



<コラムス>

- ① コイン〜フィルシー (セレクト) ( 0'23 )
- ② クアグマイアー (スタート・未使用曲) ( 0'08 )
- ③ クロト (テーマ) ( 4'12 )
- ④ コンシリエイション (ゲームオーバー) ( 0'07 )
- ⑤ ポーイ・ワンダー (ネームエントリー) ( 0'41 )
- ⑥ アラビアン・ジュエリー (USAバージョン) ( 1'37 )
- ⑦ ラテシス (メガドライブバージョン) ( 1'56 )
- ⑧ アトロ-pos (メガドライブバージョン) ( 1'42 )

<コラムスII>

- ⑨ コイン〜セレクト ( 1'04 )
- ⑩ ステージスタート (未使用曲) ( 0'10 )
- ⑪ デザート・サン (テーマ1・貝面1)〜デンジャーI ( 1'56 )
- ⑫ ドローン (テーマ2・貝面2)〜デンジャーII ( 2'40 )
- ⑬ ポーナス ( 1'17 )
- ⑭ アイロン・ヘッド (テーマ3・機械面) ( 1'21 )

- ⑮ アラビアン・ジュエリー (テーマ4・コラムス面)〜デンジャーII ( 1'49 )
- ⑯ ネームエントリー ( 0'58 )
- ⑰ SEエディットバージョン ( 2'16 )
- ⑱ SEコレクション (コラムス) ( 0'45 )
- ⑲ SEコレクション (コラムスII) ( 0'34 )
- ⑳ デザート・サン (ロングバージョン) ( 10'31 )

\*...ゲームプレイバージョン

◆ 作曲家より

皆さん、お久しぶりです。こういう場に登場するのは久々ですね。ちょっとキンチョー気味。

ドスン、チャリーン、チャリーン、チャリーンとコラムスにはまってしまう皆さん、お元気ですか。

コラムスのMUSICには“しかけ”があります。積み上がるにしたがってテンポが段々速くなるというのは、お気付きでしょう。さらに、ある一定の高さ以上になると、フレーズの切れ目からピンチのフレーズにスムーズに切り替わります。けっして同じ曲がループで鳴っているわけではありません。

メガドライブ版になるともう少し“しかけ”が増えます。右と左に音が分かれているのは言うまでもありません。チャリーンとかの聞こえる具合が、ブロックの位置で異なります。GAME GEAR版でもそうですね。そして、あるレベルに達すると曲調が変わります。えっ？そんなこともう知っているってか。

じゃー、コラムスのアーケード版は、USじゃ曲が違うってのはどうです。知らないですよ。

GAME GEAR版、メガドライブ版、アーケード版の音の“しかけ”も違えば、ゲームの中身もちよいと違っています。未体験の方は要注意ですよ。まだまだ遊べます。音にも耳を傾けてみて下さい。新しい発見があるかも？

コラムスIIはドルフィン君作です。結構アラビック(?)してたりして、味がありますよね。あれやこれや曲を聴いていると、ほらほら、調子が似ているゲーム曲ってあるでしょ。イー〇〇ットとか、ボレ〇〇だとか。イヤッホー、皆さんチェックが厳しい。もうご存じでしたか。べつに伏せ字にするほどのものではないですね。

皆さんのアツとおどろく企画を用意していますのでお楽しみに。

SPECというセガで出している会報もありますので、読んでみて下さい。鮮やかなGo To (情報) がいっぱいです。

問い合わせは

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

セガ・エンタープライゼス HE事業本部

SPEC入会希望係まで

◆ わ〜っ 終わる〜っ!! うおーしラッキー! 魔法石!!

なんとも頭をぐにゃぐにゃにくるしてくれるのがこのゲームのサウンドだね。気が遠くなるというか、ある意味?では心をリラックスさせてくれるかもしれないね。

テトリスの大ブームのなか、ブロックと対戦ものを出したあと、その勢いはとまらず、次なるパズルゲーム、コラムスを出された。これまたとっても熱いゲームで、営業マンたちをまたゲーセンへ導いてしまった。

ゲームの内容はテトリスよりも単純なのに、このゲームを始めた頃は、よく頭の中が真っ白になってわけのわからないままゲームオーバーになった。そんなことから、最初はとつとき悪いゲームだった。

「納得がいかねえよ! 納得が!!」

「うおー! 頭の中が真っ白!!」

「終わる! 終わるーっ! ラッキー! 魔法石が出たーっ!!」

本当は法則があつて落ちてくる魔法石も、こんなときはもう奇跡に近い感覚になってくる。テトリスの赤よりも出が悪いからねえ。

コラムスのサウンドについていうと、曲数は少ないけど、ゲームの展開上これで十分って感じ。これ以上こんなサウンド作られたらねえ、脳ミンが沸とうしそうだ! ひよっとしたらα波なんてものが混じってるのかも。

コラムスIIに至っては、ゲームの内容は変わらないものの、絵が変わることで、サウンドも変えてある。IIでは、頭が真っ白になるという状態よりは、とんでもなく忙しいという感じがするので、サウンドだけ聴いていると、どうも何かしていないと身体にストレスがたまるような気がしてくる。(これってゲームのやりすぎかも)

どっちも落ちついて聴ける曲ではないぞ!

ゲームスト編集部  
ずるずる

# DESERT SUN

(D.C時全パート半音上げる) x 4 times

x 4 times

D.C

# IRON HEAD

x 3 times

1

2

D.S

PRODUCED by YOSHIHIRO OHNO for SCITRON&ART INC.  
 DIRECTED by TAKASHI OKAMOTO for SCITRON&ART INC.  
 S.E. EDIT PERFORMED by YU-ICHI HANZAWA for SCITRON&ART INC.  
 RECORDED at LIGHT STUDIO, Jan. 1991  
 ENGINEERED by HIROKI MURAOKA  
 ASSISTANT ENGINEERING by KOH-ICHI HOMMA  
 HIROMI ICHIKAWA  
 MASTERING ENGINEERING by TAKAMI IKEDA

CREATIVE DIRECTOR: HARUKI TAHARA (WARP)  
 DESIGN: RICE

SPECIAL THANKS to SEGA SOUND TEAM  
 SEGA SUPER ADVERTISER  
 月刊ゲーメスト

EXECUTIVE PRODUCER: KAZUSUKE OBI for SCITRON&ART INC.

(収録の関係上、若干ノイズが入っていることがあります。御了承ください。)