

シックなグレーから生まれたカラフルな名作ゲームたち!

No. 278

スーパーな
ゲーム機を
大研究

ゲームラボ

年末年始
2026

スーパーファミコン 35周年



- SFC周辺機器図鑑 ●90年代ファミコンショップ
- SFC格ゲー名作選 ●ゲーム雑誌で振り返るSFC
- SFC移植美少女ゲーム ●ハドソンのSFC開発環境
- サンプルソフトの世界 ●SFCパチモノソフト選手権

ポケモン30周年



- ポケモン豆知識 ●ポケモンの特殊ソフト
- シリーズ全紹介 ●フォロワーゲーム名鑑
- 同人時代のゲームフリーク

バーチャルボーイ 発売中止ゲーム

ディスクシステムの システムメッセージ

8BIT MUSIC POWER 10周年

- マンガコーナー ●ピコタン ●小林銅蟲
●霧隠サブロー ●ハンバーガー ●牛帝
●calvet ●マミヤ狂四郎 ●赤野工作(小説)
●渡辺電機株 ●ゾルゲ市蔵 ●A-10 ●雑君

INTERVIEW

ヴァリスII・プリメシリーズ
梶原正裕 × RIKI

幻の超絶ドット絵RPG!
妖怪バスター ナビ之介

伝説のSTGが新生!

TATSUJIN EXTREME



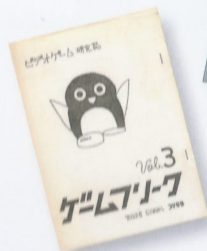
特集

ファミコンを受け継いだスーパーマシン! 国民的モンスターシリーズ!

SFC 35周年

ポケモン 30周年

- 004 スーパーファミコン本体& 周辺機器大集合
- 014 スーパーファミコン格ゲー列伝
- 020 ファミコンショップの栄光と挫折
- 024 “ガンダムの足” とは何か!? ハドソンSFC開発環境
- 028 SFC移植美少女ゲーム
- 032 SFCサンプルカセットの世界
- 036 ゲーム雑誌で振り返るSFC狂騒曲
- 042 スーパーファミコン パチモノソフト大百科
- 048 ポケモントリビア
- 054 ポケモンシリーズ図鑑
- 058 ポケモン バージョン違い&特殊ソフト図鑑
- 066 ポケモンフォロワーゲーム 非公式ガイドブック
- 070 ポケモンに至る道 ゲームフリーク伝説



バーチャルボーイ生誕30周年 PART. II

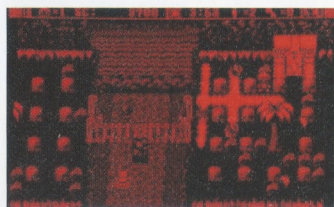
発売中止ゲーム図鑑

ゴーグル型ディスプレイが生み出す赤と黒の3D空間を「独占」して楽しめるゲームマシン、「バーチャルボーイ」の誕生から30周年。前号で特集したオールソフトカタログはプロローグでしかなかった!? 本特集では、市場に出ることが叶わなかったソフトを中心に、VBのもう一つの赤歴史を掘り下げよう。

text by 脳武 長之介 イラスト：どら

バーチャルボンバーマン

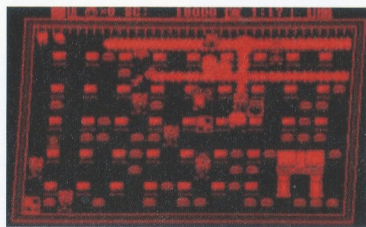
ハドソン / アクション / 1996年2月29日予定 / 5,800円



販促カタログは二つ折り、中面の見開きには5体の助けキャラが登場することも書かれている。裏面はオープニングのダイジェストがステレオグラム方式で楽しめた。



時には自分ごとと爽快地に焼き払う誘爆ロマンあふれる国民的人気アクション、『ボンバーマン』シリーズの一つ。ストーリーは『スーパーボンバーマン3』(SFC)の続弾にあたり、究極の機獣神を率いた謎のゴッドボンバーと戦う設定だ。2段構造のマップ、上下移動するトラップや落下物といった、VBの立体視を最大限に発揮した迫力と工夫が特徴。VB独自の二つの十字キーを活かした助けキャラの操作性も吟味されていたほか、新機能としてハドソンのキャラバンを彷彿させる「2分」と「5分」の時間内に稼いだアイテムやスコアに応じてボンバーレベルが判定される「チャレンジモード」も用意されていた。未発売VBソフトの中でも知名度が一番と思われるが、期待の火力もVB市場の導火線まで届かず。



レース (仮題)

任天堂 / レース / 発売日未定 / 価格未定



VB発売の約半年前に発表された任天堂タイトルの一つ。従来の3Dレースよりも遥かに深い、コースの奥行きと距離感がウリだったようだ。



ファミコン通信
1995年2月24日号

製品版との違いは一目瞭然?



この記事では、各VBソフトの開発画面も掲載されている。左上から順に『テロロクサー』、『ギャラクティックピンボール』、そしてマリオブラザーズをイメージした『マリオクラッシュ』の原型となる三本だ。



バーチャルジョッキー

ライトスタッフ / アクション /
1995年12月予定 / 価格未定

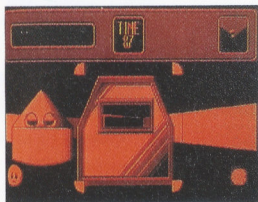
主人公は馬と会話できる能力を持つジョッキーで、競馬SLGとしては斬新な親密度や、人間キャラとの恋愛要素を搭載。本作は後にシステムやキャラをそのままプレステに移して『ジョッキーゼロ』として発売。VBの未発売ソフトのなかでは唯一かつ他社ハードで蘇るという予想外の展開となった。



ファミコン通信
1995年9月8日号

ニコちゃんバトル

BPS / シューティング /
1996年3月予定 / 5,480円



ファミリーコンピュータマガジン
1995年9月8日号

球体に笑顔のニコちゃんが、敵の妨害をかわしながら自分のダミーを追うメイズアクション。ゲームギアやPCエンジンで発売された『フェイスボール2000』の流れを汲む作品だ。CPUと1対1で戦う「アリーナモード」や対戦ケーブル(未発売)を用いた2Pモードも予定されていた。発表当初は「笑う角には敵がいる!？」というサブタイトルも。

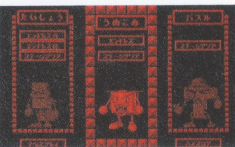
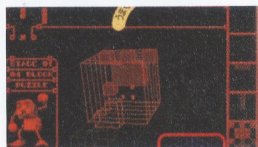


販促広告

ポリゴブロック

T&Eソフト / パズル /
1996年2月予定 / 5,800円

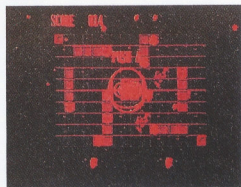
3D空間で次々と落ちてくるブロックを前後左右に回転しながら積み上げる。モードはブロックを埋めて消していく「うめこみ」、お題の立体形を再現する「パズル」、さまざまな対照形を作る「たいしょう」の3つ。海外では『3D TETRIS』のタイトルで、最後のVBソフトとして発売された。



販促広告

バウンドハイ

日本システムサプライ / アクション /
1996年2月23日予定 / 価格未定



ファミリーコンピュータマガジン
1995年11月3日号

ボール型口ボの「チャルボ」がフィールドを拡大縮小しながら跳ね回るアクション。任天堂の山内社長は1995年11月に開催されたスペースワールドでの講演で、“VBらしさ”を追求した秘策のなかで異質性を活かした本作に注目していた。なおチャルボは1997年に発売されたゲームボーイ用ソフト『チャルボ55』で主人公として登場を果たす。

海外で 非ライセンス商品化



本作はネット上にサンプルROMが流出。さらに2010年には『BOUND HIGH』のタイトルで、非ライセンスソフトとしてパッケージ化された。

バーチャルダブル役満

パップ / テーブル / 1995年8月18日予定 / 5,300円



VB発売前からラインナップされていた四人打ち麻雀。同社よりSFCで発売された『スーパーダブル役満』の作風に加えて、対局相手の表情と卓の様子を立体的に切り替える本機ならではの視点が持ち味。役満で和了すると奥から龍が飛び出した模様。

新日本プロレスリング 激闘伝説

トミー / スポーツ / 1995年12月予定 / 価格未定



当時の新日本プロレス所属の実在レスラー8人が、名物「GIクライマックス」など4つのモードで激闘を繰り広げる。登場レスラーは当時の資料を集約すると、長州力、橋本真也、蝶野正洋、獣神サンダーライガー、武藤敬司、馳浩の6人は確実。

アウト・オブ・ザ・デスマウント

J・ウィング / シューティング / 1996年3月予定 / 6,800円



二丁拳銃で敵を撃つガンSTG。おそらくは左右の十字キーで二つの照準を操作。LRボタンで弾を撃ち分けるVB用コントローラーの形状を活かした操作性だったと予想されるが、スペースワールド'95に出版された僅かな情報以外は詳細不明。

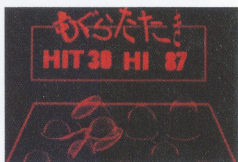
空とぶヘンリー

ヒューマン / アクション / 発売日未定 / 価格未定



主人公のヘンリーは大きな耳が特徴の不思議な生き物。浮遊感ある動きで画面の手前と奥、複数のラインを移動しながら縦横無尽に散らばるエリフを集めるのが目的だ（おそらく象がモチーフ）。ボスバトルもあるが、作風はほのぼのしていたようだ。

ファミ通謹製のVBソフト!?



バーチャルボーイ通信

「バーチャルもぐらたき」は一冊まるまるVBだけを特集したバーチャルボーイ通信内で企画されたオリジナルソフト。而目異なるグラフィックのバランス調整に戸惑いながらVB実機で動作するまで完全に滞りつづいた。

ドラえもん のび太のドキドキ! おばけランド

エポック社 / アクション / 発売日未定 / 5,500円



おなじみの「ドラえもん」が、遊園地でさまざまなアトラクションに挑みながらオバケにさらわれた仲間たちを救出する。基本はサイドビューだが、ドラえもんがジェットコースターのようなものに乗って画面奥から迫りくるステージもあったようだ。

バーチャルブロック

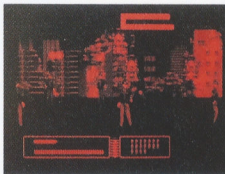
ボトムアップ / アクション / 1995年12月予定 / 5,300円



ブロックくずしをベースにパチンコやビンボールの要素をミックスした作品。両方の十字キーで二体のキャラを上手く分散、合体、伸縮させながらボールを弾く。VB特有の3D演出は不明だが、ステージ数はボスバトルを含めて50以上用意されていた。

バーチャルガンマン

ビクターエンターテインメント / シューティング / 1996年3月予定 / 5,800円



近未来を舞台にしたガンSTG。ホーミング弾や緊急回避のボムを駆使して、レンダリングCGで描かれたテロリストや戦艦を撃破する。ガンSTG特有、息つく暇もない激しさが味わえる作品であればVBとの相性は抜群だったと思われる。



ファミコン通信1995年8月4号



ファミリーコンピュータマガジン
1995年12月15号



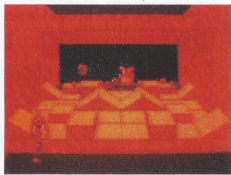
ファミコン通信1995年8月18・25日号



ファミコン通信1995年12月1日号

ヴァーチャルドッジボール

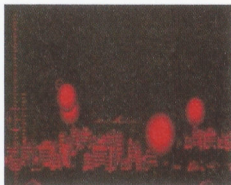
ヘクト / シューティング / 1995年12月予定 / 価格未定



閉鎖空間で一対一の闘球を繰り広げる対戦STG。角度を上手く調整しながら壁や天井の反射を利用したシュートで、制限時間内に多くのダメージを与えた方が勝利。ボールとステージは8種類ずつ。がむしゃらな攻防が楽しめるようなイメージだ。

湾岸戦争 RED CITY

アミスク / シューティング / 1995年12月予定 / 価格未定



画面奥から放物線を描きながら飛来するミサイルを次々と撃ち落とす。二つの十字キーで照準を操る「ダブルカーソルシステム」が持ち味だが、撃ち損じると都市がダメージを受けるルールはアタリ社の『ミサイルコマンド』を彷彿とさせる。

バーチャルプロ野球'96

ケムコ / スポーツ / 1996年3月予定 / 6,500円



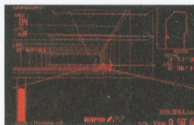
VB唯一の野球ゲーム、『バーチャルプロ野球'95』の第2弾。システムは前作と同じだが、プロ野球の95年度の最新データを導入。選手のグラフィックもリアル頭身に変化すると同時に、前作では実現しなかった対戦プレイも搭載されていた。

日本でも発売を控えていた!? 海外で注目された任天堂のVBソフト

日本では発売からわずか4か月、95年12月で新作供給が途絶えたVBだが、海外では加えて3か月ほど奮闘を続ける。その間に発信された情報のなかには、VBの起死回生を図るために開発が進められた二大タイトルが存在。海外の情報誌でも大きく取り上げられた。

DRAGON HOPPER

若きドラゴンの王子ドリンが、フェアロンの世界に捕らわれた恋人や故郷の妖精を救出するアクションADV。ゲームデザインや謎解きなどのシステムは『ゼルダの伝説』と似た流れで組まれている。日本では初心会などでタイトルと概要のみ明かされたが、市販の情報誌でゲーム画面は公開されなかったようだ。



ZERO-RACERS



SFCのローンチを飾ったハイスピード&反重カレースゲーム、『F-ZERO』の第2弾はN64ではなくVBで予定されていた。発表当初のタイトルは『G-ZERO』。海外では大きく取り上げられるとともに、実は完成もしていたことが後年に明かされている。



NINTENDO POWER 1996 July

その他のVB未発売タイトル

タイトル	メーカー
サンディズポイント	コナツツジャパン
プロテウスゾーン	コナツツジャパン
インターセプト	コナツツジャパン
スターシード	コナツツジャパン
シグナルラッド	J・ウィング
Jリーグ 3Dスタジアム	J・ウィング
妖獣学園	J・ウィング
ナイトランディング	POW
原人SHOW ~とびだせ!VB原人~	ハドソン
無敵鉄鋼ガガイン	ハドソン
スーパーロボット大空戦	バンプレスト
ギャラクシアン3	ナムコ

上から8タイトルはスペースワールド'95やファミ通などの発売スケジュールでタイトルのみ掲載。原人SHOW以下4タイトルは、当時企画に携わったスタッフのSNSやブログで存在が明らかとなったもの。