

The

平成12年7月21日発行(毎月1回21日発行) 第5巻第7号(通巻48号)

N64&ゲームボーイ大好きマガジン

64 DREAM

ザ・ロック
ヨンドリーム

●特別付録

①ゼルダとマリオの
ポストカード

②マリオテニス64の
シール

©2000 Nintendo
/ CAMELOT

9
2000
月号
定価 490 yen

宮本 さんと振り返る
NINTENDO64
の4年間

●サヨナラ!本郷さん!!
N64の質問箱
イキナリ最終回

【GB新作ソフト情報】

コロコロカービィ
ポケモンでパネポン

【期待のN64ソフト続報!】

マリオストーリー
風来のシレン2

マリオテニス64

緊急
発表!

ポケモン
スタジアム
金銀ム



CONTENTS ◎もくじ●宮本茂さんと振り返る、激動のN64史!!
79 **NINTENDO64の4年間**●最終攻略&なんでもランキング発表!! 中としBook in Book4
55 **ゼルダの伝説 ムジュラの仮面**10 **ポケモンスタジアム金銀**12 **ポケモンでパネポン**14 **ポケットモンスター金銀**16 **マリオストーリー**30 **不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来!シレン城!~**36 **コロコロカービィ**40 **スターオーシャン ブルースフィア**42 **ドラえもん3 のび太の町SOS!**44 **64DD通信 マリオアーティストポリゴンスタジオ**100 **SFC&GBI情報局 とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♡他**22 **マリオテニス64**38 **エキサイトバイク64**

REGULAR etc.

- 90 サヨナラ本郷さん! N64の質問箱・最終回
96 毎月新聞
108 それゆけマリオ親衛隊
113 ドリテクの殿堂
6 新作ソフト発売カレンダー
8 64ドリームランキング
78 NP SFC&GB書き換え一覧
47 ロクドリエンタメ倶楽部
48 ゲームソフトファンクラブ2
54 ほろロクヨン流コピー塾
71 デス仙人のゴリラでもわかるN64教室
72 トーキー発Game Street Journal

- 73 ドリームインプレッション
74 64フォーラム
76 秋葉原価格調査団
116 ロクヨン大通り商店街
117 FCドリーム
50 DREAM DRUNKER / 中植茂久
99 ねこマンガ / 三浦ゆうま
118 G.B.A / 中植茂久
122 ロクヨン夢日記 / 中植茂久
120 読者プレゼント
121 読者アンケート
121 7月号プレゼント当選者発表

Coming Soon ◎今月のNEW TITLE



©1995-2000 Nintendo / Creatures inc./GAME FREAK inc.

GAME INDEX

◎ゲームインデックス

- エキサイトバイク64 36
●おじゃる丸〜満願神社の縁日でおじゃる!〜 105
●カラム一町はおおさわさ! おかわりっ! 106
●筋肉番付GB2 目指せマッスルチャンピオン 104
●コロコロカービィ 36
●真・女神転生デビルチルドレン「黒の妻」「赤の妻」 106
●GBハロボッツ2 105
●スターオーシャンブルースフィア 40
●スペースインベーダーX 106
●ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 55
●Dance Dance Revolution GB 104
●とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♡ 101
●テータンピロ野球 106
●ドラえもん3 のび太の町SOS! 42
●ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険 107
●バレーンファイトGB 100
●バーフェクトチヨロ 107
●不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来!シレン城!~ 30
●ポケットふよふよ〜ん 103
●ポケットモンスター金銀 14
●ポケモンでパネポン 16
●ポケモンスタジアム金銀 12
●牧場物語GB3 102
●マリオアーティスト ポリゴンスタジオ 46
●マリオテニス64 22
●マリオストーリー 16
●ロックマンX サイバーミッション 103

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=GB

ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI

SHOHTEN-GAI



商店街会長の
お言葉
「バーチャルボーイは、
1995年に発売されたが、
今でも人気が高い。この
機会に、バーチャルボーイ
の魅力を再認識してほしい。」

バーチャルボーイ用ソフトは、19本しか発売されていなくて、コンプリートしやすいと思われるが、しかし未期に発売された、上の写真の3タイトルは、市場に出回った数が極端に少ないため、3万円近い高値で取引されている。

バーチャルボーイ5周年

この号が発売される7月21日は、バーチャルボーイが登場してから、ちょうど5周年を迎える。従来のTVゲームでは実現できなかった、立体映像でゲームが楽しめる名機だ。N64の1年先輩である、このバーチャルボーイを振り返ってみよう。

バーチャルボーイは、1995年7月21日に15000円で発売された、テーブルトップ型のゲーム機。ミラースキャン赤色LEDディスプレイによる、赤と黒の単色画面ながら、左右2画面のデュアルディスプレイシステムによって、立体映像でゲームが楽しめるという、画期的な32bitマシンだ。GBの生みの親である横井軍平さんが開発を担当し、糸井重里さんが「バーチャルボーイ」と命名している。全国約6000店舗のゲームショップに試遊機が設置され、1995年度内に300万台の販売が計画されるなど、

任天堂としてもかなり力のかもった商品だった。しかし、PS・SSといった次世代ゲーム機との存在、覗き込むようにしてプレイするという設計が受けなかったのか、発売直後からサッパリの売れ行きだった。T&Eソフトから「レッドアーム」という、3Dシューティングの名作も登場したもの、立体映像の必然性がない、安直なソフトばかりが目立ったのも、ヒットに至らなかった大きな要因の1つだろう。そして登場からわずか5ヶ月後、1995年12月22日を最後に対応ソフトが発売されなくなり、

結局発売されたのはわずか19タイトルのみ。当初は通信ケーブルで2台のバーチャルボーイを接続して、対戦ゲームも予定されていたが、通信対応ソフト・通信ケーブルともに発売されないまま、静かに商品寿命を終えてしまった。先月紹介した「サテラビュー」と同様、商業的には失敗してしまったが、クリアな立体映像、本体左右に設けられたスピーカーによるステレオサウンド、洗練されたコントローラなど、ハードウェアとして評価すべき点は多い。ただ、登場した時代があまりにも早すぎた。

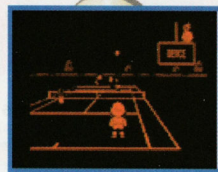
今月の おはこれを買おう!

8/21までに発売される、購入予定ソフトは3本だ。

まず1本目は「バーレントリップ アイトGB」。ファミコン版からの大ファンで、特に障害物を避けながら延々と飛び続ける「バーレントリップ」がお気に入りだった。今回のGB版にも収録されていて、場所を問わずにいつでもチャレンジできるのは、たまらない魅力だ。メインモードの「1Pゲーム」も、ナイスなアレンジで遊び応えがある。

2本目は「マジカルチェイスGB」だ。PCエンジンの名作シューティングで、なかなか良く移植されている。

3本目は「マリオストーリー」。非常にとっつきやすく、根気のない自分にとって、久しぶりに途中であきらめずクリアできそうなRPGだ。



★右側の凸面レンズからの光を、左右に細く照射する鏡に反射させ、画面表示されるようにしている。

★マリオストーリーの画面は、ちゃんと立体映像で表示される。