

昭和59年5月1日発行 / 通巻15号

ビデオゲームの最新情報満載 / アミューズメントライフは遊びの情報誌

AAM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 No.16



◎特集

'84 NAO EXPO

◎大特集 / コミカル & ファニーゲーム

"ビデオゲーム"はゲームの王子様だあ!!

We, Pioneer of Amusement Industry,
by Vanguard Technology.



世界的なブームをまき起したタイトーのスペース・インベーダーの出現は、新しい科学技術が「遊び」の開発に活用される契機となりました。

タイトーは、先端技術を駆使し、人間生活の情緒の世界に的をしばって、心豊かな未来社会に貢献するために、楽しみの創造をつづけております。



株式会社 **タイトー**[®]
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎ 03(264)8611(大代表) 手102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス



● 今月の体験ギャル

M
A
C
H
3
を
プ
レ
イ
し
て



負
け
ん
気
ち
ら
り
の
加
茂
晴
美
ちゃん

ピクター

取材／石崎真人・野坂雅博
撮影／佐鳥周記
協力／ファンファクトリー
高田馬場&タイトー

6月21日本格デビューにさきがけて、アニメ番組で主題歌を唄っている晴美ちゃんは大のゲーム好き。“最近はやってないの”といいつつ熱中してテーブルが動くかと思うほどのパワーを発揮。



ゲーム大好き少女は ゲームを片っ端から かじったが……

国電、西武線、地下鉄が交又したターミナル。高田馬場。駅から、栄通りをちょよびつと入った右側の、ファンファクトリー高田馬場。が本日のファイバー会場。

ゲーム大好きということなので、好みのゲームを片っ端からプレイしてもらうことにした。

かわいいういキャラクターものにはニコニコだけど、戦闘物ではすぐにアウトになってしまうため、ふくれっ面もたびたび。

まずは手はじめにギヤラガ。有線放送が流れ、きれいな明るい雰囲気の内奥にあるのを目ざとく見つけ、どつかとイスに腰かけ、ゲームスタート。

ムフ、スポーティなライリーングの晴美ちゃん、ミニスカートから出たヒザ小僧がまぶしかつたからするのを気にしながら画面に注目。

何回かはやったことがあるというので、デュアルファイターをとったり、女の子としてはなかなかのもの。

それにしても、ワーキアとけたたましい。店内で注目のマトとなつてしまった。

ティンスタ、ハイパーオリビック、フリッパーゲーム、TX-1、ボールボジションII、



主題歌だけでなくアニメのドラマの中で声の出演もしちゃうハリキリっ娘。

インタビューコーナー

ゲームができるというのが大好きなんです。とマネジャー氏に聞かされていたので、会ったらいきつかりに、
 ゲーム好きなんでっ？
 晴美 大好き！ 第一の頃よくやってたんです。バックマンとかキヤラガ、ハンバークのなんか。
 バックマンなんか五面まで行くんです。
 ーと、実的な初対面ですっか



りうちら、今回の取材はバツチン明るい雰囲気の手感がホッポ。

晴美 それからマリオブラザーズやクルマのドライブは好きですよ。

くくつとやる気がめいっばいなんだねつとここで、今一番楽しいことって何？
 晴美 学校に行くことです。そして帰りにお友達と寄り道するの。
 ーでゲーム？
 晴美 最近はずんぜんやってないんです。

だから今日は楽しみにしてたつてわけだ。
 アニメの主題歌は今度か初めてなの？
 晴美 二度目です。ときめきトゥナイトで歌いました。今度はテレビ東京系で四月十三日から毎週金曜日放映の、



パレールボールもの、アタックユーフ、でオーブニングとエンディングのテーマを歌います。
 ーそして、主役ではないけど声の出演もするんです。

それは楽しみ、ぜひ見なかつちゃ、でも、かわゆい晴美ちゃんの顔が見れないのは残念だね。
 ーといいつつ、場所をゲームセンターへと移したのでつす。
 (加茂晴美) 本名同じ

昭和40年11月2日生まれの18才。明大中野高校夜間部4年在学中のガンバリ屋。154・80・58・83で水泳や陸上競技が得意というスポーツキッズ。アニメ主題歌のほか、ラジオ関西で月曜火曜深夜二時から放送の、夜はまだまだ、にもレギュラー出演中。6月21日デビュー予定が楽しみです。



MAPPYと、とにかく何でもかんでもプレイ。
 メインのマップハ3では、操縦桿を握りしめ、サイドの発射ボタンを押すアクションは本格的。おぬし、なかなかやるな？
 ーつて外見に似合うず、あつけないゲームオーバー。何回チャレンジしても、スコアの最下位記録を破りかえるばかりで、ついにファンプリン。負けん気が頭を持ちあげたらしく、チャレンジはなんと十五回。結局、全く無駄な抵抗だったわけだが、その根性は見あげたもの。
 この調子なら、デビュー後もダイジョブと見な。
 「戦いより、コミカルな感じのゲームがいいわ。
 久しぶりやつたら、ゲームが難しくなつてるのでおどろいちゃつた。でも、これぐらいじゃ、全然疲れないわ」
 と、もつとプレイしたそうなお晴美ちゃんをアキラメさせ、今日はオールオーバー。
 BS、かわゆいのです。早くテレビなんかに出て来てほしいのです。そしたら独断と偏見で、もいちどこのページで逢つちやうのです。

FUNNY GAME

ゲーム(ハイライトシーン)



ミスタードゥズ・ワイルドライド ©UNIVERSAL



ガスラー ©TEKKAN



ティップ・タップ ©SEGA



カメレオン ©JALECO



COMICAL & F

コミカル&ファニーゲー



スライマー ©TEIKAN

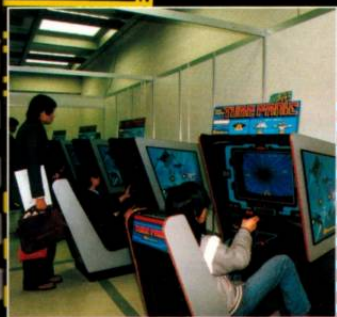


ドンキーコング3 ©Nintendo



ホッパーロボ ©SEGA





INTERNATIONAL EXPO

去る2月14、15日に開催されたNAO（日本アミューズメントオペレーター協会）主催の84アミューズメント・エキスポは大盛況。今年は一層にもかなり浸透して、内外のバイヤーの他にも、ちびっこや学生の姿も多く見られた。さて、その数ショット。とにかく、どの顔もニューゲームに見入る表情は年代を超え、おじさんたちにも童心がまうり。そう、「ゲームって、とてもいいもんですね」と。（本文18ページに続く）

でっかいゲームランド '84 NAO エキスポ





ドクター・マイクロ

© SANWA GAMES



ミクロー・バイキング

© SEGA 1984



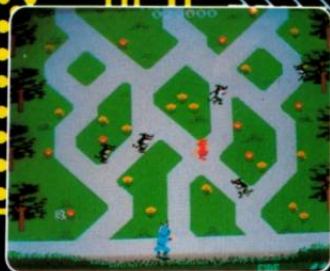
あきのたま

© JALECO



アイスクリュー・ファクトリー

© D&D



小林さん

© Sigma



サーカスチャリー

© Konami



イブ

© Enix

84 NAO EXPO

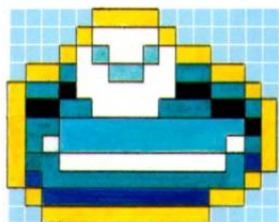
Mr. Do's WILD RIDE

ミスター・ドゥーズ
ワイルドライド



待望のMr. Do / シリーズ第3弾! スリルいっぱい、ハラハラドキドキのゲーム!!

まずは、このゲームに登場するキャラクターの一部を紹介しよう。



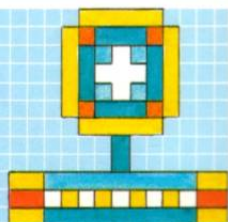
〈ジェットコースター〉

敵のメインキャラクター、各パターンに出現。



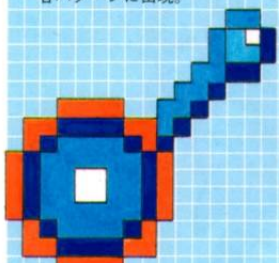
〈チェリー〉

はこの上にあるフルーツ、食べると100点。



〈スクリュー〉

7パターンに2つ出てくる。上下に回転しながら左右に移動。



〈ポンプ〉

4、5、8パターンに出現。ポンプ音を出しながら回っている。



〈木馬〉

5パターンに登場。メリーゴーランドの木馬。

始まるぞー “Mr. Do / のQ & Aコーナー” / これは、君たちの “?” にどんどん答えていっちゃおうというもんなんだ。そこで君たちにどしどしハガキを送って欲しい。ビデオゲームについて、当社、及び当社の製品についての質問、意見、要望などを書いて下さい。(それ以外でもOK。) 抽選で20名の人に、Mr. Do's Wild Rideのポスター、POP、パンフレットを合せて送ります。



UNIVERSAL

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7

☎(03) 661-0330代

サーカスチャーリー

CIRCUS CHARLIE

TM
© Konami 1984

デビュー
ショーは次々むずかしくな

チャーリーサーカス団は
キリの入団をまっている
ツクルいっぱい!?



1. 火の輪くぐり
火の輪をくぐれ

2. 綱渡り
猿を飛び越せ

3. トランポリン
\$袋を取って行こう

4. 五乗り
一つ飛び越すと高得点

5. 曲乗り
ゴールめざして飛び移れ

6. 空中ブランコ
ジャンプ&ジャンプ!!

Wonderful



イルカを見た人は
プロフェッショナル



Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984

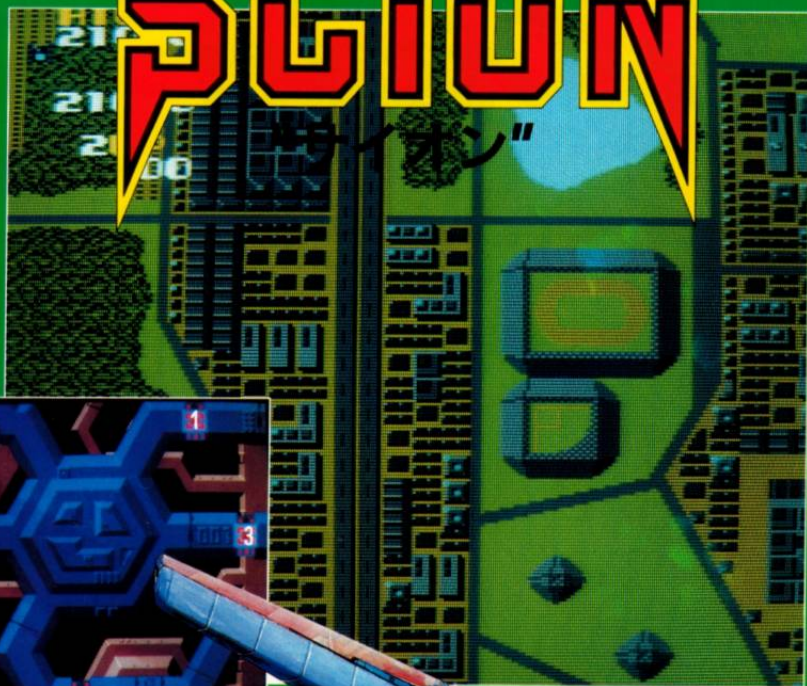
Konami®
コナミ株式会社

本社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
靖国九段南ビル
TEL.03-262-9111代
大阪営業所
〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目8-11
TEL.06-331-2211代

●コナミ工数機は、第23回サンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。 ●この商品は、弊社コナミの必認なしに海外への出荷はできません。

謎は深まるばかりか…

SCION



999への近道はここにある。

フレームにはボーナスキャラクターが…



出た！これが巨大ドーム。
シオクリスタルだ!!



勝利の女神はどちらに微笑むか？



●製造発売元

株式会社 **ニッコウ電子**

〒132 東京都江戸川区松島2-31-3 ☎03(655)5777



●開発元

有限会社 **セイブ電子**

〒130 東京都墨田区江東橋5-7-3 TEL 03(633)3077 FAX 03(633)2963

PETER PEPPER'S
Ice Cream
FACTORY

ピーターペッパーズ アイスクリーム

DECO
CASSETTE
SYSTEM



KICK



AIR TURN



LIFT



JUMP



FALL



オモシロ4アクションで楽しむ♪!!

好評
発売中!

豊かさを演出する、電子技術の

DECO データリスト 株式会社

本社：〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ビース荻窪 ☎(03)392-4151
 研究所：〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 ティーストビル ☎(03)331-5441
 名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 ☎(052)762-5222
 大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天5-10-23 草薙ビル ☎(06)573-2511
 福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2 前田ビル ☎(092)474-0120
 株式会社デコ・札幌：〒064 札幌市中央区南二条十一番西二丁目879-15 ☎(011)562-2415HD

ダイナミックスキー

DYNAMIC SKI™

新発売

宙に舞う、旗門に突入、
力強いスラローム。

ゲレンデの激烈な闘い、
勝利の女神は誰に？

トップレベルのスキーテクニックが楽しめる
ジャンプ、滑降、回転、大回転と種目も
豊富、爽快さとスピード感あふれたレース。
さあ、ゲートは開かれた。スタートGO!!



©1984 TAIYO SYSTEM

Super Graphics チューブパニック

TUBE PANIC™

果てしなく続くミステリーゾーンに突入!!
無気味に潜む敵艦隊、新鋭コマンドシップで急襲せよ!!
チューブ網を突破、母艦をめざせ。

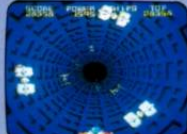
ミステリーゾーンでの攻防戦!!

すばらしい臨場感。

劇的シーンを体験する

スーパー感覚は

迫力抜群。



©1984 FUJITEK



Nichibutsu
日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎06-353-5211(代) TELEX523-6891 NBCBCLJ

東京事業所 東京都中央区日本橋區御司1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号
(株)ニチブツ広島 広島市南区東露町2番17号 第2つきむらビル
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 新常盤ビル1F
京都工場 京都府久世郡久美山町大字市田小学新築棟12-1
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. TEL.(213) 538-2162

(03) 664-5271(代) 〒103
(011) 824-2571(代) 〒062
(0222) 165-5571(代) 〒980
(082) 253-6131(代) 〒734
(092) 472-7221(代) 〒812
(0774) 44-6262(代) 〒613
NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021) 544-4299

アメリカンフットボール

VS 10-YARD FIGHT™

VS 10ヤードファイト

新登場

©1983 84 IREM

遂に出た
2人対戦



つぶすか
つぶされるか
タックルの

レバー合戦だ!

ディフェンスはタックル
を成功させる為、オフ
enseはつぶす為、レバー
ガチャをあがせよ

1Pボタン→従来の「10ヤードファイト」が楽しめる。
2Pボタン→2人対戦「VS 10ヤードファイト」です。

●ゲームは1P側と2P側の対戦で攻守交替制。

オフense ジャンプタックルをかわしながらどう攻撃するか。
ディフェンス 目的は1つ、ファーストダウンを阻止せよ!

それぞれの作戦と操作テクニックで勝利「V」。

また君のファイティングスピリット、熱くなりそうだ!

PTL SERIES

ハイレコードで
記念メダルが出てくるよ

光をおいこせ

SPARK SHOT™

反射速度測定器

スパーク ショット

新製品



irem アイレム株式会社

本社 / 大阪府松原市西大塚1丁目3-29号 (〒580) ☎0723(32)4754 (総務)
販売本部 / 大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル (〒530) ☎06(312)1300代
東京販売 / 東京都千代田区猿樂町1丁目5-1豊島屋本店ビル (〒101) ☎03(295)5951代

「求めちゃう・ザ・アイデア」

君もアルファから
アイデア デビューしたいか!

「チャンピオン・ベースボール」「エキサイティング・サッカー」をつくら
アルファ電子が、君のアイデアを商品化する。

そして、ホームデビューした君の世界は
アッという間にルンルン気分!
ファンがいっぱい。

君のアイデア!!

賞金

最優秀賞 100万円

優秀賞 50万円

佳作賞 10万円

努力賞 5万円



応募〆切：昭和59年5月31日消印有効

発表：昭和59年7月中旬(本人宛通知)

送り先：〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9

アルファ電子(株)企画室

- 応募規定：①ゲームの概要をストーリーにまとめること。
(シナリオ形式・絵コンテ風など、形式は自由)
- ②ゲームのポイントを明確に。
(どの点が一番面白いかを明示すること)
- ③背景・キャラクター・動きなど、出来る範囲で、くわしく書くこと。(絵はラフな描写でも可)
- ④操作方法も必要のあるゲームは明記すること。
※テニス・スキーなどテーマのみのアイデアは審査の対象になりません。
但し、オリジナルなアイデアであれば、発想のアウトラインだけでも自由な形式で応募して下さい。
- ※自作のパソコン・ゲームを応募する方は、内容と、ロード方法を記入して下さい。
- ※応募作品は一切返却いたしません。
また入賞作品の著作権は、すべて弊社に帰属します。
なお、応募に関する電話等の問合せには、一切応じられません。



アルファ電子株式会社

本社 〒362 埼玉県上尾市愛宕1 16 9
TEL 0487(75)2412(代表)
東京支社 東京都文京区湯島1 2 13
木田ビル5F TEL 03-258-3471

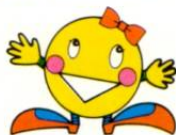


AM LIFE

アミューズメントライフ

情報局のお知らせ

特報



AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲーム、パソコンのハード及びソフト、ゲーム機など、あらゆる種類のクレームを受付けると共に、それらを読者とメーカー、それにAMライフのスタッフで考え、見つめながら誌上で発表して行きたいと思えます。

パソコンのソフト等にしても、ここ1～2年の間に急速に多種多様のものが発売されるようになり、それらがすべて、良質かつ良心的なものとはいえないのが現状です。にもかかわらず、ほとんどが野ばなしの状態で売られ、ひどいものは使用することすらできないものまであります。価格が高いだけに、こんなものを買わされるほうとしてはたまりません。

ゲームセンターのアーケード・ビデオゲーム等についても、改良点、その他遊ぶ側から希望することなどをどんどんお送りください。

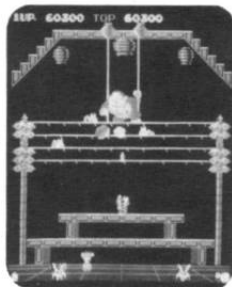
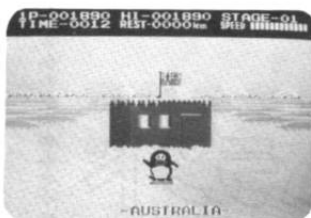
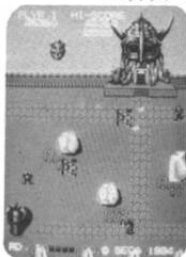
パソコンなどについても、使用説明書等のクレームほか、とにかく何でも受けつけていくつもりです。

——これは、みんなでビデオゲームをより楽しく遊ぶための方法として、AMライフができる1つの役割りだと考えます。

このコーナーへおたよりをくれた方は、今後、AMライフの特別読者モニターとしての会員証を送ります。

◇あて先
株)アミューズメントライフ情報局係

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924



今月の体験ギャル/加茂晴美 MACH3 をプレイして負けん気がチラリ 取材/石崎真人 撮影/佐島周記	1
コミカル&ファニーゲーム・ハイライトシーン	4
でっかいゲームランド/'84NAOエキスポ	6
ミキとのりえの全国ゲームランド探訪⑨ でっかいゲームランド '84NAOエキスポ お目あてのNEWゲーム!? レポーター/野中美木子 アシスト/うなやまのりえ エキサイティングビデオゲームどわいとくしゅう/コミカル&ファニーゲーム	18
"ビデオゲーム"はゲームの王子様だあ!! 原 健司	30
上月景正氏(コナミ工業株)に聞く 園部隼人	40
TOY&HOBBY ① *なんたってゲーム派*のためのゲーム専用ビデオゲームマシン ラインナップ!! (全11機) 渡来一雄	42
TOY&HOBBY ② おもしろいものごしょーかい!	49
MSXひと味違うこのマシン ビクター/サンヨー 尾上勝行	53
パソコン・ゲームソフト 今月は小ちんまりと、ハイしました	58
MSXのコーナーどえっす	60
読書レポーターが突撃 大阪ミナミのゲームランド*リノ*チェーンはそれぞれに持ち味が生きている	64
おれつちの攻略法 マリオブラザーズPART II	67
AMライフが足を集めた 月間ヒットゲームベストテン&アンケート	72
マイコンくん 古川一朗	76
おもしろ情報ランド	78
ごちゃませ情報	今月の全国のハイスコア
AMライフ誌上ロードショー	DISK情報室
FUNNY GOODS	BOOKS
AMライフBIGプレゼント	AMライフ情報局
おねがい&発表	なんでも法律相談
編集後記	96

レポーター／野中美木子 アシスト／うなやまのりえ 写真／本誌

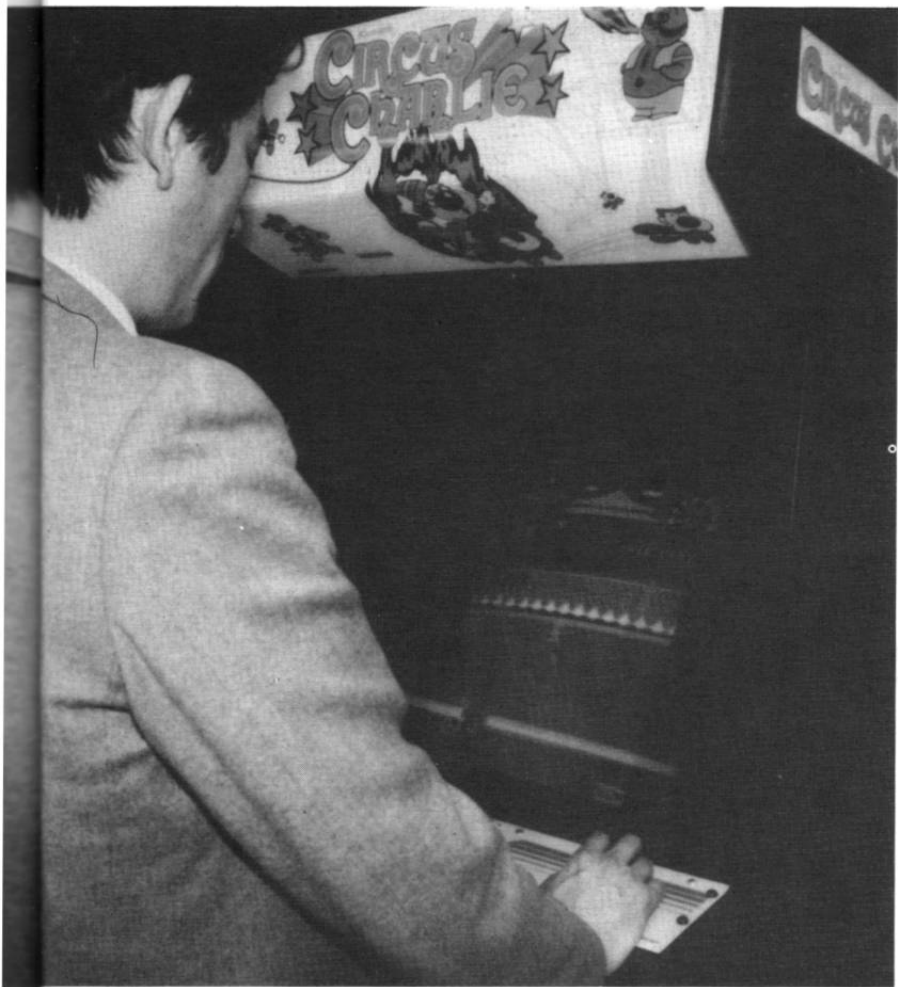


ミキとのりえの 全国ゲームランド探訪

でっかいゲームランド

'84 NAO エキスポ お目あてはNEWゲーム!?

大人が小人になつて ゲームに目を輝かせているのです



まずは、楽しい音楽の聞こえてくる左手のほうへ行ってみましょう。「わあ、夢の国へ来たみたい」と、のりえちゃんは大はしゃぎ。大きな犬のぬいぐるみの乗り物が、ノソノソと歩きまわっていたり、馬や船、自動車などの乗り物が、楽しいメロディに合わせて揺れています。中には、「桃太郎」「カチカチ山」「オサルのカゴヤ」などの変わった乗り物もあり、お母さんと一緒にやって来た三才のちびっこが一人で乗り物に乗ってはしゃいでいます。のりえちゃんのうらやましそうな顔。本当は乗りたくて仕方ないようです。実際にレールの上を、人を乗せて走る蒸気機関車。蒸気シヨボシヨボを横目に、無理矢理のりえちゃんを引っばって、人混みの中へ突進。

それにしても、キリンやラクダさんなんて、毛並みも良く、実にカワイイ。このワタシだって乗りたくなつたもんね(あっ、つい本音が……)。しかし、すごい人混み。まるで日曜日のデパートの中みたいです。それも男性ばかりです。

業者やゲームセンターの経営者、関係者などが、新しいゲーム機や乗り物を熱心に見てまわっています。新しいゲーム機のところは、さらにものすごい人だかりです。入場料さえ払えば、無料でゲームにチャレ

'84 NAO AMUSEMENT EXPO

ンジできるのは、なんとも言えない快感。大人の人が、小人のように夢中になってレバーをガチャガチャ動かしています。

おつものはげたおじさんたちが、わき目もふらず一生懸命。なんかこういうのって、うれしくなっちゃいます。

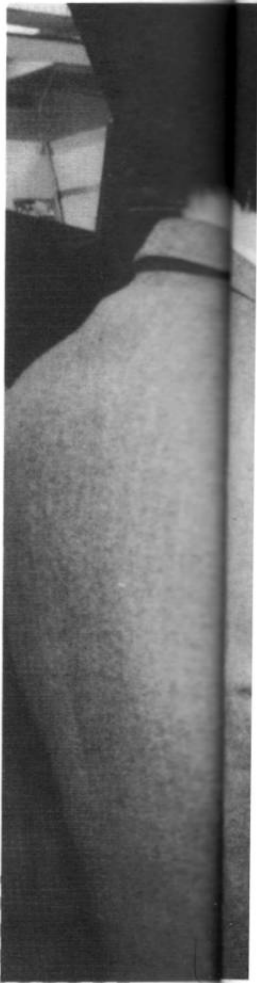
電子音のワタシ達を呼んでるヨーン。今日は、最新のゲームを、ゲームとわい好き少年より先にプレイできるので鼻高々、胸ドキドキ。

「片っ端からやつつけちゃうぞー」を合言葉に、プレイを開始することにしました。

まずはジャンピング・ジャックです。むむ、これはどういうゲームなのだ。いつものように親切に説明してくれる人がいないから、ゲームのプレイ法がわからないのです。そして一回でダメ。

アイスクリームの玉を大きくする。ピーター・ベッパーズ・アイスクリーム。ヴァンガードII。ビット&ラン。と次から次へプレイするけれど、プレイの方法を自分のものにするまでに至らず、のりえちゃん顔を見合わせ、だんだんどくどく〜い気持ちになってきたのレス。

なぜって？ だって、全然ゲームを楽しむどころまで行かないんだもの。もう自己嫌悪でいっぱい。



'84 NAO AMUSEMENT EXPO.

サーカスチャリーは人気もの

別のブースにかなりの人だかりが
しています。ここでは、サーカス・
チャリー。が人気の的。

順番を待って、のりえちゃんがつ挑
戦。

ライオンに乗ったヒエロが火の輪
をくぐります。レバーで前進させたり
後退させたりし、いいところへ来
たらボタンを押してジャンプ！
「ギャー！ 熱いよ！ あつ熱いよ
お！」

のりえの悲鳴が会場に響きます。
燃えさかる火の輪に、ちよつとで
も触れると、ヒエロもライオンも焼
けちゃってアウト。またはじめから
やり直し。それにしても、焼かれて
しまったときの顔がかわいいんです。
コナミの担当者、このゲームの
コツを聞いたらタイミングにあるの
か。ワタンはよほど運動神経が鈍い
のでしょうか。

隣のゲームにも、すこく人が並ん
でいます。

「何かな？」

画面にテレビアニメが映し出され
ています。なかなか順番がまわって
こないで、再びコナミの人に質問
です。

「これは、アニメーション映画の
ようになっています。一人の青年が親
の仇を討とうと一人で旅をし、いろ
んな悪漢に会うんです。

その敵と首領が戦ってらおうと
いうものです。まん中に、大きな黒
いボタンがあります。それをたたいて
、相手に撃たれない前に撃ち倒す

というわけです。

英語の会話、またピストルの音な
どが入り、現実感がありますよ。こ
れもタイミングが難しく、悪者に変
身する前に撃つとダメなんですよね
そういう点では、なかなかおもしろ
いと思います。まだ試作段階なので
すが……」

女性も必死な表情で、黒いボタン
をたたいています。まるでモグラた
たきみたいです。

「ドッチマン、アカスキン、メガゾ
ーン」などと、たくさんありすぎて、
ワタシの頭は混乱気味。

おや、この一角は、カラフルで
ちびっこが遊ぶかわいいゲームがい
っぱい。メリーゴーラウンド。ダ
チョウたき。野球ゲーム。ももた
ろう。うさぎとカメ。つな引き。な
ど、音楽も幼い頃を思い出させるよ
うなものばかり。

ワタンが郷愁にひたっている間も、
のりえは次から次へとゲームに挑
戦し、キャラメルやチョコレートな
どを獲得して、興に乗っています。

やはりワタン達二人には、こうい
う単純なちびっこ向けのゲームがび
たりみたいです。

マツハジは

目がまわりそうにすごいのだ





途中ではぐれてしまった若手カメラマンが、ワタシ達を見つけ出してしまいました。また難しいビデオゲームにとりかからせようとしているのです。

おわーっ、今話題の「マッハ・3」。ワタシのような、他社の取材陣も、このブースに集まっているみたい。ともかく勇気をふるってシートにすわり、目の前の操縦桿を握ります。「わあーん、飛行機の操縦桿なんて握ったことないから、わかんないよ

」と立ちあがろうとすると、若手スタッフ、横目で厳しくにらみ、ウムをいわせません。

仕方なく操縦桿を左へ右へ動かして発射ボタンを、やたらめったら押します。

「ぎゃいーん、ぶつかるよ!」目の前には、本当の空、雲、そして岩がせまってくるんですの。

「だあ、だめ! こわいよ!」途中から、ほとんど恐怖に変わってきました。

あつげなくゲームオーバーとなつてしまったのだけれど、もう目がまわつてしまつて、本当の飛行機に乗つたあととみたいなんです。

敵を撃ちおとす余裕なんか全くなくて、ただ必死といった感じてました。終わつてからよく見ると、ゲームには「戦闘機ゲーム」と「爆撃機ゲーム」の二つがあつて、操縦桿を倒した方向でゲームを選ぶことができたのです。

でも、もう、ハラハラひや汗ダラリの一ひとときでした。

そこで、タイトーの人に、「マッハ・3」の特徴を聞いてみます。

「レーザーディスク、つまり実写を使っていること、こういうタイプでは飛行機物ははじめてで、二つの遊び方が自由に選択できることです。

また、一つの方向に撃つだけでなく、機関銃やミサイルもある。操縦レバーによって、ブレいている本人も、実際に体が下がったり上がったりするような気がする、擬似体験も特徴です」

新しい技術をどんどん取り入れていくというタイトー。本当に意欲的で人気の秘密がわかるようです。

'84 NAO AMUSEMENT EXPO.

ゲーム少年たちは ただ夢中!

午後になってからは、学校の終わった中学生や高校生もやってきて、NEWゲームにとり組んでいます。友達と対戦中の子に聞いてみましよう。

新しいゲーム、やってみてどうかな？
「おもしろいよ。でも、なかなかむずかしいね」

キミはこのショーを、なんで知ったの？
「友達から聞いたんだ。そいつがアミューズメントライフを見て教えてくれた(こういうところでAMライフの読者に会えると実にうれしい。頭をいい子いい子したくなっちゃうんだよね)」

たくさんやってみたんだらうけど、どれが一番おもしろかった？
「まだ来たばかりだから、よくわか

らないけど、ピット&ラン。はい点とれたよ」

人の多さばかりでなく、ゲームに燃える熱気で、会場は盛りあがっています。デコボココンビの、のりえとミキは、この熱気でいささかへこたれ気味。

最後に力をふりしほって、のりえ対ミキの対戦コーナーです。

VSテニス。がびったりというので二人して画面を前にしてすわりました。

今までのテニスゲームと違って、ゲーム面がそれぞれ斜めに立ちあがっていて、姿勢が悪くなることはなさそうです。

このシステムの筐体では、人間対人間でプレイすることができるんですよ。一人でコンピュータ相手のプレイも可能だし、ダブルスもでき



るし、二人でコンピュータとの対戦も実現できるマルチプルのゲーム機なのです。

これまでのゲームの場合は、ほとんどが最高得点をあげることがゲー

ムのもめやすでしたけど、人と人が対戦することができ、コンピュータを間に、人と人がふれあいの場を持っているという、心のあつたくなるゲームです。



本誌ブリスに 読者殺倒

さあ、ブレイボール。まずはワタシのサーブ。
「うまく打てないよお」
フォールト、ダブルフォールト。
次はナイスイン。
それにしても、二人とも少しもラリーができません。
サーブすればミスで相手に得点を許してしまうし、うまく相手コートに入ると、今度はのりえちゃんが出返すことができます。サーブミスと違って試合が進み、初めて、なんと初めてのりえ姫に勝ったのです。「やったね!」



とつい口に出してしまいました。こういうタイプのゲームは、画面は見やうしいし、相手といっしょにひとつのゲームをしている感じが、従来の機械相手にはないフレッシュさでうれいいですね。

10時から始まった。NAO・エキスポ。夕方5時前になって、場内には蛍の光のメロディが流れているのに、テーブルにしがみついたまま離れようとしない人たちが目立ちます。みんな動こうともしないのです。こうして終わった第一日。今ままで一番入場者が多かったとか。ゲームの人気の強さが感じられます。



ズメント業界の明日を見た一日でした。ちと疲れたけど。

あっそうそう、AMライフのブリスもつちやいながらあったりして、読者の送ってくれたハガキを貼ったり、ゲーム少年のミニコミ誌を展示したりしたので。

取材のあいだに、ワタシ連二人も手伝っていたんだけど、九州から北海道まで、日本全国からお客さんが来ていて、AMライフをのぞいてくれて、とてもうれしかった。

読者の訪問や激励なんかもみんな、カウンスターは大忙し。ありがたい。もっと、こんな機会がいっぱいあるといいね、本当に。

NAOは、日本アミューズメント・オペレーター協会の略称。

「硬貨作動式遊樂機の運営営業に携わる事業者」を主体にした団体のことで、この事業者を単にオペレーターと呼んでいる。正会員は399社、準会員23社(59・2・14現在)で、各地域ごとに支部を設け、地域社会に密着した活動を行っている。NAOの活動は、過剰競争問題、基板・コピー問題、ギャンブルマシン賭博の撲滅、青少年の健全育成問題などに対処し、業界正常化と健全娯楽普及のための諸策を推進している(執行部)。

また、朝青少年育成国民会議などとの接触により、各地域の行政窓口や教育関係者、PTAなどとも積極的な話し合いの場を持って互いに理解を深め、共に協力して互いの非行を未然に防止するための対策を、積極的に具体化している。

その他、福祉施設へのビデオゲーム寄贈活動やチャリティイベントを実施したりと、地域社会に密着した活動を通して、アミューズメントレジャーの健全な発展のための環境づくりをすすめている。

■NAO本部事務局

東京都渋谷区渋谷一八一三

安田生命ビル九階

☎03(407)8711

NAO EXPOのニューゲームの中から選りすぐりの七本！君はどのゲームからチャレンジするかな？！

●ミスター・バイキング(セガ)

敵の攻撃をすりぬけて大魔城を破壊セヨ！

空飛ぶ船からおりたかわいパイキング。敵の大魔城めざして進め！おもしろスリルが連続のコミカルアクションゲーム

コインを入れてコミカルな音楽が流れ始めると、小さなパイキングの冒険の始まり始まり。

空飛ぶパイキング船から降りるとそこは不思議な世界。野菜や果物の形をした家があったり、恐竜などが住んでいる。そして少しずつ前進していくと今度は奇妙な形をした生き物がいるいろり出て来る。その中でもゴリラ

のような怪物は、列を作つてこちらにやってきました。

とつさに黄色のボタンを押すと、矢が次々と飛んでいって奴らを退治してしまつた。しかし怪物達はうじやうじやるので矢だけでは心細い。

と、パイキング船が戻つてきた。また乗せてくれるのかと思つたら、何か袋のような物を落としていったので、拾つてみると得点が上がつた。

袋だけじゃしょうがないなと思つていると、また戻つてきて今度は剣を落としていつてくれ

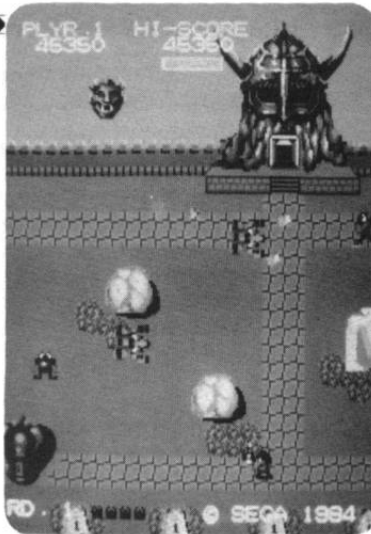
た。これを拾つて赤ボタンで敵目かけて投げるとその直線上にいた怪物達はみな消してしまつた。点もかなり高いようなので直線に敵がいる時はこれを使うようにしましょう。

武器は剣の他にも爆弾・ミサイルなどがあつてランダムに出てくるようだ。もう一つ武器を取る方法としては、果物や野菜の家にタッチすること。同じように出てくるので、全ての家をタッチしていこう。

そして、スコアがある点数になつた時に家にタッチすると、中からカブトが現われてパイキングが増える。

またどんどん進んでいくと今度は些や要索がある。これらはただ普通に矢で攻撃するのでは歯が立たないので、さきさき拾つたミサイルや爆弾で破壊してやる。戦い疲れてふと画面の上の方を見ると、ピンクの帯が一杯に見えている。

敵を倒すたびに増えていき一定の場所に来た時にパイキング船がきて乗せてくれる。もうこのままゴールかと思つたら、船着場が降されてしまつたのでかつくり。



©SEGA



それにも負けず、また前進していくと、いよいよ敵の大魔城が見えてきた。ここまできるとさすがに敵の攻撃も激しいのでよけるのに精一杯だが、少しずつ近づいて行く。大魔城を破壊するには、入口が開いた時に爆弾かミサイルを打ち込まなくてはならない。パイキング船がう

まくそれらを落とすべくいろいろいいが、他の物だとイライラしてしまうが、冷静になって打ち込むことだ。

こうして、やつこの思いで敵の大魔城を破壊。ホツと思つてくひまもなく、また次のラウンドが始まるのでした(あーしんどい)。

おまけとしては、次のラウンドが始まると、最初のラウンドの時より少し画面が右によつていく(これは毎回少しずつ右によつていくので、最終的にはほんんなマップが出来るのが楽しい)。

●ドクター・ミクロ(ローラートロン)

四方向レバーでミクロ博士を操作し、ボタンでJUMPや弾を撃ちながら敵を倒せ!!

ドクターミクロをうまくコントロールして途中の敵を倒しながら、悪魔の科学者の所へ向かうというゲーム。基本的に三画面になっていて、各面ごとにかなり設定が違うので楽しめる。

第一面モニター培養実験室この面は、画面いっぱいの上っ

たり降りたりしているリフトがあるが、次々にそれに乗り替えていきながら、右端に光り輝くビクトリーシールドを手に入れるのだ。

リフトを乗り替えるには、常に自分のリフトより下に乗りものだけなので注意。下にはないに移動してしまつた場合は水にドボン、となるが、三回までは水面に浮いているフイにはねかえされるので大丈夫。この面の敵としては、グロー

●サーカスチャイリー(コナミ)

次々とおとずれるスリル／がんばれチャイリー!!

サーカスの人気者ピエロのチャイリーくんは、六種類の演技をうまくこなさせることができるか、それは君のウデだ。

ピエロのチャイリーが、サーカスの六つのだしものをポナス点の時間内にクリアさせていくというスリルたっぷりのサーカスゲーム。

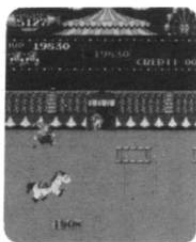
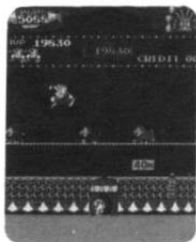
火の輪くぐり

ライオンの背中にまががつて、火の輪をくぐったり、火の壺を飛び越えながらゴールに向かうという設定。初めの方は、ただ火の輪をくぐっているだけでいいけれど、そのうちに火の輪と火の壺が接近して出てくるので、うまくタイミングを測って跳ぶようにすること。

テクニクとしては、後ろにもジャンプできるのでそれで点をかせぐことも可能。また途中にあるポナス袋を全部取ってクリアすると馬か金貨を運んできてポナス点をもとめる。

綱渡り

猿にぶつからないようにしながら前にとんとん進んでいこう。猿は動きが早いので注意することだ。そして一回のジャンプで二匹の猿を飛び越えとると点もらえるし、クリアー台の下にあるミニポナス袋が出るので、台の上にポナス点が出るので、



©Konami

それを取るとポナスポイントになる。ぜひ取るべし。

トランポリン

トランポリンを飛びながら前進していきただけが、その途中で火を吹いている男やナイフを投げている男などがいるので、あたらないようにして進もう。これも一面と同じように全てのポナス点を取ると馬か金貨を運んでくる。

玉乗り

次々にボールに飛び移ってゴールを目指すのだ。

この面のコツとしては、飛び移った時にボールの中心部に近い方が高得点になるので、うまく狙って飛び移ろう。ボールを一個飛び越えるのも高得点。

曲乗り

馬に乗ったチャイリーを、馬の背中からバネに、そしてまた馬の背中に戻るといったことを繰り返しながら、うまくゴールを目指し進んでいこう。

馬のスピードを調整しながら、バネをうまくつかってクリアするのと、一三万点が一気にかせげるのでチャンスだ。

空中ブランコ

ブランコの振りをレバーで調整しながら、ブランコからブランコへ飛び移っていこう。

最初はなかなかタイミングがつかめないがマゴゴしているところ、ブランコの色が変わってきて全部が変わるとチャイリーは落ちてしまう。

コツとしては下にあるトランポリンを使うこと。これでブランコにつかなくてもいい。

六種類の演技を全てクリアすると一顧目は終了。二顧目からはなんと自分の好きなステージをやることのできるのだ(但し五回だけ)。

音楽や画面がとても魅力的なので、実際にプレイしてみてもいい。

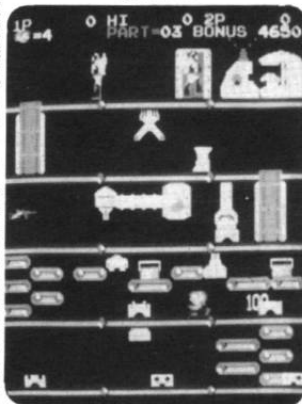
プをつけたモンスターがパンチを飛ばしながら近づいてくると、頭上から赤い試験管の液が落ちてくるので、これをかわしながら、自分の銃でモンスターを倒し、ビクトリーシールドまで進んだところで一面は終わり。

第二面アメリカン培養実験室

二面目では、下の二本の管から赤い玉と緑の玉がブクリ、ブクリと浮かび上ってくる。

赤い玉の方は憎らしいような顔をして、緑の方へ緑のJUM飛び乗るとフワフワと浮かんでいくと思っ

©SANRITSU



ルになる。少しの時間しか開いていないので、その時間内にすばやく入ること。

と、一面、二面は割りと楽にクリアできるはずだ。そしていよいよ、第三面ロボット工場へ突入。

この面は、始まったらずくに進行方向にレバーを倒さない、下の地面がベルトコンベアになっているので、ほとんど後ろに下がっていったほうがいい。

そして、そのベルトコンベア

の上には部品が乗っているので、JUMPでよけながら上へ昇って行く。三段目に銃が浮かんできて、それをJUMPして取る。部品の破壊することが出来る。一番上の段に上ると敵のロボットが待っている。これをやっつけるのだ。しかしこのロボットは三発命中させないと破壊できないので手こねい。

高得点を上げるには急いで面をクリアしてしまうのではなく、敵を数多く倒すことだ。しかし上にあるポナス点がりになったら一人減ってしまう。

●パラレルターン (シヤク)

キミは名スキーヤー!? それとも……?

スキーをやったことのないスキミでも回転、滑降、ジャンプなどの競技ができる、おもしろスキーゲーム!!

コインを入れれば、そこは一面の銀世界(といっても画面の中だけだが)。

そして、すぐに競技開始と思いきや、まずリフトに乗ることから始めなければならない、こ



©JALECO

れが意外に大変なのだ。なぜかというこの時に少しでも前に進んでおかないと、その時に表示されている順位が、競技を始める時の順位になるからだ。両手でボタンを一生懸命に叩いてタイミングよく飛び乗ろう。

しかしタイムリミットがあるの、時間内に乗らないと失格になって、七十位から始めることになる。

こうして順位が決まると、いよいよ競技が開始される。まず回転競技から始まる。この競技、

人や木にぶつからないようしながら途中にある旗をクリアしていくのだが、片手でボタンを叩きながらももう一方の手でレバーを操作してスキーヤーをコントロールするという作業は、慣れるまでがけっこうむずかしい。

次の競技はジャンプ。この競技はただたらずらボタンを叩いて加速をつけ、ふみきり台の緑の線の所でタイミング良くジャンプすれば、意外に好記録は出やすい。また、その記録が今までの記録の中で、五位以内に入っていれば、表彰式がある。

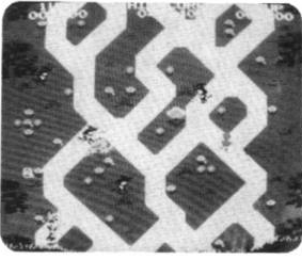
それが終わると今度はバイアスロン競技。この競技はスキーで滑りながら標的を撃つというもので、次から次へと出てくる五つの標的に命中させないと前に進んで行かない。すばやく正確に狙うのがコツだ。

競技は、まだまだ続いて、次は大ソリのレースだ。この競技は他のと違って、一対一のマッチレース形式なので、相手に勝つには両手で二つのボタンをひたすら叩くことに専念する必要がある。相手に勝つとボーナス点がいまえるのでガンバロウ。いよいよ最終競技の滑降である。この競技は最初の回転競技と似ているが、旗が無くなって滑るスピードが若干早くなっている。少しずつブレーキをかける

が進まなくてはならない(レバーを手前に引く)。

そしてこれは全ての競技に使えるのだが、時間制限があるので慎重かつ大胆にプレイすることがポイントだ。

あるところまではいくがそれ以上の面には進めないというプレイヤーの場合は、最初にコインを余分に投入しておくか、ゲームオーバーになった時点ですぐにコインを入れることだ。その時点から再びゲームが始められていきたいプレイヤーには都合がいい。



●赤ずきん (シブン)

赤ずきんちゃん気をつけて!

赤ずきんちゃんを無事におばあさんの家まで送ってあげよう。ほのぼのとしたメルヘンの世界

プレイヤーのキミは、狩人になって赤ずきんを、狼やハチ、カエル、人喰い魚などから守って、おばあさんの家までたどり着かせてあげよう。

コインを入れると、まずタイトル画面からメルヘンの世界に入っていくという感じだ。

赤ずきんは、花をつみながら道を歩いていくが、別れ道などでは、プレイヤーがコントロールする狩人と反対の方向に向かうようになっていく。

赤ずきんは、狼につかまると食へられてしまうので、その前に撃ち殺さなければならない。狼は、岩や木のかけかかれながら、近づきすぎやい動きで赤ずきんに近づいていくので、先を読んで退治することが必要だ。

その時に、プレイヤーがたまためちやくちやに撃っている、赤ずきんに当たってしまうことがあるが、当たると赤ずきんは怒ったように後ろをふりむいて少しのあいだ止まってしまおうので注意。



©Sigma

それにゴールに着いた時に、弾の命中率が、ポナスポイントになるのでムダ撃ちはさげよう。ポナスポイントとしては、赤ずきんに大きな花を摘ませることが、狼を狙いながら赤ずきんを花の方へ誘導するのは割りりとむずかしいがチャレンジを

それ他には、狼が丸太を運んで来て道をふさいだりもするが丸太を撃てば壊すこともできる。そのまま進んでいくと、川があつて橋がわたしてある。

こゝには、カエルや人喰い魚が棲んでいるので注意。

そして、赤ずきんをおばあさんの家まで、無事たどりつかせると一面をクリア。

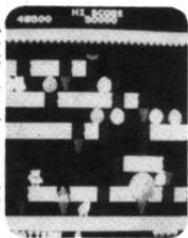
美しい音楽と、メルヘンチックな画面、幼かったころの話を思い出しながら、プレイ。

●サイオン (シクマ) / ニジロウ電子 / セブン電子

驚異の三次元立体映像スペースロマン!

アイスクリームフラクトリー(データイースト)

オモシロ4アクションで愛すメイクノ



©DECO

ハンバーガーでおなじみのビーターベッパおじさんが今度はアイスクリーム作りに大活躍

まず基本操作の説明からいくと四方向レバーで上下左右に動くのは前のハンバーガーと同じだが、ボタンは赤と青があつてそれぞれ赤の方は、JUMPすることとアイスを取り落とす、青の方はアイスを持ち上げるということができる。

この2つのボタンとレバーを使って敵につかまらないようにしながらアイス玉を全てコーンの上のせらた。その面をクリアしたことになる。

次にゲームの細かい説明だが、アイス玉をコーンに乗せるためにはアイス玉をころがけてコーンの上まで持っていかなければならない。

これはビーターベッパをアイス玉にぶれさせるとそのまま押していくのである。

敵が来たら、敵をつぶして得点することもある。

他に得点する方法としては、もちろんアイスをコーンに乗せることだが、これも一個だけ乗せるのではなく二個重ねると、得点がある。

この二個重ねる場合だが、アイスは一つ一つ色がついていて二個重ねた場合には後から乗せた方つまり上に乗っている方の色に全体が染まるようになってくるので、そしてその色によって得点が変わるので、それを考えて乗せること。

こうして上のアイス玉を下に落とすというだけでは、下にアイス玉が余ってしまうのでこんな時に青ボタンを使って下のアイス玉を上を持ち上げてからコーンに乗せるようになる。

次にビーターベッパが一人減ってしまう場合は①敵につかまってしまう②穴に落ちてしまう③煉瓦から落ちるという三つがあるが、一番多いのは①だろう、この対策としてはJUMPして敵を飛び越えたり三つまで飛べるが、時々上に二つのポナスキャラクターをとって、敵を一定時間動けなくしてアイスでつぶしてしまうなどがある。

②に対してはJUMPで飛び

君は自分の仲間達(新人類マ)を救いだし、地球を敵の手からとり戻すことができるか!

地球は今、敵の支配者によって支配され、自分達の仲間はシオクリスタル(敵の本拠地)にとらえられてしまつてゐる。

そこでキミの使命は、シオクリスタルを破壊し仲間を救い出すことだ。

しかし、それを狙むために敵は地球のまわりをクリスタルヘブンと呼ばれる三重の枠組みで囲い、敵戦闘機で攻撃してくるのだ。



越えるか、アイスが置いてあれば渡れるので大丈夫。

この他の特長としては、画面のはじでJUMPすると一回転して着地するということや、スタート時には、プレイヤーはいつも一定の所からスタートするものではないという点もある。

さあ、キミもどんどん色とりどりのアイスクリームを完成させてみよう!!

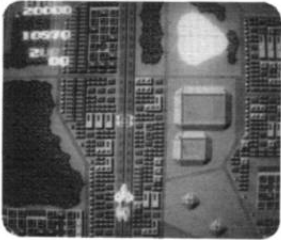
プレイヤーはまず、クリスタルヘブンを破壊していかないと地表面には入れない。

自分の戦闘機「ジャタチ」には「サイコロイ」というビーム砲と「クラッシュ」という爆弾の、二つの武器があるが、初めはサイコロイしか撃つことができない。

しかし敵のブラックジャタチを撃墜するとパワーユニットが奪えて、クラッシュを撃つことができる。

そうやって初めて建造物を破壊することができるのである。

そこでクリスタルヘブンを破壊



する方法だが、ただ適当に撃つていたのでため、クリスタルヘブンの連結部「エネルギーブロック」を何個か破壊しなければならぬ。

もちろんその間には二十六種類もある敵戦闘機が攻撃をしかけてくるので、反撃したりうまくかわしながら進んでいく。

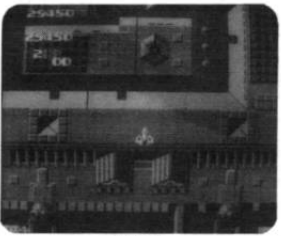
こうして、三つのクリスタルヘブンを破壊すると地表面にでられるが、この時に野球場やその他の地上施設が見えてくるの

で、そういう所にクラッシュヤーを撃つてみるのもおもしろい。

そして、いよいよ敵の本拠地に近づいていくと、敵の攻撃も激しくなつてきて、下に基地らしきものが見えてきたら、それがシオクリスタル。急いで攻撃しよう。

やつとこのことでシオクリスタルを破壊しても、一息ついていられるはずはない。最後のシオクリスタルにたどりつくまでには、何と三百三十三個もあるのだから大変だ。

しかしレバーで飛行、ある面からある面へ一筆に飛ぶことも



©SEIBU

できるのだ。この方法はプレイヤー自身でさがして欲しい。この他にもかくれキャラはわりとある。

このゲームはとにかくグラフィックがすごい。今自分が戦っている面の間から下の面が見えるところや、クリスタルヘブンの壊れる場面は、かなりの見ものである。

さあ、キミも敵の支配から仲間を救うために出動だ!!



ゲーム

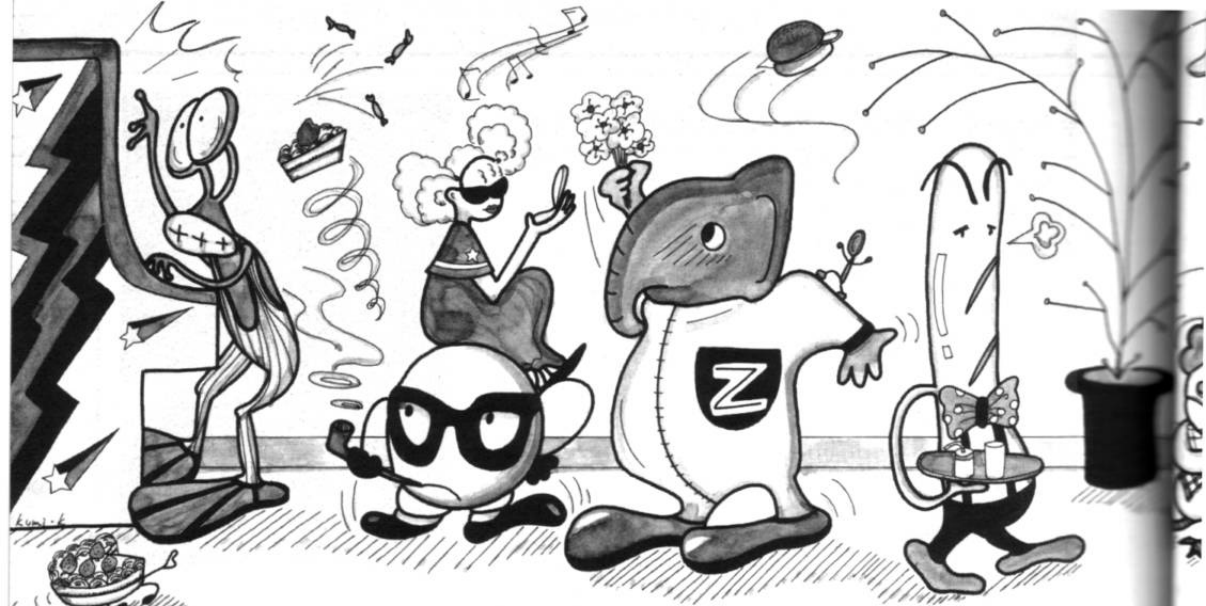
ゲームはゲームの王子様だあ!



ますます面白くなる!
これからの
ビデオゲーム

コクピット、戦闘、スポーツと本誌なりにジャンル分けをして特集してきたエキサイティング・ビデオゲームの数々。今月はその最終回としてコミカルなキャラクターやゲーム性の持ち味のあるゲームを集めてみた。現在ゲームセンターに置いてあるという制約を持たせると意外に少なかったりしたのだけれど……

(原 健司)



EXCITING
VIDEO
GAME

エキサイティングビデオゲーム
どわいとくしゅう・大特集

●コミカル&ファンタジー
ビデオゲーム

コミカルゲーム、そしてこれからのビデオゲームはどうなっていくのか、ビデオゲーム・メーカー各社に訊いてみた。

人気キャラクターものや新システムで意欲的な任天堂では、「コミカルなゲームは、我ががゲームセンターの人たちから調べたデータによると、スポーツや宇宙物をおさえてトップの人気を得ています。」

しかし、あたりはずれが大きいのも事実です。そこで、キャラクターやしつかりしたサウンドをつけることに力を入れています。

任天堂では、ゲームはシミュレーション、と考えているのです。ビデオゲームだけでなく、盤ゲーム、将棋、碁なども含めてですが……

また、ゲームの筐体は、今までのように下を向いて、なんとなく暗い感じでプレイしているものをなくし、ゲームセンターのものをも明るくイメージにしていこうとVSシステムを採用しました。これからは、このVSの中でできるコミカルなキャラクターものやスポーツ、戦闘ゲームを作っていきます」

と、新方式を拡大していく構えだ。

数は少ないが話題性の高いゲームを出しているテカン、ユニバーサル、ジャレコでは、「コミカルゲームはどうしても亜流になりやすいので、今までもなかったものを作っていきます」(テカン)

「キャラクターを大事にしてい

く方針です。ユニバーサルとしては、コミカルものが割りと得意なジャンルで、テクニクとタイミングが必要なゲーム・イコール・コミカルではないかと思えます。

今後は、思考型のコミカルゲームが増えるのではないでしょう。ゲームの可能性はまだまだありますよ」(ユニバーサル)

「ゲームの新しい可能性としては筐体自体を変えていくのも一つの方法ではないでしょうか」(ジャレコ)

などと各社を様だ。

このころ、多少低迷気味というより不気味な沈黙の観のするナムコは、

「キャラクターのつくり方が重要なポイントです。ゲームの中からキャラクター商品が生まれるのではなく、ゲームもキャラクター商品の一つだ、というくらい強力なキャラクターを生み出して行きたい」と意欲は充分。

最近ではスポーツものを中心にしているデイトリストは、「コミカルゲームは発売する時期がかなり影響するし、レーザードイスは主流にはなりにくいところがあるので、スポーツゲームを中心に作って行きたいですね。」

今現在では、まだビデオゲームのほうがパソコンのゲームをひきはなしていると思うので、この状態を維持できればと考えています」

と、路線はスポーツ中心。ただ今、赤丸急上昇中のコナ

今なお読者から攻略法が送られて来たりするミスター・ドゥ（1作目）の人気はかなり根強い。そのキャラクターが、舞台を変えて活躍するVSユニコーンにワイルドライド。わが国でも人気は高いが、欧米ではそれ以上。そこで、てってーてきにミスター・ドゥを解説してみたりして。



ミ工業では、「コミカルゲームは割りと得意なほうで、開発していく上でも三本中二本ぐらいはコミカルものなのです。しかし、一番開発に時間がかかるので、ゲームを考えてからキャラクターをつくる方が多いようです。ゲーム全体としては、これらのゲームは、ただ単に何かを撃つとか走りまわるだけではなく、最終的な目標を持ってゲームする。つまりシミュレーション的なものが受けるのではない

かと考えられます。コナミではこの方向でゲームを作っていくつもりです。★
とにかく、コミカルゲームというものは開発が難しいようだが、戦闘ゲームなどは、グラフィックは凝るが、ゲーム自体の内容はあまり変化がない。つまり作りやすいということになる。スポーツにしても、いかにリアルに作るかは問題だが、ルール等は新しく作ったりすることは必要がない。

その点、コミカルものはキャラクターが大切な要素であると共に、意外性のある内容のゲームを作らなくてはならず、開発に時間がかかり過ぎるというのが難点といえよう。また、プレイヤーの層も幅が広いので、比較的単純にとつきやすく、しかも奥の深い、相反したものを実現しなくてはならない宿命を背負っている。しかし、これらの課題があるからこそ、ゲームはさらに面白くなっていくのだ。

ミスター・ドゥ VS ユニコーン

コピーゲームが全国的に出まわったり、ムシさがしにプレイヤーが熱中したりで話題がいつぱいだった初代ミスター・ドゥ。欧米では神聖な動物ユニコーンをやつつけるとあって、輸出版のネーミングを「Mr. DO'S CASTLE」に変えた二代目VSユニコーン。どちらも、キヤラのかわゆさとゲーム性の高さに人気を集めたゲームだ。

ミスター・ドゥ

《遊び方&攻略法》

食べたり、投げたり、つぶしたりノ
ミスター・ドゥを操作して、



通路をつくりながら、チェリーを食べていく。また、パワーボールを投げたり、リングを落としたりして、モンスターを退治しちゃうのだ。EXTRAはパーフェクトに取ろうぞ。

りんご落としやパワーボールは上手になっても、得点はあまり伸びない。そこでEXTRAを取ることにしよう。センターから出てくるモン

スターを、パワーボールで二匹消し、チェリーを食べながらりんご落としの準備だ。りんごを落とし三匹目のモンスターが出現するので、パワーボールで消してしまおう。モンスターを一匹残してキーを取り、二匹目のX・モンスターを消すのだ。チェリーを食べながらうまく逃げまわり、三匹目のT・モ



スターを取り、残りのモンスターを消すと一面をクリアする。続く二面目で残りのRとAのモンスターを消してEXTRAを取る完成させ、ミスター・ドゥを

ファンが多さでシリーズとして登場 ユニバーサル

楽しいキャラクター"ミスター・ドウ"

ピエロが主人公——ミスター・ドウは三部作



最後の一匹は、しばらくすると青ユニコーンに分裂変身し、二倍すつ八匹にまで増え続けるので、用心。

では、EXTRAの取り方のテクニク篇。

キーのブロックを三個落とす、宮殿の屋上に十字の横が現われ

一人増やそう。

二つして、二面ごとにEXTRA

ミスター・ドウVSユニコーン

《遊び方&攻略法》

ブロック落としが基本ワザ。こ

でもEXTRAで高得点ノ

ユニコーンと、ブロックを

たたき落とそう。ブロック上を

接近してくるユニコーンを、タ

イミングよくハンマーでたたく

と、ブロックと共に下に落ちる

のだ。これは三面まで有効なテ

クニク。

EXTRAを取れば、ミスター・ドウ

を六人まで増やすことが可能だ。

たあとがポイントとなる。

橋を早く取るほど、ユニコー

ンがEXTRAへ変身している

時間が長いので有効に使うこと

だ。

EXTRAの取りはじめは素

早く橋を取り、残りの文字を取

るときには、ユニコーンを橋の

近くに充分ひきつけておいて、

目的の文字をすかさずハンマー

でつぶしてしまおう。

取りたいEXTRAの文字が

出てこない場合、変身中にプロ

EXTRA

ミスター・ドウズ・ワイルドライド

遊園地でミスター・ドウとおあそびしよう!

《遊び方》

プレイヤーは、ミスター・ドウ

をうまく操作して、ジェットコ

スターや、その他の障害に注

意しながら、なるべく速くゴー

ルをめざす。

ミスター・ドウは、コースター

のレール上にあるので、たえず

コースターが、その上を走って

くるわけだ。その時には、その

近くにあるハシゴに昇ってコー

スターをよけないと、はじき飛

ばされてやられてしまう。

ハシゴの上にチェリーがあつ



ックを落とすことにEXTRA

の文字が、ひとつずつずれて変

わっていくので、こいつを利用

するのだ。

EXTRAへの攻撃方法には

ブロック落とし、ハンマーつぶ

し、ミスター・ドウで上からつ

ぶす—の三つがある。TPO

に合わせて攻撃パターンを変え

てプレイしよう。

た場合は、得点がもらえて、そ

れと同時にゴールにあるターゲ

ットが、文字や他のキャラクター

になったりというようにある

(変わらない場合もたまにあ

る)。

このターゲットは、ゴールに

入った時にもらえるが、キャラ

クターは八種類あってそれぞれ

得点が違う。

この中で重要なものは、文字

とダイヤモンド。

まず文字の方は、EXTRA

の五文字で、ゴールインした時

にとつたものが画面上部で黄色

に光っている、これを五文字全

部集めるとドウが一人増える。

ダイヤモンドの方は、とると再

ゲームができる。と、こゝまで

は今までのドウシリーズと共通

である。

しかし、欲しいものが出た場

合でも、次にもう一回ハシゴの

上のチェリーをとったりすると

変わってしまうので注意。

次にコースターのよけ方。ま

ず自分の今歩いているレール上

で一番近いコースターを見て、

どあたりでぶつかるかどうか

を考えて、近くのハシゴに上る

ようにする。と同時に、ハシゴ

に上った所の上にもう一本レ

ールがある場合(ほとんどそうで



ある)は、頭の方にも気をつけ

なければならぬ。つまり二台

がほとんど同時に来る場合もあ

るので、上つてすぐ降りる(ま

たはその逆のような時もあり、同

時には二台または三台のコース

ターを見ていて、よける必要もあ

る。

コースターをよけた時の点数

は、一台が百点、二台が三百点

三台が五百点となっている。

コースターの出でくるパター

ンとしては、ある程度決つてい

るので、よく見ていればだんだんわかってくるはず。画面上にあるコースターは三台だけで、この三台が通りすぎたあとは少しの間隔があく。この間に危ないところは通過しなまわろ。

こうしてゴールすると、ゴールゲットの樽と共に、画面下のボーナス点がもらえる。

このボーナス点は、ゲーム中は一定の割合で減っていくので、これがないままにゴールしな

なくてはならない。
ドワウのコントロールは、ステイツクは普通とおだが、他に加速ボタンが付いている。

このボタンを押すとドワウが黄色く光って、動くスピードが早くなり、直線のところではコースターと同じスピードになる

(坂道の下りではコースターのほうが速い)。
しかし、このボタンを使うと、ボーナス点も少し減って減っていくので、あまり多用しないように。

《攻略法》

第一面

この面は、基本通りに、コースターと鉄球に気をつけて進んでいこう。

全部のチェエリをとるよりも、危ないと思った時だけハシゴに上るようにして、ゴールへ急こう。また、この面では、加速ボタンは使われない方が高得点になれるだろう。

そしてゴール近くで安心していと、ゴールのすぐ手前から曲つてくるコースターがあるの

で充分に注意することだ。
第二面

この面のメインは、空中に浮かぶ海賊船である。

ここに来るまでは、一面と同じで比較的容易にこなれるはずだ。海賊船のところを通り抜けるには、動きをよくみることに

船は振り子運動をしているので、向こう側にいく時についていくか、船がこちら側(左上)の方に来た時に駆け抜けるかである

が、この時は加速ボタンを使う。ここで大事なのは、通り抜けたあとにコースターがないかどうかどうかも見ておくことだ。これは画面の左上のコースターの位置でタイミングを合わせる。

第三面

この面は、エレベーターが三台ある。上に昇っていくのは右側の一台だけである(ここがミス)。

つまり、二段目にいくにはまず右側のエレベーターに乗らなければならないのだが、エレベーターは割とゆっくりしているの

で、だいたいで上るとすぐにコースターがくるよまになつて

降りたらすぐにハシゴに上らないとやられてしまふ。
そしてまたすぐに、エレベーターに乗って三段目にいく。そこから

目まで行ってから一段降りてゴールに向うやり方と、三段目から二段目に降りてそのままレール上を走ってゴールにむかう方法があるが、後者の方が時間は短縮できるだろう。

第四面

この面は、ちょっと見たところでは単純そうに見えるが、ポイントが二つある。まず両はしにあるドラのような形をしたエレベーター。これは何とコースターと同じレール上を動く

もので、ただ普通に乗っていたのではドワウとコースターが衝突してしまうのである。エレベーターに乗る時に外側のハシに乗るようにする。こうするとコースターとすれ違ってもドワウは大丈夫なのである。がしかし、余りハシに乗っているのが振り落とされることもあるので注意が必要

次は、画面のまん中あたりのレール。ここは急坂が続いているので、コースターのスピードが増して下つてくるので加速ボタンが絶対に必要である。

ゴールから時々コースターが飛び出してくることもあるので、充分注意してゴールに入る。

第五面

この面は、回転木馬のところ

が難しくなっている。木馬の動きは、ただ横に移動しているのではなく、はねながら回転している。しかも二頭が右と左からくるので、うかうかしているとおつかってやられてしまふ。そうかといって木馬の動きをじっと見ているだけでは通りぬけるタイミングをとるのが難しい。

方法としては、二頭がみえなくなると同時に一気に3本目の柱ぐらまでいき、前からくる木馬がはねている時に下をぐりぬけてしまふ。その上の段で、木馬は一頭だけしかぶつからないが、コースターが前からやってくるのでハシゴも使わなくてはならない。

ハシゴの上でも、木馬にはぶつかってしまうので注意。回転木馬をぬけると、あとのレールは一見複雑そうだが、交差している部分は、自分のいるレール上のコースターにだけ注意すればよい。つまり交差している場所の上のレールにいる場合は、下のレールにコースターが通つても大丈夫(逆も同じ)。

コースターが来る時は、比較的連続でやつて来るので、それが全部行つてしまつて、少しの間隔があった時に進むようにする。

第六面

いよいよ最終面。この面は一

面だけではないので、よく分らないと思うが、要するに観覧車乗り次いでいかないとゴールには行けないのだ。コースターはただ1つ。観覧車に乗るタイミングを計るということだ。これは乗るのが難しいとい

くならないと同時に一気に3本目の柱ぐらまでいき、前からくる木馬がはねている時に下をぐりぬけてしまふ。その上の段で、木馬は一頭だけしかぶつからないが、コースターが前からやってくるのでハシゴも使わなくてはならない。

ハシゴの上でも、木馬にはぶつかってしまうので注意。回転木馬をぬけると、あとのレールは一見複雑そうだが、交差している部分は、自分のいるレール上のコースターにだけ注意すればよい。つまり交差している場所の上のレールにいる場合は、下のレールにコースターが通つても大丈夫(逆も同じ)。

コースターが来る時は、比較的連続でやつて来るので、それが全部行つてしまつて、少しの間隔があった時に進むようにする。

第七面

いよいよ最終面。この面は一

面だけではないので、よく分らないと思うが、要するに観覧車乗り次いでいかないとゴールには行けないのだ。コースターはただ1つ。観覧車に乗るタイミングを計るということだ。これは乗るのが難しいとい

くならないと同時に一気に3本目の柱ぐらまでいき、前からくる木馬がはねている時に下をぐりぬけてしまふ。その上の段で、木馬は一頭だけしかぶつからないが、コースターが前からやってくるのでハシゴも使わなくてはならない。

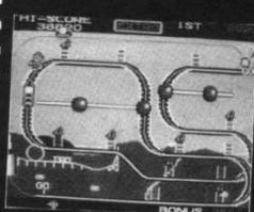
ハシゴの上でも、木馬にはぶつかってしまうので注意。回転木馬をぬけると、あとのレールは一見複雑そうだが、交差している部分は、自分のいるレール上のコースターにだけ注意すればよい。つまり交差している場所の上のレールにいる場合は、下のレールにコースターが通つても大丈夫(逆も同じ)。

コースターが来る時は、比較的連続でやつて来るので、それが全部行つてしまつて、少しの間隔があった時に進むようにする。

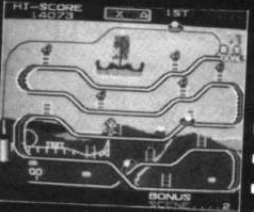
第八面

いよいよ最終面。この面は一

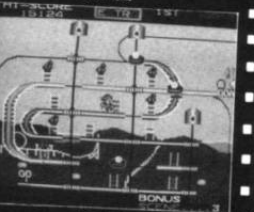
面だけではないので、よく分らないと思うが、要するに観覧車乗り次いでいかないとゴールには行けないのだ。コースターはただ1つ。観覧車に乗るタイミングを計るということだ。これは乗るのが難しいとい



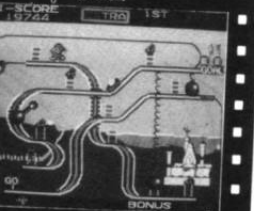
第1面



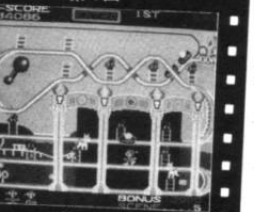
第2面



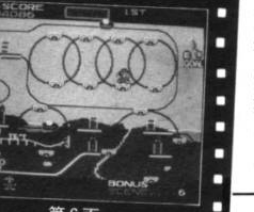
第3面



第4面

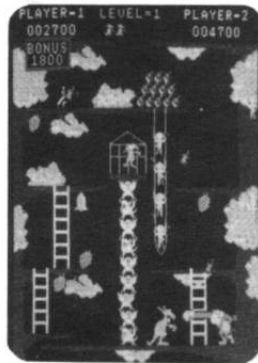


第5面



第6面

バラエティゆたかに とりそろえたぞい!



©1983 SUN Electronics

PLAYER-1 LEVEL-1 PLAYER-2
002700 004700
BONUS 1800

落ちてくるリンゴはパンチで打とう。子カンガルーに出会えば画面クリア。

お母さんカンガルーになりきって、子カンガルーを救うのだ。武器は強力パンチ。敵ザルをパンチで倒そう。サルに触れたら、リンゴに当たったり、木から落ちるとアウトだ。

移動はビョンビョン歩き。ジャンプでよけたり伏せたりはし

途中のベルを鳴らすとフルーツが復活だ。得点も倍々に増えるから、ぜひチャレンジ。

★電子

カンガルー

パンチで敵ザルなんかぶつぽせ

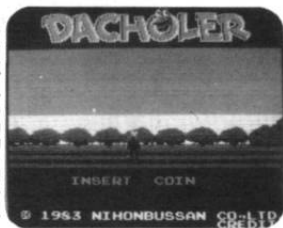
バーの上下で、斜めに入れればスーパージャンプで飛び越すこともできるのだ。

ツッパリコングをやっつけろ! もし負けてしまうと、数秒間パンチが効かなくなるから用心。

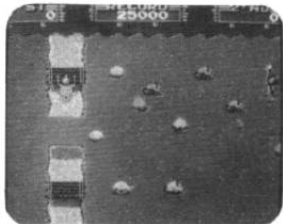
日本物産

ダチヨロ

ダチヨロのダチヨロ大冒険



©Nichibutsu



ジャングルの動物を相手にダチヨロくんが大さわぎ。

いたずらダチヨウがかげまわり、自慢の足でカメをキックし

ねずみたちをつぶしちゃう。

カメをけとはして、画面の端ではね返らせてつづす手だっ

たりして。

しかし、川にいるカッパにはちよいと弱い。橋を飛び越えてくるので、タイミングをはかっ

て橋を渡ることが必要だ。すばやいタッチで駆けまわ

うのではなく、一度観戦に乗ってしまつてその上では移動することができない(落ちると死んでしまう)ので、乗ってからシマツトと思つてももう遅いのである。

★

こうして六面まで終わった時に、一回くらはEXIT R Aがそろつていてドウが一人は増えているはずだ。

この後は、最初の面に戻るのだが、鉄球の数が増えたり、レール上をぐるぐる回りながら動いてくる鉄球や、上から物が落ちてくる面など、より難しくなっている。

このゲームのまどめとしては、○ハンゴに乗つたら、あまり長くないですすめる。

○行けそうだと思うても、ギリギリだったつらめめでよく。

ミスター・ドウス ワイルドライドのウラ話

このゲーム、ゴーズコースターという名前のゲームが基本になっていた。ゴーズコースターというゲームは、複雑なコースターのレール上を、キャラがゴール目指して進むというものだ。

ゴーズコースターでは、他に障害物がない代わりに、コースターのスピードがかなり速く、またコースターの数が七台くらいとすごく難かしくつららしい。

そしてこの頃はまだキャラがミスタードウスではなかったが、アメリカで人気のあったキャラクターのミスタードウスを使うことになって、題名もミスタードウス・カーニバルという名前にいったんは決まっていたのだが、その後三たび変つて現在のミスタードウス・ワイルドライドになった。

ドウがコースターにはね飛ばされてやられてしまう場面も、コースターにひかれてしまうのでは残酷だし、ただはねられて下に落ちるのだけはおもしろくないというので、今のような形になったという。

○後半の難しい面になってきたら進むだけでなく、戻ること

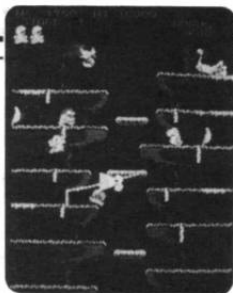
と、やられてしまうので注意。二二まで読んだキミは、もう

ワイルドライドならまかせておけという気分になったと思う!!

コナミ

ロックンロープ

幸運の鳥ロックをつかまえる!



©1983 Konami

ロープを渡る興奮とスリルがたまらないおもしろゲーム。武器はロープガンとフラッシュライト。ロープガンで対岸にロープを打ち、張ったロープを渡つていこう。ロープの張り方によって、何通りものルートが

できるのでガンバしてみよう。途中の邪魔者にはフラッシュライトで目くらまし。敵の目にあびせると、岩場上でほしげさせ、ロープ上でほしげとさせる。

岩場の上のバワーエサをつかめばスピードアップ、パワータップして、敵に体当たりしてやつけることだって可能なスーパーマンになれる。

途中でロックの羽根をひろうと得点はアップする。

原始人、怪獣をかわしたりやつつたりして、無事頂上にあがり、幸運の鳥・ロックをつかまえるとパターンをクリアだ。

データイスト

ハンバーガー

コックさんにバーガーを作らせる

レバー操作でコックさんをコントロール。画面下のパン、ハンバーグ、トマトなどを、下の皿に落とす。ハンバーガーを完成させるのだ。

ウインナー、ビクトルス、エツ



©DECO

グに触れるとアウトだ。赤ボタンでコシヨをふりかけ、敵の動きを止めてすり抜けよう。あまり使うとコシヨ切れになってしまう。

フライドポテト、ソフトクリーム等を取ると、コシヨ使用回数が一回増える。

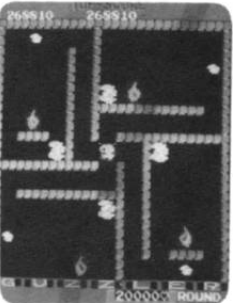
敵がパンなどに乗ったときに落とすと、二段落とすことができ、敵が下にいるときに落とせば敵をつぶせる。

好みのハンバーガーを、いくつまで作れるか、コックさんの大活躍。

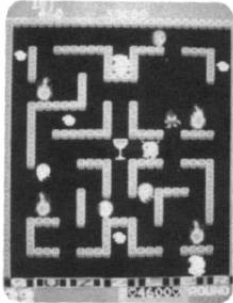
デーカン

ガスライター

多彩な32パターンに挑もう



©1983 TEHKAN



放水ボタンを使って四つの火タネを消すのが、愉快な消防士ガスライターのお仕事だ。放水して水がなくなったら、水たまりへ急ごう。満タンにすれば放水三回分、ガスライターの水量路離が違ふぞ。三段階の攻撃をよよく覚えておくことだ。

パターンはなんと三十二。コースの種類も豊富だ。各面ごとに作戦をたてて火タネを消そう。センターファイチャーを取れば大量ポイントにつながる。エキストラチャンスで、

デーカン

スイマー

孤独なスイマーのスリルの大冒険

イザ守島へ。上流から浮遊してくる流水や敵をかわしながら、九種類のフルーツを取ってゴールの宝島をめざすのだ。流水に触れると一巻のおわり。

また、デバカメ、ゲリラカニ、巨大カニ、キョウキョウアマメノ、人喰いピラニアの軍団などの強敵がどんどんと襲来してくる。

スイマーにはモグリ泳法といふ秘術が唯一の武器。

これじゃあ手も足も出せないので、光るバワーエサを食べてスーパーマンに変身だ。これで敵を撃退するチャンスも生まれるし、得点アップも可能だ。

スイスイスイと泳いで、ゲームオーバーになってしまうことってあるね。そんなとき、ゲームオーバー直前に、ナンバーマッチで潜水のモグリボタンを押して、同じ数字が合えばスイマーがもう一人増えて、ゲー

ガスライターがそろつたらおタノシミン……。

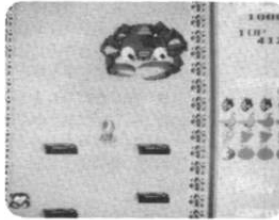
キャラクターもコミカルなものがズラリ。

それぞれ違った性格を持つ四種類のフラッシュは、ガスライターの敵。デモンは、ガスライターが水を持たないときに、スピードアップしたガスライターを追いかけてくる。しかし、ガスライターを消すと、タイムボーナスが増える。

センターファイチャーは、大きな水たまりを二つとると現われてくるガスライターのエネルギー源。いろんなお酒がでてきて、ガスライターが飲んで赤く変身すると無敵だ。敵はすべてデモンに変身して転倒する。今こそ大量ポイントのチャンスなのだ。

ム続行OKとなる。運を天に任せるほかにないね。

©1983 TEHKAN



ドンキーコングシリーズの第三弾。ドンキーコングがハチたちをひき連れて、フラワーガーデンで大あばれ。

勇者スタンリーが愛用のスプ

EXCITING
VIDEO
GAME

セガ
ロポには危険なシロモノ。ホップ、ステップ、ジャンプとリズムカルにジャンプして切り抜けなければならない。八個の箱を全部運び出せたら、ホッパー・ロボ作戦



セガ
ダイジップ・タップ
イタズラゴリラを追うハンターのスリルとユーモアの物語

絶望をよむのほり、危険な崖を飛び越え、ハンターはゴリラを追ってジャングルの奥深くへと進んでいくのだ。ゴリラの投げたヤシの実や動物たちをかわしながら、ゴリラのシーンに

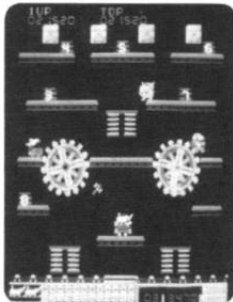
たどり着けばバッテリーが。ポタンを押してジャンプ。小ザルが抱きついてきたら、ジャンプ二回でふり落とせ。三面目のサイの草原では穴を有効に使おう。穴の中に入ったときにボタンを押している間中しやがんでいることができ、突進して川の様子をかわせるのだ。このシーンでは、流水やカバの背をタイミングよく飛びうつ

セガ
ホッパー・ロボ

ジャンジャン箱から箱へとび移れ

ロボットの箱をコントロールして、鉄骨上の箱を落とすのだ。できれば番号順がグー。ポリーナス点を得られるぞ。ジャンプして敵ロボットの踏みつぶし、箱を落とすにつづいて、シューッと跳ね飛ばしてやつつけよう。敵警備ロボットは手ごわい。追いかけて来たら、光線や飛んでくるハンマーに気をつけて、体当たりで応戦だ。

©1983 SEGA



は大成功。さあいけ、われらがホッパー・ロボ!

いたずらスノーレールを、アイスブロックで押しつぶせ! アイブロックは、一個ずつしか押せないぞ。続いているブロックはやく揃えよう。

セガ

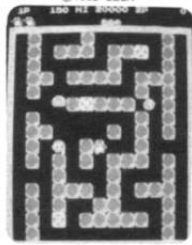
ペンゴ

ゆかいなペンゴが大活躍

ロックをうまく三個並べて揃えればスペシャルボーナスの獲得だ。こいつはバズル感覚で、すばやく揃えよう。

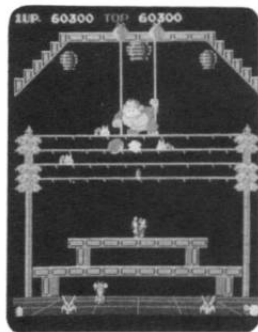
クを押すとブロックを壊すこともできるのだ。スノービーに追っかけられたら、四方の壁に急ぎ、壁をゆすってスノービーをしびれさせよう。こうすればペンゴのタツチでやつつけることができちゃうぞ。光るアイスブロックはスノービーの卵。場所を覚えておいて、生まれる前にこわして退治だ。

©1982 SEGA



このほかに、ペンゴの得意ワザはいろいろだ。先回りしてまぶせつぶし&まどめつぶしは効果的。壁におびきよせて、これまたまどめつぶしつぶしもおもしろい。最後の一匹は、コーナーで待ちつぶせしておしまいつぶしてキメるのだ。水の迷路でペンゴれよ!

って、対岸に渡りつくことにしよう。居眠りしているゴリラにイタズラのお返しをしちゃうのだ。マッチでお尻に火をつけて、ゴリラにおしおきだ。川や池、崖から落ちないようにガンバ!



任天堂
ドンキーコング
ニユーヒーロー・スタンリーの活躍!

ドンキーコングの攻撃ってやつが乱暴そのもの。ヤシの実を投げつけながら追ってくるぞ。ドンキーにフロアを占領されないように、スプレィショットで応戦だ!

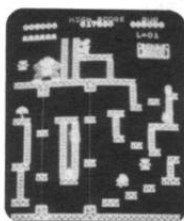
ピンチのときは、ドンキーコングがぶら下がっているつらにパワースプレーが取りつけられているから、スプレーを連射してドンキーを押し上げ、パワースプレーを取るのだ。これさえ取れば大逆襲に移れるぞ。おじやまのクロービー、兵隊パチ・バズビー、親パチ・ベスビーと敵のキャラもいろいろ。それぞれに攻略のしかたがあるので、そ

ンキーコングを最上段まで追いつめるか、ハチたちを全部退治すると一面クリア。ハイスコアのポイントとしてはフラワーガーデンの花を守る。ハチたちは花を奪い取ること。パワーアップして猛攻撃しかけてくるので、のがさずに撃ち落とそう。



任天堂

ドンキーコング



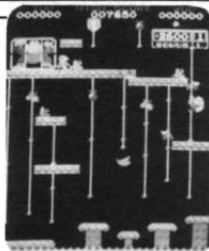
©Nintendo

工事現場を舞台にマリオの活躍が始まった。
上下左右に移動して、美しい

任天堂

ドンキーコング Jr.

マリオにつかまってしまったドンキーコングを、救出しようとするジュニアの涙ぐましいものたり。



©Nintendo

つかまって昇り、フルーツを食べながら移動だ。いじわるへビが降りて来るのをかわすのが一苦労。ターゼンのようにヒョイと動いて、マリオの持つカギを取って、パパをオリから出してあげよう。

任天堂

マリオブラザーズ

二人で同時にプレイする楽しさ



©1983 Nintendo

画面は全部で四つ。どれもジャングルの中。へビにかまれたジュニアの泣き顔がかわいらしいのだよ。

新日本企画

ジョイフルロード

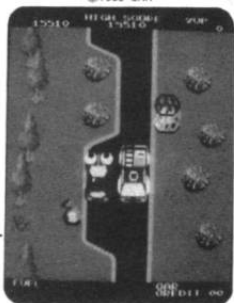
ゆかいなゆかいなドライブへ!

赤くかわいらしいクルマを走らせて、ゆかいなドライブに出発だ。

橋をわたり、トンネルをくぐり走り抜こう。魚にリンゴ、チエリーなどをキャッチ、途中で

ゴミを捨てることもわずらずに細い道では衝突しないようくぐれども用心。ま、コツさえ覚えれば腕をニュッと伸ばして好物はキャッチできる。

©1983 SNK



ジャレコ

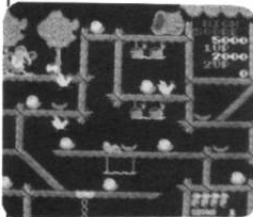
カメレオン

タマゴを食へちやえカメレオン

カメレオンの舌で、タマゴ、ヒヨコ、ニワトリなどをとんとん選別して、いこう。

ボタンを押せば舌が出て敵をやっつけられるのだ。また、上の木の枝にひっかけた移動も可能というユニークさ。

タマゴをパクパクパク、ニワトリなんかやつつけちゃうのだ。



©1983 JALECO

ナムコ

マッピー

正義の味方マッピーくんガンバ!

盗品さがしにニヤムコ屋敷に入ったマッピーくん、追いつ追われつのキャットチェイスに巻き込まれてしまったぞ。

上下の階へ移動はトランポリンを使うのだ。続けてジャンプすると色が変わって破れてしまうので、用心。

ボタンを押すとマッピーの向いている一番近いドアが開閉。ニヤムコたちが近づいたとき

に開閉するとしばらく気絶させられる。ニヤムコたちとすれちがって逃げよう。

パスワードは、ビネのときに使うのだ。衝撃波をうつつけてついていて得点アップだ。

ターゲットを一つ取る、ペアのもう一つが点滅する。これをつけて取ると得点は二倍、三倍……と増やすことができる。

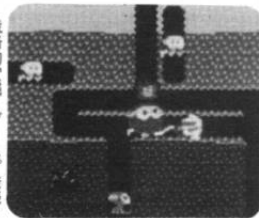
この他、おとし穴や必殺のペ

EXCITING
VIDEO
GAME

ナムコ

ディクダグ

パンクさせるより、つぶしちゃうの
るの要注意。



©1982 NAMCO

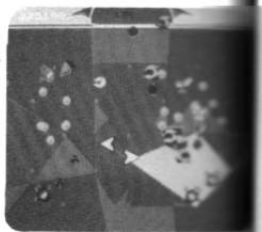
岩をニコ落すと出現するベジタブルゲットは、ポナシ得点のチャンス。さてさて、必殺ワザを編み出してほしい。

八方向のツイレバーで、リブルとラブルをコントロールしてバシシ(囲む)するゲーム。宝箱あり、妖精や魔法使い、悪魔など登場キャラクターはコ

ナムコ

リブル・ラブル

バシシするユニークゲーム



©1983 NAMCO

ミカルでかわゆくて、ゲームを盛りあげてくれる。
ま、何でもいから、右手と左手でリブルとラブルを動かして、とにかくバシシしてしま

のだ。
不思議がいっぱいつまってる宝箱 各シーズンに一つずつ隠

迷路に並んだエサをどんどん食っておくパックマン。ジャマするモンスターとの、手に汗にぎるチェイスと拍子。
あわてずわがずが、点減するパワーエサを食べるとパワーアップ。一気立場が逆転し、

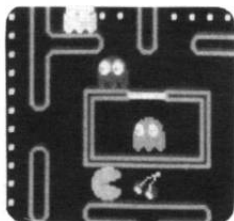
たまたま岩の下に誘い込み、落っこしてつぶしてしまうのだ。こうして大量得点を狙うのがコツ。そのほか、隠されたテクニクスを操るのも、プレイヤーの楽しみだ。

飛びはねて追っつくるブーカアと火を吹く怪獣・ファイガー。土の中を自由に移動するため目変化をしてデイクダグに接近す

ナムコ

パックマン

メイズゲームの元祖だからして



©1980 NAMCO

パックマンのサウンドに乗ってパックパックンしよ。

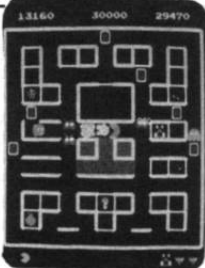
モンスターをやっつけられるのだ。モンスターを連続してかみつくくと、得点倍増も可能だ。
もし、モンスターに追いつめられたら、ワープトンネルに逃げ込んで、画面の反対側にワープ脱出ができる。ピンチになったら使おうぜ。

一面面に二回出現するフルーツゲットを食べるとポナシ得点だ。モンスターの巣の下に現れるのは、サクランボ、イチゴ、オレンジなどで100点から最高500点までのポイントがミ

ナムコ

パックマン&パル

ミルがちやめつけたつぶりに登場



©1983 NAMCO

モンスターをクルクル回したり、泣かせたり、踊り狂わせたりと楽しくてしょーがない。

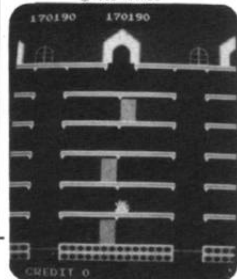
カードをめくると、部屋のドアが開いてターゲットが点滅。フルーツ七種、カギ、スペシャル五種と盛りだくさんのターゲットを食べれば得点だ。
ミルに横取りされたら、パックマンは追っかけろ。ミルに取られないで全部食べるとパー

フェクトポナシだ。
スペシャルターゲットを食べると、モンスターを退治しよう。青く変身したらパワーボタンを押して攻撃開始。
一ニラウンドはギルボスのトラクタービーム攻撃。四ニラウンドはスモーク・スクリーン攻撃。八ニラウンドはシューティングでサウンド・シャワー攻撃。十二ニラウンドは雷打つ。十六ニラウンドは冷凍光線攻撃で水づけ。十六ニラウンドはパックマン本来のパックマン攻撃。ガブリとかじっちゃえ。

カドをめぐると、部屋のドアが開いてターゲットが点滅。フルーツ七種、カギ、スペシャル五種と盛りだくさんのターゲットを食べれば得点だ。
ミルに横取りされたら、パックマンは追っかけろ。ミルに取られないで全部食べるとパー

とどてかい奇跡が起こるぞ。
きのこのマッシュリンや植物をバシシすると、エネルギーがチャージされる。そしてオーバージャージすれば無敵のつおしい存在だ。
ばっちバシシして、シーズンを重ねていこう。

©1983 NAMCO



CREDIT 0

上月景正氏

コナミ工業(株)社長

に聞く

ききて 園部 隼人



MSXパソコンに期待

急成長企業のナンバーワンとして一躍有名になったビデオゲームメーカー、家庭用ビデオゲームや教育機器などの新分野への進出で注目のベンチャービジネス・コナミ工業／上月社長の登場。

園部 MSXに力を入れていらっしゃると思いますが、日本はともかく、アメリカなどは普及する可能性は非常に少ないよ

うに思うのですが。
上月 ホームマーク社に、どういう形でも入り込めるかと、という形に対しては、早くから関心があったんです。

それで一時NECの6000のソフトを手にかけて、こういうマーケットに入ろうかと思っただけ、一社のハード一機種だけではなかなか難しいと結論しました。

日本ではパソコンはコンピュータメーカーが作っています。アメリカの場合はアミューズメントに利用するというところから、玩具メーカーが作っているといった具合で、その形態が違っているんです。

しかし、どちらも統一性がありません。それぞれのソフトに合わせたソフトとなると、収益はあがらないわけです。現在の日本のソフトハウスはあまり収益をあげていらっしゃらない。

というところで、非常に無駄な時間を過ごしました。じつ

とながめてました。

そこへMSXパソコンがでてきたんです。最初、あまり関心が高かったのですが、ただひとつ、家電メーカーが一斉に参加するという点で見るに値すると思いました。

なるほど、統一機種を出すというたい文句で発表されたとおり、ナショナルもソニーも日立も、キヤノンとも出てくるんです。

それで、これは間違いない、こういう家電メーカーが一斉に発売するのだから、私は必ずこの機種は伸びると思っただけです。

現在十万台としても、すぐに五十万、百万になる可能性はあるんだから、と一斉にMSXをスタートしたのです。

これがアメリカではどうか? ということですが、私は日本の家電メーカーの販売力、ブランド、製造のコストを考えると、アメリカで普及するのは時間の問題だと思います。

園部 パソコンの輸出ですね。上月 そうです。家電製品としてはアメリカのメーカーがM

SXを作る作らないは問題にはならない。

園部 VTRと同じようなケースというところか。
上月 MSXも同じような方式でやると思えますね。

アメリカで、今、アタリといますけれど、何年も前にできたハードで、もうものが違うんです。MSXと比べると、画面を見ただけでも全然レベルが違いますね。

ですからアタリの機種を持つている人でも、次の機種に切り換えていく可能性があるんです。

私は、そういう時期に家電メーカーの安い統一機種というのは、もうすごい武器になるんじゃないかと、そういう気がしていますね。

それだけに、一斉に開発にかかったわけです。

園部 MSXにすべてを賭けるという?

上月 人は、今出ているMSX一機種だけで議論しています。それは間違っています。

MSXのシステムは今後、二号機、三号機、四号機とソフトが全部同じでグレードア





ソフト作り専業が急成長の秘密

ソフトものごどんごん出て来る。だから家電メーカーが飛びついたという事です。五月四前後から十種類、グ

レードの違いで百万円ぐらいまでのMSXが並んだとしたら、全部ソフトが共通というところになった場合、すごいものになりまして。

これを選んだ時期を選んでいるだけだと聞いて、とても心強いと思いましたが。

編集部 我が国で見ていると、ハードそのものに関してはあまり興味がないようですが、

上月 ないですね。それは結局我々はIC半導体を作っている会社ではないということですね。

ハードまで作るの、こういう小さな企業でやる場合非常にリスクが大きい。今もなくても、どこまで競争力あるかを考えれば問題です。

特にMSXとなると、家電メーカーが扱っているものを我々がやると勝てるわけがない。私はそう思うんです。家電メーカーがやらない分野、アーケードゲームで我々の存在価値はありました。だけどMSXのハードは駄目ですね。ソフトはどうかというのと、同じ土壌の上じやなくてしようか、大きいメーカーでも我々ですね。

編集部 ゲームソフトではファミコンゲームの業界の方がはるかにすぐれたものがありますね。
上月 そういう意味で、ソフトであれば勝つとはいわなくても、我々が生き残るのではありませんか、と私は思っています。

編集部 メーカー志向、ブランド志向の強い日本人相手の場合、ゲームに関してはファミコンメントの方が強いですが、

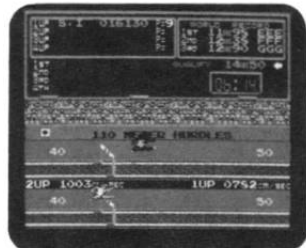
このあたり、社長の進まれている道が、これからどう発展していくのかとても興味を持ってはいるのですが、

上月 会社の規模も小さいし、ファミコンメントを通じて今まで来たとはいえ、実績もあるとはいっても少ないし、

編集部 小さいけれども、大変利益効率のいい商売をやっているという面から考えますと、我々には首位を行っているんじゃないかと思えます。ハードは全く別ですが、

編集部 パソコンのソフトの事業に関して、多少縮小気味の企業が多い時期に、唯一前進している企業ですね。
上月 ちょうど、我々は混沌と

している中で、ソフト中心で収益をあげているという事です。三月六日には、ソフト開発のための研究所が豊中にできました。



今の時期に、ビルを建てて

まで、あえてこの事業に力を入れているというのには、模索している会社から見れば奇異に映るでしょうね。

編集部 しかし、企業として余裕を持ってらっしゃるわけですよね。研究開発費として使えるだけの力を蓄えてこれだから、それができるというわけですね。

上月 今まで蓄積したものがそういう形であらわすことができたということですね。それによって、環境が良くなり動く人も集まってきましたね。

人が見れば、ハードを作っていないので、あまり自立した存在じゃないんだけれども、

でも、我々が見ては、よくわかりますよ。
上月 まあ動きは小さくても、私は堅実にやるのが第一だと思っています。
確かに、業界の中ではかわつた存在ではあります。当社の場合、同業者の中では非常に小さい、人も少ないし歴史も浅いということなんです。だから特異な生き方をしなければやっていけない。それには物を作るよりアイデアを考え出して存在して行かざるを得ないという面があるのです。

編集部 非常に効率のいい方法だと思えますよ。

これからは一般へのアピールというのにも必要となってくると思われませんか。
上月 先日ハイパーオリンピックの大会を東京で開催しました。アメリカでも、西ドイツでもやって、五月二十日に日本で世界チャンピオンを決めることにしています。

その席で、これからの新しい展開を発表しようと考えているんです。
まあ、一つのことろいったイベントを通して、コナミのソフトの優秀さをアピールしていくこと……。

今までは、一般にPRする必要はありませんでした。業者に機械を買ってもらうわけ、そういう人たちにきていただいたいきましたから、カートリッジを自分で作って売るとなると、一般消費者

に見てもらわなくてはならない。今までと少し変わるのて苦労しています。
編集部 今の段階で、コナミという名前を、エンドユーザーにとかく一度でも二度でも目につくようにすることですよね。

上月 ソフトを作ったほうが

というのはこれから先ですよ。今は投資の時期、どのメーカーでも採算はとれてませんよ。
編集部 アーケードとパソコンのゲームはどう位置づけられていくとお考えですか？

上月 ある意味で、日本におけるゲームセンターのイメージを、いいものに切り換えていくという点では、パソコンゲームというのは非常にいいきっかけになると思います。

家庭にゲームが浸透していきまして、親もパソコンという名で文句もいみませんしね。ゲームだけというハードは別ですが、キーがついて、遊ばなくても他のことでもできる、ソフトも学習もできてくるとなれば、見方が違ってくると思いますよ。

ゲームというものに対しての認識が、非常にいいきっかけができたと思いませんか。そして我々は、アーケードのゲームだけに絞って行くのではなく、レジャー・遊びという枠の中でとらえていければいいビジネスになるでしょうね。

TOY&HOBBY 1

“なんたってゲーム派”のための
ゲーム専用ビデオゲームマシン、ラインナップ(全11機)

パソコンにROMカートリッジをポンと入れたら、テープをロードしてゲームするのは、何か抵抗があるというゲームファンが意外に多い。きっと、キーボード恐怖症とか拒否症と呼ぶ症候群なのだろう。ま、それだけゲームが好きということにもなるわけだから喜ぶべきかも知れない。また、パソコンはパソコンの本来の機能にのみ使用し、ゲームは専用機で——などとカッコよくキメているユーザーもいるかも知れない。

いずれにしても、すでにプレイをしているならあまり必要とはならないが、どれにしようかと迷っているキミにはピタリガイドとなる。あえて比較はしない(というより、価格、機能面で差があるため、比較すべきでない判断)ので、そこんところよろしくっ。



SG-1000

ゲームセンターでおなじみ、セガのゲーム

ジョイスティック一本付きの本体をTVに接続、ゲームカートリッジでゲームランドが目の前に広がる。



本体右側の赤ボタンはホールド用ゲームの一時停止や再開が思いのままにできる便利な機能だ。

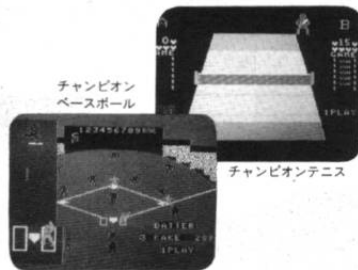
ジョイスティックは細型で、手にしっくりおなじみ、操作性もよい。別売りのジョイスティックを右側の端子につなげば、二人でゲームが楽しめる。

ゲームカートリッジは、児童格のパソコン、SC-3000、SC-3000Hと共通。また、ツクダオリジナルのオセロマルチビジョンとのコンパチも実現し、ゲームソフトの数はダントツと増えている。

モナコグランプリ/カーレースの面白さが満足できる。ジャンプ走行も可能で、トンネルやスリッパゾーンでの走りは思わず緊張させられる。チャンピオンベースボール/コンピュータチームとの熱戦。盗塁、ケン制球ありで迫力は家庭用ゲームではNo.1。チャンピオンテニス/3D画面でコンピュータプレイヤーの動きをまどわそう。ロフありスマッシュユあり、ネットプレイありのリアルゲーム。他にN サブ、パチンコ、フリック、スタージャックなど興奮ものゲームが揃っている。

また、別売りのキーボード (SG K-1000・¥15,000) を、フロントの端子へ接続すればSCシリーズに劣らないパソコンとして機能する。

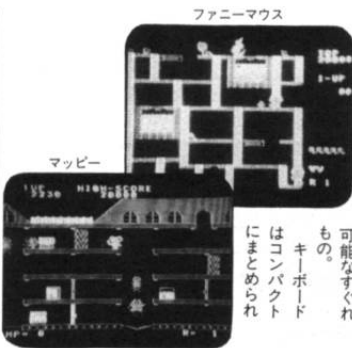
本体一五、〇〇〇円
ゲームソフト 三、八〇〇円、四、八〇〇円



ゲームパソコンM-5

カートリッジ、テープでゲーム。BASICものにもできる

手軽なノートサイズ、八百グラム。なにビデオゲームグラフィック、BASIC、FALCなどの使用が可能。キーボードはコンパクトにまとめられる。



………
ているし、主要なコマンドはファンクションキーとの二キーで書き込める。便利さ、FALC言語を使えば、わずかにその命令を覚えるだけでいける。データが簡単に作れる。TVへの接続はRF端子の他、ビデオ端子も設定されていて本格的。ジョイコントローラを接続してゲームをするには、ゲームカートリッジをポンと入れるのはもちろん、プログラムテープをデータレコーダからロードする方法でもプレイができる (ムーンバトロールなどのソフトテープも発売中)。

マッピー/フレッシュジュポリス・マッピーの大活躍。ニヤムコたちが持つて行った盗品を取り返すために、ニヤムコ屋敷へ潜入だ。トランポリンとパスワードを効果的に使ってハイスコアを目指そう。エスキモン/氷にとされた国クラーランドの壮絶な戦い。仲間にも裏切られ一人残されたエスキモンになりきってモンスターをやっつけよう。エアーモリとワイプだけが武器とはちょっと心細いけど。

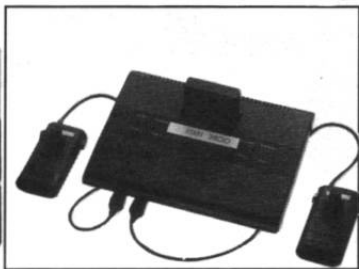
他にファンーマウス、ディグダグ、ワープ&ワープ、ボスコリアンなどゲームセンターで人気を博したゲームがラインナップ。たまたまのゲームマシンではないところがニクイ。

本体四九、八〇〇円
ゲームソフト 一、八〇〇円
ゲームソフト 二、八〇〇円、四、八〇〇円



アタリ2800

ブラックを基調としたシンブルボディ



ポールポジション

ロールスイッチ、ゲーム選択スイッチ、スタートスイッチの四つがコンパクトに収められている。

コントローラーは、ジョイスティックとパドル兼用で、アメリカらしい合理的な形をし堅牢そのものだ。

ゲームとしては、スペースもの、スキル技能、スポーツ、アドベンチャー、児童、パズルなどに分けられ全三十一種。まさにアメリカンタイプの大さっぱなキャラクターだが、プレイのハードさはかなりのすこさ。

また、スペース・インベーダーはゲームパターンがなんと百十二、こいつはハンパじゃない。

ポールポジション／予選ラップ、グランプリを勝ち抜くなどはゲームセンターのポールポジションと同じ。ローとハイのギヤを使いまず予選を七十三秒以内で走れば、グランプリ出場権が得られ、四ラップのグランプリがスタートする。コースのとり方、先行車の追い抜きなどの迫力は満点。時速二百キロでぶつとばそう。パンガード／宇宙ヘリコプターをコントロールして、ミステリー都市に通じるトンネル内の七つのゾーンを突破するのだ。武器は前後左右のレーザー銃。先導部隊を指揮しよう。リアル・スポーツ／サッカー

コンソールユニットは黒くてシンブルなスタイリング。ジョイスティックは二本付いていて専用ポート(フロント)に四つ並んでいる)につなげば二人でプレイができる。
中央部には、上級、初級切り替えのスキルスイッチ、コント

コンピュータービジョン 光速船

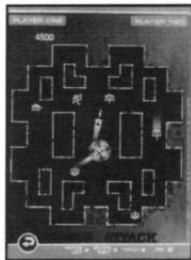
テレビのいらぬ興奮マシン

モニター画面内蔵のため、家庭のテレビに接続する必要がなく、コントロールボックスもビルトインするので、持ち運びにも便利だ。

価格的にはちょっと高いが、ゲーム専用テレビをもう一台買うことを考えれば、さほどのことはないだろう。

ふつうのコレクタ映像とは違つた、直線て構成されているベクトルスクリーン方式の画像は、光速船の名のとおり、ずば抜けたスピードのゲームを楽しませてくれる。

バーナール、フレイマシンの光速船には、機雷掃討作戦マインストームが実装されている。



アーマーアタック

このいいはれしい。画面はタテ長、パワフルなサウンドと共に、ゲームセンター以上の興奮が味わえる。

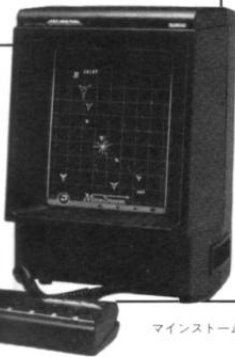
ゲームカートリッジは右機のスロットに差し込み、それぞれのゲーム用スクリーンを画面の前にセットし、パワーオンすればOK。

コントロールボックスの左にスティック。左には各種の働きに対応できるボタンが四つ、スクリーン下に表示された機能を發揮するように、スティックは短くアクションがスムーズに行なえる。

マインストーム／本体実装のゲーム。カートリッジを差さずにはパワーオンすると起動。銀河輸送航路にエイリアンがバラまいた機雷を掃討するのだ。機雷の爆発など、ベクトルスクリーンならではのシーンがいい。アーマーアタック／爆撃で座席と化した街を舞台に、ジープ対敵

1/3人の選手を味方にし、コンピュータチーム相手にまた二人でプレイ。ドリブルしたりパスをしながらシュート。

本体一五、〇〇〇円
ゲームカートリッジ 四、二〇〇〜六、八〇〇円



マインストーム

ツクダオリジナル

オセロマルチビジョン

世界最強のオセロゲーム内蔵

本格的キーボードタイプに、ジョイスティックを組み込んだ強いオセロの使い手。白いボディにまっ赤なキーと黒いスティックのコントラストがなかなかいい。キーはオセロ用、別売りゲームは固定ジョイスティックというわけ。

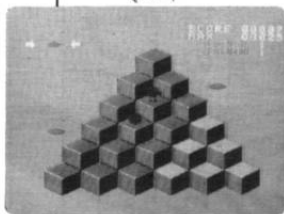
オセロは、オートとマニュアルの切替えに、8段階の強さ、HINT機能、レベル1〜3ま

で使える一手戻し機能、レベル7のプレイバック機能を搭載し、棋力をアップするにはピッタリ。

対コンピュータ、二人用のどちらかを選び、レベル、先後の手を決めればプレイ開始。打ちたい位置をA-H、1-8のキーを使って指定し打石をすれば、自動的にコンピュータが打ちかえしゲームは進行していく。打てない位置を指定し打石しようとしても入力できない。

レベル8で38石以上人間が勝つとシークレット・コードが表示される。ゲームカートリッジは、セガのSC3000、SG1000と、バイオニアゲームバックにも使用可能。ということ、は、その逆もOKで、ゲームの数はぐいんと増えることになる。

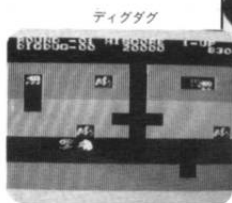
ガスライ/迷路の中の火タネから出て来るの子を、放水して消すのだ。3つの火タネを消すと一面クリア。放水用の水がなくなったら、水たまりに移動して水を補給することを忘れずに。放水のタイミングが勝負のカギだ。Qパート/キューブの階段にびよんべん飛び乗って邪魔をする赤い玉やへんげをよけながら階段の色を全部変えと一面クリア。味方と敵を間違えずにドコドコ色を変えていこう。他にスペースマウンテン、



同本機子のゴルフなどエキサイティングなゲームが続々発売。
本体一九、八〇〇円
ゲームカートリッジ 三、八〇〇〜四、三〇〇円

PV1000はゲーム専用マシン。ダークブルーのざん新なスタイルは興奮度一番。付属のジョイスティックも握りやすく、安定もいい。

一ドット単位に色付けされた24×19ドットの画面は鮮明で、八色カラーがさえる。サウンドも明確でゲームの臨場感が盛りあがる。ゲームソフトはゲームセンター



未来感覚のスタイルに興奮

で人気のものばかり(PV2000用のカートリッジは使用不可)で、リアルなゲームが再現できる。

ブーヤン/ブタと狼軍団の肉弾戦。スティックで親ブタを上下に動かし、アタックキーで矢を射て狼の風船を割ってしまおう。肉でまともてやっつけろのが効果的。とにかくかわゆるゲームができるのがいい。スベリースパニック/モンスターの攻撃をかまし、アタックキーで穴を埋めてしまおうのだ。酸浆がなくなるまえにモンスターを全部やっつけなければオタプッだ。

ディグダグ/戦術的穴掘りゲーム。必殺岩石落としが使えればキミの腕はかなりのもの。まずはポンプで空気を送り込んでブーカアをパンクさせることから始めてみようぜ。

他のゲームはパチンコROFQ、スーパーコブラ、アマター、ワープ&ワープなど。

本体一四、八〇〇円
ゲームカートリッジ 三、八〇〇〜四、八〇〇円

戦車とヘリコプターの市街戦。ヘリコプターのローターがリアルでカイクンもの。
本体五四、八〇〇円
ゲームカートリッジ 四、八〇〇〜五、八〇〇円

カシオ

コンピュータ
ゲーム
PV1000

ファミリーコンピュータ

画面の美しさはゲームセンターなみ



何といっても最大の魅力は、ゲームセンターのゲームがそのまま家庭のテレビでプレイできること。カラーは52色、740×756ドットで画面は鮮明、サウンドも、ゲーム内容もゲームセンターと全く同じで、ドンキーやマリオが甦ってくる。8ビットCPUでこれまで来ればいうことなし。カートリッジも一ゲーム三、八〇円は安い。

本体はタテ長で、左右にコントロ

ーラをひっつけるミソが付き、カセットジャケットやポーズボタンなどの設定は親切。

コントローラは十字型のキートップを採用した薄型で、手にびったりのサイズ。二人用のコントローラには、シンセサイザーとの音楽が楽しめる。ハンドマイクが内蔵されている。システム拡張も予定され、コンピュータとして機能させることも可能だ。

また、ビデオシューティングの楽しめる光線銃セットもあり、本体前面のコネクタにビストルのプラグを差し込めば、画面が標的になるワイルドガンマンセット七、八〇〇円。ドンキーコング／ドンキーの投げたたりてマリオをコントローラ。ドンキーコングにつかまったらレディを助けるのだ。ベースボール／コンピュータチームまたは二人で九回の攻防だ。六チームから好きなチームを選び、盗塁、スクイズなど多彩な攻撃を、そして五種の投球でバッターを料理しよう。ポパイ／オリブ

一万円を切ったゲームマシン

テレビの人気アニメをゲームに登場させているのが特長。一万円を切った超低価格なものも魅力だ。

マスターコンボネット（本体）なんていうよりカッコいい）にカートリッジを入れてパワーオン。セレクトスイッチ、リセットスイッチ、オプションスイッチで好きなゲーム設定にするのだ。

カールコード付きのハンドコントローラに、ゲームそれぞれに付属のシートをセットしスタート。数字ばかりのキーボードがゲームキーに早がわり。ジョイスティック、アクションボタン、キーパッドを駆使してゲ

ハンタイ

アルカディア

ムに汗しよう。

機動戦士ガンダム／ジオン軍との戦い。第一バターンでは、地上や上空から総攻撃をかけてくるジオン軍をガンダムで撃



アラレちゃん



の投げるハートマークや音符、英文字を、ブルータスなどのジャマ者を避けながら拾うのだ。マークが水中に沈まないように全部拾おう。途中でホウレンソウも必ず拾え。マリオブラザーズ／パイプから出でくるカメ、カニ、ハエを下からパンチし蹴りおとして退治するのだ。二人でマリオとルイージを操作し協力しあうか邪魔をしあうか。一人でプレイするより二人のほうがいい。

本体一四、八〇〇円
ゲームリッジ各三、八〇〇円

破 第二バターンは宇宙空間での壮絶戦。ドラえもん／迷路の中のドラえもんをコントローラして大好物のドラヤキを食べちゃおう。苦手のネズミから逃げるにはタケコプターだ。

カシオ

パソコンゲーム 楽がき PV-2000

自作ゲームが楽しめる参加型

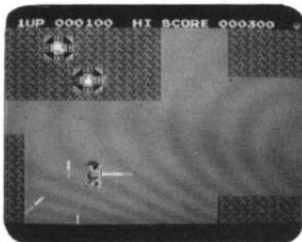
ゲームカートリッジだけでなく、ゲーム作りが買ったその日から楽しめる。ゲーム自作読本、付きのユニークマシン。

八方向のカリソルを動かすだけでキャラクタを自在に作れ、コピーや拡大も簡単なアニメーション機能。ゲームの背景や地図なども、ドット単位で鮮やかに作図できるピクチャ機能。これらを搭載し、オリジナルゲームを自分のものにできる。

まず線でカタチを描き、16色のカラーサンブルの中から好きな色を選んで指定するだけでコンピュータグラフィックが描けてしまう。



フロントライン

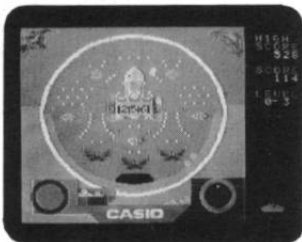


そして動かすことも簡単だ。また、BASIC入門機としての基本機能もフル装備しているから、カセットやプリンターをつないでパソコンとしても機能させてしまおう。

上部のスロットにカートリッジを差し込めば、ゲームセンターの興奮がよみがえってくる。この場合、別売りのジョイスティック(二、九〇〇円)は必要だ。なぜって、ゲームの進行がドクドクしないから、キーボードの操作ではついていけないのだ。

パチンコUFO/大サービスのパチンコ店、オールセブンなどの他にUFOを撃ち落とすアクションゲームの四パターン。並みのパチンコよりおもしろい。ギヤラガ/異星人ギヤラガの編隊を相手に、ファイターの活躍。トラクタービームに接触して一度捕虜になっ

パチンコUFO



てからデューアルファイターに変身して猛反撃に移るのだ。この興奮はゲームセンターと全く同じ。フロントライン/兵士を前後左右にコントロールし、武器の銃と手榴弾、そして味方のタンクに飛び乗って敵を撃破していく。自分の戦車が撃たれても、素早く飛び降りれば兵士は無事だ。敵のトーチカを手榴弾で破壊し、ゲームクリアするのだ。

●三和音四オクターブ+ノイズ。256×16ドット。キーボードはタッチパネル式。コマンドはワンタッチ入力可能。増設RAMパック、カセットインターフェイス、プリンターインターフェイスの設置可能。ゲームカートリッジは他にスーパーコピー、楽がきスペシャル、ロックンロールなど。

本体二九、八〇〇円
ゲームカートリッジ四、八〇〇円

ゲーム機を扱うための注意

どのゲーム機も、本体、電源アダプター、ジョイスティックなどが別々になっていて、接続をしなければなりません。接続を正しく行わないと、電源スイッチを叩いてから抜き差しをするなど、

とくに、ゲームカートリッジは電源が投入されたままでは取り外したりすると、ROMがこわれてプログラムが走らなくなるので、気をつけてはいて、セットか何千回もの小遣いを出して買ったのが、ほんの瞬間にアウトになってしまつては泣くに泣けない、くれぐれもご用心。

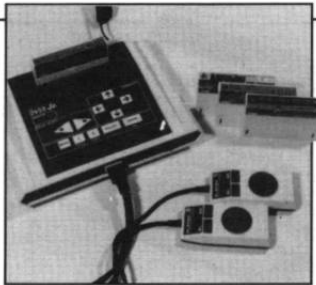
電源アダプターは、使わないときはパソコンから抜いておこう。かなり加熱するので、差しっぱなしで放置するのはよくない。

ほかにもDr.スラン
プ・アラレちゃん、
超時空要塞マクロス
など。
本体九、八〇〇円
ゲームカートリッジ二、九八〇
円、四、八〇〇円

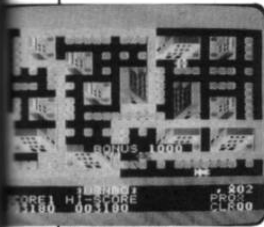
TOY & HOBBY 1

ぴゅう太 Jr.

ゲームだけでなく、テレビを
キャンバスに



めんどくさいプログラムは
一切必要とせずに、コンピュー
タグラフィックスの描ける機能
を持ったゲームマシン。
シャープなデザインの手キーボ
ードは操作がしやすく、すぐ
でも傑作が描けそう。
カートリッジスロットは、デ
ータレコーダーインターフェイス
を挿入すれば、データレコーダ
を接続して、描いた画面のセー
ブ(保存)、ロード(再生)は自



トライフックジャム

在、16ビットで十六色フルカラ
ーはお絵描きにはもってこい。
ポンポンとキーを押すだけでち
密な絵が描け、船やUFOなど
を描いて自由に動かせるアメリ
機能付き、こいつはゲームマシ
ンを超えている。
ゲームカートリッジは、兄貴
びゅう太と共通。ジョイコン
ローラの円盤キーで動きをコン
トロールし、四角いキーでミサ
イル発射やジャンプをするのだ。
ゲームファンにうれいのは、
ゲームカートリッジが一本付い
ていること。別売り大型ジョイ
スティックを使えば楽しみはさ
らに増してくる。
トライフックジャム/ビル街
に車を走らせて道路を青く塗り
かえよう。敵ジャマカーに衝突
したり、落とし穴に落ちるとア
ウト。全部を塗りかえると一面
クリア。BONUSの文字を順
番に通っていくと高得点、レイ
ンボーフラッシュが輝く。ナイ
トフライト/かわいらしい複製
機を上下左右に動かして、カミ
ナリの攻撃と流星をかわしながら
夜空に陣地をつくるのだ。面
積に応じて得点される。飛行機
陣地を囲みきらないうちに線に
衝突されるとアウト。ミッキ

学研

コンパクトビジョン TVボーイ

最もコンパクトにまとまった
ゲームマシン

本体はとてもコンパクト。両手
でホールドできるで、安定性が
よく、ゲームにエキサイティング
しても誤操作がない。
左手で操作が不用のグリッパを
握り、右手でTバータイプの本格的
なジョイスティックを握ってゲ
ームを進行する。8ビットCPU
搭載、128×64ドット、ポジットCPU
付での価格はお買いどく。

ゲームカー
トリッジをホ
ンすれば、ゲ
ームセンター
のスリルと興
奮がそのまま
画面に広がっ
てくる。



地対空大作戦

ゲームカー
トリッジをホ
ンすれば、ゲ
ームセンター
のスリルと興
奮がそのまま
画面に広がっ
てくる。

・アスレチックランド/画面上の位置
マークとタイムバーを見ながらアスレ
チックコースを走破しよう。山道のラン
ニング、丸木橋わたり、川辺のラン
ニング、カメの背わたり、フィアルド
ランニングをタイム以内にクリアして
再ゲーム。途中のジャマ者はボタンで
かわせよ。この他、トロム、プーヤン、
ミスターDなどゲームは盛りだくさ
ん。16ビットはすごい。

本体一九、八〇〇円
ゲーム各四、八〇〇円



プレゼント3名

TOY&HOBBY 2

おもしろ・いいもの・ごしょうかい!



エポック社

ダイナミックベースボール

今月は、種類はすくないが、それだけに中身の濃いおもしろいものぞろい。キミ達もどこかでこれらを見かけたら試めて見てくれ、なおプレゼントもあるのでヨロシク!!

コンピュータチームを相手に、アクションたっぷりの野球を!

ひと味違うハンド・ベースボールゲームは、投げる、打つ、捕る、走るのすべてを操作してコンピュータ相手に戦う一人用。

どこが違うかって? 一画面に三つの要素が表示されている点だ。

ピッチャーとバッターのかげひきは真横からのアングルで見て、ランナーが一塁に出たときにはベース拡大シーンでランナーのリードやバックの指示ができ、もうひとつのダイヤモンドシーンで打球の方向とランナーの動きが表示される。

六つのキー操作を確実にすることが必勝への道となるのだ。気分はもう大リーガー。勝利のメロディーを聞くことができるか?

サイドビュー・スクリーンシステムならではの臨場感がたまらない。

四、九八〇円

トミー

ピカピカスマッシュ

弱虫ピカ、がんばって強い子よ
子になろうね!

カミナリ国に住むゴロ、ピカ、
ドン、仲良し三人組。弱虫ピカ
を強い子にするために、ドンが
イナズマノックで特訓開始。

ピカは必死になってそのイナ
ズマを打ち返して得点していく
ユーモラスなゲーム。

ドンが打つイナズマを、二つ
のボタン操作でピカを動かして
打ち返せばOK。とはいっても
の、時々、カラスの赤ちゃんか
顔を出すとかあさんカラスが飛
んで来て、イナズマを変化させ
たりしちゃうのもう大変。
うまくピカを動かして打ち返



せば高得点。失敗するとミスと
なって、お笑いカラスにカアカ
アカアとバカ笑いされてしまう
のだ。

三、九八〇円

トミー

トンデマイ・ハート

ゴロ、ピカ、ドン、カを合わせ
て上手にハートをキャッチしよ
うね!

アクションボタンで三人を動
かして、次から次へと飛んでく

ゴロ、ピカ、ドンの大活躍
LSIハンドゲーム、かわゆい二種

るハートをうまく受けとめて得
点していくのだ。

おにっこプリンが次から次
へと現われて、ハートを投げて
くるが、ほおっておくとハート
がたまって、三つ一緒に消える
とミスになってしまう。

ときどきイナズマほうやが出
てきてビリビリ光線を受けたり
でてんやわんや。光線を受ける
と二秒間動けなくなってしまう
のだからもうたいへん。

うまく受けて、やったねと
いってしまおうぜ。

三、九八〇円



7/11

ドッグファイト

■大迫力のステレオサウンドで空中銃撃戦が始まるぞおつ！画面上に現われる、複製機同士の大迫力の空中戦ゲームだ。接眼部の面わきからサウンドが聞こえ、今までにない迫力でゲームが進行していく。

3Dスクリーンに映る自分の飛行機のスピードと飛行コースを瞬間的に決定し、スロットル

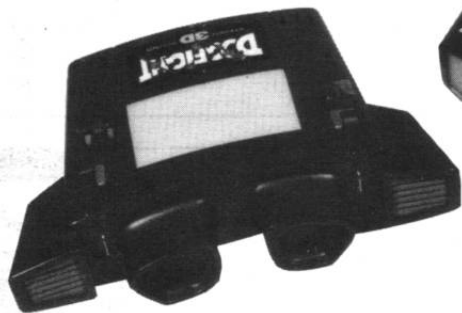


とコントロールドールキーを操作して敵機の後ろに回り込み銃撃を加えて撃墜するのだ。

うっかりして敵機の銃撃を受けたり、時間内に給油をしないと墜落してしまうので、用心。GASマークの点灯は、燃料ぎれのサインなのだからして、バッテリーは99。バッテリーがアのたびにボーンスファイトが楽しめる。

五、九八〇円

ステレオサウンド 3D立体グラフィックゲーム二種



双眼鏡タイプの3Dゲームにステレオサウンドを搭載した興奮ゲーム

7/11

シャーマンアタック

■白熱のステレオサウンドでタンク同士の死闘がくり広げられてしまったりする。

3D画面の大迫力で、タンクの砲撃戦ゲームに戦い、生き残るのだ。

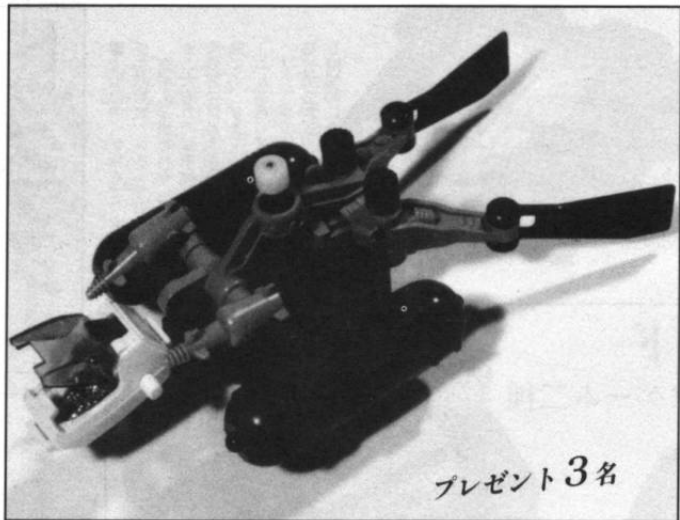
ドッグファイト同様、自分のタンクのスピードと進行方向を瞬時に読みとりコントロール。うまく敵の後ろにまわり込み、砲撃して砲撃してしまおう。油断は大敵。GASマークの点灯は燃料ぎれのサイン。時間内に給油して、限りなく走行し、鬼の戦車隊長になつてしまおう。画面のカラーさが、より3D効果を高めている傑作ゲーム。

五、九八〇円



トミー

アクアドン メカ生体 ソイド



プレゼント3名

ソイドシリーズの小型メカ。水陸両用で活躍する、カエルタイプの新機。組み立てはわずか二十分でOK。陸上では足しを動かしながら泳ぐようなアクションで走り出し、水に浮かべると、カエルのような動きで足ヒレを動かす。

力強く一分以上泳ぎつづける。アクアドンを始めとしたゼンマイシリーズは、クモの動きをするタランチュラ、有翼獣タイプのペガサロスなど。シリーズをそろえて、ソイド軍団を作るのもおもしろい。

五八〇円

トミー

ビガザウロ メカ生体 ソイド

プレゼント1名



強大な戦闘能力をそなえたゾイド・メカ

パーツを組み立てて、恐竜メカを動かそう。完成まで約一時間。スイッチを入れると、コクピットのついた首をS字に、そして上下左右にリアルに振りながら、まるで生きているように歩行する。

他のソイドメカに比べ、ひときわ大きく強力なメカの組み立てのプロセスが、いちばんの楽しみ。その動きは、ユーモラスというよりもフキム。インテリアとして飾っておくのも面白いかも。

単二電池
二本使用
この他にもマンモスの型をしたゾイドマンモスやゴジラふうのゴジユラスなど、メカの種類は豊富だ。
ビガザウロ
八〇〇円
ソイドマンモス
〇〇〇円
ゴジユラス
八〇〇円

MSX

ひと味違うこのマシン



●MPC-10



●HC-6

ビクターAV・HC-6
& サンヨーWAVY10は
パソコン心を満足させる

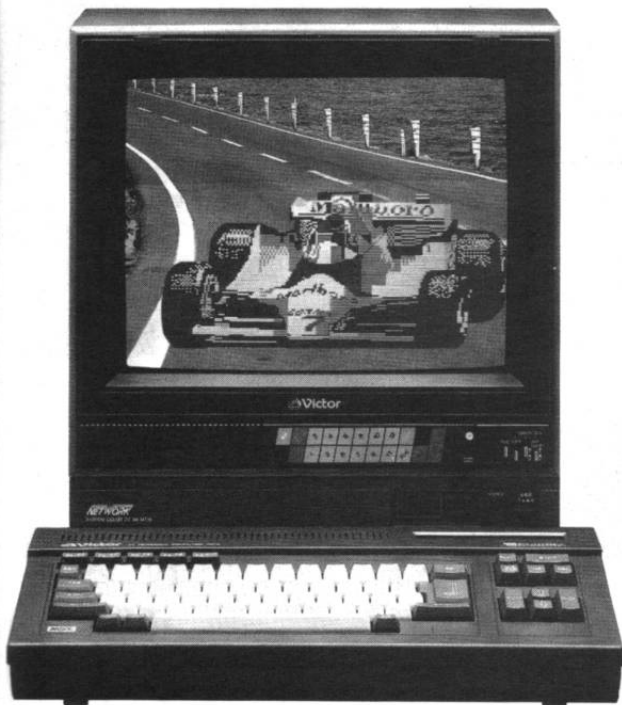
家電メーカーが相次いで発表しているMSXパソコン。今までにない、パソコンの互換性が可能ということ、一般ユーザーの人気は急上昇中。ハードもソフトも引く手あまたで品薄状態はここ当分は続きそう。五万円から八万円という価格帯はちよつと高いけれど、その発展性の高さとソフトの豊富さは、低価格パソコンを脅す存在だ。特に、各メーカーとも、独自性を強調したハード作りをしているので、ユーザーは、自分の好みや使用頻度などを考えてハードを選び、必要機器をシステム化して行けばいいというわけ。オーディオ、ビデオのつぎはMSXシステムの時代がもうそこまでやって来ている。

AV HC16 パーソナルコンピュータ

ビクター

Aオーディオ Vビジュアル に新しい世界が広がる

テレビ画面に文字や絵を合成
するスーパーインポーズでテ
レビの楽しさが増えた



オーディオとビジュアルに關して定評のビクターから、HC15の性能をアップさせて登場したのがHC16だ。

一家に一台時代に近づいているビデオやビデオディスクをもコントロールしてしまおうというビクターの意欲のMSXパソコン。ニューメディア対応は、MSXの将来性がとつても明るいことを示唆しているといえるだろう。

HC16の魅力は何と云っても、スーパーインポーズアダプタを装着して、ビクター自慢のVHSやVHD（ビデオディスク）との接続でコンピュータ画面との合成など、組合わせによ

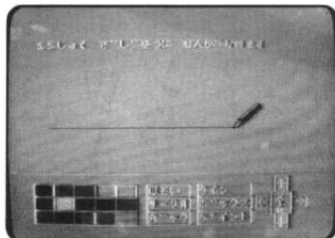
って、楽しみは無限大に拡がってくる。

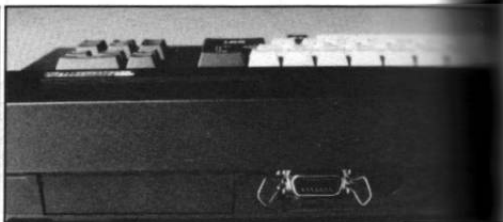
本体の左側面に別売りのスーパーインポーズアダプタ（¥20000）をセットするだけで、TV放送の画像やビデオ、VHDの画面にいつも簡単にスーパーインポーズがOKなのだ。ただし、スーパーインポーズのためには、ニューメディア対応のTVと、これまた別売のRGBケーブル（¥6000）を、使用しなければ楽しむことができない。

21ピンRGB端子の接続によつて、今までテレビでは見られなかった、新しい自分だけの画面作りが可能となる。しかも、アナログRGB対応で色は鮮やかな十六色カラーグラフィックスが駆使できれば、そこはもうAVランドだ。

スーパーインポーズアダプタはビデオ編集にも威力を発揮できる。

TV画面とコンピュータ画面を合成したものを、ビデオ録画





ソフトも数多い。この他にも、ビクター独自のインサートすることも可能。こうなれば、やっとなどしかいいうがな。また、この他にも、ビクター独自のソフトも数多い。

中でも、エンピツ感覚で簡単

また、近日発売予定のVHDインターフェイスを加えて、ビクターが開発したビデオディスク・VHDをつなぐと、楽しさはどんどん広がって行く。VHD最大の特長、ランダムアクセス（瞬時に見たい場面が呼び出せる機能）を生かして、将来発売される、インタラクティブVHDビデオディスク（準備中）を組み合わせれば、ゲーム画面に、VHDの本物のシーンインサートすることも可能。こうなれば、やっとなどしかいいうがな。また、この他にも、ビクター独自のソフトも数多い。

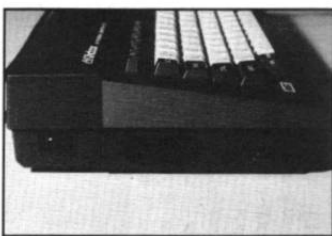


精悍なスタイル HC-6は 未来派感覚

本体の基本的な設計はHC-

に作画のできるJOY GRAPH (¥5800) ROMがない。スロットにROMカートリッジを落とし込んで、ジョイスティックや市販のタッチパネルを接続すると、色エンピツやクレヨンを使うのと同様に、手軽にコンピュータ画面に絵が描ける。タッチパネルなら、指でなぞったおりに絵が描け、十六色を駆使すればTV画面はもうキミのキャンパスだ。

せっかく描いた絵も、スイッチを切ってしまうと水のアワ。絵のプログラムはデータローダー(¥19,800)でセーブ(保存)しておこう。こうすれば、いつでも好きなときにプログラムムを呼び出して、力作を再現できる。



5と同じだが、前述のような高次の利用に対応可能なように、32KBYTEのRAMを標準装備している。スタイリングは精悍なブラックフェイスでマニアイックだ。キーボードもハードタイプで扱いやすく、使用頻度の高いリターンキーは、キーボードでゲームをするには不向きな配列だが、ジョイスティックを使えば解消する。ただ、このジョイスティック、底の吸盤はいいが、首の部分がフニャフニャとした感じで、いかにも足りない。一考の余地はありそうだ。

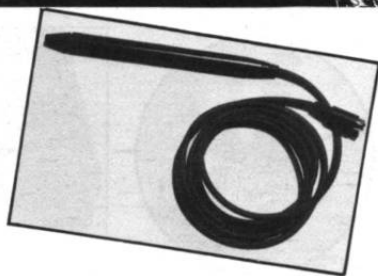
ROMスロットは上部右側に、右側面にジョイスティックポートが二つ。後部はプリンタ、カセット、モニタ端子が並んでいる。左側面は、スーパーインボースアダプタを取り付けられ、21ピンアナログRGB端子にビデオ録画端子と音声ミキシングポリウムつまみが並ぶことになる。

その他の機能は、MSX仕様なので別表を参考。そして、順次発売予定のMIDI(デジタル楽器用のインターフェイス)を加えれば、MIDI対応の電子楽器との接続ができて、サウンドプレイの世界にも広がりが持てる。さらに通信回線用インターフェイスが発売されれば、ビクターのオーディオコンボネット・PEACEと結んでAVグラフィックスセサイザを使って、サウンドで絵を変化させたり、絵にサウンド

HC-6の仕様

C	P	U	Z80Aコンパチブル(3.58MHz)	ビデオ出力	アナログRGB信号(オプション)
R	O	M	32K byte	漢字ROM	カラーコンボジャック信号
R	A	M	32K byte	キーボード	RF信号(オプション)
言	語	語	MSX-BASIC	表示能力	オプション
表示	テキスト表示		32文字×24行、40文字×24行	プリンターインターフェース	英、数字・JIS標準配列準拠
能力	表示文字カラー		大小英文字、数字、カタカナ、ひらがな、グラフィック	オプティカルインターフェース	カタカナ、ひらがな・アイウエオ配列フルストロークタイプキーボード
	グラフィック表示		256×192(ドット)	ジョイスティックインターフェース	8ビットパラレル アンフェノール4ピン
	スプライト機能		32枚	カートリッジスロット	1200/2400ボイス、FSK方式
音	楽機能		8オクターブ 3和音+1ノイズ	スーパーインボース機能	内蔵、ジョイスティック2個使用可
ス	ーパ	ー	TV、ビデオ、VHD等映像とパソコン画面の合成及び録画可(オプション)		50ピン、60ピンカートリッジスロット各1
					外形寸法(幅×奥×高)mm
					423×208×68

ドをつけて楽しむこともできるのだ。
ニューメディア時代にびったりのAVパソコン、使い方はキミ次第ということだ。
HC-6 六四、八〇〇円



WAVY 10

ウエイビー
MPC-10

サンヨー

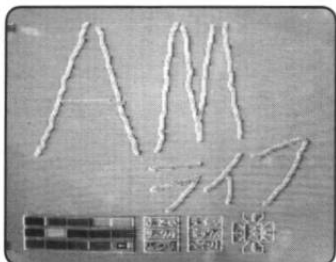
ライトペン機能搭載のすぐれもの

ライトペン使用ソフトが豊富
で、テレビ画面との一体感が
新感覚を体験させてくれる

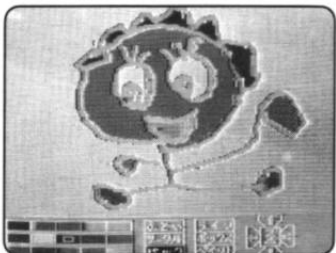
お勉強も楽しくできるってわけだ。

何はともあれ、ライトペンを右側面の端子に接続し、付属のライトペン用ソフトウェアというテープをデコーダにセットし、デモプログラムを走らせてみる。

メニュー画面が出て来るので



現在のMSXでは、唯一、ライトペンを標準装備したひと味は確実に違っているマシン。通称WAVY、MPC-10の最大の特徴はこのライトペンにある。ライトペンを手に、TV画面をなぞれば簡単にフリーハンドで絵が描けるし、ライトペン使用ソフトのレッスンシリーズで



順番にデモを動かすと、機能説明WAVY10の仕様の簡単な一覧が表示される。(別表仕様を参考に)リターンキーを押すと再びメニュー画面に戻るの、で、1、5をキーイン。

2 カラー調整、色えびつのかいソルが、十六色のカラー

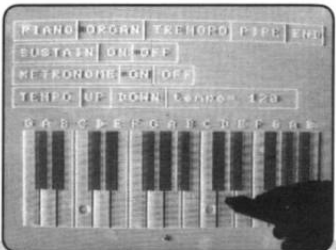
バーを次々に描いていく。これでTV画面の色調整をしておくのだ。

3 MUSIC DEMO。

いきなりグラフィックが描かれて、美安らしきシルエットが画面右から出、中央左で止まるとスピーカからサウンドが流れてくる。曲が終わるシルエットが立ち上がり左へ去って行く。

4 ライトペンメニュージック

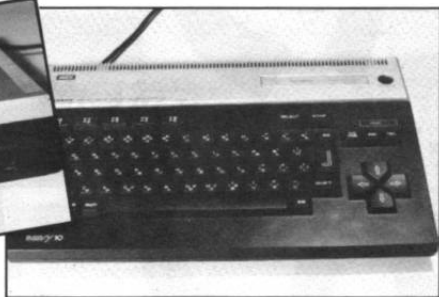
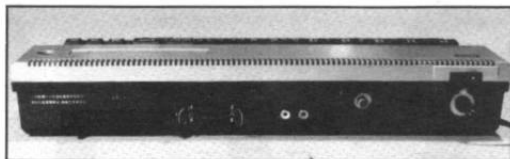
画面にキーボードが表示され、上部に楽器やデモなどの一覧が出るので、好きなものを選んでライトペンで、好みにキーボードをライトペンで押せば音色が出る。ライトペン片手に画面の鍵盤で演奏の始まりだ、END



を入力すればメニュー画面に。

5 ライトペングラフィック説明、パレットやいろんなコマンドが表示され、デモを見れば即ライトペンでグラフィックスが描ける気がしてくる。

続いてA面のライトペングラフィックスのプログラムをロードし、お絵かきをやってみよう。



まずファンクションキー（本体キーボード左上のF1～F10のキ―）の説明が表示され、画面右下のタッチマークをライトペンでタッチすると、下にパレットとコマンド表示が現れる。太い線、細い線、サークル、ライン、ボックス、ベントも、その表示部分をペン先で押せば思いどおりに描ける。

そのままの場合は画面全体で右側のズーム表示をタッチすると、8×8ドットの画面が描けるのだ。一つひとつ呼び出して色をつけて行けば、高度なコンピュータグラフィックスも思いのまま。

もし大幅に間違えた場合はファンクションキーで消せるし、部分的なら、バックの色に塗りかえて再び描き出せばいい。

傑作、力作ができた、セーブもOK。ただし、ライトペンで操作する場合の難点は、必ず画面を正面から見なければならぬことだ。

少しでも斜めから見たりして描いたり（特にズーム使用時）すると、視差によってペンでタッチするポイントが違ってしまふ。このズレには注意する必要がある。

しかし、これは使い込んで

MPC-10仕様

メーカー・品名・型式等	三洋電機株式会社 MPC-10	
CPU	Z-80A コンパチブル	
ROM	MSX-BASIC ROM 32Kバイト	
RAM	32Kバイト	
VRAM	16Kバイト	
表 示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	1スロット MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	有
	カセット I/O	1200/2400ボー FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
キーボード	拡張バス	有
	電源	AC50V 50/60Hz
消費電力	12W	
大きさ	385×62×242 (mm:幅×高×奥行)	
重量	2.2kg	
色	ブラック/シルバーのツートン	
価格	74,800円	
付属品	ライトペン	有
	ソフトテープ	有
	カセットテープ	有
	ビデオケーブル	有
	オーディオケーブル	有
その他	取扱説明書	有
	MSX-BASIC活用書	有
	ライトペン専用解説書	有
本体側面にライトペン用コネクタ		

ているうちに解消するものだから、それほど問題とすることはないだろう。

**黒とシルバーで
きりりとした
WAVY**

本体は黒とシルバーできりりとひきまわっている。ちよつと大きめという感じだが、キーボードは叩きやすい高さで、使いやすい。

右上部にライトペンホルダーがあり、使わないときにはここに立てておくわけだ。その隣りがROMカートリッジスロット、キーボードはハードタイプで、黒地に白文字の見やすさはピクナリ向き。ただ、キートップが少し小さ目なのが頼りなさを感じさせる。リターンキーはタテ長で大きめだし、カソルキーも大きく使いやすい。

右側面には、ライトペン端子、

ジョイスティックポートが二つ、そして入力クリップするリセットボタンが並んでいる。とくにリセットボタンの設定はいちいちスイッチを切る必要がなく、ユーザーにとってほうれい配慮だ。

その他の端子はリアにすべて集中している。前後左右からコールドがタコ足となつて出ている。なんて他種のように雑然としないで、机上の整理が楽々、メインスイッヂ、RF端子、CH切換。そしてビデオ端子。この端子はTVのビデオ端子に接続し、より良好な画像が得られる。カセット端子、プリンタ端子と続き、拡張バス用のコネクタが並んでいる。

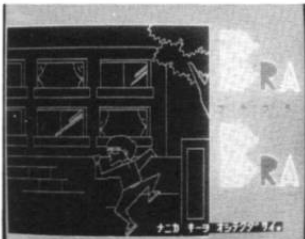
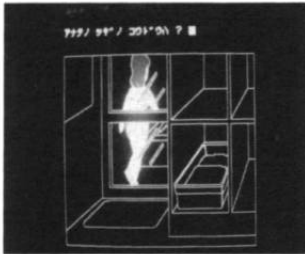
単なるMSXではなく、ライトペンが即使用というメリット。MPC-10の魅力はこれに



パソコン ゲームソフト

今月はおすすりめ19本の登場!!

ブラブラ 気になる隣の女子寮
ランジェリー・ハンティング・アドベンチャーゲーム
なんのことはない、隣の女子寮に侵入して、四組の下着を盗んでくる、下着ドロゲーム。
ヘイを超え、女子寮の中に侵入することから始まりだ。ただし、この女子寮では、窓の外に下着を干すなどの下品なことはしていない。すみ



BRA BRA

OSK
やかに寮内に侵入し、風呂場の又ぎたてなどを盗むのだ。ウロウロしていると、イヌにかまれたり管理人のオジさんに

みつかってしまうと、翌日の新聞にドジぶりが発表されてしまう。盗むべきか、盗まざるべきか。
画面が早く描かれるので、待つイライラは解消されている。
PC8801/FM7-8
三、八〇〇円



曼陀羅の謎

まんだらのなぞ

FILCOM FILM

製作期間五ヵ月、六十画面で、三部構成のロールプレイング・アドベンチャーゲーム。
AD八百零年頃、高野山中で修業中の空海は、時空間にゆがみが生じつつあり、これが未来の地球を滅ぼすことを知った。そこで空海は、時間を超えてブレイヤーと協力し、このゆがみを修復するため、曼陀羅の空間へと侵入するのだが……。
第一部は曼陀羅の空間に侵入するための訓練。第二部では空間をつき進む行程。そして第三部は。果たして地球は？
PC8801/PC8801(5'ディスク) 七、二〇〇円

ユリシース

スターグラフィック

伝説の世界へ飛び込み、アドベンチャーゲームを楽しもう。舞台は古代ギリシャ。あの英雄ユリシースになって、伝説的



な財宝とされている。黄金の羊皮。を発見し持ちかえるのだ。航海の途中では、ユリシースが戦った、冷酷なサイレン、一つ目の巨人、などの邪神・怪物と遭遇することになる。

ユリシースの持つ力をフルに發揮できるかにかかっているのだ。

FM7・8 / PC8001 / MK II / PC8801 / PC9801 / ディスク二、八〇〇円

スーパー漢字住所録

ファルコム

ゲームソフトではないけれど、ゲーム以上に利用価値の高いソフトを紹介。

ダイレクトメール、年賀状などの宛名書きに、個人でも会社

でも簡単に使える漢字住所録。仮名・漢字・数字の仮名漢字変換方式で誰でも楽々

財宝を捜し出すのだ。

しかし、目的の屋敷には、財宝を守るために克蘭ストン卿の靈魂が徘徊しているというこ

とだ。

FM7・8 / PC8001 / PC8801 / PC9801 / ディスク二、八〇〇円

克蘭ストン・マナー

スターグラフィック



SX-I ディフェンダーライン

アスキー

ルをしつかり覚えれば、シミュレーション・ウォーゲームの基礎がバッチリと身につく。ターン(回)を追って、ゲームは進行していく。一ターンは、先攻撃の移動、攻撃、後攻撃の移動、攻撃のフェイズに分かれている。

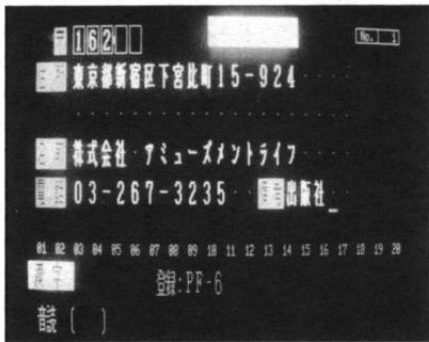
ディフェンダーラインでは、五ターンの間に勝利目的を達成したかどうかで勝敗を競うのだ。上達したら、二ゲーム目の目エズ渡河作戦に挑戦だ。

PC6001

三、八〇〇円

処理履歴

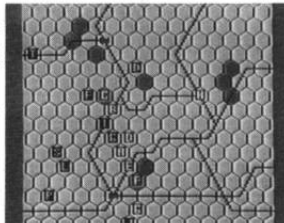
1. 新規登録
 2. 検索・修正
 3. 印刷
 4. ソーティング
 5. 入出力処理
 6. 処理終了
- 処理番号 ()



仮名漢字変換方式で誰でも楽々
処理件数は18件
で、住所の一覧表、電話表、宛名書きが一般のグラフィックプリンターでも、漢字プリンター同様に美しく印刷できるのうれしい。

FM7
ディスク
一六、五〇〇円
テープ
二二、五〇〇円

作戦級シミュレーション・ウォーゲームの入門用。
ディフェンダーラインでルー





MSXソフトのナードえっす

各社のMSXが人気を集め、ソフトもジュージツ。どんどごおもしろくなってきたMSXソフトにカシ・ゲ・キ

コナミ ハイパーオリンピック I / II これはスポーツそのもの。ゲームセン ターの興奮がMSXで味わえる。

今ゲームセンターで、大ヒット、快進撃中のハイパーオリンピックが、競技種目も増えてMSXパソコン用として、華々しく登場した。

グラフィックスの美しさはもちろんのこと、あの、スイッチをバタバタとたいてゲームを進行させる入力方法で、ゲームセンターと同じ興奮のつばに

ひきずり込まれてしまう。スポーツ心を満足させくれる競技種目は、PART Iで、100mダッシュ、走り幅跳び、ハンマー投げ、400m競走の四種

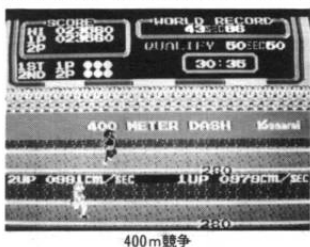
世界記録に挑戦するには、専用入力キーボード「HYPERSHOT」がなければBEST。よりゲームが楽しくなるぞ。I/II各四、八〇〇円。ハイパーショット四、八〇〇円。

MSXソフトでメチャンコぐわんばってるのが、ビデオゲームメーカーのコナミ工業と、ソフトハウスのHAL研究所。とくにコナミでは、ゲームソフトの他、教育もの（ゲームをしながらおべんきょう）のソフトも手がけ、その進出はめざましい。

コナミの麻雀道場 ファン待望の麻雀ゲーム決 定版！ついにコナミから。

麻雀を覚えたいキミ、また、もっと上達してカモられ続けていた先輩たちにひとアワふかせたいキミ、まずはコンピュータ

を相手にして、ルールと麻雀のノウハウをパッチリとおべんきょうしようぜ。この麻雀道場、ゲームとして



400m競走



1500m競走

VIDEO HUSTLER ビデオハスラー

没頭 ビリヤードの楽しみ方



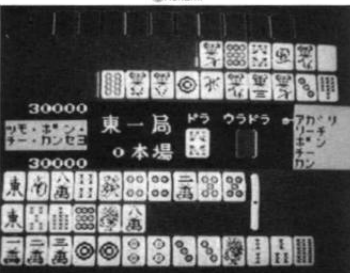
©Konami

五と玉のぶつかり合いとはねかえり(リフレクション)が興奮を呼ぶビリヤードゲーム。持ち玉二つで、どこまでハイスピードをマークできるか。キューで玉をたく位置は、カーソルキーかスティックで決定。スピードの目もりを見ながらボタンを押してヒット。三打でポケットに落とせない



場合や自球が落ちて持ち玉がなくなったらゲームオーバー。はじく角度を計算したりで、かなりおソムを使うのがこのゲームのいいところ。得点は、それぞれのボールの数字×100×そのときに表示されるレートで決まる。レートの高いときに大きい数字の球を落とせば、やったね、ハイスコア。

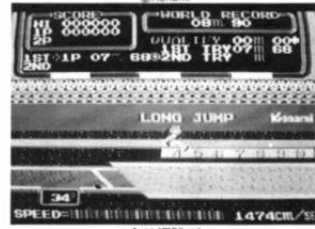
ホンマノ指向をしているのは当然として、ビギナーには難しい得点の計算では、なんど符の解説までくわしく表示されちゃう親切設計。ヤツタネ、これまでも、数々の麻雀ゲームはあるけれど、さすが、ゲーム作りのプロが作ったものだけに、その質の高さでは群を抜いたてきた。他のソフトより少々値段は高いが、授業料としてはずいぶん安い。六〇〇〇円



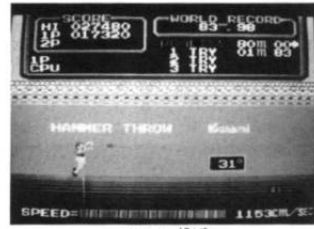
©Konami



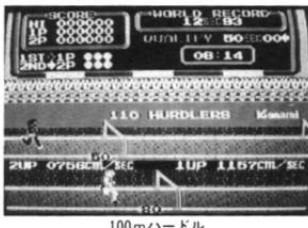
100mダッシュ



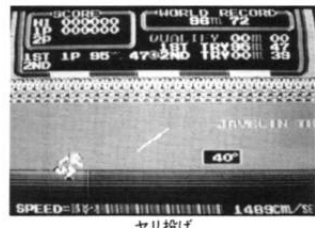
走り幅跳び



ハンマー投げ



100mハードル



やり投げ



走り高跳び

LOVE 地理

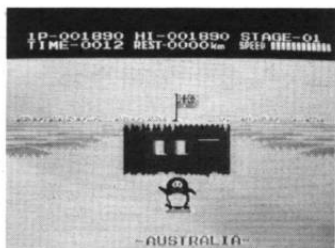
けつきよく南極大冒険

ゲームをしながら、南極大陸について勉強

遊びながら学んでほしい。というコナミのソフト作りの姿勢がバッチリと出ているのがこのソフト。ペンギンくんが、スケ

ートを歩いて南極大陸一周の苦難の旅へ出発。
水の穴からニョッキンを顔を出しアザラシをかわし、魚をキ

©Konami



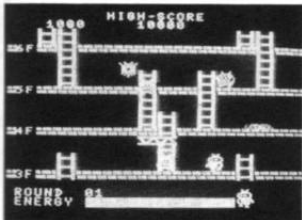
ヤッチ。行く手をさえぎるクレバスもヒョイヒョイと飛び越えて各国の基地を訪問だ。
制限時間内に基地に着けば次の面へ進むことができる。アザラシとぶつかったり、クレバスを飛びそこねたときのペンギンくんのしくさのカワイイこと。さあ、基地を目指して出発だ。マニュアルは、南極まるごと紹介して感じの小冊子。ゲームプラスで、南極のことはゼーンぶ理解できちゃうぞ。

四、八〇〇円

HAL研究所

ステップアップ

高所恐怖症パニックにおちいってしまいそうならリアルタイムゲーム



©TAKARA / MARVEL

生か死か、恐怖のビルに挑む孤独なクライマーのゲームだ。落ちたら最後、地上にまっさかさま。叩きつけられて命はなくなってしまう。
次々と襲ってくる怪物の攻撃をかわし、エッチャオツチャラと階段を昇って、無事屋上にたどりつき、宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続だ。
一つの階をクリアしたと思っ

ぶた丸パンツ

ハラハラドキドキのギャグゲーム

ちよっぴりおかしなタイトルだけど、主人公は子豚のかわいいうぶ丸。
いじわるな雷のパンツくんが、どんとどんと雲の上から落とすとす卵を、ピシバシと受けとめるのだ。

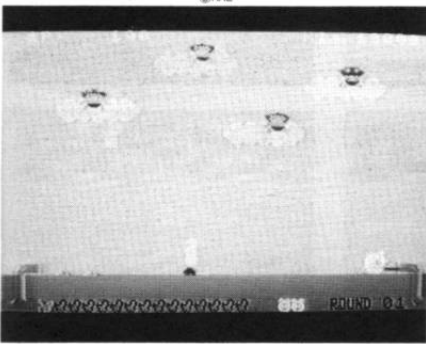
たら、また次の階が出てくる。いつまでたっても屋上が見えてこないのは、正直いってイラついてしまいぞ。

しかし、宇宙船の姿が見えたときのカンゲキはもうタイヘン。四、八〇〇円

途中で落ちてくる赤い卵は投げかえて、パンツくんをやっつけることができる。行ったり来たりしてどしやっつけちゃおう。

でも、卵にはかり気をとられていると、横かららりとリオジャンがチヨコマカとやってきて

©HAL

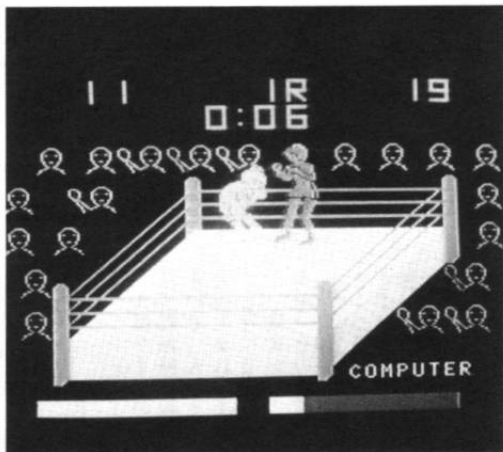


受けそこなった卵のカラといっしょに掃除されてしまうので用心。
ジャンプ一発でかわして卵受けを続けよう。

四、八〇〇円

へビーボクシング

迫力たつぷりのボクシングでチャンプを目指せ



©TAKARA / HAL

立体感あふれるリング上でコンピュータボクサーを相手に激しいファイトの始まりだ。一ラウンド一分三十秒の十二ラウンド制。インターバル十秒のうちにエネルギーをチャージして、次のラウンドを迎えるのだ。ボクサーの動きは前後左右そしてパンチは多彩。ダツキン

相手にもOKだ。

ルギーは増え、相手に打たれたり、空振り、ダツキンをすると減る。ダウンされたら、大幅にエネルギーを消耗するので注意することだ。二人で赤と青のボクサーとなって死闘をくりひろげるのもおもしろい。はたしてキミは何ラウンドで敵をマットに沈めることができるだろうか。

四、八〇〇円

フルーツサーチ

キミの推理のさえを見せるチャンスだ!

どの子のお血に、どのフルーツが載っているか。ヒントを手がかりに、するどい推理で正解を探し出そう。順序よく考えていかないと、頭の中はメツチャコンとなってしまふ。

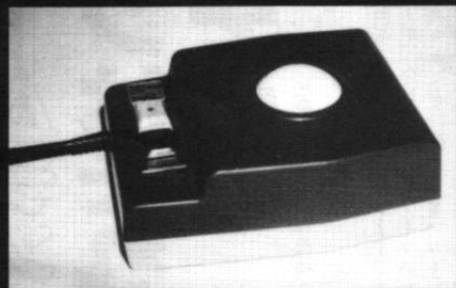
を選んでゲームスタート。横方向で女の子、縦方向でフルーツの選択をコントロールし、女の子のほしいフルーツをお血の上ののけていこう。推理がスイスイけばいいけれど、ひとつ間違ふと大混乱。これで頭を訓練しとけば、学

キーを叩くだけではあきたらないMSXユーザーのための、画期的な入力装置。

コントロールは自由自在

HAL研究所

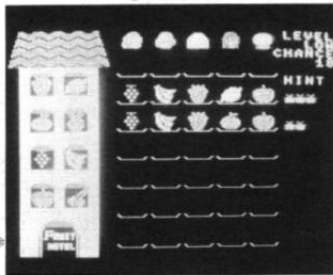
"CAT"



ジョイスティックとはひと味違ふ、トラックボールでのコントロールのおもしろさが味わえる。ゲームだけでなく、ミュージックにも、アニメーションにと、何にでも使える万能ぶりを発揮してくれる。CATマークの付いているソフトに使用できる。アニメエディター、EDDY、が付いていて、手描きのイラストから正確な作図まで、このソフトとCATの組み合わせで、イメージを限りなくふくらませよう。メニューは二十二種類、円、だ円、などの自動作図から、ドロ、ヘインディングまで、15色使え、文字もOK。作品のセーブも可能だ。

一四、八〇〇円

©TAKARA / HAL



校の成績はどんどこ上昇するかもね。

四、八〇〇円



大阪ミナミのゲームランド リノ・チエーンはそれぞれに 持ち味が生きている

レポーター／竹森由起・西村真一 写真／佐島周記

●レポーター紹介

AMライフの読者の皆様、はじめまして。竹森由起（よしき）と申します。この春、阪急神戸線の男子校を卒業するゲーム小僧ですが、今日は、AMライフのおさそいで、大阪ミナミにある、「アメニティパークReno」を訪ねてまいりました。大阪生まれの大阪育ちの私は、「リノ」では小学生のときからプレイをしていて、今でも月に2度ほど、遊びに行きますが、取材となると、緊張してしまいました。一緒にレポートをした西村真一くんはこの春高校へ進学する、根っからのゲーム少年。その腕前には、さすがの私もタジタジとなりました。

大阪の繁華街はヘタウとヘミナミに大きく分けることができます。文字通り、北の方大阪駅を中心とする梅田界わいⅡがヘタウで、南の方Ⅱネオンが川面にきらめく道頓堀を中心とした浪花情趣あふれる街Ⅱがヘミナミです。

そのヘミナミの南の玄関口、南海電鉄難波駅から、心斎橋へと続く、戎橋筋商店街に本店がある、「アメニティパーク・リノ」を訪れました。

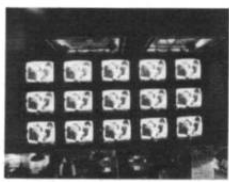
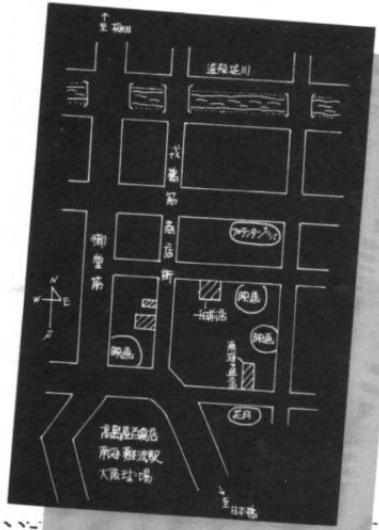
「アメニティパーク・リノ」のある「ナンバ」という街は、地下街あり、デパートあり、劇場あり、球場あり、といった



千日前店



戎橋本店





戎橋支店

南海支店

最初に訪れた「戎橋本店」は、ミナミに来る若者なら、だれもが知り一度はその中でプレイしたことがある、といっても過言ではないお店です。お店の感じも、女の子だけではないってける雰囲気十分です。

「お店の人の話によると、一人でも多くの女性に入場して頂けるよう、明るい雰囲気造りに努力しています。お客様の数は安定していて、平日は翌朝5時までの営業で、一日二千五百人、土・日はオールナイトで、約五千人の方にお越しいただいています。」

ということで、明け方はゼイスコ帰りの若者が多いそうです。2階の「スポーツショップ・リン」、3階の「コーヒーション・ブ・リン」(洋楽ビデオ)が、地下と二階のゲームセンターと一緒にあって、若者のスペースを作っている感じをうけました。

地下は「プロゴルフ」(ペジャンビュウター)を中心に、テーブルが25台、1階は、人気機種33台(クビット8台を含む)と、カジノコーナーが2台あったのは、少々驚きました。ちなみに、昨秋、ファッシュ誌「アンアン」で、あるスタイリストの人が「セビウス」を紹介した時、ミナミ中のお姉様方が、このお店に押しよせました(この時ホクは、ゲーム屋さんに何が起きたのかと恐怖しました)。

次に、パチンコ屋さん一軒をばさんで隣りにある「戎橋支店」をみました。



「一階と二階あわせて30台あり、二階には少し古い物しかありませんが、一階には、大阪でもトップを争って新しい機種を置くようにしています。開発中のテスト機も、メーカーの依頼で置くことがあります。」

というお店の紹介とおり、N A O ショーでみてきたばかりの新機種「ジェネシス・ピット&ラン」ミスターバイキング、ドクターミクロ)が、すでに並んでいました。新しい機械は、まずこのお店で、人気度を調べてから、他のお店に入荷するのだ

そうです(本店の「マッハ3」は例外だそうです)。

3番目に、少しはなれた「南海通店」に行きました。少年達にふさわしくないお店が周りに多いせいか、戎橋のお店とは少し趣きが違っていました。パチンコの開店待ちのオジサンが多く、アベック以外の女性客は、ほとんどないそうです。お客さんの入りに波があり、ガラガラだったかと思うと、1分もたたないうちに、満員になることが多く、その逆も多いそうです。クビット2台と、テーブル18台が整然とならんでいました。

最後に、「千日前店」におじゃましました。

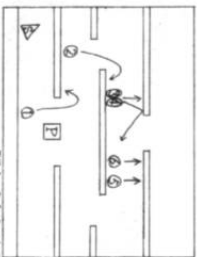
「この店の特徴は、他のリノに比べ、年齢層が高いことで、平日はサラリーマンの方が大部分です。休日には、若い方も大勢来られるので、幅広い年齢層を対象とした店造りに取り組んでいます。」

という、お店の人の言葉どおりで、地下がカジノコーナーになつていて、階上には、インベーターやロック崩しから、新しい物まで80台(クビット15台・テパタイブ15台を含む)が、広いスペースにゆったりと並んでいて、4つのリノのうち、一番落ちついてプレイのできる所でした。

このように、4つのリノは、それぞれの持ち味を生かして、ブレイトウン「エンバ」のゲームセンター部門をしかりと支えています。

MARKOBROS. マリオブザーズ

PHASE 5 PATTERN 1 (最初のカニが左側から出る場合)



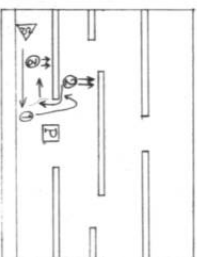
71-1 2段解説図

・1日目、2日目のカニが脱けた上の上層から出てきた場合、床端付近(留③)まで思いで走り、2匹目のカニが「1」について「1」目目のパンチを正直打ち、2日目のカニが思い打ちで下段へ落ちた上をやり、右へ進んで脱けさせるといい。2匹目のカニを退治する。

(留③は④地点で4層上へパンチを)

・1日目のカニは左上、2番目は右上をから現れた場合、④から③まで思いで行き、最初のカニを1回正直打ち、カニが落ちて少しだけ進んだ左側のパンチでカニを思い打ちして着地と同時に引くり退けて落ちてくるカニに脱けさせて脱けさせ、(左上へのパンチを④でやり、2匹目の動作が間に合わない)このとき、思い打ちで下段へ落ちる途中のカニは2番目のカニがパンチを向きに来る(左側から)ので、⑤でカニの前部を1発パンチして少し戻す、これを再び右へ向かってくるのでまた進んで右へ1発前部パンチして下段へ落ち、脱けさせ、・馬場谷とて、ゴッソを取ったか追加で同じようなパターンの登場場所を前のように退治する。(200,800と200,800とは別場所)

* PATTERN 2 (最初のカニが右側から出た場合)



71-2 2段解説図

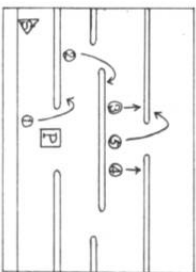
右上から2匹のカニが出た時は②でパンチ1発1項の手順で削り、3層中段へ上へてパンチ1発のやり方を繰り返す。2番目のカニが左上から出た時は②で「5発打ち」思い打ちの後、1匹を脱けさせ、右へ歩いて下段へ降り、③で2番目のカニを2発パンチして、退けて脱けさせ、その後、1匹退治で1匹退治→ゴッソ取り→1匹退治で1匹



度にかは2匹が PHASE 5 の 150-1, 2 の 2匹目から出てくる。150-2 (右から出る) の時は、150-1 の退治法を逆にしてこの150-2を退治するから、いろいろと方法を試してみよう。最後は再び人工2匹が同じように出現する。同じように退治するが、終りに残ったゴッソ取りが2匹出現する時に必ず最後は来ていなくなるから、別にも人工2匹を1匹退治して上段へ送ってやり方をやり、ゴッソを取ってから残りの1匹を退治するよ。

また、パワーステップで9面を3回に渡るので、この面を残っている時に使った方がいい。空中のゴッソ取りを1時減らす。

PHASE 10



最初の PHASE 1 等の面と同じくカニが2匹、左上から脱けて出てくるので、③で正直打ち、④で思い打ち、⑤で脱けさせるといい(左上層からカニが出た時)同じように退治する。

次に人工、カニと脱けて登場するが、これは2つのカニが互いに同じ人工、カニと在り、同じ方向から2匹共出現する。この時は敵が出てきた側の床端で待つ。敵が近づいたら集まるといい人工が着地するのをこの瞬間に引くり退ける。カニ人工に思い打ちして引くり退けるので人工、上段へ上へ打ち、脱けさせ、2目目は左右別々に人工、カニと出現するから、この場合は人工の出たときを側面床端で待ち、真上に人工が着地したときをパンチする。カニ床端なので人工は思い打ちしたと同じく引くり退けて引くり退ける。(この時のパンチは真上へのパンチでいい、画面中央へ向けてのパンチが悪い。直線退治が可能な場合)この時、落ちてくる途中の人工にカニが衝突して止まり、向きを変える。そこでカニの横に1発パンチして下段へ落ち、人工と共に脱けさせ、カニの後、向かえば1匹人工が出てくるのでカニを退治すれば150-2のゴッソ取り、ゴッソを取ってから退治していい、横を渡さず床端で進行していい。(170-2は同様)

PHASE 11



HIT GAME AMライフが足で集め BEST TEN 月間ヒットゲーム

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク	ゲーム名	メーカー名
1 (1)	10ヤードファイト	アイレム
2 (-)	VSテニス	任天堂
3 (-)	マッハ3	タイトー
4 (3)	バスター	セサミ・ジャパン
5 (5)	エキサイティングサッカー	アルファ電子
6 (6)	リブル・ラブル	ナムコ
7 (9)	ドラゴンズ・レア	スターコム
8 (4)	スターウォーズ	アタリ
9 (-)	ジェネシス	データイースト
10 (2)	ザ・ビッグ・プロレスリング	テクノス・ジャパン

(3月1日 都内ゲームセンター調べ)

では他社に負けるし、完全にコピーされている。現在、日本は

高級なものにはなっていない(ラメンだてで高級)

Hyper Olympic 必勝法

- 15cm ~ 18cm (5x1) の時期に To do に文 (おまけは F7 とある)
- To do にしてもいいし左の RUN ボタンを押すと右よりも速く走る

100 DASH
T:04
LONG JUMP
9m72
JAVELIN THROW
7m40

110 HURDLES
9:52
HAMMER THROW
99m40
HIGH JUMP
2m45

面数 32回
SCORE 224300PIT
NAME N.N

この難 AM100P FZ1
1UP
per mpic
RUN
RUN
A M J
JUMP
この難 AM100P FZ1
1UP
per mpic
RUN
RUN
A M J
JUMP

(毎回100P点) ~ Costは J
2000-100P点 定期おくと速く走る!!
7000P点 (もしも100P)

岐阜県/野村宗宏

●セビウス一千
万点高速度達成
法(上級者向)
ある程度ソルバ
ルウのストック
がたまったら、
九面目でソルを
四本出して自爆
をして、それを
ストックがなくな

必殺 技&攻 略法

レコさん、もっ
ときれいな画像
のゲームを作っ
て欲しい(タイ
トーさんも)富
山県/法邑裕治



大阪府/Studio Juman

なるまでくり返す(約16~18秒
で一万六千五百点)下に一列並
べば、八~九分で六十~七十万
点です。私の場合は六十五万で
スパイトをかけた。すこしでも
時間の無駄を省こう、得点の
増加を見ているに実況に気が
いい。 静岡県/大塚 聡

●ポイルボジションIIの独自の
技/本選スタートの時に、ギヤ
をLowからHighといれな
いでスタート時はHighに入れ
ます。Lowに入れてから時速
二百km位になったらもう一度H
ighにいれなおすと他の車よ
り速くぬけることができます。
ただし時速で七位以下だとダ
ッシュがよすぎて前の車にぶつ
かる可能性が非常に大きいので

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

定期購読もご利用下さい。

(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)

創刊号から第15号までのAMライフをお求めになりたい方は、
欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封
して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。



ビデオゲーム大集合 / ハンド
ゲームゼー・ふ見せちやう /
川島恵ちゃんフロントラインで大
奮闘etc.



ディオラマのすべて / 面白ビデオ
ゲームほりおし / 倉田まり子、
スペースゲーム・ズーム・909に
GO / etc.



なぜか今、ゴジラなのだ / NEW
ビデオゲーム大解剖 / ゲームファン
タシアで大白熊 / 水野きみこチ
ャンetc.



読者参加=ゲーム大好き少年 / ビ
デオゲーム新製品 / ゲーム大好き
少女になった。=中山美紀チ
ャンetc.



東京ディズニーランドへ行ったら
お / NEWビデオゲーム紹介 / ビ
デオゲームに大熱中 = 小出広美チ
ャンetc.



ボケバヤに夢中熱中 / ビデオゲー
ムスクリーン / ミライヤで未来体
験 = 木元ゆう子ちゃん / 興奮ゲー
ムの震源地・タイター



バイフラシートにドッキ=池尻純
子ちゃん / ゲーム大好き少年・流
谷ゲームファンタシア / 興奮ゲー
ムの震源地・ナムコ



思わず興奮 / 安田純子ちゃん / 神
戸のゲーム少年登場 / NEWゲー
ムがズラリ勢揃い / 興奮ゲー
ムの震源地・データエースト



ドットでキャラクターを描いてみ
よう / レーザーグランプリでレー
サー気分 / 思い出のビデオゲー
ム / 興奮ゲームの震源地・セガ



ミスターワズユニコーンはおも
しろいよっ / 第1回アミューズ
メントマシソンショー開催 / 興奮ゲ
ームの震源地・コナミ



ぼくらゲームどわいすき人間 (高
岡) / 図解で迫るこれがゲーム機
だ! / 読者のハガキ大集合 / 興奮
ゲームの震源地・ニチブツ



コクビットゲーム大集合 / 立体特
集 / ハイパーオリンピック / 読者参
加ゲームラリー / 手作り立体が自
慢 / ナムコ社長にインタビュー



リブル・ラブルの奇跡のものかた
り / これの巻頭ゲームだ!! / ゲー
ム体験ギョル / 萩野目洋子 / ロボ
ットフェスティバルに潜入



エキサイティングゲーム特集 / 特
にせまってピンコゲームで / おれ
っちの攻略法マリオブラザーズ /
D.E.O社長にインタビュー

AMライフは毎月末日発売です。 定価550円

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924
株式会社アミューズメントライフ・バックナンバー係

マイコンくん

古川~朗

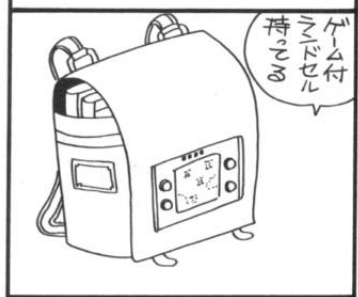
金をまきあげよう!



カンニング



人気者



OPEN 4月3日 11AM

池袋サンシャイン60階通りに
世界の最新鋭ニューゲーム
が勢をろい



きみのゲームワールドが エキサイティングになる!!

ディスクジョッキーのおしゃべりとサウンドの新感覚でゲームセンターの革命が始まった

●本誌をご持参の方に無料
ゲーム券を進呈します。

ス・ダ・ツ・フ・夢・星

ゲームアタックでは、はつらつとしたスタッフを募集中です!!

【正社員】

職種/マネージャー・チーフ・ゲームインス
トラクター

年齢/満18才~25才

給与/13万円~22万円。経験及び年齢を考慮
の上、当社規定により優遇します。

【アルバイト】

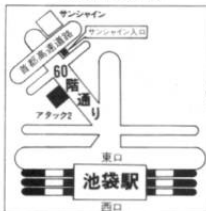
男女

年齢/満18才~25才 時給/500円~700円

●募集のお問合せは

東京都豊島区東池袋1-25-9 タカセビル別館
東方会館グループ本部 ☎03(987)1053直通

サンシャイン入口前



アタック2

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5 ☎03(987)1051



ハイパーオリンピック ・ビデオゲーム大会

優勝者は14才の芳地くん



インタビューに笑顔で応える芳地くん

コナミ主催によるハイパーオリンピック大会は、2月11日に予選大会、12日に全国決勝大会を行ない、優勝は神戸市の芳地くんが、2位には板橋区の高桑さんが入賞し、ロサンゼルスオリンピック招待というでっかいプレゼントを獲得した。

名・大阪地区二十二名の予選勝抜き者で、東京九段のコナミ本社・靖国九段ビルを会場に、白熱の戦いがくりひろげられた。



ギャルも真剣な顔で……

決勝大会は、二十五のチームを二つに分けて、第一回戦を、二つで準決勝進出の二十五名が選ばれるとともに、各種目別の優勝者が決定した。

前日の地区大会上位入賞者は順当に勝ち上がって来たが、東京大会一位の山本くんは勝負過ぎたため八位に後退というハプニングとなった。

オリンピック招待及びワールドチャンピオン大会への切符をかけた、ハイパーオリンピック・ビデオゲーム大会の決勝は、東京地区二十五



コナミ・仲真社長



本誌読者はひとりも決勝大会へは進めなかった

徹夜で練習して、簡単に獲得点を出すテクニックを発見して大会に臨んだが、大会規定の器具の使用禁止、指でこすること、手の甲やこぶしを使うこと、禁止という項目に触れ、結果的に予選を突破することができなかった。●決勝大会での種目別優勝者は別表のとおり。

トの判定員も手汗を拭いて見守る中、大阪大会一位だった神戸の芳地秀樹くん(14)が六種目合計八九、五〇点で優勝、二位には東京大会三位の高桑秀夫さんが、また三位には墨田区の14才、高橋進一くんが入賞、五月二十日開催予定の世界チャン

ピオン大会への出場機を獲得した。十一日の東京地区予選の参加者は二百七十一名(大阪百二十名)で、本誌読者七人なども参加したが、あえなく敗退してしまっただ。中でも、吉武くんは大会前

得点記録のギャルズ



○100m走	原田貴博	8秒20
○幅跳び	川嶋栄二	9m67
○ヤリ投げ	和田一矢	96m83
○110mハードル	高桑 仁	10秒57
○ハンマー投げ	沢木俊弘	99m50
○走り高跳び	梅森伸治	2m48

ハイパー五輪大会
記念特製トレーナー
プレゼント

本誌読者に、コナミより5名にトレーナーを(L2名・M3名)サイズを明記してプレゼント係へ。詳しくは95ページを参照してください。



見出しは、去る三月二日付の
日経朝刊をそのまま拝借したも
の。
この記事によると、国際線の

(59) 3 / 2 日本経済新聞より)

TVゲーム空を飛ぶ

成層圏でテレビゲーム戦争

航空会社によるサービス合戦が過熱し、ついに成層圏で、テレビゲーム戦争が始まったというのだ。

航空不況の中で、新手の機内サービスとして、テレビゲームを導入するのはカナタ太平洋航空が四月から、これを皮切りに、米国の各航空会社も相次いで採用を内定し、日航も現在準備中とか。

カナタ太平洋航空では、昨年夏に約一カ月の試験サービスを行的したが、乗客の反応は上々で、導入が決定した。

小型ポータブルタイプのゲームは、ブラックジャック、ベースポール、ボクシングなど六種類で、乗客は食事用テーブルに置いて操作するというもの。

イヤホンで音を聞く方式のため、前後左右の乗客からの苦情は全くなかったという。

しかし、最近の飛行機には高度な精密航空電子機器が多く使われているため、乗客が勝手に電子機器を使うことが制限されており、各社は独自のゲーム機を開発することになっているそうだ。

さて、成層圏でのテレビゲーム戦争、そのゆくえは?



大阪で人気のゲームセンター

大学生、社会人で終日にぎわう 「プレイスポットJUN」



京阪線・京橋駅前の商店街でひととき目をひくのが「プレイスポットJUN」(〇六―三五一―一五二四七)だ。
近くに工場が多いことで、麻雀ゲームなど大人向けのものが充実している。
この店のゲーム台は、テーブルや椅子の高さに工夫がされている。工員さんたちに人気のあ

る麻雀ゲームなどは、画面を少し斜めにして、姿勢よくプレイできるし、テーブルから、画面だけが立ちあがっているので荷物はずらしてプレイすることができ。このオリジナル台の他、ラバタイプは幅を七センチにして、両脇に小さな棚を取りつけてあり、物を置くのに便利ようにな

なっている。
店では、これらの工夫をしたおかげで、「学生さんが、荷物を置いてテーブルを一台占拠してしまうようなことがなくなりまして」と自慢顔。
それに、NEWゲームをいち早く入れる(VSテニス台三台など)ことも加わって、プレイヤーからの評判は上々だ。

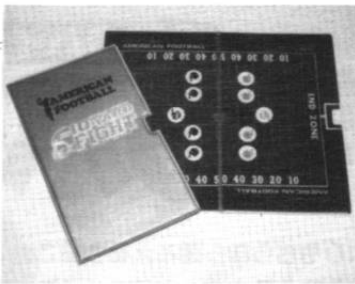
小中学生で大にぎわい 「パファロー」



東大阪市、近鉄奈良線の布施駅北口すぐにあるのが「パファロー」(〇三―七八三―四五九六)だ。
店の前には自転車がズラリと並んでいる。内に入ってびっくりに入っているほどの混みぐあいなのだ。下校時間を一時間過ぎた頃で、ほぼピークといったところだ。
人気の秘密は、何と云っても全機50円(とはいっても、T X Iとレーザーランプリだけは100円)だから。
それも、NEWゲームでさえ50円でプレイできるとなれば、



●アイレム特製、ポケットタブルゲーム 「アメリカン・フットボール」をプレゼント



発売されて何カ月も経つのに、ますます人気上昇している10ヤードファイト。
ゲームセンターだけでなく、どこでもアメフトを楽しんでもらうと、アイレムから特製のポケットタブルゲーム「アメリカン・フットボール」をプレゼント。手帳サイズの盤を開けば、アメリカンフットボールのスリルが楽しめるテーブルゲームとな



る。ルールはとってもカンタン。青と赤五枚ずつのコマをつかって、ボールを相手のゴールに運び入れると得点になる。
盤の中央にボールをおき、50ヤードラインをはさんでオーメーション（駒を置く）し、ジャンケンで先攻後攻を決めるのだ。

順番にコマを進め、ボールをパスしたり、インターセプト、タッチダウン、トライフオアポイントなどを決める。
並みのゲームよりはおもしろいと思うよ。そうそう、プレゼントは20名に。とわんと応募してね。

ロボット技術振興基金の 助成金交付（基金寄付者はナムコ）



混雑もつなずける。

ゲームのベストスリーは、プ

財日本科学技術振興財団により、ロボット技術振興基金の一般助成金交付式が、三月五日、東京・千代田区の科学技術館で行なわれた。

この基金は、五十八年度よりアマチュアによるロボット技術



て50円でできるんだから」という常連はかりの店だ。

の普及を目的として、ナムコの普及を目的として、ナムコ

の寄付によって設定されたもので、一般のロボット研究者を対象に交付されるものだ。

今回の交付にあたって、二十六件の助成申請があり、去る二月二十四日の運営委員会が六件が助成対象として決定した。

助成対象者は次のとおり。なお、助成交付金は一件につき四十万円。

- 箱崎純一(50)／医療用メッセ
- シャロロボットの製作と研究
- 米田完(22)／有足移動ロボッ
- 早川謙(28)／ロボットの認識と反応●菅谷昭(27)／ロボッ
- トによる楽器演奏●刈本博保(34)／ベッ
- ット用ホームロボットの研究●川本稔(27)／からくり人形
- のマイコンロボットによる複製



ハイスコアアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあつたら、パンパン応募してくれよな。できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に。

〔ゼビウス1000万点大募集〕
※いつ、どこかのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒に、編集部ゼビウス係まで。

〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名、ハイスコア。

ハイスコアの証明になるもの。ゲームセンター名・住所・電話番号を編集ハイスコアアラー係までも。

〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに戦せちやおうぜん〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員番号をそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照。



埼玉県/藤井 実

ギャラザ	204万1350点	種口のぼる
マリオブラザーズ	218万8110点	梅田クン
10ヤードファイト	40万7850点	兼子クン
エキサイティングサッカー	24万9840点	T. 樋口
ピット&ラン	12万5160点	寺尾クン
ザ・ビッグプロレスリング	216万3600点	中岡クン
チャンピオンベースボール	39万8200点	梅田クン
リブル・ラブル	602万2540点	松村クン
ティンスター	13万8450点	T. 樋口
MAPPY	97万6820点	ROUND61
ノバ2001	1000万0000点	中川洋二
〃	1000万0000点	松村クン
〃	1000万0000点	辻クン
ゼビウス	616万0830点	MAPPY
グレイブロップ	114万0498点	木村クン
レグルス	24万5130点	UNA
エクセリオン	109万1500点	前田 洋
スティンガー	179万5060点	松村クン
ミスターDoVSユニコーン	43万1480点	松村クン
センジョウ	87万9700点	神聖ム帝国
マーサム	25万0990点	T. 樋口
ボールポジションII	6万4010点	横山クン
フォゾン	427万9130点	ツウチン

●大阪/ゲームセンター"999" 2月25日調べ

ゼビウス	1000万0000点	坂井クン
エキサイティングサッカー	15万0870点	泥川クン
ザ・ビッグプロレスリング	45万2600点	赤松クン
10ヤードファイト	10万8200点	田村クン
マリオブラザーズ	183万3680点	藤本クン
ミスターDoVSユニコーン	59万6000点	MrXクン
エクセリオン	104万8000点	熊野クン
リブル・ラブル	65万1320点	高口クン

●高松/ゲームセンター"たまち" 2月25日調べ

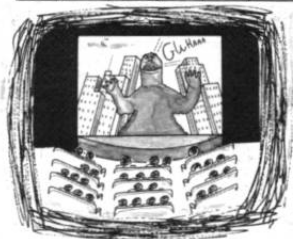
ドラゴンズレア	43万0299点	MAGIC.Sword
ザ・ビッグプロレスリング	64万2750点	S. N
リブル・ラブル	152万3970点	艶姿月光娘
ボールポジションII	6万6020点	LIMITED
TX-1	27万4380点	M.M.M
スターウォーズ	3039万0193点	水乃小路飛騨月光
マリオブラザーズ	188万5140点	MAGIC.Sword
ゼビウス	999万9990点	関 雷
マッピー	999万9990点	スーパー変身+TUN
エレベーターアクション	12万1450点	J.B.S

●金沢/ビッグキャロット金沢店 2月25日調べ

アカズキン	10万0150点	原田耕司
ピット&ラン	6万9430点	山崎育男
スタージャッカー	125万5800点	大村番北
ディーデー	51万5300点	南とおる
マーカム	19万1730点	遠藤元紀
ハイパーオリンピック	422万7900点	馬場喜彦
ミスターDoVSユニコーン	18万5500点	田中浩幸
リブル・ラブル	102万9680点	大森可愛
ザ・ビッグプロレスリング	135万5250点	保倉 昇
10ヤードファイト	30万2350点	森進太郎
レイザーランプリ	6万7560点	山口 登

●大阪/ゲームビッグプラザ 2月25日調べ

■AMライフの会員の受付を開始します。たいへんながらくおまちせしました。会員は情報ランドなどの投稿者で、本誌に掲載された人に限りません。ということでは、15号に載った読者から会員として登録します。なお会員証が欲しい場合は、掲載号とページ数を記入のうえ、返信用の封筒(切手を貼って)を同封して、友の会へ送ってください。



AMライフ
誌上ロードショー

竹上次郎

映画ノつてもえーがノテレビヨリ、やつば映画ガえーがノ

■ドラえもん のび太の魔界大冒険

地球を破壊に追い込む魔界人！ 戦うドラえもんとのび太は宇宙へ旅立った。

スーパー人気のドラえものの劇場用五作目。魔法の世界を舞台に、地球を破壊に追い込もうとする魔界との戦いの物語。映画主題歌は新しいもので、今人気急上昇の小泉今日子が歌っている。

映像面では、初のコンピュータ制御による映像作りが導入されて、魔界突入などで迫力あるシーンを作りあげている。

■併映■
ハットリくんナバーマン
超能力ウォーズ
藤子アニメの二大ヒーローが

V8・800馬力のスーパーマシンに乗って凄い奴がやってきた!!

■マッドライダー



あの興奮のマッド・マックスをそのまま受け継いだ、バイオレンス映画がこれ。

ワイルドな男は、エイリアン。そして少年トミーと二人で悪をやっつける痛快アクションが見もの。

登場する敵味方のマシンも、ドギモを抜くものがズラリ。

エイリアンに乗る最強マシンは、アメ車・シボレー・モナークV8を徹底的に改造した800馬力のスーパーマシン。

赤外線TV内蔵のコクピットをはじめ、20ミリ機関銃二機を装備した特殊鋼鉄製のフロントガード、防弾シャッター付のフロント・ウィンドウ、タイヤガードなど戦闘に威力絶大のシロ



初共演。ニューヨークの高層ビル街を忍法と超パワーを駆使してグラマー軍団相手に大活躍する最新巨篇。

テレビにはない迫力。そして長編ならではのおもしろさ。三大ヒーローの活躍はスクリーンで観なくっちゃ!

東宝/東宝系劇場で公開

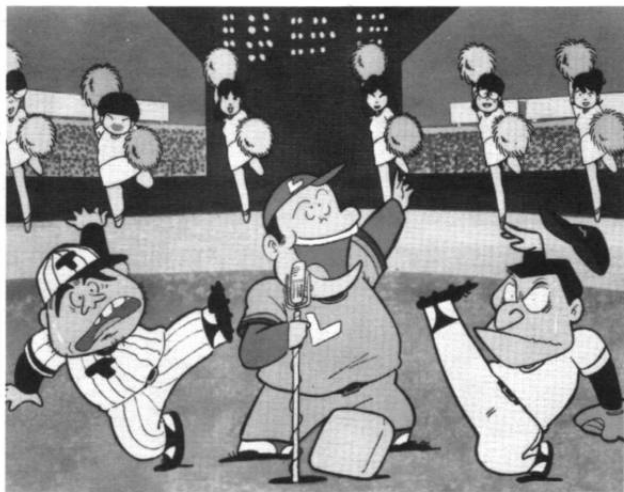
プロ野球を10倍楽しく見る方法 Part 2

メチャクチャ大爆笑の9回戦。お腹の皮がよじれても、ずえつたい見なくっちゃ。



おなじみ江本孟紀の原作をもとにした第2弾。実写とアニメが1回交代の9回戦。どこからでもおもしろさの変わらないマルチラウンド新方式。各回をちびつとずつつまみぐいしてみると……。

1回/大リーグ・ウルトラ傑作戦 抱腹絶倒のフレイでスタ



2回/アニメ・プロ野球ニュース。3回/セ・パオール傑作シリーズで名・迷場面を。そしてあの顔この顔フォーカス編ではスーパースターたちの一瞬の表情が……。とバラエティ豊かなコーナーがぎゅっしり。

4回/アニメ・ザ・ちょんぼ。5回/元大リーガーのハッスルフレイ、奇妙キレツなシーンなどが展開するお待たせノ助っ人編。6回/アニメ・巨人を倒せ!

お持ちかねラッキーセフンは世界初の試みと絶賛の特ダネノマイクロフォン野球フレイイ中の残りの選手のセリフなど、ママの声がふんだん。

8回、9回と熱狂はズンズンドコドコと続くのだ。とにかく観なくっちゃお話になりませんのデス。東宝東和提供

モノだ。

敵の悪態メカ軍団・グレイジールも数10台の改造マシン、バイク、バギー、20トン級のマンモス装甲車と装備は万全。20トンもの火薬を使って撮影されただけに、迫力は満点。監督はTV出身でドキュメンタリーの俊才ジュール・ハリスン。主人公には元レーサーのロベルト・ジャンヌツチが扮し熱演している。

紀元3000年。核戦争の結果、人類は滅亡に瀕し、わずかに生き残った人々は、水を求め戦っていた。ま、説明はこのくらいにしてあとはスクリーンでじっくりと堪能してほしい。イタリア映画/日本ヘラルド映画配給



■少林寺2

ヒット作・少林寺の続篇。だけどストーリーは全く違うので、前作を観てなくてもOK!!



少林ブームをまき起こした少林寺の第二弾。
香港と中国映画界が総力をあげて作りあげたパート2は、本物の拳法家、武術家を総動員して、前作以上のスケールで、一大スケクタクルに仕上げた力作だ。

主演は少林寺で甘いマスクを全篇に見せてくれたリー・リン・チエイ。二度目の主演だ。
他の共演者も少林寺でおなじみのメンバークラスリ。前作では多少きこちなかった拳法家・武術家もカメラ慣れし、自信を

余裕で演技にのぞんでいる。アクションシーンは当然だが、背景となっている景観も見どころのひとつ。

ロケーションは景勝地・華南地方の桂林や浙江省の通海仙境などで、その風光明媚な山河がアクションを一層盛り上げる効果をあげている。

監督・チャン・シン・イエン以下のスタッフも少林寺とほぼ同じ。前作で蓄えたエネルギーがパート2で爆発した。

その昔、川をはさんで少林派と武当派を結ぶ二家があっ



た。
両家は互いの拳法や武術の優劣性・正当性を主張して譲らず、ことごとく対立していた。

しかし、やがて、押し寄せて来た凶悪残忍な盗賊団を打倒するため、両家は協力した。そしてすさまじい戦いの火フタが切られて落とされた。

中国三千年の栄光と伝統を誇る武闘格闘技が続々。その迫力とパワーは前作以上。
中国・香港合作／松竹富士配給



■地獄の七人

スリルとサスペンスそしてハードアクションの連続。特殊部隊は捕虜を奪還できるか!?

ベトナム戦争の最中に行方不明となったひとり息子が生きていると信じ、探し出すことに執念を燃やす男の壮絶な物語
ローズ大佐の執念は1983年に特殊部隊を編成させることにまでこぎつけた。

ラオス山中、ベトナムとの国境地帯にあるベトナム捕虜收容キャンプが目的の場所だ。



特殊部隊はローズ大佐と運命

を友にする屈強な男たちが勢揃い。大佐の息子の戦友たちだ。メンバークラスリは、爆破の名手、ヘリコプターの名パイロット、腕っぷしの強い気性の激しい大男、最新の戦術に長けた若者、戦争の傷をいまなお背負っている芸



術家、操縦は得意中の得意の副操縦士などだ。
彼らの合言葉はただひとつ、米兵捕虜を奪い返せ。そして、七人は最も危険な命かけの仕事を選げるため特訓をくり返し、作戦を開始することになった。

出演はローズ大佐にジーン・ハックマンが扮し、特殊部隊員にはロバート・スタック、レブ・ブラウンなど個性派がスラリ。監督はノースダラス40、ランポーで観客をうならせた鬼才テッド・コチエフ。メリハリの効いたスケールの大きさに拍手、バラマウント映画／CIC配給



売れっ娘に新人と
バラエティにとんだ
ニューシングルですよ〜ん!

DISK情報室



(キャンオン)

●映画・みゆきのヒロインでキ
ュートにデビューしたゆかりち
やん。その後TVドラマなどで
大活躍し、とうとう3月21日レ
コードデビュー。15才とは思え
ないプロポーション、大人び
た歌声はおじさん(と)というより
ロリコケ。好みかも、今月デ
ビューの新人の中では、歌のう
まさはNo.1。デビュー曲はカネ
ボウ・マイティのイメージシン
グ(C/F出選)にと順風満帆

●欽ドコで、今や三つ子から双
児となつてしまつたためかちや
んのかまえ、が遂にひとりで歌
手としてデビュー。曲名はプロ
フィール。淳菜ちゃんをそのま
ま紹介しているという詞がた
てもかわいくて、もうすかにて
もファンになつたりして、曲の
はじめのセリフなんか、アツ
ミらしくして、あのタレ目にキツ
ミしたくなつてしまふ。これは
もアツミの自己紹介歌なんだ



(ワーナー・パイオニア)

●欽ドコで、今や三つ子から双
児となつてしまつたためかちや
んのかまえ、が遂にひとりで歌
手としてデビュー。曲名はプロ
フィール。淳菜ちゃんをそのま
ま紹介しているという詞がた
てもかわいくて、もうすかにて
もファンになつたりして、曲の
はじめのセリフなんか、アツ
ミらしくして、あのタレ目にキツ
ミしたくなつてしまふ。これは
もアツミの自己紹介歌なんだ

●欽ドコで、今や三つ子から双
児となつてしまつたためかちや
んのかまえ、が遂にひとりで歌
手としてデビュー。曲名はプロ
フィール。淳菜ちゃんをそのま
ま紹介しているという詞がた
てもかわいくて、もうすかにて
もファンになつたりして、曲の
はじめのセリフなんか、アツ
ミらしくして、あのタレ目にキツ
ミしたくなつてしまふ。これは
もアツミの自己紹介歌なんだ



(ビクター)

●キョンキョンの新曲は、また
しても、ちよつと舌めかしいコ
トバのタイトル。アデスカタと
いい、ハイカラといい、なんか
おじさんがつけているようだけ
れど、曲のほうはキョンキョン
の魅力がめいっばい。ズッキン
ドッキンしちゃうようなズッキ
ンドさに胸キュンとなつてしま
い。曲を聞いてると、キョンキ
ョンのピキニ姿が目の前に浮か
んできてしまつて……。

●キョンキョンの新曲は、また
しても、ちよつと舌めかしいコ
トバのタイトル。アデスカタと
いい、ハイカラといい、なんか
おじさんがつけているようだけ
れど、曲のほうはキョンキョン
の魅力がめいっばい。ズッキン
ドッキンしちゃうようなズッキ
ンドさに胸キュンとなつてしま
い。曲を聞いてると、キョンキ
ョンのピキニ姿が目の前に浮か
んできてしまつて……。



(ビクター)

●本誌14号の巻頭カラーペー
ジを飾ったほすちやんの、待望の
デビューシングルは4月3日発売
売、みゆき役から一歩ずすんだ
境地が感じられる。曲、ちょ
つぱり大人っぽさも、低音から
高音までの声も、今までのアイ
ドル歌手にない音域の広さがあ
る。音程の確かさなど、これか
らバツと花開く華菜はたつぷり
パンチのある曲はほすちやんに
びつたりだ。

●かわゆくって、歌のうまさ
は抜群というのがほすちやん。
衝撃のレコードデビューは、黄
生堂ヤング化粧品品のイメージシ
ング。青春のいじわる。映画パ
ンツの穴。に出演したり、CF
に、デビュー前から大忙しな
ほすちやんはまだ15才。4月21
日のデビューに合わせて、本誌
でも、No.17の巻頭ページに登場
して、くれることが決定。もしか
してA.Mライブのアイドルに?



(バップ)

●リズミカルなポップスを、軽
快に唄うのは、18才の容子ちゃ
ん。曲と声がマッチしているの
で、すぐ耳になじむ。F.E.N
やベストヒットUSAなどを見
聞きしていたことと、中三から
インスタルメンタルバンドを結
成してエレキベースを弾いてい
たというだけに、ポップス調が
びつたり板についている。シン
グルデビューは3月21日。オリ
ビアン・ジョンが目撃だ。



(CBSソニー)

●リズミカルなポップスを、軽
快に唄うのは、18才の容子ちゃ
ん。曲と声がマッチしているの
で、すぐ耳になじむ。F.E.N
やベストヒットUSAなどを見
聞きしていたことと、中三から
インスタルメンタルバンドを結
成してエレキベースを弾いてい
たというだけに、ポップス調が
びつたり板についている。シン
グルデビューは3月21日。オリ
ビアン・ジョンが目撃だ。

●リズミカルなポップスを、軽
快に唄うのは、18才の容子ちゃ
ん。曲と声がマッチしているの
で、すぐ耳になじむ。F.E.N
やベストヒットUSAなどを見
聞きしていたことと、中三から
インスタルメンタルバンドを結
成してエレキベースを弾いてい
たというだけに、ポップス調が
びつたり板についている。シン
グルデビューは3月21日。オリ
ビアン・ジョンが目撃だ。

BOOKS



不思議いっぱい 科学の本

おもしろ科学なるほど200話
というサファイトルどおり、おもしろずなく科学のつとておもしろ話か。

生活編 から編、自然編、技術編、宇宙編とおもしろ度は200%
中でも、なるほどと思わせる話をひとつ。
「なぜ左巻きは頭がおかしいか？」
髪は毛は草のようにまっすく一生に生えているのでなく、どれも横向きに生えて寝ている。そして毛の生えはじめの所は、まん中の部分が少し空いてしまふ。この空いている部分がつむ



不思議いっぱい 科学の本

その生え方には左巻きと右巻きがある。
昔から、つむじの左巻きの人は頭がおかしいというが、これはネジからきた考え、ネジは左に回らずとゆるむ。そのため頭の働きがゆるんだ人を左巻きというようになったわけ。頭の良し悪しは何の関係もない。なんと、日本人は約半分の48パーセントが左巻きであるとして一冊。
佐伯誠／日本文芸社刊／六八〇円

BMSX・BASIC入門



MSX BASIC入門
Third New York City

ホーム・パソコン・シリーズの第2弾。
ゲーム、教育、音楽、ホームセキユリテイ、ビジネスなどの多方面にわたって、初心者だけでなく、セカンド・パソコンとしてMSXを使うというユーザーのための百科辞典。
ホームユースにびつたりのM

SXパソコンのあらゆる活用方法をわかりやすく解説してあるのがうれし。
MSXにしろ、従来のパソコンにしろ、いちばん大切なのはキーボードに慣れること。これさえクリアすれば、もうBASICだっておそれることはないのだ。
MSXは、ディスプレイに落書きする感覚で動かすのがBEST。
で、となりにこの一冊を置いておけば、MSXBASICを使って、グラフィック取り出し、そして虫(バグ)取りのテクニックまで充分にこなせるってわけだ。

おもしろ 日本語ブック

クイズの感覚で楽しくチャレンジできる、楽しいことばあそびの本。
一三章までは、ことばあそびをしながら日本語の知識が身につくようにし、四一五章では日本語の正しい用法や深く広い知識が身につくようにと作られている。
それだけがクイズやパズルといった問答式となっているので、短い時間に身につけられる。前のページで問題と、そして次のページをめくると解答だけでなく、親切な解説もついているので、単にことばあそびをするだけでなく、深い知識まで身につくことは確か。



しりとりに、なぜぞぞ、さかさことばから、漢字クロスワード、駄洒落流行語ことわざクイズ、ことばのルーツまで、みだれた日本語が、問答をしているうちに正しく使えるように配慮されている。
雷岡昭夫／福武書店刊／七〇〇円

ワープロ・パソコンの タイピング入門

パソコンやワープロがほとんどと家庭や職場で使われるようになって、一番困るのはキーボードを両手でかっこよくタイプができないこと。
そこでこの一冊。JISキーボードを採用したパソコン・ワープロのキーボードが誰でも、速く、正しく打てるようになるという代物。現在のユーザーは、そのほとんどが我流や一本指打法、片手打ちといわれている。タイプ法は誰も教えてくれない(パソコン教室などに行けば別)わけなのでやむを得ないのだが……。
また、今さらスクールでも……



ワープロ・パソコンのタイピング入門
山元祥弘

プロレス びっくり超記録

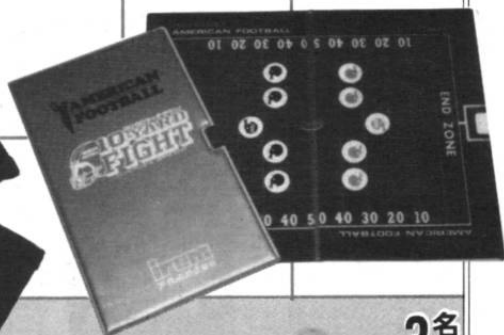
少年マガジン特別編集の、世界一はこれだ。と、プロレスの超記録が満載。
ポテイ／世界一はレスラー肉体超記録編 現代のカリバーと



呼ばれる男、160cmしかないプロレスラー。機関車をつっ張った男。握力計の針をぶっ壊した鉄のツメ、連続腹筋記録6033回の男など。
他に、一芸名人世界一ではレスラー特技超記録、奇人変人世界一ではプロレス／ゲテモノ超記録と全部で九項目。
プロレスファン必読の書。説明はこのくらい、あとは本を読めばこつこつや。
トーマス八木／講談社／六九〇円

○アメフトポケットゲーム(アイレム) **20名**

○バリバリ小銭入れ
(王様のアイデア) **10名**



3名



○メカ生体ツイドアクアドン(トミー)

BIGプレゼント!

○ミニミニ(王様のアイデア) **10名**



10名

○V.Sユニコーンのポスター及び
チラシ(ユニバーサル)

○リブルラブル・パジシブック
(ナムコ) **20名**

○TVボーイ(学研) **3名**



○メカ生体ソイド
ピガザウロ(トミー) **1名**

○ナムコNG
(ナムコ) **5名**



春が来てハッピーだというキミも、そうでないキミも
プレゼントを当ててハッピーになろう!

AMライフ(No.16)



10名

ミッキーコインセレクター(王様のアイディア)



○ダイナミック・ベースボール
(エポック社) **3名**

応募はとじ込み券がキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照

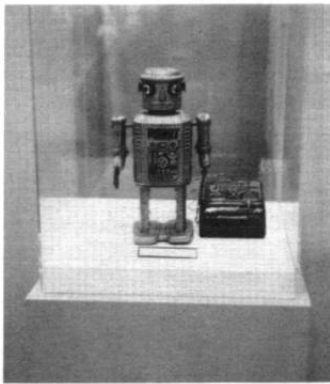


TOPICS 昔なつかしい時代のメモリー 「ブリキとセルロイドのおもちゃ展」開催さる

主催/富士ゼロックス



東京・銀座のソニービル四階ゼロックス・ナレッジインで三月十七日まで、ブリキとセルロイドのおもちゃ展が開かれた。これは玩具収集家北原照久氏のコレクションの中か



ら戦前昭和期、占領期の時代のおもちゃ達を展示したものである。今、ブリキのおもちゃは内外を問わずブームを呼んでいる。これには、一種の郷愁をも含んでいるが、現代という消費文明の時代の中でモノと我々との関係が疎遠になってきているという事実もあるようだ。ここに展示されていたものを大きく分けると3つに分けられるが、それぞれのおもちゃに、それぞれの時代背景があり考え深いものであった。特に占領期のおもちゃ(オキユバイド・ジャパン)というの



大会、ひいては日米決戦もやるそうですが、アメリカではハイパーはどのくらい人気があるのでしょうか。そこで海外のゲームの人気ランキングや新製品情報などの紹介などもやってほしいと思います。

は日本の子供達のためではなく、アメリカの子供達のためにつくったものが多いので日本製でありながら異国情緒がたまたまというふうなおもしろいものだった。しかしこの時期はそのおもちゃ達が貴重な外貨を獲得してきていたのである。そして全てのおもちゃ達を見ていると不思議に心がなごんでくるような気がしたが、それは今のおもちゃにはない、なにかをもっているからではないだろうか。

いろいろな勝手なことを書いてきました。友人にもどんでんこの雑誌を紹介するのでこれからもスタッフのみなさんがんばって下さい。埼玉興/梅基 毅

AMライフ情報局



●ゲームについてあれこれ

①ボールボジションIIでアクセル全開で走っていると、突然エンジン音が高くなりスピードが400km/s以上で、そのままとゴールのすぐとゴールイン後地平線のかなたで大爆発をおこす。ボールボジションIIにはターボがついているに違いない。

②ある日ボールボジションIを順番待ちしていた時、ここであった。なんとプレイしているおっさんの車が消えたりやっていたそのおっさんは一瞬あせったが他に異常がなくとんとん進んでいき、車がないので看板にはいっさいぶつからないのだ。そのうちゴールインした

がゴールのゲートもなくエミチヤンだけがチエツカーフラッグをふっていた。

③AMライフNo.13にマッピーの攻略法で二二面は先祖は出てこないといっていたが、それを信じて僕はずっと二二面を遊んでいたが、ところがなんと約10分後に先祖がでてきたのである。あとからわかったことだが、40コの情報NGによる10分40秒後にでてくるんだそうである。

④ハイパーオリビックの定規機械の使用は、今やゲーム界では大きな問題となっており、僕の意見では、しかたのないところもあると思う。ゲームファンとしては、ハイスコアへの魅力は大きなものなのだ。しかしモーターまでするのはね……。道具をいっさい使わないハイスコアまたは記録をとるのが一番だと思ふ。

⑤粗雑なゲームのレバーには、いつも泣かされる。ソフトを作った会社のレバーに基板だけが、一昔前のゲーム機に基板だけ変えていられると非常に困る。ゼビウスは特に過激なゲームな



埼玉県 関根博章

ので、良いのではない、斜めに動かない。この前はベngoをやったら動かなくなってしまっただけ、あっさりやられた。僕の友人などは、ゼビウスをやっている最中に悪い機械で指にケガをしている。はたまたま電気を感ぜたりするのまでであった。良いゲーム機を見抜くのも大変である。

神奈川県/石井秀範



覚せい剤事件って？

■質問■
私は高校二年の男子です。覚せい剤の事件が新聞によく出ていますが、これまでに扱った覚せい剤事件で印象に残った事件があれば、お聞かせ下さい。

■解答■

上、覚せい剤の取締りは覚せい剤取締法によって行なわれてい

ます。この法律は法定の資格を有さない者が覚せい剤を所持したり、譲渡、譲り受け、使用することを禁止しています。

この法律で覚せい剤とはフェニルアミノプロパン、フェニルメチルアミノプロパン及び各その塩類をいいます。覚せい剤を所持又は使用し、覚せい剤を譲り受け、譲り受けをした者は七年以下の懲役に処せられることとなります。

2.私の覚せい剤事件の弁護は数多くありますが、覚せい剤事件の被疑者の経験的な傾向としては犯罪事実を否認する人が多いということです。当然、否認をすることは被疑者の権利ではありますが、被疑者の尿よりフェニルアミノプロパンが検出されているにもかかわらず、その使用を否認する

は両医者に通っていたので、痛み止めの薬の中に入っていたもので自分は覚せい剤を使用した覚えはないという弁解の例もありました。捜査官はそのために被疑者の通っていた両医者に申出いて裏付けを取るようになります。しかし、痛み止めの薬にはフェニルアミノプロパンは入っていないのです。

また、このような例もありました。被疑者より採取された尿は、一端警察官に保管された一定の日を担当捜査官が鑑定のため科学捜査研究所に持ち

込むわけですが、ある被疑者は自分は使用した覚えがないのであるから保管中に担当捜査官によって混入されたものであるという弁解です。

証拠として腕の注射痕の写真が提出されましたが、被告人は法廷で、この写真は夏の蚊にさされたための痕である、と弁解しました。

この種の事件の人達は弁護人にとって、彼らの弁解をある意味での疑いを持つて聞かなければならない人達であり、その面が他の事件に比べて明確な特色となつています。

この種の事件の人々の性格は意思が弱いという共通性を持つています。

3.そのような意味では私が弁護をして、公判手続がわり判決言い渡しを待つばかりとなつていた被告人が、再度警察に覚せい剤使用の疑いで逮捕された例があります。一度めの事件では他の弁護人がつくれましたがその弁護人より私に一度めの事件内容につき問い合わせがありました。

そして、聞くところによると、本人の意思に反して私である弁護人が自分を強要したなどと語つていることを聞かされ、この種の事件の弁護の難しさを思い知らされたことがあります。

覚せい剤というものはその使用者を無力化する、人を裏切ることも容易にするなど性格を一変させてしまう恐ろしい薬のようです。



FROM EDITORS 読者のみなさまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同



はがき

がとじこみになっていきます。それぞれに、いろいろなことを書いて送ってね!

①プレゼント

第1希望をどじこみのものに書き、他にほしいものはぶつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。
②らしくかき&いい放題
ウラがまっ白などじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにたくさん載っけちゃうんだから。

③アンケート

編集部へ届いたアンケートはがきの中から、無作為に10人を選んで集計し、10人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります。ハイ。

④定期購読

本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかったとか。買いそびれてしまっ。なんて読者には定期購読をおススメ。6月と1年の2種類があるから、おごづかいの子算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ピンバシッと熱い熱いメッセージをおくられます。

読者プレゼント(第14号)当選者発表



(敬称略)

- ハイパーオリンピック電車／コナミ
- 秋田県・塩野車司、栃木県・山田誠一、大田区・進藤進一、兵庫県・栗原啓一、広島県・高橋国男
- パシシマカ／ナムコ
- 北海道・吉田俊一、青森県・佐々木正、千葉県・和田敦三、富山県・藤崎達也、岡山県・田辺誠司
- リップル・ラブルポスター／ナムコ
- 北海道・藤原 彰、山形県・古山啓一郎、静岡県・柳平弘行、兵庫県・平尾直人、岡山県・田辺誠司

このコーナーは、ごっちゃんこのコーナー。今月のギャグ/ドジ話/ハラタチ話/文通したいお/売ります/買います/譲ります……などなんでもけっこう。よりジュジュッとしたイメージにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしやま、おたよりおくれっ?

宛先

だのむよっ!

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒160東京都新宿区下宮北町15の44アミューズメントライフと書き、それぞれの保の宛先を記入して送ってよっ。なお、16号の応募やアンケートのはがきは、5月10日の消印のあるものまでを有効とします。せこんとこよろしく!

- レッドソニン/T&Eソフト
- 群馬県・松尾洋一、愛知県・間宮二郎、大阪府・辻本賢一、福岡県・金子達也
- ジョーズ/トミー
- 文京区・森田和雄、京都府・木村正次
- プロフェッショナル/エポック社
- 新潟県・小島史郎、高知県・田中昌男
- 独斗電撃戦/エポック社
- 埼玉県・山内和好、山口県・伊東倫明



愛知県/小林純一郎

- 埼玉県・山内和好、山口県・伊東倫明
- 決戦関ヶ原/エポック社
- 岩手県・藤井健作、神奈川県・早川洋一郎
- 激突決闘ゲーム/学研
- 山梨県・谷沢浩司、三重県・西川 稔、鳥根県・吉田正夫、長崎県・江口善一
- ウノ/トミー
- 北海道・北村 武、中央区・中川修三、徳島県・岡本俊一、宮崎県・永井司郎
- ウエスタンキーホルダー/王様のアイデア
- 福島県・佐藤和彦、石川県・清水 明、岐阜県・広岡健治、鳥取県・小林幸雄
- デジロック/王様のアイデア
- 富山県・坂本一貴、茨城県・太田伸朗、神奈川県・大塚 聡、大分県・後藤正行
- メモホルダー
- 北海道・古川文雄、宮城県・北原義郎、新宿区・杉本四郎、奈良県・広瀬吉男、鹿児島県・堀部弘一郎

From Editors

編集後記

●とにかくこの冬は寒くて困ってしまいました。脚前はヒゲで防寒はできていたんだが、てっぺんの方が寒風にもさらされて寒いなんの、帽子をかぶると、隠してなんていわれるんで地肌マルダシでガマンしてるとってわけなのだ。ところで、先日、パソコンゲームのクイズ番組を見てうれしく思ったね。オープニングでハイパーオリビックが出てくるんだ。クイズといってもビデオゲームの素質がなければ勝てないっていうのもいいし、ゲームで勝敗を決めるのもおもしろい。とくにハイパーなんてのがいい。こうやってビデオゲームがどんどんテレビ番組に登場するようになれば、アーケードゲームの認識が一般に高まっていくことなし。そのうちに、この番組にAMライフチームってんで出てみたいものだ。クイズの成績は別として、ゲームに関しての成績ならおまかせだと思うがね。とはいってもの、わがスタッフ、意外に気弱なのがあるって(ワタシを第1項として)から出場申込みなんてアクションは盛りあがらないと思うけどね。

タケムラ

●ようやく仕事も軌道に乗ってきたが、その忙しいことといたら目が回るほど、ビデオゲームの本を作っている会社だからゲームをやる機会が増えるだろうと思っていたがまったくその逆で、以前の方がゲームをやる時間は長かったように感じる今日この頃です。もっと自由にゲームがやりたいたいよー! (ヒゲ編の注/新卒のマサヒロくん、まだまだ文章が固いのです。けど、この固さがまたいいんで……)

マサヒロ

●NAOエキスポがあったし、大塚取材と、今月はけっこう大忙し。寒い時期にカメラの道具を持って歩くのはひと苦労なのレス。足が痺れ、というより痺が足になってしまいそではありましたが、出張ってのは、近くても速くてもいいもんレス。そろそろ暖かくなってきたから、もうちょっと出張が多くなっても、ボク文句ないわいなよ。ヘンシュウチョウウさま、よろしくおねがいします。

ヒロキ

●いま、パンチアウト(任天堂)に凝ってるんだよ。もう2、3回やればけっこう運動になるね。憎らしいのが、3人目に出て来る輪島みたいにかエル飛び攻撃してくるやつなんだよ。こいつにいつも倒されるんだよ。ときどきタイミングで、カウンターパンチがきまると倒すこともあるんだけどKOまでいかなくて。まあ仕事の虫のボクとしては、ストレス解消にもってこい! なんちやってね。

カズオ

●えーっ、次からでいいから、オレもこのいいたい放題のコーナーに出してくれえ。そろそろ出たくなったのだよ。

ハヤト

●毎日まいにちレイアウトに追われて、もう大変。深夜まで会社にいるのは、オナナにとってはつらいことなのですよ! ヘンチャーチョー! もう少し早く原稿をちょうだい!

マルロ

●ワタシのイラストどうですか? 久美ちゃんは今日もガンバっているのです。今日、オヤシラスを歯医者さんで抜きました。あれはとにかく痛くてたまらないので。ガマンするより抜いたほうがいいみたい。みなさんも、できるだけ早目にオヤシラスは抜いてしましましょうね。

クミ

Next

次号予告

NEWゲームスクリーン■ゲーム大好き人間総登場/ちまたのプレイヤー■ゲームランドルポ/野中美木子とうなやまのりえ■おれっちの攻略法■おもしろ・いいもの大集合■ヒットゲームベスト10とアンケート■パソコンゲームソフトご紹介■MSX用周辺機器はどこまで揃ってる? ■只今人気のゲーム5種/アーケードゲームならではの楽しさ■おもしろ情報ランド/えいが、レコード、トビックスと盛りだくさんでお届けします

AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。

AMライフおつぎは4月末日発売!

AM LIFE NO.16

通巻第15号

定価 550円

発行 昭和59年5月1日

編集人/発行人 竹村 潤

発行所 株式会社 アミューズメントライフ

〒162 東京都新宿区下富比町15-924 ☎03-267-3235代

発売所 株式会社 東京経済

〒162 東京都新宿区下富比町15 ☎03-267-7651代

製版所 株式会社 技研プリン

アートディレクション/川上晴代

©アミューズメントライフ1984 断りなく複製及び転載することを禁じます。

ステッパーって 知ってっばー!?



Standing
Coaster

よみうりランド、小田急舞臺場ファミリーランド



クレージー マウス

東武動物公園札幌子供の国



トルネイダー

奈良あやめ池遊園



東洋娛樂機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東映ビル

アミューズメントライフ

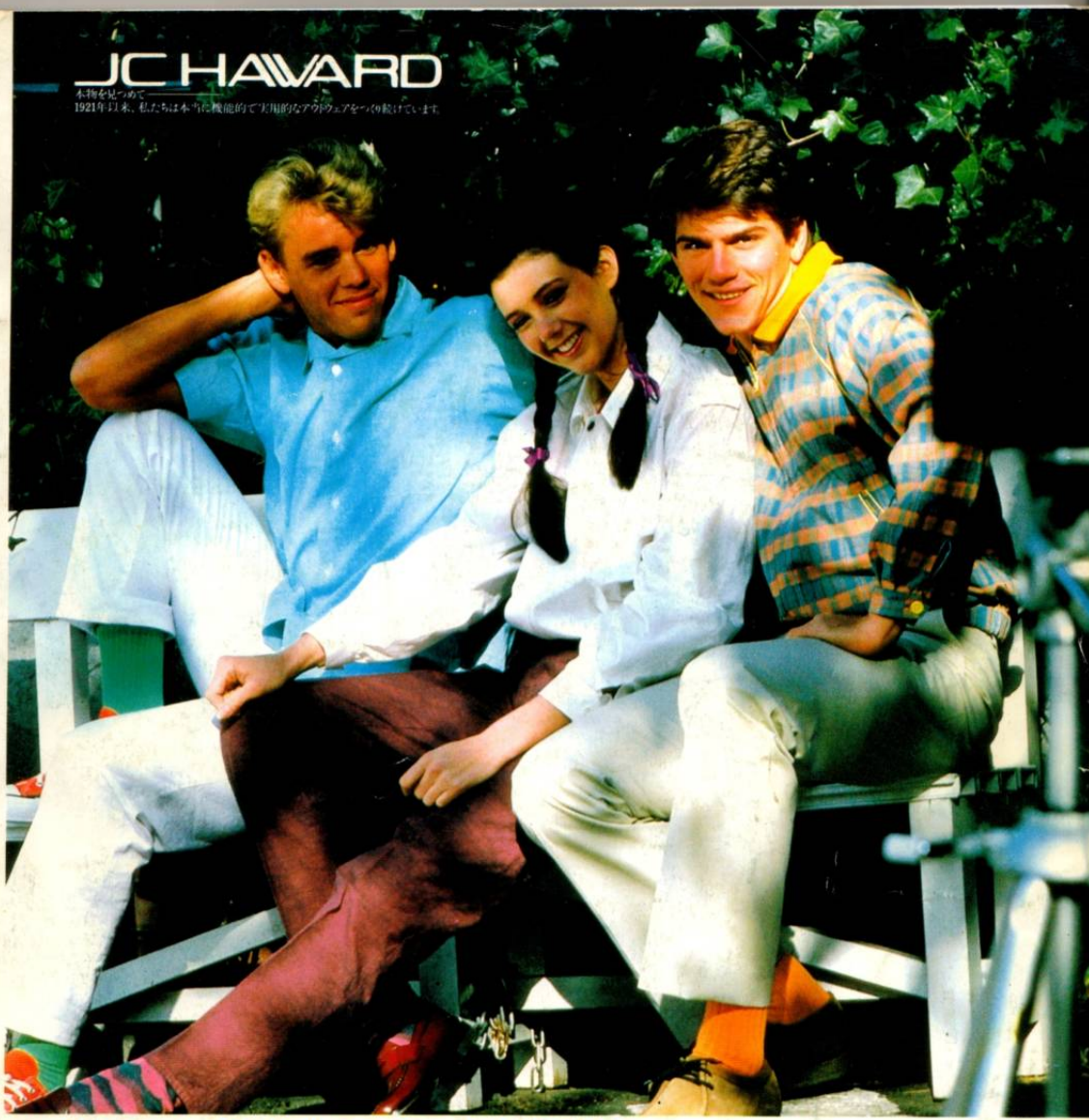
昭和59年11月1日発行(通巻15号)

編集人 竹村 潤 発行/アミューズメントライフ 千代東京都新宿区下町比町15番4

電話 03(262)3255(代表)

JC HAWARD

本物を見つめて
1921年以来、私たちは本当に機能的で実用的なアウトウェアを創り続けています。



YOU CAN DO MAGIC

Swing-top makes us feel thirties at any time. As if you were hero of movie—it is just magic.

HAWARD

本社 東京都千代田区岩本町2-11-5早川トナカイビル ☎03-863-3011(代)〒101
大阪営業所 大阪市東区博労町2-41中博ビル ☎(06)261-3214(代)〒541
●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

写真、左より/シャツ・参考商品、パンツ¥5,800 中/ジャンパー・参考商品、パンツ¥4,900 右/ジャンパー¥4,900、パンツ¥2,900

8015-5276 定価550円