特集

ALL ABOUT ソニック・ザ・ヘッジホッグ

SONIC THE HEDGEHOG COMMING SOON!

セガ／7月26日発売／6,000円／ACT／4M

これを超えるゲームは他にない！

常に新しいものを創造し続けてきたセガが世に放つ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、構想、開発にビデオゲームなみの期間をかけただけあって、キャラクターの魅力といい、純粋な面白さといい、恐ろしいほどよくできている。

キャラクターの魅力、エンターテイメント性、そして他では得られないスピード感が、今までの家庭用ゲームでは最も優れているといえるだろう。ソニックをプレイしてみると、すべてのゲームの大前提であるはずの〝楽しさ〟をおろそかにしているメーカーが、いかに多いか本当に痛感させられる。このゲームは、すべてのメガドライブユーザー必携の1本だ。

HEDGEHOGの物語

ソニックとその他おおぜいの動物たちが住む〝サウスアイランド〟。ここは古代遺跡や宝石の宝庫であり、幻の物質〝カオスエメラルド〟が眠る島とも呼ばれている。世界中の科学者、探検家がこの島を目指してくるが、なぜかたどりつけた者はいまだにいない。それもそのはず、この島は海の上を絶えず移動しているからなのである。

そんなある日、悪名高い天才科学者Dr.エッグマンとその一味がこの島を発見してしまった。やつらの目的は、核兵器やレーザー兵器に利用できるという夢の超物質〝カオスエメラルド〟だったのだ。エッグマンは島に要塞を建造し、さっそく〝カオスエメラルド〟を掘り起こそうとしたが、ソニックの存在を知らなかったのが運のつきだ。すかさず彼が動物たちの先頭に立って、エッグマンたちをボコボコにやっつけたのである。「こいつ！ソニックとかいったな、このままではすまさんぞ！」と、捨てゼリフを残したエッグマンは撤退していった。

それから数日後、エッグマンが懲りもせずに島にやってきた。しかもそれだけではなく、島の動物の様子がなぜか変になっているのだ。「見たかソニック！島の動物たちをロボットにしてやったぞ。みんなわしの思い通りに動くおまえの敵なのだ。アーハッハッハ」

さあ大変だ！このままでは島も動物もめちゃめちゃになってしまう、どうするソニック！

"ソニック"を楽しむための予備知識

ソニックの操作&攻撃方法

ソニックの操作は方向キー（4方向）と、たった1つのボタンだけで、すべての動作が行えるという簡単設計になっている。

方向キーを左右のどちらかへ入れ続けるとソニックはだんだん加速していき、最後にはディズニーアニメのように足を回転させて、ものすごい速さで走ることができる。この勢いを利用して、360°ループなどをクリアしたりするわけだ。

ボタンはジャンプするときに使う。ジャンプするとソニックは体を丸めて高速回転をしはじめ、この状態で体当りをすると敵を倒せるようになっている。はじめのうちはジャンプしているだけでもどんどん先に進めるぞ。

それから、歩いているときに方向キーを下に入れると、ジャンプしなくても体を丸めて転がることができる。これだとジャンプしなくても敵をボーリングのピンみたいに倒せるので、テンポよく先へ転がって行けて気持ちいいぞ。

敵を破壊すると中にいる捕われの動物を救出できる。

パワーアップ

フィールドのあちこちにあるTVみたいな箱をソニックの体当りで壊すと、中からアイテムが出てきてパワーアップ！

確実に取っていけば、少しぐらいプレイがヘタでもカバーできるぞ。

エキストラリング

ソニックのもっているリングが無条件に10個増える。これをまめに取れば100個ぐらいすぐにたまるぞ。

エキストラソニック

ソニックの残り人数が1つ増える。たいてい見つけにくい場所か、工夫しないと取れない場所にある。

スピードシューズ

直訳すると「音速靴」。これをはくと一定時間ソニックの加速力と最高速度がアップ。同時にBGMのテンポも早くなって気分爽快だ。

プロテクション

これを取れば、どんなダメージにも1回だけ耐えられる。しかも持っているリングを落とさずにすむので非常にありがたいアイテムだ。

スターオーラ

輝く星のオーラをまとって、しばらくのあいだ無敵状態になれる。針に乗っても敵にぶつかっても平気なのだが、落下するとミスになる場所ではまるで効果がない。

リングの役割は？

ソニックの通り道に散らばっているリングは、1つでも持っていれば敵に攻撃されても死なないという、とてつもないアイテムなのだ。ただし、ダメージを受けると持っているリングはすべて飛び散り、バラバラになってしまうぞ。

1つもリングをもっていないときにやられるとミスになるから、うっかりバラまいたときは拾えるだけ回収しよう。また、100個以上集めればソニックが1人増えるので、セコセコ取っていったほうがいいかもね。

上下の俯瞰でマップを把握

方向キーを上に入れるとソニックは上を見上げる。すると画面が上へスクロールして、ジャンプしなくても頭上のマップを確認できるのだ。

また、方向キーを下に入れた場合は頭をかえて姿勢を低くすることもできる。これは敵の攻撃をかわすと同時に、足もとのマップを見るときに使えるぞ。

上に広がりがある場合は、見上げるとスクロールする。

頭をかかえて下を見下ろすこともできる。

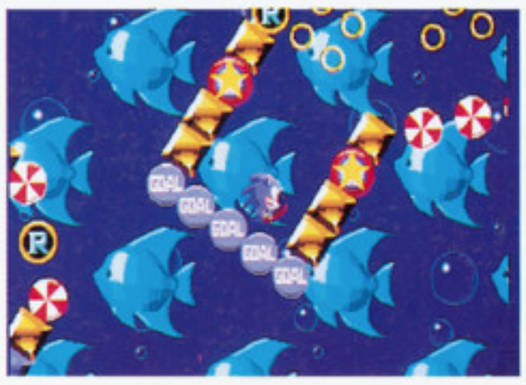
回る回るスペシャルステージで目も回る！

ソニックにおけるスピード感とは別のウリが、メガドラで本格的に回転ルーチンを使ったこの「スペシャルステージ」だ。ここではフレームは勝手に回転するので、ソニックのほうを動かしてリングを集めよう。

ソニックは丸くなったままで、ある程度の左右移動とジャンプしかできないが、あちこちにある「R」マークにぶつかればフレームの回転する方向を反転させられる。これをうまく使ってリングをたくさん稼いだり、スペシャルステージに必ず1つある「カオスエメラルド」を取れば何かいいことが起こるぞ。

また、ここは通常の面と同じように時間制限はなく、ゴールに入るまではいくらでも粘れるのだ。このステージへ来るには、各面である条件を満たしてからクリアすればいいのだが、具体的な条件はすぐに分かるので自分で見つけてみよう。

ここには映ってないけどRマークの他に、スピードダウンやスピードアップのマークもあるよ。



ゴールに入ると超絶スピードで回転する　ここは必見だぞ。

魚から鳥へと変化する背景

一定時間で鳥→魚→鳥と交互に変化する背景が美しく幻想的だ。しかも、フレームと一番奥の背景とは別の方向に3重スクロールしているのに、処理が重くなることがまったくないのがすごい。回転機能のほうも完璧とまではいかないが、ソフト上でここまでできてしまうのには脱帽させられた。

SONIC制作チーム　LONG　INTERVIEW

マスターがアップしてやれやれ……

――まず、簡単な自己紹介をお願いします。

キャロル　僕はソニックの企画をやっています。おおまかなデザインとマップ、仕掛けなどの部分を担当しました。

BIGISLAND　僕は、ソニックその他のキャラクターデザインです。

――実はソニックのマスターROMは、連休返上で今日、完成したんですよね。

キャロル　とりあえず、いい仕事ができたなというのが感想です。もともとはマリオに対抗できるキャラクター作りから始まった仕事でしたが、今回のSONICチームはセガの中でもワガママ連中が集まってしまいました。時間はかかりましたが、そのかわり思ったようにできました。メガドラのソフトですが、ビデオゲームなみに時間をかけてます。

BIGISLAND　ある程度できたものをデザインから何から全部つぶして何回も作り直したんです。試行錯誤の繰り返しです。今となったら笑えますけど部長はそのころ悲しそうな顔をしてましたね(笑)。最初ソニックはスピード感という考えしかなかったんです。そして考えていくうちに回転攻撃という発想ができあがって、今のピンボールのような動きも加わりました。

――確かにスピード感が重視されてますね。

キャロル　しかし、誰でもできる簡単さが最も重要な点なんです。そのへんはすごく苦労

ZONE 1

GREEN HILL ZONE

グリーンヒルは南国っぽい樹木が生い茂っていて、さわやかな風がどこからともなく吹いてきそうな、自然の息吹を感じさせてくれる丘だ。

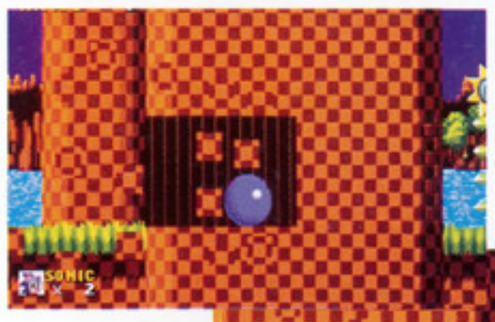
このゲームは、最初のゾーンから心地良いスピード感が体験できるように単純な地形になっているから、ガンガン加速してとにかく先へ進んでみよう。「えっ！　こんなに広いのに、あっという間にクリアできちゃった」と驚かされちゃうぞ。

全速力で駆け抜ける360°ループ

このゾーン最大の見せ場がこれだ！　遠くから助走をつけた風小僧が、重力を感じさせない軽快さでグル〜リと疾走すれぞ。気分はまさに遊園地！

これらは全体のほんの一部 まだまだ楽しい仕掛けがあるよ

俺が進めば道ができるのさ！



変にぶ厚い壁があったら思い切って回転しながらぶつかってみよう。

こんなふうに風穴があいて、新たな道が開けるって寸法さ。

ハリネズミ対イバラの道

崖に渡されたトゲ付きの棒は回転しているので、一定速度で歩かないと刺されてしまうのだ。

加速チューブの行く先は？

この細いチューブに入ると、ソニックが丸くなって自動的に加速されるぞ。

写真ではわからないが、すごい速度で曲がりくねったチューブを転がっているのだよ。

来たな、Dr.エッグマンめ！

ゾーンの最後にはソニックを目の仇にしているDr.エッグマンが、愛機に搭乗して襲いかかってくるぞ。スイスイと大きい振り子の玉をよけながら、得意の体当りをお見舞いしてやろう。ボコボコに破壊すれば「こりゃかなわん」とばかりに退散していくよ。

おおっと危ない。姿勢を低くして隠れろ！

足場からジャンプして反撃だ。

この程度でやられる俺様じゃないぜ。

動物たちを解放したらクリア！

エッグマンが去ったあとには大きなカプセルが残されているぞ。上のスイッチをふんで開けてみよう。

すると中からこんなにたくさんのフリッキーとボッキー（うさぎ）が解放されるぞ。さあ、みんな自分のすみかへ戻ってくれ。

しましたよね。ゾーン1のマップだけで4〜5回ぐらい作っては直しました。今までのゲームだと、トコトコ進んで敵キャラがくるのを待ってそれを倒して先に進みましたよね。ところがソニックの場合、敵がいると速すぎて必ずぶつかっちゃうんですよ。そこをどう料理するかにまず時間がかかりました。

――スペシャルステージの回転は、読者にかなり反響が大きくて、スーパーファミコンの回転のようなことをソフト上でやってますね。

キャロル　実は回転のプログラムは、ソニックを作る前にできていて、ぜひともソニックに使いたいということで、入れたんです。きれいに回ってますよね。スピードでもスーパーファミコンにも見劣りしないぐらいのスピードで回ってると思いますね。

BIGISLAND　スペシャルステージは「キャメルトライ」と同じ操作と感違いされると困るんです。あくまでもプレイヤーを動かすのが基本なんですよね。

――スペシャルステージの発想というのはどういうところからきているんですか？

BIGISLAND　スーパーファミコンの回転は1画面しか回転できない。それならソニックでは、全部回転させてしまおうということになったんです。

――ところでソニック動きのパターンが多いですね。だいたい何パターンぐらい絵を使っているんですか？

BIGISLAND　100前後だと思います。通常の走り方だけでも2種類ありますし、360度回転する絵をもっているので、その分余計にかかっています。

ZONE2

MARBLE ZONE

マーブルゾーンは先ほどと違って、ソニックの快足を生かせる場所がない。なぜかというとこのゲームはゾーン1、3、5がサクサク進めるスピード感を重視した構成で、ゾーン2、4、6はトラップや仕掛けを慎重にかわして探索するようなマップとなっているからだ。

でも、そのかわりに「おお〜っ」とうなってしまうような、ヒヤヒヤする演出がいっぱいあって、なかなか楽しませてくれるぞ。

ちなみにゾーン名のMARBLE(マーブル)とは、大理石という意味だよ。いわれてみれば背景の冷たそうな色が、いかにもそれらしい感触でしょう？

背景の大理石作りの建物が、4メガとは思えないほど細かく描写されている。

乗ると炎上しはじめるとんでもない場所がある。早く安全な足場を探さねば。

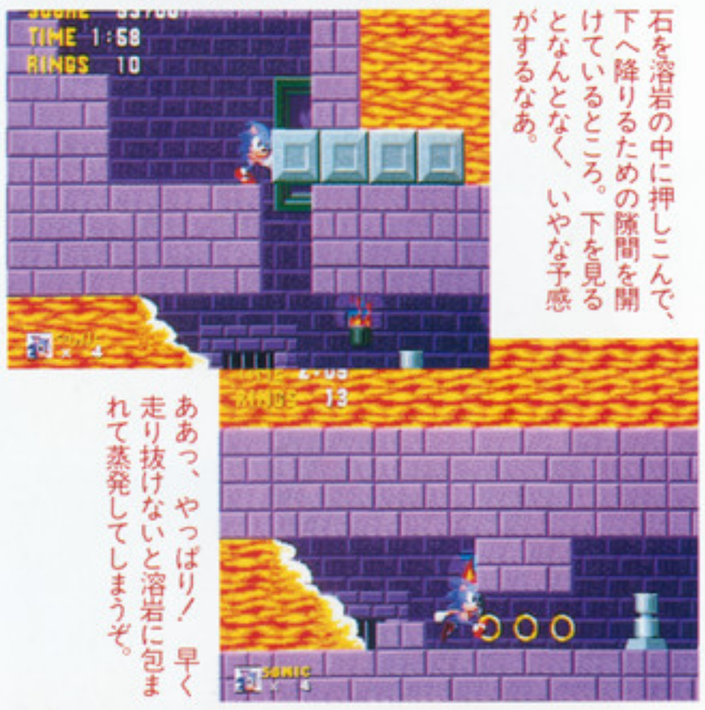
途中から石を砕いて地下へ潜って行かなければならないのだ。

針のトラップをどかせよう

天井からつり下げられた巨大な針がじゃまで、下へ降りられない。ここはひとつ、石を右のくぼみに押しこんでみよう。

すると、くぼみについていたスイッチが反応して針がゴゴゴと上がるのだ。さあ、じゃんじゃん先へ進もう。

迫りくる溶岩の恐怖！



石を溶岩の中に押しこんで、下へ降りるための隙間を開けているところ。下を見るとなんとなく、いやな予感がするなあ。

ああっ、やっぱり！ 早く走り抜けないと溶岩に包まれて蒸発してしまうぞ。

どうしてそんなに熱いんだっ！

このゾーンはいたるところに溶岩が流れていて、プレイしている本人のほうが熱くなりそうだ。

溶岩に浮かべた石を足場にして向こう側へ渡ろうとすると、突然こんなことが起きた。暑いはずなのに冷や汗が出るほど驚くぜ。

いくら小さくたって、火の玉には気をつけなきゃ。うっかり触れたら焼き印を押されてしまうぞ。

こいつめ、まだ懲りないのか！

さっき逃げていったはずのエッグマンが、またもや最後に登場だ。今度は攻撃方法を変えて、中央に溶岩が煮えたぎっている場所で襲いかかってくるぞ。

左右の足場のどちらかにいると、上から火炎を降らしてソニックを焼きネズミにしようとするから、素早く反対側の足場に逃げるのだ。ここまで来たのなら簡単なものだよ。

愛機を改造して今度は火炎で攻めるエッグマン。

ソニックの足場に火炎を落とす前に、ボコっと1発当ててやれ。

反対側の足場が鎮静化したら、ジャンプで移動。下から吹き上げる溶岩にも注意してね。

6つのゾーンのバリエーション

キャロル　面構成は全部で6ゾーンあって各ゾーン3ステージです。仕掛けは多いですよ。100じゃきかないですね。けっこう考えるの苦しかったです。とにかく大きな遊園地で遊んでいるようなゲームにしたかったので、プレイヤーがあまり悩まないような遊び感覚で作りました。もちろん各ゾーンの仕掛けもそれぞれ違うコンセプトで作られています。最初のzonel GREEN HILL はソニックの基本ですね。走って回って細い道に入ったりします。基礎を身につけて他のZONEに備えるって感じです。ZONE2 MARBELEというのは溶岩のシーンで吹き出す溶岩とか火の玉などがメインですね。タイミングゲームの要素が強くなってます。ZONE3 SPRINGYARDはピンボールみたいなアクション。バンバン跳ね回って遊んでもらいたいという元気のいいZONEです。ZONE4 LABYLINTHは水の中のシーン。実はソニックは泳げないんです。息継ぎをしながら進んでいくタイマー重視のZONEです。グラフィックにも力を入れた見せどころです。

BIGISLAND　水の中のシーンでは、スーパーファミコンのカラー演算機能に対抗するプログラムを使ってます。

キャロル　そしてZONE5 STARLIGHTは、ジェットコースターみたいな面です。スピード感を満喫してもらいたいですね。最後はかなり難しめでDr.エッグマンの基地の中です。ラストステージにふさわしく作りました。とにかくプレイしてみてください。

1991年のゴールデンウィーク明け、セガ本社で収録。

ZOEN3

SPRING YARD

このゾーンのイメージを一言でいうならば、まさしく「ピンボール」としか表現のしようがない。

スプリングヤードという名のとおり、いたるところにバネが配置されていて、そのうちの1つにでも乗ったが最後だ。ソニックはプランジャーに押し出されたボールさながらに、空中でカキコキカキンと弾かれるぞ。これが本っ当に見てて気持ちいいんだ。

それから、ある地点でソニックがすごい高空から自由落下するところは絶対に見てほしいな。あまりのスクロールの速さに「メガドラってこんなに処理速度が速かったんだ」と改めて実感させられるよ。

グルグル回るトゲつき鉄球に追われるソニック。

前方不注意でリングがすべてパア。せめて1つだけでも回収しなければ。

星型の部分に触れるとめまぐるしい速さで弾かれるぞ。

豪快！垂直登坂！

今度はここのバネを利用してみるぞ。

すごいすごい！　こんな断崖絶壁もダーッと登っちゃうのか。海外アニメみたいなノリだね。

ピポッと押して進もうぜ

あれ、行きどまりか？　なんて思ったら大間違いだ。ほら、手前にスイッチがあるじゃない。

ソニックの体重でピポッと押すと、行く手をはばんでいた石がズリズリと動き出すよ。

ピンボールの玉になれ！

何気なくジャンプ台に乗って、真上に勢いよく飛んで行くと……。

すごい速度を保ったまま壁にそって進んで行く。この先には何があるのかな？

逆さになりながらも遠心力でツーっと歩けてしまうソニック。このスピード感が写真では伝えられないのが残念だ。

そろそろ本気のエッグマン

今までさんざんボコボコに叩いてきたエッグマンも、さすがに3度目ともなるとあなどれない攻撃をしてくる。

今回はソニックを針で串刺しにしようとするのだが、実はこれがくせものなのだ。針をよけて横へ逃げると、ひどいことに足場の石をひっこ抜いて破壊しちゃうから、早めに倒さないとどんどん難しくなるってわけ。

見た目は地味だけど、この針にちょっとでも触れるとダメージになる。

ソニックを刺すのに失敗すると、腹いせに石をはずしてしまう。汚いヤツだ。

あーあ、気軽に破壊してくれるなあ。でも、破片に当たらないだけマシか。

ソニックの音楽を監修したドリームズ・カム・トゥルーの中村正人さん

ドリカムのメンバー。右から中村正人、吉田美和、西川隆宏。今回ソニックの音楽を監修した中村正人さんは、東京都出身のA型、天秤座。ドリカムのバンドリーダーだ。アレンジメント、作曲、シークェンサー、プログラムを担当。笑顔がチャーミングなまじめで誠実な音楽人間。ゲームの造詣は深く、自称ハイベルの〝ゲームウォチャー〟。

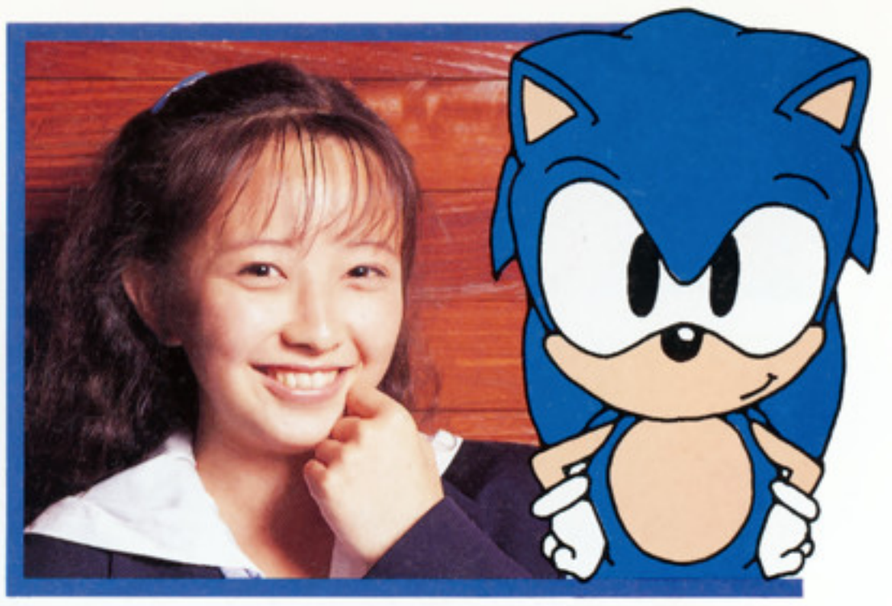
ゲーム音楽を作ったのはソニックが初めてです。僕自身、今までのゲーム音楽というのはゲームのグラフィックに付随したものというイメージをもってたんです。それに単調なものが多い。だからソニックでは、メロディーを重視して映画音楽のような感じにしました。1ステージ、1ステージの曲が違う映画のテーマ音楽みたいな感じにしたかったんです。バリエーションは、豊富だと思いますよ。

そしてメガドラの音源の範囲で最高のものを目指しました。メガドラはＰＣＭも何音か使えるので、そのへんのバランスも考えました。音楽としても、ちゃんと聞けるようなできになったと思います。

キャラクターを前面的に打ち出したゲームですし、僕もソニックのキャラは気に入ってます。そのうちソニックも映画になったりしてメジャーになっていくかもしれない。そうしたとき、ソニックの第一回映画作品のテーマにもなるような曲にしたつもりです。ソニックに一番最初に曲を提供したのは僕ってことで、うれしいです。僕たちドリームズ・カム・トゥルーの曲もぜひ聞いてくださいね。

SPECIAL INTERVIEW

高橋由美子 VS ソニック・ザ・ヘッジホッグ



な、なんと新事実、あのソニックがロックバンドのボーカルだったとは！　そこでソニックとテラの広告でもおなじみの高橋由美子ちゃんとの歌手どうしの対談なのだ！

由美子　おはようございまーす。ソニックって、かわいいですね。ネコですか？

ソニック　ネコじゃない！　音よりも速く走るハリネズミ。ハリネズミって海外じゃ童話やなんかで、けっこうポピュラーで由緒正しい動物なんだぜ。それから、かわいいつーより、かっこいいっていってくんない。

由美子　あー、ハリネズミか。そうかなって思ったんですけど。ソニックってなんていうんでしょうね、イマの子っぽいって感じですねー。頭がツンツンしてるし、手袋して靴をはいてるってとこが、けっこうキメてるなって感じがしますよ。

ソニック　ま、いちおうロッカーだからな。

由美子　うーん、生意気な性格を顔が語ってますね。

――ところで、自分の性格どう思ってます？

由美子　私は、なんていうんでしょうね。けっこう、しっかりしてそうなんですけど、そんなにしっかりしてません(笑)。でも、気は強いです。

ソニック　ノーコメント。

――趣味ってなんです？

ソニック　音楽は、仕事だし。とにかくスピードがあって速いものが好き。あとは、悪の天才科学者Dr.エッグマンのジャマをするのが趣味といえば趣味かな。

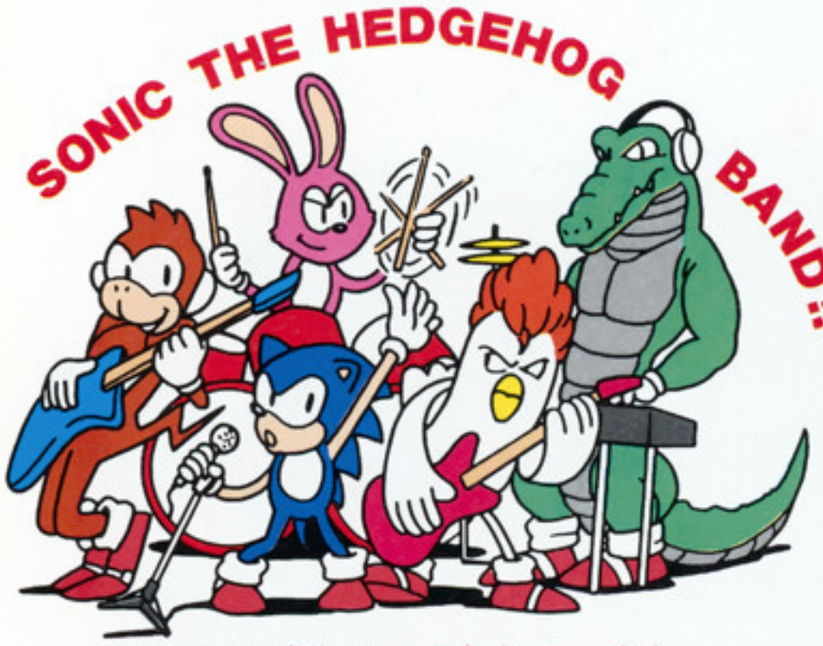
由美子　私は、読書とか音楽鑑賞とか、けっこうお嬢様っぽい趣味が多いです。今読んでるのは、村上　龍さんの『69』。けっこう、カタめの本が好きなんです。向田邦子さんとか落合信彦さんとかも好きです。映画館に行くのも好きですね。最近見たのは『グッバイ・ママ』です。

――普段なんて呼ばれてます？　ニックネームとかあるんですか。

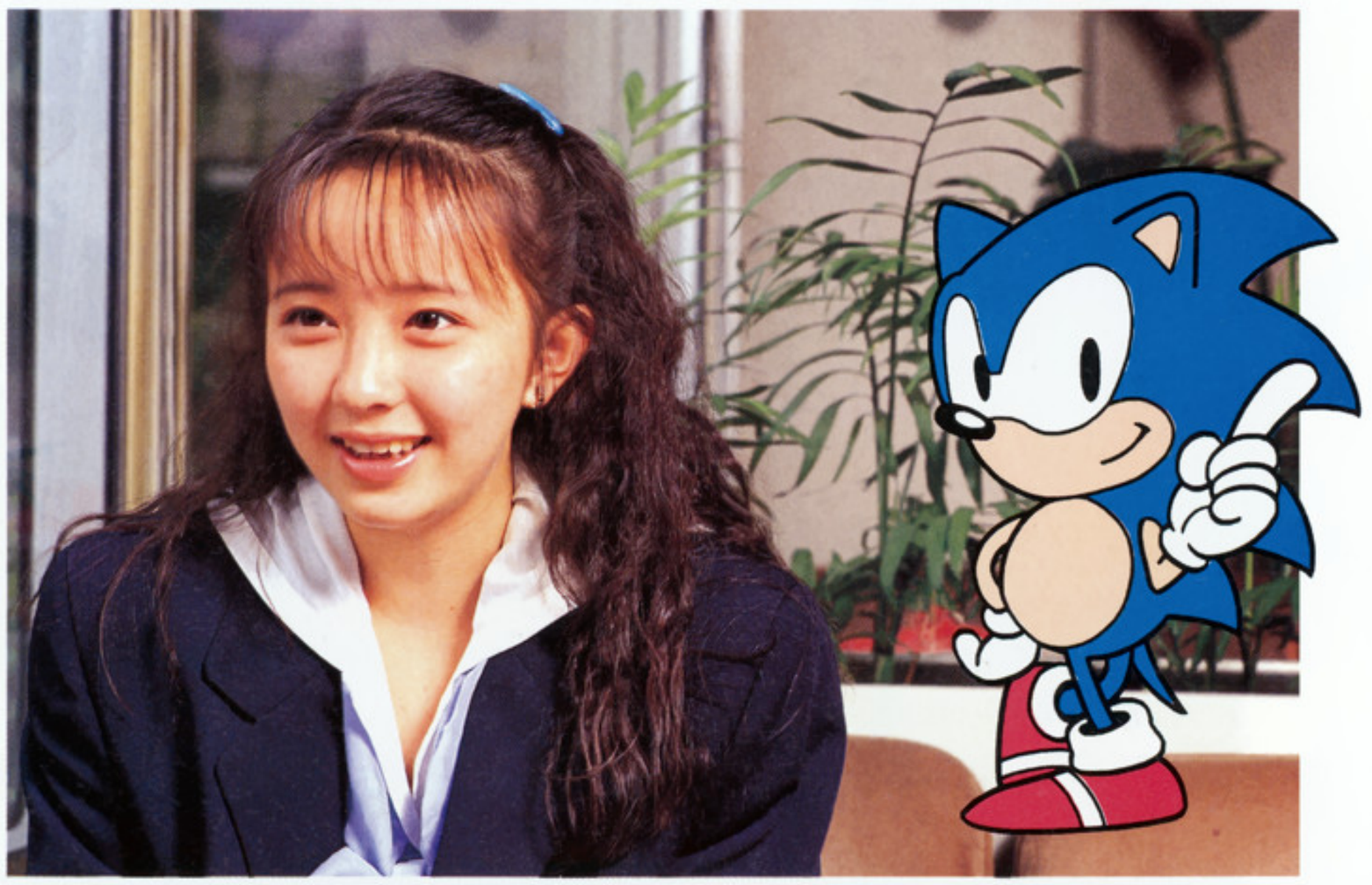
由美子　ファンの人がグッピーってニックネームをつけてくれました。熱帯魚のグッピーなんですよね。ちっちゃくって、目が大きくてすばっこそうだから。本人は全然すばしっこくないんですけど(笑)。

ソニック　ＣＡＬＬ ＭＥ ＳＯＮＩＣ！

由美子　ところでセガの人に聞いたんですが、ソニックって昔アメリカの空軍パイロットのフライトジャケットについていたキャラクターなんですか。そのジャケットを着てた人は、映画の『ライトスタッフ』に出ていたチャッ

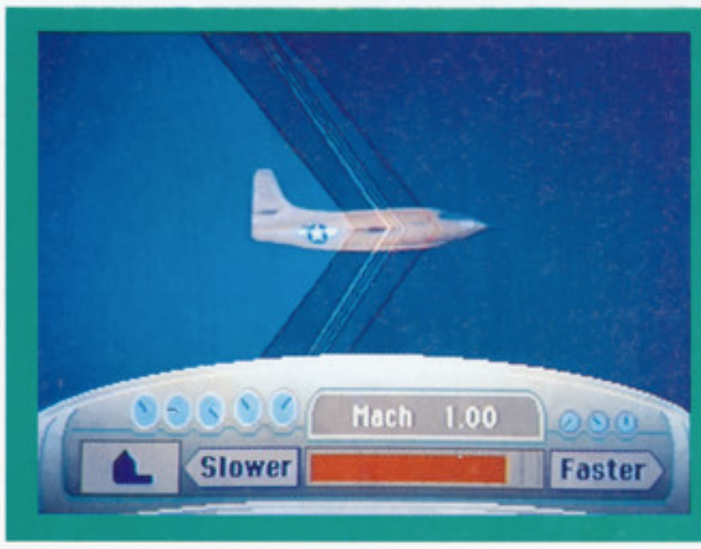


左からマックス(Ｂ)、ソニック(Vo)、マッハ(Dr)、シャープス(Ｇ)、ベクター(Key)。



WHAT'S THE HEDGEHOG?

ソニックとはあんまり関係ないが、実物のハリネズミとは、食虫目ハリネズミ亜科Erinaceinaeに属する哺乳類のこと。体長13.5～30cm、尾長１～５cm、体重400～1.000ｇで、熱帯から温帯、森林から砂漠まで広い範囲に住んでいるらしい。ただし、日本にはいない。



SONIC(音速)とは……!?

SONIC〔sa'(ɔ)nik〕とは、音の、音波の、音速の、といった意味の形容詞。ところで音速とは、文字どおり音の伝わる速さだ。音速は気温15度で時速約1.224km。ちなみに飛行機が音速を超えて飛行するときに起きる衝撃波をソニックブームという(だから、なんだ！)。

ク・イエガーより先に人類で初めて音速の壁を破ったんだけど、その直後事故で……。

ソニック　そんな話、あったけ。

由美子　それから、その人の奥さんが実は、童話作家だったとか、ソニックのフライトジャケットを着てた女性カメラマンのピンチを救ったなんてエピソードも聞いてますが。

ソニック　ま、そのへんは次回作なり、映画なりコミックでそのうち説明してこう。でも、メガドラのＲＯＭの中にいるときもバンドでボーカルやってるときも、音速の壁を破ったときも、とにかくいつでもどこでも、オレは、オレ。オレ自身には変わりはないさ。

由美子　けっこう、キザですねー。

――ところで2人とも、シンガーってことで、目指すアーティストは？

由美子　特にこの人というのは、ないんですけど。そうだなあ、ベッド・ミドラーが一番好きなんです。

ソニック　シブイ、シブすぎる！　うちのバンドも、特にこれっていうのはないな。とにかく、めちゃくちゃポジティブなバンドさ。バンドの件は、他の雑誌にも出てるから読んでくれ。

――今後の目標なんてのは？

ソニック　ゲーム界のスーパースター！

由美子　予定としては、とりあえず今年は、歌メインでがんばります。今、アルバム『ＰＥＡＣＥ！』のレコーディングをしています。いい曲に仕上がってるので、おすすめかな。後は、７月にコンサートがありますからよろしくね。あと、目標ですね。とにかく素敵な女性になること。なんていうんでしょうね。教養があって、思いやりがあって品がある人。でも周りのみんなに品があるってのは、絶対無理とか、おしゃべりっだってことからしてダメっていわれてる(笑)。ま、目標は目標ってことで。

ソニック　沖縄に行ってきたんだって？

由美子　お仕事で。台風が近づいていたわりには天気よかったです。

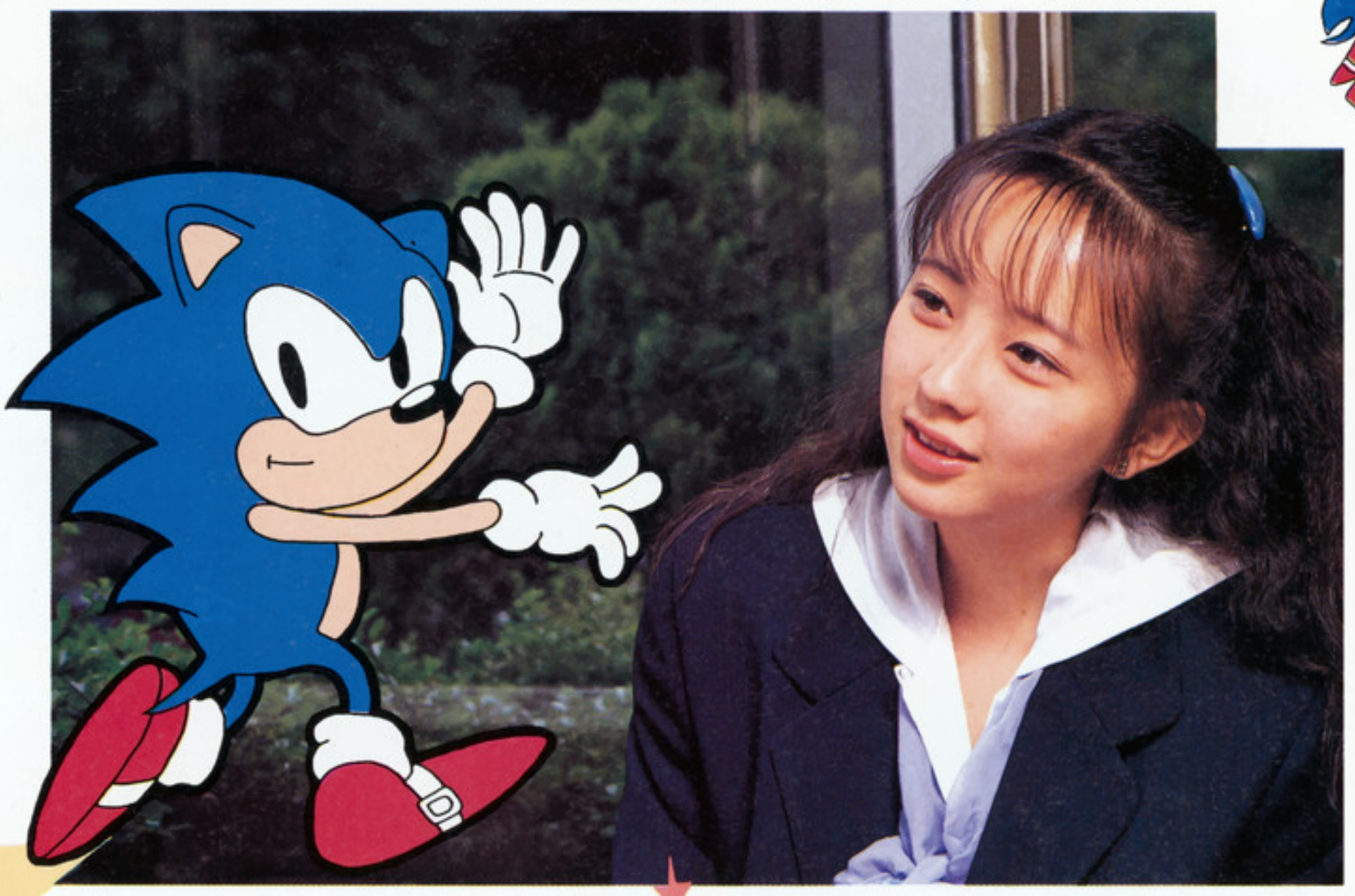
――実は、ソニックってカナヅチなんです。

由美子　えっ、ハリネズミって泳げないんですか？　そういえば、ハリネズミって砂漠にいるんでしたっけ、ジャングルにもいたっけ？　私は、泳ぎ得意です。小学校６年のときまでは、カナヅチで水恐怖症だったんですけど。

――すねて丸まってますが……。

由美子　それがハリネズミの最後の手ってやつですかあー(笑)。

――ＥＮＤ――



YUMIKO TAKAHASHI PROFILE

本名　高橋由美子　生年月日　昭和49年１月７日　出身地　埼玉県　身長156cm　血液型Ａ型　特技　クラシックバレエ　趣味読書　1990年４月21日、「Stepby Step」／君に止まらない」でビクター音産からシングルデビュー。７月21日にアルバム「PEACE！」を発売予定。７月20日、愛知勤労会館、７月23日、大阪厚生年金、７月25日、日本青年館でのコンサートもヨロシク！

ANOTHER SIDE OF SONIC THE HEDGEHOG

ソニックの活躍場所は、メガドラだけじゃない。もうすでに、いろんなところに登場しているんだぞ。ソニックのメガドラ以外の活躍にも期待してほしい。

ラッドモビール

ループミラーの下でぶらぶら揺れているソニックのマスコット。けっこう深層意識下に訴えかける演出だね。

ドリームキャッチャーのぬいぐるみ

７月中旬ごろから、おなじみドリームキャッチャーの中にソニックのぬいぐるみが入る予定だ。100円で取れるかどうかは腕しだい。がんばってくれ。

ソニックメモ帳プレゼント

実は、こんなメモ帳まであったんだ。今回は100名の方にプレゼント。本誌編集部ソニックプレゼント係まで(提供セガ)。

悪の天才科学者Dr.エッグマン

メカに関しては確かに天才らしいが、正体はイマイチはっきりしていない。ソニックが、めちゃくちゃやに嫌っている宿命のライバルだ。