

MONSTER WORLD™

MW

COMPLETE COLLECTION



SEGA®

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

使用上のご注意

●このソフトウェアは“PlayStation 2”専用です。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●このソフトウェアは「NTSC」あるいは「FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の“PlayStation 2”に対応しています。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●“PlayStation 2”をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し/収納方法

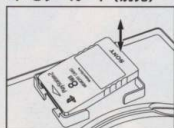
ディスクやメモリーカードを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

メモリーカード(別売)



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

●“PS”、“PlayStation” and “DUALSHOCK” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

このたびは“PlayStation 2”専用ソフトウェア「MONSTERWORLD コンプリートコレクション」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。

MONSTER WORLD™

MW

COMPLETE COLLECTION

目次

プロローグ	2
基本操作方法	4
ゲームの始め方	5
「ワンダーボーイ」	10
「ワンダーボーイ モンスターランド」	13
「ワンダーボーイIII モンスターレア」	16
「MONSTERWORLD II ドラゴンの畏」	19
「ワンダーボーイV モンスターワールドIII」	22
「MONSTERWORLD IV」	26
エピローグ	33
開発者コラム	34
スペシャルコラム	40

本ソフトは別売の“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)対応です。ソフトを起動する前に“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD 差込口1に正しく差し込んでください。また、自動セーブ機能はありませんので、ゲームを終了する前にSYSTEM MENU内の「SYSTEM FILE」や「SUSPEND RETURN TO TITLE」などでセーブを行うようにしてください。セーブファイルに関しては、P.5を参照してください。

※収録ゲームおよび収録画像は、オリジナル版の稼働・発売当時のものを忠実に再現しております。まれにお見苦しい点や進行への影響が出る場合がありますが、その場合はSELECTボタンを押し、SYSTEM MENUの「RESET」を実行して各ゲームのタイトル画面に戻ることが可能です。

【プログレッシブモードの切り替え方】

本ソフトはプログレッシブ出力に対応しています。SYSTEM MENUの「DISPLAY SETTING」で「DISPLAY MODE」を「480p」にすることでプログレッシブモードに切り替わります(→P.9)。

※プログレッシブモードは、テレビがプログレッシブ出力非対応の場合や、“PlayStation 2”専用コンポーネントAVケーブル(SCPH-10100)を使用する以外の接続方法では、画面が乱れたり、正常に表示されないなどの不具合が発生する場合がありますので、ご使用にならないでください。

アクションゲームの王道ここにあり。

元「ゲームスト」編集長
石井ぜんじ

多くのプレイヤーに愛された「モンスターワールド」シリーズ。どの作品を選んでみて、その完成度には驚かされる。ここではその中から、アーケードでリリースされて好評を博した、シリーズの実質的なスタートとなる初代「ワンダーボーイ」と、そこからさらに発展した『モンスターワールド』シリーズの元祖、『ワンダーボーイ モンスターランド』を解説しよう。この2作品のヒットが、後のシリーズ作品の礎になっているのである。

『ワンダーボーイ』 ～ジャンプアクションの教科書的作品～

『ワンダーボーイ』は1987年に発売された、横視点型ジャンプアクションゲームである。この作品はアーケードゲーム史上に残る、ジャンプアクションの決定版といえる。それでは本作のどんなところが素晴らしいのか、検証していくことにしよう。

かつてビデオゲームは、大きなキャラクターを描くことができなかった。小さなキャラクターで存在感を生みだすために、ゲームデザイナーたちは苦心したことだろう。その解決策のひとつが、ジャンプというアクションを使うことである。視点を横に置き、キャラクターを自分の身長以上に大ジャンプさせる。これによって、爽快なアスレチック要素を加えることができたのだ。

1980年代の半ばから後半にかけて、様々な方向に発展を見せたジャンプアクション。だがその原点とは、何だろうか。それは単純明快に、障害物をジャンプで越え、進んでいくことにある。攻撃手段を持っていたとしても、それは補助的なもの。タイミング勝負で、リズムカルにトラップとトラップの間を渡っていく。ジャンプの踏み切りにすべてをかけるその緊張感こそ、ジャンプアクションの本質といえる。

このような原点回帰のジャンプアクションのジャンルにおいて、セガは非常に完成度の高い作品を作り上げている。そのひとつは恐るべき難度を誇る『アレックスキッド』（1986年）。そしてもうひとつの、まさにジャンプアクションの教科書のような作品が、この『ワンダーボーイ』なのである。

ギミックを活かす、無限のバリエーション

『ワンダーボーイ』には、あっと驚くような特別な敵は出てこない。岩や炎、クモ、ハチ、カジキ。これらの障害物や敵は、ごくあたりまえの動きでプレイヤーを邪魔してくる。プレイヤーはオノを投げて敵を倒しつつ、淡々と障害物を飛び越えていけばいいだけだ。

ところが、このシンプルな敵の組み合わせは、パターンを変えてしつこくプレイヤーの前に登場する。しかもひとつたりとも、同じ攻撃の組み合わせはない。限られたギミックを、最大限に活用して無限ともいえるバリエーションが用意されているのである。そのバリエーションの奥深さはもはや芸術といえるまでの域に到達している。

少しずつ、少しずつ難しくなっていくその難度曲線は絶妙だ。誰でも気軽にプレイできて、それなりに楽しむことができる。ところが、極めようと思うと一筋縄ではいかない。確実にうまくなってはいるのだが、進んでも進んでも先があり、もう一歩頂点に手が届かない。このゲーム独特の難しさは、そこに潜んでいる。

その難しさに拍車をかけているのが、ドールの存在だ。エリアごとにドールが隠されており、そのドールをすべてそろえると隠しステージ（ステージB）への道が開かれる。だがそのドールをすべて見つけるのは、困難を極める。

筆者が特に驚いたのは、後ろ向きに置かれたカエルがドールに化けるところである（スーパープレイを参照してほしい）。当時は現在のようなインターネットは存在しなかったし、ゲーム雑誌に情報が載ることも少なかった。これをよく自力で見つけたものだ、と、感心したものである。

1980年代のビデオゲームで、ひとつのジャンルを形成していた横視点のジャンプアクション。そのおもしろさを知るためには、『ワンダーボーイ』は最高の作品だ。当時プレイしていた人はもちろん、始めて見た人にもぜひプレイしてほしい。ひとつのジャンルの、突き詰められた姿がここにあるからだ。

『ワンダーボーイ モンスターランド』 ～丁寧に作り込まれた、愛すべき作品～

『ワンダーボーイ モンスターランド』は、『ワンダーボーイ』シリーズの第2弾としてアーケードでリリースされた作品である。前作とは違って、ジャンルはアクションロールプレイングとなっている。

アーケードといえば、1プレイごとに100円を投入して遊ぶのが基本システム。遊ぶ時間を買う、という感覚なので、スピードなゲームの進行が求められる。そのため、プレイヤーを成長させてじっくりストーリーを進めていく、ロールプレイング的なゲームはほとんど例がない。だが本作は、それがアーケードでも可能だということを見せてくれた画期的な作品である。

アーケードゲームなので、キャラクターの正確な操作は必要とされる。しかし初期の難度は低く、親切設計となっている。店や隠しゴールの場所を覚え、知識を貯め込んでいけば、要求されるアクションも楽にこなせるようになっていくのだ。繰り返し遊ぶほどに、ゲームの魅力がわかってくる。

このようなゲームは、出入りの激しい都会よりも、地方の田舎にあるゲームセンターで人気を集めるものである。都会のゲーセンでは、短期間で高いインカムを稼ぐゲームが評価される。いっぽう田舎では、すぐに終わって楽しめないゲームは飽きられてしまう。プレイヤーをいかに満足させるか、何度もプレイできるか、という要素が重要になってくるのだ。そんな利にさとい、地方のゲーマーのやりこみに耐えるだけの完成度を、本作は持っている。

楽しめるゲームゆえ、プレイ時間もそこそこ長い。華やかな都会ゲーセンのインカムを重視する業界では、長い間評価が低かったとも思う。しかし実際には全国各地のプレイヤーを楽しませ、思い出を与えた佳作だったのではないだろうか。

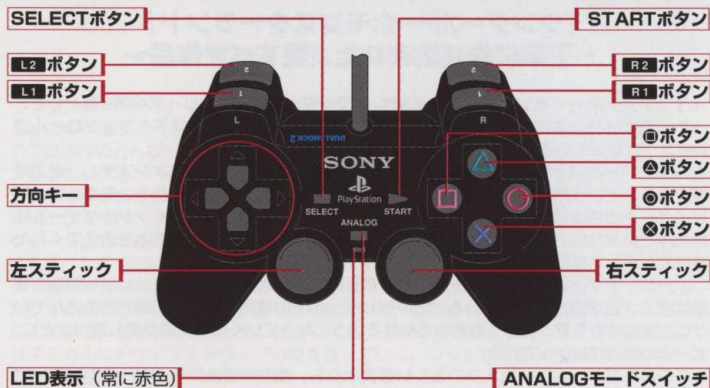
そのひとつの結果が、残りゴールドによるハイスコア集計だったといえる。本来アーケードゲームのハイスコアは単純にスコアのみで争われ、集計に問題があれば中止されるだけだ。だが本作の場合、プレイヤーの熱意が反映され、ゲームクリア時の残りゴールドによる集計が定着することになった。このような特殊なルールが一般化するのには、ゲームに人気があり、愛されている証拠である。いつもやっている、楽しいゲームだからこそ、ルールを作ってもやりこみたくなるのだ。

気軽に遊び、ストーリー展開を楽しんでもいい。クリアした後も、残りゴールドを求めて挑戦してみてもいい。さまざまな遊びかたに耐える、愛すべき作品。それが本作の最大の特徴なのである。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

このゲームはアナログコントローラ (DUALSHOCK)、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) 専用、(株)セガ・ロジスティクスサービス製「復刻版セガサターン コントロールパッド for "PlayStation 2"」、 「復刻版セガサターン パーチャスティック for "PlayStation 2"」に対応しています。ゲームプレイ時には使用するアナログコントローラをコントローラ端子1に接続してください。また、2人でプレイする際には、2人目が使用するアナログコントローラをコントローラ端子2に接続してください。なお、本解説書では各操作をアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) で説明しています。

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※本ソフトは振動機能には対応していません。

※アナログコントローラ使用時、アナログモードは常にONに設定されており、LED表示は常に赤色に点灯しています。

※解説書内のボタン操作は初期設定のものです。各ゲームでSYSTEM MENUを開き、「OPTIONS」内の「CONTROLLER」で設定を変更することができます。

メニュー画面での基本操作

以下の操作でプレイするタイトルを決定したり、SYSTEM MENUの設定を変更します。ゲーム中の操作は各ゲームの説明ページをご覧ください。

- 項目の選択 方向キー
- 決定 ◎・⊙・STARTボタン
- キャンセル ⊗・△ボタン
- SYSTEM MENUの呼び出し SELECTボタン

※ゲーム中に **L1 + L2 + R1 + R2 + START** ボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

起動時にSYSTEM FILE (セーブデータ) のある "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) がMEMORY CARD差込口1に正しく差し込まれていると、自動的にロードして前回の設定でゲームをプレイできます。

タイトル画面

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、プレイするゲームを選択できます。方向キーの左右でタイトルを選んで決定してください。キャンセルするとタイトル画面に戻ります。

- 『ワンダーボーイ』 (→P.10)
- 『ワンダーボーイ モンスターランド』 (→P.13)
- 『ワンダーボーイⅢ モンスターレア』 (→P.16)
- 『モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠』 (→P.19)
- 『ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ』 (→P.22)
- 『モンスターワールドⅣ』 (→P.26)

セーブファイルについて

このゲームには、以下の3種類のセーブファイルがあります。それぞれのセーブに必要な "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) の空き容量は以下の通りです。セーブやロード中に "PlayStation 2" 本体の電源を切ったり、 "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) やコントローラの抜き差しは行わないでください。

■システムファイル

SYSTEM MENUで設定した内容やスコアデータのほか、『モンスターワールドⅢ』 (MEGA DRIVE、GENESIS版) や『モンスターワールドⅣ』のセーブデータを保存することができます。セーブには30KB以上の空き容量のある "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) が必要になります。

■リプレイファイル

一部のタイトルのプレイ内容を記録することができます。リプレイファイルひとつにつき1069KB以上の空き容量のある "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) が必要になります。リプレイファイルの取扱いについては、P.8をご覧ください。

■中断データファイル

『モンスターワールドⅡ』と『モンスターワールドⅢ』 (MASTER SYSTEM版) では、ゲームプレイ中にSYSTEM MENUの「SUSPEND AND RETURN TO TITLE」を選択することで、ゲームのプレイ途中のデータを保存することができます。次回プレイ時にはデータが自動的にロードされ、プレイの途中の状態から再開することができます。ただし、中断データはロードすると消えてしまいます。もういちど中断するときは新たに「SUSPEND AND RETURN TO TITLE」を実行してください。中断データファイル1つにつき、452KB以上の空き容量のある "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) が必要になります。

SYSTEM MENU

各ゲームのタイトル画面やゲーム中にSELECTボタンを押すと、SYSTEM MENUが表示されます。SYSTEM MENUでは、ゲーム中の各種設定のほか、システムファイルのロードやセーブを行います。

選択しているゲームタイトルとマシンの違いによって、変更可能な項目が異なります。



MACHINE

マシンの切り替えを行います。マシンを切り替えることでOPTIONSやARCHIVES、DISPLAY SETTINGの内容が異なります。

※SEGA MARK IIIとMASTER SYSTEMのゲームをプレイする場合、タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されますが、STARTボタンではなく、●・●ボタンを押してください。

OPTIONS

ゲームの設定や、コントローラのボタン割り当てなどを変更します。項目によってはリセット後に反映されます。

CONTROLLER 1P/2P

コントローラのボタン配置を以下の項目ごとに設定します。

- **MOVE**プレイヤーの操作をdirectional button (方向キー) /left analog stick (左スティック) /right analog stick (右スティック) から設定します。
- **BUTTON**入力 (A・B・C・1・2) に設定されたボタンの割り当てを変更します。
- **BUTTON (Auto Repeat)**自動連射つきの入力 (A・B・C・1・2) に設定されたボタンの割り当てを変更します。
- **COIN**コインを投入するボタンの割り当てを設定します。
※アーケード版のみ。
- **START/PAUSE**ゲームスタートのボタンの割り当てを設定します。
- **MENU**SYSTEM MENUを呼び出すボタンを設定します。
- **DEFAULT SETTINGS**TYPE STANDARDを選ぶと、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) を使用する際の標準設定になります。TYPE SEGASATURN PADを選ぶと、(株)セガ・ロジスティクスサービス製「復刻版セガサターン コントロールパッド for "PlayStation 2"」や「復刻版パーチャスティック for "PlayStation 2"」を使用する場合の標準設定になります。
- **EXIT**コントローラの設定から抜けます。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を設定します。難易度はNORMALとHARDの2種類が存在します。
※アーケード版のみ。

COIN

コインを投入したときに加算されるクレジットの数を設定します。
※アーケード版のみ。

ADVERTISE SOUND

デモプレイ中のサウンドのON/OFFを設定します。
※アーケード版のみ。

PLAYERS/INITIAL PLAYERS/INITIAL LIFE

ゲームスタート時のプレイヤーの数や体力を設定します。
※アーケード版のみ。

ADD PLAYER/EXTRA PLAYER/ADD LIFE MAX

プレイヤーの数やライフゲージの上限が増えるまでの点数を設定します。設定にはEXTBL 1とEXTBL 2の2種類があります。
※アーケード版のみ。

FM SOUND PACK

ゲーム中の音楽についてFM音源パックを装着する/しないを設定します。
※「モンスターランド」(SEGA MARK III版) と「モンスターワールドII」(MASTER SYSTEM版) のみ。

EXTENDED OPTIONS

以下の項目が存在し、それぞれの補足設定を行います。

- **SPRITE LIMIT**キャラクターの同時表示を制限します。
- **CPU CLOCK**CPUの処理速度を設定します。
- **DEFAULT SETTINGS**EXTENDED OPTIONSの設定を初期化します。
- **EXIT**EXTENDED OPTIONSから抜けます。

DEFAULT SETTING

SYSTEM MENUの設定を初期化します。

INITIALIZE HISCORE

ハイスコアや各種記録を初期化します。

EXIT

OPTIONSから抜けます。

ARCHIVES

リプレイデータの記録（リプレイデータを記録できるのは「ワンダーボーイ」「モンスターランド」「モンスターレア」の3作品のみです）や再生、サウンドテストの実行のほか、ギャラリーで当時の資料を閲覧したりすることができます。

REPLAY : VIEW SUPER PLAY

本ソフトに収録されている「ワンダーボーイ (SYSTEM1)」(→P.10) と「ワンダーボーイ モンスターランド (SYSTEM2)」(→P.13) のみスーパープレイを再生できます。再生中は **R1** ボタンで早送り、SELECT ボタンで中断することができます。

REPLAY : LOAD & VIEW

自分で作成した「PlayStation 2」専用メモリーカード (8MB) 内にあるリプレイデータをロードして観賞します。

REPLAY : RECORD & SAVE

プレイの内容をトレースしてリプレイデータを作成します。リプレイデータを保存するためには、PlayStation 2 専用メモリーカード (8MB) に **1069KB** 以上の空き容量が必要になります。

この項目を実行するとタイトル画面に戻り、その時点からトレースを開始します。トレース中はSELECT ボタンでメニューを開くことができます。ここでセーブか中断を実行したり、収録可能時間を超えるとゲームが終了し、リプレイ選択画面が表示されます。ファイルを選んでリプレイデータを作成・保存してください。すでに存在しているファイルを選んで「はい」を実行した場合は、上書き保存されます。

ご注意！

リプレイの収録時間は約70～95分です（タイトルによって異なります）。それ以上の長時間プレイを行った場合、その後のプレイデータは収録されません。あらかじめご了承ください。

SOUND TEST

ゲーム中に使用されている音楽のサウンドテストを行えます。方向キー **↑↓** でBGMまたはSEを選び、方向キー **←→** で聴きたい音楽を選択してください。●・■ボタンで聴けます。

GALLERY

当時の資料を閲覧することができます。方向キー **←→** と **L2**・**R2** ボタン、●・■ボタンでページの切り替えができ、左スティックで位置の移動、右スティックで拡大と縮小を行えます。**L1** ボタンを押すと説明表示を解除します。

EXIT

ARCHIVESから抜けます。

DISPLAY SETTING

テレビ画面の表示モードの変更や、表示位置調節などの設定が行えます。

ADJUST POS X/Y

画面の表示位置を調節します（初期設定：0）。Xは横方向、Yは縦方向の位置を表し、それぞれ-20から+20までの41段階で調節できます。

TEXTURE MAPPING

画質を設定します。STANDARD（くっきり）とSMOOTH（なめらか）の2種類から選んでください。

DEFLICKER

画面のちらつきを抑える機能をON/OFFで設定します。

INTENSITY

画面の明るさを設定します（初期設定：ORIGINAL）。

SCREEN TYPE

画面を表示する大きさを設定します。NORMAL（標準のサイズ）とZOOM（拡大表示）の2種類から選んでください。

DISPLAY MODE

画面表示のモードを設定します。

DEFAULT SETTING

DISPLAY SETTINGの設定を初期化します。

EXIT

DISPLAY SETTINGから抜けます。

SYSTEM FILE

各種設定やゲームスコアをセーブしたり、ロードすることができます。システムファイルを作っていない場合は、SAVE SYSTEM FILEでセーブを行ってください。システムファイルの作成には、「PlayStation 2」専用メモリーカード (8MB) に **30KB** 以上の空き容量が必要になります。

CREDITS

本作品に関わったスタッフのリストが表示されます。

RETURN TO TITLE

タイトル画面に戻ります。「モンスターワールドII」「モンスターワールドIII」から戻るときは、中断データファイル(→P.5)の保存ができます。

RESET

ゲームをリセットして、各ゲームのタイトル画面に戻ります。

EXIT

ゲームに戻ります。

ワンダーボーイ

ボーイは元気いっぱいのわんぱく少年。
ある日、大好きなガールフレンドのティナが、
キングと呼ばれる森の魔王たちにさらわれてしまった！
「よし、ティナはボクが助け出す！」
冒険の道のりは危険がいっぱい。
ボーイは無事にティナを救出できるかな!?



ティナ

ボーイ



1986年にアーケード (SYSTEM1) 用としてデビューを飾ったジャンプアクションで、家庭用としてSG-1000やSEGA MARK IIIのほか、さまざまなハードに移植されました。1エリア4ラウンドの構成で、斧を投げては敵を倒し、ジャンプで障害物を避けていきます。エリアの最後ではボスが待ちかまえています。

※解説書ではMACHINE (→P.B) をSYSTEM1に設定しています。

ワンダーボーイ

画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。

- ①プレイヤー1のスコア
- ②プレイヤー2のスコア
- ③ハイスコア
- ④ボーイの残り人数
- ⑤入手したアイテム
- ⑥ハイトリティーメーター



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。コインの投入を行ってから、ゲームをスタートさせてください。



操作	アクション
○ボタン	コインの投入
STARTボタン	ゲームスタート
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー←→	移動
方向キー+○ボタン	ダッシュ
○ボタン	オノを投げる※
◎ボタン	ジャンプ

※オノを持っている場合のみです。

ラウンドのゴールを目指す

ラウンドがスタートしたらゴールを目指します。敵はオノで倒し、障害物はジャンプで避けてください。方向キーや○ボタンを押しながらジャンプすると、通常より高く跳べます。ゴールの立て札を通過したら、そのラウンドはクリアです。



ワンダーボーイ

バイタリティーに注意

ボーイのバイタリティーは、バイタリティーメーター（→P.11）で表されています。バイタリティーは時間の経過で減るほか、障害物の岩につますいたときも減少します。フルーツやミルクで回復しましょう。バイタリティーがなくなるとボーイが力尽きてしまいます。

白いタマゴを割ろう

体当たりやオノで白いタマゴを割ると、オノ（オノを持っていないとき）、スケートボード、キノコ、ミルク、天使のいずれかが飛び出します。冒険の手助けになるものばかりなので、見かけたらかならず割るようにしましょう。



オノ

投げて敵を倒すことができるアイテム。何度でも使えます。



スケートボード

速く進めるようになりますが、止まったりバックすることはできません。



キノコ

キノコを取ったあとにフルーツを取ると、スコアが高くなります。



ミルク

バイタリティーが満タンになります。絶対に取りたいアイテムです。



天使

一定時間ボーイが無敵になり、体当たりで敵を倒せるようになります。

まだらのタマゴは割っちゃダメ

まだらのタマゴを割ってしまうと、死神がボーイにまわりつきます。バイタリティーの減るスピードが速くなるので注意しましょう。



ドールを集めるといいことが！

ドールは1ラウンドにかならず1個あり、取るとそのラウンドクリア時のボーナスが2倍になります。また、すべてのドールを集めると最終ラウンドへ進むことができます。



キングとの戦いが待っている

各エリアの最後では、ボスキャラクターのキングが待ちかまえています。唯一の急所である顔をめがけて、何度もオノを投げつけてください。キングが吐き出す火の玉は、距離を調節したり、ジャンプで回避することができます。

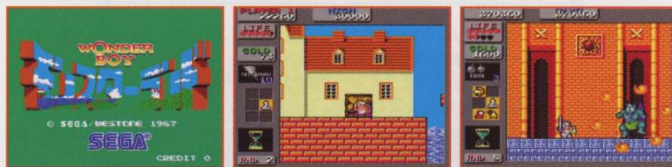


ワンダーボーイ モンスターランド

人々が楽しく暮らすワンダーランド。
悪のドラゴン率いるモンスターたちが攻め入り、
平和だったワンダーランドはモンスターランドと化してしまいました。
「もう一度平和な暮らしを取り戻すんだ！」
打倒ドラゴンを誓って、ブックが旅立ちます。



ブック



1987年にアーケード（SYSTEM2）版で登場したアクションRPG。1988年には家庭用としてSEGA MARKⅢに移植されました。剣とジャンプによるアクションに加え、買い物によるキャラクターの強化など、育成要素も盛り込まれた作品です。

※解説書ではMACHINE（→P.6）をSYSTEM2に設定しています。

画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。

- ①プレイヤー1のスコア
- ②プレイヤー2のスコア
- ③ハイスコア
- ④ライフ
- ⑤ゴールド
- ⑥装備している武器や魔法
- ⑦所持しているアイテム
- ⑧タイマー
- ⑨現在のラウンド



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。コインの投入を行ってから、ゲームをスタートさせてください。

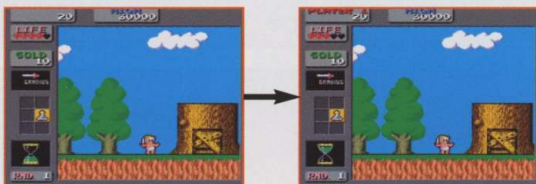


操作	アクション
◎ボタン	コインの投入
STARTボタン	ゲームスタート
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー←→	移動
方向キー↑	建物の中に入る
方向キー↓	武器や魔法を使う※
⊗ボタン	剣を振る/決定
◎ボタン	ジャンプ

※武器や魔法を持っている場合のみです。

ライフとタイマーの関係

ライフがすべてなくなるとブックは倒れてしまいます。ライフはモンスターに襲われたら、針の山などに落ちると減ってしまいます。また、冒険中は時間の経過とともにタイマーが減ります。砂時計の砂がすべて落ちてしまうと、ライフが1個減ってしまうので注意してください。



モンスターを倒しながら進む

モンスターを倒すと宝物やゴールド、アイテムを落とします。冒険の手助けになるので、倒して拾って先に進みましょう。



宝物

スコアが上がります。一定量貯まると、ライフの上限が増えます。



ゴールド

ショップでアイテムを買ったり、酒場や病院を利用するために必要です。



アイテム

ブックの冒険を助けてくれます。ショップに売っていないものも……!?

建物を有効に活用

モンスターランドにはさまざまな建物が存在します。情報を集めるほかにも、買い物をしたりライフを回復させたりと、有効に活用してください。建物の中に入ったら、方向キー←→でアイテムを選び、⊗ボタンで購入します。会話を進めたいときは◎ボタンを押してください。



よろい屋

よろいを売っています。高価なものほど防御力も高くなります。



盾屋

盾を買えます。よろいと同じく、高価なものほど防御力も高くなります。



靴屋

靴を売っています。高価なものほどスピードやジャンプ力が上がります。



魔法屋

方向キー↓を押したときに使用する、武器や魔法を売っています。



酒場

お酒を飲むとライフが少し回復し、砂時計の砂が元に戻ります。



病院

治療を受けるとライフが完全に回復し、砂時計の砂が元に戻ります。

SEGA MARKⅢ版だけの要素

MACHINE (→P.6) をSEGA MARKⅢにしておくと、STARTボタンを押すことでステータス画面に移行します。ここでブックの装備やアイテムを確認してください。武器や魔法に関しては、使える回数が表示されます。再度STARTボタンを押すとゲーム画面に戻ります。ただし、剣を持っていなかったり、建物の中に入っているとき、ボスと対決しているときには、ステータス画面は開きません。



ワンダーボーイⅢ モンスターレア

山々に囲まれた高原に、平和で小さな村がある。
その村には数々のモンスターを倒し、
世界に平和をもたらした勇者の伝説があった。
そして現在……。
ここモンスターランドに、
再び不吉な影が忍び寄る。

村に住む少年レオと、
その幼なじみのブラブリンは、
世界を救うための旅立ちを決意する。



レオ

ブラブリン



「ワンダーボーイ」シリーズの第3弾。ラウンドの前半がジャンプアクション、後半がシューティングになるという意欲作。1988年にアーケード（SYSTEM16）版が登場し、1990年にMEGA DRIVEなどへ移植されました。2人同時プレイが可能で、全9つのラウンドで構成。各ラウンドの最後には、コミカルなボスが登場します。

※解説書ではMACHINE（→P.6）をSYSTEM16に設定しています。

ワンダーボーイⅢ モンスターレア

画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。

- ①プレイヤー1（レオ）のスコア
- ②プレイヤー1（レオ）のバイタリティ
- ③プレイヤー1（レオ）の残り人数
- ④プレイヤー2（ブラブリン）のスコア
- ⑤プレイヤー2（ブラブリン）のバイタリティ
- ⑥プレイヤー2（ブラブリン）の残り人数
- ⑦現在のラウンド



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。コインの投入を行ってから、ゲームをスタートさせてください。なお、1人でゲームをスタートしたときは、2Pが途中参加することはできません。

操作	アクション
◎ボタン	コインの投入
STARTボタン	ゲームスタート
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー	移動
⊗ボタン	ショット
◎ボタン	ジャンプ※

※ジャンプの降下速度は方向キー↑を押すと遅く、方向キー↓を押すと速くなります。

前半と後半で戦い方が変わる

ラウンドの前半はジャンプアクションで進みます。モンスターをショットで倒しながら、崖や大きな岩はジャンプで跳び越えましょう。
後半のボスステージでは、レオとブラブリンがドラゴンに乗って戦う空中戦になります。各ボスごとに個性的な特殊攻撃を繰り出してくるので、動きをよく見て戦いましょう。



フードでバイタリティを回復

モンスターの攻撃を受けたり時間が経過すると、バイタリティが減ります。フードを取って、バイタリティを回復させましょう。バイタリティがなくなると、プレイヤーの残り人数が1人分減ってしまいます。



シャボン玉を割ると……!?

たまにシャボン玉に閉じこめられた妖精が現れます。プレイヤーがシャボン玉を割ると、妖精が画面中を飛び回ります。このとき妖精に触れると、その種類によってさまざまな現象が起こります。



ピンク妖精

フードを一定時間ケーキに変えます。ケーキを取ると、バイタリティが満タンになります。



ブルー妖精

プレイヤーが一定時間無敵になります。このときは体当たりでモンスターを倒せます。



あくまくん

フードを一定時間、花に変えます。花を取るとスコアが上がります。

カプセルを取ってパワーアップ

モンスターを倒すとカプセルが出現することがあります。カプセルを取ると武器がパワーアップし、その種類に応じた特殊なショットを撃てるようになります。カプセルの効果を持続する時間は10秒ですが、同じ種類のカプセルを取ると、その分だけ持続時間が延長されます。



スパイラル

プレイヤーの周囲を攻撃します。射程は短いですが、攻撃力は高めです。



ワイドリング

向いている方向に対して放射状に広がるショットを撃てます。



ビーム

●ボタンを押しっぱなしにしているだけで、連射が可能になります。



ミサイル

射程は短めですが、爆風で複数のモンスターにダメージを与えられます。



ファイアーボール

プレイヤーの前後にショットを撃ちます。攻撃力は低めです。



ビッグファイアー

プレイヤーの周囲に炎を放ちます。障害物も貫通します。

モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠

物語は「ワンダーボーイ モンスターランド」のクライマックスから始まります!

この世界に平和を取り戻すため、ドラゴン城を訪れたブック。彼はドラゴンに呪われ、その姿をリザードマンに変えられてしまいました! 呪いを解く「サラマンダークロス」を求め、ブックの新たな試練が始まります。



ブック



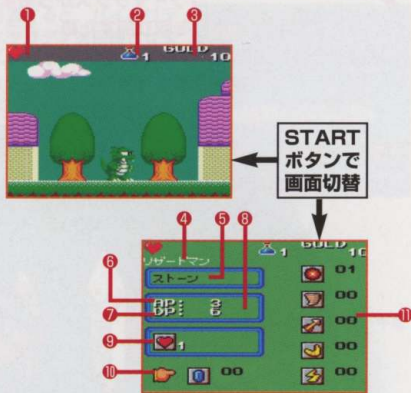
1992年に携帯用ゲーム機GAME GEARで発売されたアクションRPG。「ワンダーボーイ モンスターランド」(→P.13)の続編に当たる作品で、もともとは海外向けとして、1989年にMASTER SYSTEMで発売された作品です。

*解説書ではMACHINE(→P.6)をGAME GEARに設定しています。

画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。STARTボタンを押すとステータス画面に切り替わります。

- ①ライフ
- ②復活の薬の数
- ③ゴールド
- ④現在の姿
- ⑤アイテム名
- ⑥アタックポイント（攻撃力）
- ⑦ディフェンスポイント（防御力）
- ⑧カギの有無
- ⑨ハートの器の数
- ⑩カーソル
- ⑪各アイテムの数



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。攻撃の手段は変身しているキャラクターによって異なります。



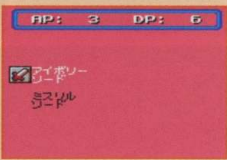
※ブックがヒューマンやリザードマンの姿をしているときのみ実行できるアクションです。

操作	アクション
STARTボタン	ゲームスタート
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー←→	移動
方向キー↑	ドアを開ける
方向キー↓	しゃがむ※
×ボタン	攻撃
◎ボタン	ジャンプ
方向キー↓+×ボタン	アイテムを使う

ステータス画面で装備を整える

ステータス画面で×ボタンを押すと、ブックの装備を整えることができます。方向キーで装備したいアイテムのそばまでアイコンを動かし、◎ボタンで選択してください（選択されたアイテムは白い文字で表示されます）。

×ボタンを押すたびに、ステータス画面→剣の装備→盾の装備→鎧の装備の順番で、画面が切り替わります。



出現するアイテム

モンスターを倒したり宝箱を開けると、以下のゴールドやアイテムが出現します。冒険をラクにしたり、先のエリアへ進むため必要になるので、忘れずに回収してください。

- ・ゴールド ……ショップでアイテムを買ったり、病院を利用するために必要です。
- ・ハート ……小さなハートは少しだけ、大きなハートは完全にライフを回復します。
- ・ハートの器 ……ライフの最大値が、ハート1個分だけ増えます。
- ・復活の薬 ……ライフがなくなっても復活できます。最大で3個まで持てます。
- ・カギ ……カギをかけられたドアを開けるために必要です。
- ・ストーン ……一瞬にして街まで戻れる魔法の石です。
- ・ファイアボール ……火の弾がジグザグに飛んでモンスターを攻撃します。
- ・トルネード ……竜巻を地面に沿って飛ばします。壁に当たると跳ね返ります。
- ・アロウ ……矢をまっすぐ上空に発射します。
- ・ブーメラン ……一定の軌道を描くブーメランを投げます。
- ・サンダー ……画面内のすべてのモンスターにダメージを与えます。

建物の利用

建物にはショップと病院、教会の3つが存在します。

- ・ショップ ……いろいろなアイテムを売っています。
- ・病院 ……「ちりょう」でライフを回復できます。
- ・教会 ……ゲームを続かからプレイするためのパスワードを教えてください。

※ゲームを終了する際は、パスワードを別途メモなどに控えておきか、SYSTEM MENU内の「SUSPEND AND RETURN TO TITLE」を実行して中断データファイルを保存してください。中断データファイルの取扱いについてはP.5をご覧ください。

ブックの変身

ある程度ゲームを進めると、ブックはさまざまなキャラクターに変身できるようになります。変身によって「何ができるか?」「どこへ行けるか?」を考えて冒険を進めてください。



ワンダーボーイV モンスターワールドIII

国じゅうにあふれるモンスターたち……。
ここモンスターワールドに新たな闇が迫ってきたとき、
勇者の血を引く若者が立ち上がりました。彼の名はシオン。
新たな伝説の幕が、いま開かれる。



シオン



1991年にMEGA DRIVE専用ソフトとして登場した「モンスターワールド」シリーズの第3弾。スコアを廃してセーブ機能を付けるなど、従来よりもRPG色を意識した作品で、海外向けのハードにも移植されました。

※解説書ではMACHINE（→P.6）をMEGA DRIVEに設定しています。

物語を彩る キャラクターたち

シオン

伝説の勇者の血を引く少年。この時代に生まれたことに運命の力を感じ、冒険の旅に出る。



リリパト村の村長

伸ばし放題のヒゲが、長寿ぶりを物語っている。村一番の物知り。



画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。

- ① **バイタリティ**
これがなくなるとシオンは倒れてしまいます。
- ② **敵の体力**
敵を攻撃すると表示されます。
- ③ **ユースアイテムウィンドウ**
使用できるアイテムや魔法が表示されます。
- ④ **ゴールド**
現在持っているゴールドの金額です。



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。



操作	アクション
STARTボタン	ゲームスタート/ 装備ウィンドウの呼び出し
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー←→	移動
方向キー↑	建物に入る/会話をする
方向キー↓	建物から出る/しゃがむ
⊗ボタン	攻撃/キャンセル
⊙ボタン	ジャンプ/決定
⊙ボタン+方向キー←→	アイテムや魔法を使う

水中での移動

水中を泳いでいるときは、⊙ボタンを押すと浮上します。方向キー↑↓を押しているとき、水中での上下の移動がすこし速くなります。

防御

盾を装備していると正面からの攻撃を自動的に防げます。槍や矛を装備しているときは盾を持つことができませんが、方向キー↑+⊙ボタンで敵の攻撃を防ぐことができます。

プリシラ

エレオノーラの側近の1人。女王の命でシオンとともに旅をする。



エレオノーラ

妖精の村を司る女王。勇者を待ち続ける。



ソニア

オカリナ使いの妖精。



装備ウィンドウでできること

シオンが地面で静止しているときにSTARTボタンを押すと、装備ウィンドウが開きます(そのほかの状況ではポーズがかかります)。ここでは武器や防具の装備のほか、アイテムや魔法のセットを行えます。装備ウィンドウの見方は以下のとおりです。

① バイタリティの上限

② 武器のステータス

- AP……アタックポイント(攻撃力)
- DP……ディフェンスポイント(防御力)
- SP……スペシャルポイント※

③ アイテム選択欄

※特殊な効果のある装備にしたときに変動します。



武器と防具の装備

方向キーでアイテム選択欄のカーソルを動かし、WEAPON(武器)、ARMOR(よろい)、SHIELD(盾)、BOOTS(ブーツ)のいずれかを選んで●ボタンを押してください。リストから任意のアイテムを選んで●ボタンを押すと、そのアイテムを装備できます。

アイテムと魔法のセット

方向キーでアイテム選択欄のカーソルを動かし、ITEM(アイテム)かMAGIC(魔法)を選んで●ボタンを押してください。リストから任意のアイテムを選んで●ボタンを押すと、コースアイテムウィンドウ(→P.23)のカーソルが点滅します。方向キー←→でセットする位置を選んで●ボタンを押すと、セットが完了します。



ゲームオーバー

バイタリティがなくなるとシオンが倒れてゲームオーバーになります。そのままゲームを続ける場合、持っていたゴールドが8分の7に減らされ、直前に立ち寄った宿屋から再スタートすることになります。



ロッド

ドラゴンの長老の孫。
まだ空は飛べない。

ドラゴンの村の長老

数々の伝説を見届けてきた
ドラゴン。



ホッタ

体は小さいけど、
ドワーフ村一番の
力持ち。

お店を利用する

街や村には以下のお店があります。店員や品物の前で方向キー↑を押すと、会話や買い物をする事ができます。



武器屋

剣やよろい、盾などの武器・防具が
売られています。



アイテム屋

ブーツやクスリなど、冒険に役立つ
アイテムが売られています。



宿屋

バイタリティの回復や、ゲームのセーブ
ができます。

※ゲームを終了する際はかならず宿屋でセーブを行い、SYSTEM MENU内の「SUSPEND AND RETURN TO TITLE」を実行して中断データファイルを保存してください。宿屋でセーブしただけでは、「PlayStation 2」本体の電源を落としたり、ほかの収録タイトルをプレイすると消えてしまいます。中断データファイルの取扱いについてはP.5をご覧ください。

アイテムの種類

ゲーム中はさまざまなアイテムが登場します。その一部を紹介しましょう。

装備アイテム

シオンが身に付けるアイテムです。装備ウィンドウで装備することで効力を発揮します。

- WEAPON(武器) …敵モンスターを攻撃するアイテムです。
- ARMOR(よろい) …攻撃を受けたときのダメージを軽減します。
- SHIELD(盾) ……モンスターの攻撃から身を守ります。
- BOOTS(ブーツ) …歩くスピードなどが変わります。

ミュージックアイテム

ユースアイテムウィンドウにセットすると魔法を使えます。以下の6種類が存在します。

- FIRE STORM ……炎の玉が嵐のように吹き荒れて、モンスターにダメージを与えます。
- EXPLOSION ……大地を揺るがして、多くのモンスターにダメージを与えます。
- POWER ……一定時間、シオンの攻撃力が上がります。
- SHIELD ……一定時間、シオンの周りにシールドを張りめぐらせます。
- THUNDER ……稲妻のエネルギーを利用してモンスターにダメージを与えます。
- RETURN ……直前に泊まった宿屋まで一瞬にして戻ります。

使用アイテム

オカリナやクスリなどは、ユースアイテムウィンドウにセットして使用します。

特殊なアイテム

復活の薬やカギ、ランプなどが該当します。ユースアイテムウィンドウにセットすることはできず、必要に応じて自動的に使用されます。



シャッポ

占い師のもとで修行中の
悪魔。カマの使い手。



占い師

魔族の村に住んでいて、
何千年も先を見通す。

ブラブプリル・シーラ

前聖戦の功労者ブラブプリル・
アンジュの子孫。ひよんなこ
とからモンスターに捕まる。



モンスターワールドⅣ

モンスターワールドに新たな脅威が迫るとき、

1人の少女が立ち上がった。

彼女の名はアーシャ。

少女が戦士になったとき、新たな伝説が誕生する！



1994年にMEGA DRIVE専用ソフトとして登場した「モンスターワールド」シリーズの最終作。主人公が女の子になり、ドラマもアクションも大きくパワーアップした作品です。ベベログゥと助け合って、様々な謎解きに挑戦してください。

※本作ではMACHINE (←P.6) はMEGA DRIVEのみとなります。

物語を彩る キャラクターたち

アーシャ

モンスターワールドを救うために立ち上がった少女。立派な戦士になるため、住み慣れた村から旅立つ。



ベベログゥ

アーシャとともに旅をするベベログゥ。なぜか体が青い。



モンスターワールドⅣ

画面の見方

画面の見方は以下のとおりです。STARTボタンを押すとアイテム画面に切り替わります。

① バイタリティ

これがなくなるとアーシャは倒れてしまいます。赤いハートはよろいの強さで変動し、青いハートは命のしずくを10個集めると増えます。

② 命のしずく

10個集めると青いハートになります。

③ ゴールド

④ 装備

現在装備している武器と防具です。

⑤ アイテム

方向キーでカーソルを動かし、●・●ボタンで使用します。

⑥ 回復の薬

回復の薬を持っているとここに表示されます。



データのセーブとコンティニュー

ゲーム中、セーブ仙人に話しかけると、セーブ画面になります。方向キー←→でつぼを選び、●・●ボタンを押すとセーブできます。データをセーブしておく、タイトル画面の「CONTINUE」を選び、続きからプレイすることができます。

※ゲームを終了する前に、かならずSYSTEM MENU内のSYSTEM FILEで「SAVE SYSTEM FILE」を実行してシステムファイルを保存してください。「PlayStation 2」専用メモリーカード（BMB）へのセーブを行っていない場合「PlayStation 2」本体の電源を落としたり、ほかの収録タイトルをプレイすると消えてしまいます。システムファイルの取扱いについてはP.5をご覧ください。

ゲームオーバー

バイタリティがなくなるとアーシャが倒れてゲームオーバーになります。「CONTINUE」を選ぶと、ゲームオーバーになる直前にセーブしたところまで戻って冒険を再開します。「GAME END」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

お母さん

アーシャのお母さん。彼女が戦士になることを心配している。



お父さん

アーシャのお父さん。彼女が立派な戦士になることを夢見ている。



ブラブリン13世

モンスターワールドの平和を祈る、心優しいお姫様。



操作一覧

操作方法は以下のとおりです。



操作	アクション
STARTボタン	ゲームスタート/ アイテム画面の呼び出し
SELECTボタン	SYSTEM MENUの呼び出し
方向キー←→	移動
方向キー↑	建物に入る/会話をする
方向キー↓	建物から出る/盾をかまえる
○ボタン	決定
×ボタン	アタック
◎ボタン	ジャンプ/決定

走る

方向キー←→のどちらかを2回連続で押し、2回目を押しっぱなしにすると、アーシャがその方向に向かって走りだします。

降りる

一部の足場では、方向キー↓+◎ボタンで足場から降りることができます。

ジャンプアタック

ジャンプ中に×ボタンを押すとジャンプアタックを繰り出しますが、ジャンプ中に方向キー↑+◎ボタンを押すとジャンプ上アタックを、ジャンプ中に方向キー↓+◎ボタンで、ジャンプ下アタックを繰り出します。

ロープの上り下り

ロープはジャンプなどで重なったときに方向キー↑を押すとつかまることができます。ロープにつかまっている状態で方向キー↑を押すと上ることができ、方向キー↓を押すと下ることができます(方向キー↓+◎ボタンで、より早く下ることができます)。



不思議な動物 ベペログゥ
ラバダーナの街で大流行している不思議な動物。ベペの実が大好物。



セープ仙人
アーシャの冒険をセーブしてくれる謎の老人。



ランプの精
アーシャを乗せて街まで飛んでくれるが、面倒くさいことは大キライ。

ベペログゥ

ラバダーナの街で大流行している不思議な動物ベペログゥと仲良くなると、さまざまな連携プレイができるようになります。アーシャ1人の力では進めない場所もあるので、ベペログゥを使ったアクションをマスターしてください。

ベペログゥを持つ

○ボタンを押せばなしにすると、ベペログゥを呼び寄せて、そのまま持つことができます。

ベペログゥを投げる

ベペログゥを持った状態で再度○ボタンを押すと、ベペログゥを投げるができます。投げられたベペログゥはスイッチを押したり、危険い場所にフタをしったりしてくれます。

ベペログゥパラシュート

ベペログゥを持った状態でジャンプすると、ゆっくりと下降することができます。

2段ジャンプ

ベペログゥパラシュートの状態で再度○ボタンを押すと、2段ジャンプができます。普通のジャンプでは届かない、高い場所や遠い場所に行くことができます。

アイテムの種類

「モンスターワールドⅣ」に登場するアイテムの一部を紹介しましょう。

装備アイテム

街のお店で買うことができます。買うことで自動的に装備されます。

- ・ 剣 モンスターを攻撃するためのアイテムです。
- ・ 盾 モンスターの攻撃から身を守ります。
- ・ よろい 装備すると防御力の数だけ赤いハートが増えます。

アイテム

アイテムは宝箱から見つかり、敵を倒すことで入手できます。

- ・ 回復の薬 バイタリティが完全に回復します。
- ・ 命のしずく 10個集めると、青いハートが1個増えます。
- ・ まほうのランプ ランプの精が棲んでいます。使うとランプの精が現れて……。

お店や自動販売機でお買いもの

お店の店員さんの目の前や、ハートの自動販売機の前で方向キー↑を押すと、買い物画面に切り替わります。買い物画面では方向キー←→で欲しい品物にカーソルを合わせ、○・●ボタンを押してください。





GET

MAGICAL
HIT!!

EXTINCTION

SHIELD

THROW

ROPE

モンスター
ワールドIII

コンプリートコレクション

発売おめでとうございます!!



コンピュータコレクション

発売おめでとう
ございます!

学生の時、バイト代をもらったその足で買って帰ったメガドライブ！
最初買ったソフトは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。
そして、店頭で画面を見て「うお！建物に入る時の画面切り替えかっこいいな！」「氷とかの透明感すごいな！」とワクワクしてその場で買ったのが「モンスターワールド3」でした！

そして「モンスターワールド4」！
雑誌で一目見て、もう発売日に買いに走りました！
アーシャさん達の多彩すぎるアクション！おずかしくてもやり直すのが楽しい、しかも満載のステージ構成！
そして魅惑的で明るい、アラビアンナイトな世界……!!

そうそう、よろいを買い替えようと思ったら、初期装備に「母がつくってくれたよろい」と書いてあって…こ、これは売るわけにはいかないよ！と、初期装備でずいぶんがんばりました。旅立ちの日に村人が見送ってくれる言葉や、戦士としての誓いの言葉にしんみりしたり…
そういった、あたたかいセリフや雰囲気も大好きでした！

セガエイジズの本一として、またモンスターワールドを遊べてとてもうれしいです！

みなさんもどうぞ、モンスターワールドでの楽しい冒険を!!

イラストと文
かねこしんや

エピソード

2Dアクションゲームの黄金期が凝縮。

元「メガドライブFAN」副編集長、現「ファミ通PS2」編集長
相沢浩仁

『ワンダーボーイ』から『モンスターワールド』へと続く一連のシリーズは、ゲームデベロッパー、株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメントを代表する2Dアクションゲームだ。開発をしたウエストンの社名は、代表取締役の西澤龍一氏の名字の一字目である西＝「ウエスト」と、別の創立メンバーの方の名字の一字目である石＝「ストーン」を、あわせてつくった造語とのこと。当初はエスケープという社名だったが、「逃げ出すみたいでよくない、会社は信用第一だから……」と友人に言われて、ウエストンに変更したという。エスケープの本来の由来は、コンピューターのキーボードにあるエスケープキー（通常は左上にあるESCのキー）から名づけたらしい。

初代『ワンダーボーイ』は、エスケープ時代にわずか3人で開発、アーケードゲームとしてセガから登場し、爆発的なヒット作となった。同作は後にセガ初期の家庭用ゲーム機SC-3000やSG-1000シリーズ用にも移植されているが、ハドソンから発売された「高橋名人の冒険島」の元になった作品でもある。終盤の難易度は当時としても非常に高く、賛否両論に分かれていたように思う。

「高橋名人」シリーズはファミコンからスーパーファミコンへと独自の進化を続けていき「ワンダーボーイ」シリーズ同様、いまだにケータイ用アプリなどでも盛んにリリースされている。往年のアクションゲーマーならば、アーケード派、メガドライブ派、ファミコン派等、当時のゲームスタイルが違っていても、どれかには触れたことがある方が多いのではないだろうか？

ちなみに『ワンダーボーイ モンスターランド』は、PCエンジン版『ビックリマンワールド』（ハドソン）やファミコン版『西遊記ワールド』（ジャレコ）として、『ワンダーボーイ V モンスターワールドⅢ』は、PCエンジン版『超英雄伝説ダイナスティックヒーロー』（ハドソン）としてアレンジ・発売されているなど、『モンスターワールド』シリーズは移植や派生が多い。これもオリジナルの完成度の高さを実証している所以ではないだろうか。

「あれだけわがままに作られた作品はないと思います」。5年ほど前に「セガ・コンシューマー・ヒストリー」という本の取材で伺ったとき、西澤社長がその思い入れを情熱的に語ってくれたのが、シリーズ最終作の『モンスターワールドⅣ』だ。「Ⅲ」とは違うものを作りたくて、シリーズで初めて女のコを主人公にしたが、硬派なファンには不評だったという。主人公が女性のため、本作だけはタイトルに『ワンダーボーイ』と付いていないようだ。シリーズ後半になるにつれて、RPG的な要素が増し、より家庭用に向けた内容に進化してきた。2Dアクションゲームの黄金期が、この一枚に凝縮されている。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。
※「PS2」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SEGA AGES版の発売にあたって。

株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメント 代表取締役
西澤龍一

いまや入手困難になった過去の家庭用ゲーム機を用いることなく、ひと昔前の、いやふた昔も前のゲームソフトが現在のお茶の間で遊べるというのは非常に有意義なことだと思います。このSEGA AGES 2500シリーズはビジネスという名を借りた、偉大な文化遺産保存活動なのではないかと疑ってみたいくなります(笑)。

本商品のタイトルになっている『モンスターワールド』(モンスターランド)は弊社が設立されてから最初に作った作品です。前作『ワンダーボーイ』が売れたお金で新しいオフィスに引っ越し、スタッフを増やして開発しました。その頃、RPGの古典『ウィザードリィ』にハマっていたボクらは「RPGの面白さをアーケードゲームで表現できないか?」と考え、それを実行に移しました。ゲームスタート直後は腰巻一枚の裸の少年が、冒険を進めていくことで経験を積み、お金が貯まり、次第に立派な戦士の姿へと成長していく、という過程をアーケードゲームの枠組みにはめ込んでいったのです。アーケードゲームの枠組みとは、100円を投入してプレイすることで一定の満足感を得られ、さらに百円玉を投入したくなる仕掛けのことをさします。当時のゲーセンにはこんな奇妙なゲームシステムを採用したものは皆無でしたから、いい意味でも悪い意味でも異彩を放っていましたね。結果的には熱烈なファン層に支持されてゲーセンにずっと置いてあるロングセラーとなりました。めでたしめでたしです。

その後、このゲームシステムの良さを最大限に発揮できる家庭用ゲーム機へと舞台を移し、『II』、『III』、『IV』と続編を作っていくこととなります。これら4作に共通しているのはアクションゲームが下手なひとでも、時間さえあればエンディングまでのすべてを堪能できるゲームであるということです。ゲームが上手なひとでもなかなかクリアできないシーンが一部あったりしますが、まあそれはご愛嬌ということにさせていただきます、RPGの成長要素がプレイヤーのアクションスキルを補完するところにアクション&RPGというゲーム構成の利点があるのだと思います。この利点をうまく引き出すように作ることで、万人に楽しんでもらえるゲームを生み出せるのではないかとという考えが『モンスターワールド』シリーズの底辺に流れている理念であるといえます。

今も昔もアクションRPGというジャンルを選択するゲームクリエイターのねらいには、こうした幅広い顧客層への対応という意図があると思います。がんばってほしいものです。遊ぶほうは確かに遊びやすいんですが、作るほうはけっこう大変なんですね、これが(笑)。

この商品をお買い上げになった方の多くは、当時のゲーセンやメガドライブでこの『モンスターワールド』シリーズをプレイしたひとたちだと思います。いまや立派な大人になって明るいご家庭のひとつでもお持ちでしょうから、ご自分ひとりで遊ぶだけでなく、お子様と一緒に楽しんでもいただけたらと思います。いまプレイしてみると難し過ぎてクリアできない方も多いのではないのでしょうか? たぶんボクもクリアできないクチです(爆)。当時のファミコン世代の小学生は大人顔負けでめっちゃめっちゃゲームが上手でしたが、いまの子供たちはどうなのでしょう? やっぱり大人より上手にプレイしちゃうんですかね? このゲームを「難しい!」とって敬遠するのとかどうか大変興味があります。ぜひ遊んでみてもらってください。

最後に、本商品のリリースにご尽力された株式会社セガの皆様にお礼申し上げます。これからも過去の秀逸なゲームを世界中のセガファンのために残していただきます。個人的にはワイヤーアクションの名作『ヒッターの復活』を遊びたいです……ってあれはファミコンか。

SEGA AGESよ、永遠なれ。

『モンスターランド』が強く心に残っています。

株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメント 取締役
坂本慎一

ウエストンでの最初の仕事は『モンスターランド』のBGMと効果音の作成。そのお陰か、このゲームが一番強く心に残っているし、実際に好きだ。

『モンスターランド』が、プラットフォームとして選択したシステム2基板は、正直、競合メーカーのスペックから見ると既に時代遅れとなりつつあり、画面での表現力は厳しい制約、音源についてもPSGのみ。スタッフに課せられた使命(笑)は相当なものであったと思う。

当初、このゲームの企画意図が実は理解できなかった。アーケードタイトルでありながらゴルドの概念が有り、そしてそのゴルドで武器を買う。ではRPGのように、街を歩き来たりするのかと言えば、アーケードゲームの王道であるステージクリア型。当時、何度も西澤に質問をしたのを覚えている。

そして、拘ったコンセプトも凄かった。ゴルドは本ゲームの攻略に重要な要素であるものの、何も購入しなかったとしても、ゲームクリアが可能なのである。自己アンチテーゼとも取れるこのコンセプトは、『モンスターワールドIII』でも継承している。僕には出来ないが、是非、今回収められている両作品で挑戦して欲しい(笑)。

本作(『モンスターワールド・コンプリートコレクション』)の発売で僕がもっとも嬉しいのは、『モンスターワールドII』の収録。FM音源も聴けるからだ。

日本ではGAME GEARでしか発売されていないが、当初はSEGA MARK IIIでの発売を想定していた。その際、オプションで発売されていたFMユニットに対応させるため、ソフトウェアとデータを簡易対応させていた。しかし、国内ではGAME GEAR版のみとなり、海外はMASTER SYSTEM版で発売していたが、FMユニットは発売されてない。つまりFM音源で曲を聴くことが出来ない状況だった。しかし、今回の収録に伴いFMユニットもシミュレートされているので、FMユニットを装着した設定にしていいただければ、そのテストも聴くことができる。

封印されていたデータを解放してくれたSEGA AGESに感謝したい(笑)。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

オリジナル版を遊べるということが嬉しい！

株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメント プログラマ
栗原孝典

開発途中の「モンスターワールドⅡ」をとことん遊ばせていただきました。いや～、とにかく「懐かしい」のひとつです。

この「モンスターワールドⅡ」は「ワンダーボーイ」シリーズで初のコンシューマオリジナルとなった作品です。プラットフォームはSEGA MARKⅢで、国内用と海外用が開発されました。

残念なことにSEGA MARKⅢ版（国内）は発売されず、MASTER SYSTEM版（海外）のみの発売となってしまいました。正直、ちょっと寂しかったですね～。

GAME GEAR版は、かなり時間が経ってからやる事が決まりました。当時の僕は「モンスターワールドⅢ」の開発をしていた関係もあり、「モンスターワールドⅡ」の移植作業は社長の西澤が1人でコツコツとやっていた記憶があります。

今回、このSEGA AGES版には、MASTER SYSTEM版と、GAME GEAR版の「モンスターワールドⅡ」の両方が入っていると、とても喜ばしいかぎりです。なにより国内のゲーム機で、オリジナル版が遊べるということがとくに嬉しい!!

オリジナルは英語版になってしまいますが、元々、ゲーム中のメッセージ（会話）がないゲームですので、英語が読めなくてもプレイできると思います。

昔ながらのゲームということで、結構難しく感じるかもしれませんが、実際、僕もプレイしましたが、かなり迷ってしまいました……。

最後までたどり着いたものの、全アイテムをゲットすることができず断念……といったところです。時間があるときにまたチャレンジしようと思っています。

ぜひ、みなさん「モンスターワールドⅡ」を遊んでみてくださいね。

「モノを動かす楽しさ」に魅せられた作品です。

株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメント デザイナー
大空真紀

今回収録されているタイトルのうち私が参加しているのは「モンスターワールドⅢ」と「モンスターワールドⅣ」です。「モンスターワールドⅢ」は部分的なお手伝い参加なので、立ち上げからマスターまで参加した「モンスターワールドⅣ」の思い出などをつつらと書こうと思います。

「モンスターワールドⅣ」では全体イメージの作成、キャラクターデザイン、PCや街の人のドット絵、敵のドット絵（一部）、インターフェイスのデザイン、マニュアルのイラストなどなどを担当しています。

全体イメージやキャラクターはそれまでのシリーズとはガラッと雰囲気をかえたいということで、かなり自由にやらせてもらえました。企画からは大雑把な基本設定がくるだけで、私ともう一人、背景を担当したデザイナーがイメージをふくらませて絵を描き、周りに意見を聞いて固めていった感じです。

ドット絵のアーシャのウエストの位置が高くて細いのは社長の要望を取り入れたから。ランプの精の性格がああなったのは私の絵があんな感じだったからです（笑）。

ベログゥは絵ができてから大きくイメージが膨らんだキャラクターです。最初は主人公を助けるオプションキャラで、「ガンダム」のハロミたいな感じという設定だけで、初期の絵はロボットだったりしたこともあるのですが、青くて丸くて猫みたいな耳を生やした謎生物という今のデザインに決まったら「卵から生まれる」とか「成長する」という設定ができました。ペロを出して壁のスイッチを押すとか、火山の穴に詰め込まれてジャンプ台になる能力が考案されたり、「最終形態」もデザインができてからついた設定です。あのデザインでなかったら、もしかしたらぜんぜん違う「オプション」になっていたかもしれません。

それから「モンスターワールドⅣ」といえば盛りだくさんの小ネタ……というかアニメーションパターン。本当にたくさんたくさん描きました。じつは私は元々アニメーター志望で、ちょっとだけアニメーターをしていたことがあります。色々あって途中で断念していたのですが、「物を動かす楽しさ」に魅せられてアニメーションの量が爆発です。

動きの基本仕様は固まっているものの、操作性に悪影響がない範囲で小ネタを挟むのはOKだったのでかなり挟みました（笑）。当時はプロジェクトの規模が今よりこじんまりしていて、1プロジェクトにデザイナー2人とか……。そんな体制だったので、キャラのアニメーションデータはデザイナー各自が組んでいました。なので細かいところに色々……。

爆弾をセットして走って逃げるときにちょっと足を滑らせるとか、ジャンプしたとき、上昇中と下降中は絵が違うとか、バケツに水が溜まってきたら重みで位置が下がるとか。アーシャが宝箱を開けるときの尻フリフリのアクションは遊びで入れたのですが、実はポツ仕様の名残だったりします。コマンド入力で開ける鍵のかかった宝箱というのがあって、コマンド入力中にゴソゴソと宝箱を探るアニメがついていたのですが、鍵つぎ宝箱は途中でカットされ微妙にアレが残ったのです。

敵や街の人は操作性を考えなくてもいいので、遊びネタを入れやすく楽しかったです。○○プラプリルが高笑いしながら扇子を投げる、棍棒を振り回したオークが目まわしてビヨビヨする、狼がパンチのポーズで尻尾フリフリする、街にいる鍋をかぶったお婆さんや、毛皮を着た大金持ちお婆さん、ゴージャスベログゥは私のアドリブです。いつもトイレにしゃがんでいるおじさんというも描いてみたのですが、ポツになりました。遊びすぎたようです（笑）。

アーシャとベログゥがダンジョンによってアニメが全然違っていたので、制作の終盤になってもうすっこの二人を描いていて、敵キャラがあまり描けなかったのが残念です。

自分が作ったゲームの中で一番思い出が多いのが「モンスターワールドⅣ」です。作っていた最中は、こんなに長く覚えてもらえるようになるとか、10年以上たってもう1回遊んでもらえるようになるとは思っていませんでした。

本当に本当に幸せなことだと思っています。ありがとうございます。このソフトが発売されたら、自分ももう1回通して遊んでみたいと思います。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

裏エピソードをご紹介します。

元 株式会社ウエストン・ビット・エンタテインメント デザイナー
盛岡三奈

※始めに、このコラムには本作品のネタバレが含まれておりますので、すべてをクリアしたあとでお読みいただくことをオススメします。

『モンスターワールドⅢ』は『ワンダーボーイ』シリーズの最後の作品です。『モンスターワールドⅣ』ではまったく新しい世界観で女の子が主人公ですが、『モンスターワールドⅢ』には『ワンダーボーイ』から『モンスターレア』までに関係するアイテムやエピソードが随所に盛り込まれています。公表されていないので知る人はほとんどいませんが、今回はそのたくさんの裏エピソードのことを、思い出せるかぎり書きたいと思います。

絵的には一番最初に「今までのシリーズの集大成だから、そのままのイメージで」と言われ、それまでの世界観を壊さないようにしました。ですので強い個性はありませんが、色使いなどはこだわって描いた記憶があります。

ゲームスタートの場所は、主人公シオン（じつは『モンスターレア』のレオの子孫）の家ですが、そこを出ると『モンスターランド』（モンスターワールド）のステージ1と同じ構成になっています。予言者のおばあさんがいる切り株の上でジャンプすると、隠しコインが出てくるのも同じです。

かつては敵であったクラゲの協力を得て、ますたどり着くのは妖精の村。『ワンダーボーイ』や『モンスターレア』で、プレイヤーを無敵にしてくれる「妖精」たちはこの村の出身だったりします。ですので、ここからお供をしてくれる妖精・プリシラは時々ハートを出して、わずかながら体力を回復してくれることがあります。

お城に住むブラブリル・シーラ姫。彼女は『モンスターレア』のブラブリル・アンジュの子孫と言うのは、名前からも分かります。3つの丸い玉の髪飾りに、その名残を残してみました。『モンスターレア』のブラブリルほどお転婆ではないので、一緒に戦ってくれたりしないのが残念です。

プリシラのつぎにお供になるドワーフのホッタ。彼は「ドワーフの子供」となっていますが、本当は立派な大人のつもりでデザインしていました。じつは『モンスターワールドⅣ』と同様に「ホッタの冒険」というゲーム企画が上がったのですが、ボツになってしまいました。そのせいもあって、『モンスターワールドⅣ』の図書館で「ホッタの冒険」という本を読むと、「何か悲しくなってきた」というセリフが出るのはご存知でしょうか。

そのあとに、ポセイドンのいる深海の神殿へ向かいますが、この神殿はじつは『モンスターレア』の後半に出てきた「天空の氷の城」が海に落ちたものなのです。わかりにくいと思いますが、柱などが逆さまになってたりします。

続く砂漠のピラミッドで、『モンスターランド』と同じくスフィンクスがクイズを出してきます。スフィンクスが猫になっているのは、何となくでとくに意味はありません。私は『モンスターワールドⅣ』でも氷のピラミッドを描いていますが、その時のスフィンクスの顔は、当時のプログラマの顔に似せています。

ドラゴンの村の長老は、かつて『モンスターレア』でレオとブラブリルを乗せたドラゴンです。年老いたので、かつての面影はありませんが、村の若いドラゴンたちは『モンスターレア』のドラゴンに少し似せてあります。

そういえばお供になるドラゴン。彼の名前は最後まで「ロット」にするか「リューリュ」にするか、決まりませんでした。最後は「ロット」に決まったと思いますが、攻略本では「リューリュ」になっています……。敵キャラやボスなどの名前は最後の方で決めたものが多く、制作中はまったく違う名前と呼ばれたりしていました。昔の台風の名前だったり、缶ジュースの名前だったり……。今でもときどきその名前ですんでしまうことがあります。

ドラゴンの村で、剣に打ち直してもらったアイテム「いにしえのオノ」ですが、これは『ワンダーボーイ』のボーイが投げたオノです。そして魔族の村の魔界のプリンス、彼は『ワンダーボーイ』の「首がすげ変わるボス」の血筋を引くものです。変身させられている姿のあいだ、何度か首がすげ変わるのはそのせいです。

彼がいた天空の城の構造は、『モンスターランド』の城とよく似ており、BGMも同じ曲のアレンジです。通称「エレベーター床」と呼ばれた、乗ると沈む床をドンドン登っていく難易度の高い場所は、チーフプログラマの方が何度も何度も作り直しました。ほかのプログラマや企画屋さん、そしてデザイナーの数人がそれぞれ挑戦して、あのコースになったのです。私にとっては、このゲームをプレイして一番楽しい場所ですね。

そしてプリンスを変身させていた黒幕、それは『モンスターランド』で「フフフ」と言っている宇宙に逃げていったラスボスです。『モンスターワールドⅢ』でやっと姿を現すのですが、『モンスターレア』でかつてのブック少年の伝説の武器を利用して悪事を働き、そして『モンスターワールドⅣ』でまたラスボスとなる、しつこい宇宙の敵です。

このラスボスと戦うために、シオンは最後の最後で宇宙に飛びますが、最初の企画段階ではゲームの中盤あたりで飛び立つ予定でした。ゲームをプレイされている方にとっては、突然な展開だったかもしれませんね。「ほかの星へ行った」というのも説明が無かったので、分からなかった人も多いのではないかと思います。ストーリー性が弱かったのが、『モンスターワールドⅢ』の唯一の反省点ですね。

『モンスターワールドⅣ』では、4精霊として『モンスターワールドⅢ』のお供のキャラクター4人がアラビア風のコスチュームでゲスト出演しています。『モンスターワールドⅢ』とは直接的なつながりはないのですが、そういう所も楽しんでいただければ幸いです。

『モンスターワールドⅢ』を作ってから15年以上になりますが、作ってるあいだはとても楽しかったです。最初の基本となるシナリオに、会議を重ねてみんなで味付けをして、それぞれができる事を考えて、いっぱいいっぱい詰め込んだ感じでした。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

やりこめばゲームが教えてくれる。

「ワンダーボーイ」担当スーパープレイヤー
VERTEX-VMT-DAN

今回「ワンダーボーイ」のリプレイ収録をさせていただきました**DAN**と申します。公式なゲームプレイの収録というのは初めてのことで不安もありましたが、無事目標を達成できたので満足しています。

このゲームが稼動していた当時、集鴨のゲームセンターで有名スコアラーの**HTL-Y.N**氏が**7-4**をクリアしているのを見てカルチャーショックを受け、それがきっかけとなってこのゲームをはじめることになりました。その時点で既に**3-2**でカエルを連れてドールにしたり、特定の敵に体当たりしてドールを出したりするテクニックが発見されていました。しかし、そのときはまだすべてのドールは発見されていませんでした。まず、クリアを目指し、彼のプレイに追いつくことから始まり、つぎにドール探し。未発見の面では出てくる敵や障害物に順番に体当たりしていくという地道な方法で調べました。

すべてのドールを取り、**7-4**をクリアしたあとに**8-1**がスタートしたときの驚きは今でもはっきりと覚えています。

しかし、**8エリア**は難度がとびぬけて高く、特に**8-3**後半の落下する床とコウモリの混合地帯は非常にシビアでノーミスでクリアするのが困難なため、途中でドールをあえて取り逃し、ノーミス**7-4**クリアでいく方法をとる人も多かったようです。

当時、ノーミスで**8-4**クリアを達成すれば全国トップのレベルであり、辛くもノーミスクリアを達成し、一度は満足していたわけですが、このゲームの本当の面白さを知ったのはそれから19年もあとのことでした。バイタリティを多く残したり、天使で多くの敵を巻き込んだりして、パターンを詰めていく事に取り付かれ、当時の点効率より10万円以上アップしました。クリアでの残機ボーナスが1人あたり5万点というところからも、その点数の重さがわかっていただけるかもしれません。

リプレイ収録については非常に苦労しまして、1時間にわたる比較的時間プレイではありますが、途中ポーズすることもできず（ゲーセンでは当たり前ですが、コンシューマということを見えていました……）、限られた期限内、100回以上のやり直しのすえ、やっとノーミスプレイができたもので、そのため**7-4**以降、微妙にビビリが入ったプレイになっていまして多少点が落ちてますが、そのあたりの私の心理状態を想像していたくのも見所の1つかと思えます。

今回のリプレイではノーミスを前提として、点数を重視してプレイしていますが、このゲームのほぼすべてのテクニックが詰め込まれているといっても過言ではないかと思えます。このたびSEGA AGESでリプレイを収録する機会をいただき、パターンを改良してさらに2万点ほどアップしています。そのほか、20点のツララヤカエルの余分な打ち込み点など細かい点数稼ぎにもこだわっています。その割に500点のフード等をあっさり逃してしまったりしていますが……。

リプレイ収録数日前にもパターン改良で、70点ほどアップしたりもしてまして、実はさらに千数百点アップするであろうネタも温めていたりします。このリプレイを通過点の1つと見て、さらなる高みにチャレンジしてみるのも面白いかもしれませんよ。

私の大好きなゲーム「ワンダーボーイ」をこのような形で復刻していただいた開発の方々、およびプロデューサー、ディレクターの方に心から感謝しつつ、リプレイ内容の補足で締めたいと思います。

<リプレイ内容補足>

- 1-2 ……この面は無敵で体当たりするよりオノで倒したほうが点数が高いです。
- 1-3 ……この面の天使のパターンはかなり後で開拓したものです（2005年）。途中バナナをあえて取らず、ぎりぎりドクロまで繋げています。
- 2-1 ……無敵中、カエルに体当たりする直前にオノのカエルに当てて20点取ってます。これは収録数日前に変更したパターン。
- 3-1 ……2005年パターン。フードを飛び越してキノコを取ってから戻って取るという基本的なことですが、以前はここではやってませんでした。
- 3-2 ……収録直前パターン。といってもカエルがドールが変わるときにスケボーがなくなってしまうので、その直前に火にぶつかって壊し、50点取っておうとういせこいパターンです。
- 3-3 ……2005年パターン。無敵でカジキまで巻き込むのがミソです。
- 4-3 ……ミルク（大）は満タンより1~2ゲージ減っていても、10,000点になります。
- 4-4 ……天使のパターンは2006年改定版です。10,000点は非常にシビアです。最後は1upが出ていないように見えますが、最後の方の岩の陰に隠れて出現しています。エクステンド首で確認できます。
- 5-1 ……スケボーを取ると200点、壊すと50点。取ってすぐ壊して一見意味がなさそうですが、250点の得点になります。
- 5-3 ……以前はスケボーを取っていませんでしたが250点のためにパターンを変更しました。横移動の床のところで一部すぐくやばかった箇所があります。
- 6-2 ……氷の床のところにスプリングのちょっと先に死神のタマゴがありますが、うまく位置調整して画面外で壊してなくしています。
- 6-3 ……天使がついているときに死神を出すと1万点入ります。新たなパターンで成功率が低いですが見栄えがするので今回の収録では是非入れたいと思いました。また、死神をつけてゴールすると5,000点入ります。
- 7-1 ……スプリング直前にポトが出ますが、ミスしやすいのであえて出しません。また、スプリングで跳んだ先に死神のタマゴがありますが、やはり**6-2**と同様のテクニックで死神を消しています。ゴール直前で下に落ちていますが、ゴールのすぐ近くならクリアとみなされます。**4-3**でも同様のことができます。
- 7-4 ……ボス戦ではミルクを取るのが早かったためにバイタリティ満タンでクリアできませんでした。
- 8-2 ……**3-3**の応用パターンです。敵が多い分5,000点まで取れます。
- 8-3 ……後半の落ちる床とコウモリが出てくるころは、このゲームで一番の難所かと思えます。
- 8-4 ……中盤の、フードを逃して2度つまづいたのが、このプレイでの一番の失敗箇所だと思います。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

目指せ！ 7000ゴールド。

『ワンダーボーイ モンスターランド』担当スーパープレイヤー
IML-UUU

今回『ワンダーボーイ モンスターランド』のリプレイの収録をさせていただきましたUUUと申します。最初に話を聞いた時は非常にうれしかったのですが、それよりも収録時間が非常に短いということと、仕事が忙しくプレイする時間がなかなか取れないため、納得できるプレイが撮れるかどうか？ という不安の方が大きかったです。

さらに発売から19年あまり経っているゲームなので、自身のブランクという問題が出てきます。まあ定期的にプレイしていたのでパターン自体は憶えているのですが、プレイの内容は全盛期には及ばないということが一番の問題です。

収録期間がもう少し長ければなんとかなったかな？ という気もするのですが、こればかりは仕方ありません。限られた時間の中でリプレイを撮るためには、どういふプレイ内容にすればいいのか？ と、あれこれ考えました。

1. 「レバー連で8000ゴールドOVER」

これはすぐに却下しました……。プレイ自体が作業みたいですし、誰でもできるリプレイを見て面白いわけがありません。

2. 「装備を買わずにクリア」

今の自分のウデでは厳しい。リハビリすれば問題ないですが時間的にほぼ無理。

3. 「目指せ！ 7000ゴールド」

これなら何とかなるかな？ ゴールド増殖技の見本ぐらいにはなると思う。ということで「目指せ！ 7000ゴールド」のリプレイを撮ることにしました。

リプレイを収録し始めて感じたことはプレッシャーでした。思った以上にミスが多く、前半面ですぐにリセットの繰り返し。たまに後半面に行っても、さらにプレッシャーが大きいのしかかりビッてしまい、何でもないところでミスをして終了……。「なんとかなるだろう」と思っていた自分の考えが甘かったと痛感しました。

それでも引き受けた以上は何としてでもリプレイを撮らなければ、という強い気持ちが働いたのか、これなら合格ラインではという7000ゴールドOVERのリプレイが撮れました。なお、ギリギリですので「こんな所でミスしてる」とか「敵がゴールド出しすぎ」と感じても、軽くスルーしてください(笑)。

最後に、自分の一番思い入れのあるゲーム『ワンダーボーイ モンスターランド』をコンシューマに忠実に移植していただいた開発の方々、およびプロデューサー、ディレクターの方に、心からお礼申し上げます。

<リプレイ内容補足：65~68ゴールドの出し方>

- 1.レバー ……レバーを左右に振りながら出す方法。このやり方がもっともポピュラーな出し方。通称「レバガチャ」。
- 2.敵に接触 ……敵にぶつかって出す方法(確率100%)。
- 3.武器 ……武器や魔法を使って出す方法。
 - たつまき 武器の中で一番確率が高い。2個使うとほぼ100%で65ゴールド。
 - ファイヤー 敵がいないと使えないのが欠点。確率はあまりよくない。
 - バクダン バクダンが爆発する瞬間のみ(100%)。隠しゴールドの位置が変わるとタイミングがずれるのでかなり難しい。

4.剣 ……剣を使って出す方法(100%) Gが出る瞬間に剣を出す(戻す)

速いタイミング(セラミックブーツ)

ジャンプボタンを押してすぐに剣ボタンを押す。指の間を縦に5度くらい開いておいて同時押しするようにボタンを押します。ボタンを「ジャンプ→剣」の順にすばやくコスると安定。通称「速いコスリ」。

遅いタイミング(セラミックブーツ)

ジャンプボタンを押して一瞬待ってから剣ボタンを押す。指の間を縦に20度くらい開いておいて同時押しするようにボタンを押します。ボタンを「ジャンプ→剣」の順に遅くコスると安定。通称「遅いコスリ」。

補足

その場に立つだけで出る低い場所にある隠しゴールドは、速くコスってからレバーを入れて、自分を隠しゴールドの出る場所に移動させます(遅いコスリも同様)。通称「速いコスリで移動(遅いコスリで移動)」。4面以降は頻繁に使用します。

<リプレイ内容補足：各面の隠しゴールド数/7000ゴールドベースの目安>

1面 隠しゴールド数5個(100% 0個)/7000ゴールドベース→274G

2面 隠しゴールド数13個(100% 5個)/7000ゴールドベース→806G

・隠しゴールド1、9：敵に接触。・隠しゴールド10~12：速いコスリ。

3面 隠しゴールド数4個(100% 3個)/7000ゴールドベース→914G

・隠しゴールド2：速いコスリ+レバー左(レバーはゴールドが出るまで入れておく)。
・隠しゴールド3：敵に接触(速いコスリでも可能)。
・隠しゴールド4：速いコスリ+レバー右(レバーはゴールドが出るまで入れておく)。

4面 隠しゴールド数15個(100% 12個)/7000ゴールドベース→1900G

・隠しゴールド1：速いコスリ。・隠しゴールド2：速いコスリ(敵に接触でも可能)。
・隠しゴールド3、13~15：速いコスリ。・隠しゴールド5、6、9：敵に接触。
・隠しゴールド10~12：速いコスリで移動。

5面 隠しゴールド数6個(100% 3個)/7000ゴールドベース→2506G

・隠しゴールド1、2、4：敵に接触。

6面 隠しゴールド数12個(100% 12個)/7000ゴールドベース→3453G

・隠しゴールド1~3：速いコスリで移動。・隠しゴールド4~12：速いコスリ。

7面 隠しゴールド数17個(100% 17個)/7000ゴールドベース→4775G

・隠しゴールド1~9：速いコスリで移動。・隠しゴールド10~12：速いコスリで移動。
・隠しゴールド13、14：敵に接触。
・隠しゴールド15~17：カニの泡に接触(速いコスリで移動でも可能)。

8面 隠しゴールド数11個(100% 4個)/7000ゴールドベース→5452G

・隠しゴールド5：敵に接触。・隠しゴールド9~11：速いコスリで移動。

9面 隠しゴールド数3個(100% 0個)/7000ゴールドベース→5831G

10面 隠しゴールド数16個(100% 14個)/7000ゴールドベース→7029Gで達成

・隠しゴールド1~3、8、10~12、13、15、16：速いコスリで移動。
・隠しゴールド4~6：速いコスリ+レバー右(レバーはゴールドが出るまで入れておく)。
・隠しゴールド9：速いコスリ。

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

壮絶難度の隠し面 & 装備を減らして錬金術。

元「ゲームスト」ハイスコア担当
やまかわ 悠理

『ワンダーボーイ』は、ジャンプアクションゲームの傑作。ハイスコアを狙うには複雑な戦略は必要がなく、面数をクリアしていったら全面クリアすればいいだけでした。事実、初回集計された結果は**7-4**クリアでした。

しかし、道中に配置されたドールを全て回収することによって、真の最終エリアといえる**8エリア**が登場することが発見されました。ドールは各面に1個づつ配置されているのですが、特殊な条件（敵に体当たりなど）によって登場するドールもあります。この条件などはヒントがまったく無くて、ドールを探すプレイは想像を絶する苦しみがあったことでしょう。かくして、**8エリア**の登場で最終目標ができたとはいえ、その**8エリア**というものが難易度がずば抜けて高く、ノーミスクリアもきついのが実情。私事で恐縮ですが、自分**8-3**を超えることができませんでした。

結局、今のハイスコアは見事にノーミスクリアを達成されてるうえに、細かい稼ぎなども加わって、ちょっとかじっただけでは届かないスコアになってます（ちなみに、『ワンダーボーイ』が登場した当初はゲームスト誌上では全国集計がされてませんでした。最終的なスコアは集計されています）。

このソフトを手にとった人は、とりあえず**8エリア**のクリアを目標にしてください。難しいですよ。さいわいにお手本になるスーパープレイも収録されているので、困ったときには参考にするのもいいでしょう。

『モンスターランド』に関しては、一応スコア表示があるのですが、特定の場所で簡単に点数を無限に稼げることが発覚して（俗にいう永久パターン）スコアでの集計はされませんでした。その代わりに集計できる要素を探すと、全面クリア時の残りゴールドが一番競えるということで集計を開始しました。

クリアするだけならお店で高いゴールドを払って装備を充実させることも可能ですが、ハイスコア（ここでは残りゴールド）狙いだとその装備は必要最小限にしないとダメになり、プレイに制約がかかるため普通にクリアするよりは難しくなります。

しかし、全国のプレイヤーはそれくらいの制約は朝飯前。必然とゴールドを増やしていくテクニクが磨かれていきます。最たる例は、通過することによってゴールドが出現するポイントを見つけ、アイテムの竜巻を使うことで入手できるゴールドの金額が高額になる裏技です。究極は竜巻が無くても特定の操作でゴールドを変換させてしまうことができるようになりました。

まずは全面クリアを目標にしてプレイ。慣れたところでゴールドをどれだけ残せるかチャレンジしてみてもどうでしょう？ さいわいなことにこのゲームもスーパープレイが収録されています。参考にして7000ゴールドを残せれば、胸を張っていいと思います

歴史に名を連ねた名作を補完せよ！

ゲームの歴史に残した名作の数々が、お求めやすい復刻版として登場！
SEGA AGES版だけのオリジナル要素など、お楽しみも盛りだくさん！！



SEGA AGES 2500 vol.25

コンプリート

ガンスターヒーローズ ～トレジャーボックス～

アクションゲームの最高傑作「ガンスターヒーローズ」に、『ダイナマイトベッティ』と『エイリアンソルジャー』の3作品を収録。“宝箱”と呼ぶにふさわしい内容です。



動き出したら面自止まらない！
クールでシュールでハードなヒーロー達が集結！

SEGA AGES 2500 vol.18

シミュレーションRPG

ドラゴンフォース



広大なレジェンドラ大陸を舞台として、8つの国家、170名もの登場人物が複雑に絡み合うシミュレーションRPG。リアルタイムに進む100 vs 100の大軍勢バトルは圧巻！

幾千の夜を越え、
今、星竜が甦る。



その他のラインナップ

ボリューム	タイトル	ジャンル
vol.28	テトリスコレクション	落ちものパズル
vol.27	パンツァードラグーン	ドラマティックシューティング
vol.26	ダイナマイト刑事	刑事アクション
vol.24	ラストブロンクス - 東京番外地 -	3D対戦格闘
vol.23	セガメモリアルセレクション	バラエティ
vol.22	アドバンス大戦略 - ドイツ電撃作戦 -	シミュレーション
vol.21	SDI & カルテット ～SEGA SYSTEM 16 COLLECTION～	シューティング&アクション
vol.20	スペースハリヤー II ～スペースハリヤーコンプリートコレクション～	シューティング
vol.19	ファイティングバイバース	3D対戦格闘

SEGA AGES 2500公式ホームページ

<http://ages.sega.jp/>

※文中の社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

MONSTER WORLD™

MW

COMPLETE COLLECTION

© SEGA ORIGINAL GAME © westone bit entertainment

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガカスタマーサポート ナビダイヤル **0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。
受付時間 10:00~17:00 月~金 (祝日及び弊社指定休日を除く)
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。

For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

禁無断転載

682-00974

SEGA®

株式会社セガの公式サイトです。

セガ公式サイト

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。セガの“今”がわかる公式サイトで最新情報をチェック！

<http://sega.jp/>

SEGA DIRECT

株式会社セガの公式ショッピングサイトです。

セガダイレクト

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。

<http://segadirect.jp/>