

WEEKLY バーチャルボーイの最新情報だ!!

ファミコン通信

2024

290yen



緊急取材!

あのスーパーファミコンアワーの今後?
バーチャルボーイで登場の新作はナニ?!!
任天堂 戦略極秘ファイル!

FF新聞

フロントミッション
最新情報

緊急速報

ファミコン版1&2が2作合体だ!

旧約・女神転生

特報

ここが遊びどころ! 全部見せます!

レディストーカー

オヤジ必見!

徹底比較! 各ゲームのお色気度!

最新脱衣麻雀情報!

2/24 CONTENTS

発行所 株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
 ☎03-5351-8111(インフォメーション)
 ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。

COVERキャラクターデザイン/松下進
 イラストレーション製作/前田裕章(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
 エアブラシ/三浦健司(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
 デザイン/鎌田準次



WEEKLY
ファミコン通信



とじ込みスペシャル ★電波でゲームがキャッチできる!?

任天堂が動いた

85

ムフフ大特集 ★ニヤケもんの美少女大集合

脱衣麻雀の女の子たち'95

21

徹底攻略 セクション別に徹底攻略『レディストーカー』163

緊急速報 ファミコン版『I』、『II』が合体!?『旧約・女神転生』18

FF新聞 『フロントミッション』ゲーム中盤のステージを大紹介 75

NEWS CLUB これでキミも焼き肉博士!! 真・焼き肉スピリッツ'95 123

ファミ通エクスプレス	8
ファミ通TOP30	14
緊急速報1:旧約・女神転生	18
ゲーム帝国	29
ゲーム情報資料館	30
ソフトウェアインプレッション	34
新作ゲームクロスレビュー	37
最新ゲーム大紹介	40
パーチャファイタートゥデイ	72
超ネオジオ乱舞新聞	73
3DO CLUB	74
FF新聞	75
ガバスシステム	108
金華ファミ珍楼	110
ファミ通町内会	115

LETTERS伝言板	120
読者プレゼント	122
NEWS CLUB	123
ピーム通信	132
クイズ! 脳天逆おとし	146
開運占いコーナー	147
THE Schedule	151
PICK UP	154
広井王子のマル天通信	155
禁断の秘技	158
新着ゲーム通信	168
特報:ロックマン7 宿命の対決!	172
緊急速報2:テア ラングリッサー	175
次号予告&カレンダー	178

GAME INDEX

スーパーファミコン	
旧約・女神転生	18
Jリーグスーパーサッカー'95実況スタジアム	42
将棋倶楽部	50
スーパーエアダイバー2	40
テア ラングリッサー	175
提督の決断 I	30
テレビアニメ スラムダンク2 IH予選完全版	44
ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2	46
NAGE LIBRE~静寂の水深~	45
ファイターズヒストリー 溝口危機一髪	48
フロントミッション	75
レディストーカー ~過去からの挑戦~	163
ロックマン7 宿命の対決!	172
PCエンジン	
雀神伝説	27
セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩	26
ソリッドフォース	51
メガドライブ	
エコー・サドルフィンCD	56
NFLクォーターバッククラブ'95	54
NBA JAM トーナメントエディション	52
GOLF MAGAZINE PRESENTS	
36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	53
サターン	
アイドル雀士スーチャーバイSpecial	21
クロックワークナイト ベルルーチョの大冒険上巻	35
プレイステーション	
アイドル雀士スーチャーバイLimited	21
サイバースレッド	57
3DO	
アイドル雀士スーチャーバイSpecial	21
スーパーリアル麻雀P4+相性診断	24,74
ネオジオ	
ザ・キングオブファイターズ'94	34
真サムライスピリッツ	73
アーケード	
ザ・キングオブファイターズ	132
パーチャファイター2	72

Comic

だんぜんKoSuKe! シナリオ/井上尚美&レック/社 画/近藤るるる	61
こくらくゲーム あべかよこ	70
ファミ通のアレ(仮題) 作/竹原健太郎 画/羽生生純	111
ヌルゲリラ 唐沢なをき	119
ペーシッ君 荒井清和	121
つづけていいの? ユウジロ	145
フーリッシュ・ゲーマーズ 荒井清和	156
ゴッドボンボン 吉田戦車	162

Column

元祖 水玉本舗	36
1999年のゲーム・キッズ	69
獣神サンダーライガーのトラブルスプレックス	147
香山クリニック 尻に目薬、目に座薬	145

価格のあとに [込] マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

©1995 ASCII CORPORATION All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ASCII CORPORATION. 株式会社アスキーの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。



ファミコン通信はAct Against AIDSに協賛しています。

スーパーファミコンアワー

P.86 → P.93



任天堂が 「動いた!」

任天堂のウワサの32ビットゲームマシン「バーチャルボーイ」と、ついに発表されたスーパーファミコン衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」。かたや魅力満載の次世代機、かたや話題騒然のデータ放送。もう、気になりすぎてしょうがない読者ちゃんのために、両者を徹底解析ッ! 関西の大御所、任天堂の怒涛の攻勢に金のマリオも高笑いか!?

バーチャルボーイ

P.94 → P.99



発売直前情報



バーチャルボーイ の 秘密を探る!!

ついに全貌が明らかになった任天堂の秘密兵器、バーチャルボーイ。今回はハードとソフトの両面からそのパワーと可能性を詳しく検証してみたぞ。

バーチャルボーイ本体を総チェック

いよいよ発売が迫ってきたバーチャルボーイ。32ビットのCPUを搭載したことによって、いつでもどこでも迫力の3Dゲームが楽しめるという高性能ハードだ。発売は今年の4月を予定していて、本体価格は19800円。ソフトは1本5000円～6000円程度になりそうだ。販売台数はハードが初年度300万台を目標にしている。ソフトのほうも合計1400万本を出荷する予定とのこと。これだけ聞いても任天堂のバーチャルボーイにかける意気込みが伝わってくるよね。気になるサードパーティーの反応もなかなか良く、現在国内が40社、海外でも大手メーカー数社が参入を表明している。たのしいかぎり。

さて、昨年の初心会で公開された本体だが、その形状に驚いた人も多いはずだ。たしかに以前予想されていたとおりテレビモニター

を使わない新しい形態のマシンだった。バツと見ると、扱いかたにとまどいそうな気がするかもしれないけど、そんな心配は無用。各パーツごとに解説していこう。まずは双眼鏡のような本体。上部には2種類のツマミが付いている。これは個人差がある眼幅と視力をそれぞれ調整することができるというもの。詳しくはあとで説明するぞ。そして中心部には赤いぞき穴。これをガードするように付けられたスポンジのカバーはまわりの光を遮断して、よりリアルな3Dを堪能できるように配慮されたものだ。そして前面下部にはカートリッジスロット。ゲームボーイよりすこし幅が広いぞ。最後は本体を支えるスタンドだ。折りたたみ式で当然着脱可能。これ以外にも別売りで、肩に乗せて固定できるスタンドが発売される予定だ。



このなかには、見たこともない3D世界が!!

■レンズのまわりのカバーは広めに配置されているので、メガネをかけたままでも覗くことができるのだ。便利。



■上が調節ツマミ、下がカートリッジスロット。伸びているコードはコントローラーにつながっているぞ。

新型コントローラー



■これが新開発のグリップコントローラーだ。左右対称になっていて、+ボタンもふたつ付いている。それ以外には左側にセレクト、スタート、右側にA、Bボタンがそれぞれ配置されている。また前面からは見えないが、+ボタンのちょうど裏側に各ひとつずつ大めのボタンが付いている。合計8個だ。



■裏をかえすと、こんなところが電池ホルダーになっている。ちなみに単3電池6本で7時間の連続使用が可能だ。



■さらにここからACアダプター(別売り)を取り付けることもできる。それ以外にも充電電池アダプターも発売予定。

バーチャルボーイのスペック

(ハードウェア部)	
ディスプレイ	赤色LEDとミラーによるスキャン方式
CPU	32ビットRISCチップ
寸法(単位・センチ)	縦17.1×横25.4×高さ11(本体のみ)
重量	760グラム(本体のみ)
	単3電池6本
電源(3つのいずれか)	別売ACアダプター(ファミコンのものと同等級)
	別売充電式アダプター
(ROMカートリッジ部)	
寸法(単位・センチ)	縦6.8×横7.6×厚さ0.65

立体映像に見えるしくみを解剖

バーチャルボーイがどんな仕組みで、立体映像を作り出しているのか、ここではみんなにできるだけわかりやすく説明しよう。

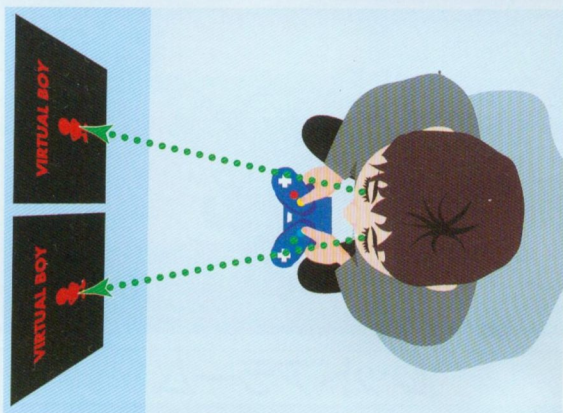
まず、バーチャルボーイの本体には、10ミリぐらいの間隔に200数10個という数の赤色LEDが並べられたものと、そのLEDの光を拡大するためのレンズが入っているのだ。小さなスペースにたくさんLEDを並べたものは、右眼用の画像と左眼用の画像を発光させるものがひとつずつあって、それぞれの画像は32ビットRISCチップによって、その複雑なLEDの発光パターンを制御しているのだ。

この右眼用の画像と左眼用の画像はそれぞれを単独で見ると、一見どちらの画像もまったく同じ映像のように見えるんだけど、じつは、画像を表示している位置が全体に若干ずれているのだ。それ

を右眼と左眼が同時に見ているわけだ。これが立体に見えるための重要なポイント。右にあるイラストはちょっと極端に描いてあるけど、右眼は右の画面を、左眼は左の画面を見ているってことだとわかると思う。この状態で右眼用と左眼用の画像の、発光表示する位置をずらすことで「視差」が生まれることになり、表示位置を大きくずらせば、それだけ奥行き感のある映像として見えるのだ。

以上の状態を作り出すだけで、立体の映像を見ることができるとは、バーチャルボーイには、個人個人によって違う、眼と眼の間隔や、視力の違いを補正するアダプタ機能もついているので、誰もがもっとも適した状態で、迫力ある立体映像を見ることができるようにもなっているのだ。

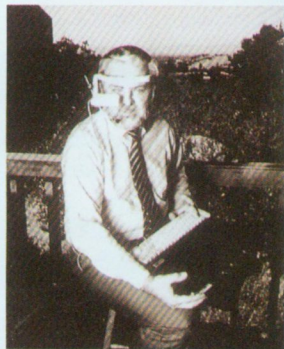
少しばかり話が難しくなっちゃ



バーチャルボーイの原型はこれなのだ!!

ったけど、ものすごく簡単に言っちゃうと、原理的にはふたつの絵を並べて、少し離れた距離からみると浮か出したように見えるのと同じことだ。この特集の最後のページで試してみることができるから、やってみるとわかりやすいぞ。

これでなんとなくバーチャルボーイのゲーム画面が、立体に見える仕組みがわかってもらえたかな? 複雑な仕組みのように思えるけど、じつは原理的には意外と簡単なことだと思うんだけど……。もちろん、それをしっかりした立体映像に見せるのは、ものすごくたいへんなことなんだけども。ともかく、2次元の映像で見る3Dとは、本質的に違うものだから、ゲームファンだったら絶対に見んだ。



◆このプライベート・アイが、バーチャルボーイの原型とも言えるもの。プライベート・アイは、ユーザーの数センチまえに仮想の画面を浮かび上がらせるもので、膨大な資料を必要とする航空機の整備などのために使用されていたのだ。

個人差はココで調整



◆人それぞれで違う眼と眼の間隔はスライド式の調節レバーで、視力の違いはその手前にあるレバーで合わせることができる。この調整機能のおかげで、どんな顔の作りの人でも、最適な状態でゲーム画面を見ることができるとのこと。ヒラメ顔の人でも心配いらないぞ。



バーチャルボーイの共同開発会社 リフレクションテクノロジー社に聞く



◆ファミ通の突然の取材にも、快く応じてくれたアレン・ベッカー社長。本誌を片手にじっくりとポーズまでとってくれたのだ。

今年1月にアメリカのラスベガスで開かれたCES(コンシューマエレクトロニクスショー)で、バーチャルボーイが出張されたのは、ファミ通エクスプレスでお知らせしたから知っているよね。そのとき会場に来ていたバーチャルボーイの共同開発会社、リフレクションテクノロジー社社長、アレン・ベッカー氏に話を聞いてきたのだ。じっくりと読んでみてください。

私たちの会社は、ディスプレイに関して優れた技術を持っていると自負しています。バーチャルボーイのディスプレイ技術は、もともとテレコミュニケーションのために開発を進めていたもので、具体的に言うとFAXが進化したようなもの、つまりテレビ電話のようなものに活用できればと考えていました。その過程で、バーチャルボーイの原型とも言えるプライベート・アイも生まれたのです。

今回、任天堂と共同でバーチャルボーイの開発を進めるにあたっては、

技術的な面でさまざまな問題もありましたが、3D感覚がもっともよく現われる、いままでにないすばらしいゲーム機ができあがったと思っています。みなさんのなかには、ディスプレイが単色表示であることに、物足りなさを感じている人もいます。ですが、このバーチャルボーイを実際に体験してもらえば、その迫力ある3Dの映像にカラー表示の必要性は感じないと思います。

ぜひバーチャルボーイで3D感覚あふれるゲームを楽しんでください。



新着

バーチャルボーイ通信

ハードのことがわかったら、今度は肝心のソフトだ。せっかくの32ビットもソフトがなければ、ただのぞき穴だからね。

レッドアラーム

ティーアンドイソフト 発売日未定 価格未定 容量未定

サードパーティーのバーチャルボーイソフト第1弾になりそうなこのゲーム。ゴルフものなどで、3D技術に定評のあるティーアンドイソフトの作品だけに期待は大きい。ジャンルは見てのとおり3Dシューティング。ワイヤーフレームの画面がなかなか渋いね。とはいえ、フルカラーのニューハードが氾濫する時代に、この写真はちょっともの足りなく感じるかも知れない。しかし安心してくれ。これが動いている状態だともものすこい興行きで、臨場感たっぷりなのだ。ゲームは色数だけじゃない。現時点での操作方法を報告しておこう。左の+ボタンで自機の向きを操作して、A、Bボタンでそれぞれ加速、減速。攻撃は右+ボタンの裏にあるボタン。この攻撃にはバルカン砲とホーミングミサイルの2種類があるが、ひとつのボ

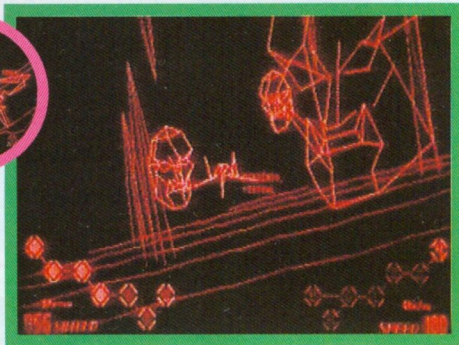
タンで両方発射していたぞ。なんとなく操作感覚をイメージしてもらえたかな? さてこのゲームの最大の特長はというと、それはモーフィング。簡単に説明するとAという物体が、形状の違うBという物体に変形する場合、この変化を違和感なくアニメーションで見せる処理のこと。これが敵のキャラクターなどに多用されている。たとえば岩だと思っていたら、突然立ち上がって攻撃してきたり、ボスがつつぎに變形して攻撃パターンを変えたりするわけだ。楽しみだね。ステージの数は5面〜7面ほど用意される予定。もちろん各面に中ボス、大ボスが入るぞ。そのほかアイテムやデモシーンなどの演出的な要素も今後パワーアップしていくとのこと。もしかしら視点点を数種類から選べるなんて機能が入るかもしれないぞ。

3D空間を飛びまわれ!



自機

■ゲームの世界観はなんでもアリと先が読めないステージ展開になりそう。



こだわりのワイヤーフレーム



■線だけの硬派な雰囲気は渋い。処理の高速化にもつながるしね。そのほかいろいろな視点点を検討中。

■この視点のほかにコックピット視点なんかも、楽しめるかも。遠くの背景が見えるのも魅力だ。



変幻自在のモーフィング



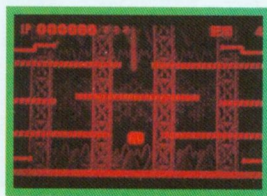
マリオブラザーズVB(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

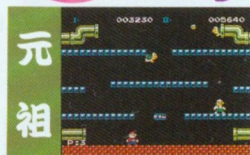
あの名作がバーチャルボーイで復活。現在ゲームシステムを改良中で、もしかしたらまったく違うゲームになる可能性もありそう。



立体的な
マリオの



■背景がついて、奥行きもバッチリだ。



元祖

■こちらが元祖。もう15年以上まえのゲームだが、いまやても十分おもしろい。

©1995 Nintendo

スペースピンボール(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

奥行きのあるピンボール。しかし、それだけじゃ終わらないのがバーチャルボーイ。仕掛けが立体なのだ。たとえば空中に浮かぶチューブのなかをボールがかけめぐったり、得点ポイントに入ったボールが飛び出してきたりする。ピンボール台の種類も選べるようだ。

ボールの動きまで3D



■3D空間に浮かびあがるピンボール台は幻想的。バーチャルボーイならではの



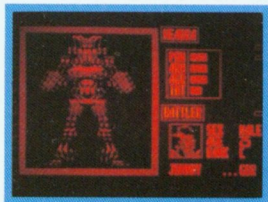
©1995 Nintendo

テレロボクサー(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

プレーヤー視点の3Dボクシングゲームなのだ。このタイプは「パンチアウト」を始めとして、たくさん発売されているけど、当然のことながら迫力という点では、この『テレロボクサー』がいちばんだ。相手がくり出してくるパンチは本当に顔面にヒットしそうで、思わずのけぞりたくなるくらい。自分のパンチもグリーンと奥まで伸びて、まさにリアルファイトって感じ。

■通信ケーブルなんかが発売されて、ふたりで対戦できたりしたら白熱しそう。



体ごと
スウェーバック?

©1995 Nintendo

シューティング(仮題)

ハドソン 発売日未定 価格未定 容量未定

往年の名作「スターフォース」を思わせる縦スクロールシューティング。奥にも移動することができる。これによって直前に迫った障害物や敵をぐくり抜けるなんて芸当もできそう。

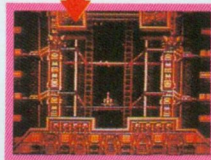


手前
ま
い
り
ま
す



■グラフィックが美しい。発売されるといいねい。

奥に
ま
い
り
ま
す



©HUDSON SOFT

レース(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

左右の障害物やライバルカーがバンバン目に飛びこんでくるレーシングゲーム。同タイプのもの

比べて先のほうまでコースが見えるのが特徴。曲がった先のカーブまで確認できるのは感動。

■やはり3Dといえばレースものでしょう。



■今回紹介したなかで、いちばん立体的。



飛びだすカンバン!!

©1995 Nintendo

はいばー新着情報?

今回紹介したソフトは、すべて発売されるかどうか未定なんだよね。「レッドアラーム」は本体同時発売を目指しているとのことだけど、それ以外はバーチャルボーイの性能を見せるデモといった意味合いが強いみたい。まあ実際発売されるとしたら、さらにパワーアップされたものになるのは、ます間違いなさそう。それから気になる他のソフトのことだけ、ティアーアンドイーソフトはどうやらスポーツものも企画中らしいぞ。またC

ESで、イルカが海中を泳ぐデモが展示されていたんだけど、これはいまのところ、ゲームとして発売する予定はないとのことだ。最後のアンケートにも注目してね。



■これがイルカのデモ。動きがすごくなめらかで、ほんとに泳いでるみたい。



任天堂株式会社
製造本部開発第一部部长
横井軍平氏

バーチャルボーイの 開発者インタビュー

発売直前のバーチャルボーイ。いままでとはまったく違ったゲーム機というこ
とで、みんなも興味津々だね。その生みの親にいろいろと話を聞いてみたぞ。

バーチャルリアリティー を娯楽に導入したかった

—リフレクションテクノロジー
と、共同でプロジェクトを進める
ことになった経緯あたりからお話
していただけますか。

横井 リフレクションテクノロジー
—という会社は、もともと航空機
の整備用パソコンのディスプレイ
を作っていた会社なんです。それ
は、航空機的设计図面を映し出
して、片目で見ながら作業をする「ブ
ライベート・アイ」というもので、
LEDを使って非常に繊細な絵を表
現できるものでした。これに拡張
したいということで、私どものほ
うにアプローチがあったんです。
それを機会にバーチャルボーイの
企画がスタートしたわけです。

—それはいつごろのことですか。

横井 そうですね、いまから3年
程まえのことになりますね。

—その時点ですでに、バーチャ
ルボーイの原案が
あったのですか。

横井 いいえ。そ
のころ私たちは、
バーチャルリア
リティーの技術をな
んとか娯楽に持ち
込むことができな
いかと、いろいろ

研究していました。ですが、娯楽
の分野でこれを取り入れるのは難
しいと思い始めていたんですね。

なぜ難しいかという、娯楽品と
して促えてもらえるような値段の
範囲で作ろうとすると、とても安
っぽいものになってしまう、商
品として売り出せるようなものは
できなかったわけです。ですから、
現状ではまだ早いということで、
半ばあきらめていたところでした。
そんな時に、リフレクションテ
クノロジー社のプライベート・アイ
を見て、ある意味で単色表示のデ
ィスプレーは表現の貧弱なものな
のに、すごく繊細な絵が描けると
いうことに目が向いたんです。そ
れからいろいろと考えを巡らせて、
いまのバーチャルボーイのアイ
デアに行き着きました。

—プライベート・アイという原
型があったとはいえ、いまのバー
チャルボーイに至るまでには、か
なり苦労されたと思うのですが。

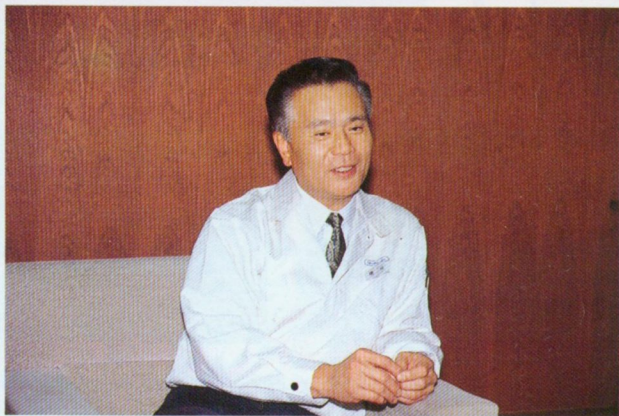
横井 そうですね。プライベート
・アイというのは片目だけのディス
プレーでしたから、それを両目を
使って立体に見せるということは、
1からのスタートになりますから
ね。テレビゲームというなら、テ
レレもいっしょに開発し始めたの
と同じことなわけです(笑)。短期
間によくできたなあって思います。

ヘッドマウント型は一般 向きではないと思います

—開発の段階では当然ヘッドマ
ウント型も検討されたと思うんで
すが、どうしていまのテーブルト
ップ型に決まったんですか。

横井 まず、娯楽品であるという
ことは手軽に誰もが装着できなく
てはならないと思うんです。その
点、ヘッドマウント型というのは、
重さとか、頭を締め付けるとい
うことから一般向きじゃないと判断
したんです。子供でしたら喜んで
付けてくれるでしょうが、私たち
の対象としているのは、大人や女
性も含まれているわけですから、
ヘアスタイルが乱れるとか、化粧
が落ちるといようなことがあ
ってはならないのです。だから、
まず頭に装着するのはやめよう
というのがありました。当然そう
なると、バーチャルリアリティーの
本筋でもあるモーションセンサー、
つまり頭を動かしたらそれに合わ
せて映像を描き換えるというヘッ
ドトラッキングはできなくなるわ
けてすね。それをあきらめるかど
うか迷いましたが、実際に私たち
がいろいろと体験してきたことを
考えると、頭を振った瞬間にちゃ
んとそれに合わせて画像を正確に
書き換えられるようにするには、





スーパーコンピューターぐらいの能力が必要なわけです。それならヘッドトラッキングはあきらめようとして決めたわけです。それと、展示会などでみなさんの目に触れているのはテーブルトップ型ですが、本体を肩で支えるショルダーマウントも同時発売を予定しています。これを装着してもらえば、好きな姿勢でゲームを楽しめますよ。

赤色がいちばん映像を 精細で鮮明に表示できる

— 話は変わりますが、コストの問題で単色になるのはわかるんですが、なぜ赤色を選んだのですか。

横井 開発段階では液晶ディスプレイで実験していましたし、当然製品にも液晶を考えていたわけですが、あれだけの立体を表現するとなると、かなり高精細な液晶ディスプレイでなくてはならないんです。そうすると液晶ディスプレイだけで10万円以上することにな

ってしまうんです。そこで、低価格でもっとも見やすかったLEDの赤に注目したわけです。赤以外でももちろん表現できるんですが、赤がいちばん小電力で輝度が高い、つまり電気を使わずに明るく表示できるんです。明るくつくというのは映像が非常にクリアに表現できますから。そういったことから赤を使ったわけです。

— 正直言って、赤色というのは目が疲れるような気がするんですが、影響はないんでしょうか。

横井 赤を使ったことで目に良くないんじゃないか、という意見も出ましたが、プロジェクトにはハーバード大学の眼科医も加わっていて、赤が目が悪いことはないと言っています。ただ、赤は非常に見極めやすいのでそう感じるだけなんです。そのことに関連して、最近、非常におもしろいことがわかったんです。

— どんなことですか。

横井 それが初心会のあと、私のところにある人から電話がかかってきました。あの画面を30分ほど見てから外に出てみると、景色が非常に見やすかったんです。だから何か仕掛けがあるんですかって聞かれたんですよ。でも何の仕掛け

もありませんから、どういこうなのか、いろいろ調べてみたんです。そうしたら、あれは眼をよくする可能性があるって、アメリカの眼科医が言うんです。その理由っていうのが、速くを見たり、近くを見たりすることが眼にいいっていうのは聞いたことがあると思うんですが、その運動をバーチャルボーイをすることで、行なっているってことなんです。つまり眼の筋肉のストレッチをやっていることになるわけです。だからいま、そのことを利用して、

眼にいいソフトを作ろうかとも計画しているくらいなんです。(笑)。— それはおもしろいですね。日本眼科医協会推薦なんていうもの

とれるかも知れませんね。(笑)。横井 それは無理かもしれませんが、目に悪くないってことは確かですね。バーチャルボーイを初めて体験されるかたが、目が疲れるように感じるの、目を動かす筋肉が運動したあとの心地よい疲れと同じ状態になっているということです。いままでのテレビゲームでは考えられませんでした。もしかしたらバーチャルボーイは、目をよくするのにも役立つかも知れませんね。(笑)。

— ゲームよりそのこのほうが話題になるかも知れませんね。(笑)。横井 それも大事なことですが、このバーチャルボーイで新しい感覚のゲームの世界を、ぜひみなさんに楽しんでもらいたいです。



●もうすっかりゲームのコントローラ標準ともいえる●ホウケン、横井氏が考案商品化したのだ。バーチャルボーイの新型コントローラーは、かなりの自作だということ、コントローラーだけを発売したいくらいだと取材のあとに話してくれたのだ。

バーチャルボーイは目をよくする 可能性があるかもしれません

このメーカーが参入する!?

セント・ギガにバーチャルボーイ、どちらにも新しい試みがあり、また多くの可能性を秘めていると言えるよね。それだけに、今後の動向が気にかかるところじゃないかな。ましてや、自分がユーザーになる、なんてことも十分にありえるのだから、なおさらでしょう。

ところでサードパーティーはセメーカーアンケート表

ント・ギガとバーチャルボーイを、どのように考えているのだろう。具体的な返答があったメーカーを中心に、コメントをまとめたのが下の表だ。かなり積極的なコメントをしてくれたメーカーもあるので、任天堂を中心に、この春以降は何かと騒がしくなりそうだな。

任天堂を中心に、この春以降は何かと騒がしくなりそうだな。



●これは言わずと知れたアトラスの「真・女神転生if...」。もしバーチャルボーイで発売されたらどんな画面になるのかな?

●ゴジラがバーチャルボーイで暴れまわると、想像しただけでも興奮ものです。とにかく実現してほしいものです。



メーカー名	スーパーファミコンアワー	バーチャルボーイ
アイマックス	将来的にはたいへん興味を感じています。たくさん普及してほしいですね。当方はプレビューを配信するのが妥当でしょうね。	制作はスタートしましたが、毎日が学習ですね。技術的にも感覚的にも、いままでは違うものが要求されるのでたいへんです。
アスミック	まさしく「未来の国、日本」。でも本当に正確なデータが送れるのかどうか? これからのメディアの広がりには興味がありますね。	ある意味で凄く衝撃を受けました。当社でもおもしろい企画を発想することができたならば、挑戦してみたいですね。
アトラス	こんなに早く実現するとは思っていませんでした。すばらしいことだと思います。プレビューの形でソフトを提供してみたいですね。	基本的に立体玩具ですから、性能は十分だと思います。これから開発を始めるので、ソフトの発売は秋以降になるでしょう。
コナツツジャパンエンターテイメント	通信時代の幕開けを感じます。新作情報の提供、テストプレーなどがたいへんおもしろそう。プレビューを流してみたいですね。	ハードコンセプトとおりの性能と構造だと思います。現在ソフト開発の途中です。発売時期などについてはまだ未定です。
コンパイル	新しい試みなので、まだどうとも思えません。配信率などのデータが十分に把握できないうちは、ゲームは流せないと思います。	海外はともかく、日本国内では性能、構造とも不適ではないかと考えています。現在、ソフトの制作は考えておりません。
サミー	一視聴者としてならば、買いたいゲームの検討材料として利用したいです。メーカーとしても機会があればやってみたいですね。	完全に携帯用的なデザインにしてもらいたかったです。ソフトを制作する意志はありますが、詳しいことはまだ未定です。
小学館プロダクション	ユーザーと情報や意見の交換ができることを期待しています。そうした形式であるならば、やってみたいですね。	技術、価格戦略面ではささかだと思います。問題はハードの特性が、ソフトのバリエーションを限定する可能性があることですね。
ティーアンドイーソフト	スーパーファミコンに新天地をもたらす、新しいメディアとして期待していますが、当社がすぐに参入するのは難しいですね。	これまでのソフトとは違ったおもしろさが追求できると 생각합니다。現在「レッドアラーム」というシューティングゲームを開発中です。
テクノスジャパン	詳しい内容がよくわからないのでまだコメントできませんが、流すべき当社の新作ソフトがあれば、やってみたいですね。	目が疲れるのではないのでしょうか。当社としては、いまのところバーチャルボーイのソフトを制作する予定はありません。
テクモ	形態としては非常におもしろいですね。ただ子ども向け情報がメインになったりすると、とうぶん普及は難しいかもしれません。	ゲーム画面は不思議な異世界感覚があり、おもしろかったです。装着している姿は、ちょっと時代を先行しすぎてる感じがします。
東宝	パッケージメディアから、じょじょにこうう形に転換されていくでしょうね。製造・流通コストが圧縮されるなら参入したいです。	サードパーティーのソフト供給力、内容の多彩さがカギになりそう。当社としては年内にゴジラを使ったソフトを発売したいですね。
日本物産	導入はプレーヤー個人より家庭環境に影響されるため、利用者は制限されると思います。メーカーとしては参加してみたいですね。	現在、ソフトを制作するかどうか検討中です。もし制作するのであれば、3Dメイズものなんかがおもしろそうですね。
ハドソン	新しいメディアですね。コマースの配信については、4月下旬をメドに、現在開発中の「蚊亀」を素材として用意する予定です。	従来のテレビゲームでは体験できないような、3Dの世界を提供できます。すでにソフトの制作には着手しています。
ポニーキャニオン	「はー、そーなのか〜」って感じですね。メーカーとしては宣伝の機会になるのならば、コマースを流してみたいです。	あると楽しいんじゃないですか。ひとつのアイテムですね。制作するなら、トリップしそうな危ない映像のゲームがいいですね。
メサイヤ	時代は流れていると感じます。メーカーとしてはゲームを1面だけ、サンプルとして流すのがいちばん期待できると思います。	ナイスなボーイですね。参入予定は現在のところありませんが、制作するとしたら「飛び出すアニキ」なんかいいかと思います。
やのまん	システム的に子供には難解すぎるかもしれませんね。具体的にどのような放送になるのかわからないので、参入などは未定です。	もう少し小型化できれば良かったかもしれませんが、他のハードでは絶対に出不せないおもしろさがあると思っています。

特別付録

バーチャルバーチャルボーイ



バーチャルバーチャルボーイの説明をするぞ。とはいっても目の焦点をぼやかせ、2枚のマリオの写真をみただけ。マリオが飛びだすまでがんばって挑戦しよう。

