

TENGEN

MARBLE MADNESS

マーブルマッドネス



株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

カスタマーサービス: 03 (3835) 7999

(月)~(金) 10:00~17:00(祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

本作品の輸出、使用営業および買貨を禁じます。



T-48113

Patents: U. S. Nos. 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076; Europe No. 80244;
Canada No. 1, 183, 276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

目指せ、
ハイローラーズ!

©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

このたびは、テンゲンのゲームソフト
「MARBLE MADNESS」をお買い上げいただき、

誠にありがとうございます。お一つ、
さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、

はやる気持ちをおさえて、まずはこの

マニュアルをお読みください。読まないで
プレイした人の何倍も得た気分になることおも

ゲーム内容に負けないうらいマニュアルにも気合いをいれ

ておりますので、今後ともゲームととも
も、テンゲンのゲームマニュアルをよろ
しくおひきただきませ(?)



健康に注意しましょう。

●部屋は明るくし、テレビ画面からは、で
きるだけ離れてプレイしましょう。右の
イラストほど離れるのも困りますが…。

●長時間プレイする場合は、健康のため、
1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。
ポーズ機能を使うと便利です。また、極度
に疲労している時や睡眠不足の時、完全に回復するまでゆっくり
休みましょう。

●テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑え
るよう最大限配慮していますが、もし万が一ゲーム中に「一時的な
筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に
異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優
秀な)医師に相談してください。



使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源
OFFを確認してから行いましょう。電源
ONのまま無理に抜き差しすると、本
体やカートリッジが壊れることがありま
す。物を大切にしましょう。

●カートリッジの端子部に触れたり、水
でぬらすのはやめてください。故障の原
因になります。分解もあまり意味がない
ので、しないでください。

●カートリッジを保管するときは、極端
に暑いところや、寒いところを避けてく
ださい。たとえば、直射日光の当たると
ころやストーブの近く、湿気の多いとこ
ろなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シ
ンナーやベンジンなどを使わないでくだ
さい。ましてや、吸うなどもってのほか
の行為です。絶対、やめましょう!

●お酒を飲んでプレイすると、2Pマー
ブルは真っ赤に、1Pは真っ青になってしま
います(シラフでもそうだけ)。極力、
酒ましよう。あ、まちがえた! 極力、避
けましよう。(お酒は二十歳を過ぎてから
めましよう。)

●メガドライブをプロジェクションテレ
ビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続
すると、残像光量による画面焼けが生じ
る可能性があるため、残念ですがあきら
めましよう。



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新し
い商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および質売業に使用することを禁じます。

業務用MARBLE MADNESSの紹介

業務用MARBLE MADNESSは、84年に米国アタリゲームズ社が開発した、アクションゲームです。発売と同時に全世界で爆発的にヒットし、大成功をおさめました。日本でも85年、ゲームセンターに登場し、魅力的なグラフィックス、シンプルな操作と奥が深いゲーム内容で、ゲーマーのみならず、多くの人々に熱烈な支持を受けたので、すでにご存知の方も多いことでしょう。

立体感あふれる擬似3Dのカラフルな迷路を舞台に、プレイヤーが転がすマール(ビー玉)達がゴールを目指して大レースを繰りひろげます。綿密に計算された3Dデータをもとにつくられた、適度に複雑な立体迷路には、実際にはあり得ない(?) エッシャーのたまし絵を思わせるような場所や、コミカルでキュートで意地の悪い邪魔モノ達、カタパルト(ジャンプ台)や氷の床など、奇妙な仕掛けがいくつもちりばめられていて、プレイする者に強烈なインパクトを与えました。



コントロールパネルには、トラックボールを採用しており、トラックボールに触れると、本当に画面のマールを直接触っているかのような高度な一体感がありました。

OH, MY MADNESS!

かつては、ゲームセンターで汗だくになって一心不乱にマールを転がしてる人をよく見かけたものですが、残念ながら現在では、それらはほとんどすべて、マールファンの基板収集家のところへ。もし見かけることがあったら、ぜひ転がしてみてください。

メガドライブ版MARBLE MADNESSは、この業務用の持つ面白さを忠実に再現するとともに、家庭用ゲームとして皆様により楽しんで頂くため数々の工夫を凝らしています。どうぞ存分にお楽しみください。



遊びかた

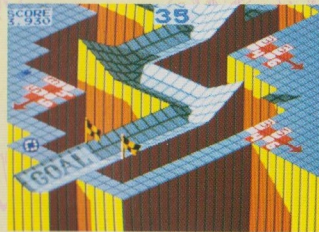
朝、自がさめてみたら、なんとあなたはビー玉になっ
ていました！ あたりを見廻すとそこはビー玉たちのレース場。
なんだか、ムシウに、ゴールを目指して突っ走りたくなりまし
た(ええ、転がるんですけど)。体の中にキラキラと輝く星(?)
を持つ、一個のマーブル(ビー玉)、それがあなたです。

ゴールを目指して突っ走れ！
転がれ、マーブル！ 制限時間の許す限り！

●1人で転がる

プレイヤー1のSTARTボタン
を押せば、ひとりでゲームを開
始します。制限時間内にゴール
に転がり込めるようがんばり
しましょう。

下に落ちたり邪魔者に食べら
れたりすると、ゲームオーバーに
はなりません、時間の無駄に
なります。極力、落ちないよう
に、邪魔ものにぶつからないよう
に、そおっと、慎重に、大急ぎで
ゴールを目指しましょう！ 最初のレーストラック(面のこと)は練習で、制限
時間60秒です。その次のレース以降は、ゴールした残り時間に制限時間を
加算することになります。そうです。早くゴールすれば、次の面もそれだけ
制限時間が伸びてラクになるのです！



ゴールには、なるべく早く転がり込んだほうがグ
ード。パーじゃないよ。

●2人で転がる

プレイヤー2のSTARTボタン
でゲームを開始すれば、ふたり
でレースができます。プレイヤー
1(LEFT PLAYER)が青、プレ
イヤー2(RIGHT PLAYER)が
赤のマーブルです。

先にゴールインしたマーブル
には、ボーナス点と、プラス5秒
のボーナスがあります。



先にゴールしたほうが5秒お得！

逆に、相手から大きく遅れて自
分が画面の外に出されてしまっ
たら、制限時間から5秒マイナス
されます(あうあう)。

一方のマーブルの時間がなくな
ってしまった場合、誠に恐縮
ですが、そのマーブルはゲーム
オーバーです。ただし、もう一方
のマーブルがゴールできたとき
は、次のレースが始まるときに
復帰(コンティニュー)するこ
とができます。ただし、復帰でき
るのは1回だけです。



画面外に出されると5秒お損！ おっと、「お」は
いらないのか。

●魔法の杖

制限時間ぎりぎり、「もは
や、これまで?!」、と思った瞬
間、魔法の杖(?)が出てきて制
限時間を10秒延ばしてくれるこ
とがあります。いつ、どこで出て
くるかは、まったくの謎です。魔
法の杖に助けられたあなたは、
ととても、ベリベリラッキー
なマーブルです。運も実力のう
ちとは、まさにこのことかもしれ
ないですね。



時間があらかた無くなったところへ、霊験あら
たかな魔法の杖。かたじけない。

●ゲームオーバー

制限時間内にゴールできない
とゲームオーバーになります。
落ちたり、割れたり、食べられ
たりしてもゲームオーバーには
なりません、時間のムダ使い
になるのでなるべく避けましょ
う。

がんばれ、ビー玉！



ああ、無情。時間切れゲームオーバー！ 涙でか
すんで画面が見えません。



攻略のポイント!

さて、遊び方がわかったところで各レースの攻略ポイントをちょっとだけ解説しましょう。友達にはナイショだよ!

●PRACTICE RACE (1面)



最初のレースは、簡単なので楽勝。

●BEGINNER RACE (2面)

スティリー(黒玉)は、太ってるわけでもないのにとても体重(?)が重いのです。なぜかという、鋼鉄でできているからなのです(ひよー)。ぶつかると大きく弾かれてしまうので、うまくかわしましょう。ひよこひよこ動



いては、つるつる滑るし、うっかりすると穴に落ちてしまう。滑って落ちる。受験生諸君、許してね。

●INTERMEDIATE RACE (3面)



まず最初のレースは、その名の通りPRACTICE(練習)です。道は途中から雨樋の様に中央がへこんでいて、とても転がりやすいう上に、邪魔者も全然出てこないのです。とても楽チンです。初めてプレイする場合は先を急がずに、この面で操作のしかたを徹底的に訓練しましょう。



とても重たいスティリー。重い思いをしてみても下に蹴落とそうなどと考えないように。



通せんぼする食いんぼのスリンキー。

している寸足らずの尺取虫のようなものは、スリンキー(あえて言うが、ボリンキーではない)といいます。マールを見つけると大きな口を開け、飛びついてきて一飲みにしてしまいます。触れただけでも目(?)を回してしまうので、うまく逃げてください。ゴールの直前には、すり鉢状の水色の床があります。この水色の床の上では、マールを思い通りの方向に転がすことができません。進入する場所と角度が、ここを通り抜けるためのポイントです。

スタート直後の溝は、急ぎすぎると壁にぶつかってかえって進みにくくなります。スピードをおさえて、落ち着いて転がしましょう。溝を過ぎるとまたもやスリンキーが登場。

速く転がろうとすると、かえって遅くなることも……。



ウースの群れ。決して誕生直前の妖怪人間ではない。

さらに進むと、怪しくうごめく緑色の半透明の物体が、群れをなして地べたを這いずり回っています。これは、ウースといって、ちょっとでも触れると、シューッと溶かされてしまいます。シューッと。ゴールの手前には緑色の床があり、近づくと大きく波を打ちます。下を通って波を避けることもできますが、うまくタイミングを計って波間に入って行ったほうが(難しいけど)近道です。



よっしゃあ! 今日の波は最高だぜ!(丘サーファー談)

●AERIAL RACE (4面)



わお! だっけえサジで投げられてしまった。



フオンと首をたててマールを覗き込むとずるバキューム。

とにかく、よく、飛んだり飛ばされたりするレースです。着地して目を回したときに落ちないように気をつけましょう。電気掃除機の親玉のようなバキュームや、ピポ、バ、とおかしなメロディーを奏でる逆モグラたたきのイムフム、ほかほかと、たたいと通せんぼするワパーなどなど、なかなかの難所がそろってます。

●SILLY RACE (5面)



ハイ、ここは、とても不思議な、不思議な、不思議な世界なんですネー。ハイ、もう時間来ました。サイナラ、サイナラ、サイナラ。(淀川氏談)

ここは、とっても不思議な世界です。何に不思議かという……。それはここまで来てのお楽しみ。このレースにはパーティーという鳥が出てきます。ゴルフのパーティーはうれしいけど、このパーティーは憎いのです。



ひゅー、ひゅー! パーディー、パーティー!!

●ULTIMATE RACE (最終面)



ハイ、またお会いしましたねネー。これから、コワイ、コワイ、コワイ最後のレースが始まるんですネー。ハイ、もう時間来ました。サイナラ、サイナラ、サイナラ。(淀川氏談)

大変です。ゴールまでたどり着くのは至難の技でしょう。終盤のコツは、画面の鼓動とあなたの心臓の鼓動を同期させることです。

(動悸じゃないよ)

そこで一句。

私めも一句。

マールは、転がしてもいいけど土地はいかん(字余り) 婆留留 宝塊

マールは、転がしてもいいけど落下はいかん(字余り過ぎ) マール 崩壊



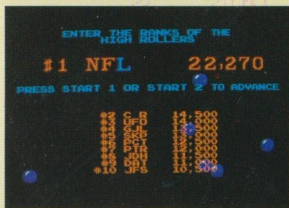
画面の説明

制限時間：これが0になると
ゲームオーバー

スコア：多いほどえらい



ゴール：地面をはってでもたどりつけ!



うまくこら転がって高得点をマークしたマールは、うれしいHIGH ROLLERS (別名 TROUBLEMAKERS) の仲間入りができます。

よかったですね。



転がし方(操作のしかた)

コントロールパッドの場合

(※以下パッド)



方向ボタン
[転がす]

Aボタン・Bボタン・Cボタン
[速く転がすことができる]

セガマウスの場合

(※以下トラックボール)

転がりたい方向にトラックボールを転がしましょう。

なお、パッドでもトラックボールでも、操作する場合、2つのコントロールタイプから選ぶことができます。

[1. NORMALの場合]

上を押せば画面の上へ、下を押せば画面の下へ、右なら右、左なら左と要するにそのまんま転がるわけです。

[2. GRIDの場合]

GRID (床のタイルの一枚一枚のこと) の切れ目に合わせています。方向ボタンの上を押すと右上へ、下を押すと左下へ、左を押すと左上へ、右を押すと右下へ転がります。どちらの方が転がしやすいか比べてみて、あなたに合った転がし方を選びましょう。

くらりリセットのやり方

プレイヤー1のA・B・C、3つのボタンを押しながらSTARTボタンを押すと、**まあ不思議!** リセットできます。がしかし、セガマウスはボタンが2個しかないのでできません。ごめんなさい。



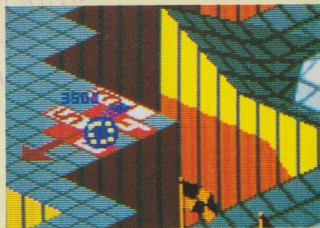
ナイスなプレイ!

ナイスなゲームはナイスなプレイを心掛けることで、より一層楽しめるものです。今回は特別に、ナイスなプレイ方法を伝授いたします。

「読んでて良かった!」←その通り。

●PRACTICEトラック

この写真のところ、ジャンプしてここに着地すると、なんと最低でも3,000点、最高で6,000点があなただけのものに! これは大きな収穫ですね。この距離を飛び越えるのはちょっと怖いけど、がんばって飛んでみましょう!



●BEGINNERトラック

写真のところは、ぜひ右側のチューブを通して行くようにしましょう。4,000点のボーナスがもらえる上に、こちらの方が近道です。ステイーリーがいてちょっと邪魔だけどこっちの方が断然お得!



●SILLYトラック

たかさんのパーティーが飛び交うパードパーク。写真のところの溝に思い切って飛び込んでみましょう。すると、あら不思議! 向こう岸に復活することができました。パーティーをかわす自信がない人や、かわすのが面倒な人は試してみましょう。



敵と障害物の紹介だ!

GOAL FLAG(ゴールフラグ)



ゴールの入り口に立っている旗だ。なびいているので、たぶん風が吹いているんだと思う。

STEELIE(ステイーリー)



鋼鉄でできたボールだ。重いぞ。きっと8トンくらいのはず。

SLINKY(スリンキー)



当たると気絶させられて、すかさず食べられてしまう! ボクのどこが

そんなにおいしいんだろう? 「おいしさの秘密はネ、教えてあげないよ、ジャン!」(song by スリンキー)

OOZE(ウーズ)



マーブルを溶かしてしまうのだ。組成はたぶん消化液だと思う。

VACUUM(バキューム)



掃除機である。吸い込まれる。ごみじゃないのにね。ちなみにモーター

が超強力なため、うるさい。ファジーだのニューロだのと進化している最近の掃除機を見習ってほしいものである。

CATAPULT(カタパルト)



味方である。遠くに飛ばしてくれるのだ。みでの通り、ひとり乗り専用。

ふたりめは、ちょっと待とうね。

IMWAM(イムワム)



語源は「Inverse Musical Whac-A-Mole」。突き上げ棒である。

WHOPPER(ワーパー)



巨大なハンマーなのである。痛い。

DINKY(ディンキー)



共稼ぎで子供がいないわけではない。それはダブルインカムノキッド

(Double Income No Kids)、DINKである。小さいやつらなのだ。潰せる。考えようによっては、これはイジメである。イジメはゲームの中だけにしよう。

BIRDY(バーディー)



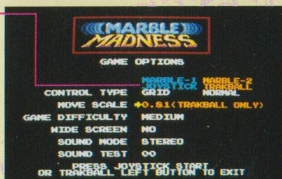
鳥である。つつかれるとあら不思議。ビー玉なので、風船がはじけるように、ポンツ!



ゲームオプション

タイトル画面でA・B・Cのいずれかのボタン、セガマウス(以下トラックボール)なら、つるつるのほうのボタン(右ボタン)を押すと、設定変更画面があらわれます。方向ボタンもしくはトラックボールでお好みの設定に変更してお楽しみください。変更が終了したらSTARTボタンが、トラックボールのつるつるじゃないほうのボタン(左ボタン)で抜けましょう。なお、ここで変更した設定はリセットをかけても残っています。では、順を追って説明しましょう。

ここでは、コントローラーに何を
用しているかを表示しています。
パッドやジョイスティックの場合は
JOYSTICK、トラックボールを使用
している場合はTRAKBALLと表示
されます。電源投入後に差し替えた
場合は一度本体をリセットしまし
ょう。



● CONTROL TYPE

NORMALとGRIDの2種類があります。たとえば方向ボタン下を押した場合、NORMALなら画面の下に、GRIDなら画面左下に転がります。トラックボール使用時も同様です。好みに合わせて切り替えましょう。

● MOVE SCALE

トラックボール使用時に「反応が鈍いな」とか「反応が鋭すぎ」と思った場合、ここをいじってみてください。「もっと早く加速したい」と思う人は値を大きく、「早く加速しすぎ」と思った人は値を小さくしましょう。0.25から3.00まで、0.3~0.4ずつ変えられます。なお、ここの値をいじっても、マーブルの最高速度が変わるわけではありません。

● GAME DIFFICULTY

ゲームの難しさの調整です。やさしいほうから、

VERY EASY EASY MEDIUM HARD VERY HARD

(とてもやさしい) (やさしい) (まあまあ) (難しい) (とても難しい)

←長い (制限時間) 短い→

の全部で5段階あります。目標は、ズバリVERY HARDでの全面クリアでしょう!

● WIDE SCREEN

画面の解像度を決めます。NOだと写真左のように、YESだと写真右のように見えます。ちいさなテレビや液晶テレビで遊ぶときは、YESにするといいかもかもしれません。

ただし、これはひとりでプレイした場合のみ有効です。



■写真1:NOの場合。



■写真2:YESの場合はこんな感じ。ひとりでプレイの場合のみです。

● SOUND MODE

音楽や効果音をSTEREOにするかMONORALにするか選べます。ご使用のテレビに合わせてお選びください。

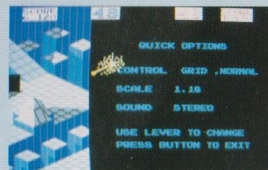
● SOUND TEST

ゲームに使われている音楽や効果音を聞くことができます。業務用そのままの迫力です。思う存分聴きまくってください。

これは便利!! クイックオプション

なんと、びっくり!

CONTROL TYPE, MOVE SCALEとSOUND MODEは、ゲーム中でも変更することができます。まずスタートボタンでポーズをかけたら、A・B・Cいずれかのボタンを押してください(トラックボール



方向ボタンの上下、左右で選択してください。

使用時は左ボタンでポーズ後、右ボタンを押します。写真の画面になるので、方向ボタンで設定を決めましょう。もう一度A・B・Cいずれかのボタンを押し、スタートボタンを押してポーズを解除したらゲームにもどれます。これでゲーム開始後に「しまった!」と思っても慌てる必要がなくなりましたね。



生半可な企画力、技術力

では決して生まれることのできないゲーム、それがこの「MARBLE MADNESS (以下カタカナ)」である。まぎれもなく、私が一番好きなゲームである。死ぬまでに絶対このゲームだけはプログラムしてみたいと思った唯一のゲームだ。では、プログラムし終わったから死んでもいいかという、残念ながら忙しすぎて、まだまだ死ねない。不幸中の幸いとはこのことである。

マールマッドネスが日本にやって来たのは1985年。今ハタチの私が、まだハタチだったころのことである(そう、私は永遠のハタチである)。当時はマールをやるために夜な夜な会社を抜け出しゲームセンターに通い、両手を真っ赤にして帰ってきたものだ。別にトラックボールに赤い塗料が塗ってあったのではない。それだけ燃えたゲームなのだ。

さて、実はテンゲンに入社した私は、密かに、そーっとそおっと、マールをプログラムする機会をうかがっていたのだ。PCエンジン版「KLAX」でPCエンジンのCPUの速さを実感した私は「うおおし。これでマールを移植するぞ」と決めた。

安直であった。勢いでコトを進めると、得てして壁にぶつかるのである。

カベ1: PCエンジンは8ビットCPUであった。

マールは32ビット長の乗除算、加減算をバリバリこなして、あの高度なシミュレーション性を出している。一度には8ビット同士の加減算しかできないCPUで、これをやろうとすると、プログラムが膨らんでしまうのだ。それでもエンジンは死ぬほどスピードが速いので、速度面では全く問題がないのだが。

カベ2: PCエンジンはFM音源を搭載していなかった。

その割にはオーディオ担当の横山さんは、かなりそっくりなレベルで再現してくれたのだが、独特の効果音はサンプリングに頼るしかなかったのだ。サンプリングはそっくりの音が出るかわりに、膨大なメモリを使ってしまうのだ。



カベ3: PCエンジンのROMは

製造原価が高かった。

皆さんにお届けする小売価格を考えると、4メガビットに取めないとして苦しかったのである。だが、カベ1とカベ2により、どうあがいても4メガではプログラムが入りきらなかったのだ。CDでやれ?

CDは、開発機材が高かった。

そう。PCエンジンは悪くない。すぐれたゲーム機である。ただ、マールを、CDをやっていないテンゲンで発売するには、ちょっと無理のあるゲームだったただけなのだ。完成直前までプログラムが済んでいるのに、残念とはこのことである。でも、まだ、あきらめたわけではない。なんとかしたいものである。

さて、それらのカベを前にして「あう、あう」(アシカじゃないよ)といていたのが92年の夏である。忙しいので放っておいたら冬になって、なんとセガが、裏返すとマウスになるトラックボールを出すという発表をした(ホントは逆だが、私にはそうにしか見えなかった)ではないか。しめしめ。

そんなこんなで、ようやく、マールファンの皆様に満足頂けるマールが、納得いただける価格でお届けできるようになったのだ。慌てた人は立きを見る。果報は予約して待て、とはこのことである。

楽しんでください。そして、この素晴らしいゲームを創ってくれたアタリゲームズに、乾杯しましょう!

Project Leader

Jun Amanai

※8ビットで表せる数は0から255までである。では32ビットではいくつかというと、なんと0から約43億までなのだ。255までなら数えられても、43億となると、普通の人なら数える途中で眠くなっちゃうよね。



おまけ。マール地名集

友達と日本酒(未成年はコーヒー)を飲みながらマールマッドネスについて語り合うさわやかな昼下りのひととき。そんな時に使って便利な用語を写真入りでまとめました。私が業務用で遊んでいたころは「あの鳥の出てくるとこでさあ」なんて言ってましたが、皆さんはもう、そんな苦労は必要ないのです! みんなずるいな。

●UP-DOWN BRIDGE (アップダウンブリッジ)

英語をちょっとかじって
いればわかるように、上下
に動く橋、それでアップダ
ウンブリッジというのです。



●BIRD PARK (バードパーク)

鳥さん達が何を勘違いし
たのか一直線に飛んでいる
場所です。10羽はいますね。



●HEART BEAT CITY (ハートビートシティ)

ここに来るとみんなの
心臓がドキドキしてしまう
ので、こう呼ばれています。
見ても通り(見てもわから
なければ実力で行けるようにがんばろう!)、画面全体が
アニメーションし、時間も足りなくなってきた皆さんの心臓
はドキドキドキキ。16ビートしちゃうのだ!



テンゲンおたよりクラブ(仮称)

絶好調のこのコーナー。回を重ねるたびに、皆さんから送られてくる手紙の質も量も上がる一方なのです。まさにウナ丼のほりの天井知らず、じゃなかった、ウナ丼のほりの天井知らずでした(食いしんぼサン)。



「Baseball」はこうでなくちゃいかん!! 所詮、ちまちました「野球」などは違うのである。さすがはMBL公認、

RBI4には、そこらの「野球」ゲームにない、パワー、スピード、ダイナミクさがあふれている。これこそまさに「Baseball」ゲーム! 多少、大味な面もあったけど、そんなことはまったく気にならずにプレイできた。と、いうより、そういう面こそ、このゲームの持ち味だと思ふし、メジャーリーグを感じさせてくれる重要な隠し球、いや、隠し味だと思ふぞ。特にバッターの打撃フォームや、アンパイアの腰つきにメジャーリーグを感じたぞ。RBI5も(もし出るのなら)小さくまとまらずにこの路線で出してほしい。これからもテンゲンのゲームには期待してるぞ! (RBIは、毎年データを新しく出してほしい) できればNFL公認のアメフトゲームも出してほしい。
(長崎県 立石健太さん)

⑭ 健太君! あけ足を取るわけじゃないけど、RBI4は、MBL公認ではなくてMLB公認だよ。そこんとこ、よろしく頼まれてね。

※MLB=Major League Baseball Players' Association

⑮ たまにはテンゲンおたくで極秘情報を教えてください。
(東京都 岡村誠さん)

どんな極秘情報が知りたいのか教えてください。
(↑うまくかわしたつもり)

テンゲンでは皆様の楽しいおたより、イラストなどをお待ちしています。採用された方にはかっこいい粗品をプレゼント! また、このコーナーの名前も募集中です。「テンゲンおたよりクラブ(略してテンゲンおたく)」というの、あくまでも仮の名称です。いかな名前も思いついたら、どしどし応募ください。

宛て先……………〒110 東京都台東区台東4-20-6

株式会社テンゲン カスタマーサービス
「テンゲンおたよりクラブ(仮称)」