

3DO

MAGAZINE

1995

78

月情報号

1480yen

どこにつながるか、それともつなげるか不思議なマレチメディア!!

64ビットPowerPC602搭載M2発表

●新作紹介

GEX、リターンファイアー、ショックウェーブ:
オペレーション・ジャンプゲート、ティドラス、
スラムジャム'95、おやじハンターマージャン、
スクランブルコブラ、対決るみーず!、ワールド
カップスペシャル、チキチキマシン猛レース2

●SCOOP!

Dの食卓2、ソード&ソーサリー、プロスタジアム



付録
特別編集

CD-ROM
ライブ3DOマガジン

体験版ソフト10タイトル収録

破壊欲求を満たしたいアナタへ

RETURN FIRE

リターンファイア

4種類の兵器を駆使して繰り広げる旗取り対戦アクション。戦場の中を駆けめぐれ!



練りこまれたゲームバランスと、細やかな演出で自然とゲームに引き込まれる対戦アクションゲーム。ズームイン、ズームアウトの3D表示もなめらかで、いうことなしのおもしろさ。

発売元	スタジオ3DO	開発元	SILENT SOFTWARE	問い合わせ	☎03-5489-3266
発売日	7月14日	継続機能	オートセーブ	プレイ人数	1~2人
価格	6800円	特記事項			

破壊願望を実現できる痛快アクション!

いよいよ始動した「スタジオ3DO」ブランドのオリジナルゲーム、第1弾として『リターンファイア』が登場する。

ゲームを簡単に説明すると、2陣営で旗を取り合う旗取りゲーム。戦車、装甲車、ヘリコプター、ジープと、4種類の兵器を使い、敵陣のなかに点在する「タワー」のどれかに隠された「フラッグ」を奪い取るのが目的。そのために、砲台などのじゃまする敵を、壊して、壊して、壊しまくって先に進む、破壊願望達成率120パーセントの痛快破壊アクションになっている。

ゲームをプレイしてみると、旗を持ち帰るという目的を忘れるほど壊して壊して壊しまくるのが快感になってしまう。

だけど、いざゲーム画面を見るとへなちょこ戦車がぽつんといっているだけ。ビジュアル的にはちとしょぼい。「なんか目立たないゲームだなあ」なんて、普通は思うよね? 確かにその意見はごもっとも。しかしこれは、限られた画面上のスペースで、いかに多くの状況を表現できるか? という問題をつきつめてゲー

ムデザインした結果だと逆に主張したい。

限られたスペースで大きなキャラを動かしても、ほかの部分のあつかいは少なくなってしまう。それならいっそキャラを小さくして、そのかわりに多くの要素を盛り込もう。というコンセプトなのだ。

マップも100面以上用意されており、とにかく演出がうまいから熱中することうけ合い。付録CDにデモが収録されているから、とりあえずプレイしていただければ、その魅力は十分に伝わるはずだ。



各レベルごとに数種類のマップがあるとマップも難度が高くなる



3Dで生成されているマップは、拡大・縮小も可能

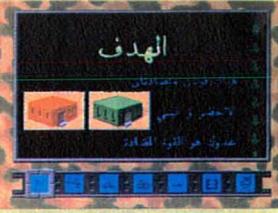
ワールドワイドな親切設計

最近、ゲームといえどもマニュアルを読まないとさっぱり分けがわからないというものも多い。

このゲームは、このあたりもしっかりサポート。メニュー画面(カコミ上の写真参照)で「?」を選択するとマニュアルページになるわけだが、近くの「日本語」項目に注目。ここをクリックすると、英語、仏語、韓国語、はてはアラビア語など、合計12もの言語が選択できるのだ。うーんワールドワイドなヨロコビらしい配慮ですねえ。



日本語でマニュアルを表示したところ。これで説明書をなくしてもあわてる必要なし



アラビア語で表示したところ。なに書いてあるんだかまったく理解不能

タワーに隠されたフラッグを探し出し、自陣に持ち帰れ！

敵陣のフラッグを持ち帰る。それがこのゲームのすべて。いや、たしかにこれで間違ってはいないんだけど、これではあまりにも説明不足。そのあたりのことを、これからきちんとご説明いたします。

このゲームの目的は「フラッグ」を自分の陣地の「シェルター」に持ち帰ること。シェルターとは陣営の基地で、自分の操縦する兵器を選択するところ。戦車、装甲車、ヘリ、ジープの4種類の兵器を格納していて、ここに出入りすることで兵器が選択できる。

このシェルターからフィールド上に出て、隠されているフラッグを、タワーを破壊して探すのが、とりあえずの目的。で、ここからが本題。フラッグを発見しても、戦車や装甲車、ついでにヘリも、このフラッグを持ち帰れないのだ。残った兵器はあと1つ。そう、



タワーを破壊してフラッグを見つけるところ。このとき、「ハーレルヤ」と莊厳なBGMがかかる

勝利への道

中央に見えるのがフラッグ
おさめられたタワー



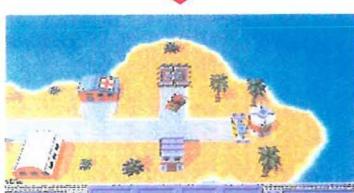
これが「チ速すと手中にフラッグがあるかもしない



エレタしてジープに乗り換えて、フラッグを見つけたら



ゲットしたなら敵に会わないよ



フラッグを奪取し、「ウィリアムテル序曲」をバックに鳴り響かせながら自陣営のシェルターに持ち帰ると、このように凱旋パレードのムービーが

ジープだけが、フラッグを持ち帰ることのできる唯一の兵器なのだ。兵器というのもばかられるほど貧弱な装備で、戦車だったら何発も耐えうる敵の砲撃も、こいつは1発で吹き飛んでしまうほどの貧弱さ。はっきりいってむちゃくちゃ弱い。

このジープをいかに安全にフラッグまで導くか、というのがゲームのキーポイントになる。砲撃1発で吹き飛ぶんだから、近くに砲台があるなんてことも許されない。つまり、フラッグまでの通り道すべてを「破壊」しないといけないわけだ。で、フラッグを持ち帰れば見事クリア、次のレベルに挑戦できる。当然レベルごとに難易度もあるが。

戦闘に勝つには補給も大切

一步フィールドに出れば、そこはもう戦場。敵からの攻撃でダメージを受けるのはあたりまえ。当然、限界を超えると爆破されてしまう。ダメージを受けないのが理想だが、それは無理というもの。蓄積されるダメージを回復するにはどうすればいいのか？ 答えは簡単。修理すればいいのだ。

修理は自陣営のシェルターに戻るだけでOK。どんなダメージも一度シェルターに入るだけで一発全回復してしまう。つまりシェルターが基地になっているというわけ。ここでマップの全体図を表示することもできるし、弾薬の補給もできる。どこで補給するかが、戦術のカギを握るわけだ。



戦車がつかつてているところをエンターテー^A
A、B、Cボタンで入れる



シェルター内でこれを押すと操作を切り替える。Bで全体マップを表示

付録 CD-ROMの見どころ

2人対戦の実演をしたデモと、1人用プレイアブルなゲームのマップをひとつだけ収録。ほぼ製品と同じものだから十分にゲームとして楽しめるぞ。2人対戦のデモも雰囲気をばっかり伝えてくれます。



撃つて撃つて撃らくるのもそれはそれでおもしろい遊び方

殺伐とした荒野に、さらなる破壊をもたらす兵器ども

ミニカーみたいな戦車やラジコンみたいなヘリだからって決してあなどれない。おもちゃみたいな姿に似合わないパワーを秘めているのだ。下のカコミ記事の中で、各兵器の詳

細を紹介したので付録CD体験版のプレイの参考にしたい。ちなみに、ジープは8台。戦車、装甲車、ヘリはそれぞれ3台ずつを保有しているだけ。上級レベルぐらいにな

ると、最後に残された1台がクリアのカギを握る場合がでてくる。つまり、1台たりとも無駄にはできないということを、認識してほしい。

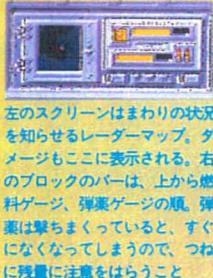
戦車

戦車はスピードも速く、小回りも利くのでとても扱いやすい兵器だ。砲塔を旋回させて砲弾を撃つこともできるから走り抜けながら砲塔を旋回させてターゲットを撃つ、なんて芸当も可能。ただし、ここまでやるには相当な熟練が必要。



軽快なフットワークを駆使して、縦横無尽に戦場を駆ける主戦力。なにかと力になります

戦車のゲージ



左のスクリーンはまわりの状況を知らせるレーダーマップ。ダメージもここに表示される。右のブロックのバーは、上から燃料ゲージ、弾薬ゲージの順。弾薬は聚まっていると、すぐになくなってしまうので、つねに残量に注意をはらうこと

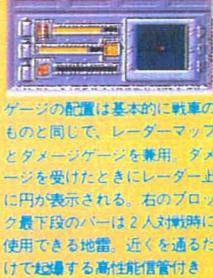
装甲車

とてももなく速度がのろいのが欠点だが、その強力なミサイルは強固な砲台も一発で破壊するほどの威力。ただ、ほんとうにのろいので、周囲を砲台に囲まれた、なんて状況になってしまったら、もう逃げ場ナシ。合掌。



足は遅いが、そのパワーはあなどれない。けど、ミサイルの射程も短いよな

装甲車のゲージ



ゲージの配置は基本的に戦車のものと同じで、レーダーマップとダメージゲージを兼用。ダメージを受けたときにレーダー上に円が表示される。右のブロック最下段のバーは2人対戦時に使用できる地雷。近くを通るだけで起爆する高性能信管付き

ヘリコプター

空を飛べるユニットとしての移動力を発揮。地上走行車両には絶えることのできない海も、遙いのままに飛び越せる。ただ、操縦が難しく、慣れるまでにかなりの時間要するとのと、燃料切れになると、すぐに墜落してしまうのが難点。



海や城壁など障害物をくらつく飛びこえられるのが特徴

ヘリのゲージ



ヘリはCでミサイルとバルカンを切り替えることができる

ジープ

貧弱以外の何者でもないこのジープ。装甲は砲撃一発でやられてしまうし、武器は手榴弾のみ。特權はフラッグを持ち帰れることだけ。けど、スピードはかなり速いから、猛スピードで突っ切ることもできるし、水面も、ゆっくりとなら走行可能。フラッグ取りの機能だけなら十分にそろっているといえる。

ジープのゲージ



ジープにはレーダーがないので敵を確認しにくい。手持ちの武器は手榴弾のみ。ちなみに、ビーコンライトは敵の旗に近づくと緑になり、シェルターに向かうと赤くなる

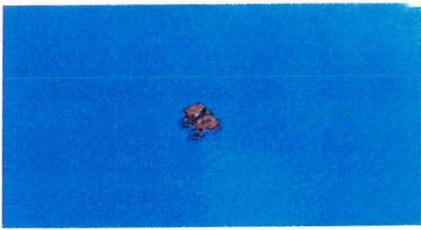
50パーセント増した。おかげに、BGMは「惑星」、「ワルキューレの騎行」などクラシックの名曲ばかり。これがまたゲームの雰囲気にはっちりマッチしているので、遊ぶときはかならずヘッドホンをつけるように（ただし、付録版のゲーム中のBGMは「惑星」のみ）。ほかにも、兵舎を攻撃するとアリのように出てくる



ちょっと見にくいかもしれないが、戦車の下敷きになっているのが敵軍の兵隊さん。なんて、演出が細かい

る兵隊さんを、キュロットひいてチットつぶす。なんてシュールな楽しみ方もできて、気分はもう大魔人な感じ。

といっても、こんな動きのない写真で説明しても説得力がないだろう。ここはCD付き雑誌の強み。この記事で感じた疑問は、自分で体験して解決できるはずだ。



ジープは水上でも移動可能。ただし、移動速度はひたすらトロイ。あくまで橋を破壊されたときの救急手段と考えよう

細かな演出が随所に光る

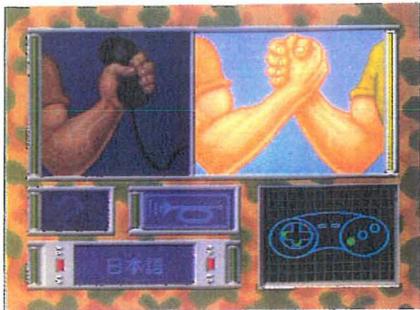
練りこんだゲームシステムと引き替えにされたのか、このゲームのグラフィック、最近のハデハデなゲームにくらべると、やはり見劣りする。しかし、これはゲーム性を追求した結果の判断だから「おもしろければいいじゃない」と考えたほうがポジティブ。

それにこのゲームの真骨頂は、あっさりしたグラフィックをおぎなってありある「演出」にある、と断言しよう。

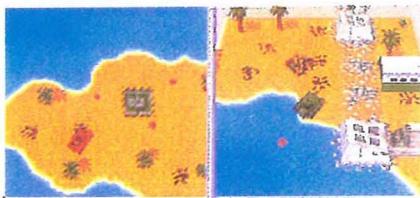
そう、とにかく演出が冴えているのだ。ズームインやズームアウトで見せるべきところはじっくり見せてくれるし、効果音もミスマッチなど皆無。ステレオで聴けばその迫力は

2人対戦は友情が危ういほどアツく燃えあがる

いろんな要素がもりこまれ、1人でやっても十分に楽しめるのだけど、これでは3割程度しかその楽しみを味わっていないことになる。対戦プレイをやらずして「リターンファイア」は語れません。



コントロールパッドをもうひとつつなぐとこんな画面に。がっちり手を組んでるが、ひとたび対戦が始まればもはや敵



装甲車は対戦時に地雷を敷設できる。自分でまいた地雷に自分からつっこんで自爆するなんて、マヌケなことは避けよう

フィールド上のものは利用しつくすべし

フィールドには、自ユニットや敵ユニットの他にも、ヤシの木やら、城壁やら障害物になるものがいたるところに配置されている。

操作に慣いたらやっかいな敵砲台をラクに粉碎する方法を考えてみよう。もちろん、砲台の真正面に止まって撃ちまくるなんてのは不正解。受けるダメージが大きすぎてお話にならない。

そこで、砲台の近くのものかけたとえば城壁にかくれて、敵の攻撃をさけるように弾を撃ちこむ、という方法をとってみよう。つまり、敵の死角に入り込んでから撃つ。ということだ。敵の砲台はたいていどこかに死角があるから、そこを探し出せばOK。死角には



この戦車の位置が、左上の砲台の死角になっている。死角に入ると敵は撃ってこなくなることが多い。今後の参考に

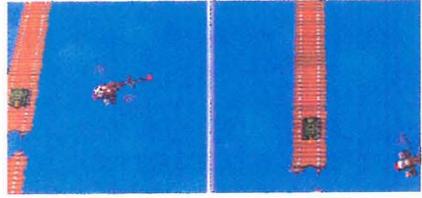
とりあえず、対戦時の画面レイアウトに注目。2人がリアルタイムでフィールドを走り回れるように左右分割されている。ここで重要なのが、あえて小さくデザインされたユニットグラフィック。

今まで小さく感じていたユニットも、このサイズならジャストフィットって感じでしょう？限られたスペースを有効に活用するための工夫がなされているのだ。



このように画面が2分割されて表示される。小さなキャラだとこのような場合に便利。下のゲームは2人対戦用にぴったりとマッチしている

ゲームに慣れてくると、敵砲台などのパターン性のある攻撃はある程度見切れてしまう。だけど、人は千差万別。対戦は、早くフラッグを持ち帰れば勝ちなので、駆け引きが重要なファクター。フラッグを見つけられても、敵がジープで持ち帰るところを待ち伏せしてなんてことも。でも、やってるうちに結局、ツブし合いになっちゃうんだよなあ。



対戦の基本テクは「敵のじゃまをすること」。ヘリのミサイルは橋を壊すこともできるので、思いきりじゃましてやろう

いるまでは多少ダメージを受けるだろうが、かなり少なくてすむはず。ただし、これは砲塔が密集してるところでは意味をなさないから注意。それでもゲーマーたるもの、利用できるものは利用しつくして有利に戦闘を進めたいものだ。

ほかにもいろんなテクが応用できるように

「あそび」を持たせたゲームデザインがされてるので、自分でもいろいろためしてみるとおもしろさも倍増だ。

発売まであと1か月ちょい。この付録バージョンで思う存分楽しんで、ウデをみがいて、2人対戦は7月までとてておくということで。やはり楽しみは残しておかないとね。

敵陣の中でも補給は可能

敵陣の中で弾薬や、燃料が切れそうになつたら、燃料集積所（下の写真）や、弾薬庫（右の写真）を探してみよう。わざわざ自陣営のシェルターまで戻らなくても補給が可能。弾薬庫前の黄色のラインを越えたところで停車していれば自動的に補給してくれる。でも、なんかドロボウと変わらない気もするなあ。



左のまるい建物が燃料集積所。弾薬庫や燃料集積所は弾を2、3発当てただけで爆発してしまうので用心深く

