

美しい女インディ現る

TOMB RAIDER

by Peter Olafson
訳・桐井佑子

TOMB RAIDERの見事なグラフィックスと、クールでチャーミングなヒロインは、ゲームファンを夢中にさせるに違いない。



裏切りにより展開する物語

ALONE IN THE DARKをインディ・ジョーンズの世界に持ってきて、とびきりのテクスマッピングをたっぷりとし、そしてアクションゲームとして作り直してみる……。こんなふうには想像してみれば、Eidos InteractiveがリリースするTOMB RAIDERにCore Designが盛り込んだ内容の素晴らしさを理解できるだろう。けれども、このイギリスのゲームデベロッパーがさまざまな分野(ALONE IN THE DA

RKやPRINCE OF PERSIAのエッセンス、そして数々のハリソン・フォードの演技など)から少しずつアイデアを借りていたとしても、'96年11月の完成を目指すTOMB RAIDERはしっかりと独自の雰囲気を持ったゲームである。

このカメラ視点タイプの3Dアクションアドベンチャーは、'96年の春に開催されたE3の会場でゲームファンと批評家に絶賛された。プレイヤーは「女インディ・ジョーンズ」とでもいうべきキャラクター、ラーラ・クロフトを操ってゲームを進めることになる。冒険家であるラーラは、ジャクリン・ナトラという抜け目のない女実業家から依頼を受け、今ではその名前も価値も不確かな、謎めいた工芸品となってしまった、古代の遺物の3個のかけらを探す仕事を請け負っている。

失われたかけらを探すラーラは、それぞれに三つのステージがある広大な四つの世界、インカ帝国の遺跡、ギリシャ・ローマ時代の迷宮、エジプトの廃墟、そして最後にアトランティスのピラミッドという、古代文明によって造られた遺跡を探検していく。最初のかげらを手に入れたところでナトラがラーラを裏切り、ストーリーは意外な方向に展開していくのだ。ラーラは自分のために残る2個のかけらを見つけ出さねばならず、アトランティスでナトラ一味と真っ向から戦うのだが、このピラミッドの中で悪党と勇者はぶつかり合い、そして謎に包まれた古代の遺物がついにその姿を現すのである。

いにしへの廃墟の中へ

CGW本誌ではプレα版をプレイすることができたのだが、この初期のバージョンには三つのステージと、まるで博物館のようなトレーニングステージ、つまりジムがあり、プレイヤーはここで背後の敵を気にすることなくいろいろな動きを試してみることが出来る(ラーラというキャラクターの「インディ・ジョーンズ度」を確かめたいのなら、このただ広い建物の中に例の「契約の箱」だけ見つかることができる)。操作感とゲームの背景はまったく素晴らしいもので、筆者はすっかり夢中になってしまった。

気に入った点はたくさんある。まず第一に、主人公が女性だというのがなかなかいい。もちろん、これまでも女性が主人公のゲームはあって、SierraのRoberta Williamsによる作品がその典型的な例だ。だが、そういったゲームでは、文学や映画の世界でお約束の役割(お姫さまや女探偵、自分にメロメロのダンナがいるブロンド美人といったぐいのもの)を超えた存在にまで女性を押し出さないことが普通だったし、ゲームのジャンルも違っている。TOMB RAIDERは、今まで主人公といえば男と決まっていたジャンルに、うまい具合に若いヒロインを送りこむことができるだろう。そして、Core Designの皮肉なコメントから言葉を借りると、「心理学的に言えば、TOMB RAIDERをプレイする男性は、男らしく、カワイイ女の子を守ってやりたい、





TOMB RAIDERのグラフィックスは息をのむほど美しい。写真の部屋を構成するポリゴンにマッピングされたテクスチャは豪勢だが、これでも3D強化バージョンではないのである

とでもいった気持ちになって、女性のキャラクターを使うことで、より一層夢中になるだろう”ということになる。

そうともいえるかもしれない。けれど、おあいにくさま、たとえテクスチャを貼り付けたポリゴンでできていたとしても、ラーラはアタマのてっぺんから足の先までアカ抜けた、才気あふれる現代娘だし、自分のことは自分でちゃんと面倒を見られるタイプなのだ。広くてつややかな額と魅惑的に彩られた唇、そしてメールオーダーで取り寄せたようなアウトドアグッズを身にまとったラーラ。持ち物の中にはいわゆる”底なし”の小さなバックパックもあり、順番にアイテムを表示してくれる。アイテムリストの中身は、彼女に襲いかかる古代のワナを次々に阻止してくれそうなものばかりだ。けれどもラーラが身につけているものうち、銃器以外でとりわけ重要なのは、オリンピック体操選手並みの運動能力である。SVGAのセットアップでこのゲームをプレイすると、ラーラの動きはよりしなやかで柔軟になり、まるで生きているかのように感じられるのだ。

運動神経バツグンのヒロイン

筋肉増強剤かなんかを飲んでるんじゃないかと思うぐらい、ラーラのアクションはほとんど人間ばなれている。垂直にジャンプすると、あわや天井に届くかという感じだ。息一つ乱さず、基本的に3方向へ向かって宙返りをキメることもできる。水中を泳げば、海の神ポセイドンから逃げているかのように息を殺して静かに泳ぐし、全身の力を込めて巨大な岩を押し動かすこともできる。ラーラが崖っぷちに指をかけて、身体をその上に引き上げるしぐさを見ると、それが誰にでもできるしごく普通の動作に思えてしまうのだ。突進してくるライオンをバック転でかわし、後ろからそいつにタッブリ弾丸をお見舞いしてやるとき、プレイヤーはラーラの持っている能力の素晴らしさや生き生きとした動き

ラーラがとれる行動の幅は広く、探索できる場所も無数にある。ゲーム中ひんばんに出てくる地下水脈や池の中を泳ぐラーラは、中でも一番カッコいい

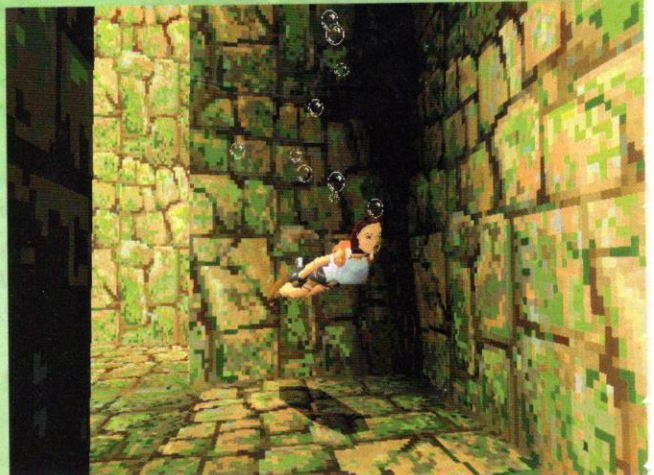
を実感するだろう。

立ち止まっているときでさえ、ラーラは息を整えながらゆっくりと身体を動かしているが、それもそのはず、冒険の舞台となる場所はまださくインディ・ジョーズ自身が仕事場所を選びそうな所なのだ。深くて暗くよどんだ淵の下には、水没した遺跡か、さもなくば溺れ死ぬしかない袋小路が待っている(面白い死に方だが、このゲームをやっていると、ゲームオーバーの惨めさを実にはっきりと思い知らされるのだ)。足の下が平面であることはほとんどなく、くぼみやでっぱり、裂け目などでデコボコしているし、壁

の表面もたいてい平らではなく障害物だらけだ。背景が信じられないほど細かく描き込まれているため、本当にそこに地面や壁があるかのように見え、プレイヤーはその巨大さを思い知らされてしまうのだ。

呪われた遺跡たち

さて、ゲーム中に謎解きの要素があるかという点、答えはおそらくイエスだ。ただし、この点についてはまだほとんどが検討中である。プレα版では、数少ない無害の障害物がヒミツのスイッチを見つけるカギ



になって、ある隠し扉が開くようになっていたり(短いながらも貴重なシーンがあり、うまい具合に現れた入口を示していたのだ)、そういった障害物を利用して、身軽なラーラがそれまで見えなかった出口から部屋を脱出できたりした。

おそらくトラップもあるだろう。例の底にスパイクが突き出した落とし穴や、踏むとファイヤーボールが飛んでくる仕掛け、そしておなじみの転がる岩の球などといったワナである。

けれど、多くのトラップや謎解きがあったとしても、TOMB RAIDERは探検するココロと、自分の身をいかにうまく守れるかが何よりも重要なゲームなのだ。これは必要不可欠なスキルで、なぜなら遺跡にいるのはラーラ一人ではないからだ。こんなうらぶれた場所では自然そのものがハバをきかせているわけで、プレα版をやったところ、オオカミの群に襲われる前に、巨大な二重扉をくぐり抜けてなんとかインカ遺跡の中へ入ることができた、という感じだった。これが実に“オオカミの群”らしいヤツラで、獲物を取り囲み、飛びかかって噛みつくのである。ライファーは下がるし、オオカミどもは見事な動きで次々にラーラを囲んでしまうのだ。

ありがたいことに、プレイヤーはこういった厄介な攻撃を防ぐことができる。初期装備としてラーラは2丁の45口径を持っていて、スペースバーを押していったん銃を引き抜くと、自動的に判断して近くの敵に照準を合わせてくれるからだ。もちろん、もっといい武器も(そして応急手当ての道具も)手に入るだろう。一対のマグナム弾、ウージー、ショットガン、手榴弾などがあるはずだ。また、オオカミなんて目じゃない、もっとたちの悪いケダモノにも出会うだろう。ライオン、熊、ジャイアントラット、恐竜、怪しげな人間、人喰い植物などだが、これらは登場する敵のほんの一部にすぎない。水中に潜っていたら、何か巨大な灰色のモノが側面にじり寄り寄ってきて、筆者はお尻に火がついたみたいに飛び上がってしまったのだが、それは一匹のワニだったのである。しか



ラーラが遭遇する敵は飢えたオオカミだけではない。このランバージャックのようなナトラの手下どもにも出くわすのだ。ラーラ、うまく切り抜ける

も、腹をすかせたワニだったので。

襲いかかる敵と自分の間にある程度の距離を作って優位に立てば、ケダモノどもはポリゴンの脚できこちなく空をかくだけで、その場に止まってようすを見ようとするだろう。もし距離が保てなかった場合は(そしてこの“もし”はしょっちゅう起こるのだが)、ラーラは無惨に倒され、オオカミたちは晩のおかずを買いに店へ出かける必要がなくなるというわけだ(ステージ入口の難易度は、製品版では少し抑えられるはずである)。

筆者はこのゲームに大満足だったので、あえて製品版に向けていくつか注文をつけたいと思う。カメラ視点によってダイナミックに切り替わる画面は、まさに映画感覚なのだが、もう少しゲーム進行にうまく合わせたカットにする必要がある。例えば、ラーラは後ろ姿であることが多いが、彼女の正面を捉えて敵と遭遇させ、しつこく攻撃してくるコウモリではなく、ラーラの広い額をクローズアップしてほしいのだ。Eidosもおかしなカメラワークがあることを承知していて、Core Designのスタッフが引き続きカメラアングルを微調整していると教えてくれた。

また、周りのモノに対してラーラがもっと反応を示してほしい。プレα版のゲーム画面では、最初から最後まで、まるでエレベータを待ってるんですといった顔つきだ

ったが、もっと表情があっていいと思うのだ。ラーラの表情は、なんというか、ちょっと冷めていて、多分そのせいで、例の“男らしく守ってあげたい”願望のプレイヤーは完全にゲームにのめり込めない可能性がある(AcclaimのDを引き合いに出すとよく分かる。このゲームは、おそらく今まで作られた中で最もそっけない作品だが、ヒロインの感情がよく出ているので、プレイヤーが夢中になるのだ)。

それに、ラーラが内気で遠慮がちになる理由はまったくない。なんといってもスケールの大きい仕事をしているんだし、自信満々の顔になるべきだ。そして同様に、Eidos Interactiveも大胆に制作を進めてほしい。TOMB RAIDERは現時点でも十分魅力的な内容だし、夏が秋へと移り変わる間に、もっと改良されたいいゲームになるに違いない。素晴らしいグラフィックスの背景とスケールの大きい冒険、そしてガンファイトをミックスさせたこの宝探しアドベンチャーのリリースは、もう少し先になりそうである。

*1 米国では'96年11月15日、英国では同11月22日に発売されている。詳細は<http://www.tombraider.com/>

当記事は米国版「COMPUTER GAMING WORLD」誌から引用したもので、知的財産所有権はZiff Communication Companyが所有しています。
© Copyright 1996 Ziff Communication Company. All Rights Reserved.