

Quick Review!

3年ぶりの復活 ディセント3 完全日本語版

3Dシューティングの最高峰 「ディセント」シリーズの最新作！

……とイマジニアのリリース資料に書いてあるんだけど、読者のうち一体何人がDESCENT IIをリアルタイムにプレイしたんだろう？「最新作」を謳うにはちょっと古すぎるような気もする。ちなみに記憶では、1が登場したのが'95年の春、2作めが登場したのが明けて'96年の春だったような。もっと細かいことをいうと、2作めは「DESCENT II」なのに、どうして3作めは「DESCENT3」なんだろう。まあ開発元が変わったからなんだろうけど。

当時はもちろんDOSゲーム全盛期。2KBの



今作では屋外シーンも登場。空があって地面があれば迷わないかと思ったが、やっぱり迷った



小手調べ1面の奥深く。以前のインターフェースを踏襲しながらも、美しい画面に仕上がっている

コンベンショナルメモリを空けようとして、みんなが四苦八苦していた時代。3Dビデオカードやら3Dサウンドカードというものは、およそ無縁の時代。そんなとき登場したのが、「360度シューティング」をウリにしたディセントだ。「360度だあ？ ケッ」と意味もなく罵りながらインストールして、プレイを始めて10秒で「おおおお」と叫んだ人が、全世界で10万人はいたに違いない。またたく間にセールスランキングを登り詰め、シューティング1位の座をしばらくキープしていた。

すでにIIまで登場して一世を風靡していたDOOMとはまったく違ったアプローチの「3D」は、文字どおり360度の世界を与えてくれて、世界最初の「自分がどこにいてどちらを向いているのか分からない」シューティングゲームだった。その感動は今でも妙に記憶に残っている。余談だけど、僕が初めてネットワーク対戦をやったゲームでもある。

最新技術てんこ盛り

そんなこんなで月日は経って、3D描画や3Dサウンドなんぞ珍しくもなんともないこの時代に、なぜかディセントは帰ってきた。今だから

■価格：9800円(9月上旬発売予定)
■問い合わせ先：イマジニア ☎03-3343-8900
http://www.imagineer.co.jp/
■動作環境：Windows 95/98、Pentium/200MHz以上(Pentium II/300MHz以上推奨)、メモリ32MB以上(64MB以上推奨)、空きHDD容量210MB以上(500MB以上推奨)、Force Feedback対応、Glide対応、OpenGL対応、最大16人までのネットワーク対戦対応(TCP/IP、IPX、シリアル直結、モデム)

© 1999 Outrage Entertainment, Inc. All rights reserved. Portions © 1998 Interplay Productions. All rights reserved. Fusion, Outrage and the Outrage logo are trademarks of Outrage Entertainment. Descent, Descent3, Interplay, the Interplay logo, Tantrum, the Tantrum logo, and "By Gamers, For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

※「DESCENT」は(株)ディセントの登録商標です。Interplay Productionsは、(株)ディセントより「DESCENT3/ディセント3」の使用について免責を受けています。

いうが、僕はディセント3に何の期待もしていなかった。ディセントは、しょせんは過去の遺産。開発元も変わったし、サンプル画面を見る限り、このレベルのゲームなんて山のようにあるこの時代。復帰して醜態をさらすこともないのになあ、と思っていた。

僕が悪かったです。許してください。

さすがだ。やはりいいものはいつになってもいいもの、なのか。まず目に飛び込むのはそのグラフィックス。当然Direct3Dに対応して、さらにはGlideやOpenGLまで使えたりもするのだが、そんなところの対応モノより全然美しい。壁や床の妙にリアルなメタル感が、SF気分を盛り上げてくれる。自機や敵の描き込みがちっと甘いかな？ という気もするが許容範囲。3Dモノでは、周囲の描き込みのほうがプレイヤーの気分にとっては大事な要素だ。

光源の処理なども見事で、自機のヘッドライトや天井に反射するレーザー光など、メガデモではなくゲームでここまでやってくれば満足だ。EAXにもA3Dにも対応した3Dサウンドだって、臨場感をモノに演出してくれる。Force Feedbackなど使おうものなら、本当にコックピットに……って、これでもかといわんばかりに最新技術が詰め込んであるのね、これ。

やや難解な操作も健在だ。4年前に泣かされたあの操作は、やっぱり最新作でも僕を泣かせることになった。あらゆる方向に向けるシステム、独特の浮遊感、いっぱしのパイロットを気取ろうとすると複雑な操作、この三つが重なって、自分が一体全体どこを向いているのやら……。しかしまあ、これがディセントの醍醐味でもある。ちなみに「3」にはステップアップ式の親切なチュートリアルが入っているので(もちろん日本語だ！)、ゲーム初心者でも大丈夫だろう。

末はネットワークデビュー

ゲームは、与えられたミッションをクリアするもので、全15面。「敵基地の最深部のメインコンピュータにアクセスしてデータをもってこい」というミッションを遂行すべく格闘するわけだ。しかしこの敵基地の広いこと広いこと。屋外を挟んで上下左右に広がる敵基地はまさに迷宮。画面を見れば分かるが、役に立つんだか立たないんだか判断できないマップを見ながら奥へと進んでいく。ちなみに僕は方向音痴なので、行き当たりばったりでミッションは遂行できても帰れなくなることがしばしば……昔から何も進歩していないのは、ゲームで

はなくてプレイヤーのほうらしい。

前作を知らない人は「SF うえにシューティングだしなあ」というだろうし、前作を知っている人は「今ごろ『3』を出されたってなあ」というだろう。ごもっとも、ごもっとも。僕も最初はそう思っていた。

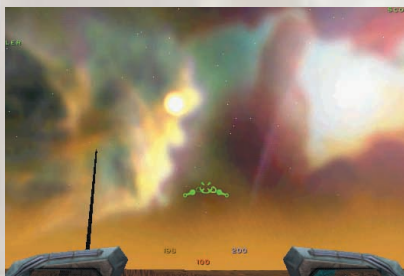
しかし、ダメされたと思って遊んでみてほしい。RPGとストラテジーばかりが流行っている昨今、これほど良質のシューティングはほかにはない。フライトシムのように小難しい計器が並んでいるわけでもないし、RPGのようにわけの分からない数々の用語を理解する必要

もないし、リアルタイムストラテジーのように頭と指を同時にフル回転させる必要もない。ここにあるのは、まさに「ピュアなシューティング」なのだ。指が慣れれば目に見えて上達するし、腕に自信がついたらネットワーク対戦の場にデビューするもよし。全15面という、どう考えても少ない面数はそのためだ。

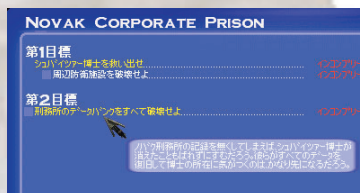
ゲーム歴、年齢、性別にかかわらず、すべての人にお勧めできると断言しよう。あ、でもマシンだけは速ければ速いほどいいぞ。

(Kazuhiisa)

※本記事は、メインに英語版を使用して書いているので、一部英語版の画面も交じっています。



メガデモ級に美しいグラフィックス処理の数々。見とれてるとやられるぞ



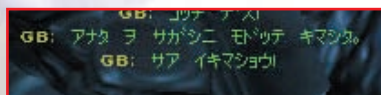
ミッション目標が日本語表示なのは、何よりうれしい。見にくいといけなないので、切り抜いて拡大



砲弾（じゃないか）飛び交う中を突き進む。固定砲台はかなり激しい射撃をしてくる



敵はメカというより異形の生物といった感じ。全編この調子なので、好き嫌いが分かれてしまうかも



何が何やら分かりづらいが、敵は目の前。ヘルパーである「Bot」のメッセージもきっちり日本語化されているのがうれしいところ



こいつが初代から続く3Dマップ。とても面白いのだが、使い方が非常に難しい。なにせ全貌を見ようとすると自機の位置が……

Quick Review!

秋の夜長の鉄道経営シミュレーション レイルロード タイcoonⅡ 完全日本語版

てっちゃんも納得のシミュレート度

レイルロード タイcoonⅡは、列車で人や資源を運んで儲け、鉄道会社を運営する経営シミュレーションだ。米国やヨーロッパ、アジアなど世界各国の鉄道の歴史を身をもって体験する、鉄道マニア垂涎(?)のゲームなのである。

登場する機関車の種類は豊富で、19世紀初頭の蒸気機関車から日本の新幹線まで、その数60種。それぞれに年間維持費や最高速度、加速性やエンジンの耐久度などが設定されており、例えば牽引している貨車が重い場合はスピードも遅くなるなど、きめ細かにシミュレートされている。

また、機関車が引っ張る貨物車だが、各資源に対応して客車や穀物車、果物車など30種類以上用意されており、駅ごとに車両を付け替えたり、持ってきた資源を降ろして駅にストックしたりもできる。機関車と貨物車を組み合わ

せて設定した列車を、生産地から加工地まで運び、さらに完成した製品を街まで運ぶことで、利益を生むようになる。ここで、需要と供給のバランスがとれた街は発展していくし、駅にいろいろな効果を持つ建物をどんどん建てていけるので、育成ゲーム的な側面も兼ね備えているのだ。

また画面を初めて見た人は、その緻密なグラフィックスに驚くかもしれない。かなり細かく描き込まれた建物や列車は、限界までズームしてもグラフィックスが荒れることはない。ぜひ性能のいいビデオカードを用意して、最大解像度で遊ぶべきだろう。

プレイヤーレベルを選ばない 親切設計

難易度設定によってシミュレーションの度合いを変えることができるため、初心者から上級者までそれぞれのレベルに応じたプレイが楽しめる親切設計なのも特徴。マルチプレイにも対応しているのだが(最大32人プレイが可能!)



見よ! この細かさ。こんなにズームアップしても乱れることなく、描き込まれたグラフィックスを堪能できるのだ



キャンペーンは全部で18マップ。日本を舞台にしたものもあり、バラエティ豊か

駅に建物を建てることで、旅客による利益が生まれたり荷積みのペナルティが軽減されたりする

■価格: 8800円(10月8日発売予定)
■問い合わせ先: メディアクエスト ☎03-5805-3629
<http://www.mediaquest.co.jp/>
■動作環境: Windows 95/98, Pentium/133MHz以上、メモリ16MB以上、空きHDD容量130MB以上、ネットワーク対戦対応(TCP/IP, IPX, シリアル直結, モデム)

© Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 1998 Gathering of Developers. All rights reserved.

一人でこつこつとシングルマップやキャンペーンマップを進めていくのも対戦に負けず劣らずエキサイティング。シナリオマップをじりじり攻略していく面白みを、ぜひ体験してほしいと思う。

株の配当や個人資産の運営など、深くまで突っ込みたい人はとことんまで経営シミュレーション部分にのめりこめるし、「列車が資源を運んでお金がどんどん貯まるー!」という分かりやすい喜びも提供してくれる。非常に間口の広いゲームだ。箱庭系ゲームが好きな人にもぜひともお勧めしたい。(西尾ゆき)



シングルマップでは一人でもプレイできるし、コンピュータキャラを敵対会社として参加させることも可能

