

Amusement  
Check!

秘宝を求めて女性版インディがゆく

# トゥームレイダー

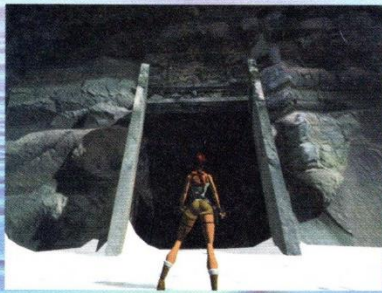
このところ良質なアクションゲームがない、とお嘆きの貴兄に贈る3Dアクションアドベンチャー。難易度もそう高くないので誰でもチャンレジOKだ



このオオカミをバンバカ殺しちゃあたったり、動物愛護協会から文句こないのかなあ。「キャイ〜ん」とかって、結構可哀想なんだけど

## どうやらこの人29歳らしい

王の娘レイラ・クロフト（主人公）は、貴族との結婚が決まっていた21歳の冬、スキー旅行からの帰りに飛行機がヒマラヤ山脈に墜落してしまった。唯一生き残った彼女は、帰ってきたときにはすっかり冒険野郎（女性の場合はなんだろう？



遺跡への入り口。ここからレイラの長い冒険が始まるのだ

冒険お姉?)に生まれ変わってしまったのだ。

イギリスでの閉鎖的、上流階級の生き方に苦痛を覚えた彼女は、その後の8年間でありとあらゆる古代文明の知識を身につけて、トレジャーハンターとして名を馳せたのだった……。

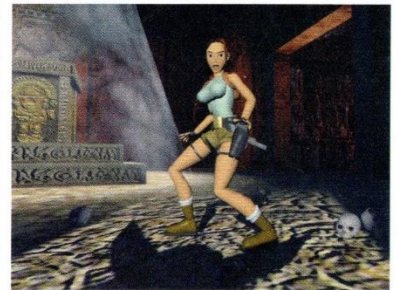
## 激しく動く! 回る!

なんといってもスゴイのは、その動き。ポリゴンレイラが360度（3Dで360度というもなんだが）動き回るわけだ。一見すると、かつての名作「アローン・イン・ザ・ダーク」のようなアドベンチャーゲームに思えるが、実体は全然別モノ。2月号の「Game from U.S./U.K.」でも紹介されたが、アクション性が強く、最近のゲームにたとえるとNintendo64の「スーパーマリオ64」にソックリなのだ。

カーソルキーを押すことによって刻々と変化する視点、近づいたり離れたったりして奥行きを感じさ



ジャンル	アクションアドベンチャー
本体	Pentium60MHz以上(90MHz以上推奨)
OS	MS-DOS5.0以上
メモリ	8MB以上
グラフィック	VGA or SVGA
その他	OSに対応したサウンドカードほか
価格	7,800円
開発元	EIDOS社 / CORE社
問い合わせ先	ウァージン インタラクティブ エンターテインメント TEL 03-5413-1721



なかなか描き込みの細かい画面。このお姉ちゃん、乱暴そうでホントに乱暴なのだ

せる距離感など「最新の3Dゲーム」として恥じない作りになっている。まあ、変化しすぎて見たいところが見えなかったりするのでもマリオそっくりのご愛敬といったところか。

3Dとはいえ、基本的にはレイラを後ろから見たビューでゲームが進むわけだが、右や左のカーソルキー、ジャンプキーを押すことで、カメラが右や左へ、真横へ正面へ背後へ上空へとグルグルと移動する。慣れないと移動することさえも大変だが（まして撃ちながら移動したりなんて、もうメチャクチャ）、ただ移動しているだけでも結構楽しめる。意図的に視点を選択して固定できないものだから、どうやったら正面からレイラが見えるか、とか一生懸命探したりして。

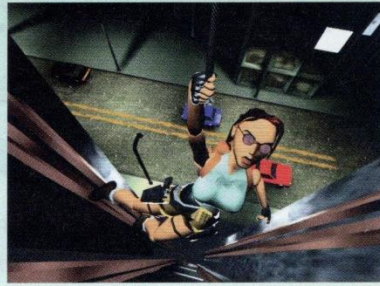
それにしても、肝心の2丁拳銃はオートで狙ってくれるのが助かる。方向さえなんとなく合わせておけば、勝手に当たってくれるのだ。これで「狙わなきゃ当たらないアローン方式」だったら、攻略不可能なゲームとして押し入れの肥やしになっていた



遊んだ人ならわかるけど、このへんなんかほとんどマリオ64のバクリみたいだ



この祭壇は一体……祭り用なのか、それともなにかの儀式に使われていたのか



トレジャーハンターならこのぐらいチョロイチョロイ。ほとんどB級アクション映画のノリ

ことだろう。感謝。

### くさ登場の「3D」ゲーム

かつて話題をさらったアローンやエクスタティカなどの名作ポリゴン3Dゲーム以来、特に目立った作品もなくちょっと時間がたったが、当時はマシンスペックが許さなかった「スピード感」を持ち込むことで、万人受けしやすくなっており、センス的にはかなりコンシューマ機に近づいているといえる(実際プレイステーション版もあることだし)。DOSでさえこれなんだから、Windows95用に開発してるメーカーさん、頼みますよ。

これは余談だが、いまとなつては非力な我が家のPentium/133MHzのマシンでもサクサクと動いてくれたのには感動。こういうゲームは、たいてい「登場した時点で最速のCPU」をターゲットに作られているものだから、最近ちょっといじけていたところなのだ。

また、操作がわかりやすいのもうれしい。アクションゲームではキー操作のやりやすさが重要なファクターとなるが、その点はバッチリ合格。カーソルキーとアクションキー(撃つとか開けるとか)がいくつかあるだけなので、初心者がいきなり遊んでも大丈夫だろう(個人的にはキーアサインが変更できるとうれしかったのだが)。

### ツメがちよっと……

もちろん、素晴らしいところと同じくらい気になるところもある。まず先ほども書いた「視点変更が激しすぎる」という点。見ていて面白いが、ゲームとしての遊びやすさは別だ。せめてマリオのように、プレイヤー側が意図的に視点を変更でき

ればよかったのだが……。あまりに動きが激しいがために、画面の重要な部分を見逃してしまうのもいだけない。体力回復アイテムやドアのかんぬき部分など、かなり重要なところが見えないのだ。これは「すべてのものを同じように描く」というこだわりが裏目に出てしまったためだろう。「アローン」のように、重要箇所は描きかたを変えてすぐわかるようになっているほうがいいような気がする。

あと、効果音やBGMが地味だ。ここ最近のゲーム(ましてアクションゲームだ)とは思えない。せっかく「立つ」キャラクターとインディ・ジョーンズばりのドキドキのバックストーリーを与えられたのに、それがうまく生きていない。

そしてもっとも気になったのが、前半のストーリー



遺跡のどこどころに出てくるこの人間達は一体……? なんの目的でここにいるのか



ーが単調なところ。アクション性が強いとはいえアドベンチャーゲームっぽくなっているわけだから、もう少し導入部に劇的なイベントがほしかった。前半の行動といたら、ただ走って撃って道を探すだけ。誰も出てこないし、特別なアイテムが取れるわけでもない。やり続けないと面白さが見えてこないゲームでは、万人にお勧めできるとはいいがたいというのが正直なところだ。

とはいうものの、とっつきやすさ、遊びやすさではピカー。なにしろ凶悪なハマリがほとんどないのもありがたい(難易度は高めだけど)。最近ではシューティング以外の良質なアクションゲーム(Quakeみたいなマニアックじゃないやつ)が不作なので、毎日チマチマと場面を進めていくのも楽しいかも。(尾掛 徹)

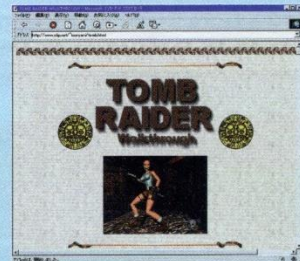


アリゲーターまで相手にする勇ましいレイラ。かなり前半部分でもクマを相手にしてたりする

### プレイポイント

さて、アクションゲームながらもかなり色濃くアドベンチャーの味付けがなされている本作、いわゆる「アドベンチャー」ほどではないにしても、ハマリやスタックは存在することだろう。最初のうちはボーンと進んでいても大丈夫だが、面が進むとさすがにそうはいかない。下手すりゃバズルの要素まで出てきてもう大変。

というわけで、私尾掛がお約束で教えるヒントだが、黙って下のURLアドレスを見ればオッケー。そりゃもう細かいWalk-Through(道しるべ)が載っている。書いてる人が、終わったところまでを順番にアップしているのも微笑ましいぞ(ページの音楽がやたらカッコイイのだ)。



TOMBPP.GIF  
<http://www.slip.net/~tooryani/tomb.html>