

きょう い りっ たい えい ぞう し じょう じっ たい けん
驚異の立体映像! 誌上でVBを実体験

3Dバーチャルボーイ *Magazine*



CONTENTS

もくじ

WHAT'S VB

VB最新情報と3D映像の秘密3

WATCH! VB

バーチャルボーイ立体ギャラリー6

マリオズVBテニス/テレロボクサー/ギャラクティックピンボール/
とびだせ/ぱにボン/V-テトリス/レッドアラーム

VB COMING!

メーカー別 期待のソフト最新情報

任天堂16

マリオクラッシュ/テレロボクサー/
ギャラクティックピンボール/
マリオズVBテニス

ハドソン24

パーティカルフォース/
とびだせ/ぱにボン

T&E SOFT27

レッドアラーム

BPS30

V-テトリス

ケムコ32

バーチャルプロ野球'95

VB EXPRESS

VB版超新作先取り情報局34

アテナ/アトラス/ココナッツジャパンエンターテイメント/J・ウイング

バーチャルボーイ発売カレンダー35

利用上の注意

バーチャルボーイは右目用の画面と左目用の画面で構成されています。これを人間の目で見ることによって、初めて立体に見えるという仕組みになっています。この付録に掲載している画面はカメラ及びビデオプリンターで撮影したものを使用しています。従って、右目及び左目のどちらかの画面を撮影したものです。よって、この付録に掲載しているバーチャルボーイの画面は実際の画面とは異なりますのでご注意ください。(任天堂のソフトの画面は映像データを一度ビデオ信号に変換した後、ビデオプリンターで撮影しています)。

また、この付録に掲載している画面写真はすべて開発中のものです。製品版とは画面構成及び内容が異なる場合がありますのでご了承ください。

3ページでバーチャルボーイを早わかり!

VB最新情報と 3D映像の秘密

ついに発売日まで
2ヵ月と近づいた
VB。そのホット
な最新情報と仕組
みをお届けする。



★ゴーグルをのぞくと赤黒の立体が

15000円!

バーチャルボーイ（以下VB）は立体空間を楽しめるゲームマシンだ。GBより少し大きめのボディだが、CPU（コンピュータの中枢部分）が一度に処理できるデータ量は次世代機と同じ32ビットだ。発売日は7月21日。価格は15000円（税別）と、ムリすればボクらでも手に入られそうな値段がうれしいな。

7月21日発売の
32ビットマシン

VB周辺機器一覧

ショルダーマウント	VBの支えを外し、本体を肩（ショルダー）で固定して、自由な姿勢でプレイすることができるというもの
ACアダプタ	SFC、FCと同じACアダプタ。プラグの部分が箱になっているアレ。すでに持っている人は不要なのだ
ACアダプタタップ	ACアダプタとコントローラを接続するもの。ACアダプタをすでに持っている人も買う必要があるぞ

周辺機器の一部が
発売中止に!

しかし発売予定の通信ケーブルとリチャージャブルバッテリーパック、リチャージャブルバッテリーパックセットが発売中止になった。つまり友達と対戦することができなくなったワケ。バッテリー関係がなくなっても、屋外では電池で遊ぶことができるぞ。



○オートポーズ画面が入る。ちなみに、任天堂は月1本ソフトを出すらしい

VBのソフトの大きさはGBのものを一回り大きくした感じだが、値段はGBのものと並みだ。今回、取材した参入メーカーは5000円前後、と口をそろえている。余談だが、各ソフトにはオートポーズという休憩を促すものが付く。これはゲーム開始後一定時間が過ぎたことを知らせるものだ。その時間は各ゲーム性を加味して設定される。これは最初にON、OFFを設定できるぞ。

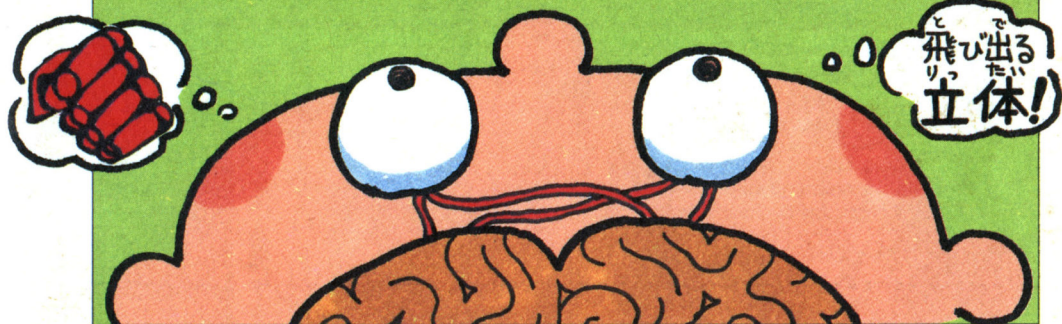
ソフトの値段は
GB並みになる

VBのしくみと 立体映像の秘密

①奥に2つの画面がある。間仕切りがある
ので片目ずつしか見られないのだ



VBはなぜ立体に見えるかはゴーグルの奥の2つの画面に秘密がある。この2つの画面は視差というものを利用してつくられており、画面に描かれていた物体の位置が微妙に異なっているのだ。
下の2つの画面を見比べると、顔の位置の左右のズレに比べて手の位置のズレが大きいことがわかる。



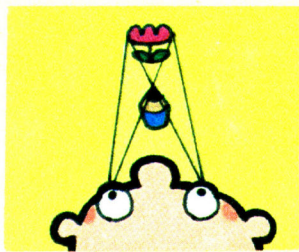
②左右の画面の位置のズレの幅が大きい部分ほど近くに見える。逆に小さい部分ほど遠くに見えるのだ



※左目を閉じて右目の前に
※がくるようにして、○を
見よう。そして、この本を
遠ざけたり近づけたりする
と、○が見えなくなる場所
があるぞ。その場所は盲点
と呼ばれている。これは、
視神経というものと網膜が
接している部分で、映像を
感知する細胞がないためだ。

目を使った遊び

③逆に左目のときは○を。見えない部分は盲点なのだ



○右目は物体の右、左目は左の側面を余分に見ているのわかるかな？

みぎめ ひだりめ 右目と左目は 見え方が違う

自分の顔を鏡で見てみよう。目が2つあって、その2つの目は左右に間隔を置いて顔に付いているハズだ。そのため、右目と左目の目では違って見えているのだ。これを視差という。VBはこれを利用して最初から視差のある画面を左右の目に見せている。だから立体に見えるというワケだ。

じっけん 実験してみよう



○これは近すぎ。もっと離れてね

まだ視差の意味がピンとこない人は実験してみよう。まず鉛筆を真つ直ぐ鼻の前に立ててテレビのモニターの前に距離を置いて立ち、片目ずつ見比べてみよう。するとモニターの位置は少しズレて見えるが、近くにある鉛筆はもつと大きくズレて見えるだろう。このような左右の見ためのズレを視差という。VBはこの視差のある2つの絵を見せ、立体に見えるのだ。

いわる視差だ！

○モニターの位置はあまり変わらないが、鉛筆は右に移動



みぎめ
左目



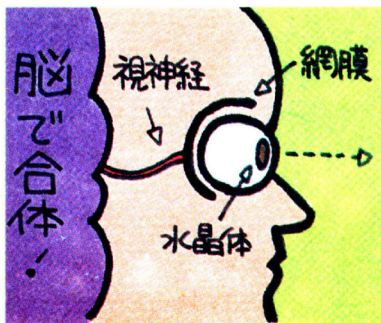
みぎめ
右目

○右目では鉛筆がモニターの左側にある。次は左目に挑戦

のう 脳あてのVB

VBは右目用と左目用の画面を同時に見せて疑似立体を作るマシンだ、ということはわかったかな？

目にうつったVBの画面はその後、網膜で光と色の2つのデータに分かれ視神経によって脳に伝わる。そして、脳の中で数多くの脳細胞がデータを細分化チエツクし、最終的に左右の目のデータを脳で1つの立体映像にしているのだ。

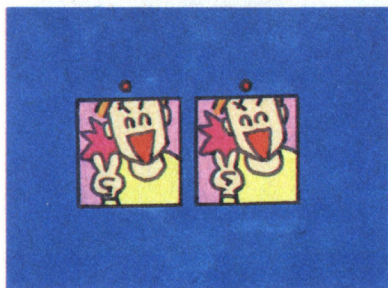


しゅほう が めん じったいかん
ステレオペアの手法でVB画面を実体感しよう

バーチャルボーイ

りっ たい 立体ギャラリー

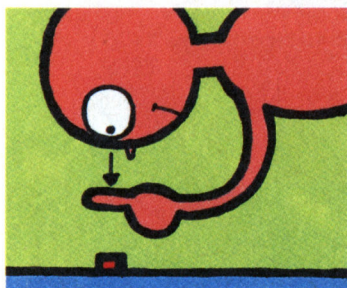
が めん りっ たい
VBの画面を立体
で見よう！ とい
うコーナー。立体
し ほう ほう
視の方法をよく読
んでからにしてね。



おな えがら なら
○同じような絵柄が2つ並ぶステレオペア

ステレオペア方式でVBの画面を立体視する方法を覚えよう。その方法は交差法と平行法の2種類ある。VBは平行法だが、今回はあえて交差法も掲載した。まずは両方試してみても自分の見やすい方を見つけてよう。コツを覚えれば意外と簡単。自分の得意な方で立体のVB画面を楽しもう。

おぼ
コツを覚えて画面を
りっ たい
立体でみよう



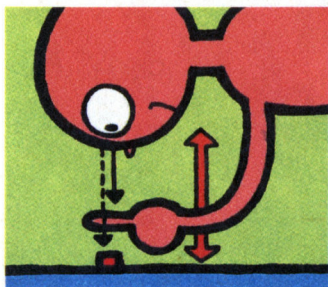
うえ ゆび た
○30cmくらい上に指を立てるのがコツ

画面の上の2つの目印（の真ん中の上30cmくらいに指を1本立てる。そして、指が鼻の先に付くように顔を近づけて指を見つめよう。

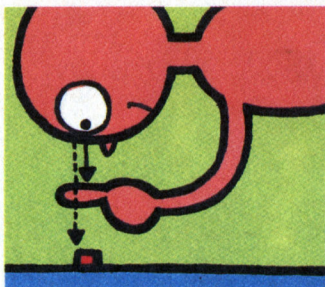
1 鼻先の指を見る

こう さ ほう
交差法
指を利用する

交差法は一言でいうと寄り目で見する方法だ。鼻の頭を見るときにグクツと目が寄るアノ感覚と同じと思つてよい。



ゆび み めざし み ゆび じょうげ ぼしよ
○指を見つめながら目印も見。指を上下させて3つになる場所がそこだ



2. 目印を3つにする

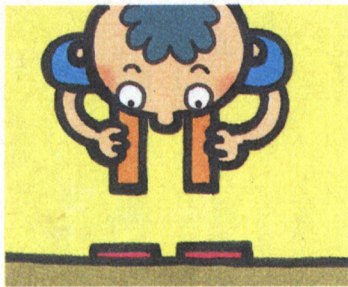
次に、指に集中しながら目印も見よう。そして顔の位置は固定したまま指を前後に移動させ、目印が3つに見えるところが立体に見える場所だ。

平行法 筒を利用する

平行法は遠くの方を見る目を維持しつつ、近くを見る方法だ。疲れたときのポーズとしたアノ目もそうだ。

1. 筒を2つ用意する

まず、不要なラップやアルミホイルの芯になっている筒を2つ用意しよう。そして筒を両目にピッタリあてて画面を直接見てみよう。



○家族の人の許可を得てから使おう

2. 定位置を探す

次に右目だけで見たときは筒の中央に右の画面が、左目だけで見たときは筒の中央に左の画面がくる位置を探そう。ちなみに、編集部では筒を少し内側に入れたほうが見やすいという意見が多かったぞ。



○片目でのぞいて真ん中に画面が来る位置を！

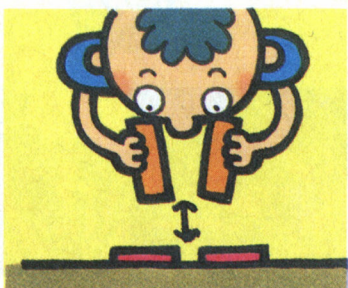


○筒を少し内側にしたほうがいいらしい

3. 両目で見る

そして両目で遠くを見る感じで画面を見る。そして、自分の体ごと筒と画面の距離を上下させ円が1つになる場所を見つける。そこでさらに遠くを見つめる目をしてみると画面が立体に見えてくるぞ。

道具を使った方法を紹介したが、なくても大丈夫。「遠くを見る目」だけでOKだ。ちなみに、同じものを平行法と交差点の両方で見てみると凹凸が逆になって見えるぞ。



○上下させて立体に見える場所を探す

目を使った遊び

まず、ラップやアルミホイルの筒を1つ用意しよう。このとき、家の人に尋ねてからにしようね。勝手に使うと怒られてしまうぞ。用意できたら筒を手のひらの右横に置こう。そして、右目で筒をのぞきながら、両目でポーズと遠くのほうを見てみよう。すると、手のひらの中心に穴が開いたようにみえるぞ。小さいころのこの遊びも平行法を応用した遊びの一つなのだ。



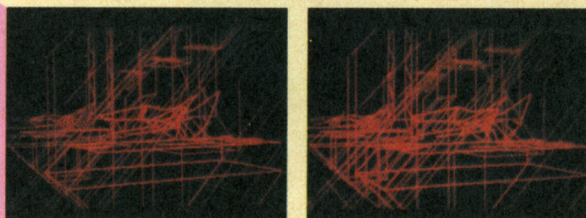
○筒の先のほうに手のひらを置こう

立体に見えていく 過程はこうだ！

P6、7で紹介した2つの方法とも、立体に見えていく過程は下の図のような感じだ。2つの方法とも見えていく過程がほとんど同じなので、自分がどちらで見ているかわからなくなってしまうことがある。そこで、ステレオペアの上にどのように見えるのが正解であるかを書いておいた。もし、正解と違う見え方をしていたら、もう一つの方法の画面に変えて再挑戦してくれ。それでも見えないという人はP15の「見えないぞ！とおもっ前に」の事項を試してみてほしい。コツさえつかんで1度でも見ることができれば次へとのVの画面を立体に見られるはずだ。

交差法も平行法も見え方は同じ

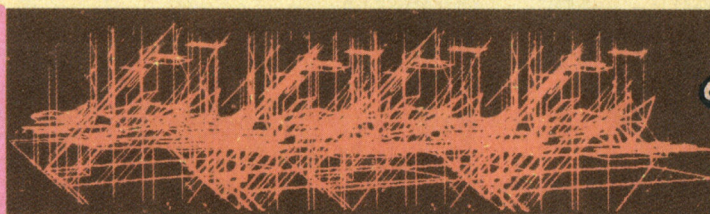
よりい
スタート



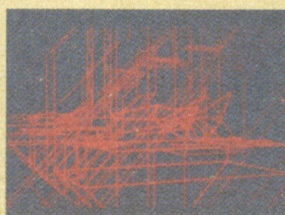
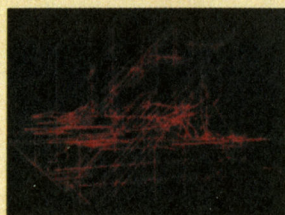
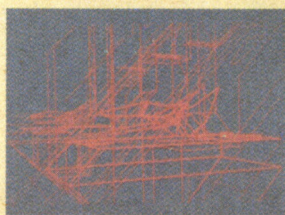
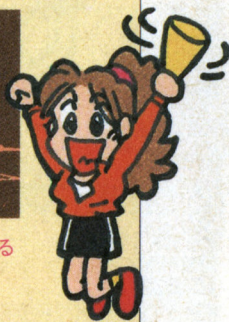
①この2つの画面の間から少しずつ別の四角い画面が見えてくる



あと少し！



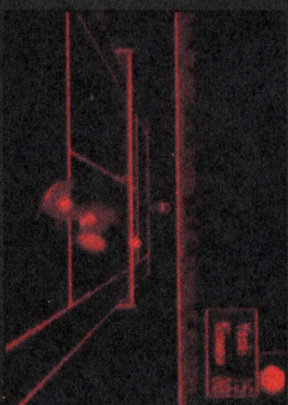
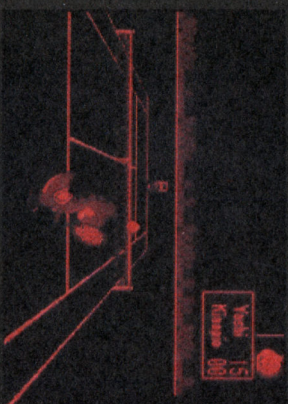
②途中画面が4つに見える瞬間もあるが、ここでさらにがんばると立体になる



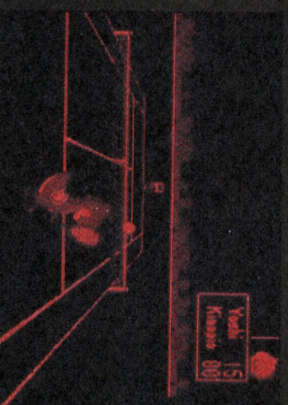
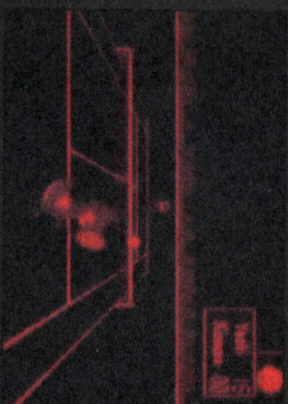
③最終的に画面が3つ見える。このとき真ん中だけをジッと見るのだ。立体に見えるのは真ん中だけ

①『マリオスVBテニス』⁰ 右上の点数ボードとジュゲムが手前^{てまえ}に浮^ういている。テニスコート全体が奥^{おく}に向^むかって立^た体^{たい}になっ^りてい^る

平行法^{へいこうほう}

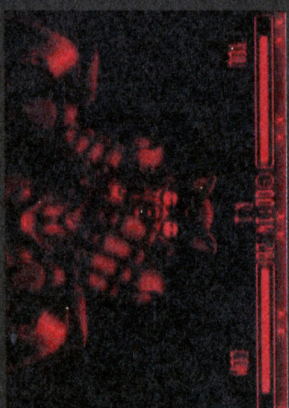


交差法^{こうさほう}



②『テレポートクサー』敵の左手（画面に向かって右）が飛び出ている。画面下の両端にあるプレイヤーのキャラの手が一番手前だ

平行法

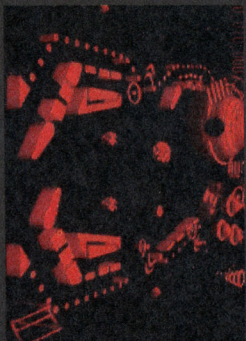


交差法

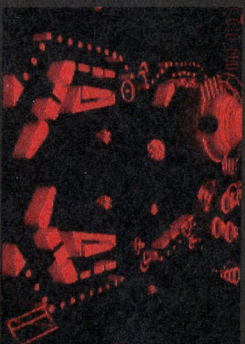


③『ギョラクテインピンボール』 実際の台に立ったときと同じような角度で手前（画面下）から奥（画面上）に傾いている

平行法
へいこうほう

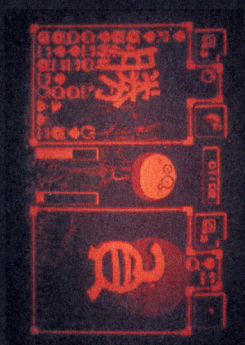
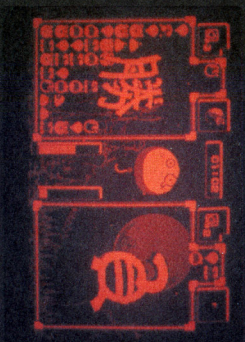


交差法
こうさふほう

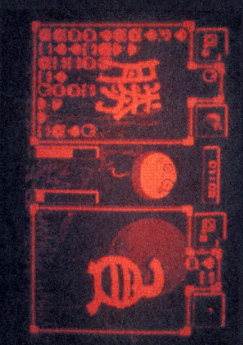
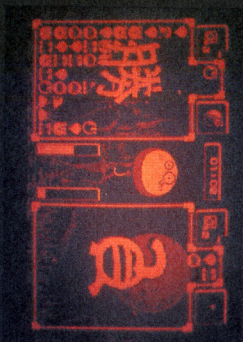


④『とびだせノバにボン』一番奥に月かボーンと浮かんでいて、勝と負が飛び出して見える。中心のキャラはフレームと同じ位置

平行法



交差法

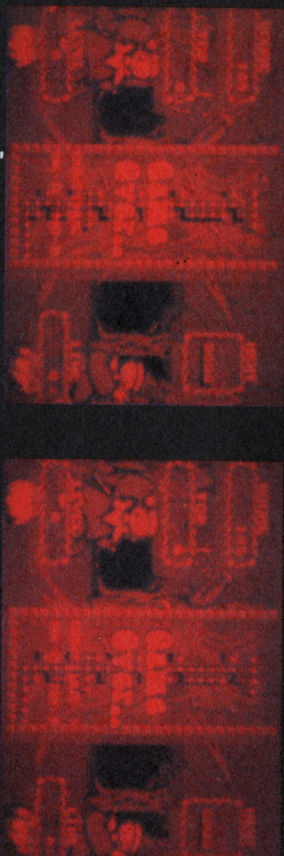


⑤『V-テトリス』木が一番奥にあり、手前と奥の中間あたりに人間がいる。ゲー ज्या フレーム、ゲームオーバーの文字は手前

平行法



交差法



⑥『レッドアラーム』 敵が放ったレーザーが自機を通り越して後ろ（手前）にある。敵はまだ自機の前こう側にいるぞ

平行法
へうこうほう



交差法
こうさほう



バーチャルボーイ立体ギャラリー

**見えないぞ！
と思う前に**

コツさえつかめば必ず立体に見られる。自転車に乗れた瞬間に「なんだ簡単じゃん」と思ったのと同じ。もう一度P6、7を読み返したり、次の事項を試したりしてみよう。

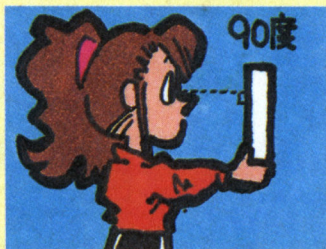
距離を変えてみよう

交差法も平行法も距離を変えて見ることがけっこう重要だ。距離を変えるときは必ずゆっくりやること。急に上下しても目が追いついてこないのじゃストの位置を見つけないでしまふぞ。

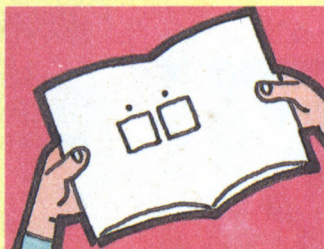
人によってその距離は違いますが、大幅に変わることはない。この本を立体に見られる人がどれくらいの距離を保っているか観察するのも手だ。

垂直、平行にしたか

本の上下を斜めにしたり、奥に倒したりして見ていないかな？ 本と真っ直ぐに向き合い、自分の目と水平に本を置いて再挑戦してみよう。



机置きでもいいけど、ちゃんと本と真っ正面に向かっているかな？



本を斜めにしてはダメ。水平に。ダレた姿勢で見てると見えないぞ

眼鏡を取ってみよう

眼鏡を取って見てみるものもいろいろ。しかし、編集部内では眼鏡をかけたままのほうがいいが見やすいという意見もあったので両方試してみよう。

周りをかたづけよう

机にこの本を置いて見ている人。周りはキチンとかたづいてるかな？ 慣れないうちは周りの余分なものが目に入るとやりにくいぞ。

それでもダメなら…

まだ見えない人は、立体に見える人に横に付いて教えてもらうのが一番だ。

それでも見えず、納得できない人は図書館や本屋さんの専門書に頼ろう。見えない見えないと思っているとなかなか見ることができないらしい。

目を使った遊び

もともとから立体のものを交差法で立体視すると現実とは違う妙な物体に見える。たとえば、煙草のアキ箱をお父さんに2つもらって平行に並べてみよう。これを交差法で立体視すると、下がふくらんだヘンな台形のような形に見える。

煙草のアキ箱じゃなくても同じものが2つあれば何でも妙に見えるぞ。大きいものは距離を大きくして見るのがコツ。一卵性双生児に並んでもらって遠くから見るなんてのも面白いかも。



このように2つものを並べよう

ぜんこくきた ぜんこくきた ぜんこくきた ぜんこくきた ぜんこくきた
 全国北から南まで取材して集めたフレッシュ情報

メーカー別

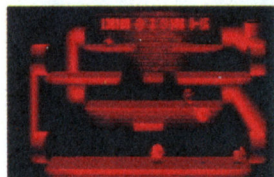
期待のソフト 最新情報

バーチャルボーイ
 の新情報を探して、
 全国取材を敢行。
 今、一番詳しい最
 新ネタがココに!

①マリオは手前と奥の
 足場を移動。左右にあ
 る土管を使って、行
 たりきたりできるのだ



②ついにマリオも
 3Dの世界に進出



やはり、VBにも「マリオ」
 が登場! 奥行き感バツチリ
 の3Dマリオは、ノコノコ(カ
 メみたいな敵)を踏んづけて、

それを敵に当てる倒していく。
 踏んづけたノコノコをタテに
 投げ、1回当てれば気絶、2
 回当てればOKだ!

投げて…

当てる!!



左右から敵
 上下にも敵!



土管を通して
 手前に奥に!

アクション

マリオ クラッシュ

今度のマリオは「踏んで投げて倒す!」

9月発売予定
 4900円(税別)/8M

Nintendo

任天堂が本体と同時に発売するのは『テレロボ
 クサー』など、これから紹介する3つのソフト。
 その後も、月1本ペースでリリースの予定だ。

おなじみの敵を 大掃除しちゃえ

今回のマリオの仕事は「お掃除屋さん」。敵は新キャラ3体に加え、今までのシリーズで登場した敵が登場する。

4面ごとに床が凍る

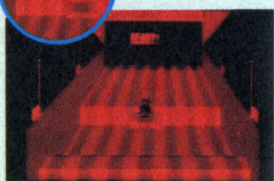
全99面構成のこのゲームは、面構成は変わらず（背景は変わっていく）。出現する敵が増えたりして難しくなっていく。しかも、4面に1度は床が凍る。ツルツルと滑るぞ！

ボーナスステージは ダッシュ&ジャンプが勝負

氷のステージの次は、ボーナスステージ。コインが飛んでくるので、ジャンプやダッシュを活用して全部取っちゃえ。



○ジャンプしないと届かない！



○コインを受け止める枚数によって、ボーナス点も変わる

ツララが落ちるう〜




○4面ごとの床が凍るステージで、は、上からツララも落ちてくる

新キャラが3体！

新しく登場するのは、「クリボン」に羽が生えた「ツノバタクリ」と、弾を撃つ「ホーダイ」。そして、タマゴを生んで数が増える「ヘビーマム」の3種類。どれも手ごわい…。

敵キャラ研究資料

マリオにお掃除されちゃう敵たち。もちろんこのほかにも…

ノコノコ	ヘビーマム	ホーダイ	ファイア	テレサ	ツノバタクリ	サンボ	クワトロ
							
踏んづけると武器になる、かわいい敵／	ほっとくとドンドン増殖してしまうのだ	忘れたところに「弾」を撃って、くるイヤな奴	ファイアには、ノコノコを当てれば消える	フワフワ飛ぶので、ジャンプ投げて倒せ	新キャラ。すぐ着地するがバタバタ飛ぶ	よーするにサボテン。こいつも3回当て	ハサミで防御するカニ。3回当てが必要

並べて消すと…



このゲームは、「何点取れるか」というところに楽しみがある。敵をヨコ1列にならべて気絶させ、横から当てて連続で倒す」などの技を使えば、得点が倍々に増えていくぞ。ちなみに、任天堂は最高53万点だ！

にんてんどうさいこうきろく
任天堂最高記録→53万点！

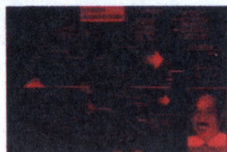
スペシャルテクで
高得点を狙え！

おおっ！ 高得点



①ウネウネと動く敵。パンチは(拳だけ)ビューオーと飛び出してくるぞ

「テレロボクサー」、それは、「テレロボ」という遠隔操作できるロボットを使って闘うボクシングのこと。プレイヤもその一人としてロボットを操り、3Dボクシングに挑む。



②動くしくみだ



③負けてしまうと、テレロボも壊れる。カメラが割られて画面にひびが...

試合は5ラウンドで、1ラウンドは1分。相手をKOすれば勝ちで、判定なら残った体力の多いほうが勝つ。ストリートやアッパー、フックなどのパンチで敵をしとめる!

1ラウンド1分の5ラウンド勝負

スウェーでかわして



ストレートの嵐!

ガードも固める!!



カウンターでアッパー

コマンド入力での必殺パンチ

プレイヤーのテレロボの必殺パンチは「マシンガンアタック」。コマンド入力ですることができる連続パンチだ。もちろん、敵も必殺技を持っているぞ。



オラオラオラオラ!

めざ
目
指
せ
K
O
!



8人の強敵を倒し
伝説のチャンプに挑戦

プレイヤーが闘うのは5人のボクサーたち。これを全部倒して、伝説のチャンピオンにも勝てば、チャンプはプレイヤー。栄光の王座を、どこまで防衛できるかな?

各ボクサーの実力は?

各ボクサーは、あちこちの国の強者たち。テレロボも、お国柄に合わせたさまざまなタイプが登場してくる。ちなみに、プレイヤーが操作するのはハリーというテレロボだ。

スポコング/リック

32歳
アメリカ
とにかく力押し
のスポコング。リックが操縦する

POW	■■■■■
ARM	■■
AGI	■■

バゲロ/ジョニー

25歳
ジャバル
ジョニーの愛機。バゲロも実力はいしたことはない

POW	■■
ARM	■■■
AGI	■■

ハリー/プレイヤー

プレイヤーが操作するのはハリー。能力は平均的だ

POW	■■■■■
ARM	■■■■■
AGI	■■■■■

ツキカゲ/マモル

27歳
日本
日本代表はツキカゲ&マモル。すばやさは天下第一品

POW	■■■
ARM	■■
AGI	■■■■■

プリン/シェリー

16歳
フランス
プリンはずばやさに注意。操るのは16歳のシェリー嬢

POW	■■
ARM	■■
AGI	■■■■■

イカンガー/ケビン

19歳
オーストラリア
ケビンが操るイカンガーはすばしく、パワーも十分

POW	■■■■■
ARM	■■■
AGI	■■■■■

ドリヘイン/DH-1

?歳
出未明
謎のロボット、DH-1が駆るドリヘイ。実力は中の上

POW	■■■
ARM	■■
AGI	■■■



○シェリーが操る女性型テレロボ、プリンの動きは必見! クネクネと色っぽいのだ

※表中のテレロボのデータは、開発中のため製品版では変更される可能性があります。



●本当に、台がポッカリ浮かんでいるよう
にも見える。背景の星にも奥行きがあるぞ

漆黒の宇宙に浮かぶ、真つ
赤なピンボールの台…。それ
が、この「ギャラクティック
ピンボール」だ。ミニゲーム
などの趣向を凝らした台で、
とにかくボールを弾くのだ!

ピンボール

ギャラクティック ピンボール

宇宙を舞台にボールを弾きまくり!

7月21日発売予定
4900円(税別)/8M
バッテリーバックアップ

どれを選んでもOK!



4つの台には
しかけがいろいろ!
台は全部で4種類。「コスミ
ック」や「UFO」など、す
べて宇宙に関係ある名前だ。
各台には、その名前に応じて
色んなしかけが隠されてるぞ。

フォーメーションリスト

- ORION
- MERCURY
- ANDROMEDA
- MARS
- EUROPE
- CALISTO
- GANIMEDE



●穴の側には矢印が。それに従って
玉を入れるとフォーメーション完成

この台は「スペースコロ
ニー」ガモデル。だから、
時々いん石などが迫つてく
ることも(するとミニゲー
ムが)。また、その通りに
穴に入れば得点倍増のフ
ォーメーションもある。



●8漂流するいん石
を人工衛星で撃破!

●ついに、
いん石の姿
をとらえた

●接近時
は台の左上
にあるよ



●レーダー
は台の左上
にあるよ

レーダーに注目!

コロニーに迫りくる
いん石を撃破せよ!

いん石を撃て!



巨大UFOや
スケルトン

なぜかスケルトンが登場。
これが人類の未来なのか!!



何にもしないと、普通の
台のように見えるけど

硬質な感じの台の中ほどの穴。この穴にある条件でボールが入るとスケルトンが登場。さらに、その口に数回ボールが入れば「Jackpot」で高得点だ。

UFO出現!

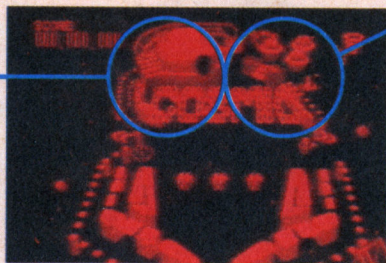


コスミック

バンパーを全部こわして
「メトロイドシューティング」をプレイ

台の右上に、3つ固まって「バンパー」という丸いものがある。これがこの台のポイント。バンパーを3つとも壊すと、下から「メトロイド」マークが出現。何と「メトロイドシューティング」と呼ばれる縦シューティングができる!

ボーマスステージに
飛びまーす



この台が一番初心者向け。でも難しいよ

3つ全部こわすと...



シューティングができる!

この穴がエイリアンホール



エイリアン出現!



一見、特徴なさげに見える「エイリアン」。この台の狙い目は、一番上の「エイリアンホール」だ。ここに玉が入ると、中央の役物が異星人の顔に変化。彼らは、全部で4種類いる...



4種の
異星人が!



①ファミコンのテニスでは審判をしていたマリオ。ついにプレイヤーに!

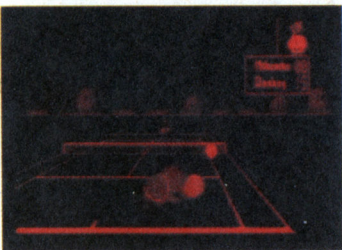
VBで登場するもう一つのマリオ、それが『VBテニス』だ。タイトル通りテニスのゲームだが、プレイヤーの視点^{じっさい}はかなり実際のテニスに近いもの。まさに3Dの利点を生かしたゲームと言えるよう。

スポーツ

Vマリオテニス

マリオ再び登場! 視点にこだわりあり

7月21日発売予定
4900円(税別)/8M



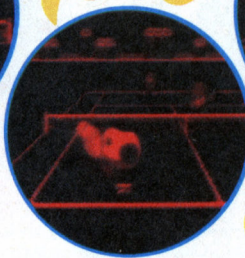
②ジャンピングボレーなどの激しいプレイも続出するぞ!

本物に近い
感覚のテニス

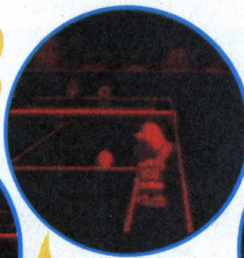
視点のせい、ボールの軌道もかなり本物に近いこのゲーム、プレイの内容はオーソドックスなテニスそのもの。ただ、感覚的には超リアル!



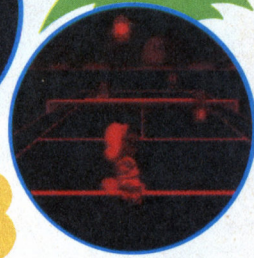
ボレー!



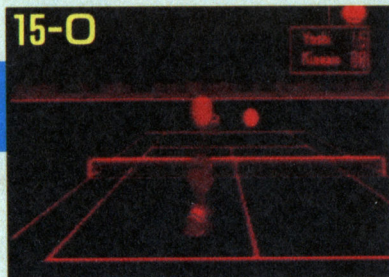
ストローク!



サーブ!



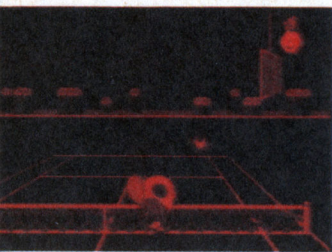
スマッシュ!!



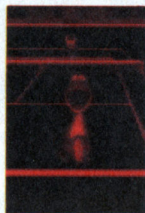
③取材班のサーブで開始。ラリーの後、キノピオがミス

唐突だが、取材班のプレイ体験を披露しよう。試合形式でイゲーム、COMキノピオにヨツシで挑んだところ、最初は相手のミスでポイントを奪取! だが、その後はミスを連発。あえなく自滅した...

世界初!
VBテニス誌上マッチ



○ヨッシーは駿足。ネットプレーが得意だ



○ポイントを取ってニコニコ笑うキノピオ。幸せそう

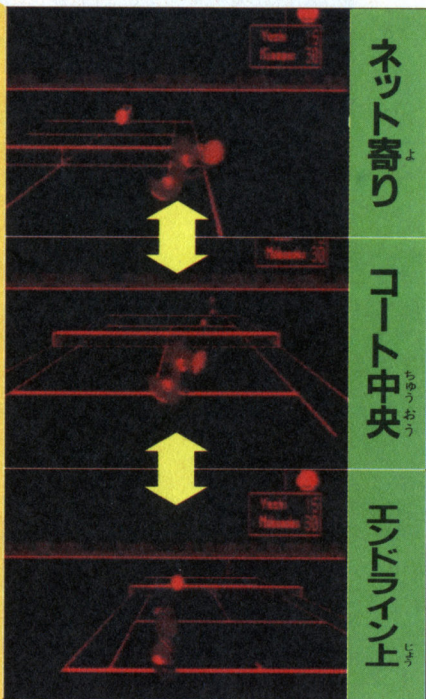


○マリオは標準的な能力。ちなみにルイージも

ゲームには、ルイージやヨッシーなど7人のキャラが登場。スピードやパワーなど、それぞれに性格づけがされているぞ。

7人のキャラが登場
それぞれに個性アリ

自由自在に視点が変化!



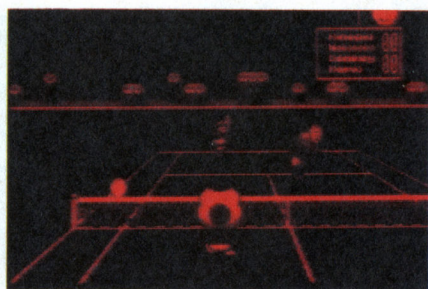
ネット寄り

コート中央

エンドライン

プレイ中は、自キャラの移動に合わせてコートが前後にズーム、ネットにつけばズームイン、後ろに下がればズームアウト。もちろんダブルスでも視点は自分中心。これが、自然に見える秘訣なのだ。

移動に合わせて
コートも動く!!



○ダブルスだと、後ろからボールがくることも

キノピオ勝利!

YUSHI O KINOPPIO
CHANGE SERVICE
CHANGE ENDS

○ボレーに勝負をかけるが、あと1歩が届かず!

15-40

15-15



○同点に追いつかれ、あせって前が出るが...

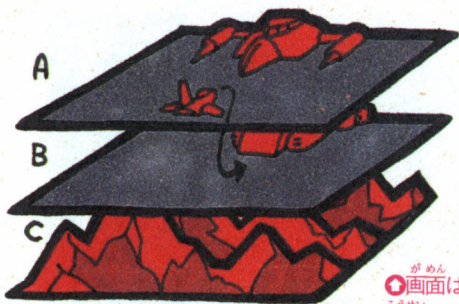
アッサリ負けたっすー

はらん お
反乱を起こした機械に戦いを挑む
きかい たたか
いど

バーティカル
フォース

がつみてい
7月未定
かかくみてい
価格未定/8M
コンティニュー

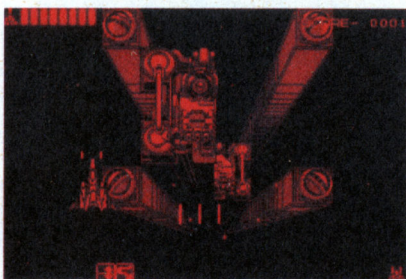
立体でしかできないゲーム性をというところで高低差のある2つのラインを持たせた縦スクロールシューティングだ。画面の構成をわかりやすく説明すると下図のようになる。自機は上のラインと下のラインを自在に移動でき、障害物の回避はこのライン移動である。一定条件で登場する仲間のAキーキャラももちろんライン移動するぞ。敵も同じでライン移動で襲ってきたりする。



がめん
画面は2ライン
こうせい
構成になっている



🏠アイテムを取ってパワーアップするのだ



④ 1 面^{めん}のボス。飛^とび出^でたり引^ひっ込^こんだりする

基本は王道。あえてシンプルに

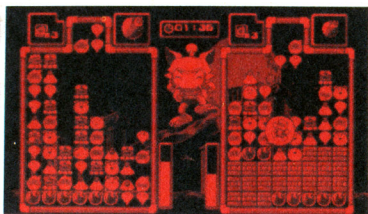
かい はつ
開発よもやま話



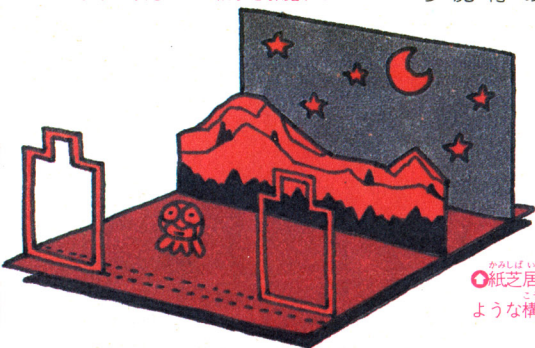
立体というところで、3D視点のシューティングも企画に出てはいませんが……。同じようなゲームがほかにも出る可能性が強いということ、ハードソンの得意な縦スクロールでいこう、ということになったんです。

一見シンプルですが、2ラインあるので最初は操作感到戸惑うくらい変化があります。ボスキャラは、やはり立体であることを強調したデザインのものを用意しています。

メーカー別 期待のソフト最新情報



●SFC版などの他機種とルールは同じ。
爆弾を爆発させて相手を邪魔する



●紙芝居を重ねた
ような構成なのだ

アクションパズル

とびだせ! ぱにボン

『はにつくボンバー』がV.B.に!

8月未定

価格未定/4M

パスワードコンティニュー



●その後、画面外から拡大して手前に迫って来て、爆弾を落としていくのだ

●フレームの奥の右端からギューンと戦艦機が飛んできて左端に抜けていく



イベントシーンは立体的演出に凝る予定だ。たとえば、フレームの奥から戦闘機が飛んで来て、こちらに向かってくるミサイルを落とす。なんて連鎖イベントもあるとか。

その名のとおり
飛び出す演出

システムはいじらず演出で魅せたい

開発もやま話

V.B.ユーザーの年齢層は低いと思われるので、SFCより少ない連鎖でもイベントが見られるようにしました。これでイベントを見る機会が多くなると思いますが、演出といえは、マップ画面やオープニングのデモシーンは紙芝居方式ではなくてモデリングツールを使って作るのでスゴクなる予定です。ちなみに、新敵キャラはV.B.の背景の闇のイメージでミッドナイトボンパースにしたわけです。



大和右衛門(開発)係長/堀尾孝文

HUDSON

Special



和(開発)部長 藤原茂樹

VBに社運をかけています

開発よもやま話

今日の取材で見えた「とびだせノバにボン」と「パーティカルフォース」にはまだ入ってないですが、VBは目を休めることを促すオートポーズを最低でも30分に1回は入れなきゃいけないんです。これは、逆に30分を逆手にとった中でどれだけ面白いゲームができるかという部分に主眼を置いて開発しています。

VBは昔のハドソンに立ち返ったものを出そうというのがあるん
ぼくはVBは子供が買える次世代機だと思っています。だからハードも1万台と安いんだと思っています。値段のほうはできるだけGBに近いものにするつもりです。VBが売れるか売れないかはソフトの値段や内容によると思います。子供がゲーム離れしているって言われていますね、最近。うちはキャラバンをやっているので子供たちと接



○前の打合せでの疑問点もぶつけてみた

する機会が多いんですが、よく遊ぶゲームを聞いてみると年齢の低い子供ほどシミュレーションがかったRPGや複雑なゲームやってないのを痛感しますね。ゲーム作りからいうと、VBが立体であるということは時が熟せばゲーム性自体を大きく変えると思っています。SFCではできないゲーム性ってやつですね。VBだってポリゴンやろうと思えば一応できますし。でも、正直なところ、なにをどう描けば、どう立体的に見えるかというのを完全に把握していない状況なんです。絵を描いてみてはVBをのぞいて確認して……って感じです。同じ位置でも暗い色にしたほうが奥に見えるとか、発見もいくつかあっていい経験になっています。

GBのときも賛否両論ありましたが、逆に、いろいろ言われるのはそれだけ注目度があるからだとは考えています。うちの社長もVBはビジネスチャ



ンスだと言ってますし、なによりあんなハードを作れるのは任天堂さんしかないと思います。ハドソンはVBに社運をかけていると言っても過言じゃないって感じですね。カラーのスーパーVB……ですか？ 技術的には現在でも可能だと思えますけど、コストと色数が多いということで問題があるんじゃないんですかね。でも、可能性はあると思いますよ。

VB COMING!

T&E SOFT

緊張感あふれるドッグファイトに酔う!

シューティング

アレックス

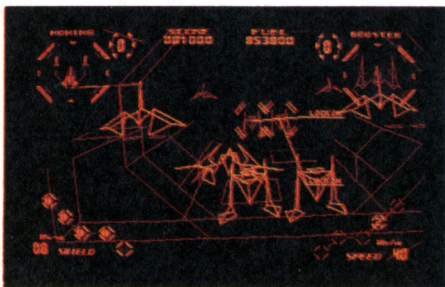
7月21日発売予定
価格未定/8M
コンティニュー

T&E SOFTのVB参入
第1弾『レッドアラーム』は、

VBのハードコンセプトにま
さにピッタリといえる『3D
シューティング』だ。

今までの3Dシューティ
ング(疑似も含む)といえ
ほとんどといっていいほど強
制スクロール(の)で、プレ
イヤーはもっぱら敵に照準を
合わせて撃つだけだったが、
『レッドアラーム』の場合は
自機の動きにかなり自由度が

3Dもののゲームのクオリティには定評のある
T&E SOFT。大阪にある開発部ではメチャ
クチャ気合いの入ったゲームが作られていた!!



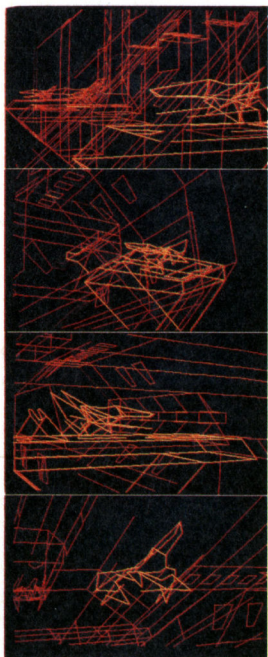
白熱のスペースドッグファイトだ!

あり(ステージを逆行するこ
とも可能)、まるでパイロット
になったような気分なのだ。

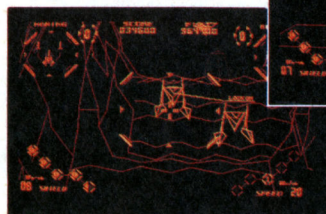
ワイヤーフレームの
3D世界が大迫力

『レッドアラーム』の画面は
「ワイヤーフレーム」によつ
て構成されている。平面の写
真上では単なる線の集まりの
ように見えるが、実際VBを
のぞいてみると、信じられな
いほどの奥行きを持つてしま
うのだから驚きた。

デモが超イカスー!!



ゲーム中の視点は4種類
に切り替え可能。ちなみに
これはコクピット視点だ



写真でもこの奥行き感。
実際のゲーム画面ではさら
にリアルな空間が出現する

カタバルトデッキが動く!

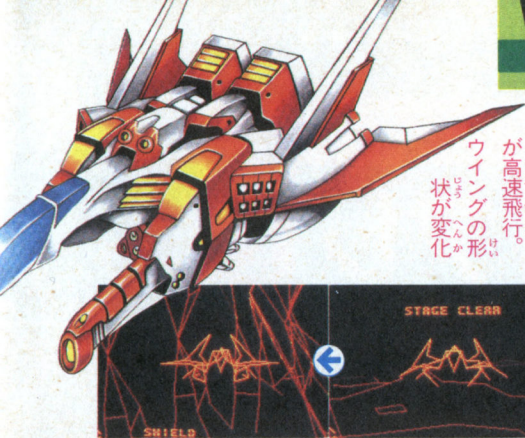
V B COMING!

1 & SOFT

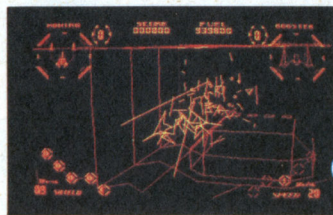
細部まで制作側の
こだわりが見える

プレイヤーが操作する自機の動きから、各所に用意された「演出」まで、ゲーム中には制作側のこだわりが多く見られる。それは雰囲気作りと同時にゲームを奥深いものにしていくのだ。そのカッコよさに思わずうなづいてしまうぞ。

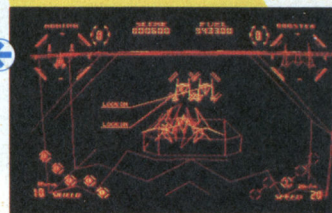
右が低速、左が高速飛行。
ウィングの形状が変化



ロックオン!



敵を攻撃射程内に捕らえると、「LOCKON」の表示が。Rトリガーでホーミングミサイル発射だ!



上はブースターゲットの瞬間は地面に着陸しているとだ

全5ステージは
手応え十分!

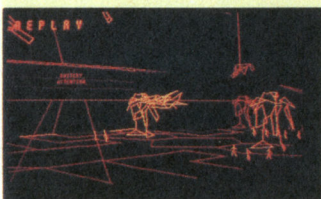
ステージ1

オープンクデモ(8パターンあるらしい)の後に始まるステージ1。戦闘機や機動兵器などメカニカルな敵が多く登場するぞ。

中ボス。真ん中の顔が変形するさまは秀逸



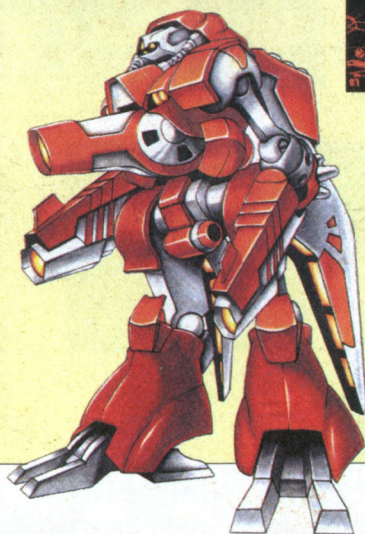
ボスの機動兵器。強力なミサイルをぶっ放す



敵の兵器格納庫のようだ。戦艦射機などのわきを、わらと逃げ回る人(?)の姿が見て取れる



面クリ後のリプレイ





開発／中辻正

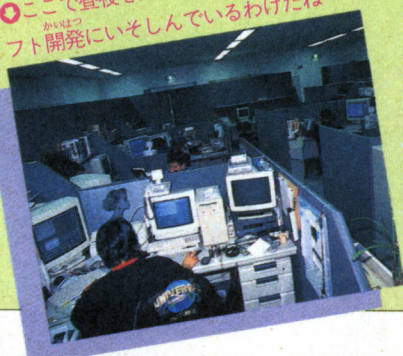
苦労した分、いいデキですよ!

開発よもやま話

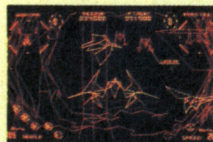
従来のゲーム機の3Dゲームではどうしても「距離感」が良くつかめなかった。Vビが出てきたことでまず、その問題がクリアされると思ったんです。そこで参入第一弾ソフトとして「3Dシューティング」というジャンルを選んだわけです。しかし、実際開発を始めてみると大変。ハードがこれまでのものとは別次元のマシンなので、これまでのノウハウがまったく通用しない。ほとんど手探り

の開発状況でした。でも苦労が多かった分、「レッドアラーム」はかなり良くできたと思っています。その辺は実際にプレイしていただくと良くわかると思いますよ(笑)。今のところ第2弾はゴルフを予定していますが、Vビのハードコンセプトによるジャンルの制限は特に感じていません。今後も当社の3D技術を活かしたソフトをどんどん作っていきますよ。

○ここで昼夜を問わずソフト開発にいらしているわけだね



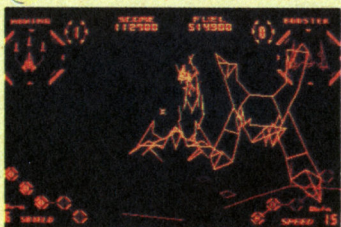
○双頭の空飛ぶドラゴン?



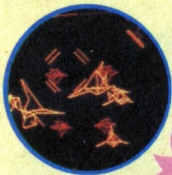
洞窟のようなところをひたすら進むステージ2。途中に滝があったり、見た目にも楽しめる作りだ。

○動物っぽい敵が多いのだ

○ステージ3のボス。3体が交代で襲ってくるぞ



○上は鯨をモチーフにした敵?下は海面スレスレを飛んでいる



水棲生物ステージ?

ステージ3は海。海面がちゃんと波立っていたりと芸が細かい。登場する敵はやはり魚系が多い。

ステージ2

ステージ3

V B COMING!

BPS

V B第1弾ソフトは「あの」ゲームでキマリッ／ BPSといえは
 …そう、「テトリス」。一世を風靡し、「落ちモノ」というジャンル
 まで生み出した「テトリス」が新たなハードを得て生まれ変わる。

新モードでハマリ度さらにUP!

アクションパズル

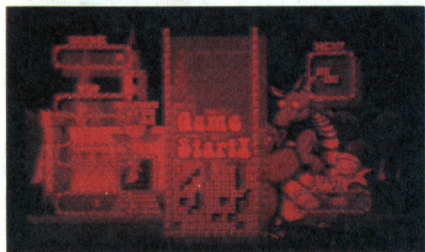
V テトリス

発売日未定
 価格未定/8M

シューティングやアクションがVBに…っていうと何となく想像がつくけど、これが「テトリス」だとか？

このVB版「テトリス」はゲーム自体に特別なシカケはなく、モードが1つ増えているのはこれまでの「テトリス」とルールも遊び方もいっしょ。ブロックを横1列にそろえて消していくだけなのだが、VBならではのモニターに入り込んでしまったような

感覚があり、奥行きのある美しい背景を見ながら「やつばりおもしろいなあ」と気分も新たにハマってしまうぞ。



○落ちてくるブロックを回転させ、うまく横1列に並べて消していこう

3つのゲームで遊べちゃう

ゲームが進むうちブロックの落下速度が上がる「タイプA」と、規定のライン数だけ消せばステージクリアの「タイプB」はこれまでどおり。

新たに加えられた「タイプC」は、「A」とルールは同じだけどフィールドにシカケがあるんだ。「C」では奥と手前にフィールドがあり、左右の両端がくつついた状態で横にグルグルと回すことができる。ブロックが落ちてくるのは手前のフィールドだけで、手前のフィールドが横1列に埋まったときしかブロックを消すことができないんだ。



○「C」で、奥のブロックは黒



○ゲームは3種類、BGMは4種類から選べる。
 BGMの種類は最初の「テトリス」と同じだ

メーカー別 期待のソフト最新情報

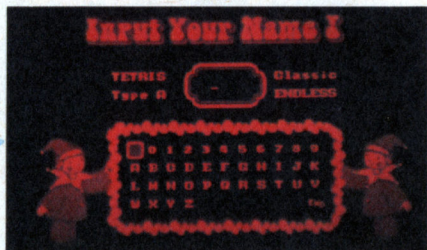


○「テトリス」とは4ライン同時に消すことを指す。これはまさに「テトリス」を行ったとき

ゲーム画面は一番手前にフ
イルド、その奥に小人やド
ラゴンなどのキャラクタ、さ
らに背景、と奥行きを持つて
重なっている。4ライン同時
に消すと「V」の文字が飛び
出すといった楽しい効果もあ
り、遠近感をうまく利用した
演出を満喫できるぞ。

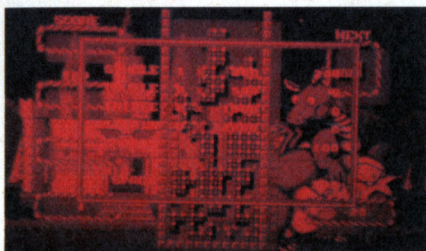
3Dならではの
演出もバツチリ

浮かんで見える



○ハイスコアを出すとネームエントリー画面に。
こういった画面でもちゃんと立体的に見える

○「タイプB」でステージクリアをしたとき、フ
イルドの一番手前にスコアが飛び出すぞ



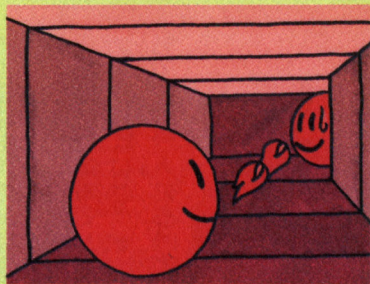
VBでも定番ソフトを目指しています!

開発もやま話



広報/田中出穂

老若男女を問わず、万
人にウケるゲームという
ことでまずは「テトリス」
を出すことにしました。
シンプルさゆえの楽しさ
を尊重するため、基本的
には元のゲームを活かし
たものとなっています。
VBらしさ、ということ
で最も気をつかったのは、
今までのハードでは感じ
ることができなかった
「空間」を作りだすこと
です。さまざまな表現や演
出によって、新しい「テト
リス」の世界を感じてい
ただけるのではないでし
ょうか。通信ケーブルへ



○「フェイスボール (仮称)」の想像図

の対応や、各ゲームモードの
内容はまだハッキリと決まっ
ていないんですが、現在本体
と同時に発売を目指して鋭意開
発中です。価格は5000円
を目標にしています。
「V・テトリス」の後は、「フ
ェイスボール (仮称)」という
シューティングゲームを発売
する予定になっています。こ
れは3Dの迷路の中をニコニ
コした顔のついたボールが動
き回って、弾を撃ち合うゲー
ムなんです。詳しい内容はフ
月くらいまで待ってください。

V B COMING!

KEMCO

広島は呉に居を構えるケムコで、VB参入第1弾ソフト開発が着々と進められていた。VBの3D機能を活かした「野球」ゲームのデキやいかに!?

VB野球ゲームのスタンダードに!?

や 球

バーチャル プロ野球'95 (仮称)

8月発売予定
価格未定/8M
パスワードコンティニュー

ケムコで開発が進められているゲームは、大方の予想に反して「野球」ゲームだった。しかし、「野球」といってもVBで出るからにはそんじょそこらのものとは違うのだ。

『プロ野球95(仮称)』は、VBの3D機能をうまく使い、ピッチャーとバッター間の距離感やバッターに迫ってくるボールの感覚が実感できるようになっている。つまり、「投げる」「打つ」の要素が今まで

●オープニングデモのワンカット。このコロコロしたキャラが動くッス



の2Dのものに比べ、よりリアルに表現されているということだ。そのリアルさの一部を紹介していくぞ。

●ピッチングは投げたあとにボールのコースを変えるタイプ。わりと初心者向け



●バットスイングは、高め・真ん中・低めの3軌道から選択



●守備の感覚、特に野手の移動スピードの関係で今の段階ではかなり難しい。調整求む!

ゲームシステム的にはわりとおなじみのもの。だが、投手は画面上部のバークラフに

投打の駆け引きが
楽しいシステム

●現在のところ、かなり投高打低の傾向が強い。投手戦になりそう



よる球速の決定及び失投の発生、バットインングは「高さ」の概念に対応するバットスイングの高低など、新しい要素も多く取り入れられている。

バランス調整が課題?

投手は見づらいが、
某日本人リーガーに
似の奴もいそう



バッターは外人選手など、
特徴的なフォーム、スイング
が強調されていく予定

個性を持った プレイヤーたち

『プロ野球95(仮称)』では、登場する選手の数値だけでなく「見た目」の差別化もされている。投球・打撃フォームなど、特徴的な選手は画面上でハッキリわかるぞ。

実名を使用するか?

現在のところ選手の名前に実名を使用するか、また選手の個人データやチームデータなどの時点のものが反映されるのかなど、詳しいことはわかっていないが、ユーザーの立場で言うのであれば実名でなるべく最近のデータを使うてほしいところ。その辺は続報でお伝えできるかも…。

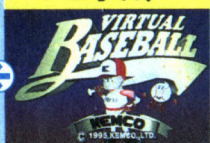
開発機材上での画面を入手

今回の取材で、我々は奇妙な画面を目撃。下の右側2点の写真は、どうやら開発機材上でのイメージ(実際のものとは異なる)らしい。もしVBがカラーだったらこんな感じになっただろうか?

こーなる



これが



やっぱり防御率、アベレージなど、最新のデータでプレイしたいと思うのが人情というもの



この時点ではまだ開発途中のため、チーム名ももじったものを使用



参入第1弾は「野球」で勝負!

VJBにはどうしても長時間プレイは向かないだろうということで、1プレイの時間的区切れもいいスポーツものを。その中でもメジャーであり、しかもVBの性能を活かせるという判断のもと、参入第1弾として「野球」を選んだんです。本当は2P対戦モードも用意してたんですけどね(笑)。結局なくなっちゃいましたけど、ゲームの面白さは失われていませんよ。自信あります(笑)。

開発よもやま話



開発/相原智治

バーチャルボーイソフト最新情報をCHECK!

さいしんじょうほう

チェック

ばん
VB版

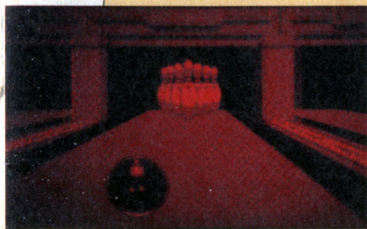
ちよう しん さく
超新作

さき ど じよう ほう きよく
先取り情報局

すいめん か

水面下でひそかに
開発進行中とウワ

サされる、VBの
「超」最新情報を、
まるごとキャッチ



くうちう う て
空中に浮いた手からポー
ルカ投げられ、奥に転がる

アテナで開発しているのは「ヴァーチャルボウリング（仮称）」。レーンの奥行き、ピンまでの距離、ボールが遠くなっていく様子など、実際のボウリング同様、感じる事ができる。

アテナ

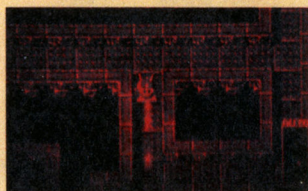
新タイトルが

ソクソク登場!!

VB本体の発売日も決まり、ソフトの数も充実する一方。ここではその中から特に気になるものをピックアップ!

判明しているタイトル数が4本と現在最多。スカッシュ、3Dシューティング、バスケットと多彩なラインナップを誇り、発売はハード発売直後から年内いっぱいまで予定しているとのこと。

ヨチッジヤン エターニメント



「E3」で撮影した画面写真。この雪だるま、実は「女神転生」シリーズで出てくる敵と同じヤツ

アトラス

雪だるまが主人公のシューティングを海外のシヨウ「E3」で展示。国内での発売も決定しているぞ。

●アスミツフでは、とにかく撃つて楽しめる3Dシューティングを出すとのこと。
●ヒューマンではファンタジーの世界を舞台としたアクションゲームを開発中。
●パップの「バーチャルダブル役満」は通信対戦可能なものになるらしい。
●現在発売日未定となっているソフトに関しては、ほとんどのものが年内発売を目標としているとのこと。

ばん
VB版
超新作究極の
先取り大作戦

J・ウィング

落ちもののパズル「パッチャル」ABOは、GBの「チキチキ天国」に似たようなゲームになるらしい。

バーチャルボーイ

はっばい 発売カレンダー

がつ にちきん はっばい
7月21日金 バーチャルボーイ発売日
にんてんどう えん べつ
★任天堂♣15000円(別)

- | | | |
|-------|-------------------|-------------------------|
| 7月21日 | レッドアラーム | ★T&Eソフト♣未定 |
| 7月21日 | ギャラクティックピンボール(仮称) | ★任天堂♣4900円(別) |
| 7月21日 | テレロボクサー(仮称) | ★任天堂♣4900円(別) |
| 7月21日 | マリオスVBテニス(仮称) | ★任天堂♣4900円(別) |
| 7月未定 | パーティカルフォース | ★ハドソン♣未定 |
| 8月未定 | バーチャルプロ野球'95(仮称) | ★ゲームコ♣未定 |
| 8月未定 | バーチャルダブル役満 | ★バック♣未定 |
| 8月未定 | とびだせノバにボン | ★ハドソン♣未定 |
| 9月下旬 | Jack Bros.(仮称) | ★アトラス♣未定 |
| 9月未定 | マリオクラッシュ | ★任天堂♣未定 |
| 9月未定 | ヴァーチャルフィッシング(仮称) | ★バック・イン・ビデオ♣未定 |
| 9月未定 | フェイスボール(仮称) | ★BPS♣未定 |
| 発売日未定 | バーチャルボウリング(仮称) | ★アテナ♣未定 |
| 発売日未定 | ドラえもん(仮称) | ★エポック社♣未定 |
| 発売日未定 | インターセプト(仮称) | ★ココナッツジャパン エンターテイメント♣未定 |
| 発売日未定 | サンティズポイント(仮称) | ★ココナッツジャパン エンターテイメント♣未定 |
| 発売日未定 | スペーススカッシュ(仮称) | ★ココナッツジャパン エンターテイメント♣未定 |
| 発売日未定 | プロテウスゾーン(仮称) | ★ココナッツジャパン エンターテイメント♣未定 |
| 発売日未定 | バーチャルLABO | ★J・ウィング♣未定 |
| 発売日未定 | T&E ヴァーチャル ゴルフ | ★T&Eソフト♣未定 |
| 発売日未定 | V-テトリス | ★BPS♣未定 |
| 発売日未定 | バーチャルバトルボール | ★ヘクト♣未定 |

メーカー直撃!! バーチャルボーイアンケート

どこのメーカーがVBのソフトを作っているのか、どのような思いでVBのソフトを作っているのか。素朴な疑問をぶつけてみたぞ。

VBに参入していますか

ハッキリとVBに参入しているか答えたメーカーは意外と少ない。まだ様子見、といったところ。

■参入している(16社)

ITC・アイマックス・アスミック・アトラス・ココナッツジャパン エンターテイメント・J ウィング・POW・パップ・ハドソン・バンプレスト・BPS・ヘクト・ボトムアップ・ライツスタッフ、他2社

■参入予定(9社)

エポック社・エンジェル・ナグザット・ナムコ・バンダイ、他3社

■参入予定なし(5社)

検討中(11社)
アクティビジョン ジャパン・エニックス・スクウェア・スターフィッシュ・徳間書店・マジファクト・メサイヤ、他4社

どんなソフトが出てくると思いますか

なんといつても多かったのはシューティング。ほかにもさまざまな意見が出た。

VBについてのコメントをいくつか

「シミュレータ」、「移植ゲーム」、「短時間で終わるもの」、「単純な内容のもの」、など。
賛成する意見と、やや否定的な意見とに大きく分かれた。「新たなゲーム層がつかめるかも」、「可能性に期待」、「ゲーム内容がかたよるかも」、「カラーに慣れた目にはどう映るか」、など。

カミング スーン
COMING SOON!!

平成 7 年 6 月 16 日 発行 (隔週金曜日発行) 第 11 卷 第 10 号 (通巻 225 号)

3Dバーチャルボーイ Magazine



3Dバーチャルボーイ
Magazine

がつ にちごうとくべつ ふ ろく
6月16日号特別付録