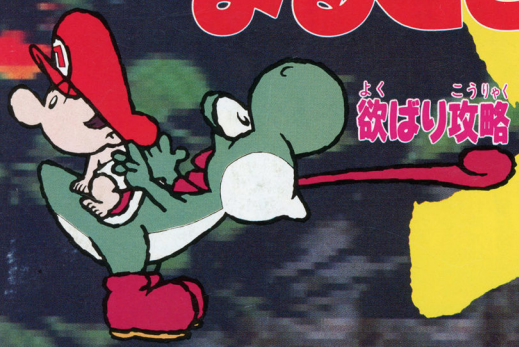
夏の

任天堂

Nintendo

まるごと攻略ブック



欲ばり攻略

ワールド1から4-4まで100点とってスペシャルステージへ

ヨッシーアイランド

巷で人気のパズルがいよいよスーファミへ！

マリオのスーパーピクロス

●待ちに待ってた7月21日のようすを報告！

VB発売当日レポートin秋葉原

●「BSゼルダの伝説」ついに発進！

ファミマガサテラビューステーション

任天堂とスクウェアが合作する大作RPGの正体に迫る

スーパーマリオRPG

CONTENTS

独占公開
●初公開のスーパーRPG最新情報！
スーパーマリオRPG……3

欲ばり攻略
●ワールド4-4までを満点クリア！
スーパーマリオヨッシーアイランド……10

特急紹介
●SFC放送の人気パズルがROMに
マリオのスーパーピクロス……28

特別企画第2弾
●ゲームのメッカで発売日を徹底取材
VB発売当日レポートin秋葉原……30

役立ち番組情報
●さらに深く『BSゼルダ』に迫る！
ファミマガサテラビューステーション……34

緊急報告

あと3カ月待て！ 来たる11月25・26日 ファミコンスペースワールド'95にウルトラ64が出現する!!

夏まっさかりの8月1日、任天堂から重大な発表があった。

その中身というのは、任天堂の次世代64ビット機・ウルトラ64(これはアメリカでの名称。日本向けの名前はまだ未定)についての話。そう、ついに世界初お目見えの日程が決まったのだ。

その待ちきれないご対面の日は、11月25日(土)・26日(日)。千葉県は幕張メッセで開催される、「ファミコン スペースワールド'95」がその舞台となる！

この任天堂ハードのお祭りともいうべき「スペースワールド」。今回は特別スペースに、世界を揺るがすウルトラ64が100台も設置され、しかも全10種類の対応ソフトがプレイできるというのだからマニアならずともたまらない。

出展されるソフトの内容については不明だが、恐らく海外モノになると思われる。超期待だっ！

●まさにゲームの殿堂。任天堂東京支社。ここで次世代機の重大発表が行われた

SFCソフトもたっぷりTV公開録画もあり！

もし、今回の「ファミコン スペースワールド」を見にいけば、ぼくたちは「世界で初めて任天堂の次世代機を触った人」になれる(ちなみに、正式名称やゲームを開発するソフトハウスの一覧なんかは11月の初頭に発表の予定)。コレ、何か気分いいよね。

もちろん、スーファミやバーチャルボーイ、ゲームボーイもまだまだ元気。ソフトも多数出展の予定だし、各サードパーティも個別にブースを出し、最新作を展示するかたわら、いろいろなイベントを企画しているとのこと。また、会場内のステージでは、TVの公開録画がある。どう？ なんだか行きたくなってきたでしょ。

●これは昨年の初心会のようす。そういえば去年はここでバーチャルボーイが初登場した

この日は絶対ハズせない！ 100台の64をプレゼント!!

そこで、ますます行きたくなるような情報を一つ。この「ファミコン スペースワールド」では恒例となっているプレゼント、これが今回もドッカンと炸裂するのだ。

まず、抽選で当たった人に希望するソフトがプレゼントされる。そして、もっとありがたいプレゼントがある。何と、次世代機までも抽選で100人がもらえてしまうのだ！(といっても、手元にくるのは発売されてから)。

さあ、これだけ知ってしまったら、あとは当日、会場の千葉県は幕張メッセに乗り込むしかない。見込みの入場者数は4～5万人。かなりの人出が予想される。ちなみに、入場は無料!!

ウルトラ64が全部で100台！ ソフトも10タイトル出展予定

ファミコンスペースワールド'95概要

日時	11月25日(土)・26日(日)
場所	千葉県千葉市美浜区中瀬2-1 幕張メッセ(日本コンベンションセンター)1号館・2号館
概要	①未発売ソフトの一挙紹介 ②任天堂64ビットTVゲーム機の発表 ③各種イベント・プレゼントなど
入場料	なんと無料！

※ウルトラ64は、アメリカでの呼称です。

独占公開

ついに出た出た！

立体マリオ(RPG)

SUPER MARIO RPG

TM

『ヨッシーアイランド』かと思えば今度はRPGに。広がるマリオ世界を紹介！

スーパーマリオ RPG

発売日未定　任天堂　価格未定

カセット　32M＋256KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

マリオがRPGになりまーす！

任天堂とスクウェア 超大物2社合作のRPG最速情報!!

もはや、「世の中で知らない人はいないんじゃないか（きっといるとは思うが）」と思わせるほどの怪物キャラクタ「マリオ」が、活躍の舞台をRPGに移して登場。

それも、RPGなら十八番のスクウェアと任天堂が共同で開発。この最強ゲームの、実体に迫る！

©Nintendo／スクウェア　キャラクター：©Nintendo, ©スクウェア

キャラや建物のグラフィックスには超キレイなCGを使用！

この新作RPGも、グラフィックスは超キレイ。あの『スーパードンキーコング』で使われたのと同じ、高性能のコンピュータを使って描いたCGを、SFCに取り込んでしまうテクニックを使っているのだ！

で、どんなキャラクタが登場するのかというと、それはもう以前の『マリオ』シリーズに登場したキャラクタから、最新のオリジナルな敵まで～くさんいる。

ちなみに、下の写真はマリオやピーチ姫といった主要なキャラクタの元CG。こんな感じのキャラクタがガンガン動きまわるなんて、楽しみだよね。今回は、動きのパターンまでは掲載できないけど、かわりに「パタパタ」や「テレサ」などの写真を公開しちゃうぞ。

ブイ！

●キャラクタ以外の背景も、当然キレイなCGを使用。さすがスクウェア

マリオ

いわずと知れた主人公。キノコで変身し、マントで空を飛ぶ、正義のヒゲオヤジ。ルイージは弟

ピーチ姫

キノコ王国のお姫さま。いつもクッパにさらわれてはマリオに助けてもらっている。今回も…

クッパ

今までのシリーズのボス。はたして、『RPG』でもラスボスの座を勝ち取れるのか？

新キャラ&旧キャラがたくさん登場

現在公開されているキャラクタは、マリオ、ピーチ姫、クッパを除いて9体。みんな立体になって、少しだけ印象が変わったかも。どことなく、ファンタジックな雰囲気が漂っているような気が…。

キノコ大臣

マリオの味方！

キノピオ

新敵キャラはクモ

今回発見された新しい敵キャラは「タランチュラ」。それ以外にも、たくさん出てきそうだ。

ほかにも、当然今までのシリーズで出てきたキャラクタも登場。その数や、いかに？

タランチュラ

●新キャラ（？）。ちょっと大きめだ

カロン

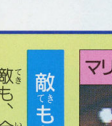
●ノコノコのおばけ、ホネVer.

カメック

●マリオを狙って魔法を放つ嫌な奴

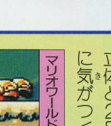
キラー

●いわゆる大砲の弾。顔が凶悪に！



テレサ

●おなじみテレサ。恥ずかしがり屋だ



パタパタ

●少し重厚になった羽の生えたカメ

ハナチャン

●3Dになって、カワイさ爆発！

『マリオ』のグラフィックはますますキレイに進化する！

ドット絵から手描き風へ、そして3Dへと「マリオ」のグラフィックはどんどんキレイになる。その歴史を見よ！

マリオの変遷

スーパーマリオ

初期のマリオはまだまだ粗削り。ちょっと顔も長めのような感じ

マリオワールド

少し可愛らしくなったマリオ。この作品からマント着用可に

ヨッシーアイランド

赤ちゃん時代のマリオ。当たり前だが、まだヒゲが生えてない

マリオRPG

「RPG」ではますます丸っこく、デフォルメされたのだ！

敵もかわいくなった

敵も、今までの作品とは月とスッポン。くらべてみると、立体と2Dの存在感のちがいに気がつくハズだ。

マリオワールド

ハナチャン

マリオワールド

テレサ

フィールドは大きな箱庭みたい ナナメ上からの見下ろし型だ！

前のページで紹介したように、このゲームのキャラは3Dでモデリングされたもの。ということは…。そう、『スーパーマリオRPG』は、建物も何もかもが立体なのだ。それをナナメ上から見下ろし、いってみれば箱庭といった感じのフィールドで、ゲームが進むことになる。

また、町から町へと移動したり、町の中を動く場合も、全部立体フィールドになるらしい。はっきりとした証拠をつかんではいないが、「このゲームにはアクション性を持たせたい」というコンセプトから考えると、戦闘も画面の切り換え程度でこのまま戦いに突入するのではないかと思われる。このあたりの情報については判明しだい本誌で紹介する。詳しくは、次号以降のファミマガで！

さしこむ光もナナメ

ちょっと細かい話だけど、開発のこだわりが感じられるのが、窓からさしこむ光。『ヨッシーアイランド』でも、森の中のステージでは、美しい木漏れ日が背景に描かれていたが、この光もそれに負けないきれいなもの。

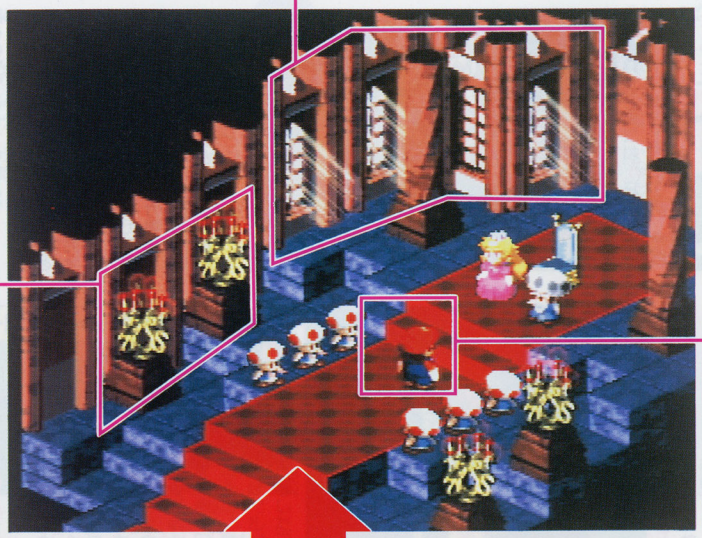
暗い部屋を照らす光に、より立体感を感じちゃうよね。

『ヨッシーアイランド』の木漏れ日も荘厳な感じがしたものだ

物の立体感もバッチリ

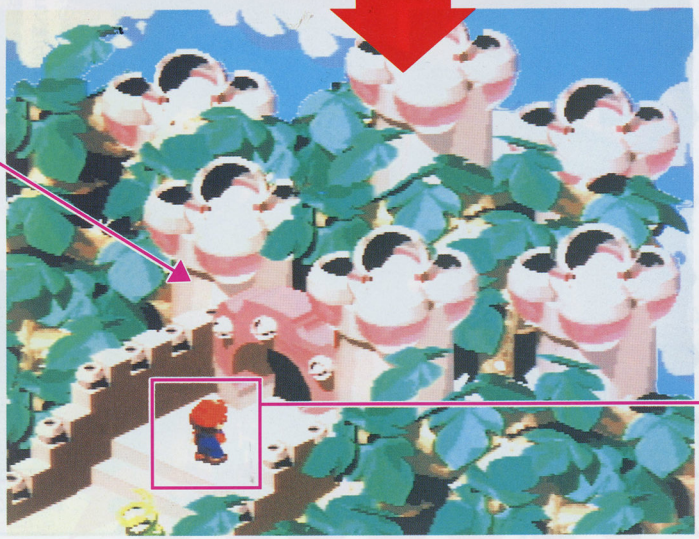
またまた細かいけれど、画面に出てくるいろんなオブジェクトの立体感もなかなかのもの。壁際に置かれた燭台や柱もキチンとカゲがつけられている。ここまでくると、キャラにカゲがないのがもったいないかも。

柱もばっちりカゲがついてるね



建物の中！

フィールド画面！



外でも中でもサクサク移動

どうやら、建物の中と外（村の中なんかを歩く場合ね）の移動方法は同じみたい。その秘密は、左の2枚の写真に隠されているのだ。

この2枚の写真をよーく観察してみると、両方ともマリオが同じ大きさで写っているのがわかる。建物の中と外でほとんど同じなら、建物を出るとフィールドが2Dになっちゃうなんてことはないはず。

ただ、下の写真はマリオが中央にいない。ってことは、画面はスクロールじゃなくて切り換え式かな？

森の中の写真を見ても、やっぱり同じ。これは戦闘後か？

外から見た建物も立体！

建物は、中だけじゃなくて外から見てもやっぱり立体。これから推測すると、町や村の中は全部立体になりそう。このお城（？）の前に階段があるところを見ると、建物だけ立体というわけではなくて、普通の地形にも高さの概念がありそうだよ。

建物だけじゃなく、葉っぱなどの足場だって立体で表示

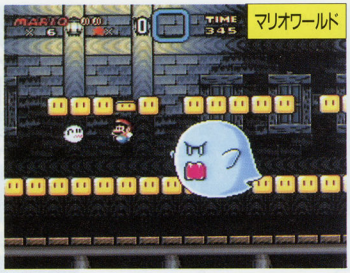
『マリオ』と言えば欠かせないアクション要素もテンコ盛り！

今回の『マリオRPG』についてスクウェアに突撃取材したところ、「タイトルにこそRPGの文字を使用してはいますが、われわれとしては従来のRPGとは違うRPGというとらえかたをしています」とのこと。

しかも、「マリオならではのアクション性と、RPGならではのシステム性の2つを合わせもち、かといってアクションRPGというわけではないゲームを作っています」という話からもわかるように、アクション性をかなり重視しているようすもうかがえる。

こういったコンセプトを踏まえ、このRPGでは「ダッシュ」や「ジャンプ」を移動システムに導入。「マリオ」の特徴的な動きをとり入れることで、「マリオらしさ」を打ち出していくようだ。

しかも、単に移動のためだけではなく、さまざまなイベントでアクションが重要になることも…。



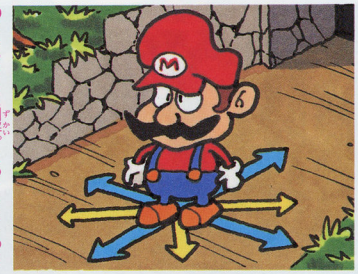
マリオワールド

この「マリオ」シリーズのアクション性を受け継ぐために、さまざまな試みが

8方向に自由自在

本家のマリオよりすごそうなのが、クオータービュー（ナナメ見下ろし型のこと）にもかかわらず、バッチリ8方向に移動できること。それも十字ボタンの8方向に完全に対応するのだ。

今まで、正面を向いたマリオはステージクリアのときしか見られなかったけど、このゲームなら後ろから前から「好きにして」状態。全然たいしたことじゃないけど、ちょっとだけ楽しみだね。



ちょっとした図解。このイラストのように、マリオは8方向に動けるのだ！

あちこちにある階段なども、平気で昇り降りできるようになるようだ。でも、ひょっとしてジャンプで登ったりして

ジャンプもある！

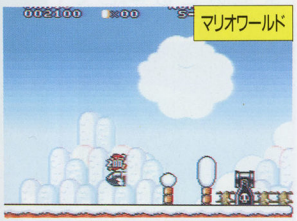
マリオ、彼は身長の2倍以上高いところにあるブロックに軽々と飛び乗る男…。そう、やっぱりマリオといえば「ジャンプ」。左手をつきあげ、「ピョ～ン」とジャンプするのはこのゲームでも健在だ。どうやら、いろんな場面で役立ちそうである。

『ヨッシー～』で、足場のひまわりの上でジャンプしているところ。こいつを『RPG』とくらべてみると…

格段に進歩した絵で同じシチュエーションを描く。RPGでも『マリオ』だ！

やっぱり敵は踏め

「ジャンプ」したら、やっぱり敵を踏むのがマリオの基本。今回公開された写真でも、マリオが敵（キラー）を踏んでる写真があるではないか!! RPGなだけに、1発踏むだけで敵を倒せるということはないと思うが、何らかのかたちで戦闘とも関わってきそうなアクションだよね。



マリオワールド

とにかく、敵を踏んで倒すのがいままでのシリーズの基本だったが、『RPG』では？

さすがのマリオも落ちるとビックリ！

ふと目に止まった、高いところから落ちていくマリオが写った写真。これ、敵に触ってダメージを受けた状態のマリオが落ちてるのか、それとも『RPG』では落ちると涙目になるのか…？

落下!?

踏めば敵は倒せるのか!?

『マリオ』設定の謎から まだ見ぬストーリーの秘密を探る

システムが何となくわかった今、気になるのはストーリー。とはいえ全然情報もなく、どんなストーリーになるのか皆目見当もつかない状態だ。そこで、今までに発売された『マリオ』シリーズの設定から、今回のお話を推理しよう！

マリオはふだんどこに住んでるの？

基本的に、この『マリオRPG』の世界は、過去の『スーパーマリオ』シリーズをもとにして作られている。そこで、過去の『マリオ』シリーズをひもといて見ると…。

マリオはキノコ王国の住人。いつもクッパにさらわれるピーチ姫を助けに、何度も戦いに旅立つ。

ということは、マリオが住んでいるのもキノコ王国だと考えられる。王国のどこに住んでいるかは不明だが、ピーチ姫の危機にすぐ駆けつけるところを見ると、少なくともお城との連絡が密にとれる場所なのだろう（伝書バトが飛べる範囲とか）電話なさそうだし。

あと、正義の味方だけに町中でくらしているとも考えにくい。俗世間から離れて、静かなところで暮らしているのではなかろうか。今回のストーリーも、そんなマリオの家から始まったりして…。

今回の舞台も、マリオが住むキノコ王国？　それとも、別の場所なのか？

マリオとルイージは仲良し兄弟なの？

みんな友だちのマリオ世界、当然マリオとルイージも強～い絆で結ばれた兄弟だろう。でも、今回公開された写真には、なぜかマリオ一人しか写っていないのだ。

ずっと黙ってマリオの後をついてきたルイージも、『RPG』では、ついに己の道を歩きだしたのか？　それとも、何か重要な役割を担って隠れているのか？　答えは、まだ見えない。

マリオワールド

どうも影がうすい、弟のルイージ。今回は？

なんでピーチ姫はよくさらわれるの？

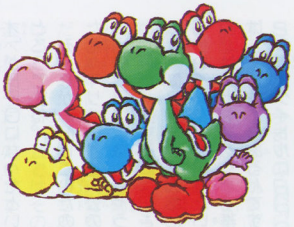
『スーパーマリオ』シリーズになってから、毎回ピーチ姫はクッパにさらわれてしまう。何でそうなるのかというと、クッパがピーチ姫のことを「好き」だからなのだ。まさに道ならぬ恋！

愛しいピーチ姫をずっと手元に置きたいクッパは、何回マリオに取り返されても、こりずに彼女を狙うのだ。多分、今回も。

やっぱり「RPG」でもさらわれてしまう？　これピーチ姫の悲しいお約束ね

マリオとヨッシーの関係はどんなもの？

最新作『ヨッシーアイランド』で明らかになったように、ヨッシーはマリオが生まれる前からの助っ人。逆に『マリオワールド』では、タマゴの中からヨッシーを助けるなど、関係はギブ&テイク？もはや、欠かせない存在だよね。



マリオと深い因縁があるヨッシー。やっぱり今回も登場するのかな？

マリオに友だちっているのかなあ？

今までシリーズに登場したマリオの強力な仲間といえば、ルイージとヨッシーくらいなもの。戦場では孤立無援で敵をなぎ倒すマリオは『RPG』でも一人で戦うのだろうか？　公開された写真を見るかぎりでは、その可能性もある。

だが、きっとマリオと一緒に戦いたい人はいるはず。だって、いつも一人じゃかわいそうでしょ。

マリオカート

RPGだし、友達がいたらパーティを組むこともあるかもしれないよね。みんな一緒にレースしたこともあるし…

どうしてマリオはキノコで変身するの？

あの「マリオ」から「スーパーマリオ」にパワーアップしちゃうキノコ、あれは一種のドーピングみたいなもの。きっと、あれを食べると、隠された「潜在能力」が引き出されるに違いない。

シリーズではお約束となった「キノコでパワーアップ」。やっぱり『RPG』にも出てくるんじゃないかな？

ヨッシー～

赤ちゃんのときも「スーパースター」で無敵になれる

マリオワールド

キノコで超マリオに。今回も変身するだろう

なんでクッパはマリオを目の敵に？

今回も登場するクッパだが、彼がマリオと争うのは、いつもピーチ姫を間にはさんでのこと。だから、マリオとピーチ姫の関係をうらやましく思っていても全然おかしくないよね。

これを逆に考えれば、ピーチ姫の問題さえ解決されれば、クッパとマリオは仲がよかったかもしれないのだ。この恋敵どうし、『RPG』ではどう描かれる？

マリオワールド

今までがそうだったように、『RPG』でも一度はクッパと戦うことになると思われる。それが『マリオ』の基本

クッパの正体って一体何だろう？

クッパは、マリオ世界にすむカメ一族を束ねる、いわばカメの総大将。年齢は、マリオよりちょっと上くらいかも。

何回マリオと対決してもピーチ姫への純愛を貫きとおすし、けっこう芯の通ったいい男だね!?

もしかして、裏でクッパを操る黒幕なんかがいたりして…

どうなる？『～RPG』のストーリー

今までじっくり見てきた設定を踏まえると、ちょっとだけ今回のストーリーが見えてくる可能性がある。

ポイントとなるのは2つ。

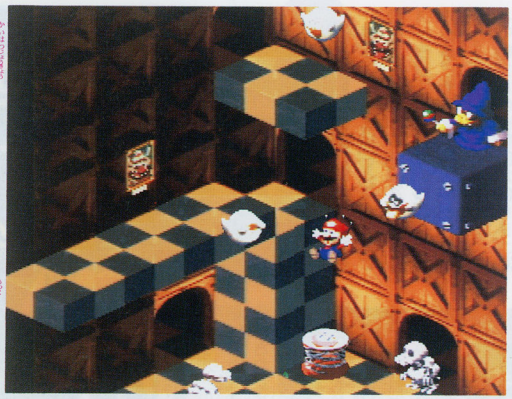
「マリオ世界ではみんながなかよしということと、「クッパも本当はそんなに悪いヤツじゃなさそう」というところだ。さらに、これにスクウェアのRPGの作りかた（裏世界があるとか、魔王が仲間になるとか、そういったどんでん返し）を加味して考えれば、とんでもない展開もありうる。特にクッパ、要注意？

スクウェアに直撃取材！現在の開発状況は70パーセント

今まで紹介してきた「キャラクタ」や「アクション」など4つのポイントで、少しは『マリオRPG』のことがわかってもらえたかな？　ここでは、「まだまだよくわかんないよ～」って人のために、編集部がスクウェアに直撃取材を敢行！　2時間にわたって話をきき、今話せる限界ギリギリの情報をゲットすることに成功!!

「なんでマリオをRPGにしたの？」といった素朴な疑問から、クォータービューシステム採用の謎、はては戦闘についての話までを、みっちりと紹介する。

任天堂とスクウェア、この2社が協力して作る大物RPGの秘密を解くカギが、ここにある！



●開発状況70%にしてこのグラフィックの美しさ！『F・F』シリーズの背景を担当してた人が描いているそうだ

なぜマリオをRPGにしたのか？

――この『マリオRPG』、まさにいきなり発表された感じがありますが、開発はどのくらいまで進んでいるのですか？

スクウェア（以下S と略）今の開発状況は、7割から8割といったところですね。いろいろ任天堂さんとやりとりしながら作ってますので、実質的な完成は10月末ごろになる予定です。

――開発はいつごろからはじまったんですか？

S スタートしたのは、かれこれ去年の頭の頃になります。けっこう時間がかかったのが、最初の段階の調整です。「マリオ」っていうのは任天堂さんのキャラなので、お互いが納得いくように作るにはかなり試行錯誤がありました。宮本さん（編注：『マリオ』の産みの親・任天堂の宮本茂氏のこと）にもメインで入って頂いてますし、まあ本編に入る前が長かったです。

――「マリオ」のプレッシャーがあったと？

S やっぱり「マリオ」に対しては、うちのスタッフも思い入れがありますので、作っていく過程で「こんなの〝マリオ〟じゃない！」ということが出てくるわけですよね。

開発の内部でもそういう葛藤があったわけですが、逆に言えばその感覚っていうのは、ユーザーのかたがこの『マリオRPG』を手にとられたときに「こんなの〝マリオじゃない〟」って言われることのミニチュア版だと思うんですよね。ですから、この葛藤を乗り越えた今では、フェアに見ても「マリオ的」な作品ができるのではないかと思いますよ。

――「マリオ的」なRPGってのも不思議ですけど…。

S そうですね。まあ「なぜマリオをRPGに」というのは、社内でも前々から話に上っていたんですけど、任天堂さんとスクウェア、お互いの領分を活かした結果、「マリオ」がRPGになったというところですね。

みんなが心配していたのは、ただ「マリオ」が主人公の、普通のRPGになっちゃうことでした。要するに、『F・F』のようにマリオがそのあたりを歩いているだけ、みたいなね。けれども、あくまで基本は『マリオ』にあるんですよ。

まあ、タイトルに「RPG」って入ってますから、RPGという大前提はわかってもらえると思いますが、そしたらアクションRPGか、コマンド入力式か、といった話になると思うんですよね。でも、これは『マリオ』のRPGなんですよ。ジャンプしたり、ダッシュしたりする「マリオ」だからこそできる、そんなRPGなんです。

「みんなが心配するのは、普通のRPGになることです」

RPGのお約束を捨て『マリオ』を活かす

――「マリオだからこそできるRPG」というのは？

S われわれが言うのも変な話ですが、ウチには『F・F』とか『聖剣』、『ロマサガ』なんかの呪縛があったんですよね。RPGのお約束みたいな。ただ、それを離れたときに「ゲームの『マリオ』を活かせる世界を作ればいいんだ」ってことになったんですよ。

――どうすれば『マリオ』を活かしたRPGができるのですか？

S 例えばビジュアルなら、クォータービュー、つまり3次元にしたことで『マリオ』が活かせると思います。

まあ、クォータービューって、一般的には「画面はキレイだけど操作性が悪い」って言われるんですけど、やっぱり3Dにしたら今までとは違うマリオの世界が見られますよね。

そこで、操作性の問題をどう解決していこうかと考えて、「じゃあ、今までみたいにナナメだけの動きにしないで、タテとかヨコにも動けるようにすればいいじゃん」ってことになったんですよ。それから、8方向に動けるようになって、最終的には8方向すべてにダッシュ&ジャンプできるようにしようよって。基本は『マリオ』なんだから、ただ歩くだけじゃ『マリオ』じゃないよって話になったんですよね。こんな感じで『マリオ』を活かしていくことになったんですよ。

徹底調査

①マリオはゲームの中にいる！

今回『マリオ』をRPGにするにあたってのこと…。スクウェアは、「アニメのキャラクタをRPGにするのよりずっと簡単にRPGにできた」と話っている。

「マリオ」は、基本的にゲームのキャラとして存在している。それをRPGにするのは、フィールドがアクションからRPGに変わるだけで、ゲーム中に「マリオ」が存在することには、まったく違和感がないらしいのだ。つまり、RPGは「マリオがゲームの中でどう生きてるか」という設定をフィードバックしやすいジャンルだったということ。

②3Dになって大変なこと

ちょっと技術的な問題になってしまうが、3Dアクション要素が強い『RPG』はプログラムが大変だったらしい。

確かに、今までの横スクロールアクション型なら、計算するのが「タテ（ジャンプの高さ）」と「ヨコ」の2つだけですむが、3Dになれば「タテ」「ヨコ」「高さ」と、計算すべき座標軸が3つに増えてしまう。そんなキャラが画面に何体も出てくるんだから、量だけ考えても計算は大変そうだ。

しかも、『マリオ』の基本的な味付けとして「処理の重さを感じさせない」「触ったまま動いてくれる」という特質がある。むろん処理落ちなんかは絶対ダメ。そんな『マリオ』の特質を、『RPG』がどこまで再現できるのか、それはプレイしてのお楽しみ…。

キャラクタの動きが「マリオ」らしさ！

——『マリオ』を活かすときに大切な「マリオらしさ」って何でしょうか？

S 「マリオらしさ」っていうのは動きだと思うんですよ。ジャンプだったり、敵を踏んでやっつけることだったり、キノコで変身することだったり、スターをとって無敵で突っ走るとこだったり…。

ただ、こういった要素を安直にとりいれても意味ないんですね。例えば、『マリオ』のダッシュやジャンプが、今までのRPGみたいに移動を便利にする手段であっちゃいけないんですね。今までのシリーズの『マリオ』では、ダッシュやジャンプがリスクをともなったものだったから。

——確かに、『マリオ』ではジャンプ1つとっても、その後の敵の配置によってはすごくリスキーでしたものね。

S このゲームで、ジャンプやダッシュが敵を避けるためのアドバンテージを与える要素になってしまうと、ジャンプやダッシュの本質が変わってしまうんですよ。

『マリオ』の中でジャンプやダッシュがどんな意味合いをもっていたか、それを考えてやっていかないと…。ここが、今までのRPGと考えかたを変えなくてはならなかったところですね。

——それで「アクション性」を大切に考えたRPGを狙っていると。

S そうです。ただ、クォータービューを使ってアクション性を強くしてしまうことは、逆にユーザーのみなさんに意味のない難しさを強いてしまう可能性がありますよね。まあ、それはウマい方法で解決しているんですけれどもね。

——どんな方法なんですか？

S ちょっとシステム寄りの話になるんですけれども、要は基本的なクリアの方法はRPGだ、ということですね。ただ、本当にこのゲームをナメつくしてみようと思ったら、その瞬間にアクション性がドンドン高まるような…。つまり、『マリオ』らしく楽しもうとおもった瞬間に、よりアクション性が強調されるわけですね。

——クリアが難しくなるんじゃないですか？

S RPGのいいとこは、落ちても死なないところです。アクションみたいに、「ミスしたら1からやり直し」ってことはないですよ。

だから今まで『マリオ』をクリアできなかった人も、このゲームなら『マリオ』らしいテイストのアクションを楽しみながら、最後までクリアできるんじゃないかな、と思いますよ。

「ダッシュやジャンプは、便利な移動手段じゃいけない！」

動きがミソ！

「操作して楽しい」RPGを目指して

——『マリオ』って、アクション以外にパズル的な要素もあるような気がするんですが…

S そうですね。そういう要素をこのゲームにおける遊びの面にしたいと思ってます。

——パズル的な何かがある!?

S まあ、今までのRPGと比較すると、ある意味これまでのRPGはイベントが点で存在するっていうのかな？ 例えば1つの町があって、そこから次の町とか最終目的地にいくまでっていうのは、戦うだけですよね。極端にいうと、「移動中に戦って経験値を上げるだけ」みたいなところもあるんだけど、このゲームではその辺りも遊べるようにしたいです。

場所によっては、「いつまでもそこで遊んでてね」ってところもあると思います。急いで先に進むのもいいけど、『マリオ』の世界ってそんなに深刻じゃないから、ゆっくり遊んでほしいです。

——ということは、あまりマリオは成長しない？

S まあ、「経験値をかせいでどうこう」というよりは、今までになかったマリオのアクションができるようになる」といったほうがいいでしょうね。

——それって、仲間がからんでたりするんですか？

S そのあたりに関しては、今まで出てこなかった世界が明らかになる、というのがポイントだと思うんですよ。これまでは、最低限のマリオの周りにいる人たちしか出てこなかったけれど、マリオの周りにはそれ以外の人たちも生活してますからね。ということは、当然今までの『マリオ』とは違う展開があるんじゃないでしょうか。

——ストーリーの展開も今までとは違ってくるんですか？

S かっちりした1本道のお話ですよ。途中にサブマップとかあったりはしますけどね。

あと、モンスターは『マリオ』の全作品から出てます。みなさんが思い浮かべる「ノコノコ」とか「テレサ」などのキャラはほとんど出てくるんじゃないでしょうか。

——では最後に。この『RPG』の特徴を一言で…。

S 「操作して楽しい」、そんなRPGになると思いますよ。

（1995年7月27日、株式会社スクウェアにて収録）

戦闘はどんな画面で行われるのか？ マリオは一人で戦うの？ それとも仲間がいるの？ 疑問はまだまだ尽きない

③仲間といえば、ルイージは？

ルイージって、どうも兄貴のマリオに押されて影が薄く見られがちだ。でも、今回の設定で、その真実が明らかになったのだ！

何と、ルイージもマリオにひけをとらない冒険家だったことが発覚。たまたま、マリオとは違う世界ー例えば「スーパールイージワールド」とでもしておこうーで冒険をしているだけなのだ！

ストーリーへのからみかたとしては、途中では全然出てこないかもしれないが、マリオのピンチを知ったときにサッと現れて、スッと助けてくれたり。それで去り際に「じゃあ兄さんも頑張ってね、ぼくもルイージワールドで頑張るよ」なんてカッコいいセリフを吐く。そんな、とことんイイトコ取りのルイージにしよう、という話もあったらしい。ただし、現在のところ、その設定が生きているかどうかは不明。残念。

④ストーリーに潜む絶対悪とは？

「マリオ」と名がつくからにはみんなが想像するストーリーといえば…「ピーチ姫がさらわれる」「ラスボスはクッパ」といったところだろう。だが、果たして『RPG』ではどうなのか？

RPGのストーリー上、悪役は欠かせない。それも、「大魔王」のような絶対的な悪だ。だが、知っての通り『マリオ』の世界には絶対悪は存在しない。あの悪者クッパでさえ、何回マリオに倒されても、結局は生き残っている。

この考え方をバックボーンにすると、『RPG』で初めて、「絶対悪」が登場する可能性がある…!?

欲ばり攻略

スペシャルステージクリアを目指せ!!

スーパーマリオ ヨッシーアイランド™

各コースを満点でクリアしてスペシャルステージへ行こう。もっと2『ヨッシー』を楽しもうよ。

発売中
任天堂
9800円 消費税別

スーパーFXチップ搭載
カセット 16M+256KRAM
バッテリーバックアップ
アクション

スペシャルフラワー

1コースに5個あり、たまに隠されている場合もある。1コース中5個集めると1UPする

赤いコイン

1コースに20枚隠されている。黄色いコインのふりをした赤いコインが多数を占める

スター

スターのお守りのもと。スター1つにつき最大値の30まで1ポイントずつ増やせるものだ

スター、赤いコイン、スペシャルフラワーを集めて、まずは100点満点でクリアしよう

コースをクリアするたびに出てくるスコア表。1ワールドすべてのコースで満点を出すと、スペシャルステージとミニゲームが1つずつ出現するのって知ってた?

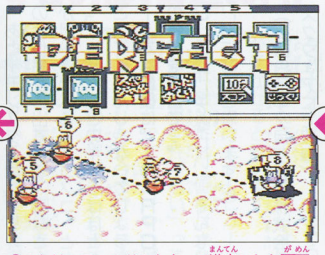
満点にするには、赤いコイン20枚、スペシャルフラワー5個、スターのお守りが満タンの30でクリアすることが必要なのだ。

そこで、ワールド4-4までを「見えているアイテムはすべて取った。」という前提のもとに攻略。

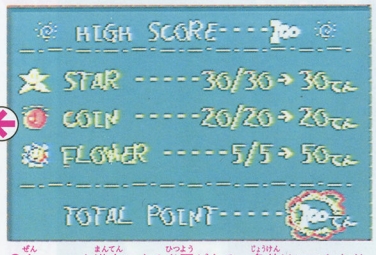
さらに、ワールド3までのスペシャルステージのクリア方法もバッチリ攻略。超難しいのでマップを掲載しておいたぞ!

スペシャルステージ

超難しいスペシャルステージがプレイできる

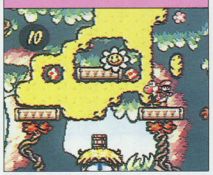


これは、ワールド1をすべて満点にした画面



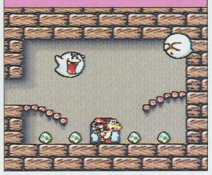
全コースを満点にする必要がある。条件はこのとおり

光るタマゴでゲット



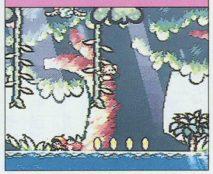
光るタマゴは赤いコインになる。画面外へ投げちゃダメだ!

敵を倒すと出現



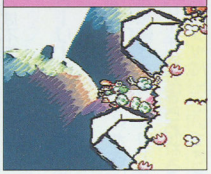
敵を倒すと出現するパターンもあるので覚えておこう

画面外に潜む場合



見えている画面より上や下にアイテムがある場合がある

触れると出現する



触れたり、タマゴが当たると出現するハテナ雲のパターン

隠れた場所を探して規定数をクリアしよう

スペシャルフラワーや赤いコインを全部取るのはけっこう難しい。隠れハテナ雲に入っていたりするので気がつかない場合が多いのだ。

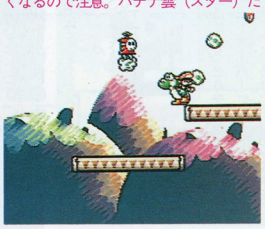
一方、スターは普通にアイテムを取って、中間リングを通って10回復していれば十分。あまり気にしなくてよい。さらに、1UPの場所も掲載したので活用してくれ。

©Nintendo

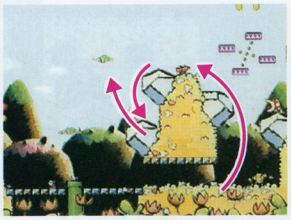
WORLD 1-1 タマゴをつくってなげろ

ここでは、アイテムが隠れている基本のパターンが2つ勉強できる。画面からすぐ消えるパターンと触れて初めて出現するパターンの2つ。このパターンはよくあるので覚えておこう。

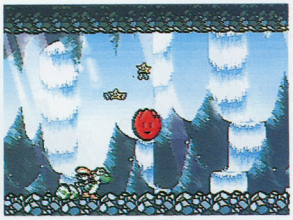
また、矢印の看板と逆に行ってみるなどといった、逆戻りした先にもけっこうアイテムがあるぞ。



●①階段を上りきったところ。すぐいなくなるので注意。ハテナ雲（スター）だ



●③空中のハテナ雲（スター）以外に、1段下の岩の右端にハテナ雲（スター）を出せる



●②チューリップに敵かタマゴを入れるとスターが！　というパターンをここで学習

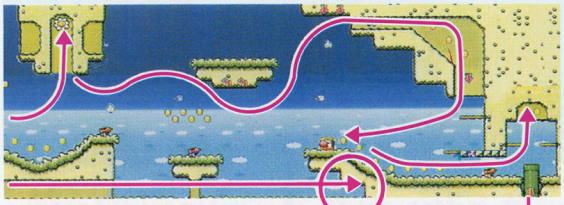
WORLD 1-2 きょだいワンワンちゅうい

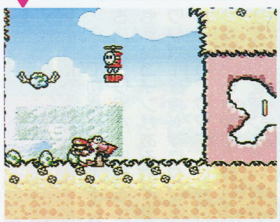
このコースの序盤は、きょだいワンワンが空中から降ってくるのでつぶされてしまったりする。ワンワンが降ってくるときは地面に影が映る。影が見えたらその部分を避けて停止していればOK。落ち着いて全コインを取ろう。

ここで初めて体験するモーフィングは何度も繰り返しできる。しかし、モーフィングは繰り返し何度も挑戦できないコースもある。初めてのモーフィングは慎重にアイテムを取るクセをつけよう。

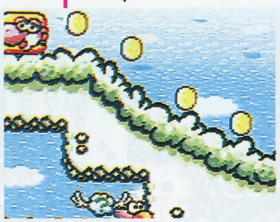
ここでは、空中でスペシャルフラワーや赤いコインが取れるので確実に取っていこう。ちなみに、何度でもやりなおせるので順路はどうでもいいぞ。

●①モーフィングする前に一度下に落ちよう。コインを取り逃さないように何度もモーフィングしよう。また、土管に入る前に、その上の赤いコイン2枚をゲット





●③土管から出たすぐのところは、ハテナ雲よりも1UPを持った敵を倒すのが先



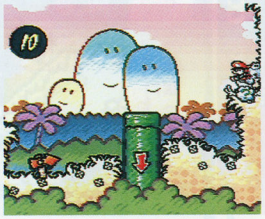
●②下に落ちたら右に突っ走って行き止まりに触れよう。ハテナ雲（1UP）がある

WORLD 1-3 プチパックンのどうくつ

ここで覚えるのは杭をヒップドロップで打ち込むとアイテムが出るというパターン。

また、空中に風船でぶらさがったアイテムも出現する。このような感じで画面スレスレにアイテムをぶら下げた敵や、風船が出現することも多々ある。画面の隅々まで常に注意する必要があるのだ。

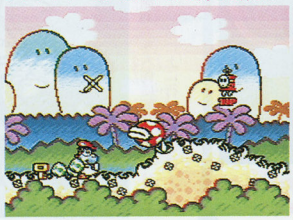
●①ここで右のパックンフラワーを倒してそこに行くとハテナ雲（1UP）が！



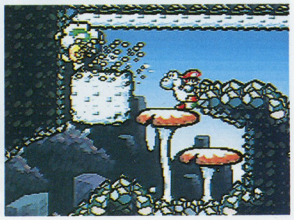
●③足場がキノコで上空にフラワーが見えるところ。その先の上空にも宝箱（スター）が

●②ヒップドロップで壁を壊して杭を打ち込もう。ここの杭には赤いコインが隠れている

●⑤風景がこれに変わったら、2個目のパックンフラワーの上空に1UPを持った敵が！



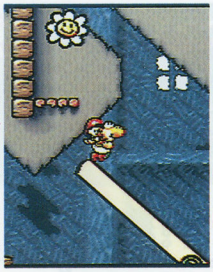
●④壊せる壁のこんなところにも、ハテナ雲（1UP）が隠されているのだ



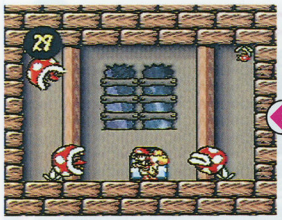
WORLD 1-4 ビッグドンブリのとりで

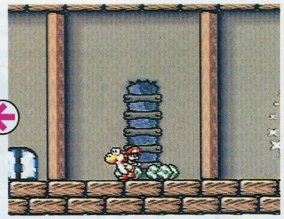
ここでもやはり、画面上部にスペシャルフラワーがある。また、狭い部屋の敵すべてを倒すとアイテムが出現することを覚えよう。

このような場合は、タマゴがないと話にならない。タマゴはチャンスがあれば、常に満タンになるように心掛けておこう。



●①シーソーの左右に1個ずつフラワーが。右はタマゴで左は空中ふんばりで



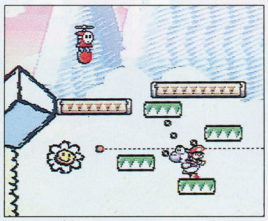


●②ボス直前のコンティニューポイントの手前の扉に必ず入ろう。狭い部屋にはパックンフラワーが4匹いる。全部倒すとスペシャルフラワーが出現するぞ

※写真説明文のあとに付いている丸囲み数字は、スタート地点からゴールまでの順番になっています。前後位置の確認の際、参考にしてください。また、この「欲ばり攻略」で使用しているマップはCGで作成したものです。わかりやすいように強調、補足している箇所などがありますので細部が実際のものと異なっている部分があります。

WORLD 1-5 ちくわゆかアスレチック

ここは強制スクロールなのでイジワルな場所にフラワーや赤いコインはない。ただ、赤コインヘイホーが数体出現する。スクロールアウトしないうちにタマゴで打ち落とすのだ。そのために前もってタマゴをつくっておこう。

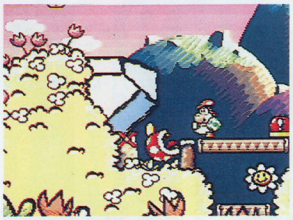


こんな感じでコース上に1UPヘイホーがいる。すぐいなくなるので速攻だ！

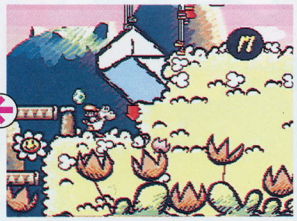
WORLD 1-6 たけうまにめったヘイホー

スタート直後のジャンプ台の上の扉に入ると光るタマゴがあるので、ついその上のハテナ雲（1UP）を見落としがち。ちなみに、ここでの最大のポイントはモーフィング。1度しかできないうえに赤いコインが2枚ある。失敗は許されない。また、ここに限ってゴールが見えてもすぐ行ってはダメ。その先に1UPのチャンスがある。

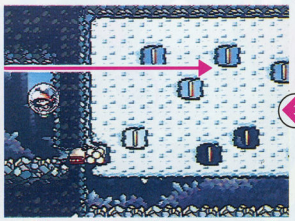
①ここに乗るとハテナ雲（1UP）が。ゲームオーバーになってもコンティニューできるけど、取っておこう



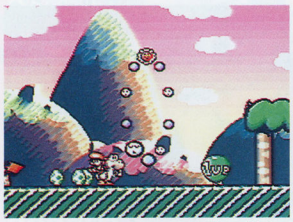
②このステージ唯一のパックンフラワーの向こうのコインは赤。タマゴで倒してしまえ



③ハテナ雲をタマゴで撃って、スイッチを出そう。地下へGO、GO！モーフィングだ



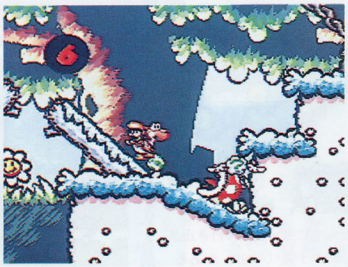
④左から2番目と3番目のコインの上下の間を右に進め。赤いコインが2枚あるぞ



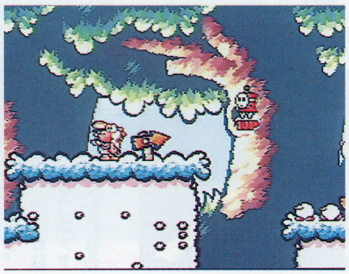
⑤あせってゴールするな！急がば回れ。ゴールの向こうにテクテクいって1UPしよう

WORLD 1-7 さわるとふらふらワタボー

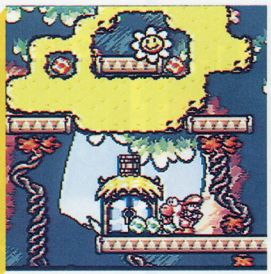
ここで初めてワタボーに苦戦するハズ。ワタボー出現ポイントにも赤いコインがあるので慎重に。ワタボーは食べずにタマゴでやっつけよう。ワタボーに酔ってしまったら、しゃがんで酔いが覚めるまでジッと待つのが一番。しゃがんでいる位置にワタボーが近づいてきた場合は上に跳んで回避しよう。光るタマゴとゴール手前のジャンプ台は必ず見つけるべし。



①パックンフラワーを倒したあとその場所に行くとハテナ雲（スター）が出現

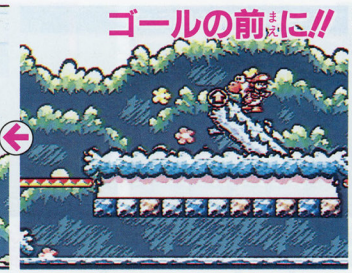


②ワタボーの集団が出なくなった直後くらい。1UPヘイホーが一瞬出てくる



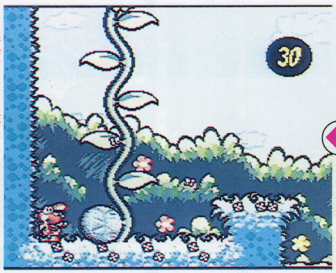
③ここのフラワーの近くに光るタマゴが2個ある。手近で割らないと失敗する

使い方が命



④橋を壊して水面でコインを取り、出た先で後戻りして、ここでジャンプせよ

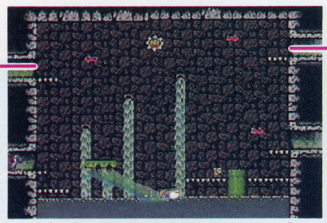
ゴールの前に!!



⑤左側の岩を右側に転がそう。ハテナ雲が出てさらに上に行けば赤いコインが

WORLD 1-8 ビックスライムのおしろ

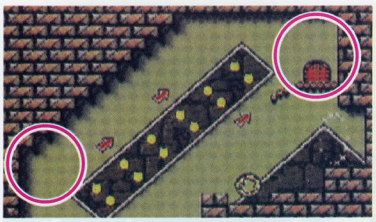
大味な仕掛けばかりなので、がっつんがっつん進むだけでクリアできる。しかし、満点を取るとなると別。簡単であるがゆえに先を急いでやられてしまいがち。なかでも下から水鉄砲を撃ってくる敵がいるところは、タイミングが難しいのでイライラする。ボス戦寸前にハテナ雲（1UP）を出すことができる。さらにその近くにはスイッチのハテナ雲があるぞ。



コンティニューポイント

フラワーへ行く

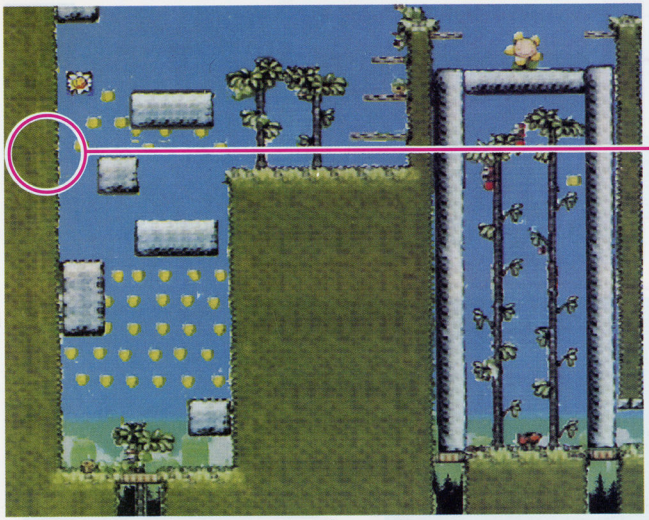
①水鉄砲に押されないよう、空中で踏ん張ってフラワーをとりつつ上部の左右の土管にも入ろう



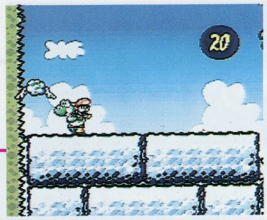
②ボス直前のこのあたりに触れるとハテナ雲が出現する。時間はたっぷりある。コインも全部取ってしまおう

WORLD 2-1 ノコノコどバタバタがいた

ワールド2に入ると、1ステージの長さも飛躍的にアップ。ここでは落下する（してくる）床をうまく乗り継ぐ俊敏なヨッシーさばきが試される。また、地形をものともしない犬のお供ポチや、マリオの活躍が初めて見られる。



○①左のエリアでは、落下してくる岩の合間を機敏にくぐり抜けながらコインとフラワーをいただく。右のエリアの赤コインを持ったヘイホーは、ふんばりジャンプを使って一気に踏みつけちゃえ



○②落下する床が一段落したら、その上を散策。ハテナ雲（スター）が出現する

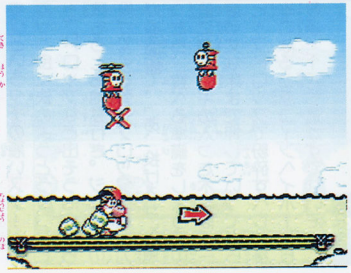
○④ゴール直前、5つ目のフラワーとほぼ同位置にハテナ雲（スター）アリ！

○③風船に乗った木箱（スター）の地点から出現するヘイホーの中に1UPもある

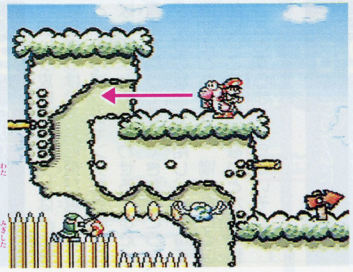
WORLD 2-2 ミットさんとバットくん

このステージのタイトルにもなっている、「ミットさん」と「バットくん」という新キャラクタ。彼らはタマゴをキャッチしたり、打ち返してきたりするので、タマゴの攻撃が効かない。倒すには上から踏みつけるしかないのだ。

また、ステージ後半は迷路を進むのだが、ここでは敵数に比べてタマゴの絶対数が少なく、タマゴを使わない戦い方が要求されるぞ。

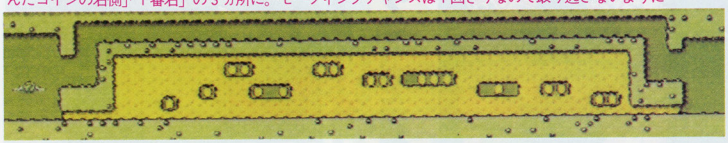


○①敵の砲火をかわしつつ、頂上に登り詰めると赤コインヘイホーが2匹も

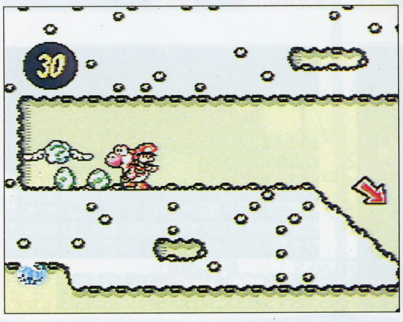


○ミットさんにタマゴを渡したら右下に下りて誘導。1UPと赤いコインが！

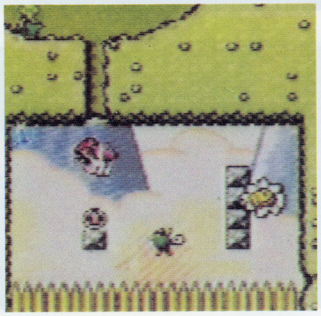
○④モグラタンクにモーフィングして、土壁に埋まったコインを取ろう。赤コインは「左から2番目」「3枚ならんだコインの右側」「1番右」の3ヵ所に。モーフィングチャンスは1回きりなので取り逃さないように

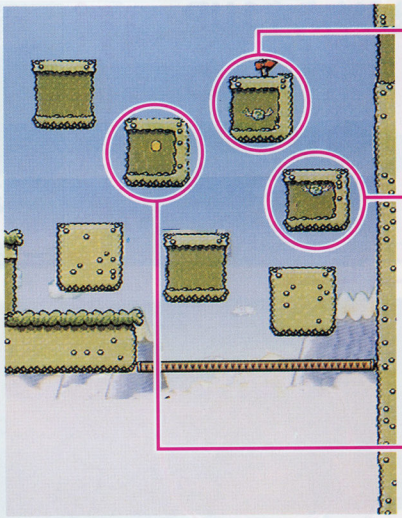


○⑤モーフィングを終え、下に2段降りた通路の左奥にハテナ雲（スター）を見つけたよ。オイシクいただこう



○⑥ヨッシー1キャラ分の隙間を落ちるとフラワーの部屋に。浅い角度でタマゴを反射させるべし

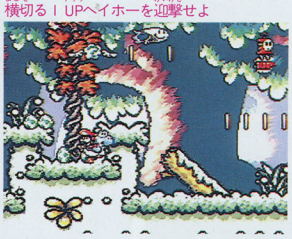




○③壁内部には100点クリア必須アイテムがドッサリ。特に、進行ルートから外れているハテナ雲（スター）は取り忘れるな

WORLD 2-3 つむじくんってどんなあじ

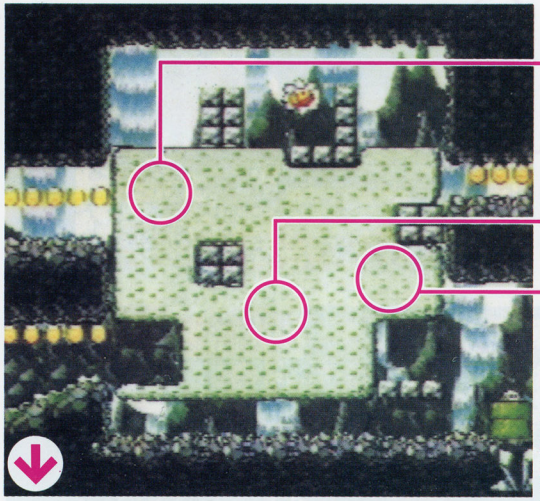
このステージ、道順に進むだけでは赤コインをすべてとることができない。左で大きく取り上げている部屋のブロックからスイッチを掘り出し、隠し通路に挑め。後半の透明点線ブロックは、スーパースターを誘導し実体化。ゴール直前に10コインブロックが！



●①つむじくんの横からの突進を回避しつつ、横切るＩUPへイホーを迎撃せよ

●④モーフィングしたら、十字ボタンを左に押しっぱなしにしてＩUPを取りにいこう

●③いざ、洞くつの奥深くへ！　と、その前にスロープには赤コインへイホーがいるぞ

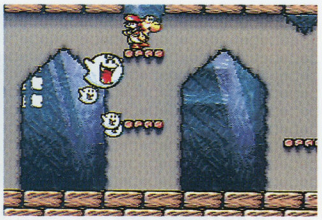


●②スイッチを押すと矢印の地点から地下に潜る

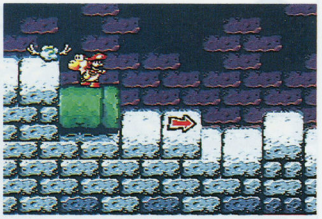
赤いコインの大半がある隠し部屋へ

WORLD 2-4 びっくりテレサのとりで

テレサ攻略のポイントは、十分に引きつけ、一気に飛び越えること。ふんばりジャンプを活用すれば数匹まとめてかわせる。また、背中を向けて寄ってきたところを、タマゴの反射を利用し、ぶつけて倒すこともできる。100点をとる以前に、これを知らないとボスに勝つことすらままならないぞ。



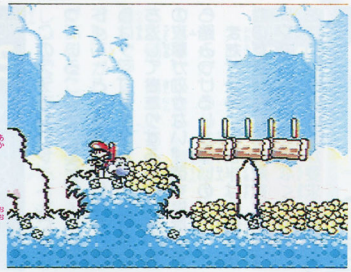
●①テレサがいる通路では、頭上にも気を配って。ひび割れた場所はタマゴで壊して天井裏へ



●②ファイアーバーの回転するエリアに入ってすぐの土管の上に、ハテナ雲（ＩUP）を発見したぞ

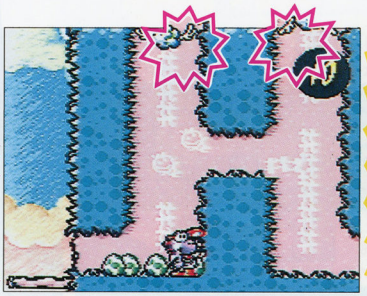
WORLD 2-5 ジュゲムにきをつけて

足場のほとんどがくずせるブロックというタチの悪いステージ。カッコ良く決めようとうかつにヒップドロップなど出そうものなら敵もろとも地獄行き。ジュゲムの投げてくる弾もブロック破壊能力があるので、「あ、投げるな」と思ったら、食べる準備をしよう。中盤にあるカギの入った木箱は、一度頑丈な床まで押していってからヒップドロップで粉砕すべし。後半になると赤コインへイホー×6登場。1匹も逃がすでないぞ。



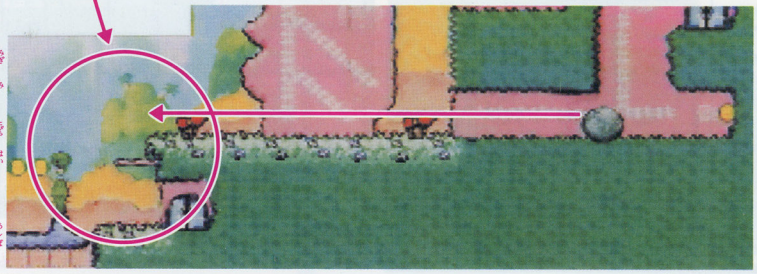
●①このステージの赤コインの多くは、杭に隠されている。見かけたら打て

タマゴで撃て！



●⑤2つのハテナ雲が隠されており、右側のものはこの先のエリアで足場を出現させるスイッチ。左側はスターだよ

とりあえず1UP



●⑥右に見える扉に入るための足場として活用する岩を、逆に左に押してきてみると、ハテナ雲（ＩUP）が出現

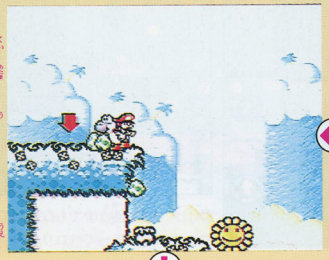
杭は少し残せ

得々情報

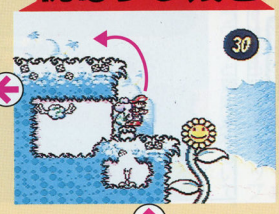
このステージのここで3UPを目指せ！

汽車のモーフィングも終え、意気揚々とチェックポイントについたら、無限1UPのチャンス到来だ。チェックポイントのすぐ真上と、3つならんだO字型をしたブロックに隠された場所、計2つのボーナスステージをまわり、黄コインをゲット！1度に3UPは固いので、気長に1UP稼ぎはいかがかな？

⑫左に見える矢印の場所にボーナスステージ

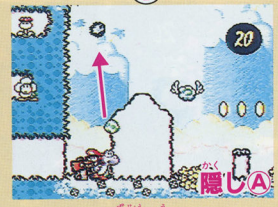


⑧杭を頭まで打ってしまうと、上の段に出る隠し部屋に入れなくなるのだ

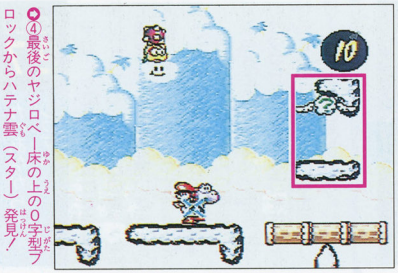


⑬隠し部屋をパワフル赤ちゃんですっすめー

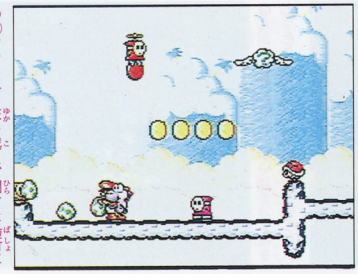
⑨隠し部屋の中はすべて黄コイン。残機増やしに専念するのが吉



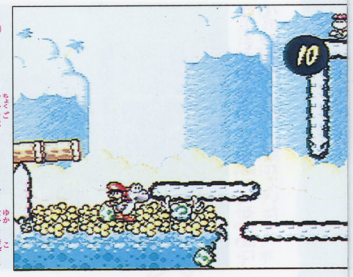
⑦ヨッシーの頭上に浮かんでいるブロックからは花の種が。これで上に登る



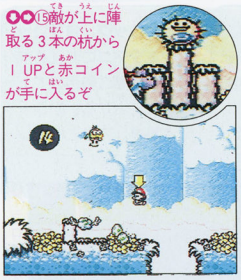
④最後のヤジロベー床の上のO字型ブロックからハテナ雲（スター）発見！



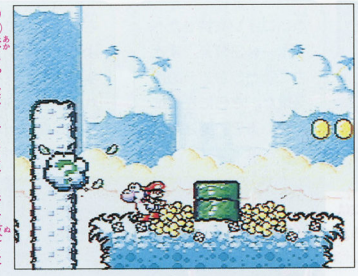
③ヤジロベー床を越え、開けた場所にたどりつくと赤コインヘイホーが飛来する。迎撃の用意はできているかい？



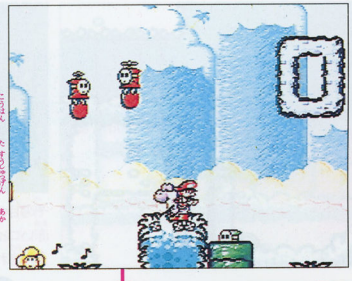
②スタート直後、ヤジロベー床を越えた場所から早くもハテナ雲（スター）が出現。後半にそなえ、早めに補充



⑮敵が上に陣取る3本の杭から1UPと赤コインが手に入るぞ



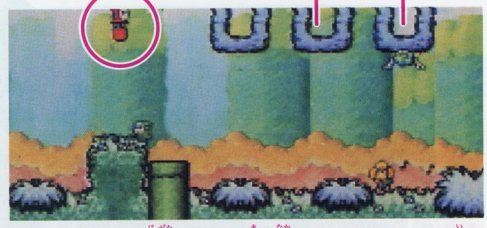
⑭赤ちゃんボーナスステージを抜けた先のくずせる壁からハテナ雲（スター）



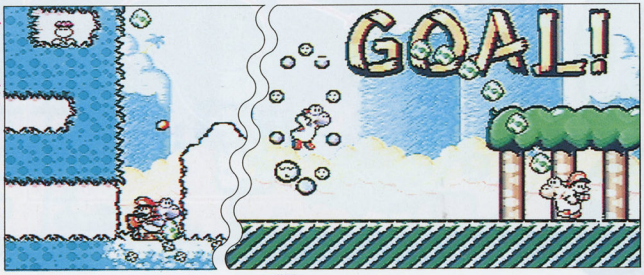
⑩ステージ後半に多数出現、赤コインヘイホー。出現したらすぐにアタック！

ハテナ雲（スター）

隠しBへ（このページの左上です）



⑪3つならんだO字型ブロックの真ん中にはボーナスステージへ行けるスイッチが、右からはハテナ雲（スター）があらわれるんだ

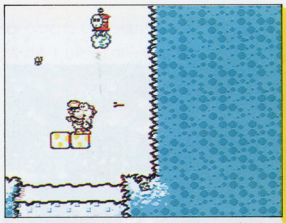


隠しAの地点からゴールまでに、⑦から⑮までの出来事が。もらさずチェック

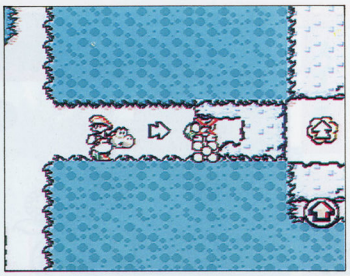
WORLD 2-6 なぞときめいろどうくつ。

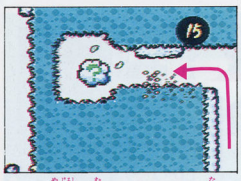
「なぞときめいろ」と銘打っているだけあって、どんな珍妙な仕掛けがヨッシーを待つかと思えば、じつは先に進むためのジャンプ台が画面外のブロックに埋もれているだけ。ちょっと拍子抜け!?

スタート直後

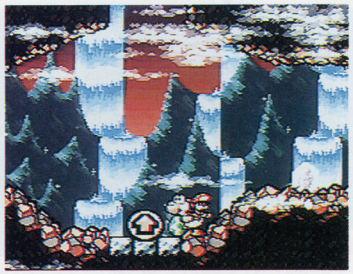


●①タマゴを使うまでもないので、黄色ブロックの上に乗ってペロリと一呑み

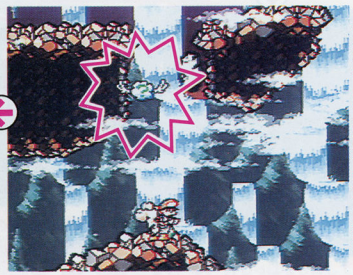




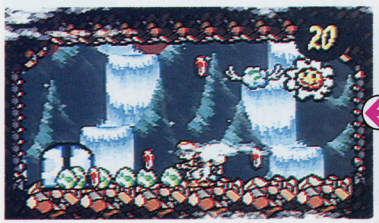
●②矢印に向かってタマゴを投げれば、自動的にその指示方向に飛んでいって1UPだ。これで壁をくずしておくと楽に上にジャンプできる



●③入口近辺の写真の位置から、上にエッグシュート! ジャンプ台が



●④エリア唯一の土管の左上にある、くずせる壁から隠し部屋へのハテナ雲が

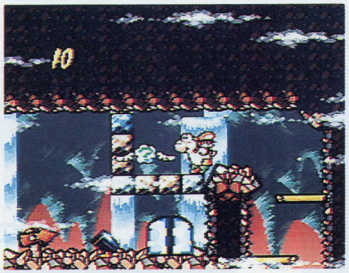


●⑤隠し部屋の中の敵を全滅させると、赤いコイン4枚とフラワーが! ここを見落としたら100点には届かないよ

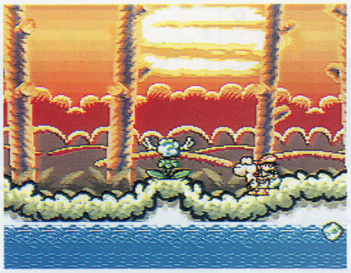
WORLD 2-7 カベあなからジュゲム

陰湿とした迷路を抜けた先は朝焼けに染まるジュゲムの巣。ここでのジュゲムは壁に開いた穴から大勢で顔を出し、よってたかってヨッシーに弾をぶつけてくるぞ。

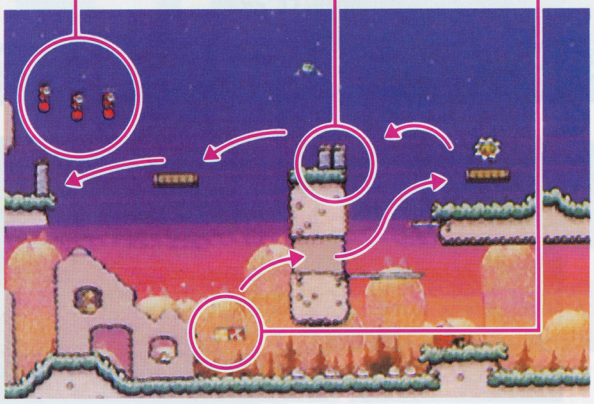
このステージのおトク情報は、でぶっちょの敵を食べて生み出すでカタマゴ。このタマゴを炸裂させることで、画面上の敵全部をスターに変えてしまうのだ。



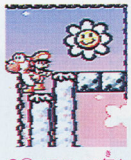
●⑥洞くつ最上段右、赤いコイン3枚をとったらススッと数歩左に行って1UP



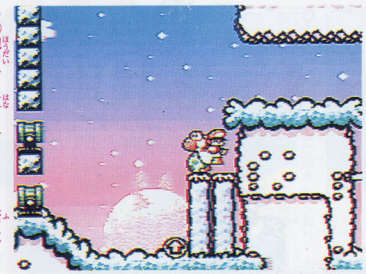
●⑦まる顔の花みたいな敵のいる位置に、ハテナ雲(1UP)が隠れていた



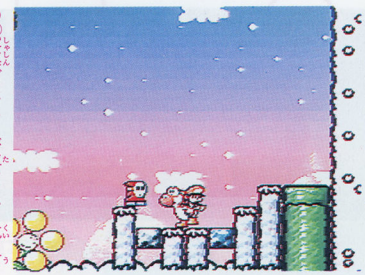
●①ブロックをタマゴに変えるのは、ちょっと待ったぁ~!



●②フラワーに気を取られがちだけど、その目の前の杭には赤いコインがあるんだ。忘れずにね



●③砲台から放たれるキラーを踏み、その反動でピョンと跳ね上がり隠しポイントへ。また、写真の杭には赤いコインが

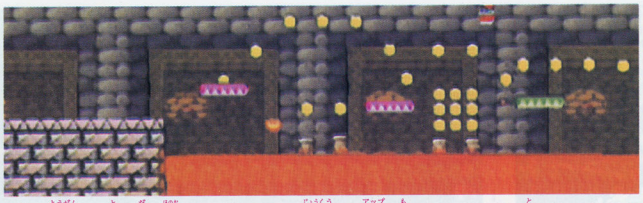


●⑥写真でヨッシーが立っている杭を打つと、赤いコインが。杭を打つ振動で、まる顔の花の弾がバラバラ散ってキレイ

WORLD 2-8 おせおせ！つぼおばけ

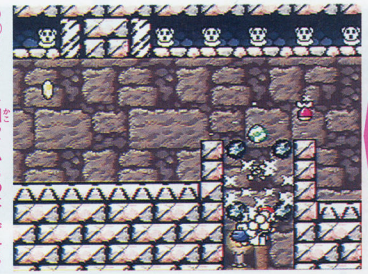
溶岩やトゲ床など、落ちると一発死のデンジャラスゾーン。不安定な移動床を足場に乗り越えていく場面が多い。そんななかでも赤いコインやフラワーはしっかり押さえなくてはならない。トラップのニセフラワーと見間違わないで。

一瞬の勝負



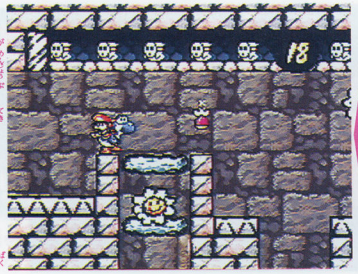
●●①溶岩から飛び出す炎をかわしていると、上空に1UPを持ったヘイホーが。飛びついてペロリといこう。また、このエリアの赤いコインは、すべて溶岩に浮かんだ木の杭の上に配置されているものなので、他のコインは危険だと思うなら無視してもよい。移動床をしっかりと踏みしめろ

ヒップドロップ禁止

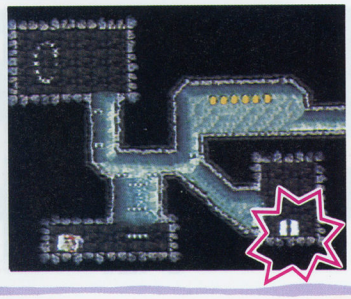


●②フラワーを囲っているのはくずせるブロック。ヒップドロップすると奈落へ

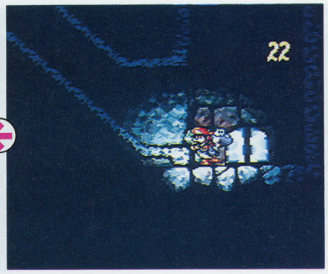
爆弾を待って取る



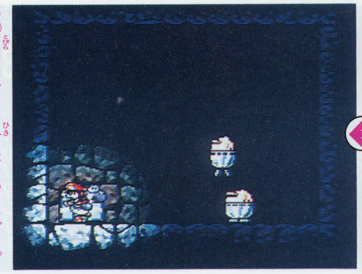
●③画面上部の敵は、バケツリレーで爆弾を降らせてくる。その爆風で道を作れ



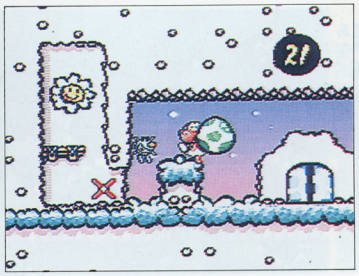
●④やり直しが楽なように、チェックポイントには用事をしっかり済ませてから



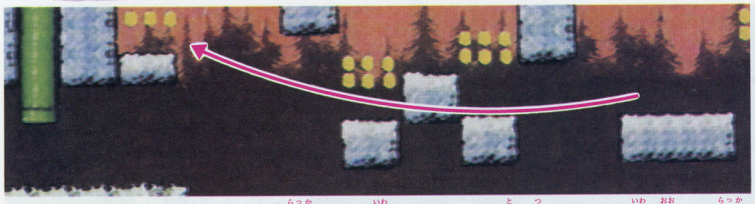
●⑤この部屋の中には敵がいるので、入る前にどこかからタマゴを調達しておく



●⑥扉のなかには久しぶりのドンブリ。おしおきしてやるとフラワーを出すんだ



●④フラワーの前にいる敵には踏みつけや飲み込みが通用しないので、てごろなタマゴで吹き飛ばして快進撃



杭を見たらば下まで打とう

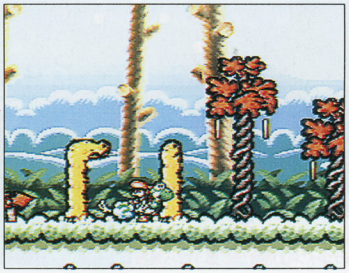
●⑤ゆっくりと落下してくる岩をピョンピョンと跳び継いでいこう。岩の大きさ・落下する間隔はまちまちなので、目測を誤り、引っ掛かって転落死しないようにね。また、最後の岩は高いうちに跳ばないと最後にある赤いコインが3枚ある場所に届かないぞ

●⑦ドスン、ドスンと杭を打って隠されたお宝をゲット。印は左から「赤いコイン」「1UP」「赤いコイン」の場所

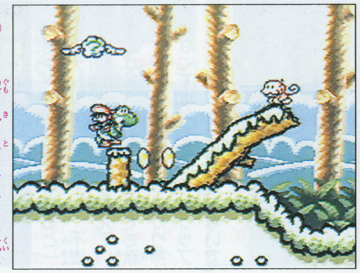
WORLD 3-1 ようこそ モンキーワールド

ワールド3になると、隠しアイテムやマップも多く登場する。

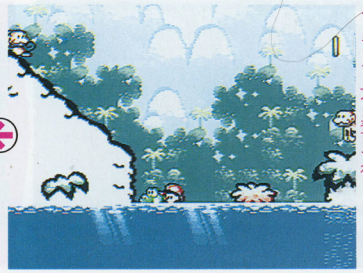
ここで登場する敵のおさるは、すばやい動きをして近寄って来るので、マリオをさらわれないように注意しよう。さらに、このステージにある隠しマップでは、数多くの1UPを持った敵が現れるので、ヨッシーの数を増やすチャンスだ。必ずタマゴを6個持って、この隠しマップに入っていこう。



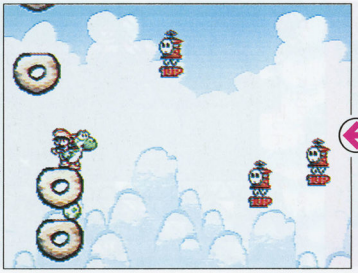
●①スタート直後の杭をヒップドロップで打ち込めばハテナ雲(スター)が現れる



●②ハテナ雲に気を取られて、この杭に隠された赤いコインを取り損ねるな!

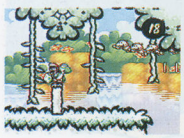


●③この水面をヒップドロップの要領で潜ろう。左の方へ進めるようになっている。そして上へと登って行く



●④隠しマップには1UPを持った敵が数多く登場するので、ここでヨッシーを大幅に増やすことができるぞ

●⑤ハテナ雲に気を取られるな。②のパターンだ。この杭にも赤いコインが隠されている

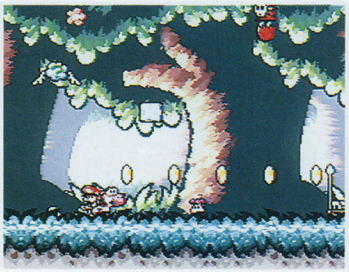


●⑥おさるたちが、空中ブランコでマリオをさらいにくるので下をくぐりながら、赤いコインを取る。スイカの種でも可

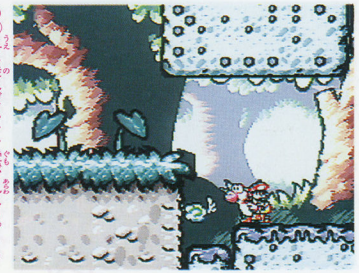
WORLD 3-2 ようきな ヤリヤリダンサー

やはり、ここでも隠しマップが用意されている。普通にプレイしていると、その場所を見逃してしまうところにあるので注意。しかも、そこには赤いコインがあるので必ず取りに行こう。

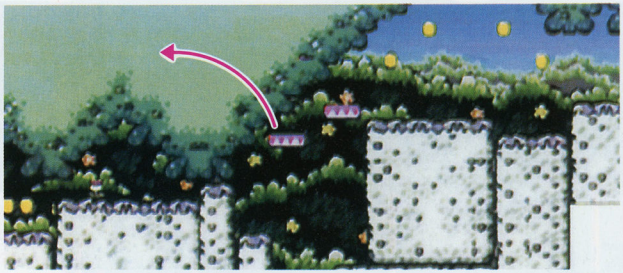
また、赤いコインを持った敵が2カ所飛んでいるので、地上の敵だけに気を取られているとすぐ逃がしてしまう。早いうちに地上の敵を倒すことをお勧めする。



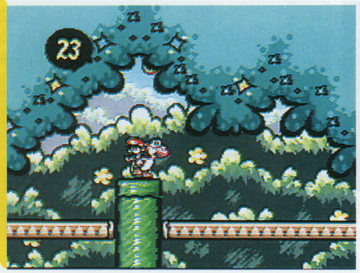
●①赤いコインを持って飛び回る敵。すぐに画面外に逃げてしまうので注意



●②上に乗ればハテナ雲が現れる。タマゴを当てれば、隠しマップへの道が出る

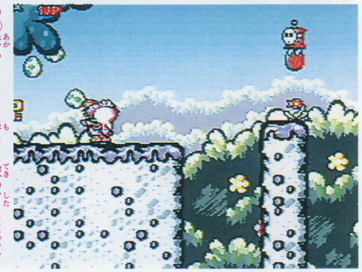


●③左上へジャンプすれば、隠しマップに入れる。なかなか入れないのが難点



●④この上に隠れて見えないが、赤いコインがある。木の隙間から少し見える

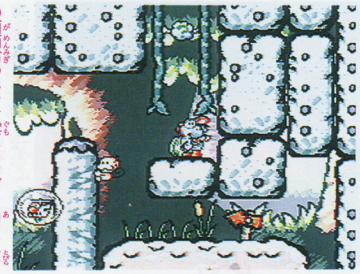
赤いコインを見逃すなよ!



●⑤赤いコインを持った敵の下にはパックンフラワーがいるので注意だ

WORLD 3-3 ウンババのすむ ジャングル

ステージ中盤、モーフィングでヘリコプターになるところがある。しかし、これを取る前にすぐ右横にあるハテナ雲にタマゴを当てるのだ。すると、扉が現れるので中に入っていこう。敵が待ち受けているが、全滅させればスペシャルフラワーが現れる。これを取ったあとに、ヘリコプターにモーフィングして右の小道を進んでいく。



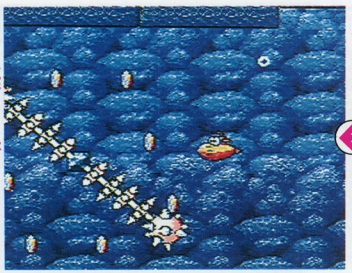
●画面右のハテナ雲にタマゴを当てて扉に入る。モーフィングはあとですべし

WORLD 3-4 ゲロゲーロのすむとりで

ここでは、最初の橋を渡った後にあるトゲをタマゴで壊すと、扉があらわれる。この扉をくぐればモーフィングでせんすいかんになり、水中を探索できるのだ。ここには、赤いコインがあるぞ。

また、ステージの後半には、扉の中に入ると、2匹のカニが待ち受けているところがある。このカニを倒せばスペシャルフラワーが出現するしかけもあるのだ。

●①トゲにタマゴを当てれば、隠しマップへの扉が開けられるようになる

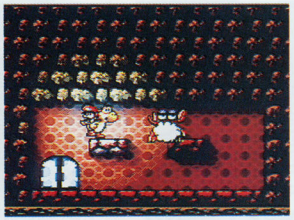


●②この水中には、赤いコインがあるので、必ず取りに行こう

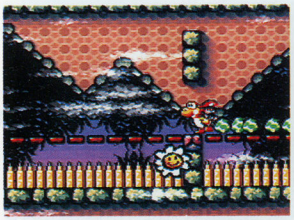
WORLD 3-5 ジャングルのアスレチック

ここのステージ前半の壁は簡単に壊せるうえ、アイテムが隠されている。壁に行く手をふさがれたときは、攻撃すれば道が開けるだけでなくアイテム発見も！ しかし、壁を壊しすぎると先に進めない場合もあるので注意しよう。

後半は逆に岩に囲まれて足場が制限されているために、アイテムを取りに行けない場所が多くある。この場合はタマゴを壁に反射させてアイテムを入手するといったテクニックが必要になるので、タマゴの無駄使いはひかえるようにしよう。木の枝を足場にして、ジャンプの連続で先に進む場所もあるので、慎重に行動しないと落ちてしまうぞ。

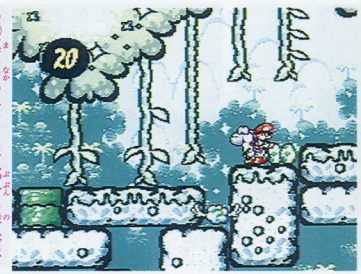


●③このカニを倒せば、スペシャルフラワーが出現。タマゴを6個持って部屋に入ろう

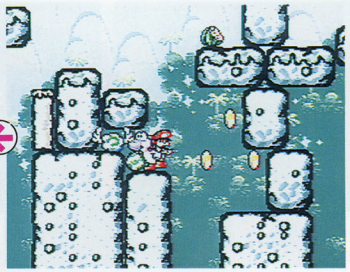


●④橋を架けるまえに、スペシャルフラワーを取らないとこのように通り抜けるしかない

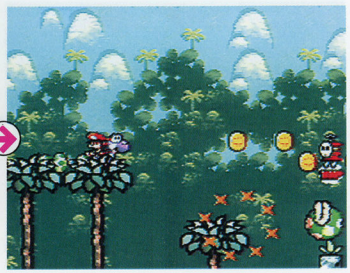
●①先に進めなくなったら、タマゴを当てて道をひらこう。ここの2ヵ所はハテナ雲（スター）が隠されているぞ。しかし、壊し方を考えないと必要以上に壊れたりして落ちてしまい先に進めなくなる場合もあるのだ



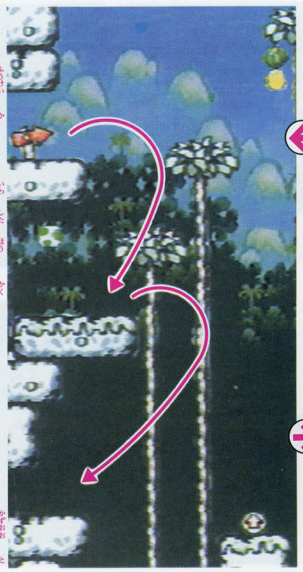
●②真ん中のへこんだ部分に乗れば、ハテナ雲（スター）が出現



●③岩の横に行けばハテナ雲（1UP）が出現するので必ず手に入れよう



●⑤本コースに戻って少し進んだところに1UPを持った敵が飛んでいる



●④この風景に変わったら岩の下の方には隠しマップがある。ここはコインが数多く取れるのでヨッシーの数を増やすチャンス。しかし一回しか取るチャンスがないのだ

WORLD 3-6 ハリネズミのどうくつ

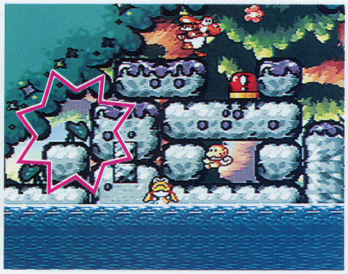
スタート直後の左から4本目の木に登ってふんばって右に飛ぶと赤いコインとフラワーがある。また、このコースの最後の扉に入ると後戻りできなくなるのだ。じつは、この扉の右下の土管にスペシャルフラワーが隠されているぞ。

●問題の部分。コインを追ってくると、ついうっかり一方通行の扉に入ってしまうことも…。先に右下まで下りて土管の中のフラワーを取らないとゴール間際で100点を逃してしまう

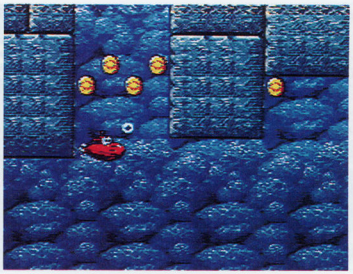
WORLD 3-7 おさるのすきなみずうみ

ここは、足場が悪くヨッシーを思うように操作できない。しかも、アイテムが見えにくい位置にあるのでつい見逃してしまうぞ。

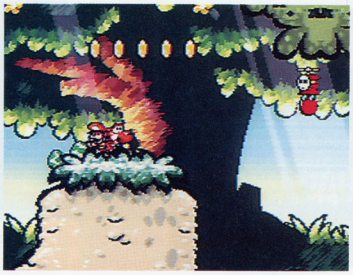
また、ハテナ雲にタマゴを当てて地面の中へ入れる場所がある。ここは、モーフィングでせんすいかんになって水中を探索できるのだが、1回しか入れないうえ赤いコインがあるので慎重にせんすいかんを操作していこう。ここ以外に、もう1つ隠しマップがあり、そこにも赤いコインやスペシャルフラワーが隠されている。しかし、そこに行くためのハテナ雲は見つけにくいので注意（④）。



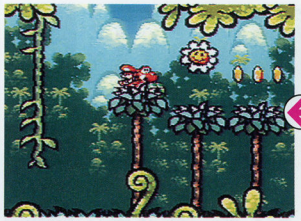
●①ハテナ雲にタマゴを当ててスイッチを出すと、隠しマップに1回だけ入れる



●②この隠しマップには赤いコインがあるので必ず取り忘れないようにしよう



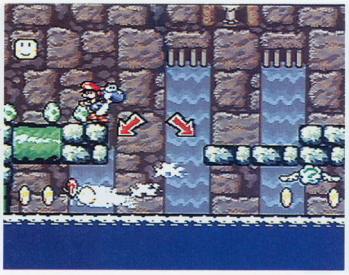
●③できるかぎり、赤いコインを持って上空を飛んでいる敵を先に攻撃



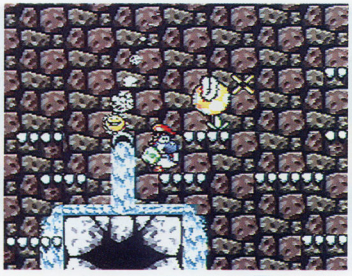
●●④上空のハテナ雲（花の種）にタマゴを当て、隠しマップへと進むのだ

WORLD 3-8 ビッグバックンのドカン

ワールド3の最終ステージだけに特に隠しアイテムはない。そのぶん強い、数多くの敵が登場してくるのだ。しかも、タマゴを1回ぶつけただけでは倒せない強い敵が登場してくるので、倒したと思って不用意に近づかないように。また、ここで水面にタマゴを反射させてコインやスペシャルフラワーを取ることのできる新しいテクニックが覚えられるのだ。



●①ここで新たに覚えるテクニック。角度に注意してうまく反射させよう

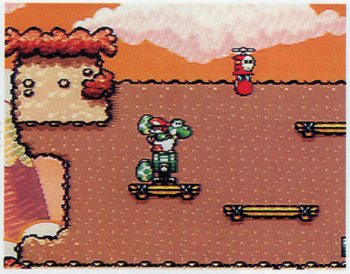


●②バックンフラワーの攻撃はパターンが決まっているのでタイミングを読もう

WORLD 4-1 マリオでGO! GO!

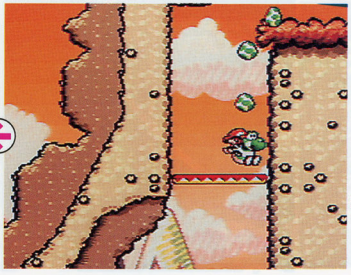
食べてもタマゴにできないノコノコとパタパタが多く出現するコースだ。タマゴの調達は、バックンフラワーの吐き出す敵などを食べれば大丈夫だ。

肝心のフラワーと赤いコインだが、道なりに進んでいけば取り逃すことはないハズ。敵の攻撃は激しいものの、すべてがわかりやすい場所に配置されているのだ。ゴール前には、1UPもある。

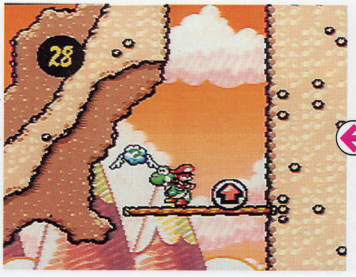


●①このステージ唯一の敵が持っている赤いコイン。タマゴで落として取ろう

●②赤いコインを取ったら左上のこの位置に。隠しハテナ雲（スター）がある



●③ハナちゃんがいるところを左にいき、このゆかをヒップドロップで壊す



●④で、この位置に隠しハテナ雲（1UP）がある。帰りは、ジャンプ台を利用

ワンポイントアドバイス

ゴール前に登場するハナちゃんは、踏まずにタマゴにしよう。踏んでしまうと、怒ってしまい手がつけられなくなるのだ。

●ハナちゃんは踏まないように。食べてタマゴにしよう

WORLD 4-2

かべあな ジュゲムのちか

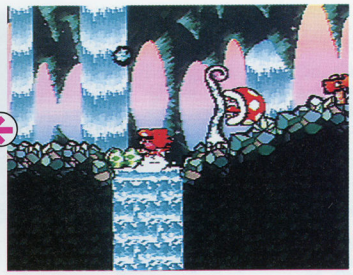
再び、ジュゲムが大量に出現するステージだ。とにかく、壁穴から顔を出したものをはじから食べまくってタマゴにしてしまうのがイチバン。タマゴの補給もできて、イヤなジュゲムの対処もできるので、一石二鳥というわけだ。さらに、ものかげに隠れていてマリオをさらっていく敵も登場。あらかじめ場所を覚えておいて、先手必勝でいくように心掛けるようにしたい。あとは、敵に弾かれて穴の下に落とされないようにだけ、気をつけよう。

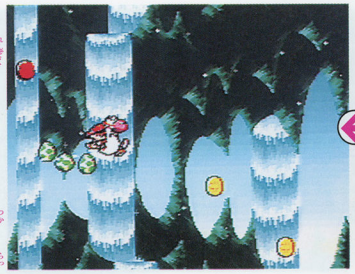
フラワーと赤いコインの取り方には、多少の工夫が要求される。姿形は見えるものの、タマゴをうまく使わないと取れないものがある。また、ふんばりジャンプのテクニックが必要になったりするものも多いのだ。とくに、タマゴが入らないような隙間の奥にあるフラワーをどう取るかが、このステージのポイント。意外にも、ノコノコの使い方が重要になってきたりする。このテクニックは、ここでしっかりとマスターしよう。

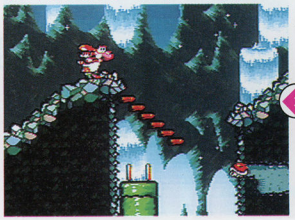
ワンポイントアドバイス

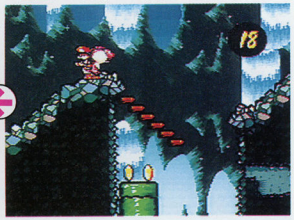
下から叩くだけで、画面内の敵を一気にスターにすることができる「POW」ブロック。これを有効に使わない手はない。ジュゲムが壁穴から顔を出したときを狙って、ブロックを叩こう。これで、ジュゲム退治とスターの補給が同時にできてしまうのだ。ブロックは3回まで使えるので、覚えておこう。

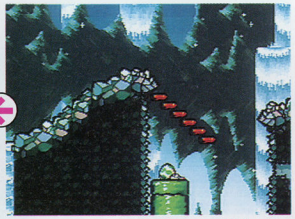
●ジュゲムが顔を出した瞬間にブロックを叩こう


●①置いてあったスイッチを押すと、この位置に入口が出現するので入る

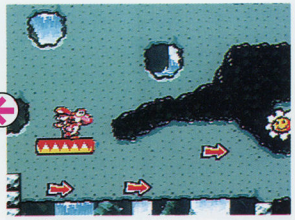

●②連続でふんばりジャンプを使って落下。赤いコインは全部で5つあるのだ

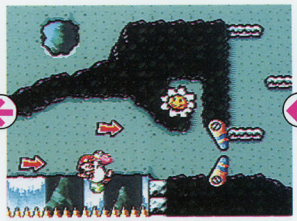

●③-2で、ノコノコを吐き出す。細い通路の中に甲羅が入っていきフラワーが取れる

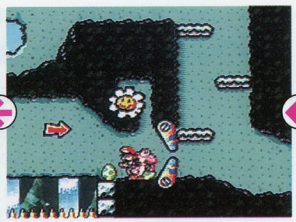

●③ノコノコかパタパタを口の中に含み、この位置までくる。この位置が重要なのだ

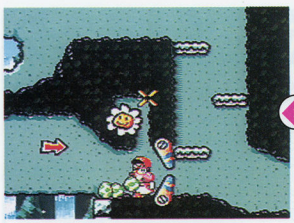

●④ふんばりジャンプを使って、階段の下の土管の上に移動。で、その土管に入るのだ

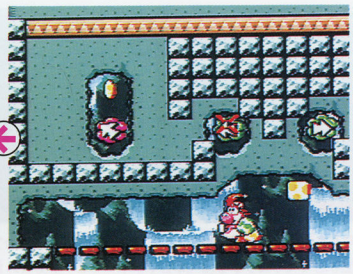
●⑤土管の中には、カギと赤いコインを持った敵がいる。穴に落とさないように注意

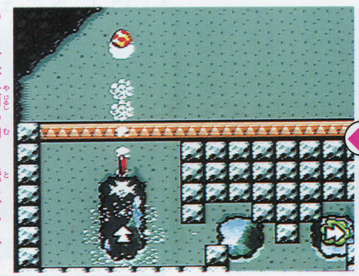

●⑥後半のジュゲムが出現するところのフラワーの取り方。まずは、このリフトに乗る

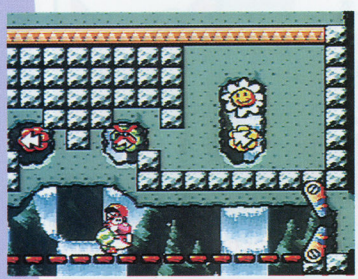

●リフトの右側から降りて、ふんばりジャンプを使いながら針山の上を飛んでいく


●連続でふんばりジャンプを使えば、この位置まで移動できる。タイミングが重要なのだ


●あとはタマゴを上に向かって投げれば、フラワーが取れるのだ。苦労したかいがあった


●⑦矢印の向きがこのときにタマゴを投げるようにすると、ちょうどいい


●タマゴが矢印の向きに飛んでいき、その先にある赤いコインが取れるのだ


●⑧右側にあるフラワーも基本は同じ。矢印がこの向きのときにタマゴを投げればいいのだ。失敗は許されない

WORLD 4-3

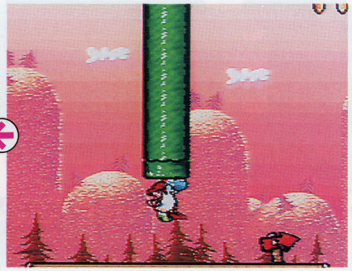
カウントゆかアスレチック

ステージ前半の風船に乗っていくところは、ヨッシーの向いている方向に次の風船が飛んでくることを覚えておく。あとは、タイミングよく次の風船に飛び移るだけ。限られた足場のなかで、いかにアイテムを取っていくかが、このステージのポイントなのだ。

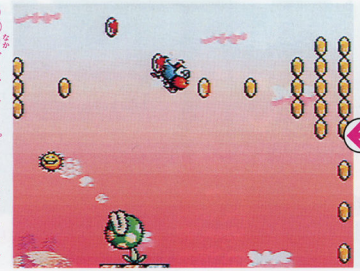
また、このステージには2つのゴールが存在する。これについては、後ほど説明するぞ。

●風船は、ヨッシーの向いている方向に飛んでくる。これだけは、覚えよう

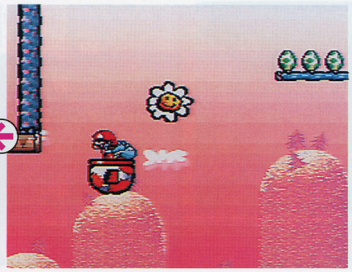
●①スタート地点の上あたりに、赤いコインを持った敵。コインを下に落とすな



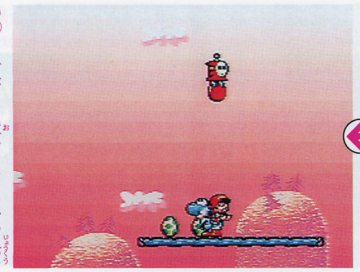
●②風船地帯を越えたところの縦に長いこの土管は、中に入ることができる



●③中では、ヘリコプターにモーフィングしてコインを回収。赤いコインは3つ



●④中盤のカウントゆかを登っていくところ。左上あたりにフラワーがある

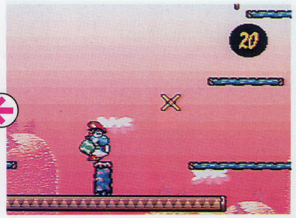


●⑤タマゴが3つ置いてあるゆかの上空に、赤いコインを持った敵が飛んでくる

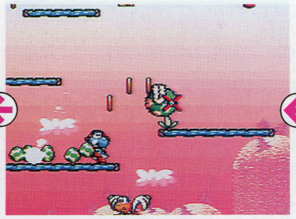
ワンポイントアドバイス

乗る回数が限られているカウントゆか。このゆかは、降りた瞬間にカウントされる仕組みになっている。したがって、ゆかの残り回数が1回でも残っていたら、そのゆかには乗り続けることが可能なのだ。あせって次のゆかにジャンプするのではなく、残り回数を確認してじっくり進むようにしよう。

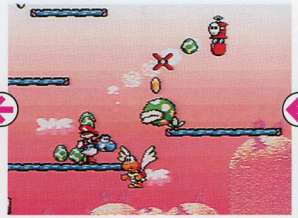
●乗っている間はゆかが消えないので平気



●⑥パックンフラワーがいるところで、上空に飛んでくる赤いコインを取る方法だ

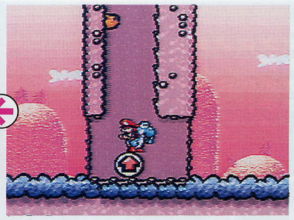


●⑥-2、あらかじめタマゴを投げる向きをセットして、この位置まで一気に進んでくる

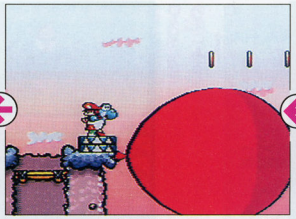


●⑥-3、ジャンプしてタマゴを投げて赤いコインを持った敵を倒し、コインを下に落とす

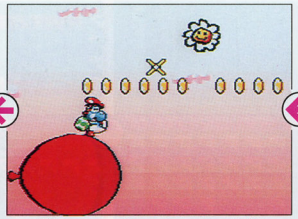
●⑥-4、あとは、コインが消える前に急いでパックンフラワーを倒すだけ。スピードが命



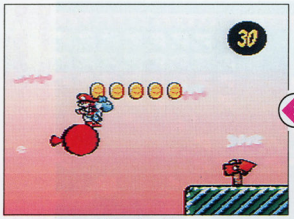
●⑦ここまでくればゴールはすぐだが、この位置でジャンプ台を落として上に



●⑧ジャンプで風船に空気を送り込む。大きくなったら上に乗ることができるようになる



●⑨風船に乗って進む。あらかじめ照準をセットしておき、途中のフラワーを取る

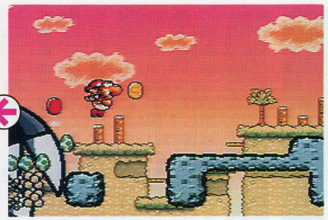


●⑩そのまま風船に乗り続けるともうひとつのゴールが。ゴール前には5つの赤いコイン

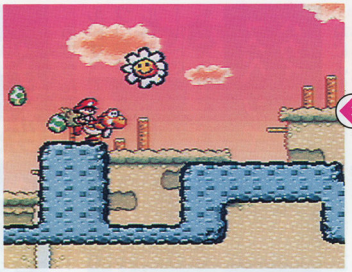
WORLD 4-4 ビッグプチプチのとりで

前半のワンワンに追われるところでは、赤いコインが4つにフラワーが1つある。後戻りはできないので、ワンワンに追われつつも落ちついてジャンプをして進むことが大事。場所を覚えてしまって、取り逃さないようにしよう。

そして、ステージ後半のカギを集めながら進むところは、しっかりとタマゴを補充していくことが重要。フラワーと赤いコインを取るために、タマゴを必要とするところが多いのだ。壊す壁などの場所は覚えてしまおう。



①ワンワンの追撃をかわしつつ、赤いコインを取ろう。赤いコインは4つある



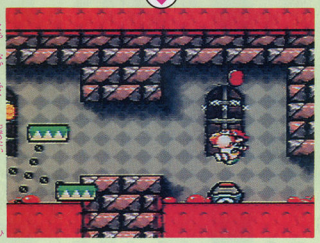
②フラワーも一つある。ジャンプのタイミングさえつかんでしまえばOK

ワンポイントアドバイス

ステージ後半でやっかいなのが、火の海の上を進んでいくステージ。下に落ちると1発で死んでしまうし、下からは火の玉が吹き上げてきて、アイテムを回収するには、もっともツライところ。

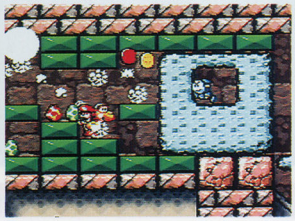
なんと、炎の中から飛んでくる火の玉は食べることができたのだ

しかし、この下から飛んでくる火の玉は、食べることができるのだ。火の玉を口に含んだ状態でいれば、下から次の火の玉が飛んでこなくなり、ゆっくりアイテムが回収できるようになるぞ。

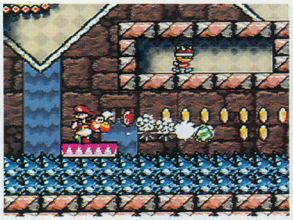


口の中に含んだ状態なら、もう火の玉は飛んでこない。これで安心

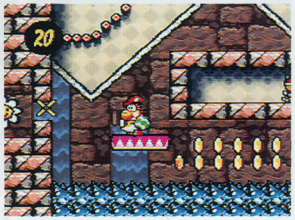
④ボロドーがいた地点あたりに、隠しハテナ雲（スター）が2つある。忘れずに



③この緑色のブロックは壊せる。うまく反射させて、赤いコインを残らずゲット



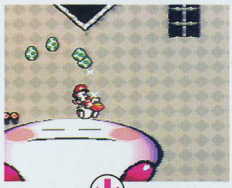
⑥トゲ山の上のコインは、タマゴを投げて取ろう。左端と右端に赤いコインがある



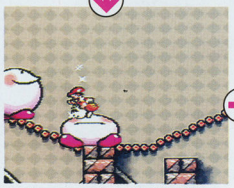
⑤くぼみの中のフラワーは、タマゴを投げて取る。照準を固定すれば、簡単に取れる

ボス ビッグプチプチ

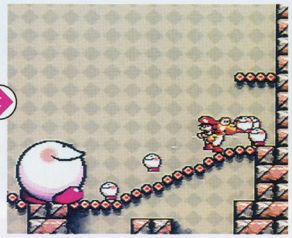
ビッグプチプチは、タマゴを当てて倒すのではなく、上からヒップドロップで踏んづけて倒すのだ。踏んづけるとどんどん分裂していき、もっとも小さくなった状態のプチプチを倒せばクリアというわけ。このとき気をつけるのが、ボスの中央を踏んづけるようにするということ。分裂したときにダメージをくらうのをふせぐためだ。



なるべくビックプチプチの中央付近をヒップドロップで攻撃

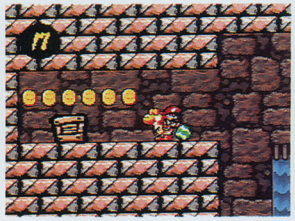


分裂したあとは、片方に集中して攻撃を仕掛けたほうがいい

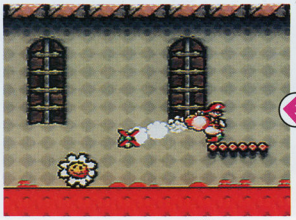


ここまでくれば、タマゴでもOK

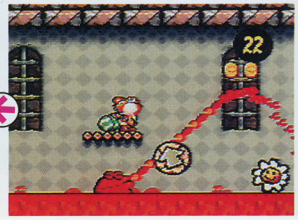
⑧天井付近の水色の壁を壊すと隠しハテナ雲（スター）がある。落下する前に取ろう



⑦左上の扉から来る部屋。このくぼみには、赤いコイン2つとスターが入った箱がある



⑩炎がやんだらジャンプで右側に。あとはタマゴを使ってフラワーをとれば安全



⑨下にいる敵から吐き出される炎をここでやりすごす。あせってジャンプしてはダメ

難所難所で陽が暮れる…。そんなあなたにスペシャルステージ100点攻略

みなさんお待ちかね！ 1ワールドすべてのコースを100点満点でクリアすると登場する「スペシャルステージ」。これはそれぞれのワールドに1つずつあって、いずれも鍛えられた技術なしでは進めぬ超高難度。特集の最後となるここでは、みんなが挫折と絶望の日々を繰り返さぬよう特別にスペシャルステージの攻略をやっちゃうぞ。また、点数評価もあるので、100点をとって友達に自慢だ。

スペシャル1 バカイヌと いわないで

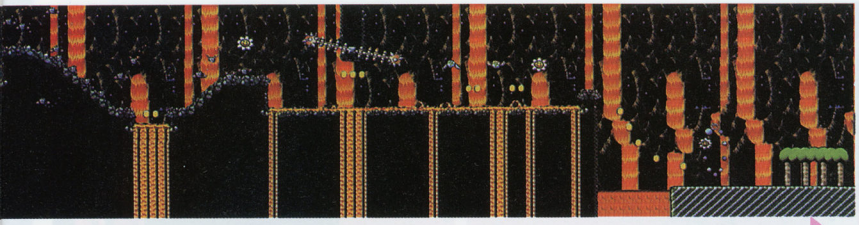
落ちたら即死の溶岩の海が広がる洞くつを、熱さをものともしない、頼もしいポチに乗って進むのだ

なによりもまず、ポチの操り方を知っておかないと話にならない。ポチは、乗っているヨッシーが向いている方向に走りだし、しばらく進むと加速する。でも、ポチのスピードにスクロールがついてこれず、振り落とされる危険性もあるので注意。特にこのステージの地面は一面溶岩の海だから…。それから、段状の地形はキチンと跳び上がってくれるから安心。

①フラワーはタマゴで

写真でヨッシーの立っている浮遊小島の下は、ポチ搭乗中は通り抜けできないので、一度上陸。ここから向こう岸まではジャンプで到達できる距離だから、無理してもう一度ポチに乗らなくても、タマゴで安全にゲットできるのだ。

○反射を使わなくても全然大丈夫。事前にあらわれるコウモリの大群をタップリ食べて、タマゴを準備するのを忘れずに



③ ゴール

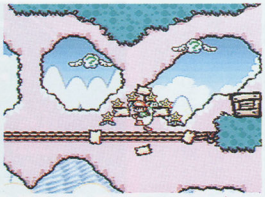
スペシャル2 いそげ!!ドキドキスイッチ

このステージにまともな地面はほとんどなくて、あちこちに設置されたスイッチを押して、浮かび上がったブロックを足場にする。出現している時間には限りがあるので、もたもたしてたらアウト。

とにかくスピード命！ 少しでももたついたら最後、雲海からまっさかさま。ジャンプ台も多いぞ

①土管の中でスターを

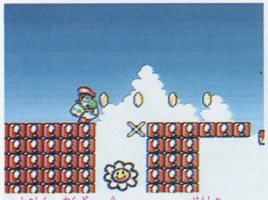
唯一の土管には進入可能。この中にはハテナ雲と木箱2つずつあり、すべてここにしかないスター入り。置いてあるタマゴはハテナ雲専用ではないので、余分に回収。



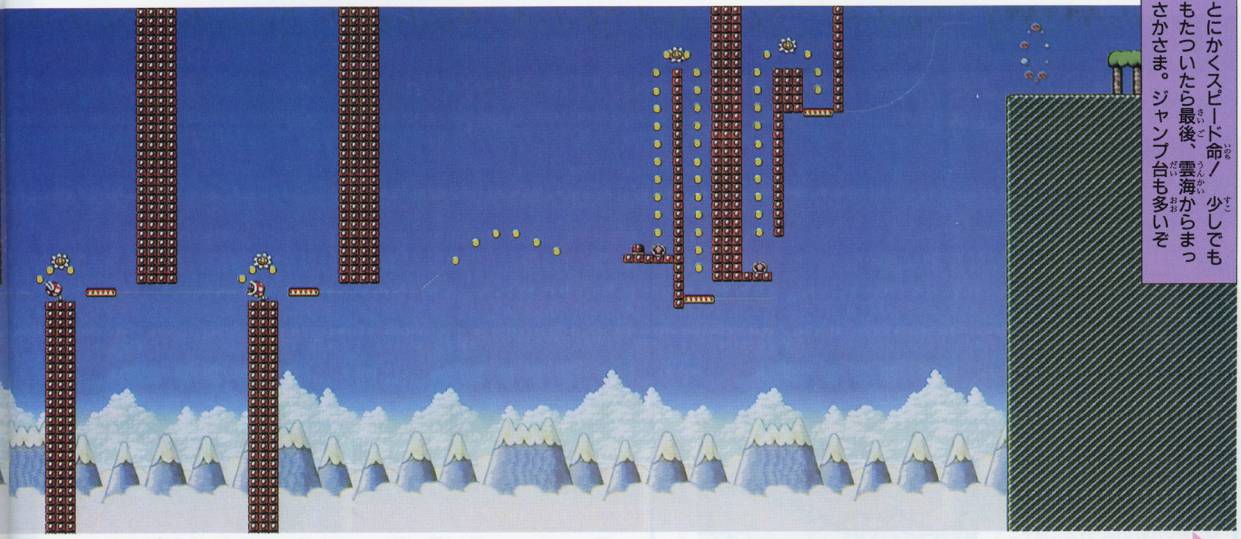
○このステージはほかにスターを取れるポイントがないので、ここを知らないと永遠に100点クリアはできないよ

②タマゴでフラワーを取る

一見、このフラワーは下にあるジャンプ台から優雅に取れそうだけど、じつは、もたもたしていたら足場が消滅しちゃう。反射を利用したタマゴでゲットがおすすめ。



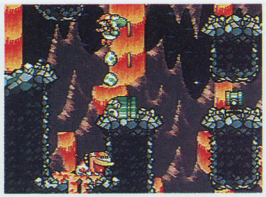
○写真の角度で撃つとうまく反射してフラワーを取れる。といっても、「じっくり」モードならばAボタン連打でOK



③ ④ ゴール

②キラーを踏んで上に

ポチは足元の地形に沿って進むので、ズンズン下に降りていってしまう。頭上には赤いコインが光っているので、ぜひ取りに行かねば！　かといってジャンプで届く高さじゃないし…。こんなときは敵を踏みつけ、反動で大ジャンプ。



●コインを取ったらまっすぐ降りないと、ポチが右往左往してしまって足元まで来ていない、なんてことになる恐れが

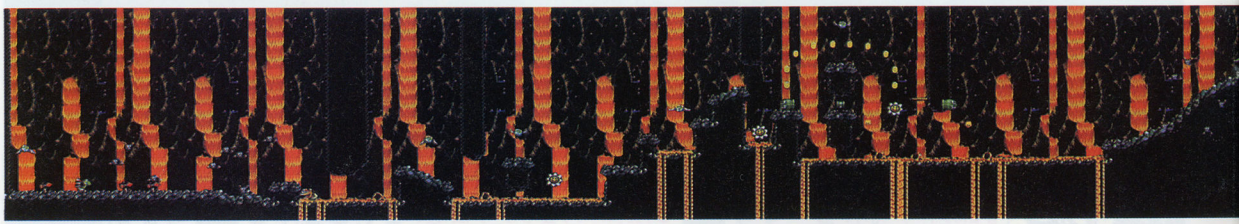
③ポチをこまかく動かす

トゲ付きバーが時計回りにぐるぐる回っている。ここは間をぬってポチを加速させて突破。その後、勝利の余韻にひたってスクロールに振り落とされるな。支点下の3枚は赤いコイン。向きを変え、いきがるポチを押さえつつ取る。

●コインはジャンプして取る

うひゃ〜

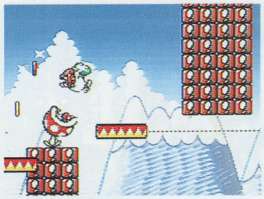
ようがんも ポチさえいれば あんしんさ



スタート　①　②

③ふんばりジャンプを使う

パックンフラワーの周りはすべて赤いコイン。タマゴで囲してからまとめて取っていては、どうしても時間が足りない。ここは小ジャンプ後、一瞬だけふんばってパックンの上を通り過ぎる。するとうまく3枚とも取れるはず。これが2回もあるので失敗せぬように。

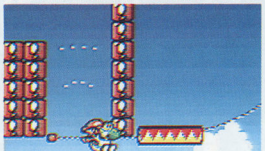


●小ジャンプからの一瞬ふんばりジャンプは、Bボタンをポン、ポンという感じで押すとうまくいくよ。要はテンポだ

④ブロックをわざと消す

ここはステージがステージだけに、どうしてもせっぱ詰まってプレイしがち。でも、最後の最後に引っかけがあって、いったん待って出現したブロックが消えてからでないと道が開けないんだ。緩急をつけるなんて、ズルイ作りだね。

●そのまま行ってしまうとブロックとコースターの間にヨッシーが通れるだけの隙間がなく、引っ掛かって落ちてしまう



それいそげ ブロックきえる そのまえに

①　スタート　②

スペシャル3 もうやめて！おさるさ～ん！

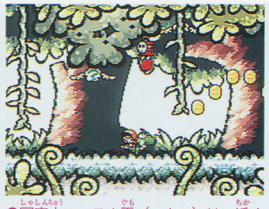
不安定な足場に立つヨッシーに、嵐のごとく放たれるスイカの種！ヒラリヒラリと華麗にかわせ

やって来ましたスペシャルステージ3。敵の攻撃あり、隠し部屋ありで超ハード。タマゴも足りなくて、闇雲に暴れていたら先に進めなくなっちゃう。ふんばりジャンプで滞空しつつ、敵をタマゴに。

③ ④ ⑤

①いきなりヘイホー

スタート地点にしばらくすると赤いコインを持ったヘイホーが登場する。このステージ3ではとにかくタマゴ切れを起こしやすいので、発見したらすぐにジャンプして食べ、タマゴにしてしまおう。



▲写真中のハテナ雲（スター）は、近くのおさるさんからスイカを奪って種攻撃で処理する。タマゴの浪費は控えること

②隠し部屋入口

回転床の頂点からジャンプすると、隠し部屋に入れる。ここにはハテナ雲（スター）と木箱（これもスター）が2つずつあるが、タマゴ節約のために、ヒップドロップで木箱のみを破壊しよう。

▲▲フラワーを目安にジャーンプ。木箱のスターで30のはず

③隠し部屋出口

②で紹介した隠し部屋を出ると写真の場所に落ちてくる。隠し部屋を通ってこないと左にチラッと見えている回転床上にいる踏んだり食べたりできない敵を切り抜けることになり、とってもツライ。

▲左に見えるフラワーは、タマゴで取れ。目の前にある回転床を、これからしばらくハツカネズミのごとく回して進む

④おさるさん大量発生

ヨッシーの体重がかかると回転を始める回転床に乗りながら進んでいく。もちろん簡単に抜けさせてくれるはずはなく、ジャングルに派生しているツタにしがみついた無数のおさるさんのスイカの種攻撃を受ける。放り出されたマリオを助けるには、唯一の足場から飛ばねばならず半泣きって感じ。

▲▲最上段には赤いコインが。おさるさんの攻撃を受け、空中に吹き飛ばされると回転床はついてこないから…死んだも同然

もうやめて～

⑤タマゴをためる

ここに来てやっと好きなだけタマゴを補充することができる。なんだよ、ゴール手前じゃん」などとグチをこぼさずに、もらえる物はキチンといただかないと、あとで悔しい思いをするのは自分だよ。

▲せっかくタマゴを手に入れたのだから、うっぷんを晴らすべくまわりのおさるさんやヘイホーにガシガシぶつけちゃえ

⑥ゴール前も気を抜くな

マップで見るとそうでもないくせに実際プレイすると難所の連続で万里の長城より長いのではないかと錯覚してしまう本ステージ。安息の地ゴールエリアの地面を目にした瞬間、張り詰めていた緊張感がほぐれ、一気に突っ走ってしまいがちだけど、ちょっと待ってくれ。ここには赤いコインを持ったヘイホーが2匹いて、さらにゴールの奥にはフラワーがあるんだ。

おさるさんカワイイかおがにくらしい

とれたて情報

どんどん出てくる『ヨッシー』のヒミツ

みんな、クーラーのきいた涼しいお部屋で大冒険をしているかな？　ここでは記事作成で、一足早く『ヨッシー』を遊んでいた編集部が発見した、説明書にも載っていない情報を欲張りなキミに大公開！　ひょっとすると100点攻略に役立つかも。

中間リングでズル!?

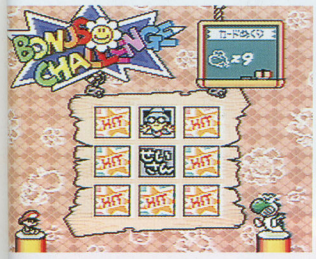
中間リングを通ると特典としてスターのお守りが10増えるのは知ってるよね？　ところがここではひそかに、それまでに取った赤いコインとフラワーの数も記録されているんだ。だから、ちょっとヘマしたときなど、残機さえいればわざとミスしてやり直すなんて手段もあるわけ。

いつでもミニゲームが

1ワールドすべてを100点でクリアするとステージクリアのボーナスであったミニゲームがいつでも遊べるようになる。獲得した賞品は残るから、攻略が一気に楽になることうけあい。

ココに注目

▲▲ワールド1はカードめくり、2はスクラッチ、3がくじびきなんだ



スタート ① ②

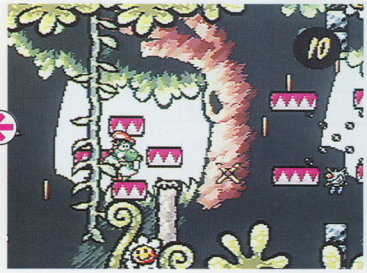
⑥ ⑦ ゴール

かかんにせめる

⑤空中で赤いコインを

回転床の軌道には敵が控えている。そこへ赤いコインを持ったヘイホーが飛来。こいつは従来どおり攻撃を受けるとコインを落とすのだけれど、ご存じのとおりこのステージにはまともに地面がない。そのためジャンプして本体を舌でベロリ、落下するコインを空中ゲット。そしてそのままふんばってもとの足場に戻る。難しいけど、これができなきゃ100点はないのだ。

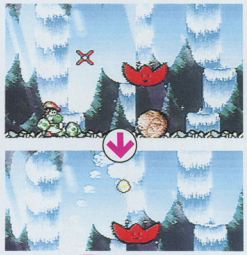
◎ヘイホーが空中で2回転したら逃げる合図だ



◎写真の位置からタマゴを撃って、邪魔な敵をふっとばし、足場を安定させる

反射タマゴの秘密

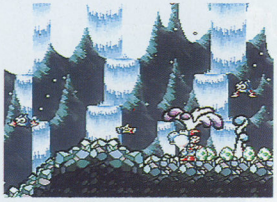
タマゴで敵を倒していると、ときたまコインやスターを出して不審に思ったことはない？じつはタマゴは反射するごとに色が変化しているんだ。1回反射で黄色タマゴ、2回反射で赤いタマゴに。これを利用してテクニカルに攻めてみよう。



◎壁に反射して色が変わってるでしょ？赤以降はなく、4回まで反射する

コウモリとスイカの関係

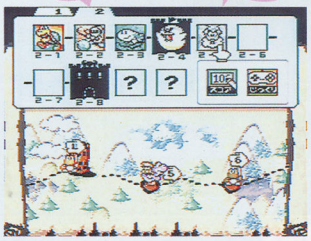
このたび、スイカの種による攻撃で倒すとスターを出す敵キャラクタが存在することが発覚した。その対象となるのは洞くつステージに出現するコウモリ。この敵は集団であらわれることが多く、スイカを持っていた場合、楽々スターの回復ができる。ほかにもこんな特性をもった敵キャラクタがいるかも…。



◎ププッと種をぶつけてやるとすんなりスターを出す。たっぷりいただきー！

ワールドクリア後は…

最後を飾るのは、ワールドクリアの特典。1つは、ステージセレクト時に流れているBGM。同じ曲だけど1ワールドごとにパートが増えて、どんどんゴージャスになる。もう1つはタイトル画面。制覇したワールドにはヨッシー印の旗がたっていく。スペシャルステージを100点でクリアすると星も付くぞ。



◎最終のワールド6になったらどんな曲になるんだろうね。楽しみ

星6つでキミも名人

◎タイトル画面を見ながら今までの苦労を思い出し、感慨にふけるのもオツ

緊急発売決定！

マリオのスーパーピクロス

9月14日発売予定　任天堂　7900円　消費税別

カセット　8M＋64K RAM　マウス対応可　バッテリーバックアップ　パズル

全300問！縦横の数字をヒントに絵を完成させていくパズルゲーム

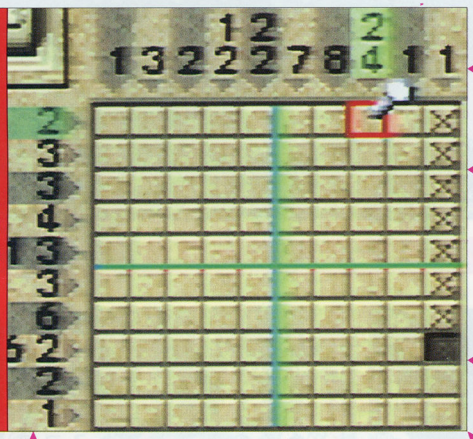
GBで発売され、好評を得たパズルのSFC版だ。ヒントの数字を頼りにしてマスを削っていき、1枚の絵を作り上げていく。「マリオ」と付くだけあってマリオに登場するキャラの絵も一部ある。また、全問題数は300問もある。

SFCになってシステムや演出などの細々とした部分で強化されている。そのため、GB版に比べてかなり快適にプレイできるぞ。

例えば この「3」と「1」は左から3マスけずり、さらにはなれたところを1マスけずる、ということをあらわしています。

練習モードがあるので、すぐ基本ルールは覚えられる。初心者も安心していいよ

ピクロスの考え方



ヒント 数字(縦)　削るべきマスの数が縦のマス目に並んでいる順番で表示されている部分

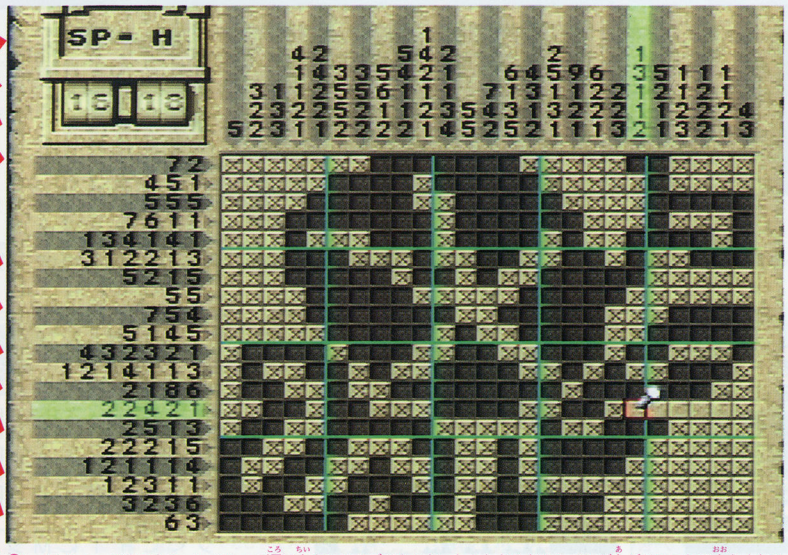
×印　削る必要がない場合であることが確定したら、この×印を付けよう。Bボタンを押すだけでOK

削る　削った場所がこの、茶色い四角で表示される。削りたいときはAボタンを押すだけで削れるのだ

マス　画面を縦横に分割された部分。今回の最大値は縦20×横25のサイズだ。大きくなればなるほど大変

ヒント 数字(横)　削るべきマスの数が横のマス目に並んでいる順に並んでいます。例えば、横6マスのところにヒント数字3、2がある場合、その横のラインに3と2があり、3は2より左にあるということを表しています

今度はドでかい25×20も！



レベルは1～10まである。レベル1の頃は小さいサイズのものだ。しかしだんだんレベルが上がるにつれて大きくなる

正解ができるとカラーになる。この問題の正解はにんぎょだったようだ

にんぎょが海に飛び込んで逃げてしまった。このようにアニメするものもある

©1995 Nintendo／APE inc.／JUPITER Co., Ltd.

なんとマイナス5

NEWS1 時間を削れば使えるヒントルーレット

SFC版では「ヒントルーレット」というお助けシステムが拡充した。GB版にもあったゲームスタート直後にある、「ヒントを使いますか?」で「はい」を使ったときと効果は同じ。縦1行横1行の正解を教えてくれるのだ。思いどおりの場所の正解を出せるわけではなく、ルーレットによって決まる。しかも、使うと制限時間が5分削られてしまうぞ。

●ヒントはウレシイけど時間が減るのはツライ。行き詰まったら使ってみるか

NEWS2 マウスでもできる! 楽チンスイスイ操作

このゲームは、じつはマウスに対応している。左ボタンでは削りと決定を、右ボタンでは×印とキャンセルをする。ピック(カーソル)の移動はマウス本体を移動することで行う。マウス操作に慣れている人にのみおすすめ。慣れていない人にはかえって不便に感じてしまうかも。

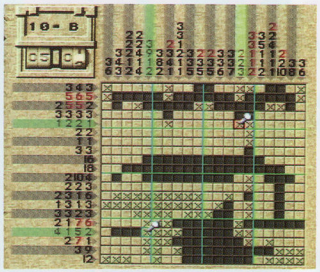
NEWS3 なんとヒント数字を赤エンピツで消せる

ピックをヒント数字の所へ持っていくと赤エンピツになる。数字の上でAボタンを押せば、そこが赤くなる。これは便利。

●このように、赤エンピツでヒント数字に色を付けることができる。確定したら色をつけよう

NEWS4 友達と協力するふたりプレイも可

「ふたりプレイ」ができるようになった。2コンのボタンを何でもよいので押すと、問題を解いている最中のいつでも参加できるのだ。あくまでも協力プレイなので、対戦はできない。しかし、1問クリア後に正解率のようなものが出るので友達と競うことができる。要するに早解きと正確さを競うワケだ。けっこう燃えるぞ。ちなみに、2コン側が20秒間なにも触れないでいるとカーソルが消える。



●ピックが2つあるのが見えるかな。協力してるつもりがケンカになるかも…

NEWS5 ワリオのピクロスが入っているのだ

レベルの1つをクリアするとタイトル画面でワリオの手が出てきて手招きをするようになる。その方向へ十字ボタンを押すとワリオのピクロスなるものが出現する。

ワリオのピクロスはヒントルーレットなどといった軟弱なものは使えない。さらに間違えても教えてくれないので、ちょっとハイレベル。しかし時間制限がないのでじっくりやることができる。

●手招きされる方に行くとワリオが〜。難しいものが多いが、超難解ではない

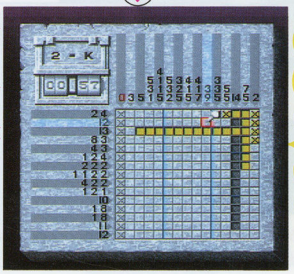
●丁寧に説明してくれるワリオ。さすがワリオ。言うこともワリ〜オ〜。ごめん

試し置きモードがある

ワリオのピクロスには「? START」というお助けシステムがある。別名、試し置きモードというだけあって、一度そのモードにしたら、その後に削った場所や×印を付けた場所などが黄色で試し置きとして仮表示されるという便利なものなのだ。

試し置きした後、STARTボタンを押し「? END」を選択すると決定されるという仕組みになっている。その部分を消して、もとの状態に戻したいときは「いいえ」を選ぶだけでOKだ。

●STARTを押すと出てくるものの中の「? START」を選ぶと…



●仮定して削った部分や×印が黄色で仮表示される。確定も抹消も自由自在だ

決定が取り消し

大きめのピクロスをプレイするときには仮定法というテクニックが必要になってくる。仮定法とは、あるマス目を仮りに削って、矛盾が生じればそのマス目を×にするという方法だ。それを検証する際に、この試し置きができるのできないのとでは便利さが月とスッポンくらい違うものなのだ。難度が高いピクロスの場合は、この試し置きモードなしではクリアが困難になってくるぞ。このモードの使いこなしが肝心。

サテラビュー版との違いは?

『タモリのピクロス』も基本ルールは同じだが、ヒントありとなしの2つに分かれている。こちらには、ヒントルーレットや試し置きがない。また、赤エンピツのチェック印がセーブ後消えてしまう。SFC版はセーブ後もチェック部分のデータが残っているので便利。しかし『タモリ』の方は毎日、新しい問題が送られてくるというメリットがある。

●タイトルもしばしば変化して楽しませてくれる。絵の名前当ても楽しい

VB特別企画第2弾

見たい 知りたい 遊びたーい

VB バーチャルボーイ 発売当日 レポートin 秋葉原

即、買ったのはどんなヤツ？ 購入者徹底解剖!!

買おうかどうか悩んでるキミ。VBユーザーの先輩たち(!?)の意見をしっかり聞いたぞ!!

ついに発売されたVB。前評判は前号で行った突撃レポートで、「買う？」と聞いたところ「まだ、ちょっと様子みてから」という答えが多かった。それでもなかには、「立体がスゴイから買う！」と言ってた人もいたが…。さて結局、どんな人が買いにきたのだろう？すっかりVBに情がうつってしまった。本当に売れるのかなぁ、アレ。そりゃもう、気になること気になること…。よっしゃ、実際に行って見てこよう。ということで発売当日、秋葉原へ取材にGO!!場所は、秋葉原で3本のユビに入る有名店〝ラオックス〟と〝ソフマップ〟。ここで購入者にVBについてのアンケートを行ったよ。

取材店その①◆ラオックス◆

店頭には、プレイ用に何台かゲーム機を設置。ビルは7階建て。各フロアごとにそれぞれのメディア商品が充実。年中無休。営業・10時～20時

●駅の近くに引っ越したゲーム館

レジの横につきっきりで取材

7月21日(金)。この日は朝から雨に見舞われ、なんとなくや～な雰囲気が辺り一面を覆っていた(この時9時30分)。オイオイ、雨ふりだぜ。なんで、この日に限って…。重い足をひきずり秋葉原へと向かう。駅を降りとぼとぼと歩いていた取材班の目に飛び込んできたものは…。なんと、雨にもかわらずラオックスの前に並んでいた若者たちだった。

早速、SFCソフトがズラリと並んでいる2Fフロアのレジ横で待機した(VBはレジで販売されてた)。開店と同時に若者たちがレジへ向かう。そこでも数人の列ができ、前の人のVBを覗き込んでいた。アンケートを依頼すると、快く引き受けてくれたが、このあとパッタリ来なくなった。どうしてだろう？昼を過ぎたところで、何人かが買っていった。だが、少ない。もちろんお客は入るのだが、ソフトやほかのハードを買っているのだ。

レジの裏にデモプレイ機が設置してあり、結構そっちは賑わっていた。「おい、おまえら、やったら買え！」と心の中で叫ぶ。だんだん顔の表情が険しくなってきた取材班のメンバー。そこで、ちょっとソフマップ部隊の様子を見に行った。やはり、状況は同じのよう。う～む何故だ。とりあえずラオックスへ戻ることにした。

18時を過ぎた頃、仕事を終えたサラリーマンが続々とやってきた。〝VBは子供向け〟と思っていたので気にせずにいたが、なんとガンガン買っていくではないか。なかには「えっ、この人が？」と思うほどのおじさんも。とにかく、ここでうしゃうしゃとアンケートを取りまくった。

その後、時間も19時を過ぎ、お客さんも減少。そろそろ引き揚げ時と判断し、取材を終了。お店を後にした。

疲れた体にムチ打って編集部に戻り、アンケート集計。その結果、なかなか興味深いものが得られたぞ。ふふふふ、気になるだろう。次のページからばっちり報告する。じっくり読んでくれい！

雨の中、はやる心を抑えて待つ

●開店前から店頭に並ぶ若者たち。一刻も早くVBがやりたいのだろうなぁ

●大きなラオックスの袋。あの中にVBが入っているのだ!!

取材店その②◆ソフマップ◆

1階はコンシューマ機がズラリ。中古・新品のパソコン販売もしている(ハードの買い取りもしている)。年中無休。営業・10時30分～20時

●ソフトを店頭で安売りすることもある

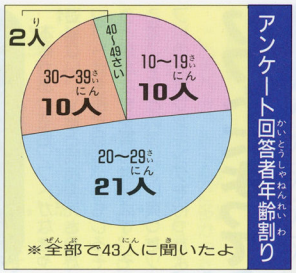
アンケートへ突入

●みんな、快く引き受けてくれた

●デモ機のところは必ず人がいるのになぁ…

発売日は平日だったためかお客さんの年齢層が高かったよ

10時から19時30分の間に、全部で43人のアンケートが得られたよ。左のグラフを見てわかるように、全体的に年齢層が高めになっている。数人の若者たちが開店前（開店は10時）から並んでVBを買っていったが、社会人がほとんどの数を占めているのだ。まあ、発売当日が、平日の金曜日だったのもあるのだろう。とにかく、彼らはVBに対して何らかの思い入れがあるからこそ、雨の中を並んだり、汗水流して働いたあとに来店してきたにちがいないのだ。その辺をストレートに聞いてみたぞ!!



新しいゲーム機は、発売日に買うことに意義がある

Q. どうして買おうと思った?

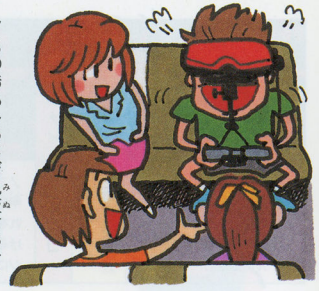
- ●3次元に新しさを感じたから
- ●今までにない立体感があっておもしろそうだったから
- ●TVゲームとの違いを見たかったから

VBの一番の特徴である〝立体感〟がゲー！という人が結構多くいたぞ。今までのゲームでは、やはりどんなに工夫をしても、絵がきれいになるか、視点が変更できるかといったものだった。デモプレイの前でも、「ひよー。マジで、立体に見える」と友達同士で騒いでる人がいたぞ。

- ●CFの大量放送により購買意欲を駆られた

みんな見たことあるかな? あのCFだけで、VBのおもしろさが見抜けるとはスゴイ。まだ見たことない人は左の写真を。キミにVBのおもしろさが見抜けるか?

●●●これがうわさのCF。どう おもしろそうでしょう。なに、わからない? え〜いよく見るのだ!!



- ●子供に言われて

この答えが多かったのは、年齢層が高かったせい。みんな、いそいそと、家で待つ子供のところへ帰っていったよ。うちのパパも買ってくれないかなあ。でも、私いつも家にいないや（編集部にいる）。

- ●旅行に持っていきたいから

形がコンパクトでソフトも小さいから、移動中の車中や電車の中でもプレイできるな。でも、あの立体感のまま揺れたら酔いそう!?

- ●ピンボールゲームがあるから

そのソフトは『ギャラクティック ピンボール』だ。ボールの動きがスゴくリアルな、立体をうまく使ったソフトの一つだよ。好きなジャンルのソフトがあるだけでも欲しくなっちゃうよね。

- ●新しいゲーム機は、発売日に買うことに意義がある

すっ…すごい。節金入りのゲーマーだ。キミに〝ファミマガ賞〟をあげよう（今、かってにつくったのでなんの特典もない）。

- ●今までにないソフトが出そうなので
- ●これから、多くのソフトが発売されると思うので。

ほかのハードにはない、抜群の立体感からくる感想だね。この立体を活かしたソフトがたくさん発売されることを祈ろう!

●「ギャラクティック ピンボール」だ

Q. 買う前にプレイした?

全体の中で、半分くらいの人がVBをさわったことのある人だった。「な〜んだ、あんなにVBのおもしろさはやらなきゃわからないって言ってたのに」って思った人、それは違うぞ。ふだん、ハードを購入するとき、プレイしてから買う人ってそんなにいないはず。それが、買った人の半分がプレイしてるんだ。それに、前に述べたとおり、子供のために買っていったお父さんも、何人かいたことをお忘れなく。デモプレイの前で、「え〜オレはイイヨ」って言ってた人も結構いたけど、とにかくやってみなって。嚙みつきゃしないからさあ。きっと考えが変わるよ。

●デモプレイ後ほとんどの人が立体に感動していたよ

©Nintendo

ココロおどるソフトがいっぱい！同時購入1位は『レッドアラーム』だ!!

前にある〝どうして買ったの?〟という質問に、「ピンボールのソフトがあったから」という答えがあったとおり、本体を買うかどうかは、ソフトで決まる。そんな、気になるソフトの人気を調べたぞ。

Q. 発売予定ソフトで気になるものは?

7月21日時点で発売予定のソフトは全23本(P.33左下を参照)。その中で、やってみたいソフトはどれか選んでもらったぞ。まだ情報がタイトルのみで、どんなゲームかわからないものもある。それでも、〜のソフトだからや、タイトル名だけで「こんな感じかなぁ」と想像できる範囲で選出してもらったよ。10位までをランキングしたので、何を買おうか迷ってる人、参考にしてみてね。

Q. VBといっしょに買ったソフトは?

本体があってもソフトがなきゃ遊べない。VBと同時発売されたソフトは全部で5本。おもしろそうと思わなきゃ買わないはず。そこで、VBといっしょに買ったソフトの人気ランキングを行ったよ。

ソフトによって心が動くかもね

全部で43人に聞きました

発売予定ソフト人気ベスト10

1位	マリオクラッシュ(任天堂)	18人
2位	バーチャルプロ野球'95(ケムコ)	16人
3位	T&E ヴァーチャル ゴルフ(T&Eソフト)	12人
3位	スペースインベーダー(仮称)(タイトー)	12人
5位	V-テトリス(BPS)	11人
6位	ワリオクルーズ(任天堂)	8人
6位	バーチャルジョッキー(ライトスタッフ)	8人
6位	バーチャルボウリング(アテナ)	8人
9位	バーティカルフォース(ハドソン)	7人
10位	インスマウスの館(アイマックス)	6人

同時購入ソフトベスト5

1位	レッドアラーム(T&Eソフト)	26人
2位	マリオズテニス(任天堂)	25人
3位	ギャラクティック ピンボール(任天堂)	15人
4位	テレロボクサー(任天堂)	12人
5位	とびだせ! ぱにポン(ハドソン)	4人

ホールの起伏やボールの動き、周りの自然もすべて立体!!

「テレロボクサー」。目の前で自分のパンチが炸裂するぞ

※どちらも、該当するすべてのタイトルを選んでもらいました。発売予定ソフト人気ベスト10は、全部で23タイトル(7月21日現在)から選んでもらった結果です。

同時購入ソフト上位2位

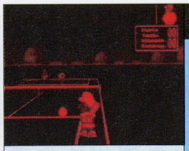
1位 レッドアラーム

T&Eソフト
発売中
4900円

ステージに吸い込まれていく感覚の中、自機を自由自在に操り敵を撃ち倒しながら進んでいく。アイテム入手でパワーアップも可能。

2位 マリオズテニス

任天堂
発売中
4900円

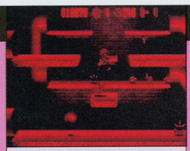


自キャラの動きに合わせてコートが前後にズームする超リアルなテニスゲーム。ルイージやヨッシーなど、7人のキャラが登場。

発売予定ソフト上位2位

1位 マリオクラッシュ

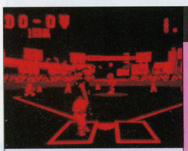
任天堂
発売日未定
4900円



ノコノコを一度踏みつけて甲羅のなかに閉じ込め、それを武器にして敵に投げつけるアクション。4ステージに1度、氷の面がある。

2位 バーチャルプロ野球'95

ケムコ
発売中
5480円



バッターボックスからの視点は、実際の球場を思わせるほどのグラウンドの広がりを感じさせる。投打時のボールの動きも、リアルだ。

緊急特報!! VB国際化近し

ラオックスのレジで、なにやら目立つ人たちがいる。そう彼は、見るからに〝ふぁーりなぁ〟(外国人旅行者)だった。VBって、外国でもウワサになってるの? 興味津々。幸い隣には通訳もいた。よし、ゲットだっ! ラッキーにもインタビューのOKが。さぁ、VB国際化の幕開けだぁ〜!!

VB地球を半回転

ブラジルでは売ってないからビックリ

—どこの国のかたですか?

ふぁーりなぁ(以下、ふ):ブラジルです。

—日本に比べて、ブラジルのゲームの普及率はどの程度ですか?

ふ:ここ程じゃないけどね。僕たちの持っているゲームはすべて日本のものだよ。

—子供だけでなく、あなたのような大人も、プレイされるのですか?

ふ:ええ。

—VBってむこうでも?

ふ:売ってない。だからビックリしたんだ。

—買う前に1度プレイされましたか?

ふ:自分で確かめたかったからね。

—それでは、プレイされてからどのような感想をお持ちですか?

ふ:すごくいいね。興奮する。

—ふだん、どのようなゲーム機をプレイされてますか?

ふ:〝セガ〟のゲームをやってるよ。初めに買ったゲームが〝セガ〟だったんだ。ソフトは、25本くらいもっているけど、いずれも〝セガ〟か〝任天堂〟だよ。

—格闘ゲームとかが、好きなのがしら?

ふ:ええ。さっき探したけどないね。残念だよ。

—今日は、どういったソフトをお買いもとめになったんですか?

ふ:「ピンボール」(『ギャラクティック ピンボール』)、『マリオズテニス』、あと『シューティング』(『レッドアラーム』)。

—それでは、このゲーム機はブラジル人にウケると思いますか?

ふ:ええ。

—VBを持ち帰ったら、みなさんに勧めますか?

ふ:そんなには勧められないな。高いからね。アメリカに入ってくれば半分ぐらいの価格じゃないかな。みんなアメリカで買うと思うよ。簡単にとても安く手に入るんだ。

—アメリカではなく、ブラジルで売られたらどうですか?

ふ:買うと思うよ。ゲームはおもしろいからね。もちろん日本より安くなればだけど…。

©Nintendo・T&E SOFT INC.・KEMCO

買ったからには期待しちゃう!! おもしろいソフトをたくさん出して

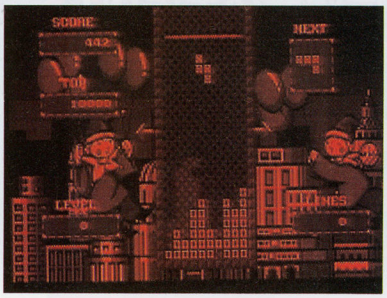
当然、この日に購入した人は、限られたソフトでデモプレイをやった人や、プレイしたことない人ばかり。買ったからにはこれからに大きな期待をしているはずだ。そこで、やりたいソフトのジャンルとVBに望むことを聞いてみた。ユーザーの希望がかなえられればVBの普及率アップまちがいなし。ここ、メーカーさん要チェック!!

Q. プレイしてみたいジャンルは?

①シューティング
②スポーツ
③アクション
④シミュレーション
⑤麻雀

この5つが、数字順に多かった。ちなみに、シューティングはすでに発売されている『レッドアラーム』がオススメだ。右のページに紹介があるので読むべし。

- ●『インスマウスの館』をはやくプレイしたい
- ●『V-テトリス』を待ちます



◎どんな立体感だろう『V-テトリス』

◎リーチがリアルでうれしさ100倍。相手のロンは悔しさ1000倍『バーチャルダブル役満』だ

◎3Dダンジョン中を魔物から逃げまわり、出口を探すアドベンチャー『インスマウスの館』

すでに、タイトルが発表されているものを心待ちにしている人も。ほかにも続々とおもしろげなソフトが発売予定となっているよ。左下のカレンダーを見てみよう!!

- ●『かまいたちの夜』のようなもので、死体とかがゴーって出てきたらコワイと思う
- ●『DOOM』ライクなシューティング
- ●『ドラクエ』やりたい

何人か、具体的にタイトルをあげてくれた。どれも、迫力がありそう。1つ難点をいうと、画面が赤一色だってことかな。だって、血が流れようが鼻水垂れようが全部真っ赤なんだもん。でも、みんなが望む楽しいソフトがいっぱい出ればいいよね。

死体とかがゴーって出てきたらコワイと思う

Q. これからのVBに望むことは?

- ●ソフトの充実
- ●カラー化
- ●3Dでなければならないものを出してほしい
- ●立体画面を活かして、迫力のあるソフトを出してほしい

ゲームの命といっても過言ではないほど、ソフトの出来は重要だ。カラーになったら、プレイ可能なソフトの幅も広がるだろうね。

- ●軽量化。もっと小さくして軽くなって小さければ、もっと屋外で手軽に遊べるよね。
- ●対戦シューティングを出してほしい
- ●1人だけじゃなくて、みんなでやりたい

これ、もしかしたら実現するかもしれないぞ! 下の表の〝VB周辺機器情報〟にあるように、通信ケーブルの発売予定はある。今のところは、対応するソフトがないだけなのだ。ソフトが予定されていないのに発売してもしょうがないというわけ。要するに、ソフトハウスさんの頑張り次第ということだね。

将来有望!? VBこれからが勝負

前回と今回のVBレポートを終えて、よ〜くわかったことがある。VBを買うか買わないかは、なによりもソフトの出来いかんということだ。1人でしかできないこと、赤と黒の地味な画面のことなんかは、二の次(改良されることにこしたことはないが)。とにかくおもしろいソフト。VBにしかできない「これぞVBだっ!」とうならせるような、イカしたソフトを、みんなが待ちのぞんでいるのだ。

今、はっきり言ってVBユーザーは少ない。しかし、ここで、世間をあっと言わせるようなソフト(『ストII』しかり、『ドラクエ』しかり)を、この先発売することができたら、VBのゲーム業界での地位が上がるはずだ。そうすれば必然的に、ソフトと共に本体も売れてゆくだろう。今で終わってほしくない。これからが勝負だ!! この勝負は、ソフトハウスの開発力にかかっている。手始めに、通信ケーブル対応のソフトを発売してほしい。あんなにも、格闘アクションをやりたがっている人がいるのだから。まだまだ、無数の可能性を秘めているゲーム機VB。今回のこの記事がVBの発展に少しでも力になれればうれしいなあ。

VB周辺機器情報

- ●ACアダプタ(1500円)発売中……SFC、FCのACアダプタと共用できる。ACアダプタのほかに、ACアダプタタップが必要。
- ●ACアダプタタップ(600円)発売中……ACアダプタを使用するのに必要。ACアダプタとACアダプタタップの両方がなければ遊べないので注意。
- ●アイシェード(500円)発売中……覗き込む部分の黒いカバー。取り外して洗えるほか、付け替えもできる。
- ●アジャスタブルスタンド(3000円)8月上旬予定……バーチャルボーイの顔の部分を固定するスタンドボード。安定性にも優れ、高さの調節もできる。
- ●ステレオヘッドホン(1000円)8月上旬予定……フェライトコアを取り付けた、バーチャルボーイ専用。普通に市販されているヘッドホンも使うことはできる。
- ●通信ケーブル(価格未定)発売日未定……2台を接続して対戦することができる。

発売予定ソフトカレンダー

マークの説明……★発売メーカー ♣予価 (別)消費税別

8月11日	T&E ヴァーチャル ゴルフ	
11日	★T&Eソフト♣6500円(別)	
	バーチャルプロ野球'95 ★ケムコ♣5480円(別)	
12日	バーティカルフォース★ハドソン♣4900円(別)	
25日	V-テトリス★BPS♣4980円(別)	
9月中旬	スペーススカッシュ	
	★ココナッツジャパン♣4900円(別)	
下旬	ジャック・ブラザーズの迷路でヒーホー/	
	★アトラス♣4980円(別)	
10月13日	インスマウスの館★アイマックス♣4900円(別)	
未定	ヴァーチャルフィッシング	
	★バック・イン・ビデオ♣5800円(別)	
	プロテウスソーン★ココナッツジャパン♣未定	
11月下旬	ニコちゃんバトル★BPS♣未定	
未定	バーチャルLAB ★J・ウイング♣未定	
12月未定	ドラえもん(仮称)★エポック社♣未定	
	ナイトランディング(仮称)★POW♣未定	
	バーチャルジョッキー★ライトスタッフ♣未定	
	バーチャルブロック★ボトムアップ♣5300円(別)	
	妖獣学園(仮称)★J・ウイング♣5900円(別)	
2月未定	アウト オブ ザ デスマウント(仮称)	
	★J・ウイング♣未定	
	シグナル・ライト(仮称)★J・ウイング♣未定	
発売日未定	インターセプト(仮称)★ココナッツジャパン	
	SDガンダム ★バンダイ	
	サンディズポイント(仮称)★ココナッツジャパン	
	スペースインベーダー(仮称)★タイトー	
	バーチャルダブル役満★パップ	
	バーチャルバトルボール★ヘクト	
	バーチャルボウリング★アテナ	
	バーチャルボンバーマン★ハドソン♣5800円(別)	
	マリオクラッシュ★任天堂	
	ワリオクルーズ★任天堂	

©1987 Elorg./1989 Nintendo./1995 BPS.All rights reserved. Tetris®. is a registered trademark of Elorg. V-Tetris is a registered trademark of Elorg. Original concept by Alexey Pajitrov. • I'MAX/BE TOP • VAP INC.

スーパーファミコン放送のスタジオと読者をつなぐ情報局の出張版！

ファミマガ

サテラビューステーション

8月13日～8月26日情報号

TOPIC1 『BSゼルダの伝説』最新画面をキャッチ！

8月6日からいよいよ始まった、夏休み一番の期待作『BSゼルダの伝説』。前号でも紹介したから、もちろん今頃はみんなプレイしているよね！「まだプレイしていない」っていう人は、今回掲載する写真を見て考えを改めよう。

このファミコンの『1』を彷彿とさせる画面構成もさることながら、音声放送によって次のイベントが知らされるという、緊張感のある展開がたまらなく面白いぞ！

●『BSゼルダの伝説』のプレイ画面。主人公キャラは、ちゃんと君自身になっているのだ

●全国一斉に8つの「トライフォース」探しを展開する。今からでも遅くない、君も参加しよう！

狙え！メモリーパック

最近配信されるデータは、容量が大きくて何かと困りもの。どうしても受信したい番組があるとき、メモリーパック1個じゃ不便でしょうがないよね。（実は編集部でもそれが悩みの種だったりする。）

今回の『BSゼルダの伝説』音声連動イベントでは、イベントの上位入賞者50名と抽選の50名、合わせて100名にメモリーパックをプレゼント。抽選50名の応募の受付けは8月28～31日と4日間だけだから、番組を忘れずにチェックして応募しよう。

攻略のカギは音声放送!?

ゲーム本編のほうに夢中になって、音声放送のほうをちゃんと聞いてなーいなんて人いない？ このイベントでは、音声放送の果たす役割がかなり大きい。スタジオで同時にプレイを進めるパーソナリティから、意外なヒントが提供されることもあるらしいぞ。

●ゲームに関することはモチロン、楽しいおしゃべりも聞きたいね

『BSゼルダ』イベント日程

8/13(日)	『BSゼルダの伝説』第2話放送。時間は18：00から19：00。成績マガジンのほうもチェックしつつ、プレイしよう
8/20(日)	『BSゼルダの伝説』第3話放送。時間は18：00から19：00。早く家に帰って、電源入れて待機しておくこと
8/27(日)	『BSゼルダの伝説』第4話放送。時間は18：00から19：00。いよいよ最終話。ラストの展開はここでは言えないっ！
8/28(月)	街の広場に設営されていた、イベント用のテントを撤去。メモリーパック懸賞の応募受付つけを開始
8/31(木)	メモリーパック懸賞の応募締め切り（当日消印有効）。イベント成績マガジンの放送が終了される
9/18(月)	かべ新聞ビルにて、成績の集計結果をまとめた入賞者発表が行われる。自信のある人は確認するべし

TOPIC2 今、一番ホットな20分番組がコレ！

連日続く真夏日のなか、今日も元気に放送をお届けする「夏休みの王様」。今、この「夏休みの王様」で一番ホットな注目番組といったら？（聞き耳を立ててる）そう、誰が何て言ったって「任天堂アワー」に決まってるよね。

毎週木曜から土曜の、18時20分から18時40分に放送されているこの番組は、プレイヤー参加型の企画をメインに構成されている。そのなかでも特に注目したいのが、金曜日放送の「サテラQ」。内容はよくある〝4択クイズ〟なんだけど、正解をパスワードの形でプレイヤーから募集するなど、いろんな企画を準備中なのだ。

任天堂アワー（毎週木曜～土曜 18：20～18：40）

土曜 ワイワイチェック

●「ワイワイチェック」は、スピードと観察力が勝負の世界だ

金曜 サテラQ

●日本一の雑学博士は誰？ なまはんかな知識では痛い目見るぞ

木曜 ワリオの森 パーフェクトガイド

●近々全国選手権第2弾も行われる予定。さらなる高みを目指せ！

参加するほど楽しい

木曜日の「ワリオの森パーフェクトガイド」以外の2つの番組は、〝全国規模での同時性〟を体感できる数少ない番組だ。

「わいわいチェック」では、まちがい探しの得点を競い合う全国的なイベントを。「サテラQ」のほうでも、前述のパスワード形式を始めとした、いろんな方法でのプレイヤーの参加を企画中。詳しいイベントの日程などは、分かり次第、当コーナーで知らせていくので、それまで脳を鍛えて待つべし！

●ゲームで遊んだあとは、ハガキでもって参加する。これが正しいサテライフなのサ

おてがみプリーズ

毎度プレイヤーのみなさまの温かい眼差しと、衛星電波によって支えられているFSS。わが情報局では、そんな心優しきプレイヤー諸兄からのハガキを、今か今かと手ぐすねひいて待っているところ。「こんなことが知りたい」とか「あんなことをやれ」などなど、誹謗中傷以外ならなんでもOKなので、よろしく。

ハガキのあて先 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ編集部 FSS事務局

©Nintendo

サテラビューに興味を持った人は

「スーパーファミコン放送」を受信するために必要な「サテラビューセット」は、通信販売で入手できます。詳しい内容については、「任天堂サテラビューセンター」にお問い合わせください。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です

PROGRAM

夏休み特番 一気読み！

SFC放送は「音声放送」と「データ放送」の2つに分かれている。データ放送は、お昼の12時から夜中の2時までフルタイムで流れているが、音声が放送されるのは夕方4時から7時までの3時間の間だけ。そして、この時間帯の放送は音声とデータが連動して送られる。つまりこれが、パーソナリティのおしゃべりとゲームを同時進行で楽しめる「スーパーファミコンアワー」となるのだ。

現在の「夏休みの王様」の番組編成は8月31日まで。のこり半月、しっかり楽しもうね！

データ放送のしくみ

「夏休みの王様」期間中は、データ放送の編成が特別なものになっている。データの更新サイクルを30分とし、基本的にはじめの10分で、その後配信するゲームの「取り扱い説明書」「マガジン」を流し、その後の20分でゲームデータを放送する仕組みになっているのだ。

午後4時から7時までの「夏休みの王様」では、音声放送に合わせた内容のデータが。取説マガジンの隣りの枠で放送している、「マガジン」も充実しているぞ。

一日のデータ放送の流れ（例）

12:00	ゲーム取説マガジン	
10	ゲーム	
30	⋮	
16:00	夏休みの王様	
19:00	ゲーム	
21:30	取説マガジン	マガジン
40	ゲーム	
24:00	取説マガジン	メディア～
25:40	⋮	
26:00		

データ放送リリース状況 8/13(日)～8/26(土)

8/13(日)

8月13日のゲームのラインナップは、『ぱにっくボンバーW』『超原人2』『ビッグ一撃パチスロ～』などだ。また、18：00からは『BSゼルダの伝説』の第2話が放送される予定だ

8/14(月)

今日から配信される予定の『学校であった怖い話』は、今もっとも旬なデジタルホラー。ちょうど今日9話が放送予定の『百物語』と合わせて、真夏の恐怖体験2連発！

8/15(火)

サテラビューオリジナルゲーム『ピコピコパイレーツ』以下、『忍たま乱太郎』『常勝麻雀天牌』などが配信。さらに、『忍者龍剣伝～巴』のお試し版が登場する予定だ

8/16(水)

以前「ゲーム虎の大穴」の「クロノ・トリガー」特集のときに放送された3つの"特別編"が再放送される。『クロノ』ファンはもれなくチェックするべし。時間は14：30からだよ

8/17(木)

オタクマンフリークお待ちかねの、「オタクマンビューティー」は本日24：00以降、放送終了までに計4回放送される。マガジンのなかでも今一番の注目番組だぞ！ 見逃すなよ

8/18(金)

本日より、サテラビューオリジナルゲームの『うまたろう大冒険』が配信される。市販のものとは一味違う、オリジナルゲームを堪能しよう。そのほかには『百物語』第10話など

8/19(土)

『ハーメルンのバイオリン弾き』のほか、配信されるゲームのラインナップには、それほどの変化なし。昨日からの『うまたろう』は引き続き登場。やり逃した人はチャレンジ

8/20(日)

日曜日は、誰が何といっても『BSゼルダの伝説』に決まり！ 今日は、第3話が放送されるぞ。音声放送との連動番組だから、放送開始の18：00からはサテラの前でスタンバイ

8/21(月)

『らんま1/2奥義邪暗拳』『キャラバン・シューティング』など、今週からゲームのデータがリニューアル。レギュラーものと合わせて、バリバリプレイしちゃうのだ～！

8/22(火)

火曜日のマガジンは、「リリー劇場」のまんが版の新データが登場。実写のエグさとはまた一味違った、シュールな大人の味。24：00以降は、この番組のために空けておこう

8/23(水)

今週は、『実戦麻雀必勝法』『ビッグ一撃パチスロ～』など、ちょっとアダルト向けのソフトも充実。アクションなどもいいけど、たまにはこういうゲームもよかったりするよね

8/24(木)

木曜日の「メディアチンパンジー」は、言わずと知れた「オタクマンビューティー」だ。『百物語』の再放送など、今日はマガジンタイプの番組を受信するのがよさそう

8/25(金)

24：00以降の「メディアチンパンジー」。金曜日の内容は、街のあらゆる情報を提供する街マガ。噂ハンターとしての使命を忘れがちな昨今、初心に帰って情報収拾でも…

8/26(土)

今日も、ゲームデータの内容は昨日とほぼ変わらず。『怖い話百物語』は8話と9話の再放送だ。こんな日は、レギュラーゲームにハマってみるのがナイスな選択というもの

スーパーファミコンアワー週間スケジュール8／13～8／26

夏休みの王様

	日	月	火	水	木	金	土
16:00	00 狼が来た／ 司 泉谷しげる 浜崎あゆみ	00 月曜ワイド 司 伊集院光	00 火曜ワイド 司 爆笑問題	00 水曜ワイド 司 しましまんず 鈴木紗理奈 20 ウチにおいでよ／ 司 穴井夕子 50 水曜ワイド	00 木曜ワイド 司 爆笑問題 20 素敵に片想い 司 細川ふみえ 50 木曜ワイド	00 金曜ワイド 司 松本梨香 三重野瞳 20 明日になれば… 司 裕木奈江 50 金曜ワイド	00 土曜ワイド 司 爆笑問題 20 夕暮れ ストリートキッズ 司 内田有紀 50 土曜ワイド
17:00	00 サバチーチ・ カレッジ 司 タモリ	17：20 ヒット・ギャング 50 月曜ワイド	17：20 ヒット・ギャング 50 火曜ワイド	17：20 ヒット・ギャング 50 水曜ワイド	17：20 ヒット・ギャング 50 木曜ワイド	17：20 ヒット・ギャング 50 金曜ワイド	司 爆笑問題
18:00	00 夏休みの王様 ゲームスペシャル	00 虎の大穴 1 20 ソフトハウス・アワー 40 虎の大穴 2	00 虎の大穴 1 20 ソフトハウス・アワー 40 虎の大穴 2	00 虎の大穴 1 20 ソフトハウス・アワー 40 虎の大穴 2	00 虎の大穴 1 20 任天堂アワー 40 虎の大穴 2	00 虎の大穴 1 20 任天堂アワー 40 虎の大穴 2	00 虎の大穴 1 20 任天堂アワー 40 虎の大穴 2

曜日別番組内容詳報

「ゲームスペシャル」
期待の「BSゼルダの伝説」は、13日に第2話、20日に第3話が放送される。日曜の18：00～19：00は、テレビの前から離れられない！

「月曜ワイド」
ラジオ番組は大得意という伊集院光のゲーム観に、興味津々

「ソフトハウス・アワー」
ハドソン担当の月曜日は、イッツ『鮫亀』タイム／ なのだ

「火曜ワイド」
奇妙な企画も要注目の、爆笑問題ワイド。2人のトークは今日も大爆走する！

「ソフトハウス・アワー」
ドラクエ情報が知りたきゃこれを聞け！

「水曜ワイド」
そろそろ番組になじんできた3人。トークの掛け合いも聞きごたえあるぞ

「ソフトハウス・アワー」
スクウェアの最新情報はココに集まる

「任天堂アワー」
木曜日は〝ワリオの森パーフェクト・ガイド〟。全国大会の予定も近付いているので、ここで十分修行して大会に備えるのだぁぁ！

「金曜ワイド」
唯一女の子だけでお送りする、金曜ワイド。松本梨香&三重野瞳チャンの声に聞きほれたいとゆー、そこのキミはかかさずチェックしよう

「ストリートキッズ」
世界最強のスーパーエクセレントダイナマイツアイドル、有紀ちゃんに従え／

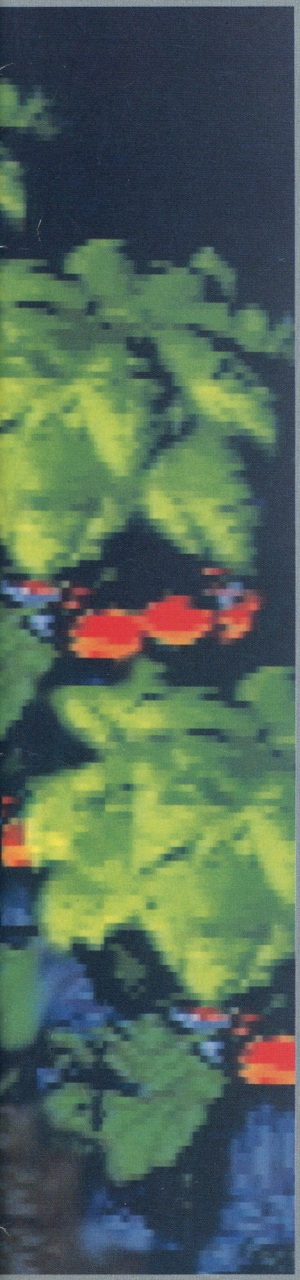
「任天堂アワー」
今週もまちがい探しワイワイチェック／

※「スーパーファミコンアワー」は無料放送（ノンスクランブル）です。衛星放送5チャンネルを選び、「独立音声ボタン」を押せば未加入者の方でも聞くことができます。
（注：「独立音声ボタン」の名称はメーカーによって次のような表示があります。●TV／独立●TV／EXTRA●TV／独立●TV／ADD●テレビ独立●オーディオモードA●テレビ音声［ボタン］独立●独立●EXTRA●TV／EXT●独立音声［ボタン］テレビ音声●テレビ－ノーマル－独立－ソフト●TV－独立）

平成7年8月25日発行（隔週金曜日発行）第11巻第15号（通巻230号）

ファミリーコンピュータ Magazine

8月25日号特別付録①



夏の任天堂 Nintendo

まるごと攻略ブック