

Quick Review!

「世界の中田」公認のサッカーゲーム FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー

ペルージャ中田選手公認のPC用サッカーゲーム「FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー」(以下、FIFA99)は、完成度の高いスポーツゲームで有名なEA Sportsの作品の日本語ローカライズ版だ。英語版と比較してみると、日本選手の名字が漢字表示になっているのはもちろんのこと、左サイドバックの相馬選手が右ウィングに在るなど、英語版では間違ったポジションに配置されていた選手も正しく再配置されていたり、期待のFW柳沢選手が新しく追加されていたりと、目立たないながらもキチンと進化しているようだ。一方で、期待されているが結果を出せないエースストライカー城選手が削除されているのは、制作スタッフの気持ちの表れだろうかと思ってしまう(笑)。

また、実況や解説も日本語化されていて、テレビ中継のように金田節を聞くことができる。しかし正直いって、実況はちょっと間の抜けたタイミングで入ってくるので、少し減点。テレビカメラ視点っぽいプレイ画面などとあいまって「気分」は出るもので、よしとしよう。

操作は、基本的にはゲームパッドで行う。もちろんキーボードやジョイスティックでも操作は可能だが、選手に細かい動作をさせるためにキーコンビネーションを多用するので、キーボ

ードやジョイスティックでは押しにくかったり、コマンドが入らなかったりもする。持っていない人も、FIFA99のためにもぜひとも買っておくべきだろう。

文句なしにPC用サッカーイチ押し

ゲームとしての完成度は、さすがEA Sports作品だとユーザーを唸らせるだけの出来映えである。モーションキャプチャーを使った選手一人ひとりの動きは、前作よりもより実際の動きに近くなっている。

一般的なサッカーゲームでは、フォーメーションを決め、チーム全体を攻撃的にするか守備的にするかを選択してからパスを回してゴールするだけのものも多いのだが、FIFA99では、それだけにとどまらない。選手の細かいポジショニングを指定したり、アグレッシブ度を指定したりと、より細かなマネージングが可能となっている。また、選手のコントロールも細かく行うことができ、ボールをまたぐフェイントやヒールパス、スルーパス、高度なダイレクトプレイやクライフターンなどができる。

面白いのは、ダイビングなど審判をだます技も用意されてい

■価格：7800円(10月1日発売予定)
■問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア ☎03-5436-6499
<http://www.japan.ea.com/>
■動作環境：Windows 95/98, Pentium/133MHz以上 (MMX Pentium/233MHz以上推奨), メモリ32MB以上 (64MB以上推奨), 空きHDD容量30MB以上 (200MB以上推奨), Glide対応

© 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS.

ること。タイミング良く使うと、ファウルを見逃したり逆に取ってくれたりするのである。しかもこれらの技の数々は、選手の能力が低いと失敗する率が高くなるので、より実際のサッカーに近いプレイを楽しむことができる。また、ファウルを取られたときの選手や審判の挙動、ゴールを決めたときのアクションなど、イチイチ芸が細かいのも特徴。実況&解説と組み合わせることで、まさに抜群の雰囲気なのだ。

ここまでは「ゲーマー」の視点で見たFIFA99の魅力。そしてサッカーファンにとってのFIFA99の最大の魅力は、登録されているクラブの多さといっても過言ではないだろう。7か国のリーグ十ナショナルチームで、実に約260ものチームが用意されているのである。今までの普通のサッカーゲームだと、ナショナルチームだけとかセリエAだけなどでとどまっていたので、



プレイ中は地味だ。当たり前だけど。動きとスピード感は、まさにテレビ中継



試合開始前の入場シーン。何気ない……というか、いうならば意味がないところまで徹底して「中継風」で好感が持てる

どれだけFIFA99に登場するクラブが多いか理解してもらえらう。

最近では、セリエAだけではなくスペインリーグやボルトガルリーグも衛星放送などで放送されるようになっていので、サッカー好きならば、一度は耳にしたことのあるチームがいくつも登場する。それだけでも十分楽しめるのではないだろうか。しかもFIFA公認なので、登場するクラブや選手は、わずかに1名を除いてすべて実名である。あこがれのスーパースター選手を自在に操るプレイができるのも、FIFA99ならではの楽しみ方といえる。ただ、前作の

FIFA98までは登録されていた南米のクラブチームがなくなってしまったのは、非常に残念である。

試合の種類も数知れず

FIFA99のほかの魅力として、豊富な試合の種類が挙げられる。単なるフレンドリーマッチだけではなく、カップ戦やトーナメント戦、リーグ戦の4種類が用意されているので、何度でも飽きずにプレイを楽しむことができる。

例えばカップ戦だけでも、UEFAチャンピオンズリーグやカップウィナーズ、日本代表がふ

がない試合をしたコパアメリカなども用意されているし、各国のリーグもある。それらを制覇したらオリジナルの大会も作成できるので、何度でも楽しめるのはうれしい。

クラブチームで転戦している場合には選手の移籍も可能なので、夢のスーパースター軍団を作って、圧倒的な強さを誇るのもよし。ナショナルチームで、最強クラブチームに勝負を挑むのもいいだろう。それらを制覇したら、サポート対象外ではあるが、ネットワーク対戦で友人たちと競い合うのもいいだろう。サッカーファンなら楽しみ方は無限だ。(怡土昌彦)



名場面はリプレイデータとしてセーブしておいて、あとでゆっくり眺めることも。コマ送りも可能



オープニングデモムービーも、いつものながらのEA Sportsの臨場感あふれるもの。どうして海外ゲームのオープニングデモはセンスがいいのだ



スライディングなどでしくじるとアッという間に「色付きカード」を出されてしまう。このあと悔しがったり抗議したりする選手のアクションも見もの



「TEAM MANAGEMENT」でポジションや戦略などの変更も可能。日ごろ考えている作戦を、今プレイヤーの手で!

選手自体のエディットも可能。顔立ちも髪形も自由自在



ゴールを決めた選手のハデなアクション。いろんなパターンがあるので、ぜひとも数多くのシュートを決めてほしい



Quick Review!

あまりに古く、あまりに面白い プリンス・オブ・ペルシャ3D

出たぜ！ 本家本元！

「プリンス・オブ・ペルシャ」といえば、アクションアドベンチャーの古典にして名作だ。古城の迷路を舞台に、アラブの王子が断崖を飛び越え、トラップをかわし、時には敵を倒して王女を助けるというもので、パズル性の高い、考え抜かれた地形やトラップで大人気を博したソフトである。最初の登場はもう10年前。モーションキャプチャーなんて言葉が一般的になる前から、カメラで撮ったアクションを2Dのアニメーションに描き起こして滑らかな動きを実現していたという、斬新なゲームだった。

3Dモノがゲームの主流を占めるようになり「トゥームレイダー」が「3Dでやるプリンス・オブ・ペルシャ」と例えられるような状況の中、本家本元からはしばらく音沙汰がなかったが、数年前(5、6年前?)に制作が発表され、たび重なるスケジュールの遅れを乗り越えて、ついにSSE対応ソフトとして登場した。

内容は変わっても品質は同じ

昔のイメージでこのゲームを遊ぶときに一番気になるのは、「あの2Dの視点をフルに生かしたトリックの面白さが、3Dになっても味わえるのか」という点だ。

確かにプリンス・オブ・ペルシャ3Dは、2Dのころに比べると、一瞬たりとも目が離せない



ぶら下がるアクションといえばこのシリーズが元祖。イタそうなたぐてがも3Dになって復活だ。刺さると即死

あのタイトさは減っている。その意味ではほかのアクションアドベンチャーに似てしまったともいえる。だが遊び進めると、このシリーズ独特のテイストはやはり生きていることを実感するはずだ。それは、地形の使い方のムダのなさだったり、トラップの残酷さだったり、あるいはシナリオやトリックの面白さといったところから感じ取れる。

例えば木箱を押して護衛の後ろの壁から落としてやつつける、あるいは衛兵が向こうを向いている間に、ほふく前進して後ろを横切ってスイッチを押す。主人公のできるアクションを最大限に生かして謎を解くトリックは、アクション中心のトゥームレイダーなどには見られなかったものだ。

また、廊下を進んで戻ってくるときに一方通行の要素を織り込み、さらに行きと帰りで使うアイテムを変え、あたかも違う舞台のように使うなど、職人の技を感じる点が多い。3Dという見せ方の中で、やはりプリンス・オブ・ペルシャらしい緻密さは生きていた。シナリオとゲームデザインの品質は紛れもなくかつてのヒット作の後継者である。

重ささえ乗り越えれば

その半面、軽快さといった意味では先発のトゥームシリーズを追い抜けていない印象だ。例えば、アクションの動き出しの鈍さ。これもまた昔からで、ある種シリーズの味を感じる部分



ムービーシーンも豊富。セリフには重要なヒントが数多く隠されている。ちゃんと日本語吹き替えされているのがうれしい

■価格：7800円

■問い合わせ先：ザ・ラーニング・カンパニー

☎03-5275-6955

http://www.learningco.co.jp/pop3d/

■動作環境：Windows 95/98、MMX Pentium/233MHz以上(Pentium III推奨)、メモリ64MB以上、空きHDD容量400MB以上

© 1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries, and Jordan Mechner.

ではある。リアルさにこだわってモーションを省略しないのだ。停止から走り出すまでなどがいい例で、立ち位置を直すために細かく操作すると、けっこうイライラする。

また、Pentium IIIに最適化することで点光源やスポットライト、フォグを処理しているらしいが、その処理がPentium II/350MHzのテストプレイ用マシンでは大きな負担になるらしく、フレーム落ちを起こしていた。今日の時点でPentium III推奨にして、はたしてどれだけユーザーがついてこれるのか、他人事ながら心配である。

次にどこに行けばいいか分かりやすい構成、剣を使った戦いの面白さなど、プリンス・オブ・ペルシャの良さをしっかり受け継いでいるこの作品。海外製にはまれな緻密さが感じられるゲームである。マシンパワーに自信のある人には、ぜひトライしてもらいたい。(清瀬栄介)



迷路にはさまざまな薬が落ちている。飲んでみないと効果が分からないのでスリル満点だ。画面は透明になる薬を服用中



戦闘シーンは剣の軌跡が残ってキレイ。2Dのころの「グサッ」と痛そうな感じがなくなったのは意見が分かれるところか