

Quick Review!

“激震”，三たび降臨す Quake III Arena

■価格：6800円
■問い合わせ先：ビーアンドイー
☎042-525-9501
http://www.panda.co.jp/
■動作環境：Windows 95/98, Pentium II/30
0MHz以上, メモリ32MB以上, 空きHDD容
量570MB以上

Quake III Arena™ © 1999 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. Quake III Arena™, the Q III™ logo, the Q™ logo, the id™ logo, and the Id Software™ name are trademarks of Id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. Quake is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States, the United Kingdom, France, Spain, Germany, Italy, Australia, and Japan. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

一人称3Dアクションの王道を歩み続けるQuakeシリーズ。ファン待望の3作めは、「Arena」というサブタイトルを引っさげて、完全なる対戦ゲームとしての再出発となっている。このシンプルかつ大胆な試みで、三たびゲーム業界に“激震”を起こそうというのか……。

もはや説明するまでもないだろうが、「Quake III Arena」の開発元であるid Softwareは、「Wolfenstein3D」「DOOM」「Quake」「Quake II」と、常に一人称3Dアクションのトップランナーとしてこのジャンルを牽引し続けてきたメーカーだ。そんな彼らが、前作の「II」よりもさらに高みに上るために今回選択したのが、シナリオモードでのシングルプレイを完全に排除するという非常に大胆な手段である。

もちろん、この決断に対しては賛否両論あるだろうが、否を唱えるファンにも、ぜひとも実

際にプレイしてもらいたい。おそらく、というか間違いなく、id Softwareを率いる天才プログラマー、John Carmackの作り出す究極のQuakeワールドに、不満なんかは簡単にねじ伏せられてしまうはずだ。

バラエティ豊かなマップの数々

ストーリーモードのシングルプレイを取り払ってしまったわけだから、当然求められるのはマルチプレイ用のマップの充実度だ。「Arena」には全部で27面ものバラエティに富んだマッ

プが用意されている。もちろん一つひとつが細部までいねいに作り込まれており、そのコダワリ具合からも、id Softwareのスタッフの偏執ぶりをうかがい知ることができるだろう。

しかし本物のQuakerにとって、壁面や空中に浮かぶ照明の美しさはさほど重要ではない。対戦時にストレスを感じることのないバランスのとれたマップデザインこそが、最も大切な要素となる。もちろんその点も抜かりはない。実際にすべての面をプレイしてみれば分かるが、広さ、アイテム/武器の登場ポイント、どれを取ってもプレイ時の理不尽さなど微塵も感じないだろう。

ただ、マップの広さについては好みの分かれるところかもしれない。広さのバリエーションはそれなりにあるものの、総じて狭い。とりわ



「らしくない」というか、なんと今回から立派なムービーが流れるようになった。そのぶん、これまでのクールなイメージが崩れてしまった気がするのはワタシだけだろうか？



さまざまな種族が入り乱れて大混戦の図。「Bones」なるスケルトンキャラクターが妙に目立つ。遠く離れていても、すぐにターゲットされそう……



武器にさほど大きな変更はない。ただ、エフェクトや見た目がかなり変わっているので、最初のうちは違和感を感じるかもしれない





キャラクターの動きが妙に生々しいのも大きな特徴。いかにもゲーム、な動きはせず、まるでキャラクター自身が意思を持っているかのように動く。この静止画面で、少しは雰囲気伝わればいいが



相手がチャットをするとき、キャラクターの頭の上にこのような吹き出しが出る。このアメリカンなノリについても、賛否が分かれるところだろう……

け三次元的な広がりやや欠ける気がする。裏返していえば、常に接近しての戦闘状態にあることを望む、バリバリの体育会系プレイヤーには確実にオススメということだ。

いきなり他人と対戦するのはどうも気が引けてしまう、そんなプレイヤーも、Bot相手にきっちり技を磨くことができる。BotのAIは驚くほど練られているので、人間相手の対戦と変わ

らない緊張感が得られるだろう。

とにかく、3Dアクションに魅せられているユーザーなら、つべこべいわずに黙って買えばいいのだ。(ウツリ)

個性あふれるキャラクター

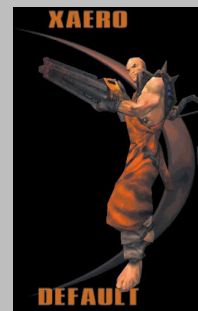
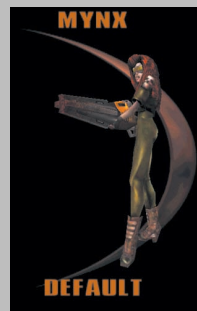
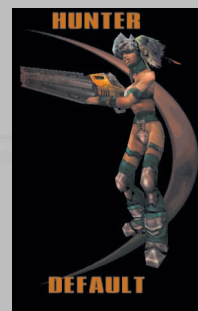
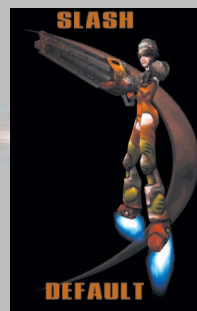
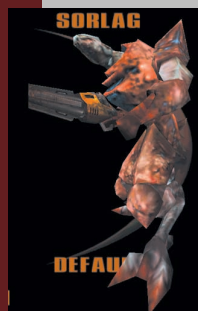
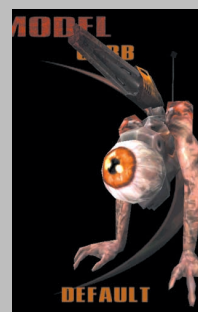
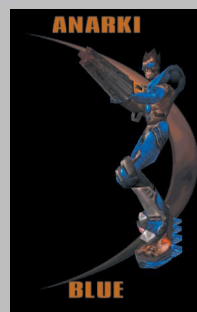
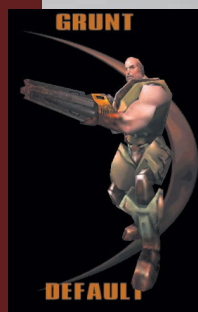
膨大な数のキャラクターが登場するのも、Armaの大きな特徴の一つ。全部で23種類、それぞれのバリエーションまで入れると、なんと89ものキャラクターが収められているのだ。これまで、ユーザーレベルで用意するしかなかったSkinが、最初から準備されていると考えて差し支えないだろう。これまでの「モロQueke風」のキャラから、アメコミタッチのコミカルなキャラまで、とにかく選び放題だ。

シングルモードで、Bot(CPUプレイヤー)相手に対戦してみるとすぐ分かるだろうが、それぞれのキャラクターは、その動き、行動パターンにもしっかりと個性付けがされている。例えばBONESはジャンプするときにはいつもバック転をすとか、ANARKIはスケートボードに乗って滑らかに走り回るといった具合だ。

面白いのは、なぜかデブキャラが多いという点。男性のキャラクターで太っているのはありがちだが、女性のキャラクターで太っているのが登場するのは、もしかしてJohn Carmackの好み?

ストーリーモードのシングルプレイを排除してしまったことで、これまでマルチプレイに及び腰だったプレイヤーは当然購入に迷ってしまうところだろう。だが、そのぶん、マルチプレイでの快適さは徹底して作られている。初心者、あまり苦勞することなくネット対戦に臨める3Dアクションゲームというのも、これまでになかったものだ。

CHARACTER



23種類に及ぶキャラクター(の一部)をご紹介します。人間型あり、異形の生物あり、お約束のSexyタイプあり……アジア系の顔つきもいる。ゲームスタート前に悩むこと請け合い