

2月号
1995
580yen 特別定価

これ1冊で全部OK、オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

ENGEKI-OH



98-TOWNS

◆三國志英雄伝

SATURN

◆ピクトリーゴール

PLAY STATION

◆ハイパーソリッド魔神伝

3DO

◆スター・ウォーズ レベラ・アサルト

SFC

◆機動武闘伝Gガンダム

PC-ENGINE

◆天外魔境 一刀凌亂

MD

◆アフターバーナー コンプリート

NEO GEO

◆ギャラクシーファイター

ARCADE

◆ドラゴンボールZ2

いよいよ佳境の2大連載

暗黒伝説

クリスタニア

東京SHADOW



業界注目
次世代機戦争ROUND1
結果速報

SONY

プレイステーション サターン

SEGA

A.I.V.EVOLUTION,MYSTほか奥深ソフト大研究

緊急特集

これでいいのか
バーチャル
ボーイ



バーチャルボーイに 対する疑問の声

昨年11月に開催された初代会社ソフト展示会で初公開された任天堂のニューマシン「バーチャルボーイ」は、アメリカのリフレクションテクノロジー社が特許を持つ、ミラースキャンによるディスプレイ技術を用いたゲームマシンである。スコープ状のハードウェアをのぞき込み、現実世界と隔離された仮想空間の中でゲームをプレイする形態は、じつに革新的で、ゲーム画面も、赤い色のモノトーンながら、奥行きがハッキリと感じられ、立体感には抜群。「次世代機戦争など関係ない」という任天堂が自信をもって発表しただけあって、バーチャルボーイは、これまでのゲームマシン、あるいは他の32ビット機とはまったく異なるコンセプトに基づいて作られた、新機軸マシンといえる。

ところが、このバーチャルボーイ、ゲーム業界内の評判があまり芳しくない。もちろん「奥行きのある映像がスゴイ」「これまでとはまったく違うゲームが作れそう」など、絶賛の声もある。だが、ゲームメーカーやゲームマスコミの多くは、「技術的にはすごいのかもしれないが、疑問点、問題点が多い」と指摘し、否定的な態度を示している。セガサターンやプレイステーションなどの次世代機が両手放して歓迎されているのとは大違いである。

そこでまず、ゲーム業界内でバーチャルボーイに対して投げかけられている疑問や指摘され

ている問題点など、否定的なポイントについてチェックしてみることにしよう。



◀バーチャルボーイの基盤となったシステム「プレイベートアイ」

1 目に悪いのでは……?

テレビ画面を使ったゲームでさえ、長時間のプレイは目を疲労させる。スコープをのぞきこみ、数センチ先にある小さなディスプレイを凝



視しながらプレイしなければならないバーチャルボーイは、目の健康を著しく損なうのではないか。バーチャルボーイに対する否定的意見、あるいは疑問の中で、これがもっとも多い。

プレイした感覚でも確かに目の疲れを感じた。しかしほんとに健康を損なうのだろうか。また目の疲労感に関しても、ソフトの作り方次第という声もあるのだが…。

ソフト
ハウスの
声

ソフトのジャンルが限られると思う。長く遊べない。目にすごく悪そう。(匿名)

バーチャルボーイ

本物の立体的表現を可能にする32ビット機。発売は4月に予定されている。

バーチャルボーイ

なぜか評判のよくないバーチャルボーイ。
新しいゲームの世界を切り開くために生まれ
たこのマシン、このまま悪評の渦に押し
つぶされてしまうのだろうか？

2 ソフトが魅力薄

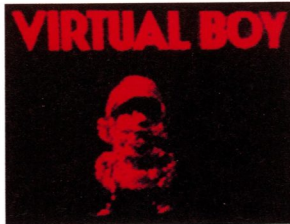
初代会では、本体と同時にソフトが3タイトル（紹介は次ページに）出展されたが、どのソフトも、ハードの特徴やすこさを存分に引き出していたとは言えず、ソフトに対する不安の声が聞かれた。しかし、いずれもまた試作品であり、隠し玉を潜ませている可能性もあるので、現段階で「ソフトが弱い」と結論するのは早い。



「DOOM」のようなゲームがほしい。『発行きのある3D画面を活かすなら』

3 今さらモノトーン？

1670万色を表示する次世代機の時代に、今さらモノトーン画面のゲーム機では……という批判の声も多い。なかには「ゲームボーイと変わらない」という酷評もある。しかし、ゲームのおもしろさにカラフルもモノトーンもないし、画像の立体感は次世代機以上のもの。モノトーンというだけであなどるのは間違いないでは？



たとえ単色でも、立体感のある画面にはこれまでにない魅力があるはず。

4 みんなで楽しめない、我慢できない

対戦プレイやマルチプレイでみんなでワイワイ盛り上がりたり、テクニックを磨いて、芸術的なプレイを友達に自慢したりするのもテレビゲームの楽しみ方のひとつ。ところが、ひとりでスコープをのぞくバーチャルボーイにはそれができない、という指摘もある。マシンの設計コンセプトがこれまでに違うのだからしかたないが、大勢で盛り上がれないのは確かに残念だ。

ソフトハウスの声

ゲームをしている画面を他の人が見れないのが不満。自分のプレイを我慢できないのですから。（匿名）



ウソホント？

バーチャルボーイに潜む任天堂のヒミツの戦略

疑問視する声や批判の声が強く聞かれるバーチャルボーイ。口の悪い人間になると「任天堂の時代はもう終わった」とまで言う。だがちょっと考えてみて欲しい。家庭用テレビゲームの世界を、娯楽として、ビジネスとして、常にリードしてきた任天堂が、こうした周囲の反応を予想できなかったのだろうか？ もし任天堂が批判を承知でバーチャルボーイを発表したのなら、その背後には何か思惑があるのではなからうか。

ここにひとつの仮説を挙げてみよう。任天堂は、業界の流れが次世代機に向いている今、バーチャルボーイをあえて魅力薄に見えるように発表し、「今後は任天堂より次世代機」と見切りをつけたメーカーが「任天堂から離れていくのを待ち、その後で改めて、バーチャルボーイの真価を見せつけるようなソフトを発表し、残ったメーカーとともに新たな時代を築いていこうとしているのかも」しれない。あくまで仮説に過ぎないが、ひょっとしたら、バーチャルボーイは「踏み絵」なのかもしれない。

否定意見に
待った!

新機軸ハード「バーチャルボーイ」は こうすればオモシロイ!

バーチャルボーイの真価を 見せるソフトを考える

バーチャルボーイの「スコープをのぞき込む」というシステムは、プレイヤーの視界をゲーム画面だけに集中させる。これによりプレイヤーは、現実世界から切り放され、ゲーム世界と一体化しているようなイメージを味わえる。こうした仮想現実感、バーチャルボーイだからこそ体験できるものであり、現実世界でテレビを見ながらプレイする「普通のゲームマシン（もちろん次世代機も含む）」では決して味わうことはできない。

これこそバーチャルボーイの本当の魅力であり、画面が単色だとか、みんなでプレイできないとか、そんなマイナス材料など、軽く帳消しにしてしまう。前ページのように、なにかと批判の多いバーチャルボーイだが、そもそもハードの設計コンセプトの異なるマシンを、既存のゲームマシンの評価基準でどうのこうの言うこと自体、的外れな行為なのだ。

とはいえ、発表されたソフトが魅力薄な点は事実。任天堂内ではマリオキャラの別のソフトが開発されているという噂もあるが、それも未確認情報。目が疲れやすいことも気になる。では、バーチャルボーイの真価を引き出すゲームとは? ソフト作りの面から考えてみよう。

1 目に負担をかけないソフト作り

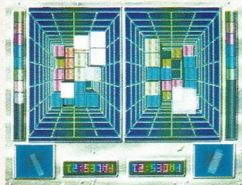
眼球の数センチ前に表示画面のあるバーチャルボーイは、長時間プレイするといかにも目が疲れそうなハード。となると、できるだけ目に負担をかけないソフト作りが重要になる。キャラクターが高速で激しく動き回るゲームや、たくさんの物体が同時に動くようなゲームはもってのほか。となると、3Dダンジョンを探索するRPGや、適度なスピードのレーシングゲーム、激しい戦闘のないフライトシミュレーターなどがよさそうだ。



▲「スターフォックス」のようなゲームは、おもしろそうだが目の負担が大きい。

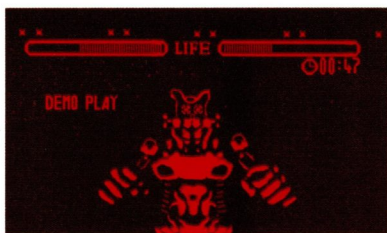
2 絵では勝負できない。中身重視のソフト作り

モノトーン画面では、グラフィックの美しさで目を引くソフトを作ることは難しいので、立体感のある映像をいかしたソフトや、グラフィックより内容重視のソフトをラインナップする必要がある。立体を使ったパズル（落ち物?）や、「夢見館」のような仮想空間内を冒険するようなAVGなどがおもしろそう。また、ゲームではないが、抽象的なビジュアルを表示して心をなごませるビデオドラッグ的なソフトも、ストレス解消用にはいいかもしれない。



▲「ジョークキューブ」のような立体落ち物も、可能性のひとつと言えるだろう。

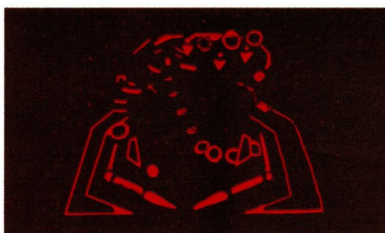
テレロボクサー



画面に奥行きがあり、相手のロボットボクサーとの距離感が感じられるのが特徴。同類の3DボクシングゲームはSFCなどにもあるが、それらがあくまでも疑似的な3D表示にすぎないのに対し、「テレロボクサー」にはホンモノの立体感がある。そのへんがデュアルディスプレイを搭載したバーチャルボーイならではの点。画面の動きも激しくないで、目の疲れも少ない。現段階で、もっともバーチャルボーイらしいソフト。

▼ロボット同士が戦う立体ボクシングゲーム。相手のパンチをうまくガードしながら倒す。立体感抜群。

スペースピンボール



▼ゲーム内容はおなじみだが、ボールが立体的に動くなど、これまでのゲーム機では不可能な演出が見もの。

目の前に浮かび上がるピンボール台は、立体的ではあるが、操作感覚などは、やはり本当のピンボール台と違う。画面がモノトーンなのも寂しい限り。ボールが立体交差したルートを転がるときの、ワフリと浮き上がるような立体感がグッド。

画面が単色なのでボールを見失いやすく、小さなボールの動きを追いかけるなければならないため、目への負担が大きいと思われる。あまりバーチャルボーイ向きではないような……。

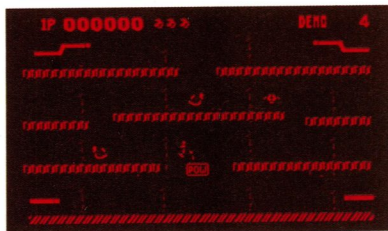
ソフトハウス匿名OKアンケート

バーチャルボーイの 魅力と不満点

現在SFCに参入するソフトハウスに緊急アンケートした結果、こんな声が…。

- 長時間プレイがキツイ。最初のインパクトはあるが飽きか来るのが早そう。(匿名)
- セガ、ソニーの次世代機とは一線を画していて、作り方によっては独自の魅力が引き出せるハード。95年上半期の台風の目になるかも知れない。(匿名)
- 現在のところ不満点は特にないが、開発が進行するにつれて出てくるかも知れない。魅力は、今までに無いジャンルの商品という点。(BPS 森山氏)
- これまでのTVゲームとは根本的に違うコンセプトを示したことが最大の魅力点でしょう。使用者の目の健康が気になり。(匿名)
- バーチャルボーイの特性を生かした、立体的な感覚の新しいゲームができるのではと期待しています。(T&E ソフト 嶋崎氏)
- 現時点でのサンプルロムでは考えかねる。色が出ないのがちょっとした不満点だが、それを感じさせないゲームも出来そう。(ナグザット 木村氏)
- 視界全てがゲーム世界となるため、感情移入の度合いが格段にUP。今までにない3D表現方法にも大いに興味があります。(ナムコ 吉積氏)
- 技術的に素晴らしいが、あまり魅力を感じない。(匿名)
- 他のハードとコンセプトが違うので、そのハードに合ったソフト作りが必要と思われます。(匿名)

マリオブラザーズVB



▼ファミコン初期のヒットゲームのリメイク版。カメラカニをひっくり返して倒す。背景の動きがさっぱりしない。

往年の名作がVBで復活。カメラカニを下からのパンチ攻撃でひっくり返してやっつけるゲーム内容は昔と同じ。背景画面とゲーム画面の間に遠近感が感じられる以外は、バーチャルボーイのハードの特性をいかしたところが見られなかったのは残念。5〜6匹の敵キャラの動きを把握するため、あっちこっちキョロキョロと視線を移動しなければならないため、目の疲れも激しかった。あくまでも試作版らしいけど。

任天堂に直接質問!

可能性は高そうだが、否定意見も多いバーチャルボーイ。しかしその否定意見は、間違った第1印象なのかもしれない。任天堂に直接、その真偽を聞いてみた。まず、目への安全性について。

「バーチャルボーイは、初めて一般の方々に販売する立体視装置ということで、開発(設計)の当初からアメリカにおいて、大学教授、眼科医等からなるチームを結成し、助言を受けながら一緒に実験を繰り返し、1つずつ問題を解決しながら開発を進めてきました。ですから画面表示の構造、機構上の問題はありません。充分な安全設計がなされています」

——目が疲れないためのソフト作りの方法論は?

「画面のコントラスト比が高いこと(明暗の比がはっきりしていること)、画面の解像度が高いことが挙げられます。高解像度のカラーLCDでも実験をしましたが、立体像が上手に頭の中で結ばれず、立体感も浅く、ほんとうに短い時間経っているだけで疲れてしまいます。これではダメだということで、バーチャルボーイではカラーLCDを採用せず、LEDを用いた新しいディスプレイを開発、採用しました。この新しいディスプレイは、まさに立体視のために開発された表示装置といえます。自己発光のため、コントラスト比は無限といえます。また、非常に細かい表示ドットとあいまって、透明感のあるクリアな立体画像の表現が可能となりました。」

目に優しいソフトウェアの研究も行っており、本機のソフトウェアを作ってくださいる人々のためにソフトウェア制作のガイドラインも用意しています。このガイドラインに沿ってソフト制作することで、どんなジャンルのゲームでも目に優しいソフトについて実現可能です」

——初心会展示会のソフトについて

「初心会では、ハードウェアを紹介するため、ソフトウェアを急ぎよ仕上げました。また初めて立体視を経験される方の反応、様子を見させていただくための実験をかねたソフトでした。そのあたりのことがうまく伝わらなくて、一部の方の「否」の評価が出たのかと思います。ソフトウェアを作られる方々からは、ハードウェアの表示能力に対して、秘められた可能性を評価して頂きました。開発内部ではもっといろいろなジャンルのソフトが開発進行中ですし、ハード発売時には、大きく進化した完成度の高いゲームを提供できると考えています」

——32ビットRISCのCPUを搭載していますが、その機能は画像生成のために使われている?

「表示制御用には、立体表示機能を持つVPUと呼ばれるICが装備されています。CPUはVPUを制御したり、ポリゴン処理を行ったりしています。また「スーパードンキーコング」で使用したCG技術を導入することも可能で、これによりほんとうに立体に見えるソフトが制作可能です。ソフトは当初、4Mから8Mビット位のものが発売されていくと思います」

任天堂の解答から、安全性についての信頼性を感じることができたと思う。ソフトの可能性に魅力的な部分が多いだけに、バーチャルボーイは、否定意見をくつがえすパワーを大きく秘めたハードといえそうだ。

サードパーティ参入状況

アクレイドジャパン……………△	テクノスジャパン……………×
アスク講談社……………○	東芝EMI……………△
アスミック……………○	東宝……………○
アテナ……………○	トンキンハウス……………△
エポック社……………△	ナグザット……………○
クエスト……………×	ナムコ……………○
ココナッツジャパン……………○	日本物産……………△
サミー工業……………○	パップ……………△
サンソフト……………△	ハドソン……………○
スクウェア……………△	バンダイ……………○
ソフエル……………△	BPS……………○
タイマー……………△	ビデオシステム……………△
T&Eソフト……………○	やのまん……………○

参入状況の項は○………「参入します」、△………「検討中」、×………「参入しませんでした」を表します。