



第2回 トゥーム レイダー

清瀬栄介

3Dの戦士たち

マルチプラットフォームのあれこれ

ゲームの通であればあるほど評価が高い TombRaider。本誌でも ComputerGaming World 誌の翻訳記事をはじめ、何度も取り上げられているが、それでもまた紹介しよう。個人的に好きなのだ。出来がいいにもかかわらずまだ知名度が低い。

日本語版である「トゥーム レイダー」はヴァージン・インタラクティブから発売されたアクションアドベンチャーゲームだ。

実はこのトゥーム レイダー、当初からマルチプラットフォームで開発が進められていて、すでにセガサターン版が1月24日、プレイステーション(以下PS)版が2月14日に発売されている。こちらの発売元はビクター・エンタテインメント。タイトルはなぜか「トゥーム レイダース」と複数形だ。内容がインディ・ジョーンズ的なだけに、「レイダース」と響きを似せたかったのかもしれない。

同じタイトルがプラットフォームによって違う会社から発売されたりするのが洋ゲーの不思議なところで、似たような例では Psygnosis のディストラクション・ダービーが、PC版はゲームバンク、PS版はソニー・コンピュータ・エンタテインメント(以下、SCE)から発売されている。

ゲームバンクとSCEみたいに、それぞれのプラットフォーム専門の会社から出ることにしているというメリットもあるだろうけど、たしかヴァージンはゲーム機のソフトも出しているはず。どうせなら1社がまとめて宣伝、販売して

くれたほうが、ユーザーも分かりやすいんだけどね。PS版にはアニメ調のキャラクターが挿し絵に使われているが、PC版には出てこないし。そのわりには日本語の吹き替え音声は同じものを使っているみたいで、うーん、なんだかよく分からない。

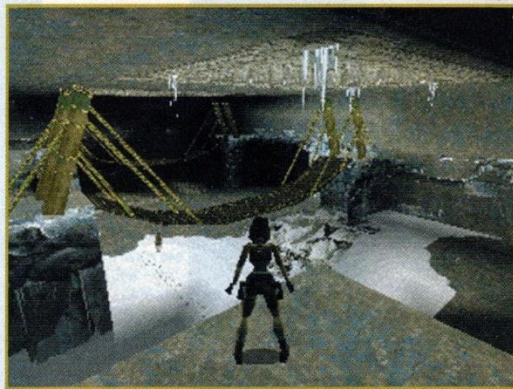
ただうれしいのは、PS版などがあるおかげで攻略本が手に入る。これがPC版しかなかったら、本が出ていたかどうかは怪しい。難易度が高いゲームだけにこの差は大きかったりして。

探検気分になりきれるのが魅力

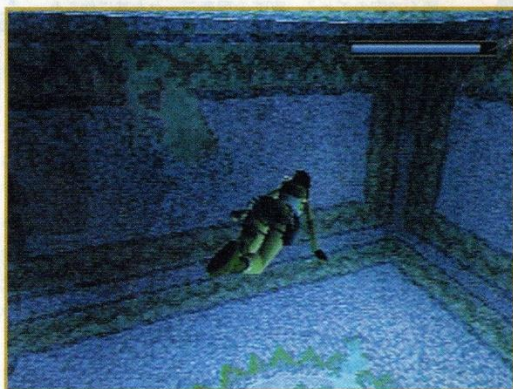
トゥーム レイダーの魅力は、まずレイラのアクションの豊富さ、そして作り込まれたステージの面白さだ。アクションの豊富さについては、カーソルキーのほかに使うボタンが8個あるといったら分かってもらえるだろうか。飛ぶ、撃つ、横歩きする、慎重に歩く、反転する、視点移動という具合で、これがみなスムーズに動くのだ。キー配置も考えられていて、ほかのソフトよりも迷うことは少なかったぐらい。これだけ身のこなしが豊富だからこそ、プレイヤーはあたかも自分が本当に遺跡を探検しているかのような気分になれる。

そして、よくできたステージの数々。マリオ64のような仕掛けがぎっちり詰まった出来のよさとは違い、こちらはリアリティ重視。地形にはさまざまな角度の斜面が組み合わされ、本当の洞窟のようだ。一見届きそうもない段差でも、よく場所を選べば登れたりする。

それだけリアルでありながら、演出を効かすことも忘れていない。狭い石の洞窟から、急に植物の茂る広場に出たと思ったら、暗闇の中からT-REGが出てくるあたり、



地形の作り込みは驚異的。本当に自分がその場にいるような気分させてくれる



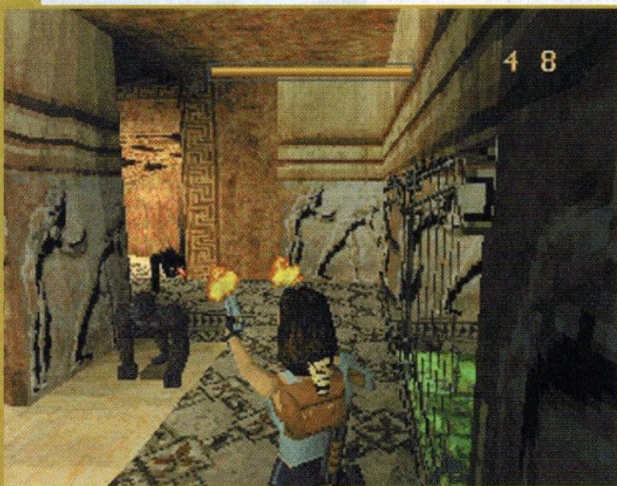
インカの地下水路にはヒスイが敷き詰められている。光源処理がきちんとされているのも、トゥーム レイダーの美しさの理由の一つ

緊張感は最高。ほかにも塔を降りながらスイッチを入れて回る面や、遺跡内の水位を上下させてクリアする面など、パズルの要素にもこと欠かない。ホントよく作り込まれたゲームなのだ。

テストプレイはPentium/166MHzマシンだったが、VGAで遊ぶ限り、動きにストレスは感じなかった。とはいえせっかくPC版を持っているのだから、SVGAの高精細画像でさくさく遊びたいのも確か。動きのよさが命のトゥーム レイダーなら、それだけの投資をする価値はある。

というわけで、今回はVoodooチップ搭載のカードを差して、使用感をレポートしてみよう。DOS/Vユーザーのくせにハード拡張は未経験に等しい清瀬。はたして結末やいかに？

トゥーム レイダー
価格：8800円
©ヴァージン・インタラクティブ
☎03-5413-1723



敵は野生のオオカミ、ゴリラなどさまざま。恐竜やケンタウロスも登場する。モーションキャプチャーは使っていないが、生きているかのように動く

288 「3Dの戦士たち」徒然RPG日記「ミステリアルーム」は毎月15日発売号に掲載です



3Dの戦士たち

今回はさらに快適なトゥームレイダー環境を目指して、3D アクセラレータの増設にトライしてみよう。実は筆者のAptivaのスロットに純正品以外のボードが差さるのは、購入以来なんと初めてなのだ。Vmag.ライター失格だな、ほとんど。

用意したのはMonster3D。お値段3万4800円ナリ。3Dfx InteractiveのVoodoo Graphicsというチップを搭載した3D アクセラレータだ。3Dfxはもともとアーケードゲーム用のビデオチップ開発をやっているところ。このカードにしても、発売前からゲーマーの期待は高かった。

このカードには2D グラフィック機能はなく、現在使っているカードのディスプレイ出力を引き込んで3D グラフィックを足すというスタイルを採っている。高性能の2D アクセラレーションカードを使っているユーザーも、追加する形で3D機能を拡張できるのがメリットだ。

増設作業そのものは、PCIスロットにぐっぐと押し込んでやるだけ。Aptivaではディスプレイ出力がマザーボードにあるので、そこからボードの入力端子に付属のケーブルを差す。ハード的な接続はこれだけだ。

スイッチを入れると、何事もなかったようにWindows 95が立ち上がる。新しいハードの検出もされない。

トゥームレイダーのVoodoo版を遊ぶには、パッチプログラムを入手する必要がある。が、ヴァージンの完全日本語版にはすでにプログラ

ムが収録されているので、CD-ROMの中にあるTOMB.EXEを、インストール先のディレクトリのもとに入れ替えてやればいい。また、パッチ自体はトゥームレイダーのホームページ(<http://www.tombraider.com/>)からもダウンロードすることができる。

さてUS DOSモードにしてTOMB.EXEを起動。3Dfxのロゴが表示される。これがアクセラレーションが動き始めた証拠だ。ゲームを始めると、増設前との差は歴然。CPUを速くしたりする通常のアップグレードでは起こり得ない、段違いの映像だ!

増設前では、フレームレートを優先するなら画面サイズは320×200ドットが限界。640×480ドットではカクカクした動きが目立ってしまい(このゲームはカメラアングルの移動が多いのでとくに目立つ)、長時間ゲームをする気にはならなかった。

それが640×480ドットでしかもテクスチャのボカシ処理までされているのに、描画が遅くなるのが一切ない。実際Voodoo版では[F2]キーを押すことで、フレームレートを画面隅に表示させることができるのだが、安定して30fpsを保っている。ごくまれに17などに落ちるが、これはおそらくステージのデータを読み込んでいるのだろう。

320×200ドットではドットが目立ってキラキラした感じの画面だったが、こちらは滑らかそのもの。いやー、増設してよかった。一方、数少ないデメリットというところ……画面の

輝度がやや落ちる。筆者の場合、Windowsではディスプレイの設定を70%程度にして使用していたが、ゲームが始まると、ツマミを100%近くまで上げる必要があった。またコントラストも少々落ちているようだ。カードの個体差かもしれないが、画面に縦縞のゆらぎがうっすらと入っている。増設前には見られなかった現象だ。

だからといって勧められないかというと正反対。なにせトゥームレイダーに限らず、添付ソフト8本はどれもSVGA画面を完璧に作り込んでくれるものばかり。それに、3Dアクセラレータは専用ソフトだけでなく、DirectX対応のゲームの処理も速くしてくれる。本誌2/1号の3Dのベンチマークテストでも、とくにテクスチャ付きの処理では優秀な成績を残していた。

ただトゥームレイダーはプレイステーション版が5800円だから、何かPS版以上のところがないと買う意味がない。高解像度で動きがいいっていうんなら、他ソフトへの期待も込めて、いっそ9800円+3万4800円でもいいやという考え方もあると思うんだけど、どう?

トゥームレイダー

価格：9800円

©ヴァージン・インタラクティブ

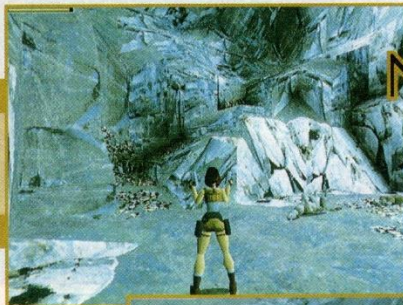
☎03-5413-1723

Monster3D

価格：3万4800円

©ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ

☎03-5695-8405



NORMAL

ノーマルの画面。たしかにコントラストは高く、いわゆるゲームらしい画面だ



Monster3D

Monster3Dを使った画面。左の画面の雪の部分は明らかにドットが滑らかになっている

