

昭和59年2月1日発行 / 通巻13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

# AM LIFE



Excitingbook for Game Boys

定価550円 No.14

◎大特集

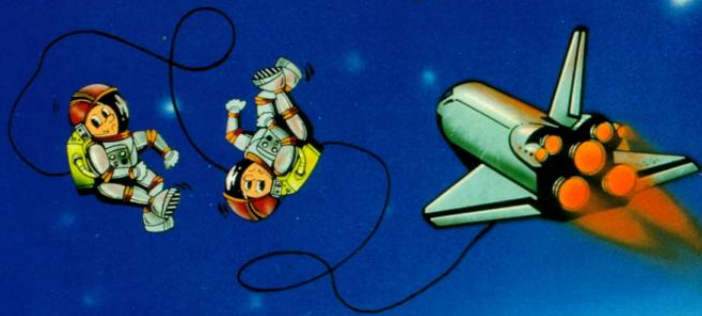
これが戦闘ゲームだ!!

◎今月の体験ギャル 荻野目洋子(歌手)

念願のゲームに"みゆき"感激!!



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ぼって、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**<sup>®</sup>  
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) 宇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

YOKO OGINOME

今月の体験ギャル／おぎのめようこ 荻野目洋子(歌手)

# 念願のゲームに "みゆき"感激!!

アニメ"みゆき"でガンバの洋子ちゃん、ゲームを楽しむ。

"TVゲームをすること"が趣味といいながら、ゲームセンターに入ったことがなかった洋子ちゃん、本誌取材で念願かなって"ゲームじゃ、ゲームじゃ"とばかりに大はしゃぎ。初めてにしては、かなりかなり——。

取材／石崎真人・村山喜朗  
撮影／佐島周記  
協力／ファンファクトリー、みかど  
タイトー



## 得意はエレベーターアクションと決まり



新年早々のテクテク取材班の顔食となった荻野目洋子ちゃんのゲームフィールドは、西武新宿駅前のゲームセンター、ファンファクトリー みかど。だ。一階から四階まで、すべてゲームがぎっしり詰まっているゲームの館といった趣き。

この店の特徴は、四階のレーザーディスクコーナーだ。六台のブースで、最新のレーザーディスク映像が無料で観られるっわけだ。

洋子ちゃんの、ビデオゲーム初体験は、レーザーグランプリに強制的に決定し、ゲームスタート。

さすがに十五才、クルマの運転なんてやったことがないので、アクセスもブレーキもわからずってカンジ。しかし、そんな洋子ちゃんのカウユイこと。

「わっ、何? どうして?」と全身でアクション。三回のトライも、ゴールまではるかに及ばずGAME OVER。

「どれも難しそう」といながら店内をグルッとまわって見つ

けたのが、エレベーターアクション。

「わたし、これがいいナツ」ってことで、おつぎはエレベーターアクションにチャレンジ。オレっちとしては、10ヤードファイトやエクセリオンなんかをプレイしてみたかったのだけど、ついついカウユイ洋子ちゃんに合わせちゃった。

三階のコーナーに移動してプレイが始まった。

洋子ちゃんが自ら選んだだけあって、初めてにしてはレバーとボタン操作がサマになっている。一回目は五千二百点とふるわなかったが、二回目は一万一千四百点、三回目は、しっかりと一面をクリアして一万三千七百五十点と大健闘。

まわどいところで敵の弾をかわしたり、連射でバタバタと倒したりと、洋子ちゃんのゲームカンはかなりのすぐれものようだ。

洋子ちゃんの得意ゲームはエレベーターアクションと決まったところで、最上階のレーザー



# インタビュー

オーディションを受けたら受かってしまったのでアニメ『みゆき』の声で出演の洋子ちゃん。三月十一日には、待望のデビューシングル『フター音産』のリリースが決まり大はりきり。

取材が決まり、当日になっても洋子ちゃんの写真はおろか、プロフィールも何もないため、不安(カワユクなかつたらどうしよう)を隠せず待合せの喫茶店に坐っていたオレっちの前にやって来た洋子ちゃんを見て、ホッと胸をなでおろした。それはそれとつてもオ、カワユイのだから。

みゆきのアフレコって難しい? 妹の方のみゆきでしよ?

洋子 演技っていうのが初めてだったから、全然わからなくて、最初はどうしようかと思っただけです。

好奇心でオーディション受けたら、たまたま受かったからで、声優にも興味持てなかったし、なろうとも思っただけで、監督さんと一緒に出演している人たちが皆ベテランだからアドバイスしてくれて、最近ようやく慣れてきましたよ。

今はずこい楽しいですよ。口を見ながらって大変なんでしょう?

洋子 最初は口を合わせるより演技だけをなささいといわれちゃったけど、どっちも考えようとして両方ともダメになっちゃったり!.....

今はデビュー前で大忙しなんですってね。

洋子 ファンの集いもやっていただいたのがとてもうれしかったですよ。

忙しいけど、お仕事は楽しいですね。すぐ熱中しちゃうほうですか.....

◆ 今年デビューの新人の中ではトップクラスといううわさの荻野目洋子ちゃんのデビュー曲は、ビクターから三月二十一日の発売予定、曲名は未定のため、次号でちよびつと紹介します。お楽しみに!。もちろんレコードプレゼントも。

◆ 荻野目洋子/本名同じ/S43・12・10生まれの15才/国籍と美術が好き/山口百恵を尊敬/好きな言葉は努力/女優・荻野目慶子の妹/日仲プロモーション所属



ディスクのブースへ。

興奮をしのぐため、セーラー服と機関銃、マンハットントランスファアのコンサートなど豊富なディスクの中から、オーディメン2を選んでシートへどつか

り。準備つけのインターホンで指示すると、目の前の画面にオーディメン2が映し出された。ヘッドホンをかけて画面を見ている顔の真剣なことといった

らない。

ほんのイントロタクシヨンのところで再びゲームをすることとなったので、ちよいとつまらなそう。

◆ こんどは洋子ちゃんにガマンしてもらって、おつきは二階で女子バレーとビッグフロレスでスポーツ気分を満喫だ。とはいっても、何度やっても要領がつかめず、敵チームに勝ちをゆずってしまったのだ。



洋子ちゃんが一番目を輝かしたのが、一階にあるT-X1。

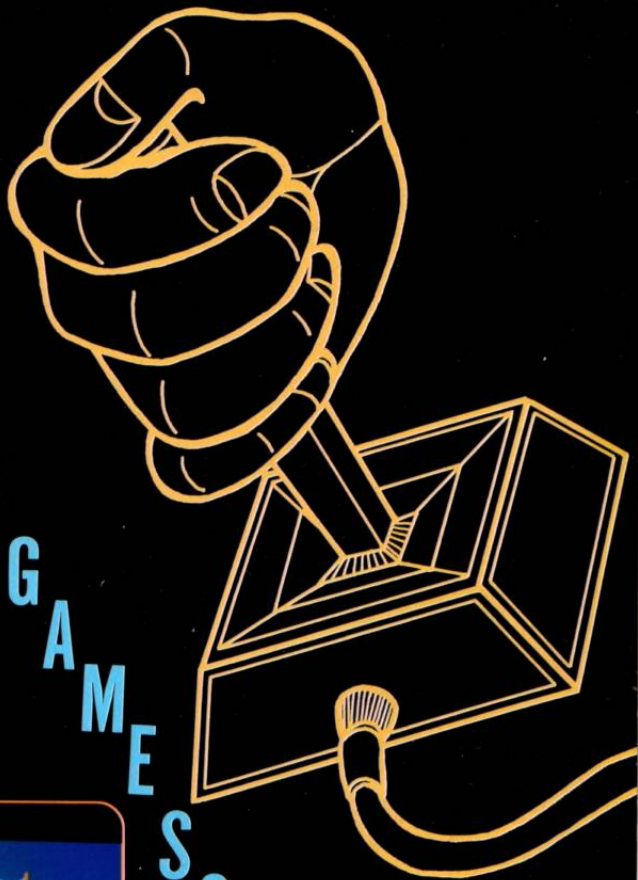
三画面のマルチビジョンに圧倒されながらも、やってみたくないと、レーサーにトライ。

◆ 独特のバイフラシットに驚き、真剣な眼差しでステアリングを握りしめたまではないが、これも何度やってもクラッシュの連続で、最下位を記録しつづけた。「もっと簡単かと思ったのに」とひとこと。

◆ 最後はドーム型のホッケーゲームで、わがテクテク班の村山選手と対決。「わっ! きゃあ! よし!」とにぎやかにプレイして、結果は洋子ちゃんの連続ポイントで勝負は決した。なんと村山選手のふがいないことかと嘆きながらも、洋子ちゃんのはつらつさに拍手の決めではありました。



NEW VIDEO GAME SCREEN



© DECO



ジェネシス (データイースト)



マーカム (サン電子)  
© サン電子

ニュービデオ ゲーム スクリーン



テンスター(タイトー)



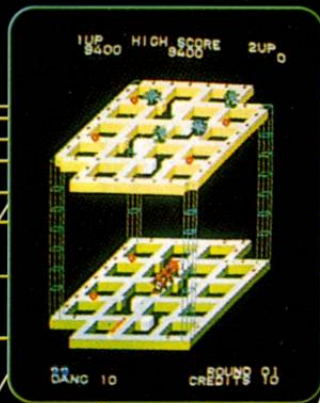
ホッパーロボ(セガ)

C SEGA



ノバ2001(ユービーエール)

C.TAITO



マービズメイス(新日本企画)



パチプロフィーバー(タイトー)



# イライトシーン

## エレベーターアクション

©タイトー



## エクセリオン

©ジャレコ



## バスター

©セサミ・ジャパン



## レグルス

©セガ





# EXCITING VIDEO GAME

## センジョウ

©テークン

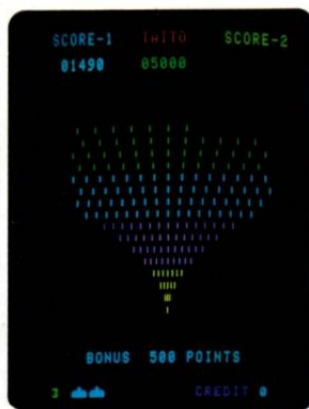


# 戦闘ゲーム・ハ



## スペースインベーダー

©タイトー



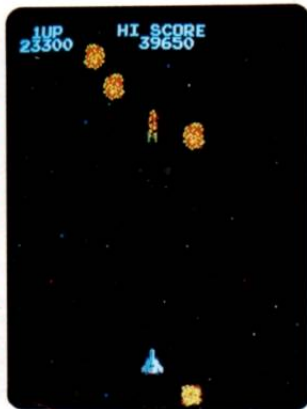
## ゼロイゼ

©データイースト



## ナイトスター

©データイースト



# SENJYO

「センジョウ」その華麗なる  
戦略テクニクを大公開

諸君!!今回は話題の3Dゲーム『SENJYO』の高得点取得必殺テクニクを教える事にしよう。充分頭にたたき込んでゲームセンターへ直行したまえ! 必ずその成果は得点に現われるはずだ!!



## テクニクI

スペーススタックを4台破壊するたびに出現する「ティテクター」。こいつをやっつけるとその後の得点が2倍、3倍、4倍そしてなんと5倍にもなるんだ! こいつをほっとく手はないぜ。だからなるべく早く5倍にしてしまう事が高得点への一番の近道って訳さ!

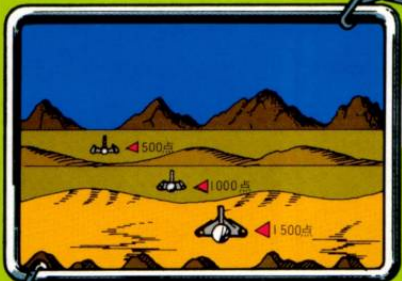
## テクニクII

2ラウンド以降に出てくるブラウル! こいつはスペーススタックの弾を5発撃つと出現する。こいつをやっつけば、画面にみえているスペーススタックは一瞬にしてふっ飛ばす! これはもう圧巻! しかもブラウルの得点は3000点、5倍の時なら15000点だ。そして誘爆したスペーススタックの得点も加算されるのだからこいつを逃すわけにはいかないぞ!



## テクニクIII

テクニクIとIIだけでもいままでもより得点はぐっとあがるはずだ! がもうひとつ。ツインレーザー砲めがけて突進してくるミサイル「バニッシュ」はなるべく引きつけて撃て! 出現時500点なのが山ひとつ越えると1000点もひとつ越えると1500点になる。そしてスペーススタックも山越えの最中の方が得点が高いぞ!!



★君も早くこれらのテクニクを駆使して、実戦でがんばってくれたまえ。健闘を祈る!!

DECO

# THE BIG PRO WRESTLING™

ビッグエキサイトシリーズついに開幕!!



すばやい技の選択、たくみな  
タッチワークが勝敗の決め手!  
2人でタッグチーム!!



超人気

新日本プロレス  
全日本プロレス承認

豊かさを演出する、電子技術の

DECO データイト株式会社

本社：〒167 東京都杉並区上荻 2-31-12 ビース获窪 ☎(03)392-4151  
 研究所：〒167 東京都杉並区南荻 4-41-10 データイストビル ☎(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  
 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  
 大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天 5-10-23 草薙ビル ☎(06)573-2511  
 株式会社デコ・札幌：〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目 879-15 ☎(011)562-2415

# Mr. Do!

# VS ミスター・ドゥ対ユニコーン UNICORNS™

## 君も、最高得点が出せる、ハイクニックの大公開



さてさて、今回のテクニック編はナント最高得点の出し方だ。ゲームの流れを追って紹介してみよう。

①まず、1・2パターンは青ユニコーンの5段落し。1パターンは左右2番目のブロック、2パターンは中央のブロックを利用しよう。(詳細は本誌1月号参照)

②3パターンの高得点の出し方。

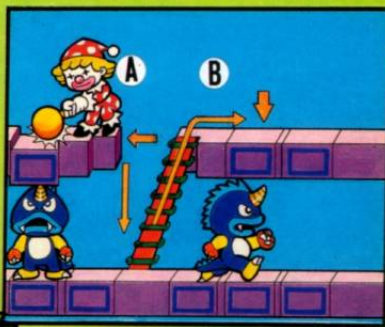
—図1：①②③の順にブロックを落とし、②③にユニコーンが入ったら③のユニコーンをハンマーで①に落す。

—図2：再び③にユニコーンが入ったらA地点に上る。②のユニコーンがはいあがり、右側のブロック上に3匹重ったら④のブロックを落ししょう。



③4パターン以降は☠️ブロックを有効に利用する。ブロックに落ちているユニコーンだけでなく、ブロックのまうえを歩いているユニコーンもタイミング良くまとめて落そう。(図4)

④②③の方法で、ユニコーンを残り2匹にし、何段階しかができるように仕掛けながらやっつけていこう。また☠️を落とし、できるだけ👤をとるようにしよう。



⑤青ユニコーンに変身した場合は図3の形を探そう。やっつけ方としては、A地点で、下を通るユニコーンをブロックでやっつける。残り一匹がA地点のブロックに入ったら、下へ飛び降り、階段でB地点に入ったら、下へ飛び降り、階段でB地点に上がる。すぐに、はしごを反対側へかけとばし、下を通るユニコーンをブロックでつぶす。  
(Mr. Do!/のいる地点にハシゴが、かかってないことがポイントです。)



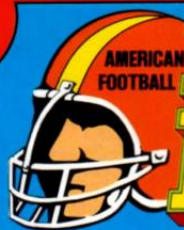
**UNIVERSAL** ユニバーサル販売株式会社  
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7

☎(03) 561-0330代

走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン!

新製品



# GO GOタッチダウン! 10-YARD FIGHT

アメリカンフットボール 10ヤードファイト

タックルをぶっせ!  
レバーをガチャガチャ  
すばやく動かし、タックルをふりきれ!  
動かし速さとタイミングが決め手!

前パスレシーバーポ  
タンをうまく使え!  
攻撃スタート時、前パスレシーバースタートこ  
ポタンで好きなたこかを  
からパスレシーバーを  
前進させることができます

男の熱い体とクールな頭脳が  
ぶつかりあう、もっとも  
磨き抜かれたスポーツ、  
アメリカンフットボールが  
ゲームになつた!!



レバー  
操作で

タックルをぶっ

とばせ!!

君はオフェンス(攻撃側)を率いて、できるだけ前へ進め。だが、ディフェンス(守備側)のフォーメーション数、なんと183種類。ハイスクールクラスからスタートし、カレッジ、プロ、スーパーと2パターンごとにレベルアップ。戦況を冷静かつ敏速に判断し、ゴールへ突進しろ。観客やキュートなチアガールが君を応援している。

©1983 IREM



**irem** アイテム株式会社

本社/大阪府松原市西大塚1丁目3番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)

# チャンピオンをめざせ!

## ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会



爆発的な人気を集めている  
スポーツビデオゲーム、ハイパー・オリンピック。  
もうプレイ方法はマスターしたかな。  
いま、そのハイパー・オリンピックで  
チャンピオンシップを行っている。  
君も、ぜひチャレンジしてほしい。



**地方大会**  
全国の大会参加店  
12月/10(土) ~ 59年1月/31(火)

**予選大会**  
東京・靖国九段南ビル  
59年2月/11(土)

**決勝大会**  
東京・靖国九段南ビル  
59年2月/12(日)

**第23回 ロサンゼルス  
オリンピック大会ご招待**

© 1980 L.A. Olympic Committee



ハイパー・オリンピック

**Konami**  
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区千代田2-7-833-14  
靖国九段南ビル  
TEL. 03-262-9111(代)  
— 大阪営業所 —  
〒561 大阪府豊中區内栄5丁目8-11  
TEL. 06-331-2211(代)

**地方大会**

近くのお店で気軽にトライ  
**街のチャンピオンになって、  
パソコンを当てよう。**

- 会場/全国の参加店  
期間/58年12月10日~59年1月31日
- 最寄りの大会参加店で、誰でもトライできます。
  - 期間中の、各店でのハイスコアベスト10に、もれなくオリジナルロフター・楯・ポスターを贈呈。
  - さらに、全国の大会参加店ベスト10を集計して、抽選で10名様にパソコンなどの豪華賞品をプレゼントします。

**全国大会**

全国の仲間と一緒にチャレンジして、  
**ロサンゼルスオリンピックに行こう。**

- 会場/東京・靖国九段南ビル  
大阪・阪神ホテル 翡翠の間  
日時/59年2月11日 午前9時~10時受付
- 大会参加店発行の登録カード(ハイスコアと証認印を記入・押印したものを)、当日会場に持参すれば、誰でもチャレンジできます。参加料は無料です。
  - 6種目の総合スコアを競っていただき、ベスト25(両地区合計50名)に決勝大会に出場いただきます。
- ※決勝大会は、2月12日東京で開催。優勝および準優勝の方を、ロサンゼルスオリンピックにご招待します。また、上位入賞者にも豪華賞品をさしあげます。

※なお、決勝大会ベスト3に入られた方は、全米ベスト3との計6名による「ワールドチャンピオン大会」(東京で開催)にもご出場していただけます。詳しくは後日発表いたします。  
※詳しくは、最寄りの「ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会参加店」のポスターのあるゲームセンターでおたずねください。

トッテテ!!



キックボーイ

いたずらな動物たちと、  
わんぱくボーイの決闘だい!!

# KICK BOY

## JANGOLU Night

ジャンゴウナイト

サブ基板発売中!  
省豪より改造できます

18"テール  
¥95,2450

- プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。 ● コンピューターがあがれば、役に応じ得点が減算。 ● コンピューター同志のフリコミは再ゲーム。
- スコアが0になればゲームオーバー。 ● 親があがれば勝ち得点は倍。

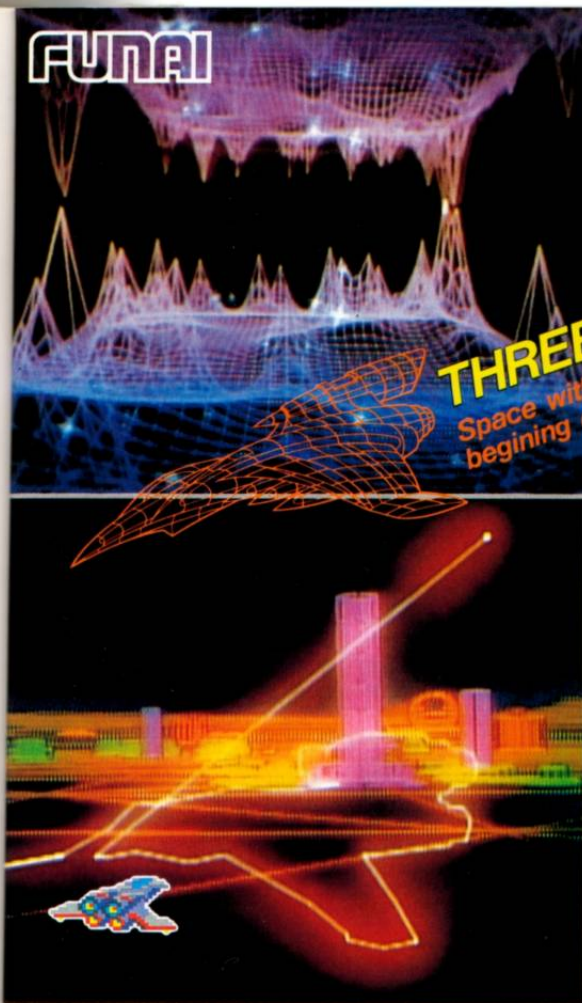


**Nichibutsu**  
**日本物産株式会社**

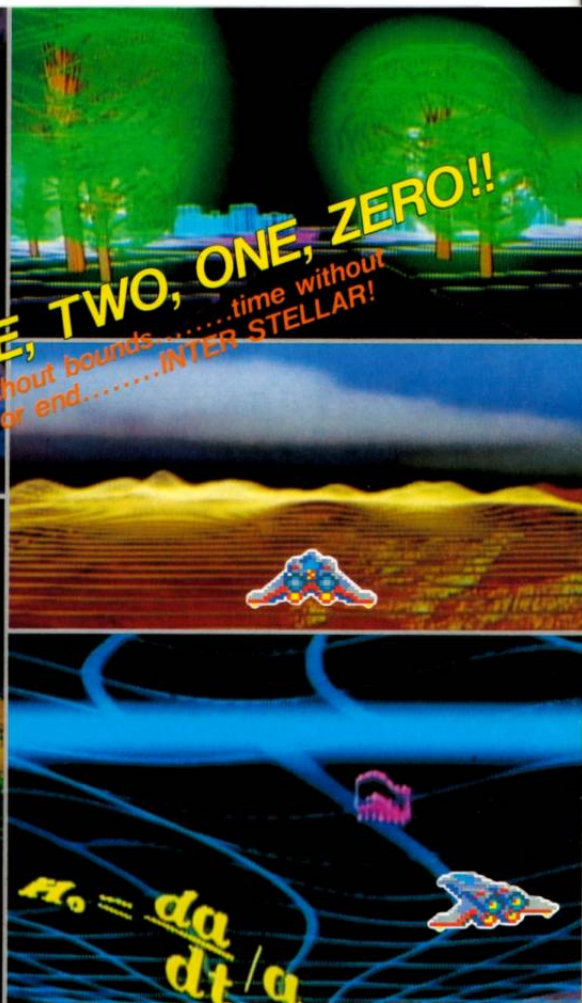
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 千530  
☎ 06 353-5211(代) TELEX 523-6891 NCBOLJ

東京事業所 (株)ニチブツ札幌 (株)ニチブツ仙台 (株)ニチブツ広島 (株)ニチブツ九州	東京都中央区日本橋蛸船1丁目5番12号 サンワ日本橋ビル 札幌市豊平区中の島1条7丁目1 京王もなみマンション 仙台市上杉5丁目3番10号 広島市南区東路町2番17号 第2つむらビル 福岡市博多区博多駅前4-4-17 新常盤ビル1F	京都工場 京都府久世郡久御山町大字市田小学新築棟1-1	☎ (03) 664-5271(代) 千103 ☎ (011) 824-2571(代) 千062 ☎ (022) 65-5571(代) 千980 ☎ (082) 253-6131(代) 千734 ☎ (092) 3472-7221(代) 千812 ☎ (0774) 44-6262(代) 千613
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. TEL. (213) 538-2162	NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL. (021) 544-4299		

# FUNAI



**THREE, TWO, ONE, ZERO!!**  
Space without bounds.....time without  
beginning or end.....**INTER STELLAR!**



IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"

# INTER STELLAR

Laser Fantasy

ついに僕たちが待ちに待っていたゲームが登場した。スターウォーズや、トロンのような画面でスペース・ゲームを経験したいというのは、永い間の僕たちゲーム少年の夢。

"INTER STELLAR"、僕たちゲーム少年の夢をかなえてくれた、リアル・スペース・バトル・ゲーム。本格的なコンピュータ・グラフィックスの導入と、数々

の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着してきた君は、真の宇宙戦士だ!! さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。

Three, Two, One, Zero!!

未知の世界への旅立ちが'始まる。

# FUNAI

●製造元  
船井電機グループ 大東音響株式会社  
大阪府大東市中垣内7-627

●販売元  
株式会社フナイ  
大阪市浪速区元町11-5-7 難波プラザビル401  
TEL:06-648-1272 FAX:06-647-5217

●東京営業所  
サニーレーザーシステム株式会社  
東京都千代田区神田多町2-4 テグビル5F  
TEL:03-254-5614 FAX:03-256-3877



# エキサイティングサッカー EXCITING SOCCER T.M.



ディフェンスをぬって決めろ、シュートの嵐

## 白熱の攻防戦!!

ついに新登場 / 限りなく実戦に近い迫力満点のサッカーゲーム。まず好きな国のチームを選んでキックオフ。攻めて守って、インゴールすればチャアガールが可愛いと踊りだしちゃう。また試合に勝てば国歌吹奏とくるから、まさに気分は最高。さあ、その勢いで第2試合に挑戦だ!!



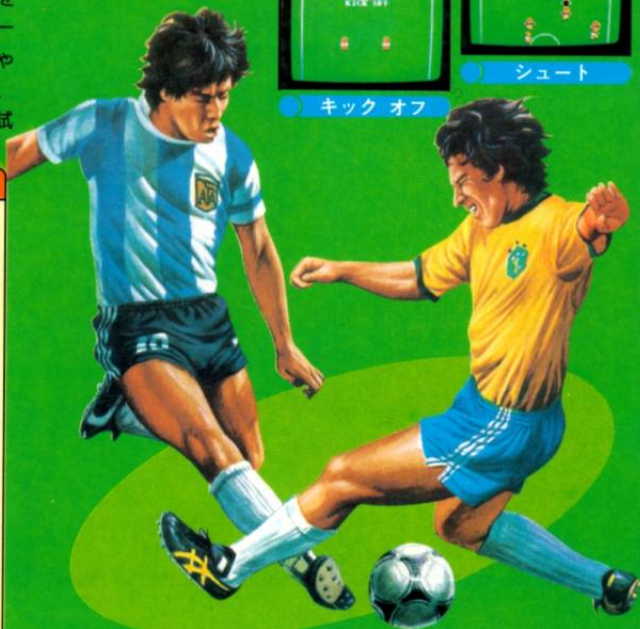
キック オフ



シュート

### エキサイティング・サッカー必勝法

- ★ **ドリブルよりもパスをうまく使え**  
敵のスライディングに気をつける / 味方にうまくパスして、チームプレーで攻めろ / パスを送る相手を正確に決めることが勝負のポイント。パスをうまく受けるには、レバーをニュートラルにして、誤動作しないこと。
- ★ **シュートはタイミングよく**  
キーパーから矢印が離れた瞬間をねらえ / しかしすばやくやらないと敵にボールをとられるぞ / スライディングは慎重に  
敵がライン近くにいる時、スライディング・タックルすると、ラインを割って、敵のスローインになってしまうぞ /
- ★ **ボールをとりかえずことばかり考えるな**  
ゴール近くへ攻められた時、ボールばかり追いかけると、キーパーがはなれて、ゴールが空いてしまうぞ / キーパーの操作をうまくして、守備をかためろ /



アルファ電子株式会社 ●いま、ソフト・ハード技術者募集中です。

〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9 TEL. 0487(75)2412(代表)

# AM 特製トレーナー

AMUSEMENT LIFE がきみにおくる キャラクター商品の **第1弾!!**

今人気大爆発のあみゆうトレーナーで  
今日もみんなで Joyful Today

特価 **4300円**

サイズ S胸幅47 身丈63 行丈76  
M胸幅49 身丈65 行丈78  
L胸幅53 身丈67 行丈80

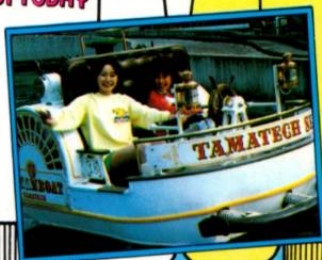
特価 **4300円**



商品A色⇒白・黄



商品B色⇒白・黄



## 注文方法

上記の品物をご希望の方は合計金額分の替か現金書留、または切手を注文書といっしょに送ってください。小包料金を加えてください。

あて先 〒162 東京都新宿区下宮比町十五番地924  
G-9AM 係  
お問い合わせは 東京 (03)267-3235

## 小包料金

400円	東京都23区内
500円	その他の地域
650円	青森・秋田・岩手・福井・京都 奈良・和歌山・兵庫・大阪・鳥取 岡山・島根・広島・四国
800円	北海道・山口・九州・沖縄

## 注文書

〒□□□□-□□

住所

氏名

合計金額 ¥ \_\_\_\_\_

サイズ

色

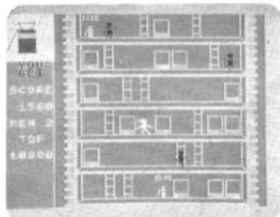
品物の記号を記入



他の用紙でも結構ですがペンでハッキリ書いてください。



P-6

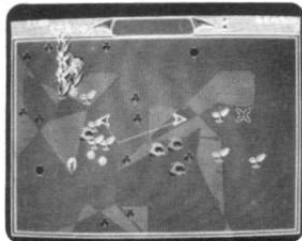


P-64



P-26

P-31



今月の体験ギャル/荻野目洋子 念願のゲームに“みゆき”感動!!/取材/石崎真人 村山吉朗 撮影/佐島周記	1
NEWゲームスクリーン	4
戦闘ゲームハイライトシーン	6
特集/これが戦闘ゲームだ!!	18
話題ゲームマルチ取材リブル・ラブルの奇跡のものがたり	31
NEWゲーム紹介	37
本格的パーソナルコンピューターSC-3000H	43
TOY&HOBBY①/ウォーゲーム 渡来一雄	47
TOY&HOBBY②/おもしろいもの試してみたよん	51
MSXソフトのコーナーどえっす。	56
パソコン・ゲームソフト	61
おれっちの攻略法 マッピーPART II	71
ロボットフェスティバルで、大人もちびっこも大歓声!	64
あんずのおもしろレポート④うる星あんず	66
全国ゲームランド探訪⑦ 毎月一回ゲーム大会を催して地元で定着(相模原) レポーター/野中美木子 アシスト/うなやまのりえ	68
AMライフが足で集めた 月間ヒットゲームベストテン	78
マイコンくん 古川一朗	82
おもしろ情報ランド	83
AMライフ試上ロードショー	おたよりコーナーですよ
DISK情報室	AMライフ情報局
FUNNY GOODS	BOOKS
今月の全国のハイスコア	おながい&発表
AMライフBIGプレゼント	なんでも法律相談
編集後記	96

特集/エキサイティング・ビデオゲーム

# これが戦闘 ゲームだ!!



# EXCITING VIDEO GAME

## 今なおゲームセンターでガンバ ガンバのゲームから最新のゲームまで全25機種!!

インベーダーゲーム以来、ビデオゲームは、いつも相手を撃破する戦闘の要素を持ったゲームが主流となってきた。一ころはスペースものであったり、西部劇風、コンバット調であったりと流行はあるものの、常にゲームの最前線でガンバっているのである。最近のヒットは、すでに一年以上にもなるのに、未だに人年の衰えない、ナムコのゼビウスだ。今年の期待は、ゼビウスを超えるビデオゲームのだが、果たして期待していいものだろうか。ま、この辺は別の機会に特集するとして、今月はエキサイティングな戦闘ゲームを網羅することにしよう。

(原 健司)

戦闘ゲームは男のロマン!! 画面の中にはさまざまな人生があり、男の世界が広がっている。ときには宇宙戦士に、あるときは兵士として、指揮官として、ガンマンとして、自分の望む主人公になりきることができるのだ。

任天堂

## スペースファイアバード 火の鳥が攻めてきた! 大宇宙戦争が始まった!!

宇宙の神秘の中に生き、謎の未確認生物。火の鳥。とわれらが宇宙船とのスペースオペラゲーム。

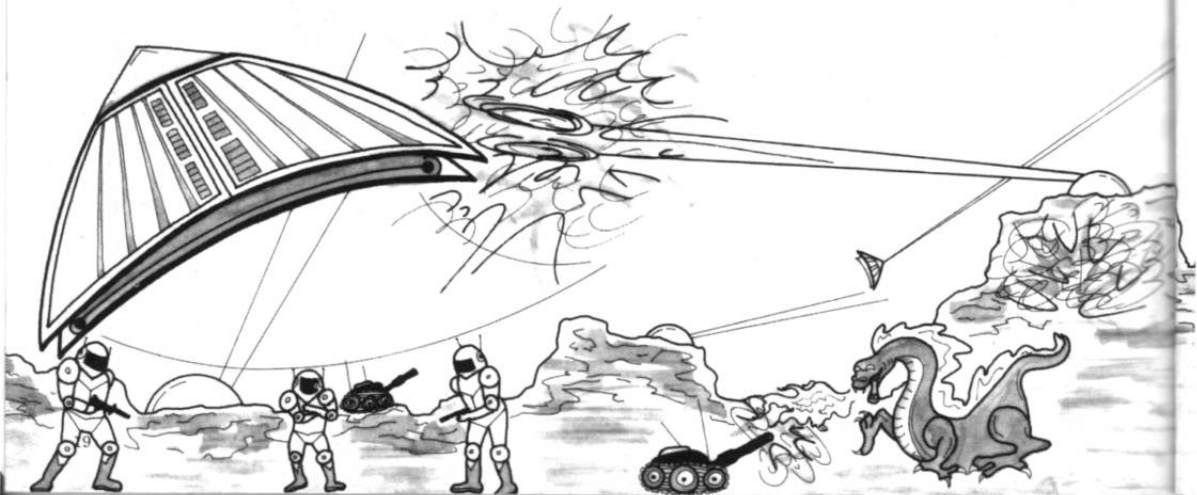
宇宙の果てから、きらめく小惑星がスームアップしてきた。そして、強烈な光を放しながら、火の鳥。に変身したのだ。宇宙船は、連射レーザー砲を装備している。迫ってくる火の鳥を、のがさずに撃破するのが使命だ。

WARP (脱出) ボタンを押すと、宇宙船は上昇し不死身と

©NINTENDO 1980



なれる。敵の弾丸を避け、火の鳥に体当たりできるのだ。しかし、宇宙船一隻に一回だけしか、不死身攻撃はできないので、使うタイミングを逃さないことだ。火の鳥が、ループを描いて攻撃してくる迫力は抜群!



ナムコ

# ゼビウス

## 謎がナゾを呼ぶ近未来&超古代文明戦争!

二十種以上のキャラクターが登場し、その奥の深さから人気がうなぎのぼり、一千万点を達成することが流行し、今なお続いている名作。

森林、草原、川、港、海、飛行場、ナスカの地上絵を背景がスクロールしていく。自機、ソルバルウをコントロールして進んで行くと、空中からはトロイドが、地上からはプログラムが攻撃してくる。

ザッパーボタンを押して飛行物体を撃破し、プラスタロボタンで地上攻撃だ。プラスタは照準を合わせて発射するのだ。エリアが進むと、敵の浮遊要塞・アンドア・ジェネシスが出現する。

神秘感あふれる画面の美しさはCGによるもの。そのままゲームの神秘性へとつながっている。

# ナムコ ギャラガ

## ついに現われた!最強の異星人!!

大ヒット作、ギャラクシアンをしのぐ、灼熱の宇宙戦争の始まりだ。

ギャラガが編隊の急襲に立ちむかうのだ。

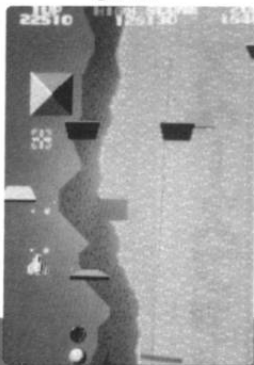
る。

ゲームをするたびに謎が深まり、ついにゼビウスの世界に引き込まれてしまうのだ。

また、隠れキャラクターも数多く、隠れキャラ捜しもまた、ゼビウスの別の楽しさを作り出している。

ちなみに、発売から一年以上経った今も、ナムコではゼビウスの秘密を明かしてはいない。

©NAMCO



タイトー

# スペースインベーダー

## 侵略者がやってきた。地球を守るのはキミの役目だ! ガンバ!

すでに六年も昔のことになってしまった。

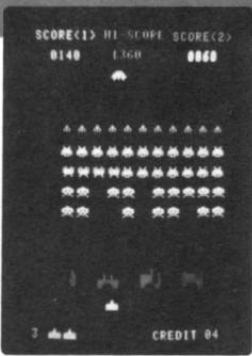
一時、全く姿を消していたけれど、昨年の春ごろから再び、帰って来たインベーダーとしてゲームセンターでも見かけるようになってきた。

ズンズンズンと上から下へ情容敵なく、インベーダーが攻めてくる。

基地の陰にかくれながら、左右にレバーを動かし、ボタンでファイヤー。

最高テクニックは名古屋撃ちとか。

これはもう戦闘ゲームの元祖なのだ。



©TAITO

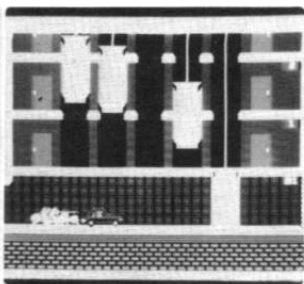
タイトー

# エレベーターアクション ニヒルなスパイの活躍に拍手!

エレベーターとエスカレーターをうまく使って機密書類を盗み出すのだ。

スパイをレバーと発射ボタン、ジャンプボタンでコントロールして、敵のビルの赤いドアの中から機密書類を盗め!

盗み出し、自動車で逃走するまでは、一瞬たりとも気が抜けない、スリリングなゲームだ。



©TAITO

人キャラガが飛来してきたのだ  
った。

しかし、迎え撃つわがファイ  
ターも最新型。キャラガの体当  
りや爆撃をさげながらミサイル  
を発射するのだ。このスリルは  
たまらなく快感。

■デュアルファイター攻撃が切  
り札なのだ!

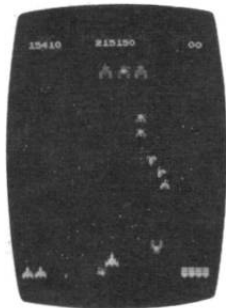
敵のトラクタービームにファ  
イターが接触すると、回転しな  
がら吸いあげられて、キャラガ  
の捕虜となってしまうのだが、  
心配することはない。捕虜にし  
たにつくきキャラガを飛行中に  
ファイターで撃墜すると、捕虜  
になったファイターは元に戻り、  
今戦っているファイターとドッ  
キングしてデュアルファイター  
となるのだ。

パワーが倍となったデュアル  
ファイターで、キャラガ編隊に  
大反撃を開始しよう。

三面ごとのチャレンジングス  
テージで、ポナス得点するの  
だ。8種類ものエイリアンが、  
予測もつかない飛行をくり返す  
けれど、一匹ものがさずに破壊  
し、パーフェクトを達成だ。

ポナス一万点は腕の見せど  
ころなのだ!

©ナムコ 1982



# EXCITING VIDEO GAME

タイトー

## フロントライン コミカル・コンバット・ゲームの決 定版。

下へ下へと降りながら、目的  
を果たそう。エレベーターの操  
作はレバーの上下でOK。  
ジャンプボタンは有効に使え  
るぞ。敵をキックで倒すのだ。  
敵の弾をよけることも、エレベ  
ーターの空間を飛び越すことも  
できるのだ。

敵をみつけたら、床に伏せて  
拳銃で一発必中ノ。すばやく行  
動することが生き残るたひと  
つの道だ。  
ドアの中の書類をすべて盗み  
出したら一目散ノ。地下で待期  
している自動車に飛び乗って、  
バイナラしちゃうのだノ



©TAITO

登場するキャラクターの特徴  
を覚えておくことが、攻略のポ  
イントなのだ!

コントロールレバーで軍曹ま  
たは装甲車、戦車の動き、手  
弾の方向を操作しよう。

また、チャネルスイッチで  
弾の方向を発射をコントロール  
するのだ。谷間の風景で、プレ  
イヤー(軍曹)が現われるとゲ

ームスタートになる。

谷間戦、草原戦、砂漠戦、そ  
れぞれの戦闘のうち勝ちながら  
途中で出てくる装甲車や戦車を  
乗りつき敵陣へ攻め込めノ  
敵陣へ首尾よく手 弾を投げ  
込んだら勝利となる。

白旗を持った敵兵の姿はコミ  
カルだけど何となくあわれな感  
じも……。

シグマ

# バトル・クルーザーM12

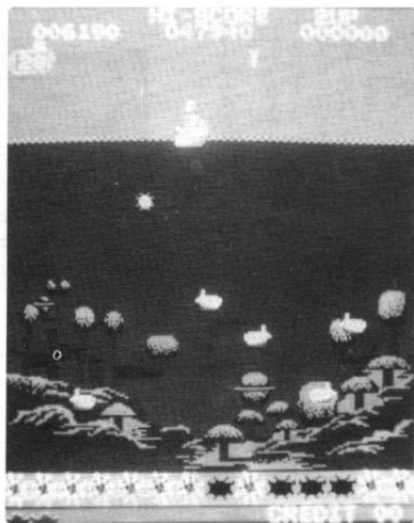
## サブマリン艦隊を撃破せよ!

興奮の、海戦スベクタクルゲームがバトル・クルーザーM12だ。敵は海中からだけでなく、空からも襲ってくる。

二方向レバーでバトル・クルーザーM12を操作し、ポタンで爆雷攻撃だ。

敵を回避しながらの攻撃はスリル満点。テクニクと作戦力があるのをいうので、アクション派も頭脳派も満足できる海戦ゲームだ。

爆雷は水中のためユラユラと落ちていく。このため、敵の動きを予測してポタンを押す必要があるのだ。敵の攻撃は多彩だ。



©シグマ 1983

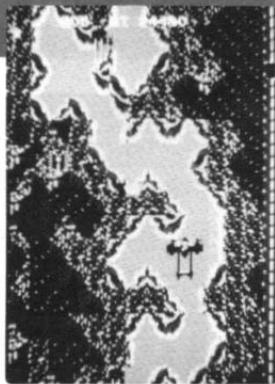
サブマリンは水雷、分裂ミサイル、追跡ミサイルを搭載し、バトル・クルーザーM12に襲いかかってくる。水雷の動きは単純だけれど、敵が多いので油断は禁物だ。海底爆雷はなかなかシツコイぞ。そしてやっかいなのは追跡ミサイルと分裂ミサイルだ。空中にあがってくる必中ミサイルなので、海中で迎撃しておくかきとあとがコワイ。

ときどきあらわれるサブマリンの旗艦・マスターサブマリンを破壊すると、敵の攻撃が一時的に減少する。フォーメーション・サブマリン(艦隊)やシャークがあらわれたら、ポナスポイントをあげるチャンス。倍々得点でハイスコアを狙っちゃおう。

データイースト

# ミツシヨンX

## スリルあふれる三次元ゲームのスピードに負けるな!



©DECO 1982

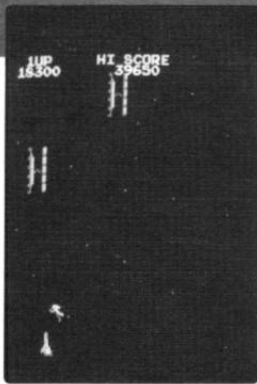
未知なる戦いがキミの心をかきたてる!!

ゲームの舞台は、第二次世界大戦のまっ只中。主役はキミの操縦する大型爆撃機だ。目標を定めてファイアボタンを押すためだ。スクロール画面でスピード戦はゼビウス以上。地形の読みが難しくって、目標を定めるのにひと苦労だ。上昇下降も自由自在だし、敵の撃ってくる弾が、グリーンと大きくなってきたりして3D効果は満点。

データイースト

# ナイト・スター

## 宇宙に飛び出して、宇宙ステーションを作れ!



©DECO 1983

地上の基地から発射されたロケットで、宇宙基地に浮かぶ宇宙ドックまで、敵と闘いながら飛行を続けるのだ。

8方向レバーで、敵の攻撃をかわしながら宇宙船を操り、宇宙ステーション、ナイトスター、宇宙ドックを作ろう。

敵の数はなんと三十種類。その攻撃はしつうだ。うまく攻撃をかわしてステーションなど



# ステインガー

## 宇宙ゲームが変わった。ステインガーの登場だ!

敵基地に侵入して、パイオ・トロンを破壊するのだ。ステインガー・ウルフの活躍で、宇宙に平和をもたらせ!

8方向レバーでステインガー・ウルフを操作し、プラスタターを破壊しよう。

宇宙空間を進むステインガー・ウルフは建設中の敵基地に侵入した。最初に出会ったのは、強敵のギガ・スフィア。プラスタターをブチ込んで前進だ。

成長を続ける敵基地の中に、味方の前哨基地が取り残されている。

この基地には、ボンゴと呼ばれるロボットがステインガー・ウルフを待っている。

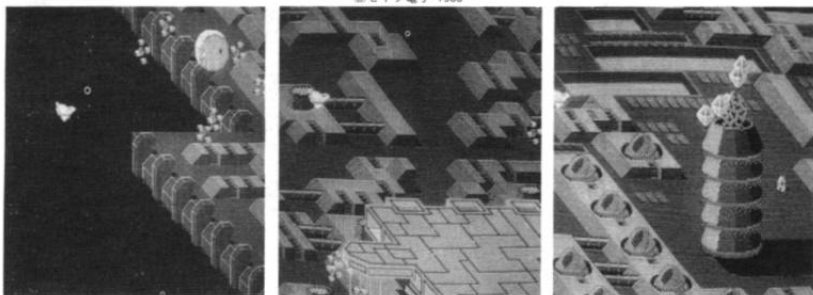
危険を回避したい場合、プレイヤーがコンタクトすると、タイムカウンターが表示され、目盛りがいっぱいになると、赤いボンゴマークが一つ増え、プレイヤーの味方となってくれる。

ボンゴは、ボンゴ・コイルでいつでも呼び出すことができるのだ。

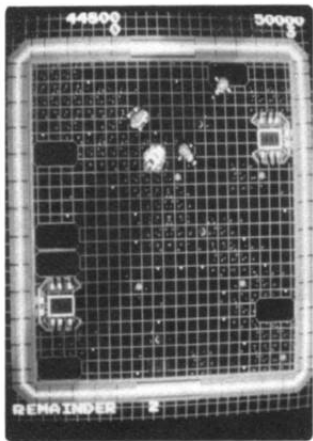
敵の巨大戦艦・ギガントは、射程距離まで接近すると砲撃してくるので注意が必要だ。

ついに敵基地中心部に到達した。エネルギー生命体・パイオトロンを破壊して、次のステージへと進もう。

©セイブ電子 1983



# EXCITING VIDEO GAME



©DEC0 1983

また、マースは三回ぶつけないとクラッシュさせられない。敵をプラックホールへ落とすと高得点となるので、うまくささい込むことも必要だ。

データイースト

## ゼロイゼ

### 何が何でも敵をクラッシュさせるのだ!

8方向レバーとボタンを使って自車をコントロールし、敵の車にぶつけろ。敵がクラッシュすればこっちのものだ。ボタン2つをうまく使うことから始めよう。

赤いのがターボタン。車を加速させるのだ。青はブレーキ

ボタン、敵にぶつけられてスピニング壁にぶつかりそうになったらすばやく押してクラッシュを防ごう。キャラクターの中でも、メテオには気をつけよう。こいつに触れるとアウトだ。

を作りあげると、ポーナスポイントと持ち機が増える。宇宙ステーションから宇宙ドックの間で、宇宙船行士を救出するとビーム砲が使えるようになる。

敵が集まっているところへは、このビーム砲の威力が発揮できる。敵に命中しなくても、爆発に巻き込まれると、附近の敵は全滅する。発射場から宇宙ステーションへは三往復、さらにナイトスタークへは五往復、そして宇宙ドックへは三往復が必要で、合わせて十一のボタンで宇宙ドック内ドッキングするとドックから出るビームを溶かして、最初のボタンへ戻り、次第に難しくなっていく。

ジャレコ

# エクセリオン

## 異次元空間に、激しい闘いがくり 広げられていた!

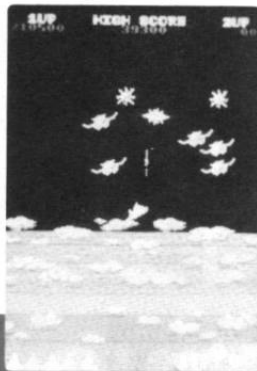
襲いくる敵機を残らず破壊し  
て、キミはこの激烈な戦闘のな  
かで生き残ることが出来るか。

マイシップをコントロールし  
て、編隊で飛来する敵機や乱舞  
するUFOに狙いを定めて、タ  
イミングよくオープン・ファイ  
ヤーノ

三次的にスクロールしてく  
る地平線のむこうに何があるの  
か、ちよびり不気味なところ  
がまたいい。  
生き残るために敵を撃破する

.....のだ! 新たな敵のうごめきも  
感じる。今だ、ファイヤーノ

©ジャレコ 1983



ジャレコ

# サターン

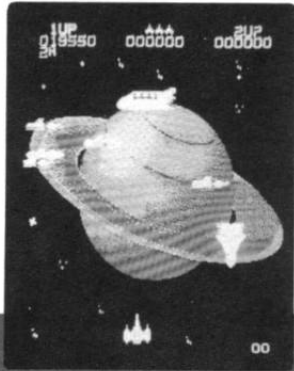
## 戦闘の舞台は、ついに土星に移っ た!

無限の宇宙空間に広がる熱い  
戦い。次から次へと襲いかかる  
てくる敵を残らず撃破せよ!

ゲームの舞台はサターン、つ  
まり土星だ。その空間に戦闘の  
火ぶたが切って落とされた。  
スペースファイターを操作し  
ながら、より多くの敵を倒すの  
が、キミに与えられた使命だ。

発射ボタンのひとつはビーム  
砲、もうひとつは二連ミサイル  
の発射用。

©ジャレコ 1983



コナミ

# ジャイラス

## ゲーム空間は無限に広がりを見せて きた。

く見て攻撃しよう。

敵ワープ衛星の中央のDIN  
Gを撃って、武器の強化をはか  
れ。ダブルキャン砲にパワ  
アップすれば、敵をせん滅する  
ことができるぞ。

惑星を救ってチャンスステ  
ジに突入だ。

敵の出現コースを予知するこ  
とが勝利へのキーポイントにな  
る。

いち早くダブルキャン砲を  
獲得して、二連で効率よく敵機  
を撃ち落とせ。

敵の攻撃があまりにも激しい  
ときは、WAITING・PO  
INTに一時逃げ込もう。しか  
しその場所は誰にもわからない。  
このポイントを見つければ、キ  
ミはもう無敵になれるのだ。

©コナミ 1983



テーカー

# プレアデス

## スペースシップよ、発進するのだ!

宇宙艦戦が、そしてエイリア  
ンが現われた。地球を守るのは  
スペースシップ以外にはあり得  
ない!

宇宙から、地球基地めがけて  
飛来するエイリアンたちを、ス  
ペースシップを左右にコントロ

ールしながら撃破するのだ。

大宇宙へ飛び出し、敵艦を  
撃破しようとするスペースシッ  
プを阻止しようとして、モン  
スターが出現した。

大挙して押し寄せてくるモン  
スターの中心部を狙って撃つ

ビーム砲はフルオート発射が可能とはうれしし。パターンが進み、スペースフアイターが小さくなったときは、レバーで方向を決め、進みながらビーム砲を撃って敵を倒すのだ。

ニチブツ

# スペースファイターX

司令艦を撃て、敵の要塞を壊滅せよ！SFXの指令は重い！

未知の宇宙にひそむ怪しい予感があつた。スペースファイターXの出動開始だ。

宇宙から飛来するUFOの猛攻と、トロット軍団の急襲で、戦いの火ぶたは切れて落とされた。

怪星、ブレイズン・エムの魔力を破壊し、パワーアップしてトリプルビーム砲で激射するのだ。

果てしなく戦い続けるわれらがスペースフアイター、エキサイティングな戦闘シーン

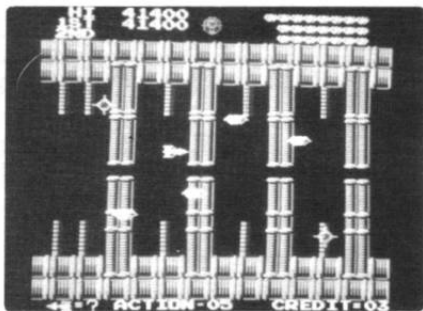
でハードなテクニックを弄しよう。

まさ、ミステリアスな遭遇もSFXの魅力のひとつ。さあ、8方向レバーでスペースファイターをコントロールして、スペースゲームにアタックだ。

二個の発射ボタンで、左右の方向変換とビーム砲発射が同時に仕動する。三十九ラウンドの激戦にキミは耐えられるだろうか。

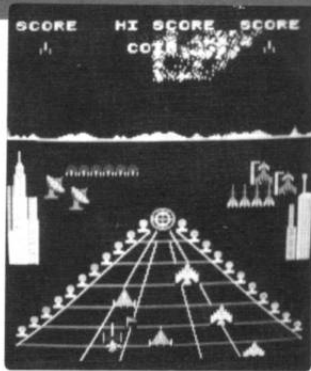
突然現われ、飛行妨害をし、進路を変更させる奇様な魔王のブレイズン・エムは、一発必中で破壊するのだ。破壊すれば、スペースフアイターは、SFXに変身して、五秒間だけトリプルビーム砲の三連発射が可能になる。

トロット軍団を指揮すゆトロットコマンドーを破壊すると、画面上を飛行している軍団の機を全滅することが出来る。ちなみに、コマンドーと1、2号は二発命中で破壊しよう。



©NICHIBUTSU 1983

# EXCITING VIDEO GAME



©テーカー

のだ。  
さあ、連射式が可能なビーム砲で、宇宙戦艦と共に現われたすべてのエイリアンを撃破し、戦艦を破壊せよ。  
エイリアンをせん滅したら、地球帰還が待っている。地球基地の滑走路内では障害物や点滅するライトに接触しないようにコントロールしながら進入し、着地点へうまく着地するのだ。

テーカー

# センジヨウ

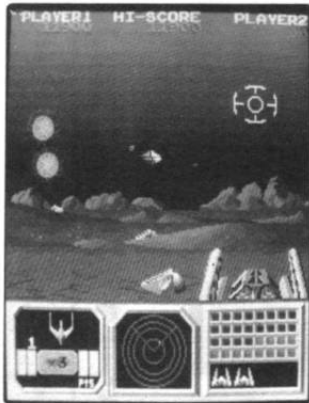
敵を発見！ 旋回してオープンファイヤー！

迫りくるスペーススタック、ミサイルを撃て、レーダーで敵を探しながら狙いを定めて発射ボタンを押せ！  
山陰や分に隠れながら、スペーススタックが迫ってくる。レー

ダーサーチを駆使して、スペーススタックをみつけるのだ。三十九台を破壊するとラウンドクリアできるぞ。  
できるだけ早くおくにいううちにやっつける。

ツインレーザー砲の威力は抜群だ。スペーススタックを四台やっけると、ミサイル・ディテクターが出現し、レーザ砲に向かってくる。しかし、こいつを撃ち落とせば得点が倍々となる。このチャンスを見逃すな。

©テーカー



セサミ・ジャパン

# バスター

## 3D感覚の、戦闘シーンに没頭!!

美しい地球を敵の手に渡すな。ジャンプしろ。ビーム砲を撃て。

自由の女神、モアイ像といったポピュラーな創造物を登場させた、一風変わったバトルゲームだ。あいつく戦闘のため、自由の女神は砂に埋もれてしまった。地球の各地で暴れまわる敵を相手に、バスターとなったキミが攻撃を開始したのだ。

斬新なキャラクター群が、次から次へと出現して楽しませてくれる。しかし、キャラに見とれていては地球は救えないぞ。8方向レバーと、ビーム砲発射ボタン、シールドボタンでコントロールしよう。

©SESAMI 1983



シールドボタンを押すと、シールドを体の前に出し、敵のビーム、弾などの攻撃を防衛できる。シールドエネルギーに気をつけて戦おう。

エネルギーは、ラウンドごとに出現する母艦に帰艦するとチャージされるので有効に使うことだ。

オルカ

# スカイランサー

## 敵軍破壊が使命だ! スペーススーツに身を包んで宇宙へ飛び出せ!

広大な宇宙空間を舞台にして、宇宙戦士の孤独な戦いが始まった。

8方向レバーで、スカイランサーの移動をコントロールするのだ。

左右で向きを変化させ、上下は位置の移動に使う。発射ボタンでビーム砲を発射

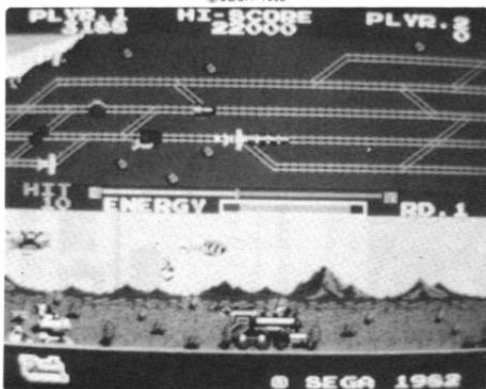


©オルカ 1983

セガ

# スーパー・ロコモタイプ

## セバレット・スクリーンで楽しさ10倍!



機関車をコントロールして、次の駅まで敵中突破しよう。エネルギーのある間は、スーパー・ロコモタイプに変身してスーパー・スモークで敵をやっつけることもできるのだ。チェンジボタンを押して、スーパー・ロコモタイプに変身すると、無敵の機関車になって、すべての敵を撃破しながら前進できる。スーパー・スモークは唯一の武器だ。

敵の大襲撃を突破せよ! 走れ無敵の機関車! あなたの駅を目指して! スーパー・ロコモティブの大襲撃のはじまりだ!

スモークボタンを短く押すと低く、長く押すと高く撃てるので、飛行機や飛行船などの目標を見定めて、短く長くボタンをうまく押すことしよう。

セガ

# スーパー・ザクソン

## 新たな使命を帯びて、ザクソンが新惑星にアタックだ!

し、艦を倒すのだ。一度の発射で、多くの敵を破壊できると、高得点が得られる。  
キミは母艦の指令を、どれだ

け進行することができるか。敵軍の破壊の指令を受けて発射し、次の母艦に救助されるまでを一つのストーリーとしてゲームは進行していく。

オルカ

## ゾディアック

### ソングラムでスペースウォーに勝ち

#### 残るのだ!

敵基地を破壊して、宇宙基地に無事降り着くことができるだろうか。

レバーでソングラム(ファイター)を操作し、ボタンでクラッシュ・ビーム砲を撃ちながら敵を破壊していく。

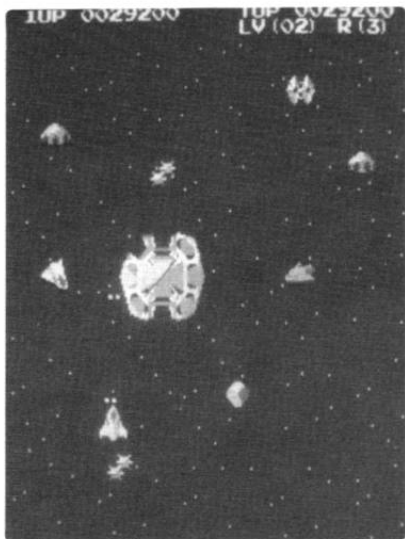
敵基地・ゴークのまわりには敵機・アーク発着用のミティオリが八個ある。すばやく破壊して自軍基地・バトルスター・

エイサットへ帰還するのだ。

ミティオリ攻撃のチャンスはアーク発着のとき。ゲートが開くと色が変色する。さあ狙い撃ちだ。

アークを破壊していくと、ミティオリがゴーク本体から離脱する。これはビームで破壊することができない。

任務を遂行して、バトルスター・エイサットに着艦するときは着陸ポイントをはずさないようコントロールしよう。中心に近いほど高得点となる。



©オルカ 1983

# EXCITING VIDEO GAME



©SEGA 1983

トンネルゾーンに侵入し、猛攻してくる敵機を撃破するのだ。モンスターロボットにも挑戦だ。

スパーとなって、ザクソンはますますスリリングに、そしてグラフィック効果も抜群だ。

## セガ レグルス

メカ・アニマルをやっつけよう。  
謎に満ちたレグルスの世界へ踏み込むのだ!

空を飛んでくる敵はまとめてポンプでぶっ飛ばそう。敵の攻撃をさげながら、奥深く侵入するのだ。

ポンプは障害物のうしろにひそむ敵や、森林地帯で道を作ったり、モグラの穴を埋めたりと使いみちはいろいろ。

最大の難所は敵の大要塞。

こいつを攻撃するのは並大抵のことではない。要塞の合体メカが開いた瞬間がチャンスだ。中心のエネルギー核をポンプで撃つのだ。

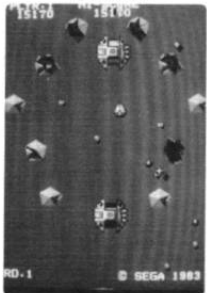
これをのがすと、大要塞の総攻撃を受けることになってしまうぞ。

宇宙感覚のエキサイティングゲーム。

メカ・アニマル・ゾーンは謎に隠されている。前進だけが残された道だ。

ファイヤーボタンとポンプボタンを使いわけて撃破しよう。

©SEGA 1983



© SEGA 1983

# スタージャッカー

新鮮な興奮に包まれて、いま新感覚のスペース・ゲームの世界が!

デスター軍団を撃滅する使命を帯び、宇宙戦隊は、敵スペースコニーに突入した。

四機が、タテに連なった編隊をコントロールレバーで操縦しよう。ちよつと凝っているのはバンク(横向き)飛行ができること。フアイヤーボタンで飛んで来るUFOを、ポンプボタンで地上施設を攻撃できる。敵を撃滅し、高得点を得るとミステリーターゲットが出現する。これをやつと、戦隊

©SEGA 1983



はワーブして、一気に母船へ着艦できるのだ。  
高得点で母船へ着艦すると、自分の宇宙船が一機追加される。

# ヤマト

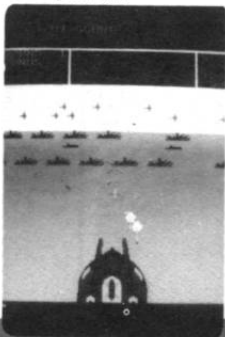
単純明快な、海戦ゲームの登場!

戦艦ヤマトを操って、激烈な海戦を勝ち抜くのだ。

レバーを左右に動かして、敵のミサイルや魚雷をかわせ、レバーを上下に動かせば、大砲と連射砲の照準となる。コントロールレバーの操作の上手下手が即スコアにつながる。しよう。

艦を移動させ、照準を合わせ大砲を連射砲を発射するのだ。大砲は、敵艦、魚雷、ミサイルに有効だ。そして連射砲は飛行機、魚雷、ミサイルをバッチリ破壊できる。

©SEGA 1983



ヤマトは、ミサイル、魚雷を側面に一発受けると小破し、二発目で大爆発してしまふ。正面に受けるとさあ大変、一発で轟沈となるので二用心。

# バスター、テクニカル メモランダム

セガミジャパン

バスター攻略のテクニク、裏開発担当者から聞き出してきまな話を、セガミ・ジャパンの……した。



©SESAMI 1983

このゲーム、なんと百二十八の背景からできているのです。山→枯山→海→砂漠→自由の女神→森→森林→ストリーマウンテン→モアイなどで、ストリーマウンテンにも盛りだくさん。プレイの特徴としては、シールドを使って防御ができるということです。

しかし、あまりシールドボタンを押していると、エネルギーがなくなると、飛行機へと変身してしまうのが注意が必要。

飛行機に変わるといのは、アニメの、バルキリー、がヒントとなっているようです。画面では、海からパイソンが現われて攻撃してきますが、左

下に位置すればほとんどやつつけられます。

なかほどになると、パイソンがホップしてくるので、シールドを使って防いでも、下からやられてしまうのです。そこで、左下の海の上にはれば、自分はアウトにならず敵が倒せるというわけです。

田盛に乗ったビックキーを撃つと、ビックバードが登場します。また、ゴジラに似たビッグドッグなどというキャラも出てきます。これは、背中が光ると玉を吐いたり、何かに似ています。ビックキーは四種類もあります。この出かたにも工夫がみられます。ビックキーを撃つことによつ

# レグルス・設定メモ

登場キャラクターが動物メカと  
いう、少しかわった設定のバト



©セガ 1983

レグルスは、第三の地上を想  
定して作られたバトルゲームで  
す。そして、この地上で、敵の  
メカ・アニマルをやっつけるこ  
うのがこのゲームの設定とな  
っています。レグルスという名  
は、銀河系に実在する星の名前  
から拝借したということです。  
ゲーム中には、地中・荒地・  
林、そして迷路は三パターンも  
あります。

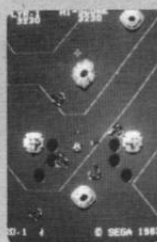
プレイヤーの武器は、ポンプ  
とファイアー。このうち、どち  
らかという、ポンプが攻撃の  
キーとなるのぞす。

敵が集まってくるときに、ポ  
ンプを撃ち込むと、三―四匹を  
同時にやっつけることができ、  
高得点のチャレンジャーが生まれてく  
るといわけです。

ハチ・サンマウチュウ・ネズ  
ミ・ウミガメ・テントウムシ・  
などの約二十種類と、敵キャラ  
も豊富です。

画面の構成からも、キャラク  
ターの動きや背景にも、かなり  
気をつけています。

セガ・エンタープライゼス  
ルゲーム・レグルスとは。



© SEGA 1983

第一面では、ガケの上にハチ  
が集まって休んでいますが、こ  
こを攻撃すると、リアルにガケ  
から落ちて行きます。

このシーンで、一番難しかっ  
たのは、地形の設定ということ  
です。画面は美しさやそこなわ  
ず、地形に凸凹をつけることに  
苦労があったようです。そのお  
かげで、やられたハチがガケか  
ら落ちるときには、リアルにあ  
ふれた動きとなったのです。

モグラの面では、モグラの掘  
った穴を埋めてから通る必要が  
あります。

また、見どころは、海からあ  
ぶくを吹きあげて、海ガメが出  
現する場面です。この動きは一  
見の価値があります。

「ただ単に敵をやっつけられるの  
ではなく、頭を使いながらスリ  
ルを味わえる、それもリアルな  
動きをするものが、これからの  
戦闘ゲームとしてうけるでしょ  
う」(開発部)  
という言葉とおりのゲームな  
のです。

## EXCITING VIDEO GAME

て、ビッグバードやビッグドク  
グが出現するのです。

ザ・グライダーは、バスター  
の後方から撃ってくるので、フ  
イをつけてやられないように注  
意しましょう。

キャラクターは、いろんなも  
のがヒントとなって作られてい  
ます。

グライアンはサンダーバード  
から、スロツク、ビックキーはス  
ターウォーズ。そしてもうひと  
つ、赤い同じロボットです。

これは敵がコピーしたロボッ  
トという設定で、同じ機能を持  
ったロボットが出現します。メ  
カゴジラの発想のものなのです。  
敵の動きを、ある程度覚える  
ことも攻略の一つの条件です。

というも、森林のシーンでは  
自分の動きはおろか、相手の動  
きも、木に隠れてあまりよく見  
えないからです。

モアイ像は最初は動かないの  
ですが、面が進むにつれて、攻  
撃をしてくるので気をつけるこ  
とです。

自由の女神も、面が進むとお  
もしろい動きをすることがある  
ので、おたのしみに。

最後に登場するキャラはレー  
ザービーコンです。撃墜すると  
バスターは自分のペースまで、  
ワープでもどれます。ただし、  
林の中に、レーザービーコンが  
出現したときだけ可能です。  
レーザービーコンを撃つてベ  
ースにもどるには、射撃テクニ  
ックが必要となります。上から  
下にミダレ撃ちをしなくてはな

らないのです。これを、セサミ  
の開発では、岡山撃ち」と名付  
けています。

ビッグバードにも撃ち方があ  
ります。とにかく三十発撃ち込  
んでみることです。そうすると  
ビッグバードの子供が五匹にな  
り、全部を撃つと高得点に結び  
つきます。

「バスターのキャラは、全三十  
種。キャラクターの多さでは自  
信の作品」と。

なんといつても、わずか三カ  
月で作ったという大作のバスタ  
ー。ただ凄れなかつた」とは  
担当者の弁です。

また、開発スタッフがほとん  
ど、タイガースファンのため、  
キャラクターには全て、タイガ  
ースの選手名がついているのだ  
そうです。

たとえば、バイソン→福岡、  
フタルゴ→阪神、グライアン→  
掛布といった具合です。

スタッフの中に、一人だけ巨  
人ファンがいることから、ポー  
グス→江川、テイラー→横原と  
いうニックネームもあります。

こうして、開発スタッフ内で  
は、キャラクター名がわからな  
くても、ニックネームでキャラ  
クターを指定するというおもしろ  
い現象も起きているそうです。  
「これからは、一年に十本くら  
いのペースでゲームを発表して  
行きたい」

と、ゲームファンにとっては  
うれしい言葉も飛び出しました。

# EXCITING VIDEO GAME

## バトルゲームは 女の子にも人気

レポーター／伊藤慶子

戦闘ゲームの特集に合わせて、レポーターの慶子ちゃんも、ゲームセンターに突撃取材。  
エキサイトしているプレイヤーを直撃!



「こは、編集部に近い神楽坂のゲームセンター、ファンシイです。」

もう何度も紹介しているおなじみのお店、バトルゲームのレポーターにもってこいだというところでやってきました。休日のためか、広く明るい店内はすいています（このお店、学生が多くて、平日ほどとは混んでいて、取材とはではないのです）。

奥の方のカウルの上に、本誌のショーケースが置いてあるのを見て、気分はるんるとして来ました。店内をひとまわり。やってますよ。目を輝かせている人、血走らせている人、押々とレバーを動かしてボタンを押し続けている人、熱中してゲーム台を揺らしている人などさまざまです。みるからに、ゲーム好きという少年がいました。

「小学校二年だよ」  
ゲームって面白いかしら?  
「おもしろいよ。だけどすぐやられちゃうんだ。あんまり来ないから。友達とたまに来るだけなんだ」

今やっているの戦争のゲームでしょ? こういうのって好き? (センジョウをプレイ中)  
「大好き! なんかも、ドキドキしちゃうから」  
いくらくらい使ったの? 「まだ百円だけ。あと二百円ぐらい使ったら今日はおしまいなんだ」と、とてもかわいらしい男の子でした。

つきは、ちょっと奥のテーブルのカップルに聞いてみます。恋人どうしたいけど?

「ええ、まあ」と、大学生風のカレ。彼女の方もナウい感じでステキです。ビデオゲームってどうですか?  
「うん、まああつてところかな?」

今やっているような戦闘もののゲームが好きなんですか?  
「個人的には好きです。ねスリルがあって、やっているうちにどんどん熱くなってきちゃうんですよ」

「あまりうまくないんですけど、やっぱりやり出すと止まらなくなっちゃうんですよ。だからやるのがこわくて」  
と、外見のわりには気の強さがチラリ。

何回目?  
「五百円。二人あわせて千円つかっちゃったかな?」  
とてもさわやかな印象の大学生。ラパタイブのゲーム機に、ちょっと目立つ二ヒルなお兄さんが座っています。

エクセリオンをやること多いんですか?  
「そうですね。エクセリオンが今のところ、いちばん多いかな?」  
なんかおもしろいんだよね? 「どなたかおもしろいかな?」

「どなたかおもしろいけど、やっぱり男だから、こういう攻撃的なゲームを好むんじゃない?」



子供の時から戦争こっこやってたでしょ。そのなこりつてどじやないのかな  
意外にも、分析的な話がとび出して来ました。確かに、闘争本能を刺激するものは、戦争ものに限らず、スポーツなども男性には人気があるようですね。

今までに、何回くらいやりました?  
「エクセリオンは、二十回くらいじゃないかなあ」  
今日はどのくらい?  
「まだ二回。でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」  
「二回、でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」



# Libble Rabble

話題ゲームマルチ取材

# リブル・ラブル

ねいっしょにプレイヤード  
の奇跡のものがたり

バシシッ・バシシッ！で

ねあかになれるぞ

いつもゲーマーの期待を裏切ることのない、ナムコの自信作「リブル・ラブル」が、今若者の間で話題になっている。メルヘンの世界に登場するキャラクターのカワユさに、女の子も熱いまなざしを送っていて、マッピーにつくヒットとなることは間違いなさそうである。リブル・ラブルの魔力・バシシを駆使して、村に平和をとりもどすという、今までにない発想のゲームをマルチ解剖してみよう。



©NAMCO

■バシシ——意味は別れない。開発者に聞いても、どうやって付けたのかもわからない。

# Libble Rabble

## 奇跡を起すのだリブル・ラブル



### トプカブの伝説

それはそれは平和な村がありました。

そこでは村人たちが、花を摘んだりの楽しい毎日を送っていたのです。  
ある日、村人が食糧として栽培しているキノコに、魔法をかけて奪おうとする悪い魔法つかいがあらわれました。  
このままでは、キノコが全部連れ去られてしまいます。  
このキノコを取り戻す方法はただひとつ、村に古くから伝わっている、魔力を持つ道具、リ

ブル・ラブルを使うしかないのです。  
村人は、リブル・ラブルを使って魔法つかいを封じ込め、キノコをとりにかえすことにしました。  
でも、リブル・ラブルを使うには大きな決断が必要なのです。  
それは、リブル・ラブルの魔力、バシシが、大地の生氣をエネルギーとしているため、

魔法つかいを退治できるもの、今までの豊かな土地が荒れてしまうのです。  
荒れ果てた土地を、元の緑豊かな大地にするためには、魔法つかいをやっつけたうえ、花を咲かせる妖精、トプカブを捜すしか道はありません。  
妖精が入っているという宝箱を、バシシで捜し妖精をつかまえるど、どでかい奇跡が起こるので。

# とにかくどにかくバシシ!



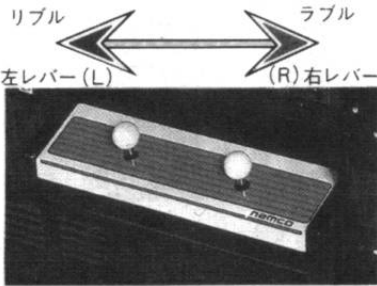
### HOW TO PLAY

リブル・ラブルをコントロールして闘む(バシシ)のだよ!

村に伝わる魔法の道具、リブ

ル・ラブル。を、二本の8方向レバー(ツイインレバ)でコントロールして、いろんなもの(キヤラクター)を闘む(バシシ)すると得点です。  
キノコ(マシユリン)をすべてバシシすれば一面(この場合シーズンと呼ばれる)クリアとなりです。  
もう一つシーズンをクリアする方法としては、妖精(トプカブ)をすべてバシシし、キード(FLOWERなど)をそろえることです。  
宝箱を捜すのだ! バシシでみつけ出せ!


一つのシーズンには、必ずど



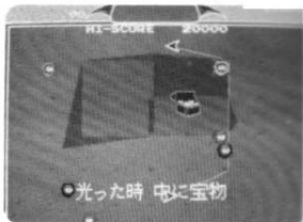
ここに宝箱が一つ隠れているのです。宝箱は、小さくバシシすると出現し、中からトプカブが

六人飛び出してきました。  
宝箱のそばには、天災を起す悪魔カゴルがいるので用心。  
でも、いち早くバシシしてしまえばイチココロリンとやっつけることができます。  
バシシして、赤く光つたら、その囲みの中に宝箱があるショート。もっと小さくバシシして宝箱を取り出しましょう。  
トプカブをつかまえて奇跡を起こしちやえ!  
宝箱が出現すると同時に飛び出して来る、六人のトプカブを全員バシシすると、なんとなんと、すっこい奇跡が起こるので

## 《キャラクター解説》

キャラクター	ポイント		せつめい
←→ リブル・ラブル	/		村にたつた魔法のどーぐ
 ボブリン	500	○	下っぱの魔法つかい。動きはランダムだが、おこるとリブルをおいかけてくる。
 シェアー	1000		ラインをチョン切るハサミのおばけ
 キラー	2000	○	ラインの上に乗ってスパークし、エネルギーをすいとる。
 チェンジャー	1500	○	ラインにふれると、リブルとラブルの位置関係が逆てんする。
 トプカブ	2000		宝箱にかくれている妖精たち。全員集合すると奇跡をおこす。
 ガーゴル	4000	○	宝箱のそばにひそんでいる。天災をおこす悪魔。

○印はリブルまたはラブルが触れるとアウトになる。



トプカブをバシシすると、そのトプカブに対応して、キーワードの文字が、画面上部の中央にあらわれます。また、出現した宝箱をバシシすると、高得点へとつながるいろんな宝物があらわれるのです。これと、トプカブ全員をバシシしてキーワードをすべてそろえると、スペシャル・ステージへと移り、ボーナス得点のチャンスとなります。

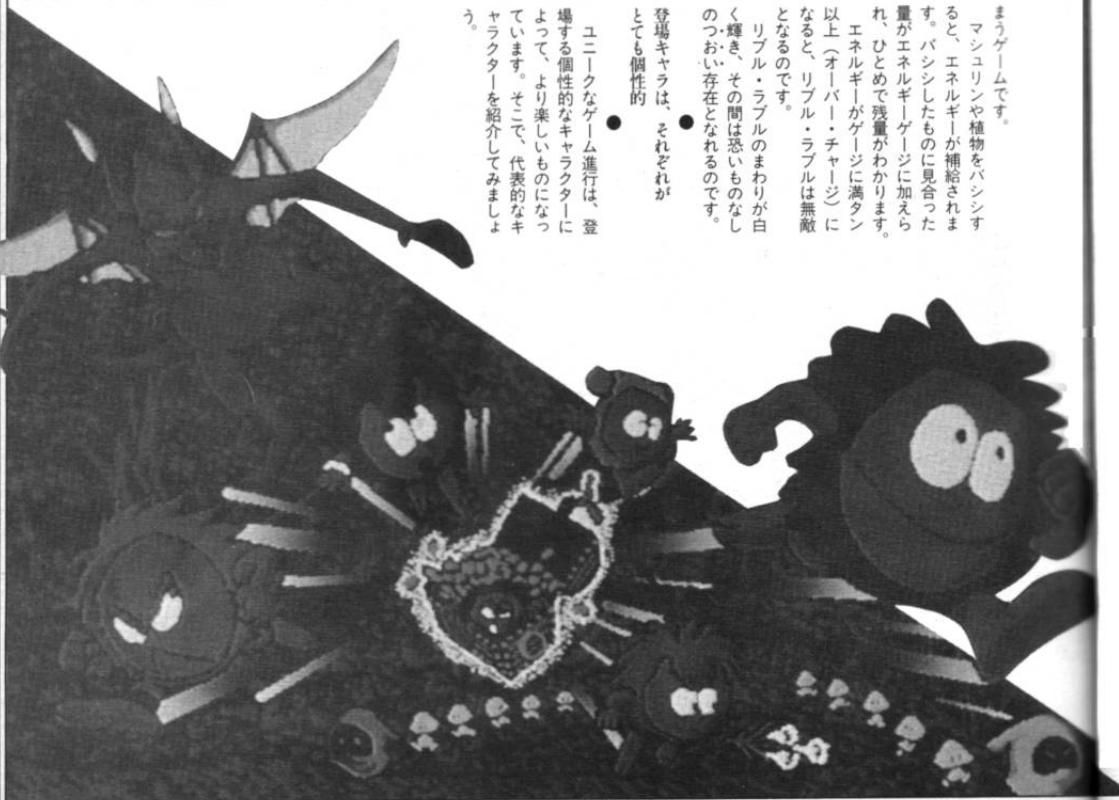
エネルギー補給で、リブル・ラブルは無敵になれる！

もうゲームです。マシユリンや植物をバシシすると、エネルギーが補給されます。バシシしたものに合った量がエネルギーゲージに加えられ、ひとめで残量がわかります。エネルギーがゲージに満タン以上(オーバー・チャージ)になると、リブル・ラブルは無敵となります。

リブル・ラブルのまわりが白く輝き、その間は恐いものなしのつおい存在となります。

登場キャラは、それぞれがとも個性的

ユニークなゲーム進行は、登場する個性的なキャラクターによって、より楽しいものになっています。そこで、代表的なキャラクターを紹介してみよう。



# Libble Rabble

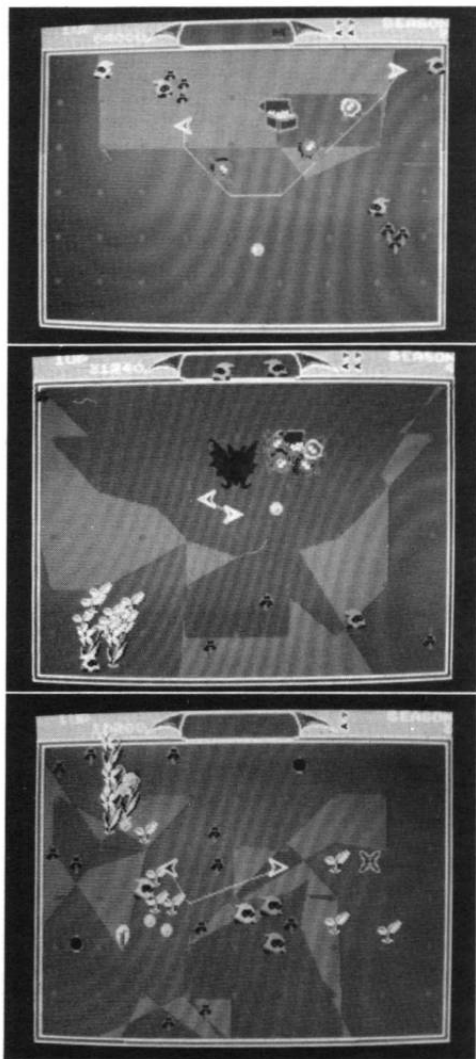
●リブル・ラブル 村に伝わる魔法の道具。魔力バシシで、なんでもかんでも囲んでしまおう。  
●ホプリン 下っぱの魔法つかい。ホプリンに触れるとアウトになってしまふ。また、目が吊りあがることもあるが、これをいかりホプリンと呼んでいる。スピードが早くなり、ラブル(右側の青い矢)に向けて真すくすくやってくるので用心。  
●シエアー せっかくソインレ

バーを使って引いた ラインをチョン切ってしまうハサミのおぼけ。こいつがきたときは、タイムリグをはずして、シエアーが通り過ぎたときにラインを引くこと。  
●キラー ときどき、不意に出てくる火の玉のようなボール。ラインの上に乗ってスパークし、エネルギーを吸い取ってしまう。油断のならない怪物。ラインに触れても、ラインに伝わってく

るので、早目にラインを切らなければならぬ。  
●チェンジヤー リブル・ラブルを入れ替える妖怪。チェンジヤーに触れると、少し面倒なことになってしまう。な、なんと、リブルとラブルの左右が入れ替わってしまうのだ。今まで左だったリブルが右に、右だったラブルが左に、とーぜんレバーの方も逆転することになる。何度もチェンジヤーに触れると、ど

つちがどつちやら、メチャクチャゴチャコンとなって、頭の中までコガラがっしてしまふ。  
●カール 天災を起こす悪魔。いつもトブカブを狙っている恐ろしいヤツだ。カールが花の上を通ると花が枯れてしまふ。リブル・ラブルをしつこく追いかけてくるので要注意。しかし、カールが出現するとそこには必ずすぐそばに宝箱があるので、宝捜しの目安になる。

## リブル・ラブルにはテクニクが ぜえつたいたい必要なのだ



パワーの源となる植物をとることが、ゲームを長くつづけることにつながってきます。

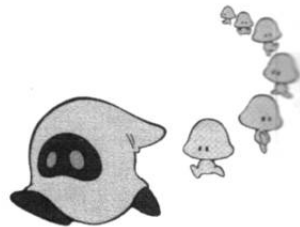
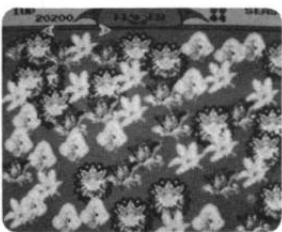
そして、植物からエネルギーを得るにはテクニクが必要なのです。

マシユリンをバシシしても、エネルギー増加量は1ですが、植物の場合は5~40まで、かなりパワーの源となります。

逆に、マシユリンはバシシでポイントが10~200点ですが、植物はエネルギーが増えるだけでポイントとはなりません。

植物は、種・芽・花・実の四種類に分かれています。エネルギーの増加を望むなら、実のときが一番で、その増加量は40です。

しかし、パワーが得られるか



らといつて、植物を全部、一度にパシシしてしまおうと、ゲームが進行して行つて、あとになって植物が育たなくなつて苦労をすることにになります。先を考えながらプレイする——リプル・ラプルは考えさせるゲームなのです。

● 農協づくりもリプル・ラプルの楽しみのひとつ

植物は、種でとるより実でとつたほうが効果的ということでした。また、実ははげると三つ以下の種となります。

そこで、これを利用して画面上にたくさん花や実を栽培し、農園のようにしておきましょう。こうして育て、増やしておいて、いざというときに収穫してエネルギーを増やしたり、オーパー・チャージで無敵になることを考えるのです。

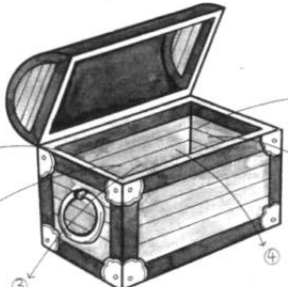
ある植物をパシシすると無敵にもなります。パワーのある限り、どんな敵にも負けないのですが、いい気になっていると一挙にパワーがなくなるので注意することです。

ただし、敵もサルものひつつかくもの。エネルギー量の多い花や実は、シエアーにチヨキンチヨキンとやられて、枯らされてしまうこともあるので、農園を複数場所で作つておくことも必要でしょう。

● とつておきの攻略法は  
● トプカブのキーワード

宝箱をパシシしてたんに出してくるトプカブには、箱から出てくる場所によって、対応するキーワードの文字が決まっています。

● 文字の順番は左側からで、これは、他のキーワードの場合も全く同じなので、しっかりと頭に



入れて、効率よきキーワードをそろえるようにしましょう。

● キーワードは、FLOWER  
RAINBO(W)JEWEL  
SLI(T)OPINAMEなどの順になっています。

TOPINAMEの場合はトプスコアの人の名前をそろえなければならぬので苦労することでしょう。

● 順番さえわかれば、何の文字が不足も、恐れることはありません。

トプカブは、画面の下の方へ逃げようとする性質があるので、下をベースにパシシすれば効果

的ですが、また、一文字か二文字の場合には、目標と定めたトプカブの下から網を張つておけばOKなのです。

● 宝物は、パッチシ  
高得点へつながるのだ

トプカブの飛び出す宝箱をパシシすると、いろんな宝が出現します。

● 四千字の鏡から十万点ものまでと、種類も点数もいろいろです。

● 中でも、二種類の魔法の宝物をとれば、リプル・ラプルは動きやすくなるのです。

● そのひとつ、砂時計は、時計の砂が流れ終わるまで、敵の動きがヒタリと止まってしまうのです。ここがチャンス。時間の

● ある限り、パシシをフルに使つて得点あるのみです。

● もうひとつは水晶の玉。これが現われると何が起るのかです。しかし、何が起るのかは

● ここでは書かないことにします。ぜひ自分でやってみてください。

● 七面仕降の、秋のシーズンの宝箱の中には、普通出てくる宝物と少し違ったものが入っています。

● スペシャルフラッグなら、リプル・ラプルが一増えるし、ハートなら種が三つというぐあいなのです。お楽しみに。

● これらの場合、最大のテクニクとしては、リプルとラプルが、なるべく離れて宝物をパシシすることです。ま、これも自分なりに工夫してみてください。

● ま、基本テクニクとしては、宝箱を下から上にパシシすることです。こうすれば、ある程度の宝は自分のものとなるはず

● けれども、宝箱をパシシしても、どんな宝物が出るかは、ランダムとなっているので、天の女神様にお祈りするしか方法はないのです。

● パシシは考えながら効果的に使うのだ!

● 自分がパシシした場所は、最初は緑の土地なのですが、次第に色があせたように変わっていきます。

● あまり何度も同じ所をパシシしていると、色が茶色に変わってしまうのです。

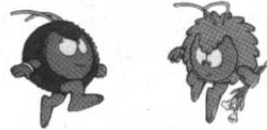
● 色が変わるということは、大地のエネルギーが失われていくことで、この場所では植物の育ちが悪くなるということです。

● つまり、あまり変わないようにしてパシシすることです。おまけに、この土地の色は、一シーズンが終わっても元の色には戻りません。

● そして、二面、三面と進んで行き、茶色の部分は増えてしまうことになるのです。

● この不毛の土地を、元の豊かな土地にしたいと思うのなら、キーワードをそろえなければなりません。

● トプカブをパッチリとパシシして、キーワードをそろえれば緑豊かな、植物のよく育つ土地へと変えることができるのです。



## すぐにやられてしまう プレイヤーのために、 親切そうなアドバイス

何度プレイしても、最初の面をクリアできない、すぐに終わってしまうというプレイヤーは、ツインレバーを両方とも使おうとするから、かえってコントロールを難しくしていることに、気付いていない人たちがいます。ま、どうしても見栄で二本のレバーを操作したい人ならそれも結構ですが、一般に見栄を張る程度なら、ゲームの流れを早く覚えてしまうことです。そうしてマスターするほうが得策のはずです。

リップルでもラブルでも、どちらか片方をベースにして、コントロールすることです。

レバーのコントロールをマスターしてきたら、宝箱を捜し出し

て、トプカブをパシシすることにしませう。

宝は十種以上。ランダムに出てくるとはいってもできるだけ点数の高い宝が出現するように折ることも必要です。

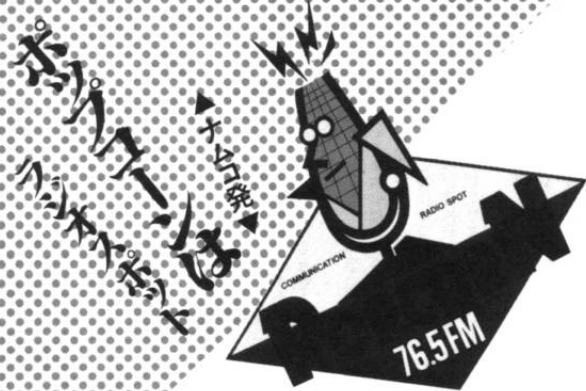
また、宝箱は下から叩むように心がけましょう。というのは、中から飛び出してくるトプカブは、必ず下に出ようとするからです。下からパシシすれば、うまくして一網打尽できるかも知れません。

外周を使ってパシシするときには、画面の一邊しか使えませんが、タテ面と横面にパシシしようとしても作れないので念のため、右側から出たら右へもどる、左なら左へ、上なら上へ……ということなのです。

こんなふうに、リップル・ラブルは、今までのゲームとは、かなり構成が違っています。特に違っているのは、スコアにあります。

ハイスコアを決定するのは、どれだけ多くのキーワードをそろえたかというところで、ポイントにはそんなに関係がないのです。

そのために、一位よりも、二位、三位の方が得点の高い順位が表示されることもあるのです。ということとは、二通りの遊び方ができることにもなるわけです。キーワードをできるだけ多くそろえるか、高得点を競うかはプレイヤーの自由なのです。できれば、両方が一等ならいうことありませんが……。



おなじみ、ナマコが放送  
ぬめぬめ、ナマコが放送  
局を設立したので、ナマコ放送  
放送局として、おなじみの  
去年の十二月九日に開局した  
東横線か、大井町線に乗って  
自由が丘駅下車、徒歩十分の  
ところにある、ポテトクラウン  
のお店、ポテトクラウン  
の店の中。

オン・エアは毎週金・土曜の十七時〜二十時までのあいだ。七六・五メガヘルツで聴ける。ディスクジョッキーは、大学の放送研究会から、よりすぐられた七名のメンバーで、ファンタジックなおしゃべりが聞ける。最近の洋楽や、遊びに関する情報、恋人獲得講座など内容は盛りだくさん。

リスナーとのコミュニケーションを中心にして、を台義に張り切っている。

しゃれたお店でクラウンを食べながら、FMジョッキーを聴くなんてハイカラって感じ。

ポテトクラウンでしか聴けないので、近い将来にはネットワーク化も予定しているので楽しみだけにと。

話のタネとして一度は行ってみてはいかが？ キミにもハイテク感覚がつかめるかもしれない。

☎ 03-1733-1714 五

NEW VIDEO GAME

# ビデオゲーム新作ご紹介

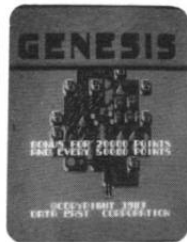
二月十四日からN.A.O・EXPO'84前のためか、各社とも新製品の発表が極端に少なく、なんと、走りまわって集めてみても、たったの六本。  
それでもメゲずにごしよおかい——っ！



## ジエネシス

(データイスト)

原始島に漂着した主人公が操り広げる  
ロマン、ファンタスティックワールド。

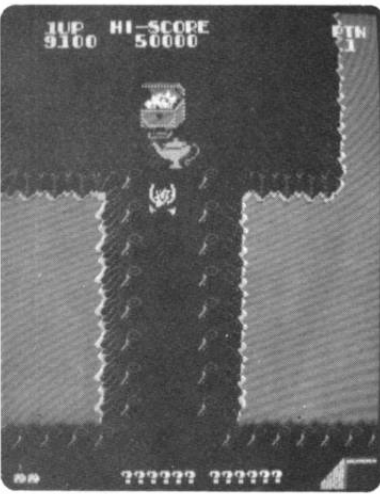


島に隠されている宝物を探すのだ。でも、宝物を見つけても、使い道あるのかな？  
冒険、とあーいすき人間へ送る言葉。  
スタートの最初に、島全体のマップが出る。その地図に、八カ所に隠されてある宝物が表われるので、ずえったいに見逃さないように。

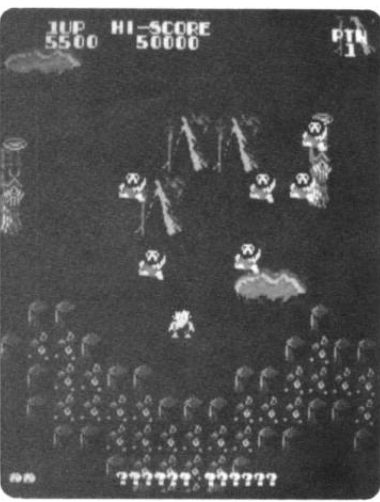
8方向レバーを使用。プーメランで敵をやっつけるのだ。  
島にいる敵とは？ キャラクターはけっこうあるのデス。恐竜、巨人、モヒカン、海の中からの恐竜、怪鳥、火山の爆発などもある。それに、主人公によく似た小人が出てくるとか。ユニークな面も持っている。

プーメランを使用する際には、手本にプーメランが戻ってくるまでは投げられないので注意。  
森の中は安全地帯なのだが、森の中からはプーメランは投げられない。  
高得点をあげる方法としては、恐竜に乗った原始人をやっつけること、恐竜を殺さないようにして、その恐竜に乗ると逆に火

炎攻撃ができる。  
恐竜の上に乗っていると、攻撃もプーメランよりは有利になり、また、恐竜が殺されても、主人公は助かり、ゲームが進行できるのである。  
八カ所の宝物を全部とると一パターンがクリアできる。パターンが進行することに、島の形や、宝の位置はもちろんそのつと変化するので、宝のありかは、頭の中しっかりとしまっておくことが重要なポイントなのだ。



©DECO



恐竜や、原始人、動物たちと戦いながら宝物を探す。勤にたよるより、頭の中で覚えてプレイした方がいいプレイができる。だが、冒険してみようなんて思っただけ、プレイするのも一つの遊び方なのかもしれない。  
現実から少しは離れて、古代ロマンを、味わってはいいかかかない？

# NEW VIDEO GAME



## マイカム

(サン電子)地球を救うのはキミだけだ! 南極基地へ向け発進!

熱帯の基地を出発するエアースhip。迫り来る敵機を撃墜し、南極基地へと向うのだ。

©サン電子

熱帯の草原、亜熱帯の海、山岳地帯の上空、南極海。そして水原の基地へと続く二段スクロールの、奥行きのある画面。前方方向のみでなく、機体の傾斜に合わせて発射されるビーム砲は、テクニク派的にはうれしい設定だ。

また、十七種に及ぶ敵機がそ

れぞれ個性的な動きをしているのも、プレイしている側にとっではあきない。

ハイレベルのプレイをしたい人にも!

①空中レーダ基地は五百点となるので、できるだけ破壊すること。爆発時に弾を発射して来るので安心しないこと。

②パターンが進む時に現われる編隊敵機は、ビーム砲だけで撃つこと。そうすることによって高いボーナス点加わる。

③初めの戦艦は画面の左側に引きつけて撃つと、二機めの戦艦が現われるときに、同時に三機めが現われるようになっていく。これが一機分余分に得点が可能となる。

④レベル2以降、右端にミサイルを空撃ちすると、エアースhipの背後から敵機が迫ってくる。これも千五百点と高得点になるのだ。

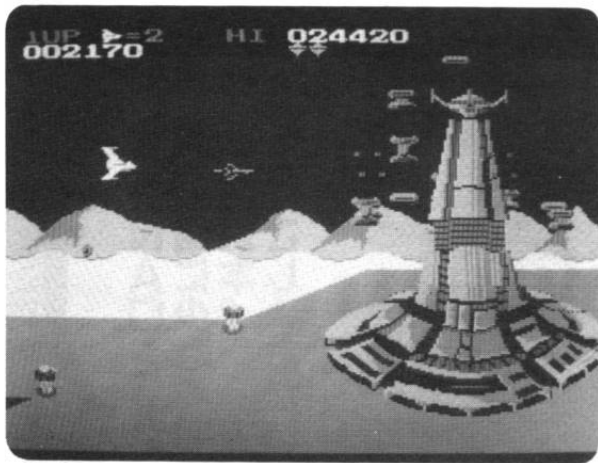
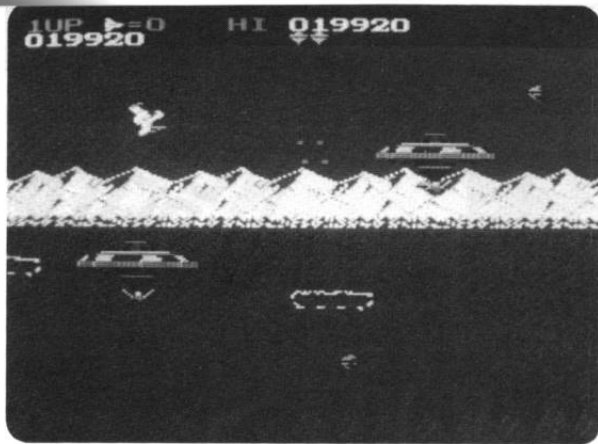
⑤他にも高得点キャラクターが一機で二千点、などというの

もある。

また秘密攻撃で、最大一度に五機出現させることもできるの。一挙に大量得点が可能となる。

二八〇一年、銀河帝国軍の秘密基地が、南極大陸マールム山にあることをきとめた同盟国熱帯基地のパイロットの大活躍!

キミは南極秘密基地護衛編隊の執拗な攻撃に耐えることができるか?







# ノバ・2001

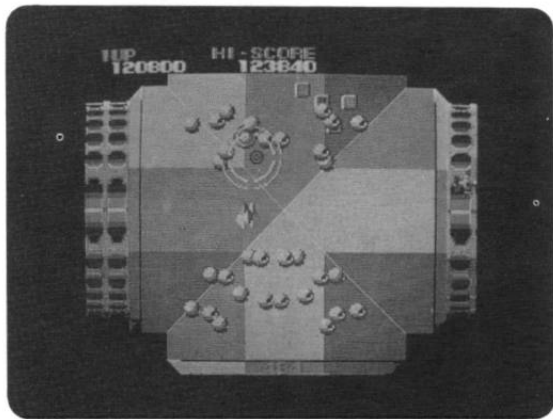
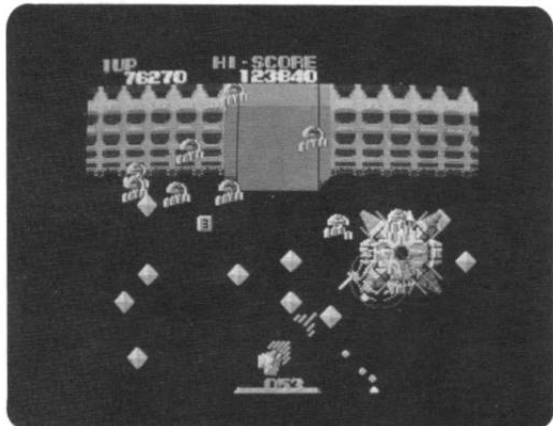
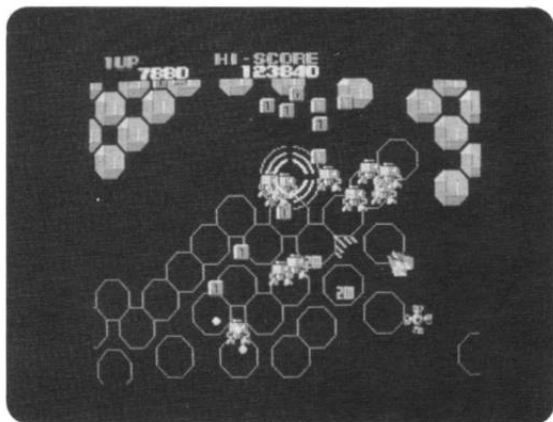
(ユービーエル)有機コンピュータ要塞を破壊せよ。  
クレイジーロボットを全滅するのだ!

★ 幻想の都ノバ。推進車空間に、有機コンピュータの支配する完全社会があった。



CUPL

近未来  
戦を楽しむ  
へ送るゲ  
ーム。  
ぬあんと奥の深い/敵の出現パターンが六十四種

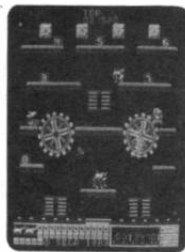
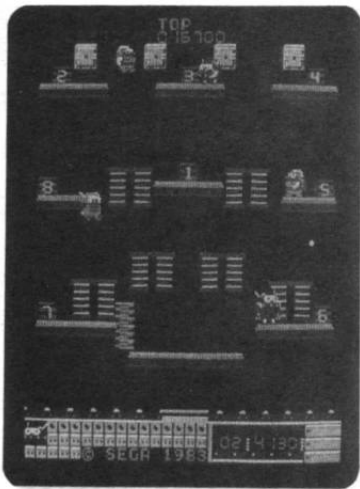


類もあるのだ。敵のロボットを全て破壊すると、ワンパターンクリアとなるのだ。  
パターンを早くクリアすると、画面下に表示されているタイムも得点となるので、時間を早くすることも必要となってくる。  
四・八・十・八・二十四面はポーンステージで、高得点をマークするにはもってこいだ。  
また、「パトロールロボット」レダを破壊しないと、敵のボス「M・1」が出現するので、反撃を受けないように気をつけるのだ。

「M・1」破壊法としては、ひたすらミサイルを撃つのである。赤くなってきたら、いまひとつ、もうひとつふんばりで破壊できる。後半になるにしたがつて、敵の動きはもちろん、攻撃も手をゆるめないで、スリリングなゲーム展開になるのはまちがいない。  
最終目的の有機コンピュータ要塞「M・1」は、ノバを統括する要塞であるので、少々手強いことは覚悟してもらいたい。しかし、「M・1」を破壊すれば、二千ポイントとれるのだ。

から、やるまやらない。ボース・コントロールボタンを押し続けると、発射方向を変えずに移動できる。これを使いこなせるようになれば、六十四面も夢じゃない!  
この超過激な宇宙空間の中の戦いに、くり広げられるロマン。勝者だけが常に生き残れるという戦いの大海原の中で、キミの生きざまはいかに!  
生物の生存を許さなかった、コンピュータ支配の完全社会、この完全を崩すのはキミだ!

# ★ ホッパー・ロボ (セガ) ロボットよ、大志を胸にぐわんばれい!



©SEGA

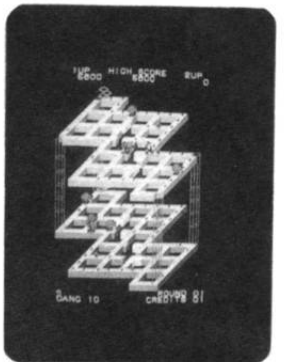
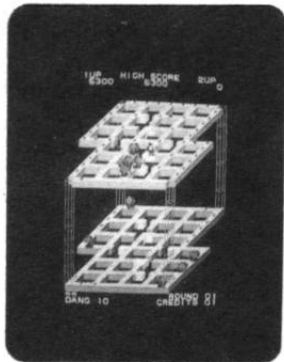
ロボットの冒険ここにあり！  
なんちゃって、コミカルな画面に、コミカルなキャラクター。  
♪ じょうずに遊びたい。なんていう人に。  
ロボットをコントロールして

鉄骨上の箱を落とすのである。番号順に落とすとボーナス点になったりする。  
敵をやっつける方法としては、三つのパターンがある。  
① ジャンプ一番 敵ロボットを踏みつぶす。  
② 箱を落として、敵ロボットにぶつける。  
③ シンソーで、敵ロボットを跳ね飛ばす。  
この三つで敵をやっつけるのだが、ジャンプのタイミングは難しい。

箱を一個落とすと、四百点。敵に当たると千点。  
箱を順番に落とすと、四百、八百、千二百、三千二百と、高得点のチャンスが待っている。  
また、シンソーで敵ロボットを跳ね飛ばすと千五百点と、タイミングと手順のよさがモノをいうのだ。  
箱を全部落とすとエネルギーの残数がスコアに計算され、次のラウンドに進むことができる。こうなるとやられちゃうぞやん。

- ① 敵ロボットにタッチされる。
  - ② 敵ロボットが投げつけるハンマーに当たってしまう。
  - ③ 敵ロボットが出す光線にやられるとアウト。
  - ④ 落ちてくるスプリングに当たってしまったとき。
  - ⑤ シンソーで敵ロボットに跳ね飛ばされた場合。
  - ⑥ エネルギーが「0」になってしまったらモチ、駄目。
- さて、キミならこのコミカルロボット・ホッパー君をどうやってあつるか。  
敵ロボットをシンソーで跳ね飛ばすまではよかったけれど、すぐ反対に跳ね飛ばされないように、気をつけなくてはならない。
- キミはジャンプ一番、敵ロボットを踏みつぶすことができるかな。

# ★ マービンスメイズ (新日本企画) 空間に浮かぶマトリクスフレームを



©SNK

トリック・カプセル・リフトを自在に操りダンクをやっつけろ!

アメリカ的なゲームの登場だ。その名も、マービンスメイズ。ゲーム内容は簡単なのだが、それだけにかえて難しいというゲームもある。それがアメリカンタイプのゲーム。  
なんせアメリカではけっこううけているなんてうわさのシロモ

。アメリカナイズしたい人のために。  
立体感がつかみにくいというところが第一の難しさ。  
この立体感と8方向レバーの感覚を覚えないうかりは、すぐにゲームオーバーの文字がおいでおいでしてしまっているので注意しよう。

キャラクター的には二つしか出てこない。パターンは五パタ

NEW VIDEO GAME



# テインスター

(タイトー)ワイアットアープ、ローンレンジャー、それとも?



©TAITO

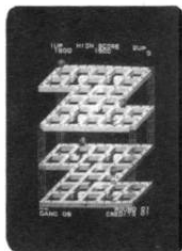
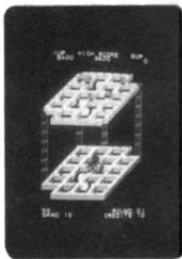


©TAITO

しかし、  
ギャングは  
かりに気を  
とられてい  
ると、タル

また、カウターの向うには  
酒ビンが載ってる棚があり、そ  
のピンを射つと得点五十。下に  
敵がいてこぼれた酒がかかると  
百五十点となる。

ある。  
橋ゲタをうまく利用しよ。  
パワもなく、ダングに追っ  
けられて困っている時には、タ  
イミングを計って、橋ゲタを落  
とすのだ。しかし、へたをする  
と自分が橋を渡れないはめに  
なってしまうので、注意しなけれ  
ばならない。  
パワをつける、青白小人  
だったのが、赤くおこるのでそ  
こへんも、一見の価値はある。  
キミもたまには、ハイテック  
に迫ってみようぜい!



ーンである。  
赤い点を一つ一つ食べていく  
のだが、一つでも食べのこそう  
ものなら、ダングに追っかけら  
れておだぶつ必至。

トリック・カプセル・リフト  
をうまく使いこなすのも一つの  
必要条件だ。これはフレームの  
四端にエレベーターがあり、い  
わゆる二階に通じる路なのであ

る。  
また、二階を結ぶ通路という  
ことだけではなく、相手の攻撃  
をかすのも一つの手。  
光る玉をとるとパワがつき  
敵に対して、光で攻撃をすること  
ができる。この場合、まとめ  
て敵をやっつけた方が高得点の  
チャンスとなる。攻撃すること  
によって一つの敵に対して五百  
点。相手が二・三つづけてき  
た場合は、その倒した数×五百  
点が得点ということになるので

らストシーン。そこは馬小屋  
この馬小屋は二階建てになって  
いる。ここでワンプイン。一  
階から二階のギャングは射てな  
いのだ。ギャングの方も同じ  
だが、二階からはギャングを射  
つことができるのである。とな  
ると当然 シェリフとしては二  
階に登っていいほうがいいとい  
うこととなる。  
棚やハシゴからとび降りるこ  
とだってできる。その時に、下  
にいるギャングを押しつぶせば  
得点は倍になったりしたりする。  
ホーナスシーン  
これは古来から伝わる一対一  
の決闘シーンである。そのかわ  
り一発しか射てない。馬に乗り  
すれちがひざまにギャングを倒  
せ! 当たると二十点、当たら  
ないと十点となる。  
いやー、これはまるで真昼の  
決闘の一場面を見ているかのよ  
うな興奮のゲームだぜい。

キミは西部の名シェリフ。ギ  
ヤングどもは十数人。これから  
西部の歴史の新たなページが  
開かれよう  
としている。

からなっている。  
第一場面。シェリフが通りで  
ギヤングと戦うシーンだ。  
さて、ギヤングは酒場の中か  
ら出たり、引つ込んだりしな  
がら撃ってくる。この時、シェ  
リフの位置と、弾の方向に気を  
つければそんなにやられること  
はない。

第二場面。酒場のシーン。こ  
のシーンはなかなか難しい。ピ  
アノの陰。カウターのうしろ、  
窓の外。いたるところからギヤ  
ングは射ってくるのだ。  
中央に丸テーブルがあるので、  
それにジャンプ一番飛び乗って、  
かっこよくギヤングをやっつけ  
れば、得点は倍になるのでトラ  
イしよう。

また、カウターの向うには  
酒ビンが載ってる棚があり、そ  
のピンを射つと得点五十。下に  
敵がいてこぼれた酒がかかると  
百五十点となる。

NAO主催・恒例春の大イベント

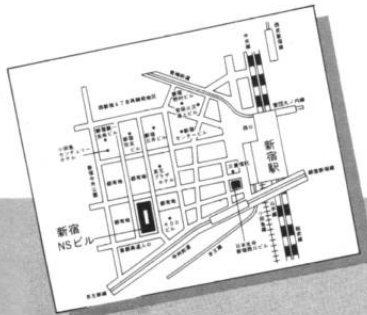
# '84 NAO アミューズメント エキスポ

会期/昭和59年2月14日(火)~15日(水)  
会場/新宿NSビル地下1階展示ホール

入場料のみで  
各展示のNEWゲーム・  
ゲームバフ・ゲームフリークには耳よりな話。

人気ゲームが  
無料でプレイ  
できる。

NAO AMUSEMENT EXPO. 1984



●新宿NSビル

1. 名称 1984年NAOアミューズメント・エキスポ
2. テーマ "楽しい娯楽、正しい運営"
3. 会期 昭和59年2月14日(火)午前10時~午後5時  
2月15日(水)午前10時~午後5時
4. 会場 新宿NSビル 地下1F展示ホール  
東京都新宿区西新宿2-4-1
5. 主催 日本アミューズメント・オペレーター協会
6. 入場料 一般入場料/1,000円 優待割引/500円  
入場券、優待券は2日間有効です

●お問合せ

## 03(407)8711

日本アミューズメント・オペレーター協会事務局  
〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3(安田生命ビル)

Personal Computer.

本格的  
パーソナルコンピュータ

SC-3000H (セガ)

セガの自信作SC-3000に兄貴が登場!! 周辺機器も充実して、たのしさがぐんとUP

セガパソコンに、  
本格的なハードキー  
ボードのSC-3000H  
が加わり、使い  
方次第で楽しい  
パソコンライフの  
拡がりを約束  
してくれた。



# 磨きぬかれた高性能!

## なのに低価格のうれしさ

SC・3000シリーズは、多機能なのに低価格だ。Hは、SC-3000の仕様。機能はそのままだ、より使いやすいハードキーボードを採用したデラックスタイプ。

SCの特長は、ワンタッチで機能が変身できるカトリッジシステムにある。

ゲーム、ミュージック、学習カトリッジなどのソフトを、本体右のスロットに差し込むだけでそれぞれの機能がフルに引き出せる。

低価格(3000=二九、八〇〇円、3000H=三三、八〇〇円)だからキティコンピュータ並みだと思っはいけない。本格派のため、BASIC・レベルII、レベルIIIのカトリッジもオプションとして用意されていて、能力や用途にあわせてレベルアップができる。

レベルIIIはA、Bとあるが、機能としてはBの方が上。最大ROM 32KB / RAM 32KBの能力を持っている。

BASIC・レベルIIIを装着すれば、多彩なプログラミングが可能。自作ゲーム、図形アニメーションなど従来にも増して性能がアップして、プログラムする楽しさも、グリーンとレベルアップした。

BASICは応用もいろいろ。ダイエットのためのカローリ計

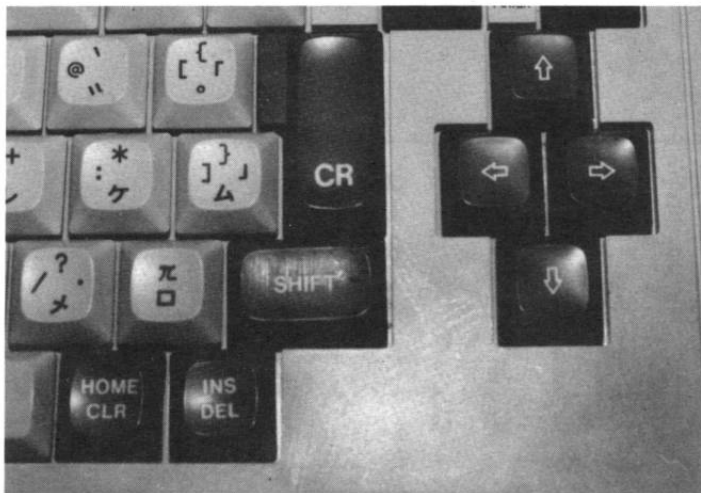
算や、お母さんの家計簿、ローの計算に月間予定表といった、家庭内のさまざまな計算はもちろんのこと、情報管理や処理が簡単に済ませられる。

10進演算により、内部12桁計

算(表示は1桁)、関数計算まで楽に処理できる。

手軽にアーティスト気分を味わうためには、グラフィック機能を發揮させよう。

青・赤・緑をはじめ、十五色に加え透明の基本十六色と、カラーミキシングによって、なんと二百十色の色彩表現ができて、256×192ドット構成で、その色の鮮やかさはひとまわり立



# SEGA GAME SOFT

## ポップンリーダー

(四/三〇〇円)

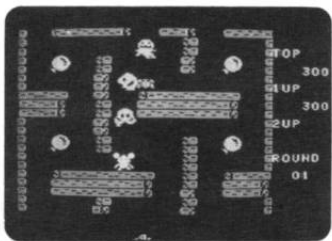
モンスターやカエルを退治しながら、風船を割って火炎放射器の燃料を補給しよう。

ネスミくんは、ハラドンのシビレ光線に当たると動けなくなってしまうので用心。

パワーアップ・ドリンクを飲みほすとスーパーマウスに大変身。まわりのモンスターを一気に飲み込んで、高得点をあげることにしよう。

カーソルキーで四方向に動き、INS/DELEキーでファイアーだ。

カーソルキーで四方向に動き、INS/DELEキーでファイアーだ。



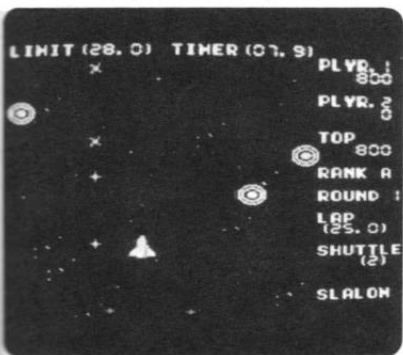
## スペーススラローム

(四/三〇〇円)

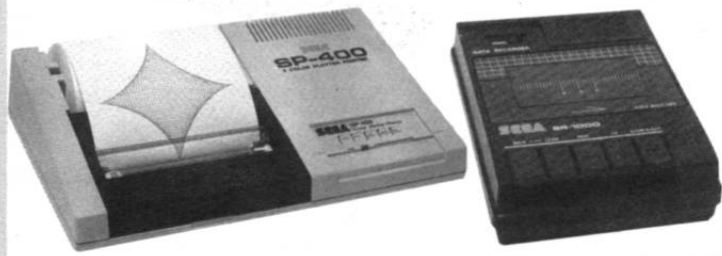
スペースシャトルで大宇宙をスラロームだ、自動車レースと違って、レースの舞台は広いぞ。さあスターだ。タイムマーが作動した。

レースは時間との競争だ。加進して、赤や青のスターゲートの

スターゲートを進んで、赤や青のスターゲートを次々に通過し



●周辺機器/データレコーダ・カセット●



《カラープリンタ》

専用の水性ボールペンタイプ  
の4色カラー・プロッタ・プリンタ。

1秒平均12文字、1行最大  
38文字が可能。

テキストモードでは入力した  
文字をそのまま印字し、グラフ  
イックモードはグラフや絵をプ  
ログラムによって自在にプリン  
トできる。また、13種類の  
グラフィックコマンドが用意さ

れているので、コマンド実行で  
機能を設定する。(39,800円)

《カセット・データレコーダ》

レベル調整の必要がない専用  
レコーダ。確実なロード・セー  
ブが行なえる。(9,800円)

プログラムミングをマスターし  
さえすれば、オリジナルアール  
も簡単に描け、力作はデータレ  
コーダを使ってプログラムセー  
ブやロードはいたって簡単だ。  
レベルIIIでは、スプライト機能  
を使うと、自作のアニメーショ  
ンを楽しむこともできる。

# 作曲・自動演奏・学習も カートリッジ・ボン!

別売りのミュージックカート  
リッジがあれば、誰でも手軽に  
画面を見ながら作曲が、楽譜を  
見てインプットすれば、自分の

好みの曲の演奏が楽しめる。  
S.C.の自慢は三重和音のコン  
ピュータサウンド。四オクター  
ブの音域の音色の美しさが光っ  
ている。

ミュージック・エディターカ  
ートリッジを使えば、ポツプス  
から歌謡曲までの作曲や編曲は  
自由自在。シンガーソングライ  
ターの気分になれる。

勉強だつて、S.C.があれば楽  
しみながらOKだ。

ゲーム感覚で熱中できる学習  
カートリッジをスロットにボン  
と入れれば、即、楽しい家庭教  
師の登場。

カートリッジの種類は豊富で  
小学生から中学生までの幅広い  
年令を対象にした内容によって  
成績アップはキミ次第。  
文部省指導要領準拠のソフト  
は、英単語、化学、日本史、算  
数など。毎日の予習や復習にび  
つたりだ。

パソコンに  
慣れるには、  
ゲームでキ  
ーに慣れる  
こと

ろ! タイムリミット内にゴー  
ルインしたら、ピキナーランク  
からCランクへ上昇できる。  
つぎはBランクを狙うのだ。  
そして、プロテックニットの必要  
なAランクへの挑戦も待ってい  
る。

# パチンコ

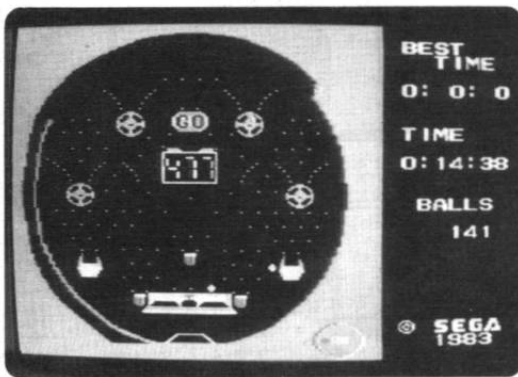
(三、ハ〇〇E)

スーベスレーサーのA級レイ  
センスはキミの手におちるか。  
カソルキー→で右に左に  
動き、↑で加速。星が作って  
いる開門を抜ける色が変わりポ  
イントになる。障害の飛行物体  
を避けるのだ。

チンジャラのバチンコをパツ  
コンでプレイだ。  
おなじみのチューリップやク  
ギの配置なども本格的。  
中央のデジタルスロットに7  
7とそろったら、ラッキーチ  
ヤッカが開いて三十秒間そのま  
ま。今のうちに玉をかせぐのだ  
。

↑キーを  
押し、→キ  
ーで玉をは  
じく。→を  
押しつばな  
しにすれば  
連続打ちが  
でき、↑と  
↓でパネの  
力を調節す  
る。

ローレルだ。中央に玉が飛びぬ  
れば、タイムがさらに三十秒延長  
される。  
家庭での十八才未満パチプロ  
が急増しても、当局は一切開知  
しないのだ。  
INS/DELキーを押して  
ゲームスタート。



さあ、キ  
ミは持ち玉  
五十個をど  
れだけ増や  
すことがで  
きるだろう  
か。出玉は  
一回につき  
十発、テク  
ニクは↑  
↓のコント

# SC-3000H仕様

CPU	R-80A (4MHz)
メモリ	ROM 8~48KB (オプション)
	RAM 18~32KB (オプション)、グラフィック用V-RAM 16KB
表示能力	画面構成 カラーディスプレイ、15色+1色 キャラクタ、8×8ドットマトリックス
キーボード	64キー ASCII準拠配列メインキーボード 48ファンクションキー、コントロールキー、4カーソルコントロールキー、画面切替キー
インターフェイス	CRTインターフェイス (RF及びビデオ)、オーディオインターフェイス、FSK、1200ボー、プリンターインターフェイス、ジョイスティック
サウンド出力	AMP付EXTスピーカー取付可能 (DINプラグコード使用)
電源/消費電力	DC9V/7.7W (本体付属品・ACアダプタ使用)
外形寸法/重量	353(W)×210(D)×46(H)mm/1.1kg
拡張ユニット	インターフェイスボックス
	コンパクト・フロッピーディスク 音響カブラ 300ポー

「習うより慣れろ」が、古くからいわれていることばだが、パソコンの場合にもあてはまる。というわけで、プログラミンの学習をしながら、気分転換をするために、ゲームカートリッジを差し換えて、ゲームランドに早変わりさせることをおすすめ。

それども、できるだけジョイスティックを使わずにキーボードを指ではじいてキー操作に慣れることを。

SCのゲームソフトは、セガの人気デオゲームを中心に、SC用に「アロケラム」しなわした

もので、ゲームセンターの迫力が、そのままモニター画面上で楽しめる。

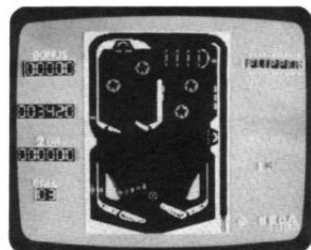
ゲームカートリッジは、セガから発売のものに加え、コンパチ(コンバーチブル・汎用性)を実現した、ツクダオリジナルのオセロ・マルチビジョン用のカートリッジも使えるので、ゲームの種類はグンと増えている。

アイレムのジック・レースやナムコのギラガ、オルカのスペーススラムなども新しくソフトに加わり全二十本。今後続々と新作ソフトが発売される予定だ。

- セガ・SC-3000H  
三三、八〇〇円/本体、付属品共。
- (別売カートリッジ)  
BASICLELII 五〇〇円/BASICLELIII B  
一五〇〇円/ミュージック 二二、〇〇〇円/学習カートリッジ 各三三、八〇〇円/ゲームカートリッジ 三〇〇円/四、三〇〇円
- ゲーム専用機 SG-1000  
ジョイスティック一本、付属品共

## セガ・フリッツパー

(三、八〇〇円)



ゲームセンターの片すみにあるフリッツパーゲーム。リズムカールなフリッツパーのサウンドがビデオゲームに登場。

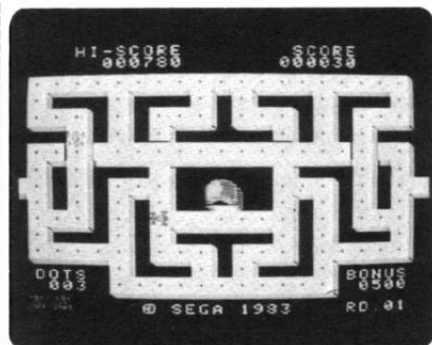
ボーナス得点できるドロップターゲット、ボーナス得点×倍率のチャンスのあるキッカーホール。ラックポイントもキミのキーコントロールにかかっている。

ホールの打ち出しは、↑のカーソルキーでスプリングの調節をして、←のキーでボールを弾くのだ。あとは→のキーをたたいてフリッツパーを動かしてボールをピコンピコンとはじきとばそう。

## パツカー

(三、八〇〇円)

わんぱく自動車パツカーは、敵の車をさけながら、立体迷路を自由にかけめぐる。道路にあるドットを通過して全部消せばOK。スペースアルドットを通過すると、無敵のパツカーとなって、敵の車もなんのその。衝突しても平気。どんどんクラッシュユウさせて前進するのだ。





# TOY&HOBBY 1

たかが盤ゲームとバカにしては  
いけない。そこには盤ゲームなら  
では、シミュレーションゲームなら  
ではの楽しさが待っているのだ。

ウォーゲームPART2 **WAR GAME**  
やめられないとまらない——だからプレイしてみた



電子ウォーゲーム **決戦関ヶ原**  
を実際にプレイしてみよう……

波来一雄

やはりプレイをしてみなくては、ウォーゲームのおもしろさはわからない。——なんちゃって、戦いの勝敗を電子が判定するという電子ウォーゲームを借用してきて、ゲーム時間二十分にチャレンジしてみた。

慶長五年（一六〇〇年）九月十五日、美濃の関ヶ原を舞台に行なわれた、ご存知関ヶ原の合戦。激闘の六時間の開戦である。

天下分け目の関ヶ原合戦のシミュレーションウォーゲーム・決戦関ヶ原が、それ。

ゲームの目的は、プレイヤーが、それぞれ徳川家康の率いる東軍と石田三成の西軍に分かれ、敵を全滅させることにあるという。

実際の合戦は、六時間もの激闘の末、東軍の圧勝に終わったのだが、ゲームの場合は、西軍の完勝ということもあるのだが、そのおもしろさはやらないでともわからうというもの。ゲー



ム盤の上では、歴史を新しく塗りかえることもできるのだ。

このゲームを構成しているのはゲーム本体(電子判定装置)と駒四十個、解説書一枚、ふつうのウォーゲームと違うところは本体だ。

ボール紙のゲーム盤でなく基構が組み込まれた本格的なもの。ゲーム中の天候、調略、戦闘結果を判定してこそ、というのがミソ。  
ま、何はともあれ、戦闘例をもとにしてプレイをしてみよう。



実際の戦いのように、両軍が同時に移動、戦闘はできない。まず東軍が移動し西軍を攻撃。つづいて西軍が同様に東軍を攻撃するといった形で、合戦の流れを再現することになる。

ゲーム時間二十分とは、うちの解説書を読んだゲームの概略を理解したり、戦闘例を実践してみたりで、実際に一十



までかかった時間はなんと四時間と十五分。

確かに最終的にプレイしたのは二十分ちよっとではあったけれど、そこまでの道のりはかなりのもの。

しかし、ヒマがあれば、こんなに面白いゲームはない、特に不確定要素として、電子判定装置で決する天候、裏切りなど



があるので、意外なゲーム展開へと移って行くのが、このゲームのダイゴ味だろう。

わが関ヶ原合戦の行方は? そうそう、この時はなんと天候が破れ、西軍に勝利の女神がほわんてしまったのだ。

が輩の手で歴史は変わってしまったのだ。フフフフ。

(エポック社 三、八〇〇円)

# 日本防衛戦

三、八〇〇円



近代戦タイプの初級者向きゲームだ。  
ごく近い将来において、日本の国土の上で近代兵器を駆使した戦争がもし起こったら……、という状況を、北海道・東北の一部の地図をもとにした三枚のゲーム盤と三百個のコマを使った、初心者にもわかりやすいシミュレーションゲーム。  
——一九八×年七月七日×曜  
日午後七時〇〇分、日本全国のそして、やや遅れて世界中のテレビやラジオなどの報道機関は

一斉に重大ニュースを伝えた。  
「本日未明、北海道北部に正体不明の武装集団が上陸し、付近一帯の町々を占拠した模様です。また現地からの情報によりますます……。」と。  
補給や地形・兵種・一般市民・訓練法・戦術などを駆使して押し寄せる上陸部隊を迎え撃ち、日本の国土を守り抜くことができるだろうか。

# 独ソ電撃戦

三、五〇〇円

★印  
ウォーゲームのビギナー向け  
一九四一年六月二十二日午前  
三時十五分、北は北極海に面するムルマンスクから、南はカルパチア山脈にいたる、広大なドイツ及びその同盟国とソ連の国

境線は、突然一斉に砲火に包まれた。  
ドイツ第三帝国統帥兼国防軍最高司令官アドルフ・ヒトラーの指令第二十一号により、ドイツ及び同盟国軍三百万は、電撃的奇襲によりソ連を崩壊させる

ため、バルバロッサ作戦を開始したのである。  
ドイツ軍は、この日までに総計百五十三個師団を、東部戦線に集結させていた。  
中で、最も重要な任務を与えられていたのは、二個装甲集団が配備された中央軍集団だった。その目標は、ソ連の首都モスクワだったのである。



このゲームは、中央軍集団の最初の八日間をシミュレートしたもので、ビギナーでもすぐにプレイできるように、ルールは最も簡単なものに絞ってある。  
しかし、ゲーム内容はスリルに豊んでいて、短時間でもおもしろいゲームをプレイしたい中級者にもマッチしたウォーゲームだ。  
100カウンター／師団単位／一ターン一日／バターン／ヘックス12km／ゲーム時間一時間／一人プレイ可能

バンダイ

# 伊賀対甲賀

初級者向け三、八〇〇円



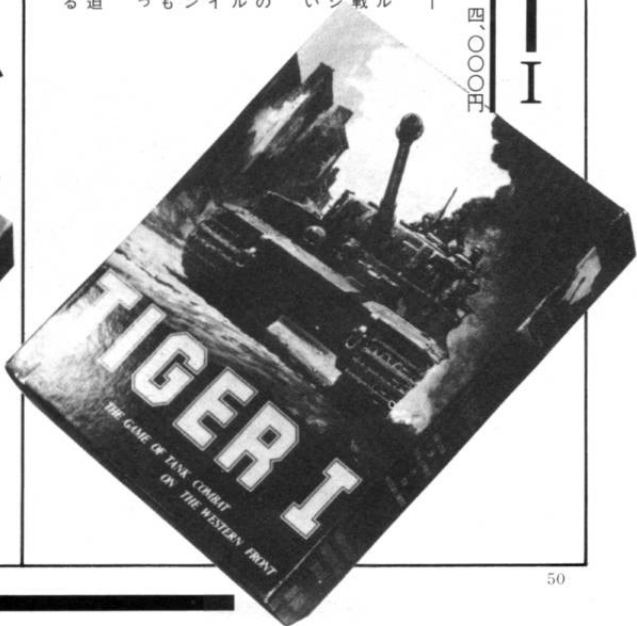
劇画感覚の新しいタイプのウォーゲーム。  
明解なゲームルールは初心者にもウオーゲームの楽しさを味わせてくれる。  
忍者の頭脳となって、將軍暗殺や密書奪取などの任務を遂行するのだ。  
敵の率いる忍者や侍の能力はゲームが始まるまでわからないというのもおもしろい。

スリル満点、スピード感たっぷりの伊賀忍者・甲賀忍者の活躍の世界に踏み込もう。  
ゲーム盤も、従来の盤のように六角形のヘックスではなく、屋敷とその周辺の見取図を四角のマス目で区切つてあるし、コマやマーカーもそのものスバリのイラストになっているので、即忍者の世界にひたれることだろう。

ツクダホビー

# タイガーI

四、〇〇〇円



中級以上の人の、戦術及ゲーム。

一九四四年六月六日の、ノルマンディ上陸作戦以降の西部戦線における戦車戦を、新しいシステムを使って、今までにないリアルな戦闘を再現している。ルールは基本と上級、選択の三つが用意されており、上級ルールでは、エンドレス・フェイズ・システムを採用し、インニグの二つのフェイズに両軍とも移動・攻撃ができるようになっている。

このシステムによって、緊迫した戦車戦の味わいが深くなるのである。

ホビージャパン

# パンツァーブリッツ

五、八〇〇円

アバロン・ヒルの戦術級ウォーゲーム。

ヨーロッパ東部戦線できり広げられた機甲戦闘をあまりことなく、リアルに再現している。

なんと十種類のシナリオをどおで機甲戦とは何かを理解し、加えて多くの兵器を使うことによって、独ソ両軍の潜在的な弱点を知ることができ、簡単にゲームと楽しむだけでなく、東部戦線における戦術戦闘を書籍で得る以上に、リアルな方法で体験できるシミュレーションのダイナミック味がある。



# TOY&HOBBY 2

GAME・TOYにHOBBY・GOODS

を8種類、とにかく実際に手にして試してみ

た。それぞれに、なんと面白いこと。大人も

充分に、というより大人が大いに遊べると

あって、編集部でも大ウケでありました。

おもしるる・いいもの

試してみたよん

エポック社

早射ちチャンピオンは誰だノコンピュータゲームガン  
プロフェツショナル

一瞬の判断力が勝敗のわかれめとなる。ピ  
ムガンで早射ちガンマンと対決!!



。コニタンでおなじみの射撃  
ゲームは、ただ単にシューテイ  
ングをするだけのものと違い、  
ターゲットの中のガンマンと早  
射ちを競うというのがミソ。

このテのゲームとなるとカセ  
ン張切るのが約一名、ホルスタ  
ーを腰に、早速ガンマンに挑戦  
してみた。  
第一段階はファースト・ドロ

1、つまり早射ちゲーム。何秒  
で六人のガンマンを倒せるかを  
競う。

どちらかというと、ガンブレ  
イになれるための練習用ゲーム。  
ガンマンが銃に触れると同時に  
電子カウンターが作動し、銃  
を撃つと反応するしくみになっ  
ている。レベルは五秒から一秒  
まで五つに設定ができる。

拳銃の光束が広いので、まず  
ターゲットをはずすことはない  
が、ガンベルトを巻いて、銃を  
抜くにはやはりテクニクが必要。  
ホルスターを使いよくして  
おくほどプロとして通用するよ  
うだ。

第二はサバイバル。

次々に現われるガンマンを十  
六人倒す勝抜きゲーム。  
ガンマンは倒すごとに次第に  
強くなり、最高十六人まで挑戦  
できる。しかし、撃たれるとそ  
の時点でゲームオーバーとなっ  
てしまう。

これは、かなりの難敵だ。

最終ゲームはホーガンス・ア  
レ。識別射撃という、判断力  
が勝負のゲームだ。  
ランダムに現われるガンマン  
を五人倒し、最高得点100点に挑  
戦するのだ。 七、六八〇円

カシオ

持ち玉50発を増やそう

# パチンコゲーム

(PGI100)

ポケットの中のパチンコ店。景品はもらえないけど、電役パチンコのダイゴ味は充分だ！



台の釘、チューリップ、役物などが、次々と変化するポケット版パチンコゲーム。

手のひらサイズのくせに、なんと10種類の台で遊ぶことができ、打ち止め台数や出玉数を競うのだ。

持ち玉五十発をもとに、打ち止め記録を塗りかえよう。

というわけで、一台で百分分のパチンコ台が組み込まれているパチンコゲームをプレイ。レバーを押すことに一発ずつはじかれ、入るとランプがついて玉が十発増える。玉をはじく強さはレバーを押す時間が長いなど強く、このタイミングが打ち止めかゲームオーバーかを左右する。レバーは10 パターンもそれぞれに10あって、あわせて100種類のパチンコ台となっている。これなら、パチンコ店に入ることできない十八才未満の読者でも、充分に、いやそれ以上にパチンコのおもしろさを味わうことができる。電子のパチンコ。ついつい熱中し、身体を左右にゆするなんてのは序の口。スリーセブンでも出ようものなら、指先に力が入り、手に汗握るといったぐあい。リアルな玉の動きに、思わぬ軍艦マーチが玉をついて出たりして……。

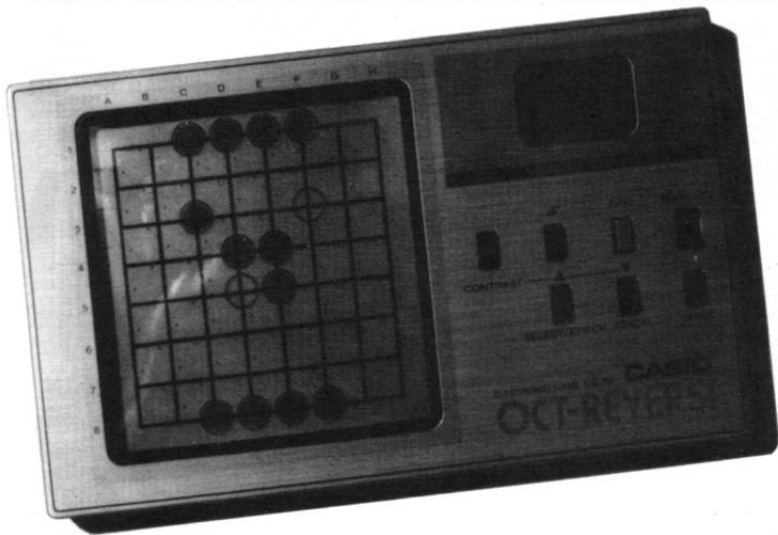
五、五〇〇円

カシオ

# オクト・リバーシ

指でさわれば石がうてる逆転八目ゲーム。タッチパネルでゲームが変わった！

大型液晶盤を指先が触れると、直接石をうつ気分が味わえ、腕入力できる、おどろきのメカ。……直接石をうつ気分が味わえ、腕も上達！



コンピュータ対局と人間同士の対局が選べ、コンピュータ相手の場合は一〜五までのレベルが設定されている。タッチ入力式の大形ゲームパネルと、表示窓があり、操作しやすいレイアウトに感謝。何がうれしいかって、自分の打ちたい位置に、直接指で石をセットすることができること。

余分なボタンがないので、ゲーム進行は簡単だし、パネルが大きいので、誤操作による負けということもまず考えられない。オクトリバーシのルールはとても簡単。

黒、白交互に石を打っていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかで八目連続して自分の石を並べると勝った。

石を打てるのは、必ず相手の石をはさむ位置でなければならず、はさまれるとすべて石はかえされる。

どこにも打てない場合はパス。どちらもパスの場合には引きわけとなる。

自分のレベルを知るため、まずはレベルボタンを押して1にセットした。

右を打つには、パネルの格子の交点部を確実に指で、軽く押せばいい。

相手の石を返し、続いてコンピュータが石を打ち、再び自分で打つ……このくり返して勝負を決めるのだ。

入門レベルでも、けっこうむずかしいですよ。

九、八〇〇円

カシオ

# ターボ・ドライブ

臨場感あふれる二種類のカーレースと、八桁電卓がドッキングしたおもしろいゲーム。

トラックフェイスに、白いボタンの、精悍なスタイルが、いかにも早そうなドライブینگゲーム。

ちょっと画面が小さいけれど、運転席に坐った感覚でゲームができるのがうれしい設定。画面上の自分の車をコントロールするのでなく、ドライブイングポジションから視野が、まま

まま画面なので、臨場感の実車なみ。

難をいうなら、左右対称の画面でなく、右ハンドルか左ハンドルの、運転席から見たミラーの位置がほしいところ。というのは、ドライバーからは、この画面の位置での運転はありえないから、ルームミラーがもう少し

し左に寄ってればベスト。

しかし、ハンドルゲームがここまで来ているのだから、ゲームセンターのコックピットゲームも早く、画面の車をコントロールする設定から、このタイプに移行してほしいものだ。

ゲームIでは、刻々と変化する制限速度の表示に合わせ、車をうまく避けるながら、とだけ長く走るかを競う。

もしもスピードオーバーしたら、ビーポービーポーとパトカーのサイレンが鳴り、パトカーに追いつかれると減点となる。

ゲームIIは速度制限のないフリーウェイを、平均時速40km/h以上で、右に左に車をかわしながら走行するのだ。

ハンドルに対応したボタンを押し、安全運転を心がけることが攻略法につながる。

ハンドルボタンを押すときには、ファンタジーミラーやルームミラーをよく見ながら、車線変更をしよう。

前をよく見て、車が近づいて来たなら早目に車線変更をするか、スピードを落とすほうが、楽にクリアできる。

レベルアップすることに、他の車が車線変更する確率が高くなり、視界も悪くなっていくので運転は慎重が必要となる。

しかし、車線変更する車はウインカーを出しているので、画面をよく見ていれば回避はそれほど難しくもない。

五、八〇〇円

カシオ

# データバンク

指で書くデータバンク。計算やメモがフィンガータッチで入力できる驚異のメカ

手書き文字認識機能を持った未来感覚の電卓が登場した。必要な情報をその場でメモし、いつでも呼び出せる電子手帳。

これはすごいメカ。パネルを



指が対応するタッチ入力で使用したほうが効率は

このメカが威力を発揮するのは、TEL記憶機能とメモ記憶機能だ。メモリ容量は両方合わせて一キロバイト、九二九文字分。名前と電話番号なら五十から六十人分の記憶が可能だ。

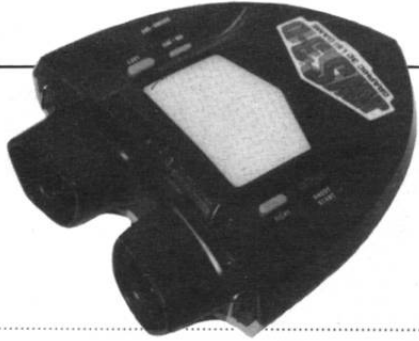
スケジュール表としても使えるし、他人に知られたくないデータや、暗証番号、預金口座番号などの機密事項も、キーワードによって保護することができ、シークレット機能を搭載し、パーソナル情報カードの役割を充分果たしている。

入力したタッチで、そして呼び出すにはアルファベッド順(メモは入力順、ダイレクト、インシャル、スベなどのサチ機能で容易になる)。

また、別売りRAMパックを増設すれば、電話帳なら約百五十人分まで容量をアップできる。

二二、九〇〇円

ドミー  
3D立体サウンドゲーム  
**ジヨーズ**



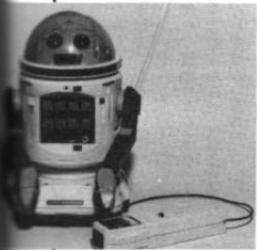
双眼鏡タイプで、熱中度100%のスリーデimension ションゲーム。迫熱の水中戦で生き抜け！  
ポケットにボンと入れて、どこでもおあそび——というわけにはいかなければ、立体画面のゲームは迫力たっぷり。  
●

何ともあれ、フラインダー

をのぞいて、スイッチオンをしてみよう。  
両手でガッチリと持って、双眼鏡を見るように構え、上部のすりガラス部分を覗く方向に向ければ、スクリーンがぼんやりと見える。  
上部左側のサウンドスイッチ

をONにし、ゲームスイッチをONすると、ピー音が出てタテ長のスクリーン上にジヨーズの巨大な姿が映し出される。遠近感も充分だ。  
△ジヨーズの遊び方▽  
おそいかかる、につつきジヨーズを水中銃でやっつけろ！  
ダイバーを、レフト・ライトボタンで移動させ、接近していくジヨーズをショットボタンを押して、唯一の武器水中銃でバラバラにしてしまおう。  
ジヨーズを二十四やっつけると一面クリアで、ポナナスステージ。一匹ずつ四匹のジヨーズが現われ、これをやっつけるとポナナスポイントだ。  
三人のダイバーがアウトになるとゲームオーバー。  
ショット／スタートボタンを押し続けること、ハイスコアが表示され、指をはなすとゲームスタートサウンドが鳴り、ゲームスタートとなる。  
画面上部に現われるダイバーの一人をコントロールしてジヨーズを撃破するというわけだ。  
● 両眼をフラインダーくっつけて、右の人差指をライトボタン、中指をショットボタンに触れるように、左手の人差指をレフトボ

タンに対応する位置に置いてゲームスタート。  
画面下の手前からジヨーズが現われては消え、再びリターンしてもどってくる動きは、3D画面ならではのリアルさ。  
動きに見とれていて、リターンして来たジヨーズに喰いつかれて一人目のダイバーはアウト。ショットボタンを押しっぱなしでフルオートにしておいて、ジヨーズの動きに合わせてダイバーを右に左に移動させる。  
ジヨーズが手前から前へ進むときに撃たなければ、反転して来てダイバーが危くなってしまふ。ジヨーズの動きを予測することが、即必勝法といったところだ。  
● 平面の単調な動きでなく、遠近のついたユニークさに迫手。目立ちたがりのゲーム好きにおすすめた。  
五、九八〇円



人間言葉を理解するロボットはかしの言葉と通じ、それれも音声認識LSIの採用で、命令された言葉のとおり行動をするロボットの登場だ。  
●  
ワイヤレスコントロール、それも音声認識LSIの採用で、命令された言葉のとおり行動をするロボットの登場だ。  
身長三十センチ、体重一キロの人間味あふれた、キクゾウ。に、さっせく命令を下すことにした。  
「すずめノみぎノひだりノ電池を入れ、スイッチを入れてみるのに、キクゾウは全くうことを聞いてくれない。ムシスルゾウなのだ。  
説明書を読んでから動かすことにした。——ン、なるほど動かす前に、指定する言葉をネンブットしておかなければ、何を言っても無駄だということがわかった。大収穫。  
●  
「待つ」で両手を使って持ちあげる力は百五十グラムまでならOK。また「あいさつ」の命令では、透明の頭部、腹、口のライトが点滅し、口の中のシャッターが上下に動いて、いかにもうな首を発する細かきだ。  
動きはかなりスローだけど、ゆかない友だちロボット、ゲームをいっしょにやってみるなどはもってこいだ。  
一、二、〇〇〇円

ドミー  
音声認識ロボット  
**KI・KU・NO**  
(キクゾウ)

いうことをよく聞くからKI・KU・ZOだ  
って！



声を入れ、本体のメモリーランブが点滅をやめたら記憶は完了。こうして、次々に命令を記憶させる。マイクを持って遠隔操作をするようになる。記憶させた言葉以外の言葉には反応しない忠実な友だちの誕生だ。  
「前進」でちゃんと進み始め、「右」「左」と、ワイヤレスマイクの言葉とおりの動きを見せられる。  
「待つ」で両手を使って持ちあげる力は百五十グラムまでならOK。また「あいさつ」の命令では、透明の頭部、腹、口のライトが点滅し、口の中のシャッターが上下に動いて、いかにもうな首を発する細かきだ。  
動きはかなりスローだけど、ゆかない友だちロボット、ゲームをいっしょにやってみるなどはもってこいだ。  
一、二、〇〇〇円



字研

# ノックアウト・ボクシング OK BOXING

ボクサーの声援がそのままパンチとなる音声認識のボクシングゲーム。



今まで、とかく根柢になりがちだったLSIゲームが、ネアカっぽくなってきた。なんたって、声がゲームを進めて行くのだから。

声を出してゲームをする、ボイスゲームは、音声認識LSIならでは。

指先を動かすだけだったゲームが、声によってキャラクターを動かすようになった画期的な内容だ。

型マイクのプラグを差し込んでゲームを始めよう。マイクを置いて、ふつふつゲームのようにコントロールもできるように、レバーやボタンも付

いているが、やはりボイスゲームは、自分の声でコントロールしなければ面白くない。

攻撃はフック、アッパーカット、ジャブ、ワンツの四パターン。それにディフェンスとスウェイの防御が加わっていて、実践さながらの動きが味わえる。

4回戦ボイイから始めて、世界タイトル15回戦まで、コンピュータボクサーを相手にパンチをくり出し続けるのだ。

ボイスゲームのコツは、マイクを口から二センチ以内に近づけて声を出すことだ。そして、フック、アッパーカットなど、ことばは正しくはつきりと発音することだ。あせらず、ゆっくりと、しかし二つのことばを一秒以内で発音するのだ。

つい夢中になつてドナリがちになってしまうが、こうなると言葉としてLSIが認識しない場合がある。るので、正しくはつきりと発音することを心がけよう。

必勝法は、とにかくパンチをくり出すことだ。ボクシングのセオリーどおり、ジャブを出しておいて、ワンツーやフックを打ち、スタミナを奮つてしまっことだ。

アッパーカットなども有効に使い、ダウンを奪えばこっちのもの。

45秒間の一ラウンドはあつという間に過ぎてしまう。相手の連打を許さず、攻撃のみだ。

少し慣れて来たら、ジャブとディフェンスのみで戦つたり、スウェイを多用し、ジャブでスタミナを奪つたりと、多彩なテクニクを楽しんでみよう。

音声認識ならではの迫力。ただし、まわりに騒音と思われないう、またノドをいためないようにスポーツしよう。

八、八〇〇円

## 日本娯楽機械オペレーター協同組合は 明るい健全な青少年の育成に努め環境 浄化活動を強力に推進しています。

### ★JOU加盟全国優良オペレーター★

会社名	代表者	会社名	代表者	会社名	代表者
口機店機イ機一機機	段竹	湘南機大ダ	大光	佛富機	三信
ボ音商機ケ産シタ	村英	タイ大光	大光	佛富機	達重
ア伊那	田立	イガレ	大光	佛富機	水柳
那エム	尾立	イガレ	大光	佛富機	高孝
ア和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	幸
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	一明
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	男登
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	治盛
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	博勉
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	助健
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	誠威
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	男勝
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	杉内
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	井押
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	池島
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	清飯
伊和工	宮立	イガレ	大光	佛富機	三

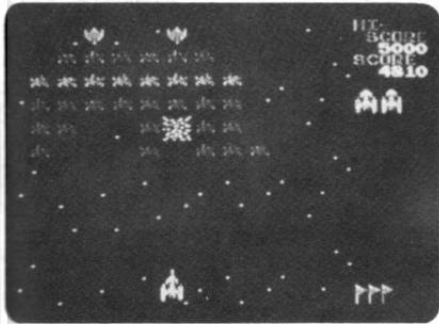


# MSXソフトのナーどえつす

今回からの新コーナー。MSXだけをまとめてご紹介。  
MSXの将来性に期待しての企画どえつす。

## ナムコのゲームを MSXでおもしろさ 大した

### ギヤラクシアン

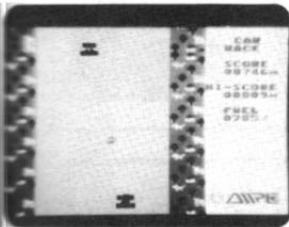


©ナムコット

一九七九年、ボ  
ストインペダー  
の決定版として登  
場したビデオゲー  
ムがMSXでよみ  
がえった。  
数多いスペース  
もの中でも人気  
は最強の存在だ。  
編隊飛行の  
後、波状攻撃をし  
てくるエイリアン  
を、ミサイルでア  
タック。敵の攻撃  
や体当りを回避し  
て勝利を勝ちとろ  
う。

## ア ンブルソフト ならではの ユニークゲーム が五本だよ

### ブギウギジャングル

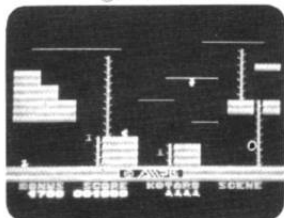


©アンブルソフト

大の小太郎くんは、仲よしの  
あいちゃんの誕生日に招待され  
て、いそいそと出かけました。  
途中に通らなければいけない長  
い長いジャングルには、ブレゼ

ントが落ちていきます。いっばい  
拾ってあいちゃんを喜ばせよう  
と、小太郎くんははりきります。  
でも、ちよつとまっつて、コワ  
ーイ番人が小太郎くんをつかま

©アンブルソフト



えようと待ち伏せしています。  
あいちゃんがかまこたひれて怒  
ってしまわないうちに、番人を  
上手にかわしてプレゼントを集  
めてね。  
¥4,800

### CARRACE

スタンバイOK? アクセル  
とハンドルを握りしめてレース  
が始まる。乱暴な運転で行く手  
をささぎる邪魔なライバル車を  
ぶつちぎり、マシンを追い抜い  
て行く。これが走行距離をのほ  
すヒケツだぜい、おつといけね

エ、ガソリンが減ってきた。ガ  
ソリンスタンドで給油をパッチ  
リしながら、レースを続ける。  
テクニクだねエ、やつぱり。  
エキサイトینگゲームの決定  
版 CARRACE をやる  
くつちゃあね! ¥4,800

悪魔キヤラクター

○ギャラクシッパ― 銀河系防衛軍が誇る中型攻撃機。エイリアンを追跡できる高性能で圧巻ビーム砲を搭載したフレイヤ専用機だ。

○ボス― エイリアンの隊長。撃破すると攻撃力が一時弱まる。

○レッドエイリアン― 隊長の護衛部隊。ボスと共に行動するが、攻撃力は劣る。

○パイオレットエイリアン― 攻撃隊長。性格は凶暴で、常に警戒しなければならぬ。

○グリーンエイリアン― 戦闘

# ワープアンドワープ

コミカルキヤラクターと、思考性の高いゲームをミックスした、パツクマンに続くコミカルゲームのMS X版。

ファイターをレバー操作で動かし、ペロペロをやっつけるのだ。

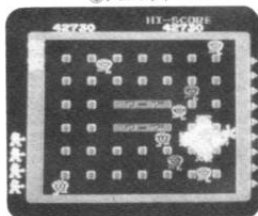
ファイターの戦場は二つ。ワープで移動してレンヂを切り抜けよう。

〈スペースワールド〉  
ガンでペロペロをやっつけろ！  
ペロペロに接触すると、弾に当たるとアウトとなってしまう。三匹を連続で同色のペロペロをやっつけると、得点の高いミステリーベムが出現する。

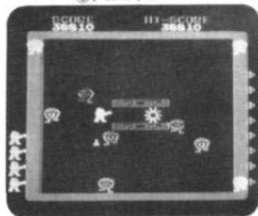
〈メイズワールド〉  
制限爆弾で、ペロペロをやっつけろ！  
ポテンで好きな場所にセットするのだ。一度に多くのペロペロを爆発に巻き込むとボーナスポイントがかせげる。

¥4,500

©ナムコ



©ナムコ



隊員。能力が低いので、質より量で攻めてくる。

■攻略のミニポイント

○四秒間の安全地帯― 編隊最上部のボスを撃破すると、四秒間は攻撃が中断される。チャンスはこの時だ。

○百万分の一の電光石火― 敵が撃つ最後のビームと敵との間に、自機一機分のスキ間がある。これを生かして生き残れ。

○宙返りを狙え― 宙返り中のエイリアンは攻撃してこない。宙返りの頂点を狙って撃てば、得点は大幅アップ間違いなし。

¥4,500

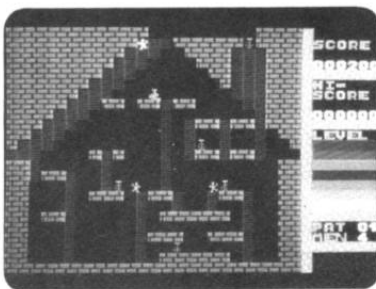
# ダビデ II

侵略された祖国を救うべく、ダビデ II号に乗りこんでほしい。それが君の使命だ。はるか下に見えるのは、美しい景色だが、見とれてはいけない。敵はすでに完璧な防衛線をひいている。そろそろ敵機の荒っぽい欺

迎がやってくるはずだ。だが、安心しなまえ。君の乗りこんだこのダビデ II号は、八方向自由自在の高性能マシンなのだ。並のシロモノではない。では、君の活躍を期待する。

¥4,800

©アンブルソフト



©アンブルソフト

今日も元氣だお酒がうまい！ スーパードリンクカーは無類のお酒大好きおじさん。酔拳ではないけれど、飲めば飲むほど元氣一杯。  
ほろ酔い気分、あっちへフラフラ、こっちへフラフラ。しつこいお巡りさん何のその。千鳥足でかろくジャンプ。街中のお酒をかすめとり、飲み尽くしたら急いで逃げる。次の街へ新たなお酒をめざしてGO!

¥4,800

# SUPER DRINKER

ポポロン号は今日ものんびりのん気にパトロールをしています。

ふわふわ飛行をしていたら、前方に何やら正体不明の物体が飛んでいる。

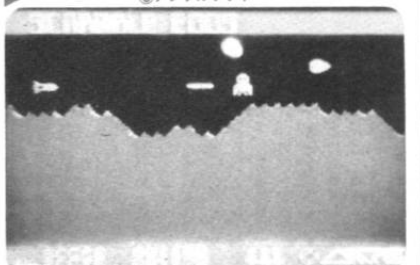
な、なんと、それは巨大なタマゴだったのです。ポポロン号は勇敢にも空飛ぶ巨大タマゴロケットを発射!

タマゴを粉砕すると、中から可愛い鳥が昇天していくのが見える。かわいそうだけど、おもしろおかしい。鳥やタマゴに見とれていると、山に衝突してしまうので、そこは君の腕の見せどころ。

¥4,800

©アンブルソフト

# スクランブルエッグ



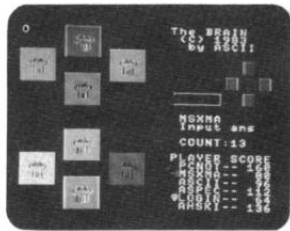
# さ すぐMSX推進 役のアスキー ゲームソフトを 大量に発表だ。

## THE BRAIN

一人から六人までが楽しめる  
神経衰弱のゲーム。  
三十八つのセルの光った順番  
を覚えておき、その順番のセル  
に対応するキーを押し、プレイ  
ヤーの記憶力を試すのだ。  
(一人遊び)  
セルをコンピュータが指定。

まず一つのセルが音と共に光る  
ので、そのセルを覚えておいて  
表示が画面に表われたらセルに  
対応するキーを押そう。  
押したキーが正しければ、も  
う一つのセルが加わり、そのく  
り返して、三つ四つと新たなセ  
ルが加わっていく。

これはもう記憶力の限界だ。  
二人以上でプレイ



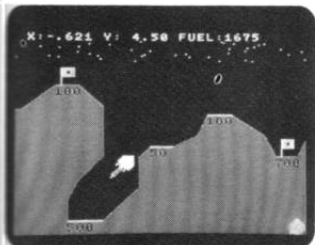
◎アスキー

## MOONLANDING

しがない惑星調査員の乗った  
オンボロ宇宙船を、残り少ない  
燃料をうまく使って月面に着陸  
させるのだ。  
とにかく宇宙船はオンボロな  
ので、着陸には細心の注意が必  
要だ。

1-5のレベルを選択しゲー  
ムを開始しよう。

月面は二種類。レベル1と2  
は練習用のため月面は変わらな  
いが、他のレベルでは、すべて  
の着陸目標地点に着陸できると  
より難しい月面が現れる。  
コントロールキーがジョイスティ  
ックで宇宙船の向きを決め、ス



◎アスキー

ペースキーがボタンでロケット  
を噴射させ、進行方向と水平、  
垂直速度を調整するのだ。  
宇宙船が上を向き、レベルに  
応じた速度の範囲内で、得点の

最初のセルはコンピュータが、  
次からはプレイヤーが指定。一  
つのセルが光り、セルを覚えれ  
ばプレイスタート。その回に  
答えるプレイヤー名を指定して  
くるので、そのプレイヤーが光  
ったキーを押すことになる。  
押したキーが正しければ、追  
加するセルに対応するキーを一  
つだけ指定し、次のプレイに移  
っていくのだ。 ¥4,800

表示された平らな着陸点に降り  
ると着陸成功となる。

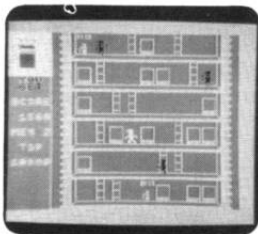
一度着陸した地点には旗が立  
つて、次に着陸してもポイント  
とはならないので、着陸してい  
ない地点を目指そう。すべての  
地点に着陸成功して、次の月面  
に進もうぜい。 ¥4,800

代表的なドラッグゲームのボ  
ーラーとブラックジャックが遊  
べる本格派。  
▶ブラックジャック

最も基本的なルールのゲーム  
で、手元の札の合計が21以下で  
いけば大きくすることが目的

## MSX-21

## ラダービルディング



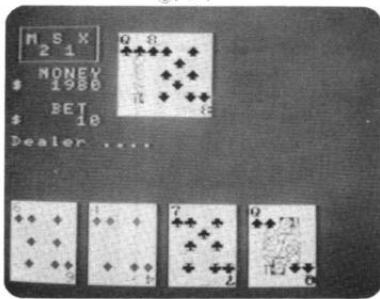
◎アスキー

プロのスパイが敵のビルに忍  
び込んで、書類を盗もうってわ  
け。  
ビルの中を、敵のスパイガイ  
ドに捕まらないように、部屋に

入る。カードの合計が21  
を超えない限り何枚でも  
カードを取ることが  
でき、最後にとっちMS  
Xが相手が勝った  
かを見るのだ。  
当然、破産したほう  
が負けとなる。  
(ボーラー)

役作りのダイゴ味を  
中心にしたボーラーゲ  
ームだ。

カードの取り替えは  
一度だけ手元の五枚  
のカードの中に役が  
あれば勝ちとなり、デ  
ィーラー(MSX)がプレイヤー  
が破産したらゲームオーバーと  
なる。

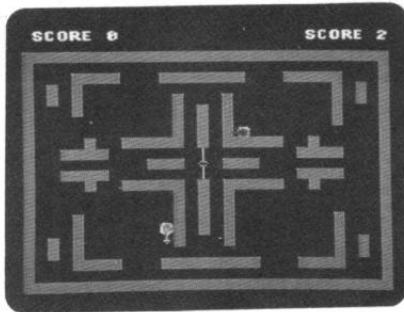


◎アスキー

さて、MSXを破産させる  
ことが出来るだろうか。

¥4,800

## クレージープレット



©アスキー

しかしこの戦車は少しやっかいだ。弾の誘導装置と戦車自身の操縦装置が直結されているので、思うようにコントロールができないうわげ。

誘導弾は壁に当たると消滅する。また、戦車の前方にはバリアがあり、敵戦車の前面からの攻撃は不可能だ。場面によっては中央に回転ドアが出現する。

チャンスがここにあるかも知れないぞ。  
¥4,800

戦車戦が始まった。相手の戦車めがけて誘導弾を撃ち込むのだ。

## ライズアウト

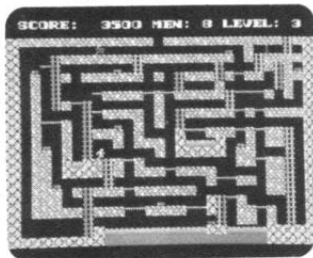
地下迷宮から脱出するメイズゲーム。ただ迷路を抜けるだけでなく、パズル的要素が加えられているのがミソ。

白い人をカーソルキーかジョイスティックで動かして敵の追跡をかわしつつ、ひたすら画面最上出口を目指し、最適の脱出経路をみつけるのだ。

全部で二十面、敵に捕まるか溺死するまで持ち数が0になる

とゲームオーバー。

武器はビストルだけが、迷路を構成している石垣はしこ



©アスキー

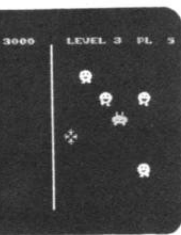
渡板、水槽、戸を有効に使って脱出をはかろう。  
¥4,800

## パイパニック

マージャンができる人ならだれでもOKの簡単ルール。しかし、手の内をそろえるだけのあたりまえのマージャンなんかじゃないのだ。雨あられと落ちてくるサイコロや、矢のように飛びかう点棒が行く手をジャマする。

手の内を読みながら、右左へと点棒を見ながら飛びはねることが必要だ。画面に登場するジャン吉くんを、うまくコントロールしてはやくあがる。頭の中がパニックにならないようガンバガンバでなつ。  
¥4,800

©アスキー



©アスキー

## コメントテイル

流れるほうき星をコントロールして、宇宙のチリを、食べよう。

自分と同じ色のチリを食べるとほうきの部分が長くなり、敵と同じ色のチリを食べると敵のほうきが短くなるのだ。頭の部分を壁やほうきにぶつけると負けてしまう。

ある程度ほうきが成長できれば脱出口が開く。

自分の色の脱出口から、うまく脱出できれば次の面へ進める。先ははるか五十面まで。

## エクステンジヤー

青いエイリアンと黄色いエイリアンを、ブラックホールとホワイトホールを使って入れ替えるのだ。

しかし、一定回数以上ブラックホールを通過すると、エイリアンはオレンジ色に変わってしまう、ホワイトホールは通過で

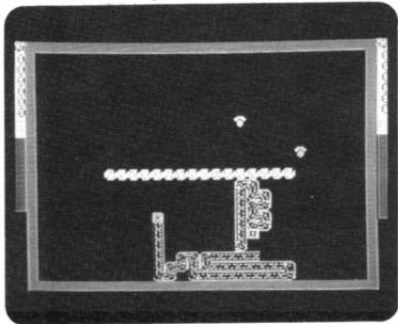
きずらぶつかわってしまう。ブラックホールとホワイトホールは一定時間ごとに左右が入れ替わるし、面が変わるにつれてカーソルキーとの対応も左右対称となったり機雷が置かれていたりで変化はたっぷりだ。  
¥4,800

果たしてキミは全画面クリアできるだろうか。

一人ゲームのときは、MSXを相手にし、二人ゲームでは互いにジャマをしあいながらゲームを進めていこう。

この場合、二人とも消えてしまった時点で終了してしまうので、面を進めたいなら、ある程度の協

©アスキー



力が必要となる。ここで敵をツブすか、それはキミ次第なのだ。¥4,800

# ザ・ビッグ・プロレスリング はほんとにほんとにビッグなのだよっ て、開発舞台裏は？

今日は、いま話題のザ・ビッグ・プロレスリングを開発したテクノス・ジャパンにおじゃまして、開発の舞台裏の話などを聞いてきました。

**THE BIG<sup>TM</sup>  
PRO  
WRESTLING**



テクノス・ジャパンとしてはミンキー・モンキー、スクランブルエッグ、ドミィ、ゼロイゼ、そしてこんどのザ・ビッグ・プロレスが5作目。そのプロレスが大ヒットで、開発室もなかなか活気がある。

企画の段階からプロレスで行こうということに決まり、開発スタッフもみな大のプロレスファンで、楽しみなが作っていくことができたようだ。

だからゲームも、プロレスマニアならではのいろいろな細工がしてあるとのこと。

例えば、マットは新日本プロレスのマットを使っている(全日はロープが違う)。レフェリーはジョー種田のパロディで、解説にはちやんと山本小鉄が画面中央にいるようだ。

※プレイヤーには忙しくて、ゆつくりと見る暇はないかもしれなけれどね。

開発期間はず、クリスマスまで間に合わせるために四カ月し

かなかったが、もっと時間があつたら、ニードロップなど、もっと多くの技が入っていたようだ。それに、ロープなどが伸びたりしたらもっとリアルになっておもしろかったかもしれないとも。

最初からゲーム性はともかく、シヨイとして見せるように、マリオブラザーズの雰囲気にしたかったとか。そのため、タッグマッチ制も企画の段階からすでに入っていたのである。

ゲームの難易度としても、第八試合をピークに、後は同じバタンの繰り返しとなっていて、根気と体力があればどこまででもできるように作ってあるのだ。

サニィ、悪役レスラーは、開発の富山さん、悪役レスラーは、米田さんの声。ゴングは、鉄の灰血を叩いた音。

悪戦苦闘ぶりが話にも伺われたが、なかなかチームワークがまとまっていた、次回も期待できそうである。

## ザ・ビッグ・プロレスリングの テクノス・ジャパンより お知らせだあーっ！

### ■過激な御意見募集だあーっ！

ザ・ビッグ・プロレスリングを遊んでみて感じた事、意見、ハイスコアを取る秘訣などを、手紙かハガキでお知らせ下さい。

御意見をお送り下った方、全員にザ・ビッグ・プロレスリングのポスター、カタログなどをプレゼントします。

### ■社外モニターを募集中だあーっ！

テクノス・ジャパンでは、社外モニターのアルバイトを募集中です。モニターになっていただいた方には、発表前のゲームを遊んでもらい、意見を聞かせていただきます。(尚、自社に直接来社できる方に限ります)申し込みは、下記の住所にハガキで。

〒160 東京都新宿区西新宿6丁目5番27号 大黒ビル4F

(株)テクノス・ジャパン TEL03(342)0291

まってるぞおおーっ!!





# パンゴン ゲームソフト

今月はおすすすめ10本が登場!

## ゴミムシクン

ポニカ

おそうじ大好きのゴミムシクン、子供たちが楽しく遊んで帰ったあとの遊園地できれいにぞうじをすることにしました。

しかし、遊園地には、なまけ者のおじさんと清掃車が出て、自分たちの手柄にしようとしてゴミムシクンを追いかけてくるのだった。拾ったゴミを横取りされないようにして、唯一の武器である、わっ!と驚かすことでおじさんを気絶させ、遊園地をきれいに掃除しよう。

①清掃車はおじさんより速いことができない  
②清掃車をくゞつげにする  
③ゴミを拾う順序を考える  
④できるだけおじさんを気絶させないでゴミを拾う——これがハイスコア

## キャノンボール2

ポニカ

映画キ

ャノンボ

ール2が

ゲームソ

フトにな

ったのだ

ルール

のないの

がルール

というカ

ャノンボ

ール2

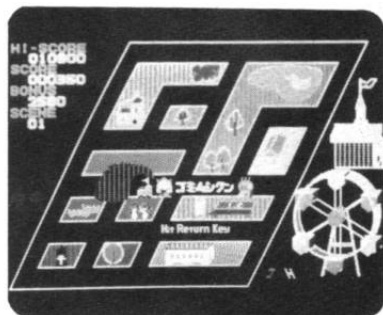
がスター

トした。

ロスを

出発して

ニューヨ



へつながらテクニクだ。  
PC8801 二、八〇〇円

一クまで、アメリカ大陸横断の一番のりをした者が勝利者となる過酷なレースだ。  
キミの愛車はスタリオン・ターボ。

一時間でも早くニューヨークまで走行させるのだ。  
走りながら燃料がなくなったらゲームオーバーとなってしまつたので、タンクローリーからガソリンを奪って補給しよう。

途中で他の車に衝突されたり、ジェット機からの爆弾にあたりと爆発してしまふ。  
走行距離が二千五〇〇km以上になるとスピードは倍になるし、百万ドルを持って走るといくつかの利点があるのだ。  
ドラゴン&ジョーズチームになりきって爆走しようぜ。

FM7/PC8001/PC8801/X1 三、五〇〇円

# スーパーコンパイラ

スーパーコンパイラ

このソフトが登場した。スーパーコンパイラは、BASICOプログラムを、高速なマシン語に自動変換するので、スピードも今までより十数倍と飛躍的にアップした。



ゲームを作る場合、BASIC言語だと、エキサイティングな、反射神経型ゲームなどの高速性を必要とするプログラムには不向きだと感じているゲームクリエイターのキミに、もって

メモリ上に、コンパイラ本体とランタイムパッケージ、BASICOソースプログラム、オブジェクト(もちろんROMにはインタプリタ)が共存している。グラフィックスも高解像度、TALK命令も完全にサポートできる。

PC6700MKII / PC8000 / PC8000MKII  
六、八〇〇円

# 倉庫番 2

シミュレーションゲーム

ゆかいなアルバイトシリーズ待望の第2弾だ。今回はなんと倉庫が五十面。倉庫番の問題を作る倉庫番エディターも付いていて、キミの頭は悩むこと必至!

大きな倉庫会社で、前回の仕事ぶりを認められたキミは職を失うことなく、再びアルバイトをすることになったのだ。例によって、倉庫の荷物を赤い点のある所へうまくかたづけよう。

荷物はひとつずつしか押すことはできない。ヘマをして隅っこへ押ししてしまうと動かせなくな

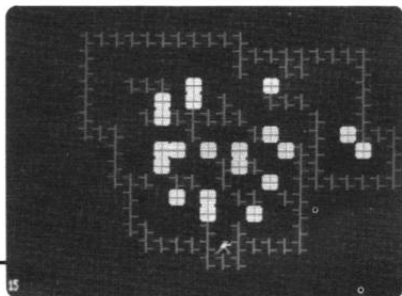
るので、用心。だからって壁はビクともしないから念のため。一つの倉庫で五回失敗するとクビになってしまうので、よく考えて荷物をかたづけろのだ。前回とちがうところは、好きな面にチャレンジが可能なこと。五十までの数を入力すると、その面からスタートできる。

もうひとつは、倉庫番エディターの活用だ。解くよりは、問題を作るほうがおもしろい。ということ、自由にするためのエディターがこれ。

この楽しさを知ったら、もう倉庫番フリークになってしまうことうけあいだ。

PC8801 / PC8000MKII

II / FM7  
テープ 四、三〇〇円  
ディスク 四、九〇〇円



# CONZON (地下迷宮)

光栄マイコンシステム

ザルコス島の片田舎に生まれた若者になりきって、この島に隠されているというエル・ドラド(黄金郷)を求めて旅に出るロールプレイングゲーム。

うわさを聞いたキミは、水の入った皮袋と食糧を詰めた袋を背負って村をあに

地上での行動では食料がネックとなるのであるべく平地を歩きながら町を探し、町の近くで修業することから始めよう。モンスターを倒すことで、少しずつ金を貯め食料を買ったり寺院に献金して耐久力を養うのだ。そして、十分に耐久力や経験度を増してから島の探険へと出かけることがポイン

# CONSTRUCTION (ビルダゲーム)

光栄マイコンシステム

じゃ物足りない。やっぱり自作でゲームを楽しまなげりや、というプレイヤーが、涙を流して喜ぶゲームキック用ソフト。

まずはアクションゲームを二本業しんでから、ゲームを創作しよう。

ごくごく簡単に、オールマシンのプログラムができあがる。メニュー画面で、タイトル作り、BGM作曲、スピード、キャラクター作りなどゲームの各部分を選ぶのだ。

グラフィックエディター内蔵なので、素晴らしいタイトルが



て創りあげることができ、出来あがったゲームをテープ





トとなる。  
また、マップを作ることもポイントだ。とくにダンジョン内に入ったら、慎重にマップを作

ろう。

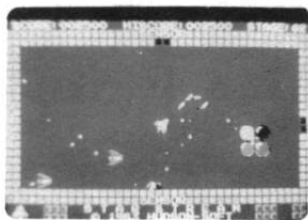
非力な若者を、たぐまい勇者に育てあげることが、エル・ドラドから生還できる唯一の道

なのだ。

PC8001 / PC8001 MK II / PC8801

五、二〇〇円

# STARSTREAM (スターストリーム)



二〇〇〇年、銀河系の平和は東西両陣営の軍事バランスによって保たれていた。

宇宙嵐(スターストリーム)にまで込まれた地球軍パトローは、好戦的なバルタン星人の領域深く迷い込んでしまった。バルタン星人のスクランブルを受けながらも、パトローは懸命にかわしていた。

パトロー船には誘導ミサイルが装備されているだけだ。次々と繰り返される攻撃をかわすシミュレーションウォーゲームの雄アバロン・ヒルのゲームがコンピュータゲームに登場だ。

空転する国際情勢の中、国境に配置された極北防空軍司令官となって、限られた軍事費の中で、いかに領空侵犯してくる敵機を迎撃するか。架空の防空ストラテジー・ゲームは、緊張感が充分に味わえる。

アラート(警戒)!

国籍不明機接近。北東百五十キロ、高度八千フィートの地点。迎撃機発進せよ。

突然スクランブルの司令が発せられた。速く、極北の空に超大国の思惑がうごめく。

ファイルコマンド

A国司令官のキミは防空戦略をたて、B国の偵察機を阻止できるだろうか。勝敗は果たしてどちらに!

FM・8 / PC8801

四、五〇〇円

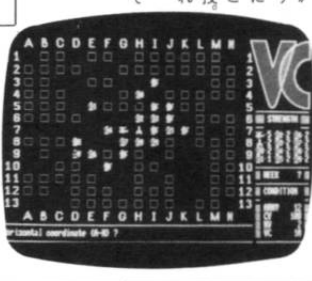
# ザ・スクランブル(防空識別圏)を突破せよ!



# ヘリボーン作戦VOC

ファイルコマンド

デルタ地帯を掃討せよ。総司令部から、空中騎兵(ヘリボーン)部隊を指揮するキミに命令が下った。ベトコンはどこか? 対ゲリラ作戦は至難の技術。敵ベトコンは、民間人にまぎれて肉迫してくる。



にセーブ。このゲームは、コンストラクションなしに、単独でオリジナル言語ゲームとして起動するのだ。

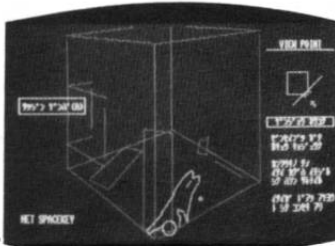
難しいコマンドを覚える必要なく、ゲーム作りを楽しんでみよう。  
PC8801

五、八〇〇円

# 筒井康隆のケンタウルスの殺人

ファイルコマンド

筒井康隆原作の、犯人当てシニング・アドベンチャー・ゲームだ。  
犯人は誰だ? と、人、ロボット、異星人の容疑者の中から犯人を探しだそう。



たとき、すでに被害者はミイラと化していた。  
犯人は人か、ロボットか、異星人か?... 未来の犯罪は複雑怪奇。

キミはアルファ・ケンタウリ第二惑星の名探偵になって、推理をすすめて行くのだ。

FM7 / PC8801

三、六〇〇円

の感情はベトコン側に傾いてしまふ。また、住民を味方につけようとする北ベトナム正規軍にも注意しなければならぬ。地上を警備するのは南ベトナム軍だ。必要なら、野戦砲兵の支援も受けられる。

さあ、ベトコンの活動を封止するのだ。ベトコンを探し出し、せん滅だ。恐怖と混乱が支配す

る戦場で、キミは生き残ることができようか。  
PC8801 (ディスク)

七、八〇〇円

PC8001 MK II / FM7 (テープ)

四、八〇〇円



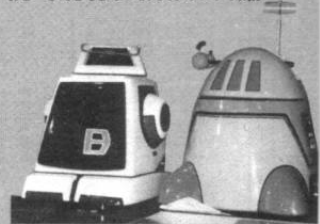
お正月らしく、おめかしした子ども



大人のほうが楽しんでる？



おとーさんとちびっこ二人でグランプリ気分



ドット君(右)とビット君(左)

# ロボットフェスティバルで 大人もちびっこも大歓声！

## タイターの参加型ロボットのフェスティバル会場へ潜入



待機中のドット君。前のパネルでインプット

東京・新宿副都心の高層ビル街にある、ホテル・センチュリー・ハイアットの年末年始の催しのひとつとして、十二月三十一日から一月二日までの三日間、**タイター・ロボットフェスティバル**が開催されているというので、元旦早々、仕事始めとして出かけてみた。当然、参加することを目的として。

初詣の晴れ着の美しさに見えながら、午後一時半ごろ新宿駅に到着。色どりの華やかな入混みを抜け、目的のホテルの地下一階の会場へ急いだ。

正月ハックの宿泊客対象の催しは、ロボットフェスティバルの他、マイコンゲームやおもちゃの国など約二十種類。大人も子供も、充分に楽しめる盛りだくさんの内容だ。

会場に入ると、ピコズンとビ

デオゲームの電子音、一日三回のフェスティバルの時間の他はビデオゲームの部屋となっているのだ。

テーブルゲーム、コクビットゲームなどが二十五点、その先にロボットのためのディスプレイ・ユニットが設置されていた。第二回目は十四時から。五分前には、着飾った子供を連れた家族がワンサとおしかけ、早くもロボットに視線が集中している。

最初はプログラム・ロボットの登場。三・六メートル四方のフィールドで、ロボットをプログラム通りに走行させるというゲームロボットだ。

主役は、お客とビット君、ドット君。その前に、フェスティバルを盛り上げるために、このフィールドで、ダンスロボット

# ROBOT FESTIVAL



なかなかうまくいしょ?



美女とゴリラのダンス

おつきは場所を移動して、ス  
技だ。  
マスをまっすず進むかと思  
うと急に曲ったりで、全員ハラ  
ハラドキドキ。スリル満点の競  
技だ。  
マス目をまっすず進むかと思  
うと急に曲ったりで、全員ハラ  
ハラドキドキ。スリル満点の競  
技だ。



ドット君が走行中



カクジくんに入力中



ビット君のスタートだ

がダンスを披露。ゴリラのゴン  
太と美女のナンシーのペアが、  
音響に合わせて踊りまくるのだ。  
盛りあがったところで、会場  
から二組の家族が選ばれ、プロ  
グラムゲームの開始だ。  
六十四個に分けられたマスか  
ら、通過しなければならぬマ  
スが標示されると、参加者の出  
番となる。  
電光表示されたマスを、ロボ  
ットが通過して、いかに早く戻  
って来るかのタイムを競うのだ  
が、その進路をプログラミング  
する時間も加えられるので、面  
白さはかなりだ。  
アシスタントのお姉さんの手  
を借りてプログラムが済んだら  
ビット君から走行が始まる。  
通過したマスは点灯し、その  
コースは、フロントパネルにも  
表示される。  
声援の中で二台のロボット君  
が交互に走行を終わり、勝負が  
決まると、カップの形をしたホ  
スト・ロボットが、賞品を書い  
たフラカードを持って、頭のお  
皿に賞品を乗せて登場となる。  
コミカルなスタイルに会場は大  
歓声だ。  
続いている競技は、同じライ  
ルドを使っているアマタくじ。  
インベーターの子供のかっこ  
うのロボット三台でアマタくじ  
の始まり。外国からのお客も  
加わって、国際色豊か。  
マス目をまっすず進むかと思  
うと急に曲ったりで、全員ハラ  
ハラドキドキ。スリル満点の競  
技だ。

ビット・ロボットの競技となった。  
ラジオコントロールで、自在  
に動きまわるロボットが、三対  
三でいろんな競技をするのだ。  
このときは風船取り競走。フ  
ィールドは、一八×三六で床  
から集電する方式のため、ロボ  
ットの動きはかなりスピーディ  
だ。  
ロボットの操作は、三人ずつ二  
チームに分かれ、各自二本の  
レバーを前後に動かし操縦する  
頭のうしろに風船をつけ、前  
に針を突き出した赤と青の六台  
のロボットが動きまわると、大  
声援が飛びかう。  
自分がロボットをコントロー  
ルできるので、この競技の人気  
は抜群。ちびっこそちのけの  
お父さんまで飛び出して、イベ  
ントは最高潮。  
ン、実は参加したもの、レ  
バー操作を誤って、すぐに風船  
を割られてしまった。クタク、  
ずあんねん。しかし、これは  
おもしろい。参加型ロボットは  
これだノ、って感じなのだ。  
この他にも、別なコーナーで  
字書きロボット・カクジくんも  
びっくりに、名前書き。  
係員がプログラムした文字を  
自走しながらサインペンで書い  
て記念品としてプレゼント。ひ  
と足早い書き初めに、受け取っ  
たちびっこたちは大喜び。  
今年も、全国でタイ  
多のロボットフェスティバルが数  
多く催されること。セビ  
度、キミの手でロボットをコン  
トロールしてみてほしい。

# ANS

## あんずのおもしろレポート PART IV



今回をもって、僕のレポートを一時休載いたします。あまりの低支持率に、スポンサー(AMライフ)がオイカリして……。なんのこっちゃ? 実は、あまりの毒舌さにより、メーカーからAMライフの方にクレームがいつたりして……。そんなことはありません。とにかく、超私利的理由で、勝手にお休みさせていただきます。ただし、復帰の見込みは全く立っておりません。ゴメンナサイ! というながら、今回は毒舌にミガキをかけてひよーかしてみましよう。P.S.僕にはげまじや質問のお手紙、また、むかつきのお手紙などありましたら、AMライフ気分\*あんず\*までお送りください。

### How to play

ゲームはセビウスエリアがそれぞれのラウンドに別れているような形式で進んでいきます  
8方向レバーでバスターを操作、ビーム砲や、シールド(共にフル・オート可)を駆使して敵を攻撃してください。シールドは出ている間、前方からの敵の攻撃をふせくことができますが、その間、シールドエネルギーも減少します。また、シールドエネルギーが0になると、シールドがはずれ、バスターは自衛のため戦闘機へと変型し、体面積を小さくします。敵や、敵の発射するビーム、弾等にバスターがやられると一発失います

Ansの毒舌ひよーか●●に掲げるレポートは、僕と友達でNEW MACHINEの長所、短所を分析、ひよーかしたものです。あくまで本音で書いたものであって、MAKERさんをけなすために書くのではなく、今後のNEW MACHINE製作にあたって、少しでも参考にさせていただいたら…と思い、あえてきつことを書くのです。その点、ご理解の上、以下のレポートをごらん下さい。  
[僕は××君みたいにMAKERにすりこぎできないもん! 体裁だけつろっておけば会社(大人)は喜ぶけどさ。人間、裏と表が別れすぎるのも問題だと思うよ!!]一結局自分ではできないから、ひかんでいるだけにすぎない? のかもしれない。  
※ひよーかのランキング<sup>Good</sup>甲 乙 丙(問題外)。またそれぞれ、上中下に細分化してあります。

New machine name & maker	分析とひよーか	NOVA	URL	
rabble rabbie namco	<p>&lt;よいてん&gt; エネルギーが敵物の成長に依りて増加量異なる点、また、GAMEそのもののせつて一が、けっこーこみいって奥が深い、キャラがかわい、soundが大変良い (わるいてん) たしかにGAMEは偶然性がないと面白くないけど、完全に運となると話別、GAMEでない! 僕なんか宝箱あけても開ばっかしていけるのに次にプレイした子が王様の王冠を1面で一発で出しちゃったりするんだもの、人が苦勞してせこく獲(4000てん)をあつめて点をかせたのに1発で10万点たすなんて…ほとんどずべてばりてのGAMEです。 それに色はバッチイし、虫もたくさんいるし、◎ 又、とっつきやすさも問題があると思います。 2本の8方向レバーでそれぞれ異なった動きをするなんて……。かわいーなんて書いてはじめてやら女の子なんか見てると、すぐにギョーギョー歌いながら、3回デンデンデンデンとデス・ミュージックがなつて、あつてな(踊ってしま、かわいそうです。 ◎ナムコにしてはあまり、シェイプアップせずにいせいで出したんだと思います。</p>	<p>&lt;よいてん&gt; 色がきれい。敵のキャラの型もセンスいーなと思う(特に貝の型しているもの)、ルールが単純でだれでも1回目理解し、楽しめそう。やつてて僕だけの、ギョーガタイプのゲームはが(わるいてん) サウンド、この一点につきる。</p>	ひよーか 甲の下	
VASTAR SESAME JAPAN	<p>&lt;よいてん&gt; 色がきれいでリアル。すぐでもその世界にひまきりこまれ100円入れたくなるそんな感じがします。 (わるいてん) ゲームの2大アピール要素(色、サウンド)のうら、サウンドがいまーと思う人がかなりいる。また、敵が強すぎるという点で、みんな2〜3回playして挫折しちゃうような気がしないでもない。一番喜ぶのはキャラクターの◎です。気をつけて下さい!</p>	<p>&lt;よいてん&gt; 独特な色の表現で、独自の世界を確立している。個人的にはこの色大好きです。きれいだもの。 (わるいてん) ゲームのボタン数が少く先が見えてしまう。 また敵の足音が少く、点数を上げるのに時間がかかる。これでは上手な人は、あまり点数がいかず、"むずかしいGAMEだ"と思つて終つてしまうように思います。</p>	ひよーか 乙の上	
		THE BIG PRO WRESTLING ©Techno Japan 販、Deco	<p>&lt;よいてん&gt; どの会社でもプロレスをGAMEにしようという話は出たが、まさか本当に出るとは思っていなかった。やつてて非常に面白。かつ、燃えるので非常に良い。 (わるいてん) ほじは大変面白く感じられ甲の上をつけようと思ったが、2〜3回やると同じパターンで何点でもいーというGAMEの悪のなさがすぐわかり、"やはりテクノスジャパンだな"という友人の言葉にうなづいてしまう。 友人曰く、"プレイヤーがchampion baseballのように選べたらなあ……敵の攻撃パターンがもっと多彩だったらなあ"。残念です。</p>	ひよーか 乙の上

# 大自然のおくりもの!!

美容・保健・若返り

老化防止・スタミナ増強に………



若い時には考えもしなかった「老化」という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているのです。若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年とともにダウンし始め、老化は除々に進行するといわれています。

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつしていいたい」という願いに応じて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミナESをお送り致します。

リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とわけ脂肪の酸化を防ぐといわれています。

人間の体を構成している細胞一根本幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を発揮いたします。

その主なる効果としては血中コレステロールを低下させ、動脈硬化を防ぎ心筋梗塞、脳卒中の防止、血圧の正常化、血管の若返り、ガンの予防、腎の働きの調節、抗炎症リウマチの軽減、男子精子の産生、月経異常の改善etc.

## ☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金が為替で指定の場所にお支払い下さい。

## 健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18 西山興業赤坂ビル503  
TEL.03(585)9301

### お申し込み書

定価6,500円を( )個、計 円

申込人住所

TEL

氏名

全国ゲームランド探訪

# 毎月一回ゲーム大会 を催して地元に着 明るい地域づくり に貢献している ゲームセンター

神奈川県相模原市／大野ゲームセンター  
レポーター／野中美木子  
アシスタント／うなやまのりえ  
写真／佐藤周記



一回お休みだったゲームランドルポに再び登場のレポーター美木子お姉さん。今回からアシスタントに、本誌グラビアなどでおなじみの、うなやまのりえちゃんがあり、にぎやかになりましたよ。



「お待ちせよ」  
えっ？ 待つてなんかいない  
って。じゃ「おまた」ぐらいか  
しら？ どっちにしろ、ス々の  
ミキちゃん（自分でちゃんなん  
かつけちゃってプリプリかしこ  
の登場！）

## チビデカコンビで 相模大野へ直線

私のあと押しと、コントロー  
ール役はちと音ちすきの・りえ  
ちゃん。わたすの新しい妹です  
よろしくね。

ころがらながら乗った電車は、  
ロマンスカーで有名な小田急線。  
電車の中はころげずに静かに坐  
って、下北沢・成城学園前・向  
ヶ丘遊園など、聞き慣れたハイ  
ソサイエティな駅を通りすぎ、  
やっと着いた感じの駅が、相模  
大野です。

町田のひとつ先の駅なのです  
が、改札を出て、わあーっ、ま  
たもや不安。ロータリーもある  
かないかわからないよーなどこ  
ろに連れてかれるんだから。  
と、スタッフをならもうとす  
ると、あわてふためいたスタッ  
フは、近くの交番へ。

いいえ、決して私ら二人を恐  
れて助けを求めたのではないの  
です。  
目指す「大野ゲームセンター」  
の場所を聞きに行ったのレス。  
そして、バス台がやとと通  
れるくらい商店街を、大きな  
通りのぶつかりまでトポトポと  
歩きます。

お休みの間に、モリモリとか  
パ丸のように食いまくり、ゴロ  
ゴロ寝てばかりだったので、ま  
あ何というかコロコロと太り体力  
もつきました。  
そこ今回は、この体で神奈  
川県までころがって行くぞ！

そう、お巡りさんが、大きい  
通りの信号の左側とか言っていた  
ものね。

「れっ？」ありませんね。でも  
今日は、強いりえちゃんがつ  
いているから、迷ってもこわく  
はないものね。

といているうちに、のりえ  
ちゃん「あつ、あつだよ」と。  
ずいぶん明るいところがあった  
ので、無事ゴールノ（しかし、  
ここだけの秘密の話、お巡りさ  
んが左側っていうから、左に曲  
がる手前には大きなパチンコ屋  
さんがあって、中に小さなゲー  
ムコーナーがあったりして、聞  
ってしまったりして、あたした  
ち、キャハハ……）

目的のゲームセンターは、街  
道に面したマンションの一階。  
ずいぶん大きなお店です。  
いざ中へ、わあ、なかなか  
広いのです。

東京と違って、ゲーム機もセ  
ンセと置いてないし、通路に  
しても、ちゃんと人が後ろを通  
れるほど余裕があります。  
正面の壁は、急に外になっ  
ちゃったみたいな青い空に白い



雲がフカフカ浮かんだかわゆい  
壁紙なのです。  
そして、天井や横の壁からは  
おいしそうな果物がたくさんフ  
ラ下がっています。  
早くも取材をしているわたし  
めをよそに、のりえはゲーム  
に挑戦すべくキヨロキヨロワ  
ウロ。

一つ二つと……。ゲーム台は  
八十台近くはありますね。でも  
機械は新しい物から古い物（古  
いというはおかしけど、ず  
いぶん使い込んだ様子で、レバ  
ーのあたりなどメッキがはげて  
いたりして……。いったい何十  
人いや何千人の人が使ったんで  
しょうね）まで種々雑多。いろ  
んなゲーム機があります。

「お？」のりえが真剣な顔で  
ゲームにとりこんでいるぞと

## 店内も演出次第というわ けで飾り物も女性好みに

ずいぶん広いですねえ。  
佐藤 六十五坪ぐらいですか。  
新機種には常に敏感で、新し  
いものが出たら、いい悪いと  
いう評判にかわりなく、まず  
そのゲーム機を置くことにし  
ています。

お客さんは地元の人がほと  
んどでしょうが。

佐藤 営業時間帯によりますが、  
昼間は大学生が多く、夜にな  
ると地元の人が多くなります  
ね。（午前十一時～午前四時  
）  
混むじークは夕方七時前後  
と深夜一時前後の二回です。

れどれ。  
「得意のパレーボール？」。お正  
月の休みにきたえた腕前は？  
ムフフ、なかなか手つきはサマ  
になっている。

はじめは笑顔だったのりえち  
ゃん、だんだん歯をくいしばっ  
て、ロス五輪の女子パレーテ  
ムのメンバーのような表情にな  
っていきのでした。

と、そこに佐藤さんご登場。  
店長さんかと思つたら、ここ  
大野ゲームセンターを含む、ア  
ミューズメント関係のお仕事を  
やっている、㈱グッド・マイン  
ド・カンパニー（楽しい気持ち  
にさせる会社という意味とか）  
の営業部長だそうで、ちよつと  
こわそうなイメージですが、胸  
書きとは違い、とてもまじめで  
ていねいな方なのです。

そんなに夜おそくまでの  
営業で、地元の方々の反対や  
苦情もあるんじゃないんです  
か？

佐藤 いやあ、それが、去年の  
六月にオープンして以来、そ  
ういった苦情は一件もありま  
せん。

また、お酒を飲んだのトラ  
ブルも一度も起つていません。  
むしろ、このあたりは日二  
ろから静かすぎるくらいで、  
このゲームセンターができて  
かえって明るくなつてよかつ  
たと言われているくらいなん

です。

うわあ……。そういうの、いいですね。

地元の中にとけ込んでいるゲームセンターなんて理想的ですね。

佐藤 ゲームセンターというところまで、暗くまじないというイメージがあるでしょ。

そんな偏見を持たれないように、明るくし、ゲーム機の上には常に手あかなどがついていないように、いつも清潔を心がけています。

もちろん男のお客様だけでなく、ベアのお客様にも、気軽に楽しんでもらいたいというように考えています。

なるほど、雲の紙も、フルーの飾り物も、女の子には目につくやうし、心がなごやかになるもの、心よく演出ですね。

そういうええ、わたしがお話をうかがっている間も、二、三組のカップルが入ってきました。おや、のりえちゃんと呼んでいます。これか、ミキ対のりえの初試合の始まりです。

挑むゲームは、ボールポジションのアクショント。わたしがハンドル握るの苦手だったので知っているのに、いじわるスタッフなので、

のりえちゃん、すでにレザザイランリで、高得点を出しているから、わりに平然としています。

のりえちゃん、意気揚々とシートに座わり、ハンドルを握り

ます。

コースは富士スピードウェイ。なかなかすごいハンドルさばき。『おめしなかなかな』

と思ったその時、ギョアアとすごい悲鳴。

「ぶつかるぞとすこいの。体が浮くみたいで、お尻が気持ち悪いの、やだあ」とのりえちゃん。

結局、シートにこたわりすぎて二、五七〇点。二番手はミキ。免許はちゃん

と持っているものの、この二年ほどハンドルを握ったことがないのが自慢。

しかし、免許も持っていないのりえちゃんに負けてたまるかとライバル心がメラッ！

いざ、といたいたいところだけれど、カブの多いコースはまず無理だろうと判断して、テストコースにチャレンジ。

「もっとスピード出さなくっちゃ」とスタッフにけしかけられて、アクセルを思いいっぱい踏んだとたん、

「あつあつ、看板にぶつかるぞ」体が外に飛び出しそうになり、カブの間に体が右や左へ。

これは普通のクルマ運転するよりこわいよ、ゼツイ。冷汗たらり、心臓が飛び出すほどドキドキした結果は八、三八〇点。最下位の成績で、あつさりとしたので、

何とか得点を奪回しようとして、どうにか負けすぎなゲームを捜しました。

その時、気になったのが、テーブルの上の貼り紙。九万点を



取るとメダルサービスなのだから、再び佐藤さんに聞いてみました。

佐藤、最高得点以上とれた人には、メダルゲームをサービスして、メダルゲームを楽しんでもらおうというものなのです。

そうですね。こうしてあると、よしガンバっちゃうわ。という気になりますものね。

壁にも、各ゲームごとの最高得点から、二位、三位がメダルと張り出していますね。

佐藤 これは、この得点以上のスコアが出れば、すぐ張りかえるんですよ。

それと、二、三大野ゲームセンターでは、毎月一回、一つのゲーム機種を決めて、ゲーム大会を開いているんですよ。

だいたい三十人ぐらいの参加者で争ってもらっています。

全員に景品を出していますが、なかなかいい商品なので人気がありますよ。

どんなものですか？

佐藤 たえば一位はウォークマンとかヘアウオッチ、二位にはテニラケットといった具合なんです。

(無言)  
スタッフの呼び声に我にかえって、ハイパー・オリピックのテーブルへ。

これには、ミキものりえちゃんも

んも強い顔

百メートル走は、二人で力を合わせてヨイド。

「こりや、指が死んじようよ」とミキが言えは「うーん、だんだん腕も痛くなる」とのりえちゃん。

百メートルは楽々？ クリアして走り飛ばし。

白線を越え、二回ファウルののりえちゃん、三回目は何とか跳べたけど、三メートルでゲームオーバー。

わたしはいえは、三回ともファウルで、選手は頭を叩いて終わりだったので。(えーっ実はその後ちょっと寝てまして、筋肉痛に悩んでいます)

「もう少しゲーム音を小さくして楽しめるように出来るといいなあ」

と佐藤さん。ニコニコしながら、

「将来は、表にバンドを呼んだりして、イベントをりたいたんですよ。街をもっと明るい感じにして、大野ゲームセンターが、相模大野の代名詞になるようにしたいなあ」

テレくさそうに頭をかきました。(イベントやる時は、ミキを司会として呼んでくださいねネアカで、相模大野のためにガンバっちゃうもんね)

外に出ると、もうすっかり暗くなっていて、ちょうどうららかに振り返ったら、ネオンがチカチカと明るく照らしていました。

地元のためにガンバるゲームセンターでした。



読者が独占できるうれしいアドバイス  
読者投稿による

# おれっちのゲーム攻略法

なぜか再び反響が大きくなって来たこのページ、担当者としても、とわいへんうれしくなってます。今日このごろです。それとゆーわけでもないけれど、今月は増ページで、二人の読者からの攻略法を載せることになったのです。



まとめて3作品ご紹介!

前号にひきつづき、群馬県のMRSTクン自信のマッピー大攻略PART IIに加え、埼玉東・藤井実クン富山県確井智人クンのお遊びレポート。印刷段階で、文字のキャスレ等があるとは思いますが、そこそこは、熱烈読者諸君のこと、ちゃんと読破していただけることを期待します(一)



# MAPPY

大攻略

— 1000000 pts へのAdvice!! —

## PATTERNの紹介

ここに紹介するのはパターンの一例を参考に、100万点、200万点、目標し、お、自分のパターンをつくらせてください。



記号

☞ ----- トランポリン ----- 10 pts.

↓ ----- パワードア ----- ミューズが1匹増えるごとに 200pts. 400pts. 800pts. 1200pts. 1600pts. 2000pts. 3000pts. 4000pts. 5000pts. 3匹、ニューモコは1匹は2匹を水×2かつ、最高6000×2 (文庫は6000)

|| ----- ドア ----- 1 HIT 50 pts.

ラ T M E 全 ----- ターゲット ----- ミューズ、ラッセ、TV、マイコン、モナブ、鈴の塔。  
ターゲットの位置はどのROUNDでも同じ位置にあります。

☀ ----- MAPS ----- 20000pts. と 70000pts. で増える。計5匹を戦うLOVELY CHARACTER!!

○ ○ ----- ニューモコ ----- 高橋さん、かまこにきています

☉ ----- ミューズ ----- 用注意ネコ。

この後は永久パターンの応用ミヤコがつかさず  
ターゲットを取って、1面クリアです。

(2) バテラン用バーテクトバージョン (目標 30000 PTS.)  
プロセス 1

このパターンは、「パターンくす水」といわれは動こ。  
(ミューキーズが GAME の始まるまで同時に向かって来る状態)  
をしたら出来ません。(0) のパターンはいつでもできます。  
まず START 地点から左の TV を取り、中央ブロック  
の 2 階まで 2 回ジャンプします。それから、右ブロックの  
4 階の全扉とドアを使い、利便します。このとき ニュームコ  
が入っていますから 1000 PTS. もえます。それから、右ブロック  
の 1 階を通り、中央ブロックの 2 階まで 1 回だけジャンプして  
その 4 階まで TV を取ります。そしてそのまま、左ブロック  
3 階に行きます。

プロセス 2.



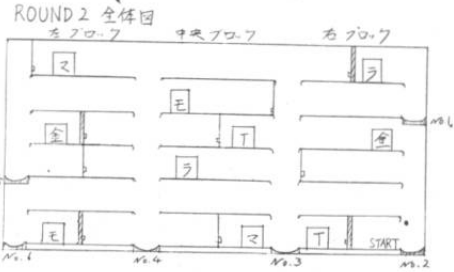
左ブロック 3 階に来たら、  
後からついてくる ミューキーズ  
を 3 階の内側トはじき。

中央ブロック 3 階から来る ミューキーズ はなれ島攻撃で  
はじきます。そうしたら 左ブロック 1 段目のところにジャンプして  
、ニュームコが No. 3 のトランポリンに降りてきたら、左ブロック  
の 2 段目のところにうし居て、中央ブロック 3 階のラジカセ  
に入ったをとり返して、ノンストップで、右ブロックの 1 階  
をタダして、6 階のラジカセもつかさずとして、1 階から  
No. 2 のトランポリンへ出ます。このとき 6 階のハワードアが  
いまでリクした。ミューキーズは、1 階をせめてきません  
が、これから先に 1 階をタダしはじい、そして、右ブロック  
4 階のドアを開けておいて、少しジャンプして点をかきせ。  
中央ブロック 1 階のマイコンに ニュームコが入ったら取り  
まはう。

プロセス 3.

それからノンストップでつかさず、左ブロック 6 階の  
マイコンを取り、左ブロック 1 階のモブリガを取り、  
2 階から、No. 3 のトランポリンに出て、中央ブロックの  
5 階のモブリガを取り、左ブロックの 3 階のドアを開け  
ておいて、6 階のドアで ミューキーズをはじき、ニュームコ  
が No. 4 のトランポリンに降りた。MAPPY を降し、  
ニュームコが全扉に入ったら全扉を取り返す。そうしたら、何とか  
して、中央ブロックの 1 階まで、つかさず行きます。  
そして、ニュームコが右ブロックの 4 階に行ったら、あがり、  
ドアを使って、全扉を取り返します。こゝまで 6000 PTS.  
のボーナスがあたわけてす。あとは、ニュームコが中央  
ブロックの 5 階に来るまでつかさず No. 3 のトランポリンに行き  
(1) のプロセス 5 と同じことをすればよいわけです。

ROUND 2 バワードアの勝負のミヤコ  
てきただけ跳ねようはじいパターン



プロセス 1.  
START 地点から、No. 2 トランポリンに 1 回跳ねてハワードア  
(1 階の方向) に近づきます。そして、上から ニュームコが  
No. 3 のトランポリンに降りてくるタイミングをはかて  
衝撃して打倒する。おっ、こゝにバードはニュームコに化かす

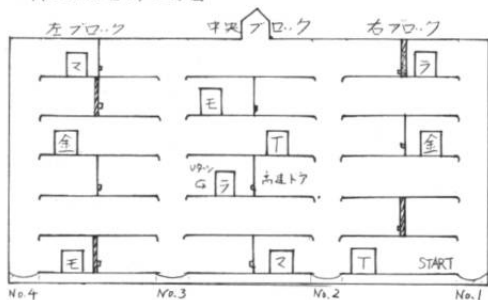


# MAPPY

## ROUND 1 安全に点を稼げる面

(1) 初心者用 5:00 冒険 安全パターン (目標 20000 Pts.)

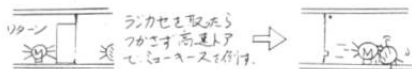
ROUND 1 の全体図



プロセス 1.

START地点から、右ブロック 67階のランカセをとり降り、3階 へ上りて No.2 のトランポリンへ降ります。そして中央ブロック 3階のランカセをとりおす。

プロセス 2



ランカセを取ったリターンと同時に必殺技「高連打」を使い、ムーキース 1匹 または 2匹 を倒す。倒したら、つかさず No.2 トランポリンへ降り、ゲームコウ入っている、中央ブロックの 4階の TV を取る。

プロセス 3

TV を取った No.2 トランポリンへ降りる。そのとき、ムーキース 1匹か 2匹か 4階に来ると同時に降りる。右ブロックの TV を取る。そして、右ブロックの 3階へ上り、中央ブロックの 1階のマイコンを取り、左ブロックの 67階のマイコンを取り、左ブロックの 1階のモナリヲを取り。ここで、後ろを振り向かずにクジツアのみ、そして、3階を使って No.3 トランポリンに出てモナリヲを取り、このとき、左ブロックの 3階のドアを最後に開けておく。

プロセス 4

それから、左ブロックの階にゲームコウ入りはつかさず、それから、つかさず入ります。その時、3階のドアを使って、ムーキースを倒し、上り階の全階にゲームコウを入れたら取りおす。このとき、こうてもおさず、全階の /100 Pts を取りおす。

プロセス 5.

ここから本番です。ここ、いかに 2000x2x4 回とかが Points になるわけですが、Hurry になるまで、点のせせまは、直にここからは安全なパターンです。中央ブロック 3階でスタートして、そして、GAME MUSIC が流れたら、左ブロック 57階のバワートアを強く使います。この時、1秒位、衝撃波と発射は、57階に居ながら、衝撃波と使います。次に、中央ブロック 57階に行くと、そして、後述したムーキースの第 1 項目が 57階に来たら、下に降り、中央ブロック 3階に、1回スタートして、左ブロック 1階のバワートアを使います。この時、1秒位、その所に居ます。次はつかさず、中央ブロック 1階の右端へ行くと、ムーキースの第 1 項目の No.2 トランポリンへつくと同時に、MAPPY も No.2 へ降りて、右ブロック 67階のバワートアの所へ行くと、使います。この時、1秒位その所に居ます。次に、最後のバワートアの前に来ています。そして、ゲームコウの画面が、いなくなったと思ったら、つかさず発射して、中央ブロック 2 階の、No.3 とおさすと思はれて、あつあつ不思議 2000x2 とおさすと思はれておさすまで、点かせをしていましょう。

× ターゲットは /100 + 100x2 + 200 + 200x3 + 300 + 300x4 + 400 + 400x5 + 500 + 500x6 の順にとると、8500 Pts. + × バワートアは、2000x2 + 2000x2 + 2000x2 + 2000x2 + /6000 Pts. + × ゲームコウ入りターゲット ... 2000 Pts. × 合計 26500 Pts.



# MAPPY

## プロセス 2

そしてついに、つかさず No.2 トランポリンに行き、右ブロック2階と通って No.3 トランポリンに行き、右ブロック5階から6階のラジカセを取ります。そして、シューキースのバウアーのところに来ると、No.1 トランポリンに降り、7階でシューキースと全部 No.2 トランポリンに降り、自分も降り、中央ブロックの3階のラジカセを取り、No.4 トランポリン側から、4階のTVを取り、このとき高連トアを使いつかさず 右ブロック1階のTVを取り、シューキース1匹が No.3 トランポリンに降りて来ると同時に、中央ブロックのマイコンを取り、高連トアを使い、つかさず 左ブロックの6階のマイコンを取り、それから、リターンして、(シューキースがつかさず、リターンせずに6階のドアをばい(5階から)てる。)中央ブロックの5階のモナリザを取り、左ブロックの3階から、ゲームコがてれた、即、3階に行きます。

## プロセス 3

それから、ゲームコが2階に来るまで、3階のドアをシューキースをばい、No.5 トランポリンを破るがかないように、3回かへに当てて飛んではまた3階にもどって、ばいを飛んではばいをくりかえします。そして、ゲームコが2階から来て、モナリザに入りまうにたると、No.5 トランポリンを破る、モナリザを取り、つかさず4階の金庫を取り、

## プロセス 4

そこで Hurry になりますから、つかさず No.4 トランポリンに移ります。まず、中央ブロック1階、4階のドアは開き、左ブロックのドアは全部開くあとは、ROUND 1と同じです。まず、左ブロックの4階のバウアーはゲームコが中央ブロック4階に来てから使います。約 Hurry 後 15秒位をさす

## プロセス 5

バウアーを全部使った右ブロック6階で点かせましょう。

## BONUS ROUND 00 III

この面は、3日目、7日目、11日目、15日目、19日目、以下4日目毎にあります。ただし、15日目と19日目に注意してください。これは別で教えない方がおもしろいでしょう。この面はもろろ人普通に取って、10000pts. 取ってもよいですが、この面こそ唯一楽しい面のひとつです。

### オールゼロトランポリンパターン (19日目)

このパターンは、トランポリンのすべてを、(20所だけ返す)。灰色にするという高等技術です。しかも風せんをすべて取るというすばらしいパターンです。後述してきた挑戦はしよう。

### トランポリン すり抜けパターン (全部の面)

1階 右から、2つのトランポリン 1階左から22目と32目のトランポリンに、交互に1回ずつ跳ねるとトランポリンをすり抜けられます。点かるとか？ 面白いじゃないですか？

### オールレッドトランポリンパターン (3日目)

このパターンは、風船を1にもと5分時間内に全部と全部トランポリンを赤にするパターンです。1階こう難しいから、レバー操作のくんれんに最適です。

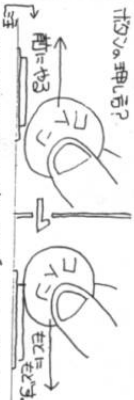
### リターンパターン (全部の面)

このパターンは、START 地点から、シューキース風船の間を、行ったり来たりするパターンです。まず、ゲームコ風船から、START 地点へ行くとき…… あるいはねえ…… バグが…… 1 PLAYER は左、2 PLAYER は右に、シューキース風船から、くついでくるのではありませんか、また1つ急登にのぼってはいましたね。この他、バグは、MAPPY が面から消えてはうバグ、下のトランポリンから上のトランポリンへ、シューキースや MAPPY がワープしてはうバグ、トランポリンが永久に緑になってはうバグ、トランポリンが永久に赤になってはうバグ、優先権が出てこないバグ、ゲームコに当たらないのに2階がスクバグ、ゲームコが2階人止まってしまうバグ…… 色々あります。





100mの理い否?



これは 40% 以上は 速く 歩ける 理であるが、5% 以上は 歩けない 歩けない が、60% 以上は 歩けない。

相撲 Hyper Olympic 1871 - 700 年の歴史。

100m DASH

- 1 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。

LONG JUMP

- 1 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 Long Jump 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。

JAVELIN THROW

- 1 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。



100m DASH



これは、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。

相撲 Hyper Olympic 1871 - 700 年の歴史。

100m DASH

- 1 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 折り返しで走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。

HUMMER THROW

- 1 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 High Jump 踏み板を 踏んで 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。

High Jump

- 1 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 2 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。
- 3 走り、走り相手は 20% ほど 歩かない “走り相手は 20% ほど 歩かない” 走り相手は 20% ほど 歩かない。



相撲 Hyper Olympic 1871 - 700 年の歴史。

# ゲームベストテン



年々ゲームのサイクルが短くなつていくなかで、わがAMライフとしても時代にマッチしたベスト10を作るべく、今月からAMライフ特選「月間ベストゲームベストテン」というものを始めました。その時々流行ったゲームというものが、多少なりともわかれば……と。

## ●今月の注目ゲーム

ナムコのNEWゲームリブル・ラブルは、ゲーム性、音楽、小気味よい製品ポイント、いかにもナムコらしい製品になっている。また、レバー2つのみで操作するというのもナムコのチャレンジ精神にありという感じ、で好感がもてる。ただ人気から

いえば、ややマニア受けのところが、レバー操作がとつきにくく、一般のプレイヤーは敬遠気味。フオゾンでこけたナムコが、このリブル・ラブルでどこまで上位に食い込むかが今後の見もの。

## ◎ベスト5を分析

### 1 サビタ・ロマ

今、巷のゲームセンターで大評判なのがこれ、ザ・ビッグ・プロレス。どこのゲームセンターを見ても、順番待ちで困りを取り巻いている。

小学生からサラリーマンまで幅広い支持を得てダントツで一位を確保。

やはり、今のプロレスブームに便乗したゲーム内容と、百円で二人が遊べるタッグマッチ制が受けている模様。

ただゲームとしては単純なのでどこまで人気を保てるか。

### 2 ヤードファイア

アメリカンフットボールというゲームの新鮮さが受けているようだ。また、プロレスが品薄で入らないゲームセンターが、換りにこのヤードファイアを入れてなかなか健闘していること。

### 3 ハイパーオンピック

一時の爆発的な人気も、プロレスに取られた艘のあるハイパーオンピック。

プレイヤーにも多少あきらめられてきたようで、ロム交換による新競技を加えたハイパーの巻き返しが見え。

### 4 スターウォーズ

スピードたっぷりの臨場感や、コクピットのデザインなどで、根強い人気を保っている。

ベクトルスクラン方式を使って、ダイレクトな線の動きで映像をつくり出したため、キャラクターなどは単純だが、いかにもアメリカ的なあのスピード感にはまらない。ちなみに、ゼビウスがアメリカで人気が出なかった理由のひとつに、「のろい」という表現を使ったそう。

### 5 パスター

ただ撃つだけの反射神経ゲームの単純さと、画面の美しさ、キャラクターの意外性などが人気の秘密のようだ。ゲーム性としてはやっとハードだが、ストレス解消にはもってこいのゲーム。

## ■ゲーム・メーカーへの要望

### ●ナムコ

(ラジコ、セガ(TV)のよにマスコミに進出して、キャラクター商品を出して、カタログが普通のオーディオやビデオのようにハガキ一枚、だれでももらえるようにして欲しい。(無理ならカタログの販売もスタック) 熱海市/奥山雅道

●セガコム (SG-1000) 買いました!! なんでもゴコを出さないの? 安城市/加藤光昭

●説明を読まないかわからないゲームを作らないで下さい。北区/池田耕治



広島市/郷野王記



# HIT GAME AMライフが足で集めた BEST TEN 月間ヒットゲー

## 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	ザ・ビッグ・ブレス	テクノス・ジャパン
2	10ヤードファイト	アイレム
3	ハイパーオリンピック	コナミ
4	スターウォーズ	アタリ
5	バスター	セサミ・ジャパン
6	エキサイティングサッカー	アルファ電子
7	リブル・ラブル	ナムコ
8	ボールポジションII	ナムコ
9	TX-1	タツミ電子
10	ゼビウス	ナムコ

(1月10日現在 都内ゲームセンター10店舗調べ)

**Mr. Do! vs UNICORNS™**  
 三つじょうの術 - UNICORNS™  
 3面の場合 4匹のユニコーン(4匹は4匹)を倒すまで!

スタートしたら右のほうまでA, B, Cの順番でブロックを後3打してDの位置に行く。注: 後3打5・進行方向反対(通ったまの3打)を落とすこと。

Qにユニコーンが落ちたら4匹を倒すまで(3匹で6000)残りのユニコーンが全部右のほうにくるまで全部のあたりにユニコーンが落ちるとして待つ。

● Mr. Do vs UNICORNSははなびやP&Dと10ヶ所から選べる。7ヶ所はすずかた(福山)が6F)がNAMCO)が4ヶ所ははなびや! XEVIOUS 1000万点が競う出ているのに40万。20万は... レーダーのマークの背景は3ヶ所のはなびやのマーク! 実家のマークのマークの背景は3ヶ所のはなびやのマーク! 今度今3ヶ所のマークのマークの背景は3ヶ所のはなびやのマーク! 回島市、福山、三原、尾道でXRSとかKMZのマークのマーク!

560  
 VC39  
 19,000円  
 OCS2  
 M094  
 G9.5

**SENJYO**  
**TEHKAN LED.**  
 川崎市/鶴谷橋一

XRS

- マリオブラザーズの敵の種類をふやしてパルティを作れ/II
- クレジットはいつでも見えるようにしてください! またなゼミスターDo vsユニコーンにダイヤモンドやパワーボールはないのだ!? 因島市/村上克久
- 海外のゲームをどんどん輸入して欲しい。

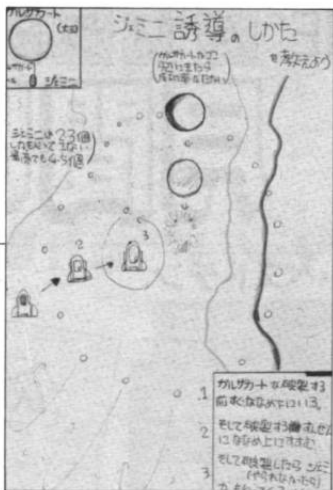
新潟県/馬場正仁

# HIT GAME BEST TEN



## 必殺技・ 攻略法

●ミスターDVSユニコンの、ユニコングラスト一匹になったら、穴に落ちたあとはいじりてまでミスターを押す上げて出てきたら、死んだ音楽とクリアのときの音楽がなってユニコンはつぶれる。



大野城市/小野孝宣

●フオゾン大量得点法・モレックの色結合をして4000点が出るまでくっつけて、それ以上くっついたモレックをばなして数を一定にする。(青をなるべく使うこと)海老名市/大塚聡

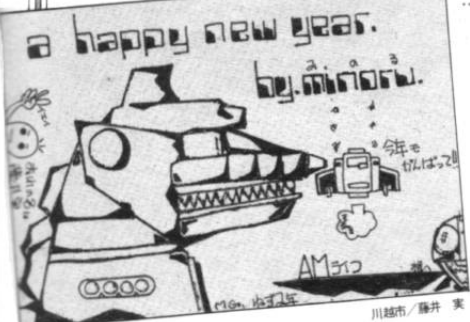
●ステインガーのボーナス点は奇数面ではSTAGEX1000、偶数面ではSTAGEX5000と一機のものである。

ステインガーは常にシラスタ一ささ撃つていれば得点はあがる。(ハイパーオリンピックだけ。まるで)レバーは、8の字を描

くように動かせれば百発百中/kgkガ・スフィアは至近距離で撃て。

横浜市/長崎智久

●ハイパーオリンピックの走り



川越市/藤井 実

幅飛びやヤリ投げで、ジャンプボタンを押してからrunボタンを押すと飛距離が増す。走り高とびでも助走中にrunボタンを押すとジャンプ力がアップする。

宇都宮市/中村 隆

●ミスタードゥでダイヤモンドを出す方法(確率20%位)

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

福岡県/古賀貴臣

**★ MAPPY 1000万点突破★**

日時: 1/24 PM 3:30 ~ 1/25 AM 5:00  
 時間: 13時間30分  
 場所: 山形市・ジャック&ベティ  
 証人: J&Bの社長さん、友達2人、客1人

**川島利文 (19歳 学生)**

「5万・この時点ですでに2匹死ぬ。  
 29万・しかしここで6匹まで増やし、左下の表示は5匹から減らな  
 (以後1000万まで) 左下の表示は5匹から減らな  
 336万・自己ハイスコアをマーク。  
 360万・ヤ。も5331 every 70000点の台です。  
 500万・まだまだ半分。もうすでにゼビウス1000万の  
 自己タイを1時間も過ぎていた。  
 685万・ついに3回目の一面に。  
 800万・社長さんがジャンパーを半分落としていた。  
 900万・とうとう社長さんと友達2人、客1人になる。  
 994万・とうとう1000万を超え。ボナラウドまで増えかけし  
 1000万・かと思っていたら、1999990点で止まる  
 ストップ。1UPの表示は9998040点で  
 2000点くらいを示して、さらに動いていた。  
 (これはキョウガディグワグワと同じ表示の  
 方式である。) また、無限増えも1000万点  
 にはなるとストップ。最後に4回目の一面(769面)  
 にもとじてから電源を切った。  
 この時点で1006万点だった。  
 [ゼビウス1000万の数倍の涙が...死ぬ!]

山形市/川島利文

つづんでいることがある(No.3のP13参照)その下を通ってモンスターをぶっすし出ることがある。

福岡県/古賀貴臣

●フロントラインの敵陣地、へいの上ののせる方法。

右の橋を渡り右側を行き、小型の戦車がある所まで行く。すると右と下に地雷があるからこわす。そして、(へい)の右に一台の戦車を置き左にちよつとずらす。するとちよつとでも弾が撃てる。ちなみにつまみくやると、後から敵がすうまうくやるとこわす。

秋田市/沢木康隆

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13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。



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  
タジアで大白熱/水野さきみこ  
ちゃん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  
少女になっちゃった=中山美紀  
ちゃんetc.



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



ビデオゲーム大集合/ハンド  
ゲームゼーんぶ見せちゃう/  
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  
ゲームほりおこし/倉田まり子、  
スペースゲーム・ズーム-909に  
GO/etc.



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  
ムがスラリ勢揃い/興奮ゲームの  
震源地・データイースト



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



ミスタードVのユニコーンはおも  
しろいよ!!/第2回アミューズ  
メントマシソン開催/興奮ゲー  
ムの震源地・コナミ



ボケバイに夢中中/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・タイトー



パイプシートにドキッ=徳丸結  
子ちゃん/ゲーム大好き少年・谷  
谷ゲームファンタジア/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  
ムがスラリ勢揃い/興奮ゲームの  
震源地・データイースト



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



ミスタードVのユニコーンはおも  
しろいよ!!/第2回アミューズ  
メントマシソン開催/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



共通言語とゆー、つおい味方とい  
つしょにMSXがやって来た!/ハ  
イパーオリンピック特集/読者  
参加・ゲームラリー。

AMライフは毎月20日発売です。 定価550円

■宛先 〒162 東京都新宿区下宮比15-924  
株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

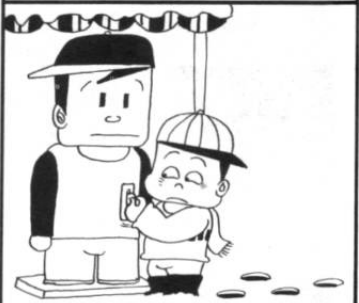
## 忘れっぽい人用



## となりの店



## 雪合戦



# おもしろ

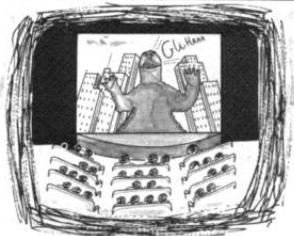
# 情報

# ランド

なんでもかんでもつめこんだ  
最新情報がめいっぱい  
おもしろ情報ランドだよ!

AMUSEMENT FORUM





## AMライフ 誌上ロードショー

大スクリーンへの迫力、映画ついでですね!

## 綿の国星

ヨーロッパ調の香りに満ちた、新しいアニメーションの世界

少女漫画の傑作「綿の国星」

が長編アニメ映画となった。

原作者の大島弓子は竹宮惠子、萩尾望都らと共に、新ロマン派といわれ、その作品の宇宙的広がりには、少女マンガといえども男も大人も老人も読める特色をそなえている。



## 綿の国星やつらら

コンピュータ・ドリーマ

おまっとおさまっ! うる星やつらの第2弾が、超ナンセンスにやって来たっ!

高橋留美子原作の『うる星やつら』が一年ぶりに劇場に登場

昭和53年9月に少年サンデーで連載が始まって、五年目を迎える怪物的存在のナンセンスマンガは、TVアニメ、コミック

でも好評。今回のゲストキャラクターは、魔訶不思議な夢を作り出す『夢邪鬼』だ。ラムやあたるたちが、友引高校の学園祭の準備に大わらわの時、ひよんなことから、夢邪鬼の作った夢の世界へ放り込まれてしまふという話。

うる星やつらのファンタジックな物語が、さらにスケールをでっかくして大スクリーンに爆発する超ナンセンス・サバイバル・ゲームの開幕だ。

学園祭を明日にひかえた友引高校は、上を下への大騒動翌日は学園祭と思つたら、生徒

たちは夜が明けても、再び学園祭の準備をしている。昨年からいや、ずつと気の速くなるほどの前から同じようなドタバタをくり返しているのだった。

時間が進まず、毎月が学園祭の前日なのだ。

この事態に気づいた忠先生とサクラは、夕方になるとあたるたちを学校から追い出し、その解明に乗り出した。

学校を追い出されたあたるたちは、久々の帰宅。しかし、無事に自宅に帰れたのはラムとあたるだけ。メカネたちはバスに乗ってもバスやタクシーに乗ってみても、町の中をグルグルま

わるだけで友引高校の正門前に戻ってくるのだった。

意を決して、一同は面堂のハリヤリに乗って、空からの偵察に出かけた。

あたるたちの眼下には、友引高校を中心に、友引町がスッポリと宙に浮かんでいるのだった。それはカメの背に乗って大宇宙を飛行しており、なんと、町

監督は、気鋭の若手、辻伸一、音楽をリチャード・クレイダーマンが担当し話題を散らしている。主人公の子ビ猫は、生後二カ月のメス。そして、人間には二つのタイプがあると信じている。一つは人間の赤ん坊が大人になつて人間になるタイプ。もう一つは、猫がある時変身して人間になるタイプ……。

子ビ猫は、今は猫だけど、いつかは人間に変身することができると信じて疑わない。

全体を支えているのは、巨大な石像と化した忠先生と錯乱紡たつた。

こうして、あたるたちのサバイバル生活が始まった。

生き残つていたのは、ハリヤリに乗っていたあたるたちと、諸星家にいたあたるの父母とテンちゃんだけ。

人々を失った友引町は、だんだんと廃墟と化していった……。

東宝/キティ・フィルム提携  
二月十八日公開予定

こんな子ビ猫の視点は、大人になる前の少女、あるいは大人になりきれない少女の純粹な視点に相通じるところがある。そんな世界が美しく描かれている。としやぶりの雨の中、小さな真っ白な猫が、路上に仰向けになっている。飼い主に捨てられたのか、かわいそうにお腹をすかしてニャニャア鳴いている。そこを通りがかった予備校生、須和野時夫に助けられた。須和野家の家族は、一風変わった面白い人たちだ。

時夫は、高校生活三年間を暗黒にして挑んだ大学受験を風邪のためにダメにしてからは、時々妙なことを口走す。

お母さんは、そんな時夫をひどく心配していて、時夫が子ビ猫の世話をやくいキキとした姿を見て、極度の猫アレルギーをおこして、子ビ猫を飼う決心

# オゾナズンピター

二二八年、地球のため、ひとつの星とひとつの愛が姿を消す

火星運河の水が溢けはじめた。計画は成功だ。融解装置は完璧に作動した。渦まく洪水が地下貯水池に流れこんでいく。これで火星に居住する人類の生活様式は一変するのである。とそのとき、ぶ厚い氷床の底面に奇妙な緑色が浮かびあがった。それは南オーストラリア平原に描かれた巨大な地上絵に酷似していた。

そのオーストラリアこそ、はるか十万年前、宇宙人が太陽系に残していた巨大なメッセージの解読にかかった宇宙言語学者は、その内容の重大さに驚き、ただちに行動に移った。

木星大気圏の底、地球の四倍もある赤い渦巻く「大赤斑」のあたりに、その宇宙人の巨大な「母船」が沈んでいる可能性がある。あるらしいのだ。

木星太陽化計画本部から、木星大赤斑へ調査に向かった調査隊は、巨大な姿を見つけた。

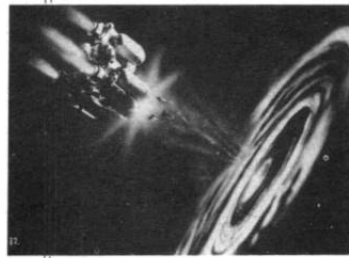


船に損傷を受け、調査を中止せざるを得なかった。

木星大気圏の謎が問題になる一方で、新たな事件が起こった。ブラックホールが太陽を直撃するということであった。

科学者が集結し、全人類の存亡をかけての議論が聞わられた。全人類を救うには、ブラックホールが太陽を直撃する前に木星のすぐそばを通過する、その瞬間に木星を爆撃すれば——という結論に達した。

残された時間は二年……。  
日本沈没から十年、SF界の巨人・小松左京が初の映画製作に挑戦した超大作だ。



# 地平線

望郷の熱き想い——アメリカの大曠野にこだまする一大叙事詩

一九二〇年夏、藤木秀代は写真結婚で、サンフランシスコ港に着いた。二十才だった。広島郊外の豪農に生まれたが、家の倒産を救うため、多額の結



組んでいた。

小松左京原作の宇宙消滅予言SFの主人公・本田英二に三浦友和が、そして小松左京は製作原作・脚本、総監督の一人四役をこなす。その他、日本映画初のモーシヨン・コントロール・カメラの導入など数多くの新手法が駆使され、目を奪う映像の魔術が画面に登場する。

また、全篇30カ所に最新のコンピュータグラフィックスが使われ、日本最高の特撮場面が作りあげられている。キャスト／三浦友和、ティアンヌ、ダンジェリー、小野みゆき、岡田真澄、森繁久弥ほか  
東宝 三月十七日ロードショー  
予定

納金をもらって、アメリカへやってくる。来たのだ。

広大な土地、荒々しい環境に若い花嫁は茫然とたずなずんだ。三カ月、荒野での壮絶な生活が始まった。秀代はホームシックでヒステリーを起こしたが、夫の良夫の怒声がかえってきた。こうして三カ月、荒地はキャベツとトマトの野菜畑に変わり、子供を生む決心もついていた。

秀代が嫁いでから、早くも二十余年の歳月が経ち、四人の母となっていた。

一九四一年、十二月八日、日本軍の真珠湾攻撃で秀代たちの運命は、大きく変わっていった。太平洋岸の日系移民十二万人は、大統領令9066号によって強制収容所送りとなった。藤木一家はアリゾナ州ゴードン強制収容所に入れられたのだ。

汗をたらして耕した土地も財産も、タダ同然で投げ棄てた。自由の国アメリカで自由を奪われた多くの日本人が怒りを抱えていた。

そして、日系移民は重大な岐路に立たされていく。

アメリカの大地で、ひたすら生き抜いた日本移民の体験をもとにした人間の、愛と笑いと涙を描いた感動の大作だ。

する。

お父さんといえは、一日中机の前で腕を組んでいる。そうかと思うと、突然チビ猫の足紋を原稿用紙に捺したりする。そして腕を組むのだ。

結局、時夫はチビ猫を手備校に連れていくことになった。パステットのの中チビ猫は、初めての経験に興奮気味。

企画・製作／虫プロダクション  
脚本・辻真先 大島弓子  
日本ヘラルド映画配給 二月十一日公開予定



キャストは主人公・秀代の二十代を人気上昇中の藤谷美和子、四十代からベテランの乙羽信子。夫役には永島敏行。他に時任三郎、田中美佐子、川上麻衣子、秋吉久美子などなど。  
監督・新藤兼人の構想二十年、執念の映画の完成だ。  
制作／丸源ビル 配給／松竹  
二月十一日封切り予定

# DISK情報室

今回からは、邦楽の  
女性歌手のレコード、  
新譜を重点的に  
ごしょおか〜い。

3/3ひなまつりデビュー  
田中久美  
(フィリップス)

第八回ホップ・タレント・スカウト・キヤラバンで、みごとグランプリに輝いた、一〇五・二六五分の一のシンテレラが久



美ちゃんだ。曲などは未定だが、三月三日デビューが決定。今年是我的年よ。と大はりさりの十五才。

初恋は小学校一年生くらい。両親と山口百恵を尊敬している久美ちゃん。現在、堀越学園在学中。趣味はピアノとドライブ。ライオンと女の子のふりし、パレポールが好きなスポーツギヤルでもある。

昭和42年11月19日生まれ。福岡県出身。本名同じ。サイズは157・78・61・86。血液型O型。好きな色は赤と白。すぐに手を口にあてるのがクセというのがある。はにかみ屋さん？

## カムフラージュ / 柏原芳恵



中島みゆき作詞作曲のニューシ

7PL-144(フィリップス)  
シングルは、ちよつぷり大人になった芳恵ちゃんにぴったり。松山千春作の前曲「タイニー・メモリー」で新世界を広げ、カムフラージュでさらに芳恵の世界を築きあげようとする意欲作。近日中に、ハロー・グッバイから「タイニー・メモリー」までのヒットシングルがいっぱいのベストアルバム・GALLERYも発売の予定。

## 哀しみのレイン・トゥー / 岡村有希子



ニュー・フレンチ・ポップスの

YSL-95(ユニベル)  
「哀しみのレイン・トゥー」岡村有希子  
香りをたっぷりふくらんだYUKI KOのデビューシングル。フレンチポップスが大好き、そしてソフイー・マルソーを意識するYUKI KOは、16才も思えない大人びた歌声で歌いあげる。B面・パリ行きエプラインは軽快なテンポがあつて、どちらかというところ、この曲のほうがYUKI KOの笑顔には似合っている。

## 鏡の中の十日 / 小池玉緒



07SHI-435(CBS/ソニー)

82年カネボウ化粧品春のキャンペーンガール(浮気なパレットキャット)で脚光を浴びた、キユーピー21才。  
売野雅勇の詞とMOの曲がマッチした、たまたまなくせつない曲。  
肌は微熱のまま、あなたのルージュがまだ香ってるわ、好きな生命もあける……なんてイミシン。

## ひとりぼっちは嫌い / 高橋美枝



YLR-708(アルファ)

新・スター誕生の最終チャンピオン美枝ちゃんのデビューシングル。  
試験勉強で重たくなった頭に、軽快なメロデーは心の中まで軽くしてくれる。  
心がシュンとした日には、びつたしんかんの曲ですよ。  
またB面・ピンクの靴はグリコ・ファンシーギャルのCDFソング。

## スターダスト・トレイン / 石川秀美



RHS-130(RVC)

アンヨのきれいさはNO.1といわれている秀美ちゃんの最新シングル。  
二代目ビデキの妹としてラッキードビューして以来、着々と実力をつけ、今年こそ、パッと花開く年？止まらないこのままスター街道を走るこのままだらう。  
待望のオリジナルアルバム・セミスウィートも好評だ。



by 王様のアイディア

自分で使うにも、プレゼントするにも、ちょびつとシャレたファニー・グッズあれこれ。プレゼントの応募もどうぞ。



○グロスタンキーホルダー  
¥1,200

○アンティークと、ナウさがマッチしたキーホルダー。これぞガッツのキミもハイセンノプレゼント5名

○ザ・トランペット

¥2,000

●楽器なんてどうせできないもん。なんちゃって雰囲気にならないで、トランペット1気分だけでやってみては?

○スピゲール ¥1,500

●2・4・6・9。こんな倍率はばけなやつに、こんな倍率のレンズが入ってるなんて。なんとコンパクト。

○クォーツタイマー ¥2,500

●受験生の諸君! 勉強をしているとつい時間を忘れてしまう。なんてことはけれど解消ノ!



●カンツメを開けると、それはレコードプレイヤーだった! ほんの一分でおしやべりプレイに早変わり

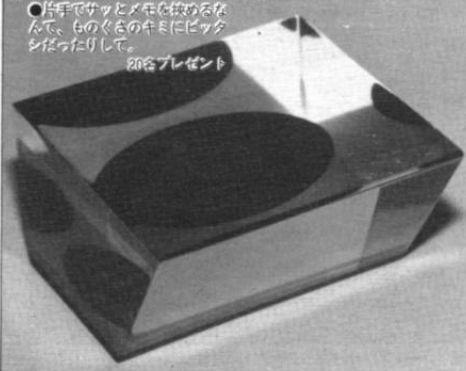
○おしやべりカンカン

¥980

○マジックペーパーホルダー ¥350

●片手でサッとメモを抜けるなんて、ものぐさのキミにピッタシだっ! りして。

20名プレゼント



○デジロックス ¥1,900

●宣揚されたデザインと、ルツクスのまさ。これはなんと、温度計なの知ってた?

○スカイエイト ¥1,280

●一瞬で十役! これ一つは持つておけばいいが、いものだつちこまておもしろい!

10名プレゼント



お問合せは、東京都品川区西五反田 王様のアイディア  
T O Cビル3F 王様のアイディア 03(466)6696 直営

王様のアイディア

全国のハイスコア速報

# 今月のハイスコア

やってきましたハイスコア。全国のハイスコアがひと目でわかってしまったりするこのページ。キミの名前は出とるかめおう！

マッピー	999万9999点	川島利文
エクセリオン	138万7800点	川島利文
レグルス	41万7730点	川島利文
ハイパーオリンピック	84万2070点	川島利文
バスター	12万8460点	川島利文
ゼロイゼ	37万5440点	川島利文
フォゾン	50万7810点	川島利文
ザ・ビッグプロレス	15万0700点	川島利文
10ヤードファイト	7万0100点	川島利文
ドンキーコング3	100万0000点	小上修一
ミスターDoVSユニコーン	28万1400点	小上修一
プロサッカー	11万5840点	東海林淳
エレベーターアクション	8万0250点	鈴木隆夫
センジョウ	102万5900点	浜村志郎
アップダウン	11万4940点	嶋長 聡
マリオブラザーズ	39万9410点	武田 晃

●山形/ジャック&ベティー 12月30日調べ

マリオブラザーズ	188万5140点	スパーク炎上寺
マッピー	999万9999点	スパーク炎上寺
リブルラブル	12万6620点	スパーク炎上寺
ゼビウス	999万9999点	TUN
ドンキーコング3	55万3800点	TUN
ギャラガ	300万0000点	TUN
フォゾン	29万9960点	諸星月光
スターウォーズ	303万9193点	諸星月光
ハイパーオリンピック	107万9440点	ILL
エレベーターアクション	12万1150点	JBS

●金沢/ビックキャロット金沢店 12月30日調べ

エクセリオン	19万0700点	クゲ
マリオブラザーズ	64万2930点	クゲ
フォゾン	182万1210点	デンキ
ペンゴ	73万5250点	ユー
ハイパーオリンピック	188万1830点	池田クン
女子バレーボール	15万5800点	LSD

●東京/ナムコプレイシティキャロット鳥山店 12月30日調べ

フォゾン	129万8480点	古田秀人
スターウォーズ	187万3877点	古田秀人
リブルラブル	121万6720点	中金直彦

●東京/ナムコゲームブティック高田馬場店 12月30日調べ

ゼビウス1000万円!  
登録第5弾!

安達さとし 小野洋  
清水鉄夫 東京都新宿区  
平林秀樹 静岡県浜西市  
橋本操 大阪府吹田市  
小坂原孝一 香川県高松市

■ゼビウス1000000点達成者大募集  
「ゼビウス」で1000000点達成したキミは、編集部まで連絡く  
ださい。今度本誌で集計して載せちゃうからさあ。

TX-1	24万1490点	FBI
スターブレイザー	14万2000点	FBI
ボールポジションII	5万8510点	CIA
ハイパーオリンピック	53万8080点	KGB

●札幌/スターダスト 12月30日調べ

ハイパーオリンピック	260万1670点	中川 剛
リブルラブル	124万3140点	中川 剛
スターブレイザー	2万7530点	中川 剛
ドラゴンズレアー	38万5845点	中川 剛
ボールポジション	6万5160点	中山正貴
マッピー	213万3710点	高橋浩和
マリオブラザーズ	269万2090点	永久保優郎
エキサイトサッカー	27万4560点	矢左茂晴
フォゾン	850万1100点	浜田正宏
エクセリオン	86万5200点	片野直哉
女子バレーボール	4万7200点	川上正美
ゼビウス	454万5700点	石川 聡
スーパーダブルステニス	6万3131点	米倉 進
ザ・ビッグプロレス	25万1750点	福井則幸
10ヤードファイト	7万7500点	笹本直人

●札幌/プレイシティキャロット琴似店 12月30日調べ

マッピー	58万3620点	斉藤栄治
フォゾン	403万1460点	斉藤栄治
マリオブラザーズ	105万2020点	斉藤栄治
ゼビウス	329万4750点	伊藤義幸
リブルラブル	75万7010点	小野 洋
スタージャッカー	25万1874点	小林鉄平
チャンピオンベースボール	50万0970点	今 紀克
ジッピーレース	151万7000点	佐々木康昭
ボールポジションII		
シーサイドコース	5万2910点	泳川玉緒
鈴鹿コース	5万9330点	渡辺淳一

●宮城/ゲームフィールドキックオフ 12月30日調べ



## ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあつたら、バンバン応募してくれよな。てきたらキミの写真と一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれ宛先に

住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に

「セビウス1000万点大募集」※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またで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）を編集ハイスコアラー係まで。

（キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃうぞ）※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照。

マリオブラザーズ	105万7570点	長井郡司
スタージャッカー	125万5814点	上村司郎
エクゼリオン	126万9500点	梅田 晃
ミスターDo	405万7750点	高木達也
チャンピオンベースボール	157万5000点	中塚クン
女子バレーボール	25万8000点	安抜浩司
プロサッカー	39万2140点	谷口晃助
ジッピーレース	143万0000点	坂口昭夫
バトルクルーザー	29万0190点	若宮正直
センジョウ	31万8100点	仲村正史
プロボーリング	30万6800点	佐藤俊也
ギャラクシアン	39万3560点	原原あゆみ
マーカム	12万1660点	西谷クン
ベンゴ	97万4860点	田島 慶
ザ・ビッグプロレス	11万7550点	大沢浩二
ノバ	11万8400点	藤井 透
ハイパーオリンピック	422万7900点	馬場クン
アンブッシュ	19万7950点	磯口浩二
ギャラガ	334万5750点	草間秀延
ジャンピューター	29万9600点	尾方栄二
ミスターDoVSユニコーン	18万0440点	田村裕一
アップンダウン	14万5520点	長浜 宅
10ヤードファイト	11万4800点	川村広之
エキサイティングローラー	30万2600点	川上敏光
ゼビウス	151万9350点	渋谷 健
エレベーターアクション	7万2700点	橋本正彦
ドンキーコング3	24万3200点	檻原 実
ジャンゴナイト	87万2000点	檻原 実

●大阪/ゲームセンター“たまち” 12月30日調べ

エキサイティングサッカー	13万0400点	泥川クン
センジョウ	31万6400点	巻野クン
マリオブラザーズ	130万0680点	藤本クン
女子バレーボール	8万4200点	千葉クン
ミスターDoVSユニコーン	13万4080点	中山クン
ハイパーオリンピック	303万2570点	飯塚クン

●高松/ゲームセンター“たまち” 12月30日調べ

■キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃうぞ  
キミのよく行くゲームセンターで、ハイスコアを記録している店があつたら編集部に連絡して欲しいんだ。採用したキミには情報部員として、会員証をあげちゃうんだから。とくに九州地方のキミ待ってるよ。

ギャラガ	40万0000点	松村クン
マリオブラザーズ	270万2570点	松村クン
ミスターDoVSユニコーン	24万4880点	松村クン
ゼビウス	999万9990点	A Y A
グレイブロップ	97万8129点	梶本クン
10ヤードファイト	13万0000点	松岡クン
エキサイティングサッカー	21万2270点	田辺クン
女子バレーボール	20万0000点	木本クン
マーカム	23万4390点	L A M
エクゼリオン	87万6400点	中川洋二
チャンピオンベースボール	71万7000点	西川クン
エレベーターアクション	7万7500点	道倉クン
ドンキーコング3	71万6700点	黒杉クン
マッピー	82万5900点	ラウンド58
ゼロイセ	29万1200点	田辺クン
フォゾン	88万8940点	白石クン
レグルス	8万2070点	白石クン
ボールポジション	5万9850点	V
アップンダウン	11万3580点	中川クン
スティンガー	97万7440点	村上クン
ハイパーオリンピック	236万7460点	樋口ラボル
リブルラブル	76万0440点	T・樋口
センジョウ	49万1700点	杉村クン
ザ・ビッグプロレス	23万5000点	田辺クン
花あわせ	180文	広瀬クン

●大阪/ゲームセンター“999” 12月30日調べ

ハイパーオリンピック	64万7240点	市川 稔
マリオブラザーズ	25万2720点	寺野鮎夫
ゼビウス	45万7570点	水野浩平
マーカム	21万4150点	鷲島征之
ジッピーレース	33万2510点	巻白 明
バトルクルーザー	25万3870点	上田信行
マッピー	27万8740点	佐藤隆行
ボールポジション	5万9700点	陣野義行

●愛知/東名遊園・ユニー太田川店 12月30日調べ



◎独ソ電撃戦(エポック社) 2名

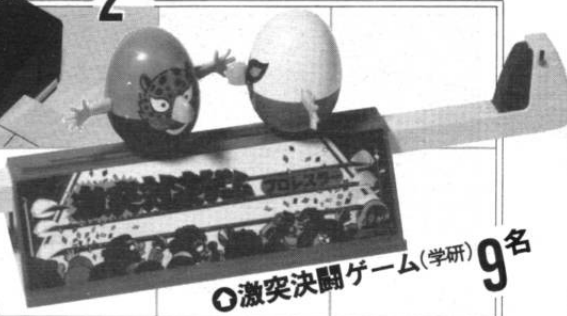
2

◎メモホルダー  
(王様のアイデア)

30名

◎ウエスタンキーホルダー  
(王様のアイデア)  
各5名

◎デジロック(王様のアイデア)  
10名



◎激突決闘ゲーム(学研) 9名



◎荻野目洋子サイン色紙 10名

10

**BIGプレゼント!**



◎ハイパーオリンピック  
電卓(コナミ) 5名

◎ジョーズ(トミー) 2名

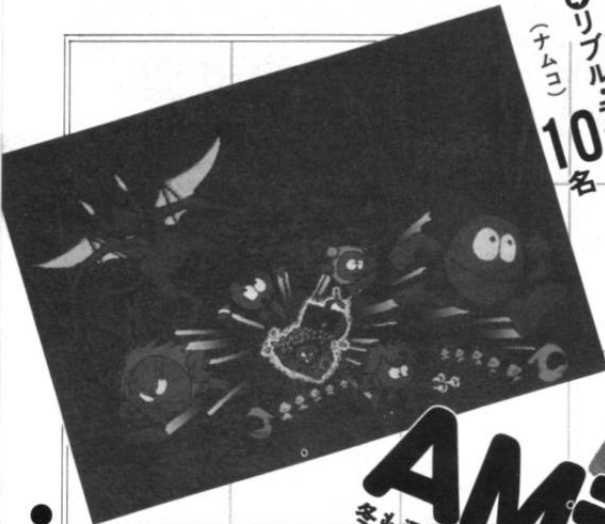
2



○プロフェッショナル(エポック社)

2名

○リプル・ラブルポスター  
(ナムコ) 10名



○ウノ(トミー) 6名



**AM517 (No.14)**

冬も深まってまいりましたお元気ですか? 今回も、ドゥオンと出してけれ。



○決戦関ヶ原  
(エポック社) 2名

○レッド・ゾーン(T&Eソフト) 4名



○バシシマーカー(ナムコ) 10名

●応募はとし込みハガ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。



本読者には、あまりに幼稚かとは思ったが、特に目についたので手にとってみたのがこの一冊。

子どもポケット百科のものしりずかんシリーズで、最新の電

## たのしい 電子ゲーム

ビジネスユーザーのための、がサプタイトルルが、どちらかというやホイムユーザーのためのわかりやすい……としたほうがいいとも思えるが、ビギナーにぴったりの一冊ではある。

創栄出版刊/550円

## BOOKS



よりどり5冊。つんどくには、ちよつともつたないよーで。

## BOOKS のコーナー

子ゲームが満載され、かなり楽しめる。ちよつと変わった電子ゲームや、ともだちより強くなる電子ゲーム必勝法、電子ゲームのできるまで、など電子ゲームのビギナーは必読。ン、ほんとはビッコのために、お父さんが読んだ方がいい一冊かもね。

実業之日本社刊/380円

## パソコン、ワー プロのすべて

第一部、パソコンのすべてでは、パソコンとオフコンの違いや周辺機器のポイントなどの解説のあと、主要メーカー各種機の徹底研究、パソコンメーカーとアプリケーションソフトの紹介と、ビギナーには五重丸ぐらいのおすすめ内容。

第二部は、今後ますます増えるであろうワープロのすべて。ワープロの説明から、ワープロを使った印刷省力化システムと文書入力などの記述がわかりやすい。

また巻末のパソコン用語辞典は、基礎用語をイラスト入りで掲載しており、親切度はかなりのものだ。

## ハロー パーソ ナル無線入門編

違法C B無線に対処するためパーソナル無線が認可されて、早くも二年が経った。いつでも、どこでも、だれでもすぐに交信できるパーソナル無線は、新しいコミュニケーションメディアである。



この本は入門編らしく、パーソナル無線の魅力、パーソナル無線の法規、パーソナル無線のしくみ、操作、話し方のルール&マナー、周辺機器、GA、用語解説と盛りだくさん。これからはパーソナル無線という人々にちよつとよい一冊。

車載、固定、ポータブルで、ほとんどマルチプルに使用、おまけに免許申請をするだけでOKというパーソナル無線、今後はパソコン同様に普及が見込まれているとか、話のタネとしてもパーソナル無線を知っておくことはいいのでは？



日本パーソナル協会監修/ドレミ楽譜出版社刊/690円

## 追跡/カメラは スキャンダル

元フォーカス取材記者・松山博文が明かす、「フォーカス」取材班奮戦記

女の子のステイタスとしても人気のある雑誌「フォーカス」。そのカメラマンの女房役、七人の記者の一人の、二年間のフォーカス体験が満載され、一杯の写真がいかに大変なものであるかを物語ってくれる。

その中で明かされた「フォーカス取材班のあの手」の手とは？

●あの「田中角栄の法廷写真」はどうやって撮ったのか？ 孫家選手と愛人の極秘同棲を撮った追跡&おとり作戦とは？ 「話の特集」に逆フォーカスされたフォーカス取材記者のズッコケ話とは？ 「竹久みち」と思ってた掲載した写真が人違いだった？ それのときフォーカスでは？ ●八木元教諭の自閉生活でつくられた張り込み最長不倒記録とは？ などなど。この一冊で、フォーカスの写真の見方が、もっと楽しくなるにちがいない。

松山博文著/KKベストセラーズ刊/690円

## 交通警官の 秘レポート

ドライバーとの虚々実々のかけひきを全告白した著者・阿加信星のことは、本書のすべてを物語っている。

ペンネームがアカシ、ゴトはペンデキすまじつて感

じはしなくもないが、ま交通警官のホンネはホンネパツチりだ。「交通警官は敵」こう考えているドライバーがほとんどだろう。取り締まる側と取り締まられる側の関係からいえば、それ

もしかたのないものかも知れないが、なにも違反者を捕まえるのが目的で取り締まりを行なうわけではない。あくまでも、事故の抑止効果が狙いである。

私が、有志数名とともにこの本を書いたのは、警官も人の子、笑えもすれば泣きもする、ときには間違っ場合だってあることを読者に知ってもらいたかったからだ。

本書をお読みいただければ、悪意のない違反に対しては、比較的寛大な措置がとられる。ことにお気づきになると思う。もちろん、お互いのかけひきもある。警官の気持ちも巧みに読んで、お目こぼしにあずかる賢いドライバーも少なくない。全ドライバー、ドライバー予備軍は必読の書。

阿加信星著/ごま書房刊/730円





## ♥おたより コーナー

●初めに一言、No.12の藤田裕之君。セガは「オールナイトニッポン」でCMをやっているのです(ニッポン放送系火曜日AM1時から)。

なぜ、ナムコのVIDEO GAMEが面白いのでしょうか。まず言えることは、セガやタイトのゲームのコピーを見たことがありませんか? あまりないでしょうね。ところが、ナムココやユニバーサルというところのように出まわっています。このようにコピーゲームが出まわるといことは、かくれ会社も



一目おいて、いや一目どころかナムコのコピーしかつくらぬところだつてあるでしょう。つまり、ナムコのコピーはコピーが出まわると面白くということなのです。もう一つAMライフのさし絵(イラストコーナー)でもナムコのキャラクターが一番多いのです。これだけ支持が多いのだから、つまらぬわけがありません。ここでナムコと他社の違いが出てくるのだと思います。でも他社の方々が負けずにがんばって!

●ぼくはこのあいだも損をしました。何を損したかというところ、よくゲーム機にお金を入れてもクレジットされないことがありますがね。これにより、ぼくは今まで数十回分損をしています。これは、ただコインを投入する所が悪いばかりではなく、デモ中の画面が切り変わる時にクレジットすると起るみたいです。これなどかならないのです。うか。それと、レバーやボタンがよく反応しない、台座よそあるのですが、こちらも悪いお金を払っているのだからちゃんと直してほしいですね。それからゲーム名はいまませんが、たまにバグが出るゲームがありますね。ビデオゲームを作る人は、プロなのでそれからこのようなことはゆるされたいと思います。

●ハイパーオリオンビックでゲームオーバーのとき、選手が泣くのはおもしろい。僕は最初、背中をかいてるかと思っていた。

新宿区/増田和光

神戸市/木戸啓一郎

●本誌をゲームセンターや直営店などで販売しましょう。ビデオゲームが好きでしょうがないのに、まだこの本の存在を知らない人も大勢いるでしょうし。

福岡県/GUZUTA  
※まだ一部のゲームセンターだけでですが、本誌の販売を始めました。また、書店だけでなく、全国のマイコンショップでも販売しています。

●ゲームセンターの100円は高スギルと思います。なぜ、楽しく遊ぶためにゲームセンターへ行くのに、100円玉を入れてもすぐ終了。女性、子供、老人、おとうさんなど、だれでも最初の一面くらいはクリアするか、2〜3分は遊ばせてほしい。ゲームはうまい人だけのものではない。

うまくない人の方がたくさんいる。(私ゲーム好きの大人)100円玉入れても、羽根が付いていて、入れてもすぐに飛んでいく。せて、全部のゲーム機を50円くらいに。

名古屋市/関 忠夫

鹿児島市/西 法晴



## ♥質問箱

●株式会社「カネコ」の所在地はわかりませんか? ヒットゲームは「フライボーイ」で、アールペンスキー(タイト)と同じ

時期ぐらいいに出て、しばらくして消えました。大人向きのゲームだった。名張市/高北昭彦  
※カネコは、東京都練馬区石神井台8-23-21 TEL03(921)9661です。

## V・G クイズ

(BGM編)

- ①アリアの一番はじめの音楽は?  
ヒント=ラヴェル
- ②アラビアンが一番はじめの音楽は?  
ヒント=ロッシニ
- ③スペーススクルザーのUFOをやっけているときのBGMは?  
ヒント=ムソルグスキー
- ④スーパーロコモティブのBGMは?  
ヒント=YMO
- ⑤ノーティーボーイのBGMは?  
ヒント=ベートーヴェン
- ⑥ブーヤンのBGMは?  
ヒント=ベートーヴェン
- ⑦マリンデートの人魚が出てくるときの音楽は?  
ヒント=チャイコフスキー
- ⑧Mr.DOのBGMは?  
ヒント=オッフエンバッハ
- ⑨ミスタージャンのBGMは?  
ヒント=そんなのマイム
- ⑩キング&バルーン、王さまのセリフは?  
ヒント=英語

酒田市/土門浩二

# 宮本君からの アンケートに 答えてください



最近、VIDEO GAME等に興味をいだいている人達がふえてきました。またそれらの同好会等をつくらせている人たちも多いのをごに耳にします。つきましては、今回アンケートをとりたいと思いますので、ご協力お願いします。

あみずの友達 宮本くんより  
またアンケートを送っていたいた人の中から抽選でゲーム基板(2色)  
ゲームグッズ(5色)にプレゼントします。  
アンケートよろしくね。

- 何の基板、ポスターが当たるかは、あとのおたのしみいずれも名機のものですよ!!
- 1、1カ月のあなたのおこすかいは?
  - 2、1カ月にビデオゲームに使う金額は?
  - 3、ビデオデッキを持っていますか、持っている人はβ式、VHS式それぞれの台数を、持っていない人は、今後買う予定はあるかを書いて下さい。
  - 4、好きなゲームを、3つあげて下さい。
  - 5、現在、様々なビデオゲーム同好会がありますが、Tama、ゲームフリーク等、それらについてどう思っていますか? また今後どのような同好会ができた入りたいと思いますか(必答)

〒150 渋谷区渋谷1-14-11 小林ビル7F  
キティミュージックコーポレーション 出版部  
宮本アンケート係まで

〒150渋谷区1-14-11小林ビル7F  
キティミュージックコーポレーション山版部  
宮本アンケート係まで

## 読者プレゼント(第12号)当選者発表



- ポールポジションIIステッカー / ナムコ
- 与野市・山本真補、佐伯郡 中上耕一、京都府 川崎 圭、砂波彦、別府市 藤崎達也、船橋市 橋本市 鎌金幸司、埴科郡 宮原 久、北蒲原郡 須貝 茂、出雲市、小村直人
- フオスター・ポスター / ナムコ
- 富山市 雄井誠人、相模原市 野沢浩二、新津市 田中伸彦、芦屋市 上野宏之、熱海市 奥山雅通、新宿区 植村 良、長岡市 半田洋文、美濃市 松嶋博英、西宮市 関根剛宏、小千谷市 高橋正貴
- トロピカルエンジェルサウンド・カセットテープ / アイレム
- 岐阜市 吉村 隆、川越市 三

- 波浩之、秋田市 宇野博正、品川区 石川洋一、名古屋市 渋谷 登
- トロピカルエンジェル・ポスター / アイレム
- 別府市 後藤正行、北蒲原郡 須貝 茂、新浜市 曾我部利雄
- 北九州市 宮坂宜男、札幌市 黒田 禎、山口市 西村 始
- ザ・ビデオゲーム・ディスク / ヨナリ / 渡辺圭一、熱海市 奥宮城東、宇都宮市 中村 隆
- 対決悪魔超人 / バンダイ
- 名古屋 関 宏修、池田市 松田 徹、静岡市 北村 透
- ムーンパトロール / 学研
- 目黒区 西元美文、所沢市 木村和男、横浜市 御友恵介
- チョコロクダグラム / タカラ
- 伊勢崎市 鈴木和紀、足立区 立花善人、松江市 奥田裕一
- ターボマグナム / タカラ
- 日野市 前田英昭
- タンブル / 王様のアイディア
- 我孫子市 赤間 弘、豊中市 飯塚勝広、仙台市 今野孝之、宮崎市 高橋昌利

- ビッグマニア / 王様のアイディア
- 徳島市 前田陽一、山形市 渡辺建次、墨田区 平田 洋、広島市 川口靖典、堺市 平岡恭一、高松市 石丸信悟
- ハイアード・ロイPC8801 / タカラ
- 秋田市 沢木康隆、吹田市 沼田博和、川越市 三谷真一
- デューモンレールPC8801 / タカラ
- 京都市 三浦史朗、小金井市 水谷晴彦、浜松市 村田弘志
- パソコン幻想をばぐ / 東京経済
- 海老名市 大塚 聡、福岡市 古屋英機、長岡市 小酒井 信
- 井上喜義サイン色紙
- 八千代市 藤田清紀、松戸市 秋山伸志、鎌倉市 脇 義明
- 高岡市 小松成憲、岐阜市 加藤 晋、大阪市 中島和彦

## 著作権法とは?



### ■質問■

私は、都内の大学の近くで賃レコード業とコピー(複写機器)のレンタルの業を営んでおります。学生が主たる客ですが、営業成績は満足している状態です。ところで、新聞などによれば、私の営業は著作権法上の問題に關係し、将来は著作権法に違反するものとして、営業が継続できないなどと言われておりますが、著作権法の改正の問題は現在どのような状況にあるのか、

### ■解答■

教えて下さい。

1、録音・録音機器、複写機器コピー用リター等新しい著作権法により、現行の著作権法制定当時の予想を超えた著作権利度上の課題が生じており、著作権審議会は昨年1月から著作権法改正のための審議を開始し、九月に報告書が公表されました。そして、文化庁は、





# 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ます。それぞれに、いろいろなことを書いて送ってね!

### ①ラブレント

第1希望をとじこみのものに書き、他にほしいものもはつづ。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ね。

### ②らんがきをいいたい放題

ウラがまっ白なとじこみはがきは、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どんどん載っつけちゃうんだから。

### 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。買いたそびれましょう。なんて読むには定期購読をおススメ。6カ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

## おたより

おくれのコーナーへ、ピシバシッと熱い熱いメッセージをおくれます。

その報告書に基づいて昨年11月末に著作権法改正草案(文化庁試案)を公表し、関係団体の意見を聴いていいます。なお、貸レコードへの対処については、臨時国会において、商業用レコードの公衆への貸与に関する著作権等の権利に関する暫定措置法が成立し、昨年12月2日に公布され、本年6月2日から施行されることになっています。

### 2、貸レコード業について

2 定措置法では、著作権等はレコード発表後、政令で定める期間は商業用レコードの貸与について許諾権を有すると定められました。従って、現状での貸レコード業者は一定の期間(各レコードについて)、著作権者等の許諾を得る必要があります。そうなれば、許諾料の支払いも必要になり、営

業収益上の問題をかかえることになると思われる。この法律は暫定的なもので改正著作権法が施行されるときに廃止され、著作権に吸収されることになりました。

### 3、著作権法改正草案

同草案の中で、基本的かつ本範囲を解答するに、必要な範囲で草案の一部を記述します。

#### (1) 公衆への貸与関係

著作権者は、その著作物を、その複製物または原作品により公衆に貸与する権利を専有する(第23条の2の新設)。著作権者がその著作物の貸与権を独占することを認められた規定です。ただし、営

#### (2)

利を目的としない貸与は除外されています。また、実演家およびレコード製作者は、商業用レコードの営業としての公衆への貸与についての報酬請求権を有し

このコーナーは、ごつちゃんこのコーナー。今月のギャグ/ドジ話/ハラタチ話/文通したいよお/売ります買います/譲ります……:とんでもないこと。よりジューシイしたページにしたいですね。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれ!

## 宛先 たのむつ!

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒164東京都新宿区三宮北町15の24アミューズメントライフと書き、それぞれの宛先を記入して送ってよ。なお、14名の応募やアンケートのはがきは、2月25日の消印のあるもので有効とします。そこんことよろしく!

### V・Gクイズの答え

- ①ボレロ ②ウィリアムテル序曲 ③はげ山の一夜 ④ライオン ⑤トルコ行進曲 ⑥ユーモレスク ⑦白鳥の湖 ⑧天国と地獄 ⑨マイマイム ⑩ヘルプ・サンキュー・バイバイ

最初に販売された日から10月現時点においては(未定)を経過するまでの間にかぎり、その実演またはレコードを当該商業用レコードにより公衆に貸与する権利を専有する(第95条の2等の新設)。

#### (複製関係)

複製の利用に供することを目的として設置されている複製については著作権者を用いてする私的利用のための複製については著作権を制限しない(第30条の改正)。営業上の複製行為を規制することが同業者の目的ですので、当然の規定です。

#### (2)

複製機器を設置して公衆の利用に供することを業とする者が、著作機器実演、レコードまたは放送の複製を行なう利用者に当該機器を使用させる行為は、当該利用者がこれらの複製権を侵害する場合は、当該権利を侵害したものとみなす(第113条の改正)。

同草案において、複製機器たどえばコピーを使用させて料金をとる業者は著作権者の複製権を侵害することとなる。従って、質問者のコピー、レンタル業者は営業不可能な可能性があり、著作する者の存しないものためののみ、コピーを使用させることができ、おおいに営業収益は落ち込むものと思われる。

●正月に大酒をくって以来、どうも酒っ気が抜けなくて、去年にも増して酒を友とする生活が始まってしまった。原稿を書くときも、人の原稿をチェックするときも、どうも片手にエンピツ、片手にグラスって感じてない。スムーズに手は動かない。頭が働かない。「もーやめた、こんなセーカツ」とはいつまで、2時間もすれば再びこんなセーカツにどっぶりとかかってるわけ。AMライフが始まって約1年半（これは準備期間も含んで）、そろそろ、このおじさんも楽がしたくなって来た。メ切の前の徹夜は身体にひびくからね。それと髪にもね。  
タケムラ

●今年はどうやらい一年になりそーだ。ついについに、巻頭の体験ギャルの撮影がオレの担当となったのだ。ちょっと緊張するけど、新人歌手ってフレッシュっていいんだよね。そくに、今月の荻野目洋子ちゃんのカワユかったこと。きつとおねーさんみたいな美人になるよ。とはゆーものの、ゲームセンターでの撮影とゆーのは、けっこうたいへんなんだ。それでも、少しぐらいデータなんか集まってきたから、ビデオゲームの画面の撮影法なんて記事も書かしてもらおうと思ってるんだ。これにはオレ自信がたっぷりこんとあるからね。  
ヒロキ

●あーあ終わった。と思ったら、もう15号のメ切がすくそに。年末年始に、はんのちよっと休んだだけでメチャクシャに追いかけられる生活がまた始まってしまいました。今冬はぜええたいにスキーに最低2回は行かなくっちゃと思っているので、少々ハードな毎日もガガマンガマン。そして休みでもとってノーンピリと滑りたいわ。  
ハルヨ

●今月は、正月ボケと戦う日々でありました。頭の方はもう春だけど、外は極寒の冬。この落差がこわいですね。えこういう頭と体が、かけ離れた時こそ、そうです。みなさんゲームで体調をととのえましょう。特に、戦闘ゲームなんかサイコーね！ 頭スッキリ、体力モリモリなのであります。  
クミ

●久しぶりの休暇で（正月だけだもんね休めるのは、あと仕事ぶっかし）実家の松山に帰ったんだけど、むこうも今年はずっと初詣でも行かなかったもんな。飲んで食っての寝正月。あっそうそう松山のゲームフリーク諸君、お便り待ってるヨ。えこひいきして、すぐ載せちゃうからさあ。そんなわけで今年もよろしく。  
カズオ

●寒い季節になりました。こんな日は、公園のベンチに座り、コートの手立てて、まる坊主になった木をあと笑いながら恋人達に石を投げましょう。お元気ですか？ ポギーヨシアキです。 あ〜なんてもの悲しい季節なんだらう。ゲームセンターではウン百円を使ってしまし、数分もたないでゲームオーバー。ボクはゲームが嫌いだ！ お金ばかり喰いやがって、それで下から人を見上げる態度。ゲームオーバーになるとあの人を小馬鹿にした音楽。ハッキリ言ってボクは短足です。と、編集長が「オ〜いゲームやりに行くぞ」ハ〜い、ちよっと待ってくださーい。  
ヨシアキ

総力特集／スポーツゲームで寒さなんかブツ飛ばせ！！  
●NEW GAME SCREEN  
●ゲーム大好き人間登場！わが街のゲーマー  
●今月のNEWゲーム ●ミキとのりえのゲームランドルポ ●話題ゲームマル手取材 ●おれっちの攻略法 ●今月の体験ギャル ●戸ヶ里律子ちゃん ●MSX体験 ●TOY & HOBBY  
●おもしろ情報ランド……と盛りだくさん

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ライフおしぎは2月20日発売！

# AM LIFE No.14

通巻第13号

定価 550円

発行 昭和59年2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 東京都新宿区下富町15 ☎03-267-7651/代

製版所 株式会社 技研プリント

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、小田急御殿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



東洋娯楽機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東横ビル

# JC HAWARD

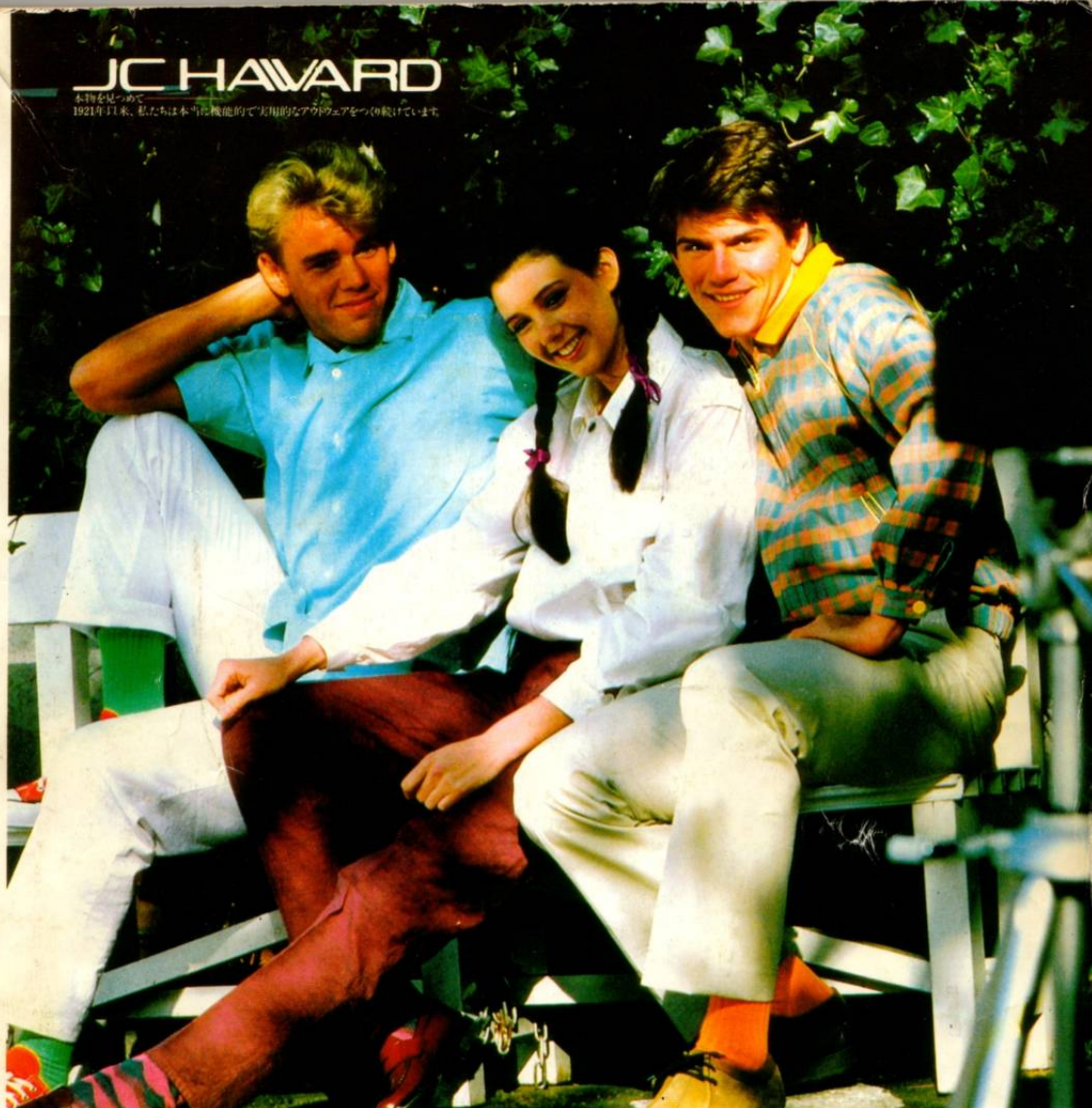
本物を見つめて  
1921年以来、私たちは本物の機能的で実用的なアウトウェアをつくり続けています。

アミューズメントライフ

昭和59年2月1日発行(通巻13号)

編集人 竹村 潤  
発行/アミューズメントライフ 千代田区新大塚下北町15-24

電話 03-3566-3355(代)



## 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 東京都千代田区若本町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)251-3214(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

8013-5276 定価550円