

# 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 レッドアラーム
- 5 とみだせ! パニポン
- 6 バーチャルフォース
- 7 バーチャルプロ野球ほか



バーチャルフィッシング  
インマウスの館  
バーチャルボーリング  
……ほか多数  
ジャックブロッソの迷路でヒーロー  
バーチャルダブル役満

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



# 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。

★ゲームを遊ぶときは、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、ちょっ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。





●周辺機器は今後じよよ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やった人も多いかな。



●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

コンピューター部分	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み出される。
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6本で、約7時間も作動してくれる。
外形寸法	縦217mm×横254mm×奥行き110mm(アイシェード部分含む)
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ー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





# 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スレ。このスレが、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スレが必要なのか？

試しに、片目をつぶって友だちとキャッチボールをしてみよう。両目なら片手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スレが、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、何が手前にあって、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スレのある映像が映っていて、そのスレをもとに、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、きつと驚くぞ。



★片方のモニターだけだと奥行きがいまいち。



★左目用のモニターに映っている映像。



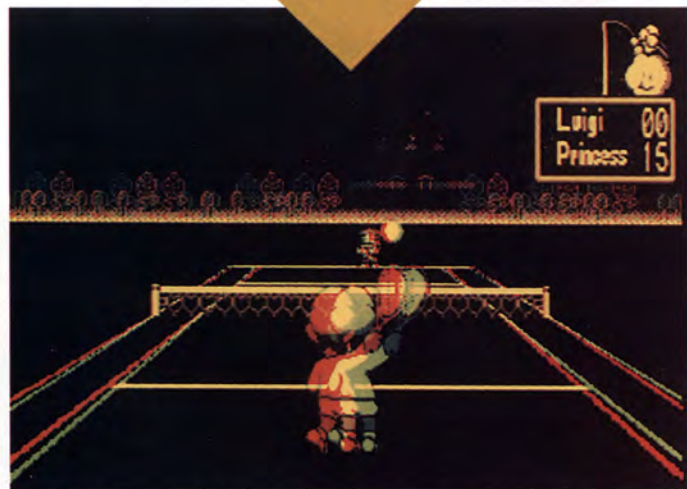
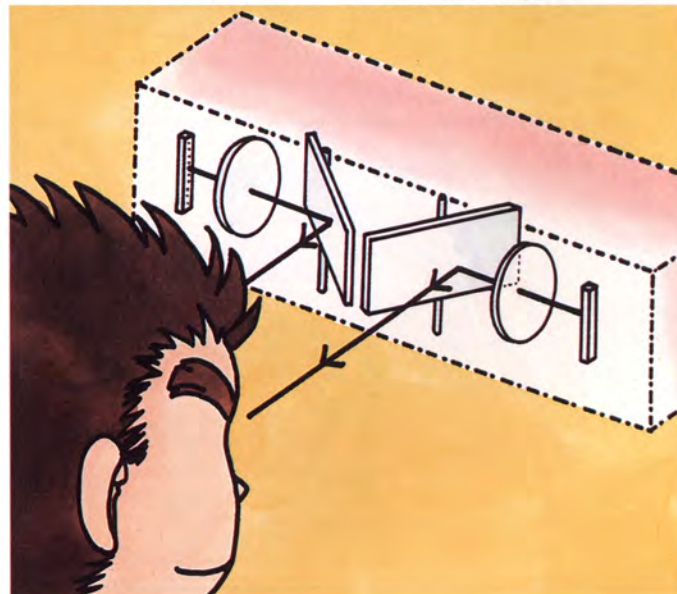
★こちらは右目用。左目とは微妙に違うのだ。



★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スレは見えないけどね。



# 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。

ピンボール台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

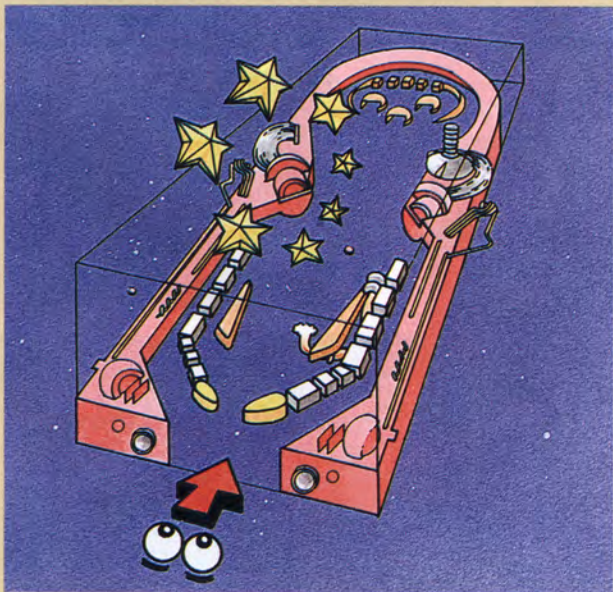
ど、とにかく派手にゲームが展開する。さらにボーナスでシューティングゲームなどもプレーできる。こういったところが、いままでのピンボールゲームと大きく違うところなのだ。

ちなみに任天堂の最高スコアは、6月現在で1億点に届くらしいぞ。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、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。たとえば、ゴズミックでは、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でカッコいいぞ。



**UFOの  
ボーナスルーレット!**

## ゴズミック



★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。

## エイリアンのエキストラパックの取りかた

- 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



★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。



★エキストラパック獲得! 同じようにして何回もくり返し取ることできる。

## 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。そしてつぎに3つの文字を集めて単語を完成させることができる。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。



★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!

★これでA-1まで揃った。残る1文字の6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たらすことができる。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。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。ほかにも、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。役物をどんどん利用して、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くちゃダメなのだ。



## 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いこう

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にバックを入れよう。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。バックを当てて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。

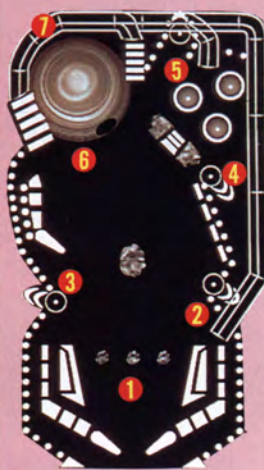


★この3つのバンパーをすべて壊せばスペシャルゲーム。数回当てないと壊れないぞ。



★スペシャルゲームの仕組みを知らないで、突然出現するシューティングモンスターに面喰らうぞ。

## 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
- 5 COSMICターゲットホール
- 6 プラネットホール
- 7 COSMICワーブレン

## コロニー

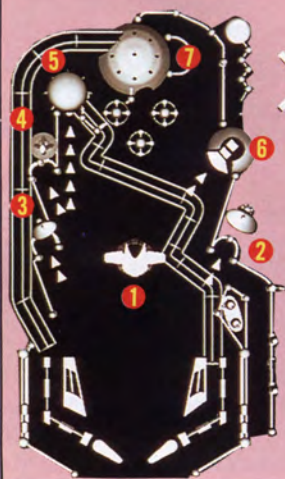
# プレーフィールドは未来の植民惑星

## 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作動させ

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！

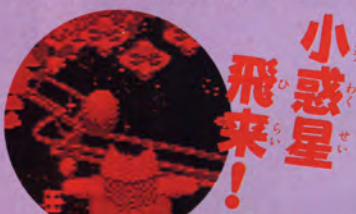
## PLAY FIELD



- 1 コントロールタワー
- 2 X-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



★レーダーが反応した。小惑星の飛来だ！

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。



★小惑星を撃ち落とす。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

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。プレーヤーである君は、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てにバックを通す。すると、③UFOルーレットチャンスバンパーと⑦スピードマーク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に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ボタンの揺らしテクニックを使うといいぞ。



◆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に向け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 ブラストオフホール
- 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

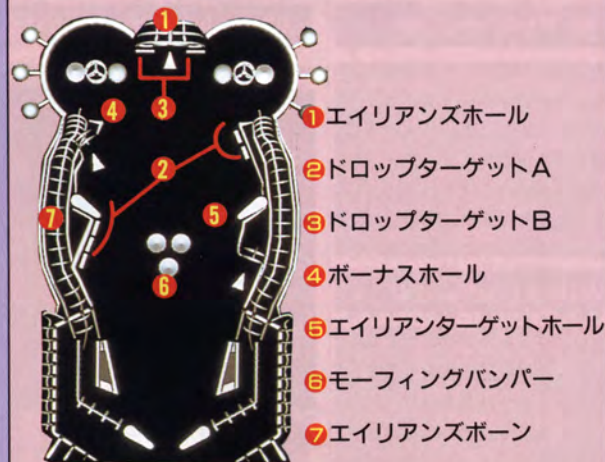
# エキストラホールで最高得点狙い

## 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ー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種類いる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①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。バックを通すとリングが美しく輝く。



# TELEROBOXER

**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 ●バックアップカートリッジ



## 世界最強のテレロボクサーは誰だ!?

す速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ぞいて遊ぶと、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目指そう。



★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と。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・マギJr。



# パンチとガードを自在に使いこなそう

## 防 ぼうぎょ 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。左右別々のガードも可能だ。

### 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空振りさせる。

## ワンポイントアドバイス

### ガードしたら 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



★胸体にきた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攻撃に移る。

## 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などに使っていこう。

### フック



★ぐんぐんと横から伸びるパンチ。振りかぶるの、スカルと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



★左右ガードしていない相手なら、この技でボディを攻める。下段攻撃技だ。

### アッパーカット



★威力は大きい。スキも大きい。大技。チャンスは少ないけど、決まればすくく気持ちいいぞ。

# 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高い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こう。

### マシンガン・ボディブロー



★ボディブロー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る。使用頻度が高い。

### マシンガン・アッパー



★ダッキング状態でタメる。決めるのは難しい。

## マシンガン・フック



### グローブが光った

★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。



## 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。

★ガードしないで一定時間動けないのは辛いぞ。







## 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。

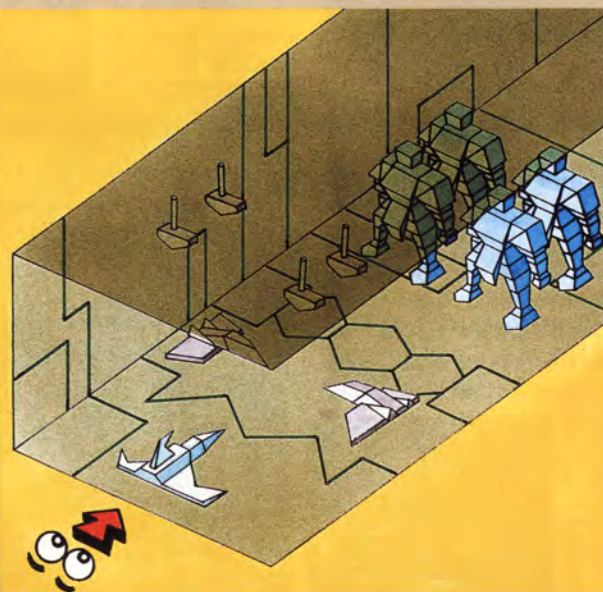
敵は自動戦闘システムK・O・

S (KILLING OPERATING 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。

### 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。遠近感は抜群で、スコアや計器類、メッセージなどは手前に浮か上って見えるのだ。



### 敵をめがけて突進する!!



★遠くに敵戦闘機が見える。人間たちも見える。よし、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!



★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!

◆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。



### 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。カッコいいぜ。



★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。



▲先端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、ダメージを受けるよう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。



▲敵がいないところは猛スピードで飛ばしがい。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。

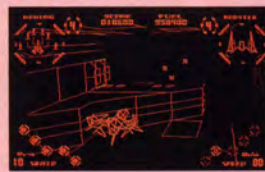


▲シールドは10枚。ダメージを受けると1枚ずつなくなっていくぞ。注意!



## 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。ボタンを押し放しにしていれば、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放しにしつつ、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、ボタンを押し直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続けてい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、状況に合わせて戦い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(照準)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ぐり抜ける。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が難点なのだ。



▲迫力はあるけど、自機がじゃまになって画面が見にくいかも。

## 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があるが、操縦はもっとも難しいのだ。



▲映画のワンシーンみたいでカッコイイ。だけど操縦が難しいぞ。



# ステージ1から4までを徹底紹介するぞ

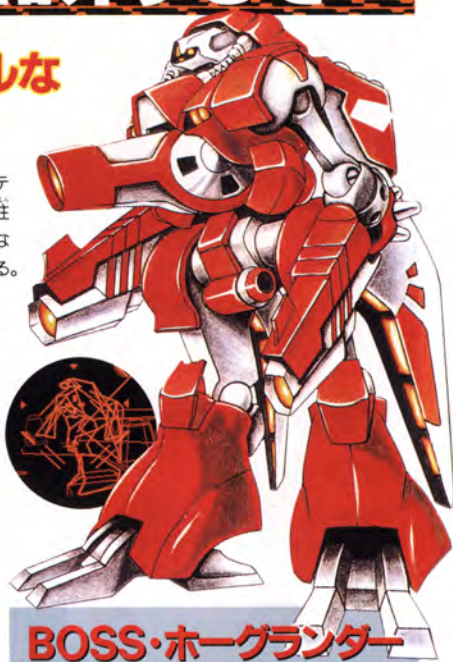
## STAGE1 敵軍基地

### 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ッド・シェイプス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で、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・ホーグランダー

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。正面には敵がー



中ボス。いくつもの顔が飛び出してくるー

### 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で、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。



正面から撃つていればオーケー。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。壁から離れたと、猛スピードで突っ込んでくるぞ。



### 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ってきた。ヒシを揺らしながら突進してくるのだ。



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。

### 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で、強気の攻めで破壊しよう。



壁から引きはがしてからが勝負。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……。



# STAGE3 水中迷路



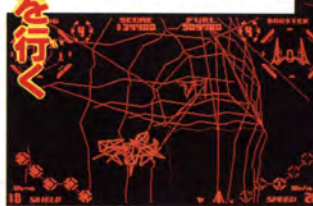
◆壁から手のようなものがニョキッと伸びてきたぞ。ぶつからないように旋回しよう！

## 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。

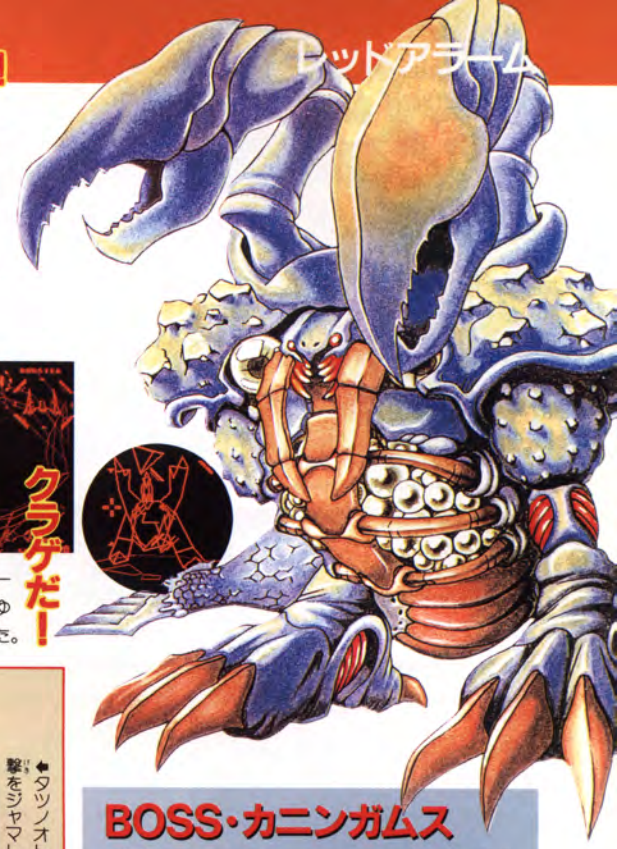
水中を  
行く

◆水のなかを進むこともできる。水面の上を飛んでく敵キャラを撃とう！



◆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。

クラゲだー！



## 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。

◆2匹以上が来たまっ



◆タツノオトシゴが攻撃を邪魔してくるぞ。

## BOSS・カニガムス

◆水中のステージだけあって、ラストボスは海の生物なのだ。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。

# STAGE4 古代遺跡



## 水のカーテンを突破せよ

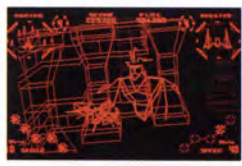
◆行き止まりかな？ いや水のカーテンのさきに通路が続いているのだ。

## 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、じつは滝に突っ込めば先に進める。



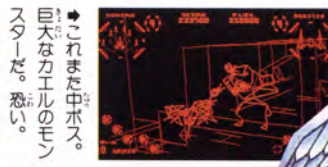
◆石造りのダンジョン。古代文明を思わせるステージだ。



◆中ボス。上半身だけの戦士が待ちかまえている。強そう。



◆こんなに狭い通路もある。ぶつからないよう気を付けよう。



◆これまた中ボス。巨大なカエルのモンスターだ。怖い。



## 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、合体時を狙い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……



◆すべてバラバラになつてしまつたぞ。



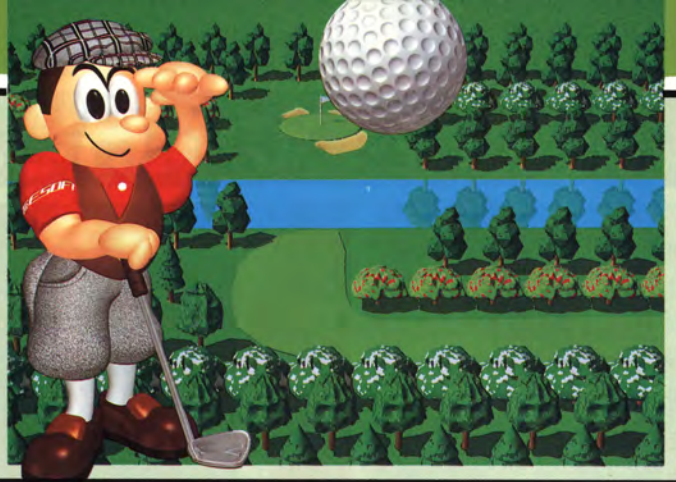
# T&E ヴァーチャル ゴルフ

**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

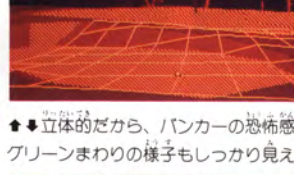
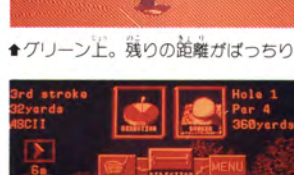


## 完全3Dのゴルフゲームがついに登場する!!

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、ライバルゴルフアール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。



★ティーグラウンドから見た風景。美しい。

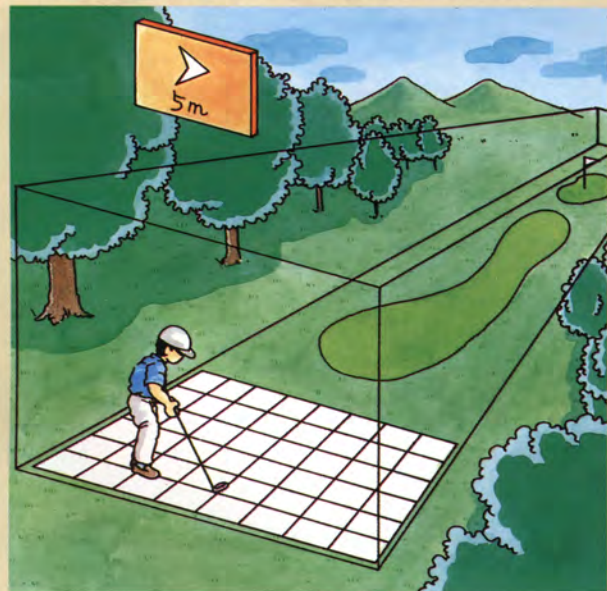
★グリーン上。残りの距離がばっちり見える。

★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。

ボールがどこに飛ぼうと、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。

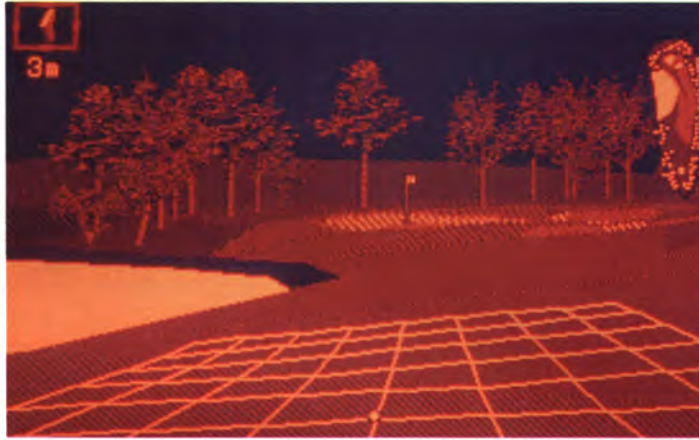


★奥行きは段階で調節できるのだ。



# 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……** 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。
- 傾斜……** 地面が傾斜していると、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。



## 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。



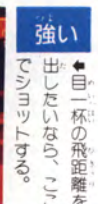
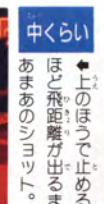
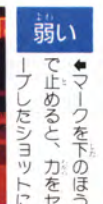
## 3. スタンスを決める

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ろ。



## 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

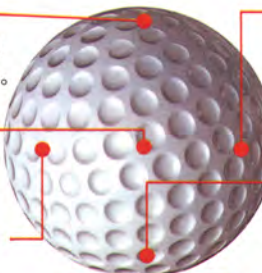
左を叩くと、ボールはシュート回転する。

### ● 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、ゴルファーが登場し、美しいスイングでボールを打ってくれる。あとはボールの行方を見守るだけだ。





# 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、グリーン上ではバターしか使えない。バターは方向と強さだけを決定するだけで打てる。



## 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の、けっこう簡単にインできるぞ。



## 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。



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ー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。



ゲームメニューの画面。ふたつのプレーモードがあることに注意。

## ストロークプレー

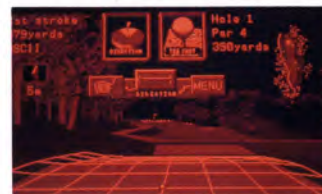
18ホールをプレーするモード。いいスコアを出すため、自分との勝負を楽しむモードだ。ライバルゴルファーは登場しないぞ。



★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

ライバルゴルファーが多数登場。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・ティーグラウンドからだ。



★チャンピオンズ・ティーからのプレー。目の前にストロークプレー用のティーが。

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・ティーグラウンドからだ。



★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



★最長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



★パー率やパーセーブ率など、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。アップダウンがきつくと、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。



★上空から見ると蝶に似ているため、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

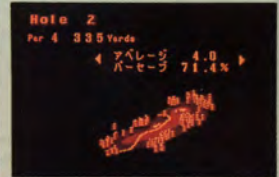
390YARDS・PAR4



★見晴らしのいいまっすなミドルホール。

## HOLE 2

360YARDS・PAR4



★左にトックレグがある。バンカーあり。

## HOLE 3

480YARDS・PAR5



★短めのロングホール。フエードで攻めたい。

## HOLE 4

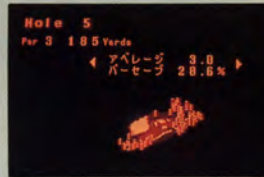
420YARDS・PAR4



★右にトックレグ。左には池が広がっている。

## 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



★ホール全体が曲がっている。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



★左に大きくトックレグ。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

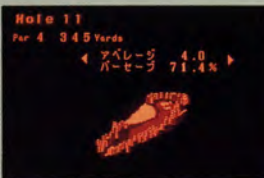
460YARDS・PAR4



★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フェモ。

## HOLE 12

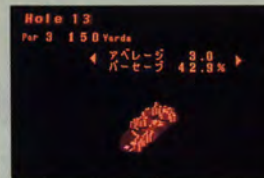
370YARDS・PAR4



★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。ドロップで攻めたい。

## HOLE 14

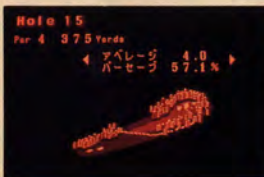
570YARDS・PAR5



★コース内でも屈指の難ホール。距離も長い。

## HOLE 15

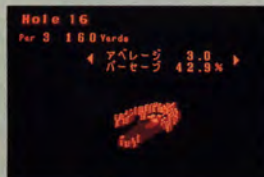
410YARDS・PAR4



★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

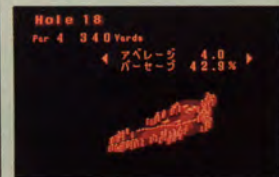
490YARDS・PAR5



★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。バーなら恩の手だ。



オカルト小説好きのあいだで絶大な人気を得ている『クトゥルー神話』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入手しなければならないのだが、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。だが、その正体は……。



館の出口はどこだ

迫りくるモンスター



◆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！



◆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。

## ク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？



◆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？



◆凶暴そうなモンスターのアップ!! こんなものを見つけたら、もう助からないかも。