

WEEKLY

バーチャルボーイの最新情報だ!!

ファミコン通信

1995.2.24
290yen

緊急取材!

あのスーパーファミコンアワーの今後?
バーチャルボーイで登場の新作はナニ!
任天堂 战略極秘ファイル!

FF新聞

フロントミッション
最新情報

緊急速報

ファミコン版1&2が2作合体だ!

旧約・女神転生

特報

ここが遊びどころ! 全部見せます!

レディストーカー

オヤジ必見!

徹底比較! 各ゲームのお色気度!

最新脱衣麻雀情報!

スーパーファミコンアワー

P.86 → P.93



任天堂がマニアが動いた!

任天堂のウワサの32ビットゲームマシン“バーチャルボーイ”と、ついに発表されたスーパーファミコン衛星データ放送“スーパーファミコンアワー”。かたや魅力満載の次世代機、かたや話題騒然のデータ放送。もう、気になりすぎてしまうがない読者ちゃんのために、両者を徹底解析ッ！ 関西の大御所、任天堂の怒涛の攻勢に金のマリオも高笑いか!?

バーチャルボーイ

P.94 → P.99





バーチャルボーイ の 秘密を探る!!

ついに全貌が明らかになった任天堂の秘密兵器、バーチャルボーイ。今回はハードとソフトの両面からそのパワーと可能性を詳しく検証してみたぞ。

バーチャルボーイ本体を総チェック

いよいよ発売が迫ってきたバーチャルボーイ。32ビットのCPUを搭載したことによって、いつでもどこでも迫力の3Dゲームが楽しめるという高性能ハードだ。発売は今年の4月を予定していて、本体価格は19800円。ソフトは1本5000円~6000円程度になりそうだ。販売台数はハードが初年度300万台を目指している。ソフトのほうも合計1400万本を出荷する予定とのこと。これだけ聞いても任天堂のバーチャルボーイにかける意気込みが伝わってくるよね。気になるサードパーティーの反応もなかなか良く、現在国内が40社、海外でも大手メーカー数社が参入を表明している。たのもしいかぎり。

さて、昨年の初心会で公開された本体だが、その形状に驚いた人も多いはずだ。たしかに以前予想されていたとおりテレビモニター

を使わない新しい形態のマシンだった。パッと見ると、扱いかたにとまどいそうな気がするかもしれないけど、そんな心配は無用。各パーツごとに解説していく。まずは双眼鏡のような本体。上部には2種類のツマミが付いている。これは個人差がある眼幅と視力をそれぞれ調整することができるという。詳しくはあとで説明するぞ。そして中心部には赤いのぞき穴。これをガードするように付けられたスポンジのカバーはまわりの光を遮断して、よりリアルな3Dを堪能できるように配慮されたものだ。そして前面下部にはカートリッジスロット。ゲームボーイよりすこし幅が広いぞ。最後は本体を支えるスタンドだ。折りたたみ式で当然着脱可能。これ以外にも別売りで、肩に乗せて固定できるスタンドが発売される予定だ。



▲レンズのまわりのカバーは広めに配置されているので、メガネをかけたままでも覗くことができるのだ。便利。



▲上が調節ツマミ、下がカートリッジスロット。伸びているコードはコントローラーにつながっているぞ。



新型コントローラー

これが新開発のグリップコントローラー。左右対称になっていて、+ボタンもふたつ付いている。それ以外には左側にセレクト、スタート、右側にA、Bボタンがそれぞれ配置されている。また前面からは見えないが、+ボタンのちょうど裏側に各ひとつずつ大きめのボタンが付いている。合計8個だ。



▲裏をかえすと、こんなところが電池ホルダーになっている。ちなみに単3電池6本で7時間の連続使用が可能だ。



▲さらにここからACアダプター(別売り)を取り付けることもできる。それ以外にも充電池アダプターも発売予定。

バーチャルボーイのスペック

〈ハードウェア部〉

ディスプレー	赤色LEDとミラーによるスキャン方式
CPU	32ビットRISCチップ
寸法(単位・センチ)	縦21.7×横5.4×高さ11(本体部のみ)
重量	760グラム(本体部のみ)
電源(3つのいずれか)	単3電池6本 別売ACアダプター(ファミコンのものと同等品) 別売充電式アダプター

〈ROMカートリッジ部〉

寸法(単位・センチ)	縦6.8×横7.6×厚さ0.85
------------	------------------

立体映像に見えるしくみを解剖

バーチャルボーイがどんな仕組みで、立体映像を作り出しているのか、ここではみんなにできるだけわかりやすく説明しよう。

まず、バーチャルボーイの本体には、10ミリぐらいいの間に隔てた200個以上の赤色LEDが並べられたものと、そのLEDの光を拡大するためのレンズが入っているのだ。小さなスペースにたくさんLEDを並べたものは、右眼用の画像と左眼用の画像を発光させるものがひとつずつあって、それぞれの画像は32ビットRISCチップによって、その複雑なLEDの発光パターンを制御しているのだ。

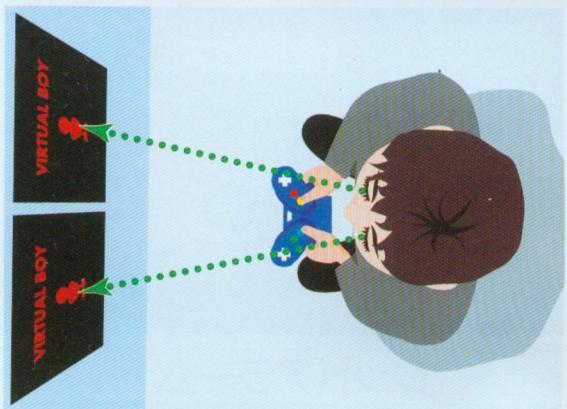
この右眼用の画像と左眼用の画像はそれぞれを単独で見てみると、一見どちらの画像もまったく同じ映像のように見えるんだけど、じつは、画像を表示している位置が全体に若干ずれているのだ。それ

を右眼と左眼が同時に見ているわけだ。これが立体に見えるための重要なポイント。右にあるイラストはちょっと極端に描いてあるけど、右眼は右の画面を、左眼は左の画面を見ているってことだとわかると思う。この状態で右眼用と左眼用の画像の、発光表示する位置をずらすことで「視差」が生まれることになり、表示位置を大きくずらせば、それだけ奥行き感のある映像として見えるのだ。

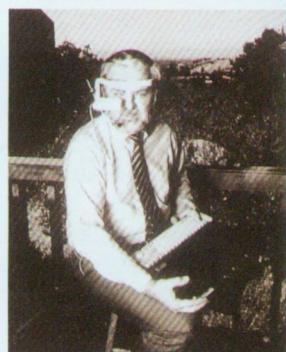
以上の状態を作り出すだけで、立体の映像を見ることができるん

だけど、バーチャルボーイには、個人個人によって違う、眼と眼の間隔や、視力の違いを補正するアジャスト機能もついているので、誰もがもっとも適した状態で、迫力ある立体映像を見ることができるようになっているのだ。

少しばかり話が難しくなっちゃ



バーチャルボーイの原型はこれなのだ!!



このプライベート・アイが、バーチャルボーイの原型とも言えるもの。プライベート・アイは、ユーザーの数センチまえに仮想の画面を浮かび上がらせるもので、膨大な資料を必要とする航空機の整備などのために使用されていたのだ。

個人差はココで調整



人それぞれ違う眼と眼の間隔はスライド式の調節レバーで、視力の違いはその手前にあるレバーで合わせることができる。この調整機能のおかげで、どんな顔の作りの人でも、最適な状態でゲーム画面を見ることができるのだ。ヒラメ顔の人でも心配いらないね。

バーチャルボーイの共同開発会社リフレクションテクノロジー社に聞く



ファミ通の突然の取材にも、快く応じてくれたアレン・ベッカー社長。本誌を片手にこっこりとボーズまでとてくれたのだ。

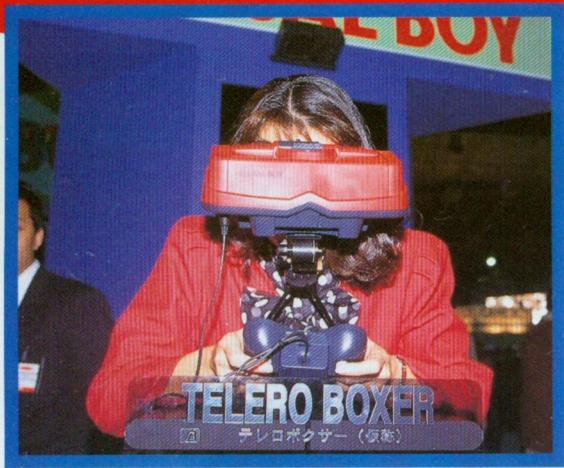
今年1月にアメリカのラスベガスで開かれたCES(コンシューマーエレクトロニクスショウ)で、バーチャルボーイが出展されたのは、ファミ通エクスプレスでお知らせしたから知っているよね。そのとき会場に来ていたバーチャルボーイの共同開発会社、リフレクションテクノロジー社社長、アレン・ベッカー氏に話を聞いてきたのだ。じっくりと読んでみてくれ。

私たちの会社は、ディスプレーに関する優れた技術を持っていると自負しています。バーチャルボーイのディスプレー技術は、もともとテレコミュニケーションのために開発を進めていたもので、具体的に言うとFAXが進化したようなものつまりテレビ電話のようなものに活用できればと考えていました。その過程で、バーチャルボーイの原型とも言えるプライベート・アイも生まれたのです。

今回、任天堂と共にバーチャルボーイの開発を進めるにあたっては、

技術的な面でさまざまな問題もありましたが、3D感覚がもっともよく現われる、今までにないすばらしいゲーム機ができあがったと思っています。みなさんの方には、ディスプレーが単色表示であることに、物足りなさを感じている人もいるでしょう。ですが、このバーチャルボーイを実際に体験してもらえば、その迫力ある3Dの映像にカラー表示の必要性は感じないと思います。

ぜひバーチャルボーイで3D感覚を楽しめるゲームを楽しんでください。



新着

バーチャルボーイ 通信

ハードのことがわかったら、今度は肝心のソフトだ。せっかくの32ビットもソフトがなければ、ただのぞき穴だからね。

レッドアラーム

ティーアンドトーソフト 発売日未定 価格未定 容量未定

サードパーティのバーチャルボーイソフト第1弾になりそうなこのゲーム。ゴルフものなどで、3D技術に定評のあるティーアンドトーソフトの作品だけに期待は大きい。ジャンルは見てのとおりの3Dシューティング。ワイヤーフレームの画面がなかなか渋いね。とはいって、フルカラーのニューハードが氾濫する時代に、この写真はちょっともの足りなく感じるかも知れない。しかし安心してくれ。これが動いている状態だとものすごい奥行きで、臨場感たっぷりなのだ。ゲームは色数だけじゃない。現時点での操作方法を報告しておこう。左の+ボタンで自機の向きを操作して、A、Bボタンでそれぞれ加速・減速。攻撃は右+ボタンの裏にあるボタン。この攻撃にはバルカン砲とホーミングミサイルの2種類があるが、ひとつのボ

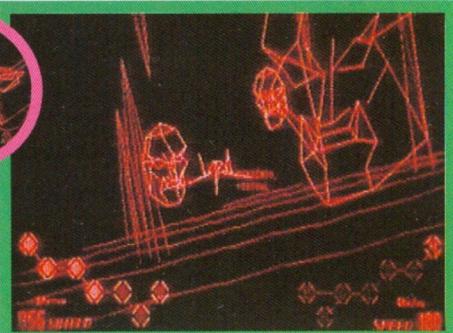
タンで両方発射していたぞ。なんとなく操作感覚をイメージしてもらえたかな?さてこのゲームの最大の特長はというと、それはモーフィング。簡単に説明するとAという物体が、形状の違うBという物体に変形する場合、この変化を違和感なくアニメーションで見せる処理のこと。これが敵のキャラクターなどに多用されている。たとえば岩だと思っていたら、突然立ち上がって攻撃してきたり、ボスがつぎつぎに変形して攻撃パターンを変えたりするわけだ。楽しみだね。ステージの数は5面~7面ほど用意される予定。もちろん各面に中ボス、大ボスが入るぞ。そのほかアイテムやデモシーンなどの演出的な要素も今後パワーアップしていくとのことで、もしかしたら視点を数種類から選べるなんて機能が入るかもしれないぞ。

3D空間を飛びまわれ!



自機

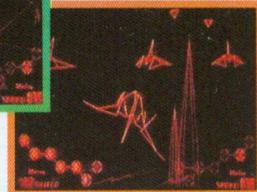
■ゲームの世界観
はなんでもアリと
いつたカンジ。先
が読めないステー
ジ展開はないスティ
ーリング。



こだわりの ワイヤーフレーム

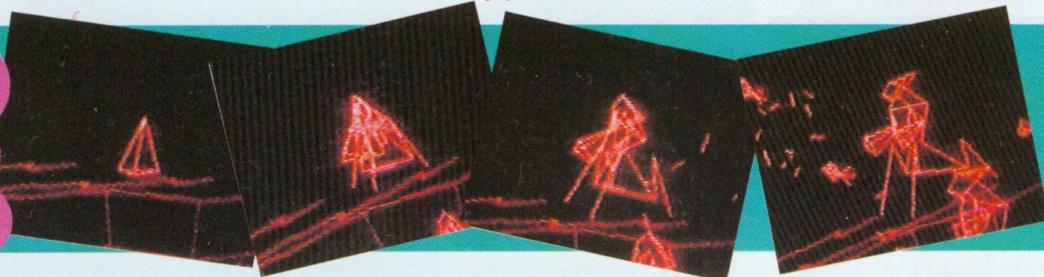


■この視点のほかにコックピット視点なんかも、楽しめるかも。遠くの背景が見えるのも魅力だ。



■線だけの硬派な雰囲気が渋い。
処理の高速化にもつながるしね。
そのほかいろいろな視点を検討中。

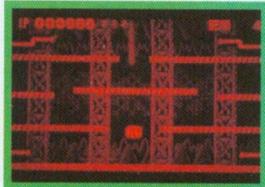
モーフィング
変幻自在の



マリオブラザーズVB(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

あの名作がバーチャルボーイで復活。現在ゲームシステムを改良中で、もしかしたらまったく違うゲームになる可能性もありそう。



▲背景がついて、奥行きもバッタリだ。



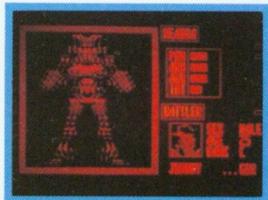
▲こちらが元祖。もう15年以上まえのゲームだが、いまやっても十分おもしろい。

©1995 Nintendo

テレロボクサー(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

プレイヤー視点の3Dボクシングゲームなのだ。このタイプは『パンチアウト』を始めとして、たくさん発売されているけど、当然のことながら迫力という点では、この『テレロボクサー』がいちばんだ。相手がくり出してくれるパンチは本当に顔面にヒットしそうで、思わずのけぞりなくなるくらい。自分のパンチもグーンと奥まで伸びて、まさにリアルファイトって感じ。



体ごと
スウェーパック?

©1995 Nintendo

レース(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

左右の障害物やライバルカーがバンバン目に飛びこんでくるレーシングゲーム。同タイプのものと



比べて先のほうまでコースが見えるのが特徴。曲がった先のカンパンまで確認できるのは感動。



● 今は
いちばん立体制的。
● 今回
紹介したなかで
やはり3Dといえ
ばいい

飛び出すカンパン!!

©1995 Nintendo

スペースピンボール(仮題)

任天堂 発売日未定 価格未定 容量未定

奥行きのあるピンボール。しかし、それだけじゃ終わらないのがバーチャルボーイ。仕掛けが立体なのだ。たとえば空中に浮かぶチューブのなかをボールがかけめぐったり、得点ポイントに入ったボールが飛び出してきたりする。ピンボール台の種類も選べるようだ。



ボールの動きまで3D

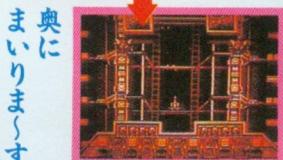


©1995 Nintendo

シューTING(仮題)

ハドソン 発売日未定 価格未定 容量未定

往年の名作『スターフォース』を思わせる縦スクロールシューティング。奥にも移動することができる。これによって直前に迫った障害物や敵をくぐり抜けろなんて芸当もできそう。



©Hudson Soft

はいぱー新着情報?

今回紹介したソフトは、すべて発売されるかどうか未定なんだよね。『レッドアラーム』は本体同時発売を目指しているとのことだけど、それ以外はバーチャルボーイの性能を見せるデモといった意味合いが強いみたい。まあ実際発売されたら、さらにパワーアップされたものになるのは、まず間違いなさそう。それから気になる他のソフトのことだけど、ティーアンドイーソフトはどうやらスポーツものも企画中らしいぞ。また□



▲これがイルカのデモ。動きがすごくなめらかで、ほんとに泳いでいるみたい。



任天堂株式会社
製造本部開発第一部部長
横井軍平氏

バーチャルボーイの開発者インタビュー

発売直前のバーチャルボーイ。今までとはまったく違ったゲーム機というところで、みんなも興味津々だよね。その生みの親にいろいろと話を聞いてみたぞ。

バーチャルリアリティーを娯楽に導入したかった

——リフレクションテクノロジーという会社は、もともと航空機の整備用パソコンのディスプレーを作っていた会社なんです。それは、航空機の設計図面を映し出して、片目で見ながら作業をする“プライベート・アイ”というもので、LEDを使って非常に繊細な絵を表現できるものでした。これを拡張したいということで、私どものほうにアプローチがあったんです。それを機会にバーチャルボーイの企画がスタートしたわけです。

——それはいつごろのことですか。

横井 そうですね、いまから3年ほどまえのことになりますね。

——その時点ですでに、バーチャルボーイの原案があったのですか。

横井 いいえ。そのころ私たちは、バーチャルリアリティーの技術をなんとか娯楽に持ち込むことができないかと、いろいろ

研究していました。ですが、娯楽の分野でこれを取り入れるのは難しいと思い始めたんですね。なぜ難いかというと、娯楽品として促してもらえるような値段の範囲で作ろうとすると、とてもやっぱりものになってしまって、商品として売り出せるようなものはできなかつたわけです。ですから、現状ではまだ早いということで、半ばあきらめていたところでした。そんな時に、リフレクションテクノロジー社のプライベート・アイを見て、ある意味で単色表示のディスプレーは表現の貧弱なものなのに、すごく繊細な絵が描けるということに目が向いたんです。それからいろいろと考えを巡らせて、いまのバーチャルボーイのアイデアに行き着きました。

——プライベート・アイという原型があったとはいえ、いまのバーチャルボーイに至るまでには、かなり苦労されたと思うのですが。

横井 そうですね。プライベート・アイというのは片目だけのディスプレーでしたから、それを両目を使って立体に見せるということは、1からのスタートになりますからね。テレビゲームでいうなら、テレビもいっしょに開発し始めたのと同じことなわけです(笑)。短期間によくできたなあって思います。

ヘッドマウント型は一般向きではないと思います

——開発の段階では当然ヘッドマウント型も検討されたと思うんですけど、どうしていまのテーブルトップ型に決まったんですか。

横井 まず、娯楽品であるということは手軽に誰もが装着できなくてはならないと思うんです。その点、ヘッドマウント型というのは、重さとか、頭を締め付けるということから一般向きじゃないと判断したんです。子供でしたら喜んで付けてくれるでしょうが、私たちの対象としているのは、おとな女性も含まれているわけですから、ヘアースタイルが乱れるとか、化粧が落ちるというようなことがあってはならないのです。だから、まず頭に装着するのはやめようというがありました。当然そうなると、バーチャルリアリティーの本筋でもあるモーションセンサー、つまり頭を動かしたらそれに合わせて映像を描き換えるというヘッドトラッキングはできなくなるわけですね。それをあきらめるかどうか迷いましたが、実際に私たちがいろいろと体験してきたことを考慮すると、頭を振った瞬間にちゃんとそれに合わせて画像を正確に描き換えられるようにするには、





スーパー・コンピューターぐらいいの
のりうく ジーライド
能力が必要なわけです。それなら
ヘッドトラッキングはあきらめよ
うと決めたわけです。それと、展
示会などでみなさんの目に触れて
いるのはテーブルトップ型ですが、
本体を肩に支えるショルダーマウ
ントも同時に発売を予定しています。
これを装着してもらえば、好きな
姿勢でゲームを楽しめますよ。

赤色がいちばん映像を 精細で鮮明に表示できる

——話は変わりますが、コストの
問題で単色になるのはわかるんで
すが、なぜ赤色を選んだのですか。
横井 開発段階では液晶ディスプ
レーで実験していましたし、当然、
製品にも液晶を考えていたわけ
ですが、あれだけの立体を表現する
となると、かなり高精細な液晶デ
ィスプレーでなくてはならないん
です。そうなると液晶ディスプレ
ーだけで10万円以上することにな

ってしまうんです。そこで、低価
格でもっとも見やすかったLEDの
赤に注目したわけです。赤以外で
もちろん表示できるんですが、
赤がいちばん小電力で輝度が高い、
つまり電気を使わずに明かるく表
示できるんです。明かるくつくと
いうのは映像が非常にクリアに
表現できますから。そういったこ
とから赤を使ったわけです。

——正直言って、赤色というのは
自分が疲れるような気がするん
ですが、影響はないんでしょうか。

横井 赤を使ったことで良く良くな
いんじゃないいか、という意見も
出ましたが、プロジェクトにはハ
ーバード大学の眼科医も加わって
いて、赤が目に悪いことはないと
言っています。ただ、赤は非常に
見極めやすいのでそう感じるだけ
なのです。そのことに関連して、
最近、非常におもしろいことがわ
かったんです。

——どんなことですか。

横井 それが初心会のあと、
私のところにある人から電
話がかかってきたんです。
あの画面を30分ほど見てか
ら外に出てみると、景色が
非常に見やすいっていうん
です。だから何か仕掛けが
あるんですって聞かれた
んですよ。でも何の仕掛け
もありませんから、どうい

うことなのか、いろいろ調べてみ
たんです。そうしたら、あれは眼
をよくする可能性があるって、ア
メリカの眼科医が言うんです。そ
の理由っていうのが、遠くを見た
り、近くを見たりすることが眼に
いいっていうのは聞いたことがあ
ると思うんですが、その運動をバ
ーチャルボーイをして、行
なっているってことなんですね。
つまり眼の筋肉のストレッチをや
っていることになるわけです。だ
からいま、そのことを利用して、

眼にいいソフトを作ろうかとも計
画しているくらいんですよ(笑)。

——それはおもしろいですね。日本
眼科医協会推薦なんていうもの
となるかも知れませんね(笑)。

横井 それは無理かもしれません
が、目に悪くないことは確か
ですね。バーチャルボーイを初め
て体験されるかたが、目の疲れ
ないように感じるのは、眼を動かす筋
肉が運動したとの心地よい疲れ
と同じ状態になっているということ
です。今までのテレビゲーム
では考えられませんでしたが、も
しかしたらバーチャルボーイは、
目をよくするのにも役立つかも知
れませんね(笑)。

——ゲームよりそのことのほうが
話題になるかも知れませんね(笑)。

横井 それも大事なことですが、
このバーチャルボーイで新しい感
覚のゲームの世界を、ぜひみなさ
んに楽しんでもらいたいです。

バーチャルボーイは目をよくする 可能性があるかもしれません



◆ もうすっかりゲームのコントローラーの標準とも言える+ボタンは、横井氏が考案
で、コントローラーだけを発売したいぐらいだと取材のあとに話してくれたのだ。

このメーカーが参入する!?

セント・ギガにバーチャルボーイ、どちらにも新しい試みがあり、また多くの可能性を秘めていると言えるよね。それだけに、今後の動向が気にかかるところじゃないかな。ましてや、自分がユーザーになる、なんてことも十分にありまするのだから、なおさらでしょう。

ところでサードパーティはセント・ギガアンケート表

セント・ギガとバーチャルボーイを、どのように考えているのだろう。具体的な返答があったメーカーを中心、コメントをまとめたのが下の表だ。かなり積極的なコメントをしてくれたメーカーもあるので、参考になるんじゃないかな。

任天堂を中心に、この春以降は何かと騒がしくなりそうだぞ。



これは言わずとしれたアトラスの「真・女神転生if…」。もしバーチャルボーイで発売されたらどんな画面になるのかな?

ゴジラがバーチャルボーイで暴れまるなんて、想像しただけでも興奮ものです。とにかく実現してほしいものです。



メー カー 名	ス パーファミコンアワー	バーチャルボーイ
アイマックス	将来的にはたいへん興味を感じています。たくさん普及してほしいですね。当面はレビューを配信するのが妥当でしょうね。	制作はスタートしましたが、毎日が学習ですね。技術的にも感覚的にも、今までとは違うものが要求されるのでたいへんです。
アスミック	まさしく「未来の国、日本」。でも本当に正確なデータが送れるのかどうか? これからのメディアの広がりには興味がありますね。	ある意味で凄い衝撃を受けました。当社でもおもしろい企画を発想することができたならば、挑戦してみたいですね。
アトラス	こんなに早く実現するとは思いませんでした。すばらしいことだと思います。レビューの形でソフトを提供してみたいですね。	基本的に立体玩具ですから、性能は十分だと思います。これから開発を始めるので、ソフトの発売は秋以降になるでしょう。
ココナツッジャパンエンターテイメント	通信時代の幕開けを感じます。新作情報の提供、テストプレーなどがたいへんおもしろそう。レビューを流してみたいですね。	ハードコンセプトどおりの性能と構造だと思います。現在ソフト開発の途中でして、発売時期などについてはまだ未定です。
コンパイル	新しい試みなので、まだどうとも思えません。配信率などのデータが十分に把握できない方は、ゲームは流せないと思います。	海外はともかく、日本国内では性能、構造ともに不適ではないかと考えています。現在、ソフトの制作は考えておりません。
サミー	一視聴者としてならば、買いたいゲームの検討材料として利用したいです。メーカーとしても機会があればやってみたいですね。	完全に携帯用的なデザインにしてもらいたかったのです。ソフトを制作する意志はありますが、詳しいことはまだ未定です。
小学館プロダクション	ユーザーと情報や意見の交換ができるることを期待しています。そういう形式であるのならば、やってみたいですね。	技術、価格戦略面ではさすがだと思います。問題はハードの特性が、ソフトのバリエーションを限定する可能性があることですね。
ティーアンドイーソフト	スーパーファミコンに新境地をもたらす、新しいメディアとして期待していますが、当社がすぐに参入するのは難しいですね。	これまでのソフトとは違ったおもしろさが追求できると思います。現在「レッドアラーム」というシミュレーションゲームを開発中です。
テクノスジャパン	詳しい内容がよくわからないのでまだコメントできませんが、流すべき当社の新作ソフトがあれば、やってみたいですね。	目が疲れののではないかと思う。当社としては、いまのところバーチャルボーイのソフトを制作する予定はありません。
テクモ	形態としては非常におもしろいですね。ただ子ども向け情報がメインになったりすると、どうぶん普及は難しいかもしれません。	ゲーム画面は不思議な異世界感覚があり、おもしろかったです。装着している姿は、ちょっと時代を先行しすぎて感じる感じします。
東宝	パッケージメディアから、じょじょにこういう形に転換されいくでしょうね。製造・流通コストが圧縮されるなら参入したいです。	サードパーティのソフト供給力、内容の多彩さがカギになります。当社としては年内にゴジラを使ったソフトを発売したいです。
日本物産	導入はプレイヤー個人より家庭環境に影響されるため、利用者は制限されると思います。メーカーとしては参加してみたいですね。	現在、ソフトを制作するかどうか検討中です。もし制作するのであれば、3Dメイズものなんかがおもしろそうですね。
ハドソン	新しいメディアですね。コマーシャルの配信については、4月下旬をメドに、現在開発中の「鉄道」を素材として用意する予定です。	従来のテレビゲームでは体験できないような、3Dの世界を提供できますね。すでにソフトの制作には着手しています。
ポニーキャニオン	「はー、そななかー♪」を感じますね。メーカーとしましては宣伝の機会になるのならば、コマーシャルを流してみたいです。	あると楽しいんじゃないですか。ひとつのアイテムですね。制作するなら、トリップしそうな危ない映像のゲームがいいですね。
メサイヤ	時代は流れいると感じます。メーカーとしてはゲームを1面だけ、サンプルとして流すのがいちばん期待できると思います。	ナイスなボディーですね。参入予定は現在のところありませんが、制作するとなったら「飛び出すアニキ」なんかがいいかと思います。
やのまん	システム的に子供には難解すぎるかもしれませんね。具体的にどのような放送になるのかわからないので、参入などは未定です。	もう少し小型化できれば良かったかもしれません、他のハードでは絶対に出せないおもしろさがあると思っています。

特別付録

バーチャル・バーチャルボーイ



バーチャル・バーチャルボーイの説明をするぞ。とはいっても目の焦点をぼやけさせ、2枚のマリオの写真を見つめるだけ。マリオが飛びだすまでがんばって挑戦しよう。

