

WEEKLY スーパーファミコン放送の衝撃速報!

ファミコン通信

9.5
1/20
290yen

!!!
緊急特集



宮本氏、堀井氏、坂口氏、広井氏らが語る今年の予定なのだ
あの大作もまる見え!?

徹底攻略 完全マスターだ
閻神伝
初笑い! メーカーさんお留守や過去の傑作選で家族円満
町内会ス・ヘシヤル!

FF新章 魅力的な登場キャラクター&シナリオがここまで明らかになるぞ!
フロントミッション独占速報
ついに衛星放送でゲームを遊ぶ時代が到来っ!
任天堂スーパーファミコン放送開始

今年のゲーム業界は どーなるの？

1995年の業界のゆくえを まずは大胆予想してみた

ついに西暦1995年の幕がひいた。去年のゲーム業界ではいろいろな事件が起こった。超美麗グラフィックの『ファイナルファンタジーⅦ』の発売、大人気キャラクター、マリオのハリウッドでの映画化、超

■世紀末までは4年もあるけど、今年は何んな年になるだろうか。

大手家電メーカーの松下電器のゲーム業界への参入、そして相次ぐ新型マシンの登場など……。

今年はいったいどんなことがこのゲーム業界に起こるのだろうか？ メーカーは1995年、どんな予定を立てているのだろうか？

今回、ファミ通では、さまざまなメーカーやクリエイター、そして業界事情通に直撃取材を行い、ゲーム業界の今年の予定を予想、調査した！

このページを読めば、君にも今年のゲーム業界姿が見えてくるはずだ!!



あのメーカーの今年の動きは？

もっとも注目を集めるメーカー任天堂。任天堂の今年を事情通のふたりに予想してもらったぞ。やっぱり聞きたいのは、バーチャルボーイとウルトラ64(仮称)の話。「まず、バーチャルボーイに関してですが、2Dから3Dへと移行した発想は大変すばらしいと思います。ただ目玉ソフトが発表されていないのがちょっと……」(平林)「おそらく任天堂はゲームボーイの『テトリス』のときのような大物の隠し玉ソフトをバーチャルボーイ用に用意しているのではないのでしょうか？」(渡辺)

なるほど、どんなソフトが出てくるかなあ。ところでウルトラ64

はどうなってるの？
「ソフトを作ってるサードパーティーの話も聞かないし1995年の発売はないのでは？」(向)
うーん、真相を探るぞ!!

98ページ

■バーチャルボーイには予想もつかないビックタイトルが用意されている？



今年の業界をふたつの頭脳が大予想

渡辺浩武

平林久和

■本誌に連載中の「1999年のゲームキッズ」の著者。最新刊はマルチメディア・パブル崩壊を予言する「マルチメディア・バカ」(2月刊行予定)。ややエッチな人。

■自らをゲームアナリストもしくは、ゲーム産業オタクと称する事情通。「ゲーム業界就職読本」などの著者として有名。シビアな目で業界を見守っている。



『ドラクエ』や『FF』のような 大作ソフトの今年の予想は？

■ドラゴンクエストⅡの発売が待ち通しいなあ



■3大巨匠協力の「ペグノノリガ」も見逃せぬし

あの『ドラゴンクエスト』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズといった大作RPGは今年どんな発展を遂げるのだろうか？「シナリオとグラフィックのみが進化し続けると思います。例えていうなら、どんどん絵がきれいになる『水戸黄門』って感じてすかねえ。完全な定番ソフトなので、続

編はリリースされ続けると思いますよ」(平林)

「文句なしに出続けます」(渡辺)
やっぱり大作シリーズは不滅なのかな。大作ソフトにたずさわる3人のクリエイターに、聞け!!

98ページ

宮本茂に聞く ど～なるの？ 1995ゲーム業界

新たな映像表現力を見せつけてくれた『スーパードンキーコング』に、ニューマシンプールボーイ、そして謎につつまれたウルトラ64と、気になる話のすべてを直撃取材したのだ!!



任天堂 宮本茂氏

●ご存知、任天堂のゲーム開発者。P・マッカートニーにサインを頼まれた、という話はすでに伝説と化している。

これでいいの？ ニューハードブーム

—今年、任天堂で宮本さんはどのようなゲーム製作を行なっていく予定ですか？

宮本茂(以下宮本) 今年に限った話ではないんですけど、業界をこのままにしていいのってことはいろいろと考えています。

—といいますと？

宮本 最近、やたらと次世代機のこと騒がれていますよね。でも、どれも高価すぎる。私、個人としてはお子さんでも手を出せる価格で新しい機械を出したい、つてのが来年のいちばんの抱負なんです。新しいゲームで遊ぶのに、いくらソフトの値段がスーパーファミコンのソフトより安いといっても、ハードと合わせて50000円前後というのはキツイと思います。

任天堂ニューハードとはなんなの？

—任天堂が開発を進めているニューハードのお話をうかがいたんですが。

宮本 ファミコンを始めたときは、テレビゲームはアメリカで失敗したからダメだといわれ、スーパーファミコンのときは、巨大なファミコンマーケットをどうするんだ、とかみんなそう言っていたのに、最近は3D0は売れるだろうとか、ソニーとセガは任天堂に対してどうとか、あまりにどれかのハードが売れることを前提に話をし過ぎてくるような気がします。ファミコンとスーパーファミコンは順調にここまで来ましたが、ほかのメーカーさんにはそういった市場を作ってきた経験はあるのでしょうか？ 任天堂の実績を前提にして、

ほかの会社のことをいろいろ議論されていますが、すべてに次世代機って呼び名をつけて任天堂と比較されても、それは無理があります。任天堂にすれば、ウルトラ64(仮称)も別に次世代機というわけではなくて、ファミコンでのゲーム作りが限界に



●バーチャルボーイでは、まったく新しいタイプのソフトが登場する？

なってきたのでスーパーファミコンをやって、その流れでウルトラ64に移るということです。移るとしてもスーパーファミコンからウルトラ64に切り替えていこうとするのか、スーパーファミコンでできないソフトをウルトラ64でやるのかなど、いろいろ考えられる可能性があるんです。

—ニューハードについても、性能の向上がどうのこうのという話だけでなく、いろいろな可能性や解釈があるということですね。

宮本 それなのに周囲は1995年からいっせいにみんな次世代機に変わっていくというスケール感が進んでいるので、どうもウソっぽくて。それに、いくらソフトが安くなるといっても、CD-ROMで価格が半額になるのかというところでもない。それじゃいったい、次世代機ってなんなんだろうという気がします……。その点では、任天堂はやっぱり16ビットのためのゲームもあるし、これにはもう約1340万のマーケットを持ってい

るわけで、そのなかでの16ビットと、64ビットといった、それぞれのハードにふさわしいゲームを作っていくことが我々の仕事なんです。我々はゲームボーイのソフトからスーパーファミコンのソフトまで均等に作っていますし。あるソフトがでてきたときに、そのゲームをどのハードで発売するのがベストかということをつねに考えています。スーパーファミコンでも発売できるソフトを、グラフィックとサウンドをパワーアップさせただけで次世代機で発売するというのもねえ……。

『スーパードンキーコング』を越えるソフトを作る!!

—まだまだ任天堂はスーパーファミコンでじゅうぶんだということですか？

宮本 16ビットの可能性を引き出すという考えが『スーパードンキーコング』(以下、『ドンキー』)というソフトです。

—実際に製作してどうしてし



●スーパーファミコンの能力の高さを見せつけたソフトがこれだ。



たか？

宮本 全体のバランスとまではい
われないけど、どこかひとつとんが
ったところがあっても、それは商
品としての評価に値するレベルで
あれば、評価できます。でも、任
天堂のゲーム作りでは、できるだ
け総合点を高くもってこうとい
う理想があるんです。『ドンキー』
はオーディオビジュアルに突出し
ていて、ほかに足りない部分もあ
ったけれど、商品としては合格だ
と思っています。だから今年の年
末ぐらいに、もっとゲーム性を煮
詰めた『ドンキー』のようなもの
を出しましょう、というのが今年
の抱負のひとつなんです。

—あの凄じグラフィックで、も
っと楽しいゲームが発売されるっ
てことですね。



●このゲームの続編は、まだ発売ハード
を検討中ということだが……

スーパーFXチップの 新作ソフトも開発中

—ところで、スーパーFXチ
ップを使ったソフトの今年の展開は
どうなっていますか？

宮本 まずは『ファイティングポ
リゴン(仮題)』です。ポリゴン
では、けっこうやしい思いをし
ているわけなんです。以前、ポ
リゴンに対して否定的な人が多く
て、そのなかでも、ポリゴンの良
さを一生懸命訴え続けてきて、け
っさよく評価がセガさんの『パ
ーチャルファイター』で出た。これは
非常に悲しくて、どうしてうちが
できなかったという。ポリゴンに
関して、最善のことをスーパーフ
ァミコンでやろうとしていて、そ
の途中の成果として『ファイテ
ィングポリゴン』を発表しました。
やっぱりさっきも言ったようにハ
ードの争いになっていますから、
スーパーFXチップとスーパーフ
ァミコンでサターンと同じことを
やるのはムリです。でも、そのハ
ードで作るのがベストなゲームな
のかどうか、つねに作りながら評
価していきたいと思っています。

—『スターフォックスII』は？



●もう少し発売が遅れたら、ニューハ
ード用のソフトになっていた？

宮本 スーパーFXチップを使っ
てスーパーファミコンでやるのが
ベストのゲームであるのか検討中
です。いまは64ビットに移植しよ
うと急ぎよ決定するソフトも多
いんです。だから『ワイルドトラ
ックス』も、もうちょっと遅れて
いたら、64ビットのソフトになっ
たかもしれません。そのあたりを
検討しながらやっているの。ま
だ、なんともいえませんね。

—候補ハードのなかにはパー
チャルボーイも含まれていますか？

宮本 ええ。うちには実験中の素
材がいくつもあるんですが、パ
ーチャルボーイもゲームボーイも
スーパーファミコンもスーパーFX
チップも64ビットのCPUはぜんぶ
違う。だから、それぞれの開発チ
ームが動いて、同じソフトを違

うCPUでやってるチームもありま
す。いまもハードを限定せずにた
くさんの実験をしています。

世間を驚かせる ようなソフト作り

—最後に来年の抱負を聞かせて
ください。

宮本 みんなが欲しがって、取り
合いをするような物を作りたいで
すね。そうやっていくなかでこ
ういうのをビデオゲームと呼んで
いいのか、というほど凄じ作品を
作るのが目標です。もういちど『
スペースインベーダー』なり『スー
ーマリオ』が持っていた、一般
のあらゆる人々を巻き込むパワー
を持った作品を放ちたいと思っ
ています。
—広く一般に受け入れられる作
品ということですね。それに関し
てはゲームのジャンルは問わない
んですか？

宮本 ええ、でも僕が作る作品で
これまで支持を受けてきた部分は、
けっこう、どうやって楽しいアク
ションをとりこんでいくかとい
うところなんで、そこは踏み外さ
ないようにしたいなどおもって
るんですけどね。

●任天堂の今年の動きは？

宮本氏の話からもわかるように、
任天堂は現在の次世代機ブームと
は関係なく、個々のソフトやハ
ードに合わせたゲーム開発を提唱
している。それは、スーパーファミ
コンやゲームボーイで作れるソフ
トはこれまでどおり、現行ハード
で開発し、その限界を越えてしま
うものを、より高性能のハードで
開発しようというものだ。

現在開発中といわれる『ファ
ィティングポリゴン(仮題)』や『
スターフォックスII』を含む、数
本のソフトは、ハードを最終決定
せずに開発が行なわれているとい
う。こういったフレキシブルな環境
から次の時代を担う、真の意味で
の次世代ソフトが1995年に登場
することに期待しよう。

CG スーパードンキーコング



●最新のCG技術を駆使し
た話題のアクションゲーム
最初にテレビCMを見たど
きは、そのグラフィックの
美しさに圧倒されてしま
いました。今年出るとい
う続編(?)に期待。

3D パーチャルボーイ



●いま、もっとも注目を集
める3Dゲームマシン、パ
ーチャルボーイ。宮本氏の
語る、これまでのゲームの
概念を変えてしまう作品が、
このハードで誕生する可
能性はあるのか？

●ポリゴンの可能性を探
りつつ開発されている『
ファイティングポリゴン(仮
題)』。あくまでも実験中
というところだが、スー
ーファミコンでの発売
を期待しちゃう。



ファイティング ポリゴン

●ポリゴン

