決する唯一の方法は、Jewel CraftとSmithingのトレードスキル(生産者スキル)である。ENCが素材に魔力をかけた後、その素材から製作されたアイテムはマジックアイテムとなるのだ。クエストアイテムは仕方がないが、ステータス効果程度ならトレードスキルを利用してみるのも悪くない。

筆者の個人的意見だが、あまりマジックアイテムにこだわるようなプレイは好ましくなくと思っている。武器以外は(武器もCombineを使えばいい)、それほどキャラクターの強さに影響するほどの効果はない。どんなにマジックアイテムでパワーアップしたとしても、たった1レベル上の冒険者の方がはるかに強いのだ。



Turtlesell Helmはカメの甲羅の形をした頭部用の防具で、魔法と魔法を避けないため、人気がある。設置する、Chainの防具と同様のグラフィックになる。West Karanaに出現する敵から得られる。



Runed Totem StaffはWest KaranaにあるInfected Pawというダンジョンで得られる。追加効果でプラスばかりで、しかも通常の両手つよものAtk Delay(攻撃を遅くする)が壊れているため、魔法使いの敵にはほとんど人気がない。

コレクターをとりこにする マジックアイテムの魅力

手作業の 武器の詳細解析した一 覧

あちこちを走り回って装備を徐々に整えていくプロセスは、RPGならではの楽しみだろう。EQでは、すでに1000以上のアイテムが存在しているが、ここでは近接戦闘に必要となる武器について紹介していこう。

使用する武器の系統は慎重に選択しよう

武器を扱うスキルは、戦闘を行うか、レベルアップごとにもらえるトレーニングポイントを使って訓練することが可能となっている。しかしながら、戦闘によってスキルを上げるには、手ごわい敵(CONSIDER)による判断で青以上のNPC、本誌4月号参照)と剣を交えなくてはならない。



2H Slashingは戦士にも最も効果的な武器種だ。ダメージの合計は1Handとほぼ変わらないが、チャットウィンドウに表示されるダメージの値が異なるように、Double Attackでダメージを連続させたき出した瞬間は、確かに気持ちいい。

プレイした実感としては、戦士系以外の職業は、レベルが高くなると武器スキルを上昇させるのが非常に困難である。なぜかという、パーティレベルでは近接戦闘に参加するよりも、Meditateした方が役に立つため、武器を振る機会が減っていくからだ。複数の武器スキルを将来的に上げ続けることができるのは戦士系だけで、その場合も二つ程度が無難である。

職業によって扱える武器が異なることは今までの特集ですでに紹介しているが、改めて最新情報を掲載する(職業別使用可能武器種一覽参照)。

近接戦闘が得意な職業は複数の選択肢があるが、そうでない職業はおのずと使用する武器が絞られてくる。表中に△で示したものは、武器データ一覧と必ず照らし合わせてほしい。例えば、DRUは1H Slashingが可能だが、装備できるのはScimitarだけである。実用性を考えると、実際に使用できる武器の選択肢が多いスキルを習得するのが好ましいと言える。



武器の種類が少ないPiercingではあるが、振り回すのは強力だ。手数の多さで勝負するので、チャットウィンドウが自分の攻撃メッセージで埋め尽くされることも珍しくない。魔法はDwarfRPGといひ思ひ組み合わせだ。

間接攻撃のArchery、Throwingは、4月号の特集であり人気がないと述べたが、Archeryは見直されそうである。というのも、Phase4中期から実装されたFlechingのスキルを極めれば、より強力な弓と矢が作成できるらしいのだ。また、これらの有効な使い方が一つ判明した。複数の敵が待ちかまえている際に遠距離から使すと、1人だけをおびき寄せることができる。

同じ武器でも品質には6種類以上の違いがある

EQの武器は、一般的なものだけでも31種類と決して少なくない。さらに、その多くは異なる品質を持つているため、パフォーマンスは相当数となる(武器データ一覧参照)。街で購入できる普通の武器がNormalだが、ゲームを始めた直後に買えるような金額ではない、初めはDecaying skeletonなどが持っているRustyの武器ですらありがたいものなのだ。

職業別使用可能武器種一覽

Class	スキル						
	1H Blunt	2H Blunt	1H Slashing	2H Slashing	Piercing	Archery Throwing	
戦士系	MMK	○	○	×	○	○	○
	PAL	△	○	○	○	×	○
	RNG	○	×	○	○	○	○
	ROG	○	○	○	×	○	×
	SHD	○	○	○	○	○	○
	WAR	○	○	○	○	○	○
補助職業系	BRD	○	×	○	×	○	×
	CLR	○	○	×	×	×	×
	DRU	○	○	×	×	×	×
	SHM	○	○	×	×	×	×
	ENC	△	△	×	×	△	×
	NEC	△	△	×	×	△	×
魔法系	MAG	△	△	×	×	△	×
	WIZ	△	△	×	×	△	×

武器データ一覽

表の見方

性能は、ダメージ(DMG)/振り回す速さ(Atk Delay)/重量(WT)の順でまとめた。相場はNormal品のことで、プラチナ(Pl)、金貨(GP)/銀貨(SP)、銅貨(CP)の順で示した。価格は変動するため、比較する際の目安程度に参照してほしい。

Archery(弓)

名称	性能		価格	使用可能Class
	Normal	射撃		
Hunting Bow	5/43/35	50	0/2/7/2	RNG, ROG, SHD, WAR
Long Bow	8/51/50	100	3/9/6/0	RNG, ROG, SHD, WAR
Short Bow	6/40/35	50	4/0/7/3	RNG, ROG, SHD, WAR

Arrow(矢)

名称	性能		価格
	Normal	射撃	
Arrow	1/0/1	100	0/0/0/9
Flight Arrow	1/0/1	150	0/2/2/8
Sheaf Arrow	3/0/1	50	0/2/2/8

One-Handed Blunt(片手持ち打撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Club	4/28/60	4/27/50	—	2/2/6/2	BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR
Flail	—	7/36/90	—	13/5/7/5	BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR
Mace	5/38/190	7/37/80	—	13/5/7/5	BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR
Morning Star	6/44/100	8/40/100	8/38/100	16/9/6/9	BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR
Staff	5/32/65	5/28/65	—	4/8/6/4	ALL
Warhammer	4/30/75	6/32/75	6/30/73	6/7/8/8	BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR

Two-Handed Blunt(両手持ち打撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Great Staff	6/40/100	9/38/100	9/36/100	20/3/6/2	CLR, DRU, ENC, MAG, NEC, MNK, SHD, SHM, WAR, WIZ
2H Hammer	—	13/51/130	—	26/2/8/1	CLR, DRU, MNK, SHD, SHM, WAR



役に立たない武器もたくさんあるが、このShovel(性能は4/27/60, 2H Blunt)などのように、キャラクターの属性を出すために集めてくれる人も居る(笑)



防具は装備可能な種族が決まっていることが多いが、通常の武器にはそのような制限はない。HalvingでもOgreでもあったりするので、トレードもしやすい

る上、ヒットしにくい。片手持ちと両手持ちの武器を使い分け、両者のスキルを平行して鍛えていくのが理想的だ。

武器の入手方法と購入時の注意点

EQの装備は壊れないので、プレイヤー間の中古売買が非常に盛んだ。上のレベルの冒険者からお下がりや安く譲り受け、自分が使っていた装備はほかの者へと渡る。だから新しい装備を手に入れた瞬間に、プレイヤー間の経済は自然と動き出すのである。

EQにはAuctionという発言モードまで用意されており、人の集まるZoneで、画面を埋め尽くすほどのメッセージが飛び交う。赤い時計だけでなく、買いたい場合にも積極的にAuctionを使おう。交渉次第では街で普通に購入するよりも格段に安く手に入れることができるだろう。ベータテストでは、このプレイヤー間売買にはまってしまい、トレーダー(商売人)というロール(役割)を演じている人もいた。

街でアイテムを購入する場合は、NPCによって値段が違う点にも注意しよう。同じ街でも倍近い値段で売られていることもあるので、大きな買い物をする時は、走り回って値段をチェックした方がよい。

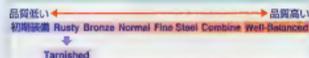


リストアップしたテータは一般的に売値はたけたが、これ以外の武器も多数存在する(マジックアイテムではない)。Minotaur Battle Axe(性能は8/37/85)などは特に希有で、Normalよりも性能が高い。ドラフックの杖は少し性能が高いところがあり、通常のWhip(打ち1H Slashing)はその代表と見える



武器を買うときの様子。CombineやWell-Balancedは種類も少なく、売っている場所も特殊である。Combine Scimitar247PP、Well-Balanced Scimitarは285PPと安く売らないう値段だが、それに見合う性能を持つ

武器の品質



注: Rustyは「痛んだ武器」を意味し、Splintering ClubやCracked Staffなど異なる名称を持つものもある。Tamshardsは、Rustyの効果をSmithing(鍛冶)のスキルを使って磨き上げたもので、磨かれた武器という意味

One-Handed Slashing(片手持ち斬撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Axe	5/36/85	6/31/85	—	3/7/3/3	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR
Bastard Sword	6/42/90	8/39/90	—	13/5/7/5	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR
Battle Axe	6/42/85	7/35/85	—	11/3/1/2	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR
Broad Sword	5/36/75	6/32/75	—	3/7/3/3	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR
Long Sword	5/35/75	6/29/75	6/28/50	13/5/7/5	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR
Scimitar	5/35/75	5/25/75	5/24/50	6/7/8/7	BRD, DRU, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR
Short Sword	4/28/50	4/24/50	4/23/40	2/2/6/2	BRD, PAL, RNG, ROG, SHD, WAR

Throwing(投射武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Shuriken	3/20/5	125	0/0/1/1	BRD, ENC, MAG, MNK, NEC, RNG, ROG, WAR, WIZ	
Throwing Axe	6/30/10	120	0/0/3/4	BRD, ENC, MAG, MNK, NEC, RNG, ROG, WAR, WIZ	
Throwing Knife	4/25/5	150	0/0/1/1	BRD, ENC, MAG, MNK, NEC, RNG, ROG, WAR, WIZ	
Throwing Spear	7/34/20	200	0/0/3/4	BRD, MNK, NEC, RNG, WAR	

Two-Handed Slashing(両手持ち斬撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Claymore	11/43/100	—	20/3/8/2	PAL, RNS, SHD, WAR	
Halberd	10/56/140	14/50/140	—	31/6/9/9	PAL, RNS, SHD, WAR
Scythe	8/51/120	11/45/120	—	18/2/3/8	PAL, RNS, SHD, WAR
2H Battle Axe	9/49/130	12/44/130	—	26/0/1/8	PAL, RNS, SHD, WAR
2H Sword	9/50/120	12/45/120	12/43/100	24/8/7/7	PAL, RNS, SHD, WAR

Piercing(刺突武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Dagger	3/24/25	3/20/25	3/19/24	2/2/6/2	BRD, ENC, MAG, NEC, RNG, ROG, SHD, WAR, WIZ
Rapier	4/31/50	5/26/50	5/23/50	14/7/0/6	BRD, RNS, ROG, SHD, WAR
Spear	4/32/50	6/29/70	6/27/68	12/4/5/3	BRD, RNS, ROG, SHD, WAR

Benny流 攻撃から身を守る防具の選び方

防具は敵からの攻撃を防ぐだけでなく、キャラクターの見た目も変える。筆者のキャラクターが初級者だったころ、ボロ布同然の拾い物の装備でも宝物のように大事にしていた。重いよろいが着られない魔法使い系の職業でも、装備の大切さは同じである。また、敵に追われ、必死で逃げているところを助けてくれたフルPlateの戦士を、子犬が飼い主を見るような目で憧れたこともある。防具の組み合わせは星の数ほどあるが、それがNorrathでの冒険者の履物として、ほかのキャラクターからは見られている。

防具のサイズは3種類 よろいは小さいものを選ぶ

EQの防具システムを複雑にしている要素として、防具に三つのサイズがあることが挙げられる。12種族がプレイヤーキャラクターとして冒険をしているのだが、最も巨大なTrollと最も小さいGnomeが同じサイズの防具を着用できるという方が不自然だ。防具は決して安いアイテムではないので、自分のキャラクターのサイズに合うかどうかを確認して選ぶようにしよう。

サイズと種族は1対1で対応しているわけではなく、例えばHigh ElfはMediumとSmallの両サイズが着用できる。サイズによって性能は変わらないが、重さが異なるため、より小さいものより購入した方がよい。つまり、EQの防具システムにおいては「小は大を兼ねる」のである。友達のカリキターと装備を融通し合う場合でも、サイズが合わなければ交換できない。対応表を掲載するので、参考にしてほしい。

ゲームの序盤において、Leather(皮)の装備をTailoring(裁縫)のスキルで作ろうという冒険者は少ない。初級者にとって皮の装備は高価なものだし、何よりも最初にキャラクターの見た目が変わる装備だからだ(Cloth[布]の装備は見た目が変わる)。この時にも材料とサイズの関係があり、Largeはクマ、Mediumはネコ(PumaやLion)、Smallはオオカミの皮を使う。出生地として選択し

た街の周囲に、サイズに合うレザーアーマーの材料を供給する動物が生息しているかどうかでも、ゲームの難易度を決める要素となるだろう。

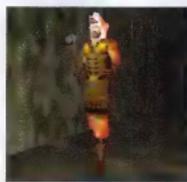
品質は大別すると4種類 皮の防具は自作も可能

Cloth

Clothの防具については品質の差は特にない。また、Tailoringで布の装備は作れないので、購入するか、倒した敵から入手するしかない。無いよーましという程度の防具で、WIZなどの魔法使い系の職業にとっては、中盤までのメイン装備となる。

Leather

布よりは少し高級な装備で、さまざまな種類がある。店で売っているものを標準品とすると、TailoringでRuined Peltから作成したものはPatchworkedと呼ばれ、多少ACが低い。Tailoringで作成できる皮の装備には、ほかにStudded Leather ArmorやReinforced Leatherなどがある(これらは材料が異なり、Blacksmi



Leatherフル装備は初級のBarbarian、白クマのヘルメットは人気が高く、これだけのためにBarbarianを選ぶプレイヤーが多い

thingで作成する別のアイテムを必要とする。まれに倒した敵から得られるLaw-Hide Leatherの装備は、標準品よりは重い、ACが高いものもある。戦士系の職業では、だいたいレベル7、8前後でLeatherの

よろいのサイズと種族の対応表

サイズ	種族
Large	Barbarian, Ogre, Troll
Medium	Barbarian, High Elf, Wood Elf, Erudite, Half Elf, Human
Small	High Elf, Wood Elf, Gnome, Dwarf, Halfling

Largeはクマ、Mediumはネコ(PumaやLion)、Smallはオオカミの皮を使う。出生地として選択し

防具データ一覧

表裏着防具

名前	装着部位	AC	重さ	価格
Cloth Cap	HEAD	2	0.2	0.2/0.5/0
Cloth Veil	FACE	1	0.4	0.2/0.0/0
Cloth Crotcher	NECK	1	0.2	0.2/0.0/0
Cloth Shirt	CHEST	4	1.0	0.6/2.5/0
Cloth Shawl	SHOULDERS	1	0.3	0.2/2.5/0
Cloth Cape	BACK	1	0.4	0.2/2.5/0
Cloth Card	WAIST	1	0.2	0.2/2.5/0
Cloth Sleeves	ARMS	2	0.4	0.2/2.5/0
Cloth Wristband	WRIST	1	0.3	0.2/2.5/0
Cloth Gloves	HANDS	2	0.4	0.2/2.5/0
Cloth Pants	LEGS	3	0.7	0.4/2.5/0
Leather Skullcap	HEAD	4	0.6	1.8/1.0/0
Leather Mask	FACE	2	0.4	1.1/1.3/1
Leather Gorget	NECK	3	0.5	1.3/2.7/7
Leather Tunic	CHEST	8	3.5	2.8/4.1/1
Leather Shoulderpads	SHOULDERS	3	1.5	2.0/3.6/0
Leather Cloak	BACK	4	2.0	2.0/3.6/0
Leather Belt	WAIST	3	1.0	1.5/2.8/4
Leather Sleeves	ARMS	4	1.5	1.8/1.0/0
Leather Wristbands	WRIST	3	1.0	1.3/2.7/7
Leather Gloves	HANDS	4	1.5	2.0/3.6/0
Leather Leggings	LEGS	5	4.0	2.4/2.8/3

高質(表裏着可能な表)

名前	装着部位	AC	重さ	価格
Chain Collar	HEAD	7	4.5	33.9/39.7/7
Iron Mask	FACE	3	1.0	13.8/27.5/0
Chainmail Neckguard	NECK	8	3.5	49.7/20.0/0
Chainmail Coat	CHEST	12	7.5	79.1/18.6/0
Chainmail Mantle	SHOULDERS	5	3.5	63.3/4.8/0
Chainmail Cape	BACK	6	4.0	67.8/7.3/0
Chainmail Shirt	WAIST	5	2.5	24.8/8.7/0
Iron Armplates	ARMS	6	3.5	31.6/2.4/0
Chainmail Bracelot	WRIST	5	2.0	15.6/3.7/0
Chainmail Gloves	HANDS	8	4.0	33.9/2.7/0
Iron Legplates	LEGS	7	3.5	49.7/12.4/0
Platemail Helm	HEAD	10	6.0	395.9/2.8/0
Steel Mask	FACE	5	1.5	113.1/2.2/0
Steel Collar	NECK	8	4.0	158.3/7.1/0
Steel Breastplate	CHEST	17	10.0	948.7/17.6/0
Steel Pauldron	SHOULDERS	8	4.5	395.9/2.8/0
Splinted Cloak	BACK	8	5.5	429.6/6.2/0
Plate Girdle	WAIST	7	4.0	316.7/4.2/0
Steel Vambraces	ARMS	8	3.5	361.3/2.7/0
Steel Bracers	WRIST	7	4.0	271.4/2.3/0
Plate Gauntlets	HANDS	9	5.0	520.3/3.6/0
Steel Greaves	LEGS	10	7.5	452.4/2.8/0



Chainの防具をほぼフル装備しているBRD。うさこのような髪型がちょっとあつぽいと思うのは筆者だけか？ BRDは、このPlate装備まで可能

防具がすべてそろうようになり、レベル15前後までメインの装備となる。

Chain

Chain(鎖)の防具ともなると、かなりの高級品となる。店で売っている標準品をすべてそろえるには、438,915PP(CHAが75のキャラクターの場合)も必要となり、これはひと財産に等しい。標準品とACは変わらないが、重量のあるRingmailが倒した敵から得られることがある。また、Chainの防具を購入できるレベルになると、Leatherのマジックアイテムが比較的手に入りやすい。マジックアイテムの中にはステータスを向上させるものもあるので、装備の選択で悩むところだ。戦士系では、レベル30前後でPlateの装備がポツポツそろい始めるまで、Chainの防具がメインとなる。

Plate

店で買える装備の中でも最高級品だ。フルPlateの装備を自家用ジェット機に例えられるように、目くらむほど高価で格好良い防具である。ベータテストでは、レベル5、6のキャラクターが「私にはPlate防具が必要だ。だから寄付してくれないか」と叫んでいるのを目にしたが、一瞬後に「おまえには必要ない」というメッセージがSPAMのように流れた。標準品と同じACで、より重量のあるBronze Plateのパーツが敵から得られることがある。このBronzeが得られる敵ですら、レベル35前後のパーティーでなければ倒すことはできない。レ

ベル10未満の冒険者が装備していても、恥ずかしただけだと筆者は思う。

Plateクラスになると、CHAだけを極端に上げた別キャラクターを作って安く購入し、友達経由で手に入れようとするプレイヤーもいる。CHAが50を超えれば、数十PPも値段が変わるので、そこはアイデアとは言いきれない。また、BRDやCLRもPlateの防具を着用できるが、これらの装備は重量があるため、STR(持ち運べる重さ)に相当のボーナスを注ぎ込まなければならない。STRを重視したCLRが、回復魔法の効果の元になるWISを削ってまでPlateを着たがるといのは、いかがなものだろうか。

盾の品質は2種類 装備にはスキルの見極めが必要

盾には、木でできた軽い物と金属製の重い物がある。軽い物はDRU.MONでも装備できるが、金属製の物は職業が限定されている。

盾を装備品として選択するかどうかは、スキルと密接に関係している。例えば、PALはDuel Weird(二刀流)のスキルを習得できないため、2H Slashの武器か盾を装備する。PALの最強武器の一つ「Ghoulbane」は1H Slashの武器なので盾装備を避びたいところだが、WARに比べて攻撃力が劣るため、2H Slashの武器も魅力的だ。このように、盾の装備はスキルの習得の可否によって、選択が難しい。攻撃スキルBashを使うためには、盾装備が必要なことを付け加えておく。



ベータテストではとても有名なPALの女性キャラクター。頭だけはChainだが、そのほかはどこのかのPlateである。Griffin殺しとして名をさせている



フルPlateのCLRとBRDがGreater Miroburicに載っている。通常「Guk Bottom」と呼ばれるダンジョンは、レベル30以上の冒険者が集まる場所なので、フル装備状態のキャラクターが多い

盾

材質(装備可能な職業)	名称	AC	重さ	価格
木製盾 (BRD, CLR, DRU, MNK, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR)	Buckler	4	3.0	0/4/2/0
	Wooden Shield	5	5.0	1/2/6/0
	Wooden Kite Shield	7	12.5	4/2/0/0
	Round Shield	6	5.0	2/1/0/0
金属製盾 (BRD, CLR, PAL, RNG, ROG, SHD, SHM, WAR)	Targe Shield	7	7.5	4/2/0/0
	Kite Shield	8	10.0	7/0/0/0
	Tower Shield	10	10.5	10/0/0/0



Beastの真流。このように盾で敵を殴り、Stunと同様の効果(暴動させない)を得る。ちなみに、彼女が持っているのは、PAL専用のGhoulbaneという剣とChitin Shell Shieldである

Leatherの防具の作り方

皮で防具を作成するには、以下の手順が必要となる。

- ① Sewing KitとPattern(型紙)を購入する
- ② 防具の作成にふさわしい種類の毛皮を手に入れる
- ③ Sewing Kitのアイコンを右クリックで開き、そのボックスの中に毛皮と型紙を入れる
- ④ COMBINEボタンを押すと出来上がる

ただし、防具を作成するには、Tailoringのスキルをじゅうぶんに修得しておかなければならない。作成するためのマニュアルも街で購入することができる。

魔法を扱う全11職業の呪文を一覧

11の職業が魔法を扱うEQでは、非常に多くの呪文が用意されている。ここでは、職業ごとに呪文の特徴とそれらを使った戦闘スタイルを紹介していこう。職業選択やゲームの序盤に役立てば幸いです。

呪文の修得レベルは職業によって異なる

Bardだけは特殊だが、魔法を使用できる職業は三つのタイプに分けることができる。新しい呪文(Spell)を覚えるのに必要なレベルは、各タイプによって異なるので、表を参照してほしい。当然ながら、ランクが上がるほどより強力な呪文を扱えるようになる。

呪文はScroll(巻物)を購入し、スペルブックへ書き写すことで使用可能となるが、呪文の入手方法に関しては不明な点がある。あくまでうさだだが、高レベルの呪文は、魔法使い系の職業が持つResearchのスキルを使って開発するか、ダンジョンなどから入手するといふ話も聞いた。ベータテストでは、レベル20代以降の呪文も特別な場所で購入できた(序盤の呪文は、各ギルドのNPCから購入可能)。

EQで魔法を使うには、スペルブックからメモライズ(記憶)するという準備作業が必要だ。常時使用可

能な呪文は8個で、必要に応じて覚え直していく。ほとんどの呪文はManaを消費するだけで使用できるが、中にはJewel(宝石)、Bat Wing(コウモリの羽)、Bone Chip(骨のかげら)といった触媒が必要となる呪文もある。

魔法の効果は、唱えた者のレベルやAbjuration、Alteration、Conjuration、Divination、Evocationという五つのスキルと密接に関連している。それぞれの呪文は、この五つのスキルのどれかを使用するので、スキルが低いと高い効果は得られないのだ。詠唱すら満足にできない場合は、トレーニングポイントを使ってギルドでスキルを上げた方が

良いだろう。使用する際に注意したいのは、効果の分らない魔法は街中で使うべきではないということ。間違えて攻撃魔法などを使うと、街のGuardに処罰されてしまう。魔法の効果が周囲に及ぶタイプの呪文は、特に注意してほしい。



職業ごとに並ぶアイコンが、メモライズした呪文である。高文の対象範囲は、このアイコンの色で区別できる(赤=単体、黄色=パーティー、青=範囲、黄色=術者)

呪文修得必要レベル対応一覧

職業	ランク											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
戦士系 (PAL, RNG, SHD)	9	15	22	30	39	49						
回復・補助系 (CLR, DRU, SHM)	1	5	9	14	19	24	29	34	39	44	49	
魔法使い系 (ENC, NEC, MAG, WIZ)	1	4	8	12	16	20	24	29	34	39	44	49

注: BRはレベルアップごとに一つずつ覚える

戦士系

近接戦闘を得意としながら魔法も使えるPAL、RNG、SHDの3職業は、コンボラスと呼ばれることが多い。いいことずくめの職業に思うかもしれないが、ほかの職業に比べてレベルアップに多くの経験値を必要とするらしい。

呪文データの見方

各文は、名称、対象(ターゲット)、効果、必要とされる魔法スキル、消費Manaの順で示した。効果については可能な限り簡潔に内容を記述したが、実際にはスキルやレベルによって異なる場合がある。また、ACの増減や属性の異なるなどの状態変化の魔法は、あくまで一例的なもの。開発時

魔法スキル名の省略表記

正式名称	省略表記	該当する魔法の系統
Abjuration	Abj	防護系
Alteration	Alt	変換系
Conjuration	Con	召喚系
Divination	Div	感知系
Evocation	Evo	攻撃系

Paladin

聖なる騎士PALの魔法はCLRに最も近い。そのため、回復やシールドをはじめ、Undeadに關連した魔法を得意とする。高レベルになると、一度にHPを300回復するGreater Healingや蘇生の呪文Reviveまで唱えられるようになる。CLRと比べると、その能力は微々たるものに過ぎないが、全職業の中ではDRUやSHMに次いで回復・補助に長けた存在だろう。

柱となる魔法は、回復魔法とシールド魔法2系統の3種類。Courageとその上位系統にあたるCenterは併用できないが、Holy Armorsは重ねてかけることができるため、その効果は大きい。

戦術上の回復に魔法を使うというのが最も一般的なスタイルだが、Undeadに対しては魔法使いに似た戦術が可能だ(Root、Ward Undeadを連射してから近接戦闘に移る)。また、ランクらのStunは、短時間であるが相手が一切行動できなくなるため、PAL×2で交互にたたき込めば一方的に攻撃できる。



Light Healingの修得レベル15と高い道のりが、ほかのコンボラスに比べて非常に早い。PAL専用のスキルLight On Handも、窮地の時に頼りになる存在だ

	名称	対象	効果	スキル/Mana
ランク1 (レベル9)	Courage	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj 12
	Cure Poison	単体	毒のいやし	Alt 20
	Flash of Light	単体	目を眩めさせる(対人範囲)	Div 12
	Minor Healing	単体	10HPを回復させる	Alt 10
	Sense Magic	術者	(視察中は無効)	Div 5
	Speak the Dead	単体	Undeadを復活させる	Alt 10
ランク2 (レベル15)	Yalp	術者	即時HPを回復させる	Abj 5
	Cure Disease	単体	疾病を除去する	Alt 20
	Hammer of Wrath	術者	術者のみが受ける魔法のダメージを減らす	Con 50
	Holy Armor	単体	ACを増加させる	Abj 20
	Light Healing	単体	30HPを回復させる	Alt 25
	Lull	単体	魔法を一時的に非攻撃的にする	Alt 10
ランク3 (レベル22)	Sense the Dead	術者	最も近くにいるUndeadの方向へ向く	Div 5
	Ward Undead	単体	ダメージ(Undeadのみ、約40DMG)	Evo 30
	Center	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj 40
	Endure Poison	単体	Poison resistanceを20%上げる	Abj 20
	Holy of Light	術者	魔法のダメージを減らす	Con 40
	Invigor	単体	スタミナを回復させる	Alt 20
ランク4 (レベル28)	Invisibility versus Undead	単体	Undeadから身を隠す	Div 40
	Reckless Strength	単体	15%を増加させる	Alt 30
	Root	単体	Root(もつ)	Alt 30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
回復魔法	Minor Healing	Light Healing	—	Center
シールド魔法	Courage	Holy Armor	—	Split Armor



Ranger

DRUの戦士版とも言えばいいだろうか。RNGは、アウトドア系の魔法を中心に、回復から攻撃まで行えるバランスの良さで大きな特徴だ。レベルが上がると、足の速くなるSpirit of Wolfや、コストパフォーマンスの高いStinging Swarmなどが使えるようになる。

柱となる魔法はDRUと同じく、回復、シールド、ダメージの3種。攻撃に使うBurst of FireやPlintelは、すべての敵に対して有効なので、Rootして連射するというWIZの基本戦術が可能な。ダメージはお世評にも高いとは言えないが、近接戦闘に移る前に敵のHPを削れるので、じゅぶん役

に立つだろう。回復魔法はレベルに見合った呪文が覚えられないので(Healingがレベル3)、戦闘後の休憩時間を短縮できる程度と心得よう。パーティープレイの際は、直接戦いつつ、Root系の魔法で敵に逃げられないようにするのが主な役割となる。呪文の咏唱中は敵から大きなダメージを受けやすいので、武器で戦いつつダメージ魔法を連射するというスタイルはお勧めできない。魔法使いがダメージ魔法で専念できるように、SnareとGrasping Rootsを併用してみても良いだろう。

	名前	効果	効果	スキル	Mana
ランク1 (レベル9)	Endure Fire	単体	Fire resistanceを20上げる	Abj	20
	Flame Lick	単体	ACを下げる	Evo	10
	Glimpse	術者	視界をズームする	Div	5
	Lull Animal	単体	動物を非攻撃的にする	Alt	10
	Minor Healing	単体	10HPを回復させる	Alt	10
	Skin Like Wood	単体	ACCと最大HPを増加させる	Abj	10
ランク2 (レベル15)	Snare	単体	移動速度を低下させる	Alt	15
	Burst of Fire	単体	ダメージ(15DMG)	Evo	15
	Camouflage	単体	透明になる(アウトドアのみ)	Div	15
	Dura Poison	単体	毒をいやす	Alt	20
	Feet like Cat	単体	AGIを約1.5倍上げる	Alt	40
	Grasping Roots	単体	Root(毒)＋ダメージ(10DMG)	Alt	30
ランク3 (レベル22)	Invoke Lightning	範囲	ターゲットを雷のHP(ターゲット250%)	Evo	32
	Threatscout	対空	ダメージシールド(1DMG)	Abj	25
	Blind Sight	術者	相手の視座を覆って見る	Div	15
	Enduring Breath	単体	水中呼吸を可能にする(Fish Scaleが必要)	Alt	35
	Harmony	(範囲) (呪文) (魔法槽では無効)		Abj	25
	Ignite	単体	ダメージ(37DMG)	Evo	30
ランク1	Minor Healing	単体	30HPを回復させる	Alt	25
	Skin Like Rock	単体	ACCと最大HPを増加させる	Abj	60
	Ward Summoned	単体	ダメージ(Enemyの20%の0.04、4DMG)	Evo	30

	ランク1	ランク2	ランク3
回復魔法	Minor Healing	Light Healing	Light Healing
シールド魔法	Skin Like Wood	Skin Like Wood	Skin Like Rock
ダメージ魔法	Burst of Fire	Ignite	



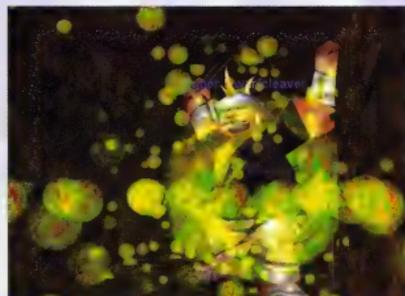
Phase4以降になりつつコンボラスにCharmingのスキルが追加された(レベル9)。従来は一度でも攻撃を受けると呪文の詠唱を中断させられていたので、製品版ではどうなるか注目される

Shadow Knight

PALとは対照的な職業であるSHDは、NECの魔法の一部を使用することができる。Skeletonをペットとして召喚したり、敵のSTRを奪って自分に還元する呪文をはじめ、高レベルになると徐々に相手のHPを奪ってゆくHeat Bloodや、姿を隠すGather Shadowsなどを覚えていく。メインとなる魔法は召喚とRoots系の呪文で、回復とダメージはかなりレベルを上げないと使用できない。厚層の基本となる呪文はSiphon StrengthとClinging Darknessで、単独プレイの場合は、Bone Walkでペットを召喚し、Mend Bonesで回復させつつ共に戦うスタイルとなる。

パーティープレイにおいては、残念ながら汎用性の高い魔法は少ない。敵が逃げ出す前にSnareと同じタイプのClinging Darknessなどを確実な決めていこう。Undeadが相手であれば、ビツナの胸にSpoke the Deadでいったん進み出さぬなどの小技がいくつかある。

最後に、呪文とは関係ないが、SHDの特殊スキルHarm Touchの威力について訂正しておきたい。最大ダメージはレベル×10で、魔法と同じく手こわい敵には効果なくもなる仕組みだ。



呪文のこの。魔法によるダメージは本人以外には表示されない。SHDの呪文の多くは、他人から見たら何をしているかわからないのが欠点だが、画面にHeat Bloodを録画している様子

	名前	効果	効果	スキル	Mana
ランク1 (レベル9)	Disease Cloud	範囲	ターゲット範囲にHPを奪取させる	Con	10
	Invisibility and Undead	単体	Undeadから姿を隠す	Div	40
	Locate Corpse	術者	最も近い死体の方向を向く	Div	5
	Sense the Dead	単体	最も近いUndeadの方向を向く	Div	5
	Siphon Strength	単体	STRを1DMG奪える	Alt	5
	Bone Walk	術者	Skeleton(NEC、ランク3)を召喚し、ペットにする(Bone Chitが必要)	Con	90
ランク2 (レベル15)	Clinging Darkness	単体	移動速度を低下させる	Abj	20
	Endure Cold	単体	Cold Resistanceを20上げる	Abj	20
	Fear	単体	NPCを混乱させる	Alt	40
	Mend Bones	単体	召喚したSkeletonのHPを回復	Alt	25
ランク3 (レベル22)	Numb the Dead	単体	一時停止を非攻撃的にする(Undeadのみ)	Abj	20
	Shadow Step	術者	近くをラングドして teleport する	Alt	10
	Comvoke Shadow	術者	Skeleton(NEC、ランク4)を召喚し、ペットにする(Bone Chitが必要)	Con	120
	Dark Empathy	単体	自分から離れたNPCのHPを回復させる	Alt	20
	Deceive	単体	詠唱の者が見えるようになる	Div	35
	Engulfing Darkness	単体	移動速度を低下させる	Con	60
ランク1	Spoke the Dead	単体	Undeadを凍死させる	Alt	10
	Vampiric Embrace	単体	HPを吸い取る	Alt	50
	Ward Undead	単体	ダメージ(Undeadのみ、48DMG)	Evo	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
回復魔法	—	Bone Walk	Comvoke Shadow	Restless Bones
Root魔法	—	Clinging Darkness	Engulfing Darkness	—
回復魔法	—	—	Vampiric Embrace	—
ダメージ魔法	—	—	—	Heat Blood

回復・補助系

専業魔法使いは敵の攻撃から身を守ってくれる戦士を必要とし、戦士は戦闘で傷ついた体をいやしてくれるだけでなく、能力を増強させ、必要以上の危険を取り除いてくれる回復・補助クラスを仲間として必要としている。すべてのクラスは相互に依存しているが、回復・補助系のクラスは、その中で最も戦略的な対応を要求される。

Bard



楽器演奏に精通しなければならぬので、武器による戦闘は行えない。楽器を持って変装に回るが、近接戦闘する場合は状況によって判別しよう

BRDの歌は非常にバラエティーに富んでおり、効果がパーティー全体に及ぶものが多い。攻撃速度を上げる、HPの回復、足を速くする、死体を捨てるなどの補助的な歌が中心だが、直接敵にダメージを与えることも可能。高レベルになると、敵を凝らせたり、まひさせるほか、パーティーメンバーのManaを回復させることまでできてしまう。パーティーにBRDがいると戦術が変わると言われるほどで、EQの中で最も多彩な魔術(歌)の使い手と言える。

魔法を使う職業とは仕組みも異なっており、レベルごとに一つずつ新しい歌を覚えていく。歌の効果はSingingのスキルが基本だが、楽器を併用することで、その効果は増大する。楽器は4種類あり、演奏するにはそれぞれPercussion(レベル5)、Stringed(レベル8)、Brass(レベル11)、Wind(レベル14)というスキルが必要となる。

歌っている間だけ効果は持続する仕組みで、中断すると、その効果は数秒失われてしまう。そのため、同時に複数の歌を使うことはできない。戦術上の注意として、支援の歌ですら周囲の敵のターゲットとなってしまうので、状況によっては歌を使わないという選択も必要だ。また、詠唱タイプの歌は周囲の確認をくれくれも必要ないという。

レベル	曲名	効果範囲	効果	スキル
1	Chant of Battle	パーティー	パーティーメンバーのSTR・DEXを高める	Percussion
2	Chord of Dissonance	戦闘	ダメージ	Stringed
3	Jaxan's Jig d'Vigor	パーティー	スタミナ回復	Percussion
4	Lyssa's Lamenting Lyric	単体	死体を放棄	Singing
5	Solo's Accelerando	パーティー	移動速度を高める	Percussion
6	Hymn of Restoration	パーティー	回復	Stringed
7	Jonathan's Whistling Warnings	本人のみ	STRを高める	Singing
8	Keim's Lushurious Lament	NonParty	周囲にNPCを非攻撃的にする	Stringed
9	Elemental Rhythms	パーティー	魔法、Heat、ColdのResistanceを高める	Percussion
10	Anthem of Arms	パーティー	STRと攻撃速度を高める	Singing
11	不明	単体	—	—
12	Brusco's Boastful Below	単体	単体ダメージ	Singing

注: 新種族専用歌では、レベル11の歌は調整まで、Agitar's Taunting TuneとCinda's Charismatic Carillonの二つがあった。Charm's歌とうらやまれるが、未確認のため不明とした

Cleric

CLRIは聖職者であり、弱っている者を助けたり、不浄なUndeadに対抗するための魔法を得意とする。HP回復および毒や病気の治療については全職業中で最高の能力を持っており、直接戦闘を専業とする戦士には不可欠のパートナーである。防具についての制限はないが、武器は1H/2H Bluntの打撃系に限られる。序盤こそ武器による戦闘も不可能ではないが、次第に回復補助専業としての地位をパーティーの中で築いていく。

Undead系の敵に対してのみ、同レベルのWIZですら及ばないほどのダメージ魔法を放つことができ、序盤から中盤にかけての経験値獲得は難しくない。回復治療の本業を忘れ、攻撃魔法でManaを使い果たしてしまえば、パーティーのHPが危殆的な状況になる回復ができないCLRIを数多く見てきた。裏方としてメンバーを支える精神がCLRIには要求されるのである。

高レベルになると、蘇生の魔法を扱うようになり、その恩恵を受けた者は死体回収のために長い距離を走らなくても済むようになる。また、さらに高位の蘇生魔法では、死によって失われた経験値を取り戻す呪文まで存在する。レベル30以上のパーティーでは、CLRIは不可欠なく、CLRIがないという理由だけでロケアウトしてしまうプレイヤーもいる。



レベル45のCLRI、Maro Chemsime、プレイヤーからMaro様として評判、筆者も回復ができてもらった。画面はStun系の魔法を使って敵の動きを止めているところ

	名称	対象	効果	スキル/Mana
ランク1 (レベル1)	Courage	単体	ACCとHPを増加させる	Abj 10
	Cure Poison	単体	Poisonを治療する	Alt 20
	Divine Aura	単体	一定量の攻撃を吸収する	Abj 10
	Flash of Light	単体	対象の視界を閉鎖する	Div 10
	Lull	単体	対象を非攻撃的にする	Alt 10
	Minor Healing	単体	1段階のHP回復	Alt 10
	Sense Magic (聖歌)	(聖歌)	(聖歌効果は無し)	Div 5
	Spook the Undead	単体	Undead系の敵を追い払う	Alt 10
	Strike	単体	戦闘に1段階のダメージ	Evo 12
	Stun	単体	状態異常にACCとSTRを増加させる	Abj 5
ランク2 (レベル5)	Cure Blindness Cure Disease	単体	Blindness(盲目)を治療する	Alt 20
	Cure Disease	単体	Disease(病気)を治療する	Alt 20
	Gate	所有者	ホームポイントにテレポする	Alt 70
	Holy Armor	単体	ACCを増加させる	Abj 20
	Light Healing	単体	30程度のHP回復	Alt 25
	Reckless Strength	単体	戦闘時にSTRを増加させるが味方にも戻る	Alt 30
	Stun	単体	対象を非攻撃性でなくする	Evo 60
	Summon Drink	単体	Position効果を追加させる	Abj 20
	Ward Undead	単体	Undead系の敵に40~45のダメージ	Evo 30
	Center	単体	ACCとHPを増加させる	Abj 40
ランク3 (レベル9)	Endure Fire	単体	Fire耐性を増加させる	Abj 20
	Endure Poison	単体	Poison耐性を増加させる	Abj 20
	Fear	単体	NPCを追い払う	Alt 40
	Hammer of Wrath	所有者	魔法のハンマーを呼び出す	Con 50
	Root	単体	NPCの移動を不可前にする	Alt 30
	Senses the Dead	所有者	死体に近いUndead系の敵の所持品	Alt 5
	Soothe	単体	味方のHP回復	Alt 30
	Summon Food	所有者	食糧(Black Bread)を呼び出す	Con 10
	Word of Pain	戦闘	対象の戦闘力に25程度のダメージ	Evo 57

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing	Light Healing	—	Healing	—
耐性増加	—	—	Endure Fire	Endure Cold	Endure Magic
ダメージ魔法	Strike	—	Endure Poison	Endure Disease	—
別Undeadダメージ	—	Ward Undead	—	Smite	—
NPC経験値失	Lull	—	Soothe	Expulse Undead	Calm



Druid

DRUIDはアウトドアに関連した魔法を得意とし、旅に役立つ呪文が多い。移動速度を上げるSpirit of Wolf(ランク4)をはじめ、レベル19からNorrathの各地へレポートする魔法を覚えるようになって、レベル29以上になると、集団レポートまで可能となる。

全体の能力としては、回復、ダメージ、補助といったさまざまな魔法を扱える点が大きな特徴だ。一見、万能に見えるかもしれないが、個々の能力は魔法体系の職業より低い、2ランク下となっている。

DRUIDの柱となる魔法は4種類ある。ほかと比べて特徴と言えるのが、Shield of Thistlesをはじめとするダメージシールドだ。これは、敵から攻撃を受けるたびに一定ダメージを与える効果があるため、パーティーの前衛には必ずかけておきたい。Rootには、動きを遅くするSnare系と動きを止めるRoot系の2系統がある。

戦術的には、魔法使いと同じように敵をRootし、ダメージ魔法をたたき込むスタイルと、Strength of Earth、Firefist、Skin Woodなどに加え、このダメージシールドで近接戦闘を行うスタイルがある。アウトドアでは、Spirit of Wolfを

使い、敵から逃げつつStinging Swarm(ランク4)の魔法、一定ダメージを徐々に与えるため時間はかかるが、Manaパフォーマンスに優れたなどで戦うことも可能だ。



Levitata(ランク4)の魔法)で空中浮遊しつづ、Charm系の魔法でマモをペットとした様子(この後Charmが壊れ、クマに暴れた)。実用的なものばかりではないが、DRUIDには変わった呪文がそろっている

	名称	対象	効果	スキル/Mana
ランク1 (レベル1)	Burst of Flame	単体	ダメージ(5DMG)	Evo 7
	Dance of the Fireflies	術者	灯の作動する(アウトドアのみ)	Div 10
	Endure Fire	単体	Fire resistanceを20上げる	Abj 20
	Flame Lock	単体	ACを下げる(Fire Beasts Eyeが必要)	Evo 10
	Lull Animal	単体	動物を非攻撃的にする	Alt 10
	Minor Healing	単体	10H中回復	Alt 10
	Panic Animal	単体	動物を混乱させる	Alt 10
	Sense Animals	術者	最も近くにいる動物の方へ向く	Div 5
	Skin Live Wood	単体	ACを上げる	Abj 15
	Snare	単体	移動速度を低下させる	Abj 15
ランク2 (レベル6)	Burst of Fire	単体	ダメージ(15DMG)	Evo 10
	Camouflage	単体	透明になる(アウトドアのみ)	Div 15
	Cure Disease	単体	病気を治す	Alt 20
	Cure Poison	単体	毒をいやす	Alt 20
	Gate	術者	Home Pointにレポート	Alt 70
	Grasping Roots	単体	Root(まひ)+ダメージ(10DMG)	Alt 30
	Harmony	(範囲)	(範囲)内では無敵	Abj 25
	Invokes Lightning	単体	カメオと8種類のペナルティ(25%のダメージのみ、41DMG)	Evo 32
	Ward Summoned	単体	ダメージ(Elementalなどの召喚系NPCのみ、41DMG)	Evo 30
	Whirring Wind	単体	ダメージ(25DMG)	Con 24
ランク3 (レベル11)	Endure Cold	単体	Cold Resistanceを20上げる	Abj 20
	Enduring Breath	単体	水中呼吸可能にする(Fish Scaleが必要)	Alt 35
	Firefist	術者	ATKを上げる(約1.3)	Evo 30
	Ignite	単体	ダメージ(37DMG)	Evo 30
	Invulnerability vs Animals	単体	敵からの炎を拒否	Abj 30
	Light Healing	単体	回復	Alt 25
	Strength of Thistles	単体	ダメージシールド(毎6DMG)	Abj 40
	Starshine	単体	時間を停止する(アウトドアのみ)	Div 50
	Strength of Earth	単体	1Hの回復	Alt 40
	Thistlecoat	術者	ダメージシールド(毎1DMG)	Abj 25
Treemorph	術者	木に変えることで、特定のNPCから攻撃されなくなる	Alt 40	

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing		Light Healing		Healing
シールド	Skin Live Wood			Skin Like Rock	
ダメージ魔法	Burst of Flame	Burst of Fire	Shield of Thistles		Shield of Barb
Root魔法	Snare		Grasping Roots		Chargeless Lightning

Shaman

シャーマニズムという言葉から呪術をイメージするかもしれないが、EQの世界ではCLRと並ぶほどの回復補助クラスとして位置づけられている。SHMを選択できるBarbarian、Ogre、Trollの3種族にとっては唯一の回復補助系の魔法を使う職業であり、またこれらの種族は体力があるため、CLRよりも近接戦闘に有利である。ただし、防具はChainまで、武器は1H/2H Blunt系に限られる。

SHMは敵を弱め、味方を強くする魔法を主とする職業であり、序盤のうち自らも戦えるという特徴がある。より多くの経験値やアイテムを求めて無類の敵と戦うという時、SHMの補助魔法はパーティーの戦力向上、2、3レベル分向上させてくれる。後半になると、戦闘では専業戦士に劣り、回復ではCLRに劣り、移動についてはDRUIDにあるという複合クラス特有の欠点が出てくる。しかし、それでもSHMによる補助魔法は、パーティー全体の安心感につながっている。

SHMは、ほかの職業と組み合わせたパーティーの中でこそその実力を発揮する。Rootに



ベータテストでは最も有名なSHMキャラクター、Joror Ironfist、彼のパーティーフレンドには定評があり、彼が率いる(The Risen)というギルドは、最もパワフルなギルドの一つとして知られている

	名称	対象	効果	スキル/Mana
ランク1 (レベル1)	Bruss of Flame	単体	対象に4-6の炎のダメージ	Evo 7
	Cure Disease	単体	Diseaseを治癒する	Alt 20
	Dexterous Aura	単体	DEXを増加させる	Alt 10
	Endure Cold	単体	Cold resistanceを増加させる	Abj 20
	Flash of Light	単体	対象の視界を狭くする	Div 12
	Inner Fire	単体	AC+HPを増加させる	Abj 10
	Minor Healing	単体	10Hでの回復	Alt 10
	Sense Magic	術者	(非攻撃性)は感知	Div 5
	Strength	単体	STRを増加させる	Alt 10
	Cure Poison	単体	Poisonを治癒する	Alt 20
ランク2 (レベル6)	Endure Fire	単体	Fire resistanceを増加させる	Abj 20
	Feel Like Cat	単体	AGIを増加させる	Alt 40
	Fleeting Fury	単体	自身のSTR、AGI、DEXを短期間で	Abj 10
	Frost Rift	術者	対象に15種類の炎のダメージ	Evo 15
	Gate	術者	Home Pointにレポート	Alt 70
	Scale Skin	単体	一定量の攻撃を耐えらる(Shark Scale)	Abj 25
	Sicken	単体	対象をDisease状態にする	Con 30
	Spirit Pouch	術者	袋(Spirit Pouch)を作り出す	Con 40
	Summon Drink	術者	飲料(Globe of Water)を作り出す	Con 10
	Cure Blindness	単体	Blindness(盲目)を治癒する	Alt 20
ランク3 (レベル11)	Endure Disease	単体	Disease耐性を増加させる	Abj 20
	Light Healing	単体	30回復力の回復	Alt 25
	Sense Animals	術者	至近にいる動物の側にレポート	Div 5
	Serpent Sight	単体	Infravisionを可能にする	Div 30
	Spirit Shield	単体	InvulnerableNPCを見えるようにする	Div 20
	Spirit of Bear	単体	STAを増加させる	Abj 40
	Spirit of Wolf	単体	移動速度を増加させる	Alt 40
	Summon Food	術者	食糧(Black Bread)を作り出す	Con 10
	Tainted Breath	単体	対象をPoison状態にする	Con 40

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing		Light Healing		Healing
ステータス増強	Strengths	Feel like Cat	Spirit of Bear		Spirit Mastery
耐性増強	Endure Cold	Endure Fire	Endure Disease	Endure Poison	Endure Strength
ダメージ魔法	Burst of Flame	Frost Rift		Spirit Strike	-

専門魔法使い系

防具とすら呼べないほど薄っぺらな服を身にまとい、華麗で危険な魔法を操る専門魔法使いたち。彼らの扱う魔法はさまざまで、それぞれ得意な攻撃スタイルを持つ。600種類の魔法のうち、回復補助系を除く数百の魔法でスベルブックを埋め尽くす彼らは、常に限られたManaをいかに駆使するかに神経を集中させている。まさに、知識を極めるという生き方こそ、専門魔法使いの人生なのだ。

Enchanter

アイテムに魔力を封じ込め、姿形は变幻自在の専門魔法使いENCは、トレードスキル(生産系スキル)が導入されるまでは地味な存在だった。ダメージ魔法やNPCの感情・状態を操作する魔法がそろってはいるが、「どうしてもENCが必要だ」という状況にはならなかったのである。

ENCの魅力はマジックアイテム作成である。Jewel Craft(装飾品作成)などで使う素材に魔力を付加することで、魔法のアイテムを作成することが可能なのだ。ちなみに、ほかの職業がどんなにトレードスキルを訓練しても、魔法のアイテムを自分だけで作ることはできない。また、種族に関わらずCHAのステータスが高いことから、NPCとのアイテム売買は有利となる。加えて、あとあとあらゆる種族に変身することができる。ENCの種族の街でも取りかかっている。

ENCの敵は、まず敵地にいるモンスターに変えて偵察し、敵が多すぎる時には隠したり非戦闘的にするなどしてパーティーが対応できる数だけにする。また、戦士などにはダメージを吸収する補助魔法を使い、いざとなったらダメージ魔法をたき込むという臨機応変なものだ。戦利品を加工したり、売りさばくにもENCの特性が生かされるは言うまでもない。

無精進に見えるが、なんとレベル40以上のENCである。美女を盗む(Dark Elf)として見たことは、数ヶ月のプレイで数度しかない。大勢のプレイヤーから付与魔法を要求され、術とダンジョンの性質の日々を歩いている

	名称	対象	効果	レベル/Mana
ランク1 (レベル1)	Lull	単体	対象の反応範囲を縮める	Alt 10
	Minor Shielding	単体	自身の魔法HPにACを増加させる	Alt 10
	Pendri's Animation	(単体)	(視認性では無効)	Con 0
	Sense Magic	(単体)	(視認性では無効)	Div 5
	Shallow Breath	単体	対空にLDMG	Alt 7
	Strengthen	単体	自身のSTRを増加させる	Div 10
	Weaken	単体	自身のSTRを減少させる	Alt 8
	Color Flux	単体	対象を混乱させる	Div 25
	Enchantment of Light	7/7/7/7	(視認性では無効)	Alt 20
	Entertainment	単体	自身の魔法HPにACを減少させる	Alt 20
ランク2 (レベル4)	Fear	単体	対象を怯ませる	Alt 40
	Gate	術者	HomePointに移動	Alt 70
	Haze	単体	自身のACを増加させる	Abj 20
	Illusion: Half Elf	術者	Half Elfに変身する	Div 10
	Illusion: Human	術者	Humanに変身する	Div 10
	Invisibility	単体	対象の姿を消す	Div 30
	Mesmerize	単体	対象を眠らせる	Con 20
	Suffocating Sphere	単体	対空にLDMG	Alt 30
	Tashen	単体	自身の魔法HPを減少させる	Abj 15
	Alliance	単体	対象の友好度を上げる	Alt 35
ランク3 (レベル6)	Bind Slight	単体	対象の視点を固定	Alt 15
	Cancel Magic	単体	対象の魔法を中断させる	Abj 30
	Chaotic Feedback	単体	自身の魔法HPを減少させる	Div 45
	Enchant: Silver	7/7/7/7	1 bar of silverに魔力を付加する	Alt 80
	Eye of Confusion	単体	対象から光を奪う	Alt 25
	Illusion: Gnome	術者	Gnomeに変身する	Div 10
	Illusion: Wood Elf	術者	Wood Elfに変身する	Div 10
	Lesser Shielding	単体	自身の魔法HP、AC、魔法抵抗を増加させる	Abj 25
	Mercy's Animation	術者	Tiny daggerを使って戦士を召喚	Con 15
	Root	単体	対象の姿を止める	Con 30
Sentinel	術者	遠くの景色を見る	Div 25	
Soothe	単体	対象の反応範囲を縮める	Alt 30	

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法 ダメージ魔法	Minor Shielding Shallow Breath	Suffocating Sphers	Lesser Shielding Chaotic Feedback	Shielding Dark Elf	Shielding Sanitary Warp
変身	—	Half Elf Human	Gnome Wood Elf	Dark Elf Eruktie Haffling High Elf	Barbarian Dwarf Troll
魔力付加	—	—	Enchant: Silver	—	Enchant: Electrum

Necromancer

まがましいUndeadモンスターを召喚し、自らのもてとして自由に操るNECは、EQの世界で最も不気味な職業だ。敵を倒すとHPを吸収し、生と死をもてあそぶ暗黒の世界の住人である。禁忌とされる魔法の数々は、これまでの魔法使いのイメージを一変させる。NECの魔法は、基本的にUndeadのペットを召喚し、戦わせるというものである。

NECの戦い方は、基本的にUndeadのペットを召喚し、戦わせるというものである。また、自らのHPを犠牲にして、敵から吸い取ったHPをパーティーのメンバーに配ることでもある。さらに、ほかの魔法使い系の職業とは異なり、火割りと称されるような瞬間的にダメージを与える魔法はなく、じわじわとHPを削ったり、病気や毒に冒したり、極めて陰湿な魔法攻撃をする。

ペットテストでは、Undead系のペットを盾にしてコントロールをするNECが多かったが、ペットの強さのバランスが調整され、現在では効率的とは言えなくなった。NEC自身が理解されにくい職業であるのに加えて、治療/攻撃魔法とともに、術者を専業とする職業に及ばないため、パーティープレイも困難なのが実状だ。

NECの人生はSkillに依存しない。種族の魔法もまた、不気味なSkeletonを引き連れ、種族の魔法を使ったり、両腕の両者の腕をよこせたりしている。奥の奥の両者の腕をよこせたりしている。奥の奥の両者の腕をよこせたりしている。奥の奥の両者の腕をよこせたりしている。

	名称	対象	効果	レベル/Mana
ランク1 (レベル1)	Cavorting Bones	術者	ペットのSkeletonを召喚	Con 115
	Coldlight	単体	視界を狭める	Con 15
	Disease Cloud	範囲	範囲内の対象をDisease病気にする	Con 10
	Invisibility vs Undead	単体	対象をUndeadのNPCに不可視にする	Div 40
	Lifetap	単体	自身のHPを回復し相手から吸収する	Alt 5
	Locate Corpse	術者	互にある死体の方向を向く	Div 5
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Abj 10
	Reclaim Energy	単体	自身の魔法をManaに変換する	Alt 5
	Sense the Dead	術者	近所のUndeadのNPCの位置を感知	Div 5
	Siphon Strength	単体	対象のSTRを吸収する	Con 5
ランク2 (レベル4)	Clinging Darkness	単体	対象の移動速度を低下させ、じわじわとダメージを与える	Alt 20
	Endure Cold	単体	自身のCold耐性を増加させる	Alt 40
	Fear	単体	対象を怯ませる	Alt 40
	Gate	術者	ホームポイントにレポートする	Alt 70
	Grim Aura	(術者)	(視認性では無効)	Alt 25
	Leaching Corpse	術者	ペットのSkeletonを召喚	Con 40
	Lifetap	術者	自身のHPを回復し111を吸収する	Alt 15
	Numb the Dead	単体	対象のUndeadのNPCを非戦闘的にする	Abj 20
	Poison Bolt	単体	対象をPoison病気にする	Con 30
	Sense Magic	(単体)	(視認性では無効)	Div 5
Bone Walk	術者	ペットのSkeletonを召喚	Con 80	
ランク3 (レベル6)	Dark Empathy	単体	自らのHPを対空に与える	Alt 20
	Dark Pact	術者	自らのHPをManaに変換する	Alt 5
	Deadeye	術者	Infravision(遠視)とInvisibe(不可視)の効果を併用する	Div 35
	Gather Shadows	術者	術者を不可視にする	Div 35
	Impart Strength	単体	自身のSTRを対空に与える	Alt 15
	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Abj 25
	Meat Bones	術者	ペットを召喚する	Con 30
	Shadow Step	術者	ランダムレポート	Alt 5
	Vampiric Embrace	単体	対象のHPを吸収する(視認性では無効)	Con 50
	Ward Undead	単体	Undead系のNPCにダメージ	Div 30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法 回復魔法 HP吸収	Minor Shielding Cavorting Bones Lifetap	Leaching Corpse Lifetap	Lesser Shielding Convolve Shadow Vampiric Embrace	Shielding Convolve Shadow Lifetap	Shielding Restores Bones



Magician

MAGは、召喚術師としてEQの世界で暮らしている。食べ物、水、包帯など、だれが必要とする物資のほか、魔法の武器や矢なども自らの魔法で作れ出し、それをパーティーに供給する役目を担う。ダメージ魔法もWIZにこそ及ばないものの、じゅうぶんに実用に耐え、召喚生物を相手に無傷で経験値を得るといっても不可能ではない。召喚生物がペットとして戦士役を果たしてくるため、序盤ではパーティーを組まないソロプレイが、初心者向け職業でもある。

魔法によって召喚されたペットは、術者の使用するレベルの呪文によって強さが変わる。より高レベルの呪文であればあるほど実力は高く、ほぼ同じレベルのWARに匹敵するほどの攻撃力を持つ。ただし、ペットが傷ついても、ペットの治療ができないという点がMAG唯一の欠点である。ペットを使った戦いでは、持久戦にせず、早めに決着をつける方がよい。

MAGが召喚した武器はMAGIC ITEMの属性が付加されている。従って、GhoulやWispなどのマジック武器でなければ、ダメージを与えられない敵に対しても有効だ。マジック武器は高価であるし、ダンジョンの奥底で死んで装備を回収しなければならぬ時など、素手で戦うよりはるかに強い装備を得られることになる。



ペットはモンスターをターゲットにする時に敵側になるので、戦士と錯れやすい。しかし、ダメージ魔法を使うだけではWIZと変わりはない。MAGはペットを召喚して始めて良き悪きも出る

	名称	対象	効果	スキル (Mana)
ランク1 (レベル1)	Burst of Flame	単体	対象に5程度のダメージ	Evo 7
	Flare	前方	炎の陣を放射	Evo 9
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Adj 15
	Reclaim Energy	術者	召喚生物をManaに直す	Con 5
	Sense Magic	(単体)	(魔法攻撃は無効)	Div 5
	Summon Dagger	術者	魔法のDaggerを作り出す (1個)	Con 10
ランク2 (レベル4)	Summon Drink	術者	飲み物(Glaze of Water)を作り出す (1個)	Con 10
	Summon Food	術者	食糧(Black Bread)を作り出す (1個)	Con 10
	Burn	単体	対象に16ダメージ	Evo 15
	Elementalkin Air	術者	Air Elementalを召喚する	Con 40
	Elementalkin Earth	術者	Earth Elementalを召喚する	Con 40
	Elementalkin Fire	術者	Fire Elementalを召喚する	Con 40
ランク3 (レベル8)	Elementalkin Water	術者	Water Elementalを召喚する	Con 40
	Fire Flux	範囲	魔法大暴走に12程度の継続的なダメージ	Evo 23
	Gate	術者	ホームポイントにテレポトする	Ait 70
	Sense Summoned	術者	召喚されたペットを感知し、その位置を示す	Div 5
	Summon Bandages	術者	包帯(Bandages)を5個作り出す	Con 15
	Summon Wisp	術者	照明(Wisp Stone)を作り出す	Con 30
ランク4 (レベル16)	Dimensional Pocket	術者	袋(Dimensional Pocket)を作り出す	Con 40
	Elementalting Air	術者	Air Elementalを召喚する	Con 80
	Elementalting Earth	術者	Earth Elementalを召喚する	Con 80
	Elementalting Fire	術者	Fire Elementalを召喚する	Con 80
	Elementalting Water	術者	Water Elementalを召喚する	Con 80
	Eye of Zornn	術者	視力を調整することで視覚を改善する	Div 30
ランク5 (レベル24)	Flame Bolt	単体	対象を炎化するダメージ	Evo 40
	Invisibility	単体	対象を透明化する	Div 30
	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Adj 25
	Shield of Fire	単体	対象のFire耐性を増強する	Evo 40
	Shock of Blades	単体	対象に33程度のダメージ	Con 30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
アイテム召喚	Summon Food Summon Drink Summon Dagger	Summon Bandages Summon Wisp	Dimensional Pocket	Summon Blade	Summon Throwing Dagger Summon Heatstone
ダメージ魔法 (魔法大暴走)	Burst of Flame	Burn	Shock of Blades	Shock of Flame	Shock of Ice
ペット召喚	—	Elementalkin	Elementalting	Elemental	Minor Summoning

Wizard

攻撃魔法を得意とし、ダメージとManaにおいて、ほかの職業の追従を許さないのがWIZの特徴だ。最も短時間で敵を始末できる攻撃魔法を所有しているため、WIZが不足している「火力が足りない」と「魔力不足だ」という表現が使われる。短時間で戦闘が終われば、前衛の戦士のダメージも少なく、CLRのManaも節約できるため、攻撃の柱としてパーティーに所属することが多い。

序盤は逃げる敵にとどめを刺すことがメインの仕事だが、後半になると一撃で600以上のダメージを与える魔法を連続して使うようになる。また、DRUと同様に、パーティー全員を別の場所に運ぶグループゲートを使うようになり、戦闘時の

緊急脱出にWIZが活躍することは頻繁である。

ソロで戦うことは考えない方がよいが、Rootの呪文がレベル1から使える唯一の職業なので、足らぬダメージ魔法を使えば、Manaが枯れ限り敵を倒すことができる。ACもHPも低く、武器によるダメージも期待できなかった。Manaが切れたら無力なもWIZの特徴だ。充電式魔法のようにMeditateとCastingを繰り返すため、ゲームプレイのほとんどの間、スキルブックを眺めて過ごすことになるだろう。



WIZのように装備に制限がある魔法使いの職業は、色付ローブを愛用したり、自分だけの組み合わせを考える。動距離以外の術の異なる魔法は、前中でも安全にトレーニングできる。DivinationはWIZの得意な組み合わせスキルなので、訓練場所をいろいろ試してみよう

	名称	対象	効果	スキル (Mana)
ランク1 (レベル1)	Frost Bolt	単体	対象に7程度のダメージ	Evo 10
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Adj 10
	Numbing Cold	範囲	範囲に7程度のダメージ	Evo 13
	Root	単体	NPCの移動を不可能にする	Ait 30
	Sense Magic	(単体)	(魔法攻撃は無効)	Div 5
	Shock of Frost	単体	対象に5程度のダメージ	Evo 8
ランク2 (レベル4)	Sphere of Light	術者	照明の球(Light Globe)を作る	Div 10
	Fade	術者	ランダムにテレポトする	Ait 10
	Gate	術者	ホームポイントにテレポトする	Ait 70
	Glimpse	単体	視界を拡大表示する	Div 5
	Icstrike	範囲	魔法大暴走に10程度の継続的なダメージ	Evo 30
	O'Keels Radiation	術者	対象を凍結した後に2個のダメージを放射	Adj 15
ランク3 (レベル8)	See Invisible	単体	Invisible(不可視)状態を感知する	Evo 25
	Shock of Fire	単体	対象に16ダメージ	Evo 15
	Column of Frost	範囲	指定した範囲に31程度のダメージ	Evo 38
	Eye of Zornn	術者	視力を調整することで視覚を改善する	Con 30
	Fingers of Fire	範囲	範囲に5程度のダメージ	Evo 47
	Fire Bolt	単体	対象に15程度のダメージ	Evo 40
ランク4 (レベル16)	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Adj 25
	Sense Summoned	術者	召喚されたペットを感知し、その位置を示す	Div 5
	Shadow Step	術者	ランダムにテレポト(Fade)と同様	Ait 10
	Shock of Ice	単体	対象に33程度のダメージ	Evo 30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法	Minor Healing	—	Lesser Shielding	—	Shielding
ダメージ魔法	Frost Bolt	Icstrike	Fire Bolt	Shock of Lightning	Lightning Bolt
ダメージ魔法 (魔法大暴走)	Shock of Frost	Shock of Fire	Shock of Ice	Shock of Lightning	—

ただ遊べるネット

REDLINE

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回はBeyond Games社制作の「REDLINE」を紹介する。映画「マッドマックス」のような世界観の中で、白熱した戦いを思う存分楽しむことができる3Dシューティングだ。ここで紹介するマルチプレイ専用デモで、たっぷりと遊べる。 文/杉山淳一



車に乗れば強さ倍増
ワールドな3Dバトルアクション

デモ版ながら8人までの マルチプレイが可能

「REDLINE」は、3D視点のバトルアクションゲーム。今回紹介するのは、もちろんただで遊べるマルチプレイデモのほうだ。http://www.accolade.com/noframes/products/redline/downloads2.htmからダウンロードできる(18MB。今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

デモ版には当然ながら機能制限があり、チームが2種類、キャラクターが各4種類ずつしか選べなく、戦場マップは2種類しか選択できない。また、製品版では同一マップ上で12人の対戦ができるが、デモ版では8人までが上限となっている。7人で対戦中の戦場に飛び込んでみたら全員がパニック状態で、チームを忘れてバトルロイヤル状態になっていた。製品版の12人よりは、8人でちょうどいいくらいだろう。だれかが死ぬたびに、当事者同士で何勝何敗という戦績がリアルタイムで表示されるが、今のところそれを記録する機能は無いようだ。

ゲームのルールは簡単。「QUAKE」のように武器やヘルスパックを拾いまくって、ひたすら敵を攻撃するだけ。だが、このゲームでの最大の特徴は、放置してある車に乗り込めば車対車のカーアクションとなるところ。もちろん車で人間を攻撃することも可能だ。対車、対歩兵への激しくスピード感のある戦闘が、REDLINEの魅力だとと言える。

とにかく車を探して乗り込み 戦いはそれからだ

車対人間という図式では、明らかに車に乗ったほうが有利だ。車は戦場の特定の場所に設置してあるので、ドアに体当たりすれば乗車できる。

車さえ手に入れば、移動力も耐久力も大きくなるし、武器の火力も大きい。武器の種類は、車の種類によって異なっている。中には、敵を追尾する弾を発射できるものもあるので、うまくこの武器を利用すれば、走り回って撃っているだけで簡単に敵をやっつけることも可能だ。チームバトルにも対応し、味方のチームを撃つことはできないので、混乱している戦況に突っ込んでも同士討ちにならない。

バギータイプの車は地面の凹凸に敏感に反応し、派手にバウンドするので、敵の攻撃に当たりにくい。また、2輪タイプの車は小回りが利くなどの特徴があるので、うまく使い分けて戦いたい。被弾すると車は少しずつ壊れていき、煙や火をふき出すようになる。そのままでも大きな問題は無いが、煙は視界を遮るので、別の車を探して乗り換えたほうがいいだろう。

戦場に降り立ったときや、車を破壊されたときは、歩兵状態なので無防備だ。アイテムのレーダーを取れば、敵が赤、味方が青、車や砲台が灰色で表示されるので、それを参照しながら敵から逃げ、車へ向かって走ろう。



デモ版では全4チームのうち、COMPANYとREDの6名2チームしか選択できない。二つのチームでのキャラクターに大きな差はないようだ。ちなみに、バックアップを持っているキャラクターは空中を飛べる



車を手に入ったら、積極的に攻撃しては。歩兵は進む学習機能は



車体のダメージが大きくなってきたらレーダーで空車(灰色で表示される)を探し、すぐに乗り換えよう

スピード感のある車での戦い。誘導弾使用時は、レーダーで前方に敵をたどっている場合であれば、丸く撃ちをしても勝てる



Information

OS: Windows 95/98
CPU: Pentium(またはK6-2)
200MHz以上
メモリー: 32MB以上
ビデオ: DirectX6対応480
ピクセルレーダー
HD容量: 75MB以上
サウンド: DirectX6対応
サウンドカード

プレイステーション

歩兵時に活用できる カッターの威力

歩兵は標的として小さいので、車が発する弾は案外当たらないのだが、車体に跳ね飛ばされたときのダメージは大きい。もし車を取りに行けないときは、建物内にとどまって武器を集めよう。

歩兵時の利点は、武器が10種類も選べること。銃や散弾ライフルなどの対人用兵器のほかにも、ミサイルや鉄甲弾のような対車用兵器もある。また、飛び道具以外にも回転カッターが使えます。腕と好みにもよるだろうが、歩兵対歩兵で戦うときは、銃で対決するよりも、カッターを回して敵に体当たりしたほうが勝算は大きいようだ。肉を切り、内臓を

かき回す音と悲鳴が重なって、なんとも後味が悪いけれど……。

ちなみに、このカッターで車の装甲も破壊できる。車は近接の敵にはめっぽう弱く、特に車の後方位置は追尾兵器からも死角になる。車の背後からカッターで高機攻撃を仕掛ければ、うまくいくとその勢いでドライバーも粉砕できる。歩兵で車に勝つというのは、なかなか気持ちがいい。

屋外の地上で戦えば、歩兵対車の勝敗はほぼ歴然としている。しかし、車は建物の中には入れないし、歩兵の場合は飛行できるキャラクターもある。地を這うだけの車に対して、上空からなら歩兵でもじゅうぶん優位に立てる。この辺りで、うまくゲームバランスがとれていると言える。



屋外と使えるカッター。大型兵器は連射できず、機銃防盾の威力は小さいので、対人攻撃はカッターでの体当たりのほうが効果的だ。ちょっとした時間はかかるが、車もバラバラにできる威力がある

緊迫の1 on 1マルチプレイ 3時間にも及んだ激戦

マルチプレイにはREDLINE専用サーバーか、MPLAYERを利用する。両方とも割合にすいているが、いつアクセスしても、たいいて一つはゲームがオープンしている。テレホーダイ時間中ではもちろん、昼過ぎや夕方でも遊び相手は手軽に見つかる。

REDLINE専用の対戦サーバーは数十ヶ所用意されていて、マルチプレイヤーを選択した後にIPアドレスを直接指定する。専用サーバーのIPアドレスは、<http://www.accolade.com/noframes/products/redline/online.htm>で確認できる。

緊迫を覚えて10回ほどマルチプレイをした中で、印象的だったのはBLUEWINE氏との一騎打ちだ。3人ほどが戦っているサーバーに入ってみたら、いつの間にかBLUEWINEと私だけになっていた。BLUEWINEは飛べるキャラクターを使用していたので、立て続けに頭上から攻撃されて0勝5敗となってしまった。

しかし、建物内で復活したときに、探してきたBLUEWINEへカッターで体当たり。建物内に誘い込み、迷路のような内部を逃げ回る。さらに、彼が来た方向とは反対側から建物を脱出して、ついに車をゲット。BLUEWINEは、私が車を得たと知ると、すかさず見張り台に上がり、上方から狙い撃ちしてきた。車を2回ほど破壊され、これで0勝7敗。

ようやくバギータイプの戦車に乗り込んで、いよいよ反撃を開始する。車の砲塔は上下しないのだが、地面が盛り上がったところに前輪を乗せて上を向き、誘導弾で狙い撃ち。BLUEWINEは粉々になって落ちた。これを3回繰り返して3対7としたところで、ようやく

く彼も車に乗るために地上へ降りて来た。そこで彼を追い掛け跳ね飛ばすこと数回。やはり車にはかなわないようだ。2回引き殺して5対7、車対車でのバトルで7対7の同点に持ち込んだ。

しかし、彼は強かった。次は一度も地面に降りて来るとなく、砲塔に上ってそこから強烈な攻撃を繰り返して行く。

7対8とリドられ、私は逃げるだけという時間が過ぎた。このままでは勝てない、とあきらめかけて砲塔の真下、つまり建物の1階に逃げ込んだところで奇跡が起こった。なんと、誘導弾を1階から発射すると、真上に飛んで屋根の上を攻撃できるのだ。こうして砲塔を撃破し、再びBLUEWINEを地上に引きずり下ろすことに成功した。

この後、車での対決と白兵戦で10対10になった時点で、戦い始めから3時間が経過していた。私のほうから「BYE!」とメッセージを送り、BLUEWINEからは「See You Again!」と返事があったところでログアウト。アメリカは現地時間で午前3時にならうとしていた。私たちは互いに宿命のライバルとなったのだ。どこに居るかも分からない、顔も知らないライバルとの出会い。これぞネットワークゲームの醍醐味と言えるだろう。



ハマリ度ランキング 金メダル

ゲームの面白さをじゃうぶんに堪能できるデモ版だ。一定期間しかプレイできないベータテストと違って、デモ版はずっとただで遊べるのもいい。製品版を買うのも、この二つのマップに跑到せながらでも運はいい。



MPLAYERでのマルチプレイは、メタメタユーザーが5人(Play Redline on mplayer.com)を選択すれば簡単に参加できる。アカウントの登録(無料)が必要だが、パッチを自動的に当ててくれるのでおまかせ

真上の砲台に居るBLUEWINE。真下から誘導弾で攻撃しているところ。これで勝たせている砲台攻撃を押し止める。リーダー上の赤いのがBLUEWINEだ

無料で利用できる国内対戦サーバー

4月号でもお伝えしたとおり、アメリカで絶大な人気を誇るオンラインゲームサービスMplayerが日本語にローカライズされ、Mplayer-Japanとしてサービスを開始したほとんど無料で利用できるこのサービスを前回より詳しく解説すると同時に、新たに追加された対応予定ゲームを紹介する。

文/日高 保

Mplayer-Japanの高い信頼性 その技術的理由

Mpath Interactive社が運営するMplayerは、アメリカでも有数のオンラインゲームサービスで、会員は250万人を突破し、現在も着実に増え続けている。Mplayerでプレイ可能なゲームは100タイトルに迫っており、「QUAKE II」「ボビュス ザ ビギニング」といったメジャーなゲームのほか、「REDLINE」のデモ版など、最新ゲームに迅速に対応してさまざまなユーザーのニーズにこたえている。

多数のユーザーを抱える大規模なコミュニティでありながら、システムとして非常に安定しており、実績をあげている。その積み上げられたノウハウが、そのまゝ日本に持ち込まれたのが非常に幸運のあることだ。日本国内では、ネットワークゲームはまだ一般的な遊びとはいえないが、これでも多くの人が手軽にネットワークゲームに親しむ機会が一歩増えたことになる。

このMplayerのシステムには、DirectPlayの技術を採用している。ほかのオンラインゲームサービスプロバイダーでは独自のAPIを使用しているところもあるが、そうした特殊なシステムでは、日本語へのローカライズを食めて日本の環境に持てきた場合、さまざまなトラブルが出てしまう可能性がある。その点Mplayerのシステムには安定性があると言える。海外のメーカーだけでなく、日本のメーカーが参入しやすい環境を提供しているのだ。

GIZMOの便利な機能を使いこなそう

GIZMOは、何もMplayer-Japanに接続するためだけのツールではない、いくつ也非常に便利な機能が用意されて

いる。これらを使いこなすことで、仲間とのコミュニケーションが格段にやりやすくなるのである。

その一つがページ機能だ。メイン画面右下の電話マークの入ったボタンを押すことができる。ニックネームとメッセージを入力して送信するだけで、目的のプレイヤーがMplayer-Japan内のどこにしようメッセージが送り届けられる。ゲームルームに呼びたい場合は、「Wanna Play?」のボックスをチェックする。相手に参加することを拒否せば、ゲームルームに招待できる。

ページでは、仲間がログオン/ログオフした際に、その確認をすることも可能だ。ニックネームの上で右クリックをして「仲間」の設定を行っておけばいい。さらに、他人に迷惑をかける悪質なプレイヤーを会話から排除する(ミュートする)機能も使える。仲間と同様にニックネーム上で右クリックし、「ミュート」リストにそのプレイヤーを加えると、リストから外さないと限りそのプレイヤーの発言が表示されなくなる。

また、ボイスチャット機能もロビーおよびゲーム内で使用できる(ゲームによってはゲーム内では使用できない)。パソコン付属のマイクとスピーカやヘッドセットを使うことで、ボイスチャットは実現する。ゲーム内では「送信」ボタンを、ゲーム中では「話す」ボタンを押しながらマイクに向かって話せば、ゲーム内の参加者に声が伝えられる仕組みだ。ただ、電話のよみか同時双方方向でのコミュニケーションは行えず、1人ずつしか話すことはできないようになっている。また、「スピーチエネルギー」というものが設定されており、それがなくなるとそのプレイヤーは話せなくなる。別の人が話すか、時間がたつてエネルギーが回復すれば再び話すことが可能だ。これにより、1人のプレイヤーが話し続けることができるようになっている。

なお、こうしたGIZMOの機能に関する詳細な解説は、Mplayer-Japanのホームページ(<http://www.mplayer.gameparc.ne.jp/support/>)に掲載されているので、一度ここに目を通すことをお勧めする。

アップデートはプレイヤーを置きざりにして、面白いメッセージが出て表示される。この画面には、スタートウォーズ、準備の定数、データがリンクを踏んだ有名な言葉が表示されている



※一部の有料のサービスがあります。P.101の表1を参照して下さい。

Mplayer-JapanでQUAKEを体験

「99年9月初旬で、Mplayer-Japanが対応している3Dシューティングは、「QUAKE」に「QUAKE II」の2タイトル。どちらのゲームにおいてもデスマッチをベースに、今後、各々の外戦モジュールに対応していく予定だ。新たなモジュールへの対応にあたっては、QUAKEから先に始められることが決定している。取りあえず本誌が発売されるころには、QUAKE上でCAPTURE THE FLAG(以下、CTF)が、正式に稼働しているはずだ。赤と青の2色のチームに分かれ、相手の基地から旗を持ち帰り、自軍の基地にタッチすることで得点。というのがCTFの基本的なルール。一口にCTFと言っても何種類ものモジュールが発表されているが、Mplayer-Japanで対応しているのは、いちばんの正統派とも呼べるThreeWave CTFだ。QUAKEをインストールしたディレクトリの下に、CTFというディレクトリを作り、このモジュールを入れることで楽しめるようになる。

ThreeWave CTFの大きな特徴は、一つ、一つはマップの存在。ゲームがスタートすると同時に、マップ内に4種類のルールのランダムに配置され、これを利用すること。二、ランナーに難易度を反転させる能力

2倍の連射速度
2倍の攻撃力
時間按比例した体力の回復
という四つの能力を備えることができる。複数のルーンを重複させることもできる。また、一度取ったら捨てることができないので注意が必要。もう一つの特徴は、Grapping Hookが使えるという点。このGrapping Hookは、モーニングスターのような外見をしていて、Attackボタンを押している間は、どこまで伸びる線が一瞬間に発射されるようになっている。線の先が壁に当たると巻き戻され、プレイヤーは壁に引寄せられる。今ではQUAKEだけでなく、QUAKE IIにおいても、さまざまなモジュールで利用できるHookだが、これまで広まったのがこのThreeWave CTFにある。うまく利用すれば、従来のQUAKEでは考えられなかった立体的な移動が可能になるのだ。自軍の基地の天井に張り付いてジャンプを行ったり、長距離の直線的な移動をより高速にこなしたりと、このGrapping Hookのおかげで、CTFは戦術が非常に多彩なものへと進化する。なんと、なんと壁をたぐりあがることができる。Mplayer-Japanで遊んでCTFを遊ぶのが大好きだが、やはりワー

Mplayer-Japan対応ゲーム紹介

徐々にではあるが、プレイ可能なゲームを増やしているMplayer-Japan。ここではどのようなゲームルームが現在稼働しているのか、それぞれにスポットを当てて紹介していく。

シンプルなおカードゲームからリアルタイム戦略シミュレーションまで幅広く対応

Mplayer-Japanのサービスが始まって間もないため、まだプレイできるタイトルは少ないのだが、ひととおりのジャンルのゲームがそろっている。中でも、アメリカでも人気のあ

るカードゲームとクラシックゲームが充実している。なじみのないゲームであれば、Mplayer-Japanのルールに関するホームページを参照しよう。メニューページ (<http://www.mplayer.gameparc.ne.jp/menu.html>)の左側にあるゲーム一覧から目的のゲームを選べ、ルールが確認できるので、ぜひ活用してほしい。

リバーシ

内容は、だれも知っているオセロ。ゲームはダウンロードで自動的に始まる。対戦は当然ながら2人しか行えないが、プレイを観戦するためにルームに入ることが可能だ。また、試合途中でプレイヤーの交代ができる。新たに参加するプレイヤーが、降りたプレイヤーのポートレートがあった部分をクリックすれば、ゲームが引き継げるのだ。



ポーカー

日本でもメジャーなカードゲームの一つ。2～6人に対応しており、ルールは、5 Card Draw, Shotgun, Texas Hold 'Emの3種類から選択できる。1000ドル(このカードゲームのみ有効な架空のお金)が最初に考えられ、この所持金がなくなるとゲームオーバー。ボイスチャットにも対応しているので、強気な発言をして相手を陥らせてしまおうといった駆け引きが可能だ。



バックギャモン

紀元前3000年ごろから行われていたという歴史の古いボードゲーム。ゲームは2人用で、サイコロを振ってそれぞれ15個の持ちこまを動かしてゲームを進める。



ハーツ

アメリカで最も人気があると言われるカードゲーム。数回のゲームを行って合計得点を競い合う。だれかが持ち点100点をを超えた時点でストップとなり、最小得点者が勝利となる。



ARMOR COMMAND

地球人对異星人Vraasの戦いを描いたリアルタイム戦略シミュレーション。舞台は地球より遠く離れた惑星で、エネルギー鉱を採掘して軍備を拡充し、敵を撃滅するのが目的となる。最大4人まで対戦可能。製品を購入してあらかじめインストールしておく必要がある。現在店頭では、ARMOR COMMANDの最新パッケージとGIZMOを収録したMplayer-Japan対応版パッケージが販売されている。



ゴルフといったら… Links フェニックスへの飛躍

ゴルフシミュレーション[LINKS]シリーズ最新作の完全日本語版。これも製品を購入してあらかじめインストールしておく必要がある。

この日本語版には、ダンロップ・フェニックスストアメントが開催されるフェニックスカントリークラブ(宝塚シーアイア)のコースも収録されている。

また、Mplayer-Japanでは、前バージョン[LINKS LS '98]のデモ版もプレイ可能だ。デモ版は、Access Software社のホームページ(<http://www.accesssoftware.com/>)からダウンロードできる(容量27MB)。



Mplayer-Japanの今後の展開 アメリカのMplayerに違い付けるか?

日本語へのローカライズの作業や権利関係の問題で多少時間がかかっているが、Mplayer-Japanに対応したタイトルは着実に増えてきている(表1)。しかも、ただ単にタイトルをとくか追加しているというのではない。非常に期待の持てるゲームが、いくつもリストに追加されているのが分かってもらえるだろう。

すでに発売されているゲームの中でも、「UNREAL」のように国内にまだサーバーが少ないゲームも予定されているのだ。マルチプレイでは何かと問題のあったUNREALだが、

パッチによって環境が改善された上、Mplayer-Japanのサーバーで快適な対戦ができるとなれば、またこのゲームが盛り上がるかもしれない。

さらに、「DAIKATANA」など、アメリカのMplayerと同様にデスマッチのイベントが計画されているものもある。そして、裏には掲載していないが、将来的には、「7ならべ」などの日本人向けカードゲームを加えていく予定。

今後、Mplayer-Japanは、国内メーカーの強力なサポートにより、対応タイトルを増やすだけでなく、アメリカとのタイムラグのない素早いサービスでゲームへの期待にこたえてくれるはずだ。

表1 Mplayer-Japan対応予定タイトル

1999年2月26日現在 (この日までのサーバーが稼働していないタイトルは含まれていません)

タイトル名	メーカー	入手方法	製品複製販売価格	Mplayer利用料金	発売日
1 Mplayerボーカー	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
2 Mplayerバレー	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
3 Mplayerバレー	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
4 Mplayerバックギャモン	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
5 Mplayerスピード	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
6 Mplayerチェッカー	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
7 Mplayerチェス	富士通 / Mpath	ダウンロード	無料	無料	-
8 QUAKE	id software社	ダウンロード	シェアウェア	無料	-
9 QUAKE CAPTURE THE FLAG	id software社	-	-	無料	-
10 QUAKE II	アクティビジョンジャパン	製品版購入	8,800円	無料	発売中
11 Ranked QUAKE (ランキングサービス)	id software社	-	-	500円で30日授权使用権購入	-
12 Ranked QUAKE II (ランキングサービス)	アクティビジョンジャパン	-	-	500円で30日授权使用権購入	-
13 /ハンターフェニックスII 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	9,800円	無料	発売中
14 /ハンターコマンドー 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	8,800円	無料	発売中
15 ビューフルフェニックスII 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	8,800円	無料	1999年4月1日
16 ネットワーカー 日本語版	メディアクエスト	製品版購入	9,800円	無料	1999年6月19日
17 TAKE NO PRISONERS	インテラクティブ	製品版購入	7,800円	無料	発売中
18 ARMOR COMMAND	アイシーエス	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中
19 ゴルフといたっらー-Links フェニックスへの飛路	スタンシステム	製品版購入	1,7800円	無料	発売中
20 TOTAL ANNIHILATION	P&A	製品版購入	7,800円	無料	発売中
21 RAINBOW SIX	マイクロマウス	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中
22 GANGSTERS	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	7,800円	無料	発売中
23 COMMANDOS: THE NEXT	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	5,800円	無料	1999年4月23日
24 OFFICIAL FORMULA 1 RACING	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	8,800円(予定)	無料	1999年4月23日
25 WARZONE2100	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	7,800円	無料	1999年4月23日
26 レプナント	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	9,800円(予定)	無料	1999年5月
27 DAIKATANA	アイトス-インタラクティブ	製品版購入	7,800円(予定)	無料	1999年6月
28 UNREAL	ソースネクスト	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中

UNREAL



DAIKATANA



GameParc(ゲームパーク)に遊びに行こう

富士通が古くからネットワークサービスに取り組んでいることはご存じの読者も多いことだろう。多人数で編集を組んでレシプロ機による空中戦を楽しむことができた「エアウォリアー」や、ゲームというわけではないが、現在もシステムを進化させてサービスが続けられている「ハビタット」などさまざまなものがある。まだ、遠慮環境が現在のように整っていない時代から、多くの一般ユーザーを引き付けてきたのが富士通のこうしたサービスだったのだ。

その長い歴史を持つ富士通のネットワークサービスだが、Mplayer-Japanの開始によってコンテンツが複数存在するところになり、利用者の混乱を防ぐため、統合した一つのサービスとしてGameParcがスタートしたのである。このGameParcの中のメジャーなコンテンツの一つとして、Mplayer-Japanがあるというわけだ。

Mplayer-Japan以外のコンテンツとして、「ハビタット II」(ドラゴンズドリーム)「マルチプレイヤー」(トルテック)がプレイできるteleparc/Gがある。今まで独立していたネットワークゲームサービスだったが、このコンテンツもGameParcに統合されたのである。



GameParc内のコミュニケーションスペースParcAreaでは、エンターテインメント、新しいおもしろいものが多量に用意されている。

なお、現在キャンペーン期間中で、1999年3月末日までGameParcクラブメンバーになる。APGカメラなど特別にメンバーシッププレゼントキャンペーンが実施されている。Parc Areaは通常のAPGカメラNivus Sで、抽選で20名に、GameParcのゲームソフトは「ARMOR COMMAND/ITAKE NO PRISONERS」/ハンパツフェニックスII 完全日本語版/QUAKE II」/ソフコエイトら-Links-フェニックスへの飛路-(LINKS LS 99 完全日本語版)の5タイトルで、抽選で20名ずつ計100名にプレゼントされる。メンバー登録は無料なので、ホームページ(<http://www.gamesarc.nippon.com>)へ。

また、大衆アーティスト安室奈美江がデザインした、特別マウスパッドを抽選でPlay Onlineの読者20名にプレゼント。

賞品はかきこに郵便番号、住所、氏名、性別、年齢、職業、電話番号を併記の上、10名に送付しよう。

TEL 04-8775
〒104-8775
東京都中央区新富町1番39号
東京エレクトロニクス社
アマムスソフトプレゼント
受付 11時～18時

※締め切りは、1999年5月10日(月)

GameParcが
オリジナルマウスパッド(非売品)



厳選!

特別企画 Single Night Outスペシャル シングルプレイヤーゲーム

ネットワーク対応ゲームが隆盛となった今、シングルプレイ専用ゲームはやや魅力に欠ける印象を持つが、開発者側としては、ゲームそのものの面白さやストーリーを前面に出すことで、マルチプレイでは表現できないゲーム性を生み出している。ジャンルも、アドベンチャー、RPG、アクションとバラエティーに富み、じっくりと時間をかけて楽しみたい良質なゲームが目白押しだ。この特別企画では、編集部が魅めのシングルプレイヤーゲームを、アメリカからの最新ショットを交えて紹介する。

ULTIMA X ASCENSION

「ULTIMA ONLINE」の成功で、日本でも一躍有名になったロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏。彼が手掛けたULTIMAシリーズの集大成とも言える「ULTIMA X: ASCENSION」(以下、ASCENSION)が、3D視点のRPGとして興ってきた。ULTIMAシリーズの最大の魅力は、既存のRPGの面白さを最大限に表現しつつ、プレイヤーの行動によって進行に変化が表れる「徳」(virtue)というシステムを採用したことにある。その自由度の高さが、やがてULTIMA ONLINEで多人数ネットワーク専用ゲームへと発展する礎となったのである。

ULTIMAシリーズは、ギャリオット氏の開発者としての創世期にあたる第1作から第3作、ゲームシステム、ストーリーともに発展した第4作から第6作。そして技術的に最先端の道を歩み続けた第7作からこのASCENSIONまで、全9作を3



タイトルごとに分けた3部作と考えられている。具体的なストーリーの公表はまだないのだが、ここで前作「ULTIMA VII: PAGAN」のエンディング部分をおさらいしておこう。主人公Avatarが異世界に飛ばされていうちに、フリタニア王国は、第7作目から登場している悪の化身ガーディアンに征服されてしまっていた。ASCENSIONにおけるAvatar



の目的は、この結末からじゅうぶんに予想できる。本誌がつかんだ情報では、Avatarが登場するのはこれが最後で、ULTIMAシリーズ3部作が完了するというのである。

ASCENSIONでは最大250人程度のNPCが登場し、常時自分の職業に合った行動をとっている。冒険仲間のおとろやDupreに加え、前の恋人役Ravenも登場する。ロケーションもYewやMaginciaなどおなじみのものから、前作以前に登場したあまり重要ではない場所まで、すべて3Dで表現されることになる。魔法は、ULTIMA ONLINEで親しまれた「秘薬-スバルブック」方式に加え、祭壇を使用した儀式のようなもので、全部で70種程度になる予定である。

開発元: Origin Systems社
発売元: エレクトロニック・アーツ
発売予定日: 1999年夏季

GABRIEL KNIGHT III BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED

古くからオカルトをテーマにした作品を手掛けている、ジェイン・ジャンセン氏のGABRIEL KNIGHTシリーズ最新作は、フランスの農村レナラシャトーが舞台。ストーリーはガブリエルと秘密グレースが、その村の古城に招待されることから始まる。吸血竜伝説を中核に、その村の何百年にも及ぶ恐ろしい歴史を解明かしていくのだが、15人程度の登場人物の背景を洗い出すなど、何層にも重ねられたプロットがゲームを奥深いものになっている。アガサ・クリステイのドラマにホラーの要素を加えたような物語の運び方は、今回も傑作なのである。

ゲームの企画段階からプログラマーも含めてゲームプレイとシステムを考察したというだけあって、新しく採用された3Dグラフィックエンジンは見事な出来映えである。これによってア



クションアドベンチャーゲームのようなノリで、美しいグラフィックによる、より複雑なパズルの表現を可能にしているのだ。また、カメラ視点も極限までズームインできるようなりなど、実際の人間の視点のような役目を果たすことで、ささいな出来事でもプレイヤーが鑑賞できるようになった。

開発元: Sierra Studios社
発売元: Sierra Studios社
発売予定日: 1999年8月
テクニカルサポートも相当な仕上がりで期待でき、かなり近づいて見ても、ドットは目立たない。



Hot Titles

WIZARDRY 8

「ULTIMA」や「ZORK」と共に、3DRPGと称されたWIZARDRYシリーズ。前作の発売からすでに7年が経過しようとしているが、さまざまな冒険を乗り越え、ようやく完成に近づきつつあるようだ。

オートマッピングなどのテーブルトークから受け継いだ遺産は保持しつつ、キ



ャラクタージェネレーターなど新しい要素も積極的に取り入れている。パーティメンバーのAIが向上したほか、今回はGadgeteer（ガジェットアール）という、職人と戦士が混じったような新しい職業も追加されることになっている。

グラフィックが3D化したことで、ドミナスの6都市が非常にユニークなデザインになっており、エフェクトや武器購入画面に至るまで、すべてリアルな表現になった。3Dアクセラレーターがなくても水の波紋の効果が表現できるなど、ロスベックマシンでも見栄えのするゲームになりそうだ。



開発元: Sir-Tech社
発売元: 未定
発売予定日: 1999年秋2四半期

PLANESCAPE: TORMENT

死と蘇生がテーマであるが故に、開発段階でシングルプレイ専用ゲームとなった「PLANESCAPE: TORMENT」は、「BALDUR'S GATE」(以下、BG)のゲームエンジンで製作されたAD&Dシリーズものである。もともと、開発自体はInterplay社の内部開発チームで行われており、その存在がささやかれている「BALDUR'S GATE 2」のことではない。

主人公のThe Nameless Oneは、1万年もの間、生きているはずなのに、記憶はまったく消失してしまっている。彼が、自分とは何かを見つめるために、アウトアブレインと名付けられた幻想的な世界を旅する。このストーリーからも分かるように、AD&Dシリーズの中でも非常に異色で、ある権哲学的なものがゲームの根底に流れている。アライメントシステムやパーティメンバーに対するコントロールの欠如など、シリーズの要素となる部分はしっかりと受け継いでいて、BGと同じくトラディショナルなRPGであると考えてよいだろう。ゲームのグラフィックやNPCの思考ルーチンはBGとほぼ同じだが、ロケーションはBGの半分くらい、キャラクターは大きめに製作されている。敵が使用することで、初めて自分が習得できる魔法など、特徴的な部分もある。



開発元: Black Isle Studios社
発売元: Interplay社
Black Isle Studios社
発売予定日: 1999年6月



ELYSIUM

「TOTAL ANNIHILATION」で一躍、トップディベロッパーに躍り出たCavedog Entertainment社が制作しているアドベンチャーゲーム。「ELYSIUM」で採用されるまったく新しいシステムとは、テレビ番組のような40個のエピソードを毎週ダウンロードできるという形で、パッケージ(五つ分のエピソードで構成される予定)の購入者をサポートしているというものである。

開発者自身が「X-FILES」に影響されたというだけあり、ELYSIUMの大きなストーリーは、異次元世界の冒険とそれに絡んだ政府機関の陰謀にある。主人公のゲイラン・シェパードは、幼児期に体験した悪夢の世界が実在すると信じて、自らが研究を続けている。夢の前の仲間たちや、神秘にあふれた異次元世界など、世界観は非常にユニークなものになりそうだ。プレイヤーは夢を通してこの世界(エリジウム)に入っていくのだが、一つのエピソードにはいくつかのサブプロットが用意されており、プレイ時間は10~15時間になるという。チャットルームを開設して、プレイヤー同士での意見交換ができるようにするなど、オンラインサポートを前提に開発されているのが注目点になる。 「DIABLO」型のクォータービューが基本的な視点となるように、描き込みの細かさにはかなりのものである。

開発元: Cavedog Entertainment社
発売元: GTインタラクティブ
発売予定日: 1999年春



GALLEON

開発元のCo-Founding Factor社は、設立されたばかりの会社だ。しかし、設立者がトビー・ガード氏とポール・ダグラス氏という、「TOMB RAIDER」の製作で中心的な役目を果たした2人組の英国人だとすれば、このソフトのポテンシャルの高さが分かるだろう。

プレイヤーキャラクターとなるのは海兵であり、航行地帯製作者のラマ・サブリエールという伝説的な海の男である。アクバーという街であったヒーラーから、なぜの幽霊



船に関する調査の依頼を受け、彼と彼のクルーたちが大海原を駆け巡るのだ。残念ながら、ゲームの仕様やそのほかの詳細についてはほとんど未発表なのだが、画面を見る限り、デフォルメされた町の風景や人物など、現実的というよりも、ヨーロッパ風のスタイリッシュな雰囲気にとめられている。しかし、キャラクターの動きは非常に滑らかで、人間的な動きを表現するのだという。



開発元：Co-Founding Factor社
発売元：Interplay社
販売予定日：1999年春



開発元：Reflection Studios社
販売元：GT Interactive社
販売予定日：1999年9月

DRIVER

PlayStationで発売された「DESTRUCTION DERBY」で、ユニークなドライブアクションのジャンルを切り開いたReflection Studios社が送る最新作は、これまで、ひと癖もふた癖もあるカーアクション。プレイヤーは覆面刑事タナーとなって、ニューヨーク、ロサンゼルス、サンフランシスコ、マイアミの4都市に潜入し、強大な犯罪組織を追い詰めていく。市中は非常にリアルに再現され、エンバーステートビルやゴールデンゲートブリッジなどの名所を再現。街中では、交通信号に従って走る一般車や歩行者が、道路を埋め尽くしている。覆面刑事であるため、自分の身分を知らないハトカーが走ってくるし、無謀な運転のために逮捕されてしまうこともある。

何よりも特殊なのが、このソフトの目玉とも言えるディレクターズモードで、映画撮影現場のスタントシーンのように、車の配置や走行パターン、衝突や炎上を、プレイヤー自身が演出し、それをビデオ撮りてきましてしまうのである。



OUTCAST

パラレルワールドが原子力技術の向上に役立つと信じた軍部が、極秘のミッションとして衛星を打ち上げた。しかしその衛星が何者かに破壊され、それと同時に地球付近にブラックホールが出現してしまった。主人公アッカーズレイドは、この衛星の修理作業員として仲間3人とともに旅立つが、その過程でパラレルワールドを発見することになる。

このゲームを開発しているAppeal社はベルギーを拠点としており、元々はAIの思考ルーチンの研究など堅い仕事をしていた。そのノウハウを生かし、AI技



術(俗称GAIA)を使って、個々のキャラクターのパーソナリティを表現しており、キャラクターは場面に応じた行動をとる。そのほか、2種類のモーションキャプチャーを組み合わせて、よりスムーズなアニメーションを実現するプロシージャルアニメーションや、複数のテクスチャーを重ねて明暗や凹凸感を表現するバンプマッピングなど、最新の



技術駆使したゲームエンジンを採用。キャラクターはポリゴンで製作されているものの、地形にはすべてボクセルを使用することで、よりリアルな地表の様子を強調できている。このおかげで画像処理がCPUに負担を掛けないばかりか、1フレーム平均で16万ボクセルを表示できるというのだ。

開発元：Appeal社
発売元：Infogrames社
発売予定日：1999年6月

SEPTERRA CORE

日本のRPGの影響が濃い「SEPTERRA CORE」の世界観は非常にユニークで、七つの浮遊大陸が重なり合っている。上の大陸ほど地位や階級が高く、主人公マヤは下から2層目の大陸で産品集めをして生活している女の子だ。マヤは9人のキャラクターの中から常時3人のパーティを組み、世界最奥の秘密を暴くために、この世界の中心地を目指して旅に出るのである。

戦闘システムはターン制で、それぞれスキルのあるキャラクターたちの攻撃や防御パターンを設定していく。面白いのは魔法の出し方で、「フェイトカード-運命のカード」というカードゲームのようなデッキを製作して、最高3種類のカードを組み合わせて使用するのである。これによって、ペースの速い、スリルのある戦闘が楽しめるようになるのだという。この魔法のパターンが128種、ボスキャラ16種のほかに、モンスターは30種、NPCは130人も登場する。大陸も階層によってユニークな地形や都市が点在している。



開発元: Valkyrie Studios社
発売元: Monolith Productions社
発売予定日: 1999年秋



PRINCE OF PERCIA 3D

このシリーズのトレードマークともなったスムーズなアニメーションに、さらに磨きかけた最新作は、3人称視点の3D画面になって登場だ。プレイヤーは12世紀のペルシャを思わせるような15のレベルを跋扈したり登ったり、敵と剣で格闘したりしながら進んでいく。3Dになったとはいえ、インターフェイスやゲームプレイは前作までの雰囲気を残している。レベルの途中にはヘルスポーションなどが用意されているが、3回死ぬとゲームオーバーという単純なルールはそのまま。わなや落とし穴など、このゲームの特徴はすべて残されている。

ストーリーも、もはやクラシックの領域を越えたとも言える。*お姫様救出モノ*で、主人公は、婚約者の姫をさらって自分をダンジョンに閉じ込めた弟を追って、苦難の旅に出るのである。今回からは、剣だけでなく弓矢を使った戦闘もあるので、遠距離からの攻撃も可能になっている。アラビアンナイトが下地の作品だけに、魔法のじゅうたんを使って空を飛ぶこともできる。



開発元: Red Orb Entertainment社
発売元: Red Orb Entertainment社
発売予定日: 1999年9月

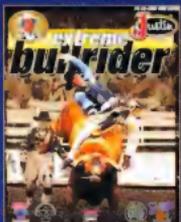


BIRD WATCHER

発売以来、一般のパソコンユーザーの間で爆発的な人気を誇る「DEER HUNTER」と同じコンセプトのゲーム。3D版、サファリ版、恐竜版、深海魚版と、とどまるどころを知らないが、さらに一風変わったバードウォッチングゲームが開発されている。140種類の野鳥をフルモーションビデオで再生し、それを観察するのが目的だ。もちろん森に潜んで獲物を待つというゲームプレイは健在である。

この手のアイデアは今後、どんどん発展していくように。低価格ソフトの販売ではWizardWorks社の競合相手でもあるHead Games社から、ロデオの興奮を楽しんでもらおうというロデオシミュレーション、「EXTREME BULLRIDER」が製作されている。バリュウソフトと呼ばれるこの手のシングルプレイヤー専用ゲームは、今後も表える兆しはないようだ。

開発元: Window Painter社
発売元: WizardWorks社
発売予定日: 1999年春



TOMB RAIDER 4も制作中 そのほかの注目作はこれだ

シングルプレイヤー専用ゲームでありながら、3Dアドベンチャーソフトのけん引役となった「TOMB RAIDER」も新作が製作されている模様。「MIGHT&MAGIC」でも早ければ秋ごろには発表される予定で、このシリーズにハマっている人は、今年いっぱい息をつく暇もなさそうだ。「SIMCITY 3000」を発表したばかりのMaxis社も、すでに火星探検シミュレーションの「SIMMARS」と、家や生活環境を提供して

住人の精神面で手助けをする「THE SIMS」などを制作中である。

もう一つ、つい最近報じられたビックニュースだが、史上初のポリゴンキャラクターで話題を呼んだ「ALONE IN THE DARK」も第4作目の開発に取り掛かっているというわけがある。シングルプレイヤー専用ゲームとはいえども、面白いものであれば、今後本誌でも積極的に紹介していくつもりだ。

Play Online

編集部からの

お知らせ



月刊Play Online9月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
 - 機体攻略 Gemer's Dream プロジェクト-第1弾-タイトル タークアイズ急速攻略
 - UNREAL
 - PRESPACE THE GREAT WAR
 - パシフィック
 - QUAKE MISSION PACK THE REDKING
- グラフィックとネットワークの新技術
 - 世界レベルの究極テクノロジー-完全特集
- 新連載 Dreamcast完全指南 Dreamcastインフォメーションセンター
- 付録
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online10月号の主な内容

- 独占スクープ! NETWORK 本誌化プロジェクト本格始動
- パソコンゲーム高密度攻略
 - 戦長の野望 Internet
 - ARSENAL COMMANDER
 - DEATHTRAP UNDERGROUND
 - UNREAL
 - 最新2D/3Dコンボカード究極テスト
- 最新投入にこだわりのプレイヤーに贈る 特殊コントロールデバイスカタログ
- 付録
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online11月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
 - Motorcross Madness
 - Urban Assault
 - SIN
 - ソフトシミュレーター-パーフエクト-マニュアル
 - ヘビースター-必携アイテム-ダイヤルアップルーター-究極ガイド
- 新連載 PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER Richard A. Gerritt
- 付録
 - Urban Assaultボスター
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online12月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
 - RAINBOW SIX
 - SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
 - ULTIMA ONLINE THE SECOND 完全版
 - The Rise of Rome
 - 緊急特別レビュー BALDUR'S GATE
 - マルチモニター-異域探検突撃
- 付録
 - 専用付録 PAWワールドの歩き方
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online1月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
 - Bomb Fight Simulator
 - HALF LIFE
 - BALDUR'S GATE
 - F-2戦闘機-エアウー
 - 2D/3Dコンボカード冬の陣
- 付録
 - 専用付録 レーシングゲームバトル with フォース-ファイブパック-ホイール
 - モンスター-図鑑付き ミニファンクウェアボスター
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online2月号の主な内容

- タークアイズ-ベータテスト-詳細
- パソコンゲーム高密度攻略
 - THE DARK PRODIGE
 - RAILROAD TYCOON II
 - ミズ II-ソウルグラザー
 - BALDUR'S GATE
- 3大特別企画
 - 年内の神作を総取りゲームの王者を決定! 総取りベスト
 - Evolution of a Jungle
 - 2001Network Game of the Year発表
- 付録
 - 専用付録 サバ ビギニング 神、神様になれ!
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online3月号の主な内容

- タークアイズ-確報情報
- パソコンゲーム高密度攻略
 - EVERLAST
 - FALCON 4.0
 - HEROIC II
 - GANGSTERS
 - BALDUR'S GATE
- 1999年 ネットワークゲーム-神作-発表ガイド
- 特別企画
 - PAW THE NEXT GENERATION
- 付録
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online4月号の主な内容

- パソコンゲーム高密度攻略
 - TURKOP: SEEDS OF EVIL
 - SIBERQUEST
 - FALCON 4.0
- 特別企画
 - 3DシューティングBIG3エンディングへの道
 - 国内ネットワークゲーム完全情報
- 付録
 - 専用付録 タークアイズComplete Guide フェアホープの歩き方
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

1月刊Play Onlineのバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。
①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)
弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。郵便振替番号 00120-2-366750

口座名 株式会社アクセラ

TEL 03-3464-8285

でお願いたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online〇月号希望」と明記してください。なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。万一、届切れる場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ 販売部
TEL 03-3464-8285
までお願いいたします。

特集2

500MHzもの高クロックと新命令追加でゲームが変わる

Pentium III

P
C
ゲ
ー
ム
革
命
が
起
こ
す

MMXに失望したゲーマーたちも、今度の新命令には注目していることだろう。第3世代に位置付けられる今度のPentium IIIは、3Dグラフィックの描画を高速化する「ストリーミングSIMD拡張命令」を搭載しており、動作周波数はついに500MHzを超えた。Pentium III搭載機でゲームをプレイした場合、具体的にどのような効果が得られるのか、じゅうぶんな効果を得るためには何が必要なのか、世紀末に訪れた“PCゲーム革命”の幕開けを前に、徹底検証を行った。また、ハードウェア面の徹底検証に加え、新命令に対応した多数のゲーム情報も余すところ無く掲載。国内の超注目タイトルはもちろん、最新テクノロジーで武装したアメリカのゲームタイトルは、どれも、新時代の到来を予感させるすばらしいものばかりだ。この特集を読めば、Pentium IIIの本当のポテンシャルが分かる。

文 角田一美

Pentium IIIとは

第3世代のPentiumこと「Pentium III」の出荷が開始された。発表された動作周波数は、450MHz/500MHz/550MHzの三つだが、550MHz版については第2四半期に出荷される。この新しいプロセッサは、単に動作周波数が向上しただけでなく、「ストリーミングSIMD拡張命令」と呼ばれるマルチメディア命令が追加されたことが最大の特徴だ。まず初めに、この新命令の特徴について紹介しよう。

Pentium IIIの狙いは Celeronとの差別化にある

Pentium IIIの登場に伴い、現在出荷中のPentium II 350MHz/400MHz/450MHzは1999年中になくることが予想される。これによって、1999年以降のインテル製CPUのラインナップは、ハイエンドはPentium III Xeon (Tanner)、メインストリームはPentium III、ローエンドはCeleronという、三つのラインで行くことがはっきりした。また、最新の情報では、ベースクロック133MHz (Coppermine) への移行を遅らせ、Pentium III 650MHz (100MHz×6.5) が投入されること明らかになった。こうなると、440BXをベースとしたPentium IIIが、長期に渡ってメインストリームにおける中核製品となりうだ。

現在400MHzまでラインナップされているCeleronは、1999年前半に433MHz、後半には466～500MHzが登場する。しかし、いずれもPentium IIIに採用された「ストリーミングSIMD拡張命令」(以下、新命令)を搭載する予定はなく、ベースクロックを66MHzのままにすることで、Pentium IIIの持つアドバンテージを際立たせる。

マーケティング戦略から見たPentium III

1998年後半以降、インテルのマーケティング戦略に混迷が見られた。ライバルメーカーを振り切るため、ソケットからSlotへの移行を狙ったインテルは、メインストリームにPentium IIを投入、続いて同じSlotで2次キャッシュを持たないCeleronを投入した。ところが、1998年半ばに登場したK6-2によってローエンド機の市場でシェアを落とし、その対抗策として、2次キャッシュを落とした新Celeron (Mendocino) を市場に投入せざるを得なくなった。

新Celeronは、K6-2の対抗チップとして、同社の期待どおりの性能を発揮したが、今度はPentium IIとCeleronの性能に差がなくなり、CeleronはPentium IIのシェアまで侵食し始めた。特に、オーバークロック動作時の性能は、完全にPentium IIに匹敵するもので、ゲーム用途でPentium IIを使う

メリットはないとささやかれた。Pentium IIは、大手メーカーの採用が相次ぐK6-2にもシェアを奪われ、ここからインテルの苦悩が始まった。

Pentium IIIに与えられた使命

新たに発表されたPentium IIIは、Pentium IIがマーケティング面で成しえなかった、

- ①自社のCeleronに対して、明確な性能差を示すこと
- ②AMDのK6-2/K6-IIIに対して、明確な優位性を示すこと

という、二つの大きな使命を担っている。

まず、①のCeleronに対する性能差については、新命令にネイティブ対応するアプリケーションが、どれだけ増えるかにかかっている。ベースクロック66MHzのCeleronと、ベースクロック100MHzのPentium IIIでは、同クロックに設定した場合、通常の演算処理性能に大きな差はない。そうすると、新命令によるマルチメディア処理でのアドバンテージを前面に出すしかない。これについては、ゲームタイトルだけで50以上 (p.114～119を参照)、そのほかブラウザのプラグインやビジネスアプリケーションなどで対応が進んでおり、1999年中には相当数のアプリケーションが出そろいそうだが、MMXでの失敗を繰り返さないところが、さすがにインテルだ。

②については、まず新命令が「3DNow!」よりも技術面で優位に立ち、その効果がアプリケーションレベルで認知されなければならない。その上で、①と同様に、新命令対応ソフトが、3DNow!対応ソフトよりも数の上で上回るという状況が必要だ。しかし、大容量キャッシュをサポートするK6-III (p.110参照)は手ごわい。新命令は、確かに3DNow!より多くのマルチメディア命令をサポートしているが、今のところゲームタイトルについては3DNow!への対応の方が先行している。新命令の効果を見極めるには、実際に対応ソフトが数多くリリースされる1999年後半にならないとわからないというのが実状だ。



Pentium IIIの効果を実感できるソフト

Pentium IIIに最適化されたゲームタイトルについては、p.114以降で詳しく紹介するが、新命令の効果ははっきりと確認できるソフトとしては、ヤマハのソフトシンセサイザープラグイン「Poly-VL」があげられる。これは、CPUパワーだけでMIDI再生を可能にする「S-YXG100」に機能を追加するためのモジュールで、CPUの演算によって仮想の楽器 (VA音源) を作りだし、空気の振動や楽器の発音構造そのものをシミュレートすることで音を作り出している。従来までのMMX搭載CPUでは、VA音源を単音でしか再生できなかったが、Pentium IIIの新命令を利用して、最大8音同時発音を実現している。なお、同ソフトはPentium IIIを搭載したパソコンにバンドルする形で提供される見込みだ。

CPUパワーで仮想楽器を作り出すヤマハの「Poly-VL」



サブプリングによって音を作っていた従来までのWave Table音源とは異なり、Pentium IIIの演算によって仮想の楽器を作りだし、最大8音同時発音を可能にした

ソフトシンセサイザー「S-YXG100」



Poly-VLは、S-YXG100に機能を追加するモジュールとして提供される。

何か? どこがどう新しいのか?

70の新命令の効果は 3Dグラフィックの描画に表れる

Pentium IIIに搭載された新命令は、浮動小数点演算において、一つの命令で、複数のパック化されたデータの並列処理を行うことが可能だ。3DNow!と同じMMXの拡張命令で、新たに追加された命令数は70になる。

従来はMMX命令で使われていたSIMD (Single Instruction Multiple Data)は、64ビット(16ビット×4)の整数演算を処理する。これに対してPentium IIIでは、128ビット(32ビット×4)のレジスタを新設し、四つの32ビット単精度の浮動小数点データを同時に処理できる。また、新レジスタを使って複数の整数演算を処理する命令群も用意された。さらに、「メモリーストリーミングアーキテクチャー」も重要な機能だ。1次/2次キャッシュに対してデータの事前読み込み、ストアをコントロールするもので、これによって大容量データの書き込み性能が20%向上するといわれている(3DNow!では1次キャッシュからの読み込みだけをコントロールする)。

そのほか、ゲーム用途で注目されるのが、3Dグラフィック性能と動画処理性能の大幅な向上だ。また、MPEG-2のデコードだけでなくリアルタイムエンコードも実現、音声処理の高度化などにも大きな効果を発揮する。

ユーザーがPentium III、そして新命令が生み出す高度なマルチメディア処理の恩恵を受けるには、ソフトとハードの両方で、いくつか条件がある。

ソフトの対応

ソフト面では前述したように、まずアプリケーションが新命令に対応している必要がある。開発段階から新命令を使ってプログラムされたソフトについては、ネイティブ対応ということになるが、完全に

適化されたソフトが登場するまで、まだ少し時間がかかる。3DNow!対応ソフトがそうであったように、当面は、発売済みのソフトに対して、新命令対応のパッチを当てることで対応することになりそうだ。すでにいくつかのゲームで「新命令対応DLL」の配布などが計画されている。

APIについては、DirectX 6.1がいち早く新命令をサポートしている。ゲーム自体が新命令に対応していない場合でも、新命令に対応したDirect3DやDirectAnimationを使うことで、ある程度の効果を得ることができる。しかし、これはゲーム自体がネイティブ対応することで得られる効果とは、次が異なる。

ハードの対応

ハードウェア面では、まずPentium IIIに対応したマザーボード(チップセット)が必要なのは言うまでもない。440BXがPentium IIIに対応しているので、同チップセットを搭載したマザーボードを使っているユーザーは、BIOSの更新(p.134参照)のみでPentium IIIへ使用可能になる。さらに9月には、よりPentium IIIへの最適化が図られたチップセット「Intel 820」(Camino)が登場する予定だ。

ビデオカードには、Pentium IIIに最適化されたドライバを組み込む必要がある。すでに、Riva TNT用ドライバをリリースしているnVIDIAや、新命令対応MiniGLを配布している3dfx Interactive社を始め、ATIテクノロジーズ、Matrox Graphics社などがPentium IIIへの対応を予定している。また、先述したIntel 820がAGP 4×モードをサポートするため、今春以降に登場するビデオカードの多くが、この4×モードに対応し、Pentium IIIの性能をさらに活かせる環境が整うことになる。

表面



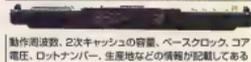
当記事は、表面にPentium IIIのロゴがプリントされている15ピンソケットによる評価結果を載せている

裏面



SECC2 (Single Edge Contact Cartridge 2)と呼ばれるパッケージを採用しているため、裏面はCPUコアと512KBのSRAMがむき出しになっている

上部



動作周波数、23次キャッシュの容量、ベースクロック、コア電圧、ロッドファン、生産地などの情報が記載されている



表面も裏もプラスチックで隠されたSECC (Single Edge Contact Cartridge)を採用していたPentium II

残念ながら

DirectX 6.1 だけでは効果なし

DirectX 6.1がPentium IIIの新命令に対応しているといっても、具体的にコンポーネントの一つであるDirect3Dが最適化されているだけだ。言うまでもなく、Direct3Dは3D描画のためのAPIであり、新命令による最適化の効果もたも期待できる部分だ。

3Dグラフィック処理は、視点や座標の変換、光源処理などの浮動小数点演算を行う「ジオメトリ演算」とポリゴンの描画やテクスチャ映写のだけを行行「レンダリング処理」に分けられる。そして、前者のジオメ

トリ演算がCPUに最も負荷をかける部分である。

Direct3Dは、プログラムの実行時にPentium IIIを自動検知する。Pentium IIIが検知されると、複雑なジオメトリ演算の実行時に新命令を使用する。つまり、Pentium III搭載パソコンにDirectX 6.1がインストールされていると、ゲームなどDirect3Dを使用したアプリケーションの実行時には、自動的に新命令の効果が見られる。ただし、先に述べた

■DirectX 6.1による最適化効果

	DirectX 6.1		DirectX 6.0	
	Pentium III 500MHz	Pentium III 450MHz	Pentium III 500MHz	Pentium II 450MHz
3DMark 99 (Direct3D, Game1, Reso: 600x400)	47.7fps	45.6fps	47.6fps	45.7fps
3DMark 99 (Direct3D, Game1, Reso: 1024x768)	24.3fps	23.7fps	24.2fps	23.7fps

動作環境: マザーボード/5H.6、メモリー/128MB、ビデオカード/Monster Fusion 2100

うに、ビデオカードのドライバも新命令に対応していることが望ましい。

新命令の効果を確かめるため、Direct3D対応のベンチマークソフト「3Dmark 99」を使ってテストしてみたが、DirectX 6.0と6.1ではほとんど差が見られなかった。ベンチマークソフトとビデオカードのドライバが共に、DirectX 6.1とPentium IIIに最適化されていないため、これは当然の結果だろう。

Pentium IIIのパフォーマンス

Pentium IIIの登場によって、パソコンのCPUはついに500MHzの領域に到達した。この500MHzのパフォーマンスを相対的に評価するために、Pentium II、Celeron、K6-2を使ってベンチマークテストを行った。また、ゲームマシンとしての評価が見直されつつあるG3 Macとの比較も行ったので、参考にしてほしい。

TUROK2



付録CD-ROMに収録しているデモ版の実行ファイル(Turok2Demo.exe)の後に、半角スペースと英語オプティク(benchmark)を付けて起動し、「SINGLE PLAYER」を選択すると、デモが終了後に「V1.00T2MARKS XXX FPS」とフレームレートが表示される

3DMark 99



Direct3Dを使ったベンチマークソフト。実行バージョンでは新命令を使っていないが、次期バージョンではPentium IIIに最適化された見込み。ソフトは、http://www.3dmark.com/で入手可能

大幅な優位性は見られず オーバークロックで同等の結果に

まずは、500MHzという高い動作周波数のアドバンテージが、どの程度の差となって表れるのかを確認するために、Pentium II 450MHz、Celeron 400MHz、K6-2 400MHzを用意し、各種ベンチマークの測定を行った。Pentium IIIとPentium IIは同クロックでの性能比較をするため、Pentium II 450MHzを112MHz×4.5にクロックアップしてテストを行った。計測項目は、「SIN」「TUROK 2: SEEDS OF EVIL」(以下、TUROK 2)の両ゲームのフレームレートの計測と、3DMark 99、3D WinBench 99といったベンチマークソフトを使った計測だ。テストに使用したパソコンにはDirectX 6.1をインストール。ビデオカードはVoodoo Bansheeを搭載したMonster Fusion Z100、ドライバは最新のVer.4.01.01.0211を使用した。ただし、このドライバは新命令に対応していない。

結果は下表のとおりだ。ただし、計測に使用した各CPUは、Pentium IIIと動作周波数が異なるため、各CPUの計測結果をPentium IIIの動作周波数との比率で補正(例: K6-2 400MHzの場合、計測結

果に対して500÷400=1.25を掛ける)して判断材料とした。同種のCPUの比較でもクロック周波数に比例してフレームレートが上がるわけではないので、この補正方法では正確にCPUの能力を反映させることはできないが、目安程度にはなるはずだ。

まず、ほぼ同クロックのPentium II 504MHzとPentium IIIとの計測結果を比べてみる。3DMark 99、3D WinBench 99では、Pentium IIIの方が動作クロックが若干低いにもかかわらず、高い計測結果を出している。補正するまでもなくPentium IIIの方が上だ。また、SINの800×600ドット、TUROK 2の800×600ドットの計測値では、補正結果から見てPentium IIIが若干優位という結果が出た。ほかのCPUとの比較では、対Celeronでは七つの計測項目のうち3項目で、対K6-2では5項目でPentium IIIが勝っている。

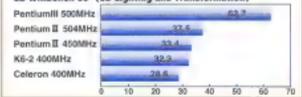
計測結果を総括すると、ベンチマークソフト、使用したビデオドライバとも新命令に対応していないためか、Pentium IIIがほかのCPUよりもはるかに優れているとは感じられなかった。

■Pentium IIIのパフォーマンステスト

使用ソフト	Pentium III 500MHz	Pentium II 504MHz	Pentium II 450MHz	Celeron 400MHz	K6-2 400MHz
	1.00MHz×5	112MHz×4.5	1.00MHz×4.5	66MHz×6	1.00MHz×4
Siv demo1 (300×OpnGL+T、640×480ドット)	47.1fps	48.1fps	45.9fps	36.2fps	25.2fps
Siv demo1 (300×OpnGL+T、800×600ドット)	39.9fps	39.2fps	31.2fps	30.2fps	20.5fps
TUROK 2 (Direct+T、800×600ドット+775Hz)	62.0fps	62.2fps	55.6fps	52.1fps	41.9fps
TUROK 2 (Direct+T、1280×1024ドット+775Hz)	30.9fps	31.5fps	30.1fps	30.5fps	28.7fps
3DMark 99 (Direct3D、Demo+Race、800×600ドット)	47.7fps	45.9fps	45.6fps	38.7fps	32.6fps
3DWinBench 99 (Direct3D、Demo+Race、1280×1024ドット)	24.3fps	23.6fps	23.7fps	21.6fps	19.6fps
3D WinBench 99 (3D Lighting and Transformation)	62.7	37.5	33.4	28.6	32.3

動作環境: メモリ/128MB、ビデオカード/Monster Fusion Z100、OS/Windows 98 + DirectX 6.1
注: オーバークロックによって、Pentium II 450MHzを504MHzで動作させた

3D WinBench 99 (3D Lighting and Transformation)



今回のテストで、唯一、Pentium IIIが強悍な計測値を現したテスト項目。これは、各CPUが持つ、3Dのジオメトリ部分の性能を計測したもので、同クロックのPentium IIと比べて約1.7倍の結果を現している

AMDも新しいCPUを発表 2.3MBのキャッシュに対応するK6-III

AMDは、これまで「Sharptooth」という開発コード名で呼んでいたCPUを「K6-III」と命名して正式に発表した。Pentium IIIの出現には若干遅れるが、400MHz版と450MHz版が4月ごろには入手可能になる。

K6-IIIは、一言でいえば「64KBの2次キャッシュを持つ従来のK6-2のコアに、256KBの2次キャッシュを統合したチップ」だ。従来の外部2次キャッシュをCPUコアと同じチップに統合することで、2次キャッシュをCPUコアと同クロックで動作させる。さらに「TriLevel」キャッシュ設計によって、最大2048KBの外部キャッシュを3次キャッシュとして使うことができる。1次・3次キャッシュを

合計すると、最大2368KBものキャッシュが利用可能になる。

大容量キャッシュは確実に演算処理の高速化に寄与することから、K6-IIIの演算処理能力はPentium II IIIに匹敵するものとなった。AMDによるベンチ結果によれば、大容量の高速キャッシュの効果が高い、整数演算に依存するビジネスアプリケーションなら、K6-III 450MHzはPentium III 500MHzを上回っている。そして、ゲームにとって気になるマルチメディア性能、3D描画性能については、3DNow!が効果を発揮するはずだ。本機起動時点では現物を使ったテストができなかったが、3DNow!とストリーミングSIMDの両者に対応するゲームでは、同クロックのK6-IIIとPentium IIIで、ベンチマーク結果に大きな差は出ないだろう。

なおK6-IIIは、BIOSのアップグレードだけで、現行のSuper7対応マザーで使うことができ、この場合ホバードの2次キャッシュは自動的に3次キャッシュになるはずだ。

K6-IIIの価格は、当初、K6-2の1.5倍程度(3万~5万円台)となること予想されるが、高い演算処理能力、さらに3DNow!の実績とアプリケーション資産の蓄積などを考えると、十分にPentium IIIのライバルとなりそうである。



Celeronの2倍とされる64KBの2次キャッシュを搭載したK6-III。大容量キャッシュの強化によって、6月時点で詳しく紹介する予定だ

テスト 500MHzパワーを徹底検証

UNREALを使ってMacと対決 PowerPC G3 vs PentiumIIIの結果は？

iMacに続いて、鮮やかなクリアボディで登場したPower Macintosh G3。このG3 Macの最上位モデルであるG3 400MHz搭載機とPentiumIII搭載機のパフォーマンスを比較してみた。G3 Macには、標準でRAGE 128が搭載されているので、PentiumIIIマシンの方も同じく、RAGE 128を搭載した「RAGE Fury」を用意し、「UNREAL」を使ってTimedemoを計測した。なお、Mac版ではRAVE (Mac用の3D API) モードを選択した。

結果は、PentiumIIIマシンの圧勝で、PentiumIIIの測定値はG3 Macの1.6倍～2倍と、予想以上の差が出た。動作周波数の差を考慮に入れてもPentiumIII搭載機の方が完全に上回る。しかも、Mac版

UNREALは暗部の階調表現が十分にできておらず、画面の美しさでもWindows版が上回っていた。

さらにソフトウェアモードでの計測も行ったが、こどもWindows版が圧勝。3D専用API (Direct3D) を使うことなく、これだけの差が出るということは、Pentium IIマシンで計測してもG3 Macを上回することは容易に想像できる。UNREALをプレイする場合、Pentium II/III搭載機がG3 Macよりも優れたゲームプラットフォームであることを再認識する結果となった。



個性的な外観を持つG3 Mac。OpenGLのサポートによって、「TQUAKE II ARENA」のプレイも可能になった。

G3 Macに搭載されているPowerPC 750。PentiumIIIの倍の容量(1MB)の2次キャッシュを備えている



■G3 Macとの比較

使用ソフト	PentiumIII 600MHz	Power Macintosh G3
	100MHz×6	100MHz×4
UNREAL (Direct3D、RAVE-E-K、640×480ドット)	52.13fps	24.71fps
UNREAL (Direct3D、RAVE-E-K、800×600ドット)	39.25fps	19.62fps
UNREAL (Direct3D、RAVE-E-K、1024×768ドット)	26.48fps	14.42fps
UNREAL (Software-E-K、640×480ドット)	22.18fps	13.88fps
UNREAL (Software-E-K、800×600ドット)	16.43fps	9.89fps
UNREAL (Software-E-K、1024×768ドット)	11.62fps	6.70fps

計測環境：Pentium III：メモリ/128MB、ビデオカード/RAGE Fury (AGP)、OS / Windows 98 + Direct 6.1
計測環境 G3 Mac：メモリ/128MB、ビデオカード/RAGE 128 (PCI)、OS / Mac OS 8.5.1

3DNow!との比較 PentiumIIIは高解像度に強い

ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!の両方に対応したベンチマークソフト「TIRTANIUM Ver.1.2」を使って、両拡張命令の効果と比較してみた。ベンチマークソフトの解像度は640×480ドットから1280×1024ドットまでの4通り。ビデオカードはSPECTRA 3200R2。ドライバは新命令対応の最新バージョン (Ver.4.11.01.0109-2.01.01) を使用した。

テストに用いたCPUはPentiumIII 500MHzとK6-2 400MHz (評価機) の上限である420MHzにクロックアップ)。そして、比較用にPentium II 450MHz (504MHzにクロックアップ) も参加させた。

PentiumIIIのフレームレートは20.5～27.9fpsだ。

それに対してK6-2のフレームレートは18～24.7fps、それを動作周波数で補正すると21.4～29.4fpsとなる。つまり、TIRTANIUMを使ったテストでは、3DNow!の方が高いパフォーマンスを出すといえる。TIRTANIUMはストリーミングSIMD拡張命令系に対応しているはずなのに、504MHzのPentium IIの計測値と比べると、その効果はあまり見られない。

ただし、高解像度になるほどPentiumIIIとPentium IIの差が縮まっているため、負荷が高い条件では威力を発揮するようだ。

■3DNow!との比較

使用ソフト	PentiumIII 500MHz	K6-2 420MHz	Pentium II 450MHz
	100MHz×6	105MHz×4 ※1	112MHz×4.5 ※2
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、640×480ドット)	27.9fps	24.7fps	33.8fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、800×600ドット)	27.1fps	24.5fps	30.9fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、1024×768ドット)	23.2fps	20.6fps	25.4fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、1280×1024ドット)	20.5fps	18.0fps	21.6fps

計測環境：メモリ/128MB、ビデオカード/SPECTRA 3200R2、OS / Windows 98 + Direct 6.1
※1：オーバークロックによって、Pentium II 450MHzを504MHzで動作させた。

PentiumIII導入のタイミングは夏以降??!

新命令に対応していないゲームソフトやベンチマークソフト、さらには新命令未対応のビデオドライバなどを使ってのベンチマークテストでは、予想どおりPentiumIIIの決定的な優位性は証明されなかった。比較したCPUの動作クロックの違いや、正確とは言えない補正結果も勘案すれば、PentiumIII 500MHzは最高レベルのパワーを持つCPUではあるが「傑出」したものではない。

しかし、今回の結果をもってPentiumIIIの性能と新命令の有効性を判断するわけにはいかない。今後、ストリーミングSIMD拡張命令にネイティブ対応し

たソフトが登場し、ビデオドライバの対応も進めば、PentiumIIIの絶対的な優位性が徐々に立証されてくるはずだ。

一方、今回のテストでは、オーバークロックしたPentium II やK6-2のコストパフォーマンスの高さに、改めて注目させられた。言い換えれば、PentiumIIIは優れたCPUだが、Pentium II やK6-2ユーザーが現時点で慌てて買い替える必要はない。ソフト、ハードともに、PentiumIIIの潜在能力を引き出す環境が整った段階でPentiumIIIへの移行を検討すればよい。

Pentium III 対応ビデオ

描画速度からオブジェクトの表示まで

PentiumIIIで採用されたストリーミングSIMD拡張命令の効果を得るには、この新命令に対応したゲームソフトやビデオドライバが必要になるが、具体的にはどのような効果が期待できるのだろうか。Riva TNT用の新命令対応ドライバ、新命令対応ゲームソフトを使い、パフォーマンスと視覚効果を検証する。

同クロックのPentium II に敗北 ドライバだけでは効果はなし

テストに使用したビデオカードは、カノプスのSPECTRA 3200R2で、製品に添付されている最新ドライバ(Ver.4.11.01.0109-2.01.01)は、いち早くPentiumIIIの新命令に対応している。ここでは、新命令に対応したベンチマークソフト「TIRTANIUM Ver.1.2」を使って、最新ドライバと旧ドライバ(Ver.4.10.01.0048-1.21.02)を使用した場合の計測結果を比較してみた。また、新命令対応以外の要因でパフォーマンスアップが図られている可能性も考慮し、PentiumIII 500MHzとPentium II 504MHz(クロックアップの両CPUを使って、それぞれ新旧ドライバのベンチマークテストを行った。

テスト結果は、期待を大きく裏切るものとなり、すべての項目においてPentium II がPentiumIIIよりも高い計測値を出した。Pentium II のほうが4MHzほど動作周波数が高いが、それだけが要因とは考えられない。

ただ、PentiumIIIの計測結果については、旧ドライバと新ドライバの比較で、面白い傾向が見られる。まず、

Direct3Dモード(VSYNC OFF)では、800×600ドット以下の解像度では旧ドライバが勝っているが、1280×1024ドットになると新ドライバの計測値が上回る。今回は、1600×1200ドット以上のテストを行わなかったが、高解像度に設定してシステムへの負荷を増やせば、新ドライバの優位性が表れるようだ。

一方、OpenGLモードでは、すべての解像度で新ドライバを使った方が、高い計測値が出ている。新命令は、ハードウェアアクセラレーションへの依存度が高いOpenGLモードで、特にパフォーマンスを発揮する傾向にあると言えそうだ。

いずれにしても、部分的にはPentiumIII対応ドライバのメリットもあるようにも感じられるが、全テスト項目で、新旧ドライバともにPentiumIIIよりもPentium II を使った方がフレームレートが高いという結果では、あまり説得力がない。ビデオドライバだけが新命令に対応しても、実際にはほとんど具体的な効果がない、という判断が妥当だろう。

TIRTANIUM Ver.1.2



ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!に対応したベンチマークソフト。ソフトは、<http://viewiz.gmd.de/~mic/prog/3d.html>で入手できる

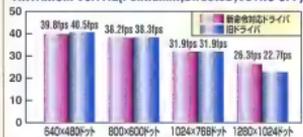
■PentiumIII対応ドライバの効果 (TIRTANIUM ver.1.2)

設定	解像度	Ver.4.11.01.0109-2.01.01 (新命令対応)				Ver.4.10.01.0048-1.21.02 (旧ドライバ)			
		PentiumIII 500MHz	PentiumII 504MHz	PentiumIII 500MHz	PentiumII 504MHz	PentiumIII 500MHz	PentiumII 504MHz	PentiumIII 500MHz	PentiumII 504MHz
Direct3D (デフォルト設定)	640×480ドット	27.9fps	33.6fps	35.3fps	40.4fps	38.2fps	38.3fps	38.2fps	36.6fps
	800×600ドット	27.1fps	30.9fps	32.9fps	36.6fps	38.2fps	38.3fps	38.2fps	36.6fps
	1024×768ドット	23.2fps	25.4fps	27.1fps	28.2fps	28.2fps	28.2fps	28.2fps	28.2fps
	1280×1024ドット	20.5fps	21.6fps	20.2fps	20.5fps	20.2fps	20.2fps	20.2fps	20.5fps
Direct3D (VSYNC OFF)	640×480ドット	39.8fps	46.5fps	40.5fps	47.3fps	38.2fps	44.9fps	38.3fps	43.2fps
	800×600ドット	38.2fps	44.9fps	38.3fps	43.2fps	31.9fps	40.6fps	31.9fps	34.2fps
	1024×768ドット	31.9fps	40.6fps	31.9fps	34.2fps	26.3fps	31.8fps	22.7fps	23.3fps
	1280×1024ドット	26.3fps	31.8fps	22.7fps	23.3fps	37.4fps	38.0fps	35.8fps	36.5fps
OpenGL (デフォルト設定)	640×480ドット	35.4fps	36.1fps	33.9fps	34.7fps	32.8fps	33.2fps	31.5fps	32.0fps
	800×600ドット	26.6fps	26.8fps	26.3fps	26.6fps	26.6fps	26.8fps	26.3fps	26.6fps
	1024×768ドット	37.4fps	38.2fps	35.6fps	36.7fps	35.2fps	36.1fps	33.4fps	34.0fps
	1280×1024ドット	32.6fps	33.2fps	31.1fps	31.7fps	28.6fps	28.6fps	27.3fps	27.9fps

動作環境：メモリー/128MB、ビデオカード/SPECTRA 3200R2、OS/Windows 98+DirectX 6.1

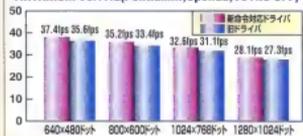
注：オーバークロックによって、Pentium II 450MHzを504MHzで動作させた

TIRTANIUM Ver.1.2(PentiumIII, Direct3D, VSYNC OFF)



低解像度の場合、旧ドライバのほうが高い計測値を出しているが、1280×1024ドット以上にした場合に、新命令対応ドライバの効果が確認できた

TIRTANIUM Ver.1.2(PentiumIII, OpenGL, VSYNC OFF)



OpenGLモードでは新命令対応ドライバの効果が見られる。ただしPentium II 使用時でもフレームレートは向上しており、なおかつPentiumIIIよりも高い値を出している

カードによって得られる効果

ポリゴンを多用した OpenGL対応ゲームで効果あり

今回使用したSPECTRA 3200R2の新ドライバは、Direct3Dモードでは新命令の効果は見られなかった。どのような条件であれば新ドライバの効果が発揮されるのか。開発元のカーネーションが検証した結果によると、以下のような傾向が見られたようだ。

「PentiumIIIで追加された新命令は、ジオメトリ演算、つまり座標小致点演算を強化している。Direct3D環境においては、この計算はドライバではほとんど行われず、アプリケーション側で行われるが、

OpenGL環境においてはドライバ側での計算が多くなる。従来の3Dゲームでは、フレームレートを高めるためにポリゴンを極力減らし、テクスチャーを多用するといった手法が取られている。そのため、SPECTRA 3200R2ドライバのPentiumIII対応による高速化は、OpenGLに対応したソフトウェア、しかも比較的多くのポリゴンを使うような部分で、具体的に確認することができる。アプリケーションの設計が従来どおりであれば、新命令対応ドライバを使用してもその効果を見ることはできないといっている。新ドライバの効果をDirect3D対応アプリケーションで見るとはアプリケーション側でのPentiumIII

対応が必要になる。」(カーネーション)

結論としては、新命令によるパフォーマンスアップの恩恵を享受するためには、カーネーションのコメントのとおり、「アプリケーションとビデオドライバ(双方の対応が絶対に必要)」ということだ。今回、ベンチマークの計測に使用したTIRTANIUMが、どの程度PentiumIIIに最適化されているのかは不明だが、カーネーションのコメントを参考にして判断すると、TIRTANIUMの新命令への対応が不十分だから効果が出なかった、ということになる。それにしても、全テスト項目でPentium IIの性能がPentiumIIIを上回ってしまった今回の結果については、まだ疑問が残る。

ゲームでの効果はさまざま ウォーガズムは画面が一変

PentiumIIIの新命令が、複雑なジオメトリ演算の処理を高速化する点はすでに述べたが、3Dグラフィック処理高速化のメリットは、大きく分けて二つ挙げられる。まず、新命令対応によってフレームレートが確実に向上すること。次に、演算処理に時間がかかるため、従来は省かざるを得なかったビジュアル効果が表現が可能になったことである。具体的には、視点、光源、物体の移動にともなって変化する鏡面反射、滑らかな面への物体の映り込みなど、従来より高度なグラフィック表現が可能になった。

3月26日にイマジニアからリリースされる「ウォーガズム 完全日本語版」を例に、新命令を使ったビジュアルがどのような違いを生み出すか、見てみよう。画面は、PentiumIII搭載機とPentium II搭載機の二つで動作させた場合の両方を掲載している。PentiumIIIの場合、水面にヘリコプターや木が映り込んでいるが、Pentium IIの場合には映り込みの処理が完全に省かれている。もちろん、ビデオカードの設定やドライバは同じものを使っている。ここまではっきりと違いが表れると、ゲーム自体の印象ががらんと変わってしまう。

3月12日にリリースされたアンバランスの「サイキックフォース2012」(詳細はp.044のレビューを参照)も新命令に対応したゲームで、PentiumIII搭載機で動作させると、フレームレートが向上する。同タイトルはアーケード用ゲームとして先にリリースされており、元々、オリジナルのジオメトリ演算処理方法を採用していたが、パソコン版を開発するにあたって、ライティング処理などを新命令に置き換えることで、演算処理速度を約40%向上させることができた。新命令の使用前と使用後で、ビジュアル表現での違いは確認できなかったが、PentiumIII搭載機で動作させた場合、フレームレートが最大60fpsまで向上する。

ウォーガズム(PentiumIIIの場合)



PentiumIII使用時では、水面にヘリコプターが映り込むため、自機と水面との距離がわかりやすく、フォグのかり方も高CPU側で通う



ウォーガズム(Pentium IIの場合)



風圧による波紋の広がりや機体の映り込みが一切表現されていないため、明らかに見劣りする



サイキックフォース2012



PentiumIII搭載機で動作させた場合、フレームレートが大幅にアップし、限りなく60FPSに近い描画でプレイが楽しめる



ゲーム中に見るPentiumIII

新命令で表現されるセガラリー2のグラフィック

PentiumIII対応ゲームは、開発予定のものを含めて3月時点で約60タイトルにのぼるが、その中で最も注目度が高いのが「セガラリー2」だ。アーケード版、Dreamcast版に次いで、全プラットフォーム中で最高峰のビジュアル表現を目指して開発が進められているパソコン版は、新命令の採用でどのような仕上がりが予想されるのか。ディレクターの吉田氏、チーフデザイナーの緒方氏に話を聞いた。



第一CS研究開発部ディレクターの吉田氏。企画総指揮を担当している



第一CS研究開発部チーフデザイナーの緒方氏。グラフィックデザインを担当している

走行中の車体に街燈の灯かりが反射



光が反射する場所や光の強さは、車の移動に伴って変化していく。一見、簡単なビジュアル効果に見えるが、実際にはパソコンにかなり負荷がかかる処理だ

Q ゲームを開発する上で、新命令にはどのようなメリットがありますか？

A PentiumIIIが持つ新命令は、浮動小数点演算が強化されています。新命令の具体的な内容は、「レジスタに対する命令」「キャッシュに対する命令」、そして「MMX命令の拡張」の三つで構成されていますが、「セガラリー2」では特に、レジスタに対する新命令を半分以上使っています。

この新命令を使用することでグラフィック処理に必要なジオメトリ演算速度が約30%、ライティング処理速度が約10%向上しました。例えば、四つのタイヤを描画するには、これまで四つの命令が必要でしたが、PentiumIIIを使えば一つの命令で実行できるのです。これは、高速度な描画が要求されるレーシングゲームにとって大きなメリットです。また、車体をリアルに見せるために必要な効果の一つ、スペキュラーハイライト(光沢のある物体が光を反射して作るスポット光)の処理も高速になっています。今まで、ボトルネックになっていた演算処理を解消してくれる新命令は、開発者にとって大変魅力的です。

セガラリー2のソースコードは、CPUの演算処理方法が変化しても対応しやすいように設計されているので、必要な部分のDLLファイルを作るだけで新命令に対応できます。特に、今回の新命令への対応は、アセンブラで書かなくてはならないということで、負担に感じる技術者が多いと思いますが、弊社は専任スタッフをそろえているので問題ありませんでした。

Q PentiumIII搭載機でセガラリーをプレイした場合、どのような効果がありますか？

A まず、ゲーム全体のフレームレートが向上するので、解像度を上げてでも快適にプレイすることができます。グラフィックは、より自然に近い描画が可能になるでしょう。

例えば、太陽、街燈、ヘッドライトなどの車体への映り込みは、視点、物体、光源の間での演算が必要で、処理に大変な時間がかかるため、従来までは簡略化した描画方法を採用していました。ところが、新命令を使うと、より完全に近い表現が可能になります。また、走行中に舞い上がる土煙のグラフィックも、従来までは画一的なものでしたが、新命令によって走行状況に応じて土煙の形状を変化させることが可能になりました。

ただし、PentiumIIIの効果を得るためには、パソコンに搭載したビデオカードのドライバが新命令に対応していなければならぬため、ハード側の環境も整える必要があります。

土煙(パソコン版)



アーケード版では、土煙が「一枚の布のように揺れているが、パソコン版では土煙が舞うさまをよりリアルに描き出している

土煙(アーケード版)



の効果

ヘッドライト(パソコン版)



ヘッドライト(アーケード版)



パソコン版のヘッドライトの範囲はほんのり明るく照らされており、光線処理がアーケード版と比べて変化しているのが分かる

Q 新命令対応で、具体的にどのようなグラフィック表現が実現したのですか？

A 先述したとおり、ライティングや土煙など、従来描画を省いていた部分の多くが表現可能となりました。アーケード版やDreamcast版では体験できない、リアルな走行感覚や背景描写をパソコン版で実現させたいと考えています。

特に、走行する(ゲーム中の)時間帯によって変化する車体の影や、ヘッドライトで照らされるコースの描写に注目してほしいですね。夜間走行中の車に街燈の灯りが反射する描画にはこだわりを持っており、夜のコースを駆け抜ける雰囲気演出しています。

Q パソコン版のセールスポイントを教えてください。

A パソコン版は、アーケード版、Dreamcast版に続き、最後発でリリースされるため、当然、オリジナルのグラフィック表現や追加機能を盛り込みたいと考えています。セガラリー2は、パソコン版、Dreamcast版共に、パソコンのディスプレイ上で美しく描画されるようにグラフィックが調整されているため、テレビ画面でプレイするより高い解像度でゲームを楽しむことが出来ます。Dreamcast版を持っている人は、ディスプレイへの接続を可能にする「VGAボックス」(7,000円)を使って、プレイして下さい。

通信によるマルチプレイでは、DirectPlayを使った最大4人までの対戦が可能です。残念ながら、セガが専用サーバーを設置する予定はありませんが、システムのブラッシュアップによって、4人同時対戦時でも快適にネットワークプレイが楽しめます。そのほか、ホームページ上にランキングサービスを用意して、パソコン版ならではの遊びも増やしていく予定なので、発売を楽しみにして下さい。

史上最強のドライブゲーム セガラリー2の 動作環境はこうなる

1998年2月にアーケード版、1999年2月にDreamcast版が登場したセガラリー2だが、パソコン版は1999年の夏前にリリースされる予定だ。Dreamcast版(Windows CE版)とパソコン版が並行して開発されていた上、ソースコードが共有化されているため、開発にはさほど手間も時間もかからないという。その代わり、ビデオオプションにはグラフィック調整機能が追加され、さらにPentiumIII搭載機で動作させれば、先述したように高度なビジュアル表現によるプレイが楽しめるはずだ。

気になる動作環境については、まだ最終決定ではないが、具体的に以下のような仕様

で開発が進められている。この動作環境で、最低でも30fpsを維持し、多くのパソコン上で快適にプレイできるように、調整されている。また、ソフトのインストール方法にも工夫が凝らされており、パソコンにPentiumIIIが搭載されているれば、インストーラーがCPUを自動判別し、新命令に対応した実行プログラムがハードディスクにコピーされる。

■動作環境 (以下の仕様はすべて予定)

CPU : 200~266MHz以上のプロセッサー
ビデオカード : Direct3D対応ビデオカードが必須
解像度 : 612×384/640×480/
800×600ドット

サウンド : DirectSound3D対応
対応プロトコル : DirectPlay
その他 : フォースフィードバックホイールに対応

車体への太陽光の映り込み



パソコン版オリジナルの演出として、時間帯の経過に伴って黄色が、朝、昼、夜と変化していく様子も描画で表現する予定です。その際、車体への太陽光の映り込み方が変化し、影の付き方も変わる

PentiumIII対応最新ゲーム大全 ゲーム上にさく裂する新命令パワー

PentiumIIIに追加された新命令に関しては、ここまでのページで解説してきた。ここからは、この新命令に対応したゲームタイトルの情報を、実際の画面を通して紹介していこう。発表と同時に対応を表明した最新の情報も可能な限り集めた。PentiumIIIの本当のパフォーマンスはゲーム上で開花することがお分かりいただけるだろう。

ゲームに表れるPentiumIIIの効果

1999年2月17日、インテル本社のおひき元、サンノゼ市のコンベンションセンターで開かれたPentiumIIIのラウンチイベントには、なんと150社に及ぶソフト開発会社が出席。エンターテインメントはもちろん、エレクトロニックコマース、ビジネス、Webサイトに至るまで、PentiumIIIに対応した幅広いソフトのタイトルが公開された。インテルが1997年1月にMMXを発表したとき、サポートを表明したソフト開発会社の数は10にも満たないという状況だった。にもかかわらず、今回はゲームだけでも60本に及ぶソフトが出席されており、ゲームの市場がもはやCPUビジネスにとっても重要な位置を占めていると言っても過言ではないということを示した。

3Dグラフィックカード用に製作されたチップとは異なり、PentiumIIIに新命令が加わったからといって、新たなエフェクトが追加されるわけではない。新命令に対応することによって得られる主な利点は、ネットワークの高速化やフレームレートの向上、グラフィックエフェクトの促進であるとか、各社の開発者は口をそろえて言う。

具体的に、32ビットの単精度浮動小数点命令を四つ同時に実行す

ることによって、3Dトランスフォーム(3D空間での移動)やジオメトリックライティング(3Dで表現された照明)の計算処理を50%〜80%向上させることができるようになる。実際、すでに発売されているソフトにも、複数の光源が生かされていることをうたったものがあるが、これはほとんどの場合、テクスチャーのブレンドングによって擬似的に行われている。しかし、PentiumIIIの高度な浮動小数点演算性能を利用すれば、よりリアルな3D照明効果が生まれるようになるのだ。また、PentiumIIIではライトコンパニング機能(データの書きこみを効率良く行うための命令)が追加されたことによって、より多くのテクスチャーデータを高速で移動させることもできるようになるため、ゲーム画面では驚くほど細かなテクスチャーを見られるようになるだろう。

正直な話、新命令に最適化されたゲームソフトが登場するのは1999年末になるだろうが、ここではその威力が見ることのできるソフトを紹介し、今回PentiumIIIに対応することが発表されたソフトのタイトルをすべてリストアップしておく。

■PentiumIII対応ゲームソフト一覧

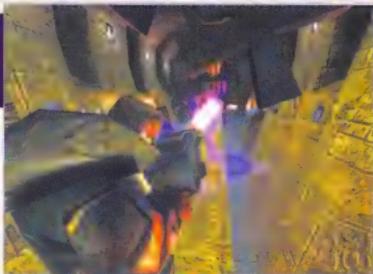
タイトル	ジャンル	開発元	発売元	発売時期
3X SCIENCE OF WAR	戦略シミュレーション	Polytopia社	ポリトピア社	1999年5月
ALLODS 3: REDEMPTION	RPG	Nival Interactive社	ニバル	1999年5月
BABYLON 5: SPACE COMBAT SIMULATOR	スペースシューティング	Yosemite Entertainment社	Sierra FX社	1999年5月
BATTLE ZONE II	アクション	Pandemic Studios社	アクティビジョン	1999年第4四半期
BRINGERS: APRENDER LINGUA PORTUGUESA	アドベンチャー	Bytek Brothers社	未定	1999年夏
BRUNSWICK FIRST STRIKE BOWLING	スポーツ	THQ GameFX社	THQ GameFX社	1999年夏
CAPTAIN VYOM: THE SKY WARRIOR	アドベンチャー	NCST & Maya Entertainment社	未定	未定
CONDOTTIERES OF TIME	RPG/アドベンチャー	Pulsar Interactive社	未定	未定
COSAIRS	戦略シミュレーション	Akai社	未定	1999年春
CRIME CITIES	アクション	Technic社	未定	1999年夏
DARK REIGN 2	戦略シミュレーション	Pandemic Studios社	アクティビジョン	1999年第4四半期
DARKSTONE	RPG	Delphine社	ディクインタラクティブ	1999年6月
DESCENT 3	3Dシューティング	Outrage Entertainment社	イマジニア	1999年5月
DESCENT: FREESPACE:THE GREAT WAR DISPATCHED	3Dシューティング	Parallax Software社	Interplay社	1999年第4四半期
DR. BRAIN ACTION/REACTION	アドベンチャー	Rage Games社	Rage Games社	未定
EARTH 2150	戦略シミュレーション	Knowledge Adventures社	Knowledge Adventures社	1999年第4四半期
EXPENDABLE	アクション	TopWare Software社	未定	1999年春
FORLINA OFF-ROAD	レース	Rage Games社	イマジニア	1999年5月
FULL AUTO	レース	Rage Games社	Rage Games社	未定
HEAVY GEAR II	アクション	Pseudo Interactive社	マイクロソフト	1999年秋
HOMEWORLD	戦略シミュレーション	アクティビジョン	アクティビジョン	1999年3月中
INCIDENTE EM VARGINIA	アクション	Relic Entertainment社	Sierra Studios社	1999年5月
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	アクション	Perspectrum社	未定	未定
IRON STRATEGY	戦略シミュレーション	LucasArts Entertainment社	LucasArts Entertainment社	1999年9月
JABRITH	アクション	Nikita LTD社	未定	未定
LEGO RACERS	レース	Katros, Millennium Rush社	未定	未定
MADDEN NFL 99	スポーツ	High Voltage Software社	未定	1999年夏
MANKIND	戦略シミュレーション	Mindspace社	Mindspace社	1999年夏
MESSIAH	アクション	エレクトロニック・アーツ	エレクトロニック・アーツ	発売中
MIDNIGHT GT	レース	Cryo Interactive Entertainment社	Cryo Interactive Entertainment社	発売中
Microsoft Baseball 2000	スポーツ	Shiny Entertainment社	Interplay社	1999年6月
Microsoft Flight Simulator 2000	フライトシミュレーター	Rage Games社	GTインタラクティブ	1999年第4四半期
Midtown Madness	レース	マイクロソフト	マイクロソフト	1999年春
MULTIPIPH AVENTURES OF SUPERMAN	アドベンチャー	マイクロソフト	マイクロソフト	1999年春
OUTCAST	アクション	Brilliant Digital Entertainment社	マイクロソフト	1999年夏
LAURA'S HAPPY ADVENTURE	アドベンチャー	Infogrames社	Infogrames社	未定
		ユービーアイソフト	ユービーアイソフト	1999年6月
				未定

QUAKE III ARENA

1999年夏発売予定

会場ではRage128を搭載したPentiumIIIのシステム上で動作していた「QUAKE III ARENA」。id Software社のジョン・カーマック氏自身も「PentiumIIIのSSE命令を使用することで、20%~25%のフレームレートアップを図れる」と語っており、PentiumIIIは究極のQUAKEERには必須のCPUとなるだろう。スペキュラーハイライティング(テクスチャー面の一部分だけ反射光が当たる)やカーブサーフェイス(曲線状のパーテックス、画面上部の突起状のオブジェクト)など、前作と比較してテクスチャー技術面でのパワーアップがされている。静止画面では分かりにくいのは当然だが、ラバ(溶岩から発せられる赤い光)もユラユラと揺れているし、トリプルアーマーを身に付けたキャラクターの周りの、青い光の発光さえも壁や床に反射しているのに注目してもらいたい。

(注:画面はPentiumIIIでキャプチャーされたものではありません)



DARK REIGN 2

1999年第4四半期発売予定

“コマンド&クローン”と冷やかされた初代の「DARK REIGN」の面影を、もはやほとんどとどめていない「DARK REIGN 2」は、PentiumIIIに完全最適化されている。マッシュルームのような不思議な形をした樹木の木漏れ日と、ロボット型ユニットから発せられた弾丸の光が微妙に混じり合っている。さざ波に反射するインファントリーの影がリアルに揺れるのにも注目してほしい。

リアルタイムの戦略シミュレーションとして一度むけた感じがするのは、グラフィックの変化だけではなく、ユニットの思考ルーチンの向上や、ネットワーク対戦にも重点を置かれていることでも分かる。この画面写真から判断する限り、門に備え付けられた砲台が、前作からの唯一の名残りはないだろうか。



■PentiumIII対応ゲームソフト一覧

タイトル名	ジャンル	開発元	販売元	発売時期
POWERBOAT 2	レース	Interplay社	Interplay社	未定
POWERLODE	シューティングアクション	GTインタラクティブ	GTインタラクティブ	未定
PRINCE OF PERSIA 3D	アクション	Red Orb Entertainment社	Mandragora社	1999年9月
QUAKE III ARENA	3Dシューティング	id Software社	アクティビジョン	1999年夏
RALLY CHAMPIONSHIP 99	レース	Magnetic Fields社	イマジニア	1999年夏
SACRIFICE	戦略シミュレーション	Sunny Entertainment社	Interplay社	1999年第4四半期
SAVAGE QUEST	アクション	Angel Studios社	Interactive Lights社	1999年後半
SINISTER: UNLEASHED	スペースコンバット	THQ GameFX社	THQ GameFX社	1999年6月
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	スペースコンバット	Interplay / Trantum社	Interplay / Trantum社	1999年6月
STONEKEEP II	アクション/アドベンチャー	Interplay / Black Isle Studios社	Interplay / Black Isle Studios社	未定
SUPREME SNOWBOARDING	スポーツ	Houss Marquet社	Infogrames社	1999年第4四半期
ULTRA SPEED	アクション	Micro Sova社	Micro Sova社	未定
UNREAL TOURNAMENT	3Dシューティング	Epic Games社	ソニー	1999年4月
XENA: WARRIOR PRINCESS	アドベンチャー	Brilliant Digital Entertainment社	未定	未定
YOKIS I 3D v1.0	パズル	TERCwork社	未定	未定
ウォーガム 完全日本語版	アクション	Digital Image Design社	イマジニア	発売中
ウォーリアーズ2012	格闘	タイトー	アパランス	発売中
セガリール2	レース	セガ・エンタープライゼス	セガ・エンタープライゼス	1999年第2四半期
電撃CGO12 裏道編	戦略シミュレーション	タイトー	アパランス	発売中

いよいよ4月1日にVoodoo3搭載カードの出荷が開始されるが、肝心の製品はこのメーカーから出るのだろうか。国内主要メーカー5社にアンケート調査を行った結果と共に、Voodoo3の最新情報を紹介する。そのほか、2月に配布されたVoodoo2用の最新ドライバのテスト、Metabyte社が発表した驚異のSLI技術の紹介など、豪華3本立てでお送りする。
文/tak、編集部

3Dfxが製品戦略を大幅に変更 ダイヤモンドもカノープスもVoodoo3を採用せず

Voodoo3搭載カードはSTBが独占 国内メーカーは製品化しないのか？

3Dfx Interactive社は、2月にVoodoo3の製品化方針を明らかにした。1998年末にSTB Systems社を傘下に入れた同社は、従来までのようにチップのみの提供というスタンスではなく、Voodoo3搭載カードの製品設計からマーケティング、さらにはエンドユーザーのサポートまで、ほとんどすべてを自社で行うことを発表した。これによって、より低コストで迅速な製品化が期待できるわけだ。しかしながら、この同社の強気な態度は、一方では、各ビデオカードメーカーによるVoodoo3搭載カードの製品化を妨げるものとなっている。具体的には、Voodoo3 2000についてはマザーボードメーカー向けに出荷されるが、Voodoo3 3000と同3500はSTB Systems社にしか供給しないと宣言している。ビデオカードメーカーが、どうしてもVoodoo3搭載カードを製品化しなければ、STB Systems社からボードを購入しなければならない。

では、Voodoo2やVoodoo Banshee搭載カードを製品化してきた日本のメーカーからは、Voodoo3搭載カードは製品化されないのか。国内に拠点を持つ五つのメーカーにアンケート調査を行ってみた。各社の回答がp.121の表のとおりだが、Voodoo3搭載カードの製品化に前向きな姿勢を示したのはアイ・オー・データ機器とメルコのみだ。しかしながら、両社ともチップレベルでの供給を希望していると思われ、この件についてはまだ3Dfx Interactive社と交渉中のような。特にアイ・オー・データ機器は、マザーボードメーカーのAOPEN社とのコネクション

を生かして、Voodoo3 2000の入手、または3000と3500の調達を狙っていると考えられる。日本のユーザーにとって、こういった国内メーカーの前向きな姿勢はうれしい限りだ。

最上位モデルのVoodoo3 3500は 限定生産の見込み

3月の時点で明らかになっているVoodoo3製品のラインナップは、Voodoo3 2000 AGP/PCI、Voodoo3 3000 AGP、Voodoo3 3500 AGPの4種類。最高スペックを誇るVoodoo3 3500 AGPは、唯一デジタルフラットパネルディスプレイのサポートが予定されており、このモデルについては限定生産となる見込みだ。4製品のうち3製品がAGPに対応するが、いずれもAGPテクスチャリング(テクスチャーデータをパソコンのメインメモリーに置いたまま、テクスチャーマッピングできる機能)には対応しない。3Dfx Interactive社独自のメモリー転送技術が、AGPテクスチャリングを阻んでいるからだ。

Voodoo3は2Dと3Dの機能を併せ持つチップであり、先代のVoodoo GraphicsやVoodoo2とは製品コンセプトが異なる。位置付けとしてはVoodoo Bansheeの後継チップと言ったほうが正確だ。実際、Voodoo3のコアは、Bansheeとほとんど同じ機能を持つ。大きな違いは、製造プロセスが0.35μmから0.25μmに縮小され、テクスチャーユニットが一つ新たに追加された点だ。ちょうどVoodoo GraphicsからVoodoo2への移行に近いものがある。

Voodoo2とVoodoo3を比較すると、動作クロックでは90MHzから183MHz(Voodoo3 3500)へ、フィルレートでは180Mtexel/秒(Voodoo2 SLIモード)から366Mtexel/秒(Voodoo3 3500)へとそれぞれ約2倍にアップされ、Voodoo3単体でVoodoo2のSLI以上のパフォーマンスを発揮する。しかしながら、SLI環境から乗り換えるほどの魅力があるかと聞かれると、実物が手元にない現状では、何とも言い難い。

そのほか、Voodoo3に関する耳寄りな情報もある。インテルが開発中の次期チップセットIntel 820の登場に合わせ、AGP 4Xモードに対応するVoodoo3 4000 AGPのリリースが予定されているというのだ。AGP版とはいえ、こちらもAGPテクスチャリングには対応せず、転送速度の恩恵を受けただけにとどまるようだ。詳細なスペックはまだ明らかでないが、同じくAGP 4Xモードに対応するnVIDIA社のRiva TNT2との競合が予想される。

FEATURES

- 68.5% faster gaming at 1080x1024 resolution
- up to 8 mip levels/triangulation
- up to 100 triangles/frame
- 144, 168 and 180 mips graphics and memory clocks
- 2x clock speed increase in 3D
- More than 67% faster open texture in 3D
- Based on an upgrade bus writing Voodoo2 and Voodoo Rumble technology

Voodoo3搭載カードは、electronics.boutique.com/USAとWebサイト上で予約注文が可能になっており、4月1日に一気に出荷される予定だ

メーカー名	質問内容	Q2 製品化の予定がない場合、その理由をお聞かせ下さい	Q3 Voodoo関連製品に代わるビデオカードの製品化の予定はありますか？
アイ・オー・データ機器	Q1 3D出力を予定しているVoodoo3 8000またはVoodoo3 3000を搭載したビデオカードを製品化する予定はありますか？		ご存知のように、当社では従来型チップを搭載したボードもラインナップしてありますので、Voodoo関連製品に代わるという目的だけであります。新製品の開発は確実です。必ずしも当社製品にこの期待ください
カノープス	現在のところ、具体的な予定までは決まっていません	当社では常に最新チップを幅広く比較検討しておりますが、Voodooチップ以外にも魅力的なチップいくつかがアナウンスされています。競合品では最終的にどれをセレクトするか定まっておりました	Direct3DやOpenGLが高速動作する高性能グラフィックチップがアナウンスされていますので、検討しているところですが、メーカー次第でこのご期待いただけるよう、ハイワイヤードグラフィックカードに仕上げたいと考えていますので、どうぞご期待ください
クリエイティブメディア	現時点で発売の予定はありません	将来的観点から、32bit renderingやテクスチャー圧縮/伸縮機能をサポートしているVoodoo3 (Glideをサポートしたゲームを主たるターゲットとしたチップ)よりも、多言語ユーザーをターゲットにしたチップに魅力を感じています	同社
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	ありません	予定していたほどの生産能力がないことによる理由です	Glideに対応した製品、という意味では製品化の予定はありません。しかし、DirectX 7はこれまで以上にグラフィックのパワーアップがされるので、今後はGlideに依存したゲームやハードは減少すると予想されます。その意味では、Savage4などを採用した、新しいビデオカードを開発し製品化する予定です
メルコ	弊社としては、ユーザー様の要望に応えるためにも、従来の3D出力、PCに接続しただけのPCでも、さらには3D対応な最新製品も提供していきたいと考えております。しかし現時点では、3D Interactive Videoの方向性が最終決定しておらず、弊社からの最新待たの状況です	同社	Voodoo3以外にも優れたチップがアナウンスされていますので、これらのチップを使用したビデオカードも開発中に検討中です

待望のVoodoo2用最新ドライバが登場 DirectX 6とSLIで性能向上は見られるのか

最初のアナウンスから4ヶ月が経過 その成果は2、3%の性能向上

2月1日にVoodoo2のレファレンスドライバがアップデートされた。DirectX 6と3DNow!に対応しており、本誌1月号の当コーナーで紹介した「Ver.3.01 RC1」(β版)の正式ドライバがようやく登場したことになる。当初は、RC1が発表された1ヶ月後(1998年11月)には正式版をリリースする予定であった。ところが、どういわけか、今回のリリースまで4ヶ月近くもかかっている。この期間がドライバの完成度を高めるのに必要なものであったのかどうか、このあたりに注目してテストを行った。テスト環境は、1月号でテストした際と同じ、Pentium II 450MHzにVoodoo2カード(Monster3D II 12MB)2枚の組み合わせで行った。

さて、気になる結果はというと、RC1と比較して2、3%程度上回るものだった。しかしながら、RC1ドライバは、同時期にリリースされたクリエイティブメディアのドライバよりパフォーマンスが悪く、決して良い出来とは言えないものであった。それと比較しての2、3%であるから、残念ながら、4ヶ月間という開発期間に見合うほどの効果は得られなかった。とは言え、パフォーマンスが下がったわけではないので、導入する価値はじゅうぶんにある。

当初予定されていた eyeSCREENのサポートは見送り

今回のリリースで暗れて正式版となったDirectX 6対応ドライバであるが、当初発表されていた特徴は、次のようなものである。

- ①DirectX 6に最適化
 - ②SLIモードによるパフォーマンスの向上
 - ③3DNow!への対応
 - ④H3Dステレオグラス(eyeSCREEN)への対応
- これらのうち、正式版で実現されたのは①～③

で、結局④のH3D対応は保留もしくは中止となってしまったようだ。

もともと、このドライバは、Voodoo2のSLI推進キャンペーン「Power of 2」の最大のセールスポイントとして位置づけられていたが、Voodoo3の登場により、急にその影を潜めてしまった。もう少し早い時期(予定どおりの1998年11月)でリリースされていたら、もっと高く評価できたはず。残念ながら、沈黙期間が長すぎたようだ。

■ベンチマークテストの結果

使用ソフト	シングル		SLIモード	
	Ver.3.01.01	Ver.3.01.RC1	Ver.3.01.01	Ver.3.01.RC1
TUROK (Glideモード、640×480ドット)	98.0fps	92.2fps	157.2fps	153.7fps
TUROK (Direct3Dモード、800×600ドット)	62.5fps	61.1fps	104.3fps	101.5fps
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	88.5fps	86.9fps	102tps	99.6tps
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、800×600ドット)	59.3fps	57.9fps	95.3fps	93.6tps
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、1024×768ドット)	—	—	59.3fps	57.7tps

計測環境：CPU/Pentium II 450MHz、メモリ 64MB、3Dアクセラレータ/Monster3D II 12MB
ビデオカードの設定：Glide、Direct3DともにV8VSyncをOFFに設定

Riva TNTでSLI接続が可能に パフォーマンスはVoodoo3以上

3月号で紹介した立体視鏡「eyeSCREEN」を買っているだろうか、そのeyeSCREENを製造しているMetabyte社が、Riva TNT高機能カードを2枚挿して、2倍のパフォーマンスを引き出す技術を発表した。この技術の名称は「Parallel Graphics Processing Technology」で、同社が4月末にこの出荷を予定しているRiva TNT搭載カードと、製品に添付されるドライバ、外部接続ケーブルを使って実現する。ビデオカードを挿すスロットは、AGPでもPCIでも問題なく、二つ以上のスロットを使って、マルチプロセッサに似た要領で、2倍のパフォーマンスを引き出す。TNTをSLI接続すると、Voodoo3 3500の366MTexture、秒を上回る、400MTexture、秒という処理能力を持つ。

この2倍のパフォーマンスというのは、あくまで目標値であって、サンプル版を使ったベンチマ

ークテスト(1024×768ドット)では、以下のような効果を確認している。

「QUAKE II」フレームレートが40%向上
「FORSAKEN」フレームレートが60%向上
「INCORNING」フレームレートが70%向上

また、驚くべきことに、同社のドライバ(技術)によつて、ビデオカードは4枚以上挿すことができ、なおかつ他社製のビデオカードでも実現可能なのだという。さらに、Riva TNT以外のビデオカードにも応用が可能だという情報も入手している。従来より常識では、ビデオカードの進化の方向性は、AGP 4×モードをベースに、チップセットとの統合が進むものとさえ見られたが、Metabyte社のドライバ(技術)は、その常識を根拠から打ち破るほどの衝撃がある。本誌としては、さらに詳しい情報も入手し、6月号以降でも、このトピックについて触れる予定だ。

IMPULS

連日のように「QUAKE III ARENA」関連の情報が報じられている上、プレビュー記事を掲載するサイトなども出てきている。完成が近いということだろうか。一方、「QUAKE II」はやや落ち着いたきたようだ。

文/tkl(竹地由典)

QUAKE III ARENAニュース続報

初の公式大会がアナウンス「QUAKECON 99」

「QUAKE III ARENA」(以下、QUAKE III)を使った最初の公式大会「QUAKECON 99」が、id Software社によってアナウンスされた。

QUAKECONは、オンライン上の友人との現実での交流や、ユーザーと開発者との交流を目的に1996年から開催され、今回で4回目を数える最大規模のLANパーティーだ。スポンサーにはid Software社を筆頭にアクティビジョン、AMD、アップル、ATIテクノロジーズが付いており、ゲーム以外にも各社からのイベントなどが予定されている。今年もかなり大規模な大会になるだろう。

会期は8月5日から4日間、テキサス州のメスキート

(Mesquite, ダラスの隣町になる)で開かれる。トーナメントはプレス向けと一般向けと2部門あり、それぞれ32人と512人が戦う。優勝者には新型のパソコンやQUAKE IIIの華ジャン、Tシャツ、id Software社への訪問権など、豪華賞品が渡される。

参戦するには登録が必要で、プレス向けは3月5日から、一般向けは4月9日からQUAKECON 99のホームページで登録できる。大会に参加するためには、現地まで足を運ぶことが必要だ。

ARENAを彩る武器&アイテム

QUAKE III内で使える武器やアイテムについて、詳細な情報が出てきているので紹介しよう。現段階

関連ホームページ

QUAKECON 99

<http://www.quakecon.org/>



QUAKE、QUAKE IIでおなじみの武器が多いが、グラフィックがかわる上、ほとんど修正が加えられるようだ。どんな新戦術が可能になるのだろうか

武器一覧

名前	解説
Machine Gun	初級武器。威力は低いが、連射性がある。これで敵を倒すのは難しいが、衝鋒で敵口を塞がすなどの戦術が可能
Super Shotgun	敵陣の範囲はQUAKE IIほど広くはないが、威力も約20%減少するが、連射性能が50%上がる
Grenade Launcher	これも、QUAKE IIと比べて連射性能が上がる。ただし、発射直前まで調整を重ねるため、どの程度になるかは未定
Rocket Launcher	ダメージ、連射性共にQUAKE IIとほぼ同じ。しかし、弾のスピードが約75%に落ちる
Plasma Gun	DOOM IIに登場した武器に少し修正を加えた物になる
Railgun	連射性が若干上がる以外は、QUAKE IIのものと同ほとんど変わらない
Lightning Gun	QUAKEに登場したあの武器だ
BFG	Railgun並みの弾のスピードと威力と、Chaingun並みの連射性を持つほぼ変わらない
Flame Thrower	接近戦用の火炎放射器。あまりダメージは大きくないが、連射ダメージがある
Mace	これも、現実的な用途は決まっていなかったが、採用されればQUAKEのような面白いコミュニケーションが期待できただろう

アイテム一覧

名前	解説
Quat (Triple) Damage	与えるダメージが従来の4倍から3倍に減されたようだ。また、グラフィックが派手になる
Invisibility	いわゆる透明人間になるアイテム。これもQUAKE IIにあったアイテムだが、可能か否かは不明
Regeneration	一定時間でHealthが回復する。このアイテムはCTFプレイヤーにはおなじみだろう
Flight	空を飛べるアイテム。ロケットジャンプなど使わずに高いところへ上れる
Personal Teleporter	瞬間にランダムでどこかの復活場所にワープできる
Weapon Pickups	取る、と一定時間弾薬が無制限になる

通なQUAKER養成コラム

名画座「QUAKE」へようこそ

QUAKE、QUAKE IIではデモムービーを撮影するコマンドがある。これに編集ツールなどを組み合わせることで、自由にデモムービーを作成可能だ。概気さえあれば、ストーリーのある映画を作ることできる。「The Quake Movie Library」は、これらのデモムービーを多数紹介しているサイトだ。

シリーズなドラマかコメディなどがあり、30秒のものから38分という長編も存在する。

デモムービーを編集するツールには、1998年11

月号で紹介したKey Grip2のほかにDEMENTED 2などがある。興味のある方は使ってみるといいだろう。

The Quake Movie Library
<http://qmovie.telefraged.com/>
 DEMENTED 2
<http://quake2stomped.com/demented2>



SE999

で分かっている武器とアイテムは表のとおりだ。「QUAKE」や「QUAKE II」で登場したものを修正したもばかりで、新しいものはほとんどない。

また、QUAKE II で不評だった武器持ち替えのスピードが、13フレームから6フレームと半分以下になっており、QUAKEのようなスピード感のある展開が期待できそうだ。

関連ホームページ

Q3Arena.net
<http://www.q3arena.net/guide/weapons.shtml>

CTFモジュールWeapons Factoryが移植決定

CTFの代表的モジュール「Weapons Factory」(以下、WF)がQUAKE IIIへ移植される。「Weapons Factory Arena」という名前でも現在も開発が進められているようだ。

QUAKE IIのWFは、もともと少し武器の加わったCTFという感じだった。しかし、バージョンアップを重ねるうちにEngineer、Spy、Gunnerなど、個性ある10種類のクラスが選べるように成長。現在では、QUAKEで人気を博した「Team Fortress」に



近いシステムになり、Team Fortressファンをも取り込んで盛り上がりを見せている。

WFは、クラスによって能力が大きく違うため、より細かい戦略によるチームプレイが必要となる。最近CTFがマンネリ気味だという方にお勧めのモジュールだ。

QUAKE III自体が開発中のため、まだ企画段階だが、概要はほとんど固まっているようだ。今回もWFと同じく10クラスで、2-4チームが作成できる(チーム数はマップごとに固定されると思われる)。



Team Fortress(左)とWeapons Factoryは、QUAKE IIをそれぞれ代表するCTFモジュールだ

関連ホームページ

Weapons Factory Arena for Quake 3
<http://www.captured.com/weaponsfactory/arena/index.html>

巧みなロケットさばきで金メダルを狙え

スポーツものモジュールはこれまでも紹介してきたが、サッカーやバスケットなど、どれも試合型のモジュールだった。今回紹介する「OSP Rocket Olympics」は、陸上競技のように自らの記録を競い合うというもの。

このモジュールでは、その名のとおりロケットジャンプを使って技を競い合う。現在用意されている競技は四つ。Distance(距離)、Height(高さ)、Accuracy(正確さ)と、Quad Damageを取った状態で高さを競うQuad Heightだ。今後はQuad DistanceとQuad Accuracyの追加が予定されている。心行くまでロケットジャンプを楽しめるので、愛好家や練習したいプレイヤーにとってはうってつけだ。



Quad Heightは、一瞬にして数十メートルの高さに登りつめる

関連ホームページ

OSP Rocket Olympics
<http://www.planetquake.com/osp/rocketp/>



オリンピックの種目(?)にあつては「種目をしない」「紳士的に競える」「キーバインドでジャンプしないことを要わない」と、競技に参加できない。そのせいで、出合うプレイヤーは皆紳士だ

オリジナルメッセージを作成しよう

QUAKEでは、自分のハンドルネームやメッセージに色を付けたら、特殊な記号を使って個性を出せた。QUAKE IIでも、メッセージを編集することができる。そのためエディタが「Q2Text」だ。

このツールでは、4行まで同時に表示して編集できるので、写真のような自立メッセージを作成することもできる。



Q2Text
<http://www.af-dot-freeserve.co.uk/index.html>

QUAKERが読む「わび・さび」の世界

海外サイトながらQUAKEを題材にした俳句を扱っているサイトがQuaiku(クエイク)だ。QUAKERの喜怒哀楽を5-7-5の音節で表現している。

簡潔な文章に加えてQuadやRocket Launcherなどおなじみの単語が多いので、分かりやすい。

Web上から簡単に投稿できるようになっており、各月の優秀な作品はトップページで紹介される。

Quaiku
<http://planetquake.com/qu/haiku/haiku.htm>

Vol.012

プレイヤー同士で集まって遊ぶなら、フィールドやダンジョンでのハンティングが最もホビュラーだ。1999年2月に導入された Treasure Map (宝の地図) は、そのような遊び方をいっそう盛り上げてくれるに違いない。今回は宝探しを中心に、色付き防具の作成についても紹介したい。

文/PC-Nuts

トレジャーハンターという仕事

地図を頼りに地面を掘ると、膨大な財宝が手に入る宝探し。隠された財宝がどれほど魅力的であるかは、古今東西の財宝伝説をはじめ、怪しげなテレビ番組などの例もあるので、皆知っていることだろう。

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)で宝探しをするには、何ともしも、宝の地図(Treasure Map)が必要だ。さすがに宝の地図だけあって、その入手も容易ではない。巷では100分の1の確率でモンスターが持っているとうわさされており、強運の持ち主でない限り、めったに手に入らないのだ。ちなみに、地図には直接表示されないが、レベルが設定されている。レベル1~5の5種類の地図があり、入手するにはレベル相応のモンスターを倒す必要がある。例えば、レベル1の地図でもEarth ElementalやOrc Mage、Gargoyleなどからしか手に入らないといった具合だ。RatmanやOrcといった雑魚と敵れては、いつまで経っても宝探しはできないので注意。

晴れて地図を手に入れたら、トレジャーハンターの番だ。お宝を手に入れるには、地図の解説、宝箱の発見、宝箱を開けるという段階のプロセスがある(左図参照)。トレジャーハンターに必要とされる資質(スキル)は、Cartography(地図作成)、Mining(採鉱)、Lockpicking(かぎ開け)、Detecting Hidden(探知能力)の四つである。スキルータルによる制限(合計700前後)を踏まえると、戦闘もじゅうぶんにできて、宝探しもできるキャラクターを育てるのは非常に難しい。そのため、プ

ニアでは、現在トレジャーハンターというテンプレートには職業が大人気なのだ。

余談だが、Cartographyは非常にマイナーなスキルであった。額に汗して各地を歩き回って地図を作っても、割に合う利益が生み出せず、ホームページによってブリタニア全土のマップが公開されたことなどから、プレイヤー間の需要も昔にも等しかったからだ。古くから地図屋をやっていた人がトレジャーハンターとして活躍できることをうれしく思う。

仲間を集めて宝探しに出かけよう

宝探しに出かけるなら、トレジャーハンターに加え、戦闘スキルを持った仲間も集めよう。なぜなら、首尾良く宝箱を掘り当てたとしても、宝の地図のレベルに応じたモンスターが出現するからである。お宝だけが目当ての場合は邪魔な存在かもしれないが、ダンジョンへ行かなくても戦闘まで楽しんでしまおうと考えれば、悪くない仕掛けだ。宝が埋まっている場所へは、船を利用しなければ行けないこともある。ここは一つ、Gateの魔法を使うといった横着をせずに、冒険気分を満喫しよう。

宝の地図を解説すると、財宝が埋まっている場所がおおまかに分かる。現地に着いたら、早速探索を開始しよう。この時、掘り当てることができるのは、地図を解説した人だけであるということがは注意してもらいたい。ここでMiningのスキルが高ければ、1回に探索できる範囲が広がるので、より早く見つけることができる。

宝箱を見つけても決して焦ってはいけない。宝箱はLockpickingを使って無事スキル判定に成功すると開くのだが、それと同時にモンスターが複数出現する。仲間を近くに集め、戦闘準備を整えるのが先決だ。できれば周囲を調べ、PKや泥棒、通常のモンスターなどの「困らせろ客」がいなくてもチェックしておきたい。今回は楽しみのためにあまり細かいしるしがないが、地図のレベルによってはBalronまでが現れる。いざという時のために現地をMarkしたRuneを複数作り、Bankに預けておくとう安心だろう。



地図から場所を特定するのは、プレイヤーの経験による。ところが大変。ブリタニアの地理を熟知していない場合は、通常の地図と比較してみるとよいだろう

宝を手に入れるプロセス

地図の解説

・必要スキル: Cartography
 備考: Cartography30(レベル1)~100(レベル5)

宝箱の発見

・必要スキル: Mining
 備考: Mining0=1×1マス
 Mining70=3×3マス
 Mining100=5×5マス

宝箱を開ける

・必要スキル: Lockpicking
 備考: Lockpicking40(レベル1)~100(レベル5)
 ・必要スキル: Detecting Hidden
 備考: Detecting Hidden10(レベル1)~50(レベル5)

注1: 必要とされるスキル値は、Treasure Mapのレベルによって異なるため、おおまかな目安を示した

注2: Miningは高い値を必ずしも必要としない。宝箱の早期発見に役立つ

注3: Detecting HiddenはLockpickingの補助的な役割を果たす。表の値はLockpickingが高い場合の目安を示した

知人の協力によって撮影したトレジャーハンターキャラクター。スキルータルを考慮すると、残り300弱をどう割り振るかが悩みのところだ



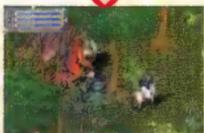
無事戦闘を終えると、お待ちかねのお宝鑑定タイムとなる。宝箱の中身は、ダンジョンでの収穫に比べて格段に良い。マジックアイテム、魔法のスクロール(Scroll)、秘薬(Reagents)、宝石(Jewel)に加え、地図レベル×1000gpも大金が手に入るのだ。レベル5の地図であれば5000gpと、ブリタニアの酒場でワインが600本以上空けられる計算だ(もちろん、何に使うかはプレイヤーの自由)。レベルが低い地図だったとしても、そうがっかりすることはない。マジックアイテムの追加効果は、レベルとは関係なくランダムである。めったにお目にかかれないアイテムが出るかもしれないので、鑑定(Item Identify)のWandをあらかじめ用意しておく。



宝箱を開けるのはサウンドにある。周辺を歩いている人々にはなぜか聞こえないのだが、近くにいる仲間には聞こえる(Ore を見る時のサウンド)が聞こえるのだ



見事開けてみると、徐々に地盤から宝箱がでてくる。この宝箱を勝手に開けられるかどうかは、トレンジャーハンターの視覚表



宝箱を開けると同時に出現するモンスター。役目を果たしたトレンジャーハンターだが、固に連撃ながら即座に死亡してしまつた(Daemonの足下に注目)。ResurrectionやGateの魔法が使えれば回避は必須なようだ



見よ、このアイテム! レベル4の地図だったため、さまざまなアイテムがぎっしりと詰まっていた。ほぼくぼく顔だと思うが、油断せず回収作業に移ろう。宝箱の中のアイテムを取ったり、箱の中で移動させている間に、再びモンスターが出現することもある

待望の色付き鉱石が登場

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の発売時期にもうおさがあった色付き鉱石(Ore)とインゴット(Ingots)がついに登場した。

街のNPCではさまざまな色の防具が売られているが、プレイヤーの鍛冶屋(Blacksmith)が作れる防具は、これまで1色(Iron)しかなかった。ご存じのとおり、腕のいい鍛冶屋なら、品質の良い武器・防具を作成できる。そのため、今まではプレイヤーの作った品質の良い防具を取るか、市販品の好みの色を取るかという二つの選択を迫られていたのである。覚えている人は少ないかもしれないが、筆者などは1997年のクリスマスプレゼントにあったCharcoal(木炭)から黒いインゴットが作れるというデマを信じて探し回ったものだ(見た目が黒い鉱石だったのと、評判の悪い人しかもらえない貴重なものだったことから、そんなうわさとなった)。

今回の変更は、鉱山自体の仕組みに手が増えられており、単調になりがちなMining作業にちょっとした刺激を与えてくれる。各色の鉱石は、ブリタニアにある鉱山のどこかに埋まっている。つまり、欲しい色の防具を作るためには、まず鉱脈を探し当てる必要はないのだ(どこにどの色の鉱石が埋まっているかは各サーバーによって異なる)。探し当てるのは宝探しと同じ感覚でなかなか楽しいが、鉱脈を巡るMiner同士の利権争いなどという状況も時にはある(笑)。というのも、新たに加えられた8色の鉱石は、それぞれ難易度と埋蔵量が決まっているからだ。表の鉱石は、表の下へいくほど掘り出すのが難しく、ブリタニア全上の埋蔵量も少ない。当然、溶解(smelt)してできるインゴットや鍛冶によって作り出された防具の値段も違ってくるので、Minerの目の色も変わるというわけだ。

ちなみに、同じ仕組みで、表の鉱石からできるインゴットは、下へいくほど鍛冶による加工も難しくなるとうわさされている。通常のインゴットであっても品質の良いPlateの胴体はめったにできない(1000インゴットから数個程度)。筆者には、Valoriteの品質の良いPlate一式がいくらになるか想像もつかないが、UO内の結婚式用に1着欲しいものである。

鉱石の種類	必要 Mining 量
Iron(標準品)	-
Dull Copper	65
Onyx	70
Copper	75
Bronze	80
Galena	85
Agapite	90
Verite	95
Valorite	99

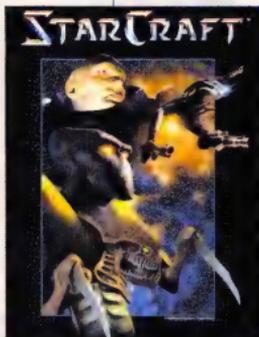


左がVerite、右がValoriteのフルプレート。PKや淫癖などのラブルを避けるため、残念ながら街中でも着用している人は少ないのが現状だ

Blizzard

例えば、戦国時代をモチーフにしたゲームであれば、資料を収集して時代への理解を深めるといのは、ゲームプレイヤーの行動としては一般的だろう。収集というとマニアックな感じを受けるが、気に入ったゲームの関連資料やグッズを集めていくプレイヤーは少なくない。もちろん、Blizzard Entertainment社のbattle.net対応ゲームにも関連グッズが用意されているので、今回はそれらを紹介することにする。

文/安井 勉



TシャツにプリントされたSTAR CRAFTのイラスト。これを見て街中を歩くのは、少々勇気いれるかも？

グッズを収集する人々

子供を持つ親なら、定期入れに子供の写真を入れているもおかしくない。それは、だれでもわが子がかわいから。写真、ビデオ、成績表、幼稚園で描いたクレヨン画……。その子にとっては、のちのち迷惑となるかもしれない「わが子グッズ」を制作し、収集するのは、親馬鹿でも何でもない普通のことだ。しかし、どんなにでき愛していても、子供の写真をプリントしたTシャツを着ている親は見かけない。

例えば、「STAR CRAFT」の熱狂的なファンがいて、彼女とのデートの際にご自慢のProtossのTシャツを着て行くとする。そのファンにとってはアイデンティティの主張以外の何物でもなく、「他人に迷惑をかけているわけでもない、とがめられる筋合いはない」と、本人は思っていることだろう。良識ある読者の方々とは分かってと思うが、一般的には、着ている本人に対してではなく、「いひ年をして怪獣（STAR CRAFT）を知らない人からは、そうしか見えないらしい」のTシャツを着ているような男と付き合う彼女の神経」が疑問視されるのである。もちろん、ZergのTシャツを着ている彼女がデートに現れた場合には、世間の疑問は男性の方へと向く。

他人の視線を気にしていると、立派なゲームファンになれないというのでは、何か寂しいものを感じる。これに対する具体的な解決方法は、彼女にも同じTシャツを着せることだ。世間といものは孤独な変人に対しては冷たいが、変人が集団化した場合には「無関心」となるか「迎合」する仕組みになっている。紙袋や、ハンフックの類まで収集するような場合でも、同好の集団を形成すれば問題はなくなるはず。battle.net関連グッズ収集家の1人として、筆者も仲間どころで、筆者は目下、自分の子供の写真をプリントしたTシャツを流行らせることをもくろんでいるので

るが、これはSTAR CRAFT Tシャツの場合より、多少の時間がかかるかもしれない。

3種族がそろった STAR CRAFTアクションフィギュア

STAR CRAFTに登場する3種族のユニットをモチーフにしたフィギュア。TerranはMarine、ZergはHydraisk、ProtossはZealotがモデルとなっていて、どれもがゲーム中で使われる代表的なユニットと言える。なかなか良くてきたフィギュアだが、ProtossのZealotだけが、少々モデリングが甘い気がする。Zealotは装甲が厚く、近接攻撃力は全種族の初期ユニット中最強だ。そのイメージからすると、何となく線が細い印象を受けてしまう。

Protossと言えばTerranと並んでメカニカルなユニットが多く、それが魅力の一つだ。個人的には生物系のユニットではなく、TerranのSiege Tank、ZergのUltralisk（Zergばかりは全部生物なので仕方ない）、ProtossのDragoonのラジオコントロールモデルが欲しいところだ。

WAR CRAFTシリーズを 一足先にチェック

この夏にbattle.net対応タイトルとして復活する、「WAR CRAFT」シリーズのアクションフィギュアは2種類ある。WAR CRAFTはネットワーク対応リアルタイム戦略シミュレーションの代表的タイトルの一つだが、ファンタジー仕立ての世界観で、OrcとHumanとの戦争をモチーフとしている。

STAR CRAFTと同様にそれぞれの種族のものがあり、Orc GruntとHuman Footmanがフィギュア化されている。どちらも初期段階の戦闘ユニットとして、よく使われるユニットである。

Orc Gruntのフィギュアはおの持っているが、実



STAR CRAFTのフィギュアのTerranとZerg。Terranのフィギュアにはいくつかの武器が別パーツで付属している

Warcraft

力強いボースのOrc Grunt。この肌内はやはり大迫力だ。このほか、帽子状の小さなヘルメットが付属する



Human Footmanは、なかなか鋭い目つきをしている。ゲームのイメージが氣に入っているなら、別パーツのヘルメットをかぶらばう

際の際のゲームでおのを装備しているのはTrollユニットで、Orc Gruntはやりのようなものを装備しているはずだ。イメージが優先され、細部の検証が甘いので、ファンタジー好きには受けるだろうが、ゲームにこだわるファンには違和感があるかもしれない。しかし、その迫力あるスタイルはじゅうぶんに再現されており、また、Human Footmanのヘルメットが別のパーツで用意され、かぶせるかどうかを選択できるなど、心をくすぐられる細かい配慮もある。

タイトル別イラストTシャツ

STARCRRAFTと「DIABLO II」のTシャツが販売されている。どちらも、ゲームタイトルに関連したイラストが大きく印刷されており、筆者個人的な感覚からすると「恥ずかしい系」のアイテムである。例えば、テレビアニメのキャラクターTシャツを着て人前を歩くのは、ダンデとかエレガントとは無縁のファッションであることは言うまでもない。

筆者は、これらのTシャツをアクリルのケースに入れて壁に飾っている。着て歩くのは恥ずかしいかもしれないが、部屋のインテリアとして飾れば、意外にも格調高く感じられるはずだ。

Blizzardオフィシャルグッズ

キャップ、Tシャツ、マウスパッドの3点が、Blizzardグッズとして販売されている。どれも黒を基調とし、ブルーのロゴが目立つところに印刷されていて、特定のゲームタイトルに関連したアイテムではない。中では、特にマウスパッドの実用性が高い。TシャツはS、M、L、XL、XXLの5サイズが用意されているが、どれも日本人を基準としたサイズではないので、購入時には注意が必要だ。

これらを賞品にして、battle.netで知り合った友達とのオフラインミーティングなどで、ゲームの腕を競うのも楽しいだろう。



街中でぶついても違和感がなさそう。Blizzardのロゴが入ったキャップ、ファンとして無難から買っても可也

日本限定のオリジナルグッズ

ほかにも、Blizzard Entertainment社のゲームタイトルを正規輸入しているソースネクストが、販売促進用に製作したグッズがあり、これは一般には販売されていない。東京の秋葉原のあるショップでは、1998年にSTARCRRAFTが発売された時、予約注文していた人を対象にTシャツが特典として配布されていたことがある。これは、本誌でも読者プレゼントとして提供したが、初期ロットのスペシャルパッケージとして用意されていた3種族それぞれの表紙イラストを、そのままTシャツに印刷したものだ（つまり、Tシャツも3種類ある）。今となっては非常に入手が困難なので、これを全種類集めるのは相当の覚悟が必要である。

日本語版が発売されるタイミングなど、日本だけのオリジナルグッズが製作されることがあるので、これらの品々に興味がある人はチェックしてみよう。



リアルタイム戦略シミュレーションの原点 WARCRAFT IIとは？

「WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS」は1995年に発売され、100万本の売り上げを記録した。HumanとOrcの戦争をモチーフとしたリアルタイム戦略シミュレーションだ。シナリオやユニットが追加された「WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL」も発売されている。

Orcの侵略によって、ElfやGnomeなどの聖人種は、Humanと種族を超えた同盟を結んでいる。Orcは愚かな権力闘争を繰り返しているが、TrollやOgreなども命下りに組み入れて合同軍を率いている。金鉱と材木という天然資源は両者共通だが、戦術の方法論はまったく異なり、ゲームとしての深みがある。

WARCRAFT IIには、防衛拠点を建設したり、直接/間接攻撃などの攻撃レンジの違いによる戦況、資源確保とユニットコストの釣り合いなど、近年のリアルタイム戦略シミュレーションの基本がすべて詰まっている。そのゲーム/フランスは絶妙であり、現在でもファンが少なくない。battle.net対応版として「WARCRAFT II PLATINUM PACK」の発売が予定されており、さらに多くのゲームファンの心をつかむことだろう。



現在、「WARCRAFT II - 地獄大戦」「WARCRAFT II - 新天幕の扉」として、共にソースネクストから完全日本語版が発売されている。

今回のグッズ紹介にあたって、ソースネクストから「DIABLO II」のTシャツ5枚と、Blizzardキャップ2個をプレゼントとして提供していただきました。応募方法はp.128をご覧ください。

Tシャツの背中にプリントされたDIABLOのイラスト

PRESENT

読者プレゼント

4

(株)コーエー
人知を尽くして中原の覇者を目指す「三國志インターネット」(4A)を3名に。また、発売を記念して作られた100枚限定テレカ(4B)を3名に(デザインは製品パッケージと同じです)。



5

(株)メディアクエスト
「FALCON」シリーズの最高峰「FALCON 4.0」(5A)と、トップガンシリーズ第2弾「TOP GUN: HORNET'S NEST」(5B)を各1名に。

5A 5B



6A

(株)アイジーエス
本格的RPG作成ツール「RPG CREATOR PRO」(6A)を3名に。3Dリアルタイム戦略シミュレーション「ARMOR COMMAND」(6B)を6名に。

6B



7

(株)アートディンク
リンクワークシステムで、無限の世界を旅することができる「ルナティックドーン III」を3名に。



1

電車でGO! 2
ソフト&専用コントローラー
(株)アンバラス
ついに移植された「電車でGO! 2」と専用コントローラーのセットを3名に。



2

ダイヤルアップルーター
(株)NTT-TE東京
(株)ビー・ユー・ジー
PHSメール受信、Web伝言板などの新機能を搭載したダイヤルアップルーター「MN128-SOHO SL11」を1名に。



3

立体眼鏡 eyeSCREAM
フレックス・ジャパン・トレーニング
(<http://www.freex.com/w3d/>)
Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。



9

(株)ジャストシステム
付録CD-ROMにクライアントソフトが収録されているコミュニケーショントール「LOOPT」を、そのキャラクターを愛しらったTシャツ(9A-9D)をそれぞれ3名に。マグカップ(9E)を5名に。マウスパッド(9F)を30名に。

9B 9C 9D 9E 9F



13

イマジニア(株)
4月から使える「Colin Mcrae RALLY」の卓上スクールカレンダーを5名に。



右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

10

(株)アンバラス
3D空間を自在に飛び回って熱いバトルを繰り広げる「サイキックフォース2012」を3名に。



11

(株)ソース
p.128の「Blizzard from Far East」で紹介した「DIABLO」Tシャツ(11A)を5名に。Blizzard社のロゴ入りキャップ(11B)を2名に。

11A 11B



12

アイトス・インタラクティブ(株)
「トゥームレイダー III」の主演ラクロフトのサイン入りオリジナルマグカップを5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・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年4月24日(日曜発売日)です。当選者の様子は発送をもって代えてさせていただきます。

Yuki Nishio

西尾ゆきの場合

ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらう「ファーストインベンション」。今月は、海外ゲームを得意とし、レジャーや攻殻に活躍する西尾ゆき氏に、その出会いを語ってもらった。

人生が海外ストラテジーゲーム1色に染まったころ

大学生のころ、所属していたサークルの先輩の紹介で、ゲームライターの仕事をするようになった。依頼してくれたのは、DOSの海外ゲームを中心に扱った、当時としては大変先進的な内容の雑誌。そのため、受ける仕事のほとんどは海外ゲームで占められていて、私は狂ったようにそれらのゲームに没頭していた。その以前にも、ファミコンなどは熱中して遊んでいたのだが、ファミコンは居間にあったため、親との順番争い、家族としての生活サイクルなどで邪魔されることが多かった。その点、パソコンは自分の部屋に持ちこんでいたので、いつでもプレイOK。昼だろうが夜だろうが、とにかくプレイし続けたので、寝朝寝はもたず、視力は落ち、小じばは増え、人相も悪くなっていった。明けも暮れてもゲームの日々が、このころから始まったのだ。

仕事を始めたころの作品は心に残るものが多い。中でも、MicroProse社の「COLONIZATION」は次のお気に入り。とにかく、毎日プレイしていた記憶がある。これは、新大陸に渡って植民地を次々と開拓し、最後には独立してしまうというターン制のストラテジーゲームだ。

「HEROES OF MIGHT & MAGIC」や「CIVILIZATION」シリーズなどもそうなのだが、海外のターン制ストラテジーゲームは難易度を調整できるものが多い。そのために、COLONIZATIONも長くプレイするに連れ、自分との戦いになってくる。より過熱な条件で、より過熱な設定で、とギリギリめつめるようにプレイしていくのが非常に気持ちいい。難易度の壁を突き抜けて、1段上ったときの喜びがたまらないのだ。

ネクストインベンション
これに期待!

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

海外ゲームのビッグタイトルは制作期間が長く、なかなか具体的な姿を現してくれない。そんな中、もうすぐ発売予定という、うれしい状態なのが「HEROES OF MIGHT & MAGIC III」だ。その名のとおり、マイト&マジックシリーズの外伝で、ファンタジーを題材にしたターン制のストラテジー。流行のものにあがちな派手な演出はないが、質の高い、懐こたえのある内容なのがポイントである。イメージから日本語版の発売予定あり、一度はプレイすべ!



キャンペーンモードでは「マイト&マジック」で愛用した「キヤセリン」が主人公。果たして彼女は祖国を救えるのか

私
が
最
初
に
ハ
マ
っ
た
ゲ
ー
ム

ファーストインベンション



発展の可能性がある土地を求めて、何回もゲームをやり直すのがCOLONIZATIONの根本。絶妙なバランスの要素が、勝手に脳内とあっつていく。



国王からの命令で、新大陸を開拓していく。なお、日本語版の発売元はファンタジー(http://www.lordasia.co.jp/)

COLONIZATIONは、現在もWindows 95対応の日本語版が発売されているので、見かたらずぜひプレイしてみてください。

大人のためのアドベンチャーゲーム

もともと、ゲームブックのように、ストーリーを楽しむ形のエンターテインメントが好きだったので、アドベンチャーゲームは私のいちばん好きなジャンルだ。しかし、アドベンチャーゲームの良作というのはなかなか見つからない。「THE 11TH HOUR」のようなバズルアドベンチャーではなく、ゲームとしても、ストーリーとしても楽しめるものというの数は少ないのだ。そんなことわりの中で、理想的と感じるのが、Sierra On-Line社のGABRIEL KNIGHTシリーズ第2作目、「THE BEAST WITHIN」。

小説家のGABRIELは遺産相続のためドイツに渡り、そこで奇妙な事件に巻き込まれる。秘密とのロマンスや、人狼伝説などのエピソードが織り込まれ、話の展開が目が見えない。ゲーム画面は実写に実写を重ねることで、非常に臨場感があるのが特徴。画面の配色もセンスが良く、ドイツの雰囲気うまく伝えている。総じて大人のためのゲームといった感じだ。

アドベンチャーゲームに必要なのは、ワクワクするストーリーと、ゲームならではのプラスアルファだ。例えば、THE BEAST WITHINでは、手に入れたテープから必要な部分だけを録音し直して、動物園の飼育員をだますという場面がある。ストーリーの面白さに加えて、プレイヤー側にアクションを起こさせるのが上手い。進行のためのフラグ立てがきまみしならず、ゲームならではの面白さに昇華させるのが、海外アドベンチャーゲームの懐の深さだと思う。次作は打って変わって、フルボリオンになるとこのシリーズ。また心に残る作品になってほしい。



「That's me, Gabriel Knight.」の面がけが主人公。感情の起伏の激しい日系人ゆかりの恋愛模様にもドキドキだ

西尾ゆき

フリーライター。フリーライターとして雑誌のレギュラーと依頼を受ける一方で、フリーライターとして雑誌のレギュラーと依頼を受ける。現在は日本新聞協会に所属している。フリーライターとして雑誌のレギュラーと依頼を受ける。現在は日本新聞協会に所属している。フリーライターとして雑誌のレギュラーと依頼を受ける。現在は日本新聞協会に所属している。

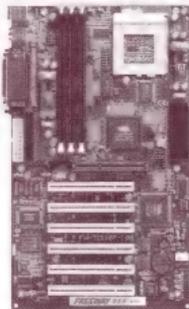
PROFILE

COVER THE 00 FPS

2MBのキャッシュを搭載したマザーを使って 3DNow!対応ゲームを高速化

オーバークロック動作に最適なSlot1用マザーボード「FW-6400GXR」シリーズで好評を得たフリーウェイから、今度はSocket7用マザーボード「FW-T15VGF」がリリースされた。2月22日に発表されたK6-IIIに対応し、2MBもの大容量キャッシュを搭載する最新マザーボードを使って、3DNow!対応「SIN Ver.1.03」がどの程度速くなるかをテストした。

文/角田一英



製品情報

価 格	1万4,800円(予定)
問 い 合 せ 先	フリーウェイ TEL03-3255-1958
U R L	http://www.freeway.co.jp/

ないようだ。このVer.1.03は、3DNow!やA3D2.0に対応しているが、P&Aが販売しているパッケージの場合、同社のホームページ(<http://www.panda.co.jp/>)で配布しているパッチを使わないインストールできないため、注意したい。

オーバークロックも試みたが、残念ながら448MHz(112MHz×4)の設定では、Windows 98の動作が不安定で、QUAKE IIの計測を終えた時点でWindows 98がハングアップし、再起動させることができなかった。オーバークロック性能は、CPUのロットによってばらつきがあるが、3月で試したP5Aの場合、最高440MHz(110MHz×4)での起動が限界だったことを考えれば、K6-2 400MHzを使ったオーバークロック動作はこのあたりが限界だと思われる。いずれにせよ、もう少し細かいクロック設定がほしいところだ。

K6-IIIが採用した TriLevelキャッシュ 設計に对应

2月号で紹介した「FW-6400GXR/150/WS」
と比べて、ややサイズが小さい「FW-T15VGF」は、
305×180(mm)というコンパクトなATXフォームを
採用している。拡張スロットは、AGP×1、PCI×6。
今回はISAスロットを一切廃止せず、6本のPCIス
ロットはすべてバスマスター動作が可能である。
DIMMスロットは三つで、最大384MBのメモリを
搭載できる。PS/2ポート、USBポート、シリアル
ポートなどのインタフェース部は、一般的なダブル
デッカー構成となっている。

FW-T15VGFの最大の特徴は、4月に出荷が開始されるK6-IIIに対応している点にあり、マザーボード上に搭載している2MBの大容量キャッシュを3次キャッシュとして利用できるようになっている。従来までのSocket7対応CPUの場合、マザーボード上のキャッシュが2次キャッシュとして使われていたが、CPUの内部に256KBの2次キャッシュを搭載しているK6-IIIの場合、オンボードの2次キャッシュは3次キャッシュとして使われるのだ。

FW-T15VGFに搭載された2MBのキャッシュは、同マザーボードで採用されているチップセット「MPV3」の上限でもあり、基板の裏と裏に1MBずつ実装されている。今回の評価時にはK6-IIIが入りできなかったが、6月号では当マザーボードとK6-IIIを組み合わせて、大容量キャッシュの効果をテストする予定だ。

ベースクロックは 最大133MHzに对应

FW-6400GXRは、ベースクロック150MHzに対応したオーバークロック用マザーボードという位置付けだったが、FW-T15VGFもオーバークロック動作が可能な「遊べる仕様」になっている。設定可能なベースクロックは、66、75、83、95、100、112、

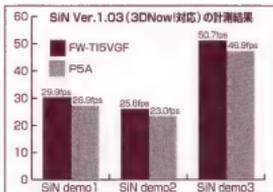
124、133MHzの8通り。CPU倍率は1.5倍〜6倍(0.5倍刻みで設定可)である。さらに、コア電圧は2.0V〜3.5V、I/O電圧は2.1V〜3.6Vの間をいずれも0.1V刻みで設定が可能だ。システムクロック、倍率、電圧など、いずれも基本的にはジャンパーピンで設定を行う。112MHz以上のクロックについては、ジャンパーで100MHzに設定した後に、さらにBIOSメニューで設定するという、ちょっとややこしいもの。そのほか、AGP、PCIの動作周波数が設定でき、BIOSによるシステム温度、システム電圧、CPUファン回転などの監視機能を持つので、オーバークロックに最適な環境を提供してくれる。

ただし、不満点もある。CPUクロック、AGPクロック、そして倍率の設定が、それぞれ独立したジャンパースイッチではなく、一つのジャンパースイッチでまとめられているため、項目ごとに設定が変更しにくい。またジャンパースイッチの状態を見ただけでは、現在の設定状態が判別しにくいというの不便だ。

2MBのキャッシュの 効果を確認 SINが最大14%高速化

2MBのキャッシュ効果を期待して、K6-2 400MHzを使って、「QUAKE II」と「SIN」によるベンチマーク測定を行った。結果は下表のとおりだが、本誌3月号でK6-2 400MHzをテストした際に使った、ASUSTek computers社の「P5A」で計測した結果と比べると、最高で約14%アップしている。やはり2MBのキャッシュが効いているのだろう。だが、QUAKE IIではなぜか、P5Aの計測値を下回る結果になってしまった。フリーウェイ基本で「今後配布予定のBIOSの更新によって、基本性能の向上が期待できます」とのこと。

なお、SINの計測は、2月末に配布が始まった最新パッチ(Ver.1.03)をインストールして測定した。QUAKE IIのパッチに含まれる3dfxgl.dllを使用した場合と比べ、ほんの少しフレームレートが向上しているが、大幅に数値がアップする程の効果は



ゲームのバージョン	QUAKE II Ver.3.20, SIN Ver.1.01			QUAKE II用3DNow!対応パッチ使用時			SIN Ver.1.03		
	FW-T15VGF	P5A		FW-T15VGF	P5A		FW-T15VGF	P5A	
動作周波数	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4
QUAKE II	48.2fps	52.1fps	56.9fps	59.4fps	59.8fps	69.3fps	対象外	対象外	対象外
SIN demo1	25.8fps	計測不可	23.1fps	29.0fps	計測不可	26.4fps	29.9fps	計測不可	26.9fps
SIN demo2	22.3fps	計測不可	19.5fps	25.4fps	計測不可	23.0fps	25.6fps	計測不可	23.0fps
SIN demo3	45.7fps	計測不可	41.2fps	50.3fps	計測不可	46.7fps	50.7fps	計測不可	46.9fps

計測環境:メモリ128MB、ビデオカード/Viper V390、3Dアクセラレーター/Monster3D II
ゲームのモード:QUAKE II、SINは共に3DFX OpenGLモード(640×480ドット、VS/VAC OFF)計測
※112MHz×4の場合、コア電圧を2.5〜2.6V、I/O電圧を3.5Vにする動作する可能性があります(フリーウェイ)とのこと

Play Online MAC館

MacユーザーへのVoodooファミリーの普及率がどうも低い。Mac専門誌のゲームレビューでさえ、ソフトウェアレンドリングのお粗末な画面が見られる。そこで今回は、Macゲーマーに必須といえるVoodooファミリー購入ガイドをお届けしよう。
文/吉田信彦

第4回 MacintoshのVoodooチューン

値段か? 性能か? 自らの意志で選ぼう

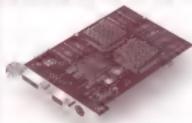
お勧めのMac用 Voodoo&Voodoo2

第1世代のVoodoo Graphicsチップを採用したカード(以下、Voodoo1)には、Village Tronic社のMacMagicがある。国内では、ゲートが代理店となって販売しているので容易に手に入る。定価が2万4,800円と高いのが難点だが、日本語のサポートが受けられることを重視するならお勧めだ。また、付属のMacMagic Tweakerというソフトで、動作周波数やVsyncのON/OFFなどの設定を変更して速度向上を図れる。

一方、Voodoo2搭載カードは、Micro Conversions社が、PCIスロット用のGame Wizard 12MB版と初代Mac専用(5色では使用不可)のGame Wizard 8MB版を販売している。いずれも国内代理店がないため、海外通販を直輸入店で買うことになる。海外通販の場合は、到着までに約1週間かかるが、2万4,000円程度で入手できる。店頭購入の場合は、秋葉原で3万5,000~4万5,000円程度だ。

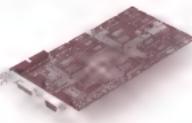
Voodoo1とVoodoo2の性能差を考えれば、同じような金額を払うならば、後者を買った方が得に決まっている。しかし、入手に時間がかかる、国内でのサポートが受けられないというデメリットがあることも忘れずに。

MacMagic



安心を求めるならMacMagicがお勧めだ。確実に入手でき、日本語のサポートもしっかりしている

Game Wizard

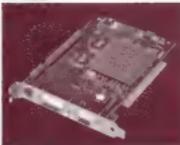


現在、12MB版と初代Mac専用の8MB版が生産されている。Mozzaniteスロットが付いていない5色のiMacでは、残念ながら使用できない

Voodoo Banshee搭載カード 2機種発売決定

Voodoo Banshee搭載カードの発売が予定されていることは以前もお伝えしたが、今回、その機種と販売元が分かった。Village Tronic社の「MP850」、Ixmircro社の「ix3D GAME ROCKET」の2機種で、日本ではゲートとMSAがそれぞれ代理店となるようだ。価格と発売時期は今のところ未定だ。すぐにVoodooやVoodoo2を買おうものもいるが、Voodoo Bansheeの性能、価格を見て判断してみてもどうだろうか。

MP850



ゲートから発売が予定されているVoodoo Banshee搭載カード。3月上旬の時点ですでにカードが仕上がっており、あとはドライブの完成を待つだけという状態だ。発売は近い

Windows用VoodooファミリーはMacでも使用可能!

Windows用Voodooファミリーの値段、多機種に比べると、Mac用は割高で、機種も少ない。そのため、Web上で「Windows用VoodooファミリーをMacで使う方法」が話題とされてきた。もし、本当に使えるのであれば、ユーザーにとっては朗報になるに違いないので、その方法を試してみた。あらかじめ断っておくが、以下の内容は、メーカーの保証外となるので、自己責任で行ってほしい。

まず、Voodoo1はまったく問題なく使えた。しかも、ドライブは以前Mac用Voodoo1カードPower3Dを販売していたTechworks社のHPからダウンロード(http://ftp.techworks.com/mac/Power3D_MacOS.sit.hqx)できる。基本的には、このドライブでどのVoodooカードも使えるが、ごく一部で不具合が報告されている。

一方、Voodoo2は、前述のGame Wizardを買う以外に合法的に

Voodoo2用ドライブを入手する方法がない。海蔵版ドライブが入手できるサイトもあるが、このドライブは一部のゲームが動作しない。また、海蔵版ドライブを使う法律上・倫理上の問題もさることながら、出自も明らかでないドライブを使うリスクを覚悟しなければならない。どんなトラブルが生じてもすべて自分の責任となるのだ。

さらに、Game Wizardのドライブにパッチを当ててWindows用のカードを使うようにする方法もある。しかし、ドライブは公開されていないため、入手方法の問題が生じる。また、仮に手に入れたとしても、パッチを当てて使うこと含め問題となるだろう。

上記いずれの方法でも動作することを確認したが、海蔵版ドライブやパッチの所在はあえて書かない。本件に関して編集部に関わり合いをせたいでも一切お答えできないので、ご了承ください。

ベンチマーク総評

今回紹介したカードの性能差を測るため、ベンチマークを行ってみました。購入時の参考にしてください。なお、MacMagicのクロックアップ、VsyncOFFの効果は絶大だったが、画面にゴミが多量出るといふ弊害もあった

テスト環境
使用機種:PowerMac 5500 200MHz
OS:MacOS 9.5
メモリー:1GB
ソフト:UNREAL
設定:640x480ドット
Texture detail LOW
Sound quality LOW

機種	最小	最大	平均
ソフトウェアレンドリング	4.41fps	8.94fps	6.05fps
MacMagic (50MHz, Vsync ON)	6.72fps	22.22fps	15.27fps
MacMagic (55MHz, Vsync OFF)	6.45fps	31.90fps	17.15fps
Game Wizard 8MB版	7.87fps	39.75fps	19.00fps
Monster3D II 12MB版 (海蔵版ドライブ使用)	6.95fps	39.29fps	18.78fps
Monster3D 12MB版 (Game Wizard40変更ドライブ使用)	7.37fps	39.41fps	18.90fps

PPGA版Celeronの登場は、自作ユーザーに新たな悩みをもたらした。Slot1対応マザーボードを使うべきか、370ソケット対応マザーボードを使うべきか。この悩みを簡単に解消してくれるのが、370ソケットをSlot1に変換するためのアダプターだ。このアダプターは、マザーボードメーカー各社から製品化されているが、今回はGYGABYTE社製の「GA-6R7」を試用してみた。文/角田一美

370ソケット対応CeleronをSlot1マザーで使用するためのアダプター GA-6R7

Slot1対応Celeronは減少傾向に店頭ではPPGAへの移行が始まった

この交換アダプター「GA-6R7」があれば、安価なPPGA(Plastic Pin Grid Array)版Celeronで自作マシンを作ろうと思っているユーザーも、安心して既存のSlot1対応マザーボードを選択できる。では、370ソケットは、どのような位置付けになるのだろうか。

インテルは今後、CPUの形状をSlotからソケットへ移行させる可能性がある。まず、CeleronについてはSEPP(Single Edge Processor Package)版は徐々に市場から姿を消していった。パッケージやマザーボードのコスト、モバイル用途などを考えると、ソケットはSlotよりも優位面が多く、さらに、370ソケットは電氣的な特性面でSlotよりも安定している。こうなると、今後、Celeron以外のCPUについてもソケットへの移行が進むかもしれない。現時点でPentiumIIIがソケット化されることはあり得ないが、Celeronと同じように2次キャッシュがCPUコアに統合されるCoppermine(ベースクロック133MHzに対応)はPPGA版が本命との見方もされている。ただ、そうなった時は、現行の370ソケットが使われるかどうかは分からない。ただ、現在販売されているマザーボードの中から最高のコストパフォーマンスを得るためには、今回紹介したアダプターとSlot1対応マザーボードの組み合わせが魅力的だ。

価格の面ではPPGA版CeleronはSEPP版よりも安く、各クロックにも実売価格の差は3,000円程度だ。交換アダプターの実売価格が2,000~3,000円なので、CPUだけならコスト面ではどちらを使っても大差ない。ただ、同じチップセットでも370ソケット用のマザーボードはSlot1よりも安価であり、マシンのトータルコストは差違に370ソケット用のマザーにPPGA版パッケージを組み合わせた方が安く上がる。しかし、何となくも現在のマザーボードの主流はSlot1である。Slot1な

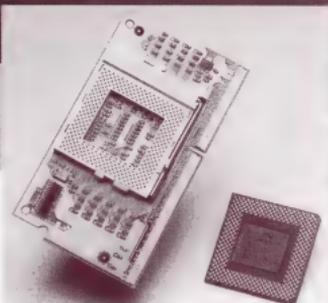
は将来のPentiumIIIへのグレードアップもスムーズだ。将来のPentiumIIIへの移行を前提にSlot1対応マザーボードを選択し、当面は安価なCeleronでマシンを構成したいというユーザーには、このGA-6R7は願ってもない便利なアダプターである。

アダプターの取り付けは簡単 性能はSEPP版とほぼ同じ

アダプター上にCPUを装着する作業は簡単だが、リテール版Celeron(Box)に付属している山洋製クーラーはかなりの重量があり、交換アダプターに取り付けるとやや不安定になる。これをどうやって安定させるかの、専用のリテンションキットでも付属しているのかと思ったら、製品には「リテンションブロック」という小さなパーツが同梱されていた。これはアダプター両端のエッジとPentium II用のリテンションキットのガイドレールとの隙間を埋めるもので、このブロックを隙間に挿しこむことでPentium II用のリテンションキットにしっかりと固定することができる。

筆者は普段、テスト用マシンのリテンションキットを交換するのが面倒なので、Pentium IIのリテンションキットがCeleronでも使えるAVC社のクーラー「MegaCool」を利用することが多い。個人的に、このリテンションブロックには非常に感心した。ただ、マザーボードのレイアウトによっては、ファン部分の出っ張りがあるためクーラーの取りまわしなどに支障が出る可能性がある。

今回は、PPGA版とSEPP版のCeleron 333MHzを使って、その性能差を調べるために、ベンチマークテストを行った。結果は下表を見て分かるのとおり、両者に性能の差はまったくない。オーバークロック耐性についても実際に試したが、これまた両者ともに75MHz×5の375MHzが限界で、83MHz×5、100MHz×5ではいずれもWindows起動途中にハングアップする結果となった。この



PPGA版Celeronの用途を広げることが可能なアダプター。価格が手ごろなため、Celeron搭載マシンの必須パーツとなりつつある

結果をもって、PPGA版Celeronのオーバークロック耐性がSEPP版と同等とは言えない。ペーシングクロック83MHzでの動作はPCIバスのクロックの関係で起動が難しく、100MHz×5ではクロックが高すぎる。今回は、333MHz版Celeronで使われている×5(固定されている倍率がネック)になったようだ。PPGA版のCeleronを使って83MHz×5以上のオーバークロック動作に成功した事例もたくさん報告されているので、工夫次第でパフォーマンスアップは可能だろう。

なお、この種のアダプターはデュアルプロセスアーキテクチャーを組む自作機ユーザーに受けてはむしろ、社稷原の店頭ではアダプターが二つセットで売られているケースもある。ただし、デュアルプロセスアーキテクチャーを構築するには、アダプターに多少の細工が必要になり、万人に勧められることではない。また、デュアルの効果を得るためにはOSをWindows NTにする必要があり、対応ゲームの数は限定されることになる。



CPUを安定するためのレール(リテンションモジュール)の上部に2つだけ見えるのが、アダプターに付属するリテンションブロックだ。これにより、アダプターの位置を固定している

製品情報

製作環境: Slot1対応マザーボード (GYGABYTE社製のマザーボード以外でも動作可能)
 対応CPU: 370ソケット対応PPGA版Celeron
 実売価格: 2,000円~2,900円 (1999年2月現在)
 問い合わせ先: シンテック TEL. 03-5688-2340
 URL: <http://www.synnec.co.jp/>

■Celeron 333MHzのベンチマーク結果

	PPGA版		SEPP版
	66MHz×5	75MHz×5	66MHz×5
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	56.3fps	57.6fps	56.4fps
SIN demo 1 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	27.3fps	33.9fps	29.9fps
SIN demo 2 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	21.6fps	27.5fps	24.1fps
SIN demo 3 (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	49.3fps	53.2fps	49.7fps
TIRTIANIUM ver. 1.2(Direct3D、640×480ドット)	26.4fps	28.5fps	26.3fps
TIRTIANIUM ver. 1.2(Direct3D、800×600ドット)	22.7fps	23.6fps	22.7fps

計測環境: マザーボード/BIOS: M6L、メモリー: 128MB、3Dアクセラレーター/Wicked3D (Voodoo2)

低価格ダイアルアップルーターの普及はめざましい。特に、1998年後半以降は新製品ラッシュとも言える状況で、各社ともパーソナルユースをターゲットとした、魅力的な製品を次々と市場に投入している。こうした中、低価格ダイアルアップルーターの草分けとして知られるNTT-TE東京の「MN128-SOHO」シリーズも、新機能を搭載して大幅にリニューアルされた。

ネットワークに詳しくない初心者にも扱えるルーター MN128-SOHO SL11

ダイアルアップルーターは ここまで身近になった

ダイアルアップルーター(以下、ルーター)の定番「MN128-SOHO」は、2月に発表された「SL11」で4代目になる。新モデルでまず目を引くのは、外観のデザイン。シンプルなおボックス型であった従来モデルから大きく変わり、フロントパネル部分がめいめい秀出た特徴的なデザインとなった。オフホワイトのボディカラーとも相まって、製品イメージは一新されたが、個性的になったフェイスの好き嫌いは分かれるところだろう。

機能面では、最近の低価格ルーターのトレンドを押し押さえたものだ。まず、接続状況、発信者番号表示、メール着信通知など、多様な情報を表示できる液晶パネルを備えている。インテュース部分では、ハブ機能を持つ四つのLANポート(10Base-T)と二つのアナログポートを備え、さらに新機能としてUSB接続にも対応(オプション)した。これらのポートは本体背面に集約されており、種類ごとに色分けしてケーブルの接続を容易にしているのが目新しい。

ネットワークユーザーには必須のテレホダイ対応機能(無通信時の自動切断機能をオプにする機能)、そして自動切断・接続をタイマー制御するスケジュール機能、通信量に応じて使用するチャネル数(1チャネルで64kbps、最大128kbps)を制御するBOD(Bandwidth On Demand)機能なども装備している。

そのほか、従来のPIAFS対応に加えてPHSメールの受信機能が加わった。さらに、メール着信通知機能やWeb伝言板、電話帳などの新機能を搭載することで、日常的なインターネット利用時の利便性を高める。

設定もやさしい。従来のブラウザ設定画面がブラッシュアップされ、分かりやすくなった。さらに、

「設定らくだ」という簡単設定ソフトが新たに添付され、ウィザード形式による画面指示に従うだけで、初心者でも簡単にルーターのセットアップができるようになった。なお、DSUは切り離し可能なので、古い分離型ターミナルアダプター(以下、TA)なども併用することも可能だ。

ネットワークゲーマーにとっては TAよりもルーターが便利

MN128-SOHOシリーズに代表される低価格ルーターは、価格面で高機能TAとほぼ同水準にまで下がり、個人ユースでもじょうぶな検射対象となる。TAに比べて弱かったアナログ回線機能も強化された。電話を併用する際にも不都合はない。複数台のパソコンを所有しているユーザーにとっては、ルーターが装備しているDHCP機能を利用して、簡単にLANの構築ができるため、TAより断然便利だ。ネットワークゲーマーにとっては、インターネット対戦だけでなく、LAN対戦のインフラも併せて構築できるルーターのメリットに注目してほしい。このSL11は、NAT(アドレス変換機能)だけでなくIPアドレスレール機能(NAT機能だけでなく、ポート番号の変換機能を併せ持つ)を搭載しているため、DHCP機能でLANに接続したどの端末からでも、インターネット上のゲームサーバーに接続することができる。

さらに、パソコンとルーターはイーサネット(10Base-T)で接続するため、シリアルまたはUSBで接続するTAと比べると、インタフェース部のボトルネックがない分、データ転送速度が速い。しかも、インターネットアクセス時の接続時間や接続後のレスポンスを短縮する効果も期待できる。これらのメリットを最大限に、複数台のパソコンを所有しているユーザーはむろん、1台しか所有していないユーザーでも、TAよりもルーターを選択すべきだろう。

メールを着信すると、液晶の下にある「MSG」のランプが点灯する。パソコンが起動していないときでも着信が確認できるため、非常に便利だ。



ネットワークゲームの新常識 ルーターは30%もPING値がよい

ルーターの速さを証明するため、実際にルーターを使ってゲームサーバーにPINGを打って、その平均レスポンス時間を比較してみた。テストに使ったのは「MN128-V21」で、パソコンとはRS-232Cで接続した。テストしたのは平日の午後3時ごろで、ゲームサーバーが比較的空いている時間帯であったため、「ULTIMA ONLINE」の四つの国内サーバーについては、かなり良好なPING値を出している。

PING値を比較した表を見てもえらば、一目瞭然だが、どのサーバーに接続した場合でも、ルーターの方が10~30%も良好なPING値を出すという結果になった。ゲーマーがサーバーに接続するテレホダイ4Mでも、ルーターで接続した方が好条件でネットワークゲームをプレイすることができそうだ。

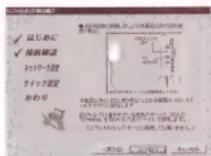
なお、ルーターに接続した2台以上のパソコンから同時にゲームサーバーに接続できるかどうかについては、前モデルの「MN128-SOHO SL10」と同じく、基本的に対応可能だ。ただし、本誌11月号で検証したように、「QUAKE II」と「ULTIMA ONLINE」は、共に同時プレイが可能だが、「DIABLO」が使用しているbattle.netだけは1台からしか接続できない。SL11の開発元のピー・ユー・ジーによると、今後、ファームウェアのバージョンアップによってネットワークゲームへの対応強化を検討しているとのことである。

■ルーターとTAのPING値の比較

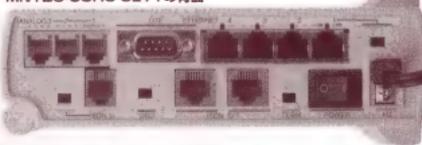
ゲーム名	サーバー名	IPアドレス	ルーター MN128-SOHO SL11	TA MN128-V21
ULTIMA ONLINE	YAMATO	203.139.106.210	43ms	56ms
	ASUKA	203.139.106.220	42ms	55ms
	WAKOJU	203.139.106.230	43ms	57ms
QUAKE II	HOKUTO	203.139.106.237	43ms	57ms
	CyberOZ.net	210.169.121.209	64ms	72ms
HAL-FIVE	SingNet	165.21.8.10	185ms	224ms

測定環境: 使用したプロバイダー/So-net. 計測した時間帯/平日の午後3時

裏面に付属するセットアップツール「設定らくだ」を使って、ウィザード形式で情報を入力していけば、初めてルーターを導入するユーザーでも迷うことなく設定できる。



MN128-SOHO SL11の背面



モノクロ写真では分かりにくいかもしれないが、各ジャックの近くに色の付いた線が引いてあり、製品に付属するケーブルの色と合わせて、簡単にセットアップが行えるよう、配慮されている。

価格情報

定価: 479,800円
 フォームウェアバージョン: 1.01
 10Base-Tポート数: 4
 IPアドレス数: 3
 アドレス変換機能: AutoNAT (NAT+IP Masquerade)
 DDN: 非対応
 価格/送料: NTT-TE東京 TEL 0120-129037
 URL: http://www.te-tokyo.co.jp/ http://www.buj.co.jp/mn128/

最新デバイスドライバ情報

2月4日から3月6日までに更新されたデバイスドライバを集めた。特集2で紹介したPentiumIIIに対応した、マザーボード用のBIOSが各社から配布されているため、主要メーカーの最新BIOSをリストアップしてみた。マシンの起動画面で「PentiumIII」と表示されない場合は、BIOSを更新してみるとよいだろう。また、PentiumIIIの新機能の一つ、「プロセッサシリアルナンバー」への対応も行われている。プロセッサシリアルナンバーについての詳細は、<http://www.intel.co.jp/jp/PentiumIII/utility.htm> で確認してほしい。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
3Dfx Interactive社	3Dfx MiniGL	Voodoo2, Voodoo Banshee	Ver.1.47	3月2日
URL : http://www.3dfx.com/view_id.asp?ID=112				
3Dfx Interactive社	Voodoo Banshee Reference Drivers	Windows 98	Ver.1.02.03	3月2日
URL : http://www.3dfx.com/view_id.asp?ID=23				
アップルコンピュータ	Power Macintosh G3 ATI RAGE 128	Mac OS 8.5.1	Update 1.0	2月25日
URL : http://www.apple.co.jp/ftp-info/reference/at_i_rage128_update.html				
カナopus	SPECTRA 3200R2	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
URL : http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200r2.htm				
カナopus	SPECTRA 3200R2 PCI	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
URL : http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200r2pci.htm				
カナopus	SPECTRA 3200	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
URL : http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm				
カナopus	SPECTRA 3200PCI	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
URL : http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200pci.htm				
カナopus	SPECTRA 2500	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
URL : http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows 95/98	Ver.1.08	2月12日
URL : http://www.creaif.co.jp/main/tech/ftp/ftnew.htm				
コムソフ	Matrox日本語ドライバ	Millennium 6200/6100など	Ver.4.30FE	2月18日
URL : http://www.komatsuoft.co.jp/pariph/mgadwn.htm				
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	Monster Fusion Z100	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0213	3月5日
URL : http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html				
メルコ	WH-AIA	Windows 98	Ver.1.0	2月26日
URL : http://www.melcolnc.co.jp/qa/multi_v.html#WH-AIA98				

PentiumIII対応マザーボード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
フリーウェイ	FW-ATC6240BX/133	Pentium III, PPGA60/Celeronなど	Ver.1.15	3月2日
URL : http://www.freeway.co.jp/tw/products/fw-atc6240bx/download-j.htm				
フリーウェイ	FW-6400GX	Pentium III, PPGA60/Celeronなど	Ver.1.06	2月5日
URL : http://www.freeway.co.jp/tw/products/fw-6400gx/download-j.htm				
ABIT Computer社	BH-6	Pentium III, Pentium II, Celeron	ID : JLD	2月9日
URL : http://www.abit.com.tw/html/eld_bh6.htm				
ABIT Computer社	BX6 rev.2	Pentium III, Pentium II, Celeron	ID : JH	2月12日
URL : http://www.abit.com.tw/html/eld_bx6r2.htm				
ASUSTek computers社	P2B	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1008	2月11日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-S	Pentium III, Pentium II	Ver.1008	3月1日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-VM	Pentium III, Pentium II	Ver.1008	3月1日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-F	Pentium III, Pentium II	Ver.1009	2月10日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-D2	Pentium III, Pentium II	Ver.100807	3月1日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-LS/P2B-L/P2B-S	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1008	3月1日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
ASUSTek computers社	P2B-05/P2B-D	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1008	3月1日
URL : http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html				
A-Trend Technology社	ATC6230	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1.0.0.4	3月4日
URL : ftp://ftp.atrend.com.tw/ftpubb/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6230/				
A-Trend Technology社	ATC6240	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1.1.0.5	2月25日
URL : ftp://ftp.atrend.com.tw/ftpubb/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6240/				
A-Trend Technology社	ATC6241	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1.0.0.2	2月26日
URL : ftp://ftp.atrend.com.tw/ftpubb/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6241/				
Giga-Byte Technology社	GA-6BMM	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.1.2	2月23日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6BXC	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.2.7	2月22日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6BXD	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.2.3	2月22日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6KDS	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.2.3	2月22日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6KDX	Pentium III, Pentium II	Ver.2.4	3月3日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6BXE	Pentium III, Pentium II	Ver.2.9	3月5日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Giga-Byte Technology社	GA-6BXU	Pentium III, Pentium II	Ver.2.3	2月26日
URL : http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm				
Micro-Star International社	MS-6116/6119/6120/6131/6147/6156/6163	Pentium III, Pentium II, Celeron	Ver.2.1	3月1日
URL : http://www.msi-jp.com/pentium3.htm				

BACK USA STREET,

なぜテキサスには ゲームメーカーが多いのか?

テキサスはパソコンゲーム業のけん引役

テキサスといえば、荒涼とした砂漠の中を風に吹かれて転がって行く低木。そして、カーボーイブーツを履いてステーキにかぶりつく人々というイメージじゃないだろうか。あまりにもステレオタイプだが、決して間違っているわけではない。筆者はなぜ、このような土地にパソコンゲームを開発するメーカーが多いのか、以前から非常に気になっていた。

テキサス州は、日本の約1.8倍もあろうかという広大な陸地面積で、人口は1800万人程度。首都オースティンをはじめ、ヒューストン、ダラス、サン・アントニオなど100万人規模の大都市も多い。また、世界有数の産油地としても有名だ。

テキサスにあるゲームメーカーを筆者が知る限りリストアップしてみた(表1)。もちろん、このほかにもまだ無名のゲームメーカーも多いだろうし、ソフト全般に拡大すると、さらにこの数は増大するだろう。

ここ数年話題となっているゲームの多くが、これらの会社から発売されているのは紛れもない事実であり、今や世界のゲームトレンドはテキサスから発信していると言っても過言ではないだろう。

オースティンの場合

俗に“大いなる田舎”とも呼ばれるテキサス。その首都であるオースティンは、州のイメージに似合わず案外最先端地区なのである。日本人には、NASAの宇宙飛行管制センターがあることで有名なヒューストンの方がなじみがあると思うが、そのヒューストンからまっすぐ西に車で2時間半ほど走れば、オースティンに到着する。Origin Systems社の創設者で、ULTIMAシリーズの生みの親でもあるリチャード・ギリオット氏の実家が元宇宙飛行士だったように、ゲーム開発者の中にはNASA技術者たちの親族も多いようだ。

ハード関係では、Texas Instruments社やデル・コンピュータなどの有名企業のほか、日系企業やコンピュータ産業の工場も多く進出しており、オースティンに限らず言えば、実に労働人口の10分の1の人たちが何らかのハイテク企業に就職しているのだという。子供のころからコンピュータ機器に慣れ親しんだ若者が多いのはそのためだろう。

表1

地区	メーカー	代表作
オースティン地区	3DO Austin社	HIGH-HEAT BASEBALL
	Acclaim Studios社	TURK-DINOSAUR HUNTER
	Digital Amiv社	Starblancer
	Eclipse Games社	Dragon
	Giri Game社	TEEN DIGITAL DIVA
	IDN Storm Austin社	DUES EX
	Murder of Crows社	INCUBATION
	Origin Systems社	ULTIMAシリーズ
	Apogee/3D Realms社	DUKE NUKEM 3D
	Bloodshot Entertainment社	KISS : PSYCHO CIRCUS
ダラス地区	Edge of Reality社	Monster Truck Madness for N64
	Ensemble Studios社	Age of Empires
	id Software社	QUAKE
	IDN Storm社	DAIKATANA
	Paradigm社	PILOT WINGS for N64
	Rebel Boat Rocker社	PRAX WAR
	Rival Entertainment社	SIN
	Rogue Entertainment社	GROUND ZERO
	Terminal Reality社	FLY!

※1 id Software社のidは、必ず小文字で表記して、「アイディ」ではなく、「イD」と発音する。

ダラスの場合

オースティンと比べ、ダラスにはコンピュータ関連企業が少ない。大規模な会社は必ずと言っていいほどの地に支店を持つが、アメリカ人の間でも、オラホマ州やアーカンソー州から上京するものが多い田舎の大都市というイメージが強いかもしれない。

Terminal Reality社の広報担当のジェフ・スミス氏は、「やっぱりid^{※1}から始まったことは確かだろう。Apogee社とか、昔からここに根ざしていたゲーム会社もあるけど、彼らがある種のムーブメントを起こしたのには違いないよ」と的確に説明をしてくれた。

表1を見てもらえば、確かに3Dシューティングを制作している会社が多いことが分かるだろう。現在でもユーザーレベルでLAN/パーティー^{※2}が盛んに行われているのもこの辺りだし、ジョン・ロメロ氏などid Software社から離れた独立した人間が、さらに才能のある開発者を引き付けているのかもれない。

そして、当のジョン・ロメロ氏にも理由を挙げられていたが、「うーん、何でだろうね……」。テキサスってただ広いだけで夜遊ぶ所がないからさ。自分の学生時代から想像するに、暇を持って余してコンピュータをいじり出す人間が多いんじゃないのかな」とのこと。

最近、インターネット犯罪など、コンピュータの負の部分ばかり叫ばれているが、テキサスでは非行防止にコンピュータが役を買っているということだろうか。

id Software社



1993年に、ジョン・カーマック、ジョン・ロメロ、トム・ホール、エド・リアン・カーマックの4名によって設立され、(DOOM)や(QUAKE)などの傑作ゲームを開発し、ネットワークゲーム時代の旗手となる。以後、メンバーは変わっても、依然従業員が13人という小規模を保つ。次回作は、(QUAKE III ARENA)

Origin Systems社



1983年、リチャード・ギリオット氏により設立され、以後、ULTIMAシリーズをはじめ、数々のスペースシミュレーションを開発する。新人プログラマーの数部門とも呼ばれている。次回作は、(ULTIMA IX: ASCENSION)



3D Realms社



1987年、スコット・ヒラー氏によって、シニアウェア販売を主体とするApogee社が設立された。1994年には開発部門である3D Realms社を設立して、傑作作品(DUKE NUKEM 3D)を発表した。次回作は、(DUKE NUKEM FOREVER!)と(PREY)

※2 自分だけのコンピュータを持って遊んで、LAN接続で遊ぶ方式のこと。LAN接続で遊ぶ方式は、QUAKE WORLD以降はほぼ広く行われていたが、最近では筆者の住むカリフォルニア州では少なくなっている。

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

メーカー:アクレイムジャパン

全コマンドを使用可能にするビッグチート

「TUROK 2:SEEDS OF EVIL」では、ご丁寧なことに「CHEAT」「ENTER CHEAT」という項目がメニューの中に初めから用意されている。どうやら、チートもゲームの内と考えられているようだ。

さて、肝心な入力方法とはいうと、ゲーム中にEscキーでメニューを表示し、ENTER CHEATを選択してコマンド入力画面にする。すると、アルファベットが一覧表示されるので、方向キーとEnterキーでコマンドを入力しよう。成功すればメッセージが表示される。だが、あわててゲームに戻っても、チートの恩恵は受けられない。今度はCHEATメニューを開こう。すると、成功したチートがオフの状態が表示されているので、オンに切り替えれば入力完了だ。

コマンドは表のとおりだが、これだけではすべてのチートを有効にさせることはできない。そこで、極めつけのコマンドは「OBLIVIONISOUTHERE」だ。なんと、このコマンドだけで、すべてのチートメニューが使えるようになる。え、初めからそれを教えろって? 失礼しました。



敵が小さくなってしまいうTRY MODEは「LILLIPUTIAN」だ。小さくなった敵は倒れれば、攻撃が40%に1.5倍でかかってやっぴだ



「YOQUIEROJUAN」でJuans Cheatをオンにすると、Gold Life Force:全員の敵が倒つければ、スタッフ01人か?

TUROK 2 : SEEDS OF EVILのチートコマンド一覧

LILLIPUTIAN	敵が小さくなる
HENRYSBILERP	マップが3Dステル調になってデフォルメされてしまう
YOQUIEROJUAN	Gold Life Forceに敵写真
INEEDAUPS	難やみ探検モード
WIZARDPOFZ	悪魔が紅色に着色される
OBLIVIONISOUTHERE	メニューのチートコードをすべて使用する

いかにしてチートコマンドを 野郎 CHEAT COMMANDER

DELTA FORCE

メーカー:マイクロマウス

無敵モードで戦場の鬼となれ

遠くから狙いを定め、着実に敵をしとめる冷静さを要求される「DELTA FORCE」。チートコードは、@キーでコンソールを表示させて入力する。

まずはゲームの難易度を下げる技を紹介しよう。「takeittohelimit」で、いつでも弾倉が満タンになる。弾切れを心配せずに存分に撃ちまくってほしい。次に「closetoyou」で、敵がプレイヤーを発見できなくなる。これでナイフを使った接近戦も可能になるのだが、相手はゲリラ、やみくもに撃った弾が、たまに当たってしまうので気をつけよう。極めつけの不死身モードは「iwillsurvive」。敵に撃たれても死なないが、撃たれている間は視界が暗くなるので、やはり敵はガンガン倒して進もう。

DELTA FORCEのチートコマンド一覧

Closetoyou	敵から見えなくなる
Iwillsurvive	不死身
Takeittohelimit	弾が満タンのまま減らなくなる

@キーでコンソールを表示させてコマンドを入力しよう。ここでは、チート0034かに「quit」終了した後の画面コマンド入力画面

Enter Command:
closetoyou



「closetoyou」で自分の姿を見せず、これまで敵に近づける、あとがナイフで切れる、ライフルで生かせるなどの自由だ。

BALDUR'S GATE

最強のニワトリ軍団を召喚せよ

残念ながら不死身モードは発見できなかったが、冒険を便利にする技を伝授しよう。まずインストールしたフォルダを開き、BALDUR.INIという設定ファイルを開く。その中にある「Game Option」という項目の中に、「Cheats=1」と1行追加して保存しよう。

この後でゲームを起動すれば、Ctrlキー+Tabキーでコンソールラインを表示できる。そこに以下のコードを入力するのだ。気をつけたいのは、英語キーボード式のコマンド入力となっていることだ。「()」はそれぞれShiftキー+9キー、Shiftキー+0キー。そして、「:」を入力するにはShiftキー+キーになくしてはならない。

特にお勧めなのが、「Cheats:TheGreatGonzo()」。狂暴化したニワトリが10匹出現して、代わりに敵をやっつけてくれるのだ。1匹1匹は弱い。1画面で呼び出せる量が多いので、大量に呼び出せば無敵の軍団になるのだ。

メーカー:セガ・エンタープライゼス



「Cheats:TheGreatGonzo()」で10匹のニワトリを表示する。1回の入力で10匹出現するが、何度も入力すればどんどん人数が増えていく。冒険がなかやめて、異端者として悪質な生霊を——送れるわけないか



「Cheats:DrizzDefends()」では、NPCのDrizzを呼び出して連携させる。こちらも入力するたびに出現するが、一定時間を経過すると消えて滅びてしまう。なんともはかないたちである

BALDUR'S GATEのチートコマンド一覧

Cheats: TheGreatGonzo ()	狂暴なニワトリを10匹召喚して代わりに戦わせる
Cheats: FirstAid ()	Potion of HealingとAntidoteを5つずつ、Stone to Fleshとスクロールを一つ贈り出す
Cheats: Midas ()	所持金が5000G増える
Cheats: CowKill ()	Summon Cowのスクロールが手に入る
Cheats: DrizzAttacks ()	敵対的なDrizz (NPCの1人) を作る
Cheats: DrizzDefends ()	友好的な Drizzを作る
Cheats: CriticalItems ()	メインミッションのクリアに必要な重要アイテムを入手
Cheats: Hane ()	マップの端にワープ
Cheats: ExploreArea ()	行ったことのないエリアをすべてマップ上に表示する



HALF-LIFE

いきなりボスとも戦えるチート

メーカー:ソースネクスト

事故か、事件か? なぜかぞを呼ぶ「HALF-LIFE」は、チートコマンドを使うとストーリーが見えてくるぞ。チートモードに入る手順は、

- ① プログラムをインストールしたフォルダを開き、「hl.exeのショートカット」を作成
- ② プロパティを開いて、リンク先のhl.exeの後に「-console」を追加。この時、ハイフンの前を半角空きにするのを忘れないように
- ③ ショートカットからHALF-LIFEを起動
- ④ 半角/全角キーでコンソールを表示させる
- ⑤ 「sv_cheats 1」と入力する

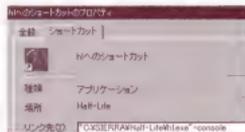
これでチートコマンドが受付可能になるのだ。なお、②のリンク先を「-dev -console」にすれば、アイテム出現コマンド「GIVE」が使えるようになる。ただし、ゲームの動作はやや不安定になってしまうようだ。

HALF-LIFEのチートコマンド一覧

IMPULSE 101	すべての武器と防具を装備
GOD	ゴッドモード
NOCLIP	壁抜け、飛行モード
MAP	マップ移動。○には、マップのファイル名を入力

以下は、リンク先を「-dev -console」にして使用

GIVE ○ アイテム/武器を入手。○には「種類 名前」が入る。例「GIVE weapon_357」など



ショートカットのリンク先が「(ダブルクォート) で囲まれている場合もある。その時は、外側に「-console」を追加する



マップ表示を駆使すれば、4月号で紹介したようなボスたちといきなり戦うことも可能だ

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。



「HALF-LIFE」のマルチプレイで、先日オリジナルのスプレーを作ってペイントしている人を見掛けた。私も作りたいのですが、どうすればいいでしょうか？
(香川県・近藤長一)

A 「HALF-LIFE」のスプレーペイントは、ほかの3Dシューティングでは見られない新しい試みですね。

QUAKE系エンジンを採用したゲームは、モデルやマップ、スキンなどをユーザーが自由にオリジナルのものを作成できることが特徴です。中でも、このスプレーペイントは、絵を1枚描くだけでなので簡単にできます。ぜひ挑戦してみてください。

オリジナルスプレーを作成するのに必要なものは、8ビットのグレースケールが作成できるグラフィックツールです。代表的なものとしては、「ペイントショッププロ」があります。

まずは、グレースケールで64×64ドットのサ



8ビットのグレースケールを作成できるグラフィックツールがあれば、簡単にオリジナルスプレーを作成できます

イズ、背景が黒の画像を新規作成します。あとは自分の作品をこのキャンバス上に描くだけです。ゲームでは白い部分に着色されること、はんこのように左右逆にペイントされることに気を付けて下さい。

イメージが完成したら「SIERRA\HALF-LIFE」の下にLOGOSというフォルダがありますので、そこに保存します。これでグラフィックツールを使った作業は終了です。

HALF-LIFEのMultiplayerメニューからCustomizeを開いて下さい。スプレーの中から作成したものを選択できるようになっていれば成功です。さあ、自分の作品を披露しにサーバーへ行きましょう。
(baron)



「Colin Mcrae RALLY」で、オリジナルカーを作成できるようなのですが、やり方を教えてください。
(北海道・宇野鶴二)

A 「Colin Mcrae RALLY」では、モデルの形状を変えることができないため、「ニードフォースピード」シリーズのような完全なオリジナルモデルを作成することはできません。しかし、テクスチャー(車の塗装データ)を張り替えることはできるので、自由な塗装を楽しむことができます。また、バンパーの形状や吸気口の形状などは、テクスチャーによって表現されているので、この程度のモデルなら変更可能です。

作業には、nyusanさんの「C3D2BMP.EXE」というツールと、「WINZIP」などのGZ形式に対応した圧縮解凍ソフトが必要です。



C3Dファイルからは、5枚のBMPファイルが取り出せます。オリジナルのステッカーを張り付けられる程度の改造なら、簡単にできますでしょう

まず、Y GAME\OBJECTS\Y CARS内にある、「C3D」ファイル(車種/時刻別テクスチャーデータ)の拡張子を「GZ」に変更します。これをWINZIPで解凍するのですが、その際に解凍先ファイル名の拡張子を聞かれるので、「C3D」と指定して下さい。すると、元あったのと同じ名前のC3Dファイルができます。

次に、解凍してできたC3Dファイルをドラッグ&ドロップして、C3D2BMP.EXEアイコンに入れてください。すると、前述のC3D2BMP.EXEが起動してC3Dファイルから五つのBMPファイルが抽出されます。あとは、これらのBMPファイル



本誌がメインスポンサーとなって、WRCに参戦……というシチュエーションを想定(笑)して、オリジナルのシボクを作成。ライトとグリル、塗装を変えるだけでここまで雰囲気が変わります

をペイントツールでエディットするだけです。

エディットが終了したら、MS-DOSプロンプトを起動し、「c3d2bmp.exeファイル名.c3dエディットしたファイル名.bmp」と打ち込んで、C3Dファイルに改造後のBMPファイルを再格納します。手を加えたBMPファイルがいくつかある場合、それぞれについて同じコマンドを実行して下さい。
(Warren大尉)

C3D2BMP.EXE
<http://www.GAMINATOR.COM/gamers/mo/g/c3d2bmp.lzh>



「HERETIC II」のマルチプレイをやって、突然巨大なニワトリになってしまいました。もう一度なりたいのですが、やり方を教えてください。それから、体の周りを黄色いボールが二つ回っているプレイヤーを見たのですが、あれは何ですか？
(高知県・広川涼介)



巨大ニワトリになったほかのプレイヤーを発見。その外見には隠格すら感じ取れます

A まず巨大ニワトリですが、敵をニワトリに変えるアイテム「Morph Ovum」が2回連続で当たればなれるなど、Web上でいろいろなうわさが流れています。ですが、実際に試したところ、2回連続で当たっても変身する場合としない場合があり、確実なことは言えません。ランダムというのが正直なところですよ。

この巨大ニワトリの特徴は、まず変身すると体力が最大値の999まで上がります。よく無敵と言われていますが、実際には攻撃を受け続けられれば巨大ニワトリも死ぬことがあるので要注意。次に、ニワトリ唯一の攻撃である「突き」の破壊力がけが違いにアップ。固強な戦士でもほとんど一撃で葬り去ります。もしも、相手を巨大ニワ

ワトリにしてしまったのなら、まっさきに逃げましょう。

次に、黄色いボールについてですが、これはそのゲーム中のトップに付くマークです。一目でトップが分かる上、目立つので全員から狙われやすくなるという仕組みです。ちなみに、サーバ側でオン/オフが設定できます。

(Yuki-Kaze!)



黄色いボールはトップの印。勝手にかかったように見えますが、何の効果もないのでご注意ください



PC100対応のSDRAMを購入しようと思い秋葉原に行ったところ、店頭にはCL2とCL3の2種類ありました。これって何ですか？ どちらのほうが、快適にゲームを楽しめるのでしょうか？
(東京都・赤木雅行)



メモリーを購入する場合は、容量だけでなくCLの値を確認するようにしましょう。写真は、CL2メモリーの「VSJ-ED2」(メルコ)

A 「CL」とはCas Latencyの略で、メモリーのタイミングを表す数値の一つです。この値が小さいほど、メモリーの反応が速くなります。

DRAMのメモリー領域は、行(Column)と列(Row)から成る格子状のセルとして扱われます。メモリーにアクセスする時には、最初に行アドレスをCAS (Column Address Strobe) と呼ばれる信号で決め、次に列アドレスをRAS (Row Address Strobe) と呼ばれる信号で指定、これによって特定のセルを指定します。

CLとは、行アドレスを伝えるCAS信号を出してから、実際にセルに出力できるまでのクロック数を指します。すなわち、特定のメモリー領域にアクセスするために最終的にセルを指定してから、実際にデータが出力可能になるま

での時間と考えてください。

CL2とCL3の違いは体感で分かるものではありませんので、どちらを選んでもマシンの処理速度という点ではほとんど変わりません。しかし、インテルによる100MHzバス対応メモリーモジュールの規格「PC100」ではメモリーに関するタイミング値が細かく規定されており、動作クロック100MHz時でのCLの推奨値は2、目標値は3となっています。経験上、マザーボードとメモリーの間には相性があり、CL3のメモリーはPC100対応マザーボードで認識されないことがありますので、CL2を選んだほうが安心です。快適にゲームを楽しむためというよりも、トラブルを防ぐためにCL2を使うことをお勧めします。

(角田一美)

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくは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。

Play Online

SQUARE

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載し、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。

読者コーナー

3月号の「1999年版ネットワークゲーム用PC構築ガイド」は、私たちがいっしょに不安に思っていることが掲載されていました。やはり、パーツの買い時は、ゲームにとって重要で、安く手に入れることが何よりも楽しみです。その点、今回の特集では、買い替え時期、対処方法が詳しく説明してあるため、とても参考になりました。(東京都・佐藤雅実)

個人的な意見ですが、3月現在でゲームに最適なCPUは Celeron 400MHzがK6-2 400MHzだと思います。2万円以下という低価格で買える上に、性能についても申し分ない。PentiumIIIやK6-IIIといった最速CPUが登場しましたが、新命令対応ソフトの登場時期や価格を考えると、あせって買う必要はなさそうです。高性能のパーツを安く手に入れるのが、PCゲームライフの基本ですね。(坂上)

パソコンゲーム高密度攻略を読むと、英語が苦手な私でも英語版ソフトを購入したくなります。(千葉県・加藤 健)

欲しいと思ったら、即購入。身銭を切ったそのゲームを遊び尽くす。そんなかたります。多分、ムービーシーンで聞き取れなかった英会話があると、私は悔しいので何度もやり直していますが、たいいでいいことを言っています。ゲームに関連しないことを喋っているはずだと聞か流すのもいいかもしれません。クリアできなかったらごめんなさい。(長尾)

毎月の最新ネットワークゲーム情報、素晴らしいです。Play Onlineの記事をきっかけに購入したソフトが何本もありました。マルチプレイにおいて、どうしても英語を使わないといけない場面が多々あります。そんなとき、「ネットワークゲームのための英会話」が非常に参考になります。学校の英語の授業より、ゲームのためのと考えたら、音でもよいかもしれません。ありがとうございました。Play Online! (秋田県・山田大介)

「BALDUR'S GATE」を、毎日仕事から帰って寝るまで4、5時間強強逼ってプレイしました。購入して12日間でレベルまで上げました。英語力があまりないので、辞書とらめっこしながら楽しんでます。(愛知県・西村将一)

通好みのシステムに、作り込まれたストーリーのBALDUR'S GATEは、個人的にもイチオシのゲームです。私も英語が相当苦手(中高大とずっと平均以下)なのですが、それが気にならないほど、すっぴりはまり込んでしまいました。人生の中でいちばん積極的に辞書を開いたのではないのでしょうか。「言葉の壁を越えるには、退屈な教科書より1本の面白いゲーム」ですね。(ふく)

フライトシミュレーターを扱っている雑誌はまだ少ないので、月号にとっても楽しんでいます。(神奈川県・森 隆介)

フライトシミュレーターの情報を中心強化した4月号の出来は良かったですか? 「フライ!」[注-27 FLANKER 2.0]といった注目タイトルが今後リリースされてきますし、Play Onlineでは引き続きフライトシミュレーターも積極的に取り上げていく予定です。本誌の担当ライター降もプレイしてくれてウズウズしているこれらのタイトルに、まず期待したいですね。(サナギ)

ファーストインベーション、とても良かったです。私もブラックオニキスで人生を変えられました。以前は東京に住んでいたのですが、よく渋谷のパソコンショップにおすまいを持って行っていました。とても懐かいです。(愛知県・佐々木大輔)

私の場合、ソフトを頻繁に買えるほどおこずがいもなかったの、店頭で眺めたり、友達の家で遊ばせてもらったりしました。懐かしいゲームの語って、話し始めるとなかなか終わりません。読者の皆さんのエピソードも教えてください。(ま)

学校の勉強が実生活に役立つかどうかは意見の分かれるところですが、英語の知識はインターネットが広く普及した現在、すこーく役立ちます。ネットワークゲームで英語を使うことに抵抗がなくなってくれば、自然に英語力は上進していきます。そのためにも、「ネットワークゲームのための英会話」で紹介された表現をどんどん活用して、ビシバシ使いこなせたいと思います。(大見)

神楽 佐藤 共同 報告

「タナラス」では、敵軍がオブジェクトに埋まってしまうという現象がまれに起こるが、それを意図的に起こす方法がある。やり方は、01戦場で超戦車に乗し、垂直上昇装置×2、加輪加速装置、火砲、焼夷弾を装備。マップ中央の建物の脇にある通路を滑走路代わりにして、端から加速装置を使い、上昇装置で離陸する。後ろ向きに焼夷弾を2発射し、さらに加速して空中の通路の側面に戦車の先を当てると、あっけなく戦車が通路にめり込んでしまうのだ。でも、何の役に立たない知識だなあ……。 (東京都・ステルス常備)



見事に突き刺さって来る。戦車の砲撃を耐えたスピードが眩しげな様子のようか、とここで、彼がこの後、見事に抜け出したのかどうかを話す

本誌で取り上げたゲームに関して、あなた自身が見つけた攻略テクニックを御座います。チートコードに関係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かった情報をお持ちしています。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。

自慢ショット

他人に自慢したくしよ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でのあなた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ご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

新コーナーへの投稿大募集

Play Onlineでは新しい読者コーナー企画への投稿を募集しています。どんな紹介していきます。実際にプレイした感想や批評と満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

●Reader's Review
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。実際にプレイした感想や批評と満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

●Player's Suggestion
ゲームをプレイしては、この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのか? 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側からの提案を募集します。

PO.NET NEWS

人と人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。Play Online SQUARE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掲載しています。

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(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台
3-1-12
株式会社アクセラ
Play Online編集部
〇〇〇〇係

Play Online SQUAREに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。

第12回 トレードをするには

<EVERQUEST編 VOL.2>

「I'll pay you for that」は「それをお金で買います」という意味です。

ネットワークゲームのアイテムは、従来のゲームと違って、プレイヤー同士で売買し合える。プレイヤーが所持しているアイテムを、他のプレイヤーに譲渡する。この場合、プレイヤーは「I'll pay you for that」というコマンドを使って、アイテムを譲渡する。このコマンドは、プレイヤー同士の間で、アイテムを売買するためのコマンドである。

「EVERQUEST」(以下、EQ) 編第2回のテーマはすばり、「トレード」(ULTIMA ONLINE) (以下、UO) などでも、よくコミュニケーションの一部として、また切実な理由によって行われてきたトレードだが、同じネットワークRPGであるEQでも当然その活躍の場は大い。

EQの特徴としてはさまざまなものが挙げられるが、その一つにUOとは大きく異なる経済観念がある。金銭が非常に貴重なのだ。貨幣は価値の低いものからCOPPER(銅貨)、SILVER(銀貨)、GOLD(金貨)、PLATINUM(プラチナ貨)の4種類が存在し、10 COPPERが1 SILVERといった具合に、10枚単位でより価値の高い貨幣1枚に換算されるようになっている。コウモリ1匹を高く、その毛皮を売って得られる金は数COPPER。しかし、戦士のおごれ「ブレードメール」は、はるかなたのPLATINUM単位の代物なのだ。まさに高根の花。プレイヤーはこつこつと小金をためて、ちびちびと使っていくことになるだろう。現実の暮らしに似た感じがしないでもない。

強く財力もあるプレイヤーが少い序盤では、自然とほかのプレイヤーキャラクター(以下、PC)を頼りたくなる、あるいは頼らざるを得なくなる局面が多く生ずるだろう。ひとつおりのことはどのPCでもできるのだが、いざ戦闘や魔法となると、EQにおいてはキャラクターの個性や種族・職業ことにはっきりしているために、得手/不得手がかかりはつきりしてくる。ほかのPCに頼る方法の一つが、前回紹介した「バーテャーの仲間探し」であり、もう一つが今回紹介する「トレード」である。

EQでのトレードは、ベータテスト時からなかなか盛んだ。UOの「yeil」コマンドのように、エリア内のPC全員に呼びかける「/show」というコマンドが存在する。PCたちはこの「show」コマンドを使用して、日夜「おれの剣と君のメイスを交換し」だの、「歯がらちいばりだんジンシはここが教えてくれー」などと情報交換を行っている。あまDPOらしくはないが、PC1人1人に話しかける手間を省ける、便利コマンドとして認識されているようだ。

I'll pay you for that
Trade with me
Deal

●トレードに関する会話例①

Showコマンドを使用するのが嫌なプレイヤーは、会話の聞こえる範囲のPCに話し掛ける方法を取ればいだろう。

Harry: Looking for high quality wolf pelt
ハリー: 質のいいオオカミの毛皮を探してます!
MintonX: I have, what will you give me?
ミニオンX: おれ持っているぜ。何くれる?
Harry: You have it? Wow => **I'll pay you**
ハリー: 君持っているの? わーい (^) お金を払うよ
MintonX: Money? Good, but how much?
ミニオンX: お金。いいね。でいくらだよ?
Harry: How about 5 gold? I really need it
ハリー: 5ゴールドどう? ほんとに欲しいんだよ
MintonX: Really? Deal Here
ミニオンX: マジ? その話買った! ほら、これだよ
Harry: Thanks => yeah, I can made leather armour
ハリー: ありがとう(^) やったあ、これで度よりか作れるよ
MintonX: Thanks for nice trade. If I got more, I'll tell you
ミニオンX: いい取引ありがとうな。もっと手に入れたら連絡するぜ
Harry: Yes, please do so! Thanks again
ハリー: うん、ぜひそうしてくれよ! ほんとにありがとう

●トレードに関する会話例②

Minna: Trade with me please, anything useful is Okay
ミナ: 私とトレードしてください、使えるものならなんでもいいわ
George: Hey, do you want this rusty longsword? I have another
ジョージ: やあ、この錆びたロングソード欲しいかい? おれは別のあるからさ
Minna: Sure! And, what do you want? I have fishing pole, round shield and some gold
ミナ: もちろんよ! で、あなたは何が欲しい? 私は釣竿とおラウンドシールド、それから少し金貨を持っているわ
George: what? Round shield? Damn, I want it! but why don't you use it?
ジョージ: 何? ラウンドシールドだった? すげえ、おれそれがいよいよ! でも何だ? 君はそれ使っていないんだ?
Minna: Easy—I have another shield
ミナ: 簡単よ——私、別な持っているの
George: Ahhhh, ok Then I'll give you a sword, and you give me a shield, Right?
ジョージ: ああ、そうか。じゃあ、おれは君に剣をやる、君は俺に盾をくれる。いいかい?
メモ: 「right」は「これで正しいですか?」と相手に確認を取るときに用いられる。もちろん「Okay」でも事足りるのだが、okayの連呼に聞こえたら使ってみよう。

●トレードに関する単語集

上記の二つの会話例と、下の表の言い回しを組み合わせて、たいいトレードはできるだろう。



Trade with me	私とトレードしてください	Trade me	だど「おれを交換してくれ」になっしてまう
I want (アイテム名)	私は～が欲しいんです	欲しいものをはっきり告げるのがトレードの第一歩。金が欲しいなら「I want money」	
I'll pay (for)	(～)にお金を払いますよ	交換するアイテムが無い場合は、当然だが現金買い取りになる	
(アイテム名) for sale (アイテム名) for 2 silver	～を売りに出します ～を2シルバーで売ります	現金売買もトレードの一種。金額をはっきり提示したほうがうまく行く	
How about (アイテム名 または金額)	～ではどうですか?	高価開始だ。「これと交換しませんか?」が「30ゴールドでどうですか?」というときに使える。便利だ	
Anything else?	何かほかのものはいい?	別なアイテムをせびるとともに、「もっとトレードする?」というときにも使える。便利だ	
Deal	商談成立、よし買った、それで取引しましょう	たつた一つの単語だが、これがトレード成立の合言葉だ。会話例参照	
Discount please	まけてください	現金が足りない場合や、出費をちけりた場合に使おうとも余裕がない(から)買いたくない、相手はまけてくれないとると、こつこつとしない	
I can't afford	買えないよ		

Play 5 Online

MAY No.018

編集後記

■観光地にある遊戯施設や土産物屋には、目に覚えぬオラがある。私の体験で言えば、動物園にもかわらず、おのひのまつりオアシスや生物を物産したたに水産物へ金を持って入場したり、花粉症にもかからず花の鉢植えを物産したたことがある。たゞ、家の近所に無料で解放されている、これらの施設に寄りつくことがないので、この現象は年々傾向が起り、そのためになぜかその考えやアイデアが、笑えが出ない。ちなみに、今は伊香保温泉の「竹久夢二記念館」フェロモンに魅了されつつある。Why なぞ? (with1)

■最近ではSF小説ばかり読んでいる。ハズレ作品を読みたくなので、ネブュラ賞やヒューゴ賞を受賞した古い小説から選んで購入しているが、中でもブライアン・W・オールの『地球の長い午後』が秀逸だった。植物が支配する。変わり果てた未来の地球が舞台となっているのだが、雑多に切り交わらな錯綜の世界が生きてまわると、凡人では考え付かないようなアイデアが用意されている。ゲームの世界にも、異星人が結集する……という、何かの縁を繋ぎ直す作品ではなく、プレイヤーの度評を独りアイデアのSFが得意ではない。(長良)

■2月は不運なことが続いた。自腹を切った購入したPenumbra 500MHzが初期不良品で、動作確認に使ったマザーボードが壊れて故障。評価用ライターへ送付したVoodoo2カードが、輸送中に衝撃を受けて故障。自宅で使っていた64MBのSDRAMが、なぜか故障。家で2GBのハードディスクを交換しようとしたところ、電源ケーブル外れて故障。購入1時間の価格を見積もって、総額18万円の損失。もう、この辺で勘弁してくれ。(坂上)

■自宅からの私鉄駅周辺で、今まで多くのテナントを見かけた。主なラインアップは、シーナと鮎川誠のフーズショップ、携帯電話で話すラサール石井、赤いコートを羽織った黒田福美、AV界のパワースト、チョコボ向井といったところか。最近のヒットは某テレビ局のOアナで、写真週刊誌に掲載されたM内野手と車中でデートする際通を、仕事帰りに目撃した。それにしては、あの言葉吹き出すか、シャッターチャンスのために路上で身を濡るカメラマがいたこと……、いやや。(ヤナキ)

■自宅から遠くはないのに、「メーヤウ」という、タイ風のカレー屋があります。度評にも、値段にも満足です。刺激的な味が楽しめる店です。初めて行く人は、決してチンカレを注文してはいけません。その強烈な辛さは、たとえいったん和らいても、あなたを翌日のトイレで再び苦しめることでしょう。けれど、常連たちにとっては、その辛さが中毒になりやすい魅力なのです。最近、広い場所に転移してメニューも増えたそうなので、久々に食べに行きたいのですが、その店、日曜は休業なのでした。(ま)

■人の好みには、確かな根拠があるのだろうか? その根拠をしっかりと説明できるものもある。「なんとも好き」としか言いようのないものもある。自分の意識を深く突き詰めては、理由らしきものが明らかになってくるものかもしれない。しかし、その根拠にはどこか違和感を感じたりする。自分の思いが薄く感じられたりもする。「理由なんかどうでもいいじゃないか!」と自分の思いどころだが、他人には聞きたくなくて。これのことか……。? (K2)

■「レベナント」日本語版の吹き替えに参加したのは何を隠そう私だ。ゲームの声は普段聞かずにいるだけに、遠出にしゃべってはいればいだろうと、気軽にやってみただけが、やってみると結構楽しい。キューのラブと、時計、ヘッドホンから聞こえる外人の元のせりかに合わせて同じ長さでしゃべるのだ。この外人も時にテンションが高く、つられても。結局、3行のせりかのために10回近くかかってしまった。関係者の皆さま、お付き合いいただいたりがとうございました。(ふく)

■Play OnlineはフルDTPでレイアウト、データ入機を行っているが、凝り凝りのデザインをしていると毎号レイアウトデータが4GB以上になる。この量を使っているサーバー上にデータを置き、Macosで処理している。しかし、この5台を使っているのは駄目だ。マシンはまああれ1人でも確認1冊作ってしまうのだ。PP(Personal Publishing)として処理できる時代も来るだろう。もはやそれはDTPではなく、PP(Personal Publishing)と呼ぶべきなのだろう。(佐伯)

発行人:小島文隆
編集人:宮崎秀規
発行所:株式会社アクセル 編集局Play Online編集部
〒113-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260(大代表)
電話03(3464)8258(編集部) FAX 03(3464)8259
電話03(3464)8285(販売部)
電話03(3464)8275(広告部)
発行日:1999年5月1日(毎月1日発行)
1998年9月30日第三種郵便物認可

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/福士貴光

アートディレクター:佐伯 誠

アリアキ駐在:Kaiko Okutani

表紙イラスト:横山 宏

イラスト:S.Kohei

DTPデザイン:株式会社東京トランスメディア
パワーハウス/登勢子

写真:吉田 武/大澤 誠/神田喜和

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、効果法などに関する情報は、編集部ではお答えできません。
- 本誌CD-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 AXELA Corporation

Play Online

6月号予告 (4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
マルチプレイを重視した3Dシューティング「UNREAL TORNAMENT」、MS Flight Simulatorの開発者スタッフが作り上げた超リアルな空向のフライトシム「フライト」など、話題作の攻略情報が早も登場。

特集2 まだまだ進化するスピードと画質
2D/3Dコンボカード書の陣

32ビットカラーサポート、さらなる3Dの高画質など、ビデオカードの進化はとどまるどころを知らない。この特集では、Voodoo3、TNT2、Savage4を始め、1999年に登場する3Dゲームを快適にプレイ可能な2D/3Dコンボカードを徹底的にテストする。ベストチョイスが見つかると必読情報満載

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、ネットワークゲーム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掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

広告索引/広告企業URL

表4	クリエイティブメディア	www.ctsrf.creat.com.jp/
表2見開き	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.006	アイジエス	home.igs.co.jp/games/
p.007,009	マイクロソフト	www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.008	エムスリーエンタテインメント	www.zoo.co.jp/
p.010	サイバーフロント	www.cyberfront.com.jp/
p.011	メディアクエスト	www.mediaquest.co.jp/
p.012,013	ソフマップ	www.softmap.co.jp/
p.014	NEC	ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/
p.015	MTCI	www.mtci.ne.jp/netWAR/
p.098~101	澤本道	www.gamepark.ne.jp/
p.145	レーザー5	www.laser5.com/
p.146~149	ツートップ	www.twotop.co.jp/
p.150,151	プレス	www.bless.co.jp/
p.152	OVERTOP	www.messe-sanoh.co.jp/

ViP GXN-FS500

定番Intel®の一番人気CPUを搭載
Xeon™プロセッサも搭載可能。

(New)



ViP GXN-FS500

- Intel® 440GX AGP搭載 完全オリジナルマザーボード
- FREWAY FW-6402XP/150w搭載
- Intel® Pentium™ III 720 / 500MHz
- 512KBキャッシュ内蔵 S.E.搭載
- SD-RAM 128MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 13GB Ultra ATA対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Ultra ATA対応 CD-ROM
- VIDEO DIAMOND Viper V550 AGP 16MB
- NVIDIA RIVA TNT400搭載(ソフトウェアOEM)
- Creative SoundBlaster PCI128™ Sound Card(OEM)
- VFP正統派ソフトウェア内蔵ディスク
- 109日本産Windows®対応キートード
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP ATX 3ピンタワーケース
- サイズW195×D501×S1445mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98SE本体搭載
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3194
TOPプライス **¥235,000**

Intel® Celeron™ プロセッサ
433MHz PPGA CPUモデル **¥167,000**

※モニターは別売です。

ViP GXN-ST500

- Win® 440GX AGP搭載 完全オリジナルマザーボード
- FREWAY FW-6402XP/150w搭載
- Intel® Pentium™ III 720 / 500MHz
- 512KBキャッシュ内蔵 S.E.搭載
- SD-RAM 128MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 8GB Ultra ATA対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Ultra ATA対応 CD-ROM
- VIDEO DIAMOND Member Fusion AGP 16MB
- 3Dfx® Voodoo® Banshee™搭載(ソフトウェアOEM)
- 109日本産Windows®対応キートード
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP ATX 3ピンタワーケース
- サイズW195×D501×S1445mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98SE本体搭載
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3136
TOPプライス **¥215,000**

Intel® Celeron™ プロセッサ
433MHz 478PGA CPUモデル **¥147,000**

ViP MVPN-FS400

親和性の高い構成でさらに高速
コストパフォーマンス抜群。

(New)



ViP MVPN-FS400

- VIA Apollo MVP3 Chipset搭載 完全オリジナルマザーボード
- FREWAY FW-15V10搭載 2MB キャパシタ
- AMD K6-2/333MHz 400MHz with 3DNow!テクノロジー
- SD-RAM 128MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 13GB Ultra ATA 対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Ultra ATA 対応 CD-ROM
- VIDEO DIAMOND Viper V550 AGP 16MB
- NVIDIA RIVA TNT400搭載(ソフトウェアOEM)
- Creative SoundBlaster PCI128™ Sound Card(OEM)
- VFP正統派ソフトウェア内蔵ディスク
- 109日本産Windows®対応キートード
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP ATX 3ピンタワーケース
- サイズW195×D501×S1445mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98SE本体搭載
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3137
TOPプライス **¥165,000**

AMD K6-2プロセッサ
450MHz CPUモデル **¥153,000**

※モニターは別売です。

ViP MVPN-ST400

- VIA Apollo MVP3 Chipset搭載 完全オリジナルマザーボード
- FREWAY FW-15V10搭載 2MB キャパシタ
- AMD K6-2/333MHz 400MHz with 3DNow!テクノロジー
- SD-RAM 64MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 8GB Ultra ATA 対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Ultra ATA 対応 CD-ROM
- VIDEO Matrix Millennium G200 AGP 50RAM 8MB(OEM)
- 3DNow!搭載(ソフトウェアOEM)
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP ATX 3ピンタワーケース
- サイズW195×D501×S1445mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98SE本体搭載
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3138
TOPプライス **¥133,000**

AMD K6-2プロセッサ
450MHz CPUモデル **¥121,000**

ViP Micro Tower Type

コンパクトなボディにハイエンドパワーを凝縮!
このサイズで最もインパクトを実現。
内蔵のアクセサも豊富な
新型オリジナルデザインケース。

(New)



ViP BXM-FS500

- Intel® 440GX AGP搭載
- ASUS P3B-M MicroATX マザーボード
- Intel® Pentium™ III 720 / 500MHz
- 512KBキャッシュ内蔵 S.E.搭載
- SD-RAM 128MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 13GB Ultra ATA対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Slim CD-ROM
- VIDEO DIAMOND Viper V550 AGP 16MB
- NVIDIA RIVA TNT400搭載(ソフトウェアOEM)
- ESS Solo-1 PCI Sound Onboard
- VFP正統派ソフトウェア内蔵ディスク
- 109日本産Windows®対応キートード
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP ATX 3ピンタワーケース
- サイズW190mm×D310×H151mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI150W 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98日本版
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3160
TOPプライス **¥225,000**

Intel® Pentium III プロセッサ
450MHz CPUモデル **¥200,000**

※モニターは別売です。

ViP Slim Case Type

システムスベックやPCケースも大きく進化。
設置場所を気にしないスマートな新型オリジナル
デザインケース。MicroMLマザーボード採用で
クラス最高峰の薄さ。

ViP BXS-FS500

- Intel® 440GX AGP搭載 完全オリジナルマザーボード
- Intel® Pentium™ III 720 / 500MHz
- 512KBキャッシュ内蔵 S.E.搭載
- SD-RAM 128MB PC100規格メモリーCL2
- DIMMスロット3番、最大メモリ容量 3GB
- HDD 13GB Ultra ATA 対応
- 3.5" 2mof FDD
- MAX40倍速 ATAPI Slim CD-ROM
- VIDEO ATI RagePro AGP 16MB Onboard
- ATI100MHz+7X3DPCP (Ethereal Card On Board)
- RAMA 1M747 PCI Sound Onboard
- VFP正統派ソフトウェア内蔵ディスク
- 109日本産Windows®対応キートード
- Microsoft® Intelli Mouse PS/2
- VFP MicroML マザーボード搭載
- サイズW230×D100×H145mm
- 電源ユニット 1AGP/PCI 117w/1.6w/シリアル/USB
- Microsoft® Windows®98SE本体搭載
- 日本語VFPマニュアル付
- 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

■型番 M3161
TOPプライス **¥225,000**

Intel® Pentium III プロセッサ
450MHz CPUモデル **¥198,000**

※モニターは別売です。

ViP モニター・セレクト

その他メーカーのお取扱いもございます

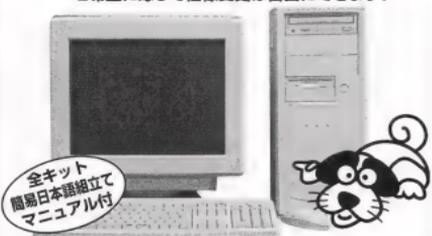
<p>ilyama A701G</p> <p>17インチCRTモニター 0.25mm AGC 1600×1200 FH37-9901G</p> <p>¥48,800</p>	<p>三菱 RD-17GⅢ</p> <p>17インチCRTモニター 0.25mm AGC 1600×1200 FH30-9904G</p> <p>¥59,800</p>	<p>三菱 RD-T141X</p> <p>14.1インチCRTモニター 0.25mm AGC 1024×768 FH24-9902G</p> <p>TOPプライス</p>	<p>Sony GDM-F400</p> <p>19インチCRTモニター 0.25mm AGC 1024×768 FH30-10704G</p> <p>¥138,000</p>	<p>DATA VIEW FW-151</p> <p>15.1インチCRTモニター 0.3mm AGC 1024×768 FH31.4-53390G</p> <p>¥96,800</p>	<p>SONY CPD-17G9S2</p> <p>17インチCRTモニター 0.25mm AGC 1600×1200 FH30-9901G</p> <p>¥54,800</p>
--	--	--	--	---	---

大量購入歓迎! (企画・販売・経営など)是非一度ご相談ください。ViP法人デザイナー/03-944-7705
※Intel Inside/Intel® Pentium, MMX, AT/Celeron, Intel Corporationの商標または登録商標です。 ※BIOSはDISH/BIOS/ローラウの登録商標です。 ※価格は為替の変動により予告なく改正される場合があります。
※Windows, WindowsNTは、米連邦マイクロソフト社に米国およびその他の国における登録商標です。その他の社名および製品名は各社の登録または登録商標です。 ※ご注文の際は、価格表印刷部にて、最新版又は、上欄にてご確認下さい。

プレスオリジナル組立キット

★1年間無償保証&半永久アップグレードが可能!

ご希望に応じて仕様変更は自由にてできます。

全キット
簡易日本語組立
マニュアル付

※組立時のパーツ損傷は保証対象外です。充分お気をつけ下さい。

New: VIGOR-P3/450BX <Pentium III 450モデル>

osなし ¥158,000 os付 ¥Call

- いよいよPentium III最新モデルが登場!! 440BX/AGP/1xAGP搭載。
- HDDは10.1GB標準搭載、メモリには128MB(PC100対応)を標準搭載。

- motherboard: ASUS P2B (Intel 440BXチップ搭載)
- BIOS: AWARD FLASH BIOS (PnP対応) ● 拡張コネクタ: 2xPCI, 1xISA, 1xPCI/ISA, 1xAGP
- CPU: INTEL Pentium III 450MHz (4.5V/100MHz対応) ● 電源: 300W ATX電源 (標準電源)
- CPUファン: 128MB SDRAM 168pin (128MBx1 100MHz対応) ● キーボード: メモリ128KB (CPU内蔵)
- FDD: 3.5" 2nd Model ● HDD: 10.1GB ULTRA ATA ● CD-ROM: 39倍速CD-ROM ATAPI
- デザイン: AGP対応 RIVA 128Xチップ搭載ビデオカード搭載
- サウンドカード: Creative SB PCI 128 (OEM版) ● FAX/モデム: オプション
- キーボード: 112鍵標準WIN95 ● マウス: PS/2 ● OS: MS-DOS/Windows 95
- OS付の場合日本語Windows 95 (OEM版) インストールソフト/CD-ROM同梱

New: DELIGHT-333C <Celeron 333 PPGAモデル>

osなし ¥83,800 os付 ¥Call

- 最新系のソケット370マザー! 440BX/AGP/1xAGP搭載、HDDは6.4GB ULTRA ATAを採用。
- 最新型OAGP対応コネクタ、メモリ (SD-RAM) は100MHz完全対応。

- motherboard: ABIT BM-6 (Intel 440BXチップ搭載ソケット370)
- BIOS: AWARD FLASH BIOS (PnP対応) ● 拡張コネクタ: 2xPCI, 1xISA, 1xPCI/ISA, 1xAGP
- CPU: INTEL Celeron 333MHz (4.5V/100MHz対応) ● 電源: 300W ATX電源 (標準電源)
- CPUファン: 128MB SDRAM 168pin (128MBx1 100MHz対応) ● キーボード: メモリ128KB (CPU内蔵)
- FDD: 3.5" 2nd Model ● HDD: 6.4GB ULTRA ATA ● CD-ROM: 39倍速CD-ROM ATAPI
- デザイン: AGP対応 RIVA 128Xチップ搭載ビデオカード搭載
- サウンドカード: Creative SB PCI 128 (OEM版) ● FAX/モデム: オプション
- キーボード: 112鍵標準WIN95 ● マウス: PS/2 ● OS: MS-DOS/Windows 95
- OS付の場合日本語Windows 95 (OEM版) インストールソフト/CD-ROM同梱

New: DELIGHT-400A <AMD K6-2 400モデル>

osなし ¥99,800 os付 ¥Call

- CPUにAMD K6-2 400MHzを採用。CPUクーラーはWindy K6-2 400対応型!
- HDDは6.4GB標準搭載、メモリには128MB (PC100対応)を標準搭載。

- motherboard: Open AX59 P190
- BIOS: AWARD FLASH BIOS (PnP対応) ● 拡張コネクタ: 2xPCI, 2xISA, 1xPCI/ISA, 1xAGP
- CPU: AMD K6-2 400MHz (100MHz対応) ● 電源: 300W ATX電源 (標準電源)
- CPUファン: 128MB SDRAM 168pin (128MBx1 100MHz対応) ● キーボード: メモリ128KB (CPU内蔵)
- FDD: 3.5" 2nd Model ● HDD: 6.4GB ULTRA ATA ● CD-ROM: 39倍速CD-ROM ATAPI
- デザイン: AGP対応 RIVA 128Xチップ搭載ビデオカード搭載
- サウンドカード: Creative SB PCI 128 (OEM版) ● FAX/モデム: オプション
- キーボード: 112鍵標準WIN95 ● マウス: PS/2 ● OS: MS-DOS/Windows 95
- OS付の場合日本語Windows 95 (OEM版) インストールソフト/CD-ROM同梱

プレス工房の利用方法



●キットを購入したいけど、ひとりで組み立てるのがちょっと不安...



●プレスで買うとBLESS工房で、無料指導が受けられる。



●各種設定まで、その場で完了。ごま、家に帰ってすぐ使える!



●次はアップグレードもひとりでOK!

なぜ? なぜ? BLESS工房おすすめの訳

- Q. 組立て教えてもらうのいくらくらいかかるのですか?
A. プレスでキット購入のお客様には無料で指導致します。
- Q. 急に組立てたくなっちゃった?
A. BLESS工房には専任のスタッフが常駐しているので、買ったその日に組立ててもらえます。組立てに必要な工具や動作確認用のモニターはプレスでご用意しています。
- Q. 今日はいしを持ってきてないです。買うのもちょっと...
A. 手ぶらでも組立てられます。組立てに必要な工具や動作確認用のモニターはプレスでご用意しています。
- Q. 組立てただですぐ使えるの?
A. 各種設定をしないしハードを組立てただですぐ使えます。プレスではBIOSからOSインストールまでスタッフが指導します。家に帰ったらすぐに使えます!

プレスメンバーズカード

プレス (店頭) でパーツまたは組立キットをご購入いただいた方、いつでもアップグレードされた方の入会いただけます。年会費など一切不要。会員だけが知るプレス特別情報をはじめ、うれしい特典盛りだくさん! イベントがいっぱい! にはなるかと割引サービスがうけられます。

通信販売のお申し込み

※商品の在庫と価格をご確認の上、電話、FAX、インターネットにてお申込み下さい。
※送料はお客様負担にてお願い致します。※価格は変動しますので、ご確認下さい。
※品切れの際は、ご容赦下さい。

お支払い方法

お支払い方法は、銀行振込み・現金書留・代引き・クレジットカード (店頭のみ) の中から自由にお選びいただけます。※選ばれるお申し込みは、1万円以上からお願い致します。

お申し込み口座: 三和銀行 秋葉原支店 普通3843442 プレス通販部



アップグレード工房プレス

〒101-0021 東京都千代田区外神田1-11-6

小倉ビル6F

TEL: 03-3254-2571 FAX: 03-3254-2569

e-mail: webshop@bless.co.jp

©会社名及び製品名は各社の商標または登録商標です。

春の新作 続々入荷!

日本全国通販OK! 代引き 銀行振込 お支払い
 都立ロビン 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通 05552209 (株) メッセサンオー

お申し込みは電話で **03-3255-3500** 又はインターネットで www.messe-sanoh.co.jp/overtop

NEW TITLE

SIM CITY 3000
 (完全日本語版)
 都市開発シミュレーションの元祖。
 あなたの思い通りに、未来の都市は?
¥7,400

**CLOSE COMBAT III
 The Russian Front**
 (英語)
 いくつもの賞を受賞した、
 2人対2人のリアルタイム
 シミュレーション。世界の戦場を再現し、多岐岐向の
 戦術の中から、あなたの戦術で
 勝利を掴めよ!
¥TEL

Turok II
 (英語)
 対戦型
 対戦型
 対戦型
 対戦型
 (J/MA)
 (3月発売予定)
¥4,800

TOCA 2
 (英語・J-マ付)
 【コリン・マクレー-ラリー】の
 エンジンも、さらばパワーアップ。
¥6,600

People's General
 (完全日本語版)
 対戦型
 シミュレーション
 対戦型
¥8,400

STAR WARS : Rogue squadron 3D
 (英語・J-マ付)
 ウォルフェン、アウガンク、ワウラン等々
 あり、多岐岐向のシミュレーション3D
 シューティングゲーム。
¥5,800

WARGAME
 (完全日本語版)
 対戦型
 シミュレーション
 対戦型
¥6,600

Dark Eyes
 (英語)
 対戦型
 シミュレーション
 対戦型
¥6,400

**SUPERBIKE
 WORLD
 CHAMPIONSHIP**
 (英語)
 対戦型
 シミュレーション
 対戦型
¥5,800

**SPORTS CAR
 GT**
 (英語)
 対戦型
 シミュレーション
 対戦型
¥5,800

勇者でGO! 高麗	¥5,980	女神降臨 ベルノワ	¥5,000	パワーライド	¥4,800	Unreal add-on	4月発売予定
LUNATIC DAWN 3	¥8,800	バススターズ	¥4,400	SIN Mission Pack	¥6,200	マクゴフントCombat Flight Sim add-on	¥3,200
ベストプロ野球	¥8,800	宇宙遊撃戦	¥6,850	Wages of Sin	¥6,200	WW II 太平洋戦 2	¥4,000
イキクワース2012	¥5,800	騎士の決闘	¥9,800	スウォー2 完全日本語版	¥TEL	WW II 太平洋戦 3	¥4,000
ワードレム3	¥7,800	017 サイコロコロッド III	¥7,800	STAR CRAP	完全日本語版	海軍2	¥4,600

BEST SELLER GAMES

Combat Flight Simulator
 (完全日本語版)
 昨年発売以降、フライトシミュレータ
 の定番に!
¥8,400
 世紀版アップデート/航空自衛隊 各¥3,980

Baldur's Gate
 (英語・J-マ付)
 2000年発売の傑作RPG
 の完全日本語版
¥7,480

FALCON 4.0
 (英語・J-マ付)
 今世紀最強のフライトシミュレータ登場!
¥8,400
 TOPGUN-HONET'S NEST ¥7,400

コリンマクレー-ラリー
 (完全日本語版)
 本物のラリーカー
 のリアルなシミュレーション
¥6,600

**QuakeII mission pak 2
 GROUND ZERO**
 (英語)
 本物のFPS
 シミュレーション
¥4,980

F-16 (J/ma) (マ)	¥6,800	東北-上野線フリーター (J)	¥3,000	Viper Racing (マ)	¥4,980	RAINBOW SIX (マ)	¥6,800
F-35 (J/ma) (マ)	¥7,400	東北-中部線フリーター (J)	¥4,400	カーブドラッグ (マ)	¥7,400	RAINBOW SIX add-on (マ)	¥3,200
F-22 (J/ma) (マ)	¥7,400	中部-近畿線フリーター (J)	¥4,400	ULTIMA ONLINE Second Age (マ)	¥7,400	SIN (マ)	¥6,800
WW II (J/ma) (マ)	¥6,800	中部-近畿線フリーター (J)	¥3,000	UO : Game Time 2	¥4,800	Half (マ)	¥6,800
European Air War (J)	¥5,800	九州-九州線フリーター (J)	¥3,000	MTG : Online Edition (J)	¥7,200	TOMB RAIDER 3 (J)	¥6,800
RED BARON 3D (J)	¥5,850	九州-九州線フリーター (J)	¥7,400	MTH 2 (J)	¥3,000	Call of Duty (マ)	¥7,800
F-16 (マ)	¥5,400	九州-九州線フリーター (J)	¥7,400	THE RY	¥6,400	Might & Magic 6 (J)	¥7,800
MS Flight Simulator 98 (J)	¥5,400	九州-九州線フリーター (J)	¥6,800	Quake II (マ)	¥7,400	Call of Duty (マ)	¥7,800
MS Flight Simulator 98 (J)	¥3,200	九州-九州線フリーター (J)	¥6,800	Quake II : THE RECKONING (マ)	¥4,980	STAR CRAFT (マ)	¥4,800
空軍機フリーター (J)	¥3,000	九州-九州線フリーター (J)	¥6,800	SPEC OPS Special Pack (マ)	¥7,800	STAR CRAFT Brood War (マ)	¥4,800
		九州-九州線フリーター (J)	¥6,800	SPEC OPS add-on (マ)	¥3,100		

JOYSTICK & GAME PAD

Wheel Controller

(Microsoft)
**SideWinder
 Force Feedback
 Wheel**
 ¥24,800
 フィードバックホイールの定番!

(Thrust Master) **USB**
**Nascar
 Force GT**
 ¥24,800
 最新のステアリングメーカーの最新、傑出! 傑出!
 Nascar Pro Racing Wheel ¥17,800
 Nascar SPRINT Wheel ¥12,800

(Logitech) **USB**
**Wingman
 Formula Force
 Wheel**
 ¥24,800
 高級ブランドが評判いいです!

(AVB) **USB**
NGC-FBW1
 ¥19,800
 雑誌誌で紹介され、
 マニアな人気を持つ
 コントローラー

FLIGHT Controller

(Microsoft)
 ジョイスティックといえど
**SideWinder
 Force Feedback Pro**
 ¥16,800
USB Precision Pro ¥8,400

Game Pad

(Microsoft)
**SideWinder
 Game Pad**
 ¥4,400
Free Style ¥7,980

(CH Products)

F-16 CombatStick	¥8,600
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800

(Thrust Master)

F-16 FLC5	¥17,800
F-16 TQS	¥17,800
RCS Elite	¥14,800
TOPGUN (USB Version)	¥6,800

Graphics Card

ATI
 Radeon 1280 2D/3D/7ch/9
 フラッシュメモリー
Xport 128
 1MB SDRAM
Rage Fury
 3MB SDRAM
¥TEL

STB **combitool**
Video3 2000 ASP or PCI
3000 ASP only
Video 2 Card
 Creative 12MB ¥13,800
 Diamond Monster3D (12MB) ¥15,800

Sound Card
<CREATIVE>
 最新、EAX対応ゲームも
 増えできました!
**SoundBlaster
 LIVE** ¥15,880
LIVE Value ¥25,900

<DIAMOND>
 A3Dで、2スピーカーでも
 ゲームの臨場感がアップ!
**MonsterSound
 MX300**
¥11,800

その他のグラフィックカード、サウンドカード多数在庫あり、CPU、メモリ、マザーボードも取り扱っています!

Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP
 as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

〒1101-0021
 東京都千代田区外神田3-11-5
 TEL. 03-3255-3443
 FAX. 03-3255-3494
 (営業時間)
 月~金曜日 11:00~20:00
 土曜日 10:00~20:00
 日曜・祝日 10:30~19:30

OVERTOP
 IBM/AMIGA
取り扱っています!
 サポートセンター 03-3255-3443

Acclaim

テュロック2

TUROK

日本語マニュアル付属版

SEEDS OF EVIL

**恐竜世界
アクション・アドベンチャー**

**世界が待ってたネット対戦！
のたうちまわる人工知能！
驚愕！最新3Dエンジン！**

**3/26
発売**

Windows® 95/98 ● CD-ROM 価格：6800円(税別)

SEEDS OF EVIL



TUROK 2: SEEDS OF EVIL™ ©1998 Acclaim Entertainment® Inc. All rights reserved. TUROK: © & © 1998, GPC, Inc. All rights reserved. All other characters, names and the distinct likenesses thereof are the property of Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Nippon Entertainment, Inc., an Acclaim Entertainment studio. Acclaim is a character of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. (GameSpy is a registered trademark of Global Wipe, Chicago, Illinois, LLC. Microsoft® is a registered trademark of Microsoft Corporation, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft and Acclaim are used by Acclaim Distribution, Inc.

発売：株式会社アクレムジャパン
販売：ツクダシナジー株式会社

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクススクレーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社

東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp

資料請求 No.H03



the Live! experience.
Live the experience.

究極な Environmental Audio を実現する

Sound Blaster Live! のベストパートナー



FPS2000 Digital

クリスタル・クリアな4チャンネル・サウンドを体験して下さい。Creative Cambridge FourPointSurround™ FPS 2000 Digital は、デジタル入力(Digital DIN)とアナログ入力端子を装備した4チャンネル・スピーカーシステムで、Sound Blaster Live! と Digital DIN デジタル接続することが出来ます。これによって4チャンネル・サラウンド・サウンドがクリスタルのようにクリアでクリアなサウンドになります。



Creative Cambridge FourPointSurround™ FPS2000 Digital
型番: FPS2000DJ 価格: ¥26,800



PCWorks FourPointSurround
型番: PCW4PSU 価格: ¥16,800

Environmental Audio™ を体験するためには、4台のコンパクトなサテライト・スピーカーとアンプ内蔵サブウーファーの Cambridge PCWorks™ FourPointSurround™ スピーカーシステムと Sound Blaster Live!™ または Sound Blaster Live!™ Value™ と最高の組み合わせを実現できます。Live! Experience™ であなたの PC サウンドは生まれ変わります。

完全なホームシアターシステムを実現するためには、Cambridge SoundWorks® DeskTop Theater 5.1™ スピーカーシステムを追加して下さい。ハウアンプ内蔵サブウーファーと5つのスピーカーを使用した DeskTop Theater 5.1™ は、Creative PC-DVD™ シリーズの理想的なパートナーです。貴方は、寸分たがわない、究極的な映画館の Dolby Digital® サウンドに囲まれて Live! Experience™ を体験するでしょう。

Live! キャンシューバックキャンペーン対象製品

1999年2月26日から3月31日までの期間に Sound Blaster Live!™ シリーズの FPS2000DJ/または PCW4PSU/または DTT5.1J/およびそれらのマルチチャンネルスピーカーを購入いただいた方のうち、0.2% (0.2%) を キャンシューバック (抽選) いたします。www.creat.com/jp にて実施しております。



Environmental Audio™
by CREATIVE™



Creative DeskTop Theater 5.1™
型番: DTT5.1J 価格: ¥36,800

Cambridge FourPointSurround™ FPS2000 Digital & FPS 共通仕様

- スピーカーの配置を自由に設定できるリア・スピーカー用のデスクトップ・スタンドとコンパクトなフロント・スタンド
- Environmental Audio, 及び DSS3D 対応ゲームによる 3D 非ジオメトリック・オーディオをクリアな 4 チャンネル・サウンドで再生
- リアルタイム Digital DIN とその出力が電子調整された 4 チャンネル・スピーカーシステム (FPS2000 Digital) 対応
- Sound Blaster Live! の Digital DIN とデジタル接続し、クリスタル・クリアな 4 チャンネル・サウンドを実現 (FPS2000 Digital のみ)

Cambridge SoundWorks® DeskTop Theater 5.1™ 仕様

- PC-DVD™ Encore 5x, 及び家庭用 DVD プレイヤーに Dolby Digital® 5.1 (AC-3) と Dolby サラウンド (Dolby ProLogic) による映画館のサウンドを再現します。
- 独自の Creative Multi-Speaker Surround™ システムが 1 チャンネル・サラウンド・オーディオまでも再現。
- Sound Blaster Live! と共に使用するれば、Environmental Audio, 及び Microsoft® DirectSound® 3D 対応ゲームで完全な 4 チャンネル 3D 非ジオメトリック・オーディオを実現します。

Cambridge SoundWorks Speaker System Lineup

オーディオ・スピーカー・ヘッドセットと PC を接続し、3.5mm のプラグインタイプ

音楽で人気のスタンダード 3スピーカーモデル

多岐なソースをバリエーション豊富な 5スピーカー

コンパクトな 1.5m x 2m の 2スピーカーシステムモデル

電源のいらぬ IV コンパクトスピーカーモデル



Creative Sound Works speaker system
型番: CSWU 価格: ¥19,800



Creative PC Works speaker system
型番: PCWU 価格: ¥10,800



Creative SBS90 speaker system
型番: SBS90J 価格: ¥7,800



Creative SBS20 speaker system
型番: SBS20J 価格: ¥4,980



Creative SBS10 speaker system
型番: SBS10R 価格: ¥2,980

輸入販売元: クリエイティブメディア株式会社
〒1101-0021 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンタエイトビル3F
TEL: 03-3256-5577 FAX: 03-3256-5221



CREATIVE MEDIA K.K.

●ネット予約: 専用キャンペーン価格 (送料別) に必ずアクセス!
●http://www.creat.co.jp/ ●**日本Webサイト**
●NIFTY SERVE (GO SPVCV)
●FAX Information (24時間受付): 03-3256-5600

●製品の価格、仕様、内容等につきましては、当社のホームページから変更される場合があります。また、製品発表後の内容及び製品仕様は、変更と同一視させていただきますので、ご了承ください。あらかじめご了承ください。●本誌に掲載される製品は、Creative Media K.K. の登録商標です。Creative Media K.K. は、Creative Media K.K. の登録商標です。©1999 Creative Technology. Creative PC-DIN は Creative の登録商標であり、そのほかすべてのブランド名は Creative が登録する権利を有する登録商標です。

資料請求 No.H04

T1117791050981

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation

雑誌17791-5 定価: 980円 本体933円

Play Online 5 1999
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
1999年5月1日発行 毎月9日1日発行
発行人/小島文雄 編集人/坂本浩一 編集長/三宅邦之 編集委員/三宅邦之 編集委員/三宅邦之
電話: 03-47464288 編集局: 東京都港区新橋2-1-1 電話: 03-47464288 販売部: 東京都港区新橋2-1-1 電話: 03-47464288
〒106-0032 東京都港区新橋2-1-1 電話: 03-47464288 販売部: 東京都港区新橋2-1-1 電話: 03-47464288