

衝撃巻頭「任天堂の陰謀」

1995年2月24日発行  
隔週金曜日発行  
第3巻第3号通巻47号  
平成5年6月1日第三郵便物取扱可

連載再開「聖痕のシヨカ」

電撃

# スバファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

No. **3**  
2月24日号  
特別定価 **590円**

発売直前特集

発売が近づいてきた  
クロノトリガーワールドへの誘い

## クロノトリガー の真実とは?

2号連続完全攻略  
魔界パワードプロジェクト  
マニエラルシリーズ

## フロントミッション

「育成編」  
傭兵マニエラルFILEE-1  
ストーリー、世界観、ゲームシステム、武器キャラクターなど、  
ゲームを始める前に知っておきたい情報を完全サポート!

## 衝撃巻頭スペシャル 任天堂の陰謀

バーチャルボーイ、セント・キガテータ放送、そして  
ウルトラ64! いっいたい、巨人はどこへ行くのか!  
DPSレポート、VIPインタビューなどではじめて  
わかった、任天堂の次の展望はこうだ!!

- スーパーブラッシュ● 魔法陣グルグル
- 聖獣魔伝 レヂストローカー
- ビースト&ブレード ●超攻撃●
- デア ラングリッサー ●魔神転生II
- 旧約・女神転生 エストポリス伝記II
- テイルファンタジア ファーランドストーリー
- 幽遊白書FINAL ターベスタリアオンIII
- 第4次スーパーロボット大戦 ●データEX●
- ラストバイブルIII プレスオブファイアII
- 風来のシレン 大貝獣物語

コソテコソ

# Nintendo

## の陰謀!?

## いままでわからなかった ホントーのコト

- ULTRA64が今年発売されるってホント?
- 次世代機の登場でスーパーファミが時代遅れに!
- 3Dゲーム機・バーチャルボーイの実力は?
- 衛星放送セント・ギガでなにができるの?
- スクウェア・任天堂が共同でRPGを開発?



**Available Summer '95**

ULTRA64 is a fully integrated console including television, promotions and games.

**VIRTUAL BOY**  
We can give you the specs.

new 3D graphics 32 bit system

◆「キラーインスタンクト」の画面。ULTRA64の実力を示すゲームとして注目されている。写真提供：GAME FAN MAGAZINE誌

◆CESの会場で配布されていたバーチャルボーイのパンフレット。アメリカでは今回が初の発表となった。

## WHAT'S CES!?

### アメリカで明らかにされた、これだけの新情報!!



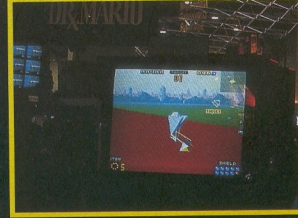
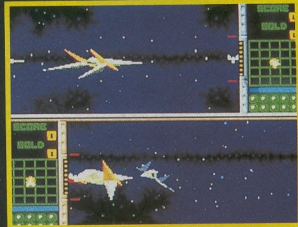
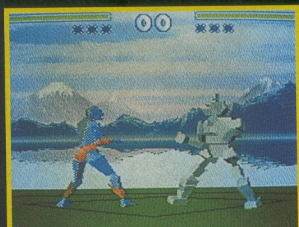
'95年1月6日から10日の5日間、アメリカ・ラスベガスで'95ウインターCES(コンシューマ・エレクトロニクス・ショー)が開催された。全米の、家電から最新のエレクトロニクス製品まで一堂に会するこの展示会に任天堂も出展。最新のスーパーNES(米国仕様)のスーパーファミコン)ソフトから、バーチャルボーイ、ULTRA64情報が公開された! さらに、米国任天堂の荒川社長への直撃インタビューにより、いままで明らかにされていなかった最新の情報をキャッチ。その全貌をここに緊急レポートする。



国内では画面写真の発表されていないゲームや、さらに開発の進んだ状態での展示がされた。また、日本では発表されていない最新のゲームなどCESの会場で明らかにになった新事実だけでも目を見はるものがあった。まずは『ファイティングポリゴン (仮)』だが、米国版は『FX Fighter』という名前で発表された。開発度は40%と順調に進んでいるようだ。任天堂とSTEというメーカーが共同で開発を

行っている。昨年の初心会の時に発表されたものと比べると、特に背景がリアルで奥行きを感じさせるものになっていた(画面写真は米国任天堂のカタログより)。次のソフトは『コマンチ』という聞きなれないタイトル。国内ではまだ未発表のソフトだ。そのポリゴン表現の精緻さで評判となったパソコン版からの移植。ヘリコプターでのフライトシューティングゲーム。リアルな立体表現は最新のFXチップによる

もの。SFCのさらなる可能性を感じさせてくれた。そしてなんといても注目が『スターフォックス2』だ。日本では、タイトルしか発表されていないが、十分プレイできる状態での発表となった。今回は自機が飛行形態から、歩行形態に変形する。また、攻撃だけでなく敵の攻撃から陣地の防衛が加わった。これらの新作情報だけでも大きな収穫だった。しかし、今回、さらに巨大な任天堂の野望が明らかに!



ファイティングポリゴン

コマンチ

スターフォックス2

Nintendo  
of  
America

が語る

# 荒川社長 ホントの ゲーム

CES会場では荒川社長に直撃インタビュー

スーパーファミコンからウルトラ64まで、任天堂の未来がここに解明された!!

## これからのスーパーファミコンのゲームを支える2つのテクノロジー

— 今回のCESではポリゴンを使った新作ソフトが目立っていましたか？  
『スターフォックス2』と『コマッチ』も、FXチップの「2」を使っています。また、(米国GTE社との提携により)『FX Fighter(日本名: ファイティングポリゴン版-)』をGTE社と共同で開発・販売を行っているという計画です。

また、昨年未から、アメリカでは『ドンキーコングランドリー』一色になりました。1か月半くらい、全世界で約600万本。日本で210万本くらいだと思いますが、アメリカで250~260万本、ヨーロッパで100万本強、で、合計600万本です。アメリカでは、ずっと品切れ状況ですので、まだまだこれからも売れると思います。現在、『ドンキー』のような、CGレンドリングタイプのゲームを、任天堂としては10本以上開発に着手しています。これらは、今年の年中頃から出てきて2~3か月に1本のペースで出てくると思います。その中には、11月に公開される『007』の最新作の映画と同名タイトルのゲームも、公開に合わせて出そうと思っています。他にもティーターコングが主役になるゲームがいろいろ出てきますよ。

## 任天堂・スクウェア共同開発ソフトの全貌が見えてきた!

— サードパーティにも、CGレンドリングタイプのソフトの開発ツールを提供していると聞いていますか？  
エリアスでもそう販売しています。日本でもすでに(そのツールを使って)開発を進めているところがあります。大手ではスクウェアさんが、もうやっていると思います。— 任天堂とスクウェアでソフトを共同開発しているとも聞いていますか？  
ええ、CGレンドリングの技術を使って、スーパーファミコン用のものを開発しています。このソフトは任天堂から秋頃に発売されることになるん

▶ ULTRA64のデモ画面の前に、インタビューに応じてくれる荒川社長。手振りが交差しながら、始終にややかな対応はさすがにアメリカ流?



じやないかと思います。

## 映画『ジュラシック・パーク』を超えた『ドンキーコング』

— 今年は一パーチャルボーイや64ビット機が話題ですが、SFCにも期待したいのですが?

商売だけから見ると、やはり16ビット(SFC)というのが非常に台数が出てますので、それ用のソフトを出すというのが非常に都合がいいと。

例えば『ドンキーコング』は、ほんの1か月強で600万本売れたわけです。1本1万円を計算すると600億円になるわけですね。他では考えられないすごい商売を1か月でやるわけです。これは映画産業でもなかったことです。あの『ジュラシック・パーク』でもなかった。

ただ、将来のためにパーチャルボーイとかULTRA64を出していかなければならないことはわかっていますか、それは商売としては全体の4分の1とか、その程度の範囲であって、大半は16ビット機ということになります。

## パーチャルボーイ発売日は米では5月11日に発表?

— アメリカで初の発表となったパーチャルボーイですが反響は？  
初心会の時よりも、アメリカの方のうらける感じがします。サードパーティのソフトも入って(今回のCESでの展示ソフトの)本数も増えましたし。いまは、確か50から70社くらいが契約、開発を始めていると思います。発売は最終的には決めていないのですが(日米同時期)今年の夏という発表をしています。今回はプレ・ショーという

形で、今度の5月11日から13日まで、ロサンゼルスで行われるショーで発売日とか値段とかも発表できると思います。いま発表しているのはソフト付きで\$200(約¥20,000)くらい、ソフトは1本\$50とっています。

パーチャルボーイは、最初は非常に期待しているんですけど、(表示画面を)2つ使いますね、そうすることによって、初めて本当の立体ができるんです。今までになかったような分野を可能にした商品です。アメリカのATLという会社の技術を独占契約をしまして、この会社には資本投資もしています。あくまでも任天堂しかできないような分野を作り出す。そういう意味ではパーチャルボーイは目新しうてしかも今までになかったような機能もいっぱいあって、しかも他社がまねることのできない戦略性の高い商品です。

## 他社次世代機の影響は?

— アメリカでの32ビット機の評判などは? SFCに影響はありましたか?

アメリカでは32ビット機は3Dとセガの32Xしか出てません。ただ、両方とも全然売れてないしやらないですか? 影響というのはまったくありません。

(日本の次世代機の状況は)いまのところ予想どおりですね。セガの場合ですと、業務用の『パーチャルファイター』と『テトナ』の2つだけで、いくらお金を使ってもいいという人が50~60万人。プレイステーションにしても『リッジレーサー』なら買うという人が30万人くらいはいると思います。



◀アメリカでも大ヒットの『ドンキーコング』。CES会場でも任天堂ブースのあちこちに、マスコットとして展示されていた。



◀アーゴードンパーティの『キラインスタント』。ULTRA64でプレイできる日も近いよと近づいてきた。はたして日本版への移植は?

Nintendo®

の陰謀!?

ですから、(ハードの売れ行きも) それくらいはいくのではないかと。ただ、それ以上はいかないと思います。未端の小売り段階でも、もう荷もたれがでていると聞いています。ですから、まあ**予想どおり**かなと。

アメリカの場合は値段に対して、ものすごく敏感なんですよ。スーパーファミコンのカートリッジにしても、日本では1万円代でも売れるものがありますが、アメリカでは、高くても\$870(約¥7,000)です。ですから、どうしても値段が**\$400とか\$450という値段(のゲーム機)になると、極端に売れなくなる**と思われるます。

もうひとつは「バーチャファイター」が日本ではアーケードでたいへんヒットしましたが、アメリカではそれほどでもないですよ。そういう点でもアメリカでは(他社の次世代機は)日本より難しいんじゃないかと思えます。(ULTRA64の影は)一番のライバルは「ドンキーコング」のような自社製品です。16ビットと64ビットといっても(ゲーム機という)ジャンルは同じですが、「ドンキー」が16ビットで非常によくできて\$50くらいで売っているわけですよ。ハードを新しく買わなくても(スーパーファミコンを持ってれば)いいわけですよ。そういうものに**\$250出して新ハードを買っていたら、それにくらべて**ソートに\$50とか\$80とか出してしまったうえには、ゲームがよっぽどよくないと売れないと思えます。

## ULTRA64はすでに完成して!

——他社の次世代機はULTRA64の発売の時期や戦略において影響はないということですか?

他社の次世代機を考えた戦略を変えることはしないと思います。(ULTRA64の)ハードは**もう完成して**います。いまはICチップに変える作業をしますから。ただソフトが完成してきていない(発売時期は)なんともいえませんけど、「ドンキーコング」よりも何倍もいソフトでないと売れない。(自社内のいまの開発状況からみると)今年中にできると思いますが、それが1本だけじゃダメです、4~5本は揃わないとハードを売ってもしようがないですね。

サードパーティのソフトについては、今回の64ビットに関して、非常にハイレベルな技術が必要なので開発ツールなしにプログラムを作れるところは少ない。ですから、**最初はちよっ**

**こない**と思います。ツールはもうじき完成しますが、いまから始めたのでは(年内の発売に)間に合いませんね。それに、最初あまりよくないソフトが出てきても困るので、ツールもしっかりしたところにしか選りませぬ。

他のハードとULTRA64を比べるとは難しいですね。シリコンググラフィックスの「**インディ**」という機械(CG用ワークステーション)がありますよね。それからゲームに必要なものを取って、さらにゲームに適するように改良したのがULTRA64です。**パソコンになると何百分にも匹敵する**、ものすごいグラフィックの能力があるんですよ。

## ULTRA64年内200万台販売!!

(アメリカ国内での計画として) '95年はスーパー-NES(SFC)を約300万、ゲームボーイを300万、**バーチャルボーイを200万、ULTRA64を200万台販売する**予定です。

## アーケード移植作は、さらにパワーアップする

——64ビットではアーケードから完全移植というものが増えるのでしょうか? いまアーケードで出ているものも移植される時に、もうちょっといいものができるかもしれません。今の「**キラーインスティンク**」は、まあ(3Dに対して)「2.5D」、くらの感じ。それにもうちょっと興行が入るかと。

「**キラーインスティンク**」はいまアメリカで**アーケードナンバー1**です。12月から製造を始めまして、アップライト型で、すでに5,000台以上出しています。(インカムも)いままでの記録の「**モータルコombat1**」を上回る、ものすごい勢いです。(ULTRA64版は)それと同じかそれ以上のソフトになります。

ほかにも(RPGとか)アーケードには出さず直接、家庭用だけでやる場合もあります。

## 日・米・欧ごとにライナップを用意!

——直接、家庭用だけで出るソフトのライナップは? (ULTRA64が発売する時)4~5本のソフトが必要だと言ったんですが、それが**日本とアメリカ、ヨーロッパ**で出るのが違う可能性はあります。ですから、**日本ではRPGが出る**かも

▼セント・ギガの愛憎に必要な「サテラビュ」をセッ。キミのスーパーファミも4月にはこんな形に!



しませんが、アメリカには(RPGは)むいていませんから出ない」と思っています。「**キラーインスティンク**」と「**クルージングUSA**」も**日本では発売されない**かもしれないですね。

## 衛星データ放送はSFC専用設計!

——セント・ギガについて最新の状況等教えていただけますか?

**4月1日からの放送開始**に備えてソフトの研究をいっているんです。たぶん、ゲームそのもののダウンロードということはやらないと思います。そうではない方向で研究をしていると思いますが。

これは同様のことが**ULTRA64**でも可能なのは当然ですが、いまは**あえて考えない**ようにしています。(ULTRA64)でできることを考えていくと、あれもこれも必要になってしまうので、ゲーム機として何百万、何千万という数字が動くかどうか、そっちのほうに集中してやります。

## 21世紀の任天堂は?

——5年後、10年後の任天堂はどんな企業になっていとお考えですか?

まあ、5年先のこともわかりませんが、任天堂の場合、いままで100年以上の歴史があります。花札から始まって麻雀の牌を作ったり、アーケードゲームや、ゲームウォッチを作ったり、ビデオゲームを作ったりしてんですけど、それらに共通するのは、すべて**娯楽の商品**を作っているということです。娯楽以外に商品はないところですから、その分野に留まっていられなければ、任天堂もあまり、存在価値がないと思いますので。まあ、**娯楽しか能がない**んです(笑)。

## 任天堂本社に聞いたホントのコト

気になる日本の対応は? 任天堂本社の回答を大公開する!

質問(以下問) 64ビット機の発売はいつごろですか?

任天堂本社からの回答(以下答) ハードの開発は予定より早く完了しています。ソフト開発も順調に進んでいます。'95年下半戦に投入する予定です。

問 64ビット機の同時発売は? 答 タイムは公費できない。海外のソフトを迅速に提供して併売しているものが多い。国内のソフトの同時発売は

問 64ビット機発売後のSFCへのフォローはどうなるのでしょうか? 答 SFCにはいまもソフトは必ず存在する。併売、併売していきます。

問 ULTRA64は他社次世代機と比べて廉価なのか? 答 他社次世代機はいろいろ特色も

問 ULTRA64はすでに完成しているのか? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて

問 任天堂の今後の戦略は? 答 少くとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト一色になつて