

特集1 熱血メガドライブ宣言

メガドライブ新時代がやってきた!

メガドライブの将来は、サードパーティー次第。とはいっても、一番がんばってほしいのは、やはりメガドラ本家のセガだ。ここいらで一発奮起して、メガドライブの黄金時代を築いてもらいたいものだ。

今回は、熱烈なユーザーの疑問や不満をかかえて、セガを訪れた。はたしてメガドライブの将来は明るいのか? そして、セガのメガドライブ熱血度は?



メガドライブが変わる!?

—まず、メガドライブの現状から聞かせてください。

鎌田 (以下鎌と略) ハードに限っていえば、年内に100万台を達成できる見込みです。

鈴木 (以下鈴と略) あと、メガドライブの性能を生かせるソフトの開発環境が、ようやく整ってきたな、というところですね。当社もサードパーティーの参入によって、ソフトの活性化が図れましたね。

—社内でのソフトの開発体制は変わりましたか?

鈴 初のサードパーティーのソフト、「サンダ

ーフォースIIMD」のインパクトと、社内で競争原理を働かせ、いいものを作っていこうという意識改革で、実際に社内の開発体制が変わりました。

それまでは、コンシューマーの部門だけがメガドライブのソフトにタッチしていたんです。それを、業務用開発のチームでもメガドライブ用のソフトの開発ができるようなシステムに変えました。これから、ようやくその成果が出てくると思います。

新しいソフト作りの意気込み

鈴 たとえば、「スーパーハングオン」は、業務用のチームが作ったんです。連中は、そのま

ま移植するのはおもしろくないというので、何か付加価値をつけようとするんですね。

どんどん勝ち進み、チューンナップしていろいろな大会に出場する。そういう細かいイベントを加えたんですよ。これはひとつの試みですが、アーケードゲームをそのまま移植するというのではなく、もっとおもしろいゲームにしようという意気込みが出てきましたね。

—そういった傾向は、今後多くなるんでしょうか?

鈴 ええ、すべてのソフトに対して、そうなっていくと思います。そうしたことが、ソフトの質の向上につながっていくと思います。

—ユーザーもそうなることを期待していま

MEGADRIVE

すよ。

鈴 いろいろなユーザーの方から、ご意見やご批判をいただくんですが、やはりそれは、セガの^{きび}ためを思っていればこそですよ。それだけみなさん期待しているから、^{きび}厳しいことも言うんです。

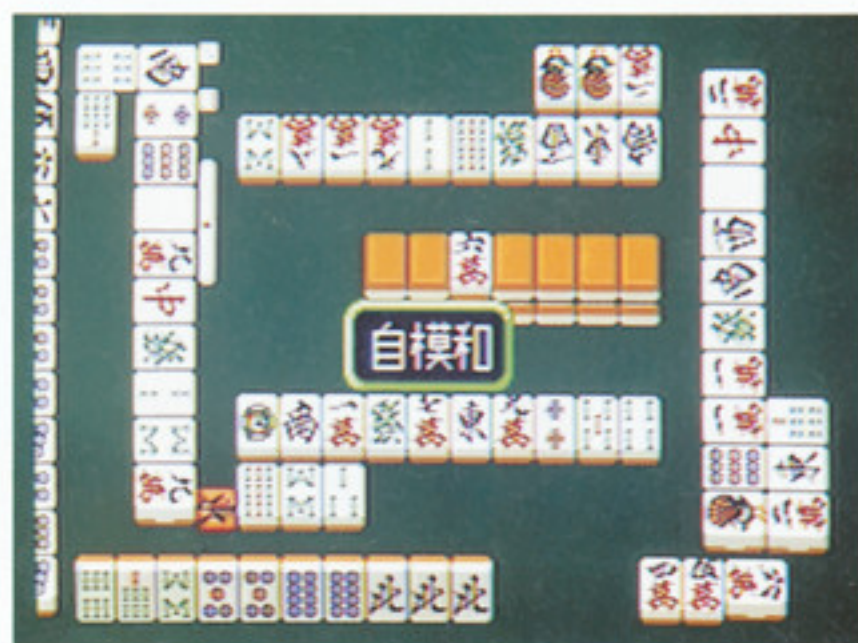
私だって、他社のゲームに対して意見を求められたら、何とも言えないんですよ。しかし、セガのゲームだったらあれこれ言いますからね。身内のことは真剣になりますよ。それと同じで、セガユーザーの人も、身内みたいなものですよ。だから、ちゃんとそういう人の意見には耳を傾けたいと思います。そのなかで、建設的なものがあったら、ゲームのなかに取り入れたいと考えています。

モデムでゲームの新展開を

——モデムの発売がもうじきだと思うんですが。

鈴 モデムもやはりソフトがポイントになりますね。現在発売予定のソフトは野球と麻雀という2人プレイ用のゲームです。もう1つが、ダウンロード形式のゲームです。

でも、実際どうなんでしょうね(笑)。はたしてユーザーの人がおもしろがってくれるか



モデム対応の「TEL・TELまあじゃん」。

どうか。セガでは、ある程度のモニター期間を考えています。その結果をみて、現実的に^{たいしよ}対処したいと思います。期待を裏切っても申し訳ないですしね。

——ダウンロードのゲームについてもう少し教えてください。

鈴 ダウンロードのゲームというのは、セガのホストコンピュータとユーザーを電話回線で結び、セガが送ったゲームをユーザーが楽しむというものです。

ゲームのデータを送るのにかかる時間は5分です。その間セガから送られたいろいろなメッセージが画面に映ります。そして、5分たったらゲームが始められるというわけです。つまり、5分間分の電話料金でゲームが楽しめるんです。

——ソフトはどういうものを計画しているんですか？

鈴 例えば、クイズふうのゲームとか、セガが発行しているSPECの情報とかを考えています。

佐藤（以下佐と略） ROM形態のゲームとは違ったスタイルのものでなければ、ユーザーにとって魅力がないと思うんです。

——モデムの発売時期はどうなんでしょう。

鎌 今のところ11月末ごろを考えています。しかし、モニターの結果次第ではもう少し遅れるかもしれませんね。改めるところは、いろいろ改良したいと考えています。

サードパーティーは現在20社

——モデムと同じように気になるのが、サードパーティーの動向なのですが。

矢野（以下矢と略） 現在契約が完了して、作品のタイトルが決定しているメーカーは20社です。

——今年から来年にかけてはどうでしょうか。増える予定はありますか？

鈴 来年はもう少し増えて、25社になる予定です。

——本誌の読者から、毎日のようにコナミ、カプコン、データイーストといったメーカーは参入するのか、といった問い合わせがあるのですが。

矢 カプコンとデータイーストに関しては、^{さんどう}賛同をいただいております。ただし、先ほどの20社には入っていません。それぞれの会社には事情があり、また、こちらから参入してほしいという積極的なアプローチもできませんから……。

ただ、作品タイトル、スケジュールなどで正式な意志表示をいただけたら、ぜひとも参入してもらいたいと思います。

——コナミはどうなんでしょう？

矢 あちらにはあちらの方針というものがありますから。現在のところそういう話はありません。



常務取締役・研究開発本部長の鈴木さん。



取締役・研究開発本部副本部長の佐藤さん。

特集1 熱血メガドライブ宣言

サードパーティーの動向

鈴 セガは、どこのメーカーに対してもオープンな姿勢をとっていますから、いいソフトを作ってもらえば、どこのメーカーに参入してもらってもいいと考えています。

——先ほどの20社は公表できませんか？

矢 ユーザーの方には申しわけないんですが、それぞれの会社の事情がありますから、今の段階ではできません。いずれソフトの発売が決まりましたら、逐次オープンになっていくと思います。だいたいファミコンのおもなメーカーは、来年度予定の25社のなかに含まれるのではないかと、思います。

——海外のサードパーティーの動向はどうですか？

矢 現在3社が決定しています。

鈴 サードパーティーが参入すると、セガ以外からも毎月ソフトが出ますから、当然セガにも余裕ができ、それがソフトの質の向上につながると思いますよ。ファミコンの歴史をみてもそうですね。

——パソコンのソフトメーカーの反応はどうですか？

矢 みなさんが関心をもっている、たとえば、光栄、システムソフト、T & Eソフトといったメーカーは、一応の興味はもたれているようです。しかし、契約のレベルまでは、まだ時間がかかると思います。

——現在のところサードパーティーのソフトに関しては、ジャンルの偏りがあると思うんですが。

鈴 ジャンルは、いろいろあったほうがユーザーの方もいいかと思うんですが、われわれがとやかくいう問題ではないですからね。それぞれのメーカーの得意なゲームということで、こういう結果になったんです。

矢 それぞれのメーカーには、どうしてもメガドライブのゲームに対するある種のイメージがあるようですね。

たとえば、シューティングや横スクロールとか(笑)。ただ、セガとしても黙っているのではなく、他社のラインナップに関する情報は、極力提供するようにしています。それで、ジャンルの偏りが少なくなれば、と考えています。

「テトリス」はようになる

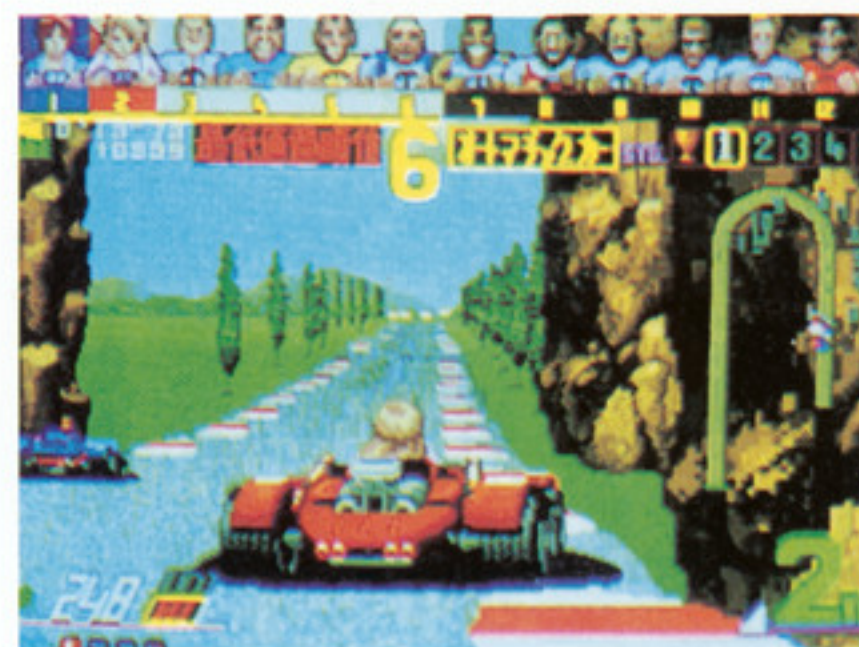
——サードパーティーと並んで読者の関心が高いのが、「テトリス」の発売問題なんです。いったいどうなるんでしょうか？

鈴 まだ何とも言えない状況ですね。セガとしては発売したいんですが、法的な問題がからんでいますので。しかし、できに関しては、セガの「テトリス」が一番いいという自負はあります。

矢 ご存じのように、セガはアタリから許諾をとって「テトリス」を作っています。現在アメリカで、アタリと任天堂が「テトリス」をめぐる裁判で争っている最中ですので、本判決を待っているというのが現状です。

鎌 ユーザーのみなさんにご迷惑をかけて、申し訳ないと思っています。

——許諾の問題といえば、セガのゲームがメガドライブより先に、次々に他機種のマシンに移植されてますね。たとえば、PCエンジンで「パワードリフト」が発売されるとか。



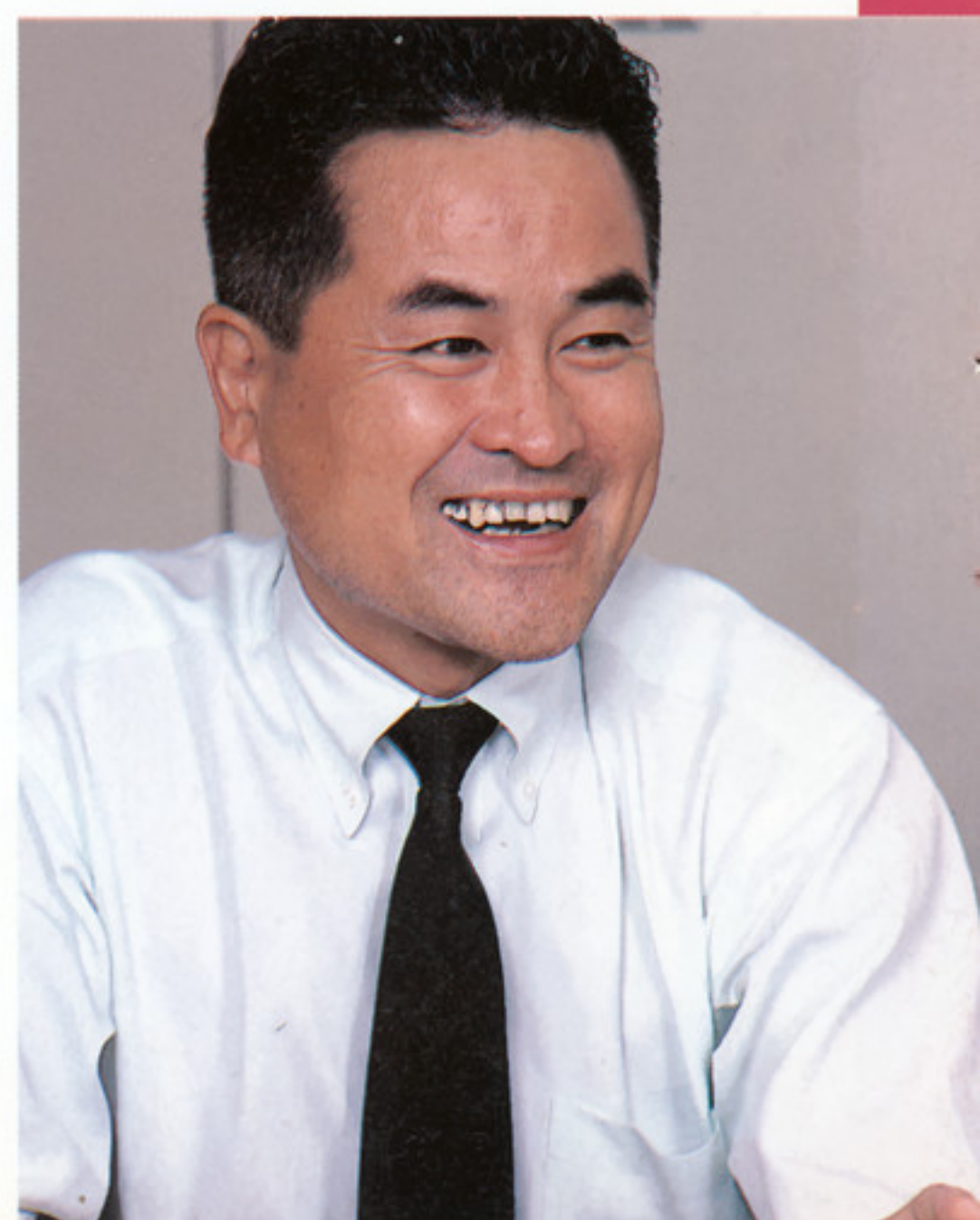
期待大の「パワードリフト」。これはビデオゲーム版。

矢 まあ、言い訳をさせてもらえば、セガの開発スタッフが欲張りなんですね。自社のアーケードものも移植したいし、他社のものも移植してみたい。また、オリジナルにもチャレンジしてみたい。好奇心が強いんですね。ですから、制作スケジュールが自社のものの移植中心というわけにはいかないんで。

おっしゃられるように、確かに「パワードリフト」のように、メガドライブより先に他機種のマシンで出るものもありますが、それはたまたまというふうに理解してもらいたいと思います。決して黙って手をこまねいている、というわけではありません。たまたまセガの出すタイミングが遅れた、というふうに解釈してください。



H・E事業部ホームビデオ営業部長の鎌田さん。



研究開発本部企画統括部企画渉外課長の矢野さん。

——結果的に先に発売されたら、あとで発売するほうが当然期待されますよね。

鈴 そうですね。自社のゲームに関しては、当然社内にビデオゲームを作った本人がいま
すから、メガドライブのゲームとしてよりよ
く移植しなくては、と思いますからね。「スー
パーハングオン」も移植され、もうじき発売
されますけど、「パワードリフト」はもっとむ
ずかしいんです。

佐 あれをメガドライブに移植するのは、本
当にむずかしい（笑）。

鈴 それを知ってますからね、なかなかタッ
チしたがないんですよ（笑）。でも、それだ
けに、よりよいものにしなければと考えま
すからね、きっとできのいい「パワードリフト」
になると思います。

矢 乞^こご期待、といったところですね。

新たなゲームの時代に向かって

鈴 この前テレビを見ていたら、スピルバー
グがいいことを言っていましたね。800 人ぐ
らいの映画館に観客が3人ぐらいしかいないよ
うな映画は作りたくない。映画館が満員にな
るようなものを作りたいんだ。ゲームソフト
作りもそうだと思うんですよ。一部のゲー
ムマニアだけ喜ぶようなものを作るんじゃな
くて、みんながアッというものを作らなくて
はいけない時代なんですよ。

より多くのユーザーのために作るのでなけ
れば、成功するゲームとはいえませんよ。作
り手だって、自分だけが喜んだり、一部のマ
ニアだけに受けるようなゲームではなく、も
っと多くの人々が喜ぶようなゲームが作りたい
んですよ。

——実際マーケットも変わっていますか？

鈴 たとえば大ヒットした「テトリス」など
は、女性でもゲームセンターで遊んでいます
よね。ああいったゲームこそ、アミューズメ
ントの原点だと思うんです。

サラリーマンでも子供でも、そして女性で
も楽しめるようなゲームを、これから先、提
供していかななくてはアミューズメント産業自
体がだめになっていくと思うんです。

——セガでも何か新機軸^{しんきじく}を考えているんです
か？

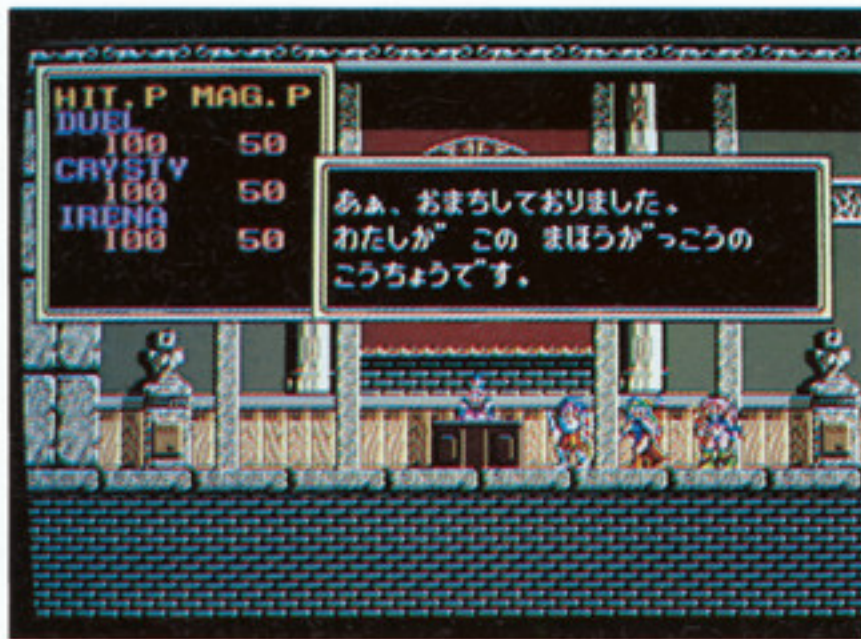
鈴 今おもしろいゲームができつつあるんで
すよ。体感ゲームのチームが、メガドライブ
のソフトを作ってみたい、ということでやら
せてみたんですよ。

プログラマーとかデザイナーが、企画もな
しに全員でいきなり作っては直しという作業
を繰り返^くしましてね（笑）、通常のゲームの作
り方じゃないんですよ。なにしろちゃんとし
た企画がないんです。これまでとは違ってい
る。何か新しいものができるんじゃないか、と
思っていましたね、結構できがいいんですよ。

鎌 仮称「バーミリオン」というアクション
RPGなんです。期待しててください。

——発売予定は？

鈴 12月ですね。その時期には「ソーサリア
ン」もありますからね。どちらかの発売をず
らすことも考えてますね。年末に10タイトル
ほどのソフトを予定していますから。



今から話題の「ソーサリアン」。©日本ファルコム

FDD、CD-ROMその後

——FDDは本誌の読者でも、かなり関心を
もっているようです。

佐 以前もお話したように、ハードはもうで
きているわけです。ですが、現在のままでは
価格が、高くなりそうなんです。それから、
単にゲームができるだけでは、ユーザーが満
足しないだろうと思うんです。新しい遊び方
を、こちらから提案しなくてはいけないと思
うんです。

CD-ROMもまた同様ですね。ただ容量
の大きなRPGができる、電子図鑑的な使い
方ができる、というだけではね。あまり魅力
がないですからね。

鈴 FDDに対する期待は大きいんですよ。
それだけに、ハードだけ先に発売してろくな
ソフトがない、といったことはやりたくない
んです。

佐 RPGだけではなく、もう2つぐらい具
体的なプランがなくては、販売に踏み切れま
せんね。

——ワープロとしての利用も、当然その中に
入ってますよね。

佐 ワープロは、簡単に実現できますからね。
でもそれだけじゃね。もっと先の長い利用方
法を考えなくては、と考えています。

鈴 来年には、具体的に発表できると思いま
す。

周辺グッズの発売予定

——RGBケーブルの発売予定はありますか？

鎌 実際問い合わせはあるんですが、なにし
ろ数量的にあまり見込めそうにないので、発
売予定はありません。

佐 ぜひともというユーザーの方には、回路
図をお送りしているんです。一部のマニアの
人から、ときどき問い合わせがあるんですよ。

鎌 でも、商業的な採算^{さいさん}ベースでは、ちょっ
と発売はむずかしいですね。

——ジョイスティックの発売予定は？

佐 それは、アメリカとリンクする形で現在
進行しています。コントロールスティックと
呼んでますけど。メガドライブと同じような
色調なんですよ。発売時期は、来年になるで
しょう。

——今日はどうもありがとうございました。

(1989・8・8)

今回の質問は、静岡県掛川市・橋本祐之君／
広島県廿日市市・中田要君／福岡県福岡市・
藤野勝之君／秋田県大館市・相澤正人君／静
岡県駿東郡・増田昭雄君／東京都多摩市・高
橋尚孝君／茨城県牛久市・山根淳一君他多く
のみなさんの投書をもとに構成したものです。