

1冊ですべてのゲームがわかる・選べる・楽しめる。

じゅげむ

MAY

5

1 9 9 5

¥480



ビギナーさんにも読
ゲームが絶対楽しくなる大辞典
これだからゲームは
やめられない!
「ラストがジーン…」の感動RPG
これから始める格闘ゲームのABC
注目/バチンコ/パチスロゲーム
絶対お買い得ガイド
有名人かんむり付きゲームは
ここに面白い!

バーチャルボーイの真実
3DO/テレビの逆襲
セガ/ゲームの進化論
プレイステーション・ビート
窓を開ける中村光一

すべてのゲーム機・次世代機・パソコン対応の
新作ゲームを全タイトル掲載!
ゲームはもと
超カンタンに
楽しめる!
アーケード&アミューズメントスポット
最新・街のゲームはいまこれで遊べ!

いま買える人気ゲームも
新旧あわせて大紹介!

創刊号



というワケで(何が?)、注目の95年を

勝手に予想。

今年はこれに注目せよ!

果たして 第2次世代機戦争は 勃発するのか?

ズバ、勃発するかしは、いか
どちらかに間違いない
(コメン)ない、おこらない
で。アメリカではともかく日
本のゲーム業界の鍵を握って

いる任天堂がどう動くかにか
かっているワケです。さて
にアメリカで発表されている
「ULTRA64」が投入され
れば、現在の次世代機が32ビ
ットのCPU、コンピュータ
の頭脳というべきものを搭
載しているのに対して、64ビ
ットのCPUというのがコワ
い、過去の実績から有力なソ
フトが多数投入され、まさし
くスーパーファミコンの後継
機になるでしょう。問題は今
売れている32ビット陣営の動
向。できれば任天堂が動い前
に確固たる地位を築いておき
たいはず。今年はセガサタ
イン、SONYプレイステーシ
ョン共に有力ソフトを多数投
入してやる気満々になるこ
とは必至。今年の成績次第では
任天堂が動いた後も、群雄割
拠の状態ながらも、住み分
けて立てていくのではな
い。と、ちょっと希望も含めて
予想します。だって遊者の選
択肢が多い方がいいやな
い。

スーパーファミコンは どうなる?

昨年末の次世代機戦争のア
オリを受けた形で、年末商戦
では「スーパードンキコン
グ」を投入しながらスーパー
ファミコン陣営の売上は伸び
なかった、と報道された。ま
あ、当たってはいるが、一時
的なものという感じがする。
すでに安定したスーパーファミ
コンマーケットが簡単に揺ら
ぐことは、現状ではあり得な
い。これは読んでいる人の中
にも、ハードはスーパーファ
ミコンしかもっていないとい
う人も多いはず。この辺りが
スーパーファミコンの強さで
すね。さらに今年は、スクウ
エア「ドラゴンクエストVI」
と期待作が控えていることも
ある。スーパーファミコンは
まだ、頑張っているところ
が多い。

「明日は?」そんな先のことはわからない」とシブいセリ
フを決めたのはホギーだった。シブくない我々は、性懲
りもなく今年のゲーム業界の趨勢を予想してみよう。

異業種の参入

わずか10年あまりの歴史し
かないといえ、ゲーム業界
は最近までゲームメーカーだ
けのものだった。特殊な業界
として、異業種からの参入を
許さなかったワケだが、過去に
NEC、NECが「PCエンジン」
をひびき上げて参入した
任天堂の王座を崩すにはた
っていない。でも、これだけ

大々参入したメーカーは、次
世代機戦争などにみられるハ
ードの性能アップなどから、
今後の積極的な異業種参入が
ありえる。その第一弾が「S
ONYプレイステーション」
なのだ。他にも多くの映像ソ
フトを持つパイオニアEDC
のスーパーファミコンへの参
入も決まっている。国内では、
多くのソフト産業(映画、音
楽)が低迷しているだけに、
彼らの持つノウハウがゲーム
に活かされる可能性は高い。
問題は、どれだけのヒット作を
生み出してきたメーカーを研
究し、独自のノウハウと融合
させてソフトを出していくか、
という点だ。

サテラビューは、 バーチャルボーイは?

セガをはじめとする他メー
カーが新型ハードに力を入れ
ている一方で、任天堂は既存
のスーパーファミコンの活用
に力を入れている。4月23日
から始まる「サテラビュー」
専用衛星放送「サテラビュ
ー」がそれ。これは既存のス
ーパーファミコンにB5を受
信できる機材(セントギヤに
加入)と共にサテラビュー
(一万八千円)があれば、独
自の衛星放送を楽しめるとい
うものだ。ここは、ユーザ
ーの好きな番組を選択できるシ
ステムになっている。将来、

的にはこの番組中でゲーム
データの配信の可能性ある
らしい。94年5月末現在、N
HKの衛星放送受信契約を結
んでいる世帯は約590万世
帯。スーパーファミコンは既
に一千万台を突破している。
スーパーファミコンが衛星放
送契約の牽引役を果たす可
能性も十分にあり得るわけ
だ。さらにバーチャルボ
ーイがある。かつてフ
ァミコン全盛時に
携帯型ゲーム機とし
て「ゲームボーイ」

1ソフトの多さ、拡張性の高さで今後の台風の
目になりそうなるDOにも注目だ
→この春3DO発売の注目アドベンチャー
ソフト「Dの食卓」(ワープロ/三栄書房)

と、ちょっとエラそうに書いてやっただけ
で、先のことばかりです。無責任す
ぎるか。でもまあ、あんまり難しく考
える必要はないでしょう。結局なるよう
なるんだから、最終的には「おもしろい
ものが生き残る」ワケだからさ。

発売前にわかった話題のすごい玩具(おもちゃ)

バーチャルボーイの真実

1月にアメリカで公開された
CESでは絶賛の嵐。雑誌
でも取り上げられた

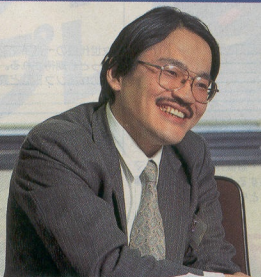


スーパーファミコンからウルトラ64へのつなぎ? サードパーティの「踏み絵」? 任天堂が発売するバーチャルボーイには誤解が渦巻き、前評判もあまりかんばしくない。だが、「寿現夢」は断言する。バーチャルボーイはテレビゲームを超え、すごい玩具だ

VIRTUAL BOY

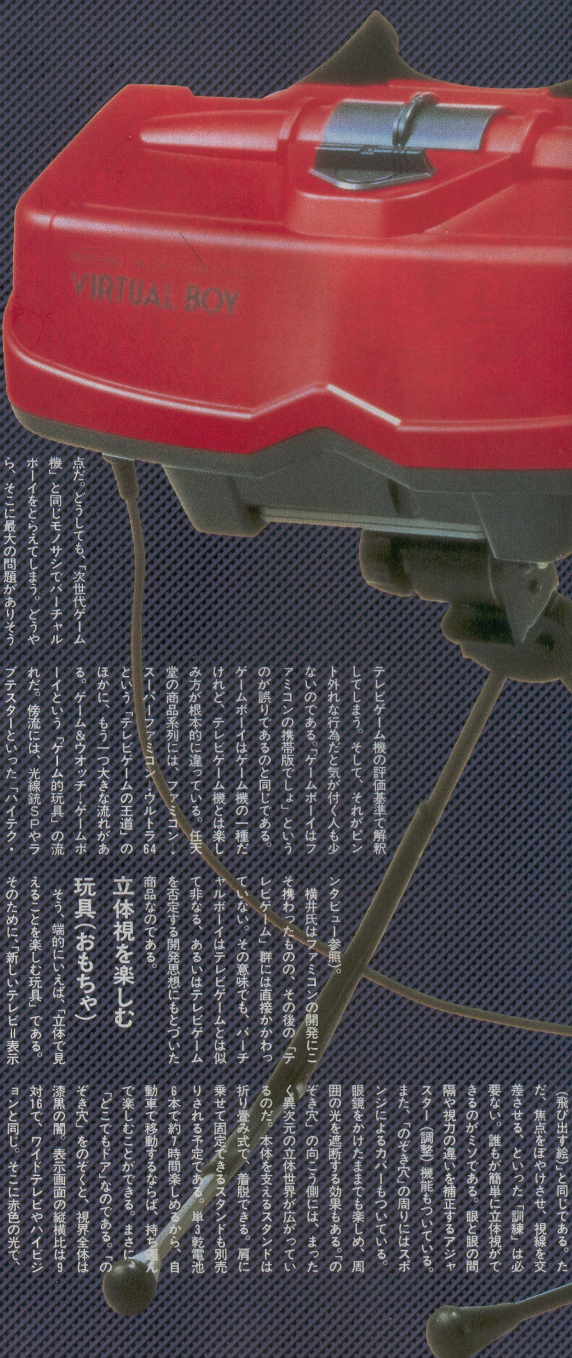
バーチャル・ボーイの仕様: CPU (中央演算処理装置) (4.32ビットRISCチップ (NECのV810=PC-FXと同じ)、特別に輸入した発光ダイオード (LED)、振動するミラー・レンズで構成したディスプレイを左右に二つ (一組)、表示画面の縦横比はほぼ正方形、16、瞬間を連続として彩色電クロ4枚構成で立体的表示、音源はステレオで、スピーカーを内蔵。単3アルカリ乾電池6本で約7時間動作。
ACアダプター、充電式アダプターは別売り。本体寸法は幅217×奥行き254×高さ110mm (眼部を除く)、重さ760g。本体前面下部に装着するROMカードリッジの寸法は幅68×奥行き76×高さ6.5mm。コントローラは左右に2つのジョイスティック、ボタン4個。

REPORT by KOUICHI AKAO



マルチメディアジャーナリスト赤尾晃一氏
1958年滋賀県生まれ。同志社大学卒業。シンガポール研究員、雑誌記者などを経て、現在、京大文学部、神戸大学講師。現在「日本工業新聞」に「ゲームの経済学」を連載中。





賛否両論、他の次世代機が両手

放して評価されるのに、バーチャルボーイには絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

ゲームボーイの嫡出子

ちやうど、参謀品されたソフトの完成度も大きく影響している。初代会展で会では、とにかく遊べるものをいいうことで、急いで

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

なんなのだろう。バーチャルボーイは絶賛の声がある反面「なんだ、あれは「魅力」を感ない」といった否定的な声も多いのである。これではわが国は十年は遅れていける、という警告もいれ

たえソフトを用意した。完成度でいえば二〇〇と任天堂も認めている。それに比べて、CESではまだ、昨年十一月の初代会展ソフト展示会で、業界関係者に展示されたたけで、一般消費者の関心も薄い。今年一月にアメリカで開かれた「ゲーム」を初めて「一般公開された」ゲームも紹介記事

を載せるなど、まさに「絶賛の嵐」だったのだ。この落差はいったい

思わず感動!!
真実が見えた...



立体視を楽しむ 玩具(おもちゃ)

そう、端的に言えば「立体視を楽しむ玩具(おもちゃ)」である。そのために、新しいテレビ表示装置まで「一から開発してしまっ

たのだ。バーチャルボーイの仕組みを簡単に説明しておく。双眼のよう

な本体の中には、赤色の光を出す発光ダイオード(LED)を集めた「棒」が二組ついている。一

センチに〇〇個以上のLEDが表示が並んでいる。LEDを表示した面をレンゲで動かせる。光をレンゲで拡大し、振動する鏡ミ

ラーに当てて振動し、眼の奥に映り込んで、目の奥に映る。秒何万回を繰り返して画像を浮かび上がらせる。で

これが右目と左目の二つある。それを少しずらした画像を表示する。視差が生れる。それで、立体的にモノが見えるのである。原理的には、少し前

にはやがた、3Dテレビオララム

(飛び出す絵)と同じである。ただ、焦点をぼやけさせ、描線を変

差させる、といった「訓練」は必要ない。誰もが簡単に立体的に見えるのか? ミンと立体的に見えるのか? 眼と眼の間隔や視力の違いを補正するアジャスター調整機能もついている。また、「さきハ」の周りはスポ

ンジになるカバもついている。眼鏡をかけたままでも幸い、周囲の光を遮断する効果もある。の

バーチャルボーイの生みの親、横井軍平氏に聞く（聞き手・赤堀晃一氏）

テレビゲームは限界に達した。

新たな発展方向が必要になった

——バーチャルボーイはテレビゲームの否定か？ 出発している気がしているのですが。

横井 フォーマコンを出した時点から、テレビゲームもいずれは飽きられるだろう、と不安な仕方がありませんでした。32ビットだ、CGだといったところで、しよせん、小手先の改良です。16ビットの二美、28.8メガビットCDDIにならなく、ゲームが変わるとは言えないのです。

横井 三年前に社長命令でVR（リリアティ）からです。

横井 映画や写真の世界では、立体視はいつでも一見せ物の域を出ず、死屍累算なんです。

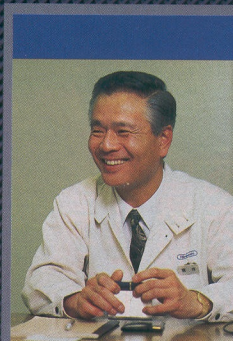
横井 CESでスバルパーク監督が私に「すごいマシンだけど、カラリだつたもつと」といって、

横井 三万回以内に抑えようというコストの問題もあるんですが、カラリだと色の情報に引られるの、立体像を結びにくく、異常に映れるんです。黒いバックに赤の発色というのは視認もしやすい、無限の発行量を感じさせます。

横井 これまで多いんですが、逆に「眼を長くする可能性もある」という声も出てくるんです。視力回復装置、なんかと原理は同じで、バーチャルボーイには眼の筋肉のストレッチの効果がありそうですね。『裸れたと感じるのも、ふだん使っていない眼の筋肉を使っただけ良いんだ』というんです。

横井 確かに、眼が良くなる「フット」を作れないかと、と研究しているくらいなんです。

Development 一開発者に聞く一



任天堂株式会社 製造本部開発第一部長 横井軍平氏

1941年、京都生まれ。同志社大学工学部卒業。1965年に任天堂初の「理工系」出身者として入社。スーパーファミコン以外のほとんどの商品企画を担当。



「とにかく変なモノを工作するのが好きな少年でした。子供の部長が仕事になってしまった落ちこぼれ人間です。」(笑)



この箱は実際の商品パッケージとは異なります。しかし「本体のデザインはもう変更しません」(横井氏)



ウルトラハンド(65年)。150万台のヒット。横井氏の代表作。上の機種のものをとるのに作った



ゲーム&ウォッチ(80年)。70種ほどシリーズ化され、8年間で世界で4800万台を売った



レーザークレイ射撃場(73年)。経営的には成功せず、任天堂以後アーケードに移植



ワリオランド(68年)。ピポボン玉をブラバットで打つ。陣子に穴をあけてよく叱られた



光銃銃(70年)。光銃銃SP(70年)とともに、70年代を画する最高の名玩具と評される



チリトリ(78年)。リモコンを操作すると掃除機がちょこまか動き回る。実用的だった



ラボラスター(69年)。2人の相性がメーターでわかるというユニークさがうけた。



ウルタスコープ(71年)。潜望鏡のアイデアで玩具に生かした。これが意外と便利だった



ご存じ「ファミリーコンピュータ」(83年)。十字キーは任天堂の特許である。

思わず懐かしい!!横井氏が手がけたヒット商品!!

ファミコンをはじめ、一世を風靡した商品は懐かしものばかりだ

がビシバシ

の「娯楽世界」が広がっている。自分自身がその娯楽世界に入り込んでいるような錯覚が起きてしまう。んだという錯覚が起きてしまう。思わぬ手を伸ばして触れたい。そんなのはどなたも思わぬ。ポル・ドゥ・ポル・ドゥ。宇宙空間を思わせる箇の中に、赤いポル・ドゥ。マシンの幻想的に弾かひびがう。つものように「台座」のワザ。ポイントのポクシゲーム「テ」をプレイした。レトロパン（板）を、相手パンが顔面にヒットしてうて。

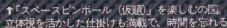
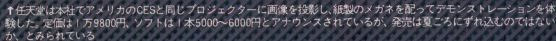
思ひ出すのけぞってしまふ。自分が
押し出すフーと、フーと、フーと
の奥まで伸びていく。それだけで
ない。立体感を活かした音場が、
も音場だ。ビートルズに似て、
が突然、謎のチューブに吸い
込かれ、画面の奥にいった消える
まで戻つてきたりする。ジョー
テング。だと、画面の奥縁に
隠れて、酸漿をやりすことばら
とにくく、これまで線線なかつ
た酸漿が、遊び手を隠れて、
だ。たぶん、今までは通達した
の部分にビシヤン、新しい刺激
が加わっているのだらう。さあ、

「文法」を作り上げるのに効能が大きいのは、**レビ・ケルン**（以下、ケルン）は熱心で口ずかす。テレビゲームの天才といわれるケルンは、大昔からこの開発者ほど、パソコンやボーイのソフト開発にハマっているのだ。それはたぶん、こういうことだ。次世代機はいわばもうこういうことだ。ペーシヤトルである。通信機能を持った道をいかに速く行きたいかを求めている。そして、その間にしか開発者の腕の見せ所はないに等しい。テレビといううゝ要素を位置に縛られ続けていると思

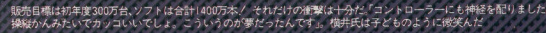
いた。思いこもつと無敵な勢力
に、たまたま、バチャールが
してた。だだけ、バチャール
が発見された段階で、そんな
ことはちよつと昔の笑い話にな
る。任天堂は常々「次世代に
は、ゲームは存在しない」と
戦争をいうものは、たまたま
断言する。その言葉は正しい。
バチャールは、「異次元機」の
のだ。そして、ゲームの「創世
の場」リアルタイムで立ちあ
——遊手によつて、そんな機
は、さう巡つてくるわけでは
ない。異次元機、裏に時代を
存在は、入てて、そういう評
下で、遊ぶものなのである。

[illegible]

横井部長が1987年ごろに新聞の「21世紀予測特集」に寄稿した一文。VRのない時代に的確に未来を予測し、自分でバーチャルボーイを作ってしまった。



ヤルボーイに入れたものである。そしてそれは遊び手にとっても無上の喜びを与えてくれるフロリディアでもあるはずだ。ダンジョンを奥へ奥へと探検していく緊要感を、キャラクターにフィギア（人形）のような存在感があるローリングブレインゲーム。ほんとうに「遊ぶ球」や「遊ぶ上がる速球」がけられる野球ゲーム。想像した



ゲーム機
ディスク
「あれもでき
とワクワクし
ームの草創期に

「これでもさる」
はなし。テレビゲ
ムで、底知
り号

けてワクワクしてくる。バーチャ
ル・リアリティが家庭で楽しめる
なんて、二十一世紀になってから
だよ。つい半年前まではみんなそ
う思っていた。そして、二・五五
元の画像をバーチャル・リアリ

二十一世紀の娯楽

現在の娯楽に代表されるテレビ映画、テレビゲーム、娯楽と映画は大変深い結びつきがあります。現在流行しているテレビゲームは、ブラウン管に映し出される映像の制作された世界の中で自分を生かした世界を遊ぶ、

った。有言実行。すごい人だ。

3月24.25.26日は GAME XPO '95 幕張メッセでゲーム三昧!

Computer-Game & Entertainment Conference & Exposition '95

で未来のゲームを体験しよう!



ついにゲームの世界にもエキスポが登場した。ハード、ソフトともにゲームのすべてを集結させた一大イベント。熱狂的なゲーマーはもちろん、未来のクリエイターの創造力を刺激するしかけが満載だ。うららかな初春の一日、幕張の巨大ホールで、顔のてっぺんから指ダコの先までゲームの快楽に浸ってみようじゃないか。

●会期 1995年3月24日(金)～26日(日)
10:30～17:30 入場は(16:30まで)

●場所 幕張メッセ

●主催 フジテレビジョン/ニッポン放送

産経新聞社/日本工業新聞社

●協力 寿現夢(リクルート)

●入場料 前売り/高校生以上800円、小・中学生400円
当日/高校生以上1000円、小・中学生500円

*前売り券は、チケットぴあにて扱っています



メッセは広いぞ、大きいぞ。

深さと幅広さに驚かされる一日となりそう。

この他にも、アップル社などのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥



千葉親子さんもイベントに参加。

深さと幅広さに驚かされる一日となりそう。

この他にも、アップル社などのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

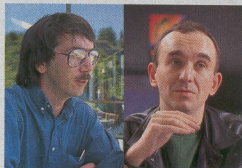
のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥



ウィル・ライト氏(左)ピーター・モリニュー氏(右)

深さと幅広さに驚かされる一日となりそう。

この他にも、アップル社などのゲームソフトを堪能できるなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

のPC系ハード・ソフト体験ゾーンでマシントラックなど、ゲームの世界の奥

2
これから出る
ソフトを体験

3
世界の
キーマンが集合

ゲームの魅力は見ているだけではわからない。クソゲーが指ダコもののゲームかはその体が判断してくれる。その点、ゲームエキスポ'95は、実際に体験できる。また大きな売り手にしている。また見たことのないソフトに誰よりも先に触れることができるのだ。一般では初めての公開となる任天堂バーチャルボーイは大きな目玉。プレイステーション側も、500台もの実機が所せまじと並び、どこにいく触りまくれる。これを重視したレイアウトがうれしい。ソフトも、鉄拳、アクアノートの休日、ヴァンパイア、アイザラッドと、ゲームマニア期待のタイトルがずらり。

ゲームエキスポ'95の目的は、各企業の新作おひるめだけでなく、明日のゲーム業界を担う人材の育成も、もうひとつの大きな目的だ。

コンファレンス、特別プログラム、大きな才能、若い才能との出会い、日本工學院専門学校提供、では、中村光一氏や高田博之氏など、一線で活躍する先人が、プロの姿を披露する。

記念イベント「成田・ゲーム・カレッジ」には、「タイムスレイ」のウィル・ライト氏や「ポリュラス」のピーター・モリニューが「日本の若いゲームと直接話したい」と駆けてくれる。彼ら世界的なゲームデザイナーが直接日本の金の卵たち秘伝を伝授してくれるわけだ。

このイベントには千葉親子ちゃんも登場してくれる。よしまな参加動機もOKだ。

これが今回の出展企業だ!

●アートディンク●アイマックス●アスキー●アスミック●アルトロン●アルユメ●アローマ●イマジニア●エクスシング●エポック社●エレクトロニック●アーツ・ビクター●オーブンブックス●カブコン●カルチャーブレーン●ケイエスエス●ココナッツジャパン●コナミ●サン電子●ジャパンホームビデオ●ジャレコ●ズオン/阿佐ヶ谷美術専門学校●ズーム●セント・ギガ●ソニー●コンピュータエンタテインメント●ソニー・ミュージックエンタテインメント●ソフトバンク●タカラ●トミー●ナグザット●ナビコネクション●ナムコ●日本一ソフトウェア●日本工学院専門学校●日本システム●ニュー●任天堂●バンサソフトウエア●バンダイ●ヒューマン●ポニーキャニオン●マイクロマウス●マップジャパン●三井不動産●メディアクリエイト●やのまん●ユービーアイソフト●リクルート/寿現夢 (2月27日現在)

今回のゲームエキスポ'95にはゲームメーカーをはじめ47社が出展する予定だ。なかにはビデオによる内容紹介のものもあるが、ほとんど全てのタイトルが、その場で実際に体験できる。

プレイステーションゾーンで 今年のゲーム動向を占え

プレイステーションゾーンでは、ローマの神殿風にコーディネートされた空間に、各ゲームメーカーの趣向をこらしたブースが華やかに展開される。5000台の実機を触りまくれるだけでなく、ほとんどのブースでゲーム大会が繰り広げられるだけに、今回のイベントで一番の熱気を発する地帯になるだろう。すべてをプレイして回るにはまる一日でも足りない。根っからゲーム好きは3日間このゾーンに言い詰めることになるかも。期待の鉄拳やワウパンパイア、プレイステーション初のRPGアークザラッドも顔を出す。カシガのいい人には今後の流れが見え隠れする魅惑的なゾーンとなるかも!?

人垣がきわけバーチャルボーイを 体感しよう!

まちがいない今回のイベントで人気を集めるのが任天堂の「バーチャルボーイ」。はじめてバーチャルリアリティなるものが登場してきたときを彷彿させる3Dのアイマスと飛行機の操縦、操縦桿を思わせるコントローラーなど、画期的なインタرفェイスが各誌で話題に上っている。その実物をわれわれ一般のユーザーがはじめて手にすることができるのだ。相当の混雑が予想されるが、ゲームマニアとしては、なんとしても3Dの世界を垣間みたいもの。当日は、実際に着目できるほか、ディスプレイの、万が一の場合も泣いて帰ることはない。

●記念イベント「ワンデー・ゲーム・カレッジ」3月24日(金)開催

※プログラム・講師などは変更の可能性あります。

第1時間目	11:30~12:20	第2時間目	13:30~14:10	第3時間目	14:20~15:00	第4時間目	15:20~16:20
「ゲームの歴史」 ロー・アダムス 鈴木尚 (スクウェア代表取締役/予定) 千葉麗子		「シムシティ的ゲームデザイン術」 特別講義! ウィル・ライト(「シムシティ」のゲームデザイナー)		「人類のゲーム発想術」 特別講義! ビーター・モリニュー (「ボビュラス」「テマパーク」のゲームデザイナー)		「さあ、ゲームを考えるぞ!」 ウィル・ライト ビーター・モリニュー 斎藤由多加(「タワー」のゲームデザイナー) 千葉麗子	

●GAME EXPO'95コンファレンス・特別プログラム「大きな才能と若い才能との出会い」

(提供/日本工学院専門学校) ※プログラム・講師などは変更の可能性あります。

	13:00~14:10	14:40~15:50	16:20~17:30
3/24 (金)	シミュレーションゲームの未来は開くか? 河西克重 (アートディンク取締役) 宮本英 (任天堂情報開発部) 重部博之 (ゲーム作家) 関き手・赤尾晃一	コンピュータグラフィックスの可能性は? 稲隆正彦 (メディア・スタジオ社長) 大塩章男 (ソニー・コンピュータエンタテインメント開発部) 坂本浩 (フジテレビジョンプロデューサー)	
3/25 (土)	なぜ人はゲームを楽しめるのか? 宮本英 (任天堂情報開発部) 田尻智 (ゲームフリーク社長) 関き手・平林久和	マルチメディア時代のゲームとは? 渡辺浩武 (GTV社長) 中田宏之 (レカ社取締役) 柳山寛 (メディア環境学者)	僕たちの青春時代とゲームの関係は? 中村光一 (チュンソフト社長) 遠藤雅伸 (ゲームスタジオ社長) 関き手・山下章

SUPER JUGEMU CALENDAR

スーパーじゅげむカレンダー

1995年6月以降に発売されるゲームソフトをゲーム機写真入りで紹介。メーカーからのコメントは毎月新しくゲームはマーク付。JコードはゲームソフトのID番号。アンケートで使えるすぐれモノなのだ(使い方は263Pを見よ)。もちろん6月1日から30日に販売されるゲームは次号の「出るぞ! ページ」でじっくり紹介されます。こりゃ次号も目が離せませんぜ。

・パソコン別にダウンロードと集めました! 注目ゲームは画面なるから、お目当てのソフトは心して読むように! 新登場ゲームはマーク付。JコードはゲームソフトのID番号。アンケートで使えるすぐれモノなのだ(使い方は263Pを見よ)。

95.7 エメラルドドラゴン

95.7 **エメラルドドラゴン** **RPG** メディアワークス **¥9900** **030920**

ついにあの名作がSFCになりなす。…が、ただの移植と思わないで下さい。あの斬新なシステムに全て書き直しのグラフィックやフィールド、あつと驚く仕掛けいっぱい! そしてしゃべりの“エメラルドドラゴン”がSFCで登場!

95.7	JB・スーパーバス	SAR	NGP	価格未定	030940	銀河鉄道999の続編、大冒険の冒険が待っている
95.7	神聖紀元デジタリ	RPD	ビック東海	¥13000	030940	銀河鉄道999の続編、大冒険の冒険が待っている
95.7	剣と魔法のラヴン	RPD	エンジェル	価格未定	030956	剣と魔法のラヴン、大冒険の冒険が待っている
95.7	フェリシア	RPD	トンチンパウス	¥9900	030949	剣と魔法のラヴン、大冒険の冒険が待っている

らんま1/2・奥義邪暗拳

95.7 **らんま1/2・奥義邪暗拳** **P2D** 小学館プロダクション **¥9400** **030706**

るみくソフトがついにやっ! 雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!

95.7	できたてハイスクール	SLG	ビー・エス・ティ	価格未定	030977	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!
95.8	ノーマーク魂 (仮題)	BAT	エンジェル	価格未定	030981	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!

紺碧の艦隊

95.8 **紺碧の艦隊** **SLG** エンジェル **¥10800** **030584**

じっくりやりたい。艦隊〜がSFCで登場。エンジェルが導いて下さいます。その分より素晴らしいゲームに仕上がっているはずです。

95.8	超魔法大魔王	RPD	ビー・エス・ティ	価格未定	030981	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!
95.8	ベストバトル	RPD	ビー・エス・ティ	価格未定	030989	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!
95.9	摩多摩多	RPD	摩多摩多	価格未定	030981	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!
95.9	リトルマスター	SLG	摩多摩多	¥9900	030982	雄英らんまのパワー全開! 落ちゲーの決定版。それが「らんま1/2奥義邪暗拳」だ! グーチャキパーのロックによる、全く新しいタイプの「らんま」がバズルになってやって来る!!

ウィザードリィVI〜禁断の魔掌〜

95.8 **ウィザードリィVI〜禁断の魔掌〜** **RPD** アーネ **¥12800** **030585**

待望のシリーズ最新作。本格RPG、遂に登場。発売日がまだ決まっておらず。申し訳ございません。その分、完成度150%のまで、きっとファンの皆様にご満足いただけるような作品に仕上がっているはずです。

バウンティ・ソード

95.8 **バウンティ・ソード** **RPD** バイオALDO **価格未定** **030772**

バイオALDOからSFCソフト第一弾!!

95.8	電撃特選	RPD	電撃特選	¥9900	030779	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!
95.8	リングにかけろ	SLG	メディア	価格未定	030987	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!
95.8	HT&T ドラゴンズスキャン	RPD	データエース	価格未定	030981	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!
95.9	イースV (仮題)	RPD	日本コロムビア	価格未定	030981	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!
95.9	機神伝説	BAT	アーネ	¥12800	030577	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!
95.9	グランヒストリア 〜幻世年記〜	RPD	バリエーション	¥11400	030956	バイオALDOからSFCソフト第一弾!!

SFC

発売日	タイトル	メーカー	予定価格	Jコード	メーカーからひとこと
95.6.2	邪仙人	BAT	¥15000	030527	邪仙人のエンタツ
95.6.2	ラブラブの魔	RPD	¥9900	030941	邪仙人のエンタツ
95.6.23	トランザイランド	BAT	¥9900	030941	邪仙人のエンタツ
95.6.23	西陣パチンコ博覧	SLG	¥15800	030941	邪仙人のエンタツ
95.6.23	妖怪バスター 乱の太閤	ACT	¥9900	030941	邪仙人のエンタツ

デア ラングリッサー

95.6 **デア ラングリッサー** **SLG** メサヤ **価格未定** **030985**

メガ・ドライブ・PCエンジンなどのビッグタイトルが並ぶスーパーファミコンで登場。今度は60面以上にあたる巨大なマルチステージでプレイヤーの意図がエルクランの行動に反映される。備兵システム、クラスチェンジ、うるし意匠氏氏によるキャラクターデザインにさらに磨きがかかり、戦略性の高いSRPGになった。あの美しさも入っているという噂だ。

95.6.2	プロ野球 横浜	BAT	アテナ	¥9900	030985	デア ラングリッサー
--------	---------	-----	-----	-------	--------	------------

ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜

95.6 **ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜** **SLG** サミー **価格未定** **030985**

大怪獣ガメラがSFCで復活します。怪獣マニアが喜ぶあのシーンや名シーンを表現したりリアルタイムシミュレーションゲームです。

95.6	ライトファンタジーII	RPD	トンキンハウス	¥9900	030987	ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜
------	-------------	-----	---------	-------	--------	---------------

実戦パチスロ必勝法クラシック (仮題)

95.7.7 **実戦パチスロ必勝法クラシック (仮題)** **QBL** サミー **価格未定** **030774**

パチスロファン必勝の必勝法ソフトの登場。なつかしの名機全6機種をとり揃え、まさしく決定版にふさわしい一作です。

パチスロファンにはたまらない。おすすめめ

95.7.21	JB サーパーバス	SAR	NGP	価格未定	030940	パチスロファンにはたまらない。おすすめめ
---------	-----------	-----	-----	------	--------	----------------------

松方弘樹のスーパーローリング

95.7.10 **松方弘樹のスーパーローリング** **RPD** トンキンハウス **¥9900** **030982**

トローリングをこなく愛する俳優の松方弘樹が監督し、本物の迫力を忠実に再現。またゲームの中でも、松方弘樹自身が世界各地の海でマリンとの熱い戦いをくり広げる。

95.7.10	甲子園	SAR	電法	¥9900	030981	松方弘樹のスーパーローリング
95.7.10	ころんらんど	ACT	ユーメディア	¥9900	030946	松方弘樹のスーパーローリング

アースワースジム

95.7 **アースワースジム** **ACT** タカラ **価格未定** **030953**

新聞各誌にも出た期待の新作! 1年141回アメリカNo.1ソフト日本に上陸! 米ゲーム大誌で賞賛に輝いたスーパーコントロールゲーム! サイバースを導くミズミ(JIM)と大冒険にくりだそう。

95.7	超絶合戦RINGS〜アストラルバトル〜	SAR	キンブレッド	¥9900	030985	アースワースジム
95.7	超絶合戦RINGS〜アストラルバトル〜	BAT	タカラ	¥14800	030943	アースワースジム
95.7	スーパー闘魂	QBL	アイマックス	価格未定	030927	アースワースジム
95.7	エンタープライザー	RPD	タカラ	¥9900	030915	アースワースジム