

HEAD LINE NEWS *Special*

VIDEO GAMES IN

U.S.A.ビデオゲーム

Report 1



'92年1月9日~12日、ラスベガスで開催された冬のCES。アメリカ版SFC、スーパーNESが発売されてから初めてのイベントだけあって、会場にはスーパーNES用ソフトがズラリ。集客率もピカ一だったぞ。

What is CES?

CESとはCONSUMER ELECTRONICS SHOWの略。冬はラスベガス、夏はシカゴで毎年開催される、アメリカ最大規模の家電見本市だ。ゲーム機に限らず、あらゆる電化製品が巨大な会場に展示される。

■ホテルとCES会場を結ぶシャトルバス。20分おきに運行されていた。料金はタダ。



◀期間中、CES-TVなるものが開局された。24時間CES情報を流していたのだ。

Nintendo



デカイ出展ブース!!

CES会場であるコンベンションセンター行きのシャトルバスを降りると、「Nintendo」の巨大な看板がいきなり目の前に現れた。それもとのハズ、任天堂とそのサードパーティが、建物ひとつぶんの巨大なスペースを独占していたのだ。CESに参加した数多くの家電メーカーの中



▲ステージでは1時間ごとに任天堂のショーが。ダンスがカッコよかったぞ。
◀ズラリと並んだ任天堂ソフト。とにかく、ディスプレイは凝ったものが多かった。



CESだからプレイできた注目ソフト

サードパーティの中でも、ひととき大きなブースを構えていたカプコンとコナミ。カプコンはあの『Street Fighter II』を出展。アーケード版に限りなく近い完成度で、手応えのあるACTに仕上がっていた。一方コナミの目玉はスーパーNES版『T・M・N・T IV』。NES版のシステムはそのままだが、キャラの動きとグラフィックがさらにパワーアップしていたぞ。他では、スーパーNES版『バトルロード』（メサイヤ）も日本に先がけて発表されていた。



▲キャラの動きが、とにかく滑らか。登場キャラの豊富さも魅力。さすがはカプコン。

▲スーパーNESになってもカメラ忍者たちは元気に。日本でも発売される……といいわね。



A ポート

成田から国際便に乗ること10余時間。今年も勝の取材班はアメリカへ飛んだ。スーパーNESの発売でにわかに関心するアメリカのゲーム業界。ラスベガスそしてサンフランシスコの取材を通して見えてくるものは何か。これを読めば、キミも国際人!?

これぞ任天堂パワーだ

でも、これだけの規模の出展は極めて異例なこと。アメリカにおける任天堂のパワーを痛感させられた。

ホールの中に入ってみると、中央にステージ、それを取りまくように任天堂のソフトと関連グッズ、その回りにサードパーティがひしめき合う、といったレイアウトになっている。スーパーNES用レーザーガンやリアルタイムマリオ(P8参照)など、新機軸のアトラクションも公開され、注目を集めていた。出展ソフトの大部分はACTかSPG。じっくり楽しむRPGよりも、アクション性の高いものがウケてたみたい。

このデカイ看板を見よ! この奥に展示会場がある。



このデカイ看板を見よ! この奥に展示会場がある。

高橋名人も海外出張!? 当然、ブースはハドソン。名人はNECのパーティにも出席していたのだった。



あ! 高橋名人だ

海外メーカー、パレットブルーソフトの『FACEBALL 2000』。妙に人気があったぞ。



アメリカではハンディゲームマシンの人気もあなどれない。GAME GEARもウケてた。

'91年度の好調を物語る 大健闘のGenesis

任天堂の隣りのホールでは、SEGAのブースに人が集まっていた。現在、アメリカにおいて、スーパーNESに対抗できる唯一のハードGenesis(メガドラのことね)。91年も売り上げを着実に伸ばし、6月のメガCD発売を前に、期待度も高まっている。

サードパーティで際立っていたのは、ナムコ海外メーカーTENGEN。ソフトは、やはりアクションものが主流で、特にヒット映画をモチーフにしたACTが好評だったようだ。このへんがアメリカっぽいな。



ターミネーターが主人公のACT。バージニングゲームスが出展していた。



アーリーエンタテインメントが出展。主人公はやっぱりリプリーか!?

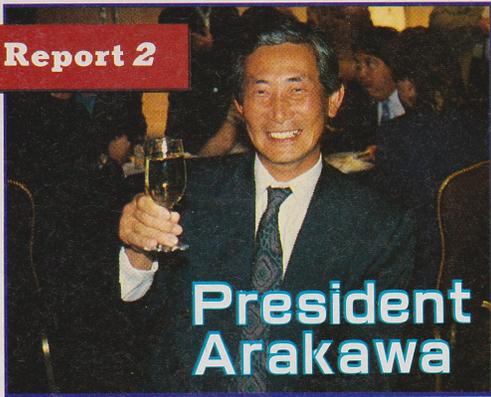
NEO・GEOも元気だったぞ

アメリカ人はアーケードゲームが好き。というわけで、NEO・GEOのブースもなかなかぎやかだった。家庭でアーケード並みのゲームが楽しめるこのハード。ひょっとしたら、アメリカ向きかもしれないね。



NEO・GEO(SNK)のブース。明るい感じがいいね。

Report 2



President Arakawa

NOA (Nintendo Of America) の社長、荒川実氏。取材班はNOAのパーティで荒川社長をキャッチ。コメントをいただいた。まず気になるのは、'93年に日米同時発売が決定したS NES用CD ROM。荒川社長に

CDROMの行方は? 荒川社長に独占取材

よれば、アメリカでの価格は200ドル(1ドルは約125円ね)。CD使用時に差すROMカートリッジには、より滑らかなキャラの動きや、多彩なグラフィックを可能にするカスタムチップを搭載するらしい。驚いたことに、既に動いているCD ROM用ソフトもあるということで、開発はかなり具体的なレベルまで進んでいるようだ。S NESの'91年度の売り上げ、210万台については、「250万台が目標だっただけに予想よりも少ない」とのこと。卸売価格を200ドルから180ドルに下げ、'92年度は600万台の売り上げを目指す、と語ってくれた。



CES期間中、関係の人たちやスタッフを招いて開催されていたNOAのパーティ。

「隠やかな語り口調で終始にこやかに対応してくれた荒川社長。ありがとうございました。」



リアルタイム
Mario

に見るビデオゲームの可能性

テレビの中のMarioとリアルタイムで会話ができる——リアルタイムMarioはそんな楽しいアトラクションだった。Marioの表情も豊かで、中に人が入ってんじゃないの、と思わせるほど。どうやら、別室に顔じゅう電極をつけた影武者(?)がいて、会場をモニターしながらMarioを操作しているらしい。つまり、影武者の表情に反応してMarioが動くってワケ。こんなリアルな入力装置がS NESで実現されたら、家庭内バーチャルリアリティも夢じゃないかも。

会場ではこんな感じでMarioと話ができる。しかし会話はすべて英語。

ステージにもリアルタイムMarioが登場。大きな画面に映ったMarioが何ともユーモラスだね。でもやっぱり日本語で話すMarioが見たい。初心会でやってほしいなあ。ね、任天堂さん。



アメリカの有名なおもちゃ屋チェーン、「シュワルツ」をサンフランシスコで発見。さっそく中に入ってみると、ありました、任天堂の販売ブース。最上階のいちばん奥を、しっかり占拠していたのだ。スーパー

サンフランシスコのおもちゃ屋で市場調査だ

NESも山積みで売られてたぞ。そして隣に並ぶのはSEGAのGenesis。こちらの方も、すっかりアメリカに定着しているようだ。ちなみに、スーパーNESは220ドル(この価格はちょっと高い、普通は190ドル程度)、Genesisは150ドル。意外だったのは、ハンディタイプのゲームマシンの人気が高かったこと。ゲームボーイやアタリのLYNXが結構売れていたのだ。これも国民性?



これが任天堂の販売ブース。モニターが8つもあるぞ。



横にはアタリのLYNXが。こちらはSEGAのブース。



日本の量販店にもひけをとらないほどソフトも豊富。ちなみに『Sim City』は58ドルで売られておりました。

Report 4

NECとハドソンが新会社を設立!!



任天堂とSEGAの台頭が目立つ中、NECもラスベガスで積極的にイベントを展開していた。展示会では「スーパーCDシアター」などのアトラクションで、CD-ROMの先駆者としての立場をアピール。パーティでは

NECのパーティで挨拶をする、新会社「ターボ・テクノロジー」の社長、ターボ・テクノロジーの活動は4月から。



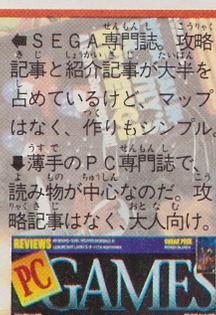
新会社「ターボ・テクノロジー」の創設が発表された。P.Cの両雄、NECとハドソンが共同で設立したこの新会社。今年の夏にはアメリカ版P.CエンジンDUOを市場に投入。豊富なCDソフトで巻き返しを狙う。

展示会は、CESの会場からちよつと離れたホテルで行われた。

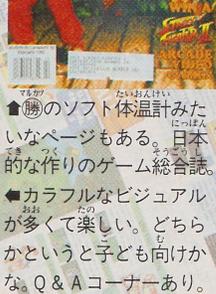


決り夢のCD対決は見られない日本ではイベントだね

NEC vs SEGA!?



アメリカの子どもはあまり攻略記事を読まないらしいんだけど、それにもかかわらず、ゲーム誌の隆盛はお見事！市場の大きさを感じるよね。日本と比べると、攻略法はポイントを押さえる程度のシンプルなもの、ビジュアルより読み物が多いという傾向にあるみたい。



詳しいマップ付き攻略法なんか載ってる、親切なNES専門誌なのだ。

SEGA専門誌、攻略記事と紹介記事が大半を占めているけど、マップはなく、作りもシンプル。薄手のP.C専門誌で、読み物が中心なのだ。攻略記事はなく、大人向け。

勝のソフト体温計みたいなページもある。日本的な作りのゲーム総合誌。カラフルなビジュアルが多くて楽しい。どちらかというと子ども向けかな。Q&Aコーナーあり。

これは攻略法はなく、紹介記事がメインなのだ。マンガがあって楽しい。

Report 5



これがスーパーNES。アメリカ版「ZELDA」の発売は5月。数か月後にも「超大物ソフト」が控えているらしい。'93年1月に登場するCD-ROM、そして大リーグチームの買収、NOAは今年も、業界を大きく動かしていきそうだ。

シアトルに現地法人を置くNOAが、地元の大リーグ球団、シアトル・マリナーズを買収することを表明した。これについては「赤字で移転寸前の地元球団を救った」とか「SEGAの大攻勢に対する企業戦略だ」など、様々な憶測が飛び交っている。'90年の95%から、'91年には80%までダウンした、業界におけるNOAのシェア。球団を持つことが、この数字にどのような影響を与えるのか、注目したい。



買収が実現すれば、海外メーカへの参入が増えるかも。微妙かし、大リーグ側の反応はまだ結果は見えない。



'89年9万台、'90年30万台、'91年には90万台の売り上げを記録した、SEGAのGenesis。NOAの動きに、'92年はどう対応する？