

'93 NEW  
HARD  
REPORT



.....可能性∞(無限大)の  
LD-ROMマシンがベールを脱いだ!!

PIONEER®

パイオニア レーザーアクティブ

# LaserActive™

TM

|  |                 |        |
|--|-----------------|--------|
| 本体・コンパチブルレーザーディスクプレーヤー (CLD-A100)        | 予価90,000円以下(税別) | 7月発売予定 |
| 「LD-ROM <sup>2</sup> 」コントロールパック (PAC-N1) | 予価60,000円以下(税別) | 7月発売予定 |
| 「MEGA-LD」コントロールパック (PAC-S1)              | 予価60,000円以下(税別) | 7月発売予定 |
| カラオケパック (PAC-K1)                         | 予価20,000円以下(税別) | 7月発売予定 |



後にあるのが本体で、前の左からMEGA-LD、LD-ROMの各コントロールパック。それぞれのソフトにはまったく互換性がないというのは残念。いちばん右はカラオケパック。他のコントロールパックもこのくらいの価格ならば……。



▲発表会の席上にはパイオニア以外に、NEC HEとセガ・エンタープライゼスのトップのお姿が。



◀本体の、向かって左下のスロット部分に別売りのパックを入れて機能拡張する。

▶PCエンジンのすべてのゲームができるうえLD-ROM<sup>2</sup>を実現するコントロールパック。

## ( CD-ROMをはるかに超えるレーザーアクティブ。その実力は? )

以前から噂としては聞こえてきていた世界初のLD-ROMの家庭用機器が新年早々の1月7日、パイオニア社のレーザーアクティブという商品としてついにその姿を現した。

そもそもLD-ROMというのは、CD-ROMのLD版、つまりレーザーディスクを読みだし専用の記憶媒体として使うという発想から生まれている。LD(直径で20cm、30cmのものがある)はCDに比べて記録できるデータ容量が大きいので、容量の大きいCD-

ROMとしての形もありえるわけだ。それはひとえに、どのようなデータをどこにどういう形式(フォーマットという)で記録するかという規格にかかっている。どんな規格にするかによって、そのメディアの性格や発展性などが左右される非常に重要なことなのだ。

このレーザーアクティブの規格は、まったく新しいものというよりは、いままであったCD-ROMのフォーマットとLDの映像・音声のフォーマットとを融合させたようなもの

になっている。その理由はそれによるメリットが非常に大きいからだけれども、それはだいたい以下の2つになるだろう。

1. CD-ROMのソフトの開発技術(と一部の開発機材)を流用できる。
  2. ビデオ化されたアナログの映像・音声をデジタルデータに加工せずに使うことができる。
- つまり、過去の技術ノウハウやソフトの資産を有効に使っていかうというわけなのだ。ちゃんと考えられた規格だということだね。

# (レーザーアクティブでどんなゲームやソフトが可能になるのか?)

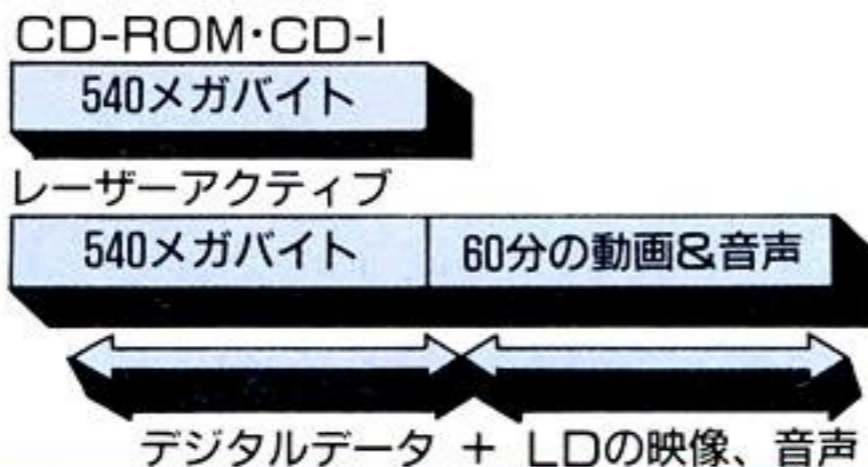
左の説明で、このレーザーアクティブがLD+CD-ROM的な性格を持つものだとすることをわかってもらえれば、ソフトの展開も見えてくるだろう。

まず、実写映像もしくは高度なCG映像を背景にしたリアルタイムのゲームは定番となるだろう。ハードの機能で、LDの映像・音声は流しながらデジタルデータのアクセスができるため待ち時間もないので、ド迫力のゲ

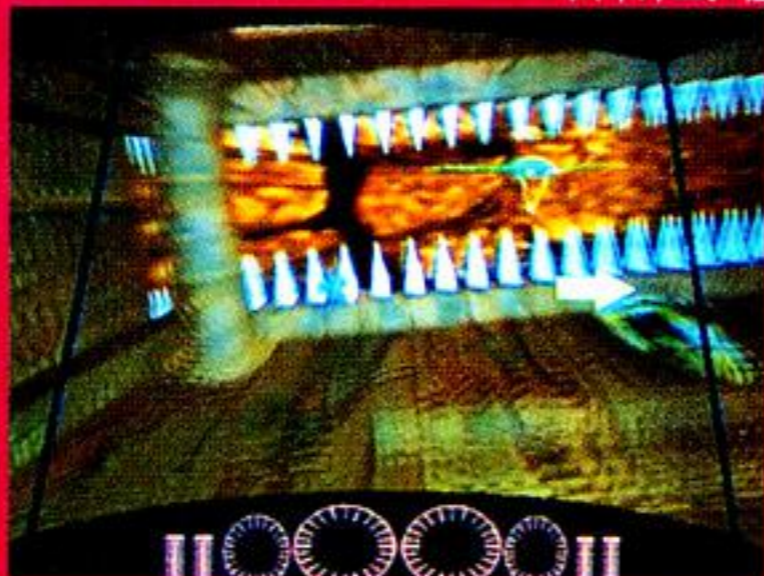
▶ヘリコプターに乗って、実写の映像中に出てくる敵機を撃つという単純STG。ちょっと緊張感に欠けるゲーム。



レーザーアクティブとCD-ROM・CD-Iとの容量の比較図



バイオニア社の資料より



▶体感バーチャルマシンの映像そのものの迫力CG映像のリアルタイム脱出ACT。時間は短かった。

ームが期待できる。制作的にも難しくなさそうなので、おそらく初期の段階ではこのタイプのゲームが主流だろう。

また、LDの初期のころ、LDのチャプターサーチや音声切り替えを駆使して遊ぶという、推理ものAVGが数タイトルあったが、その大幅に操作性を向上させたものが出ると思われる。これはタイトル数は少なくとも質の良いものを期待したい。



▶外国語の会話シミュレーションもすぐリアル。画面に表示されるフォントなどはゲーム機の文字よりずっときれいなものだ。

※写真はデモソフトの画面です

## 緊急アンケート PCエンジンソフトメーカー11社さんに聞きました

PCのソフトメーカーさんにズバリ聞いてみたぞ。

質問1：レーザーアクティブについて（価格、機能、売れ行きなど）どう思いますか。

質問2：レーザーアクティブでどんなゲームやソフトが可能になるでしょうか。

質問3：参入してソフトを作る予定、または可能性はありますか。

### ニチブツ（三浦弘さん）

- おもちゃとして考えるとその価格設定は非常識。現行ゲーム専用機のマルチメディアへのプラットフォームとして考えた場合、価値がでてくるのかもしれない。ただ、マルチメディアとするには基本ハードが力不足だ。
- 走行するレーシングマシンの車載カメラの映像を使用したレースゲームや、同様のSTGも可能でしょう。実写映像を多用した推理ものAVGも個人的には期待大。ニチブツ得意の実写脱衣麻雀ゲームもやりたいですね。
- 一部を除いたすべてのゲームメディアに対応することを基本としていますので、参入の可能性は高いです。

### ハドソン（山崎彰叙さん）

- TVゲームの視点で見ると、リアルな表現が可能という点ではなかなかのマシンと評価。価格的にもがんばっている。発売後の普及見込みは、ソフト次第でしょう。
- 自然画が低コストでゲームに取り込めるという点では、幅広いユーザー層に楽しめるソフト作りが可能になる。既存ジャンルのソフトも活用できるだろうし、データベース的なものとかメディアミックスの展開も考えられる。
- CD-ROM<sup>2</sup>用ソフトを発売して4年余り。開発ノウハウがあると自負しているので、これを活かした形で参入したい。

### レイ・フォース（宮崎万企夫さん）

- 価格について現在LDプレーヤーを所有していないユーザーが購入する場合の本体価格は適正な価格と思われる。また、コントロールバックの価格は機能等を考慮すると妥当な価格だと思いますが、ユーザーの立場から考えると購入しづらい金額だと思います。売れ行きについてはプレイ可能なゲームのできにかかってくるでしょう。
- 本格的なフルアニメーションの組み込まれたDCや、映画を原作として作られて、実際の映画の映像を取り込んだゲーム。また実写動画を用いた百科辞典、図鑑など。
- 現在検討中です。

### アートディンク（島崎国彦さん）

- 制作費と制作期間の増大で、ソフトの価格がどうなるかが問題でしょうね。また、LDを使うとなると（実写映像とデジタルデータの違いなどで）、制作方法がCDとは違うので、ソフトハウスばかりが作るには限らないのでは……。
- ハデな動画のシューティングやアドベンチャーなどが考えられますが、それに限らず他にもっと利用の仕方があると思います。
- 今のところは予定はありません。

### 日本テレネット（吉岡孝夫さん）

- 価格は家庭用ゲーム機としてはけっこう高いと思います。機能に関しては現状ではなんとも言えません。売れ行きは、CD-ROMの普及状況を考えても難しいのではないのでしょうか。家電に徹した方が売れると思います。
- 普通に考えればウルフチームのLDゲームのようなものかもしれませんが、ゲームというカテゴリーに納まらない、新たなエンターテインメントが生まれやすい土壌ができると思います。具体的には双方向性のある映画や小説などです。しかし最大の難点は、制作費でしょうね。
- 可能性はありますが、今のところはまったく白紙です。

### キングレコード（境富士雄さん）

- 本体とコントロールバックで¥150,000は少々高い。LDプレーヤーもかなり安くなっているので、10万円を切ってほしい。カラオケ機能がバックなしで付いてほしいのに。
- 映画やアーチストムービーを使ったゲームがでてくる。その他、教育ソフト、電子出版などなどかなり幅広い企画が考えられる。
- 現段階では予定はないが、参入の可能性はあります。もう少し研究してみたい。

### データウエスト（斉藤康仁さん）

- 現段階ではまだなんとも言えません。
- これから可能性を探っていく段階なので、現時点ではどのようなソフトが可能かはわかりませんが、とにかく今までのCD-ROMソフトにはなかったものができる可能性はおいにあると思います。
- まだ具体的なタイトル、発売日などは一切決まっていますが、参入してソフトを作る予定はあります。

### レーザーソフト（斉藤方志さん）

- 家庭用ゲーム機としては、かなり時期尚早かと思われます。価格、流通ルート、競合機種等々の点で、普及させるのは、なかなか厳しいものがあるのではないかと思います。
- ハードに供給できるデータ量が増えても、それを処理するハード自体がパワーアップしなければ、LD-ROMとて大容量の画像、音声データの収録に終始するでしょう。カップリングもの（I・IIみたいなもの）は増えると思われる。
- ないとは言えません。

### ココナッツジャパン（田村さん、土居さん）

- ハードの価格が高すぎる。コントロールハード（PC、MD）に問題があるのでは。当初の販売ルートが家電のルートということだが、それでは大きな販売数量は望めない。
- ソフトの可能性は広がったと思うが、ROMカートリッジのようなリアルタイムでの反応のよさが望めないのではという疑問がある。新しいジャンルとしての興味はおいにある。
- ハードの販売数量による。参入の可能性はある。

### ソフィックス（島田良尚さん）

- まず価格に関しては、ゲームのバックが高いです。ゲーム機や、LDプレーヤーをこれから購入する人にはお買い得だけど、どれか1つ持っている人にはつらいのでは。ゲーム機自体の機能強化があっても良かったのでは。
- 実写映像が簡単に取り入れられることで、AVGやDCといったグラフィック重視のゲームが、格段に進化するでしょう。また、CGを駆使することで、いままでも家庭用機では不可能だった立体映像内でのSTG、ACTが可能になるでしょう。ただし、制作費がかさみそう。
- 注目していますが、現在は研究段階で結論はまだです。

### NECホームエレクトロニクス（安島英明さん）

- バイオニア社が長年に渡って培ってきたLD技術の動画と、PCエンジンで養われたTVゲームのノウハウが融合した、すばらしいエンターテインメントマシンができあがると考えています。
- レーザーディスクの実写動画に、PCエンジンのコンピュータグラフィックスが機能的に融合した新しいジャンルのソフトが登場するのではないのでしょうか。また、LD-ROMにしかできない新しい演出によって、よりゲームのおもしろさも向上すると考えます。
- 参入はもちろんで、現在は企画を検討中です。