

衝撃巻頭「任天堂の陰謀」

1995年2月24日発行
(隔週金曜日出行)
第3巻第3号通巻47号
平成5年6月1日第三刷郵便物認可

連載再開「聖痕のシヨカ」

電撃

スーパファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

No. **3**
2月24日号
特別
定価590円

発売直前特集

クロノトリガー
の真実とは?
発売が近づいてきた
クロノトリガーワールドへの誘い

特別付録

「**魔兵マニアルFLEE-1**」育成編
ストーリー、世界観、ゲームシステム、武器力アップなど、
ゲームを始める前に知っておきたい情報を完全サポート!

フロントミッドラン

2号連続完全攻略

魔界パワード
マニアルシリーズ

■衝撃巻頭スペシャル

任天堂の陰謀

バーチャルボーイ、セント・ギガデータ放送、そして
ウルトラ64! いっいたい、巨人はどこへ行くのか!
CESLレポート、VIPインタビューなどではじめて
わかった、任天堂の次の展望はこうだ!!

●スーパーブラッシュ●

聖獣魔伝

ビースト&ブレイド

デア ラングリッサー

旧約・女神転生

テイルファンタジア

幽遊白書FINAL

第4次スーパーロボット大戦

ラストバイブルⅢ

風来のシレン

魔法陣グルグル

レディストーリーカー

●超戦隊●

魔神転生II

エースボリス伝記II

ファラントストーリー

ターベースタリオンⅢ

●データEX●

プレスオブファイアII

大貝獣物語

©1995 TONG KING SHOW

ニンテンドー

Nintendo

の陰謀!?

いままでわからなかった ホントーのコト

- ULTRA64が今年発売されるってホント?
- 次世代機の登場でスーパーファミが時代遅れに?
- 3Dゲーム機・バーチャルボーイの実力は?
- 衛星放送セント・ギガでなにができるの?
- スクウェア・任天堂が共同でRPGを開発?



◆「キラースティンクト」の画面。ULTRA64の実力を示すゲームとして注目されている。
写真提供: GAME FAN MAGAZINE誌

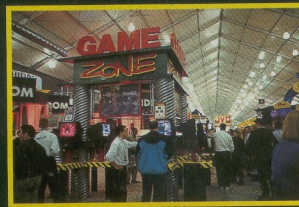
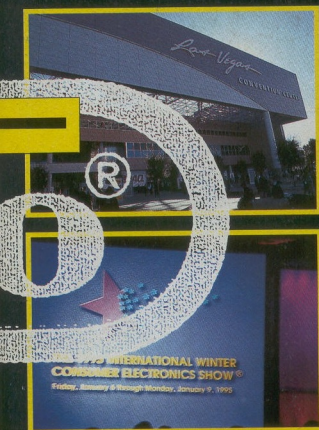
◆CESの会場で配布されていたバーチャルボーイのパンフレット。アメリカでは今回が初の発表となった。

WHAT'S CES!?

アメリカで明らかにされた、これだけの新情報!!



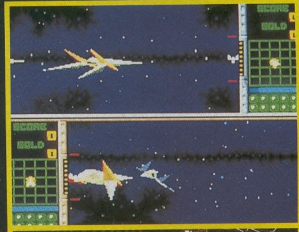
'95年1月6日から10日の5日間、アメリカ・ラスベガスで'95ウインターCES(コンシューマ・エレクトロニクス・ショー)が開催された。全米の、家電から最新のエレクトロニクス製品まで一堂に会するこの展示会に任天堂も出展。最新のスーパーNES(米国仕様のスーパーファミコン)ソフトから、バーチャルボーイ、ULTRA64情報が公開された! さらに、米国任天堂の荒川社長への直撃インタビューにより、いままで明らかにされていなかった最新の情報をキャッチ。その全貌をここに緊急レポートする。



国内では画面写真の発表されていないゲームや、さらに開発の進んだ状態での展示がされた。また、日本では発表されていない最新のゲームなどCESの会場で明らかにになった新事実だけでも目を見はるものがあった。まずは『ファイティングポリゴン (仮)』だが、米国版は『FX Fighter』という名前で発表された。開発度は40%と順調に進んでいるようだ。任天堂とGTEというメーカーが共同で開発を

行っている。昨年の初心会の時に発表されたものと比べると、特に背景がリアルで奥行きを感じさせるものになっていた(画面写真は米国任天堂のカatalogより)。次のソフトは『コマンチ』という聞きなれないタイトル。国内ではまだ未発表のソフトだ。そのポリゴン表現の精緻さで評判となったパソコン版からの移植。ヘリコプターでのフライトシューティングゲーム。リアルな立体表現は最新のFXチップによる

もの。SFCのさらなる可能性を感じさせてくれた。そしてなんとといっても注目が『スターフォックス2』だ。日本では、タイトルしか発表されていないが、十分プレイできる状態での発表となった。今回は自機が飛行形態から、歩行形態に変形する。また、攻撃だけでなく敵の攻撃から陣地の防衛が加わった。これらの新作情報だけでも大きな収穫だった。しかし、今回、さらに巨大な任天堂の野望が明らかに！



ファイティングポリゴン

コマンチ

スターフォックス2

Nintendo
of
America

荒川社長
が語る

ホントのスーパーファミコン

CES会場で荒川社長に直撃インタビュー

スーパーファミコンからウルトラ64まで、任天堂の未来がここに解明された!!

これからのスーパーファミコンのゲームを支える2つのテクノロジー

— 今回のCESではポリゴンを使った新作ソフトが目立っていましたか？
『スターフォックス2』と『コマンチ』も、FXチップの「GTE」を使っています。また、(米国GTE社との提携により)『FX Fighter』(日本名：ファイティングポリゴン版-)をGTE社と共同で開発・販売を行っているという計画です。

また、昨年末から、アメリカでは『ドンキーコングカントリー』一色になりました。1か月半くらいで、全世界で約600万本。日本で210万本くらいだと思いますが、アメリカで250〜260万本、ヨーロッパで100万本強、で、合計600万本です。アメリカでは、ずっと品切れ状況ですので、まだまだこれから売れると思います。現在、『ドンキー』のような、CGレンドリングタイプのゲームを、任天堂としては10本以上開発に着手しています。これらは、今年の年中頃から出てくると思います。その中には、11月に公開される『007』の最新作の映画と同名タイトルのゲームも、公開に合わせて出そうと思っています。

他にもディティールが主役になるゲームとかいろいろ出てきますよ。

任天堂・スクウェア共同開発ソフトの全貌が見えてきた!

— サードパーティにも、CGレンドリングタイプのソフトの開発ツールを提供していると聞いていますか？

エイリアスとかも販売しています。日本でもすでに(そのツールを使って)開発を進めているところはあります。大手ではスクウェアさんが、もうやっていると思います。

— 任天堂とスクウェアでソフトを共同開発しているとも聞いていますか？
ええ、CGレンドリングの技術を使って、スーパーファミコン用のものを開発しています。このソフトは任天堂から秋頃に発売されることになるん

▶ULTRA64のデモ画面を前に、インタビューに応えてくれる荒川社長。手振りも交えながら、始終にこやかに対応はさすがにアメリカ流?



じやないかと思います。

映画「ジュラシック・パーク」を超えた「ドンキーコング」

— 今年はバーチャルボーイや64ビット機が話題ですが、SFCにも期待したいのですが?

商売だけから見ると、やはり16ビット(SFC)というのが非常に台数が出てますので、それ用のソフトを出すというのが非常に都合がいいと。

例えば「ドンキーコング」は、ほんの1か月強で600万本売れたわけですね。1万円円で計算すると600億円になるわけですね。他では考えられないすごい商売を1か月でやるわけです。これは映画産業でもなかったことです。あの「ジュラシック・パーク」でもなかった。

ただ、将来のためにバーチャルボーイとかULTRA64を出していかなければならないことはわかっていますが、それは商売としては全体の4分の1とか、その程度の範囲であって、大半は16ビット機ということになります。

バーチャルボーイ発売日は米では5月11日に発表?

— アメリカで初の発表となったバーチャルボーイですが反響は?

初会合の時のように、アメリカの方のうらぐてる感じがします。サードパーティのソフトも入って(今回のCESでの展示ソフトの)本数も増えました。いまは、確か50から70社くらいが契約。開発を始めていると思います。発売は最終的には決めているのですが(日米同時期で)今年の夏という発表をしています。今回はプレイ・ショーという

形で、今年5月11日から13日まで、ロサンゼルスで行われるショーで発売とか値段とかも発表できると思います。いま発表しているのはソフト付きで\$200(約\$20,000)くらい、ソフトは1本\$50と言っています。

バーチャルボーイは、ほくは非常に期待しているんです。(表示画面を)2つ使いますね、そうすることによって、初めて本当の立体ができるんです。今までになかったような分野を可能にした商品です。アメリカのATLという会社の技術を独占契約をしまして、この会社には資本投資もしています。

あくまでも任天堂しかできないような分野を作り出す。そういう意味ではバーチャルボーイは目新しいかもしれませんが、今までなかったような機能もいっぱいあって、しかも他社がまねることのできない戦略性の高い商品です。

他社次世代機の影響は?

— アメリカでの32ビット機の評判などは? SFCに影響はありましたか?

アメリカでは32ビット機は3DOとセガの32Xしか出てません。ただ、両方とも全然売れてないんじゃないですか? 影響というのはまったくありません。

(日本の次世代機の状況は)いまのところ予想どおりですね。セガの場合ですと、業務用の「バーチャファイター」と「テイトナ」の2つだけで、いくらお金を出してほしいという人が50〜60万人。プレイステーションにしても「リッジレーサー」なら買うという人が30万人くらいはいれると思います。



◀アメリカでも大ヒットの「ドンキーコング」。CES会場でも任天堂ブースのあちこちに、マスコットとして展示されていたぞ。



◀アーケードナンバー1の「ライオンキング」。ULTRA64でプレイできる日も近いよ近づいてきた。はたして日本版への移植は?

Nintendo®

の陰謀!?

ですから、(ハードの売れ行きも)それくらいはいくのではないかと。ただ、それ以上はいかないと思います。末端の小売り段階でも、もう荷もたれがでていると聞いています。ですから、まあ予想とおりかなと。

アメリカの場合は値段に対して、ものすごく敏感なんですよ。スーパーファミコンのカートリッジにしても、日本では1万円代でも売れるものがありますが、アメリカでは、高くても\$70(約¥7,000)です。ですから、どうしても値段が\$40とか\$45という値段(のゲーム機)になると、極端に売れなくなると思います。

もうひとつは「バーチャファイター」が日本ではアーケードでたいはんヒットしましたが、アメリカではそれほどでもないですよ。そういう点でもアメリカでは(他社の次世代機は)日本より難しいんじゃないかと思っています。(ULTRA64の影は)一番のライバルは「ドンキーコング」のような自社製品です。16ビットと64ビットといっても(ゲーム機という)ジャンルは同じですが、「ドンキー」が16ビットで非常によくこれが\$50くらいで売っているわけですよ。ハードを新しく買わなくても(スーパーファミコンを持ってれば)いいわけです。そういう人に\$250出して新ハードを買っていたって、それにまたソフトに\$50とか\$80とか出てくると言えるには、ゲームがよっぽどよくないと売れないと思います。

ULTRA64はすでに完成して!

——他社の次世代機はULTRA64の発売の時期や戦略において影響はないところですか?

他社の次世代機を考えて戦略を変えることはしないと思います。(ULTRA64の)ハードはもう完成しています。いまはICチップに受ける作業をしますから。ただソフトが完成していません(発売時期は)なんとも言えませんけど、「ドンキーコング」よりも何倍もいっしょでまた売れない。(自社内のいまの開発状況からみると)今年中にできるとは思います。それが1本だけじゃダメです。4-5本は揃わないとハードを売ってもしようがないですね。

サードパーティのソフトについては、今回の64ビットに関して、非常にハイレベルな技術が必要なので開発ツールなしにプログラムを作れるところは少ない。ですから、最初はちよつとで

こないと思います。ツールはもうじき完成しますが、いまから始めたのでは(年内の発売に)間に合いませんね。それに、最初によりよくないソフトが出てきても困るので、ツールもしっかりとしたものにしません。

他のハードとULTRA64を比べるとは難しいですね。シリコングラフィックスの「インティ」という機械(CG用ワークステーション)がありますよね。それからゲームに必要なものを取って、さらにゲームに適するように改良したのがULTRA64です。パソコンとすると何百台分にも匹敵するものすごいグラフィックの能力があるんです。

ULTRA64年内200万台販売!!

(アメリカ国内での計画として) '95年はスーパー-NES(SFC)を約300万、ゲームボーイを300万、バーチャルボーイを200万、ULTRA64を200万台販売する予定です。

アーケード移植作は、さらにパワーアップする

——64ビットではアーケードから完全移植してもそのが増えるのでしょうか?

いまアーケードで出ているものも移植される時に、もうちょっといいものができるかもしれません。今の「クリエーション」は、まあ(3Dに対して)「2.5D」、くらの感じ。それにもうちょっと興行が入るかと。

「クリエーション」はいまアメリカで製造が始まって、アップライト型で、すでに5,000台以上出しています。(インカムも)いままでの記録の「モータルコombat II」を上回る、ものすごい勢いです。(ULTRA64版は)それと同じかそれ以上のソフトになります。

ほかにも(RPGとか)アーケードには出さず直接、家庭用だけでやる場合もあります。

日・米・欧ごとにラインナップを用意!!

——直接、家庭用だけで出るソフトのラインナップは?

(ULTRA64が発売する時に)4-5本のソフトが必要だと考えていますが、それが日本とアメリカ、ヨーロッパで出るのが違う可能性はあります。ですから、日本ではRPGが出るかも

▼セント・ギガの愛憎に必要な「サテラビュー」をセッ。キミのスーパーファミも4月にはこんな形に!



しませんが、アメリカには(RPGは)むいていませんから出ないと思います。「クリエーション」も「クルーシングUSA」も日本では発売されないかもしれないですね。

衛星データ放送はSFC専用設計!

——セント・ギガについて最新の状況等教えていただきたいのですが?

4月1日からの放送開始に備えてソフトの研究をしているっています。たぶん、ゲームそのもののダウンロードということはやらないと思います。そうではない方向で研究をしていると思いますが。

これは同様のことがULTRA64でも可能なのは当然ですが、いまはあえて考えないようにしています。(ULTRA64で)できることを考えていくと、あれもこれともなってしまうので、ゲーム機として何百万、何千万という数字が動くかどうか、そっちのほうに集中したいです。

21世紀の任天堂は?

——5年後、10年後の任天堂はどんな企業になっているとお考えですか?

まあ、5年先のこともわかりませんが、任天堂の場合、いままで100年以上の歴史があります。花札から始まって麻雀のゲームを作ったり、アーケードゲームや、ゲームウォッチを作ったり、ビデオゲームを作ったりしてるんですけれど、それらに共通するのは、すべて娯楽の商品を作っているということです。娯楽以外に能わないところですから、その分野に留まっていられなければ、任天堂もあり、存在価値がないと思いますので。まあ、娯楽しか能がないんですから(笑)。

任天堂本社に聞いたホントのコト

気になる日本の対応は? 任天堂本社の回答を大公開する!

質問(以下略) 64ビット機の発売はいつごろですか?

任天堂本社からの回答(以下略) ハードの開発は予定より早い状況です。ソフト開発も順調に進んでいます。'95年中期に投入する予定です。

問 64ビット機の同時発売ソフトは? 答 タイトルは公費でまだない。海外のソフトウェアと提携して制作しているものが多い。国内のソフトの同時発売はいいものがある、わかりません。

問 64ビット機発売後のSFCへのフォローはどうなるのでしょうか? 答 SFCにふさわしいソフトは必ず存在する。併売、併売していいです。

問 ULTRA64は他社次世代機と比べて勝るのか? 答 他社の次世代機はいろいろ特色もっているでしょうが、ソフト・ハード一体型の市場でマシンのだけを見ることは疑問です。

問 任天堂の今年の戦略は? 答 少なくとも、1995年度のマーケティングはSFCのソフト色になることでしょう。

ここに注目!

疑問? 新事実! はじめてわかったホントのコト

- スーパーファミコンの共同開発ソフトはCGL(グラフィック)技術を使用。発売は任天堂。
- 今年の市場の大半は16ビット機。SFCは減速だ!
- バーチャルボーイの市場発表は重なるらしい?
- ULTRA64はすでに完成している。年内に200万台! 国内ではRPGの発売も?
- 米国ではゲームが安い?
- セント・ギガは画面のみの対応。リアルタイムではないのよ。
- 「クリエーション」は「クルーシングUSA」の日本版という。いまだに未定。