

# バーチャルボーイ通信

任天堂の放つ世界初の立体視ゲームマシン

1995年 8月号増刊 **420円**

**今夏発売  
ソフト10本  
徹底紹介**

- 1 マリオスネークス
- 2 ギャラクティックピンボール
- 3 テレロボクサー
- 4 レッドアラム
- 5 とびだせ バエモン
- 6 バーチャルフォース
- 7 バーチャルプロ野球ほか



バーチャルファイティング  
インマウスの館  
バーチャルボリング  
……ほか多数  
バーチャルダブル役満  
ジャックフロスの迷路でヒーロー

続々登場!! 新作ソフト最新情報

ソフト大プレゼント  
バーチャルボーイ発売記念号



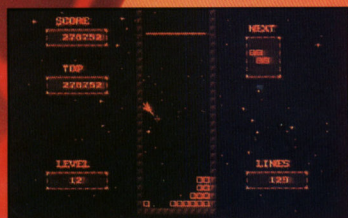


# バーチャルな世界がテトリス

# V・TETRIS

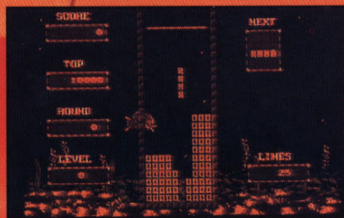
## V・テトリス

エンドレスで遊べるモードA



このモードはラインを消していくとどんどんスピードが速くなるエンドレスタイプのテトリスだよ。スピードの遅いうちはとんとんテトリス（4ライン消し）してハイスコアを狙っていこう。

レベル・ラウンドが選べるモードB



レベルとラウンドがあるこのモードではじょじょに難しくなっていくテトリスが遊べるぞ。慣れないうちは難しいレベルから初めていくのがクリアの秘訣！？

新登場のループテトリスが遊べるモードC



これはバーチャルボーイオリジナルのモードだ。バーチャルボーイならではの立体画面でテトリスを遊ぶにはこのモードがいちばん。このモードでは、何とフィールドを左右に動かして最高22ラインも消すことができるらしいぞ。



# を変えた。



## あのテトリスがバーチャルボーイソフトになって新登場。

うわさのニューハード、バーチャルボーイにテトリスが3Dアクションパズルになって帰ってきた。

注目は何といてもバーチャルボーイ版オリジナルモード「ループテトリス」。今までになかった表と裏のフィールドでテトリスをプレイできるんだ。もちろんノーマルのテトリスもプレイできる充実の3モード。バーチャルボーイの迫り来る立体フィールドが、テトリスをさらに熱いパズルゲームへと進化させた。

パズルファン待望のソフト「V・テトリス」いよいよ新発売。

★クイズに答えて **TETRIS** バッジをもらおう★  
キラキラ光るオリジナル  
**フラッシュバッジプレゼント**

**Vテトパズル**

写真の、超カッコイイ  
バッジがもらえるぞ！

**500名に  
プレゼント!**

**ルール**

- 7種類のブロックをうまく組み合わせて上のパズルを全て埋めてね。
- ブロックはそれぞれ1度きりしか使えないよ。
- ブロックは7種類せんぶ使ってね。

**応募方法**

「V・テトリス」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに上の「Vテトパズル」の答えを書いて返送してください。宛先はハガキに印刷してあります。

**締切**

1995年9月30日(土) 消印有効

**抽選・発表**

クイズ正解者の中から抽選の上500名様に写真のバッジをプレゼント。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

**問い合わせ先**

詳しくはキャンペーン事務局までお問い合わせ下さい。(クイズの答えに関しては一切お答えできませんのでご了承ください。)

**045-475-3714** ※電話番号はお間違えなく!

●イベントのお知らせ

8月10・11日に開かれる「テレビゲーム博'95夏の陣」(福岡・シーホークにて)のバーチャルボーイコーナーで「V・テトリス」を誰よりも早く見る事ができるぞ。イベントに関するお問い合わせは上記のキャンペーン事務局と共通の電話番号だよ。

# 8/25発売予定

## 予価¥4,980(税別)



株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.  
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711  
品質管理部 TEL.045-475-3715



# あっぱれ

## バーチャルボーイの最強アイテム発進。

### あっぱれ すっぱー

空前の超立体高速3Dシューティングゲーム  
T&Eソフトの3Dテクニックを駆使した超立体高速3Dシューティングゲーム。かつてない異次元空間での迫力バトルが展開します。

### ほんとに すっぱー

カメラ移動による自由自在の視点切り替え  
4種類の視点にカメラ位置を移動することができるので、ゲームを4倍楽しむことができます。

### こいや すっぱー

モーフィングによるキャラクター変形  
最先端CGテクニック「モーフィング」を導入し、敵キャラクターが、生きているかのように滑らかに変形します。

### とことん すっぱー

ゲームプレイを再現できるリプレイモードを搭載  
ゲームプレイを移動カメラで再現、プレイ中とは違った視点でバトルの様子を眺めることができます。

これが超仮想空間3Dシューティング!



1995 ©T & E SOFT Inc.

T&E SOFT





ヴァーチャル3Dシューティング

# レッドアラーム<sup>TM</sup>

7/21<sup>FRI</sup> TAKE OFF!!

標準価格 **4,900円** (税別)

株式会社 ティーアンドイーソフト

本社 / 〒465名古屋市長東区照が丘10番地 TEL(052)773-7757

**VIRTUAL BOY<sup>TM</sup>**

バーチャルボーイ は任天堂の商標です。



# この夏、角川アニメ が熱い!!

8月5日  
全国洋画系にて  
ロードショー!



## 同時上映 はじまりの 冒険者たち

レジェンド・オブ・クリスタニア  
ロードスに続く水野ワールド映像化!!

©1995 水野良&グループSNE/「クリ  
スタニア」制作委員会

＜キャスト＞リナ＝インバース：林原めぐみ・白  
蛇のナーガ：川村万梨阿  
＜スタッフ＞総監督・脚本：山崎かずお・監督：  
渡辺ひろし・キャラクターデザイン・作画監督：  
吉松孝博・美術監督：竹田悠介・アニメーシ  
ョン制作：J. C. スタッフ  
＜月刊ドラゴンマガジン連載・富士見ファンタジ  
ア文庫刊／富士見書房＞  
原作／神坂一 イラスト／あらいすみるい  
©1995神坂一・あらいすみるい／「スレイヤ  
ーズ」制作委員会

大画面にリナの攻撃呪文、爆発!!

# スレイヤーズ

「スレイヤーズ」のすべてを手に入れろ!

### ノベル



#### ●富士見ファンタジア文庫

スレイヤーズ9 [シリーズ第2部スタート!!]

### ベゼルドの妖剣

著者／神坂一 作画／あらいすみるい  
光の剣を失ったガウリイのために、リナは新たな剣を探す旅に出るが……ス  
レイヤーズ「スレイヤーズすべしやる」シリーズ既刊15点発売中!

### コミック



#### ●ドラゴンコミックス

あらいすみるいが描く「スレイヤーズ」/

### スレイヤーズ

原作／神坂一 イラスト／あらいすみるい  
ファン待望のコミックス化!! 美少女魔法道士リナと傭兵ガウリイが巻き起こ  
す珍騒動・大騒動!! 二人の旅はどこまで続く?



#### ●角川コミックス ドラゴンJr.

月刊コミックドラゴンにて好評連載中!!

### 戦え!スレイヤーズ

原作／神坂一 作画／義仲翔子  
史上最強の天才美少女魔法道士リナ＝インバースが華麗に活躍、お供のガウ  
リイ引き連れて、お宝探しにLet's GO!

### ゲーム

#### ●富士見ドラゴンブック

汎用RPGシステム(MAGIUS)で楽しむスレイヤーズの世界!!

### スレイヤーズRPG

ナーガ様といっしょ♡(好評発売中/  
オーバーレシジョン  
だんちゅん大作戦/7月発売予定)

※「スレイヤーズRPG」をプレイするためには「MAGIUSスタートブック」が必要です。

### その他いろいろ

#### ●ドラゴンマガジンコレクション

あらいすみるいのイラスト満載!! 豪華ガイドブック

### スレイヤーズDX

ドラゴンマガジン編集部・編  
(7月発売予定)

この一冊で、TVシリーズのすべてがわかる!

### 必勝!スレイヤーズ①

ドラゴンマガジン編集部・編  
(8月発売予定)

劇場版スレイヤーズのすべてを紹介!

### 劇場版スレイヤーズ大百科(仮)

ドラゴンマガジン編集部・編  
(近日発売)

神坂一  
水野良

激突!!

2大

ファンタジーフェア

7月、全国書店にて開催!!

(角川書店  
富士見書房  
主編の友社) 共同企画





月刊ファミコン通信 増刊

バーチャルボーイ通信

COVER キャラクターデザイン/松下山 イラストレーション制作/前田裕幸(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY) エアブラシ/三浦健司(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY) デザイン/小林孝幸

徹底紹介1 マリオズテニス

20

徹底紹介2 ギャラクティックピンボール

24

徹底紹介3 テレロボクサー

28

徹底紹介4 レッドアラーム

32

バーチャルボーイエクスペス

8

メーカー200社一斉大アンケート

12

バーチャルボーイのすべて

16

徹底紹介5 とびだせ! ぼにボン

36

徹底紹介6 パーティカルフォース

40

徹底紹介7 バーチャルプロ野球'95

44

徹底紹介8 V-テトリス

48

徹底紹介9 T&Eヴァーチャルゴルフ

52

柴田亜美劇場

56

バーチャル伝言板

60

あれもバーチャル! これもバーチャル?

62

バーチャルボーイの衝撃

66

立体世界の作りかた入門

76

バーチャルコミックパラダイス

78

VRゲーマーズ入門講座

80

読者プレゼント

84

新着ゲーム通信

89

94

緊急速報 マリオクラッシュ



ファミコン通信は  
Act Against AIDSに  
協賛しています。

©1994 ASCII CORPORATION All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including and photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ASCII CORPORATION. 株式会社アスキーの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。バーチャルボーイは任天堂の登録商標です。

発行所 株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎03-5351-8111(大代表)



# VIRTUAL BOY TSUSHIN EXPRESS

7・17  
本体発売直前  
最新情報

## いまからでも間に合う!? 確実に手に入る店はここだ!!

本誌発売日の4日後、7月21日には、いよいよバーチャルボーイが発売になるぞ。この日がくるのを心待ちにしていた人もさぞかし多いんじゃないかな? 発売に向けて盛り上がるバーチャルボーイだけど、はたしてちゃんと手に入るのだろうか? 新しいゲーム機の発売日に徹夜組や大行列はつきもの。もし買えなかったら、つぎの出荷はいつになるのか? いろいろと心配になっちゃうよね。

そこで、バーチャルボーイ通信編集部が総力を結集して、全国の元具店やゲームショップに取材を敢行してみたぞ。

で、結論からいうと、やはり予約をしておいたほうがベターのようだ。「任天堂からの初回の出荷台数は、少なめと聞いてます」(事情通)。「しばらくは反応が静かだったが、店頭体験キャ

ンペーン以来、人気に火がついたようです」。(都内某ゲームショップ店長)。思わずあわてちゃうようなコメントだけど、じゃあ、どうすればいいの!? 「市場の動向をゆつくりと眺めてから、予約受付を開始した店が多いんです。つまり7月から。何軒もこまめに回れば、予約を締め切っていないショップをきつと探し出せるでしょう」(事情通)。いまからでも間に合うかも? がんばって走り回ろう。

それはそうと、どのソフトが評判なのか、気になるところだよな。「マリオステニス」です。ハード1台につき1本の割合で予約が入っていますよ」(ゲームショップ・ブルート)。「『V-テトリス』は元祖を超えたのでは? (ラオックス・ゲーム館)。

発売日に必ず手に入れて、立体的世界を堪能するのだ!



- 7月21日発売 ● 15000円
- 217ミリ×254ミリ×110ミリ
- 760グラム ● ACアダプター
- または単三電池6本使用



行列は  
できるのか!?

バーチャルボーイを求めるユーザーが、電器街を埋めつくすのだろうか?

## バーチャルボーイ予約状況

もうすぐ発売されるバーチャルボーイの予約状況を、量販店、ゲームチェーン店、大手百貨店などに聞いてみたぞ。これで気になるお店の状況もばっちりだ。

ラオックス・ゲーム館 東京・秋葉原のゲームショップ	大型店だけに入荷数は秋葉原イチ。予約は行っていないので当日でも買える。	カメレオン倶楽部 全国にチェーンを持つゲーム専門店	店頭アモ開始後から、予約数が上昇している。ハードの入荷数は未定。
銀座博品館 銀座8丁目	7月から店頭アモと予約を開始。入荷台数は未定だが、予約数はますます。	スタンバイVer.G 大坂・日本橋のゲーム専門店	入荷数は100台を予定。予約はしていない。「V-テトリス」が人気。
ソフマップ秋葉原店 東京・秋葉原に数十店舗を構える大型店	秋葉原で2000台の入荷を予定。「とびだせ!ばにポン」に人気が集まっている。中	三越本店 大手百貨店	予約は行っているが、まだ少ない。店頭では、ゲームを遊べるアモを実演。
奥野商店 東京都千代田区	任天堂の商品の品揃えが豊富。実際に客がハードに触れて予約数が伸びている。	ブルート 全国にチェーンを持つゲーム専門店	入荷台数は全国で2500台を予定し、予約もあり。「マリオステニス」が人気。
メッセサンオー新店 東京・秋葉原のゲーム専門店	ハードの入荷台数は、100台を予定している。予約販売はしていない。	わんぱくこぞう 全国にチェーンを持つゲーム専門店	入荷数は未定で確実に入手するには予約が必要。「パーティカルフォース」が人気。

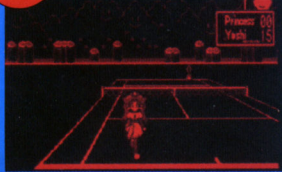


# 発売日まで待てない期待のハードと 同時発売ソフトはこの5本だ!! キミはいったいどのソフトを買う?

前ページにあるように、まもなく発売を迎えるバーチャルボーイ。発売予定のタイトル数も出揃ってきたようだ。前人気では、さすがに任天堂の任天堂のソフトが走っている。



## マリオズテニス



- 任天堂
- 7月21日発売
- スポーツ ●4900円
- 4メガ ●カートリッジ

トーナメントをハードでクリアすると、エンディングで裏モードのコマンドが表示される。裏モードの敵はとにかく強い。



## テレロボクサー

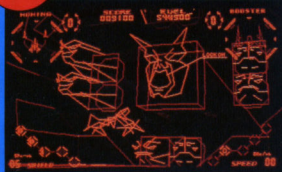


- 任天堂
- 7月21日発売
- スポーツ ●4900円
- 4メガ ●バックアップカートリッジ

お腹の数字がカウントダウンする敵は、その数字がゼロになると爆発する。マシンガンパンチを最初から連発していこう。



## レッドアラーム



- T & Eソフト
- 7月21日発売
- シューティング ●4900円
- 8メガ ●カートリッジ

このゲームは視点切り替えができるのだ。クォータービューの視点にすると、まるでSF映画みたいでカッコイイぞ。



## とびだせ! ぱにボン



- ハドソン
- 7月21日発売
- パズル ●4900円
- 4メガ ●カートリッジ

スーパーファミコン版などでは、6連鎖でイベントが起きたけど、バーチャルボーイ版は5連鎖で見る事ができるのだ。



## ギャラクティックピンボール



- 任天堂
- 7月21日発売
- テーブル ●4900円
- 4メガ ●バックアップカートリッジ

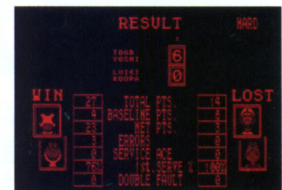
さまざまなボーナスゲームが遊べるぞ。メトロイドの宇宙船に乗っつてのシューティングなんて楽しいものもある。

## 予約で『マリオズテニス』に人気集中!?

バーチャルボーイの本体と同じ日に発売されるのは、左に挙げた5本のソフト。そのなかでも、とくに評判を集めているのが任天堂より発売される『マリオズテニス』だ。おなじみマリオというポピュラーなキャラクターと、これまたポピュラーなテニスをうまく組み合わせた好作品で、バーチャルボーイらしい興行きをうまく表現している。小売店の予約状況においてもダントツの1位で、ハード1台につき、『マリオズテニス』1本といった数字が見られるほどの人気をほ

こっているぞ。  
また同社の『テレロボクサー』も予約状況は上々のようだ。ハドソンの2タイトル『とびだせ! ぱにボン』と『パーティカルフォース』もそれに近い状況らしい。

### マリオズテニス (任天堂)



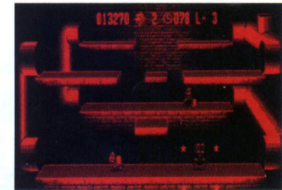
★立体感もゲーム性も/ツッパンにバランスがよく、さらにはキャラクターもよし。

## ちなみにファミ通編集部トップ5は?

我が編集部でも、前人気ランキングを集計してみたぞ。その結果、1位はやっぱり『マリオズテニス』。2位は読者人気でランキング外だった『T & Eバーチャルゴルフ』。これはスポーツゲームが立体視点をもっとも活かしているせいなのだろうか? 3位は『マリオクラッシュ』。なつかしい『マリオブラザーズ』をイメージさせるところがうけているらしい。続いてハドソンの『とびだせ! ぱにボン』が4位。

ついこのあいだまでスーパーファミコン版で遊んでいたのが記憶に新しい。5位は本体同時発売の『パーティカルフォース』。

### マリオクラッシュ (任天堂)



★だんなる立体版『マリオブラザーズ』じゃない。新生マリオの活躍ぶりに注目だ。

## まだある ランク外期待作

### 広い迷宮の冒険『インスマウスの館』



★8月にもいまのところ5タイトルの発売が予定されている。とくに『T & Eバーチャルゴルフ』は、そのなかでも前評判が高い。3Dゴルフを追求し続けてきたT & Eソフトらしい完成度の高さに仕上がっている。



# アメリカでは8月14日に発売 さて、ご当地での評判は？

日本よりおよそ3週間近くのちに、バーチャルボーイがアメリカでデビューを飾るのだ。記念すべき発売日は8月14日。価格はソフト1本つきで179.79ドル(約15000円)と、日本とあまり変わらない感じなのだ。ソフト価格39.95ドルは日本円で3400円と、こちらは少々低めの設定で、なんともうやまいし。

さて、バーチャルボーイのアメリカでの人気ぶりはいかかなものなのだろうか？ ちょっと古い話になるけど5月11日～14日、ロサンゼルスで開かれたE3という世界最大のテレビゲーム展示会での評判をレポートしてみよう。アメリカのゲームショーでの公開はこれで二度目

になるのだが、体験ブースには長蛇の列ができるなど、なかなかのもてぶりだったぞ。立体世界を体験済みの人々に話を聞くと、飛び出し具合は認めるものの、赤と黒だけの画面はさみしいとの声が大半を占めたようだ。

同じ会場のなかでセガ・サターンとプレイステーションも発表されていたが、その要因かもね。アメリカ人って、とにかく派手好みらしいからなあ。

しかし、うれしいお知らせも。会期中に『スーパードンキーコング』で有名になった任天堂が、バーチャルボーイに参入するとのニュースが伝えられたぞ。強力な援軍の登場だ。日本でも発売してくれ～！ と切に願う。



◆没頭する黒人女性。その姿は真剣そのもののプレーだったのだ。会場での人気ソフトは『マリオステニス』、『テロロクサー』の順番だったみたい。

表情は真剣そのもの



◆会場で出会ったNOA会長、荒川氏はVBへの意気込みを語る。



◆スーパーNESの『カラーインスタンク』や『スーパードンキーコング2』も発表された。

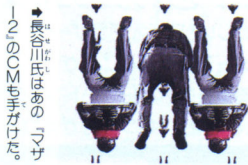
# イメージを全面に押し出した CM制作の裏話を聞く

現在放映中のバーチャルボーイのCMは、もう見たかな。ゲームの画面を一切使わず、ハイセンスな映像だけで魅せる内容に、びっくりさせられたよね。そこで、このCMを作った人にお話をうかがってみたぞ。「任天堂さんとの打ち合わせで、バーチャルボーイの新しい世界を『イメージ』で伝えようという話になりました。(電通大阪支社CMプランナー 長谷川和夫氏)。

映像がつかずからつきへとくり出されるスピード感が特徴的ですよ。『カッコよさそうな、新しい、おもしろそうな雰囲気が出せたかな、と思います』。海外の人々がたくさん登場するのは「CMではよくある手法な



★映像に映さずともカッコいい映像なのだ。



★長谷川氏はあのCMのCMも手がけた。

んですが、海外の人々を起用することで、生活感や特定の年齢向けへのイメージをぼやかしたんです。バーチャルボーイを大勢に遊んでほしいという願いが込められています。うーむ、短い時間にこれだけのメッセージが盛り込まれているんだねえ。

# 全国6000店舗に実機設置 バーチャルボーイを一足先に体験！

バーチャルボーイをぜひ購入したいんだけど、やっぱり一度は体験してみないと……とお悩みの読者に朗報だぞ。実物を手にとって人気のソフトをたづねりて遊べてしまう、なんともうれしいキャンペーンが、任天堂によって現在続行中なのだ。

このキャンペーンは、7月6日から全国2000店舗の任天堂エンターテインメントショップでの開催を皮切りに、10日から全国4000店舗の玩具店、ゲームショップでも行なわれているぞ。計6000店舗での同時開催とはあまりにも大規模で、さすがは任

堂って感じだね。気になるソフトの種類は3本だ。『マリオステニス』、『テロロクサー』、『ギャラクティックピンボール』と、本体同時発売タイトルが試せてしまうわけだ。これは一刻も早く、近くのお店に駆けつけるしかないぞ！



★おなじみの任天堂・エンターテインメントショップ。入り口に設置された黄金のマリオ像が目を引く。



## 立体的な世界をより楽しく快適に 楽しめる周辺機器紹介

バーチャルボーイの発売に合わせて、ゲームをより快適にプレーできちゃう周辺機器が発売されるとのニュースが届いたぞ。今回紹介する5つもの商品の発売元は、すべて任天堂。このハードにかける熱意が伝わってくるかのような数だよな。

まず、本体を購入したのなら絶対に必要なのが、アダプター類。アダプターは本体に同梱されていないので、別に購入しなくてはならないぞ。ふだんからスーパーファミコンとファミコンに使用しているものと同じなので、すでに持っている人は改めて買わなくても大丈夫だ。ただし、そのままだとバーチャルボーイには接続できないので、両方をつなげるACアダプタアップだけは忘れずに買おう。

机の上に置いて覗き込むとどうも肩が凝りそうだ、なんて心配をしちゃう人は、アジャスタ

ブルスタンドがおすすめ。これを取りつければ本体の高さを変更できる。覗き口を自分の姿勢にピッタリ合うように調整すれば、長時間遊ぼうとも、疲れの少ないプレーができるのだ。

バーチャルボーイは楽しいんだけど、どうもあの覗き込み口が汚れてそうで、抵抗があるっていう人は、交換用アイシールドをどうぞ。値段も500円と低価格なので、自分専用のマイ・アイシールドを用意しておくのも、おしゃれで(?)いいかもね。

赤と黒の3D空間により没頭したいという人には、専用ステレオヘッドホンがよさそう。立体音響を十分に満喫するのに、ぜひほしいアイテムだよな。

ほかのメーカーも、バーチャルボーイ対応の周辺機器を現在鋭意企画中! との話なので、一体どんな商品が飛び出してくるか、期待しちゃうよね。

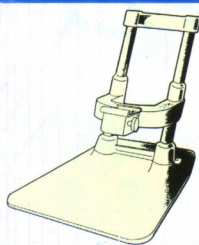
## 現在発売が予定されている周辺機器一覧

### ●ACアダプタ



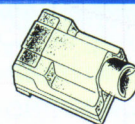
■発売中  
メーカー希望小売価格 1500円(税別)

### ●アジャスタブルスタンド



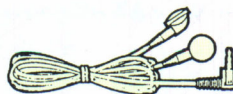
■発売予定日8月上旬  
メーカー希望小売価格 3000円(税別)

### ●ACアダプタアップ



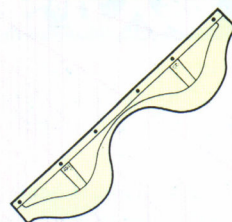
■発売予定日7月21日(金)  
メーカー希望小売価格 600円(税別)

### ●専用ステレオヘッドホン



■発売予定日8月上旬  
メーカー希望小売価格 1000円(税別)

### ●アイシールド



■発売予定日7月21日(金)  
メーカー希望小売価格 500円(税別)

## 『ハドソン夢まつり'95』で バーチャルボーイ・ゲーム大会開催

毎年夏の恒例行事、ハドソン・ゲームキャラバンが、今年は大幅にパワーアップした開催にな

るそうだ。メインである「H I T ENボンバーマン」大会に加えて、ハドソンが秋から冬にかけ



■昨年開催されたハドソン・ゲームキャラバンの模様だ。毎年ここからスゴ腕のプレーヤーが誕生しているぞ。

て発売する最新ゲームのテストプレー&ゲーム大会が体験できるなど、じつに盛りだくさんの内容。バーチャルボーイの『とびだせ! ばにボン』や『パーティカルフォース』も展示されるので、どんなゲームが気になる人は、ここでチェックだ。

## ゲーム大会開催スケジュール

日程	開催地
7月23日(日)	仙台 仙台メイフィアプラザ仙台ワッセ
7月26日(水)	秋田 秋田テルサ
7月28日(金)	札幌 札幌ファクトリーホール
7月31日(月)	新潟 ホテル新潟
8月3日(木)	福井 ショッピングシティベルあじさいホール
8月7日(月)	東京 恵比寿ガーデンホール
8月10日(木)	長野 東急百貨店新館シェルシェ
8月15日(火)	金沢 MROホール
8月17日(木)	名古屋 東急ホテル
8月19日(土)	大阪 MIDシアター
8月22日(火)	広島 ひろしまけんりつひろしまさんぽうホール
8月24日(木)	松山 本町会館テルスターホール
8月26日(土)	高知 こうちけんあんたいくかん
8月28日(月)	長崎 チトセピアホール
8月31日(木)	福岡 福岡ファッションビル



ソフトメーカーから見たバーチャルボーイ

バーチャル  
ボーイ

# メーカー200社 一斉大アンケート

まだ一般ユーザーの手に届いていないバーチャルボーイ。ソフトメーカー側では、この小型ながら32ビットのポテンシャルを秘めたマシンを、どうとらえているのだろう。家庭用ゲームソフトを制作しているメーカー200社に、7つの質問をぶつけてみた。

## 参入が決定しているメーカーは意外に多い

32ビットのゲームマシンであるにもかかわらず小型。ハンディ型でもなく、純粋に据置型ともいえない。まったく新しいハード・デザイン。赤と黒のみの2色の画面。ゴーグルを覗き込む特異なプレススタイル。そして、画面写真だけでは伝えることのできないゲーム内容。まだ、一般ユーザーの手に届くまえから、やや奇異の目で見られている感もあるバーチャルボーイだが、同時にさまざまな面で話題

を集めているのは事実。

そこで、発売を間近に控えたバーチャルボーイに、早い時期から触れる機会が多かったとみられる、ソフトメーカー200社にアンケートを行なった。

その結果、回答数は161社。参入を表明してソフトの制作に入っているメーカーも多いが、いくつかのソフト会社がライセンス契約を結んでいることがはっきりした。今後のバーチャルボーイが見えてきたぞ。



★バーチャルボーイは、ユーザーにどの程度歓迎されているか。メーカーならではの厳しい意見をいろいろと聞いてみた！

## こんな質問をぶつけてみた！

①バーチャルボーイには、どのようなタイプ(ジャンル)のゲームが適していると思いますか？

- A. RPG
- B. シミュレーションゲーム
- C. アクションゲーム
- D. スポーツゲーム
- E. パズルゲーム
- F. ボード/テーブルゲーム
- G. その他

※その他と答えた場合、どんなスタイルのものが考えられますか？ また、珍アイデアなどもありましたらぜひお聞かせ下さい。

②今後、御社はバーチャルボーイのサードパーティとして参入する予定はありますか？

- A. すでに参入を決めている
- B. 参入するかどうかを検討中
- C. まったくの白紙
- D. 参入する予定はない
- E. その他

※その他と答えた場合、どのような予定がありますか？

③仮に参入したとしたら、どのような作品を作りたいと思いますか？ コメントをお聞かせ下さい。

④周辺機器などに関して、「こんなタ

イプのものがあつたら便利」というものがありましたらお聞かせ下さい(たとえば、オフロヤトイレで遊ぶホルダーとか)。

⑤バーチャルボーイの本体価格は、15000円、ソフト1本の平均価格は、5000円以下といったところですが、この価格設定をどう考えますか？

- ハード A. 高い B. 普通 C. 安い
- ソフト A. 高い B. 普通 C. 安い

⑥コントローラーを含めて、バーチャルボーイ本体のデザインは、いままてにまったく見られないタイプのものですが、これについてどのような印象をお持ちになりましたか？ コメントをお聞かせ下さい。

⑦あなたはバーチャルボーイが発売されたら個人的に買いますか？

- A. 買う
  - B. 買わない
  - C. 悩んでいる
- それぞれ理由を教えてください(匿名：匿名社名もありて、ご自由にお答え下さって結構です)。



## 質問1

## どんなタイプのゲームが適していると思いますか?

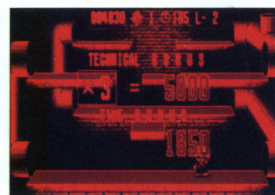
ジャンル別にデータを集計した結果、圧倒的に多かったのがアクションゲームだった。文字情報の多いRPGやシミュレーションゲームなどに比べて、立体であることをうまく利用するにはもってこいと言えるだろう。任天堂の発表しているタイトルのほとんどが、アクションタイプなのもうなずける。

スポーツゲームやパズルゲームといったジャンルも多くの票



★立体かつ活発。それがもつとも適した条件かも(写真は「マリオステニス」)。

を集めた。スポーツは、いままで家庭用マシンでも3D視点が多く使われていたジャンルなので、バーチャルボーイと相性がいいと見る人は多いようだ。パズルはいわゆる落ちものタイプではなく、オリジナリティーあるタイトルが登場してくれるのを待ちたいところ。いままでのマシンでもできるような平均的なゲームばかりじゃ、なんとなく拍子抜けしちゃうもね。



★文字の表現だって工夫すればおもしろくてできる(写真は「マリオカート」)。

## アクションゲームがダントツだ!!

C. アクション	70社	B. シミュレーション	7社
D. スポーツ	36社	G. その他	8社
E. パズル	27社	F. ボード/テーブル	3社
A. RPG	11社		

## そのほかに、こんなタイプも

その他と答えたなかには、具体的なアイデアを挙げてくれたメーカーも多くいた。そのなかでもっとも数が多く、目立っていた意見は、ビデオドラッグのようなタイプのソフトについて。これは立体的で不思議な映像がただ流れるだけで、自分の世界に入り込むためのものだ。ほかに多かった意見は、盆栽を育てることに没入のメディテーションゲームや視力測定・回復ソフトなど、環境ソフトに近いものを期待する声が多かった。3D版動画パズル、まちがひ捜

しゲーム、かつて流行った巨大迷路ゲーム、睡眠学習、プラネトリウム、水族館などの声もあがった。

少数だが、ハードの機能ではなく、構造を逆利用することを考えている意見もあった。赤色をうまく利用したものと、モノトーンを利用したもの、理想的な音像を固定できることを利用したもの、などといったアイデアが見られた。立体ということにばかりこだわっているソフトが、進化しないのでは、シビヤな意見もなかにはあった。

## 質問2

## サードパーティ参入の予定はありますか?

いまのところ、バーチャルボーイに参入を表明している、かつ、発売予定のソフトのタイトルが発表されているメーカーは任天堂を含んで、全14社だ。ところが、参入を決定していないが、まだゲームタイトルを発表していないメーカーがたくさんあることが、今回のアンケートでわかったのだ。そのなかには

カプコンやナムコといった実績のある大きなメーカーもいくつか含まれている。期待したい。

また、参入をいまだに検討中のメーカーが非常に多いこともわかった。今後の市場の動向を見ながら検討する、とコメントしているメーカーも。逆に、参入する予定がまったくないメーカーもいくつかある。



★カプコンだったら「ロックマン」シリーズなんか期待できるかもね(写真は「ロックマンA」)。

★検討中のメーカーも、高品質ソフトが大きなヒットを記録するのを待っている(写真は「デレロボクサー」)。

## 参入予定あり・参入検討中のメーカー

## [参入を表明しているメーカー]

アイマックス  
ITC  
アスミック  
アテナ  
アトラス  
エクシング  
エポック社  
エンジェル  
カプコン

コナツツジャパン  
ケムコ  
Jウイング  
T&Eソフト  
東宝  
トミー  
ナムコ  
任天堂  
バックインビデオ  
バップ

ハドソン  
BPS  
ヘクト  
魔法株式会社  
ライトスタッフ、ほか  
[参入を検討しているメーカー]  
キングレコード  
サミー  
スクウェア  
タイムワナーインタラクティブ

テクノスジャパン  
TEN研究所  
日本テレネット  
日本物産  
パイオニアLDC  
ビクターエンタテインメント  
ビスコ  
ポニーキャニオン  
ホリ電機  
メサイヤ、ほか



## 質問3

## 仮に参入したとしたらどんな作品を作りますか?

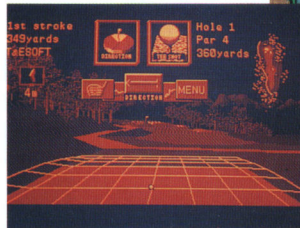
この質問に対しては、非常に現実的な答が多かったのが印象的。というのも具体的なタイトルより、各メーカーの今後のソフト構想に近いものが多かったからだ。なかでも、通信機能さえあれば、それを利用したソフトを作りたいというコメントが多い。いまのところは通信機能を使うソフトの発売は予定されていないし、通信ケーブルの発売も予定されていない。任天堂によれば、対戦型のおもしろいソフトさえ開発できれば、即座にケーブルを発売する予定はあるとのことだ。

赤と黒、2色の制限のもと、きちんとした世界観を作り上げ

る作業が重要だ、との慎重な声も多い。立体、モノトーン、理想的な音像。この3つがバーチャルボーイの特性であり、これを利用してこそいいソフトが生まれる、という意見が慎重派の主流だ。逆に、楽観派というわけでもないが、自社の人気ソフトのバーチャルボーイ版を作りたいというメーカーも少なくはない。具体的なオリジナルゲームの意見でおもしろかったのは、覗き込むスタイルからヒントを得た潜水艦ゲーム、思わず目をそらしたり、本体を持ったままのけぞるようなゲームなど、二次的に体を動かせるゲームさのアイデアが多かった。



◆理想的な意見のなかでも、左眼的に受かったのはレースゲームだ。可能性を感じている人が多いことの裏づけだ(写真「スーパーマリオカート」)。



◆自社の他機種でのヒット作品を移植したり、人気キャラクターを起用することを考えているメーカーも少なくなかった(写真「スーパーマリオワールド」)。

◆3D視点へのこだわりも発想が進めば、まったく違うゲーム性も生まれるだろう(写真「T&Eヴァーチャルゴルフ」)。

## 質問4

## 周辺機器などのアイデアはありますか?

現在発売が予定されている周辺機器はあまり多くない。とくに、ハンディー機とぶつうのゲーム機の両方の性質を持っているバーチャルボーイなのに、持ち運びできそうなアクセサリがない。噂されていた肩に付けるホルダーの話も、いまのところ発売は未定だ。今後、本体が発売になり、ユーザーのニーズが明らかになってくれば、じょじょに周辺機器の発売も見えてくるだろう。

また、数多くの周辺機器を作ってきたホリ電機に聞いてみた

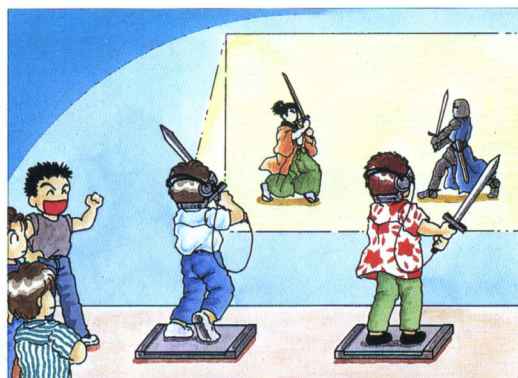
が「いまのところ、バーチャルボーイの周辺機器の発売予定はありません」(広報談)とのこと。

アンケートの答を見ると、実用化されてもおかしくないようなユニークなアクセサリのアイデアをたくさん見ることができた。特殊なコントローラー、大画面プロジェクター、長時間バッテリーなどの意見が主流で、ここでも通信ケーブルの意見は多かった。なかには無線通信のアイデアもあった。屋外で遊ぶのは危険だけど、無線ケーブルはおもしろそうだね。

## こんなアイデアが出てきました

ユニークな話が多かったので、いくつかピックアップしておきたい。本体については、頭に固定するホルダーの意見が多い。とくにヘルメットタイプを支持する人が目立つ。単なる赤と黒ではなく、画面が違う色に見える色めがねとか、内臓スピーカーとリンクさせて使えるサラウンドスピーカーなんて案もあったぞ。そしてコントローラーについて。剣

などの武器とか、バットやラケットなどのスポーツ用などがあってもいいとの意見や、グローブやシューズについての意見もあった。変わったところでは、リラックスして遊ぶための専用リクライニングチェアとか、長時間プレー用の自薬ホルダー、肩もみ機などのお助けグッズなどが見られた。あったらそりゃ楽だけど、ちょっと横濱!!



◆周辺機器の意見が多かったのは、プロジェクター、武器、肩ホルダー、走り計など。全部組み合わせた……。

## 現在発売が予定されている周辺機器

### ●ACアダプタ

発売中(ファミコン、スーパーファミコンと共通)/1500円

### ●アジャスタブルスタンド

8月上旬発売予定/3000円

### ●ACアダプタタップ

7月21日発売予定/600円

### ●専用ステレオヘッドホン

8月上旬発売予定/1000円

### ●アイシェード

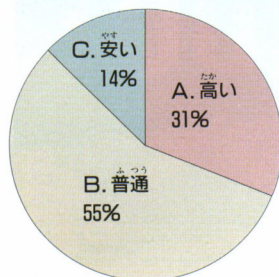
7月21日発売予定/500円



## 質問5

## 本体とソフトの価格をどう考えますか？

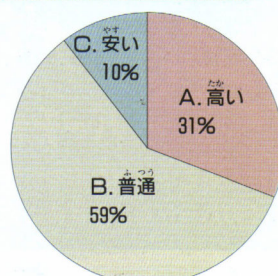
本体15000円は……



任天堂のハード価格設定はいつも絶妙だ。バーチャルボーイも、2色のみの画面表示ながら、ステレオスピーカー、32ビットCPUなど、優れたポテンシャルを持つわりには、15000円という思い切った価格があげはめられている。多くのソフトメーカーでは、この価格設定をどのように見ているのだろうか？

ハード、ソフトともに、ほと

んど変わらない数字が結果として現われている。半数以上の人々が本体・ソフトともに価格に見合った商品、と感じているようだ。高いと思っている人は、安いと思っている人の2~3倍だが、いずれにしろ今後、バーチャルボーイ用に優れたソフトが発売されるようになれば、本体そのものは断然安いと評価されるようにはなるだろう。



ソフト平均5000円は……

## 質問6

## いままでにないデザインについて？

初めてバーチャルボーイの外観が公表されたときには、これが任天堂の新しい32ビットマシン？と多くの人々が驚かされただろう。どう考えても他社の32ビットマシンと同列に語れない風貌だった。32ビットというワフはどうでもいいとしても、いままでのゲームと同じ感覚で遊

べるのだろうか、と疑問もわいてくる。普通の家庭用ゲーム機ではない。かといって純粋にハンディー機とは呼べない。この類をみないデザインをメーカー側はどうとらえているのか？賛成派が反対派を約ひと回りくらい上回った結果が出ている。賛成派の意見はおもに、スマー

ト、可能性を感じる、ひとりで熱中しやすいといったところ。逆に反対派は、色がよくない。携帯性が低い、非アクティブなどの意見が自立的。コントローラーに関しては、手にフィットする、ボタン配置がわかりやすいなど、本体に比べてほとんどが賛成派だった。



## 質問7

## あなたはバーチャルボーイを買いますか？

最後の質問は、ソフトメーカーの一貫としてではなく、個人としてバーチャルボーイを買うか、買わないか、というものだ。結果的に見れば、あまりかんばしい数字ではない。半数以上の人々が買おうとは思っていないからだ。"買わない"と答えた人の理由をいくつか挙げてみよう。

カラーではないから、のぞき込むことに抵抗がある、おもしろいソフトがない、将来性がは

つきりしない、ただ単に立体的らしいというわけではない、リアリティーがあるぶん、気持ち悪くなりそう、など。半数以上は、おもしろいソフトがないことを理由にしていた。現状のラインアップでは、買うに値するものがない。バーチャルボーイでプレーする必然性のあるソフト

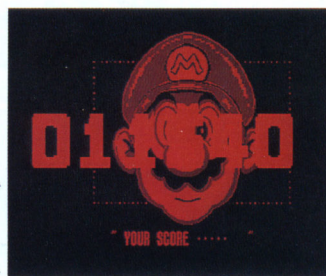
がない。そういったあたりが問題のようだ。逆に"買う"と答えた人は、深い可能性を感じる、立体というだけで未来的な魅力がある、既存のジャンル以外での開発ができるのでソフトの幅が広がっていくのが楽しみ、など、今後に期待する声が多かった。ただ、"まだ悩んでいる"人

を含め、ソフトの質が向上するまで時間がかかるだろうとの意見は共通。

まだまだ小手試し期間が続きそうなバーチャルボーイ。だが、このマシンでなくてはならないようなソフトさえ生まれれば、ユーザーの目を引きつけるだろう。その可能性は大いにある。

A. 買う 19%  
B. 買わない 57%  
C. 悩んでいる 24%

見? バーチャルボーイをさえる出れば、この意



集めるソフトは存在するのだろうか……。





# All About VIRTUAL BOY™

## バーチャルボーイのすべて

なんとも不思議な形をしているバーチャルボーイ。  
そのハード本体をさまざまな角度から見てみよう。

★ゲームを選ぶときは、こんな姿勢になる。本体をテーブルや机の上に置いて覗き込むようにする。



## 未来の双眼鏡のようなフォルムに 32ビットのRISCチップを内蔵する

「開発のきっかけは、バーチャル・リアリティ、そしてハード本体は双眼鏡のようなイメージ」と開発者が語るように、いままでのゲーム機とは一風変わった、未来的なデザインのバーチャルボーイ。ゴーグルのような形をした本体を後ろから見てみるとふたつのレンズがある。このレンズがそれぞれ別の、微妙に違ったグラフィックを同時

に表示することによって右目と左目で見る映像に差が生まれる。これが立体感を作っているのだ。

覗き込めば、そこには赤と黒以外の色は存在しない世界が広がり、ちよつとレトロでファンタジックな印象さえ抱かせてくれる。バーチャルボーイの本当の魅力は、このディスプレイの描く世界を覗いてみなければわからないのだ。



●目の幅調整ダイヤル  
右自用と左自用の、それぞれのモニターの幅を調整するダイヤル。このダイヤルで左右のモニターの幅を自分のいちばん見やすい位置に調整する。

# FRONT VIEW

## DEMO バーチャルボーイ

実際のバーチャルボーイは右の『テロロボクサー』のようにふたつの違った映像を、僕たちの右目と左目に送っている。つぎのページからの4組の写真を平行法で立体視してみよう。遠くを見つめる気持ちで、両目の視線を平行に近づけていけば見やすいぞ。





◆周辺機器は、今後、さらに充実していくだろう。携帯できるホルダーに期待したい。



◆本体のパッケージはこれだ。もうおもちゃ屋さんで見ちゃった人も多いかな。



●ピント調整スライドノブ  
画面のフォーカス(焦点)を調節するツマミ。将来的には本体から外されることになりそう。とのこと。

REAR  
VIEW

## ●バーチャルボーイのスゴイところ

コンピュータ部分	小さなボディのなかには、プレイステーションやセガサターンと同じ32ビットのチップが収められているのだ。
レンズ部分	左右ふたつのレンズがあり、それぞれに別々の画像を映すことによって立体効果が生まれる。
サウンド	ディスプレイをのぞき込むと、スピーカーが耳のそばに位置するため、迫力の立体ステレオサウンドが楽しめる。
電源	単3アルカリ乾電池4本で、約7時間も動作してくれる。
外形寸法	縦217mm×横254mm×奥行き110mm(アイシールド部分含む)
重量	760グラム。小さいながらも、機器が凝縮されていて重い。
ROMカートリッジの外形寸法	縦68mm×横76mm×奥行き6.5mm。薄くて正方形に近い形だ。
本体価格	15000円。高性能コンピュータ部分から考えると低価格。

●ヘッドホンジャック  
音声はステレオで出力されている。本体スピーカーからも音は出ているけど、ヘッドホンで聞けば、迫力が増すこと間違いなしだ。もちろん、本体スピーカーには音量調節ツマミもあるぞ。

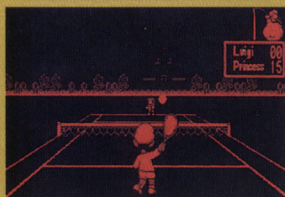
●外部拡張端子  
対戦型のゲームを遊ぶときには、ここに対戦ケーブルを接続することになる。対戦ケーブルは、対応するソフトと同時に発売される予定だけど、詳しいタイトルや発売日はまだ未定だ。

## マリオズテニス(任天堂)

左モニター



右モニター



## ギャラクティック・ピンボール(任天堂)

左モニター



右モニター

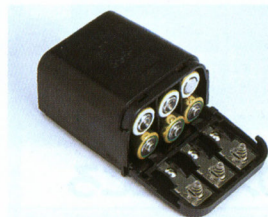




## コントローラー

開発者が“会心の作”という、コントローラー。持つというより、“握る”という感が強く出て、操縦棒のような形をしている。

✦ボタンがふたつについているのも目を引く。『ギャラクティック・ピンボール』や『テレロボクサー』などは、このふたつの✦ボタンがゲーム内容とうまく組み合わせられている好例だ。早く握ってみたいでしょ？



✦電池ボックスは、コントローラーの裏側にある。電池を入れると、ちょうどいい重さになる。



✦実際にコントローラーを握ると、ちょうど両手の人差し指のあたりにし、Rのボタンがある。すべてのボタンがピタッと手に収まる感覚がじつにいい。

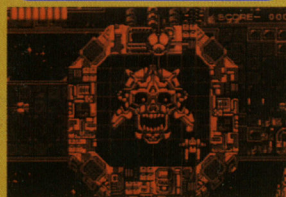


# CONTROLLER FRONTVIEW

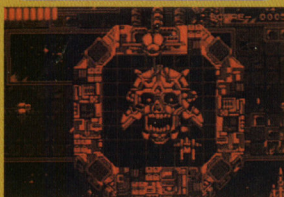
# CONTROLLER RERVIEW

## バーティカルフォース(ハドソン)

左モニター



右モニター



## とびだせ! ぱにボン(ハドソン)

左モニター



右モニター





# バーチャルボーイはこうして立体映像を作り出す

写真ではわからないバーチャルボーイの3D映像。その「立体のからくり」に迫ってみよう。

## ふたつのモニターが立体のポイント

写真を見ただけでは、どこが立体的なのか、いまいわかりづらいバーチャルボーイ。その立体に見える秘訣は、ハードのなかにある。右目用と左目用のふたつのモニターにあるのだ。

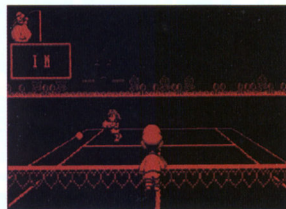
それぞれのモニターが映し出す映像は、実際には微妙に異なるふたつの映像だ。左下の3つの写真は、バーチャルボーイが実際に映し出している映像の例。バーチャルボーイはこんなシステムで、人間の目の「視差」というものを類似的に作り出している。視差とは何かというと、人間の目が実際には右目と左目で、違う角度からものを見ていることから現われる映像のズレ。このズレが、ものを立体的に見るためには必要なのだ。では、な

ぜものを立体的に見るために映像のズレが必要なのか？

試しに、片目をつぶって友達ちとキャッチボールをしてみよう。両目なら片手ででもできるキャッチボールも、片目だと飛んでくるボールと自分との距離感がつかめないために、ボールをキャッチすることがとても難しくなるはず。それは、右目と左目の焦点のズレが、ボールとの正確な距離を測る役目をしているからなのだ。距離を測るということは、何が手前であって、何が奥にあるかという奥行きを感じさせること。奥行きが感じられるから、物が立体的に見える。『マリオステニス』で、こちらに向かってくるボールが飛び出してくるように見えるのも、ふたつのモニターにズレのある映像が映っていて、そのズレをもとに、僕たちの目が近づいてくる

ボールとの距離を正確に測ってくれるからである。

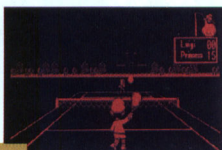
この本に載っているゲームの写真は、すべて片方のモニターだけを撮影したもの。実際にバーチャルボーイを覗いてみると、写真で見る以上のリアルな立体感に、ぎつと驚くぞ。



★片方のモニターだけだと奥行きがあまりない。



映★左目用のモニターに

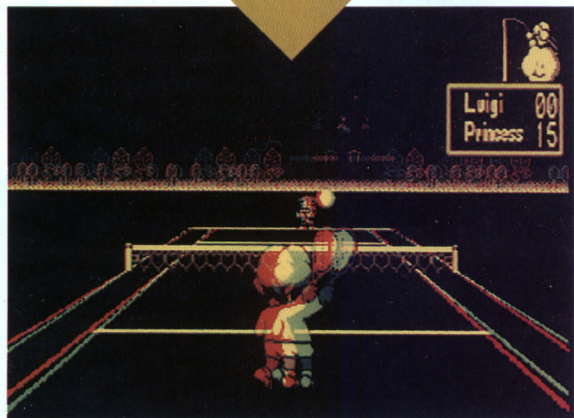
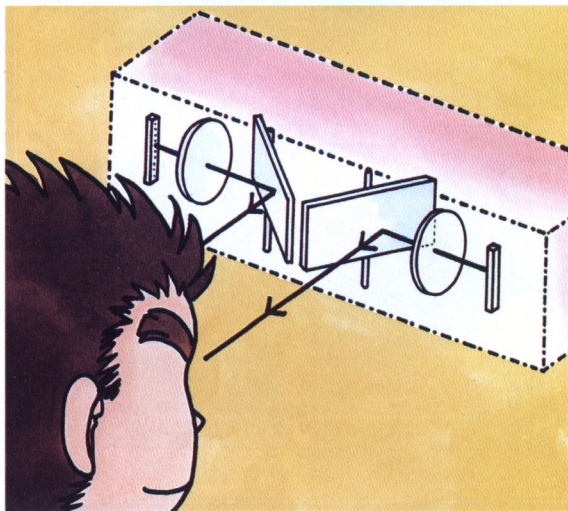


★こちらは右目用。左目とは微妙に違うのだ。

★これは人間の目が実際にはものをどう見ているか、という写真。左目はこう。

★こちらは右目。左右の目はつねに微妙に違う角度からものを見ている。それが視差だ。

## ●バーチャルボーイの内部構造



★ふたつを合わせてみた写真。実際にゲームで遊ぶとこんなふうには見えなけれどね。



# MARIO'S TENNIS

**VB**  
バーチャルボーイ

●任天堂 ●7月21日発売 ●スポーツ  
●4900円 ●4メガ ●カートリッジ



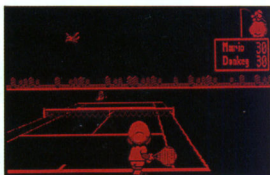
## オールスターキャストのバーチャルテニス

おなじみの任天堂のキャラクタ  
ーたちが登場するテニスゲー  
ムだ。対戦プレーこそできない  
が、コンピューターとペアを組

むダブルスや、シングルスとダ  
ブルスとにも行なえるトーナメ  
ントモードなど、盛りだくさん  
のモード設定がうれしい

選べる7人のキャラク  
ターたちは、それぞれ異  
なった能力を持った個性  
派ぞろい。どのキャラク  
ターを選ぶかで、勝負の  
行方も決まってくる!

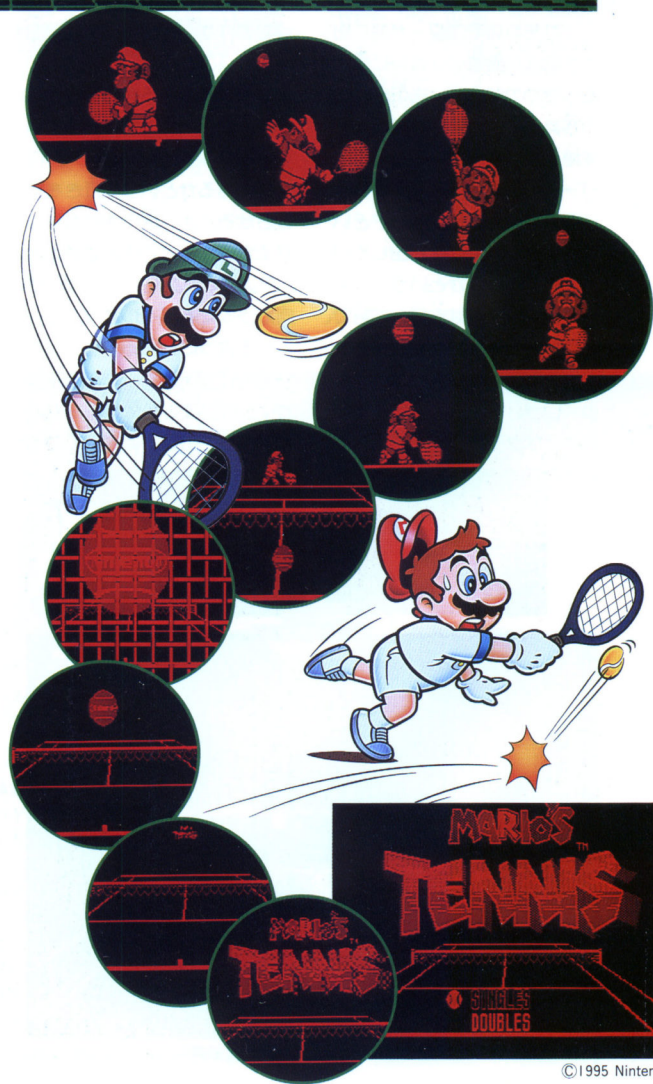
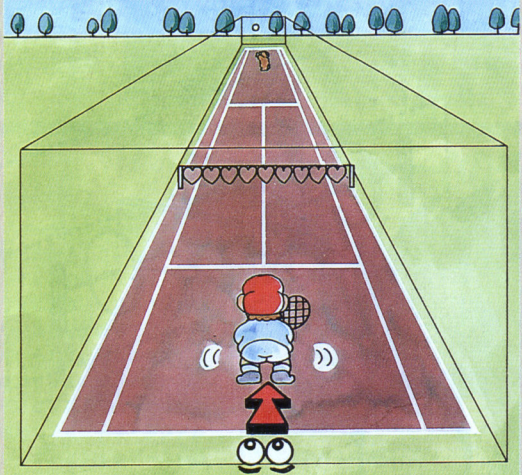
バーチャルボーイのソフ  
トウェア、コートの実行き  
が強調された画面。



### こんな感じに飛び出す

奥行きが非常に深いテニスコート  
が手前から奥へと伸びる。キャラ  
の移動にあわせてコート自体が前

後にスクロールする。キャラが大  
きいため、微妙な移動でも大幅に  
スクロールするように見える。





# いろいろありますゲームモード

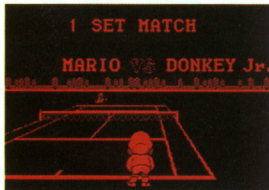
通常のシングルス、ダブルスの対コンピューター戦に加えて、それぞれのトーナメントモードが用意されている。最初はシングルの対コンピューターで、



★難易度も選べるようになっている。ハードはさすがにムズかしい!

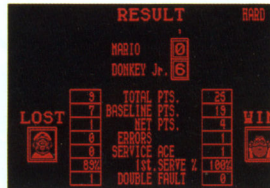
## シングルス

基本のシングルマッチ。まずはこのモードでスマッシュやボレー、ロブといったちょっとテクの必要なプレーを練習していこう。いままでのテニスゲームでは、ロブを打ち返すことが難しかったけど、このゲームなら遠近感がばっちりだ。



★移動速度が速いキャラクターを選ぶことも、シングルマッチではとくに重要。

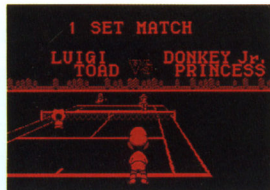
画面の奥からグーンと迫ってくるボールの感覚になれよう。そのあとは、少々戦略性が必要なダブルスを遊ぶ。キャラクターのにぎやかな打ち合いが楽しい。



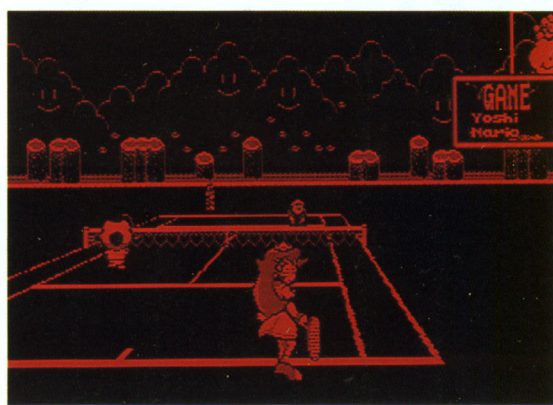
★試合後のリザルト画面は、サービスエースやボレーを決めた数まで表示。

## ダブルス

ダブルスでは、コンピューターとペアを組んで戦うことになる。勝敗の行方は、ペアに選んだキャラクターの働きいかんで左右されるので、パートナーの選択は慎重に。実際、コンピューターにたよっていたほうがラクに勝てたりして……。



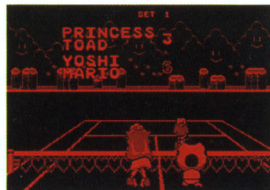
★4人の個性がぶつかりあうダブルス。スリリングなラリーが続くこともある。



★ダブルスではコンピューターと息のあったプレーが大切ね。

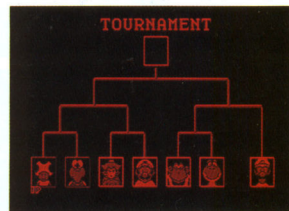
## トーナメント

勝ち抜き戦のトーナメントモード。シングルスとダブルスの両方があり、試合の組み合わせは毎回ランダムで決まる。全キャラクターが1回ずつの出場になるので、シングルスでは3回、ダブルスでは2回が、優勝までに必要な勝利数だ。

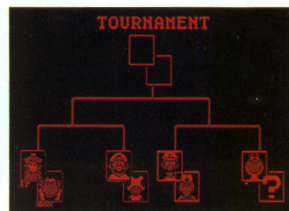


★ダブルスは、いろいろな組み合わせのコンピューター・ペアと対戦だ。

### ●シングルストーナメント

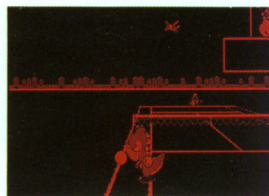


### ●ダブルストーナメント



## レベルを変えると、どう変わる?

3段階のレベル設定は、右の表のような形でプレーに反映される。ハードで馴れたあとにイージーで遊んだりすると、ボールの遅さに戸惑ったりすることもあるよ。



★ボールが体の中心にくると、体に当たることはない。

	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ミートエリア(ラケットに当たる面)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	弱い
ボールが体に……	かくれない	かくれない	かくれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い





# みんなおなじみ7人のキャラクターたち

プレー中の表情が何ともかわい  
い7人のキャラクターたち。  
彼らは見た目はもちろん、能力  
もそれぞれ違ったものを持って  
いるぞ。たとえばミートエリア

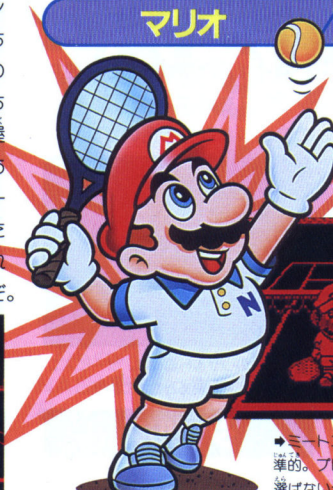
の広さや足の速さ、ジャンピン  
グレースの有無など。こち  
らはキャラクターを選ぶときの  
重要なポイントになるぞ。もち  
ろん、敵の能力についても把握  
しておく必要がある。キャラク  
ターの能力に合わせた  
プレーをしなけれ  
ば、勝利はないぞ。



◆足の遅いピーチ姫は左右の揺さぶりに弱い。  
◆ポイントを取られるとこんなトホホな表情に。

マリオ

MARIO



もっともスタンダードな能力  
を持つ選手。足の速さや力もふ  
つうで使いやすい。相手にした  
場合は基本的にストローク中心  
で、状況に応じてネットに出る。

◆主人公らしく、オーソ  
ドックスなプレーヤーだ。

◆ミートエリアも横  
断的。プレーヤーを  
選ばないタイプね。

ルイージ

LUIGI

ちょっとノッポなル  
イージ。能力的にはマ  
リオとほとんど変わら  
ないが、移動がマリオ  
より速い。使いやすい、  
強いキャラだ。試合をすると結  
構いやかな相手となるぞ。



◆マリオより足  
が速いので、ネ  
ットぎわに強い。

ヨッシー

YOSHI

全キャラクターのなかでもつ  
とも足が速い快速選手。その代  
わりにミートエリアが狭い。相  
手にした場合は、サーブ&レシ  
ーブで前に出てくるネットプ  
レーヤータイプ。自分で使うとき  
もネットに出るのがおすすめ。

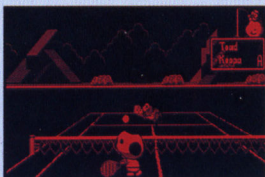
◆ミートエリアが狭いので、  
確実なラリーが要求されるぞ。



必勝指南  
シングルス

## コンピューターの動きを 覚えよう

コンピューターはそれぞれ特有の働  
きをしてるので、逆手に取った攻  
撃が有効だ。たとえば、すぐにネッ  
トに出てくるキャラクターには深い  
ロブ、ベースラインから離れないタ  
イプには、ネットに出てボレー勝負、  
といった具合にね。難易度をハード  
にすると、コンピューターもこちら  
のスキを狙った攻撃をしてくるぞ。

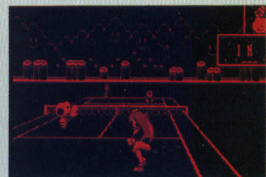


◆足が速いキャラクターには、左右の揺  
さぶりやネット前でのボレー攻撃が有効。

必勝指南  
ダブルス

## 前衛後衛の役割を 把握しよう

ダブルスでは前衛、後衛の役割を守  
って試合を進めるのがよい。たと  
えば自分が後衛にいる場合、前衛にい  
るコンピューターキャラは、高いロ  
ブでも撃たれない限り、自分側のコ  
ートにきたボールはきちんと打ち返  
してくれる。へたにフォローに入っ  
たりすると、自分のコートのすさま  
じろさを狙われかねないのだ。注意しよう。



◆あいだをクロスで抜かれるのが弱  
点。もちろん、コンピューターの弱点もそこ。



## キノピオ

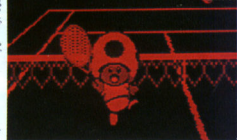
## TOAD

## ノコノコ

## KOOPA

足が速いけど、ミートエリアが狭く力も弱いので速い球を打てない。ただ、ジャンピングレシーブができるので、もっとも守備範囲が広いキャラクター。相手にした場合はサーブ後に前に出てくるネットプレーヤーに。

↑上級者が使いこなすと強いキャラクターだ。

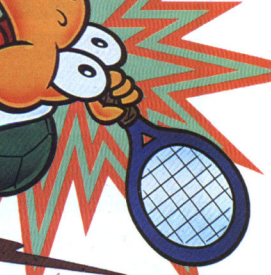


★ジャンピングレシーブで拾いまれ！

足が速く力も弱い。ただミートエリアは広く、ジャンピングレシーブもできる。相手にした場合は、ベースラインにとどまるストロークプレーヤータイプ。



◆欠点は多いけど、やはり上級者向き。ジャンピングレシーブは強力。



## ドンキーコングJr.

## DONKYKONG Jr.

## ピーチ姫

## PRINCESS PEACH

全キャラクター中、もっとも足が速く、さらにミートポイントも狭い。ただ、パワーは最大

だ。相手にしたときは、ベースラインからひたすら強力なストロークを打ち返してくる。

◆つかえないので、使いにくいけど、勝つのは難しいや。



移動スピードは遅いけど、それを補うミートエリアの広さを持っている。相手にした場合はほとんど前に出てこないストロークタイプだ。女の子だから、ちょっとおとなしめかな？



◆いけにもパワーがありすぎる。使いこなすのは難しいキャラ。



## ■上手くなったキミにはスペシャルモード！

シングルでもダブルスでもいいので、難易度をハードにしてトーナメントモードを勝つ。すると、エンディングのスタッフロールが流れ、そのあとになんとスペシャルモードへの入りかたが表示されるのだ。スペシャルモードは、ハードのさらに上にいく強烈に難しいモードだ。球は速くなって

いるし、自らキャラクターの体に球が当たるようになるして、とにかくエキスパートのためのハイレベルのモードなのだ。任天堂社内でも、スペシャルモードのトーナメントに優勝できた人はいないというぞ。超辛口のこのモード、ウデに自信がついたら、ひとつ試してみておくれ。

MODE SINGLES SPECIAL

LEVEL EASY MATCH

1 SET



◆じゃーん。現われました恐怖のスペシャルモード。もちろんシングルスからダブルストーナメントまでオーケー。

◆スペシャルモードの入りかたは、スタッフロールのラストで出てくるぞ。

◆ハードモードでトーナメントに優勝すればいい。優勝したらダブルスがいいる。



CONGRATULATIONS. YOU CAN NOW ACCESS A MORE CHALLENGING LEVEL OF PLAY. ON THE TITLE SCREEN. PRESS L-L-R-L-R-SELECT.

タイトル画面でL+L+R+L+R+セレクト

スペシャルモードの入りかた

タイトル画面でL+L+R+L+R+セレクト



# GALACTIC PINBALL

**VB**  
バーチャルボーイ

●任天堂 ●7月21日発売 ●テーブル  
●4900円 ●8メガ ●バックアップカートリッジ



## 4種類の宇宙空間ピンボール

『ギャラクティックピンボール』をプレーすると、あたかも宇宙空間にピンボール台が浮いているかのような感覚を味わうことができるぞ。台は全部で4種類で、それぞれに立体的なトラップが設置されているのだ。

ピンボールの下側に長いレーンが走っていたり、台の上から大きな円盤が飛び立ったりな

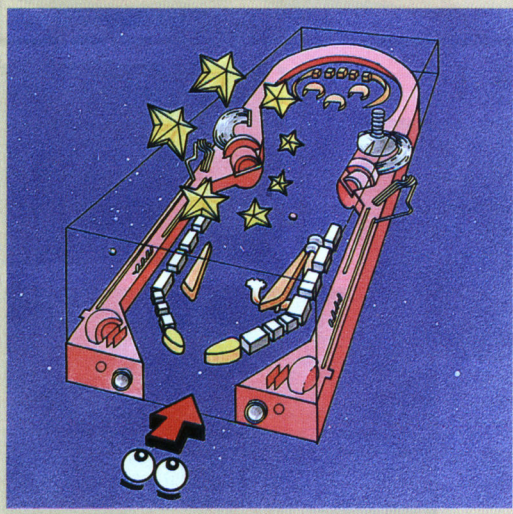
ど、とにかく派手にゲームが展開する。さらにボーナスでシューティングゲームなどもプレーできる。こういったところが、いままでのピンボールゲームと大きく違うところなのだ。

ちなみに任天堂の最高スコアは、6月現在で1億点に届かないぞ。キミはそのスコアを破ることができるかな？

### こんな感じに飛び出す

実際のピンボールをプレーするときの視点と同じように、画面の手前から奥に向かってピンボール台

が伸びている。スコアなどの文字が手前に浮き上がり、背景には無数の小さな星が流れているぞ。



★写真だと立体感が感じられないけど、バーチャルボーイで実際に覗いてみるとカッコイイのだ。



★ある条件を満たすと、ボーナスステージに入ることできる。星を取って得点アップを狙うのだ！



### スコア狙うならJACK POT!

各ピンボールフィールドにはさまざまな仕掛けが用意されている。そのなかでも高得点ボーナスが獲得できるのがジャックポットと呼ばれるターゲットなのだ。たとえば、エイリアンステージのジャックポットではなんと1000万点が一気に加算されるぞ。つまり高スコアを達成するには、各フィールドのジャックポットを狙うのが基本なのだ。もちろんジャックポットをスタ

ートさせるためには、それぞれに固有の条件があるので、まずはそれを満たすことが必要だぞ。



★なんと一気に200万点のボーナス！同じジャックポットでも台によって得点は変わってくるのだ。



# 各台に用意されている仕掛けのいろいろ

## ボーナスルーレット

ボーナスルーレットでは、文字ターゲットやロストボーナスの倍率を上げるアイテムなどが回っている。うまくバックを当てることであれば、アイテムを獲得してスコアを上げることができるのだ。もちろん、ボーナスルーレットを回すには条件がある。

◆こんな感じで回れるボーナスルーレット。実際には宇宙空間に浮かび上がっているように見えるのだ。



## UFOのボーナスルーレット！

たとえば、コスミックでは、左側にあるサイバールーレットにバックを入れることで、ルーレットが回転する。宇宙空間に浮かんでいるようにカッコいいぞ。

## コスミック



◆まず中央左端にあるサイバールーレットへバックを撃ち込む。



◆ルーレットが現われた。違う台なら出現するアイテムも変わるぞ。

## EXTRAパック

残りのバックがひとつ増えるおいしいフィーチャー、エキストラパック。目玉のアトラクション(役物)だけに、なかなかやっかいな条件が必要にな

っている。例として、エイリアンでは、条件を下のチャートにまとめておいたぞ。成功すれば、一気にハイスコアを狙うチャンスだ！



◆エキストラチャンス！ここでバックをボーナスホールに入ればオーケー。



◆エキストラバック獲得！筒じょうにして何回もくり返し取ることもできる。

エイリアンのエキストラバックの取りかた

- エイリアンズホールにバックを入れる
- エイリアンにバックを当てる
- エイリアンターゲットホールにバックを入れる
- ここまでもう1度くり返し
- エイリアンズホールにバックを入れる
- エイリアンにバックを当てる
- EXTRA PACK CHANCE が点灯！
- ボーナスホールにバックを入れる

## 文字ターゲット

各台には、それぞれある条件で文字ターゲットが現れるようになっている。たとえばUFOなら、ターゲットに打ち込めば、U、F、Oの3文字のうち1文字が現れる。そしてつぎつぎに3つの文字を集めて単語を完成させることができる。ボーナスポイントがもらえるのだ。ただ、UFOなら3文字で済むが、COSMICだと6文字必要になるぞ。台によって難しさが変わってくる仕掛

けになっているのだ。もちろん文字数が少ないものほど狙い目だ。



◆文字ターゲットは、ボーナスルーレットでも取ることができるのだ。

## エイリアン



◆たとえばエイリアンのフィールドの場合。右側にあるエイリアンターゲットホールに入ると、1文字ゲットできる。

## エイリアンターゲットホールを狙え！

◆これCAIしまて捕った。残る1文字Nの3文字を狙っていくのだ。



## ロストボーナス

バックを落としてしまったあとのスコア集計で、ロストボーナスというボーナスポイントをもらうことができるぞ。この得点は、バックがフィールド上のアトラクションに何回ヒットしたかで決まってくる。つまり、長いあいだバックをキープすることができれば、それだけボーナスも大きくなっていくわけだ。馬鹿にならない得点源だぞ。



◆ありやつ、バックは落ちてしまいましたが、でもガリガリしないで、も得失た気分だね。

## 仕掛けはまだたくさん隠されている！

各台にはさまざまな仕掛けが用意されている。このページで紹介したものは、すべての台に共通のもの。ほかに、それぞれの台で固有の役物がたくさん用意されているのだ。遊んでいると思わぬ役物を発見することもあるかもしれない。役物をどんな利用して、スコアを稼ごう。

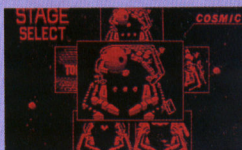


◆高得点を狙うなら、効率よく役物を利用していかなきゃダメなのだ。



## コスミック

# プラネットホールが印象的な3フリッパータイプ



## COSMIC~STORY

君の任務は宇宙連邦のパイロットとして、未知の銀河宇宙を調査すること。果てしなく広がる宇宙

にはあまりにも多くの危険が待ち受けている。ときには宇宙海賊との戦闘に遭遇することもあるだろう。君の操縦テクニックでこの銀河の謎を解きあかしつつ、ジャックポットを狙うのだ!

## スペシャルゲームを狙ってこよう

ここでの狙い目は別名メトロイドシューティングといわれているスペシャルゲームだ。まずは中央右にある④クラッシュバンパーを入れよう。すると、一定時間、右上にある3つのバンパーを壊せるようになる。バンパーを当てて3つともバンパーを壊すことができるとスペシャルゲームが始まる。Aボタンでレーザーを発射して、フィールド上に現われる飛行物体を撃ちまくって得点を稼げ。

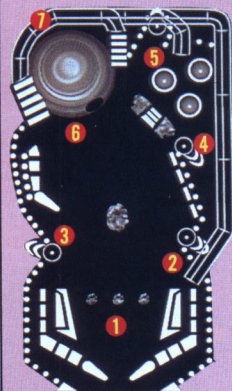


★この3つのバンパーをすべて壊せばスペシャルゲーム。数回当てないと壊れないぞ。



◆スペシャルゲームの仕組みを知らないと、突然出現するシューティングモノに面食らってしまう。

## PLAY FIELD



- ①キックバックスイッチ
- ②プラネットチャンスホール
- ③サイバールーレットホール
- ④クラッシュバンパーホール
- ⑤COSMICターゲットホール
- ⑥プラネットホール
- ⑦COSMICワーブレン

## コロニー

# プレイフィールドは未来の植民惑星

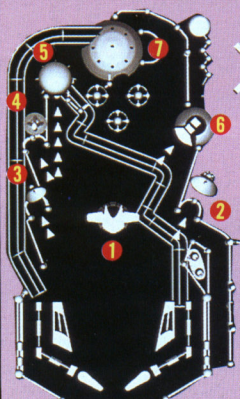


## COLONY~STORY

宇宙に浮かぶ巨大なコロニー。君はターゲットフォーメーションに従って正確にマシンを動作させ

ていかなければならない。また、レーザー砲を武器として、小惑星との衝突からコロニーを守るのも使命のひとつだ。すべてのフォーメーションをマスターして、ジャックポットを狙え!

## PLAY FIELD



- ①コントロールタワー
- ②X-RAYレーダー
- ③探査レーダー
- ④通信レーダー
- ⑤レスキューシップハンガー
- ⑥ランディングホール
- ⑦センタードーム

## 小惑星をレーザーで撃ち落とせ

画面左にあるレーダーが動き出したら、小惑星が近づいているということ。小惑星がフィールドに現われたら、Aボタン

のレーザーで撃ち落とすのだ。また、矢印の点滅するターゲットフォーメーションホールすべてにバックを入れると、そのフォーメーションはクリアとなり、つぎのフォーメーションに移ることができる。画面中央に表示されている7つのフォーメーションをすべてクリアすることができれば、ジャックポットのチャンス。いかに正確にホールを狙えるかがスコアを伸ばすカギになるぞ。



小惑星飛来!

★レーダーが反応した。小惑星の飛来だ!



★小惑星を撃ち落とせば、あまり難しくはない。



## ユーフォー

# 巨大UFO、フィールド上に現われる

## UFO~STORY

画面中央には、巨大なUFOベースが存在している。超高速で宇宙空間を移動するこのUFOベース

ス进行操作するには、鋭い感覚と高度なテクニックが要求されるぞ。プレイヤーである君は、UFOベースを操作して基地に襲いかかってくるスケルトンを倒し、ジャックポットを狙うのだ。

## スケルトンを出してジャックポット狙い

このフィールドの目玉は、巨大なスケルトンの口にはバックを撃ち込むジャックポットだ。まず、フィールド上方にある4つの⑤トップレーンのすべりにバックを通す。すると、③UFOルーレットチャンスバンパーが高得点のボーナスバンパーに変化する。

このときランプがついたボーナスバンパーにバックを通すと、巨大なスケルトンがフィールド上に現われるのだ。このスケルトンの口は何回かバックを入れれば、高得点のジャックポット。トップレーンにバックを通すときは、Bボタンを押しテクニクを使うといいぞ。

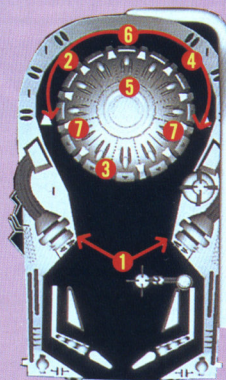


★まずはトップレーンのランプをすべて点灯させる。これがそこそこ難しい。左右のルートからバックを上上げてヒットさせるのだ。

★つぎはランプのついていないバンパーにバックを通す。バンパーまでの距離が遠いため、これもなかなか難しい。根気が必要だ。

★これでボーナス獲得。何回か続ければ、100万点クラスのジャックポットが出る。そこまでねばって狙おう。

## PLAY FIELD



- ① プラストオフホール
- ② UFOターゲットチャンスホール
- ③ UFOルーレットチャンスバンパー
- ④ ボーナスチャンスホール
- ⑤ トップレーン
- ⑥ ハイスピードレーン
- ⑦ スピードマークバンパー

## エイリアン

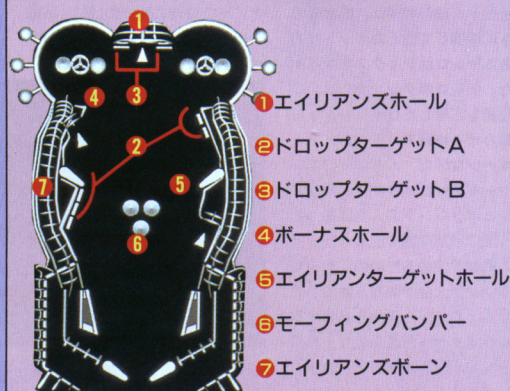
# エキストラホールで最高得点狙い

## ALIEN~STORY

銀河には邪悪なエイリアンが数多く棲息している。そう、このエイリアンのフィールドには、4体の

不気味なエイリアンがプレイヤーを待ち構えているのだ。エイリアンフィールドにスペースショットを撃ち込み、エイリアンをおびき出す。彼らすべてに遭遇し、ジャックポットを狙うのだ。

## PLAY FIELD



- ① エイリアンズホール
- ② ドロップターゲットA
- ③ ドロップターゲットB
- ④ ボーナスホール
- ⑤ エイリアンターゲットホール
- ⑥ モーフィングバンパー
- ⑦ エイリアンズボン

## 手軽な狙い目はドロップターゲット

エキストラバック獲得までの道のりは長い。そこで、手軽に高いスコアを獲得する方法を伝授しよう。フィールドの左右に合計5つ立っているドロップターゲット。これにバックをぶつけてすべて倒すと、エイリアンリングが出現する。ここにバックを通すと高得点が入るのだ。ジャックポットにも挑戦しよう。まずは4種類のエイリアンすべてからエイリアンボーナスを獲得することが必要だ。エ

イリアンに一定回数バックを当てたあと、⑤エイリアンターゲットホールにバックを入れればエイリアンボーナスだ。



★中央にあるモーフィングバンパーには、4体のエイリアンが潜んでいる。エイリアンを出現させるには④のエイリアンズホールを狙うのだ。



★これがエイリアンリング。リングは全部で4種類あるぞ。バックを4種類すべて通すと、リングが美しく輝く。



# TELEBOXER

**VB**

バーチャルボーイ

●任天堂 ●アクション ●7月21日発売

●4900円 ●4メガ ●バックアップカードリッジ



## 世界最強のテレロボクサーは誰だ!?

すばやく目の前にくり出される敵のパンチ! バーチャルボーイをのそいで遊ぶと、これがホントに目の前に迫ってくるように見えてしまうのだ。『テレロボクサー』は、そんなバーチャルボーイの特徴が見事にゲームに現われているソフトだぞ。

プレイヤーは、遠隔操作できるロボットを操り、テレロボク

サーとしてライバルたちと試合をこなす。プレイヤーの前に立ちはだかるライバルは7人。全員が個性たっぷりのロボットを操るテレロボクサーたちだ。

試合は1ラウンド1分間を5ラウンド闘って、体力を多く残したほうが勝ちだ。もちろん、途中でKOすることだってできるぞ。多彩なパンチ攻撃と、ガ

ードを使いこなせるかどうか勝負の分かれ目だ。7人全員を倒してチャンピオンを自指そう。



★ロボットは全員必殺パンチを持っている。スキを見つけてぶち込んであげよう。



★ライバルたちはそれぞれ得意な戦法を駆使してくる。まずはそれに慣れること。

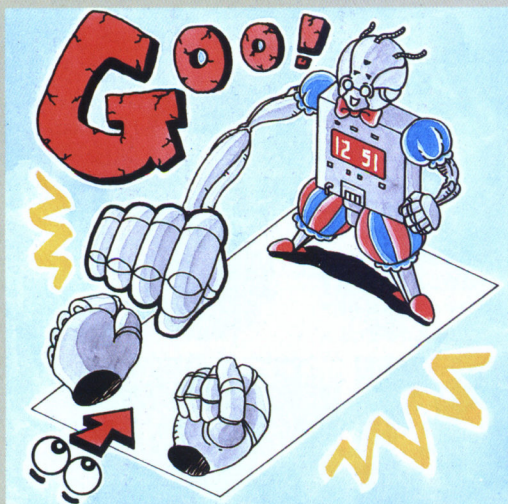


★1試合終わるごとにデータがセーブされる。総計のラウンド数も表示されるぞ。

### こんな感じに飛び出す

手前には自分のグローブだけが見えていて、画面の奥には敵のロボットがいる。敵がパンチを出すと、

腕だけが前方にグーンと伸びてくるぞ。敵を攻撃すると、パンチが画面奥に飛んでいくのだ。



### テレロボクシングとは?

22世紀。人類の科学は、操縦者の動きに同調して動くロボット技術であるテレロボティクスを生み出した。テレロボクシングとは、この技術に応用したロボットどうしを闘わせる格闘アミューズメントスポーツなのだ。人々はそのプレイヤーをテレロボクサーと呼び、テレロボクシングの人気はあっという間に地球規模で広まった。そして最強を決めるための、テレロボクシング大会が開催されることになる。各地から最強を自負するテレロボクサーたちを募り、真のチャンピオンを決めるテレロボクシング大会トーナメント。はたし

て、その頂点に輝くのは……。君は数々の強豪をなぎ倒し、チャンピオンになることができるか!?



★テレロボクシングを発明した天才科学者、エドワード・マキJr。



# パンチとガードを自在に使いこなそう

## 防 御

まずはガード。これができないとコンピューターにサンドバッグにされてしまう。相手のパンチに合わせてガードを使い分けるのだ。ストレートは左右ガード、ボディは下段のガードだ。

### 左右ガード



★敵のストレートやフックをこれでガードできるぞ。左右別のガードも可能だ。

### スウェー



★これはガードではなく、避ける動作だ。左右に体を振って相手のパンチを弾き返させる。

## ワンポイントアドバイス

## ガードしたら5秒間は即反撃

ただパンチをくり出している、簡単にガードされてしまう。相手のパンチをガードした直後がチャンスだ。即座にストレート系のパンチを出せばヒットできるぞ。

### ボディをガード



★胴体にはパンチやアッパーカットはこれでガードする。慣れるまで練習しよう。

### ダッキング



★フックを避けるときに使う。アッパーにも有効。パンチを避けたら即座に反撃に移る。

## パンチ

パンチの基本技は下の4つだ。それぞれの振りの大きさが違うので、相手のスキに決めるなら振りの小さいストレート、ラッシュをかけるならフックやアッパー、と使い分けていこう。

### ストレート



★出るのも引くのも早い技。相手のパンチをガードした直後に使っていく。

### フック



★ぐんぐんと横から伸びるパンチ。振りやすいので、スカーの反撃を食らうこともある。

## ワンポイントアドバイス

## 相手のスキに大技を決める

フックやアッパーカットを決めるチャンスは、相手の大技をかわした直後。フックなど大振りのあとは、相手はしばらく硬直してスキだらけだ。す速く大技を決めろ。

### ボディブロー



★左右ガードしきれない相手なら、この技でボディを攻める。下段攻撃だ。

### アッパーカット



★威力は大きい。スキが大きい大技。チャンスは少ないけど、決まればすばやく倒したいぞ。

# 必殺技・マシンガンアタックでKO!

主人公のハリーは強力な必殺技を持っている。その名もマシンガンアタックだ!! ガード状態やスウェー、ダッキングの状態でも+ボタンを押したままにしておき、一定時間「タメ」を作ると、グローブが光り始めるぞ。その状態でLボタンとRボタン

を同時に押せば、嵐のようなパンチを見舞う必殺技が出るのだ。マシンガンアタックは4種類ある。なかでもマシンガン・パンチとマシンガン・ボディブローは比較的ガードされにくく便利。ガード状態が続いたときにはつねに必殺技を狙っていく。

## マシンガン・フック



## グローブが光ったら

★タメが完了したらグローブが光る。パワーアップして感じ。スキを見つけてLR同時押し。



## LR同時押し

★嵐のようにパンチが飛び交う。決まるととても気持ちがいいぞ。後半に登場する敵は、さすがになかなか食らってこない。

## マシンガン・ボディブロー



★ボディのガード状態でタメを作るのだ。

## マシンガン・パンチ



★両手ガード状態でタメを使用頻度を高し。

## マシンガン・アッパー



★ダッキング状態でタメを決めるのは難しい。

## ワンポイントアドバイス

## 一撃必殺のマシンガン・アッパー&フック

マシンガン・アッパーとマシンガン・フックは、必殺技のなかでも豪快で威力が大きい。しかし、ガード状態でタメをすることができないので、実戦で決めるのはなかなか難しい。必殺技のなかの必殺技なのだ。



★ガードしないて一定時間動けないのは辛いぞ。





# 主人公ハリーと7人のライバルたち

主人公ハリーがチャンピオンの座につくまでに、倒さなければならぬ敵は全部で7人いる。その7人のライバルを無敗で倒していかなければならないのだ。

そしてチャンピオンになったあとは防衛戦を行なう。本物のボクシングと同じように、チャンピオンの座を守っていかなければならないのだ。いままでに倒したライバルたちがチャレンジャーとなって、つぎつぎに現われてくるぞ。おまけに最初に闘ったときより、少し強くなっている。防衛戦を勝ち続けていくには相当の実力が必要になるぞ。

## HARRYハリー

まさにプレーヤーの手足となつて闘うのが、このハリーで22世紀の最新鋭ロボットなのだ。ライバルたちが操るほかのロボットたちと比較すると、ずば抜けた特性はとくに見あたらない。だが、パンチ、攻撃力、スピードのバランスが取れた闘いができるのが強み。ちなみに、重量は4300キログラムだ。

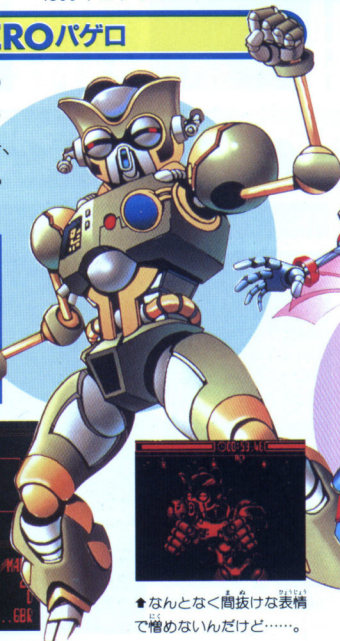


## PAGEROパゲロ

テレロボクシングロボットの第1号。スモウアタックという技を標準装備している。パワー、防御力、スピードのバランスもよいオールラウンド型だ。

### ●テレロボクサー ジョニー

◆フッキーズという草野球チームのリーダーだった。乱暴でチームをやめさせられてテレロボクサーとなる。



◆なんとなく肩抜けな表情で憎めないんだけど……。

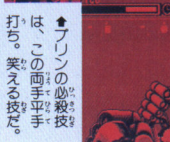
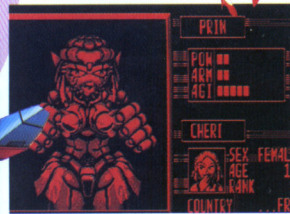
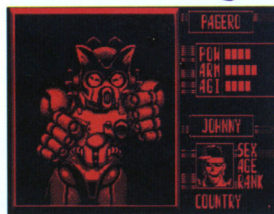
## PRINプリン

◆この平手打ち。これを食らうとアタマにくるんだよなあ。

女の子が操るテレロボクシングロボット。とにかく動きが速いのが特徴だ。ガードを堅めて、ムダなパンチを受けないようにしないと勝てない相手だ。

### ●テレロボクサー シェリー

◆スーパーモタルを自指していたが、ポーズがぎこちなく、挫折。男っぽさを活かしてテレロボクサーになる。



◆イカンガーは親子アタックに注意。子供、見える？



◆こ～んな涼しい技もあるのだ。見るのも楽しいけどね。

### ワンポイントアドバイス

敵の必殺パンチに気をつけろ！

You Lost



TRY AGAIN?

YES

◆必殺パンチを食らった瞬間、画面が暗くなる。この時、暗い画面を待たずに、すぐに再起動しよう。

ハリーがマシンガンアタックを持つと同じように、それぞれのライバルたちも独自の必殺パンチを持っているぞ。もちろんそれを食らってしまったら大ダメージだ。ライバルたちの必殺

パンチは、くり出すまでにグラブが光り出すぞ。そのグラブの変化で必殺パンチの気配を読み取ろう。相手のグラブが光ったら、すぐにガードを堅めて、ガード後のカウンターを狙うのだ。

◆プリンのは、この両手平手打ち。笑える技だ。



## SPOKONG スポコング

強力なパワーで押しまくるタイプ。一発のダメージが大きいので、慎重に闘わなければならないぞ。動きがノロいので、すばいパンチで攻撃しよう。



### テレロボクサー リック

◆生き別れになった双子の弟がテレロボクサーになったと聞き、この世界に足を踏み入れる。元プロレスラー。



## BOMKUN ボムクン

### テレロボクサー ピッキー

◆527歳という謎の人物。出身地や性別も不明だ。ただその実力は侮れないぞ。



◆おなかの数字がカウントダウンしている、数字がゼロになると大爆発するぞ。



このボンクンはなんとも不思議な雰囲気を持っているロボットだ。コミカルな顔とは裏腹に、かなりの強敵。空振りのスキを逃さない反応が必要だぞ。

## DORIHEY ドリヘイ

◆奇妙な動きで襲いかかってくる。帽子のようなものを飛ばす必殺技に要注意だ。



パワーとす速さを兼ね備えた強敵だ。上半身と下半身をスラフットワークが特徴。防御力がやや弱いのが弱みか。スキを見て大技を決めたい。

### テレロボクサー DH.1

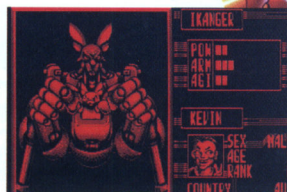
◆ドイツ出身の、不気味なキャラクター。こいつ自身ガロボットに見える。



## IKANGER イカンガー

### テレロボクサー ケビン

◆父親に自分を認めさせるためにテレロボクサーとなり、チャンピオンを自指している。大枚儲けの長男だ。



◆トリッキーに跳ね回る。パンチを当てるのがむずかしい。



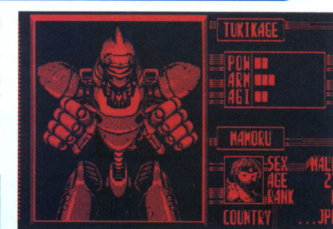
尾に強靱なバネを持つロボットだ。カンガルーをモチーフにしたデザインになっているぞ。派手な攻撃をくり出すと、お腹の袋のようなところから、子供が姿を見せる。必殺技は子供と同時に襲いかかってくる親子アタックだ。相手の動きに惑わされないように闘おう。

## TUKIKAGE ツキカゲ

日本の忍者風ロボット。木の葉隠れの術のように、一瞬にして完全に姿を消してしまう無敵技を使う。それで大技を空振りさせられてしまうとビーンチ！



◆うわ〜っ、消えてしまったツキカゲ。ハラリと落ちる木の葉がかっこいい。



### テレロボクサー マモル

◆その姿は、ほとんど忍者そのものだ。詳しい経歴は謎に包まれているぞ。



## そして最後の相手は……？

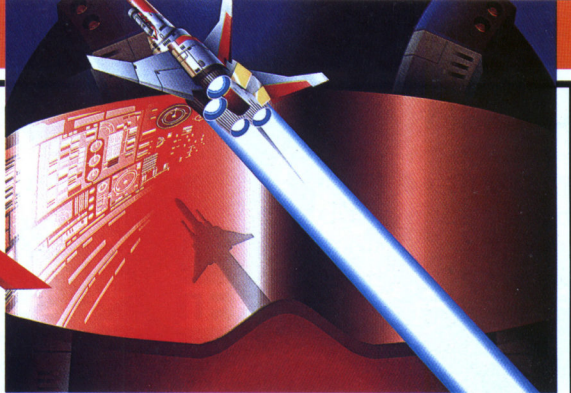
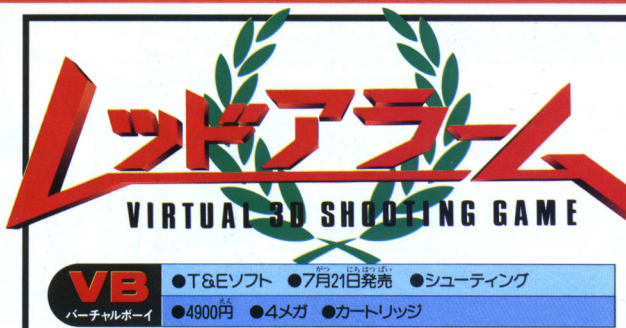
無敗のまま勝ち進むと、じつは最後に謎の強敵が現われる。こいつを倒さなければ、真のチャンピオンとなることはできないぞ。それが誰なのかは、いまのところ明らかにはできないが、ウデを磨いて、あとに現われるぞ！！



ぜひとも自分自身でその姿を見てくれ。これまでのライバルとは比較にならない強さだぞ。







## 赤と黒のVR空間を飛行する3Dシューティング

ワイヤーフレームで描かれた、シンプルながらグラフィックながらもリアルな空間を感じる3Dのシューティングゲーム。プレイヤーは高性能戦闘機レッド・シェイフィス进行操作して、狭い通路のなかを突き進む。そして、つぎつぎに出現する敵機を撃ち落とすのだ。

敵は自動戦闘システムK・O・

S (KILLING OPEL-ATING SYSTEM)、通称カオス。コイツが70年にも及ぶ世界大戦が終結したあとも中枢機関を停止せずにしぶとく生き残り、独自に兵器を量産し、人類に対して反乱したのだ。人類は、最後の戦闘機であるレッド・シェイフィスに望みをかけて、出撃させる。

### 敵をめがけて突進する!!



★速くに敵戦闘機が見える。人間たちも見える。ようし、一気に突っ込もう!

★低空飛行で近づいていく。敵戦闘機がぐんぐん大きくなってくる。大迫力だ!



★ずっと低空飛行をしていたら、逃げまどう人々を発見して、びっくり!



★そろそろ敵がこっちに気づいたみたいだ。だけどそのまま直進してしまえ!



★巨大なロボットが彼方に待機している。かなりの迫力だ。さすが3Dって感じだね。



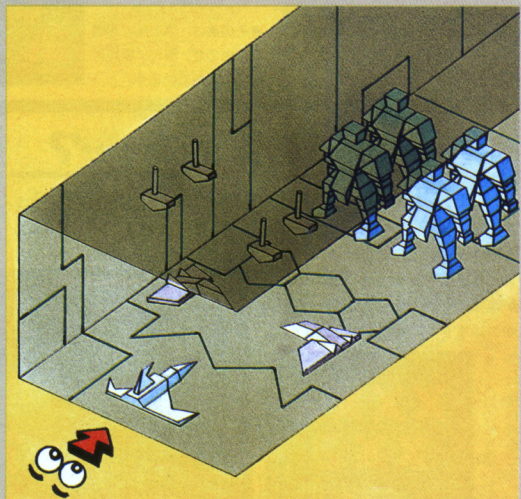
★敵戦闘機のさきにはロボットが。しかしまだ動いていないぞ。そのまま直進だ!



### こんな感じに飛び出す

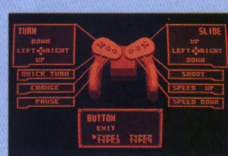
完璧に計算された3D空間だ。狭い通路を進んでいくと、遠くから敵が出現し、グングン接近してく

るぞ。遠近感、敵の挙動、スコアや計器類、メッセージなどは手前



### コントローラー説明も3Dだ

ボタンの設定を決めるオプション画面も3Dなのだ。コントローラーもしっかりと立体的に描かれていて、とてもわかりやすいぞ。さすがはバーチャルボーイだ。かっこいいぞ。



★写真だとわかりにくいけど、ものすごく立体的に見えるのだ。



# 高性能戦闘機レッド・シェイフィスで敵を討つ!

## 最大6発撃てるホーミングミサイル

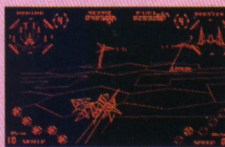
ショットボタンを押して放しにすると敵機をロック・オン。その瞬間、もう1回ショットボタンを押せば、最大6発のホーミングミサイルを撃つことができる。ホーミングミサイルは自動的に敵機を追尾し、確実に撃墜してくれる。弾数には制限がないので、ガンガン撃ちまくれるのも嬉しい。ボスカラとの戦いには不可欠な武器だ。



▲先頭から飛び出ている三角がホーミングミサイル。6発撃てるぞ。

## 高速移動のブースターで難関を突破

ブースターアイテムを取って加速ボタンを押すと、高速で飛べるようになる。ふだんのスピードだと逃げきれない攻撃も、ブースターアイテムを使えば、楽々と突破できるようになるのだ。ただし、ダメージを受けるとブースターは壊れてしまうので、注意が必要。ブースターアイテムは、最大4つまでストックすることができる。



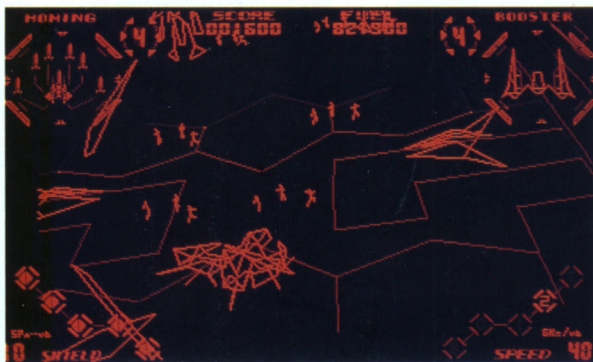
▲敵がいなくなるとは猛スピードで飛べばいい。気持ちいいのだ。

## 10発までオーケーのシールド

レッド・シェイフィスは10段階のシールドで保護されている。つまり10回までならいくらダメージを受けても大丈夫ということだ。最初のうちは敵の攻撃を避けることは考えずに、先に進もう。多少のダメージは覚悟し、ガンガン進んでいくほうがいいぞ。またシールドは、アイテムを取ることで回復させることができるのだ。ひとつのシールドアイテムによってシールドは2段階回復するぞ。



▲シールドは10枚。ダメージを受けると1枚ずつなくなっていくぞ。注意!



## ノーマルショットも強力だ!!

敵を攻撃するときの基本的な武器が、ノーマルショットだ。ボタンを押して放しにすれば、自機の正面に向かって自動的に連射されるぞ。ショットボタンを押して放しにすれば、ノーマルショットで攻撃。そして敵をロック・オンした瞬間に、ボタンを押してホーミングを撃つ。これが基本的な攻撃パターンとなるぞ。



▲ショットボタンを押して放しにすれば自動的に連射されるのだ。

## 前後5段のスピードメーター

レッド・シェイフィスはボタン操作することで、自在にスピードを切り替えて飛ぶことができる。前進スピードは3段階。さらにはその場に静止したり、バックすることもできるのだ。しつこい敵をフルスピードで振り切ったりと、状況に合わせて戦法を変えることが可能だ。ただし、燃料には限りがあるので、むやみに静止したりバックしたりすると、ステージをクリアできなくなる可能性が高い。

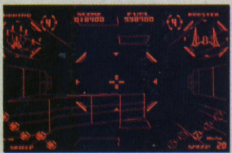


▲狭い場所や敵が多いところは、スピードを落として安全運転だ。

# キミは4つのアングルのどれでプレーする?

## コクピットモード

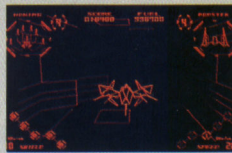
レッド・シェイフィスのコクピットから見たアングルだ。敵の姿がもっとも巨大に映るので、迫力あるシーンが味わえるのだ。



▲このモードのみ、中央にロックオンサイト(制導)が表示される。

## ノーマルモード

レッド・シェイフィスの後方から見たアングル。敵との前後関係が把握しやすいので、もっとも操作しやすいぞ。初心者におすすめ。



▲壁や鉄塔など、入り組んだ地形をくり抜ける。スリル満点だ。

## アップモード

レッド・シェイフィスを真後ろから見たアングル。操作感はとてもリアルだが、後ろからの攻撃が見にくいところも難点なのだ。



▲機体にはあるけど、機体が見えにくい。画面が狭い。

## 斜め見おろしモード

レッド・シェイフィスの斜め後ろから見たアングル。SF映画を思わせる雰囲気も魅力だが、操縦はもっとも難しいのだ。



▲画面のワンシーンみただけでカッコイ。だけれど操縦が難しいぞ。

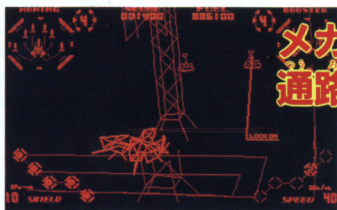


# ステージ1から4までを徹底紹介するぞ

## STAGE1 敵軍基地

### 敵機を撃て!!

メタリックな壁と天井に囲まれた近代的なステージだ。戦闘機や砲台、戦闘用ロボットなどがレイド・シェイプの侵入を待ち構えているぞ。最初のステージから、見せ場は盛りだくさんだ。通路そのものはかなり広く、操縦に困ってしまうような難しい場所はない。まだ敵の攻撃は激しくないのだから、ここで操作に慣れてしまおう。



### メカニカルな通路!

人工的なステージ。鉄骨の柱やメカニカルな敵が待っている。

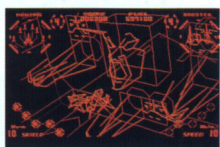


### BOSS・ホークランダー

メカニカルなステージの最後に待ち構えるのは巨大ロボットだ。のたのたと歩き、ときおりミサイルのようなものを撃ち出してくるぞ。



パイプ状の通路を進む。正面には敵がい



中ボス。いっもの敵が飛び出してくる!

### ボス攻撃 正面から撃て!

巨大なロボット。動きも速くないし、複雑な動きをするわけでもないのだから、正面から堂々と撃ちあえばオーケー。ホーミングを活用すれば、楽に勝てるぞ。



正面から撃っていいばオーケー。恐るることなんかはないのだ。

## STAGE2 岩の洞窟



### BOSS・バーバレイ

不気味なステージの最後に登場するのは、巨大な顔だけのモンスター。3本のツノが恐ろしい。壁から離れると、猛スピードで突っ込んでくるぞ。

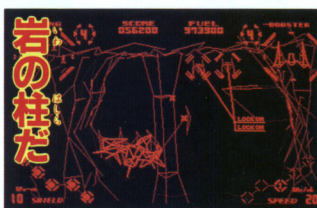


### 炎が吹き出している!

### 幻想的な敵キャラ

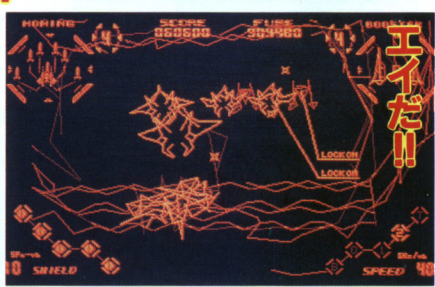
ゴツゴツした岩に囲まれたステージだ。動物をモチーフにした敵が登場し、ステージ1とは一転して幻想的な雰囲気になっている。壁から突き出した竜が炎を吐き出したりと、立体感溢れる演出だ。

エイの化け物が何匹もやつてくる。しを揺らしながら突進してくるのだ。



### 岩の柱だ

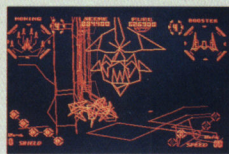
ゴツゴツした柱が立ち並んでいる。不気味なステージなのだ。



### エイだ!!

### ボス攻略 まず壁から引きはがせ

壁に貼りつくように、待機している不気味なヤツ。とにかく多くの弾を撃ち込んで壁から引き放す。特殊な攻撃は仕掛けてこないのだから、強気の攻めで破壊しよう。



壁から引きはがしてから勝負。あとは正面から撃ちまくる。



手の形のモンスターが3匹。中央には目があるようだ。ちょっと怖い……。





## BOSS・カニンガムス

◆水中のステージだけあって、ラストボスも海の生物なのだ。ふだんは横向きに歩いているため、あまり接近してこない。3匹同時に登場するぞ。

## 何かが飛び出てくる!

◆壁から手のようなものがニョキッと伸びてきたぞ。ぶつからないように旋回しよう!

# STAGE3

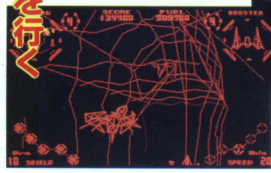
## 水中迷路

### 海の生物がいっぱい

水中を突き進んでいくステージだ。魚やクラゲなど、水棲生物が敵として登場するぞ。通路が上下左右へとグニャグニャと曲がっているために、方向がわからなくなりがちだ。

水中へ行く

◆水のなかを進むこともできる。水面の上を飛んでくると敵キャラを撃とう!

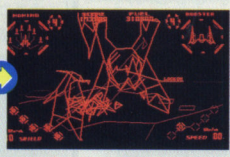
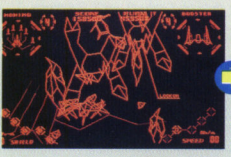


クラゲデー!

◆水のなかにもモンスターはいるぞ。クラゲがゆらゆらと揺れながらやってきた。

## ボス攻略 3匹バラバラに動いている

巨大なカニのモンスターが3匹同時に登場するぞ。それぞれがバラバラに動いているので、1匹ずつ倒していこう。タツノオトシゴは攻撃の邪魔をしてくるぞ。



◆タツノオトシゴが攻撃をジャマして来る。

# STAGE4

## 古代遺跡

### 古代の魔物が登場

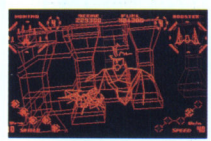
古代遺跡をモチーフにしたステージ。ピラミッドや石柱が設置されていて、そこにスカラベ(フンコロガシ)らが歩きまわっているぞ。ところどころにある行き止まりのような場所、じつは罠に突っ込めば先に進める。

## 水のカーテンを突破せよ

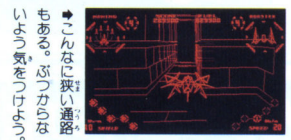
◆行き止まりかな? いや、水のカーテンのさきに通路が隠れているのだ。



◆石造りのダンジョン。古代文明を思わせるステージだ。



◆中ボス。上半身だけの戦士が待ちかまえている。強そう。



◆これまた中ボス。巨大なカエルのモンスターだ。怖い。



## BOSS・トテ・モーニャ・グリグ・ボーニョ

◆古代遺跡ステージのラストボス。不気味な顔をした4つの円柱が合体攻撃を仕掛けてくるぞ。



## ボス攻略 4つに分裂する困ったヤツら

トータムボールのようなボスキャラ。4体に分裂し、それぞれがバラバラに動きまわる。1体ずつ倒してもいいが、合体時を狙って撃ちするほうが効率がいいぞ。

◆最初はみんな合体しているんだけど……



◆すべてバラバラに近づてしまつたのだ。



# とびだせ! ぱにぽん

VB  
バーチャルボーイ

●バドソン ●7月21日発売 ●バスル  
●4900円 ●4メガ ●カートリッジ



## 大爆発で攻撃する落ちものパズルだっ!!

スーパーファミコンやPCエンジンで大人気の『ぱにぽん』が、バーチャルボーイに移植されたぞ。もちろん、バーチャルボーイ初の落ちものだ。対戦はコンピューター戦のみ。降ってくるブロックを3つ並べて消して爆弾を出現させる。そして一気にドカーンと爆発させて、大ダメージを与える爽快感たっぷりのゲームなのだ。

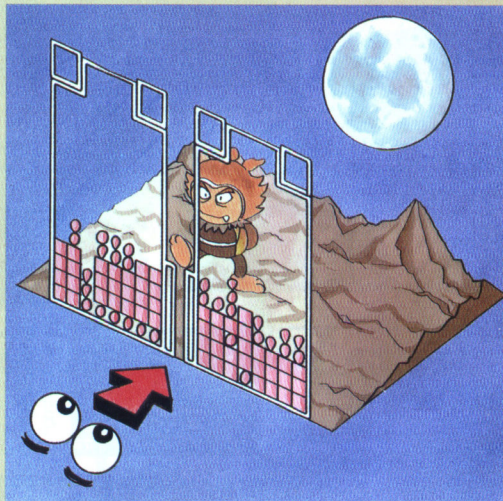
コツコツと爆発させてダメー

ジを与えるもよし、一気に大量の爆弾を爆発させて一発逆転を狙うもよし。対戦キャラに合せて戦略を練ろう。もちろん大ダメージを与えたときの演出は、バーチャルボーイならではの立体感あふれるものばかり。戦闘機が目の前まで飛び出してくるかと思えば、ブラックホールが奥まで広がって見えたりするのだ。ボンバーマンや敵キャラも、とても立体的だぞ。

### こんな感じに飛び出す

中央に立体的な敵がいて、その左右にふたつのフィールドが描かれている。ふだんは平面的な感じだ

が、大ダメージを与えたときなどの派手な演出で、やたらといろいろなものが飛び出してくるのだ。



### ストーリー 金のメダルを集めるのが目的

黄金のボンバーマン像が眠るといふ、のいの島。島にある3つのメダルを手にした者が黄金のボンバーマン像を得るにふさわしい、との古文書。をたよりに、ボンバーマンはひとりで島へと乗り込んだ。はたしてボンバーマンはモンスターたちとの、ぱにぽんに勝利し、見事にメダルを集めることができるのか?



★3つの金のメダルを集めることが目的。これで黄金のボンバーマン像入手する。

## いろいろなところがやたらと立体的なのだ

立体的なのはゲーム中だけではなく。オープニングもステージ紹介もエンディングシーンも、すくく立体的に描かれているのだ。右の写真を見てほしい。丸っこいボンバーマンの体といい、遠くに浮かぶ島といい、その島を見下ろしたステージ紹介のシーンといい、すべてがバーチャルボーイならではの3D映像なのだ。手を伸ばせば届きそうな錯覚さえてくれるほどだ。

### オープニング



★ひとりで島に向かうボンバーマン。遠くに島が浮かぶ。

### ステージ紹介



★背景にある島が、とても立体的に見えるのだ。ポイント。



# 爆弾をためてから爆発させる!

上から降ってくるブロック。  
3つ並べれば消えていくのだが、  
それだけでは相手を攻撃できな  
いぞ。ブロックを消したときに  
出てくる爆弾を集めて、一気に  
爆発させることでダメージを与  
えるのだ。これが快感!



## こんなものが降ってきまーす

上から降ってくるのはブロックばかりではないぞ。爆弾だって降ってくるのだ。火のついていない爆弾、導

火線に点火している爆弾、はたまた積んであるブロックを一気に吹き飛ばすデカイ爆弾が降ってくることも。

ボンバーマン

爆弾

爆弾(火つき)

デカ爆

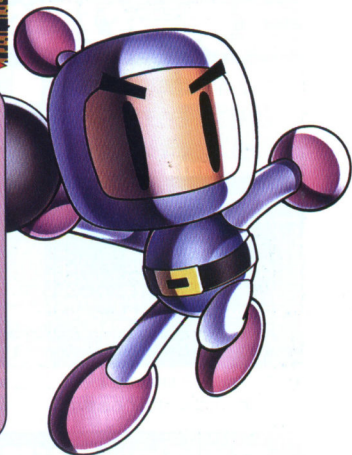


★3つ並べれば消えていくぞ。

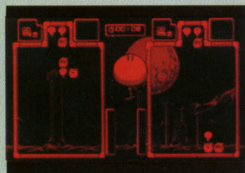
★火はついていない。置くだけで。

★火つき爆弾。落とすとすぐ爆発する。

★ブロックを一気に消してくれる。

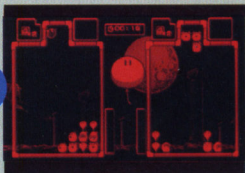


### ブロックが降る!



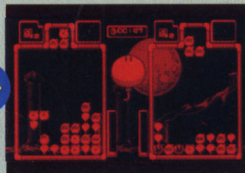
★上から3つでワンセットのブロックが降ってくる。どこに置こうか?

### 回転させて積み!



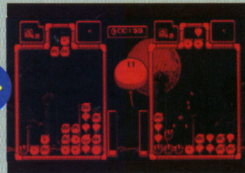
★回転させたり、左右に移動することもできる。狙ったところに落とせ!

### 爆発させる!



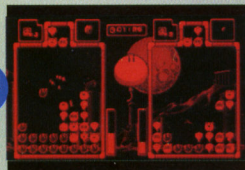
★ここに落とせば、同じブロックが3つ並ぶことになる。……わかるよね?

### 3つ並ぶと消える



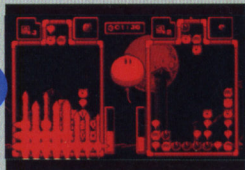
★3つ並べてブロックが消えた。すると下から爆弾がせり上がってくるのだ。

### 爆弾が登場する



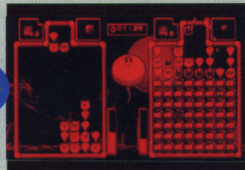
★こうして爆弾をためていくと、いずれ火のついた爆弾が降ってくるぞ。

### 火つき爆弾が登場



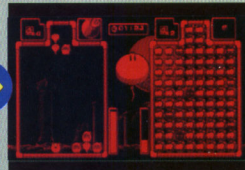
★爆弾は落ちると爆発する。この火力で、ためておいた爆弾を誘爆させよう。

### 相手にこげボンが!



★爆発させると相手側にこげボンが出現。爆発が大きいほど数も多い。

### これで勝利だ!

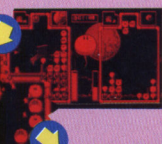


★相手側が積み上がってしまえば勝利となる。こっちは積み上がると負けだ。

## メーターがたまるとデカ登場

ブロックを消していくと、画面中央のメーターが少しずつたまっていく。メーターが上がるごとに画面上部の爆弾も大きくなり、満タンになるとデカ爆が降ってくる。デカ爆はデカ爆を中心に何マス分かを吹き飛ばせる。また火力も大きくなるのだ。

デカイぞ!



★巨大な爆弾が出現した。これを落とす。



★メーターが少しづつたまり、満タンになる。

★積み上がったブロックが大量に消えていく。

## ブロックは何パターンもあるぞ

ボンバーマンの顔をはじめとして、アイテム、ザコキャラなど、計5パターンのブロックが用意されているぞ。好きなものを選んで遊ぶことができるのだ。



★通常のタイプだけでなく、変なブロックでのプレイも楽しい。

★ブロックは種類用意されているのだ。

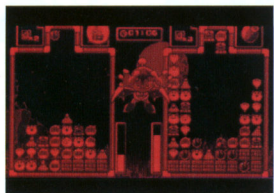


自由に選ぼう!



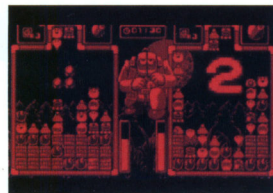
# ステージ最後のボス戦はちょっとルールが違う!!

ゲーム全体は4つのステージに分かれて、それぞれのステージには3人の敵キャラが出現す



★ボスとの戦い。3本勝負で2本先取したほうが勝ちとなる。あわてる必要なし。

る。3番目に登場するのガボスキャラだ。これまでとはちょっと違うルールでの対戦となるぞ。



★降ってくるものも違う。ザコキャラと戦うときよりも、頭を使うってことだ。

## 石やブロックが降ってくるのだ!!

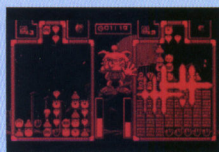
これまでのステージとの最大の違いは、ブロックや爆弾のほかに、石が降ってくるのだ。こいつは3つ並べても消すことができない。爆風で吹き飛ばすしかない邪魔者なのだ。また、相手にダメージを与えると、こげボンの代わりにブロックが出現する。これも爆風でしか破壊できないが、ブロックを破壊すると、なかからアイテムが出てくることもある。ただし、アイテムのなかには獲得してもありがたいものもあるのだ。



★ブロックが下から出てくるのだ。ザコキャラのくちまを破壊してやれ。

## ブロックを壊して ドロアイテムを出せ!

ブロックを爆風で破壊すると、そのなかからドロアイテムが登場し、さまざまな効果を発揮する。ここではドロアイテムのなかから、代表的なものを10個ピックアップして、紹介しよう。



★ただ爆発させているだけガ戦法じゃない。



### 下から石が出現

1段分のブロックが下からせり上がってくる。



### 爆風が小さくなる

爆風が小さくなる。連鎖爆発が起きにくくなるのだ。



### ブロックが消える

ブロックがすべて消えてしまう。相手はラッキー。



### つづいて石が!

つぎに落ちてくるブロックが石になる。嫌だなあ。



### 大爆発させろ

ブロックが爆弾に変化。大爆発させるチャンスだ。



### 爆弾が消えてしまう

爆弾がすべてなくなってしまう。なんてこったい!



### 上からブロック出現

両端にふたつずつブロックが降ってくる。嫌だな。



### 爆弾が石になる

爆弾が岩に変化する。最悪のアイテムだな、これだ。



### 爆弾が下から出現

画面下から1段分の爆弾がせり上がってくる。



### つぎにデカ爆が出現

つぎに降ってくるブロックがデカ爆になる。嬉しい。

## ボンバーマンを待つ4人のボスたち

モンスター

ボンバー



ボンパイア



ボンバーウルフ



モンスターボンバー





# 連鎖を組めば大ダメージを与えられるのだ

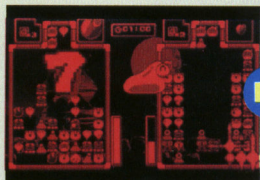
ただ3つのブロックを消すだけじゃ、相手に直接のダメージを与えることはできない。しかし、いくつものブロックを同時に消したら話は別だ。とくにブロックを消して、その影響でべつのブロックが3つそろって

消えて、さらにべつのブロックが消えて……と、連鎖させながらブロックを消していくと、自動的に火つき爆弾が登場し、大ダメージを与えることができる。5連鎖以上の連鎖消しをすれば、演出効果も楽しめるぞ。

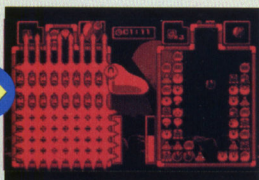
## 一気に大ダメージを与えていこう

3〜4連鎖くらいなら、偶然にできることもある。ただし、それ以上を目指すなら、細心の注意を払ってブ

ロックを配置しなければダメなのだ。一気にダメージを与えるためなら、そのくらいの苦労はガマン、ガマン。



★画面上の数字は連鎖の数。ちょうど7連鎖になったことを示しているぞ。

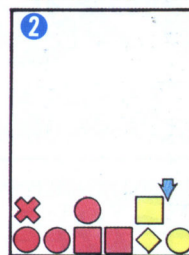


★ここまで派手に爆発すると、相手はもうどうしようもない。死ぬのを待ただけ。

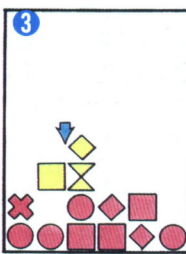
## ぱにボンの連鎖の組みかた(基本)



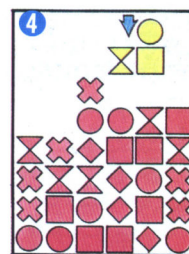
★3つ並ぶと消えてしまうので、わざと別のブロックを入れて、すぐには消えないようにするのが基本だ。



★3つ並べないように、別のブロックを入れておこう。連鎖の要だ。



★このブロックを斜めに並べる。ここでもう3つ並べることはせず、邪魔なブロックを入れる。このへり返す。



★ついでに連鎖を作っていくのだ。左の図は連鎖を完成させた瞬間。この順序で消えていくからかな。

## 5連鎖以上だとちょっとしたイベントが見られるぞ

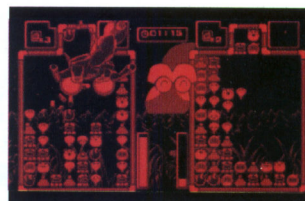
### 5連鎖・マシンボンバー

巨大なロボットが出現。そして一気に大量の爆弾が出現し、大爆発を起こすのだ。これだけで相手は一発で積み上がってしまうぞ。



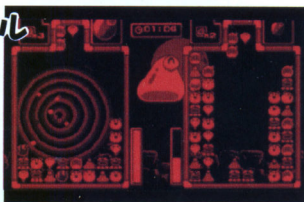
### 6連鎖・ジェット機

ジェット機が飛び回り、最後は手前に向かって猛烈な勢いで飛び出してくる。その後大爆発が起きて、相手に大ダメージを与える。



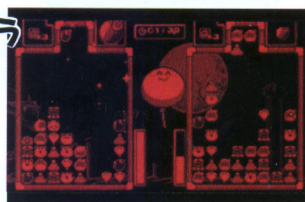
### 7連鎖・ブラックホール

画面にブラックホールが出現。すべてのものを奥へ奥へと吸い込んでいく。そして爆弾が出現して大爆発を起こすシーンへと続く。



### 8連鎖以上・キラキラ

チカチカまたたく光が画面全体に浮かび上がる、とても美しいイベント。もちろん爆弾が大爆発を起こし、絶大なダメージを与える。



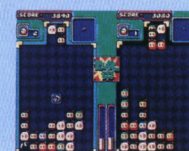
## スーパーファミコンでもPCエンジンでも『ぱにボン』は発売されている!

『ぱにボン』はバーチャルボーイのためにだけに開発されたソフトではないぞ。もともとスーパーファミコン、PCエンジン、ネオジオなどで発売され、大人気だったパズルゲームだったのだ。もちろんゲームの中身は基本的にはま

ったく同じ。バーチャルボーイ版では、そこに立体的な演出がほどこされているというわけだ。ただ残念ながら、人間どうしの対戦プレイはなくなってしまった。純粋にコンピューター相手に、戦うゲームになっているぞ。



★スーパーファミコン版の画面。色とりどりのつがが構まっている。



★こちらはPCエンジン版。2Dグラフィックが見えてくる。





**VB**  
バーチャルボーイ

●ハードソン ●7月21日発売 ●シューティング  
●4900円 ●8メガ ●カートリッジ



## ふたつの空間を自由に移動して戦うシューティング

空と地上、あるいは上空と低空という風に設定されたふたつの空間を自在に行き来しながら、戦いをくり広げるシューティングが、この『バーティカルフォース』だ。自機の周囲を敵キャラに囲まれてしまっても、地上(もしくは上空)に逃げることで攻撃を避けることが可能。もちろんマップも立体的になっていて衝

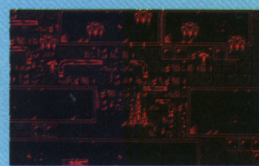
突の危険があるし、敵キャラもひんばんに上下移動してくるぞ。

また、オプションがA1キャラになっているのも特徴のひとつだ。自機と同じ動きをするのではなく、状況により自分で考えて攻撃する、たのもしイバーナーなのだ。さまざまな能力を持つA1キャラを使いこなし、機械神ミッドガルを倒せ。

**UP**

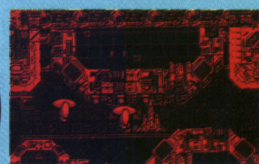
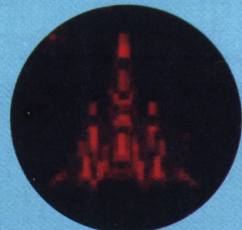
### 敵キャラも大きい上空

上空を飛んでいれば、地上にいる敵の攻撃は一切受けつけない。だから飛んでくる敵キャラだけを撃ち落とせばオーケーなのだ。このへんは、ふつうのシューティングゲームとまったく同じと考えていい。ふだんは上空にいて、危ないときだけ地上や低空に下りる戦法が安全だ。



◆空中に出てくる敵を倒すことだけに専念しよう。地上の敵は無視しても可。

●自機のサイズもちょうど同じくらいで、画面全体が狭く感じる。

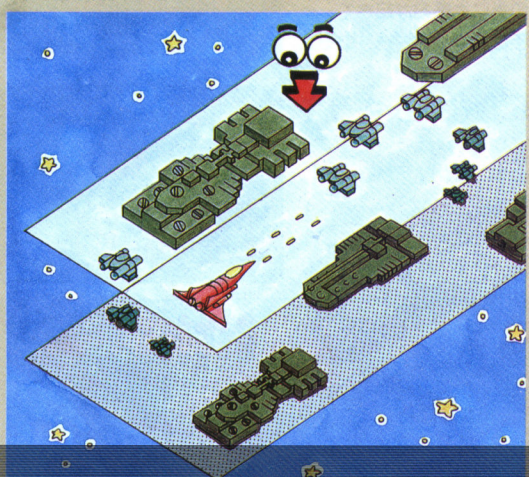


◆地上に障害物があっても、気にすることなく上空を飛んでいけるのだ。

## こんな感じに飛び出す

真下には宇宙が広がっている。その上に低空の敵キャラ、さらに上に、上空を飛行中の敵キャラがい

る。自機はその両方の空間を移動しながら進んでいくのだ。空中には障害物が浮いていることもある。

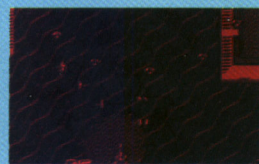
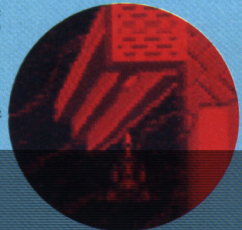


**DOWN**

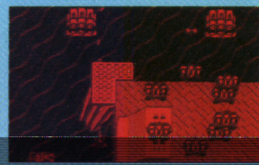
### 地上の敵を撃つなら低空へ

上空の場合と比べるとキャラクターが小さいので、画面全体がかなり広く感じられる。地上にいる敵キャラは、強力な攻撃をしてくる砲台や対空砲だ。地上の敵キャラのなかには、破壊するとA1キャラやパワーアップアイテムが出現するものもある。確実に撃破しよう。

●自機のサイズは小さくなっているが、弾を避けやすいわけではない。



◆地上の敵を撃つために低空に降りる。こうやって倒していくのだ。



◆地上の障害物には引っかかるけど、上空の障害物の下をくぐるのだ。



# 自分で行動してくれる賢いAIオプション

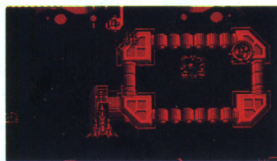
自由に飛びまわり、敵を攻撃してくれるAIキャラは全部で3種類。特定の地上キャラを破壊することで登場する。それぞれ独自の攻撃方法で敵と戦ってくれるぞ。ただし、AIキャラにもライフが設定されているため、何度もダメージを受けるとそのうち消えてしまうのだ。

ふだんは特定の行動パターンで動いているAIキャラだが、自機が弾を撃っていないときは、近づいてきて自機のライフを回復してくれるのだ。

## レーザー系



レーザーで攻撃。最初は細いレーザーを撃っているんだけど、パワーアップするとレーザーを2本撃つようになる。最大3段階までパワーアップ可能。攻撃力が高いため、ボスキャラに有効だ。

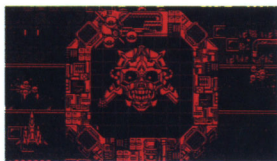


★レーザーで敵を破壊しまくってくれる。望い敵キャラと戦うときに有効なのだ。

## 拡散ショット系

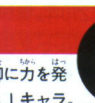


前後にショットを撃ちまくるAIキャラ。最初は前後に1本ずつしか撃たないが、フルパワーになると前後に2本ずつショットをまき散らしてくれるぞ。通常の戦いでこそ威力を発揮する万能タイプ。

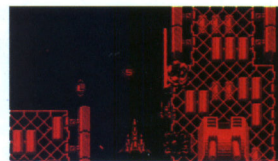


★拡散ショットで周囲の敵を撃ち落とす。敵が多くて困っているときに重宝するぞ。

## 回復系



攻撃よりも防御に力を発揮してくれるAIキャラ。ふだんは前後にショットを撃っているんだけど、自機がショットを撃っていないときは、自機のお尻にくっついてライフを回復してくれる。



★攻撃よりも防衛を優先。自機のまわりをシールドが保護してくれる。嬉しい。

## オプションはストックできるのだ

AIキャラは、自機のなかにストックすることもできるぞ。ストックしておけば、AIキャラのライフは少しずつ回復する。最大3つまでのストックが可能なので、状況に合わせ

た最適なAIキャラを放って、戦いに参加させれば攻略がぐんと楽になるぞ。敵キャラのあいだを目まぐるしく動きまわるAIキャラの戦いぶり、なかなか勇敢なのだ。



★AIキャラを飛び回らせて攻撃する。



★ライフが満ちてきたら引込めよう。

## オプションを爆発させることもできる

これは最後の最後の手段だが、AIキャラはボムの代わりとしても使えるぞ。使ってしまったらもちろん、AIキャラそのものもなくなってしまいが、画面内のすべてのザコキャラ

にダメージを与えることができる。ライフの残りが少なくなったAIキャラは、いったんストックしておいて、ボスキャラとの戦いでボムがわりに使用するのが賢い方法。



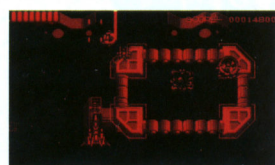
★AIキャラは爆発させることもできる。



★ドカン、と画面の敵にダメージ。シールド。

# 3種類のショットを使い分けて突き進んでいけ

自機のショットは3種類。空中を浮遊しているボッドを取ることで、ショットを取り替えることができるぞ。それぞれ能力に一長一短があるので、状況に応じた選択をしよう。どんどんパワーアップさせ、敵キャラをガンガンやつつけようぜ。



★通常のショットは貧弱だ。これで最後までいくのはちょっとツライ。

## レーザー



貫通力のある武器。山や建物などの障害物以外のものは、すべて貫ぬいてしまうほどの威力だ。だが正面のみなので、左右や後方にスキができるのが玉にキズ。

★最初は貫弱なレーザーだけど……。



★だんだん太く、強力になっていく。

## ワイド



多方向にショットを撃つことができる。最初は前後2方向だけだが、パワーアップすると4方向、5方向へとショットをばらまけるようになるぞ。



★攻撃力がないのが、ちよつと難点。

★まわりの敵を一気に倒せるぞ。

## シールド



パワーアップしないうちは自機のまわりを動かすだけたよりなさがだが、フルパワーアップすると、ふたつのシールドがす速く回転し、しっかりと防御してくれる。



★シールドが自機を防御してくれる。

★パワーアップして防御力もアップ。

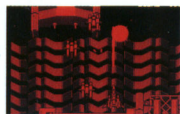


# 反乱を起こした機械神ミッドガルトを倒せ

宇宙歴210年、機械たちは機械神ミッドガルトを生み出し、人類に対して反乱を起こした。そして、人類は戦闘機ラグナロクを発進させた。機械たちに支配された無数のステージを突破し、ミッドガルトを倒すために！



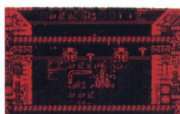
★機械神を倒すため、戦闘機は発進する。無事に5つのステージを突破しろ！



★宇宙を進む戦闘機。A1キャラも戦ってくれるぞ。



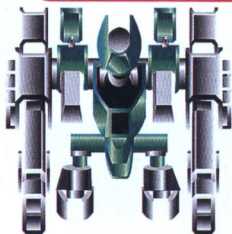
★敵キャラもたくさん出現する。撃て撃て撃て～！



★カッコイイ宇宙ステーションも突破していくのだ。

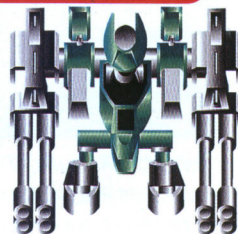
## 進化する中ボス・ブラッドの4変化

### レーザーショット形態



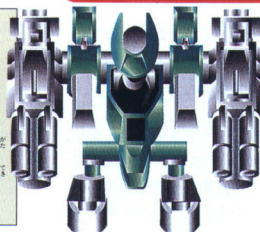
★ステージ1に登場する。左右に動き、腕からレーザーを発射して攻撃してくるのだ。腕を破壊しろ。

### マシンガンショット形態



★ステージ2に登場する。マシンガンで弾を連射して来るぞ。これも腕を破壊すればいいのだ。

### ワイドショット形態



★ステージ3に登場する。強力なパンチ力を持ち、急に接近してはパンチを浴びせてくるのだ。

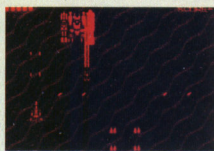
### ハイパーアーム形態



★ステージ4に登場する。強力なパンチ力を持ち、急に接近してはパンチを浴びせてくるのだ。

## メカカルな敵キャラもたくさん登場

倒すべき敵は、最終ボスである機械神ミッドガルト。当然、そのほかに登場する敵も、機械ばかりだ。しかし、戦闘機や砲台ばかりでなく、カッコいいロボットもたくさん出てくるぞ。

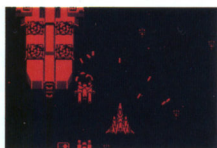


★ロボット型の敵キャラも登場する。なかなか手強いぞ。

# ステージ1～4までを徹底的に紹介しよう！

## ステージ1・宇宙

星がきらめく宇宙を突き進んでいくステージ1。隕石の上に建造された宇宙ステーションの上空を進んでいく。中央部にあまり地面がないため、地上からの攻撃は少ないので上空での戦いがメイン。またここでは、たくさんの敵が一度に出現しないので、危なくなったら別の空間に移動するクセをつけよう。



★宇宙空間。敵キャラの数はまだ少ない。



★地面が狭い。地上からの攻撃は少ない。

## アイテムは取り逃すな

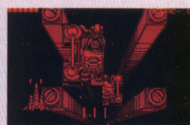
ゲームの終盤は強い敵がメチャクチャにキツ攻撃を仕掛けてくる。このステージでは地上のキャラを確実に倒してアイテムを出しておこう。最終ステージに到達するには、少しでもパワーアップしておくことが大切なのだ。



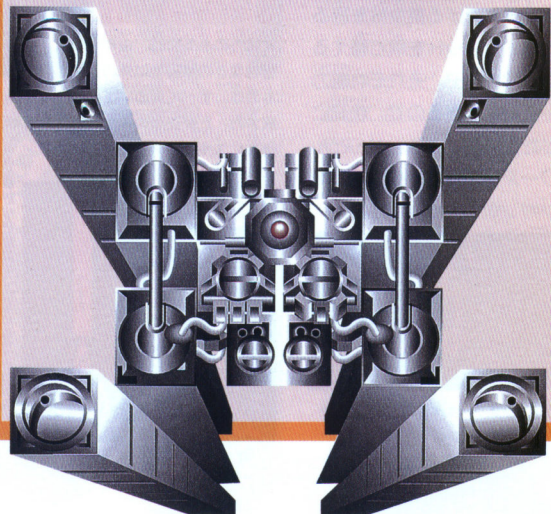
★アイテムを逃さずにとって、どんどんパワーアップしていこう。

## ボス フェイラー

巨大なエレベーターの上に乗っている、巨大な砲台。左右ふたつのブロックが、いつまでも上下に動いているので、こちらの弾がなかなか当たらないのだ。



★上下に移動しているショットを当てるのが難しい。





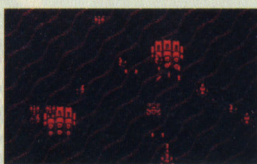
## ステージ2・砂漠

一面が砂に覆われたステージ。巨大な建造物が立ち並んでいるため、上空を飛んでいてもぶつかる可能性があるが、ダ

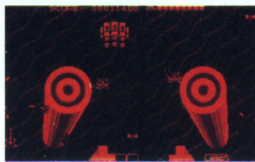
メージは受けない。また地上にはところどころに渦巻があり、自機を吸い込もうとしてくるぞ。動きが鈍くなるので要注意だ。

### 渦巻に注意しよう!

砂漠のところどころにある渦巻の上空を飛んでみると、無理矢理地上まで引き落とされてしまう。地上に弾などがなく、安全であることが確認されていないときは、絶対に渦巻の近くには寄らないようにしたい。



★中央やや右に渦巻があるのが見えるかな? 近づくと吸い込まれるぞ。



★巨大な建物があるため、上の段を飛んでいてもぶつかる可能性がある。



◆下段に下りれば、巨大な建物の下をくぐることも可能。

◆右半分は、床の位置が高くなっているぞ。わかる?

## ボス モルワーフ

2機の巨大な戦闘機。それらが上空と地上にいて、ホーミングミサイルを撃ちながらこちらを攻撃してくる。まず片方に狙いをつけ、一気に片づけてしまおう。



◆上から倒すか、それとも下のヤツからいくか……?

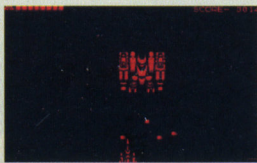
## ステージ3・海

波がほとんど立っていない静かな海面の上を進んでいくステージ。ところどころにある陸地には巨大な岩の壁があり、とき

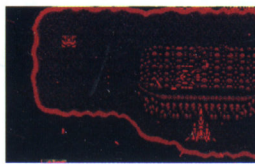
には岩の下をくぐっていかないと進めないところもあるぞ。気を抜くと岩に挟まれ、自機を失ってしまうので注意が必要だ。

### 中ボスも海面に出現

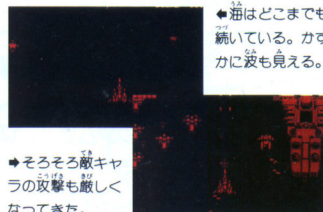
最後まで海の上を進んでいくステージ3。海面に出現する中ボスは、腕を破壊してしまえば比較的簡単に倒すことができるが、またつぎのステージでパワーアップして再戦を挑んでくる。なんともこいヤツなのだ。



★中ボスを倒せば、ステージの最後まではもう一息だ。一気に片づけよう。



★ところどころには壁がある。巨大な岩の壁が邪魔だ。上の段に逃げろ!



◆そろそろ敵キャラの攻撃も厳しくなってきた。

◆海はどこまでも続いている。さすがに波も見えない。

## ボス ファイアベル

長いシッポをグルグル回転させたり、レーザーを撃ったり、いきなり突進してきたりと、多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。頭部が弱点なので、一点集中で攻撃しよう。



◆尻尾にぶつからないようにするのが大変なのだ。

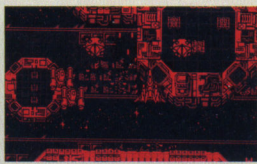
## ステージ4・コロニー

敵の攻撃が一気に激しくなるステージ4。メタリックな雰囲気、未来っぽい背景が続いている難関だ。ここでは上空、低

空ともに同時に敵キャラが出現するため、違う段に逃げるときにも注意が必要。オプションを活用しないと突破は難しいぞ。

### 地面から敵が出現?

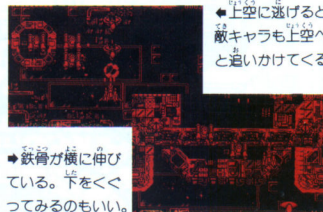
地面に描かれている敵の絵。そこからは、つぎつぎに敵キャラが浮き上がってくる。地面をいくら撃っても絵は消せないの、ただ出現した敵を撃ち落とすしかない。むやみに接近すると突然現れる敵にやられてしまうぞ。



★接近すると、絵から敵キャラが飛び出してくる。なんてヒキョーなんだ!



◆そろそろ堅い敵キャラがたくさん出現してくる。逃げることも大切だ。



◆鉄骨が横に伸びている。足をくっつけてみるのもいい。

◆上空に逃げると、敵キャラも上空へと追いかけてくる。

## ボス ハーゼル

地面に描かれたメカニカルなドロの顔が、ゆっくりと浮き上がってくる。こいつがステージ4のボス。口からつぎつぎと敵キャラを吐き出してくる強敵なのだ。



◆やたらとゴキヤラを吐き出してくる。強敵なのだ。



# プロ野球'95

©1995 KEMCO

VB

●ケムコ ●8月11日発売 ●スポーツ

バーチャルボーイ

●5480円 ●8メガ ●カートリッジ



## 3リーグ18球団による完全立体野球ゲーム

バーチャルボーイ初の野球ゲームは、3Dならではのおもしろさでいっぱい。ピッチャーの投げるボールはぐんぐんせまってくるし、打ち返したボールは、はるか彼方へと飛んでいく。まるで実際にスタジアムにいるような気分になれるのだ。ピッチングの幅も広い。速球はもちろん、チェンジアップを

初めとするさまざまな変化球を、ストライクゾーンの左右、高低に自由自在に投げ分けることができるのだ。操作に慣れれば高度な投球術が楽しめるぞ。

チーム構成はプロ野球実在の12球団に、ケムコ・リーグというオリジナル球団を加えた18チーム。強豪を退け、目指すはペナントレースの優勝だ。

### オープン戦

1試合だけを楽しむモードで、コンピュータとの対戦だ。リーグとは無関係に、18チームのなかから好きなものを選んでプレーすることができるぞ。もちろん対戦相手も自由に選べる。まずはこのモードで練習して、実力を磨くのがいいだろう。



★ひいきのチームでプレー。嫌いなチームをボコボコにやっつけてしまえば気分スッキリ。

### ミニペナントレース

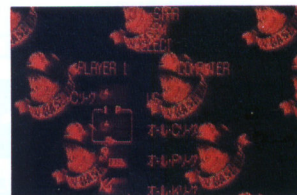
セリーグ、パリーグ、ケリーグのなかからひとつのリーグを選び、そのなかの1チームでリーグ戦を行なうモード。リーグ優勝を果たせば日本シリーズだ。3つのリーグの優勝チームによる総当たり戦がスタートするぞ。これに優勝すれば日本一！



★このモードで優勝するのが最終目的。ペナントレースは長いので、じっくりと楽しめる。

### オールスター

セリーグ選抜チーム、パリーグ選抜チーム、ケリーグ選抜チームのなかから1チームを選び、それ以外の選抜チームと戦うモードだ。能力の高い選手ばかりが集まっているため、ハイレベルな試合が楽しめるぞ。これもコンピュータとの対戦のみだ。ターチーム。さすがにどのチームも強い！

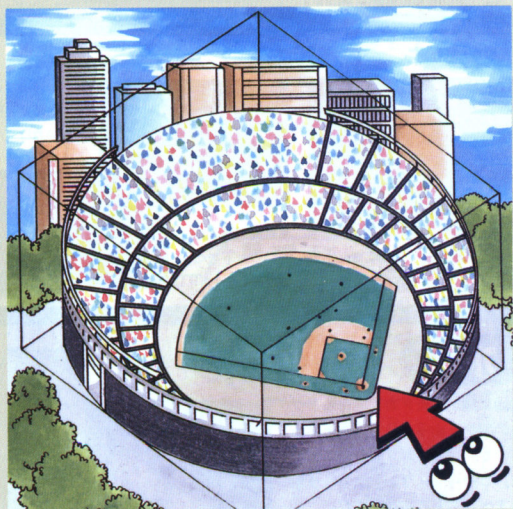


★各リーグから好選手ばかりが集まるオールスター。さすがにどのチームも強い！

### こんな感じに飛び出す

基本的には、キャッチャーの視点から見たフィールドが描かれている。すぐ近くにバッター、遠くに

ピッチャー、その奥に守備陣の姿がある。ヒットを打つとフィールドを見下ろす視点に変化するぞ。



### 試合後にデータをチェック

試合が終わると、その試合の結果が発表される。得点はもちろん、安打数やエラー数までが表示されるのだ。ゲームになれたら、被安打をより少なくするなど、腕を磨いて、レベルの高い試合を目指したいもの。



★試合結果を見て、数々のプレーを反省するものもい。



# ピッチャー対バッターの息づまる対決がここに!

## ピッチング

ピッチングは、プレートに立つ位置、ボールのスピード、球の種類、ボールのコースなどを自由に変えることができるぞ。ストライクゾーンが幅広く、変化球を狙った位置に投げ易く、ピッチングの楽しさが味わえる。

ただし、ある程度の球数を投げると、ピッチャーはしだいに疲れてくる。ボールのスピードや変化球のキレなどがじょじょに落ちてくるので注意しよう。



★ピッチャーがボールを投げた。ボールが近づいてきているぞ。わかるかな?

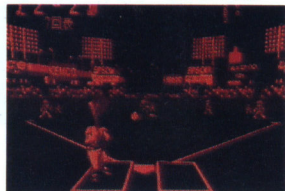
## バッティング

ただバットを振るだけではヒットは狙えない。高い、真ん中、低い、3つのバットスイングができるので、ピッチャーの投げたボールのコースに合わせて、バットを振るようにしよう。バッターボックスのなかを左右に移動して、左右に投げ分けてくるボールに対応することも大切だ。バントのときも同じ。バットを構えたままで高さでスタンスが調節できるので当てやすい。



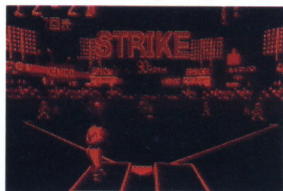
★ボールのコースを読んでバットを振る。慣れるまでは、けっこう難しいかも。

## コーナーを狙え!



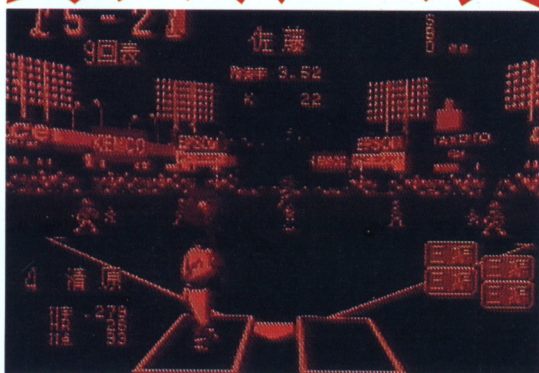
★ストライクゾーンの上下左右をフルに使える。これぞ投球術。ギリギリを狙おう。

## ストライク!

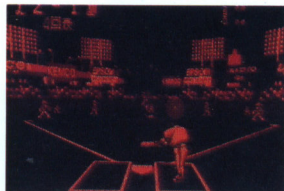


★バッターの読みを外したり、スイングのタイミングを外したりできるぞ。

## ボールがぐんぐんせまってくる



## バントができるぞ



★ランナーを大事にしたいなら送りバントもいい。高さが合っていないと空振りも。

## ホームランだ!!



★会心のバッティングならホームランも夢じゃない。カッコいいシーンが流れるぞ。

## 流れるようなバッティングフォーム!!

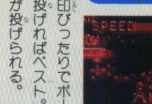
## メーターに注目

ピッチャー頭上にあるメーターでボールのスピードを調節する。動くマークをAボタンで止めるのだ。目印ぴったりなら快速球だが、越えると失投になるぞ。

### スローボール



### 速球



### スッポ抜け



## ボールの高さに注意

バットスイングは3種類。ストライクゾーンの高め、真ん中、低めにきたボールを、それぞれのスイングで狙うのだ。狙いが外れれば空振りになるぞ。



★高いボールを打つときはこのスイングで、きつめるように打つ。★真ん中の高さなら、このスイングになる。きれいなフォームだ。★低いボールがきたら、すくい上げるように打つことになるぞ。



# 斜め見下ろしの立体的なフィールド

## 守 備

バッターがボールを打ち返すと、画面はフィールド全体を見下ろすアングルになる。守備陣の操作は、『ファミスタ』などの野球ゲームとほぼ同じだが、ボールがふわ一つと立体的に飛んでいくので、フライを捕るにはコツが必要だ。ボールの影を追うのがポイントだぞ。

なお、ボール付近でタイミングよくボタンを押せば、ギリギリで届かないボールをダイビングキャッチすることができさぞ。

## 攻 撃

ランナーの操作はボタンをふたつ使うだけで簡単。バッターランナー、および塁上のランナーをそれぞれ操作して、つぎの塁を目指して走らせればいい。

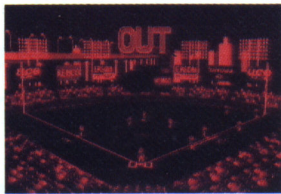
ただ守備側にとって、フライの落下位置が判断しにくく、フライが上がると、外野手が捕れるかどうかの判断が難しい。慣れるまでは、あまり暴走させないようにしたいものだ。もちろん、盗塁することもできる。その際の牽制球の画面は、拡大画面なのでわかりやすいぞ。

## ファウルだ!

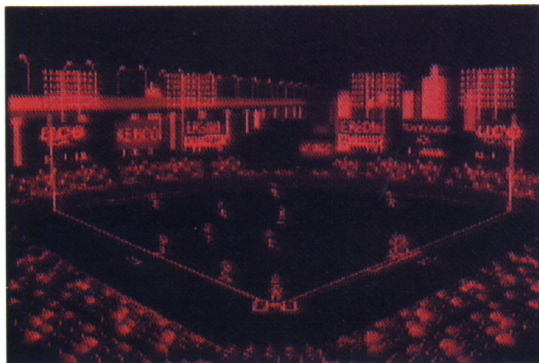


◆ホームラン、と思ったら大ファウルだった。ひやりとする一瞬である。

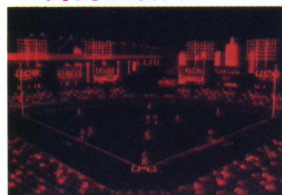
## フライをキャッチ



◆フライを捕るのは難しい。ボールではなく、ボールの影を追いかけるといいぞ。



## 外野に抜けた!!



◆ボールが外野を抜けた。チャンスだぞ。全員を一気に走らせてホームを狙おう。

## ホームランだ!!



◆ホームランを打つと、このあと特別のグラフィックが現われるのだ。

## 牽制アウトを狙え

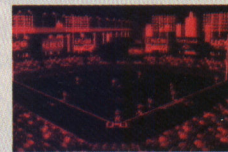
もちろん牽制球を投げることでできる。駿足のランナーが盗塁を狙おうとしているときなどは、牽制球でアウトを狙うことも可能だ。バッターのタイミングを外すのにも役立つので、牽制球はこまめに。



◆ランナーがいるときは牽制しよう。これで盗塁しにくくなるぞ。

## 走るスピードに差がある

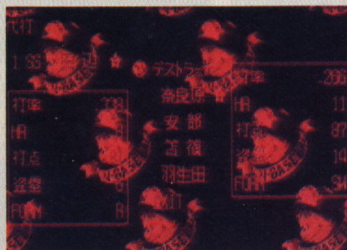
ランナーによって、走るスピードは違うぞ。鈍足のランナーが前走者だと、駿足のランナーが途中で追いついてしまうほどの差がある。攻撃のときには、足の速さも頭に入れて、作戦を練るようにしよう。



◆前のランナーの足が遅いと、チャンスのつぶれてしまうことも。

## 代打・代走・守備堅めだってできる

野球は9人ではなく、ベンチにいる選手全員でやるもの。このゲームでも、試合中いつでも選手を入れ替えることができるぞ。野手は5人(DH制の場合4人)、ピッチャーは先発陣ふたりとリリーフ陣がふたり、ベンチに控えている。攻撃側は下位打線でチャンスが回ったら代打を、足の遅いランナーが出塁したら代走を投入だ。守備側なら、ピッチャーが疲れたらリリーフを、リードして終盤に入ったら守備堅めの選手を投入することができるぞ。また、選手たちには試合ごとのコンディションがある。これらを参考にして、試合を組み立てよう。



◆チャンスとき、もしくはピンチのときは、タイムをかけて選手を交代させよう。思い切りも大切だ。



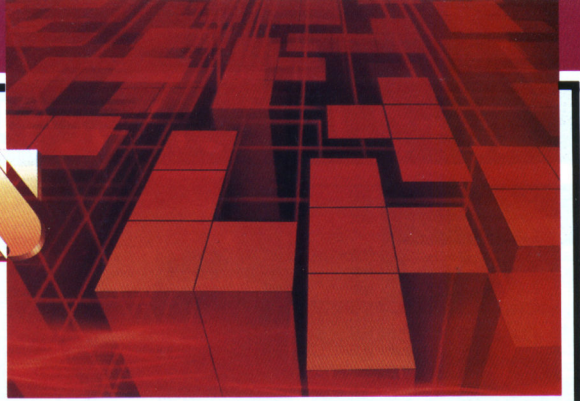
◆さて、誰を投入しようか。選手名の右横のマークが、それぞれのコンディションを示している。これを参考にして采配すべし。



## セリーグ、パリーグ、そしてケリーグの18球団・完全データだ

読売ジャイアンツ					中日ドラゴンズ					広島東洋カープ					阪神タイガース				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
前崎 浩二	.257	6	内野	捕手	前崎 浩二	.230	0	内野	捕手	前崎 浩二	.267	0	外野	内野	前崎 浩二	.230	0	外野	内野
岡崎 隆男	.302	0	外野	捕手	岡崎 隆男	.251	20	内野	捕手	岡崎 隆男	.206	0	外野	内野	岡崎 隆男	.260	3	内野	捕手
松井 秀喜	.284	20	外野	捕手	松井 秀喜	.248	10	内野	捕手	松井 秀喜	.077	4	内野	捕手	松井 秀喜	.233	0	捕手	捕手
落合 博満	.290	15	内野	捕手	落合 博満	.097	10	内野	捕手	落合 博満	.247	2	外野	捕手	落合 博満	.298	3	内野	捕手
広沢 克己	.271	26	内野	捕手	広沢 克己	.242	1	内野	捕手	広沢 克己	.271	14	外野	捕手	広沢 克己	.190	1	内野	捕手
マツパ	.299	10	外野	捕手	マツパ	---	---	---	---	マツパ	---	---	---	---	マツパ	---	---	---	---
原 辰徳	.298	14	内野	捕手	原 辰徳	---	---	---	---	原 辰徳	---	---	---	---	原 辰徳	---	---	---	---
大久保 浩	.294	9	捕手	捕手	大久保 浩	---	---	---	---	大久保 浩	---	---	---	---	大久保 浩	---	---	---	---
西武ライオンズ					ヤクルトスワローズ					横浜ベイスターズ					近鉄バファローズ				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
佐々木 康	.285	20	外野	捕手	佐々木 康	.273	0	内野	捕手	佐々木 康	.261	3	内野	捕手	佐々木 康	.270	2	内野	捕手
佐々木 康	.274	4	外野	捕手	佐々木 康	.209	2	外野	捕手	佐々木 康	.237	4	外野	捕手	佐々木 康	.272	5	内野	捕手
ジャクソン	.293	31	外野	捕手	ジャクソン	.279	2	外野	捕手	ジャクソン	.258	11	外野	捕手	ジャクソン	.293	35	外野	捕手
斎藤 隆	.279	26	内野	捕手	斎藤 隆	.259	6	内野	捕手	斎藤 隆	.315	35	外野	捕手	斎藤 隆	.318	33	外野	捕手
アストラーテ	.200	11	内野	捕手	アストラーテ	.318	4	外野	捕手	アストラーテ	.298	15	内野	捕手	アストラーテ	.284	13	外野	捕手
鈴木 誠	.350	12	内野	捕手	鈴木 誠	.318	4	外野	捕手	鈴木 誠	.292	11	外野	捕手	鈴木 誠	.292	11	外野	捕手
由辺 道子	.338	8	内野	捕手	由辺 道子	.314	15	内野	捕手	由辺 道子	.228	5	捕手	捕手	由辺 道子	.228	5	捕手	捕手
由辺 道子	.104	7	外野	捕手	由辺 道子	.329	1	外野	捕手	由辺 道子	.286	3	右横	右横	由辺 道子	.228	5	捕手	捕手
福岡ダイエーホークス					オリックスブルーウェーブ					日本ハムファイターズ					土佐OB's				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
藤本 浩	.243	11	内野	捕手	藤本 浩	.254	8	捕手	捕手	藤本 浩	.254	8	捕手	捕手	藤本 浩	.243	11	内野	捕手
カズ山本	.317	11	外野	捕手	カズ山本	.248	0	内野	捕手	カズ山本	.248	0	内野	捕手	カズ山本	.317	11	外野	捕手
佐藤 隆	.271	0	外野	捕手	佐藤 隆	.348	3	外野	捕手	佐藤 隆	.268	1	外野	捕手	佐藤 隆	.271	0	外野	捕手
山崎 昌	.255	0	外野	捕手	山崎 昌	.286	1	外野	捕手	山崎 昌	.286	1	外野	捕手	山崎 昌	.255	0	外野	捕手
若井 隆	.317	1	外野	捕手	若井 隆	.292	0	外野	捕手	若井 隆	.292	0	外野	捕手	若井 隆	.317	1	外野	捕手
千葉ロッテマリーンズ					オリックスブルーウェーブ					日本ハムファイターズ					土佐OB's				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
前崎 浩二	.230	0	内野	捕手	前崎 浩二	.230	0	内野	捕手	前崎 浩二	.230	0	内野	捕手	前崎 浩二	.230	0	内野	捕手
岡崎 隆男	.251	20	内野	捕手	岡崎 隆男	.251	20	内野	捕手	岡崎 隆男	.251	20	内野	捕手	岡崎 隆男	.251	20	内野	捕手
松井 秀喜	.248	10	内野	捕手	松井 秀喜	.248	10	内野	捕手	松井 秀喜	.248	10	内野	捕手	松井 秀喜	.248	10	内野	捕手
落合 博満	.097	10	内野	捕手	落合 博満	.097	10	内野	捕手	落合 博満	.097	10	内野	捕手	落合 博満	.097	10	内野	捕手
広沢 克己	.242	1	内野	捕手	広沢 克己	.242	1	内野	捕手	広沢 克己	.242	1	内野	捕手	広沢 克己	.242	1	内野	捕手
マツパ	---	---	---	---	マツパ	---	---	---	---	マツパ	---	---	---	---	マツパ	---	---	---	---
原 辰徳	---	---	---	---	原 辰徳	---	---	---	---	原 辰徳	---	---	---	---	原 辰徳	---	---	---	---
大久保 浩	---	---	---	---	大久保 浩	---	---	---	---	大久保 浩	---	---	---	---	大久保 浩	---	---	---	---
土佐OB's					USAメジャーリーグス					渋谷キッカーズ					青森グロブス				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
ボナパザル	.270	7	捕手	捕手	ボナパザル	.270	7	捕手	捕手	ボナパザル	.270	7	捕手	捕手	ボナパザル	.270	7	捕手	捕手
G2	.279	0	外野	捕手	G2	.279	0	外野	捕手	G2	.279	0	外野	捕手	G2	.279	0	外野	捕手
レッドランダー	.268	12	内野	捕手	レッドランダー	.268	12	内野	捕手	レッドランダー	.268	12	内野	捕手	レッドランダー	.268	12	内野	捕手
ケッドワグネル	.348	35	外野	捕手	ケッドワグネル	.348	35	外野	捕手	ケッドワグネル	.348	35	外野	捕手	ケッドワグネル	.348	35	外野	捕手
キッドワグネル	.270	24	内野	捕手	キッドワグネル	.270	24	内野	捕手	キッドワグネル	.270	24	内野	捕手	キッドワグネル	.270	24	内野	捕手
ロックビースト	.288	8	外野	捕手	ロックビースト	.288	8	外野	捕手	ロックビースト	.288	8	外野	捕手	ロックビースト	.288	8	外野	捕手
プリンセスハー	.288	5	外野	捕手	プリンセスハー	.288	5	外野	捕手	プリンセスハー	.288	5	外野	捕手	プリンセスハー	.288	5	外野	捕手
P-MAN	.294	4	内野	捕手	P-MAN	.294	4	内野	捕手	P-MAN	.294	4	内野	捕手	P-MAN	.294	4	内野	捕手
青森グロブス					琉球ソックス					札幌ハットズ					札幌ハットズ				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
バンビ	.229	2	---	---	バンビ	.229	2	---	---	バンビ	.229	2	---	---	バンビ	.229	2	---	---
十和田九郎	.246	13	---	---	十和田九郎	.246	13	---	---	十和田九郎	.246	13	---	---	十和田九郎	.246	13	---	---
遠藤せん平	.218	7	---	---	遠藤せん平	.218	7	---	---	遠藤せん平	.218	7	---	---	遠藤せん平	.218	7	---	---
スズキ一井	.200	7	---	---	スズキ一井	.200	7	---	---	スズキ一井	.200	7	---	---	スズキ一井	.200	7	---	---
津路かいき	.198	0	---	---	津路かいき	.198	0	---	---	津路かいき	.198	0	---	---	津路かいき	.198	0	---	---
札幌ハットズ					札幌ハットズ					札幌ハットズ					札幌ハットズ				
名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野	名前	打率	HR	守備	内野
シャラン	1.09	---	---	---	シャラン	1.09	---	---	---	シャラン	1.09	---	---	---	シャラン	1.09	---	---	---
キーン	1.55	---	---	---	キーン	1.55	---	---	---	キーン	1.55	---	---	---	キーン	1.55	---	---	---
横方五高	2.01	---	---	---	横方五高	2.01	---	---	---	横方五高	2.01	---	---	---	横方五高	2.01	---	---	---
つとむ太	2.31	---	---	---	つとむ太	2.31	---	---	---	つとむ太	2.31	---	---	---	つとむ太	2.31	---	---	---
ファイティングビ	1.82	---	---	---	ファイティングビ	1.82	---	---	---	ファイティングビ	1.82	---	---	---	ファイティングビ	1.82	---	---	---





**VB**  
バーチャルボーイ

●ビー・ビー・エス ●8月25日発売予定 ●バスル  
●4980円 ●8メガ ●カートリッジ

## 新システム、ループモードがカッコイイ3Dテトリス

パズルゲームの定番、『テトリス』が、バーチャルボーイに登場だ。この『V-テトリス』には『テトリス』本来のおもしろさを損なわずに、次世代機ならではのさまざまな演出が施されている。立体的な構造はもちろんだが、理想的音像での効果的なサウンドエフェクトなどは、バーチャルボーイならではの。

用意されているモードは3つで、シンプルにブロックを消していくだけのモードA、25ライン消すごとにラウンドが進んでいくモードB。そして裏面と表面のブロックがループ状につながっていて、バーチャルボーイならではの立体感を表現しているモードC。これが『V-テトリス』のハイライトだ。背景も凝つ

ていて、花びらや星などが画面手前に向かって舞ったり、奥行きのある画面のなかで可愛らしくキャラが動くなど、比較的単調になりがちなパズルゲームのグラフィックに華を添えている。

対戦モードがないのは残念だが、新しい戦略が楽しめて、かつバーチャルな演出が、ゲームを盛り上げているのだ。



★かわいらしいタイトル画面。このキャラクターはゲーム中にも出てくるよ。

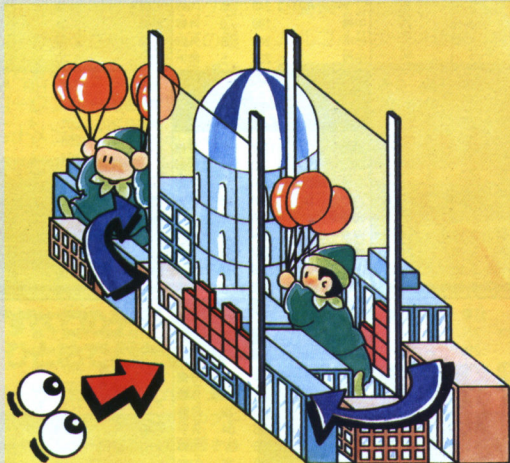


★名前の入力画面。スコアは選んだゲームのモード別に記録されるのだ。

### こんな感じに飛び出す

モードCでは、表面の奥に金網があり、その奥に裏面が立体的に見える。キャラクターやスコアは手

前に浮いているように見えるぞ。そして4段消しを決めると、大きなVの字が浮き出てくるのだ。



★4段消しをすると、バーチャルボーイならではの立体感あふれる演出が！



★モードBでラウンドクリアーすると、立体的なこんな画面が見られるぞ。登場する妖精の数は、ラウンドが進むごとに増えていく。キミは何人まで見ることができかな？



# 難易度、モード、背景などなど選択画面いろいろ

システムは基本的に、スーパーファミコン版の『テトリス』と同じで、レベルセレクト、モードセレクトができる。そして、スーパーファミコン版では選べ

なかった背景も、『V-テトリス』では自由に選べるようになったのだ。スコア表示画面に、ゲームプレイ内容が表示されるようになったこともうれしいね。

## ○背景セレクト

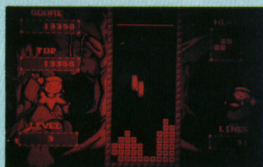
背景は6種類用意されていて、それぞれに楽しい演出が施されているぞ。そして、A、B、Cの各モードにつき、2種類のなかから好みに合わせて選択が可能。いままで感じることのできなかった浮遊感は、どのステージでも味わえる。Bモードのサウンドクリア時には、ちょっとしたおまけもある。さてどれから遊ぶ？

## ドラゴンとテトリス!



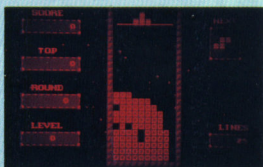
◆テトリス伝統のお城に加えて、ドラゴンが登場。ついに火は吹かないけどね。

## 妖精たちとテトリス!



◆タイトル画面でも出てきた妖精たち。『V-テトリス』のメインキャラクター。

## 宇宙空間でテトリス!



◆広大な宇宙空間でテトリス。流れ星が出てくるのもこの背景を選んだとき。

## ○難易度&レベルセレクト

モードBではレベルとラウンドを、モードCではレベルを選択できる。レベルを上げると、下段のおじやまブロックが増えていくぞ。



★ラウンドまで選択できるのがモードBの特徴。



◆モードCはゲームの難易度を調整する。

## ○モードセレクト

A、B、Cのうちからゲームモードを選ぶ。ゲームモードの詳細な説明は、タイプ別の紹介を見てね。このときに、BGMも好みのものを選ぶことができるぞ。



◆BGMも3種類のなかから選べる。お聞かせできないのが残念。

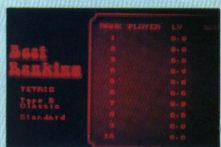
## ○スコア&ランキング画面

モードBのレベルクリア画面では、レベル、消したライン数、スコアが表示される。4段消しの回数もしっ

かり表示されるのだ。また、最終スコアはモード別にランキングが表示される。挑戦のしがいがあるのだ。



★プレイヤーの内容までわかってしまうぞ。

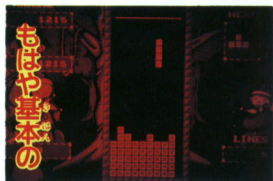


◆ランキング画面はゲームタイプ別。

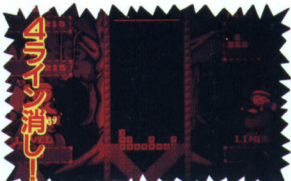
## MODE-A

## 全テトリス共通の基本モードはこれ

アーケード版やファミコン版などの元祖『テトリス』から親しまれている基本モードだ。『V-テトリス』ではモードAがそれで、画面上端にブロックが達してしまわない限り、半永久的にゲームを続けることができる。消したライン数が多くなるほど、ブロックの落下スピードは速くなる。基本的なテトリスのウデが試されるモードなのだ。



画面内におじやまブロックが置かれているモードBや、新システムのモードCに較べて、誰でもすぐに遊べる、わかりやすさが特徴。まだまだ修行が必要なテトリスビギナーには、うってつけの入門モードと言えるぞ。このモードAで『V-テトリス』になじみつつ、ひとひねりあるモードB、モードCを目指す、ってのが基本の遊びかたなのだ。



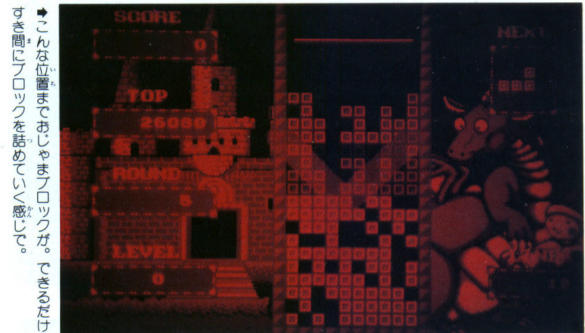
◆端の1ライン分を開けて積んでいくのが基本。ここで梯形ブロックがくれば、一気に4ライン消しだ。

◆ブロック落下速度が遅いときは、できるだけ4〜3ライン消しを狙え。



# MODE-B 25ライン消してレベルクリアー

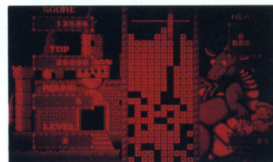
モードBは25ライン消すごとにレベルクリアーとなるモードだ。ただし、ラウンドが進んでいくごとに、画面の下段にあら



★こんな位置までおじゃまブロックが、できるとすぐにブロックを詰めていく感じで。

かじめ配置されているおじゃまブロックが増えて、難度が上がっていく。おじゃまブロックを効率よく消していかないと、す

ぐにゲームオーバーになってしまうのだ。もちろん、ブロックの落下速度も徐々に速くなっていく。このブロックのスピードに惑わされずに、確実におじゃまブロックを消して、全体のブロックの位置を下げることがゲーム攻略のポイントなのだ。

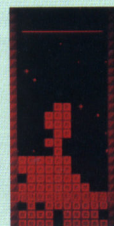


★ムリに4段消しを狙うと……。すぐにブロックが上まで迫ってきてしまうぞ。

## おじゃまブロックを消せ

レベル0とレベル5だけでも、こんなにおじゃまブロックの高さが違う。ちなみに全レベル数は60もあるぞ。レベル60なんて、想像したくもないなあ。

### LEVEL 0



### LEVEL 5

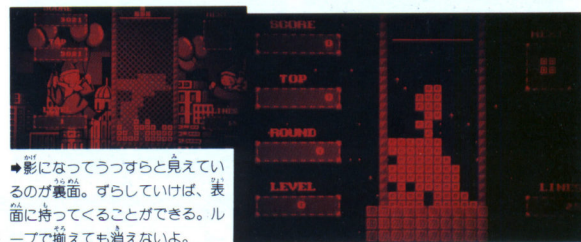


# MODE-C 新登場のオリジナルモード

別名ループモードと呼ばれるこのモードは、表面と裏面をループでつないでいる新システムだ。表面は正面に見えているブロックだけど、裏面は表面の向こう側に、影になって見えている。表と裏はつながっていて、ボタンを押して左右に1列ずつずらすことができるのだ。つまり、ブロックを置ける場所は、表面の10列に加えて、裏面の10列、合計20列になるわけだ。

ラインを消すには、通常通り表面にブロックを落として1ラ

イン以上が作られた場合のみ。ループを使って列をずらしていくと、表面やそれ以外でラインが崩壊することもあるけど、これではラインは消えない。ラインを消せるのは、あくまで表面でブロックを落としてラインを崩壊したときのみだ。しかし、ループで表面に現れたラインは消えないが、そのラインより上で新たにラインを作れば下も一緒に消える。この条件を利用した荒技が、つぎのページで紹介する22ライン一気消しだ。



★影になってうつすらと見えているのが裏面。ずらしていけば、表面に持ってくることもできる。ループで崩壊しても消えないよ。

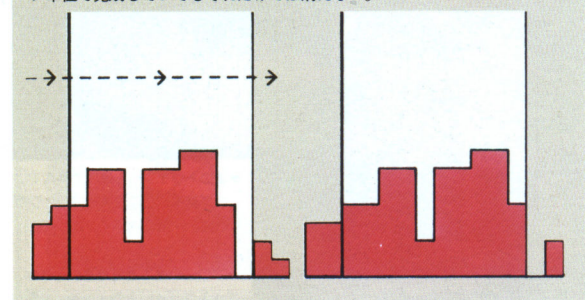
## 1ライン消しをすると...

1ラインずつセコく消すと、裏面におじゃまブロックが降ってきてしまう。セコ消しばかりしているとあとで苦労することになるぞ。

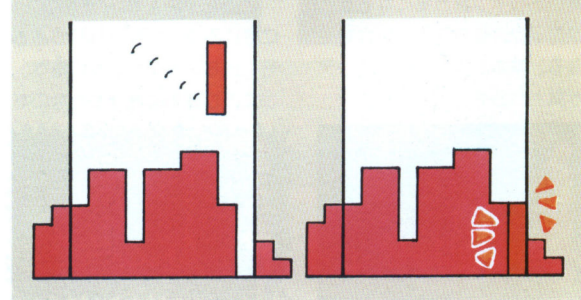


★ブロックは降ってきたら、裏面のブロックが横になって降ってくる。

裏面から表面へループさせてきたブロックが、ライン単位で完成していてもそれだけでは消えない。



消す作業はすべて表面で行なう。ループさせた場合、表面で別のラインを作れば清算されて消える。

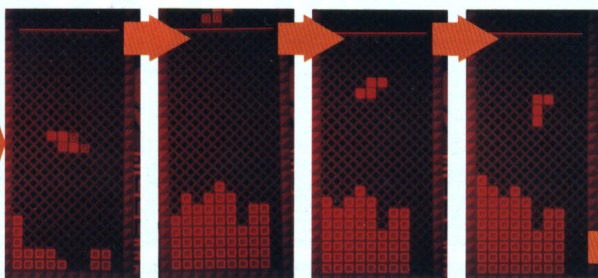




# MODE-Cの狙い目、究極の22ライン消し!

“ループを使って表面にラインを揃えても消えない”、“ループで表面に揃えたラインは、別のブロックを落として新たにラインを揃えれば、そのラインと一緒に消える”。このふたつの特徴を利用して、22ラインを一気に消すことができる。その大技をいま、誌上で再現するぞ!

スタート!

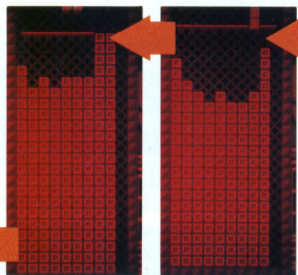


## POINT①

まず横10列分を積み上げていく。ただ、表面にはつねに9列目までしか揃えないようにする。表面で10列を作ってしまうとラインが揃って消えてしまうからだ。

## POINT③

うまく使えない邪魔なブロックが落ちてきたら、す速くループさせて空いた場所に落としておく。とくにブロックが上まで迫っている最終段階では重要なテク。



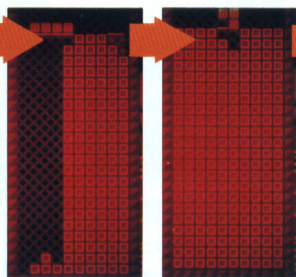
## POINT②

10列目を積むときは、ブロックをループさせて、表面に10列が揃う状態にならないようにして積む。ひとたび10列揃えてしまえば、ループで表面に戻しても消えないからね。



## POINT④

22ライン目というのは、そこより積めない最後のライン。22ライン目をうまく整えて、最後にうまくハマるブロックがきたら、す速く表面に10列分をループさせて完成だ!



## 達人直伝~22ライン消しの極意

今回、22ライン消しの奥義を披露してくれたのは、BPS品質管理部の岡本英二郎氏。ゲーム好きで、とくに『V-テトリス』は得意だという。今回の『V-テトリス』のテストプレーを担当した岡本氏に、22ライン消しのコツと極意に関して質問してみたぞ。



★BPS品質管理部の岡本英二郎氏。テトリスに詳しい右に出る者なし。

「まず、ラインが消える条件とループの関係をしっかり理解することです。さほど複雑ではないですが、なれないうちは、うっかり表面でブロックを落としてラインを揃えてしまったりするんですよ。1回表面でラインを消してしまうと、揃っている下のラインが全部消えてしまいます。そんなイージーミスをしたくないことですな。」「あと、使えないブロックが落ちてきたときは、すかさずループさせて、空いているところに捨ててしまうこと。高く積み上げていくと、当然その左右は空いている列ですから、そこに落としてしまえばいいわけです。」

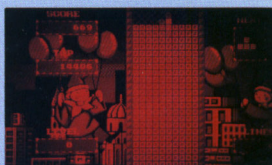
これは上の実演でも使われていたテクニック。ただ、22ライン消しが成功

してもそれでゲームが終わるわけではないので、あまりいい加減にブロックを放っておくと、あとしまつが大変だ。22ライン消しについて岡本氏は「なれば、それほど難しいものでもありません。でも、最後に近づいてくると、やっぱり22ライン分積んで、最後の1ブロックで終わるという、リーチのかかった状態にしなければいけないんですが、このあたりはテトリス



★思わず途中で消してしまいたくなるけどガマン。プレッシャーに耐えよう。

の基本的な実力がものをいいますね。」「もちろん、落下速度が速いと難しくなりますので、最初はレベルを落として、ゆっくり落ちてくる状態から始めて慣れていくのがいいと思いますよ。」とのことだ。モードCはすべてに22ライン消すのが目的のものではないけれど、『V-テトリス』を遊ぶなら、やっぱり一度は成功させてみたいものだ。画面全体に埋まったブロックが一気に消える快感は、やみつきになるぞ。



★決まった~! 22ライン揃えると、画面はこんな感じでブロックで埋まるのだ。



# T&E ヴァーチャル ゴルフ

**VB**

バーチャルボーイ

●T&Eソフト ●8月11日発売 ●スポーツ

●6500円 ●8メガ ●カートリッジ

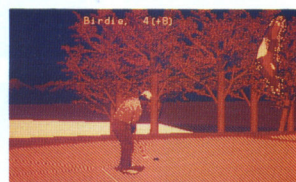
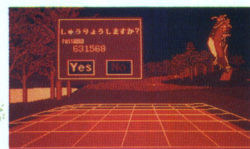


## 完全3Dのゴルフゲームがついに登場する!!

これまでも数々の3Dゴルフゲームを作ってきたT&Eソフトが、よりリアルなゴルフゲームを完成させたぞ。遙かなるオーガスタにも使われていた「ポリシス」技術を駆使し、起伏のある18ホールのオリジナルコースを立体的に表現。コースの傾斜も、左右にある木も、遠くに見える山々までもが完璧に再現されている。そんなリアルな空間を、打ったボールがすーと飛んでいく。これまでにない爽快感が味わえるのだ!

用意されているモードは、ひたすらいいスコアを目指すストロークプレーと、ライバルゴルフファアと勝負するトーナメントのふたつ。トーナメントのほうが、やや複雑なコース形態だ。

★ティグラウンドから見た風景。美しい。



◆グリーン上。残りの距離がばっちり見える。

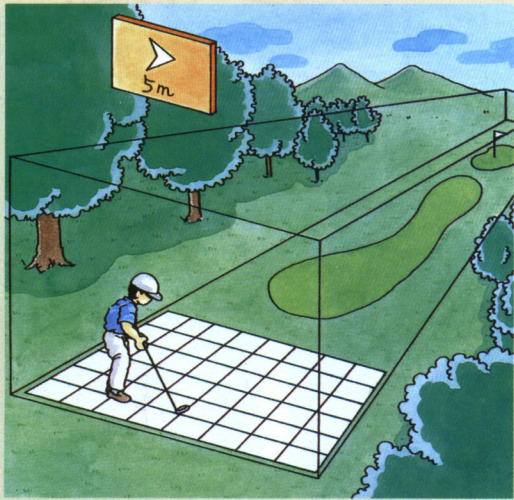


◆立体的だから、バンカーの恐怖感も倍増。グリーンまわりの様子もしっかり見える。

### こんな感じに飛び出す

架空のコース「パビヨン カントリークラブ」が、完璧に計算された3Dの映像として表現されているぞ。

ボールがどこに飛ぶと、その後方から見たアングルでゴルフコースの全景が描かれるのだ。



### 画面の奥行きは自在に変更できる

このゲームでは、立体映像の奥行きを変更することができる。奥行きを強調すれば、グリーンがぐっと遠くに感じられて迫力がアップ。目が疲れたら奥行きを抑えめにするのもいい。

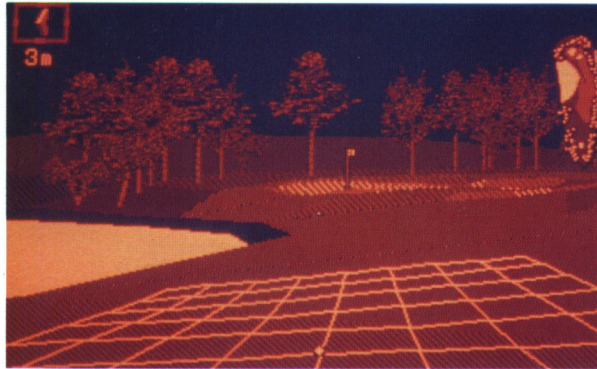


◆奥行きは段階で調節できる。



# とことん本格的なショット画面を見てほしい

ショットや画面は、かなり本格的だ。グリーンまでの距離はもちろん、ライ(地面)の状態、傾斜、風向きと風の強さ、障害物となる木やバンカーなどの場所が、すべてひとめで確認できる。それらのことをすべて考慮してから、どんなショットを打つかを決めることが必要で、まるで本物のゴルフそのもの。そのあとで、下で説明した手順に沿ってボールを打てばいい。



## 考えるべきこと

距離……

ピンまでの距離は、クラブを選ぶときの大切なデータとなる。

風向き……

ボールは風に流される。高く打ち上げると、それがはっきりとわかる。ライの状態が悪い場所だと、思ったほどの飛距離が出なくなるのだ。

ライ……

傾斜……

地面が傾斜しているとき、ボールの飛距離や方向が少し狂ってしまう。

## 1. 方向を決める

まず、どの方向にボールを打つかを決定する。たとえば、ショット方向を右へ修正すると、画面にはちゃんと右を向いたときの風景が表示されるのだ。リアルだぞ。



まっすぐ向いている



マークを右へ



右を向く!

## 2. クラブを選ぶ

続いてクラブの選択。残りの距離や、風向きなどを考慮してから選ぶようにしたい。なお左上に表示されているのは、無風時にフルショットしたときの距離だ。



弾道が変わるぞ

## 3. スタンスを決める

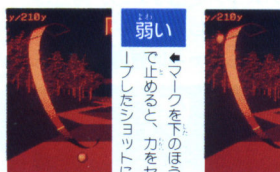
スタンスとは、足の位置のこと。これでボールに左右の変化をつけることができるのだ。まっすぐ打つだけでなく、ときにはフックやスライスを使ってコースを攻める。



変化がつけられる

## 4. パワーを決める

画面左にあるメーターを、ショットマークがなめらかに上下に往復する。ボタンを押してマークを止めたところがショットの強さになるぞ。タイミングがすべてだ!



## 5. スピンを決める

中央にボールが登場し、その上を白いドットが動く。ボタンを押したとき、ドットがどこにあったかで、ボールの回転が決定する。

●ボール上を、白いドットがすく速く動く。どこでボタンを押すかが勝負だ。



どこを叩くかでボールの飛びが変わる

### ●トップボール

低い弾道になる。風の影響を受けにくい。

### ●フルショット

ド真ん中で打てばフルショットになる。

### ●スライスボール

左を叩くと、ボールはシュート回転する。

### ●フックボール

右を叩くと、ボールがカーブ回転。左へ曲がっていくぞ。

### ●バックスピン

下を打つとボールは逆回転する。バックスピンの状態になり転がりにくくなる。

## ボールが飛んでいく

これらの手順がすべて終了すると、ゴルフファーが登場し、美しいスイングでボールを打っていく。あとはボールの行方を見守るだけだ。



ナイスショット



# グリーン上の微妙な傾斜もバッチリわかる

ボールがグリーンに乗ってから、3D映像はグンと威力を発揮するぞ。ただ見るだけで、カップまでの距離感がバッチリわかる。2Dのゲームでは考えられないリアルさなのだ。もちろんグリーン上の傾斜も感覚的に把握できるので、フィーリングだけでパットしても大丈夫だぞ。なお、グリーン上ではパターしか使えない。パターは方向と強さだけを決定するだけで打てる。

## 1 方向を決める

グリーン上の傾斜を考慮して、ボールを打ち出す方向を決める。たとえばグリーンが左に傾いているなら、カップの右を狙って打つことになる。なお、芝目はボールの転がりに影響しない。



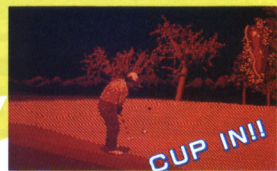
傾斜を読み

## 2 パワーを決める

フェアウエーと同じく、メーター上をショットマークが移動。マークが上にあるときにボタンを押せば強く、下にあるときに押すと弱くパットできる。距離と傾斜を考えてパットしよう。

## ショットだ!

グリーン上でパットした直後の画面。傾斜のあるグリーンを、すーっとボールが転がっていくのがわかる。ほかのT&Eソフト製ゴルフゲームに比べると、カップに入りやすくなっているで、けっこう簡単にインできるぞ。



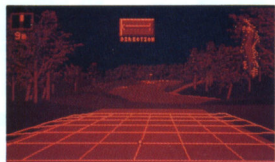
アップダウンに注意

# ふたつのプレーモードが用意されているのだ

モードはストロークプレーとトーナメントのふたつが用意されている。ともに18ホールをラウンドするのだが、それぞれのモードでは使用するティグラウンドが異なるため、コースの難易度が変わってくるぞ。まずストロークプレーで練習してから、トーナメントに挑戦しよう。

## ストロークプレー

18ホールをプレーするモード。いいスコアを出すため、自分との勝負を楽しむモードだ。ライバルゴルフファアは登場しないぞ。



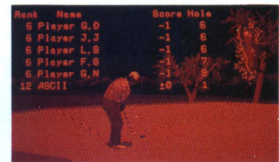
★通常のゴルフゲームと同じで18ホールをラウンドする。練習にピッタリなのだ。

## トーナメントモード

ライバルゴルフファアが多数登場。ベストスコアを出し、優勝を目的にプレーするモードだ。ホールが終わるたびに現在の順位、スコアが表示される。ティーショットはストロークプレーより後方のチャンピオンズ・ティグラウンドからだ。



★チャンピオンズ・ティからのプレー。目の前にストロークプレー用のティが。



★各ホール終了時に、現在の自分のスコアと順位が表示される。優勝を狙え!

## すべてのデータがひとめでわかる

いったん名前を登録すれば、最高飛距離からパー率まで、そのプレーヤーのデータはすべて記録される。これを見れば、自分の実力がどれくらいなのか一目瞭然だ。

## ベストショット



★最良の飛距離や最長ロングパットなどを記録、リプレイも可能だ。

## 個人成績1



★パー率やバーセブ率など、すべてのプレーデータが記録される。

## 個人成績2



★約20もの項目についての記録が残されている。すごく細かい。



# これがパピヨンカントリークラブ全18ホールだ

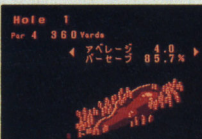
完全なオリジナル設計のゴルフコース。アップダウンがぎつぐ、周囲は森、ところどころに池も配置されている、かなり戦略性の高いコースだ。なお、ここで紹介しているホールの距離は、すべてチャンピオンシップ・ティーからの距離である。



★上空から見ると森に似ているため、パピヨンカントリークラブの名がつけられているらしい。総距離6720ヤード、パーは72だ。

## HOLE 1

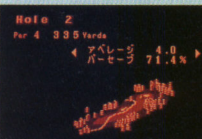
390YARDS・PAR4



★見晴らしのいいまっすべなミドルホール。

## HOLE 2

360YARDS・PAR4



★左にツグレグreshいる。バンカーあり。

## HOLE 3

480YARDS・PAR5



★短めのロングホール。フェアードに攻めたい。

## HOLE 4

420YARDS・PAR4



★右にツグレグreshには池が広がっている。左。

## HOLE 5

200YARDS・PAR4



★ショートホール。手前から転がすとベスト。

## HOLE 6

370YARDS・PAR4



★ホール全体が曲がりくねる。距離は短い。

## HOLE 7

160YARDS・PAR3



★ショートホール。4つのバンカーに注意。

## HOLE 8

440YARDS・PAR4



★左に大きくツグレグresh。高低差も大きい。

## HOLE 9

510YARDS・PAR5



★ロングホール。右の林を避けて攻めたい。

## HOLE 10

460YARDS・PAR4



★うねりが大きく、距離も長い難ホールだ。

## HOLE 11

380YARDS・PAR4



★フェアウェイに張り出す池がヤモノ。

## HOLE 12

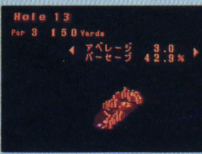
370YARDS・PAR4



★中央のバンカーに注意。向かい風だと危険。

## HOLE 13

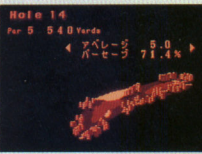
180YARDS・PAR3



★林がせり出す。ドロボーに攻めたい。

## HOLE 14

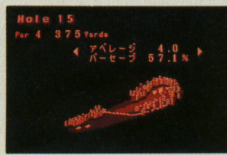
570YARDS・PAR5



★コース内でも屈指の難ホール。距離も長い。

## HOLE 15

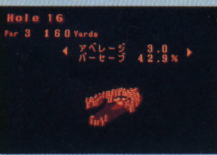
410YARDS・PAR4



★大きな打ち下ろし。風の影響を計算しよう。

## HOLE 16

180YARDS・PAR3



★簡単そうに見えるが、じつは難しいホール。

## HOLE 17

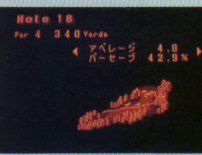
490YARDS・PAR5



★距離のないロングホール。イーグルを狙え。

## HOLE 18

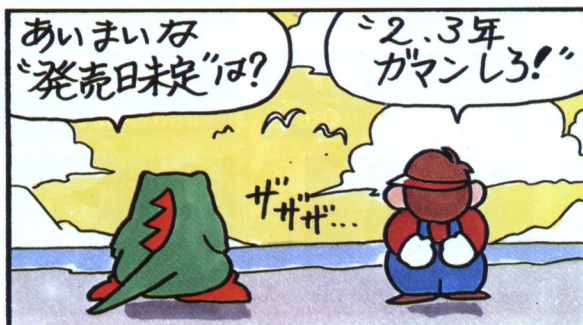
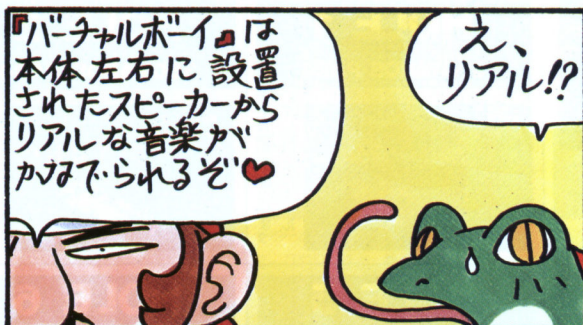
350YARDS・PAR4



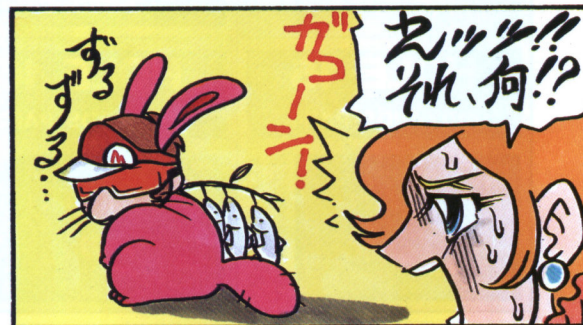
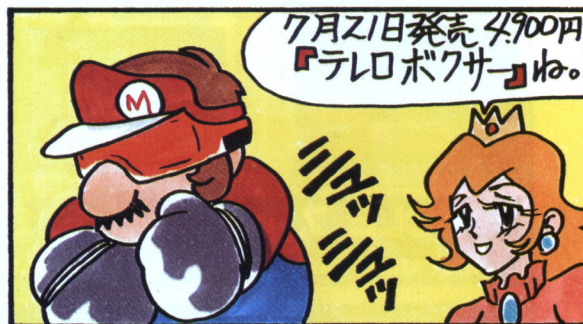
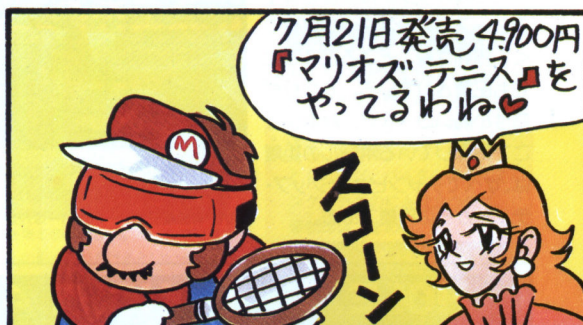
★難しいミドルホール。パーならぬ字だ。



# リ・ア・ル★



# バーチャル★





鶴は千年  
 亀は万年  
 バーチャルボーイは  
 300万本。

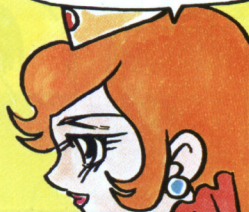
柴田 亜美



定価 185,000円\*

文房を質に入れて  
 きました。  
 『バーチャルボーイ』  
 ください！

185,000円で  
買えます。



サラ金で借金  
 してきました。  
 『バーチャルボーイ』  
 ください！

185,000円で  
買えます。



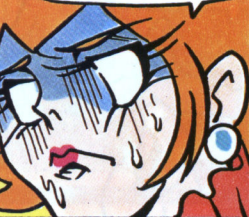
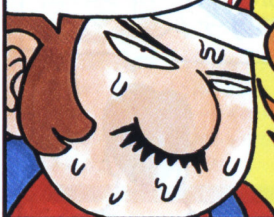
銀行強盗  
 してきました。  
 『バーチャルボーイ』  
 ください！

185,000円で  
買えます。



私、身体で  
 払います。

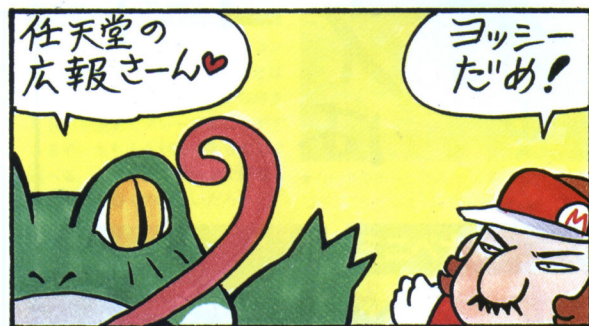
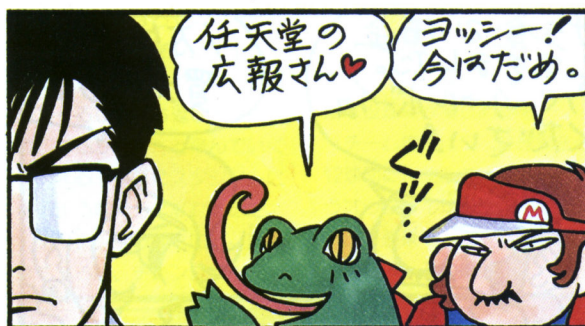
185,000円  
払え！





# 任天堂 広報さん\*

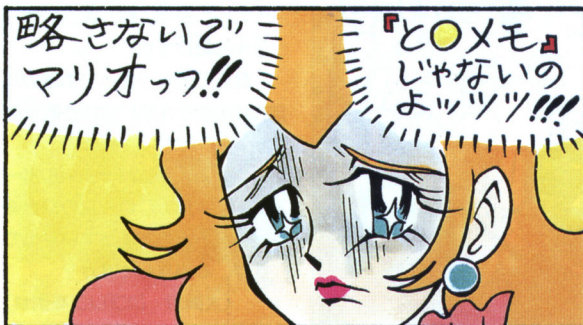
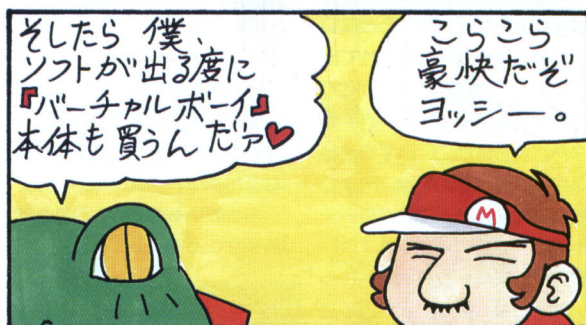
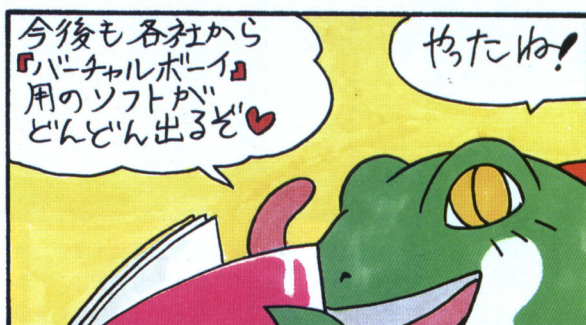
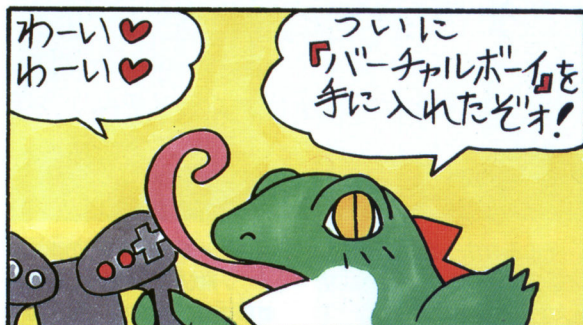
# 広報さんと 奥行き\*





# チャル坊バーイ★

# 頑張れた報さん★





## 伝言板

でんごんばん

ハーイ！ みんなバーチャッて  
いるかな？ バーチャルボーイ  
に関してどうしてもわからない  
こと、知りたいこと、なんかな  
いかな？ このバーチャルボー  
イ伝言板は、そんな悩み多きキ  
ミのためのコーナーだ。では、  
ハガキを読み上げてみよう！

**そ**のうち、バーチャルボー  
イをつけたまま自由に外  
を歩き回れる、どこでもゲーム  
ができるスゴイ装置が開発され  
ると俺はみえぞ。そのことにつ  
いておまえの意見を聞かせてほ  
しい。（長野県 ヒロポン）

おまえの意見って言われても  
なあ。まあ確かに、いずれそん  
な機械が開発されて世に出まわ  
るとは思うけど、それがバーチャ  
ルボーイなのかどうかはチト  
疑問だ。実現されればおもしろ  
いだろうな、街ゆく人がみんな  
つけてたりしてな……。

パワーグローブを腕につけた  
まま外出しそうな過去のを、  
じっは持っている編集者

**バ**ーチャルボーイは赤と黒  
でゲームを表現している  
からかなりエライ。しかも3D  
がエライ。（東京都 杉並ウルフ）

うん。かなりエライ。でもな  
んで赤と黒なんだろうカ？ べ  
つに茶色と緑でもいいんじゃない  
か。黄色と青でもいいじゃ  
ないか！ ピンクの立場はどう  
なるんだつ!! はあはあ……。

知っているのに、とりあえず  
無茶なことを言ってみた編集者

**フ**ァミコン通信が「ファミ  
通」ということなら、バ  
ーチャルボーイ通信はやっぱり  
「バボ通」で決まりですかね？  
（東京都 ひとなみにおかれや）

その流れからするとそうであ  
る。であるからして、昔なつか  
しのゲームボーイ通信はゲボ通  
で、サテラビュー通信はサビ通。

バボ通編集部のものですと、電  
話で言ってみよう編集者

**う**ちの犬にもバーチャルボ  
ーイの映像を見せてあげ  
たいのですが、犬用のアダプタ  
ーは、いつごろ発売されますか。

（神奈川県 原島千純）  
昔、闘犬が主人公のマンガで、  
「あの赤犬うまさうだな」なんて  
セリフを犬がしゃべるんだけど、  
犬って色弱のはず。

なぜ色がわかるかと疑問を抱い  
た過去のある編集者

**バ**ーチャルボーイの画面が  
飛び出してきて、眼球に  
直撃することはないですよ？  
心配で仕事でも寝られませんか。

（東京都 サッピングの松）

いや、絶対にないとは言え切  
れないぞ。もしかしたら、ヒゲ  
を生やした子供みたいなオヤジ  
がジャンプして、キミの眼球に  
グーでパンチをかまし、水晶体  
を完全に破壊する。ヒゲオヤジ  
は、つぎの破壊目標を求めて、  
自の奥へと……。

気色の悪いことを書いてて、  
気持ち悪くなってきた編集者

**ゲ**ームボーイのテレビコマ  
ーシャルにはSMAPの  
木村拓哉が出ていますが、バ  
ーチャルボーイのテレビコマー  
シャルに、もしアイドルが出ると  
したら誰になるのでしょうか？

（群馬県 モーホの友だち）

ってゆーかあー、キムタクも  
いいんだけどー、やっぱり福山  
に出てほしいかなーみたいー。  
ってカンジー。超、思うわけー。  
彼は最近冷たいらしい。

最近の若者が使う日本語の乱  
れに、憤りを感じている編集者

**友**人Zが、バーチャルボー  
ーイ用のCD-ROMが発  
売されるとのたまっていたので  
すが、本当なんですか？

（大阪府 コプリンを倒せ）





ちなみに、CD-ROMのアダプターは1メートル四方で重さは20キロくらい。色は肌色で、センスのいいドドメ色のフレアが入っていました。本体にセットすると、ちょうど頭の上に配置されるようになって、サイバーでカッコイイですよ。近い未来にはこのCD-ROMが普及して、これをインド人のように頭に載せて歩く子供たちが増えるでしょう。

いいかげんなことを言ってしまったので、花札工場さんにチヨパンくらいそうな編集者

**な**んでバーチャルボーイの画面は赤いんですか？

教えないと、アスキーの研修旅行の飛行機をハイジャックしちゃうぞ。(東京都 小太郎)

おいちよつと待て、飛行機で研修旅行に行くってことを、な

んでおまえが知っているんだよ。まあいいや。ところで、画面が赤いって？ どこが赤いんだよ。

キミ、目が悪いんじゃないの？ 世間一般では色弱と呼ばれて

いるらしい編集者

**ゲ**ームボーイ、バーチャルボーイときたので、第3弾は何ボーイでしょうか？

(神奈川県 名犬ジョリー)

おいおい、もうすでにつぎのハードのことを考えているのか。

気の早いやつだね。任天堂のボーイシリーズの第3弾の名前ねえ？

今回のハードは、バーチャルリアリティげなゲームが

できるからバーチャルボーイって名前がついたんだと思うんだよね(適当)。まあ、さらに凄

い技術が開発されたら、その名前がつくんでしょ。

バーチャルリアリティのこともよくわかっていない編集者

**バ**ーチャルボーイは画面をのぞき込んでプレーするらしいですが、やっぱのぞき込むことはいいことですよね？

(群馬県 いまだ前科なし)

待てよおい！ 君が言っているのぞきは、犯罪じゃないの？

そりゃまあ、アレはけっこうスリルがあっていいもんらしいけどさ……。ホドホドにしとけよ。

そうは言いながらも、ちょっとトライしてみたい編集者

**バ**ーチャルボーイは目に悪そうだが、ホントのところは？

(滋賀県 ガチャピンはすこい)

そんなことはないらしいぞ。ゲームは1日30分！ なんてカタイことは言わずに。でもまあやりすぎには注意してくれ。

12時間ブツ通しでプレーするのはザラ！ という編集者

**バ**ーチャルボーイの「バ」は、なぜ「ヴァ」じゃないのですか？ やっぱ、日本人には

発音しにくいからでしょう。(東京都 僕、チャーリー)

おーいえー。ミーたちジャパニーズにとっては、前歯で下くちびるを噛んで発音するヴァはスピークしにくいんだハニー。

だから、発音のベリイージー、バにしとこってゆう親心、ベアレンツハートなんだぜ。ユー

アングスタン？

じつは、英検3級すら持っていないことが判明した編集者

**パ**チンコ好きな僕は、バーチャルボーイでもパチンコの登場を願っている日々なのです。(東京都 パッキーズ01)

バーチャルボーイでパチンコゲームねえ？ パチンコの台を立体的に表現できるからおもしろ

いだろうね。いずれ発売されるんじゃないかな。でも、パチンコが立体的になってもなあ、って感じもするよね。まあ、発売されたら買うだろうな、俺は。

ここところパチンコ費が生活費を上回ってきている編集者

**バ**ーチャルボーイは、本当にバーチャルだと言いますか？(北海道 パター牛)

バーチャルです。バーチャルって言うんだから、バーチャルです。まあいいから、そうしておきなさい。いいですね。

腫れ物には極力触れたくないと思っている編集者(チキン)

**バ**ーチャルボーイは、本当にバーチャルだと言いますか？(北海道 パター牛)

バーチャルです。バーチャルって言うんだから、バーチャルです。まあいいから、そうしておきなさい。いいですね。

腫れ物には極力触れたくないと思っている編集者(チキン)

**サ**イヤ人がつけているアレはバーチャルボーイなんですか？(岐阜県 メサイヤ)

そのとおり。サイヤ人のアレは、一般的にはスカウターと呼ばれているが、じつはバーチャルボーイの進化形であるバーチャルボーイコアグラフィックなのだ。コンパクトで、進化して

って感じでしょう。本当にそんなものが発売されたらすごいと思う編集者

**バ**ーチャルボーイは、アフリカ象が踏んでも壊れませんか？(東京都 ふてばこ)

バーチャルボーイは、偉大な任天堂様がつくったものだもん。恐れおおくて、象だって踏むことができません。踏むことができないってことは、つまり壊れないってことなんです。

スーパー〇ア〇〇ンは、パンチをしても壊れなかった編集者

**ゲ**ーム雑誌にバーチャルボーイの写真が載っているけど、どうやって撮っているんですか？(奈良県 寺田由美子)

アスキーにはバーチャルボーイ専用の撮影機があるのだ。その名は、お梅。こいつがまたすごいマシンで、直列256気筒のV型エンジンと、スカイラインGT-Rのターボを300機積んでいるぞ。馬力は7馬力で、電気はコンセントから引いている。

ムダに力を使わせているため、電源を入れると会社中の電気がすべてストップ。ハードディスクのデータが飛んだり、暗闇のなかで犯罪が起きたりするのであまり頻繁に使えないのが残念。

お梅で編集長のディスクのデータを消してしまった編集者

**バ**ーチャルボーイの電源は電池なので不便だ。金もかかる。(岩手県 ミーは外人)

おいおい、そんなことウチに言われても困るぞ。トラックのバッテリーをつなげるのはどうだ？ 自転車に発電機を取りつけて、ペダルをこぎながら、V

Rサイクリングゲームを遊ぶと一石二鳥だしな。どこかのメーカーさん、買いません？ あと小型原子力発電が低価格かつフ

リーンいらいし。

原子力発電装置を作っても、遊んでいてコケそうな編集者

いかがだったでしょう

か、このバーチャル伝言板。これからも、バーチャルボーイに関する疑問、質問、おバカな悩みなどがあったら、このバーチャル伝言板までおたよりしてみてちょうだい。ってなわけでバーチャル伝言板、これにて終了！

では、またね～！



TOY

BOOK

COMPACT DISC

AMUSEMENT PARK

# あれもバーチャル! これもバーチャル!?

巷に溢れる3Dアイテム&アトラクションで楽しもう!

最近の3Dステレオグラムのブームもそうだけど、映像や音が飛び出すおもちゃは、とてもおもしろい。飛び出す絵本や立体写真など、身のまわりに

は3Dグッズがたくさんあるぞ。万華鏡だって古いVRおもちゃとも言えない。そんな3Dアイテム&アトラクションをまとめて紹介してみたぞ。

BOOK

## 飛び出す絵本に立体写真。見えない人は再挑戦!



ポップアップ絵本はたらくじどうしゃ

ノーバス

本を開くとパワーショベルやはしご車など、働く自動車や計6台飛び出してくる。お兄さんもお姉さんも、これを読んで大きくなった。飛び出す絵本は、単純な楽しさにあふれている。

●1500円 TEL 03-5140-7771



赤瀬川 源平

読む写真集Ⅱ

イギリス 正体不明

赤瀬川源平/東京書籍

芥川賞作家にて芸術家である赤瀬川氏が撮った、立体写真の決定版が満載。

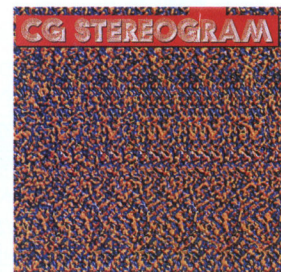
●2000円 TEL 03-5390-7531

CGステレオグラム

南伸坊、坂本龍一ほか/小学館

3Dブームの火つけ役的存在。立体写真やCGなど、多彩な作品を収録。

●1800円 TEL 03-3230-5333



CD

## 特殊な録音技術で驚かす



意外なくだもの

東京音組/ポニーキャニオン

作家の原田宗典氏が劇団東京音組を率いておくるバーチャルシアター。VAPSという特殊な技術で録音されたサウンドは、ヘッドホンで聴くと本物以上の迫力。やはりバーチャルリアリティの技術はサウンドの分野がいちばん進んでる!? 脳手術の話は、最高のゾクゾク感。

●2500円 TEL 03-3555-6671

PUZZLE

## ちょっとしたアイデア商品



バーチャル・アート ジグソーパズル

デンヨー

世界の絵画を立体写真に加工したジグソーパズル。完成すると、モナリザの微笑みやムンクの叫び、裸のマノカ飛び出して見える。あの名画が浮き出して見えるなんて、なんだか不思議な気分だ。

●3000円 TEL 03-3647-4715



TOY

## 昔懐かし万華鏡から、最新アイテムまで取りそろえたぞ



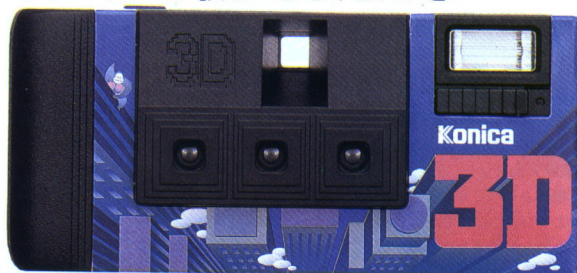
## 3Dビューマスター

タカラ

『ライオンキング』や『ジュラシックパーク』など映画のキャラクターが、立体写真となって目前に現われる3Dゴーグル。豊富なソフトも魅力だ。

●3Dビューマスター本体 680円

TEL 03-5680-2041



## 撮りっきりコニカ3D

コニカ

安くて便利な使い捨てカメラに、こんな仲間が登場したぞ。このカメラで撮影すると、誰もが簡単に立体写真を作ってしまうのだ。ガールフレンドからお気に入りの小物まで撮りまろう！ ●2000円(フィルム16枚) TEL 03-5269-9745



## ドラえもんタイムドライブ

トミー

スクリーンに妖しく映し出されるドラえもんの世界をハンドルとアクセルの操作で旅をするアクションゲーム。いってみれば、VR空間をドライブするおもちゃなのだ。のび太の机の引き出しのなかに広がる四次元空間の風景が、とてもサイケデリックだ。

●1800円 TEL 03-3693-1031

## ディズニーキャラクターカレイド

テンヨー

あの懐かしい万華鏡が、ディズニーキャラクターによって生まれ変わったぞ。覗けば広がる、色と模様ファンタジー。不思議できれいなディズニーワールドにしばしのあいだ、ハマってみるのはいかがかな？

●1000円

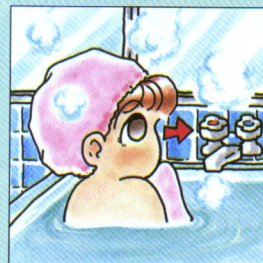
TEL 03-3647-4715



© The Walt Disney Company

## 気楽にVR 何よりリラックスが大切なのだ

いまだに3Dステレオグラムが見えないんだ！ ってお嘆きの人も多いんじゃない？ どうやら見えない人はど舌意識が先行して、目のあたりが堅くなっちゃっているみたい。そんな人に朗報だ。心からリラックスして見れば、大体は成功するもの。肩の力を抜くのが大切なことから、そういう場所を選べばいいのだ。家のなかではお風呂が最適なんじゃないかな。やりかたは簡単。まずは、ゆっくりと湯船につかる。このときに、学校のことや宿題のことを考えちゃダメだぞ。全身が温かくなったら、蛇口を見る。すると、お湯が出るコックと水が出るコックが、左右に微妙に開いているのがわかるはず。ここでのポイントは、とにかく早く見えないかな、とかやっぱりダメだ



という意識は捨てること。お風呂に浸かりながら、気持ちよさを感じてポーズと蛇口を眺めていると、ホラ！ 浮き出て見えるでしょ。遠くを見つめるようにすると、いつそううまくいきやすいぞ。一度成功すればコツはつかめる。あとはステレオグラムでもなんでも、ドンとこい。広い心で見つめるのが、大切なのだ。



# AMUSEMENT PARK

# 魔訶不思議な世界へ5分間のトリップ!

## 怪獣プラネットゴジラ

サンリオ・ビューロランド

いまやサンリオ・ビューロランドの顔となった感のある、3Dアトラクション「怪獣プラネットゴジラ」。2台の映写機による70ミリの立体映像。イスのひとつひとつが、映像に合わせて独立した激しい動きをするムービングシート。さらには耳を揺さぶるサラウンド音響と、派手な演出がとにかく盛りだくさんのだ。使用する映像は、このアトラクションのための撮り下ろして、平成のゴジラ映画を担当する東宝・川北紘一監督が、製作の総指揮を行なっているため、映像のクオリティは保証つきた。ストーリーは地球を再び襲撃してきたゴジラを、キティちゃんたちが平和の怪獣モスラやランドを指揮して、ゴジラ退治するというもの。物語の途中には、映像とリンクした森林の香りが場内を漂ってきて雰囲気は満点だ。クライマックスである東京駅を中心にした決闘シーンは、イスの揺れも相ま

って、かなりの激しい体感が得られるぞ。最新シミュレーションマシン、ここにあった。この「怪獣プラネット」を体験するためだけに、遠方から来場する客も多いとか。サンリオ・ビューロランドのみで販売されているオリジナルゴジラグッズも魅力的だ。このほか、ビューロランドには凶暴なドラゴンのマベットと、巨人との戦いを数々の特殊効果で魅せる360度シアター「ゴールの伝説」や、不思議な香りと光が別世界へと誘うシミュレーションライド「ビューロアトラクション」など、迫真のアトラクションが盛りだくさん。

東京都多摩市落合1-31  
TEL 0423-39-1111 入場料3000円  
バスポート 4400円(当日)  
※京王・小田急線多摩センター駅より  
下車徒歩5分 ※クルマでは国立イン  
ターから約20分



## ゴジラが東京駅を襲う



©'95 SANRIO ©'93 TOHO TOHOEIGA 撮影 川上裕生

## 恐怖の館

富士急ハイランド

シンプルな設備だが、恐怖感是最高いアトラクションが登場したのだ。「処刑の館」は、バーチャルサウンドによるシミュレーションライド。黒い頭巾をかぶった男のいうがまに、ヘッドホンをかぶって処刑台に座れば、あとはひたすら怖い5分間が続く。あたかも目の前で処刑、拷問が何度も何度も執行されているような音が聞こえてくる。話を聞くだけで、すくみ上がったしまいそうな内臓なのだ。椅子に座って怯えていると、突然大きな声で「つぎはお前の番だ!」。バーチャルサウンドの効果も絶大で、体験した人からは、まるで何者かに本当に体を触られているようにも感じられた、というスゴい報告が入っているぞ。腕をつかまれ体を揺さぶられたようにも感じたり、耳元で唸りを上げるチェーンソーの機械音がとにかくゾッとするという入が多いみたい。自隠しされているため、想像力が余計に膨らむのだ。さらに、スリラー館「恐怖の人体実験」も、スリラー度満点のおすすめアトラクションだ。目の前で繰り広げられる人体実験のすさまじいこと。場内には

超リアルな悲鳴と、鮮血が雨あられのごとく降り注ぐ。お化け屋敷も、ここまで進化した!

山梨県富士吉田市新西原5-6-1

TEL 0555-23-2111

フリーパス 3900円

9:00~17:00

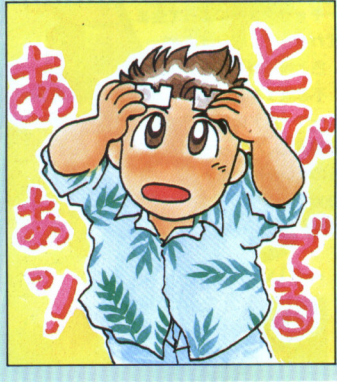
※JR大月駅から富士急行で富士急ハイランド駅下車



## 気楽にVR 意外なもので立体視

63ページで紹介したお風呂の蛇口以外にも、身のまわりには飛び出して見えるアイテムが多々ある。なかでも切符がよく飛び出して見えるのだ。えっ、そんなものが。なんていわないで、まずは2枚の切符を用意しよう。よく見てもらえばわかると思うけど、黒くて太い線で記された金額や日付の下に、薄い色で印刷された鉄道会社のマークがあるはず。このマークのズレが立体視を起こすのだ。鮮やかに浮か出る金額と日付の文字にびっくりすることうけあいなのだ。同じような原理で、たばこの空箱も文字がよく浮き上がって見えるぞ。未成年の喫煙はもちろん禁止されているので、お父さんの物を借りて試してごらん。100円玉や10円玉など硬貨で立体視してみるのもおもしろい。飛び出し具合はいまいちだけど、2枚の硬貨を持つ手の感覚が不思議。フワフワとして、自分の手じゃない

みたいなのだ。こうして考えてみると、あるわるわるズレたもの。例えば、グルグルと巻かれた電話のコードがそう。手に取ってみて、伸ばして立体視すれば、反射した光が浮き上がって、とてもきれいなのだ。ついでに表面のヨゴレも目立ってしまうのは、ご愛嬌といったところか。そうそう、クリネックスティッシュの箱の横に描かれた、波の模様なども、目にくるぞ!





## VR-1

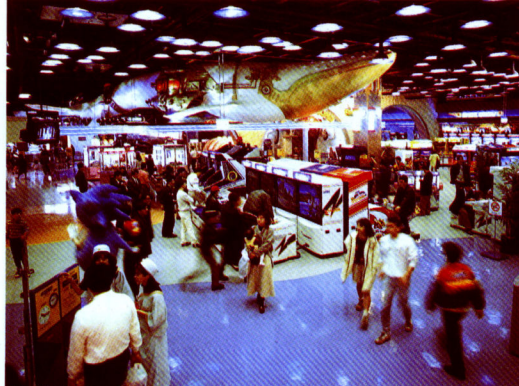
セガ・ジョイボリス、市川ガルボ

94年7月の開業以来、順調な動員数を集めていく、セガのエンターテインメントテーマパーク「ジョイボリス」。セガの新作TVゲームがいち早く遊べちゃうほかに、ソニックグッズショップやファーストフードショップ、カラオケボックスなど充実した施設が魅力。しかし、いちばんの注目は大型アトラクションだ。\*VR-1は、その名が示すとおり、バーチャルリアリティが体験できるのだ。これはHMD(ヘッドマウントディスプレイ)を使用した、世界初のモーションライド・アトラクション。簡単にいえば、頭にかぶったゴーグルにVR映像が流され、映像に合わせて座席が動く、というシロモノなんだ。そして、ゴーグルのなかの風景は、自分の首の動きによって変化するのだ。これはまさにバーチャルだ!! 高性能ワークステーションで製作されたCGムービーは、本格派スペースオペラ。

プレーヤーは、ビーム砲を使って襲いかかってくる敵をつぎつぎと倒していく。攻略には、同じマシンに乗り合わせたお客さんとの連携プレーが必要なのだ。戦闘の結果は、獲得した得点に応じて変化する。下手すると、作戦失敗。エンディングにたどり着けないぞ。気分は、もう宇宙戦士だ。

横浜ジョイボリス  
神奈川県横浜市中区新山下1-14-18  
TEL 045-623-1311  
入場料200円より VR-1 600円  
※JR石川町駅下車 徒歩15分

市川ガルボ  
千葉県市川市鬼高1-1-1 ニッケルト  
プラザ内  
イースト館3F  
入場料込みパスポート 2400円より  
※JR本八幡駅下車 徒歩15分



◆昨年の7月にオープンした、市川ガルボの店内風景。イメージキャラクターである大きなクジラが、天井から吊るされているのが印象的だ。



◆プレーヤーは、完全な密着型シブラス号の乗組員となる。託された機密情報を、無事にバスコ基地まで運ぶことが任務なのだ。

◆8人乗りのマシンが4台、一度に稼動する。入場から退場までに費やす時間は約9分間。なかなかのボリューム感なのだ。



## ビックリハウス

浅草花やしき

遊園地の代表格といえば、ジェットコースターにコーヒーカップ、メリーゴーランドといったところだよね。でも忘れちゃいけないのが、懐かしの「ビックリハウス」。あのアトラクションが、浅草花やしきでは大人気稼働中というのだから、うれしくなっちゃう。一度足を踏み入れたら、そこは不思議な空間。ごくふつうの洋間のテーブルに落ちつければ、部屋全体がグルグルと回転を始める。気がつけば自分の足下、天井があたりするのだ。素朴といえ

ば素朴なんだけど、やみつきになりそうなおもしろさがあるよね。バーチャルサウンドシアター「ゴーストの館」や、数々のリアルな妖怪たちと出会える「見世物小屋」もおすすめだ。

東京都台東区浅草2-28-1  
TEL 03-3942-8780  
パスポート 1400円より(平日)  
※営団地下鉄銀座線 都営浅草線 東武伊勢崎線  
浅草駅下車徒歩8分



## 気楽にVR 立体視の役に立つ利用方法

もう、立体写真は見られるようになったかな? あれほどまでに、「できないんだよ」と文句をつけていても、一度成功すると、ガンガンと立体視したくなるよね? 人間とは現金なものなのだ。3Dステレオグラムを極めて、身近なアイテムでの立体視も楽しんでしまうと、僕らの3Dライフはもう終わりってわけじゃない。この能力を活かして得をしたい! なんて欲張りな人には朗報だ。雑誌なんかによく間違え搜してあるよね。右の絵と左の絵の枚数所違っている部分を当ててっていうあれだ。大体はとも



簡単なんだけど、懸賞つきになると、難易度ががぜんアップする。あと3カ所がどうしても見つからないっ! そんなときには落ちついて、立体視をしてみよう。浮かび上がった絵をよく見ると、線がくっきりしている部分と妙にチラついている部分があることがわかるはず。チラつくのは、片方の絵にしか描いていない証拠。つまりここが間違え、なのだ。この手のクイズは、立体視を使えば、一瞬で解決する。また、もうひとつ

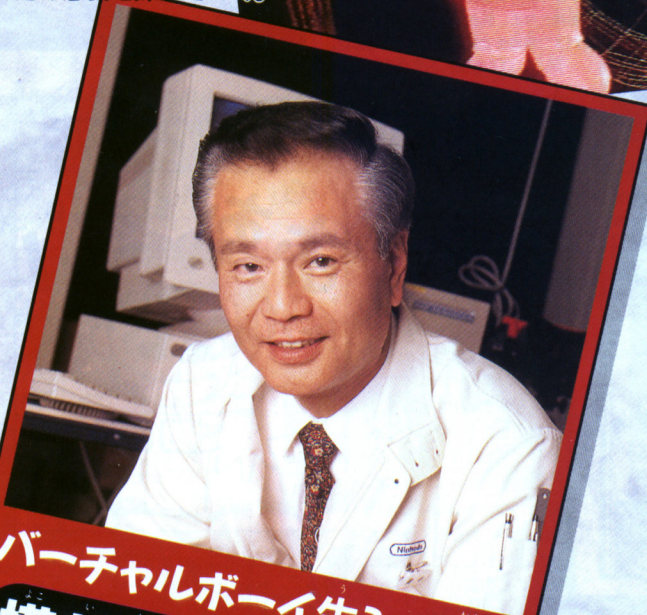
の応用方法はリラクゼーションだ。勉強や仕事に疲れた時、3Dステレオグラムやバーチャルボーイで楽しむと、妙に心が落ちつくのだ。くっきりとした鮮烈な世界に見とれて、ホッとするんだろうね。立体視というのは、ようするに目と脳の錯覚なんだけど、平面的な絵がちょっとした工夫で飛び出して見えるなんて、人体とは何とも不思議なものだよね。こんな遊びかたや役立てかたは、まだまだたくさんあるはずだ。自分なりの方法を発見して、楽しい3Dライフを送ろう!



# バーチャルボーイの衝撃

## 新生のマシンに寄せるメッセージ

間もなく発売日を迎えるバーチャルボーイ。業界人、有名人が初めてバーチャルボーイに触れたとき、彼らはどんな印象を持つのだろうか。本体の生みの親、横井軍平氏の話を中心に、バーチャルボーイの正体と、その意義を探っていく。



バーチャルボーイ生みの親  
**横井軍平氏** (任天堂開発第一部)

昔から数々の任天堂ヒット商品を企画・開発してきた男、任天堂・横井軍平氏。バーチャルボーイも彼のアイデアから生まれた、新しい息子だ。ウルトラハンド、ゲーム&ウォッチ、光線銃、ゲームボーイなど、数々の個性的なアイテムをプロデュースしてきた横井氏の新しい挑戦は、多くのユーザーに歓迎されることになるのだろうか？



T&Eソフト開発者

中辻正氏 / 永島三氏

「もはや2Dのゲームは楽しくない」。3D作品にこだわってきたT&Eソフトの開発スタッフは、純粋にバーチャルボーイ用ソフトの開発を楽しむ。周囲に伝わるほどに。





バーチャルボーイ名づけ親

糸井重里氏

バーチャルボーイ。このネーミングは糸井重里氏の仕事だ。あまりにもシンプルで、あまりにも的確で、あまりにもスマートなこの名前はどうやって生まれてきたのだろうか？



ハイテクコメンテーター

渡辺浩式氏

つねにゲーム界のさまざまな現象に目を光らせる男がバーチャルボーイに注目する。立体空間で何ができるのだろうか？ コントローラーは感触をつかむためのものなのか？



長くゲームを見続けてきた人物

高木ブー氏

立体映像を純粋に楽しむ。昔からゲームを見てきた目で、いま期待をもってバーチャルボーイを見つめる。



電脳ニューリーダー

千葉麗子さん

バーチャルボーイは新しい現象を生み出すのか？ ゲームデザイナー宣言したマニアには何が見えるのか？



あらゆるゲーム機を持つ男

伊集院光氏

昔と家賃も生活費も変わらないけど、ゲーム購入本数がかとに増えた。それほどゲームを愛している男だ。







# 生みの親は バーチャルボーイをこう語る

## PART1

任天堂開発第一部部長 横井軍平氏



ゲーム&ウォッチ、ゲームボーイなど、時代を切り拓く数々の娯楽商品を生み出してきた、任天堂の重鎮ヒットメーカー・横井軍平氏。バーチャルボーイの生みの親である横井氏が、その誕生までの軌跡と不思議な魅力を、そして、ソフト面での新たな可能性を語る。

### バーチャル・ユートピア

このバーチャルボーイの開発に取りかかったのは3年半まえ。ちょうどスーパーファミコンの市場にもっとも活気があった頃です。

私はファミコン、そしてスー

パーファミコンといったテレビを対象としたものは、いずれ飽きられるのではないかと、考えていました。だから、いっそ映像以外のもので遊ぶことはできないやろか、というくらい広い範囲でアイデアを模索していたんです。3年半まえといますと、バーチャル・リアリティー

が脚光を浴び始めた時期です。私はひとまず、バーチャル・リアリティーに関して、娯楽商品になるものなのかどうか、調査してみました。結果としては、技術ばかり先走って、娯楽に使えるような代物ではなかった。ただ、ヘッド・マウンテッド・ディスプレイを使って目の前を覆ってしまい立体表現ができる、というコンセプトは非常におもしろい。で、コンセプトの一部だけを採用して立体をゲームに取り入れたらおもしろくなるんじゃないやろかと。そんなところから、具体的に開発がスタートしていったわけです。ただ同じものを作るわけではない。リアリティーはないんです。リアリティーはどこにもなく、まったく別の世界、ゲームの世界を作るんだと。それは夢幻郷といえるものだ、という考えからバーチャルユートピアという言い方をしました。ですから開発記号はVUやったんですよ(笑)。どうすれば立体がもっとも立

体らしく見えるか、という部分で、いろいろなことを試してみました。当初は液晶モニターを使っていたんですが、どうも満足するものができない。悩んでいるときに、現在バーチャルボーイに使われている、発光ダイオードを使用したディスプレイ「プライベートアイ」を見つけたんです。これは赤1色ですが、非常にクリアな映像が出る、という特色を持っています。真っ暗ななかに赤だけの絵を描くと、どこまでが画面でどこまでが映像なのか分からなくなります。液晶だと暗闇のなかにポツンとテレビ画面が浮かんでいるような感じしか出なかったのに、何となく目の前全部が映像のような錯覚を起こさせるんです。そのとき、これだ！と(笑)。

### カラーである必要はない

実際にそのモニターを使ってマリオの絵を出してみたときに



●ホルダーで肩に固定して動き回すこともできる、という仕様は、バーチャル・リアリティーのヘッド・マウンテッド・ディスプレイに発想を得たところのなから、本体は可能な限り、軽く、小さくを目指しました、と横井氏。



は、私の頭のなかで想像していた以上のものがありましたね。これは絶対にいける！と自信を持ちましたね。ただ、みんなに「カラーじゃないの？」と言われるだろうとは思ってました(笑)。それはもう、その時点から百も承知のうえでやってきたことですから……。

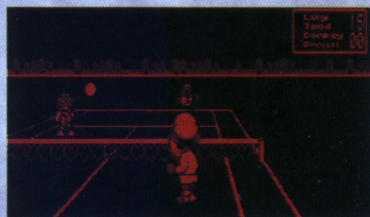
立体で物を見ると言うことは、右目と左目の映像を頭のなかで重ね合わせるということなんです。カラーにすると色まで統一させなければいけないので、モノトーンのほうが立体に見えやすいのです。それにゲームに色が必要か、という問題ですね。白黒の暮石やオセロゲームに色をつけたところで、囲碁の面白さは変わらないでしょう？

それはビデオゲームにも同じことが言えます。色をつければ、パッと見たときに派手で食欲をそそられるというメリットはありますが、ゲームを始めてしまえば、色などはこのさい関係ない世界でしょう。

ゲームボーイのときも「いまさら白黒ですか」と言われました(笑)。私もファミコンのゲームの色を落として遊んでみて、一体どこが違うかとか、実験をしてみました。やはりゲームのおもしろさは見かけではなく、それ以外のところにあるのです。ですから、今回のバーチャルボーイも、ゲームボーイの経験から、絶対にモノトーンで十分におもしろいものできると、自信を持っています。

## 紆余曲折のハードデザイン

ゲーム機のデザインについて、初めには私は部下にこんな問題を出しました。「サングラスくらのディスプレイを作れ」(笑)と。ディスプレイを頭部につけて、コントローラーやゲーム機の本体とケーブルでつなぐ、という形です。当初は一生懸命やっていたようですが、なんぼなんでもサングラスはムリだ(笑)。軽いゴーグル程度ならということになり、それで我慢しようと思ったんですが、電波漏れという決定的な問題が出てきました。高速のCPUを使うために、太いケーブルを使わない



限り、強力な電波が漏れる。そんなわけでディスプレイ側に本体機能をつけることになり、結局コントローラーのほうに何が残るのかという「電池くらいです」と(笑)。当初は眼鏡のように、気楽に身につけて遊べるものをイメージしていましたが、そんなわけで、頭にくくりつけなければいけないようになってしまいました。ただ、それでは子供が遊んでいるときに事故が起きる可能性があるので、いっ

# サングラスのように軽くできないか 当初はそんな事を考えていました

そ、気軽に覗いたら見えるようなものにしよう。バーチャル・リアリティのように、やたら大きな機械があって人間離れしたようなイメージからは逃れたいと思ってました。双眼鏡を覗いている人カッコいいでしょ？狙ったのはそんなイメージです。

## どんなゲームも表現できる

バーチャルボーイは、従来の



ゲーム機の進化のプロセスから離れたところに生まれたゲーム機です。8ビットから16ビットになっても、ゲームのおもしろさは2倍にはなりません。変わるの映像が派手になる、ということくらいで、いずれは行き詰まってしまう。そこで、映像がキレイだという争いとはまったく違う概念の商品を作ることによって、もう1回ゲームのアイデアを1からそこで使えるようになるもの、それがバーチャルボーイだと思ってます。「マリオステニス」をほかのハードでやっても「なんやいまさら」と言われるだけです(笑)。バーチャルボーイやったら新鮮に見え

る。ソフトのアイデアがファミコンを作った頃までバックできる。作り手から見れば、アイデアがふんだんにある世界が開けたわけです。「赤1色だから、文字を表示しづらいのでは」という話を耳にすることが多いのですが、そんなことはありません。赤の上に赤を重ねながらも、奥行きを使用して文字を手前側で表示している「マリオクラッシュ」を見てもらえればわかると思います。ですから、RPGのようなジャンルに対しても、十分な可能性を持っているのです。対戦型ゲームのための対戦ケーブルも、これから発売する予定です。ただ、ゲームは基本的にひとりで遊ぶもの。対戦で遊べばおもしろいけど、ひとりで遊

んだらちっともおもしろくない、というようなゲームではお客さんを裏切ることになります。現在、対戦で遊んだらおもしろいというソフトを開発中です。秋頃に発売予定で対戦ケーブルもその頃に発売したいですね。



## PROFILE

製造本部 開発第一部部长。ウルトラハンドを皮切りに、ゲームボーイなど数々のヒット作を手がける。





# 3Dゲームマシンに 魅せられた男たち

## PART2.....T&Eソフト中辻 正氏&永島三人氏

### このマシンこそ 次世代機ですよ

—T&Eソフトというと、パソコンの時代から、3Dゲームの先駆的存在ですよ？

中辻 そうですね。ウチは昔から、得意な3Dゲームの企画が出しやすいですね。社風みたいなものですね(笑)。

—じゃあ立体ゲームマシンのバーチャルボーイは、ぴったりのマシンだったのでは？

中辻 はい。これまで表現できなかったことが表現できる。プログラマーにとってやりがいのあるマシンです。それなら本腰を入れようと、プログラマー魂を燃え上がらせました。

—それで第1弾ソフトとして、ワイヤーフレームの『レッドアラーム』を作ったんですね。

永島 せっかく立体映像が描けるマシンなんだから、完全に計算された立体空間を描きたかった。空間をそのものを操作するような感覚を味わってほしかったんです。キャラを描いて、左

右の映像をちょっとだけズラして、ほら立体に見える、という手法は使いたくなかった。そこでワイヤーフレームのシューティングを作ってみたんです。ポリゴンでもよかったんですけど、単色4階調では表現するの腕の見せどころですから。

—実際に、計算して3Dを描くのは大変じゃないですか？

永島 そうですね。計算上では、ものすごい実行きがつくように描いているのに、実際に見ると、さほど実行きを感じられなかったりします。人間の目が、見た映像を勝手に修正してしまうんですね。

—そのたびに、何度も微調整をしなくちゃならない？

中辻 グラフィックカーが絵を描いて、プログラマーが立体的に見えるように計算して2枚の絵を作り、それを両目で見て確認して、調整していくんです。

—そんな苦勞のなかで、バーチャルボーイ用ソフトの開発は楽しかったですか？

永島 はい。立体は、まだ誰も

挑戦したことのない分野だけにやりがいがあります。それに、僕はもう平面のゲームには食傷気味だったんです。そこへ立体マシンでゲームを作らないか、という話がきたので、まっさきに飛びつきました。

中辻 これが受け入れられないと、ゲームから“立体”というものがなくなってしまふ。ゲームはいつまでも平面のままで。それはよくないことです。

永島 そう。いまは評価が低いとしても、そのうち絶対に“立体はおもしろい”、“ゲームは立体じゃなくちゃ”といった時代がくる。近いうちにカラー映像にもなるでしょうし。そんな未来のゲームの姿はバーチャルボ

ーイから始まるんです。  
—バーチャルボーイ用ソフトを担当したら、3Dのおもしろさに目覚めてしまったと？

永島 ええ。もう平面のゲームが楽しめなくなってしまいましたよ。いまあるどのゲームを見ても、ぜんぶ立体的に見えなくて。いま、ああいう疑似立体ゲームを見ると、視差をつけたてムズムズしてきちゃうんですよ(笑)。

中辻 絵がきれいなだけのマシンには、興味が持てなくなってきました。3D映像を描ける唯一のマシン。これこそが未来のゲーム機、本当の意味での次世代機なんです。我々は、その可能性を追求していきたいですね。



中辻 正氏

### PROFILE

T&Eソフト大阪開発部・開発担当課長。  
『レッドアラーム』の制作チームを監督。  
過去に多くのパソコンソフトを制作。

永島三人氏

### PROFILE

どうかいほうふ 所属、『レッドアラーム』のメインプログラマー。以前は『ソードワールド』シリーズを開発した。

まっさきに飛びつきました  
ゲームの未来は  
ここから始まるんですから





# 名づけ親が占う バーチャルボーイのこれから

## PART3

エイブ代表 糸井重里氏

### ご多忙中につき ファックスにて

任天堂から、新ハードの名前はバーチャルボーイと発表されたのは去年の秋。そしてその名前をつけたのは糸井重里氏だという話もほどなく明かされた。『マザー』シリーズなどでゲーム業界に昔から関わってきた糸井氏に、自分の名づけ息子のバーチャルボーイについてコメントをお願いしようとしたのだが、御本人があまりにも忙しいとい

うことで、ファックスにてインタビューを決行することになった。以下がその内容だ。

〔質問1〕32ビットで立体映像が楽しめる、というマシンの性格から、たとえばバーチャルリアリティギア、などと仰々しい名前をつけることも方向性として考えられると思います。バーチャルボーイという、フットワークが良さそうな軽みの感じられる名前をつけた狙いは何なのでしょう？

〔回答1〕あらゆるゲーム機は、優れた「玩具」であります。「玩具」のよいところを十二分に持っているのが、このマシンだと思ったからです。

〔質問2〕バーチャルボーイは、同じ32ビットのゲームマシンでありながら、ポリゴンに代表されるリアル映像を駆使したソフトが主流であるプレイステーションやセガサターンとはずいぶん性格を異にしています。そこで数あるゲーム機のなかで、バーチャルボーイはどんなユー

ザー層に支持され、どんな遊びかたをされていくと思いますか。

〔回答2〕大きな意味で、バーチャルボーイはゲームボーイの兄弟だと考えていますので、ゲームボーイのノリで遊んでくれる人がユーザーでしょう。32ビットという数字そのものはオマケみたいなものさ。

〔質問3〕ワイヤレス通信機能つき立体サバイバルゲームなど、こんなタイプのソフトがあったら、こんなアタッチメントがあったらすごいなど、愉快な遊びかたがあったらお聞かせ下さい。

〔回答3〕カッコイイ、専用のBAG(バグじゃないよ、バッグね)がほしい。

〔質問4〕何度も本体に触れる機会があったのではないかと思います。初めてその本体を目にした、あるいは手で触れたときの印象をお聞かせ下さい。

〔回答4〕「おれって宇宙戦士かあ?」

〔質問5〕目の良くなるゲーム機など、いわゆるゲームの概念を越えた使用法など、バーチャルボーイの可能性について糸井さんの思いつくところを教えてください。

〔回答5〕そんなイロイロはどうでもいい。ソフトがよければ、それがすべて。

〔質問6〕任天堂は年間300万台売ると公言していますが、この成否について糸井さんの読みをお聞かせ下さい。

〔回答6〕やっぱりそれはソフト次第ですよ。価格から考えても300万というのは、なるほどの数字だと思います。

以上

糸井重里氏。

★糸井さんから届いたファックス。なかなか変な文字だね。忙しいなか、どうもありがとうございました。

### 最近はどうしていますか?

いろいろあるけど  
釣りがいちばんらしい

糸井さんといえば、『マザー』の新作もとても気になるところだね。忙しいのは『マザー』の制作が進んでいるってことかも。シリーズ作品を制作しているエイブに聞いてみた。糸井は本業の広告と釣りと……。『マザー3』で大忙しです。すでに、



『マザー3』は制作の段階に入っています。シリーズ最高傑作の情報についてはいまは秘密です。とりあえず楽しみに待っていてください。

(株式会社エイブ・広報部長)

おれって、  
宇宙戦士かあ!?  
ファーストプレー後の感想





# ゲームウォッチャーが語る TVゲームの新しい可能性

## PART4

GTV代表

渡辺浩武氏

### ものすごい衝撃を受けました

——まずはバーチャルボーイの第一印象をお聞かせ下さい。

渡辺 大前提から話すと、バーチャルボーイが登場したのは偶

然かもしれませんが、現段階ではその可能性はあります。なぜかという、極めつけのソフトが発表されていないから。ただ任天堂が真の意味での革新的なソフトを発表したら、『テトリス』を超えるものになるでしょう。

僕に3年間の時間と5億円をくれれば、つぎの時代の『スーパーマリオ』、『ドラクエ』を作る自信はありますよ。

——新しいゲーム文法に気づいたと?

渡辺 空間に3次元の立体がある。その存在感だけで生理に訴えるものがあるわけです。いままでのメディアは、いったん平面にして表現していたので、“ものがある”という質感や手触り感覚を捨ててしまっていたんですね。“こねる”、“なでる”、“ひっぱる”など、従来のメディアではなかなか再現できなかった感覚も、

3DのCGであれば、わりと簡単に表現できるのです。

——次世代機とは違うんですね。

渡辺 プレイステーションやガスターンのような擬似的な3Dじゃなく、空間のなかでものを立体に見せてしまう。しかも立体以外の要素を排除して、それだけを純粋抽出したマシンが、バーチャルボーイなわけです。

——なるほど。良くわかります。

渡辺 “ねじる”や“ちぎる”。空間にあるものを手でこねくり回す。そんな単純な動作だけで気持ちのいいゲームが作れることを、僕はひらめいたんです。

——すると、バーチャルボーイを初めて目にしたのは……。

渡辺 昨年の任天堂のショーです。あのコントローラーを見たときにものすごい衝撃を受けて、走って近寄りました。コントローラーの形状がプレイステーションのものと似た形になったのは、歴史的な必然です。空間に立体物を置いて、“つかむ”とか“ねじる”ことをやろうと思ったら、ああいう同じ形になってしまっただけです。だから新時代の本当にすごいゲームが、バーチャルボーイから生まれる可能性が高いと思います。バーチャルボーイは僕がひらめきを受けた、その1点だけを追求しているんで、——では、現在までに発表されているゲームについては……。

渡辺 あんまり意味のあるゲー

ムはないですね。「バーチャルボーイが売れるわけない」という人が多いのもしかたがない。実現可能なTVゲームの新しい世界についてこれまでちょこちょこ書いていたんですが、いいチャンスなんて話します。ひと言でいうと、「空間に両手でわしづかみにしてねじったり、伸ばしたりできる粘土があるだけで、おもしろいゲームになる」ということなんです。じつは他人が気づくまえにこのゲームを作ったんですよ(笑)。評論家として原稿を書いて、なるほどといわれるよりも何百億円稼ぐほうがオイシイから(笑)。手でクニャと曲げられるCGを製作しようと、自分の会社で2〜3年のあいだに2億近く費やしたんですが、できないんです。いまのCGのなかなか概念では不可能だとわかりました。だけどバーチャルボーイがブレイクするには、これしかないと思っています。

たとえ100億円無駄にしても、価値があることだし、これができるのはやはり任天堂だけでしょうね。任天堂には業界のお父さんとして期待を寄せています。

### PROFILE

GTV代表。ハイテクコメンテーター、小説家、CD-ROMのプロデュースなどじつに多彩な分野で活躍中。



★フールに、そして速射のように繰り出される言葉からは、ゲームとそして業界への愛が感じられるのだ。

## 人間の生理的な感覚に 訴えることができる 唯一のゲームマシン





# TVゲーム愛好家が語る 3Dゲームの真の魅力

## PART5

高木ブー氏

### 僕には最高の 新ハードですね

—大のゲームマニアで知られる高木さんですが、バーチャルボーイはご存じでしたか。

高木 うん、話は娘から聞いてたから知ってたよ。

—貰おうと思いましたが？

高木 うーん。やっぱり、こればかりは実物を遊んでみないとわからないからね。

—3Dゲームは、あまり好きじゃないんですか？

高木 いやいや。むしろ理想なんですよ、こういう立体的なゲームは。昔、よく映画館で上映されていた飛び出す映画が大好きだったんだよね。入り口でもらえる眼鏡をかけてさ。なんの映画だったか憶えてないんだけど、蠟人形が火にあぶられて溶け出すシーンが印象的だね。

—それはすごそうですね。

高木 だからバーチャルボーイの話を聞いたときは、さすがにこの世界は早いなあと思いましたよ。だって、全編が立体映像の映画なんてないでしょう？

—ゲームにしろ映画にしろ、迫力のある立体映像が高木さんの理想なんですね。

高木 テレビを目の前に3つ並べて、ゲームをプレーするなんて憧れたなあ。本当は体のまわりをスクリーンで囲ってしまうのが夢なんだけど。

—そんな高木さんにとって、バーチャルボーイは夢のゲームマシンではないのですか。

高木 そうなんだけどね。でも強いといえば、赤のみの画面が気になるな。子供にはやっぱりカラー画面のほうが好まれるんじゃないかな。たとえば映画の話で言うと、モノクロ映画の名作はとてもおもしろいんだけど、同じ映画にカラー版があると

## 3Dでコントをする ドリフターズのゲーム をどこか作らないかな

たら……。どっちを選ぶかなという問題なんだな。

—なるほど。なるほど。では、高木さんだったらバーチャルボーイの、どんなゲームで遊んでみたいですか？

高木 ビンボールもおもしろそうだし、シューティングもボクシングもテニスもいいよね。ただ、もっとリアルなものがいい。

—ボクシングだったら、黒人選手の顔がアップになって汗が飛び散るような感じですか。

高木 そうそう。リアルな映像がグリーンと飛び出すことが、僕にとって最高なんだからさ。

—遊んで楽しさを感じるよりも、怖ろしくなりそうですね。

高木 だからいいんだよ。西部劇の撃ち合いもよさそうだね。

—可愛らしいキャラクターよりも、リアルタイプがいい？

高木 それもいいんだけどさ。たとえばリアルな人間が表現できるとしたら、ドリフターズもゲームに登場できるじゃない。

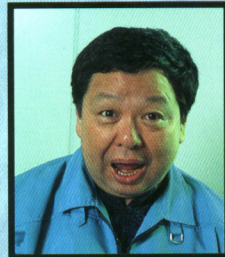
—「8時だよ！ 全員集合」あの踊りも、バーチャルボーイ

だと、飛び出しそうですね。

高木 そう、こういう空間のなかで楽しむコントだけのゲームがあってもいいんじゃないかな。

—話を聞いていると、発売日にお札を握りしめて、ゲームショップの前に並んでいる高木さんの姿が目に浮かぶようです。

高木 あはは。これで目も良くなるって聞いたしね(笑)。僕は老眼だからさ。でもさ、まじめに言うとか映像的なインパクトがあって、ゲームとしてきちんとおもしろいソフトがたくさん出てくれたら、最高だね。



★バーチャルファイターもお気に入りだとか。使用するキャラクターはアキラ。

### PROFILE

ご存じドリフターズのメンバー。かみなり様のコントは絶品。最近イラストレーションも発表している。





# 大のゲームマニアから バーチャルボーイへの熱烈コール

PART 6

千葉麗子さん

いいとか悪いのまえに、  
このマシンを発売する  
その姿勢を応援したい

## チバレイが作る 立体ゲームとは？

——バーチャルボーイについての率直な印象を聞かせてください。

千葉 これだけのものが作れるんだったら、2000年を越える頃には、360度全方位見渡せるVRゲームマシンも完成しそうで、期待しているんです。

——発売日が迫っているんですが、バーチャルボーイを買おうと思っていますか？

千葉 うん、思う。任天堂が発売するゲームマシンだったら、信頼できるでしょ。

——3Dタイプのゲームは、お好きですか？ どうですか？

千葉 将来、ゲームは必ず3Dの方向に進むと思うんですよ。どんどんバーチャルで、本当に全身を動かして遊ぶようになって。そしてもっともっと視聴覚に訴えてくるものに、絶対なるんだから。だから、何よりこのバーチャルボーイがいいとか悪いとか論議するよりも、新しいものに挑戦する姿勢が、すこ

いことじゃない。やらないものね、ほかのメーカーは。

——いまのところ赤と黒の映像を誌面に載せるしか手がなくて、ゲームの内容が伝わりにくくて、ちょっとつらいんです。

千葉 ようは、ゲームボーイの発売当初と同じなんだよね。ゲームボーイは、私が中学3年生の頃に発売されたんだけど、すでにメガドライブとかが発売されていたわけでしょう。だけどゲームボーイはおもしろかったもんね。だから、画面がカラーである必要はないと思う。

——サウンドも興味深いんです。耳のすぐそばの、決まった位置にスピーカーがあるから、立体音響に向いているんだそうです。千葉 そうかー。ふつうのファミコンやスーパーファミコンの場合だと、古いテレビだったら、ぜんぜんステレオに聞こえないもんね。おもしろそうだよね。

——電池をコントローラーのなかに入れるので、野外でも気楽に遊べるんですよ。

千葉 この本体のデザインは、クラブ系のコに受けるでしょうね。マシンをそのまま首からかけたり、改造して楽しむんじゃないかな。バーチャルボーイ・ナイトなんていうイベントも、誰かやるんじゃないかな？

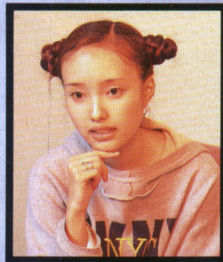
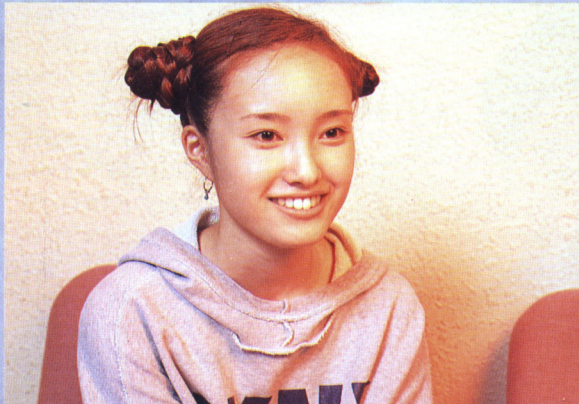
——覗いて遊ぶゲームマシンの登場で、ユーザーのゲームライフは変わると思いますか。

千葉 たぶん、変わるんじゃない。いまは確かにおかしく見え

るかもしれないけど、21世紀になったら当たりまえのことだよ。自分だけの世界に、どっぷりと没かれるのがいいんじゃない。(バーチャルボーイを)覗いている自分の姿を、人に見られるのは恥ずかしい、なんていってたら、日本は進歩しないよ。

——先日、ゲームデザイナー宣言をされた千葉さんですけども、バーチャルボーイ用にソフトを作るとしたら、どのようなゲームになるのでしょうか。

千葉 そうだなあ(しばし考えこむ)。まあ、実現したとしてもずっとさきの話なんですけどね。やっぱり興行きを活かしたゲームがいいなあ。ジャンルはアドベンチャーがいい。『夢見館の物語』のように、自分の視点で進行するやつね。階段や屋根裏に上がっていくときは、本物の迫力を演出してね。ユーザーを思いっきり怖がらせてみたいな。



★MACを愛するチバレイ。この日もインターネット関連の本を抱えていました。

## PROFILE

ご存じ電脳ニューブリーダー、千葉麗子さん。最近ではゲームから遠ざかって、パワーマックを熱愛する日々だとか。





# ゲームを愛してやまない男の目から見たバーチャルボーイ像は？

## PART 7

## 伊集院光氏

### 生活の匂いや赤へのこだわり

——このマシンだからこそ、というゲームは思い付きますか？

伊集院 顔のところに飛んできた蚊をつぶすとか、すごく生活くさいのいいな。男便所にある黄色いボールを、おしっこを調節して溶かして割る。そんなのばかり入っている。女の子は体験したことのない、男便所シミュレーターなんてね。飲み屋の便器によく氷が捨ててあるけど、あれを溶かすのが1面で、2面が黄色いボール。朝立ち面でもあって、調節がすごく難しい。朝顔の外にこぼす花のつゆとか書いてあったりする。

それから、赤面症を直すゲーム。美人が話しかけてくる。僕は目をそらせなくて、向こうは目を合わせてくるから効き目があるわけ。催眠術のソフトも

できないはないな。あなたはボクサーです、とか言われて、ゲームをしてみるとものすごく痛い。死ぬかもと思うだろうね。絶対発売できないや。クレーンゲーム、スイカ割り、それにジャイアント馬場の視点でプレーするプロレスゲーム。普通のプロレスだけど、馬場モードってのがあ。これですよ。

立体であることじゃなくて、赤いことに注目するとか。火事場泥棒ゲーム。炎のなかを広島カープのユニフォームの男が、郵便局の自動車に乗って走り回る。飛んできくるエンジンをリングといちこで撃ちつつ、赤フンをたなびかせて走るシューティング。やられると血を出して死んじやう。このゲームは本当にカラーなのかと思うほどに、赤、赤、全面赤しかない。こんなこと言っていると、おまえは何を考えたんのや、とか言われそうだなあ。

——周辺機器で愉快なものとかは思い付きますか？

伊集院 肩にかけるベルトは出ないのかなあ。あと顔につけるベルト。匂い出しマシン。背中用呼び鈴。のぞき込んでひとりで遊んでるから、ただ呼ばれただけじゃわからない。背中に、ゲーム中です、押して下さい、と書いて書いてある。あと風を起こす機械。レースで、スピードを出すと、速い風が吹く。

——本体のほうは買おうと思っていますか？

伊集院 アタリのジャガーも、ネオ・ジオCDも何でも持っていますから、これも当然買います。

ところでバーチャルボーイで顔がデカイやつには対応しているんですか？僕はジオボリスのヘッドギアが入らなかった男ですから。目の幅も必然的に広がるでしょ。大丈夫かな。

そうだ、今度、街で会ったヒラメ顔の人にバーチャルボーイを遊んでもらって、ちゃんと見えますかと聞く。そんな企画ぜひやってみてほしいなあ。

——商品価値については？

伊集院 高いでしょ。でも高くてもゲーム好きには関係ないものですよ。任天堂が15000円と言ってしまうそれは15000円なんですよ。それでも任天堂がきちんと持っていると言われる、おもちゃの値段の概念。そのなかで価格を抑えたことは評価すべきだと思います。これがウルトラ64だったら、サードパーティも多いだろうけど、そこまで広がらないはず。それでもこの価格に収まっているんですよ。偉いと思います。



◆水島新司の野球マンガ「オルゴール」絵を集めるのが好き。特技はラップだ。

### PROFILE

現在日本テレビ『どんまいスポーツ&ワイド』、テレビ東京『おまかせ！山田商會』などに出演中。

## ジャイアント馬場の視点でプレーするプロレスゲームやっぱこれですよ





ファミ通スタッフが3Dソフト制作にチャレンジ!!

実績  
(ウソ80%)

# 立体世界の作り方入門

いつもは、ただゲームを遊んでるだけのスタッフが  
3Dゲーム制作にチャレンジ。その顛末やいかに?

## 3Dソフトはこうして作られるのだ

### 企画・立案

すべてのゲームは、企画から始まる。まずは企画を募ることからスタートした。心配は無用だ。アイデアを出すのは、腐ってもファミ通スタッフなのだ。年に100本以上のゲームをこなしているプロ中のプロ、のはずである。3Dゲームにふさわしい企画が、

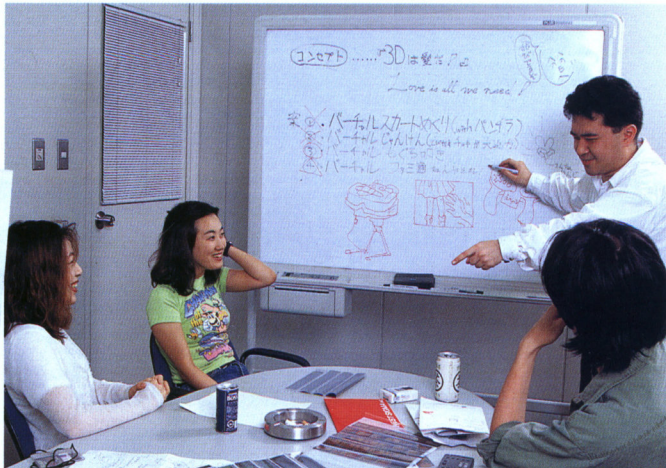
ボツの山……

★バーチャルスカートめくり、バーチャルじゃんけん、バーチャルファミ通……。これじゃダメだよなあ。

### ありきたりのソフトは作れない 3Dにふさわしいアイデアが必要だ!!

山のように出ることだろう。……しかし、企画会議が始まると、その考えは崩れていく。どう考えても実現不可能なもの、趣味に走りすぎているもの、面

白くないものは除外したのに、まともな企画が残っていない。このなかから1本を採用して、ゲームを仕上げるしかないのか。先が思いやられるよなあ。



### 開発

### ゲームシステムが 決まってしまうば プログラミングするだけだ

どんなゲームを作るのかを決めてしまえば、それをプログラマーに指示してプログラムしてもらっただけ。アスキー自慢のハイパープログラマー軍団にまかせればオーケーだ。なーんだ、ゲーム作りって簡単だなあ。



★バーチャルボーイ用ソフトの開発には、市販のPC9801やDOS/V機を使用。

## 正しい 3Dソフトの 作りかた

(協力: ハドソン)

### 1 企画 (8ヵ月まえ)

スーパーファミコンと同じくらいの開発期間が必要。理想としては、企画から発売までは1年くらい必要ですね。紙上の企画だけでは立体になったときの感覚がつかめないで、実際に作り、確認しながら企画を立てていくようにするんです。

### 2 開発 (7ヵ月まえ)

どうすれば立体的に見えるか、そのときにインパクトがあるか、という点に注意して開発を進めます。立体であることがゲーム性につながっていることが大切ですから。いずれにしても、実験と確認をくり返ししながら開発していくことになります。

### 3 グラフィック (6ヵ月まえ)

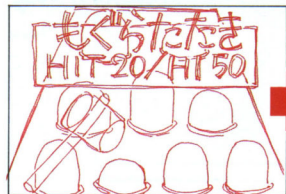
全体のシステムを作っていくのと同時にスタートします。両目のグラフィックを描くので、2Dソフトと比べて2倍の作業量が必要。コツというものはなく、ただ経験がモノをいう世界ですね。作り続ける以外にノウハウをつかむ道はありません。



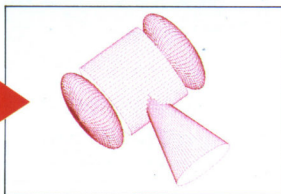
## グラフィック

プログラムと並行して、グラフィッカーにもがんばってもらおう。ここはアスキー自慢のウルトラドット絵軍団にまかせよう。単色4階調のバーチャルボーイ用のドット絵なんか、すぐに仕上げてくれるだろう。

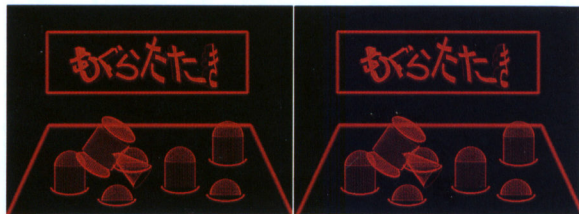
### 1. イラストを作る



### 2. ドット絵にする



### 3. 両目用のグラフィックを作る



★右の絵は右目で、左の絵は左目で見えるようにする。コツは絵の上のほうを見ることだ。

見てある!!

## 立体を作るためにはふたつの絵が必要だ

……と思ったのが間違いだった。立体を作るには、両目用に、ふたつ絵を描かなければならぬからだ。ドット絵の技術とは無関係である。ど、どうすれば立体になるんだ? 軍団の叫びが、夜の編集部にとどました。

## 調整

ふー、どうにかゲームが完成した。ろくでもないアイデアがプログラムされ、グラフィックも描けた。やったー。これで悪夢の日々とはオサラバだ! ところが、まだ、やらなければならないことが残っていた。そう。バランス調整だ。

2Dのゲームとは違って、見た目のバランス調整が必要なのだ。平面すぎてもダメだし、逆に立体感がありすぎて目に負担がかかってもダメ。それらを調整しなければならないのである。しかたがない。アスキー自慢のミラクルバランス調整チーム……なんかいるわけねーよな。自分たちでやんなくちゃ。わー、また徹夜だよ。お家に帰りたい。

## 3Dゲームならではのバランス調整!

できあがった!!



しかし…!!

完成!!

「バーチャルもぐらたたき」だ!!

夜も寝ないで、どうにか完成したヘナチョコゲーム。飛び出すモグラを叩けば、徹夜の連続でたまった疲れをとる効果がある。熱中すれば、仕事の

山から目を背けることだってできるのだ。

もぐらたたき  
HIT 30 HI 87

## 4 バランス調整

視差のバランスについては、作りながら、つねに確認し、その場で調整してくれなければならぬ。最終的には、物が二重に見えるか、チラツキが気になるか、目が疲れないか、ちゃんとした立体的に見えるのか、などの点を修正するんです。

## 5 今後の可能性

CGモデリングを利用して、滑らかな立体を描く手法に着目しています。まだ実験段階なのですが、かなりすごい画面が作れる可能性を秘めているはずですから。今後は3Dシステムがゲーム性に深くかかわるようなソフトを作りたいですね。

実際にバーチャルボーイの開発について説明してくれたのは、ハドソンのバーチャルボーイ用ソフトを開発したスタッフたち。実際には、ここには書ききれなかったさまざまな苦労があったようだ。「2Dのゲームとの差別化をどうするか」、「誰の目基準にするか悩んだ」、「立体視ができない人がデバッグするとかしくなる」などがある。



●ハドソン  
稲尾孝文さん  
「とびだせ! ばにバン」のディレクター。これまでに15本のソフトを担当したベテランだ。



●ハドソン  
山田 勉さん  
「バーチャルフォース」のゲームデザイナー。これがデビュー作。昭和49年生まれの21才。



# バーチャルコミックパラダイス



望月あんこ

このマンガを描くために、ピー・ピー・エスの取材に同行したあんこ先生、『テトリス』マニアのため、『Vテトリス』が見られるということで、大感激。バーチャルボーイを覗きながら「飛び出る」、飛び出る」と大連呼だったぞ。

●もう体験ずみのあんこ先生。バーチャルボーイのですが……

君の目は「スターレッド」

バーチャルボーイの  
やりすぎで  
赤目になっちゃった  
キュー



きゃっ



あっ いつのまにか  
なおったキュー

なめんな



屋下ガリのフェットキュー

バーチャルボーイの  
やりすぎで  
世界が「緑色に  
見えるキュー



あら、  
スイングティー  
やでとるとは  
キューか。

フェットキュー\*  
キュー。



パスタが  
緑色に  
見えるキュー

ほうれん草入り  
た「から、  
もとから 緑色  
キュー。



ああ、たしかに  
ほうれん草の  
香りがするキュー

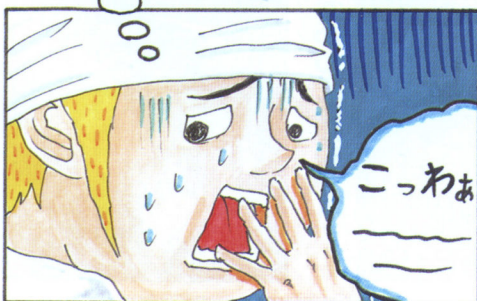
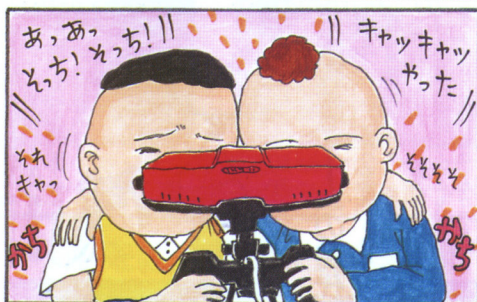
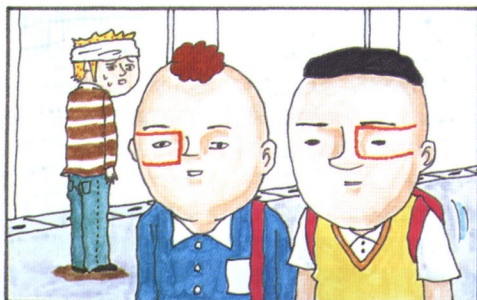
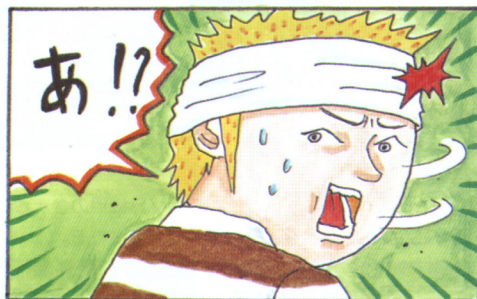
うっそーん  
た「の  
白いパスタ  
キュー



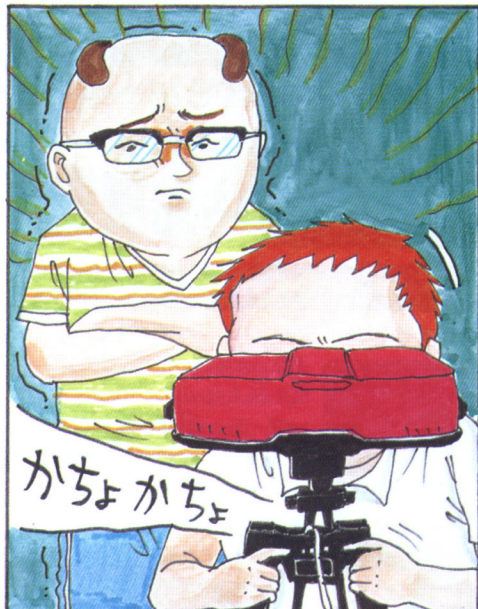


● コラッ、ひとりだけで楽しむんじゃない

## なかよし



## ながめ



## ユウジロー

ユウジロー画伯は、バーチャルボーイは発売日に必ず買う！と熱く燃え上がっているぞ。ソフトのなかではとりわけ『マリオステニス』にラブリーな視線を投げかけている。でも、行列だけはいやなんだって。体力がないの？



バーチャルリアリティゲームズにようもんこうざ

# VR GAMERS 入門講座

## よーやく仮想から現実へ突入したのかー!?

バーチャルボーイの登場とともに家庭に仮想現実感ゲーム体験がやって来る。でもってマスターしておきたい、VRゲームの基礎知識なのだ!



◆講師 / 中田宏之

VR娯楽に詳しいレッカ社編集長。  
ファミ通の「だんぜんコースケ!」  
原案からCD-ROMまでクリエイター。



とにかくサイバースペースで遊びたい!

## VRとゲームの発展史

バーチャルリアリティ（以下VR）と言えば、ずいぶん長いこと大学やらコンピューター関連企業の研究所やらでじみーな研究が続けられていたのである。だがしかし、その最初のコンセプトが1台のアーケードマシンによって提案されたってことを忘れちゃいけない。

'64年、カリフォルニアはサンタモニカのアーケードに登場した『センソラマ』は、フィルムによる立体感覚+ぶるぶる振動を伝えるバイクのハンドル型コントローラー+立体音響+顔に風を送るファン+匂いの発生装置によって、仮想のドライブを体験できるというシロモノだった。

うーん、ローテクだが設計者の熟意はスゴイぜ。

ちなみに'80年代後半、VRがNASAで完成されたとき、開発スタッフの部屋の壁には『センソラマ』の広告が張られていたのだ。ある意味でアーケードマシンがVRの産みの親ってわけね。だからNASAのVR開発スタッフが、その技術を応用してファミコン用のグローブ型コントローラー『パワーグローブ』を世に送り出したことも、

そんなに不思議じゃない。以降、'90年代に突入してからは、ゲーム用VR機器のさまざまなプランが発表される。

'93年に予定されていたメガドライブ用HMDキット『セガVR』の発売は中止になってしまったけれど、その志は『バーチャルボーイ』と『ジャガーVR』が受け継いだ。そしてVRテクノロジーの進化とともに、これからゲーム体験はどんどんティープになっていくはずだ。



'60年代

映画・コンピュータ・宇宙開発でVR誕生! 臨場感映画を目指した『センソラマ』と、高度なマンマシーン・インターフェースを追求したHMDによって、VRのコンセプトが生まれた。

映画・コンピュータ・宇宙開発でVR誕生!

'90年代前半



様々なジャンルでVRの応用研究が進む。当然娯楽産業も注目。ゲーム用HMDの『セガVR』(左)や、ゲーム用データクロップの『パワーグローブ』(下)も完成した。が、ビジネス的には成功しなかった。

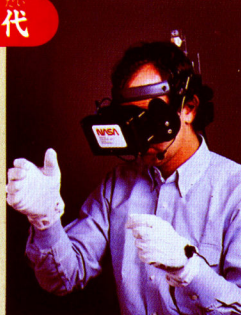
仮想現実感ゲームの時代がやって来る!

現在

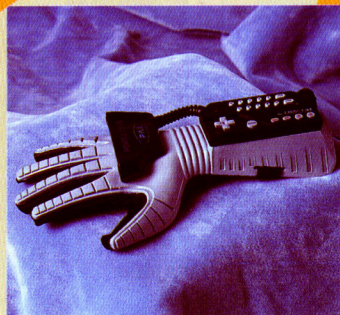


ようやく楽しく遊べるVRゲームキットが登場。バーチャルボーイ(左)が視界固定タイプなのに比べて、年末発売予定のジャガーVR(下)は、自由度の視界を確保。本格的な没入感が得られる。

'80年代



NASAのVRは宇宙開発が目的。'80年代後半にはHMD+データグローブというスタイルが完成する。ゲームの開発研究を経験した技術者が多数参加していた。







3Dコンピュータグラフィックス技術が完成したゲームはVRになった!

# ゲームメーカーのVR度検証

最初にVRを宣言したメジャーゲームと言えば、そう、'92年に登場したのセガ『バーチャレーシング』だ。F1マシンを型取った筐体に陣取ると、16対9のワイドモニターが視覚を覆う。そこに映し出されるのは、毎秒18万ポリゴンで処理される、3

Dコンピュータグラフィックス(以下CG)だ。これにはHMDもテータグロブも使われていなかったけど、充分にVRな臨場感に包まれたものだ。

とにかくゲームメーカーのVR開発は、3DCGを中心に置いて進められているのだ。だが

ら任天堂『ウルトラ64』のCPUが、世界最高の3DCG生成マシンメーカーのシリコングラフィックス社と提携して開発されていることにも要注目だ。'88年に『ウイニングラン』で、日本における3DCGゲームの先頭を切ったナムコも加えて、この3

社がVRゲームメーカー御3家。

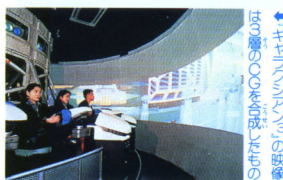
また、日本ではあまりメジャーじゃないけど、バーチャリティー社のゲームもここにきてぐっと楽しめるようになった。これも、'80年代からずっとHMDにこだわり続けて、独自のVRテクノロジー&ノウハウをいっぱい溜め込んだおかげ!? なんてって世界で唯一のVR娯楽機器メーカーなのだ。正統派のVRな味わいを堪能させてくれる。

## ナムコ

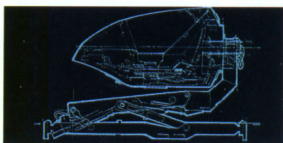
ひろくVRエンターテインメントの可能性を追求する。

始めに『ギラクシアン<sup>3</sup>』ありき。『花博』で生まれて『ワンダーエッグ』で育ち、『いまでも多くのプレーヤーを宇宙戦へと誘う最高傑作VRゲーム施設だ。もちろんCGは3D、その高品位CGを実現したのは、ナムコの誇る基板“システム21”。その後継基板“システム22”によって『リッジレーサー』が誕生したわけ。

で、現在ももっとも進んだナムコのVRな施設と言えば『たまご帝国』の『ファイターキャンプ』。最高のグラフィックスと最高の可動式カプセルを組み合わせた、超強力フライトシミュレーターだ。自分で操作できる分、『ギラクシアン<sup>3</sup>』よりも『バーチャルスキー(仮)』の登場も待ちどおしいよな。



★『ファイターキャンプ』の映像。体感超リアルな『エースコンバット』な感じ。★カプセルの操作系統は実機のcockpitを完全移植



## セガ

あらゆる最先端VRテクノロジーをどんどん吸収する。

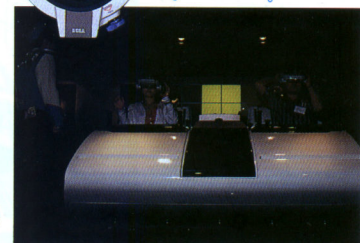
セガはとってまわりやすいぞ。なんたって自社の開発コンセプトに堂々と“VR開発構想”とゆーのが盛り込まれているのだ。『バーチャレーシング』から『VR-1』まで、すべてがこの構

想に則っているわけ。また、VRなアクセサリをどんどん取り込んでいるのもごきげんだ。HMDだって自社で開発だし、プレーヤーの全身ア

クションでプレーする『アクティベーター』なんてのもあった。もちろん可動式の体感シートは特殊筐体シリーズでバババのノウハウを持っている。テーマパークから家庭までセガのVR構想は進撃を続けるのであった。



★セガが開発したHMDは、プログラムの超軽量化と、仮想空間にすぐ切り交入させてくれる。★VR本体はAS1のシステムの開発版だ。



★登場した'92年当時、ゲーセンにVR旋風を巻き起こした『バーチャレーシング』。

## バーチャリティー

HMDひとすじ! 硬派なVRゲームメーカーなのだ。

'91年、世界初のHMDゲームはここから登場した。アーケード用の『バーチャリティー1000』だ。ただレゲーム性がいいばかりでなかったから、あまり広まらなかったけど。その後バーチャリティー社はセガを始めとする様々な企業とタイアップ、

HMDをコアとした娯楽プロジェクトを経験する。で、'94年、新型の『バーチャリティー2000』シリーズを発表した。が、これが驚き! ハードだけでなく、ゲーム性も格段に進化。元々技術力には定評ありだけに、今後の動きは要チェックなのだ。



★スタンドアップの『バーチャリティー2000S』。HMDは“ピゼット2”、なんと600グラム。

★IBM/パソコンと連動するVR開発キット『エルジウム』や『ジャガーVR』も同社の開発。







## どーせ出かけるんならVRな遊び場へGO! 最先端VRスポット研究

お金も手間もヒマもかけ放題、そんなゴージャスでハイエンドなVR施設は、やっぱり究極楽しい! 遊園地やテーマパークなどに設けられたこのテの大型VR施設のルーツは、'70年に開催された『万国博覧会』にある。ここでは全天周型スクリーンなど、ありとあらゆる映像システムが初公開されたのだ。映像で包み込んで、人間を仮想の世界へと連れて行く。そんなテクノロジーは、VR誕生以前にもい

くらでもあったこと。これに、体感型の可動式座席(モーションプラットフォーム)を組み合わせれば、基本的なVR施設はできあがり。立体音響や匂い、風や水しぶきを加えたものもあって、ますます先に紹介した『センソラマ』のコンセプトに先祖帰りしているのだ。ここに紹介しているのは、そんな大型VR施設のベアシック&最高峰。死ぬまでに一度はチェックしておこうぜ!

### バックトゥザ・フューチャー・ザ・ライド

『世界最高の乗り物!』と、スピルバーグも絶賛

『ユニバーサルスタジオ』の人氣アトラクションとゆーよりも、いまは世界でもっとも有名な娯楽施設だ。8人乗りのテロリア

ンに乗り込んで出発。待ち受けているのは、全天周型スクリーン『オムニマックス』に映し出された『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の冒険世界。



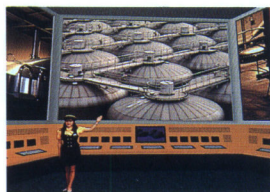
★大阪ユニバーサルスタジオにも登場中

テクノロジーだけでなく、それを完全に活かせる演出効果、時空を超えた仮想世界ドライブの魅力を際立たせている。

## バーチャルブルワリー

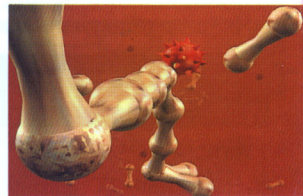
NASA直系のVRでミクロの世界にドブプリひたろう

恵比寿ガーデンプレイスの麦酒記念館に設置されている。ビューワーをのぞき込んで、3DCGで再現された19世紀末の工場を訪れビール製造工程を体験する、あまりおもしろくない



★VRビューワー「BOOM」を操作して、仮想のビール工場を自在にうろつく回。

そーな設定。だけど、これがなかなか良い。なんといってもこのシステムはNASA直系。言わば正統派のVRなわけだ。で、ミクロの視点から描かれたビール世界の探検は、サイケ! ◆ミクロの世界へと没入すると、そこには色彩と映像美があふれているぞ。



## ルクソール

ラスベガスに舞い降りたバーチャルパラダイス!

ゲーム機が次世代へと進化したように、テーマパークだって進化する。で、『ルクソール』は、最先端のアイディアとVRテクノロジーを満載した次世代テ

マパークなわけだ。巨大なピラミッド内部には3つのアトラクションがセットされ、訪れた人を異世界へとトリップさせる。とにかくでかくてスゴイ!



★『ルクソール』アトラクションのCG映像。こいつが超立体で飛び出してくる。◆建物内部はこんな構造

### 学習のまとも

## バーチャルボーイのそのさきに!?

『バーチャルボーイ』、もう体験したか? こいつの元になっているのは「プライベートアイ」とゆーVRテクノロジー。3Dの設計やデザインに用いられていたものだ。これだけじゃないぞ。とにかく、現在はVRを始めとする最先端のコンピューターテクノロジーが、どかどかゲーム分野になだれ込んでいるのだ。

3D音響システム、触覚フィードバック、音声合成&音声認識、ホログラフィ、動作入力システム等等……。とにかく、最先端テクノロジーとゲームの合体はこれからも進んでいく。で、遊びの体験もどんどん新しくなっていくとゆーわけだ。

で、これからの期待といえは、やっぱネットワーク。業

界では、ネットを使った格闘ゲームや、多数同時参加ロープレイングゲームなんて話題がけっこう飛び交っている。実際アメリカでは、ワークステーションを使ったネットワーク「シムシティ」なんでも実現している。ま、『バーチャルボーイ』以降も、まだまだ新しいゲーム体験はどっさり控えているから、安心してこ!



★有名な3D音響のデモンストレーション「バーチャルマリオ」。



●HBなどの濃い鉛筆で記入してください

①おもしろかった記事

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥  
⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱  
⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔

②つまらなかった記事

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥  
⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱  
⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔

⑤期待しているソフトは？

バーチャルボーイソフトのなかで、あなたがいちばん期待しているものはなんですか？

ゲーム名	
メーカー名	
理由	

③学校・職業

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥  
⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱  
⑲ ⑳ ㉑

④持っているハード

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥  
⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫  
⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱  
⑲

⑥バーチャルボーイを知っていましたか？

バーチャルボーイのことを何で知りましたか？ この雑誌を読んでイメージが変わりましたか

どこで知ったか	
イメージについて	

⑦バーチャルボーイにどんなソフトを望みますか？

バーチャルボーイのソフトには、その理由も書いて下さい。具体的なソフトの名称もある場合はそれも書いて下さい。

意見	
----	--

③あなたの学校、学年もしくは職業を、つぎのなかからひとつだけ選んで答えてください。

- ①小学1年生以下 ②小学2年生 ③小学3年生 ④小学4年生  
⑤小学5年生 ⑥小学6年生 ⑦中学1年生 ⑧中学2年生  
⑨中学3年生 ⑩高校1年生 ⑪高校2年生 ⑫高校3年生  
⑬浪人生 ⑭大学生 ⑮各種専門学校生 ⑯会社員 ⑰自営業  
⑱主婦 ⑲フリーター ⑳無職 ㉑その他

④あなたが持っているゲーム機はどれですか？ つぎのなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

- ①スーパーファミコン ②ファミコン ③ゲームボーイ  
④スーパーゲームボーイ ⑤サテラビュー ⑥バーチャルボーイ  
⑦PCエンジンまたはPCエンジンDuo ⑧PC-FX  
⑨メガドライブまたはメガCD ⑩スーパー32X ⑪サターン  
⑫ゲームギア ⑬ネオジオまたはネオジオCD ⑭3DO  
⑮プレイステーション ⑯レーザーアクティブ ⑰MARTY  
⑱プレイティア ⑲どれも持っていない

⑤あなたがこれから買おうと思っているゲーム機はどれですか？ つぎのなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

- ①スーパーファミコン ②ファミコン ③ゲームボーイ  
④スーパーゲームボーイ ⑤サテラビュー ⑥バーチャルボーイ  
⑦PCエンジンまたはPCエンジンDuo ⑧PC-FX  
⑨メガドライブまたはメガCD ⑩スーパー32X ⑪サターン  
⑫ゲームギア ⑬ネオジオまたはネオジオCD ⑭3DO  
⑮プレイステーション ⑯レーザーアクティブ ⑰MARTY  
⑱プレイティア ⑲とくになし

どうもありがとうございました



## アンケートはがきの書きかた

このはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の○を、濃い鉛筆を使って塗りつぶしてください。○からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり汚れたりしていても、機械が読み取れなくなる原因にな

りますので注意してください。なお、次号の発売日までにこのはがきを送ってくださったかたのなかから、抽選で100名様に記念品を差し上げます。ぜひご協力ください。

### マークシート記入例



## アンケートに答えてください

- ① 今回のバーチャルボーイ通信で、おもしろかった記事は、どれですか？ 下から選んでください。答えはいくつでもかまいません。
- ② 逆に、つまらなかった記事はどれですか？ 下のなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

1 前人気ランキング	13 徹底紹介◎T&E ヴァーチャルゴルフ
2 バーチャルボーイエクスプレス	14 柴田亜美劇場
3 メーカー200社一斉大アンケート	15 バーチャル伝言板
4 バーチャルボーイのすべて	16 3Dグッズ紹介・あれもバーチャルこれもバーチャル
5 徹底紹介①マリオステニス	17 バーチャルボーイの衝撃・インタビュー記事
6 徹底紹介②ギャラクティックピンボール	18 立体世界の作りかた
7 徹底紹介③テレポクサー	19 4コマパラダイス
8 徹底紹介④レッドアラーム	20 VRゲームーズ入門講座
9 徹底紹介⑤とびだせ！ばにボン	21 プレゼント
10 徹底紹介⑥パーティカルフォース	22 新着ゲーム通信
11 徹底紹介⑦バーチャルプロ野球'95	23 新作ソフトスケジュール
12 徹底紹介⑧V-テトリス	24 緊急速報 マリオクラッシュ

郵便はがき

料金受取人払

1 5 1 2 4

代々木局承認

1613

差出有効期限  
平成7年9月  
17日まで  
郵便切手は  
いりません

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10

(株)アスキー

月刊ファミ通BROS.

バーチャルボーイ通信編集部行

## ●編集部へのおたより●

※楽しいご意見は本誌TOP15のコーナーに掲載します

フリガナ	生 年 月 日		性 別	年 齢
お名前	19 年 月 日		男・女	歳
ご住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> 都道府県			
電話( <input type="text"/> ) <input type="text"/> - <input type="text"/>				



ASCII

# 「恐竜探検ハンドブック」 出現!!

夏休み予定のないお父さんへ  
「恐竜探検ハンドブック」で  
パワーアップ!

アスキームック

## 恐竜探検 ハンドブック

CD-ROM & BOOK/恐竜百科+恐竜スクリーンセーバー  
日本語Windows3.1 & Macintosh(ハイブリッド)対応版

### BOOK REVIEW

この夏は、T・REX! 変わり種恐竜紹介

この夏体験! 化石発掘入門

この夏読みたい! BOOKS「恐竜本! 一挙紹介」

この夏行きたい! 全国博物館MAP

インタビュー「小島郁生(理学博士)・所十三(漫画家)他」

### CD-ROM REVIEW

恐竜百科

三疊紀・ジュラ紀・白亜紀の恐竜他100匹を収録

恐竜スクリーンセーバー

7月28日発売 定価1980円



〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー

※表示定価はすべて消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はかきにてお申し込みください。



バーチャルボーイ  
通信発売記念

PR  
SENSE

読者  
プレゼント

1

バーチャルボーイ本体



VB

5名

2

バーチャルボーイ用ソフト  
マリオズテニス



5名

3

バーチャルボーイ用ソフト  
ギャラクティック  
ピンボール



5名

4

バーチャルボーイ用ソフト  
テレロボクサー



5名

5

バーチャルボーイ用ソフト  
レッドアーム



5名

提供: T&Eソフト



6

バーチャルボーイ用ソフト  
バーティカルフォース

5名

提供:ハドソン

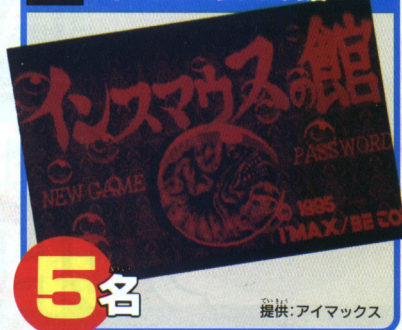
7

バーチャルボーイ用ソフト  
とびだせ! ぱにぽん

5名

提供:ハドソン

8

バーチャルボーイ用ソフト  
インスマウスの館

5名

提供:アイマックス

9

バーチャルボーイ用ソフト  
バーチャルプロ野球'95

5名

提供:ケムコ

10

バーチャルボーイ用ソフト  
T&Eヴァーチャルゴルフ

5名

提供:T&amp;Eソフト

11

バーチャルボーイ用ソフト  
V-テトリス

5名

提供:BPS

12

バーチャルボーイ用ソフト  
ジャックブロスの  
迷路でヒーロー!

5名

提供:アトラス

13

バーチャルボーイ用ソフト  
バーチャルボウリング

5名

提供:アテナ

14

テレホンカード



5名

提供:ケムコ

応募券

VB

バーチャルボーイ通信

応募方法

クイズ!! つぎの○のなかに入る文字はなんだろう?

問題:『バーチャル○ーイ』

応募する際は、官製はがきに左の応募券を貼って①クイズの答え

②キミの郵便番号と住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥趣味⑦バー

チャルボーイを買うか、買わないか⑧希望のプレゼント番号を明記  
のうえ、〒151-24東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株  
式会社アスキー 月刊ファミ通Bros.編集部 VBプレゼント係  
まで。応募者多数の場合は抽選。締切8月17日(当日消印有効)。



**ASCII**

**第1回**

# アスキーエンターテインメント ソフトウェアコンテスト

ASCII ENTERTAINMENT  
SOFTWARE CONTEST

**ゲームツクール部門**

**アミューズメント機ソフト部門**

**パソコンソフト部門**

アスキーは、次世代を担う優秀なソフトウェアクリエイターの誕生を応援します。  
眠っている才能を、いまこそ活かすとき。

あなたの手でエンターテインメントソフトウェアの可能性を広げてください。

**めざせ! グランプリ賞金  
1000万円**



# 作品募集中



## 応募要項

以下に記載する応募要項をよくお読みになったうえ、ご応募ください。なお、ご応募いただいた方は、この応募要項のすべての内容をよく理解いただいたものとさせていただきます。

### 【応募資格】

国籍、年齢、性別、職業、プロフェッショナル、アマチュアを問いません(応募の秘密は厳守します。匿名での入賞発表も可能です)。

### 【応募作品】

コンテストに応募いただく作品は、未発表の作品であり、応募者自身の創作したオリジナルのものに限ります。他媒体等のコンテストへの二重投稿は固くお断りいたします。

### 【募集部門】

#### ●ゲームツール部門

「RPGツクール SUPER DANTE」、「RPGツクール Dante98」、「ダンジョンRPGツクールだんだんダンジョン」、「アドベンチャーツクール」、「シューティングツクール」など(株)アスキーが販売するゲームツールソフトで制作した作品(アミューズメント機用とパソコン用のゲームツールソフトをともに対象)。

#### ●アミューズメント機ソフト部門

スーパーファミコン、プレイステーション、サターン、3DOなど、アミューズメント機用のオリジナルプログラム、映像、CGデータ、音楽データなどの作品。

#### ●パソコンソフト部門

パーソナルコンピュータ用のオリジナルプログラム、CGデータ、音楽データなどの作品。パーソナルコンピュータの機種は限定しません。

### 【応募方法】

作品を応募する際には、以下の必要事項をすべて記載した書類を作成し、作品とともに提出してください。

#### ①必要書類

●応募者の住所、氏名(ペンネーム使用の場合はその旨を明記し、本名を必ず併記)、年齢、性別、職業(学校名、学年)、電話番号を記入したもの。なお、住所、氏名にはフリガナをつけてください。また、住所は、郵便番号も含めて、マンションやアパートなどの部屋番号までしっかり記載してください。

●賞金の振込口座を記入したもの。振込口座は、銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名まで忘れずに記入してください。また、フリガナもつけてください。

●年齢が20歳未満の方については、保護者の

承認が必要になります。この場合は、保護者の住所、氏名、電話番号を明記してください。

●作品のタイトルとその読み方、動作機種、記録媒体、推奨再生環境、制作環境、内容説明、操作方法などを明記してください。必要な場合はゲームの解き方や舞台設定などを記入した、詳しい解説書も同封してください。

#### ②作品

●ゲームツール部門の「RPGツクール SUPER DANTE」(スーパーファミコンカートリッジ)の作品は、制作したユーザーゲームをVHSのビデオテープ(120分テープ1本まで)に録画してお送りください。ビデオテープによる第一次選考を行います。第一次選考を通過した方には、事務局が連絡をとりさせていただきます。ターボファイルツイン等を使って作品を収集いたします。

※必ずビデオテープに撮って応募してください。カートリッジはお送りにならないでください。カートリッジをお送りになられても返却はいたしません。

●アミューズメント機ソフト部門の作品は、必要書類のみをお送りください。書類を選考させていただいた上で、事務局が連絡をとりさせていただきます。作品を収集いたします。

●そのほか、パソコンのゲームツール作品や、オリジナルプログラム、映像、CGデータ、音楽データは、フロッピーディスクなど、一般的な媒体に記録してお送りください。

#### ③注意事項

応募された作品のビデオテープやフロッピーディスク、書類は、すべて返却いたしません。必要のある場合は、あらかじめコピーを取ってからご応募ください。

#### ④応募作品の権利

応募作品の著作権は応募者が保有しています。この応募により応募作品の著作権は(株)アスキーには移転しません。

#### 【選考方法】

選考は、業界関連の学識経験者や、(株)アスキー発行の各誌編集長と審査委員会を結成し、厳正なる選考を行います。

#### 【入賞に際して】

コンテスト入賞者は、次に記載するような内容の契約を(株)アスキーと締結していただきます。

●(株)アスキーが、入賞作品を複製のうえ、製品化し、全世界において頒布する独占的権利の許諾。製品化の際には、当社規定の著作権使用料をお支払いします。

●(株)アスキーが、雑誌添付メディア、各種イベント、展示会などにおいて入賞作品を複製、

掲載、公表、展示、使用、上映する権利の許諾。この場合の対価はお支払いいたしません。

●(株)アスキーとの優先的なプログラム開発者契約(ただし、成人の上位入賞者に限り)。

### 【賞と賞金】

上記内容の契約を締結していただいたうえ、入賞者には次のとおりの賞金を贈呈します。

#### ●グランプリ……1000万円(1名)

ゲームツール部門/アミューズメント機ソフト部門/パソコンソフト部門への投稿作品すべてを対象に、1名に贈られます。

### ★部門別賞

#### ●最優秀賞……500万円(各1名)

#### ●優秀賞……100万円(各1名)

#### ●佳作……50万円(若干名)

#### ●敢闘賞……30万円(若干名)

#### ●努力賞……20万円(若干名)

#### ●特別賞……10万円(若干名)

ゲームツール部門/アミューズメント機ソフト部門/パソコンソフト部門において、それぞれ最優秀賞、優秀賞が各1名、佳作、敢闘賞、努力賞、特別賞が若干名に贈られます。各部門とも10名以上の受賞者を選出します。応募者少数の場合は、やむを得ず、該当者なしの場合があります。

### 【応募受付】

1995年4月1日～11月1日  
(当日消印有効)

### 【最終選考】1996年1月下旬

### 【入賞発表】

1996年3月発売の(株)アスキー発行の雑誌各誌誌上。

### 【授賞式】

1996年3月下旬に入賞者を集め、授賞式を開催します。

### 【あて先】

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10  
(株)アスキー  
アスキー エンターテインメント  
ソフトウェア コンテスト 事務局

### 【問い合わせ電話番号】

TEL.03-5351-8313

(祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで)



# ASCII

# ASCII COMIX

毎月22日発売



## ベーしっ君 4

荒井清和 定価540円

向かうところ敵なし! のゲーム少年・ベーしっ君があらゆるゲームマシンを相手に真剣勝負を挑む!! 全国のゲームキッズに捧げる“聖書”堂々の最新刊!!!

## ユウジローのコミック



ユウジロー 定価880円

週刊ファミコン通信の一角を乗っ取った4コマギャグの傑作がついにコミックスで登場!! ユウジローが描くシュールな世界をとくと堪能あれ!!

## HINAKO 2



山本貴嗣 定価590円

宿敵・リーを倒すため、ヒナコの火薬式拳銃が火を噴く!! 息詰まる最終対決、半機人のリーに対し、果してヒナコに勝機はあるのか!?

# 史上最強のラインナップ、かも。



## ヴァンパイアコミック

コミック編集部 定価880円

話題の格闘ゲーム『ヴァンパイア ハンター』を基に近石雅史、藍まりらと実力派作家陣が独自のストーリーを展開。また、ドノヴァンとレイレイを中心に、新キャラも大公開!!



## フロントミッションコミック

コミック編集部 定価880円

松田大秀、やいた克政らそうそうたるメンバーが、話題沸騰のゲーム『フロントミッション』を完全コミック化!! さらに伝説の傭兵部隊“キャニオンクロウ”の栄光と没落の歴史も掲載。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194

\*表示定価は消費税込みです。

株式会社アスキー





©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

# VIRTUAL BOY

バーチャルボーイニューソフト

## NEW SOFT

### 新着ゲーム通信

バーチャルフィッシング.....	89ページ
インスマウスの館.....	90ページ
バーチャルボウリング.....	91ページ
ジャックブロスの迷路でヒーロー.....	92ページ
バーチャルダブル役満.....	93ページ

**VB**

### バーチャルフィッシング

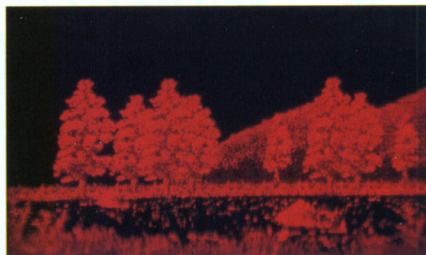
シミュレーション

カートリッジ

バーチャルボーイ バック・イン・ビデオ 9月発売予定 5800円 8メカ

まるで本物の魚が泳いでいるような立体感を楽しめる、釣りのシミュレーションの登場だ。モードは、大会制覇を目指す大会モード、好きな場所で釣りを楽しめるフリーモード、制限時間に釣れた魚の数を競うタイムアタックモードの3つがある。

イトウやブラックバスなどが画面から飛び出し、魚を釣り上げるシーンは臨場感抜群。川の奥へと飛んでいくルアー、針から逃れようとするイワナの動きなど、3D空間を体験できるぞ。

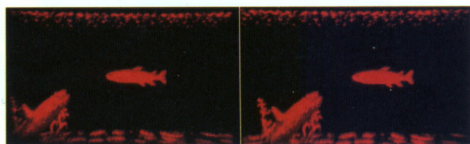


◆清らかに流れる川や大自然の表現も、見事に再現されている。この自然に囲まれて、のんびりと釣りを楽しむのだ。

## 7つの大会が待っている

### 釣ってやるから出てこい

飛び出る

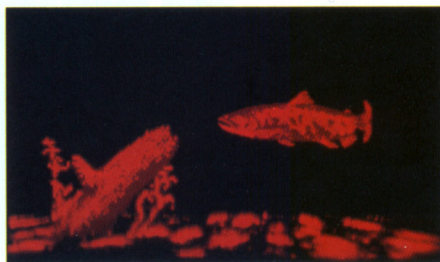


お魚ちゃん

このふたつの写真を重ね合わせて見ると、魚が浮き出てくるぞ。これはステレオグラムと同じで、立体映像になっているのだ。コツは写真の上にあるふたつの黒丸を、それぞれ片方の目で見ること。飛び出したかな？

## まるで本物。臨場感バツグン

◆よし！ 魚を発見したぞ。この魚はイワナかヤマメか？ このくらい大きさなら簡単に釣り上げることができるぞ。



◆俺はさすらいの釣り師だ。俺が竿を持てば、つぎつぎとデカイ獲物がかかってくるぜ。



◆6つの大会のひとつ、サーモンカップ。キングサーモンが釣りたいー。



◆釣った魚の種類と大きさに応じて、釣り上げた数。などは、バックアップ機能で記録できるぞ。

フィッシングは、始まったばかりだ！



VB

## インスマウスの館

アドベンチャー

カートリッジ

バーチャルボーイ アイマックス 10月13日発売予定 価格未定 Bメカ

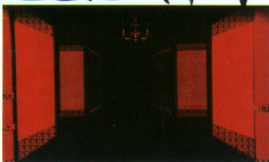
オカルト小説好きのあいだで絶大な人気を得ている『フトゥルー神話』が原作のアドベンチャーゲーム。プレイヤーの目的は、恐ろしいモンスターたちが徘徊する不気味な館から脱出することだ。そのためには、この館に存在するといわれるダゴンの鍵を手しなくてはならないのだが、館は全20階から構成されていてとても広い。そう簡単には、ダゴンの鍵を見つけれられないようになっているのだ。

また、このゲームの特徴は、迫りくるモンスターの恐怖を見事に表現しているところだ。バーチャルボーイならではの立体

★半魚人にも似た怖ろしい顔のモンスター。性格は凶暴そのものの。だが、その正体は……。

二つが  
インスマウスだ

館の出口は  
どこだ



★とてつもなく広い館のなかは、前後左右に移動できる。扉もたくさんある。出口を求めて探索しまくるのだ！

感でモンスターが飛び出し、プレイヤーに恐怖と圧迫感を与えてくるぞ。モンスターの姿は醜悪で、それがさらに恐怖心をおおる。そして、モンスターの気配までもに驚かされてしまうぞ。ステレオサウンドを使っている、モンスターの不気味な息使いや雄叫びも耳元に聞こえてくる。気配の感じかたはプレイヤーとモンスターとの距離によって変化し、つねにビリビリとした緊張感でプレーできるのだ。

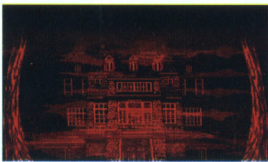
ステージ中で入手できるアイテムや各種トラップを駆使して、早くこの館から脱出しないと、本当に悪夢を見てしまう！

迫りくる  
モンスター

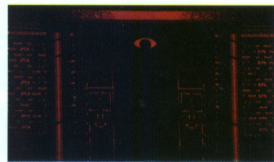


★モンスターが現われた！ 逃げるか？ それとも少ない武器で戦うか？ 判断ミスは死を招いてしまうぞ。

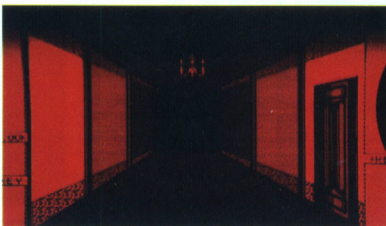
## フトゥルー神話の怪物が相手だ



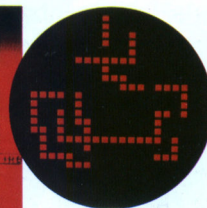
★この重たい門をくぐると、もうあと戻りはできない。心の準備はいいかい？



★ようこそ、不気味な洋館へ。この館でプレイヤーを待つのは絶対的な恐怖だ。



★扉の向こうから、この世のものとは思えない恐ろしい雄叫びが聞こえてくるぞ。扉を開けたあと、プレイヤーを待つものとは……この世のものとは思えない恐怖か？



★探索したところを記憶してくれるオートマップ機能が便利。3Dが苦手でも、これならオーケーだ。

## 館のなかは恐怖がいっぱい



★館のどこにいても、パスワードを記録することできるぞ。恐怖で失神するまえに、必ずパスワードは取っておこう。



## 逃げることができるか？



★凶暴そのなモンスターのアップ!! こんなものを見てしまったら、もう助からないかも。



VB

# バーチャルボウリング

スポーツ

カートリッジ

バーチャルボーイ アテナ '95年秋発売予定 価格未定

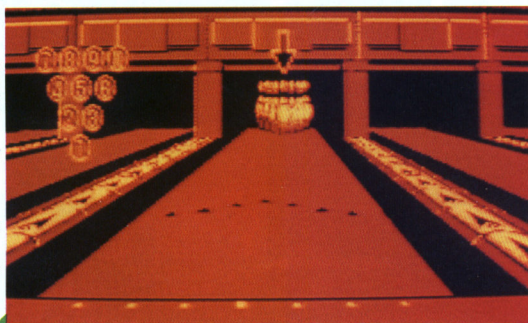
日メカ

ゲームでは珍しいボウリングのソフトが、バーチャルボーイに登場するぞ。ルールは実際のボウリングと同じ。より多くのピンを倒し、高いスコアを目指せばいい。投球の際はカーブをかけたり、力を調節できるぞ。また、レーンを見る視点を左右に動かすこともできるのだ。

バーチャルボーイらしくレーンには奥行きが感じられ、ピンが遠くに見えるのだ。立体感のあるピンと球とのぶつかり合いは、現実のボウリング場にいるかのような感覚を与えてくれるぞ。BGMを消して、球の転がる音とピンが倒れる音を聞きながらプレーすれば、さらに臨場感が増す。一度お試しあれ。

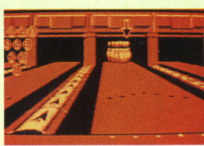
## 10本のピンが 手ごわい相手なめだ!

★これが通常画面。10本のピンが遠くに見える。まるでレーンの上に立っているようだ。

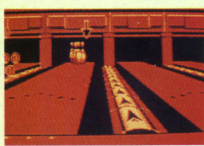


## 視点を変えるのも自由自在!

左から



右から



★特徴のひとつである視点切り替え。右によったり少し左から見てみたりと、ピンの状況に合わせて使い分けろのだ。



## 好きなタイプを 選んでプレー

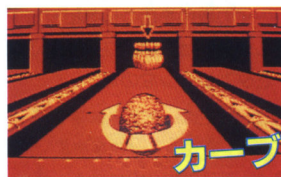
まず性別を決める。つぎにパワー型やテクニク型などのタイプと、利き腕を設定する。最後にボールの重さを選び、レーンにワックスをかけてカーブのかかりやすさを調節。

## ボウリングは楽しいスポーツなめだ!!

★立体感を持った球がアップになり、ピンめがけてまっしぐらに突き進む。

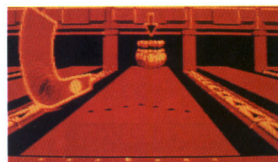


★シングルにまとまったスコア表示は、いつも見るとがでめだぞ。



## カーブとパワーを 駆使して目指せ ストライク

★右に曲げるか? それとも左か? ワックスのかかり具合も大きく影響するぞ。



★パワーの強弱も重要だぞ。残りのピンの本数に合わせて、これをうまく使い分けろ。



★ストライクを取ると画面の中央にストライクマークが表示され、気分爽快!



大人気RPG『女神転生』シリーズのモンスター、ジャック・フロスト、ジャック・ランタン、ジャック・リバーの3兄弟が主人公のアクションゲームが登場だ。プレイヤーはジャック3兄弟からひとりを選び、ダンジョンに落ちている鍵をすべて集めて脱出しなければならないぞ。また、ダンジョンのなかには多層層のタテ型でとても広い。それが6つのエリアに分かれ、総階数は60階にもおよんでいるのだ。また、ダンジョンを脱出する際には、制限時間が設定されているのだが、それを数多くのモンスターとトラップが邪魔してくるぞ。

ジャック兄弟は、それぞれ個性的な攻撃方法と特殊攻撃でモンスターと戦う。フロストは威力は弱いけど連射できる雪球で、ランタンは強力な炎で攻撃する。

リバーは武器の届く範囲は狭いが超強力なナイフでモンスターを切り刻むのだ。しかし、敵から攻撃を受けると制限時間が減るといったペナルティーがあり、何度も攻撃を受けると残り時間がなくなってゲームオーバーになってしまうぞ。残り時間がなくなったら回復アイテムを使うことが重要な要素になっている。すべての鍵を入手したあとに、エリアの最後に待ち構えているボスを倒せば、つぎのエリアに進めるぞ。

ダンジョンによっては、うつすらと下のフロアが見えている2重構造のものや、つぎに移動するフロアが拡大しながら迫ってくるものなど、バーチャルボーイの特色を活かしたビジュアルも見逃せない。立体感あふれたダンジョンなのだ。



★かわいい雪だるま。特殊攻撃で敵の動きを止めるぞ。



★特殊攻撃で敵にダメージを与えるカボチャ人形だ。



★ガイコツの「リバー」は特殊攻撃で敵を一撃で倒すぞ。

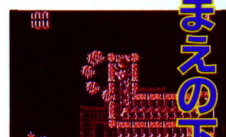
## 陽気なジャック3兄弟が危険なダンジョンに挑戦だ!



★3兄弟のなかからキャラクターを選択。



★最初のダンジョンは狭い森だ。



★フシギが攻略のヒントを教えるぞ。



★ダンジョン内へ突入。制限時間が迫る。



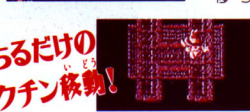
★初めは敵も少なく簡単。案に鍵を集められるので、ここでプレーのコツをつかめ!



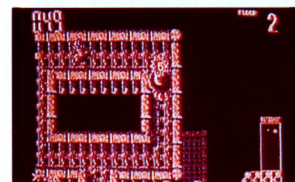
鍵を集めるんだ



★フルクルと落ちるだけなので、移動が簡単なのだ。



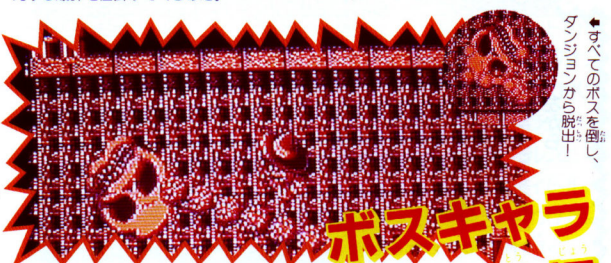
落ちるだけのラクチン移動!



★この階にはゴブリンがいるぞ。時間差で爆発する爆弾を仕掛けてくるのだ。



★ダメージを受けすぎて制限時間がなくなる、ゲームオーバー。



ボスキャラ登場

★各エリアの最後はボスとの戦いだ。このエリア1のボスは、炎を飛ばしてきたり、触手のようなものを伸ばして攻撃してくるぞ。

★すべてのボスを倒してダンジョンから脱出!



VB

バーチャルダブル役満

テーブル

カートリッジ

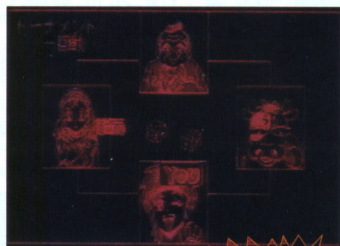
8メガ

バーチャルボーイ バップ 8月発売予定 5300円

気分はもうプロ雀士だ!!

スーパーファミコンやゲームボーイで人気の『ダブル役満』シリーズが、バーチャルボーイ初の麻雀ソフトとして登場するぞ。その特徴は、実際の麻雀と同じ視点でプレーできることと、役によって、火山の噴火やドラゴンが出現するなどのハナ演出を立体的に見せてくれることだ。また、対戦相手の表情の変化から戦況を読めるのも特徴のひとつ。ルールはぶつうの4人打ち。積み込みや牌交換などのお助けアイテムがいくつかない、リアルな対戦だ。

また、役満勝負モードを選ぶと、役満を狙いやすい牌が配られる。3倍役満や4倍役満といった高い役を狙う、スリルと爽快感がたっぷり楽しめるぞ。

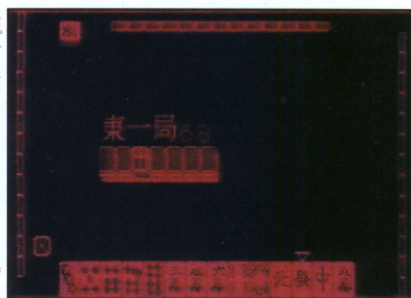


やったぜ  
ハネ満!

★対戦相手は人間のほかに牛などの動物もいて、ほのぼのとしているぞ。

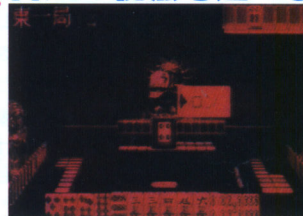
★ハネ満をアガったぞ。この瞬間がいうんうれしんだよね。

雀荘にいる気分ですて!



★実際の麻雀と同じ視点。ここで役満をアガると、目の前に「役満」の文字が出てきて、プレーヤーを祝福してくれるのだ。

普通の視点も選べるぞ!



★2Dの視点でプレーすることもできる。これだとバーチャルボーイのソフトらしくないけれど、まあ、お好きな方をどうぞ。

## ウルトラ新着情報

発売間近のバーチャルボーイに合わせて、期待の新作を紹介するぞ。ここに取り上げたものは開発途中だったために、画面を掲載できなかったタイトルだ。

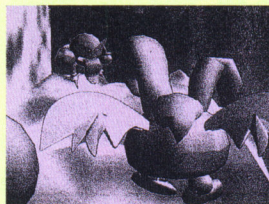
まずは、コナツツジヤパンエンターテインメントから2本。ユニークなロボットたちが宇宙空間を舞台に、スカッシュの勝負をするアクションゲーム『スペーススカッシュ』。パワーアップアイテムや必殺技も使えるぞ。ステージは60以上もあり、ポリリウムたっぷりの内容で、9月発売を予定。もう1本は10月に発売が予定されている『プロテウスゾーン』で、内容の詳細はいまのところ不明だ。

J・ウイングからは、なにやら

怪しい雰囲気を感じられるタイトルの『バーチャルLABO(仮題)』が発売されるぞ。

ビー・ビー・エスからは、PCエンジンで発売されている『フエイスポール』を、バーチャルボーイで発売だ。そのタイトルは『ニコちゃんバトル』。3D空間でくり広げる、かつてなかった鬼ごっこが楽しめそうぞ。

そして最後はエポック社から。子供たちの永遠のアイドルのドラえもんが、みんなの夢を乗せてやってくるぞ。タイトルは、ズバリ『ドラえもん(仮題)』だ。ゲーム内容はまだ決まっていけど、バーチャルボーイらしい仕様を現在検討中。開発は急ピッチで進んでいるぞ。

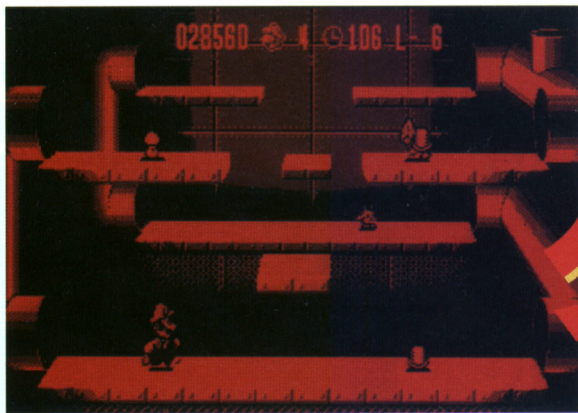


★ヘクトの『ヴァーチャルバトルボール』はイメージイラストが美しいぞ。



★8入のコミカルなキャラクターが、ハチャメチャに覆れるスポーツゲームだ。





# マリオ クラッシュ

いくつかのショーで姿を見せていた注目作『マリオクラッシュ』がついに登場！これまでのどんなアクションゲームでも見られない、ユニークな3Dアクションが導入された新生マリオの誕生なのだ。

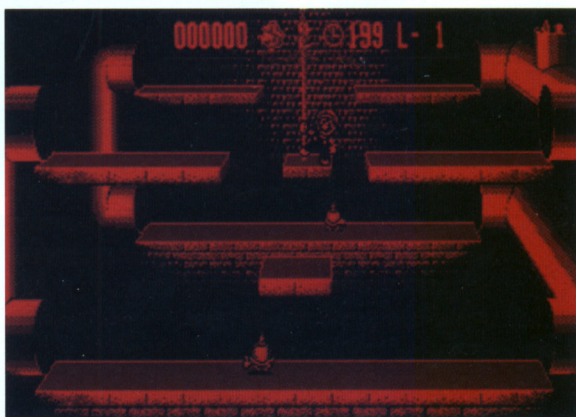
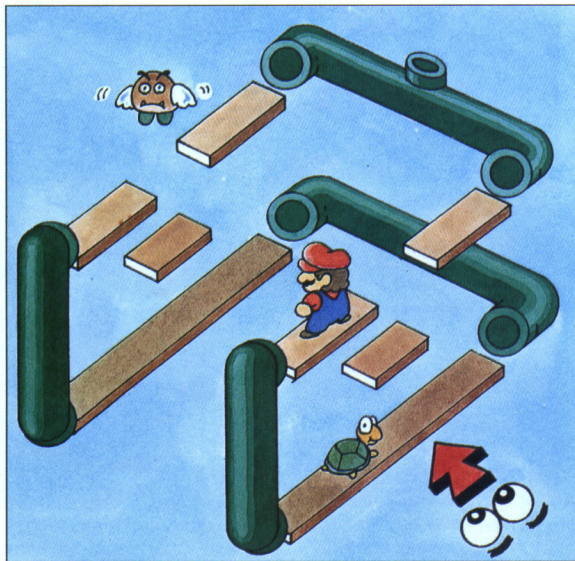
**VB**  
バーチャルボーイ

●任天堂 ●9月発売予定 ●アクション  
●4900円 ●4メガ ●バックアップカートリッジ

## これぞ立体版マリオブラザーズ!?

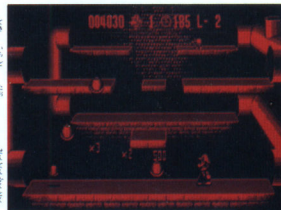
遠い昔に、どこかで見たことのあるような画面……？ そう、この『マリオクラッシュ』は、かつてファミコンでも発売された名作アクション『マリオブラザーズ』をモチーフにしたものだ。ステージには、手前と奥に上下2段ずつの足場があり、それぞれが土管でつながれている。この足場を移動しながら、画面内の敵をすべて倒せばステージクリアだ。敵を倒すには、ス

テージ内を歩き回っているノコノコを使うぞ。ノコノコを踏みつけて気絶させ、その中羅を敵に投げつけるのだ。手前の足場から奥へ向かって投げけることもできるし、その逆もできる。土管を通して、上や下の足場へ投げけることもできるぞ。足場や土管の構成は変化しないが、ステージによっては全面氷で、足場が滑りやすくなっているところもあるのだ。要注意だ。

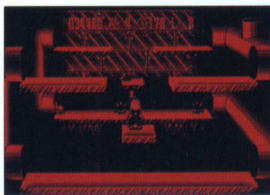


◆写真ではわかりづらいかもしれないけど、手前と奥に上下2段の足場がある。中央にボツンと浮かんでいる足場を使って、上の足場から下の足場へ移動することもできる。

◆敵を一度倒して、30点獲得。テフニク次第で得点も倍増だ。



◆実際にバーチャルボーイを覗くと、マリオの鼻が飛び出して見える。



◆『マリオブラザーズ』にも出てきた氷の面。8ステージ目に登場するぞ。

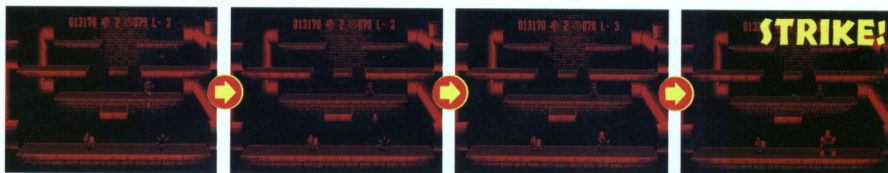




# 上下左右と“奥、手前”、自由自在に動き回ろう

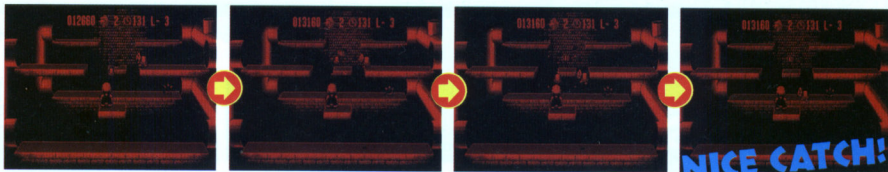
## “奥”手前“投げ”

基本的な投げ動作。手に持った甲羅を投げる。敵はつねに動いているので、甲羅が届くまでの時間差を読む必要がある。ノコノコは一定時間で気絶から覚めてしまうので、す速く投げるのが肝心だ。



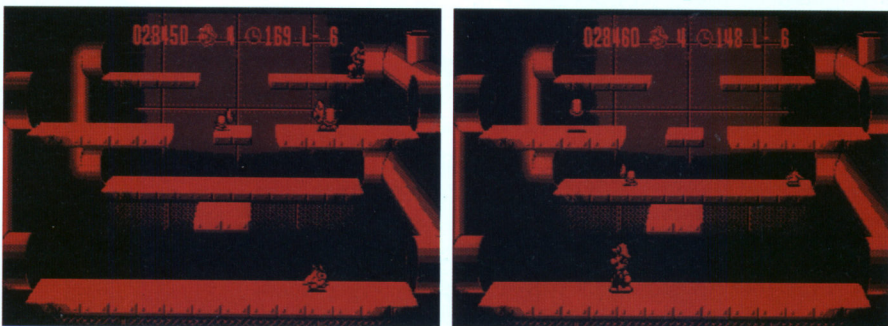
## “手前”奥“投げ”

基本は“奥”手前と同じ。ただ、敵を奥にしたほうが小さくなるぶん、やや難しいかも。甲羅を敵に命中させた場合は跳ね返って戻ってくる。外した場合は画面外に消えてしまうことも覚えておこう。



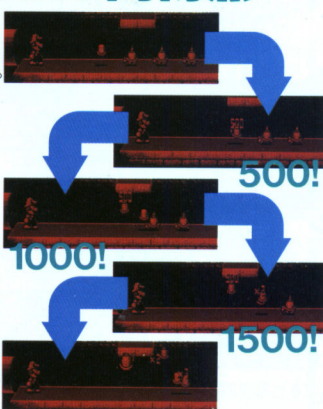
## トンネル移動

足場から足場への移動は、おもに土管を使う。手前と奥の移動には右側の土管を、上下の移動には左側の土管が使えるぞ。また土管のなかに甲羅を投げ入れることもできる。土管の入り口で甲羅を投げれば、反対側の出口付近にいる敵に当てることができるのだ。注意したいのは、甲羅の飛距離。敵の手前でボタンと落ちてしまわないように、敵を引き付けてから甲羅を投げよう。



## まとめて倒せば高得点

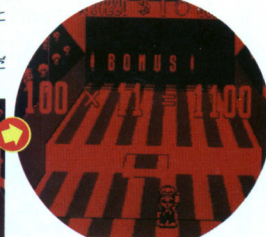
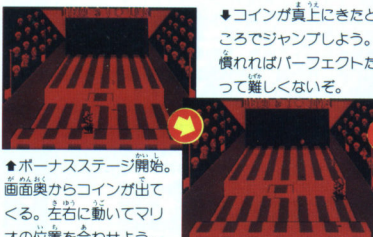
甲羅を投げて一度に複数の敵を倒すと、倒した敵の数に応じて高得点が入るようになっている。1匹倒すと500点の敵を、一度に3匹倒した場合なら、2匹目で500×2の1000点、3匹目で500×3の1500点、という形で得点が倍増していくのだ。『マリオ』シリーズのアクションで伝統のこの連続消しは、ここでも登場するわけだね。並んで歩いてきた敵はもちろん高得点を狙えるし、1回気絶させてからまとめて倒す、という技だって使えるのだ。ウデを磨けば、いろいろな応用技が発見できるぞ。



## ボーナスステージも立体的だ

数面ごとに現われるボーナスステージ。これは、画面の奥から飛び出してくるコインを、手前にいるマリオをうまくジャンプさせてキャッチしていくというものだ。コインは、それぞれ違った高さで飛び出してくる。ジャンプのタ

イミングを上手に合わせなければならぬのだ。画面写真で見るとわかりづらいかもしれないけど、実物はシンプルな3D画面。バーチャルボーイらしい立体感が十分に楽しめるボーナスステージになっているぞ。



## 敵キャラの顔ぶれも多彩だぞ

ステージが進むごとに、出てくる敵キャラの顔ぶれも変わってくる。2回甲羅を当てないとやっつけられないゲゾーや、ジャンプしながら移動してくるバタクリなど、懐かしさも手強い敵が出てくるのだ。





月刊ファミ通Pro's 増刊

# バーチャルボーイ通信

いよいよ本格的バーチャル体験マシン『バーチャルボーイ』が発売。誌面では立体感を感じられない人は、店頭で。

## STAFF

■発行人：塩崎剛三 ■編集人：浜村弘一 ■編集長：野田稔 ■副編集長：鈴木弘明 ■アートディレクター：山田康幸 ■デスク：澄田雅範、那田時広 ■編集スタッフ：小林和弘、堀尾尚美、新本浩一郎、中本妃香、宮尾美紀子、笠松竜二、大庭聖子、泉和子、馬越美保、山田亜由美、平川友子、木田敦子 ■制作スタッフ：浜崎千英子、高島ヒロキ、小林恵美子、井沢利昭、佐々木幸子 ■フォトグラフ：八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、岡野浩之、小林伸、満田誠 ■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、榎本義之、鈴木由美、山本一正、井上成雄、川谷昇 ■編集協力：西浩樹、関谷窓、八百木勲、青木宏行、新山基一、山田るり子、河田清、鶴島吉秀、秋山竜二、中村玲里、久保博嗣、勝山知美、美村孝之、長谷部勲、福田有育、レッカ社(吉田昌弘、鈴木康道、慶田玲麻)、根本康弘、元宮秀介、ターニングポイント(野安ゆきお)、内田絵、ケイライタースクラブ ■制作協力：パナナグループスタジオ(渡辺麗史、白鶴雅子、大島美明)、矢野朱美、石川かおる、高野睦子、PAL STUDIO、今井デザイン事務所、STUDIO TOY'S、中平アケミ、清江由紀子、川辺真美、吉原康典、野島弘司、梶浦陽子、斎木健士、高島陽子、桜田章一、吉原雅之、北原卓、鎌田研次、長崎恒光、水田貴之、久賀昭宏、吉田淳一、渡辺芳子、門治、坂口誠 ■広告営業：高木正雄、小野寺規子 ■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人 ■出版業務：中尾敬子 ■出版局営業統括部長：西澤幹雄 ■出版総務統括部長：別所聖一

## スケジュール表

### 7月発売のソフト

- 21日 とびだせ！ばにボン(ハドソン) 4900円/カートリッジ
- 21日 キャラクティックピンボール(任天堂) 4900円/バックアップカートリッジ
- 21日 レッドアラーム(ティーマンドイソフト) 4900円/カートリッジ
- 21日 テレロボクサー(任天堂) 4900円/バックアップカートリッジ
- 21日 マリオズテニス(任天堂) 4900円/カートリッジ

### 8月発売のソフト

- 11日 T&E ヴァーチャル ゴルフ(ティーマンドイソフト) 6500円/カートリッジ
- 11日 バーチャルプロ野球'95(ケムコ) 5480円/カートリッジ
- 12日 パーティカルフォース(ハドソン) 4900円/カートリッジ
- 18日 バーチャルダブル役満(仮題)(パップ) 5300円(予定)/カートリッジ
- 8月 V-テトリス(ビー・ピー・エス) 4980円/カートリッジ

### 9月発売のソフト

- 14日 マリオクラッシュ(任天堂) 4900円/カートリッジ
- 14日 ワリオクルーズ(任天堂) 4900円/カートリッジ
- 下旬 ジャック・フロスの迷路でヒーロー！(アトラス) 4980円/カートリッジ
- 下旬 バーチャルフィッシング(バク・イン・ビデオ) 5800円(予定)/バックアップカートリッジ
- 9月 バーチャルLABO(仮題)(J・ウイング) 価格未定/カートリッジ

### 10月発売のソフト

- 10月 インスマウスの館(アイマックス) 価格未定/カートリッジ

### 11月発売のソフト

- 上旬 ニコちゃんバトル(ビー・ピー・エス) 価格未定/カートリッジ

### '95年発売のソフト

- '95年夏 スペースカッシュ(コナツツジャパン エンターテインメント) 価格未定/カートリッジ
- '95年秋 バーチャルボウリング(アテナ) 価格未定/カートリッジ
- '95年秋 ヴァーチャルバトルボール(仮題)(ヘクト) 価格未定/カートリッジ

### 発売日未定のソフト

- ドラえもん(仮題)(エポック社) 価格未定/カートリッジ
- プロテウスゾーン(仮題)(コナツツジャパン エンターテインメント) 価格未定/カートリッジ
- サンデイズポイント(仮題)(コナツツジャパン エンターテインメント) 価格未定/カートリッジ
- インターセプト(仮題)(コナツツジャパン エンターテインメント) 価格未定/カートリッジ

'95年6月30日現在のデータです

◆本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時のあいだにTEL03-5351-8223(質問電話)まで。



夢の第一歩が  
ここからはじまる。  
日本初のエンターテインメントクリエイターズスクール



学 院  
説明会

開催

- ◆7月22日 東京/本学院
- ◆7月26日 大阪・郡山
- ◆7月27日 広島・仙台
- ◆7月28日 福岡・札幌
- ◆8月 2日 長野・静岡
- ◆8月 3日 新潟・名古屋
- ◆8月25日 東京/本学院

各会場にて14:00～開催いたします。  
詳しくは、お電話でお問い合わせください。

声優適性オーディション開催

- ◆8月8日東京/本学院
- ※お電話でお申し込み下さい。



フジサンケイグループ

株式会社 ポニーキャニオンがサポートします。

## アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

本 科

◆現場直結主義でクリエイターを養成◆

[全日制]

ゲームクリエイター科 2年制・3年制 ●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー

CGアニメクリエイター科 2年制 ●CGアニメ ●CGデザイン ●3Dアニメ ●キャラクターデザイン

マルチメディアクリエイター科 2年制 ●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド ●通信ネットワーク

声優タレント科 2年制 ●アニメ声優 ●洋面吹替え ●CMナレーター

コミック科 2年制 ●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少女コミック ●コミック原作

実 践  
夜間専科

◆19:00から学べるプロへの近道◆

[1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19:00～21:30]

(10月生募集・願書受付中) (定員になり次第締め切らせて頂きます)

パソコンゲームクリエイター専科 ●プログラマー ●グラフィッカー ●CGアニメ

声優専科 ●アニメ声優 ●洋面吹替え ●CMナレーター

アナウンス専科 ●DJ ●TVアナ ●ラジオアナ ●スポーツアナ ●レポーター

コミック専科 ●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少女コミック ●コミック原作

ノベルス専科 ●ゲームノベルス ●ファンタジーノベルス ●ジュニアノベルス ●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

[申込方法] 官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 アミューズメントメディア総合学院 ファミ通 A7係

個別相談随時受付中 [本科、実践夜間専科とも] 詳しくはお電話で ☎0120-41-4600

新時代に活躍する声優を広く募集!!

新人声優オーディション

開催地 東京/大阪/名古屋 10月開催予定

[応募条件] 13歳～20歳の健康な男女。学歴・経験不問。

[応募方法] 履歴書(市販のもの)と写真(顔がはっきりわかる、80円切手を10枚同封の上、下記まで先まで郵送して下さい。応募書類はお返ししません。

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409

原宿声優プロデュースオフィス ファミ通 Aの係

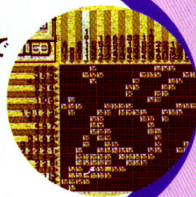




# (((毎日新聞でもっとスーパーファミコン)))



衛星データ放送。BS放送の電波を使って宇宙から発信される  
未公開ソフトや、新作情報などをキャッチ、キミのスーパーファミコンで  
プレイできるというものだ。同時に受信できるミュージックや  
タモリや内田有紀も登場するDJトークもゴキゲン。  
すでにこの春から好評オン・エア中だ！まだのキミはもちろん、  
すではじめている人にも耳よりな最新ニュース。毎日新聞から。



## まだのキミはまず、「サテラビュー」を手に入れよう。



お問い合わせ先:任天堂サテラビューサービスセンター  
東京・TEL.03-5350-8686 大阪・TEL.06-300-5555  
受付時間・AM10:00~PM9:00 (土曜日、日曜日も受け付けています)

これが噂のサテラビューだ！付属のメモリーパックでゲームの保存も、予約も可能サテラビューセット/定価18,000円 (税込み)

## チャンネルはBS5「St.GIGA」、超オススメはスーパーファミコンアワーだ。

キミのスーパーファミコンにデーターを発信するのは、BS5チャンネルの音声独立放送  
「St.GIGA(セント・ギガ)」だ。放送は昼の12:00~深夜2:00まで。オススメは音声と  
一緒に楽しめる夕方4:00~7:00、情報を聴きながらのプレイもできる。

電源を入れると街が現れる、オン・エア中ならRPGが楽しめる。建物を探していよいよデータ受信。



## 最新ソフトを見逃すな、番組表は毎日新聞で毎日チェック。

サテラビューでアクセスできる番組は、「毎日新聞」で要チェック。衛星放送のページに毎日掲載されてるぞ。番組  
表の横に時々載るちょっとした情報とくに見逃さない。早起きして読めばキミが一番。

## スーパーファミコンアワー最新番組情報！

### 「夏休みの王様」はじまる。

スーパーファミコンアワー放課後の王様が一層充実。昼12:00~深夜2:00「夏休みの王様」としてスタートします。

### 人気ソフトを再放送

### 目標30本！話題の新作も一挙プレビュー



そのほか特別編集の大作をはじめ、見逃さないタイトルが期間中にぞくぞく登場。  
従来のデータ放送時間にもゲーム枠を拡大。



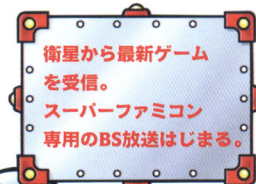
# セントギガ、 スーパーファミコン、 毎日新聞。 なんだそれ？

## セント・ギガ 衛星データ放送

12:00 (データ)ゲームソフト「餃亀」  
「ピクロス」「ジグソー」  
16:00 スーパーファミコンアワー「サ  
ンデー・パカボン」泉谷しげる  
浜崎あゆみ 狼が来た！▽ゲスト  
山本潤子▽サバチーチカレ  
ジ「タモリのピクロス講座」  
19:00 (データ)ゲームソフト「す  
(2:00) いRPG1&2」「ピクロス」

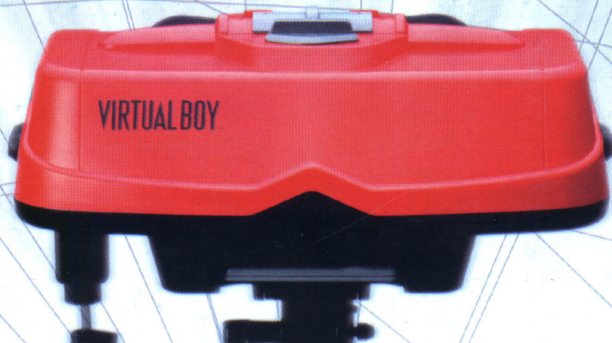
データの受信、保存にはBS放送受信機器のほか、スーパーファミコン及び専用アダプター「サテラビュー」が必要です。

(記事は東京本社版)





Nintendo®



完全立体空間  
3D DISPLAY GAME SYSTEM

# VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイ™

7月21日(金)発売  
メーカー希望  
小売価格 15,000円

7月初旬より店頭実演中!



テレビゲームとは異なる、世界初のゲームシステム、バーチャルボーイが誕生しました。  
「完全な立体空間」をコンセプトに開発されたバーチャルボーイは、テレビゲームで体験できなかったファンタジックなゲームの世界を創造します。

同時発売ソフト

メーカー希望小売価格 各4,900円

■テレロボクサー ■ギャラクティックピンボール ■マリオズテニス

※テレビゲームと同様に、目の健康のため約30分ごとに、約5分間休憩してください。

バーチャルボーイ、は任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL. (075)541-6113

東京支店 TEL. (03)5820-2251 大阪支店 TEL. (06)376-5950 名古屋営業所 TEL. (052)571-2506 岡山営業所 TEL. (086)252-1821 札幌営業所 TEL. (011)621-0513

©1995 Nintendo

