

月号
1996

640yen 特別定価

電撃王

DENGEKI-OH



ついに発売
Windows 95
はゲームを
変えるのか?

ソフト
100本
プレゼント
付き

Special企画
堀井雄二が語る
**大人の
ドラクエVI**

豪華付録
年末年始
完全ソフトカタログ
259本 + 30H
◆パソコン ◆アダルト
◆PS ◆SS ◆SFC
◆FX ◆3DO

Windows 95

どうする N64!

プチ抜き
大特集

ますます熱くなる
ゲーム業界の96年

95年新世代機総決算&96年全ゲームマシン総展望
この冬、知らなきゃヤバイことがいっぱいある...

3rd
DENGKI
創刊3周年



Panasonic 3DO-HP2

NEC PC-FX

SEGA SATURN



1995

6

TOPIC

夏から年末にかけて、SFCの大作ソフトが連続登場

- ・8月5日『ヨッシーアイランド』発売
- ・9月30日『聖剣伝説3』発売
- ・10月6日『タクティクス オウガ』発売
- ・11月1日『ロマンシング サ・ガ3』発売
- ・11月21日『スーパードンキーコング2』発売
- ・12月1日『風のシレン』発売
- ・12月9日『ドラゴンクエストVII』発売
- ・12月22日『天外魔境ZERO』発売

続々と登場する新世代機ソフトの前に、さしものSFCも今年前半はやや押され気味の様相を見せていた。しかし8月の『ヨッシーアイランド』を皮切りに、SFCでは超大作ソフトの連続リリースを開始。これらはいずれも高セールスを記録して、SFC健在をアピールした。また、この間も新世代機勢の人気自体は落ちることがなく、1995年後半のゲーム市場は大いに活況を呈する形となった。



▲ファンが首を長くして待っていた『ドラクエVII』をはじめ、怒濤の大作ラッシュでプレイする暇もない!?

1995

7

TOPIC

3D表示のゲームマシンバーチャルボーイ登場

8月11日、任天堂の32ビット携帯ゲームマシン「バーチャルボーイ」が発売された。

このマシンは、赤色LEDの光によって表現された3D立体空間でゲームをプレイするという、これまでにない斬新なもの。任天堂が久々に発売する新ゲームマシンということもあって大きな注目を集めたが、従来とは大

幅に異なるプレイスタイルのせいか、市場の反応は意外にクールなものだった。新時代への可能性を秘めたハードだけに、今後のソフト数の増加によって注目が集まることを期待したい。



1995

9

TOPIC

セガとSNKがクロスライセンス契約を締結

9月中旬、格闘ゲームの人気作で知られるSNKと、セガが、NEO・GEOとSSのゲームソフトを相互に移植すると発表。これを受けて現在、『餓狼3』などSNK側の作品がSSの発売ラインアップに並んでいる。



▲人気の『KOF '95』もSSで登場!

1995

8

TOPIC

話題の新OS“Windows95”英語版に続いて日本語版も登場

- ・8月24日午前0時、英語版Windows95が全世界で一斉に発売される
- ・11月23日午前0時、日本語版Windows95が日本全国で一斉に発売される

米国に本社を持つマイクロソフト社は、パソコンの機種種の壁を越えてソフトが使用できるOS“Windows”の最新版“95”を開発。8月に英語版が発売されて海外で大フィーバー巻き起こったあと、11月23日には日本語版も発売されて話題を呼んだ。

Windows95は、これまでのWindows以上に操作性が向上し、パソコン初心者でも簡単に使用できるようにになっている。またゲーム専用のツールも用意され、以前のWindowsでは不可能と思われていたアクションゲームも、十分にプレイ可能になっている。このWindows95がパソコンに与える影響は大きい、ゲーム業界に限って言えば、日本では



▲Windows95の登場は、機種間の競争がメインだったパソコン市場にとって衝撃的であり、今後パソコンが家庭に普及する上で重要な意味を持っている。コンシューマ機に押されていたパソコンゲームに、再び注目が集まることは間違いない。実際、セガ、エニックス、ナムコといったゲームメーカーが、続々とWindows95への参入を発表している。Windows95はパソコン間の機種種の壁だけでなく、パソコンとコンシューマ機との壁をも破ることになるのだろうか。

1995

10

TOPIC

NINTENDO64の発売日、1996年4月21日と発表!

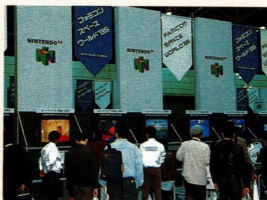
- ・11月24日、NINTENDO64が千葉・幕張メッセで世界初公開される。
- ・ソフトも『スーパーマリオ64(仮)』をはじめ、10数タイトルを公表。

11月24日、全世界が注目するなか、ついにNINTENDO64がその全貌を現した。

発表会場では、『スーパーマリオ64(仮)』と『カービィボウル64(仮)』の、2つのソフトを実際にプレイすることができた。この2作は、いずれも操作の際にコントローラ中央にあ

る“3Dスティック”を使用しており、微妙な指の動きに反応した、これまでにない操作感覚が楽しめるようになっている。

気になる価格は、25,000円と発表された。4月21日に本体と同時に発売されるソフトには、前述の『マリオ』など強力なタイトルが用意されている。



▶『スーパーマリオ64(仮)』の完成度はまだ50%とのことだが、現段階でも十分プレイ可能となっていた。

◀会場内のNINTENDO64ブースは、文字どおり世界各国から集まった報道陣によって、大混雑となった。



3DO売り上げトップ5

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	ボリスノーツ	コナミ	10,000	389	1	2	7,800円	95/09/29	AVG
2	-	初	F1GP	ボニーキャニオン	4,000	141	2	1	7,800円	95/10/28	RCG
3	2	↓	Sword & Sorcery	マイクロキャビン	2,000	97	2	2	6,800円	95/09/14	RPG
4	-	初	Jリーグ パーチャルスタジアム'95	EAV	2,000	72	4	1	5,900円	95/10/27	SPT
5	-	初	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	2,000	66	5	1	9,800円	95/10/18	TBL®

「ボリスノーツ」がトップをキープ。推定販売数も10,000本を維持して安定している。人気AVG「スナッチャー」のスタッフが放った作品ということも大きなウリだが、やはり他機種への移植予定のない3DOならではのソフトという一面が、安定セールスに結びついているのだろ

う。新規タイトルは「F1GP」、「Jリーグ パーチャルスタジアム'95」、「麻雀狂時代」の3本。しかしいずれも推定販売数は4ケタで、勢いは感じられない。後発ハードに溝をあけられている3DO陣営としては、年末商戦で死回生のヒットを期待したいところだ。



「ボリスノーツ」の「ボリス」がもった作品

PC-FX売り上げトップ3

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	アニメフリークFX VOL.1	NEC H.E.	1,000	33	1	3	6,800円	95/08/12	ETC
2	2	→	パチ夫くんFX 一幻の島大決戦ー	ココナッツジャパン/NEC HE	1,000	21	2	2	8,800円	95/09/22	SLG
3	3	→	天外魔境 電腦格闘操闘伝	ハドソン	400	14	1	4	8,800円	95/07/28	ACT

今回も「アニメフリークFXVOL.1」がトップ。これで3回連続のトップということになる。しかし推定販売数は1,000本と低いま。依然としてFXの市場は勢いがついてこない。以下2位の「パチ夫くんFX」、3位「天外〜」も前回と変わらないランキング。3位「天外〜」に至っては

推定販売数3ケタにまで減少している。リリースタイトルの少なさや、ハードのオリジナリティを十分に発揮したソフトが出てこないという点が、こうした低迷の原因だろう。人気がブレイクするのはPCエンジン版の続編となる「天外魔境III」の発売まで待たなければならないのだろうか？



今回で3回連続の「アニメフリークFXVOL.1」

ゲームボーイ売り上げトップ5

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	スーパードンキーコングGB	任天堂	16,000	830	1	4	3,900円	95/07/27	ACT
2	3	↑	マリオのピクロス	BPS	8,000	326	1	8	3,900円	95/03/17	PZL
3	外	↑	星のカービィ2	任天堂	6,000	240	1	7	3,900円	95/03/21	ACT
4	4	→	ボンバーマンGB2	ハドソン	6,000	223	2	3	4,300円	95/08/10	PZL
5	5	→	ストリートファイターII	カプコン	6,000	220	3	3	4,800円	95/08/11	ACT

新規ランキングタイトルもなく、今回のゲームボーイチャートは元気がない。トップの「スーパードンキーコングGB」でさえ推定販売数は16,000本だ。ヒット作が出るときには、6ケタ台の大ヒットとなるが、そうでないときに

は低迷してしまうというのがゲームボーイ市場の現状だ。とはいえ、携帯用ゲーム機には常に一定の需要が見込まれているわけで、波こそ激しいものの全体としては見過ごすことのできない市場といえるのだろうか。



トップの「スーパードンキーコングGB」

バーチャルボーイ売り上げトップ5

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	→	マリオVSバレー	任天堂	2,000	95	1	4	4,900円	95/07/21	SPT
2	4	↑	V-テトリス	任天堂	2,000	81	2	2	4,980円	95/08/25	PZL
3	-	初	バーチャルフィッシング	バックインビデオ	2,000	79	3	1	5,800円	95/10/06	ETC
4	2	↓	バーチャルプロ野球'95	ケムコ	2,000	73	2	2	5,480円	95/08/11	SPT
5	外	↑	テレロボクサー	任天堂	2,000	67	3	3	4,900円	95/07/21	ACT

新作として「バーチャルフィッシング」がランキングされているが、勢いはなく3位どまり。トップは依然として「マリオVSバレー」がキープしているが、推定販売数2,000本と売れ行きはかなり悪くなっている。立体画像で

レイできる革新的なマシンとしてデビューしたバーチャルボーイだが、現状ではちょっと伸び悩みといったところだろうか。『フリオランド』『スペースインベーダー』など12月発売の新作群がどれだけヒットするかに期待したい。



トップの「マリオVSバレー」

バーチャルボーイ

3DO

メガドライブ(32X・GG)

3DO

1996 IAN DENGKI-OH 189