

# ハ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 マリオズチース
  - 2 ギヤラクチックピンボール
  - 3 テレ口ボクサー
  - 4 レッドアラーム
- 5 ハーチャルボーイ  
6 ポケモン
- 7 ハーチャルボーイ  
8 ハーチャルボーイ  
9 ハーチャルボーイ  
10 ハーチャルボーイ



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  
ジャックブロスの迷路でヒーホ  
バーチャルダブル役満  
ほか多数

続々登場!! 新作ソフト最新情報

ソフト大プレゼント

ハ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チップを内臓する

「開発のきっかけは、バーチャル・リアリティー、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、今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。

### FRONT VIEW

●目の幅調整ダイヤル  
右目用と左目用の、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。

### DEMOでも バーチャルボーイ

実際のバーチャルボーイは右の『テレロボクサー』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。

#### テレロボクサー(任天堂)

##### 左モニター



重ねると…

##### 右モニター



周辺機器は今後じょじょ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。



●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



## SIDE VIEW

### ●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いだ。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。

■本体のパッケージはこれだ。もうおもうや屋さんで見ちゃつた人も多いかな。



## ●バーチャルボーイのスゴイところ

|                |   |
|----------------|---|
| コンピューター部分      | 小さなボディーの中には、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           | ディスプレーのそき込むと、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アルカリ乾電池日本で、約7時間も作動してくれる。                          |
| 外形寸法           | 縦217ミリ×横254ミリ×奥行き110ミリ(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68ミリ×横76ミリ×奥行き6.5ミリ。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。                       |

## 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



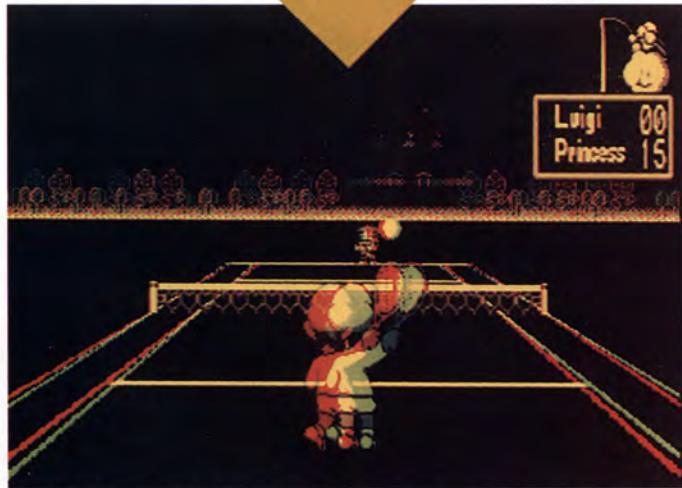
# バーチャルボーイはこうして立体映像を作り出す

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、いまいちわかりづらいバーチャルボーイ。その立体に見える秘密は、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行っていている。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



▲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ズレては見えないけどね。

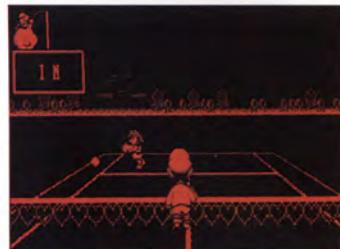
ぜものを立体的に見るために映像のズレが必要なのか?

試しに、片目をつぶつて友だちとキヤツチボールをしてみよう。両目なら片手でもできるキヤツチボールも、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、ボールをキヤツ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。奥行きを感じられるから、物が立体的に見える。

『マリオテニス』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

るポ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、きっと驚くぞ。



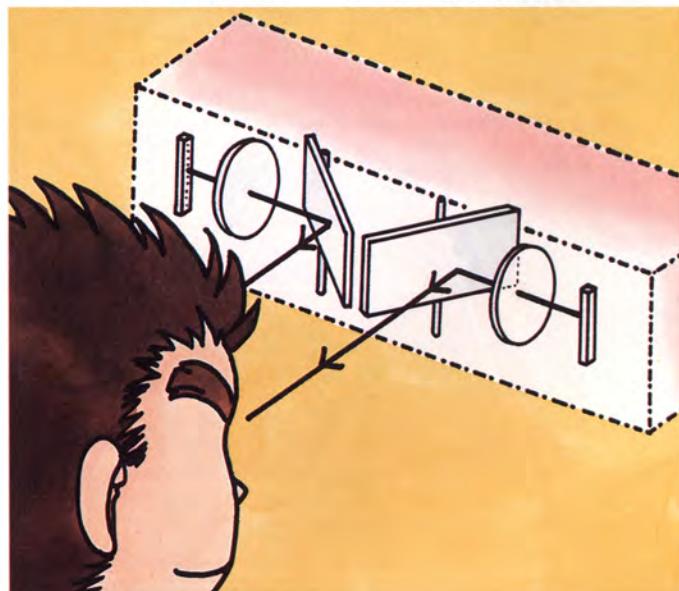
▲片方のモニターだけだと奥行きがいまいち。



▲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



# GALACTIC PINBALL

VB

●任天堂 ●7月21日発売 ●テーブル

バーチャルボーイ ●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イアングル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つたりな

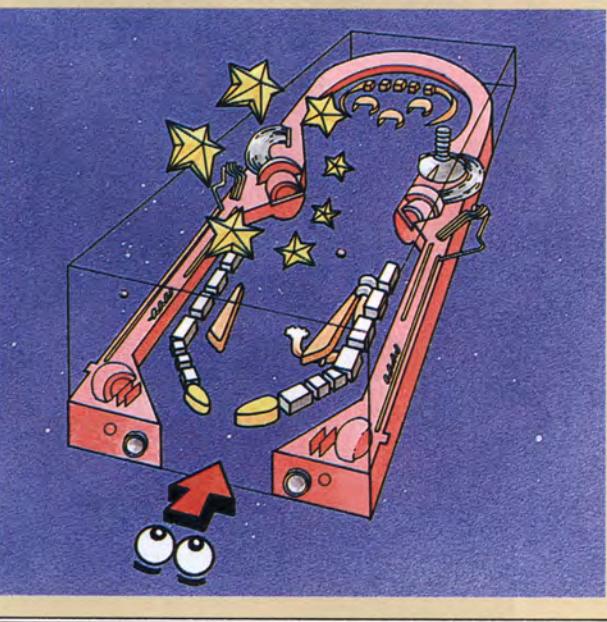
ど、とにかく派手にゲームが展開する。さらにボーナスでシューティングゲームなどもプレーできる。こういったところが、今までのピンボールゲームと大きく違うところなのだ。

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、ボーナステージに入ることもできる。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く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。うまくパックを当てることができれば、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。たとえば、コズミックでは、左側にあるサイバールーレットにパ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！

## コズミック



▲まず中央左端にあるサイバールーレットへパックを撃ち込む。



▲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

残りのパ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

## 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パックを入れる

エイリアンにパックを当てる

エイリアンターゲットホールにパックを入れる

ここまでもう1度くり返し

エイリアンズホールにパックを入れる

エイリアンにパックを当てる

**EXTRA PACK CHANCE**が点灯！

ボーナスホールにパックを入れる

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



▲エキストラチャンス！ここでパックをボーナスホールに入れればオーケー。



▲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もできる。

## 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文字が現われる。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と、ボーナスポイントがもらえるのだ。ただ、UFOなら3文字ですが、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れると、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！



●落ちてしまいまして。でもガツカリしないで。



●はい、ロストボーナス獲得。なんかどうたぬきだね。

## ロストボーナス

パックを落としてしまったあのスコア集計で、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、パ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、長いあいだパ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。

## 仕掛けはまだたくさん残されている！

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く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・タイミ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クラッシュパンパーにパックを入れよう。すると、一定時間、右上にある3つのパンパーを壊せるようになる。パックを当てて3つともパ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。

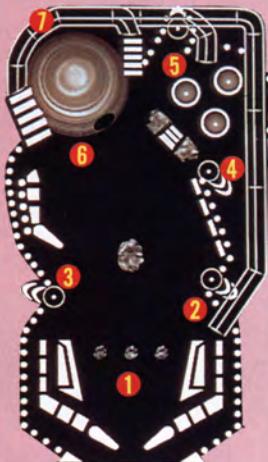


▲こここの3つのパンパーをすべて壊せばスペシャルゲーム。数回当てないと壊れないぞ。



●組みを知らないと、突然モードに面食らうぞ。

## 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サイバーレットホール
- ④クラッシュパンパホール
- ⑤COSMICターゲットホール
- ⑥プラネットホール
- ⑦COSMICワープレーン

## コロニー

## プレーフィールドは未来の植民惑星

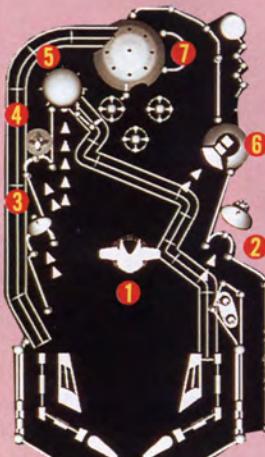


## COLONY~STORY

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



●レーダーが反応した。

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パックを入れると、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ベース

スを操作するには、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パ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パックを通して。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パックを通すと、巨大なスケルトンがフィールド上に現れるのだ。このスケルトンの口に何回かパックを入れれば、高得点のジャックポット。トップレーンにパックを通すときは、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。左右のルートからパックを上げてヒットさせるのだ。

つぎはランプについているバンパーにパックを通す。バンパーまでの距離が遠いので、これもなかなか難しだ。

これでボーナス獲得。何回続けていると、10万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。

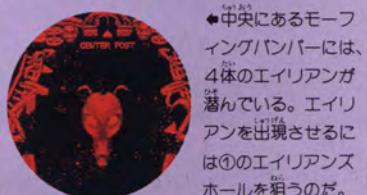
## PLAY FIELD



## 手軽な狙い目はドロップターゲット

エキストラパ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。これにパックをぶつけすべて倒すと、エイリアンリングが出現する。ここにパ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パックを当てたあと、⑤エイリアンターゲットホールにパックを入れればエイリアンボーナスだ。



これがエイリアンリングは全部で4種類あるぞ。リングはバツツく通す。

# TELEEROBOXER

**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!?

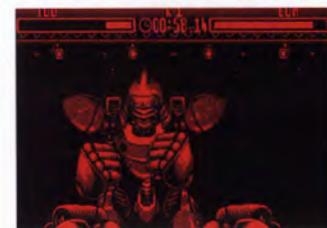
すばやく目の前にくり出される敵のパンチ! バーチャルボーイをのぞいて遊ぶと、これがホントに目の前に迫ってくるよう見えてしまうのだ。『テレロボクサー』は、そんなバーチャルボーイの特徴が見事にゲームに現われているソフトだぞ。

プレーヤーは、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。プレー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が勝負の分かれ目だ。7人全員を倒してチャンピオンを目指そう。



▲ライバルたちはそれぞれ得意な戦法を駆使してくる。まずはそれに負れる。

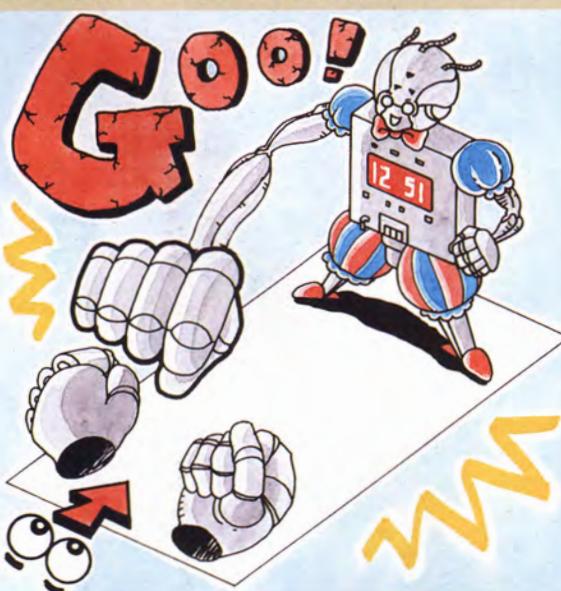


▲1試合終わることにデータがセーブされる。総計のラウンド数も表示されるぞ。

### 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る、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、この技術を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。人々はそのプレー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つ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、眞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



▲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 ぼうぎよ 御

まずはガード。これができるないとコンピューターにサンドバッブにされてしまう。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。

## ワンポイント アドバイス

## ガードした5 そくはんげき 即反撃

ただパンチをくり出していても、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。

## 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プバー、と使い分けていこう。

## ワンポイント アドバイス

## あいて 相手のスキに おわざき 大技を決めろ

フックやアップバ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。フックなど振りのあとは、相手はしばらく硬直してスキだらけだ。すく大技を決めろ。

### 左右ガード



敵のストレート  
やフックをこれまで  
別々のガードで  
可能だ。

### ボディをガード



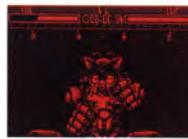
腕体にきたパン  
チやアップバーカッ  
トはこれでガード  
練習しよう。

### スウェー



これはガードで  
振つて空振りさせ  
る。左右に体を動  
かして相手のパン  
チを避けられる。

### ダッキング



フックを避ける  
ときには座に攻  
撃に移る。即バ  
ーにも有効。

### ストレート



出るのも引つ  
手のパンチをガード  
した直後などに  
使っていいこう。

### ボディロー



左右ガードしか  
していない相手な  
ら、この技でボデ  
イーを攻める。下  
段攻撃技だ。

## 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+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・ボディローは比較的の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・ボディーロー



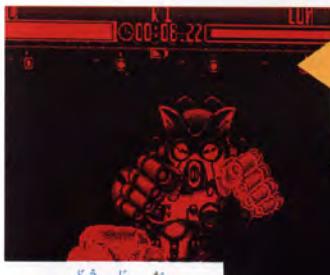
ボディーのガード状態でタメを作るのだ。

### マシンガン・パンチ



両手ガード状態でタメ

### 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。パワー充  
填って感じ。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。決まるごとに気持ち  
がいいぞ。後半に登場す  
る敵は、さすがになかなか  
食らってくれない。

### マシンガン・アップバー



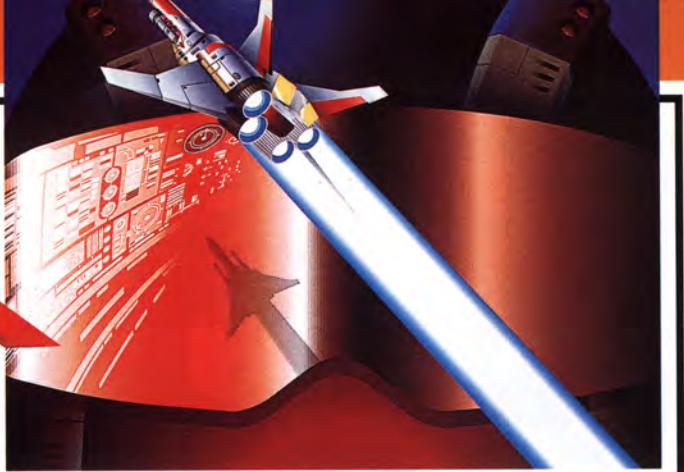
ダッキング状態でタメ

## ワンポイント アドバイス

## 一撃必殺のマシンガン・アップバーアップ

マシンガン・アップバーとマシンガン・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。



VB  
バーチャルボーイ●T&Eソフト ●7月21日発売 ●シューティング  
●4900円 ●4メガ ●カートリッジ

## 赤と黒のVR空間を飛行する3Dショーティング

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・シェイフィスを操作して、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!!



▲遠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！



▲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！



### 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。かっこいいぜ。



写真だとわからなくて、体的に見えてるのだ。

# 高性能戦闘機レッド・シェイフイスで敵を討つ!

## 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つ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ぞ。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、ガンガン撃ちまくるのも嬉しい。ボスキャラとの戦いには不可欠な武器だ。



## 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。ただしどのスピードだと逃げきれない攻撃もある。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。



## 10発までオーケーのシールド

レッド・シェイフイスは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。ひとつずつ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。ボタンを押しつ放しにすれば、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つ放しにしつつ、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・シェイフイ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・シェイフイ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。



### ノーマルモード

レッド・シェイフイ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。



### アップモード

レッド・シェイフイ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。



### 斜め見おろしモード

レッド・シェイフイスの斜め後ろから見下ろしたアングル。SF映画を思わせる雰囲気が魅力だが、操縦はもっとも難しいのだ。

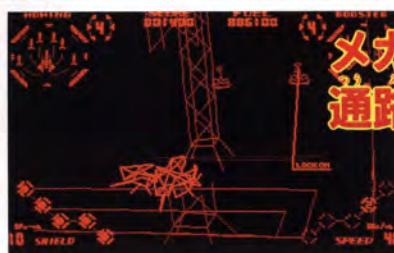


# ステージ1から4までを徹底紹介するぞ

## 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ガレット・シェイフ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。



### ボス攻略 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。



### 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。のたのと歩き、ときおりミサイルのようなものを打ち出してくれるぞ。

## 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つのゾンが恐ろしい。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!

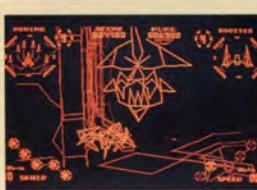
◆ゴツゴツした岩に囲まれたステージだ。動物をモチーフにした敵が登場し、ステージ1とは一転して幻想的な雰囲気に包まれている。壁から突き出した竜が炎を吐き出した結果、立体感溢れる演出だ。



◆ゴツゴツした柱が立ち並んでる。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ので、強気の攻めで破壊しよう。



### エイだ!!

◆手の形のモンスターが3匹。中央には自があるようだ。ちょっと恐い……。

# STAGE3 水中迷路

何かが飛び出てくる!

## 海の生物がいっぱい

水中を突き進んでいくステージ。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ヤと曲がっているために、方向がわからなくななりがちだ。

水中を行く



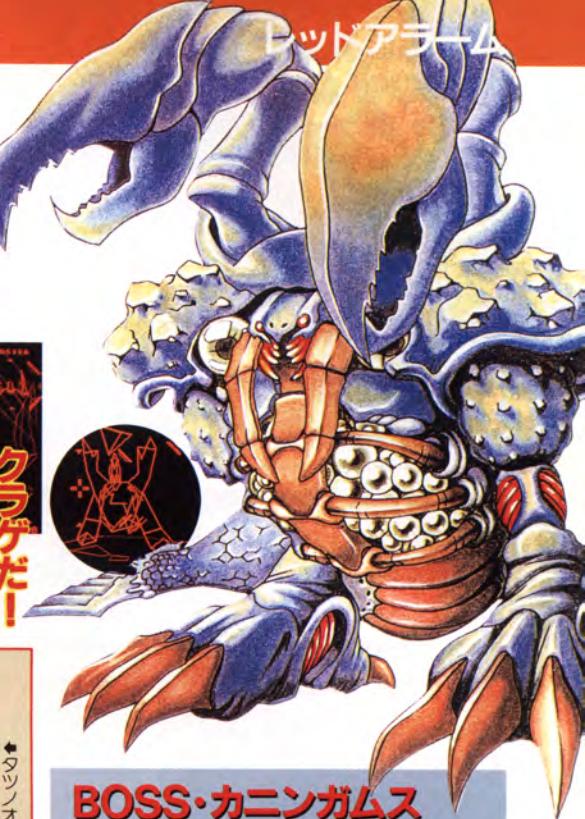
壁から手のようなものがギョキッと伸びてきたり。ぶつかないように旋回しよう！

## 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。それがバラバラに動いてるので、1匹ずつ倒していく。タツノオトシゴは攻撃の邪魔をしてくるぞ。



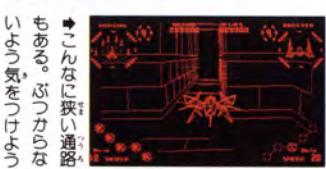
クラゲだ！



# 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、じつは滝に突っ込めば先に進める。



古代文明を思わせるステージだ。



これまた中ボス。巨大なカエルのモンスターだ。恐い。

## ボス攻略 4つに分裂する困ったヤツら

トーテムポ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……。



すぐにバラバラになつてしまふのだ。



**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!!

これまでにも数々の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ー』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

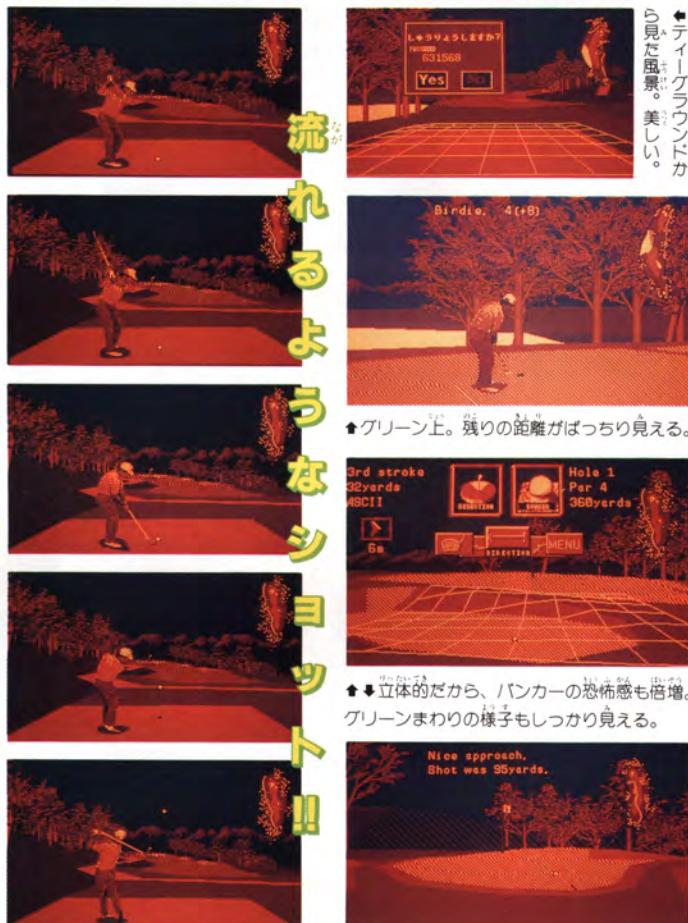
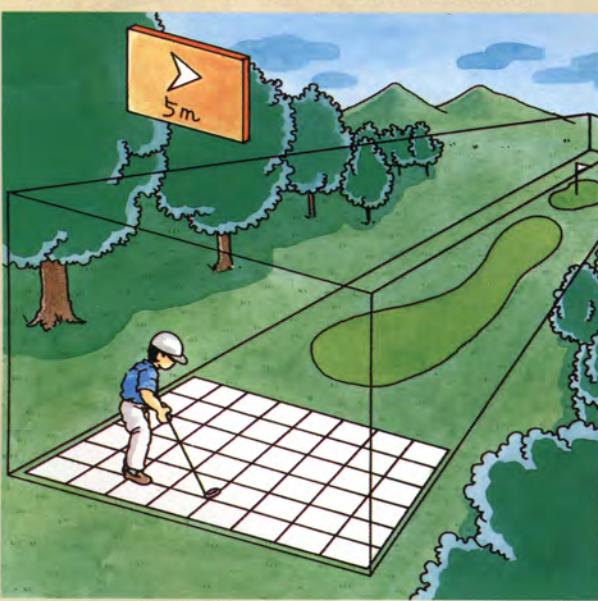
現されている。そんなリアルな空間を、打ったボールがすこしひと飛んでいく。これまでにない爽快感が味わえるのだ！

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、ライバルゴルファー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。

### こんな感じに飛び出す

架空のコース“パピヨン 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。

ボールがどこに飛ばうと、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、グリーンの位置がぐっと遠くに感じられて迫力がアップ。自分が疲れたら奥行きを抑えめにするのもいい。



# 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。その後で、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重要なデータとなる。
- 風向き**..... ボールは風に流される。高く打ち上けると、それがはっきりわかる。
- 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くることができるのだ。まっすぐ打ちだけでなく、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！



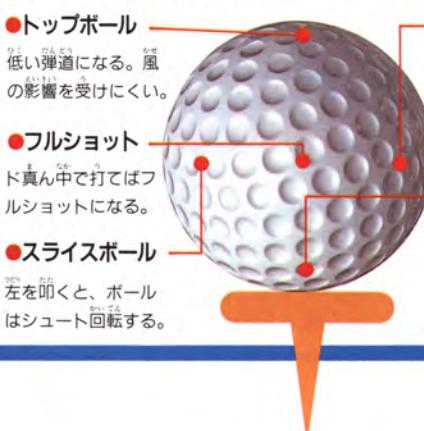
## 5. スピンを決める

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。

→ボール上に、白いドットがすばやく動く。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。

#### ●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。

#### ●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、ボールはシュー回転する。

## 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ツチリわかる

ボールがグリーンに乗ってから、3D映像はганと威力を發揮するぞ。ただ見るだけで、カップまでの距離感がバツチリわかる。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

グリーンの傾きを考慮して、  
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、カップの右を狙つて  
打つことになる。なあ、芝目は  
ボールの転がりに影響しない。



けいしや よ

## 2 パワーを決める

フェアウエーと同じく、メー  
タ-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。



あゆみ ひる

**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違うため、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

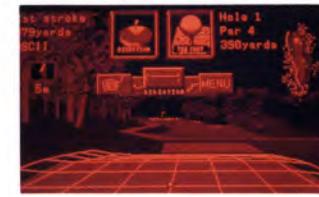
18ホールをプレーするモード。いいスコアを出すため、自分との勝負を楽しむモードだ。ライバルゴルファーは登場しないぞ。



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、優勝を目指してプレーするモードだ。ホールが終わるたびに現在の順



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

すべてのデータが  
ひとめでわかる

といった名前を登録すれば、最高飛距離からバー率まで、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。



個人成績

率など、すべてのアレー  
ーテータが記録される。

## 個人成績

\* 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、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・ティーカラの距離である。



↑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 3**  
480YARDS・PAR5

Hole 3  
Par 5 470 Yards  
↓アベレージ 5.0  
バーセーブ 100.0%

◆短めのロングホール。  
フェードで攻めたい。

**HOLE 4**  
420YARDS・PAR4

Hole 4  
Par 4 380 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 71.4%

◆右にドッグレッグ。  
左には池が広がっている。

**HOLE 1**  
390YARDS・PAR4

Hole 1  
Par 4 360 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 85.7%

◆見晴らしのいいホール。  
すぐないミドルホール。

**HOLE 2**  
360YARDS・PAR4

Hole 2  
Par 4 335 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 71.4%

◆左にドッグレッグして  
いる。バンカーあり。

**HOLE 5**  
200YARDS・PAR4

Hole 5  
Par 3 185 Yards  
↓アベレージ 3.0  
バーセーブ 28.6%

◆ショートホール。  
前から転がすとバスト。

**HOLE 6**  
370YARDS・PAR4

Hole 6  
Par 4 355 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 85.7%

◆ホール全体が曲がりくねる。  
距離は短い。

**HOLE 7**  
160YARDS・PAR3

Hole 7  
Par 3 145 Yards  
↓アベレージ 3.0  
バーセーブ 57.1%

◆ショートホール。  
4つのバンカーに注意。

**HOLE 8**  
440YARDS・PAR4

Hole 8  
Par 4 410 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 57.1%

◆左に大きくドッグレッグ。  
高低差も大きい。

**HOLE 9**  
510YARDS・PAR5

Hole 9  
Par 5 465 Yards  
↓アベレージ 5.0  
バーセーブ 85.7%

◆ロングホール。右の林を避けて攻めたい。

**HOLE 10**  
460YARDS・PAR4

Hole 10  
Par 4 420 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 57.1%

◆うねりが大きい。  
離も長い難ホールだ。

**HOLE 11**  
380YARDS・PAR4

Hole 11  
Par 4 345 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 71.4%

◆フェアウェーに張り出る池がある。

**HOLE 12**  
370YARDS・PAR4

Hole 12  
Par 4 340 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 71.4%

◆中央のバンカーに注意。  
向かい風だと危険。

**HOLE 13**  
180YARDS・PAR3

Hole 13  
Par 3 150 Yards  
↓アベレージ 3.0  
バーセーブ 42.9%

◆林がせり出す。ドローボールで攻めたい。

**HOLE 14**  
570YARDS・PAR5

Hole 14  
Par 5 540 Yards  
↓アベレージ 5.0  
バーセーブ 71.4%

◆コース内でも屈指の難ホール。  
離も長い。

**HOLE 15**  
410YARDS・PAR4

Hole 15  
Par 4 375 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 57.1%

◆大きな打ち下ろし。  
風の影響を計算しよう。

**HOLE 16**  
180YARDS・PAR3

Hole 16  
Par 3 160 Yards  
↓アベレージ 3.0  
バーセーブ 42.9%

◆簡単そうに見えるが、じつは難しいホール。

**HOLE 17**  
490YARDS・PAR5

Hole 17  
Par 5 455 Yards  
↓アベレージ 5.0  
バーセーブ 85.7%

◆簡単のないロングホール。  
イーグルを狙え。

**HOLE 18**  
350YARDS・PAR4

Hole 18  
Par 4 340 Yards  
↓アベレージ 4.0  
バーセーブ 42.9%

◆難しいミドルホール。  
バーならぬ恩の字だ。

VB

## インスマウスの館

バーチャルボーイ アイマックス 10月13日発売予定

やかた

アドベンチャー

カードリッジ

価格未定 日メガ

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。プレーヤーの目的は、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。だが、その正体は……。



◆とてつもなく広い館の中は、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、プレー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あおる。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の、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ーヤーとモンスターとの距離によって変化し、つねにピリピ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！

## クトゥルー神話の怪物が相手だ



◆この重だけな門をくぐると、もうあと戻りはできない。心の準備はいいか？



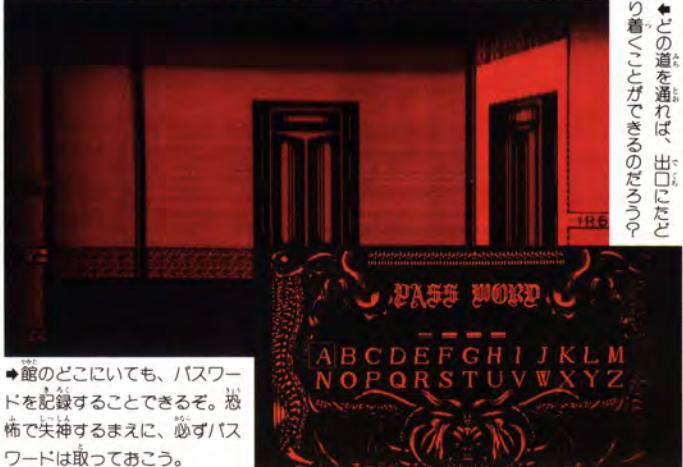
◆ようこそ、不気味な洋館へ。この館でプレーヤーを待つのは絶対的な恐怖だ。



◆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。

◆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、プレーヤーを待つものとは……この世のものとは思えない恐怖か？

やかた きょうふ 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。

## 逃げきることができるか？



◆凶暴そうなモンスターのアップ!! こんなのが見てしまつたら、もう助からないかも。