

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
95年12月に発売される全394本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション



CONTENTS

- ④ Windows95(13作)
- ⑥ Windows3.1(44作)
- ⑨ ハイブリッド：Windows&Macintosh(29作)
- ⑫ PC-9801&9821(23作)
- ⑮ FM TOWNS&マターティー(3作)
- ⑮ X68000(0作)
- ⑮ Macintosh(27作)
- ⑮ DOS/Vパソコン(31作)
- ⑮ セガサターン(34作)
- ⑮ プレイステーション(39作)
- ⑮ 3DO(11作)
- ⑮ PC-FX(4作)
- ⑮ スーパーファミコン(54作)
- ⑮ バーチャルボーイ(5作)
- ⑮ メガドライブ&スーパー32X(2作)
- ⑮ プレイディア(0作)
- ⑮ レーザーアクティブ(0作)
- ⑮ PCエンジン(1作)
- ⑮ ゲームギア(4作)
- ⑮ ゲームボーイ(8作)
- ⑮ アーケードゲーム(12作)
- ⑮ ネオジオ&ネオジオCD(5作)
- ⑮ ゲーム・ミュージック&ビデオ(45作)

1

1996



HOT 5

今月の売れ筋ソフト

スポーツ・ゲームが主流のなか、
『インスマウスの館』が健闘。

1

マリオクラッシュ

↑前2位

●任天堂
●アクション
●4,900円

2

バーチャルフィッシング

初登場

●バグ・イン・ビデオ
●フィッシング
●5,800円

3

T&Eヴァーチャルゴルフ

↑再登場

●T&Eソフト
●ゴルフ
●6,500円

4

レッドアラーム

前1位

●T&Eソフト
●3Dシューティング
●4,900円

5

インスマウスの館

初登場

●アイマックス
●AVG
●4,900円

新日本プロレスリング 激闘伝説

12月 ■トミー ■プロレス
■4,980円 ■12月発売予定



バーチャルボーイ初のプロレス・ゲームが登場。実名選手が8名登場し、臨場感あふれる過激なバトルをくり広げる。全選手総当たりによるG1クライマックスやタイム・アタックなど、モードも多彩。

バーチャルボーイ

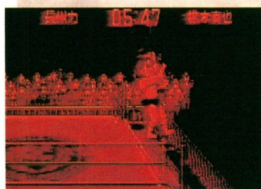
VIRTUAL BOY

嵐の予感

新日が今度はVBに乱入!

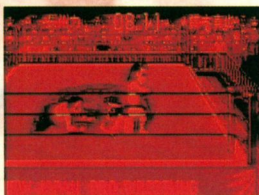
最近、ゲームの中でも破竹の快進撃をつづける新日本プロレスの選手たちが、今度はバーチャルボーイのリングになぐりこんできた! 人気レスラー8名が実名で登場、キックや空中殺法が自分に襲いか

かるかのような超追迫力の完全立体的バトルが楽しめるぞ。プロレス・ゲームにはめずらしいタイムアタック・モードがあり、文字どおり“秒殺”の快感に酔いしれることもできるのだ。(山田真也)



▲とてもイタイ雪崩式プレーンバスター。落差の大きい技もリアルに再現

▼サンリ固めをキメる長州と、必死に耐える橋本。手に汗にぎる攻防だ



新日本プロレスリング

激闘伝説

■トミー ■プロレス

■4,980円 ■12月発売予定



▲セレクトできるのはこの3選手。ものすごい形相が3Dで迫ってくるぞ

今月の新作

今月はパズルあり、シミュレーションあり、アクションありとさまざまなジャンルのタイトルが並んだ。どの作品も立体を活かした新アイデアを投入している。

スペースインベーダー
〜バーチャルコレクション

12/1

■タイマー ■シューティング
■4,980円 ■メガ・カードリッジ

あのインベーダーがバーチャルボーイに帰ってきた。恐怖感がじわじわと迫ってくるバーチャル・モードに加え、なつかりのオリジナル・モードやチャレンジ・モードなど、多彩な内容を収録。

バーチャルLABO

12/22

■J・ウイング ■アクションパズル
■5,500円 ■メガ・カードリッジ

究極生物“ミュー”の呼吸器をすべて封鎖することが目的の1風変わったパズルゲーム。落ちてくる複数の器官を回転させつつ、位置を入れかえてつなげるという頭脳回転向けのシステムになっている。

SDガンダム テイムンションウォー

12/22

■バンダイ ■SLG
■5,800円(予定) ■メガ・カードリッジ

おなじみのキャラクターたちがくり広げるSLG。3Dならではのフォーメーションや地形を駆使しての新感覚シミュレーションが楽しめる。バトルシーンでは奥行きのある戦場でのアクションが展開。

空とぶヘンリー

12月 ■ヒューマン ■アクション
■5,800円 ■メガ・カードリッジ



ふわふわと空を飛んでいるヘンリーを、前後左右に誘導して敵をやっつける、のどかなアクション・ゲーム。筒状に構成されているステージを採用、3次元のなびかりを再現している。

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

T & Eの新作は、3D空間でブロックをはめていくパズル「ポリゴブロック」。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月予定	ヴァーチャルドッジボール	アクション	ヘクト	5,800円
2月23日	ヴァーチャルバレー	アクション	日本システムサプライ	5,300円
2月予定	アウトオブ・ザ・デスマウント(仮)	3Dシューティング	J・ウイング	(予)5,900円
	★ポリゴブロック	アクションパズル	T&Eソフト	5,800円
	バーチャルダブル後演	麻雀	バップ	5,300円
	ドラえもん	アクション	エポック社	未定
3月予定	へのび太のドキドキ!おばけランド	野球	ケムコ	未定
	バーチャルプロ野球'96	サッカー	J・ウイング	(予)6,900円
	リーグ3Dスタジアム	シミュレーション	ビクターエンタテインメント	5,300円
	ヴァーチャルバレーガマン	シューティング	コナミゲーム	(予)5,800円
	スターシード	シューティング	コナミゲーム	(予)5,800円
	プロテクション	シューティング	コナミゲーム	(予)5,800円
96年予定	バーチャルボウリング	ボウリング	アテナ	5,300円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボムアップ	(予)5,300円
	競馬SLG	レース	ライトスタッフ	未定
	海岸戦線レッドシティ	シューティング	アスミック	未定
	★ナイトランディング(仮)	フライトSLG	バウ	未定
未定	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ニコちゃんバトル	3Dアクション	BPS	5,480円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バーチャルボーイ ワリオランド〜ヘアワンの秘宝(任天堂)12月〜12月1日

★……今月DataBaseに初登場した新作

第7回

初心会ソフト展示会

11月24日、千葉・幕張メッセにて開催された、任天堂ハードの新作発表会「第7回初心会ソフト展示会」。この場で、ウルトラ64（海外名）と呼ばれていたウサの64ビットマシンが初公開となったのだ。当日発表された情報をいち早くお伝えしよう。（大出綾太）



正式名称は「NINTENDO64」

発売は来年4月21日!!

まず名称だが、正式に「NINTENDO64」と発表された。平成8年4月21日発売予定、予価25,000円（税別）で、コントローラ1個とACアダプタが同梱される。ソフトはROMカートリッジで供給されるが、来年末をめどに新方式の磁気ディスクを発売するという。

特徴的なのがコントローラ。色はグレーで、グリップが左右と中央に三つ突きだしている。それぞれのグリップを握って操作するわけだ。

レフトグリップを握ると、親指部分に十字キー、人差指部分にLトリガーボタン。ライトグリップだと、人差指部分にRトリガーボタン、親指部分の内側にA・Bボタン、その外側にCボタンユニットとして、十字型に4個のボタンが配置されている。十字キーと同じように使うこともできるわけだ。センターグリップ部分にはスタートボタンと、その手前に「3Dスティック」というアナログ・レバーがついている。レバーを倒した速さや角度を感じ取れるため、微妙な操作が可能だ。3Dスティックの裏側には「Zトリガーボタン」。中央グリップを握ると、銃の引き金を引くカンジでボタンを押せるようになっている。

これらグリップの握りかたにより3種類の操

作形態を作りだせるのが、NINTENDO64の大きな特徴だろう。中央・右グリップで「ライトポジション」、左・中央グリップで「レフトポジション」、そして左・右グリップで「ファミコンポジション」となる。

さらに、コントローラ背面にはメモリーパック挿入口を用意。ゲームデータのセーブ装置であるメモリーパックが、プレイヤーごとに手で接続できるようになっているのだ。

本体カラーはつや消しの黒。前面にはコントローラ差込口が4個ついている。上面は左から電源スイッチ、メモリー・エクスパンション・ポート、リセットボタン。メモリーについての発表はなかったが、将来的には増設ができるようだ。背面には、磁気ディスクなどを接続するためのコネクタが確認された。

また、本体とともに別売りのコントローラ「NINTENDO64コントローラ・プロス（仮）」も展示されていた。赤、グレー、ブラック、ライトブルー、ダークブルー、グリーン、イエローの7色が発売される予定だ。

第1弾はやはり「マリオ」！ 「カービィ」も発売される

ソフトに関しては、2作が実際にプレイできた。まずは『スーパーマリオ64（仮）』。『スーパーマリオ』シリーズの最新作だが、これまでのスタイルを一新し、3D視点による全方向可動型アクションになっている。3Dスティ

ックを使って自由な速度で移動できたり、Cボタンユニットでの視点変更など、NINTENDO64の性能を活かした内容の1作だ。

映像が3次元になったことにより、さまざまなアクションが追加された。クッパをつかんで振り回すということもできるようだ。また体力制を導入していて、ダメージを受けると体力が減り、0になるとミスとなるが、じっとしていれば回復していく。

完成度は50%ということと、今後さらに向上するだろうが、現時点でもグラフィックのインパクトは相当なもの。テレビなどで見られるCGと同質の映像でゲームが遊べると思ってもらっていいだろう。

もう1本は『カービィウォル64（仮）』。スーファミで好評だった作品のアレンジ版だ。こちらは完成度20%ということと、雰囲気をつかむ程度だったが、アナログである3Dスティックの特性を活かしたデキになっていた。プレイできたのは、すりばち状のフィールドから敵をはじき落とすアクションと、起伏のあるコースを転がす（またはホバーに乗って）ゴールをめざすタイムアタック式アクションの2種類。対戦プレイも可能なようだ。

そのほかのタイトルはビデオでの紹介となっていた。確認できたゲームを下表にまとめておく。次ページからの山内社長講演も併読してもらうといいだろう。

NINTENDO64は、まさに脅威的なパワーを持ったマシンと言えそうだ。

NINTENDO64スペック表

- CPU：MIPS64ビットRISC CPU（R4000シリーズカスタマイズ）
動作周波数：93.75メガヘルツ
- メモリ：RAMBUS D-RAM36メガビット
転送速度：最大4,500メガビット/秒
- コプロセッサRCP：SP（サウンド及びグラフィックス演算プロセッサ）
及びDP（ピクセル描画プロセッサ）内蔵
動作周波数：62.5メガヘルツ
- 画面解像度：256×224～640×480ドット
フリッカーフリー・インターレースモード サポート
- カラー：最大32ビットRGBAカラーフレームバッファ サポート
標準21ビットカラー出力
- 画像表示処理能力：Z-バッファ
エッジ・アンチエイリアシング
本格的テクスチャマッピング
●ドライバニア・ミップマップ・
インターポレーション・テクスチャ
●環境マッピング
●パースペクティブ補正 など
- 本体最大寸法：幅260mm奥行き190mm高さ73mm
- 本体重量：1.1kg

NINTENDO64出展タイトル（すべて仮称）

スーパーマリオ64	3Dアクション。予価9,800円、本体と同時発売予定
カービィウォル64	カービィが主人公のアクション。予価9,800円
スーパーマリオカートR	スーファミから移植。画面を4分割しての4人対戦可能
パイロットウイングス64	スーファミからの移植作。フライト・ゲーム
ウェーブレース64	『F-ZERO』タイプの水上レーシング
バギーバギー	モンスタートラックを操作して敵車と戦う
ブラストドーザー	ブルドーザーで建物を破壊していくアクション
スターウォーズ：シットウ・オブ・エンパイア	映画が題材。ルーカスアーツ制作の3Dシューティング
ゴールデンアイ007	3Dガンシューティング。『007』次回作をゲーム化
ボティハーベスト	侵略してきた宇宙人を撃退するアクションSLG
クリエイター	恐竜や生物を自由に作成するソフト
ゼルダの伝説	demo映像のみ。3D対戦格闘タイプの映像が流れた
スターフォックス64	demo映像のみ。見た目はスーファミ版と変わらないが...

任天堂・山内 溥社長の講演を 誌上で完全再現『テレビゲーム市場の展望』 (第7回初心会ソフト展示会にて)

GAME



去る11月23日、第7回初心会ソフト展示会にて、2年ぶりに任天堂・山内社長による講演が行われた。今回の話題の中心は、やはりNINTENDO64。その講演の内容を一字一句変えずに、ここに再現してみた。なお、見出しと（ ）内は編集部が加えたものだ。

低迷する

バーチャルボーイについて

本日は、ご多忙のところ大変たくさんご参加いただきまして、まことに光栄に存じます。厚く御礼申し上げます。

今日は任天堂が世界ではじめてウルトラファミコン、すなわちNINTENDO64の展示説明会を開催いたしましたわけでございますけれども、この話を中心にこれから午後4時までお話をさせていただきます予定でございます。

ただ、じつは、今年の夏に一部のご期待を受けまして発売いたしましたバーチャルボーイが、ご承知のように期待はずれで低迷をいたしておりますので、ほんのわずかの時間をいただきます。これについてご説明をさせていただきますと存じます。

じつはバーチャルボーイというのは、私どもはテレビゲームとのちがひ、テレビゲームとの異質性というものを追求しようとして、スタートを切ったんでございますけれども、発売の時点で、そのテレビゲームとの異質性が強調できるようなソフトがなかったにもかかわらず、一部でテレビゲーム的なソフトでもユーザーに通用するのではないかとというような、そういう甘い見かけがありまして、私はうんうんそれと承認してしまつたために、多くのユーザーの支持を得られませんでした。今日もバーチャルボーイ・コーナーを作りまして、2種類のソフトをならべておりますけれども、そのうちの1種類のほうは大阪のソフトメーカーが作られた作品のようでありまして、まだほとんど味がついておりませんので、したがって今の段階では評価はむずかしいんですけども、しかしまあ、今までにバーチャルボーイのソフトにくらべますと、その発想が一番バーチャルボーイらしい、そういう感じもいたしますので、これをうまく味付けしてほしいと思っておりますし、また、任天堂も今いくつかのソフト開発をつづけております。とにかくスタートの時点で立ちもどまして、もう一度バーチャルボーイらしいソフトをなんとか作り上げて、ユーザーのかたがたにご判定をおおぐたいと、このように考えておりますので、いつ発売するか、できるだけ早くやりたいと思っておりますけれども、まだ、何月何日ということとは決められないん

ですけれども、来年できるだけ早い時期にもう一度再スタートを切りたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

テレビゲーム史上最高の傑作になる『スーパーマリオ64』

さきほど申したように今日はこういう話じゃなくて、NINTENDO64の発売、さらにテレビゲームのマーケットというのがこれからさきどうなっていくのか、ということについて私の見解を申し述べさせていただきますことになっておりますので、まず、64ビットのマシンの説明からさせていただきますと思います。

すでにそのコーナーを作っておりますので、みなさまがそれをさわっていただいたことと思いますが、じつは、このNINTENDO64対応のソフトというのは、30種類ほど今スタートをきっております。そのうち約半数を選びまして、今日じつはビデオに撮って部分的にみなさまが目にしてくださいしております。

なぜその、もっとたくさんの種類をさわれるようにしないかというようなご不満があるかと思うんですけども、テレビゲームというのは、これはゲーム・ジャンルにもよるんですけども、完成度が低い場合と、完成した場合との差がきわめて大きいわけです。完成度が低いテレビゲームというので遊びますと、すぐつまらなく感じます。口で「これを完成さすと、ものすごくおもしろくなるですよ」と言いますが、これはもう遊んでいる人、さわっている人にしてみれば、そんなことはもう通用しません。ですから、完成度をとにかく上げて高めて評価をしていただかねばならないわけですが、今回ビデオに撮って流しておりますソフトというのは、いずれも完成度が低いわけです。

その中で、『スーパーマリオ64』というのをみなさまが遊んでいただいているわけですが、これもじつは完成度が50%です。ただ、『スーパーマリオ』のようなゲームの性格からしますと、完成度は50%でも、今までのスーパーマリオ・シリーズというのをたくさんのかたがたが遊んでいただいておりますので、『スーパーマリオ』は非常に知名度が高いわけです。ですから、今まで遊ばれたスーパーマリオのシリーズと、今回の64ビ

ット用のスーパーマリオ・シリーズの比較は大変しやすいわけでありまして、今日おそらく遊んでいたかたがたには、お感じになったと思うんですけども、今までのスーパーファミコン・シリーズとちがって、いろいろなところで、ゲームソフトとしての価値が高まっていると、そういうふうにお感じいただいたのではないかと、じつはうぬづけているわけでありまして、これは、完成度を上げていきますとおそらく、まあ、ちょっとぬづけるかぎりかもしれませんが、テレビゲーム史上最高の傑作になる。これだけは任天堂はまちがひなく実現できると思っているわけでありまして、来年の4月に『スーパーマリオ64』を同時発売したいということで、『スーパーマリオ』のスタッフはこのところ大変な重労働になっておりますけれども、みんなそれを目指して努力を今いたしております。

『マリオカート』は6月に発売する予定

それから、今日十いく種類のソフトをビデオに撮って見ていただいたんですけども、その中には任天堂の開発部隊が手掛けた作品もありますし、ヨーロッパやアメリカのソフト・メーカーさんが現在進行中になっている作品もずいぶんございます。アメリカやヨーロッパのソフト・メーカーさんは、それれみなさんきわめてテレビゲーム・ソフトの開発については、優秀な有能なかたがたばかりなんですけれども、その中で私は任天堂が手掛けておる作品、たとえば『マリオカート』というのがあります。この『マリオカート』っていうのをじつは、今日はみなさんにさわっていただきたかったんですけども、それは、『マリオカート』っていうのは、今から3年前にスーパーファミコン・ソフトとして発売いたしました。現在までで350万本以上が販売され、今もわずかながらありますけれども、今なお買っていたくユーザーのかたがたがおいでになります。大変その、ゲームソフトとしては高く評価された作品だったわけです。この『マリオカート』に、いろいろな新しい仕掛け、それはNINTENDO64の特徴を活かした新しい仕掛けを今、いろいろつけているわけでありまして、それか1は8割ぐらいまで

いきますと、もうこれははっきりと、スーパーファミコンの『マリオカート』で遊ばれたかたがたがそれでは遊ばれますと、どこかどのようにながったのか、ということがもうはっきりとわかります。そのようにわかっていただきますと、ユーザーのかたがたが、なるほどNINTENDO64用のソフトというのは、こういう特徴があるんだと、こういう特徴を持っているから、他の、ほかのテレビゲーム・ソフトとはちがうんだということを、これはもう現実で遊んで感じてもらえる。じつは、これがもう一番重要なことでありまして、テレビゲームというのは、映画とちがうわけでありまして、見て価値を判断するものではないでございまして、遊んで、そしてそれでおもしろいか楽しいか、というのがテレビゲームなんです。どうも昨今は、このテレビゲームというものに対して、よく知らないかたがたが、どんどんどんどんいろいろなことを書いたりしゃべったりされるので、おかしくなっているわけです。つまり、テレビゲーム本来の姿というか、その実際の姿、実像がつかずでいっている。これは困るんです。こんなことではテレビゲームの前途はあやうくなってしまふ。もっと、ゲームの価値というのはどこにいったいあるんだと。

たとえば、今日の『スーパーマリオ64』でもそうなんですけれども、『スーパーマリオ64』の内容、遊ぶ内容が、もしも買われたユーザーのかたがたが、『なんだこれは、あまりスーパーファミコンのときの『スーパーマリオ』と、64の『スーパーマリオ』とはあまり変わらないじゃないか、というようなことを、もしも私どもが今のNINTENDO64の『スーパーマリオ64』を買っていただいたユーザーのかたがたが、たとえ100人のうち1人でもおいでになったとすれば、これはもう、大問題です。そんなことをユーザーのかたがたに思わせたんです。もう任天堂の新しいハード、ソフトの価値はなくなってしまうわけです。どうしても任天堂は、NINTENDO64用のソフトウェアを買ったかたがたに、絶対に失望をあたえることはできません。『ああ、買って良かった、と思っていだかなければならぬ』というわけです。

ですから、『マリオカート』でも、もう少し完成度を上げたい。今、じつは『マリオカート』の完成して発売する予定は、今のところ来年の6月ごろというふうに見えております。ですから、たぶん来年の4月ごろになりますと、これはもう『マリオカート』も遊んでもらっても、十分その特徴をみなさまがたに示せます。ですから任天堂は小売り店頭で、『マリオカート64』の、店頭でユーザーのかたがたに遊んでももらえることをやることも可能になってきます。

テレビゲームというのは、そうあるべきものでありまして、これはすごいとか、これは

おもしろいとか、そんなことを本来、しゃべったり書いたりするものではないでございまして、じつは遊んでその価値を判断する、ということがテレビゲームなんです。私はそれを非常におそれるわけです。

今のテレビゲーム・マーケットは 誠に楽観できない状況にある

家庭用のテレビゲームというのは、ずいぶん前からありました。しかし、しかしファミコンが発売されたのが今から12年前です。12年前にファミコンが発売されて、そして、スーパーファミコンへと移行してきた。その前、その前はアメリカで第1次テレビゲーム・ブームというのが起ったわけです。だがこのブームは、あっという間に消えました。そして、市場は崩壊しました。なぜ市場が崩壊したのか。なぜ消されたのか。これは、でてくるソフトがもうつきつぎに、洪水のようのでてくるんですけどもソフトが、どれて遊んでも、おもしろくも楽しくもない。多くのユーザーは、なんだこれはといった、テレビゲームなんてものは、おもしろくないもんだと、こんなものは。こんなものはもはや俺たちは遊ぶのをやめたと言って、アメリカのユーザーは、みんなもうテレビゲームばなれを起してしまつた。だから、娯楽ですからもなくなつたって生活するのに困りません。ですから、またたく間にマーケットはほとんど壊滅状態になってしまつた。

今、今のテレビゲーム・マーケット——今のテレビゲーム・マーケットはいったいどうなっているのかということを考えますと、これは誠に楽観できない状況になってきている。つまり、ユーザーの目は当然のことながらどんどん肥えてきます。また、ファミコン人口というのはどんどんふくらみました。そして、若い人たちは、多くの若い人たちは、ゲームの開発というのに対して興味を持ってこられました。ですから、そういうように、ゲームを開発したいという人たちも増えてきた。また、ソフトメーカーは、だんだんだんだんタネがなくなってきた。仕掛けがなくなってきた。つまり苦しくなってきたわけです。

ゲームというのは、独特の発想、ユーザーが今まで体験したことのないような、おもしろさと楽しさを、それを作り上げて、そしてユーザーに問ひかける。ユーザーにご判断を委ねるんです。ところが、もうものすごい勢いでさまざまなゲームが市場にあふれてきて、開発者たちは、もうどうしたらいいのかわからなくなってきた。

そうなりますと、結局、一番安易な道、一番簡単な道を選ぶとするのはこれは人間でして、たとえば、たくさん作ろうと、種類をたくさん作つたら、十（とお）作つたら一つや二つぐらい当たるかもしれない、という

ことでたくさんソフトを作ろうとする。そうすると人もいます。だから俺たちは、ソフト開発の仕事をやりたいんだと言ってるたくさんの人が増えてきているんで、そういう人たちを雇い入れる。しかし、そんなことで目の肥えたユーザーを説得できるゲームが作れたら、これはもうあまい話でありまして、そんな仕組みをいくら考えましても、ユーザーは、全然そんなことに対して拒否反応を起こすだけでありまして、当然のことながら、駄作、愚作、つまりダメソフトが増えてきます。さらには、新しいハードもつきつぎに発売されてきました。そうすると今度は、その新しいハード用に、またゲームがどんどんでてきます。

しかし、しかしいったいユーザーに、ユーザーを説得できるようなソフト開発をするためには、どんな条件が最低必要なのかということになってきますと、これは、いろいろな才能を集めてこなければなりません。たとえば、シナリオ・ライター、シナリオを書く人の才能。さらには音、音楽を作る才能。プログラム、プログラマーとしての才能。デザイナーとしての才能。ディレクターとしての才能。そういう才能、そして経験。それらが結集されてきてはじめて独創的なゲーム開発も可能になるわけなんですけれども、そういうような条件を作りだすということも、まことにむずかしい。チームワークもありますから、なんだあんなヤツと一しょに仕事するのはいやだと、おたがいに思えば、これはもうチームが組めません。ですからこそ、ソフト開発チームというのは、どんどんどんどん増えてきたんだけれども、すばらしいゲームソフトというのは少しも増えない、ということになってきました。

その結果、とにかく大容量を使って、大容量を使って、そして音声と映像をたれ流す。それでゲームに迫力をつける。『すばらしいでしょう』と言っても、ゲームというのは、その内容なんです。内容がどうかということなんです。音声や映像をたれ流したって、愚作は愚作、駄作は駄作。おもしろくも楽しくもないものは、ダメソフトなんです。だからダメソフトがますます増えてくる、ということになってきた。内容のともなわない、駄作愚作が増えてくれば、これはもうユーザーは、さきにも申したようにテレビゲームというものに対する魅力が当然なくなってくる。

ある次世代ゲーム機の 「注目RPG」について

この間、新聞でしかか雑誌でしか、たまたま『次世代ゲーム機の注目のロールプレイング・ゲーム』という紹介記事を読みました。次世代ゲーム機とは何なのかといった。私はよくわかりません。本来ソフト主導のマーケットです。ソフト主導のマーケットで、次世

代ゲーム機、ゲーム機っていうのはハードなんですから。いったいユーザーは、多くのユーザーは何をもとめているんですか。ゲーム機をもとめているんですか、ゲーム機を。もしユーザーが、その高度化されたゲーム機をもとめているのなら、それは次世代ゲーム機も結構です。そうじゃない。ユーザーがもとめているのは、独創的で、独特な、今までかつて体験したことのない、楽しさとおもしろさを持ったソフトをもとめているわけです。だから、ほかの、他のハード社会では、それはもう次世代も結構です。だが、ソフト主導のマーケットであるテレビゲーム市場に、次世代なんて言葉はことばおかしいんだ、そもそも。それは、いわば、ゲームソフトということを知らないんですよ、それは。知らないからそういうこと言うんだ。

今の、そのソフトですけれども、これは『ドラゴンクエスト』と似ているわけです。で、『ドラゴンクエスト』と似ているのはなにもこのソフトだけではありません。ロールプレイング・ゲームで『ドラゴンクエスト』と似たソフトというのは、過去にもいくつも発売されてきました。だがしかし、ユーザーは、これは『ドラゴンクエスト』の真似だなあと、いうことを知っているわけです。もちろん、なかには知らないユーザーもいるかもしれませんが。知らないユーザーもいるかもしれないけれども、多くのユーザーは知っているわけです。すなわち、真似ソフトは、真似ソフトはダメソフトなんです。その真似ソフト、イコール、ダメソフト。それがその洪水のようにでてくる駄作、愚作のある部分をしめていくわけです。

こんなことで、目の肥えたユーザーはとうてい説得できません。だからこそ、ダメソフトを判断してくる。そして、流通は、流通は圧迫されるわけですよ、それに。だから、流通は買わなければいけんだ、買わなければ。買うからいけないんですよ。そんなダメメクス・ソフトは流通は勉強されて、流通が勉強されて、選択されて、そしてユーザーの立場に立たれてお買いにならないければ、一番これは……早く、しかも的確に解決する問題なんだけれども、残念ながら流通に目がない。多くの流通はわからない。だから、ついついいろんなそのダメメクス・ソフトをお買いになる。しかし、もうそういうことも限界になるつつあります。これ以上ダメメクスが市場にできて、あふれてきたら、どうするのかわからない。この12月を経過して、来年の1月以降になつてくれば、そういうソフトをどう処理するのか。これは、まさに流通だけの問題ではないわけでありまして、テレビゲーム市場がどうなっていくのかという、重大な問題になってくるわけでありまして。

これを防ぐためには、もう、今言った流通の意識的転換、流通の成長を待つということが

きわめて重要なことでありますけれども、いっぽうでは、いかにして、ダメソフトの数を減らしていくか。そして、手づまり感がみなぎるソフト開発チームに、新しいタネ、新しい仕掛けを作れる材料を提供していかねば。ここに重要な問題があるわけでありまして。

NINTENDO64の コントローラの意味

NINTENDO64というのは、何のために発売したのか。当然のことながら、テレビゲーム・マーケットを守るために発売したわけですよ。ひとり任天堂が、このテレビゲーム市場の絶対的な覇者になる、任天堂の独占体制を築きたい、そんなことを考えて発売したのではありません。私は、なんとか危うくなってきたこのテレビゲーム・マーケットというのをなんとか守りたい。なんとかもうちょっと、ユーザーにソッポを向かれないような形で、たとえ大きな成長は望めなくても、希望を持って見つめられるような状態を作りたい。そのためには、行きづまり感みなぎるソフト開発者のかたがたに、新しいタネと仕掛けを作れる材料を提供しなければなりません。

NINTENDO64のコーナーで、みなさんが何をか感じになったんでしょうか。おそろくみなさんかたは、その新しいコントローラっていうのを任天堂がいかに重視しているかということをお感じいただいたと思うんです。もしも「なんだ」と、「コントローラぐらい新しくしたって、そんな影響はないんじゃないか」と、そんなことを思う人がいるとすれば、まさにその人は、テレビゲームのことを、テレビゲーム・ソフトのことを何も知らない人です。新しいコントローラの提案は、今まで実現できなかった、ゲームソフトに対して、新しいタネと仕掛けをつけやすくなる役割をはたすんです。

いろいろなジャンルにそれは有効に使えますけれども、直感的に、たとえばスポーツ・ゲーム、スポーツ・ゲームなんでも、これはもうたちまちそのコントローラの特徴によって、今まで、これでもか、これでもかというように形づきづきでてきた野球ゲームとか、サッカーゲームとかいうものと、味がちがう。ユーザーが、その質がちがう、質的なちがいをいうものをユーザーに認めてもらうことが、きわめて実現性が高くなってきたわけです。それは、まさに今までの数えきれないほど売られてきたテレビゲームの各スポーツ・ゲームに、新しい質的転換を実現さし、ユーザーの目に新鮮な、魅力あるゲームとしてうつると、私は確信いたしております。

このような考えかたというのは、安易に安易に流れる量的な拡大じゃなくって、質的な転換を目指さねばならない。質的な転換を目指すとして、テレビゲームの前途はもうない

んじゃないかというのが、任天堂の考えかたであります。

来年末には大容量の 磁気メディアを発売する

今回、NINTENDO64には、この展示した『スーパーマリオ64』をはじめ、今日のビデオ撮りしたゲームをふくめて、来年4月のスタートの時点では、新しいタイプのマスクROMを使います。なぜマスクROMなのかと、今はそんな時代じゃもうなくなった、今はCD-ROMが主流なんだというような考えかたを持っていられるかたが、かなりおいでのように思うんですけども、最近、パソコンの世界で、ご承知と思いますけれども、プラグ&プレイということが言われております。これは、差したら即座にさすよということなんですけれども、これは、ファミコンの文化でした。そして、ゲームのユーザーにとってローディングがない、そういう利点もありますが、それよりも任天堂は、スーパーファミコンを通して、マスクROMのほかに、いろいろな半導体を内蔵してきました。カセットの中にマスクROM以外の半導体を内蔵することによって、さまざまな新しい提案をやってきました。もしも、テレビゲームをもっともって長期的に展望するならば、あるいはこのカセットに内蔵できるいろいろな半導体——これは、NINTENDO64の時代になったとしても、活きる可能性がある。活かすことのできる可能性を秘めている。ですから、マスクROMというよりも、任天堂はカセット方式を残したいんです。

そして、さきほど質的転換ということを強調しました。その第一の質的転換が、新しいコントローラである、ということを申しました。では、第二の質的転換は何なのか。それは、マスクROMはもとよりですけれども、大容量、大容量といっても、CD-ROMもまたROMです。ROMには変わりはない。ROMというのはご承知のように、リード・オンリー・メモリーなんですよ。つまり、読みだし専用なんです。それに対して任天堂は、書き込みができる、書き込みと読みだしができる、そういう高速大容量の磁気メディアによって、膨大なバックアップ容量を持っている、そのメディアを使って、そして、これによってソフト開発のときに、今までテレビゲームのソフトでは実現できなかった、新しい遊び、まったく新しい提案——これを、ユーザーのかたがたに、提案することによってユーザーのかたがたに、なるほどテレビゲーム・ソフトというのは、こうした、今まで自分たちが経験したことのないような新鮮で、そしてしかも感動的なおもしろさというのを実現できるんだなということを知ってもらいたい。

そのために、任天堂はこの64ビット機のアダプターとして、来年末に、そのアダプ

ターに対応する代表的なソフトを発売する。その前に、来年のソフト展示会では、いかに書き込み、読みだしができるそのメディアが、テレビゲームのソフトの中で、どういう質的転換を成し遂げることができるのかということを、みなさまがにさわっていただき、みなさまがに体験していただきたい。さきほど来、言っておりますように、テレビゲームは、書いたり聞いたりしてもダメなんですから、それをみなさんがに味わってもらう。それによって、多くのユーザーが新しいテレビゲーム・ソフト、新しいテレビゲーム・ソフトの新しいジャンルを、多くのユーザーのかたがに認知してもらえる。また、認知してもらわなければ、量的拡大を計っても、はやれは書き込みが見えています。質的転換を進めるためには、どうしてもそういう新しいゲームソフト開発路線というのを、軌道にのせてこそ、テレビゲーム・マーケットの前途は開けてくる。まさに、この提案は、任天堂はマーケットの象徴をかけてこれを実現したいと考えております。

書き込みができる『ドラゴンクエスト』と『ゼルダの伝説』

そして、じつは、この問題にからめまして、私はいささか『ドラゴンクエスト』生みの親である堀井雄二さんにお目にかかって、長時間お話をしたんですけど、『ドラゴンクエスト』っていうのはご承知のように、ロールプレイング・ゲームの王者です。そして、今日もスーパーファミコン・シンボリック・ゾーンにその6番目のソフトが展示されています。『ドラゴンクエスト』こそゲーム本来の、内容で勝負する、内容で勝負する、遊んで、遊んで楽しい、おもしろい。それが『ドラゴンクエスト』なんです。任天堂は、5年前から社内ゲームの評価部隊をおきまして、50人の部員をもって注目ソフトは、たとえば独創性とか特長性とか、八つの項目にわけて採点いただいておりますけれども、過去『I』から『V』までで『ドラゴンクエスト』にくらべて、この『ドラゴンクエストVI』は、最高の点数です。最高の点数なんですけれども、しかし、じつは『ドラゴンクエストV』はいつたのかという、3年前でした。

それは、堀井さんが、とにかく『V』をだしたら『VI』は、絶対に『V』よりもおもしろいというのでなければドラゴンクエスト・シリーズは沈んでしまう。『VI』をだせば、『VI』よりもおもしろいということにならねばならないわけですから、いかに堀井さんといえども、だんだんやはりタネがなくなってきました。仕掛けも苦しくなってくる。これは、さきほど言ったとおりで、いかに数少ない才能の持ち主であっても、もはや、目の肥えたユーザーを説得するタネや仕掛けを作ろうとすれば、これはもう当然苦しくなってくる

わけです。これでは、ドラクエ・ファンに対して、じゃあ『VII』はいつてるのかといえ、また3年かかりますよと、あるいは3年できないかもしれない。しかし、たとえてきたとしても3年というのはいかにも長い。

なんとか、もっと早く、今までの『ドラゴンクエスト』とはコンセプトのちがう、ユーザーが、ドラクエ・ファンが、こんな『ドラゴンクエスト』がでてきたのかと、これはまさにセンセーショナルな『ドラゴンクエスト』である、言ってもらえるような『ドラゴンクエスト』。つまり、書き込みができる『ドラゴンクエスト』。堀井さん、ぜひ作っていただけないかと、私はお願いしたんですけども、堀井さんも非常に興味を持っていたので、なんとかやりたい、しかも、そんな長い期間じゃなくって、新しいタネや仕掛けを使って1年半ぐらいで、今までのドラクエ・ファンがおどろくような新しいタネや仕掛けを持った『ドラゴンクエスト』を、書き込めるソフトとして出すことに対して、非常に積極的にありました。

私どもは、これをさきほど来、申しあげておりますように、とにかくテレビゲーム市場活性化の最大のポイントに持っていきたいという願望を持っているかゆえに、今、任天堂は、当社の宮本 茂がチームを組織しまして、アクション・ロールプレイング・ゲーム『ゼルダの伝説』っていうのを、つまり書き込める『ゼルダの伝説』というのを、今、開発を進めております。来年の年末に、この書き込める『ゼルダの伝説』、そしてアダプターをもって、この路線を再来年に多くのユーザーが拍手をもって迎えてくれるような形にしたい。これが、任天堂の当面の課題であります。

スーパーファミコンソフトの 定価引き下げの提案

じつは、時間がもう今午時になりまして、お約束の時間、ほとんどなくなりました。まことに勝手でございますけれども、ほんのもう少し、最後のしめくくりの時間をいただいて、しめくくりの言葉にいたしたいと思うんですけど、じつは、この『6』のウワサの中で、国内の任天堂とスーパーファミコンの契約のある多くのソフト・メーカーさんから、いったい任天堂は何を考えてんだと、俺たちに64ビット機を公開しないつもりかと、どうしようか考えているのかと、早く俺は、俺たちは64ビット機の契約をしたいて、というような申し入れを受けていたわけなんですけれども、私どもは、とにかく見てください。とにかくNINTENDO64のソフトをまず見てください。そのうえで話し合いをさせていただくというふうにお答えしてきました。

今回のショーは、あさってで終わるんで、

そうしたソフト・メーカーさんに対して、任天堂は来月14日、12月の14日に任天堂の本社で、この任天堂64ビット機の説明をさせていただく。その説明は、とにかく今第一の質的転換を申し述べましたコントローラ、新しいコントローラを作った、新しいジャンルのゲーム開発をどう進めていくのかということを中心に説明をさせてほしい、と思っております。そして、そうしたソフト・メーカーさんが、どうやったら自分たちが、新しい仕掛けを作ることができるのかという問題について、もちろんそれぞれが苦しみながら考えていただかねばならないんですけども、それに対して、その材料提供だけはさせていただきます。

また、今日ご覧いただいて、スーパーファミコン・シンボリック・ゾーン、そしてNINTENDO64コーナーというのを視覚されたときに、多くのかたがいろいろお感じになったと思いますけれども、ゲームはなんといってもその内容なんです。ただ、昨今のようにスーパーファミコンのソフトが1万円だということになってくると、これはもう、価格的にどう折りあいはつきません。まして、私どものNINTENDO64は、来年の4月に『スーパーマリオ』をはじめ、9,800円の希望小売り価格で販売するわけですから、いかに内容があっても、NINTENDO64のソフトと住みわけを計るためには、大幅に代価、希望小売り価格をさげてもらわねばならない。任天堂は、そうしたソフト・メーカーさんに、さげてもらえる、さげましようとおっしゃっていただける、そういう提案を今年中にさせていただきたいというふうに思っております。そして、国内1,500万台のハードが普及したスーパーファミコンのソフト市場というのが、来年も消えないんではないかということを、なんと示していきたいというふうに考えております。

任天堂は、先見の明のあるソフト・メーカーさんとともに、少数、少ない数、精鋭、少数精鋭のソフト開発路線を確立しまして、それを確立して、このマーケットを守っていかねばならないという決意を新たにいたしております。今後ともどうかいっそうのご協力を切にお願いいたしまして、やや時間が超過いたしましたけれども、これで私の話を終わらせていただきます。ご清聴ありがとうございました。

