



東京ゲームショウ速報 任天堂の新戦略が続々明らかに!

Nintendo DREAM

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年1月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第20号(通巻100号)

©1996 Nintendo Original Game ©SEGA ©SONICTEAM / SEGA 2002,2003

みんな、ありがとう! ニンドリは
創刊100号
を迎えました!!

バテシ・カイトス
ジャイアントエッグ
~ビリー・ハッチャーの大冒険~

攻略本に
載ってない?
クラスマックス攻略!
ティルズ オブ シンフォニア

牧場物語 ウンダフルライフ
働きざかりの30代を応援!

PSO
サウンドトラック

ファシタシースター オシライシ

全10曲
30分収録

100号記念特別付録

2003
vol.100
11/6
CD付きで
490 YEN

メモリーカード用
特製シールもついてます!

速報!

マリオ&ゼルダ
ビッグバンドライブ



NINTENDO
GAME CUBE.



見ゆる 西星。 ジパングの元氣

「あの天外が出るなんて絶対うそだと思ってた。だから余計感激!」28歳会社員
「我が人生、最大、最高のRPG『天外魔境II』。ついにこの手に!!」25歳フリーター
「僕は中学生。でもおやじがやっているのを見てすげえと思ってた!」15歳中学生
「音楽が久石譲さん、ナレーションは岸田今日子さん!すごい!」19歳専門学校生
「卍丸、はまぐり姫、やっと会えるな!」22歳学生

皆様の熱いご声援にこたえて「天外魔境II」堂々復活!

天外魔境II 壱世紀拾弐



HUDSON®

本社 〒062-8622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン 東京 〒104-8446 東京都中央区築地4丁目1番17号 銀座大野ビル TEL 03-3542-4622 FAX 03-3542-4623
ハドソン ホームページ <http://www.hudson.co.jp/>

PlayStation[®] 2



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 MANJIMARU

●"ゲームキューブ"
●"プレイステーション2" 好評発売中!!

価格4,980円

(税別)
初回製造分限定

PS2版ピクチャーレベル仕様
GC版広井王子完全監修『天外魔境』覚醒之書付き

tengai.jp

魔境 覚醒 計画

GAME BOY ADVANCE®



NARUTO

このはせんき
木ノ葉戦記

こうひょうはつぱいちゅう
好評発売中!

きほうこうりかく
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

■ゲームジャンル：シミュレーションアドベンチャー

■対応機種：ゲームボーイアドバンス

■プレイ人数：1～2人

NARUTO ナルト
忍者全開! 最強忍者
大結集
こうひょうはつぱいちゅう
好評発売中!!
きぼうこうりかく
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

GAME BOY ADVANCE.
絶好調の忍者活劇アクション!
TOMY
NARUTO
大結集
©岸本斉史・TOMY・集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY

ナルトかサスケを選んでプレイ!
おなじみのキャラクター豊かな必殺技も再現!
かく各キャラクターの個性
かくさくせんき
豊かな必殺技も再現!

大人気!!
ボリュームたっぷりのストーリーと
大迫力の忍術チームバトル!!

忍の世界を満喫する、
ゲームシステム登場!

キャラを選んで、
夢のチームを組める!

1度クリアすると、約20人以上のキャラ
からチーム編成できるぞ。また、原作の
バトルを再現したり、原作にはない
ドリームマッチが実現できる!

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ
© 2003 TOMY

特報! ゲームキューブ第2弾 がやってくる!
こんどの「激忍!」は真剣勝負の大乱戦だ!

NARUTO ナルト-
激闘忍者大戦! 2

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・びえろ
© 2003 TOMY

『マリオゴルフ』攻略本 データ満載で10月10日ごろ発売



トーナメントに勝つための
全108ホール完全攻略!!
ミニゲーム&ショートコースも徹底解説!!

ショットに関するあらゆるデータを検証

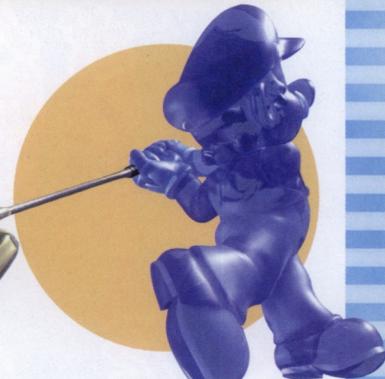
ボタン2回押しで打てる「かんたんショット」と、ボタン3回押しの「テクニカルショット」の打ち方から説明し、雨、風、ライなどのさまざまなシチュエーションの違いによる、ショットの

変化を詳しく解説。正確な飛距離と方向性を理解することで、思ったとおりの位置へのショットが打てるよう！コアを少しでも縮めることができるヒントが満載だ。

マリオゴルフ ファミリーツアー

B5版 80ページ 10月10日ごろ発売 950円

『マリオゴルフ』の最新作となる『マリオゴルフ ファミリーツアー』の攻略本がもうすぐ発売となる。トーナメントに勝ち残るために全ホール完全攻略で、ミニゲームやショートコースまで徹底的にフォロー。ある条件を満たすことで出現する、キャラクターやコースなどの「隠し要素」も余すところなく掲載されている。攻略のメインとなる「コース攻略」では、全ホールの全景がパッチャリわかるコースマップのイラストを書き起こし、各ホールごとにポイントとなるショット位置が示されている。少ない打数で効率よく回れるようになっているのだ。



↑ゲーム中に登場する隠しキャラクタの入手法や、スターキャラとの比較もパッチャリ



↑クラブ別による飛距離の違いも検証している



↑不気味な雰囲気が漂う「クッパキャッスル」も攻略。難解なコースもボイント解説

全コースのポイントをマップを用いて解説

当然のことながらすべてのコースを攻略。効率よく回れるように、独自の攻略チャートを作成し、各ホールごとにポイント別に攻略。ポイントとなるショット位置から、どの方向へ、どの

くらいの距離を飛ばすべきかをアドバイスしていく。グリーンに関しても、マップ上に矢印を入れることで、グリーンの傾斜や転がり具合を一目で確認できるようになっているのだ。

2003
11/6

Nintendo DREAM vol.100

Cover Design 大槻 千鶴子

CONTENTS

特 集



おかげさまで
ニンドリも
ついに100号！

ニンドリの明日
ついに発表！

サントラCDを
聴きながら
読もう！

今後の経営方針を
岩田社長が発表！
そして、あの
「ポケモン赤・緑」
がなんと…！

次号はDVDだ！

19

ありがとう！創刊100号

22

●桜井政博さんと語る、ゲーム雑誌のこれから座談会

27

●「どうぶつの森e+」ニンドリくんデザインコンテスト結果発表

中裕司さん&サウンドスタッフのインタビューも！

6

ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレビューション

スクープもりもり！2大イベント速報

114

●2003 東京ゲームショウ ニンドリ最速レポート

126

●マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ 热狂レポート

新作ソフト・攻略&情報ページ

繁栄世界
テセアラ編へ

いろんな楽しみを
探してみよう

スライムの
必殺技が判明！

アクション紹介

斬新なシステム

ボスバッカン登場

30

テイルズ オブ シンフォニア

42

牧場物語 ワンダフルライフ

57

スライムもりもりドラゴンクエスト 韻譯のしづぽ団

60

ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険

64

バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

96

マリオゴルフ ファミリーツアー



特別付録

創刊100号プロジェクト第1弾 Phantasy Star Online サウンドトラックCD

連載企画

84 ●任天堂の質問箱

120 ●ニュースのページ・ニンドリスクランブル

108 ●ドリームキングダム

106 ●ドリテク鮮果場

90 ●どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ

58 ●ニンドリランキング

122 ●ランキング研究所

124 ●NEXT 2 WEEKS

125 ●GC&GBAソフト発売スケジュール

83 ●読者プレゼント

49 ●ニンドリ学園 COLORS

73 ●ゲームソフトファンクラブ

88 ●すすめ！天任家族 by はやのん

78 ●マッスルの閻錠

53 ●デス仙人の教えてあ・げ・る

121 ●みすずリンクのNewsDREAM

54 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渢豊

55 ●お宝ゲーム 古tion

80 ●Vol.97 当選者発表／マッスルアンケート

92 ●ポケモンコロシアムへの道

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

発 行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

編集・広告 (株)アンビット

〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ/ambit 2003 禁無断転載

GC ニンテンドーゲームキューブ

あ R:レーシング エヴォリューション 71

か あつまれ!! メイド イン ワリオ 124

カイジウの島～アメージングアイランド～ 118

ガチャフォース 68・116

Killer 7 116

さ 式神の城 II 72

ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険 60・124

007 エブリシング オア ナッシング 119

ソニックヒーローズ 66・118

た 大乱闘スマッシュブラザーズDX 107

テイルズ オブ シンフォニア 30・106

天才ピットくん グラモンバトル 100

どうぶつの森e+ 90

ドリームミックスTV ワールドファイターズ 117

は バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海 64

ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレビューション 6・118

ポケモンコロシアム 92

牧場物語 ワンダフルライフ 42

ポンバーマンラン2 ゲーム史上最大のテーマパーク 104

ま マリオゴルフ ファミリーツアー 96

メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス 117

メダロット BRAVE 69

レ レッスルマニアXIX 71

ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン/トーナメントブルームーン 116

ロックマンX コマンドミッション 116

GBA ゲームボーイアドバンス

あ ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密 118

か ガチャステ！ ダイナイデバイス2 フェニックス/ドラゴン 70

逆転裁判3 116

キングダムハーツ チェインオブメモリーズ 118・124

さ スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしづぽ団 57・118

ソニック バトル 67・118

た 探偵物語Q ~名探偵はキミだ!~ 72

伝説のスターF 107

な NARUTO-ナルト-木の葉戦記 102

は バズ!にん~うみにんのバズルでむ~ 72

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 114

ポケットモンスター ルビー・サファイア 92

ポンバーマンジェットアーズ ゲームコレクション 124

ま マーメイドメロディ びちびちピッチ 124

魔探偵ロキ RAGNAROK ~幻想のラビリンス~ 124

GBA ゲームボーイアドバンス

あ ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密 118

か ガチャステ！ ダイナイデバイス2 フェニックス/ドラゴン 70

逆転裁判3 116

キングダムハーツ チェインオブメモリーズ 118・124

さ スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしづぽ団 57・118

ソニック バトル 67・118

た 探偵物語Q ~名探偵はキミだ!~ 72

伝説のスターF 107

な NARUTO-ナルト-木の葉戦記 102

は バズ!にん~うみにんのバズルでむ~ 72

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 114

ポケットモンスター ルビー・サファイア 92

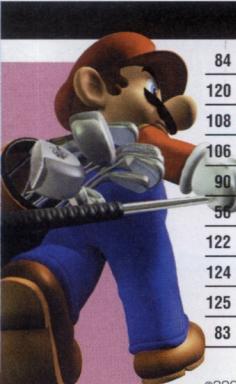
ポンバーマンジェットアーズ ゲームコレクション 124

ま マーメイドメロディ びちびちピッチ 124

魔探偵ロキ RAGNAROK ~幻想のラビリンス~ 124

ワイヤレスアダプタ登場！

2004年に発売予定のGBA版「ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン」は、数メーターの無線通信が可能なワイヤレスアダプタ同梱で4800円！→114ページ



Nintendo
DREAM

創刊100号プロジェクト第1弾

Phantasy Star Online Episode III Special Edition

100

100

付録
音楽CD
おん
がく

スペシャル運動企画

極上

ごく

じょう

ニンドリ史かつてない超豪華・
連続付録の第1弾は、セガのネット
ワークRPG『ファンタシースター
オンライン』(以下PSO)の先行
サウンドトラック!!! ファンはも

「ジャイアントエッグ」ボナストラックを含む

全10曲計31分

感動と興奮の
豪華収録

付録音楽CDはP17にあるよ!

TRACK 1~6 ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレビューションより



PHANTASY STAR ONLINE III C.A.R.D. Revolution



世界屈指のオーケストラ
フルシャワフィルハーモニー交響楽団による
壮大なテーマと、華麗なステージBGMの数々!!

天上の音楽を思わせる、生オーケストラならでは
の壮大で重厚なメインテーマは圧巻。また、ゲーム
音楽としては異例の長尺で聴かせるステージBGM
も新鮮。聴いたら絶対『EP3』を遊びたくなる!

ゲームの発売前に感動のサウンド体験!!

サントラCDを 味わおう!

ちろん、これまで『PSO』を知ら
なかつた人も、一度このCDを聴け
ば、『PSO』の世界に引き込まれ
ること間違いなし!! 魂がくがくも
のの極上サウンドをお試しあれ！

TRACK 7~9 ファンタシースターオンライン エピソード1&2より

熱いヴォーカルが胸を打つオープニング&エンディング

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I&II Plus

もともとサウンドの評価も高い『PSO EP1&2』からは、オープニングとエンディングのいいトコ取り。果てしない広がりを予感させるオープニングテーマは『PSO』サウンドの象徴的存在だ。2つのエンディングはともにせつないヴォーカルが心に沁みわたるバラード調の名曲!!



Bonus TRACK

ジャイアントエッグ
～ビリー・ハッチャー
の大冒険～より



主人公ビリーの元気でわんぱく
なイメージが、そのままテンポの
いいテーマソングに！ わかりや
すぐ遊び心のある歌詞（英語だけ
どね）は、知らぬ間にハナ歌を歌
っちゃうほど!!



ニンテンドウ64発売の12日後に発行した創刊準備号。N64の生みの親である竹田玄洋さんのインタビュー記事を掲載。また、巻頭記事ではアイドルの中森友香ちゃんを起用し、ハードの魅力を伝えた。すべての文字にはルビ（ふりがな）もなく、一見大人向きのように見えたが、少年向きとも思える内容のマンガも掲載していた。

はつ かいがい
初の海外オーケストラレコーディングを実現した

ソニックチーム なかゆうじ 中裕司さんスペシャル インタビュー



本誌でももうすっかりおなじみとなった中さんが、今回は『PSO』シリーズ生みの親としての登場です。ワルシャワフィルの収録現場の雰囲気から、気になる新作の情報まで、たっぷり聞いちゃいました。

世界最高峰の楽団とホールで 極上のゲーム音楽を演奏

中さんの前回のインタビューで、初めて『PSO EP3』の曲を聴かせてもらつたとき、とても感動してしまつて。それが付録CD企画のきっかけになつたんですよ。今回ありがとうございます。

—— いいえ？ 130人くらいの本格的なオーケストラですかね。

—— たしか、ポーランドに行かれたのは今年の2月？

中 そうですね。僕、このとき地球一周してゐるんですよ。

—— ええ？ 地球一周って…、観光で？

中 いえいえ、もちろん仕事なんですけどね（笑）。まずはサンフレンシスコのGDC Conference（Game Developers Conference）でやつたGDCカンファレンスで、世界中のゲーム開発者が集まつたイベントに出席した後、ポーランドへドイツ経由で入つたんですよ。そこでレコーディングをやつたあと、イギリスのロンドン経由で戻ってきたといつう…。

—— お疲れ様でした（笑）。でもなぜまた、ワルシャワフィルハーモニック・オー

ケストラにお願いすることになったんですか？

中 今回の『PSO』で、ボーカルにどうしてもボイソブランが欲しかった、というのが最初のきっかけなんですよ。（編注：今回の付録CDはインストバージョンでの収録）白本とか、あとイギリス、アメリカもなんですが、理想的な声の人がなかなかなくて。北欧のほうでボーカルだけ録ろうかっていう話もあつたんですけど。

—— 前作でもオーケストラは使っていまますよね。

中 前回は東京のスタジオで、40人編成くらいのオーケストラを録つたんです。ボーカルはロンドン在住の女性アーティストだつたので、ボイスだけ別に録りに行つたんですよ。

—— そuddtadnすか。ka

中 前作が女性だったということもあって今日は男性で、しかも澄んだ声で…、ならボイソブランがいいね、っていう話になつて。いろいろ探しているうちに、びつたりの人がポーランドにいたんですね。

—— そこでポーランドが出てきた？

中 そうです。そのときせっかくだからオーケストラと一緒に録ればいいんじゃないかなって。でちょうど、写真にも写つてる天野正道さんという方を通じて、ワルシャワフィルにお願いすることができました。天野さんはワルシャワフィルの常任指揮者なんですよ。

—— すごい経験をお持ちの方みたいですが…？

中 そうですね。最近の日本のアニメ界なんかとも関係が深いようです。

—— それにしても、ワルシャワフィルといえば世界的に有名な、し

中裕司さんプロフィール

1965年大阪府生まれ。84年にセガ入社。全世界で累計3200万本を売り上げた「ソニック」シリーズを筆頭に、多くのヒット作を生み出し続け、最新作『PSO EP3』、「ジャイアントエッグ」ではプロデューサーを務める。ソニックチーム社長とセガの開発本部長を兼務し、ますます多忙な毎日の様です。

しかも国立の楽団じゃないですか。ぜいたくですよね～！

中 最初はやっぱり、ひとつのゲームにポーランドの国立の楽団の方々にこれだけやっていただくというのは、自分でお願いしておきながらも、本当にいいのかなあ、という気持ちもありましたね。

—— そうですね、やっぱり。

中 いまはわりと日本の業界ではオーケストラを使いたいときに、天野さんがワルシャワフィルを使えるということで一番みたいですね。ワルシャワフィルは日本でいうNHK交響楽団のような存在なんですが、コスト的にも安くあがることもあって。もちろん旅費だけでもけっこうかかるんですけど、それを差し引いても余りあるレベル

ボイソブラン…変声期前の少年の高い声によるボーカルやコーラス。トライアル版のオープニングで一部が聴けるよ。天野正道さん…。国立音楽大学作曲科、同大学院作曲専攻創作科を首席で卒業。数多くのアーティストのアルバム、映画、アニメ、CM、TVなどの音楽制作を手がけ、映画「バトルロワイアル」では日本アカデミー賞音楽部門優秀賞を受賞。ワルシャワフィルとの交流も深く、1年の

中さん秘蔵！ ワルシャワフィル スナップSHOTレポート inポーランド

中さんがポーランドで撮影
してきた膨大な写真の一部を特別に掲載。
ご本人のコメント付きですよ～。



写真は有趣味みたいなものなんんですけど、旅先で気になつたものを、デジカメで数100枚くらい、延々撮り続けちゃうんです。いろんなところに行き過ぎて忘れちゃうんで、記録みたいな感じですね。ビデオも録つたんですけど、何気なく記録用に撮つたので…。今度はちゃんと撮つてオマケのDVDにしたほうがいいかも。そしてニンドリの付録にも！（笑）



写真ではみなさん普段着ですけど、本当は普段は正装して来てくれるらしいんですね。それを言つたら「なんだ言って、みんな出たんだから～」って言われて（笑）。楽団の方にこれは何のゲームに「入るのつて聞かれて、これこれこういうゲームで、きっとボーランドでも賣れますよって話をしたんですよ。いつか演奏者とネット対戦もできる日が来るかな？



指揮者の天野さんと2ショット。天野さんは日本に行つたり来たりされて、今回のレコーディングのための譜面作りも何ヶ月もかけて打ち合わせてきました。



ボイソブランのクリス君と、天野さんです。オーケストラの音が想像以上に強くボーカルが弱くなってしまったので、オーケストラとは別に、再度クリス君に一人で歌つてもらいました。

ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ

正式名称はポーランド国立
フィルハーモニー交響楽団。
創立102周年を誇る世界有
数の名門オーケストラだ。近
年は日本のアニメ・ゲーム業
界とのつながりも深く、OVA
「ジャイアント・ロボ」、押井
守監督実写映画「アヴァロン」
などの音楽を手掛けている。



の高さですから。

— 収録されたホールも、有名なところ
みたいですね。

中 向こうで撮ったビデオがあるんですよ
(ビデオを再生しつつ)。彼らが拠点にし
ているこのワルシャワ・フィルハ
ーモニーホールも、格式のある
ホールなんですよ。ショパン
コンクールって言って、5
年に一度世界最高峰のピア
ノコンクールが開かれるところなんですね。

— それなら名前だけは
聞いたことが…。

中 (映像を見ながら) 僕
が座って見ているところ
がいわゆる審査員席で、
いちばんいいところなん
です。なんだか僕だけ
ここに座ってて、仕事
抜きでじっくり堪能し
たんじゃないかなという
(笑)。

— きっと最高だっ
たでしょうね~。

中 一緒に行った人間
は僕以外は音楽関係だ
ったんで、みんなせ



つせと仕事してるわけじゃないですか。
応戦もプロデューサーなんで、仕事は仕事
なんですけど、僕のためにみんな演奏して
くれてる、みたいな感じがしましたね。

— うーん、うらやましい～！(笑)

中 とってもぜいたくですよね(笑)。
オーケストラの収録をするのはこれ
で3度目なんですけど、そのたび
に思いますね。でも正直、楽曲
が短かいなあ、もっと欲しいの
に～！って思っちゃいました。
全部で4曲録ったんですけど、
もっと心地よさにひたっていた
かったというか、あっという間
に終わった感じがして、余韻を
残しつつ帰ってきたんです。

デジタルでは出せない 生音の厚みと広がり

— 演奏中は何か指示を出さ
れたりするんですか？

中 いえ、この状態に至っては、
どこそこが気になるからこう直
そうっていうことはもうできな
いレベルなんですね。テンポと
か音程の問題とかは当然ある

んですけど、そういう問題は僕が口を出す
ほうがおかしくなる可能性もありますか
ら。それにみなさん、本当に職人っぽい仕
事をされるんですよ。

中 (映像を見ながら) いまちょうどみん
なが集まってきて、なんとなく練習してま
すよね。でも、こんな感じで始まってから
終わるまで、3~4時間くらいなんですよ。
— そんなに短いんですか？!

中 みんな揃って音あわせを2回くらいし
て、それぞれの奏者と指揮者がやりとりを
して、作曲担当者やサウンドエンジニアの
意見を聞いて、それだけでビシッと決まっ
ちゃう。

— 何度も練習するわけじゃないんです
ね？

中 譜面見てすぐに、これだけの楽曲が弾
けちゃうんですよ。正直僕らも、どんな風
に演奏されるのかは行ってみないとわから
ない部分ってあるんですけど、聴いてもう
「ああ素晴らしい！」ってもう観客みたい
に感動して。その前の段階まで、いろいろ
デジタルで作ったものを聴いたりもしてた
んですけど、最終的な厚みがこれほどとは
想像できなかつたんですね。

— デジタルでもある程度の音は出せま
すけど、やっぱり音の厚みは大きい？

中 大きいですね。人間が生でやるという
ことの、ほんのわずかな要素なんですね。
ワルシャワフィルのみなさんは本当に
慣れているので、周囲と合わせていくこ
とをきっちりできるんですよ。音あわせとい
うか、日本では後でデジタルで調整したり
すると思うんですけど、そういうのを一切
やらないんですよ。基本的に演奏すると
きに音の出し方とか全部完成させちゃうん
です。写真よく見てもらえばわかると思
うんですけど、マイクをオーケストラ全体
に向けて録ってるでしょ？

— ああ、わかります。

中 日本だと楽器ひとつに対しても
シタクトマイクというものを出してやった

り、スタジオで個別に仕切って楽器ごとに別
に録って、あとでバランス調整とかいろいろ
やるんですけど。とにかくそれが必要ない
んですね。これは彼らならではの能力だ
と思うんですけど、相当すごいことだと思いますよ。

中 あ、(映像の中で) いま僕が握手した
女性の方いますよね。バイオリソロで、
コンサートマスターでもある方なんですが
、映画の「戦場のピアニスト」に出た
んですよ。アカデミー賞を受賞した。映画
の中に、まさにこのホールが、このオーケ
ストラで出てくるんですよ。主人公のピア
ニストだけは俳優さんですけど、スタッフ
フロールを見てるとワルシャワフィルって
出でますから。

— 映画にそのまま？

中 このホール自体、戦時中からある古
いホールで、音楽的に格式が高いところ
なんですね。さきほどのショパンコンクール
にしても、もともとショパンがボーラン
ド生まれなので、ショパンの靈廟が教会に
埋められてたりするんですよ。

映画のような大作感を ゲームで実現したかった

— 今回の『PSO』のサウンドについ
て、中さんから何かクエストはされたん
ですか？

中 音楽制作に関してはほぼまかせっきり
な感じなんですけど、とくに今回の『EP3』
は、これまでの流れも含めてやっとも
らったので、安心して聴いてますね。

— 好きな音楽CDを渡したりとかはしま
ないですか？(笑)(※編注：任天堂の宮
本茂さんが、作曲の近藤浩治さんに好みの
CDを何気なく渡してゲームに反映して
もらうというエピソードが元ネタです)

中 うーん、僕はそもそもあまり音楽を
聴くほうじゃないですからね。それをやる

半分以上をポーランドで過ごす。『PSO EP3』ではテーマソング・ゲーム中BGMのオーケストラアレンジ、指揮を担当。 戦場のピアニスト… 第2次世界大戦中、ナチス占領下のポーランドに生きた一人のピアニストの体験に基づき描かれた映画。カンヌ映画祭ではパルムドール（最優秀作品賞）を受賞。



— これはホールの2階の観客席ですか。
ステージ奥に見えるパイプオルガンも素晴らしいですね。あ、中さん、危ないですよ！(笑)



ホールの裏にカフェとかあって、みなさ
んそこでお茶を飲んで休憩されてました。



このホールは彼らが常にいる場所
なんで、各公演のポスターなど
貼ってあるんですね。これは日本公演のもの
みたいですね。かなり古そう。

行くときに、ポーランドは氷点下
10度なんて言わていった
んですけど、行ったときは2度く
らいだったのかなあ。サンフラン
シスコですっかり忘れて、行く
前にコートを買っていました。



今、撮った写真はホールとホテルの間を撮った程度な
んです。滞在期間が2日くらいでとにかく時間がなく
て、ゲームシミュレーションも行ってみたんですけど、品
ぞろいも普通でイメージと違い違いましたね。そう
いえばマグドナルドもありました。(映画の一
シ)



特集は期待のランキング1位の「マリオカート8」。料理コーナーの「ピストロ84」もスタートし、「ギノビオたちの森のマリオ」などを紹介。インタビューはセタの富士本淳社長。内容的にはとても珍しいものだった。

なら僕はモーラ。のCDとかを持ってかな
きやならないかも。

(一問爆笑)

—— 最近コンサートに行かれたりとか
は?

中 最近だとこの間の「マリオ&ゼルダラ
イブ」ですね。見ながら、ああ、うちでも
やりたいなあ、と思ったりして。あとは、
だいぶ前ですが、ジョン・ウイリアムス
とか…。

—— 「スター・ウォーズ」の音楽の作曲
者ですね。

中 あんまり日本には来てないんですけど、
3回来日したうちの2回くらい行って

ますね。クラシックというか、ポップス系
なんですけど、ずっと盛り上がりっぱな
しで、かなりいいんですよ。みなさんも好
きだと思うんですけど、もともとは「スタ
ー・ウォーズ」のような大作感がRPGに
も欲しいという気持ちが強くて、そこから
オーケストラを録音ろうという流れになっ
たんですね。昔はこういうことはできなかっ
たですからね。メディアがディスクになっ
て、本場のオーケストラの方たちにお願い
できるクオリティまでなったというのは、
嬉しいことですよね。ゲーム機の性能がど
んどん上がってる分、グラフィックだけ
なく音楽も高めでいけるようになって、い
い時代になったなあと思います。

——これまで『PSO』に興味がなかっ
た人も、今回のCDを聴いて興味を持つ
もらえばいいですよね。

中 そうですね。映画でもそうだと思う
んですけど、あんまり興味なかったものでも、
なにかをきっかけに興味を持つことって多
いですからね。とくに今回は、カードゲー
ム

ムというところで、前作のファンでもすぐ
心配されてる方も多いと思うんですけど、
一度やってみれば、そのおもしろさが
わかつてもらえると思うんです。

—— それはありますね。

中 トレーディングカードって世の中でも
のすごい普及してるものなんですけど、そ
れがTVゲームだとちょっと…っていう方
が結構いると思うんですよ。そういう意味
では今回、きっちりネットワークを使って
再現して、集めてきたときのおもしろさと
か、いろんな要素を取り入れてますし、シ
ステムのにもすごくよくできたゲームだと
思います。

—— 開発もだいぶ長かったようですか
ね。

中 もっと早く開発も終りたかったんで
すけど、スタッフがもういつまでも作りこ
んじやいまして(笑)。長いよ~って思
ながら、やっと発売できるところまで來た
んです。

オンラインだからできる 新しいカードゲームの形

—— ゲームの質問なんんですけど、トライ
アル版の反響はどうでしたか?

中 賀否両論ありましたね。今回はいろんな
実験的なことをやらせてもらったので、
その反響もいろいろあって。アーツとハ
ンターズどちらで遊ぶべきかとか、ファン
の間で議論にならなってますけど。でもそ
ういうところで議論が起きた段階で、このゲ
ームのおもしろさに到達してるんじゃない
かと思うんですよ。

—— それはありますね。

中 ある程度バランスがくずれてしまっ
て、カードレボリューションをかけてしま
うと次の面白さに行けますし、それが今回
オンラインでやっているカードゲームなら
ではのおもしろさだと考えてるんですね。
今まで何でもなかったカードが、急にす
ぐ効果を持つ可能性があるわけで、戦術
的に面白くなったりする。本物のトレー
ディングカードって、せっかく集めてもす
ぐにゴミのカードになってしまることがある
じゃないですか。

—— 弱いものは弱くて、強いものが絶対
的に強い、ってことはありますね。

中 そういうことをなるべくしたくなかった
んです。使えないカードでもたくさん持
つことによって効果が起こります
し、VIPカードを手に入れて、オークショ
ンに入っていたときの楽しさとか、いろ
んな楽しみがたくさん盛り込めたと思うん
ですよ。

—— そういう意味では、カードゲームの
舞台として『PSO』の世界がある、とい
うのは大きな強みですよね。

中 ポケモンカードなんかもそうだと思います
んですけど、しっかり認知されている題材
があってこそ、成り立ってると思うんです。
世界観のしっかりした『PSO』なら一枚の
カードを見たときに、これが敵なのか味方
なのか、武器なのか何なのかっていうのを
ある程度想像できますから。そのあたり
「3」はいいところを突いてるんじゃない
かと思ってます。

—— カード枚数はだいたいどのくらいあ
るんですか?

中 かなりたくさんありますよ。こちら側

でイベントっぽいことをいろいろ仕掛け
て行く予定ですので、オンラインゲームでし
かできない新しいカードゲームの楽しさを
味わってもらえるんじゃないかな。もう
我々もずっとオンラインゲームを作り続
けてますから、そこで得たノウハウを生かし
て運営できると思います。

—— 新しい試みがいろいろありそうですね。
なんだかもう楽しみになってきちゃ
いました(笑)。

中 今後年かしてカードゲームがもっと
流行ってきたとき、きっと我々の作ったシ
ステムの流れを汲んだものになるだろうな
あというくらい、自信はありますよ。ここ
までのシステムを構築するのに時間がかか
ってしまったんですけど、カードゲームな
らではの楽しさはもちろん、新しい楽しみ
まで本当に欲しい要素はきちんと用意でき
たと思います。

—— 編集部でもトライアルに参加したん
ですけど、今は競戦しているだけで楽し
い、という意見がありました。

中 上手な人のプレイを見ると、遊び方で
よくわかりますよね。おお、なるほど~つ
ていう驚きもあったり。

—— 観戦すると手持ちデッキまで全部丸
見えですからね。でもそれって、友達同士
で携帯電話を使えば、ズレできちゃうんじ
ゃないかって話もありますけど…?

中 うーん、確かにそれはチームでも揉め
たところなんですよ。もちろんしゃいひけ
ないと思いますけど、逆にそこまでしたい
なら…、という意見もあって。ユーザーの
モラルにまかせる部分ではありますね。そ
れに、デッキが見えれば必ず勝てるとは限
らないですからね。

ファンタシースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE III episode G.A.R.D. Revolution

オンラインならではの協力型カードバトル

ネットワーク対応の思考型戦略カ
ードバトルにシステムを一新したシ
リーズ最新作。始めにプレイヤーは
対立する2大勢力「ハンターズ」と

「アーツ」のどちらかに所属。指揮
官としてストーリーキャラを操り、
ゲームを進めていく。どちらに所属
するかで戦い方が異なるのだ。



タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードリューション	ジャンル	オンラインタクティカルゲーム
発売元	セガ	プレイ人数	1~4人用
発売日	11月27日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6980円	備考	モードアダプタ・キーボード対応

→ハンターズは剣など武器のカードで戦う。武器
防具が破壊されるまで自分はダメージを受けない





新しいカード入手するのも、パックから選ぶという演出が、トレーディングカードならではの楽しさをしっかり保つてるのは

ところで、開発のほうは順調なんですか？

順調ですよ。トライアルが終わって、その結果を反映させたところです。いま海外向けの翻訳もやってるんですけど、今回はお話のボリュームが多くてすごく大変みたいですね。シリーズ完結編と言ってるだけに、前作にあった謎をかなり掘り下げていってます。

いろいろ複雑があったみたいですね。

最後まで行くと、なるほど！ っていう部分もあると思いますよ。ここで「PSO」としては一区切りになりますので…。とはいっても、早くも「EP4」を作れっていう声もあるんですけどね（笑）。

気が早いなあ（笑）。でも実際はどうなんですか？ じつは作ってるとか…？

うーん。「EP4」はまったくやるつもりないんですよ。次はぜんぜん違うものに移行しようかなあと。

さっぱり、「EP4」はない、と。

これまでネットワークゲームをずっと作り続けてきたんですけど、次のステップを踏もうとなると、守らなきゃいけないことが多すぎるんですね。「PSO」はすごくよくできたシステムだとは思うんですけど、次をやるために、ここでいったん元気させたほうがいいと思ってるんです。

次を始めるために終わる、ということですね。

このへんは内部でもかなり議論したんですよ。でも「PSO」と名の付くものも、いろんな機種ひっくるめてもう5回くらい出してきましたからね。そろそろ新しいものを見たいよね、って。

中さんの立場からすると、難しい判断ですよね。ソニックチームの社長でもあって、セガのゲームをまとめる開発本部長でもあって…。

そういう意味では、もっと「PSO」のようなゲームが、「ドラクエ」や「FF」みたいに売れていかなければいけないだろうなと思うんですよ。でも、いまゲームをトータルで見ても厳しい状況だとは思うんですけど。

なるほど…。じゃあ次のネットワークゲームは、まったくの新作で、やっぱりRPG…ですよね？

のつもりです。次は…

次は…？

…いつになるのやら（笑）。

（笑）ただもう、サウンドはワルシャワで決定、と。

ワルシャワにしたいなあ。でももしかしたら今度はロシアとか行きたいねえ、って話も出てるんで…。

行きたいところで決めちゃうんですか（笑）。

そうです、そうです。それは大事ですよ。

じゃあ今度はぜひニンドリ編集部も同行取材で（笑）。

『ジャイアントエッグ』は挑戦し続けることのあかし

ボーナストラックで収録されている『ジャイアントエッグ』なんですけど、ヴォーカルがとても印象的ですね。

CDに収録してあるのはテーマ曲のショートバージョンなんですね。ヴォーカルはユカリフレッシュと言う方が、海外でも活躍されていて、インディーズレベルでは有名な方なんだそうです。

軽快でポーイッシュな感じが、主人公のビリーにピッタリ合いますね。

『ジャイアントエッグ』のプレゼンのとき、イメージを伝えるためにユカリフレッシュさんの楽曲が使われてたんですね。で、後にテーマ曲を作ることになったんですけど、そこにユカリさんの歌声をぜひ使えないか、と言うことになったんですよ。

ゲームにはタマゴキャラとしてソニックやラッピーがゲスト出演してるんですね（右下の画面です！）。

そうですね。タマゴをかえすときのワクワク感みたいなところで、ソニックチームならではのお楽しみということで彼らにも登場してもらっています。

編集部でも遊ばせてもらってるんですけど、タマゴの使い方って人によって差が出ますね。

対戦だと特に出ますね。対戦はもうプレイされました？

あ、対戦はまだ試してなかったです。オススメなんですか？

対戦がとにかくおもしろいんで、ぜひやってみてください。燃えますよ～、きっと。

そういうふうに、もともとは対戦ゲームだったとお聞きしましたが？

そうですね。タマゴを使ったアクションをベースにして、1人で遊べるシステムを作っていました。対戦よりもかなり作りこんでしまって時間がかかってしまったという…。本当はもっと早く出す予定だったんですよ。

2年くらいかけて作られてますね。

それほど人数をかけずに、「ソニック」なんかに比べると半分ぐらいで作ったんだ、時間も倍かかった感じですね。



追加要素が入ってお得な元祖ネットワークRPG

ネットワークを通じ、最大4人パーティを組んで冒険が楽しめる、オンライン・アクションRPG。世界中で大小17つのゲームの賞を総なめにし、プレイヤー数60万人を誇る。この「プラス」は、現在発売中の「1&2」に、オンラインで配信されたクエストや今後配信予定のチャレンジモードなどを収録。値段もお手ごろになったお買い得版なのだ。



↑「PSO」はダンジョンの攻略だけでなく、会話などのコミュニケーションも楽しいのだ

GC	
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソードI&2プラス
発売元	セガ
発売日	11月27日
価格	3980円
ジャンル	アクションRPG
プレイヤー数	1~4人用
メモリーカード	21ブロック以上
備考	モードアダプタ・キーボード対応



↑「PSO」はダンジョンの攻略だけでなく、会話などのコミュニケーションも楽しいのだ



↑「1&2」のセーブデータの引き継ぎも可能。オフラインユーザーにもオススメだ

それでも、それがゲーム離れを促進させてる原因のひとつになってると思うんです。

難しいところですよね。

うん。でもやっぱり、ゲーム界界全体が保守的になっているというのは、遊ぶ側も作る側もつまらないと思うんですね。だから少なくともうちは、今までどおり挑戦し続けたいと思ってるんです。

そのあたりが次回作…？

かもしれませんね。でもいまは本当にいっぱいいいっぱいなので、次のヤツはまだ…。来年は何を作ろうかって話はしますけど、ます今年の年末を越せるんだろうかという心配的なタイトルがいくつかありますから。正念場です、今がちょうど（笑）。



↑ニンドリ100号記念CDでのコラボに続いて「ジャイアントエッグ」のビリーと「PSO」のエヌミー、ラッピーのコラボが実現！（うそです。くわしくはP63を見てね）



さくひん いつて にな おと しょくにんしゅうだん

WAVE MASTER

ウェーブマスター サウンドクリエイター インタビュー

今回CDに収録した素晴らしい楽曲の数々を生み出した音の職人集団、その名はウェーブマスター。若い才能でセガサウンドを支えてきた精鋭クリエイターたちの知られざる素顔に迫るべく、日本屈指のスタジオ設備を誇るというオフィスにおじゃましてきましたよ。



WAVE MASTER

ウェーブマスターって?

セガの家庭用ゲーム機のサウンドセクションを前身に持つセガの開発子会社。社員約30名のほとんどがサウンド制作スタッフ。ゲーム全体をトータルで見たサウンドデザインを得意とし、ゲーム制作の初期段階から深く開発に携わる。近年はアニメやCM、映画などさまざまなフィールドでの音楽制作に意欲

PSOサウンドチーム

とこいけんいち
床井健一さん KENICHI TOKOI
FUMIE KUMATANI 熊谷文恵さん
こばやしひであき 小林秀聰さん HIDEAKI KOBAYASHI

国家レベルのオーケストラならではの音作りに感動

—— 今回は一緒に付録CDに収録された曲を聴きつつお話を聞かせてもらいますね。1曲目『PSO』のイントロサウンドに続いて、CDのタイトルにもなっている『LET THE WINDS BLOW』。この曲名はなんて言ふ意味なんですか?

床井 直訳では「風を吹かせてみろ」になるんですけど、本当の意味は「自分で何かを変えろ」という感じみたいですね。作詞をして頂いたジェイルハウス・ミュージックの橋本寛さん(PSO、PSO1&2のOP・EDテーマの作詞も担当)にそのまま曲名もつけて頂きました。

—— 中さんにも言ったんですけど、何度も聞いても感動的で…。初めて聴いたときは泣きそうになるくらいでしたよ(笑)。

床井 ありがとうございます。最初この曲は短いメインメロをリフレインする構成だったんですけど、ソニックチームの小川ディレクターから、メロディを通して一曲持たせてほしいと言われまして。それならば、ちゃんとメロディマイクして完成させましょうという話になったんです。

—— この曲の聴きどころとしては?

床井 やっぱり出だしの部分ですね。最初

は静かで、前向きな感じを表現できたと思います。僕の作る曲は頭のところが印象的だって言われます。小川ディレクターは、もっと最初はピアノと歌で盛り上げてほしかった様なのですが、僕の中ではすごくインパクトあって。最初の始まりは緊迫していく、最後は盛り上がりっていく感じがうまく表現できたんじゃないかなと思つてます。

—— 今回の『PSO EP3』の曲作りのテーマ、コンセプトを教えてください。

床井 サウンド全体としては、一つのキーワードとして「無限」というテーマがありました。どこまでも透き通った空間、どこまでも続くステ



ろう! ということになって…。

—— ポーランドに行くことになったんですね(笑)。床井さんは現地に行かれますけど、生で実際に演奏を聴かれてどうでした?

床井 やっぱり、迫力が違いますね! 僕自身ホールは初めてだったし、想像はある

程度でできましたけど、それ以上のものが出てきたときには、やっぱり感動しましたよ。

—— 初のオーケストラ海外レコーディングでは、どのような印象を持たれましたか?

床井 個人レベルの話だと思うんですが、統一感がすごいというのと、みなさん耳がとてもいいみたいで、まとまりがすごく早いんです。譜面を渡して、2回くらい弾いてしまえば大体整ってしまう。今回の収録も実質3~4時間くらいで、とても早かったんですよ。

—— それは中さんも感心されていましたね。確かにすごいです。

床井 最初は、トランペットとかトロンボーンがすごく音を出してたんですけど、一度出した音は調整されて「もっとここは下げろ」という指示を出されて。サウンドエンジニアのサシンさんという、グラミー賞のレコーディング部門で賞を獲った経歴を持つ方がいらっしゃるんですけど、とても耳がいい方で、この方が全部指示を出されて、3回目あたりからはもう完璧に仕上がってるんです。

—— まさに職人の仕事ですよね~! それ以外では、何か印象に残ったことあります?

床井 日本と違うなあと感じたのは、作曲者とか作詞者が一番尊重されているというか、手厚くもてなされるところですね。国レベルで音楽に対しての姿勢が根底から違うのかもしれません。最初にオーケストラのみなさんには紹介されるんですけど、みなさんの敬意が本当に強く感じられて、こちらがすごく恐縮してしまうくらいなんです(笑)。

—— そんなに?

床井 演奏中何度か、指揮者の天野さんが僕に「これでいいですか?」って指示を仰がれる場面があったんですけど、そのとき

●ひとこと解説● リフレイン…繰り返し演奏される印象的なフレーズやテーマのこと。いわゆる「サビ」のことかな? サウンドエンジニア…録音やコンサートなどで、音楽・効果音を技術的にサポートするお仕事。各楽器の音をコントロールしてひとつにまとめあげる力量・センスが必要。グラミー賞…ポピュラー音楽のレコードに与えられる、世界でもっとも権威ある賞。70以上の部門がある。日本のレコ



1997年4月号

題を叫んだ。戦闘特集は糸井さんの「マザー3」インタビュー。幻のN64ソフト「キャベツ」を一年後に発表します。

ゲーマアナリスト・平林久和さんの「任天堂も変わらなきや」という、熱いメッセージが話題を呼んだ。戦闘特集は糸井さんの「マザー3」インタビュー。幻のN64ソフト「キャベツ」を一年後に発表します。

音と光の世界で「冒険の始まり」が流れれるステージはこんな感じ。ゲームアーティスト・糸井さんの「任天堂も変わらなきや」という、熱いメッセージが話題を呼んだ。戦闘特集は糸井さんの「マザー3」インタビュー。幻のN64ソフト「キャベツ」を一年後に発表します。



↑ウェーブマスターのいわゆるフルモーションCD。幅広いジャンルの多種多様なサウンドが層の厚さを実感させる

てきでてきたいゆうか。的に展開中。また2つの自社レベル「WAVE MASTER ARTISTS」(アーティストもの)と「WAVE MASTER ENTERTAINMENT」(サウンドトラックなど)で、セガグループとしては初めての音楽ソフト市場へ参入した。

もみんな一齊に、バッとかちらを向くんですよ。そこでジャッジするのがまたすごく重くて、怖かったんですけど(笑)。みんな、すごく聞いてくれて。一生懸命だし、何より優しいんです。



↑ワールドワイド立場の編集スタジオで、リラックスした表情の床井さん。ひと仕事終えたあとの安堵の笑顔でしょう?

さて次は「GATE -File Select-」。これは小林さんが作られた曲ですね。

小林 この曲は、スタートボタンを押したら最初に映る画面の曲なんです。小川ディレクターとも話したんですが、結構タイトな画面を飛ばしてしまうことが多いじゃないですか。だからこの画面を見る率が高いので、印象に残る曲にしてほしいと言われました。

たしかに、出だしが鮮烈ですよね。

小林 すぐに飛ばしても印象に残るように、頭の部分にわかりやすいフレーズを入れるところから始めたんですよ。

なるほど! ところで小林さんは「EP1&2」ではかなりの曲を作られてますけど、今回は…?

小林 僕は基本的に「EP3」のプロジェクトにはノータッチのはずだったんですよ。開発のほうから「EP3」は「EP1&2」とは違ったイメージを入れたいというリクエストがあったんですけど、自分も他の仕事をどうか立てこんでたこともあって。でも結局、後のほうになって…ぶっちゃけやりたくなって、首を突っ込んでしまいました(笑)。

麻井健一さん



代表作は「スペースチャンネル5、同Part2」、「ソニックアドベンチャー1、2」、新作「ソニックバトル」(GBA)など。ゲーム以外では、国内の若手監督たちの異色コラボで話題となったショートフィルム映画「Jam Films」の音楽制作なども手掛けた。リズムアレンジ、プラスアレンジ、メロディメイクでは特筆すべき才能を発揮するという。

—— そうだったんですね(笑)。他の人の曲を聴いているうちに我慢できなくなつたんですね。

小林 忙しいようでしたらちょっと手伝いましょうか…? なんて言って(笑)。どの曲をやるかという話になって、システム関連の曲やオプション関係などの曲がまだできていなかったので、そのあたりをやらせていただきました。

—— 作るとき、床井さんが作られた曲を聴いて?

小林 そうですね。そのときまでにできていた曲は全部聴かせてもらって。「EP1&2」と違った感じで、かつ、自分も納得がいく曲という部分で、ちょっと難しいところではありました。

—— 「EP1&2」とはどのあたりを変えたんですか?

小林 楽器の音色を変えたりするほか、リズムも前作よりはスピーディになっていると思います。あとはやっぱり、生楽器を多く使っていますね。この曲に関しては、打ち込みではあるんですけど、バイオリンのような音を使ったり。ほかにゲーム中の曲も1曲やらせてもらってるんですけど、それはちょっとロックっぽくギターを入れたり、前作ではありえないような音色を使ったりしていますね。

一度のバトルが長い『3』には飽きさせないメロディを

—— ここからゲーム中の曲ですね。まずは「Unguis Lapis-闇いの始り-」。これは熊谷さんが作られた曲ですね。

熊谷 ハンターズサイドで始めたときの最初のステージに流れる曲なんです。

—— 熊谷さんは「EP1&2」も携わってますよね。

熊谷 ええ。私は「EP1&2」から引き続いたので、前の2作をふまえつつ、新しいメンバーの床井と一緒に新しい変化も

熊谷文恵さん



『PSO』全作の音楽制作に参加し、「EP1&2」各エンディングテーマは作詞も担当。ほか代表作としては「NIGHTS」(サターン)、「ソニックアドベンチャー1、2」「Shinobi」(PS2)など。ハウス系ミュージックからクラシックピアノまで幅広いジャンルを守備範囲とし、自身はアニーイでコケティッシュなサウンドがモットーとか。

—— 意識しながら作っていくという感じですね。

—— 「EP1&2」では同じステージ内で、戦闘があるたびに頻繁に曲が変わったりしてましたよね。それが今回はゲームのシステムが変わって、だいぶ意味合いが違ったものになってますね。

熊谷 そうですね。最初のミーティングで、一度のバトルが20分くらいあって結構長いので、曲もあまりループを感じさせない長めの曲に、というリクエストがあったんですよ。

—— 一般的なゲームの曲としても、かなり長いほうですよね。

熊谷 1曲がループなしで3分以上あったりしますからね。

—— 長い曲を作るのは大変ですか?

熊谷 シーケンスがわからなくなる、ということはありましたね。この音どこだっけ? と探してしまうということがよくありました(笑)。

—— この曲のポイントは?

熊谷 やっぱり幻想的な部分ですね。この

小林秀聰さん



『PSO』は1作目より参加し、オープニングテーマの作詞作曲と音楽を制作。「1&2」ではサウンドディレクターを担当。今回の『3』はスポット参加。ほか「頭文字D」(アーケード、PS2)など。ハウス系ミュージックからクラシックピアノまで幅広いジャンルを守備範囲とし、自身はアニーイでコケティッシュなサウンドがモットーとか。

—— シーンは胞子が舞つたりとか、風が流れたりのない場所に風を感じたりだと、そういう幻想的なシーンなので、そういうイメージで作りました。

—— 戦闘の曲については、とてもおだやかな感じですね。

熊谷 戦闘だからと言ってずっと燃えっぽなしで20分、という時間はツライものもあるので、全体的に背景のイメージに合わせた楽曲を作るように心がけていました。

—— そして次は床井さんの曲で「Tower of Caesium -カエルムの塔-」。この曲はだんだんテンポが速くなっていますね。

床井 最初、塔の一番下から始まるんですけど、それが時間で徐々に上がっていきというステージ感ですね。で、ある程度行くと、広がった感じで外が見られつつ、そこを登っていくところがあつて、そこでちょうど曲調が変わるように時間を合わせて作ってるんですよ。

—— 凝つてますね。途中から駆け抜けるような感じになるっていう。

床井 始めは塔の中というか、静かな雰囲



—— 大賞の世界版! てどこでしようか。打ち込み…コンピュータに演奏データを入力していき、電子楽器を自動演奏させること。人間の手では絶対演奏できないものでもこれならできちゃう。ループ…一定のポイントで連続して演奏すること。てことは、ゲーム中のBGMのほとんどがループするものだよね。シーケンス…短いフレーズが繰り返されること。

1997年
5月号

コナミドリーム、
N64が僅下して、
2万5000円から1万6800円で、
「ワープロ4」や「がんばれゴエモン」を紹介しながら、
開発者インタビューも。攻略記事は、「めちゃめちゃにして」の「プラストドーバー」。
人気アイドルだった広末涼子ちゃんがCMに登場することも明らかに。

第二特集は
「ひとこと解説」LOREN...アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の音楽を担当した作曲家、鶴巣詩朗さんが結成したゴスペル・クワイア「FREEDOM GOSPEL CHOIR」のメンバーの女性アーティスト。

氣で、上がっていくと徐々に速くなり、外の世界が出たところで開放感のあるアレンジへと、完全に曲自体が変化する。そのほうがメリハリがつくかなと思いました。

— こういったステージの曲は、実際にそのシーンを見ながら作られてるんですか？

床井 実際には絵コンテみたいな絵素材をもらいまして、それで作っています。このステージはこういうイメージだからこういう音がほしいという打ち合わせをしながら…。でもゲームのテンポなども考えなければいけないですし、難しかったですね。

— ゲームが形作られる前から曲を作ってるってことなんですね。

床井 そうですね。並行して制作している場合もありますけど、でも多かったのは、ゲーム本編の制作とすり合わせをしながらちょっと先に進む感じなんです。ですから後半辺りのステージは、イメージを聞いて、あるだけの絵素材を頼って作りたりしています。

— 曲作りで何か悩まれたことはありますか？

床井 いっぱいありますよ(笑)。こちらがイメージしているものと、小川ディレクターがイメージしているもののギャップの差を埋めることが結構大変でした。

— 曲のチェックでは、どんなやりとりがあるんですか？

床井 できた曲を一度聴いてもらいますよね。それで音的にどうこうというのが当然あるんですけど、イメージ的なアドバイスもあります。ただ単にこれはダメ！っていふんじゃなくて、具体的な要望を聞いて、そのイメージをくみながらですね。

— せっかく作ってもボツになることも？

床井 (3人で顔を見合わせて苦笑しながら)ありますよ。もう、最初はほとんどダメ出しをくらいました。完ぺきにボツになつたやつは作り変えなので、今回ゲームには40曲くらい収録してるんですけど、実際にはその2倍以上作ってますよ。

— そんなに厳しいですか？

熊谷 こんなにダメ出しをうけたの初めてでしたね。

床井 一発でチェックを通つたのは数曲あるないかい…。

— あんまり言われると、じゃあ自分で作ればいいのに、とか思いません？

(一同爆笑)
床井 小川ディレクターは確固たるプランを持っている人なので、そこにどうやって持っていくかという努力をしなければいけないところなんですね。建設的な意見でとても助かっている反面、僕たちも音楽だけ前に行つてはいけないし、ゲームとしての音楽を常に考えなければいけないと思っていました。

— 6曲目、「Ravum Aedes Sacra -ラウムの

神殿-」は、ここまで聴いてきた曲とはだいぶ違った感じですね。

熊谷 そうですね。これはどちらかというと「EP1&2」のボス戦のイメージを引きずった感じなんです。

— 中ボス戦に使われる曲だとか？

熊谷 そうです。でもじつはこの曲、私は今回のCDには入れなくなつたんですよ(笑)。

— ええ？ それはなぜ…？

熊谷 ちょっと激しすぎると思ったんですよ、他にくらべて。だけど小川ディレクターはそこが大切だから絶対入れなきゃって。一週間くらいかけてメールでやりとりして。

— そんなやりとりがあったとは…(笑)。

熊谷 私はきれいにすらっと流れる感じに終わりたかったんですけど、「最後に締めとして燃えるような曲を」と言われて、床井の方で収録曲を変えたり、曲順を入れ替えて案を出したとして、小川ディレクターにその都度聴いてもらったんですけど「5回聴きましたけどやっぱりダメです、あれを入れないと」って(笑)。

— 小川さんのこだわりなんですね～。

熊谷 そうですね。今の形になってからやっと「死ぬほど聴きました」って言われました(笑)。



↑3人のお話にひんぱんに名前の出てくるソニックチームの小川鶴一郎ディレクターです。ソフトの発売直前にはぜひインタビューに！(写真はTGSのステージより)

そういう壮大なメロディとボーカルが秀逸な「EP1&2」のテーマ

— さて、「The whole new world」からの3曲は、「EP1&2」の曲ですね。

小林 収録しているのは初めてドリームキャストで出たときの、リアレンジバーションになっています。「PSO」では、オープニングとエンディングを、東京佼成ウインドオーケストラという国内でも有数のブラスバンドに、ストリングスセクションを足した特別なオーケストラで収録しています。

— ボーカルの方は海外のアーティストの方と聞きました。

小林 そうですね、LORENさんという方なんですけど、アニメ映画「エヴァンゲリオン」でエンディングテーマを歌われた方なんです。もともと熊谷がぜひということ

でお話をしたんですけど。

熊谷 LORENさんの歌声に惚れて…まさか叶うとは思いませんでした(笑)。

小林 でもこの曲では頭の部分しかヴォーカルがないんで、ちょっともったいないんですよね(笑)。もともと最初だけ歌を入れて、後はオーケストラで盛り上げようと思って作った曲なので、このような贅沢な作りの曲になっちゃったんです。

— これはシリーズ第1作のオープニングテーマだったわけですが、そのときはどんなコンセプトでサウンドを作られたんですか？

小林 ゲーム音楽の中でも、何か新しいことをしたいというのがありましたね。ゲーム中の曲に関してはアンビエントなイメージでシンセを多く使って、戦闘になったらインダストリアルテクノも意識して、リズム楽器にドラムじゃないものを使ってたり。また盛り上げるところには生楽器を交ぜたりしましたね。

— そして次の「Can still see the light」がエンディングテーマで、こちらは熊谷さんですね。

熊谷 これは最初からボーカル曲のつもりだったんですけど、一人で勝手にLORENさんの歌声をイメージしながら作ってました。できた段階で彼女にお願いできませんか？って聞いたらOKが出て。

— 自分のお気に入りの人にお願いできるって、すごく嬉しいでしょうね。

熊谷 そうですね～。LORENさんはイギリスに住んでいる方なので、ボーカルだけイギリスでコーディングしたんですけど、感激でした…。この「EP1&2」の生オーケストラを録ったときもそうなんですけど、初めてスタジオで自分の曲を演奏して練習されてる風景を見たときは、本当に涙が止まるほど感動しました。音楽やってて本当によかったなって。きっかけを作ってくれたスタッフのみなさんにも本当に感謝しています。



↑いまなお熱心なファンたちがオンラインに集う「EP1&2」。今度プレイするときは戦闘と非戦闘時の音のつながりに注意して聴いてみてね

— そしてPSOパートのラスト「World with me」は、「EP2」のエンディングテーマですね。

熊谷 これはすべて日本のスタジオで録りました。曲調もピースフルで、ちょっとソウルな雰囲気を出したつもりです。



小林 ゲームではこの前のラスボス戦がすごいことになってるんですよ。自分の20倍くらいある大きな敵が歩きまくってる闘闘があって。そのあとでこれがかかると、そりやもうほっとする、って声がありましたね(笑)。

— たしかに、大団円って感じがしますね。

熊谷 この曲に関してはゲームとは別モノと言うか、映画でもエンディングだけ曲調がまるっきり違うものってあるじゃないですか。そんな感じで聴いてもらいたかったんですね。

集大成、夢、感動… 自分にとっての「PSO」とは

— さて一通り聴き終えたところで…、みなさんにとって「PSO」って何でしよう？

床井 大きなテーマですが、僕的には今までやってきたことの集大成というか…。曲のやりとりをはじめ、全力でやらないとOKが取れないでの、今まで培ってきたスキルをすべて出してやってますから。

そういう集大成と思ってやってます。

熊谷 私の場合は、自分の夢も実現できだし、逆に感動ももらって…もう自分の一部みたいなものかもしれません。もし次に「PSO」という名前で何かがあるとして、自分じゃない誰かがそれをやるという話になつたら、ちょっと寂しいかなって思います。

小林 僕は困ったことに…、このゲームにハマってしまいまして(笑)。初めて自分に与えられた大きなプロジェクトで、1年以上かけたソニックチームとのやりとりも通して、いろいろ学ぶこともできました。自分にとっても代表作と言えるものになったと思います。

— 小林さんはオンラインで普通の人にまぎれたりするんですか？

小林 普通にまぎれています(笑)。

— この曲いいよね～とか言つたり？

小林 いや、さすがにそれは(笑)。

— ところで、熊谷さんはゲーム中ラッパーの声を担当されてるというのは本当ですか？

熊谷 あ～、そうです！ よくご存知ですね(笑)。

1997年
6月号

—— ファンの間では有名な話らしいです。こんな風にサウンドスタッフの方がゲーム中に声を入れる、ということはよくありますか?

熊谷 そうですね、たまに。一部のモンスターの声も床井にやってもらったんですよ。

床井 ああ、そうだった! たしか「もっと黙っぽく!」とか言われて、入れましたね(笑)。



↑知らない人のために改めて、これがラッピー。愛嬌のある「PSO」のマスコットのキャラなんだ。床井さんがやったというモンスターは…?

—— 今回このCDを聴く読者にメッセージをお願いします。

小林 音楽ってどうしても目の目を見る機会が少なくて、ゲームをやっていてもそうですし、サウンドトラックを買わないわからないというところを、今回雑誌の付録という形で目の自を見させてもらえて、みなさんに聴いてもらえるのがとても嬉しいです。ありがとうございます! (笑)

熊谷 「EP3」のサウンドでは5.1チャンネル(ドルビープロロジックII)を意識して、私たちも音を選んでいます。音の動きを感じやすい音色というのを選んで曲を組み立てたつもりなので、できればその環境で聴いて頂ければ…。環境を愈えるのがなかなか難しいことだと私は思っています。クオリティの高さには自分でも自信があるので、ウェーブマスターの実力発揮というところをアピールしたいですね。

床井 このCDでも5.1チャンネル環境があれば対応していますので、ぜひ広がりを感じてほしいですね。ゲーム自体、時間的な制約なしでやりかたも十人十色に変わること思うんですが、曲も時間を考へない作りにして、メロディメイクも同様かつ飽きのこない作りを目指したりと、こだわりを追求した曲ばかりですので、このCDでしか味わえない楽しみを感じて頂ければ嬉しいです。そして次はぜひ「EP3」のゲーム本編で、絵と音の「無限」の広がりを体験して頂ける事を願っています。

で聴かせる陶酔感のある音楽を指す。 インダストリアルテクノ…機械系の音やノイズをカラージュしたテクノミュージック。 5.1チャンネル…5つのスピーカー+サブウーファーを使って、臨場感の高いサウンドを再現する立体音響システム。対応アンプ・スピーカーが必要。 ドルビープロロジックII…アナログ音源でドルビーデジタルに近い立体音響を実現する最新技術。対応アンプ・スピーカーが必要。「風のタクト」も採用していました。

ジャイアントエッグ サウンドチーム なんばまりこ MARIKO NANBA TOMOYA OHTANI 大谷智哉さん

ニワトリの声も厳選! 身近なイメージを大事に

—— 今回の付録のCDの中では「PSO」の曲に続いているわけですが、出だしのニワトリの鳴き声が聞いてますね! 見心地のPSOから、ニワトリの声で自分が覚めるような感じ、というか(笑)。

大谷 そうですね。本当はニワトリの鳴き声はオリジナルバージョンにはついていません。今回は「PSO」の楽曲から一区切りつける意味もあって、あえて定しました。まさに、ここから先是「ジャイアントエッグ」が始まるよ~、みたいな感じで(笑)。

—— このニワトリの声は、どうやってできたものなんですか?

南波 ある程度元になる音源素材があつて、それをもとに『ジャイアントエッグ』的に理想的な、シンプルなニワトリの声を作ったんですよ。ニワトリって国や場所によっても鳴き方というか、表現が違うじゃないですか。ですからさまざまなタイプのニワトリが候補にあがったんですけど、結果今のもに落ち着きましたね(笑)。

大谷 ソニックチームのディレクターの方と話しあいながら、いろいろと…。リアルなものから人が叫ぶようなコミカルなやつとかもありました。

—— 今回のサウンドのコンセプトを教えてください。

南波 ソニックチームのオリジナル新作ということで、きっちり差別化したいな、とまず考えたんです。「PSO」は壮大な感じだし、「ソニック」は憧れのヒーローで、か

っこよくてクールなイメージがあって。じゃあ『ジャイアントエッグ』は何かというときに、もっと身近な、やわらかいポップな感じにしようと思ったんですね。

大谷 等身大の音楽、というものを目指したつもりなんですよ。

—— なるほど、この曲もすぐに口ずさめる感じですからね。

大谷 あとは同じステージでも、昼と夜との差とか同じマップを使っていろんな遊びをさせるゲームなので、遊びが変わると同じマップでも雰囲気が全然変わってくるんですね。だからそこを音楽で何ができるか模索して、1つのステージでも昼の曲と夜の曲、急ぎの曲と、ぜんぶ同じ曲などでアレンジ違いと言うかモチーフは変えずに雰囲気やノリが違う、みたいな作りをしています。

↓オリジナルCDジャケット(表)

点線を切り取って、市販のCDケースに付録CDと一緒に入れて保存してね!

LET THE WINDS BLOW

Phantasy Star Online Episode III Special Edition

- Phantasy Star Online Episode III Special Edition - PS2



雑誌のサイズをA4判からA3判に変更し、最初のリニューアル。東京ゲームショウのカンファレンスに参加した宮本さんを、会場で独立インタビューし、『セガの品種構成』の話も聞く。64DD特集では、当時ハル研の社長だった若田聰さんが初登場。ゲーム雑誌としては初めて触る64DDとあって、白衣姿で臨んだ取材だった。

セガの品種構成の話も聞く
『セガの品種構成』の話も聞く



1997年7月号

特集は「メイカーリング調査」。『N64』ソフトは「少ない」というイメージが定着しつつあるなかで、各メーカーにアンケート調査をしたところ、開発が難しかったり、開発費の高騰が

—— 中さんなどとのやりとりで、リクエストなんかはあったんですか？
南波 全体のサウンドについてのリクエストはいくつかあったんですけど、とにかく元気で、わんぱくで勢いのある感じで、とのことでした。

ゲームを通して音楽の流れを楽しんでほしい

—— 「ジャイアントエッグ」全体ではどのくらい曲を作られたんですか？

大谷 ゲームには25曲あります。

—— サウンド全般でこだわったことって何ですか？

大谷 ゲームを通しての流れ、ですかね。テーマ性にこだわって作ったので、オープニングからエンディングまで通してプレイしてもらったときに、一貫したテーマが耳に残るようなサウンドデザインをしたつもりなんですよ。

南波 CDに入っている曲はゲームのエンディングでフルコースで流れるんですけど、そこまでに聴いてきたフレーズの曲が、最後に歌になって聴ける、ということ完結するというサウンドですね。

大谷 この曲でも鳴ってる笛のフレーズは、ゲームの中のいろんなところで演出の

ちょっとした部分に散りばめられているんですよ。

—— 耳に残りますよね、この笛の音は。
南波 これは自分たちでリコーダーを吹いて録ったんです。

—— リコーダーって、小学校の音楽の授業なんかで使ってるやつ？

南波 そうです。

広報さん リコーダーを吹く音が社内に響き渡ってましたよね(笑)。

南波 ああ、練習してたんです(笑)。リコーダーを吹いたり、木琴を鳴らしたり。コミカルな効果音を使ってリズムを作ったり、口笛を入れたりして小さい遊びもいっぱい入れています(笑)。

—— 小さい遊び、って…？

大谷 たとえばゲーム中主人公のビリーを操作しないでほっておくと、ハバ歌を歌いはじめる、とか。

—— そういうちょっとした遊びって、最初から仕様にあるわけじゃないですよね。そういうものはウェーブマスターさんのほうから提案されてるんですか？

大谷 そうですね。どうでもいいことなんですけど、小さなアイデアを積み重ねて、トータルのキャラクタのイメージを作っていく感じですね。

南波真理子さん



代表作は『スペースチャンネル5 PART2』(PS2、ドリームキャスト)、「AZEL -パンツアードラグーンRPG-」(サターン)、「スーパーギャルデリックアワー」(PS2)など。ゲーム以外ではリミックスやアレンジなど得意としている。

大谷智哉さん



代表作は「チューチューロケット」(ドリームキャスト)、「ソニックアドベンチャー2」「スペースチャンネル5 PART2」など。60~70年代の音楽をルーツにしたダンスマニアック全般の音作りが得意で、自らDJを務めることもあるとか。ほか劇場の劇団の音楽や音楽制作を手掛けた経験を持つ。



—— ボーカルのユカリフレッシュさんは、どちらがお好きかなアーティストだったんですけど、まだ「ジャイアントエッグ」の社内プレゼンをしている時に、急きょそのプレゼンの映像に何か音楽を入れたいとソニックチームから話がありました。私の手持ちの音楽の中からサンプルを出したんですけど、そのときにユカリフレッシュさんが歌われている曲があったんですね。

—— それをそのまま中さんが気に入ったようですね。

南波 そうですね。その後実際にテーマ曲を作るってことになったときに、シンガーを誰にしようかと。そういう中さんが歌声を気にいっていたようなので、そのヴォーカルをフィーチャリングしたテーマ曲を作ろうということになったんですね。

—— ユカリさんに曲を頼まれたときはどうでした？

南波 もともとゲームと全然接点がない方だったので、初めはびっくりされましたね(笑)。オファーした時点ではどうなるかわからなかったのですが、快く引き受けくださいました。

—— 最後に、曲の聴きどころや読者へのメッセージを頂けますか。

南波 聴きどころはやっぱり、このCDでしか聴けないニワトリの鳴き声ですかね(笑)。それからサビでクックドナルドゥーと歌っている部分とかを、覚えて一緒に歌ってもらえたうれしいなと思います。

大谷 音楽もそうなんですが、ゲームもやわらかいですし、元気があるけど、カドの取れた優しい感じになっていると思います。そういう丸さを楽しんでいただけたらいいな、と思っています。



↓オリジナルCDジャケット(裏)



Nintendo DREAM
VOL.100 特別付録

平成15年11月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻20号（通巻100号）

<取り扱い上の注意>

●ディスクは両面とも指紋・汚れ・キズ等を受けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽く拭きとってください。レコード用クリーナーや洗剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペンなどで文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。

このCDは、権利者の許可なく貸貸業に使用すること、ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむ等の場合を除き、著作権法上無断複製は禁じられています。

付録音楽CD

ファンタシースターオンライン エピソードⅢ
スペシャルエディション
LET THE WINDS BLOW



©SONICTEAM/SEGA

このCDは、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。また、個人的に楽しむなどの場合を除き、著作権法上、無断複製は禁じられています。

取り扱い上の注意

●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意

●直射日光のある場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。●ディスクは使用後、市販のケース等に入れて保管してください。

CD収録曲一覧

1	Into THE sound -logo-	(0:12)
2	"LET THE WINDS BLOW" -Theme of Phantasy Star Online Episode3 (Choir Version)	(3:47)
3	Gate -File select-	(3:32)
4	Unguis lapis -闇いの始り-	(3:29)
5	Tower of "Caelum" -カエルムの塔-	(5:17)
6	Ravum Aedes Sacra -ラウムの神殿-	(2:42)
7	The whole new world -Phantasy Star Online OPENING TEMA-	(2:28)
8	Can still see the light -Phantasy Star Online ENDING TEMA-	(2:46)
9	World me -Phantasy Star Online Episode2 ENDING TEMA-	(4:37)
10	BONUS TRACK ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒險～ "CHANT THIS CHARM" ~Theme of GIANT EGG~ (Special short version)	(2:00)

任天堂攻略本の質問箱

アンケートハガキ
の生の声に答える

Q 今までで1番売れた攻略本はなに?

A 「ルビー・サファイア」のシナリオクリアBookです

これまで任天堂攻略本では54冊もの攻略本を発売してきましたが、その中でも最も売れたのは「ポケットモンスター・ルビー・サファイア シナリオクリアBook」です。増版を繰り返し、現在では第6刷まで発売されており、累計で50万部以上売れていて

るものと思われます。またこの本は2002年度トーハン調べの書籍ランキンギでも、2位に入るほどの売り上げを記録し、その人気が伺えるほどです。発売から1年近く経ちますが、今でもアンケートハガキは毎日届いています。(げろたん)



ポケットモンスター・ルビー・サファイア シナリオクリアBook A5版 256ページ 780円

**ちなみに
1番売れてない攻略本は…**

ウェーブレース ブルーストーム ターボライティング B5版 128ページ 1200円



Q GBAとGCで攻略本の大きさが違うのはなぜ?

A 画面写真の見やすさを考えています

任天堂攻略本がスタートした当初はGB、N64のソフトがまだ全盛で、攻略本の大きさもすべてA5版の小さいサイズでした。そしてGCが発売され『レイジマンション』『ウェーブレース ブルーストーム』の攻略本を制作する際に「グラフィックの向上、画面写真を大きく見せたい、攻略の内容も濃くなる」などの理由から、GCの攻略本は当時では珍しかったB5版サイズに決定します。現在でもその流れは変わっておらず、読者からのアンケートハガキなどでも「見やすくなった」と好感触を得ています。逆に持ち運びづらいという意見も…。(げろたん)



並べてみると一目瞭然。GCがデカい

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
太乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダ...クネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ	1200円
ゼルダの伝説 風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
どうぶつの森e+	950円
カービィのエアライド	950円
F-ZERO GX/A	950円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円
-------------	------

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルパーコーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイア...エムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキニバリー	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスター・ルビー・サファイア シナリオ編	780円
ポケットモンスター・ルビー・サファイア 國旗編	760円
くるみんバラディス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1300円
MOTHER1+2	1200円
ポケモンピングボール ルビー・サファイア	760円
スーパーマリオアドバンス4	950円

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

Q 「ポケモンピンポール」の本は種市さんのマークがついてないのはなぜ?

A 「F-ZERO」の攻略本を作っていたためです

結構細かいところまで見ているひとのところまで見ているひとだね…。この攻略本ページを見ている人ならピンとくるかもしれないけど、「ピンポール」は私が作っていないのだ。というのも『F-ZERO』攻略本と制作時期が重なっていて、2冊同時に作るのは無理なので、私は『F-ZERO』の方を担当することに。あのトランセルマークは、「私が担当しました」という証なのでついていないのだ。(トランセル)



↑このマークが自印なのだ!

攻略本やニンドリの立ち読みや
編集部のコラムが見られる

ニンドリドットコム

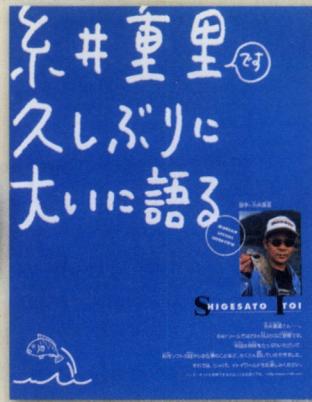
攻略本やニンドリドリームの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「Web広沢苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかつてしまって大変!?

そのほか編集部員たちのコラムも好評連載中だ!



アドレス

<http://www.nindori.com>



64TH ANNIVERSARY
SPECIAL
INTERVIEW 2000



HAPPY ニンドリ 100号!!

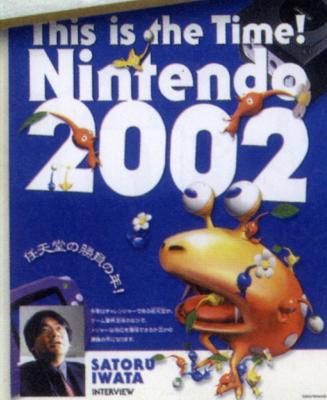
おめでとう!
おめでとう



2003.10.6

宮本さんからお祝いの色紙を
いただきました

1996年の創刊以来、みなさんのおかげで
100号を迎えることができました。感謝!



感謝!感謝!のニンドリ創刊100号

ニンテンドードリームの前身、64ドリームが創刊されたのは1996年7月のことでした。NINTENDO64という“夢のゲームマシン”的登場に合わせ、ゲーム雑誌をつくることになったのです。

この雑誌の創刊に関わった当事者として、いまだから言えることですが、とても無謀なことのように思えました。なぜなら、編集部に集まってきたスタッフたちは、ゲーム雑誌に関してはまったくの素人ばかり。元経理課長という変わり種もいたくらいです。

ふつうであれば、そのようにしてつくられた雑誌は、早かれ遅かれ休刊の憂き目にあってしまふのが世の常でしょう。でも、なぜかつぶれませんでした。それどころか、号を重ねて、創刊100号という偉業？を達成することができたのです。それはなぜか？

ニンドリって、クリエイターのインタビューがいいよね、という評価をいただくことがあります。この特集の扉に、任天堂の宮本茂さんからいただいたお祝いの色紙を掲載させていただきましたが、宮本さんだけではなく、数えるのも大変なくらい、多くのクリエイターや業界関係者の方々に誌面に登場していただきました。

彼らはインタビューのなかで、ゲームの基本的な用語から、クリエイティブの本質に至るまで、とてもたくさんことを教えてくれました。それは読者へのメッセージというカタチをとしながら、実は私たちにとっては勉強の場だったのです。優れた教師に教えられながら、素人同然だった私たちは少しづつ成長することができ、今日を迎えることができたのです。

右ページのマリオの絵をご覧ください。表紙と同じ絵柄ですが、じつはこのマリオ、創刊準備号で使ったイラストと同じものを、7年3ヶ月ぶりに使わせていただきました。初心に戻り、この100号という節目を、新たな出発点にしたいという気持ちを表したものです。

さらに右の絵をよく見ると、無数のイラストが浮かび上がります。これは、マリオ親衛隊（現ドリームキングダム）に、読者のみなさんから寄せられた作品の集合体です。このイラストをつくるために使用したハガキはおよそ2700通。この7年間に寄せられた作品のほんの一部ですが、私たちにとっては宝のような存在です。

創刊以来、へこたれそうになったことは何度もありました。そんなとき、ハガキのスミに書かれた「応援します」というコメントに、私たちはどれだけ支えられたことか。100号という長い道のりを、くじけることなく歩いてこれたのは、読者のみなさんのおかげです。

現在、ニンドリの編集部員は12名です。これに、創刊以来関わってくれたスタッフやライター、そして72号から合流したNintendoスタジアムの関係者を加えると、かなりの人数になります。さらに誌面を彩ってくれたデザイナーやイラストレーター、カメラマン、それに印刷関係の人たちも加えると、それはもう膨大な人数になることでしょう。もちろん、そのような人たちの協力がなければ、私たちは100号に到達することができませんでした。

ゲーム業界で働くみなさん、読者のみなさん、そしてニンドリの仲間たち、すべての人に心から感謝の言葉を述べたいと思います。

みなさん、本当にありがとうございました。そして、これからもどうぞよろしく！

ニンテンドードリーム編集長 左尾昭典



イラスト:クマガイトモコ





1997年8月号

豈頭の任天堂新作ソフト特集では、「ゼルダ」「マザー3」「ヨッシー・アイランド64」など国内外ではソフトが不足していたんだけど、アメリカのN64はとても元気で、E3のブレット集も。

ゆけ!! トラブルメーカーZは25ページの大攻略。それほど

桜井さんがニンドリ編集部にやって来た! そこで、ゲーム雑誌のこれからについて いろいろなことを聞いてみました! 100号SP

桜井さんと話した人: サオヘン(ニンドリ編集長) + 高島(副編集長) + りふあ(「どうぶつの森」と読者ページ担当)



開発者の想定していないことを誌面で展開するべし

一同 カンバーリ!

桜井 創刊100号おめでとうございまーす!

サオヘン 桜井さんも独立おめでとうございまーす! とまあ、今回は桜井さんと食事をしながらの座談会なんですが、普通は創刊の記念企画をやる場合は…。

桜井 みんなで、おめでとー! って(笑)。

サオヘン そう。たくさんのクリエイターに登場していただき、ありがたいメッセージを並べるのがおきまりですね。まあ、宮本さんからはお祝いの色紙をありがとうございました(笑)。

桜井 あと、こんなにいろんなことがあったって、これまでのことを振り返ってみたり。

サオヘン それはハミダシで、謙虚にやりました(笑)。でも、ゲーム業界の現状を考えると、大きな曲がり角に来ているわけで、ゲーム雑誌も同じ状況だと思うんです。そこで、この100号という節目の機会に、僕らは今後、どのような雑誌をつくっていけばいい

かということを、桜井さんとお話しできればと思ったんですね。

桜井 なるほど。

サオヘン 桜井さんって、インターネットで「スマプラB!」をやったように、ユーザーと関係を築くことのできるメディアにも興味があつたりするでしょう?

桜井 そうですね。これまで、当然のことながらゲーム雑誌のことも意識しながら仕事をしていました…。もし雑誌をつくっているうする人たちが、これからについて迷っているのであれば、自分が雑誌を読んだときに、どんなときが楽しかったかをよく考え直すことが重要なんじゃないかな? と思いますね。

サオヘン それはとても大事なことですよね。ゲーム以外のジャンルの雑誌もすごく参考になりましたし。

桜井 自分が雑誌を見て思うのは、パッと雑誌をめくったときに、思いもよらない新作が載ってるときがいちばん楽しかったりするんです。その場合、編集者としての力量はさほど関係なくって、ゲーム雑誌から得られる情報のなかで、新作というのがいちばん大きい。自分の場合は、雑誌のそこを買ってたんで

す。でも一方で、私が最近読んで感心した本のなかに「ファイアーエムブレムの歩き方」というのがあるんです。

りふあ 読みました! すぐくいい本ですよね(笑)。

桜井 あの本に書いてあることは、開発者はまったく想定していなかったと思うんです。でも、書き手がしっかり遊び側に立って、「ファイアーエムブレム」を遊び倒すとこんなに面白いよということを、すごく根気よく調べた本だと想うんです。そこには開発者にはない力がこめられているわけです。

サオヘン そういった本は、1本のゲームをとことん遊びつくしたい人にとっては素晴らしいと思うんですけど、一方では敷居が高すぎるということでお敬遠されるようなこともありますよね。

桜井 確かに、もっとカンタンな攻略本のほうが売れて、あのように手のかかった本は、その本をつくる苦労に見合だけの売上げが期待できないかもしれませんね。残念ながら。

りふあ でも、書店の売り上げランキングを見ると、結構高い位置にありましたよ。

桜井 ヘエ~、それはよかったなあ。



高島 あの本のどんなところがよかったです?

りふあ 私は雑誌や攻略本には、それほど攻略要素をもとめていないところがあるんです。変わった遊び方とか、自分ではとうていやりこめないようなところがしっかり紹介されていて、それを読むことでゲームの世界が広がれ

ばうれしいんです。

高島 普通の攻略本は攻略の流れが載っていて、それは純粋に役に立つからみんなが買いますよね。で、その次が「共感できる」ということがポイントになると思うんです。役に立つかどうかは別にして、ファンにとって共感できるということが、あの本のスゴイところだと思いますね。

桜井 あの本は攻略本ではなくて、ファンブックですからね。攻略って、ゲームにつまつたらインターネットで調べることができるので、攻略要素の存在感が低くなってきてると思うんです。そういう流れにあるなかで、ゲーム雑誌として存在価値を高めていくにはどうすればいいか? それは、やっぱり雑誌でしかできないことを提供していくことではないかと思いますね。

サオヘン それはすごく考えていることです。インターネットではなく、紙媒体として何ができるか…。で、話をちょっと戻すと、開発者も考え方かなったようなことを、編集者が誌面で展開していくことも大事だということですね。もともと仕掛けられたことだと思うんですけど、「スマプラDX」の「カメラモードコンテスト」のようなことはどんどんやったほうがいいと。

桜井 コンテストをやりたくて、あのモードを入れたところがあるんです(笑)。



「スマプラDX」の「カメラモードコンテスト」の結果は任天堂ホームページの「速報スマプラ!!」のなかで確認することができる

サオヘン ニンドリでも「どうぶつの森」で村じまんフェスタをずっと続け



1997年9月号

当時はアトランタで開催されたE3をロクドリ初の大特集、宮本さんの独占インタビューのほか、伊藤あいしゅらさんも「マザーラ」で参入したが、残念ながら後が続かなかった。

内ではナムコが「ファミミスター64」で参入したが、残念ながら後が続かなかった。

アートの



64ドリーム時代から読者だった宝山りふ(右)。現在は編集部の仕事を手伝ってくれている

しっかり考へる必要があるでしょうね。

桜井 ニンドリにはそのようなことができる強みはあると思うんです。読者から送られてきたハガキをただ単純に誌面で紹介するのはもったいないと思うんです。

サオヘン 「どうぶつの森」の村じまんフェスには、手紙のほかにビデオ作品もいっぱい送られてくるんです。で、誌面で紹介するとそれなりのページになるんですが、実はいちばん楽しいのは、そのビデオを見るとときだったりするわけですね。

りふあ そうなんですよ!

桜井 そのような映像をたとえばDVDに編集して視聴につけるとか。

サオヘン そのやり方はありますよね。でも本当にやりたいのは自主上映会みたいなこと。

桜井 あはは。

りふあ 私もやりたいって思いました。DVDって1人で見ることが多いと思うんですけど、上映会だとみんなでワイワイ楽しめるんですよね。

サオヘン 上映会をやりたいねえ。そこで、イラストコーナーに送られてきたハガキを展示したりとか。

桜井 自分がもし編集長だったら、東京ゲームショウなんかのイベントでブースを出したいから、お金を出してって任天堂に言うかもしれない。もちろんそれをやるために、しっかりした企画書が必要になりますけどね。

サオヘン (ちょっと身を引いて) 何日も徹夜してつくるくらいの企画書じゃなきゃあいけないと…。思いついたからすぐ実行というわけにもいかない。

桜井 企画って考へるのはカンタンですけど、実現させるのは本当にホネが折れますからね。

サオヘン それに企画を練っているうちに、実行するタイミングを失ってしまうこともあるわけですね。

てますけど、僕らにとって、読者の

いろんな発想に触れることがでて、すごく刺激的だったりするんです。

桜井 ああいうことで雑誌の個性が出てきますよね。1本道の攻略ではほとんど同じ内容になっちゃいますけど。

高島 雑誌というのは連続して発行されるわけですから、みんなでいつしょに作っていくようなライブ感が大事なはずなんです。たとえば「スマブラ」だと、みんなでやっているうちに、状況によって強いキャラとか、闘い方が変わってくるじゃないですか。そのようなことは、雑誌のなかでリアルタイムに出していくのがベストだと思ったりするんですね。

桜井 でも、そのようなことは現実的に難しいところもありますよね。メーカーが情報の解禁のスケジュールを最初に決めるようなことも多いです。

サオヘン それに攻略記事で難しいのは、ソフトの発売前だとネタバレになってしまい、発売後だと、すでにみんながクリアしちゃってるかもしれないということなんですね。

桜井 ソフト発売後2週間や1ヶ月もたって、雑誌で攻略記事を見るというのは、少数派かもしれませんね。詰まつた段階で、それ以上プレイするのをあきらめて他のゲームをはじめちゃってるかもしれない。だからといって、発売直後にエンディングまで雑誌に載っけていいのかと言えばそうはいかないところがあって、難しいですよね。

サオヘン 難しいですよね。ソフトが発売されて何日もたってるから、攻略記事をやめると、そこで雑誌的にはそのゲームがおしまいになってしまいます。

桜井 だから1本道の攻略ではなく、ゲームに遊び幅がいっぱいあればいいんですけれど。ゲームの本筋を楽しみながらも、遊んでいる人が、「こんな遊び方もあるよ」と提案しあえるソフト、プレイヤーがいじれるソフトであればいいんでしょうね。

サオヘン でも、今後はいろんな意味で「スマブラDX」のカメラモードのように、いじれるゲームは増えていくんじゃないですか?

桜井 それは作り手の意識の問題でしょ。ああいうのって、つくったりデバッグするのがすごく大変んですよ。でも、大変でも入れた方がぜつたいにいいと、価値観の大きさに開発者が気がつくかどうかでしょうね。それに新しいものを入れたぶん、確実にどこか

が削られるわけですから。

サオヘン ほかの部分が犠牲になるわけですね。

桜井 これをやめたら、コースがさらに5コースあります。「どっちをとる?」。そんな選択を、いつも突きつけられるわけですよ。

サオヘン それは雑誌でも言えることです。このゲームを紹介したいけど、するところのゲームのページを削らないといけなくなってしまう(笑)。

桜井 幅の広い価値観をもたせることが大切だと思いますね。

お客さんの存在を第一に考えるべし

サオヘン そもそもゲーム雑誌って、どうものだったかというと、もともとは攻略記事だけで構成されていたわけですね。

桜井 そうですね。

サオヘン それが、ある時期からゲームの背景なんかにも注目が集まるようになって、ゲームクリエイターが誌面に登場するようになり、読者ページも充実する一方、どのゲーム雑誌も似たような構成になってしまった…。

桜井 ゲームにしても雑誌にしてもマンネリズムというのは深刻な問題だと思うんです。定型のようなものがあるじゃないですか。「こういうゲームの大作が出来る!」とか言ったところで、毎回セオリー通りにやってるようなところもあって、お客さんたちも飽きてくると思うんです。1年前までの雑誌と比べても、タイトルが違うだけ、中身はいっしょみたいな。

サオヘン ファミコンが誕生して20年たって、ゲーム雑誌も18年くらいの歴史があるわけですね。それで、この業界に入ってくる若いたちは、物心ついたときからゲーム雑誌があって、先輩がつくったパターンを踏襲する感じで仕事をするようなところもあると思うんです。「ゲーム雑誌ってこうあるべき」みたいな。でも、最初にゲーム雑誌をつくった人たちって、手探りでいろんなことをやったと思うんですね。稚拙であっても、冒険的なことをやつてきたと思うんですよ。それに僕らがこの仕事をやってて幸せのひとつは、ユーザーの人たちよりも先にゲームを触れることだと思っています。でも、そんなことも日々になっていて、そのヨロコビを誌面で伝えようとしないか

が読者にも楽しげが伝わらないところがあると思うんですね。

桜井 そうですね。でも最近ワクワクするようなゲームってありました?

サオヘン 「カービィのエアライド」!

桜井 それホント? なんかウソくさいなあ(笑)。

サオヘン いやいやホント(笑)。でも 桜井さんって、ゲームをつくることだけじゃなくって、その後のこともすぐ考えてますよね。

桜井 やっぱりお客さんの存在が大事なんです。お客さんがどう受け取るかということにつきると思います。もしもゲームだけを楽しんでほしいと考えるのであれば、「スマブラコンサート」のようなことはやらなかったでしょうし。基本的には、お客さんあってのゲームなんですね。

サオヘン 読者あってのニンドリなんですね(笑)。

桜井 やっぱり作り手は、お客さんの視点に立っていないダメだと思うんです。

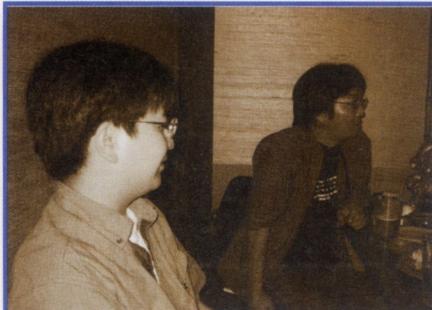
サオヘン その意味で、雑誌の編集者というものはユーザーに近いところにいて、お客さんの視点に立つこともできるわけです。

高島 一方でメーカー側の視点も必要になるわけで。ちょっと手前ミソになりますけど、ニンドリって、メーカーとユーザーの間のいい位置にいるのかなあと思いますね。

サオヘン この雑誌を100号まで続ける、ひとつの原動力になったのは読者ハガキの存在なんですよ。たまにメールで読者から意見をいただくこともありますけど、メールだと冷たい印象があるんですね。でも、ハガキだと1人1人が手書きで一生懸命書いてるキモチがどんどん伝わってくるんです。

桜井 そうでしょうね。でも、厳しい見方をすると、そのような状況は編集部がつくっているのではなくて、読者サイドでつくられていることだと思います。そのようなことに対して、雑誌が応えられるこつて、ハガキをそのまま誌面に載せることなのか、他に何か手があるのかということについては、今後はじっくり考へるべきことかもしれませんね。

サオヘン その通りですね。もっとみんなが盛り上がるようなしかけを、僕らも



ニンドリ編集部のサオヘンと高島（手前）。2誌が合併して1年ちょっと。自指す方向は同じ

通し番号をつけられるくらい CD付録をつけるべし

サオヘン 紙媒体としてどんなことができるんでしょう。情報の速さにおいてはインターネットに負けちゃうわけです。

桜井 そのような比較はたぶん、そんなに意味を持たないと思うんです。それぞれ性質の違うものなので、ゲームと映画を比べてもあまり意味を持たないように、雑誌とインターネットは基本的に違うものだから、雑誌の長所を生かして短所をおぎなうということを考えることのほうが先決だと思いますね。雑誌の短所は明らかに情報が遅れるということですね。ほかにも制作費にお金がかかるとか、かさばるとか。

サオヘン 確かに印刷や紙代などでお金はかかりますね。

桜井 でも、最近のニンドリは雑誌としての長所を生かしているんじゃないかなと思うんですよ。付録がつくという意味で。

サオヘン それはありますね。この号でも「PSO」のサントラCDがつきますし、「カービィのエアライド」のときは10分でしたけど、今度はなんと3倍の30分！

桜井 それって皮肉？（笑）。

サオヘン ええ（笑）。でもこのCDがつくことになったキッカケは、やっぱり「カービィのエアライド」の出張サウンドテストの存在があったからですね。ところで「エアライド」のCDを付録にしようというアイデアを考えたのは桜井さん…？

桜井 そういうことを言い出すのは私しかいないです。あのソフトで何かができるかとずっと考えてたんです。

サオヘン それはどうもありがとうございました。紙媒体って、画面が止まつたままだし、ゲームを表現するのに

とても限界があるわけですが、「エアライド」のCDによってすぐ立体的になった感じがしたんですね。それで、セガの中裕司さんに直談判をして、今回の「PSO」のサントラCDにつながっていったんです。

桜井 なるほど。

サオヘン ゲームの魅力って、いろんなカタチで伝えることができるのは思うんですけど、CDを付録につけることで、すごく幅が広がった感じがするんですよね。

桜井 「エアライド」の企画のとっかかりのときに、実はニンドリにCDの付録につけるようなことを定期的にやってほしいという考えもあったんですよ。

サオヘン 嬉しいことをおっしゃる（笑）。

桜井 昔、BEEPというゲーム雑誌がありましたけど、たまにソノシートの付録がついててたんです。

サオヘン ちょっと話が中断しますけど、ソノシートって知ってる？

りふあ …知らないです。

サオヘン カンタンに言うと、フィルムのような素材でできるレコード。ペラペラ曲がるから雑誌の付録にするには最適なメディアだったんだよね。

りふあ ああ、レコード針で聴くやつですね。小さい頃、学年誌の付録でついてたことがあります（笑）。

桜井 そのソノシートで、やったことのないゲームの音楽を聴くと、「ああ、結構楽しそうだな」と思って、そのゲームに対する思い入れが深まるような経験が自分にあったんです。それでCDは、昔に比べれば制作費も安価になってきてますし、この時代にこういうことをやらなきゃソンじゃないかなと思ったわけなんです。

高島 昔、CDをつけた雑誌がありましたけど2000円近くしましたからね。

サオヘン いい時代になりましたねえ。

桜井 「エアライド」に限らず、これからゲームやゲーム雑誌をどう盛り上げていくかという戦略のひとつでもあつたので、どんどんやってくださいよ。

サオヘン ええ、やりますよ（笑）。

桜井 もう、通し番号がつけられるくらいに（笑）。

サオヘン ジャあ、桜井さんの次回作のCDもよろしく！（笑）。

桜井 ……（苦笑）

サオヘン CDを付録につけて、発見

したこととは、ゲームってさわり心地や映像の評価が優先されて、サウンドに関しては二の次だったということなんですね。「あのゲームのサウンドっていいよね」って言う人はいても…。

桜井 それはごく一部の人で、映像のことを言う人数に比べたらとても少ない数ですよね。

サオヘン ところが「エアライド」のサウンドテストCDは、ソフトの発売前に聴いてもらえたというのがよかったです。じゃないかと。

桜井 音楽って一度いいなと思ったら、なかなかアタマから抜けないじゃないですか。トイレに入っちゃう前でもずっと音楽が流れ続けてることってありますよね。それで、先にCDで聴いて、実際にゲームを買って音楽が流れてきて、それがシンクロすることで、盛り上がる要素もあると思ったわけですね。

サオヘン CDって、ほとんどの人が聞くことのできる、お手軽なメディアというのもいいですね。

桜井 そうですね。クルマのなかずっと流しておくこともできるし、他のことをやりながら聴けるのがいいですよね。

サオヘン 最近のゲームサウンドって、容量がたくさん使えるようになったことで、音楽としても本格的になって、ここ数年、力をもってきてる感じがするんですが…。

桜井 ノノによるでしょうね。昔のゲームは口ずさむことができましたけど、いまの音楽はほとんど不可能になってしまします。でも、いい曲も多いですよね。

自分の軌跡が書き込める 付録をつけるべし

桜井 ゲームといっしょに攻略本を買うような人が楽しめるようなものを考えてみませんか？ サントラCDは楽しめますよね。で、攻略に関しては、インターネットのほうに利があるので、別の勝ち目があるものをつけると…。

サオヘン ずっととおきたいようなものがいいですね。

桜井 毎号、何かの付録をつけるわけですね。

サオヘン 付録をつけると言っても、僕らとしては、文房具のようなものをつけることは思わないんですよ。だって、そのようなものって、お店に行けば買えるわけでしょう？ 付録って、やっぱり手に入りにくいような、ゲームの世

界を広げるようなものをつけるたいと思ってるんです。でも、なにがしかのものはつけていきたいですね。別冊とか。

りふあ それで私がほしいのは攻略記事よりも白地図なんです。自分で自由に書き込めるような。

高島 そういうのってどうなんでしょう？みんな活用してくれるのかなあ。

りふあ 「風のタクト」のときは、海図が必要になって、自分でつくって書き込みしてたんです。それで、攻略本には海図がついてましたけど、もうクリアしちゃってたんですね。でも、雑誌なら早く出せるし、ぜひ付録につけてほしいと思ったんです。



白地図がついた「風のタクト」の攻略本。姫川明先生デザインの特大ステンドグラスシールもついてるのだ。もちろんニンドリの本です

高島 そのように自分で記入できる記事の成り立ちを説明すると、「ここから紹介しちゃあダメ」という規制があったので、たとえば「ポケモン」の場合は空白をつくって、みんなに書き込んでもらうようにしたんです。そういうのが結果的に評価されたと。

桜井 でも、最近のゲームはマップが3Dなので、白地図をつくるのはちょっと厳しかったりしますよね。

りふあ そういうマップに限られて、自分で記録に残せるようなものがあつたらいいなと思います。

サオヘン 「どうぶつの森e+」のカレンダー手帳は評判がよかったしね。

桜井 読者に描いてもらうことで、自分の軌跡が面白おかしく残るゲームというのがあったらいいと思うんですけどね。

高島 たとえばラジオ体操のスタンプ帳のようなものがあれば、という感じでしょうかね。

りふあ やっぱりゲームのタイプによりますよね。

桜井 自分でマップを書き込むのが楽しいといういはよくわかるけど、一方で、それを画面に表示しないゲームは不親切だという考え方もあるって。だから、そういったことは、ゲームと密接な関係があると思いますね。でも、そ

1997年
11月号

新創刊1周年記念号。巻頭では任天堂の山内溥社長(当時)や宮本さんたちのお祝い色紙も掲載。また、特集では、編集部で勝手にゲームの発売時期を予測して入れていたのだが、あまりに当たらないので、途中からやめてしまった。

創刊から1年間を振り返り、内緒話なども暴露。また、当時の

のようなことはできればやったほうがいいですよね。

サオヘン ただ、3Dのゲームでやるのはなかなか難しい。

桜井 飛び出す繪本みたいに、立体マップにしちゃうとか(笑)。

サオヘン それは費用と時間がかかるって大変そう(笑)。

りふあ 白黒ページがあったほうがいいという人もいるんです。

サオヘン せっかくオールカラーにしたのに~。でも白黒になると印刷代が安くなっているけど(笑)。

桜井 わかった。じゃあ、次の付録は白黒ページ(笑)。

サオヘン でも、どうして白黒ページがいいんだろう?

りふあ 白黒には白黒ならではの味があるって言うんですよ。

高島 確かに白黒ページが入った方が誌面にメリハリがつきますしね。

サオヘン でも、圧倒的にオールカラーになって喜んでいるの方が多いと思うけど。

りふあ そうなんですね。

桜井 でも、全部カラーになったことで、イラストも色をつけて描かなきゃいけなくなったりということでもありますよね。

サオヘン 必ずしもカラーでイラストを描く必要はなくって、モノクロでイラストを送ってくれてもいいんです。

りふあ ただ、背景にも色がつくことで、文章が読みにくくなったり。

桜井 (ニンドリを開きながら)ああ、確かにそれはあるかも。

桜井 最初に言った、「歩き方」の本みたいに、開発者として掘り下げるアレシイという記事がほしいですね。それは攻略本でもいいんですけど。

りふあ 発売から時間がたつと載せにくいというのはあるんでしょう?

高島 そういうわけじゃないですよ。

桜井 攻略本でも開発者として、想定した遊びにまで到達していないこともあります。ゲームの要素がとても多いというのもあるんですけど、もうちょっとやりこんで欲しいかなと。

サオヘン これは我々の反省すべきところもあるんですけど、ゲームが短期的な消費物になってるわけですね。

次から次に遊びたおしていくような。

桜井 たくさんゲームが出なきゃいいのかなあ(笑)。

高島 N64の最初の頃はゲームが少なくて、やりまくってましたからね(笑)。将棋のゲームを8ページとか。

サオヘン いまはGBアドバンスも含めてたくさんソフトが出てくるので、日本のソフトを長く追えないという事情もあったりするんですね。

高島 それに、ずっとやりこんでいくなかで、「これは面白い」ということがあったりするでしょう。でもそのときはタイミングを失ることもあるって。言い訳になっちゃいますけど、限られた時間のなかで、いかにやりくりをするかが大事になってるところもあるんです。

桜井 あ、そうそう。「風のタクト」が出てたとき、専門誌はどこかしこも「ゼルダ」ばっかだったじゃないですか。あれでは、他のソフトがかわいそうだなと思っていました。

サオヘン え? そうですか?

高島 サオヘン的にはまだまだやり足りないという顔をしてますね(笑)。

サオヘン うん。でも、雑誌によって、推すものがデコボコしたほうがいいとはもちろん思います。

桜井 そのなかで、「ゼルダ」を推すのはごく普通という感じがしますけど。

サオヘン 僕らとしては、これは他の任天堂専門誌も同じだったと思いますけど、「ゼルダ」で盛り上がりたくないどうする!?"って熱い気持ちで、去年の年末商戦を迎えたところがあったんですね。

桜井 それにしても100号は、やりもやったりりが感じですね。

サオヘン でも、端から見えて、ヤバイ雑誌でしたでしょう?

桜井 ヤバイ雑誌でした(笑)。

サオヘン いつぶれてもおかしくない(笑)。

桜井 まあ、消えてしまうとは思っていなかったんですけど、独特の世界を持つてたなあとは思ってましたね。

サオヘン どのへんが独特なんでしょう?

桜井 一言で言うと「コアファンに訴えかけてる」。そこがニンドリのすべてを表していると思います。ガッチャリと任天堂ファンをつかんでると思いますね。

サオヘン でも、任天堂ファンをガッチリつかもうと思いつながら、雑誌をつくるわけではないんですけどね。

桜井 それは、編集長自らが強い任天堂ファンで、それが誌面に出ているんじゃないでしょうか。

サオヘン 確かに任天堂ファンではあるんですが(笑)、それは僕だけじゃないでしょ。でも、7年間この仕事を続けてきて、ちっとも飽きないんですね(笑)。

桜井 すごく野暮な質問をしますけど、総合誌にしようなんて思わないですか?

サオヘン やっぱり「ニンテンドードリーム」と名乗ってるくらいだから、総合誌にはなりえませんよね(笑)。「ニンドリ」に誌名変更したら別かもしれないが、もし仮に総合誌をやろうとしたら、スタッフを総入れ替えしなきゃならないし、誰よりも先に、自分が失格ですよね。だって、これまでずっと「N64最高! キューブ最高!」と言ってきたのに、いきなり「PS2最高!」なんて、口が裂けても言えないですよ(笑)。

桜井 まあ、専門誌の編集長というのは、専門の対象をとことん好きでないとまりませんね(笑)。

サオヘン だから僕はPS2のTシャツは絶対に着れない。

高島 (小さい声で)でも、DVDはPS2で観てるんですよね?

桜井 え? (鬼の首をとったように喜びながら)まさかね!(笑)

サオヘン (じどろもどろになりながら)あの、アレは仕事上必要なもので…。

高島 自宅のキューブの隣にPS2が置かれてるなんてことはありえないですよね(笑)。

サオヘン もちろんキューブがいちばんいい位置を確保してるんですよ(笑)。

ところで桜井さんは編集長だったら、どんな雑誌をつくりたいですか?

桜井 まず…表紙が読者ページ! で、

ページをめくると、ギャーって中から立体マップが飛びだしてくると。そしてよく見ると、ペラペラマンガになっていて、マリオのモーションなんかが見えるようになっていて、とか!

サオヘン それで、ソノシートが必ずついていると。

桜井 そう(笑)。とにかく意表をつくというか、ゲーム雑誌がいまの体裁であるべきだと、誰が決めたわけでもないから、もっといじりようはあると思うんですね。

サオヘン まったく同感ですね。

桜井 破ったりして遊べるようなものであってもいいし。で、最後のページには「アイラブ茂」と入ってると。…これは冗談ですけど(笑)。

サオヘン 「アイラブ政博」じゃないですか?(笑)。だって、97号で募集した「がんばれ桜井さん」のお手紙が驚くほどたくさん届きましたからね。

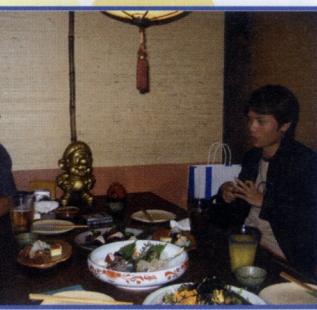
桜井 ホントにたくさんのお手紙をいただいてビックリしました。お手紙を送っていた方に、どうもありがとうございました。これから私はがんばっていきますし、いただいたお手紙は全部に通して、明日の糧にしたいと思っていますので、これからもどうぞよろしくお願いします! ホントは1人1人に返事を書きたいんですけど、すごく忙しくなってそれもできないので、この場をお借りして、感謝の気持ちをお伝えします。これから、何をつくるかわかりませんけど、なるべくみんなに届くようなゲームをつくりたいと思っています。

りふあ ところで桜井さんは、「スマブラDX」のインタビューのとき、「おいしかったのはコンビニ弁当」と答えてましたけど、最近はおいしいものは食べてるんですか?

桜井ええ。タカノフルーツパーラーで朝食をとりましたよ。オレ、イカス! とか思いながら(笑)。



たくさんの激励のお便りを前にして、頭を下げる桜井さん。本当にうれしそうでしたよ。次のページに、桜井さんサイン入りニンドリのプレゼントがあるのでチェックしてね



中央には金のマリオ像を置いての座談会でした。あまりに熱心に議論をしたために、ほとんど食事に手をつける余裕なし

規格にとらわれずに もっと誌面をいじるべ

サオヘン 桜井さんはゲームの作り手として、ゲーム雑誌にどんなことを望みますか?



ニンドリ創刊100号記念 お店では手に入りにくい

レアなグッズプレゼント

たくさんのニンドリ愛読者=ニンドリヤーのみなさんに支えられながら、ついにニンドリも100号を迎えることができました。ほんとうにどうもありがとうございます! お店では手に入れることができない超レアなグッズをどど~んとプレゼントしちゃいます!

**Goods!
Present**

A マリオ&ゼルダLIVEセット [1名]



宮本茂さん、近藤浩治さん、伊藤あしゅらさん、手塚卓志さん、戸高一生さん、永田権太さんのサイン入り!

B ニンドリレディースセット [1名]



ニンドリでおなじみの、姫川明さん、みすずリンク、はやのんのサイン入り!



美鈴 秋

C マリオのスペシャルセット [1名]



D MOTHERスペシャルセット [1名]



11

① ライブ出演者サイン入りゲームキューブ

エンジョイプラスパックなので、もちろんGBプレーヤーもついてます。

② マリオ&ゼルダLIVEパンフレット

来場者に無料で配られたパンフレット。

③ マリオ&ゼルダLIVE缶バッヂ

ライブ関係者に配られたライブのロゴの缶バッヂ。ケイ大佐の手作りです。

④ おなじみの女流マンガ家のサイン入りゲームキューブ

もちろんエンジョイプラスパック。こちらはオレンジです。

⑤ 祝ファミコン20周年色紙

姫川明さんとみすずリンクが描いた「ゼルダ」の色紙ですよ。

⑥ マリオのぬいぐるみUSA

アメリカで売られているマリオのぬいぐるみ。マリオ、ヨッシー、ドンキーコング、クッパをセットで。

⑦ マリオ生誕20周年記念トランプ

58号の応募者全員サービスのためにニンドリが制作したマリオのトランプ。もちろん任天堂製ですよ。

⑧ マリオのピクロス2

伊藤あしゅらさんのマリオのコミックも載ってる、ピクロスの本。宮本さんもコミックに登場してますよ。

⑨ マザーツシャツ

スタークがデザインされた、ご存知 The King of GamesのTシャツ。任天堂公認だよ(サイズはのみです)。

⑩ ネスとボーラのフィギュア

コミュニティストア限定で、コカ・コーラ製品についていた「MOTHER」のフィギュア。ネスとボーラのなかよしセットです。

⑪ どせいさんストラップ

GBA版「MOTHER 1+2」を予約購入するともらえる特典のストラップ。愛くるしいどせいさんのフィギュアがついてます。ぶーぶー。

⑪ゼルダの伝説 時のオカリナGC

「風のタクト」の予約特典で配られた「裏ゼルダ」。もちろんゲームキューブでプレイできます。

⑫ゼルダの伝説 ふしぎの木の実

ニンドリでは抽選で当たった人にしか買えなかった懐中時計。フタにもリンクの顔が。

⑬ゼルダのボスター

ニンドリの付録についた「ゼルダ」のポスターを3点セットであげちゃいます。

⑭ゼルダのストラップ

勇者のストラップ(「風のタクト」版と「神々のトライフォース」版の2つ)と、昨年一部の高校生に配られた、受験のお守りをセットに。

⑮時のオカリナのサントラCD

初回限定版のみに、オカリナがついていた「ゼルダの伝説 時のオカリナ」のサウンドトラックCDです。

⑯カービィのマウスパッド

44号で実施した応募者全員サービスのマウスパッド。カービィの大きさも合わせてつくりました。

⑰コスターつきカービィの攻略本

ニンドリが編集した「星のカービィ夢の泉デラックス」の攻略本に、かわいいカービィのコスターが。

⑱カービィのコインケース

「カービィ64」の発売を記念してつくられた(たぶん...)カービィのコインケース。もちろん非売品です。

⑲桜井さんサイン入りニンドリ

「カービィのエアライド」の出張サウンドテストCDの付録がついた94号にサインをしていただきました。

⑳ニンテンドースペースワールドTシャツ

1999年に開かれたスペースワールドで、任天堂のスタッフが着ていたジャケット。白とグリーンの2色をセトで(サイズはともにLサイズです)。

㉑光るゲームキューブネックレス

昨年のE3の、任天堂パーティの招待客に配られた、ゲームキューブのロゴ入りネックレスです。光るのが光るんですよ。

㉒Nintendoピンバッヂ

2001年のE3で配られた、Nintendoのピンバッヂ。ゲームキューブとGBアドバンスがデザインされ、金色がまぶしい。

㉓スターフォックスコミック

ニンドリ編集部に在籍した中植せんが描いた「スターフォックス」のコミック。店頭で無料配布されたものです。

㉔PSOのスペシャルフィギュア

PSOでおなじみのキャラクター12体のフィギュア。アレなクリアカラーのもので、中裕司さんからいただきました。

㉕ソニックのミニプランケット

ソニックと彼の仲間のイラストが入ったプランケット。隠掛けなんかにも使えます。

㉖ソニック生誕10周年ピンバッヂ

2年前に生誕10周年を迎えたソニックのピンバッヂ。E3のセガブースで配っていました。

㉗PSOキャラクタートランプ

PSOに登場するキャラクターのトランプ。1枚1枚絵柄の違う豪華なカードです。

こちらも中さんからいただきました。

㉘64ドリーム創刊号～創刊3号まで

いま見ても恥ずかしいような、64ドリームの創刊号から3号目までをセット。

㉙ニンドリーナ田中サイン色紙

ニンドリ学園のチアリーダーをつとめている、ニンドリーナ田中さんのサイン入り色紙です。

㉚創刊1周年記念テレカ

創刊1周年のときにプレゼント用につくったテレカ。50度数あって、もちろん未使用です。

㉛ニンドリ特製ひげ時計

ニンドリームに誌名変更したときに、読者プレゼント用につくったひげ時計です。電池が切れても動きませんがそれなりに歴史を感じることができます。

E ゼルダのスペシャルセット [1名]



12



13



14



15



16



17

F カービィのスペシャルセット



18



19



20



21



22



23



24



30



29



31



32

H PSO&ソニックスペシャルセット [1名]



25



26



27

28

応募方法

超レアなグッズでいっぱいのプレゼントが欲しい方は、必要事項をご記入の上、官製ハガキで右のあて先までご応募ください。

①Ⓐ～⑩の欲しいセット名

②氏名(年齢)

③〒・住所

④電話番号

⑤ニンドリ愛読歴(〇年〇ヶ月など)

⑥ニンドリでやって欲しい記事や企画案

⑦その他ご意見があつたら自由にお書きください

あてさき

〒102-0083

東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8F

ニンテンドードリーム編集部

100号スペシャルプレゼント係

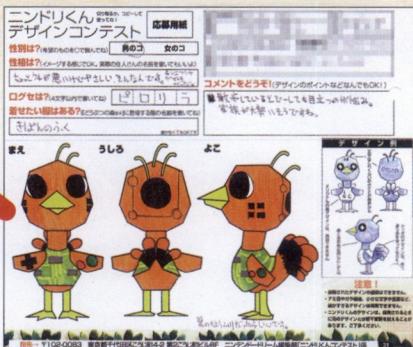
しめ切り→11月6日必着!



最優秀賞 東京都/すずかぜさん



ニンドリくん デザインコンテスト

最優秀賞
発表!「どうぶつの森e+」の開発スタッフさんが
描き下ろしてくれました!

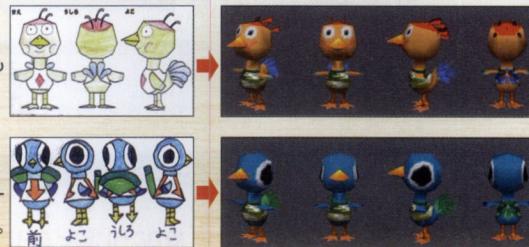
みなさま、お待たせしました! いよいよニンドリオリジナルのキャラクター、ニンドリくんのデザイン発表です! 応募者1500人を超える中から選ばれたのは、オレンジGCがモデルになった東京都/すずかぜさんの作品。愛くるしい目が決定のポイントでした。



→すずかぜさんのデザインを元に、任天堂の開発スタッフさんに制作してくれました。ゲームの仕様のため、少しデザインが変わっています。でもカワイイでしょう!

最終選考まで残った作品(一部)

最後まで迷ったけど、惜しくも選を逃したニンドリくんの一部です。これも任天堂さんがモデルを作ってくれました。



山口県/津森博史さん

ほっぺたと口バシの下のアゴ(2重アゴ?)がおもしろい。オトボケ役にピッタリなデザインですね。

広島県/ましょさん

とにかく大きな目がインパクトあります!でもゲームでまばたきができないそうで、あえなく落選に…。

ニンドリくんは、Vol.102(11月6日発売)のフロク「ニンドリくんカードe」でみんなの村にやってきます。あと1ヶ月待っててね!

次号でもニンドリくん情報&デザインコンテストの優秀賞を紹介します。お楽しみに!



それがゆけ! ニンドリくん

えとふん: アズマフースケ

3ふんの1話 やってきたニンドリくん

11月のある日、私の村に
ちょっとかわったコが
やってきました。

オイラはニンドリくんだ!!
超重要な使命をせおって
来たんだゾ! スゲーだろ!!

ニンム スイコー
任務遂行のためにも
体をきたえなきやなー!

よおへし。
まずは村を
100周だア!!

そんなにはして
どうするんだ!!
ニンドリくん!

はじめまして~。 オーッス!!

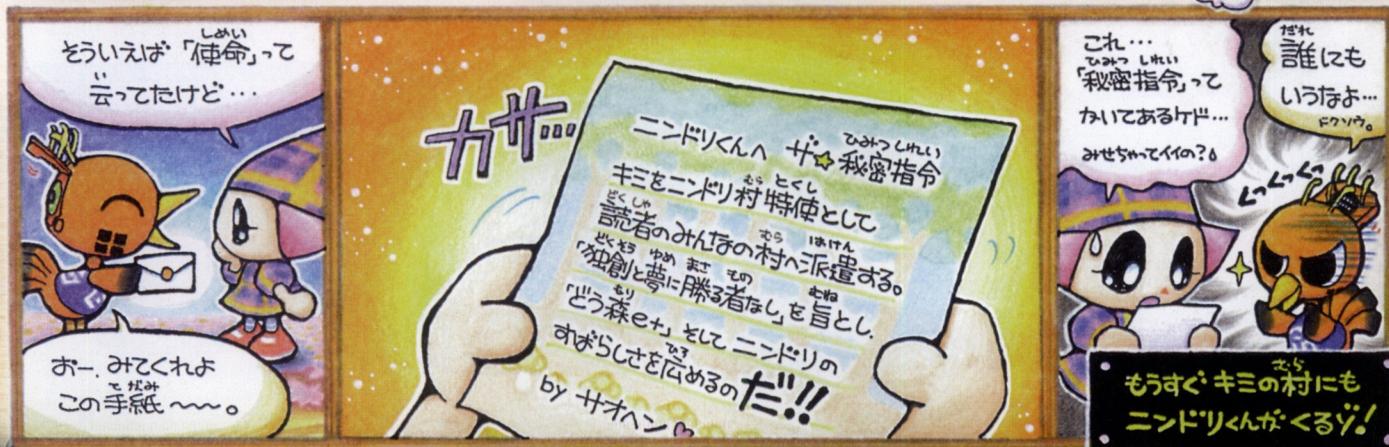
...使命?!!

18号



1998年
3月号

特集は任天堂・神田ビルで働く人、たちへのインタビュー。「ポケモン」を見ていた子供たちが倒れた事件のこと」をニュース記事で検証。別冊付録は「ドリテックの回顧録」。



1998年
4月号期待の新ハード、
「マンビーロー」

64DDをまたまた大特集。

期待の
「ポケモン金・銀」

は、開発者の「

田尻智

さん

が体調不良のため発売延期のニュースも。

繁栄世界テセアラ編突入! ゲーム中盤トイズバレー鉱山までをガイド

TALES OF SYMPHONIA™

テイルズ オブ シンフォニア

今は異世界テセアラ突入直後のフュジ山岳から、トイズバレー鉱山までをマップつきで攻略。今回の攻略図面で、ついにすべての仲間がパーティにそろうことになるのだ。

GC

タイトル	テイルズ オブ シンフォニア	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1~4人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	限定版は28000円

ついにすべての仲間が登場!

ユニゾン・アタックも多彩に

パーティに加わる全9名のメンバーのうち、シルヴァラントでは仲間にならなかつた残る3人はテセアラでパーティに加わることになる。彼らがパーティに加わることで、戦力が大きくアップ

するほか、戦闘中に繰り出せるユニゾン・アタックも多彩なものになってくる。ここでは、レベル33までに覚える技で使える、新たなユニゾン・アタックの特殊合成技を紹介するぞ。



ピコピコ崩襲撃

コレットのピコハンとフレシアの崩襲撃で発動する。ピコ破壊のように相手を気絶させる追加効果ももっているのだ

衝破十文字

→ロイドの瞬速剣とゼロスの瞬速剣で発動する。ロイドとクラストとのものと同様に2人の衝撃波が十文字に交差して敵を攻撃する



幻魔空牙衝

コレットの幽幻符と、ロイドまたはゼロス(クラスト)の瞬速剣で発動する技だ



ピコ空裂破

コレットのピコハンとロイドまたはゼロス(クラスト)の閃空裂破で発動する



フォトンブラスト

リフィスのフォトンとコレットのプランティスで発動する



獅吼爆炎陣

ロイドの獅子戦吼とジーニアスのイラブションで発動。攻撃の最後には炎が立ちのぼる

1998年
5月号コナミ大阪の大特集
社長の樹ト國昭さんと、副社長の長井勝也さんが登場したが、オフレコ話が多すぎて編集でひと苦労。
ベーン計画も明らかになった号。

『時の大カリナ』が何度も発売延期されたため、作家を変えながら3回連続でバロディーマンガを掲載。マリ新4ページに。

質問箱では「N64倍増計画」という、幻のキャラ

心をなくした少女

プレセア・コンバティール

異世界テセアラの王都メルトキオにある、マーテル教会の大聖堂で靈木の運搬をしていた少女。欠陥のあるエクスフィアを身体につけられたため、腕力は非常に強いが、感情表現が乏しくなってしまっている。ロイドたちは、メルトキオの王宮に忍びこむときに出会うことになる。その後、プレセアの住むオゼットまで送っていくということになり、彼女が仲間になるのだ。



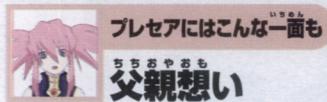
↑力が強く、大量の靈木も1人で運ぶ



↑欠陥をもつエクスフィアをつけていたことで、非常に感情表現に乏しくなっている



↑ゼロスの家のジーニアスとの会話。彼らの恋が寒るときばかりかのだろうか？



↑プレセアにはこんな一面も
父父親想い

プレセアは病氣で倒れた父の代わりにエクスフィアをつけ働いている。感情を失っても、父親のことを想う気持ちまでは失っていないようだ。



↑オゼットで父と二人で暮らすプレセア。しかし、彼女の父はもう…



構わないでください
私に：

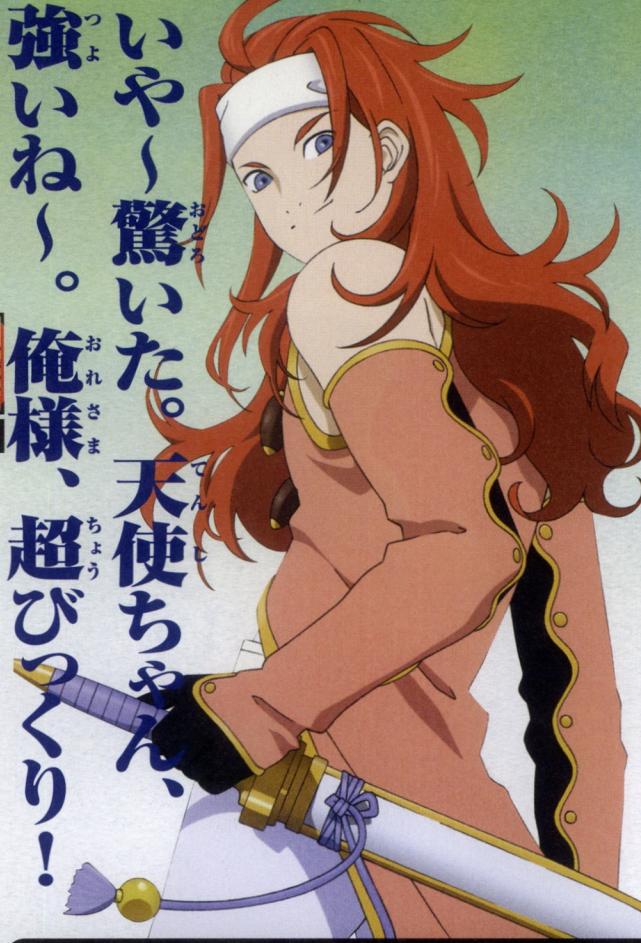
発動は遅いが威力は高い プレセアの特技

特技名	属性	消費TP	修得条件	特徴	モーション画面			
	タイプ	ダメージ						
爆碎斬	土	6	最初から覚えている	地面めがけて斧を振り下ろし、巻き上げた岩片で攻撃する。多数のヒットが見込める技だ。				
	斬り	200						
裂旋斧	—	5	最初から覚えている	斧を振り回して攻撃する。正面の敵だけでなく、近くの別ライン上の敵も攻撃できるのだ。				
	斬り	175						
孤月閃	—	4	最初から覚えている	円を描くように斧を振り回して攻撃する技。スキは大きめなので注意して使おう。				
	斬り	150						
月閃空破	—	15	レベル28になると見える	弧月閃を2回続けて繰り出す技。2回目が当たると、敵は大きく浮くのでコンボを決めよう。				
	斬り	275						
崩襲撃	—	8	レベル28になると見える	空中から勢いをつけて斧を振り下ろし攻撃する。空を飛ぶ敵には多段ヒットすること。				
	斬り	200						
獅吼波龍閃	—	14	最初から覚えている	最初から覚えている奥技。斧を振り回した後、獅子戦吼のように獅子の姿のオーラを飛ばす。				
	斬り	500						
地精陣	—	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がPreseaを包み、一部の攻撃を除く、魔法を含むあらゆる攻撃を防御できる。				
	斬り	—						

※表中はPreseaの技より代表的なものを抜粋。

1998年
6月号

時のオカリナがまたまた発売延期に。特集は「アーメスター」を祝つて「おかえり!! ピカチュウ!」。トミーヤバンダイ、永合園など「ポケモン産業」で働く人たちのインタビュー



クラストと同等の技を使える ゼロスの特技

特技名	属性	消費TP	修得条件	特徴	モーション画面			
	タイプ	ダメージ						
魔神剣	—	4	最初から覚えている	剣を振ると同時に現れる斬波で少し離れた敵も攻撃できる技。威力などはロイドと同じだ。	100	105	110	115
	斬り	120			120	125	130	135
瞬迅剣	—	5	最初から覚えている	一瞬で敵に近寄り、突き攻撃を繰り出す剣技。突き攻撃の後は敵を後方に吹き飛ばす。	140	145	150	155
	突き	140			160	165	170	175
閃空裂破	—	18	レベル23になると覚える	剣を出しつつ回転して上昇し、その後下降しながら突き攻撃を繰り出す剣技。	180	185	190	195
	突き	220			200	205	210	215
ウンドカッター	風	8	最初から覚えている	対象となる敵の周囲に風の刃を発生させる風系の初級魔術。敵を宙に浮かせることもできる。	220	225	230	235
	魔法(単体)	90			240	245	250	255
ライトニング	雷	9	最初から覚えている	攻撃対象の敵の頭上に小さな雷を落とす雷系の初級魔術。威力はジニアスのものと同等。	260	265	270	275
	魔法(単体)	—			280	285	290	295
ファーストエ乍	—	8	最初から覚えている	味方1人のHPを30%回復される初級治療術。いざというときに頼りになるのだ。	300	305	310	315
	魔法(単体)	HPの30%回復			320	325	330	335
粹護陣	—	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がゼロスを包み、一部の攻撃を除く魔法を含むあらゆる攻撃を防護できる。	340	345	350	355
	—	—			360	365	370	375

※表中はゼロスの技より代表的なものを抜粋。

テセアラ世界の神子

ゼロス・ワイルダー

王都メルトキオで出会うテセアラの神子。女性好きで軽いノリをしているが、彼もまたコレットと同様にテセアラを救うという重い使命を持っている。シルヴァラントの神子を連れている、ロイドたちのテセアラでの監視役として、教皇の命を受けロイドたちの仲間になる。ちなみに、クラストとまったく同じ特技を使えるのだ。



スーパー・ヘリットを手に入れました

メルトキオの町で初めての出会い
ゼロスさま! 行きましゅうよ

ゼロスにはこんな一面もある
かなりの切れ者



時には硬派な姿も見せる

↑人気者のゼロス。パーソナルスキルを使って、彼で女性と話すとアイテムなどをもらえる



足技のみで戦う囚人

リーガル・ブランシュайн

手かせによって行動を制限されている囚人。ロイドたちは、封鎖されたメルトキオへ侵入するための地下水道の中まで



出会う。その後、ガオラキアの森で再び出会って戦ったあと、ミズホの里でロイドたちの仲間となる。



ガオラキアの森での戦闘後、ミズホの里で仲間となる



↑リーガルとフレセアの関係は…?

リーガルにはこんな一面も
高貴な身分!?

ただの囚人ではないという雰囲気が、行動などから感じられるリーガル。どうやらゼロスとリーガルは面識があるようだが…。彼の正体は一体?



↑パーソナルスキルを使うと買い物がお得にできる



ゼロスと顔見知り(?)ということは高貴な身分なのでは?

強力なキックで戦う リーガルの特技

特技名	属性 タイプ	消費TP ダメージ	修得条件	特徴	モーション画面
天月旋	—	8	最初から覚えている	蹴りの軌跡が、満月のような円を描く空対空技。この技から空中技へと繋ぐこともできる。	
	—	160			
裂蹴撃	—	6	最初から覚えている	気を込めた回し蹴りを繰り出す技。背の低い敵などには当たらないこともあるので注意。	
	—	130			
飛燕脚	—	8	レベル31になると覚える	空中に向かって強力な蹴りを繰り出す空対空技。この技から空中技へと繋ぐこともできる。	
	—	150			
鷹爪蹴撃	—	8	最初から覚えている	空中から真下へ向かって蹴りを出ししながら降下する技。空中でなければ技が出来ないので注意。	
	—	150			
飛葉翻歩	—	12	最初から覚えている	敵の背後をとる移動技。一瞬にして回りこめるのは便利だが、消費TPが多いのが難点。	
	—	—			
不倒	—	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がリーガルを包み、一部の攻撃を除く、魔法を含むあらゆる攻撃を防御できる。	
	—	—			

回転斬りが明らかに。また、特集ではマリーガルマネジメントにスポットをあて、自転車に乗った宮本さんを世界で初めて(笑)スクープ。猿田庁も初



1998年8月号

時のオカリナ」に人気が集まつたE3アートランナの大特集
アメリカでゲームの殿堂入りを果たした宮本さんのほか、「巨人のドシン」の飯田和敏さんのインタビュー。さら
に任天堂アメリカも初めて取材し、東まれた社内の様子を克明にレポートした。登場のゲーム紹介記事では「オウガバトル64」が登場。

フウジ山岳からトイズバーー鉱山まで ストーリー&マップ攻略

シルヴァラントと対になってい
るもうひとつの世界、テセアラが
今回の舞台だ。コレットは天使化
状態になっていて、感情がない状

況。ロイドは自分の判断を後悔し、
コレットを元に戻すことが優先
の目的になる。新たな仲間の力を
得て、2つの世界の謎を解こう。



↑心を失ったコレットを元に戻すには…



↑ヴォルトと契約だ!!

行動ルート
テセアラでの

- フウジ山岳～フウジ山岳(2) P34
- メルトキオ地下水道 P36
- ガオラキアの森～アルテスタの家 P38
- トイズバーー鉱山～ミズホの里 P40



テアセラ
全体マップ

フウジ山岳

アイテムを回収しつつ、王都メルトキオを目指せ

シルヴァラントから乗ってきたレア
バードがフウジ山頂で壊れてしまい、
地上に出るためにふもとを目指す一行。
すると、出口付近でしいなが王都メル
トキオのことを教えてくれるのだ。



↑王都メルトキオを目指し、この世界で行動す
る許可をもらいにいこう

ブラックオニキスをゲットしよう

①に、岩に隠れて見え難くなっ
ている宝箱がある。ここにはHPを
30%上昇させるブラックオニキス
がある。見逃さずに回収して前衛
の仲間に装備させよう。



ムレV2もゲット
中腹の宝箱からEXジェ

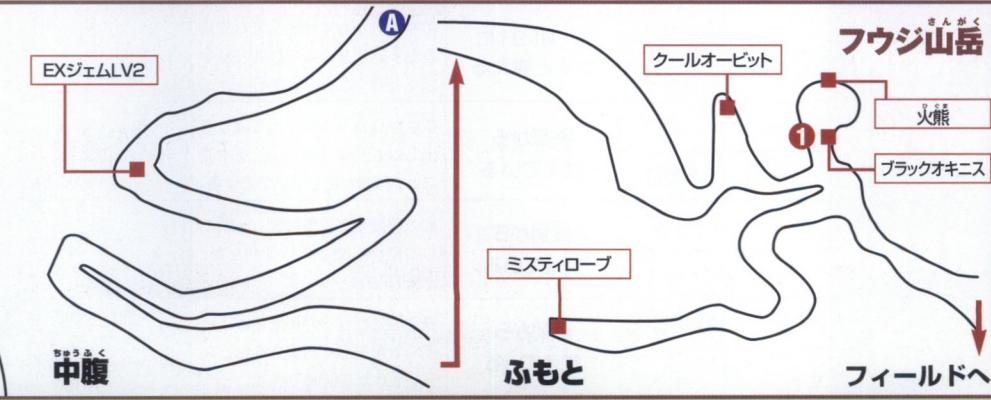
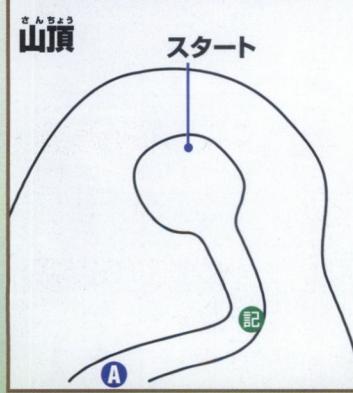
フウジ山岳 初登場モンスター

ブラックバット	
弱	耐
HP 2200 TP 100 EXP 78 G 121	落 チキン、ファインペリット 盗

ナイトレイド	
弱	耐
HP 1980 TP 0 EXP 62 G 100	落 毛皮、ポーク 盗 魔獣の牙

ブローズヘアー	
弱	耐
HP 1860 TP 0 EXP 58 G 72	落 ポーク 盗 毛皮

エッグベア	
弱	耐
HP 2820 TP 0 EXP 76 G 121	落 すじにく、しもふり 盗 魔獣の牙



①マップ内で攻略にかかる重要な場所を示しており、数字は本文内の番号と対応。②はワープゾーン、③は記憶庫の場所をあらわす。ダンジョンマップ上の■と赤い四角で囲んだアイテム名は、宝箱の場所とそこで手に入るアイテム。A～Bなどのマークはマップの道のつながりをあらわす。



1998年9月号

メルトキオ～
サイバック

輝石の謎を解いてコレットを救い、プロネーマを倒せ!!

メルトキオで一連のイベントを終えると、フレセアとゼロスが仲間になる。その後グランテセアラブリッジへ学園都市サイバックと物語を進めると一緒にお尋ね者に。リフィル姉弟救出時のグランテセアラブリッジからフウジ山岳まで連戦が続くので、パーティメンバーを交代させつつ進もう。



← 教皇の企みで、お尋ね者に

広場～教会～寝所の順にいこう

王都メルトキオに着き、しいなが離脱したら広場にいってゼロスに会おう。城に一度いって中に入れないことを確認後、教会へいきフレセアを仲間に。彼女の協力があれば城内に入れるので、



← コレットを救うかシルヴァラントを選択が…



← ゼロスとアイテムが

サイバックの王立研究院にいき、その後バザーへ

メルトキオを出たら北東のグランテセアラブリッジへ。そこを渡って、サイバックに向かおう。街に入った奥の王立研究院へ。院内でコレットの天使化の話を聞いたら、街中のバザーで



院内には食料販売元のも他に、



← 要の紋が完成すると、しばら

グランテセアラブリッジ～フウジ山岳 初登場モンスター

ロードからスーパースターまでは、通常フィールドや海岸に出現。ゴールドスターからビーストオーガまでは、森の中に出現するモンスター。デーモン、キメラは2回目のフウジ山岳、ホープナイツはイベントのみだ。グラップラワーとマンティスの攻撃は連続ヒ

レンジャー	
弱	耐
HP 2120	TP 0 EXP 89 G 168
落	ライス 盗

シースpin	
弱	雷 水
HP 2480	TP 0 EXP 76 G 125
落	こんぶ、のり 盗

スーパースター	
弱	雷 水
HP 2100	TP 0 EXP 69 G 110
落	フレアボトル、えび 盗

ロード	
弱	耐
HP 2000	TP 38 EXP 85 G 102
落	謎の市、みぞ 盗

ソーサレス	
弱	耐
HP 1980	TP 250 EXP 89 G 100
落	オレンジグミ、ブレッド 盗

サイバックでアイテムをたくさん買おう

サイバックを出てグランテセアラブリッジに行くと、しばらくアイテムを買える場所にはいけなくなる。街を出る前にアイテムをたっぷり補充しておこう。特にメルトキオ地下道対策に、バナーシアボトルを大量に買っておくべし。



← ゼロスで女性と話してアイ

アイテム集めましょう

グランテセアラブリッジでホープナイツと対決

グランテセアラブリッジに着くと橋を越えるイベントの後、リフィルたちを救うためにホープナイツ×3との戦いに。敵は剣攻撃に耐性があるので、術メインで戦いたい。HPが減ったらゼロスの術で回復せよう。一体の敵に集中せず、まんべんなく攻撃して敵の攻撃を分散させよう。



3体の敵に囲まれてしまわないように走り回ろう

フウジ山岳でプロネーマを倒せ

ホープナイツを倒すとフウジ山岳の山頂を目指すこと。なお、山岳内ではこれ以降アンドツ系の敵が出現するようになる。山頂に着く前にリフィルをメインパーティに加えておこう。山頂では五聖刃のプロネーマとのバトルに。この敵はHPが半分以下になると

プラッティランスという全体術を使うので、回復はこまめにしよう。



← コレットのホーリーソングやジャッジメントを使いまくろう



← アクレイサーは直線上の相手にダメージ

プロネーマ	
弱	光 耐 間
HP 18000	TP 750 EXP 3000 G 1500
落	ローズマリー、EXジェムLV2 盗

ゴールドスター	
弱	氷 耐
HP 2380	TP 0 EXP 70 G 150
落	レモングミ、タマネギ 盗

トロピカルワーム	
弱	氷 耐
HP 2970	TP 0 EXP 78 G 148
落	アップルグミ、冬虫夏草 盗

デーモン	
弱	— 耐 —
HP 3330	TP 130 EXP 99 G 158
落	ミックスグミ、真鎧 盗

マンティス	
弱	炎雷水 耐 水
HP 3800	TP 0 EXP 138 G 159
落	レモングミ 盗

ホープナイツ	
弱	雷 雷 耐 刻
HP 4900	TP 150 EXP 380 G 150
落	— 盗

N64が2度目の値下げ(一万4000円)。特集は発売中のN64ソフトの完全カタログ。編集部の推薦マークつきで紹介した本数はぜんぶで75本だったが、本当に少ないと思ふ。付録は「ポケモンスタジアム」のシール&ポスター。

メルトキオ
地下水道

地下水道を抜けてメルトキオ内に侵入しよう

メルトキオに入ろうすると、騎士たちに門前で追いつかれててしまう。ここはゼロスに従って、地下水道内を通

ソーサーリングで小さくなつてクモの巣を渡る

まず最初に①にある仕掛けを使ってソーサーリングの機能を変え、自分の体の大きさを変えられるようにする。



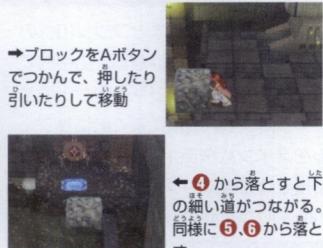
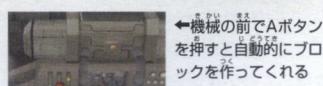
ってメルトキオに侵入しよう。ソーサーリングを使って体の大きさを変え、謎を解くのだ。

これを使って体を縮めて、②にあるクモの巣の上を通りぬけ、青パネルで体を戻して③の階段を登って2Fへ。



デモを見てゴミ圧縮機を使い足場を作る

③にいくとデモが始まる。これを見たら④の階段を登り、3Fのゴミ圧縮機へ。ここでゼロスが機械のことを教えてくれるぞ。これでブロックを作り、これらを運んで⑤、⑥、⑦から落として下の足場をつなげるのだ。



小さくなつて細い道を通り青いスイッチを調べる

⑦で小さくなれば階段の陰から、細い道を通って⑧の青いスイッチへいける。青パネルで体を元に戻して青いスイッチを調べると、Bブロックへつながる⑨のトリガが開くのだ。階段の陰のメンタルリングも取っておこう。



Bブロックにいき、箱に乗って赤いスイッチを調べる

⑩のトリガを通ってBブロックへ。メモリージェムがあるなら、記憶陣の封印を解こう。⑪の階段からこのブロックの1Fへいき、そこで体を縮めて脇にある箱に乗ろう。すると自動的に



Aブロックの赤いスイッチの場所についててくれるぞ。ここ青パネルで体を元に戻し、スイッチを調べれば⑫のトリガが開く。体を縮めて箱を飛び越え、Bブロックへ戻ろう。



Bブロック3Fのゴミ圧縮機を使って足場作り

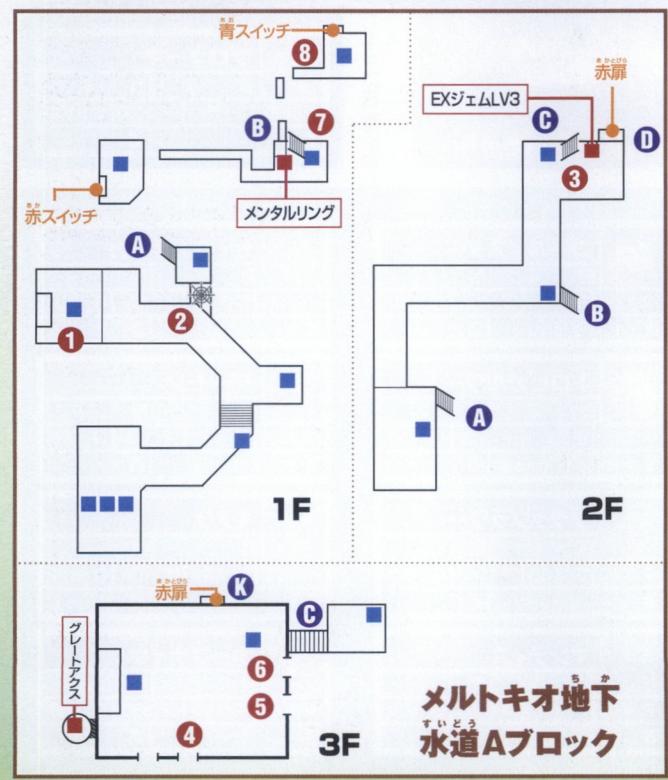
⑬のトリガからBブロック3Fへいくと、ゴミ圧縮機が置いてある。同様にAボタンで操作するとブロックができるので、これを細い道の上を運んで⑭から落とし、下の道の細い通路をつなげ

よう。ブロックを運ぶときには、一度体を縮めてクモの巣を利用して体の位置を変える必要がある。このときのコツは下の写真を参考にしてほしい。うまくできたら⑮へ。



↑まずは通路のギリギリまでブロックを運んでおいて…
↑体を縮めてクモの巣を通り、反対側へ回り込み、青パネルで戻す

小さなオリに入り中から力ぎを開ける
⑯で体を縮めて細い道を通り、⑰の青パネルで体を元に戻して、⑱から上へ。再度体を縮めてオリの中に入り、





1998年
11月号

ドリームキャストの発売を受けて、ロクドリのキャラクターを「ニンテンドウ64大好きマガジン」に変更。創刊2周年記念企画として、平林久和さんの「N64はゲームを変える」欧州取材は100号のなかで、これ1回のみ(涙)。

オリの中にブロックを落とし、中央にはめる

①からAブロックに戻り、3FのKのトピラからBブロックのゴミ圧縮機にいくとクモの巣が増えたのがわかる。



前と同様にクモの巣を使って⑪から落とし、2Fまで戻ってブロックを押してオリの中央のくぼみにはめこもう。



ブロックを落として道を作り、黄色スイッチを入れる

続けて再度Bブロックのゴミ圧縮機にいくと、またクモの巣ができるていることがわかる。同様にブロックを運んで⑫から落とす。Bブロック2Fに戻つて⑬からブロックを下へ落とし、回りこんで1Fの⑭で体を縮めて細い道へ。黄色いスイッチへいき、青パネルで体を戻して調べると①のトピラが開く。

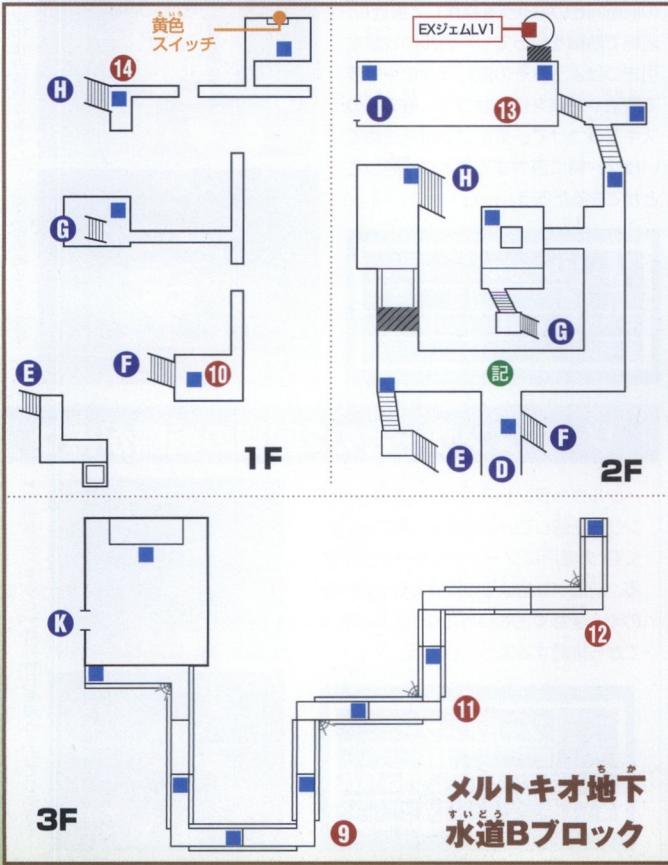


⑬にいってそこからラブロックを下へ落とす。2Fに戻った

→すでに網がつながっているのでそのまま⑭へ



黄色いスイッチのある道の先にあると①のトピラが開く



小さくなつて滝の裏を通り抜けよう

①のトピラを通ってCブロックへ。その後⑯で体を縮め、滝の下の細い通路を通過。

⑯にいくと囚人兵とのバトルになるので、その前にHPとTPを万全にしておこう。勝ったら⑰ソーサラーリングを元に戻し、上に行って地上へ出るのだ。



滝の下は、体を縮めれば通路がつながる

ば通り抜けられるのだけれど

囚人兵は分散させて叩こう

囚人兵はロイドを取り込んで袋叩きにしようとする。もしも間まされになつたら、何もせずに走つて間合いを開けよう。そこから左右脇にいる囚人兵を個別に叩いていくのだ。

囚人兵	
弱	耐
HP 6300	TP 300 EXP 300 G 150
落	盗



ネズミの穴を必ずチェックしよう

地下水道の壁にはネズミがあけた穴があり、その脇にたつと右下に「入る」の表示が。そこで体を縮めてAボタンを押せば穴に入れるぞ。

メルトキオ地下水道 初登場モンスター

この敵はあまり強くないが、攻撃を受けると毒状態になりやすいので注意。なおHPが4800のドスマウスは体が縮小したときに戦うドスマ

ウスの数値。Cブロックにいるフェイクは、シルヴァラントで出了る奴より強化されているが、同様に魔法攻撃に弱いので攻撃の術で戦おう。

バイオレントバイパー	
弱	耐 炎
HP 2840	TP 0 EXP 73 G 131

たまご、チキン

ドスマウス	
弱	耐
HP 2760	TP 0 EXP 78 G 99

チーズ

Gリーチ	
弱	耐
HP 2250	TP 0 EXP 63 G 98

アップルグミ、ミックスグミ

ドスマウス	
弱	耐
HP 4800	TP 0 EXP 93 G 100

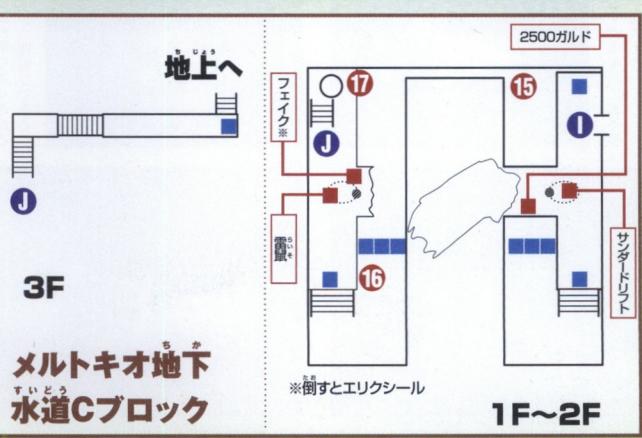
チーズ

ジェリーフィッシュ	
弱	雷、氷 耐 氷
HP 2860	TP 0 EXP 79 G 154

ペリット、ファインペリット

フェイク	
弱	耐
HP 2800	TP 250 EXP 290 G 1300

オールディバイド



1998年
12月号

→編集スタッフがハマったハドソンの「ダッターラブ!!」を大ブッシュ。特集は「がんばるサードパーティ」。N64に参入しているサードパーティを数社、まわってのインタビューだつたが、役不足は否めず(社名はナニシヨ)。読者の反応も最悪だった。また、ライスリングで不評をかつた「ピストロ64」はこの号で最終回。

メルトキオ~グランテセアラ橋
~サイバック

エレカーに乗って海を渡りサイバックの研究所へ

地下水道で囚人たちを退けたら、再びメルトキオの町の中へ入れようになる。ちなみに、一度地下水道を抜

けることができれば、これからさきは地下水道の入口(出口)に行けば、いつ瞬で移動できるようになるのだ。

精靈研究所でエレカーをもらう

メルトキオへと入り込むことができたら、まずは精靈研究所へ向こう。そこで、研究員からアレンメンタルカーゴをウンディーネの力を使って動かせばいいということを教えてもらったら、ゼロスの家で一晩休んで、再び精靈研究所へと行くのだ。



→研究所でエレカーをウンディーネで動かすという話を聞く

だからその部分にウンディーネを利用すれば、乗りカーゴの完璧なわけだ



→ゼロスの家で泊じたり、さ

なんだって、フランチャックだ。エレカをしまうんだよ

ガオラキアの森

テセアラ世界のドワーフに会うため死の森を抜ける

アルテスタに会うために通り抜けることになるガオラキアの森。ここはそれほど広くはないが、ループする場所がそこそこ多い。



などのやっかいな場所も多い。早めに通り抜けてしまおう。



→この画面に来た方向に入り込んで

だらすぐに来た方向に戻る

ソーサーリングの機能を変えてツタを溶かせ

森に入ってすぐ①の場所にソーサーリングの機能を変える装置があるのでは、まずはこれを調べよう。これでリングから光を出すことができるようになり、道をひさいでいるツタを光を使



って溶かすことができるようになる。なお、リングのエネルギーが減ると、光が出せなくなるので、ところどころにある光の降り注ぐ地点でエネルギーを補給しながら進もう。



→太陽の光が降り注ぐ地点で

エネルギーの補給ができる

↑行く手を阻むツタにリングの光を浴びせることで、ツタが溶けて先へ進めるようになるのだ

エレカーに乗って海を渡れ

ゼロスの家で泊まったあと、精靈研究所へ行くと、エレカーはくちなかが先にグラントセアラブリッジに持っていたという話が聞ける。グラントセアラブリッジへと行き、エレカーに乗ったらサイバック近くの桟橋へと向かおう。



←海を渡ってサイバックへと再び向かうのだ

王立研究院でクララと話そう

サイバックの研究院でケイトと話すと、プレセアがついている要の紋は細工がされており、このままではプレセ



アの身が危ないことがわかる。ロイドたちはプレセアの要の紋を作ったドワーフ、アルテスタを訪ねることになる。



→クララの話からドワーフのアルテスターの家をめざすことになるのだ

待ち伏せていたリーガルと戦闘

森の出口直前、②の場所まで進むと、リーガルとの戦闘になる。ロイドなど前衛向きのキャラを操作して接近し、前線で防衛を行ってリーガルの攻撃を引きつけよう。その間にほかのキャラで魔法や特技を使わせつつ、敵の技のスキをみつけて一気にコンボを決めていけば、特に苦労することなく勝つことができるだろう。



→対空技→空中技の連続攻撃をしてくることもあるので注意

	リーガル	弱	耐
HP 12000	TP 800	EXP 2250	G 1500
落	エリクシール	盗	—



→防護をミスすると、一気にHPを漏らされてしまうぞ

ソードダンサーとの2回目の戦闘が待つ

シルヴァラントのオサ山道でソードダンサーを倒している場合は、森の出口近く③の場所にソードダンサーが出現する。前回よりもはるかに強くなっているので、少なくともレベル40以上になってから挑戦するようにしよう。

	ソードダンサー	弱	光	耐
HP 38333	TP 4444	EXP 6800	G 15000	—
落	—	盗	—	—



→防護をミスすると、一気にHPを漏らされてしまうぞ

ガオラキアの森 初登場モンスター

じゆつ つか てき すく うご おも ジョウ
術を使ってくる敵も少なく、動きも遅めの戦いやすい敵が多い。なお、ここに出現するゲートケストから手に入るルー

ンボトルは、さまざまなアイテムをほかのアイテムへと変化させることができる便利なアイテム。特に、能力をアップできるハープ系のアイテムに使うと、能力の

アップする値をさらに高くすることができますので、多めに手に入れておくといいだろう。

パンプキンツリー	
弱	炎、光
HP 2860 TP 0 EXP 83 G 137	耐 水、土

落 レモングミ、タマネギ 盗 レモングミ

ゲール	
弱	炎、光
HP 2860 TP 0 EXP 79 G 128	耐 間

落 スーパーベリット 盗 スーパーベリット

ファンタム	
弱	光
HP 2300 TP 400 EXP 92 G 168	耐 —

落 黒鉄、バナシーアボトル 盗 —

ホープナイツ	
弱	雷
HP 6400 TP 170 EXP 420 G 200	耐 —

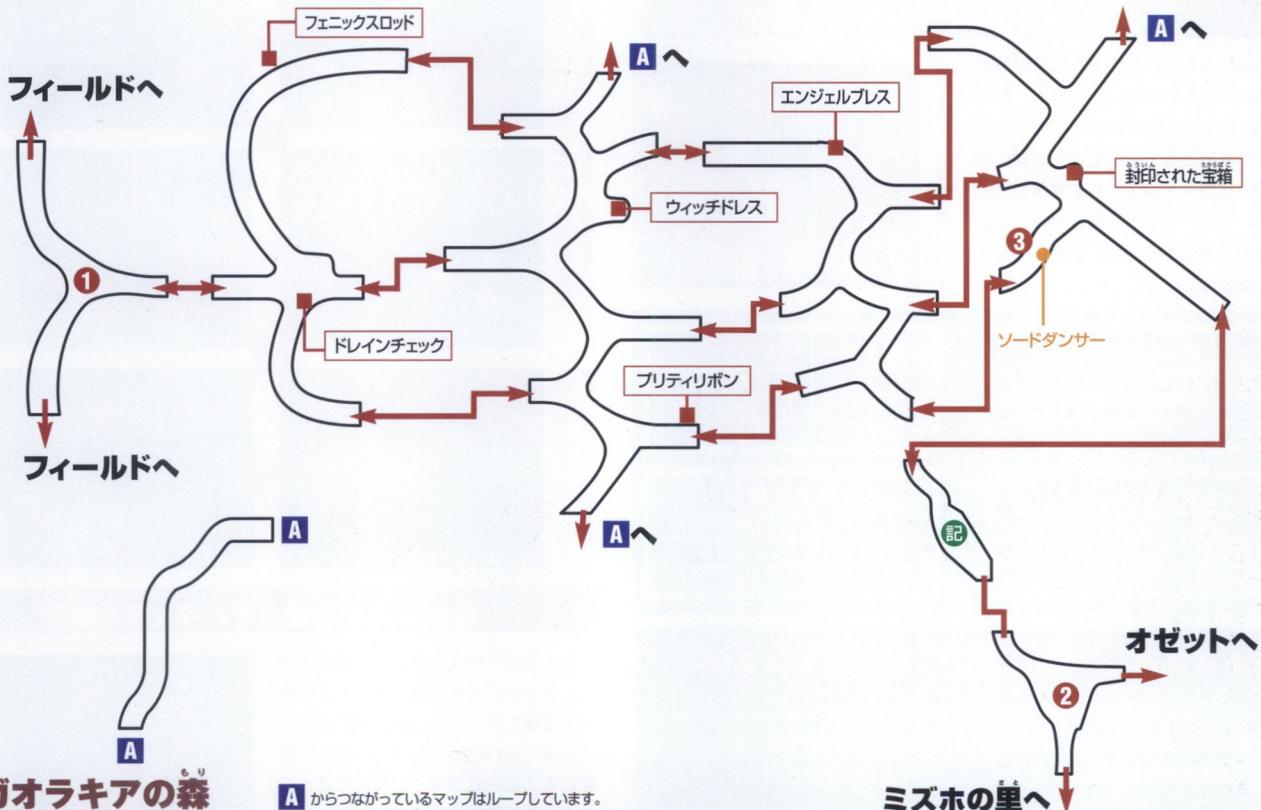
落 — 盗 —



1999年1月号

いよいよ「時のオカリナ」の発売を迎える。盛り上がるN64陣営。ロクドリも2日繰り上げて11月19日に発売に(当時はマックだったのに可能だった)。別冊付録はもちろん「時のオカリナ」の攻略ヒントブック(この別冊と同じものが予約特典として一般ユーザーにも配布された)。宮本さんのロングインタビューも掲載。

この号はマックだったのに可能だった)。別冊付録はもちろん「時のオカリナ」の攻略ヒントブック(この別冊と同じものが予約特典として一般ユーザーにも配布された)。宮本さんのロングインタビューも掲載。



ミズホの里～
オゼット～アルテスタの家

リーガルを仲間に加えオゼットへ向かう

ミズホの里でミズホの民の副頭領と話す

リーガルとの戦いが終わったら、追っ手を避けるためにミズホの里へ。ここで、村の中央にある頭領の家の前には、おろちがいるのだ

領のタイガと話し、ミズホの民と協力することになったら、リーガルを仲間に加えてオゼットへと向かおう。



↑頭領の家の前には、おろちがいるのだ



↑リーガルが仲間になり8人が揃った！

オゼットでプレセアと別れアルテスタの家へ

ガオラキアの森を再び抜け、オゼットへ入るとプレセアがパーティから離脱する。残りのメンバーでアルテスタ

の家へ向かうと、プレセアを救うため必要な抑制鉱石という石を探りにトライズバー鉱山へと向かうことになる。



↑プレセアとはここで別れることに



↑アルテスタの家で抑制鉱石のことが聞ける



1999年2月号

付録は「時のオカリナ」のポスターと攻略ヒントブック、そして任天堂キャラのカレンダーシール。特集は「ハル研」のタイトルで、社長の岩田さんと、ロックドリ初登場。

トイズバー鉱山

抑制鉱石を求めてトイズバー鉱山の最深部へ

プレセアを助けるためには要の紋がある。その作成に必要な抑制鉱石を入れるためにやってきたトイズバー



一鉱山。ここは、少しわかりにくい場所にあるので、P34のマップを参考にして場所を確かめてから向かおう。



入り口を守るガードシステムを壊せ



→ガードアームは壊さなくていい
→ガードシステムとの戦闘が始まる。戦闘が始またら、まずは敵のHPを回復させるリペア装置→オービットの順に壊してからガードシステムを攻撃していく。なお、リペア装置とオービットは途中で復活するので、復活したらすぐに破壊しておくこと。

ガードシステム	
弱	耐
HP 12000 TP 100 EXP 2350 G 0	落 ナビメタル

ガードアーム	
弱	耐
HP 8000 TP 0 EXP 150 G 0	落 ミスリル

オービット	
弱	雷
HP 3000 TP 500 EXP 180 G 800	落 盗

リペア装置	
弱	耐
HP 5500 TP 0 EXP 1000 G 0	落 盗

トイズバー鉱山(周辺) 初登場モンスター

ここで気をつけたいのは石にする改造をしてくるバジリスク。状態変化を治療できる魔法を使えるリフィ

ルが石化されてしまった場合に備えて、パナシーアポトルを多めに持つておくといいだろう。

スカーレットニードル	
弱	炎
HP 2480 TP 0 EXP 90 G 193	落 ディネイボトル 盗 ディネイボトル

バジリスク	
弱	耐 土
HP 3100 TP 0 EXP 100 G 180	落 ピート、ベリット 盗

デッドリーインセクト	
弱 火、雷、炎	耐 水
HP 2780 TP 0 EXP 92 G 180	落 — 盗 —

ロックゴーレム	
弱 水	耐 土
HP 5520 TP 0 EXP 103 G 189	落 ミックスグミ、ハードボトル 盗 ハードボトル

レッドアイ	
弱	耐
HP 2300 TP 120 EXP 93 G 168	落 魔獣の牙 盗 トリー

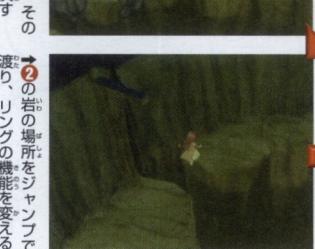
ローラースネイル	
弱 雷	耐
HP 3200 TP 0 EXP 123 G 163	落 フайнペリット、ボテ 盗

レッドローバー	
弱	耐
HP 3440 TP 0 EXP 96 G 175	落 レモングミ、ローズマリー 盗

バキュラ	
弱	耐
HP 255 TP 1 EXP 50 G 1000	落 — 盗

爆弾を使って岩を壊して進む

鉱山の中に入ったらまずは①にある機械を動かし、リフトを作動。向こう岸に渡ったときのメッセージに従い、リフトの途中にあるレバー目がけてソーサラーリングを発射しよう。その後リフトに乗って上方に向かったら、



エレベータを使って下へ。下にある装置を調べて、リングの機能を爆弾に変えた後、鉱山のあちこちにある岩が爆破できるようになる。なお、手順が複雑な最初のフロアについては、以下で説明しているので参考にして進もう。



転がる大岩を使ってバキュラを壊す

③の地点で行く手をふさぐバキュラは、転がってくる大岩のトラップを使って壊す。バキュラを引きつけて、通路までおびき出したら、スイッチを踏んで大岩を転がそう。大岩によってバキュラが壊され、先へ進むことができるようになるぞ。



クレイアイドルにお酒をあげよう

④の場所にいるクレイアイドルはお酒を欲しがっているので、バルマコスターウインなどのお酒をあげると彼はここを去っていく。彼は後に重要な役割を担うので、お酒を持っていない場合は彼がここにいることを覚えておこう。

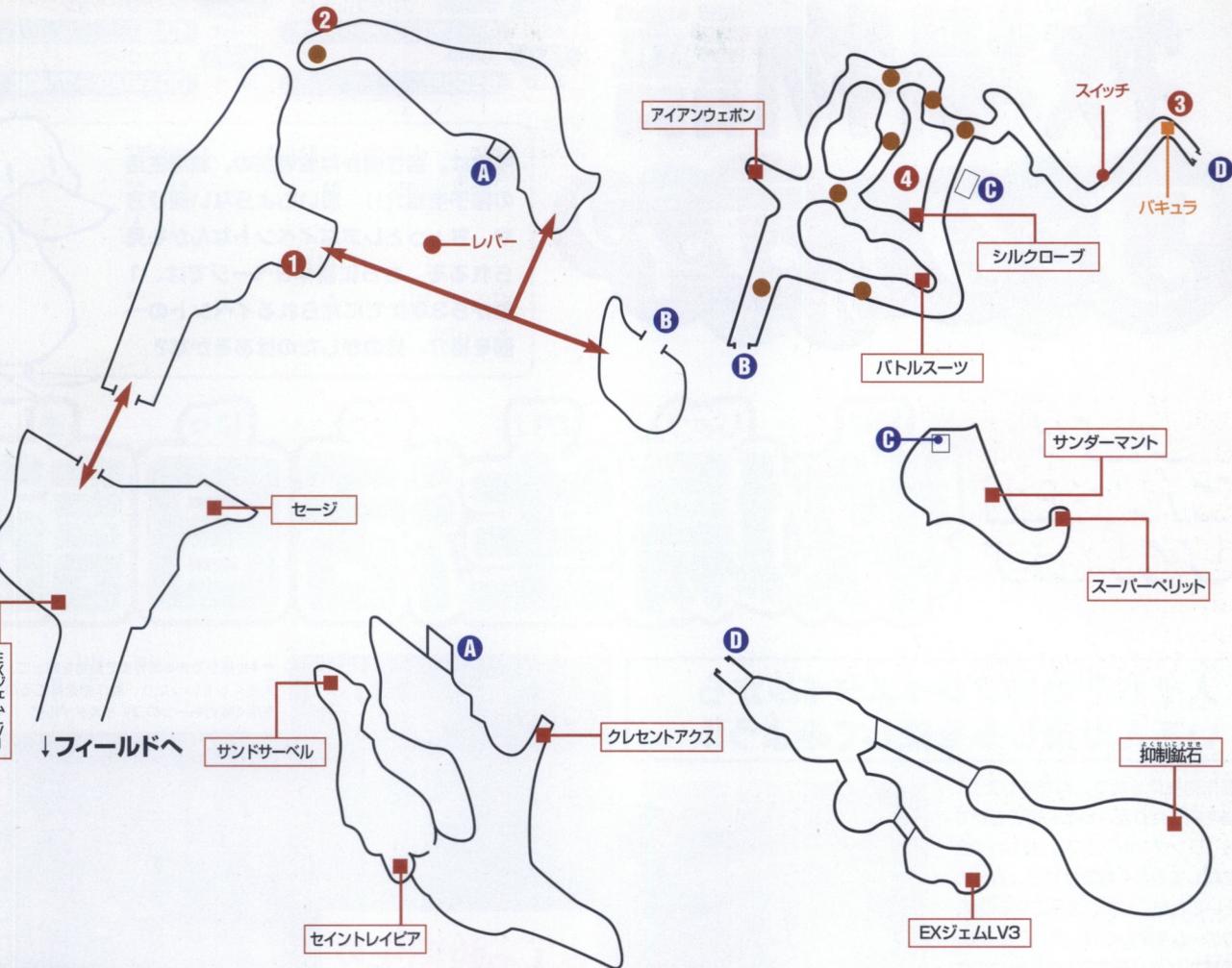


1999年
3月号

98年末に品不足におちいった、音声認識ソフト「ガチャユウげんきでちゅう」の開発者、アンブレラの小澤宗典さんインタビュー

また、初めて応募者全員サービスを実施し、「時のオカリナ」の特製デレカをプレゼント。

トイズバー鉱山



オゼット～ミズホの里 プレセアを再び仲間にしコレット救出へ出発！

トイズバー鉱山の最深部で抑制鉱石を入手したら、来た道をたどって鉱山の入口へ戻ろう。なお、鉱山の入口付近ではヴァーリという男と出会う。

彼はリーガルと何やら因縁があるようだが、ここでは戦闘にはならないぞ。鉱山を出たら、エレカーに乗ってオゼットの町へ戻ろう。

待ち伏せていた敵を撃破せよ

オゼットでは教皇騎士団が待ち受けしており、町の広場では戦闘が起こる。鉱山の戦いで消耗しきっている場合は、宿屋に泊まってHP、TPを回復させておこう。戦闘後はコレットがさらわれるので、クラストの言葉に従ってミズホの里へと向かうこと。



レアバードの情報を求めてミズホの里へ

ミズホの里に着いたら、頭領の家へ向かいタイガと話をしよう。すると、レアバードを発見したということを聞ける。話の途中で、しいながどこかへ行ってしまうので、村の入口から左に進んだところにある、お地蔵様のところへ行き、しいなと話をしよう。



→ しいなを元気づけたら雷の神殿へと出発するのだ

アルテスタの家でカレーのレシピを覚えよう

アルテスタの家ではタバサからカレーライスのレシピを教わることができ。カレーライスはHPとTPの両方に中程度回復できる便利な料理なので、雷の神殿に行く前にぜひ教わっておくようしよう。



ナイトリーダー	
弱	雷
HP 6900	TP 100 EXP 490 G 3500
落	トリート 盗

ホープナイツ	
弱	雷 耐
HP 6400	TP 170 EXP 450 G 220
落	盗

1999年
4月号

富本さんサンサイン入り「時のオカリナ」のポスターが付録に。富本さんのインタビューのほか、ニュースページで緊急特集を組んだ。

開発スタッフのアンケートも掲載。また、中とじ別冊は「ドリテクの殿堂」。

当時はマリーガルの役員だった香山哲さん

ぼくじょうものがたり

牧場物語

ワンダフルライフ

ぼく
じゅう
牧場で
こんな生活
しています

ぼく じゅう 牧場生活日記

人それぞれのプレイスタイルから
いろんな楽しみを探してみよう!!

動物を作ったり、料理をしたり、動物を飼ったりと、いろんなことができる『ワンダフルライフ』。おもわず全部を試してみたくなるけれど、自分したいことを、したいようにやるのが、このゲームを楽しむコツだ。ここでは、価値観がバラバラな3人の牧場主の生活の様子を日記で紹介する。それらの生き方から、自分の楽しめる生活スタイルを探してみよう。



↑牧場はほどほどに、住人とのつながりを楽しむ

ちなみに

一般的な牧場主の1日は?

参考までに、できることを全部やろうとする一般的な牧場主の1日の様子を紹介しよう。自由行動を何に使うかで、ちょっとした差は出てくる

朝: 煙に水まき

動物が自覚める前に、まずは作物に水やり。雨が降っている時は、この手順は省略される。



▶煙が大きいと時間がかかるので、事業にかかるのだ

朝: 動物の世話

動物が自覚めてから、世話を始める。ただ、雨が降ってきたときは、動物を小屋に入れてやるのを最優先だ。



▶起きている間にスキキンシップをとつて、さげんをよくしておくるのも仕事

三: 自由行動

動物の世話が終われば、しばらくは自由にできる。住人と仲良くしたり、食べられる野草などの食料を集めたり、釣り、発掘などできることはたくさんある。夜に牧場の仕事をがあるので、計画的に遊ぶ。



↑発掘はプレゼントを見つけるにも最適

夜: 牧場の仕事

牧場に戻ってきたら、夕方にも乳がしほれる牛の世話や、作物を植えた畑の水やりなどをする。明日必要な道具の発注や、出荷物を箱に入れておくのも今のうち。12時くらいには眠れるように、時間を調整。



↑作業開始は、終了時刻から逆算して

GC

タイトル 牧場物語 ワンダフルライフ
発売元 マーベラスインターラクティブ
発売日 発売中
価格 6800円

ジャンル シミュレーション
プレイヤー 1人用
メモリーカード 47ブロック
備考 GC-GBAケーブル対応

こんかい こせいやた ほくじょうめし
今回は、個性豊かな牧場主の、牧場生活
の様子を紹介!! 思いもよらない遊び方
や、ちょっとレアなイベントなんか見
られるぞ。さらに後半3ページでは、1
章から3章までに見られるイベントの一
部を紹介。見のがしたのはあるかな?



プレイスタイル

こんな人にオススメ

お金稼ぎのんびり生活

「いそがしいのはイヤ
「動物たちに疲されたい」
「住人たちと仲良くしたい」

はじまりの章
パーロットの月

2日

なるべくラク~に
生活できる牧場を作り上げる

時間に追われるのってスキじゃないし、チマチマした作業をさせられるのもイヤ。せっかく牧場生活をするんだから、のんびりと気ままにやりたいじゃない!?だから、手間のかかるニワトリと、作物は今度ナシで。ミルクがけっこうたくさん出て、いい値段で売れるみたいだから、牛だけを飼って、残りの時間でぼーっとすごそうっと。



↑1頭だけじゃさびしそうなので、一頭追加



↑水やりがめんどい。よって作物は作らない

はじまりの章
アンバーの月

3日

キノコキノコ! 山菜だけで
1年間食べていける

作物を作らなかったから、料理ができるひもじいこともあったけど…この季節はキノコが採り放題!! 毎日10個くらいはキノコが採れる。住人たちと話したり、発掘の合間にねって、いろんなキノコを集めちゃうぞ! 朝晩の牛の世話をしちゃえば、残った時間は自由にできるから、今のうちに一年分の食料を確保!!



↑毎日生るので、集めれば1年分の食料に

はじまりの章
インディゴの月

7日

雪が降るので牛は小屋に。
残った時間で釣りと発掘

ちょくちょく雪が降るようになっちゃったので、牛は基本的に室内飼いに路線変更。最近、魚と発掘品はプレゼント

ントにちょうどいいことを発見。食べるとまずい魚「コロンボウ」は犬のエサに、プレゼントにと大活躍!



↑動物小屋の耐候性を小屋に戻しますか?

→ 小屋入れボタンを発見
→ ここに来たら
→ 発放牧

たんじょうの章
パーロットの月

1

牛が乳を出さなくなつた!?
ちょっぴりバニックになる

いきなり牛が乳を出さなくなつちゃつた!? …もう、売るしかないかと決意を固め始めたとき、ふと思いついてタカクラノートを読んでみると、そっか、種付けしたら、乳が出るってことか。ということは、子供が生まれるまでの1年間は乳が出ないってこと!? ショック!! また乳が出るようになるまで、まで何をやってさせばいいの?!



うしのミルクは出産後約40日以内のメスうしから貰えることができる。ただし、出産前の乳出量はしません。

↑ちょっと困ったことがあつたら、まずはタカクラノート!! けっこう役立つ情報満載です

たんじょうの章
パーロットの月

2

出荷物が無くなつてヒマ。
わすれ谷の人たちと仲良しくしてみる

子牛が生まれるまで1年間ほど出荷物が何にもない状態になつちゃつた。やることもないでの、わすれ谷住人と仲良しくしてみる。付き合いにくそうな人に限って、発掘品を喜んだりするみ



プレゼント

↑変わったものは、変わった人にあげる

たい。あと、ひとそれぞれ好きな食べ物と、好きな物があるみたい。食べるものと品物をいっどんにプレゼントすれば、すぐ仲良しに。仲良くなると、こっちを見るようになって面白い。



↑カイバも受け取る人がいるのにはオドロキ!?

めぐみの章
パーロットの月

6日

ここに来て釣りと発掘にハマる。
天気予報は見逃せない

牛が乳を出すようになって安心。章が進んで、発掘現場がエラク広がっているのを見つめ!! 天気予報で晴れと出たら、牛を放牧させておいて発掘へ!! 発掘されるものも、マガタマなどの面白いものが追加されているみたい。ちなみに予報が雨のときは、雨が降り始めるまで、近くの川で釣り。採れた魚や発掘品は、それぞれ好きな人にプレゼントしてやるんだ。



↑川の下流がカヌ沼で釣りをすれば、たまに高値で売れるレアな魚が釣れる。



↑広くなった発掘現場。出土品の種類も増えてるぞ

→仲良くなれば、プレゼントがもらえる。振り向かれるまでプレゼントだ!



プレゼント

シドリ100号への道
32号

特集のタイトルは「大爆笑H.A.R.研ブラザーズ」。また、「スマブラ」の櫻井博政さんのインタビュー記事も掲載。「時のオカリナ」の発売後、期待の新作一位は「マザー3」に。

1999年5月号

1999年
6月号

ゲームボーイ生誕10周年を記念して開発一部部長の出石武宏さんをインタビュー。モノクロページでは「ヌルゲーリサーチ2000X」という変な企画がスタート。

プレイスタイル まったく寝ずに時間を有効に利用

こんな人に
オススメ

- 「イベントが見たい」
- 「プレイを長く続けたい」
- 「チチチ作業するのが好き」
- 「早く能力アップしたい」

はじまりの章 パーロットの月 1日



↑まとめて買うと結構な金額だ

いきなりあり金はたいてタネを買いまくってしまう

イベントと牧場作業、どちらも極めようと決意する。家畜は高いエサも必要なので、まずは畑を作物でいっぱいにすることに決定！ タネは育てられる期間も長くて値段も安めなトマト



↑とうりあえず畠全部は埋まらなかった

はじまりの章 パーロットの月 2日

水やりで1日が終わる 日課に後悔中



↑作物がなるまで延々とこの作業…そりやちょっとないかなあ

さすがに100個分もあると、水やりにも相当時間がかかることに気づいた。100個水をやり終わるころには、始めてから何と8時間！ 水やりが終わってからまた最初の土が乾いてしまうので、また最初から水やりをスタート。と、よく考えたら、このままで1日中水やりをしなくちゃいけないことに気づく。が、あえて寝ずの農作業にチャレンジ！

はじまりの章 パーロットの月 3日

ついに体力の限界に到達！ 町中で突然の爆睡

さすがにエンドレス農作業はイヤになってしまったので、夜に農作業、昼は人のコミュニケーションすることにした。そしてスタートから寝ずに過ごした3日



↑このあといきなり寝るときの画面が出てきたんで、ちょっとビックリ

はじめの章 パーロットの月 5日

そのままの生活を続けついに2度めのダウン！

一度倒れてからも戻は谷の人とコミュニケーション、夜は農作業と寝むの生活を続けていたところ、またしても道端で寝てしまった。前は3日くらいだったのに、今度は1日半くらいのダウン。さすがに寝たといっても3時間じゃ時間が足りなかつたか？ とは思いつつ、ダウン後はそれなりに回復してそうだったんで、そのままプレイ続行することに決定！



↑さわやかな1日のはじめは、リアルタイムで日の出を見ることから…



↑今度はだいぶ弱ってるかな？ でも睡眠時間はやっぱり3時間。なかなかがんばるなあ

はじめの章 パーロットの月 6日

ムリが功を奏したか!? 農作業はかなりの腕前に

もはや疲れがピークに達しているはずなのに、水やりのスピードがアップしていることに気づく。どうも最初からもりもりと農作業をしていたせいで、農作業のレベルがもうアップしてしまったらしい。結構メチャクチャなプレイだと思ってたけど、これはこれでアリかもしれないとも思う。クワの振りも早いし。



↑疲れる度合いも減ったみたい

はじめの章 パーロットの月 7日

さすがにキツそうなので6時間睡眠でリフレッシュ

このプレイを続けて7日目、すでに3度めのダウンもして、あいかわらずのヘロヘロ状態。さすがにこれまで以上はプレイに支障が出そうな気がしたので、ようやくベッドで睡眠をとることに。起きてみれば見事なまでにリフレッシュ！ これなら2日に1回睡眠でいい感じにプレイできるかも？ 一方おなかは猛烈にへっていて、ハーブを何本食べてもおさまらないかった。



↑眠気も取れて、動きにもキレがてきた！ …ような気がする



プレイ
スタイルこんな人に
オススメ

とにかく寝まぐり 先の章へ進む

「めんどくさいのはイヤ」
 「なるべく早く結婚したい」
 「主人公が老けるのが見たい」
 「子供の成長が見たい」

はじまりの章
ペッパーの月1
日寝たおして1月めにして
たたき起こされる

とにかく時間がかかるこのゲームの先を見たかったので、ずっと寝てみることにした。そして順調に寝続けて1月後、コロボックルたちに夜中にたたき起こされる。どうやら青い羽根とかいう、プロポーズ用のアイテムをくれるみたいだけど、これからも寝まくろうというヤツにこんなアイテムが役立つんだか…とか思ったりする。



↑夜中にたたき起こされたんで、また寝ます

はじまりの章
ペッパーの月3
日不せっせいがたたったか?
体調に変化が…!

寝始めて1月ちょい、ようやくハラが減り始めたが、寝るだけだからまあいいか。さすがに周りのこともちよつと気にしてみようかと思い立ち、今月から月イチで牛チェックをしてみるこ

とにした。久しぶりの牛はしばらく見ないうちに色が変わってる(編注:汚れてます。洗いましょう)。ほおりでもしてやるか、と思って近づいてみたら牛に逃げられた。



↑いっぱい避ける牛。そんなに嫌い?

↑何もしなくてもハラは減るもんだ

はじまりの章
アンバーの月1
日サボリのとばっちりは
ウシさんへと飛び火

季節も変わり、恒例の牛さんチェック! 前回は華麗な動きで避けられたものの、今回はある食べていないせいか、そんな元気もないらしい。動けないことをいいことに無理やりスキップすると、おや? ハートマークが出るね?

↑今まで何もしてこなったんでも、治すクス
りもありません。ゴメンな

まだいける! …かな?

ヨーが病氣にかかっています。
アーモンド油をつぶって
治すをなしてあげましょ。

はじまりの章
インディゴの月1
日冬のはじまり ついに
悲劇は起った! が…

やってきました月イチ牛さんチェック! と思って起きてみたら、なんだかコロボックルが大騒ぎしてるじゃないですか。そのまま動物小屋へ連れて行かれると、何と目の前で牛がバタバタ! そのまま死んでしまった…さすがにこれはかなりブルーになるな…。



あまりの出来事に何もする気
が起らぬことに…

はじまりの章
インディゴの月10
日1年寝続けた男のもとに
何と女の子がやってきた!

寝続けて1年が経過したそのとき、何者かが家にやってきた。ドアを開けた先には、大人しそうな女の子が。あんた誰?って感じだが、ああ、一番最初に挨拶だけしたセビリアさん! な



↑どこに惚れた? その豪姿に一目惚れか?



↑ギャルガーも真っ青の一発逆転(?)人生

たんじょうの章
ペッパーの月2
日あまり面識のないばあさんに
ネコを押し付けられる

結婚しても寝ばかりの夫だがセビリアは優しい。さすがこんな男との結婚を決めただけあって、それだけの覚悟はあった模様。そんなある日、これ



が? でも育てるのはセビリア
もしゃごのネコには何が問題

たんじょうの章
インディゴの月10
日3年寝太郎達成!
ついにヨメに怒られる

結婚しても寝続けて2年も終わり、ついにセビリアから出荷が少ないと返まわしに文句を言われる。スママセン…。しかしこんな生活を続けていたにもかかわらず子どもはマトモ。子は親の背中を見て育つというが、寝続けた父親の背中は見えなかつたのが良かったか。



セビリア
最近牧場の方はうまくいってる?
出荷が少ないのでタカクラさんが心配してたわ。

↑絵に興味を持つ子どもに成長。グレなくして本当によかつた…

↑さすがにどうもいいや!
とは言えず。選んだら牧場人生が終わりそうだし

ニンドリ100号への道▼
34号

1999年
7月号

N64の開発支援会社「N64開発支援会社」の特集で、「マリオゴルフ'96」の高橋兄弟に初インタビュー。別冊付録として「四人のドシナー」の絵物語を3巻連続でスタート(?)のちスペースワ

1~3章までの イベントを紹介

ここからは、1章~3章まで見るこ
とのできるイベントの一部を紹介して
いくぞ!! 基本的に、ほぼ全てのイベン
トは、住人と仲良くなれば見られるよ
うになる。住人たちのちょっと変わっ

た一面が見たい人や、役に立つ道具が
欲しい人は、なるべく住人と仲良くな
っておこう。住人が近くを通り過ぎる
ときに、顔が主人公のほうを向くよう
になれば、イベントが起きやすい。

わすれ谷でおきむじ

B セバスチャンの秘密を見

1章では、セバスチャンの部屋に入っ
たときに、写真立ての秘密を見ること
ができる。2章からは、仲良くなると、
趣味の話やロマナとの思い出話など、
外な趣味の持ち主なのだ。

お役立ち

A 仲のいい人が物をくれる

谷の住人と仲良くなると、
いろいろなプレゼントをもら
うイベントが起きるようにな
る。仲良くなった相手の家に
入ると、イベントが起こって
物をもらうという流れだ。住
人にプレゼントをあげて、振
り向いてくるようになったら
家を訪問しよう。もらえる道
具は、使いにくいように思え
るが、実は経験値のたまりが
早いなどの特典がある。



↑部屋数の多い家に住んでいる人は、その人のテリトリー
一まで入れば、イベントが起きる



ルミナ
ふかったら、このカウフをもらってください。
わたし、ピアノじゃひけないんです。
よく分らないカウフなんて。。。。

仲良くなった 人の家で話そう

→役に立つかどうか分から
ないものがもらえること。
いろんな人に見せてみよう



もらえる物リスト

対象人物	もらえる物	備考
ベスター	あやしいクワ	農園の小屋でもらえる
グスタフ	あやしいカマ	グスタフの家でもらえる
ダリル	シードメーカー	シードメーカーが販売されてからもらえる
ティ	かわったクワ	宿屋の奥の部屋でもらえる
スアリー	バリカン	スアリーの家でもらえる
バドッグ	かわったカマ	2章以降バドックの家でもらえる
ロマナ	へんなジョウロ	2章以降ロマナの部屋でもらう
ガリ	よいづりざお	2章以降ガリの家でもらえる
グラート	めざましどけい	2章以降グラートの家でもらえる
ルウ	ルウのスパイズ	2章以降、宿屋の調理場でもらえる
グスタフ	タムタム	グスタフの家でもらえる
ルミナ	へんがくふ	おやしきのルミナの部屋でもらえる



→写真立ての2枚目の写真
老執事の秘密に迫る!!



セバスチャンが 自室にいるときに 部屋を訪れる

→絵を描くのが趣味だったり、変わったもの
を集めるのがスキだったりと、意表をつく
老執事



2~3章で
意外な一面が明らかに
変わってますか?

A ニーナのお墓を磨いてあげる

2章に入ると、海の見える丘に、亡
くなったニーナのお墓とガリの新居が
立てられている。早朝、ガリがニーナ
のお墓の前でたたずんでいるときに
しかけて、ニーナのお墓を磨くミニ
ゲームに挑戦できる。お墓を磨いてあ
げると、ガリと仲良くなることができる。
よいつりざおをもらいたいとき
には、毎朝お墓磨きをするといい。

● 2章以降ガリが
ニーナのお墓参りを
しているときに、
ガリに話しかける



墓磨きのミニゲーム



↑「いいですよ」を選べば墓磨きのミニゲーム
がスタート。60秒の間に、Aボタンを押して
墓を磨く単純なルールのゲームだ

● 1回の動作が終
るまで待つ
● もう一度A
が終わるまで

B バーンのダイエット成功?

1章から見られるイベント。みてみテイにバーンが入ったを見たら、あとを追ってみてみテイに入ろう。すると、バーンがダイエット成功の自慢話をしている場面に出くわすぞ。何度もおきるので欠かさずチェック!

● バーンが谷にやって来てみてみテイに入ったとき、みてみテイに入る。



ダイエットは…失敗?

バーン
なにせ、朝と夜の2回、目かくしをして手をバタバタしながら部屋を歩き回って言うもんですから…。

→何度もおきるイベントで、バーンがいろんなだまされ方をしているを見られる

バーンの売っているものマメ知識

2章からバーンが売り始めるおもちゃとヤギ。おもちゃは、種類によって子どもが興味を持つものや子どもの体力が変化する。そして、ヤギは年をとるとヤギちちがしほれなくなる。しかも、種付けもできないし、売ることもできない。こうなってしまうと、ペットとして飼ってあげるほかなくなるのだ。



ヤギは損かも

↑家畜小屋を1匹分埋めてしまうのもつらい…後悔を恐れず飼うか…!?

B グラートが出世…なの?!

2章から見られる。牧場から出た瞬間呼び止められて、出世話を聞かされる。「どこかの町の」「支店長候補」…何も決まってないと一緒。

● グラートが谷に帰ってきたときに、牧場の自宅から外に出ると…



それは、
出世じゃ
ない

→まあ、本人がうれしそうだからいいんだけど。このあと、ブルー一色で飲んでる姿を見ることができる

C 2章からアヒルがやってくる

ペッパーの月、4日～くらいの日に自分が覚めると、アヒルがやってくるイベントが起きる。ニワトリをいっぱい飼っていると、いつまでたってもアヒルはやってこないので注意。やってきたアヒルは、ニワトリとおなじ要領で飼うことができるぞ。

● 2章以降に、牧場に池があり、ニワトリ小屋に空きがある場合、ペッパーの月の朝に目が覚めると…



アヒルもニワトリと一緒にここで飼います

アヒルはニワトリのように飼える

→飼うには鳥のえさが必要になる。ニワトリを飼ってない場合は、前もってタカクラに買出しを頼んでおこう

A ダリルがいろんな珍騒動を起こす

1章から見られるイベントと、2章め以降見られるイベントがある。また、仲良くなつてダリルの家に行くと、ヘンな実験に付き合いうイベントがおきるぞ。実験の種類もいろいろある。

● ダリルが牧場に来たとき、牧場の自宅から外に出ると、とんでもないことが…



ムクムクと
対決!?

→ムクムクを捕らえようとするダリルの作戦…何度も見るうちに、ヒートアップするが…



牧場で
ナニを…?

↑牛を用意した材料にしようとしたり、子供も観察したりと不審な行動をすること多いダリル…

ダリル
ほほう、そうか!
子供とは、そういうことをするものか!
これは良いデータがされた。

1999年9月号
64DDのサービスを開始する「ランドネット特集」。マリー・ガルの香山哲さんのインタビューで構成。ポケモンのサウンド特集では、たなかひろかずさん、戸田昭吾さん、イマクニ?さんが登場し、ポケモンクロの全曲を解説。応募者全員サービスは「ファイアーエムブレムトライキアフワ」のテレカ。ソフトのプレゼントも。



1999年10月号

特集は「スパロボ大百科」

リテレカ(デザインは「時のオカリナ」)。2年ぶりに開催されることになったスペースワールドの出展予想記事も。

特別企画

S レア度 グラート一家でこんな事件が

ケイトがまだ小さいうちしか見られないイベントだ。イベントが見られる時間帯には、ケイトが外をうろついていることが多いので、見ようと思ってもなかなか見られない。そう考えると、けっこうレアなイベントかも。



- 2~3章の18時から20時に、グラートの家にサンとケイトがいるときにはいると…



厳しいしつけが…

←一児の父として、思ったように答えてやろう。厳しいのでOK? それとも…もうちょっとやさしく?

サン
子そだてゆうのは、
甘やかしきてもあさまへんし、
きびしきてもあさまへん。

A レア度 息子といっしょにお風呂に入る

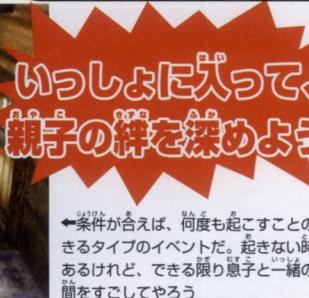
2章でしか見られないイベント。イベントが起きる時間に、子どもをお風呂に入れてあげるには、このイベントをおこすしかない。息子の気分などで、イベントは起きたり起きなかったりする。あきらめずに毎日試してみよう。



お風呂は奥の扉
手前は…
トイレらしい

→「いっしょ入ろう」を選べば、息子といっしょにお風呂に入る。ちなみに、お風呂は、奥の扉。子どもを持って入ろうするとイヤがられる

- 2章で午後5時~8時くらいに、キッチンに息子がいるとき、自分もキッチンに入る



特別企画

ワンダフルライフ キャラクタ人気投票開催

突然だけれど、スペシャル企画「キャラクタ人気投票」の開催が決定!! 「ワンダフルライフ」に登場した住人の中から、一番好きな人をはがきに書いて送ってください。応募してくれた人の中から、抽選で1名にGBA『ミネラルタウンのなかまたち』+GC-GBAケーブルのセットと、さらに!! 現在マーベラスと交渉中のスゲエ景品(仮)を合わせてプレゼントしちゃう

1名さまにGBA「牧場物語」とGC-GBAケーブル
+スゲエ景品(仮)
セットをプレゼント

ファン垂涎
の何か
(仮称)



このときにしか手に入らないとってもスペシャルな景品にするべく交渉中…何になるかは次号を待て!

Q あなたの一一番好きな住人は?

この質問の答えを【イラスト】や【文章】など表現して、下のあて先まで送ってね!! たくさんの応募おまちしています

締め切りは10月20日必着…ポストへ急げ!!

例:ハガキの書き方

おもて

うら

抽選からもれた
人3名には
「牧場」メモ帳を
プレゼント

Vol102で
結果発表!

切手 102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「牧場」係

A. 絶対「セビリア」!!
だって、引越しの挨拶しただけの人に結婚を申し出してくれるから。なんというか、全身からやしさが満ちています

102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
居眠四郎 P.N.3年ねたろう
Tel:03-3556-3313

Nintendo
DREAM

創刊100号記念メモリーカードシート祭

メモリーカードにどんどん貼ろう! (メッセージシールとしても使えるよ)

ニンドリ100号シールだ! マリオ&ゼルダライブシールもあるよ



GCソフトのタイトルシールだよ。プラスチックケースの背の部分に貼ってね。



テイルズ オブ シンフォニア
マリオゴルフ ファミワーファー
牧場物語 ワンダフルワールド
ポケモンクロシアム
マリオカート ダブルダッシュ!!
あつまれ!! メイドインワリオ

マリオゴルフ ファミワーファー





学校法人

学園
COLORSニンドリが一番
自慢できるのは
ニンドリヤーがいる事

というわけでみなさん、100号ですよ。すでにたくさんのお祝いメッセージをもらっています。どもありがとうございます。で、めいっぱい並べてみました(名前なしでスマン)。ニンドリーナさん、いつもより嬉しそうに飛んでますね。(担当かややん)

今期の目標

ハエが出たら「ブンブーン！」
と言つて叩き落とす

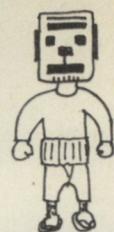
千葉県／及川恵さん



今週の日直さん

名前：ネス（20歳）
特徴：人気者史上最高のエンターティナー
欠点：1人（カセットなし）ではなにもできない

【東京都／みそく@つ君さん】



ちょっと気になる、こんなコト

- 『FFCC』リルティの頭のとんがったトコ、引っこ抜きたい…。

【佐賀県／林かほすさん】

- 宇宙船のアポロ11号よりもファミコンのコンピュータのほうが高性能とは…。さすが任天堂。

【大阪府／城好きさん】

- 「しごと」という漢字を書きとき、「任」事と書いてしまうのは私だけ？

【青森県／水谷月さん★】

- 『シンフォニア』のクラトスとアニメ『ポケモン』のルンババが、同じ声優さん！?

【宮城県／佃煮さん】

- ファミコンの『FF1』で「リンクここに眠る」という墓があった。

【岡山県／てんちゃんさん】

- 任天堂も「リンクの冒険」で「ロトの勇者ここに眠る」とかやってたんですね。これが元祖コラボレーションだったり(笑)。

ニンドリビアの泉

任天堂のムダ知識

- 『スーパーマリオ』のクリボーはキノコ王国の裏切り者だった！?

【愛知県／柳さん】88ドリャ

- ハイリア人の耳は、神の声を聞くために長くなった。（本当？）

【福島県／木工さん】50ドリャ

- シングポール航空の飛行機内では、スマートフォンのゲームが遊べる。

【千葉県／だんごさん】61ドリャ

- NINTENDO64のキャラクターイーの名付け親は糸井重里さん。

【熊本県／ボケろーさん】76ドリャ

- その糸井重里さんは、落語のCDを聞きながら寝るらしい。

【新潟県／ざわさん】57ドリャ

- 指の爪の付け根にある白い部分のことを、マトリックスという。

【佐賀県／RED SLOPEさん】65ドリャ

- 「スーパーマリオの一寸法師」というビデオがある。その中でマリオは、産まれたときからヒゲが生えている。

【岐阜県／さとひかさん】90ドリャ

- 実はピーチ姫、バーチャルボーイのソフト『マリオズテニス』ですでにミニスカートになっていた。

【北海道／COCハセキロさん】75ドリャ

- このコーナーで一番高いドリヤを取ると、金の脳ではなく「金のアンドルフ」がもらえる。中にはドクターペッパーが入る。

【神奈川県／イーラーさん】ドリヤ測定外

- もらいませんって（笑）。ちなみにドリヤの数字に深い意味はありません。付けて欲しい数字があったら、ネタといっしょに書いて送ってね。

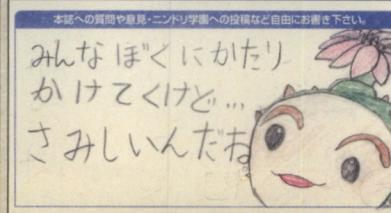
【神奈川県／イーラーさん】ドリヤ測定外

一発！
芸達者

祝



(石川県／ぐせわさん) 本当の自の部分はあれか、よくあるイナカ



本誌への質問や意見・ニントリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

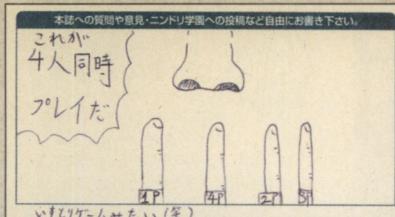
みんなほくにかたり
かけてくけど…
さみしいんだわ

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景（雲の形がマリオの鼻みたいだった瞬間、とかね）も大歓迎ですよ。

注意

Eric : I love Luigi's that Italian place on Fourth Street.
Why don't you try that?
Alan : We've been there. She didn't like it.
エリック : ほくはあ4番街にあるイタリア料理店のルイージが大好き。
君たちもあの店へ行ってみたら？
アラン : あそこへ行ったことがあるんだ。
彼女は好くなかった。

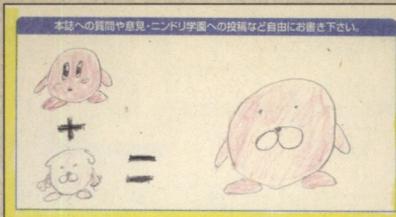
(徳島県／炎マンV3さん)…というかリイージって女性名だったの…？だから内股で歩くのかな。するいや兄さん(意味不明)



(大阪府／ケエルさん) そうそう、よく知ってるね。…とい
うか、ホントにこれに近い画面があたりするんです



(東京都／龍牙さん) てなわけで、逆にしてみてね。このま
まニンドリまで吸い込まれてしまいそう。そんなわきゃーない
ゆーか、定した後の無表情な顔が頭から離れません



発
芸達者
祝
いわい

い ろん はん ろん 異論・反論、どっちでSHOW!?

今回の
テーマ

任天堂、好き？ 嫌い？

好き

●任天堂と出会わなければ今の自分はないと思う。

[埼玉県／黒信さん他いっぱい]

●面白いゲームが沢山あるから。

[静岡県／多分さん他いっぱい]

●大好きな〇〇〇(注・いろんなキャラ名)がいるから！

[愛知県／ユッチャさん他いっぱい]

●任天堂は独特なあなたが好きです。

[大阪府／kuroさん]

●ゲーム作りの信念を貰うとこ。

[神奈川県／チョコロンさん]

●嫌いならこの雑誌買ってません。

[千葉県／カイリューさん]

—というわけで、当たり前というかなんというか、やっぱり好きな人のほうが圧倒的でした。そらNintendo大好きマガジンだしね。一方、好きなんだけあって嫌いな部分を書いてくれた人たちに感謝。んでは次々もお題は…

帽子をかぶるなら、マリオのとリンクの、どっち？

(新潟県／あびるさんのリクエスト)

Vol.102-10/21締め切り

真っ赤な帽子と緑のとんがり帽子、実際には恥ずかしいかも…さて、どっちがいい？

嫌い

●あえて探すとすると、すぐハードの値下げをするところ。GCもGBAも初めからその値段で出せばいいのに…。

[茨城県／宮本貴弘さん]

●でかい顔のボスばっかりだから。嘘です。ホントは超好きです。

[群馬県／黄抄さん]

●ゲームに人気が出たらすぐにグッズとかアニメとかを始める販売戦略がいや！

[神奈川県／雅松青竜さん]

●昔の任天堂が好き。今が嫌って

訳じゃないけどSFCの方が好き。

[E-mail／マナさん]

—というわけで、当たり前というかなんというか、やっぱり好きな人のほうが圧倒的でした。そらNintendo大好きマガジンだしね。一方、好きなんだけあって嫌いな部分を書いてくれた人たちに感謝。んでは次々もお題は…

ドリー!! ココロの叫び！

さけ

●誰がなんと言おうと、「時オカ」のヒロインはマロンちゃんだあああっ！！

最近はルト姫も無視されがちだけどさ。

[兵庫県／oh-mooさん]

●ニンドリーナ田中が好きだ！！

[静岡県／いちほしさん]

●チクショー！ 何でファルコンは素顔見せてくれないんだ？！

[E-mail／草さん]

まさ ゆめ ゆめ わたし 正夢、アホ夢、私のドリーム

●宮本さんがテレビのインタビューで任天堂社内のレストランを紹介していた。でもその宮本さんは金髪＆ロン毛。宮本さんじゃねー！

[群馬県／翠緑さん]

●MOTHER3=MOTHER (1+2) という公式を暗記させられる夢を

見た。正夢にならないで～つ。

[北海道／寺地穂さん★]

●ピッグバンドライブでトンズラブラザーズが登場。かややんさんとトランセルさんがコスプレして唄っていた。

[千葉県／緑山田さん]

がく えん ふ ぼ 学園父母の会

お父さんお母さんに
関する話題のコーナー

●テレビでスタフィーが「必ず助けるから、待っててねママ！」と言った。それを聞いたうちの母は「待ってるわ」と言ってた。

[埼玉県／星神真さん]

●この歳になって2人目を妊娠！ 胎教に悪いかと思い、「バイオハザード」買うのをガマンしてたけ

ど、そっちのほうが体に悪うな
ので買ってしまいました。あースッキリしたあ。

[熊本県／いわもんこ母さん]

●ニンドリ.comの編集部ライブカメラを見て、「あ、まだ働いてる」と報告しにくる我が娘（汗）。

[愛媛県／越智和子さん]

クイズ ニンドレア

●『MOTHER2』に登場するブタ
ようかん、どんな食べ物？

A形がブタ Bラードでギトギト
Cブタが作ったお手製

[広島県／なそのたべさん]

●天任家族のかあさんの正体は？

A天がサオヘン Bどこかのスパイ
Cクノー D体操選手

[埼玉県／ルイタロGCさん]

●終わりよければ（ ）。カッコ内
の言葉を選び、完成させなさい。

AとりあえずOK B気にすんな

Cニンドリーヤ Dぐんまけん

[宮城県／かてな・くるざん★]

●カービィの正しいアピールは？

Aはあ~い Bほっほ~い

Cキャーン Dアイーン

[埼玉県／ルイタロGCさん]

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

○各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッヂをプレゼントします！また、次号より採用者年齢を入れます。年齢を公開してもOKな時は年齢の近くに「年OK！」と書いてね。プレゼント！



ソウルカルビー！（愛知県／ひつじ魂さん）
ソウルカルビはうまいよね。なんたって銀河の首都だしね。その第2弾なんだからさうにつけ岷んでしまうか。
違いますか。ああそうですか。



◎読者が書いたインプレッション



ゲーリの通信簿

てんがい まきょう 「天外魔境II」を寝ないですう~つと遊び倒してます。前にPCエンジンで遊んだのって、もう10年も前なのかな…。思い出がいろいろと蘇ってくるわけで。ゲームのこと、それから学校や友達のことなんかも。そんな思い、このコーナーに伝えてください。



ポケットモンスター

ポケモンに感謝です

【群馬県/ヤッタランさん】

平日

夜

チンドン屋

テ

イ

ル

ス

オ

ブ

シ

ン

フ

オ

ニ

ア

【栃木県/西野丸さん】

『ポケットモンスター』が世に知られるようになったのは、私が小学校6生の時でした。当時から任天堂っ子だった私は、両親にねだり、苦労の末、今まで見た『ポケットモンスター緑』をピコピコプレイしていました。その頃、私は、MとクラスマイトのMは仲が悪く、いつも対立しているような、ビリビリした感じでした。そのMもまたポケモンの虜になっていたのです。驚きました！

でも言い方が悪いのですが、Mなんかはどうせピカチュウ自當のアマチュアファンくらいに思っていました。

ちょうどその頃、クラスで席替えがあり、偶然にも私はMの前の席になってしまいました。それで、Mとも少し話す機会が出来たので、Mがどれだけポケモンについて無知なのかを探る意味でも、Mに話しかけてみました。その時はMの事をなじるということを目的に話しかけましたが、数日後には私は親友同士になっていました。付き合つてみると、とてもいい奴だという事がポケモンを通して初めて分かったんです。私はMの明るい部分を見ずに、暗い影になっている所だけを見ていたよう

でした。その事を気付かせてくれたのがポケモンだったのです。

それは『ポケットモンスター緑』にはいない、Mも手離したがらったエレブーを、私がポケモンの中で一番好きということでトレードしてくれました。泣きはしませんでしたが、本当に良い親友を持つことができ、涙が出そうになりました。Mがくれたエレブーのダンプは先日、Lv.100にまで成長しました。彼女も重慶の任天堂娘なので、もしかしたらどこかでこれを読んでいるかもしれません。私の性格や考え方を変えてくれたポケモンとMには本当にありがとうございます。

—エレブーの代わりに、ヤッタランさんは誰をプレゼントしたんでしょ？ Mさんは今でも可愛がってもら正在です。

校則

ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名(またはテーマ)、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトOK。それから自分の住所と名前(ペンネーム)を忘れずにね！

アンもいると思います。そういうファンにはうれしいシステムだと思いますね。「任天堂、よくやった！」と誉めたいです。しかし、この素晴らしいシステムに対しても疑問を抱きました。それは「なぜヨーロッパで、試験的とはいえ先行に始まっているのか？」ということです。またしても日本は置き去りにされていたんですね、と呆れました。

Vol.98の大渕氏のレポートに「日本は世界に向けてゲームを製造・販売するようになった」という昔の文がありました。その方針には何ら問題はないのですが、だからといってお膝元である日本のファンの存在を忘れないでほしい

と思いました。先のイベントにしても、普通は日本のファンに「これが任天堂の新作です。」と発表した後に世界に発表すべきだと思いました。「クラブ・ニンテンドー」については、本家である日本の任天堂が先頭にたってスタートすべきだったのでないかと思いました。いくら国際化の世の中とはいえ、すぐ側にいる日本のファンを第一に考えるべきではなかったでしょうか。

しかし、それでも僕は任天堂を信じています。そもそも、ファミコンに出会わなかつたらマリオやカービィに出会わなかつただろうし、ニンテンドーにも出会わなかつただろうと思いません。本当に任天堂が大好きなんです。10年以上、友人の家のでのみ楽しんでいた任天堂ゲームが高校に入つてやっと家にやってきました。それも松下の「Q」です(DVDも見たかったので)。そこまで愛しているからこそ、先の内容を書いたわけです。いつかスペースワールドのような任天堂イベントが全国で行われることを夢見ています。そして、20年前のファミコンフィーバーの再来を祈っています。これからも純粋な娯楽メーカーでありつづけてください。

—どこかの地域を優遇というよりは、その地域のお国柄で戦略を考えてる、というほうが正しいですよ。日本のファンは情報にどんどん欲なので、アメリカのニュースを見る、とか。中国で販売する神遊機とかもいい例ですよね。

ひとこと 一言インプレッション

●『シンフォニア』で「希望の街ルイン」なんてあったんですね…。私がリインに行った時にはすでに「絶望の街」に…。しいなのイベント見たかった～！

【岐阜県/おこじょさん】

●ニューファミコン買おうと思ったのですが見つかりませんでした。でも任天堂サービスセンター

に相談したら、私の家の近くに出回っていないか調べてくれたんです。おかげで無事手に入りました！ ありがとう名古屋店舗さん！

【岐阜県/実穂さん】

●『シンフォニア』のソーラーリング。町中で使ってなぜ家事にならないのか？！

【福岡県/夢風彩さん】

それでも、信じます

【高野原/ネーブル一世さん】

せんじょう せんじょう 僕は尼endoriを読み返していた時に、常に頭の中に「スペースワールド」の文字が浮かんでいました。思えば、2年前からやっていないんですね。ファンとして大変悲しいことです。Vol.64の「ゲームの通信簿」に「伝わらない」というタイトルの読者コラムがありました。僕はこのコラムに非常に同情していました。確かにE3などの世界のイベントに出席しても、日本人にしてみれば「うらやましいなあ」としか感じませんよね。一方の日本人に対する任天堂のアピールは「月刊任天堂」と「ニンテンドーブック」です。これでは既存のファンをがっかりさせるだけだと思います。1回だけ行った事のある僕でもこう感じてしまうのですから。

そんなファンの不満を少しでも解消しようと登場したのが「クラブ・ニンテンドー」です。このシステムには僕は高く評価したいです。恐らく、任天堂ファンの中には「ゲームショップはあるけど、月間任天堂がない。」といったフ

川柳インプレッション

「ファイアーエムブレム 烈火の剣」

●もういやん 愛しのヒース 6敗め

私の悲しみが分かりますか？(泣)

【伝説のスタティー2】

●キヨロスケの生きる姿につい涙

ベストエンドとスタッフホールは感動！

【愛知県/河村拓哉さん】

●ニンドリヤー 叫んでみれど 返事なし

ニンドリロビー作りましょうよ…。

【千葉県/TAKAさん】

—うむ。「エピソード3」「1+2Plus」が出た頃に、どこか場所決めましょう。



はみだしデス仙人

新庄で仙人と何か関係ありますか？（青森県・木靈秋来）

A 実は新庄は「ファザータイム」という神様なのじゃ。彼とは雲の上でバッタリ出会ってメル友になりました。

デス
仙人の
あ・げ・る教えて
教える

第51講

ニンドリ100号おめでとうの巻

わしは編集部員ではなくて、外部の人間なのじゃ。ニンドリのお世話になっている一回人として、創刊100号を迎えたことに「おめでとう」の言葉を贈らせていただきます。

デス仙人
とは？

学園に出現する謎の老人（一説には30歳社長？という話あり）。ハード関係に詳しく述べ、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。ニンドリには創刊当時からいるし。

Q メモリーカードにも電池が入っているんですか？

（宮城県／リンクン）

Q メモリーカードやSDカードに寿命はありますか？

（東京都／〇△）

GCのメモリーカードには、フラッシュメモリというROMの一種が使われておる。フラッシュメモリはROM(Read Only Memory=読み出し専用メモリ)でありながら、簡単に書き換えることができ、データを保持するための電源も不要となつておる。よつて、電池は入つておらんよ。SDカードもフラッシュメモリを使った製品じゃ。一応寿命もあるのじゃが、数十万回の書き換えに耐えるそうなので、普通に使うにはまったく心配いらんじゃろう。100号ってことでちょいと昔話を。

任天堂ハードがフラッシュメモリを初めて採用したのは、ニンテンドウパワーの「GBメモリーカートリッジ」と「SFメモリーカセット」じゃろうかね。ニンテンドウパワーのサービス開始はかれこれ6年も前になるのじゃな。知らない読者もいるかもしだれんのう。ニンテンドウパワーはフラッシュメモリを内蔵したカセットを使ったSFCとGB向けのサービスで、ローソンに設置された書き換え機(Loppi)で、カセット1本に最大7本のゲームを書き込むことができるというモノだったのじゃ。今ではカセットはもう手に入らないし、店頭での書き換えサービスも終了したが、カセットを任天堂に送れば書き換えてもらうことは可能じゃ。

任天堂じゃないが、SNKのネオオポケットという現役を退いた携帯ゲー

ム機があるが、アレのROMカセットではゲーム本体がフラッシュメモリに書き込まれておった。売れないかったゲームは回収し、別のゲームを書き込んで再出荷するというエコロジーなシステムだったのじゃよ。

とまあ、フラッシュメモリには色々な使い方がある、ということで。

Q 「風のタクト」のパッケージに「DOLBY SURROUND PRO LOGIC II」と書いてありますが、5.1chサラウンドとは別ものですか？

（石川県／井上かある）

「ドルビープロロジックII」は、普通のAVケーブル（赤白のやつね）でも5.1chサラウンドの信号を再生してしまうという技術じゃ。完全5.1chの音響技術とは別ものじゃが、立

体音響が楽しめるという意味では同じようなものじゃね。んで、「風のタクト」はプロロジックIIに対応した音響システムで音を出力すると、後ろから音が聞こえるような立体音響になるのじゃ。普通にステレオでも楽しめるが、立体音響システムならもっと楽しめるのじゃね。それから、ドルビーサラウンドに対応したソフトもある。こちらは2chのステレオ信号を擬似的に立体音響にしているものじゃよ。

ちと前後してしまが、立体音響を楽しむにはアンプとスピーカーがセットになった立体音響システム、いわゆるホームシアターセットが必要になるわけじゃが、プロロジックIIは比較的新しい技術なので、ちょっと前のセットだったりすると対応していない場合がある。そこは注意が必要じゃな。

●仙人の写真が載っているニンドリが見つかりません。また載せてください！

（茨城県／角田春都）

100号ってことで記念に自線加工なしの写真を掲載しようかと一瞬思つたけど警察に追われる身なのでヤメた。ウソだけど。読者の夢は守っていかないといかんのです。リクエストが100通来たら考えようかの。そして期待を大きくハズす、と。

↓（埼玉県／さだ）
ヒゲの無い仙人も新鮮じゃのう。某エンターブライズのピカード艦長似でなかなか男前じや。レディは2ページになつた時にまた出します

デス仙人の
人生一罰百戒
(仮)

なんとなく100にちなんでみました。なんぞ100号らしい企画を、と思ったんですが、まあこんなページですし、気張らずボチボチと。

●ニンドリが100号になったので何かお願いします。（岡山県／タメナイト）

現在いくつかの雑誌に定期的に寄稿させていただいているが、ニンドリは中でも一番付き合いの長い雑誌となりました。力も決して少くないわしですが、今後ともよろしくお願いします。襟を正すべきと

ころでは正し、力を抜くところでは抜き…みたいな挨拶でどうかと思ったのじゃが、普通じゃね。はい、あのう、がんばります。いろいろすいません…。このコーナーの初代担当編集者はサオヘンでした。2代目は現在フリーライターとして頑張ってるもっつー。かややんは3代目です。いつもお世話になっております。

●ニンドリが1冊売れると仙人はどれくらいもうかるの？（宮崎県／レクセンテール）

1冊しか売れなくても100万冊売れても、わしの手元に入ってくるお金は変わらないのじゃ。1ページいくらと原稿料が決まっておるのじゃよ。このコーナーが単行本になつたりすると、1冊いくらの印税も発生するのじゃが、まあ有り得ない話じゃ

ね。ちなみに、このコーナー8年間の原稿料を合計すると、ベンツが買えるくらいに……然然ならなかつたです。カローラなら、こういう事情を画面に書くというのもナンじゃが、100号ってことで。

●デス仙人の正体はデスクの岩崎さんですか？ デスク+仙人でデス仙人という感じで。

（埼玉県／NEKO）

正体=かややん説、マッスル説、トランセル説など諸説紛々あるのじゃが、それは新説じゃのう。出だしでも触れたが、わしは編集部員ではないのじゃ。編集部から依頼を受けて原稿を書き、それを納品しておる。あれじゃ、下請け業者じゃよ。編集部に顔を出すこともあるが、nindori.comのライブカメラにわしは映つておらんよ。

ニンテンドー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ドリーム アラウンド ザ ワールド

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

Report

by 大渕豊

Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつて軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。東京ゲームショウにももちろん参加。海外からきた記者たちにまぎり、海外向けの豪華なパーティに行つたらしい。

き 気ままに任天堂フォーラムから始まった出会い

ニンテンドードリーム通算100号を記念して、今回は私のニンドリにまつわる思い出話をしてみましょう。私とニンドリとの「馴れ初め」は今を遡ること6年前、97年の暮れ、左尾編集長からいただいた電子メールでした。当時は、パソコン通信のニティサーブ(現@ニティ)のゲーム関連フォーラム「気ままに任天堂フォーラム」などに海外ゲーム関連の書き込みをしていました。それを目にして、「一体どんな奴なんだろう?」と興味を持っていただいたようでした。私自身、「64ドリーム」のいい意味での素人臭さや、真撃な誌面作りには好感を持っていたので、大変うれしく思いました。何より、インタビュー記事の内容の濃さがそれまでのゲームと一線を画している、と感じたものです。

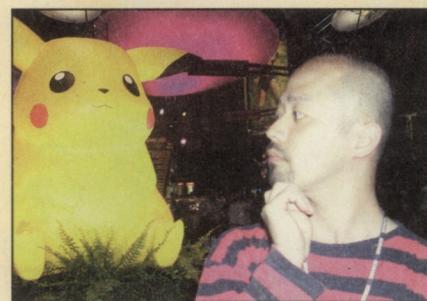
ちなみにパソコン通信とは、インターネットとは異なる、ホスト集中型のネットワークですが、今となってはその違いはあまり意識されないかも知れません。その言葉さえ、聞いたことのない人も多いでしょう。

そのうち、「気ままに任天堂フォーラム」の中から参加者を募って、64ドリーム編集部に遊びに行くことになります。これが1998年の3月のことです。フォーラムの中で話がふくらんで、編集部にお願いをして実現したことでした。私を含めた6人の読者が、N64の現状とこれから、ユーザーとして望むこと、などを座談会形式で話し合い、その模様が、「64フォーラムLIVE'98」として1998年6月号に掲載されました(表紙は「ボンバーマンヒーロー」)。

思えば、「64フォーラム」という名物コーナーがあったからこそ、実現した企画だったかも知れません。当時の「64フォーラム」は、ちょうどパソコン通信上の、利用者たちの意見の交換をそのまま誌面にしたようなページでした。当時のN64は逆風が吹き、期待のソフトの延期が続くなど、ユーザーの中にもいらだちがありました。そうした気持ちをお互いにぶつけ合う、といった誌面でした。また雑誌

を作る側も、その様な状況の中で苦労をしていました。そうした背景が、読者から共感を呼ぶことに繋がったのではないかでしょうか。手作りの感覚、読者と一緒に歩んでいく雑誌、そんな雰囲気が64ドリームの特徴だったように思います。

それからほどなくしてアメリカはアトランタで開かれたE3。私自身はその場には行けなかったのですが、取材記事のお手伝いをさせていただきました。大切な迫る中、デザイン事務所の一室で記事内容を細かにチェックしたのを覚えています。この時のE3では宮本さんが殿入りを果たしたり、「ゴールデンアイ」が各賞を総なめにしたり、そして何より「時の大カリナ」が発売前ということで、多いに盛り上がったものでした。その記事が掲載されたのは1998



†2000年のE3で撮影した大渕さん。スキンヘッドなので見た目は怖そうですが、とっても気さくに話してくれる人なんです。先日のゲームショウでも東奔西走でした(担当編集かやん)

年8月号(表紙は「オウガバトル64」)。

1998年12月号からは「ゲームストリートジャーナル」というコラムを担当することとなりました。これは、シアトル在住の永見浩子さんと月替わりで、アメリカと日本から見た海外のゲーム周辺事情、を紹介するコーナーでした。私に関していえば、実は現在のコラムと中味は、あまり変わっていないのですが…(表紙は「時のオカリナ」)。

ネタ切れもなんのその、個人的体験談などを交えつつ、海外事情を紹介していたのですが、なんと

2000年6月からは、永見さんが産休に入ったことで、隔月から毎月に替わる(表紙は「ムジュラの仮面」)。そしてついに2000年のLAで開催されたE3では、編集長とともに取材させていただくという光景に預かりました。大切の関係から、ネットを駆使して素材をおくり、「E3速報」のページを作り上げました。掲載は2000年7月号(表紙はムジュラの仮面)。

その後、コラムの名前が2回、雑誌名が1回変わりましたが、月イチのコラムで毎回海外のニュースやゲームを取り上げてきました。この欄に登場したり、取材先でお会いした方々でも、ハワード・リンク、ピーター・メイン、荒川實の各氏は既にNOAを去り、岩田聰氏は任天堂の社長に就任されました。ゲーム機も代が変わるように、年と共に様々なことが移り変わって行きます。「初心忘れるべからず」と言いますが、はじめて関わったときの、いちどしゃる読者としての気持ちを忘れずにこれからも様々な情報をお伝えしていきたいと思っています。それから、みなさんのお葉書もお待ちしております。ご意見、ご要望、質問などなんでもお寄せくださいませ。秋のせいかちょっと感傷的な雰囲気のまま、また次回!

†アメリカの月刊総合ゲーム雑誌「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」も順調に号を重ねてます



紡がれる物語は100以上!のRPG型ボードゲーム



古式古エイジtion

これは、ひどく昔に発売された古(イニシ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式24 百の世界の物語

(編集部/本郷カメ吉の思いつき)

機種……ファミリーコンピュータ
発売元……アスク講談社
ジャンル…RPG
発売日……1991年8月9日
価格……6200円
プレイ人数……1~4人用



剣と魔法の世界「ユキリア諸島」を舞台に、最大4人のプレイヤーがすごろく状のマップで冒險するボードゲーム。最初に選ぶシナリオはドラゴン退治、伝説の秘宝探し、お姫様救出といったオーソドックスな3本のみですが、プレイするたびに変化するマップや突発的イベントの数々など、100回プレイすれば100通りのストーリーが展開するようになっています。

RPGといえば1人で遊ぶものと思われがちですが、テレビゲームのRPGだって元は卓上で遊ぶテーブルトークRPGを再現したもの。「多人数でコミュニケーションを取りつつ架空の世界を冒險する」というスタイルがRPG本来の楽しみ方ともいえます(そのスタイルを追求した結果のひとつがオンラインRPGなのかも)。本作のようなパーティゲーム型RPGが、「FFクリスマルクロニクル」以外にもいろいろ出てくれると面白そうですね。(本郷カメ吉)



↑自動生成されるマップ画面。また誰も行っていないところは?で表される仕組みだ

友情破壊ゲームの元祖なのか!?

ボードゲームに「ライバルとのつぶし合い」は付きものですが、本作や『ドカポン』シリーズを見る限り、RPG型ボードゲームではつぶし合いが特に過激。ロココに相手を「攻撃」して、あぐくの果てに金品を強奪したりするんだから、エキサイトもやむなしといった気がします。本作

では他のプレイヤーとパーティを組んで、バトルを有利に進めることができるので、問題はバトル中に仲間も攻撃できちゃうこと。敵の攻撃で弱った相手にトドメを刺す、という手が使えるわけ。これ、コンピュータ相手にのみ有効な戦法です。人間相手だと仕返しが怖いので。



↑町で受けた依頼をこなせば経験値がもらえる。他人の依頼の手柄を横取りもしゃえるのだ



↑非常にテンポ良くレベルが上がる所以、経験値稼ぎさえすればすぐ逆転できるところもミソ

“100”にまつわるソフト100選! (の中からさらに4選)

今回、タイトルに「100」が含まれるソフトのほか、「全100ステージ」がウリだった「アトランチスの謎」、100のパートを集めることが目的のスクロールRPG「頭脳戦艦ガルル」、記念すべきファミコン100本目のソフト「バルトロン」、全世界で100本限定生産の「オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ」などなど、いろんな「100」をズラリと並べてみたかったのですが、スペースがちょっと…。続きは当コーナーの100回記念のときに。



が聞いてくる問題だった和風RPGを目標もシミュティングなのに

気になるテーマについて訊いてみました



ニンテンドー ランキング



今回のテーマ

マスカルアンケートvol.99より

ポケモンについて

読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、さまざまな展開を見せる「ポケットモンスター」(以下ポケモン)について。

Q1

ポケモンで通信対戦をどのくらいしていますか?

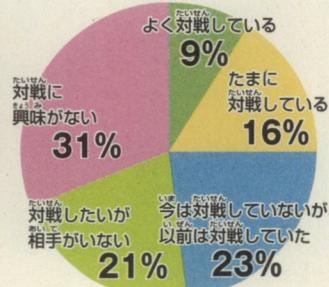
意外に対戦に興味のない人が多い!?

『ポケモンルビー・サファイア』を持っている人を対象にした今回のアンケートでわかったのは、7割近くのみんな



↑11月21日の発売が待ち遠しい「ポケモンコロシアム」。RPG要素も追加されているのだ

が対戦をしていないこと。「ポケモンコロシアム」の発売を機に、新たに対戦してみるなんてどう?



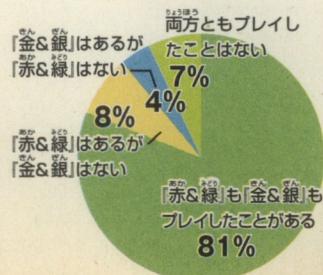
Q2

「ルビー・サファイア」以外にポケモンをプレイしたことありますか?

すべてのシリーズをプレイしている人が大半

『ルビー・サファイア』以外に『赤・緑』(青、ピカチュウバージョンを含む)、『金・銀』(クリスタルバージョンを含む)などの「ポケモン」シリーズを

プレイしたことあるか? という質問をまとめたのがこちら。なんとすべてのシリーズをプレイしたことのある人が8割以上を占める結果に!!



↑初代「赤・緑」をGBA版にリメイクした「アイアレッド・リーフグリーン」の発売が決定

本誌連載「ポケモンバトルコロシアムへの道」の意見・感想をどうぞ

Q3

タブルバトルもサポートしてほしいなどの声が

最後に、本誌98号から連載中の「ポケモンバトルコロシアムへの道」に関する意見・感想などをまとめてみた。結果として多かったのは、「ルビー・サファイア」を持っている人に聞いているせいか、非常に面白いという声が多かったこと。特に感想よりも、「○○を教えてほしい」などの意見が多く寄せられていることから、ニンドリ読者の「ポケモン」に対する関心の高さが改めてわかったのだ。

●タッグバトルのときに使う面白いポケモンの組み合わせを教えてほしいです(京都府/時風みおさん/18歳)

●おすすめのパーティの作り方を知りたい(愛知県/ふるP~さん/15歳)

●強いポケモンのわざだけじゃなく、自分の好きなポケモンを強くする方法を教えてほしい(兵庫県/にかみさん/12歳)

●『ルビー・サファイア』を持っている人でもわかるようにしてください(新潟県/ヨシ!!さん/14歳)

●どうぐについて知りたい。どんなときに使ったらいいんですか? (埼玉県/どしなくさん/12歳)

●ポケモンを上手にゲットする方法を知りたいです(神奈川県/白銀 翼さん/20歳)

●バトルタワーで100勝連続するコツを教えて(千葉県/RAIさん/15歳)

●ポケモンのせいかくが違うと能力値にどんな影響を与えるのかをしりたい(愛知県/オリビクさん/16歳)

●ポケモンの進化のタイミングを知りたいです。パシャーモが「かえんほうしゃ」を覚えていないので(千葉県/プラス丸さん/12歳)

●レアなどうぐなどの紹介をして!!(岐阜県/ピーチャックさん/18歳)

●バトルだけではなく、コンテストで勝てる方法も教えてください(東京都/香月るなさん/13歳)

●わざの命中率とすばやさの関係や、きゅうしゅうに当たりやすいわざの命中率など、攻略本に載っていない数値的なものが知りたいです(埼玉県/犬吉さん/16歳)

●育成の部分を濃くやってほしいです。こういう記事を待っていました!! (岐阜県/シリウスさん/17歳)

●とても役にたっています!! もっとページを増やしてください!! (千葉県/スタフィさん/10歳)

●今度出る「ファイアレッド」と「リーフグリーン」にも合わせた旧ポケモン特集もしてほしいです(大阪府/ピクピクダイコンさん/14歳)



↑面白い記事ランキングでも上位にきてるのだ

トランセル
から

今後もバッチャリサポートしていくぞ!!

おーい、みんな『ルビー・サファイア』で育成やってるか? カズヤのダメぶりはあり変わらずだが、チョットずつだけ和尚、本郷、マッシュル・イガリンのポケモン三銃士に追いつきつつあるぞ。みんなも「ポケモンバトルコロシアムへの道」のページを参考に、育成にはげんで欲しい。そういうあとのコーナー、結構反響があるようで、うれしいかぎり。コナ

ーでもハガキをすいじばし集しているので、意見・質問・何でも送ってね! 待ってるぞ!



←ニンドリで「ポケモン」といえ
ばかりでトランセル種市

続報

GBA
11月14日

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

発売元 スクウェア・エニックス

価格 5800円

ジャンル アクションアドベンチャー

プレイ人数 未定

備考 GBA専用通信ケーブル対応

ニンドリ100号への道

38号



1999年11月号

に、「スマブロ」対戦で盛り上がったスペースワールドの大特集。「ムジユラ」などの期待作が展出されたが、N64版「マザー3」に関しては、一般ユーザーがプレイできた最後の機会。

物語の設定とスライムの秘必殺技判明!!



スライムが主人公のアクションアドベンチャー

『ドラクエ』シリーズの人気キャラ「スライム」が主人公のアクション。スライムの「体のやわらかさ」を活かしたアクションで、おなじみのモンスターたちが住む世界を冒険するのだ。



↑主人公のアクションなのだ
が主人公のアクションなのだ
が主人公のアクションなのだ

しっぽ団から スライムたちを救い出せ

スライムもりもり DRAGON QUEST 衝撃のしっぽ団

物語の舞台は、スライムの形をしたスラバッカ島。その見た目や名前の通り、たくさんのスライムたちが暮らす平和な島だ。

物語の舞台 スラバッカ島



↑島には森や山、鉱山などいろいろな場所が

主人公たちが住む町が…



↑みんな仲良しで、のんびりとした町が…

主人公が住んでいるのは、スラバッカ島にあるスーランの町。楽しいスライムたちが住むこの町に、突然異変が発生! 町がメチャメチャに壊されてしまったのだ。その原因となったのは「しっぽ団」らしい。さらに、町に住むスライムたちを根こそぎさらわってしまった。そんな状況のなか、立ち上がったのは主人公のスライム。町の救世主として、スライムたちを救い出す冒險に出発なのだ!

↑突然現れて大暴れしていった「しっぽ団」のせいで、すっかり荒れ果てた姿に。ボンと残された主人公たち



ボロボロに!!

いま、まさにさらわれようとしているのに、のんびり眠っているスラミ。しっぽ団の一員であるももんじゃにこのままさらわれてしまうのか



主人公の妹
スラミ

↑主人公の妹スライム。
食いしん坊なのだ

主人公の妹も
またほめられるモジャー!!



スライムが
町の救世主に

↑ちょっぴり頼りなげな主人公が、なんと町の救世主に!

必殺技「スラ・ストライク」で しつぽ団をこらしめろ!!

丸い形の主人公のスライム。手ごわい敵が待ち受ける冒険をするにはかなり頼りない感じがするけど、その特徴である柔らかい体を使った必殺技を持っているのだ。



1999年12月号

特集は64DD。

12月からはじまるサービスをわかりやすく解説。また、ゲームボーイソフトでは、切り取れば絵はがきにもなる、卓上の任天堂ゲームカレンダーを制作。

ど、その威力は超強力！ あらゆるものを弾き飛ばし、いろんなものを壊すことができちゃうのだ。



↑猛ダッシュで敵を攻撃するのだ

↑敵の攻撃をかいくぐって、「スラ・ストライク！」敵を弾き飛ばしてダメージを与えられるぞ

スライムの体ごと敵にぶち当てる

力を貯めれば「スラ・バズーカ」に

体を伸ばして敵を倒したり、ものを壊したりできる「スラ・ストライク」。敵やものを1体(1つ)弾いた時点での力は失われてしまう。だが、「スラ・ストライク」を超える必殺技「スラ・バズーカ」を使えば、なんとまとめてモノを

壊すことができちゃうのだ。
「スラ・バズーカ」の出し方は簡単。「スラ・ストライク」のときより、長めに力を貯めて、体がピカピカになるまでガマンすればOK。「スラ・バズーカ」があれば、強力な敵と互角に戦える！？



**じっくりと
体を伸ばす**

↑体がピカピカ光るまで、じっくりと伸ばす。体が光ったら、その力を解き放つのだ

**一気にまとめて
モノを壊せる!!**

↑「スラ・バズーカ」が発動！ 並んでいたツボを、1回のアタックで一気に壊すことができたぞ



まるでゴムを伸ばすように、体をギューンと伸ばすスライム。体を伸ばした方が、スラ・ストライクのパワーとなるのだ



**体をぎゅーーんと
伸ばして…
アタック**

↑体を伸ばし貯めこんだ力を解放した瞬間、すごい勢いでダッシュできる。その勢いで敵やものを弾いたり壊したりできる！



あやしいところにドンドン使え!!

スラバッカ島には奥深い森や雄大な川、そして不気味な鉱山などいろいろな場所がある。そこでいろんなものを見つけたら「スラ・ストライク」を試して

木から木の実



↑実がなっている木にアタックすると、ぶつかった振動で実が落ちてくる！？

敵からゴールド



↑手で開ける箱も、スライムはアタックで開ける！



↑まきに向かってアタックすると、まきが宙に浮く。もしかして…頭に載せることができる！？



↑箱から「やくそく」を見た。箱には便利なもののがいろいろと入ってるみたい

救い出す仲間はなんと100匹!!

しつぽにさらわれたスーランの町のスライムたち。スラバッカ島のいろんなところにいるらしいんだけど、スライムのマークがほどこされた不思議な箱の中に閉じ込められていることも。不思議な箱を見つけたら、すかさずスラ・ストライクで助けてあげよう。とにかくいいことがあるかも。

ちなみに、連れ去られたスライムの数は100匹! すべてを助け出してスラバッカ島、そして主人公が住むスーランの町に平和を取り戻すのだ!

→100匹いるスライムはそれぞれ個性的。いろんな種族があり、同じ種族でも性格が異なるのだ。全部見つけ出るのは大変そう



個性同じ種類でも
いろいろ100匹!



スラッサー
『スーランの町には100匹のスライムがいたはずだ!』

↑スライムを救出すると、このように役立つ情報を教えてくれることがあるのだ

ドラゴスライムなのに気が弱い…

→主人公の遊び仲間。勇猛なドラゴスライム族なのに気が弱くて臆病



ドラボ
『つめたいこと いわないでーっ!』
…一匹でなんて かえれないっすよ。

おくりょうもの 懸念者のドラゴスライム

ドラボ

主人公の良き友で
ライバル!!

←主人公の良き友で、良きライバル。
本人は主人公の兄貴分のつもりらしい



ミイホン
『オスとオスの勝負に
キケンはつきものなんだ!』



しつぽ団には階級があるらしい!?

スライムたちをさらうなど悪の限りを尽くすしつぽ団。悪くもしかばねの組織だけあって、その上下関係は厳しいらしい。しつぽ団のモンスターには必ずしつぽがついているのだが、そのしつぽの数が階級を表すのだ。偉くなるにつれてしつぽの数が増えるらしいぞ。

不思議なしつぽを
つけたしつぽ団



↑上昇志向が強い(?)しつぽ団員。常に昇進することを夢見ているようだ

しつぽ団のいちばんの下つぱ

チロんじゅ
(一本兵)



しつぽ団の構成員のなかでも一番の下つぱで、その勢も多い。一本兵にこき使われてばかりいる

しつぽが2本でちょっぴりエライ

チロんじゅ
(二本兵)



しつぽ2本でちょっぴり偉い。イザというときとかかげ部下を使って手柄を立てようともくろむ



ニンドリ100号への道▼
40号

64DREAM
2000年1月号

「ドンキー64」と「ポケモン金・銀」の攻略特集。ランドネットDODがサービスを開始する64DDに関しては、平林久和さんの辛口インタビューを掲載。一方で、新企画「64DD通信」がスタートし、平林さんオススメの「巨人のドシュー」も大紹介。「タイミング的に言えは、

発売直前

GC
10月9日

ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～

だいごうせん

発売元 セガ
価格 6980円
ジャンル アクション

1~4人用

メモリーカード
2ブロック

備考 GC-GBAケーブル対応

ニンドリ100号への道

41号

2000年
2月号

宮本さんと一緒に99年を振り返る特集記事で、最近食べたかったものは?と聞くと、「最近食べておいしかったものは?」と聞くと、「すいぶん悩んだ末に『焼き蟹』と答えていました。インタビュー記事では他に『ポケモン金・銀』の力レンダーシール。

読者全員サービスは「ドンキーコング64」の特製アレ。

付録は「ポケモン金・銀」の力レンダーシール。

主人公のビリー・ハッチャーはタマゴを使うことでいろいろなアクションができるようになる。タマゴをころがしているときはそのまま体当たりで敵をやっつけたり、ステージにある岩や柵などの障害物をこわせなのだ。また、タマゴを持ってジャンプしたあとはバウンドジャンプ、エッグドライバー、エッグダンクの3つの技を出せるようになっているぞ。

タマゴをこらがして悪いカラスをやっつけろ!



↑オープニングで、悪いカラスからヒヨコを助けたビリー。その勇気を二ワトリの神様に見込まれ、モーニングランドで冒険するのだ



とんだりはねたり、タマゴを使っていろんなアクション

主人公のビリー・ハッチャーはタマゴを使うことでいろいろなアクションができるようになる。タマゴをころがしているときはそのまま体当たりで敵をやっつけたり、ステージにある岩や柵などの障害物をこわせなのだ。また、タマゴを持ってジャンプしたあとはバウンドジャンプ、エッグドライバー、エッグダンクの3つの技を出せるようになっているぞ。



↑タマゴをころがしてぶつければ、敵を攻撃したり木箱をこわしたりできるのだ



思った方向にスムーズにころがせる

タマゴをころがしているときは、スティックを後ろに入れない限りビリーはタマゴを放さない。思った通りの方向にタマゴを転がしていくことができるぞ。



↑Aボタンを長押しすると勢いよく落とし、攻撃

したらスイッチを押したりできる

面に投げつけ、発生する衝撃波で攻撃



2000年3月号

「スマブラ」の大ヒット＆発売1周年を記念して、ハル研・桜井政博さんのロングインタビューを掲載。特集では、N64版「バイオR」のちにゲームキューブでの発売に。中とじ別冊は「アドリテクの殿堂・兄・付録は「ムジコラの仮面」。

「スマブラ」の原点、「格闘ゲーム童王」の画面もスクープ公開。

巻頭ソフト

タマゴを育てるとエッグアニマルが出現

敵をたおしたり、岩や木箱などをこわすとフルーツが出てくる。これをタマゴにあげるとだんだん大きくなっていき、最大まで大きくなつたときにエッグエコーを当てるといつタマゴをかえせるのだ。生まれてくるものは、エッグアニマルやアイテムなどビリーの冒險を助けるものばかりだぞ。



↑タマゴは72種類。エッグギャラリーで確認できるぞ

フルーツをあげて



↑タマゴをころがしながらフルーツをつぶすような感覚でタマゴを成長させる。大きくなつて光りはじめたら、タマゴからはなれてエッグエコーをあてよう。タマゴをかえすことができるぞ

エッグエコーでかえす



生まれるもの1 エッグアニマル

得意な攻撃で ビリーをサポート

エッグアニマルはビリーを助けてくれる心強い味方。攻撃方法はそれぞれ異なつていて、ステージにはエッグアニマルたちの力を借りないと先に進めないところもあるのだ。ちなみに、一定回数の攻撃をさせるとエッグアニマルは帰ってしまうので、ムダ使いはできないぞ。



↑氷の柱を出して攻撃する。溶岩などがあふれる灼熱のステージで活躍するエッグアニマルだ

生まれるもの2 アイテム

パワーアップや 体力回復に役立つ

タマゴにはエッグアニマル以外にアイテムが生まれるものもある。アイテムにはビリーをパワーアップさせたり、姿を消したりといったさまざまな効果があるのだ。同時にいくつものアイテムを持つことはできないので、出し惜しみせすどんどん使いうのがよさそう。



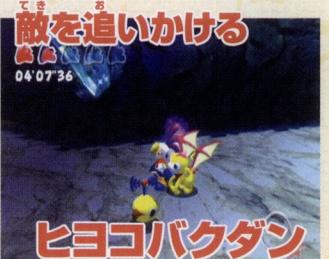
↑使うと一定時間がビリーが見えなくなる。敵に気づかれずに移動できるのだ



↑前に飛び込み水の力で攻撃。ちょっとした火を消すことができる



↑体力を回復してくれるチョウ。チョウによって回復量に差があるぞ



↑相手を追いかけてくれるので、近づきにくい敵を攻撃するときに有効だ

ソニックチームのスターがビリーを助ける!

以前紹介したソニックのマークが入ったタマゴからはソニック以外のキャラも生まれることが判明! ナックル



↑あのティールズが仲間になる!

ズやティールズ、「PSO」のラッピー、「サンバDEアミーゴ」のアミーゴくんたちがビリーを助けてくれるぞ。



↑ソニックのライバル。やっぱり拳で攻撃するのか?



↑ビリーとアミーゴくんのタッグが誕生!

42号



2000年3月号

「スマブラ」の大ヒット＆発売1周年を記念して、ハル研・桜井政博さんのロングインタビューを掲載。特集では、N64版「バイオR」のちにゲームキューブでの発売に。中とじ別冊は「アドリテクの殿堂・兄・付録は「ムジコラの仮面」。

「スマブラ」の原点、「格闘ゲーム童王」の画面もスクープ公開。

巻頭ソフト

ミッションをクリアしてステージに朝を取り戻せ

1つのステージには5つのミッションがある。ミッション1で長老を助け、ミッション2でボスをたおせば次のステージに進めるのだ。ボスをたおしたステージでも3以降のミッションに挑戦できるようになるぞ。



↑各ミッションの最後には「勇気のエンブレム」があり、これを取るとクリアになる。

1つのステージ

ミッション1 長老を助ける ミッション2 ボスをたおす



↑長老が封印されている金のタマゴをエッグコードでかえすのが目的



↑ミッションの最後にはボスが待ち受ける。たおすと次のステージに行けるようになるぞ

次のステージへ

ミッション3以降へ



↑3以降のミッションに挑戦するのもあり。勇気のエンブレムを集めねば

ステージ1 フォレストビレッジ 伝説のニワトリスーツが眠る森

その勇気をニワトリの神様に見込まれてモーニングランドにやってきたビリー。タマゴが自在にあつかえるよう

になるという伝説のニワトリスーツを身にまとい、失われた朝を取り戻す冒険が始まる。

ミッション1 ビリーの冒険の始まり

最初のミッションだけあって、タマゴをころがすのをはじめ、いろんなタマゴアクションを練習するのに最適。



↑奥の金のタマゴを目指す。タマゴを見張っている敵をやっつけるのだ

ステージ2 バイレーヴァイランド 海賊たちが根城にした街

海賊たちが住んでいただけあって大砲や海賊船などか今も残る。そこにキャプテングラーという恐いキャラ

スがやってきて、長老を金のタマゴに閉じ込めてしまったのだ。はたしてビリーはグラーをたおせるのか?

ミッション1 金のタマゴを割らずにすすめ

ミッションが始まってしまう金のタマゴがあるが、これを育てるのが大変。海に落としたり、敵の攻撃を受けて割れたりするとミッション失敗になる。

危ない敵がいるときは、いったんほかのタマゴを使って攻撃するというのも手だ。長老を助けたあとは、奥に現れる勇気のエンブレムを取るとクリア。



↑すぐに金のタマゴに出会えるがここからが本番



→手を伸ばす敵が危険。攻撃されるとタマゴを割られてしまう

ミッション2 タマゴでころがるレールが登場

完全に朝を取り戻すためにこの辺りを支配するボス、エラゲッコーをたおしにいく。ここにはタマゴに乗ったままころがるレールが初登場。ころがっているときは操作できず、自動的に移動するのだ。ボスのエラゲッコーとは草むらで戦う。小さくなつて草に隠れているのを探し出せ!



↑自動的にころがっていく

BOSS エラゲッコー



ミッション2 大砲にのってひとつ飛び!

ここには大砲に入っていきに移動するギミックがある。弾道がやや下にそれなので、狙いをつけるときには目標より上を狙わないといけない。ボスのグラーは水にもぐったり、水の弾を打ち出して攻撃してくる。タマゴを割られないように気をつけるのだ。



↑狙いをつけるときは目標の上を狙うのだ



↑ボスのグラーはどくろの洞窟をぬけた先にいる
↓自分で水の弾を打って水たまりをつくる。そこにもぐってから攻撃してくるのだ



2000年号

轟頭特集は「ムジユラの仮面」。インタビューは久しぶりに登場の糸井重里さん。「バス釣りN.O.T.」などのゲームの話だけでなく、「ぼぼ日」など糸井ワールド全般をテーマに。

ステージ3 デイノマウンテン かつて恐竜が住んだ島

吹き出る溶岩や恐竜の骨が特徴的なデイノマウンテン。そこにカラスのトッポがやってきて骨恐竜を復活させた

うえに、長老を金のタマゴにしてしまったのだ。エッグアニマルたちの力を借りて、この地に朝を取り戻せ！

ミッション1 そこかしこに溶岩が噴出

溶岩もパイレーツアイランドの海と同じく、落ちるとミスになる。このミッションも金のタマゴをかえすのが目的だが、積極的にタマゴを割ろうとする敵が多く危険になっている。こちらから攻撃するときも金のタマゴを使うことが多くなるぞ。



↑この敵に攻撃されるとタマゴが割れてしまうのだ



↑金のタマゴをもって移動することが多くなるぞ



→アルマジロのように丸まって転がってくる。これも、タマゴが割れやすい危険な攻撃だ

ミッション2 3匹の骨恐竜があらわれる

ボスのトッポにたどり着くためには、3匹の骨恐竜をたおしていかなければならぬ。氷のエッグアニマルのリッチャーで攻撃すると骨恐竜をたおせるぞ。

ボスのトッポは、普段は骨恐竜の上に乗っているので攻撃できないが、骨恐竜から振り落とされたときに攻撃すればダメージを与えられるのだ。



BOSS トッポ&骨恐竜



↑骨恐竜がかみついてきたときにトッポが振り落とされる
→溶岩の海の中にいるので、普通は攻撃できない。チャンスが来るまでじっと待とう



↑ミッション中にいる骨恐竜はリッチャーで攻撃すればたおせるぞ



↑骨恐竜をたおすと近くの溶岩が消えて先に進めるようになるのだ

3種類のルールで最大4人対戦ができる

対戦のルールにはタイム、ハッチ、サバイバルの3つが用意されており、それぞれ異なる対戦が楽しめるぞ。どのルールでもライバルを攻撃してたおすのが有効になるので、激しいバトルが展開する。対戦ステージにもストーリーと同じいろいろなタマゴが出現するが、タマゴの見た目で何が生まれるのかを覚えておくと有利に戦える。あのソニックマークのタマゴも出現するぞ。



↑ライバルが手を放したスキにタマゴを奪う！

3つのルール

タイム

制限時間内にライバルをたおした回数が多いプレイヤーの勝利になる。

ハッチ

エッグアニマルをゲットして得られるポイントを集め、目標ポイントを目指す。

サバイバル

自分のストック（いわゆる残機）がなくなるまで戦うバトルロイヤル。



↑4人のキャラが入り乱れてバトルをくり広げる。ちなみに同じキャラを使って対戦することはできないぞ



↑ストーリーが進むとステージもふえる



最終回。糸井重里さんが「バス釣りN.O.T.」などのゲームの話だけでなく、「ぼぼ日」など糸井ワールド全般をテーマに。中でも別冊は「GB書き換えソフト全カタログ」。アン・ケイトの視聴率

続報

GC
12月5日

バテン・カイトス 終らない翼と失われた海

発売元 ナムコ
価格 6800円
ジャンル RPGプレイ人数 1人用
メモリーカード ブロック数未定シンドリ100号への道
45号2000年
6月号

ニンテンドウスタジアムがロクドリの兄弟誌になつたことを記念して、マリオ&ルイージの兄弟誌になつたことを記念して、坂本賀勇さんと出石武宏さんが登場。『ムジユラ』のテレカを貰ふ。

特集インタビューは「ムジユラの仮面」の宮

ニンドリ100号への道
45号

斬新なシステム

第3の浮遊大陸

マグナスと帝国アルファルドに迫る!!

1000種類以上ある
マグナスを活用して冒険

『バテン・カイトス』の世界には、「マグナ・エッセンス」と呼ばれる物体の本質(魂)をカードに封じ込めた「マグナス」が流通している。主人公は、武器、防具、アイテムなどすべてのものをマグナスの状態にして持ち運ぶ。戦闘時にはマグナスを使って戦い、傷ついたときの体力の回復もマグナスで行う。マグナスの種類は1000以上。これをうまく利用して、冒険を進めていくことになるぞ。

マグナスの秘密① 時間とともに変化する



一部のマグナスは時間とともに変化していく。例えば、「たけのこ」は成長して「青竹」に、「氷」は溶けて「ミネラルウォーター」になるのだ。マグナスの変化によってプラスになることもあれば、枯れたり腐ったりして使い物にならなくなってしまうこともあるかも!?

マグナスの秘密② 自然物を取り入れてGET



マグナスはショップで購入したり、ダンジョンの宝箱、戦った敵から入手できる。これらの基本的な方法以外にも、ちょっと変わった方法もある。

フィールド上にある自然物(例:ミルク、雲など)に「ブランクマグナス」と呼ばれる空のマグナスをかざすと、自然物(に含まれるマグナ・エッセンス)をマグナスに取り込むことができる。これを「クエストマグナス」というのだ。

5つの浮遊大陸を冒険する
本格ファンタジーRPG

モノリスソフトとトライクレッセンドが共同開発し、ナムコが世に提出するRPG。人々が浮遊大陸に暮らす時代の物語で、主人公の力のカラスたちが5つの浮遊大陸を舞台に邪悪な計画に立ち向かっていくのだ。



主人公は邪悪な計画にまきこまれ…

マグナスの秘密③ 戦闘でうまくつなげると効果大

戦闘は、あらかじめデッキに組み込んだマグナスを使って行う。デッキから場に出たマグナスをタイミングよく選んで攻撃、防御をしていくのだ。ちなみに主人公たちの「クラスレベル」によって、戦闘中に出せるマグナスとデッキに組み込めるマグナスの数が変化する。また、マグナスの角にある「精靈數」を利用して大ダメージを与えることも可能。奥深い戦闘が楽しめる。



→各キャラは、それぞれ必殺技のマグナスを持っている



精靈數がポイント

→四隅にある数字が精靈数。これが順番に並ぶように出せば…



→コンボの結果、通常よりも多くのダメージを与えた

コンボの効果大



数字を順番に出す Straight(ストレート)

マグナスの精靈数が1→2→3→4(もしくは4→3→2→1)となるように、順番に出す。



同じ数字を出す Cards(カース)

マグナスの精靈数がすべて同じ、もしくは1枚きりのものがなければOK。



マグナスの秘密④ スペシャルコンボで新種入手!!

戦闘中に特定の順番でマグナスを出すと「スペシャルコンボ」が成立。「魚」+「火魔法のマグナス」=焼き魚…のように、新しいマグナスが手に入るのだ。



あの二高級食材に変化する?

帝國アルファルドの発達しているため、その国は科学が技術で作られた建物が多く見える。

圧倒的な国力、軍事力を持ち独裁者が君臨するアルファルド

今回新たに判明した浮遊大陸は帝國アルファルド。世界で普及しているマグナスの精製技術を独占し、圧倒的な国力、軍事力を持つ。首都ミンタカは生活水準が高いが、その他の地域の住民は貧しく、貧富の差が激しい。ミンタカの住民は皇帝ゲルドブレイムに心酔している。



→ 巨大な権力を振るう独裁者。威厳ある態度とは裏腹に、その内面は残酷で疑り深い。呪われた邪神を復活させようとしている。



→ 超人的な戦闘力をもつて各地を暗躍する。実は空飛ぶ力に戦う。



→ カラスが生きていることを知り、驚くゲルドブレイム。巨大帝国の皇帝が、部下を使ってカラスを追う理由とは何だろうか。怖れる理由がある…?



すぐ腕のスナイパー エイメ

→ 特殊部隊の隊員で、すぐ腕の女スナイパー。カラスが仇として追っているうちの一人物。



→ 特殊部隊の隊員。ひょひょうとしているが、優れた戦士。彼もカラスの仇である。

ニンドリ編集部(マッスル&本ちゃん)の『バテン・カイトス』体験プレイレポート

先日開催された東京ゲームショウで、プレイできる状態で出展され、好評を博した『バテン・カイトス』。ニンドリ編集部のマッスルと本ちゃんも、モノリソフトで東京ゲームショウバージョンをプレイ。体験プレイレポートをお届けするぞ。



→ ゲームショウの3日前に、プレイさせてもらったのだ。

森・雲・水・雪…自然の表現が見事

『バテン・カイトス』をプレイして、まず目に付いたのはその美しいグラフィック。本作ならではの雲や川などの自然表現は目を奪われるほど美しかった。特筆モノは吹雪の中を歩く場面。主人公が歩いたあとがわだちとなり、風で体が押し戻されるのだ。



→ 本当に雪の上を歩いていい感じ



帝国の科学技術の結晶 巨大戦艦ゴルドバ

↑ ゲルドブレイムが集めている「エンド・マグナス」古の力がこめられている金色のマグナスを探索に使われている

第4の仲間はアルファルドの士官

帝国アルファルドの士官で、ディアムに特務大使として派遣されているリュード。エリート街道から外れた特務大使になっているのは、ある理由があるらしい。しかし、主人公カラスと対立するアルファルドの士官なのに、カラスたちに味方するのなぜだろうか…?



→ リュード
義によって立つ者は、反逆者は呼ばない。

エリート育ちの ディアム特使 リュード

→ 裕福な家に育ち、生真面目で正義感の強いタイプ。そのため一度怒ると手が付けられなくなることがある



サクサク進む戦闘はトランプみたい?

今回の取材で一番気になっていたのは「マグナス」を使った戦闘。詳しいシステムは64ページを参照してもらうことにし、実際にプレイした感想を言えば「トランプのスピード…もしくはポーカーみたい!」(本ちゃん)。すぐにルールを覚えられるサクサクと楽しめる。戦闘にストレスを感じることはなさそう。



→ 戦闘に入ると



↑ 必殺技は、各キャラごとに複数出すことができた。それそれモーションが描き込まれており必見

続報

GC
12月18日

ソニックヒーローズ

発売元 セガ
価格 6980円
ジャンル ハイスピードチームアクションプレイヤー未定
メモリーカード ブロック数未定シンドリ100号への道
47号

2000年8月号

レア社が任天堂の「ソニック」の特集を始めた。伊藤あしゅらさんが任天堂の主役だったE3で、ソニックが登場する4つのチームはそれぞれ高飛車で使う「スピードタイプ」、主に攻撃で使う「パワータイプ」、空を飛べる「ライターン」の3種類のフォーメーションを使うことができる。チームならではのものなど多彩なアクションを使うことができるようだ。

また、付録は「ムジユラの仮面」の攻略ヒントブック&キャラクタークリアカード。幻のポケモン、セレビィの情報を。



3人のチームで行動するアクション

ハイスピードで展開するアクションとたっぷりのボリュームが特徴の3D『ソニック』シリーズ最新作。ソニックたちおなじみのキャラが3人一組のチームとなつて、それぞれ得意なアクションを使いつながら、謎やしきけをクリアしながら進んでいくのだ。



チームリーダーに合せてほかのキャラがついてくる

登場4チームが繰り出せるチームアクションが明らかに

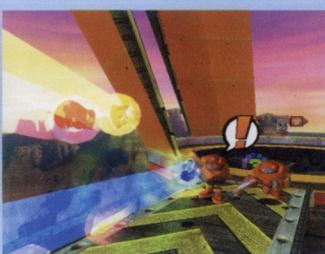
本作に登場する4つのチームはそれぞれ高速移動できる「スピードタイプ」、主に攻撃で使う「パワータイプ」、空を飛べる「ライターン」の3種類のフォーメーションを使うことができる。チームならではのものなど多彩なアクションを使うことができるようだ。

TEAM ソニック

Dr.エッグマンから届いた挑戦状を受けて立ち、冒険に出すことになった、ソニック、ティルス、ナックルズのメインキャラ3人からなる主役級の

チーム。これまでのシリーズでもおなじみのものや、チームならではのものなど多彩なアクションを使うことができるようだ。

スピード・フォーメーション



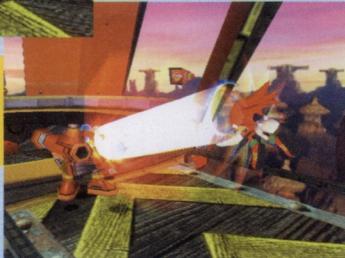
↑ソニックのトルネードを使ってボールを跳ねたり、3人でのホーミングアタックができる



フライ・フォーメーション

→フライ・フォーメーション時はローリング状態の仲間を蹴りだして、その摩擦によって生じる電気で敵をしごれさせる攻撃ができる

パワー・フォーメーション



→ローリング状態の仲間を敵に向かってアタックして攻撃する技。敵を倒すだけでなく、地面にあるしきけを破壊することもできる

TEAM ダーク

Dr.エッグマンに封じこめられていたため、彼に恨みを持ち、復讐することを誓うシャドウとオメガに、Dr.

エッグマンの持つ宝を狙うトレジャー・ハンター、ルージュの3人の悪党が集結したチームだ。

スピード・フォーメーション



↑高速移動やホーミングアタックができる

TEAM ローズ

「ソニックアドバンス」シリーズに登場した、クリームとエミーの女の子キャラクタ2人と、「ソニックアドベンチャーDX」に登場した、ネコのビッグからなるチーム。彼女たちは、それぞれ大事な友だちを探すために、チームを組んで冒険を繰り広げる気になるのだ。



パワー・フォーメーション

ボディフレイズで敵を攻撃する

TEAM カオティクス

スーパー32Xというハードで発売されたアクションゲーム「カオティクス」に登場したワニのベクター、カメレオンのエスピオ、ハチのチャーミーの3人のキャラからなるチーム。彼らは「望みどおりの報酬をあげる」という怪しい依頼に釣られて冒険に出ることになる。



フライ・フォーメーション

仲間を武器に敵にシュート!

GBA
12月4日

ソニック バトル

発売元 セガ
価 格 4980円
ジャンル 対戦アクションプレイヤー 1~4人用
備 考 GBA専用通信ケーブル対応実力No.1キャラを決めるため
ソニックたちが戦うアクション

ソニックとその仲間たちが、3D構成のステージの中を縦横無尽にバトルするアクションゲーム。対戦だけでなく、本作オリジナルのストーリーも楽しめるストーリーモードも搭載されており、さまざまな楽しみ方ができるのだ。



...スケ...テ



対戦プレイも可能なバトルモードの流れを公開

今回は本作のメインのモードとなるバトルモードのゲーム開始から終了までの流れを紹介。1人で遊ぶときも、み

んなで対戦プレイをするときも、この流れにそってゲームを進めていくことになるのだ。

1 対戦人数・使用するキャラを決める

バトルモードを選んでゲームをスタートすると、まずは1~4人までの対戦人数や使用するキャラを選択することになる。ちなみに、ほかのプレイヤー

と使うキャラが同じになってしまった場合は、ほかのプレイヤーの使ってい るキャラは自分のGBA上ではエメルとして表示されるぞ。



↑GBAケーブルを使って最大4人まで遊べるぞ



使えるキャラも増える!

2 全10種のマップから戦うステージを選ぶ

対戦のステージとして選べるマップは全10種類。今回はそのうちの3種類のマップを紹介するぞ。現在判断して

いるマップは、それぞれソニックに登場するキャラの名前がついたマップとなっているようだ。



↑マップ選択画面。クラブルージュの名も



↑いたるところにエミーの顔が描かれている



↑どこかの遺跡がバトルの舞台となるようだ



↑ラボの名の通り、ここはテイルスの研究室?

3 3種類のルールから好みのルールを選ぶ

勝敗を決定するルールも、決まった人が数を倒せば勝ちの「KO」、時間内に一番多く敵を倒せば勝ちの「TIME」、最後まで生き残れば勝ちの「サバイバー

ル」の3種類の中から選べる。なお、このときは各ルールごとに細かな設定の変更を行うこともできるようになっているのだ。



4 必殺技をカスタマイズ後バトル開始

1~3の設定が終了したら、いよいよバトルスタート! …前に「パワー」、「ショット」、「セット」の3タイプの必殺技、地上技の「グラウンド」、空中技の「エアリアル」、ガード技の「ディフェンド」の3つのスタイルに組み合わせるカスタマイズを行うのだ。準備ができたら本格的にバトルを開始し、勝利をめざすのだ。



必殺技を駆使して戦おう!!



↑必殺技のカスタマイズが勝利のカギ。負けても設定しなおして再挑戦しよう



↑設定したルールに従って最終的な勝者が決定する。どんなルールのときでも勝てるように練習をしよう!

続報

GC

11月27日

ガチャフォース

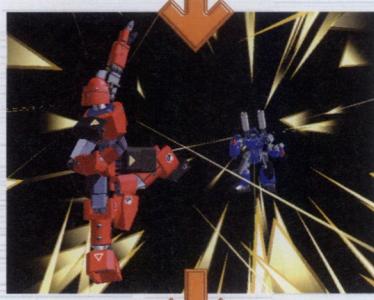
発売元 カブコン

価格 6800円

ジャンル アクション

プレイヤー 1~4人用

メモリーカード ブロック数未定

ニンドリ100号への道
49号2000年
10月号付録はスペースワールドハンドブック。
任天堂のイベントの見どころを紹介。「質問箱」はリニューアルして、現広報室長の豊田恵さんと秋島光明さんが回答者に登場。応募全員サービスは「シレンソ」の描き下ろしイラストでレカ。

ボーグの組み合わせによってはボーグが「合体」する!?

軍隊を組んで戦うロボアクション!

悪の軍団デスフォースの地球への侵略を食い止めるため、全長数センチのマシン生命体・ガチャボーグを集めて戦っていく3Dアクション。ガチャボーグにはさまざまなタイプがあり戦闘機型、戦車型、エージェント型など全部で200種類以上! さまざまなガチャボーグを集めて「ガチャフォース」を結成するのだ!



4人対戦の場合は画面は4分割に。さまたなタイプが同じフィールドを駆け回る

「バーストゲージ」がMAXになるとガチャボーグのパワー&スピードがアップ。

ガチャボーグはGFコマンダー(司令官)の指令と、エネルギー源となる子供たちの勇気によって動き出す。バトル中では、画面上の「バーストゲージ」がMAXになると、一定時間隠された力「バースト」が使用できるのだ。このバーストが発動している間はスピードやパワーなど、ガチャボーグの能

力がパワーアップ! またこのバーストはガチャフォースの組み合わせによっては、「スペシャルレアなバースト」が発動することがあるという。左の連続写真を見ると、2体のガチャボーグが合体ロボのように変形を繰り返し1体のガチャボーグに!? これはいったい…。



↑ゲージがたまるとき画面が切り替わり、バースト状態に。ガチャボーグの能力が一気に上がる

ニンジャボーグ
サスケがバースト!

ガチャボーグを戦わせてデータを収集しよう



↑ストーリーモードで仲間を集めよう!



ガチャボーグたちが乗ってきた脱出用宇宙船「ガチャボックス」は、ガチャボーグの工場機能を持ち、データからガチャボーグを生み出すことができる。ガチャフォース同士を戦わせてデータを集めいくのだ。

新たな
ガチャボーグが!
仲間が増えればさまざまな
フォースが組めるのだ

続報

GC
11月28日

メダロットBRAVE

発売元 ナツメ
 價格 6800円
 ジャンル アクションRPG

プレイ人数 1~2人用
 メモリカード 3ブロック以上

パーツを集めてカスタマイズするロボットバトル

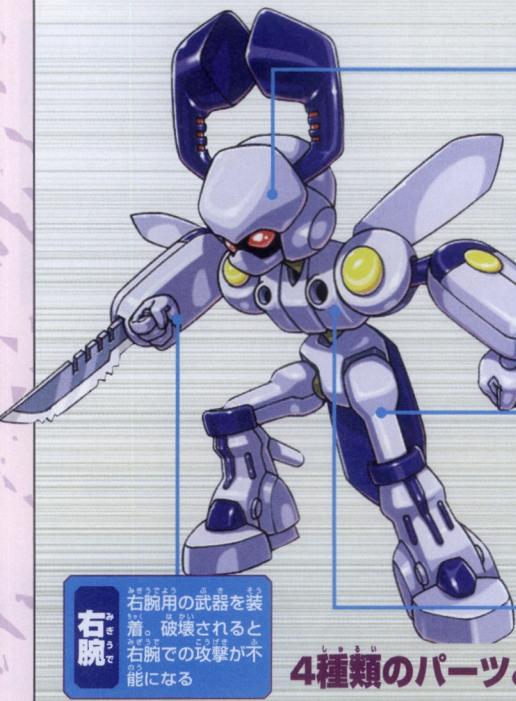
『メダロット』シリーズの最新作となる『BRAVE』は、本格的な3Dロボットアクションに。約200種類のパーツと、メダロットの頭脳にあたるメダルを組み合わせながらカスタマイズしていく、広大なステージを探索＆バトルしていくのだ。



ロボトルラリーに参加することになった主人公イッキ



カスタムできるパーツはロボトルに勝利するともらえる



メダロットの機能が集約。破壊されると機能が停止し動きなくなる

左腕の武器を装着。破壊されると左腕での攻撃が不能になる

スピード、得意なエリアなどが変化。破壊されると移動が遅くなる

メダロットの頭脳にあたる部分。ゲーム中には12種類のメダルが登場

右腕の武器を装着。破壊されると右腕での攻撃が不能になる

4種類のパーツとメダルでメダロットが完成!

メダロットは骨組みに4種類のパーツと、メダルを組み合わせることで完成する。主人公イッキが参加することになった「ロボトルラリー」では、相手のメダロットと戦うロボトルで勝利を收めると、対戦した相手のパーツの一部が手に入る。これらを集めることでさまざまな組み合わせのカスタマイズができるのだ。



←相手のメダロットの頭パーツを破壊すれば勝利となる。その後パーツが手に入るのだ

パーツにもそれぞれ特徴があり、トルトルランド内を探索するアトラクションステージでは、地形を利用したしきかけがいっぱい。中には決められたパーツを装着していないと、進めない場合もある。そのステージの構成、そしてロボトルでの作戦なども考えながら、カスタマイズしていくことが重要になるぞ！

交換したパーツはフィールド上でロボトルで効果を發揮

パーツは約200種類登場し、メダルとの組み合いで200万通りのカスタマイズが楽しめる。左右の腕に付けられる武器のパーツで、近距離、遠距離といった攻撃のバリエーションは変化し、脚部のパーツの変更で移動スピードだけでなく実際に歩けるエリアも変化する。



川の移動も可能に

←初期装備だと沈んでしまう水辺専用の脚部を使えば渡れるように



短距離戦が得意に

→遠距離攻撃が得意なメタビーを、パーツで近距離型にすることも可能

GBA『メダロット』シリーズとの連動で新パーツ入手できる

現在発売されているGBA『メダロット』シリーズ、3タイトルとともに連動しており、通常では手に入らない新たなパーツが入手できるようだ。『メダロットBRAVE』の発売まで、GBA版で楽しんでおくのもアリだろう。



ゲームボーイアドバンスに「メダロット」のソフトをさしてGBAケーブルでつないでください

↑モード選択画面でGBAと連動できるモードを確認



ゲームキューブとGBAアドバンスの2大新ハードが発表されたスペースワールドを大特集。リアルなGC版「ゼルダ」の発表をお祝いして、応募者全員サービスでは記念のテレカ

続報

GC

11月27日

R:レーシング エボリューション

発売元

ナムコ

価格

6800円

ジャンル

レーシング

プレイヤー未定

メモリーカード未定



「プレッシャーメーター」で相手のミスを誘う

ライバルとの距離差を縮めることで、相手にプレッシャーを与える。プレッシャーをかけ続けることで、相手のドライビングのミスを誘い、チャンスを作り出せるのだ。



↑相手の後ろについてプレッシャーを与えて続ける!
↑相手の後ろについてプレッシャーを与えて続ける!

これが「プレッシャーメーター」だ!



↑メーターが一杯になれば相手はミスをする

ドライバー同士による駆け引きをリアルに再現

マシン質感や挙動、コースのディテールなど、リアリティを極限まで追求したレースゲーム。写実的なグラフィックはもちろん、ライバルにプレッシャーをかけたり、無線通信で相手の情報を読み取れたりと、レーシングドライバーの「心理戦」による駆け引きも再現しているのだ。



コース・マシンもリアル!

↑マシンに映りこむ日光などもこだわりを持って再現している

監督のアドバイスが聞ける「無線通信システム」

ライバルたちや監督の声を無線で聞くことができるシステム。相手の状態や的確な走り方のアドバイスなどをドライビングに役立つ情報をリアルタイムで得ることができるのだ。

チーム監督
ステファン・ガルニエ

→「レーシングライフ」モードの主人公、速水レナの所属チームの監督。的確なアドバイスを送る



↑無線の内容はときには冷静、ときには感情的。レース場での人間同士のやりとりを再現している

続報

GC

11月7日

レスルマニア XIX

発売元 ユークス

価格 6800円

ジャンル プロレス

プレイヤー 1~4人用

メモリーカード 8ブロック

なんでもアリの過激プロレスを再現!

アメリカ最大のプロレス団体「WWE」に所属する40人以上のスーパースター（レスラー）たちが登場する「レスルマニア」シリーズ最新作。通常の試合が楽しめるエキシビジョン

マッチのほか、ピンスの野望を打ち碎くストーリー「リベンジ」や、顔や体型、登場シーンまでも設定できるごわぎのエディットなど、様々なモードが充実しているぞ。

KING of the RING

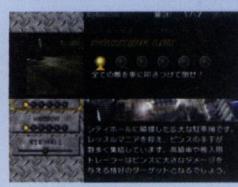


↑スーパースターたちによると、トーナメント戦モードで



↑ハシゴを登ってベルトを目指すラダーマッチなどのルールが

REVENGE



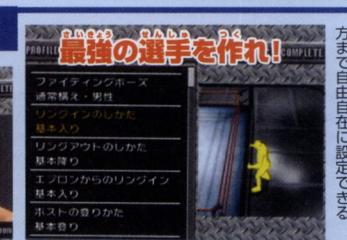
↑悪徳オーナーの野望を認め、ミッションに挑戦!



↑ビルの屋上など通常のリングとは異なるステージが舞台

WRESTLEMANIA XIX

CREATE A SUPERSTAR

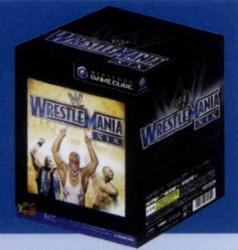


最強の選手を作れ!

方まで自由自在に設定できる

特典つきプレミアムBOXも発売!

通常版のほか、WWE公認のスペシャル特典を同梱したプレミアムBOXも発売されるぞ。ストーンコールドマグカップ&コスターセット、WWEファスナートップに加え、各選手の技表も封入。数量限定生産で値段は8800円（税別）。



初公開
GBA
12月5日

ガチャステ! ダイナデバイス2 フェニックス/ドラゴン

発売元 ロケットカンパニー
価格 各4800円
ジャンル アクションプレイヤー 1~2人用
備考 GBA専用通信ケーブル対応ガチャガチャ型マシンから生まれる
モンスターを使ってアクションバトル

「ガチャステ」と呼ばれるガチャガチャ型のマシンから登場するモンスター、「ダイナ」を使ったバトルで最強を目指すゲーム。シミュレーション要素の強かった前作と比べ、バトルもスリリング

なアクションへと進化。「フェニックス」と「ドラゴン」の2バージョンが同時発売され、それぞれダイナやその装備パーツである「デバイス」の入手確率などが異なるぞ。

最強の「ダイナマスター」をめざせ!



↑各地の町にいるボスたちと戦っていこう

「ダイナ」に「デバイス」を装備させて
自由自在にカスタマイズ!

ダイナの装備パーツであるデバイスは500種類以上あり、その組み合わせはなんと20億通り以上。戦略性にあわせて思い通りのカスタマイズができるぞ。また、ダイナやデバイスを入手できる「ガチャステ」は18種類あり、それぞれ特徴が異なる。攻略法を見つけてコレクションを充実させていこう。

5つのパーツから成る
モンスター型玩具

武器や盾を装備できる腕、機動力に関係する脚などのパーツに分かれている。火や水などの属性もあるらしい。



ダイナ

エルフーン

サーグレイン

ネイカーレン

↑ガチャステから出てくるカプセル内からダイナが登場!

ウテと戦略でバトルに勝ちぬけ!

バトルはフィールドの左右で向かい合って戦う形式で行われる。当たりづらいが威力の高い近距離攻撃、射程が長い遠距離攻撃などを使い分けつつ戦おう。ダイナには属性や得意な地形などがあるので、アクションの腕前だけでなくデバイスによるカスタマイズの腕も問われるぞ。バトルに勝つと主人公も成長していく、ダイナをさらに強力にカスタマイズできるようになるぞ。

一撃必殺のスペシャルアタック



↑戦略に合わせて戦わせるダイナを選べ!

3vs3のタッグバトル!

ダイナのバトルは基本的に1体1で行われるが、最大で3対3どうしの6体タッグバトルも可能らしいぞ。タッグバトルでは戦闘前の「ダイナチャージ」によるエネルギーの振り分けや、交代のタイミングなどの戦略も重要だ。

500種類以上の
武器・防具・パーツ

デバイスは全部で500種類以上。ダイナの攻撃方法や能力などをパワーアップさせるためにはかかせないぞ。



ライドデバイス(脚部)

専用デバイスでダイナをさらに強化!

デバイスには特定のダイナしか装備できない、強力な「専用デバイス」があるらしい。しかし誰でも装備できる代わりに能力が劣る「汎用デバイス」でも、組み合わせ次第で専用デバイスを超える性能を発揮するらしいぞ。

最強の組み合わせを見つけ出せ!



初公開 GBA
11月21日

パズにん ~うみにんのパズルでにむ~

発売元 メトロ・スリーディジャパン
価格 4800円
ジャンル アクションパズル

プレイヤー数 1~2人

備考 GBA専用通信ケーブル対応

ニンドリ100号への道 53号

64 DREAM

2001年
2月号

たき、20世紀の最後に発行したこの号から、表紙のデザイナーが交代

セントラーベージュの特集は「保存版N64ソフトパーフェクトカタログ」。インターネット記事には高橋兄弟に登場していた

パズにん

~うみにんのパズルでにむ~

はねて宝石を壊すアクションパズル

1200万年前の宇宙にうかぶ1つの星に、ある日突然、悪の科學者ドクター・インプがやってきて星の生物達をジェム(宝石)のなかに閉じ込めてしまった! 海から生まれた謎の生物「うみにん」は星の平和を取り戻すこと

ができるのか。プレイヤーは上下に跳ね返るうみにんを操作して、画面上の宝石をこわすのだ。制限時間内にすべてこわすことができればクリア。うみにんの他にも、たににんややまにんといったプレイヤーキャラも登場するぞ。



↑宝石をこわして、中に閉じ込められている星の生物を助け出すのだ



↑ボスとの戦いでは弱点を突くのがポイントになる



も気になるところ
→セーブするや星の効果
→宝箱には何が入っているのか



スピードタイプの うみにん

動きが早く、使いこなすのが難しいが、高得点を狙いやすい。



バランスタイプの やまにん

バランスが取れていて扱いやすい。初心者にオススメのキャラ。



パワータイプの たににん

パワータイプで、やまにんしかこわせないロックもあるのだ。

続報

GC
10月24日

式神の城 II

超高難易度の
エクストリームに挑め

式神の城 II

難易度にはノーマルの他にもピンチになると自動的にボムが発射するイージーや、敵を倒すと撃ち返し弾をばらまいてくるエクストリームがある。特にエクストリームは難度が大きく上がるので、腕に自信のある人にオススメだ。



↑エクストリームでは、油断するとステージ1でもゲームオーバーになってしまう



↑ボスの攻撃も大幅にパワーアップ!



↑イージーは初心者に最適

続報

GBA
発売中

探偵学園Q ~名探偵はキミだ!~

発売元 コナミ
価格 4980円
ジャンル アドベンチャープレイヤー数 1~4人用
備考 GBA専用通信ケーブル対応

↑名探偵を手集めるとヒントを貰えるよ

探偵学園Q

名探偵はキミだ!

4人対戦もできる推理アドベンチャー

本編は自分でヒントを集める「ヒラメキシステム」を採用した推理アドベンチャーだが、それとは別に最大4人対戦可能な推理ゲームモードがある。



↑手持ちのカードには色のちがいがあり、それに対応した場所に出していく



↑他のプレイヤーと同じ色のカードを出すと、点数の低いほうが勝ってしまう

ゲームソフトファンクラブ SPECIAL

-I want to touch the light the heart I see in your eyes-

100号100連発!!

祝・ニンドリ100号！というわけで、ファンクラブではおハガキを100枚、どどんと掲載です！部の区切りを無くしてひたすら並べますよ～（部ごとに並べてはあります）。載せきれないほどたくさんの方の投稿、いつもありがとうございます。これからもヨロシクね。

- ま、普段も100枚くらい載せてるんで
すが、いつもと違うとお祭みたいでしょ？
100号記念のお祭なのです。（かややん）
- ライブでは「タクト」のゼルダ姿ではし
やいでおりました（笑）。お会いしたみな
さん、ありがとうございました！（りふあ）

●もし、「スマーテラ」の続編がまた出たら、サムスをパワードスーツなしバージョンで思いつきアバーレはほしいと思います（笑）。（神奈川県／マグマさん）
だから、一度でもイイから生身で思いつきアバーレはほしいと思います（笑）。（北海道／よしあんこーるさん）
願つててる人は多そうですね。素手でも出せないじゃんーうーむ…でも、サムスだけ完全武装（？）



004 (愛媛県／藤芳千鳥さん) う 005 (大分県/GAAさん) 「スマーテラ」の「メタナイトの逆襲」
まぞうな名前でよんでおります
~。でも虫食じゃないのね（り）

006 (埼玉県／国語便覽さん) 好き
なマシンでその人の性格が分かる
占いがあるそうです。ウソですか（か）



010 (千葉県／犬飼鈴助さん) GC
でサムス姉さんが脱がないのは、
あまりに色っぽくなるから（ウカ）



011 (静岡県／黒兎ひざしん) サ
うに色っぽくなるから（ウカ）



007 (福岡県／夢風彩さん) ア
ドちゃん、リボンちゃん、それにチ
バデラは人気ありますよね！「マリサン」のは持てますが、力
いっぱい入ってお得感が！（り）



016 (北海道／水藻さん) 彼女
はすっかりレギュラーですね。そ
れも「テニス」のおかげか（り）



021 (埼玉県／ミクニキューサン)
まるでマリオがカラセントの
…みんなでやるべし！（り）



001 (神奈川県／うめ吉さん) 空の旅ですか！ま
さにエアライドですね。風を感じますよね（り）



002 (長野県／トビシロセーさん) ウエッチャ
です。エアライドでありますか（笑）（か）



003 (福島県/ZENZOさん) っていか、非
常口なMr.ゲーム&ウォッチ（笑）。ステキだ～（り）



004 (愛媛県／藤芳千鳥さん) う
まぞうな名前でよんでおります
~。でも虫食じゃないのね（り）



005 (大分県/GAAさん) 「スマーテラ」の「メタナイトの逆襲」
なマシンでその人の性格が分かる
占いがあるそうです。ウソですか（か）



006 (埼玉県／国語便覽さん) 好き
なマシンでその人の性格が分かる
占いがあるそうです。ウソですか（か）



007 (福岡県／夢風彩さん) ア
ドちゃん、リボンちゃん、それにチ
バデラは人気ありますよね！「マリサン」のは持てますが、力
いっぱい入ってお得感が！（り）



012 (大阪府／桃姫ユリさん) サ
うに色っぽくなるから（ウカ）



013 (栃木県／邪夢さん) 未明
曲が、神殿の曲っぽかったです（り）



014 (?県／彩ユリさん) オッケ
ーで！その期間がまたマリオヘ
リオとワリージ、オープニング



015 (大阪府／STARさん) ワ
ー私は寝覚日
したマリオアフリリーヤー^{アフリリーヤー}
たし、コースス…！^{アフリリーヤー}
がおでけイイアフリリーヤー^{アフリリーヤー}
おもかがたのがワリイア^{アフリリーヤー}
おもかがたのがワリイア^{アフリリーヤー}
おもかがたのがワリイア^{アフリリーヤー}
おもかがたのがワリイア^{アフリリーヤー}
おもかがたのがワリイア^{アフリリーヤー}



016 (北海道／水藻さん) 彼女
はすっかりレギュラーですね。そ
れも「テニス」のおかげか（り）



020 (埼玉県／一目ゆいまさん) 左
上のキノピオ、キコか帽子になつ
る（笑）。クリボーの髪もイカス（か）



021 (埼玉県／ミクニキューサン)
まるでマリオがカラセントの
…みんなでやるべし！（り）

ゲームソフトファンクラブ

100号100連発!!



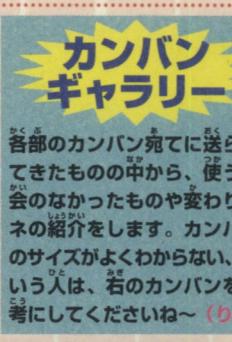
生のため、親に内緒で買ったこのゲーム、意地でもやってみせますです！（大阪府／雨宮キザシさん）

もう「シンフォニア」サイコー！そしてジーニアスかわいい！このゲームは深いですね。平和・世界再生とは一体何なのか。色々と考えさせられます。そして、ロイドとコレットの恋の行方など…。

イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙（タテ15cm×ヨコ10cm）に描いてね。多少大きさが違うても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意！（印刷に出ない場合があります）。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封間にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。（77ページにつづく）



046（静岡県／さとこさん）テ 047（静岡県／ごった煮さん）CD 048（京都府／楠チェリーさん）049（東京都／ハヤさん）エンブ 050（茨城県／泉さん）額がス 051（熊本県／ねこクラゲさん）イルス8歳っすか…確かに舌たら聴いてくれた？くっこうるどう～チャオの名前、300以上…まさか…！（り）052（広島県／サングラスさん）053（東京都／マリアンさん）サ 054（大阪府／竜虎さん）料理自分もマフで迷いまくり。北は上ンドイッチに野菜くらいはさんでがヘタというより、料理とは言えとは限らなかったんだ～～～（り）くれよ！って感じです（泣）（り）ない物を出しそう。冷奴とか（り）



055（愛知県／ヒノ屋さん）彼の回復には助けられました…（笑）（り）056（大阪府／夢幻アキラさん）戦闘はアクション性があっていいですね～。自分、ヘタだけ（り）



057（千葉県／烟さん）なにげに…（り）058（神奈川県／秋雨コウさん）ジーニアスは人気がありますね～。すりててるところを、鼻はつまめませんでした…（笑）（り）



059（千葉県／酢酸さん）ぐい呑玉が決め手!?（り）060（宮城県／ほげさん）クライジーニアスは人気がありますね～。すりててるところを、鼻はつまめませんでした…（笑）（り）

マックスには感動シーンめじろ押しなにこの服装とは（笑）（か）

恐怖のソッコミ男、ついに殺戮裁判！発売ストリートに…！（東京都／霧雨零さん）これはカンバン完でよかったですかな？次はカブコン部でぜひお願いします～（り）



061 (千葉県/路さん) 初代の



062 (愛知県/猫ノ姫とるさん) MY BEST TEAM!!



063 (埼玉県/あんみつ姫さん) の虫



064 (徳島市/みるくるみさん) 水を使いつて、やっぱり強いんです



065 (広島県/石路羽疏乃さん) オッサンとは思わなかったけど、ツタリ! 隠れたところでいろんな



066 (東京都/クラモネさん) ピイ



067 (静岡県/桜づきさん) 木の実あつめ。



068 (東京都/篠さん) CCM銀ました!!



069 (北海道/さくや瑠璃姫さん) どうぶつの森e+



070 (三重県/日高宇宙さん) その後…。



071 (大阪府/遊楽星さん) コレカラ2!! 全コトしま!



072 (埼玉県/ボビーさん) こよ

文章投稿コーナー

●最近ゲームのサントラCDに凝っていますが、実際にサントラCDを置いて店舗は少なくて、ほいほいが手に入りません。店員さんに聞くのも恥ずかしい…。「F-ZERO GX」もCD化希望!

(埼玉県/雄嶋銀乃輔さん)

●「時のオカリナ」のアレンジアルバムCD、もうどこにも売ってません。うわあああん。誰か売ってる場所知ってる方、教えてください。外国でも行きま。

(?県/リンクもどきさん)

—CDは、廃盤になっていなければ、取り寄せができるはず。聞くのが恥ずかしければ、紙に書いて「これお願いします」と差し出しちゃいましょう。また、アニメグッズのショップには案外残ってたりするようです。「ゼルダ」のアレンジアルバムは確かに見かけないなあ、う~ん…。(り)

●なんで!? 「TOS」のパッケージは、なんでロイド、コレット、クラースなの!? ロイドとコレットはわかるけど…。ジーニアスじゃダメなの?

(愛知県/フィシェさん)

—仲良し3人組(?)がよかったですってとこかな(笑)? (り)

「ゲームソフトファンクラブ」では、文章投稿も受け付けています(長文は「ゲームの通信簿」へ)。気軽に投稿してくださいね。

●「どうぶつの森e+」を購入したきっかけのひとつに、イベントの「流星群の日」がありました。なのにファンクラブを見て、もあんまり話題がなくてちょっと寂しかったり…。音楽がちょっとかわいすぎてイメージと違いましたが、星が流れる場所とタイミングを見計らってアミで捕まえようしたり(笑)、私なりに楽しみました。お盆のころはちょうどペルセウス流星群の見られるところ。私が高校生の時、自由研究で流星群の記録をするという中学生のいとこと一緒に家の屋根の上で夜空を見上げていたことがあります。そんなことを思い返しているうちに、イベントは終了。だいさきな「どうぶつの森」で、流星群が見られるのはとてもうれしかった出来事でした。

(山形県/未記述さん)

—【森】の情景が昔の思い出を思い起こさせてくれるのって、いいですね…。(り)

(愛知県/フィシェさん)

—【ワリオ】シリーズには女性キャラかもいろいろ出てきたけど…、どうかな?(り)



073 (山口県/藤岡友香さん) ベンガルおけいこ!!



074 (滋賀県/羽緒アルジさん) ハーフ



075 (静岡県/静香さん) かごほしい!!



076 (富山県/するめ銀助さん) vol.96, 98の



077 (東京都/ウララさん) METROID



078 (東京都/高居伸介さん) STARGAZER

●ぶっちゃけ…、「ゼルダの伝説」シリーズ持ってないんですよ。「風のタクト」は安く売ってるけど、意味がある、と…。次号はビッグバンドライブのロボロが付くから、これをいい機会だと思って!

「風のタクト」は、ぜひやりましょ



079(千葉県/紅蓮さん) 京都
井のジン、すてき。さりげないトラブルがあると、もっとゆっくり曲
ネタがいいですよねえ(り)



080(千葉県/柚子さん) サン
ふつふつ、実は最初、混乱してい
起きるんでしょうね~…(り) ましたよ(苦笑)(り)



081(北海道/ジュノさん) ふ
お誕生日おめでとうございます。出るはずじゃなかったんですね
イワン歳を御祝してください~(り)



082(和歌山県/早乙女らいむさん) 083(群馬県/桜星きらりさん) 084(岡山県/魔神太樓さん) け
え? GCでRPG。ねえ?(笑)(り) の「あと一発!」感が気持ちいい(か)



085(埼玉県/みーさん) 「ロッ
クマン部」TV-Ani
クマンも、いろんなシリーズが出
てアニメになってしまい(り)



086(石川県/天然浴子改三茶庭真貴さん)
まさか過去のお話とは! 真宵ちゃんに出来は…あるかな~?(り)



087(千葉県/刻旅さん) あのラ
ストだと、「バイオ4」に出る可能性
あるけど、役柄は悲しいかも…(か)



088(神奈川県/レーカンポンさん) 彼
り直した人、手挙げて(はーい)(か)



089(東京都/黒乃須さん) ア
ミーゴのチャンスを作ってくれる
イベントやってます? どの人がど



090(埼玉県/霧月翠さん) サ
ブー! お誕生日おめでとう~(り)



091(愛知県/墨井みかんさん) 092(山梨県/花月さん) 協力
あの館、できればコックさんの作
プレで仲良しに! いいことです



093(千葉県/コスマスさん) 父
…ひや~してき~(ウツリ)(り)



094(千葉県/えごろまかさん) 095(大阪府/苦味男さん) た
またまだけど、右のイラストとつ
個人的にはチャード視点の「カエ



096(岐阜県/蒼碧ユキさん)
ながて楽しいです(笑)(り)



097(静岡県/かし子さん) 一番
偉い菊五郎さん、なぜかはゲーム
を遊べば分かります。うん(か)



098(兵庫県/おどじさん) デ
「エスト」の音「バネボン」は反響が多い! SFC版
に名前をつけるのが、また悩まし



099(福岡県/りかさまさん) 100(千葉県/最中さん) 動物
のキャラクターは人気ありますね(り)



101(香川県/アーチーさん) ふ
FUNK LOVE!!



102(兵庫県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。



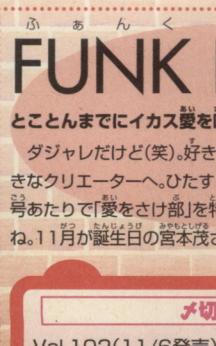
103(兵庫県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。



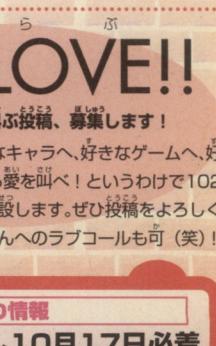
104(福岡県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。



105(福岡県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。



106(福岡県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。



107(福岡県/アーチーさん)
台面の看板を投稿するとさはなるべくヨコ長、グテ長なサイズになります。たとえばアンケートハガキの自由にお書きください欄でうと、上下2分の1に区切ったくらいとか、あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるものOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。

からだ ごう たたか
マッスル、みずから体をはって100号のために戦う!!

なんでもあり マッスルの餃子 間鍋

祝・ニンドリ100号！これを記念し、間鍋でも記念の特別企画!! マッスルが餃子100個に挑戦だ～!!



★マッスル・イガリン
1734ページもある広技苑が終わつたと思ったら、そのまま本誌100号の校了へ。殺す気か!!



★カズヤ
ビッグバンドライブでは下働きでてんてこまい。券のもぎりをやってたけど、気づいた人いる？

100号記念企画! マッスル、餃子100個に挑戦!!

マッスルチャレンジ

マッスル(以下マ) 今号は記念すべき100号！そこで今回は、ワシみずから餃子100個に挑戦するぞ！

カズヤ(以下カ) 100号だから100個って、そのまんまの企画ッね。

マ 舞台は飯田橋駅西口から徒歩1分、大食いチャレンジの老舗として有名な中華料理店「神楽坂飯店」だ。

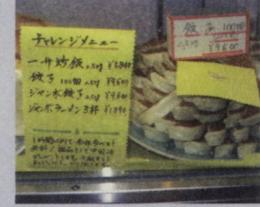
カ あの…100個で総重量2.5キロって、本当に食えるんか？

マ じつを言うとな…ここは他にも1升チャーハンやジャンボラーメン3杯もあ

るのだが、この2つはすでに数年前に成功した。このとき書いた成功者名簿を見たテレビ局から声がかかり、女子プロレスラーの神取忍との店で大食い対決する、という番組に出たこともあるじゃ。マジで。

カ 筋金入りじゃないスか!!

マ 餃子100個に成功すれば、神楽坂



↑餃子100個を1時間以内に完食すれば、料金タダのうえ粗品がもらえる。失敗すると9600円だ。1人前5個なので、100個で20人前ということに…

まとめて百個
ドカンと登場!

饭店完全制覇じゃ！さあ、行くぞ!!

カ ダメだったッスね…。

マ こんなはずでは…。やはり30歳の胃袋は20代のときは違うのか…。ワシは餃子を甘く見すぎていた。麺類やごはんと違って、餃子はちゃんと komm



がボリュームがあるぞ、こりゃ



だ山盛り。かなり食った気がするが、ま



さすがに苦しくなってくる。ベルトを緩めるが、効果は？

ないと飲み込めん。満腹状態で物をかむ、というのがみんなに苦しいとは思わないだ。今後の課題だな…。

カ 今後って、まだやるんか？

マ このままで終われん…きちんと大食いリハビリしてから、また挑戦だ!!

40分経過…



マッスル完敗



↑最後は完全に箸が止まり、30個残して完敗



↑が拒否される。自腹かよ!!



↑横浜で発見！地下に神殿が隠されている…かも（織部修さん）

↑喫茶店のライターに、某ゴリラの名前（KOKORON先生）

街角マッスル

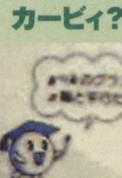
教材にもあのキャラが？

マ 写真の撮れる携帯電話が普及したおかげで、けっこ投稿の多いこのコーナー。便利な時代になったのう。

カ 今回は任天堂キャラ？特集！

マ え？ あんなキャラがこんな場所に…。

マ 教科書って、よく読むとネタ満載なんだよな。携帯の画像だけでなく、普通の写真も大歓迎なんで、みんなもガンガン送ってくれ！



↑数学のワークにカービイしき生き物が…！（キメラさん）



↑教科書にガンドロフ？ 本名はボルタさん（司鳥ショウウさん）



SINCE 1885

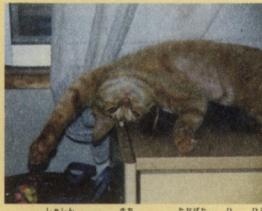


↑横浜で発見！地下に神殿が隠されている…かも（織部修さん）

100号記念! ちょっと大きめでペット大集合!!

マッスルペット自慢

トラ吉くん



↑この写真がトラ吉です。七夕の日に撮りました。いつも寝相がすいいです(笑)(はちにゃさん)



↑「牧場物語」記事内の日記でおなじみ、エミちゃんが飼っているウサちゃん。イタズラ好きだが、だっこは嫌いとか

マ 100号記念ということで、普段より1.5倍大きなスペースでお届けします!
カ あれ、このトラ吉くんは…?
マ そう、前回の「マッスルに訊け!」で相談されたトラ吉くんだ! カワイイ!!

子猫のマリラ



↑Vol.96で掲載された子猫のジェドに友達ができました♪ 向かって左がマリラです(葉月きのさん)

エミちゃんのウサギ



↑ブードルはフランス原産、しかも02年生まれなので、サッカーフランス代表のアンリ選手から命名(立本さん)

ブードルのアンリ

天然ヤモリくん



↑夏になると慈に食事にやってくる天然ヤモリ君(杉灰二朗さん)

コロちゃん



↑持帶に興味津々なコロ。趣味は一人旅です(あけ王さん)

学校のネコ



↑学校に迷いこみ、今はみんなのペットになってます(エ零さん)

チンチラのドン



↑手を広げたぐらいの大きさでメチャかわいいです(?)さん

ジュディ(20歳)



↑多種のシャム猫。僕より年上で20年間生きてます(川瀬昇さん)

モコちゃん



↑暑いせいかぐったりしてます…かわいいけど(咲矢羅葉さん)

7キロのネコ



↑重くて持てないんで、散歩はやめに(ビーチ姫のストーカーさん)

ネコのもの



↑得意技はえさが欲しい時に異常に甘えること(名もなき妖精さん)

保護したスズメ



↑雨の日に保護。んなつこくてかわいいですよ(秋瀬胡桃さん)

トサキント声優問題でまたも真っ二つ!

マ さて、前号で出たウワサ「スマラDX」のトサキントの声は林原めぐみさんだと思う」の真相だが…
カ さっそくお便りが来たッ!
●トサキントの声優は林原めぐみさんです。アニメではトサキント、ムサシ、

フシギダネ、ビジョンを演じておられました。これらのキャラを全て同じ方が演じられてるなんて驚きました。(マスターゼニガメさん)
●自称歩く声優名鑑である私が調査した結果…トサキントの声優さんは林原

めぐみさんではなく、「ピカチュウ」と大谷育江さんです!(Ellenさん)

カ また意見が割れたー! というわけで、追加情報有待ってます!

マ 声優さん以外のウワサもあるぞ。

●「ルイージマンション」のオリバーラボの像は日本製とか(リンク?さん)

カ このウワサの情報をもお願い!

マッスルのゴシップストーン

マッスルダイエット

力 大食い企画の横にダイエット企画があるのって、変じゃないですか?
マ バカモノ! 食った分減らさないと、太る一方だろうが!!
カ ジャア大食いやめれば…。
マ それを言っちゃあオシマイだ。というわけで、大阪府・葉月きのさんからのダイエット法を紹介!
●国立病院でも薦められているダイエット法です。私の友達はこれで10キロ減量しました。2週間指定のメニューを守ると、体内組織で化学反応があまりにくくなるそうです。食べる量は重要ではないですが、書かれているメニューは必ず食べてください。

餃子70個分はやせたい

マ というわけでメニュー表をもらったのだが…正直に言おう。守れる自信はまったくない!
カ 威張ってどうするんですか!
マ メニューを見たところ、朝食は必ず「ゆで卵1個、グレープフルーツ1個、コーヒー」になっていて、昼と夜にもちょくちょくこの3つが入っている。きっとこの3つが国立ダイエット法の肝だな。というわけで、毎日このセットを2回は食う、というマッスル式国立ダイエットに挑戦じゃ!!
カ 確か水飲みダイエットのときも、そうやって都合のいい部分だけ取り出して失敗したよう…。
マ そんな大昔のことはもう忘れたわ。というわけで今号からさっそくスタート! 9月28日現在の体重は、92.4キロ。これが1ヶ月後、どうなったかを報告するぞ! こうご期待!!

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待っています!

●マッスルベット自慢
ベットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう! 動物の種類は問わないぞ。

●マッスルクッキング
君の考えたオリジナル料理のアイデアやレシピを投稿! マッスルが作るぞ。

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け!
人生の悩みから、今日のラッキーカラーマーまで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

●マッスルダイエット

健康診断で太りすぎと判定されたマッスルに、君のダイエット法を送れ!

●マッスルのシフピカ探検隊
話題になってないけどやる面白い、GC、GBAのゲームを大募集!

●マッスルのゴシップストーン
あなたが聞いた、ゲームに関するウワサを送ろう。未確認のネタでもOK。

●街角マッスル

あなたが街角で見た「面白いもの」を写真に撮って送ろう!

〒102-0083

東京都千代田区こうじ町4-2

第2こうじ町ビル8階

ニンテンドードリーム編集部

「マッスルの闇鍋」係まで
(どこのかーる宛かも書こう!)

FAX:03-3556-3287

e-mail:yaminabe@nindori.com

マックスバリュ エンケート

今号のアンケート

Enquête

83ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってきてください。切手は不用です。しめ切りは

11月5日(消印有効)、当選者は11月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中には収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャーペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例 ○よい例→ **0 1, 4 4**
×悪い例 → **□ 1, □ 4**

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?

- 1.小学校 2.中学校 3.高等学校
- 4.大学 5.専門学校 6.社会人
- 7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。

- 1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたが使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかつた順に書いてください。

⑩今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、125ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪あなたはパソコン(携帯電話をのぞく)でインターネットを使うことができますか? 次の中からあなたに当てはまるものを選んでください。(複数ある場合は一番多く当てはまるものを選んでください。)

1.自分で自由にインターネットが使える。
 2.親や兄弟に頼めばインターネットが使える。

3.友達の家に行けばインターネットが使える。

4.学校(職場)に行けばインターネットが使える。

5.パソコンでインターネットを使うことはできない。

⑫あなたは「ドリームキングダム」や「ニンドリエラ」などの読者投稿ページに投稿したことがありますか? (採用されたこと)がありますか? 次の中から、あなたに当てはまるものを選んでください。

1.投稿したことがあります、採用されたこともあります。
 2.投稿したことはあるが、採用されたことはない。
 3.投稿したことはないが、興味はあるので投稿してみたいと思っています。
 4.投稿したいと思わない。

⑬今号の特別付録「ファンタシースターオンライン サウンドトラックCD」について意見や感想を自由に書いてください。

切手不要!!しめ切りは

11/5

プレゼントは
83ページで
選ぼう!!

表1

雑誌名

- 01 電撃ゲームキューブ
- 02 ファミ通キューブ+アドバンス
- 03 ニンテンドークリッズ
- 04 電撃PlayStation
- 05 HYPERプレイステーション2
- 06 ザ・プレイステーション2
- 07 ファミ通PS2
- 08 ファミ通Xbox
- 09 ドリマガ
- 10週刊ファミ通
- 11 Vジャンプ
- 12 Dengeki GAMES
- 13 ちゃお
- 14 なかよし
- 15 りぼん
- 16 コミックボンボン
- 17 コロコロコミック
- 18 少年ガンガン
- 19 週刊少年ジャンプ
- 20 週刊少年サンデー
- 21 週刊少年マガジン
- 22 月刊少年エース
- 23 学年誌(小学1年生~6年生)
- 24 選択
- 25 その他

表2

機種名

- 01 ゲームボーイアドバンス
- 02 ゲームボーイアドバンスSP
- 03 GBA専用通信ケーブル
- 04 GC-GBAケーブル
- 05 ゲームボーイゲームポケット/ゲームボーイライト
- 06 ゲームボーイカラー
- 07 カードeリーダー-/カードeリーダー+
- 08 ポケモンミニ
- 09 ニンテンドーゲームキューブ
- 10 DVD/GAME PLAYER Q
- 11 ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
- 12 ゲームキューブ用モジュラーダブタ
- 13 ゲームキューブ用プロードバンドアダプタ
- 14 ニンテンドウ64
- 15 プレイステーション2
- 16 プレイステーション/PS One
- 17 PSX
- 18 PSP
- 19 Xbox
- 20 ワンダースワン/ワンダースワンカラー
- 21 Windowsマシン
- 22 マッキントッシュ
- 23 その他
- 24 業務用
- 25 何も持っていない
- 26 特に買いたくない

表3

記事名

- 1 表紙
- 2 PSO極上サントラを味わおう!
- 3 100号記念ありがとう企画
- 4 テイルズ オブ シンフォニア
- 5 牧場物語ワンダフルライフ
- 6 メモリーカードシール
- 7 ニンドリ園COLORS
- 8 ゲームの通信簿
- 9 デス仙人の教えてあげる
- 10 ドリームアラウンドザワールド
- 11 お宝ゲーム古tion
- 12 ニンドリランキング
- 13 スライムもりもりドラゴンクエスト 戦闘のしつぽ回
- 14 ジャイアントエッギング~ビリー・ハッチャーの大冒険~
- 15 バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海
- 16 ソニックヒーローズ
- 17 ソニックバトル
- 18 ガチャフォース
- 19 メダロッドブレイブ
- 20 ガチャステ! ダイナベイクス2 フェニックス/ドラゴン
- 21 ゲームソフトファンクラブ
- 22 マッスルの闇鍋
- 23 マッスルアンケート&読者プレゼント
- 24 任天堂の質問箱
- 25 すすめ! 天任家族
- 26 どうぶつの森+村じまんフェスティ
- 27 ポケモンバトル コロシアムへの道
- 28 マリオゴルフ ファミリーツアー
- 29 天才ピットくん グラモンバトル
- 30 NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記
- 31 ボンバーマンWalker
- 32 ドリテク鮮果場
- 33 ドリームキングダム
- 34 東京ゲームショウ2003 GC&GBA
- 35 ニンドリスクランブル
- 36 みすずリンクのNews DREAM
- 37 ランキング研究所
- 38 NEXT 2WEEKS
- 39 GC&GBAソフト発売スケジュール
- 40 マリオ&ゼルダ ピックバンドライブ
- 41 特別付録「ファンタシースターオンライン サウンドトラックCD」

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

「安倍幹事長」。誰もが「あっ」と驚き、そして誰もが(古賀元幹事長や江藤元総務厅長など)元首に批判的な人たちまでも)拍手を送った人事というのは近年珍しいと思います。驚くだけなら、田中真紀子氏の外務大臣などもそうですが、この場合当初から露骨な論功行賞だとか、そもそも閑僚としての力量を疑う声が上がりました。今回の場合、49歳(当選3回)という安倍氏の若さは当然大きな武器ですが、同時に経験不足を配する声がないわけではありません。過去同じような経歴で幹事長になったのは、安倍氏の祖

父の岸信介元首相や、大先輩に当たる福田赳氏元首相以来だといいます。それでも、福田氏が直前で政調会長を、岸氏にいたっては戦前閣僚(商工相)を務めていたことを考えれば、実力で勝ち取ったというより、首相の権限だとと言う方が正しいのでしょうか。確かに実力は未知数ですが、何か期待を抱かせててくれる幹事長だと思います。話は変わりますが、最近ハシモさんから買ったGBAの『Natural Duo』を始めました。内容とは直結関係ありませんが、某社のロゴをGBAの画面で見たときは感慨深いものがありました…。

Vol.97号プレゼント当選者

- | | |
|--|----------------|
| ①ニンテンドーゲームキューブエンジョイプライスパック | ⑤好きなゲームキューブソフト |
| 長野県/山口史恵 | 東京都/吉川毅 |
| ②ゲームボーイアドバンスSP本体 | ⑥好きなGBアドバンスソフト |
| 愛知県/鳥居美湖 | 神奈川県/武田志帆 |
| ③ゲームボーイプレーヤー福島県/加藤聖子 | ⑦「新約聖劍伝説」 |
| ④ブラ・ブラ製作スタッフサイン入り「新約聖劍伝説」ポスター埼玉県/藤枝久美子 | サボテン君うちわ |
| | 青森県/木村愛 |
| | 新潟県/中田佑一 |
| | 京都府/小山博之 |
| | 鳥取県/仲矢仁美 |
| | 鹿児島県/上野直己 |

- | | |
|-------------|--------------------|
| ⑧GBアドバンスソフト | ⑩ロックマンエグゼ バトルチップGP |
| 東京都/中島元氣 | 東京都/中島元氣 |
| 富山県/村上清生 | 京都府/城唯純 |
| 京都府/田中誠 | 山口県/林田和夫 |
| ⑨ピカチュウぬいぐるみ | 宮城県/西條宏美 |
| (敬称略) | |

キリトリ線 ←

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット

Nintendo DREAM 編集部
Vol.100 マッシュルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ベンヌム	ご希望のプレゼント番号
		□□□-□□□□	電話番号

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあつたらお書き下さい。

1 **2** **3** **4** **5**

] その他
の場合**6**

7

8

9

10

11 (1つに○) 1 2 3 4 5**12** (1つに○) 1 2 3 4**13**

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



ニンドリ 読者 プレゼント

人気ソフト大放出!



応募の方法

お問い合わせ
応募締切

2003年11月5日

アンケートハガキに希望のプレゼントの番号を
ご記入の上お送りください。

どうせんはつりょう
当選発表

NintendoDREAM

Vol.103(11月21日発売予定)

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。
なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の
他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ

1
めい
名



GBアドバンスなどのソフトもTV画面で遊べるGBプレーヤーがセットになったゲームキューブ本体。希望の色も書いてね。

(提供:ニンテンドードリーム)

4 ゲームキューブソフト 「カプコン VS SNK EO」



3
めい
名

カプコンとSNKの人気キャラが対決する、2002年の7月に発売された対戦格闘ゲーム。メモリーカード59枚付属している。

(提供:カプコン)

7 ゲームキューブソフト 「ディズニーのマジカルパーク」



6
めい
名

ディズニーのオリジナルのテーマパークを舞台とした、2002年8月に発売されたソフト。多くのミニゲームで遊べる。

(提供:ハドソン)

10 10月15日までに発売中の 好きなゲームキューブソフト1本



1
めい
名

10月15日までに発売されているゲームキューブ用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名をハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

2 GBアドバンスSP

1
めい
名



2種類の新色も好評の、フロントライト搭載のGBアドバンスの上級機種。全5色の中から希望の色も書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

5 GBアドバンスソフト 「鬼武者タクティクス」

3
めい
名



王に丸
「みんな、城を渡すな。
アグハを守れ!」

カプコンの人気作「鬼武者」。2003年7月に発売されたシミュレーションゲーム。仲間と協力して信長を倒すのが目的だ。

(提供:カプコン)

8 ゲームキューブソフト 「ボンバーマンジェネレーション」

2
めい
名



マップを探索するノーマルモードと対戦可能なバトルモードを搭載した2002年6月に発売されたアクションゲームだ。

(提供:ハドソン)

11 10月15日までに発売中の 好きなGBアドバンスソフト1本

1
めい
名

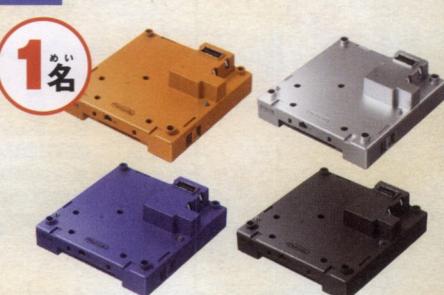


10月15日までに発売されているGBアドバンス用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名をハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

3 ゲームボーイプレーヤー

1
めい
名



GC本体に取りつけることで、GBやGBアドバンスのソフトがTV画面で楽しめるGC用周辺機器。希望の色も書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

6 GBアドバンスソフト 「ロックマンゼロ2」

3
めい
名



2003年5月に発売された人気新作。フォーム変形機能などを駆使しながら戦うアクションゲームだ。

(提供:カプコン)

9 GBアドバンスソフト 「ボンバーマンジェッターズ」

1
めい
名



2002年10月に発売されたボンバーマンマイティとなってさまざまな惑星を冒険するのだ。

(提供:ハドソン)

12 TGS配布グッズ詰め合わせ

1
めい
名



「マタルギア」のベーパークリフトや、ヨウ・キール氏のサインなど、TGSで配布されたグッズをまとめて一名様に。

任天堂公式Q&A

読者の
ギモンに
答えます。

任天堂の Q&A

にんてんどうのしつもんばこ

第100回

質問箱

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

回答者

任天堂企画部企画課

萩島光明

PROFILE

はぎしまみつあき 人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。リーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部・衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行来する毎日。最近、クリアしていないかった「メトロイド フュージョン」に再トライしたもの、先に進めず。かなり悔しい。33歳、二児の父。



Question 1 おかげさまで、ニンドリ創刊100号！

ニンドリ100号について
一言お願いします！

宮城県・ちょっとハゲさん



おめでとうございます！

創刊して7年になるんですね。私が企画部へ異動になる前の、営業管理部で働いているときから、ニンドリの前身である64ドリームは読んでましたね。そのことはよく覚えてますよ。64ドリームって、任天堂に愛があるというか、とても弊社のことを応援してくれてる雑誌だなあ

って。そういったことは誌面から感じました。ただし、その雑誌に自分が登場するようになるとは、これっぽっちも考えてなかったんですけど…(笑)。それにしても、やっぱり「継続は力なり」なんですね。この言葉は中学を卒業するとときに、担任の先生からいただいたメッセージなんですが(笑)。100号と言わず、これからも200号、300号と続けていってほしいですよね。それで、いっしょにゲーム業界を盛り上げていきましょう！

ありがとうございます！ というわけで、この質問箱も100回目を迎えることができました。読者のみなさんの質問がある限り、萩島さんが嫌がって逃げない限り、このコーナーは続

遂にやってきました100回目。
1996年6月に初めて任天堂で取材をして以来、回を重ねて100回目の質問箱を無事迎えることができました(パチパチ)。こんなに長く続けられたのも、歴代広報さんがいろんな質問に真摯に答えてくださり、全国の読者のみなさんが、たくさんの質問を送ってくれたおかげです。ありがとうございます。それでは100回目の質問箱にまいりましょうか。萩島さん、回答をよろしく！

こんごうのナビゲーター



左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。
1957年福岡県生まれ。ライフ、100号、友達の結婚式など、お尻から火が出るほど忙しさでゲームができません(笑)。でも「カート」はやるぞ(熱い決意)。

こんごうのワンショット



マリオ&ゼルダの伝説の任天堂の開発者を待つユーチャーさん。なんだまあ、海外で購入した?液晶モニターやつけてキーボードをフレイ中。暑い中ご苦労さまでした。

いていきますので、みなさん、これからもどうぞよろしく！



↑100号を迎えるにあたって、サオヘンが資料として使っておりました64ドリーム&ニンドリを積み上げてみました。64ドリームは何度も読み返したりするのでもうボロボロ

Question 2

ご自由にお持ち帰りください

任天堂ブック秋号はいつ配布しますか?

東京都・瓜生主さん



いつもより遅めの配布になります。

全国のゲームショップや量販店などで、任天堂ブックが配られるのは、11月中旬頃になります。というのも、今年の秋から冬にかけて、タイトルが本当に数多く揃っていますし、11月中旬と言えば、もう冬でしょ? (笑) そこで、秋号と冬号をいつしょに出そうということになってるんです。だからと言って、冬号を出す予定がなくなったわけではなく、年が明けてから、状況に応じて再度、冬号を続けて出すことになるかもしれません。秋号の内容は、前号でもちよとお話ししたけど、「マリオが冬を熱くする!」といったカタチでアピールしていくと思っています。「マリオカート」「マリオパーティ5」、それにGBアドバンスの「マリオ&ルイージRPG」などが発売されるわけですから、CMも含めて、マリオ色を前面に押し出していく感じになるでしょうね。それに、クラブ・任天堂に関する詳細情報での案内もさせていただく予定になっています。

任天堂ブック秋号と言えば、昨年はDVD(ツブヨリディスク)がついて、とても題になつたけど、今年は何もつかないようなので残念(ダメでもらえるのに、わがまま?)。でも、年末商戦に向けて、予約特典とかいろんな動きもあるようだ…。これから冬にかけて、任天堂の動きからは目が離せませんよ。

→DVDがついていた、去年の秋号。宮本さんのインタビューなども収録されており、永久保存版です



Question 3

10月下旬からスタート?

クラブ・任天堂はPCのない人はどうするのですか?

新潟県・ノアさん



スタート時はパソコンのみの対応になります。

コストや準備期間の問題もあって、どうしてもパソコンでしか受け付けられないんです。もちろん、パソコンをもっていない人で、「携帯電話でも登録がで

きるようにして」という声も少なくないと思います。任天堂の商品をとても愛してくださっているのに、パソコンがないためにクラブ・任天堂のサービスを受けられないのは、とても残念ですよね。それで、徐々にパソコンをもっていない人にも、クラブ・任天堂にご参加いただけるよう、いろんな方法を検討していくことになるでしょう。ですから、パソコンをお持ちでない方は、大変申し訳ありませんが、なんとかお友達やご親戚など、インターネットにつなげられる環境にある方にご協力をいただいて、クラブ・任天堂にご参加いただきたいと思っています。

僕らにとって、いろんな特典がもらえちゃうクラブ・任天堂はとてもありがたいシステムなんだけれど、任天堂にとっても、ユーザーの意識を知るという、とても重要な目的があるのだ。たとえばの話、新作ソフトのパッケージの絵柄をユーザーに決めてもらうことになったとき、パソコンだとデザインを見ることができるし、大量的人がアクセスしても集計するのもすごくスマーズだったりするのだ。人によっては、パソコンはとても敷居の高い存在かもしれないけど、インター

ネットカフェとか、気をつけてみれば、パソコンって結構身近にあつたりするから、なんとかがんばってアクセスしてみてね。

club.
nintendo

←クラブ・任天堂のシンプルなロゴ。このマークが入ったTシャツがほしいなあ

Question 4

3800円の格安ソフト

「あつまれ!! メイドインワリオ」のCMはどうなるの?

大阪府・セニセ本郷GCさん



GBA版のCMを踏襲するカタチを考えています。

もともと、GBアドバンス版のCMはとても評判がよかったですし、「メイドインワリオ」というゲームは、実際にプレイすると思わず笑ってしまう、驚いたりとか、表情がとても豊かになりますよね。このゲームを遊んでいる人たちから自然にでてくる表情こそが、このゲームの魅力をいちばん伝えれるところだと思うんです。そこで今回も、GBアドバンス版のときと同じように、一般的の方々が大勢登場するCMになります。タイプ数も通常よりも多く用意したいと思っています。GBアドバンス版のCM撮影には228人の方々にスタジオに集まっていたのですが、今回はなんと300人!(笑) 放送

は発売の2週間前ですので、この号が出る頃にははじまっているでしょうね。

ワリオのゲームと言えば、アクションゲームの『ワリオワールド』に関する続報がなくて、ちょっと心配。こちらのほうは昨年のE3に初登場し、今年のE3でもしっかりプレイできる状態になっていましたんだけど、なぜか続報はなし。このままだと、年内に発売されることはないでしょ。

→「あつまれ!! メイドインワリオ」は3800円という超廉価で、10月17日に発売!



Question 5

フレンドリーなイルカ

ゲームキューブの開発コードにはどのような意味が込められていたの?

北海道・ガビンゴさん



開発コードはドルフィンでしたね。

ドルフィン、つまりイルカは、人間にとってもフレンドリーな存在ですよね。そこで、ゲームキューブもプレイヤーや開発者に対してフレンドリーなゲーム機でありたいということから、ドルフィンという開発コードをつけたわけです。さらに、内部部品の名称もMPU(マイクロプロセッサ)をGEKKO(月光)と呼び、システムLSI(大規模集積回路)をフリッパー…、これは尾ひれという意味ですね。あとメインメモリをスラッシュ(しぶき)という名称で呼んで、イルカのイメージで統一しているわけですね。

ハードに関する難しい話はデス仙人に聞いてくださいね。ところでイルカと言えば、かなり昔に「わんぱくフリッパー」という連続テレビドラマがあったけど、知ってる?(もちろん白黒テレビ時代)って、読者のほとんどの人は知らないだろうな~。あのイルカかわいいかったなあ。



→ゲームキューブの基盤の写真。前にも書いたと思うけど、月光、フリッパー、スラッシュって、映画「グランブルー」のイメージなんだよね



Question 6

永遠のキャラクター

今後のカービィはどうなるのですか?

鹿児島県・ハニシさん



もちろん新作は登場しますよ。

ハル研の桜井政博さんが退社されたので、このような質問が寄せられるんでしょうけど、カービィというキャラクターは、マリオやリンクやドンキーコングなどと同じように、任天堂にとってはすごく大切な存在なんです。そもそもゲームとは、1人でつくれるものではありませんし、優秀なクリエイターは、ハル研にも任天堂にもたくさんいます。アニメの「カービィ」は終わってしまいましたが、ゲームソフトに「カービィ」に関しては、今後もいろんなカタチで発売されていくことになりますので、ファンの方はご安心くださいね。

以前、「ファイアーエムブレム」の生みの親として知られる開発者が、インテリジェントシステムズを退社し、「FE」シリーズはどうなるの? と心配されたことがあったけど、その後、順調に新作が登場し、ヒットを続けているのはみんなも知っているとおり。それに、ゲームって、毎回同じシステムでつくれるわけじゃないので、これからも「カービィ」に限らず、「スマブラ」についても、これまでにないタイプのゲームとして、新しい

たちがチャレンジしてくれると思いますよ。



↑カービィの名前の由来は、任天堂のアメリカでの取扱い担当者の名前からだと、吸い込み式掃除機の名前からだと、諸説あるけど、正しいのは?

Question 7

これが異質な商品?

「トリビアの泉」に任天堂が出てましたね!

千葉県・TAKAさん



「任天堂は昔、愛を測る機械を発売していた」というヤツですね(笑)。

それで、以前、このコーナーにも登場したことのある、広報室長の豊田も出演してましたが、そこ

もちゃんとチェックしていただけましたか?(笑)。愛を測る機械というのは、34年前に発売された「ラブテスター」という商品で、私がちょうど生まれた年に発売されたので、まったく覚えていないんですが、サオヘンなら生き残り覚えてるかも?(笑)。それで、この「ラブテスター」を紹介してくれた「トリビアの泉」は視聴率ナンバーワンの人気番組だということで、10月から任天堂もスポーツナーになることになりました。そのほかにも、10月7日からはじまる「F-ZERO ファルコン伝説」などにも提供することになっていて、これまでの提供番組とは、ちょっと変更がありますので、CMをチェックしてくださってるファンの方はご注意くださいね。

■「ラブテスター」に関しては、若い男女が手を握りあうCMのことまで覚えてますです、はい(笑)。でも、発売当時、昆虫採集やウルトラマン(もちろん初代ね)に夢中だった小学生のサオヘンにとって、かなり刺激的すぎる商品だったかも。ネーミングからしてエッチな感じがしたし(笑)。当時の子供たちは本当に純情だったんですよ~。



任天堂のCMが必ず見られる番組一覧

番組名	曜日	時間帯	放映局
世界まる見え! テレビ特搜部	月	20:00~20:54	日本テレビ系
F-ZERO ファルコン伝説	火	18:30~19:00	テレビ東京系
週刊ポケモン放送局	火	19:00~19:30	テレビ東京系
学校へ行こう!	火	19:54~20:54	東京放送系
トリビアの泉	水	21:00~22:00	フジテレビ系
ポケットモンスター アドベンチャーリューション	木	19:00~19:30	テレビ東京系
奇跡体験! アンビリーパワー	木	19:57~20:54	フジテレビ系
とっとこハム太郎	金	18:30~19:00	テレビ東京系
ミュージックステーション	金	20:00~20:54	テレビ朝日系
おはスタ	月~金	7:05~7:25	テレビ東京系

※地域によって、放送時間が異なる場合があります。また、BS系の番組は省略しています。

Question 8

9月末でついに生産終了

スーパーファミコンはもう手に入らなくなるの?

福岡県・ヤジロベー山本さん



お店によっては手に入るでしょう。

9月末にスーパーファミコンの製造を中止しましたが、お店に在庫がある限り、販売は続けられると思います。また、ファミコンやスーパー ファミコンの修理に関しても、部品がなくなり次第、対応できなくなります。ところで、スーパーファミコンの製造は大阪の協力工場にもお願いしていたんですが、スーパーファミコンってほとんど手作業で組み立てられていたんですね。まあ、当たり前の話ですが、ハードの底に貼ってあるシールも1枚1枚ていねいに貼ったりとか…。スーパーファミコンの最後の製造の模様はニュースステーションが取材に来られましたので、もしかしたらテレビでも観られるかもしれませんね。

■萩島さんに聞いた、ファミコンのニンドリビアナ話ひとつ。「ファミコンの赤い色は、タバコのラークをイメージしたものである」。どうやら、任天堂のとても偉い人がラークを吸っていて、それであの赤い色がファミコンに使われるようになったんだとか。任天堂には「へえ~」の話がいっぱいあります。



←「ファミコンと赤いパッケージのラーク。これからはファミコンタバコと呼びましょうか(タバコは二十歳を過ぎてから、健康のため、吸いすぎに注意しましょう)

Question 9

一体感が楽しめたライブ

マリオ&ゼルダのライブはどうでしたか?

神奈川県・スマッシュさん



残念ながら、私は行けなかつたんです。

でも、ライブを行った企画部の担当者は、翌々日に出社して、「ひじょうに盛り上がってましたよ~」って、目を丸くしながら興奮気味に語っていました(笑)。今回のライブは、昨年に開かれた「スマブラコンサート」とは違って、観客のみなさんと一緒に感動をもつことができたようですね。「スマブラコンサート」では

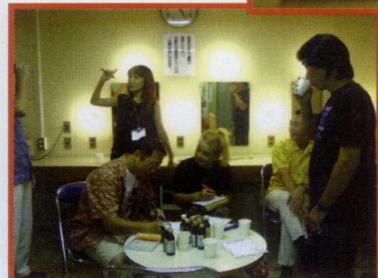
オーケストラの重厚な音楽を静かに聴いて、すごく感動的な体験ができましたが、今回のように観客のみなさんが総立ちになって、任天堂のゲームサウンドを聞くというのも、楽しみ方がまた増えた感じがしますよね。それにニンドリ編集部のみなさんが、会場の設営から、チケットのもりぎり、さらに片付けにいたるまで、運営のお手伝いをしていただいたと聞いています。その意味でも、みんなでいっしょになつて盛り上げたライブだったんじゃないでしょうか。

宮本も自分でギターを弾いたり、ピクミンの歌を唄つたり、ファンにとってはたまらないイベントになって本当によかったです。

9月14日に、東京の日本青年館で開かれた「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」(詳しくは126ページを見てね)。このイベントの裏方として参加したニンドリ編集部員は、締切直後という日程もあって、ホントに大変でした。でも、これまで誌面ではM女史と紹介してきたプロデューサーの村井由美子さんや、リハーサルのときからフルパワーでステージを走り回っていた、司会の伊藤あしゅらさんたちの大変さに比べたら、僕らのやったことは小さい、小さい。で、次号のニンドリでは、この感動のライブのDVDが付録についてきます。残念ながら来られなかった人も、このDVDを覗いて、2時間たっぷり楽しんでくださいね。

→ 楽屋のニンドリスタッフの控え室の名称は「マリオ親衛隊」でした

↓ 楽屋でも、サインをしたりと休む間もなしの出演者のみなさん。写真中央の女性が、伊藤あしゅらさんとともに、今回のライブをかけた村井由美子さんです



Question 10 世界で通用する名前をつけよう

キャラクターの名前のほとんどがカタカナなのはなぜ?

静岡県・ビィマルさん



カッコイイから。
違うか(笑)。

やはり任天堂のソフトは、世界中のユーザーさんに楽しんでいただきたいという目的がありますから、世界共通の名前として使えるように、日本ではカタカナの名称になってるんでしょうね。やっぱり、主人公の名前が「太郎」だと、世界的に売れそうな感じがないですよね(笑)。さらに、みなさんにすぐ覚えていただく必要がありますので、マリオやリンクのように短い名前で、しかも他のアニメや映画にも登場しないような、オリジナルの名前をつける必要があるわけです。他に考えられるのは、昔のゲームは容量がとても少なくて、使う文字に限りがあり、漢字で表示することもできなかつたので、それでカタカナの名前が増えたという事情もあるでしょうね。ひらがなの名前にしてしまうと、セリフにまじって読みにくくなったりしますので、カタカナの名前が多くなったというのも理由かもしれませんね。

ちょっと前に、「任天堂のゲームに登場するキャラクターの名前に「ら行」が入っていることが多い」と、ある読者さんが指摘していたけど、確かにそれは言えるかも。とくに情報開発本部のメインキャラに多いみたい。マリオ、ルイージ、リンク、ゼルダ姫、ガノンドロフ、サリア、マロン、チクル、リセットさん(笑)…などなど。たぶん、ら行が入るる名前が締まった感じになるからなんでしょうね。

→ ポケモンの名前に「フシギダネ」のように日本でしか通用しないものが多い。これは、もともと海外では発売される予定がなかったからなのだ



「任天堂の質問箱」質問大募集!

秋島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
EメールもOKですよん♪ qanda@nindori.com

Question 11 ニンドリランド構想

「任天堂ランド」のような施設はつくらないの?

埼玉県・小玉行子さん



個人的には、そのような施設があると楽しいと思いますね(笑)。

実際にゲームのなかでしか体験できないことを、「マリオカート」のコーナーでは本物のカートに乗れたりとか、「どうぶつの森」では家がボツンと建っていて、そこでは実際に家具を並べて楽しんだりとかね。そうでしょう?(笑)。でも、日本ではテーマパークが育ちにくいようですね。考えてみれば、このようなテーマパークをつくるのにには、とてつもなく費用がかかりますし、専門スタッフも集めなければいけませんし、いざはじめてしまえば継続させなければ意味がないわけです。なので、実現させるのは簡単なことではないと思います。

あつらいいなあ、任天堂のテーマパーク。会場のシンボルはもちろんキノコ城で、ドンキーコングのトロッコ風のジェットコースターがあつて、「ゼルダ」のダンジョンの冒険ツアーもあつたりする。施設のなかで使える通貨はやっぱリピーでしょう。そんな任天堂のテーマパークのアイデアをみんなから集めて、ニンドリのどっかにコーナーをつくりましょうか。考えるだけならタダだし(笑)。

→ 「マリオサンシャイン」のコースのひとつ「ビンバパーク」。このようなステージはそのままテーマパークになりうるけど、それじゃあつまんない。いいアイデアないかな?



〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
EメールもOKですよん♪ qanda@nindri.com

今回もLODさんの作品です。みんな誰だかわかりますね?一人だけ「やー」な人がライブには来られませんでしたが、花を贈つていましたよ。

おめで天任家族

てんにんかそく

第28話 ダッシュくん、ライブに行く(1)

by はやのん

ついに来た!
待ちに待った
あの日が!!

9月14日!

9月14日
よ~!

ここが
ライブ会場の
日本青年館よ!!

あれ~
まだ開いてないよ
かあさん.....

そりゃそうよ
開場は
午後1時半
だもの

まだ
午前1時半
だから
仕方ないわ

12時間前に
到着かよ!
早すぎるん
だよ!!

ん?
こんなところに
パンくずが.....

たどって
みよう!

あら! ココ
裏口じゃない!

はい
入っても
いいのかな~

やっぱり
来たか.....

今日は
かまってやれないぞ!
こっちは準備で
大忙しなんだ!!

どうしてもと
言うなら
手伝っても
いいぞ

スナオに
手伝ってって
言えばいい
じゃないの!

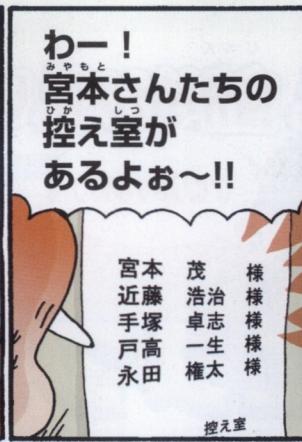
行こうぜ
行こうぜ

わ~!
サオヘンさん!!

バタバタ

ハイ
スタッフアチャック

ゲームキューブ初出展のE3大特集。「スマブラ」や「ピクミン」「ルイージマンション」なども発表し、実際にタイトルをプレイすることができた。インタビューでは、ゲームキューブに参入したセガの中裕司さんのかた、おなじみの平林久和さん、桜井政博さんが登場。ゲームキューブの価格が2万5000円と発表される。



ホッホーイ!
ホッホーイ! もっともっとといー生活。自分だけの村、じまんしちゃあう!

ニンドリ100号への道
60号
2001年9月号



セガの大特集。中裕司さんと名越稔洋さんの「セガを代表するクリエイター」ほか、広報の竹崎忠さんの「インタビューや『ジレンG.B.2』など。

セガの大特集。中裕司さんと名越稔洋さんの「セガを代表するクリエイター」ほか、広報の竹崎忠さんの「インタビューや『ジレンG.B.2』など。

セガの大特集。中裕司さんと名越稔洋さんの「セガを代表するクリエイター」ほか、広報の竹崎忠さんの「インタビューや『ジレンG.B.2』など。

セガの大特集。中裕司さんと名越稔洋さんの「セガを代表するクリエイター」ほか、広報の竹崎忠さんの「インタビューや『ジレンG.B.2』など。

どうぶつの森e+ むら 村じまんフェス!



広めよう「森+」の輪
Vol.29

作品募集中!

さくひんほしゅうちゅう

みんなで「どうぶつの森」を
楽しもう! みなさんの村の様
子を、紹介&募集しています。
「森」に関する企画もあり!



ニンドリくんが発表されて、応募作品を掲載
できるのはあとちょっと。なので、つめこみ具
合がどんどん増してきております(笑)。次は
「ニンドリむら」おでかけ企画が進行中。パソ
コンとインターネットが使える人は、ぜひSD
カードやアダプタをそろえて応募してください
ね。それから、「森つく」のポーチを狙ってる
人は、限りがあるので早目に。

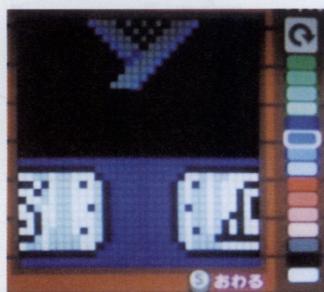


好きなものを自分の村に!

群馬県/けろよんさん



ゲームにもなった人
気アニメ『NARUTO』
の額当てと、『黄金の
太陽』のタイトル看板
のデザインを送ってく
れました。



木の葉額当ては女
の子用。「額あて部分
を5マス上げると、
服がなんとなく中忍
っぽく…見えなくも
ない…かも」

木バレットは
「封印」が16番、「時
代」はいいバレット
がなかったけど、勇
気だけでも、と8番
で作ったそうです



祝! ニンドリ100号

100号というわけで、100ベル
掘り大会を催してみたんだなも!
え、100ベルじゃ少ない? そんな
こと言っちゃダメだなも。次は
1000号までできないイベントなん
だなも!

森をつくろう! コンテスト

タカラより発売中の「森をつくろう!」シリーズを使った作品を募集中!

17: 愛知県/♪たかとん♪さん

「広げようみんなの森」で村を
作ってくれました。左上の広いお
うちには、屋根を金色のスプレーで
ぬりかえたのだと! 写真が見づ
らくて残念。しかし池に浮いてる
ジョニー、ココは花火の特等席?



和歌山県/みいみいさん



「ニンドリが100号になるのが
すぐくわしくて、『どうぶつの森』
のとびだすカードを作りました!」
100号記念カードだね!

岩手県/ポコピーさん



「大好きだというカートルく
て飾つたのだそうです。額に入れ
て飾つてあるのね」

おでかけ! ニンドリ村

SDカードとアダプタを使って、ニンドリ村におでかけすることができます。
編集部員の住むニンドリ村におでかけしたい! というアナタは、名前、電話番
号、村の名前とプレイヤーの名前を書いてdoubutu
@nindori.comへメールを送って下さい。件名は「ニ
ンドリ村おでかけ希望」でお願いしますね。パソコン
のメールで「森e+」の村データをやりとりしてのおで
かけになります。SDカード、みんな持ってる?



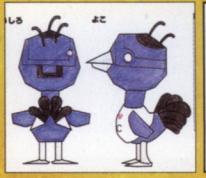
ニンドリくん デザインコンテスト

おまけ賞作品紹介

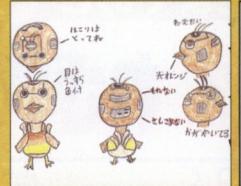
P28で発表しているニンドリくんはもう見ましたか？ こちらでは、おもしろ大賞にはもれてしまったけれど、素敵な作品をおまけ賞として発表！ これまでに掲載された作品も含めて、特製カンバッジをプレゼントします。本当にたくさんの応募をありがとうございます！

ゲームキューブなデザイン！

これまで何点か紹介してきたとおり、ゲームキューブをモチーフにしたデザインは結構構造られてきました。その中から、デザインの可不可とキャラクター性を考慮して、最終的にニンドリくんが選出されました。でも、同じキューブのデザインでも、それぞれで違っていいよね！



岐阜県／达也さん
→ そのまんまキューブ！



京都府／いれんさん
→ ほこりどうなきや（笑）



応募のきまり

村じまんフェスタ

作品の返却はできませんのでご注意ください

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。

「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待っています

●SDカードアダプタを使って撮影した写真。デジカメで撮った写真や文章の投稿

は、メールでも受け付けています。アドレスはdoubutu@nindori.comです。

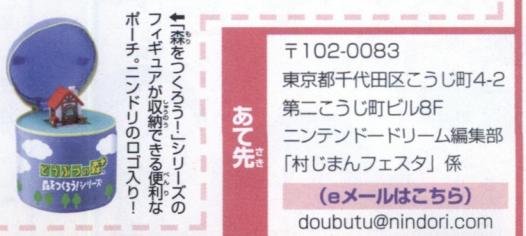
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他の、手作りな森かもいいですね。アイティア次第で何でもアリ！

●優秀作品は、たぬき賞に選ばれます。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！ (www.the-king-of-games.com)

賞品は
Nintendo
プリントTシャツ！

森をつくろう！コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。



〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F

ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係
(eメールはこち)
doubutu@nindori.com

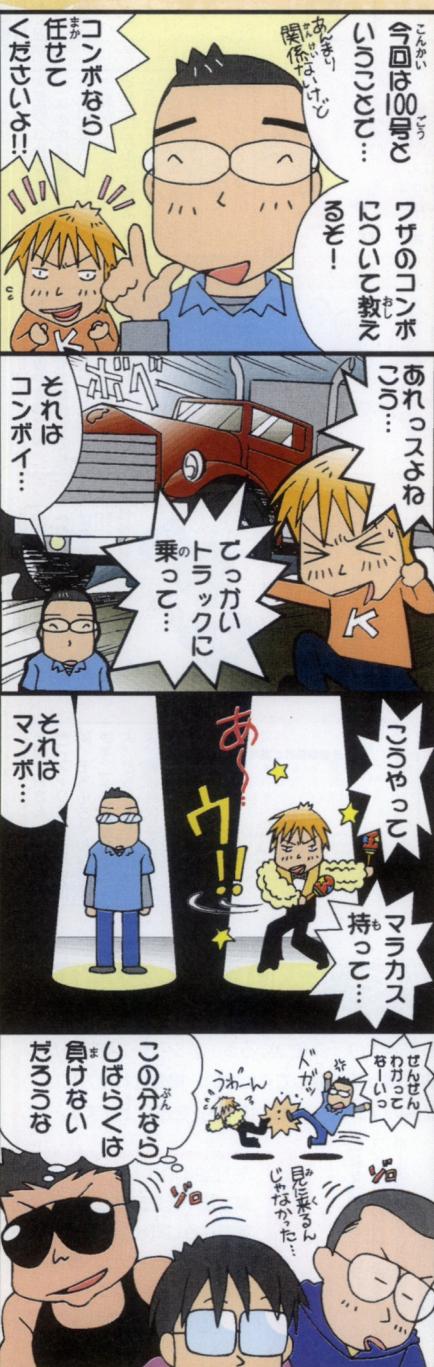
あて先



・発売まであと 46 日! •

今回の
テーマは…

わざやどうぐを組み合わせた「コンボ」を極める!



2001年
11月号

リアル系からいきなりネコ目系に変わったユーフ版。『ゼルダ』に、賛否両論の声が噴出したベースワールドの大特集。会場では「スマブラロム」大会にファンが殺到し、マリオとソニックの歴史的な着ぐるみの共演も見られた。ニュース記事では、GC発売日の模様をレポート。『ゼルダ』の機中時計を読者に限定販売の企画も。

トランセル種市（以下種） 早くも連載3回目！ 今日のテーマは「コンボ」だ！

カズヤ（以下カ） コンボというと、「ドラクエ」の勇者が最初に持っている…。

種 それはこん棒！って、ダジャレはマンガだけ十分。コンボというには、特定のわざを組み合わせて、効果を高めたり戦いを有利にすることなんだ。今回はそのコツを教えるよう！

カ なんだかしそうっ。攻略本ではきのみ育てばかりやってたから、そういうの苦手で…。

種 いや、コンボはわざを組み合わせるだけじ

ゃなくて、わざとどうぐを組み合わせたものもあるんだ！もちろん、きのみを使ったコンボもあるぞ。これならカズヤもできるだろ？

カ きのみを育てて200時間！ きのみのことなら任せてください！ オレ、チイラもリュガもカムラのみも、99コずつ持ってるッス!!

種 おお、どれもレアのきのみじゃないか！

カ さっそくヌケニンにリュガのみ、ソーナンスにチイラのみを持たせてみたッス！

種 く…せっかくのレアなきのみが台無し!! えーい、どうぐの基本からおさらいだ!!

効果的なコンボ&どうぐでポケモンの強さを引き出せ！



↑持たせた「どうぐ」でバトルの流れが変わることもある。ポケモンのわざと同じくらいに気を配ろう

バトルで使える「どうぐ」と「きのみ」についておさらい

バトル中に効果を発揮する「どうぐ」は、一般的な「どうぐ」のほか、使い捨ての「きのみ」の2つに大きく分けられる。ポケモンに持たせて効果のある「どうぐ」や「きのみ」は種類が限られているので気をつけよう。

どうぐ 持っている間じゅう効果を発揮

バトルで使える「どうぐ」のほとんどは、ポケモンが持っているうちはずっと効果を発揮する。ゲーム中に1つしか入手できない貴重なものも多い。「どうぐ」の中でも、「しろいハープ」「メンタルハープ」の2種類だけは使い捨てなので注意しよう。

どうぐ	ひきびき	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす
どうぐ	ひきびき	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす
せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす
せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす
せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす	せんせいのけいひかがのす

→わざを強化するタイプのものが多い

きのみ 使い捨てだが自分で増やせる

回復系の効果があるものが多い。いちど使うとなくなってしまうが、ふかふかの地面に植えることで増やすことができる。また、バトルタワーや対戦では使ってしまったきのみもバトル後には元に戻っているので安心。



↑増やしておけばバトル以外でもなにかと便利



ポケモンをさらに強くするオススメのどうぐはこれだ!

種 さっきの使い方たるがいが、持たせる「どうぐ」はかなり重要なことです。
力 でも、どれを選べばいいのやら…。
種 もたせるどうぐは、ポケモンの戦

方に応じて変えるのが基本だ。攻撃型ならわざの威力を上げるもの、耐久型ならHPやほうぎょを上げられるものをメインに考えてみるといいぞ！

わざの威力を上げるどうぐ

持っているだけで特定のタイプのわざの威力がアップするが、ピックリするほど効果があるわけではな

い。使うなら、「はかいこうせん」や「だいぱくはつ」も強化できる「シルクのスカーフ」が便利だ。



左: 左が相手のザングースが「シルクのスカーフ」を持っていないときで、右が持っているとき。ダメージが1割強アップしている

名前	効果	おもな入手先
シルクのスカーフ	ノーマルタイプのわざの威力があがる	ムロタウンの男性
もくたん	ほのおタイプのわざの威力があがる	フエンタウンの老人
しんびのしまく	みずタイプのわざの威力があがる	てんきんけんきゅうじょでもらえるボワレン
じしゃく	でんきタイプのわざの威力があがる	カラクリやしきの販賣
きせきのタネ	くさタイプのわざの威力があがる	トウカの女性
とけないこおり	こおりタイプのわざの威力があがる	あさせのほらあな
くろおび	くとうタイプのわざの威力があがる	カラテうおのゴロウのカリキー
どくぱり	どくタイプのわざの威力があがる	野生のロゼリア、サボニア
やわらかいすな	じめんタイプのわざの威力があがる	109番道場の男の子
するどいくちばし	ひこうタイプのわざの威力があがる	野生のドーダー、ドードリオ
まがったスプーン	エスパータイプのわざの威力があがる	野生のケーシイ
ぎんのこな	むしタイプのわざの威力があがる	こんちゅうラムニアのミキオのアメモース
かたいいし	いわタイプのわざの威力があがる	カラクリやしきの販賣
のいのおふだ	ゴーストタイプのわざの威力があがる	野生のカゲボウズ、ヨマワル
りゅうのキバ	ドラゴンタイプのわざの威力があがる	ドラゴンつかいのタケルのコモルー
くろいメガネ	あくタイプのわざの威力があがる	116ばんどうろ
メタルコート	はがねタイプのわざの威力があがる	野生のコイル
うしおのここう	みずタイプのわざの威力があがる	おくりびやま

能力値をアップ・ダウンさせるどうぐ

どんな状況でも効果を発揮する「ひかりのこな」が使いやすい。「こころのしづく」はまだだが、バトルタワーでは効果を発揮しないので注意。「こだわりハチマキ」はメリットもあるが、力押しの戦法を使うポケモンにはうってつけだ。



左: ひかりのこなをもつていても、相手のHPは下がらない。右: ひかりのこなをもつていて、自分のHPが回復する。

名前	効果	おもな入手先
こだわりハチマキ	こうげきが上がるが最初に選んだわざしか出せなくなる	バトルタワーの販賣
こころのしづく	ラティアス・ラティオスのとくこうが1.5倍になる	みなみのことうのラティアス、ラティオス
でんきだま	ピカチュウのとくこうが2倍になる	野生のピカチュウ
しんかいのウロコ	パールルのとくこうが2倍になる	カイナシティのクスノキかんちょう
しんかいのキバ	パールルのとくこうが2倍になる	カイナシティのクスノキかんちょう
チイラのみ	HPが減ったときにこうげきを1段階上げる	マボシジマの木
リュガのみ	HPが減ったときにぼうぎょを1段階上げる	イベントでもらえるジラーチ
カムラのみ	HPが減ったときにすばやさを1段階上げる	イベントでもらえるジラーチ
ひかりのこな	相手の命中率を下げる	バトルタワーの販賣
のんきのおこう	相手の命中率を下げる	おくりびやま

ポケモンを回復させるどうぐ

バトルでは最も重要とも言える回復系のどうぐ。全ての状態変化を回復する「ラムのみ」が特に便利。「ねむる」を使うポケモンには「カゴのみ」、持久戦が得意なポケモンには「たべのこし」など、戦法に合わせて持たせることも大事だ。

オススメ ラムのみ



名前	効果	おもな入手先
クラボのみ	まひ状態を回復	103, 104番道路の木
カゴのみ	ねむり状態を回復	116, 121番道路の木
モモンのみ	どく状態を回復	102, 104番道路などの木
チーゴのみ	やけど状態を回復	112, 121番道路などの木
ナシのみ	こおり状態を回復	120, 121番道路などの木
ヒメリのみ	口になったわざのPPを10回復	103, 104番道路などの木
オレンのみ	HPを10回復	102, 104番道路などの木
キーのみ	こんらん状態を回復	114, 121番道路などの木
ラムのみ	すべての状態変化を回復	ミナモシティの紳士
オポンのみ	HPを30回復	118, 119番道路の木
フィラのみ	HPを8分の1回復	120番道路の女性／ルネシティの女子
ウイのみ	味が苦手だとこんらん	120番道路の女性
マゴのみ	HPを8分の1回復	120番道路の女性
パンジーのみ	味が苦手だとこんらん	120番道路の女性
アイのみ	HPを8分の1回復	120番道路の女性／ルネシティの女子
カチの(ナゾのみ)	こおり状態を回復	ポケモンカードe+
ビスナのみ(ナゾのみ)	メロメロ状態を回復	ポケモンカードe+
ブーカのみ(ナゾのみ)	どく状態を回復	ポケモンカードe+
たべのこし	毎ターンHPが少し回復する	タイトリップこう／バトルタワーの賞品
かいがらのすず	相手にダメージを与えたときにHPが回復	あせのほらあなたの老人
メンタルハーブ	メロメロ状態を回復	104番道路の女性／バトルタワーの賞品
しろいハーブ	卡がった能力値を元に戻す	ヒワマキシの勇の子／バトルタワーの賞品

特別な効果を追加するどうぐ

どのどうぐも確実に効果を発揮するものではないが、便利なものが揃っている。「ピントレンズ」はいろいろなタイプのポケモンと相性がよく、使いやすいぞ。「せんせいのツメ」もけっこう発動率が高く、すばやさの低いポケモンにオススメ。

オススメ ピントレンズ



名前	効果	おもな入手先
ピントレンズ	きゅうしょに当たりやすくなる	バトルタワーの賞品
おうじやのしるし	わざを当てた相手をたまにひませる	トクサネティの男性／野生のハリテヤマ
せんせいのツメ	たまにすばやく関係なく先制攻撃を出せる	カナズミティの男性／バトルタワーの賞品
かわいのハチマキ	HPが0になってしまたまに持ちこたえるときがある	バトルタワーの賞品／あせのほらあなた

レアなどうぐは効果も高い!?

どうぐの中でも入手しにくいのは、野生、あるいはトレーナーのポケモンが持っているどうぐだ。「どろぼう」などのわざを使えるポケモンを用意しよう。サファリゾーンにいるドードーヤ、ピカチュウは、とにかくゲットしまくるしかない。また、バトルタワーの賞品となっているどうぐは強力だが、42人以上勝ち抜かないと手に入らない。

バトルタワーでのみ入手可

- ・ひかりのこな
- ・ピントレンズ
- ・こだわりハチマキ (いずれもトレーナーとの7連戦の6周目以降でもらえる)

相手のポケモンからのみ入手可

- ・まがったスプーン・どくぱり・するどいクチバシ・メタルコート
- ・のいのおふだ・くろおび・りゅうのキバ・でんきだま・ぎんのこな

ゲームキューブに「バイオハザード」シリーズを独占供給することを発表した、カブコーンの三上真司さんをインタビュー。応募者全員サービスは、恒例になつた任天堂ゲームカ

ニンドリ編集部がピクミンになつた。中植茂久のお遊びページ「G.B.A」では、「ピクミン」のバロディ「ミドミン」が登場。ニンドリ編集部がピクミンになつた。



実戦でよく使われる代表的コンボ11種類+a!

どうぐのことが分かったら、次はいよいよコンボの実例だ！

カ あ！ オレ「こらえる+きしかいせい」で本郷にやられたッス！ マツスルさんにはこっちの「アンコール+カウンター」で粉碎された覚えが！

う そう、バトル初級者から中級者の第一歩がコンボなんだ。これを使えば、カズヤも一人前じゃないかな。

カ じゃあオレは「あまごい+ソーラ相手を徹底的に妨害！」



一ピーム^{こうげき}で攻撃。くさわざに水をかければ、絶対にパワーアップ！

う それ、パワー半減ね。

わざのダメージがアップ！



普通に攻撃するよりも、はるかに高いダメージを与えられる！

味方を強力サポート！



自分が自由にわざを出しきりができないように、相手が自由にわざを出しきりができないように、

自分よりもほかのチームメンバーが有利に戦えるようにサポート！

大ダメージコンボ

こらえる+きしかいせい

ピンチを活かして逆転！

致命的なダメージを受けてもHP1で持ちこたえる「こらえる」と、残りHPが少ないほど大きなダメージを与える「きしかいせい」「こらえる」を組み合わせたコンボ。ある程度素早いポケモンでないと、「こらえる」の次のターンでやられてしまうので注意だ。



残りHPがギリギリでの「きしかいせい」は、「かいこうせん」をもじる威力！

大ダメージコンボ

きついパンチ+キノコのほうし

きのこをかき散らす！

おいての「キノコのほうし」で、相手に攻撃されるとひるんでわざが出せなくなる。確実にヒットさせるには、相手を「キノコのほうし」などで眠らせてしまえばいい。このほか「かけぶんしん」などで回避率を上げたり、相手を「こんらん」させるのもいいぞ。

大技を確実にヒット！

威力の高い「きついパンチ」だが、相手に攻撃されるとひるんでわざが出せなくなる。確実にヒットさせるには、相手を「キノコのほうし」などで眠らせてしまえばいい。このほか「かけぶんしん」などで回避率を上げたり、相手を「こんらん」させるのもいいぞ。

大ダメージコンボ

オーバーヒート+しろいハーブ

能力値ダウンを解消

ほのおタイプ最強わざ「オーバーヒート」は、使うととくこうが下がってしまふため、連続して使うとどんどん威力が落ちてしまう。これを解決するため、下がった能力値を元に戻す「しろいハーブ」を持たせておこう。強力な攻撃が続けて繰り出せるぞ。



「しろいハーブ」は、いちど使うとなくなってしまうことを覚えておこう

大ダメージコンボ

きりさく+ヒントレンズ

急所に当たる確率アップ

「きりさく」や「リーフブレード」などの急所に当たりやすいわざを使うポケモンに「ヒントレンズ」を持たせ、急所に当たる確率をアップさせるコンボ。加えて「きあいだめ」を使えばさらに確率は上がるが、その間に攻撃したほうが効率的かもしれない。



↑ちなみに通常の「きりさく」が急所に当たる確率は10回に1、2回程度だ

大ダメージコンボ

あまごい+ハイドロポンプ

天気を使った基本コンボ

「あまごい」を使って雨を降らせるなど、みずタイプのわざの威力が1.5倍にアップする。雨が降っている間に、



↑「ほんばれ」はほのおタイプと相性抜群

天気を利用してさまざまなコンボが可能

天気によって威力が変化したり、特別な効果が表れるわざやとくせいが多い。攻撃だけでなく、「あめうけざら」「すながくれ」など持久戦で効果を発揮するものもあるので、いろいろな戦法に対応できる。天気に関するわざだけでチームを組んでみるのも面白いぞ。



↑「すなあらし」「あられ」には、特定のタイプのわざの威力を変える効果はない

天気によって変わるわざ・とくせいの効果

ひざしがつよい

- ・みずタイプのわざの威力が1.5倍
- ・ほのおタイプのわざの威力が半減
- ・「かみなり」が必ず命中するようになる
- ・「すいすい」をもつポケモンのすばやさが2倍など

すなあらし

- ・いわ、はがね、じめんタイプ以外のポケモンは毎ターンダメージを受ける
- ・「すながくれ」を持つポケモンの回復量アップなど

おおあめ

- ・ほのおタイプのわざの威力が1.5倍
- ・みずタイプのわざの威力が半減
- ・「ソーラーピーム」を1ターンで使える
- ・「こうこうせい」などの回復量がアップ
- ・「よろよく」を持つポケモンのすばやさが2倍など

あられ

- ・おりタイプ以外のポケモンは毎ターンダメージを受ける
- ・「こうこうせい」などの回復量がダウンなど



2002年2月号

戸高生さん、江口勝也さん、野上亘さんが登場。

セガの顔

ソニックがついにニンテンドリの表紙に。

中じて別冊は「どうぶつの森」のおたのしみカレンダーブック(シールつき)。インタビューや「森」で、手塚さんのほか、

ロクヨン大通り商店街

では編集部員のオススメソフトを紹介(当時のニンテンドリ編集部員は6人だった)。

妨害コンボ

どくどく+くろいまなざし

相手を逃がさず弱らせる

毎ターンダメージが増える「どくどく」と、相手が交代できなくなる「くろいまなざし」を組み合わせた有名なコンボ。さらに相手をこんらんさせてしまえば完璧だ。



妨害コンボ

トリック+こだわりハチマキ

どうぐを相手に押しつけろ!

お互いのどうぐを入れ替える「トリック」を使い、「こだわりハチマキ」「きょうせいギブス」などデメリットのあるどうぐを押し付けるコンボ。相手のどうぐも奪えるので一石二鳥だ。



妨害コンボ

アンコール+カウンター

相手の使えるわざを制限

「アンコール」で相手に同じわざを続けて出させ、その間に「カウンター」「ミラーコート」で反撃するコンボ。「みちづれ」を確実に決めたいときなどにも適用できるぞ、このほか、相手に確実に攻撃わざを出させたいときは「ちょうはつ」を使う手もある。



↑「アンコール」「ちょうはつ」「いちやもん」にはいろいろなコンボがあるので試してみよう

妨害コンボ

まきびし+ほえる

交代させつつダメージを与える

相手がポケモンを交代させるたびにダメージを与える「まきびし」を使い、「ほえる」「ふきとばし」で強制的に相手を交代させるコンボ。相手をどく状態にしておくとさらに効果的だ。「ほえる」を使うときは必ず後攻になってしまふことに注意しておこう。



↑「まきびし」は使うごとに、最大3段階まで相手に与えるダメージがアップする

次号のテーマ

「友だちとの対戦」を楽しもう!

強いポケモンと強いわざ、そしてポケモンとわざをさらに強くるどうぐとコンボ。バトルに必要な知識を得たら、次はいよいよ実戦だ! 次号では「バトルタワー」、次々号では「友だちとの対戦」をさらに楽しむためのアドバイスをお届けする予定。バトルについての疑問や自分の最強パーティ自慢などのお便りも募集しているぞ。



↑ポケモンの醍醐味はやっぱり友だちとのバトル! コンピュータ戦とは違った楽しさがある

ダブルバトル専用のコンボもあるぞ

わざやとくせいの中には、「てだすけ」や「ひらいしん」など、ダブルバトルでのみ効果を発揮するものが多くある。これらのわざを組み合わせれば、シングルバトルにはない様々なコンボが可能だ。また、ダブルバトルでは味方にもわざを使えることを利用したコンボもあるぞ。例えば「スキルスワップ」、味方のケッキングの「なまけ」をこれで取り除けば、ケッキングを毎ターン活躍させることができる。その後、相手のポケモンに「スキルスワップ」で「なまけ」を押し付けることもできる。ほかにも味方にも「どくのこ

な」などを使って「こんじょう」を発動させたり、味方が「だいばくはつ」を使うターンに「こらえる」で耐え、その後「じたばた」「きしかいせい」につなぐ、などといったコンボが考えられる。



↑シングルバトルよりも、さらにポケモン同士の連携が重要になってくるぞ

サポートコンボ

リフレクター+だいばくはつ

有利な状況で次につなげる

「リフレクター」「ひかりのかべ」を使った後、「だいばくはつ」などで自己爆するコンボ。相手に大ダメージを与えると同時に、交代するときのスキを無くせるので安全に次のポケモンにつなぐことができる。打たれ弱いポケモンのサポートに便利だ。



↑「だいばくはつ」の代わりに「おきみやげ」を使えば、相手からのダメージをさらに減らせる

サポートコンボ

つるぎのまい+バトンタッチ

味方の能力値を大幅アップ

「つるぎのまい」「てっぺい」などで能力値を上げ、「バトンタッチ」で次のポケモンにつなぐ基本のサポートコンボ。能力値を上げている間にやられてしまっては元も子もないでの、「バトンタッチ」を使いつぶタイミングを見極めるのは慣れが必要だ。「バトンタッチ」をつなぐポケモンには、メタグロ

スやユレイドルなど、便利なとくせいを持っているか、ある程度タフなポケモンがいいだろう。



お便り募集中!

・自慢の慢ボケモン&チーム! ・オリジナルの必殺コンボ! ・バトルについて調べて欲しいいろいろな疑問 ・その他、ポケモンバトルについてのことならハガキ、イラストなんでもOK!

お先

〒102-0083

東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「コロシアムへの道」係まで

次号は育成実践編&バトルタワー攻略!



●任天堂 ●6800円 ●スポーツ(ゴルフ) ●1~4人用 ●13ブロック ●GC-GBAケーブル対応

マリオゴルフ ファミリーツアー

新キャラ、新モードの出現条件と、ニンドリカップに向けてピーチキャッスルを徹底攻略。

新キャラクタと特別仕様トーナメントの出現条件が発覚

豊富な隠し要素が満載の『マリオゴルフ』。今回は新キャラクタ、クッパJr.とボスパックンに、スターキャラを相手に戦うスタートトーナメントの出現条件を公開。どの条件も難しいというよりは、根気が必要だぞ。

パーティトライゲームクリアでクッパJr.参戦

「ミニゲーム」のパーティトライゲームの18hモードをクリアするとクッパJr.をゲット可能。パーティトライゲーム18hモードの出し方は、アウトとインをクリアすれば出現するぞ。

→規定ホールでパーティをねらう、パーティトライゲームを制覇せよ



出現条件

ミニゲーム パーティトライゲーム全クリア



小さいからか、かいてん 小さい体を回転させながらショットを打つクッパJr.は、若干コントロールが悪いが、バランスのとれた力を持っているぞ!!

↑リプレイ画面の様子。マスクに書かれた口といい、とってもコミカルで愛くるしいのだ

プラクティスゲームクリアでボスパックンが!!

全キャラクタ中最高飛距離を誇るボスパックンがゴルフに初登場。ゲットのしかたは、「ミニゲーム」のプラクティスゲーム（ショットプラクティス、アプローチプラクティス、パットプラクティスの初級～上級まですべて）をクリアするのだ。プラクティスゲームは初級をクリアすれば中級、中級をクリアすれば上級と段階を踏んで出現するぞ。



↑範囲内にショットを決めるプラクティス



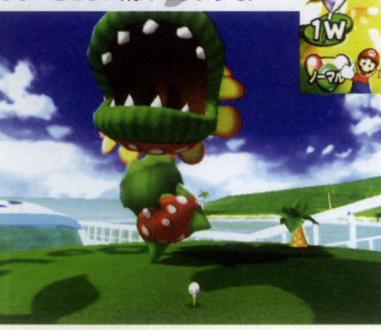
クラブを持ち替えてショット!!

ボスパックン

最高飛距離を飛ばすことができるぶん、コントロールが悪い。ちょっとしたミスショットでとんでもないところに飛んでしまうぞ。



↑豪快なショット。ボスパックンは体が大きいので画面上にすべてはいるのだ。まさに圧巻!!



↑リプレイ画面から。画面ではわかりにくいが、ショットのときにクラブを持ち替えて打っているのだ!!

クッパワールドクリアでスタートナメント出現

トーナメントモードのクッパチャンピオンシップをクリアすることで、スタートキャラたちが集うスタートナメントが出現するぞ。スタートナメントはすべてのコース（モンテカントリー、ビアンコレイク、ジャンゴバレー、マーレビーチ、ビーチキャッスル、クッパワールド）に対応しており、バッケティで勝敗を決める、難度の高いトーナメントなのだ!!



↑クッパワールドのコースを使用した、クッパチャンピオンシップを勝ち抜こう!!

● 出現条件

クッパチャンピオン シップで優勝

→クッパチャンピオンシップをクリアすると、メインメニューでトロフィーに星のついたスタートナメントモードが出現するぞ



↑出場するキャラクタは
すべてスタートキャラだ!!
今までのレギュラーティーよりヤードが長くなるバックティーを使用し、相手は全選手スタートキャラという最高難度を誇るトーナメントだ

スタートナメントクリアでトーナメントグリーンが登場

スタートナメントで使用されているトーナメントグリーンは、通常のグリーンよりも難しい。そのトーナメントグリーンをスタートナメントをクリアすれば使用できるようになるぞ。

● 出現条件

スタートナメント 各6コースで優勝



↑スタートナメントで使用されている、難しいグリーン。ニンドリカップでも使われている

~グリーンの比較~

通常グリーン



↑通常のトーナメントで使われているグリーン。グリッドを読んで正確にバットを狙って打とう

トーナメントグリーン



↑通常のグリーンより、スイングが強く傾斜に強く影響される。グリッドを読むとともに通常より1.5~2.0倍を自安に狙おう

No.1 ゴルフカードを決める「ニンドリカップ」開催中!!

前号から始まった任天堂公認ニンドリカップ。ストローク、ニアピンコンテスト部門とともに熱いスコアが届いているぞ。なお、その月で編集部の出したスコアと同じスコアだった人にプレゼントを進呈する編集部月間賞の第1回締切は10月10日必着。次号で発表する予定なので、ストローク、ニアピンともにプレーしてみてね!! もちろん、投稿は何回てもいいぞ。



↑ストロークの舞台はビーチキャッスルだ

大会エントリーコード

ストローク部門

NF29Y2GK

ニアピンコンテスト部門

NF7RXPFL

ニンドリカップ参加方法

- ① タイトル画面でZボタンを押しながらスタート
- ② メインメニューからスペシャルゲームを選択
- ③ スペシャルゲームメニューからパスワードトーナメントを選択
- ④ エントリーコードを入力
- ⑤ プレイキャラクタを選択
- ⑥ プレイスタート
- ⑦ プレイ終了
- ⑧ けっかパスワードをハガキで投稿

豪華賞品を手に入れよう!!

優勝者には

「マリオゴルフ」の生みの親 高橋兄弟サイン入り賞状+ニンドリ1年分+「マリオゴルフGBAツアー」ソフト

2位には

任天堂オリジナルサーチライト+任天堂チャレンジカップの看板

3~5位には

任天堂オリジナルグッズ

6~30位には

マリオゴルフボール

ほかにも編集部月間賞として月ごとに賞品を進呈!!

応募のルール

官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とストローク、ニアピンコンテストとともに、プレイ終了時に現れるけっかパスワードと必ず自分のスコア（ニアピンの場合はごうけいきより）を明記して応募してください。自分のスコアを書かずにパスワードだけで投稿された場合、参加と認められないでの注意してね。けっかパスワードは一度消してしまうと、確認することができないので必ず見直すように!! 編集部月間賞については、10月10日必着とさせていただきます。また、今回からハガキのみの応募とさせていただきますのでご了承ください。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリカップ」係まで

あて先

次のページからは「ニンドリカップ」の元となる「ピーチキャッスル」をポイント攻略!!



2002年5月号

付録は「どうぶつの森」の特製名刺シートとニンドリ学園の学生証など。さらに任天堂キャラクターのカレンダーシールも。

オハザード」の特集記事も。

ニュース記事では、2月16日に渋谷のQFRONTで開かれたイベントを紹介。

ニンドリ学園では、「ニンドリヤー」が初登場。

バイ

ニンドリカップのもととなるピーチキャッスルの難関6ホール(レギュラー)を攻略!

ニンドリカップ・ストローク部門のコースとなる「ピーチキャッスル」について、とくに難関となる6ホールを攻略していくぞ。全体的にはところどころ紙や横の土管に入れるショートカットできる仕掛けが!



↑ボールを入れると別の場所の同じ色の土管から出てくる。うまく使えばショートカット可能



高速フェアウェイやワンワンを警戒!!

ろにある高速フェアウェイや、OBになるワンワンのくぼ地が要注意。ホールによっては、土管にボールを入れるとワープする仕掛けもあるぞ。

紙や横の土管に入れるショートカットできる仕掛けが!



↑ボールを入れると別の場所の同じ色の土管から出てくる。うまく使えばショートカット可能



↑高速フェアウェイのトラップが多く、うっかりするとへんな場所に転がってしまう。ワンワンのくぼ地でボールが止まるとOB!

ホール4 546y Par5

キノコをかわせる位置へ

基本は3オンのルート1。1打目は、2打目でキノコか邪魔にならないよう、緑の土管のやや左手前にボールを運ぶのがポイントだ。2打目は高速フェアウェイをさけ、崖手前のフェアウェイに着地を狙うといい。また、最大飛距離が235以上のキャラなら、ルート2で2オンを狙える。この場合は1打目で緑の土管にボールを入れて距離を稼ぐのだ。



↑1打目で緑の土管に入れて抜ければ、298ヤード点までたどり着ける
フェアウェイのこり 256.3 ヤード
298.14y A

ホール8 535y Par5

1打めで壁に寄せない

ルート1は2打目で高い壁の上に打つことになるので、1打目は左の壁によらないよう、右のフェアウェイを狙おう。2打目で高い壁を越えつつできるだけ奥に飛せば、3打目で楽にグリーンを狙えるぞ。また、ルート2は強引な2オンルートだ。この場合は91~Pwのパワーが120くらいないと厳しい。ミスすると大幅にスコアを落とすが、あえてという人は挑戦!



↑ルート1の1打目。この辺のフェアウェイへ



↑ルート1の2打目。飛距離と高さを稼ごう

ホール10 417y Par4

安全策なら右のルート

右回りのルート1は200ヤードずつ刻む進み方。最大飛距離が短いキャラは、こちらのルートで進もう。

左回りのルート2は1打目の飛距離が230ヤードくらいになると、足場にうまく乗せられれば、2打目は160ヤードくらいなので、グリーンの思いどおりの場所を狙うことができる。た

だし、1打目で着地させるフェアウェイのスペースが狭く、ショットがズレると高速フェアウェイに落ちて転がりすぎたり、バンカーに落ちることになる。より安全に回るならルート1がおすすめだ。



↑ルート1の1打目。バンカーの位にも注意しつつ、この辺りを狙おう
さいキノコの左を狙おう。緑の小さい



↑ルート2の2打目は狭いフェアウェイへ。セミラフやラフに落として上らせていい

ホール12

561y
Par5

ショットのズレに要注意!!



ワンワンのくぼ地が多く、高速フェアウェイにつかまるとワンワンへ一直線…ということも少なくない。このルートはやや広めのフェアウェイを狙い、正確なショットを心がけよう。風が強いときは着地地点のズレも計算に入れよう。



↑グリーンの端へ落とし、中央のくぼみへ転がそう

ホール14

340y
Par4

土管なら2オンが楽に

ルート2は土管のワープを利用する進み方。土管に入るには正確なショットが必要になるが、2打目はグリーンまで130ヤードくらいの距離ですむので楽。最大飛距離が短いキャラは迷わず1打目で土管を狙おう。また、ルート1は1打目で奥に転がしてしまうと2打目でグリーンを狙えないで、足場の端のフェアウェイに乗せよう。



フルート1の1打目。ラフに落としてフェアウェイに転がす感じがベスト

ルート1の2打目。下打点にして転がす

手前

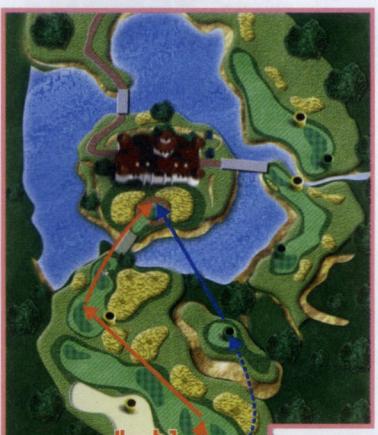
ホール18

584y
Par5

2打で坂の上に運ぼう

ルート1は2打で黄色い土管左の坂道までたどり着きたい。1打目はバンカーの右辺りを狙い、トップスピンができるだけ距離を稼ごう。2~3打目で木が邪魔なら、弾道を左右に曲げてかわしていくぞ。

また、ルート2は1打目で土管に入れる2オンルート。土管に入るには245ヤードくらいの飛距離と正確なショットが必要になる。だが、入れてしまえばワープ先から簡単にグリーンを狙うことができるぞ。



↑ルート1の3打目。カーブさせて木を回避



ニンドリ! カップであれ 強くなる風とトーナメントグリーンを読み!

ストローク部門のコースとなるビーチキャッスルはスタート一ナメント仕様。全ホールがバックティーでトーナメントグリーンだぞ。さらに、ホールが進むごとに風が強くなるおまけ付き。パットの傾斜や風の影響を見切れるかがカギになるぞ！

全ホールが転がりやすいトーナメントグリーンに!!





●タイトー ●5800円 ●ラクガキ対戦ゲーム ●1~2人用 ●56ブロック

天才ビットくん グラモンバトル

キミが描いたラクガキが、立体になって動く！ 戦う！ 簡単なお絵かき感覚でグラモンを作ろう！

70号



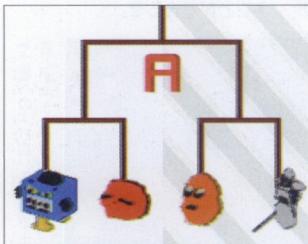
2002年7月号

インタビューアーは「黄金の大太陽失われし時代」の高橋兄弟。扉のページでは兄弟自慢の書を披露。「マリオサンシャイン」のソフト紹介ページで、マリオ宣伝部員を大募集。

ナムコ

心理戦&運試し バトルの戦略を考えよう

グラモンを作ったら、早速バトルだよね。3つのトーナメントやピットエンジンでの戦い、さらに友達とのバトル

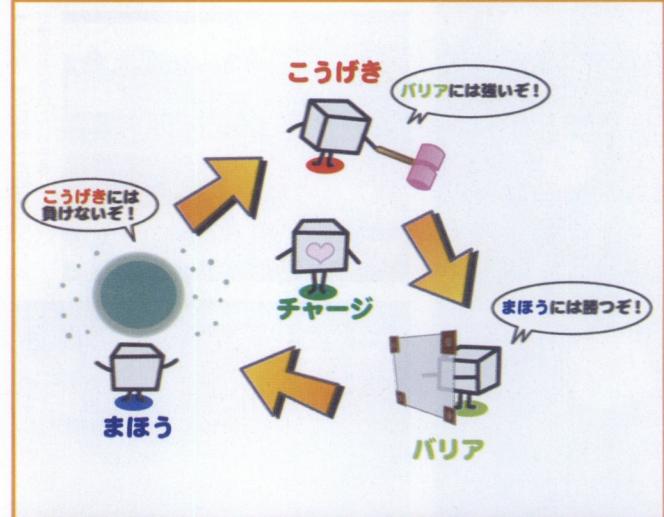


↑トーナメントで勝ち抜くために！

に勝つためには、それなりの戦略が必要なのだ。相手の出方を読み、さらに運も味方に付けよう！



↑3つのトーナメントを制覇しよう



第1ターン ■■■

あいてのタイプを考慮に入れて！

第1ターンのワザ選択は非常に重要。自分のタイプと相手のタイプを見比べて、相手が何のワザを使ってきそうかを考えよう。ここでズバリ攻撃がうま

こうげきタイプなら…

攻撃力が高い反面、まほうワザのレパートリーが少ない。覚えているワザの種類にもよるけれど、相手にとってあまり怖い存在ではないはず。そこを逆手に取って作戦立ててみよう。



まほうタイプなら…

まほうワザで相手に追加効果を与え、相手が弱っているときにどんどん攻めていきたい。もちろん警戒もされやすいので、1ターン目でまほうを使うのは非常に危険かも。



バリアタイプなら…

相手のまほうワザを、追加効果とともにはじき返すことができるし、まほうワザも3つもっている。つまり、相手にしてみれば、どっちも警戒しなければならない存在というワケだ。



第2ターン以降 ■■■

ケースバイケースで作戦を立てよう

2ターン目以降は、同じワザを2回連続で使うことができないため、非常にどれかひとつしか使えないというルールがあるため、ちょっとつらくなるぞ。

ケース①	こうげき	こうげき
	まほう	まほう
	バリア	バリア
	チャージ	チャージ

お互いにこうげきが使えない状況なら、まほうだけを警戒すればいい。ここはバリアでけん制しよう。



ケース②	こうげき	こうげき
	まほう	まほう
	バリア	バリア
	チャージ	チャージ

相手がまほうをつかえないが、こちらのまほうをバリアで返される危険がある。リスクをさけてバリアという手も。



ケース③	こうげき	こうげき
	まほう	まほう
	バリア	バリア
	チャージ	チャージ

バリアが使えないため、相手は確実にまほうで来るはず。こうげきしても負けるだけ。まほうで応戦だ！



ケース④	こうげき	こうげき
	まほう	まほう
	バリア	バリア
	チャージ	チャージ

あいてのまほうはバリアで防げるが、こうげきは防げない。ここは、こうげきで応戦した方が、裏をかかれると…。



バトルに欠かせないまほうワザ。特性を知って使い分けよう

バトルで重要なポイントとなるまほうワザ。相手に与える直接のダメージよりも、追加効果が勝敗を左右する。とくに、行動不能になってしまうまひとつが非常に有効。このワザを覚えていけるグラモンは、大きな武器にできるぞ。



↑詳しくはグラモン辞典をチェックだ！



相手をマヒさせて攻撃だ！

封印系最強？のあいこ封じ！

マヒ系

グラモンを毒で麻痺や眠りで動けなくする事ができるまほう。敵が何もできない間に力をたくわえて、強力な攻撃をおみまいできる。相手を深くねむらすこともできる。

どく系

HPやPPを壊したり奪ったりできるまほう。敵のグラモンに毒をたえないと、HPやPPを徐々に減らすことができる。敵が強ければ強いほど、まほうの効果が高い。

封印系

特定のワザを封印して使えなくしてしまうまほう。相手の得意なワザを封印して困らせてやろう！ランダム封印は、毎ターン封印するワザが変わる。

弱くする系

こうげきよりやすばやさを弱くしてしまうまほう。相手を小さくしたり、つぶしたりで弱らせて、その後の展開を有利にすめる事ができる。特にあいこ封じは、敵があいこを出せなくなる強力なまほうだ！

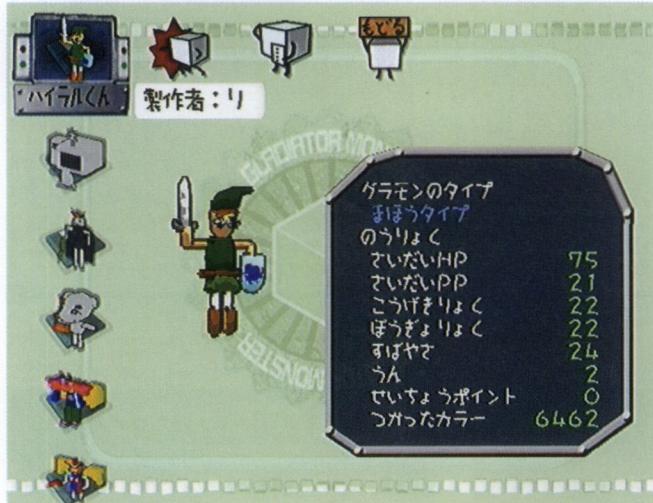
せいぎよ系

グラモンがいごとを聞かなくなるまほう。敵のグラモンをあやつって、選んだワザと違うものを出させることができ！相手のグラモンの混乱や暴走をうまく利用して勝利を奪え！

どんなタイプでも最強になれる！たくさんのグラモンを作ろう

ゲームを進めていると、自分のタイプ以外のグラモンも作りたくなるよね。グラモンのタイプは色に大きく左右され

るんだ。そこで、どんな色なら何のタイプになりやすいのかを、もう一度おさらいして解説しよう！



青や緑でまほうタイプ

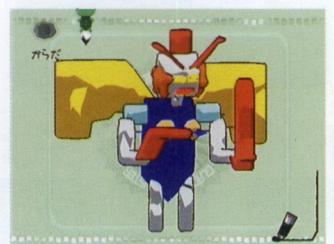
クールで知的な青系や緑系の色を多く使うと、まほうタイプのグラモンになりやすい。自分の気に入ったワザが使えるように、いろんなパーツをつけたりはずしたりして試してみよう。トレーニングでPPを鍛えれば、新しいまほうワザを覚えることも。どんどんレベルの高いまほうワザを覚えさせよう。



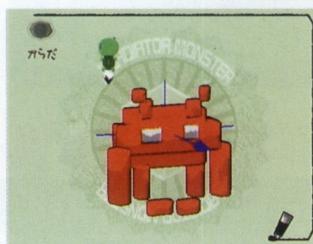
大きな頭がかわいいでしょ！

赤や黄色でこうげきタイプ

カラフルで情熱的な、赤系や黄色系の色を多く使うと、こうげきタイプのグラモンになりやすい。固いバーツでツノを作ったり、顔に大きな口を作ったりして、強力な攻撃ワザを覚えられるように工夫してみよう。バトル中では、チャージした後の攻撃が超強力。チャージして相手をビビらせよう。



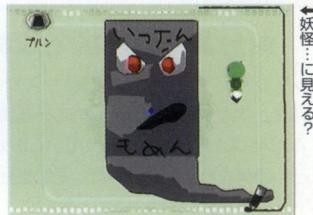
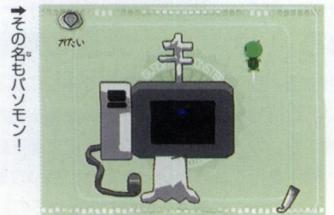
↑大きな羽を作ると、羽を使った攻撃をくり出すことがあるのだ



↑インベーダーのようなグラモンが完成！ちよこちよこ歩いてパンチをくり出せ！

白や黒でバリアタイプ

白、黒、灰色など、赤・黄以外のシックで落ち着いた色を多く使うと生まれやすい。一見地味な色だけど、作り方したいでいくらでもグッドなデザインのグラモンが作れるはず。白を基調にして清潔感のあるデザインとか、黒を基調にしてちょっと悪そうな感じのグラモンとか…ね。



妖怪…に見える？



●トニー ●4800円 ●シミュレーションアドベンチャー ●1~2人用

NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記

キャラクタ育成の基本的な方針と、シミュレーションバトルで設立つポイントをピックアップ！

72号

育成

得意な術にスキルポイントをわりふろら

レベルアップ時に手に入るスキルポイントは1つで、術を覚えるのに必要なポイントも1つ。しかし、1つの術は3段階まで強化できるので、1つの術をしつかり強化していく、新しい術をどんどん覚えていくという2つの育成パターンが考えられる。あまり極端にしなければ、どちらの方針で育てても特に問題はない。

1つの術を極める



新しく術を覚えることより、すでに覚えている術の強化を優先する。攻撃力が大きくなりすぎやすく敵をたおせるが、使える術が少ないため戦い方が单调になりやすいのが欠点。

ステータス	うずまきナルト	LV10
経験値	うずまきナルト	175/385
スピード		210/210±0
チャクラ	5/ 5±0	
忍具数	4/ 5±0	
攻撃力	23±0	防護力 22±0
移動力	3±0	素早さ 17±0
印	15±0	HP 100

↑攻撃や回復などキャラごとに得意な分野があるので、長所をのばすように育てよう

多彩な術で攻める



新しく習得できるようになった術を積極的に覚えていく。直接攻撃にくわえて特殊な効果がある術で多彩な攻め方が可能になるが、ここ一番での決定力不足に悩まされることもある。

演習場でレベルのバランスを取る

経験値は戦闘終了後に全員に入るが、その他にクリアターン数によってボーナスがつく。敵をたおす機会が少ないサクラは、ナルトやサスケよりレベルが低くなりがちなので、演習場でレベルアップさせよう。木ノ葉の里の演習場はカカシが相手。近づいてくるのを待って集中攻撃すれば簡単にたおせる。

経験値	ナルト	サスケ	サクラ
合計	150	150	150
平均	100	25	25
標準偏差	275	175	175

↑撃破数によるボーナスは大きい。なるべくレベルアップさせたいキャラでとどめをさそう

集中攻撃でたおす



↑障害物のないところまでカカシが近づいてくるのを待とう

うずまきナルト

影分身の術



影分身の術 (かけぶんしんのじゅつ) 一!!

オススメ忍術

- ・影分身の術
- ・忍者組み手
- ・おいろけの術
- ・修練

影分身との連携で攻めろ

レベルアップで頼りになるのが連続攻撃可能な火遁。十字手裏剣を組み合わせると火遁・鳳仙火になり、火遁のあとに火遁を続けると火遁・豪火球になるといった具合に高い攻撃力が魅力。術を多用するので、修練でチャクラの最大値を上げておこう。

うちはサスケ

火遁・鳳仙火の術



鳳仙火の術 (ほうせんかのじゅつ) !!

オススメ忍術

- ・火遁の術
- ・鍛錬
- ・忍者組み手
- ・修練

火遁の攻撃力が魅力

サスケの術で頼りになるのが連続攻撃可能な火遁。十字手裏剣を組み合わせると火遁・鳳仙火になり、火遁のあとに火遁を続けると火遁・豪火球になるといった具合に高い攻撃力が魅力。術を多用するので、修練でチャ克拉の最大値を上げておこう。

春野サクラ

肉なるサクラ



オススメ忍術

- ・手当て
- ・変わり身の術
- ・薬の知識
- ・忍びの心得

火遁術や分身でサポート

3人の中では一番体力や防御力が低いが、レベルアップに必要な経験値も少ない。覚えられる術も回復やサポートがメインだ。敵に攻撃されるとともろいので、なるべく変わり身などの回避、移動系の術も覚えていくようにしたい。

戦術 陣形を組み、連携で敵を1体ずつたおせ

敵がたくさん出てきた場合でも1体ずつ集中攻撃してたおすのが基本。ナルトやサスケでサクラや影分身を守りつつ敵を攻撃するのだ。ただ、敵によ

っては行動後に変わり身の術などを仕込んでいる場合があり、そこを攻撃しても必ず空振りしてしまう。攻撃前に敵のチャクラを確認しよう。



敵が術を使っているのチャ克拉が減っていると回避される確率が高い

連携攻撃で大ダメージを狙え

連携術1 影分身の術 本体で分身を守れ

影分身は敵の攻撃を受けると消えてしまうので、本体で守ってやる必要がある。術を使うときも基本的に本体を前にして、攻撃するときのみ敵に近づけるようにしよう。そうしてダメージの大い連携を活用するのだ。



↑影分身は忍具は使えないが、本体が覚えてる術は使える。使い方によってはかなり強力

連携術2 変化の術 術レベルを上げないのも手

変化の術で味方に変身すればそのキャラとの連携に参加できるが、自分で攻撃したり術を使ったりはできなくなるので使いどころが難しい。また、変化の術は強化すると変身時間がのがるので、あえて強化しないのもアリ。



↑味方に変身しても連携に参加することしかできない。効果時間が長いと困ることも…

「休む」や「チャクラ」は積極的に

後ろからや「休む」、「チャクラ」で回復しているときに攻撃されるとダメージが大きくなるのは周知の事実。それでは具体的にどのくらい大きくなるのかを、レベル2のサスケが演習場の力カシから受けたダメージで調べてみた。結果は以下の通りだが、思ったほどダメージは大きくならないようだ。「休む」や「チャクラ」は積極的に使っていいだろう。



↑正面から受けたダメージ…14
侧面から受けたダメージ…14
背後から受けたダメージ…15
「チャクラ」中…15

不利な状態でのダメージ

側面からの攻撃…14
「休む」中…15

背後からの攻撃…15
「チャクラ」中…15

キャラの周りの1マスを有効に使おう

ナルトたちの周りの4つのマスは敵キャラが通り抜けることができなくなっている（入ることはできる）。これは敵キャラにも言えることで、ナルトたちも敵の周りの1マスを通り抜けられ

ない。敵がたくさん出てくるようなときは、思わずどこで足止めされないように注意が必要になる。ただ、逆にこれを利用すれば、少ない人数で守りを固めることもできるのだ。

1人で敵を追いつめる

序盤のネコを捕まえるミッションでは逃がさないように追い込んでいくのがポイントになる。マップ上部の細い路地はちょうど3マス分なので、真ん中にキャラを立たせれば1人で壁になることができる。少ない人数でネコを囲むことができるのだ。



↑ネコはちょこまかと動くが、こうして道の真ん中に立って1人で追い込むことができる

2キャラで6マス分の壁を作る

2人のキャラが、間を2マスにするようにして並べば、合計で6マス分の壁ができる。敵の大群から弱いキャラを守らなければいけないときなどに威力を発揮する配置だ。壁役が動くときは、なるべく同じ方向に移動して穴ができないように注意しよう。



↑壁になるナルトとサスケは、飛び道具で攻撃するなどしてなるべく壁をくずさないように

あの「大蛇丸」使用コマンドが発覚!

なんとあの「大蛇丸」が使用できるコマンドが発覚! ゲームクリアしたデータをセーブして、全体マップ画面で右のコマンドを入力しよう。大蛇丸は敵を2ターン行動不能にする金縛りなど、強力な技を数多く持っているぞ。

ステータス	大蛇丸	LV50
オチ子	0/	
アミミキ	805/805+90	
チャクラ	9/ 6+3	
忍具	0/ 5+0	
攻撃力	64±0	素早さ64±0
防護力	5±0	印6±0
脚力	印6±0	隠れ

ゲームクリア後、全体マップ画面で
SELECT ↑↓↑↓←→→←→↑ START



↑コマンドの入力に成功すると、画面にこのようなメッセージが出る

→大蛇丸のステータス。伝説の三忍の1人だけあって高い能力を誇る

金縛りの術



↑2ターンも行動不能になってしまふ恐ろしい術だ



2002年6月6日

種市が北海道で開かれたポケモンエスタードを取材し、「ポケモンルビーサファイア」の合同記者会見に宮本さんや手塚さん、小泉さんが登場。

インタビュー特集はセガの中裕司さんと大場則勝さんで、最速体験レポートを実現。はやのんの「天任家族」もスタート。

月刊号のメリットを活かし、トランセル

金縛り炸裂!



セガの巨匠インタビューア。第2弾は「ピースストライカー」の鈴木裕さんと「モンキーボール」の名越慎洋さん。「マリオサンシャイン」は30ページ攻略。表紙は黒バックのニュースも。



月1連載 ハドソン公式 ニンドリ発ファンページ 10月号

ボンバーマンWalker ウォーカー

BOMBERMAN LAND 2

アトラクション
爆盛り!! ゲーム史上最大のテーマパーク

ボンバーマンランド2とは?

ボンバーマンならではのバトルはもちろんのこと、ボンバーマンカートやパズル、RPG要素もあり多彩なゲームの盛り合わせ!!



↑ボンバーマンバトルもさまざまなルールで楽しめる

GC
タイトル ボンバーマンランド2
発売元 ハドソン
発売日 発売中
価格 5980円
ジャンル バラエティ
プレイヤー数 1~4人用
メモリーカード 5ブロック
備考 GC-GBAケーブル対応



今回は数ある「ボンバーマンランド」のテーマパークの中からブルーゾーンを紹介。ブルーゾーンは、ランドの中に位置しているため、ほかのゾーンへの移動にも使うことになるぞ。



↑ブルーゾーンの中央には、ランドのシンボルとなるボンバーキャッスルがあるぞ!!

アトラクションガイドその1 ファイアーボンバーマン

炎から逃げつつ、落ちてくる2種類のコインをゲットするアトラクション。金のコインの方が得点が大きいので、金のコインを狙っていく!!



↑ダッシュしながら動いたほうが、コインゲットは楽かもしれないよ

水に囲まれたレジャースポット ブルーゾーン

ボンバーマンランド全体図



ブルーゾーンはこの部分だよ

ランドのシンボル ボンバーキャッスル

ボンバーキャッスルの中は、なんと2~4Fまでお風呂がひしめく健康ランドなのだ。すべてのお風呂に入つてお湯を集めるイベントも開催されているよ。



↑月見? 風呂でご満悦

お風呂やサウナがいっぱい。種類も豊富だよ



アトラクションガイドその3 ボンバーフライト

飛行機に乗ったボンバーマンを操作して、風船に吊るされたコインをゲットするアトラクション。

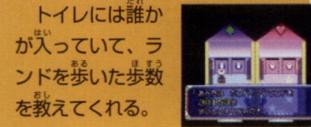


る中を進むのだ!! 雷雲や、鳥が邪魔す



トイレもあるぞ!!

トイレには誰かが入っていて、ランドを歩いた歩数を教えてくれる。



アトラクションガイドその2 天空キャッスルのカート

9月号でお伝えしたボンバーマンカートが、アトラクションとして楽しめちゃうぞ。コースは天空キャッスル、最速を目指して勝負しよう!!



ブルーゾーンデータ

アトラクション数: 14種 乗り物数: 3種



『ボンバーマンランド2』に収録されているさまざまなモードの中から、今回はボンバーマンの顔をしたブロックを積み上げて同じ色が3つ並ぶと消える、ぱにっくボンバーを紹介するぞ。ブロックは、タテ、ヨコ、ナナメに積み上げると消えるのだ。



↑ブロックが今まで積み上がると負け。今までくるとまさに、ぱにっくボンバーに…

人数によって選べる2つのモード



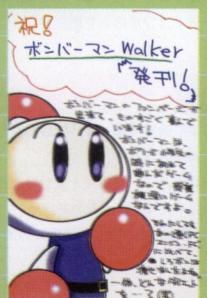
↑ステージをクリアしながらハイスコアを目指すモード。対戦の練習にもいいかも!!



↑COMや友達と4人まで対戦できるモード。もちろん、1人でプレイすることも可能だ



みんな集まれ ボンバーマンポスト
先月から始まりました月1連載ボンバーマンウォーカー。たくさんの投稿が届いております。ボンバーマンへの愛情がたっぷりで嬉しいかぎり。引き続きイラスト、意見、感想などなんでも募集中。どしどし応募してね!!



しろポンとニンドリポンバーがお悩みから質問まで何でも答えます

Q ボンバーマンはいつ生まれたの?
(沖縄県/シドッチさん)

A 自分で調べなさい

ニンドリポンバー(以下) 聞く前に調べろ。あれ?いつもならここで、しろポンが「ちょ、ちょっと待ってよボンバー」って来るはずなのに今日はこねえな。まあいいや、答えるとするか。今度出る広沢苑によるとだな、85年にFCで誕生か。地下帝国から人間を夢見て脱出をはか

るサイボーグ…。なんだお前、サイボーグだったのか!!
しろポン(以下) …。だったら、ボンバーはいつ生まれたのさ?

ニ あ、俺? 俺は先月だろ。

し …。そうだったね…。



→当時のゲーム画面。外から撮っていたため、斜めです(笑)

プレゼントコーナー だべさ

投稿してくれた人には毎月、抽選で10名様にプレゼントを進呈。



ボンバーマンマグカップ

毎月セットで
10名様に!!

あて先はこちら

〒102-0083

東京都千代田区こうじ町4-2

第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部
「ボンバーマンウォーカー」係まで



2002年10月6日号

8月27日に開催された「スマプラコンサート」の模様を収録。音楽で盛りあがめながら、ゲームで遊んで、最後は豪華景品をGET! などなど、様々な企画が用意されています。ゲーム記事では、月2回刊を生かし「スターフォックスADV」の最新体験レポート。新作ソフトの話など、バック

顔を組み合わせて消そう ぱにっくボンバー

連鎖を決めてこげポンを作れ!!
1つのブロックを使って連続して2個、3個とブロックを消していくのが連鎖。この連鎖を使えば、多くのこげポンを作ることができるぞ。狙って積み上げよう。

→例えば、上のほうまでブロックがきて絶体絶命のピンチでも…

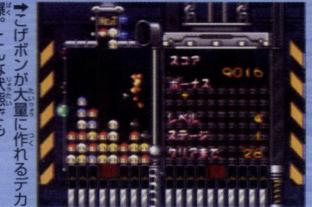


↑連鎖を使えば、形勢逆転も可能だ

カギをにぎる こげポンを使え!!

ブロックを消すごとに爆風が起こってこげポンをつくる。連鎖すれば、たくさんのこげポンを一気に作れるぞ。

↑こげポンが大量に作れるテク
爆風でこげポンがこんな状態でも…



↑この通り。連鎖をすればほど、デカ爆の出現するベースも少なくなるよ!!

2002年
10月21日号

「ファイナルファンタジー」誕生した任天堂のショールーム「ニンテンドーフロント」を大紹介。また、6年間、任天堂と決別していたスクウェアが任天堂ハードに復帰。多くの親・祖母が「おみやげ」として購入した「有明」で誕生した任天堂の新作を発表。インターネットは「ロックマン」の生みの親・稻船敬二さん。



トリック 鮮界場

今回の目玉 ドリテクの 出荷物は

今回はシリーズのファンも認めるステキなテキの「テイルズ」祭りだ!! このシリーズには伝統的に、パロディネタが多いはずだけど、みんなはどうくらいい見つけられたかな?



テイルズ オブ シンフォニア

各キャラ公開可能称号リスト

編集部情報

ステータスをあげたり、説明文を読むだけでも開ける範囲で一気に紹介!! 特殊な戦い方をするときは、弱い敵がいる場合もある各キャラクターの「称号」を、公所ですと安全だぞ!

ロード

名称	獲得条件
はぐれ剣士	イセリアを放されたときに獲得
やさしい理想論者	ミズホの里でタイガと話す
おじさん	トリエットの町のおじさんゲームをクリア
剣客	Lv20で獲得
コンボ初心者	10ヒット以上コンボを決める
コンボ有段者	30ヒット以上コンボを決める
コンボ達人	60ヒット以上コンボを決める
コンボ免許皆伝	100ヒット以上コンボを決める
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で
おさみしなみだ	パーティが2人以上で戦闘中、仲間が戦闘不能のとき号令をかける
命令せしろ	戦闘中、ショートカットを10回以上使う
永遠の練習生	武器をウッドブレード以外に変更せずに、バルマコスタでのキリア戦に勝利
ベルセルク	戦闘ランクがハードで、敵と256回エンカウントして勝つ

コレット

名称	獲得条件
ドジっ娘	コレット、ジーニアスの居る状態でイセリアの教室、左の人型の穴を開ける
薄幸少女	サイバックでコレットの状態が発覚したとき
特級ウェイトレス	配膳ミニゲーム終了後
神子	Lv20で獲得
ずっこけ娘	アイテムスタイルとローバーアイテムの使用回数が400回を超える
気にしない	毒状態異常で戦闘を開始し、状態異常のまま戦闘を終了する
一途な想い	戦闘中、一つの技を連続で10回以上使う
自己制約	術・技を使用せずに戦闘終了
廊下は静かに	ダッシュしないで戦闘終了
仲間想い	戦闘で誰も死なないままゲームを進めアザルト戦に勝利する

ジーニアス

名称	獲得条件
優等生	バルマコスタで「試験対決」を終了させる
姉思い	マーティ教会聖堂クリア後のイセリアでリフィルと話す
かけひき上手	グラントセラブリッジ通行可能になってからできる、だるまさんが転んだゲームをクリア
ソーサラー	Lv20で獲得
用意周到	戦闘中、武器を5回以上変更
学習しない	戦闘中、敵に対して耐性のある攻撃を10回以上
他力本願	ダメージ無し、攻撃もしないで戦闘終了
くるくるマジック	一回の戦闘で全ての属性の魔法を使う
グミは嫌い	プロネーマとの1回自戦今までグミをジーニアスに対して使用しない

リフィル

名称	獲得条件
遺跡マニア	旧トリエット跡、侵入イベント終了後
ヒーラー	ユニコーンの角を手に入れたときに獲得
巫女さん	アスカードの遺跡で偽風の精霊のイベントで獲得
弟思い	旧トリエット跡から帰還、トリエットで宿に泊まる
学者	LV20で獲得
アイテム係	1回の戦闘中に5回以上アイテムを使う
紅四点	女性×4でパーティ構成して戦闘する
七転八起き	一回の戦闘中に5回以上死にする
サバイバー	リフィル1人だけ生き残って戦闘終了

クラトス

名称	獲得条件
裏切り者	マーテル暴走後、イセリア牧場に乗り込む時に獲得
魔剣士	LV20で獲得
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で

しいな

名称	獲得条件
聴病者	しいなを戦闘メンバーに選択している状態で50回逃げる
優柔不断	逃走・逃走解除を3回以上行う
コンピューション	1戦闘中にパーティコボを2回以上発動させる
一致団結	パーティコンボのみで戦闘終了

ゼロス

名称	獲得条件
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で
ハーレム	戦闘開始時に、ゼロスと女性3人でパーティを構成する
おしゃべり	1回の戦闘で50回以上ゼロスのボイスがコールされる

プレセア

名称	獲得条件
脆き盾	1戦闘中に10回以上ガードブレイクをさせられる
紅一点	戦闘開始時にプレセアと3人以上の男性キャラクターでパーティ編成
馴れ合い	戦闘開始時にセセラの住人だけでパーティ編成
ハンター	5回以上、同じシンボルエンカウントグループの敵と戦闘する。フレールド以外でのみ有効

リガル

名称	獲得条件
むさい	男性4人だけでパーティを編成して戦闘を行う
うわばみ	戦闘中に5回以上、リガルに酒アイテムを使う
弱肉強食	敵よりもレベル強い状態で戦闘をおこなって勝利する
房餅ダンディー	3回以上、1戦闘中にダウンをする



巻頭特集は、ゲームキューブソフトの出展が目立った東京ゲームショウレポート。発売されたばかりの「スターフォックスアドベンチャー」は30ページの大攻略。任天堂の長年のバ



テイルズ オブ シンフォニア 愛知県/大石山さん

ガードキャンセルで無限コンボ

「まず、術が使えるキャラを選び、通常攻撃、特技、秘儀を使う。技の終わりに術を使い、すぐさまガードして術をキャンセルすると、攻撃の

隙がなくなり、連続で攻撃できる。Rをガードにして、押しつばしにするとやりやすい! 弱い敵はすぐ死んじゃうし、強い敵だとこちらが危険…使いどころが難しいか?



↑弱い武器を使って威力を調整すれば、長く当て続けられる。团まれて、敵に攻撃されそうになると中断してしまうのが欠点



伝説のスタфиー2 滋賀県/ハガキさん

これが本当の「いねむり技」

「ゲーム画面で、何のボタンも押さず、じっとしたまま約10秒いると、スタフィーが居眠りを始めてしまう。ちなみに、前作『伝説のスタフィー』にもあったワザで、眠りはじめと自覚め時にはちゃんとリアクションがある」。かわいいので一見の価値あり



↑ほっと見入っていると、スタフィーが退屈して寝てしまう。寝ちゃっても、どれかのボタンを押すとすぐに自覚めてくれるので安心

前作でも試そう

面白プレイ
やりこみ
投稿コーナー

ドリプレ



GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

おもしろ

スマブラ面白Photo×2

「スマブラDX」で凄い(?)写真と、心霊写真が撮れたので送ります! 簡潔でよし!! 注目は心靈写真。水鏡に映ったマリオの姿は…。

新キャラ
くすだまさん
登場!

→まーい、まるい。丸いアイツはクスマダさん。今にも割れて何かが出てきそう



2ネタを合わせて

20点

投稿:eメール



The
心霊写真

映つているマリオです
そこに映されて
たものは? です

GC バイオハザード バイオハザード



バイオ2本立て

新潟県/
もっちいさん

「1つめ、バイオ1を1時間38分でクリア。ジル編で、ロケラン付き、EASYモードの条件でできました。段取りを全部おぼえるのに何周したことか…ムービー全部飛ばすのも忘れずに。2つめ、バイオ0をナイフだけでクリア。総プレイ時間は20時間くらいかかりました。コウモリのボスは7時間くらいかかったかも…。ラストボスは思ったよりラクでした」。ム。バイオ者の基本やり込みですね。惜しむらくは、証拠がないことか。「いつか証拠、お送りします」。おお、待ってるぜ!

点数は証拠が来てから

0点

投稿:ハガキ

みんなからの ドリテク大募集

ドリテク	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
ラブ	秀	5千円分のおもちゃ券
ラブ	優	3千円分のおもちゃ券
ラブ	良	千円分のおもちゃ券
ラブ	可	時価

ドリテク	ドリアン	なんかいいもの
ラブ	さくらんぼ	10~50点
ラブ	バナナ	1~10点

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷(投稿)してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承ください。

FAXのあて先: 03-3556-3287
Eメールのあて先: doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

うら

102-0083
切手

東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

1:マツオゴルフ ハトバスター

2:まず、プレイヤー1をマツヲ、プレイヤー2をノレイジにして、雷門コースを選択。次に、2人で薮そばにボールを10256発ほど打ち込むと雷親父が登場する。

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
松尾城山P.N.スーパーマツヲ
電話03-3556-3313



2002年
11月21日号

巻頭では「ミック」を連載した編集部・中植も同席した。「牧場物語」の記事中には、プロデューサーに和田康宏さんが登場。姫川明のゲーム風景論が最終回。

ニンドリ100号への道
78号

DREAM KINGDOM ドリームキングダム

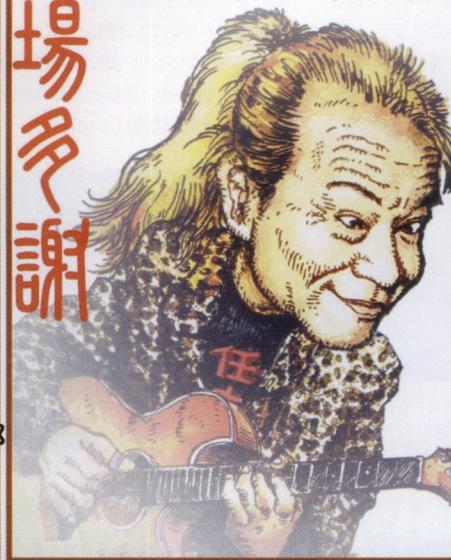


*アシ大佐

ビッグバンドライブには、ニンドリ読者の方々もたくさん観にきてくださいでウレシイ限りです。またまたこんなライブがあったらいいんですけどね~。あしゅらさん、どうですか?

プロデューザー M女史とともに、1年がかりで実現したビッグバンドライブも無事終了。さすがに疲れたけれど、お客様さんや出演してくれたゲストやミュージシャン、スタッフに至るまで好評でヨカッタ!!

来場感謝



Big Band Liveご来場の方々
サポートしていただいた皆様
アリガトウゴザイマシタ!!

言い出しっぺなもんで企画・構成
その他モロモロ・成り行きで司会と
演奏までやつて燃え尽きました。
ノモウ真っ白!

↑ ビッグバンドライブのくわしいレポートは126ページを覗いてね。次号ではライブのD.I.Y.が付録だよ!



またまたのアートレッドを活かした作品。根性で赤を塗った上に根性で黒で描いてある。最近このビューティ類のワタシとしては反省させられました(あしゅら)



↑ 「FFCC」の4人プレイは好評ですね。任天堂ハードで「FF」シリーズが遊べるのも久しぶりだし、新鮮な気持ちでプレイできるよね~



あしゅらさんのイチオシ! 埼玉県/さださん

ケイ

ケイ大佐のイチオシ!

静岡県/NAOさん

さうきねん
100号記念!記念すべきニンドリ100号!
お祝いのイラストを頂きました。

香川県／ぼなーか咲川さん
「100号を祝ってくれたイラスト第1弾! 真剣な表情で二枚ドリを読むリンク。なんのページを読んでるんだろうね」



埼玉県／鷹妃さん
「神秘的に大人っぽいイメージをださうことがんばってくれたんだとか。ピーチの髪に100! 工夫した構図がいいですね」



愛知県／HALさん
「これからもおいしい料理待してます!!」とのコメントです。イラストとコメントがマッチしています。がんばります!~



千葉県／路さん
「うひゃ~! 抽も描いたり、カービィ100体! ひとつひとつ楽しんで見てね」



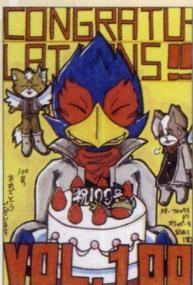
静岡県／静香さん
「投稿を始めて約1年。ついに掲載されたいたずらが一歩が大きくなり100号へばんざい! ストが読めば100号でうれしい!」



神奈川県／雪さん
「ニンドリ100号で大サービスだつて、出世サービスにならないように!」



愛知県／マリオ子さん
「投稿始めたのは99年の4月号だと。いやはや長くおつき合い、ありがとうございます! 大阪府／はるさめまななさん」



埼玉県／雄虎猫音さん
「「100号」までできたら、次はめざせ100号!」



静岡県／かめりこさん
「100号記念の演奏会、ビッグバンドライブには行けなかったのですが、次回でロリローが一歩が大きくなりますよ!」



神奈川県／夢魔彩さん
「10年前くらいに友人の家でニンドリを見かけてからずっと書いています」とか



千葉県／くるさん
「100号記念で「100号を全部描きました」とか



大阪府／邪夢さん
「めでたい宴会」ということで、スマブラキャラがパーティーを開いています



栃木県／邪夢さん
「100号を記念して(?)カービィたちの握手が描いてくれました。確かにどれもキレイな絵でした。誰が誰か分かれるかな?」



神奈川県／美南くるめさん
「100号記念の演奏会、ビッグバンドライブには行けなかったのですが、次回でロリローが一歩が大きくなりますよ!」



神奈川県／藤原しやさん
「100号記念で「100号を全部描きました」とか



熊本県／森森かのんさん
「100号記念で「100号を全部描きました」とか



埼玉県／ホビーさん
「100号を記念して、いろんなフレイド100を描いてくれました。確かにどれもキレイですね」



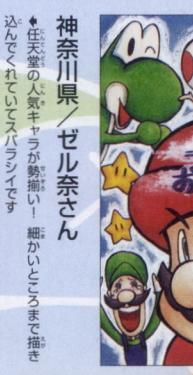
岐阜県／すきやんさん
「100号を記念して(?)カービィたちの握手が描いてくれました。誰が誰か分かれるかな?」



福島県／藤野カノンさん
「100号を記念して(?)カービィたちの握手が描いてくれました。誰が誰か分かれるかな?」



神奈川県／ゼル奈さん
「100号記念で「100号を全部描きました」とか



鳥取県／魔枝さん
「任天堂の人気キャラが勢ぞろい! ニンドリも100号を記念して、原点へ戻り、今回はマリオの表紙です」



高知県／水島さふいさん
「100のゼロが重なっているのは「ずっと読者でいた」という願いを込めて描いてくれたそうですね。ありがとうございます!」



福島県／藤野カノンさん
「100号を記念して(?)カービィたちの握手が描いてくれました。誰が誰か分かれるかな?」

ニンドリ100号への道

79号

2002年
11月06日号

逆転裁判2のインタビューで、カブコンの巧舟さんと稻葉敦志さんが登場。また、元チユンソフトのクリエイター・麻野一哉さんのコメントも掲載し、アドベンチャーゲームの魅力を検証。巻頭ソフト特集は、「ポケモンルート・サファイア・パラオ」「風のタクト」など。セガ魂ではオーバーワークスのインタビュー。

舟さんと稻葉敦志さんが登場。また、元チユンソフトのクリエイター・麻野一哉さんのコメントも掲載し、アドベンチャーゲームの魅力を検証。巻頭ソフト特集は、「ポケモンルート・サファイア・パラオ」「風のタクト」など。セガ魂ではオーバーワークスのインタビュー。



2002年
12月21日号

インタビューは星のカービィ夢の泉アラックの桜井政博さんとハル研の若手スタッフ・中村栄太郎さんと鈴木博彦さんが登場。ハル研の脣の厚さに感心。また、ウエーブバード発売決定のニュースも。風のタクトを予約すると「裏セルダ」がもらえるキャンペーンに大反響。セガとのコラボイベント「セガドリームワールド」最終告知。

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載!
ドリキンのベストナイン!!



静岡県/
封宝さん

自分のタッチで表現したロックマン・エグゼの世界。構図、ペイント、色遣い、すべてが手馴れており、こなれています。逆にそれが心配になるくらい美しいので、一番頑張ってください。(おじゅう)



大阪府/
桃姫ユリさん

「ハーバルズ オブ シンフォニア」。限定色のシンフォニックターンをグットしてやるよ! どうぞうです。こんなに丁度のいい絵は久しぶりだ!

「VJ」は、絵のうまい人たる人気があるようですね。擬似シャドウの付け方や色彩など、堂に入ったモノです。もう少しお手本だとよりGoodでした。(おじゅう)



滋賀県/
海神電馬さん

「新約聖剣」ついで、G版の絵を楽ししながら、まったく新しいものに生まれ変わってるんだよな。「アマンダの巻き毛がすごく良い」とのこと。ふむふむ



千葉県/
犬飼鈴助さん

「ソクエストをやって、「ニンテック」のキャラと「スタフォADV」のキャラたち。とくに「ソニック」キャラは初挑戦だったので、迷走だったとか、でもよく描けてますよ~



北海道/
水藻さん

ドリキンの「KING」をイメージして描いてくれたんだよね。トランプ風です。絵の解説コメントがあるとより良かったんだけどなあ…

ジャックサイズ

残念ながらの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち!



2003年
1月6日号別冊付録は
レポートも。
「裏ゼルダ攻略ガイド」

ニュース記事ではGBプレイヤーのご紹介。待ちに待った「風のタクト」も発売まであと一週間。

反対の作品が感心されていてヒックリしたそ
うです。負けずに描って!

東京都／オカモントメクミンさん

桜井さんのエアライドでサクラライド。これ
からの活躍に期待です！

大分県／井上夜摩さん

「新四大魔神」のヒロインがかわいすきで
す！ サイーです！ ハマリしました！

クィーンサイズ

キングじゃないけどこのサイズ！
今回のクィーンはこの14作品!!

宮城県／ラナ犬さん

◆「マリオ」のミニゲームはわかりやすいので、母も遊んでくれます」とか

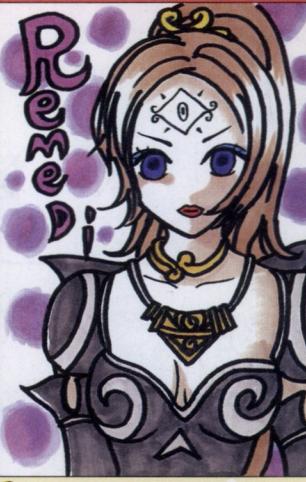


埼玉県／青空ひつじさん



東京都／こりんさん

◆すばらしいライブでは、ニンドリヤーとの交流もできて楽しかったそうです。よかったです！



埼玉県／あんみつ姫さん

◆ご本人もコメントしているように、意図的に変えたグラフィカルなタッチが成功しています。しかし、このタッチになんでも胸にはこだわるんだ…（あしゅら）



◆「FIREEM」は未プレイだけど、キャラが素敵だつて、「烈火」なら初心者もOKだね…

◆ハロウィンにちなんだなんだよな
愛知県／碧海すいさん

GOROGU



HERE GOES!!



長崎県／MATOさん

◆ストーリーモードのベリーハード全クリア記念で描いてくれたという作品です！

◆「ポケモン」のコトキヒトマクロ。逆光を
受けたマッハ自転車を飛んでいるトコロだよ◆「ポケモン」のコトキヒトマクロ。逆光を
受けたマッハ自転車を飛んでいるトコロだよ◆「ピックバンドライブ、スマスマしがつたで
す。吉本さんたちもお見えて感動でした」

山口県／東洋一さん

◆「新四大魔神」のヒロインがかわいすきです！ サイーです！ ハマリしました！



◆「シレン84」はまだ現役！



◆「マザー」のクイーンマリーです



◆「マザー」の世界がこう

見えているんですね。

かっさく
合作ランド3人以上の合作作品集まれ！
合作のユニット名も描いてね

ユニット名：Free Sky Dreamers



ユニット名：どう森キャラバン隊



ユニット名：星宮雷オ



ユニット名：星空に奏でる合作



◆いいな、投稿が結構多かったなあ



◆「モルのせいか」



◆「ソウルオブスザン」ロード&コレット



ユニット名：主兵裁判久

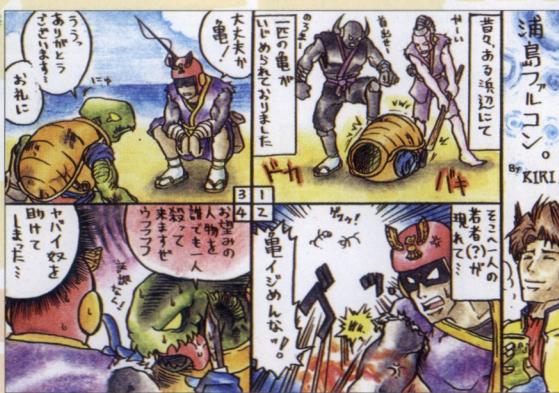
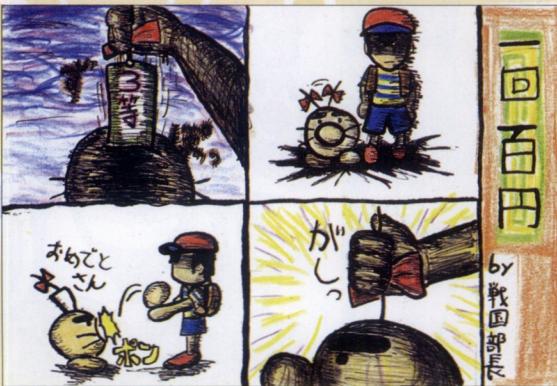


ユニット名：空

別冊付録は「裏ゼルダ攻略ガイド」。シールはポケモンカレンダー。インタビューは「バイオ」のティレクター・小田嶺貴さん。三上さん率いるカブコン第四開発部の新作発表会で、「星の魔女アリス」が発表されました。二ユース記事ではGBプレイヤーのご紹介。待ちに待った「風のタクト」も発売まであと一週間。「ポケモンルビ・サファイア」は攻略記事がスタート。大分県／井上夜摩さん

2003年
1月21日インタビュートーク
風のタクト

カートゥーンランド 4コママンガの部屋。チー笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



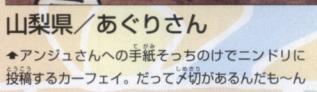
うさぎすきんは、人気急上昇中のNドリうさぎちゃんの耳だったのかあ…ってそんなワケあるかい！

大阪府・城好さん



こりやあれる意味、恐ろしいわな。スターウルフで最も恐れられる男。オヤジギャグで相手を撃墜！

千葉県・BOX・マクラウドさん



アンジュさんへの手紙そっちのけでニンドリに投稿するカーフェイ。だってめ切があるんだもーん



ドナドナを歌うな！ なんだか寂しい気持ちになっちゃうじゃんか！ さようなら～



＊ピコッてば、こう見えても殺し屋なんです。だからってそんなの仕方はね…ちょっとねえ

＊「風のタクト」の開発スタッフ、聖劍伝説、プロデューサー、カーボンの第四開発部、セガのソニックチームなど、総勢14名のクリエイターが登場。

＊「ファルコン」と「タコ」の間にいたたひが…今まで語らへる事のなかったファルコンとタコの秘密が大々公開で明らかに…なりんやん。

アンダーイレブン

1歳以下の人たちオンラインのコーナー。
投稿するときに年齢も書いてね。



◆4歳ゆえの大胆なタッチ。ココまでや
ってもキチンと判別できるというは、
カービィの記号性がしっかりしているか
らですかね？（あしゅら）

島根県／板根愛寿日さん（4）



◆「シンフォニア」のジークスとフレセアだね



◆小学館の保健室で描いただって。…なん
て？



◆楽しそうな「カービィ」のエアライド』イラスト



ニンドリ100号への道
83号



2003年6月



◆イラストのテーマは「理想郷」
だそうです



◆とっても仲良しな感じがで
ますね



◆何度も描き直しながら描いてくれたんだね

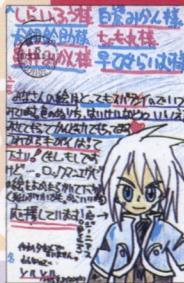


◆一生懸命お洗濯するマリオ。裸にちゃったから、ヤ
シの葉で隠してるんだね。かわいい～

DK 北海道／どせいさんAさん（11）

しんえいたい

読者から読者へのファンレタ
ー。熱い思いを届けましょう！



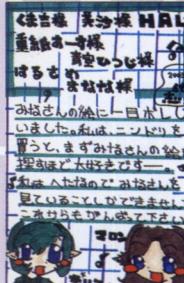
大阪府／ソルソルさん



北海道／代志乃さん



神奈川県／マーブルチョコさん



宮城県／ほたんさん



鹿児島県／青鯛さん



長野県／らりーたさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ）。
テーマは自由、「4コママンガ」（横：
縦=1:3又はハガキサイズ）を大募
集。各イラストの裏には必ず「ペンネー
ム、とお住まいの都道府県名を書い
て、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送
ください。（また賞品送付用に住所と

本名も書いてあるとなお良）。
送る場合は複数のイラストをまとめて
もOKですが「ドリキン」コーナー以外
の投稿も一緒にしないでください。
採用者の中から、毎号若干名の方を
表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈
します！

しめ
きり

Vol.102は10月21日必着
Vol.103は11月6日必着

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階

ニンドリ編集部
「ドリキン」係

あ
て
先

DK ドリキン表彰台
Vol.100 の受賞者

埼玉県／さださん
静岡県／NAOさん
千葉県／蕗さん
静岡県／封宝さん
埼玉県／あんみつ姫さん
長崎県／KIRIさん
北海道／どせいさんAさん

表彰された方にはニンドリ特製
記念品を差し上げます！

ニンドリ100号への道
83号

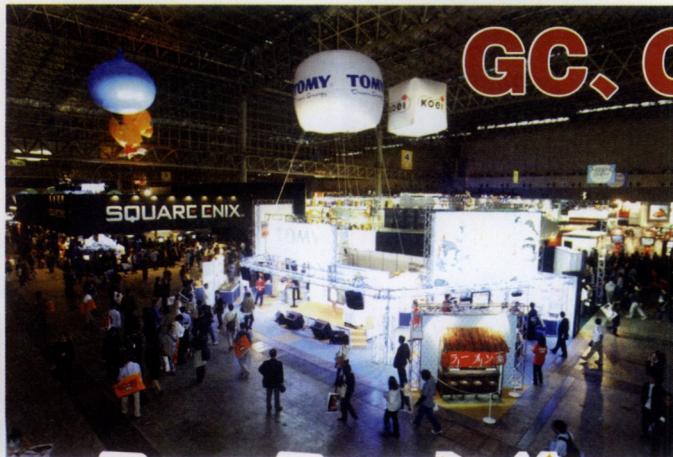


2003年6月

『風のタクト』開発者インタビュー（後編）で青沼英美さん、高野充治さん、春花良紀さん、満澤智さんが登場。特別付録はゼルダファンにはうれしい「勇者の挑戦ストラップ」。また、ニンドリ学園では、中橋が描いた「ニンドリヤーおまわり」のおかげで合格したという声が殺到？

2003年
2月21日・
3月6日号

月2回刊になつて初めての合併号。『風のタクト』の魅力を語つてもううた。『ポケモンルビー・サファイア』開発者インタビューでディレクターの増田順一さんとアートディレクターの杉森建さんが登場。飯田和敏さ



GC、GBAの目玉タイトル、



東京ゲームショウ

TGSフォーラム
基調講演

任天堂岩田社長が今後の戦略を発表

東京ゲームショウ2003会場において行われた「TGSフォーラム2003」で、任天堂の岩田聰社長が基調講演を行った。「ファミコンから20年：ゲーム産業の今とこれから」というテーマで講演は進み、その中で任天堂の今後の戦略が明らかになった。

1つは2004年に発売予定のGBA版「ポケモン赤・緑」についてで、ネットワークゲームに対する任天堂からのひとつの解説として、この「ポケモン」が無線ネットワーク技術を活用したゲームであることを発表。また任天堂の中国市場への進出に関する発表も行われ、「神遊機(iQue Player)」というコントローラ型のハードを発売することが決定しているという。

ビッグニュース

1 GBA版「ポケモン赤・緑」をワイヤレスアダプタ同梱で発売



本格的ワイヤレスシステム採用



↑「ポケモン」に同梱されることで爆発的に普及するか？

岩田社長は2004年に発売予定しているGBA版「ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン」について、「単なる過去商品のリメイクではない」と明言しており、このソフトに「ワイヤレスアダプタ」を同梱し4800円で発売するという。この「ワイヤレスアダプタ」はモトローラ社が開発した独自の技術を採用し、数メートルの距離の無線通信が可能。「専用通信ケーブル」をつなげることなく、ポケモンの対戦や交換ができるようになる。



店舗に無線基地局を設置すれば、「ルビー・サファイア」で行ったむげんのチケットやジラーチなどの配布サービスが、無線通信で行なえるようになります。また駅にも無線基地局を設置すれば、ワイヤレスによる「スタンブラー」的なイベント也可能になるはずです。



同梱で価格は4800円を予定



イベント、

コンパオンなどニンドリ編集部総力速報

2003

GC&GBA さいそく ニンドリ最速レポート

9月26日から3日間開催された「東京ゲームショウ2003」。今年のゲームショウは、任天堂が出演こそしていないが基調講演にて重大ニュースを発表！ サードパーティのブースも例年よりイベントが充実しており、魅力あふれるタイトルが数多く出展された。今回は専門誌最速でレポートをお届け！

ビッグニュース 2 中国市場に新ゲーム機「神遊機」投入

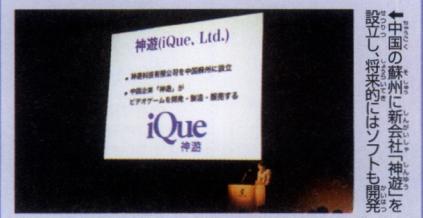
岩田社長は「中国市場は経済成長が注目されているが、これまで日本で成功している既存のビジネスモデルをそのまま持ち込んでも成功は難しい」と話しており、中国市場に合わせた新ハード「神遊機」を発表



ソフトは独自の電子流通方式に対応し、特約店でダウンロードする形で発売される。海賊版の流通を防ぐためだ

基調講演より 中国市場への取り組み

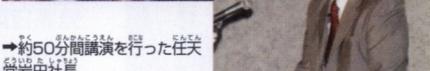
岩田社長は「中国で任天堂独自の事業を育てるだけではなくて、中国に任天堂のゲーム開発のノウハウや経験を持ち込んで、中国の技術者やクリエイターを育成したいと考えています。そして現地でソフトを開発して、中国のソフト産業発展の1つの原動力になれればと思っています。



↑岩田社長はCESAのパーティに初めて出席



→基調講演のテーマは「ファミコンから20年：ゲーム産業の今とこれから」



→50分間講演を行った任天堂岩田社長



→基調講演でこれだけ満席になったのはビル・ゲイツ以来だという

ニンドリ100号への道

85号



2003年
9月21日

GBアドバンス版の登場でプレイできた「マイドインワリオ」にニンドリは大感動。急速な開発者である坂本賀勇さん、田邊賀輔さん、山本健志さんが登場。カブコマニアでは、開発者がお宝グッズをプレゼント。

注目 ブース1 人気タイトル勢揃い!! ブース内の熱気も最高潮!!

カプコン

2003年
4月6日号

今年もカプコンブースは、超がつくほどの盛り上がりを見せた。体験版で遊べた『逆転裁判3』や、新作の映像が流れるスクリーン前はたくさ

んの人で溢れていたぞ。ここでは、25日に行われた「CAPCOM TGS'03 プレスミーティング」でのコメントもあわせてお届けする。

『バイオ4』の映像出展も!!

→注目の『バイオ4』の映像も公開された。ハンドライトを持ち、狭い視界の中を進むレオンが印象的だったぞ



三上さんを見た!!

・主な出展タイトルリスト・

バイオハザード4	GC	ロックマンX コマンドミッション	GC
killer7	GC	ロックマンエグゼ4トーナメントレッドサン/トーナメントブルームーン	GBA
ガチャフォース	GC	逆転裁判3	GBA

発売日決定! プレイもできた『逆転裁判3』

前号で第一報を届けた『逆転裁判3』はプレイアブル出展されていて、この日はビジネスステーにも関わらず80分待ち!! それでもプレイしたい人でいっぱいだったのだ。発売日や、全5話構成などさまざまなことが明らかに!!

→『逆転裁判3』と『ガチャフォース』はプレイアブル出展され多くの人が賑わっていたぞ!!



今作では主人公が綾里千尋になる? と前号でお伝えしたが、主人公は今回も成歩堂龍一。どうやら千尋は1話目の主人公となるみたい

最近プレイレビュー

被告人、成歩堂龍一と弁護する綾里千尋がプレイヤー。体験版はチュートリアル的にストーリーが進む「第1話」が基本になっていて、システムはこれまでとまったく変わっていない。体験版なのでかなり序盤で終わるのだが、若き日の成歩堂、千尋、アウチ検事などのアクションだけでもファンは涙もの…。(トランセル)



プレスミーティングに開発陣が集結

25日に行われた「CAPCOM TGS'03 プレスミーティング」では各ソフトの開発陣が勢揃いした。この日はGC『ロックマンX コマンドミッション』の新作発表も行われた。

ロックマンX コマンドミッション



プロデューサー 北林達也さん

アクションゲームのほうの『ロックマンX』では表現できなかった部分を詰め込んでいるので、さらに『ロックマンX』の世界を楽しんでもらいたいです。

映像のみの出展だった『Killer7』

期待のハードボイルドアドベンチャー『Killer7』は映像のみだったが、独特の世界観を感じることができたぞ。



プロデューサー
小林裕幸さん



ディレクター
須田剛一さん

三上さんに内容は説明するなど(笑)

一言で説明すると時代性。時代を切り取るという意味で、開発期間の長いゲームではそれはとても困難。しかし『Killer7』はぎりぎりまで時代の空気をつかみ反映させ、ユーザーが時代を感じとれるようなゲームにしたいです。

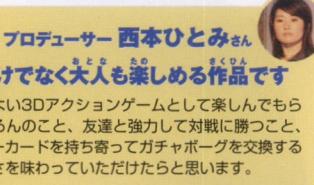


残念なことにプレイすることはまだできなかったが、今冬の発売に期待しよう!!

その他のGC&GBA出展タイトル



ガチャフォース



プロデューサー 西本ひとみさん

子供だけでなく大人も楽しめる作品です

テンポのよい3Dアクションゲームとして楽しんでもらうのはもちろんのこと、友達と強力して対戦に勝つこと、またメモリーカードを持ち寄ってガチャボーットを交換することの楽しさを味わっていただけたらと思います。



ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン/トーナメントブルームーン

プロデューサー 稲船敬二さん

内容は盛りだくさんで、スタッフの方から、容量を上げずに内容をどんどん放り込むのはやめてくれと言われるくらいの内容が中に入っています。

注目
ブース2 出展タイトル数No.1の巨大ブース!!

コナミグループ



コナミだけでも相当なタイトルが出
展され、グループ傘下のハドソンや、
タカラなどと合わせて巨大なブースを



↑前号の付録を再編集し
た「ハドソン秋のソフ
トコレクション」も配布



↑ハドソンのステージでは、「ドリームミックスTV ワールドファイターズ」のイベントが行われていたぞ!!

ブースチェック!! >>>>>>> コナミ

『メタルギアソリッド・ザ・ツインスネイクス』のステージイベントに、開発者の小島監督が登場。制作をしたシリコンナイトのデニス氏をゲストにトークショーを行った。2人をコラボレーションさせた宮本茂さんも映像出演し会場を沸かせたぞ。



←今年明け頭の発売を目指しますと小島監督とシリコンナイトのデニス氏。実際にプレイしている映像を見ることができたのだ

小島監督が熱弁!!

宮本さんからのビデオレター

GC版「メタルギア」のステージに宮本茂さんがビデオで登場!!

小島さんには絶対の安心感をもっているのですが、「エターナルダーティネス」を作ったシリコンナイトのデニス氏は作家性のとても強い人なので、小島さんとどう絡み合っていくのだろうと心配していたんです。けれどE3以降増しによくなっているので、私としては本当に一安心しています。小島さんと偶然GCで「メタルギア」をやろうよという話になり、約1年ちょっと経つのですが、やってきてよかったなと思っています。この「メタルギア」は、より「メタルギア」らしいゲームになっていると思いますし、小島さんの入れ込みでいくとGC版を擦り切れるくらい遊んでも、多分「メタルギア3」まで十分時間はあると思います(笑)。ぜひとも遊び、ソフトをしゃぶりつくしてください。任天堂とシリコンナイト、そしてコナミの新しいコラボレーションの作品ができたことを喜んでいます。



最速プレイレビュー

「魔王城ドラキュラ」が好きなので、シモンを選んでドラキュラ城ステージでプレイ。打撃とガート、投げの3種みがバトルの基本でしたが、4人が入り乱れる亂闘のためとにかく打撃で押すがメインになりました。また、ドラキュラ城では照明が消えるというイベントが発生。ステージにもいろいろ仕掛けがあるようです。(和尚)

・主な出展タイトルリスト・

●コナミ

- メタルギアソリッド ザ・ツインスネイクス GC
- 実況パワフルプロ野球10 GC
- クラッシュ・バンディー4 されつ魔神パワー GBA
- あしたのジョー まっ赤に燃え上がり GBA
- クラッシュ・バンディー4 くぐるさみめがにック GBA
- ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島 GBA
- コロッケ!3 グラビューワールド GBA
- ボクらの太陽 GBA
- パワプロクンポケット6 GBA
- GetBackers奪還戸へ眼封印! GBA
- 探偵学園Q 名探偵はキミだ! GBA
- わがままフェアリー ミルモでポン! 対戦おはうだま GBA
- マーメイドメロディ びちびちピッチ GBA

●ハドソン

- 高橋名人の冒険島 GC
- スター・ソルジャー GC
- PC原人 GC
- 天外魔境II MANJI MARU GC
- 天外魔境III NAMIDA GC
- 桃太郎電鉄12 西日本編もありませー! GC
- ドリームミックスTV ワールドファイターズ GBA
- ボクらの太陽 GBA
- ガチャあげ GBA
- ボンバーマンジェットアーケードコレクション GBA

●タカラ

- DUEL MASTERS GC(仮) GC
- 冒険遊記プラスター・ワールド 伝説のプラストゲートEX GBA

ブースチェック!! >>>>>>> ハドソン

GC版「スター・ソルジャー」の大会や、コナミグループのキャラクタが着ぐるみで出演したGC「ドリームミックスTV ワールドファイターズ」な

ど、ステージ上でさまざまなイベントが催されていたハドソンブース。各イベントにはあの高橋名人が登場して会場を盛り上げたぞ!!



高橋名人が出演

←「スター・ソルジャー」のイベントでは、名人のプレイを堪能することができたのだ



広井王子さんも登場

→GC「天外魔境II」のイベントでは、広井王子氏が駆けつけ、さまざまな話を聞かせてくれた

ブースチェック!! >>>>>>> タカラ

「ドリームミックスTV ワールドファイターズ」をはじめ、「デュエルマスターズGC(仮)」や、GBAにフィギュアを装着して遊ぶプラスター・ワールドの新作「冒険遊記プラスター・ワールド 伝説のプラストゲートEX」も出展されていたタカラブース。なんと言っても、目をひいたのがリカちゃんの着ぐるみ。編集部和尚も食い入って見ていたぞ!!



↑3つのブースで遊べた「ドリームミックスTV ワールドファイターズ」をプレイする和尚

2003年
4月21日号

開幕。また「ソウルキャリバーII」のプロデューサー・世取山宏秋さんのロングインタビューも掲載。

デス仙人は種市の私物GABA-SPIを解体して誌面を紹介。

高橋兄弟の緊急インタビューも。

幻のポケモン・ジラーチも初公開。



2003年

5月6日号

ムキユーブ

卷頭では、カブコムの三上真司さんと「ドシン」の飯田和敏さん、カブコムの対談を紹介。発売ソフトカタログ。特別付録はGBAの液晶がきれいに拭ける「勇者のストラップ2」。



注目ブース3 イベント自白押し

セガ

・主な出展タイトルリスト・

カイジウの島	～アーメジングアイランド～	GC
ジャイアントエッグ		GC
ソニックヒーローズ		GC
ダビッシュ3	ダービー馬をつくろう!	GC
ファンタシースターオンラインエピソード3	カードボーラジョン	GC
ファンタシースターオンラインエピソード1&2	プラス	GC
ぶよぶよフィーバー		GC
ASTRO BOY 鉄腕アトム	アトムハートの秘密	GBA
ソニックバトル		GBA
リリバット王国	～リリモニといっしょ～	GBA

例年通り、力の入ったブースと数多くのステージイベントが特徴だったセガブース。GCとGBA合わせて10タイトルものソフトを出展。そのほとんどをプレイすることができた。



さまざまなステージイベントを開催

ステージでは、「ソニック」の生みの親である中裕司さんによる「ソニックヒーローズ」「ソニックバトル」の紹介

中裕司さんもステージに登場

→ステージでは「ソニックヒーローズ」を使ってのソニックチームの皆さんによる対戦も披露された



「PSO3」の開発陣も!

→「PSO3カードボリューション」のステージでは、貴重な原画を見ることもできたのだ



注目ブース4 人気タイトルが集結

スクウェア・エニックス

アミーゴイベント大盛況!



・主な出展タイトルリスト・

スライムもりもりドラゴンクエスト	GBA
衝撃のしぶき団	GBA
新約聖剣伝説	GBA
キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	GBA

最速レビュー
「ソニックヒーローズ」

周囲に青い海が広がる美しいステージで、チームソニックを使ってプレイ。これまでの「ソニックアドベンチャー」シリーズと同様の圧倒的なスピード感、爽快感は健在。また、本作のクリアに不可欠な3人のキャラフォーメーションチェンジも、ボタン1つで簡単に実行でき、スピード感を損なわないようになっている点も○。(岡)

GCソフトをTGS最多の7タイトル出展

TGSに出展しているメーカーでは最多となる7本のGCソフトのほとんどをプレイ可能な形で出展。「ソニックヒーローズ」を筆頭にどのタイトルも好評を博していたのだ。

カイジウの島 ～アーメジングアイランド～

→何度もカイジウを作る人の姿も見られた



ソニックヒーローズ

→PS2、XBOX、GCと「ソニック」初の3機種で同時発売となる本作。試遊台も3機種置いてあった



ファンタシースターオンラインエピソード3 カードボリューション

→根強いファンの多い「PSO」最新作だけに注目度は高く、何度もプレイする人の姿も見られた

TVの人気キャラのソフトを中心に出展

GBAソフトは3タイトルが展出。「ソニックバトル」のほか、「アトム」「リリバット王国」とTVの人気番組をゲー

ム化したタイトルが目立った。ちなみに、「ソニックバトル」をプレイするとステッカーがもらえたのだ。

ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密



→アトムの大きなオブジェもブースに置かれていたのだ

ソニックバトル



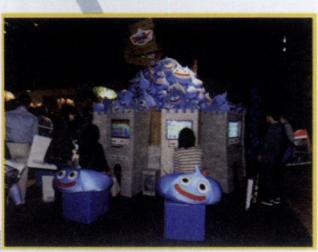
→本作のポイントでもある4人での対戦プレイを楽しめた

『キングダムハーツ』
新作がGBAに!

ゲームショーが開催された幕張メッセ近くのホテルで行われた、スクウェア・エニックスの新作発表会においてGBA用タイトル「キングダムハーツ チェインオブメモリーズ」が発表された。会場において流された映像では、GBAとは思えないほどの美しいムービーシーンなどを見ることができたのだ。



スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしぶき団



↑「スライム」は大人気。試遊台の上にはスライムのぬいぐるみが山積みで置いてあった

→会場にあつたボスター。続報をお楽しみに!

118

そのほかの出展メーカーのブースにも注目

**注目
ブース5** だい 2大RPGのイベントも

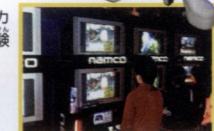
ナムコ

ナムコブースで目を引いたのは、やはり『パテン・カイトス』、『テイルズ オブ シンフォニア』の2大RPGのステージイベント。『パテン・カイトス』のイベントではプロデューサーの野村匡さんがステージの映像をもとに、ゲームの解説をしてくれたのだ。



Q&Aも大盛況!

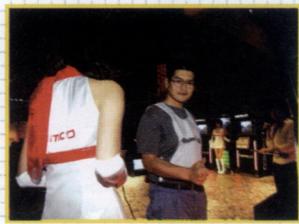
→「マグナス」と呼ばれるカードを使ったバトルを体験



↑↑Q&Aや声優さんのメッセージで盛り上がった「テイルズ~」のイベント

マッスル・イガリンが『R』の大会に出場!

去る9月26日、ナムコブースでは『R』のゲーム雑誌対戦が行われた。ニンドリからマッスルが登場したが、なんと1回戦で完敗…。敗因を



↑他の選手がレースに集中するなか、マッスルだけは他のことに集中していたようだ

・主な出展タイトルリスト・

R:RACING EVOLUTION	GC
テイルズ オブ シンフォニア	GC
パテン・カイトス 終わらない呪と失われた海	GC



↑バックマンが印象的なナムコブース

プロデューサー 野村さんが登場

ゲームの開発を指揮している野村さんがステージ上に登場。会場を埋めたファンに向かって、開発裏話などの興味深いトークを披露してくれた。



↑↑Q&Aや声優さんのメッセージで盛り上がった「テイルズ~」のイベント

たい かい じゃつじょう
マッスル・イガリンが『R』の大会に出場!

聞かれたマッスルいわく「みんなスピードを出しすぎじゃ！ あんなに早く走ったら脇のコンパニオンを眺める暇がないではないか！」

かいせん はいいたい
1回戦で敗退…



まいそく
最速プレイレビュー
007 エクリシング・オア・ナッシング

こないだ
今回プレイできたミッションでは、ビルを壁伝いに下りるところから始まり、所々でチェックポイントのような場所で決められたアクションすれば先に進めるようになっていた。飛び交う銃弾や、突然起る爆発など迫力満点の演出に目を奪われたが、敵の攻撃も容赦なく、結局私はクリアできませんでした…。(和尚)

**注目
ブース6** なんとう く
任天堂ハードにシャアが来る！

く
・主な出展タイトルリスト・

ONE PIECE グランド・ストラト! 3	GC
SDガンダム Gジェネレーションアドベンス	GBA

バンダイ

バンダイブースでバツグンの存在感を誇っていたのがシャア専用のGC & GBASP。そのシャア専用SPが同梱される『SDガンダム Gジェネレーションアドベンス』とGCの『ワンピース グラントバトル! 3』の2タイトルが実際にプレイできただぞ。



・主な出展タイトルリスト・

007 エクリシング・オア・ナッシング	GC
メダル オブ オナー ライジングサン	GC

**注目
ブース7** ボンドガールと「007」を体験

エレクトロニック・アーツ

エレクトロニック・アーツのブースでは『メダル オブ オナー』と『007』が展出されていた。なかでも『007』は、ボンドガールに扮したコンパニオンにサポートしてもらいアダルトなプレイが楽しめたのだ。



↑『007』のコーナーはなんとも華やかな雰囲気

トミーブースでは待望のGCタイトル『NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 2』が発表された。詳しくは次号で紹介する予定なのでお楽しみに！



↑登場キャラが気になるところ

ニンドリ100号への道

89号



2003年
5月21日号

全国のファンに感動の嵐を巻きおこした「マザー」復活のニュース。巻頭では「マザー」の世界を徹底検証! 「2」のアートディレクター・大山功一さんも登場。ニンドリからは「マザー」の世界で「烈火の剣」のプロデューサー・成広通さんら。どせいさんの表紙で新規読者も。また、ジラーチの

まいそく
119

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル

Nintendo DREAM SCRAMBLE

この号のアーティング



あの「私、スタートマーク持ってるで、どうぞ。」
「ありがとう。これ、編集部でも一式持
いました。(筆)

●トップニュース

ゲームを買うほどいろんな
会員特典が楽しめる

がつまつ
かいし
クラブニンテンドー 10月末サービス開始

2003年
6月6日発行

ページの大特集。「マザーライフ」
復活大特集では、橋本良子や戸田昭香さんのインタビューも掲載。さらに「キャッスルバニア」プロデューサーインタビューも。

いろんな特典が楽しめる「クラブニンテンドー」がいよいよ本格始動。10月3日以降発売されるGC&GBAソフトに、ポイントが貯まるシリアルナンバーが同封されているのだ。編集部に届いた任天堂からのプレスリリースでは「弊社では全力を挙げて、ユーザーが楽しめ、ひいては業界全体の活性化につながるようなクラブ運営に努力する所存でございます」という文が。この気合いの入れようは並じゃない!!

入会方法

- ① 対象ソフトを買ってシリアルナンバー入手
- ② シリアルナンバーを専用ホームページで入力
- ③ 会員登録完了! 次回からはソフトを買うたびシリアルナンバーを入力するだけで、自分のポイントが貯まっていく!

会員専用ホームページ <http://club.nintendo.jp>



↑クラブニンテンドーのロゴ。マリオの帽子がモチーフなんだね

●キャンペーン

**コネクティビティを
気軽に体験しよう 「カードeリーダー+」店頭お試しキャンペーン中**

●お店だけの特製カードe+もあるよ!

カードeリーダー+の魅力を味わうことができる、店頭体験キャンペーンが開催中。『スーパーマリオアドバンス4』、『ポケットモンスター ルビー・サ

ファイア』、『ポケモンピンボール ルビー& safaiia』のどれかを持っている人は、そのソフトとGBA本体を持って行ってみよう。



→そのお店で買ったカードe+もその場でソフトに追加できちゃうのだ。

設置店情報は<http://www.nintendo.co.jp>まで



さらに、セントラル店にしかない3種類の特製カードe+があるのだ。お店の人に借りて、その場で試そう。

自分で用意するもの

- GBAまたはGBA-SP
 - 対応ゲームソフト
 - カードe+ (※)
- ※ソフトに同梱されていた自分のもの、もしくはそのお店で買ったものを試そう。

スーパーマリオアドバンス4

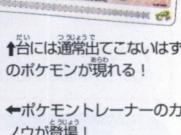
→見たことのない新しいコースが追加できる



ポケモンピンボール



ポケモンバトルカードe+



→台には通常出てこないはずのポケモンが現れる!

→ポケモントレーナーのカノウが登場!

●グッズ

いいところで赤ランプが…!? こんなとき頼りになる周辺機器
GBA-SP専用緊急充電器「CHARGEBOY SP」

GBAの周辺機器などで知られるキーズファクトリーが、GBA-SP専用の携帯型充電器「チャージボーイSP」を発表した。この充電器は、単4乾電池3本を使って、どこでも手軽に充電ができる便利な機器。空の状態から約50分でフル充電が可能。もちろん充電器を取りつけたままプレイもできる。突然の電池切れに役立ちそうだね。

●CHARGEBOY SP (チャージボーイSP)

- 発売元：キーズファクトリー
- 発売予定日：10月下旬～11月中旬

●予価：2625円（込）

●セット内容：本体、単4アルカリ電池3本付き



便利な
セパレートタイプ

●OCD

付録CDを聴いてもっと聴きたくなったらコチラがオススメ!

ジャイアントエッグ&PSO EP3のサントラ発売決定

本誌P12からのインタビュー記事でも紹介したウェーブマスターから、2枚のキューブタイトルのサントラCDが発売される。第1弾となる『ジャイアントエッグ』は、今回付録に収録したテーマ曲のフルバージョンを含む、全28曲。POPでちょっとお洒落な雰囲気のサウンドがたっぷり楽しめる内容だ。12月発売の『PSO EP3』は、ワルシャワフィルによる壮大なメインテーマのボイスブランノVerをはじめ、聴き応えのあるサウンドを完全収録した2枚組。

●ジャイアントエッグ オリジナルサウンドトラック
"MUSIC POPPED OUT OF THE EGG"

●発売元：ウェーブマスター

●発売予定日：11月6日

●定価：2520円（込）

●品番：WWCE-31005



↓初回特典として付くキュートな特製ステッカー。ピーラーたちの魅力にハマりそう！



●LET THE WINDS BLOW

～PHANTASY STAR ONLINE EPISODEIII C.A.R.D. Revolution Original Sound Track～

●F-ZERO ファルコン伝説

●発売元：ウェーブマスター

●発売予定日：12月10日

●定価：3150円（込） ●品番：WWCE-310010&11

●アニメ

これまでのゲームでは語られなかった人間ドラマが展開
TVアニメ「F-ZERO ファルコン伝説」放送開始

ゲームの世界觀はそのままに、これまで描ききれなかった新たな魅力や謎が明らかになるTVアニメ「F-ZERO ファルコン伝説」が10月7日からよいよスタート。くれぐれもお見逃しなく！

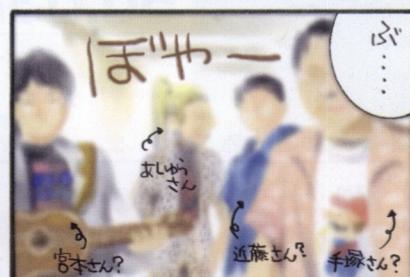


◆ 第1話 ◆ 10/7放送
2201年、リュウ・スザンは150年間のコールドスリープから目覚めた。元刑事だった彼は、自分を事故に陥れた凶悪犯ゾーダと戦うため、高機動小隊の一員となる決意をする。F-ZEROマシン「ドランゴバード」を駆って…。

◆ 第2話 ◆ 10/14放送
宇宙船定住族に襲われたシャトルバスを救おうとしたリュウの前にさっそく現れたのは、ブルーのマシンに乗ったキャブテン・ファルコン。リュウを助け「ylesで会おう！」という言葉を残して去つていった彼は何者なのか…？

みすゞリンクの
News DREAM

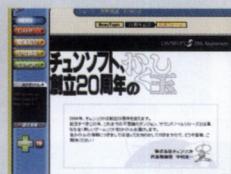
by 美鈴 秋 ライブとコンタクトとわたし



ライ当日、こえあかせてくれたみんな！ありがとう！

ギリギリ
スクランブル

チュンソフトが
GC向けタイトルを開発中!!



↑中村社長のメッセージも！

チュンソフトが公式サイトで「創立20周年のかくし玉」と題し来年GCとGBAで新タイトル投入を発表。とくにGCでは「ドラクエを制作した初心に還って、新鮮なRPGを発表します」とのこと。はたしてどんなかくし玉が…？

ニンドリ100号への道▼
91号



2003年

6月21日発行

E3速報。総勢4名のニンドリ取材班は、アメリカからインターネットで原稿を送つて速報記事を作成。E3にあわせてキューの新作を発表したソニックチームの中裕司さんのロングインタビューも掲載。マリオカートやピクミンなどお遊びページを。マリオカートやピクミンなど、任天堂の新作ラッシュに。ま

気による最新データをニンドリ流に味付け! ランキング研究所



最新のソフト売り上げと読者の期待ランキ
ングをお届けするランキング研究所。読者
の声を加えたランキングコーナーなのだ。

9月8日～9月21日集計 任天堂ハードソフト売り上げ TOP 20

1 GBA ↑4 伝説のスタфиー2



58,974本 (累計 110,743本)

任天堂 アクション 9月5日 4,800円

読者のひとくち
前作でスタフィーの大ファンになりました。今作も相変わらずかわいい…かけ
どゲームはむずい(三重県/ふみさん)

2 GBA ↑3 マリオゴルフ ファミリーツアー



50,032本 (累計 108,813本)

任天堂 スポーツ 9月5日 4,800円

読者のひとくち
N64版よりも操作が簡単でうれしい。
さっそく家族で楽しんじゃってます!
(神奈川県/ゆうたろうさん)

3 GBA ↓2 新約 聖剣伝説(同梱版、限定版含む)



36,446本 (累計 241,391本)

スクウェア・エニックス RPG 8月29日 5,800円

読者のひとくち
まさかGBAで「聖剣」が楽しめるとは
…。一気にエンディングまで遊んじゃ
いました(山梨県/オニヤンマーさん)

4 ↓1 テイルズ オブ シンフォニア(同梱版含む)



35,201本 (累計 273,642本)

ナムコ RPG 8月29日 4,800円

5 初 牧場物語 ワンダフルライフ



34,341本 (累計 34,341本)

マーベラス インタクティブ シミュレーション 9月12日 6,800円

かんそう い けん どくしゅ プレイした感想・意見など 読者のひとくち プレイレビュー

- 「シンフォニア」の称号、集めにハマっています。戦闘が下手な人のほうが、ヘンな称号をもらえていいかもしれない…(三重県/APISUKEさん) 確かに、レア称号はちょっぴり変わった条件で入手できたりするんだよね。セオリーを無視した戦いをする手に入ったりする。
- 結婚相手をナミにしようかムームーにしようか迷いすぎて、発売日に買った「牧場物語」がまったく進まないっ(青森県/虹色セイさん) 間を取って、セビアと結婚してみるといいかも。
- ニンドリの記事を読んで楽しんでいた「激闘プロ野球」、発売日に速攻買いました! 水島キャラの秘技がたまらないいいっす。殿馬がサイコー(栃木県/さののさん) (図) 水島キャラは操作が本当に楽しいよね。とくに、画面全体がフラッシュする「光の直球」は必見。反則ワザです。

6 GBA 初 NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記 **34,123本** (累計34,123本)

トニー ジャンル: RPG 9月12日 4,800円

1 GBA ↓5 ポケモンピンボール **19,660本** (累計201,485本)

ポケモン アクション 8月1日 4,800円

8 GBA ↑8 スーパーマリオアドバンス4 **17,829本** (累計361,560本)

任天堂 アクション 7月11日 4,800円

9 GBA ↓7 カービィのエアライド **17,382本** (累計306,670本)

任天堂 レース 7月11日 6,800円

10 GBA 初 わがまま☆フェアリー ミルモでポン! **13,283本** (累計13,283本)

コナミ パズル 9月11日 5,800円

11 GBA ↓6 ファイナルファンタジークリスタルクロニクル **11,269本** (累計349,535本)

スクウェア・エニックス RPG 8月8日 6,800円

12 GBA 初 激闘プロ野球 **10,451本** (累計10,451本)

水島新司オールスターズVSプロ野球 セガ スポーツ 9月11日 6,800円

13 GBA →13 ポケットモンスター サファイア **8,592本** (累計2,234,757本)

ポケモン RPG 2002年1月1日 4,800円

14 GBA ↓11 テイルズ オブ ファンタジア **8,431本** (累計123,916本)

ナムコ RPG 8月1日 4,800円

15 GBA ↓14 ポケットモンスター ルビー **8,227本** (累計2,204,080本)

ポケモン RPG 2002年1月1日 4,800円

16 GBA ↓10 (同梱版含む) ZOIDS VS. II (ゾイドバーサスII) **8,170本** (累計20,729本)

トニー アクション 9月5日 6,800円

17 GBA 初 探偵学園Q ~名探偵はキミだ!~ **7,896本** (累計7,896本)

コナミ アドベンチャー 9月18日 4,800円

18 GBA ↓9 スーパーロボット大戦D **7,886本** (累計195,738本)

バンプレスト ジャンル: RPG 8月8日 5,800円

19 GBA ↓12 デュエル・マスターズ **7,077本** (累計87,317本)

タカラ テーブル 8月7日 4,800円

20 GBA ↓15 どうぶつの森e+ (カードeリーダー+同梱) **6,052本** (累計230,817本)

任天堂 その他 6月27日 6,800円

『スタフィー2』1位に上昇、累計10万本突破

前号の「今号の注目株」で取り上げた『スタフィー2』が、ビッグタイトルを抑えてトップに浮上。前作と同様に長い期間じわじわ売れそうな勢いだ。

5位には「牧場物語WL」がランクイ

ン。ニンドリの期待度からすると物足りない感じがするけど、これもじわじわ型。まずは目標10万本か?

6位の「NARUTO」。シリーズを通して安定した売り上げ。今作も手堅い。

13,283本(累計13,283本)

今号の注目株 10位 GBA わがまま☆フェアリー ミルモでポン!

前作「～黄金のマラカスの伝説～」が約9万本のスマッシュヒットとなつた「ミルモでポン!」。パズルゲームの今作も、人気シリーズタイトルがランキングに並ぶなか、初回1万3千本の10位と好スタートを切つた。前作も長く売れただけに、今作もランキング中位～下位の常連になりそう。



ゲームシステムはコナミの名作パズルがモチーフ

Vol.99 マッスルアンケートより集計 読者が選ぶ期待ソフト TOP 15

1 GC →1 マリオカート ダブルダッシュ!!



任天堂 レース
11月未定 價格未定 735 ポイント

ワリオ&ワルイージのマシンは、どうみて
もカートじゃないですよね(笑) (長野県
/ネーブルーさん)

2 GC →2 ポケモンコロシアム



ポケモン その他
11月21日 6,800円 642 ポイント

「ファイアレッド」「リーフグリーン」のポ
ケモンも登場するんですね。すげえ!!
(新潟県/nekolinさん)

3 GC ↑5 ピクミン2



任天堂 アクション
2003年末定 價格未定 574 ポイント

ピクミンは愛嬌があってかわいいけど、
白ピクミンはちょっと怖いかも… (長
崎県/剣と千尋のカミカミさん)

4 ↓3 MOTHER3(仮)



任天堂 RPG
発売日未定 價格未定 568 ポイント

5 初 ポケットモンスター ファイアレッド



ポケモン RPG
発売日未定 價格未定 515 ポイント

ランキングに関することなら ランキングQ&A 何でも調査研究します!!

Q GBAはどれくらい売れてるの? (京都府・Gitchさん)

A GBA,SP含めて累計1000万台突破!!

前号のGC本体売り上げにつづき、
京都府のGitchさんの「GBA本体はど
れだけ売れてるの?」…そう、今回は
GBA本体の売り上げを調査します。
右が2003年の売り上げの推移。從
来のGBA本体と今年登場したGBA-
SP(以下、SP)の売り上げだ。

2月14日に発売されたSPは順調に
売り上げを伸ばし、半年で累計150万
台を突破。従来のGBAも、SPにはか
なわないものの、相変わらず順調な売
り上げ。GBA、SPの累計を足すと、な
んと1000万台。もはや国民的携帯ゲ
ーム機と言っても過言ではないかも。

6 GC ↓4 あつまれ!! メイドインワリオ 433 ポイント
任天堂 10月17日 その他 3,800円

7 GBR 初 ポケットモンスター リーフグリーン 378 ポイント
ポケモン 発売日未定 RPG 價格未定

8 GC ↓7 マリオテニスGC(仮) 290 ポイント
任天堂 2004年末定 スポーツ 價格未定

9 GC ↓8 マリオパーティ5(仮) 218 ポイント
任天堂 2003年末定 パーティ 價格未定

10 GBC →10 バテン・カイトス 198 ポイント
終わらない翼と失われた海 ナムコ 12月5日 RPG 6,800円

11 GCF ↑12 メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス 191 ポイント
コナミ 今冬 プラットフォーム 價格未定

12 GBR ↑19 逆転裁判3 187 ポイント
カプコン 2004年1月23日 4,800円 アドベンチャー

13 GC ↓6 スターフォックス(仮) 175 ポイント
任天堂 シューティング 價格未定

14 GBR ↓9 マリオ&ルイージRPG(仮) 154 ポイント
任天堂 2003年末定 RPG 價格未定

15 GC 初 ONE PIECE グランドバトル!3 139 ポイント
バンダイ 12月11日 アクション 價格未定

シドリ100号への道
93号



2003年
7月21号

一大決心の大リニューアル号。本誌は全ページがオールカラーになり、「マザーナー+2」と「ゾイド」の別冊付録がついて390円に。表された「無線通信」が、新たな遊び方を作り出せるのか、注目!

前号、待望の画面写真が掲載された

「逆転裁判3」が12位にランクアップ。

おなじみの登場人物が今回もソクソク

登場するらしいので、ファンにとって

はたまらないところ。発売が近づくに

つれてランク上昇の可能性も。

『マリオカート』連続トップ!『ポケモン』2作が初登場

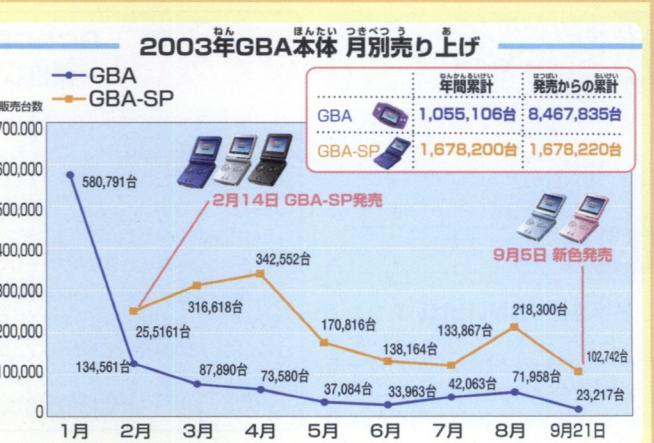
前号にひきつづきトップに立った
『マリオカート』をはじめ、上位陣には
大きな動きは見られなかった。人気タ
イトルがひしめくこのランキングに初
登場で食い込んできたのは、やっぱり
『ポケモン』。詳しい情報がまったく
ないなか、『～ファイアレッド』が5位、
『リーフグリーン』は7位に。TGSで発

表された「無線通信」が、新たな遊び
方を作り出せるのか、注目!

前号、待望の画面写真が掲載された
「逆転裁判3」が12位にランクアップ。
おなじみの登場人物が今回もソクソク
登場するらしいので、ファンにとって
はたまらないところ。発売が近づくに
つれてランク上昇の可能性も。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

- 「あつまれ!! メイドインワリオ」の価格が引きました。まさかGBA版やり安いとは…。しかも対戦メインで面白うなのに(長崎県/鶴邦寛さん) GBAでいまどきの炎の衰えない作品をGCで、しかも3800円! 年末始年のパーティゲームとして、「マリパー」の強力なライバルになりそう。
- 「マリオ&ルイージRPG」で声をなくしたのがビギではなく、シャインアンドったら世界が救われるかも(神奈川県/Watさん) 空き地で行われるリサイタルの「ボエ~」を聴かなくて済むし。
- GBC&GBA版発売直後スクリューリーのタイトル「ゲームボーイミュージック」って、実際はどんなゲームなの? (滋賀県/T・Yさん) じつは2001年春のTGSに、プレイできる状態で出展されていたんだ。実際プレイした感想は…「ビートマニア」などの、いわゆる「音ゲー」に近いかも?



もうすぐ発売の新作ソフトをチェック!

2NEXT WEEKS

10/6~10/20
ネクスト2週間

100号記念ということでハデにやりたいところだが、今号は対象ソフトが4本と寂しい状況。代わりに、空いたスペースでGC、GBAのこれまでの足取りを、ちょっと違った視点から眺めてみたぞ。

ジャイアントエッグ ～ビリー・ハッチャーの大冒険～



10/9 ●6980円 ●セガ

タマゴを坂がして大冒険!

いろんなタマゴを使いこなして、難関を切り抜ける転がしアクションゲーム。敵を倒したり仕掛けを動かすには、必ずタマゴが必要になるぞ。悪のカラスに捕まつた鳥たちの長老を救い出し、世界に朝を取り戻すのが目的だ。

P60へ

Play Review プレイレビュー

タマゴをころがすこと自体は簡単にできる。ほとんどのアクションにタマゴが必要という点がやや特殊で、最初はとまどうが、慣れれば問題ないレベルだ。ある程度ゲームをプレイしたことのあるプレイヤーが集まれば、4人対戦もいい。タマゴを取ったり取られたりの乱闘が熱いぞ。(和尚)

あつまれ! メイドインワリオ



10/17 ●3800円 ●任天堂

パーティプレイで盛り上がり!

数秒で遊べる「ブチゲーム」を200種類以上収録し話題を呼んだGBA版を、GC版にリニューアル。4人同時にプレイが可能になり、パーティゲームとして楽しめるようになった。多人数用に8種類の独特的のルールが追加されており、プレイを盛り上げてくれる。

Play Review プレイレビュー

「あつまれ～」ちゅーことで多人数対戦は当然熱いっす。いろんな遊び方があるけど、個人的にはジマができるのとタッ○25モドキが大好き。1人プレイもクリアごとにGBA版と違う要素が追加されていい感じ。超絶&チープな3D&ヘンテコが混ざったムービーがイカス！(かややん)

マーメイドメロディ びちびちピッチ



10/9 ●4980円 ●コナミ
●音楽アクション

歌に合わせてボタンを押そう

コミック、アニメで人気の「びちびちピッチ」がリズムアクションになった。メロディーに合わせてタイミングよくボタンを押し、うまく曲を歌い続けよう。自分で作詞した曲を遊びこともできるぞ。また3人のキャラをそれぞれ動かす3人同時プレイも可能。

Play Preview プレイレビュー

ルール自体は普通の音ゲーなのだが、コマンドの入力で歌詞の発音が対応しているのが画期的。ミスを続けるとまともな歌にならないが、タイミングが合ってきれいに歌えたときはかなりの達成感が味わえる。アニメソングが嫌いでなければ、原作を知らないでも楽しめるのでオススメ。(和尚)

魔界偵査ロキRAGNAROK ～幻惑のラビリンス～



発売中 ●5800円 ●J・ウイング
●アドベンチャー

オリジナルストーリーが展開

邪神ロキの化身である少年探偵「ロキ」が活躍するアドベンチャー。月刊コミックブレイドで連載中のコミックが原作だ。ロキをけつねらうヘイムダルによって作られた謎の娛樂王「ミステリータウン」を舞台に、ゲームオリジナルのストーリーが展開する。

Play Preview プレイレビュー

原作を知らずにプレイ。会話中の固有名詞の連発に戸惑う。ゲームは迷路を進んだり、仕掛けを解いていくことで進行するのだが、いまいち仕掛けが分かりづらいかも。キャラとそのセリフ(設定)は原作を忠実に再現しているようなので、ありがちな言葉だけ原作ファン向けかな。(本ちゃん)

GBA版『キングダムハーツ』画面緊急公開

東京ゲームショウで、人気シリーズ「キングダムハーツ」のGBA版が発表された。さっそく「キングダムハーツ チェインオブメモリーズ」の画面を公開するぞ。しかし、そのカゲで、ナウプロダクションから発売



→バトルはカードを使ったアクションバトルになるもの。イベントではアニメーションによる演出もあり

GC(9月末現在、全138本)

1	任天堂	21本
2	コナミ	20本
3	カプコン	13本
4	セガ	12本
5	EAスクウェア	9本
6	ハドソン	9本
7	バンダイ	6本
8	トニー	5本
9	アクライムジャパン	4本
9	ナムコ	4本

GBA(9月末現在、全444本)

1	コナミ	92本
2	任天堂	32本
3	カプコン	23本
4	エム・ティー・オー	21本
5	ナムコ	16本
6	ハドソン	14本
7	セガ	13本
8	タカラ	12本
9	カルチャーブレーン	11本
9	トニー	11本
9	バンプレスト	11本

ポンバーマンジェッターズ ゲームコレクション



10/16 ●4800円 ●ハドソン

お手堅ゲームがいっぱい!

ピンボール、バトルゲーム、ポケットゲームの3モードを収録。ポケットゲームは他のGBAにコピーできる。

はみ出し データランド

GC&GBAソフトを 一番出しているメーカーは?

GBA発売から約2年半、GC発売から約2年が過ぎ、これまで多くのソフトが発売された。では、もっと多くのソフトを出しているメーカーはどこなのだろうか? GC、GBAそれぞれでトップ10をまとめてみたぞ。なお、タイトル数は廉価版、限定版、同梱版は除いた数になっている(『ポケモンルビー・サファイア』など、バージョン違いはそれぞれカウントしている)。

結果は右の表のとおり。GCは任天堂とコナミがリードし、次いでカプコン、セガなどが追っている。GBAはGCとまったく傾向が違い、コナミが驚くべき数でトップ。エム・ティー・オー、カルチャーブレーンなど、GCでは自立しないメーカーが躍進しているのも特徴だ。リリース数全体から見ても、GBAの勢いが感じられる。

GC&GBAソフト発売スケジュール

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月9日	ジャイアントエッグ~ビリー・ハッチャーの大冒険~	セガ	6980円 001	
10月17日	あつまれ!! メイドインワリオ	任天堂	3800円 002	
10月24日	式神の城II	キッズステーション	6800円 003	
11月7日	レッスルマニアXIX	ユークス	6800円 004	
11月7日	レッスルマニアXIX(プレミアムBOX)	ユークス	8800円 -	
11月14日	ハリー・ポッター クイディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	5800円 005	
11月21日	ポケモンコロシアム	株式会社ポケモン	6800円 006	
11月27日	ガチフォース	カブコン	6800円 007	
11月27日	ファンシースターオンライン エピソード1&2 ブラス	セガ	3980円 008	
11月27日	ファンシースターオンライン エピソード3 カードボリューション	セガ	6980円 009	
11月27日	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	6800円 010	
11月28日	メダロットBRAVE	ナツメ	6800円 011	
11月末定	スター・ウォーズ ログ スコードロンIII	エレクトロニック・アーツ	6800円 012	
11月末定	メダル オブ オナー~ライジングサン~	エレクトロニック・アーツ	6800円 013	
11月末定	マリオカート ダブルダッシュ!!	任天堂	価格未定 014	
今秋	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定 015	
12月4日	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	コナミ	4800円 016	
12月4日	ハドソンセレクションVol.3 PC原人	ハドソン	3000円 017	
12月5日	バテン・カイト 終わらない翼と失われた海	ナムコ	6800円 018	
12月11日	桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせ!	ハドソン	6800円 019	
12月11日	ONE PIECE グランドバトル!3	バンダイ	価格未定 020	
12月12日	ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ	5800円 021	
12月18日	ソニック ヒーローズ	セガ	6980円 022	
12月18日	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	ハドソン	6800円 023	
12月末定	SSX3	エレクトロニック・アーツ	6800円 024	
12月末定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	6800円 025	
12月末定	ミッキー＆ミニーリック&チエイス	カブコン	6800円 026	
12月末定	ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	セガ	6980円 027	
12月末定	デュエル・マスターズGC(仮称)	タカラ	6800円 028	
12月末定	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!2	トミー	価格未定 029	
12月末定	ハドソンセレクションVol.4 高橋名人の冒険島	ハドソン	3000円 030	
今冬	キラー7	カブコン	価格未定 031	
今冬	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定 032	
今冬	カイジウの島～アメージングアイランド～	セガ	6980円 033	
今冬	ぶよぶよフィーバー	セガ	価格未定 034	
今冬	カスタムロボ for GAMECUBE(仮称)	任天堂	価格未定 035	
今冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定 036	
今冬	ワリオワールド(仮称)	任天堂	価格未定 037	
2003年末定	ピクミン2	任天堂	価格未定 038	
2003年末定	マリオパーティ5(仮称)	任天堂	価格未定 039	
2003年末定	ちびロボ!	バンダイ	価格未定 040	
2004年1月9日	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	6800円 041	
2004年末定	ロックマンX コマンドミッション	カブコン	価格未定 042	
2004年末定	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定 043	
発売日未定	シムビープル バスティン・アウト(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定 044	
発売日未定	バイオハザード4	カブコン	価格未定 045	
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定 046	
発売日未定	スタートフォックス(仮称)	任天堂	価格未定 047	
発売日未定	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	価格未定 048	
発売日未定	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ビンセンジ	価格未定 049	

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月14日	ハリー・ポッター クイディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	4800円 060	
11月14日	スマルトモリドラゴンエクスト 衝撃のしづく伝	スクウェア・エニックス	5800円 061	
11月14日	こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ～こいぬ育成ゲーム～	TDKコア	4800円 062	
11月21日	みんなのソフトリーズひょこりょうふん島～パン・ガバチョ大活躍の巻～	エム・ティー・オー	3980円 063	
11月21日	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	カブコン	4800円 064	
11月21日	バズにん～うみにんのパズルでむ～	メトロ・スリーディジャパン	4800円 065	
11月27日	SDガルダム Gジェネレーション アドバンス	バンダイ	5800円 066	
11月27日	SDガルダム Gジェネレーション アドバンス with GBA-SPアチャ専用カラー(仮称)	バンダイ	18300円 一	
11月末未定	お買い得シリーズ第11弾「かわいい金魚物語」	カルチャーブレーン	4800円 067	
11月末未定	お買い得シリーズ第12弾「魔女っ子バティシ クリーミちゃん」	カルチャーブレーン	4800円 068	
11月末未定	みんなのソフトシリーズ テリオス(仮称)	サクセス	3480円 069	
12月4日	あしたのジー まっ赤に燃え上がり!	コナミ	4980円 070	
12月4日	クラッシュ・パンディクアードアバント2 ぐるぐるさいみん大バニック!	コナミ	4980円 071	
12月4日	パワプロクンポケット6	コナミ	4980円 072	
12月4日	みんなの王様	コナミ	4980円 073	
12月4日	ソニック ハトル	セガ	4980円 074	
12月5日	ガチャステ! ダイナデバイス2 ドラゴン	ロケットカンパニー	4800円 075	
12月5日	ガチャステ! ダイナデバイス2 フェニックス	ロケットカンパニー	4800円 一	
12月11日	ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島	コナミ	4980円 076	
12月11日	コロッケ!3 グラニュー王国の謎	コナミ	4980円 077	
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン	カブコン	4800円 078	
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン	カブコン	4800円 一	
12月18日	ASTRO BOY 鉄腕アトムの秘密	セガ	4980円 079	
12月末未定	ゴジラ 大闘争アドバンス	アタリ	4800円 080	
12月末未定	シリニアファミリー5 妖怪のステッキとふしぎの木 マロニユの女の子	エボック社	4800円 081	
12月末未定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	4800円 082	
12月末未定	みんなのソフトシリーズ 囲碁(仮称)	サクセス	3480円 083	
12月末未定	冒險遊記 プラスターーワールド 伝説のプラストゲートEX	タカラ	6800円 084	
今冬	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	4800円 085	
今冬	メダル オブ オナー アドバンス(仮称)	エレクトロニック・アーツ	4800円 086	
今冬	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円 087	
今冬	メールランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円 088	
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃	バンプレスト	価格未定 089	
2003年末定	まみむめ☆もがちよたこボール	アイディアファクトリー	4980円 090	
2003年末定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定 091	
2003年末定	マリオゴルフGBAツアー	任天堂	価格未定 092	
2003年末定	デジモニレーション(仮称)	バンダイ	4800円 093	
2004年1月9日	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	4800円 094	
2004年1月23日	逆転裁判3	カブコン	4800円 095	
2004年1月末	ガチャあぶ	ハドソン	価格未定 096	
2004年2月末	リリバット王国～リリモニといっしょブニ!～	セガ	4980円 097	
2004年春	アクションゲーム(仮称)	サクセス	価格未定 098	
2004年末定	真・女神転生デビルチルドレン メシア・ライザー	アトラス	価格未定 099	
2004年末定	キンギダム! ハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	価格未定 100	
2004年末定	ポケットモンスター ファイアレッド(ワイヤレスアダプタ同梱)	任天堂	価格未定 101	
2004年末定	ポケットモンスター リーフグリーン(ワイヤレスアダプタ同梱)	任天堂	価格未定 一	
発売日未定	スーパー バーバルファイターII X	カブコン	4800円 102	
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定 103	
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円 104	
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円 105	
発売日未定	ドンキーコングカントリー(仮称)	任天堂	価格未定 106	
発売日未定	MOTHER3(仮称)	任天堂	価格未定 107	
発売日未定	マリオ&ドンキーコング(仮称)	任天堂	価格未定 108	
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定 109	
発売日未定	メトロイドゼロミッション(仮称)	任天堂	価格未定 110	
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定 111	

カーボン

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月17日	どうぶつの森カードe+シリーズ3	任天堂	191円 112	
発売日未定	ゲーム＆ウォッチカードe (仮称)	任天堂	価格未定 113	
発売日未定	マリオパーティカードe (仮称)	任天堂	価格未定 114	

ニンドリ100号への道▼
95号2003年8月21日号
マリオ親衛隊は「マリオ+2」の攻略別冊完結編。ファミコン誕生20周年企画では有名クリエイターのメッセージのほか、任天堂の元広報室長・今西紘史さんのインタビューが実現。F-ZEROの体験云々の記事も。

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月9日	マーメイドメロディ びちびちピッチ	コナミ	4980円 050	
10月16日	ポンバーマンジェッターズ～ゲームコレクション	ハドソン	4800円 051	
10月24日	オリエンタルブルー 青の天外	任天堂	4800円 052	
10月24日	レジンド オブ ダイナミック 豪華伝 前界の輪舞曲	バンプレスト	5800円 053	
10月31日	みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	エム・ティー・オー	2980円 054	
10月31日	みんなのソフトシリーズ 上海	サクセス	3480円 055	
10月31日	みんなのソフトシリーズ ZOOO	サクセス	3480円 056	
10月未定	低価格シリーズ「かわいい森のおかしゃさんゲームギャラリー」(仮称)	カルチャーブレーン	3300円 057	
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円 058	
11月7日	ハムスター物語3EX.4.スペシャル	カルチャーブレーン	4800円 059	

MARIO & ZELDA Big Band LIVE

ニンドリ100号への道▼
96号

2003年
9月6日号

別冊付録は『どうぶつの森』の
津秋敏さんには「FFCC」の

のカラレンダー手帳。巻頭特集では、ナムコの新作RPG開発秘話を、「マリオ&ゼルダファイブ」の司会者。

PG「ハテノ・カイトス」の紹介記事と開発者インタビュー。また、スク伊藤あいしゅうさんは、任天堂サウンドの魅力について語つてもらつた

。ノウエア・エニックスの河



マリオ&ゼルダ ビッグバンド ライブ ねつ きょう **熱狂レポート**



がつ か にほんせいじんかんだい おこは
9月1日、日本青年大ホールで行われ
た「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」。
数多くのすばらしいゲームミュージックを生
み出してきた、任天堂音楽担当の近藤浩治
さんの楽曲、とりわけ「ゼルダ」と「マリ
オ」の曲が、ラテンでノリノリなビッグバン
ドと、しっとり&にぎやかなアコースティッ
クブルーグラスで生演奏された。すばらしい
演奏、そして豪華グストによる楽しいトー
クで会場は大狂! そんなライブの模様を
ニンドリが密着取材してきました。



↑おなじみ伊藤あしゅらさんの司会と演奏。そして特別ゲスト宮本茂さんの演奏も！



司会進行：伊藤あしゅらさん



ライブの司会を務めたのは、存じ、伊藤あしゅらさん。マンガ家、3DCGディレクターでありながら、ギターアーティストで音楽評論もこなす才能の持ち主。「スターフォックス」、「スーパーメトロイド」「ポケモン」などのマンガをアメリカの雑誌や新聞などに掲載していたり、数々の任天堂ゲームにも携わってきた。そして今回、すばらしい任天堂ミュージックの生演奏を現実とするために、ライブの発起人としても大活躍。

こうふん 興奮の ライブDVDが じごうふろく 次号の付録に!!

ステージと客席が一體になったすばらしいライブ。その模様をここでレポートしていくけれど、残念ながら音楽は伝えられない…。でも…こんな豪華な顔ぶれのステージは、もう見れないかも!! そ・こ・で! なんと次号では、このビッグバンドライブ模様を収録したスペシャルDVDを付録に付けちゃいます! お楽しみに!



↑ビッグバンドの演奏は、東京キューバンボーイズ・ジュニア。ジャズ演奏、ラテンバンドとして活躍している



↑「マリオサンシャイン」のなかでも超難関なアスレチックコースのテーマ。コーラス隊によるスキャットを生で楽しめた

↓SMAPの「世界で一つだけの花」でバンジョー奏者としても活躍した有田純弘さん率いるバンドがアコースティックブルーノグラス演奏を披露



↑4曲目の「GO GO マリオ」は、マリオのテーマ歌詞付きバージョン。マリオの着ぐるみも登場して、盛り上がったのだ



超豪華ゲストの演奏&トークも!

宮本 茂さん

「マリオ」と「ゼルダ」の生みの親。学生時代からのブルーノグラスファンで趣味はギター演奏。その腕前と「ピクミン」の歌も披露してくれました。

近藤 浩治さん

「マリオ」「ゼルダ」をはじめとする、任天堂のゲーム音楽を担当。数多くの名曲を生み出した。貴重なキーボードの生演奏をしてくれました。

戸高 一生さん

「どうぶつの森」などの音楽を担当。犬のギター弾き「とだけけ」のモデルでもある。ビブラフォンの名手で、華麗な演奏を聴かせてくれました。

手塚 卓志さん

「ヨッシー」シリーズや「どうぶつの森」のディレクターを務める。愛くるしいポケキャラで笑いを取ってくれました。

永田 権太さん

「ゼルダの伝説 風のタクト」音楽担当。本当は「ケン太」なのに、親しみを込めて「ゴン太」と呼ばれていました。

2003年
9月21日号

巻頭は計40ページのRPG大特集。「テイルズ オブ シンフォニア」のほか、「新約聖剣伝説」では「ララウ」「ララモン」のインタビューが遂に実現。任天堂経営説明会では「クラップ」の情報が明らかに。付録は「どうぶつの森」のカード90枚、346枚の完全カタログ。ハル研をやめることになった桜井さんの緊急インタビューも。

ニンドリ100号への道
98号



2003年
10月6日号

付録は「牧場物語 ワンダフルライフ」と「テイルズ オブ シンフォニア」の2大攻略別冊。巻頭特集では「マリオゴルフ」の高橋兄弟のインタビューも掲載。

また、内内のゲームシ



↑かつては「8時だヨ！全員集合！」の収録も行われていたという、日本青年館大ホール。詰めかけたファンでごったがえしました

↓会場で受付をしていたのは、実はニンドリ編集部の面々。チケットをもぎたり、パンフを配ったりしていました



↑ヒョウ柄のあしゅらさん&ヒョウのぬいぐるみ！



↑客席のぞき込む永田さんと戸高さん



↑会場2階にはニンドリーヤのみなさんが作った横断幕も飾られました



イヤッホー



なにして
はるんですか？



↑あしゅらさんのギター独奏で幕を開けたステージ。かっこいい！



↑スーパーマリオブラザーズメドレーでは、近藤さんがキーボードを演奏

↑客席からマリオも登場！

→コスプレでステージを楽しむお客様たち



↑あしゅらさんと宮本さん、そして有田さんでブルーラスを演奏&熱唱するシーンもありました



↑ビブラフォンでヨッシーアイランドを演奏する戸高さん

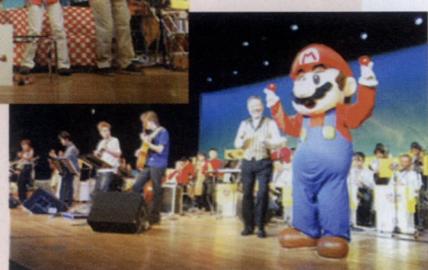


↑最後には観客総立ちで盛り上がったのでした



↑ステージの上も大盛り上がり！ステージ狭いとあしゅらさんが疲れ回ってくれました

↑本誌トランセル種市の私物のマラカスを持ったマリオも！



演奏曲目

- ① スーパーマリオ64 オープニングテーマ～地上のテーマ (N64「スーパーマリオ64」)
- ② スーパーマリオブラザーズメドレー (FC「スーパーマリオブラザーズ」)
- ③ マリオ・スキヤットバージョン (GC「スーパーマリオサンシャイン」)
- ④ GO GO マリオ (FC「スーパーマリオブラザーズ」)
- ⑤ スーパーマリオブラザーズ3 エンディングテーマ (FC「スーパーマリオブラザーズ3」)
- ⑥ 近藤浩治さんリクエストによるラテンスタンダードナンバー
- ⑦ ヨッシーアイランド アスレチックのテーマ (SFC「ヨッシーアイランド」)
- ⑧ 海辺でヨッシー (N64「ヨッシーストーリー」)
- ⑨ 風のタクト タイトルテーマ (GC「ゼルダの伝説 風のタクト」)
- ⑩ 竜の島のテーマ (GC「ゼルダの伝説 風のタクト」)
- ⑪ エボナの歌 (N64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」)
- ⑫ ドルビックタウンのテーマ (GC「ゼルダの伝説 風のタクト」)
- ⑬ Grand Father's Clock (大きな古時計)
- ⑭ ムジュラの仮面／ゾーラバンド (N64「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」)
- ⑮ ゴロンシティのテーマ (N64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」)
- ⑯ お店のテーマ (N64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」)
- ⑰ ゼルダの伝説メドレー (ディスクシステム「ゼルダの伝説」)
- ⑱ スーパーマリオサンシャイン エンディングテーマ (GC「スーパーマリオサンシャイン」)
- ⑲ スライダー (N64「スーパーマリオ64」)

※次号付録のDVDでは、都合により収録されない曲もあります



↑開演前。サイン色紙を描く出演者のみなさん。この色紙は、お客さんに抽選でプレゼントされました



→戸高さんとだけ。このぬいぐるみ、会場のおみやげコーナーで大人気でした

ニンドリ100号への道▼ 99号



2003年
10月21日号



↑いきのあつあしゅら&宮本コンビの最終リハーサル風景



→ステージ終了後。漫画家の姫川明先生が名古屋から駆けつけてくれました

→任天堂関係者が着いた米国版「風タク」のロゴ入りTシャツ!



→おなじみ桜井さん(右)と、HAL研の音楽担当酒井さん(左)。去年のスマブラコンサートコンビですね



↑実は、みず林こと美鈴先生や天任家族のはやのん先生もスタッフとして参加しました。そして、ニンドリーライアのサイン攻め攻撃でうれしい悲鳴を!



↑サインするはやのん先生



↓HAL社長の谷村正仁さんも親に来ました



↑ファンに囲まれる桜井さん!

←「巨人のドシン」でおなじみ、畠田和敏さん



←ソニーの生みの親。中裕司さん。クター・マリオのコスプレさん! サイン!

↑ゲームチューニング会社、猿楽亭の橋本長官



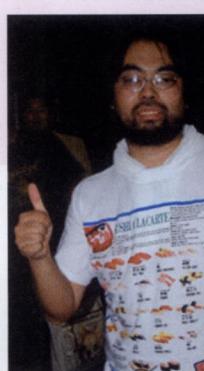
↑「シーマン」の生みの親、斎藤さんと宮本さんのツーショット



↑セガの香山哲さんも家族そろってライブを楽しんでました



↑宮本さんとともに「エボナの歌」を作詞した吉田省吾さん(右)。



↑「エフゼロ」などのキャラクターデザインを担当した、今村さ。寿司ネタTシャツは、当日上野で購入したとか。さすがのセンス!?

このライブの模様は
次号の特別付録
スペシャルDVDで
たっぷりお楽しみください!



※実物は写真と多少異なる場合があります。

そして、ついに「100号直前の99号」、「テイルズ」や「牧場物語」、そして「ピクミン」など、いつものようにニンドリ編集部オススメのゲームに力を注ぎました。これからも一冊の歴史は、読者のみなさんにとってくださる限り続いていきます。このハミタシを最後まで読んでくださったみなさん、どうもありがとうございました! そして、これからもヨロシク!

Nintendo DREAM

vol. 100
2003
11/6

次号は
vol.101 10月21日(火)に発売します

予価 590円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

創刊100号プロジェクト第2弾！いよいよ次号では
マリオ&ゼルダライブDVD付録がついてくる!!!

マリオ&ゼルダの興奮のライブが、いよいよキミの家にやってくる！9月14日に、日本青年館で開かれたライブの模様をたっぷり2時間DVDに収録してお届けします。宮本茂さんの生演奏やトークは必見だよ!!さらに期待の『マリオカート』や『メイドインワリオ』などの新作情報も盛りだくさん。100号を迎えてダブルダッシュをかける、これからニンドリにご期待ください！

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。

伝説のライブ
DVDが付録だ！



編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0063 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「〇〇〇」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は : doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は : 64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313

休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受け付けています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

STAFF

編集人 山森尚

編集長 左尾昭典

副編集長 高島寿洋

テスク 岩崎桂／種市真澄

編集 嘉山直幸／五十嵐達雄

本多貴之／橋本慎也

岡本明徳／北山大輔

本郷公康／坂井一哉

ライター 宝山りふあ／中谷至

松村浩次／松本英明

松本亮／成瀬史彌

大河豊／瀧澤潔／北村光広

白石岳（アセンブル）

尾閑友誌（ユーカラフト）

AD＆カバーデザイン 大條千鶴子

デザイン 有限会社フリーウェイ

山名田裕樹

GETTARADICCA

南尾和美／小宮山谷

DTP 有限会社ウイッチ・プロジェクト

株式会社エストール／ぼつけ門

守屋貴章／タナカタイゾー

植田昌幸／水口哲二

伊藤あしゅら／はやのん

美鈴秋／熊谷智子／峰たかのり

たかせ723（GAMECUTE）

小川直伸／崎山愛

工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

●編集部・広告 株式会社 アンビット

〒102-0083

東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館

TEL 03(3262)7488 (販売営業)

TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo DREAM vol.100
2003年10月6日発売

発行人 中川信行

ゼネラルプロデューサー 小畠誠治

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ

〒102-0073

東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館

TEL 03(3262)7488 (販売営業)



チラシの世界 #028
1998年 ポケットモンスター ピカチュウ (GB)

EDITOR'S VOICE

■100号への想いは20ページに書いたので、ここでは補足的なことを。19ページはクリエイター。21ページには読者さん。その真ん中のページに編集部員。ニンドリはそんな存在でありたいと願っています（サオヘン）

■PSOサントラCDの取材で、ウェーブマスターの5人にインタビュー。作品のコンセプトをベースに、自分のやりたいことをしっかり織り込んでいく職人魂に感服。今回の曲も最高の仕事です。とにかくCDの袋を開けて、聴いてみてね（高島）

■とても楽しかったビッグバンドライブ。2、3日足が重くなるほど疲れけれど、あのライブにスタッフとして参加できるとは、クレシイ体験でした。マリオの着ぐみがステージに上がるとき、お尻を支えていたのは私です（ケイ大佐）

■自称「お祭り男」としては「ビッグバンドライブ」「東京ゲームショウ」とイベントが続き、楽しさ満喫。TGS速報記事は少しでも雰囲気を伝えようと、コンパニオン重視の記事構成にしたのは私の独断です（トランセル）

■一生に一度の100号なんだからお祭にしようってことで少しだけヘンにしてみました。自分が昔好きだった雑誌のようにニンドリもみんなの心に残ってくれると嬉しいな。マリオのモザイク画は力作なので1時間は見つめてね（かやわん）

■広沢苑最新号は久々にファミコン以降の全機種を収録。1734ページ、1万2753項目と過去最大のボリュームだ。一生校正が終わらんかと思った。そんな苦笑の詰まつた広沢苑20003秋版、絶賛発売中!!（マッスル）

■100号の作業の合間に、こっそり帰郷。故郷である福島への道のりは、高速道路で片道4時間。台風の中、時速100キロ以上で決死のドライブ。雨でフロントガラスがまったく見えない状態で死ぬかと思った（本ちゃん）

■ニンドリードリームもついに100号。途中参加の私も、なかなか感動深いものがあります。月2回刊になります。冗談では済まされないスケジュールに翻弄されながらも、がんばったかいがあった…（ハシモ）

■先日のマリオ&ゼルダライブで会場の案内などのコンサートスタッフの仕事を初体験。ステージは見られないし、基本的に立ちっぱなしだったのでかなり腰にききました。本業のスタッフの人たちはスコイなあと感心。（岡）

■いまさらかもしれませんのが、「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」の隠しボス、レッドアーリマーと元祖アーテナを初めて見ました。ただ、どうやらアーケードでは使えないようなので、ちょっと残念です（和尚）

■薬による強化、徹底的に理詰めの戦略…オレのポケモン育成法って「少年サッカー」の悪役チームみたいだなあ。こういう計画的育成は決してつまらないんじゃないけど、『作業』を感じたら潮時なんでしょうねえ（本郷）

■今号は「マリオ&ゼルダ ピックバンド ライブ」に「PSO」の取材、東京ゲームショウのレポートと大忙し。けれど自分としては、100号記念で火ダルマの編集部をよそに案外楽しかったりします（笑）（カズヤ）



Pearl Blue



Pearl Pink

New Color!

ゲームボーイアドバンスSPに新色2色登場。

好評発売中 メーカー希望小売価格 12,500円(税別)



Nintendo®

任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

GAME BOY ADVANCE SP™

©2003 Nintendo GAME BOY · GAME BOY ADVANCE · ADVANCEは任天堂の登録商標です。

TAITO®

CERO
年齢制限
全年代対象

NINTENDO
GAMECUBE®

NHK 天才ピッპトくん

NHK教育テレビの
人気コーナーゲーム化!

グラモンバトル



戦いのファンタジーランド



まずはキミだけの
グラモンをつくれよう!



トレーニングセンターで
グラモンを育てよう!



さあグラモンバトルだ!
グラシアムで戦おう!



へようこそ!

倒したグラモンはカードに!
いろんなグラモンを集めよう!

Published by TAITO. グラモンバトル © TAITO CORP. 2003 All rights reserved. 協力:NHK/NHKエデュケーションナル
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。商標登録第4503566号、第4468776号

株式会社 タイトー 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1
◎家庭用ゲームに関するお問い合わせは 株式会社タイトー お客様相談センター
TEL: 046-235-9550 (年中無休 10:00~18:00)

※このソフトウェアは現在開発中のものです。製品版では、改善のため仕様等を変更することがあります。

ニンテンドーゲームキューブ専用ソフト
2003年10月3日発売予定

標準価格 5,800円(税抜)

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年11月6日発行(毎月2回6日・21日発行) 第8巻第20号(通巻100号) 発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

T1127101110496

雑誌27101-11/6
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

定価 490 円

本体 467 円

DREAM

VOL.
100
2003



創刊100号プロジェクト第1弾『PSO』チャンネルCD

毎日コミュニケーションズ