

1冊ですべてのゲームがわかる・選べる・楽しめる。

じゅげむ

MAY
5

1 9 9 5



¥480

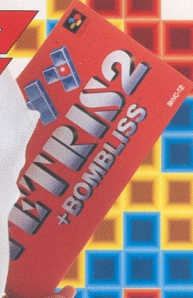
ビギナーさんへも、
ゲームが絶対楽しくなる大特集、
これだからゲームは
やめられない!
「ラストがジーン…」の感動RPG
これから始める格闘ゲームのABC
注目/パチンコ/パチスロゲーム
絶対お買い得ガイド
有名人カンムリ付きゲームは
ココが面白い!

バーチャルボーイの真実
3DO/テレビの逆襲
セガ/ゲームの進化論
プレイステーション・ビート
窓を開ける中村光一

すべてのゲーム機・次世代機・パソコン対応の
新作ゲームを全タイトル掲載!
ゲームはもともと
超カンタンに
楽しめる!
アーケード&アミューズメントスポット
最新・街のゲームはいまここで遊べ!

いま買える人気ゲームも
新旧あわせて大紹介!

創刊号



というワケで(何が?)、注目の95年を

勝手に予想。

今年はこれに注目せよ!

「明日は、そんな先のことばかりだ」とシブいセリフを決めたのはホキーだった。シブくない我々は、性懲りもなく今年のゲーム業界の趨勢を予想してみよう。

異業種の参入

わすが10年あまりの歴史しかないとはいえ、ゲーム業界は最近までゲームメーカーだけのものだった。特殊な業界として、異業種からの参入を許さなかったワケだ。過去にNEC・HEGが「PCエンジン」をひびきげて参入したが、任天堂の牙城を崩すには、たつていない。でも、これだけ

大きくなったマーケット、次世代機競争などにみられるハードの性能アップなどから、今後は積極的な異業種参入がありえる。その第一弾が「SONYプレイステーション」なのだ。他にも多くの映像ソフトを持つパイオニアALDICのスーパーファミコンへの参入も決まっている。国内では、多くのソフト産業(映画、音楽)が低迷しているだけに、彼らの持つノウハウがゲームに活かされる可能性は高。問題には、どれだけのヒット作を生み出したか、メーカーを研究し、独自のノウハウと融合させてソフトを出していくか、という点だな。

果たして 第2次次世代機戦争は勃発するの?

ズバり勃発するかは、いかにどちらかに間違いありません。「コメン」なら、おこらないで。アメリカではともかく日本のゲーム業界の鍵を握って

いる任天堂がどう動くかにかかっているワケです。すでにアメリカで発表されている「ULTRA64」が投入されれば、(現在の次世代機が32ビットのCPUとコンピュータの頭脳というべきものを搭載しているのに対して、64ビットのCPUというのがコア)

スーパーファミコンは どうなる?

昨年末の次世代機戦争のアオリを受けた形で、年末商戦では「スーパードンキーコング」を投入しながらスーパーファミコン陣営の売上は伸びなかつた、と報道された。まあ、当たってはいるが、一時的なものという感じがする。すでに安定したスーパーファミコンマーケットが簡単に揺らぐことは、現状ではあり得ない。これを読んでいる人の中にも、ハードはスーパーファミコンしかもつていない、という人も多い。この辺りがスーパーファミコンの強さです。さらに今年には、スクウェアの「ドラゴンクエストVI」と期待が控えているともある。スーパーファミコンはまだ、頑張っているところ

サテラビューは、バーチャルボーイは?

セガをはじめとする他メーカーが新聖ハードに力を入れている一方で、任天堂は既存のスーパーファミコンの活用を力を入れている。4月23日から始まるスーパーファミコン専用衛星放送「サテラビュー」が、それ。これは既存のスーパーファミコンにBISを受信できる機材(センセオガに加入、それにサテラビュー(一万8千円)があれば、独自の衛星放送を楽しめるというものだ。ここでは、ユーザーが放送時間中に自由に自分の好きな番組を選択できるシステムになっている。将来

的にはこの番組中でゲームデータの配信の可能性もあるらしい。94年5月末現在、NHKの衛星放送受信契約を結んでいる世帯は約590万世帯。スーパーファミコンは既に1千万台を突破している。スーパーファミコンが衛星放送普及の牽引役を果たす可能性も十分にあり得るわけだ。さらにバーチャルボーイがある。かつてファミコン全盛時に携帯型ゲーム機として大ブレイクした「バーチャルボーイ」



1ソフトの多さ、拡張性の高さと今後の台風の目になりそうなるDOにも注目だ
一この集3D00陣営の注目アドベンチャーソフト「Dの食卓」(ワープロ/三栄書房)



「共有力ソフトを多数投入してくる正念場になる」は必ずしも今年に限定しては、任天堂が動いた後も、群雄割拠の状態ながらも、住み分けて其てできるのではないかと、とちよつと希望も含めて予想します。たつて遊びの選択肢が多いほうがいいやない。

と、ちよつとエラそうに書いてしまったけど、先のことばかりではありません。無責任すぎるか。でもまあ、あんまり難しく考える必要はないでしょう。結局なるようになるのだから、最終的には「おもしろいものが生き残る」ワケだからさ。



と、ちよつとエラそうに書いてしまったけど、先のことばかりではありません。無責任すぎるか。でもまあ、あんまり難しく考える必要はないでしょう。結局なるようになるのだから、最終的には「おもしろいものが生き残る」ワケだからさ。

1月にアメリカで開かれた
CESは発売の遅れ、価格
でも取り上げられた。



発売前にわかった話題のすごい玩具(おもちゃ)

バーチャルボーイの真実

スーパーファミコンからウルトラ64へのつなぎ? サードパーティの「踏み絵」? 任天堂が発売するバーチャルボーイには誤解が渦巻き、前評判もあまりかんばしくない。だが、「寿現夢」は断言する。バーチャルボーイはテレビゲームを超えて、すごい玩具だ

REPORT by KOUICHI AKAO



マルチメディアジャーナリスト 赤尾晃一氏

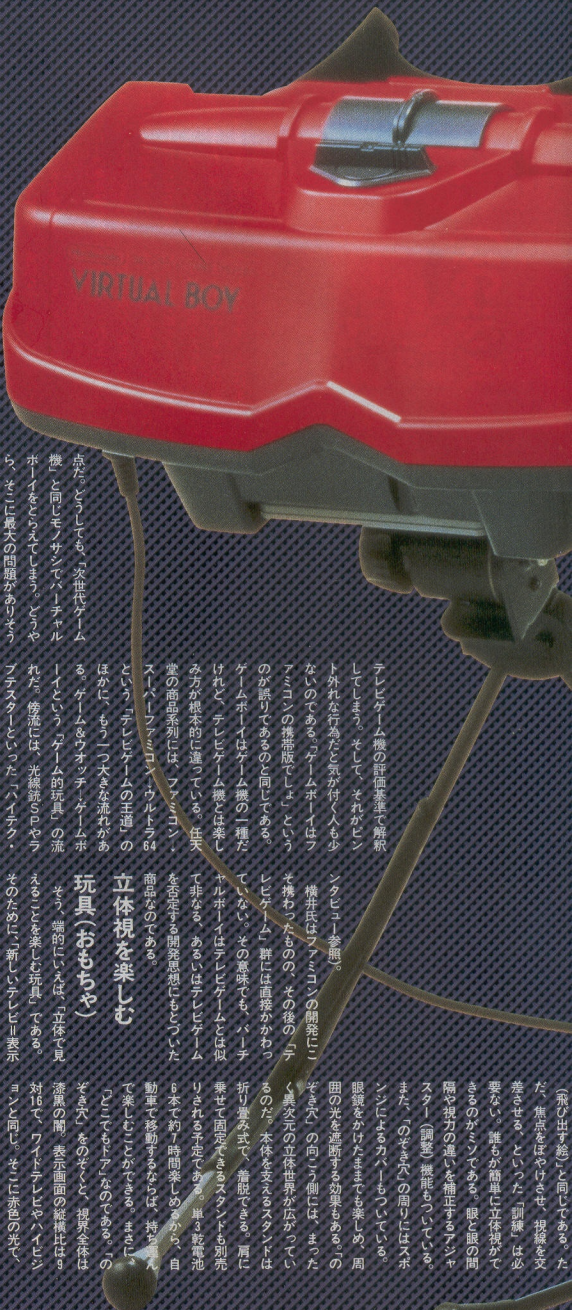
1988年滋賀県生まれ。同志社大学卒業、シンクタンク研究員、雑誌記者などを経て、現在、京大文学部・神田聖徳大学講師。現在「日本工業新聞」に「ゲームの経済学」を連載中。

VIRTUAL BOY

バーチャルボーイの仕様：CPU（中央演算処理装置）は32ビットRISCチップ（NECのV810=PC-FXと同一）。特別に発光ダイオード（LED）を駆動するミラー・レンズで構成したディスプレイを左右に二つ（一組）、視野範囲の縦横比はそれぞれ16：9。視野を構成するミラー・レンズはクロム4層調で立体効果表示。画面はステレオで、スピーカーを内蔵。単3アルカリ乾電池6本で約7時間動作。

ACアダプター、充電式アダプターは別売り。本体寸法は幅217×奥行き254×高さ110mm(脚部を除く)。重さ760g。本体前面下部に装着するROMカードリッジの寸法は幅68×奥行き76×高さ6.5mm。コントローラは左右に2つのジョイスティック、ボタン4個。





富士通、他の次世代機が両手放して評価されるのに、バーチャルボーイには絶賛の声がある反面

「なんだ、あれは「魅力を感じない」といって否定的な声も多いのである。これだけわが国は十年は進んでいける」という賛者もいれば、「じゃあそれはスーパーファミコンとウルトラ64の間を埋める、つなぐ商品」という具合だ。日本ではまだ、昨年十一月の初心会ソフト展示会で、業界関係者に展示されたばかりで、一般の消費者の間にも薄く、今年一月にアメリカで開かれた家電展でも、CESでバーチャルボーイが紹介され、一般公開された。タイムも紹介記事を書けるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいい

ゲームボーイの嫡出子

なんなのだろう。ゲームボーイの嫡出子。もちろん、参考出されたソフトの完成度大々影響している。初心会展大会ではとにかく遊べるものをいっしょで、急いで買ってソフトを用意する。完成度でいえば100%。任天堂も認めている。それに比べて、CESでは、T&Eソフトが本体と同時に発売を計画している。ユーザーンゲーム、レッドアラム」を展示するなど、ソフトの完成度は驚異的に向上している。だが、それだけか原因ではない。日本がアメリカと根本的に違うのは、サターンやプレイステーションなどと、次世代ゲーム機戦争が勃発している

点だ。さしして、次世代ゲーム機」と同じモノサシでバーチャルボーイをらえてしまう。とやら、そこに最大の問題がある。バーチャルボーイはそもそもテレビゲーム機にテレビに接続してプレイするゲーム機ではない。独自の表示装置もちゃんと備えている。開発思想「コンセプト」がそれぞれ違うのである。なにに既知の



思わず感動!! 真実が見えた...

「飛び出す」と同じである。ただ、焦点ぼやけりませ、抑揚は必要。誰もか簡単に立休がでるのか、ミソである。眼と目の間隔や視力の違いを補正するアジャスター調整機能もついている。また、「そのぞく」の周りにスポンジによるカバリーもついている。眼鏡をかけたままでも、周囲の光を遮断する効果もある。そのぞく」の向う側には、まったく美空元の立体世界が広がっているのだ。本体を支えるスタンドは折り畳み式で、鏡面、一面に黄色で固定できる。スタンドも別売される予定である。単一電池6本で約7時間楽しめるから、自動車で移動するから、持ち運びが楽なところである。まさに、「どこでもトク」である。そのぞく」のぞく」視界全体は、深黒の間表示画面の縦横は、対16で、ワイドテレビやハイビジョンと同じ。そこに赤色の光、立体像がくつきり浮かひ上がった。同じ赤色でも四階階の表示ができる。遠の画像は暗く、近くを明るく、といった手法で遠近感を強調できる。ハンドソンの中本「常務」は言う、「常に赤一色というのは、習字の世界、色なくこまかしくかないが、ゲームシステムの巧拙が如きに出る。それだけに、良いゲームを作りたい」という執念をかきたたられる。秒何ラックンを使用して、写実的で美しいグラフィック。次世代機では、ゲームの本質とあまざり関係が一部分で競争が進んでいる。しかし、バーチャルボーイは、そんなスベック競争とは別し、ゲームの楽しさとは何かを改めて問いただす。楽しさとは何かを改めて問いただす。楽しさとは何かを改めて問いただす。

テレレゲーム機の詳細基準で解説してしま。そして、それがヒント外れな行為だと気が付く人も少ないのである。ゲームボーイは「ファミコン」の携帯版ではない。その後のゲームが誤りであると同じである。ゲームボーイはテレビ機と出たけれど、テレビゲーム機と出たけれど、テレビゲーム機とは似て非なる、あるいはテレビゲームを否定する開発思想にもとじたという「テレレゲーム」の王道のほかに、もう一つ大きな流れがある。ゲーム&ウォッチゲームボーイという「ゲームの玩具」の流れた。傍流には、光線銃SIPやラプテスタといったハイテク、アイテ「玩具」の血筋が存在している。バーチャルボーイは後者の二つの血筋を受け継いだ「ハイテク玩具」なのである。開発者三ツの血筋の商品をすべて生み出してきた半井平氏（任天堂開発第一部長である、父へーのイ

構井氏はファミコンの開発に「レレゲーム」群は直接かかっていた。その縁で、バーチャルボーイはテレビゲームとは似て非なる、あるいはテレビゲームを否定する開発思想にもとじた商品なのである。立体視を楽しむ玩具(おもちゃ) そう、端的に言えば「立体視を楽しむ」ことを楽しむ玩具」である。そのため、新しいテレビ表示装置まで「二か」開発してしまっただのだ。バーチャルボーイの仕組みを簡単に説明しておく。双眼のようす発光イオード(LED)を集めた「棒」が二組入っている。一センチ100個以上のLEDが表示されている。LEDを表示している画像を合わせて発光させる。光をレンズで拡大して振動する鏡ミラーで振り動かす。秒何ラックンを使用して、写実的で美しいグラフィック。次世代機では、ゲームの本質とあまざり関係が一部分で競争が進んでいる。しかし、バーチャルボーイは、そんなスベック競争とは別し、ゲームの楽しさとは何かを改めて問いただす。楽しさとは何かを改めて問いただす。

バーチャルボーイの親、横井軍平氏に聞く(聞き手・赤尾晃一氏)

テレビゲームは限界に達した。

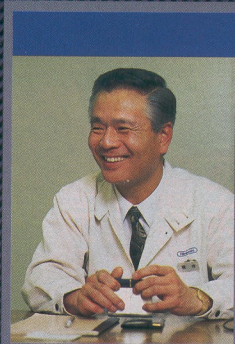
新たな発展方向が必要になった

「バーチャルボーイはテレビゲームの否定から出発している気がするのですが」

横井、ファミコンを出した時点から、テレビゲームもそれは飽きられたらう、と不安な仕方がありませんでした。32ビットだ、CGといったところで、しよせんは手先の巧みです。16ビットの二重、2重のビットCGにしないと、ゲームが変わるとは言えないじゃないですか。いまの市をみて、遊ぶ方もいまきの時を感じ、遊ぶ方も情性に流れている。このままでは危ない、というので、いろんな商品を試作してきましたが、テレビゲームを凌駕するだけの商品はないかな、と作りましたが、どうせ作るからには、過性の商品にならない。バーチャルボーイもそんな試行錯誤の中から生まれた商品です。自ら探求で100点を付けたいく、人には真似ができない。自分の自信作です。

「それは何かつぱぱバーチャルリアリティ(VR)からですか」
横井、三年前に社長命令でVRは娯楽品にはからず、というのが結局でした(笑)。ヘルメット型ディスプレイは面白い、満足がいけるを作りますには、スーパーコンピュータ級の能力が必要だし、ところが、リアルクォンシ、テク「ロジャー」社のフリーベクト、アイ、日本の代理店を通して、阿摩も赤いのがあったんです。魚肉はディスプレイなんですけど、いろいろと試すうちに、とても繊細な物が描けることがわかったんです。で、これを二つ使って「立体視」にしたおもちゃを作ると、テレビゲームを超えるかもしれない、という思ひ始めました。VRがきっかけではあるんですが、私はバーチャル、ユートピア計画」と呼んでおるんです。人には真似ができない。自分の自信作です。

Development
一開発者に聞く一



任天堂株式会社 製造本部開発第一部長 横井軍平氏

1941年、京都生まれ。同志社大学工学部卒業。1965年に任天堂初の「理工業」、出身者として入社。スーパーファミコン以外のほとんどの商品企画を担当。



「七にかん変なモノを工作するのが好きな少年でした。職員の部長が仕事になってしまった落ちこぼれ人間です。」(笑)



この箱は実際の商品パッケージとは異なります。しかし「本体のデザインはもう変更しません」(横井氏)



ウルトラハンド(65年)。150万台のヒット。横井氏の代表作。上の棚のものをとるのに作った。

ゲーム&ウォッチ(80年)。70種ほどシリーズ化され、8年間で世界で4800万台を売った。

レーザークイズ射撃場(73年)。経営的には成功せず。任天堂以後アーケードに移植。



光銃銃(70年)、光銃銃SP(70年)とともに、70年代を轟轟する最高の名武器と評される。

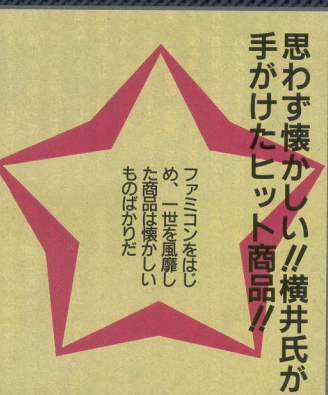


チリトリ(78年)。リモコンを操作すると掃除機がちょこちょこまわ回る。実用的だった。

ラブスター(69年)。2人の相性がメーターでわかるというユニークさがうけた。

ウルトラスコop(71年)。雑誌連載のアイデアで玩具に生かした。これが意外と便利だった。

こ存し「ファミリーコンピュータ」(83年)。十字キーは任天堂の特許である。



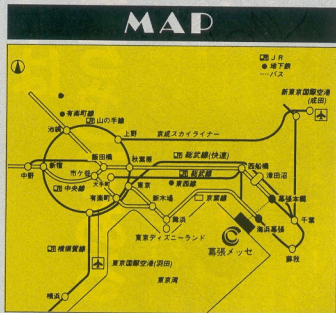
思わず懐かしい!!横井氏が手がけたヒット商品!!
ファミコンをはじめ、一世を風靡した商品は懐かしいものばかりだ

3月24.25.26日は 幕張メッセでゲーム三昧!

GAME XPO '95

Computer-Game & Entertainment Conference & Exposition '95

で未来のゲームを体験しよう!



ついにゲームの世界にもエキスポが登場した。ハード、ソフトともにゲームのすべてを集結させた一大イベント。熱狂的なゲーマーはもちろん、未来のクリエイターの創造力を刺激するしかりけが満載だ。うらかな初春の一日、幕張の巨大ホールで、頭のとっぺんから指ダコの先までゲームの快楽に浸りきってみようじゃないか。

- 会期 1995年3月24日(金)～26日(日)
10:30～17:30 入場は(16:30まで)
 - 場所 幕張メッセ
 - 主催 フジテレビジョン/ニッポン放送
産経新聞社/日本工業新聞社
 - 協力 寿現夢(リクルート)
 - 入場料 前売り/高校生以上800円、小・中学生400円
当日/高校生以上1000円、小・中学生500円
- ※前売り券は、チケットぴあにて扱っています



メッセは広いゾ、大きいゾ。



千原麗子さんもイベントに参加。

深さと幅広さに驚かされる一日となりそう。

この他にも、アップル社などのPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマッキントッシュなどのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥

問わきのゲーム大会開催で、ゲスト参加のイベント運営が体験の喜びをさらにエキサイティングなものにしてくれる。

このイベントには千葉麗子ちゃんも登場してくれる。よこしまな参加動機もOKだ。



ワイル・ホワイト氏(左)ビーター・モリニュー氏(右)

≡

すべてのゲームが大集合

≡

これから出るソフトを体験

≡

世界のキーマンが集合

さすがゲームの万国博覧会。家庭用ゲーム機からパソコンまで、あらゆるハードとソフトが勢ぞろい。推定来場者数も10万人と、ゲームのイベントとしては世界最大規模になる予定だ。

なかでも任天堂とプレイステーションのゾーリは必見。任天堂が今回のようなブースを設置するのは初めての試みで、相当の力の入れようだ。

一方のプレイステーション陣営も、26社の新作51タイトルが公表される予定。アクションものからRPGまで、多彩なソフトがプレイステーションワールドを形成する。

この他にも、アップル社などのPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマッキントッシュなどのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥

ゲームの魅力は見ているだけではわからない。クソゲーが指タコものゲームか自分分の体感が判断してくれる。その点、ゲームエキスポ'95は、実際に体験できることを大きな売り手にしている。また見たことのないソフト、誰よりも先に触れることができるのだ。

一般では初めての公開となる任天堂バーチャルボーイは大きな目玉。プレイステーション側も、500台もの実機が所せまじと並び、どこにか触りまくれることを重視したレイアウトがうれしい。

ソフトも「鉄拳」「アクアノアの休日」「ヴァンパイア」「イクザラッド」とゲーマー期待のタイトルがずらり。

当日はコスプレ歓迎。一時問わきのゲーム大会開催で、ゲスト参加のイベント運営が体験の喜びをさらにエキサイティングなものにしてくれる。

このイベントには千葉麗子ちゃんも登場してくれる。よこしまな参加動機もOKだ。

記念イベント「コンティン・ゲーム・カレッジ」には、「レイ・ゲーム」のウィル・ホワイトや「ポリュラス」のビーター・モリニューが「日本の若いゲーマーと直接話がしたい」と駆けてくれる。彼ら世界的なゲームデザイナーが直接日本の金の卵たる秘伝を伝授してくれるわけだ。

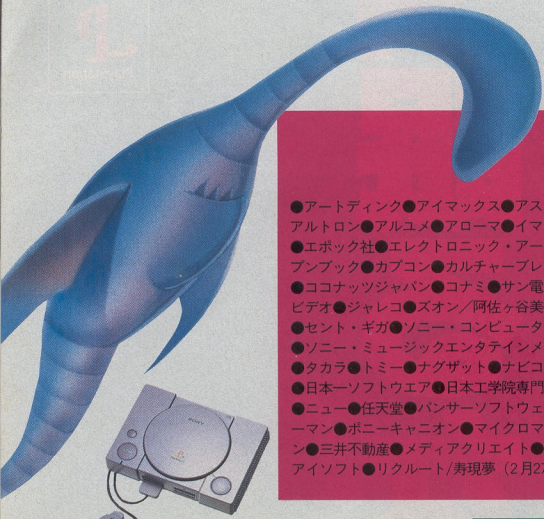
ゲームエキスポ'95の目的は、各企業の新作おろめりだけでなく、明日のゲーム業界を担う人材の育成も、もうひとつの大きな目的だ。

コンファアレン、特別プログラム、大きな才能、若い才能との出会い、日本に学院専門学校提供、では、中村光一氏や園部博之氏と第1線で活躍する先人が、プロの芸を披露する。

これが今回の出展企業だ!

今回のゲームエキスポ'95にはゲームメーカーをはじめ47社が出展する予定だ。なかにはビデオによる内容紹介のものもあるが、ほとんど全てのタイトルが、その場で実際に体験できる。

- アートディンク ●アイマックス ●アスキー ●アスミック ●アルトロン ●アルユメ ●アローマ ●イマジニア ●エクスティング ●エポック社 ●エレクトロニック ●アーツ ●ビクター ●オープンブックス ●カブコン ●カルチャーブレーン ●ケイエスエス ●ココナッツジャパン ●コナミ ●サン電子 ●ジャパンホームビデオ ●ジャレコ ●ズオン / 阿佐ヶ谷美術専門学校 ●ズーム ●セント ●ギガ ●ソニー ●コンピュータエンタテインメント ●ソニー ●ミュージックエンタテインメント ●ソフトバンク ●タカラ ●トミー ●ナグザット ●ナビコネクション ●ナムコ ●日本一ソフトウェア ●日本工学院専門学校 ●日本システム ●ニュー ●任天堂 ●パンサーソフトウェア ●バンダイ ●ヒューマン ●ポニーキャニオン ●マイクロマウス ●マップジャパン ●三井不動産 ●メディアクリエイト ●やのまん ●ユービーアイソフト ●リクルート/寿現夢 (2月27日現在)



プレイステーションゾーンで 今年のゲーム動向を占え

プレイステーションゾーンでは、ローマの神殿風にコーディネートされた空間に、各ゲームメーカーの趣向をこらしたブースが華やかに展開される。5000台の実機を触りまくれるだけでなく、ほとんどのブースでゲーム大会が繰り広げられるだけに、今回のイベントで一番の熱気を発する地帯になるだろう。すべてをプレイして回るのには一日でも足りない。根っからゲーム好きは3日間このゾーンに通い詰めになるかも。期待の鉄拳やワザンパイア、プレイステーション初のRPG「Gアークザラッド」も顔を出す。初手がいい人には今後の流れが見え隠れする魅惑的なゾーンとなるかも!?

人垣がきわけバーチャルボーイを 体感しよう!

まちがいない。今回のイベントで人気を集めるのが任天堂の「バーチャルボーイ」。はじめてバーチャルリアリティなるものが登場してきたことを彷彿させる3Dのアイマックスや飛行機の操縦体験を思わせるコントローラが、一般的なユーザーがはじめて手にすることなができるのだ。相当の混雑が予想されるが、ゲームマニアとしては、なんとしても3Dの世界を垣間みたいものだ。当日は、実際に着用できるほか、ディスプレイのシニアタテ上り上映されるので、万が一の場合も泣いて帰ることはない。

●記念イベント「ワンデー・ゲーム・カレッジ」3月24日(金)開催

※プログラム・講師などは変更の可能性があります。

第1時間目	11:30~12:20	第2時間目	13:30~14:10	第3時間目	14:20~15:00	第4時間目	15:20~16:20
「ゲームの歴史」 ロー・アダムス 鈴木尚 (スクエア代表取締役/予定) 千葉麗子		「シムシティ的ゲームデザイン術」 特別講義! ウィル・ライト(「シムシティ」のゲームデザイナー)		「全人類のゲーム発想術」 特別講義! ビーター・モリニュー (「ポピュラス」「テマパーク」のゲームデザイナー)		「さあ、ゲームを考えるぞ!」 ウィル・ライト ビーター・モリニュー 斉藤由多加(「タワー」のゲームデザイナー) 千葉麗子	

●GAME EXPO'95コンファレンス・特別プログラム「大きな才能と若い才能との出会い」

(提供/日本工学院専門学校) ※プログラム・講師などは変更の可能性があります。

	13:00~14:10	14:40~15:50	16:20~17:30
3/24 (金)	シミュレーションゲームの未来は開くか? 河西克重 (アートディンク取締役) 重部博之 (ゲーム作家) 聞き手・赤尾晃一	コンピュータグラフィックスの可能性は? 稲蔭正彦 (メディア・スタジオ社長) 大場章男 (ソニー・コンピュータエンタテインメント開発部) 坂本浩 (フジテレビジョンプロデューサー)	
3/25 (土)	なぜ人はゲームを楽しむのか? 宮本茂 (任天堂情報開発部) 田尻智 (ゲームフリーク社長) 聞き手・平林久和	マルチメディア時代のゲームとは? 渡辺浩武 (GTV社長) 中田宏之 (レッカ社取締役) 梶山寛 (メディア環境学者)	僕たちの青春時代とゲームの関係は? 中村光一 (チュンソフト社長) 遠藤雅伸 (ゲームスタジオ社長) 聞き手・山下章

SUPER JUGEMU CALENDAR

スーパーじゅげむカレンダー

1995年6月以降に発売されるゲームソフトをゲーム機写真入りで紹介。メーカーからのコメントは毎月新しくゲームはマーク付。JコードはゲームソフトのID番号。アンケートで使えるすぐれモノなのだ(使用方は263Pを見よ)。もちろん6月1日から30日に販売されるゲームは次号の「出るぞ!ページ」でじっくり紹介されます。こりゃ次号も目が離せませんぜ。

・パソコン別にダウンロードと集めました!注目ゲームは画面なるから、お目当てのソフトは使って読むように!新登場なるから、お目当てのソフトは使って読むように!新登場なるから、お目当てのソフトは使って読むように!

95.7 エメラルドドラゴン

RPG メディアワークス **¥9800** 039920

ついにあの名作がSFCにになります。…が、ただの移植と見て置きたい。ダンジョンやフィールドが、あつと驚く仕掛けがいっぱい!そしてしゅべあの“エメラルドドラゴン”がSFCで登場

るSFCのRPGを存分に味わって下さい。

95.7	JB ザ・スーパーヒーロー	SAR	NIOP	価格未定	094410	日本版オリジナル、海外版との違いが楽しめる
95.7	神聖紀元デジリアル	RPG	ビック東海	¥10000	093440	日本版と海外版の両方を収録
95.7	呪妃社サレーナム〜Another story〜	RPG	エンジェロ	価格未定	093556	特にRPGにこだわったストーリー
95.7	フェリシア	RPG	アンソニウス	¥9800	094119	個性豊かなキャラクター

らんま1/2・奥義邪暗拳

P2D 小学館プロダクション **¥9400** 004760

る〜みくソフトがついに!また!雄飛らんまのパワー全開!落ちるの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ!ゲームオーバーのブロックによる、全く新しいタイ

プのバトルゲームにチャレンジすれば、キミの「知・技・速」はゲームとアップ。素晴らしい人生を送ることが出来るでしょう!!

あの「らんま」がバズルになってやってくる!!

95.7	で来た!ハイスクール	SLG	ビーエスエー	価格未定	093977	登場するキャラクターが、大勢登場する
95.8	ノーマーク魔界見 (仮称)	BAT	エンジェロ	価格未定	093981	人気キャラクターが活躍

紺碧の艦隊

SLG エンジェロ **¥10800** 005584

じっくりやりたい、「紺碧」がSFCで登場

本格海戦シミュレーションとして開発が進んでいます。発売が伸びご迷惑をお掛けしていますが、その分より素晴らしいものになりますので期待して下さい。

95.8	超魔法大魔DOZZ	RPG	ビーエスエー	価格未定	093851	DOZZに自虐的な要素が盛り込まれる
95.8	ピーストフレード	SLG	ビーエスエー	価格未定	093989	魔法の力で活躍
95.9	摩摩摩	RPG	東洋書店ソフト	価格未定	097091	個性豊かなキャラクター
95.9	リトルマスター	SLG	東洋書店インターメディア	¥9900	004762	ゲームデザインが特徴的なゲーム

ウィザードリィV〜禁断の魔掌〜

RPG アスキー **¥12800** 005485

発売日がまだ決まっております。申し訳ございません。その分、完成度150%のまで、きっとファンの皆様にご満足いただけるような作品に仕上げたいと思っております。

バウンティ・ソード

RPG バイオALDC **価格未定** 093972

バイオALDCのRPGの概念を変える! バウンティ・ソードはターミネーターとスペースホークを融合したS・RPG。すべてがリアルタイムで進行する緊迫の戦闘シーン。それはまたバイオALDCからSFCソフト第一弾!!

さに敵陣、画面の切り換えがないため、魔法演出は画面を突き抜け、疾速する。全50話のストーリーが選択する順に変化するマルチストーリーマップ採用。

95.8	魔術物語	RPG	東洋書店インターメディア	¥9900	004769	人気キャラクターが活躍
95.8	リングにける	SLG	メディア	価格未定	093987	個性豊かなキャラクター
95.8	HT&T ドラゴンズタウン	RPG	データeast	価格未定	094211	個性豊かなキャラクター
95.9	イースV (仮称)	RPG	日本ファルコム	価格未定	094871	個性豊かなキャラクター
95.9	得本将領	BAT	アスキー	¥12800	005517	個性豊かなキャラクター
95.9	グランヒストリア 〜幻夜神世紀〜	RPG	パルブレッド	¥11400	003156	個性豊かなキャラクター

SFC スーパーファミコン

発売日	タイトル	種別	メーカー	定価	Jコード	メーカーちりごと
95.6.2	種仙人	BAT	トウキョウ	¥15000	060327	種仙人のコンセプトが面白い
95.6.2	ラファールの魔	RPG	ビック東海	¥9800	094451	夢野村とドラゴンRPG
95.6.23	トランファイランド	BAT	ビック東海	¥9800	094761	夢野村とドラゴンRPG
95.6.23	西暦1770年	SLG	フェイスエス	¥19800	093989	CSRが得意な歴史の大作
95.6.上旬	狂魔バスター	ACT	角川書店	¥9800	004619	個性豊かなキャラクター

ディア ラングリッサー

SLG メサイヤ **価格未定** 098955

メガ・ドライブ・PCエンジン・ビッグタイトルが並ぶスーパーファミコンで登場。今回は全60話以上にあたる壮大なマルチストーリーでプレイヤーの意志がエンゴウの行動に反映される。備兵システム、クラスチェンジ、うるし魔術士長によるキャラクター強化はさらに驚きがかかり、戦略性の高いSRPGになった。あの異様も入っているという噂だ。

人気RPG「ラングリッサー」がSFCに

95.6.下旬	フロ魔窟 樹川	BAT	アテナ	¥9800	010235	個性豊かなキャラクター
---------	---------	-----	-----	-------	--------	-------------

ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜

RPG サミー **価格未定** 007200

大怪獣ガメラがSFCで復活します。怪獣マニアが喜ぶあのゲームや各ジャンルを表現したりリアルタイムシミュレーションゲームです。

ボクの青春ガメラが復活! SLGなのも期待

95.6	ライオンファンタジーII	RPG	トドンハウス	¥9800	008427	個性豊かなキャラクター
------	--------------	-----	--------	-------	--------	-------------

実戦パチスロ必勝法クラッシュ (仮題)

GBL サミー **価格未定** 007216

パチスロファン必勝の必勝法クラッシュの登場。なつかしの名機全6機種をとり揃え、まさしく決定版にふさわしい一作です。

パチスロファンにはたまらない。おすすめ

95.7.21	JB ザ・スーパーヒーロー	SAR	NIOP	価格未定	094769	海外版との違いが楽しめる
---------	---------------	-----	------	------	--------	--------------

松方弘樹のスーパーローリング

RPG トドンハウス **価格未定** 093932

ローリングをこなく愛する偉人の松方弘樹が監督し、本物の迫力を忠実に再現。またゲームの中でも、松方弘樹自身が世界各地の海でマリンとの熱い戦いをくり広げる。

95.7.中旬	甲子園4	RPG	サミー	¥9800	003961	個性豊かなキャラクター
95.7.下旬	ごらんらんど	ACT	ユーメディア	¥9800	005746	個性豊かなキャラクター

アースワーズJM

ACT タカラ **価格未定** 019553

新聞各誌にも出た期待の新作! けりた! アメリカNo.1ソフト日本に上陸! 米ゲーム5大誌で賞賛に輝いたスーパーコントロールゲーム!! サイバースーツを着たミズミ「JIM」と大冒険をくりだそう!

95.7	総合格闘技RPG〜アストラルバトル〜	SAR	キンブレッド	¥9800	006785	個性豊かなキャラクター
95.7	超高速 本報国	BAT	セガ	¥14800	003943	個性豊かなキャラクター
95.7.下旬	スーパー闘魂	GBL	アイマックス	価格未定	019227	個性豊かなキャラクター
95.7	エンジャーリベラー	RPG	イトー	¥9800	009125	個性豊かなキャラクター