

OUR OPINIONS!

平成7年7月10日発行第2巻第2号

季刊

ゲーム批評

悲哀と栄光

帝王任天堂の

沈黙する帝王は再び玉座につけるのか
ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか
ハイスペック戦争で生き残れるのかバーチャルボーイ
サテラビューの理想と現実
消え行くのか、スーパーファミコン

1995
Vol.4
SUMMER 夏

ゲーム批評

1995

夏

総力特集

帝王任天堂の悲哀と栄光

Vol.04

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように決めました。

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

季刊 **ゲーム批評**

総力特集 1

揺るぎない地位に君臨する任天堂。その偉業の光と影。

帝王任天堂の悲哀と栄光 - 6

沈黙する帝王は再び玉座につけるのか	8
ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか	10
ハイスペック戦争で生き残れるのかバーチャルボーイ	12
サテラビューの理想と現実	14
天までとどくか? 「ジャックの豆の木」プロジェクト	15
マンガ 任天堂くんの大冒険	16
新世代への諸問題	18
任天堂取締役 今西氏インタビュー	24
任天堂は本当に悪者なのか?	32
読者の声 任天堂ってどんなメーカー?	34
揺れる任天堂王国	36
寺田克也のスーパーダラゲームヒヒョー	40
私だけが知っている ファミコン隠れた名作ソフト	42
任天堂は何を思うのか	45

特集 2

RPGを凌げるか?
確信!! シミュレーションゲーム
ときめきメモリアルの底力 **76**

育成シミュレーションゲームの魅力と本質..... **84**
ワンダープロジェクトJ/ダービースタリオンIII/プリンセスメーカー

ソフト批評スペシャル

ザ・対決 バトルロイヤル
キリク・ザ・ブラッド VS. ダイダロス..... **50**
スーパーファミスタ4 VS. 実況パワフルプロ野球2..... **54**
信長の野望・天翔記 VS. 銀河英雄伝説IV..... **56**

続・街で見かけた「帝王任天堂の悲哀と栄光」..... **46**
表紙インタビュー いのまたむつみ..... **47**
アダルトゲームエッセイ..... **73**
メーカーからの反論<FEDA編>..... **92**

連載

おフランスごます	48
葦沢靖のビデオズモンスターワールド	60
マルチメディアへの挑戦	62
広報哀歌 皮肉屋ジョニー	66
<新連載> 雨宮日記・雨宮慶太	68
<新連載> エピスからの手紙・飯野賢治	70
<新連載> 電機遊戯考現学講座・田尻智	74
読者ニヨル批評ノページ	94
読者コーナー	122
4コマゲームコミック ひまわり地獄	124
当選者発表/バックナンバーについて	128
編集部から	130

ゲームソフト批評

クロノ・トリガー	98
愛・超兄貴	101
パンツァードラグーン	102
鉄拳	104
ジャンピングフラッシュ!	106
エイリアンソルジャー	107
Dの食卓	108
フロントミッション	110
三次元格闘ポールズ	112
レディストーカー ~過去からの挑戦~	114
第4次スーパーロボット大戦	116
ダンジョンハック	120

Illustration / Mutsumi Inomata
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co.,ltd.



TVゲーム市場、 任天堂シエア激減!

「次世代機」奮闘!

歴史ある玩具業界専門誌「トイジャーナル(6月号)」によると、任天堂関連の国内テレビゲーム市場における売上比率(シエア)が、'93年度の91.4%から、'94年は72.8%と大きく減少した。

任天堂関連とは、スーパーファミコン(SFC)やゲームボーイ関連の、ハード、ソフト、周辺機器などの商品である。

'94年度の特徴として32ビットゲームマシン(いわゆる「次世代機」と呼ばれたもの)が4機種発売され、全体に占めるその割合は23.1%。

メガドライブやPCエンジンではシエア10%を超えることはなかったが、今回の次世代機ブームは少なからず任天堂の一家独占市場に影響を与えた。

'95年度は任天堂が取り戻す?

ウルトラ64の発売スケジュールにもよるが、今年度('95年)は任天堂がかなり巻き返すのではないだろうか。90%のシエアを復活することは難しいとしても、80%以上は獲得するかもしれない。SFCのラインナップに100万本以上を見込めるタイトルが4~5本あり、停滞するSFC市場の活性化が予測されるからである。さらに、ウルトラ64も3月までにはマリオやゼルダを伴って発売される

だろう。FFVIIは来期('96年4月以降)になるだろうが…。

シエアを「売上」という面から考えると、ソフトの単価を低く設定し、本体を値下げしたサターンや、プレイステーションは厳しい。また、非常に似通った戦略を取る両社は(100万台キャンペーン、値下げ戦争など)、常にユーザーを奪い合っている。任天堂にとつては、「まあ、がんばって下さい」といった無駄な競争なのである。まるで「PCエンジン対メガドライブ」だ。

このように国内ゲーム機戦争はいつも、任天堂に対抗するメーカーがいつの間にか、ライバルを「任天堂ではない第三のハードメーカー」にしてしまう。そこから抜け出すのは至難の技である。

堀井雄二氏が エニックスの 役員に?

ドラゴンクエストの堀井氏がエニックスの役員になったらいい。今まで堀井氏は(有)アーマープロジェクトの代表であり、企業系列に属さない形であった。

'95年3月期決算でエニックスは、マイナス35%の大幅減益。ドラクエVIの発売が遅れたためと言われており、経営的な不安感が漂っていた。

一方、ライバルのスクウェアは24%の増益を発表。5月にはロンドン、ニューヨーク、ジュネーブなど、世界各地で投資家向けの会社説明会を行うなど、積極的経営が進んでいる。

クロノ・トリガーで堀井氏をかっ上げ、業績的に明るいスクウェア。一方、それが理由でないにしろ、ドラクエが遅れ昨年苦勞したエニックス。今回の堀井氏役員への動きは、エニックスの挽回策と見るのが自然である。

プレスステ、サターンの 値下げは言とウてるのか？

ともに実質1万円の値下げ。これは計画的なものだったのか？

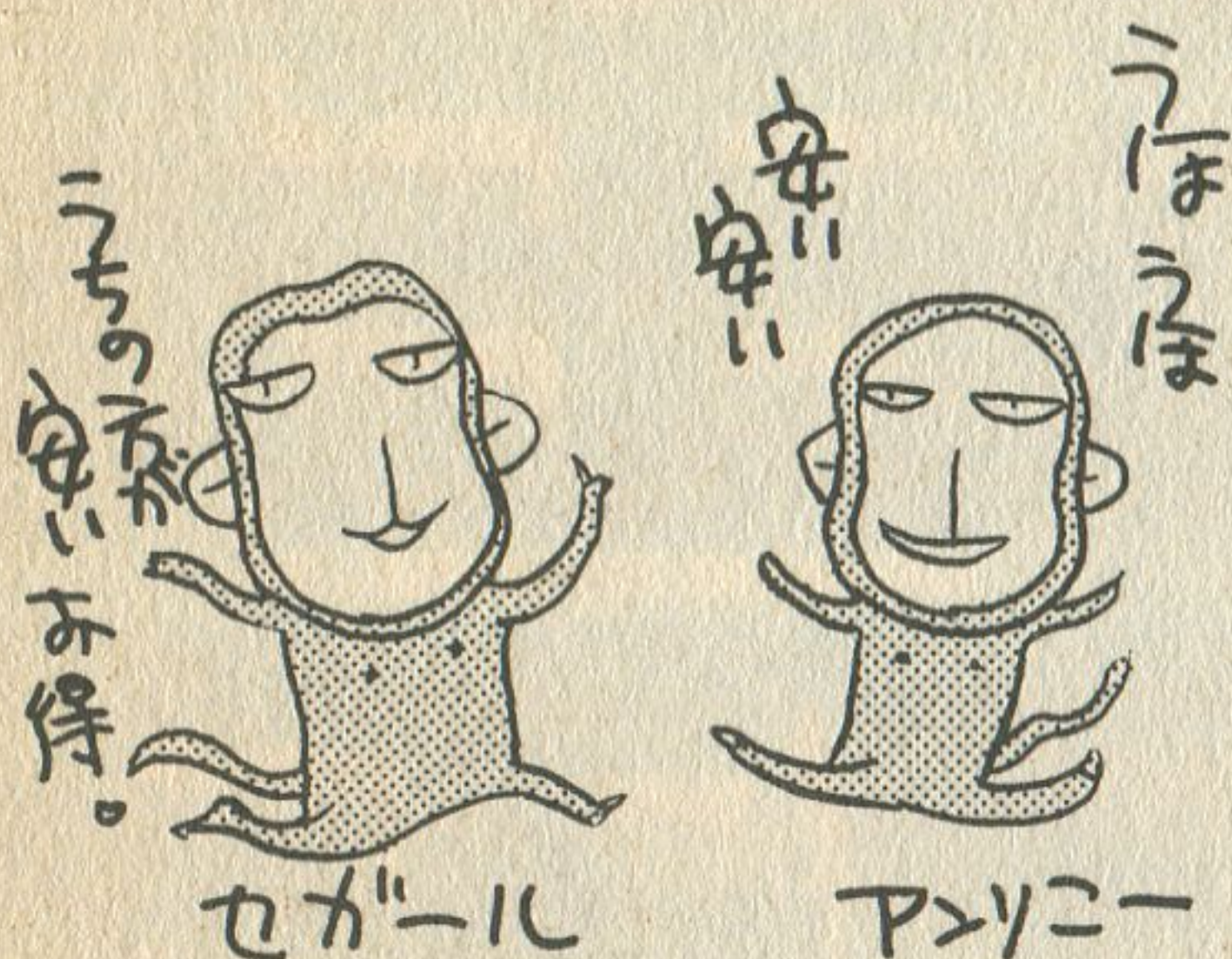
5月29日、SCEがPSの値下げを発表した。従来機よりも1万円安い2万9800円の低価格モデルを7月21日から発売するのだ。

これに対抗してセガは、6月16日から、100万台キャンペーン第二弾として「バーチャファイターリミックス」をセットしたサターンを限定10万台、3万4800円で発売する。品切れと同時に、本体のみで3万4800円の低価格モデルに切り替える。

両社とも、拮抗する次世代機戦争から抜け出し、年末に発売されるウルトラ64の2万5000円に価格を近づけることで、先行優位性を強調しようとしている。

しかし、これらの値下げが採算性の悪い次世代機陣営の首をさらに締めることにならないか、と危惧する向きも多い。

SCEは値下げの理由を、「量産化によるコストダウン」としているが、国内生産比率の高いプレイステーションが、100万台出荷程度で1万円のコストダウンを主張するには、根拠が弱い。それでもなお、値下げでがんばる両社には、超良作ソフト登場が待ち望まれる。



ゲーム批評は次号より 隔月刊になります！

おかげさまでもうすぐ1周年。より内容を充実させて新登場。発売は奇数月下旬(9、11、1、3、5、7月)の予定です。皆様よりご要望が多かった定期購読制度についてのお知らせも、次号で行いますのでご期待ください。

(募集は次号のみ、それ以降はおこないません)

年刊 ゲーム批評'95 8月下旬発売予定

新たな書きおろしと今までのゲーム批評のほとんどのページを収録した、完全保存版です。

少部数の限定期間発売ですので、できるだけ書店にご予約ください。

A5判 約400ページ 予価1.480円

ゲーム批評編集部

総力大特集



集

帝 新 任 天 堂 の

一強皆弱を誇る任天堂。

だが、その土台が揺らぎはじめている。

新世代機の華やかな競争を横目に

沈黙を守る任天堂は、

何を思うのか？

ファミコンが生みだし、現在のゲーム業界を築き上げた業界の帝王、任天堂。

マリオ、DQ、FF……。現在も続くこれらヒットシリーズは、すべてファミコンが作り上げた土壌から誕生した。

人気ソフトの発売日にはお店の前に長蛇の列ができ、社会現象すら引き起こした。

その後スーパーファミコンの発

売により、コンシューマゲームは一つの成熟期へと向かっていく。一強皆弱の論理を押し進め、国内市場の90%のシェアを握る任天堂。それすらユーザーに安心感を与え、任天堂ブランドという名の信頼感を作り上げた。

しかし、今、その土台が徐々に揺らぎ始めているように見える。セガ、ソニーの発売した新世代機は、どちらも順調に100万台を突破し、なおも販売台数を伸ばしている。

FC、SFCとはまだ比較にならない数字とはいえ、市場の勢いは徐々に傾き始めている。

こうした華やかな次世代機競争を横目に、一人沈黙を続ける任天堂。その姿は何を意味するのか。伏龍の如く力を蓄えているか。それとも……。

もう一度すべてが 始まるようにしている。

沈黙する帝王は再び玉座につけるのか



健闘する セガとソニー

セガサターン(以下 サターン)とプレイステーション(以下 PS)が100万台を突破した。さらに普及版として値下げする動きもあり、両者とも任天堂を迎え撃つ準備が着々と進んでいるようだ。課題になっていたオリジナルRPGも30万本クラスの作品が用意されており、これからの可能性を感じさせる。

5月中旬にロサンゼルスで行われたE3(エレクトロニクス・エンタテインメント・エキスポ)ではサターン、PSともに話題の中心と

なっていた。当初は両者とも9月に発売されると思われていたが、サターンはE3期間中に正式発表し、その翌日に発売するという奇襲に出た。これはソニーを意識した作戦であり、また米国におけるジェネシス成功の自信からくる行動であると思われる。

活況を呈する新世代機。確かにまだ100万台である。PCエンジン、メガドライブも累計300万台以上を出荷したが、結果的には任天堂を脅かす存在にはならなかった。この事実からは、今回の新世代機100万台を「繰り返し歴史の1ページ」にしか評価できない。しかし、今回も「歴史」で終



今回は任天堂も 苦しいとする見方

わってしまうのだろうか。

米国でのシェアは任天堂よりもセガの方が大きい。これは「ドラクエ」、「FF」など日本のRPGが米国では受けなかったため戦力にならないこと、「ソニック」などキャラクター性の高いアクションゲームがタイミング良く発売できたことなどがあげられる。ゲームの趣向性と戦略次第では任天堂以外のハードが受け入れられる例であ

る。つまり日本でも、ゲームソフトの趣向性が変わってくれば(F万能感が消えてくると)、戦略次第では他のゲームマシンが受け入れられ、脚光を浴びる可能性があるのだ。

また、ソニーの流通改革は、絶対的存在「初心会」からの脱皮を予感させ、定価販売への理想へ近づいた。本体価格の値下げは、爆発的成功のための必須条件でもある。あとは良質なソフトが生まれ

ることと、それまで耐える企業体
力なのだ。もちろんそういった超
良質なソフトが出ずに終わればソ
ニーは莫大な出費を回収できず
に、この「任天堂を見返すための
プロジェクト」が失敗だったと世
評がくだる。では、「超良質なソ
フト」は今後も任天堂ファミリ
ーからしか出ないのであるうか？



PSで100万本ソフトが
出ないと断言できるのか？

そもそも「超良質なソフト」と
はいったい何なのか。

任天堂の山内社長の言葉を借り
れば「100万本売れるソフトが
市場を活性化させる(92年初心会

講演での発言)」と言えるだろう。

「10万本作品が10本出ても活性化
しない」とも言っている。確かに
過去100万本以上売った作品

(シリーズ含む)を探してみると、
「スーパーマリオ」、「ゼルダ」、
「ドラクエ」、「FF」、「ストII」、
「スーパードンキーコング」、「ダ
ビスタIII」、「クロノ・トリガー」
など、任天堂マシンにしかその存
在を確認することが難しい。

しかし、「ダビスタIII」に見る
ように育成型シミュレーションゲ
ームなどは、それまでの大作の常
識的ジャンルであるRPGを凌ぐ
ことも可能な土壌になりつつある。

可能性は低いだろうが、もし続

米国でウルトラ64は期待されているか？

5月中旬にロサンゼルスで行わ
れたE3(エレクトロニクス・エ
ンタテインメント・エキスポ)で、
アメリカのゲーム開発者たちに、
任天堂のウルトラ64を含めた次世
代ゲームマシンについて聞いてみた。

「まだ、仕様などのアナウンス
が全然ないので、ウルトラ64には
期待できないですね。来年のスタ
ンダードマシンはプレイステー
ションかサターンでしょうね。プ
レイステーションはハードウェア

編の「ダビスタIV」がPSで独占
的に発売されたら…。

PSは一気に駆け上がるだろう。



選ばれるハード
になるには

ファミコン(以下 FC)が累計
2000万台に到達しても、もう
だれもFCでゲームを発売しな
い。活気がないからだ。ところが
SFCは違う。今年のラインナッ
プは「ロマサガIII」、「ドラクエVI」、
「マリオRPG」、「スーパードン
キーコングII」など大作が目白押
し。12月までのスケジュールとし
て任天堂は完璧なシナリオを組ん
でいる。SFC攻勢の直後はセカ

の処理が速いし、ソニーという企
業の力に期待しています(インタ
ープレイ社 エリック・デミルト
氏)

「個人的な意見だけど、セガ、
ソニー、3DOもがんばるとは思

ンドパーティを中心としたウルト
ラ64展開。次世代機の入る隙など
まったくない。しかしここで問題
なのは、サードパーティの力が無
視されていることだ。

30万本を効率良く稼ぐためにP
Sへ移行したサードパーティのソ
フトが、何年かのち100万本に
到達する可能性がないとは言えな
い。現にSFCで100万本売る
より、PSで30万本売った方が儲
かるのである。

市場の状況次第でどのマシンで
も開発可能なサードパーティ。任
天堂は軽視しているように見える
が、彼らから100万本ソフトが
出ないとは言い切れないはずだ。

う。だけど結局は、力があって実
績もある任天堂の天下になると思
う(ゲームテック社 ウイリアム
B・マコーミック氏)

ゲームテック社は、すべての新
世代機(ウルトラ64も含む)でゲ
ームを開発中であり、そこが任天
堂だと書うところが興味深い。

ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか

次世代機戦争の大本命といわれるウルトラ64は、新しい王道を築けるのか。



ウルトラ64にみる 任天堂の周到な準備

いまだ闇に包まれたままのウルトラ64。任天堂は完全に情報をシヤットアウト。噂すらもほとんど流れていないのが現状である。

発売を前にここまで情報を流さないのはなぜだろうか。「ハードの仕様が詰まりきっていない」、「発表時のインパクトを増すため」などと、様々な憶測も飛んでいる。任天堂は、スペックの発表はゲームには何の関係もないというが、本当のところは今一つわからない。

とはいえ、セカンドパーティという名目でエニックス、スクウェアという大御所をがちり掴んでいるのは強力だ。ソニーもセガも市場の拡大に「大作RPG」が絶

対必要というが、任天堂には「ドラクエ」と「FF」の2タイトルがある。インパクトこそ薄くなったものの、この2作がユーザーに与える安心感や期待感は大きい。しかも、任天堂のこれまでの実績からすると、ウルトラ64はやはり次世代機競争の大本命だ。開発機材や情報などで優遇された立場にあることを考えると、この2社がP/Sやサタールの市場に移行するわけはない。

それに加えて、何よりの安心材料は流通に対しての力だろう。ソニーがいくらレコードの流通を利用するといってもその出荷先は大都市中心でしかない。単純に取扱い店舗数を比べても、初心会のそれとは比べものにならない。何と言っても任天堂が狙ってい

る出荷台数は100万、200万台ではない。抜け目なく準備もすませているだろう。だから「いくぜ100万台!」のかけ声には何の脅威もインパクトも感じていないように見える。まさに任天堂は絶対の自信に溢れている。

だが、それと同時にFCからSFCに移った頃とは、任天堂をめぐる状況がかなり違ってきているのではないだろうか。



性能的には大差なし 純粋なソフト勝負

任天堂はSFCで初めて『モード7』と呼ばれる拡大縮小機能を搭載した。この機能はゲームに大きな影響を与えることになった。

例えば、それまでのレースゲームはコースを表現するときラス

ター
スクロ
ールというテクニクを使っていた。これは水平に切った画面

をずらすことによつてコーナーを表現する方法で、原理的には車は常に画面の中心にあるので、決められたレールの上でしか移動できない弱点があった。

それに対してモード7では、原理的に実際、車をコース上で走らせている。だからコースを自由に走ることができ、逆走もできる。コーナーを攻めることができるようになったのだ。

このモード7の機能をフルに活かしたレースゲーム『F1 ZER



帝王任天堂の悲哀と栄光

0」。これは革新だった。その後、従来型のラスタースクロールのレースゲームなど全くといいほど見なくなつた。レースゲーム一つを取ってみてもこれだけ流れを変えてしまったのである。

ではウルトラ64ではどうだろう。果たしてモード7が与えたような、ゲーム性を変えるほどインパクトのある新機能を本体でサポートしているのだろうか？ 今はスペックも明らかではないので、機能に関しては発表されたソフトから想像するしかない。

だが、『クルージングUSA』『キラーステイングクト』を見る限りでは、「ポリゴンを扱うことのできる機械」ぐらいで目新しさは無さそうだ。写真を見てもパッドが4つ使えるそうだからいしかわからない。

今まで「ゲーム機はソフトである」と言い切りながら、任天堂は常に優れたハードで市場をリードしてきた。

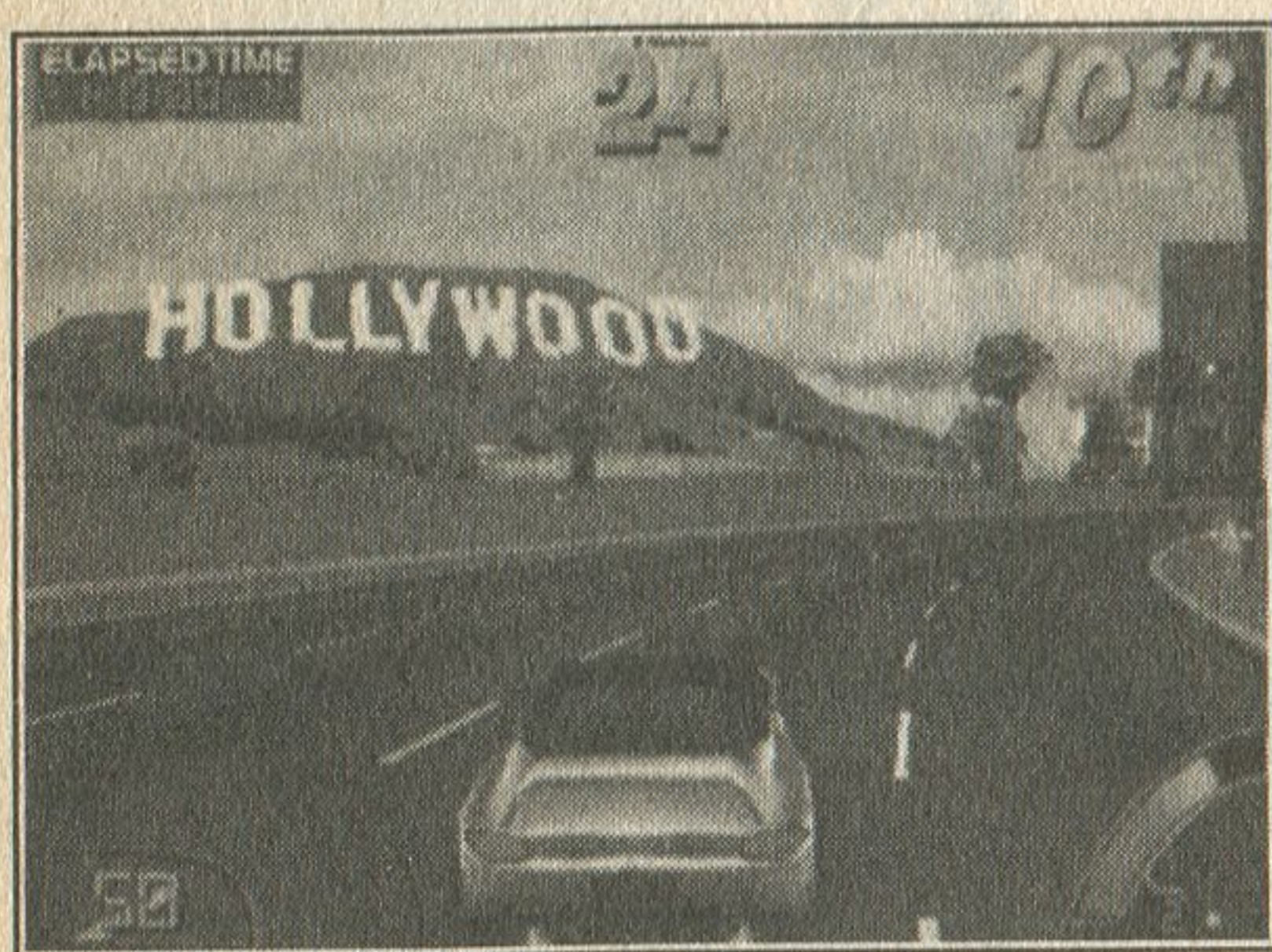
しかし、ポリゴンという流行の画面はとりあえずサターンやPSでみんな見慣れてしまつて

いる。そんな中でグラフィックが「綺麗」なだけではユーザーにインパクトを与えられるとは思えない。任天堂ははじめに他機種とソフトだけで戦わなくてはいけないのだ。



年末商戦に向けての戦略とは何か

10数社と言われているセカンドパーティーでは、すでに開発がスタートしているという話を聞く。技術力のあるセカンドパーティーで市場を形成しつつ、開発環境を整備していくという流れなのだろう。



アメリカで発売予定の「クルージングUSA」。日本では発売未定。

ではどのタイミングで他サードパーティーを取り込んでいくのだろうか。限られたセカンドパーティーだけでは活気のある市場はできない。

しかも、グラフィックだけならハード完成以前から作り始めることが可能だが、プログラミン

グはハードがなければ進められない。ツールが配られたのが5月6月だと言われており、それを考えると今年末にソフトを発売できるころはほとんど無さそうである。

良質のソフトと共にハードを発売する重要さを知っている任天堂。とはいえソフトのラインアップを待って、他社の新世代機達に年末商戦を2度も譲るのだろうか。はたまた2度の年末商戦くらい平気なのか。

今はまだ「昨年末は結局SFCが一番出荷した」と帝王の余裕を見せつけている。だが、シェアを少しずつでも失っていることには変わりない。任天堂のいう「現存できるゲーム機の最高峰」は、本当にすべてを凌駕できるのだろうか。

NINTENDO ULTRA64



ウルトラ64 ハードウェア性能

CPU.....64bitRISCチップ (R4200またはR4300) のカスタム 内部/外部クロック=105.38MHz データ転送速度=500MB/秒
 グラフィックス...64bitグラフィックスプロセッサ (エンハンスドモード時80MHz)
 解像度320×224~1200×1200ドットフルカラー (ハイビジョン規格にも対応)
 サウンド.....44.1KHz対応の64bitデジタルサウンドプロセッサ 64音色同時発音可能
 備考.....1秒間に10万ポリゴン (テクスチャー対応) 表示可能 (米国ネクストジェネレーション誌より)

ハイスペック戦争で生き残れるか バーチャルボーイ

新世代機のハイスペック戦争を横目に独自路線を目指すバーチャルボーイ。その存在意義を検証する。



ハイスペック競争の中我が道を進むその姿勢

ポリゴンによる3D表現や実写映像を取り込んだグラフィック、PCM音源による重厚なサウンドなどハイスペック競争が注目を集める昨今のゲーム業界。そんな中、あえて赤色モノクロ、ワイヤーフレームという一世代前の映像で挑戦を挑んだバーチャルボーイ(以下VB)は、発売前からユーザーや業界関係者を巻き込んで、賛否両論を巻き起こしている。

また本年3月に開催されたゲーム発表会「ゲームエキスポ'95」と5月のE3でユーザーの前に登

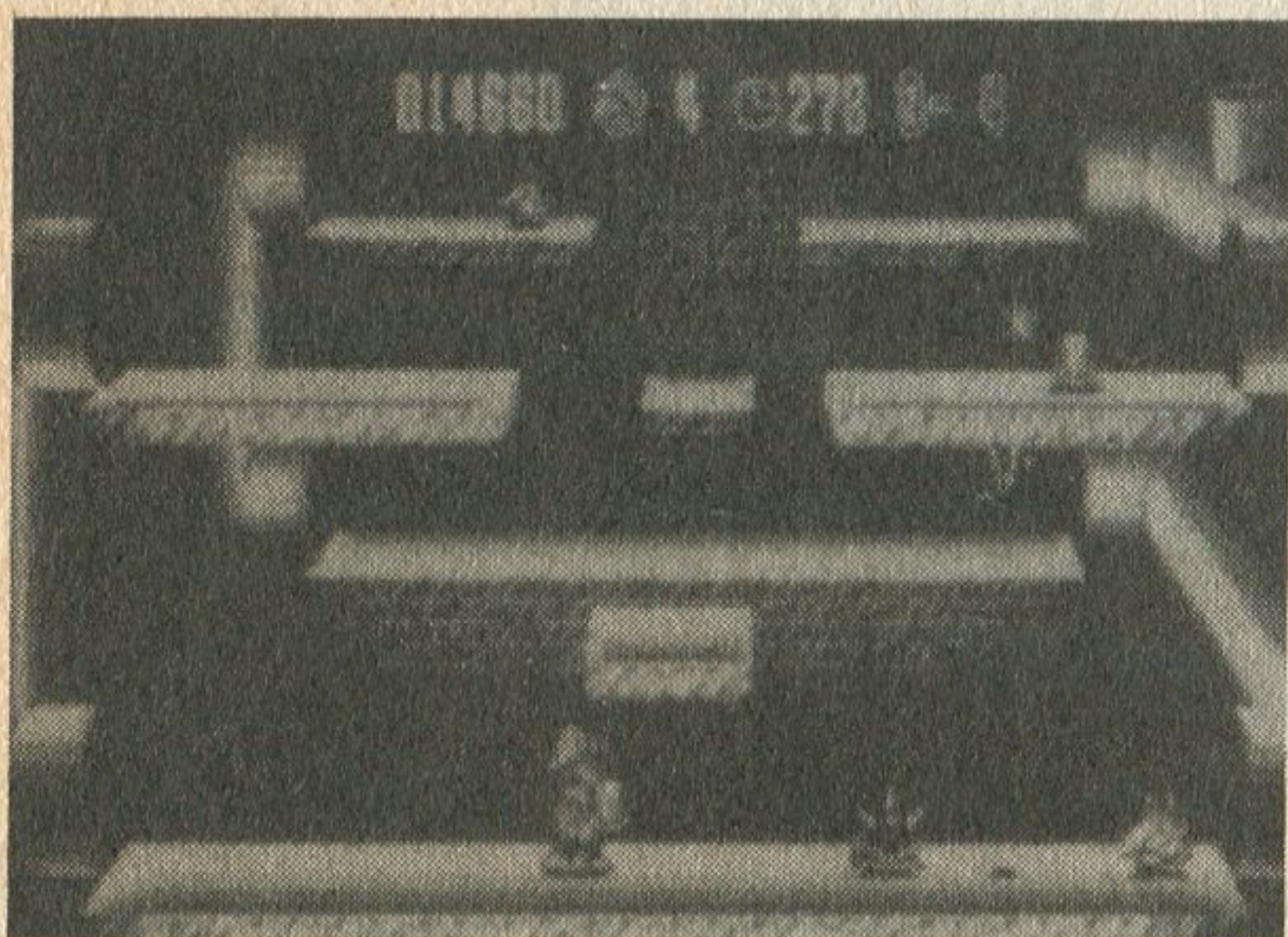
場しただけなので、その真価は判断しにくい面も多い。だが、現在発表されているソフトを見る限り、テトリスのような本体を引っ張る大作ソフトの存在が見受けられないのも事実だ。

本体同時発売ソフトは『ギャラクティックピンボール』、『レッドアラーム』、『テレロボクサー』、『マリオズVBテニス』の4本(6月20日現在)。このうち『レッドアラーム』が、空間をうまく活かしたVBならではのSTGとなつているものの、内容は古典的なSTGに留まっており、万人受けするとは言い難い。また、他のタイトルは空間で何を遊ばせるかが

試行錯誤の域を脱しておらず、立体視が手前、奥、中間といった芝居の描き割りレベルでしかなかったり、ゲーム性がライン移動の追加に留まっている向きある。当初企画されていた通信対戦ケーブルの発売延期も、対戦が気軽にできる点が利点の携帯用ゲーム機としては、マイナス要素に上げられるだろう。

しかし、これらは裏返せば、VBの特性をフルに活かしたソフトがまだないということだ。前述した赤色モノクロのワイヤーフレームによる画面、立体視による空間表現、「覗く」ことで外界から完全に遮断され、純粹にゲームに没

入できる楽しさ、携帯用ならではの通信対戦といった要素を集大性した作品。それは従来のテレビゲームとはまったく異なった、新しいゲーム性の出現を予感させる。



「マリオクラッシュ(仮称)」は9月発売予定。



任天堂の新しい ゲーム性への 挑戦

VBは、任天堂のこうした新しいゲーム性の創造への挑戦とみなすべきだろう。新世代機の登場で、従来の2DのTV画面上で表現するゲームの進化は、ある種のピークを迎えた感がある。ウルトラ64が登場すればなおさらだ。その時、テレビゲームがマンネリ化して衰退していくのか、それとも新しい刺激を受けてさらに発展していくのかはまだ見えない。だが、VBがまったく新しいゲームの可能性

を見せていることは事実だ。

加えてこの挑戦は、いわば任天堂だからできる部分でもある。会社の企業体力とゲームの未来を深く見据えた姿勢の賜物だろう。他のメーカーでは企画段階で通らなかつたに違いない。

昨年出版界を沸かせた「立体本」ブームは、立体で何を見せるかを提示できなかったために一過性のブームで終わった。VBもその轍を踏むのか。それとも新しいゲーム性の創造を果たしてウルトラ64と共に業界をリードしていくのか。その挑戦はまだ始まったばかりだ。



VIRTUAL BOY

CPU: 32ビットRISCチップ
(NEC製V810)。
赤色モノクロ4段階による立体視表示。
ステレオ音声。
単3アルカリ電池6本で約7時間動作。
左右に2つの十字キーとボタン4個の
コントローラを持つ。

ゲームメーカーから見た ウルトラ64の可能性

データイースト株式会社 コンシューマー国内販売部 課長 竹内 倫

ファミコンからスーパーファミコンに移行した時代と違い、既存のマーケットに対しては、表現力という点では、スーパーファミコンで十分という気もします。ファミコンの時代には企画・開発面からも要望されていた部分があったのですが、今度の場合にはそれほどでもないのでは、というようにも感じられます。そういう意味では、スーパーファミコンとウルトラ64と違うのは市場に共存できる可能性もあるのではないのでしょうか？

メーカーがソフトを開発する時には、企画を練ってそれに見合ったハードで開発する方法と、そのハードの市場を考えると、企画を練るといった、2種類の

方法に大別されると考えられますが、この棲み分けが明白に出てくるでしょう。スーパーファミコン100万本候補のタイトルが何作かあるようですし、ウルトラ64が発売されれば、過去の実績からも最終的に1000万台に近い数字には行くのではと思えるのですが、鍵を握るのは、ソフトのパワー、物流通（商品を卸す流通）、そして情報流通（情報を流す媒体）が、いかにミックスされるのか、ということではないでしょうか。

来年末のゲーム市場のシェアを個人的に予想させていたらくと：、「皆さんの考えていらっしゃる通り」になるのではないかと思っています。

サテラビューの理想と現実

派手な宣伝とは対照的に魅力に乏しいサテラビュー。任天堂の真意はどこにあるのか。



甘いセールストーク 現状はかなり寂しい

空から降ってくる新しいゲーム。アイドル達のゲーム番組。サテラでしか楽しめないオリジナルゲーム。新作ソフトの一足早いお試しプレイ。

セールストークはいろいろあるが、現状はかなり寂しいようだ。実際、画面とシンクロしない声の放送ではラジオと変わらない。宮本氏などゲームのプロではなく、ゲームに詳しいとは言いがたい。タレントの話では番組自体も魅力に乏しい。

おまけにダウンロードして遊べるサテラだけのオリジナルゲームもまだ少ない。メモリーパックの容量も少なく、すぐにいっぱいになる。

なる。別売りのメモリーパックもないので、遊びたいゲームごとにデータを消し、放送時間まで待ってダウンロードしなくてはいけない。前半1年、後半1年という期間で、20000個のヒントをもとに繰り返し広げられる「名前を盗まれた町」の物語もまだ先が見えない。



10年後をふまえた 任天堂の大きいなる実験

だが、もちろんこうした点は任天堂もわかった上で進めているはずだ。むしろこのサテラビューの

本当の意味は、任天堂の大きいなる実験と考えるべきではないか。

10年後を考えると

ば、現在の販売シ

ステムを変えてい

かなくてはいけないことは任天堂

は十分承知しているだろう。

家庭に居ながらにして自分の好

きなソフトを入手できる。オン・

デマンド方式と呼ばれるこのシス

テムは、ゲームのみでなく、新し

い流通の形態としてケーブルテレ

ビを使って映画などで実験中だ。

しかし、これもまだ実験の域を出

ない。全国を繋ぐケーブル網の整

備も先の話だ。そんな状況では、

任天堂としてもいきなり販売シス

テムを大転換することはできな



▶「宇宙からマリオが降ってくる！」のキャッチでおなじみ。発売予定のゲームを体験できることが期待されているサテラビューだが。

い。なによりこれまで任天堂を支えてきた「初心会」を切り捨てることは不可能だし、初心会の力を借りてウルトラ64を全国に流通させ

なければならぬことを考えればさらに厳しいだろう。

ただ、商品として考えると、店頭売りではなく通信販売による直販のみにしたのは疑問が残る。300万といわれるBSユーザーにどれだけアピールするだろうか。BS機材まで揃えると相当な金額になるため、おそらく出荷台数は非常に少ないように思える。

それでも直販方式をとったのは、ユーザーを正確に把握でき、データ収集に有効だからではないか。

ゲームを通信によって配信し、ウルトラ64が対応するといわれる磁気ディスクに書き込むようにすれば、任天堂にとっては流通が簡素化されて利益が増える一方、ソフトハウスにとっては現在の任天堂ビジネスの最大の問題であるROMの莫大な製造コストが解消されることになる。さらにユーザーにとっては自宅好きなときにゲームが楽しめる。まさに夢のような話だ。大作RPGなどは無理でもFC初期の名作ゲームなら現状でも配信可能だ。新作ソフトのお

試し版が増えれば、これまで購入するまでわからなかったゲームが「立ち読み」できることになる。

ただ、そのためにはこれから解決しなければいけない課題が2つ考えられるだろう。

まず一つは加金システムの問題。本体を1万8000円出して買えば、後は無料でゲームが楽しめるというシステムは、ある程度サテラビューが普及したら収入源がなくなってしまう。もう一つはROMによって守られていたコピー防止の問題。磁気ディスクを採用した場合、ダウンロードしたゲームをコピーされては商売が成り立たない。

こうした問題を洗い出し、つぶしていくのは大変だ。だが、そのための壮大な実験がサテラビューなのだろう。どれ一つとっても1年2年では終わらない。業界を変えようとするための大事業だ。だが、もとより任天堂は数年で元を取るつもりはないように見える。10年先のゲーム業界を考えての布石。それはウルトラ64よりも地味で、かつ重要とは言えないだろうか。

天までとどくか?

「ジャックの豆の木」プロジェクト

ジャックの豆の木プロジェクトと銘打った雑誌広告を初めて見たとき「これは任天堂だけにできる開発引き抜きだな」と思った人は多いだろう。陰湿なイメージのある引き抜きを明るくしたということなのか。ゲーム制作のノウハウを知らなくてもOKというところが「何かやりたい」と思っている若いクリエイターの気持ちをつかむ。

ただ、実際のところ、任天堂は協賛しているだけなので、任天堂の開発でもないし、エイプの募集でもなさそうだ。すると任天堂が「スポンサーになるから好きなものを作らせてあげますよ」と言って他社へ流れていった力ある開発者を引き留めようとしたのだろうか。「ゲームを作るのはプロの仕事」という任天堂がアイディアだけのアマチュアを募集するとは考えにく

い。応募者の数は500名程度と聞いた。注目度が低いのか、魅力がないのか。広告期間の短さを見ても、実際何の意図があるのかわからない。ゲームを作るにしてもプロジェクトを組んでビジネススペースに乗せるのは大変だ。このオーディションで何人採用されるのかはわからないが、応募者の期待を裏切らないものとなることを望む。



ジャックの豆の木計画。

ファミ通に掲載された広告。審査員は糸井重里氏、宮本茂氏、中村光一氏、岩田聡氏など豪華。

明治40年
(1907年・88年前)
トランプ発売



トランプが日本に入ってきたから2年後だ!!

タバコ流通にのせて
全国で流通!!



花札1箱とタバコ1箱がほぼ同じ大きさだったんだって! 当時のタバコは小さかったんだね!!

明治22年
(1889年・106年前)
創業

大統領印の花札



創業者 山内房次郎

第一期。花札・トランプとゲームの時代

任天堂くんの
大冒険!!

ボクらの歴史を
ぶんぶんぶんぶんぶん!

早速
ボクと一緒
ボクらの歴史を

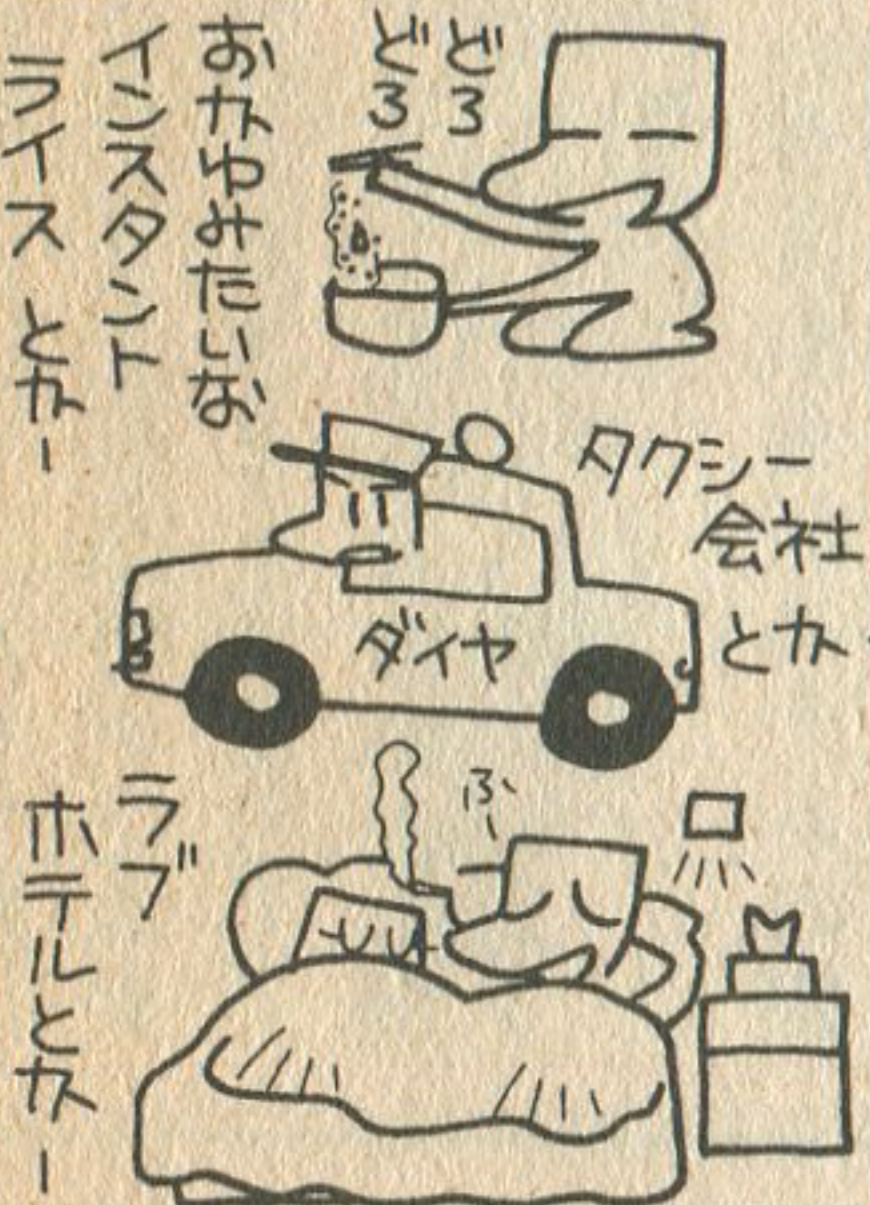


やあボク
ニンテンドーくん

ばーい
押田J.O

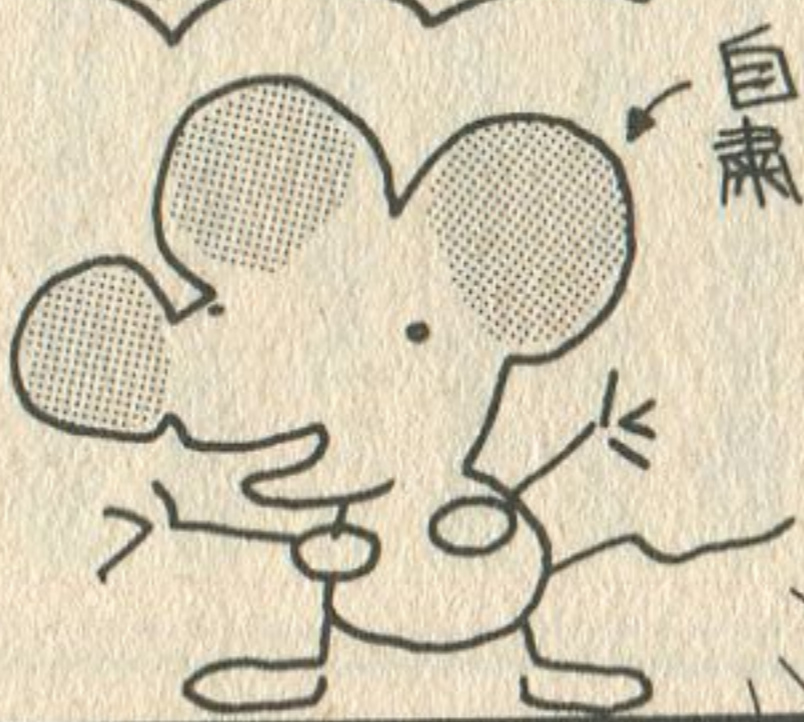
いきおい

他業種に進出!!



ディズニー
トランプ
空前の大ヒット

タイアップと
あなげ!!



昭和34年
(1959年・36年前)

皇太子ご成婚
南極のタロ-
ジロ-生存確認
第一回レコード大賞



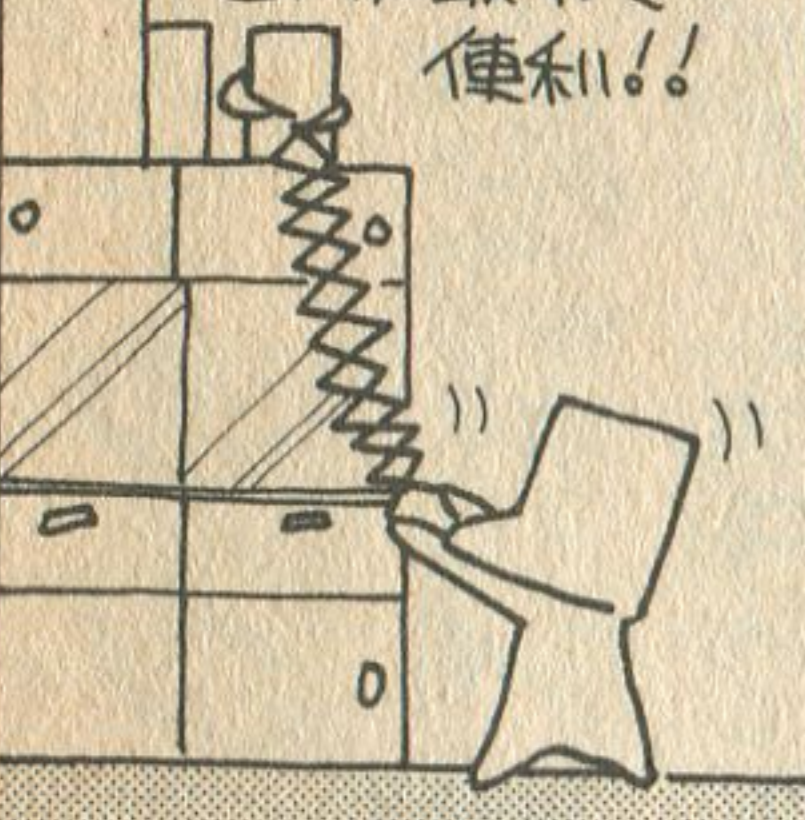
いきなり昭和28年
(1953年・42年前)

プラスチック製
トランプ発売!



ウルトラハンド、ヒット

日本人は背が低いから高い所からモノが取りやすい!!

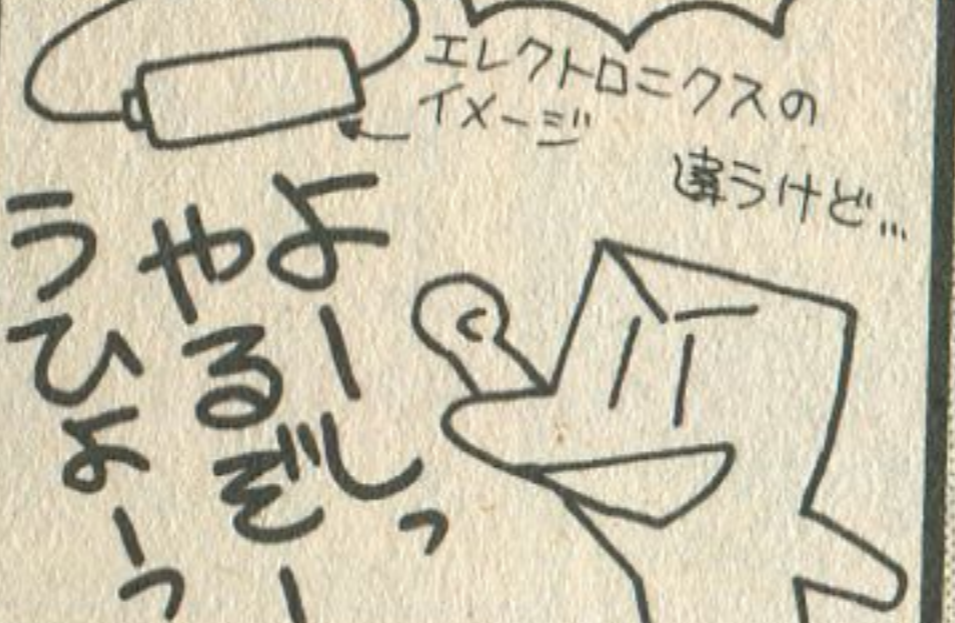


昭和42年
(1967年・28年前)

ヒッピー株登場
グループサウンズ人気



色々失敗したけど
今度はエレクトロニクス・玩具に
全力投球だ!!



第二期。試行錯誤の連続時代

昭和39年
(1964年・31年前)



東京オリンピックを機に売れ行き止まる



でもさすがに失敗

「光線銃」
「光線銃SP」
大ヒット



カ、ちよ、い、い、せ、!!

昭和45年
(1970年・25年前)
よど号事件
東京に光化学スモッグ発生
公害問題高まる

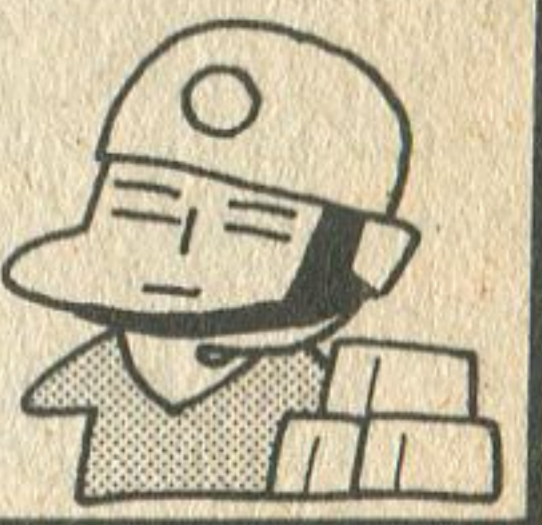


ウルトラマジン
新製品
次々発売



昭和43年
(1970年・27年前)

3億円事件
正確には
2億9,430万
7,500円だよ



帝王任天堂の 悲哀と栄光

第4次
中東戦争

と思ったら その秋
オイルショック!!
注文キャンセル殺到
大打撃!

ホーリング跡地に
「レーザー
射撃システム」を
開発したら
注文殺到!

昭和48年 春
(1973年・22年前)
「神田川」流行歌に
「ちよとだけヨ」
流行語に
四畳半7ホーク

しかし「光線銃カスタム
シリーズ」は売れない
価格 **25,000円!**
当時の物価
アンパン 25円
コーヒー 120円
ラーメン 150円
映画 700円
タバコ(セブ) 50円
大卒公務員初任給 36,000円

でも奥は中身は
同じだね!
ゲームの切り替え
スイッチを9コ
つづいただけ!

昭和52年(1977年・18年前)
カラテレビゲーム-46
(9,800円)
カラテレビゲーム-415
(15,000円)
発売!!!

6を目玉にして
15を本命にする
戦略だったのさ!!

昭和50年(1975年・20年前)
三菱電機と提携して
テレビゲームの
開発を開始だ!!

開発中
ゴキングオン

第三期
**テレビゲーム
再生!!**
ウハウハの
時代2
到来

ちよとだけヨ前後するけど
昭和47年(1972年)
アメリカで初の
テレビゲーム「ポン」が
開発される

昭和55年
(1980年・15年前)
モスクワ五輪
ボイコット
山口百恵引退
のつれ

家庭用に力を
入れていたのが
ゲームに
乗り遅れる

スポーツインバーダー
(タイトー)
大ヒット

昭和53年
(1978年・17年前)
ピンクレディー
「UFO」ヒット
なんちゃっておじさん
出現
竹の子族登場
ラジオをを中心に
輪になつておどるぞ

大成功

**ファミコン
ファミコン
ファミコン
ファミコン**

ファミコン発売

そして
昭和58年
(1983年・12年前)
東京ディズニー
ランド開園
大韓航空機
事故
「あしん」ヒット

**ドンキー
コング
うまー
うまー**

昭和56年
(1981年・14年前)
ルービック
キューブ上陸
「セラー服と
機関銃」ヒット

ゲームウオッチ
**10,000,000個の
ヒット!!**
おもちゃ初の
4ビットCPU
学校でやるときは
先生とくに注意だ!!

新世代への諸問題

消えゆくのか？スーパーファミコン

検証1

累計出荷台数、約1400万台というすさまじい数字を記録し、今なお売れ続けているスーパーファミコン。この怪物ハードには、最大最後のゲームマシンといわれるウルトラ64発売後、どのような運命が待っているのだろうか？

ファミコンに見る現状と 同じ道をたどる可能性

かつて一世を風靡したファミコン（以下FC）。累計出荷台数は現在のスーパーファミコン（以下SFC）以上の台数を記録し、だれもが「ドラクエ」、「FF」、「マリオ」に夢中になったハードだった。しかし、SFC本体発売から年々発売ソフトタイトルは減って

いき、今では年に2〜3本のタイトルしかリリースされない。任天堂にしても、FCをまったく見捨ててしまったわけではなく、新型ファミコンを売り出したのはSFC発売後である。リリースされるソフトにしてもヒットを狙ったものもあったが、生き返ることはなく次第に終息に向かっていった。

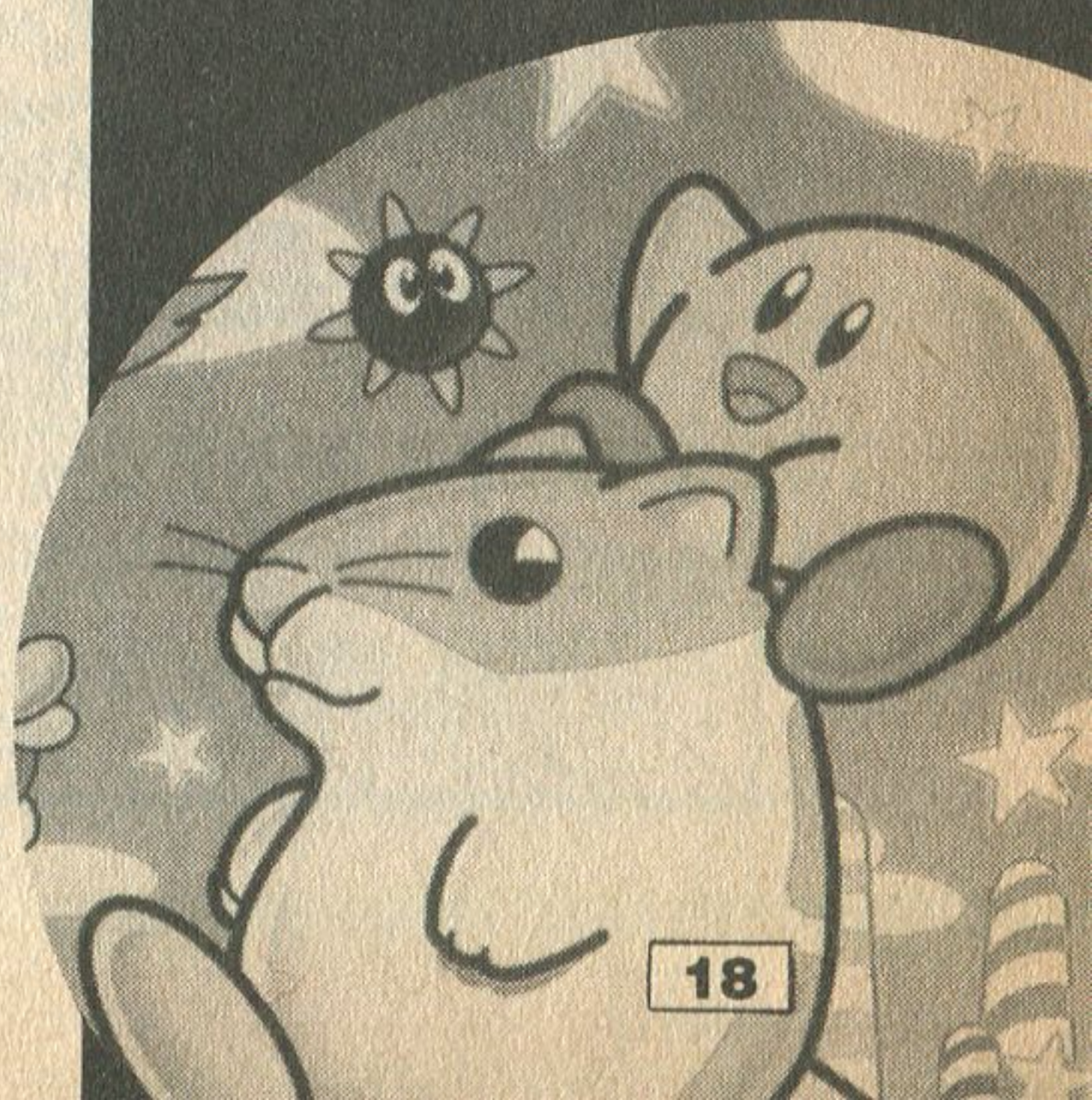
メーカーは言うに及ばず、小売店や中古ショップでさえ、FCソ

フトを販売しない、または買い取らなくなったところが多い。現在、FCソフトは新品では入手困難であり、昔を懐かしむ人が購入するコレクターズアイテム化している。

その原因は、圧倒的なハード性能の違いによるところが大きい。あの「マリオ」がこんな綺麗な画面で遊べる。SFCがFCに取ってかわるにはこれだけで十分であった。歴史が繰り返されるなら、

ウルトラ64発売後のSFCも同じ運命をたどるのだろうか？

昨年11月、次世代機ラッシュへの対抗策としてSFCソフト「スーパードンキーコング」が発売された。グラフィックを見る限り、新世代マシンに見劣りすることはなかった。300万本という売り上げ本数を記録し、さらに続編が今年末に発売される。6月の某ゲーム業界新聞の記事によると、今





ウルトラ64発売後もSFCソフトの大作がある！

後のSFCソフト発売計画は、7月「ヨッシーアイランド(マリオ5か?)」、8月「聖剣伝説3」、9月「カービィキャラのアクションゲーム」、10月「ロマンシング・サガⅢ」、11月「スーパードンキーコングⅡ」、12月「ドラクエⅥ」&「マリオのRPG」となっている。これだけのラインナップを揃えられるのは、任天堂マシンだけである。ウルトラ64の発売(12月予定)までに、「もう一花」といったところか。さらに「風来のシレン(トルネコの大冒険2)」、「タクトイクス・オウガ」、「バトルロボット

烈伝」など、とても年内発売が間に合いそうにないビックタイトルもある。これらが新世代マシンに十分対抗できるソフトであるだけに、とても「消え行くハード」というイメージは湧いてこない。

しかし、視点を変えてみるとこれは任天堂の戦略とも解釈できる。任天堂発表のとおりウルトラ64が12月に発売されると仮定すると、ある販売戦略プランが浮かんでくるのである。

まさに完璧と言える、スーパーファミコン&ウルトラ64販売戦略とは?

ウルトラ64発売前の数カ月は、前述したタイトル「ロマサガⅢ」や「スーパードンキーⅡ」で新世代機に対抗。ウルトラ64発売予定である12月のSFCは「ドラクエⅥ」と「マリオRPG」で国内500万本は出荷可能であり、他社を圧倒する。そしてウルトラ64の初期出荷を100万台とし、市場品薄感をおおる。これはSFC初期発売時戦略の成功例なので、今回も踏襲されるに違いない。仮にウ

ルトラ64が買えなくても、この時期なら「ドラクエⅥ」のために、SFC本体が売れるのである。

'96年に入ってから月産30万台ペースでウルトラ64本体が順次出荷されるであろう。が、対応ソフトは少数大作主義により、引き続きメーカー参入制限やソフト発売の本数制限を行っていく。

ウルトラ64参入が不可能なスーパーパーティも将来のライセンス契約を期待し、SFCソフトを開発・販売する。もちろん背に腹は変えられず、他社新世代機に移行するところもある。だが、将来のウルトラ64への参入を考えると、任天堂への心証を考慮し、1000~2000万台前後のハードに走るよりは、任天堂との距離を近づけるためSFCから離れられない。

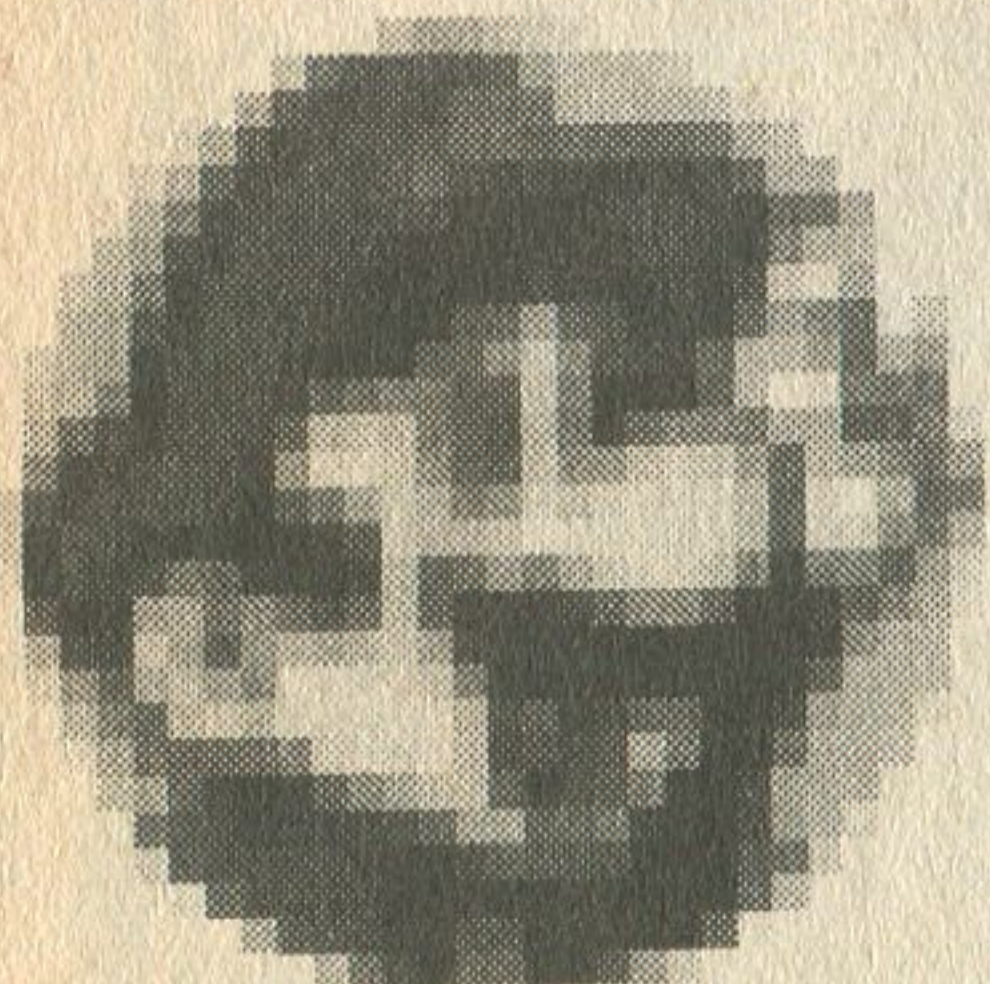
こうしてSFCソフトを走らせながらウルトラ64の威力を序々に見せていき、'96年中期より「FFⅦ」等で勝負をかける。もしこの勝負をかける時期が狂うとしたら、それは、他社新世代ハードの普及台数が驚異的な伸びを見せ、SFC市場を脅かしたときだろう。が、この

可能性は現時点では低いといえる。

まさに完璧なシナリオ。たとえば、ウルトラ64の発売が来年の春にずれ込んだとしても、そう大差はない。

この間SFCがどれくらい売れるか。各メーカーがSFCの能力をどれだけ引き出せるのか。SFC消滅の可能性は、ウルトラ64と新世代機の相対的なバランスによって決まるのである。

数年後、ウルトラ64の普及台数が伸びてその使命を終えたとき、SFCは消えていく運命かもしれない。しかしFCの時ほど、SFCとウルトラ64はハード能力差がないとも言われ、共存共栄の道を歩む可能性もある。つまりどちらにしてもこのシナリオは、任天堂の独占的ゲーム市場を再現してしまっているのである。



セカンドパーティとサードパーティの狭間

はぎま

現時点でのウルトラ64への参入メーカーはかなり絞られている。「これは、粗製濫造を防ぐ」という大義名分のもとに決められていることである。では粗製といわれるソフトは本当に出ないだろうか？ また必要のないものなのだろうか？

セカンドパーティ。この呼び名は任天堂がウルトラ64参入を認め、メーカーの総称として使われている。ドリームチームと呼ばれる海外のメーカーと、日本国内のごく僅かなメーカーだけが参入を認められている。SFCに参入しているその他のメーカーをサードパーティと呼んでいる。

任天堂は現在のゲーム市場を見てクソゲーの乱発、いわゆる粗製濫造を防ぐためにセカンドパーティ化を推進し、さらにソフト発売本数を規制するという。少し前まで、SFCソフトに対しても本数制限を行っていた。

これは、ここまで大きく育ったゲーム市場を守りたい、粗製濫造で市場が荒れるのを防ぎたい、という任

天堂の考えがあつたことだろう。

それとはまったく逆に、ソニーの方針は実績のないメーカーにもソフトを開発できる環境を作り、参入を呼びかけている。当然、クソゲーといわれるソフトが出始めているのも否定できない。だからといって「ソニーはゲーム市場のことを考えていない」ということにはならない。

逆に考えているからこそ、この開発環境をオープンにし効率化しようとしている。任天堂とソニー、どちらのやり方が良いとは一口にはいえない。

任天堂の方法論で、良質なソフトだけをリリースすることは可能なのだろうか？ 仮に可能であったとしても、2〜3カ月に1〜2

本の割合いで良質なソフトのみを発売したとしてユーザーは満足するののか。

何か面白いゲームはないかと思つてショップに行つた人に対して、選択の幅が狭くなつてしまつたり、低密度のラインナップが活性化を妨げたりしないのだろうか？ 任天堂は今までの独自のノウハウでゲームの質を判断する、と言っているがゲームの善し悪しを判断するのはユーザーなのだ。これだけゲームハードが発売されてユーザーの目も厳しくなつている現在において、本当に必要な指針とは一体何なのであろうか？ アタリショックに学んだ本数制限策が、これからも最良の方法となつていくのか？ そろそろ任天堂

も、ビジネスモデルの新提案が必要なのではないだろうか？

確かにソニー方式はクソゲーを生みやすい。だが、ユーザーはそんなソフトは買わない。万が一最初にソフトをつかまされたとしても、そのメーカーの同じタイプのソフトは次から絶対に買わなくなる。メーカーもそんな状況から学んでいき、良質なソフトが出てくるのではないか？ つまり粗製濫造は必要悪と言えるのではないだろうか。SFC市場がここまで大きくなったのも、雑多なソフトが発売されたからだと言える。本数制限・参入制限よりも、「任天堂はもつと他にやることがあるじゃないか」という声流通サイドから聞こえてきているのも事実である。

流通とついでに怪物そして改変へ

ソフト製造時間の長さによる見込み発注での弊害、ダンピング。膨大な開発費用による、安易な続編乱発。ROMカセットのデメリットは、そのまま市場悪化を生み出している。にもかかわらずROMにこだわる任天堂は、現在の流通をどうとらえているのか。

ソフトの価値まで下げて しまおう現在の流通状態

さまざまな憶測が流れたウルトラ64のメディア形態。結局はFC、SFCと同じくROMカセットになりそうだ。だがこのROMカセットが、ゲーム流通上は弊害を生み出す原因となっているのも事実である。

ユーザーには嬉しいダンピングによるソフトの安売り。しかも最近では、発売から一週間もたたないうちに約1万円のソフトが3000円台にまで下がることも珍しくない。どんなに話題作といわれるソフトでもこの例に当てはまる場合がある。なぜこのようなことが起こるのか？

要因その1はROMの製造に2カ月以上かかるため、流通サイドは約3カ月前に見込み発注する。このため売れると見込んだ数が外れると、大量の在庫を抱えることになる。在庫がはけなければ、現金が入らず次の仕入れができないう。しかたなくソフトを売ろうと赤字覚悟で値段を下げる。この状態が続くと潰れる問屋・小売店が始まる。

要因その2はメーカーは開発に莫大な金額をかける。この費用を回収するために、売れると思われる数よりも多くのソフトを一気に製造し問屋に卸す。ソフトは売切りで返品がきかないため、問屋は小売店に多くとってもらおうとする。だが、一度に大量に出回っ

たことでどこの問屋もさばききれない。結果、信じられないような掛け率で小売店に卸す。小売店はそれ相応の値段でソフトを売ることになる。

この時点ですでに儲けが出る業者はなく、みんな仲良く赤字販売。良質ソフトもクソもない。どんなソフトもダンピングが行われる。それでも市場に溢れかえっているため売れない。これは同時にソフトの価値も下げてしまう。いわゆる「死んだ」ソフトになってしまうのだ。

メーカーにしても「流通に売る」ために、流通に受けの良いシリーズ続編ものや二番煎じのソフトを開発する場合が多い。これは冒険ができないほどの金

額が開発にかかるためだ。メーカーはユーザーではなく流通を相手に商売をしていることになる。すべてのメーカーがそうだとは言えない。が、問屋が買ってくれなければ、ブランニューソフト(注)はリピートに賭けるしかない。しかし結局は、リピート製造も2カ月はかかるため市場からは葬られてしまう。

これらの問題は数年前から言われていることではあるが、現状打破を狙ったソニーの新しい流通システムが登場してから、一層目立つようになった。

新世代マシン登場で、ますます一本あたりの売り上げが少なくなってきた現在の、ROMでのメリットがもはや見あたら

(注)ブランニューソフト…新作オリジナルタイトル

ない。あえて言うなら、CD-ROMほど取り扱いに注意がいらないので、幅広い年齢に受け入れられる、というところだろうか。

光磁気ディスク採用の周辺機器は流通に影響を与えるのか？

こんな現在の流通状態をウルトラ64に引き継いでいいわけがない。これは任天堂も十分わかっているはずである。しかし、これだけの規模で形成されている流通システムをいきなり変えようとするのはムリがある。流れに逆らわずに、少しずつ変えていく、というのが任天堂の見解であろう。

ここでひとつ気になるのは、周辺機器で発売されるという磁気ディスクドライブ。

ウルトラ64ならではの独自性を引き出すための重要な商品になってくるであろうことは間違いなさそうだ。

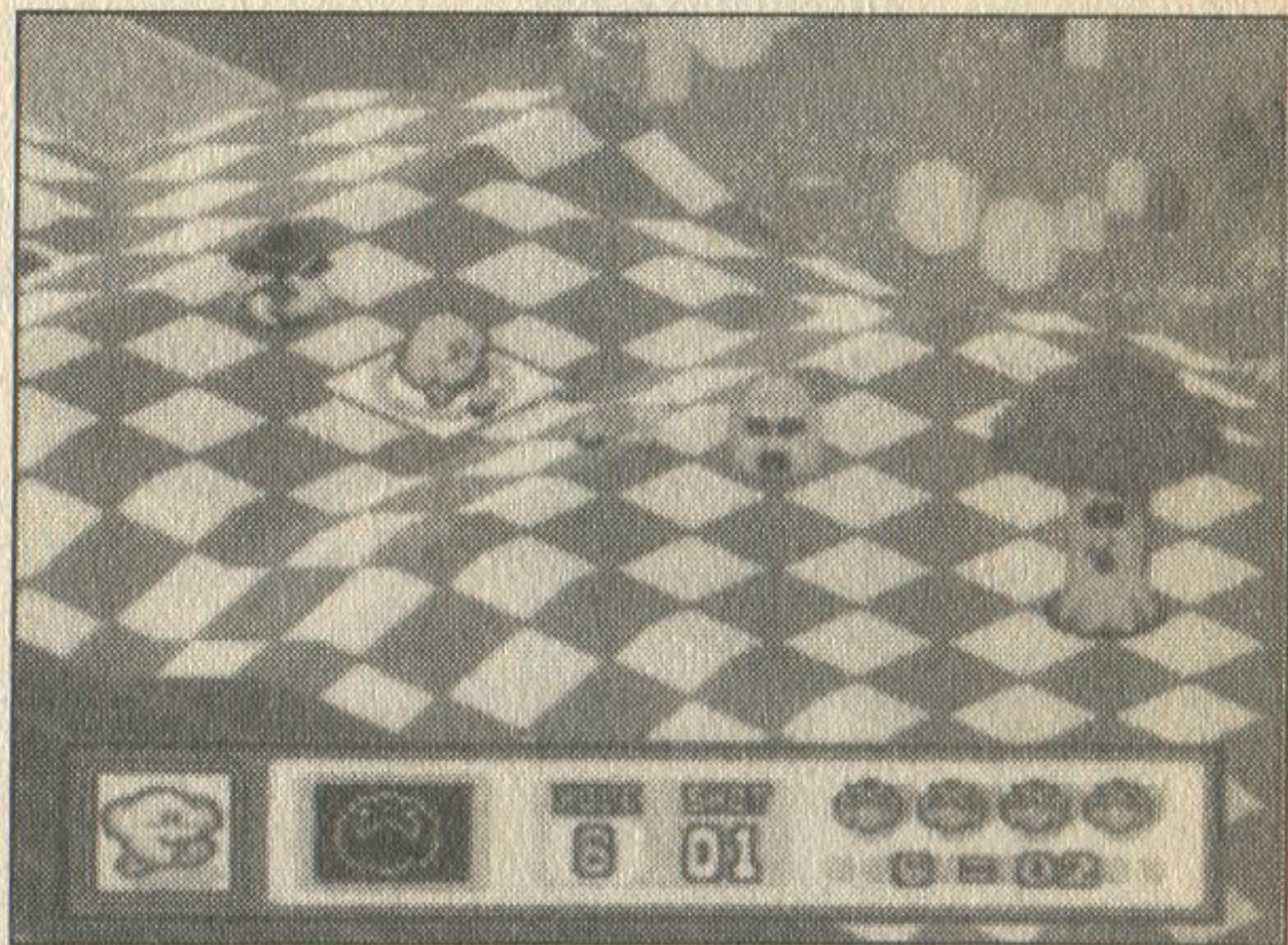
現時点では、はつきりとした発表がされていないが、専門誌等ではMD(ミュージックソフト

で普及し始めている書き込み可能なCDソフト)または、MO(CDソフトとフロッピーディスクの中間的存在の書き込み可能なディスク)だとかいわれている。どちらも光磁気ディスクといわれるもので、ROMとは大きく異なる存在だ。

この周辺機器が市場に与える影響はどれくらいあるのか、詳しい内容が発表されていない現在では何とも言えないが、ウルトラ64を引っ張る力を持っているとすれば、流通システムの問題が激変する可能性も出てくる。当然メーカーの開発環境も変わってくるはずだ。ただし、標準メディアがROMであるかぎり、解決しなければならぬ問題が数多く残ることになる。

ウルトラ64本体を引っ張るソフトを流通サイドから見ると...

流通関係者のインタビュにもあるように、ファミリ層を取り込むのがうまいといわれる任天堂。ウルトラ64でも当然その手のソフトは出てくるだろう。だが、



任天堂は万人ウケするタイプのゲームを作るのがうまい。

それだけでは、本体を引っ張るに十分とはいえない。やはり独自の楽しさを体験できる何かがなければならぬ。

もし独自の楽しさが本体では皆無であり、周辺機器を買わないと楽しめないとしたら、それは大問題である。本体2万5000円プラス周辺機器数万円、そしてソフトが一万円前後。ユーザーにこれだけのお金を出させることは至難の業。任天堂らしからぬ戦略、という声も流通関係者から聞かれた。

今、プレイステーションの勢い

が良いという。ハードを引っ張れるソフトが出てきている、というのが要因だが、そのソフトにしても目新しいものではない。

ウルトラ64もSFCでの人気作品の移行等で、とりあえずある程度は行くだろう。問題はそれとだ。これだけのハード数が出ている現在において、200万〜300万台程度の売れ行きでは、逆に流通やメーカーが乱造を起こすだけで意味がない。

任天堂が新ハードを出すからには、ある一定数のハードが売れなければならぬのだ。任天堂にはそれだけの重みと責任がある。任天堂は、思っていた以上に重大な責任を負っていた、いや背負わされているのかもしれない。

王者「任天堂」だからその改革を...

いままで検証してきた3つの項目はそれぞれが独立した問題ではなく、密接にからみあって存在しているということを忘れてはならない。

ウルトラ64とSFCが共存共栄

小売店インタビュー

現場では任天堂戦略をどう考えているか？

現在のゲーム流通状態を引き継いでいいわけがない

現在のゲーム流通を見ると、もう何年も前からメーカーが流通サイドに商品押し込むという形が続いているんです。この状況を変えない限り、良くなることはないんです。じゃあどうするかなんですが、ひとつには任天堂を含むメーカーサイドが商品に対して責任を持つということが必要なんです。極端な話、売れないソフトは引き取る、というくらいの責任感が欲しいですね。例えば、現在の分納制(商品がある期間の間に数回にわけて出す)も問題があるんです。1回クリアしたら終わりのRPGなどを分納にすると、一回目はいいんですが、発売から約1ヶ月後に入る2、3回目の商品が売れるわけないでしょ。その頃には中古ショップに出回って、そっちで商品が回転しているんです。結局赤字覚悟で売らざるをえない。

こんな現状をウルトラ64で引き継いでいいわけがないじゃないですか。このことは任天堂さんもわかっていると思いますよ。任天堂自体も暗中模索なんでしょうね。ウルトラ64のソフトに関して言えば、64でしか体験できないソフトが当然必要です。とりあえずはマリオやゼルダでいいと思うけど、これだけハードが増えていて現在において、マリオ、ゼルダ以降というものを考えなくてはならないはずですよ。もう長期的にハードを売る時代じゃないですから、2、3年でハード台数を伸ばさなければその先はないと思いますね。ただ任天堂さんの強みは、キャラクターを使ったファミリ層の取り込みがうまくいっていることです。だから次世代機に関しても、他社さんがうかうかしているのと、あっという間に先を走られているという状況になるんじゃないですか。

某郊外玩具店 店主談

の道を選ぶのか、世代交代を遂げるのかは、セカンドパーティ&サードパーティの実力と粗製濫造による。粗製濫造か少数大作主義かは、限りある資金による流通への受注発注につながり、ダンピング等の流通問題にからんでくる。

事実上、業界の主である任天堂は、この3つの問題を考え行動を起こさなければならぬ立場にある。

ソフトの質に口を出したら、流通の改革にも率先して乗り出して欲しい。この2つは両輪の輪で、どちらか片方がコケれば、もう片方もコケてしまう。流通関係者と話をすると、必ず出てくるのは大御所である任天堂が動かなければ業界は変わらない、という意見なのだ。

現在の任天堂は大きくなりすぎて、末端である小売店の現状が見えなくなっているという声もある。技術屋であるメーカーという立場と同時に、流通を見守る必要がある。

少しでいいから下へおりてき

て意見を聞く、ということも必要だ。小売店関係者の大多数が任天堂と話がしたいと言っている。そして改革にむけて一歩足を踏み出す時期にきているのだ。ひいてはそれがユーザーのため、業界発展のためだということ。任天堂は分かっているはずである。



任天堂は今、何を考えられているのか？

プレイステーション、セガサターンが100万台出荷を達成し、さらに普及版として1万円の値下げを発表。これら一連の任天堂封じ込み策ともとれる攻勢に対し、任天堂は何を考え、どうしようというのか。任天堂今西取締役にその胸中を聞いてみた。



任天堂の立場とウルトラ64

編.. 次世代機がさわがれる中で、現在の任天堂の立場は？

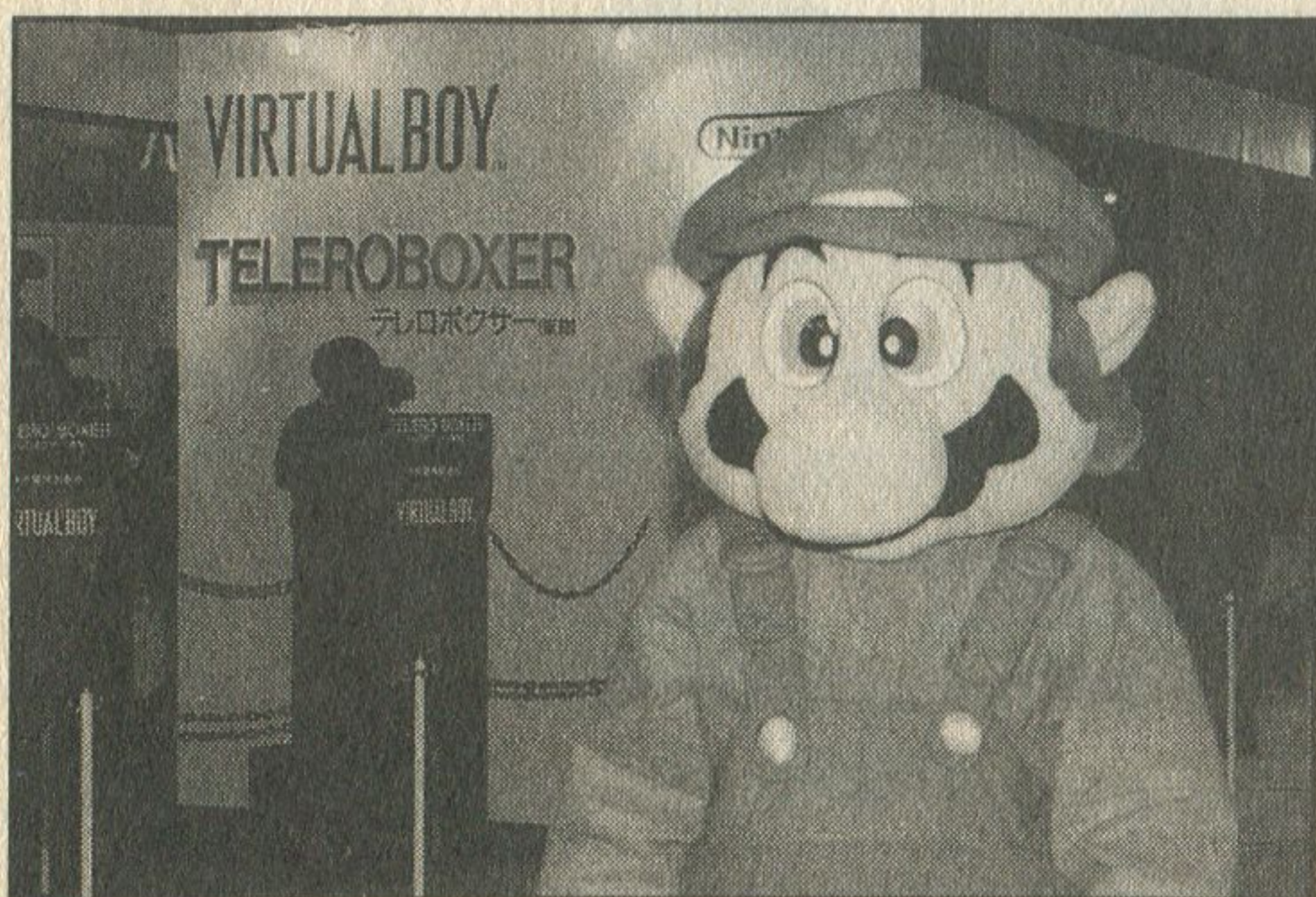
任.. 基本は(任天堂としての)義務をどう果たすかなんです。いままです非難的になって来たあらゆるルール作りも、根源はそこにありました。ベストだったとは歴史しか評価はできないでしょうけれども、ベターな方法ではなかったかと思っっています。こんな小さな企業で、いろんなプレッシャーがありました、それをかたくなに守れたのは、トップの意識でしょうか。それでなかったらこれほどの世界は実現できなかったと思います。ソ

ニーさんが100万台の広告を出してますけど、それどころの話じゃないですからね。100万台で市場の形成というのは今ではできません。それはファミコンの時代の話です。ましてやライセンサーが何百社あるとあって、それを誇るような考えはとんでもないと思います。ソニーさんがロック歌手を育てた方法は、ゲームの世界では通用しません。音楽の世界は一人の才能に投資すれば可能かもしれないませんが、ゲームはそんな世界じゃないんです。投資すればいいってもんじゃない。烏合の衆を作るだけです。今は幸いコントロールできる状況でソニーさんは

編.. やってますから、だから成り立っています。我々もかつてそういう選択を取ることができた時代がありました。でも取らなかつた。流通を管理するなんておこがましいと思います。

任.. 年末商戦に投入したいと思っています。ですが任天堂のポリシーとしては、ソフトがなければ出しません。それも納得できるソフトといえますか？。その予定が遅れるというのは当然あることですけれどもね。今のスケジュールでは年末商戦です。

編.. どういうソフトを同時発売したいとお考えですか？



95ゲームエキスポに出展された任天堂ブース。

任.. それはまた難しい。「今までにない、新しい体験ができるゲーム」ということしか言えないですね。差別化されたソフトや新しいジャンルを提供



任天堂株式会社 取締役広報室室長 今西敏史氏

できるかどうかです。スーパーファミコン（以下SFC）という強敵がいますから大変です。

編.. メディアはROMカセット（以下ROM）ですか？

任.. ROMですね、もちろん。

編.. ROM以外のメディアという可能性はあるんですか？

任.. オプションでの磁気ディスクというのも想定してあります。新しいジャンルが提供できる可能性が有りますから。書き込みができるということで、ユーザー参加型の世界が提案で

きます。それがU64だと思っ
ています。

編.. 磁気ディスクといってもいろいろありますが…。

任.. いや、これはまだ言えません。64もベールに包まれてますけど、こっちのほうももっとベールに包まれてますからね。



流通は変わら ないのか？

編.. CDのプレスが短いという利点を活用してソニーさんが流通改革を行いました。任天堂さんのやり方はROMの製造期間が長いから、リスクが大きいじゃないかというようなことをよく言われますが、U64でそれを解消される戦略というのはあるんでしょうか？

任.. それは（流通に関して）直接的な干渉というのが必要なのかというところですね。ゲームは「安ければ良い」というものではないと思います。供給が遅いか早いのかというのはそれほど影響するんでしょうか？ 売れないことを「リピ

ート期間が長いから」とか、責任を転嫁してますよね。でも、面白くなければ100円でも売れないし、リピートが長いからといっても、やりたければ1月でも待つというものが本来の姿だと思っんです。

その考えを我々は変えるつもりはないんです。我々の方法を否定していかないとアイデンティティがないからという面もあって、ソニーさんはそのように提案されたのだと思います。それはある意味で実験だと思っます。ただし、非常に辛い実験…。ある程度コントロールの効いている段階ですから、今のところはまず大丈夫でしょう。でも、今後はその実験が果たして成功するかどうか、我々は非常に疑問ですね。

編.. ROMとか流通に関しては、今までのやり方を踏襲されるというのが、基本的な考え方ですか？

任.. そうですね。

編.. その場合、あまりにも大量の

本数が出荷されると発売されてからすぐにダンピングされますよね。U64でもそういった危険があるのでは？

任.. 先程も申しましたように、ベストな方法は今のところないんです。流通もいろんな変化をしますから、一挙に無理をして変える必要はない。流





任.. それに逆らう気は我々には全然ないんです。でも、流れを変えないでどこでリードしていくかという責任ももちろんあります。それは考えてます。

編.. ソニーさんが将来行き詰まるとしたら、どんなところでつまづくと思いますか。

任.. それは私にはわかりませんが、流通は生き物ですから、あまり踏み込むべきではないところもあります。しかし、援助はしなきゃいけない。それは今まで我々もいろんな試みをしてきたんです。マリオクラブもそうだし。



ウルトラ64を 取りまく環境

編.. ROMの価格を下げるために、圧縮技術とか、生産する場所とかの改良はあるんですか。

任.. それは当然ですね。

編.. 新聞発表によると、新しい圧縮技術を開発されたとか、生産を台湾の会社と提携されたとか。

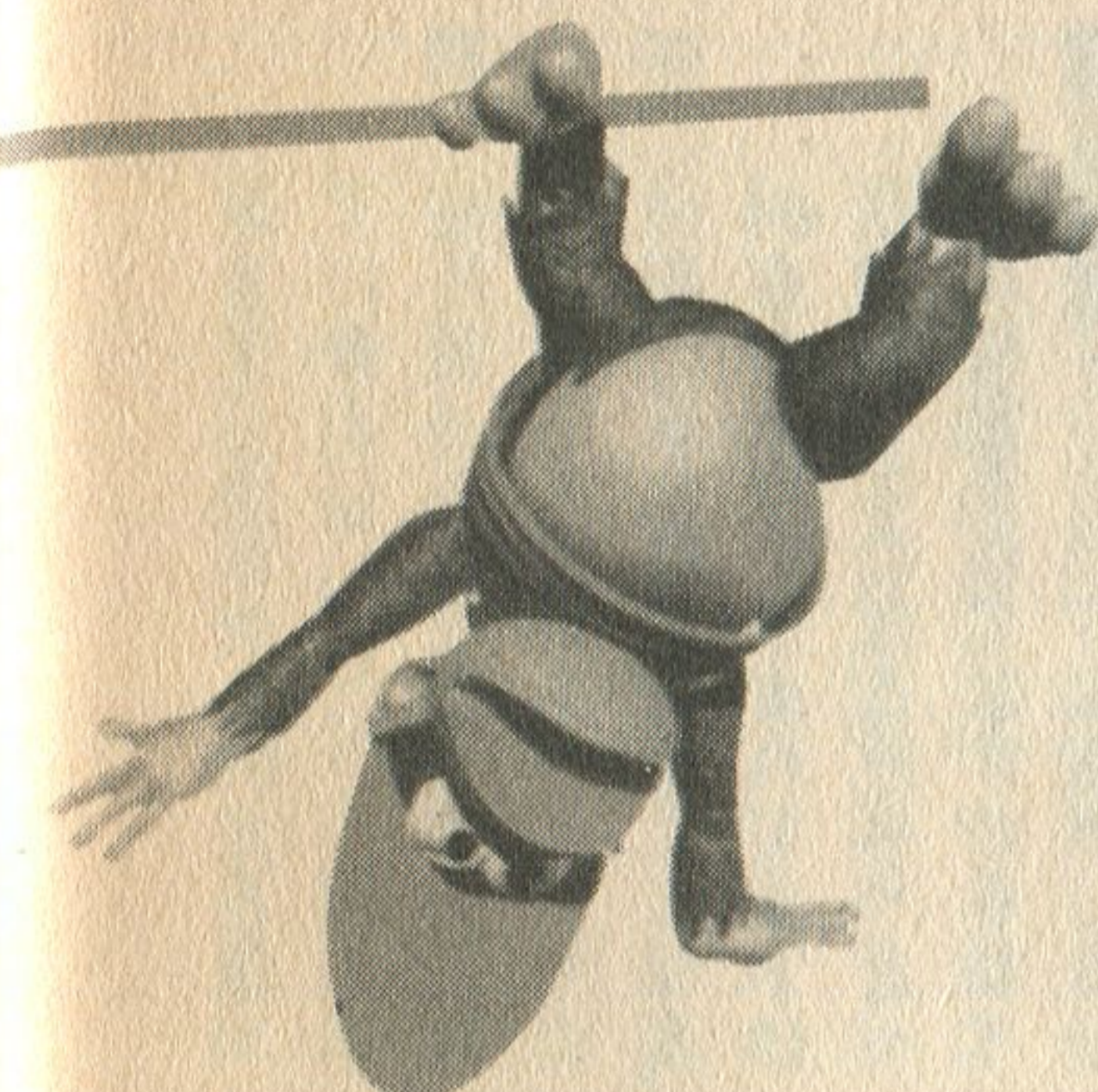
任.. あるんじゃないですかねえ。

編.. それによるコストダウンのパフォーマンスというのは。

任.. それは僕らもわからないです。

編.. U64を取りまく環境のソフトの値段の方はいくらくらいになるんでしょう？

任.. SFCと同じくらいの価格を



編.. 想定しています。

編.. 1万円前後。すごく大変でしょうね。そのくらいで出すというのは…。

任.. そうでしょうね。バブルの崩壊で、安くなければいけないという考え方が通ってますけど、私たちはクリエイターのインセンティブを減らしてまで低価格にするのはおかしな発想だと思います。セガさんは1年で帳尻を合わせると言ってますが、そんな生易しいことじゃないですよ。

編.. 任天堂さんの戦略は、ワールドワイドの責任がありますよね。

任.. 供給義務というのがあって、それを根底にしていますからね。我々なりにやってるんですよ。だからといって、外に対してワーワー言う必要もないんです。

編.. U64の目標台数は？

任.. それはまだ設定してないんです。でも、商品として成り立つのは、やっぱり300万台とか500万台とかになるでしょうね。

編.. それは初年度の数字ですよ。初年度に等しいでしょうね。

編.. U64が出た後、SFC市場を生かして行く策というのは何かありますか？

任.. 最低線サテラビューですね。SFCの時のFCもそうでしたけど、併売方針を我々はとりましたが、ライセンスの参加具合がほとんどSFCに移ってしまっただけ。それは仕方ないことですね。しかしながら、いまだに月に50万台も売れる月もある。これは異常だという感覚なんですけどね。

編.. この間の年末の商戦で、いちばん売れたのはSFCだとか？

任.. ただSFCの時とU64の場合が完全に同じかというと、これはまだ断定できないですね。われわれは、そうじゃないという希望的観測があります。というのは、ゲーム進化自体は非常に段階的で、ドラステックなものはないんです。

編.. この間の年末の商戦で、いちばん売れたのはSFCだとか？

任.. ただSFCの時とU64の場合が完全に同じかというと、これはまだ断定できないですね。われわれは、そうじゃないという希望的観測があります。というのは、ゲーム進化自体は非常に段階的で、ドラステックなものはないんです。

編.. 究極つて言うところのくらの？

任.. ゲームを提供するには、これ以上のハードはいらぬという。そういう物つていうのは存在するんですか。

任.. 存在させようとしているんです。年内ということになりますと、ほぼ形はでき上がってるわけですよ。

任.. ハード的にはね。

編.. その時、ソフトは何種類くらいですか。

任.. 3作くらいは用意してます。

編.. その後ソフトも、だいたいのスケジュールは決まってるんでしょうね。

任.. そうです。我々の戦略はむしろ今の流れに逆行なのかな。SFCのライセンスはほとんどんふくらみました。150社くらいかな。そうになると、3つのハードをトータルする

と、1日に2、3タイトルくらい出てるのかな。これじゃあもう、たまらないですよ。

編.. U64に関して、サードパーティからの参入表明は？

任.. あるんですけどね。お互いの幸せのために、「ただやるんじゃだめですよ、ゆっくり見られてからでも遅くはないんじゃないですか」と言ってるんです。

編.. ある程度参入者を絞って、クオリティの高いものを出したいというお考えですか？

任.. もちろん、そうです。SFCと違うものを作って、皆さんの評価を受けるといのは大変なことだから、我々がサンプルとして作って、道を示してからでも遅くはないということですよ。結果としてそれが「絞り込み」とかいわれるでしょうけれど、それは仕方ないですね。

編.. 任天堂さんが「この企画はU64でやりましょう」と判断される時、どのような基準があるのですか？

任.. これもノウハウですね。熟意と実力がないと一緒ににはできないですね。

編.. 総合的な実力が必要だということでしょうか。そうすると、SFCでかなり貢献なさったサードパーティということになりますね。

任.. いや、それはないですね。結果としてそういうところもあるかもしれませんが、他の世界でも通用する技術などが必要ということでしょうか。

編.. SFCの時のような、一社における本数制限、本数契約という形で進まれることはありますか？

任.. ありえるでしょうね。当然。それはクオリティを維持する

とか、市場を荒らさないためには必要なことなんでしょうね。

任.. だからヒット作が継続しなければいけないですよ。一発当てるとか、そういう世界ではないんです。

編.. 現段階で発表できるタイトルはありますか？

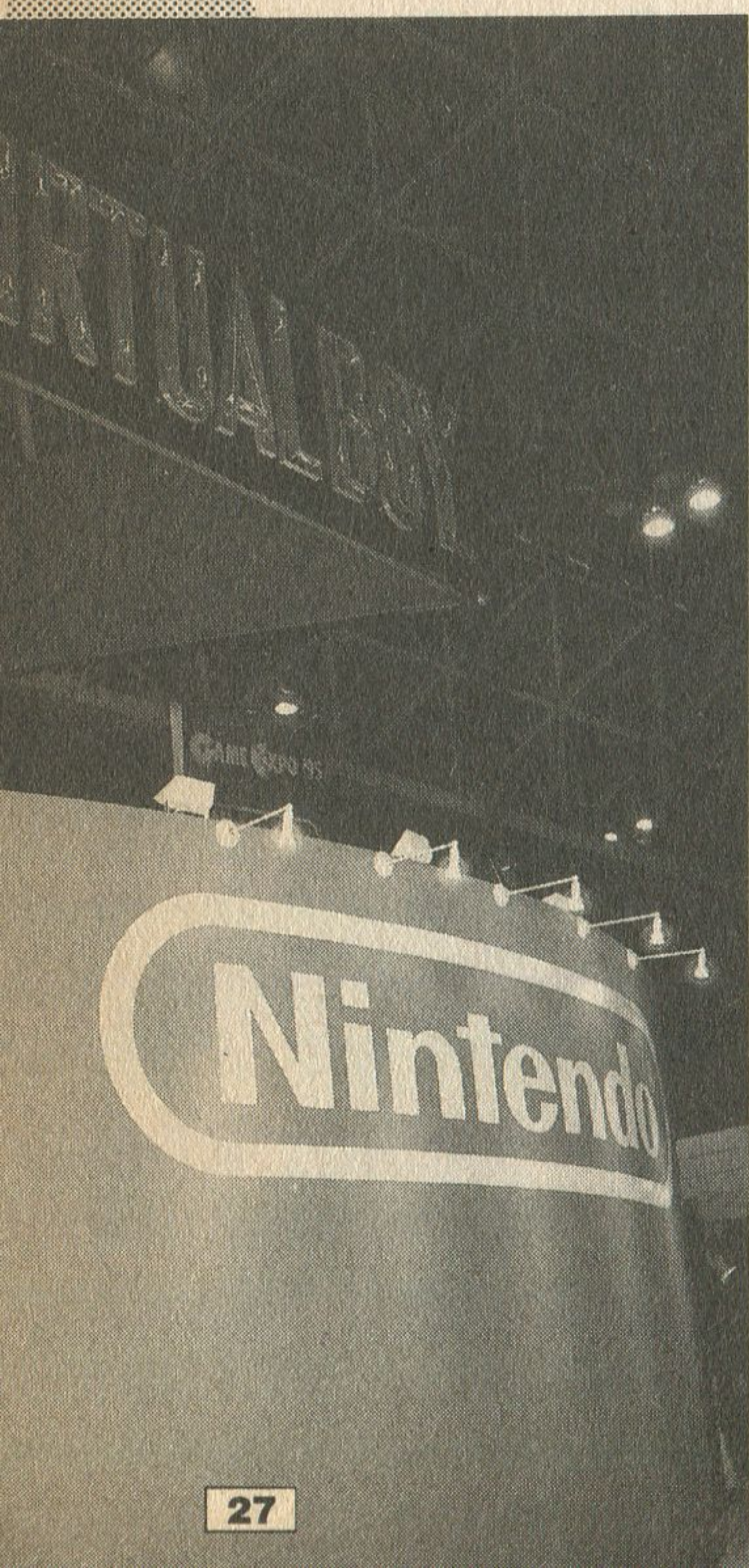
任.. U64はちよつと言えないですね。

編.. ドリームチームという、アメリカの方が作られてるゲームは、日本に来る可能性もあるんですか。

任.. それはもちろんそうでしょう。日本のサードパーティで既にゲームを作っているところもあるんですか？

任.. あるでしょうね。

編.. 正式なU64の発売日などはい



つ発表になるんですか？

任.. 最終的には11月の初心会でしようね。

編.. 開発ツールも実際には出まわっているんですよ。

任.. 一部は。

編.. 11月に初心会という形で発表して、年内に発売というのは可能なんですか。

任.. ええ。

編.. 初心会というのはある意味ではご案内ですよ。任天堂さんは今まではもっと手前に発表してから発売していますよね。

任.. それはいろいろなケースがあるでしょうね。

編.. ポリゴンとか、そういった機能の特徴は何かあるんですか。

任.. これはわからない。言っても意味がないと思いますし…。



バーチャルボーイ が遅れた理由

編.. バーチャルボーイ(以下VB)の発売日が7月21日に延びた

原因というのは？

任.. やっぱソフトでしょうね。

編.. ゲームソフトのクオリティの

問題で3月から7月に発売が延びたという事は、その4

カ月間でクリアされた問題や、決定的に進歩した部分は

何でしょうか？

任.. わかりませんね。しようがないでしょう。私も見てないですし。

編.. ソフトというのは、VBに関してどういったゲームになるのが理想ですか。

任.. これも難しいですね。表現のしようがないでしょう

ね。これも新しいジャンルの提案ですから。ふさわしいものができるかどうかですよ。

編.. このマシンのコンセプトという

ようなものは？

任.. 「娯楽というのはテレビゲームだけじゃなく、こういうものもあるんです」という、まさにそういうものを、提案したいなと思っています。

編.. 具体的には？

任.. 具体的にはって、まあそれ以上は…。まさしく新しい世界だっつて、そう思ってますけど…。

編.. ソフトの価格に関しては何

任.. 5000円を切る値段を考えています。

編.. GBのときよりも高いのは容量のせいなんですか？

任.. そうでしょうね。

編.. カートリッジの容量が決まっているのはあるんですか？

任.. 8メガのソフトが中心です。

編.. 拡張性は何かあるんですか？

任.. 拡張機能はあまり考えてないんじゃないですかね。

編.. コントローラーに十字キーが

任.. 両方についてますよね。こうでないとできないゲームというのはジャンルとしてはどんなものですか？

任.. 三次元空間のアクションゲームで非常に便利です。



編.. 3D操作に必要なんですか？

任.. そういうことですね。

編.. このコントローラーがU64に引き継がれていくということはないんですか？

任.. それはありませんが、U64の方ではコントローラーも新しい提案をしてくるでしょうね。

編.. コントローラー自体が、特徴的であるということですよ。

任.. そうでしょうね。

編.. それに合わせたゲームを開発しているんですね。

任.. そうでしょうね。どこまでその要素が取り入れられるか、

最初から機能を全部取り入れようとするところに辛さがある

任.. 場合がありまますからね。その点は非常に難しいところですよ。

編.. CGレンダリングを使ったゲームのラインナップは、どんな感じですか？

任.. 3作は出てくるでしょうけど、どんなものかは言えないですね。

編.. 007のゲームを出すという

任.. のをどこかで聞いたような…。

任.. あったでしょうかね。それはレンダリングするの、U64なのかわからないですね。

編.. イギリスの映画ですから、レア社さんがかかわられてる。

任.. それはかかわってますよ。

編.. ただそれがSFCかU64かは決定されてない…。

任.. 申し上げられないですね。

編.. 宮本さんはウルトラ64でゲームは作られてないんですか。

任.. いや、やってるでしょう。

編.. SFCのゲームを作られていてという話を聞いたんですが。

任.. それは、いろいろなことをやっていきますからね。彼は。

編.. 2作以上かかわっているということは？

任.. もっと作っているでしょう。スクウェアさんと共同開発されているRPGというのをよく聞くんですが、それについてはいかがでしょうか。

編.. 発表するかどうかはわかりませんが。

編.. 64が発売されたあとのSFCはどうかなるのですか？

任.. Cと同じ道をSFCもたどって行くでしょうか？

任.. これは自然な流れに逆らうことはできないとは思いますが。

編.. (サテラビュー)としては生き残るだろうと思います。サテラビューは販促手段の一つでもあり、ゲームの適応手段の一つであり、ゲームを発表する機会でもある。いろいろなことでSFCを生かせる手段は取られています。1400万台存在するということは、数の力は大きいですよ。

任..

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

編..



なぜ今、サテラビューなのか？

編.. サテラビューなんですけど、期間としては半永久的に続けていくんですか？

任.. 放送というものは一度やったらやめるわけにはいきませぬ。当社は出資者でもあるし、大きな位置付けにしていますからね。

編..

任..

編..

編..

任.. が、セントギガは収入をどこから取られているんですか？

任.. それは番組を提供しているスポンサーですよ。うまく行けばいいんでしょうけれど、うまくいかなかったらスポンサーがおりてしまい、サテラビューが半年で終了してしまうことはないですよ。

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

編..

編.. ということは、今回のサテラビューに関しては「ゲーム」というのがキーワードになっているんですね。

任.. そうですね。ゲームに関する情報が求められていると思いますから。キャプテンにはそういう核になる部分がなかったと思います。

編..

任..

編..

任..

編..

任..

編..

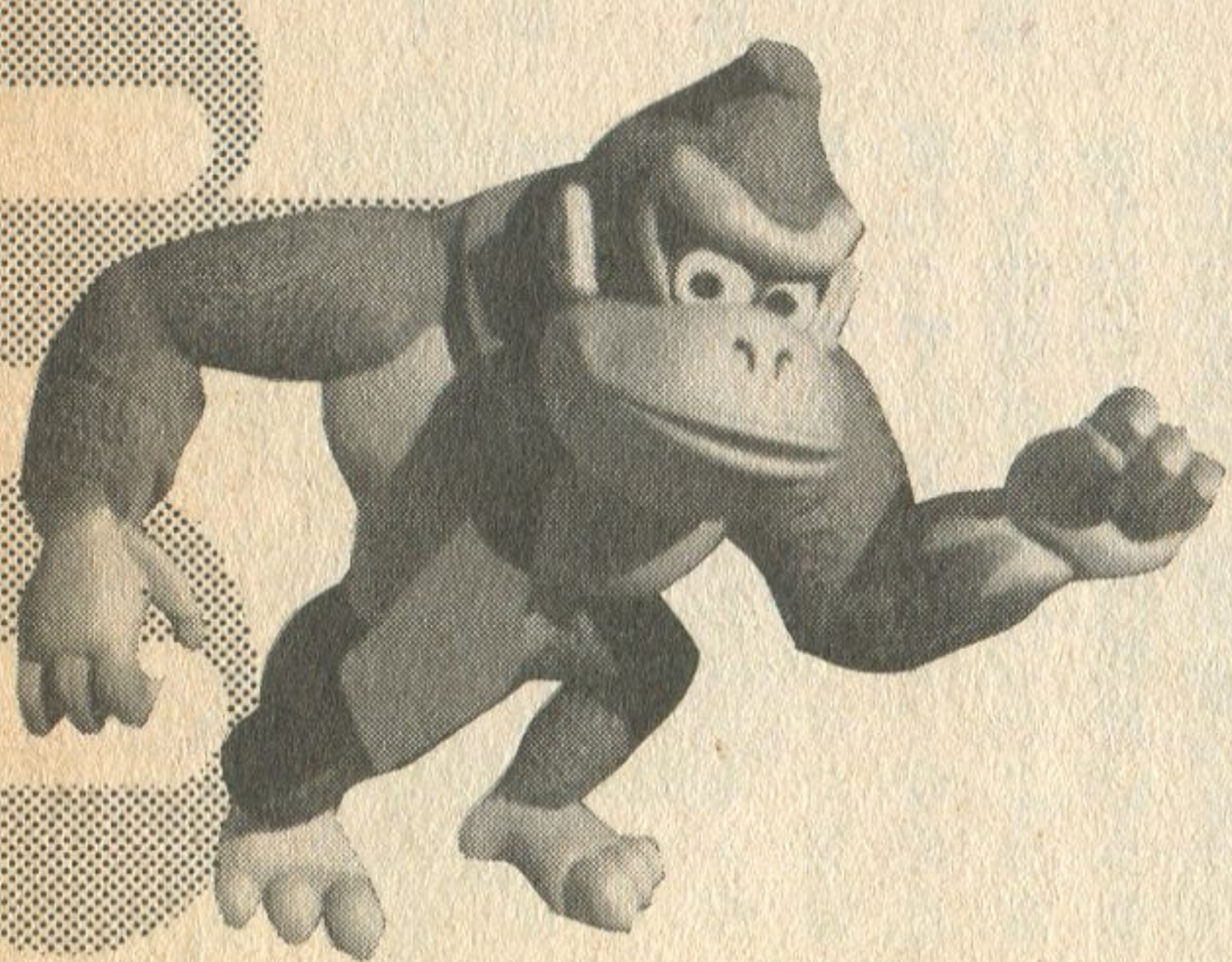
任..

編..

任..

編..

編..



特徴的なサービスというものが無いと、やって行けない。

編.. 計画では何台くらい？

任.. 目標は200万台くらいですね。しかし、今の放送を考えて、これくらいターゲットが絞れるようなものが、200万台もあったらすごいですよ。直販方式でやって、視聴者が把握できるとなれば、すごいメディアです。

編.. ファミコントレードが教訓になっ

任.. ていまするところというのはありますか。

任.. もちろん大いにあります。

編.. 双方向という意味では、ISDNに期待はありますか。

任.. 融合させることが可能です。

編.. それが今のサテラビューに対応させることも可能だと。

任.. そうです。

編.. ゲームソフトの販売をサテラビューで行うという事は無いのですね。

任.. 今のところ考えていません。

編.. 日本の国民性として「情報にお金を払わない」とよく言われますが、それを意識して無

料放送になさったんですか。

任.. まあ、そういうようなところ

もあったでしょうね。

編.. こういった形で、FCを復活させるというお考えはありますか。

任.. ちょっと手がまわらないね。



我々は血と汗で考えている

編.. 新世代機に対しては、どんな

印象ですか？

任.. 我々が想定したシナリオでありですね。

編.. 山内社長は「食い合って共倒れになる」とおっしゃっていましたか。

任.. 本体やソフトを値下げすると

かいつてますが、体力はないでしょう。

編.. 任天堂さんからご覧になつ

て、損していますか。

任.. 儲からないはずですよ。

編.. 基本的にはある程度いくとペイラインというようなものがあるかと思うんですが。

任.. それはあるものかないものがあります。セガさんは、検証

は走りながらやっていくという姿勢ですけれども。しかし、

それができる設計には限度がありますから

編.. そういった意味では、任天堂さんの2万5000円という

のも損するのでは？

任.. そんな商売はしません。ソニーさんが「ハードで損して、

ソフトでもうける」というのは、任天堂が「ハードで得し

ないで、ソフトで適正な利益をあげていく」ということにな

ぞらえて言ってるんですよ

編.. が、ハードの損を、ソフトで取り返すというのはとんで

もない話です。ソフトはユー

ザーの評価次第でどうなるかわからないでしょう？

任.. そんな

かどうかは、信じられない。ソフトでカバーするような商売とい

うのは、信じられない。

編.. ソニーさんはCDのプレスも

関連会社でやりますよね。配

送も自分でやるし、ソニーグループの中全体での利益率が

任天堂さんよりも高いのなら、ハードで多少損しても回

収率としてはいいということ

はありませんか？

任.. 企画書ですね。

編.. ゲームソフトのクオリティ面

はいかかですか？

任.. アーケードゲームのヒット作

をもって来るといいうやり方は

変わっていないんで、今のところは我々が想定したような

シナリオを新世代機というものはたどっていると思います。

編.. 機械としてのPSには、どんな感想が

ありますか。

任.. 特徴としては各々がおっしゃっているとおりでしょ

うね。ただ、ハード・ソフト一

体型の市場としては、それをどう評価するか。

編.. PSとか、3DOとかで、ツール

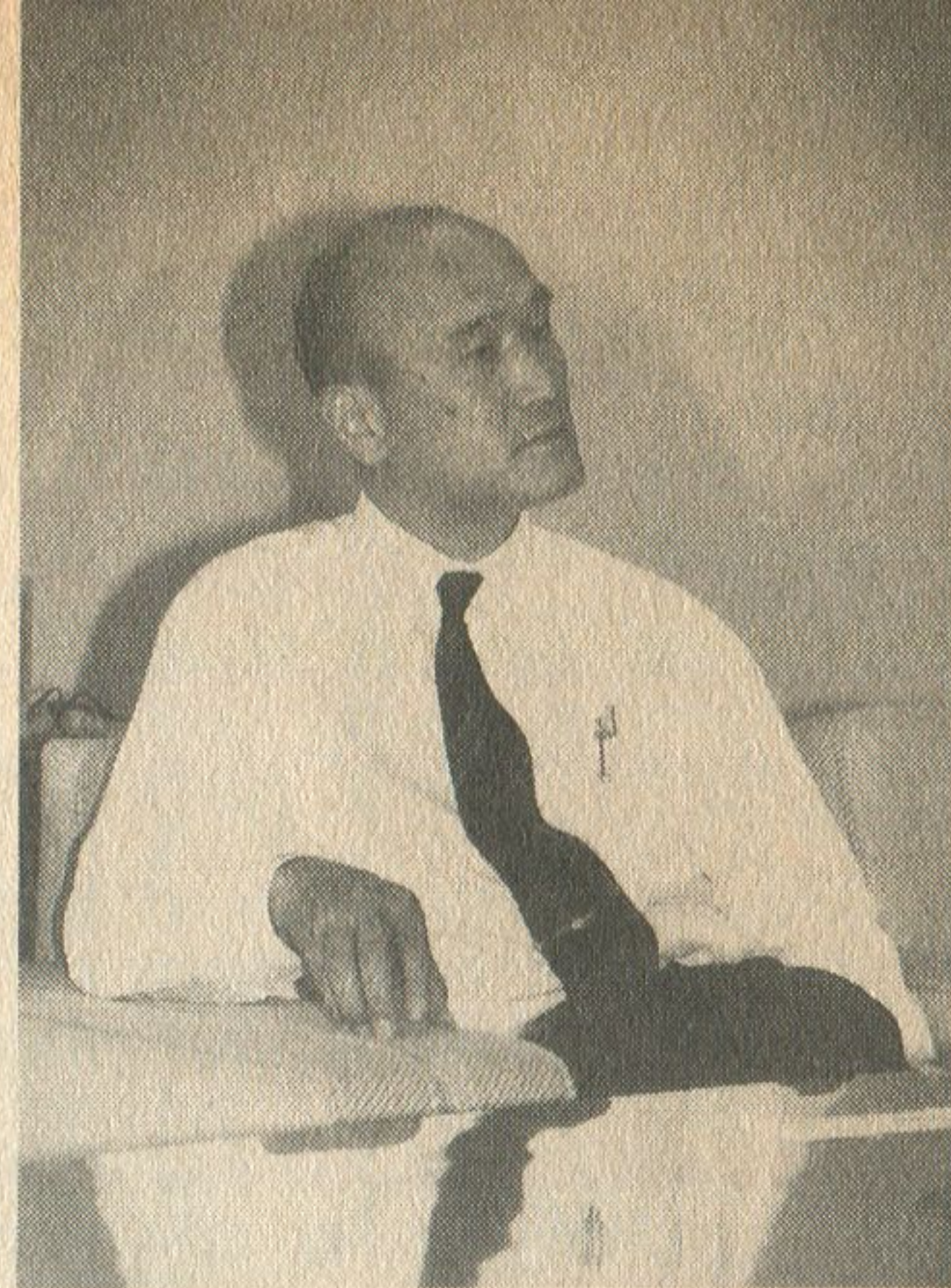
ルに関して、任天堂さんから見ると頑張っているというよう

なことは。

任.. それはわからないですね。しかし、ツールや開発環境とい

うのは非常に大事なことで、るのは確かですね。一方で、

なぜFCが成功したのかと考えると、人間ってある程度制



約がないとだめだということでもあると思います。

編.. PSはポリゴンポリゴンと騒がれて、それが彼らを1000万台まで引っ張る要因の一部にはなっていると思うのですが、ゲームを特徴づけるようなキーワードはU64においても何かありますか？

任.. まだ言えないですね。発表の時に言っただけじゃないでしょうか。

編.. 今年の年末、次世代機はクリスマス商戦で強力なキャンペーンをかけて来ると思うんですが、「うちはここが違うぞ」というようなポイントはあるか？

任.. それは申し上げられないけれども、それ(新世代機)に

ては、SFCのソフトで十分対抗できます。

編.. ゲームの歴史の中で、「新世代機ブーム」というのはどういうことだと思われませんか？

任.. それはFCの時、SFCの時にもあった状況で、変わらな

編.. MSXパソコンとかいろいろありましたが、状況はその時から変わっていない。意識ある流通とかソフトウェアは同じ考えじゃないですか？

任.. とすると、年末にU64が出る頃までには、今の新世代機の答えが出ていないということですか？

編.. 我々としては、答えが出ていないと思います。なくなるという

任.. 立ちはがって、本当に大衆ゲーム機として存在するかどうかの問題だと思います。たぶんないでしょうが…。

編.. 大衆向けか、一部のマニア向けかという棲み分けができて来るわけですね。

しょうね。

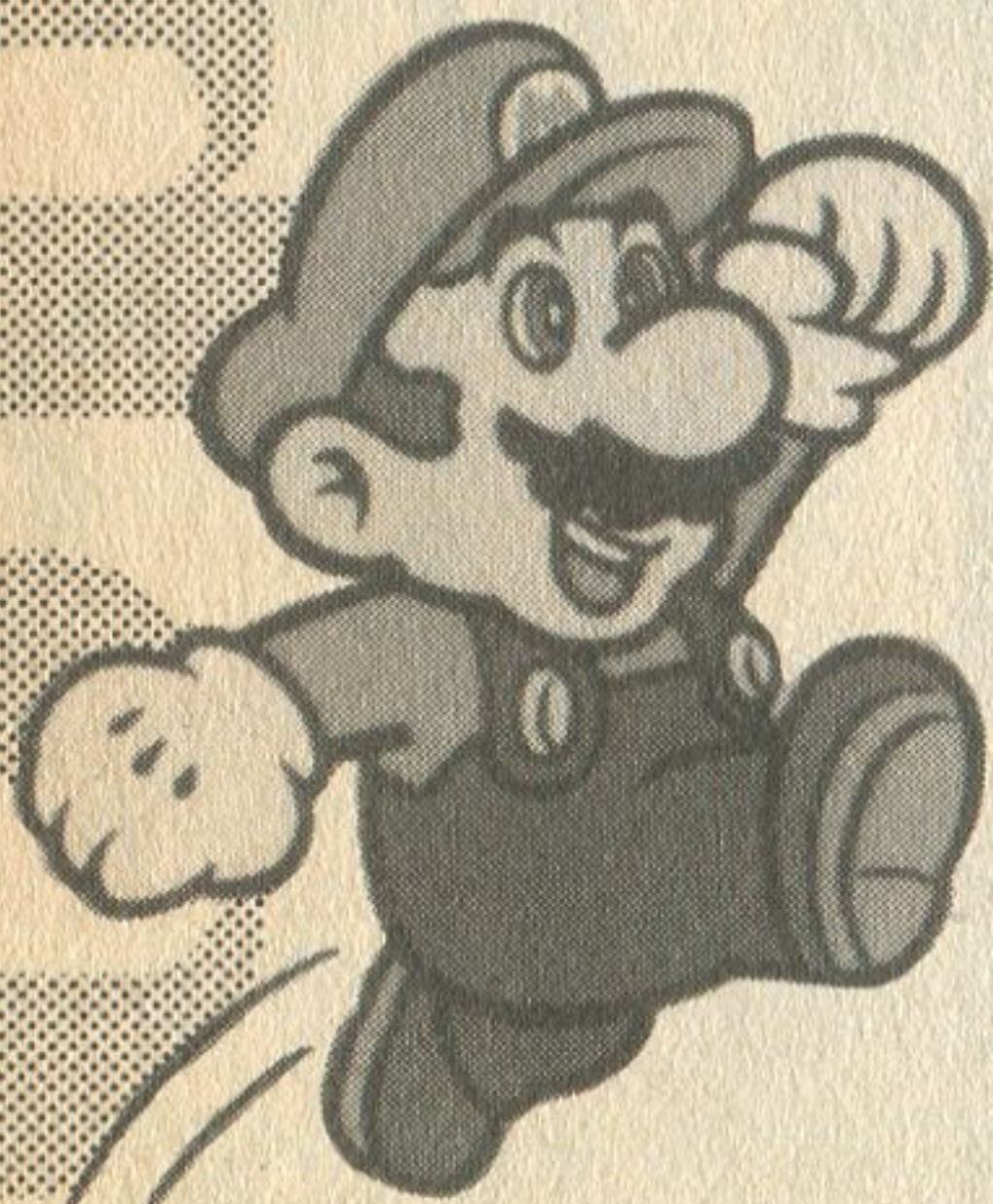
編.. お話を聞いていて、任天堂さんはゲーム業界の中で他社とは何か違うというような印象を持ったんですが、最後に何かひとつ「ここが他とは違う」というようなことがあればお願いします。

任.. 我々は家庭用ゲームを本業としてきましたからね。本業です。ユーザーのことはもちろん、業界のこととかを本当に考えてる。誰でもそうおっしゃるでしょうけれども、我々は本当に血と汗で考えますからね。時として誤解され、たたきの対象になってますが、責任感というものはすごいものがあります。具体的には言えないですけどね。

編.. うちの社長なんか、分相応とか、謙虚とか、そういうことを絶えずいつてますけど、実際そうなんです。怖いのは、社員の内情なんです。大切なのはいかに緊張を持続するかなんです。蟻の一穴とかい

編.. ますけど、崩れたら本当に早いですし、お金なんかなんぼため込んでても、無くなるのは早いんです。三十代半ばで取締役に抜擢して、ジャガーなんかに乗らせて、そんなもんでモラルなんて形成できますか。資金力とか、人数かければできるとか、そんな世界じゃないでしょう。誰もやらなかったことをコツコツやってきたから、それだけの戦力が得られたのであって、非常にリスクが高いんですよ。ちよつと市場ができたからって大企業が「我々は分かってる」なんて入ってきたって、そんな簡単に分かってしまったら、任天堂は既に消滅してしまいますよ。

編.. ありがとうございます。



任天堂は本当に悪者なのか!?

巷に溢れる「任天堂帝国」の文字。本当に任天堂は悪者なのか。業界に流れる任天堂批判論を検証する。

単純に悪者にとらえるのはあまりにも安易だ

■ゲームプロデューサー 椎野竜彦

なぜ言われるのか？
「任天堂は悪者」論

ちよつと業界を知っている人たちに任天堂の話を振ると、必ず「いやー、任天堂さん怖いから」とか「任天堂相変わらずエグイよね」てなことを言う人がいる。

よくある経済なたらブックスにも「任天堂帝国」的な表現は良くされる（まあ、そういう本に限って全然下調べやってない、いい加減な内容なんだよね）。でもどうして悪者呼ばわりされるようになったんだろうね。

まず、ゲーム機市場の特殊性がある。ハードメーカーがソフトの製造も請け負うってところだよ。パソコンにしる音楽CDにしるハードメーカーにソフトの製造許可を取らなきゃいけないなんて普通じゃないじゃん。これはまず、任天堂が自分たちのリスクを減らすことと市場を守ること考えたからだと思うけど、全然悪いことじゃないと思うんだよ。だって市場がなくなったらみんなおまんま食い上げなわけだし、クソゲーがあふれたりしたらもうユーザーが選べなくなっ

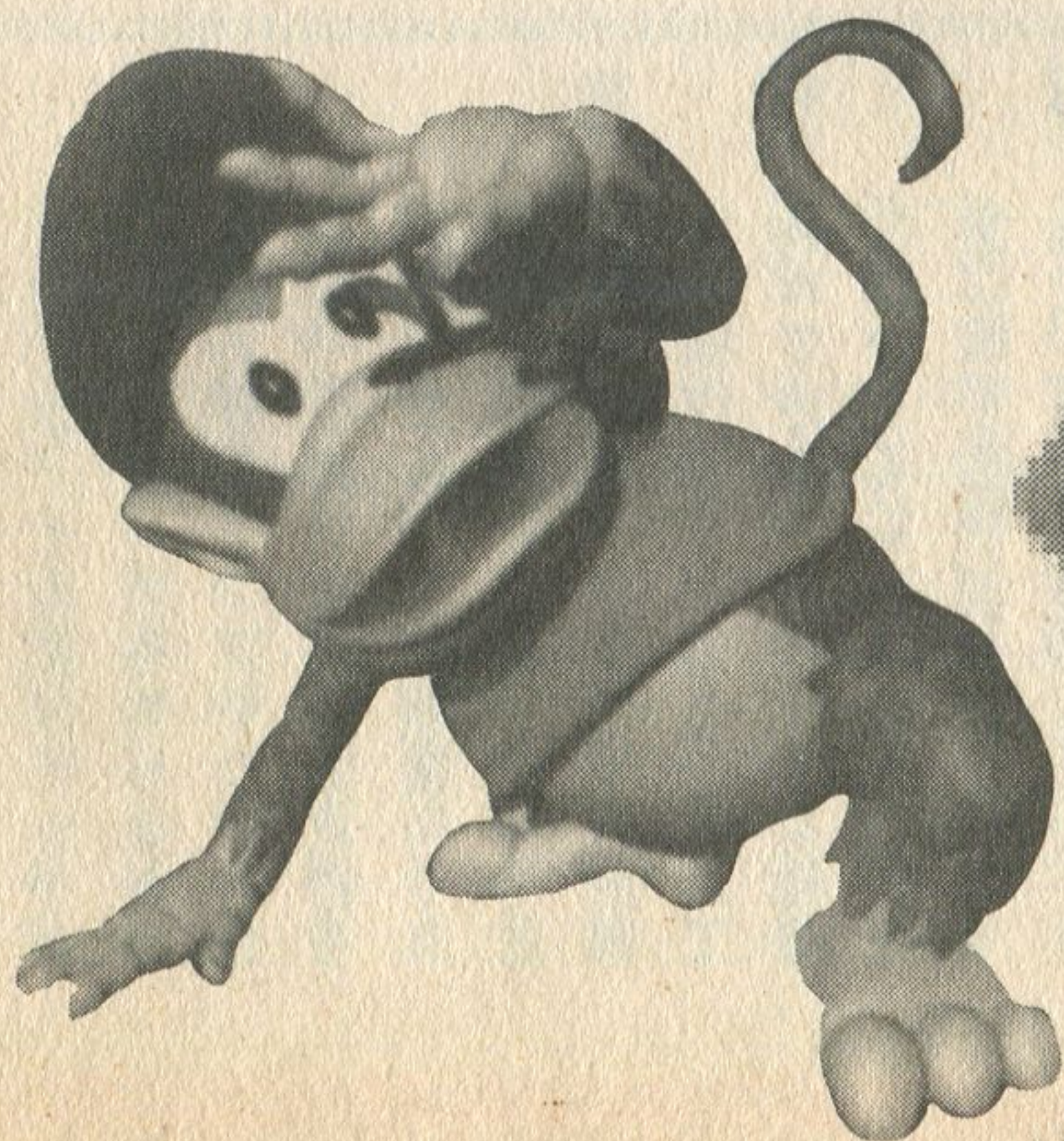
ちやうじやない。

まあ、業界内で悪く言われる最大の理由は製造費がとても高くてしかも前払いつてところじゃないのかなあ。

30000円のカートリッジを10万本作るためには3億円用意しなきゃいけない。これは小さい会社にはなから無理で、家を担保にでもしなきゃの世界だよ。しかも製造が終わるまでの2カ月間の金利を払ったら儲けがさらに小さくなっちゃったりするわけだ。

無視することはできない立場の違い

メーカー側はこんなに苦労してリスク背負ってるのに、任天堂は全額前金でもらってるから安全でいいよなってそりゃ思うだろうけどさ。



でもそれって違うよね。

少なくとも家庭用ゲームソフトメーカー100社以上が社員に給料払って、暮らしていける市場を任天堂が作り上げたわけじゃない（サードパーティの良質なソフトがあったからってのももちろんだけどさ）。

そこでの任天堂の責任は「市場を壊すことはできない」でしょ。その責任を任天堂は一社で取らなきゃいけないわけよ（だって任天堂が左前になったとき、今あるサイドパーティが「マリオエイド」生き続けて、ビッグ・パパー」なんてカンパするなんて絶対ないじゃん）。

なんでサイドパーティのリスクまで背負わなきゃいけないの？

任天堂が作った市場で儲けようとした上にリスクまで面倒見てよってそりゃ虫が良すぎるよね。

アンケートはがきにもよく「任天堂って傲慢な感じがする」的なのがあるけど今言った立場の違いを考えて欲しいよね。

とはいえ任天堂が作り上げてきた市場の矛盾やカートリッジによる開発負担に対する新しい商売の方法を提示したソニーがセガより

サイドパーティを集めたのは、みんなが新しいハードよりも新しい商売形態を求めているってことの証明なんだろうね。

やっぱり苦しい商売であることは明らかだからね。でもソニーが100万台の市場になったからといって、すでに1万本いかな商品が出始めてるから市場のパイはそんなもんだってことにみんな気が付き始めてるんだろうけど。

製造費の問題、流通の問題、ど

れも100%のかたちなんてまだわかんないよね。今はゲーム・オン・デマンドなんて結構注目されてるけど、今のところ正解というビジネスの形はどこにもないし。みんなが模索してる部分もあるんだから、一概にずるいとかって言えないでしょ。

だから、単純に悪者ってとらえるのは絶対におかしいよ。

本気で業界の未来を考えるなら流通を改革してもらいたい

■都内TVゲームショップ店主

問題は物流の合理化 本気で改革を望む

昨年暮れから初心会はウルトラ64は来年には出るって言い方をしてるし、それにむけて95年には流通再編成が進むだろうという発言も聞いています。けれど、現状では何も変わっていない。任天堂は、我々のルールでやってきたという

けど何のルールか、と聞きたい。努力はしてきたというけど流通に関しては、努力があったとは私には感じられない。任天堂は流通には口を出さない、出したくないというニュアンスの発言もするが、生産本数とかにはしっかり口を出しているし、明らかに流通を左右している。この中途半端さが任天堂を悪いイメージにしているんじゃない

いですか。本当にこの業界のことを考えているんだしたら、流通のことも真剣に考えて欲しい。

「流通の整理＝問屋をなくす」ということじゃないと思う。問題は物流だから、物流を合理化するということとはしてもいいと思うんです。それをしないからいろいろな弊害が出てくる。良いソフトならユーザーは何ヵ月でも待つというけど、現状の流通状況を放置していてそういう発言はおこがましい。いかに的確な量を、的確な値段で必要なときにお客さんに届けるか、というのは流通の根本原則。

商売の基本です。私は以前、本やビデオの流通に関わっていたことがあるが、ゲーム業界以外の業界は、日々命がけで流通の仕組みに取り組んでいる。

私は任天堂の力を持つてすれば、もつといい流通システムが必ずできると期待を持っている。せつかく文化にまでなったものをこんな家庭内手工業的な物流で済ませていては、大げさではなくマルチメディア社会にとって大きな損失ではないか。今こそ任天堂が中心になって流通を改革してもらいたい。

読者の声

任天堂ってどんなメーカー？

任天堂の評判ってホントのところどうなんだろう!?
アンケートに寄せられたみんなの意見を紹介する

●「何でもウチが一番や」という
典型的な京都の年寄り。

犬塚秀 愛知 (26歳)

●社長が怖い。

加藤文章 愛知 (21歳)

●京都の花札屋。

MTS 東京 (16歳)

●世界を独り占めしている。

GAME OVER 神奈川 (21歳)

●私とは永遠に相入れない存在。

ゲームウォッチ以来まったく手を
触れていないセガ一筋の私。

四郎正満 山口 (21歳)

●マスコミに対するコメントが他
社をくそばかりにしている。楽しい。
しかし負け惜しみに聞こえる時
も。

藤井栄司 東京 (22歳)

●任天堂がなかったらファミコン
とかできなかったんだと思うと
ありがたいです。

相川かずま 東京 (20歳)

●言ってることとやってることが

ビミョーに違う。

小林丸 神奈川 (24歳)

●ソフトがよければいいので会社の
事は考えないようにしています。

玲玲舎 福岡 (23歳)

●うーん、会社が小さい時に株を
買ってあげれば良かった…。

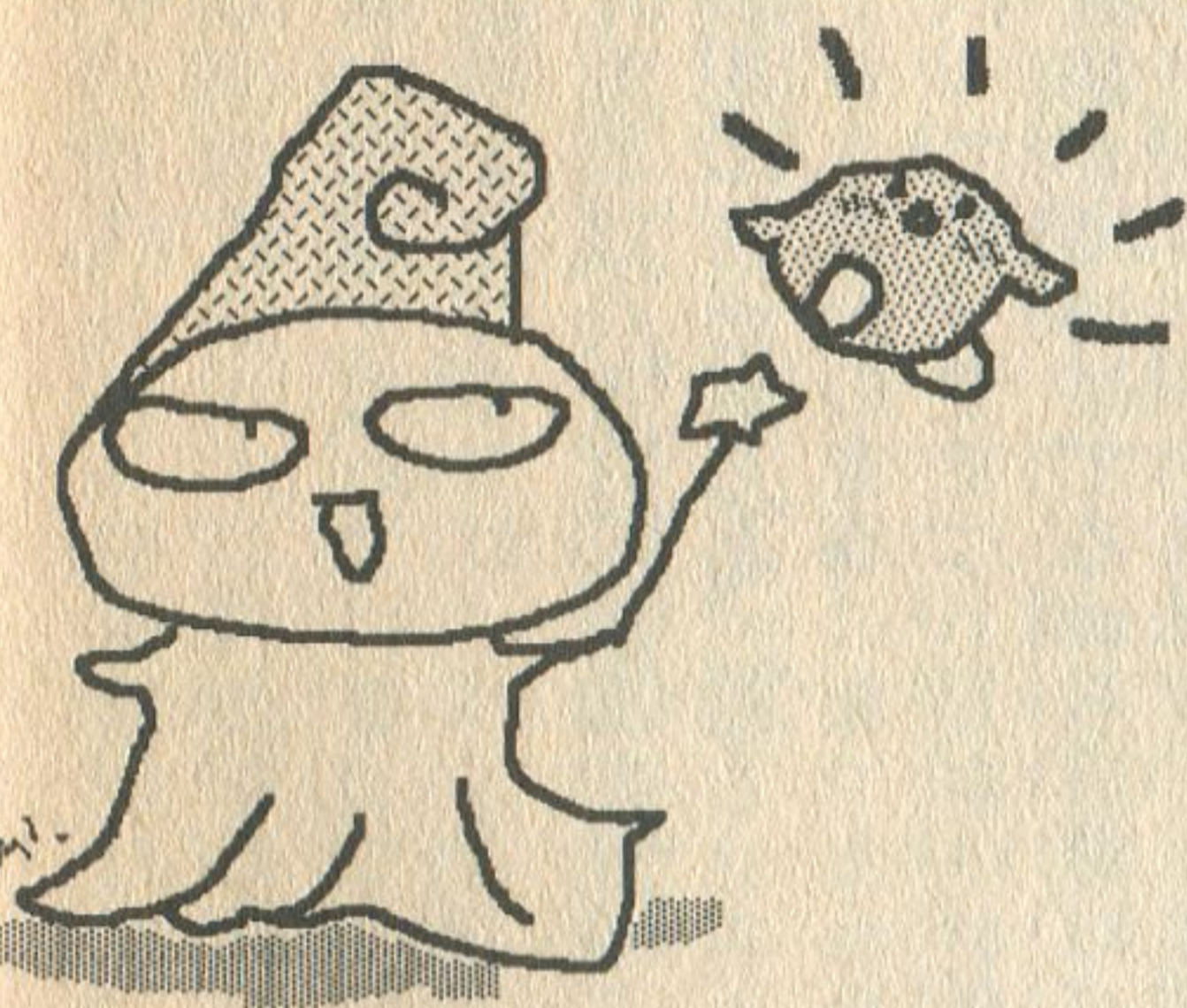
長澤博子 東京 (34歳)

●身内が勤めている会社なので、
うかつなことは言えない。

金ライ 大分 (21歳)

●独占欲丸出しのTVゲームの王者。

バラクーダ 東京 (23歳)



●この会社は独禁法にかからない
のか? 猫又本舗 神奈川 (不詳)

●我が地場産業ながら市民にはな
らメリットがない。社長自ら某
新聞で「地元を媚びるつもりはな
い」とコメントし、完全に地元住
民の反感を買ったと思われる。

TANK 京都 (30歳)

●ソフトメーカーとしては尊敬す
るがハードメーカーとしては極
悪。任天堂の天下が続く限りゲー
ムはおもちゃの領域を出ない。

空耳ボーイ 千葉 (22歳)

●未だにディスクカードを書き換え
ていてくれる所に好感が持てる。
ウルトラ64で「新鬼ヶ島」なんか
をリメイクしてくれたら嬉しい。

NV組TYRANNY 宮城 (17歳)

●僕は任天堂バックアップのとお
る専門学校に通っています。

一般公開できないような機材を
使わせてくれる任天堂は世界で一
番すごいと思っています。

タネスケ 大阪 (18歳)

帝王任天堂の悲哀と栄光

● ディスクの頃が一番面白かった。

尾添純 東京 (22歳)

● マニアには嫌われているが一般ユーザーには好かれている。

鳥越哲也 福岡 (23歳)

● 新型メモリーチップを使えば、ソフトの値段が下がると言っていたが本当にそうなのか？

けるべろす 徳島 (25歳)

● SFC市場は悪い意味でハリウッド的だ。真に美なるゲームは、PSか3DOで出ると信じている。

MAD・DOG 秋田 (16歳)

● バイチャルボーイがあたるとは どうにも考えられない。ただ64ビットNEWマシンが出るなら次世代マシンの本命でしょう。

CIBY 群馬 (22歳)

● 金儲けが上手い。でもMDのテトリスはひどい。テトリスのためにMDを買ったのに。

浅井浩二 名古屋 (22歳)

● 横暴、陰険、ヒキョー者!!

テトリスを返しやがれ!!

璃梅亜III世 奈良 (19歳)

● たまにはNEWハードを一番最初に出してほしい。

HMD 福岡 (22歳)

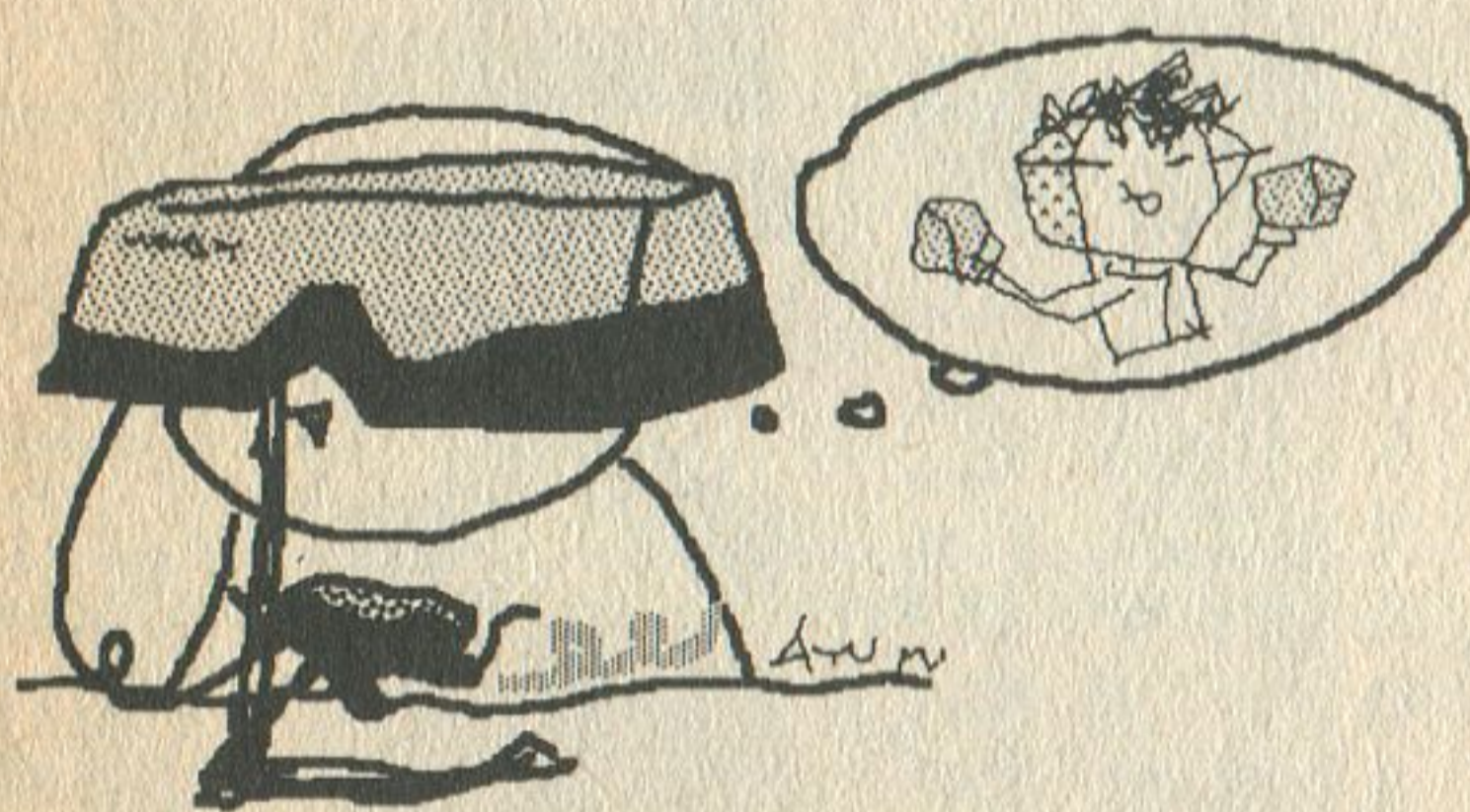
● バイチャルボーイは「ハイテクおもちゃ」という感じで良い。

アキラ 愛媛 (24歳)

● バイチャルボーイだあ? 売れると思ってるのかこら!

下津井なるう 神奈川 (19歳)

● ウルトラ64を出してもマリオ&カービィなどのガキ向けゲームが



出るのでそういうのが嫌な人には関係ないね。

夢創人 大阪 (22歳)

● 「マリオ」にこだわりすぎ。

榊つかさ 岐阜 (16歳)

● 最近のソフトは海外の会社で作られたものが多いのは何故だろう?

四谷一獲 愛知 (21歳)

● CMがイマイチなのが難。

(MOTHER2は良かったけど)

翠教寛 岐阜 (17歳)

● SFCが出た当時は嫌いだっただけど、いつの間にかマリオシリーズをすべて持つてる自分に気付いた。サテラビューまで購入しようとしている。やはりどのメーカーより安心感がある。

ポチヨムキン 大阪 (21歳)

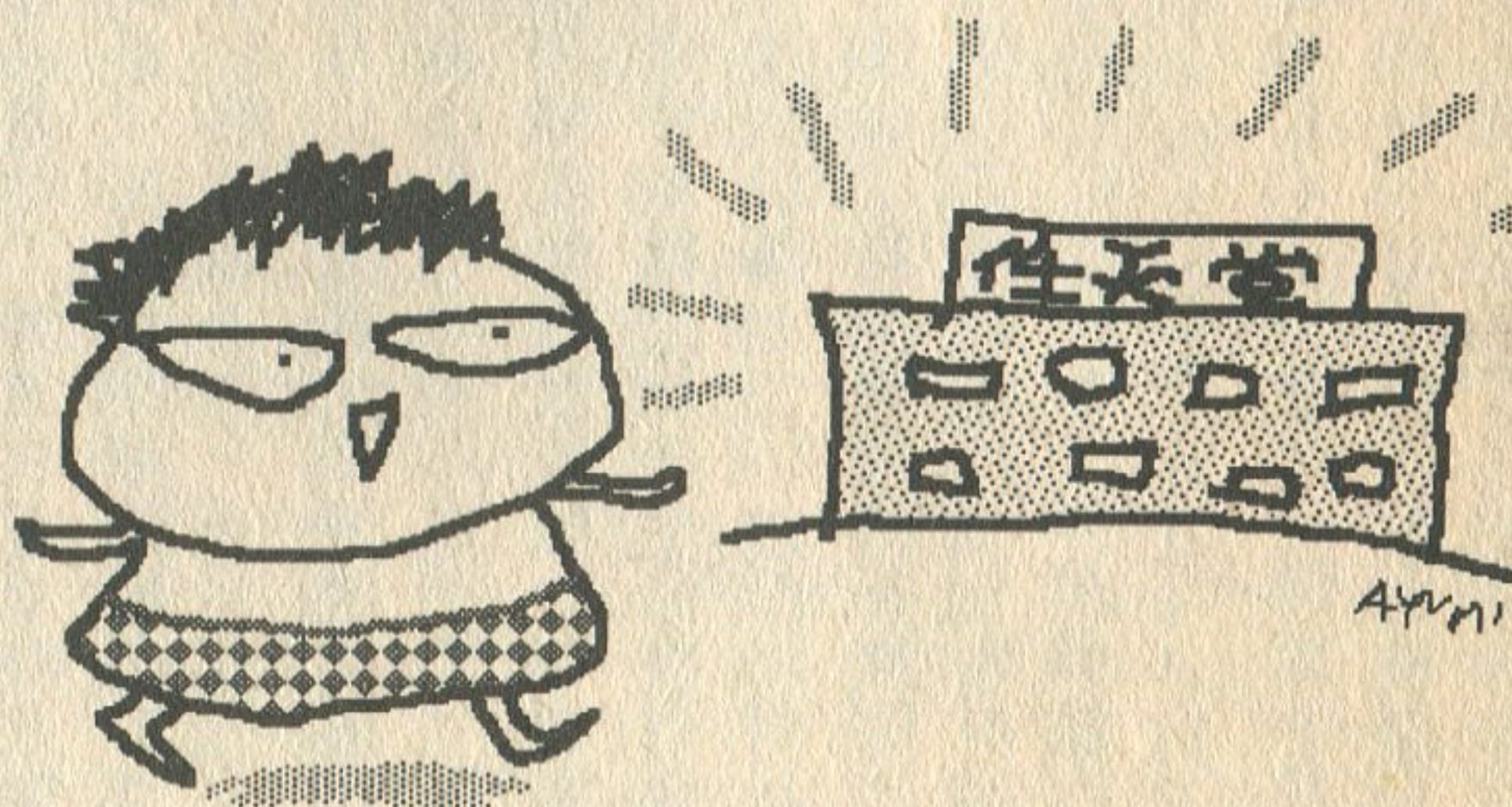
● スーパーマリオブラザーズという麻薬を私に与えて下さった会社。もうゲームなしの生活なんて...

QUEEN 石川 (25歳)

● 良くも悪くもゲーム分野においてビジネスというものを理解している会社だと思います。

作品を高レベルにする事と商業的な成功を収める事のバランスをとるのが上手い。作品の技術力ではないということを理解しているという点も評価できます。

☆キャンディロック☆北海道 (23歳)



揺れる任天堂王国

「神話」、「ガリバー商法」などといわれる任天堂のファミコンビジネスでの成功。完璧なまでのビジネスモデルに今、ヒビが入りつつある。

圧倒的な力を誇っていた任天堂が売上高では、セガにほぼ並ばれる！

任天堂が苦しんでいる。93年の売上高は5627億円、94年には4670億円と急降下した。一方セガは、93年の売上高が3469億円、94年には3540億円（表1参照）。不況のあおりからセガも下降状態とはいいながら、95年には約400億円の差にまで近くと予想されている。

さらに、任天堂の経常利益は、年々下降している。93年の1637億円が最盛期で、94年は1150億円、95年には1040億円（予想）と下落の一途をたどって

いる（表2参照）。

また、株価の落ち方も激しい。93年には、1株益が615円あったにもかかわらず、94年になると461円に落ち込んでしまった（表3参照）。

かつては、セガをライバル会社とも見ていなかった任天堂である。なぜ、これほど力が拮抗してきたのだろうか。

原因のひとつとして輸出があげられる。スーパーファミコンの海外輸出台数は、93年では788万台もあったが、94年になるといきなり176万台に減ってしまった。

任天堂にとって、売上高を上げる大きな要因が海外輸出だった。任天堂の売上げに占める輸出比率

を見ると、89年では75%にも達していた。しかし、94年には58%に低下。輸出の不調が売上げを落とす最大の原因となっている。任天堂のスーパーファミコンの場合、全世界への販売台数が約2800万台。そのうち、ほぼ半数をアメリカで販売している。任天堂にとってアメリカはかけがえのない大切な輸出先だった。

しかし、アメリカゲーム市場のシェアはセガが過半数を占めている。8ビット機のファミコンでは、アメリカでも任天堂が圧倒的に有利だったが、セガは、89年、任天堂に先駆けて16ビット機・ジェネシスを投入し、CD-ROMプレイヤーでも任天堂に先行した。新

型機の積極的な展開が功を奏しアメリカでのシェア拡大に大きな影響を与えた。アメリカでの人気の下降が、任天堂の海外輸出にブレーキをかけた。

さらに、円高が任天堂に追い打ちをかけた。セガに比べて、任天堂は為替変動対策に抜かりがあった。セガが輸出分の生産拠点をアジア地域に移していたのに対して任天堂は、高品質維持を旗印に国内生産にこだわった。したがって、円高の影響をもろにかぶってしまった。

おそらく任天堂は、円高を見越して海外への工場移転を検討していたはずである。いまや、アジアでも高品質の製品を作ることは可

帝王任天堂の悲哀と栄光

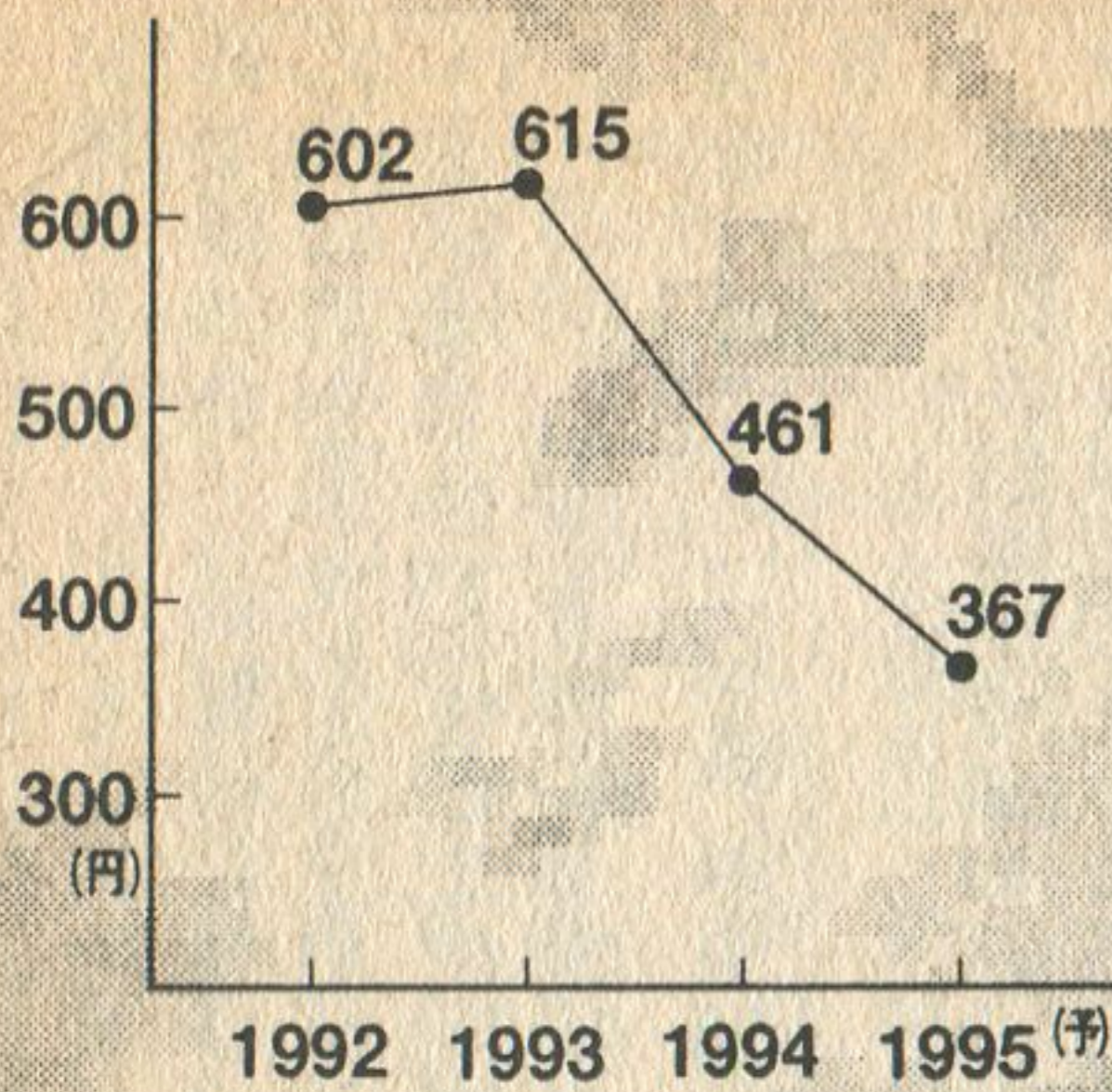


表3 任天堂 1株益推移

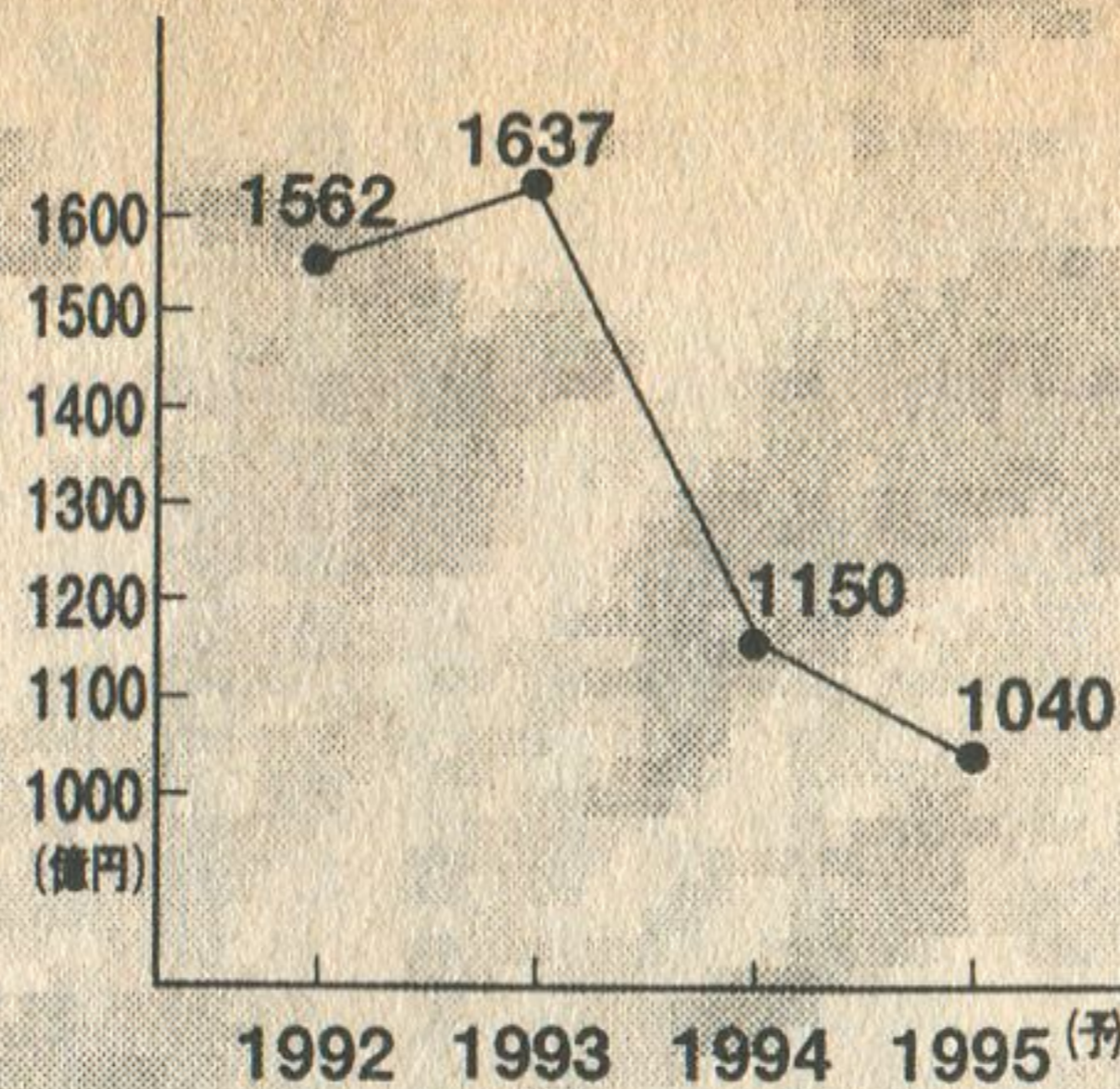


表2 任天堂 経常利益推移

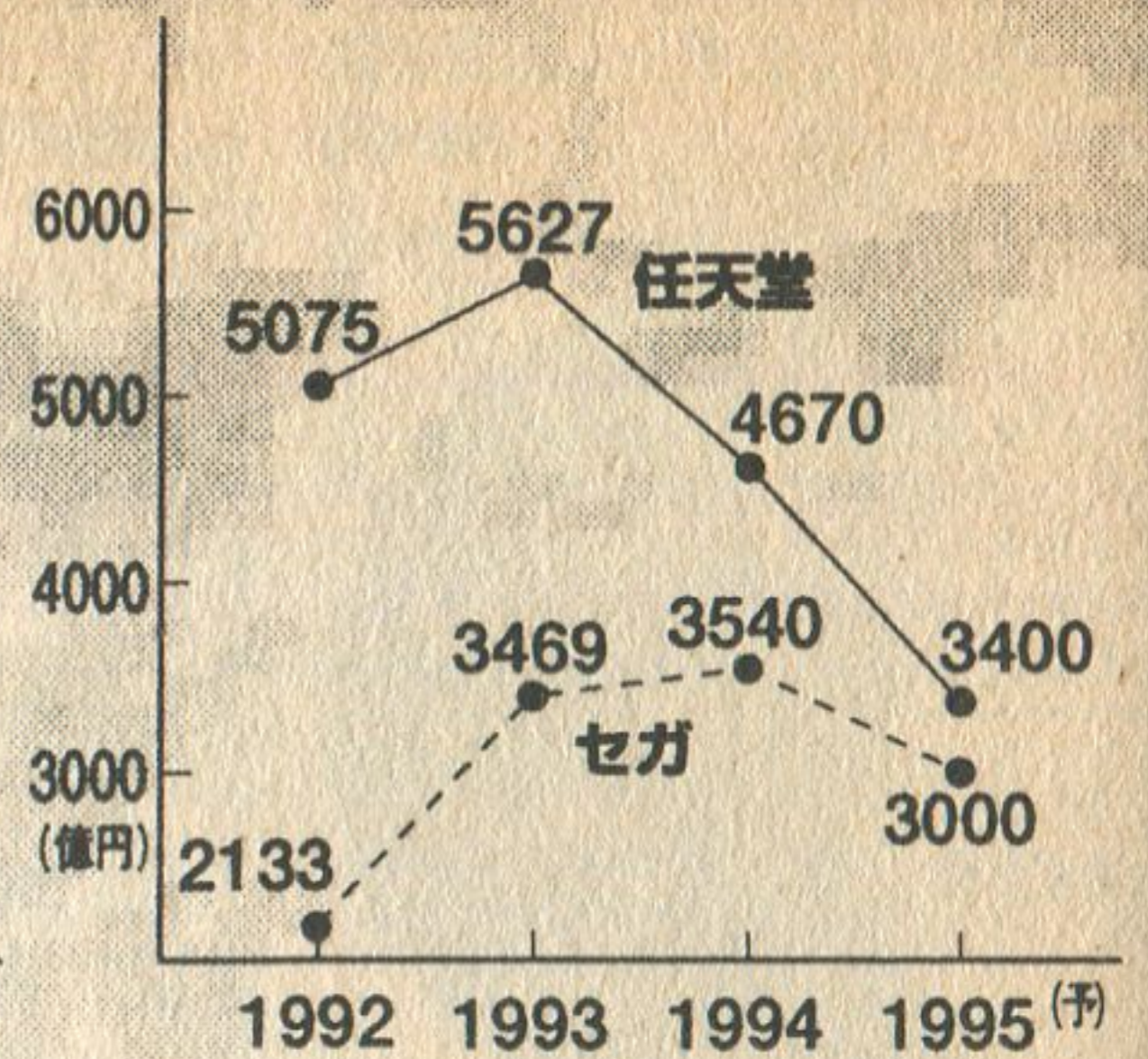


表1 任天堂・セガ 売り上げ比較

能だからだ。にもかかわらず任天堂が海外移転できなかったのは、ほかに理由がある。

任天堂は、これまで受託生産方式をとってきた。この方式は、ソフトを開発したメーカーが任天堂にソフトの生産を委託するというもの。委託を受けた任天堂は、大手の国内家電メーカーに発注してROMカセットを完成する。ソフト開発メーカーは、そのソフトを任天堂から買い取るというシステム。この方式が、任天堂に巨万の富をもたらした。たとえソフトの売上げが伸びなくても、前金でソフトメーカーから委託料を受けるため、任天堂には作った本数分の収入が入ってくる。

しかし、このシステムがあったために任天堂は海外移転することができない。国内の大手家電メーカーとの提携があるため、任天堂が思うような動きがとれない。このしがらみが円高に素早く対応できなかつた原因だろう。

超円高になり、任天堂では200億円もの為替差損が発生した。山内社長は、今年4月4日に、

「輸出比率を30%以内に抑える」と発表した。山内社長いわく「赤字の垂れ流しとなる海外輸出」ではあるが、国内市場でも苦戦をいられている任天堂にとって、内も外も地獄という様相。おまけに64ビット機・ウルトラ64のアメリカでの発売が円高によって延期になるなど、新世代ゲーム機における任天堂の経営は、これまでのように順風満帆とはいかないかもしれない。だが、ウルトラ64では海外での生産が予定されており、円高に対応できるだけの体制は整ったようだ。

相次ぎゲーム業界に参入するメーカーに対する任天堂の対抗策は?

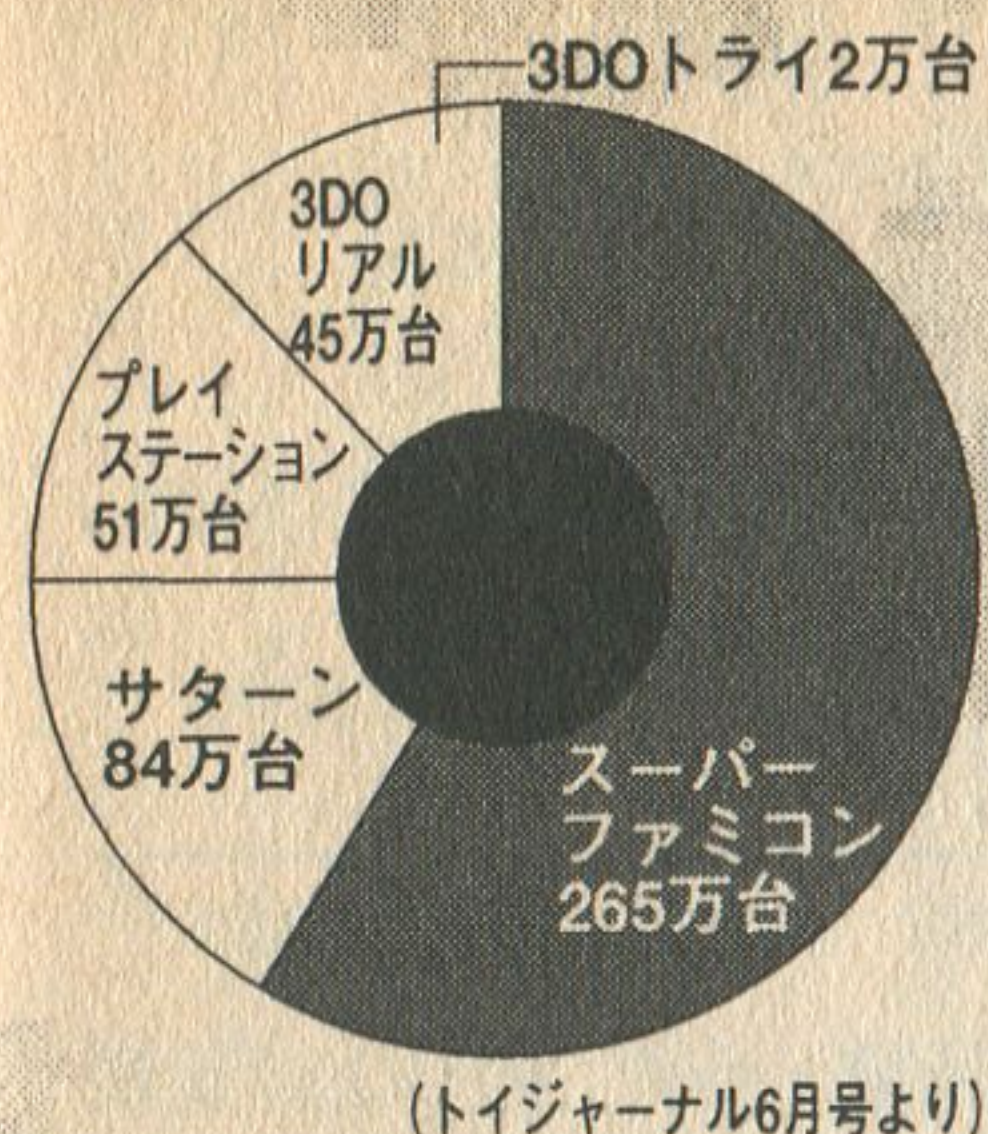
'87年8月、NECホームエレクトロニクスは、ハドソンとの共同開発による新型のテレビゲームを売り出すと発表した。PCエンジンである。ときはあたかも任天堂のゲーム市場独占時代。ファミコンのライバルはいなかった。しかし、日本最大のコンピュータメーカーNECと、ソフトメーカー

として抜群の実績を誇るハドソンの連合軍が発売する最新機種である。とうぜん、ゲームーたちの期待は膨らむ。

'88年10月には、セガから16ビット機のメガドライブが発売になった。任天堂にしてみれば、せっかく勝ち取ったファミコンユーザーをみすみす奪われるわけにはいかない。任天堂の対応はすばやかだった。PCエンジン、メガドライブの発売にあわせるようにスーパーファミコンの情報を意識的にリークしただけだ。ちなみにスーパーファミコンが発売されたのは、'90年である。実際に発売される3年も前からファミコンユーザーの期待感を高めておき、他の機種を買い控えさせた。この作戦がまんまと成功した。PCエンジンもメガドライブも任天堂の脅威にはならなかった。このように任天堂はゲーム市場を独占するために数々の戦略を駆使してきた。

では、新世代機が登場してきたとき、任天堂はどう対処したのか。これが不思議なことにはほとんど静観したのである。32ビット機

表4：国内テレビゲーム出荷台数
1994年

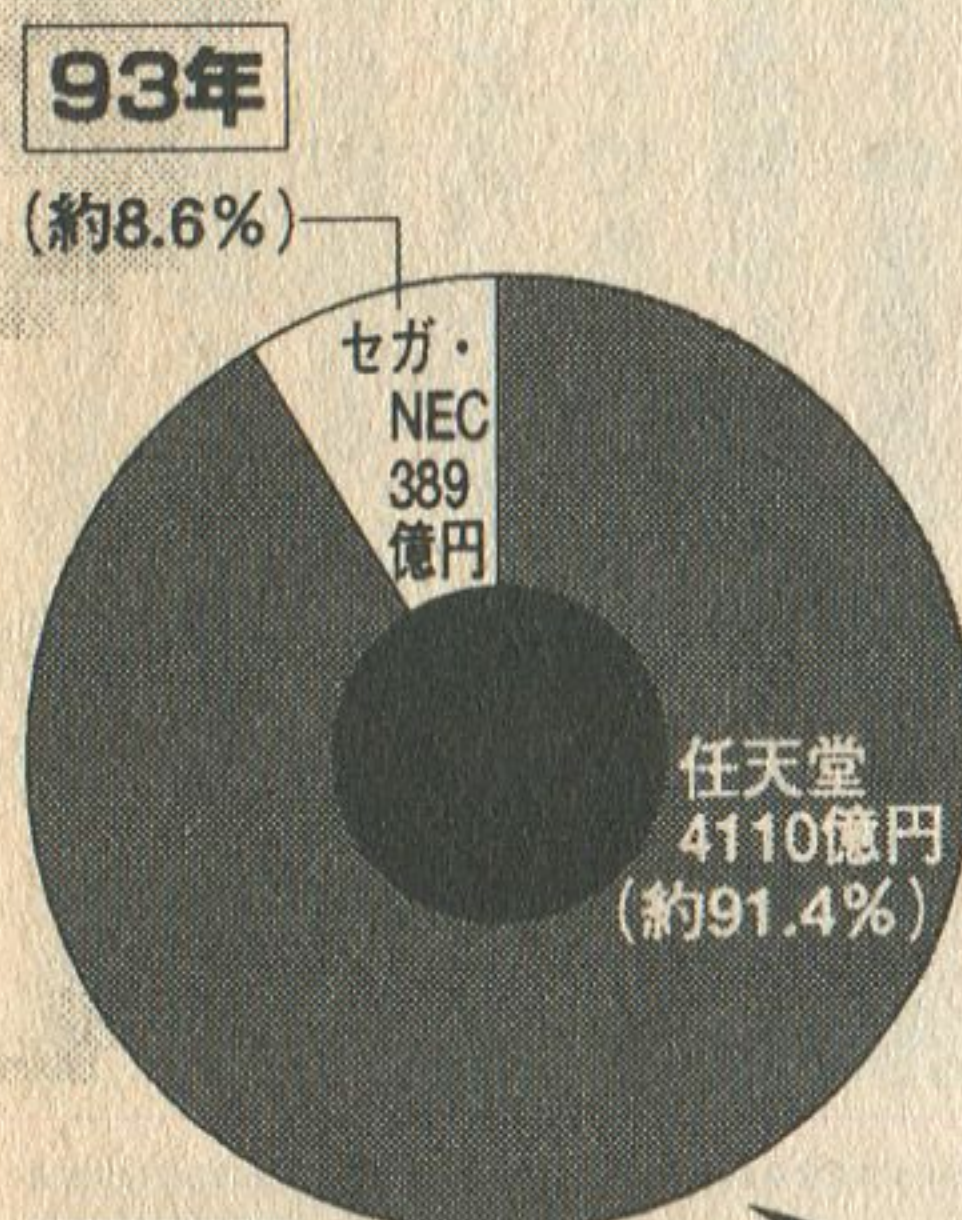


が発売されてからも山内社長は余裕で語った。「新製品に飛びつくゲームマニアは100万人もいない。もし、ソニーやセガが目標どおり100万台以上売ったら、社長をやめるよ」(日経94年12月20日より)

だが、いざふたをあけてみたら、サターンは目標の100万台を突破してしまった(95年)。プレイステーションが約51万台。3DOが約45万台である。32ビット機陣営のハード機の出荷台数をトータルすると、およそ200万台にも達する(表4参照)。任天堂サイドは32ビット機を見くびりすぎたのかもしれない。

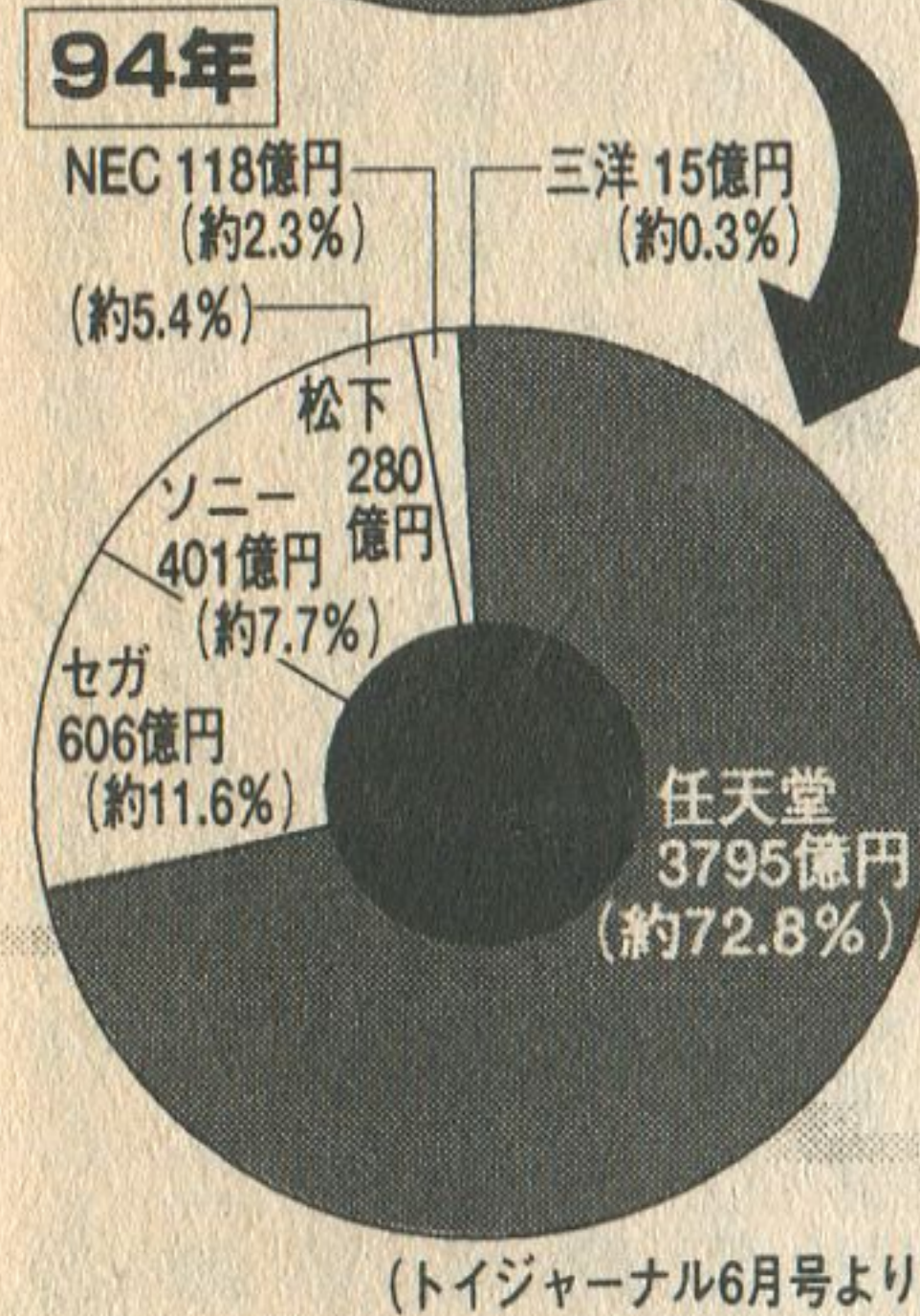
もちろん、任天堂も32ビット機に対する対抗策を実行した。それが『スーパードンキーコング』の

表5：実売価格での占有率



投入である。3次元コンピュータグラフィックスを売りにしたソフト。「16ビット機でもこれだけのことができる。32ビット機は不要」ということを見せつけた」という山内社長の意気込みだった。たしかに話題にもなったし、本数も出た。しかし、32ビット機を抑え込むまでのパワーはなかった。任天堂のソフトとしては珍しくいまひとつ、という不評がユーザーの中から噴出したくらいである。

32ビット機をプレイしているのは、10代後半、20代の年齢が圧倒的に多い。スーパーファミコンでは飽きたらなくなった年代が32ビット機に移行した。スーパーファミコンはどちらかという子供に人気がある。しかし、出生率の低下で子供の数が減っている。ファ



ミコンで育った年齢の人たちは、スーパーファミコンでは物足りなく感じ、より複雑でより斬新なゲームを求めていたのである。

任天堂・山内社長はサターンの『バーチャファイター』やプレイステーションの『リッジレーサー』について、こう話していた。「腕の上手下手がものをいうソフト。ゲームセンター向けやマニアにはいいが幅広いユーザーが買いたいと思うソフトではない」(同紙94年12月20日より)

山内社長の思惑は見事はずれた。『バーチャファイター』『リッジレーサー』ともによく売れた。自社で開発したファミコンで育った大人たちの心情を、任天堂は見抜けなかった。この年代に的をしぼった32ビット機陣営の作戦は見

事にあたったわけだ。

大人であれば、多少高価でもほしい物は買う。32ビット機は確かに高価ではあるが、大人にとって手の出ない値段ではない。ゲーム機は安くなければ売れないという任天堂のポリシーは32ビット機の登場でもろくも崩れた。むしろ、ソフトにお金をかけずにすむ32ビット機のほうが、ユーザーにとつてはありがたいかかったのではないだろうか。

94年のテレビゲーム市場を見ると、任天堂は全体の72.8%。前年の91.4%から18.6%も落としている。一方、セガは全体の11.6%、ソニーは7.7%、松下は5.4%と、32ビット機陣営のシェアは全体の27.2%ではあるがなかなかの健闘。つまり、任天堂が減らした市場を32ビット機陣営がごちそうになっているという図式である(表5参照)。32ビット機は今年、320万台が出荷される見通し。32ビット機の勢いは止まりそうもない。任天堂が64ビット機でどう巻き返しをはかるのか。来年の戦いが楽しみである。

任天堂、2000年への布石

任天堂とシリコングラフィクス社(SGI)との提携で、改めて任天堂の目のつけどころの良さを痛感しました。SGIは、工業用製品から家庭用製品への進出をめざしています。これで、一気に事業拡大を狙っているわけです。最近のSGIのテレビへの傾斜ぶりを見ていると、テレビとコンピュータを融合したような「マルチメディア型コンピュータ」を指向していることがわかります。

任天堂のすぐれた点は、SGIのような会社に見つけられる「先見性」だと思えます。ゲームを単なる家庭の中と考えず、グローバルな視点で企業の未来を見つめている点が任天堂のすごさですね。

また、財界活動に無縁だった任天堂の山内社長が京セラ会長の稲盛和夫さんと良好な関係を作ろうとしているのも見

逃せません。というのも、稲盛さんは、DDI(第二電電)の会長であり日本での衛星電話の仕掛人で、いわば通信の親玉みたいな人。その稲盛さんと山内さんが良い関係というのはただごとではない。つまり、山内さんは、将来の衛星をつかったインタラクティブな双方向通信に可能性を見ているわけです。いま、次世代機はソフトを売ることだけに鎬を削っているわけですが、山内さんはいずれゲームも衛星をつかって好きなきに好きなように遊べる時代がくることを確信しているのです。そして、その布石をキチンと打っている。任天堂には恐ろしささえ感じます。

山名一郎(やまないちろう)
マルチメディア・シンクタンク設立者。著書は「キング・オブ・ゲームの未来戦」など多数。

5年先を見据える任天堂は、これからどこへ行くのか

任天堂のテレビゲームの歴史は、他企業との提携から生まれたともいえる。77年に発売された「カラーテレビゲーム6」と「カラーテレビゲーム15」は三菱電機との提携で完成した。100万台を売上げ大ヒット商品となり、任天堂はテレビゲーム・ビジネスに将来を見出し出した。85年発売のファミコン、その頭脳ともいえるカスタムチップはリコーとの協力によって生まれた。また、32ビット機に対抗すべく発売された「スーパーファミコン」は日立との協力によって生まれた。また、32ビット機に「スーパーファミコン」は、イギリスのレア社との関係から生まれた。このように任天堂は常に他社との提携、協力関係からすぐれた商品を開発してきた。では、今回のウルトラ64の場合はどうだろうか。ここでは、アメリカのシリコングラフィックス社との強力な提携関係が目につく。ウルトラ64

の心臓部であるCPUはシリコングラフィックス社ベース。また、ウルトラ64のためにドリムチームと呼ばれる提携網を結成した。任天堂のすぐれたところは、提携相手を選ぶ目の確かさにある。相手選びが正しかったから任天堂は業界のトップに君臨した。今回の提携には大きな特徴がある。それは、圧倒的に海外の企業が多いということ。特にアメリカ企業が多い。おそらく、このあたりに任天堂が将来のテレビゲームを見据えた展望があるのだろう。アメリカといえば、CATVが発達し、マルチメディアの最先進国。任天堂はここに目をつけた。64ビット機での攻防も大切なことではあるが、任天堂はもっと他のことに目を向けているのかもしれない。現在は苦戦をしいられている任天堂ではあるが、これまで幾多の試練を乗り越えてきた実績がある。将来にむかって、いま着々と準備が整えられているのかもしれない。

寺田克也
スーダゲーム
ひびよー
ダブルリニグアム!

Terra DOUBLE RING 3 OUT!

任天堂 の影 光



任天堂には
おセワに
なつて
ます。
オイヤ
カフとか
オイヤ
オイヤ



私は
ゲームが
好きだー
すきだー
すきだー

えっ?
エポックのほーが
目十かったって、
知らぬーよんねーと
普及させたのは任天堂
だろー。じゃあいじぬーか。



家庭ビデオゲーム を持ちこんだ

ゲームスにや
いまりました一日8時間
やってたもんね
オヤユビが
いれあがった
毎日



えー。ああちがうて。
TVゲームの
こと?
それなら
それで早く
云ってちよーだ!!

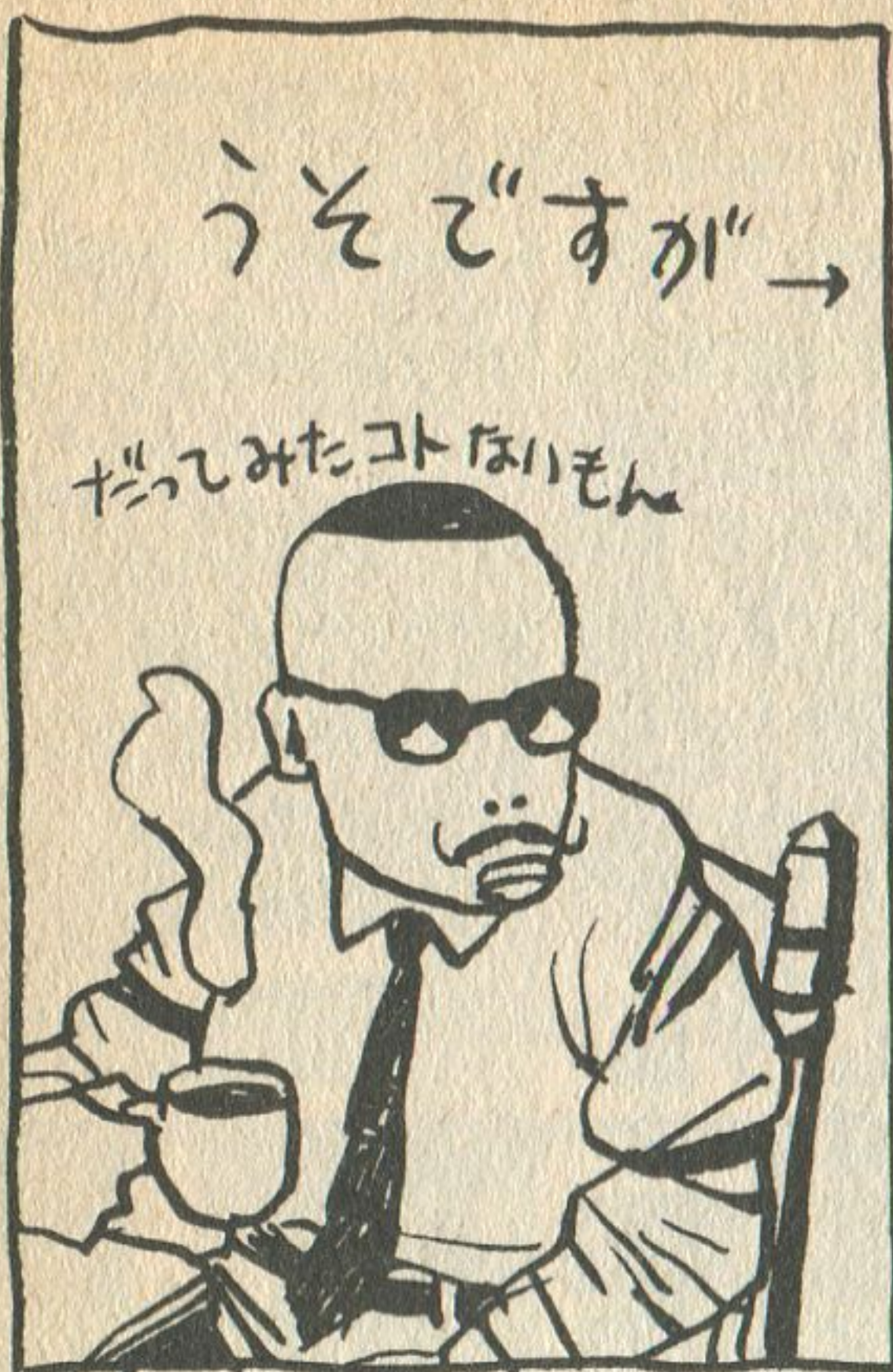


社長夫人に
あなた、
ハンナアタマしてさわねー
といわれました。
はははははは。
美人
#



そーいや
アメリカの
シアトルで
任天堂USA
の社長に
あった時
Nintendo
Minaru Aketani
President
Nintendo of America Inc
40000 AM N.E
P.O. Box
10101
10101

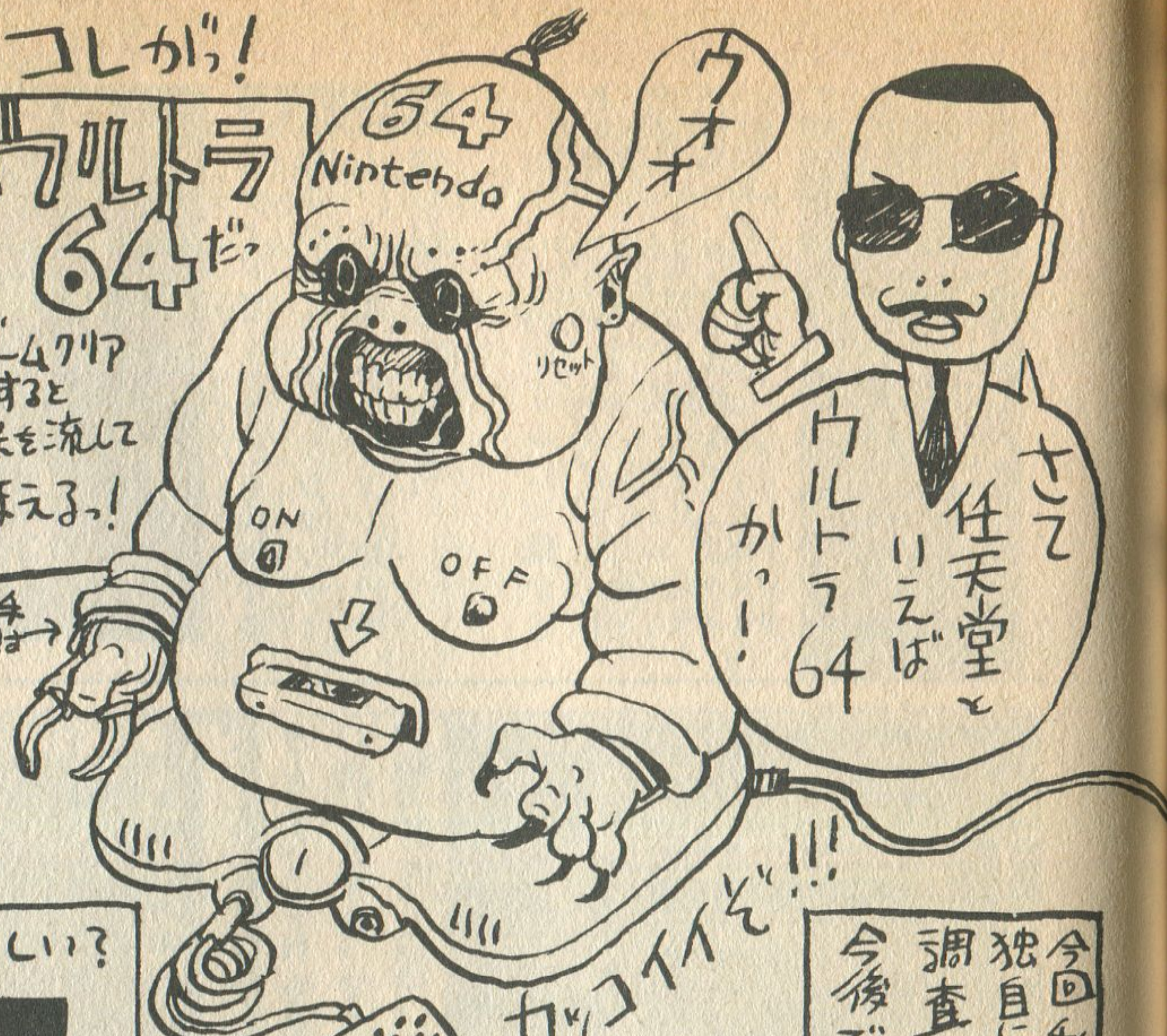
コシが!!



ウルトラ
64だ

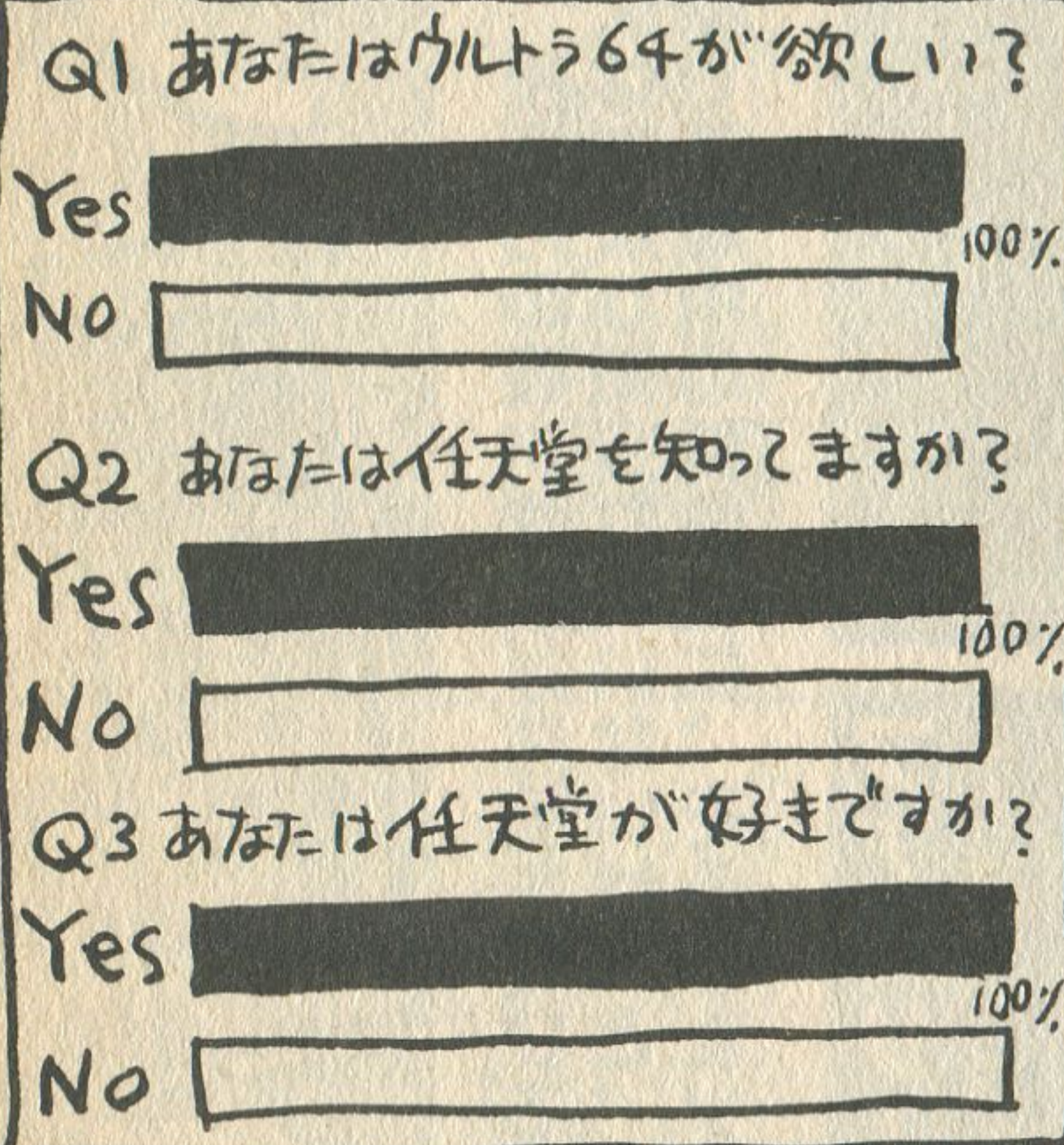
ゲームクリア
すると
涙を流して
ほえる!!

4は
→
こりは
ずせる。



プロフィール

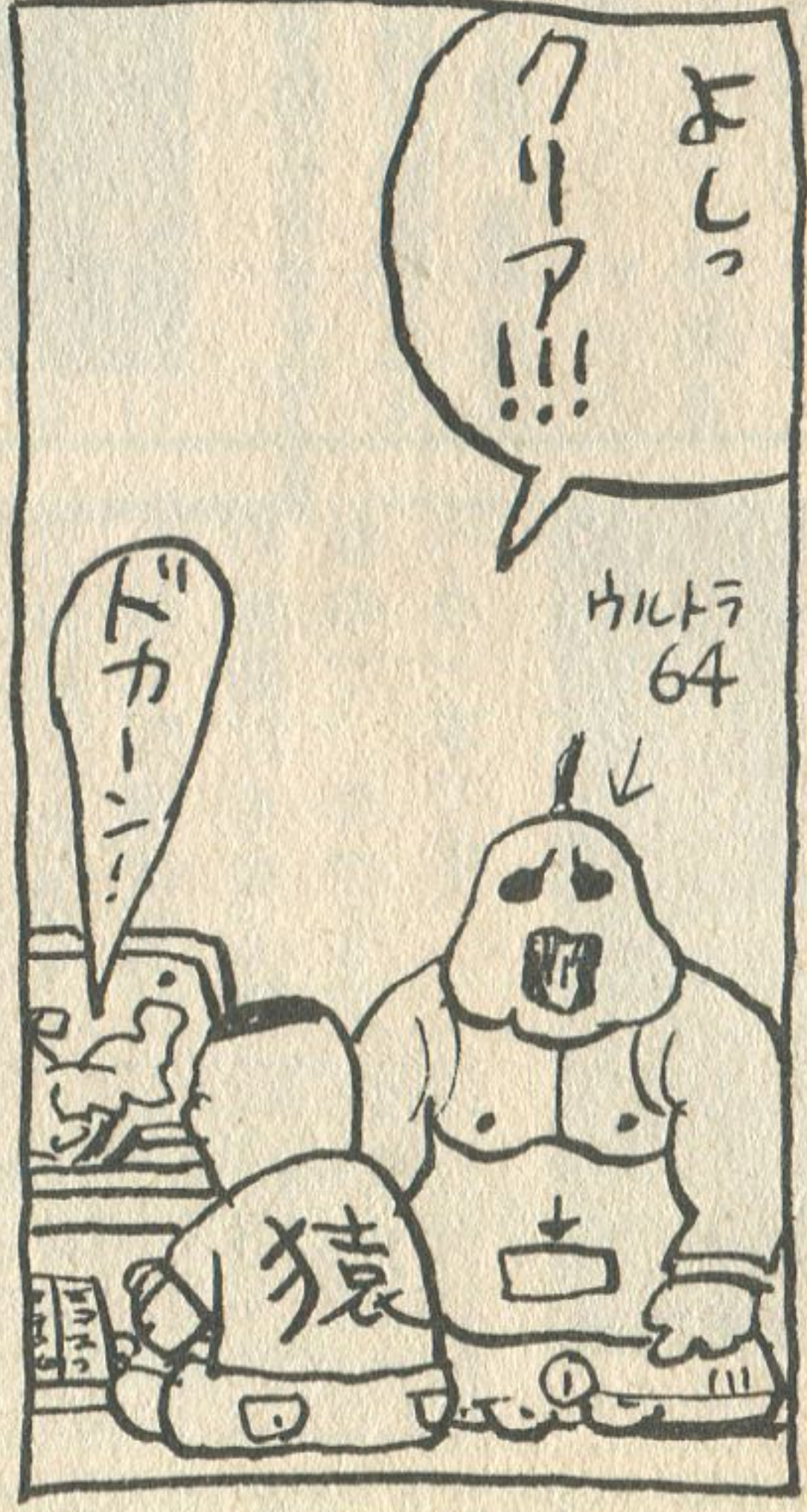
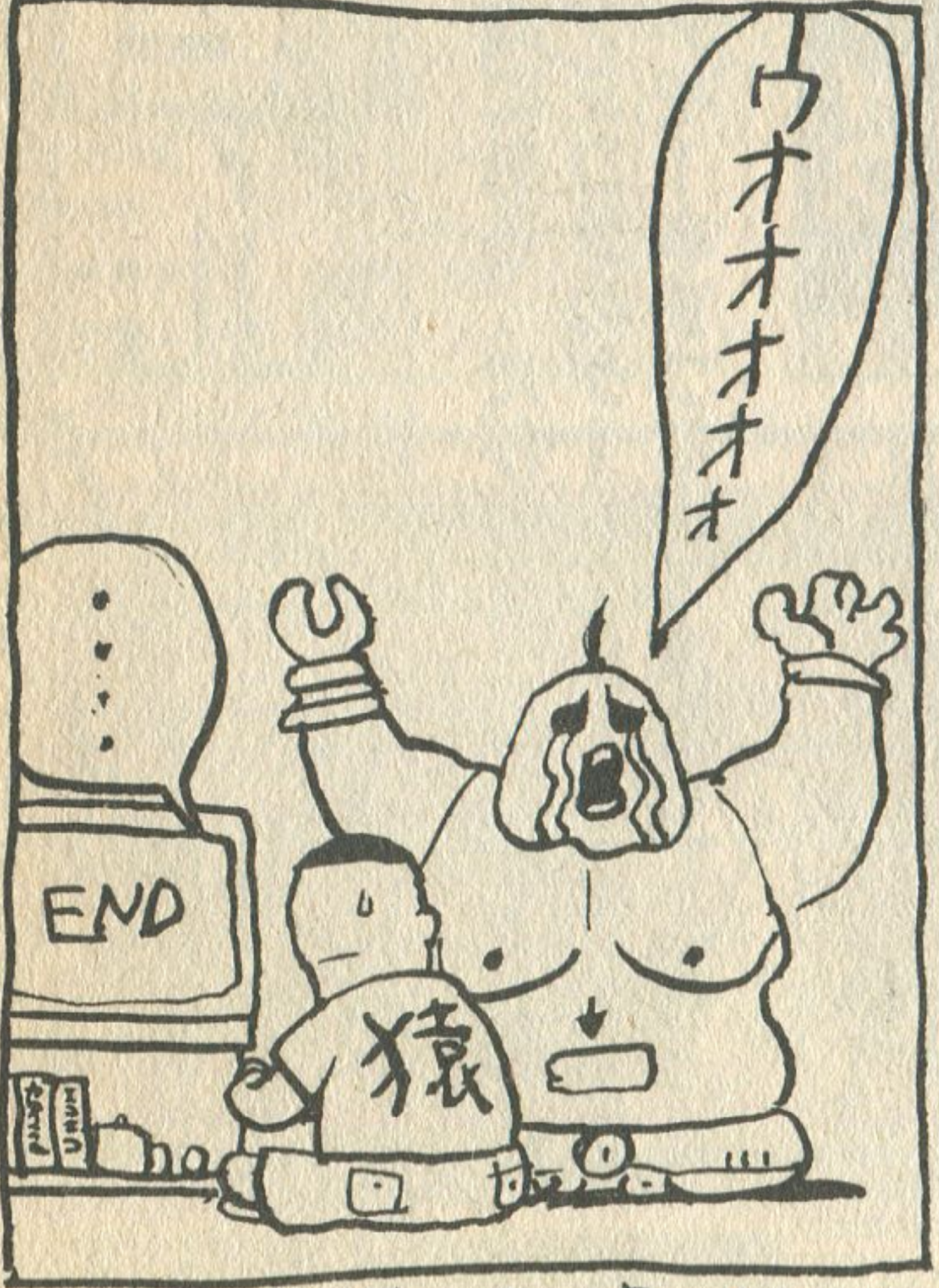
寺田克也 (てらだ かつや) イラストレーター。バーチャファイターの公式イラストを手がけ、映画、ゲームのキャラクターデザイン、漫画の執筆などその活躍は幅広い。代表作として映画「ゼイラム2」衣装デザイン他。ウルトラジャンプにおいて「大猿王」を連載中。



ではアンケートの結果です



アンケートは無作為にえらんだ竹谷隆幸にお礼しました。



実に100%の人がウルトラ64を欲しいと
います。スゴイ期待ですねー
かくいう私もそのひとりです。
成長やまない任天堂に栄光こそあれ
悲哀など
ありません。ハイ



ましましよん

ファミコン 隠れた名作ソフト

私だけが知っている

新世代機のゲームが注目を集める昨今、技術力の高い作品が注目を浴びる傾向にある。だが、そうしたゲームだけが本当に面白いゲームだろうか。世間にはあまり知られていないけれど、ファミコンのゲームでも、まだこんなに面白いゲームがある。ゲーム開発の現場で活躍中の制作者に、そうしたソフトを一本ずつあげて解説してもらった。

SKATE OR DIE 2

(90年 EA)

ゲーム概要

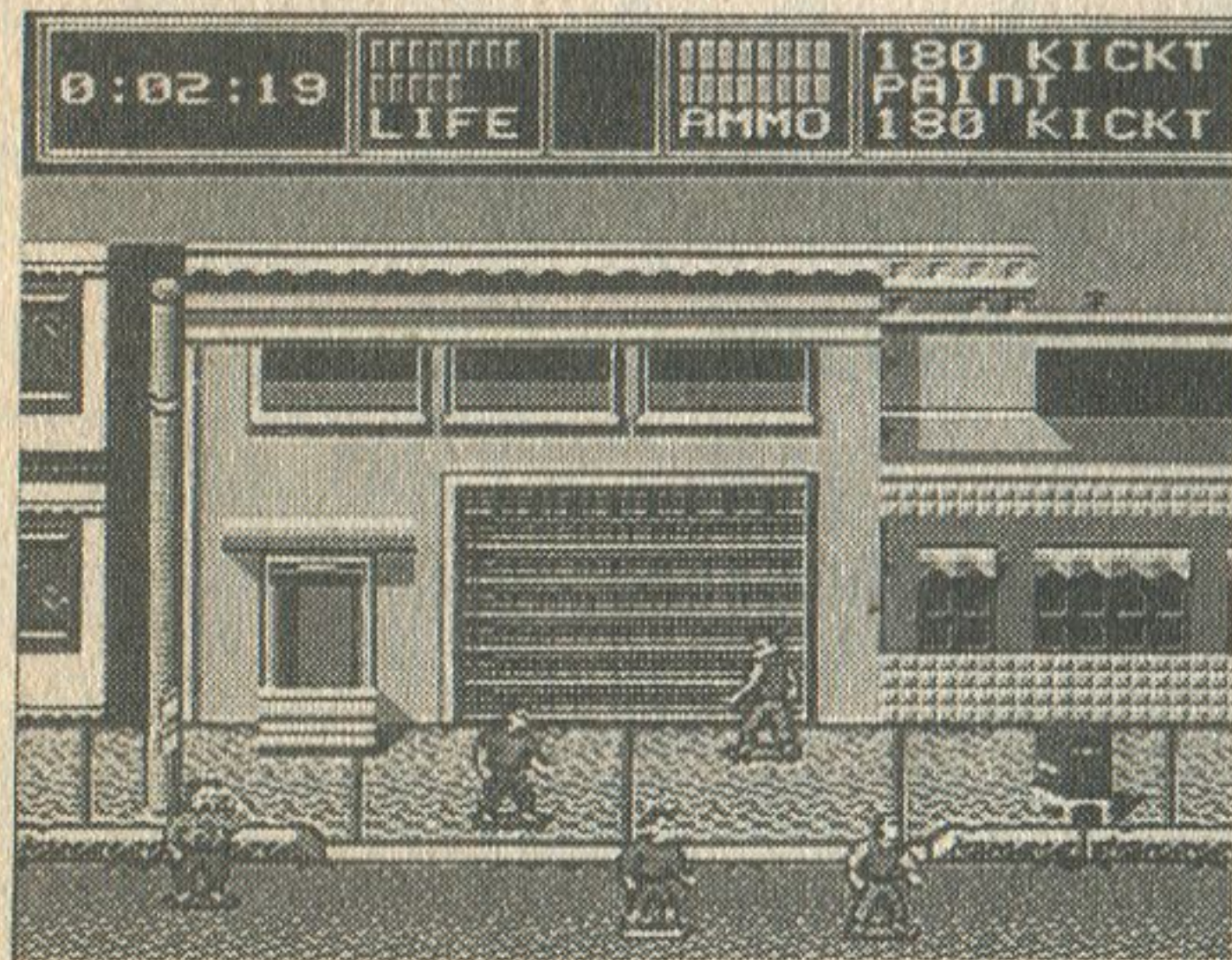
スケードボードで街を疾走する横スクロールのアクションゲーム。スケボーアクションだけを楽しむミニゲーム付き。

いやー、このゲームにや驚かされたね。このゲームはNES（海外のファミコン）用のゲームなんだけど、タイトル画面で「スケイトー！ オー！ ダーイー！ ダダダダーイー！」ってラップするんですよ。それで、その後のギターの音が凄おーい!! 当時、僕はFCの音楽の仕事をやっていたので、何

でこんな音が出るの？ って凄く不思議でした（後に説明）。というわけでFCゲームというとうとすぐこれを思い出しますね。でも、内容は……（泣）。

●プロフィール

飯野賢治（いの・けんじ）
（株）ワープ代表取締役。代表作「Dの食卓」「宇宙生物フロボン君」（3DO）など



様々なアイテムを集めてテクニックを磨く。

ファミリークイズ 4人はライバル

(88年 アテナ)

ゲーム概要

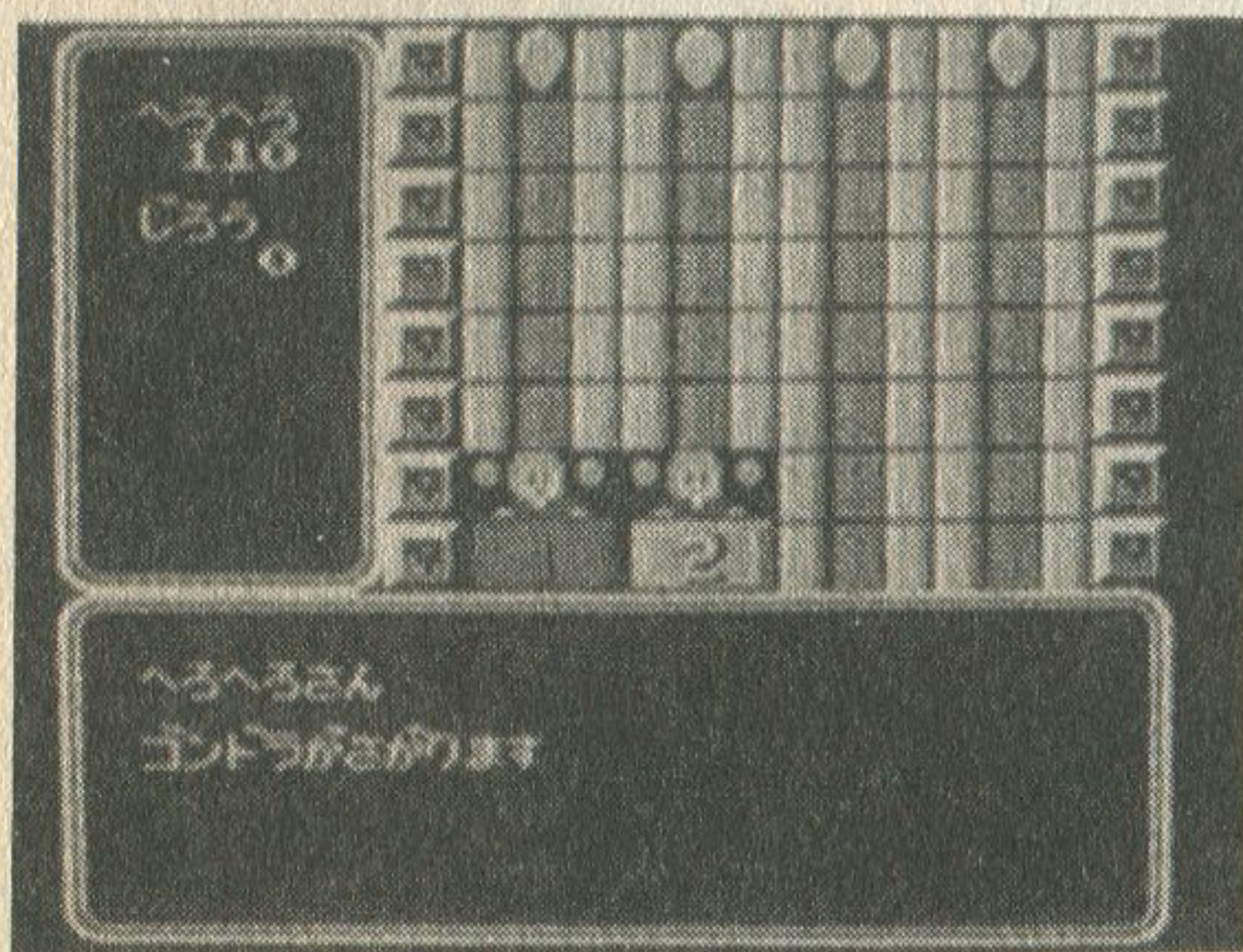
4人同時プレイが可能なクイズゲーム。ジャンルは4種類で、問題総数は2000問。進行はTVのクイズ番組風。

クイズゲームというのは、1つのジャンルになっていて、アーケードゲームでもラインナップは豊富です。家庭用に限れば、多人数でワイワイやれることと、繰り返しプレイによる有利さを排除することが大切です。このゲームは、4択の選択肢の順が毎回変化し、しかも徐々に表示されるため、ハ

イレベルの早押し競争になっても、充分楽しめます。しかも問題は子供の勉強にもなる物なので、今でも遊べる一本です。

●プロフィール

遠藤雅伸（えんどう・まさのぶ）
ゲームスタジオ代表。「ゼビウス」、「ドルアーガの塔」のデザインで有名。



アップダウンクイズ風のゲーム展開。

SKATE OR DIE 2 [ACG]

ファミリークイズ 4人はライバル [Q | Z]

メーカー：エレクトロニックアーツ／機種：ファミコン(NES)

© 1990 Electronic Arts

メーカー：アテナ／機種：ファミコン／価格：¥5,800

© 1988 ATHENA

クルクルランド

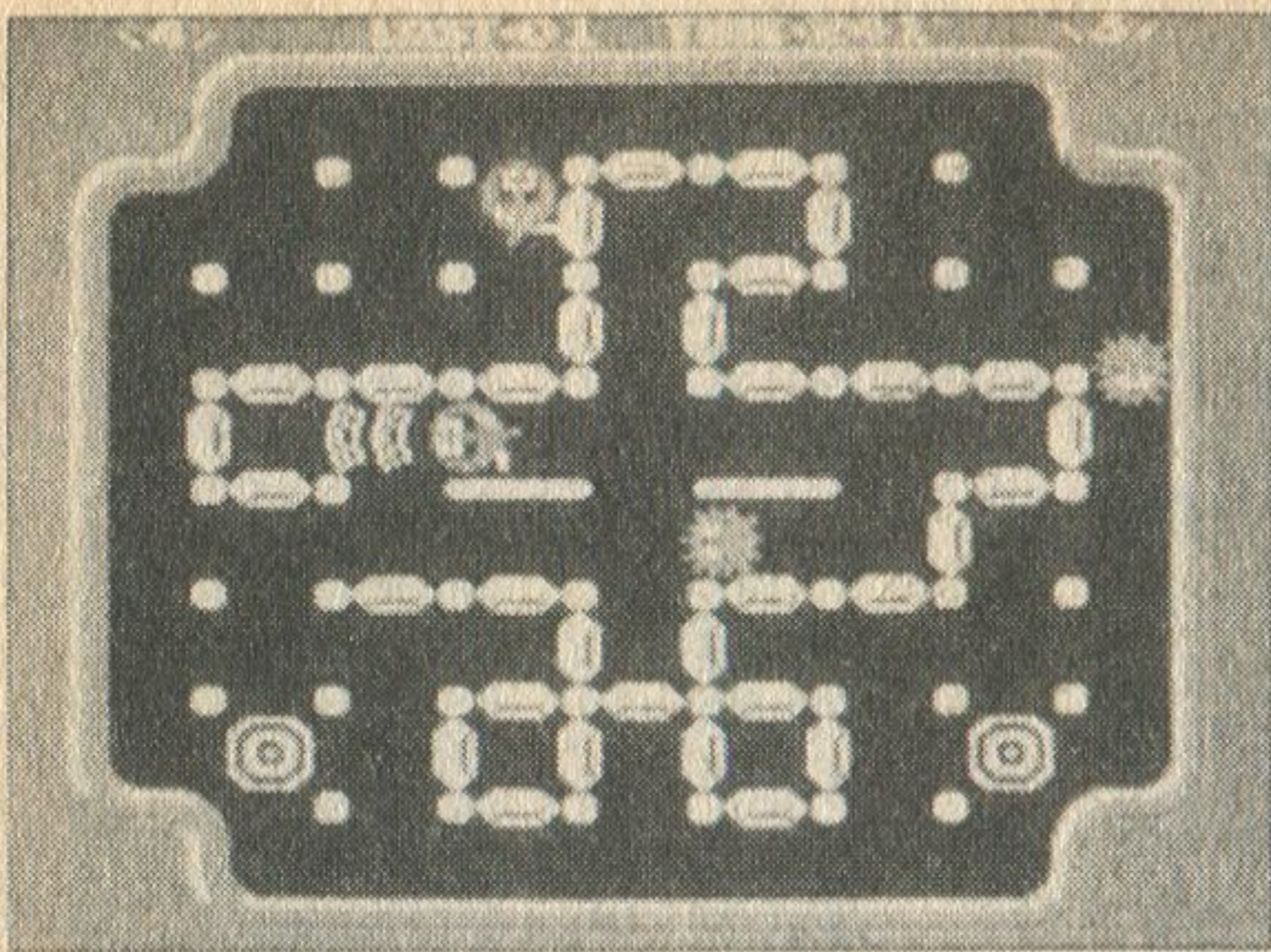
(84年 任天堂)

ゲーム概要

碁盤状に並んだターンポストに手をかけて方向を変え、ステーションにかくされたコインを探そうというクシヨンゲーム。

方向転換の方法が実にユニークで良いんです。左右キーを入れると腕が伸びて、碁盤状に並んだターンポストに手をかけて体の向きをくるっと変えるんです。キーを放すと腕が縮み、その瞬間向いて

帝王任天堂の悲哀と栄光



すべてのコインを探し出すと1面クリア。

いた方向に進んでいくという。これはただものじゃないですよ。アクションゲームは多々ありますが、こうした手法を取っているゲームは他に例がないんですよ。ゲームも面白いし、続編などが出なかつたのは、非常に思っています。

●プロフィール

すぎやまこういち
作曲家。「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽は業界を超えて非常に有名。

カオスワールド

(91年 ナツメ)

ゲーム概要

戦闘にオートバトルを採用したRPG。主人公は14人の仲間とパーティを組みながら冒険を進めていく。

FCRPGで結構ぼくの中で評価が高いのが『カオスワールド』。ファミコンの最後の頃の作品で、グラフィック的には見るべき

バトルトード

(91年 メサイヤ[NCS])

ゲーム概要

ダーククイーンにさらわれたアンジェリカ王女と仲間のピンチを救出する、主人公がカエル戦士という異色ゲーム。

ステージの多彩さに目を見張るゲームで、横スクールのアクションをベースにしながら、エアバイクの強制スクロール、時限爆弾を止め

ものがない、つまり現在のRPGのグラフィック偏重のイベントなどはまったくなくない。しかし全職業男女1人ずつの仲間のうちで、誰を連れて行っても構わないパーティーシステムや、連れて行けないキャラに単独で仕事をさせてしまうイベントなど、妙な手作りの自由度の高いRPGだ。アカ抜けた作品だと思う。

●プロフィール

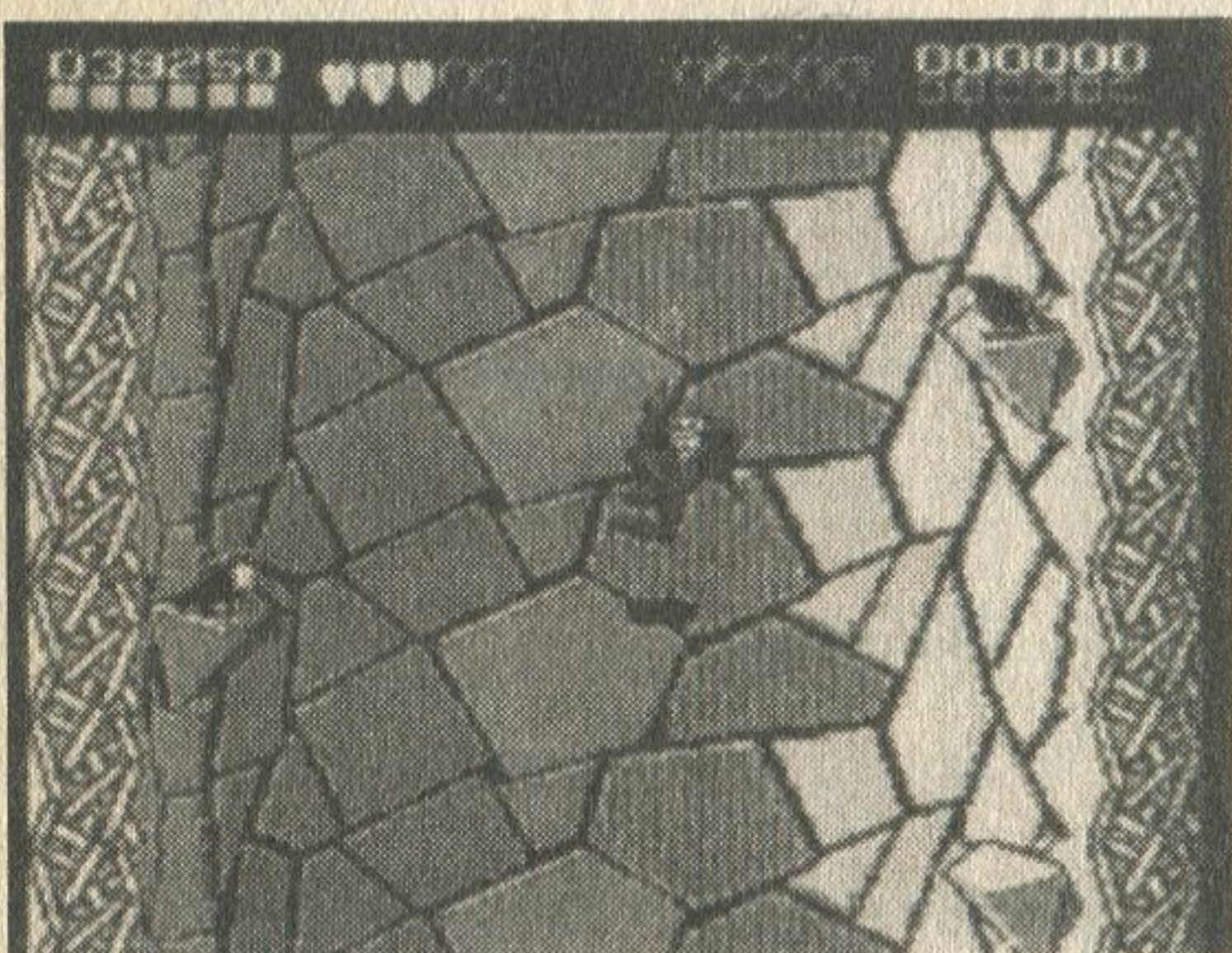
木村 初(きむら・はじめ)
(有)ケイ・アイデア代表。キム皇の名前で有名。代表作「ザ・ラストバトル」(テイチク)など。

たり、追ってくる敵からひたすら逃げたりなど、とにかく飽きません。しかも「殴る」という基本アクションの壮快感や各ステージの敵ネタの凝り方、遊ばせ方がまた秀逸です。制作は「スーパードンキーコング」で有名なレア社ですが、私は『ドンキー』より、こちらのほうが好きだったりします。

こだわりの作り込み。良質の海外ゲーム。

●プロフィール

土田俊朗(つちだ・としろう)
(有)ジークラフト代表取締役。現在PSのRPG「アークザラッド」を制作中。



クルクルランド [ACG]

カオスワールド [RPG]

バトルトード [ACG]

メーカー：任天堂/機種：ファミコン/価格：¥4,500

© Nintendo
メーカー：ナツメ/機種：ファミコン/価格：¥7,000

© 1991 NATSUME
メーカー：メサイヤ(NCS)/機種：ファミコン/価格：¥6,500

© 1990 RARE LTD. © TRADEWEST © 1991 NCS

私だけが知っている

ファミコン隠れた名作ソフト

リップルアイランド

(88年 サン電子)

ゲーム概要

リップルアイランドのナサレル王女をさらった皇帝ゲロゲールを倒すため、少年カイルが旅立つAVG。

'88年、サン電子から発売されたAVG。当時AVGは殺人ものやSFものが主流の中、これは動物を登場人物として扱い、ほのぼのとした世界観をもった異色作だった。システムは初心者向けだったが、それよりも私はこのゲーム



温かい世界観としっかりしたストーリー。

にゲームとしての話作りではなく、作品としての話作りの姿勢を感じ、また子供向けでもキチンと『何か』を伝えようという作者のスタンスに好感を得た。

プロフィール

米田喬 (よねだ・たかし)
株式会社プロ専務取締役。「ワンダープロジェクトJ」(SFC)のゲームデザイナー。

スパイvsスパイ

(88年 ケムコ)

ゲーム概要

迷路のように入り組んだ建物の中を、敵のスパイより早く目的の物を探して脱出するアクションゲーム。

2人対戦型のゲームで、それぞれスパイになって、部屋の中を何かを探しまくるんですが、机の引き出しとかに爆弾を仕掛けられるんです。相手のスパイが、それを知らずに引き出しを調べるとドカン! となる。もう、それが楽しくて楽しくて、ブラック魔王気分を十分に満喫できたゲームでした。

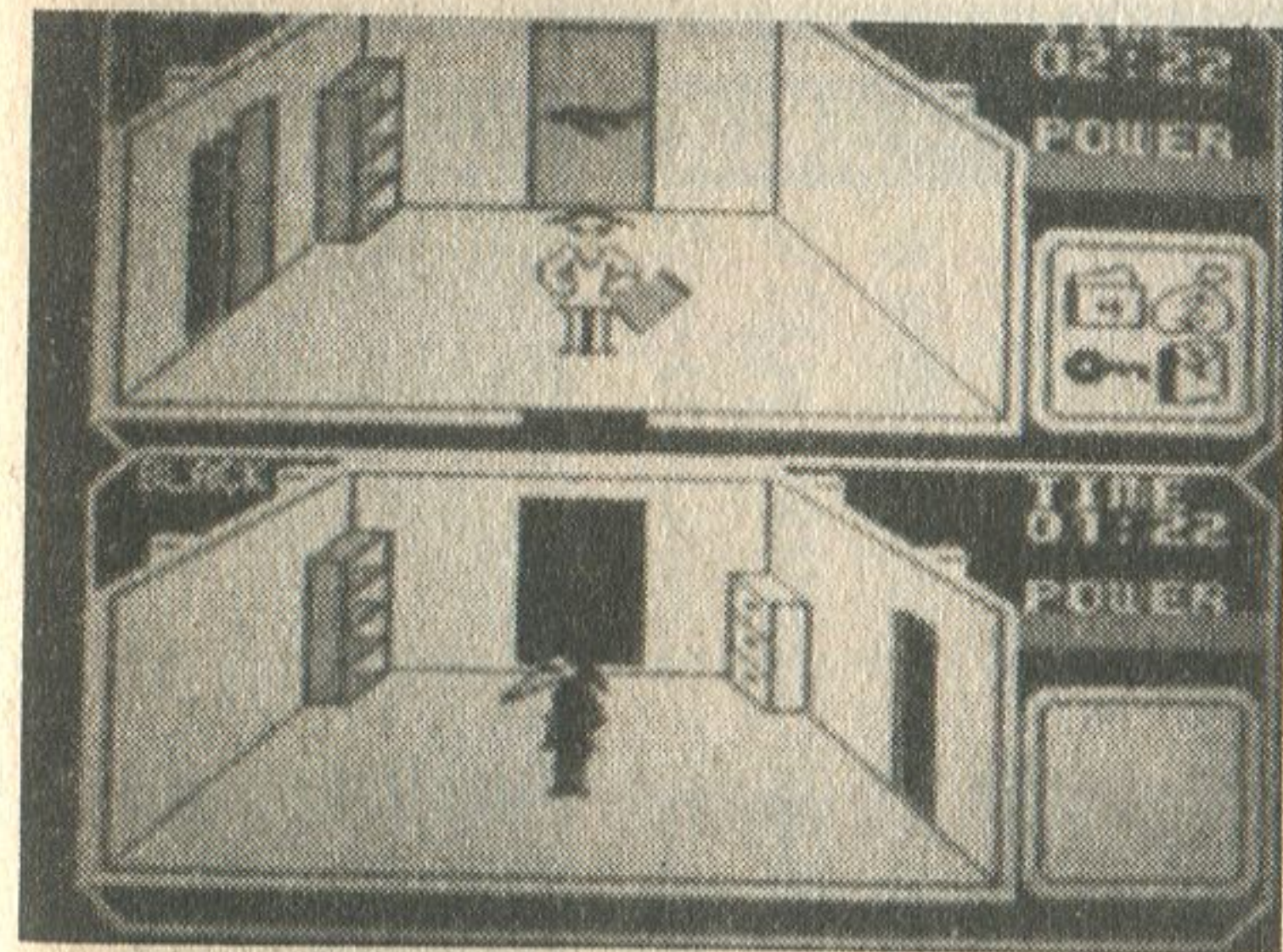
編集部から オトツキー

(87年 アスキー)

ゲーム概要

横スクロールシューティングゲーム。プレイすることでBGMが作曲可能。本格的な作曲も楽しめる。

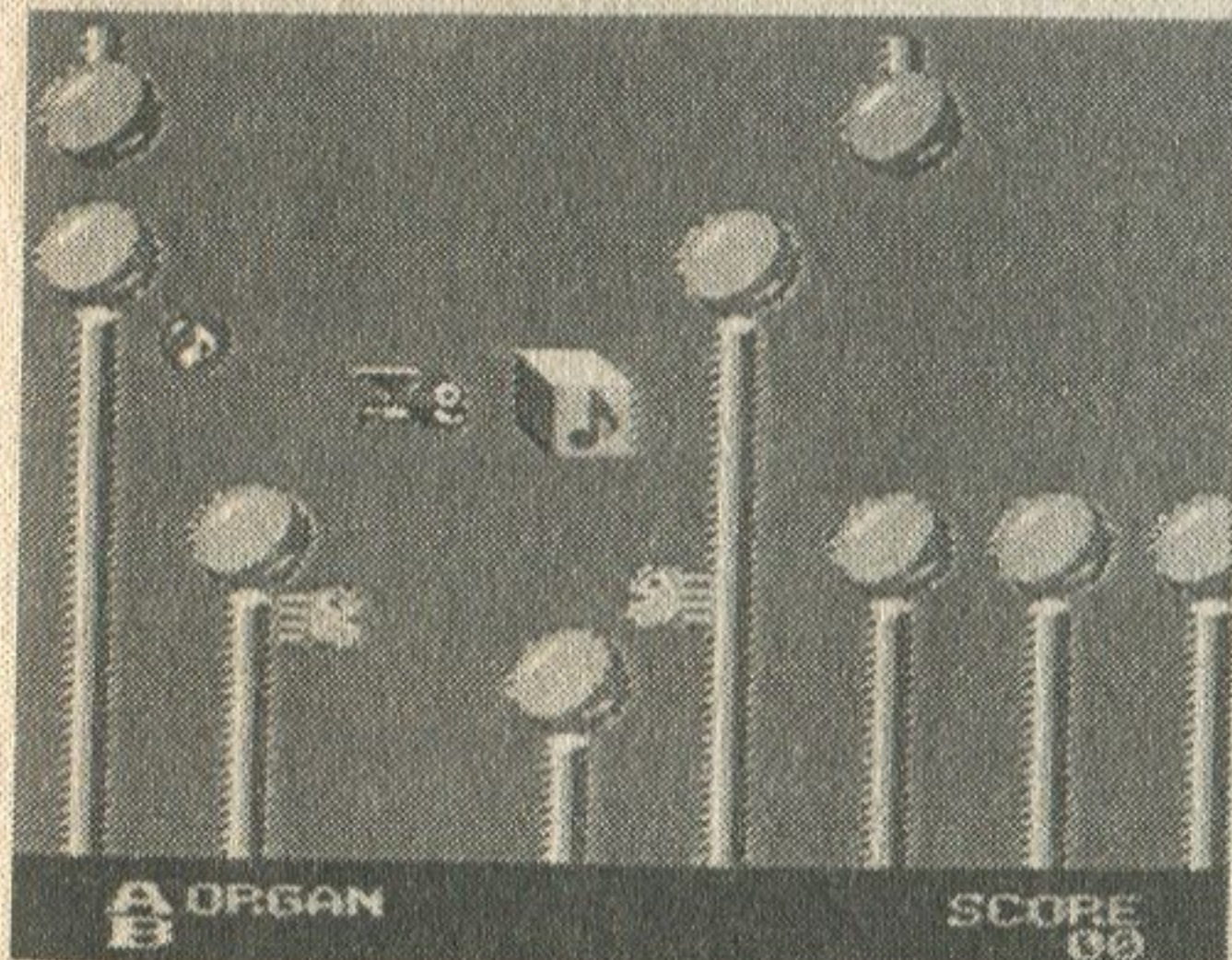
た。本来のゲームの目的は、覚えていません。



ワナを仕掛けて相手をハメるのが楽しい。

●プロフィール 森川倅(もりかわ・ゆきひと) (有)ムームー代表。代表作として「ジャンピングフラッシュ」他現在PSで「がんばれ森川君2号(仮)」を開発中。

弾を発射する方向で異なる音色が流れ、バックの曲と重なって即興音楽にも似たBGMを作り出す。この音楽をゲーム性の中心にしたアイディアが素晴らしい。しかも操作に慣れてくると、敵を倒すよりも弾を撃つ(=曲を奏でること自体が楽しくなる。まさに音楽の楽しさを肌で感じさせてくれるソフト。ディスク版ということもあり、今では幻の名作となってしまうが、SFCでリメイク版ともいえる新作『サウンドファンタジー』が発売予定。こーゆーソフトって、ちよつと良い。



アイデアが秀逸。新作に期待大。

リップルアイランド [AVG]

スパイvsスパイ [ACG]

オトツキー [STG]

メーカー:サン電子/機種:ファミコン/価格:¥5,900

©TOKAI ENGINEERING ©SUNSOFT

メーカー:ケムコ/機種:ファミコン/価格:¥4,900 ©KEMCO

メーカー:アスキー/機種:ファミコン(ディスクシステム)/価格:¥3,500

©SEIDIC/ASCII

任天堂は何を思っているのか

ファミコン発売以来、常に業界のトップの座を保ち続けてきた任天堂。その姿勢に周囲からの風当たりも厳しく、他メーカーからの追従も激しい。孤高の帝王は何を思っているのか？

先陣を進む者の 悲哀と栄光

ゲーム業界のトップを走り続けてきた任天堂。

その姿には、ナンバーワンであることのプライドすら感じさせる。「遊びの世界は一強皆弱」という山内社長の言葉は、傲慢さだけでなく、自分達が業界の開拓者であり、市場を支えているとの強い自信と誇りが言わせるのだろう。

しかし、そうした姿勢(と莫大な利益)を妬む声も大きい。

ファミコン発売後の数年間は、毎年のように「今年こそファミコンブームは終わる」という声がマスコミを賑わせた。

SFCが発売され、任天堂が超優良企業として社会的な注目

を集めるようになると、そのある種独占的な商売方法が非難的になった。「任天堂は悪に違いない。あんなに早く成長できるのは癌だけだ」とは、アメリカの有名な任天堂パッシングの言葉だ。

そして今、新世代機による任天堂の市場独占の終焉を願う声が、少なからずある。

ウルトラ64の出荷が一千万台に届かなければ、失敗といわれることはまず間違いない。

だが、そうした声も、任天堂が他の企業とは一線を隠した、特別なメーカーだからだろう。

なにより、ソフトの重要性を正しく認識し、妥協を許さずに作品を練りこんでいくストイックな姿勢は、他のメーカーには真似のできない部分がある。

他の会社が1年で作るゲームを、2年、3年とかけて完成度を高め

てゆくことも希ではない。その結果生まれるソフトは、どれも大きな失敗がなく、コンスタントにヒットを飛ばすものばかりだ。

ゲームII玩具と捉え、マニア路線を取らずに、常に子供や家庭層といった普遍的なユーザーを狙っていく姿勢。それも市場を育て、守ろうとする方針の現れだろう。

もちろん問題点も数多い。誌面でも取り上げたように、流通の動脈硬化によるソフトの価格崩壊の問題は業界を圧迫している。

ゲーム業界の発展の影で、任天堂が残してきたツケは大きい。

テレビゲームは、日本から世界に向けて発信される数少ない文化輸出であり、デジタル・エンタテインメントの最先端分野だ。

任天堂は、その文化を支える土台としての責任を背負っている。

ドリームチームという世界的な提携を組み、ワールドワイドで展開する任天堂。もはや国内だけの問題ではない。その失敗は、世界のゲーム市場に大きな影響を与えることになる。

全世界で五千万台といわれる、ファミコンの販売台数。単一商品でこれだけ普及した玩具は、今までにない。

周囲の目は厳しく、後塵には競合メーカーがひしめく。その中で、任天堂は何を思っているだろうか。

その責任は重い。だが、それでも前に進むしかないのだ。



復帝王任天堂の哀と栄光活

ご声援ありがとうございます。その愛の深さに延長決定です!!!



▲息をのむ女の子たち。それほどにショッピングだったのでしょうか。

前号のアンケート葉書に、「街で見かけた」復活希望」と書いてくれた皆様、ありがとうございます。なにごん今まで罵倒のお便りしかいただいた経験がなかったため、こうした砂浜に落ちた針ほどの小さな声援にも胸にじわつとこみ上げるものがあつた次第です。そのため、もう少しだけ続けることになりました。

というわけで今回はサテラビューです。サテラビューといえはゲーム流通の変革を予感させる、任天堂期待のニューハードです。そのわりに、私の周囲では持っている人が

まったくいません。まさに任天堂の悲哀と栄光の象徴だといえるでしょう。

さて、小野サテ坊さん(32歳、独身)はサテラビューの宣伝のために原宿にやってきました。まずはサテラビューの知名度についての実態調査です。自分の顔を指さして「この顔に見覚えある?」と聞いて回ったら、見事に周囲の女の子たちが逃げて行きました。まるで怪しげな宗教団体の勧誘と勘違いしているかのようです。任天堂というブランドもここ原宿では通用しないのでしょうか。調査に協力してくれた人の数10人。うちサテラビューを知っていた人は15歳の女子中学生1人。気づかなかつたふり



▲疲れたのでちょっとひと休み。やっぱり子供には人気があります。

をして通り過ぎた人、64人という結果に終わってしまいました。

やはりもつと街頭での宣伝活動が必要なようです。ゴールデンタイムのTVコマースに甘えてはいけません。そこで表参道の街角で、



▲原宿の真ん中でサテラビューのアンケート調査。周囲の視線が期待の大きさを示しています。

瞬間間に中高生の人垣ができました。みんな興味津々のようです。手でペタペタ触ったりスイッチをひねったりアンテナをひっぱったり。「電源つながないんじゃねえの?」という声にあわてて目を覚ましたら、蜘蛛の子を散

サテラビューの広告に努めることにしました。やはり表参道です。おしゃれな人々や、外人さんがたくさんいます。そうした、通りを行き交う人々がチラチラと振り返っては通り過ぎて行きます。宣伝効果は抜群です。目を閉じて休息していると、

らすように逃げてしまいました。みんなシャイですね。というわけで今日も小野サテ坊さんは日本全国を飛び回っています。それではまた、いつの日か。



MUTSUMI INOMATA INTERVIEW



繊細で華麗なイラストレーションでファンを魅了しつづける
いのまたむつみ氏にインタビューした。

Q1. 今回のイラストのモチーフは何ですか？

A1. 打ち合わせの時に今回の特集のテーマが任天堂と聞いていたので、任天堂魔王とでもいうようなイメージです。あー、任天堂が魔王のイメージって訳じゃあないんですけど。ゲームっぽいというか、ファンタジーっぽいというか、安易な組み合わせだったかな？ 手前にある骨は、さしすめヨッシーといったところでしょうか。顔がぶすっとしてるのには意味ないんです。

Q2. 今回特集のテーマにもなっています任天堂についてどういう印象をお持ちですか？

A2. あのですね、メトロイドとかゼルダのシリーズなんかはわたくし、そりゃあもう、すっげえ好きなんです。あ、F-ZEROとかにもハマってたっけ。遊ぶ人からみるととってもよさげですね。でも、ときどきもれ聞く話なんかがあったりすると、大人の世界っていや、なんて思ったりして。

Q3. 今、一番やりたいと考えているお仕事は何ですか？

A3. 燃えられる仕事。それでもってむちゃくちゃ儲かったりするといーですねー。世の中は厳しいっす。

Q4. お仕事を選ばれるとき一番に考えられることは何ですか？

A4. 何か面白そう、とか、そんなくらいです。

Q5. 今、仕事以外で興味のあるものは何ですか？

A5. それはVF2です。仕事以外でというより頭の中ほとんどそれです。仕事にももっと興味をもたなくちゃいけないよーと悩んでいます。何とか頭を仕事モードに切り換えても信号の矢印（笑）を見たり、ドラムのリズムが耳に入ると（なんで？）たちまちPとかKとかで頭はいっぱいになってしまうのであった。

Q6. 今、一番注目されているアーティストは誰ですか？

A6. んー、即座にこういうQに答えられる頭になりたいす。トホホ。

Q7. 一番好きなゲームは何ですか、またよろしければその理由を教えてください。

A7. VF2です。こんなにのめり込んじゃうなんて思ってもみなかった。食って寝てバーチャできれば、も〜う幸せ、なんてのんきなこといってらんないんですよ、ほんとは。仕事は全然手につかないし、この先いったいどうなっちゃうんだろ。

P R O F I E L

◆いのまたむつみ 1960年東京都に生まれる。アニメーターを経てイラストレーターとしてトップの地位を築く。現在はゲームのキャラクターデザイン、雑誌の表紙イラストなど多数手掛けている。代表作は「いのまたむつみ画集 宇宙皇子II」（角川書店刊）「DRAGON QUEST画集」（エニックス刊）「風の大陸画集」（富士見書房刊）など。最新刊として「ECC ELLENTE」（富士見書房刊）が発売中。

おフランスズごまます

フランソワ・エレムラン

第4回
任天堂の広報戦略
への疑問

海外企業との提携や世界市場の形成に揺れるゲーム業界。
その中で従来の広報戦略を続ける任天堂への疑問とは？

10年前と変わらない 任天堂の広報戦略

任天堂のウルトラ64の仕様が、
いよいよベールを脱ぎ始めまし
た。一つ疑問なのは、製作発表
から今まで、日本のゲーム誌に
掲載されたウルトラ64をめぐる
情報が、非常に限られたものだ
ったことです。おそらく、日本人
ジャーナリストの多くはもっと
詳しい情報入手していたのだ
と思います。ただ、任天堂の広報
方針に合わせて、誌面に書くこ

とができなかつたのでしよう。

任天堂は、ゲーム市場が変わ
りつつあることをまだ認識でき
ていないのではないでしょう
か。任天堂の広報戦略の基本
は、10年前からほとんど変わ
っていません。販売準備が整
うまで商品を発表しないとい
うやり方です。しかし、時代
は変わりました。セガ、ソニー、
そしてまもなく任天堂をまきこ
んで始まる新世代機をめぐる争
いは、一種の経済戦争です。こ
の戦争に勝つための武器は情報

です。消費者は新世代機を買う

際に様々な情報を参考にしま
す。いってみれば商品そのもの
よりも情報が重要なのです。も
し任天堂があいかわらずウルト
ラ64の情報を抑え続けるのな
ら、ユーザーに自分たちが知っ
ていて、実際に見たり遊んだり
でき、面白さも保証されている
新ハードを買われてしまうリスク
を背負い込むことになります。つ
まり、ユーザーがきたるべき12月
を待つよりも、サターンやプレイ
ステーションを選んでしまうこと

につながるのです。

飛躍的に増大した 海外の影響力

一般的に任天堂の情報は、日本
よりも海外の方が早い傾向にあ
ります。実際、米国任天堂や欧州
任天堂の方が簡単に情報を流し
ます。

その原因の一つとして、任天堂
の国内と海外のシェアの差があげ
られるでしょう。国内では市場の
90%を占めている任天堂も、海外
市場の多くではセガに50%かそれ

ULTRA NINTENDO?

The soon release of the new Nintendo
write a lot, as in Japan as in the west
gaijin video games magazines are sup
system than the Japanese' ones! I think
game market needs, and the
adapt.

以上のシェアを握られています。しかもこれからはソニーが参入してくるのです。当然任天堂は、海外では国内よりも多くの広報活動や消費者へのアピールを行わなければならぬわけですね。

今日では海外のゲーム誌が日本のゲーム市場に頻繁に関わるようになってきました。そのため海外誌の方がより多くの情報を提供できるようになってきています。任天堂も割と簡単に海外誌に協力するようになってきましたし、ゲーム開発情報の公開も積極的になっていきます。ほんの数年前では、ハードの設計やソフトの全ては日本から世界に発信されてきました。しかし、今ではゲーム業界における海外メーカーの影響力が増大しています。例えば任天堂のスーパーFXチップ(注)を開発したのは英国アルゴナート社ですし、ウルトラ64は米国シリコングラフィックス社の機械に基づいています。バーチャルボーイ技術の開発元はアメリカ企業ですし、「ドリームチーム」

のメンバーのほとんどがアメリカ人かイギリス人です。セガも海外の子会社と密接な関係があり、アメリカに重要な開発チームを持っていきます。ソニーも同様です。米国LSIロジック社との提携なしには、プレイステーションのチップは誕生しえなかったのです。

世界市場に向けた 変革の時代

ゲーム業界はますます競争と国際化の時代を迎えています。ソフトを海外で販売するだけでなく、海外メーカーやソフト会社との提携や協力がますます活発になっていくでしょう。その中で任天堂とセガという2つの巨人は、ますます変革を余儀なくされています。任天堂の広報活動の不十分さは、問題の一端に過ぎません。もう昔のような小さな会社のやり方では収まらなくなってきたのです。

例えば急激な円高によって、ゲーム業界も海外に生産を移転させる必要が出ています。他の

分野ですでに国際化を押し進めているソニーよりも、任天堂とセガにより大きな問題としてのしかかってくるでしょう。また、日本と比較して海外市場はますますの発展が期待できます。日本市場は確かに巨大ですが、すでに飽和状態です。まさに全ての家庭がゲーム機を持っているのです(フランスでは14%です)。任天堂が国内市場を十分押さえているのなら、もっと海外市場に関心を向けるべきです。

ゲーム市場は、日本のソフト・ハード会社の「狭い」見方よりも、ずっと速いスピードで成長し、グローバルに、国際的になっています。ゲーム業界の人々はこの10年間国内で成功した処方箋が相変わらず効くと考えてきたようです。しかし、事態は変わったのです。新しい世界市場条件に自社を適応させていかなければならないのです。

重ねていいます。世界市場とは、単に「世界中で販売する」だけでなく、「世界規模での技術交流」を意味するのだと。次世代ハード

(チップ)やCGに使われる技術コストは極めて大きいため、一社ですべてをまかなう時代は終わったのです。

日本での情報の報道に対する制限は、任天堂やセガといったメーカーに浮かび上がってきた警鐘の一つにすぎません。しかし、任天堂にとっては、秘密主義や古い伝統といった企業風土もあり、性急な変化は難しいと思われまます。はたして任天堂は、ゲーム市場の変革のうねりにともなう、自らを対応させていくことができるのでしょうか？

訳者・角南有加

プロフィール

フランソワ・エレムラン 1965年生まれ。ソルボンヌ大学を始め数校で歴史学・芸術史を始めとした数種類の学位を習得。

現在フランスのビデオゲーム雑誌「コンソール+」の日本特派員を務める傍ら、フランス・イギリス・ドイツなど欧州各国のコンピュータやビデオゲーム雑誌のフリーの記者の仕事などで多忙な毎日をおくっている。



(注)スーパーFXチップ:「スターフォックス」「ワイルドトラックス」などに使用された、SFCでポリゴン計算を行うチップ

ザ・対決

ソフト批評スペシヤル

どっちがスゴイか!?

バトルロイヤル

同ジャンルの注目ソフトを比較・考察するソフト批評スペシヤル。新しい視点も入れてゲームの本質を検証する。

プレイステーションのカリスマ

キリーク・ザ・ブラッド

VS

ダイダロス

サターンの雄

プレイステーションとサターンのオリジナル3Dシューティングとして注目を集めたこの2作。その真価とは?

横井薫 / 片山隆



3Dシューティングの魅力は追究できたか?

海外の3Dシューティングゲームに遅れること約1年。新世代機の発売に伴い、ようやく家庭用ゲーム機でもオリジナルのタイトルが楽しめるようになった。その代表作ともいえるのがPSの『キリ

ーク・ザ・ブラッド(以下キリーク)とサターンの『ダイダロス』だろう。

PSの中でも話題の1本といわれ、専門誌で絶賛されている『キリーク』に比べ、『キリークのマネゲー』、『二番煎じ』などと酷評されている『ダイダロス』。果たしてこの2作の真価は? 3Dシュー



高いCGセンス『キリーク・ザ・ブラッド』

シューティングの面白さをどこまで追究できたのか!?

その高いビジュアルセンスで絶賛を受けた『キリーク』。オープニングデモに代表されるように、PSの機能をフルに見せつけたC



ザ・対決 バトルロイヤル

Gのクオリティが秀逸だ。特に冒頭の雪原を進む自機のCGに心を奪われた人は多いだろう。空気の透明感を感じさせる白一色の世界。その中を進むプロテクトアーマーの姿は、コントラストの対比もあり、孤独感や冷たい美しさを漂わせている。

また、パッケージやマニュアルなどにもそのセンスが光る。随所に挿入されたCGは、本やCD-ROMで写真集が発売されてもおかしくないほど質が高い。まさにプレイヤーを『キリーク』の世界観に引きずり込む魅力にあふれている。



リアルさの追究は面白さに直結するか？

一方ゲーム性の部分では、非常に「リアル感」にこだわった作りが特徴的だ。「戦闘がリアル」「グラフィックがリアル」「世界観がリアル」等々、雑誌などでもやたらリアルという単語が並ぶ。

だが、『キリーク』における「ゲームのリアル感」はゲームの面白さを膨らませただろうか。

否、である。かえってゲーム性

が損なわれている。敵弾の速度が速いわりに自機の動きが遅く、狭い通路での戦闘がメインになるためシューティングゲーム本来の『爽快感』が味わえない。それよりも、敵の存在を予測・確認し、あらかじめ安全な位置まで後退して攻撃・破壊するテクが要求される。厳しい弾数制限によりエネルギー系の武器をメインに使用する展開も、何度も充電装置まで後退してバッテリーを充電する必要があるためテンポに乏しい。慣性を取り入れた自機の動きも、かえって照準が定まりにくくなっている（人によっては「3D酔い」で気分が悪くなる）。

「現実のリアリティIIゲームのリアリティ」と捉えたのか。必ずしもゲームの面白さがそこにあるとは限らない。現実とゲームのリアルは違う。遊ぶための変換が必要だ。特に負荷の加え方に問題があったのではないか。リアルだからといって二重、三重の足かせをつけても面白くはならない。また、マップも貧弱で実際の基地を探索しているという感じがしな

い。小部屋と通路をつないだだけの単純な構造だと、移動や戦闘に単調さが見えてしまう。ストーリー性を強く打ち出しているわりにはゲーム中で得られる情報が少ないため、盛り上がり欠ける上にエンディングの唐突感も拭えない。

ゲーム内でストーリーを語るのなら、ストーリーに沿う展開が必要だったのではないか。各階での行動も、ただキーアイテムを入手して出口に進むだけでなく、ストーリーに沿った小任務を加えるなどの要素が考えられる。基地に侵入すると中は真っ暗。まず電源室を復旧して電気を回復させ、次の階ではコンピュータを起動させて情報を入手する。次の階では……といった具合にだ。その中で別ルートから侵入した仲間はこちらから通信ができるとフロアの広がりを感じさせることができる。何も画面を切り換えなくても、声だけの会話で充分だ。その上で仲間との通信が次々に途絶えていくと、あせりや恐怖を感じさせられるし、仲間の存在を意識させたいうえでの孤独感も演出できるはずだ。



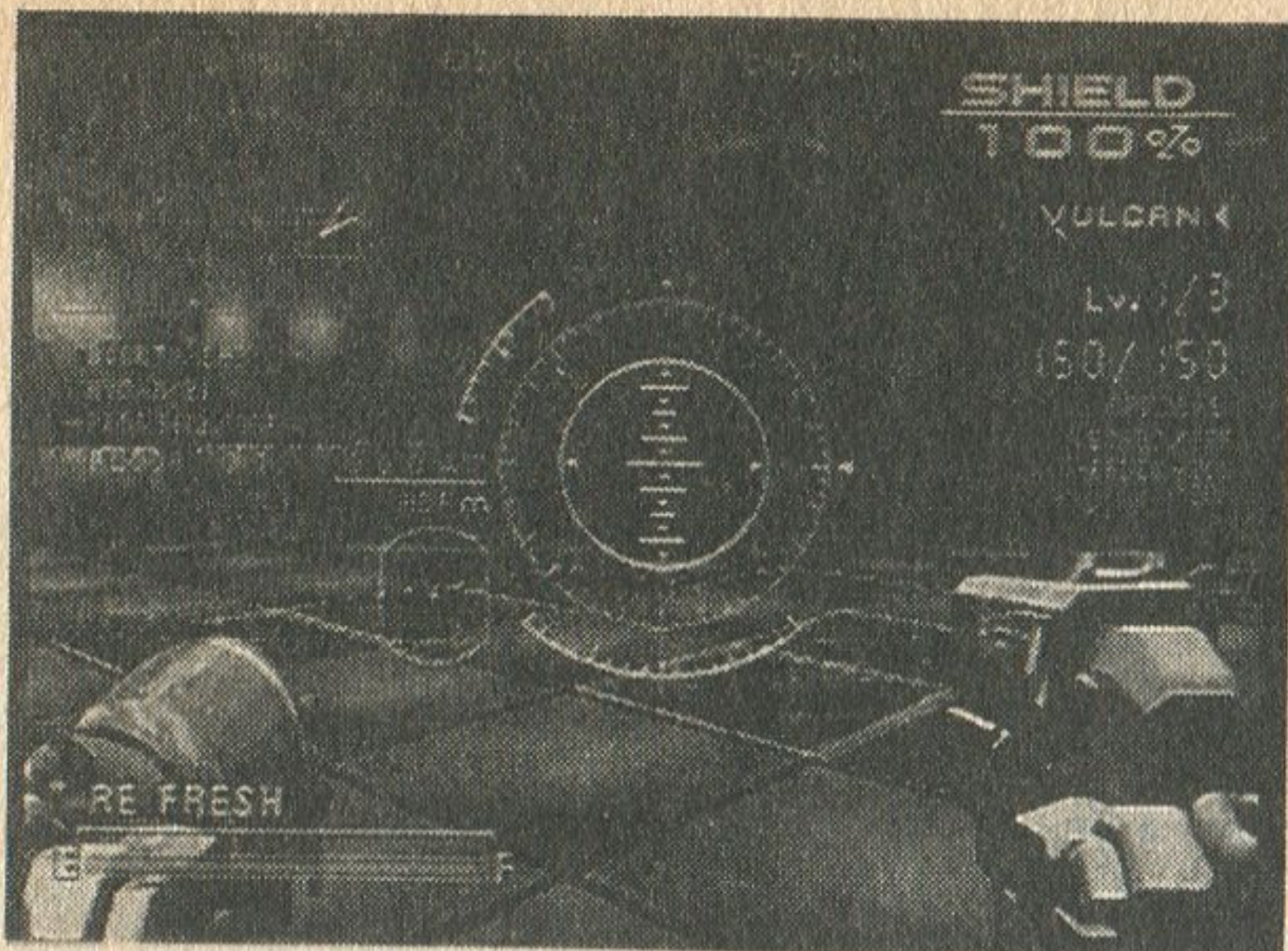
プロフィール

横井 薫 (よこい・かおる) 1967年生まれ。アートデザイナー。アメゲー好きで最近ではスーパー・NESの「アースウォーム・ジム」にハマっている。

片山 隆 (かたやま・たかし) 1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dものが好き。

悪玉のドクター・キムからの交信や妨害も考えられる。そのためには、もっとゲームとしての現実性に即し、かつストーリー性を加味したマップが必要になる。すべてのマップや敵、情報の入手場所が設定されている固定マップ制をとっているのなら、そこまでの作り込みも可能なはずだ。また、そのままで作り込んで初めて、デモやCGに頼らない、ゲーム中で実感できる雰囲気を感じられるようになるのではないか。

ストーリーの有無ではゲームの優劣は語れない。でも物語性を強



ダイダロスのメイン画面。突き出た腕が特徴的。

く打ち出すなら、それに適したゲームの構造があるはずだ。そして、3Dシューティングだからできるストーリーの展開も可能なはずだ。



『ローグ』の3D-STG 『ダイダロス』

一方、ストーリーやイベントといった要素をできるだけ廃し、ゲーム性にコンセプトを絞りこんだ点で『ダイダロス』は好感のもてるソフトだ。

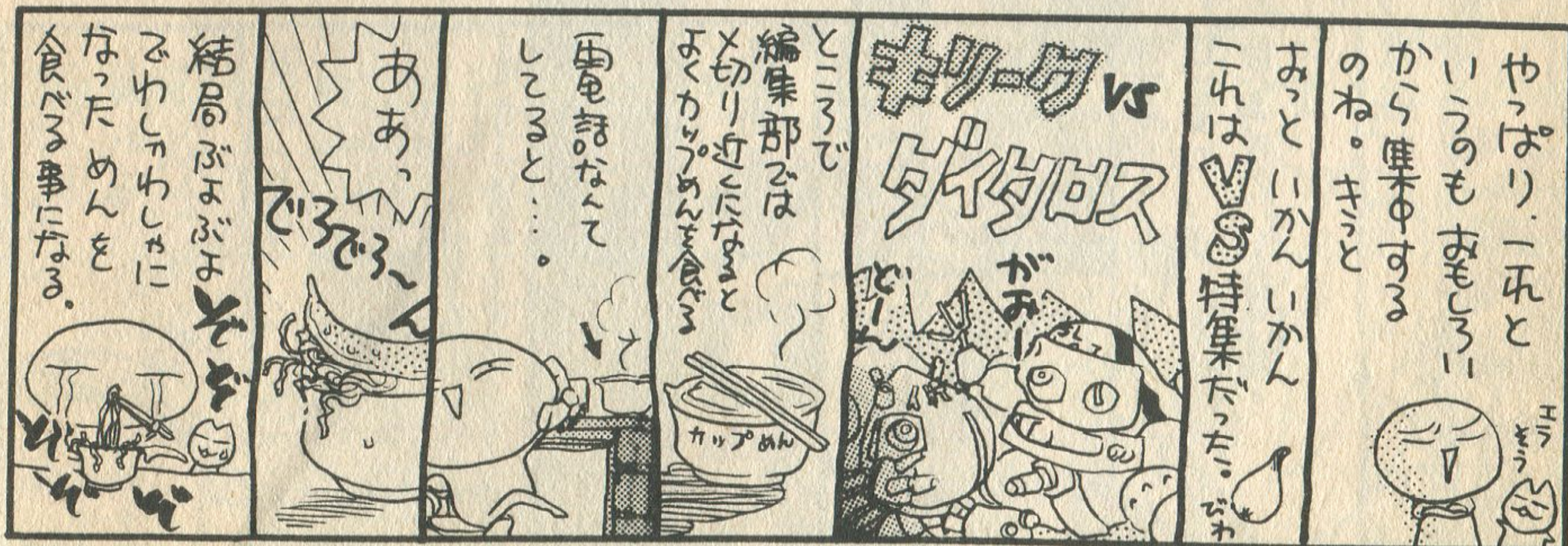
ゲームの目的は単純明快。毎回ランダムに変わる30層ものフロアの中を、敵キャラを倒しながら進み、各階に落ちているキーユニットを入手して出口を探す。無事たどりついたら次のフロアへ。最後に最深部のエネルギーユニットを破壊することが目的だ。アクション性も高く、个性的かつ巧妙な動きで演出された敵キャラはみな魅力的だ。まさに『トルネコの大冒険』のルーツとして有名になった『ローグ』の3Dシューティング版だといえる。

しかも、RPGではないので

敵を倒しても経験値はもらえない。時折パワーアップアイテムが現れて武器が強化されるのみ。弾丸や補修パーツも現れるものの、それぞれ上限は決まっている。しかも1フロアで粘っていると強力なゴーストメカに襲われることになる。まさに「下へ、ひたすら下へ」のゲームだ。キーユニットを入手するとよりヒロイックになるBGMも、まるでゴールにせきたたれるかのように全体のスピード感を増している。内容の簡潔さに呼応するかのように、ミリタリー調のグラフィックも地味で渋い。

だが、このシンの強さが逆に一般のユーザーを敬遠させがちなソフトにしてしまったのが残念でない。

武器の最大レベル数に比較して出現率の低いパワーアップアイテム。リフレッシュ以外使にくい特殊アイテム。下へ、下へとおりるだけのゲーム展開も、序盤こそスピード感にあふれているが、30階もの長い行程



ザ・対決 バトルロイヤル

を引きつけるだけの魅力には乏しい。17面以降29面をクリアするまでセーブポイントが存在しない点もマイナス要素だ。難易度の上昇もあり、延々とこの間を繰り返していると、床や通路のテクスチャーの単調さも手伝ってさすがに飽きてくる。ランダムマップでもテクスチャーの増加でもっと変化がつけられたはずで、配慮に乏しい印象を受ける。「単純だが、それ故に奥が深いゲーム」は数多く存在する。だが、残念ながら『ダイダロス』はそこまでの域には到達していない。

こうした単調性を『トルネコ』はうまくクリアしている。剣や店の成長。豊富なアイテムを駆使する戦略性。これらをうまくアレンジすることで、ただクリアするだけでなく、純粋にダンジョン探索が楽しいゲームへとゲーム性を昇華させている。

『ダイダロス』でも、アイテムの種類や効果を増やすなど、デザイン段階でこうしたトルネコの工夫は当然考えられたはずだ。おそ

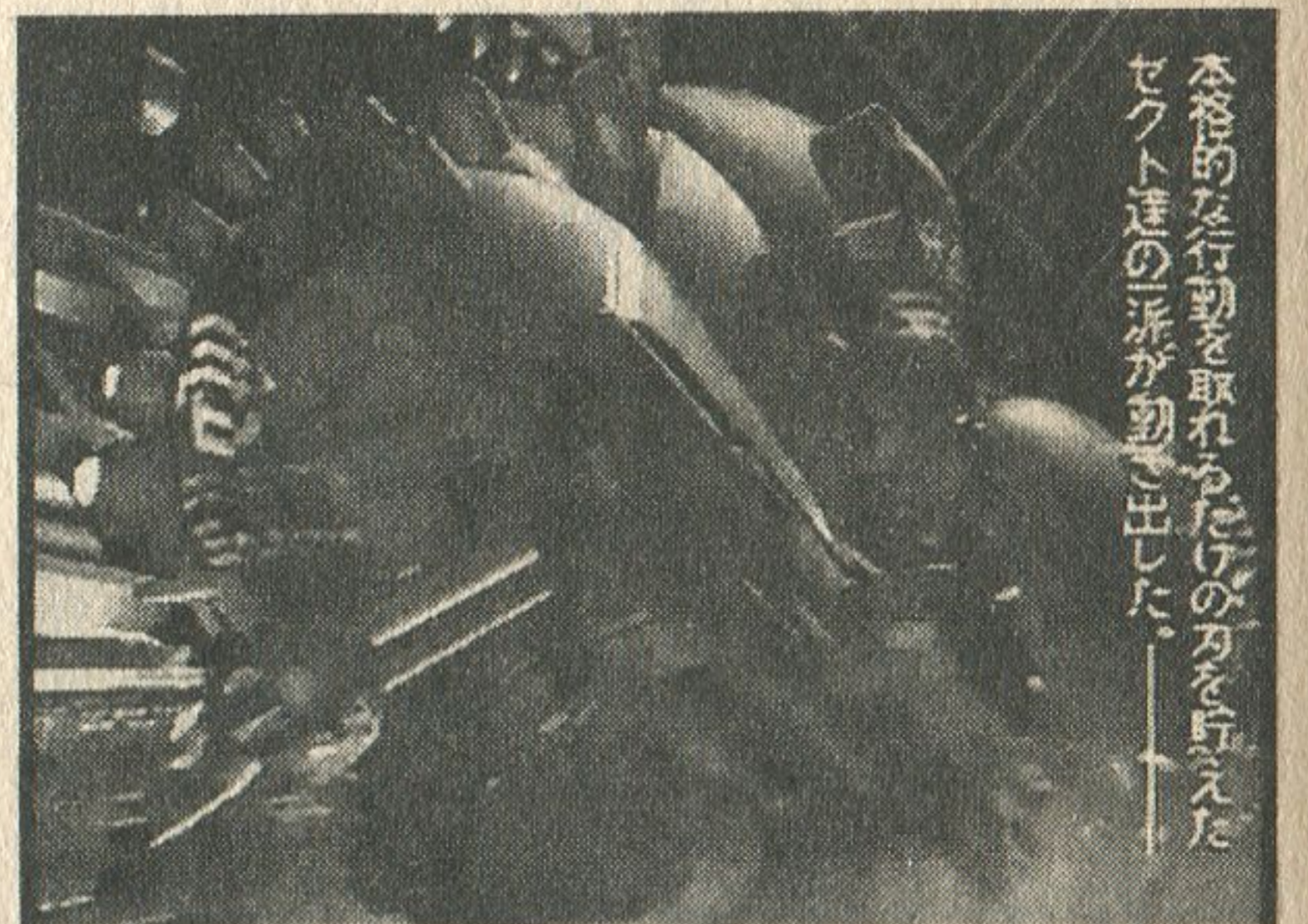
らくデザイナーは、ダンジョン探索をメインに据えることでスピード感を減らしたくはなかったのだろう。しかし、その試みは難易度やアイテムのバランスの不備もあり中途半端に終わっている。それだけに、単純に「ローグの3Dシユールディング」という部分だけが浮き上がって見えたのが惜しい。スピード感とダンジョン探索。どちらを重視しても構わない。それは明らかに「ローグ」とは違った作品になるはずだ。ただ「ローグの再現」で留まるのなら意味がないのではないか。



過去の名作の枠組みを破壊するような作品を

CGセンスの高い『キリク』と、ローグの再現を目指したと思われる『ダイダロス』。ゲーム性の判断ならば『ダイダロス』に軍配が上がる。とはいえ、共に小粒感が漂うのは拭えない。どちらも過去のゲームの枠の中に留まっただけで、それを積極的に壊そうとしていないからだ。

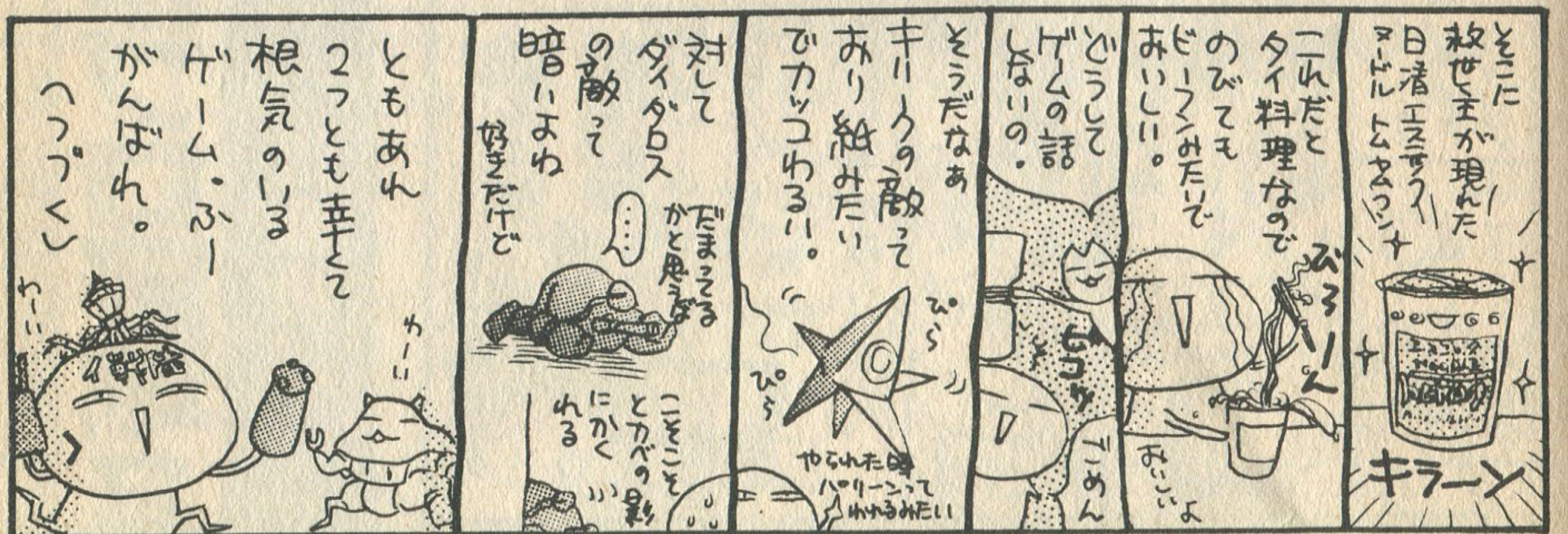
似た枠組みの中で厚みを増して



必要最小限に抑えられたイベントやオープニングCG

いくのなら、厳しい言い方だが市販のゲームツールを使ってゲームを作るのと大差がない。市販のツールでマップを自作した『ドゥーム』より、「面白い」とユーザーに言わせるソフトを作り出してほしい。

どちらのソフトも技術力は優れているのだから、後はどう独創的なゲームを作るかが勝負だ。新世代機になってグラフィックが良くなるのは当たり前。もっと枠組みやゲームの本質を練りこんで、良質の3Dシユールディングを作っしてほしいと切に願っている。



ダイダロス [3DSTG]

メーカー：セガ/機種：サターン/価格：¥6,800

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995 COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

スーパーファミスタ4 VS 実況パワフルプロ野球2

「野球ゲームといえばファミスタ」そんな風潮に新風を起こした「実況パワフルプロ野球」。PCラインのデザインに見る両ソフトの特徴とジレンマとは。

近藤功司



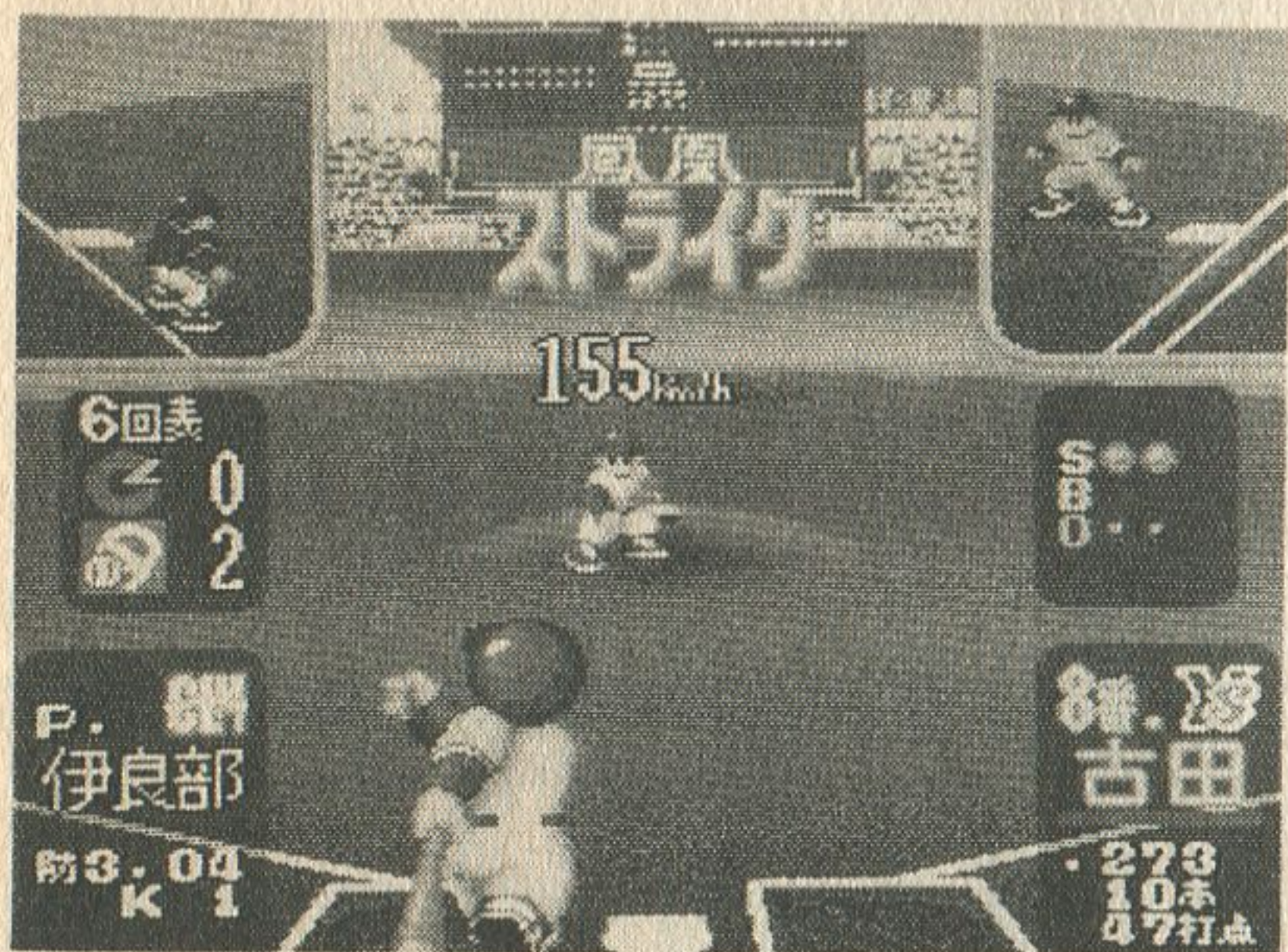
PCラインの設計に見る両者の特徴

ファミコン野球ゲームの定番といえば、ご存知「ファミスタ」であろう。幾多の野球ゲームの挑戦を退け、いまなお基本的な操作方法、画面構成が変化していないのは、このゲームがいかに優れているかを物語っている。恒例行事として新年度版を送りだすナムコにファンの信頼もあつい。

その牙城を切り崩すべく、コナミが送り込んだ刺客が「実況パワフルプロ野球」である。今回は2にグレードアップして、完成度が一段と上がり、ファミスタサイドはいよいよ危機感を深めているのではなからうか。

いずれも甲乙つけがたい両者だ

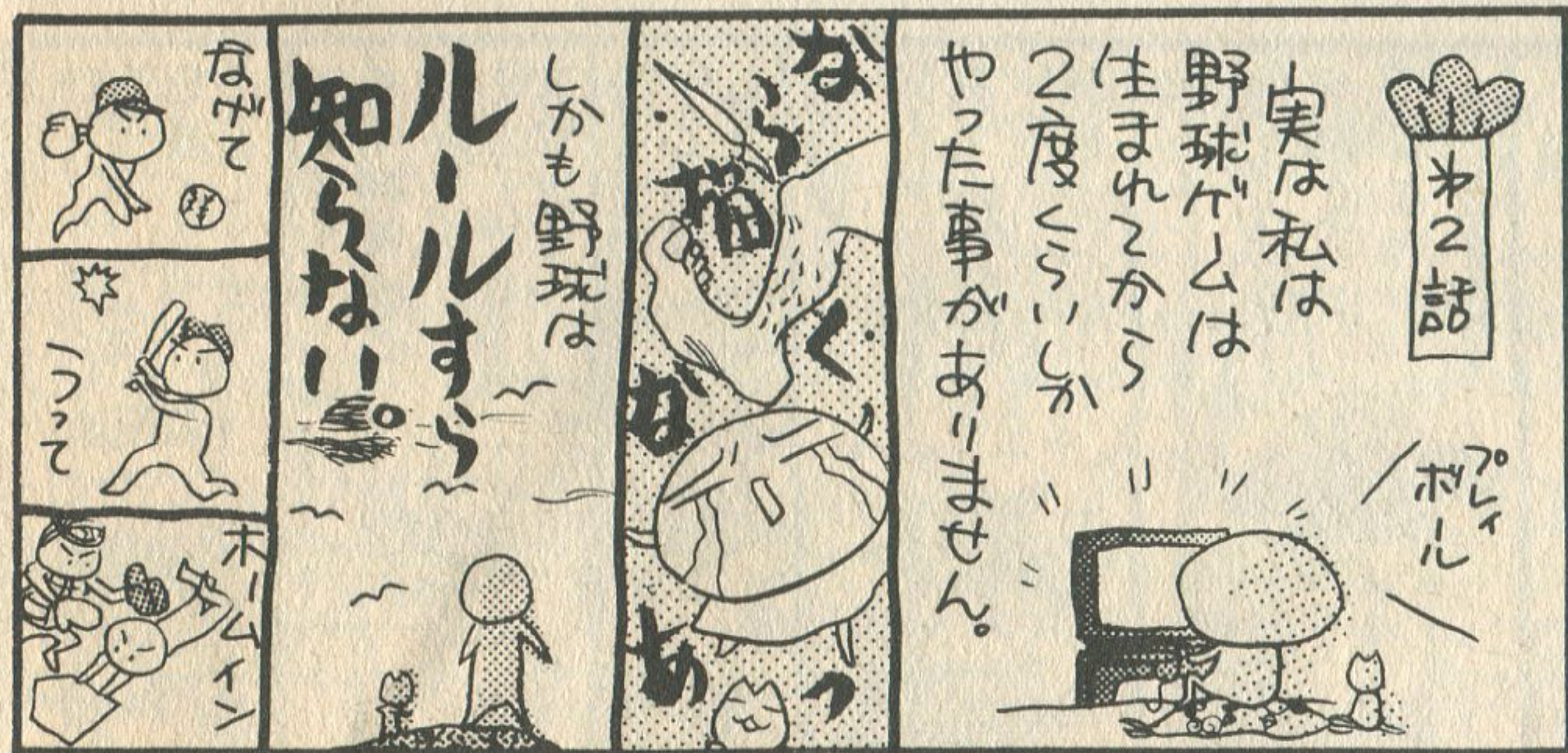
が、個々の部分を比較すると、野球ゲームの未来が見えてなかなか面白い。そこで小論では、PCラインに題材を絞り、両者を比較しながら、この種の野球ゲームがどんなデザイン上のジレンマを抱えているかを考えてみよう。



遊び込むほどに味が出る「スーパーファミスタ4」

ピッチャーからキャッチャーまでのライン(PCライン)をどう設計するかは、野球ゲームをデザインする上で欠かせないチェックポイントだ。センターカメラからの映像を中心にしたゲームは数々あったが、「ファミスタ」はこれを採用せず、バックネットカメラ1本でゲームを進めていく。「実況」もこれを踏襲しているが、一部センターカメラを持っている。

構成は、一見するとよく似ているので、気が付きにくいのが、ピッチャーのリリースポイントから、画面下までの距離が違う。画面縦を224ラインとして目算すると、「ファミスタ」が約125ライン。それに対し「実況」が約140ラインとなり、「実況」がかなり長い。ホームベースは、「ファミスタ」



スーパーファミスタ4 [SPG]

メーカー:ナムコ/機種:スーパーファミコン/価格:¥9,500 ©1995 NAMCO LTD.

実況パワフルプロ野球2 [SPG]

メーカー:コナミ/機種:スーパーファミコン/価格:¥9,980 ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ザ・対決 バトルロイヤル



よりスピーディで派手な「実況パワフルプロ野球2」



ボールの空間移動から特徴を分析する

では、この空間をボールがどう移動していくのか。手元のビデオキャプチャーで分析してみた。(注) 投手がモーションを起こしてからボールを投げるまでが、『ファミスタ』で7フレーム。『実況』

で幅25ドット前後。『実況』は約38ドットで、こちらが『実況』が大きな値を叩きだす。このため『実況』では豊富な変化球が表現できるところになる。これに『ファミスタ』はどう応えるのか？

では9フレームである。わずかだが『実況』の方が長い。

ところが、球の速さは逆になり、142キロの速球の場合、『ファミスタ』は空中8フレーム。『実況』はわずか4フレームである。プロスポーツのスピード感を表現するために、これは有利。だが、ボールの滞空時間が短いということからは、プレイヤーがそこに込められる情報も少ないということだ。したがってゲームでのプレイヤーの自由度を考えるなら遅い方が有利。SFCの構成上、単位時間当たりにジョイパッドから取得できる情報には限りがあるから、これを解決するには究極的には新世代機にむかうしかないだろう。

遅い球では、『ファミスタ』のフオーク(114キロ)が11フレーム。『実況』のチェンジアップ(106キロ)は空中7フレーム程であった。速球に対し前者が37%程度遅れるのに対し、後者は57%ほど遅れる。緩急の差は大きいほど、打者プレイヤーに高い技術を要求する。

① PC間のボールの表現力では

『実況』が有利

② スピード感は『実況』が有利

③ プレイヤーの自由度では『ファミスタ』が有利

④ プレイが簡単なのは『ファミスタ』、練習がいるのは『実況』

『実況』は、球種の表現力とスピード感がウリだが、そのためプレイヤーにより高い技術を要求するようだ。華やかな画面演出、音声等で初心者をとらえつつも『実況』は実は硬派なゲームである。

『ファミスタ』は従来「難しいが練習がいのあるゲーム」であった。そのファミスタがプレイアブルだと評されてしまうこの設計こそ『実況パワフルプロ野球』が仕掛けた挑戦なのではないだろうか。

ソフト、ハードをグレードアップして(そのなかには新世代機種などもあるだろう)タイミングゲームとして一段と洗練されていくのか。それともここで設計を変えるのか。『ファミスタ』は大きな分かれ道にきている。

今回はPCラインの設計に話をしぼったが、機会があれば、別な角度からも考察を深めてみたい。



(注) ちなみにフルモーションではないので念の為。

プロフィール

近藤功司(こんどう・こうし)1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック(社会思想社)編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS/Vのゲームなどに造詣が深い。

信長の野望・天翔記 VS 銀河英雄伝説IV

シリーズ最新作で大幅な変更をはかった「信長の野望・天翔記」と「銀河英雄伝説IV」。コンピュータ処理の強化という両者の試みはどんな効果を生んだのか。

水野隆志

「信長の野望・天翔記」、「銀河英雄伝説IV」は、共に多くのファンを持つウォーSLGシリーズの最新作である。両作ともこれまでは、味方をすべてプレイヤーが操るフルオペレーションのゲームであったのだが、今回は大きな改良を加え、味方であってもプレイヤーが動かすことができず、コンピュータが担当する部分が増えた。

この改良はどのような意図から出たのだろうか？ また、どのような効果を生んだのだろうか？



「天翔記」における「軍団」の意味

新作ごとにデータアップをはかってきた「信長の野望」。

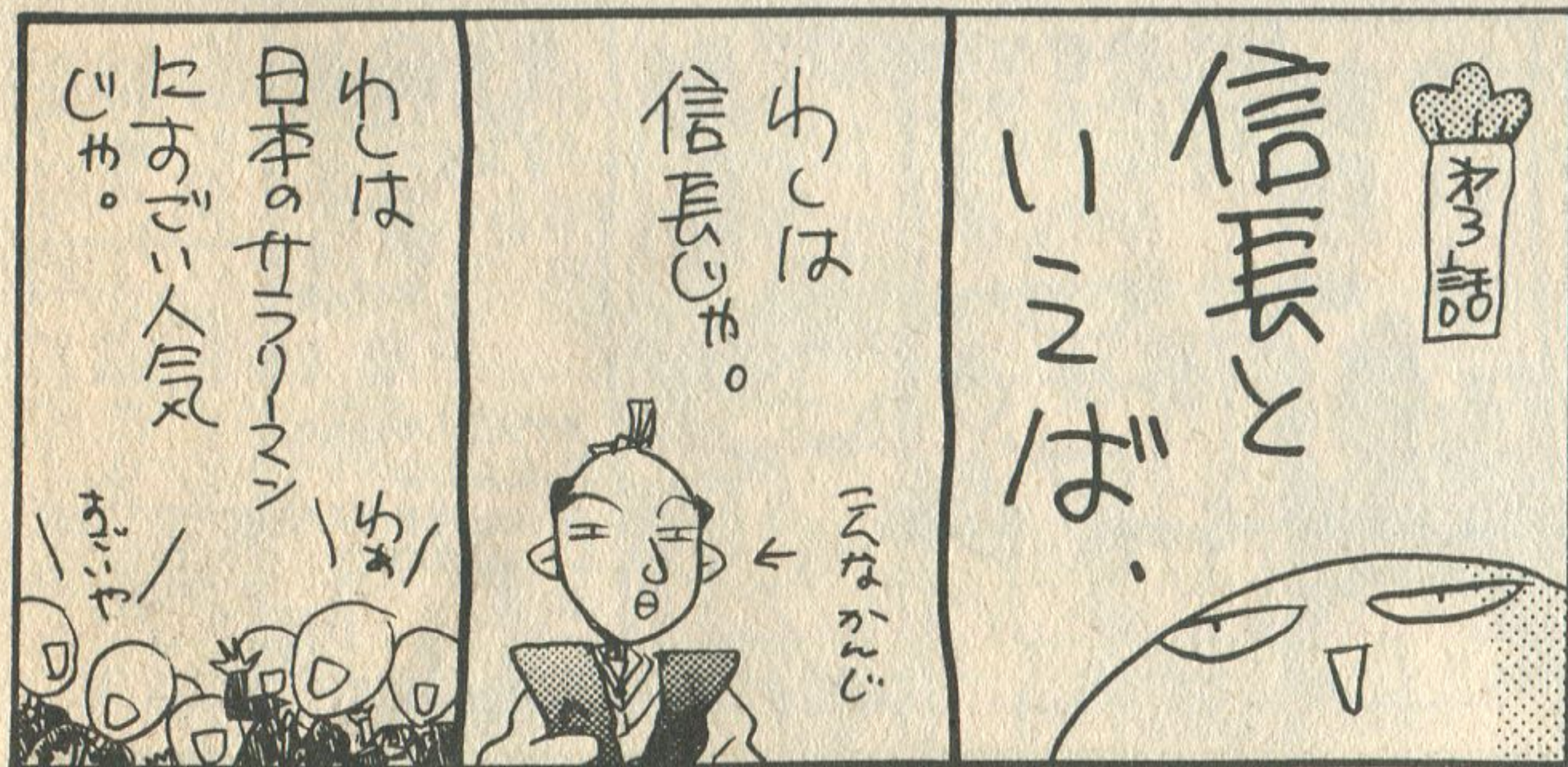
「天翔記」では全国74カ国2000以上の城を舞台に約10000名の

キャラクターが登場するマンモスゲームとなった。

前作『霸王伝』は、シリーズで初めて城と城とが街道で結ばれるというネットワークシステムを採用したが、それにもなつてひとつひとつ城を攻略していく作業が膨大なものとなり、ヘビーユーザー指向になつてしまった感があつたが、今回はそれ以上の規模である。データ量の増加はユーザーの要望を反映させた結果でもあろうが、もはやここまで来るとプレイヤーひとりの頭ではフォローしきれない。さらにマニア的なソフトになる危険さえあつたわけだが、『天翔記』では「軍団」という概念を導入することで、遊びやすさと情報量とのバランスを見事にとつているのである。

「軍団」とは、自国の領地と人材を配下より選出した軍団長に分けて与えて編成するもの。領有している城や武将をまったく任意に結合させることができるため、国や城のネットワークに縛られない、かなり自由度の高い領地経営が可能になる。広大な領地を抱えても、いくつかのブロック単位に分けて考えられるため、さほどの負担を感じることなくゲームを続けていけるのである。

「軍団」は全部で8つまでつくれるが、プレイヤーは大名が軍団長になる第1軍団にしか直接命令を出すことができない。「評定」というコマンドを実行することで、内政を重視せよとか、軍備に励めとか、間接的に指針を与えることはできるが、基本的に第2〜第8軍



ザ・対決 バトルロイヤル



「天翔記」のメイン画面。全命令は軍団単位で行う。

団についてはコンピュータに委ねることになる。

これだけならば単に自由裁量権の大きい委任に過ぎないのだが、「天翔記」では、「軍団」を委任という補助的な要素に留めず、システムの中核に置くことで、ゲームのアウトラインを大きく変えることに成功しているのである。

ルール上では、全領土を第1軍団(すなわちプレイヤーが管理する軍団)の直轄地にしてゲームをすすめていくこともできるが、はつきりいってこれはきつい。手間

が猛烈にかかるし、おまけにかなり不利になってしまうのである。

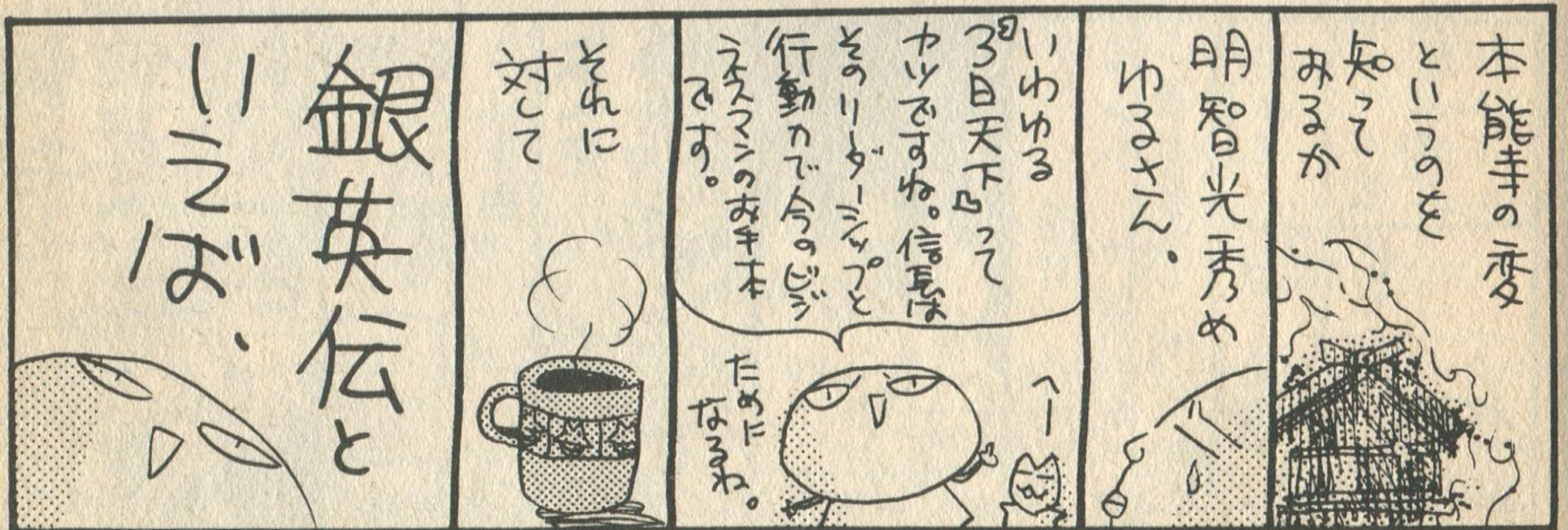
自国の情報を見るなどの簡単なものを除けば、コマンドを行うと「行動力」というパラメータを消費する。これは軍団長が持つており、軍団が統治している領土をその数値によって切り盛りしていくのである。全領土を大名が統括してはいは行動力が不足し、領内が荒れ放題になるのは必定である。それだけならまだしも武将の教育が滞り、配下がいづまでもたっても強化されてこなくなる。この武将の教育というのは軍団と並ぶ今回の改良点の目玉で、「教育」コマンドを実施したり、さまざまな仕事を果たすことで能力値を向上させていくシステムである。「修得度」と呼ばれる能力値の最大値に比べて「実行能力」と呼ばれる初期値がグッと低く設定されており、かなりの能力を持つ武将でも、鍛えなければ役立たず同然になってしまうのである。

例えば、羽柴秀吉ならば政治力の修得度200と極めて高いが、実行能力の方は、信長誕生の年に

始まるシナリオ1では、なんと52しかない。信長が近畿に進出したシナリオ3においても94。初期値としては決して低くはないが、このままでは半分以下なのである。

1軍団が大量の配下を抱えていると教育が行き届かず、優秀な人材がちよつと教育された凡将にむざむざ敗れ去っていくことになってしまう。「天翔記」は、軍団を編成し、コンピュータの手を借りなくてはゲームを進めることが難しくいつくりになっているのである。

これでコンピュータがあまりにも愚かなことをするようだとゲームが成立しなくなるが、これが意外にまかせられるのである。終盤、大勢力同士が激突するようになる。とさすがにキツイ感はあるが、中盤あたりまでは充分に使える。特にコンピュータ武将がプレイヤーの実施したコマンドを見ながら、自分の成すべきことを考えていくあたり、いままでのプレイが反映されていて面白い。能力を上げようとやたら「教育」コマンドを実施していたら、コンピュータが内政そっちのけで武将の能力ばかり



プロフィール

水野隆志(みずの・たかし)1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(株)M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

上げ始めた。おかげで家臣は優秀で領地は貧困という少数精鋭路線になってしまったが、このあたり学習型AIの導入が新しい遊び方を提供してくれたといえるだろう。

言い換えれば、プレイヤーにコンピュータをうまく使いこなしていく技量が問われるようになったのである。



キャラクターの視点に 焦点を当てた『銀英伝IV』

一方『銀河英雄伝説IV』である。ゲームの目的は、全銀河の統一。星系をひとつずつ奪取していった敵勢力の首都星を目指すというコンセプトは前作『III』を継承しているといえるだろう。

だが、プレイヤーの立場がかなり異なっている。

これまで、プレイヤーは帝国軍または同盟軍の最高指揮官のような立場にあり、作戦立案からどの提督を派遣するかまで、全軍を自在に操ることができた。だが、今回は、ゲームに登場する何十人というキャラクターから1名を選び、その視点でゲームを進めてい

くのである。

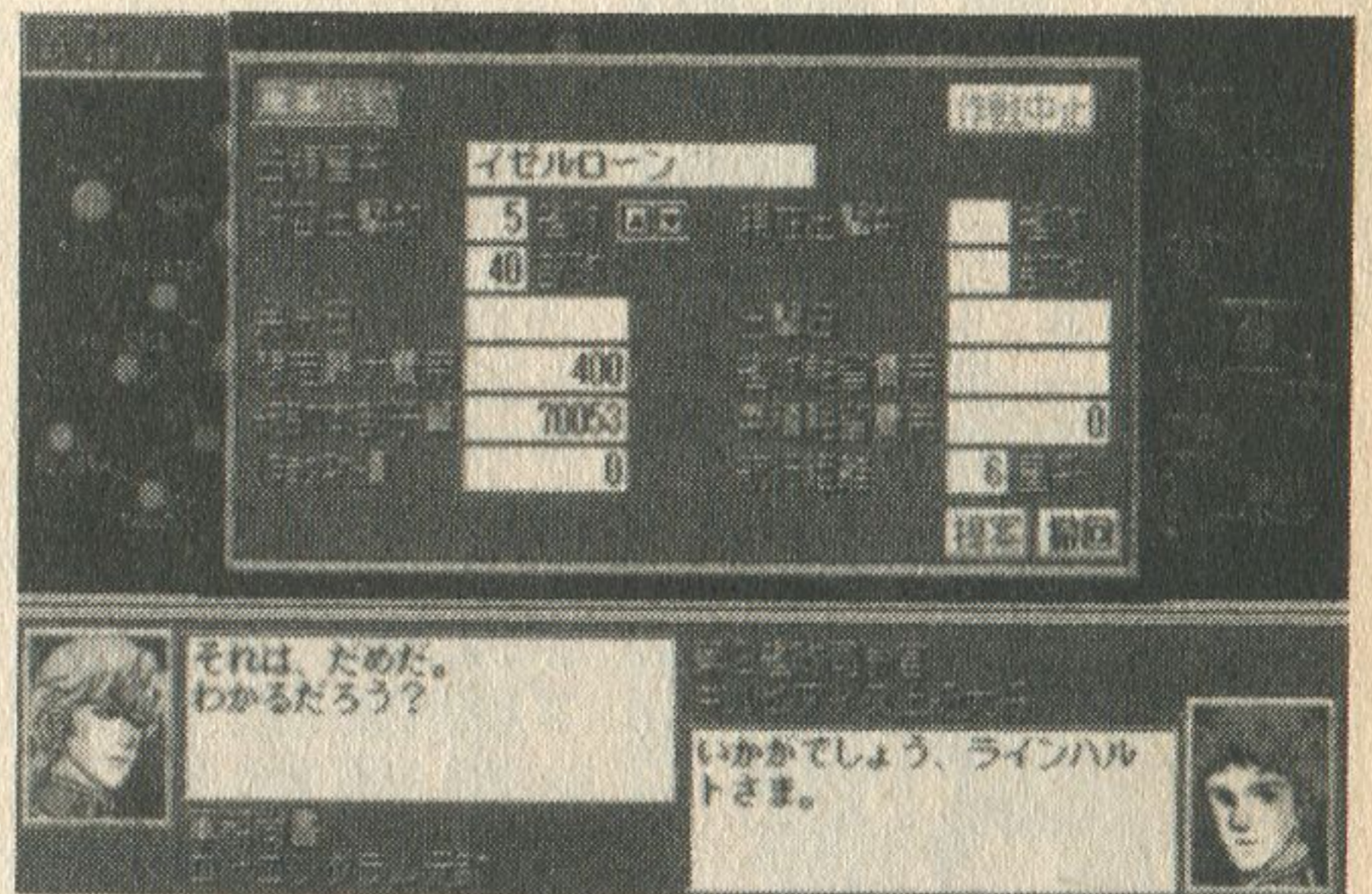
銀河の覇権を巡る戦いを個人が目から見てみようという、なかなか面白いコンセプトだといえるだろう。

この作りは、多分人気の登場人物が多い原作小説ファンの要望に応え、キャラクターゲーム性を強化しようとする姿勢から生まれたのではないかと思われる。ともあれ、ウォー・シミュレーションゲームは、これまでプレイヤーが全軍を率いて敵勢力の全滅を目指すという基本スタイルをあまり変えてこなかった。『銀河英雄伝説IV』が採った手法は、戦術重視のウォー・シミュレーションゲームというスタイルを維持しながら、キャラクターを切口にするという手法を採用しているのである。

ただ、残念ながらコンセプトが秘めている面白さはいまひとつ感じ取ることができない。

理由は簡単で、展開が遅すぎるのである。

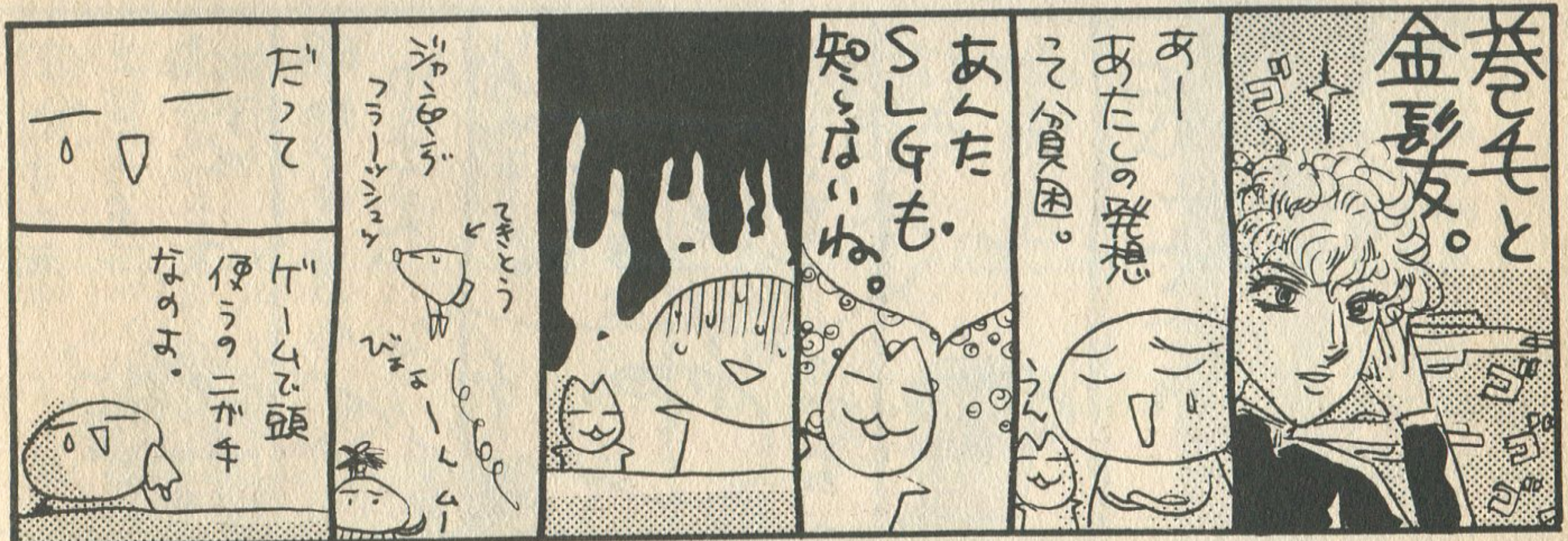
プレイヤーが選べるキャラクターにはさまざまな階級があり、それに応じて権限が定められている。



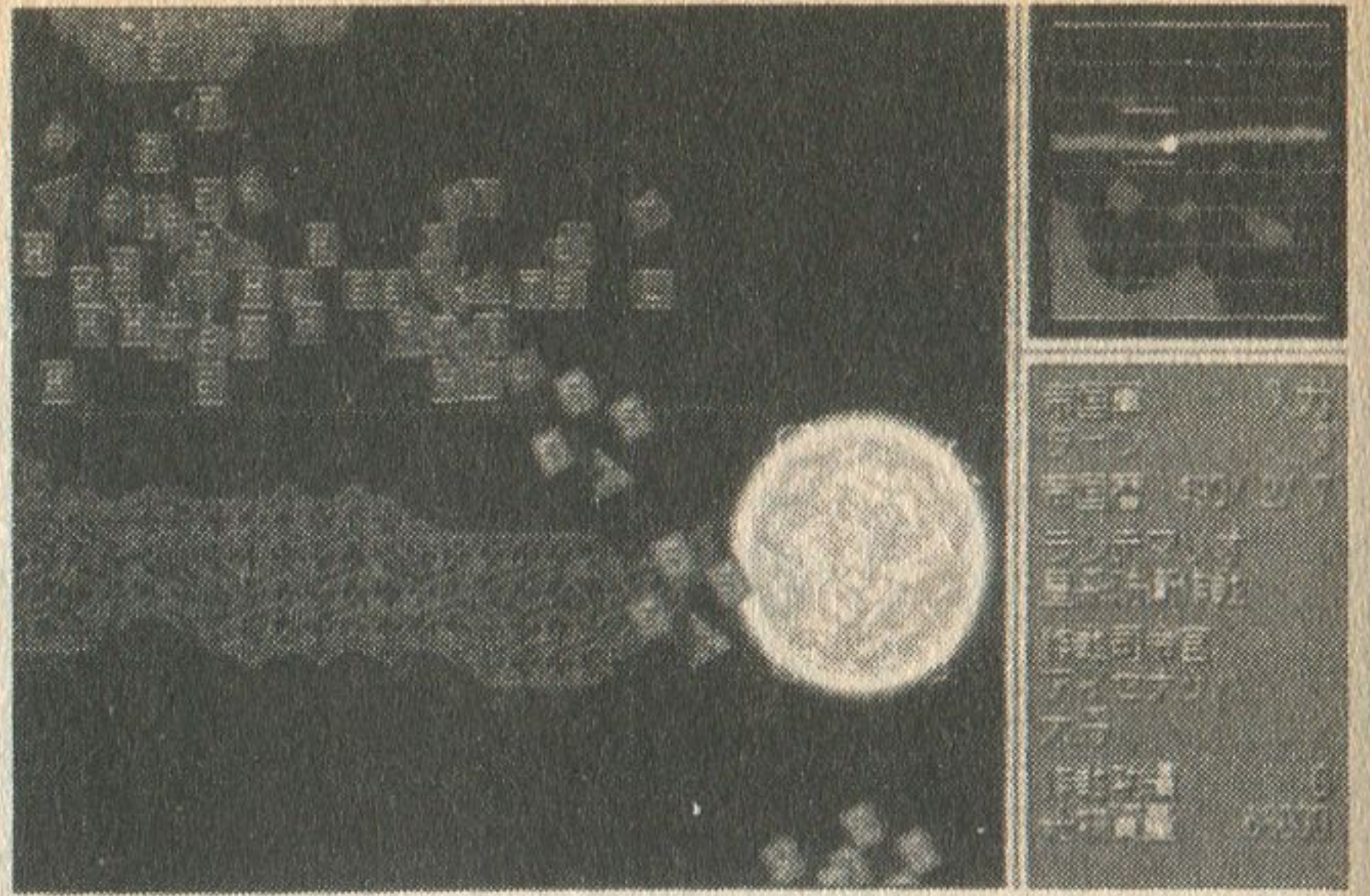
『銀英伝IV』のメイン画面。作戦案を提出したところ。

初めから軍首脳部にいる人物を選ばなかった場合、ゲーム中でプレイヤーが選択できることは極めて乏しい。特にキャラクターの大半を占める中將や大將クラスのキャラクターではコンピュータが決定した軍事行動に自分を連れていかせるぐらいがせいぜいである。

ところが、コンピュータの戦略がちよつと近視眼的なところがある。国境となつている星系に艦隊を出しても、それに隣接する地域に後詰めを戦力を派遣しない。そのため、どちらかが防衛線を突破すると一気に数星系を失い、補給



線がギリギリまで伸びきると反撃を受けて元に戻るというイタチゴッコを繰り返すことになるのである。また、損失した艦艇の回復が鈍すぎるため、艦隊戦や惑星攻略で失った艦隊がなかなか次の戦いに臨めない。ひどいときは、最前線を拡大すると、首都星まで帰って補給、再度赴くということになったりする。しかも、その作戦が認可されなかったり、途中コンピュータが管理する提督の進言によって却下されたりすると防衛にも行けず、せつかく取った星系が敵のものに戻ってしまうといった



戦闘時も自艦隊以外はコンピュータが担当する。

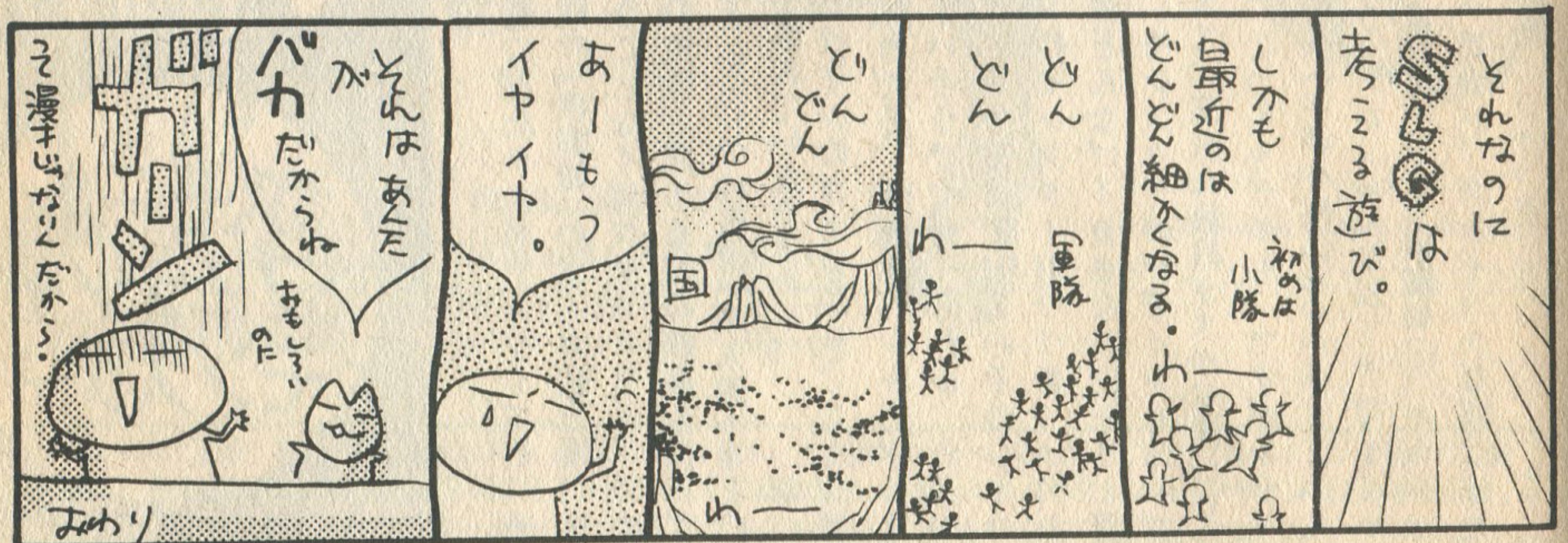
ことも起こるのである。特定のキャラクターは、かなりの膨大な時間を耐えれば、「クーデター」を起こすことによって、軍の全権を手中におさめることができるが、それで軍事作戦面の問題はクリアされたとしても補給力の低さがスムーズな展開を阻害する。また「クーデター」が可能な人物はごく限られており、それ以外のキャラクターを選んだときはエンディングまで行くことはかなり困難になっているのである。

敵首都星攻略など考えず、好きな提督を操って、戦闘を行うだけなら、それなりに面白いのだが、勝利を目指すとかかなりの時間を必要とする。それも単純に待つに近いことをしなければならぬので、けっこうキツイ。キャラクターの視点を楽しむ前に、ゲーム自体が遊びにくくなってしまっているのだ。キャラクターを前面に押し出しながら、システムは従来から大改訂を加えなかったために生じた食い違いではないかと思うが実に残念である。

**コンピュータ処理を
どのように導入するか**

最近、ゲームのデータ量が格段に増加しており、コンピュータを導入することでプレイヤーの負担を軽くしていこうとする傾向が見られる。「天翔記」は従来からあった委任システムの拡充、「銀英伝IV」はゲームコンセプト自体の変更によってこれを取り入れた。結果的に、遊びやすさという点からだけみれば、「天翔記」の方が優れているといえるだろう。

だが、ウォー・シミュレーションゲームにロール・プレイングゲーム的な趣向を持ち込んだ『銀英伝IV』のコンセプトは大変に興味深い。どちらかといえば、固定化したきらいのあるウォー・シミュレーションゲームに新しい方向性を与えたものといえるだろう。システムとの連動をはかり、さらにキャラクターゲーム性との融合を高めれば、他とは、一線を画す作品になるのではないかと思う。ぜひとも次作に期待したい。



銀河英雄伝説IV
[SLG]

メーカー：ポーステック／機種：PC-9801／価格：¥12,800
© 1994 田中芳樹・TKSW © 1994 QUEST/BOTHTEC
© 1994 Micro Vision

SMALLFISH MONSTERS

CLASSIFY	Strange Being
TYPE	?
MAX 200	HP 800
A.B.C	AT 300

WITH BOSS



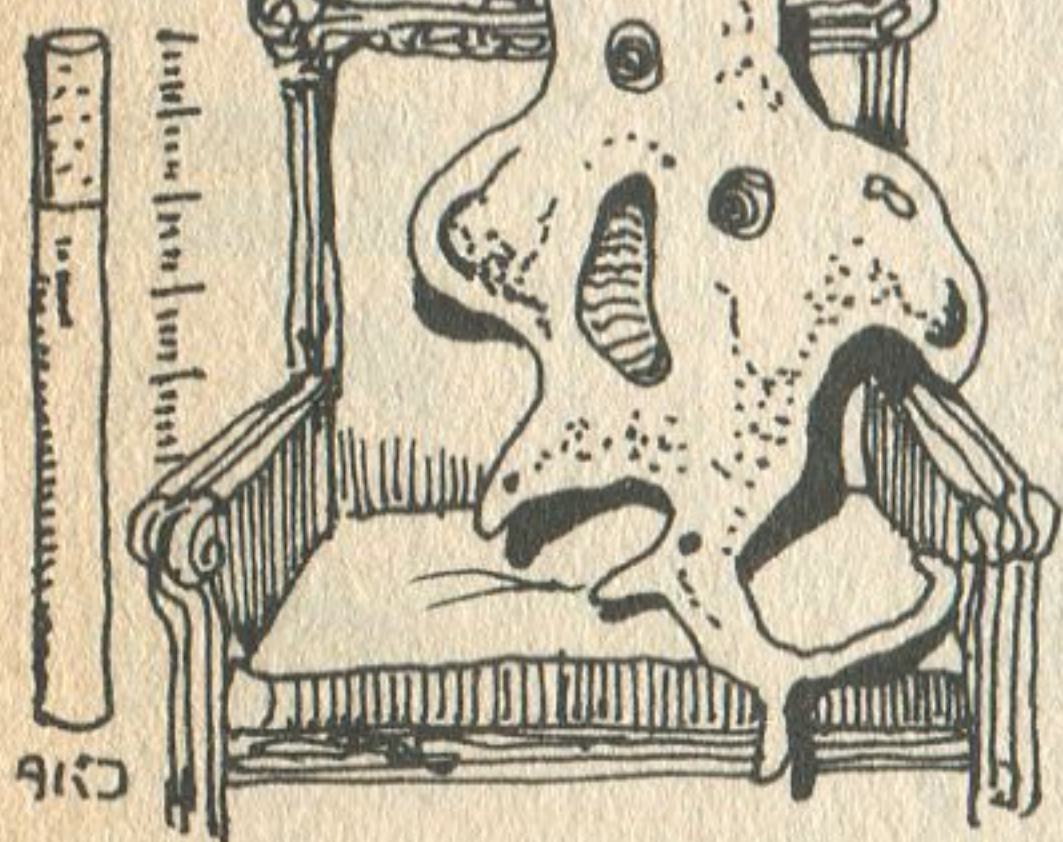
◎

◦花束など毛…◦

▲

ローカセイン
個人的にはエッセンと想って
立体化してみよかこ!

君には失望
したヨ!フッ!



◀ (B) FINAL-BOSS 'PUTI':
◦やる気を無くす最終ボス!
プチッ!と指でつぶしたくなる!
ぐらゐ小さいがスゲー強い!!!

◦ローカにしてもゴブリンはゴブリン!
とさう感はいなめなかつた!

●プロフィール：葦沢 靖 1963年新潟生まれ。造型アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

マルチメディアへの挑戦

4

バーチャルリアリティ その幻想と受難

Akira Sano

文 佐野あきら

マルチメディア同様曖昧としたバーチャルリアリティ。その現状と、未来に対する不安を検証する。

バーチャルリアリティ 漠然としたその概念

任天堂のバーチャルボーイの行方が気になって仕方がない。ゲーム業界のトレンドと全く異なるコンセプトがどこまで市場に受け入れられるか、正直いって不安が大きい。昔なつかしゲームウォッチを思わせるロボットがパンチを繰り出してくるボクシングゲームのスタイルを見たときには「どこがバーチャルじゃあ」と叫びたくなってしまう。叫んだ後で気がついたのだが、だからといって「バーチャルボーイはバーチャルリアリティではない」と言い切ることはできないのである。ぼくたちは安易にバーチャルリアリティや仮想現実という言葉を使うが、その実極めて曖昧模糊とした

イメージしか持っていないからだ。

バーチャルリアリティとはなんだろう。バーチャファイターやバトルテックはバーチャルリアリティなのだろうか。フライトシミュレーターやスタートアップはどのようなだろう。CGで描かれた快速恐竜や液化化ターミネーターの立場はどうなるのだ。

そしてバーチャルリアリティはマルチメディアとどう結び付くのだろうか。といった疑問から今回はスタートだ。

さて、あなたはデータスーツを着込みヘッドマウントディスプレイをつけてサイバースペースに突入した。ディズニールンドを一日借り切ろうか、アフリカでWHO公認(笑)のハンティングを楽しむか、それともグレートバリアリーフでダイビングに挑戦(絶対溺れないか)か。「MTVライブショ

ック!」はどう? (文字通り「ライブ」なわけだ)。最新作「ダイハード14」の主演を張ってストレス解消って手もある。なあに心配ない。最近のはちゃんとマルチエンディングになっているし、パラメータのバランスにさえ気をつけてりゃちゃんとハッピーエンドがむかえられるさ。なに、「同級生8」のほうがいいってか。好きだねえ。いっとくが未成年はお断り。IDのごまかしはいけないよ…。

ああ、自分で書いて嫌になってきた。あまりに俗っぽい連想ではあるけれども、ぼくもふくめた世間一般のバーチャルリアリティのイメージといったら、まあだいたいこんなところでしょう。

しかしこれではあまりにも情けないので真面目な利用計画の例もあげておこう。たと

現状はまだ基礎研究にすぎない



VPL社のデータ・スーツ
(提供：日商エレクトロニクス株式会社)

バーチャルリアリティの定義は実は専門家の間でもまだはつきりしていない。文献の中でも「細かい定義はさておいて」だの「この時期に厳密な定義を決めることはかえってこの分野の発展を疎外する云々」だの

えば建築業界。仮想空間にバーチャルハウスを「建てて」みて、「住みごっこ」を調べてみる、という利用法が検討されているのだ。モデルハウスを作るより遥かに安上がりでフレキシブルというのがウリだ。

医療分野での応用も考えられている。現在、顕微鏡下で行われているマイクロサージャリー(注1)をバーチャルリアリティとマイクロマシン(注2)を使うことでより安全に行えるのでは、と期待がかかっているのだ。

逃げを打っているケースが多かった。あえて定義らしい言葉を探してみると「バーチャルリアリティとは映像によって合成された空間とわれわれがインタラクションを持つとき、入力動作に対するシステム応答の拘束条件に他ならない」ってなんのことやらわけがわかりません。「計算機によって合成された人工的な世界」これならなんとなく雰囲気がかめる。でも、定義としてはまだ弱いな。結論として、ぼくはバーチャルリアリティというものは、最低でも次の三つの条件を満たしていなければならないモノ、と考える。

- ① コンピュータまたはそれに類するものの内部につくられた三次元の「世界」である。
 - ② プレイヤーの動きがキーボードやパッドといった入力装置を介さずダイレクトに「世界」に再現される。プレイヤーの動きはベクトル計算によって正確にトレースされる。
 - ③ プレイヤーの動きは「世界」の環境を変化させる。その環境変化は五感に直接訴える手段でプレイヤーに伝達される。
- ①は基本的な環境設定であり②で入力、③で情報を処理して出力。後は②↓③を繰り返すという一連の流れはコンピュータやゲーム機のそれと大差ない。重要なのは入出力がともに「直接的」「直感的」であることで、マルチメディア産業が注目しているの

もここである。かれらはバーチャルリアリティの技術が「究極のインターフェース」——すなわちコンピュータのコの字も知らない人が何の教育もなしで扱える情報家電への道標となることを期待しているのだ。

さてこの三つの条件に基づいてバーチャルボーイやバーチャルファイターを見てみると、どちらもバーチャルリアリティそのものではない、ということがわかるだろう。

③の出力の部分が多少バーチャルリアリティっぽくなっただけで②の入力にかかわる部分があまりに貧弱なのだ。まあ、4万円かそこいらでバーチャルリアリティが手に入るのなら誰しも苦労はしないわけで、考えてみれば当然のはなしである。

しかしバーチャルリアリティの技術の一部は確かに応用されている。具体的にはバーチャルボーイではヘッドマウントディスプレイによる立体視であり、バーチャルファイターではポリゴンによる動きの再現である。

立体視そのものは原理的にはそう難しいものではない。人間の目は左右に二つ、離れて存在している。したがって同じ物質を見た場合でも右の目と左の目ではわずかながら見える角度や運動方向にズレが発生する。このズレを脳のなかで認識・補正することで立体感を生じたり、距離感をつかんだりするのである。そこで微妙に角度の異

<注釈>

(注1) マイクロサージャリー：微小血管吻合などの超微細な手術

(注2) マイクロマシン：半導体用微細加工技術を用いて作られた、大きさがミクロン単位の極小ロボット

なった二枚の映像を右と左の目に見せてやれば、脳のほうで一個の立体物であると勘違いしてくれるというわけだ。それから視覚ディスプレイの開発は現在軽量化&解像度勝負みたいなどころがあつて、バーチャルボーイが採用した横一列に並んだ画素LEDからの光を高速上下振動する鏡で残像効果させ、2次元の画にしてしまうという方法はかなり有効なやり方だといわれている。

一方バーチャルファイターの優れている点はポリゴンによる動画をキャラクター(人物)の動きに採用したことである。ポリゴンについては本誌2号で中村一姫氏が詳細な解説をされているのでここでは繰り返さない。データグローブやデータスーツによる入力はその性質上ありとあらゆる動きの組み合わせが考えられるので、多少効率が悪くてもいちいち計算によって対応していくよりほかに方法がないのである。

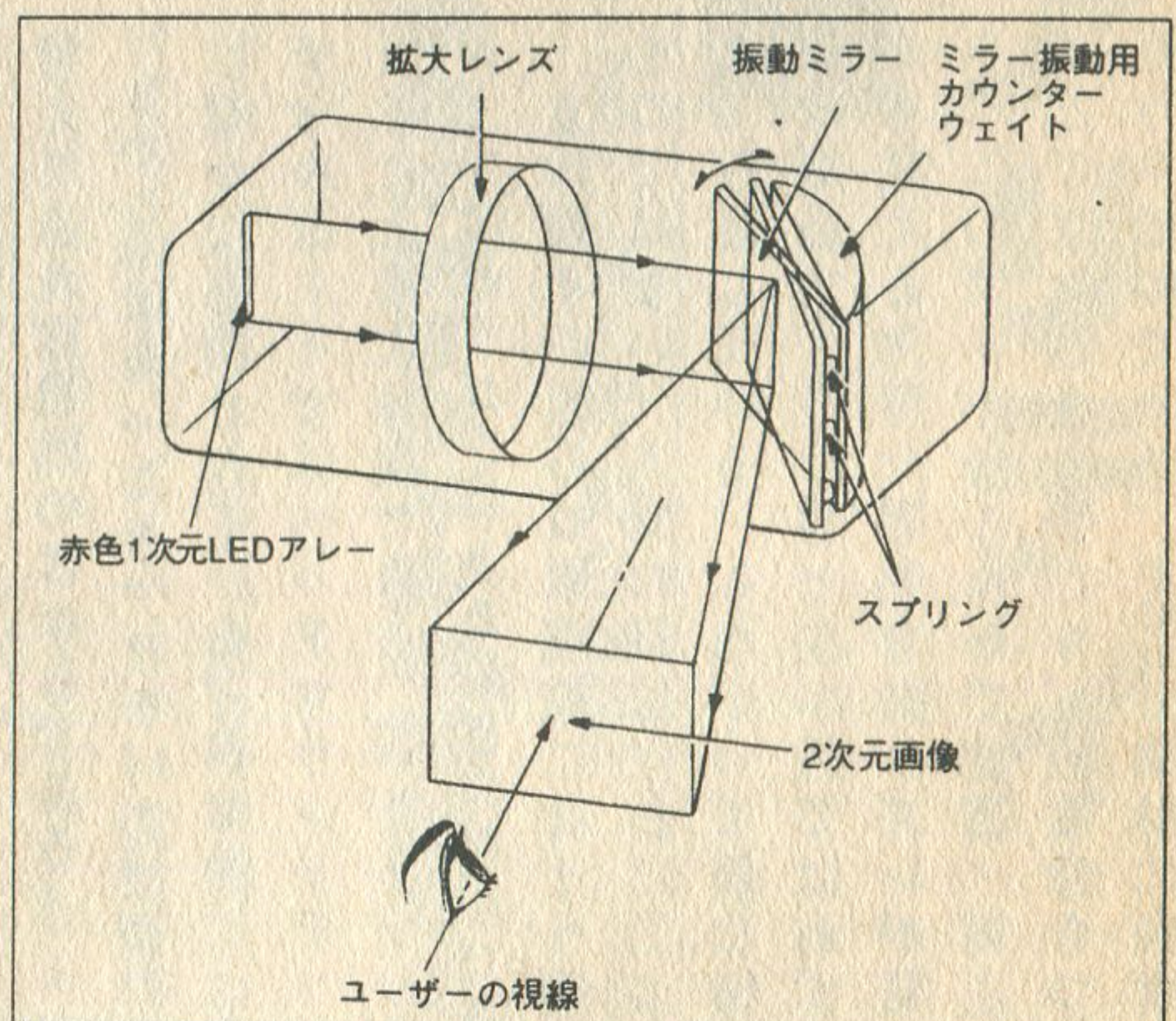
だが、人間の身体のような自由度の大きい運動を計算で求めようとするのには大変な苦勞が伴う。そんなわけで現在はとりあえず「手」の動きを入力に、画像と音声のみを出力に、と極めて限定した部分の研究しか進んでいないのが現状だ。嗅覚や味覚の分野に至ってはほとんど手つかずの状態である。

ここまで書いてきたことでわかるように、バーチャルリアリティの抱えている問題はいまのところ主に入力処理にかかわる部分である。つまり「取り込まなければならぬ外部情報があまりにも多く、しかも互いの関連が薄い」「取り込んだ外部情報を(人間は)どのように認識しているのか、その仕組みがよくわかっていない」ということである。

懸念されるのは 人工知能の先例

ちよつと前であればマルチメディアの話題といえは大体「情報スーパーハイウェイ」「テレビパソコン」「バーチャルリアリティ」の三題話と相場が決まっていたものだが、いつのまにか年は移り雲は流れ気がついてみればすっかりインターネットブームに主役の座を奪われた感がある。

インターネットやケーブルテレビといったマルチメディアの他の話題と比べてバーチャルリアリティはいささか毛色が違っている。というのも他の技術はすでに実用化されているかまたは社会的インフラが整備されればすぐにも実用化できるものばかりであるのに対して、バーチャルリアリティだけが未だ基礎研究の段階に止まっているからだ。実際、バーチャルリアリティがいつになったら実用品としてわれわれの前

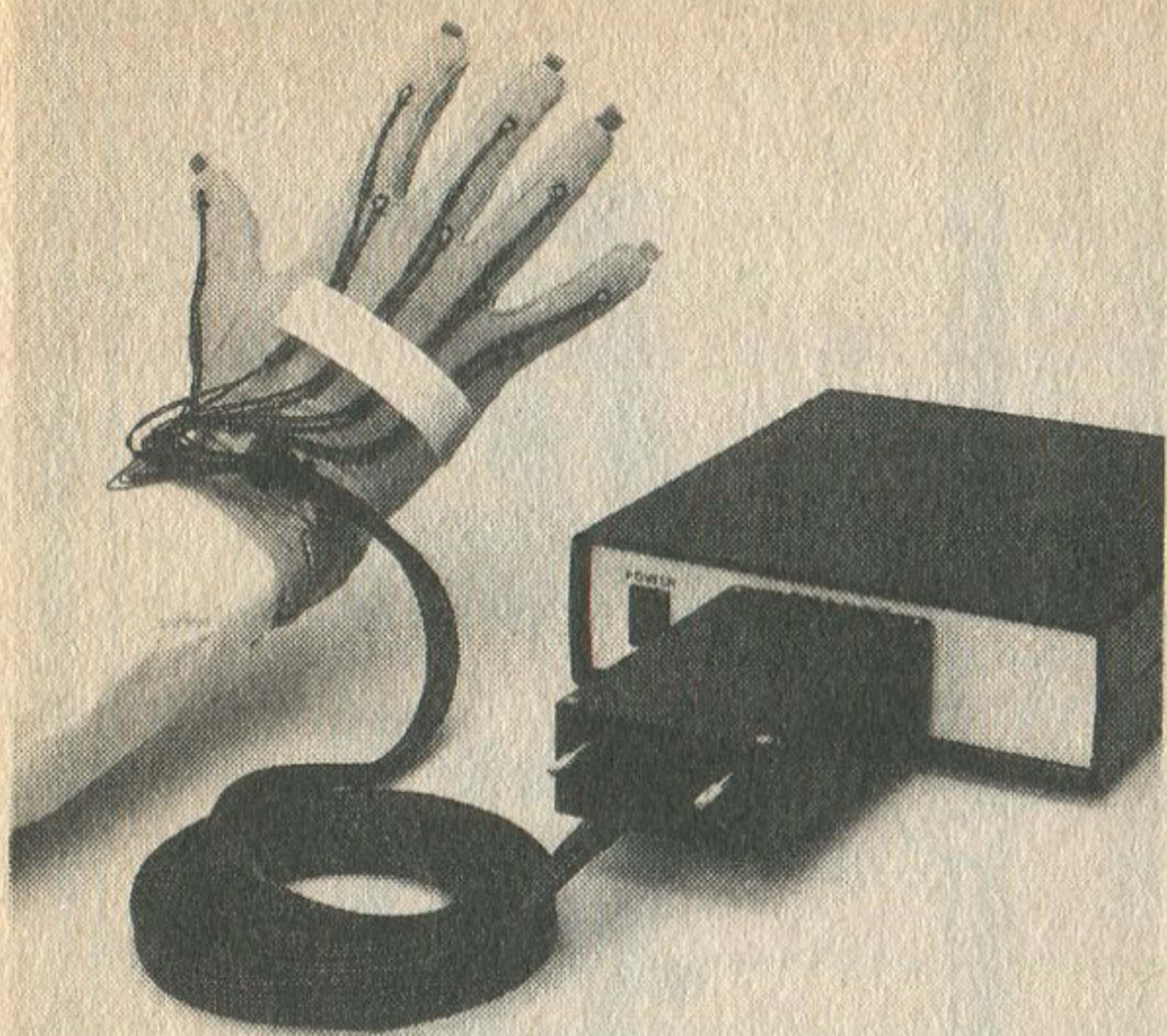


バーチャルボーイが採用した、1次元LEDアレーから2次元映像を作り出す仕組み

に姿をあらわすのか、具体的にどのような分野で活躍が期待できるのか、どうもいまひとつはつきりとしたビジョンがみられない。前出の建築設計分野や医療分野での利用もあつたら便利だね、という程度でべつにいますぐ必要だという市場の強い要求があるわけではない。「バーチャルリアリティの最大の活用分野はゲームである」と半ば開き直りともとれる発言をしている研究者もいるぐらいだ。

この「何に使ったらいいかわからないけれどとっても重要(らしい)最先端ハイテク研究分野」には先輩がいる。10年前のニューメディア騒動のとき、鳴り物入りでデビュ

マルチメディアへの挑戦



VPL社のデータ・グローブ
(提供：日商エレクトロニクス株式会社)

「人工知能(AI機能)」だ。あのころのAIブームというのはそれこそ超伝導とおなじバブリーな80年代のノリの中にあつたわけで、今になって見れば実に恥ずかしい代物であつた。「日本のハイテク産業は今後急成長を続け、このままでは西暦2000年にはプログラマーが200万人も不足するであろう」という脳天気な心配を産省が真顔でしていた、そんな時代のハナシである。さあ笑え。

その昔はあいまい工学とっていたフアジイ理論が、意味もなにもわからないままテレビ新聞雑誌等で騒がれ「何やらフアジイ理論というものを使ったAI搭載コンピュータというものができそうだ」、「何でもそいつは株式市場を正確に予測することがで

きるそうだ」、「いままでの計算機のように杓子定規でなく、人間のような思考をするそうだ」と、話だけがどんどん一人歩きしていったからさあ大変。世間様には明日にでも鉄腕アトムが生まれかねない雰囲気が出てしまったのである。

実際は当時の開発現場はお寒い限りで、データベースの探索をLISPやPROLOGといったそれ用の言語で行ったり、三段論法的なアルゴリズムが組んであるだけで「AI機能搭載」と大風呂敷を広げられたのだから無茶な話である。無茶ではあつたがブームというものは恐ろしい。その後まもなく家電市場は人工知能内蔵炊飯器やらフアジイ機能付き掃除機やらAI機能搭載全自動洗濯機やらであふれかえり、もう何が何だかわからなくなってしまったのだ。

で、その結果がどうなったか。これはもう90年代を生きているぼくたちが歴史の証人なわけだ。コンピュータ業界のトレンドをつくつたのはAI機能でもフアジイ理論でもなかった。ダウンサイジングとネットワーク化とマルチメディアだつた。あのころ日本中を沸かせたキーワードは(少なくともここ10年にかぎって言えば)どれもこれも屁の役にも立たなかつた。

コンピュータが情報処理機械である以上、人工知能の問題は、その本質にかかわる大

きな命題としてきちんと研究されねばならないテーマである。しかしそれは極めて基礎的な研究なのであつて、間違つてもAIを載せただけで明日から世界が変わるかなのような過剰な期待を抱く性質のものではない。ここが誤解されたまま知名度だけ上がつていったところにAIブームの悲劇があつた。

バーチャルリアリティもAIと同じだ。マルチメディア云々という以前に人はどのような情報を感じとるのか、人間の知覚とはいつたい何かという人間工学と情報工学の両面で研究がなされなければならない。実に奥が深くて難しい研究分野なのである。だからこそぼくたちは華やかで未来的な面ばかりでなく地味で過酷な一面にもきちんと目を向けなければならぬ。さもなくば、2001年の少年たちはバーチャルボーイやバーチャルファイターという名称を、AI搭載電気洗濯機と同じようなニュアンスで語ることになるだろう。そんな未来はあまりに哀しくないかね、友よ。なんてね。

プロフィール

佐野あきら(さのあきら)
1964年生まれ。某中堅ソフトハウスの営業マン。
VPL社のデータグローブ。実はあれは指の第一関節と第二関節の動きしか感知できない。つまり猫パンチと空手チョップの区別がつかないのだ。意外となさけないぞ。

広報良歌

エレジー

四

Jonny Mischief・皮肉屋ジョニー



絵と文 井坂恭一

●科学忍法火の車「太古篇」

頭は抱（かか）える為にある、と強く強く思い知らされた日。同様に、眉間は縦皺の為に。

企画は持ち込まれるうちが華だよ、と笑っていられた日々。あ、いや決して自嘲などでは。流れるままに、経緯を語ってみよう。

「明日、マスターROMをお持ち致します。それを見て御判断ください」揺るぎない自信に溢れた声でその男は言い放った。「お待ちしております」絶大な期待を込めて私たちは笑みを返

した。

持ち込んだ客には敬意を払い、持ち込まれた企画には金を払おうとしていた。

「同席しなさい」と部長が言うので、私はそこに座っていた。

すべては順調だった。売上を期待する部長と宣伝材料を期待する私は友好的に男を送り出した。

我々はお互い全幅の信頼を置くビジネスパートナーだった。

「堂々として、良い方でしたね」率直な感想を私が漏らすと、「ビジネスマンはああ在りたいものだね」と部長が応える。

「今までは随分、いい加減な企画が多かったですからね」と私が合槌を打つ。

「自分で自信が持てなければダメだろうね」と部長が一般的見解を述べる。

人の評判は一朝一夕でできあがってしまふものだ。あ、いや決して諦観などでは。

良心と誠意とたゆまぬ努力のみが渦巻く、先史時代の穏やかな午後だった。

先史時代の翌週、男はある実行内容を含んだプログラムを携え、再び現れた。

「御覧下さい、私の自信と努力

と誠意を」

男は満身の力を込めて実行キーを押下する。4...3やや横長画面が微妙に震え、NTSCビデオ信号が我々の網膜に向かって、あるイメージを送り出した。

「こ、これは……」

私と部長は呻きにも似た呟きを発した。

森のグラフィックが地平の果てまで続いていった。その中で、四角形が跳ね回っていた。

「いかがですか」

男は、その自信に満ち満ちた物腰をいささかもぐらつかせず、重く、激しく、我々にのしかかるように問いかけてきた。

「いや、しかし貴方」部長は言葉を探し続ける。忙しく頭の中を去来する様々な思いを押し分け、適切なる対処方法を検索する。

「この四角形には、心血を注ぎ込んだのです」男の真っ直ぐな眼差しは、おそらく我々を越え、違う何かを見つめていたのではないか。

「森の感じはよく出ていますが……」部長がようやく見つけた言葉も、核心には程遠い部分を滑っていただけ。

書換え、優先順位、といった用語が男の舌の上で踊る。

部長と私の脳波も誘われ踊り出す。

企画書はA4判10頁にわたり『コミカルキャラクターの面クリアクション云々』と綴っていたはずだが。

操作パッドを握る私の手が汗ばむ。

「四角形の操作感覚がちよっと……」何かを言わなければならぬ私の口も、無意識に言葉を紡ぎ出す。単語は吐き出された糸さながらに纏れて地面に屍を晒すのみ。

何とかしてください部長、あなたが信頼し、契約締結した、素晴らしいビジネスパートナーではなかったのですか。

「動きに無機質な冷たさを与えようと特別なアルゴリズムを」

ほら、部長、何か言ってますよ。こちらは何か言わないと。

「森の緑が……」
違うでしょう部長、そんなこと

じゃなくて。

これは私の最古に近い記憶。16とか32の声すら遠い文明の黎明期の、人々が森の中で語り暮らす、穏やかな日々。

この翌月、先史時代は終焉し、疑惑と不義と搾取の新しい夜明けを迎えようとしていた。

●科学忍法火の車「未来篇」

時は流れ、私の最新に近い記憶。086とか286の声すら遠い文明の爛熟期。

世間では大日本デジタル教が勃興し、人々は改宗を迫られていた。今日も新車の客がやってくる。

「ですからあ、今、世界はデジタルなんですってばあ（何故か歯を食いしばって）」

その男は根っからのデジタル男で、デジタルにあらざる物すべてをデジタルの野望に燃えるナイスイダ。

画面上ではやはり何かが跳ねている。

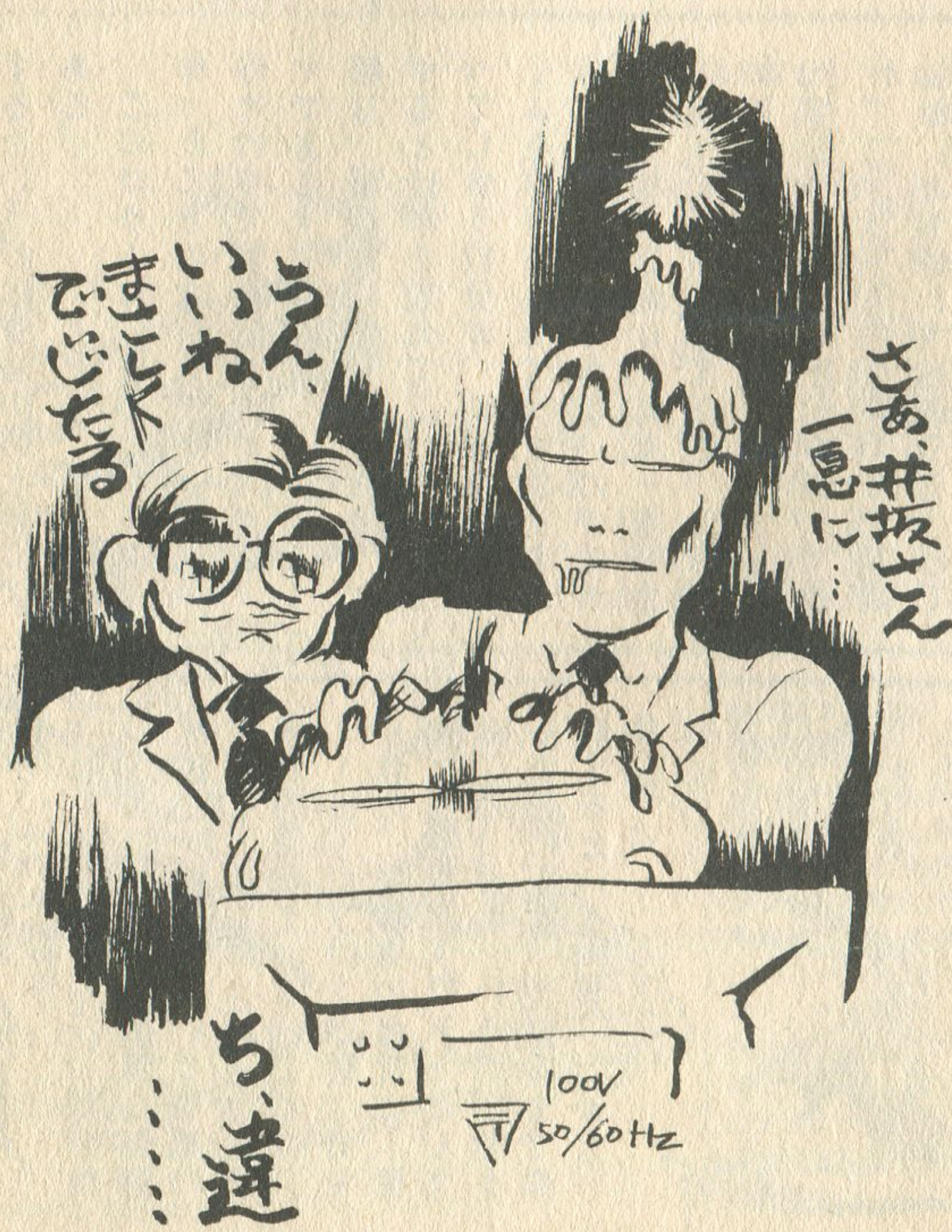
懐かしい甘酸っぱさが蘇る午後。窓の外は雷雨。

さあ部長、我々の底力を見せるときです。

「四角であるのはいい。だが、問題はだ、その四角形がデジタルであるかだ。どうだ、俺はデ

ジタルには厳しいぞ。どうだとうだ」

ああ、部長、あなたといふ人は立派になられた。私はもはや……(以下省略)



■プロフィール

井坂 恭一

某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。

雨宮

その巻

日記

新連載です!!

特撮界の第一人者でアーティストの雨宮慶太監督。
初めてのゲーム参入制作日記第一話。



エイイ全部やってしまえ!
ゲーム開発を3本担当

「雨宮さん、ゲームを作りませんか?」

すべてはこの一声で始まった。

それまではゲームの仕事という
と、イラストだけとか、「もうこ
んな感じのキャラクターができて
いるので、その範囲であんまり変
えないでデザインよろしく」とか、
(変な仕事でしょ、でも意外と多
い)そんな内容の物ばかりだった。

そもそも、ゲームとマンガは決
して手を出してはいけないという
江戸時代からの言い伝えがある位
で、遊ぶのは結構だけど送り手に
なるのはシンドそうだと思ってい
た。仕事にしたくなかったのだ。
これで、モデルガンの仕事きた
ら完全に趣味が無くなってしまう
う。
しかし、もう遅い……。自分は
今、3本のゲームを抱えているの
だ。しかも全部違うメーカーの、
全部違うジャンルのゲームだ。も
うひとつ言っておくと、今までゲ

ームを作ったことがないというこ
とだ。これは大変です(何が?)。
この、何も知らずに未知の仕事を
するというのは映画の時と同じで
ある。

このコラムは、この「ゲームを
作ったことのない人」が、ゲーム
作りの中で何を思ったか、がテー
マである。と今は言っておこう。
毎日、寝る前にゲームしたり、ハ
マると仕事を忘れて二、三日も
ってしまう自分が、いきなり「ゲ
ームを作りましょう」と言われて
もすぐに返事ができないのがオカ
シかった。しかし、丸々一本好き
に作っていいと言うのだ。この一
本……イッポンに特に弱い。「あ
ともう一本ビールどうスか?」と
か、「そろそろ日本酒でも一本頼
みましようか?」とか……。とて
も弱いのだ。

「何でもいい!」って言われて
も頭の中では、アクション、RP
G……とぐるぐる回ってなかなか
決められない。が、やりたい物が
なくはなかった。実は前からこ
んなゲームが欲しいぞ、っていう
のがあったのだけれど、自分の中

BSで好評

真夜中の王国 夕オの月。

雨宮監督は現在、「真夜中
の王国」(NHK衛星第2毎週
火曜23・15)という番組の
中で「夕オの月」というコーナ
ーを担当している。このコー
ナーは、パソコン通信で寄せ
られた、視聴者の考えた「動
物」を監督がイラストとして
起こし、夕オという月の形を
した島に配置、生態系まで作
成するという内容。しかも一
年後に

はCD-ROM化
の計画が
あるとい
うから楽
しみだ。



→夕オのマップ。

→ハチウサギ
ちなみにこの動物は監督が
起こしたものの。幻想的でま
さに夢の世界。

では「アレはライフワークだから、うかつにヤルと言うと、死ぬ思いをするなあ」と感じて、口には出さなかった。

まっ、「ゼイラム2」終わってから考えようと呑気にしていたら、前々からお話があった「何かやりましょう」ってヤツと、企画に参加していたRPGモノが動いたので、やって欲しいとのこと。うーんどっちも断れない。エーイ全部やってしまえ！と決めたのが、今やっている3本のゲームなのです。といって、何をやっているのかまだ全部言えないのがツライ……。でも、解禁になり次第この「ゲーム批評」で書こう！と約束します。

という訳で早速ですが、RPGモノは、プレイステーションで発売する『PAL 神犬伝説』というゲームです。これは立場的に演出というパートです。そしてもう一本はアクション系のモノになりそうでこれは全体の世界作りとキャラクターデザインとシナリオ……。それで、最

後が丸々一本すべて……。というのと位しか今は書けないけど、楽しみにしてて下さい。



ゲーム独自の演出法に 発見と感動の日々

で、話は戻りますが、ゲームの演出ってすごく映画に近いように、全く違う発想をするものだなあ……。と日々発見しています。打ち合わせの時、まあ、映画で言うシナリオ打ち合わせのような物なのだけど、同じような感じだ。「ここはこうやって、あーやって」って話して、一通り終わった時にプログラマーの一人が「まあ、あとはここで何を遊ばせるかですね」と一言。これには感激したものだ。映画の場合だと、テーマとか（ゲームでも大事だけど）何をどういうテクニクで表現するか、とか一方的な物の考えになりがちだけど、ゲームはそれを待っているお客さんが、観客ではなくて『プレイヤー』なんだなあと強く感じました。

それはつまり、ゲームのキャラ

クターは、作り手だけで作るのではなくて、プレイヤーと一緒にやってそのキャラクターに血肉を通わすもんなんだなあ、ということだ。

そういえば同じトルネコでもオレのトルネコと女房のトルネコでは大分キャラクターが違うもんだなあ、と実感。何を遊ばすか……。これは決して作り手の高飛車な意見ではなく、ゲーム作りのプロの言葉なのだろう。

よし自分も頑張るぞ！ と思いい、頭の中で誓ったのは、自分がプレイしたいゲームを作る。とい

うことだった。で、結局3本目のゲームは気がついたら、自分にとっていちばん大変なアレを選んでいたので。

(つづく)

●プロフィール 雨宮慶太

(あめみや・けいた)
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て(有)クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」(ハドソン)のデザイン担当など。現在新世代機関係でゲームを3本開発中。



ILLUSTRATION/KEITA AMEMIYA

かけ値なしの!!本音連載

第一回!!

エビスからの手紙

差し出し人

飯野賢治

高城剛様篇

「Dの食卓」を生んだ天才アーティストが送る、ゲームを愛するがゆえの熱きメッセージ。どうか慎んでお受け取り下さい。

どうも初めまして、飯野と申します。僕のことを知っている人は、あれっ、「ワープの飯野」じゃないのか? などと思うかもしれないが、この度は批評ということもあって、ワープとは関係なく私個人として意見を書かさせていたいただきますので、どうかよろしくお願いたします。

これは
お手紙です

さて、この連載は「この人何考えているんだろう」とか「コイツ

どういう気なんだろ」とか、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人などに、この連載を通して手紙を出してみようという企画です。この対象になるものは別に人とは限りません。第2回は「SONY様」かもしれませんし、第3回は「バーチャルボーイ様」かもしれません。とにかく、どうも納得がいかないので一度本音を聞いてみたい、という人などに手紙を出していきたいかと思えます。もちろん、手紙ですから返事がもらいたいもので

す。当然、その返事はここで扱っていきたくと思いますので、ここに載った方やその企業の代表の方は、ぜひとも、お返事をよろしくお願いたします(本気です)。

また、これはどちらかというところ批評ではなく手紙ですので、ある意味で論理的ではありません。ラブレターの内容を論理的に「好きだ」と書く人いないでしょ。僕の思いを書くだけです。だって直接本人に宛てているんですもの。なので説明の足りないところがあつたらゴメンなさい、謝ります。



ハッピーメディア
クリエイター高城剛様

さて、栄えある第1回目の手紙のお相手は、ハイパーメディアクリエーター改めハッピーメディアクリエイターの高城剛様でございます。

しかし、なんでこのテの方々はヘンな呼び名が多いのでしょうか。バーチャリアンとかテキストサンプラーとか、自分で付けているとは信じ難いです。少なくともこういう人達には、ゲームのへせ

ンズなどというものだけは語って欲しくないですね。

おっと、話が「へんなネーミング大賞」にいつてしまいました。この幸せ媒体制作屋さんは、僕にとってフシギな不思議な存在です。まず、不思議なのはなぜ、みんなこの人を有難がるのか？という事です。だって、この人の作ったソフトって「QTV」と「チキチキ」に「モンタナ」、「マカロニ」でしょ。みんな面白くないよね、違う？ そう思うの僕だけ？ 「モンタナジョーンズ面白い！」と思う人いる？ 少なくとも僕はここ5年くらいの間プレイしたソフトの中でいちばんつまらなかつたです。現に3DOマガジンの「買う買わないレビュー」では得点は3本ともメチャクチャ悪いし、ワープのソフトのアンケートの「1番つまらなかつたソフト」でも「チキチキ」がダントツの1位なので、そう思っているのは僕だけじゃないはず。でね、いくら雑誌やTVでカッコいいこと語っても、ゲームがつまらなくちゃ「口だけ」じゃないですか。なの

に、なんでみんなこの人にヘデジタル文化やヘマルチメディアについて語らせるんでしょう？ そうですね、なんで納得してるの？ だってね、「ここはおいしいぞ」って言われているレストランに入ったら、その料理長にへ食文化についてなんて語って欲しくないでしょ。少なくとも、そんな人の話は信じないよね。だけど、それができちゃっているんだよね、この人は。そこがまずフシギです。



あなたはホントにゲームが好きですか？

次に不思議なのが、へこの人はホントに好きでゲームを作っているのか？という事です。そこで、僕はこの人に「あんた、自分が作ったゲーム本当に面白いと思えるか？」と聞きたい。そして「ホントは何がやりたいんだ？」とも聞きたい。だってね、どういふつもりであんなゲーム作ってるんだかサッパリわからんのですよ。だって、言ってるコトとやってるコトが、全然違うでしょこの人。

「緑を守ろう！」といっている人が山火事起こしているようなものですよ。もし「いや、俺は面白いゲームが作りたいんだ。あれじゃ駄目かね？」なんて言うのなら、ゲーム作るの止めちゃいなさい。才能ないから。ここまで言うことなしい人から「そこまで言うことないじゃん」って言われそうですが、言わなきゃならない理由があるんです。



ゲーム制作は「志」そこを理解して下さい

この人が作ったゲームはたとえばツマらなくとも、仲の良い、大手広告屋などのオカゲで3DOソフトの中でも特にプッシュされてしま目立ってしまうので、3DOの評価付けをするソフトになつてしまふのです。新宿のカメラ屋で、サターンはバーチャ、PSではリッジがPLAYされてる横で3DOはモンタナじゃナサケないんですよ、おなじ3DO、またデジタルメディアというフィールドの上で生きている僕には本当に迷惑なのです。

この人のソフトの作り方は、既に完成されたキャラクターを、ポリゴンなどのわかりやすい未来的な形にアレンジするという、90年代前半的「サンプリング文化」の上になり立っていると思うんですよ。「1+1=3になる」という広告代理店的発想のもとに考えられているんだと思います（マカロニの音楽にアレステッド・デベロップメントを使うあたりなんか、それがよく現れていると思う）。そして、本人はそういういわゆる企画をするだけで、実際はそのアイデアを社員に作らせているだけだと思っ

んでですね。想像の枠を出ません、多分この人はプロダラムはでき



ゲームはなぜ面白いのか?

電視遊戯考現学講座1

ゲームは「面白い」だけでは終わらない。その「面白さ」には、きちんとした論理的な意味・理由があり、それを解明するのが「電視遊戯考現学」である。



モノの本質を見る
ことこの面白さ

高校の美術のときに副読本的にもらった本がありました、それが「名画を見る眼」(岩波新書)という題の本ですが、その美術の先生というのが学校外から来た、非常勤の方なので、あまり生真面目に美術の授業をしないで、この本をただ読むだけに多くの時間を割くような授業をしていていたんです。

ところがこのときの体験が、ボクにとってモノの本質を見ることのおもしろさがひらけてきたきっかけになったんです。

多くの名画と呼ばれる西洋絵画

は、見る者の心を打ちます。しかし、絵画全体からすると、あまりにもさりげなく描かれている事柄、普通に鑑賞していたなら見過ごしてしまうようなディテールも、じつは重要な要素なんですね。人が微笑んで立っていることとか、あるいは、人物画の背後に置かれていた鏡に写っている風景や、記されている署名の内容とか、ほんのささいな部分ですけれども、たとえば、男女の肖像画の片隅にリングやオレンジが置いてあれば、宗教的に果実は人間の原罪を象徴するものなので、二人の結婚を意味するということが見えてくる。

このように、絵画を当時の社会背景や宗教背景まで細かく検証して吟味していくのは、絵画を見るというより、むしろ読みとるといったほうが適切でとても知的な行為だと思えます。

小、中学校生の時に、先生や親から、いい絵だから見に行きなさいよってすすめられて、なんとなく美術館に出かけて、なんか、味わいがある絵だなあ……と漫然と眺めていた絵画の数々が、読みとることによって、もっと魅力のあるものに見えてくるのです。



美術体験とゲーム
の接点

そんな、美術での副読本体験がきっかけになって、ボクが生業としていたテレビゲームの世界にも同じような読みとり行為が可能ではないかと、ずっと心の中に引っかかっていたわけです。ボク自身、中学生、高校生の時に、テレビゲームは、なぜこんなにおもしろいのだろう、と漫然と考え始めてはいました。しかし、はつきり言うてしまえば、どのゲームがおもしろくて、どのゲームがつまらないといったような判断基準も、霧のようにあいまいで、かなり多くのゲームが、ボクの目にはおもしろくうつっていたわけです。やがて、自分でゲームミニコミ誌を作り、ゲームについて文章を書いたり、その後には、実際にテレビゲームを作るようになるんですが、いい

田尻智

モノとそうでないモノとの境界線を見極めるように心がけ、徐々にではありますが、輪郭のぼやけたモノが、ピントが合わさるように見えてきたのです。テレビゲームのどの部分が人間を引きつけているのか、なにかテレビゲームの読みとりかたの方法が見えてきたというわけです。

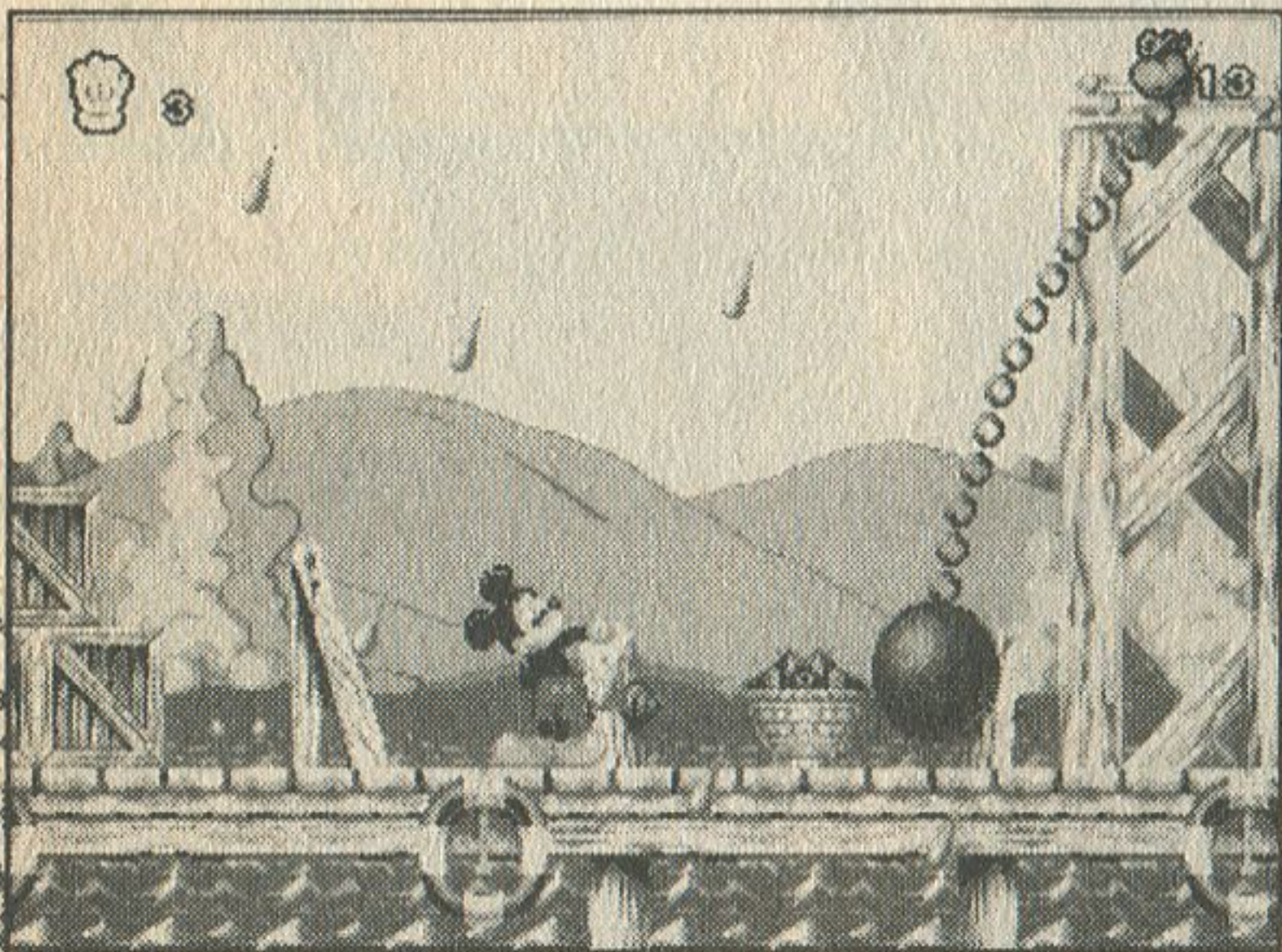


ゲーム表現の読み方

具体的にゲームを読むときには、いくつかのキーワードがあると思います。

まず、第一に、テクノロジーです。わかりやすくいうと、ハードのスペックと、ソフトのプログラム手法が深く関わっていると言えます。作り手が表現したいアイデアがテレビゲームとして実現できるかどうかは、ハードとソフトの技術力に左右されるということです。新たなハードで、新たな表現技術が作られると、開発されるソフト群がそれに引っ張られて変質してくる。わかりやすい例は、現在

の家庭用ゲーム機や業務用ゲーム機における絵画というかグラフィックですね。スーパーファミコンが登場したときに、画面の拡大、縮小や回転機能が優れているので、多くのソフトで非常に効果的なギミックに使われました。いわばそれがスーパーファミコンらしきさであり、ハード固有のおもしろさであると思われたのです。また、最近では、ポリゴンがそうですね。プレイステーションやサターンで、ポリゴンをサポートするやいなや、ポリゴンを使った格闘ゲームなどが増えました。これなんかはおそらく、制作者たちが長年、



モノクロの本誌ではわからない(涙)が、キャラクター以外はすべて白黒になっている。

ポリゴンで立体表現するゲーム企画を温めてきたとは思えないですから、ハードの特性を生かすために、逆算的にゲームを企画して行った結果だと思っています。

では、テクノロジーが進化するレールの向こう側にだけ、価値あるゲームが生まれる可能性があるのでしょうか。一般的にはそうではないですね。ただ、決してそれだけでもないんです。



ゲームの色彩表現による演出とは？

昔のインベーダーゲームには、白黒のゲーム台とセロファンが貼ってある台と、カラー色がついてあるものがありました。3台並んでいてどれを選んで遊ぶかといったら、そりゃカラー台のほうがイイに決まっています。

でも、色に関していうと、「ミッキーマニア」というソフトがあるんですが、アメリカのミッキーマウスのマニアが作ったと思われるそれなんか、一番最初の面が白黒なんですね。「蒸気船ウイリー」

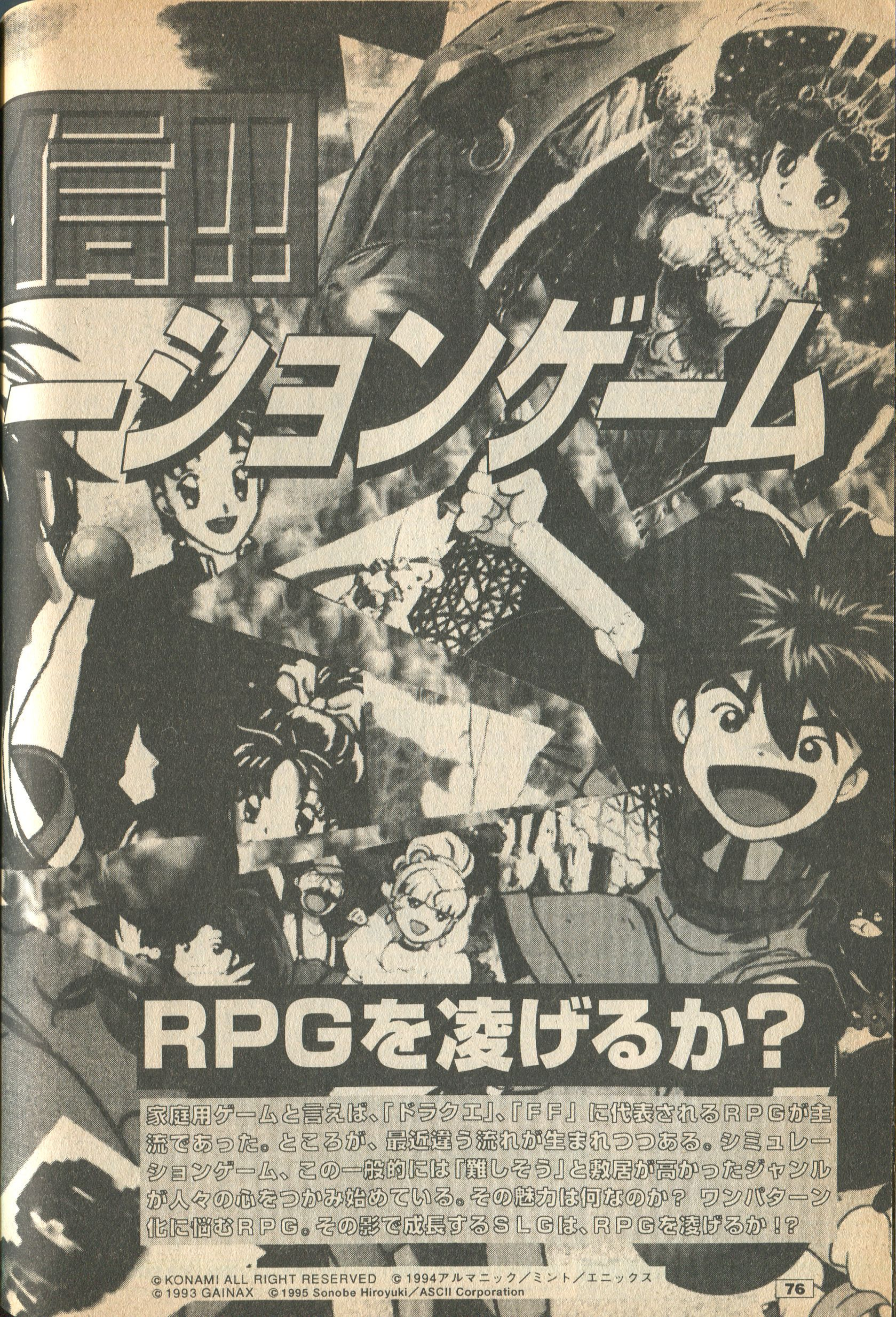
というミッキーマウスの最初の名作を再現するために、あえて、画面彩色を白黒にしたんです。極彩色が付いていた昔のミッキーマウス作品の雰囲気が出せなかったでしょう。

また、「星のカービィ」(ファミコンソフト)では、最後の面がやはり白黒です。突然、白黒のコースを見て、プレイヤーは最初はビクビクしますが、たしかに昔こんなゲームを遊んだという思いが喚起されます。じつは、コース自体がゲームボーイ版をやった人にかけてのメッセージなんですね。白黒シーンが、ゲームボーイと同じコース形状になっているんです。これらは、色を落とすというローテク化が、うまく演出につながっているんです。技術に関する考え方が昇華されているのです。

(以下次号)

プロフィール

田尻智(たじり・さとし)
1965年生まれ。
(株)ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「バックランドでつかまえて」(宝島社)がある。



信

シミュレーションゲーム

RPGを凌げるか?

家庭用ゲームと言えば、「ドラクエ」、「FF」に代表されるRPGが主流であった。ところが、最近違う流れが生まれつつある。シミュレーションゲーム、この一般的には「難しそう」と敷居が高かったジャンルが人々の心をつかみ始めている。その魅力は何なのか？ ワンパターン化に悩むRPG。その影で成長するSLGは、RPGを凌げるか!?



Second Edition
第二特集

第二特集

「ときめきメモリアル」の底力



このジャンルでは、
驚くべき販売本数

「ときめきメモリアル」はPCエンジン版として、94年5月27日に発売された。発売前の評判はそれほど高いものではなく、初回本数

も4万本と冷えつくPCエンジン市場を象徴するものだった。

ところが、『ときメモ』が面白い」という情報が口コミで流れ始めると、再販が追いつかないほど売れ始める。発売後現在まで、計4〜5回追加販売し、累計10万本。

某ゲーム誌の人気投票でも「パーチャファイター」に次ぐ2位。そして、ニフティサーブ（パソコン通信）のゲームマシンフォーラムでは、書き込み数14万7053件（6月9日現在）。これは同フォーラムではダントツ1位。す

さまじい人気を博している。現在、プレイステーション、サターンに移植中で、PS版の受注本数は30万本、専門誌の前人気ランキングではもちろん堂々の1位。なぜ、「ときメモ」はここまで成功したのだろうか？

一見ギャルゲーにしか見えないこのゲームが、なぜここまでプレイヤーを魅了したのか。

なぜ、「ときメモ」はここまで成功したのだろうか？

美界人の「ときめきメモリアル」魅力対談

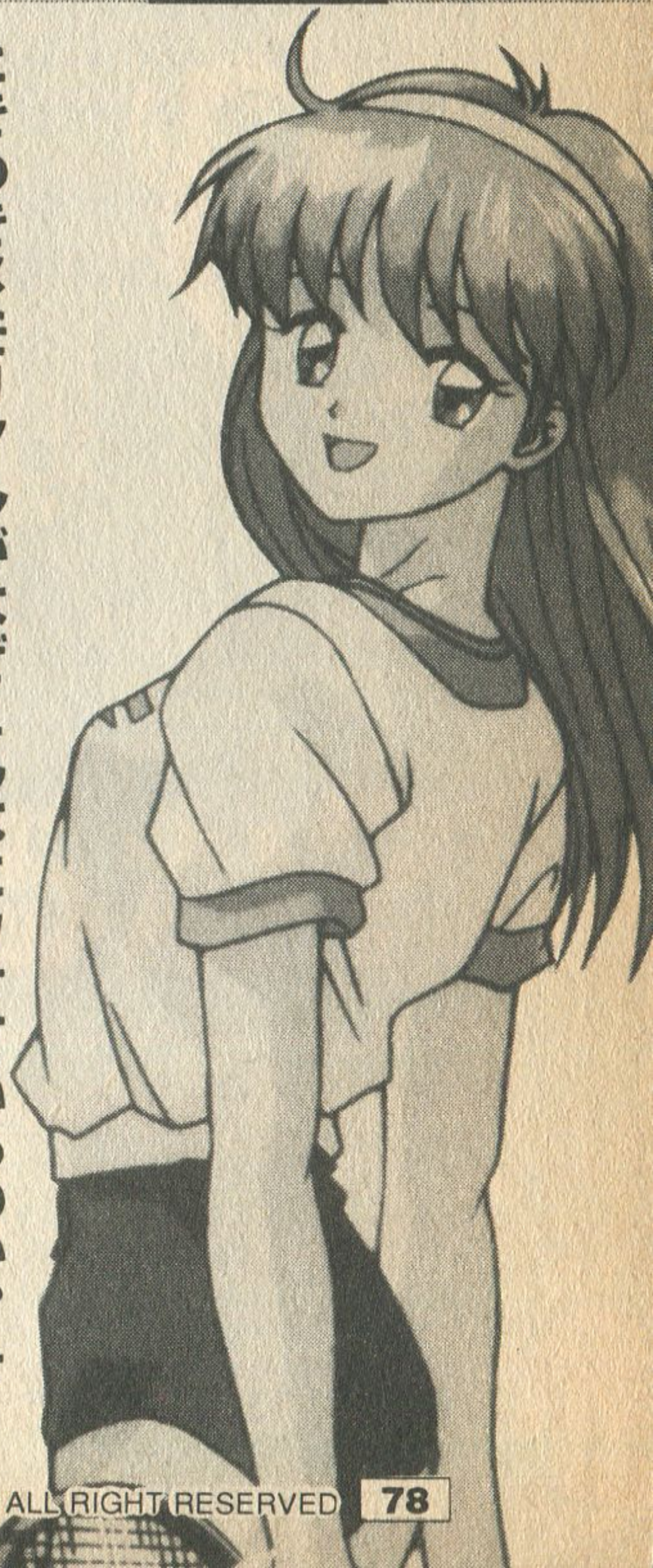
ときめきメモリアルに見る

恋愛論

初恋

あの頃のボクが、いるんです。。。。(笑)

ときめきメモリアルがなぜこんなにウケているのか。その魅力の秘密とは？ ゲーム業界に関わる4人が、対談を通して魅力を分析する。



「ときメモ」にハマるきっかけ

編集部..ときめきメモリアル(以下 ときメモ)をプレイされたきっかけは？

吉原..ゲーム雑誌のランキングなんか見えて、納得行かないゲームがひとつあったんです。パチチャ、鉄拳ときて、ときメモ、デイトナ..。ちよっと待てと。「ときメモ? これは一体どういうことだ!」ということになったんです。これはひょっとして我々の想像を絶して面白いに違いないと思ったんです。ところが、しばらく手に入らない時期がありまして、そうするとみんな気持ちだけ上がっちゃって。

小泉 大人の女性から見て「ときメモ」っていかですか？

細谷..ギャルゲーにはまらない人がはまっているのはすごいですね。

吉原..女性に精神的に工夫しないとツライかもしれませんね。

細谷..そうですね。

梶田..知り合いが面白いから絶対やってみると。コナミも力入れてないし、発売日に買わないと絶対に売り切れちゃうからって。それで、買ってきて、久しぶりに徹夜してしまった

小泉..なぜこんなにウケてるんでしょう？

梶田..プロとして、何で受けているのかっていう理由を分析してみたんです。一個一個の要素を取り出すと、全然新しくもなんともないし、育てるのはむちゃくちゃ簡単。1年くらいでモテモテな男の子を作れちゃう。そこからモテモテなのを前提にシミュレーションしてるのが楽しいんだよね。絶対ありえないもん。発想を逆転し

たところが、スゴイんです。もうひとつは、細かいイベントの作りこみ。僕が作った天外魔境Ⅱもそうんだけど、ひとつひとつを丁寧につけたから、もったんですよ。あとは制作者一人の人間の匂いしかしらないこと。やりこむと分かるんだけど、作者の高校の行事に対する価値観が如実に表れている。

小泉.. 詩織ちゃんを狙っていて、他の女の子を相手にしないと結局詩織ちゃんにも嫌われちゃうじゃないですか。その辺はどうですか？

梶田.. 凡人の状態では爆弾抱えさせられるとクソゲーなんだけど、パラメータ上げてスーパーマンにしてからの爆弾じゃない。モテる男の悩みだよ。

吉原.. ダラダラ遊べますよね。目的もなく。あの子にあんなこと言ってももらえたとか、ほった赤くしてくれただか。すごい楽しい。

梶田.. コナミであんな軟派な企画がよく通った



吉原正訓
ゲームデザイナー。大江戸ファイトや悟空など、多くの作品にたずさわ

よ。作った本人は、こうすればきつと面白いという自信がきつとあったと思う。でも、あれを通すのって至難のワザだ。



効果的な「普通っぽさ」

小泉.. 吉原さんはあのゲームのどの部分に惹かれたのですか？

吉原.. 適度な乳臭さですかね。グラフィックにしろ、すごくかわいいわけではないけど。そういった部分を頭の中で修正して、理想に持っていくみたいところがあつたんです。有名な声優さん使ってるわけじゃないから、そのゲームだけの世界で…

小泉.. 先入観を持たずに遊べたということですね。

吉原.. ギャルゲーそのものに拒絶反応を持っていた人に対して、緩和するような絵だったんじゃないかな。特に、嫌悪を感じさせるような絵ではないしね。少年漫画くらの、グラフィックに対しての許容量で入れるんですよ。この程度だと。

梶田.. Hがなくて商品としてもたせたというのは絶妙だね。

吉原.. 一緒に帰りましょといつて、一緒に帰って何が楽しいんだらう？

小泉.. 普通Hゲームだと、手続きを踏んで近くに行くという流れがあるじゃないですか。それが無いから、欲求不満がたまっ

て、延々とプレイさせてしまおうってことはありませんか？

吉原.. たとえ自分の思い通りにならなくても、自分の生きざまを反映させることができそうですよ。

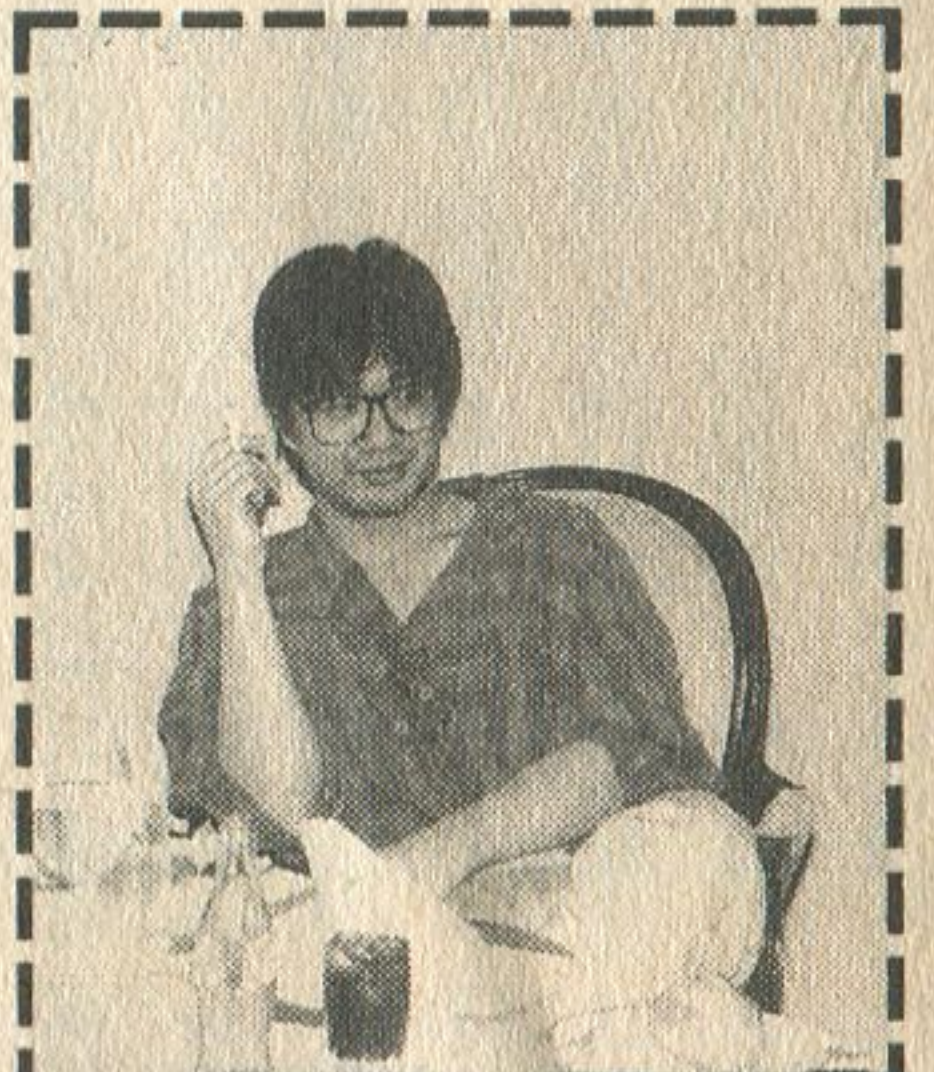
細谷.. 私は女ならではの遊び方になってしまいますね。どうしても。男の子になることって、普通できないことですよ。でもこういう男子高校生がモテるのか大分分かる。そう思った上で行動した時に、どこまでいい男になれるのかを追究したんです。

小泉.. 男性になりたいという気持ちがあるか、かあるとしたら、そういうのが体験できるといことですか？

細谷.. そうですね。

小泉.. で、女性の心理を知っているから手玉にとれるという。

細谷.. 実際の恋愛では突き放したほうがいい場面でも、このゲームだと嫌われちゃったりなんかして…。そこまで追求して欲し



梶田省二
天外魔境Ⅱをはじめ、数々のヒット作を手がけたゲームデザイナー。

●中3のバイト先のおとなしくて家庭的な娘。クリスマス・イブに告白されて、交際。高校を出たら結婚を本気で考えていたし、彼女もそれを受け入れてくれた。でも、彼女は心臓病で倒れて、半年近く入院の後、他界。優しすぎるくらい優しくった彼女に逝かれてから早4年。他の女が醜く見えて仕方なし。群馬県 22歳 男



細谷 恵
ソニー・コンピュータエンタテインメントの女性プロモーター。

かったんですけど…。

梶田.. 作った本人がそんなにモテたはずないよ。でも大したモンだよ彼。メッセージからプログラムまで、ほとんど一人でやってるにちがいない。



プラトニックな恋愛が体験できる

小泉.. あのゲームは高校時代のプラトニックなどきどきが楽しめて、とても面白かったですけど。絵とかナレーションの微妙な変化で、「もしかして俺のこと好きになってくれたかな」とか思えちゃうところがすごい。

吉原.. すごい深読みしちゃうでしょう。画面を読んじゃうんだよ。

小泉.. 中学とか高校時代って女性を偶像化してしまいませんか？ 僕もなんか高校時代、好きな女の子にドキドキしながら電話して、「今日はこの話題でいこう」とかメモに書いておいたりしてたんで

すよ。暗かったのかもしれないですけど。相手が電話に早く出てきたら、「僕の電話を待っていてくれたのかな」みたいな、そういう読みがあるじゃないですか。恋愛には必ず。

梶田.. 当時は真剣だから分かんないけどね。客観視できたら、恋愛なんかしやしないって。面倒だモン。

吉原.. 後から思えばそうかなということもありますね。

小泉.. あんまり偶像化し過ぎて、俗的な女の子と、大好きな女の子というのは別という…。細谷さんは、そういう意味で、最初から男って等身大に見えました？

細谷.. 今から思えば、勝手に偶像化してたも少しりません。

小泉.. 女性の男性に対する偶像化って、どういう感じなんですか？

細谷.. 遠くで話しているのを見ていて、本当は馬鹿な話をしているのかも知れないのに、「かっこいいなあ」とか想像しちゃうんです。割と芸能人の追っかけに近いですね。

小泉.. このゲームは、女の子の好みに合わせて行動しなきゃいけないというのがあるじゃないですか。偶発性のあるものとかは、難しいでしょうね。

細谷.. それは、男の人ってロマンチストなのか

など、肯定をしてみたりして。

小泉.. 吉原さん、自分でラブレター書いたことありますか？

吉原.. ラブレターはないんですけど、ちょっとくらい仲良くなった子がいて、軽いノリで電話してみて、「実は中学時代から好きだった」と、言ったんです。そのあとなんとなく、ほっといたんですよ。そうしたら半年位して、女の子の方ですごいドラマがあったらしくて、1年ぐらいたらすっかり悪者。

小泉.. このゲームにピッタリの話ですね。ほっといたら爆弾抱えちゃうという…。

梶田.. このゲームは、あいまいな灰色のゾーンがうまく演出してあるよ。よくここまで大真面目にやったもんだなって思うよ。

小泉.. 自分のパラメータは見えるけれども、相手のパラメータは見えませんか。その辺も成功につながってるんじゃないですか？

梶田.. どうなんだろうね。あの辺のいいかげんな感じが面白いんだろうね。それに女の子のパラメータは、そんなに複雑じゃないんじゃないかな。

小泉.. このゲーム作るのにどのくらい時間かかっているんでしょうか。

梶田.. 1年半くらいじゃないの。

小泉.. こういうのが通ったコナミって…。

梶田.. 怖いよね。伊達じゃないよ。

吉原..昔、立花理佐で失敗してますよね。

梶田..あれは立花理佐がハズレだったというだけでしよう。

プレイヤーの崩壊欲求を満たす

小泉..このゲームって選択肢が唐突だと思っ

てですけど。プレゼントに指輪とかは理解できるんですが、どれやったらいいか分かんない時とかありますよね。これはなんでしよう？

梶田..当たり前前のもの変なもんだだけで、真ん中のものないよね。

小泉..どれにも優先順位なさそうなのがきて、どうしてこれが女の子のプレゼントになるのかなあ、というような。

細谷..作った方の価値観が出ますよね。私は意外と「あなどれないな」と思っただけです。プレゼントで、ヘアバンドとピアスとかいうので、詩織ちゃんはヘアバンドですよ。女の子としてはヘアバンドよりもピアスだよ」とか思ってたんですが、これって詩織ちゃんは穴開けないタイプだって言うことでしょ？ そういうところは細かい、って思いますね。

梶田..人間って、崩壊欲求ってあるんだよね。必須アイテム売り飛ばせるようにして

あるRPGと同じ。だから、鏡さんに「くさやの干物」なんて送ったら、本当に嫌われちゃうだろうなって分かるじゃない。それをわざと置いてあるんだと思うよ。

小泉..危険なことをやってみたくありませんよ

ね。詩織ちゃんをジャンク屋に連れていったんですよ。そしたら、「うーん、まあまあかな」ってご機嫌悪い。そういう徹底的に引きずり回したいという、サディスティック気持ち湧いてみたりする。

梶田..非常に少ない確率で、ちゃんと連れて行けたりするらしいね。

小泉..デート断わられたりすると、原因を想像させるところがありますよね。「スケジューリング的に、来週試験だからだめなのかなあ」とか。

吉原..攻略本が出て欲しくないですね。伊集院のことなんですけど、口コミでうわさが広まったんですよ。その辺のところ、昔のゼビウスみたいで。



小泉俊昭
4回出しただけで創刊1周年を迎えるゲーム批評の編集長。

このゲームってプロトタイプの女の子が並んでいるから、誰にでも分かるんだろ。うね。人格に突っ込み切れてない方が安全で大きなマーケットを得られるし。

小泉..キャラクターが差別化しきれないけど、高校生の女の子だから消化してなくてもいいのかな。

梶田..その分イベントうじゃうじゃ増やしたりとか、紐緒さんみたいな受けそうなキャラクターを出してみたりとか。押さえるトコは押さえてあるよね。うまい。

吉原..おたくな子供の最大公約数みたいなのをチョイスしてるでしょうね。

梶田..Hとっばらっても成り立つという見切りはすばらしい!!

小泉..早乙女君の水着とか。


梶田..今どき、廊下でぶつかるとシチュエーションは絶対ないよ。それを、いけしゃあしゃあとやっちゃうところがたいしたもんなんだよ。

吉原..女の子のパラメータ的な変動ってないですからね。ぐれちゃったとか、そういうところの生々しさが。全員不幸な女性で「ときメモ」を作ったらどうなるかな。

梶田..後1年の命とか、口臭がひどいとか(笑)。編集部..今日は本当にありがとうございました。

●高校の時の同級生、2年同じクラスだったのに話ができなかった。シャイだったなあ…。卒業記念の「ひとこと集」でそのことを書いたらそれが卒業式の1日前に配られて…フラれました。今は昔の思い出の物語です。千葉県 23歳 男

女の子いいたい放題!! ときめめきメモリアル

 **男の子って分かってない!!**

柴田.. ときメモって、学園物だよね? でもなんか違うくない?
 中里.. うん。学園物なのに先生出ないし親も出ない。
 篠田.. 私『恋愛ばかりじゃないのよ! 友情もあるのよ青春には!』とか思うな。
 柴田.. 女の子同士ならではの楽しみってあるしね。
 篠田.. それから、このゲームって、告白が強制イベントじゃない? あれって男の子にふる権利があっても良いと思うな。
 中里.. うん、何人かドッと来て、「ちよつと待ったー!!」みたいなやつとか(笑)。
 篠田.. そうそう、下駄箱に何通か手紙があって、伝説の

樹の下で、体育館の裏で、屋上で、って別々の場所に呼ばれるとか。

中里.. 「どこ選びますか?」って?
 篠田.. それそれ(笑)。
 中里.. で、告白途中で他の人がきちゃうと(笑)。
 篠田.. けどその前に先客でいっぱいだったたり(笑)。樹の下とか特に。
 中里.. 何本かあるんじゃない? 伝説の樹が。
 篠田.. どこがいちばん成功率が高い! とか?
 柴田.. それってありそう(笑)。
 中里.. ジンクスができたりして。予想屋くんとかいないかな。「今年はここがいい!」とか言うの。結構みんな信じちゃうんじゃない?
 篠田.. うん。場所取りとかありそう。花見みたくな。
 中里.. それからさ、このゲーム

って女の子の嫌な部分とかないよね。
 うん。漂ってくるのはシヤンプーの香りばっか、ってかんじ(笑)。
 あはは、いえてる(笑)。
 実際の女の子ってこうじゃないよね。このゲームって、結構女の子を理想化してる(笑)。

プロフィール



篠田奈美 (しのだ・なみ)
 19歳 現役女子大生。ゲームは好きだが、反射神経皆無のためSLGにはしる。



柴田清美 (しばた・きよみ)
 21歳 証券会社勤務のOL。格闘ゲーム好き。最近SLGにもハマりつつある。



中里ゆかり (なかざと・ゆかり)
 20歳 ゲーム誌等で攻略記事を担当するライター。B級RPGをこよなく愛している。



イラスト/猫島 礼



読者私の初恋

●中1の時の音楽の先生。廊下から音楽室の中を毎日チラっとのぞいては嬉しかった。授業中に実技テスト(リコーダー)が全員分終わらなくて、放課後先生と2人きりでテストをもらった時はとんでもなく舞い上がっていた記憶があります。 大阪府 22歳 女

ときめきメモリアルに拍手を送るっ!

パラメータを越えて 生きているキャラクター達

それにしても誰がこのゲームがここまで反響がくると想像しただろうか。一部のマニアにのみ受けいれられていたこのジャンルを、一般的なゲームのプレイヤーの嗜好を最大公約数的に記号化し、際立った個性を打ち出す訳でもなく、さりげなく我々に紹介してくれたのだ。この実に「さりげない」ことでプレイヤー達はキャラクターのパラメーターを越えて思い入れをしてしまうのだ。イベントでの女の子たちの反応の変化、CD読み込み中キャラクターの表情が硬直している時にさえ、その数秒のなかに彼女た

ちの心の機微を読み取ろうとしてしまうのだ。電話でデートに誘い、その返事を思わず真剣に構えてしまう自分が、どうにもゲームの作り手たちにしてやられているなど思いながらも楽しい。あの一見説明不足にも見えるメッセージのなかでプレイヤー達はメッセージの行間を埋めるようにそれぞれのストーリーを自由に思い描く。かつて単純なワイヤーフレームのなかに魔物が棲む陰惨な洞窟を思い浮かべた様に、初期のRPGにあった、プレイヤーの想像力や思い入れが入り込む余裕がこのゲームにはあるのだ。さらにゲームの作り手たちは遊ぶ度にストーリー展開が変わって行くように丁寧にパラメーターや乱数を配置し、プレイヤーの自由度を尊重した緻密な作り込みをすることによって、何度

でも架空の高校3年間を体験できるのだ。だから「ときメモ」を遊んだプレイヤー同志はゲームの話で盛り上がる。ゲーム中の女の子達とのやりとりが本当に自分が体験した恋愛の様に1人称で語られる。周囲の視線が気にならなければ、遊んだものだけが分かち合える会話が何時間でも続いてしまう。

想像力を広げられる 自分だけのゲーム

昨今のコンピューターRPGがどんどんコンビニエンスになってしまい、もはやプレイヤーの想像

力が入り込む隙間が無くなり、作り手から与えられた世界の中に誰もが画一的に同じストーリーをなぞり続けてしまっているこの状況のなかで、この様なゲームが本当の意味で自分だけのゲームを作っているのではなにか。かつて『ドラクエ』でマニアから一般にRPGの楽しさを教えてもらった様に、この『ときめきメモリアル』が登場したことで「恋愛育成シミュレーション」というジャンルが我々に確立されたことに拍手を送ろうではないか。

(編集部)



育成シミュレーション

魅力の本質

従来マニア向けという印象が強かった育成シミュレーションゲーム。だが、着実にユーザーの心を捉え始めている。その魅力の本質とはいったい何か？

育成シミュレーションゲーム その魅力はどこに

「モニターの中で女の子を育てる」「ファミコン上で生物を飼う」と聞くと、どのような印象を受けるだろうか。ゲームファンの間から、マニア向けという声が少ないからである。「アニメ絵の女の子

を自分の好きなように育てて楽しむオタク向けのゲーム」「暗い」「2次コン」等々。だが、本当にその見方は正しいだろうか。

現在、育成シミュレーションゲームは着実にファン層を広げている。「ダービースタリオンⅢ」(アスキー)は100万本セールスを記録。SLGで初のミリオンセラ

ソフトとなった。ジャンルの草分け的存在ともいえる「プリンセスメーカー」シリーズ(ガイナックス)も、発売後数年を経た今でも売上を続けている。PCエンジンへの移植に続いてスーパーファミコン版の発売も決定。PSで発売予定の新作「3」も、「プリメ3」が出るからPSを買う」という声が出

聞かれるほどに、ユーザーの注目度が高い。

今、一般層に広く受け入れられるつつある育成シミュレーションゲーム。ゲーム業界の中で、新たなムーブメントを予感させている。では、その本質的な魅力とは何か。ユーザーのどのような心理をとらえたのだろうか。

注) 2次コン：2次元コンプレックスの略。マンガやアニメなど、2次元で作られた虚構の世界に没入することで、表と裏、男と女、生と死といった境界のない世界をさまよひ、一次元思考しかもてなくなる文明病の一つ。



早稲田大学人間科学部、宮崎清孝助教授。イメージの過程を研究中。御自身もゲーム好きで、好みのジャンルはシムシティ等の育成ものやフライトシミュレーターなど。

徹底解剖！プレイヤーの心理

プレイヤーは育成SLGのどの部分に魅力を感じているのだろうか。心理学の見地から分析する。

育成対象との共感 それが重要な要素

プレイヤーは育成SLGのどの部分に魅力を感じているのだろうか。早稲田大学人間科学部の宮崎清孝助教授に、実際に育成SLGをプレイしてもらい、心理学的見地から分析して頂いたが、専門用語はなるべく使わないようにしてもらった。とりあげたゲームは

「ワンダープロジェクトJ〜機械の少年ピーノ〜（以下ピーノ）」、「ダービースタリオンIII（以下ダビスタ）」、「プリンセスメーカー（以下プリメ）」の3本。

まずはコンシューマ用ソフトということで、ピーノとダビスタをプレイしてもらった。

「ピーノはインターフェイスが独特ですね。ティンカーというロボットを操作してピーノを誉めたり叱ったりする。自分がピーノと対話してるなとか、命令してるなとか、その世界の中に近づいている感覚がありますね」

対象にどれだけ感情移入できるか、ということなのだろうか。

「そう。ピーノだと、決まった道筋からちよつとずれた所、ある種言うことを聞かないからこそ共感できる部分があるんじゃないかな。そういう面では、ダビスタの馬という存在は面白い」

確かにダビスタでは、一番人気の馬がレースで勝てなかったり、駄馬だと思っていた馬が入賞したりと、馬に意外性がある。

「まず、馬自身にキャラクターがあり、擬人化しやすい面がありますよね。あと、競馬は騎手の能力もあるけど、最終的に勝つか負けるかは、やっぱり馬次第なんですよ。そうした、対象がユーザーにとって間接的なコントロールの存在でしかないところに、動物という特徴が良く出てますよね」

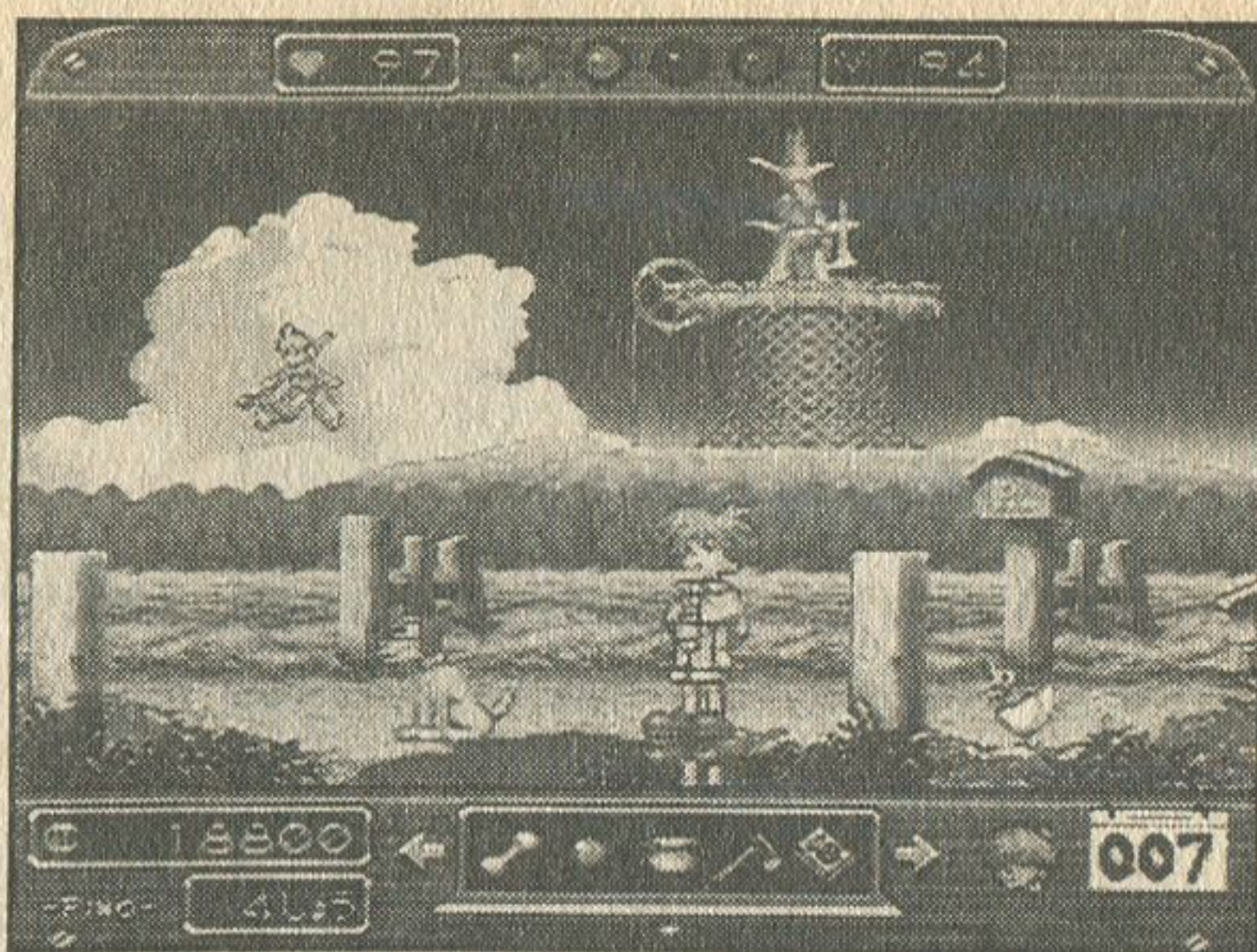
ダビスタでは、プレイヤーに馬の詳しいパラメータが公開されないという特徴があるが。

「とりあえず目につくパラメータは体重くらいしかない。後はコメント。でもそれも『調子が良いです』とか抽象的な内容で、細かな数字が把握できるわけではない。わりとブラックボックスですよ。こちらが何か命令すると、そ

れに連動して何か変化するようだけど、最終的にレースの結果はわからない。そういう部分が、馬というアナログな素材と良くマッチしているし、現実の事象にもかなり近いということなんでしょうね」

デザイナーへの取材では、血統などは直線的に計算しておらず、本人にも予測不能とのことだった。

「そういうのを機械の話で『ループゴールドバグ装置』っていうんです。すぐくばかけた機械で、例えばバケツに水を入れると、風が吹けば桶屋がもうかる式に滑車やロープでいろんな機械が動いて、最終的にカーテンが開くような。一つ一つかかわっているんだけど、かかわりの必然性がない。でも現実ってそういうものですよ。こうやったら必ずああなるとは決まっていらない。でもまったくデタラメかというところでもない」



人間とギジンが対立するコル口島。この危機を解決するために、主人公のギジン、ピーノを育てながらイベントをクリアしていく。

必勝本にしても、傾向が書かれているにすぎない。

「それも現実と同じですよね。

我々の知識は、いってみればこういう時にはこうしておけばだいたいいいかな、でも間違えることもあるという、経験則の集合なんです。でも人はそういうのが嫌で、人生にも必勝本を求める。それがマニュアル本だったりするわけです。コンピュータは、本来はすべてが決まっています、それについての知識があれば完全にコントロールできるはずのものでしょう。でも現

実の世界はそうではない。この種のソフトは現実の世界のそうした性質を、とりあえずは上手くシミュレートしていて、そこに魅力があるのじゃないかな」

想像の世界の多重性が作り出す物語

ピーノには明確な展開がある一方で、ダビスタには決まった道筋がない。ストーリーの有無は感情移入に関係しないだろうか。

「それは一概に優劣はいえないと思います。しかし、ピーノを遊んでいるうちに自分の中で目的が変わってきたのはありますね」
それはどういう部分だろう。

「最初はゲームの目的やパッドの使い方が良く分からなかったの、ピーノにいろいろトンチンカンなことをさせたんです。ピーノの行動にも意外性があった、試すことが純粋に楽しかった。

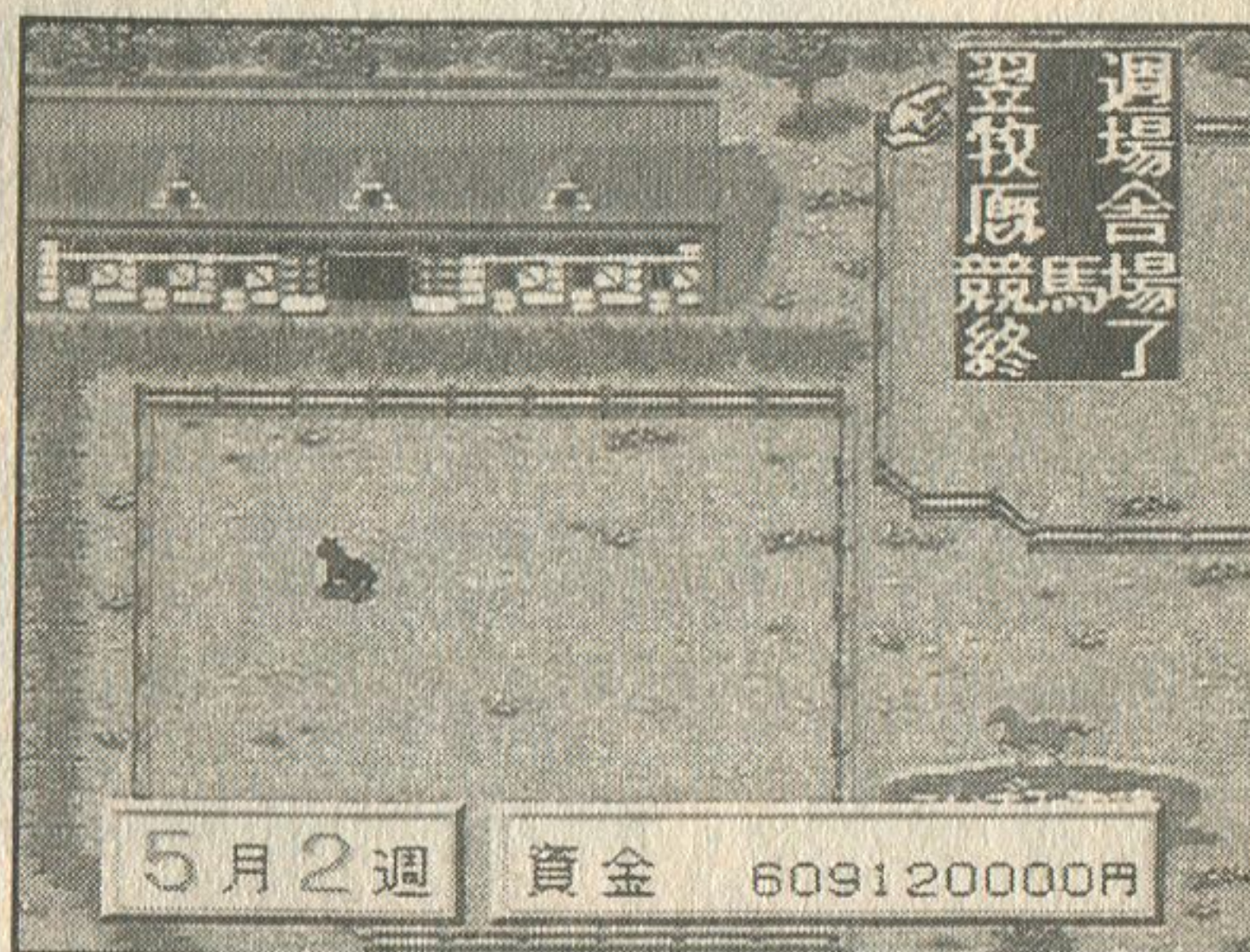
でも、一見ピーノと自由に対話できるようで、決まったストーリーの中でしか進められないことがわかってきて。だんだん物語を進める以外に楽しさがなくなってきた

たんです」

しかし、ピーノはゲームに導入部分的な部分があり、操作方法を練習できるなど入り口が非常に大きい。一方ダビスタは最初の数年は経済的にも厳しく、行動の自由が狭いように感じられる。

「確かにピーノは入り口の枠が大きいから入りやすいし、その中で揺らげる範囲が一見大きく感じられるんです。ただいつまでも、その枠の大きさが同じだから、だんだんとストーリーを進めることが目的になる。主観的な自由度が狭くなってくるんです。ダビスタは最初制約が強いけど、それをクリアしたら、少なくとも競馬の世界を楽しめる人には多様な世界が広がってくる。ゲームの中で動くことで、想像の世界の多重性というか、様々な種類の世界ができる。そうした面があるんでしょうね」
ダビスタは血統を組み合わせ、曾孫の能力まで考えて種付けをする要素があるが。

「枠組みがある意味で狭くなるんだけど、問題はそれがいつごろから必要になるかですよ。例え



1500万円の資金と一頭の雌馬を元手に競争馬を育てていく。最終的に育てた馬で最高の重賞レース、GIを全制覇するのが目的。

ば『AIV』なんかだと、適当に線路を引いていくと行き詰まるというのが、わりとすぐに見える。でも、ダビスタでは少しずつ見えてくるので、枠組みが狭くなると同時に、遊んでいくうちに馬についての知識も深まっていく。つまり行動の自由と制約がその時々で同じのままゲームが進んでいく。だから勝つ以外に楽しみがある。そこに引き込まれるんでしょうね」

プレイヤーとモニターとの間で作られる世界

パラメータの点では、プリメもまたプレイヤーが娘の特性を数字で確認できる。

「もしプリメの娘がパラメータだけで完璧に分かれるとすると、すごくつまらない。しかし、実際には数字を超えるものを感じます。パラメータの一覧も、いつも画面に表示されているわけではないです。すよね。不良化した時や、武者修行に出る時にチェックする位で、普段はあまり参照しないのではないのでしょうか」

デザイナーへの取材では、娘の成長の過程を物語にしたり、結果を手紙で送ってくるユーザーが多いとのことだった。そうした心理は、どこからくるのだろうか。

「人間には本来、話を作りたい、楽しみたいという欲求がある。自分の人生についてだつてそうです。だからキャラクターがある程度育つてくると、そのキャラ独自のストーリーが頭の中で生まれてくるわけです。だからそのキャラは数字がどうというより、むしろこういう経験を経てきたという過去の経験からストーリーが作られてい

プリンセスメーカー



プリンセスを目指して娘を育てていく。育てる期間は10歳から18才までの8年間。どんな育て方をしたかでエンディングが変化する。

る。それがまた新しいストーリーの出発点になるということじゃないでしょうか」

基本設定は親と娘だが、中には娘を妹や恋人と捉えるプレイヤーもいるとのことだ。

「それはあるでしょうね。俗な話だけど、娘の年齢が10歳から始まるという設定もうまいと思えます。10歳くらいの女の子は、小学校でいうと4年生くらいで、男子と区別が付きませんよね。それが中学1年生位になると急に女性になる。そうした部分が男心に訴

える部分はあるでしょうね。ただ、ゲーム中にはそうした特別な関係を示唆するものは何もなく、親子という設定すらあまり提示されてこない。基本的に年上と年下という関係しかありません。だからいくらでも関係が作れる。妹とか友達とか。当然女性でも楽しめるでしょうね」

キャラへの感情移入は、ピーノやダビスタと比べてどうだろう。「プリメの方が強く感じます。ダビスタは確かに目的はないですが、競馬の世界での競争馬の育成という前提がありますよね。それは世界でいうとかなり狭い。プリメも娘を育てるという意味で同じですが、ユーザーと娘との間では、ろんな可能性が広がるわけです。ただし、競馬にハマる人だったら、競馬の世界で想像が広がるので、同じになるでしょうね。ピーノは、ストーリーから逸脱する部分が面白いけど、結局はストーリーに戻る必要があると気づかされる。このゲームは世界を楽しむというより、物語を進めるところに楽しさがあるんじゃないでしょうか」

育成SLGの魅力はどこにあるのだろうか。

「育成SLGというのは、プレイヤーと対象の間の一種のコミュニケーションなんでしょうね。もちろん本物ではないけど、与えられた情報から、ユーザーが想像の世界でいかにキャラクターを自分と等身のものとして組み立てていくか。それは言い換えると、自分が想像の世界に入っていけるということ。それは親であったり、ピーノでいうとテインカーの周囲にいる何者かであったり。あのピーノのインターフェースは、その点、非常に面白いですね」

その想像の世界とは、どこにあるのだろうか。「モニターと自分の間に、うね。プリメで娘に対して、微妙な、ある種恋心をもった親のような気持ちになるのは、まさにその世界の中の存在として自分を感じてしまふからでしょうね。その世界で、ある時間軸に沿って自分と対象と世界を構築していける。そういう部分に、プレイヤーは魅了されるのではないかと思います」

宝塚記念ライスシャワーの死に涙する

ダビスタには、馬の数だけドラマがある

6月の宝塚記念。それはダビスタでの悲劇の再現だった。一頭の馬に涙するダビスタの魅力とはいったい何か。

深い悲しみと絶望の言葉「予後不良」

「予後不良」。最初、この言葉の意味がよく分からなかった。競馬を知らない私はじつと画面を見続ける。レース中にアクシデントが起きて、自分の馬が競争を中止したあと、馬が死んだ時に表示される言葉であった。画面も悲しく、虚無が訪れる。馬に対して愛情を傾けていただけに、行きどころのない愛が涙となつてあふれ出る。

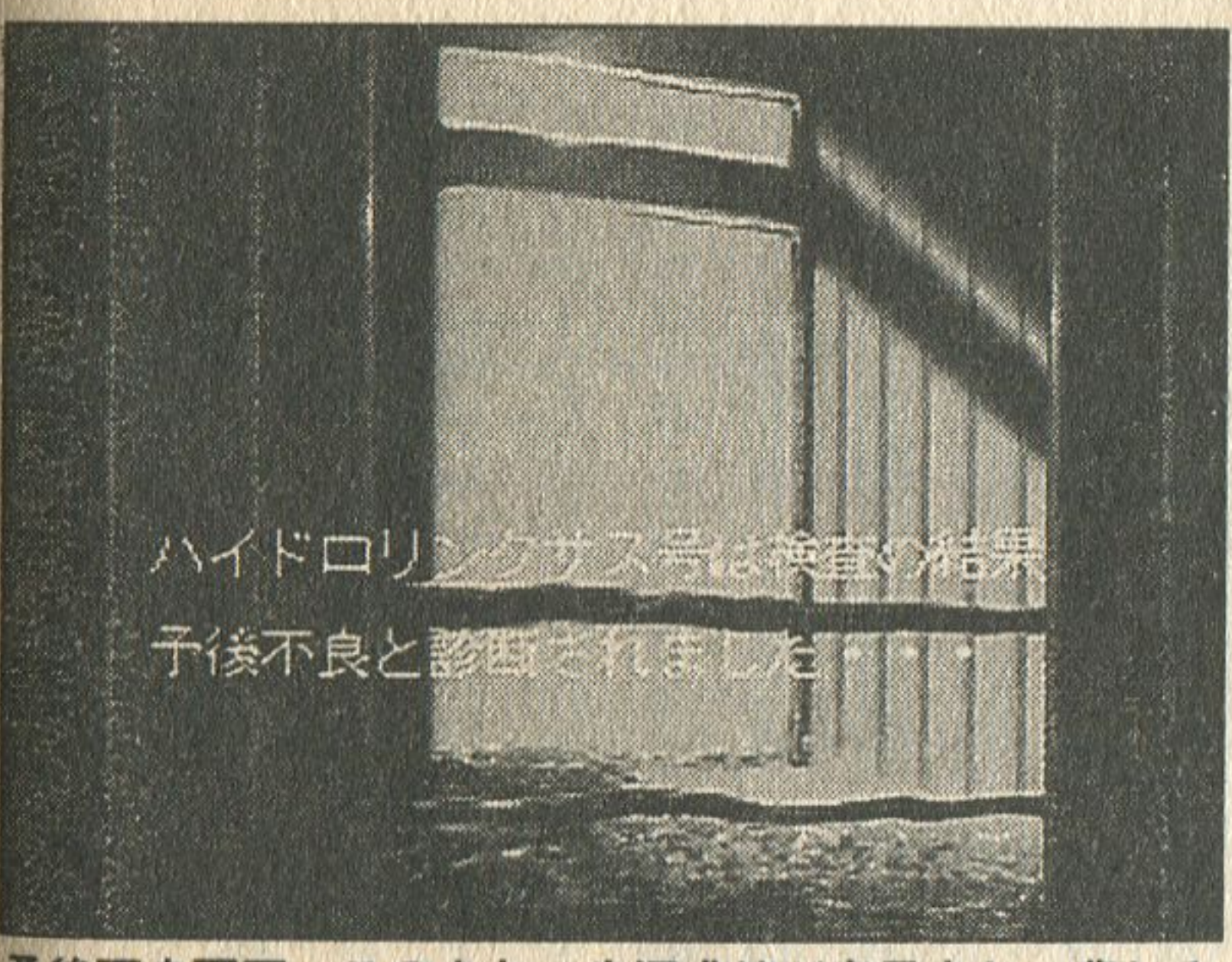
悲しい放心状態。さらにその馬の生涯成績が表示される。これからという時の馬なら、神の残酷を恨んでしまう。期待され

る馬ほど、予後不良になったときのショックは大きい。

同じことが実際に6月の宝塚記念で起こった。憧れのGIレース。名馬ライスシャワーがレース中に前脚を脱臼し転倒。運ぶこともできない状態だったため、その場でシートに囲われ馬主、調教師に見守られながらの安楽死処置。このレースの後、引退する予定だったのに……。私はそれをスポーツニュースで知り、翌日の新聞でその記事を読みながら、通勤電車の中で恥ずかしげもなく涙を落とした。

以前の私はこういう時、単純に「死んだ馬がかわいそう」と感じていた。だが今は、その馬を育ててきた多くの人たちの気持ちを考

えるようになった。馬主、調教師、騎手、そして競馬ファン。それぞれがみんな馬を愛している。競争馬というのは夢を乗せ、ギリギリの世界で一生懸命走っているのだ。「競馬には、馬の数だけドラマが



予後不良画面。このあと、生涯成績が表示され、悲しみは絶頂へ達する。

ある。人の数だけ夢がある」というこの言葉の意味が、ほんの少し分ってきたような気がする。

『ダビスタ』の魅力と愛情の付着

競馬に限らず、スポーツでも何でも勝負事には必ず背景がある。それを知らずに漫然と観戦するのと、背景事情を理解し闘う者と一体化しながら見るのでは、得られる感動がまったく異なる。

『ダビスタⅢ』はそれぞれの自分の馬とプレイヤーを一体化させるのが非常にうまい。調教・種付

初めて「ダビスタ」を開発した頃は、これが育成SLGだとは思っていませんでした。

純粋に馬券だけを買うゲームは面白くない。何か別の魅力をと考えた結果、実際には体験できない馬の生産者になるというのが狙いとしてあがったんです。

光栄の「ウィニングポスト」なんかは「ダビスタ」とは逆の視点で作られていますよね。

「ダビスタ」は繰り返し遊んでもらうことを前提としているので、そういった台詞やストーリーなどの設定はそっけないんです。その方が飽きにくいというか。1回遊んで、2回も3回も同じ台詞を聞かされるのは嫌だというふうになっちゃうんで。なるべくシンプルに、ストーリーはユーザーの頭の中で作って行けばいいという感じで。その辺はあえてそういう風には作っていません。最初からストーリーを押しつけるタイプのゲームは、あまり好きじゃないんです。

馬のバターンが無数にあるとい

自分でも生産パターンはわからない 菌部博之

われるのも、自分でも生産パターンが分からないように作っているからなんです。例えば、かけ算でずむ計算をわざと遠回りして計算させて、答にゆらぎを入れているような感じで。そのゆらぎの部分が理論上無限大というか、この血統だとこのような傾向の馬になるという感じにして、上限値は設定してないわけです。だからどんな組み合わせでも、最強の馬が生まれる確率は常にあります。

僕らよりもユーザーの方がゲームをやりにくむわけ、本当に驚くような量のレポートをもらったりします。それだけやれば、普通のゲームだと底が見えてしまおうと思うんですけどね。攻略本も出てますけど、あくまでそれらは統計的な物で、肝心な点はほとんど載ってない感じですね。

●菌部博之(そのへ、ひろゆき)
ゲームデザイナー。
代表作「ダービースタリオン」「ベストプレープロ野球」など。

けなど、プレイヤーが考え操作する部分と、レースのようにコンピュータに任せる部分のバランスがいい。「見る」だけでなく「数字いじり」だけでもない。それがテンポアップにつながり、「もう1レースだけ」といつまでもやめられない。「繰り返し遊びやすいシンプルな自由度」が存在する。パラメーターが見えないのも良い。

能力値を常に画面に表示させていたら、馬という「動物」を感じられなかっただろう。パラメーターの相関関係も簡単には分からないようになってる。「能力の高い馬の生産方法」、「人気とレースの勝敗」、「血統と事故の確率」など、勝つために必要な最高のパラメータを導き出すための方程式(しかけ)が、見えそうで見えない。そこには「パターンにはまりにくい無限に見える可能性」があるのだ。実際には無限ではなく、低いパラメータどうしを掛け合わせても、優秀な馬が生まれる可能性は低い。しかし、完全な無ではなく、低いながらも可能性は残されている。つまり、「絶対」が存在しない。

い。それは「生産」も「レース」も同様である。

このように自分の馬がどんなタイプの馬なのかプレイヤーに読みにくくなっているため、生まれる仔馬に無限の期待をかけ、今走る馬に名誉を夢みる。そんなロマンが湧いてしまうのも避けられない。馬が動物であり、口がきけないために多くの想像が働き、その馬に人生を託している。本物の馬主や調教師と同じ気持ちで、ゲームの馬を愛してしまうのだ。そしてレースを積み重ねるたびに、馬と共に歩む自分だけのドラマが生まれる。自分の馬が死んでみて初めて気付いたが、レースに勝つよりも、夢を託した馬と共に生きていくことにノメリ込んでいた。

愛情は決してよくしゃべるキャラクターに生まれるとは限らない。いや、逆に無口な方がいい。画面に文字をたくさん並べて、ストーリーを語り始める。そんなおしゃべりなゲームほど、プレイヤーに感動を強制する。「ダビスタ」は心を打つ、見えないストーリーの宝庫なのである。

(小泉俊昭)

開発者インタビュー

プレイヤーの心を掴むために

遊び手の数だけ世界が異なる育成シミュレーションゲーム。

その開発コンセプトや、ユーザーの心を掴むために配慮した点とは。

プリメは想像する為のアイテムなんです

最初のコンセプトで言うと、そのころRPGでキャラクターを育てるといった部分が非常に面白かったんですね。キャラクターに対する思い入れとか、自分が育てているキャラと常に接していて、成長させていくという充足感がありました。そのところだけでゲームを作ったら面白いんじゃないか。そういったキャラに対する愛着心を主題にしたゲーム、というところですね。

させるわけです。台詞や手紙といった、あくまで遊ぶ人の想像力を刺激するモチーフを用いることで、ユーザーに世界を想像してもらおう。基本的には、ままごとやお人形さんごっことか、一人でシチュエーションを考えて遊ぶ遊びと同じなんです。だから遊ぶ人によっていろんなスタンスで遊べるように、基本的な設定は残しておいて、それに矛盾しない程度の想像はできるようにしておく。設定を中世ファンタジー風にしたのもその一つで、マニアックなゲームだけど、あえて普遍性を狙ったわけです。だから『プリンセスメーカー』は想像するためのアイテムなんです。ゲームを遊びながら、実は頭の中で遊んでいるんだと思います。

感覚的な部分に訴えるゲームを作りたかった

もともとは画面の中に自分の意志をもったキャラクターを存在させて、やりとりをするゲームって面白いんじゃないかと思った所から始まったんです。昔Macで犬の調教をするゲームがあって、友人がハマってたんですね。その姿を見てあれっと思ったんです。確かにコミュニケーションがある。育成やストーリーというものは、その後から出てきた要素なんです。今、育成ものがいろいろ出てますけど、不満なのはキャラクターに命を感じないことなんです。キャラに生命感があれば、システムにそれほど凝ってなくても感情移入という面白さを遊び手が発見してくれるんじゃないか。ピーノが動き回るのも生命感を出す手段の

一つです。

ただ、そのさじ加減って難しいですよ。ピーノは、結局全部自分の独断でやったんです。動作とかも、一般的な子供の反応は無視して、全部自分の子供の頃や、下らないことばかりやってた友達なんかをお手本にしました。それが一番嘘がないから。だから片寄ってるかもしれないけど、かなり生命感を入れたんじゃないかと思うんです。

他にもイベントシーンではピーノを見守るだけとか、狙ってやった所です。運動会なんかで、自分の子供が走るのをドキドキしながら見守りますよね。で、ビリになってもそこで何か交流がある。そういう感覚的なところをもっとアプローチしたゲームがあつていいんじゃないかと思うんですよ。

赤井孝美（あかい・たかみ）

（有）AKAI代表取締役。新芸術家。現在PSで「プリンセスメーカー3」を制作中。

米田喬（よねだ・たかし）

（株）ギブロ専務取締役。「ワンダープロジエクトJ」ゲームデザイナー。

想像力が生み出す無数の物語

プレイヤーの数だけ広がる物語。だが、それは本来RPGが与えてくれるはずのものだった。ストーリー重視型のRPGが置き去りにしてきた、遊ぶたびに生まれる物語の魅力とは。

育成SLGがプレイヤーに与える感動とは

「想像力で広がる自由な冒険」
RPGを支えたキャッチフレーズが、最近色あせてきた感がある。「自由度を重視した」といわれる作品も多いが、その多くはキャラクター成長の種類に代表される、システム上の自由度を追求したものが大半だ。

ドラクエ以降、ストーリー重視のRPGが賞賛される一方で、ユーザーはこの自由度の限界を当然のように受けとめてきた。

確かに、優れた語り手の紡ぎ出すRPGは、物語の枠を気づかせないほど完璧を展開で、プレイヤーを捕らえて放さない魅力がある。だが、そうでない作品の方が多

いのは世間が示すとおりだ。

押しつけてくる物語。枠に戻らされる不満。これは、ストーリー重視型のRPGの宿命なのだろうか。育成SLGは、そうしたユーザーの夢を別の形でかなえてくれたのかもしれない。

プレイヤーの行動や選択には、常に「こうしたい」、「こうなってほしい」という夢や願望がある。

その思いを、育成SLGは枠に

はめずに素直に見せてくれる。しかもその結果は、プレイヤーの選択と結果が直線的に結ばれる「1対1対応」ではない。1つの

選択がゲームの内部で様々な事柄に影響を与え、全体的な結果となって返ってくる。また、その反応がすぐに現れるとは限らない。

ユーザーの選択とコンピュータ

の内部処理のバランスの妙。決してモニターには出てこない様々な

データやタイムラグが、遊び手の想像力を膨らませる。ダビスタの血統やときメモの爆弾に、一喜一憂した人は多いだろう。加えて、その展開は事実上無限だ。

しかも、娘との会話やピーノの動作といった、さまざまな反応が遊び手の想像力を刺激する。

どれもプログラムで決められた範囲の変化にすぎないの

に、見えないデータや展開の多様さと相まって、プレイヤーの心の中で独自の物語が生み出される。ゲームを越えたドラマが生まれるのだ。

数字の操作でしかない内容が、いつの間にかそれ以上の意味を持っていること

に気づかされる驚きと喜び。育成という対話によって心の中に生まれる無数の物語。

それが育成SLGの魅力なのだ。RPGは優れた語り手の存在によって、これからも発展していくだろう。しかし、それだけが感動の源ではないことに、ユーザーは気づきはじめている。

遊ぶたびに得られる、その人だけの物語と感動。その題材は、競馬や子育てだけとは限らない。無限に広がる可能性。育成SLG人気は、まだ終わりそうにない。



デキ以前に挑戦を評価してほしい

前回のソフト批評を読んだ「FEEDA」開発プロデューサー折茂氏より意見が届いた。

コンシューマゲームの開発は制約の中での作業

記事の内容に関して反論するつもりはありません。むしろ、期待を抱いていただけて至らなかつた点を御指摘いただき次回作の参考にできると感謝しております。組上に載せていただけませんが、すなわち、「並み以上」の評価をいただいたと考えております。

ゲームはここ10年の歴史を持っていくにすぎず、文学が数百年、映画が数十年、漫画が50年かかってやってきたことを、その10倍近くのスピードで進化しつづけています。10年前のゲームソフトがどんな物だったかを

考えれば、その進化のスピードに驚くばかりです。しかし、そのスピードゆえの欠点があるいろいろな面で数多く見受けられるのが最近のゲームの傾向となっております。つまり、ゲームはまだ、他メディアのようにセグメント化もされていない幼年期のメディアであると言えるのではないのでしょうか？ ゲームメディアは「現在まだ進化中」なのです。

さて、御承知のとおり、ゲームはシナリオやグラフィックだけでは完成させることはできません。そこには、ゲーム開発の最大の特徴である「プログラム」が存在します。プログラムはプログラマーが制作しますが、通常、彼らは技術者と呼ばれる理

科系の人たちです。ゲームの企画者たちはどんなものであれ、最終的にこれらプログラマーたちの手を通してゲームという作品にしなければなりません。逆にいえば、いいゲームにはプログラマーのセンスが絶対に必要な要素で、例えば、メインプログラマーがシナリオや絵に全く興味がなく、そのデキの善し悪しも判別できない人（だが、技術的には優れた人）だった場合、彼はメモリーの都合でせっかくなできあがったストーリーを寸断したり、一生懸命書き上げたグラフィックをボツにすることもありうるのです。小説や漫画なら修正も可能でしょうが、プログラムが聖域化しているゲーム開発の現場では、シナリオライ

ターが自分の一存で2メガビットのテキスト容量をたった1バイト増やすことも、シナリオオフラグを一つだけ増やすこともできません。たった数行のセンスを修正するのも容易ではないのです。特に、コンシューマゲーム機での開発は、機能もメモリーもがんじがらめといつていいほどの制約の中での作業で、その中でコーディングしているプログラマーの言動は「神」にも匹敵する重みを持っていきます。自由な発想で素晴らしい作品を世に送り出している作家でさえ、ゲームのシナリオは自分の思い通りに書くことはできないのです。それが、シナリオ主導型のゲーム開発の最大の障害なのです。

デキ以前に挑戦を 評価してほしい

ここ数年、RPG作品が激減しています。開発に時間がかかるわりには、いつも同じような内容（王様が勇者に悪者を退治し世界を救えと命令するパターンですね）では、ユーザーが離れていくのはムリのないことです。一方、メーカーも、開発期間やコストが莫大にかかるRPG作品を敬遠するようになってきています。ハード先行の日本のゲーム業界もこの現状に拍車をかけています。

我々は「FEDA」でそういった状況に挑戦したいと考えました。プログラムに影響を与えない、どうでもいいストーリーではなく、批評的になるような価値を持ったプロのシナリオをゲーム中に載せてみようかと試みたのです。それはハードの制約との戦い、プログラマーとの戦いの連続でした。開発中盤に上がるはずのシナリオを最後の最後まで検討して、プログラム担当者に迷惑をかけた

ことを思い出します。それでも、当初入るはずだったシナリオはいぶん削られました。店の主人が必ず「いらつしやいませ」と言ったり、状況の説明が不足したり、上滑りした会話になってしまった箇所ができてしまったことはユーザーに対してもうしわけないと思っと思っています。しかし、前述のような単純な勧善懲悪シロウトシナリオをユーザーが望んでいるはずはありません。みんな、もっともつと面白い作品が世に出現することを待っているのです。

「FEDA」が100%完全なデキだとは言いませんし、だからこそ、次回作「FEDA」では様々な事情で果たせなかった多くの構想を実現しようとしています。また、我々が「FEDA」で目指したことを本当に理解し、エールを送ってくれ、次回作のアドバイスをしてくれた多くの人たちもいます。そういった「本質」の部分を見抜いて、我々のこういった「挑戦」に対しての評価を、ゲームのデキ以前にしていただけなかつたことを残念に思います。

我々はゲームが映画や小説に優るとも劣らないメディアになる可能性を信じ、そうなるよう挑戦していきます。幼稚なメディアだからこそ、こき下ろすのではなく、愛情をもって批評してほしいのです。そして、あなたがたもぜひ一度、他のメディアに真に挑戦できるような優れたゲームを作ってみてください。

編集部から

新世代機版「FEDA」 楽しみにしております

プログラムの問題、大変ですよ。作品を作られる難しさを感じます。私たちにはわからない、いろいろな苦労と努力をたくさんされているようなので、きっと新世代機版の「FEDA」は欠点が解消されたすばらしい名作となるのでしょうね。

ただ「ゲームのデキ以前の評価」というのはわかりません。私たちは、ユーザーとして「ゲームのデキ」を評価させていただいているので、新しいことや

プロフィール

折茂賢司 (おりも・けんじ)

'70年、「さいとうプロ」に入社。以来15年間は漫画(劇画)家として活動。その後、フリーのゲーム雑誌編集者、(株)クライマックスを経て現在(株)マックス・エンターテインメントの代表取締役。「シャイニング・フォース」「ランドストーリー」など数々の企画ディレクションを担当。

価値のあることは作品を通して教えていただくにはわからないのです。どうかすばらしい部分があるのであれば作品の中で教えて下さい。そして、ゲームを愛する者として、ゲームはもう「幼稚なメディア」ではないと思います。「バーチャファイター」などは他のジャンルに劣らないすばらしい作品だと思います。とにかく、新世代機版「FEDA」。私たちも大きな期待をもって待たせていただきます。そして、その時はぜひまた「傑作」として取り扱わせて下さい。お忙しいところ私たちに「ご意見ありがとうございませう」。

論

第三回

読者ニヨル批評ノ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲーム。についていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちよつと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー！

ヘー



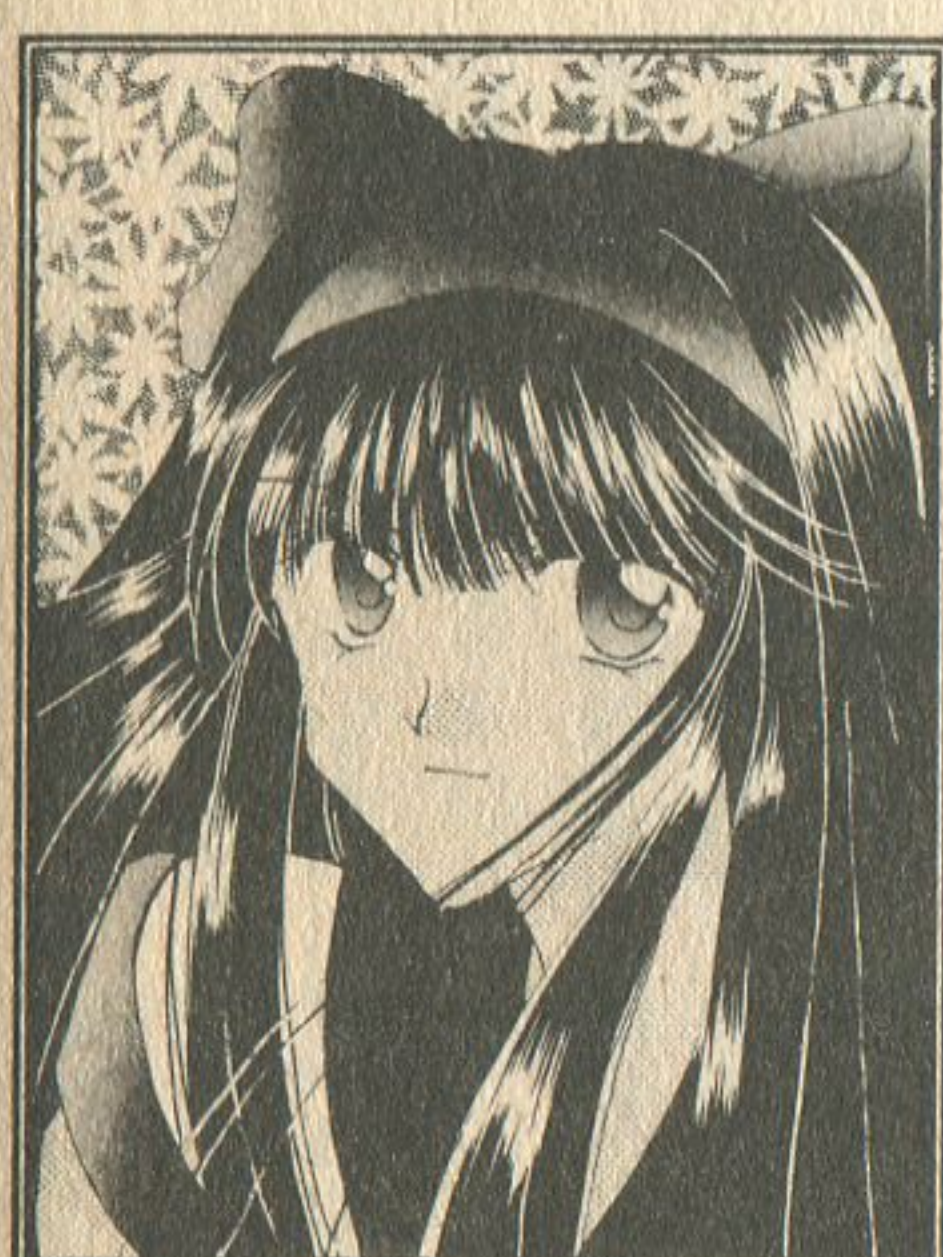
前号の竹崎氏と児玉氏のページについて、読者の皆様から数多くのご意見をいただきました。葉書や便箋に細かい文字でびっしりと思いを連ねたものなど、どれもしつかりした内容の物ばかりで、今まででの記事の中でも1、2位を争う反響がありました。アンケートも、両者の記事について、賛成や反対意見などが記されたものが大半でした。

個々の内容に関して詳しく取り上げることは控えさせていただきますが、みなさんがゲーム業界の未来についてとても熱心に考えていることがわかり、たいへん嬉しく思いました。これからもユーザーとしての目で、客観的に本誌、またゲーム業界全体を見守ってほしいと考えています。

やはり企画だおれか？ 「WINZAPP!」

舞台を1つの街に絞り、様々な職業と多くのイベント。一本筋になりがちだった従来のものとは一線を画し、例え何の依頼を受けなくてもエンディングを迎えられる、こだわり派に贈るRPG。

こんな触れ込みで登場したこのゲームを、「従来」にいい加減食傷していた私が珍しくも定価近い値



神奈川県 柴田絵里

段で買ったこと自体は、誤った選択ではなかったと今でも信じており、決して後悔はしていない。

ゲーム開始直後、主人公は唐突に崖の上の森にいる。野グソを踏んだり右往左往するうち、どうやら崖から落ちる以外先に進めぬ運命にあるらしいとわかる。私はこの落下をインシジョン、すなわちプレイヤーをゲーム世界に引き込む通過儀式を意図していると見、一人したり顔でフムフムとなずき、ホホオと嘆息したのである。が、その刹那、理論的ではあつてもいささか無理矢理な展開にふと不安がよぎる。すると「こだわり派に贈る」というフレーズまでが制作者の一人よがりをおぼろ気にまとい出し、さらにプレイし

ていくにつれ不安は怒りに、やがて絶望へと蝶の三態のように成長を遂げていったのである。

私は断罪した。これもまた、コンセプト倒れの作品であるかと、すべてが売り文句に抱いた期待を裏切っていた。舞台を街に絞るもその存在感は皆無。普通の生活でも話を進められるといつても、普通の生活にゲーム性を持たせていないのは怠慢以外何物でもない。職業が多くとも、単に能力上の表現にとどまり、シナリオへの関与は数えるばかり。そのシナリオに至っては、これまで5回プレイした限りではエピソードは9つしかない。これではエピソードをプレイヤーが選べるといつても選択の余地がないではないか。かくして当初の期待がことごとく裏切



大阪府 守谷T教授

られた挙げ句、他の基本的な点でも不備が目につく。キャラクターの移動パターンに上下移動がないのでまるで地面をすべっているかの様だし、LRボタンで注意しながら歩くというのも、全体を通じてメリットがない以上プレイヤーは押す気にならない。つまり動機づけが不十分なのだ。ゲームバランスも悪く、当たり判定はドラえもんの「いないいないシャワー」を使っているのかと思う程である。

さて難点をずらりと並べてみたが、この中でも特に気になるのが世界の实在感がないことだ。舞台を一つの街に絞ることにより、さぞや人々の生活の機微が表現されているだろうと期待したのに、生活の息吹は全く感じられない。むしろ同社の「ワンダラスマジック」

の方がましだった。プレイヤーキヤラが普段は一般人として生活しているはずなのだが、その過程は砂時計の砂として流れ落ちるも、プレイヤーに降り積もる思い出しはならない。それに、「忍者」の出てくる世界というのはウィズを移植したメーカーならではだろうが、いささか安易に過ぎる感がないでもない。どうしても、というなら犬に食われかけたオバさんなどではなく、もっとそれらしい白土三平調の話(これも少々安易だが)を持ってきて背後世界を固めるべきではなかったか。

ここまで筆を進め、読み返し、少々こき下ろし過ぎたかとも思う。確かに欠点は多い。しかし私は中古屋に売り飛ばしたり、まして電源ONのまま引き抜いて壁にたたきつけたりせずに、ずっと手元に置いておこうと決めている。なぜなら、従来に異を唱え、そこから一步抜け出そうとした精神はそれだけでも大きな価値があると思うからだ。ただ、一方それだけに怒りも大きいのだ。そういう精神の失敗はますます業界全体の保

守化を進めてしまう。願わくば制作者はもう一度この困難に取り組み、今度こそ当初のコンセプトを結実させたしつかりした作品を仕上げたい。それは現在を担う者として未来への責任であろうと思う。

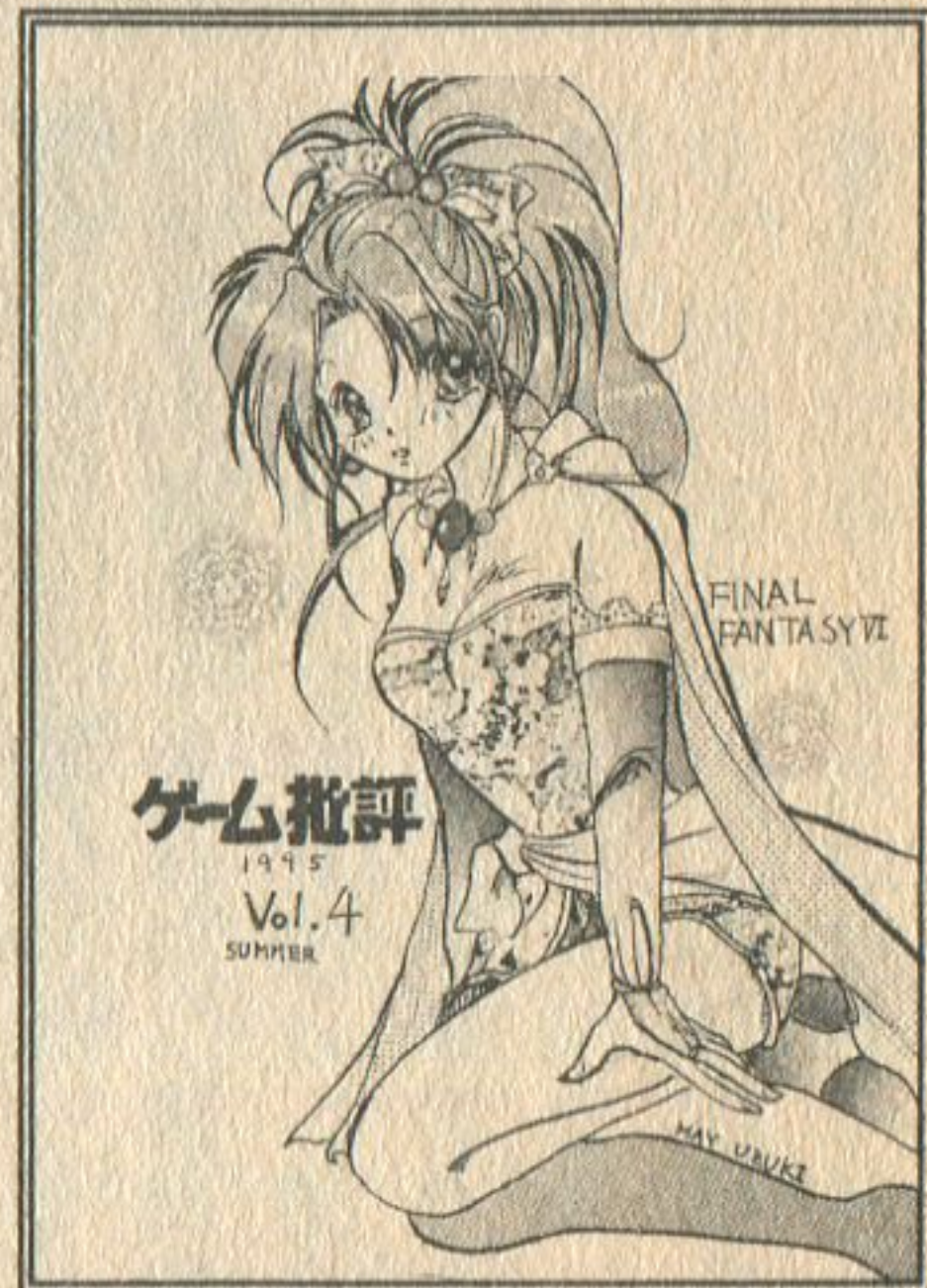
(埼玉県 永沼純也)



読み易く、ツボを押さえた批評ですね

文章に独特のユニークなセンスがあり、楽しく読ませていただきました。しかもゲームの長所と短所、その存在意義から制作者への希望とツボが押さえられており、内容的にもすごく面白い批評になっていると思います。

以前読んだ記事の中に、「『WIZAP!』は定番RPGのアンチテーゼとして意味がある」というものがありました。しかし、永沼君の言う通りアンチテーゼはしよせんアンチテーゼではありません。定番への安易な反論ではなく、1つのゲームとして魅力があり、作品として自立していること、それが大切なのだと思います。



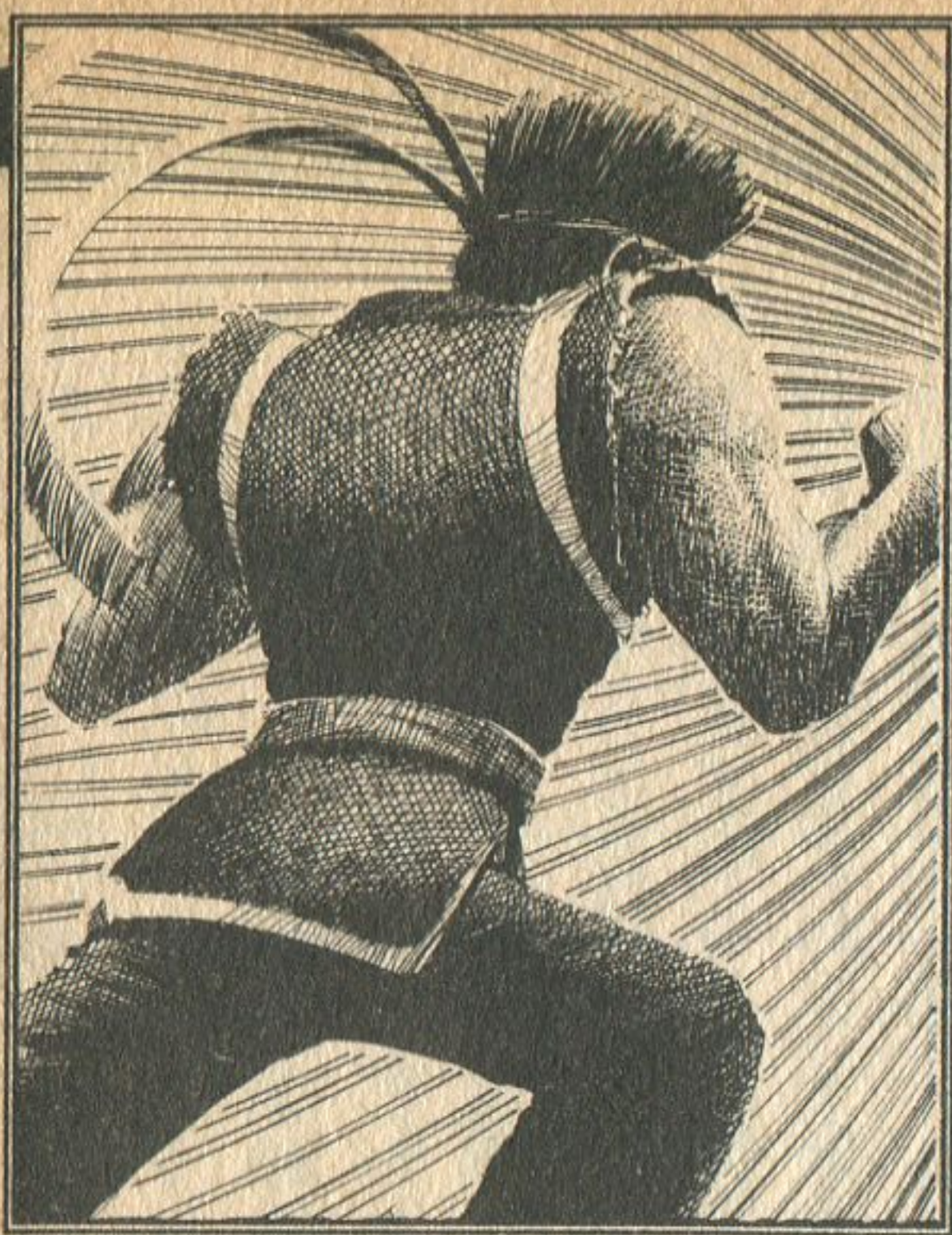
京都府 卯月めい

「同級生2」はなぜ18禁なのか

いわゆる18禁ソフトとして発売された『同級生2』。しかし、なぜこのソフトは18禁なのだろうか。

『同級生2』は、『同級生』と比較して基本システムでは変化がない。では、どこが『2』では変わったのかを見ていきたい。

まずは同時に複数の女の子から愛されなくなったということ。平行イベントの導入により、誰かと何かをしていると、他の女の子とのイベントが発生しなくなる。当たり前前といえは当たり前だが、『同級生』の場合はこういった処理がなく、特定のキャラクター以外はすべて告白待ちという状態が成り立つ。そのため、最低2回、自分の場合では3回目ですべてのエ



北海道 鯛焼焼太

ンディングを見る事ができた。

次に登場人物が節度を守るようになったことだ。『同級生』ではプレイヤーの意志とは関係なく強制的にHシーンに突入したが、今回はそれを直前で避けられるようになっていた。しかもそこまで到達すること自体が難しくなっており、18禁ゲームなのにおまけのH画面しか見られないこともしばしばある。

他にも女の子から告白されるイベントが追加されたり、セーブファイルの複数化、移動システムの改良など細かい改良点も多々見られる。だが、最終的には女の子との一つ一つの会話を楽しみ、誰かのために一生懸命になる、そんなゲームに仕上がっている。

プレイ中のプレイヤーの思いと主人公の台詞が必ずしも一致するわけではないが、きつと努力は報われる。そのためにも誠実な行動が必要だ。エンディングで表示されるパスワードにもその思いが込められている。

結局『同級生2』は、今までに少しでも切ない思いをした人が、画面に表示されるメッセージに胸をときめかせるゲームなのだ。『同級生』でも悪くはなかったが、あまりに登場人物が節操なさすぎた。

そんな経験もなくこのゲームをプレイしているなら、今すぐゲームをやめてしまえ。そして実際に体験できるよう努力せよ。絶対その方がいいに決まっている。だからこのゲームは18禁なのだ。



思い入れが大切かもしれません

(兵庫県 まじん)

なるほど、良い思い出を持つ

「大人だけのソフト」ってわけですね。すごくすてきな意見だと思えます。「18禁のHゲーム」というと悪い印象を持っている人も多いか

もしれないけど、やっぱり大人のファンタジーってところがあるのかな。加えて『同級生2』はひとりの女の子と大切につきあうというところが「Hゲーム」というより恋愛シミュレーション的な醍醐味なのかもしれませんね。今回は第2特集で「ときめきメモリアル」

の特集もやってますが、あまりゲームとして都合が良すぎるのも食傷気味なのかもしれません。何人もの女の子とHをするより、一人の好きな女の子と結ばれる方がいい。そのために嫌われないように本当に一生懸命になる。そこに楽しかったり、苦しかったり、色々な自分自身が持つ大切な「思い出」があれば、ゲームをやっている「ああ、こんなことあったな」とか思いながらノスタルジックにはまってしまうのかもしれない。そんなゲームってちょっと良いですね。

「世間話システム」はどうでしょう？

ドラゴンクエストなどのRPGをプレイするたびに不満に思うこ



栃木県 ナムコ1975

とがある。それはパーティーのメンバーがイヴェント時にしかしやべつてくれないことである。

さんさん苦労して見付けだしたムーンブルクの女王も、「いっしょに戦いましょう!」のあとは主人公のケツにくっついてくるだけである。もちろんそれだけが感情移入のポイントではないが、なにかしら寂しく思うのは僕だけなのであろうか。

フィールド移動中もパーティー内で会話ができる。僕はぜひこの機能をRPGに加えて欲しい。できれば会話場面はウインドウになるようにしてもらいたい(そのためにゃ、主人公が最後尾にいた方がいいかな)。

たいしたことを話す必要はない。それはイヴェント外の「世間



神奈川県 ねあの

「話」なのだから。でもHPが少なくなってきたところに、ピアンカが「だいいじょうぶ？ 葉草使う？」なんて言ってくれたらステキじゃありませんか(オレだけだっつもの)。

パーティーキャラには存在感が必要である。この「世間話システム」(いま命名した)はプレイヤーの感情移入を高め、キャラの存在感を増すと思うのだがどうだろう。わがままついでにいうと、会話ウインドウではちゃんと装備の変化を目に見えるようにして欲しい。「ロトシリーズを装備したのに、なんで見た目変わらないの？」という不満も解消されると思うのだが(小生ゲーム歴半年のため、すでにこのユーザーゲームがあった場合は誠に御免なさい)。

(奈良県 わかぎえふFC会長)



限られた台詞でいかに
人格を感じさせるか

「世間話システム」は面白そうなアイデアですね。ゲーム世界のキャラクターとインタラクティブに会話できるというのは、感情移入を高める大きな要素です。RPGではありませんが、光栄の歴史シミュレーションなどはその好例でしょう。コマンドに対して軍師が返答してくれるシステムは、「三國志」で導入されて以来、すっかり光栄ゲームの「顔」になっています。

ただ、台詞をある程度記号化できるSLGと違い、RPGでは無数の状況が予想されるので設定が大変です。アートディンクのRPG「ルナティックドーン」で導入されていた仲間との会話システムは、コンセプトの違いはあるとはいえ、「世間話システム」に近かったと言えるでしょう。ただ、限られたメモリの中では、どうしても会話が類型化してしまう向きもありました。そのためか「2」では省略されています。

とはいえ、限られた台詞でも内容を煮詰めればキャラの存在感は演出可能です。「ときめきメモリアル」などの育成シミュレーションにみるキャラとの会話などはその典型でしょう。限られた台詞でいかに人格を表現するか、それができれば「世間話システム」は、RPGのキャラの厚みを増し、世界観を広げる一つの方法になると思います。

今回はどれもユニークで内容の濃い、独自の視点をもった批評ばかりで、編集部でもたいへん楽しく読ませていただきました。次号も今号と同じく、今まで多くの人が見過ごしてきた新しいゲームの見方を示してくれるような、優れた批評が集まると嬉しいですね。

今号でもファミコンの名作を取り上げるコーナーがありました。ゲームの比重が徐々に新世代機へと移っていく一方で、従来のハードにも埋もれてしまった名作ソフトが数多く残されています。また、すでに評価が定まっている

物の中にも、隠れた長所があったり、後の有名ゲームに影響を与えたソフトが多々眠っています。そうしたゲームを押し入や中古ショップの棚から引っ張り出し、皆さんの力で再評価できれば、編集部としてもこんなに嬉しいことはありません。

もちろんそうした過去の名作批評ばかりでなく、新作ソフトや新しいゲームのアイデア、ゲーム批評への意見や批評への反論なども大募集です。それでは次号もみなさんの批評を楽しみにお待ちしております。



熊本県 島津弥七

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

クロノ・トリガー

立花 歩

時を駆けぬけられなかつた、クロノ……

「ドリームプロジェクト」で話題を呼んだ、大作RPG「クロノ・トリガー」。その中で時間は本当に生きていたのか。

前評判の高かつた 大作RPG

「クロノ・トリガー」の前評判はすごかった。RPGで初めて「時」という複雑な概念をとり取り込もうと考えられた、革新的な予感をさせるタイトルであった。

そして、なにより「ドラクエ」の堀井氏、鳥山氏と「FF」の坂口氏が手を組んだドリームプロジェクトは私たちに夢を見せた。「RPG界二大巨頭の合体か!」ゲーム誌はおろか一般誌までが記事を組

み、TVでは派手なスポットが流れた。

3月11日「クロノ・トリガー」発売。ところが、フタを開けた「クロノ・トリガー」は「凡庸なRPG」に納まっていた。

群を抜いた高水準の 美しいグラフィック

確かに「クロノ・トリガー」のグラフィックはすばらしい。スクウェアらしく高い水準がキープされている。キャラクターはよく動き、演技までする。背景に関し

ても光の差し込み具合から川や滝の流れ、空の表情の美しいこと。まるで、その時の気温から時間まで伝わってきそうなくらいだ。

だが、ゲームの印象は薄く、個性が希薄に感じてしまう。はまらないのだ。これはなぜなのだろう。この最大の要因は、「クロノ・トリガー」の一番のウリである時間のシステムが曖昧で、「時」がゲームの中で生きていないためではないだろうか。

「時間の概念が入る」こう言うといったいどんな想像をするだろう

う。自分が歴史に介入し、影響を及ぼす。タイムワープものといえは映画の「バック・トゥ・ザ・フューチャー」や「ターミネーター」でおなじみだ。全てが因果関係で絡み合っており、ちよつとした行動が未来で大きな影響を生み出す。だから面白い。ある時は主人公自体の生き方だけじゃなく、存在そのものまであやうくなったりもする。そんな、因果で運命的な物語だと私たちはドキドキして楽しめる。だいたい本来存在し得ないはずの人間が時間軸を歪めて行動す

るのだから、誰かと話しただけでも歴史に負荷が生じるのはあたりまえの話である。そんな微妙で複雑な「時間」をテーマに持つてきたからこそその展開が「クロノ・トリガー」には見られないのだ。

確かに「クロノ・トリガー」の中にも時間の流れを意識したイベントがいくつか用意はされている。だが、それも結局は本筋のストーリーであるクロノの行動に影響を及ぼすほどのものではなく、用意されたおまけの域をでない。特に太陽石のイベントは長い時間光をあてて蘇らせるということと時間を意識しているかのようだが、その実結果が分かっているだけに単なるお使いにしかならない。つまりクロノが時間の中を旅しているのではなく、用意されたイベントを渡り歩いているにすぎないのだ。

本筋にかろうじて影響を見せている裁判所の誕生にしても、「裁判所」などは社会の進歩の過程で必ずできるシステムの一つなので、できたことに何のインパクトもない。演出的にもプレイヤーに因果を気付かせるために、現代の大臣が「わし

の祖先が英雄に助けられた時作った」などと言えはかなり分かりやすかっただろう。だが、それでもそのイベント一つだけでは仕方ない。

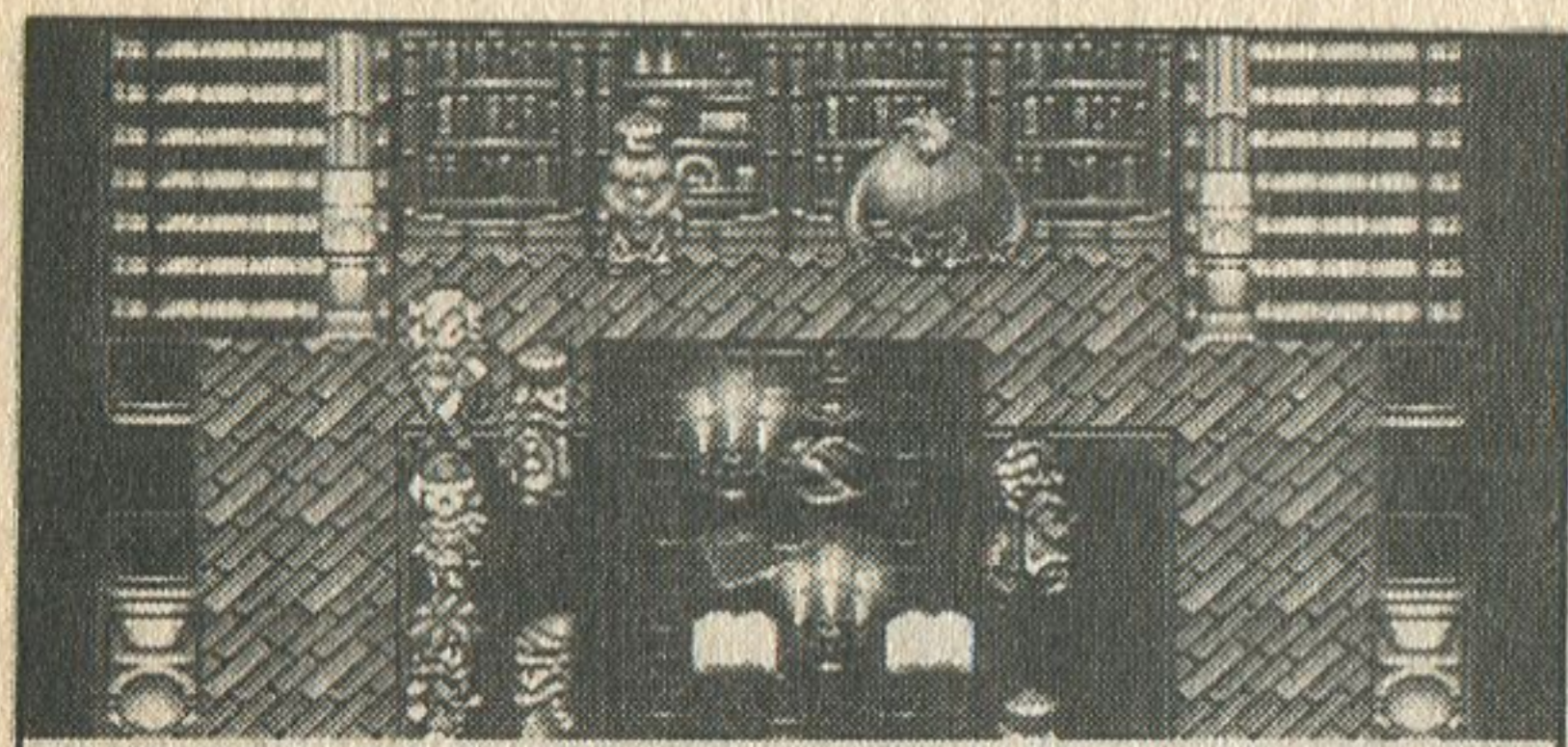
時間が生きているとはどういうことか。

時間がきちんと生きているのならクロノの行動でどんどん未来は変わらなければならぬし、それをもっと遊ばせるべきだった。

たとえば現代で買った銃を中世に持って行って職人に渡したら、突然すぐく技術が進歩して、現代に戻ってみると前のものより格段に強力な武器が売っているとか。さらに前に買った銃を売ろうとして「こんな骨董品いらぬよ」なんて言われたら、何だかすごくうれしくなってしまう、いろいろなるものを過去に売りに行ってしまうだろう。

また、ルッカのゲートホルダーにしても現代であんなものができるのであれば絶対未来ではもっと進化した形のタイムマシンが存在してもおかしくない。そして、滅びた未来から自分の世界を救うためにラヴオスを倒す戦士が現れて

もいいだろう（ちなみにルッカがゲートホルダーを作ってしまうのはかなり無理があると思うが……。なぜ、あんな発明好きというだけの小娘にそんな凄いものを作れるのだろう）。だいいち、黒の夢が出現した時点で歴史はガラッと変わるはずだ。黒の夢はラヴオス、ひいては破滅の象徴である。そんなものが空に浮かんでいれば世紀末思想が生まれるかもしれないし、宗教だって流行るかもしれない。もしくは古代で出現したのなら中世以降、全部世界が滅びてもよかったのではないか。



このゾールには、命、時、理の三賢者様がいらっしやいます。術や知恵で彼らにかなう者はおりませぬ。

個々のイベント演出には光るものもあるのだが……。

このように可能性はどんどんひろがっていくはずだ。それが時間の面白さではないのだろうか。

世界観の安易さによるリアリティの欠如

こういった展開がほとんどないため「クロノ・トリガー」はリアルな時間の流れを感じることができない。時間が感じられないのであれば、タイムワープではなく海外旅行と同じだ。他の時代に行くのが隣町に行くのと同じレベルで描かれてしまっている。

特に世界観の設定がいい加減なところは如何ともし難い。原始の武器が現代のものより強力というのはどう考えても納得ができない。「きらきらしたものとこうかん」などとセリフに気を使っても仕方がないのではないか。先に進むほど武器のレベルが上がるといって、他のRPGの無批判な継承なのだろうが、これではいったいこの世界の人間の文明の進歩ってなんだったのだろうと思ってしまう。時間をしっかりと見せたいのであれば、その時代ごとの世界設定と文明の進

化の過程くらいは緻密に設定して欲しかった。そうでなければドラマに絡む変化を見せるなど無理になってしまう。

凡庸で強制的な一本道のストーリー展開

一方、ストーリーに関してクローンの行動が結果的に魔王を古代に飛ばし、ラヴオスの覚醒を早めてしまったなどの時間が絡むゆえの因果の演出が希薄なため凡庸な冒険活劇に陥っている。また、ストーリー展開が強引で都合主義なためドラマにのめりこめず盛り上がらない。たとえば旅立ちにしてもまだ世界の情景も解っていないのに、いきなり数分前に出てきたキャラクター（マール）を救うためにゲートに強制的に放り込まれる。ルッカに「そう！クロノ助けに行くのね！」なんて言われても気持ちがついていかない。こういった例はあげればいくらでもある。一本道のストーリーで見せるのなら、そう見えない演出と配慮が必要だ。親切で解りやすいのは大切だが、ちゃんとプレイヤーの気持ち

ちも一緒に展開させてくれなくては少しつらい。

またゲートを開く原因となったペンダントの伏線にしてもきちんとして完結した形で見せて欲しかった。マールの持っているペンダントは魔法の王国ジールにおいてサラの持つものと同じのように描かれるが、その後（ラヴオス発現後）のサラの消息が不明な為同一のものと判断できない。古代の封印を解いたり、魔神器に反応したりストーリーの中でかなり意味深な扱いをしているのだからどういう意味があったのかプレイヤーの想像に

委ねることなく、きちんと語るのが正しいはずだ。

結果的に「クロノ・トリガー」は時間で遊ぶこともできず、ストーリーで感動することもできない、中途半端な作品になってしまった。

「時間」をテーマにしたRPGとは……

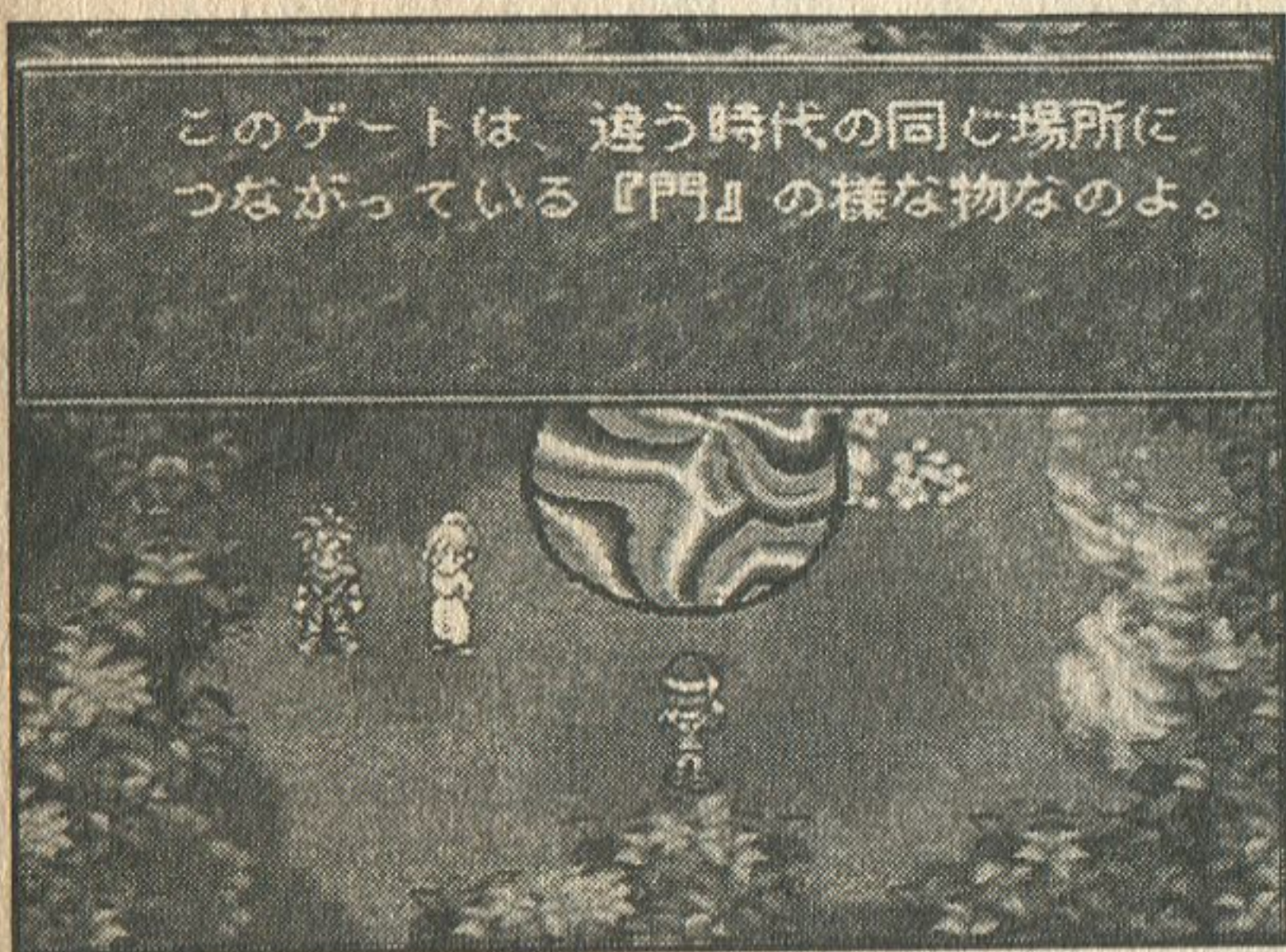
せっかく時間をテーマにしたのだから、オマケのようなマルチエンディングではなく、クロノの行動でどんどんとストーリーが変わっていった方がおもしろかったのではないか。過去の行動の影響による変化がさらに未来に影響を及ぼしてと加速的に話が別れて進んでいったらどんなにすごいものになったであろう。ラヴオスを倒すという最終目標さえあればストーリーなど必要なかったのかもしれない。たくさんの展開の中から自分だけのオリジナルストーリーを体験できる。しかもプレイするごとに違うストーリーになるわけだ。これは飽きない。まさに究極の自由度を持った怪物RPGである。ユーザーもたぶんこれを期待して

いたのではないだろうか。

ただ言うが安しでこれを作るのは、すごく大変なことだろう。SF Cではたしてそうしたシステムが可能なのかということすらナゾである。ゲームのシステム自体を変わりゆく世界を育てるような育成シミュレーションのような形をとるのか、またフラグを鬼のように配置するのか。RPGというジャンルの枠すら越えてしまうのかもしれない。

「クロノ・トリガー」は時間というパンドラの箱を開けてしまったのかもしれない。確かに上手くはいかななかったが可能性という「希望」だけは残った。後を継ぐものを期待して待ちたい。

このゲートは、違う時代の同じ場所につながっている『門』の様な物なのよ。



時間が生きていなければゲートもただの場所移動だ。

プロフィール

立花 歩（たちばな・あゆむ）1965年生まれ。イラストレーター。主に女性誌を中心に活躍中。アジアの文化に興味があり、旅行が趣味。最近輸入雑貨にこっている。好きなゲームはMACの鮫島など単純ながら奥深いゲームを好む。

クロノ・トリガー
[RPG]

メーカー：スクウェア 機種：スーパーファミコン 価格：¥11,400

©1995スクウェア キャラクター：©1995スクウェア、©1995バードスタジオ/集英社

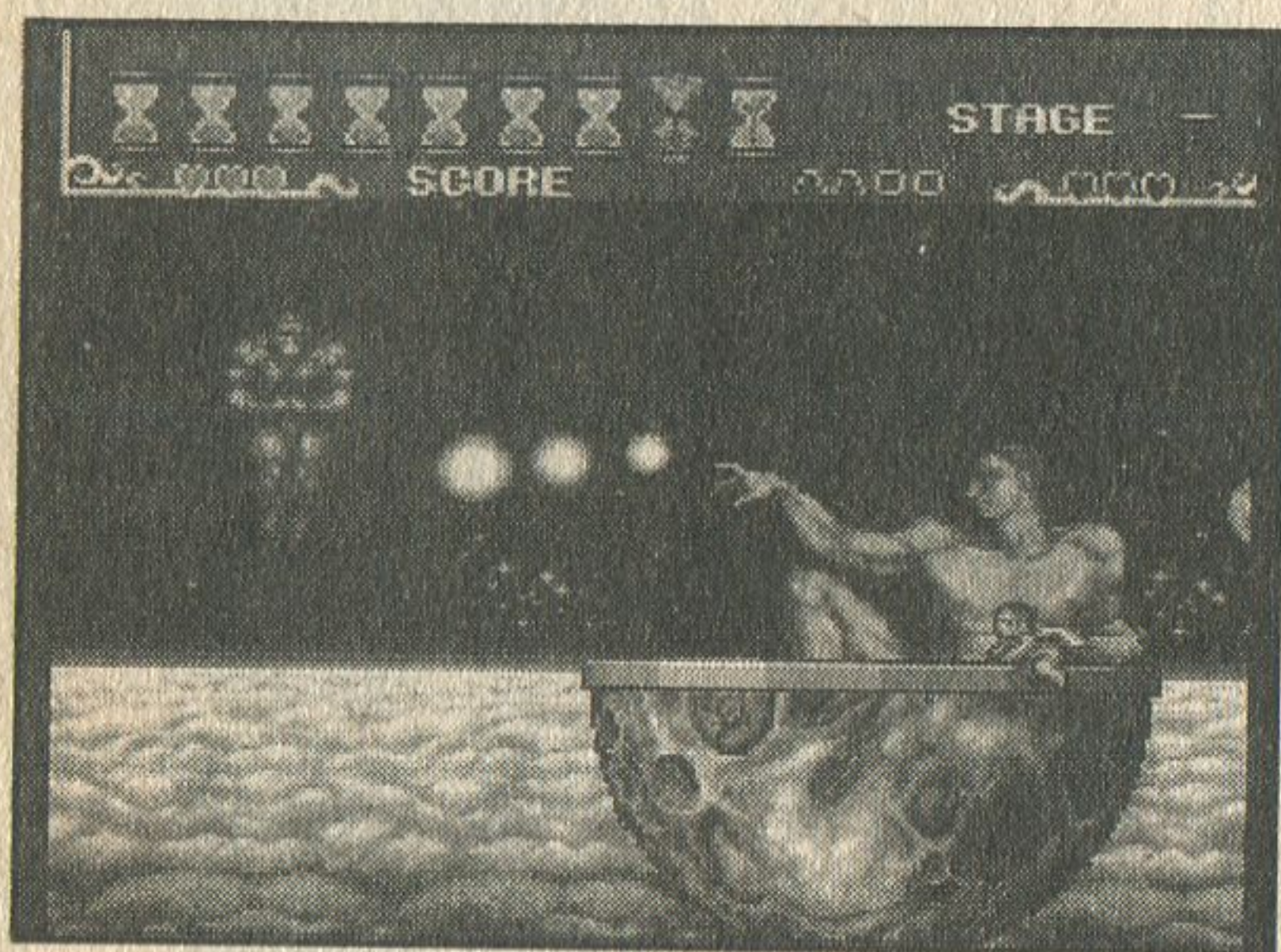
100

「愛」で前作を越えろ! じゃがでできたか!?

前作「超兄貴」は異色なSTGとして独自の地位を確立。その続編は、独特の世界をうまく受け継いだのか。

「愛・超兄貴」は、その独特の世界観で話題となった「超兄貴」の続編である。前作ではオプシオンだったボディビルダー2人が主人公となり、その自慢の体を誇示する攻撃システム「ポージング」によって敵を倒していくSTGになっている。

前作「超兄貴」には、毛色の変わった少しヘンなSTGという印象があるかもしれない。だが、その実、世紀末、宗教的、芸術的といった様々なイメージを感じさせる。これはゲームの世界に、確固とした美学が存在したからではないか。一方、「愛・超兄貴」から感じられるのは、ただ単に下世話なギャグゲームという印象だ。笑わせようという意図がミエミエなのである。そのギャグを見せたいがために設定されたのが、ポージングというシステム



見た目は確かにおかしいのだが...

ムではないだろうか。ポージングを行うにはコマンド入力を行わなければならない。これに十字キーを使用するので、敵や弾を避けながら入力するのは、とても難しい。それで通常攻撃に頼るしかなくなるのだが、これだけではとても敵の攻撃を乗りきるこ

とができない。結局、逃げ道として設定されている無敵ガードボタンが多用されることになる。この無敵状態はボタンを押している間はずっと続くので、何もしないでも先に進めることができる。確かにボスとは必ず戦わなくてはならないが、ガードのおかげで簡単に倒せるボスたちにはまったく存在感がない。ステージもボスもただ退屈なだけだ。結局ゲームの演出であるはずのポージングが逆にゲーム性を壊してしまっている。まさに本末転倒。ポージングをゲームの中心に据えるならば、それをうまく生かすゲームの形をまず考えるべきではなかったか。90年発売のMDソフト「マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー」は、マイケルのダンスのイメージを大切に、キャラクターを生かしたゲーム性を構築していた。だが「愛・超兄

貴」のポージングシステムは、すでに述べたようにSTGという形態に合っていない。そしてポーズ自体、ギャグになっているだけで、カッコいいという要素は感じられない。

「超兄貴」には、キャラや、それを取りまく世界、そしてゲームに対する愛が感じられた。もちろん続編が前作と同じものである義務はない。しかし、前作のどこに魅力があったのかを理解することは最低限必要なのではないだろうか。それがなかったため「愛・超兄貴」にはまったく「愛」が感じられないのだ。

プロフィール

林村わたる (はやしむらわたる) 1968年生まれ。どんなジャンルのゲームにも手を出す悪食ライター。部屋で魚を飼いたいのだが、世話をする暇がないので「アクアノートの休日」で我慢しようとしている。

ドラゴンと少年の出会いと別れの物語

新鮮な世界観とシューティング性で業界の高い評価を受けた「パンツァードラグーン」。その魅力の本質とは。

パンツァードラグーンは完熟したゲームだ。それはプレイヤーが実際に自分の周囲を体感できる3D表現技術、独特の雰囲気をもつ世界観と練り込まれたシナリオ、そしてそのすべてを昇華させゲームとしての面白味を堪能できるシステムより導き出される。難易度が後半急激に上がることや常に360度全周囲に気を配りつつ戦うことに少しストレスを感じることもあるが、雰囲気に着かれてついついプレイを重ねてしまう。

細部まで作り込まれた情緒あふれる世界観

その要因は世界設定、物語構成の巧みにある。このゲームには一つの世界が存在する。そこでは人間は衰退し、旧世代に兵器へと改造された生物たちも曲がった進化

を経ながら自然の中で息づいている。日々の糧を追い続ける人もいれば、人間の復権をめざし殺しあう国もある。個々の持つイメージは統一され、細かい設定を有す。例えば、旧世紀の生物兵器は皆洗練されたフォルムを持つ一方、帝国軍は直線的な低水準の兵器に旧世代の技術を強引につけた形でデザインされる。細かくあげるときりがないが、制作者はかなり細かく世界を創りあげ、舞台を整えた。Moebiusというフランスのイラストレーターにイメージイラストを依頼したことからもそのこだわりが見てとれる。

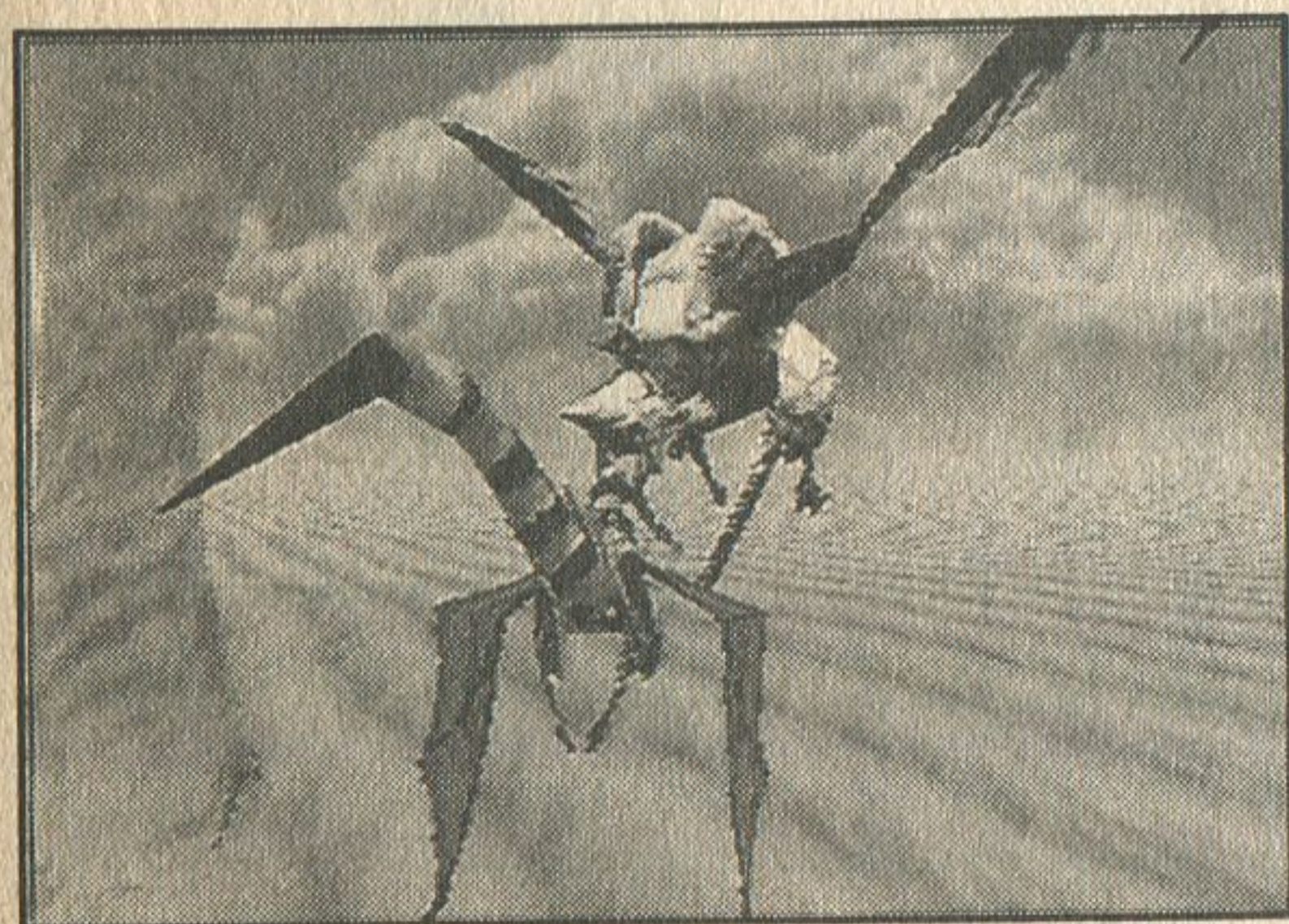
その舞台で物語が動き出し、世界を彩り始める。永き封印の時から目覚めた2体のドラゴン。古のプログラムに導かれ、最終兵器たる「塔」の発動へと向かう白きド

ラゴン、その白きドラゴンをくい止めんとする青きドラゴン、旧世代の遺跡「塔」と2体のドラゴンを手にいれんと欲する帝国。そして三者の戦いに巻き込まれ、世界を救う遺志を託された16歳の少年は、青きドラゴンとの交流をへて、力のないひとりの少年から何かをやり遂げた目を持つ青年へと成長してゆく。

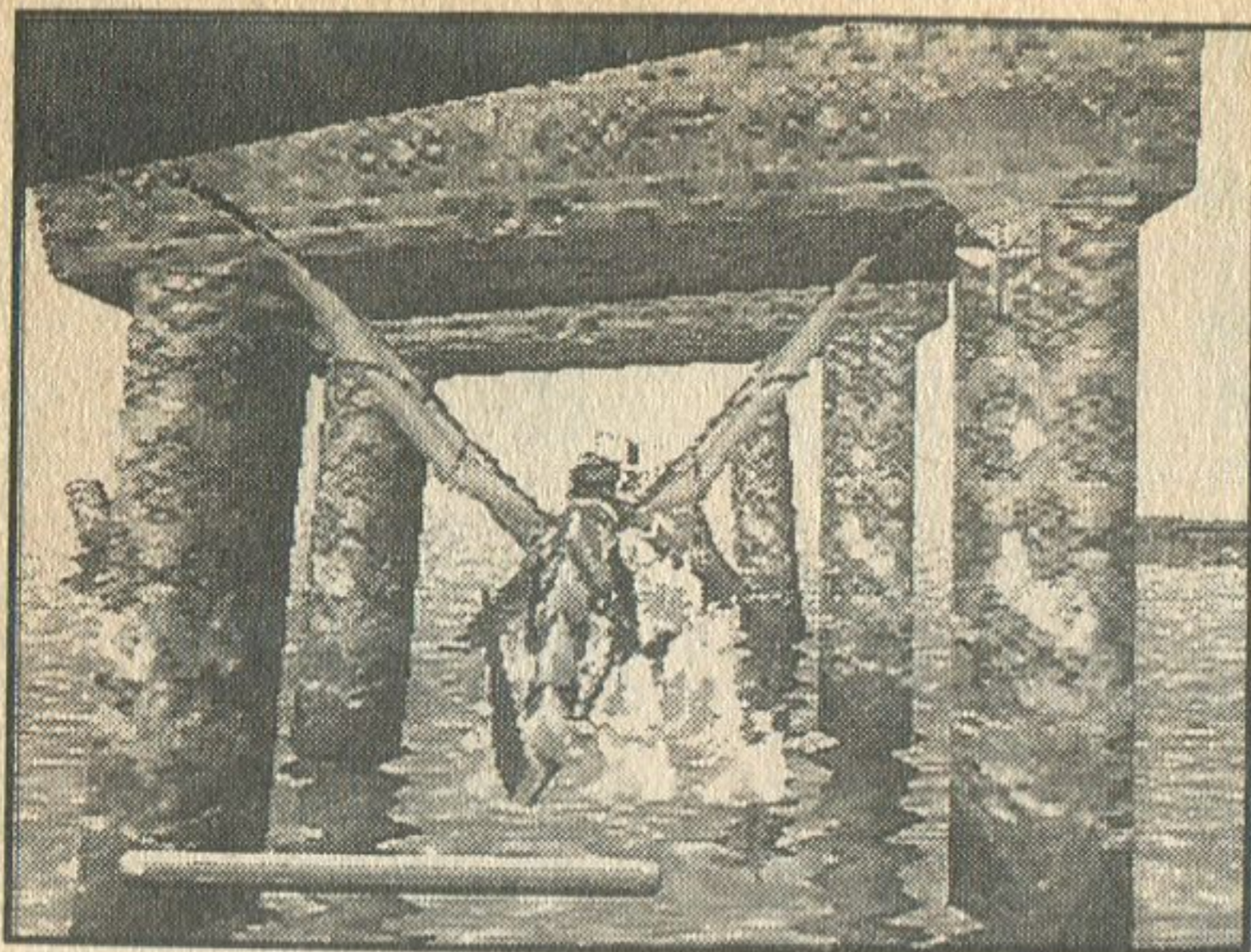
魅せる事に主眼をおいた絶妙なカメラワーク

そこに施される演出はゲームで描写されるすべての事象を雄弁に語り始める。ストーリーは主人公の知り得ること以外は極力情報をおさえられ、その目で感じられること以外はほとんど何も語られない。白きドラゴンの見せるその無心な狂気と悲痛を訴える眼差し

は、全編に漂う儚きドラゴンの運命を感じさせる。あくまで魅せることに主眼を置いた映画的な演出。製作者は良いシーンのみを見せるためにドラゴンの行ける範囲を限定し、自由度を落として決められたレールの上を飛ばせ、主人公の周りに美しい情景を作り上げ、その世界を体感させた。



意味深なプロトタイプとのコンタクトはユーザーを物語へと誘う。



3Dシューティングとしてもかなりハイレベルな出来。

画面には様々な生き物が現れ、細かな表情、動きでこちらにイメージを訴えかけてくる。プレイ経験のない方はわからないことかもしれないが、マスターを失い咆哮する青きドラゴン、その遺志を継いだ少年とドラゴンが交わす不思議なふれあい、少年が伝説のドラゴンにまたがり飛んでゆくのを見上げる少年の仲間達……。無駄とも思えるほどのささいな情景が効果音、カメラワークなどの絶妙な演出によって増幅され、世界観を構築し、ゲーム内に切々と語り込められている。こんな繊細な世界だ

から私は惹き込まれたのだ。それらはこう語ってくれる。透き通った世界を飛ぶことの楽しさを、ドラゴンと少年の出会いと別れの物語を。

あなただけの「何か」を感じとってほしい

パンツァードラグーンは従来のSTG、ただ爽快さを追い求めたゲームとは違って、プレイ後に何かを残す。ここにこのゲームの非凡たるところがあるようだ。設定をたてて、ストーリーを作つてそれらをゲームに当てはめていくだけでは、こんな作品はできない。サターン発表時から紹介され、発売までになんか時期を要したこともうなずける話だ。

かなり見る側、遊ぶ者を意識したこのゲーム、知らずに済みますのはあまりに惜しい。いやになるまでがんばって、ぜひあなただけの何かを感じとってほしい。

プロフィール

堀内直哉(ほりうち・なおや)
1971年生まれ。
ゲーム雑誌の編集者兼ライターとして細々とゲームしてます。愛するものは、バックマンやぶよぶよなどの丸い奴ら。でもポリゴンもいいもんだと思う今日この頃です。

ONE POINT COLUMN

「悟空伝説」に見る実写格闘の未来。

実写ゲームはその名のとおりにインパクトのあるリアルな画像が特徴だ。だが、現状のタイトルでは動きがぎこちなく、遊べないものが多い。これは実写が普通のゲームよりかなり膨大なデータを必要とするからなのか。実写の場合、表示する色数がとんでもなく多く、一枚あたりの画像データはかなりのものとなる。そのため動きのパターンが限定されてしまう。こういったジレンマから今まで画面的な部分を優先し、ゲーム的には寂しいものが多かった。

だが、PSで発売された「悟空伝説」はキャラクターをあえて小さくすることで動画パターンを増やし、今までの実写格闘とは違う出来となっている。確かに技数が少なく画面的にも地味であるが、簡単で統一された

操作性やキャンセル攻撃などゲームのツボは押さえられている。また、キャラクターも、それぞれ個性がはっきりしていてわかりやすい。遠距離攻撃主体のヤツや投げ専門などプレイヤーが使い分けて楽しめる。次世代機だけな今の今、画面のクオリティばかり追究されがちだ。特に実写は画面の個性のみを売り物にしているものが多い。その中で、画面が地味になるというリスクを背負ってまで、あえて動きのクオリティを追究し、キャラを小さくしている姿勢には好感がもてる。

実写の個性的な画面に充実した内容がついてくれば、とても面白いゲームとなるだろう。ゲーム性を重視した「悟空伝説」はそんな可能性を感じさせる一本である。



名作ゆえに、惜しいスタイルと操作性

バーチャの「亜流」として見られ続けてきた「鉄拳」。しかしその個性、そしてゲーム性は確実な「オリジナル」であった。

対戦格闘ゲームのパイオニア『ストII』が発売されてからすでに4年。あらゆるメーカーからあらゆるタイプの対戦格闘ゲームが世に送り出され、そして消えていった。そのために後発のゲームは発売前から「1タイプの」という見方を強いられている。メーカーは、そういったくられ方を避けるために、様々なアイデア・要素を付加して差別化を図っているが、果たしてその試みの成功しているゲームがいくつあるかと言え、だいぶ疑問が残るのも事実だ。

「バーチャ」とは本質的に違うゲーム

プレイステーションの対戦格闘『鉄拳』も例外ではなく、発売前から色眼鏡で見られることを強いられたゲームだった。色眼鏡とは

「バーチャファイター」と同じというものだ。おそらくほとんどのユーザー、特に対戦格闘のヘビィユーザーはそう見ていた。しかし簡単に、「1タイプの」ゲームという一言で片づけられるのだろうか。『鉄拳』と『VF』の類似点とは、「格闘」の方向性……必殺技を排除した等身大の格闘……やキャラクター18人の性格付け、ポリゴンという、見た目の部分がほとんどだ。つまり似ているのは表面的なことばかりで、その本質は（あたりまえだが）まったく違うゲームになっている。

『鉄拳』においてもっともオリジナリティ溢れる部分とは、まずその操作系だ。4つのボタンをキャラクターの四肢とシンクロさせるといふ操作系は、「より本物の格闘に近いもの」という発想の産

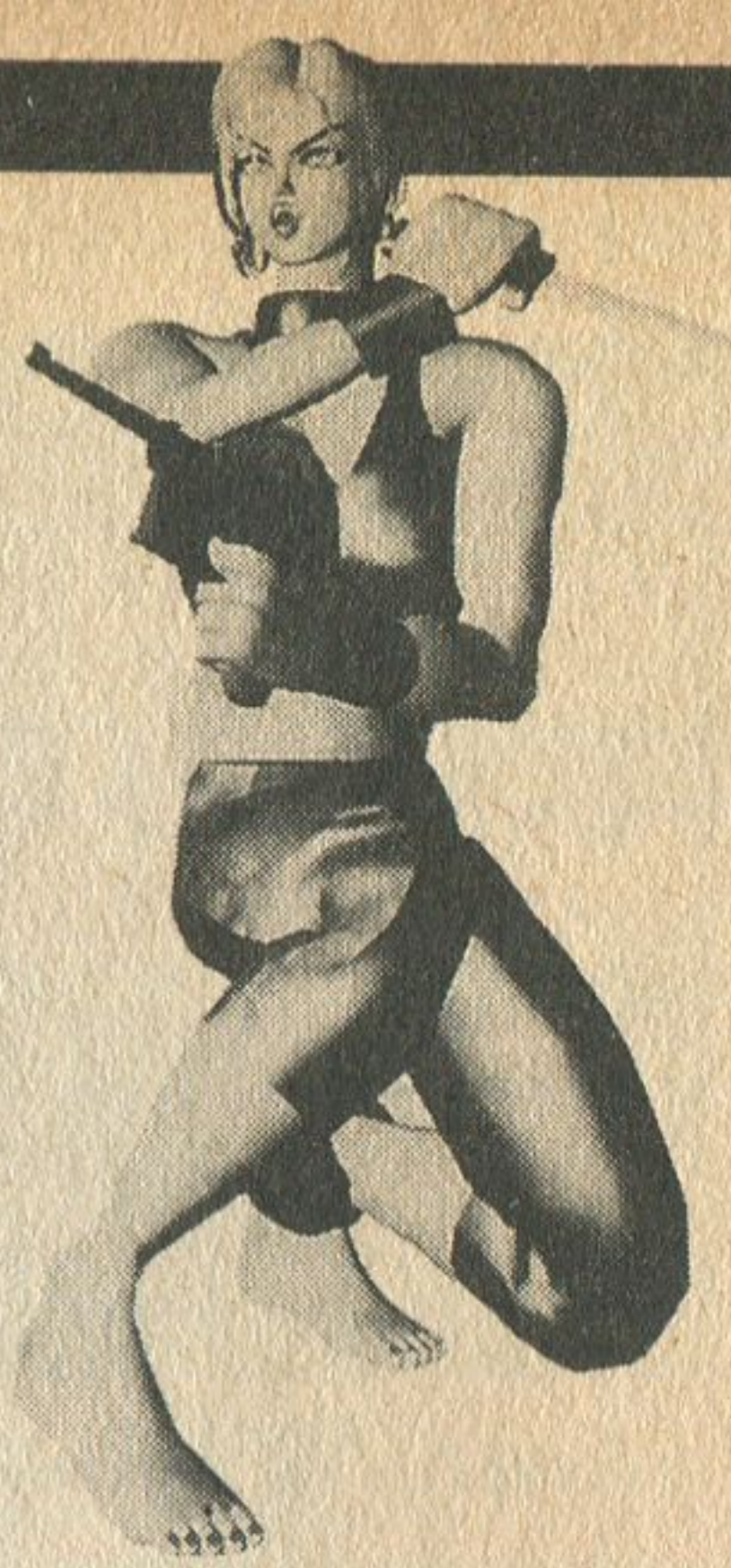
物だろう。右手ボタンを押せば右パンチを出し、右手↓左手と連続して押せばワン・ツーパンチが出る。格闘ゲームの重要な要素、「キャラクターとの一体感」を最優先させたパッドデザインだ。半面、単純にボタンを押す回数が多くなり、覚えにくくなってしまっている。しかしコマンドが、事実上記号化してしまっている最近の対戦格闘ゲームと違い、より身体的にまとまっている。不慣れがゆえの「操作しにくい」という意見は無視して、素直に賞賛したい。

そして、『鉄拳』の対戦スタイルも、中間距離からの攻防を重要視した、今までのものとは一線を画したものだ。例えば、飛び込み技の多さと使いやすさ。中間距離から飛び込んで、上・中・下段を打ち分けられたり、技を出した後の



B級ノリのキャラ。ユニークな個性は抜群。

硬直時間の短さは、一か八かのときに重宝する。特に、ガードしても反撃できずに次の攻撃を受けてしまう「よろけ技」も中間距離からの攻撃方法であり、このスタイルに拍車をかけている。いかにして懐に入り込み攻撃するか、というシビアな闘いを目指しつつある



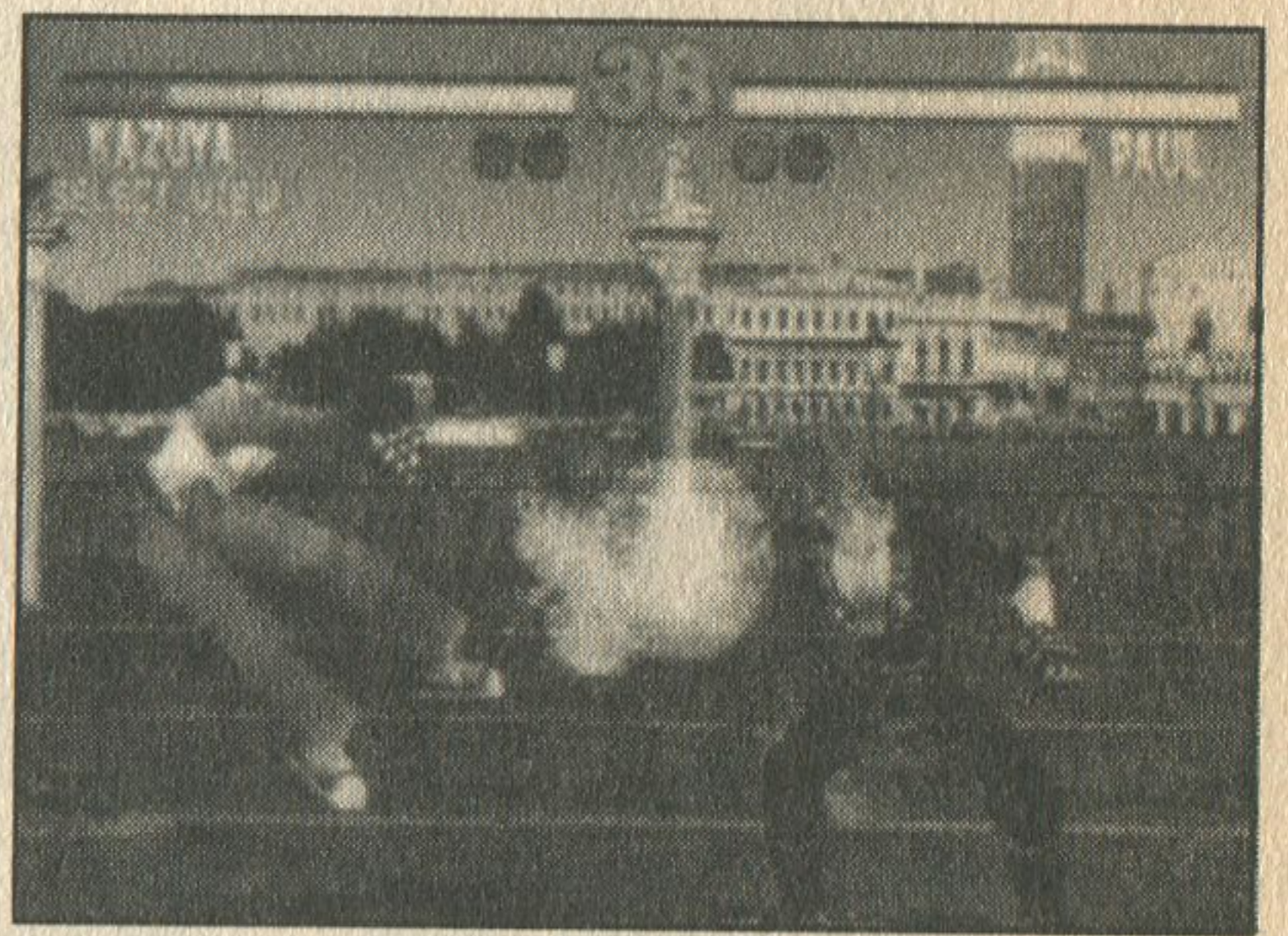
『VF』と違い、より派手に、よりダイナミックにというスタイルを目指している。

残念な、「防御」から「反撃」へのストレス

だが防御の難しさ、操作性の悪さが、『鉄拳』の対戦スタイルに影響している。なぜなら『鉄拳』の防御操作は、『ストII』から馴染みになっていく「十字キーを相手と反対方向に入れる」というものである。おそらく操作系の簡略化（両手・両足の4つボタンを優先させている）とユーザーの慣れた操作の2点からこの方法が選ばれたと思う。確かに操作はしやすいが、今のままでは『鉄拳』と



の相性が悪いように感じてしまう。なぜなら、防御が重要な対戦格闘では、防御する時間は攻撃よりも多くなる。つまりキャラクターは後ろへ、相手と間合いを離そうとする動きが自然と多くなるのだ。波動拳を代表とする間合い無視の技が存在しない『鉄拳』で間合いが離れることは、相手の攻撃も当たらないかわりに自分の攻撃も届きづらくなる。防御から反撃に移るときに離れた間合いを詰めるため、十字キーの後ろから前へという操作を必ず行わなければならない（コマンドとは無関係に）。この1テンポのズレが反撃をしにくくし、相手の上段攻撃をしゃがんで避けて懐に入り込み投げるといった接近戦を難しくしている。例えば、相手の攻撃判定が発生するのと同時に、十字キーを後ろに入れていると後退しないよ



技も超ハデで気持ちがいい。

うにするのはどうだろうか。後退して相手の技をかわし攻撃するといった戦法はしにくくなるが、防御から攻撃へ移ったときの1発目が届く距離に両者がいる方が『鉄拳』には合っていると思う。また技を外したあと、ガードされたあとの硬直時間をコマンド何秒か長くすることで防御から反撃へのストレスは回避できるだろう。

『鉄拳』における「中間距離での闘い」の善し悪し、好き嫌いは別にして、このスタイルのためにはひとつのアイディアの影が薄くなっってしまった。それはニーナとアンナが使う関節技だ。これはひ

とつ技の実行中に別コマンドを入力すると、別の技に移行するという極めて特殊な投げ技である。実際の格闘でも重要視されている関節技を、真つ正面から捉えてゲームに落とし込もうとする努力が見える。そしてその試みは、成功の兆しささえ見せているのだ。ただし防御時の操作性と『鉄拳』の対戦スタイルのために、ある程度の実力差のある相手にしか使うことができなくなってしまう。投げ技のひとつとしての関節技はこれまでの格闘ゲームにも存在していたが、完全にひとつの技として切り離れた初めての試みだけに、使う機会が限られてしまうのは単純にもつたいないと思う。ぜひとも続編では、この「関節技」をレベルアップする方向に進んでもらいたい。

プロフィール

松島賢司(まつしま・けんじ)
1969年生まれ。
(株)ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーブリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。「バーチャ2」に散財する毎日。

鉄拳
[ACG]

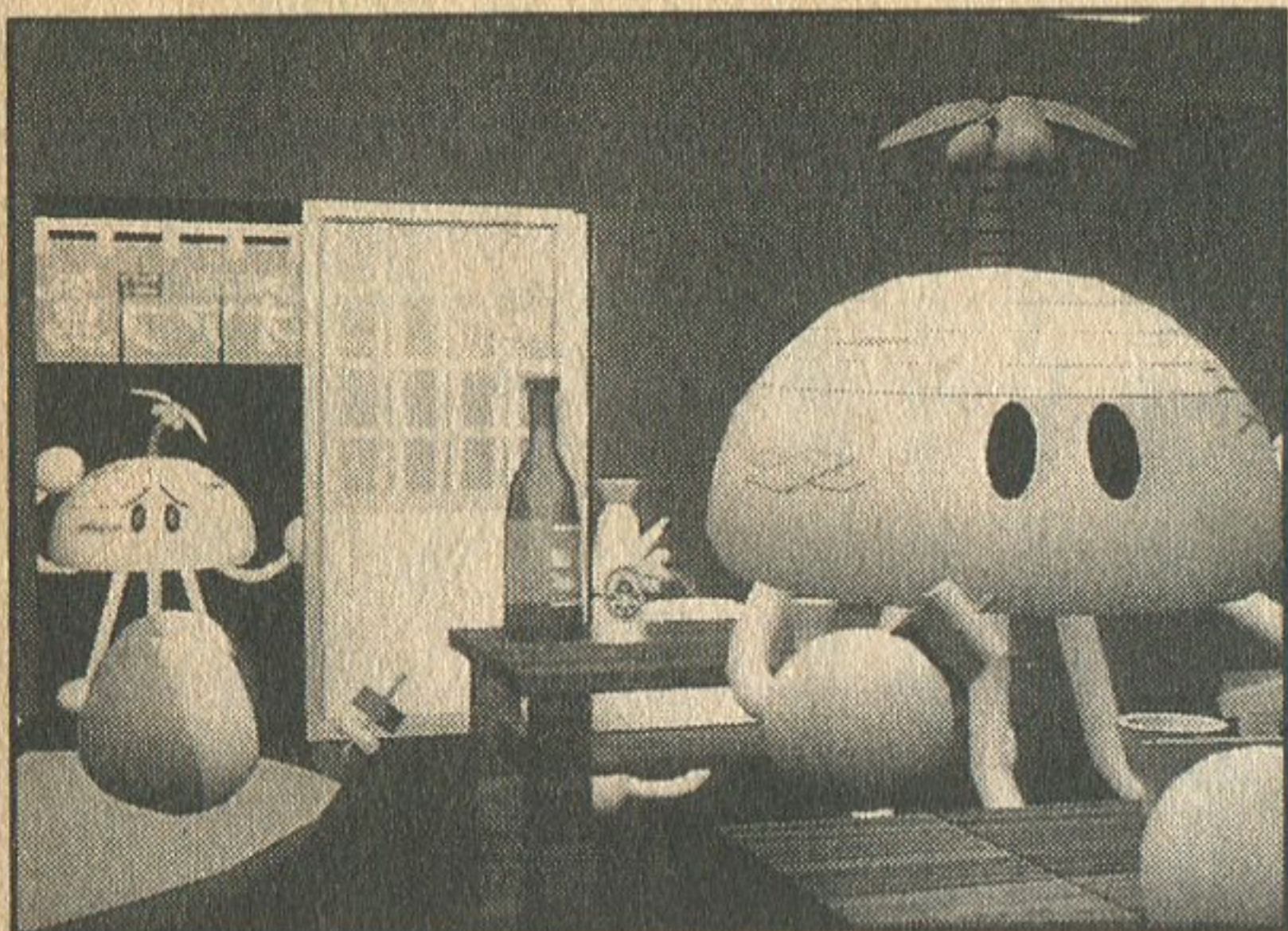
メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/価格：¥5,800

©1994,1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PS初!! オリジナルゲームの大傑作

「元祖とびゲー」のキャッチでおなじみ。3Dポリゴンをフルに使った壮快なアクションゲーム決定版!!

テレビゲームは不思議なものだ。例えばこの『ジャンピングフラッシュ(以下JP)』。単なるON/OFFに過ぎないデジタルなボタンを押ししたとき、確かに、指先に何かの力を感じている。そして指先から伝わる浮遊感、飛翔感。落下しながら敵キャラを踏みつぶしたと



これが噂のムー星人。かわいいんだムー。

き、十字キーを押さえる左手親指に感じる衝撃。絵があり音があるテレビゲームから与えられる、視覚・聴覚情報以外の「触覚」が、アクションゲームの命ではないだろうか。「JP」を遊んだとき、つくづく、そう感じた。

もちろん、ウルトラの作り出したポップなキャラクターはいい。またマップ構成も巧みだ。ワールド2の窮屈さから、ワールド3で解放されたときの気持ちよさ。宇宙空間に浮かぶコロニーからジャンプするときの緊張感。プレイしたほとんどの人が「もっと遊びたい」と、エンディングを迎えたときに思ったはず。そんな腹八分目なポリウムは、個人的にスキだ。3Dシューティングの部分だけを見ても、最近氾濫しているゲームと比べて見劣りしていない。

このように「JP」の魅力はいくつもある。が、強いて一言でその魅力を表現すれば、やっぱり「触覚」に尽きる。このことは、他の面白いアクションゲームを見れば、一目瞭然だ。例えば『マリオ』や『ソニック』では、ジャンプしたときの浮遊感や回転して敵キャラを踏みつぶしたときの衝撃がそれ。対戦格闘ゲームも、様々なタイプのゲームが氾濫しているが、最終的に残るのは「肉と肉のぶつかり合い」を表現しているものだろう。アクションゲームも例外ではなく大容量化している方向性の中で、忘れてかけていたそんな「触覚」を、「JP」は思い出させてくれた。

もう一点、「JP」が示したものがあ。それは「ポリゴンの意味」だ。最近、特に次世代機の時代になってからポリゴンゲームが増えた。し

かし、ゲームと密接に結びついたポリゴン(=技術)がいくつあるだろうか。ポリゴン麻雀も面白いが、「目新しい」という域をまだ出していない。レースも3Dシューティングも対戦格闘も、すでに当たり前になっている。そんな中で「JP」は、まさにポリゴンならではのポリゴンのみで成立するフィールドと3D視界(主観視)。そこを自由に跳ね回れる気持ちよさ。どちらが欠けてもこの面白さは出せなかっただろう。「JP」は、技術とゲームが結びついた数少ないソフトなのだ。

プロフィール

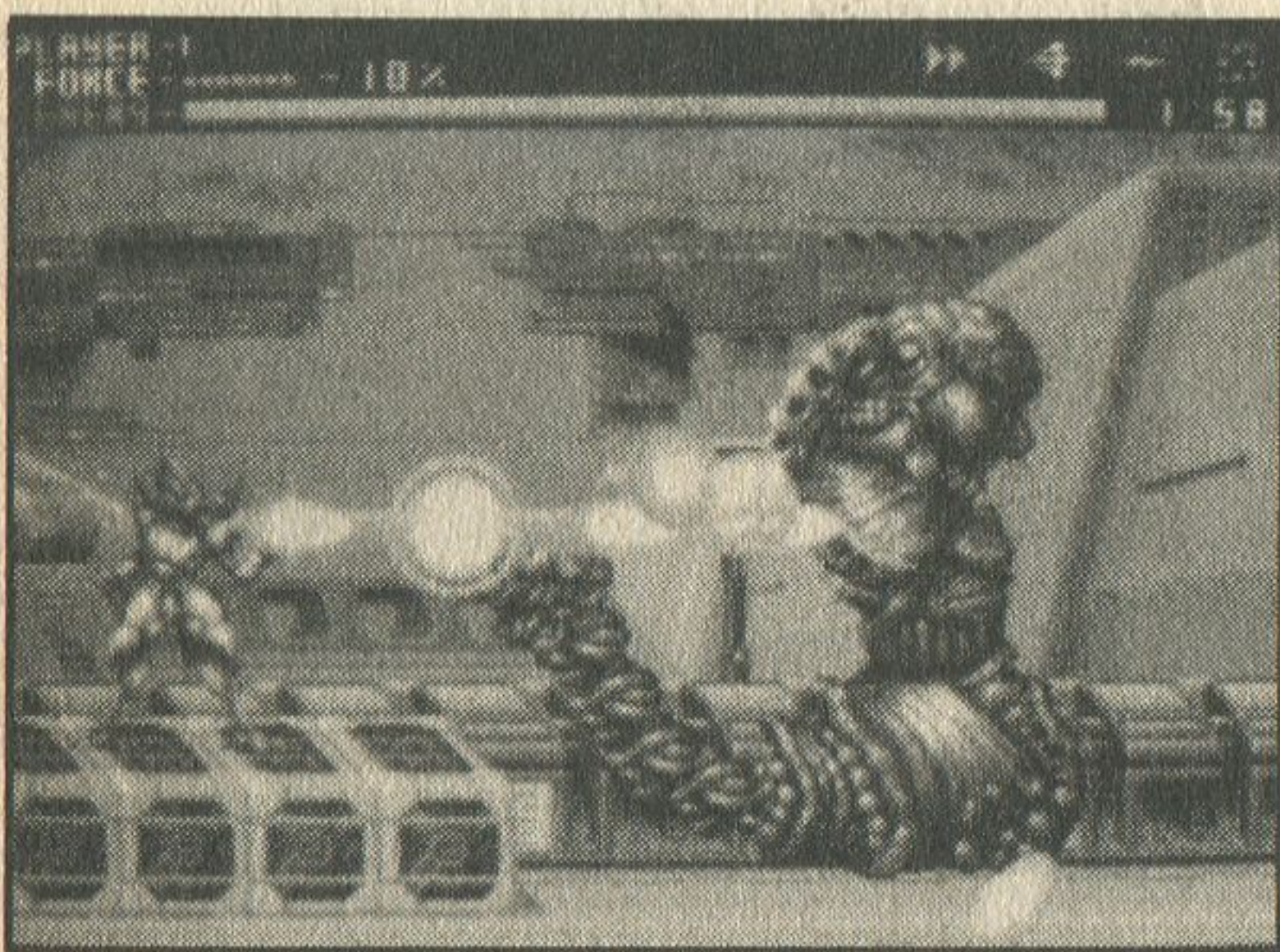
松島賢司(まつしま けんじ) 1969年生まれ。(株)ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーフリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。「パーチャ2」に散財する毎日。

定番にはない、辛口のうまさを秘めた一本

地味ながら良質な作品を提供し続けるトレジャー。今回は下派手で爽快なアクションゲーム。そのセンスに脱帽!

70年代の熱き血をたぎらせたヒーローたち。それを彷彿させる主人公イpsilon 2の勇姿は、鋭く尖ったダークヒーローの匂いが感じられる。ゲーム自体、このヒーローの活躍する世界観を真っ向真面目に表現している。ゲームオープニングの赤い星雲のグラフィックを見た時、素直に「カッコイイ」と思いリセットを繰り返してしまつたくらいだ。難易度設定にしても[super easy]~[super hard]しか存在しないという徹底ぶり。別にsuperなんてつけなくてもいいんだけど、あえてそうしてしまう気合いの入ったヘンなセンスに思わずニヤニヤしてしまう。ゲーム中の演出もだが、世界観をしっかりと構成した中にシヤレの効いた部分を見せるあたりが見事だと思う。

またキャラクターの動きがいい。



爽快なアクション。ボスキャラは数も多く、凝っている。

イpsilon 2のモーションの多さは5等身からくるカッコよさ、軽快さがある。ボスキャラの対戦前のデモストレーションで、多関節がグリグリ動きまくる様などはエクセレントである。では、肝心のゲームの内容はどうか。実はこの作品、各ステージが極端に短く設定されている。そこに

出現するザコキャラもそれほど堅くない。どういうことかと言うと、撃つ快感と同時にスピード感が増す。こうしたことで、見せ場となるボス面が次から次へとたたみ掛けるような展開を見せ、プレイヤーは激しい緊張に捕らわれる。なめてかかると痛い目に会うのだ。それでも、その突き抜けるスピード感と迫り来る緊張感に魅せられ、何度もコンティニューを繰り返してしまう。

しかしこのソフト、万人向けに楽しめるかという点、答えは否である。私も、今までは「それではイカン!」と思っていた。だが、最近はその疑問に思う。万人向けになるのがそんなに大切なのだろうか。わかりやすくても個性のない、似たようなゲームはたくさんある。かくゆう私もこのソフトは、辛いと感じて一度ほどコントローラーを床に叩きつけた。

それでもまたプレイしたくなる。この、他では味わえない強烈な個性に魅せられてしまうのだ。また、その辛さは決して絶望的なものではない。ステージごとのセーブ。パスワード入力による、再スタート可能なシステムなど、ユーザーへの配慮も忘れてはいない。その辺を考え違ひしたソフトこそダメなものであり、考え直すべきなのだ。

今まで辛そうと思い、手を出せなかったユーザーにもぜひ遊んでみてほしい。定番にはない、ピリツとした辛口のうまさを...

プロフィール

岡元建三 (おかもとけんぞう)

1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「学校の怪談」クリーチャー、「ゼイラム2」特殊衣装ほか。

インタラクティブ・ムービーの真骨頂

名ばかりのインタラクティブ・ムービーが多い中で、映画とゲームの融合を徹底して追究した優れた内容の作品。

ゲームソフトで初めて 試写会を行った作品

『Dの食卓』は、ゲームソフトで初めて完成試写会を行った希少なソフトだ。僕もその試写会に行ったのだが、その内容の奇抜さに驚いた。映画館の銀幕をモニターにして制作者がゲームを最後までプレイするさまを、座席に座って2時間鑑賞するというものだったからだ。ゲーム自体がインタラクティブ・ムービーという形式をとっているとはいえ、まさに映画の試写会そのままである。

実際、このソフトには至るところに映画を意識した部分が見て取れる。試写会を催したのもその一つだろう。他にも、2時間という時間制限が切られており、その間セーブも一時停止もできないゲー

ム構成や「御鑑賞いただき有難うございました」と表示されるエンドテロップ。画面の上下を切ってシネマサイズにした画面構成などなど。まだまだ例は数多くある。

これで内容が御粗末だと何をかいわんやなのだが、『Dの食卓』は映画とゲームを十分に研究し、双方の長所を組み合わせた、まさにへ参加できる映画×インタラクティブ・ムービーの名に恥じない出来となっているのだ。

まず、全体を通して流れる主観視点（主人公ローラの視点）と、客観視点（観客の目でローラを眺める視点）の組合せが素晴らしい。探索部分では主観視点、イベント部分では客観視点と視点を切り替えることで、プレイヤーがローラ自身ではない、かといって観客でもないという独特の雰囲気を作り

出すことに成功している。

その主観視点では「夢見館の物語」でも採用されていた、ローラが決まったルートで移動する「ライン移動システム」が導入されている。あえて自由度よりも計算された映像の美しさにこだわったこのシステムは、ゲームが部屋の探索をメインにしているのではなく、映画的な映像を見せることを主眼においているため、まさしく正解だったといえる。

加えて客観視点では、優れた演出で組み上げられた映像が素晴らしい。そのため作品がCGの垂れ流しではない、1本の映画的な物語として意味のある内容にしあがっている。

例えば、ローラの演技を切り取るカメラワークやカット割りも丁寧だ。暖炉に落ちている鍵を拾う



表情一つで感情を表現する、優れたローラの演技。

のに、ローラの足元からなめるように上がって行くカメラ視線や、階段を昇降する際に主観視点と客観視点が切り替わる部分など、細部まで演出が行き届いている。

また、ローラの演技にも味がある。紙を一枚拾うシーンでも、機械的にゲットするのではなく、紙

の裏まで確かめる人間臭さ。表情や息づかいを細部まで作り込み、ローラをただのポリゴンキャラではなく、女優として描こうという作り手のこだわりが感じられる。

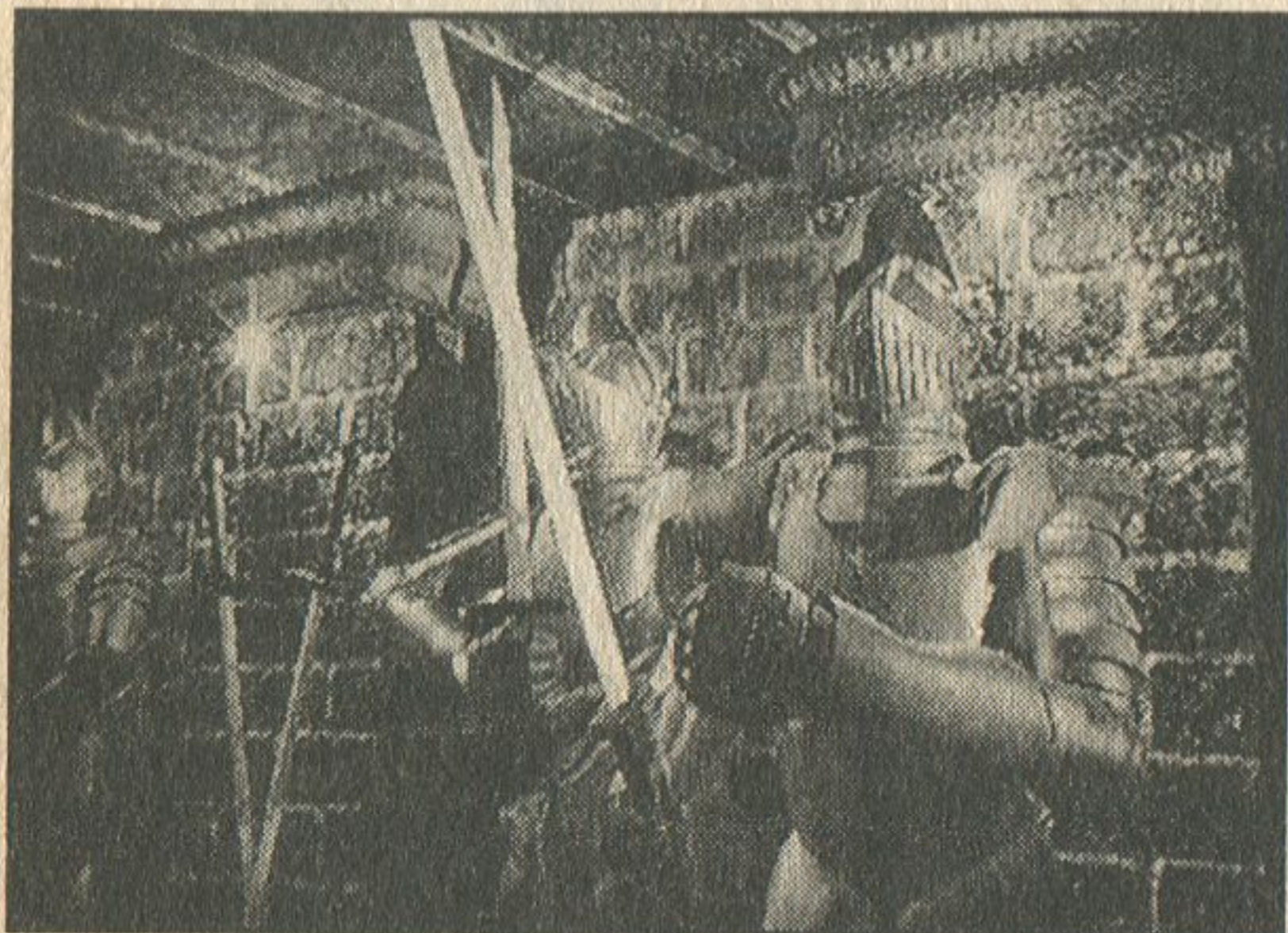
その結果、大人の女性の清楚な色気まで感じられる、存在観あふれるキャラクターとなっている。そうした映像の土台となるCGも質が高く、中世風の城の内部という重苦しい雰囲気をもよく表現している。石の重みや金属の肌触り、セーターの編目に至るまで配慮が行き届いており、世界に存在感を与えている。ローラが歩くにつれて変化していく光の照り返しなど、光源の設定や照明効果も秀逸だ。

ゲームの枠を越えて質を競い合う時代

こうした練り込まれた映像や、優れた音響が一つになって、『Dの食卓』の世界が描き出されている。ここには、凡庸なRPGにありがちな文字や台詞に頼った世界観の説明がない。一見良くある中世風の城という舞台設定も、「D」の名に似合う血塗られた中世の伝説

や、物語の影の主人公ともいうべきリクター・ハリスの想念の世界という点を考えれば、必然性をもって描かれていることがわかる。

ストーリーの節目となる幾多の謎や小道具も、一見理不尽なようで、精神世界という現実の理屈が通用しない世界観に良く適合している。その配置も巧妙だ。オープニングで簡単なヒントが提示されるため、序盤がスムーズに進むばかりか、CDの1枚目は思い切つて物語の展開を1本道に絞り、謎の難易度も比較的簡単に抑えられている。CDの2枚目に移つてか



映画的なアングルやカメラワークが物語を支える。

らは、試行錯誤が必要な謎を用意してある程度世界を探索させ、その謎が解けると一気にラストまで遊び手を引っ張っていく。

また、物語の折々に挟み込まれる回想シーンも巧妙だ。回想を単に象徴させて物語の主題を常に頭にとどめさせているばかりか、ラストへと続く効果的な伏線になっている。

ただ、あえて欲を言えば、すべての事情を知ったローラが、あまりに冷静に現実を受け入れたように見えたのが残念だ。冷静な女性だからかもしれないが、ここはストーリーの要の部分なのだから、ひざまずいたり、胸を抑えたり、息を荒げたりなど、ローラの葛藤や心の動きを示す演技が必要だったのではないか。ただ、これも言ってみれば蛇足の部分で、全体の評価が下がってしまうわけでもない。

むしろ、『Dの食卓』は、インタラクティブ・ムービーの一つの完成形として評価されるべきだろう。これまでインタラクティブ・ムービーというと、一般には最先端のデジタル・メディアという感覚が

あった。Mac専用のソフトが多かったのも、その幻想に拍車をかけた部分があっただろう。とはいえ実際は、制止画のCGや奥行きに欠ける実写映像でお茶を濁したものが多く、ゲームとしても映画としても中途半端な作品が大半だった。その中で、『Dの食卓』の制作スタッフがこだわった「映像の完成度の追求」は、作品を従来のレベルから軽く越えたものにしてしまった。

こうしたゲームの枠を越えて他のメディアと正面から渡り合う作品が出てきたことに、驚きと賞賛を隠しきれない。ゲーム文化の一つの成熟とみなすべきだろうし、今後もこうした挑戦的な作品が現れてくることに期待してしまう。制作陣は、既に続編の制作を進行中のようなだ。次作もまた、優れた内容で遊び手を圧倒させて欲しい。

プロフィール

片山 隆(かたやま・たかし) 1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。休日は地図とコンパスを片手に都内某所や山林を歩き回っている。野宿経験多数。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dモノが好き。

Dの食卓

【インタラクティブ・ムービー】

メーカー：ワープ/三栄書房/機種：3DO/価格：¥8,800

©1994 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co., LTD.

©1994 WARP INC.

シミュレーションRPGの狭間とは……

スクウェアから発売された話題のシミュレーションRPG。細部のこだわりにより作り手のセンスが光る。

ネーム入力にも感じられる作り手のこだわり

ハードな設定、マニアックなヴァンツァー改造システムで、スクウェア作品としては本数が少ないように思えるが、熱狂的なファンを獲得しているシミュレーションRPG。

小学生は近寄るな的な作りはスーパーファミコンのメインユーザーが上にシフトしてきたことを感じさせる。

ゲームとしては戦闘1つが1シナリオになっている全30章構成。厳密には違うけど、エンディングまでまあ30回戦闘することになっている。1回の戦闘がそれはそれは、濃いんだろうねえ。でも、この戦闘が是非の分かれる最大の点なんだよね。まあ、それは後で話そう。

このゲーム、ものすごくこだわった作りが随所に見えるんだけど、最初からいきなりやられたって感じ。

ネーム入力で、文字を消すときに「ドキヤ」とかいつて碎け散るんだよね。それが気持ち良くなって10分以上「ドキヤッ、ダンダンダン、ドキヤッドキヤッドキヤッ」とかやってしまった。やっぱこういう細かいところにエネルギーを注いでるってことはねえ、期待できるでしょ。

その期待を胸にゲームを始めたんだけど……。げ、スタート早々めんどくさいなあ。システムもまだわかってないのにいきなりこんなにセットアップしなきゃいけないのお？ とりあえず全部十になる奴にしよう、とか思っちゃうよね普通。

「まあいいやコンピュータも変えてと……うん行けそうじゃん」で、シミュレーション初心者は最初の戦闘で悲しい思いをするんじゃないだろうか。

敵のミサイルでぼてぼてにされて、やつと接敵したのに弾外して殴られたりしてもうボロボロ。なんだよ一番高い銃2丁も持たせてんのに役にたたねえな。

「あ、腕をもがれると戦闘できなくなっちゃうのか」

「あ、民間人死んじゃった、リセット」

とか繰り返して見つけた真理が「遠距離でとりあえず殺す」

え？ 当たり前以前？ そりゃそうだよな、わざわざ殴り合う必要ないもん。でも成長させて特殊技能を学んでいけば、殴りつけて痺れさせ、返す手でぶん殴るとか

できるようになる。こうなってくると気持ちいいんだよね。

戦闘になつてない？ゲーム性への疑問

でも何かひっかかるんだよね、敵の思考がないに等しいからかね。この思考のなさが全部のバランスを壊していると思うんだけど。

敵はまず主人公を狙ってくる。怪我してる奴がいたらそいつを狙ってくる。だから5人位を突撃させても狙われるのは一人だから、ボロボロの奴はもつとボロボロになって元気な奴は元気なままで残るんだよね。

で、例えば長距離型でダメージを与えてから、足の速い接近戦用のヴァンツァーでとどめを刺す戦術でいくとする。この場合一発で確実に倒せないんだったら次のタ

ーンでミサイルの集中攻撃を受け
るだろうから装甲を厚くしとかな
きやいけない。装甲を厚くすると
移動距離が少なくなる。ゲームを
進めていく上ですぐ行きついでち
う結論が、ヴァンツァーの究極形
態がほとんど一つってことなんだ
よね。そりゃいろんな組み合わせ
で楽しむ人もいるかもしれないけ
どわざわざ苦労するより戦闘に勝
ってストーリーの先を見たいのが
普通じゃない。

ゲーム上で設定される職業、
種族って普通必然性があるよね
え。魔法しか効かないモンスター
ーには魔法使いで攻撃すると
か。ジャンケンにたとえればグ
ー、チョキ、パーの関係が設定
されているよね。でも、このゲ
ームは進むにつれてグーがどん
どん大きくなって、チョキもパ
ーも押しつぶされちゃうんだよ
ね。そこがシミュレーションマ
ニアから「戦闘になつてない」
と言われるところなんだよね。
格闘型と近距離型なんて作らず
長距離能力バキバキにすれば全
部勝てちゃうからね。格闘型で

なければ勝てない敵もいない
し。結局損するだけなんだよね
殴ったって。

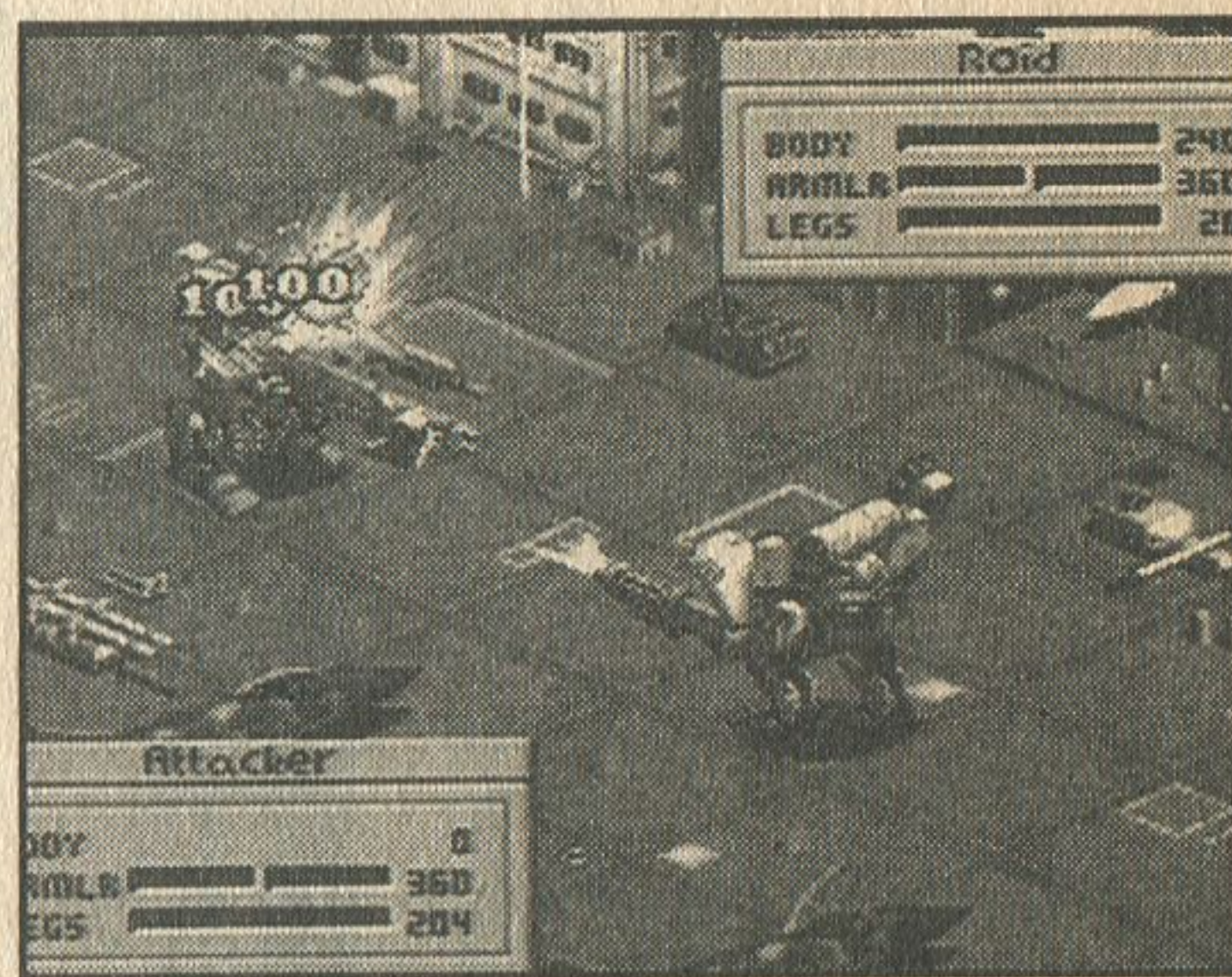
あと主人公以外死なないっての
もちよつとね。最初のうちは坂田
のヴァンツァーがやられたとき
「今彼を失うわけにはいかない」つ
てリセットしてただけで、ヴァ
ンツァーが壊れるだけで坂田は生
きてるんだよね。NPC(特にポ
ール)もちよるちよるしてすぐ殺
されちゃうんだけど、戦闘が終わ
るとひよこつと現れる。ちよつと
緊張感そがれる甘さだよな。

細部まで作り込まれた 世界観が光る

まあ突っ込みばかりいれたけ
ど、僕がこのゲームで一番感心し
たのは世界観、雰囲気作りなんだ
よね。

ま、世界観ていうと大げさで
(両大国の緊張の中で云々で単純
だしね)世界の空気感の出し方、
シナリオの運び方が上手いなと思
ったよ。センスあるよね。

台詞回しにしても、回想シー
ンの入るタイミングにしても秀逸だ



丁寧に作り込まれたヴァンツァーの動作。

と思う。他のRPGなんかかな
ないんじゃないかな。

酒場の登場人物に「気の強いハ
リー」とか「だらしがないなら」
っていう名前がついてるだけでそ
のキャラの背景をふと想像しちや
うし、常に世界の中の一部なんだよ
というのを思い出させるメッセー
ジを入れているところが良いよね。

「キャニオンクロウとかいうヴ
ァンツァー部隊が偉そうにしてい
るようだけど、正規軍の戦車部隊
がいなけりゃこの戦争は勝てなか
ったんだぜ」いいよね。

ハンスが無線を傍受するところ
なんて懐かしいBCL少年だった
頃を思い出して泣いたよ。あのノ

イズの入り方とかきてるよね。
世界観を作り込むために全ゲー
ム通して1度しか出てこないSE
を入れる、これができるって大変
なことだよなあ。

結局このゲームは戦闘が複雑な
RPGであつて、シミュレーショ
ンではないんだよね。グラフィッ
ク、作り込みには力が入って
すぐくレベルが高いんだけど、思
考性の部分は入門用としてはし
ったか手を抜いたんだろう。でも
入門者むけに体裁だけを与えて、
高度なジャンケンというシミュレ
ーションの魅力を入れなかつたの
は大きなマイナスだよな。

とりあえず人気は出たけど(お
そらく作り始めているだろう)続
編では、初心者にもおもしろいシ
ミュレーションとして完成度をあ
げてほしいよなあ。

プロフィール

椎野竜彦(しいの・たつ
ひこ)1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲー
ムプロデューサー。常
にゲームボーイを持ち
歩くほどのゲーム好き
。TK-80からコダス
ンピュータを触り始め、
PC-8001でマックス
はマッキントッシュを
愛好。

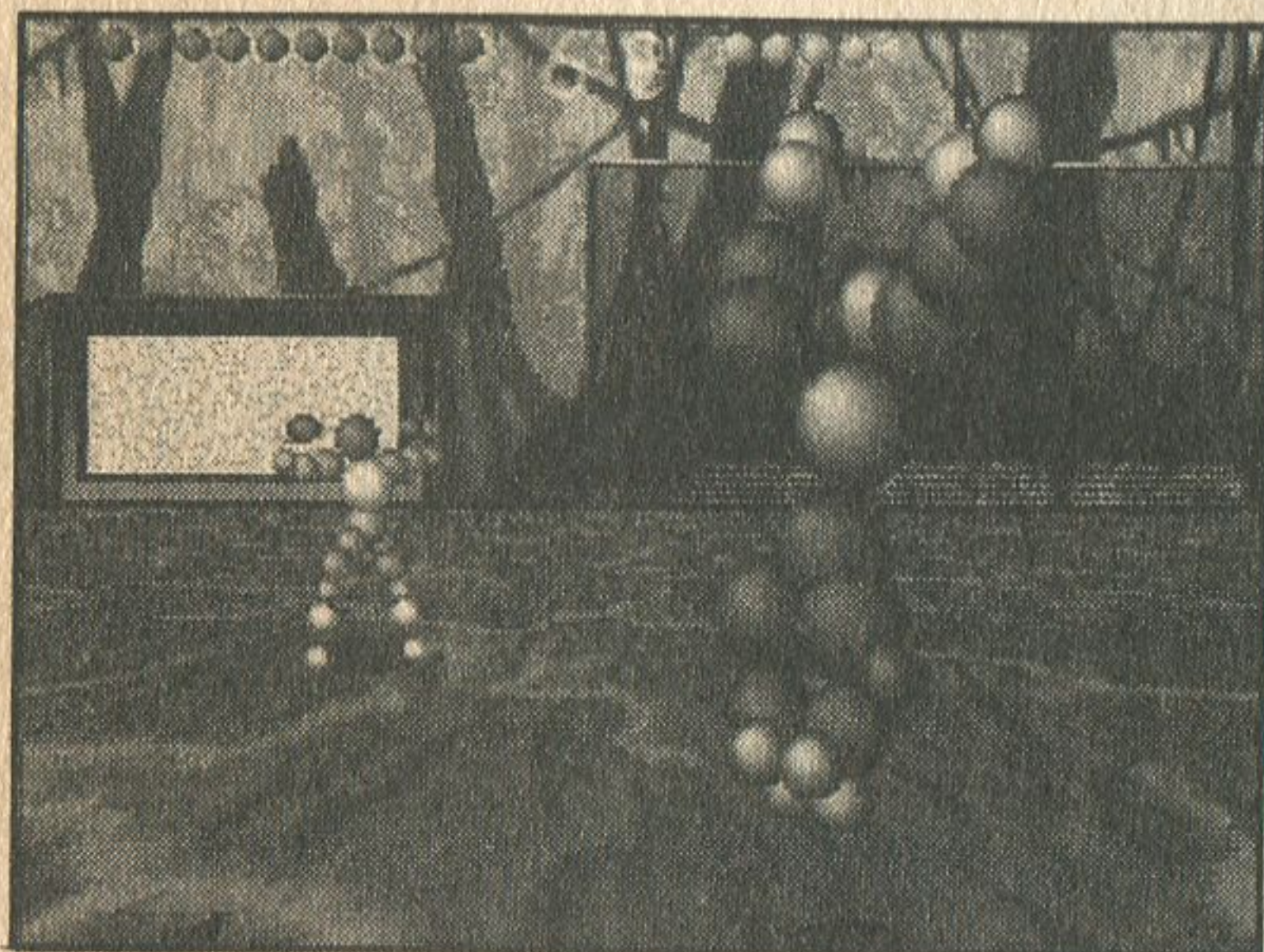
新しい空間表現の提示。まったく新しい格闘ゲーム!?

すべて球体によって構成されるボディ。シニールなBGMやキャラクター!。抜群のセンスを感じさせる異色作。

ポリゴンではない、変形 スプライトのうまさ

異彩を放つ球体によって表現されたキャラクター達。従来のアニメ絵やポリゴンによって表現されたものに比べて無個性だのへおいだの言われてしまっている。だが、球の大小によって形成されるそのボディを、組み合わせ方で人やサル、恐竜などに表現したグラフィックセンスの良さ。また、そのボディは今流行のポリゴンを使用することなく変形スプライトによって立体化したうまさ。これは円盤の面の部分に球に見えるようにグラデーションの影をかき込み、それを連結させることでボディを形成させる。どこへ移動しても同じ円盤の面を見せることであたたかも球体がグリグリ動いて3

Dを表現しているように見えるのだ。つまり、アニメ絵と同じ様に平面なのだが、表面における情報がどこから見ても同じ球体であるがために立体として存在することが可能になるのだ。実に新しい手法を使つての「スゴイ」ではなく、その手があったのかとうならせる発想。キャラクター漬けの日本人



リプレイはコマ送りや視点の切り替えができる。

にはなかなかできないことだろう。この変形スプライトゆえの球体ボディ、その表面的なところばかりを見てとやかく言う前に立体としての表現力や、形成されたボディの持つセンスなど、すばらしさを感じてほしいものだ。キャラクターの個性は絵の持つ情報とは別に、プレイヤーの想像力によって大きくふくらんでいけるものだと思うが。

SFCで表現された、 すばらしい空間表現

格闘空間においても大きな変化が見られる。今までは、横一ラインで対戦するシステムが多かった。その中でも空間を表現したと言われるゲームはいくつかあったが、それらも側転や移動ラインの増加、投げによる立ち位置の角度

変更などほんの一部分を表現したにすぎない。だが、この3Dボイルズは、フィールドすべての位置へ移動可能であり、2人のキャラクターはそれぞれの軸のもとに敵と対峙することなく、平行移動やそれぞれ思うがままに行動できてしまう。うまく操作できるなら、ただの円移動だけでなく、蛇行して円移動することもできるし、日常、プレイヤーが歩くのと変わらない行動をキャラクターが行うことも可能なわけだ。そこにはまぎれもない3D空間が表現され、キャラクターが存在している。戦っている両者は目に見えるフィールドすべてを好きなように動き、背後からの奇襲やあらゆる方向から攻撃できるとしたら。また、それと同じ様にあらゆる方向へ回避できるなら。ポリゴンでつくられた

空間においてもキャラクターは左右に平面的に対峙している。それは視点としての3D感覚であり、3Dボールズの持つ移動できる広がりのある空間とは別のものだ。ある意味でだれしもが戦いたかった空間がここに表現されたのではないか。そしてこの空間が次世代機ではなくSFC上に表現されていることにも大きな意味があると思う（ジェネシスでもリリースされているが）。次世代機のうたう3Dポリゴンの流れの中で、ハイスペックでなくともそれ以上の3D空間を実証して見せたのだから。

操作についてもこの空間を表現するために、ジャンプを個別のボタンにするなど独特なキー配列を採用している。ただこのため操作にとまどいがあるのはいぬめないが、これは今までの格闘ゲームがそうであったように慣れることで解消されるだろう。ボールズはプレイしてみても操作感も良く気持ち良い反応をキャラクターに感じた。

さて肝心の中身だがこれがしつかりよく遊べる、というのがプレイした印象だ。基本技はもちろん

必殺技とも言えるコマンド技も豊富、キャンセルもきけばダッシュ技もある。おしいのは通常時にクックダッシュがないことくらいか。

それでも戦略性を持って戦うのに充分の要素が入っている。また、連打や適当にボタンを押してゴリ押ししてもそれなりに戦える。その上デコレーションとしてゲージの数値によって使用できるとどめ技やライフ回復、さらに挑発まで入っている。技一つ一つを見ても表情や体のディテールがほとんどない分、大きくハデなモーションのものが多く、中でも卑怯とも言うべき投げ技がある。女性キャラが身をくねらせているモーション中に相手キャラクターが女性キャラの方を向いていると、吸い寄せられてしまうのだ。まさに男心をダメにする投げ技と言うべきか。恐るべしミュージー。

1Pはトーナメント戦になっている。これを勝ち抜いていくことでレベルアップしていくのだが、それを視覚的に表現したのが体の一部の色が変化していくベルトカラーシステムだ。取扱説明書によ

るとベルトカラーは柔道の黒帯同様、強さの象徴らしい。このだからどうしたという点にまでのこだわりはそうそうないと思う。まじめにバカバカしさをつくることだとそれはそれはたいへんなことだ。このたいへんさに手を抜かなかつたのが良い結果につながったと思う。バカバカしいやつだから手をぬいたではただのクソゲーにしかならない。

日本の戦略ではなく、 本当の個性を……

しかしこれだけ遊べる要素があつても日本で受ける、売れる要素から外れているとダメなのだろうか。アメゲー||カルトの図式からのがれることはできないのか？もったいない話だ。おそらくメーカーもそのことは考えていたと思う。現にそれぞれのキャラクターのイラストを起こし、技の名称を

各ゲーム誌に依頼して話題性をつくったりいろいろやってる。しかしそれはこのゲームの特性を表現するのには裏目に出てはいないだろうか。さまざまな技の名称を

書いてもらい、取扱説明書にゲーム誌名まで明記した上での辛いレビューでは身もふたもない。おかしな名前ならば自社でらしい名称をつけた方が良かったのではないだろうか。コマンドを覚える時に見て確認するわけだがこんなおちやらかしすぎた名称ではあきれて見る気もうせしてしまう。コミカルにするにしても、すぎるのはイカンと思うが。キャラクターのイラストもボールズそれぞれの球体にフルグラでディテールをかき込んだものにするとか。変に日本的にしないでもいいと思う。むしろこの球体であることを強く打ち出したキャラクターを強烈にアピールして今までのキャラクター達とは違うことを自ら否定せずに一般ユーザーに受け入れられるよう努力すべきではなかったのか。このゲームのおもしろさはそこにあると思うのだが。

プロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「学校の怪談」クリーチャー、「ゼイラム2」特殊衣装ほか。

レディ、君の冒険は退屈だったよ。

「ランドストーリーカー」の続編として注目を集めた「レディストーリーカー」は、はたしてもう一度名作となりえたのか。

この作品は、「立体プログラム」というシステムを取り入れることによって空間すべてを三次元的に表現しようとした、立体感覚のRPGである。92年に発売され、辛口ながらも高いアクション性が評価された名作「ランドストーリーカー」。その監督、内藤寛氏による本作は、いわば「期待の続編」にあたるわけだ。しかし、メーカーの「さらに格段の進歩を遂げた」というウリ文句もむなしく、その言葉を鵜呑みにした私はとても痛い目にあってしまった。

アクション性の低下と単純なトラップ

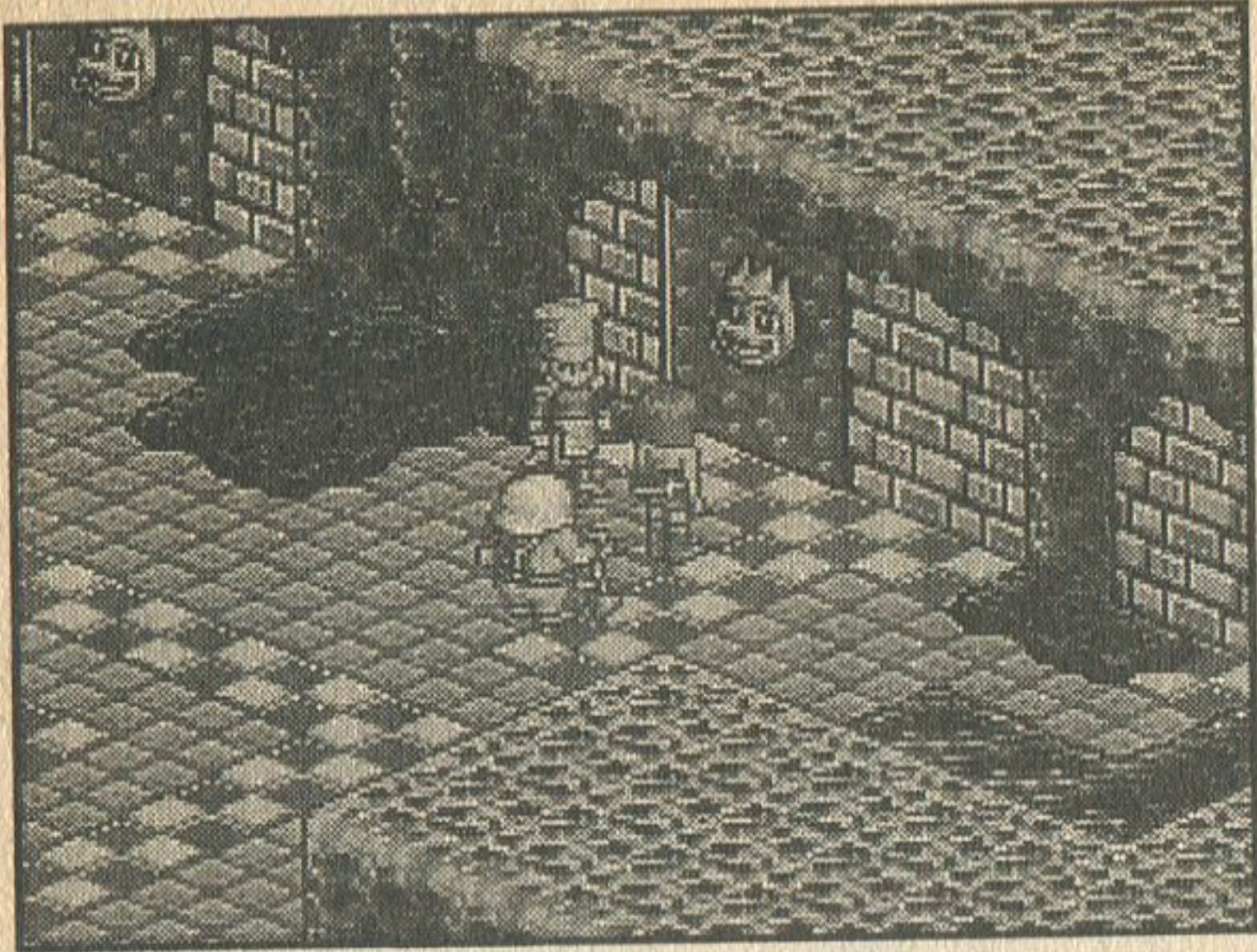
プレイしてみても最初を感じることは、アクションがつまらないことだ。「ランドストーリーカー」(以下「ランド」)で、辛いながらも

あれだけ楽しめたアクション。それが、なぜここまでつまらなくなってしまうのだろうか。たぶん、これは「ジャンプ」に起因するのではないだろうか。今回、「レディストーリーカー」(以下「レディ」)ではジャンプというものは排除されてしまっている。そのかわりに、ダッシュによって小さな「溝」程度なら越えられるし、階段は歩いて登ることができる。これに対して「ランド」の方は、階段、溝すべてが障害物としてスプライトされており、ジャンプして越えることとなる。一見、大した差もないように感じるが、実は大きな違いがある。例えば、宝物を取ると一つ一つのアクションについて考えてみよう。「レディ」の場合は「ダッシュして取る」「階段を登って取る」という選択肢が考えられる。どちら

も「歩く」ことの延長線上にあり、トラップとしても単純なものとなってしまう。もし、ここで「ランド」のようにジャンプができたとしたら、そこに「飛ぶ」という概念が生まれる。飛べるということは、浮遊床や崖などを使った立体的なトラップを組める。例えば浮遊床がただ並んでるだけでなく、途中に炎が燃えていたりとする。またその次は動いていた。プレイヤーは炎に触れないように距離を考え、動いている床のタイミングを見計らい落ちないように緊張してボタンを押す。これが、十字キーを入れるだけで、ボタン押しっぱなしのただのダッシュと比べれば、アクションとして、どちらが面白いかは誰の目にも明らかだ。実際、「レディ」のマップは単純である。無数の書籍に囲まれた図書

館のシーンがある。そこは本棚に囲まれたラビリンスなのだが、ちよつとした謎解きの後に奥へ入ると螺旋状の階段が続いている。てっぺんには重要なアイテムの入った宝箱がある。上へ、上へと登っていくことで制作者はこの作品のウリである「立体RPG」としての空間表現をしたかったのかもしれないが、十字キーを入れるだけではただの作業にしか感じられない。

「立体RPG」という「ランド」と同じシステムを打ち出すのであれば、その一番の面白さであった、アクション性をもっと大切に考えるべきではなかったのか。プレイヤーはトラップをクリアする楽しみで先に進む。「RPG」とはいえ、このトラップによるアクション性の強さが他のゲームとの差別化を



変更点であるパーティ制にも意味が感じられない。

はかり、突き放して「ランド」を名作へと押し上げた大きな要因だったのではないか。今回、RPG性を全面に打ち出し、ストーリー性を持たせたり、パーティ性を導入したりと別な形でのパワーアップは試みられているが、そんなものをユーザーは求めていなかったのではないか。画面としてみて面白いジェットコースターも自分で操作できなければただの強制シナリオの一環にすぎない。SFCいうことを意識して、誰にでも簡単に、解りやすくRPG性を打ち出そうというのは理解で

きる。だが、難易度を下げるのであれば、アクション性を下げるのではなく、アイテムの持てる数を増やすとか、敵のダメージや出現率の調節などちよつとしたことではよかつたのではないか。

作り込みの甘いストーリー性にも疑問が残る

充実させようとしたストーリーについて納得できない。モンスターが巣くう危険なレジャーランドではじまったコミカル路線の冒険も、途中からモンスターたちを狂わせたキングバロンを倒すための使命感溢れる戦いとなる。だが、ここは人間が管理している遊園地なわけで、そんな狭い世界観の中で狂ってしまった可哀想なモンスターの話をされても、スケールが小さすぎてちつとも感動しない。ドラマの伏線もない。せめて、昔はモンスターがいたちよつと危険な遊園地。ある時からモンスターが狂暴化して、今は休業中。そんな廃虚と化した危険な島に、財宝が眠っていると知り、向こう見ずで、好奇心旺盛なレディは、いて

もたつてもいられず冒険にでる。そして冒険の中で、なぜジェイビーが狂暴化したか理由を知り、ジェイビーを救おうとするが救いきれず、その無念さを胸にキングバロンと戦う。こういう話であれば、ラストの石像を飾るエピソードにしても生きてくるのではないか。

また、パーティ性の導入にも疑問は残る。A・RPGである限り、プレイヤーの使えるのは主人公キヤラだけとなる。残りの二人はCPUまかせというわけだ。ある程度の命令は出来るものの自由に動かす事ができない。おまけにこの二人は強いのだ。ほとんどの戦闘は、仲間二人にまかせておけば、主人公は画面の端で見ているだけで終了してしまう。また、少しでも体力がへると、アイテムや魔法を使いまくりに、すぐになくなってしまう。戦略が立てられないのである。他にも必殺技や戦闘中のメッセージなど、作り込みの安易さはいたるところにでている。一つアイテムを買うのに何度もウインドウを開くまどろっこしさ。しかもたくさん買いたいと思うと、

いつペンには買えず、この作業を何回も繰り返すこととなる。小さな事かもしれないが、ゲームを進める上でいったい何回アイテムを買わなければいけないのか。もう少し配慮があつても良さそうなのだ。

「ランド」はよく作り込まれた作品だった。アクション性の強いトラップを苦勞してクリアし、ご褒美にもらつたアイテムがどんなにうれしかったか。

「レディ」は唯一体力回復アイテムである「おくすり」を一人たつたの五つしか持てない。それでも引かかることもなくラスボスマで行ける。これをバランスの良い、おもしろいゲームというのだろうか。私の総プレイ時間はおよそ22時間。レディ、君の冒険は退屈だったよ。

プロフィール

遠藤敏雄 (えんどう・としお) 1965年生まれ。RPG好きのゲームライター。ザナドゥでアクションRPGに触れ、ゼルダでその楽しさに開眼、熱中する。模型・特撮関係が趣味で自分でフィギュアやジオラマなども作るが、下手の横好きの面アリ(涙)。

名作シリーズのジレンマ、そして背負うべきものの

大人気を博しているスーパーロボット大戦シリーズも、もう5作目。続編を作り続けて行くことの難しさとは何か。

いかにキャラの魅力を 引き出すかがポイント

はじめに言わせて頂くと、僕は個人的に『ガンダム』、『ウルトラ』、『ライダー』のキャラゲー好きの実にチャライオタク野郎ということとをこの本の読者の方々は念頭において頂きたい。ガンダムやサンライズ系リアルロボットアニメは割と知っている。昔のロボットアニメは子供の頃殆どのTV番組を見てました。でもダンクーガあたりの頃のロボットTVアニメは余り見てません。

実際『キャラクターゲーム』はまず既にゲームの原作のファンが訴求対象になっているので、原作に興味のない人はゲームの魅力やコンセプトについては原作から説明せにゃならず、充分理解して頂

くのは相当難しいのではないか。したがって勝手ながら一応読者の方々は僕と同じくらい原作アニメに理解のある『同志』と仮定したうえでこの記事をかかせて頂きたい。キャラゲーのポイントはいかにキャラクターの魅力を最大限に引き出してなおかつゲームの方に面白く取り入れているか。これに尽きるのだから。

というわけでいやホントにタックプリ遊ばせてもらいました。というのが『第4次スーパーロボット大戦』を遊んだ率直な感想です、はい。ファミコン時代の頃はキャラクター物といえばクソゲーの代名詞だった時代もあった。それが昨今のクリエイター達の努力で現在は相当イメージアップされているが、この『スーパーロボット大戦』のシリーズはキャラクターゲ

ームの地位向上に相当貢献しているのではないだろうか。

このゲームはパッケージで『シミュラマシリーズ』とうたっているように、ストーリー性を前面に押し出した戦略シミュレーションだが、実際、数あるキャラクターゲームの中で、ここまで丁寧に作り込んだゲームはないと思う。シリーズを重ねる毎に操作性やゲームシステムが洗練されて行き、そのつど僕が感心するのは中でもユニット（ロボットキャラクター）の改造システムがどんどん良くなってきていることだ。ここがこのゲームの『カニで言えば味噌の部分』なのではないだろうか。プレイヤーの『自分のお気に入りキャラクターにもっと活躍してもらいたい』という思い入れを実に上手くゲームシステムの中に取り入

れているのだ。原作のアニメの設定に忠実にキャラクターを使うも善し。また自分はものすごく好きなんだけど、原作ではあまり活躍しなかったキャラクターをどんどんパワーアップさせてゲームの中で大活躍させるもよし。今回からさらに強化パーツ等による、ユニ



豹馬「レディッツ」 コスモ「ゴイアム」

コンボレーターVの合体シーンは必見。

ットに対してよりディープなパワーアップが可能になり『俺の装甲700で攻撃力最強の空飛ぶガンタンクを見てくれ』というような僕の歪んだ愛情さえも受け止めてくれるこの度量の広さ。マップの数も40を軽く超え、シナリオの流れもさらに複雑な分岐になっていて、ゲームのすべてを堪能しようと思つたら最低3カ月ぐらいは遊べるのではないだろうか。アニメーションデモ等のグラフィックやプログラムも、その職人的な力の入り具合が尋常じゃない。中でもやっぱりスーファミの回転拡大縮小機能を駆使したコンバトラーVの合体シーンは皆必見。初めて見たときは動画再生かと思つた。新世代機のような動画再生能力がなくとも、スーファミコンのスペックでここまで忠実に原作のアニメーションを再現したこのゲームの開発者達には全く脱帽する。バトルアニメーションのエフェクト等の見せ方は、ゲーム業界のグラフィック屋を目指す人はちよつと一ぺん参考にしておいたほうがよいのでは、と思うぐらいのクオ

リティだ。

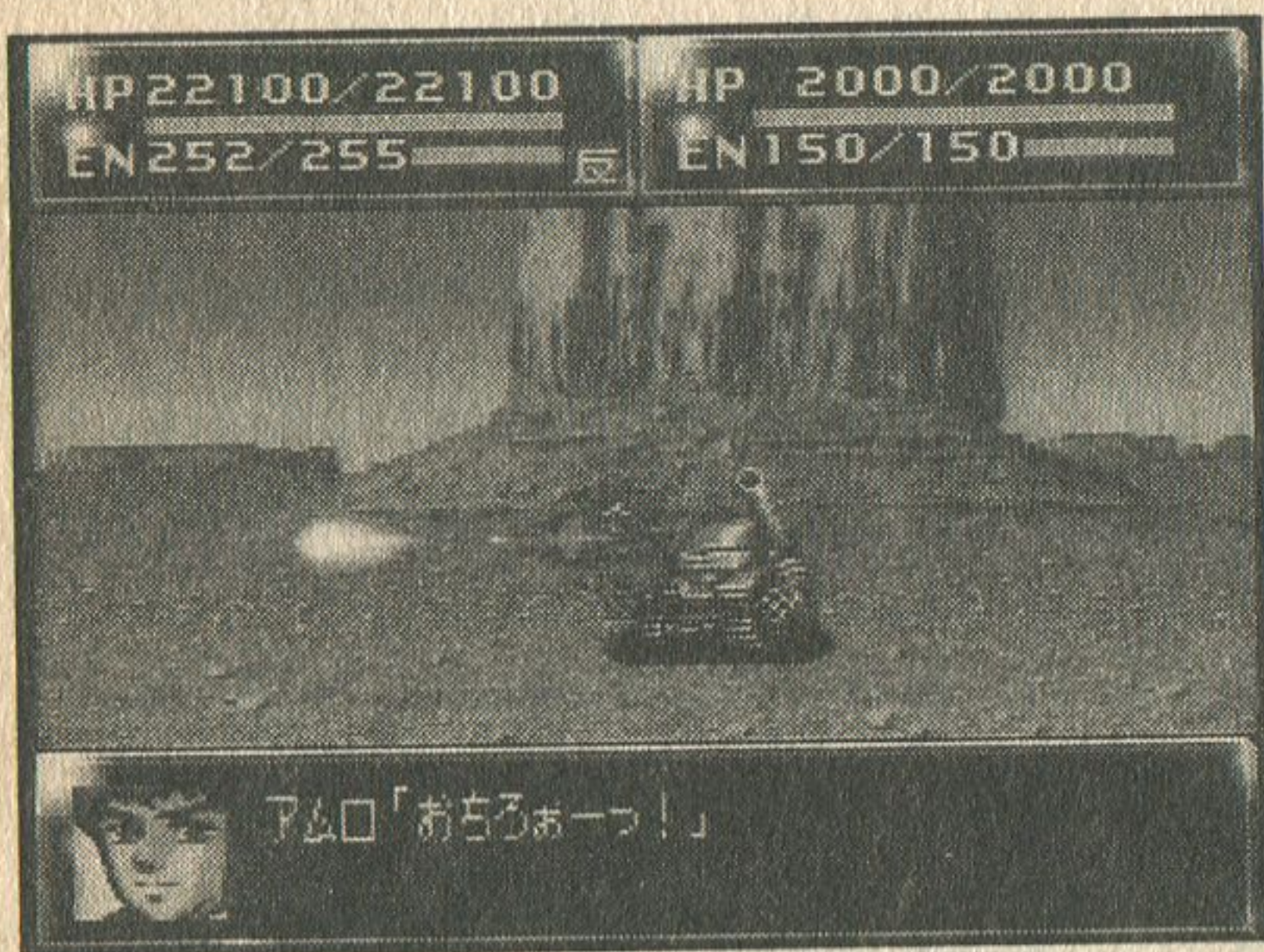
また、カラオケモードや戦闘画面で主題歌がイントロからまんま入っているけど、いやこれだけたくさんはいつてると結構いいお値段なんですよ。アニメの曲をそのまま入れると。昔のファミコンのキャラクター物なんかJASRAC(日本音楽著作権協会)に金を払うのがヤなもんだから、曲のフレーズをちよこつとだけ変えてそれが結構そのキャラクターの原作のファンにしてみれば違和感があったりした訳だが、そこにもイントロ部分から再現して徹底したこだわりを見せてくれるのがとても嬉しい。でもこのゲームの中で僕が個人的に最も気に入ったのは、オリジナルキャラクターの曲『THEME TO COME』が僕のロボットアニメソング欲望の琴線をついて、そこらのアニメソングと比べてものすごくカッコイイ(歌詞の方も、またこれが口に出して歌うのが恥ずかしくなるノリが良いね)。ゲーム中、自分の形勢がピンチになったとき仲間が助けにくるようなシチュエーションでの曲の

使い方も鳥肌モノで実に上手い。

実際これだけ盛りだくさんでカロリーの高いゲームだと、定価が1万円を超えてしまっても、どっかの歴史シミュレーションの得意なメーカーと違ってボつたくられたような感じがしない。

SDキャラクターである ジレンマ

しかしながらそこまで徹底したキャラクターへの愛情がありながら肝心のロボットのグラフィックがSDキャラクターなのは、人物キャラクターが原作アニメに忠実



1作目ガンダム登場のガンタンク。なつかしい。

なだけに今更ながらも実に悲しい。マシンガンZなんかのアニメーションデモでそのあまりの原作への忠実さに『オオオ！』と感動して、その後で可愛くなくなってしまふ落差に思わず腰が砕けてしまふ。前作の『EX』からSDキャラクターのグラフィックにリアルなグラデーションが入っているが『だつて2等身ぐらいになつちゃつてんのに今更あんた』とかえつて物悲しさを感じてしまふ。僕個人はむしろ『第3次』までのアニメ絵の方がまだSDが記号的に割りきれるので良かったと思うが。そもそもSDキャラクター自体、低年齢層をターゲットとしたシリーズなのだから、このゲームの対象の年齢層とは全く矛盾していると思うがいかがなものか。いや、ゲームから聞こえるんですよ。開発者の血の叫びが。『んなことあわかつちよる！』と。おそらく作り手もプレイヤーもお互い代償行為でSDキャラクターを我慢して使っているような気がするのだが、この先一体どうにかならないものだろうか。おそらく著作権の問

題なのだろうが、バンプレストもリアルロボット路線も始めたみたいだし、どうかひとつ、なにとぞ次の『第5次スーパーロボット大戦』では原作そのままのリアルな等身でお願いしたい。それで版権の二次使用権とかの問題で価格がまたちよつとぐらいい高くなっても僕は買うよ絶対に！ みんなもそうだろ？ なあ！ がんばれウィンキーソフト!!

ストーリーではなくシステムでの差別化を

それにつけても以前から気にはなっていたが、この『スーパーロボット大戦』シリーズはシナリオを純粋なシリーズ物にしちゃっているけど本当にそれでいいのだろうか。『知らないキャラクターになる面白くない』というのが今までにこの『スーパーロボット大戦』シリーズの批評ででてくる大方の論調だが、それはこのゲームのみではプレイヤーはキャラクターやストーリーを全部把握できないからではないだ

ろうか。

そもそも、こういったキャラクターゲームは、訴求対象を絞り込むことで、ゲーム制作において原作キャラクターの説明を割と勘弁してもらっている部分があるが、ここまでバラエティに富んだロボットアニメを選択した以上、まさか開発者達もプレイヤーがすべてのアニメを知っているだろうとは思わないだろう。訴求対象を限定できないのであれば各キャラクターの原作アニメの登場第1話をフオリするぐらいの説明を入れても良いのではないか。今回初めて登場するキャラクターなどについては比較的キャラクター説明をストーリーに盛り込んでいて、原作アニメの方を知らないプレイヤーでもなんとか設定が理解できるようにしてはいるが、既に前回まで登場済みのキャラクターにいたっては『みんなもう知ってんだろ』な状態になってしまっている。セリフのなかに『まえの……の戦いのときに……』なんて程度でキャラクター説明をすませてしまうのは、『第3次』EXとセット売り

してるわけじゃないんだから、この『第4次』から初めて遊ぶプレイヤーを随分と軽視しているのではないか。プレイヤーにとって知らないキャラクターが登場すれば、このゲームで初めて登場するキャラクターと一緒にだ。例えばこのゲームに登場するすべてのキャラクターがこのゲームのオリジナルだと置き換えた場合、それでもこのゲームの中でキャラクターの個性を充分説明した魅力的なシナリオになっていくといえるだろうか（そういった意味では、開発者達はこのシリーズのオリジナルキャラクター達の設定をとっても大切にしている割には、一本のゲームのなかで充分にその魅力が表現されていないのではないかとと思う）。マンネリになるうが、ガンダムやマジンガーZあたりは思い入れのあるエピソードを毎回盛り込んでくれたほうが、プレイヤーは絶対嬉しいと思う（今あるストーリーの流れを壊したくないなら、例えば回想シーンマップとか作って、ガンダ

ムとかのアニメ第1話を再現して昔のシャアとかとからませて、それでシナリオの分岐に影響させたりとかしたら面白いのでは）。前作との差別化はセリフやストーリーではなく、ゲームシステムで表現するべきではないだろうか。あのアニメーションモードにRX-78ガンダムの始動するシーンとか入ってたらどれほど僕は涙流して狂喜するだろう。ゲームシステムはユニットに思い入れがある分そこのオリジナルシミュレーションゲームより面白いのだから、そんな以前からの『しがらみ』でシナリオをつまらなくされるのなら、毎回楽しく設定を仕切り直してシリーズ間の話の前後をなくしてくれた方がこのシリーズはもつと面白くなると思う。

ユーザーの期待を背負ったエンタテインメントとして

また、ステージ間で人物キャラクターのウィンドウを表示して、台詞だけであの壮大なストーリーや状況説明をしようという所にかなり無理を感じてしま

う。実際の所、大方のプレイヤーはマップが進むにつれて読むのがうざったくなくなり、せっかくなのでその説明部分をボタン連打で読み飛ばしてしまっているのではないだろうか。正直、一本のゲームの中で説明しきれない程のストーリー内容には僕はあまり魅力を感じていない。かえってその分、個々のキャラクターの魅力の表現に力を入れてほしい所だが（例えばロボットの武器とか能力のスペックを説明しちゃうとか。デモとかいれたりして）、シナリオのこだわりがたがちよつと自己満足的になっ

てはいないだろうか。

少々言い方がアレかも知れないが、冷静に考えてみれば既にガンダムとマジンガーZが同時にでていること自体ムチャクチャで笑えるシチュエーションなのだから、世界観も把握仕切れないほど複雑にしなくても、プレイヤーはそこまで過剰なストーリー設定は望んではいないと思うがいかがなものだろう。かえってゲーム寄りに設定をいじ

ってしまったって良いのではないだろうか。敵側ユニットの組織構成の設定など、もっと単純にしたほうがよいのでは。原作アニメの敵側の主要キャラクターまで全部だそうとするそのサービス精神はとて

も嬉しいが、設定を説明しきれずにストーリーが消化不良をおこしているのではないか。

既に、このゲームのシリーズは内輪受けの同人誌的な小さいマーケットではないのだから、作り手はあくまでエンタテインメントを追究していかなければならない。『第4次スーパーロボット大戦』の開発者達はそれだけの義務と期待を背負ってしまったているのだ。既にそれに応えるだけの実力を彼らはもっていると思う。僕は次に登場するであろう彼らの新しい作品に今から期待せずにはいられないのだ。

プロフィール

加藤サイ九郎(かとう・さいくろう)1968年生まれ。ゲーム業界において企画開発広報営業兼ゲームデザイナー兼プログラマーという多忙状況で命を削りながらもバカ作家活動を続ける男。不屈のパワーでますます絶好調。

ONE POINT COLUMN

アイディア豊富な個性派ACG「アースワーム・ジム」

日本では手にすることの少ない海外ゲーム。移植されても遊べるものは少ない。そんな中、やって来ました、ミミズをヒーローにした異色アクションゲーム、「アースワーム・ジム」。ミミズの体をムチとして使い、プラズマガンをつぶつばなして、画面の中を縦横無尽に駆けるさまは、実にアメコミ的な、いい意味での濃い味が表現されている。このキャラクターをユーザーがどれだけ知っているのか考えると寂しくなってしまうが、アメリカでは大ヒット。「2」も発売されるほどの人気コミックキャラクターだ。

内容もアイディアに富んでおり、キャラクターの動き一つとっても、アメコミのイメージを損なうことなく、細かいモーシ

ョンまで表現している。グラフィックもよく描き込まれている。炎など一部実写のスプライトを使用していたりと、とにかく凝っていて、それはそれは美しい。操作感も気持ち良い。この手のゲームはキャラがもたついたり、キー反応が遅いとそれだけでかなりの負担になってしまっ



日本版はタカラから発売中。内容は難易度がほんの少し易くなっているが、やっぱり辛いので気持ちを引き締めて望んでほしい。

(岡元建三)

ローグとAD&Dの組み合わせは成功したか

ローグのスタイルとAD&Dの世界観・システム。RPGの原点ともいえるこの2作の組み合わせは実を結んだのか？

米TSR社の名高いテーブルトークRPG『AD&D』をコンピュータに移植した本作。定評のあるSSI社のゲームでもあり、バイヤーズガイド風というなら、ファンならば迷わず『買い』だろう。PC-9821というマシンもこのDOS/Vっぽいゲームをストレスなく走らせている。

ゲーム内容は正統派ダンジョンRPG。10階から25階あるダンジョンに、プレイヤーキャラクター(PC)が一人で潜り込み、どこかにあるというオーブを持ち帰れば勝ちという単純な目的がまずは示される。オープニングは近頃流行の映画風。

ダンジョンは、シナリオをジャンレートするたびに変わるので、何度でも楽しめるというのが、このゲームのウリである。プレイの

前に、ダンジョンの制作という儀式があるのだが、そこには様々なパラメータが用意されていて、ダンジョンとはこのようなものであったかと、ため息がでてしまう。

いわく「ダンジョンの深さ」(10階から25階まで選べる)、「怪物との遭遇度」(ブラッディなものから、枯れたダンジョンまでさまざま)、「宝物」、「食料の入手」、「幻影の壁」、「鍵」、「魔法の罫」、「落とし穴」(それらがどの程度存在するか)。D&D以降、RPGをプレイするものが戦ってきた挑戦すべき敵の姿がここにある。

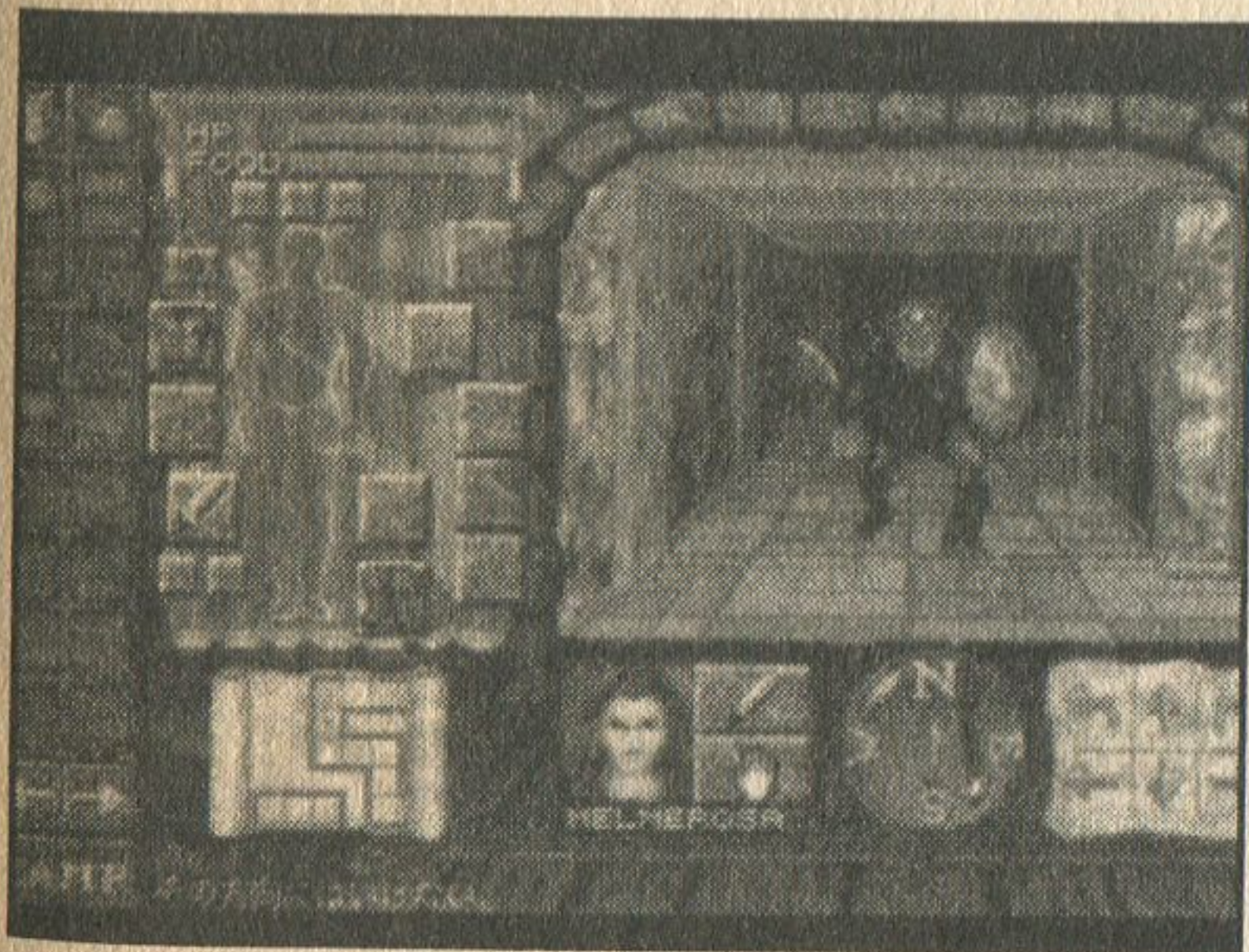
ダンジョンとの終わりのなき戦いが始まる

これらのパラメータを設定するとあとはランダムにダンジョンができていく。ファミコンの

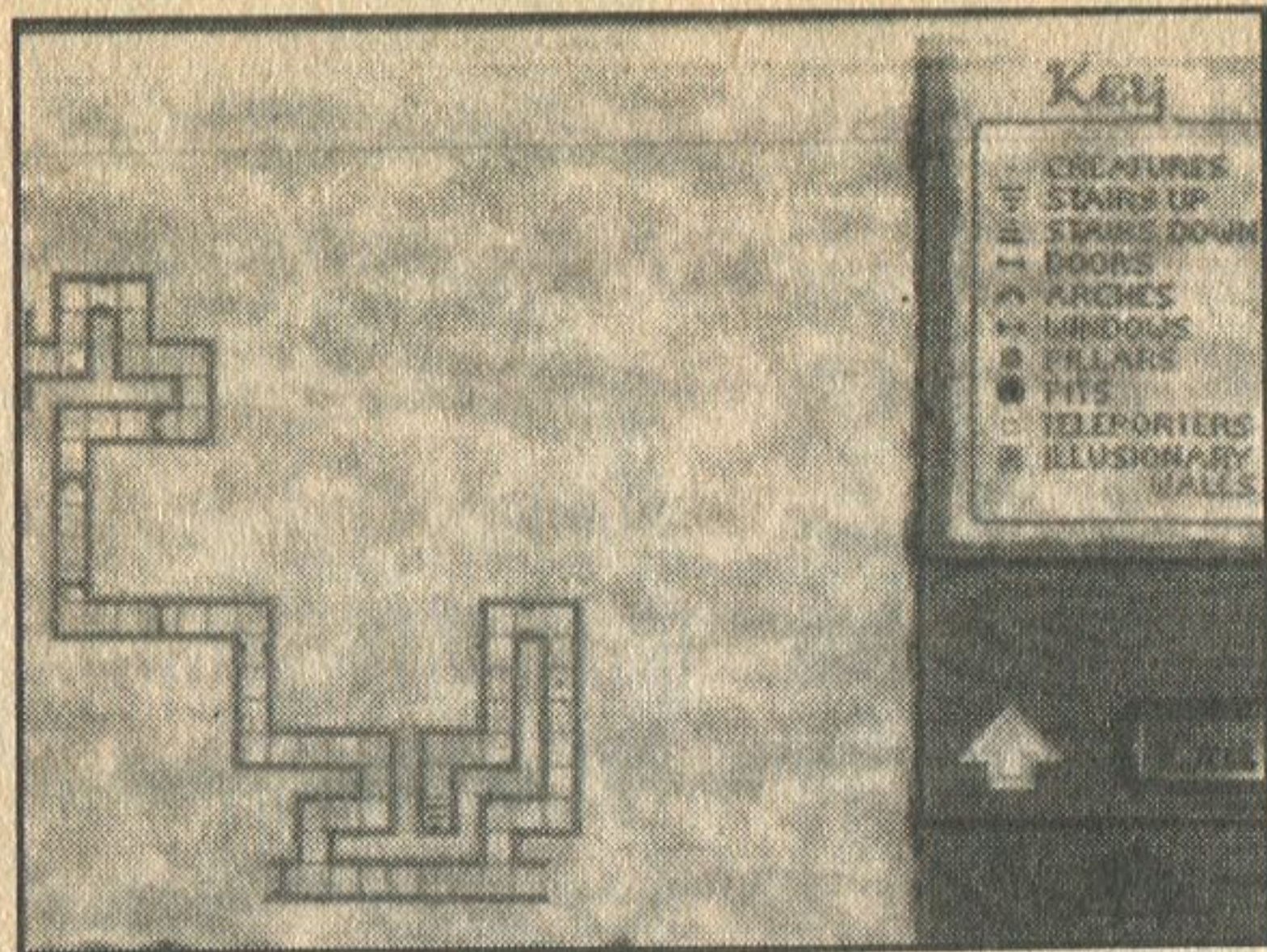
パスワードよろしく数値がでるので、それをメモしておけばできあがったダンジョンを友人と交換することも可能だ。ただし、できあがるダンジョンはタイトルベースのものなので、3D表示をしているといっても、『ドゥーム』などのように不定型ではない。ダンジョンの演出はファミコンなどのゲームに比べればもちろんリアルだが『ウルフエンシユティン3D』や『ドゥーム』などとは全然別の遊び方をするゲームと心得てもらいたい。ひとマスずつ進み、角をまがり、床に落ちていくスクロールを拾うかどうか思索する、そういうボードゲーム的な世界である。そう、このゲームの原作となっているテーブルトーク版のAD&Dとは、確かにそういうゲ

ームであった。コンピュータゲームとしての位置付けは、『ローグ』や『ウィザードリィ』の後継者といえ、わかりやすいか。

このゲームはAD&Dのシナリオ作成、マスタリングを電子化したようなものだ。マスターはダンジョンを作り、プレイヤーはそこ



AD&Dという公開されたルールの下での冒険。



ダンジョンの仕様を自由に設定可能。

に進入する。モンスターを配置した部屋にプレイヤーが進んだら、ルールに従って戦闘を解決し、生死が判定される。死んだらおわり。生き残ったプレイヤーだけは経験点と宝物を運んで町へ帰り(というか初期メニューに帰り)、成長できる。成長するとさらに奥の階へ進むことができる。

命が失われるかどうかは、プレイヤーの一瞬の判断で決まり、シナリオサイドの都合などではない。命を賭けたリスクマネジメントのゲーム。それが米国でいうところのRPGであり、この本作にも受け継がれている哲学だ。

したがってバランスはシビアでキャラクターは、ボコボコ死ぬし、最近のDOS/V機のゲームの常でちよつとやそつとでは終わらない。このゲームで9レベル呪文を使える魔法使いを作るのは本当に大変だ。難しいソリティアに挑戦しているのだという寛容さが要求される。

ストーリーがあらかじめ決まっ
ていて、途中にあるいくつかの謎
を解いて行くタイプのゲームを、
アドベンチャーゲームといい、あ
ちらでは厳密にRPGと区別して
捉えている。日本では、ファミコ
ンのゲームを中心に、アドベンチ
ャーとRPGが融合した作品が普
通になってしまっているが、本来、
RPGとはルールによって構築さ
れた世界であって、解くべきお話
ではなかった。

そのルールにはAD&Dが用い
られている。ウィザードの呪文な
どは、ほぼ完全にオリジナルのま
ま(呪文は大きく割愛されている
が……)。威力の計算方法や経験
点の出し方なども、原作のままだ
から、最近「忙しくてセッション

が組めないや」などといっている
ユーザーには夢のようなソフトだ。

とにかくコンセプトの 説明が足りない……。

商品としてみればいろいろと欠
点もある。

まずは、ゲームコンセプトの説
明……これが完璧に欠落してい
ること。「AD&Dという公開さ
れたルールがあつて、それにし
たがつてキャラクターの生死の
駆け引きを楽しむゲームなんだ」
という説明がないと、日本のプ
レイヤーには「何が何だかさっぱ
り分からない」だろう。AD&D
を日本人は知らないという理由
の他に、RPGというものの定
義が、日本ではだいたいアドベン
チャーよりになってしまってい
るからだ(前述)。

また、オリジナル版ではあつた
プリント機能がおとされているの
も残念だ。ぼくは、ランダムジェ
ネレートを用意にしたゲームにプ
リント機能は必須だと思ってい
る。征服したダンジョンの様子を
タイプアウトして綴じられたらど

んなに嬉しいか。キャラクターフ
ォースも、ペイントツールなどで
いじれたら嬉しい。そういう機能
こそ、SFCなどに対するコンピ
ュータのアドバンテージだと思
うのだが……。

翻訳は総じてよい。子供ユーザ
ーを捨てて大人向けに英文を残し
てあり、原作の雰囲気伝えてい
ると思う。翻訳者はかなりAD&
Dをやっている人なのでツボは押
さえてある。

AD&Dという練り込まれたテ
ィブルトックRPGのルールだけ
でなく、オープンエンド性(注)
を忘れずに実現したデザイナーの
狙いは的を射ているといえるだろ
う。エンディングに向かつて突っ
走るのではなく、ハードディスク
の一面に入れておいて3年ぐら
い楽しもうというあじわいのあるソ
フトである。

プロフィール

近藤功司(こんどう
こうし)
1965年生まれ。
冒険企画局代表。月刊
ウォーロック(社会思
想社)編集長を経て現
在フリーのデザイナー
兼コラムニスト。ボー
ドゲームやテーブルト
ークRPG、DOS/
Vのゲームなどに造形
が深い。

ダンジョンハック
[RPG]

メーカー：ライトスタッフ/機種：PC-9821/価格：¥12,800

©1993,1994 SSI. All Rights Reserved. ©1993,1994 TSR Inc. All Rights Reserved. Presented By Right Stuff Corp. 1995

怒涛の



読者コーナーの本です

梅雨も明けて夏到来！
読者コーナーもがんばります

前号の発売が3週間も遅れ、たいへんご迷惑をおかけしました。皆様からのお叱りの葉書を数えたところ、全部で256通にのびりました。気を取り直して、今号も読者コーナーの始まりです。司会はただの小野さん(32歳、男、独身)と…。

アシスタントの小幡(19歳、女、独身)です。夏といえば海。今年も行きたいです。

★「ゲームの批評って楽しいですか？」
(宮城県 山猫)

え、それは…ドキドキ、ドキドキドキ(心拍数増加)…ぎゆう、バタ(気絶)。(野)

★「毎号、おわびと訂正がのるなんてちょっと変ですよ」

(沖縄県 KHB)

小野さん、起きて下さいよ！
ごめんなさい。内容を正確にお伝えするよう、日々努力しております。(幡)

★「とりあえずジャガーだ、ジャガー」
(群馬県 正田高志)

小野さん回復)そうです。編集部にもエイリアンさんとプレデータさんがいて、なりきって困っています。これからはアメゲーの時代かもしれません。(野)



神崎かな(三重県) かわいいチャムチャムですね。(幡)

★「今回のアンケートには『街で見かけた:』復活希望の葉書が結構あるとみた。それが日本人」

(長野県 史崎稔之)

ありがとうございます。日本人ってあったかいですよね。(野)

でも「最終回もハズシまくりました」絶対同情してあげないとか、反対意見もいっぱいきたじゃないですか。(幡)

★「なぜない、アダルトゲーム批評」
(愛知県 ヘルヴィヒ)

★「ケロリーヌのアダルトゲーム ESSAYはどこいった？」

(千葉県 ニナ使い)

※オホホホ。バカンスは楽しかったわ。(ケロリーヌ、20代後半、女、独身)

ケロリーヌさんって怠け者だから。いつも編集部に遅刻してくる。(幡)

●「そ、そんなことを言ったら叱られますよ(オロオロ)。(野)」

★小さいので通学電車で読みやすくいいです。(東京都 16歳)

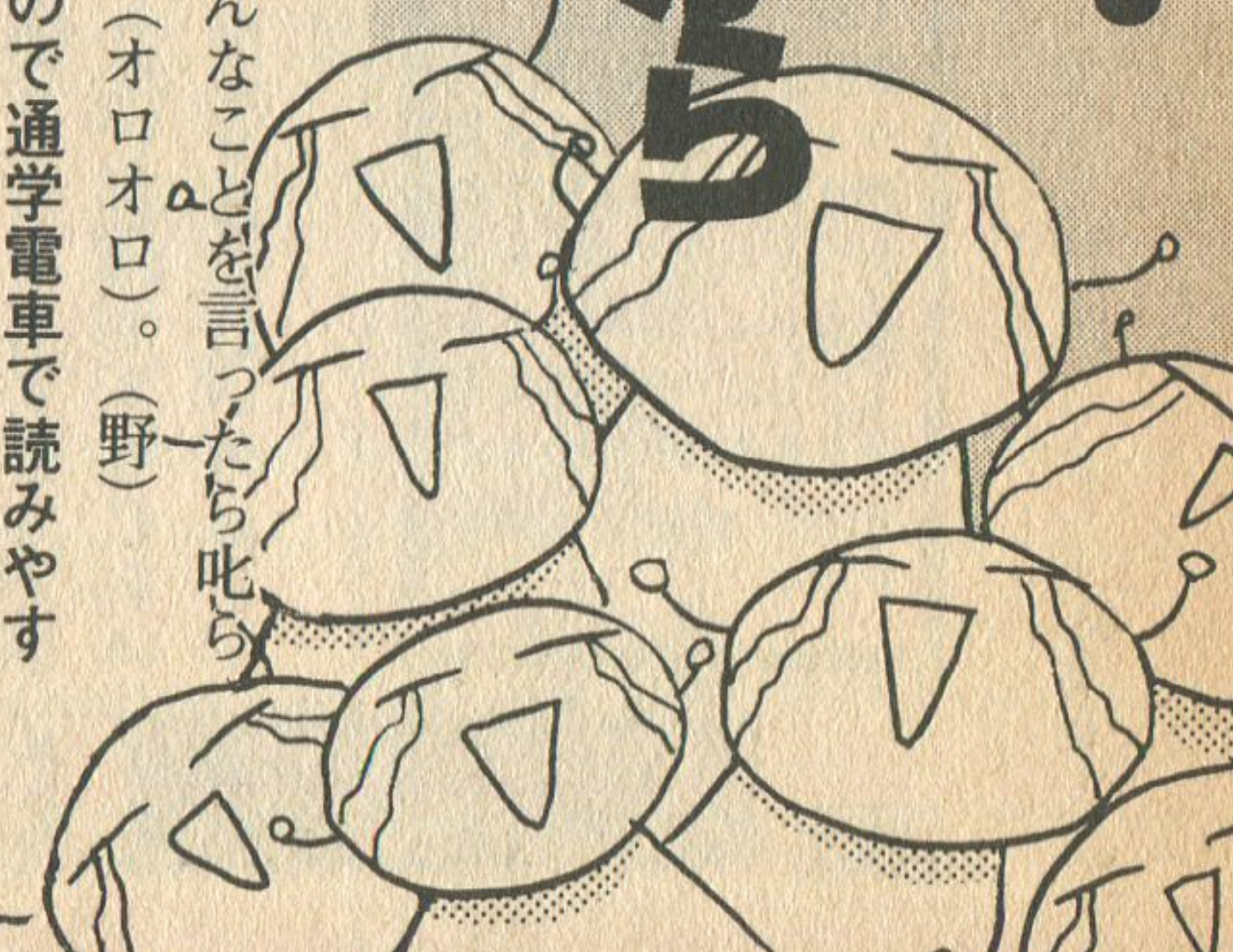
●「広告費節約のため、人目につくよう毎日ゲーム批評を開いて電車通勤したあの日々が思い返されます。(野)」

★アンケートの締切はいつですか？
(東京都 西村直道)

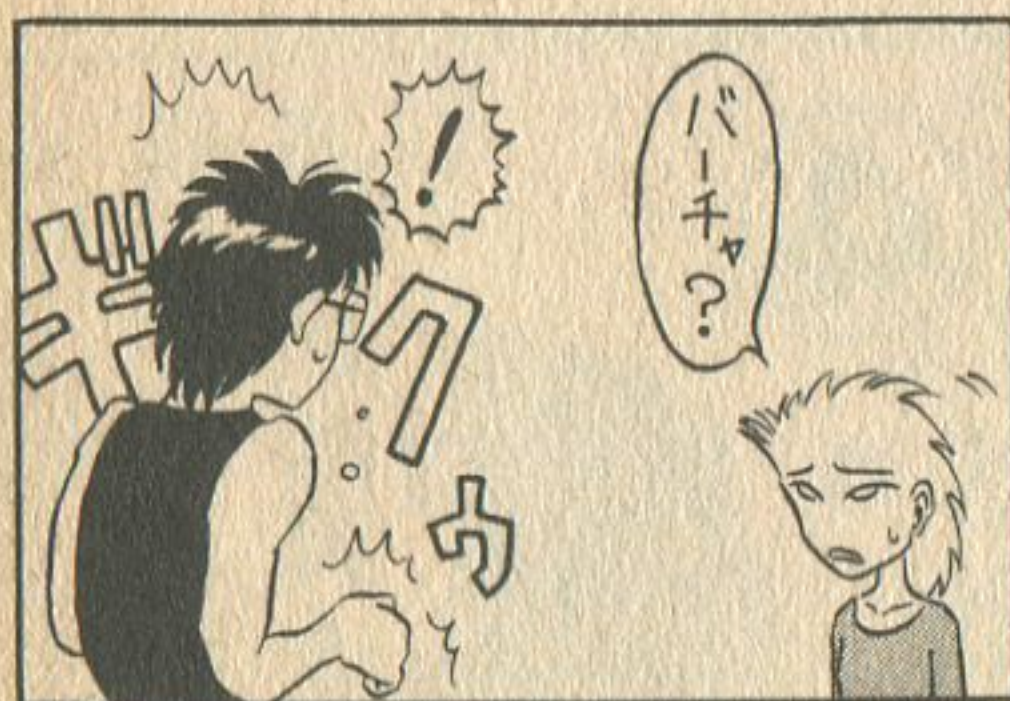
●「記載漏れで申し訳ありません。今号から明記しました。(野)」



婁・スエズ(愛媛県) フラミーで飛ぶのが気持ち良かったですね。(幡)



マンガ/硬派 Tinnhat



★小幡さん、ファンになりました(19歳っていうところに魅かれた)。ちなみに小野さんはどうでもいいです。適当にがんばってください。
(山口県 貴公子)

♡まかしといてくださーい！応援ヨロシクね♡(幡)

●しよせん人情紙風船。浮かれているとすぐに首を切られちゃいます(シクシク)。(野)

★「もう少しわかりやすくなりませんか? ムズカシイ言葉が多いです(漢字も!!)」(大阪府 アキロト)

●難しい内容を難しく説明するのは誰でもできると恩師からいわれたものです。(野)

♡小野さんって、いつつも何言ってるか良くわかんないです。(幡)

★「各ゲーム機ともそれなりの欠

点があり、私たちが『どう使いたいか』というハッキリとした考えがないと後から悔やんでしまいうですね。私の場合は『闘神伝』と『ヴァンパイア』がプレイしたために(P.Sを)買ったのです(広島県 延王)

♡遊びたいソフトのあるハードを買うのが基本ですよ。(幡)

★「最後のマンガがとても好きです。ぜひ、雑誌を長生きさせて単行本化して下さい」(東京都 ピー)

●奥付の4コマ「批評くん」マンガのことですね。1ページに2本載るとして、普通の単行本が200ページ前後で、季刊のまままだと2×200÷4=100年かかる計算になりますね。(野)

●来世紀中にはなんとか出せそう

♡その通りですよ。(幡)

●批評を鵜呑みにするのではなく、あくまで自分で遊んでみて判断する姿勢が大切です。遊んだらもう一度批評を読み返して下さい。何か得るものがあるかもしれ

(兵庫県 山本珠子)



山猫(宮城県)本当にドラゴンボールが好きなんです(幡)

です♡(幡)

★「ゲーム批評でこのゲームは文句のつけようがないくらいすばらしいと評されたゲームがあったとしても、私にはつまらないゲームかもしれません。だからゲーム批評で大好きなゲームが悪く(?)言われても気にしないことにしました。それはその記事を書いた人の意見であって、そのゲームをやった人が全員そういう意見ではないのだということに気付いたので、まあいっかーって(笑)」

ません。(野)

●というわけで、もう誌面がつきてしまいました。(野)

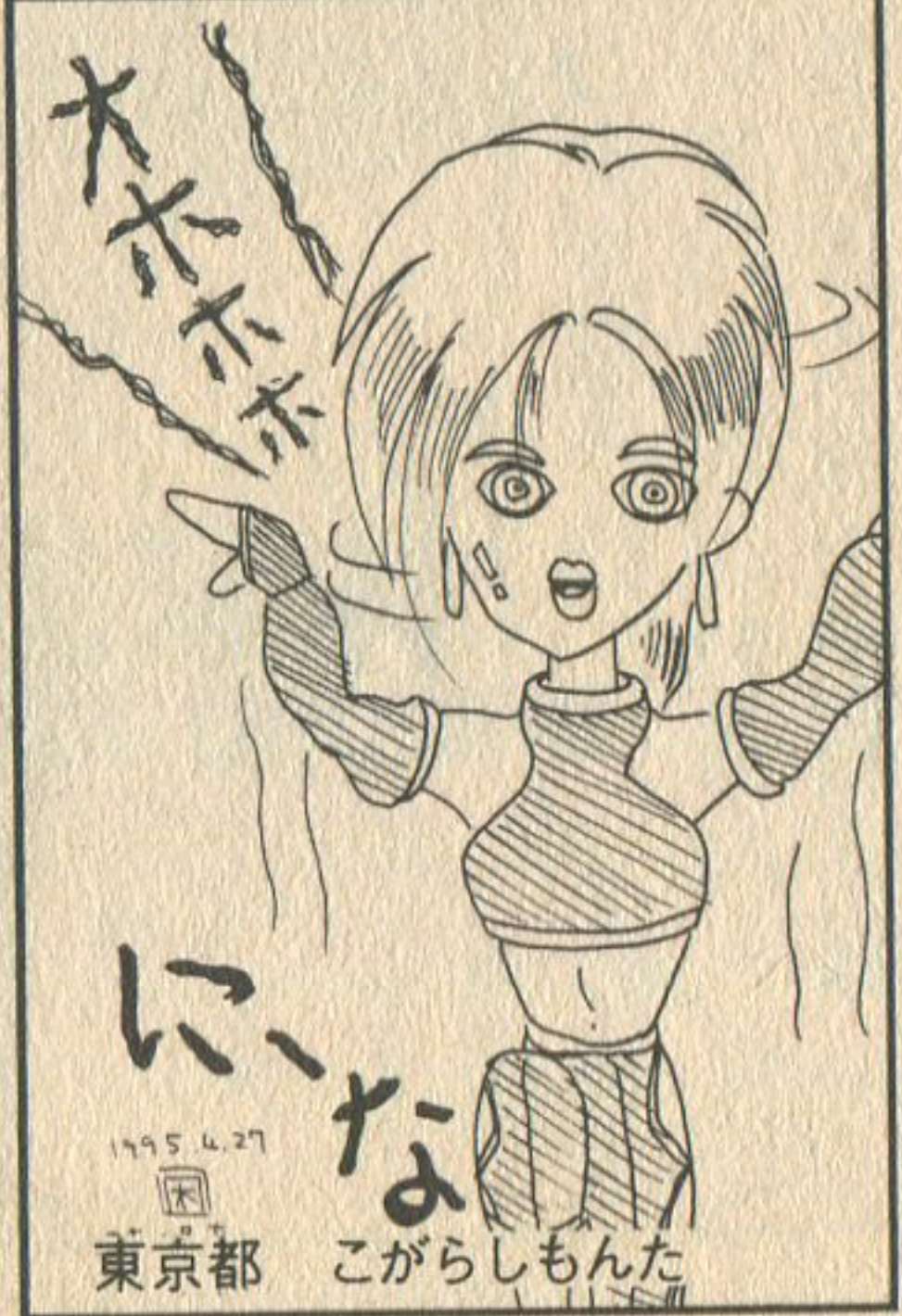
♡「街で見かけた」とどっちが人気が出るでしょうね。(幡)

●その辺は深くつっこまないで下さい。1、2フィニッシュの可能性もあるんですから。(野)

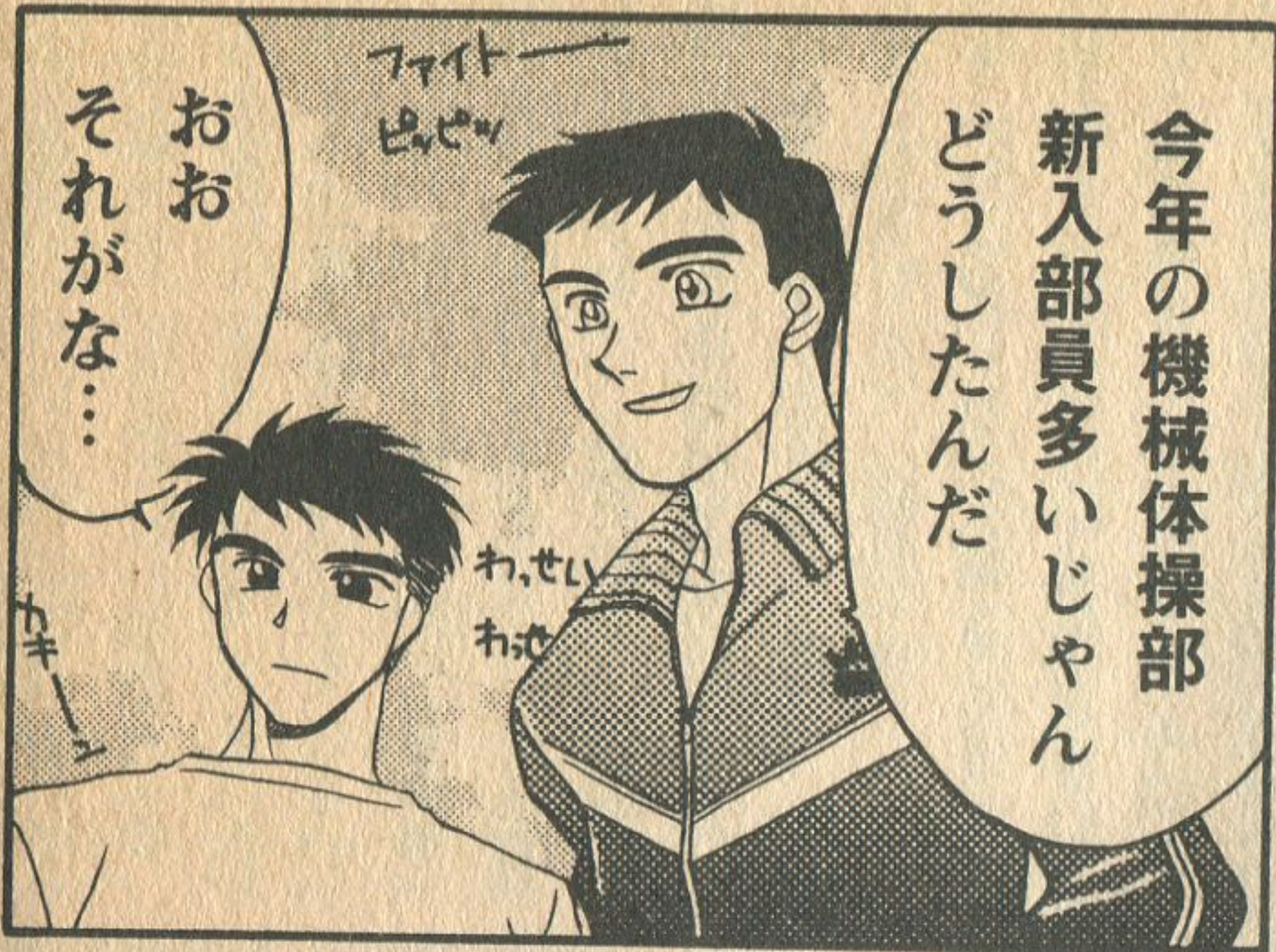
ゲームキャラ名画館

♡ゲームキャラクターを何も見ないで描いたイラストを募集して下さい!(幡)

●味のある作品をお待ちしております。



番外編
次号締切は8月5日です。
(神奈川県) 村正

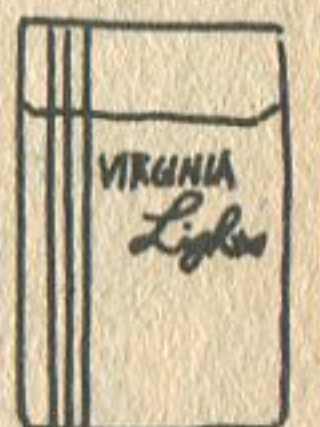
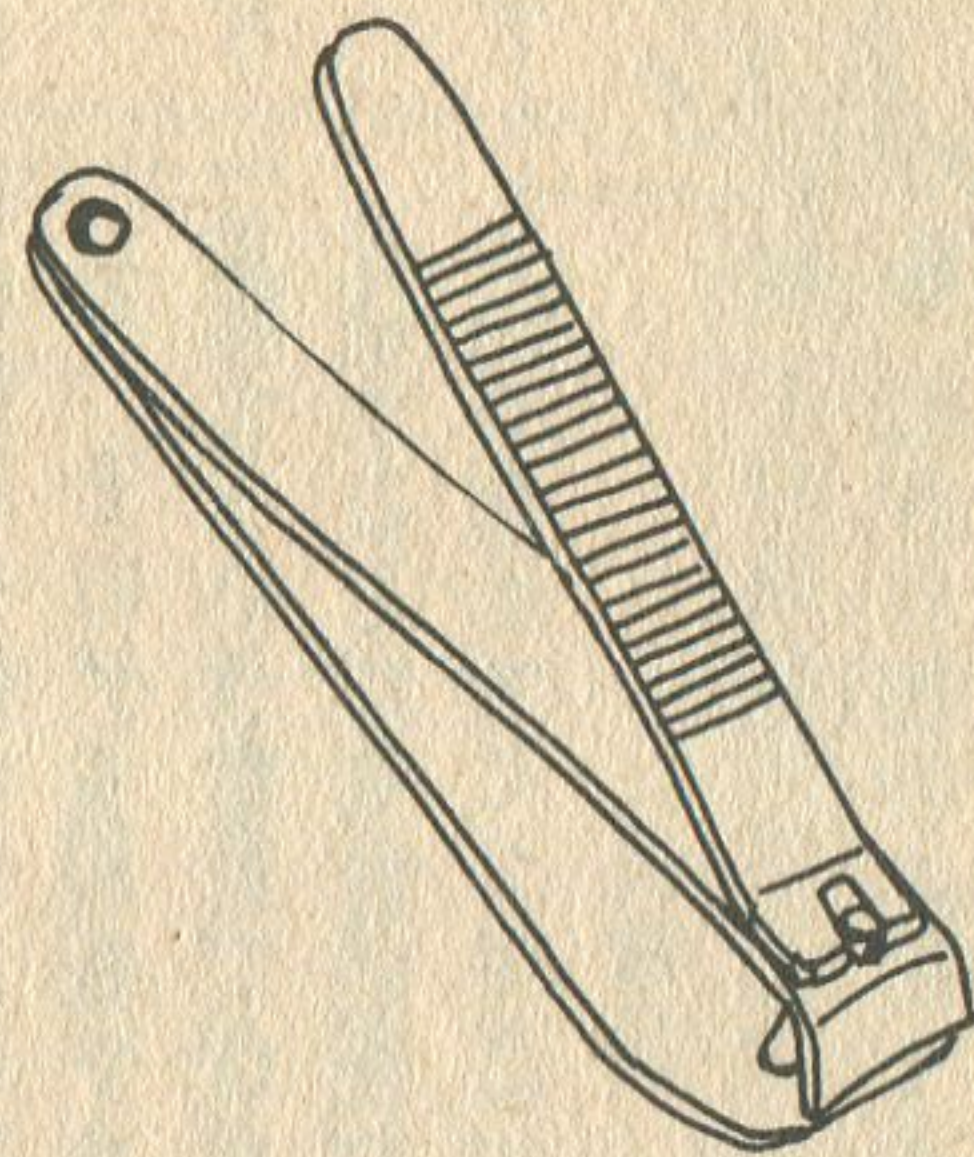
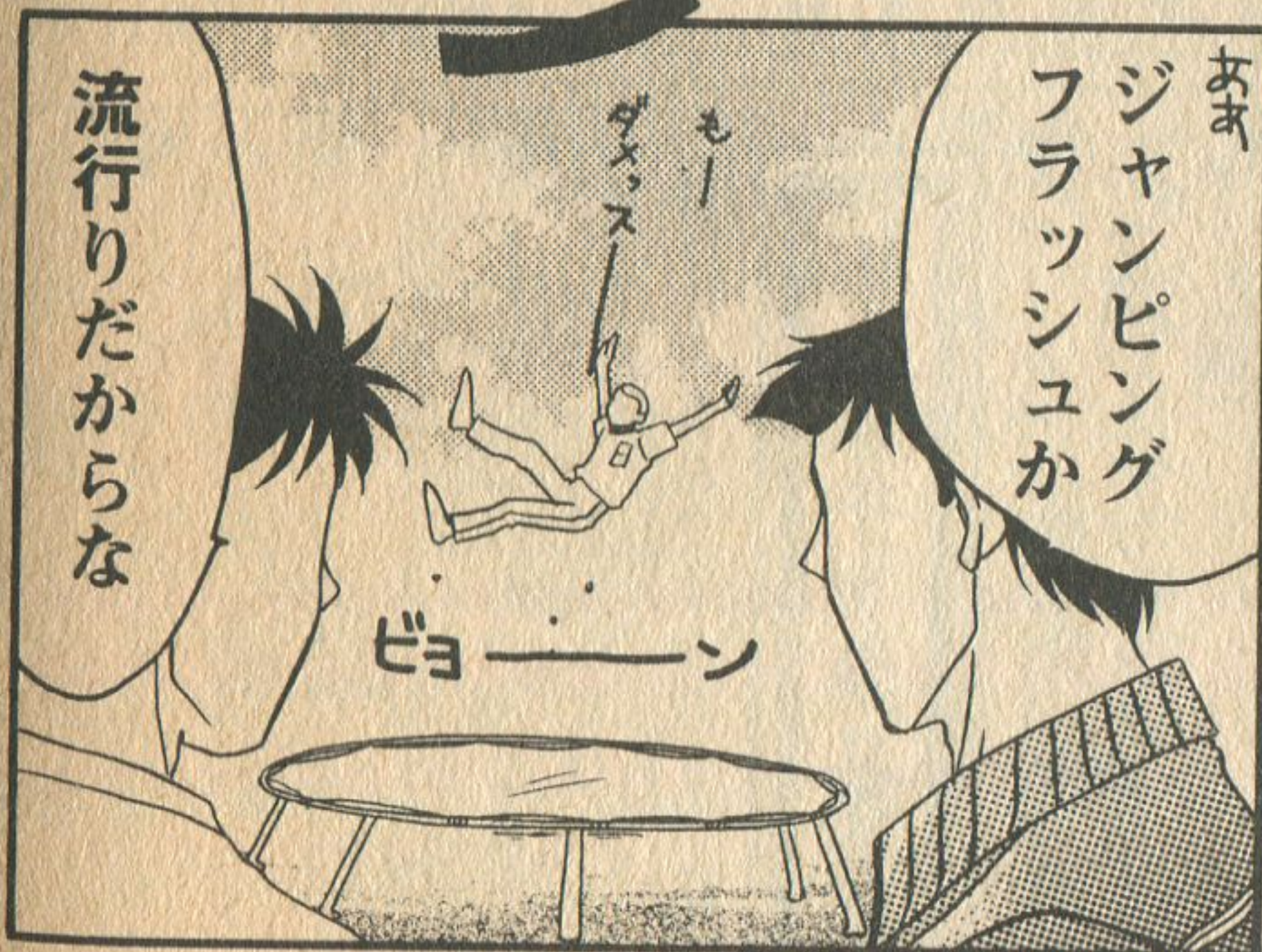
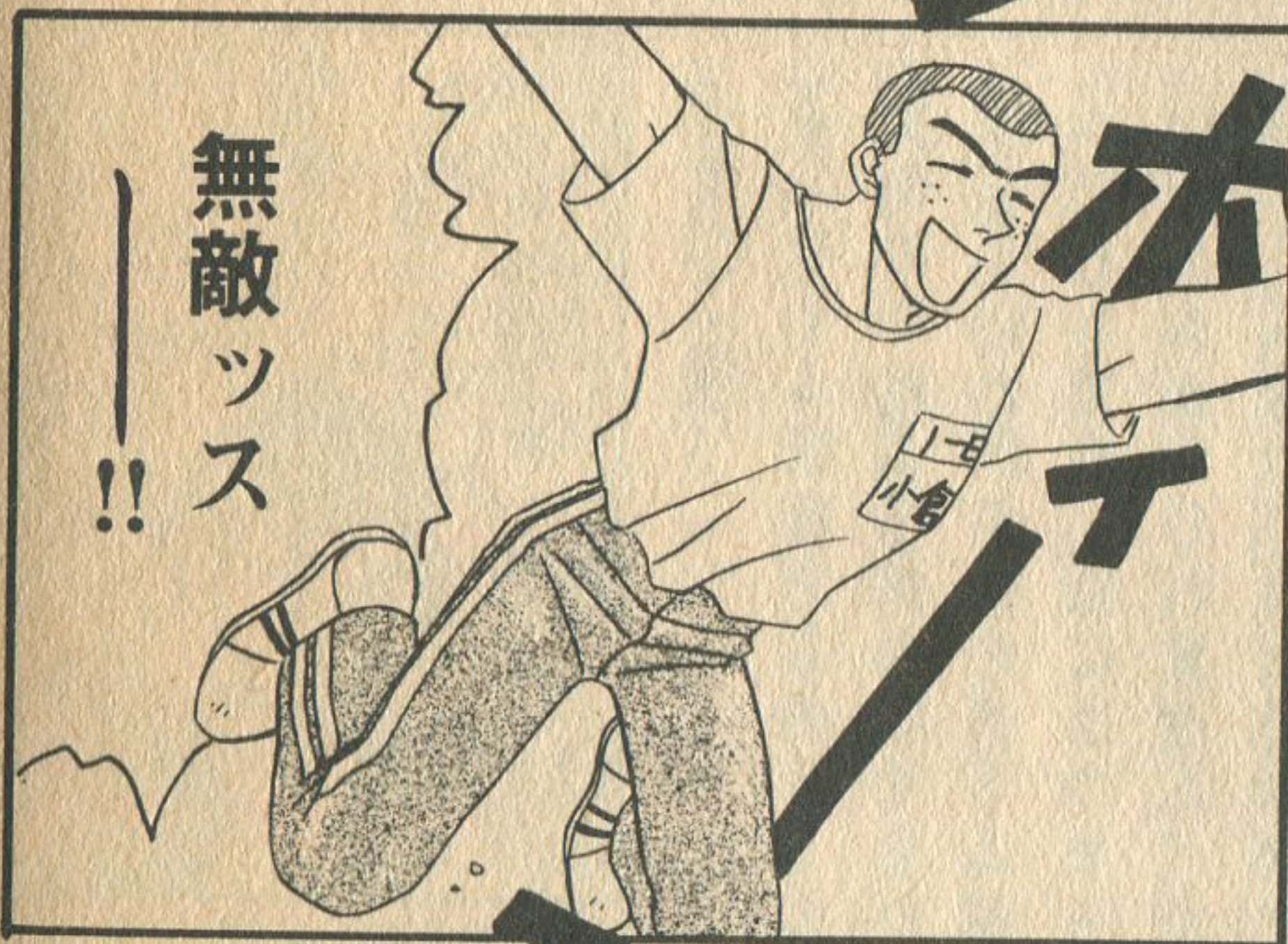
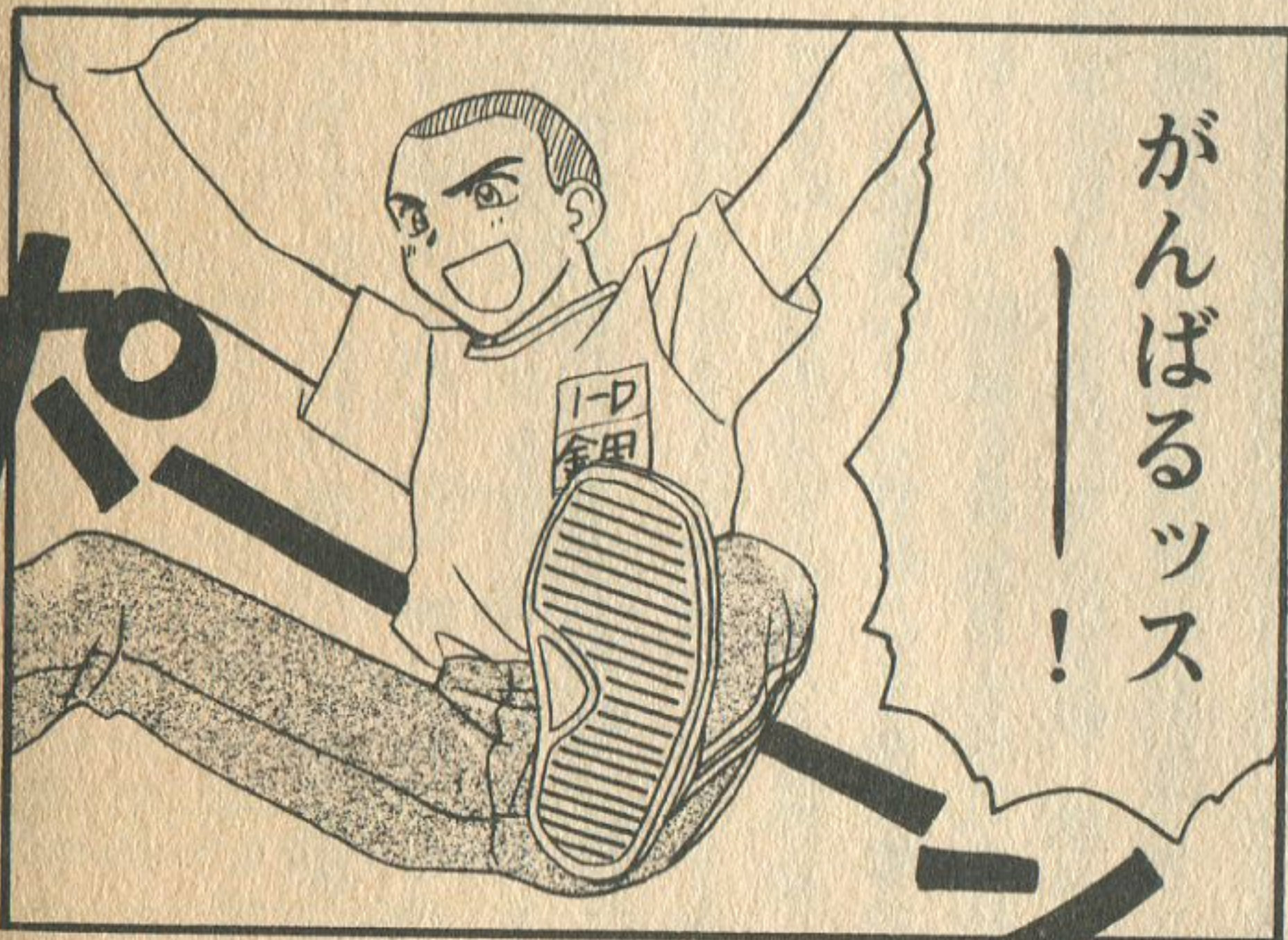


ひまわり 地獄

HIMAWARI JIGOKU

④

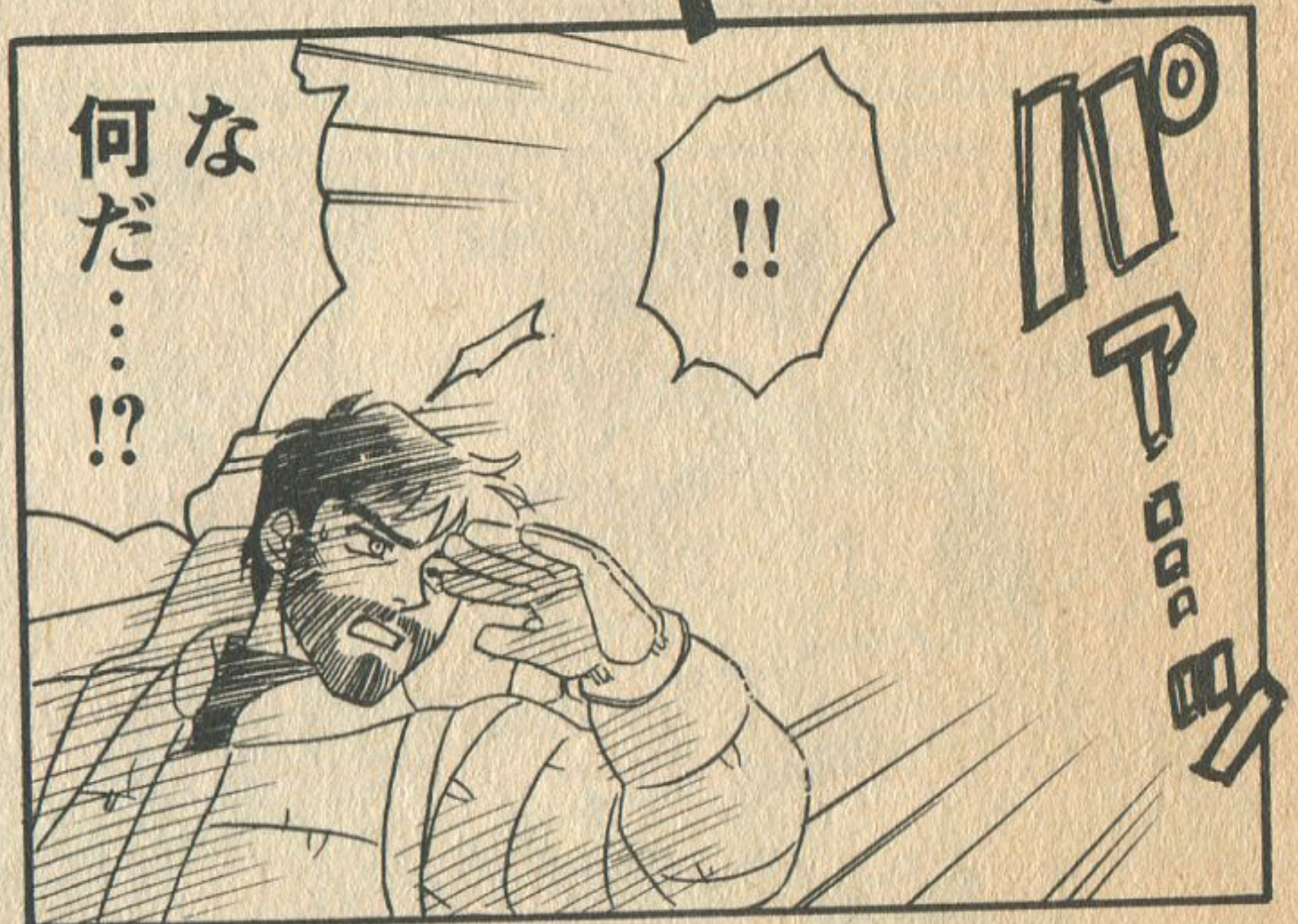
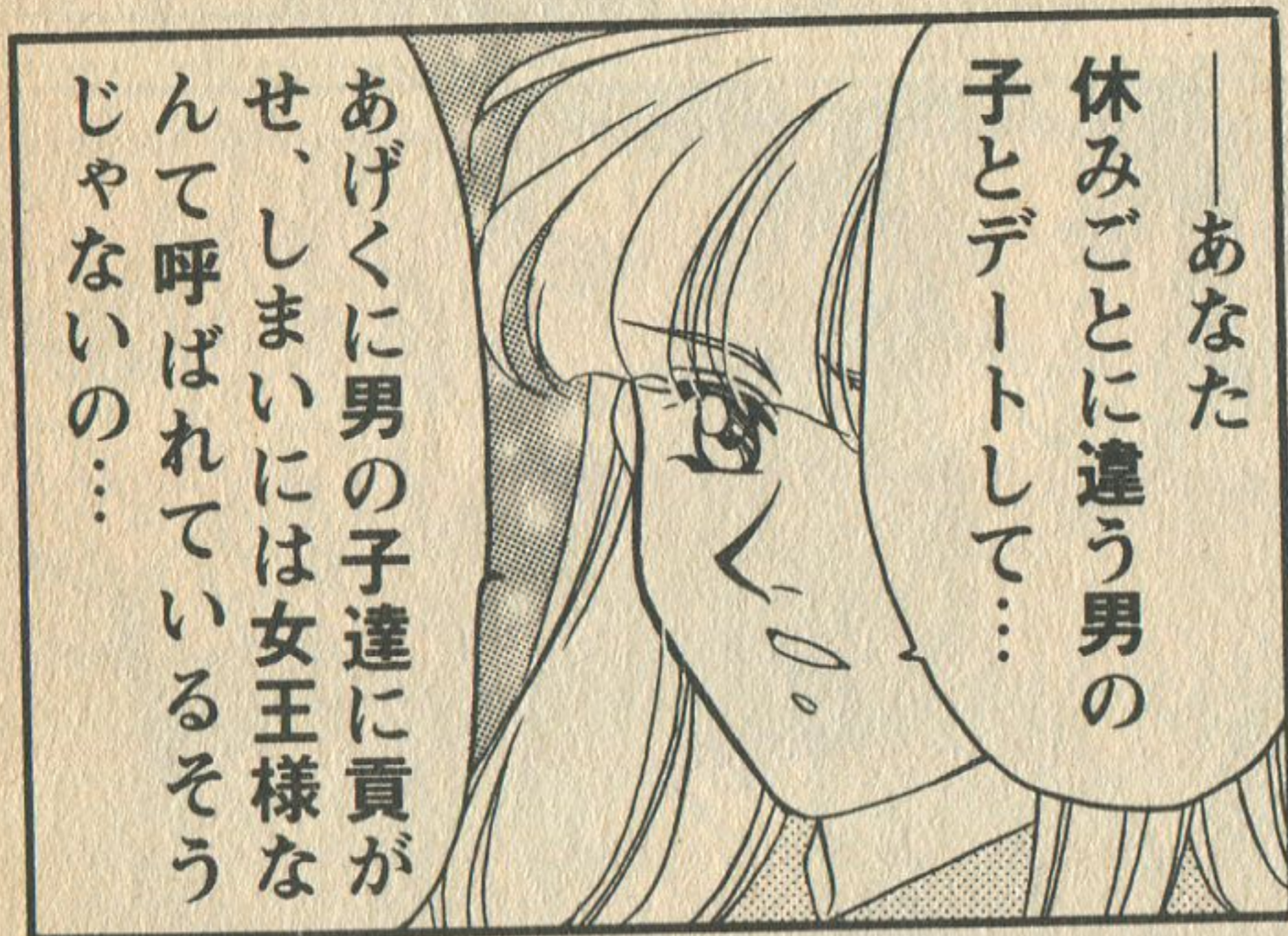
・ レイレイの ツメ切り ・



バージニアスリム

もってかいかもしれません。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA





一度でいいから
RPGの世界へ行
つてみたいよねー

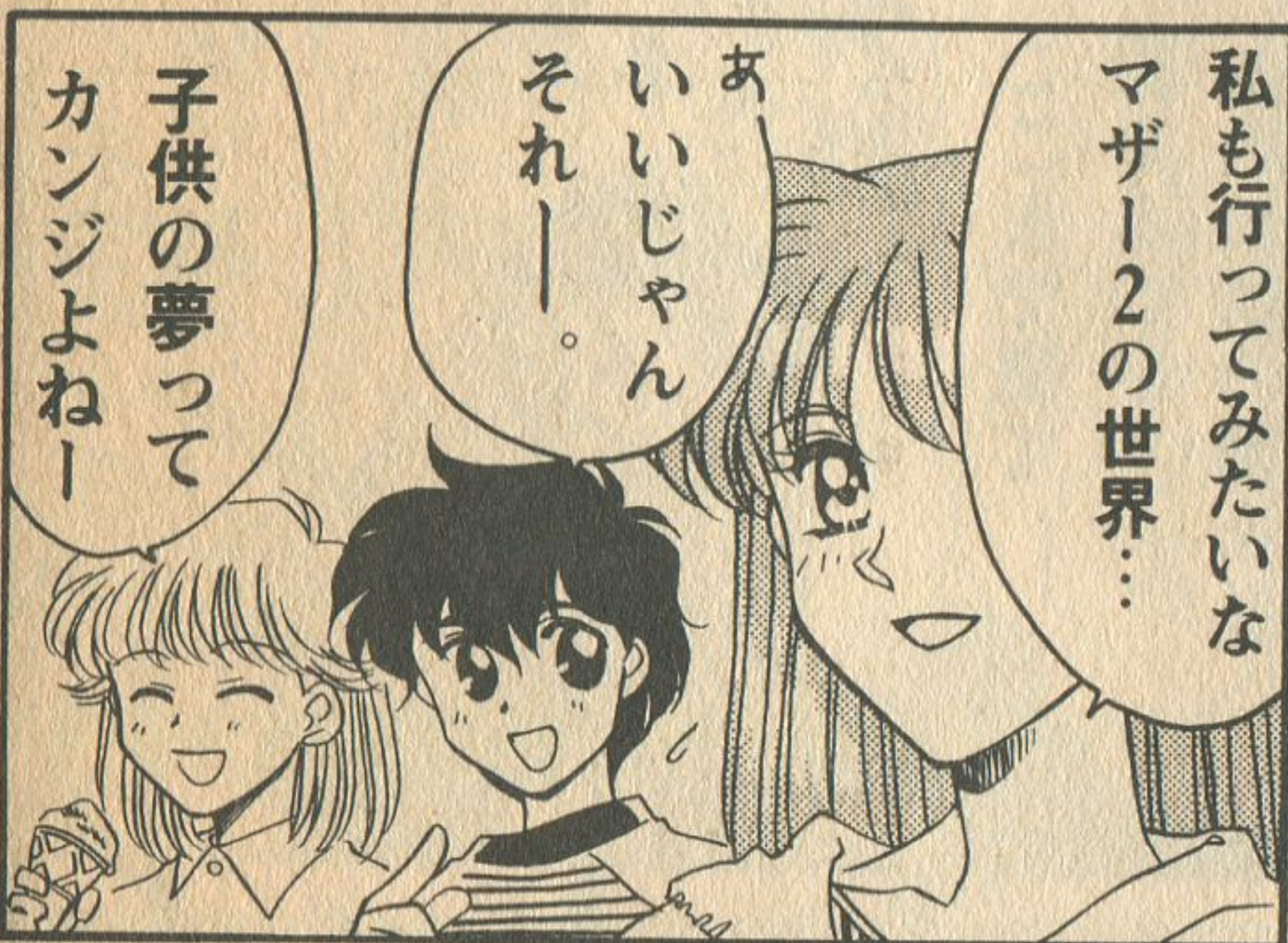
うん
わかるわかる

学校も
はいね



おおお……!

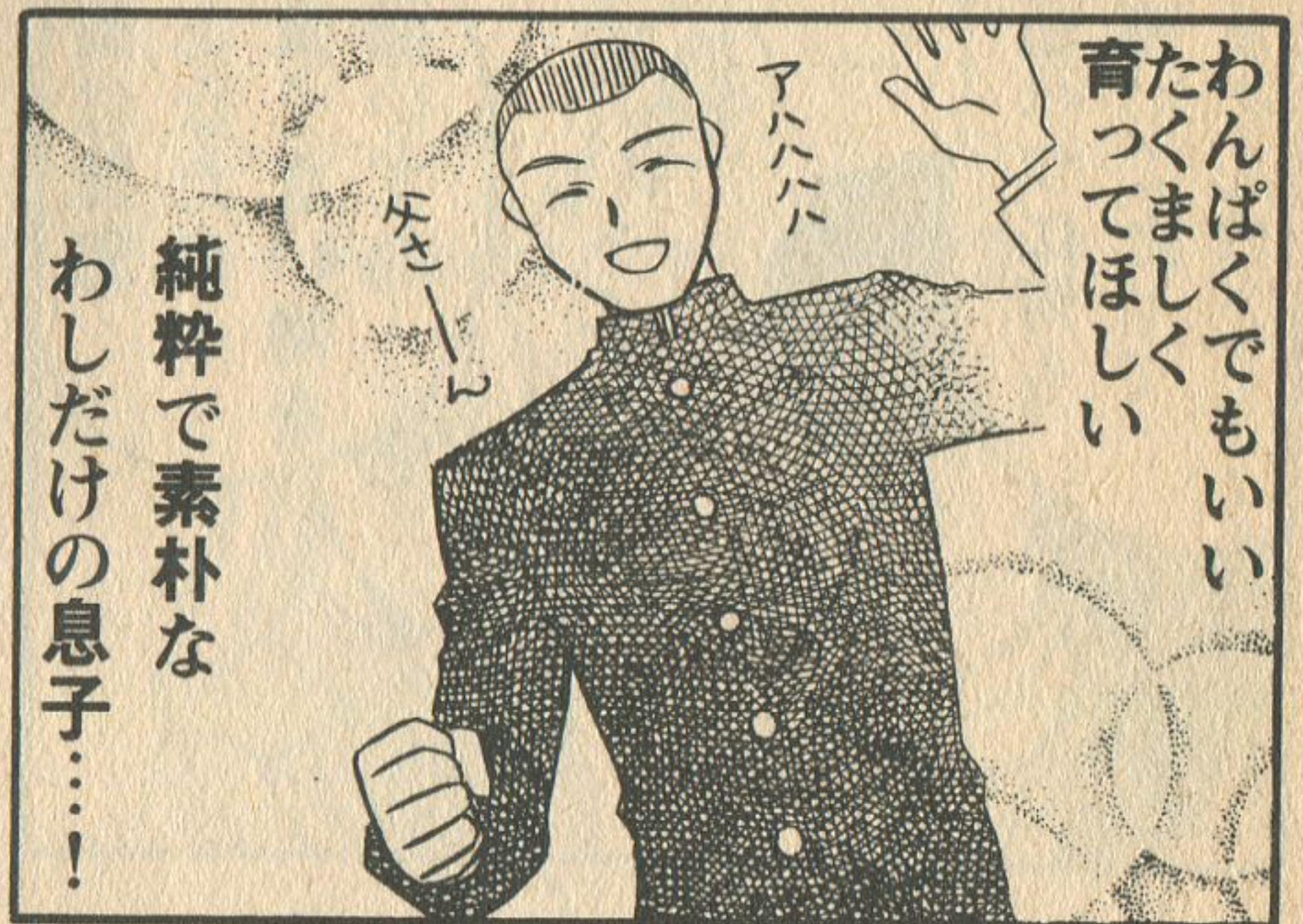
ついに出たのだな
わしの求めていた
育成シミュレーションが……



私も行ってみたいな
マザー2の世界……

あ
いいじゃん
それー

子供の夢って
カンジよねー



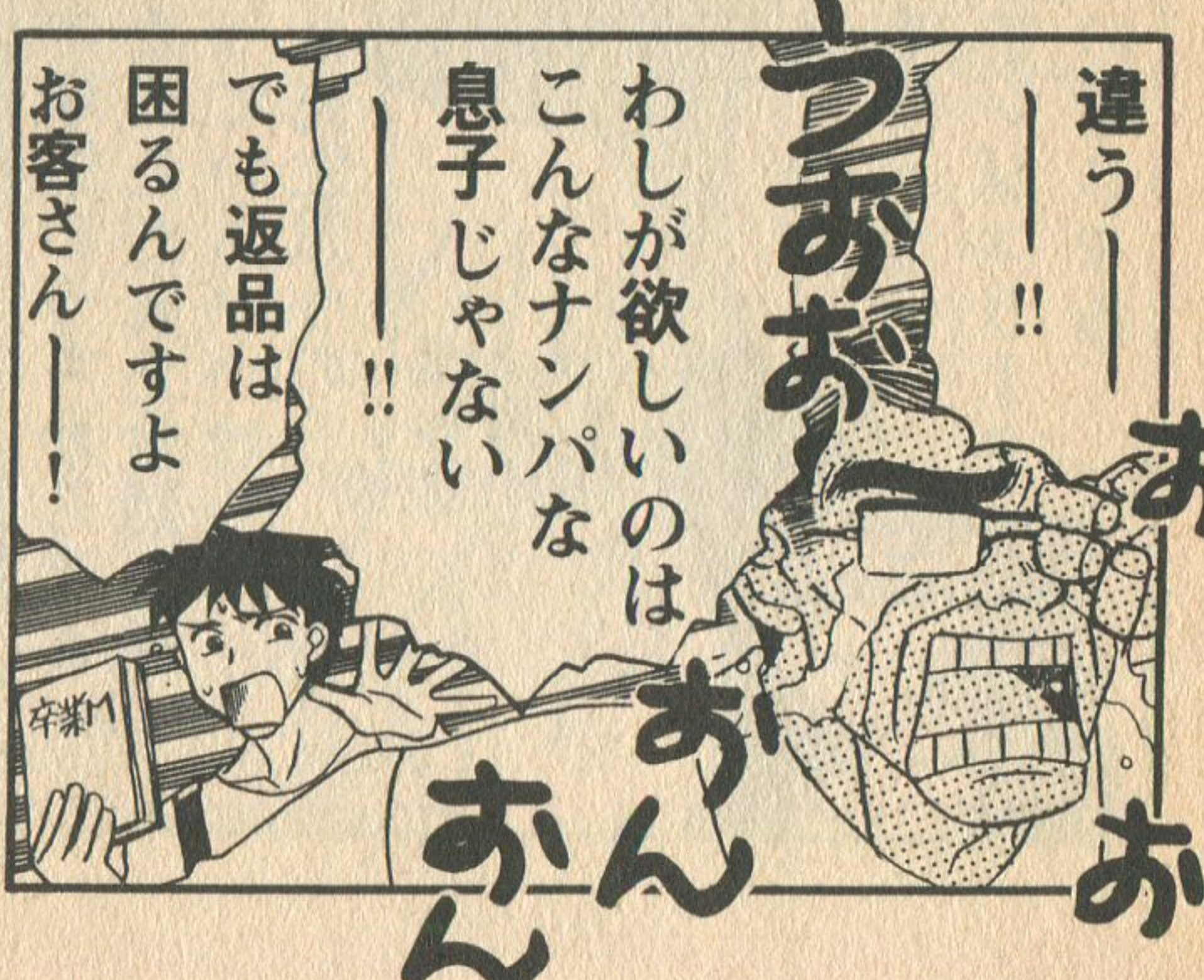
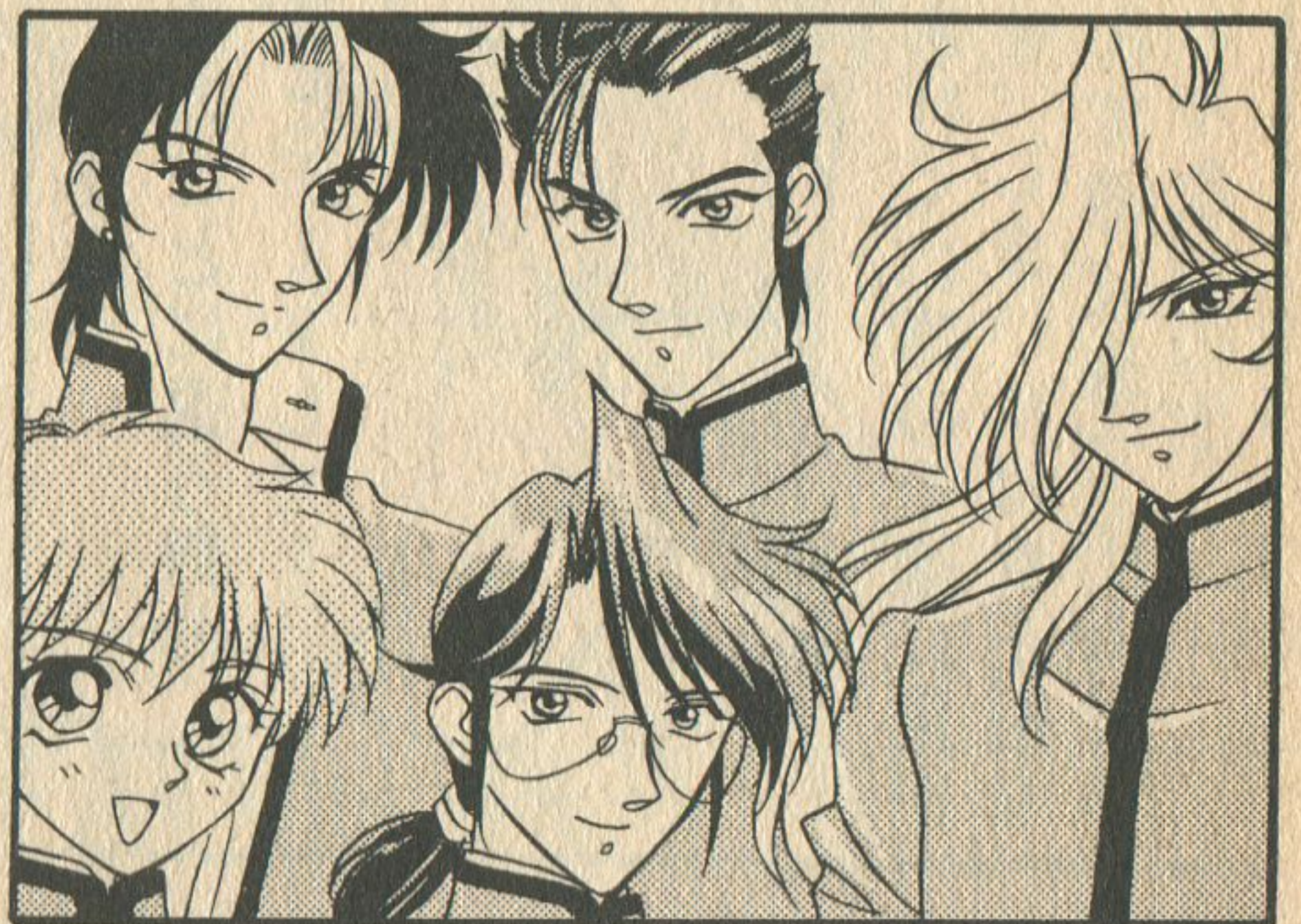
わんぱくでもいい
育つてほしい

アハハハ
純粋で素朴な
わしだけの息子……!



そして
会つてみたいわ

ダンジョンおとこに
ヒントおやし……



違うー!!

わしが欲しいのは
こんなナンパな
息子じゃない

でも返品は
困るんですよ
お客さんー!

うああ
あ
あ
あ



逢瀬を重ね
気持ちを交わすうち
私達はきつとステキな
恋に落ちるの……

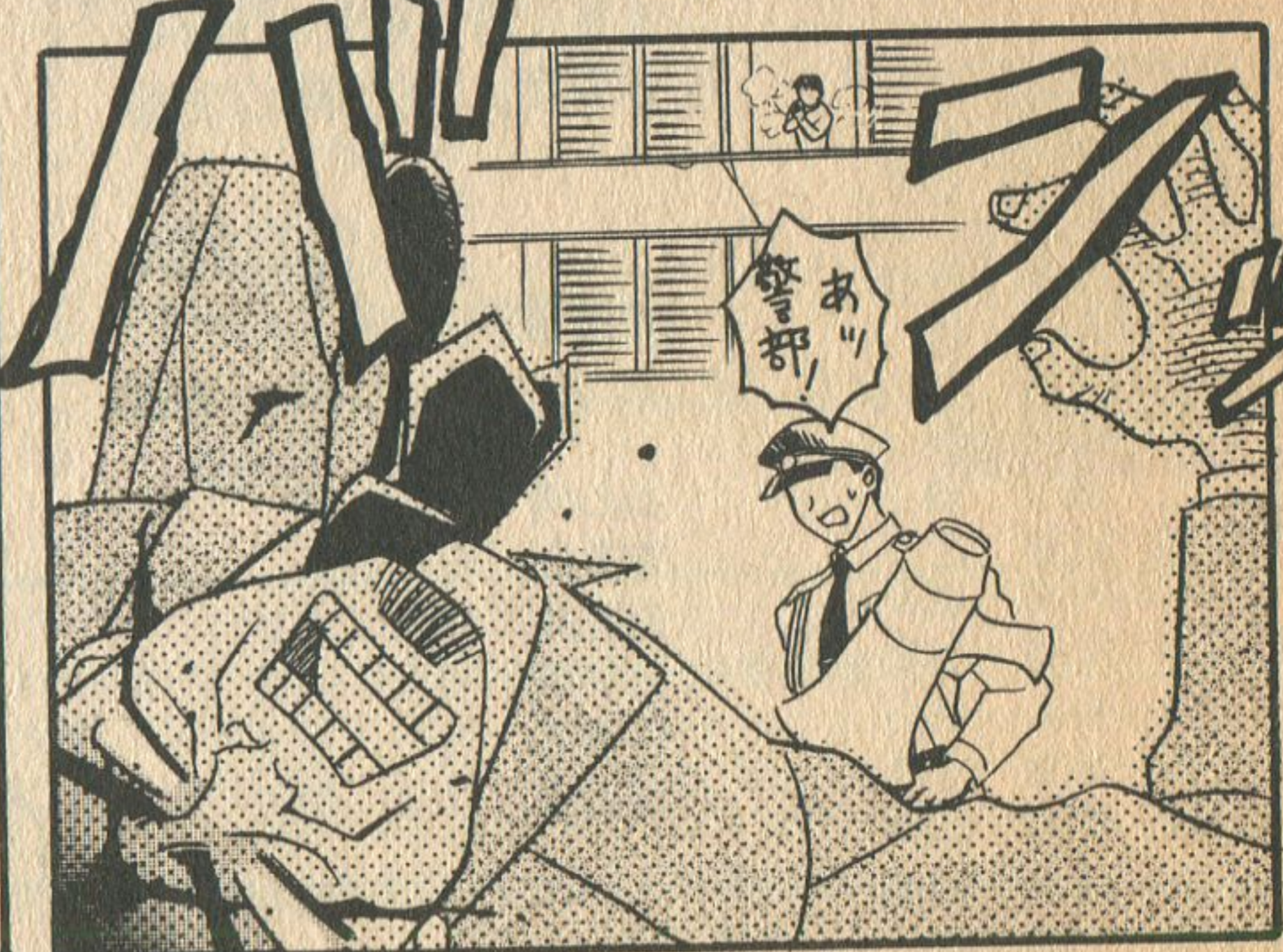
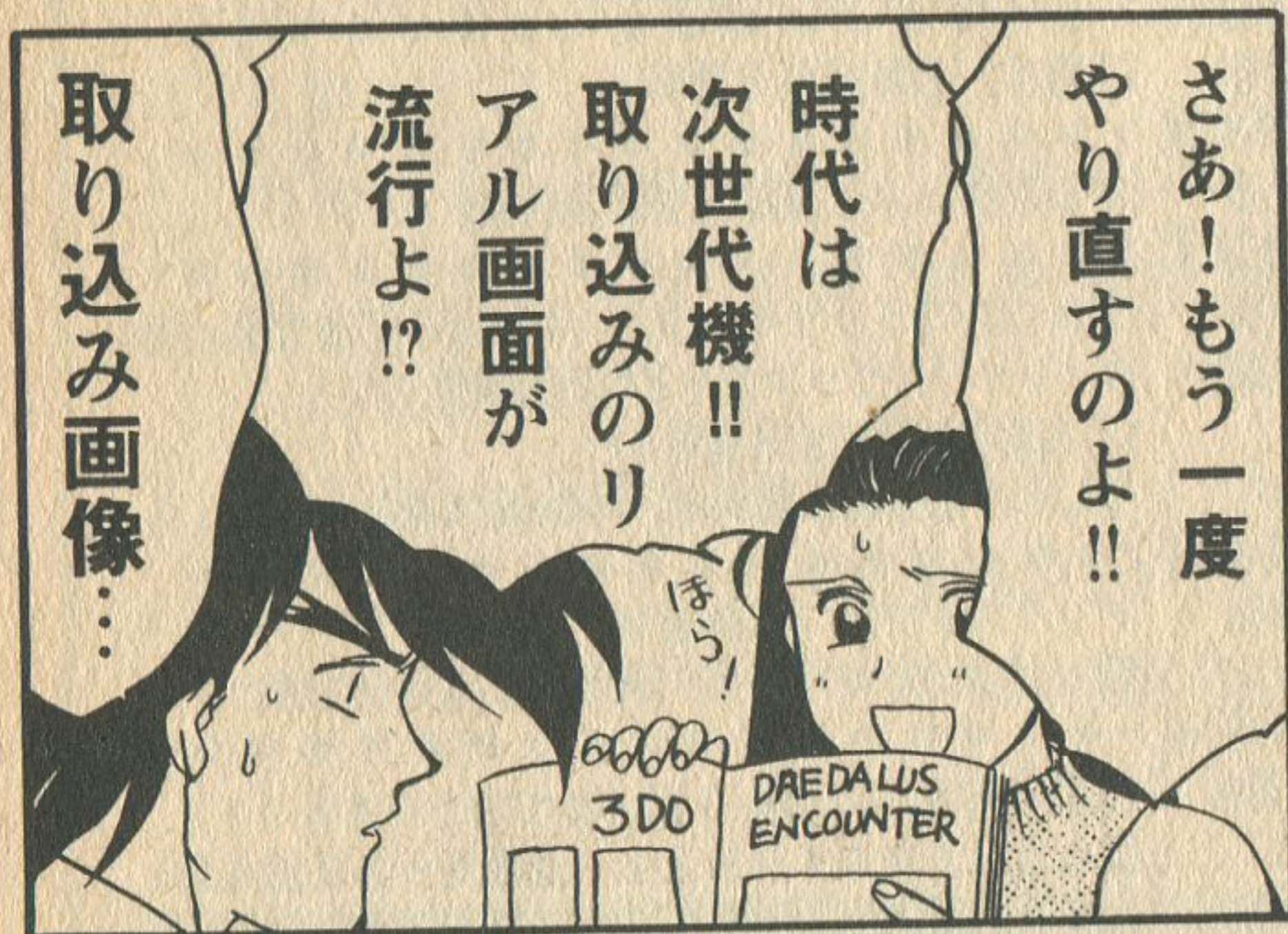
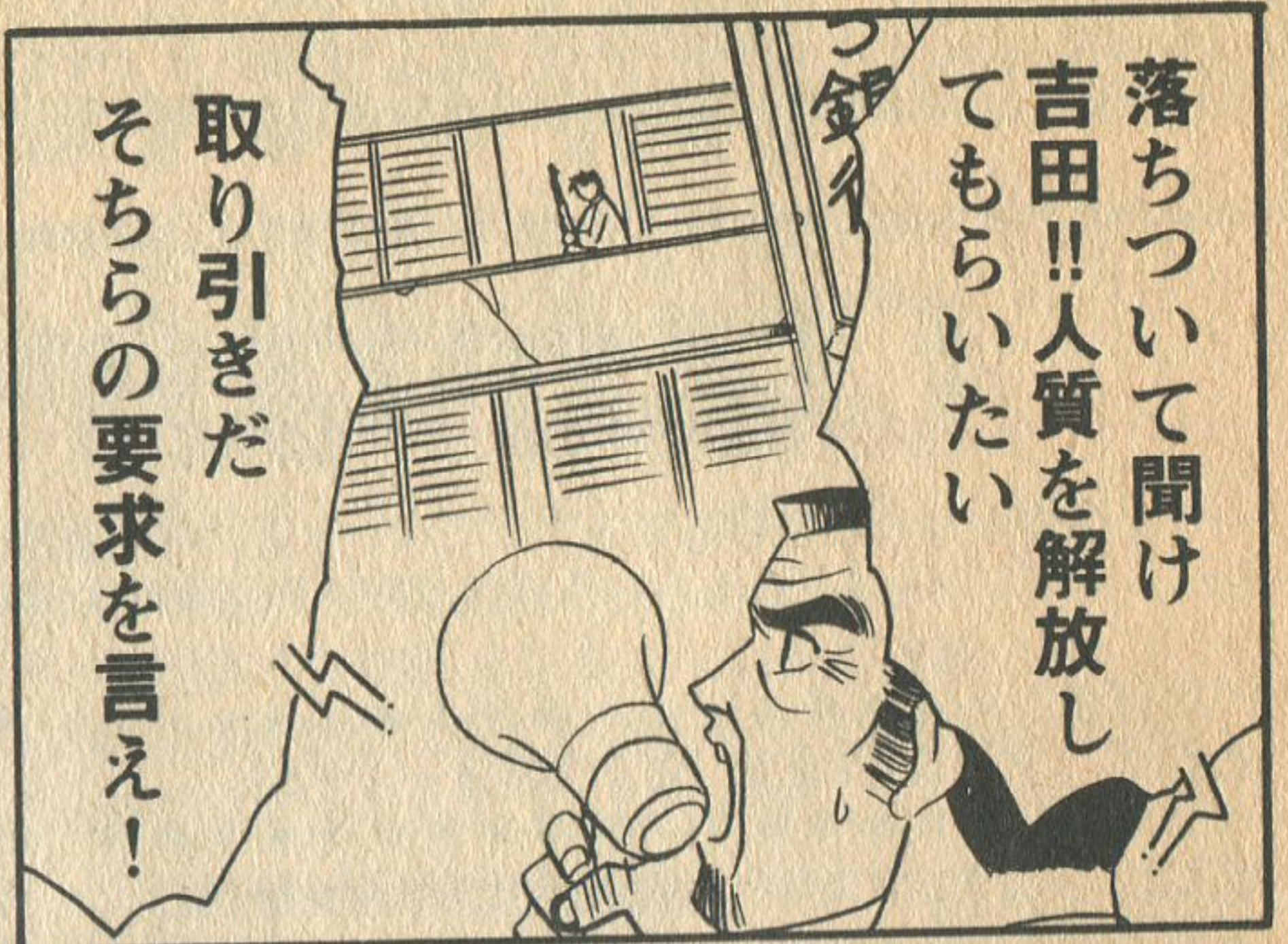
フ……

昨日クロノトリガー
買ったんだけど
はじき

マジ……?
……

ひまわり地獄

企画屋ジョー



バックナンバー購入ご希望の方へ

現在「ゲーム批評」は定期購読制度を行っておりませんので、書店で買うことができなかった場合、発行済みの「ゲーム批評」に限り直接当社に申し込んでください(近くに書店がある場合、できるだけ書店にご注文下さい)。

申込方法

1. 本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2. 郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3. 〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

— ご注意 —

- 本の代金は創刊号(秋号)が780円、2号(冬号)、3号(春号)、4号(夏号)が760円です。
- 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい(例 3冊=400円、4冊=450円)。
- 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1か月以上かかる場合があります。
- 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします(送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい)。

<創刊号> '94 9月発行780円(税込)

■特集1

「ファンタジーは死んだのか」

- ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か?
- ドラゴンクエストシリーズその功罪とジレンマ
- 独自性を切り捨てたロマサガ2は何を得たのか?
- ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか? ほか

■特集2

「ゲーム業界内事件の真実」

- カプコンVSデータイースト著作権問題 ほか



<創刊2号> '94 12月発行760円(税込)

■特集1

「格闘ゲーム、神話の終焉」

- 去りゆくストIIに見る史上の功績
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイデアの勝利はすべてを覆い隠すのか?
- 真サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開 ほか



■特集2

「Hゲームの罪と罰」

- ソフ倫の考える規制観とは ほか

<創刊3号> '95 4月発行760円(税込)

■特集1

「次世代機を斬る!」

- セガの本気 セガサターン
- ソニーの自信 プレイステーション
- NECの意地 PC-FX
- 3DOの忍耐 3DO、ほか

■特集2

「ゲームスクールの実態」

- ゲームスクールは本当に役に立つのか? ほか



お詫びと訂正 前号において以下の通り誤りがありました。読者および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。P.35:「バーチャレーシングデラックス」のジャンルは「RPG」ではなく「RCG」でした。P.36:「ドゥーム」と「キリク・ザ・ブラッド」のスペックが一部入れ替わっていました。正しくは「ドゥーム [STG] メーカー:セガ/機種:スーパー32X/価格:¥5,800」「キリク・ザ・ブラッド [STG] メーカー/ソニー・ミュージックエンタテインメント/機種:プレイステーション/価格:¥5,800」です。P.95:3段17行目「ドラゴンスピリッツ」→「ドラゴンスピリット」、「グラディウス2」→「グラディウスII」。P.106:1段9行目、玉木氏の氏名は「玉木孝美」ではなく「玉木美孝」でした。P.112:タイトル「海原川背」→「海腹川背」。

編集部から

お

かげさまで、次号で創刊1周年です。たった4回発行しただけで、1年分だなんてちよつと恥ずかしいのですが、弊誌らしいでしょうか。とは言ってみたものの、皆さんのご要望にお応えさせて頂き、次回より隔月刊になります。9月、11月、1月……というように、奇数月の下旬(相変わらず確定できない)に発売します。今後も面白い本を作っていくたいと思いますので、宜しくお願いします。現在「年刊 ゲーム批評95」を8月下旬発刊に向け準備中です。1年4冊分のゲーム批評を集約し、永久保存の愛蔵版にしたいと考えています。お持ちのゲーム批評が汚れてしまつて保存版が欲しいと思つていた方、ぜひ期待して下さい。(小泉)

今

回の任天堂の特集で京都に取材に行つた。そこで感じたのだが、任天堂のビルってほんとに四角い。質素で堅実。実用的。

ゲーム批評Vol.4 夏号
第2巻 第2号
1995年7月10日発行
定価760円(本体738円)

STAFF

発行人 武内静夫
編集長 小泉俊昭
副編集長 斎藤亜弓
編集部 小野憲史
小幡貴子

古庄浩二
引地幸一

アートディレクション 石井敏昭
デザイン 大原正巳

岩本紀彦
類家直人
高橋市恵
鈴木 桂

販売営業 長谷川安次
成田展弥

Special Thanks brahman
co.,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

(株) マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区新富2-4-5

NK新富ビル

TEL 03(3206)1641

FAX 03(3551)1208

振替口座：東京0-355688

禁無断転載

© MICRO DESIGN

Printed in Japan

ISBN4-944000-24-3

次回

『隔月刊 ゲーム批評Vol.5』は
9月下旬発売予定

まるで、昔の日本人のストイックな美学が反映しているようだ。外観だけでなく、中も質素。それと対照的なのがセガ。外資系っぽい、ハイソサイエティな派なビル。地球をあしらったデザインの、センスの良いプレート。でっかいフロア。なんとなくそれぞれの会社のスタンスが出てくるようで面白い。どちらも業界の超一流。威厳と迫力。かっこいいですね。(斎藤)

関

東でのTV打ちきり攻撃にも負けず、エンタープライズ号は今日も深宇宙を探索中です。映画最新作も米国では好評とか。後は日本公開を待つのみです。(小野)

最

近お仕事が増えてきたのであんまりバナーチャやってみません。でも今度リミッ



クスと32X版バーチャを買うので暇を見つけて練習します。(小幡)

編

編集部に来て数日。RPGでいうと最初の町を出てすぐのへっぴり戦士というところ。まずはコツコツ戦闘して強くなるならちやと思つてます。(古庄)

そ

斜め左もわからない新参者ですが、これからも末永く御愛顧いただきたく存じます。よろしくお願い致します。(引地)

隔月刊「ゲーム批評」Vol.5 予告

次回より「ゲーム批評」は、 隔月ペースで発行します。

発行日は奇数月下旬 (9・11・'95/1・3・5・7...) になります。
よりいっそう誌面を充実させていきますので、今後ともよろしくお願いします。

特集1 本当の 新

華やかなスペ
しいのか。時
ぐものたちの喜
ドラクエを越え
比較CMに見るサ
EA来襲、3DO

特集2 隔月 ゲ

今、ゲーム業界
は「批評」の
とは？ 本誌
メーカーに聞く
数の根拠 / 「ゲ
インタビュー

お
「年刊ゲ
8月
400ペ

面白かった記事 (3つ)

つまらなかった記事 (3つ)

この本を購入した理由

次の号も買うと思いますか？

はい・いいえ (理由)

新世代ゲームについて何か感じていることがあれば、お書きください。

ゲームの批評とはどうあるべきだと思いますか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリせん

ゲーム批評 Vol.4 夏号
第2巻 第2号
1995年7月10日発行
定価 760円(本体 738円)

STAFF

発行人 武内静夫

編集部から

お かげさまで、次号で創刊1周年です。たった4回発行しただけで、1年分だなんてちょっと恥ずかしいのですが、弊誌らしいでしょうか。とは言ってみても、もの

今 回の任天堂の特集で京都に取った。そこで感じたのだが、任ルってホントに四角い。質素で堅実

まるで、昔の日本人のストイックな美学が反映しているようだ。外観だけではなく、中も質

POST CARD

1 0 4 - □ □

東京都中央区新富1-8-11
東新ビル3F

マイクロデザイン出版局

季刊 **ゲーム批評編集部 Vol.4夏アンケート** 係行

フリガナ	職業		
氏名	ペンネーム	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
本誌以外でよく読む雑誌名 (複数可・以下同)			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは?			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは?			



します。一報ください。

隔月刊「ゲーム批評」Vol.5 予告

次回より「ゲーム批評」は、 隔月ペースで発行します。

発行日は奇数月下旬 (9・11・'95/1・3・5・7...) になります。
よりいっそう誌面を充実させていきますので、今後ともよろしくお願いします。

特集1

本当に新世代へと行けるのか。今こそ、その真価を問う!!

新世代ゲームの葛藤

華やかなスペックの影で、その内容は本当に「新世代」と呼ぶにふさわしいのか。時代は新しい幕開けを迎えることができたのか。次世代を継ぐものたちの葛藤に迫る!!

ドラクエを越えられるか新世代RPG / アーク・ザ・ラットVSリグロードサーガ
比較CMに見るサタンのヤル気 / FXチップ搭載ヨッシーアイランドの実力
EA来襲、3DO / ソフト批評ほか

特集2

隔月刊化を迎え、もう一度見つめ直す。

ゲームの批評とは何か

今、ゲーム業界はひそかなゲームの批評ブームを迎えつつある。業界人は「批評」の意味を語り、レビューは辛くなっていく。作品を評価するとは? 本誌を含め雑誌のスタンス、そして在り方を模索する!!

メーカーに聞く、批評される側の心理 / ゲーム誌のしくみ / レビューとは何か、点数の根拠 / 「ゲーム批評」批評ほか

インタビューほかソフト批評、連載陣も絶好調!!

お知らせ

「年刊ゲーム批評'95」

8月下旬発売予定

400ページ 予価1,480円

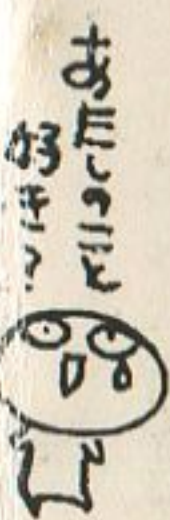
次回

『隔月刊ゲーム批評Vol.5』は
9月下旬発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれませぬ。
(ゲーム批評編集部)

平成7年7月10日発行第2巻第2号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104 東京都中央区新富2-4-5 TEL 03-3206-1641 (販売) FAX 03-3551-1208



定価760円 (本体738円)

ISBN4-944000-24-3 C2076 P760E

©MICRO DESIGN Printed In Japan