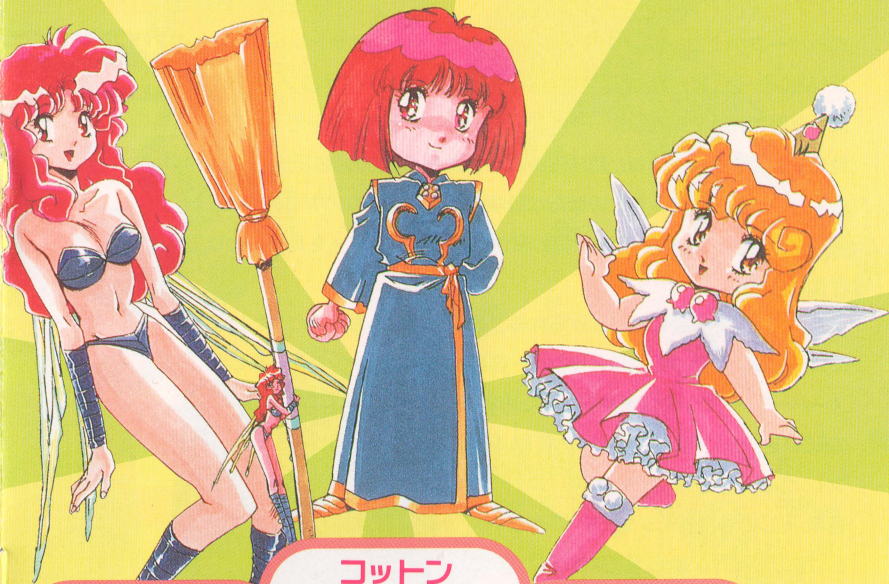


MAPHEN ADVENTURE
COTTON
100%



I N D E X

- 1 コットン100%! (タイトル)
- 2 冒険の前に (コンフィグレーション)
- 3 はじまりはじまり (ビジュアル1)
- 4 忍び寄る影 (ビジュアル2)
- 5 シルクVSコットン (ビジュアル3)
- 6 メルヘンパーク (ステージ1)
- 7 お邪魔なやつ (VS中ボス)
- 8 返してWILLOW (VSステージボス)
- 9 お茶で一服 (ティータイム)
- 10 待っててWILLOWちゃん (ステージクリア)
- 11 フラワーマウンテン (ステージ2)
- 12 がんばって (コンティニュー)
- 13 エンジェルチャーチ (ステージ3)
- 14 ホーリーフォレスト (ステージ4)
- 15 フェニックスクレスト (ステージ5)
- 16 けだるい午後のWILLOW (ビジュアル4)
- 17 ドラゴントレジャーズ (ステージ6)
- 18 WILLOW騒動 (ビジュアル5)
- 19 ミラーパレス (ステージ7)
- 20 最後の闘い (VS最終ボス)
- 21 スタッフロール
- 22 さいなら～! (ゲームオーバー～ネームエントリー)
- 23 レザー登場 (未使用曲)



シルク

妖精国フィラメントの妖精。身長26cm、B:14 W:9 H:15。毎回コットンに振り回されるかわいそーな17才の乙女。おっちょこちょい（コットンに世界の危機を救ってもらおうなんて・・・）だけど、ちゃっかり者の一面も（コットンをコントロールしているフシもあったりする）。

コットン

本名ナタ・デ・コットン。年齢不詳（精神年齢は5才）。銘菓WILLOWが大・大・大好きでその他のことはどーでもいい、ワガママでいーかげんでお気楽な女の子。しかし、WILLOW探しがもとで、世界の危機を救ったすごい魔法使いだったりもするのだ。

フリル

年齢不詳。メルヘンランドで唯一WILLOWを作る花の精。素直だがけっこうノリの良い性格らしい。彼女の作るWILLOWは、特別なWILLOWで、とっても美味しいともつばらの噂。しかし、そんなWILLOWを作れるか效に（？）、悪い魔法使いにさらわれてしまう。

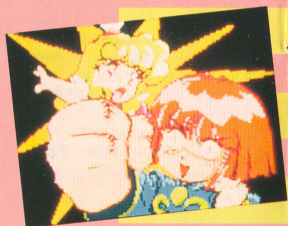
スーパーファミコン用ソフト「メルヘンアドベンチャー コットン100%」は、ゲームセンター版（業務用）で評判になり、PCエンジンやパソコン（X68000）にも移植された大人気シューティングゲームの外伝的ソフトです。前回七色のWILLOWを食べ損ねた魔法使いコットンと、そのお供の可愛い（しかもTバックの）妖精シルクの新たな冒険の顛末がゲームの中で語られています。（ただしシューティングの腕がないとストーリーを見ることはできませんヨ！）。

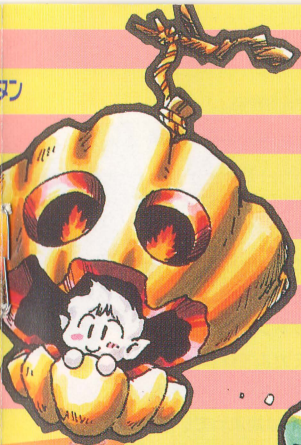
1面クリアするたびに繰り広げられる、可愛いながらもバカバカしいまでのコットンとシルクのやりとりは、一部に熱狂的なファンを作りました。

スーパーファミコンでは大容量にあたる16MのROMをフルに使いましたので、美しいグラフィック、楽しい音楽、数多く喋る「コットン」の音声、そしてもちろんシューティングゲームとしての本質的な部分、全ての部分において妥協なく表現でたとえます。

（コットンの声が業務用と同じ、由口貴恵であるところもミソです）。

ジャック=オランノー
カボチャを投げ売り、
当たると痛い。





スネークタートル
出たり引っ込んだり、
かくれんぼが得意な
ヘビさん。



イワオ
いつも怒って噴火
してるイヤな奴。



今回の「コットン100%」は、その舞台を今までの妖精国「フィラメント」から、「メルヘンランド」へと移し、(スーパーファミコンならではの)コットンとシルクの新たな冒険を楽しんでいただくことを意図し企画された。業務用のコットンにあった画面全体に漂う「どこかしら怖い」イメージを払拭し、年少SFCユーザーの方にも「コットン」のファンになっていただくため、である。前面にメルヘンティック^{※1}な設定を押だし、よりファンタジック^{※2}な世界観を用意することで、キャラクターと世界の間にあった違和感がなくなった(様に感じる)。従来のコットンファンの方には異論もあろうが、これはこれで、登場人物(コットンとシルク、その他のキャラクター)と舞台をマッチさせ、新たな「コットン」のイメージを作り出すことに成功したのではないかと思う。曲もそう。全体にコミカルでぼわぼわしたイメージで、いかにも「コットン100%」という、ウールでもレザーでもシルクでもない、コットンという繊維系な感じが伝わってくる。でも、締まる場所は締まっていて、聞きごたえは充分!(中にはお茶目な曲も若干あるが、そこはそれ、ご愛敬ということで、スタッフのノリだけは感じて欲しい)「これはこれで業務用とは別のコットンなんだ」と受け取られてもよし、「8ビートのノリの良さが、コットンの曲の魅力だったんだ」とお考えの方は次回リリース予定の「パノラマコットン」をお待ちいただきたい。そちらの期待も裏切られないはず。

データム・ポリスターSTAFF一同

※1 メルヘン： MARCHEN [独] おとぎ話。開発後、しばらくたって気づいたが、実は「メルヘン」でドイツ語だったのね。アンデルセンよりグリムな感じ？

※2 ファンタスティック： FANTASIC NIGHT DREAMS → 業務用はFANTASICだったそうだが、PC-ENGINE版ではFANTASTICに変更された。変更の理由がわからない人は英和辞書を引いてみよう。(ちよっとお茶目)

STAFF

PRODUCER	算行夫	CO-ORDINATOR	日下部忠生
A.PRODUCER	富川亜紀子	ARRANGED&GUITAR PERFORMED	平田健一
.....	永島章博	SPECIAL THANKS to	斉藤星
ENGINEER	平中哲	COVER ILLUSTRATION	田村英樹





マッシュハンド

反射する鉄球を投げる、
変なキノコ。

スノウ・リーガー

たかが雪ダルマと思って
甘く見ると・・・。

