

夏の
なつ
の

任天堂
にんてんどう

Nintendo

まるごと攻略ブック



よく
こうりく
欲ばり攻略

ワールド1から4-4まで100点とってスペシャルステージへ

ヨッシーアイランド

巷で人気のパズルがいよいよスーパーファミメ!
マリオのスーパーピクレス

●待ちに待ってた7月21日のようすを報告!
VB発売当日レポートin秋葉原

●「BSゼルダの伝説」ついに発進!
ファミマがサテラビューステーション

任天堂とスクウェアが合作する大作RPGの正体に迫る

スーパー マリオRPG



独占公開

●初公開のスーパーRPG最新情報！

スーパーマリオRPG

3

欲ばり攻略

●ワールド4-4までを満点クリア！

スーパーマリオ ヨッシー アイランド

10

特急紹介

●SFC放送の人気パスルがROMに

マリオの スーパーピクルス

28

特別企画第2弾

●ゲームのメツカで発売日を徹底取材

VB発売当日レポート

in 秋葉原

30

役立ち番組情報

●さらに深く『RSCセリダ』に迫る！

ファミマが サテラビューステーション

34

緊急報告

あと3カ月待て！ 来たる11月25・26日 にウルトラ64が出現する！！

※ウルトラ64は、アメリカでの呼称です。

夏まつさかりの8月1日、任天堂から重大な発表があった。その中身というのは、任天堂の次世代64ビット機「ウルトラ64」(これはアメリカでの名称。日本向けの名称はまだ未定)についての話。そう、つい世界初お目見えの日程が決まったのだ。



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

SFソフトもたっぷり TV公開録画もあり

「95」がその舞台となる！この任天堂ハードのお祭りともいっべき「スペースワールド」。今回は特別スペースに、世界を揺るがすウルトラ64が100台も設置され、しかも全10種類の対応ソフトがプレイできるというのだからマニアならずともたまらない。出展されるソフトの内容については不明だが、恐らく海外モノになると思われる。超期待だ！

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

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

ファミコンスペースワールド'95概要

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

ウルトラ64が全部で100台！ ソフトも10タイトル出展予定

○ここはゲームの殿堂。任天堂東京本社(ここで次世代機の重大発表が行われた)

とくせんこうかい
独占公開

ついに
出た出た!

りったい
立体マリオ (RPG)

SUPER MARIO RPG

TM

『ヨッシーアイランド』かと思えば今度ははRPGに。広がるマリオ世界を紹介!

スーパーマリオ RPG

はつばいびみてい にんでんどう かかくみてい
発売日未定 任天堂 価格未定

32M + 256KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング



マリオがRPGになります!

Nintendo

TIME 319

スーパーマリオ

あく握

しゅ手

ファイナルファンタジー

SQUARE

任天堂とスクウェア
超大物2社合作のRPG最速情報!!

もはや、世の中で知らない人は、いないんじゃないか、きこっているとは思わが、と思わせるほどの怪物キャラクター「マリオ」が、活躍の舞台をRPGに移して登場。それも、RPGなら十八番のスクウェアと任天堂が共同で開発。この最強ゲームの、実体に迫る!

キャラや建物のグラフィックスには 超キレイなCGを使用!

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

ブイ!



で、どんなキャラクタが登場するのかというと、それはもう以前の「マリオ」シリーズに登場したキャラクタから、最新のオリジナルな敵までたくさんいる。ちなみに、下の写真はマリオやピーチ姫といった主要なキャラクタの元CG。こんな感じのキャラクタがガンガン動きまわるなんて、楽しみだね。今回は、動きのパターンまでは掲載できないけど、かわりに「バタバタ」や「テレサ」などの写真を公開しちゃうぞ。

○キャラクタ以外の背景も、当然キレイなCGを使用。さすがスクウェア



マリオ

いわずと知れた主人公。キノコで変身し、ヒントを飛ばす、正義のヒーロー。ルイージは弟。



ピーチ姫

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



クッパ

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



新キャラ&旧キャラが たくさん登場

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

キノコ大臣



キノピオ



新敵キャラはクモ

今回発見された新しい敵キャラは「タランチュラ」。それ以外にもたくさん出てきそうだ。ほかにも、当然今までのシリーズで出てきたキャラクタも登場。その数や、場。この数や、いかに?

カロコ



○ノコノコのおは、ホネVer.

テレサ



○おなじみテレサ。恥ずかしがり屋だが、ちよつと大きめだ。

タランチュラ



○新キャラ。ちよつと大きめだ。

カメック



○マリオを狙って魔法を放つ嫌な奴

バタバタ



○少し厚くなった羽の生えたカメ

キラー



○いわゆる大砲の弾。顔が凶悪に!

ハナチャン



○3Dになって、カワイイ爆発!

「マリオ」のグラフィックはますますキレイに進化する!

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

マリオの変遷

スーパーマリオ
初稿のマリオはまだ粗削り。ちよつと胴も長いような感じ

マリオワールド
この作品がマンパル専用可

ヨッシーアイランド
赤ちゃん時代のマリオ。当たり船だが、まじグが生えてない

マリオRPG
「RPG」はますます丸くテラメルされたのだ!

敵もかわいくなった
敵も、今までの作品とは月とスッポン。くらべてみると立体CGDの存在感のちがいに気がつくハズだ。





『ヨッシーアイランド』の木漏れ日も狂騒な感じがしたものだ

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

暗い部屋を照らす光に、より立体感を感じちゃっよね。

ヤシの光もナナム

「また、町から町へと移動したり、町の中を動く場合も、全部立体フィールドになるらしい。はつきりとした証拠をつかんではいないが、このゲームにはアクション性を持たせたい」というコンセプトから考えると、戦闘も画面の切り換え程度でこのまま戦いに突入する

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

フィールドは大きな箱庭みたい ナナム上からの見下ろし型だ!

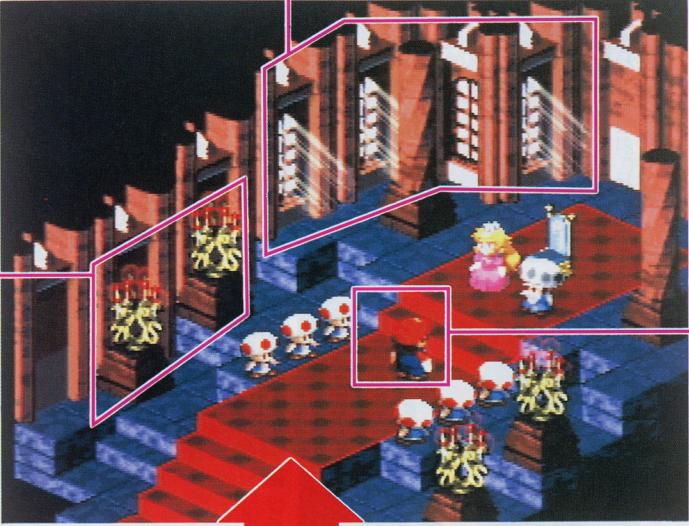
のではないかとと思われる。このあたりの情報については判明しだい本誌で紹介する。詳しくは、次号以降のファミマガで!

物の立体感もパッチリ

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



柱もぼつちりカゲがついてるね



建物の中!

フィールド画面!

外から見た建物も立体!

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



建物だけじゃなく、葉っぱなどの足場だって立体で表示



「のがわかる。建物の中と外でほとんど同じなら、建物を出るとフィールドが2Dになっちゃうなんてことはないはず。ただ、下の写真はマリオが中央にいない。つてこは、画面はスクロールじゃなくて切り換え式かな?」



森の中の写真を見ても、やっぱり同じ。これは戦闘後か?

『マリオ』と言えは欠かせない アクション要素もテン盛り!

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

しかも、マリオならではのアクション性と、RPGならではのシステム性の2つを合わせもち、かつアクションRPGというわけではないゲームを作っている、という話からもわかるように、アクション性をかなり重視しているようにもみえる。

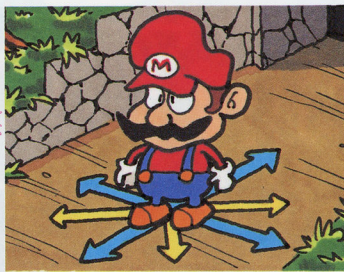
こういったコンセプトを踏まえ、このRPGでは「タッシー」と「ジャンプ」を移動システムに導入。「マリオ」の特徴的な動きをとり入れることで、「マリオ」の「き」を打ち出していかようだ。

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

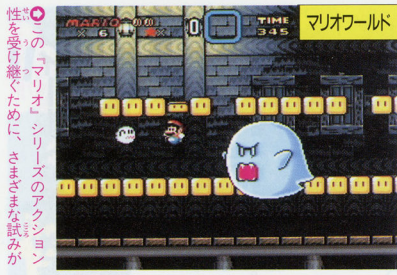
8方向へ自由に自在に

本家のマリオよりさらにつなごうが、クオータービュー（ナナメ見下ろし型のこと）にもかかわらず、ハッチング8方向に移動できること、それも十字ボタンの8方向に完全に対応するのだ。

今まで、正面を向いたマリオはステーションリアのときしか見られなかったけど、このゲームなら後ろから前から「好きにしてい」状態。全然だいたことじゃなければ、ちょっとだけ楽しみなわ。



ちょっとした図解。このイラストのように、マリオは8方向に動けるのだ!



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



ジャンプもあつめ

マリオ、彼は身長の高さ(100)と高いところにあるブロックに軽々と飛び乗る男……。そう、やっぱりマリオといえはジャンプ。左手をつきあげ、「ヨッシー」とジャンプするのはこのゲームでも健在だ。どうやら、いろんな場面で役立つそうである。



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



階段に進歩した絵で同じシチュエーションを描く。RPGでも「マリオ」だけ

さすがのマリオも 落ちるとビックリ!

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

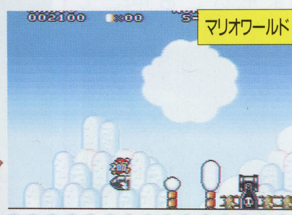


あっか 落下!?



ふ た お 踏めば敵は倒せるのか!?

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



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

『マリオ』設定の謎から まだ見ぬストーリーの秘密を探る

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

マリオとルイーダは、まだ見えない。どうも影がうすい。弟のルイーダ。今回は？



基本的には、この『マリオRPG』の世界は、過去の『スーパーマリオ』シリーズをもとにして作られている。そこで、過去の『マリオ』シリーズをひもといて見ると、ルイーダはキノコ王国の住人。つもクッパにさらわれるピーチ姫を助けに、何度も戦いに旅立つ。ということは、マリオが住んでいるのもキノコ王国だと考えられる。王国のどこに住んでいるかは不明だが、ピーチ姫の危機にすぐ駆けつけるところを見ると、少なくともお城との連絡が密にとれる場所なのだろう（伝書バトが飛べる範囲とか）電話なさそうだし。あと、正義の味方だけに町中であらゆるところを探索していく。俗世間から離れて、静かなかろくで暮らしているのではなからうか。今回のストーリーも、そんなマリオの家から始まったらしい。



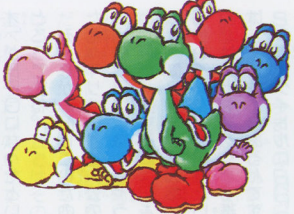
なんでピーチ姫はよくさらわれるの？ 『スーパーマリオ』シリーズになつてから、毎回ピーチ姫はクッパにさらわれてしまう。何でそうなるのかというと、クッパがピーチ姫のことを「好き」だからなのだ。まさに道なれぬ恋。愛しいピーチ姫をずっと手元に置きたいクッパは、毎回マリオに取り返されても、こりずに彼女を狙うのだ。多分、今回も。



どうも影がうすい。弟のルイーダ。今回は？

マリオとヨッシーの 関係はどんなもの？

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



マリオと深い因縁があるヨッシー。やっぱり今回も登場するのかな？



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

どうしてマリオは キノコで変身するの？

あの『マリオ』から『スーパーマリオ』にパワーアップしちゃうキノコ、あれは一種のドーピングみたいなもの。きつと、あれを食べると、隠された「潜在能力」が引き出されるに違いない。シリーズではお約束となった「キノコでパワーアップ。やっぱり」。



キノコで超マリオに。今回も変身するだろうか？

なんでクッパは マリオを目的の敵なの？

今回も登場するクッパだが、彼がマリオと争つのは、いつもピーチ姫を間にはさんでのこと。だからマリオとピーチ姫の関係をうらやましく思っているも全然おかしくないよね。これを逆に考えれば、ピーチ姫の問題さえ解決されれば、クッパとマリオは仲がよかつたかもしれないのだ。この宿敵として、『RPG』ではどう描かれるの？



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

クッパの正体って 一体何だろう？

クッパは、マリオ世界にすむカメ一族を束ねる、いわばカメの総大将。年齢は、マリオよりちょっと上くらいかも。今回マリオと対決してもピーチ姫への純愛を貫きとおすし、けっこう芯の通ったいい男だね！



もしかして、裏でクッパを操る黒幕なんかがいたりして…

『RPG』のストーリーは今までじっくり見てきた設定を踏まえるく、ちよつとだけ今回のストーリーが見えてくる可能性がある。ポイントとなるのは2つ。『マリオ世界ではみんながなにかよしてつとつと』。クッパも本当はそんなに悪いやつじゃなさそう。というところだ。さらに、これにスクウェアのRPGの作りかた（裏世界があるとか、魔王が仲間になるとか、そついったらどんでん返し）を加味して考えれば、とんでもない展開もありうる。特にクッパ、要注意。

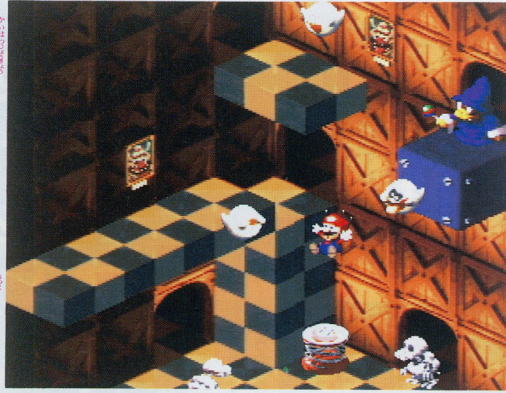
スクウェアに直撃取材!

現在の開発状況は70パーセント

今まで紹介してきた「キャラクタ」や「アクション」など4つのポイントで、少しは「RPG」のことがわかってもらえたかな?ここでは、まだまだよくわからないよ。って人のために、編集部がスフウェアに直撃取材を敢行!2時間じわじわと話を聞き、今話せる限界ギリギリの情報をゲットすることに成功!!

「なんでMarioをRPGにしたの?」といった素朴な疑問から、クォータービジュアルシステム採用の謎までは戦闘についての話までを、みっちり紹介する。

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



開発状況70%に達しているこのグラフィックの美しさ「F・F」シリーズの背景を担当した人が描いているようだ

なぜMarioをRPGにしたのか?

「このMarioRPG、まさにいきなり発表された感じがありますが、開発はどのくらいまで進んでいるのですか?」スクウェア(以下略)今の開発状況は、7割から8割といったところですね。いろいろ任天堂さんとやりとりしながら作っていますので、実質的な完成は10月末ごろになる予定です。

「開発はいつごろからはじまったんですか?」

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

「Marioのプレッシャーがあったんですか?」

S やっぱ「Mario」に対しては、うちのスタッフも思い入れがありますので

作っていく過程で「こんなMarioじゃない」ということが出てくるわけですね。開発の内部でもそういう葛藤があったわけですが、逆に言えばその感覚がこの「MarioRPG」を手にとられたときに「こんなMarioじゃない」とって

言われることのミニチュア版だと思っただけです。ですから、この葛藤を乗り越えた今では、フエアに見ても「Mario」な作品ができるのではないかと思っただけです。

「Mario的なRPGってのも不思議ですけど…」

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

みんなが心配していたのは、ただ「Mario」が主人公の、普通のRPGになっちゃうことでした。要するに「F・F」のようにMarioがそのあたりを歩いているだけ、みたいなね。けれども、あくまで基本は「Mario」にあるんですよ。まあ、タイトルに「RPG」って入ってますから、「RPG」という大前提はわかってもいいと思いますが、そしたらアクションRPGか、コマンド入力か、といった話になると思うんですけど、でも

これは「Mario」のRPGなんです。ジャンプしたり、ダッシュしたりする「Mario」だからこそできる、そんなRPGなんです。

「みんなが心配するのは、普通のRPGになることです」

RPGのお約束を捨てMarioを活かす

「MarioだからこそできるRPG」というのは、われわれが言うのも変な話ですが、ウチには「F・F」とか「聖剣」、「ロサガ」なんかの呪縛があったんですよ。RPGのお約束みたいな。ただ、それを離れたときに「ゲームの「Mario」を活かせる世界を作ればいいんだ」とってことになったんですよ。

「どうすれば「Mario」を活かしたRPGができるのですか?」

S 例えばビジュアルなら、クォータービジュアル、つまり3次元にしたことです。「Mario」が活かせると思います。

まあ、クォータービジュアルだけだと操作性が悪いって、一般的には「画面はキレイだけど操作性が悪い」って言われるんですけど、やっぱり3Dにしたら今までは違うRPGの世界が見られますよね。

そこで、操作性の問題をどう解決していくかと考えて、「じゃあ、今までみたいにナメだけの動きにしないで、タテとかヨにも動けるようにしたいじゃん」ってことになったんですよ。それから、8方向に動けるようになって、最終的には9方向ずつにダッシュジャンプできるようにしようって。基本は「Mario」なんだから、ただ歩くだけじゃ「Mario」じゃないよって話になったんですよ。こんな感じで「Mario」を活かしていくことになったんですよ。

徹底底調査

① Marioはゲームの中にいる!

今回「Mario」をRPGにするにあたってのこと…。スクウェアは「アニメのキャラクタをRPGにできるのよ」と簡単にRPGにできた」と語っています。「Mario」は、基本的にゲームのキャラとして存在している。それをRPGにするのは、フィールドがアクションからRPGに変わるだけで、ゲーム中に「Mario」が存在することには、まったく違和感がないらしいのだ。つまり、RPGは「Marioがゲームの中でどう生きてるか」という設定をフィードバックしやすいジャンルだったということ。

② 3Dになって大変なこと

ちよつと技術的な問題になってしまいが、3Dアクション要素が強い「RPG」はプログラムが大変だったらしい。

確かに、今までの横スクロールアクション型なら、計算するのが「タテ(ジャンプの高さ)」と「ヨコ」の2つだけですが、3Dになれば「タテ」「ヨコ」「高さ」と計算すべき座標軸が3つに増えてしまいます。そんなキャラが画面に何体も出てくるんだから、量だけ考えても計算は大変そうだ。しかも「Mario」の基本的な味付けとして「処理の重さを感じさせない」「触らたままでいてくれる」という特質がある。おろん処理落ちなんかは絶対ダメ。そんな「Mario」の特質を、「RPG」がどこまで再現できるのか、それはプレイしてのお楽しみ…。

キャラクターの動きが「マリオらしさ」

「マリオを活かすときに大切な「マリオらしさ」って何で大切うか？」

S 「マリオらしさっていろいろの動きだと思っんですよ。ジャンプだったり、敵を踏んでやっつけることだったり、キノコで変身することだったり、スターをとって無敵で突っ走ることだったり……」

ただ、こういった要素を安直にとりいれても意味ないんです。例えば、「マリオのダッシュやジャンプが、今までのRPGみたいに移動を便利にする手段であっちゃんけいずの「マリオ」では、ダッシュやジャンプがリスクをともなかったのだから。

確かに、「マリオではジャンプもつっても、その後敵の配置によってはさくくりスキでしたものはね。」

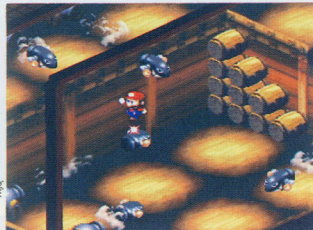
S このゲームで、ジャンプやダッシュが敵を避けるためのアドバンテージを与える要素になっちゃうと、ジャンプやダッシュの本質が変わってしまうんですよ。

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

「それで、「アクション性」を大切に考えたRPGを狙っている。S そうです。ただ、クオータービューを使ってアクション性を強

「ダッシュやジャンプは、便利な移動手段じゃいけない!」

動きがミソ!



くしてしまっことは、逆にユーザーのみなさんに意味のない難しさを強いてしまっ可能性があります。まあ、それはワイルド方法で解決しているんでしょね。

S 「どんな方法なんですか?」
 ちよつとシステム寄りの話になるんですけども、要は基本的なRPGの方法はRPGだ、ということですね。ただ、本当にこのゲームをナメつくしてみようと思ったらその瞬間にアクション性がトンドン高まるような……つまり、「マリオらしく楽しもう」とおもった瞬間に、よりアクション性が強調されるわけですね。

「クリアが難しくなるんじゃないですか?」
 S RPGのいいところは、落ちても死なないところです。アクションみたいに、「ミスしたら一からやり直し」ってことではないんですよ。だから今まで「マリオ」をクリアできなかった人も、このゲームなら「マリオ」らしいテイストのアクションを楽しみながら、最後までクリアできるんじゃないかな、と思いますよ。

「操作して楽しくRPGを遊ばせて」

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

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

「パズル的な何がある!?」
 S まあ、今までのRPGと比較すると、ある意味「これまでのRPGはイベントが点で存在するって言うのかな?」例えば「この町があっつて、そこから次の町とか最終目的地にいくまでって言うのは、移動中って経験値を上げるだけ、このゲームではその辺りも遊べるようにしたんですよ。場所によっては、いつまでもそこで遊んでね、ってところもあると思います。急いで先に進むのもいいけど、「マリオの世界ってそんなに深刻じゃないから、ゆるく遊んでほしいです。」

「ということは、あまりマリオは成長しない?」
 S まあ、経験値をかせいでレベルを上げようというよりは、「今までになかったマリオのアクションができるようになる」という感じですよ。

「それって、仲間がからんでたりするんですか?」
 S そのあたりに関しては、今まで出てこなかった世界が明らかに、というのがあるんですけど、最低限のマリオの周りにいる人たちが出てこなかったけれど、マリオの周りにはそれ以外の人たちも生活してまっすからね。ということは、当然今までの「マリオ」とは違う展開があるんじゃないでしょうか?」



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

「ストーリーの展開も今までは違っってくるんですか?」
 S かつりした一本道のお話です。途中でサブマップとかあったりはしませうね。

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

「では最後に、この「RPG」の特徴を一言で……」
 S 「操作して楽しい」、そんなRPGになると思っますよ。

「1005年7月27日 株式会社スクウェアにて収録」

◎仲間といえば、ルイーダは……

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

何と、ルイーダもマリオにひけをとらない冒険家だったことが発覚。たまたま、マリオとは違う世界一例え「スーパーワールド」でもしておうこうで冒険をしているだけなのだ。

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

④ストーリーに潜む絶対悪とは?

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

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

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

欲ばり攻略

スペシャルステージクリアを目指せ!!

☆ スーパーマリオ ☆

ヨッシーアイランド

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

発売中
任天堂
9800円

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

消費税別

スペシャルフラワー



5

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

赤いコイン



20

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

スター



30

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

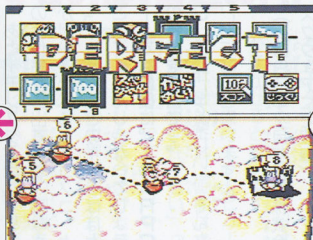
コースをクリアするたびにでてくるスコア表。1ワールドすべてのコースで満点を出すと、スペシャルステージとミニゲームが1ずつ出現するのって知ってたや。満点にするには、赤いコイン20枚、スペシャルフラワー5個、スターのお守りが満タンの30でクリアすることが必要なのだ。そこで、ワールド4~4までを「見えているアイテムはすべて取った」という前提のもとに攻略。さらに、ワールド3までのスペシャルステージのクリア方法もバッチリ攻略。超難しいのでマップを掲載しておいたぞ!

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

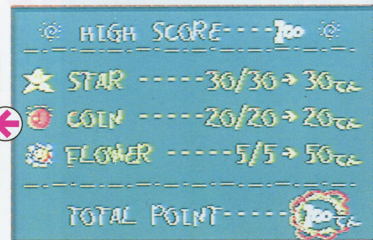
スペシャルステージ



◎超難しいスペシャルステージがプレイできる

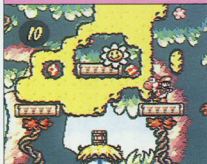


◎これは、ワールド1をすべて満点にした画面



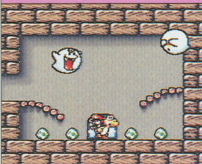
◎全コースを満点にする必要がある。条件はこのとおり

光るタマゴでゲット



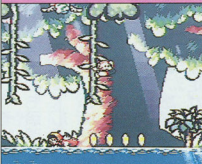
◎光るタマゴは赤いコインになる。画面外へ投げちゃダメだ!

敵を倒すと出現



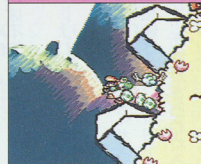
◎敵を倒すと出現するパターンもあるんで覚えておこう

画面外に落ち場合



◎見えている画面より上や下にアイテムがある場合がある

触れると出現する



◎触れたり、タマゴが当たると出現するハテナ雲のパターン

スペシャルフラワーや赤いコインを全部取るのはけっこう難しい。隠れた場所を探して規定数をクリアしよう

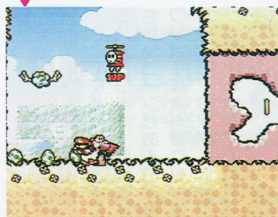
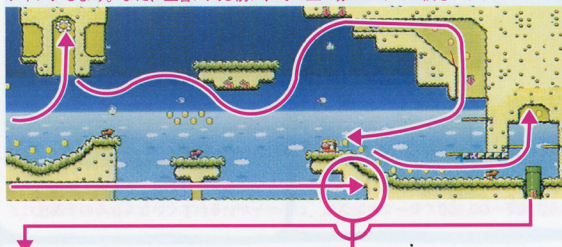
このコースの序盤は、きよだいたいワンワンが空中から降ってくるのでつぶされてしまったりする。ワンワンが降ってくるときは地面に影が映る。影が見えたらその部分を避けて停止していればOK。落ちて着いたら全コインを取る。

ここで初めて体験するモーフィングは、一度も繰り返すことができません。モーフィングは一度も繰り返すことができません。モーフィングは一度も繰り返すことができません。

WORLD 1-2

きよだいたいワンワン
ちゅっし

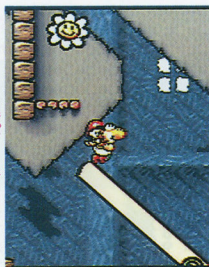
①モーフィングする前に一度下に落ちよう。コインを取り逃さないように何度もモーフィングしよう。また、土管に入る前に、その上の赤いコイン2枚をゲット



③土管から出たすぐのところは、ハテナ雲よりも1UPを持った敵を倒すのが先

②下に落ちたら右に突っ走って行き止まりに触れよう。ハテナ雲(1UP)がある

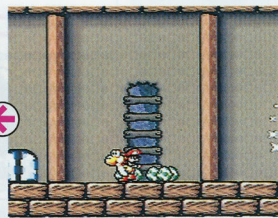
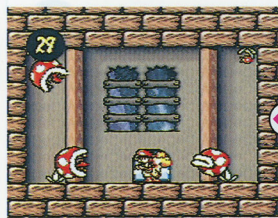
①キノソーの左の1個ずつフラワーが。右はタマゴで左は途中まんばりて



WORLD 1-4

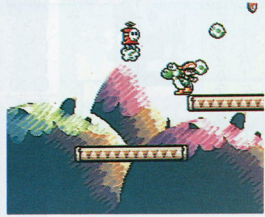
ヒゲトビのりて

ここでもやはり、画面上部にスペシャルフラワーがある。また、狭い部屋の敵すべてを倒すとアイテムが出現することを覚えよう。このような場合は、タマゴがないと話にならない。タマゴはチャンスがあれば、常に満タンになるように心掛けておこう。



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

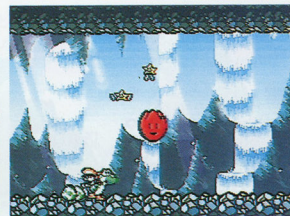
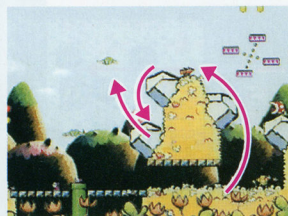
①階段を上りきったところ。すくいなくなるので注意。ハテナ雲(スター)だ



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

WORLD 1-1

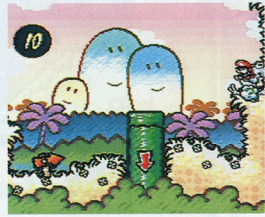
タマゴをくわへん



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

②チューリップに敵かタマゴを入れるとスターが! というパターンをここで学習

①ここで右のバックフラワーを倒してそこに行くくとハテナ雲(1UP)が!



ここで覚えるのは杭をヒップドロップで打ち込むとアイテムが出るというパターン。また、空中に風船でぶらさがったアイテムも出現する。このような感じで画面スレスレにアイテムをぶら下げた敵や、風船が出現することも多々ある。画面の隅々まで常に注意する必要があるのだ。

WORLD 1-3

フナをくわへん

③足場がキノコで上空にフラワーが見える



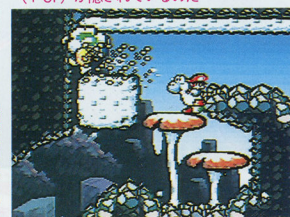
②ヒップドロップで壁を壊して杭を打ち込もう。この杭には赤いコインが隠れている

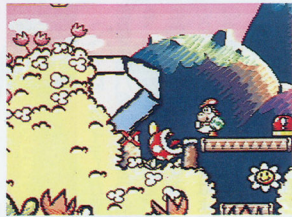


⑤風景がこれに変わったら、2個目のバックフラワーの上空に1UPを持った敵が!



④壊せる壁のこんなところにも、ハテナ雲(1UP)が隠されているのだ





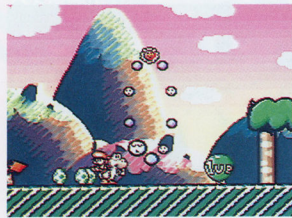
②このステージ唯一のバックンフラワーの向こうのコインは赤。タマゴで倒してしま

①ここに乗るとハテナ雲(UP)がゲームオーバーになるも、このUPは「ユニコーン」でぎやかして、取り返すことができる。

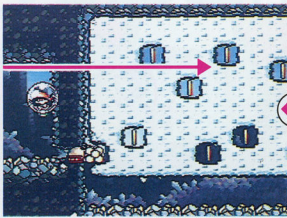


スタート直後のジャンプ台の上の扉に入ると光るタマゴがあるの
で、ついその上のハテナ雲(UP)を見落としがち。ちなみに、ここでの最大のポイントはモーフィング。1度しかできないうえに赤いコインが2枚ある。失敗は許されない。また、ここに限ってゴールが見えてもすぐ行ってしまう。その先に1UPのチャンスがある。

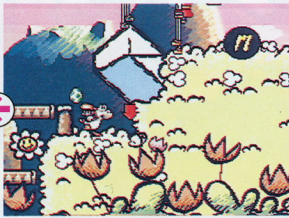
WORLD 1-6
たけうまにのつた
(ハイボ)



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



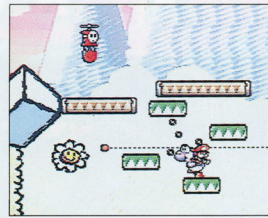
④左から2番目と3番目のコインの上下の間を右に進め。赤いコインが2枚あるぞ



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

WORLD 1-5
ちくわゆか
アスレチック

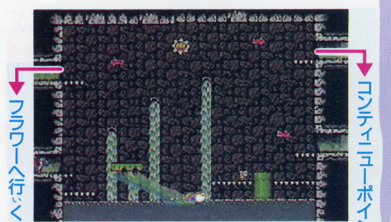
ここは強制的にスクロールなので、ジワジワな場所にフラワーや赤いコインはない。ただ、赤コインハイホーが数体出現する。スクロールアウトしないうちにタマゴで打ち落とすのだ。そのためにも前もってタマゴをついておこう。



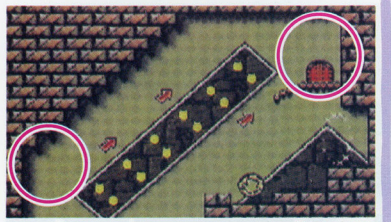
①こんな感じでコース上に1UPハイボーがいる。すくなくないので速攻だ！

大味な仕掛けばかりなので、つつんがつつん進んでだけクリアできる。しかし、満点を取るのと別。簡単であるがゆえに先を急いでやられてしまいがち。なかでも下から水鉄砲を撃ってくる敵がいるのは、ウイニングが難しいので、ライバルのボス戦前にハテナ雲(UP)を出すことができない。さらにその近くにはスイッチのハテナ雲があるぞ。

WORLD 1-8
ビックリスライム
おしり



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



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

①バックンフラワーを倒したあとその場所に行くくとハテナ雲(スター)が出現

WORLD 1-7
ワタバ

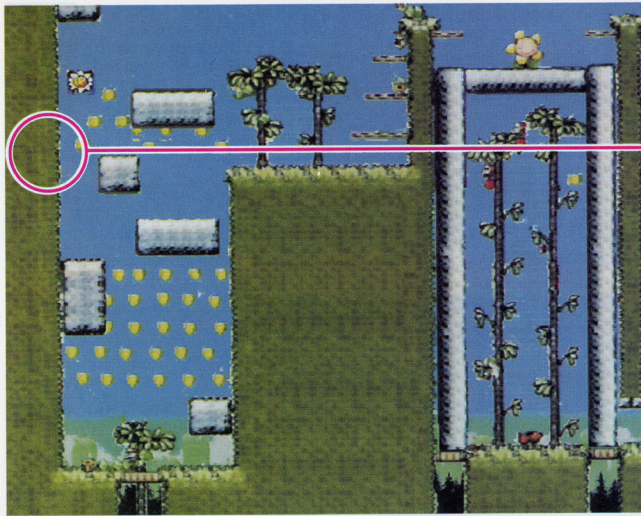
ここで初めてワタバに苦戦するハズ。ワタバ出現ポイントにも赤いコインがあるので慎重に。ワタバは食べずにタマゴでつつたよう。ワタバに酔ってしまつたら、しゃがんで酔いが覚めるまでジッと待つのが一番。しゃがんでいる位置にワタバが近づいてきた場合は上へ跳んで回避しよう。光るタマゴとゴール手前のジャンプ台は必ず見つけるべし。

②ワタバの集団が出なくなった直後くらい。1UPハイボが1瞬出てくる

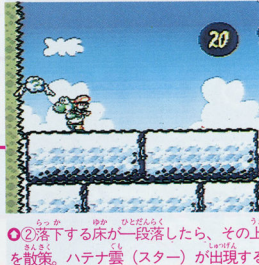
③このフラワーの近くに光るタマゴが2個ある。手近で割らないと失敗する

④橋を壊して水面でコインを取り、出た後後戻りして、ミニマジャンプせよ

⑤ゴールの前!!



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

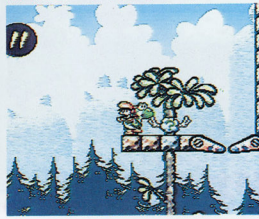


○②落下する床が一段落したら、その上を散策。ハテナ雲（スター）が出現する

○④ゴール直前、5つ目のフラワーとは

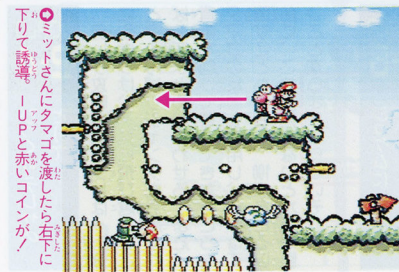
ワールドにも入る、1ステージの長さも飛躍的にアップ。ここでは落下する(1)してへ(床をうまく乗り継ぐ)峻厳なヨッシーさが試される。また、地形をもっともしい犬のお供ボチや、マリオの活躍が初めて見られる。

○③風船に乗った木箱(スター)の地点から出現するヘイホーの中にIUPもある

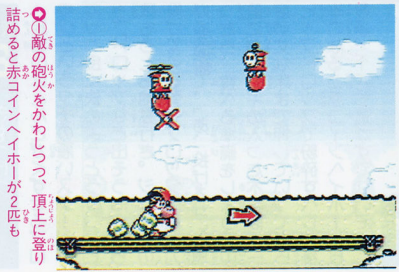


WORLD 2-1

ノコギリキバタハタ
がた



○ミットさんにタマゴを渡したら右下に下りて誘導。IUPと赤いコインがノ

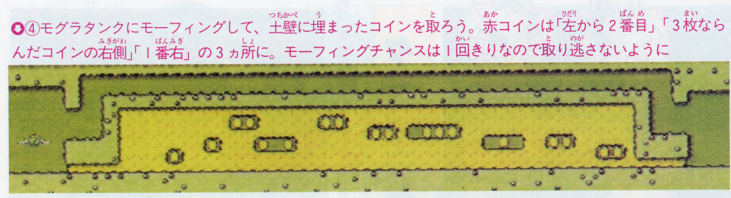


○①敵の砲火をかわしつつ、頂上に登り詰めると赤コインヘイホーが2匹も

このステージのタイトルにもなっている「ミニエビ」や「バツト」などという新キャラクタ。彼らはタマゴをキャッチしたり、打ち返してきたりするので、タマゴの攻撃が効かない。倒すには上から踏みつけるしかないのだ。また、ステージ後半は迷路を進むのだが、ここでは敵数に比べてタマゴの絶対数が少なく、タマゴを使わない戦い方が要求されるぞ。

WORLD 2-2

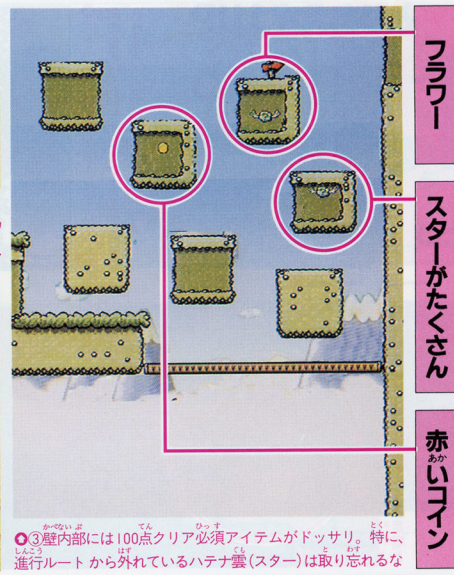
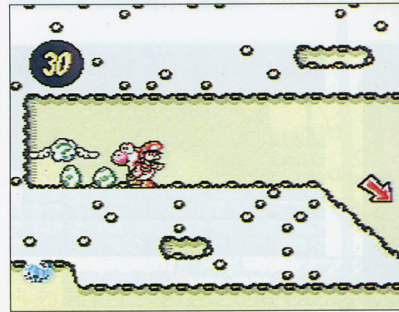
ミニエビとバツトくん



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

○⑤モーフィングを終え、下に2段階降った通路の左側にハテナ雲（スター）を見つけたよ。オイシクいただく

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



フラワー

スターがたたくん

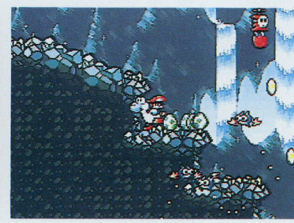
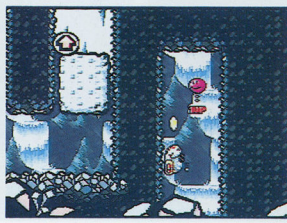
赤いコイン

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

WORLD 2-3

つむじくんつて
どんなあし

このステージ、道順に進むだけでは赤コインをすべてとることができない。左で大きく取り上げている部屋のプロップからスイッチを押し出し、隠し通路に挑め。スーパースターを誘導し実体化。ゴール直前に10コインプロップがノックアウトされる。



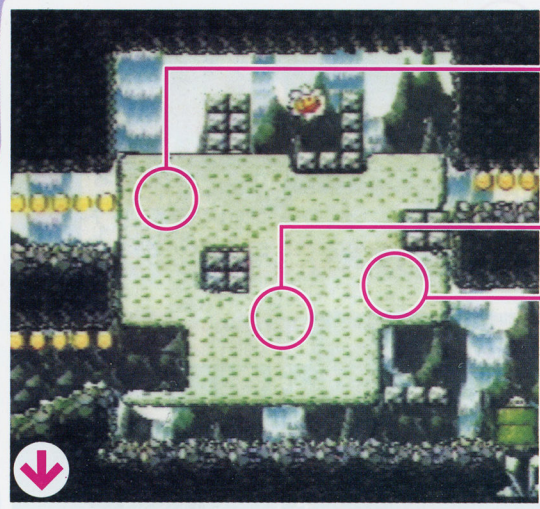
①つむじくんの横からの突進を回避しつつ、横切る！UPヘイホーを迎撃せよ
②スイッチを押すと、矢印の地点から地下に落ちる
③いざ、洞くつの奥深くへ！と、その前にスロープには赤コインヘイホーがいるぞ
④モーフィングしたら、十字ボタンを左に押しっぱなしにして1UPを取りにいこう

スイッチ

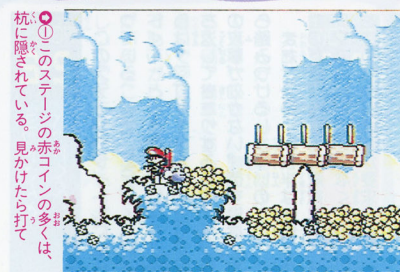
スター

1UP

印の地点から地下に落ちる



あか たいはん かく ベや
赤いコインの大半がある隠し部屋へ



①このステージの赤コインの多くは、杭に隠されている。見かけたら打て

足場のほとんどがくすぐせるプロップというマチの悪いステージ。カック良く決めようとかつにつつプロップなど出そうものなら敵もろとも地獄行き。ジュームの投げぐる弾もプロップ破壊能力があるので、ぶ、投げるなと思つたら、食べる準備をしよう。中盤にある力ギの入った木箱は、一度頑又な床まで押していつてからヒップドロップで粉砕すべし。後半になると赤コインヘイホー×6登場。1匹も迷がすでないぞ。

WORLD 2-5
ジュームに
きをつけて

WORLD 2-4

びつくりテレサの
とりで

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



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



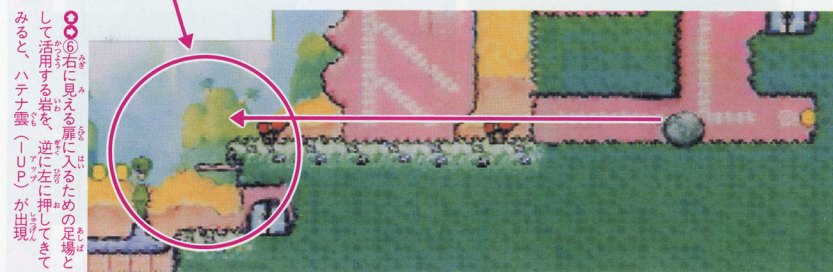
②ファイアーバーの回転するエリアに入っすぐの土管の上に、ハテナ雲(1UP)を発見したぞ



アップ
とりあえず1UP

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

タマゴで撃て！



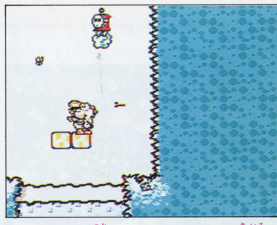
⑧右に見える扉に入るための足場として活用する岩を、逆に左に押しつけてみると、ハテナ雲(1UP)が出現

WORLD 2-6

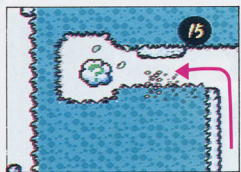
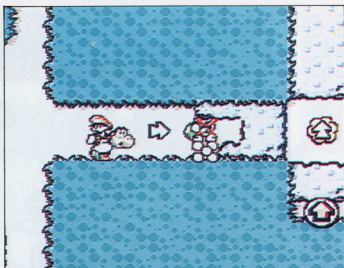
なぞとぎめいそ
なぞとぎめいそ

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

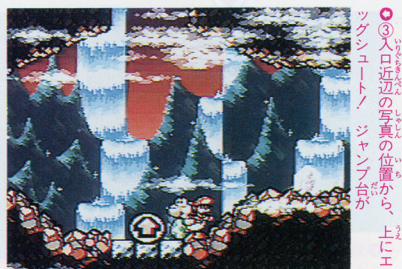
スタート直後



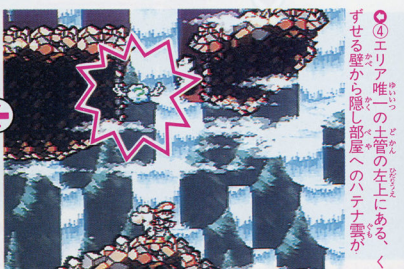
①タマゴを使うまでもないので、黄色ブロックの上に乗ってペロリと呑み



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



③入口周辺の写真の位置から、上にあるジャンプ台が



④エリア唯一の土管の左上にあり、くずせる壁から隠し部屋へのハテナ雲が

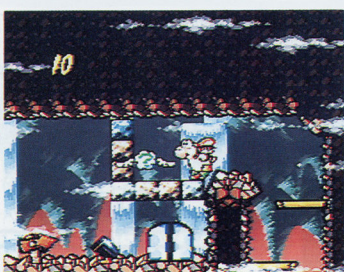


⑤隠し部屋の中の敵を全滅させると、赤いコイン4枚とフラワーが! ここを見落としたり100点には届かないよ

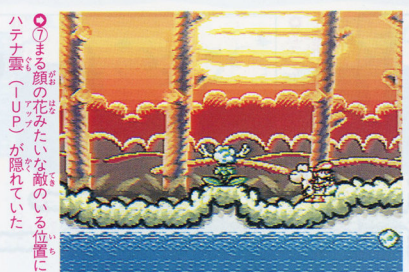
WORLD 2-7

カへあなから
ジューゲム

陰湿とした迷路を抜けた先は朝焼けに染まるジューゲムの巣。ここでのジューゲムは壁に開いた穴から大勢で顔を出し、よってたかたてヨッシーに弾をぶつけてくるぞ。このステージのおトク情報は、でぶつちよの敵を食って生み出すでかタマゴ。このタマゴを炸裂させることで、画面上の敵全部をスターに変えてしまうのだ。



⑥洞つ最上段右赤いコイン4枚をとったタマゴと数歩左に行くと

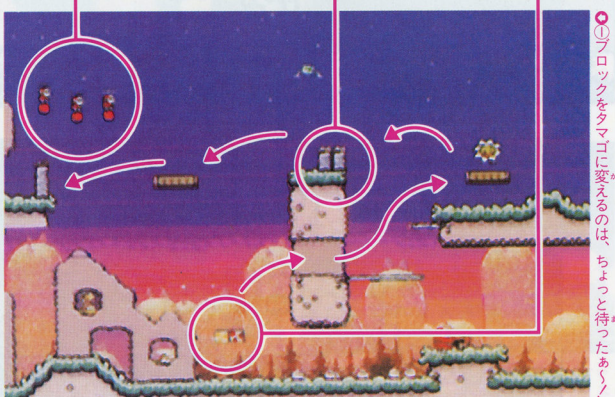


⑦まる顔の花みたいな敵のいる位置にハテナ雲(UR)が隠れていた

赤ブロック、黄ブロックをタマゴに変えるのに、足場を利用して上の段に上がる。キラーを誘導してきてよし

右側の杭を打つことによって、赤いコインを手に入れられる。上のハテナ雲は向こう側に渡る足場を出現させる

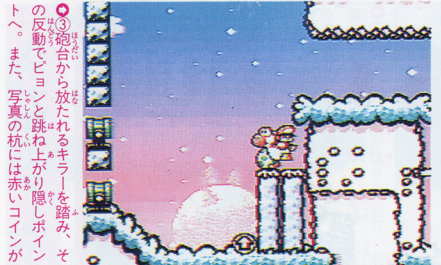
赤いコインを持ったハイホー×3飛来。まとめて落とすのが得策だ。さらに左奥に1匹いるぞ。要注意!



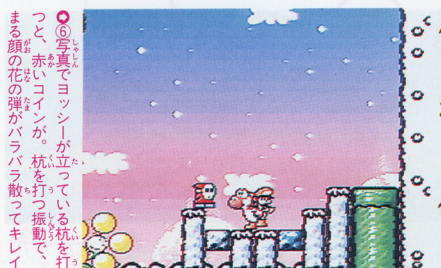
①ブロックをタマゴに変えるのは、ちよっと待ったあ!



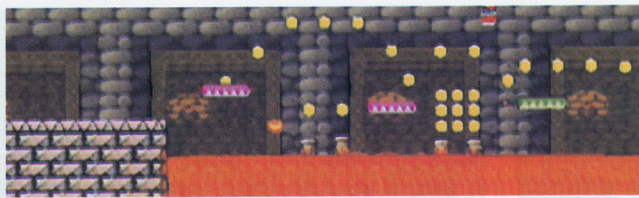
②フラワーに気を取られがちだけど、その目の前の床には赤いコインがあるんだ。忘れずにね



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



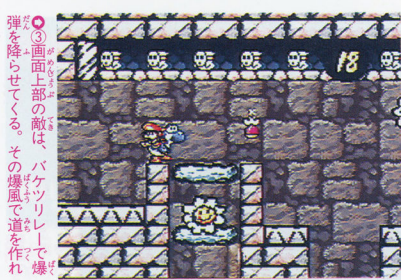
⑥写真でヨッシーが立っている杭を打つと、赤いコインが。杭を打つ振動で、まる顔の花の弾がバラバラ散ってキレイ



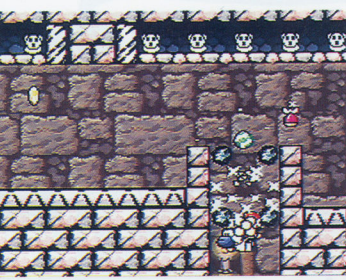
◎①溶岩から飛び出す炎をかわしていると、上空に1UPを持ったヘイホーが飛びついてペロリといこう。また、このエリアの赤いコインは、すべて溶岩に浮かんだ木の杭の上に配置されているものなので、他のコインは危険だと思うなら無視してもよい。移動床をしっかりと踏みしめろ

溶岩やトワ床など、落ちると発死のランジャラスゾーン。不安定な移動床を足場に乗り越えていく場面が多い。そんななかでも赤いコインやフラワーはしっかりと押さえておかない。トワ床の二重扉と見間違わないで。

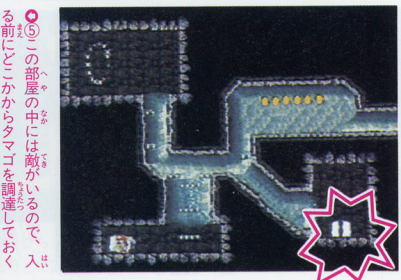
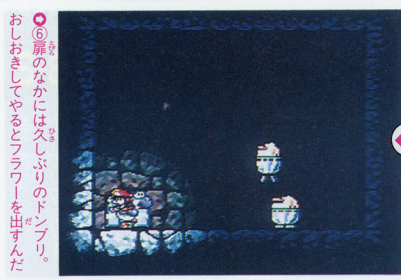
WORLD 2-8
おせおせノ つぽおほけ



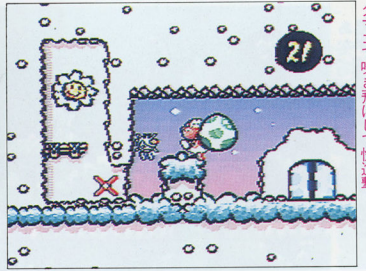
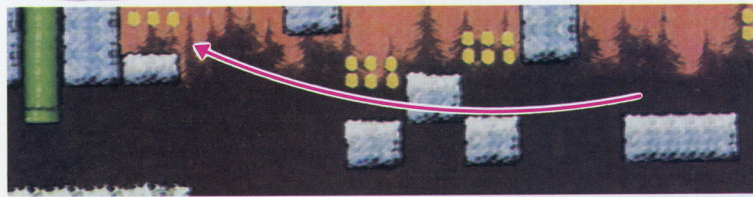
◎②フラワーを困っているのはくすせるブロック。ヒップドロップすると奈落へ



爆弾を待って取る

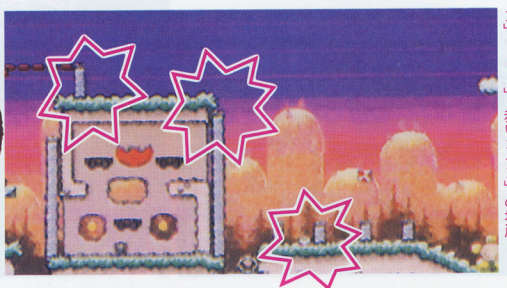


やり直しが楽なように、チェックポイントには用事をしっかり済ませてから



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

杭を見たらば
下まで打とう

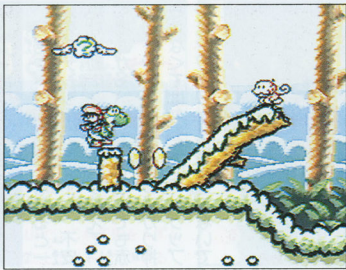


ドスン、ドスンと杭を打って隠されたお宝をゲット。印は左から「赤いコイン」「1UP」の場所

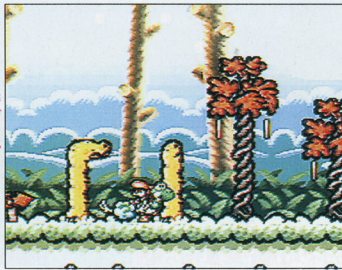
WORLD 3-1

よつこま モキギワールド

ワールド3になると、隠しアイテムやマップも多く登場する。ここで登場する敵のおまへは、すばい動きをして近寄って来ると、マリオをさらわれないように注意しよう。さらに、このステージにある隠しマップでは、数多くの1UPを持った敵が現れるので、ヨッシーの数を増やすチャンスだ。必ずタマゴを6個持つて、この隠しマップに入っていくこと。

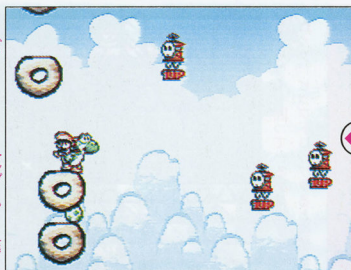
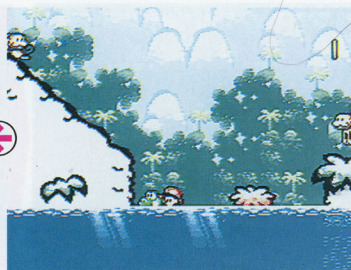


①スタート直後の杭をヒップドロップで打ち込めばハテナ雲(スター)が現れる



②ハテナ雲に気を取られて、この杭に隠された赤いコインを取り損ねるな!

③この水面をヒップドロップの要領で潜ろう。右の方へ進めるようになっていると、そこに1UPと登って行く



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

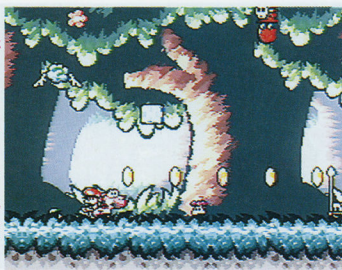
⑤ハテナ雲に気を取られるな。②のバスターンだ。この杭にも赤いコインが隠されている



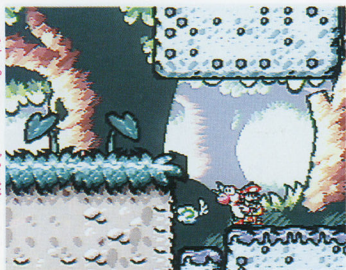
WORLD 3-2

よつぎな ヤリヤリランナー

やはり、ここでも隠しマップが用意されている。普通にプレイしているところを見逃してしまつたところがあるので注意。しかも、そこには赤いコインがあるので必ず取りに行こう。
また、赤いコインを持った敵が2方飛んでいるので、地上の敵だけに気を取られているとすぐ逃してしまつてしまう。早いうちに地上の敵を倒すことをお勧めする。

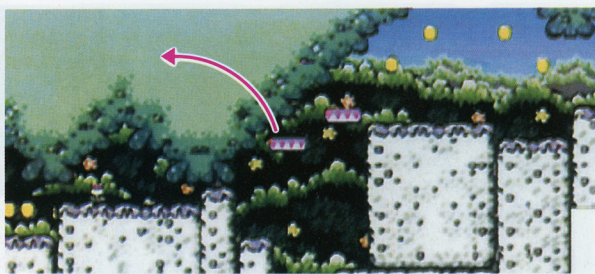


①赤いコインを持って飛び回る敵は、すぐに画面外に逃げてしまうので注意

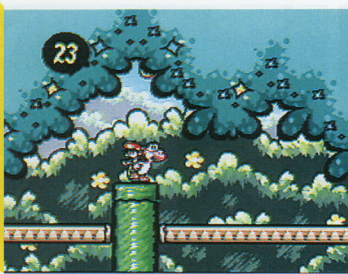


②の上に乗れば、ハテナ雲が現れる。タマゴを当てれば、隠しマップへの道が出る

③左上へジャンプすれば、隠しマップに入れる。なかなか入れないのが難点



④この上に隠れて見えないが、赤いコインがある。木の隙間から少し見える

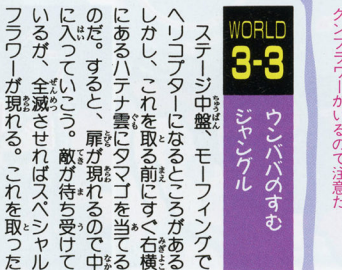


あか
みのが
見逃すなよ!

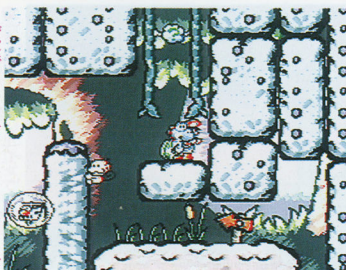
WORLD 3-3

ウンババのすむ ジャンゲル

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



⑤赤いコインを持った敵の下にはパンクランナーがいるので注意だ



⑥画面右のハテナ雲にタマゴを当てて扉に入る。モーフィングはあとですべし

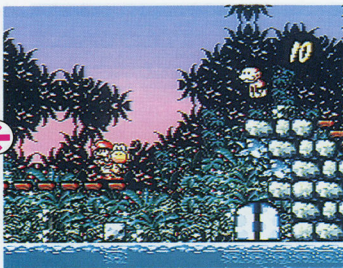
WORLD 3-4

ゲロゲロのすむとりて

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

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

○トゲにタマゴをぶれば、隠しマップの扉が開けられるようになる。



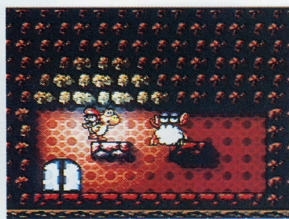
○この水中には、赤いコインがあるの必ず取りに行こう

WORLD 3-5

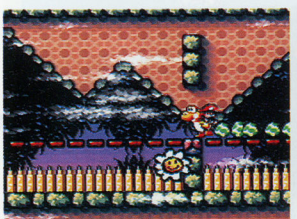
ジャングルのアスレチック

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

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



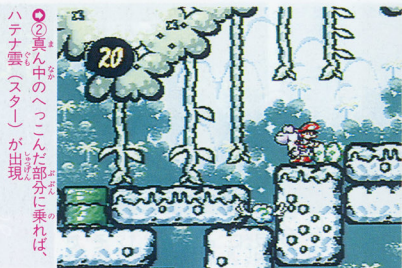
○このカニを倒せば、スペシャルフラワーが出現。タマゴを6個持って部屋に入ろう



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



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

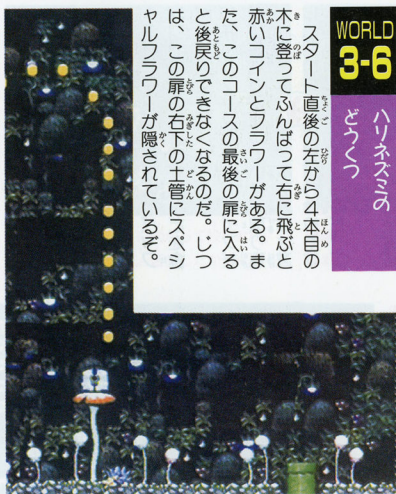


○真ん中のへこんだ部分に乗れば、ハテナ雲(スター)が出現

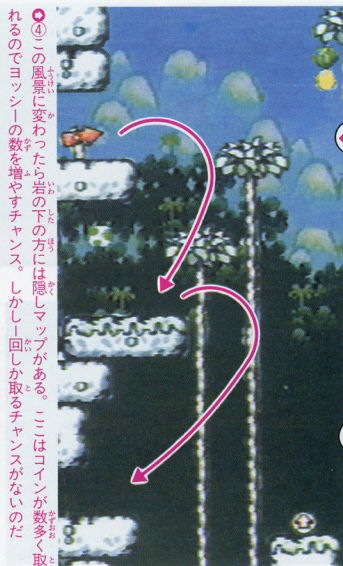
WORLD 3-6

ハリネズミのどろくつ

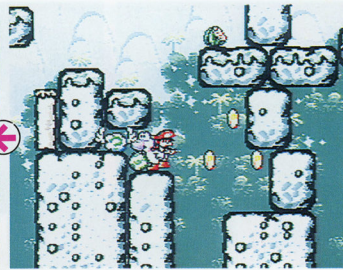
スタート直後の左から4本目の木に登ってふんばって右に飛ぶと赤いコインとフラワーがある。また、このコースの最後の扉に入るのと後戻りできなくなるのだ。じつは、この扉の右下の土管にスペシャルフラワーが隠されているぞ。



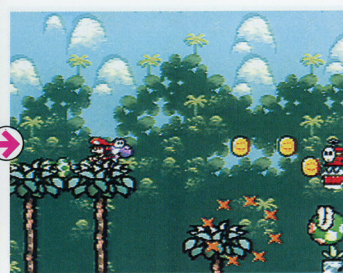
○問題の部分。コインを追ってくると、ついっかかり一方通行の扉に入ってしまうことも…。先に右下まで下りて土管の中のフラワーを取らないとゴール間際で100点を逃してしまう



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



○岩の横に行けばハテナ雲(アップ)が出現するので必ず手に入れよう



○本コースに戻って少し進んだところでUPを持った敵が飛んでいる

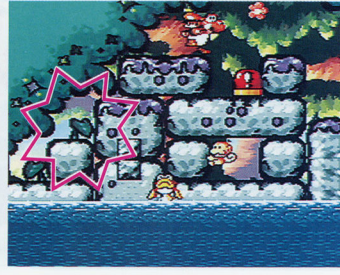
WORLD 3-7

おどろのすきなみすうみ

このおどろは、足場が悪くヨロシシーを思いつくように操作できない。しかもアイテムが見えにくい位置にあるのでつい見逃してしまう。

また、ハテナ雲にタマゴを当てて地面の中へ入れる場所がある。ここは、モーフィンでせんすいかなんかになって水中を探索できるのだが、1回しか入れないうえ赤いコインがあるので慎重にせんすいかんを操作していこう。ここ以外

①ハテナ雲にタマゴを当ててスイッチを出す、隠しマップに1回だけ入れる

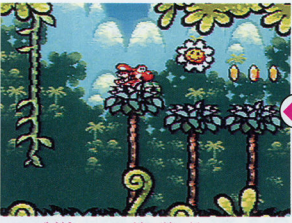


②この隠しマップには赤いコインがあるの必ず取り忘れないようにしよう

に、もう1つ隠しマップがあり、そこにも赤いコインやスペシャルフラワーが隠されている。しかしそこに行くためのハテナ雲は見つけにくいので注意。④。



③できるかぎり、赤いコインを持って上空を飛んでいてる敵を先に攻撃



④上空のハテナ雲(花の種)にタマゴを当て、隠しマップへと進むのだ

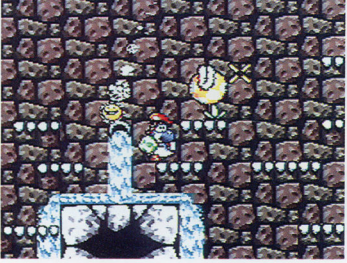
WORLD 3-8

ビッグバックウムのドカン

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



①ここで新たに覚えるテクニック。角②に注意してうまく反射させよう

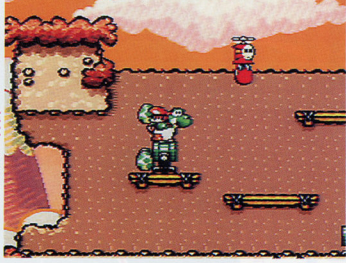


②バックンフラワーの攻撃はパターンが決まっているのでタイミングを読もう

WORLD 4-1

マリオでGO/GO/GO

食べてもタマゴにできないノコノコとバタバタが多く出現するコースだ。タマゴの調達は、バックンフラワーの吐き出す敵などを食べれば大丈夫だ。肝心のフラワーと赤いコインだが、道なりに進んでいけば取り逃すことはない。敵の攻撃は激しいもの、すべてがわかりやすい場所に配置されているのだ。ゴール前には、1UPもある。



①このステージ唯一の敵が持っている赤いコイン。タマゴで落として取る



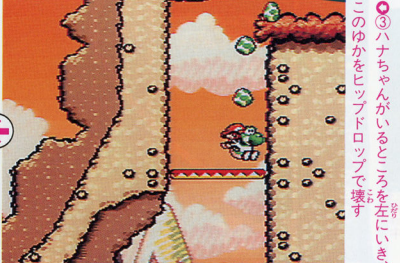
②赤いコインを取った左上のこの位置に、隠しハテナ雲(スター)がある

ワンポイントアドバイス

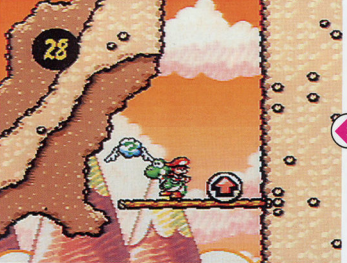
ゴール前に登場するハナちゃんも、踏まずにタマゴにしよう。踏んでしまうと、怒ってしまい手がつけられなくなるのだ。



③ハナちゃんは踏まないように。食べてタマゴにしよう



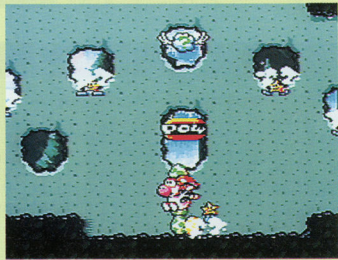
④ハナちゃんがいるところを左にいき、このめがきをピンポイントで探そう



⑤ここで、この位置に隠しハテナ雲(1UP)がある。帰りは、ジャンプ台を利用

ワンポイントアドバイス

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



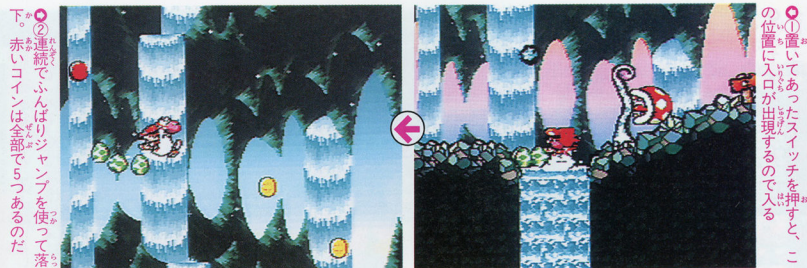
①ジューゲムが顔を出した瞬間にブロックを叩こう

WORLD 4-2

かへあな
ジューゲムのちか

再び、ジューゲムが大量に出現するステージだ。とにかく、壁穴から顔を出したものをじから食へまくってタマゴにしてしまおうがいチパン。タマゴの補給もできて、イヤなジューゲムの対処もできるので、一石二鳥というわけだ。さらに、ものかげに隠れていてマリノをさらっていく敵も登場。あらかじめ場所を覚えておいて、先手必勝していくように心掛けてほしい。あとは、敵に弾かれて穴の下に落とされないようにだけ、気をつけよう。

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



②連続でふんばりジャンプを使って落下。赤いコインは全部で5つあるのだ

①置いてあったスイッチを押すとこの位置に入口が出現するので入る



⑤土管の中は、カギと赤いコインを持った敵がいる。穴に落とさないように注意



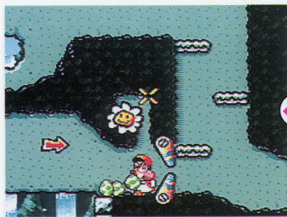
④ふんばりジャンプを使って、階段の下で土管の上へ移動。で、その土管に入るのだ



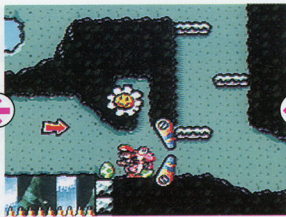
③②-で、ノコノコを吐き出す。細い通路の中に甲羅が入っていきフラワーが取れる



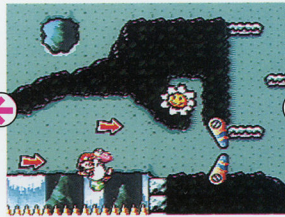
③③ノコノコがバタバタを口の中へ含み、この位置までくる。この位置が重要なのだ



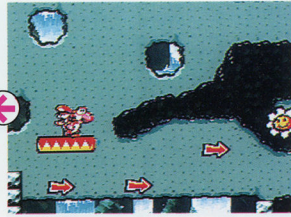
①あとはタマゴを上に向かって投げれば、フラワーが取れるのだ。苦労したかいがあった



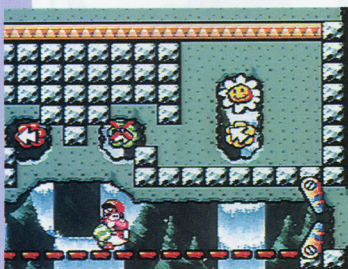
②連続でふんばりジャンプを使えば、この位置まで移動できる。タイミングが重要なのだ



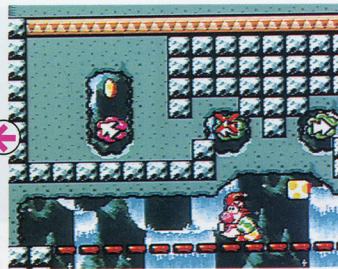
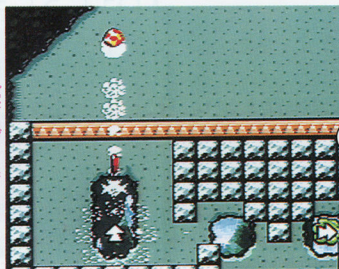
①リフトの右側から降りて、ふんばりジャンプを使いながら針山の上を飛んでいく



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



⑧タマゴが矢印の向きに飛んでいき、その先にある赤いコインが取れるのだ
⑧右側にあるフラワーも基本は同じ。矢印がこの向きどきにタマゴを投げればいいのだ。失敗は許されない



⑦矢印の向きがこのときにタマゴを投げると、ちょうどいい

WORLD 4-3

カウントゆか アスレチック

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

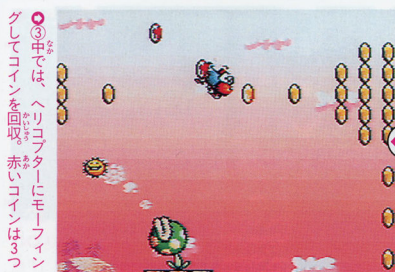
また、このステージには2つのゴールが存在する。これについては、後ほど説明するぞ。



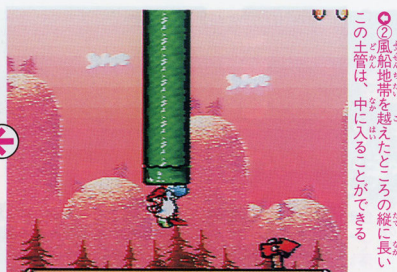
①スタート地点の上あたりに、赤いコインを持った敵。コインを下に落とすな



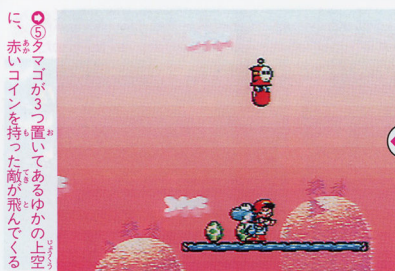
②風船は、ヨッシーの向いている方向に飛んでくる。これだけは、覚えてよう



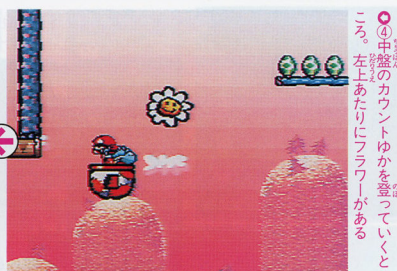
③ここでは、ヘリコプターにモーションをつけてコインを回収。赤いコインは3つ



④中盤のカウントゆかを登っていくと、左上あたりにフラワーがある



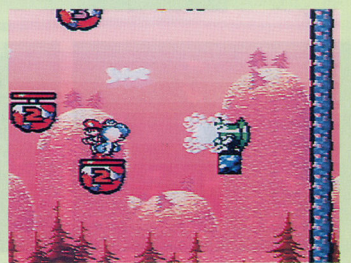
⑤タマゴが3つ置いてあるゆかの上空に、赤いコインを持った敵が飛んでくる



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

ワンポイントアドバイス

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



⑦乗っている間はゆかが消えないので平気



⑧-4、あとは、コインが消える前にバックフラワーを倒すだけ。スピードが命



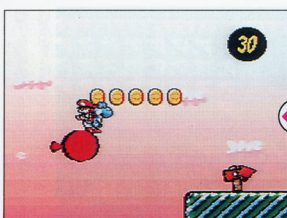
⑧-3、ジャンプしてタマゴを投げて赤いコインを持った敵を倒し、コインを下に落とす



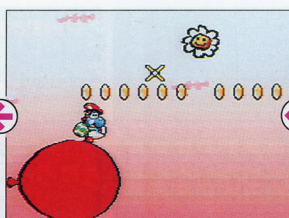
⑧-2、あらかじめタマゴを投げる向きをセッティングして、この位置まで一気に進んでくる



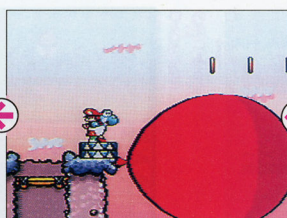
⑧バックフラワーがいるところで、上空に飛んでくる赤いコインを取る方法だ



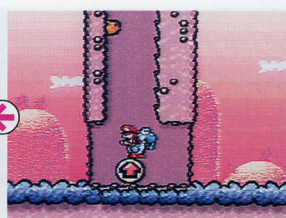
⑩そのまま風船に乗り続けるとうひとつのゴールが。ゴール前には5つの赤いコイン



⑨風船に乗って進む。あらかじめ照準をセッティングしておき、途中のフラワーを取る

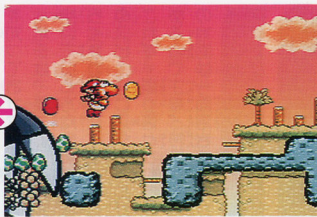
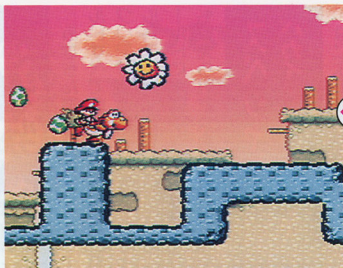


⑧ジャンプで風船に空気を送り込む。大きくならずに乗ることができるようになる



⑦ここまでくればゴールはすぐだが、この位置でジャンプ台を落として上に

②フラワーも一つある。ジャンプのタイミングをうまく使ってまはせはOK



①ワンワンの追撃をかわしつつ、赤いコインを取ろう。赤いコインは4つある

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

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

WORLD 4-4

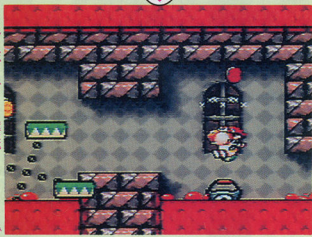
ビッグブチブチのとりで

ワンポイントアドバイス

①なんと、炎の中から飛んてくる火の玉は食べることができたのだ



②口の中に含んだ状態なら、もう火の玉は飛んでこない。これで安心



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

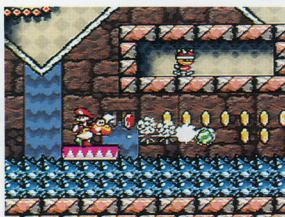
しかし、この下から飛んでくる火の玉は、食べることができてるのだ。火の玉を口に含んだ状態であれば、下から次の火の玉が飛んでこなくなり、ゆつくりアイテムが回収できるようになるぞ。



④ポロドーがいた地点あたりに、隠しハテナ雲（スター）が2つある。忘れずに



③この緑色のブロックは壊せる。うまく反射させて、赤いコインを残らずゲット



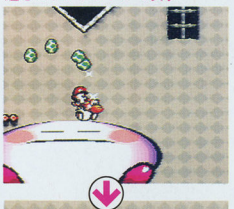
⑥トゲ山の上のコインは、タマゴを投げて取ろう。左端と右端に赤いコインがある



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

ボス ビッグブチブチ

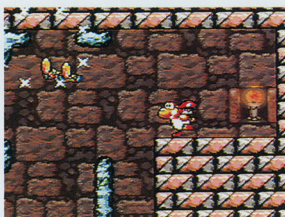
①なるべくビッグブチブチの中央付近をヒップドロップで攻撃



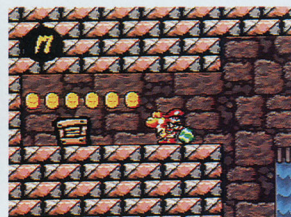
②分裂したあとは、片方に集中して攻撃を仕掛けよう

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

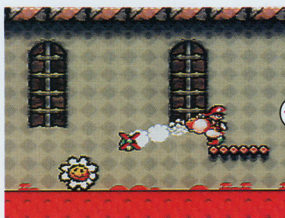
③ニヒヒはぐれば、タマゴでもOK



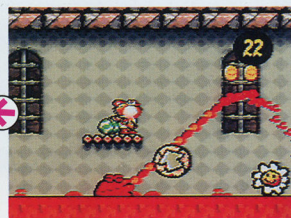
⑧天井付近の水色の壁を壊すと隠しハテナ雲（スター）がある。落下する前に取ろう



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



⑩炎がやんだらジャンプで右側に。あとはタマゴを使ってフラワーをとれば安全



⑨下にいる敵から吹き出される炎をここでやりすごす。あせてジャンプしてはダメ

難所難所で陽が暮れる…。そんなあなたに スベシヤルステージ100点攻略

みなさんお待ちかね！「100点」をクリアするのコースを100点満点でクリアすると登場する「スベシヤルステージ」。これはそれぞれのワールドに1つずつあって、いずれも鍛えられた技術なしでは進めぬ

スベシヤル1 バカイヌといわないで

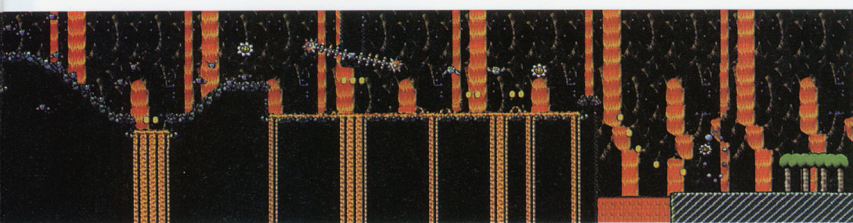
なによりもまず、ボチの操り方を知っておかないと話にならない。ボチは、乗っているヨッシンガ向いている方向に走りだし、しばらく進むと加速する。でも、ボチのスピードにスクロールがついてこれず、振り落とされる危険性もあるので注意。特にこのステージの地面は一面溶岩の海だから…。それから、段状の地形はキチンと跳び上がってくれるから安心。

① フラワーはタマゴ

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



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



③

ゴール

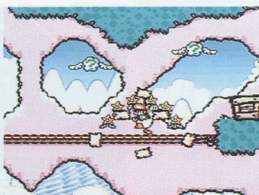
超高度の特殊の最後となるここでは、みななが挫折と絶望の日々を繰り返さぬよう特別に「スベシヤルステージ」の攻略をやっちゃおう。また、点数評価もあるのので、100点をとって友達に自慢だ。

スベシヤル2 いざバドキドキスイッチ

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

① 土管の中でスター

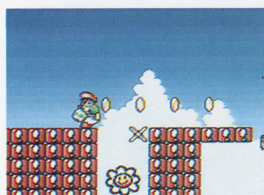
唯一の土管には進入可能。この中にはハテナ雲と木箱2つずつあり、すべてここにしかないスター入り。置いてあるタマゴはハテナ雲専用ではないので、余分に回収



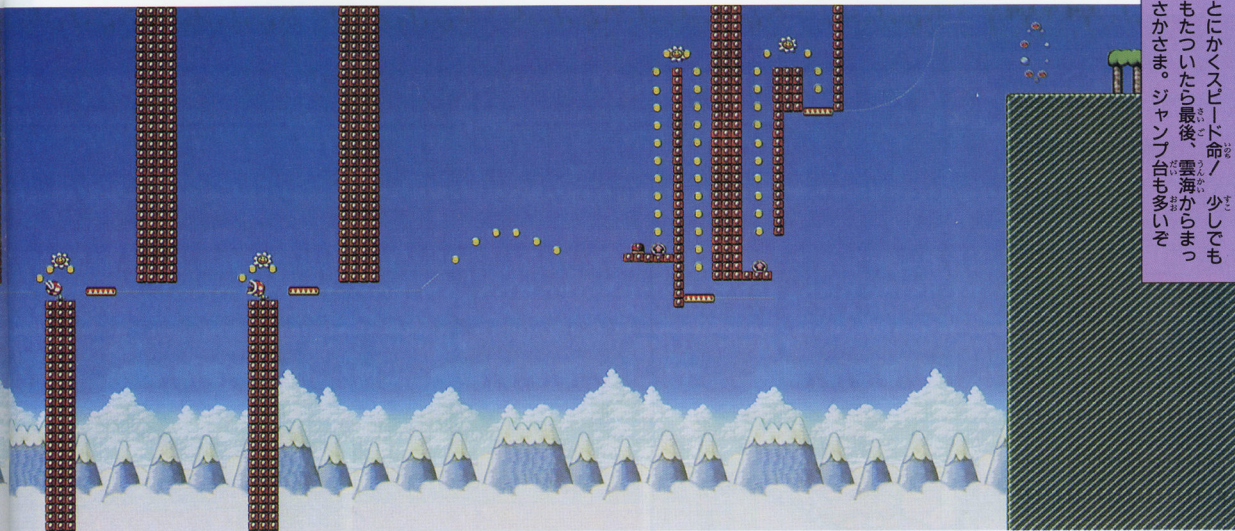
○このステージはほかにスターを取れるポイントがないので、ここを知らないと永遠に100点クリアはできないよ

② タマゴでフラワーを取る

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



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



③

④

ゴール

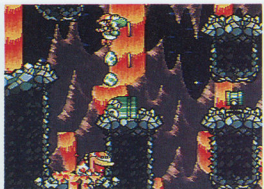
とにかくスピード命！少しでもたついたら最後、雲海からまっさかさま。ジャンプ台も多いぞ

うひゃー

ふのがんも
ポチさえいれば
あんらんさ

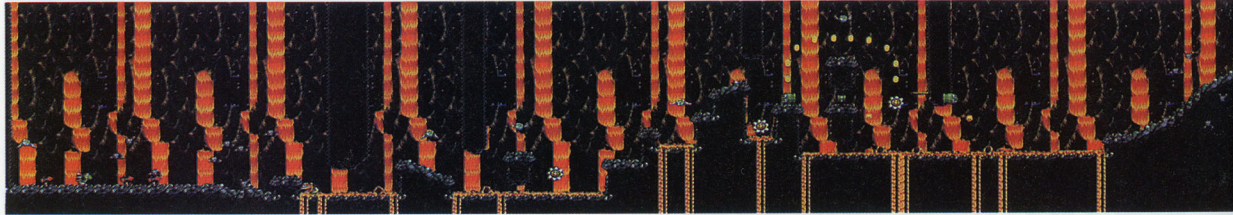


③ポチをこまかく動かす
トゲ付きバーが時計回りにぐるぐる回っている。ここは間をぬってポチを加速させて突破。その後、勝利の余韻にひたつてスワローに振り落とされるな。支点下の3枚は赤いコイン。向きを変え、いきがるポチを押さすつ取る。



④コインを取ったらまっすぐ降りないと、ポチが右往左往してしまって足元まで来ていない、なんてことになる恐れが

②キラーを踏んで上に
ポチは足元の地形に沿って進むので、スズン下に降りていってしまう。頭上には赤いコインが光っているの、ぜひ取りに行かねば、かといってジャンプで届く高さじゃない…。こんなときは敵を踏みつけ、反動で大ジャンプ。



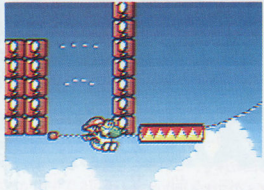
スタート

①

②

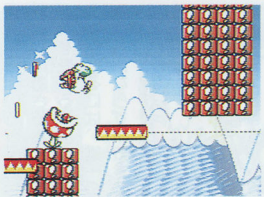
それゆせげ
ブロックきえる
そのまえに

④そのまま行ってしまうとブロックとコースターの間でヨッシーが通れるだけの隙間がなく、引っ掛かって落ちてしまう



ここはステージがステージだけに、どうしてもせつは詰まってブレイしがち。でも、最後の最後に引っかきがあつて、いったん待つて出現したブロックが消えてからでないと道が開けないんだ。緩急をつけるなんて、スルー作りだね。

④ブロックをわざと消す



④ボジャンプからの一瞬ふんばりジャンプは、Bボタンをポン、ポンという感じで押すとうまくいくよ。要はテンポだ

④ふんばりジャンプを使う
パワソフフラワーの周りはすべて赤いコイン。タマゴで倒してからまとめて取つては、どうしても時間が足りない。ここは小ジャンプ後、一瞬だけふんばつてジャンプの上を通り過ぎる。するとうまく3枚とも取れるはず。これが2回もあるので失敗せぬように。



① スタート

②

スペシャル3 もうやめておぼやまん

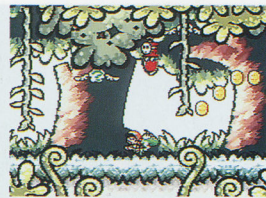
不安定な足場に立つヨッシーに、嵐のごく放たれるスイカの種ノリリノリと華麗にかわせ

やって来ましたスペシャルステージ3。敵の攻撃あり、隠し部屋ありで超ハード。タマゴも足りな



①いきなりハイホー

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



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

②隠し部屋入口

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



フラワーを目安にジャンプ。木箱のスタンプで30のはず

③隠し部屋出口

で紹介した隠し部屋を出ると写真の場所に着く。隠し部屋を通ってこないで左にチラッと見えている回転床に上っている階なら食入たりできない敵を切り抜けることになる、とつてもジャンプ



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

④おさるさん大量発生

ヨッシーの体重がかかると回転床を始める回転床に乗りながら進んでいく。もちろん簡単に抜けさせてくれるはずはなく、ジャンプして無敵のおさるさんのスイカの種攻撃を受ける。放り出されたマリオを助けるには、唯一の足場から飛ばねばならず半泣きつて感じ。



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

もうやめて~



⑤タマゴをためる

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



せっかくタマゴを手に入れたのだからうっぶんを晴らすべくまわりのおさるさんやハイホーにガンシぶつけちゃえ

とれたて情報

『ヨッシー』『ヨッシー』『ヨッシー』

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

中間リンクでスル!?

中間リンクを通ると特典としてスターのお守りが10増えるのは知ってるよね? それでここここではひそかに、とまごに取った赤いコインとフラワーの数字も記録されているんだ。だからちよっとハマルたときなど、残機さえいれればわざとミスしてやり直すなんて手段もあるわけ。

⑥ゴール前も気を抜くな

マップで見るとそうでもないけれど実際プレイすると難所の連続で万里の長城より長いのではないかと錯覚してしまう本ステージ。安息の地『シリア』の地面を目にした瞬間、張り詰めていた緊張感がはぐれ、一気に突っ走ってまいがらだ、ちよっと待ってこれ。ここには赤いコインを持つたハイホーが2匹いて、さらにゴールの奥にはフラワーがあるんだ。

おさるさん
カワイイかおが
たぐもむむ

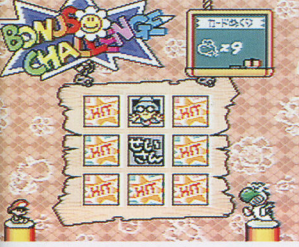
いつまでもミニゲームが

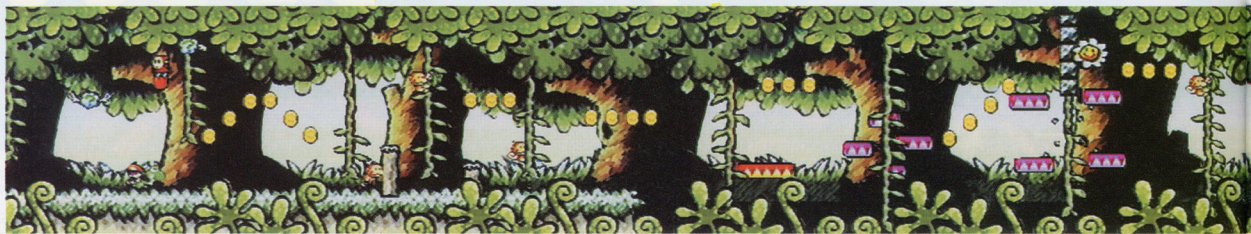
1ワールドすべてを制覇してクリアするとステージクリアのボーナスであったミニゲームがいくつかも遊べるようになる。獲得した賞品は残るから、攻略が一気に楽になるこうついでい。

ココに注目



ワールド1はカードめぐり、2はスクラッチ、3がくじびきなんだ

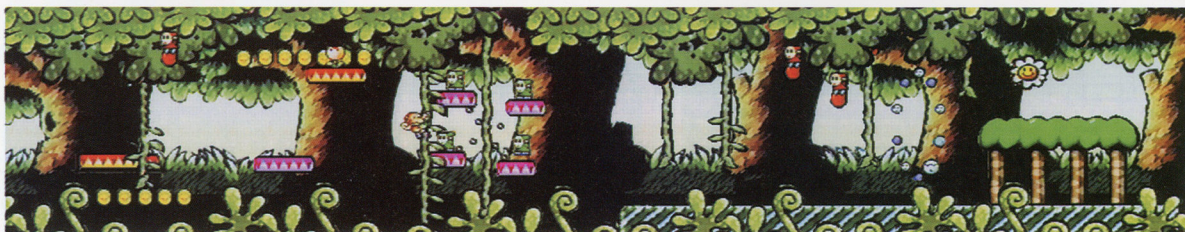




スタート

①

②



⑥

⑦

ゴール

⑥空中で赤いコインを

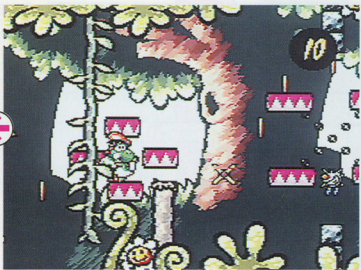
回転床の軌道には敵が控えている。そこへ赤いコインを持ったハイホーが飛来。こいつは従来とおり攻撃を受けるとコインを落とすのだけれど、こ存じのとおりこのステーションにはまともに地面がない。そのためジャンプして本体を舌でべロリ、落下するコインを空中ゲッパ。そしてそのままふんはうつてもとの足場に戻る。難しいけど、これができなきゃ100点はないのだ。

○写真の位置からタマゴを撃って、邪魔な敵をいっとはし、足場を安定させる

かかんにせめる



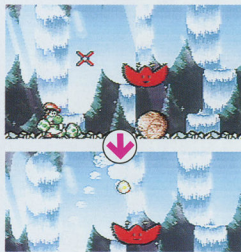
○ハイホーが空中で2回転したら逃げる合図だ



反射タマゴの秘密

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

○壁に反射して色が変わってるでしょ？赤以降はなく、4回まで反射する



コウモリとスイカの関係

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

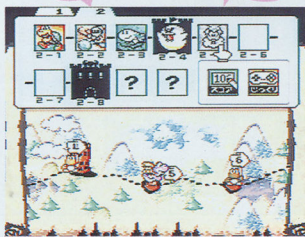


○ブツと種をぶつけてやるとすんなりスターを出す。たっぷりいただきー！

ワールドクリア後は…

最後を飾るのは、ワールドクリアの特典。1つは、ステージセレクト時に流れているBGMと同じ曲だけどワールドごとにパートが増えて、とんとんゴージャスになる。もう1つはタイトル画面。制覇したワールドにはヨッシー印の旗がたてられて、スベシャルステージを側点でワリアすると星も付く。

○最終のワールド6になったらどんな曲になるんだろうね、楽しみ



○タイトル画面を見ながら今までの苦労を思い出し、感慨にふけるのもオツ

星100でキミも名人



きんきゅうはつばいけって
緊急発売決定!

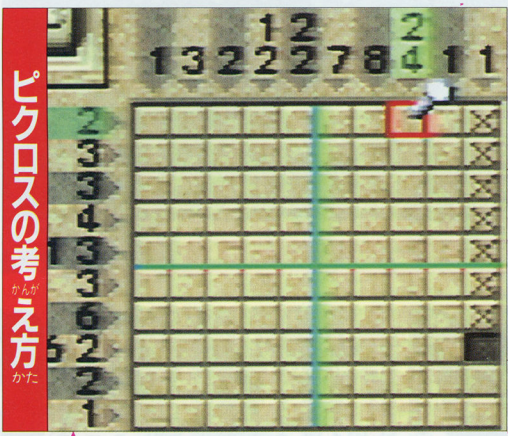


マリオの スーパーピンロ

がつ かはつばいよ てい にんでんどう えん
9月14日発売予定 任天堂 7900円

消費税別
8M + 8K RAM
マウス対応
バッテリーバックアップ
パスル

ピクロス
の
考
え
方



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

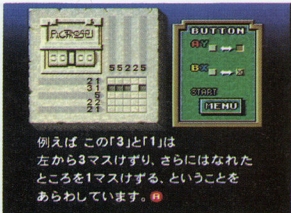
ヒント
数字(縦)
削るべきマスの数が縦のマス目に並んでいる順番で表示されている部分

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

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

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

GBで発売され、好評を得たパズルのSFC版だ。ヒントの数字を頼りにしてマスを削っていく、1枚の絵を作り上げていく、Marioと付くだけあってMarioが登場するキャラの絵も1部ある。また、全問題数は300問もある。また、SFCになつてシステムや演出などの細々とした部分で強化されている。そのため、GB版に比べてかなり快適にプレイできるぞ。

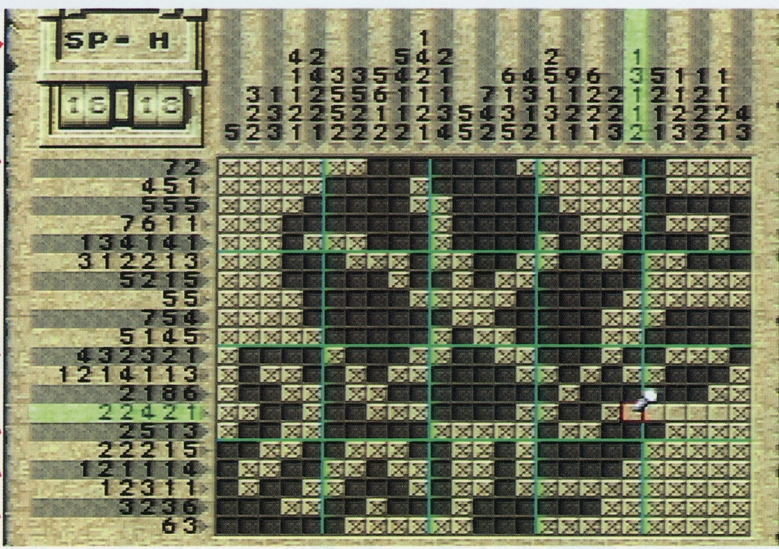


例えばこの「3」と「1」は左から3マスけずり、さらにはなれたところを1マスけずる、ということを示されています。

練習モードがあるので、すぐ基本ルールは覚えられます。初心者も安心していいよ

全300問！
縦横の数字をヒントに
絵を完成させていくパズルゲーム

今度
は
ド
で
か
い
25
×
20
も
!



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

にんぎょ

にんぎょ

正解がでけるとカラになる。この問題の正解はにんぎょだったようだ

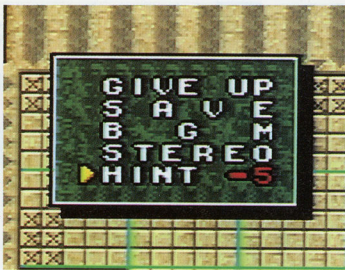
にんぎょが海に飛び込んで逃げてしまった。このようにアニメするものもある

NEWS1

時間を削れば使える
ヒントルーレット

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

なんとマイナスイ



ヒントはウレシイけど時間が減るのはツライ。行き詰まったら使ってみるか

NEWS2

マウスでもできる!
楽チンスイスイ操作

このゲームは、じつはマウスに対応している。左ボタンでは削りと決定を、右ボタンでは×印とキヤンセルをする。ピック(カーソル)の移動はマウス本体を移動するだけで行う。マウス操作に慣れている人にとっては、慣れている人にとってはかえって不便に感じてしまうかも。

NEWS3

なんとヒント数字を
赤エンピツで消せる

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



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

NEWS4

友達と協力する
ふたりプレイも可

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

NEWS5

ワリオのピクロスが
入っているのだ

レベルの1つをクリアするとタイトル画面でワリオの手が出てきて手招きをするようになる。その方向へ十字ボタンを押すとワリオのピクロスなるものが出現する。ワリオのピクロスはヒントルーレットなどといった軟弱なものは使えない。さらに間違えても教えてくれないので、ちよつとハイレベル。しかし時間制限がないのでじっくりやることができる。



手招きされる方に行くとワリオが、難しいものが多いが、超難解ではない



丁寧に説明してくれるワリオ。さすがワリオ。言うこともワリオく。こめん

試し置きモードがある

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

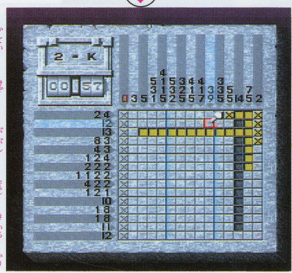
試し置きした後、STARTボタンを押して「END」を選択すると決定されるという仕組みになっている。その部分を消していえ、を消すだけOKだ。



STARTを押すと出てくるものの中の「START」を選ぶと...

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

決定が取り消し



仮定して削った部分や×印が黄色で仮表示される。確定も持ちも自由自在だ

サテラビュー版との違いは?

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



タイトルもしばしば変化して楽しませてくれる。絵の名前でも楽し

みたい
 知りたい
 遊びたい

VB

バーチャルボーイ

はつばいとうじつ
発売当日

秋葉原

しぽーと in



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

即、買ったたのめはどんなヤツ? 購入者徹底解剖!!



〇駅の近くに引っ越したゲーム館

取材店その①◆ラオックス◆
 店頭には、プレイ用に何台かゲーム機を設置。ビルはフ階建。各フロアごとにそれぞれメーリア商品が充実。年中無休。営業・10時~20時

ついに発売されたVB。前評判は前号で行った突撃レポートで、「買っつー」と聞いたところ、まだちよつと様子みてから」という答えが多かった。それでもなかには「立体がスゴイから買っつー」と言っていた人もいたが...さて結局、どんな人が買いにきたのだろうか? すっかりVBに情がうつってしまった。本当に売れるのかなあ、アッ!。そりゃもう、気になること気になること...。まじつ、実際にいって見てみよう。ということで発売当日、秋葉原へ取材にGO!! 場所は、秋葉原で3本のユビに入る有名な店、「ラオックス」と「ソフマップ」で、購入者にVBについてアンケートを行ったよ。

雨の中、はやる心を抑えて待つ



〇開店前から店頭と並び若者たち。一刻も早くVBがやりたいのだからなあ

雨の中、はやる心を抑えて待つ。開店前から店頭と並び若者たち。一刻も早くVBがやりたいのだからなあ。人混みの中、待つ人々の列が伸び、前の列が、前の列が、前の列が...

アンケートへ突入



〇みんな、早く引き受けてくれた

〇デモ機のところは必ず人がいるのになあ...

レジの横に、つきっきりで取材

7月21日(金)。この日は朝から雨に見舞われ、なんとなくやぐら雲田風が辺り一面を覆っていた(この時9時30分)。オオオ、雨ふりだぜ。なんで、この日に限って...。重い足をひきずり秋葉原へと向かう。車を降りるとほとほと歩いてきた取材班の目に飛び込んできたものは...。なんと、雨にもかかわらずラオックスの前に並んでいた若者たちだった。早速、S.M.I.C.N. フタガシリと並んでいるフロアAのレジ横で待機したVBはレジで販売された。開店と同時に若者たちがレジに向かう。そこでも数人の列ができ、前の列が、前の列が...

人混みの表情が険しくなってきた取材班のメンバー。そこで、ちよつとソフマップ部隊の様子を見に行こう。やはり、状況は同じのよう...。む何故だ。とあえすラオックスへ戻ることにした。18時を過ぎた頃、仕事を終えたサラリーマンが続々とやってきた。VBは子供向け...と思っていたので気にせずいたが、なんとガンガン買っていくのはないか。なかに「えつ、この人がゴウ」と思っほのおじさんどもとにか、ここのうしやうしやとアンケートを取りまくった。その後、時間も19時を過ぎ、お客さん減少。そろそろ引き揚げる時と判断し、取材を終了。お店を後にした。疲れた体にムチ打って編集部に戻り、アンケート集計。その結果、なかなか興味深いものが得られたぞ。ふふふ、気になるだろう。次のページからばっちり報告する。じっくり読んでくれい!

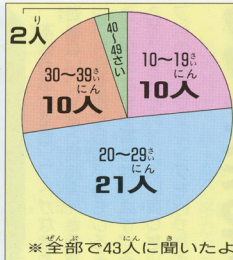
取材店その②◆ソフマップ◆
 1階はコンシューマ機がズラリ。中古・新品のパソコン販売もしている(ハードの買い取りもしている)。年中無休。営業・10時30分~20時

ソフトを店頭で安売りすることもある





新しいゲーム機は、発売日に買うことに意義がある



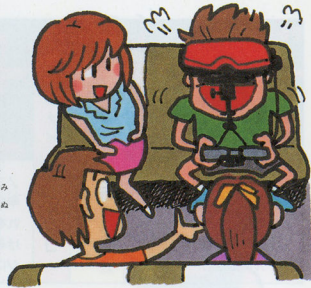
アンケート回答者年齢別

発売日は平日だったためか お客さんの年齢層が高かったよ

Q. どうして買おうと思った?

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

●VFの一番の特徴である「立体感」が「グー」という人が結構多くいたぞ。今までのゲームでは、やはりどんなに工夫をしても、絵がきれいになるか、視点が変更できるかといったものだった。デモプレイの前でも、「ひよー。マジで、立体に見える」と友達同士で騒いでる人がいたぞ。
●CFの大量放送により購買意欲を駆られた
みんな見たことあるかな?あのCFだけで、VFのおもしろさが見抜けるとはスゴイ。まだ見たことない人は左の写真を。キミに



●子供に言われた
この答えが多かったのは、年齢層が高かったせい。みんな、いそと、家で待つ子供のころへ帰っていったよ。うちのパパも買ったも家にいないや編集部にいる。
●旅行に持っていくきたいから
形がコンパクトでソフトも小さいから、移動中の車中や電車の中でもプレイできるな。でも、あの立体感のまま揺れたら酔いそう!
●ピンボールゲームがあるから
そのソフトは、「ギャラフティックピンボール」だ。ボールの動きがスゴクリアルな、立体をうま

●これかわるCF。
どう、おもしろそうでしょう。なに、わからない? えい、よく見るのだ!

○デモプレイ後ほとんどの人が立体に感動していたよ



く使ったソフトの一つだよ。好きなジャンルのソフトがあるだけでも欲しくなっちゃうね。
●新しいゲーム機は、発売日に買うことに意義がある
すっ…すい。筋金入りのゲームだ。キミに「ファミガ賞」をあげよう(笑)。かっつにつくたでなんの特典もない。
●今までにないソフトが出そうなので
●これから、多くのソフトが発売されると思うので、抜売のほかにハードにはない、抜売の立体感からくる感想だね。この立体を活かしたソフトがたくさん発売されることを祈ろう!

Q. 買う前にプレイした?

●全部の中で、半分ぐらいの人がVFをさわったことのある人だった。なるんだ、あんなにVFのおもしろさはやちなきやわからなくて言っただに、って思った人それは違うぞ。心だん、ハードを購入するとき、プレイしてから買うってそんなことはないはず。それが、買った人の半分がプレイしてんだ。それに、前に述べたとおり、子供のために買ったこととお父さんも、何人かいたことをお忘れなく。デモプレイの前で、「えーおしは「イェー」って言ってた人も結構いたけど、とにかくやってみな。きつと考えが変わるよ。」



全部で43人に聞きました			
発売予定ソフト人気ベスト10		同時購入ソフトベスト5	
1位	マリオクラッシュ(任天堂)	1位	レッドアラーム(T&Eソフト)
2位	バーチャルプロ野球'95(ケムコ)	2位	マリオステニス(任天堂)
3位	T&E ヴァーチャル ゴルフ(T&Eソフト)	3位	ギャラクティック ピンボール(任天堂)
3位	スペースインベーダー(飯籾)(タイトー)	4位	テレロボクサー(任天堂)
5位	V-テトリス(BPS)	5位	とびだせ! ばこボン(ハドソン)
6位	ワリオクルーズ(任天堂)	8位	ワリオの動き、周りの音が自然とすべて立体化
6位	バーチャルジョッキー(ライスタップ)	8位	ワリオの起りや周りの音が自然とすべて立体化
6位	バーチャルボウリング(アテナ)	8位	ワリオの起りや周りの音が自然とすべて立体化
9位	パーティカルフォース(ハドソン)	7位	ワリオの起りや周りの音が自然とすべて立体化
10位	インスマウスの館(アイマックス)	6位	ワリオの起りや周りの音が自然とすべて立体化

ソフトにハマって心が動くかもね

Q. VBといっしょに買ったソフトは?

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

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

同時購入1位は「レッドアラーム」だ!!

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



ワリオの動き、周りの音が自然とすべて立体化

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

Q. 発売予定ソフトで気になるものは?

2位	バーチャルプロ野球'95	1位	マリオクラッシュ
発売中	54800円	発売中	40000円
ケムコ		任天堂	

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

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

2位	マリオステニス	1位	レッドアラーム
発売中	48000円	発売中	48000円
任天堂		T&Eソフト	

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

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

緊急特報!! VB国際化近し

ラオックスのレジで、なにやら目立つ人たちがいる。そう彼らは見るからにぶおりなあ(外国入旅行者)だった。VBって、外国でもウフサになっているの? 味津々。幸い隣には通訳もいた。よし、ゲットだつ! ラッキーにもインバリュエーションのOKが。さあ、VB国際化の幕開けだあ!!

VB地球を半回転

「どこの国のかたですか?」
「ぶおりなあ(以下、ぶ)……ブラジルです。」
「日本に比べて、ブラジルのゲームの普及率はどの程度ですか?」
「ぶ……こりゃいやいけどね。僕たちの持っているゲームはすべて日本のものだよ。」
「子供だけでなく、あなたのよう大人も、プレイされるのですか?」
「ぶ……ええ。」
「VBってどうでも?」
「ぶ……売ってない。だからビツブリしたんだ。」
「買う前に1度プレイされませんか?」
「ぶ……自分で確かめたかったからね。」
「それでは、プレイされてからどのような感想をお持ちですか?」
「ぶ……い、いね。興奮する。」
「ぶ……だ、どの様なゲーム機をプレイされていますか?」
「ぶ……セガのゲームをやっているよ。初めに買ったゲームがセガだったんだ。ソフトは、25本くら

「いもっているけど、いずれもセガのゲームとかが、好きなのか?」
「ぶ……ええ。さつき探したけどないね。残念だよ。」
「今日は、どういったソフトをお買いもめになったんですか?」
「ぶ……「ピンボール」「ギャラクティック」「ピンボール」「マリオステニス」と、あと「ジョーティンクル」(レッドアラーム)。」
「それでは、このゲーム機はブラジル人にウケると思いませんか?」
「ぶ……ええ。」
「VBを持ち帰ったら、みなさんに勧めますか?」
「ぶ……そんなには勧められないな。高いからね。アメリカに入ってくるれば半分ぐらいの価格じゃないかな。みんなアメリカで買ったと思うよ。簡単にしても安く手に入るんだ。」
「アメリカではなく、ブラジルで売られたらどうですか?」
「ぶ……買うと思うよ。ゲームはおもしろいからね。もちろん日本より安くねはだけ……。」

「オキメ!!」
Brazilian

サテラビューステーション

攻略のカギは音声放送?!

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



ゲームに関することはもちろん、楽しいおしゃべりも聞きたいね

「BSゼルの伝説」のプレイ画面

主人公キャラは、ちゃんと君自身になっているのだ



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

8月6日からいよいよ始まった夏休み一番の期待作「BSゼルの伝説」。前作でも紹介していたのもうろん今頃はみんなプレイしているよね、「まだプレイしていない!」っていう人は、今回掲載する写真を見て考えを改めよう。

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

TOPIC1

「BSゼルの伝説」最新画面をキャッチ!

「BSゼルの伝説」イベント日程

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

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

今回の「BSゼルの伝説」音声イベントでは、イベントの上位入賞者30名と抽選の50名、合わせて100名にメモリーバックをプレゼント。抽選50名の応募の受け付けは8月28~31日と4日間だけだから、番組を忘れずにチェックして応募しよう。

TOPIC2

狙え!メモリーバック

連日続く真夏のなか、今日も元気に放送をお届けする「夏休み」の王様。今この「夏休みの王様」が一番ホットな注目番組として、一番「聞き耳を立てて」そう、誰が何と言ったって「任天堂ワールド」に決まってるよね。

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

土曜

ワイワイチェック



○「ワイワイチェック」は、スピードと観察力が勝負の世界だ

金曜

サテラQ



○日本の雑学博士は、なまはんかな知識では痛い目見るぞ

木曜

ワリオの森パーフェクトガイド



○近々全国選手権第2弾も行われる予定、さらなる高みを目指せ!

任天堂アワー

(毎週木曜・土曜 18:20~18:40)

「BSゼルの伝説」のプレイ画面

主人公キャラは、ちゃんと君自身になっているのだ

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


TOPIC2

今、一番ホットな20分番組がコレ!

おてがみプリーズ

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

ハガキのあて先 〒100 東京都港区東新橋1-1-16 F T S事務局



サテラQにようこそ。前週の宿題には応募してくれたかな? 前週、応募しなかった人は今週応募してね。待ってるよ。

○ゲームで遊んだあとは、ハガキをもって参加する。これが正しいサテラQなのさ

参加するほど楽しい

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

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

PROGRAM
夏休み特番
一気読み!

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

現在の「夏休みの王様」の番組編成は8月31日まで。この半月、しっかりと楽しもうね!

データ放送のしくみ

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

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

一日のデータ放送の流れ(例)

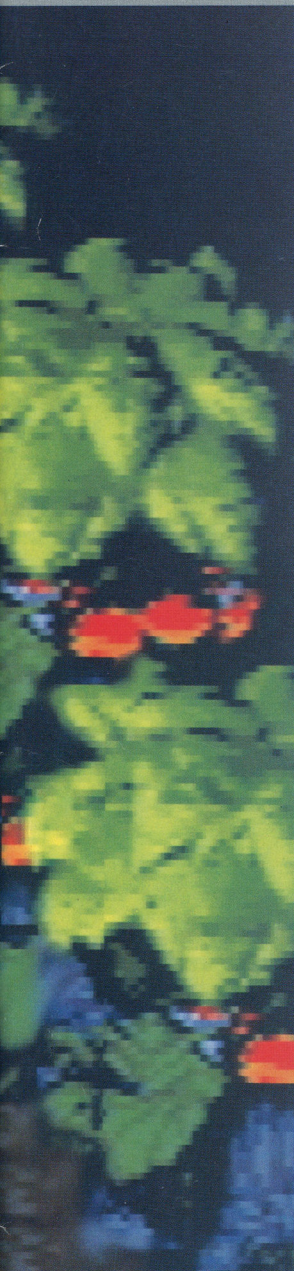
12:00	ゲーム取説マガジン
13:00	ゲーム
16:00	夏休みの王様
19:00	ゲーム
21:30	取説マガジン
21:30	マガジン
24:00	ゲーム
25:40	取説マガジン
25:40	メディア〜
26:00	ゲーム

データ放送リリース状況 8/13(日)~8/26(土)

8/13(日)	8/14(月)	8/15(火)	8/16(水)	8/17(木)	8/18(金)	8/19(土)
8月13日のゲームのラインナップは、「ぼにっくボンバーW」『超導入2』『ビッグ撃パスロ〜』などだ。また、18:00からは「BSセルダの伝説」の第2話が放送される予定だ	今日から配信される予定の「学校であった怖い話」は、今ももっとも旬なデジタルホラー。ちよど今日9話が放送予定の「百物語」と合わせて、真夏の恐怖体験2連発!	サテラビューオリジナルゲーム「ピコピコバイエーツ」以下、「怒たま乱太郎」常勝麻雀天牌」などが配信。さらに、「忍者龍剣伝〜巴」のお試し版が登場する予定だ	以前「ゲーム虎の大穴」の「クロノ・トリガー」の特集のときに放送された3つの「特別編」が再放送される。「クロノ」ファンはもれなくチェックするべし。時間は14:30からだよ	オタクマンフリークお待ちかねの「オタクマンピューター」は本日24:00以降、放送終了までに計4回放送される。マガジンのなかでも今一番の注目番組だぞ! 見逃すなよ!	本日より、サテラビューオリジナルゲームの「うまたろう大冒険」が配信される。市販のものとは一味違う、オリジナルゲームを堪能しよう。そのほかには「百物語」第10話など	「ハーメルンのパイオリン弾き」のほか、配信されるゲームのラインナップには、それほどの変化なし。昨日からの「うまたろう」は引き続き登場。やり逃した人はチャレンジ
8/20(日)	8/21(月)	8/22(火)	8/23(水)	8/24(木)	8/25(金)	8/26(土)
日曜日、誰が何といっても「BSセルダの伝説」に決まり! 今日、第3話が放送されるぞ。音声放送との連動番組だから、放送開始の18:00からはサテラの前でスタンバイ	「らんま1/2奥義邪暗拳」『キャラバン・シュティング』など、今週からゲームのデータがリニューアル。レギュラーものと合わせて、バリバリプレイしちゃうのーだー!	火曜日のマガジンは、「リリー劇場」のまんが版の新データが登場。実写のEGさとはまた一味違った、シュールな大人の味。24:00以降は、この番組のために空けておこう	今週は、「実戦麻雀必勝法」『ビッグ撃パスロ〜』向け、ちよっとアダルト向けのソフトも充実。アクションなどもいけど、たまにはこういうゲームもよかったりするよね	木曜日の「メディアチンパンジー」は、言わずと知れた「オタクマンピューター」だ。「百物語」の再放送など、今日はマガジンタイプの番組を受信するのがよさそう	24:00以降の「メディアチンパンジー」。金曜日の内容は、街のあらゆる情報を提供する街マガ。噂ハンターとしての使命を忘れがちな昨今、初心に帰って情報拾得で...	今日も、ゲームデータの内容は昨日とほぼ変わらない。稀い話百物語、は8話と9話の再放送だ。こんな日は、レギュラーゲームにハマってみるのがナイスな選択! というもの

スーパーファミコンアワー 週間スケジュール 8/13~8/26	日	月	火	水	木	金	土
	夏休みみの王様						
16:00	00 狼が来た!	00 月曜ワイド	00 火曜ワイド	00 水曜ワイド	00 木曜ワイド	00 金曜ワイド	00 土曜ワイド
	05 狼合しげる 浜崎あゆみ	05 伊集院光	05 爆笑問題	05 ししまんず 鈴木紗理奈	05 爆笑問題	05 松本梨香 三重野瞳	05 爆笑問題
17:00	00 サバチー・カレッジ	17:20 ヒット・ギャング	17:20 ヒット・ギャング	17:20 ヒット・ギャング	17:20 ヒット・ギャング	17:20 ヒット・ギャング	05 爆笑問題
	05 タモリ	50 月曜ワイド	50 火曜ワイド	50 水曜ワイド	50 木曜ワイド	50 金曜ワイド	50 土曜ワイド
18:00	00 夏休みの王様 ゲームスペシャル	00 虎の大穴 1	00 虎の大穴 1	00 虎の大穴 1	00 虎の大穴 1	00 虎の大穴 1	00 虎の大穴 1
	20 ソフトハウス・アワー	20 ソフトハウス・アワー	20 ソフトハウス・アワー	20 ソフトハウス・アワー	20 任天堂アワー	20 任天堂アワー	20 任天堂アワー
曜日別番組内容詳細	「ゲームスペシャル」期待の「BSセルダの伝説」は、13日に第3話が放送される。日曜の18:00~19:00は、テレビの前から離れない!	「月曜ワイド」ラジオ番組は得意という伊集院光のゲーム観に、興味津々「ソフトハウス・アワー」ハドソン担当の月曜日は、イッツ・ダク「虎の大穴」なのだ	「火曜ワイド」奇妙な企画も要注目。爆笑問題ワイド。2人のトークは今日も大爆笑する! 「ソフトハウス・アワー」ドラクエ情報知りたきゃこれを聞け!	「水曜ワイド」そろそろ番組になじんできた3人。トークの掛け合いも聞きごたえあるぞ「ソフトハウス・アワー」スクウェアの最新情報はココに集まる	「任天堂アワー」木曜日は「ワリオの森パーフェクト・ガイド」。全国大会の予定も近付いているので、ここ二十分修行して大会に備えるのだあ!	「金曜ワイド」唯一女の子だけで送りする、金曜ワイド。松本梨香と三重野瞳の声に聞きほれたいとゆー、そこのキミはかかさずチェック!	「土曜ワイド」世界最強のスーパーエクスロード! マイツァイドル。名紀ちゃんに従え! 「任天堂アワー」今週もまちがい探しワイワイチェック!

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



夏の
任天堂
Nintendo

まるごと攻め略ブック