

大特集①クロノトリガー

1995年4月7日発行  
（隔週金曜日発行）  
第3巻第7号通巻51号  
平成6年6月1日第三種郵便物認可

②フロントミッション

# 電撃 スーパーロボット

- スーパーフラッシュ  
デア ラングリッカー  
魔法陣グルグル  
エルファニアII  
Jリーグエキサイトスター2/5
- 超攻略  
旧約・女神転生  
幽遊白書 FINAL  
魔神転生II  
レディストーカー
- データEX  
タービースタリオンIII  
ウイニングポスト2  
シ・アトラス

## 大特集2本立て クロノトリガー

中盤のヤマ場、魔王城を中心にMAP攻略  
ほんやりやってちゃわからない!? 知っててトクする7つの  
ポイント。マルチエンディングのすべてを公開

## フロントミッション

誰も知らなかった攻略戦記&ウラワザ出張版  
使えるデータのみ! 最重要データコレクション

巻頭 聖獣魔伝ビースト&ブレイド

続報 エメラルドドラゴン

特別企画 ドラゴンクエストVI

新作チェックスペシャル

別冊付録 電撃パーフェクトマニュアルシリーズ

No. 6  
4月7日号  
特別  
定価590円

# 第4次スーパーロボット 大事典VOL.2 作戦展開編

徹底攻略もますます充実! シナリオ11~20のMAPを完全攻略  
格闘キャラクター大辞典、新キャラクターデータつを



## DENGEKIスコop D-SCOPE

サテライト、仮想現実、ウルトラ…。エッ、ナニ、コレ? 実はこれらすべて、今年任天堂から発売される新ハードのこと。春はあけぼのサテラビュー、夏は夜(画面は黒)のバーチャルボーイ、秋はないけど、冬はつとめて64ビット機ウルトラ…と、続々発売! そこで各ソフトハウスに聞いてみました。「これらの新ハードにどう対応されますか?」

# 衛星・バーチャル・ウルトラへのソフトハウスの対応

今回アンケートの対象としたのはSFCを作っている主要サードパーティ60社。質問は「これらのハードにどう対応するか」「これらのハードに関して今年の戦略・展望は?」の2点。匿名希望がある場合をのぞいてすべて会社名、担当者、コメントはそのまま掲載した(右表)。

掲載した31社は、意味ある回答として編集部が選別したものである。「積極的に参入する予定だ」と回答したソフトハウスはBS-Xが8社、VBが13社、ウルトラ64が15社と結果がでた。VBは意外と健闘という印象だ。ソフトハウスのホンネを読み取ってほしい。

## ★今年任天堂がわかる3つのハード★



### サテラビュー

厳密に言えば、周辺機器。だが、現在のSFCと衛星放送をつなげゲームの世界を大きく塗り変えようという発想は、今まで任天堂が発売してきた周辺機器とはくらべようもなく画期的で野心的な新ハードといえよう。

発売前の新作ゲームプレイ、発売されているゲームのワラ技的情報など今までゲーム雑誌が担ってきた役割を一気にリアルタイムで見せてしまおうとするあたり、別の意味での業界注目の新ハードでもある。またDJに強力新人、有名タレントを多く起用、業界に旋風をもたらさそうだ。

### バーチャルボーイ

昨年、業界関係者向けの展示会(初年会ソフト展示会)で発表されたものの、関係者の間では賛否両論。評価がまぶたつにわかれた珍しい新ハードである。

赤と黒の画面、仮想現実、のぞき込むというブレースタイルなどすべてが型破りな新ハード。立体映像が売りモノだけに、雑誌の画面を見てもゲームのおもしろさがストレートに伝わってこないところも従来のテレビゲームとはかなり違う。

サードパーティのソフト開発も進行しており、発売予定の夏に市場がどう反応するか見ものだ。

### ウルトラ64

任天堂の最終兵器ともいえる本命中の本命ハード。年末投入(発売)の予定で、誰もが期待し、誰もが多くを賭けるハードだが、誰ひとりとして、その実体はよくわかっていないマシンだ。これも最終兵器のなせる業か。ただし、ソフト関係でいえば64ビット機に移植予定のアーケード版のゲームが米国で稼働中。

他社の次世代32ビットマシンが競々と発売される中で唯一沈黙を守り続けるこの新マシンの発売は、そういう意味でユーザーだけでなく、他社のハード関係者がかたずをのんで注目している。

# 各社の対応

## 表の見方

- A…積極的に参入する予定だ。 E…今のところ参入せず。  
 B…参入する方針だが、まだ決定ではない。 F…具体的なことがわからないのでともいえない。  
 C…参入するかどうかの判断はまだ早い。 G…ノーコメント!  
 D…ハードの普及だけで参入もある。

社名/名前	BS-X	VB	ウルトラ64	コメント
アスキー 開発部長/金田氏	A	A	A	ハードの特色にあわせたソフトウェアを積極的に制作していきます。
アクレ임ジャパン マーケティング部/清水氏	G	D	A	ウルトラ64に関しては具体的なことはまだ発表できないが、開発は進行しています。
アドラス コンシューマ宣伝監/相原氏	B	A	A	Vは現在制作中です。B・S-Xに関しては現在検討ですが、参入したいと思っています。ウルトラ64はぜひ参入したいです。R P以外では今後積極的に開発する方針です。
アローマ 広報/鎌氏	F	F	F	うち花売りの結果により決するまでのところ何ともいえない。ちなみに花売予定日は録の4月29日、使用する花は5月まで。
エニックス 営業本部/斎藤氏	A	D	D	B・S-Xに関しては、先日うちの千田(専務)がインタビューで述べていただいたように(電撃SFC5号に掲載)企画進行中です。そのほかの機種は現在未定です。
カブコン 広報	B	B	A	これらの新ハードについてはそれぞれに期待を持っています。良いソフトを作り続けることが当社の戦略であると考えております。
カルチャーブレーン 専務取締役/遷藤氏	D	A	B	具体的なことはまだありません。
クエスト 専務取締役/徳川氏	F	F	F	SFC「タクティクスオウガ」の開発に取り組み中です。それ以外の展開は現在では未決定です。各ハードの内容を具体的に検討できる状況になりしだい確定していきます。
ケムコ 広告宣伝課/平下氏	C	A	A	次世代を担うであろう新ハードについては積極的に検討し、参入していきたい。
光榮 マーケティング室/高津氏	F	F	F	(コメントなし)
コナミ (記載なし)	G	G	G	ノーコメントです。
サミー AM事業本部/竹中氏	A	B	F	新メディアB・S-X、ウルトラ64は早期に参入したい。VBは3次元視覚的魅力だが、いずれも仕様等のはっきりせず踏み込めない。
スクウェア 宣伝部/水嶋氏	A	C	A	それぞれ新しいメディアとして大変興味を持っています。今後の展開が楽しみです。
タイトー 営業部/荒田氏	B	B	B	(新ハードへの対応については)現在検討中です。しかし、ユーザーの二要望には応えたいと思っています。
タカラ CS事業部/森岡氏	A	A	A	(コメントなし)
チュンソフト 営業部長/中西氏	E	E	A	SFCで築き上げてきたサウンドノベルシリーズをウルトラ64でさらに充実させていきたいです。
ティアンドイーソフト ソフトウェア営業部/村瀬氏	F	A	A	VBで「レッドアラム」という3Dシューティングを開発中です。ウルトラ64も積極的にやっていたいと思いますので、期待してくださいね。
TNN 広報/橋合氏	A	A	A	今までのゲームをニューハードで展開するとどういった不安な発想ではなく、マルチメディアという名に負けないソフトで、TNNらしきユーザーにアピールしたい。
デーラム・ポリスター テク/青木、日下部両氏	D	D	A	大層データの正確な検証とCD倍速の読み込み、どちらが速いのか興味はつきませんが、今年もMO、MD、PDなど新記憶媒体競争が面白い。これが一段落したところで考えたい。
テクノジャパン 営業企画部長/祖父江氏	C	E	C	現状では特筆することや確言できませんので、経験、展望等はコメントできませんが動向はポジティブに見ていきたいと考えます。
東宝 映像事業部/谷口氏	E	A	A	今年は新ハードの開発についての情報・ノウハウを収集し、映画会社としての個性を生かした企画をかためたいつもりです。
ナグザット 宣伝課/木村氏	B	B	B	ゲームハードが進化する中、ソフトハウスも順応し進化することが必要。進化したゲームを作るのがソフトハウスにせよせよした課題なのではないでしょうか。
ナムコ 販売促進/吉積氏	B	A	A	当社は、いずれのハードに対しても可能な限り参入する方針です。ハード性能を生かしたソフトウェアインテックを予定しておりますので、どうぞ、ご期待ください。
日本物産 広報担当/三浦氏	G	G	F	はっきりいって市場はそんなに調子が良いとはいえませんが、考える時間をいただきたいといったところです。
ハドソン 岡/平井氏	A	A	A	(B・S-X)はゲーム情報の新しい情報チャンネルとして期待。VBはゲームソフトの質が問われそう。トップレベルのクリエイターを動員、開発にある。ウルトラは期待大。
ビクターエンタテインメント マルチメディア事業部/小森氏	F	B	F	まだ具体的な方針は未定ですが、動向は注意深く見守っています。各新ハードがソフトにもたらす魅力、可能性を見ながら考えていきたいと思っています。
ヘクト 開発部長/岡田氏	E	A	F	最も魅力的なのはもちろん「ウルトラ64」だが、開発環境や市場価格に特くソフトがもう少し具体化してから考えたいと思います。
魔法 広報/小松氏	A	A	A	ハードにあわせた企画を積極的に検討していきます。
メディアリング CS事業部/菅原氏	F	E	B	現状、制作環境がいっしょに不明につき、コメントできるとすれば、ソフトが売れるハードに対して参入するとしかいません。
やのまん ゲームソフト事業部/唐村氏	B	A	B	新しい試みができるようなのでソフトメーカーである当社は大きな期待を寄せています。
匿名希望ソフトハウス	B	C	B	B・S-Xは新しい試みで期待できる。VBについては市場が厳しいのではないかと、64はサンフランシスコを見てから考えたい。

\*表組のコメントの中( )部分は編集部が入れたものです。