

AAM LIFE



Excitingbook for Game Boys

定価550円

No.19

●連載再開 ほくらゲームどわいすき人間だぞPART II

ゲーム好きのためのゲームラリー

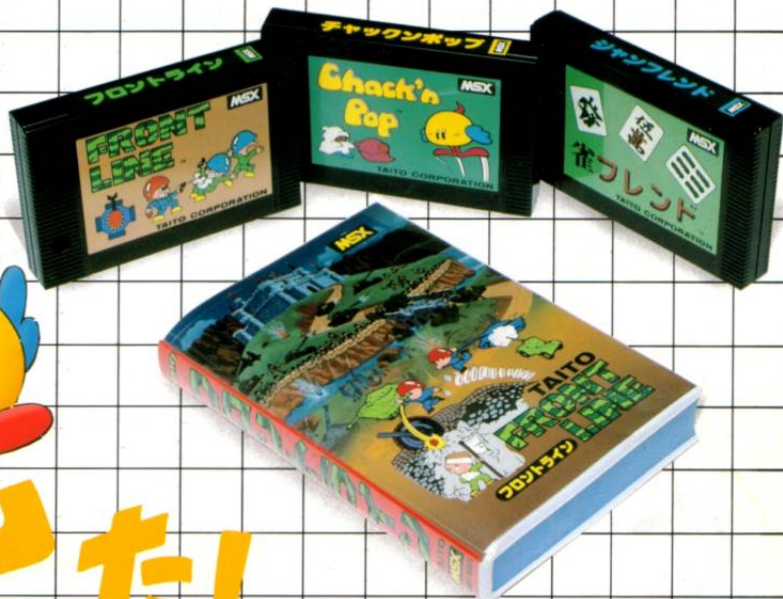


●ゲームにアタック

リングファイターはとってもエキサイティング

高橋美枝
byタイ

TAITO



出た!

タイトー MSX ソフト



フロントライン

★ニューウェーブのコミカルアクションゲーム。
進め軍曹、敵陣へGO!



ちゃくくんぼっふ

★がんばれちゃっくん、2人の愛を取りもどせ!
MSXオリジナルMAZEで新登場。



雀フレンド

★リアルな、マーシャンゲームの決定版!
立体的なツモやま表示など、新しい機能が
盛りだくさん。

タイトーではこのたびゲームコーナーでダントツの人気を博したコミカルアクションゲーム「フロントライン」ユーモラスな「ちゃくくんぼっふ」おなじみの「雀フレンド」など、ゲーム内容も色彩も業務用を忠実に再現したMSX用ソフトを近日発売することになりました。なお、当社では、今後とも業務用からの転用だけでなく、MSX専用ソフトも併行して開発して行きますのでご期待下さい。

株式会社 **タイトー**®

本社 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトービル 〒102 ☎03(264)8611(大代表)

ゲームの震源地を直撃する今月のアタッカーは、
レッツゴーヤング (NHK) のサンデーズのひとり
高橋美枝ちゃん。東京・平河町のタイトー本社
ショールームで、おもいっきりゲームをたんのう
したのであります。

ゲームメーカーでゲームにアタック②

高橋美枝 (歌手・タレント)

取材 / 石川雅之

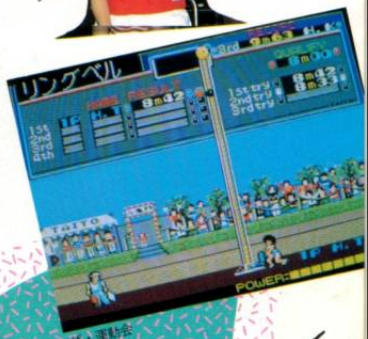


TAI
TO
の



リングファイター THE 運動会

はとってもエキサイティング!! と興奮の美枝ちゃん



高橋美枝 (16歳)

6月21日発売のシングル「ふたり」は美枝ちゃんの3枚目のリリース曲。レッツヤンのサンデーコーナーで唄っていたデュエット曲をひとりで見ると、
「ピンクの洋服など、ピンク系のもを集めてるの」とネアカ少女の美枝ちゃん、リズムのある曲、乗りやすい曲が大好きで、現在マイケル・ジャクソンに凝っているとか。とにかくミーハー的で演歌も好きというからオドロキだ。

この夏は地方キャンペーンに主力を置き「ふたり」を強力にプッシュする予定。

レッツゴーヤング、ヤンヤン歌うスタジオ(テレビ東京)、丸井C.F.に出演中。S 43、5、27生まれ。横浜市出身。A型。

逃げるのがコソツン? リンクファイター やめられないとまらない!

「あつ、これやったことがあるんだ」
と大声をあげて美枝ちゃんが走り寄ったのは、テレビコ向けのアーケードゲーム。
「なかなか景品とれないんだよ」と、すでにゲーム少女になりきってしまった。
そこでファーストチャレンジは、テクニク不要のボクシングゲーム「リンクファイター」に決定。となくレバーとボタンを操作してフアイト開始だ。とんととパンチをくり出して、すぐにカワッタンパンチを倒せば、ワーキーキャビとにさやかなことは前代未聞にコソツンを感じて調子で上昇。K.O勝ちでランタを上げて大喜び。しかし、そのうちに自分なりにコソツンを感じて調子で上昇。K.O勝ちでランタを上げて大喜び。しかし、そのうちに自分なりに

げといて、さつとくついでパンチを打つのがいばんみたいだよ。
と、すでに極めたまよに得意気に話すくさかともカワッユイのだ。
なかなかカンの良さを発揮する美枝ちゃんの続いでチャレンジは、体力勝負の「ザ運動会」RUNとJUMPのボタンを駆使するこのゲームに美枝ちゃんも超オーバードライブ。二人三脚、リンクベル、障害物走などをうまくクリアできずに悔しい顔の数々。これがまたカワッユイのなんの。技術師の人のコツチによってまず五入れを楽々クリア。カンはいけれど、遊び方かわらないければゲームは成立しないってことを立証してみせてくれた。

その後は二人三脚も、何度かベテコソツンと転びながらもクリアをクリアしてリンクベルへ。
「パーインジケーターの一回目が最適なタイミングと知らされ、
「1、2、3……、それ」とボタンを押すが、うまいかす再挑戦よきやく3回目危いところだ」でベルを鳴らすことかきてはつとひと安心。
しかし、障害物走はRUNとJUMPのコントロールがうまく行かないように全くダメ。せつかくパンを食っても標準に達せずGAME OVER。
このあと、なんと約20回ものチャレンジに、
「うーん、あつくなつちやっやわ、やめられないね、このゲームだ」と。
好奇心旺盛の美枝ちゃん、サイクリングレース、ロボットカー1など、目につくものになつたばしちゃんチャレンジ、全く疲れを見せないはつちやっやわ、感じがとつても新鮮





驚異の処理スピード、 キスカラールラボシステム

総合商社タイトーは、フランスのキスカラーの日本総代理店として、そのシステムの販売、リース・サービスも行っている。

早くてカンタンでコンパクトなシステムが、ショールームにも設備してあるので、早速美枝ちゃんをパチリとしたフィルム（ネガカラー）を係の女性に手渡した。

こうして、取材をしている間に現像・引伸しをしてもらおうってワケ、なんたって1時間（ワンアワー）写真というオドロキの処理スピードで仕上がるというのだから試してみろっさやない。ゲーム中に、できましたよ

「の」声で、美枝ちゃんを駆けつけてみると、ついさっき撮った写真がキャビネサイズでパッチリ。なんと30分もかからず美枝ちゃんが手にすることができたのだ。

一本だけの処理なら、約25分でOKとか。商売として稼動するにしても、1時間処理は軽いというキスカラー、これからますます街角で見かけられるようになるだろう。

こうなるとインスタント写真も勝負。お茶を飲んでいる間にカラー写真ができるなんて、カメラファンならずともうれしいことではないの。美枝ちゃんの感心した顔が、とても印象的でありました。



キスカラールラボシステム、MS-DOSのハードウェア、ソフトウェアのサポート



「印刷してあげるよ、COLORに美枝ちゃんも入るよ、カラープリンターの補助キーを押してカラー画像が入る」

チャックンポップ ©TAITO

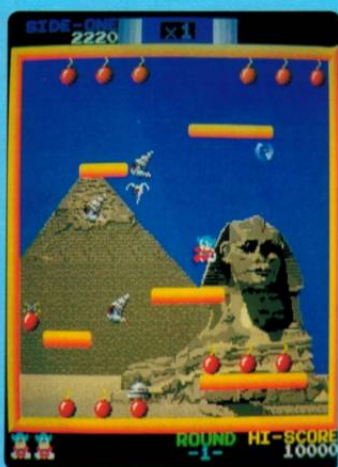


ハイライト

VSテニス ©Nintendo



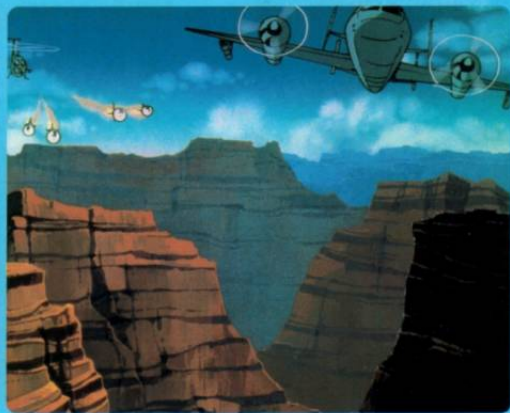
ボンジャック ©TEHKAN



Let's try! Exciting Games.

話題ゲーム

サンダーstorm ©DECO



GAME SCREEN

ゲーム

スクリーン



タイムパイロット'84

©Konami



THE運動会

©TAITO



ハイパーオリンピック'84

©Konami



バルガス

©CAPCOM

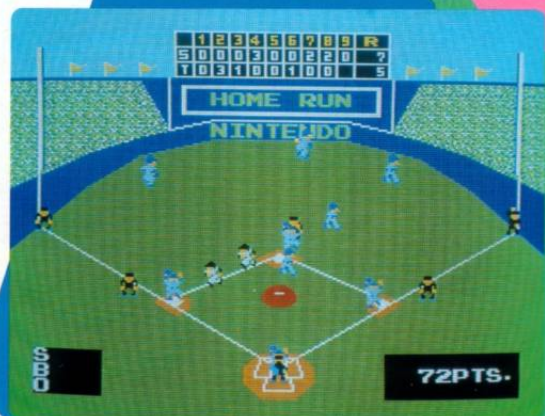
NEW VIDEO

ニュー ビデオ



大相撲

©DECO



VSベースボール

©Nintendo



アッポー

©SEGA

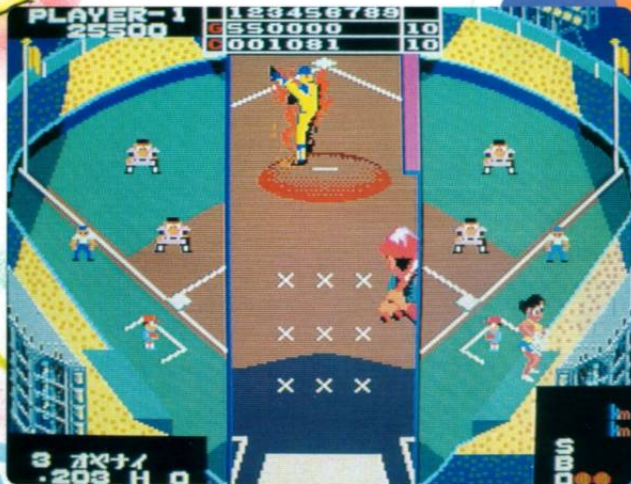


出世大相撲

©TECHNOS Japan

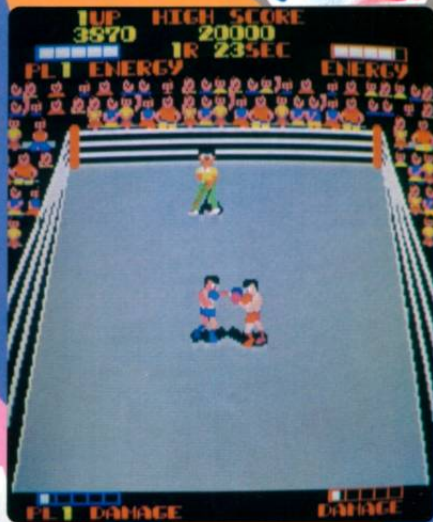


NEW VIDEO GAME SCREEN
 ニュー ビデオ ゲーム スクリーン



ビクトリアスナイン

©TAITO



リングファイター

©TAITO



フリッキー

©SEGA



功夫大君

©SEGA

MR. DO!

誌上

テレホン

Q&Aコーナー



フレッシュな笑顔がまぶしいMr.Do!

ハイ、ボクMr. Do! 君たちの‘Q’にホットなハートで答えるヨ!

さてさて、さっそく質問を聞いてみよう。

Q.1 “Mr. Do! はどこから来たのですか?”

(富山県、岡部君)

A. “ボクはとっても難産だったんだって。ゲーム内容は全て、でき上がっていたんだけど、主人公がなかなか決まらなかった。そこで、苦しみに苦しんだあけく、ボクの生みの親が‘ユニバーサル’のトレードマーク、ピエロを使っちゃおう、って考えたんだ。そこで生れてきたのが、ボクMr. Do! だったってわけなんだ。”

Q.2 “ダイヤモンドの出る確率を教えてください。”(富士宮市、柳平君)

A. “Mr. Do! が、256分の1、Mr. Do's WILD RIDEが128分の1だよ。純粋な確率だから、Mr. Do! はりんごを割れば割るほど、WILD RIDE はハシゴのチェリーを食べれば食べるほどダイヤモンドが現れやすくなるんだ。”

Q.3 “Mr. Do! の顔がゲームごとに変わるのはなぜですか?”
(徳島市、小山君)

A. “それは、ボクを取り囲む環境がだんだん美化されてきているってことなんだ。ちょっと、注意して見てもらいたいんだけど、全体的に色彩がカラフルになってきているだろ? それから、ボクも敵のキャラクターの大きさに合わせなきゃいけないし、なによりも回を重ねるごとにボク自身成長してきているからね。”

Q.4 “Mr. Do! の第4弾は出るのですか?”(神戸市、津金沢君)

A. “よく聞いてくれました! 出るんだよ、出るんだよ、ボクの第4弾が! もう、出たかな? もう、ちょっとかな? 今度のは、ボクもとっても気に入ってるんだ。とってもアクトタイプでごきげんのゲームだから。楽しみに待っててネ!”

短い時間だったけど、楽しんでもらえたかな? これからもチャンスがあれば、こうやって皆と会いたいナ。それじゃ、また会う日までGood luck & Good-by!

★おたよりちょーだいコーナー★

君のゲームライフは充実しているかな。日頃から、疑問に思ったり感じることがあれば、どんどん質問して欲しい。ビデオ・ゲーム全般、当社や当社の製品、広告について、その他何でもOK。アドバイザーがバッチリ答えます。なお抽選で20名の人にWILD RIDEのカタログ類一式を送ります。



UNIVERSAL ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7

☎(03) 661-0330代

タイムパイロット'84

FURTHER INTO UNKNOWN WORLD

TM
© 1984 Konami

- 装甲のない敵が次々とあらわれプレイヤーを襲ってくる。さあ攻撃開始。連射型のミサイルで撃ちまくれ!
- 装甲のある敵をフロントエリアにキャッチすると、白いカーソルがあらわれる。すぐにミサイルを发射せよ!
- ミサイルを发射すると、カーソルがロックされる。すると光のように走るミサイルが自動的に敵を追っていく。
- 編隊を組んだ敵がステージごとに数回出現する。これを機関砲で全滅すると高得点!
- 各ステージの最後に出てくる敵の母艦。この大型機とミサイルによる一騎打ち。大型機をやっつけると時間ごとどんどん進んでいく。



'84夏。目覚めよ、チャレンジャー。
オリンピックに熱くなれ!



1 水泳(100m自由型)



2 フレー射撃



3 跳馬(ちよつば)



7 棒高跳び



6 重量あげ



5 三段跳び



4 アーチエリー

バルカン砲が火を吐く。
 ホーミングミサイルが飛びかう。息詰まる興奮!



HYPER 104 OLYMPIC '84

VIDEO GAMES

ハイパー・オリンピック'84

© 1984 Konami

ハイパー・オリンピック 第2弾・7種目 新登場!!

今、いよいよ高まるオリンピック熱の中で、ハイパー・オリンピックが新しく生まれ変わった。
 7種類のバラエティに富んだ種目が盛りめかれて新登場! これはもう本物の迫力だ。
 見ているだけじゃ物足りない——。思わず熱狂!! この手ごたえで君は参加度100%!

Konami.

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
 TEL 03(262)9111(代)

●コナミは、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。
 ●この商品は、弊社(コナミ)の登録なしに海外への出荷はできません。



Games of the
 XXIIIrd Olympiad
 Los Angeles 1984

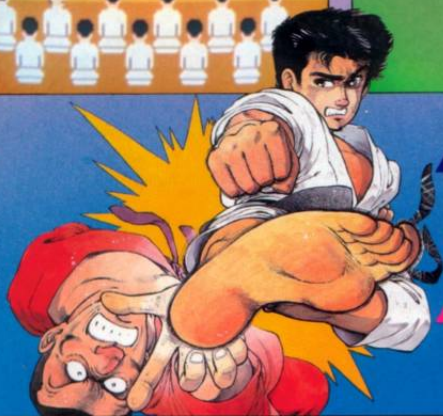
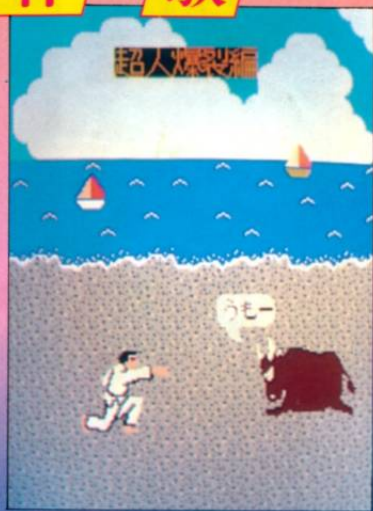
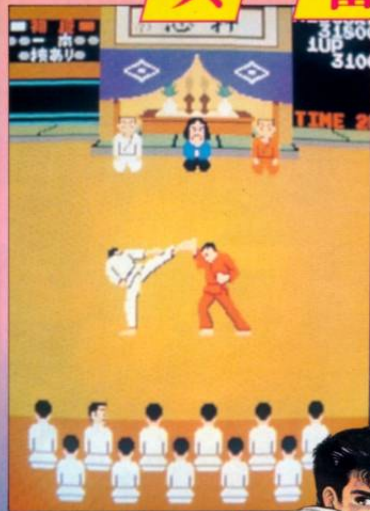


好評発売中

空手道

T.M.

興 奮 の 初 体 験



待望の空手ゲーム、
抜群の完成度で登場！
多彩な技が、プレイヤーを
釘づけに！

未来を創造する、電子技術の

DETO データシステム 株式会社

本社：〒167 東京都杉並区上荻2-31-12ヒース荻窪 ☎(03)392-4151

研究所：〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データーストビル ☎(03)331-5441
仙台営業所：〒980 仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル ☎(0222)63-0646
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 ☎(052)762-5222
大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天5-10-23 草薙ビル ☎(06)573-2511
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2前田ビル ☎(092)474-0120
株式会社テコ・札幌：〒064 札幌市中央区南21条西12-879-15 ☎(011)562-2415

3D Super Graphics New Game

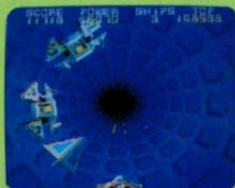
TUBE PANIC

チューブパニック

Super Graphics

画面の全てがコンピュータグラフィックス
圧倒的な美しさとパワーで迫る
レーザーディスクを超えたニュー3Dゲーム

果てしなく続く
ミステリー
ゾーンに突入!!
無気味に潜む敵艦隊
チューブ網を突破し、
母艦をめざせ。



●宇宙空間に突如出現したチューブ網。奥の間から敵艦隊B-5来襲!!



●次々に現われる敵艦、ビーム発射。タイムオウに命中、大爆発!!



●無事脱出。待ち受けるミネルバに着艦成功が(RIGHT ON)で5,000点。



●敵のベース基地に侵入。敵「ウォーキーB」ベースの襲撃をかわし、破壊せよ!!



©1984 FUJITEK

劇的シーンを体験するスーパー3Dは迫力抜群

●チューブ網の奥に秘められた謎は、決して、プレイヤーに同じシーンを体験させません。

ニチブツMSXマザーボード使用

定価 ¥650,000
OP価格 ¥423,000



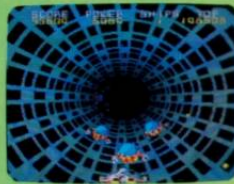
▽95-2450



●テクニックがかわせ。奇怪な物体ビーストは攻撃しても破壊できない。



●ワープホール発見。プレイヤー(マークス)は進入に成功!!



●ワープホールから脱出。バリヤー防壁で体当たり攻撃もOK!!



●プレアデス(母艦II)の中心にうまく着艦すれば、5,000点。



Nichibutsu
日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎ 06-363-5211(代) TELEX523-6891 NCB COL J

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
京都工場

東京都中央区日本橋和町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル
札幌市豊平区中の島1家7丁目1-1 京王もなみマンション
仙台市上杉5丁目3番10号
広島市南区東高町2番17号 第2つきむらビル
福岡市博多区博多駅前4-4-17 新栄ビル1F
京都府久世郡久御山町大字市田小学新築城12-1
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. TEL.(213)538-2162

☆ (03) 664-5271(代) 〒103
☆ (011) 824-2571(代) 〒062
☆ (022) 265-5571(代) 〒980
☆ (082) 253-6131(代) 〒734
☆ (092) 472-7221(代) 〒812
☆ (0774) 44-6262(代) 〒613
NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021)544-4299

力と技で、ギネスブックに挑戦!!

ザギネス

ついに出た迫力の
ニューゲーム!!

ゲームに熱中する君に!!
今最高に面白い!!
スポーツゲームの決定版!!



同時プレイ
OK!!

二人で競争すれば楽しさ4倍。
さあ世界新記録にチャレンジ!!

1

丸太切り

速く丸太を
切り落とせ!

のこぎりを動かしたい向きに「レバー」をたおして「アクションボタン」をたたくと丸太は切れて行きます。



2

くい打ち

くいを速く、
多く打ち込め!

「アクションボタン」を5回たたくとハンマーが振り降されます。6回以上ではハンマーの位置が少しずれてしまいます。プレイヤーを「レバー」で左右に動かし、位置を合せして下さい。



3

坂登り

速く坂を
かけ登れ!

速く2つの「アクションボタン」をたたいて下さい。



4

輪投げ

たくさん輪を
校にかけよ!

「レバー」を左右に動かして輪をゆすり「アクションボタン」をたたいて輪を投げます。画面中央までは、速くたたくと輪は上昇して行きます。あとはただ落ちて行きます。



5

皿回し

たくさん
皿を回せ!

「レバー」でプレイヤーを移動させ、「アクションボタン」をたたくと皿が回ります。



6

がけ寄せ

がけぎりぎり
止まれ!

0地点まで「アクションボタン」をたたいて加速させます。後はた性でがけぎりぎりまで寄せて止まって下さい。



サン電子株式会社

社/愛知県江南市古知野町朝日250 平483
TEL (05875) 5-220180
FAX (05875) 5-3851 TLX 4573187 SUNTAC J

新製品

ワイリータワー



メインスイッチを切れ!

ズブラをジャンプ!

パフパフ光線発射!

ワイリータワー

WILLY TOWER™

頭のよくなり過ぎたコンピュータ“ゼロ”

が人間に反逆しだした

最上部にある
メインスイッチ
を切れ!!



アイレム特選

抽選で計80名様に!

ハガキに住所、氏名、年齢、職業それぞれに弊社、又は弊社製品についてのご意見、ご感想をお書きの上、下記の宛先にお送りください。

〒530

大阪市北区西天満1-7-4(協和中之島ビル)

アイレム株「テープ・ゲームプレゼント」係まで

×切: 7月25日(当日消印有効)

40名

トロピカル エンジェルオリジナルカセットテープ

卓上用アメフトゲーム、プレゼント!!

40名

IREM アイレム株式会社

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

AM LIFE

アミューズメントライフ

情報局からのお願い

特報



AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲームだけでなく、めざましい進化を続けているパソコンのハードウェア及びソフトウェアなどに関するあらゆる種類のクレームを受け付けています。

またこれらを、本誌スタッフだけでなく読者諸君やメーカーなどと共に考え、見つめながら誌上で発表していきたいと思えます。

アーケードゲームはもちろん、パソコンのソフトに関しては、ここ1、2年の間に急増いや激増の観があります。これは、MSXパソコンが発売され一層拍車をかけているようです。

それらがすべて、ユーザーが満足できるソフトであれば全く問題はありますが、良質かつ良心的なもの数は数えるほどというのが現状でもあります。そして、ほとんどが野ばなしの状態で売られています。ユーザーとしては、1つ1つのソフトの価格が安くないだけに、せっかく買ったものがロードできない代物であった場合、泣くに泣けません。優良なソフ

トハウスなら、交換も可能ですが、不良ソフトハウスの場合にはアフターケアは全くないのでから。ゲームセンターでのアーケードゲームについても、ゲーム自体、またゲーム機械、ゲームセンターなどについて、改良点やクレームその他遊ぶ側から希望することをどんどん送ってください。

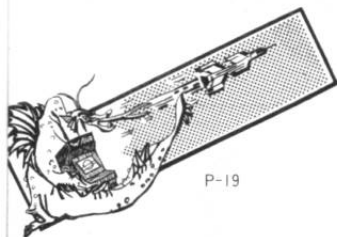
ゲームだけに限らず、アミューズメント=娯楽=に関する問題については、とにかく何でも受けつけていくつもりですし、誌上で公開し、共に考えていくではありませんか。

——これは、みんなで楽しく遊ぶためのものとして、AMライフができる1つの方法だと考えます。このコーナーへの投稿者には、No.19以降から情報局ページ（AMライフフォーラム欄）への掲載の如何にかかわらず、友の会々員証を送ります。

◇宛先
(株)アミューズメントライフ情報局係

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924

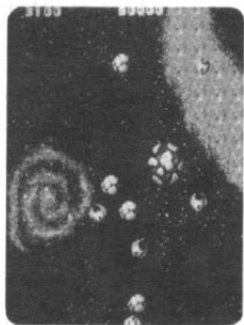
※できるだけ封書で投稿してください



P-19



P-1



P-38



P-18

リングファイターはとつてもエキサイティング!! 高橋美枝byタイトー 取材/石崎真人 撮影/佐鳥周記	1
NEWゲームスクリーン	4
話題ゲームハイライト	6
好評のため、再び連載開始!! 読者参加/ほくらゲームどわいすき人間だぞPART II	18
ゲーム好きのためのゲームラリー	18
話題ゲームでエキサイト サンダーストーム、チャックンポップ、 VSテニス、ボンジャック/伊達邦彦	24
84東京おもちゃショー 未来の遊び文化が見えてくる	32
TOY&HOBBY	34
期待に应运えてNEWゲーム!!	38
東京新宿ゲームランドマップ	44
突然ですが座談会 ユニバーサルVS読者代表	48
全国ゲームランド探訪⑫ アタック2 レポーター/野中美木子	50
MSXマシン大集合 尾上勝行	53
ばそこんそふとでビシバシ!	59
おれつちの攻略法 レグルス/藤井実 ビッグ・プロレスリング/田中雅彦	65
アウトドアシリーズ② 富士急ハイランド 田中優子	70
AMライフが足で集めた月間ヒットゲームベストテン&アンケート	74
マイコンくん 古川一朗	77
今月の全国ハイスコア	78
AMライフフォーラム	81
情報缶	AMライフ誌上ロードショー 竹上次郎
DISK情報室	BOOKS
FUNNY GOODS	お知らせ
おたよりおくれのコーナー	当選者発表
なんでも法律相談 高橋弁護士	AMライフ情報局
編集後記 BIGプレゼント	96

のためのゲームラリー



好評のため、再び連載開始!!

読者参加ぼうらゲームどわいすき人間だぞ

取材協力/ゲームセンター・エメラルド 取材/野坂雅博・重原裕子(本誌) カメラ/佐藤周記(本誌)

PART 6

昨年、東京と大阪近郊のゲーム好き人間を集めて好評を博した、読者参加のページが、スタイルを変えて再び登場した。その名も新たにゲームラリー。第一回目は、東京・渋谷のゲームセンター・エメラルド。我こそは」と意気込む読者六人の熱戦がくり広げられた。

元気いっぱい

チャレンジャー6人。

エメラルドの常連だけに

その意気込みは満々!!

読者やゲーム関係者の熱列な……りに読者参加のページが復活し
ラブコールに込めて、約半年ぶ……た。



ゲーム好き

《ゲームラリー／ルール》

6種類のゲーム性の違うゲームをプレイし、規定によるポイントを設定し、その合計得点で競う。

◆各人の持ち時間——1プレイにつき5分間×6プレイ
◆時間内でゲームオーバーとなった場合には次のポイントを与える。

- | | | | |
|------|-------|------|-------|
| 1分以内 | 0ポイント | 2分以内 | 2ポイント |
| 3分以内 | 3ポイント | 4分以内 | 4ポイント |
| 5分以内 | 5ポイント | | |

◆5分間のプレイ時間を終了後、各人のゲームスコアで順位を決定し、次のポイントを与える。

- | | | | |
|----|--------|----|--------|
| 1位 | 20ポイント | 2位 | 17ポイント |
| 3位 | 15ポイント | 4位 | 14ポイント |
| 5位 | 13ポイント | 6位 | 12ポイント |

◆プレイ要領

6人が同じ機械で1人プレイによってゲームを進行する。テーブルタイプの場合、向き合ってプレイすることにはさけ、各人が同一の条件になるようにする。

◆その他

ゲームや店によって条件が異なる場合も生じるので、規定にそわないときには係員の判断で処置する。

途中二度復活のきざしを見たのだが、スタッフの不手際から鬼のヒゲ編にボツをくらって以来、練りに練った結果のうれしい復活なのだ。担当スタッフが交替し、読者本位の姿勢のあらわれといつても過言ではない（なんちゃって自画自賛）

◆5月20日にちよろび、渋谷駅からテラテラと渋谷警察の裏手にあるゲームセンター・エメラルドまで約10分ほど歩く。平日は学生たちがワンサと往き来する裏通りも、日曜日とあって、えらく閑散としている。マシヨンの1階の奥まったところには位置しているため、通りからは店の様子はわからないが、時間というのにすでに熱気が伝わってくるようだ。

ガシヤビーン。さほど広くはない店内には、もう6人のチャレンジャーとギャラリーが集合して、指定ゲームの試技をしているのだ。チャレンジャー6人は、日比野くん以下、いずれも中学生だが、かなりのつらだましいを見せてくまじさを感ぜさせる。今回のゲームラリーの指定ゲームは、エメラルドで人気の高いサイカスチャャーリー、ギャブラス、ザビガ、ボンジャッタ、ザ・ギネス、パンチアウトの6種類。

6人の中には、213のゲームを一度もプレイしたことのない少年もいたのだが、事前にゲームを指定しチャレンジャーも決定していたことから、彼らにはハンディを付けず同一条件と見なしてラリーを開始することにした。

ギャラリーも参加して盛りあがりは充分



「カメラが近づくと
キンチョーするよ」
とチャレンジャーたち

ラリーの方法を説明したあと（ルール等は別項参照）、6人は日ごろ仲のいい者同士が2人で一組になりプレイ開始だ。第一組は日比野くんと黒田くん。川崎市からやって来てくれたゲーム仲間、その腕は、こ

こエメラルドでもトップクラスとか。2人のうち、どちらかが1位になると、ギャラリーの間でも話題となっていた。この組は、気持ちを取りラックスするため、といいながら、パンチアウトを選んでプレイ。ギ



スコアの記入は手がいるえる？



ん？ 手つきが違う？

どの組も、ギヤラリーに開まれて、かなり興奮しているように見えるが、スティックを握る手やボタンを押す指先には緊張は見られず、リラックスした動きをしている。

カメラがそと近づくと、気配を察してか、どのチャレンジチームにも「そんなに得意なゲームじゃないから期待しないでね」といつつも、結果的には3位タイ。不思議というか、気があっていいというか、ぬあんと92400点の同スコア。今までも、数多くのゲームを見ているが、全く同じ得点というのは初めてのケースだ。

実力の伯仲というゲーム少年たちならはのハブニングなのだろう。

2人とも「そんなに得意なゲームじゃないから期待しないでね」といつつも、結果的には3位タイ。不思議というか、気があっていいというか、ぬあんと92400点の同スコア。今までも、数多くのゲームを見ているが、全く同じ得点というのは初めてのケースだ。

最終組はこれまた地元で、エメラルドに入りびたっている磯辺くんと橋本くん。これといった得意ゲームがチャレンジ機種に入っていないということ、ファーストチャレンジはギヤラス。

ヤラリーの集まり具合いを気にしながら、ボタンとレバーで対戦相手を追っていく。手のポジショニングもなかなかキマってビジパシと好調のようだ。

第二組は地元の宮川くん和小川くん。超得意のパンチアウトを、第一組にとられてしまった宮川くんは、小川くんが最も得意とするザビガにチャレンジ。「先に得意ゲームでポイントを取ったほうが、あとが気楽にできると思うから」という小川くんの言葉どおり

に、91239点のスコアをあげて、ザビガではトップの成績をあげた。



宮川知之(14)

ゲーム歴5年の経験が生きたのか、よほどプレッシャーに強い心臓の持ち主なのか、堂々の優勝。「緊張した」のただひとつのことだったが、自信のほどが現われていた。コミカルなクレイジークライマーの大ファンという彼は、学校帰りにエメラルドでプレイする超常速のひとり。

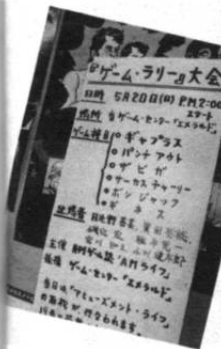
ヤーも急に肩に力が入り緊張して、つまらないところミスをするようだ。

プレイに夢中になっているようだが、ちゃんとカメラを意識している様子がありあり。

「調子くるつちやうよ(磯辺くん)という声もあがつていたが、AMライブ掲載が目的のこの企画写真がなければ意味がないので、チャレンジヤーにはおか



真剣な表情でパンチをくり出す宮川くん





日比野善美(14)

インベーダーの頃からのゲーム少年。「とってもおもしろかったよ。けど、実力が出しきれなくて残念」と3位の感想。コミカルゲームが好きだが、ナムコよりはニチブツのゲームを推す。「かくれキャラがあるゲームがもっと出ればいいなあ」とも。川崎市からやって来てくれた。



まいなしにピカリバシヤリ。余談ながら、「取材のアレシヤリにも負けない勝利をもぎとるのが、ほんとうのハイスコアラーじゃないのかな?」もともと、いいかっこしたくてハ

イスコアを目指している彼らなんだから、気にするほうが不自然だよ」と、後日の編集長談話で、スタッフは一回次からのこのコーナーに意を強くしたのだ。



黒田英稔(14)

ゼビウス、シーファイターポセイドンが得意とか。日比野くん同様、川崎市から駆けつけたゲーム狂。実力No.1の呼び声が高かったが、周囲のプレッシャーのためか、全く奮わず最下位。「楽しかった。ふつうはあんなものではありません」と強調。深いストーリーのあるナムコのゲームが大好きで毎日ゲームで明け暮れている超ゲーム狂。



緊張の連続で

日ごろの実力を

充分に出せない意外さ



だんだん熱中しアクションもハダに

どんどこどんと各チームともスケジュールをこなしていくが、最悪だったのは、ボンジャックとザ・ギネス。

だれひとりとして規定の5分間を持続できるチャレンジャーが現われなかったのだ。

ボンジャックでは、最も長かったのが宮川くんの4分20秒、1分20秒。最短は1分20秒でチョンの日比野くん。

ザ・ギネスは全員が3分台で、これまたどうにもならないほど、ザ・ギネスの結果となっていました。この種のゲームでは、今後、得点方法、あるいは競技方法を多少変更する必要もありそうです。午後2時に開会を宣言して、約2時間て6人のチャレンジヤ

ーによる奮闘にビリオドが打たれ、いよいよ集計が始まった。

ゲームラリーとしては初めての試みということもあって、集計に手間どったり、プレイ中にハプニングが生じたりしてヒヤヒヤドキドキのスタッフだった。午後4時20分、集計の発表となった。結果は、一番人気だった第一組の黒田くんが、あまりにも強いプレッシャーに押しつぶされてか最下位。相棒の日比野くんはサーカスチャヤーとギャブラスでトップを獲得し3位に。



磯辺宏(14)

惜しくも2点差で2位に甘んじたが、謙虚に「緊張しました。2位はまぐれです」と。ナムコのゲームなら何でも好きになってしまうという、過激なほどのナムコ派。エメラルドの常連(自宅がすぐ近く)で週に5-6回はやってくる。「誰が何といおうと、ゲームをやめるつもりはありません」とキッパリ言い切った。



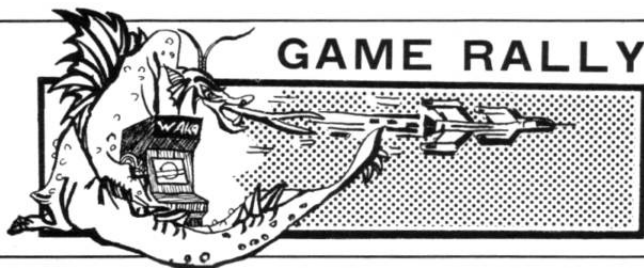
小川健太郎(14)

地元渋谷谷出身で、ゲーム歴6年を誇り、ハイスコア連報にも他の5人同様、毎月ゲームはネーミングされているゲーム狂「おもしろかったよ。どんどこと、こんな企画をやってほしい」と余裕の発言。お金を持たないでやって来ては人のプレイを参考に必殺技を考えるのだという。



『ゲームセンターエメラルド』





GAME RALLY

読者参加ゲームラリー結果

5月20日

於エメラルド(渋谷)

No. 1

順位	氏名	P					合計	
		1	2	3	4	5		
1	宮川知之	15	13	13	5	4	20	70
2	磯辺 宏	17	15	14	4	3	15	68
3	日比野善美	20	20	15	2	3	4	64
4	小川隆太郎	3	12	20	2	4	17	58
5	橋本晃一	14	15	12	4	4	5	54
6	黒田英穂	4	17	17	4	3	3	48

ぐれてすよ」などとテレてはいたが、トップに2ポイント差と聞いて悔しがることしきり。一方の橋本くんは、カメラを意識しすぎたせいか、本来の実力を発揮しきれずに5位アベビィ。1位から3位までにトトレナーやウォーゲーム、シミュレーションゲーム、そして参加者全員にステッカーを手渡ししてめでたく幕となったのです。



磯辺くんと橋本くんは和気あいあい

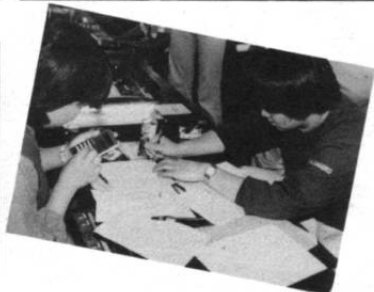


橋本晃一(15)

ゲーム歴6年で、現在の得意ゲームはザ・ビッグプロレスリング。「サーカスチャーリーのときには、とっても緊張したけど、そのあとはかなりリラックスできたみたい」とは言ったものの第5位で少し不満顔。「塾の帰りにコミカルもので遊ぶのがサイコー、ナムコのゲーム大好き!」とヤケクソ気味?

ゲーム別スコア(1位のみ)

サーカスチャーリー	96,100点	日比野
ギャブラス	99,200点	日比野
ザビガ	91,239点	小川
ボンジャック	全員5分以内で失格	
ザ・ギネス	〃	
パンチアウト	105,010点	宮川



名物店長・青木孝彦さんを慕って、うる星あんずくんや彼の仲間たち、また数多くのゲーム狂たちが思う存分にプレイし、果立っていたのがこのゲームセンター・エメラルド。今も彼らのおとを継いでゲームファンがプレイし、情報交換の場として集まっている。近くには学校が多く、平日には、店の前の道路は中学生から大学生までが、朝から夕方までゾロゾロと通り過ぎていく。エメラルドの特長は、中高大学生が主体で、ゲームプレイヤのレベルがたいへん高いこと。そして、NEWゲームは常連たちの意見を参考に、いち早く並べようとしているのがプレイヤーには好評のようだ。また、その時々的人气ゲームによるゲーム大会(このときはギャブラス)を行なっていて、常連客によるチャレンジが白熱している。ゲーム大会以外にも、店で設定した標準点以上のスコアを出せば、最新映画の招待券プレゼントもある。「もともとはインベーター専門の店として開店したんです。インベーターが下火になっても常連さんが多いので、そのままずっと続けています。今はどういいうゲームが受けるかわからない、入れ替えては激しいですね」。青木さん、どんなゲームを入れて募んでもらおうかと、日夜考えているのである。コピーサービスも備えてあるため、大学生もゲームのついでには、またまたその逆にも利用して夕方近くになると大にきわいた。



はレが何といおうと話題ゲームなんだから

特別企画でっせ!!

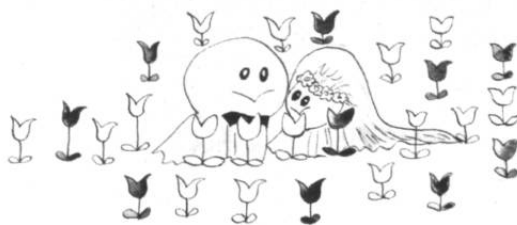
チャックンポツプ、 VSテニス、サンダーstorm、 ボンジャックはいまちまたで 流行ってるんだぞい!!

今月もやって来ました話題ゲームのコーナー。回を重ねるごとに内容が濃くなっている(?)という噂もチラホラ。読者のキミも心して一気に読んでくれ!

(伊達邦彦)



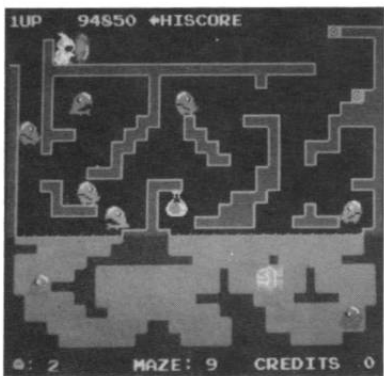
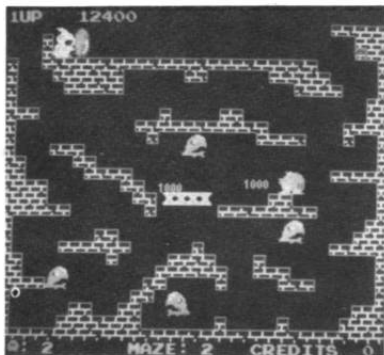
チャックン・ポップ (タイトー)



迷路からの脱出に 青春を燃やして みたりするぞっ!

●ゲームの基本的遊び方

まずは基本的な、ゲームの遊び方から。プレイヤーはチャックンをレバーで操作しながら、オりに閉じ込められているハートマークを、オリから逃がしてやり、チャックン自身も迷路から脱出しようというゲーム。もちろん邪魔をする敵がいて、それがモンスターだ。大きな目玉



©TAITO

と口をバクバクさせながら、チャックンを捕まえようと動きまわっている。対するチャックンの武器は、爆弾だ。爆弾といっても強力な破壊力があるというわけではなく、煙がモクモクとでてくるという程度のものだ。モンスターはこの煙に弱く、触れるとやられて消え

てしまう。一個の爆弾でモンスターを二匹以上殺すと、爆弾のあった所にポナナス・フルーツが出現する。二匹の時はりんごで四百点、三匹はさくらんぼで六百点、四匹以上の場合はいちこの八百点となっている。

またここまれに、ポナナス・フルーツのかわりに、キラキラ輝くハートマークが出ることもある。そしてこのハートマークを取ると、普通のチャックンが、スーパーチャックンに変身して無敵になって大活躍ができるのだ。

スーパーチャックンに変身すると、①今までの倍の速度で動き回ることができ、②自分の爆弾で死ななくなる③モンスターに体当たりをするだけでモンスターは死んでしまい、千点ももらえる④二千点はいる(自分の体が

点に体当たりをするだけでモンスターが点滅したので注意)、などの特典があるから、ぜひともチャレンジしよう。

制限時間も設けられているので、余り時間をかけないでプレイするのがコツのひとつだ。

やつのことで迷路を脱出すると、ポナナス点ももらえる場合がある。そのポナナスは、卵から変身したモンスターを全部殺した場合に五千点、逆にモンスターを一匹も殺さないで脱出した場合(つぶれて死んだ時もタイム)には二万点プラスチャックンが一匹追加される。

しかし、モンスターを全部殺さないで脱出すると、次の迷路の時に生き残ったモンスターがでてくることもある。それでもモンスターは、一面につき十四匹までしか増えないので心配ない。

テクニクひとつで チャックンは すっごい働きを しちやうのだよ

●応用テクニク集



○爆弾先落しの技
追駆けモンスタが自分の後ろにビタリとくっついて来た時に使用する。

チャックンは、自分の爆弾をギリギリのタイミングで追いぬくことができて、爆弾を先く落としておいて、モタをかくぬけるわけだ。モタモタしている自分もやられてしまうので注意

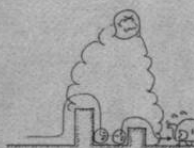
○ジャンピング・ポンプの技
もし自分が登れない壁があった、その向こうにモンスタがいる場合、チャックンをジャンプさせながら、同時に爆弾を落とすと、爆弾は壁を越えて落ちていくというテクニク。

○穴蔵ごろがしの技
爆弾はチャックンよりも小さいという、あたり前のことからできたテクニク。チャックン

①落ちるのはやいぞしねしねモンスタの技
たて穴に追いつめられた時、穴に落ちる直前に爆弾を穴に落とす。爆弾が落ちる速度よりチャックンの方が速いので、あとを追って穴に入って来たアホなモンスタは、あっさり死んでしまう。めでたし めでたし

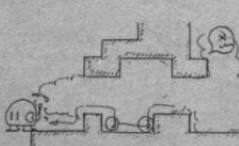


②必殺/波動砲の技
二つの爆弾をせまい所にSETすると、意外に速くまで爆発煙が広がることに目を付けたハイテクニク。ただし失敗すると自殺してしまうので、爆発の順番も考えなければならぬ。



波動砲 Y type
波動砲 X type

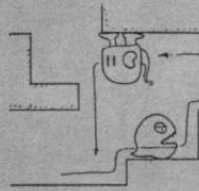
波動砲 Y type



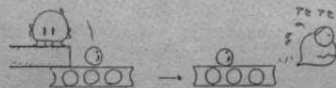
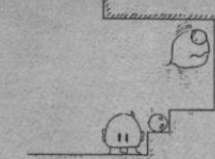
波動砲 X type

③コの字返しの技
追っかけモンスタを、まく時に使用する基本テクニクで、やろうとしないのにレバー操作ミスで起こることも時々あるという技。

④スリスリ・モンスタ(別名モンスタいじめの技)
逃げモンスタをコの字型の迷路に追いつめて、爆弾を一つポロッと置いて死ぬのを待つという、非常に陰険なテクニクで、これをマスターすれば、簡単に逃げモンスタを殺せる。



⑤爆弾移動の技
移動ブロック上の爆弾は、ころがることに目を付けた基本テクニクの一つ。ただしその間は自分も移動ブロックに乗れないという欠点もある。



が通れないような所でも、爆弾をころがして入れてしまうというセコイ技。
○時間差落としの技
左右の爆弾をまったく同じ場所、時をおかなくて破裂させる技。

爆弾が同心円状にひろがって、たくさんのモンスタをやっつけることができる。

○根暗落としの技

せまいスペースには入り込んで、自分に近づいてくるモンスタだけを殺すという暗い技。モンスタの数が多い時には、有効だがモンスタが少ないにはやっていると、時間がもったいないので、その時の状況をよく考えて使う。

○ショートジャンプとロングジャンプ
これは技というよりも、基本

テクニク。

左右どちらか片足が段の上にはんの少しでも乗っていれば自分の身長半分はジャンプでき、両足の下に段がある場合は自分の身長と同じ高さだけジャンプできるというもの。

○水中モンスタ直撃の技

モンスタが水中にいる時には、爆弾を落としても煙がでないために、モンスタをやっつけられないと思いがちだが、水中でも爆弾は爆発しているの、その直撃弾をモンスタにぶつけると、モンスタは死んでしまう。難しい技だが、使えたら水の面も楽にクリアできる。

○旅は道連れ

の技
チャックンが死んでも、爆弾は生きていて爆発もするし、モンスタをやっつけることもできる。というところに目をつけた

テクニク。

制限時間が近づいて、もう脱出は不可能だと思ったら、モンスタを引きつけておいて、左右の爆弾を出し爆発した直後にチャックンが死に、当然のようにモンスタも動けなくなってしまうので、一緒におブツとなるのだ。

○モンスタおどかしの技

出口にモンスタがウロウロして、脱出できない場合は、出口の近くに爆弾をだす。そうするとモンスタは、ビビって奥の方へ逃げて行くので、そのスキに脱出してしまおうというテクニク。

しかし、モタモタして爆弾が爆発してしまつたら、自分がやられてしまうので、注意が必要な技でもある。



ゲームおんちのチャレンジャー

VS テニス

(任天堂)

ゲームでコミュニケーション——うつけしいなあ！

ゲームセンターに入ると、なんか目立つっちゃってるピラミッドみたいな赤いテニール。そう任天堂のVSシリーズもの。なかでも今人気のVSテニスにスポットをあてて徹底解剖(?)してみた。ゲームおんち取材班約一名のピントはずれゲームルポ!

○月×日、任天堂に乗り込む

ずぶる快晴の△曜日。きょうは、待ちに待った運動会。いやがった、テニスの試合。フィラのテニスウェアに身を固め……といきなりどこぞののに服装は関係ない。と、フツの格好で、VSテニスを生んだ任天堂を目指したのである。セティングしてもらったテニスの赤いテニールの前に座わり、真剣な眼差しでモニターのデモを見る。ふむ、敵はなかなか手ごわい。しかし、これならやれる。横にいるスタッフAが、早くやれよ!という目で見ていたので、ついボタンを押してしまった。

まず、「コンピュータ対一人」、なんといってもスコイのは

ピラミッド型のテニールを同じように、画像が三次元になっていく。うーん、画面に見る感覚、立体感、VSテニスをやっているような盛り上がり。

おまけに、ボールの影もしつと映る(影は、ボールを打つときの目安でもあるのだが)たいしたものだ。

況の方はというと、サーブはな

ボールを打ったら次はテクニク

では、次は、「二人対一人」でやってみよう、いやがるスタッフAに相手を見せてプレイ。ウシシ、私のサーブは魔球なのだ(まじくれないか何なのか、サーブだけはスポットとエースに決まる)。敵は、ヤケクソになって、レバーをぐるぐる回し、く

やしがついている。それにしても、不思議なもの

で、対人間でプレイすると、なぜか、画面の中の相手が、テニールの向こうにいる人物にダブって見える。

相手のキャラクターが、トン

んとかOK。し、しかし敵の返球を打てない。スコイは早くも40-0。あらあらあらと敵に3ゲームとられて、GAME OVER。嗚呼、ワンフルドンは速いなあ。

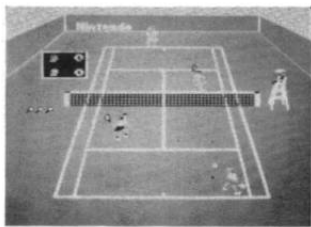
影が自分のからだの横にきたときにボールを打つとよい、このア・ハイに励まされ、これはタイミングを憶えるまま挑戦せねば、と画面をショットとらみつけてしまった。

チンカンなことをやると、ついスタッフAを指差して笑ってしまうのだ。これは、私だけが感じる現象なのか、はたまた、スタッフAに対する個人的感情なのか??

ワツハツハと笑いきてしまつてしまい、パスがでなくなつてしま、また負け。やつきになって対戦したが、結果は1勝5敗。

側で見ていた技術担当の滝川さんは、「やはり、これは馴れですよ」と

とありがたくもなぐさめてく



れる。

よしノ、じゃあ次はダブルス。スタッフと二人でコンピュータにチャレンジ。滝川さんの励ましを受けながらのプレイ。

シングルのときは、男性プレイヤーだったのが、ダブルスではかわいい女子大生風のプレイヤー。心なしか、隣のスタッフAの顔がニコニコ(フン)。

さあ、プレイボール。うっ、強い。こちらのコンピネーションが悪いのか、相手前衛の絶妙のボレーで次々に点数をとられる。こちらの後衛のパスした球

みんなでやれば、会話もはずむ!

二人でプレイすると、画面の中の相手が、実際相手の人と違って見える。それだけでも、野外でやるテニスと同じくらいの興奮。相手のプレイをほめたり、けなしたり、和気あいあい

がすぐボレーになって返ってくる。さあ、ロブだ、ロブ(ほと少あせり気味に)。フツッのパスで返した、すかさず相手前衛が前進してボレーで決めるので、こちらの後衛が返球するとき、左ボタンのロブで返した方が良いことがわかった。

ヨッ、ハツソオレ!...しかしコンピュータの壁は厚かった。四戦全敗。ウツみじめ。横目でスタッフAをにらもうと思っただら、むこうがいらんでいたので、思わず小さくなってしまった。

の鬱曲気。さわやかな意空の下、汗をかきながらプレイする気分。パートナーとのコミュニケーションを楽しめる。これまでのビデオゲームのイメージをガラッと変えてしまっ

たよ。私のようなおしやべり大好き人間にはもってこいだ。なになしと思ったりして(最もプレイ時間が短いので、百円玉がたぐさん)。

ゲーム後記

とまあ、こんな具合でVS tennisの興奮を残し、任天堂を後にしたのである。世間ももう夕暮れ時。サラリーマンたちが、せっせと家路を急ぐ。

きょうは一日、テニスに燃えた。あーあのスマッシュは気持ち良かったなあ...。まだゲームの興奮が冷めない。前を歩くスタッフAを見ると、仕事を思い出すので、ひたすら視線をそらして、一人満足感にふける。

テニスはテレビでよく観戦するが、ゲーム画面のスマッシュもテレビで見ると同じなので、パスの位置、ロブの使い方、ボ

VSシリーズには、他にもVSベイスボールがあるが、後々もいろいろんなスポーツのシリーズものなんか出れば、もっともっと楽しくなることうけあいなのだ。

レイ、スマッシュを前に出るとタイミングなど、テレビを参考にするのも一つの手かもしれない。

コンピュータ相手の場合は、テニクも最初は、低レベルからなので、やればやるほど、相手もうまくっていく。その手こたえは十分だ。

と、あーだーだと考えているうちに、もう駅に着いてしまった。気分は明るい。きょうはよく眠れそう。

●月×日△曜日 テニスの試合は最高に楽しかった。と日記に書いておこう。

サンダーズトローム

(データイースト)

●開発ウラ話

このゲームの製作にかかった時間は、七か目くらいとかなり。こんな画面のわりには、短い方だろう。

このゲームを作っていくうえでの基本がコンピュータというの

近未来を舞台に
スーパヒーロが
空を舞う!!

それまでに出ていたレーザードアゲームが、SF指向のものかほとんどなので、現代に近い時代つまり近未来の地球を舞台にしよという事になった。

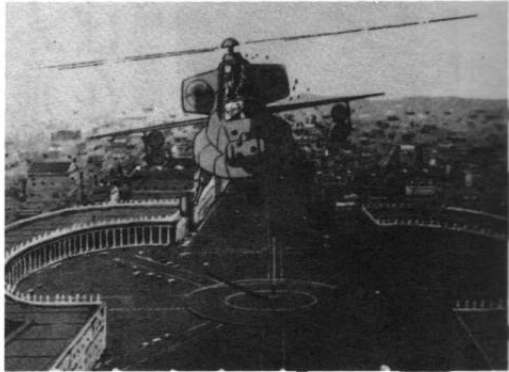
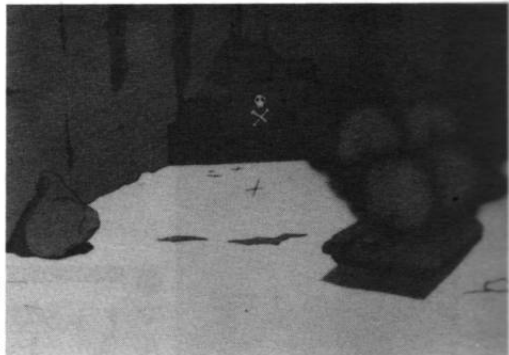
EXCITING
DATA
GAMES



次に自分が乗っているのは、なににするかということになったが、ジェット戦闘機というのはよくあるし、スピード感ばかりが強調されてしまい、ゲーム性がそこなわれるということでもヘリコプターしてみようという意見が。ヘリコプターなら、空中戦ばかりではなく、ピルの谷間や洞窟などのせまい所にもはいついて、地上攻撃などのパターンもできるし、スピード感もちょっといいくらいではないかとの結論だ。

そしてその頃、ブルサンダーという戦闘ヘリの映画もあり、話題性も十分だったということもあるようだ。

次にゲームの内容だ。出てくる敵を撃ち落とすだけというのはなく、ある程度自機を操縦することができ、障害物などを避け



て飛ぶという要素も入れる。そして戦闘場面の状況も、単一ではなく、様々な要素、たとえば、大都市の中で空中戦、要塞との一騎打ち、などを入れてバラエティを持たせる。それに、ストーリーをつけて、最終目標というものをつくるようにするといった具合だそう。このゲームが今までのレーザーディスクゲームと違う点は、敵がレーザーディスクの絵の中にあるという点だ、もちろん自分の弾も絵に含まれている。これまでのレーザーディスクゲームは、レーザーは背景として使われて、敵や自分はPCボードから出すというやり方だった。しかしこれだと、破壊した場合の爆発シーンなどを出す場合に、画面がとぎれてゲーム性を

©DECO

そこなってしまうことが多いので、全てレーザーディスクに書きこんでしまうという方法をとった。

このためにアニメを描くのは大変な作業だったらしい。一時間ものアニメ映画と同じぐらいのセルを動かすのは、四か月の期間と何千万という制作費がかかっているようだ。

ゲームの難易度は高く、データリスト社内でも、最後の大要塞を破壊することができたの

ヘリコプター ならではの操縦性に 興奮が高まる

●各シーンのポイント

ニューヨーク市街地
このシーンは、順番のあるマシンドと一番最初に出てくるので、比較的やさしい。自由の女神の周辺の敵は、でてくるところさえ覚えてしまえば、すぐによつつけられるが、破壊した敵の破片が飛んでくるところでは、すぐにレーザーを下にさげてよけなくてはならない。そこからピルの谷間にはいると、レーザー操作がポイントになる。

グランドキャニオン
最初の空中戦は、なんとカリブアですが、谷ぞいに飛んでいると岩の中や、壁に砲台がうめこまれているので、これを破壊

は、二三人しかいないという。このゲームは全部で11シーンあるが、このシーンを順番に出すか、ランダムに出すかはスイッチによって変えることが可能。日本では順番の方、アメリカなどでは、ランダムの方がうけているようだ。

海外でもこのゲームの人気は高く、レーザーものではトップを競っているため、これからもレーザーものは、どんどん作っていきたいということだ。

するのが難しい。正面にある砲台を破壊し、壁にぶつからないように上昇すると、また敵がいるというようなどころもあり、難易度は高い。

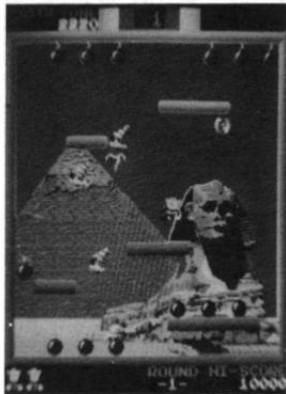
海上

まず正面に見える戦艦を破壊するが、このとき大砲がこちらに向かって旋回してくる。ここであわててミサイルを撃たず、黄色のロックマークがでてから、すかさず撃つ。海中から急に出てくる潜水艦を、まくよけて、空母をやっつけると、このシーンはクリア。

イースター島

ここでは、あの有名なモアイ

BOMB JACK



©TEHKAN



の像がでてくる。石像から出てくる戦車をこわし、砲台を破壊するとクリアで、ややかたんと小要塞
ゲーム前半の山場である。森林地帯を通過して、谷間に設置してある基地を破壊するが、基地の前に戦車がいるので、これも破壊する。
ローマ
この面はかなり難しい。地上攻撃はなく、空中戦だけだが、

ボンジンヤッター 空中を飛ぶ感じが いちばんの見せどころ ●マル秘開発話

このゲームの初期アイデアは、まずプレイヤーのキャラクターが、空中を自由自在に飛ぶことができるようにしたい、というところからきているという。今までのゲームでは、空中に浮いている状態でも、上から見ていたのでは、立体感というか3D感覚がとぼしかったから、それを横から見られるようにして、地面と空中の高度差を強調するよ

に気をつける。
大要塞
山岳地帯の谷間を、敵機と砲台を破壊しながら一番奥まで進んでいくと入口が見えてくる。
さで、戦車を破る基地内に侵入すると、四か所が設置されているので、レバー操作で追いつける。それをすべてよめていると敵の巨大要塞が見えてくる。ここにミサイルを打ち込まれる。
こうして簡単にそうたか、こ

の面はめちゃ難しい。特に四方から壁が近づいてくるところは、スゴイの一言につきま。
最後はこのゲームのラスト。
まず敵をこなし、敵がどこから出てくるかを覚えてしまおうことだろう。あとは攻撃したと同時に、レバー操作もできる反射神経と、集中力が必要になってくる。
さあキミは、大要塞を破壊することができるだろうか!!

ジェット機がでてきて、それがやたらと速いので、レバー操作と攻撃を同時におこなわなければならない、というところがいっつかでてる。
背景の美しさは、一見の価値があるが、見ているひまはほとんどないだろう。
ヒマラヤ
洞窟の中を飛ぶので、レバー操作が重要なポイントになってくる。レーターに出る矢印を注意して見る。
ジャングル
ジャングル上空を飛行中のときはいいが、ジャングル内を飛ぶと一挙に難しくなる。空中の敵と地上の敵、そして倒れてくる木もよけなくてはならないというものすこ。
砂漠地帯を飛んでいると、突如として敵戦闘機と戦車が、ほとんど同時に攻撃してくる。そこをすりぬけるので、レバー操作

うになっている。
また、空中を飛ぶのもレバーを倒すとその方向にスイスイと、飛んでいくのではなく、何らかの力ではばたいているというような感じをたしかにさせよう。
そうなつくと今度は、空中でなにをするのかということにはならぬのだが、空中遊泳をさせるのは、若干操作が複雑になってしまう。これでゲーム内容の方も複雑には、ゲームの難易度が高くなりすぎてしまうというので、ゲームの目的のほうは空中に浮かんでいるものを作るという比較的手軽なものになった。
ゲーム内容が決まると、次は

キャラクターや背景などのグラフィックが、問題になってくる。キャラクターは、三回くらい秘入替があり、それだけで何ヵ月もかかってしまったという。背景も最初はもっとシンプルに、鉄骨が組であるものや木の枝だけだったり、どこかのゲームのように屋敷の中という案もあった。
そして最終的に、今のバックの世界的名所?になったのは、旅行会社のパンフレットから拝借したものだ。
最後に失敗談として、ゲーム中にいろいろなコインが出現するが、そこから落ちてくるような形になっているが、最初の設定で





はフロアの床から、わきでくる形になっていた。ゲームが完成して見てみると現在の形になっていたので、グラフィックの

担当者がわざと変えたのかと思っていたら、ただのデータミス。それがわかった時は、開発の担当者連も大笑いだったそうだ。

ナス点への近道だ。また、ポナスが不可能になった場合でも、点火している爆弾をとったほうが点も倍だし、その他のフイチャーにも有益になるのでぜひとろう。

次はパワーアップの仕方。パワーボールをとると五秒間だけ敵を退治することが可能になる。パワーボールの出現条件は、爆弾を取った数に關係して、爆弾を取っていないのが二ポイント、点火していないのが一ポイントで計算されて、合計が二十ポイントになった時に、画面センターに出現して、斜め45°の方向に直進し、壁やフロアに当たって反射する動きをする。

これを取ると、敵は金貨に代わってしまうので、その間にできるだけ多く金貨をとろう。またパワーボール自体も、七色に変わりますが得点も変わるので、一番高い白の時にとるようにする

がベストだ。得点が五千点を越える度に、スペシャル、エキストラ、ポナスのコインのいずれか一個が画面上部から出現。最下部まで落下していき、しばらくすると消滅してしまふ。

このコインを、消滅する前にとると、それぞれのコインの得点と特典が与えられる。まずスペシャルコインは、一回クレジットが増えるというラッキーコインで、51分の一の確率で出現する。

次のエキストラコインは、ジャックが一人増えるというコインで、出現条件としては金貨を一ポイント、一面面スタート時十ポイント、二画面八ポイント、三画面六ポイント、四画面四ポイント、五画面二ポイント、六画面以降〇ポイントで、計四十ポイントになると出現する。このポイントはパワーボールのポイントと違い、表示はない。

また、スタート時のポイントはその画面で死んで再スタートする時にももらえるので、初心者でもエキストラコインはだしやすい。

最後のポナスコインは、先の二つのコインが出ないときに出現する。このコインをとると、後の得点が二・五倍に増えていき、一個で二倍、二個で三倍、三個で四倍、四個で五倍まで増えるが、倍率が五倍になるともうその画面ではどのコインも出現しなくなるのだ。

また、この倍率は次の画面で初期設定の一倍にもなる。

点火された爆弾を 順序よくとっていく のがいちばん！

●ゲームテクニク

ゲーム方法は、もうみんな知っていると思うが、簡単に説明すると、プレイヤーはジャックをうまく操作して、敵につかまらないようにしながら、一面面に二十四個ある爆弾を全てとると、一面面クリアになるというゲームだ。

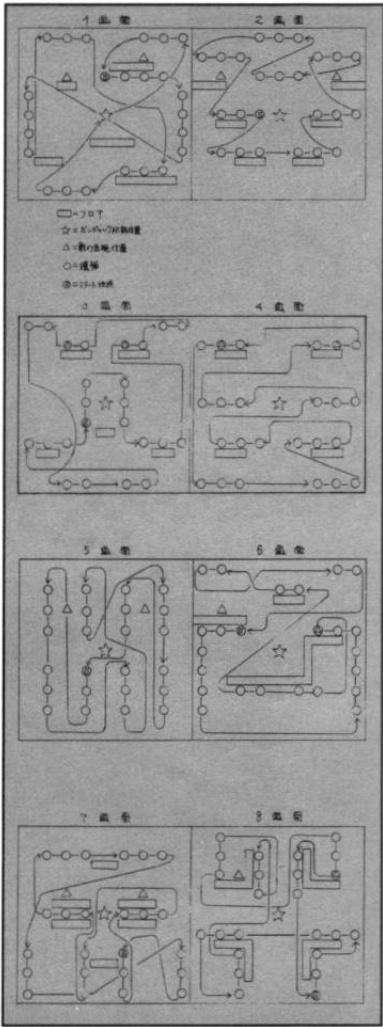
さてテクニクだ。まず大事なのは、点火されている爆弾を

とっていくということ。スタート時には、どの爆弾にも点火されていないので、最高二十三個の点火された爆弾をとれるのだ。この場合、点火されている爆弾を二十個以上とると、ポナス点がいらないので、ぜひ狙わなければならない。点火する順番は各画面で決まっているので、この順番を覚えることが、ポナ

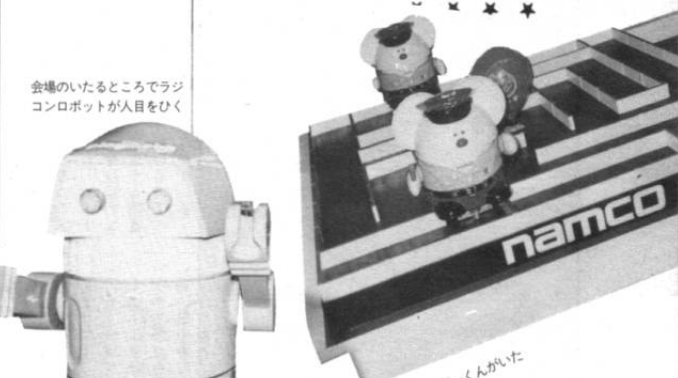
ス点への近道だ。また、ポナスが不可能になった場合でも、点火している爆弾をとったほうが点も倍だし、その他のフイチャーにも有益になるのでぜひとろう。

このコインを、消滅する前にとると、それぞれのコインの得点と特典が与えられる。まずスペシャルコインは、一回クレジットが増えるというラッキーコインで、51分の一の確率で出現する。

また、この倍率は次の画面で初期設定の一倍にもなる。



スタート地点というのは、各プレイヤーがやりやすいところからでもかまわないのですが、図の⑤のところから爆弾をとり始めたほうが、敵やパワーボールとの関係からもクリアしやすいという、メーカーすいせんの場所です。



おもちゃショー、前半の二日間には玩具業者などを対象とし、後半は一般ユーザーに向けて、各社が自慢の新製品をズラリと展示し大盛況。

業者向けの二日間などは、用意した印刷物などが不足を、後日郵送するといった処置をとったブースもかなり目立った。

ショーは四つのステーションに分けられ、それぞれにカラーの色づけがされて特長あるイベントも組まれていた。

第一会場は、ばらばらステーション。

ツクタオリジナルでは、キヤ

ペッパジ・ハッチ・キッズ・キヤベツ畑人形」のコーナーがひときわにぎわっていた。オセロマルチビジョンには、三人麻雀、チヤレンジアビー、岡本綾子のマッパフレゴルフなどのニューゲームソフトが追加され、デイスフレイを前に一時間も坐ってフレイを続けるおじさんなども見うけられた。

この会場では、増田屋コーポレーション、トイボックス、チエリコなどの、ラジコンロボットカーが特目だった。

二階が第二会場の「おれんじステーション」。

エポック社、セガ・エンタープライゼス、学研が主なメーカーだ。

エポック社は、サンスリーヒーターやLEDゲーム、それに野球盤などのゲームがアースを占め、コミカルキョウタクター

ームの数も多く見られた。

学研の主力はツクタンタックンだ。新聞発のタッチキムが、つたLSIのタッチキムがおもしろそう。また、参出品として、アクショントイとLSIゲームが合体したワックションゲームもなかなかのもの。メカキムには、電子ブロックも装しめよう。

セガのブースでは、コンピュータビデオゲームSG1000とパソコンSC-30000のソフトが目玉として登場。ハンドル型のジョイコントローラを手にサファリを楽しむ姿は、

おもちゃの祭典、'84東京おもちゃショーが、去る5月31日から6月3日までの4日間、東京・晴海の国際見本市会場を舞台に開催された。昨年までのようなLSIなどのエレクトロニクスゲームの比率はかなり下が

り、キャラクター商品やエリマキトカゲなどの関連商品が特に目立つた今年の会場だった。

'84東京おもちゃショー

未来の遊び文化が見えてくる





エリマキトの大人形が人気



ここでもビデオゲームが(ツクダ)



西武警察のサファリも特別出演

しろう。
隣の第三会場、そろいおそろし
ーション」はバンダイとトミ
ーが競い合うようにアースを隔
り合わせにしていた。
バンダイは、LSIゲームが
約10種、実際のリールまわりの
ゲーム、ハワードウィッシュシ
ン、コクビトタイプの新機マシ
ン、ドルフィンなど変わったスタイ
ルのゲームが目についた。ハッ
コンのRX78ガンダムのオフシ

ヨンや、ロボテックなども今後
に期待の持てる展示だ。

中でもロボテックのマニエ
レーター(マジックハンド)の
出来は抜群。ここでも人気のマ
トはメロルのキャラクター商品
かわいい人形などにもびっこ連
れの業者が集まっていた。

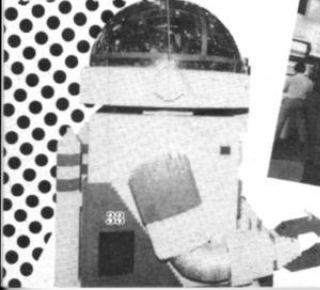
トミーのプースは入口に、今
話題のレンズマンのデイスプレ
イをドーンと配してヤングの人気
を集中。びゅう太のプースでは
やはりゲームに熱中しているお
じさん、おばさんが見うけられ
た。KIKUZOや、CFに出
てくるOMS、B、KOM S
Bなどのロボット、コミニエ
タ競馬なども新しい試みの商品
として注目できそう。

最後は第四会場、ミドリステ
ーション。ここはタカラがメイ
ン。

ウオッチQのシリーズは、ア
イデア算集などの新作もあつ
たりで、デモ機がびっばりタコ
といったところ。新技術のレー
ザーコントロールシステムによ
るチヨロコンには新鮮なオドロ
キが感じられた。



タイキブロックで作ら
れたロボコトにびっくり



38



セガではハンドルタイプの
ジョイコントローラが人気

昨年よりは、ビデオゲーム、
エレクトロニクスゲームの出席
比率は下がったものの、その人
気は含みお高い。また、今年特
に目についたのは、TVアニメ
の主人公を利用したキャラクター
商品の多さだ。それも、一つ
一つの商品でなく、キャラクター
一商品グループとも呼ぶのが
ふさわしいほどの過熱ぶりだ。
加えて、おからのエリマキト
カケゲームに便利した商品の数
々、ぬいぐるみからダッコちゃん
丸風、プラスチックから人形、ハ
タバタおもちやと、あらゆるも
のが、ユーモラスなエリマキト
カケの人気にあやかっ、いた
るところで見うけられた。

TOY & HOBBY

グッズグッズなのですよーん!!

NEW GOODS
数々をどうぞ。



バリエイティめいじゅいの
トイ&ホビー。

エポック社

LCDゲーム

ゲームボックスセブン

一台で七種類のゲームが楽しめる
大型液晶画面のLCDゲーム。

PLAY1からPLAY6までの六ゲームと、PLAYALで七つのゲームにチャレンジPLAY1/アイスクラッシュ/ペンギンを上下左右に動かすすべてのシロクマを、ブロックを一つずつ登っていき、四段目まで登ると一パターンクリア。PLAY6/ブロックペリア/ペンギンを動かして、横に並んでブロックを落としながら攻めてくるシロクマを、ボールをはじいてすべてやっつけよう。PLAYALL/6つのゲームに連続挑戦。1-6までを連続して遊べる。それぞれのゲームは5パターンをクリアした強さから始まるというかなりの難しさ。チャレンジはかなり先の話かも知れない。

近日発売
6,980円

PLAY4
スカッシュ・上下左右にペンギンをコントロールし、斜めに移



増田屋コーポレーション
プレイ&スコア

宇宙ロボX25

宇宙ロボットを合体させ、敵ロボットを倒すのだ。25通りのゲームレベルが設定できるスグレもの!!

パーツを集めて、ロボットを組立てよう。敵ロボットより強力になったら攻撃開始。
迷路内で宇宙司令船を操縦して、敵ロボットと戦おう。敵ロボットの攻撃をさげながら、宇宙ロボットの合体パーツを拾い、合



体させていくのだ。
合体エネルギーを補充しながら、合体作業をくり返していくと、宇宙ロボは敵の強いロボットより強大になり、迷路内で宇宙司令船は敵ロボットを攻撃できるぞ。

ゲーム難度は、合体エネルギーインジケータのレベル1〜5と、敵ロボットの合体数1〜5の組み合わせで25通りのレベル設定ができる。
不意の敵の逆襲に十分気をつけて司令船に宇宙ロボ合体の任務を遂行させよう。
プレゼント3名 4、500名

ゲームのポイントには、合体エネルギーの補充にある。
宇宙司令船を四方方向にカーンルキーでコントロールし、迷路の左上から右下に時々現われるエネルギーマークの横へ進ませよう。そこで司令船をエネルギーマーク側へ一つ進めれば、エネルギーの補充はOK。ただし最大量5までしか補充できない。また、満タム設定量(ゲームレベル)までの補充しきれない場合、下段の表示窓で、宇宙ロボの合体数が、敵ロボットと同じか多くなった場合には、迷路内で司令船は敵を攻撃することができずスーパーストーンに変身してしまう。

ゲームのポイントは、合体エネルギーの補充にある。
宇宙司令船を四方方向にカーンルキーでコントロールし、迷路の左上から右下に時々現われるエネルギーマークの横へ進ませよう。そこで司令船をエネルギーマーク側へ一つ進めれば、エネルギーの補充はOK。ただし最大量5までしか補充できない。また、満タム設定量(ゲームレベル)までの補充しきれない場合、下段の表示窓で、宇宙ロボの合体数が、敵ロボットと同じか多くなった場合には、迷路内で司令船は敵を攻撃することができずスーパーストーンに変身してしまう。

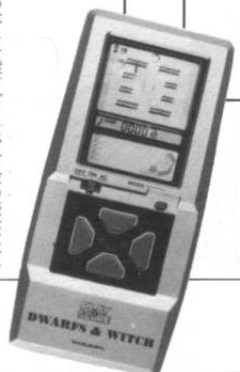
増田屋コーポレーション
プレイ&スコア

小人と魔女

25のゲームレベルにチャレンジ!!森の小人たちを集めて、つくつき魔女と戦おう!

魔女の持っている毒リンゴが小人を襲って、小人たちを集めるのだ。
つるはしの数を補充しながら小人を集めると、小人たちは毒リンゴを持った魔女より強くなり、森の中で小人は毒リンゴを攻撃できポイントとなる。
森の中の迷路部分で小人をコントロールし、毒リンゴ攻撃をさげながら、森の中にあられる小人たちにつるはしを渡すのだ。

つるはしを渡すことに、下段の表示窓でつるはしを持った小人たちが一人ずつ点灯する。
ゲームの難易度は、ゲームセットモードにし、つるはしの数を1〜5段階と毒リンゴの数を選択することで、なんと25とおりもの組み合わせができる——ということばなかなかアキアキにプレイできるということば、とってもケッコウ。



つるはしを渡すことに、下段の表示窓でつるはしを持った小人たちが一人ずつ点灯する。
ゲームの難易度は、ゲームセットモードにし、つるはしの数を1〜5段階と毒リンゴの数を選択することで、なんと25とおりもの組み合わせができる——ということばなかなかアキアキにプレイできるということば、とってもケッコウ。
プレゼント3名 4、500名

タカラ
目立ちたがり屋の腕時計
チョコQQクオーツ

ウォッチQに、走るデジタル・チョコQQクオーツが仲間入り。今、時計はゼンマイで走るのだ。

サンルーフにデジタル表示のチョコQQを左手に着装して、ナウク決めてみよう。
チョコQQはミニクーパーとゴルフGT1の二車種。リスト部分から着脱可能なスターターが付いていて、レースだつて思いのままだ。
ブルバックして、スターターにカチャリとセットし、デジタルクオーツしちゃうのだ。



ふだんはデジタルクオーツとして、そして仲間が集まったらチョコQQレースの始まりだ。
●時・分・秒/月・日表示のLCDクオーツウォッチをルーフに内蔵。ベルトから着脱可能なスターター機能。ブルバックゼンマイの高速走行。
プレゼント3名 2、980円

ゲーム熱中少年のうれしい本格派

エポック社

スターフォース

操縦桿が本格的なシューティングゲーム。



砲とタワービード爆弾を装備した最新鋭機。一方の侵略軍のデスファイターは速射レーザー砲

を装備し

たこれま

たツワモ

。GAME

MEI/

破壊の使

者、デス

ファイタ

ー登場し

GAME

2/電撃

デスファ

イター、

無限への

挑戦。G

AME3

/襲撃ノ

スパーク

デスファ

イター。GAME4

/迫撃戦ノ

スピンドスファイター。GAME

5/恐怖ノインディアンフォ

ーメーション。GAME6/衝

撃ノ対戦ショックキャノン。G

AME7/空母爆破作戦ノいざ

宇宙へ。

それぞれのゲームステイジで

は特有の攻撃パターンを用意さ

れていて、ゲームをよりおもしろ

くしている。7、980円

侵略軍機動部隊は、冥王星基地を破壊し、地球へ向けて進撃した。
地球防衛軍司令部は、防衛線をも木星と決定し、侵略軍を迎撃するために出動した。
スーパーサウンドデジコムはスクリーンが大きく、操縦桿も操作しやすいグリッドタイプを採用。レベルは四種類、ゲームパターンは七つで、その興奮度はナミではない。
地球防衛軍の主力戦闘機・Tファイターは、バルスレーザー

トミー

コンピュータディーラー

ザ・ラスベガス

ラスベガス気分で、スリルと興奮がばつちしと味わえる、ルーレットとスロットマシンのダブルゲーム。

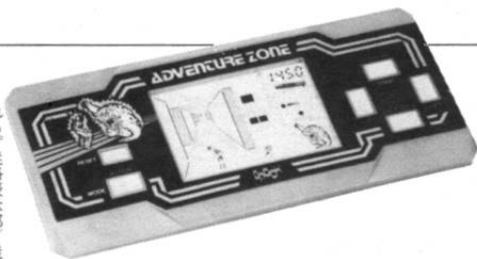
本物そっくりのルーレットとスロットマシンが楽しめる、ヤングアダルト向け。
女神のほほえみほどの数字？
ルーレット/プレイヤーの持っているコインは二百枚、ケースについているレイアウト図を見ながら、自分の好きな場所の数字を選びキ

ーイン。
一回に15枚までトライ
OK。
ルーレ
ットを回
すキーを
押し
てゲーム
スタート。
数字が当
たる
とコンピ
ューター
が配当
倍率を決
め
獲得得点
を支払っ
てくれる。
ディーラ
ーの持つ
ている五
千枚の
コインに
挑戦だ。
出るか？
最高の
アップル
ジャック
ポット
スロット
マシン/
プレイヤー
は五十枚
のコイン
を持ち、
一度に
五枚まで
トライOK。
スロット



マシンを回転させ、それぞれの
リールをキーでひとつずつ止
めて絵柄を合わせる本格派。
ツキさえあれば、最高のアッ
プルジャックポットが出て、高
得点も可能だ。本物とそっく
りのスリルと興奮がばつちりと
味わえるホットゲーム。

問合せ先 トミー (03) 6641-1031 / 増田屋コーポレーション (03) 880-0553 / カオ計算機 (03) 474-8330 / タカラ (03) 6602-131 / エポック社 (03) 843-8811



エポック社

アドベンチャー ゾーン

立体迷路で6つのシーンを表示。記憶力と判断力がゲームの決め手だ！

怪物イドを追って迷路基地に侵入。ボンベの酸素を補給しながら、武器を捜し出し、怪物イドをやっつけるのだ。スペースコマンドの勇士の大活躍!!

ポケットデジコムのスーパーワイド画面に展開する、超時空立体迷路が舞台のアドベンチャーゲーム。

画面には、いろいろな要素の表示がされているので、適確に読んで進んでいこう。

区画表示部／迷路基地内は8つの区画に分かれていて、ゲーム中、戦士や怪物のいる区画が表示される。迷路表示部／戦士の前方4ブロックまでの迷路のようすが立体的に表示。方向表示部／矢印で戦士の方向がわかり、矢印の先の表示はブラックボックスや怪物を表示。格闘表示部／戦士と怪物との対決場面が表示される。

とにかく表示に気をつけて怪物を倒し、脱出口へ向かおう。脱出口の壁につきあたると迷路が点滅し、脱出成功となる。これで次のパターンへ。四パターンの迷路基地でスペースコマンドの勇士は果たしてイドを倒せるか。

4、980円

こんにちは『オアシス運動』!!

ゲームセンターやデパート、ショッピングセンター、遊園地等で、『オアシス運動』をすすめています。

オアシス運動とは オハヨウ、アリカトウ、シツレイ

シマス、スミマセン等のあいさつをかけ合う運動です。

みなさんも協力して、ゲームセンター&コーナーを楽しい遊び場にしましょう!!

明るいあいさつ、ふれあう心 青少年育成運動協力会

NEW VIDEO GAMES

ゲームファンよ、喜んでおくれ!!
 なんとたつて今月は日本も

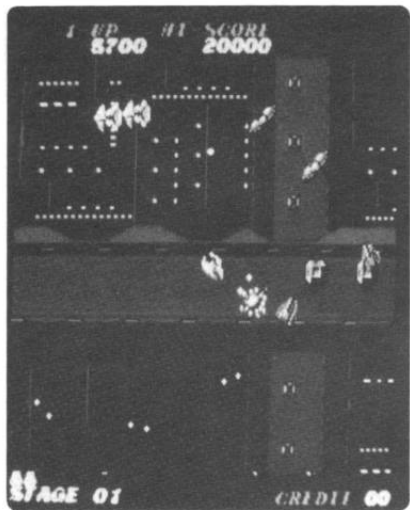
ニューゲームがめじろおし
 ゲームライフが、
 たつのおしくなるよ!



★ タイムパイロット'84

未知の惑星上に建造された、
 人工都市の上空で繰り広げられ
 るドッグファイト。めまぐるし

く駆けめぐる高速ホバー戦車と、
 謎に包まれた数々の敵を、ホー
 ミングミサイルで全滅させるこ
 とがキミの使命だ!



©Konami

ゲームが始まり、画面の中心
 に位置しているのが、自分の戦
 闘機だ。この位置はゲームのフ
 レイ中は動かず、レバーによつ
 て向きと画面のスクロールが変
 わるところは、前作のタイムパ
 イロットと変わったところは全
 くない。
 しかし、武器の方はかなり進
 化し、連射型のバルカン砲の他
 に、敵を自動的に追いかけてい
 くホーミングミサイルが装備さ
 れ、より強力になっている。
 装甲されていない敵が、次々
 に現われてプレイヤーの戦闘機

あの名機タイムパイロットが、
 今、時代を超えて戻ってきた!

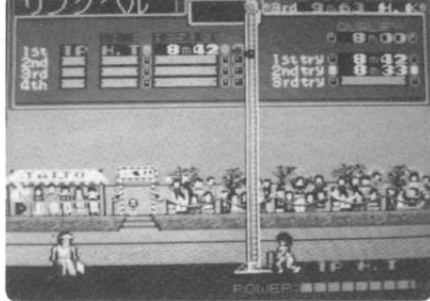
を襲い始めると、いよいよ戦闘
 開始。この敵は、連射型のバル
 カン砲だけで破壊できるので、
 全てを破壊してしまおう。
 次に装甲されている敵がで
 てくる。フロントエリアで
 キャッチすると、白いカーソル
 があらわれるので、すぐにミサ
 イルを発射! すると、カーソ
 ルがロックした状態となり、光
 のように走るミサイルが自動的
 に敵を追っていく。

各ステージに数回、編隊を組
 んだ敵が出現するので、これを
 バルカン砲で全滅させると高得
 点が得られる。
 こうして、さまざまな敵を
 やっつけていくと、各ステージ
 の最後に敵の母船が出てくる。
 母船もホーミングミサイルを装

備はして、プレイヤーとの一
 騎打ちを挑んでくる。
 母船のミサイルをうまくよけ
 ながら、敵を破壊するとどんど
 ん時間が進んでいき、次のス
 テージにトライとなる。

このゲームの特徴は、敵がプ
 レイヤーを追い、その敵をプ
 レイヤーが追いかける、といっ
 たスリリングな追いかけっこ。
 それにゲーム画面が時間の経過
 とともに変化していき、夜のバ
 ターンでは、イルミネーション
 がバックに浮かび上がるとい
 う美しい映像も見られる(見てい
 る余裕があれば)。
 とくくらしい先の未来へと進め
 るが、タイムパイロットの腕の
 見せどころだ。





©TAITO



THE 運動会

青春の汗と涙がいっぱい。女の子ばかりの運動会に参加しよう！

このゲームのサブタイトルが、「この女子寮の運動会」というんだそうで、選手は女の子ばかりなのでウキウキワクワク。

競技内容は七種目あって、まずは玉入れから。三十秒以内に一定の玉を入れないと失格になってしまう。コツとしては、ホイッスルが鳴る前にアクションボタンを叩いて角度を、71〜74にしておく(動で)。そしてホイッスルが鳴った時に、ジャンプメーターを確認して、ジャンプ

ボタンを押すとスポスポと入っていく。次の二人三脚は、文字通り二つのアクションボタンを同時に叩くと、うまく走ってくれる。ちよっとタイミングがずれるとスッテンと転んでしまうので、慎重かつ大胆なボタン操作が必要される。リングベルという競技では、ハンマーでおもいきりたたくのだ。玉が上昇していつて、一番上のベルを鳴らせば合格。パワーメーターの動きを見ながら、タイミングよくボタンを押す。この時にパワーが最高の値になるのは、動き始めてから13〜15回目とか。この間に、押せばOKだ。次は、いよいよTHE運動会

での呼びもの障害物競争。障害は全部で11箇所だ。跳び箱、水溝、ハードルなどは、タイミング良くジャンプボタンを押すだけだが、一番重要なのは、パン食い競争。パンをくわえられないとゲームオーバーになってしまうので、120m地点を越えたら充分注意することだ。最後の障害、平均台は、パンをくわえたらタッチして、出来るだけ右端によって平均台の端が見えたところで、すかさずジャンプ一発。次の競技は、ソフトボール投げ。これもホイッスルが鳴る前に一生懸命にボタンを叩いておき、競技が始まったときにはパワーが蓄積されている状態にしておくこと。角度は52にセット

して、ボールを投げた後もアクションボタンを叩き続けられ、90mまで飛ばすことも夢ではない。120mリレーは、アクションボタンをひたすら叩くが、一回バントタッチをすところがあるのので、タイミング良くボタンを押そう。最後の競技は、綱引き。この競技はもう、ひたすらアクションボタンを叩くのみ。20秒間に標準を越えれば、合格。THE運動会には、プレイするだけでなく、隠しフィチャーが、たくさんあって、鳩、風船、Dogなどもでてくるとか。さあキミのパートナーGALは、表彰を受けることができるかな!!



功夫大君

ジャンプの達人チエンとキンボの二人が、必殺ジャンプキックと青龍刀を武器に、天空の支配者・竜に対決を挑む痛快アクションゲーム。

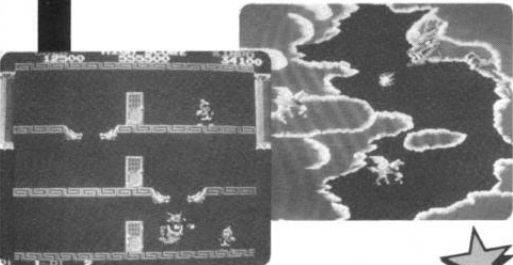
まず操作方法だ。レバーと押しボタンというのは、他のものと変わらないが、特殊マイクが一本使われているところがユニークだ。

第一画面は、上下左右にドアがたくさん並んでいる館から始まる。ここでは竜の手下のシノカが攻撃を仕掛けてくるので、

ジャンプキックでかわして踏み潰してしまおう。そして、並んでいるドアを開けると、中にいるような玉が隠されているので、次々それを捜していくのだ。しかし、たまたに火を吹くドアがあるから注意しなくてはならない。階上へ昇るには、特殊マイクへ向かって息を吹きかけると、声を出す(「いっ」と、キントウ)が現われて、上の階へ運んでくれる。次のシーンは、天空を支配する竜が、地上では竜神に姿を

えて、画面の両側にある柱から抜けてくる。竜神は、チエンのジャンプキックも頭も、はじき返してしまいが、目が弱点なので、ジャンプしながら、剣を頭めがけて投げつけるのがコツだ。第三シーンになると、一挙に画面がスクロールして、自分が天馬に变身する。

空城中では、守護神のなかでも時に強いトラがいて、この大敵をやっつけないと、竜神と対決することができないのだ。しかしプレイ次第でキミもいつかは、ジャンキーチエン?



©SEIBU

画面がスクロールして、自分が天馬に变身する。竜は雲の中に潜んでいて、頭と手を出しながら、ツメと口から火炎攻撃を仕掛けてくる。天馬を操作するには、ボタンで上下に移動し、レバーで左右に

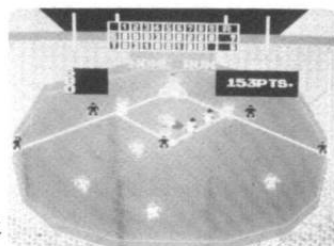
動く。攻撃は胸刺りでおこなわれ、方法としてはマイクに向かって叫ぶ(撃て)ようにする。竜をうまく退治すると、次からはいよいよ竜神の空城中に近づく。ここでは竜神の守護神であるワジが襲ってくるが、それをうまくよけて空城中の中へはいっていく。空城中では、守護神のなかでも時に強いトラがいて、この大敵をやっつけないと、竜神と対決することができないのだ。しかしプレイ次第でキミもいつかは、ジャンキーチエン?



VSベースボール

(任天堂)

VSゲーム第3弾！
本格的ベースボールゲーム登場。



©Nintendo

ファミリコンコンピュータのゲームの中でも、とくに人気の高かったベースボールが、パワーアップされてビデオゲームに。VSシステムで、二人の対戦のおもしろさは抜群！

ゲームの方は、野球をそのままシミュレーションにしたもので、実戦で使われているプレーは、ほとんどOKだ。

攻撃でいえば、ヒットディング、バント、ヒットエンドラン、盗塁などの多彩な攻めや、盗塁させようとしたランナーを途中で戻す、というようなこまかいフ

レも可能になっている。

バッターボックス内のバッターの位置も、四方向に動かせるようになっていて、これによって変化球を打ちくずしたり、好きな方向に打てる(なれてくる)ので、ぜひ活用しよう。

次は守備側。ピッチャーの球種は、ストリート、カーブ、シュートの三つだけだが、スピードのコントロールができるので、バッターのタイミングをうまくはずす。

ランナーを塁に出してしまっても、けん制球が使える。いいタイミングで投げて、ランナー

をアウトにするよ。

試合は、ポイント制だ。自分が持っているポイントがあるうちは、ゲームは続行できるし、対人でやっている場合も勝っているプレイヤーの方は、引き続きコンピュータを相手に試合ができる。

ポイントは、自分が攻撃のときに、ヒットやホームランなどで得点をあげた場合に加算されていく。守備のときに逆に、打たれたり、得点をとられた場合には減ってしまう。

筐体は、VSシステムに共通のものなので、レバー一本にボ

タンが二つというのは、二ス

なつと変わらないう、画面が二つあるので、攻撃側はバックネットから、守備側はバックスクリーンから見た絵が見られるのも、ユニークな点だ。

VSシステムもそうだったが、やはりVSシステムというのは、対人でやるほうが、おもしろさが増す。ぜひとも対人でやってみよう。

最後の2イニングス(8、9回)は、サービスゲームとなっている。7回までいけば自動的に試合終了まで遊べるというの、もいいアイデアだ。



出世大相撲

(新日本企画) テクノスジャパン 横綱目指してハッケヨイノコッタノコッタ!!

テクノスジャパンが、興奮を呼んだプロレスに次いで送る格闘技ゲームの第二弾！

次から次へと登場する強豪力士を相手に、横綱までまっしぐ

クレジットがはいると、ふれ太鼓が鳴り出し、自分のシコ名を決められるようになってい

る。この時のシコ名が後で番付表に載るので、かっこいい名前を考へることにしよう。

プレイヤーは、画面の左側の力士を、八方向レバーと赤と青二つのボタンで操作する。

レバーは、前進後退の他に技の選択をする。赤ボタンは、叩くことによって自分のパワーが上っていき相手を倒せるし、青いボタンは、気合いボタンと名付けられ、文字通り自分の力士に気合が入ってパワーアップする。

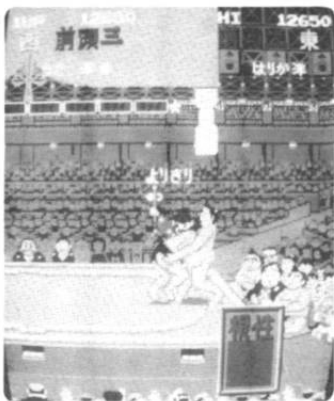
気合いは、画面上に文字として表示されて、一回ボタンを押す度に減っていく。表示されている気合がなくなってしまうと、その間は気合を使う

ことができないので、無駄使いはさけるのだ。

呼びだしが終わわり、両力士が塩をまいて仕切りに入ると、相手力士の足もとに、タイミングカウンターが表示される。プレイヤーはこの数字が0になる時に、赤ボタンをタイミングよく押すようにしよう。この数字が0に近いほど、タイミング良く当たれたことになり、後の勝負展開を自分に有利な方向にもっていかれるので、タイミングよくレバーを入れよう。

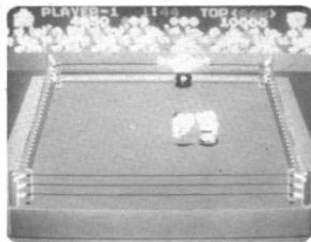
赤ボタンを叩きながら、立ちあがった場合には、レバーの方向で、ハリ手き、ツッパリ、ハタキコミが得意、赤ボタンを押さないときは、まわしを取るが、

立ちあがった場合には、レバーの方向で、ハリ手き、ツッパリ、ハタキコミが得意、赤ボタンを押さないときは、まわしを取るが、

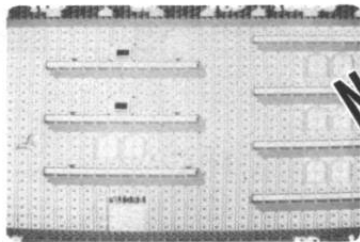


©TECHNOS Japan

NEW VIDEO GAMES



©SEGA



©SEGA



かたずかしを、これまたレバー
の方向で決めることができる。
この時には、すぐにまわりを
取らないで、しばくツツバリを
して気合いを増やすのも勝ち
の要諦だ。

フリッキ

小鳥のフリッキが、テラス
に出てみると、かわいいヒヨコ
たちが目なだつて。それを狙
っているドラネコたち。フリッ
キは無事に、ヒヨコたちを家
に連れ戻すことができるか!!

コインを入れると、ゲーム画
面はほのぼのメルヘンタッチ。
登場するキャラクターがかわい
らしいものばかりで、戦闘意欲
は少しおくれるが、やっていると
うちに不思議と熱くなってくる
というハッピービデオゲーム。
ゲーム内容は、比較的単純だ。
テラスにいるヒヨコたちを、ネ

あがるコツだ。
このようにして、一場所三日
間で二勝以上すると、次の場所
へ進める。その場合にも自分の
成績しだい、昇進の度合いが変

コや青ムシなどの妨害にもめ
ず、全て家の中につれもとして
やろうというも。

フリッキが操作するのは、
ブルーイーの後ろに、つながら
ないようにしてついでくる。
この場合に、ヒヨコの行列は長
くなっていき、家につれもどし
た時に高得点になる。
しかし、あまりヒヨコたちの

コや青ムシなどの妨害にもめ
ず、全て家の中につれもとして
やろうというも。
フリッキが操作するのは、
ブルーイーの後ろに、つながら
ないようにしてついでくる。
この場合に、ヒヨコの行列は長
くなっていき、家につれもどし
た時に高得点になる。
しかし、あまりヒヨコたちの

アツポ

プロレス界のスターが、全員
集合。敵味方入りみだれての
乱戦は必至で、リング上は戦い
のワンダーランドに、世界最強
の男は誰だ?

コインを投入しスタートボタ
ンを押すと、好きなレスラーを
選べる。レスラーによっては使
える技と使えない技があるの
で、よく考えてレスラーを決め
よう。

操作性はやや複雑だ。八方向
レバー一本と、ボタンが三つあ

り、はじめはまよってしま
うだろうが、使いこなすと、かな
り多彩な技が披露されるので練
習を積みこめよう。
技の種類は、ドロップキック、
エルボードロップ、バイロドラ
イバー、プレインバスターなど
一般的な技の他に、ヤシの実割
り、ウエスタンリアート、竹
刀突きなど、それぞれのレス
ラーにしか使用できない得意技
もある。
ゲームは、三本勝負。二本を
先取すると試合に勝って次の選

わるから、勝ち越しただけで氣
を抜かず、全勝を目指してガン
バろう。
どんな昇進して、自分が横
綱になると、土俵入りもあるし、
みよう!

フリッキ

行列が長くなると、ネコなど
にやられる率も高くなるので、そ
こその長さでやめておくほう
がいいだろう。
ネコは、通気口のようなところ
で目を光らせているので、そ
ういう時には、近づかないよう
にする。追いつけたらネコや
青ムシを、やつつた場合にも
は、テラスに置いてある植木鉢
ハンマー、etcなどを、ぶつける
という方法がある。
しかし、ぶつけるボタンと
ジャンボタンが同じなので、
コントロールがなかなか難し
い。

手と対戦ができるが、制限時間
があるのが、できるだけ早く勝
負をつけるなくてはならない。
技が決まると、ダメージをあ
たえと、頭の上にダメージス
ターがあらわれる。これは最初
は白い星だが、ダメージを受け
るにしたがって、黄色から赤い
色に変わっていく。この星が白
い時は、相手に攻撃ができない
ので逃げるのみだ。また白か黄
色のときは、体固めをされても
相手の体をね返すことができ
る。

またこの星が赤くなると、完
全にグロッキーという状態に
なると、星が赤い間はヒクリと
も動けなくなってしまう。
選手では、BUCHIEEがな
かなか強く、反則のチョーク
攻撃やフックでつたいをタサ
グサとさしてくるので、要注意。
レスラーの動きなどは、若
干にぶいところもあるが、各レ
スラーが得意のセリフをしやべ
たりするなどは、なかなかで
笑わせてくれる。コミカルプロ
レスゲームの決定版!

横綱で全勝すると優勝というこ
とになって、表彰式もこなわ
れる。
自分のシノ名を番付にのせて
みよう!

フリッキ

全てのヒヨコを家につれかえ
ると、ワンランドクリアとな
り、次のラウンドに進めるのだ。
テラスや家の入口が変わつてよ
り難しくなっている。ときた
ま恋から怪獣が火の玉を吐く
ので、うかうかしてはいられない。
二、六、十のラウンドをク
リアすると、ポナナス・シー
ンになって、高得点上げるチャ
ンス。ぜひはりきろう。
このゲームは、キャラクター
のかわいさから、女の子に受け
る要素もバツグン。その前にう
まくなって見本を見せちゃうの
がキミの使命? だ。

またこの星が赤くなると、完
全にグロッキーという状態に
なると、星が赤い間はヒクリと
も動けなくなってしまう。
選手では、BUCHIEEがな
かなか強く、反則のチョーク
攻撃やフックでつたいをタサ
グサとさしてくるので、要注意。
レスラーの動きなどは、若
干にぶいところもあるが、各レ
スラーが得意のセリフをしやべ
たりするなどは、なかなかで
笑わせてくれる。コミカルプロ
レスゲームの決定版!

アツポ (セガ) 最強リーグ戦を勝ち抜いてチャンプになるのは誰だ!!

またこの星が赤くなると、完
全にグロッキーという状態に
なると、星が赤い間はヒクリと
も動けなくなってしまう。
選手では、BUCHIEEがな
かなか強く、反則のチョーク
攻撃やフックでつたいをタサ
グサとさしてくるので、要注意。
レスラーの動きなどは、若
干にぶいところもあるが、各レ
スラーが得意のセリフをしやべ
たりするなどは、なかなかで
笑わせてくれる。コミカルプロ
レスゲームの決定版!



ハイパーオリンピック'84

(コナミ) いよいよオリンピックも近づいて、新ハイパー登場!

あのハイパーオリンピックがパワーアップして新登場。前作では陸上競技だけだったが、今回は水泳あり重量あげありと、

競技種目も多彩になってキミのチャレンジを待っている。

コインを入れると、あのおなじみのメロディが流れてきて、ネームを入れるというところは前作と同じ。

ところがゲームが始まると、前作のトラック&フィールドとは変わって、画面にはプールが表示される。水泳自由形の始まりだ。この競技はひたすらRUNをたいてスピードアップをして、BREATHがでたら息つきをしくてはならない。息つきはJUMPボタンを押すことになるが、タイミングがずれ

ると選手が水を飲んでしまい、遅れてしまう。

次は外にて、クレール射撃の始まり。この競技は次から次へと飛んでくる標的を撃つというゲームだ。目標の方は自動的に決めてくれるので、そこに標的が来た瞬間に撃つと点数がはいり、全部命中だと馬がでてきて、それにも命中させると三千点。次はまた室内に戻って、跳馬競技の開始。この競技は今までのように速さや距離を競うのではなく、体操競技なので、空中での回転数と着地のうまさ、ポイントになりなかなかなか難しい。

その次は、アーチェリー。矢的の射る競技だ。風向きの表示を頭にいれながら、JUMPのボタンで矢を发射する。このときはJUMPボタンを押している時間によって、角度が調整できる。そのまん中に命中すると、NICEと出て六百点はいる。

この後は、三投跳び、重量あげ、棒高跳びと続くのだが、この三つは各自でプレイして確かめて欲しい。ハイパー'84の登場で、ハイパーオリンピックのチームが再びやって来るのは間違いないだろう。ぜひとも一度はプレイして欲しいゲームだ!



バルガス

(カプコン)キミは、バルガスに出会うチャンスはあるか!?



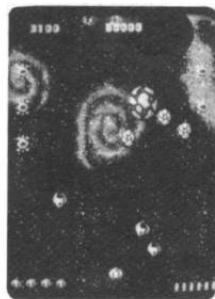
©CAPCOM

八方向レバーと、二つの発射ボタンで、二十種類以上の敵をやっつけていくシューティングゲーム。得点UPの方法が多数あるので、得点を競いたいゲームにぴったりのゲーム。

発射射されるし、連射も可能で、通常はこちらの方で戦うようにする。キャノン砲は、プレイ開始時には、五発所持している。画面上の表示が無くなったら、撃つことができない。これを増やす方法としては、画面に出てくるPOWの文字の上を飛行することによって、補給ができる。キャノン砲は、すごい威力があるので、一発で敵の戦闘機をまとめてぶち壊してしまうことが可能だ。そうすれば得点もアップし、100、200、400、1000、2000となっていくので、高得点が得られる。

しかも、大型の敵に対しては、ツイン連射砲だと六発命中させないと破壊できないが、キャノン砲なら一発で破壊でき、最強のバルガスでさえも、十二発必要となる。これをたった三発で破壊することが可能だ。画面上には、POWの他に、(E)と(D)といった信号が出る。これを取れないと、その信号に応じてゲームの難度があがっていき、プレイヤーに不利となってしまふ。

(E)は敵の種類が増し、(D)では敵の弾の数が増え、(S)は敵のスピードが増加される。加えてこの信号を連続して取っていくと、うれしいBONUSが待っている。

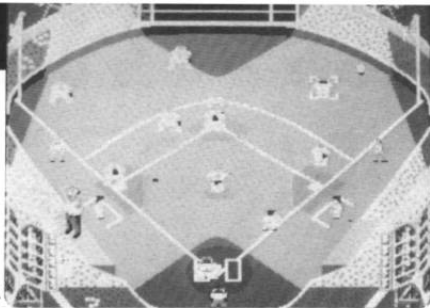


キミは、謎の惑星を飛行するパイロットだ。八方向に動けるレバーとツイン連射砲、そしてキャノン砲を发射できる二つのボタンを駆使して、敵宇宙船を全て破壊しよう。武器の説明だ。ツイン連射砲は、一回ボタンを押すことに二

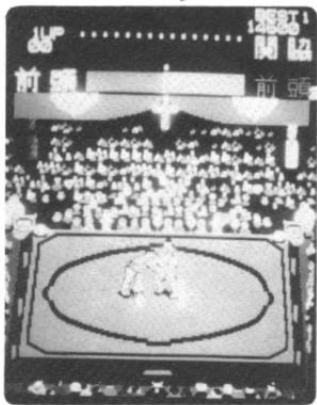
つだけか、自分のポイントだけが全てを物語るポイントゲームなので、ぜひ試したいにガンバろうぜ!

バルガスは、小型戦闘機五種、大型機三種、その他に敵の警戒網に現れる敵が三種、編隊を組んで出現する敵が四種、そしてバルガスがいる。ステージは三ステージ構成で、そのステージのつなぎは、ポナースステージだ。

バルガスに行きつくまでに、キャノン砲を一発も使わず、バルガスをもツイン連射砲だけで破壊すると、バルガスの得点が五万点になる。



©TAITO



©DECO



ビクトリアスナイン

(タイトル) イライラ続きの巨人ファンも、このゲームでV!

タイトルから、リアルベースボールゲームが登場。キミは、ピッチャーにも、バッターにも、そして外野の守りさえもやらなくてはならない。キミのテクニクは、コンピュータを上手に動かすことができるか。

コインを投入すると、十二球団のうちから、自分の好きなチームを選ぶことができる。相手の方は、コンピュータが同リーグの中から選んで試合開始。ここで疑っているのは、試合が始まる前に、照明灯に灯りが入って、ナイトゲーム開始のふんいきを作ってくれるのだ。

対戦は、対人と対コンピュータの二とおりがあり、ワイワイやりたいたいなら対人の方がおもしろい。

ろい。

打者がバッターボックスに入ると、ピッチャーとバッターがズームアップされ、ピッチャーからの投球などは、なかなかの迫力だ。

投球ゾーンは、九つに分かれていて、球筋を予測してそれにレバーを倒し、「打つ」ボタンでスイングする。タイミングは、投球が黄色くなった時に打つとピッチャーとなる。

打つたら走るわけだが、一塁にだけは自動的に走るようになっている。そこから進塁と盗塁は各塁に対応するボタンを押すことになる。

これでヒットエンドラン、バントエンドランも可能なのだ。もちろん走塁途中のランナー

を展開することもできるから、細かいプレーも充分おこなえる。

各打者の打率とホームラン数は、ゲームの電源がONになっている間、一打数毎に変化していくというのもおもしろい。

次に守備にまわった時には、ピッチャーになって、四種類の球とスピードの変化で、かわしていきようにする。

打たれた場合、内野は自動的に捕球するが、外野の方は棒のついた選手をレバーで操作しボールに追いつきボタンを押して捕球する。

捕球の際、モタモタして八秒以内に球を捕らないと、放棄試合になりゲームオーバーになってしまう。キビシサもあるので注意。

攻撃側も守備側も、バッターがバッターボックスに立つまでに、選手交代のボタンを押すと、ピッチャーがバッターを替えることができる。ピンチまたはチャンスの際には、フルに利用しよう。

対人でやっている、各インニングを終了した時に、勝っている人の方は、次のインニングからコンピュータと対戦する。対コンピュータの場合は、コンピュータにリードされると、ゲームオーバーになってしまう。

試合が終了すると、勝利投手、負戦投手、勝利打点、ホームランを打った打者が表示されるのも楽しい。

プロ野球シーズンもまっ盛り。キミもゲームで燃えよう。



大相撲

(タイトル) 目指せ横綱! デコの格闘技ゲーム第二弾。

日本の国技である相撲。それがついに、ビデオゲームになった。日本的なグラフィックと臨場感あふれるサウンド、日本人

日本人の男なら、だれでも一度はやったことのある相撲。それがタイトリストのスポーツシリーズで、ビデオゲームに再現された。

ルールは十五日間ある相撲の日程を、三日間ずつの五回にわけて、その三日のうちに二勝以上して勝ち越すと、次の三日間にチャレンジできるというもの。で、二敗してしまうとゲームオーバーになってしまう。

プレーヤーは、レバーとボタンで力士を操作するようになっている。なれてくると多様な技を使うことも可能である。

相撲は立会いから始まるが、その立会いの時の位置も、決めることができるので、前で立会い、すぐにまわしをとって、四つ相撲、後にさがって立会いと押し相撲というように、自分の好みのスタイルで、相撲をとることが可能になっている。

組んでしまつて四つ相撲になったら、ボタンを力いっぱい何回も叩くと、画面上部にある

ゲージのパワーが増していくので、ある一定の線を超えるまでしかりきになって叩く。

その線を超えたとときに、タイミングよく、レバーとボタンを入れると、技を仕掛けたことになり、うまく決まると、技の名前が出て勝利を得る。

こうして、三日間を勝ち越していくと、上位階と当たるようになり、懸賞がかかったりしてボーナス点も、もらえる。

三日間を勝ち越している限り、キミもどんどん続くので、キミもいつかは、横綱に?

てーてきにゲームじゃゲームじゃ!!

ランド街

東京新宿歌舞伎町



1 プレイステイキャロツ 新宿店
(新宿3の21の9番 03-52525446)
 シティ派のキミが、つい足を運びたくなるような、カフェテラス風ガラス張りの入口。店内もシンプルだしゲーム音のボリュームが小さめなので落ち着いてゲームができてさうだ。他に、月に一回ニューゲームの試行会などの催しもある。



3 新宿 スポーツランド No.2
(03-5069690)
 セガの直営店。フロアは狭いけど、一人静かにゲームをするには落ち着けそう。ジュークホ

2 カジノ ポートマーメイド
 取材拒否

ゲームランドだったっていっぱいあるんだい! 遊びの震源地「新宿・歌舞伎町」は、ゲーム好きのキミがワクワクするようなゲームランドがいっぱいなんだぜ。そんなに広い盛り場エリアに、なんと28店ものゲームセンターが集中しているってのは見ごたえも遊びごたえも充分! しかし、取材班として、とっても残念だったのは、そのうちの6店が取材拒否したってこと。わが国唯一のゲーム雑誌であるAMライフの取材に応じられないってことは……。こーゆーゲームセンタは青少年健全育成には無感心なのかも知れない。ま、それなりのゲームセンターってことで店名と場所は掲載してあるのでヨロシク!!



4 新宿 パッティングセンター
(歌舞伎町2の21の13番 03-5002478)
 ゲームランドではないけれど、パッティングセンターに遊びに来たついでにゲームを楽しむ人も多い。

ツクスで大好きな曲を聞きながら、ゲームにのめり込むのもおつなもんかもね。



5 チポリランド
(歌舞伎町1の12の6番 03-5069690)
 アダルトっぽい雰囲気の内陣場所からして大人の利用客が多い。テーブルゲームもあるがやはり人気はコインゲーム。

ざ・まっぷ

日本のゲーム

6
GAME 2000X
(歌舞伎町の36の3 ☎20090086)



なんと、入口上につつかいロケットと未来人がドーンと構えている。店内はロケットの中のような作りになっている。スペースも広いし、SFチックな雰囲気、ちょっと暗くなってから入ってみたいゲームランド。

7
ゲームファンタジア さくら通り店
(歌舞伎町の6の3 ☎2008042)

こちもアダルトっぽいムードのお店。青や赤の照明でディスプレイのようなゲームランド。スペースは広い。やはり利用客は大人が多い。人気ゲームは、ボールポジション、パンチアウト。

8
スターダスト

(歌舞伎町の17の13 ☎20089221)

歌舞伎町中央通りにあるつかいゲームランド。高校生など若い人たちに人気を集めている。トロピカルムードの2階のフロアは、無料ドリンクサービスもあるのがうれしい。人気ゲームはギャブラス。



9

ゲームファンタジア セントラルロード



10
ゲームファンタジア イズミ
(歌舞伎町の17の10 ☎2006577)



⑨⑩共にシグマの直営店。イズミの方は、店内が潜水艦の内部のような作りになっていて、これからの暑い季節にはサイコー。2階はサービフロアで、50円コーナーなどがある。

11

ゲーム MIRRY II
(歌舞伎町の17の2 ☎2009040)

タイトーの直営店、また新しいお店なので、フロアもビカビカ。テーブル間のスペースが広い。ため、ゆったりとゲームを楽しめる。



12

ゲームプラザシルビア
(歌舞伎町の15の5 ☎0005397)

入口を入って上へ行くとビデオゲームコーナー。下へ行くとアダルトゲームコーナーになっている。ゲーム音のボリュームを



少し落としてるので、静かにゲームをやりたい人におススメ。人気ゲームはサンダーブーム。



13

ジョイランド TOKYO

(歌舞伎町の18の9 ☎20099668)

2階は50円ゲームコーナー。それに、女性は2,000〜5,000点、男性は20,000〜50,000点出すと、オスローパッシングセンターの招待券がもらえる。



ゲームインSTAR

14

(歌舞伎町の21の1 ☎2001665)

新宿コマ劇場のまん前にあるゲームインスターは、オジサンたちにもちよっと遊べそうな、クラシックゲームも置いてあるフロアは広々としていて、ゲーム音も控えめ。人気ゲームはゼビウス、VSテニス。



15

カーニバル24

(歌舞伎町の20の1 ☎20094448)



入場料制で、学生800円、一般1,000円(土日、祭日は、全て1,000円)払えば遊び放題。店内には、カップヌードル、飲み物などの自動販売機もある。日、祭日の夕方6時以

降は、カップルで入場すると無料になる。

人気ゲームはサーカスチャリ、ザビガ、VSベースボール。

16

ゲームファンタジア ミラノ

(歌舞伎町の29の1)



1階がコインゲーム、2階がビデオゲーム、3階がビンゴゲームとそれぞれ分かれている。ビデオゲームのフロアには、卓球コーナーもあるので、そこで汗を流して再びゲームに励むのもGOOD!

17

ルナパーク

取材拒否

18

フロンティア

取材拒否

19

チボリランド ゲームオスロ

(歌舞伎町の22の7 ☎2095517)

2階は50円コーナー。(3)のジ

ヨイランド
TOKYO
と同様、一
定スコアを
とると、オ
スローパッ
ティングセ
ンターの招
待券がもら
える。人気
ゲームはゼ
ビウス、T
X-1



46

20

カーニバルプラザ

(歌舞伎町の18の5)

こちゃっとした店内が、いかにも元祖ゲームセンターといったカンジ。客層は、大人が多い。フリッツパーゲームに人気。



21

ニュープリンス

取材拒否

22

ゲームイン KIGAWA



取材拒否

23

ゲームファンタジア

取材拒否

24

ゲームラッキージョイ ボックス

(歌舞伎町の23の12 ☎2001232)

このあたりのお店は、たいていそうだが、24時間営業で、年中無休。但し、未成年者は時間制限があるからね。

人気ゲームはボールポジションII、ロッキングバンバン。

TALKING NOW

ミスターDOのシリーズでゲームファンを沸かせる
ユニバーサルを本誌読者が直撃!!

出席者 横山一郎/開発関係2名(ユニバーサル) 池田雅行/吉武勝雄/竹森由起/手塚一郎/見城こうじ(本誌読者) 野坂雅博/阿部一夫(本誌)

突然ですが座談会

ユニバーサルの
読者のための座談会



風薫る五月のある土曜日、我々取材班は、本誌読者五人を引き連れて、日本橋にあるユニバーサル本社に向かった。

● 早速開発と営業関係者を囲み座談会。

見城 ユニバーサルのゲームというのには、どういったポリシーがあって開発されているのでしょうか。

開発 やはり誰にでも楽しんでもらえて、これがユニバーサルのゲームなんだと、すぐにわかるようなゲームを作っているつもりです。

見城 何人くらいの人で、またどのくらいの年齢の人達が作っているんですか。

開発 ウーン(と少し考えて)人数というのは、あまり答えられないのですが、どのくら

いの人達が作っていると思いますか?(と逆に質問)

吉武 そんなに人数は、多くないでしょう。

池田 三〜四人でチームを作っていて、そのチームがまたいくつあり、それぞれに違うゲームを担当しているんじゃないでしょうか。

開発 なかなか鋭いところをつきますね。

当らずとも遠からずというところですね。年齢の方は、平均で23〜24才ぐらいといったところですよ。

吉武 開発したもので、ポツになるものもあると思うんですけど、どのくらいの数なんですか?

開発 そうですね、40〜50はあるんじゃないですか。

手塚 そんなにたくさんあるんですか。それではそのポツの理由というのは、どんなものなのか教えて下さい。

開発 まず内容が貧弱なもの、それに着眼点があつたりしないもの、などはだめですね。

竹森 もう少しくわしく説明して下さい。

開発 内容が貧弱というのは、実際に画面を見たリプレイしてみた場合に、これではちょっとというのは完全にポツになります。着眼点の方は、プレイヤーになをやらすのか、ということがあつたりしてないものはだめです。つまりあまりにも複雑な要素が、かみみすきているものというのは、いいゲームとはいえない



名前 池田雅行
年齢 19歳
ゲーム歴 12年
指にタコができるようなゲームを、待っています。



名前 見城こうじ
年齢 19歳
ゲーム歴 10年
基本コンセプトをおろそかにし、演出でごまかそうとする。最近のゲームには閉口する。



名前 竹森由起
年齢 18歳
ゲーム歴 6年
シューティングゲームが好きで、今はバルガスがおもしろい。

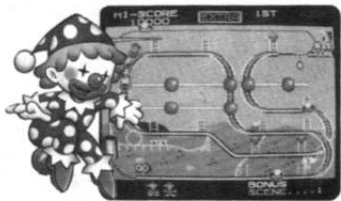
ユニバーサルの歩み



昭和45年にTime 80というアーケードマシンを発表、これが大当たりし、昭和48～52年ごろは、大型アーケードマシン（ニューケンタッキー・ダービー、キング・オブ・キングス）のエポック・メーカーとして実績を上げてきた。

昭和52年になると、初のビデオゲーム、スクラッチ（ブロックくずし）を発表。

その後、四年ぐらいのあいだは、フリッパー数種と、スペースものを中心にして、ギャラク



シーウォーズ、スペース・パニック、レディバグなどのゲームを生みだしていった。

そして昭和57年、いよいよミスター・ドゥの登場。このゲームは日本はもちろんのこと、アメリカで大ヒット。アメリカのアミューズメント雑誌の発表でインカムNo.1。AOEショーで選出されるオペレーターか選ぶ、年間優秀ゲーム部門でも、四位になっている。

このドゥシリーズは、引き続きユニコン、ワイルドライドという作品もうみだしており、ピエロはユニバーサルのシンボルとなっている。

と思えます。
見城 開発期間というのは、どのくらいかかるものなのでしょう。か。
開発 長いもので一年ぐらい、短いものだと、どれくらいだと思っていますか。
池田 二～三か月ぐらいじゃないでしょうか。
開発 今までの、一番短かったものというのは、一か月というものがあります。
一同 へえー（とおどろく）。手塚 それは何というゲームなんですか。
開発 それはちよっと芝。わりと初期のものです。
吉武 ユニバーサルのゲームというのとは、比較的難しいと思うのですが、どうなんでしょう。
開発 そうですか、そんなこともないと思うんですけど。
見城 いや僕もそう思いません、たとえば、ユニコンなんかにしても、設定に少し無理が

あるというか、僕たちのようにゲームの説明をよく読んでからやるプレイヤーマンだいてですけど、一般のプレイヤーはあまりああいいうのは読まないで、プレイしてしまうと思うんです。そうすると、どうプレイしているのか、わからないという部分があるように思っています。
横山 一般のプレイヤーというのは、あまりゲーム説明などは読まないでいいでしょうか。
竹森 ええ、特に女の子などはほとんど読まないんじゃないでしょうか。そういう場合を考えて、トレーニングステーションというものを、つけたらいいと思います。最近では、リップル・ラブルやチャックン・ポップなどについているようですが、プレイヤーが自分で試してみても納得する部分というのは、大きいと思います。

開発 なるほど、大変参考になりました（笑）。
池田 ユニバーサルのゲームには、隠れキャラというのがあまりないようなのですが、開発 うちのゲームには、あまりそういうものはないのですが、ミスタードゥの中には、バラの花がでてくるんですよ。
池田 ああ赤いものは、バラの花だっただけですか、バラかと思っていました（笑）。
開発 しかしユニバーサルの考え方としては、あまりそういう要素を増やしても、純粹にゲームを楽しむので欲しい、というところがありますよ、見城 それには僕も賛成です、最近のゲームは、ゼビウス以降、隠れキャラを探そうというゲームの主体になってしまっている、メーカーの方もそっちの方にばかり、力を入れているような感じがあります。
手塚 レバーやボタンなどの操

作方法なども、最近複雑すぎて興味をそがれる部分があると思います。目新しいものを作ろうという、メーカーの姿勢もわかりますが、一般のプレイヤーは混乱するだけだと思っんです。
池田 僕もシンプルなもの、一本のレバーと一つか二つのボタンだけというほうがいいな。
見城 やはりこれからのゲームというのは、ある程度複雑になるのは、やむをえません、その中で操作方法やゲームのやり方などは、わかりやすいというゲームを作ってほしいと思います。
一同（うなずく）
こうして約一時間、ゲーム関連やそれ以外の雑談が続く、一同満足気にユニバーサルを後にした。心の内に、この日の話から何かのゲームが生まれればと願いつつ。



名前 吉武雄雄
年齢 17歳
ゲーム歴 7年
最近のゲームはくだらないものが多し。



名前 手塚一郎
年齢 18歳
ゲーム歴 7年
よく練られたゲームが少ない。



超人気のゲームランド でゲームおんち解消!!

■今年四月三日に、歌手のジェラシーまでかけつけて、華々しくオープンしたゲームセンター「アタック2」。この様子はNo.17でも紹介したけれど、ひきつづいて、オープン以来すごい人気という「アタック2」に、ミキがアタック!

ユ ニークなフロアには、 ヤングがいつぱい

「それっ」と、勢いよく降りたのは、地下鉄有楽町線・東池袋駅。地上に出ると高速度道路の下で、ちょっと暗い気分。やはり、メインストリートからせめてみかけたね。

私たちは、サンシャイン60の裏から、のぞりとサンシャイン60通りに出て、その明るさ

ぎやかさに軽いめまいを感じたほどです。人とぶつかりながらフラフラ歩いていると、カメラ店の隣に大きな看板が目飛び込んできました。

「意外と入口は狭いなあ」と思いながら、一歩足を踏み入れると、あれ? 違う世界に来ちゃったみたいですよ。

全国ゲームランド探訪



コクピットゲームが並ぶ入口フロアはすぐ途切れ、五・六段の階段を降りると、別のフロアが広がっています。このフロアは、コインゲームが、大人のムードで並んでいます。

土曜日の午後のせいかな、店内はまるでデパートのバーゲン会場みたいな混みようです。みんな、すぐに二階へ昇っていきま

お店の自慢 ピチ。ピチギヤルのDJ

……………と言うことで、さつせく声の主に会いにDJルームまで。ちょうど踊道に面していて、ガラス張りでありと広く、本格的な感じですよ。

ビートルズの曲を流しながら、気持ちよくしゃべっている古川亜弥さんがひと言。

「まだ慣れないんですけど、歌手の特集をしたり、今話題になっているニュースを捜してしゃべります。ここで話をしている外のお客さんが店に入ってくれるとうれしいです」

専門学校に通っている十八才のアヤちゃん、ブースの中から入ってくるお客さまに「いらっしゃいませ」と感心に声をかけたりしています。

このブース、将来はFMミニ局として店内に電波を飛ばそうという案もあるとか。

店内には最高得点が掲示してありますが、これからは最高得点を出した人のポラロイド写真

す。私も、そのあとをついてゆくことにします。

「ギャノ」これは驚きです。こは、テールゲーム大集合といった感じですよ。二階も一階同様、ひとつのフロアでなく、三四段、階段を上がったり、下がったりしています。なんとなく、不思議な感覚。

もいつしよに貼るそうです。

ここで人気のあるゲームは、バンチアウト、サンダーストーリー、ギャブラス、フリッパーなどです。

女の子のグループがどつと入



Vサインでコンニチワ/
本日のDJ、古川亜弥ちゃん



ブーッ！ どうだ、かっこいいでしょ
(タイド、レーサーグラフィ)



●街の雰囲気にもマッチしたゲームセンター

は、若くて、カッコイイ伊藤店长は、「ここは昔、有名な音楽喫茶でそのフロアを生かすように使っていますが、うまく利用するのはなかなかむずかしくて、何度も変えたんです」

ミキ、それにしても、ざいぶん入ってますねえ。

伊藤、おかげさまで、小学生からサラリーマンまで、幅広く来ています。それに、サシヤインのすぐ近くです。



日曜日や祭日は家族連れが多く、お子さんがゲームをするのを見て、「へー」と感じる心なされて、ゲームに対する意識を改めるお客さん多いです。

って来ました。輪の中に入った、このお店について聞いてみました。

「女の子でも入りやすいし、新しいゲームがあるから良く来るの。最高点出すと、次の日から一週間有効の無料券がもらえるから、ついつい来ちゃうんだ」
——どのゲームで最高点出した

ゲームに自信が つきました!

では、ミキも挑戦。スタッフからの勧めではじめたのは、ボンジャック。これは真にかわいいうーバーマン、レバーとボタンを調節して、ボーンとはなま

「それ、はねるんだ」「ギャ、墜落」でも落ちたあとの、マークがこれまたかわゆくて、いつのまにか、ゲーム大の苦手ミキちゃんが、燃えてしまったのです。

聞いて下さい、「この女性最高得点の五〇〇点を越えて、八八〇点を取ったんです。感激、ほめてやって下さい。」

調子にのって、次は「ロックバンバン」普通のモグロタキゲームと同じ形式のものに挑戦。よく読まずに、一人でランプのつくものは全部たたいていたら、「白をたたくと、減点だよ」とスタッフの声。あわてて赤をたたきはじけたらゲーム終了。運動不足の赤ランプ表示で、たったの十二点。終わってから

?

「スピードゲームとマリオブラザース。無料券がもらえることより、標準点よりいっつんだな。って思うと、うれしい」
この無料券、各ゲーム機に、男女それぞれの目標得点が表示してあり、みんなそれをめざしてがんばっているようです。

よく説明を読むと、なんと白をたたかなければいけないのです。逆を教えたスタッフにワラミがつります。

将来はアーケードもできる計画のある、池袋駅からサンシャイン60を結ぶ、サンシャイン通り。に面する、今超人気の、アタック2について、岸田部長は、「小さくて面白いから、楽しく入りやすいお店にして、この通りの発展にも尽したい」と、最後にひとこと。

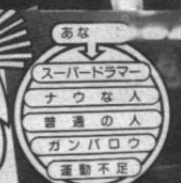
ゲームおんちのミキも、充分楽しむことのできた「アタック2」とても面白いし、スタッフに女性もいるので、女の子同志でも安心して遊べるし、またおかささんたちに是非来てほしいゲームセンターです。
帰りがけに「ありがとうございまして。また、いらして下さいね」と、DJのアヤちゃん、ブースの中から元気に送ってくれました。



ハイスコアも目立つ所にパシッと掲示してあるので、みんなガンバって挑戦してネ。



ロックバンバンのミキの脱前「運動不足」(ウソコ)

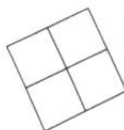
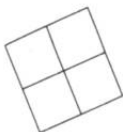


ミキ「へえ、すばらしいことですね」
「さうですよ。大人の方も、ゲームは健全だというところをわかしてもらいために、一度来て、その目で見てほしいですね」と、企画部長・岸田さん。
「僕も、以前は全然知らなかったし、この電子音にも抵抗があったんで、しかし、いざ始めてみると、意外とおもしろいんですね。それに子供たちも記録に挑戦したりで、純粋で健全ですよ。能力の限界に挑戦する」という意味で、大変プラスになると思います。頭から思い込みがないで、やはり一度自分の目で見てほしいですね。その点、ここのはいい物知りで、軽いわれ持ちでフラットな高れる場所ですから、是非、どうぞ。」
と、力強くおっしゃってました。
ミキ「理解のある部長さんですわね」
伊藤「はい、この店は、若い従業員ばかりなので、礼儀、言葉遣いには止しく、子供たちにも、きちんと注意するようになっています。お話を伺っているし、急に女性の声か店内にBGMと共に流れてきましたあつ、これ、このDJも、うちの売り物のひとつなんです。入口左側に、DJルームを設けて、毎日夕方四時から、八時まで、大生ギヤールのDJを行なっているんです。けっこうワイウクで、評判いいんですよ。」

MSXパソコン 主要12機種勢ぞろい!!

MSXが発売されて約10カ月。メーカー各社は、早くも上位機種を発表したり、さまざまなアイデアを盛り込んだりで意気盛ん。

今までのパソコンと違い、その用途が、オーディオコントロールやビジュアルコントロールなど、各社固有のコンセプトに依っているのが、ユーザーにとってはおもしろいひとこと。自分の好み、用途に合わせたものを選び、その他の必要なもの、他社のオプションの利用も可能というのはMSXならではのもの。MSXパソコンの代表機種を紹介するとしよう。尾上勝行



ひとりだけのパソコンから、家族みんなの
ホームパソコンへ。



ML-8000の特長というと、周辺機器の豊富さがあげられる。それを列記していくと、まずデータレコーダー。スイッチONで自動的に巻戻しを開始してPLAY状態で待機、自動頭出しもついた、フエザータッチのデータレコーダー。テレビプリンターは、ワンタッチで、TV画面をコピーすることができ、今出力しているプログラムのリストや、グラフィックなどもコピーができて、幅広い使い方が可能。HEXテンキー、これは三菱



ML-8000

のオリジナル・オプションで、数字入力が多いプログラミングや、マシン語入力などで電車感覚で使うことができる。

マイクログロブレットディスプレイ。三インチというコンパクトサイズで、256KBの大記録容量を実現、膨大な情報もすばやく検索が可能。ミニロボット。ムーブマスター。MSXで操作できるアームロボットだ。六軸五自由度動作シミュレーションやCAI、ウインドディスプレイなど、無限のアイデアで使える本格的ロボット。

この他にも、MSX用カラーテレビ、プリンタ、ジョイスティックなどなど。周辺機器の多さは、目を見はるものがある。

本体の方は、これら周辺機器を接続するための、各種インターフェースが用意されており、ダイレクトな接続が可能。

もちろん、本体と周辺機器のデザインも統一されており、シスコン感覚で、システムアップしていくことができる。

キーボードはJIS規格の文字配列と、スカラフチャー・タイプを採用、キートップが湾曲しており、長時間の使用でも指の疲れが少ない本格派のキーボードになっている。

ML-8000は、使う人の成長に合わせて、進化していくマシンといえるだろう。

本体価格 ¥59,800



聖子のパソコンでおなじみ、 ひとつひとつのヒットビットの上位機種

HIT BIT

ソニーのMSXパソコンは、独自のソフトウェアが内蔵されていて、それが「HIT BIT」ノート機能だ。これは以前のH B 55にも内蔵されていたが、住所録、スケジュール、メモの三種のデータ処理をする機能で、家庭なんかではよく使うものばかりだ。

H B 75では、この機能が強化され、作成したデータをカセットにコピーしたり、作成した住所録をアイワエオ順に並びかえること。そして血液型や、年令などのキーワードで検索するという三つの機能が加わった。こういう便利な機能が、最初から内蔵されていて、すぐに使えるというのは、大変にいいアイデアだと思う。マイコンなどを買った場合に、データ処理をしたくても、それには先にプログラムを作らなくてはならず、結局ゲームにしか使用してないというケースが多いので、他のメーカーも考えて欲しい機能だ。



この他の特徴としては、メモリーセレクト方式と呼ばれるものがある。画面に五つのメニューがあるので、その中からカーソルキーを使って、自分の必要なものを選ぶという方法だ。

RAMも64KBと大容量になり、たくさんのデータ処理にも充分対応できる。

キーボードは、フルストローク・キーボードで文字も大変見やすくなっているし、見た感じにも高級感がありカッコイイ。周辺機器には、PRNIC41というカラープロッタープリンターやジョイスティックがあり、グラフィックソフトも近々発売される。

H B 75は、パソコンを買ってすぐに実用的に使いたいという人や、もちろん見た目がかっこいいのでという買いい方の人で、失望することは少ないだろう。本体価格 ¥69,800

線の色などを自由に指定することもできる。

そして最後にスチル機能。この機能は、テレビやビデオの画像の一時一瞬を、モノトーンの色画にデジタル変換するところができる。そしてその画像をメモリーしてしまふこともできる。

このスチル機能とライトペングラフィックスをプラスして、メモリーした画面を下絵として使い、そのうえにライトペンで



64KBのRAMとRGB21ピン端子対応、 1クラス上の機能をもつ高性能MSX

パリピアイQ

この機種の主な特長という、まずRAMのメモリが64KBという巨大なものだということ。MSXのパソコンでは現在最大のものである。東芝はいち早く64KBの機種を商品化してきたが、これはMSXの将来を考えると大変重要なことである。MSXが今後本コンの世界で主流になるためには、ハードの改善が必要だと思うからである。

とにかくこれだけメモリが大きいと、情報処理、つまりワープロや住所録などで使用する場合にも、データが数多くインプットできるので、ビジネス用としても、充分使っていける。

もう一つの特長は、RGBをアナログレベルで出力できるということだ。これまでのRGBは赤、緑、青をデジタルレベルで合成していたために、八色しか発色できて、画面が単調で奥行きがなく自然さを欠いたものとなっていたが、HX 10DPNでは、赤、緑、青の三色をアナログレベルで混合して、完全に十六色を発色させることができるため、美しい画面を出力することが可能になっている。

今まで、MSXの画面は、もう一つというところだったが、このマシンは色のにじみもなく鮮明な画面でかなり見やすい。キーボードは、色分けがされていて、見易くなっているが、やや高級感には欠けるようだ。

その他の特長では、ソフトによって、スーパーインボーズ機能も使用可能。

プリンタインタフェースも内蔵されているので、ワープロソフトや宛名書き、データ整理のときには重宝する。

このようにHX 10DPNは、現在のMSXパソコンの中では高い水準をほこっており、売れ行きトップというのも、わかるような気がする。

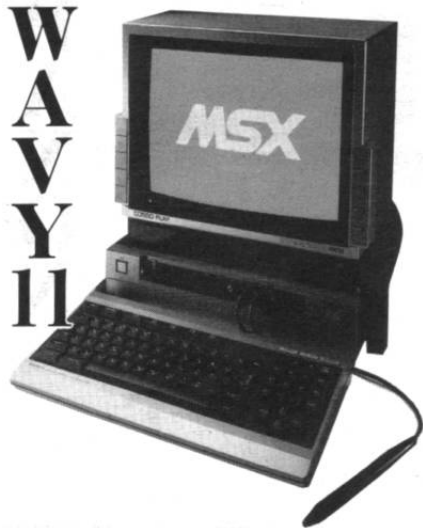
これからのMSXは、このように高性能化されたものが、増えるのではないだろうか。本体価格 ¥69,800



サヨー

ライトペングラフィックスに、スーパーインポーズ、そしてスチルのできる多機能パソコン

WAVY II



WAVY IIは、サヨーのMSXシリーズ最上位機種である。さすがに高級感のある作りと、他にはない機能は、高級志向の人には魅力ある製品だろう。このマシンは、もちろんMSXのパソコンとしての機能はもちろんビジュアルな部分がいより強調されている。

まずスーパーインポーズ機能。これはテレビやビデオの画面に、自分で書いた文字やグラフィックを重ね合わせることでできる機能である。

次に、ライトペングラフィックス。この機能はサヨーが以前からやっていたもので、WAVY IIにも搭載されている。ライトペンを画面に描きながら、画面の上にライトペンを押し当てて、なにかを書く、それが画面上に表われるというもので、バックの色、線の太さ、

手を加えて修正したり、色を塗ることもできる。

スチル機能のもうひとつの特長は、スチルした画面をプリンタで打ち出して、ハードコピーがとれるということだ。それは印刷物として残るので立派なアートといえるだろう。

キーボードと本体は分離型となっていて、セッティングも自由でできる。

キーボードは、MSXにはめずらしく、10キーを含む87キーの本格派タイプで、文字もなかなか見やすい。

WAVY IIは、MSXをただのゲームマシンとして使う人には、もったいないが、コンピュータグラフィックに興味のある人にとっては、これ以上のマシンはないだろう。

本体価格 ¥99,800

ボクたちの限らない夢に添えて、発展自由。ゲームだけで終りたくないユーザーへ!

ヤマハ

YI503



YI503は、発展性のあるマシンである。それは本体を見ると三種類のスロットを装備していることからわかる。

特にヤマハという、メーカーの性格からか、音楽機能をメインにしたソフトが多く、その核になるのが、FMサウンドシンセサイザユニットだ。これはFM音源を採用していて、四十八種類の音色データを内蔵、最大同時発音数は八音、しかもその八音をすべて異なる音かだせる

というスグレもの。これにミュージックキーボードを接続すれば、すぐに演奏も可能なミュージックマシンに早変わり。

他にも、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザー、プレイカードセットなどをユーザ自分で作った曲をコンピュータが演奏してくれたり、BASICプログラムで効果音を作ることもでき、完全に気分はミュージシャンだ。

しかしYI503は、音楽機能だけを重視しているわけではなく、ちゃんと他の周辺機器もそろっている。特に漢字ワープロユニット、熱転写プリンタ、プリンタケーブルからなるホームパーソナルワープロのセットは、文章作成はもちろん、年賀状やカードケースへの印刷など、家庭内で文字を使う様々なケースに対応が可能で、値段も低価格といえることづくめ。

本体に関しては、MSXとしての標準的な機能ももち、キーボードの色はやや地味だが、使用してみると、リターンキーやカールキーは、大変使いやすくなっている。

YI503は、本体だけでも充分使えるが、周辺機器をプラスすることによって、その機能を本当に発揮させることができるマシンだろう。

本体価格 ¥64,800



FM-X

だれにでも簡単に使えるMSXと、 テレビがドッキング!

PAXONの特長は、ズバリ目で見てわかるように、テレビとパソコンが一体化しているという点だ。

このことによるメリットとして、パソコンを使う場合に、パソコンからの信号を直接、テレビのRGB回路へ接続しているために、信号のロスが少なく、グラフィックの表示や、小さな文字など映像にチツキがなく、画像が鮮明で目が疲れない。パソコンを使った時に、アンテナ線をつけたりはずしたり、というようなわずらわしさがなくなつた。



PAXON

場所をとらないので、省スペースに役立つ、などの利点がある。PAXONの機能としては、まずテレビにパソコン本体と共に、ROMカートリッジの差しこみ口と、ジョイスティックの接続端子が付いているので、キーボードなしの本体だけで、即ゲームが楽しめる。

二十文字表示能力のある高精度フラットスクエアブラウン管を採用しているので、クッキリした画像が得られる。

他に便利な点では、押すだけで「RUN」と「LOAD」になるボタンがついていて、いちいちキーボードを叩かなくても楽にコマンドできる。

別売りのキーボードは、本体がテレビの方に内蔵されているために、薄くなってきて、叩くにもちょうどいい高さになっていいる。RAMが16KBというのは、やや不満だが、拡張RAMカートリッジも発売されるようなので、問題はないだろう。

MSXと新しくテレビも買おうと思つていた人には、値段的にも機能的にもお買得な機種といえそうだ。

本体価格 ¥128,000
キーボード価格 ¥18,500

スーパーポーズとステレオサウンド機能を搭載。 ニューメディア時代のコンピュータ!



Panasonic

音響メーカーで有名なパイオニア、ここからMSXが出た。さすがに音響メーカーだけあって、機能面も他社と違ったユニークな特長も持っていた。

まずスーパーポーズ機能。これは他社でもやっていたが、PAXONの場合は機能が内蔵されているので、即使用できる。

二つ目は、光学式ビデオディスク用インターフェースを内蔵している。これはつまりレーザーディスクを直接つなげて、それをコンピュータ側で自由にコントロールできるというのだ。

三つ目は、コンピュータのサウンドがステレオで聞ける。本体の左右に計二個のスピーカーがついていて、音が左、右からステレオサウンドで迫ってくる。

また入出力端子がステレオ対応だから、自分のステレオ装置に繋ぐこともでき、迫力のステレオサウンドを楽しんだり、夜などは、ヘッドホン端子を利用して、一人で楽しむことも可能だ。

これら三つの特長を生かした、レーザーディスクゲームソフトも発売されており、今までの違った迫力のゲームも楽しめる。

その他の特長は、本体とキーボードが別れているので、テレビの前にかじりついてキーボードを操作する必要がなくなつた。P-BASICが内蔵されていて、システムコントロールと



サウンドミキシング機能を使用することができ、グラフィック機能では、文字を任意の大きさで表示したり、グラフィック画面を自由にワイプすることができ、ビデオテープの編集の時に役立つ。

ROMカートリッジを挿入するスロットが二つついていて、このように、値段はやや高めだが、ユニークな機能を満載している新しいタイプのMSXマシンといえる。

本体価格 ¥89,800

FM-7との接続によって、 拡張F-BASICも使える!

FMシリーズでおなじみの富士通のMSXマシン。このFM-7の最大の特徴は、パソコンのベストセラーFM-7と、接続をすることができるとのことだ。

この接続方法は、ちよいと複雑だ。まずFM-7の拡張スロットにFM-7インターフェイスカートリッジを差し込んで、次にFM-7の2180コネクタにFM-7インターフェイスカードを差し込み、カードから出ているケーブルをインターフェイスカートリッジに取り付けるというぐあいに、大変めんどうな手間がかかる。

こうしてFM-7とFM-7を接続すると、拡張MSX BASICと拡張F-BASICが使えるようになり、絵をすばやく書くことができた。2つのPSGによるステレオサウンドを楽しむことができる。

しかし、これにはFM-7とXの二台が必要なので、あまり現実性はないのかもしれない。次はFM-7の本体について。他のMSXの機種にくらべると、やや大きめでFM-7と大きなサイズ、デザインなどは、ほ



新しい魅力を満載した ホームコンピュータ



V-10

OAでおなじみのキャンノンのMSXだ。

カートリッジのはいるスロットが二つあり、多くのデータを使う仕事や自分でプログラムを作るときに、一つのスロットに拡張カートリッジを差し込んで、メモリ容量を拡大して使用することも可能だ。

キーボード配列は、JIS規格に順じており、他のパソコンを使っていた人や、タイプライターの使える人にとっては、とつきやすい配列だし、MSXをファーストステップにして、上位機種を使ってみたくなくなった場合でも、役に立つものである。



本体価格 ¥54,800

ステレオ、ラジカセなみに つきあおう



たいてい、こらんよのCMで、知られるナショナルのMSXパソコン、キングコング。

これといった特長というのは、あまり無いが、基本を忠実に守ったつくりになっていて、さすがに家電の松下と思わせるところがある。

RAMは32KBあり、必要十分だし、本体上部にダブルス



キングコング CF2000

ロットがあるので、拡張RAMカートリッジを入れメモリアップすれば、パソコンの能力はグッとレベルアップする。

多くのメモリーを使う仕事やデータ処理、自分でプログラムを作る時には、かかせない機能だ。

キーボードは、標準的だが、リターンキーとファンクションキーは、小さなものでやや使いにくい面もある。それにくらべるとカーソルキーは、大きくて中へこんでいるので、使いやす。

またキーには、グラフィックの記号が最初からはいっているのので、いちいちマニュアルを見なくても使えるというのは、ありがたい。他の機種でも見ならつて欲しいものだ。

本体価格 ¥54,800

はじめてパソコンと出会う人も、機械が苦手な人も、
H1なら親友になれる。



H1
H1



H1は、形を見るとこれがパソコンかと思うような、ハンデイスで、キヤリングハンドルまでついているし、本体重量は1.8kgしかない。これはもう完全に持つて歩けるパソコンなのだ。形は小さくとも、機能は盛りだくさんで、RAMは32KBと充分だし最大96KBまで拡張が可能である。

そしてパソコン初心者でもわかりやすいように、電源スイッチを入れると、メニュー画面が自動的に表示されるようになっている。

これは、普段よく使用する項目、たとえばBASICを使う場合、マシン語を使う場合、ゲームソフトを使用する時、そして内蔵ソフトを使う場合、など

の五種類があり、表示された番号のファンクションキーを押すだけで、実行に移すというものだ。パソコンは買ったけど、どう動かしたらいかが、わからないというユーザーには、大変心強い機能である。

その他に、スケッチとサウンドブレイクというソフトが内蔵されている。スケッチというのは画面の黒板にカーソルキーを使って絵を書くというもので、色も十色まで使える。

サウンドブレイクの方は、画面にオルガンの鍵盤が表示され、その鍵盤に対応した文字を、H1のキーボードで押すと、音が鳴り、三オクターブまで音階をコントロールできるので、簡単な演奏を楽しむことができる。ユニークな機能としては、スピードコントロールがあり、コンピュータの演算速度が三段階に変えられるので、ゲームのスピードを初心者向けから上級者用にと、変化させることもできる。

キーボードは、全体を軽くするためか、キー一つ一つがやや軽く不安定である。カーソルキーも、小さいのが四つついているので、ゲームなどはやりにくい。

とはいえ、この小さなボディの中に、これだけの機能をつめこんだというのは、スゴイ！

本体価格 ¥62,800

テレビ画面にコンピュータグラフィックを
スーパーインポーズ！



AV
パソコン用コンピュータ
H-C-6



H-C-6は、ビクターのMSXパソコンの中では、上位機種であり、用途はホビー&初級ビジネス用として作られている。機能面では、RAMが32KBあるので、充分に各種のソフトを使いこなすことができる。キーボードもフルストロークキーボードと本格的で、こだわりの人でも安心。デザイン面でも、ビクターがオーディオやビジュアルとの接続を考えているために、他のA

Vシステムと一緒にならべても異和感がなく、スッキリとおさまる。

このビクターH-C-6の最大の特長は、テレビ画面にコンピュータで描いた文字やグラフィックを、スーパーインポーズできるということだ。

この機能を使うには、スーパーインポーズアダプター（二万円）が必要だが、ぜひ使ってみたい機能だ。たとえば自分で録ったビデオにタイトルやイラストなどを入れたり、ビデオディスクと接続することによってリアルなゲームを楽しむというようなことも可能である。

他の周辺機器には、ジョイスティック、データーレコーダ、CRTディスプレイなどがあり、どれも統一感のあるデザインがされている。特にデーターレコーダは、カッコイイ形をしているのでおもしろい。他にソフトでは、JOYVGR APHというのがある。これを使うと、ジョイスティックやタッチパネルによってエンビュを使うような感覚で、コンピュータグラフィックを楽しむことができる。

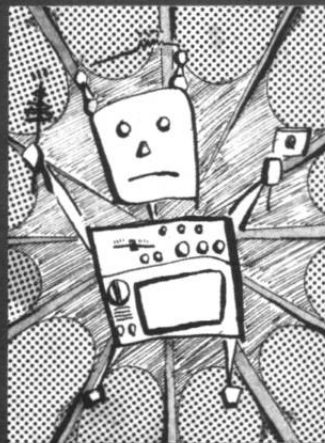
結論として、ビクターのH-C-6は、パソコンとしての機能だけでなく、AVシステムのコアとして使うことが可能、未来派のマシンといえるだろう。

本体価格 ¥64,800

パーソナル
コンピュータ
ソフト

パソコンソフト

16bit 256色 1/4インチフロッピーディスク



これはまた
どーじゃろかいと思うほど
ゲームソフトが増えてきた。
中にはメチャひどいソフトもあるが、
ここではAMライブ特選のみを。
さあ、キミの好みのソフトは
あるかい？

原 健司

T&Eソフト

コスモ・ ミューター

フィールドアクションプラス
シューティングゲーム。

キミは、コスモ・アーマロイ
ドのミューター君をあやつつて
地上に散乱している宇宙戦闘艇
ザンバーの部品を集め、組み
立てて宇宙へ飛びだし、敵コス
モシップを破壊するのだ。
ゲームが始まると、まずはフ
ールドアクションの場面から
スタート。

この面では、あちこちに散乱
している宇宙船の部品を拾い集
めて、画面中心にある設計図に
はめ込んでいくのだが、もちろ
ん邪魔する敵がでてくる。ミュ
ーター君をつかまえずと追っ
かけてくるものいれば、運んで
いる途中の部品をすり取ってど
こか違った場所へと持っていつ
てしまう。

ミューター君は、ただ逃げ廻
るだけではなく、ちゃんと武器

を持っている。それは「誘導ミ
サイル」だ、これはスペースバ
ーを押すと発射され、押してい
るあいだは飛びまわっていて、
テンキーで誘導することができ
る。

この誘導ミサイルをうまく使
うことが、ゲーム勝利のコツだ。
誘導できるからといって長距離
で使用すると、その間にやられ
てしまう場合がある。

こうして部品がしなから部品を
全て集めると、フィールド上面は
クリアされ、宇宙空間のシーン
に変わる。

この面は、ボーナスステージ
というような面、敵は攻撃し
てこないから、敵コスモシップ
の進路をすばやく読みとって、
バーフェクトを目指す。

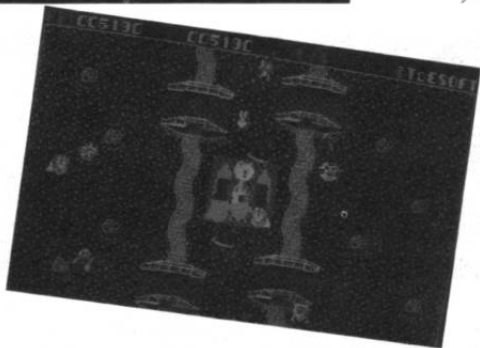
グラフィックはキレイだし、
サウンドも8chII専用なので、ビ
ープ音ではなくメロディを流す

ことができる。

そしてディスクの版では、コ
スモシップのコースをエディッ
トすることもできる。

PC88(II)

5FD 6,800円
CT 4,000円



PERSONAL COMPUTER SOFT

ボール・パニカー

コンピュータでのピンボールゲーム。アメリカでもアップルのピンボールゲームは、大変人気があるという。

さつぷくロードしてみると、ロード時間が少々長いのが気になる。(約14分)

本でも読んでいると、忘れたこゝにロード完了して、ゲームスタート。

出力された画面は、お見事といえる出来栄で、かなりリアルなグラフィックだ。

説明書には22の仕掛けがある

と、書いてあったが、その通り様々な場所に仕掛けがあり、なかなか楽しめる。特に画面左上のスコットマシンというアイデアは、たいしたものだ。

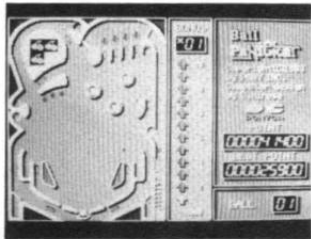
ボールの動きなども、若干はねすぎだと思えるところはあるが、リアルな動きとするは、これがコンピュータの計算で動いていると思うと、スゴイの一言だ。サウンドも、充分ゲームを盛り上げてくれるし、ピンボール

のシミュレーションとしては、かなりの出来栄といえるだろう。これで二千八百円というのは買得商品だ。

ロード時間が短ければいいことなだが、近いうちにDISSK版も出るそうだから、そちらの方にも期待したい。

なお現在、このボールパニカーで三百万点を超えた人は、ポニカから認定証がもらえる。

CT 2, 800円



テレンガード

FILCOM
ソフト

勇敢なる冒険者諸君、テレンガードへようこそ。今までも何人もの冒険者たちが、この危険な迷宮に降りていったまま、消息を断っている。キミもそのうちの一人名になってしまおうのか、それとも恐ろしい怪物たちを退治して、巨万の富と力を手に入れて帰ってくる事ができるか??

このゲームは今までの、ファンタジー・ロールプレイング・ゲームの一種。

ロールプレイング・ゲームは、自分で作ったキャラクター自身を、ゲームの中で成長させていながら、ゲームの最終目標を達成するというもので、アクシ

ョンゲームのようにその場かぎりの点数を競うのではなく、何度もゲームをセーブしながらプレイするため、ゲームを終了させるのに長い時では、何か月もかかってしまうという、大作ゲームなのだ。

このテレンガードもその例にもれず、地下迷宮は大変に深く、そして広いので、全ての階をくまなく廻るのは大変に時間がかかる。しかしそれだけに楽しみも大きく、宝物を無事に地上まで運んだときの喜びは、なかなかのものだ。

リアルタイムになっているので、五秒以内にコマンド(命令)を入力しないと、コンピュータ

力する。正解なら、右側に五つの質問が出てくる。

この質問には答えを入力する必要はない。どれかのキーを押すと、体重や習性、食べものなどが表示され、自然に動物への理解ができるってわけ。

アフリカ織とアメリカ織に別

れていて、好きな方からロード可能だ。

なおこのソフトは、FM7用とPC88(II)用のプログラムが片ずつに録音されているので間違えないようにしたい。

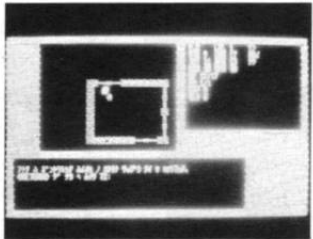
FM7/PC88(II)
3, 200円

PC88(II)
CT 5, 200円

の方で勝手にゲームを進めてしまふ。冷静かつスピーディにゲームを進行させなければならぬ。

プレイしてみると、かなり難しく、キャラクターが成長するまでに殺されてしまううちは、地上の宿に近いところにいる、強力なモンスターが来たら、すぐ逃げるようにしよう。

ロード時間は、やや長いけれどだけに、モンスターの数や、魔法の種類も多く、じっくり楽しむには、いいゲームといえよう。



動物図鑑 SOFTWARE

第一巻

家族で楽しむ動物図鑑。幼児から小学校中学生向けのソフトだが、家族全員で楽しめる内容だ。

画面左に動物の絵が描かれ、その下に「ボクノナマエハ?」と表示されるので、その動物の名前をカナまたはローマ字で入



ストーン ボール

ちよつと手こわい玉落しバズル、左右に下るかわいキヤデイ坊やを上下に操作して、ブロックをひと押し。
するとブロックの上のボールのボールが、ストーンと音をたてて下に落ちる。

こうして、全てのボールを底まで落とすと、大成功で次の面に進むことができる、頭を使うバズルゲームだ。

バズルゲームには、倉庫番というゲームがあったが、このゲ

ームもあれと同じように、たった一つのミスで、もうすぐ手つまりになってしまうので、イライラする人には向かないが、じっくりと頭を使いたいという人には、おススメできるだろう。

プレイしてみると、一面はいちおうクリアしたが、二面でも早くも行きつまつてしまった。

何回かやっていると、コツがわかってきたが、何かもう一つものたりないという感じがする。ゲームとしてのアイディ

アはいいのだが、もう少し何か機能をつける、たとえば時間制限をつけるとか、一手前にもとすことができるようにするとかの細かい所でももう少し工夫があれば、もっとおもしろいゲームになるだろう。

とはいえ、全20面をクリアするとすると、相当に大変なゲームではある。

FM7/PC88(II)/PC98/X1(C)・(C1)
3,800円

NOi ゴルフ

3Dゴルフシミュレーションの新しいカタチが登場した。世界の名門コースを厳選して集大成、理想のゴルフ場の誕生だ。

夢に見たトッププロのプレイした、ひのき舞台で思う存分プレイしよう。

プレイヤーは一人から三人まで選択自由

コースはアウト9ホール、イン9ホールの18ホールでワンラウンド。
クラブはウッド、アイアン、パターなど九本のうちから、飛距離などを考えながら選ぶことになる。

最後はスイングパワーをジャストフィットさせショット。風力、風向、グリーンへの傾斜を考えながらヒットしないと、思った方向に飛ばないのは、ホンモノのゴルフと同様。
さて、キミのハンデははたしていくつ?
X1/X1C/X1D
3,600円

ギヤラクシー ミッション

シークレット(秘密)文書付きのアーミューズメントパック。巨星、主系列型恒星、中性子星、ブラックホール、ホワイトホール、巨大磁気嵐などの重力場を切り抜けてワーブポイントを探し出すのだ。

惑星アル・マザールまでの幾多もの星条には、さまざまな困

難が待ちうけている。
宇宙船をコントロールキーで操縦して敵戦闘機を撃破しつつ、ワーブポイントを探し出すことが必要。エネルギー砲はスペースバーで発射できる。
ワーブエリアに一定時間停留すると自動的にワーブする。惑星アル・マザールに着陸、地球

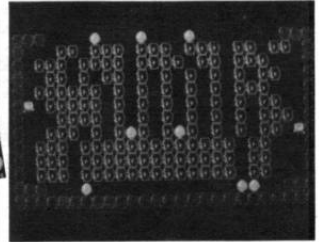
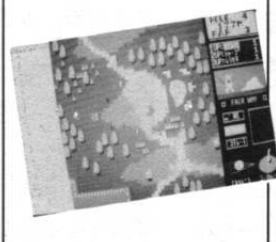
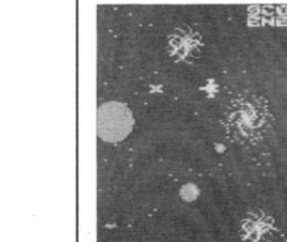
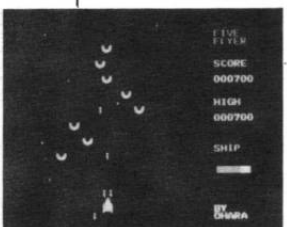
へ無事帰還、さらにエクストラミッションを成功させるとボーナスポイントが得られる。
PART1で練習を積んで、PART2へ進めばグー。
上達のコツはパッケージ内の別冊・レポート集の理解度にあ

ファイブ フライヤー

宇宙には、人類を瞬時のうちに全滅させてしまうようなおそろしい病原菌がいる。

なんとかして地球を守るため、勇敢にもベニシリン号に乗って宇宙に飛び立って行ったのだが

……。
襲いくる宇宙菌は、スペースキーで注射液を発射し、テンキーで左右移動だ。
バソピア7
3,300円



タイトーがMSX用ゲーム カートリッジ部門に進出!!

ビデオゲームメーカー大手のタイトーは、八月よりMSX用のゲームカートリッジ（ROMパック）の供給を開始すると発表した。

今までも、ニテコからパソコン用のソフトとして、スペー

スクルザー、フロントライン、などを発売している実績をMSXでも披露しようというわけ。

ゲームとしてはフロントライン、チャックンポップなどアーケードゲームの移植版と、同社のMSX用オリジナル物の二種

立てて、それぞれ50パーセントの比率を予定している。

発売第一弾は、八月にフロントライン。そして順次、チャックンポップなどの人気ゲームがMSXソフト市場にながら込みをかけることになる。

サーカス チャリリー

主人公はサーカスの人気者、ビエロのチャリリー。アーケードゲームのMSX移植版のチャリリーは、あのサーカスチャリリーの息づいて感じのカワユイボヤだ。

特技のジャンプを駆使して、火の輪くぐり、綱わたり、玉のり、曲のり、空中ブランコの五つの難しい芸をなすには、満場の大観衆の拍手をうけるのだ。タイミングよくジャンプしてゴールにたどりつけば、パターンクリアで、次の芸へと進める。コントロールは、キーボードならカーリルキーで前進スペースキーでジャンプ。ジョイスティックはボタンでジャンプが

操作できる。

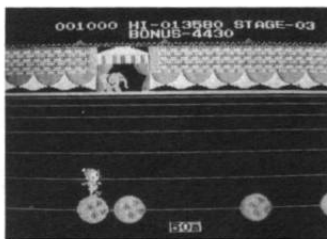
火の輪くぐり、火のツポに注意し、少しもどつたりしながらジャンプ。綱わたり、途中に出てくる赤いサルに気をつけてロングとショートジャンプを使いわけよう。玉のり、玉の周りに注意しながらジャンプ。たまには真上に飛んで玉に移ることも……。曲のり、馬の背に乗って、トランポリンをクリア。スピードとジャンプの大小がカギ。空中ブランコ、次のブランコとのタイミングを計るが大変。短いブランコの場合は下のトランポリンも利用しよう。

前進だけでなく、後退や、ジ

ヤンプボタンの押し方を工夫すればパターンクリアは楽々?

このゲームでうれしいのは、ゲームが終了しても、すぐにスペースキーを押すとジョイスティックを倒してプレイを再開すれば、失敗したパターンから再びゲームができること。わんぱくアスレチックのように、七〇面まで進んでゲームオーバーになって、また一面からなんて悲劇は解消された。しかし、少し時間を置くかゲームオーバーとなつて、一面から始めなくてはならないので用心。

MSX (ROMパック)
4,800円



ジャック・チェンの プロジェクトA

20世紀初期の香港。海賊一味があはれまわっていた。

そんなおり、イギリスの親光船が、またしても海賊に襲われ、乗客は彼らの隠れ家の洞穴に監禁されてしまった。

香港を警備する海軍の、正義感に燃える若い将校ジャック・チェンは、得意のカンフーで彼らと対決することを決意した。

— ということで、ジャック・チェンになりきって、洞穴

にもぐり込み、海賊の親玉ローを倒すのだ。

洞穴には吸血モモリが飛び交って、血を吸おうとしているので用心。

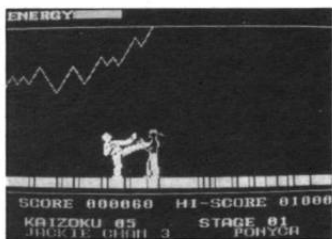
血を吸われるとエネルギーが減り、画面上のインジケーターの緑がなくなり赤のゾーンに入るとダウン。さらにエネルギーが減少すると死んでしまう。

そこで、キーを操作して避けるかカンフーでやつつけて前進することにしよう。吸血モモ

リなんぞにやられてしまったらジャック・チェンの名が泣くてもんだ。続いて海賊が登場。いったん避けるか受けとめるかした後に攻撃を始めよう。

飛びげり、前キック、肘打ち、後キック、かがんでパンチなどジャック・チェンの動きは九種類。連続技をくり出して相手を倒し、とどめを刺すのだ。

特に親玉は動きが早く、耐久力もあるので、忍耐強く攻撃することが必要だ。すべての海賊

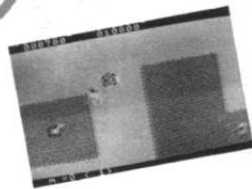


を倒して一面クリアとなる。

MSX RAM 32K / MSZ 20
2,800円

タイトル
デコ 車道

フロントライン



キャラクターなどはアーケードのフロントラインとほぼ同じだが、画面が横位置というのでアーケードになれたプレイヤーには少し異和感もあるだろう。

谷間、草原、橋、そしてトーチカまで順にシーンが、どんどんスクロールしていき、最後のトーチカでは、多少省略されたところもあるが、手榴弾で司令部をやっつけ、敵兵に白旗を振らせるというおなじみのゲームだ。

キーボードでプレイする場合は、スペースキーを押してゲームスタート。カーソルキーで八

方向にコントロールしながら、Zキーで銃弾、Xキーで手榴弾を操作し前進していく。

谷間が終わり、草原へと移ると戦車戦の始まりだ。自軍のタンクに飛び乗るにはXキーで、また、自分のタンクが撃たれたときにすばやく飛び降りればやられにくいはず。そして再びタンクに乗って戦闘をするのだ。

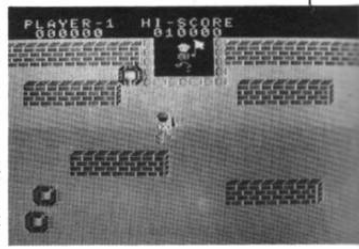
方向にコントロールしながら、Zキーで銃弾、Xキーで手榴弾を操作し前進していく。谷間が終わり、草原へと移ると戦車戦の始まりだ。自軍のタンクに飛び乗るにはXキーで、また、自分のタンクが撃たれたときにすばやく飛び降りればやられにくいはず。そして再びタンクに乗って戦闘をするのだ。どんどん進んでいよいよ司令部。ここにはタンクから降りて進まなければならない。右を向いて左を見ても、敵タンクだらけ。これをかいくぐって司令部に手榴弾を投げ込んで、敵兵

に白旗を振らせれば一面クリアだ。

「簡単にクリアできないようになり難しくしてあります」とは同社の弁。

最も効率よくプレイするには、ジョイスティックで軍曹をコントロールし、キーボードのZとXキーでやっつけることだともたしかに難度はかなりのもので工夫が随所にされているようだ。デモンストラーション画面でもそのことがわかる。

ゲームに出くるフルーツは八種類。全部が出たらまさくらんぼに戻り、フルーツ一個につき得点が十点上がる。ゆかのバターンは十種類。十バターンまで進んだら八、九、十バターンをくり返す。大敵ニヤンキのスピードも、画が進むにつれて速くなり、十二面が最高。以後は十二面のスピードが持続される。



タイトルのMSXに対する意欲充分のゲームといえるだろう。MSX (ROMパック) 4,800円

ホニカ

フルーツ・パニック

歩くのが大好きなWALKYくん、ある日、速い速い猫の国へ遊びに行ったのだ。もうお腹ペコペコで六階建ての果物倉庫に入ったけれど……。

整備ネコ・ニヤンキーがいるの知らず、色々な果物を食べていたWALKYくん、果たしつかまらずに食べつくすことができたか。第二回PONYCAオリジナル、プログラム、コンテスト・ポニー賞受賞の傑作で、PC88のMSX

移植版だ。

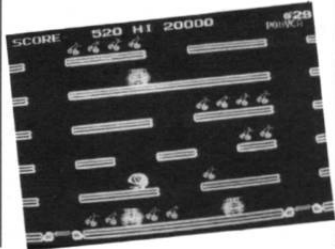
ウォーキーを左右に動かしてフルーツを食べさせ、画面両端にあるトランポリンで好きな階へ移動する。なにやら、どっかのネズミゲームに似てなくもないと思うけれど、そのおもしろさはいかなりのもの。

高得点のコツはボム・アタックとジャンプ・アタックをうまくつかうこと。

ただし、かなり練習をすることが必要だ。

ゲームに出くるフルーツは八種類。全部が出たらまさくらんぼに戻り、フルーツ一個につき得点が十点上がる。ゆかのバターンは十種類。十バターンまで進んだら八、九、十バターンをくり返す。大敵ニヤンキのスピードも、画が進むにつれて速くなり、十二面が最高。以後は十二面のスピードが持続される。

MSX/PC88/PC60 2,800円



ハンタイ

機動戦士ガンダム

無敵の戦士ガンダムとドムが展開する壮絶な戦い。赤いザクを狙え。

画面はガンダムコクピットに乗り込む第一面と、ドムとの戦闘画面の二面で構成されている。第二面、頭上から次々に落ちてくる鉄柱を、キー操作で左右によけながら、ガンダムの胸のコクピットが開くのを待ち、コ

クピットの前に移動して乗り込むのだ。

第二面、ガンダムのコクピットから見た、ドムとの戦闘シーンが展開する。

ビーム砲を発射するのだ。キーで八方向へビームスコープを動かして目標に照準を合わせ、ファイア。

攻撃目標は要害、ドム、ザク、

胞台、エネルギー源だ。ビーム砲の発射回数には限りがあるが、敵のエネルギー源を破壊すると二発分のエネルギーが補充される。

要害はビーム砲三発で破壊可能。これでバターンクリアとなる。

MSX (ROMパック) 4,800円



PERSONAL COMPUTER SOFT

運戦第2回
絶叫のアウトアドベンチャー

MOONSAULT SCRAMBLE



ローラーコースター3種&コンピューター・モラトリアム(富士急ハイランド)

だあくつムーンサルトは ずえつきよおだあくつ!!

ムーンサルトスクランブル/ダブル
ループ/ジャイアントコースターで
絶叫のあとは運命のオリエンテー
リング、コンピューター・モラトリア
ムで未来を大予言!!

ヤング向きマシンがどっちらりと待つ
ている富士急ハイランドに、未来を大
予言する迷路オリエンテーリング、コ
ンピューター・モラトリアムが登場。奇
抜な楽しみとでんぐり回りコースター
でずえつきよおしてストレス解消!!
突撃レポート/田中優子



諏訪中のひょうきん先生たち

第一回目の突撃レポートは、
富士山のふもと、河口湖近くの
富士急ハイランドです。
去年の地上最大の迷宮に続く
世界最大の企画・コンピューター
・モラトリアムと、絶叫の四
中央高速バスに揺られ
ムーンサルトで4回転

中央高速を、バスで行くとい
ふ案が大賛成し、午前十時発の
富士急行・中央高速バスに乗る
ことにしました。これはもう速

回宙返り四回横ひねりローラー
コースター・ムーンサルト・ス
クランブル・etc.の盛りだくさ
んの体験がその内容とか。いず
れにしても絶叫させられるのに
は間違いないですね。

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&申し込み方法

創刊号から第18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。お求めやすい定期購読(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)もご利用ください。



申し込み
待ってるよー!!



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



ディオラマのすべて/面白ビデオゲームはこれ!おし/倉田まり子、スペースゲーム・ズーム・99にGO! etc.



なぜか今、ゴジラなのだ! NEWビデオゲーム大解剖/ゲームファンタジアで大白熱/水野さきこちゃん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.



東京デイズニerlandへ行ったりお/N E W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.



ポケバに準中期中/ビデオゲームスクリーン/ミライで未来体験=木立ゆう子ちゃん/興奮ゲームの震源地・タイター



バイフラットにドッキ=徳丸純子ちゃん/ゲーム大好き少女・渋谷ゲームファンタジア/興奮ゲームの震源地・ナムコ



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



ドットでキャラクターを描いてみよう/レーザーグラフィックでレザ気分/思い出のビデオゲーム/興奮ゲームの震源地・セガ



ミスタードットVsユニコーンはおもしろいよっ/第1回アミューズメントマシショ=開催/興奮ゲームの震源地・コナミ



ぼくらゲームどわいす人間(黒田) 12冊で迫るこれがゲームなんだ! 読者のいガキ大集合/興奮ゲームの震源地・ニチブツ



コクビットゲーム大集合/立科特筆/ハイパーオリンピック/読者参加ゲームラリー/手作り筐体の自慢/ナムコ社風にインタビュ



リブル・ラブルの命題のものがたり/これか戦略ゲームだ! ゲーム体験キルル/新野直子/ロボットフェスティバルに参入



エキサイティングゲーム特集/特にさせてピンゴゲームで/おれっの攻略法マリオブラザーズ/DECO社風にインタビュ



でっか! ゲームランドBANAOエキタ感/コミカルなファンゲーム/上月兼正氏に聞く/ゲーム専用ビデオゲームマシン紹介



話題のゲームはコレだ!/ATTACKZ&TJEA LOUSY/MSXすぐれものマシン無敵/おれっの攻略法/NEW GAME



松本友里のDECO研究所探訪/タイトーロボットフェスティバル/NEWゲームは楽しいぜ!/ダブル何というかと話題ゲーム

AMライフは毎月末日発売で一冊。定価550円

〒162 東京都新宿区下宮町15-924
株アミューズメントライフ・バックナンバー係

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

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク	ゲーム名	メーカー名
1 (4)	サンダーstorm	データイースト
2 (-)	VSベースボール	任天堂
3 (1)	パンチアウト	任天堂
4 (3)	ギャプラス	ナムコ
5 (-)	フリッキー	セガ
6 (6)	ザビガ	データイースト
7 (2)	VSテニス	任天堂
8 (6)	ボンジャック	デーカン
9 (7)	リプル・ラブル	ナムコ
10 (-)	バルガス	カプコン

(6月1日 都内ゲームセンター調べ)

ゲームメーカーへの要望

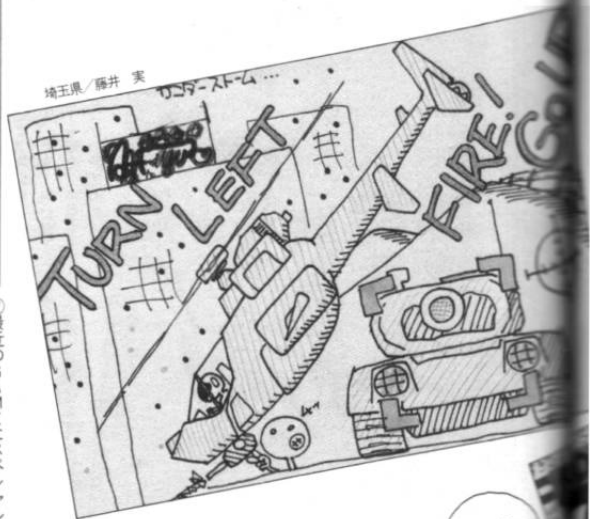
データイーストさんに質問。「サンダーstorm」というレジャーゲームがありますが、そのゲームのアニメを作ったのは、どの会社なのか教えて下さい。

埼玉県/梅基 毅

東映動画です。サンダーstormのゲームをひと通りクリアすると、最後に出てきますよん。

●ナムコさんへ……

①リプル・ラブルでポナナスステージの宝箱を全て取れたら、パワーエクトとしてポナナス点をつけてほしい。



②最近のGAMEにスペシャル・フラッグが入っているけど、もうそろそろ他のものにした方がいいと思う。

埼玉県/佐藤武雄

●ナムコさん、またアルファレコードに協力して、ビデオ・ゲーム・ミュージックパート2を出してほしい(セガさんもちっしょに……)。

こんな内容でお願いします。

A面 ミスターバイキング、パツク&バル、ボールポジションII、S・バックマン、アップダウン

B面 ギャプラス、アストロンベルト、スタープレイヤー、ギヤラクシアン、ペンゴ、S・ジャッカー

●2人で同時に遊べるようなゲームを、たくさん作ってほしい。



●本来、8方向レバーであるゲームの基板が4方向ジョイスティックの筐体に入れられている。

○2つあるべきショットボタンが1つしかない。

○2つあるショットボタンの左右が逆である。

○ジョイスティックがうまく作動しない。

○ショットボタンの接続が悪く、くい込んでしまう。

などという、よくありがちなトラブルを防ぐために、デモの中に、ジョイスティック・ショットボタンを使うものを入れて欲しい。

もちろんコインを入れる前のことだ。おもしろくする必要はなく、必要最少限の動きとボタンを使うようにして欲しい。

神奈川県/井坂正洋

●ナムコさんへ、ナムコのゲーム台のレバーは、動きが良いのと悪いのが極端すぎる。リプル・ラブルとかゼビウスではい

先生の副業



昔と今



余るく



全国のハイスコア速報

HIGH Score

ピンパシと増えていくハイスコア速報の輪!! 全国各地のハイスコアがどっちゃんこと載っている。キミの街のゲームセンターが入ってなかったら、キミの情報として提供しておくれよ!! (by ハイスコアおじさん)

●ゲームインジャック&ベティ 山形店 山形市七日町2-17尾原ビル TEL 0236(31)7526 赤沢店 米沢市中央1-14-12セントラルビル1F

タッパ(米)	セガ	15万8575点	川島利文
ホールランド(米)	ユニオン	146万9700点	川島利文
センジョウ(米)	テークン	1264万7800点	川島利文
ミスターバイキング(米)	セガ	28万5650点	川島利文
ザビガ(米)	DECO	1000万点	川島利文
ビット&ラン(米)	タイター	16万1460点	川島利文
スクラムトライ(米)	DECO	150万点	袖山 洋
ボンジャック(米)	テークン	122万4720点	浜村志朗
ザ・ギネス(米)	サン電子	22万8160点	沢口修一
ザ・ビッグプロレスリング(米)	テクノス	75万2250点	斎藤莊一
10ヤードファイト(米)	アイレム	20万3300点	清野秀一
スワット(山)	セガ	46万5750点	小神クン
サーカスチャーリー(山)	コナミ	36万5330点	須貝クン
ジャンピングジャック(山)	ユニバーサル	28万3075点	小神博志
サイオン(山)	セイブ	35万9880点	小林クン
エキサイトینگサッカー(山)	アルファ	32万2130点	押野クン
Mr.Do'sワイルドライド	ユニバーサル	10万1199点	小神修一
ダイナミックスキー	ニチブツ	9万1400点	中村クン
ゼビウス(山)	ナムコ	1000万点	小神博志 他3名

※(山)は山形店、(米)は米沢店

●ビッグキャロット金沢店

石川県金沢市片町2丁目8-20見玉ビルTEL 0762(21)9457

ギャブラス	ナムコ	1000万点以上	スーパー美上児 諸星月光V3
ポールポジションII	ナムコ	6万4170点	N E C
サンダーストーム	DECO	36万6300点	諸星月光V3
スーパーゼビウス	ナムコ	38万8130点	諸星月光V3
サーカスチャーリー	コナミ	40万3790点	KATAYAMA
マリオブラザーズ	任天堂	153万2760点	おまつり英二
エキサイトینگサッカー	アルファ電子	57万9200点	B U G
ゼビウス	ナムコ	201万1320点	パワッチLL
バスター	セサミ	13万7610点	G T V
ザビガ	DECO	92万9727点	MARIO. JR
リブル・ラブル	ナムコ	227万4890点	諸星月光V3
セクターゾーン	ニチブツ	8万5600点	Z O N E
マッピー	ナムコ	207万3590点	風林火山
TX-1	タツミ電子	27万7510点	* * *

●プレイシティキャロット琴似店

札幌市琴似二条2丁目琴似グリーンビルTEL 011(621)1110

ポールポジション	ナムコ	6万6020点	中山雅貴
リブル・ラブル	ナムコ	390万8660点	中川 剛
マリオブラザーズ	任天堂	296万2850点	中川 剛
パンチアウト	任天堂	968万4190点	福井範幸
スターウォーズ	アタリ	218万6360点	中山雅貴
TX-1	タツミ電子	27万8030点	芳賀英二
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	新郷和晃
大相撲	DECO	4万3700点	弥左繁晴
ミスターバイキング	セガ	14万4490点	弥左繁晴
コスモスワット	ナムコ	1万8040点	畑野 幹
ギャブラス	ナムコ	1414万1400点	弥左繁晴
タッパ	セガ	105万8500点	橋谷正廣
セクターゾーン	ニチブツ	8万9060点	弥左繁晴
バスター	セサミ	17万2810点	福井範幸
ザ・ギネス	サン電子	10万4564点	野沢憲章

●ゲームフィールド・キックオフ

宮城県泉市松字後田45-1 TEL 02237(3)3887

スーパーゼビウス	ナムコ	40万8740点	斎藤栄治
スクラムトライ	DECO	192万2310点	原谷英生
マッピー	ナムコ	439万7340点	斎藤栄治
エクセリオン	ジャレコ	91万0700点	斎藤栄治
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	斎藤栄治 渡辺浩一
リブル・ラブル	ナムコ	384万4680点	鷲尾裕治
ギャブラス	ナムコ	600万点	斎藤栄治
アイスクリームファクトリー	DECO	101万3900点	西村クン
チャンピオンベースボール	セガ	55万5080点	渡辺昌和
TX-1	タツミ電子	25万9170点	中沢 誠

セビウス
999万9990点(14万)
AM 11:00 ~ PM 4:55
(5:58)
ジャスコ海老名店内14コラントにて
浪松市 蝦蟇
川瀬泰久

今月のハイスコア

●ゲームセンターエメラルド

東京都渋谷区渋谷3-6-16エメラルドアオキビル ☎03(400)9228

バンチアウト	任天堂	289万5590点	平石彰央
ギャブラス	ナムコ	549万9300点	平石彰央
フリッキー	セガ	33万2270点	神代真清彦
ザビガ	DECO	301万9175点	小川健太郎
サーカスチャーリー	コナミ	76万5830点	平石彰央
ゼビウス	ナムコ	75万3930点	小林隆之
リブル・ラブル	ナムコ	73万6520点	黒田英稔
ザ・ギネス	サン電子	11万7584点	高橋祐司
ミスターバイキング	セガ	11万3530点	増沢 清
ボンジャック	テークン	3万3110点	池田謙信
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	34万6500点	平野直信
エクセリオン	ジャレコ	49万0900点	高橋義彦
エキサイティングサッカー	アルファ電子	18万0430点	赤松 健
マリオブラザーズ	任天堂	29万8720点	橋立尚和
10ヤードファイト	アイレム	16万1000点	窪田浩之
ビット&ラン	タイトー	5万1190点	甲地隆二
ボールポジションII F.U.J.I.コース	ナムコ	3万0380点	出井敏裕
ボールポジションII TESTコース	ナムコ	5万7990点	長沢浩治
ボールポジションII SUZUKAコース	ナムコ	3万1660点	高橋祐司
ボールポジションII SEA・SIDEコース	ナムコ	5万9120点	平石彰央

●セントラルパブリックセンター

埼玉県川口市芝2-26-36 ☎0482(67)1738

リブル・ラブル	ナムコ	187万9030点	R・Z
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	224万9000点	ナンバーファイティ
マッピー	ナムコ	37万5560点	御先祖
バルガス	カプコン	18万8550点	J U N
ハイパーオリンピック	コナミ	1022万0820点	木村雅彦
エキサイティングサッカー	アルファ	33万1450点	X・Y・Z
サイオン	セーブ	32万0950点	木村雅彦
ゼビウス	ナムコ	113万9920点	クロコゲ
ボールポジションII	ナムコ	6万8950点	木村雅彦

●ポッポスカイキング

香川県高松市藤塚町1丁目17-1 ☎0873(34)7591

ザ・ギネス	サン電子	19万7148点	竹内クン
ジャンピングジャック	ユニバーサル	14万3090点	藤山クン
ゼビウス	ナムコ	547万6380点	中山クン
リブル・ラブル	ナムコ	101万9930点	林 クン
バルガス	カプコン	27万9050点	陶 クン
ボンジャック	テークン	124万6380点	高口クン
エキサイティングサッカー	アルファ	35万6840点	石井クン
タッパー	セガ	4万2975点	アズサクン
サーカスチャーリー	コナミ	8万5640点	高口クン
マリオブラザーズ	任天堂	70万3110点	高口クン

●ゲームセンターアタック2

東京都豊島区東池袋1-21-5 ☎03(987)1051-2

バンチアウト	任天堂	99万9920点	藤田貴之
マッハ3	タイトー	78万7500点	島崎新一
レーザーグランプリ	タイトー	6万3770点	江沢 誠
TX-1	タツミ電子	27万9170点	佐々木宏
スターウォーズ	アタリ	1226万0537点	宮田 浩
ボンジャック	テークン	83万6810点	M A X
リブル・ラブル	ナムコ	126万6350点	中島蛇次
サーカスチャーリー	コナミ	43万3240点	滝口雄次
ジェネシス	DECO	1111万1100点	船越政範
バルガス	カプコン	14万5300点	高田修一
ノバ2001	UPL	217万4980点	小野和彦
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	30万4400点	平田尚也
10ヤードファイト	アイレム	28万0300点	松村 隆
ビット&ラン	タイトー	48万0100点	山田 豊
スクラムトライ	DECO	24万3000点	山岡太郎
センジョウ	テークン	41万5800点	富岡定雄
ザ・ギネス	サン電子	10万6272点	大和田真吾
ギャブラス	ナムコ	50万2300点	栗原万太郎

●ジョイプラザ・ダービー

東京都調布市つつじヶ丘3-33-5 ☎0424(83)1455

ザ・運動会	タイトー	20万0440点	高橋クン
バルガス	カプコン	18万5800点	V T F
サーカスチャーリー	コナミ	35万4580点	C I A
チャックンポップ	タイトー	15万9750点	星 峰生
スクラムトライ	DECO	16万5950点	T・K
10ヤードファイト	アイレム	21万0800点	森 クン
エキサイティングサッカー	アルファ	27万6300点	島田クン
マッハ3	タイトー	25万6800点	E A R
リングファイター	タイトー	13万3880点	M V
大相撲	DECO	3万8600点	K・K

●株ナムコゲームブティック高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-2-15第26東京ビル内 ☎03(362)9300

スターウォーズ	アタリ	1億点+α	市川晴一
テンベスト	アタリ	93万0025点	C H U
ギャブラス	ナムコ	1000万点+α	小橋康治
キューティQ	ナムコ	189万1910点	B U B
タッパー	セガ	80万点	吉田広忠
バックマン	ナムコ	39万6850点	うる星あんず
ジェネシス	DECO	179万8200点	ザビガ星人
ドラゴンズレア	スターコム	48万6025点	西島 豊
ボールポジションII シーサイドコース	ナムコ	6万3840点	CUTIE-Q
グレイブロップ	DECO	98万7480点	バブリンズ
ゼビウス	ナムコ	112万7230点	鈴木 亨

HIGH Score

●ゲームプラザ24

大阪府平野区平野本町1-8-25 ☎06(794)5457

ワイリータワー	アイレム	33万4240点	浜田裕久
サンダーストーム	DECO	21万4500点	河村クン
エキサイティングサッカー	アルファ	34万5300点	大井 亨
ザ・運動会	タイトー	37万8450点	浜田裕久
ギャプラス	ナムコ	192万5300点	水馬高史
パンチアウト	任天堂	99万9990点	水馬高史
バルガス	カプコン	181万2050点	浜田裕久
シーファイターボセイドン	タイトー	12万6240点	野村雅己
タッパ	セガ	13万1575点	浜田裕久
サーカスチャーリー	DECO	52万1660点	浜田裕久
大相撲	DECO	11万1900点	水馬高史

●ジョイランド松山

愛媛県松山市大街道1-6 ☎0899(33)6806

ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	108万4400点	主頭正義
10ヤードファイト	アイレム	17万2500点	島生敬央
ペンゴ	セガ	56万2200点	沢崎恵司
マッピー	ナムコ	506万6600点	二宮隆至
マリオブラザーズ	任天堂	93万1550点	細田貴義
ノバ2001	UPL	2481万点	沢崎恵司
ギャラガ	ナムコ	268万9960点	古田豊幸
TX-1	ツツミ電子	27万4870点	今井健二
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	松浦 茂
インターステラー	フナイ	20万4420点	渡部 聡
レーザーグランプリ	タイトー	6万6720点	西山淳志

●ゲームプラザVIP

大阪府南区道頓堀1-4 ☎06(211)1850

メガゾーン	コナミ	141万4000点	柴田幸太郎
バルガス	カプコン	22万5300点	和田 実
ホールランド	ユニオン	16万8800点	大熊智恵広
ザ・運動会	タイトー	21万4700点	岩内 敏
ミスターバイキング	セガ	11万9530点	岩谷英雄
タッパ	セガ	15万9125点	岩谷英雄
サーカスチャーリー	コナミ	39万6110点	堀川正明
チューブパニック	ニチツツ	50万2880点	清水 治
ギャプラス	ナムコ	95万6700点	多田直紀

●ビッグキャロット京都店

京都府/菊池優一くん調べ

リブル・ラブル	ナムコ	418万4290点	菊池優一
スーパーゼビウス	ナムコ	77万4280点	上野健一
ミスターバイキング	セガ	27万6280点	しのださとし
スターウォーズ	アタリ	250万0386点	長塩浩二
サーカスチャーリー	コナミ	43万2020点	堀江辰征
ザ・ビッグプロレスリング	DECO	88万7300点	吉川和孝
ザビガ	DECO	368万1687点	坂田浩二
バスター	セガ	39万5010点	坂田浩二
アルベガス	セガ	14万9950点	松田宗男

●スリーナイン

大阪府池田市石橋2丁目15-29 ☎0727(62)3890

パンチアウト	任天堂	489万8790点	坂本クン
ギャプラス	ナムコ	182万0800点	T. 樋口
フリッキー	セガ	50万1770点	L U M
大相撲	DECO	14万0500点	大塚クン
アイスホッケー	DECO	51万点	石川クン
サンダーストーム	DECO	12万5300点	田辺クン
サーカスチャーリー	コナミ	62万7490点	井内クン
バルガス	カプコン	33万6300点	梅田クン
ザ・運動会	タイトー	42万1440点	樋口&T樋口
ザビガ	DECO	333万4426点	T. A. D
エクセリオン	ジャレコ	191万8300点	高須賢クン
ジャンピングジャック	ユニバーサル	24万1595点	南 クン
スクラムトライ	DECO	71万0820点	川上クン
Mr. Do VS ユニコーン	ユニバーサル	55万8820点	松村クン
タッパ	セガ	17万3950点	樋口のぼる
ポールポジションII	ナムコ	6万4220点	木村クン
エキサイティングサッカー	アルファ	31万4120点	田辺クン
サイオン	セイブ	26万5530点	白石クン
リブル・ラブル	ナムコ	391万7710点	松山クン

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ったら、パンパン応募してくれよな〜てきたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に、

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)を編集ハイスコアあり保ま

ホミの町のゲームセンターをAMライフに観せちゃおうぜ！※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員保までそれぞれ送ってね。宛先は95ページを参照

Amusement FORUM



世界に広がり、ビデオゲームの輪!!

ハイパーオリンピック 世界大会に熱戦くり 広げられる



六月十日、東京・九段のホテル・グラントパレスで、コナミ社及び、アメリカのセンチユリ社主催のハイパーオリンピック世界大会が行なわれた。

競い合うのは、日本、アメリカでの国内大会で勝ち残った三名ずつのハイパー名人たち。「知の理を生かし、神技の指さばきで、頑張ってください」との仲真コナミ社長長あいまつ、「今大会の目的は友情と国際交流であり、選抜された6名のゲーマーたちは、全て勝者になるに値する」とのセンチユリ社社長のアーノルド・カミンコー氏のあいさつの後、日米対戦が始まった。

競技内容は、種目別(100m競走、走り巾跳び、やり投げ、110mハードル、ハンマー投げ、走り幅跳び、団体総合(制限時間20分)、個人総合のそれぞれで優勝を競い合う。

ステージに設置された六台のマシン。日本チームのプレイするマシンはテールタイプ。対するアメリカチームのマシンはアップライトタイプ。お国からの違いがマシンにも現われる。おのおのマシンに陣取った選手たちは、盛んに指さばきし、カチカチカチ指さばきばきし、真剣そのもの。側で見ているキヤララーにもその緊張感が伝わってくる。

準備OK、そしてスタートのコール。ゴクツつばをのみこんだ瞬間、均衝を破るかのよう



記録の方は100m競走7秒台、走り巾跳び9m台、やり投げ950m以上、110mハードル9秒台、ハンマー投げ90m台、走り幅跳び2m40台とかかなりの高記録。観ている方は、本物のオリンピックを観戦するような興奮。声援も尽きず、それ以上に選手たちはエキサイト。ファウルしたりすると、「オーノー」、「アッ」と大きな声を発している。アメリカチームのゲイリー・ウエスト君はクリアすること、ウエスト君はクリアすること、ちやめつたつぷりのおどけたポーズ。緊張した雰囲気をごませてくれる。

さて、種目別競技が終わり、次の団体総合は制限時間20分でスコアを競う。悔しくも日本チームは、時間内にGAME OVERとなってしまう、アメリカチームの独走に終わる。芳地君、高橋君、大園君の三人はくやしそう。

最後はクラライマックスの盛り上がり、個人総合、休憩をはきみ、3ラウンドが行なわれた。

選手たちは少し疲れたのか、アクションも少なく黙々とボタンを叩き続ける。プレイが全て終了してホッと一息、会場に用意されたご馳走をつまんだり、特別参加のロザンゼルス・オリンピックのマスコット、イグルサムと記念撮影をしたりで、競技中とは違って変わり、なごやかなムード。応援に駆けつけた家族たちと楽しく話をしている選手もいる。

「それでは、審査結果を発表します」との司会者の声で、再び空気が張りつめた。結果は以下のとおり、個人種目別優勝
100m競走 ジョン・ブリット
(記録/7秒95)
走り巾跳び 高橋進一(記録/9m67)
やり投げ ゲイリー・ウエスト
(記録/975m3)
110mハードル ジョン・ブリット
(記録/9秒97)



東京・港区芝公園にある芝パークビル一階のテクノカルチャーの一大エリア「メディアバム」に、音と映像の新パフォーミング空間、SVラボが誕生した。

SVラボは、レコーディングスタジオとビデオスタジオを始め、ビデオ編集、ダビング、マイレコード、MVビデオ制作が完備にできる新感覚のラボだ。いずれもプロユースの最新機材を投入し、一流スタッフがバツアップしてくれるので、一口だけでくアマチュアにも充分使いこなせるホットスペースってわけ。

S 未来型サウンド・クリエーションのためのレコーディングスタジオ。

V 映像人たちのクリエイ

▼テクノ・カルチャー・センター ▼メディアバムにサウンド・ ▼ビジュアル(SV)ラボ誕生!!

タイプ空間の数々。ビデオスタジオ、編集室、ダビングルーム、アーティスティング室完備。

6月8日オープン当日は、オープニングイベントとして、ライブハウスで人気の「マグナム・ヤイツェ」が、ライティングやビデオ撮影会をしたりで大にぎわい。好奇心を満足させてくれる空間が、ついに誕生したという観がした。

このSVラボ、今後は映像新世紀に対応するための「コンピュータ・グラフィックス・アー



ト・スクール。も開設の予定とか。ますますおもしろくなりそうです。

SVラボを含む、メディアバムは、とにかくテクノっぽい空間のスペースだ。

富士通、NEC、IBM、シャープなどのショールームに、ホンダとスズキのバイク展示、さらにサウンドブース内のニューIVサテライトではミッドFM局によるサウンド・シャワー・ショー、またVTRブース、ミニカー展示と、自分から参加できる設備がズラリ。中でも、中央のテクノゲームコーナーは人気の高い場所。盤ゲームを主体に、



ハンマー投げ ジョン・ブリット (記録/95m50)
走り高跳び ジョン・ブリット (記録2m48)
団体総合優勝

アメリカチーム (285、770点、日本チーム124、820点)
個人総合順位

- 第一位 ジョン・ブリット (87、910点)
 - 第二位 グリー・ウエスト (79、520点)
 - 第三位 高橋進一 (87、910点)
 - 第四位 芳地秀樹 (87、020点)
 - 第五位 大園明浩 (86、210点)
 - 第六位 マイクル・マロリー (84、150点)
- それ以外の賞には、素晴らしいカットと賞品が贈られた。優勝者のジョン・ブリット君が代表して一言、「このような素晴らしい大会に参加できて嬉し

い。開催者のコナミさん、センチュリーさんに感謝します」と。こうしてハイパーオリンピックが閉じられた。主催者のコナミ及びセンチュリーでは、「このよ

うな国際的なゲーム大会は史上初めて。今後も、どんなこのような大会をやりたい」と熱っぽく語っていた。

「何事も、極める。ことは難しい。オリンピックに出場するスポーツ選手たちも、今回ハイパーオリンピック大会に出場したゲーム名人たちにとっても極めるための精神は同じなのであ





パソコンファン必見の一大イベントが、去る五月二十三日から二十六日までの四日間、東京流通センター大展示場で催された。

日本電子工業振興協会の主催によるこのショウは、高度情報化社会とマイコンの役割をタイトルに、約百社が出展し、それぞれの特徴を生かした展示を競っていた。

会期中は、浜松町から会場の東京流通センター前までのモノレールは連日満員の大盛況。マイコンブームここにありといった様相だ。

三会場に分けられていた目玉

第一会場 富士通、日本電気、シャープといったパソコン大手の出展と共に、三菱、東芝、松下などのメーカーのブースもある。混雑に拍車をかけていた。富士通ではFMニュー7とFM777の前は黒山の人だかり。中にはキーボードの前に坐りつきで動かない人も……。

NECはPCパソコンファミリィがスラリ、やはりシエファ40%の最大手のカシオがうかがえた。

シャープのブースで目についたのはパソコンがTVにドッキングしたC1。TV本体にROMカートリッジを差し込めば、ファミリィコンピュータ(任天堂)と同じ機能を発揮するというスタイル。ゲームファンにはうれしいTVだ。

会場を通して健闘のようすがうかがえたのはMSXだ。十二社のメーカーは、それぞれに特長のあるハードとソフトを開発し、意欲的なところを見せていた。中でも、三洋電機での独自の音声認識合成技術を応用して、MSX-WAVYで音声で文書作成が可能な音声入力ワープロなどの実演は興味津々。MSXの明るい未来を垣間見る思いがした。

MSXに関しては、このショウで推測できることは、高級化がより顕著になるであろうこと。つまり、本体とキーボードが分離したセパレートタイプが増え、ディスプレイ装置などの拡充がはかばか、従来のパソコンとソング色のない機能を発揮する

いろいろなゲームがその場で楽しめるのだからムリもない。パソコン派、テクノ派、ゲーム派、サウンド派、VTR観賞派とのタイプにもびつたりなのは、こニメディア派だけかも。

ま、一度のぞいてみてね。
(東京都港区芝公園2の4の1)
☎03(433)4390

ゲームブティック(高田馬場)で
リップル・ラブルカーニバルII
始まる!

7月1日から、東京・高田馬場にあるナムコ・ゲームブティック高田馬場で、リップル・ラブルカーニバルIIが開始される。

これは、前回のカーニバルのパートIIとしておこなわれるもので、今回は、店にあるナムコ製品をプレイして、スコアの下4桁が同じ数字でゲームオーバーになった場合に、リップル・ラブルテクニカルマニュアルがもらえる。

マニュアルは30冊30名分と数に限りがあるので、なくなり次第打ち切る予定とのこと。

こいつは、いっしょう挑戦しなければ! 諸君ぐわんばってほしい。

ものが主流となっていくだろう。また、セガのパソコンも、低価格でありながら独自の多機能を持ったものとして注目を集めていた。

ソフトウェアの部門では、遅ればせながら、ビデオゲームメーカーとしてMSXソフトに参入したタイトーはニテコのプロのフロントライン、ちゃっくんぼっくんが人気を集中していた。数々の試作品も登場し興味

が尽きないイベントとなっていた。

ビジネスマン必見！ 人とOAの未来

59th ビジネスシヨウ



去る五月二十三日(水)二十六日(土)、東京・晴海・東京国際貿易センターにて、「ビジネスシヨウ」が開催された。

会場は、同センターフルオープンで第九会場までであるという、大がかりな一大イベント。もちろん、対象は紺のスーツに身を固めた、バリバリのビジネスマン。これからのオフィスの課題、オフィス・オートメーションのノウハウをモノにしよと、熱心に参加していた。



二十一世紀は、コンピュータ時代といわんばかりに、各社ブースに並べられたパソコン、ワードプロセッサは、どの会場でも注目の的。

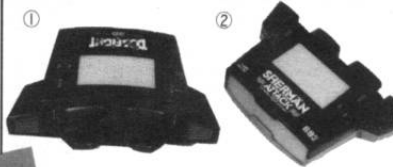
また、大手メーカーのブースでは、独自のオフィス・システムを開発し、ローカル・エリア・ネットワークの実践デモンストレーションなどで、ビジネスマンたちの感心をひいていた。テーマが堅いだけに、その見



せ方にも各社のアイデアが様様。なかでも、ひとときユニークだったのが、内田洋行のブース。チャップリン風の衣装を身にまとった、男性二人がコミカルなパントマイムで、同社自慢の商品を紹介していく。

という運びで、各社それぞれが訴える、未来のオフィス展望、良し悪しは別として、この勢いでエレクトロニクス技術が更に発展すれば、コンピュータ化される社会も、そう遠い未来の話ではあるまい。

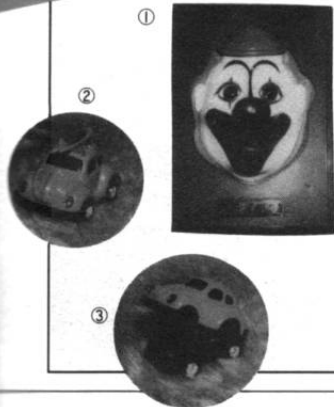
ステレオサウンド3Dゲームを6名にあげちゃおう(トミー)



ステレオサウンドで、遠近感もある双眼鏡タイプの立体ゲーム「ドッグファイト」と「シャーマンアタック」をそれぞれ3名にプレゼント。
楽しい遊びのクリエイター・トミーに感謝!!

- ①ドッグファイト/複製機同士の空中中戦ゲーム。戦機を撃破するのダ。 5,980円
- ②シャーマンアタック/敵味方入りみだれての戦車戦ゲーム。タンクをコントロールして、敵をやっつけよう。サウンドの迫力は抜群。 5,980円

ファニー&ファンシーグッズはキミをリッチにする。(アルプス商事)



- ①ファンキービエロを5名に!! ボタンをポンと押すと、ビエロの目が光り、大きな口を開けて大ワライ。ドキッとさせるビエロのリアルさがニクイ。 2,600円
- ②メロディ8を5名に!! ワーゲンの屋根に乗っているサーフボードをポンと押すと、電子音のメロディーが流れてくる(8曲入り)。 2,300円
- ③ワーゲンつめ切りを10名に!! ワーゲンのスタイルをしたつめ切り。ちよっとかさばるけど、ワーゲンのかわゆさかばっちり。 980円

チューブパニックTシャツを5名にプレゼント(ニチブツ)

スーパーグラフィックスでファンをシビレさせてくれるチューブパニックのTシャツが登場した。
今月はニチブツからの特別併売として、市価千八百円の特製Tシャツを本誌読者にプレゼント(5名・サイズMのみ)。希望者はプレゼント名を明記してNo19プレゼント係へどうぞ。抽選のうえNo21で発表後発送します。



コンピューターサービス(CSK)が セガ・エンタープライゼスに経営参画

CSKブランドのパソコンソフトなどで本誌でもおなじみの、情報処理サービス業の大手であるコンピューターサービス株(大川功社長)は、同社の中長期ビジョンの一環として、かねてよりホームエレクトロニクス分野のシステムに関する研究開発などに、積極的な先行投資を行なっていたが、より一層の事業強化を図るため、業務用ビデオゲームメーカーの株セガ・エンタープライゼス(中山雄社長)の株式を70%取得し、セガ社の経営に参画し、両社の固有技術の結集により、新しい事業分野への展開を図ることになったと発表した(5月21日)

CSKのセガに対する資本参入及び経営参画に伴い、CSKの大川社長が代表権を持つ会長へ就任し、セガの中山社長が同じく代表権を持つ社長として留任、大川会長・中山社長の新コンビで新しいセガの船出となったのである。



好評に答え、もろこしシリーズをキミに!!(トミー)

①

スナック菓子「もろこし村」のゲームシリーズの、おもしろ3種をそれぞれ6名にどぼっとプレゼント。かくれもろこしファンじゃあイケナイよ。もっともっともろこしファンになろうぜい。

②

①カードゲーム/ようこそかくれもろこし村へ 800円
②カードゲーム/ハニーバンタムショー 800円
③ボードゲーム/もろこしおじさんスペシャル 1,000円

③

高橋美枝ちゃんのサイン色紙を10名にプレゼント



●当日撮影したカラープリントを1枚添えてしまったりするので、どーかよろしく!!



じよぼー
とってキトク

官製ハガキに
事項を記入して
プレゼント係へ。くわ
しくは91ページ参照。

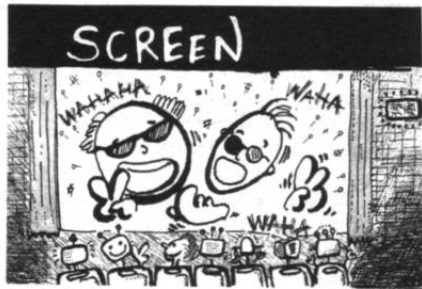
人気ゲーム"ワイリータワー"のポップ&チラシを3点1組で5名に!!(アイレム)



人間に反逆を始めたコンピュータ「ゼロ」のメインスイッチを切る、スリルたっぷりの頭脳ゲーム「ワイリータワー」の、ゲームセンター用ポップとチラシを、アイレムからプレゼント。カラフル&コミカルなイラストは、キミのコレクションの中で光るはずだ。

AMライブ 路上ロードショー

竹上次郎



カンカンカンと照りつける太陽が沈みかけた夕暮れ時に、あの娘と一緒にロードショー……ロマンチックに決めようぜ!



と語り、コメディ、アドベンチャー、アクションの全てを備えた面白さを強調している。

舞台を一九三〇年としているのも、ルーカスとスピルバーグらしい。映画史上かつてなかった数々の新しいアイデアが散りばめられ、バラエティに富んだ娯楽超大作だ。

一九三五年、上海、インディ・ジョーンズは、ウイリアム・シャトナーと連れて、上海空港から追手からのがれるためにシヤム経由でアメリカへと飛び立った。しかし、その機の乗員も追手の手先で、飛んでいる



レイタース、失われたアークから3年。ヒーロー、インディ・ジョーンズが帰ってきた!

インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説

スター・ウォーズのハン・ソロ役でおなじみのハリソン・フォードのはり後、インディ・ジョーンズの第二作目が、アクションたっぷりやってみた。製作はスター・ウォーズのジョージ・ルーカス、監督はE.T.のステイブン・スピルバーグの黄金コンビで、前作と全く同じスピルバーグは、「私からみると、レイタースよりはるかにジエットコースター気分仕上がついている」



グレイストリーク

ターサン映画の決定版! これを観なければターサンはわからない



機からパラシュートで脱出してしまった。燃料も放出されてしまった飛行機から、奇跡的に脱出した三人はインドの地に降りたついでに、不時着した付近の村で歓迎を受け、その村で最近起こった事件を聞いたインディは、伝説の聖なる石、黄金カラストーンにまつわるものと直感し、奪つ

た者たちを追ってジャングルを抜け、パンコットの宮殿へと向かった。しかし、そこでは邪悪に満ちた儀式が三人を待ち受けているのだった。「これがセットか?」と思うような魔の宮殿など、息をのむようなシーンの数々に圧倒されずストーリーを楽しんでほしい。パラマウント映画/CIC配給

バイオレント・サタデー

サム・ペキンパー監督ならではのバイオレンスアクションとサスペンスに満ちた作品



ファセットはCIA長官ダンフォースに、オメガ作戦と称した不穏な動きがあるのをさぐるように命じられた。

そしてファセットは、協力者として実力のあるテレビのインテリ・キャスト、ジョン・タナーを選んだ。代償としてタナーの番組にダンフォース長官を出演させるというのだった。ジャーナリストの本能と直感でCIAに協力し、真相をさぐるろうとしたタナーに黒い影がしのび寄って――。

――スイスのホテルで、CIAエージェントのファセットは妻を殺された。KGBの仕わざにとらんだファセットは復讐を誓った。

ワイルドバンチ、ゲッタウェイなど、バイオレンス美学の巨匠といわれるサム・ペキンパーが、コンボイ以来五年ぶりに発表した娯楽作品。エレクトロニクスとハイテクノロジを駆使した血とバイオ



レンスのダイナミックな描写はペキンパーならではのもの。ブルーサンダー、ウォーゲームなどのハイテク映画とはひと味違うペキンパータッチは興奮必至。テレビの人気キャストが、週末に旧交を暖めにやってくる

大学時代の友人三人がKGBとCIAから明かされて困惑する様子。そして虚々実々のかけひきが一転して血とバイオレンスのウイークエンドとなって行く衝撃のサスペンス。ことに、CIAのビデオとTVを駆使しての盗み撮りや盗聴の恐ろべき内幕は見どころだ。

さらにこんでん返しのあるところなど、息をつかせないのもさすがペキンパーといったところだ。

ルトガー・ハウアー ジョン・ハート デニス・ホッパー
ブート・ランカスター 他

20世紀フォックス映画

ることになったのだ。

雌猿カラに命を救われた子は、猿の社会ですくすくと生成し、猿にはない能力と雄々しさのため、猿社会の王者、ターザンと呼ばれるようになった。

四〇本以上のターザン映画が誕生し、ワイズミューラーという有名俳優も出た。あのターザンの原作(類人猿ターザン、エドガー・ライス・バロウズ)に、最も忠実なターザン映画の決定版だ。

アフリカの原生林から、手入れの行きといたスコットランドの城の生活へと、運命のいたずらによって描かれるターザンの宏大無比なスケールの物語が展開する。

ターザンの成長物語の中で出てくる巨猿は、なんと、人間が

SF 新世紀 レンズマン

SF ロマン「レンズマン」がCGを駆使したアニメーション映像で感動的に登場!!



扮しているものなのだが、全くそうは見えない。猿の威重のメイクなど、ブツ飛んでしまいそうなほどすばらしい出来栄だ。ターザンの生い立ち、グレイストークを見れば、今までのターザン映画がますます面白くなっていく。そんな映画だ。

クリストファー・ランバート
ラルフ・リチャードソン
イアン・ホルム 他 監督/ヒュー・ハドソン

ワイルドバンチ/ササリス映画

一九三四年の発行以来、世界四十八カ国で翻訳され、SFファンその他、幅広い人々を魅了しつづけて来た空前の超ロングセラー「レンズマン」の壮大なスペースオペラが、アニメーションとしてスクリーンに登場する。原案はE・E・スミス。スカイラインシリーズ、レンズマンシリーズでSF長編シリーズの第一人者となったスミスの作品



日本とアメリカのスタッフ陣が技術協力をし、実用にこぎつけた《デジタル映像》が最大の見もの。

最新鋭のコンピュータグラフィックスを駆使した空前のスケールは、ニューヨーク工科大学CGRラボがワンカット五千万円の精密な3D映像を生み出し、ジャパン・コンピュータ・グラフィック・ラボが新しい映像シ

夏服のイブ

松田聖子が大人の魅力で迫る

幼稚園の先生を夢見ている牧子（聖子）は、フリーライターの西丸秀和と愛し合っていた。ある日、宗方の住み込みの家庭教師を頼まれた牧子は、秀和の反対を押し切って承諾した。母を亡くした三人の子供の面倒を見ることになった子供たちが牧子にすっぴん

ついたクリスマスの日、宗方の会社が不渡りを出した。始末のあと宗方はニューヨークを次の生活の場と決め、牧子と同行を頼んだが断られてしまった。

宗方らがニューヨークへ発った日、牧子は秀和と同棲を始めた。秀和の子供を産んだことかあるという女が突然部屋に来て以来、牧子には秀和への不信がつのって来た。

デヴィー五年目を迎え、乗りこんでいる松田聖子が、今までこのカラを破り大人への変身を演じている意欲作。



平凡な女性が突然二人の男から求婚され、不可思議に揺れ動く心が、美しいニューヨークを背景に描かれたラブ・ストーリーだ。

松田聖子 羽賀健二 近藤正臣
ほか 監督／西村潔

刑事物語3 潮騒の詩

痛快活劇、ご存知武田鉄矢の刑事が大活躍



武田鉄矢の原作・脚本・主演による刑事物語シリーズの第三弾。

舞台は長崎県・五島列島。鉄矢の一人三役の他は、星由里子、ハナ肇、間口宏也に加え、第一回東宝シンデレラスカウトのシンデレラ沢口靖子のフレッシュデビューと話題が盛りだくさん。

長崎県五島列島、福江市。五島中央警務所の片山刑事はいろいろと問題が多く、刑事とは名ばかりの雑用として毎日を送っていた。そんなある日、片山は殺人事件の犯人張り込みのためにやってくる警務所の刑事たちの案内役を命ぜられた。

東京で暴力団の組長を殺した犯人が福江市の出身だったことから、その母親の店を張り込むことになったのだが……。

《夏服のイブ》同時上映 東宝



は、スターウォーズにも数多くのアイデアとしてとり入れられていることでも有名だ。

西暦二十五世紀。平和と繁栄を誇る大銀河連合に巨大な危機が迫っていた。

はるか暗黒星雲の彼方から、別個な独裁帝国・ボスコーンが銀河宇宙に侵略の手を広げてきたのだ。

惑星都市が、商船団が、次々と攻撃され破壊され始めた。

地球、銀河パトロール隊は、ヘインズ長官の指揮のもと、反撃のために、ボスコーン最高機密データ奪取計画を発令した。

この任務のために選ばれた銀河パトロール隊のレンズマンたちは、光速船リタニア号に乗り込み、大激戦の末、問題の機密データを手に入れたが、その彼らには、基地への帰還という最も厳しい試験が待ち受けているのだ。



DISK情報室

プールサイドで寝ころんで、フレッシュギヤルのニューシングルを聴けば、身も心もルンルン!!

迷宮のアンドロローラ / 小泉今日子



(ビクター)

ハイカラ人魚に続くニューシングルは、前作にない宇宙感覚の曲だ。ハイカラでは、キョウキヨンのかわいさは充分表われていたが、本来の歌の確かさか活かさないという消化不良の要素が気になった。が、迷宮のアンドロローラは、デビュー曲での透明感のある歌唱での衝撃がよみがえったような感じがある。キョウキヨニンにあり!

過剰にオンリー・ユー / 松本友里



(RCA)

No.18の巻頭カラーでカワユク登場してくれたユリーのデビューシングル。女の子にしてはめずらしいロックンロール。デビュー前から、その歌唱とパンチに關係者はびっくりしどおしという金の卵的存在、シングル曲はスローから入って、ガンガンロックンロールしちゃう大迫力。バックバンドも一流ミュージシャンで固めてバックアップ。

夏のレッスン / 原真祐美



(日本コロムビア)

次号で巻頭ページを飾ってくれる予定の真祐美ちゃんのニューシングルは夏のレッスン。夏を感じさせる軽快なテンポに乗せて、乙女ころろがたっぷり。可憐な乙女が年上の男に魅かれていたように目に浮かぶよう。B面はてんでん娘。フジTV系、日曜ドラマランドで真祐美ちゃんが主演する、てんでん娘の主題歌。両A面って感じ。

ふたり / 高橋美枝



(CBSソニー)

タイトーシヨールームでゲーム少女ぶりを発揮した美枝ちゃんが軽やかに唄う三曲目のシングル。誰にでも、一度は経験のあるような内容の歌詞と、ゆたかりとしたテンポの曲は郷愁をさそう。美枝ちゃんの歌唱の確かさか加わって、歌の世界がまたにうかんでくるようだ。ちなみにこの曲、レッツゴーヤングでのデュエットも。

SHOCK! / 宇沙美ゆかり



(キャニオン)

化粧品品のCFで、ビチビチぶりを発揮しているゆかりちゃんのシングルは、前作よりパンチのある歌い方で、ちょっと低目で甘さのある声と、バックのテクノっぽいフィードバックのサウンドがビッターとマッチして、ゆかりちゃんの新境地を垣間見る思いがする。女の子にこの曲のように迫られたら、かなりのSHOCK?

優しい絆 / 伊藤麻衣子



(CBSソニー)

不良少女役で、複雑な少女の青春に体当たりでガンバしている麻衣子ちゃん、新曲のほうは不良少女ではなく、彼女本来の歌のうまさを活かした語りかけるような調子がなんともいえない。芝居といえ、不良少女は麻衣子ちゃんには似合わない。というファンには似合わない。この曲はヒットというよりも優しい女の子の心情があふれている。

……くおんぐえつ(今月)もおもしろグッズがめっちゃいっぱいなんだぞお!!



アイスキューブ 1200円

アイスキューブそっくりのガラス
細工。タンブラーに入れたり、机
の上のさり気ないアクセントに。



プレゼント(大)10名



ウインドサーフィンボトル

大800円
小380円

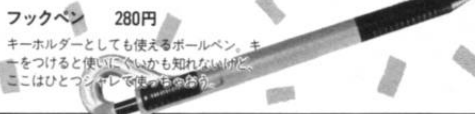
涼しさがいっぱい溢れる夏アイテム。お風呂の水中心花より入目をひくこと間違いなし。彼女へプレゼントすれば喜ばれる必勝品!!



マジックボード 007 500円

無色のいるのもいい。無色のほしさのものをま
せるとカラフルな色がでるファンキなペンシル・
デカ・ゼア。小麦粉が主原料のかわりタネ。

お問合せ先 東京都品川区西五反田7-22の17
TEL 03-6303-3111 F 王様のアイデア TEL 03(494)4475 重信



フックペン 280円

キーホルダーとしても使えるボールペン。キ
ーをつけることで使いやすさも知れないけれど
ここはひとつオシャレな一品!!

歴史読本 特別増刊スペシャル
ゆくえ不明の歴史を追跡調査



歴史読本 特別増刊スペシャル
どうしたくなった?
歴史読本 94号



巨人軍ファンの手引書
く書かれているなんてのはなか
なユニーク。
一般的な巨人軍に関するデー
タのほか、ファン生活の手引
は嬉しいもの。
なんたってその項目が、巨人
軍勝利時の歡喜発揚法——勝利
の正しい喜び方、感動の表わし
方。敗戦時の気持のもち方
ウサバランの行い方、野球の話
題をうまく避けるコツ。
などと、カンペキなる巨人
軍ファンの手引が満載。データ
ハウスならではのおもしろさな
のだ。
情報研究所/データハウス/九
六〇円

BOOKS



歴史読本、特別増刊スペシャル
ゆくえ不明の歴史を追跡調査
おとぎばなしの主人公が、そ
の後どうなったかなどは、歴

インフォメーションコーナー

とゆーより、編集部から読者のみなしやまへ
熱烈なメッセージ!!

最近 おくれ
おたより のコー
ナーへのおたよりが、少ないよ
ーに思っています。どーかおねげ
ーします。ピンパンとおたより
おくれませ。
AMフォーラムの読者の広場
おたよりおくれ欄で、ガンガ
ン載っつけちゃいます。
織り込みのみならず、おたよりおくれ
用の白い裏をフルに活用してく
ださい。毎月優秀作一点に相品
を進呈しますよ。
イラスト(できるだけカラー)
で、秀作が集まればカラーで掲
載します。ドジ話、立腹話、文
通、売ります買います譲ります
など、キミの自由に使ってくれ
てケッコオですよ。
はがき は、それぞ
れ宛先の宛先の宛先に
応じて所定事項を書き込んで、
すわんすわんとポストにほおり
込んでちょんまげませ。
また、なんでも法律相談での

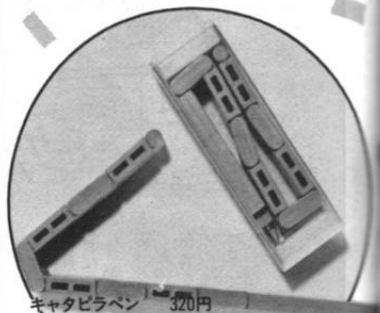
誌上相談も受けてます。ど
ーかよろしく。
おれっちの攻略
法には、原文のまま掲載でき
るものを送ってくださいね。
自己顯示タッチシでたのんます
よ。掲載分には相品を進呈し
ますから。
アンケート のはが
き、簡単でしかも効果的なゲーム攻
略法や、ゲームメーカーへの希
望要望など、ピンパンと書いて
ください。メーカーからのおし
かりカクゴで掲載するからね。
織り込み以外の郵便物などは、
宛先を間違えずに、それぞ
れ宛先の係あて送ってね。
〒100東京都新宿区下宮比町15の
924 アミューズメントライフ
それぞれの係
19号の応募は7月末日とし
て切りはります。



スーパーミニルーペ 100円

ちっちゃなスグレものルーペ。何冊か読んで
使いみちはいろいろ。アクセサリーとしても
キラリと光る一品

プレゼント10名



キャタピラペン 320円

箱からとり出すと、アレっっのボールペンになる
ユニークさにハクシュ!! キャタピラ風に見える
いてあるので愛幻自在。キミはど一使うかな?

プレゼント10名

史雑学ならではだ。
おじいさんになった浦島太郎
は果たしてどーなったのだからー

血液型

おもしろ第3読本



比較的好意なのはA型、B
型、コソツクと続けるのが得意
なのだから。
おもしろ第3読本
おもしろ第3読本
おもしろ第3読本

プームの血液型で性格を知る
おもしろ読本の第3弾
クソむつかしい本の多い中
ちよつと雑学風に編集されてい
るのがこの本の特長
自分の性格だけでなく、周囲
の性格もわかる

東大生の書いた パソコンなんか怖くない



最近はやりのワラ半紙本で、
東大生の書いた、シリーズの
第2弾が発売された。シリーズの
パソコン幻想を刺ぐ!! に続
く、パソコン常識を直す。パソ
コン人のための必読書。パソ
コン初心者入門書と
10名にプレゼント!!

かーま、一読のほどを。
日本史おもしろ探偵局/新人物
往来社/八八〇円

例によって、パソコン常識の
ウツを解明し、メカ音
痴に捧げるパソコン入
門でハードウェアとソ
フトウェアの基礎知識
はパッチリ身につく。
どちらかというとな
ナイコン族に捧げるパ
ソコンのハウトゥ書と
いえるが、なまじのパ
ソコン情報誌を安直に
読むよりは、この一冊
を読破しておいたほうがベター
なようだ?
なぜだ?
情報発信するな。って項目があ
るくらいなら、だから
東京大学データ処理研究会/
東京経済/九八〇円

LETTERS



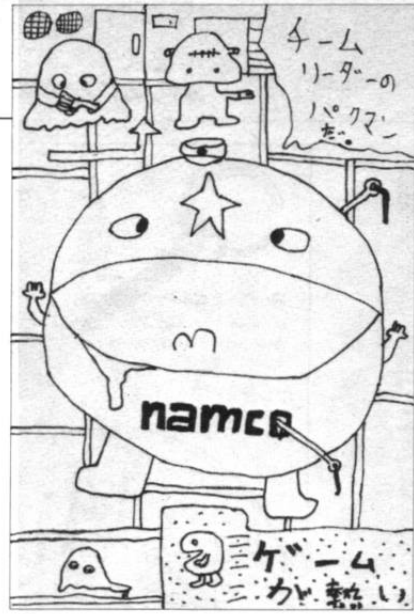
♡おたよりコーナー

神奈川県 / 松上 晃

●みんな、聞いてくれよ！
5月の始め頃、血洗いしながら（えらいだろ）なんとなくラジオを聴いていたんだよ。そして「川島なおみ・恋のサ」と、ぬかしやがる。

♪それならよ、川島なおみのやろーが、
♪TVゲームなんて、ああいうのはひまそうな田舎の人がやるもんじゃな！

♪ウインドっていう番組でよ、TVゲームの話になってきたんだよ。



NOWな都会人がやるもんなだよ。

東京都 / 中野境彦

●みなさんは、もう細野晴臣氏のVIDEOIGAME MUSICのお聴きになりましたか？ あたしやもう、完全に病みつきました。

特にB面のラスト「GALAGA」が最高♪♪私には「ゲームマニア」と一歌謡曲マニアの両方をかけ持ちしてる、奇特な人間ですから、このLPはほんと夢みたいです。

♪同時に、大野木重幸さん、慶野由利子さんという、ナムコの音楽担当の人にも、興味を抱きました。お二人とも美にすばらしいメロディ・メーカーです。今度、AMライフの力で独占インタビューなんかやってみてはいかがですか？

♪最近入手したNGS号による、ギャブラスの音楽は新人社員が担当したらしいです。その人も、なかなか腕前とみまします。

♪ところで細野さん、今度は他のメーカーのものもレコード化してみたいかがでしょうか。

●ぼくの家の近所じゃないけれど、大きなゲームセンターがあります。

そのゲームセンターには名前がありまよん。そこにはニューゲームがよせ入りますが、多い時で二台しか入らないのです。というわけで、ゲームをしたくても並ばなければならぬの

大阪府 / 久山浩樹

●よんでおくとトクをするコーナーへ

ゼビウス九六万を起ると、敵を一匹倒すごとに、ソルバルウが増えていく。一匹倒すと一機増えるので、うるさくてたまらぬ。

さて、ソルバルウが増えて増えて増えまくって、残機数が二四九機になると、イージータイがおこるぞワウサされたが、本当におつた。

まず一列にズラリと並んだソルバルウの残機が三機にもどり、また敵を倒すごとに増えていくが、一列また並ぶと、ソルバルウのコントロールが効かなくなり、左下に寄って動かなくなる。そして次々と死んでいった。フラスターは出るが、ザツバーがなくなくなる。そうしたら、店のオバサンに故障と見られ、消されてしまった。 END

●ネタが底をうけてしまった。だれか教えて下さい。そこでオレは文句を言いた。

●オイ、近くのがしやにあるゼビウスのコピー品のバトルズ。

で、なんかおしてほいです。それから、100円のビデオゲームを五0円にすると、画面が小さくなって見にくいです。

●ロカールニューS10千葉 (1)千葉市、みんなもよく知っていますとおり、セントラルプラザ6Fにナムコランドがあり

♡近所のゲームセンターだよ

●ぼくの家の近所じゃないけれど、大きなゲームセンターがあります。

そのゲームセンターには名前がありまよん。そこにはニューゲームがよせ入りますが、多い時で二台しか入らないのです。というわけで、ゲームをしたくても並ばなければならぬの

大阪府 / 吉川勝伸

●ロカールニューS10千葉 (1)千葉市、みんなもよく知っていますとおり、セントラルプラザ6Fにナムコランドがあり



おまえ、せつかく二〇〇万いったのに、はしここ上げたらいきなりワープなんかしやがって、それのせいで、五機くらい死んだんだぞ。もう、遊んでやんないからな。おほとけよ、おまえなんかでえーまらいたが、失礼しました。

福岡 / 吉賀英臣

●おまえ、せつかく二〇〇万いったのに、はしここ上げたらいきなりワープなんかしやがって、それのせいで、五機くらい死んだんだぞ。もう、遊んでやんないからな。おほとけよ、おまえなんかでえーまらいたが、失礼しました。



●ポスターとかパンフレットがゲームセンターで売られたらいいと思う。

アンケートハガキに、独自の必殺技と書いてあるけど、必殺技なんてゆるいとかにもまんがらしいノ、ぼくはその独自の「攻略法」とをいっしょにくつつける方がいいと思う。

●AMライフさんこんにちは！今回は、自分の要ほーを言ってます。

石川県/湯谷勝成

●AMライフさんこんにちは！今月は、14号の表紙にロボットのよーなもの頭の緑色の「いぼ」があります、他の号に見られないのは、いぼコロリでとちやったのですか？ えー！ 新潟県/久保恒恒

AMライフへの希望

●ポスターとかパンフレットがゲームセンターで売られたらいいと思う。

アンケートハガキに、独自の必殺技と書いてあるけど、必殺技なんてゆるいとかにもまんがらしいノ、ぼくはその独自の「攻略法」とをいっしょにくつつける方がいいと思う。

●AMライフさんこんにちは！今月は、14号の表紙にロボットのよーなもの頭の緑色の「いぼ」があります、他の号に見られないのは、いぼコロリでとちやったのですか？ えー！ 新潟県/久保恒恒

●AMライフさんこんにちは！今月のハイスコアについて一言、やはりあのページは、スーパーソフトマガジンに負けたくない充実させる必要があると思います。

ところで、大阪のゲームセンターはいつもあのページにあるけど、なぜ京都はないのですか？ 僕としては、ぜひ「ビッグキャロット京都店」を出してほ

手に入りますし、土・日の三時かなんかに、店内にいる人全員(二人で数人しか入れない、小さな所だとおぼろしい)にアイスクリームを配る、サービスタウンなどもあります。

新旧とりまぜて、十古くくらい置いてあるが、皆さんよっぽかりくるお店です。

千葉県/小川 洋

みなさん！僕は感動した！
化学の授業中のことだ。ポケと
しながら教科書を見るときどこか
見たよなキラキラが...
そうなの。PHO ZON
のモノクノだ。そこまはこれ
はなんだ？と見てみる。CH₄ = メタン
でわつた。まんなかの大きな●はC(炭素)
で4つついている小さな●はH(水素)
なのだ。そういえばPHO ZONのゲーム中、
背景にCH₄というのを書いてあったよな
気がする。しかしゲームキツが教科書にの
ているとは... 表紙は読者の教科書にの
ところこの題 新聞に「DECO」があった。
いた。しかしよく見るとOECDであった。
(OECD...経済協力開発機構) αααααααα
さしにむと前、電車の音... だにSEGAと
載っていた。しかしそれはよく見るとVEGAと
った。(VEGA...時計
全部変換変換教科書
2巻者 化学 001) αααααααα
Page 45, 回 4 誌
神奈川県/井坂正洋

告知板

★今月のハイスコアは18号から、ページ増してどっきり登場します。AMライフでも、もともと充実させたいと思っております。ハイ。

●やい藤井実です。今度ほくを含めて、竹中君、鶴谷君の3人の会長で、「APC」を作りました。昔、知人ぞ知る同好誌「B.U.G」を作ったのですが、同好会ではなかつたので、ハイ。

会費は五〇円(アンケートの紙の代金) 会誌を買いたい人は一冊分のコピー代(二カ月に一冊) それから、その地方(市、町)の支部長(早いもん)川越の募集中でんがな(但し、川越の支部長を除く)もちろん会員もです。

入りたいノ、我こそは支部長と思う人は往復ハガキを送ってください。五〇円トップに捨ててます。削り号はもうすぐです。(連絡先)

〒350埼玉県川越市仙波2丁目1の1 藤井 実
●みなさん、はじめまして。われわれは、ゲーム哲学団体「BGM」です。

今回ゲームの評論、意見を中心とした、ゲーム同人誌を製作しました。過去に例を見ない新しいタイプのファンジンです。その内容はどうと、真のマニアでなければ読みこなせないでしょう。

TVゲームの明日を一緒に考えてください。

〒416静岡県富士市横割4丁目2の9 望月伸一郎
●NGI号を五百円で買います。(コピー不可)
(連絡先)

〒700広島県福山市本庄町中3丁目292の3 ☎0849・26・1034 堀内博之



えたい方、ぜひ一度、読んでみてください。

通信販売は郵便小為替で、削り号のみ...送料込み三百円分

削り号及び二号...送料込み六百円分

(連絡先)

〒100東京都豊島区駒込3の2の4 鈴木方 見城こうじ
●ディグダグの豆本、八百円で買います。ぜひ売ってください。(連絡先)

〒416静岡県富士市横割4丁目2の9 望月伸一郎
●NGI号を五百円で買います。(コピー不可)
(連絡先)

〒700広島県福山市本庄町中3丁目292の3 ☎0849・26・1034 堀内博之

※このコーナーにおいてのトラブルは、本誌では一切責任を負いません。



AMライフ情報局

●あれは忘れもしない五月一日火曜日の三時三〇分頃。僕が南街のゲームセンターに行った。藤内篤史君と岩田健太郎がいたのだよ。……(中略)……僕は最近、10ヤードフアイトに燃えているので、五回フレイした。……(中略)……僕はあつといふ間にGAME OVERだった。藤内君は残り時間約七秒ぐらいて、地道に10ヤードぐらいつつ進み、なんと自陣15ヤードくらいのところからタッチダウンをしたのだった。ゴールキックも成功して一面クリア。それで調子を覚えたのか、二面、三面もクリア。

●日頃思っていることを言ってしまうかと思いきや、①デモントレーション中に、BONUS、自分が「機増える」のスコアを表示してもらいたい。FOR EVERYを全てのゲ

なり、やつとこのことで四面クリア。ついでプロとの対戦。ここで驚いたのは、最初のキックで約15ヤードのところまで飛ばすです。藤内君はそれでもめげずにぐわんぱりしました。藤内君はおもいきって、前パスをしたのでした。パスは成功し、そのすぐ前から敵がジャンプタックルを仕掛けてきたとき、藤内君は、そのスピードについていけず、倒されました。……(中略)……藤内君が操作していた人間とジャンプ・タックルを仕掛けてきた敵とぶつかり、両者とも倒れたのです。そしてすつと立ち上がり、握手らしきことをしていたと思

③ゲームセンターの店員に一言あるゲームセンターでは、いつもスプレーを持ってテーブルを試いてます(当り前か……)しかし、その態度が気に入らないのです。客が終わるたびに、そのテーブルを拭くので、なんかその客に「ゲームを早く終わらせろ」と言っているとしたかと思えません。

ゲームに道具を使うことは、許せないことだと思います。もつと許せないのは、あたかもそれが正しいかのように、堂々と誌面に載っていることです。では、道具の使用はなぜ許せないのでしょうか。考えてみてください。いっしょうけんめいフレイしてハイスコアを出したとします。それを使ったがそれ以上のスコアを出したら、抜かれた人があまりにもみじめではないでしょうか。

そのようなことを載せるのはいけないと思います。それによって、「ああ、定めを使えばいいんだ」と思う人が必ず出ると思うのです。以上のように反論がある人がいると思いますが、いいてしょう、僕がトコトコ相手になりましよう。ではこのへんで。

埼玉県 / 小島康一

ームにプログラムしてもらうこともそう。そして、その次にゲームの難易度を表示してもらうことです。そうすれば、低い方でプレイしたときよりスコアが伸びる?の……

●AMライフのみなさんこんには、最近、問題になっているハイパーオリンピックの道具のことについて書きます。先日、AMライフの16号を読んで、大変頭になりました。73ページを見てもらえばわかりますが、N氏のハガキに、「定めを使うと速い」と書いてあります。

それに、ゲームを知らない人が、道具を使っている人を見て、果して「健全な遊び」と思うでしょうか。もし道具を使っている人が、ゲームファンイメージを悪くしているのなら、僕は絶対に許せん。

埼玉県 / 小島康一



山形県 / 土門浩二

★鈴木くんは、と一や誤解しているよです。本誌の姿勢はNo.16・78Pのヨナミの規定に賛同のうちに、No.15・29Pのハイパーの紹介欄でも、器具の使用不可について、はっきりとした方針打ち出しているのです。

山形県 / 土門浩二

遊戯施設での事故の責任は？



質問

パッティング・センターでの事故について

私は、男の子供三人（小学一年生・高校一年生・小学校六年生）の父親ですが、昨年子供三人でパッティング・センターに行つて遊んで来たことを聞きまして、スピードもかなり高速度が出るようですが、万一事故を惹き起した場合、どのような問題が生じるのか御教え下さい。

解答

一、利用者、パッティング・センターとの法律関係
 まず、利用者には、パッティング・センターは施設を提供するといふ施設利用契約が成立している理由で、その契約からパッティング・センターには施

なんでも法律相談

●答える人
 弁護士高橋センセイ

設の提供者として、利用者安全に施設を利用するが出来るよう、管理しなければならぬ義務を有していると思われま

された場合には、パッティング・センターはその事故について責任を負担しなければなりません。
 この安全管理の義務に違反し、それが原因となつて事故が惹き起された場合には、パッティング・センターは、その安全面よりみて、すばらしく改良されており事故例も減少しているようですが、皆無とは言えないようです。後で具体例を挙げて、パッティング・センターの責任の有無を考えてみたいと思ふ。

二、利用客側の注意義務について
 具体例を考へるにあつて、利用客側の注意義務も考へておかなければなりません。球が飛んでくることを知りながら、身体をベース上に出して被弾して負傷しても誰も、パッティング・センターに責任を追求しないでしょうし、それ以外でもパッティング・センター内で要求されるべき注意義務を怠つた結果、負傷した利用者に対しては、パッ

ティング・センターの責任を否定することがあり得ることは、誰しも納得されると思われま

三、具体例
 (一)カブのボールがまがりきつた場合
 カブのボールがまがりきつた場合、機械の故障が原因であり、普通人の能力から見て、避けることが困難であつたと考えられる状況であれば、パッティング・センターの安全管理義務違反として治療費等の損害を賠償する責任があると言えます。この場合スポーツ競技という面もあり、その性質上ある程度の危険性は予測し、危険を回避する注意義務を利用者は要求されているとおもわれますが、その注意義務を尽くしている以上、その責任はパッティング・センターにありませ

(二)利用客の打つたボールが、他の利用者にあたり負傷した場合かどうか。
 パッティング・センターの安全管理義務の内容として、原則として損害賠償の責任を負うことであると思ふ。また、利用者も負傷した利用者に対して損害賠償の責任を負うことになりませ

読者プレゼント(第17号)当選者発表



- ブラックオニキス/BPS
 山形県・大山研二、新潟県・半田洋丈、福岡県・山崎聡
- ゲームウォッチQ/タカラ
 ①GTCカークウォッチ
 愛知県・後藤治英、山口県・大健二、新潟県・西岡昇
- ②コンボクウォッチ
 山形県・鶴水秀伸、埼玉県・中山秀雄、千葉県・浅井勝正

- 形県・古山啓一朗、新潟県・菅井剛
- 10ヤードファイト豆本/アイレム
 青森県・本多英二、青森県・佐藤正英、新潟県・馬場正仁、東京都・松本好典、東京都・永山淳
- ミニラジオ/王様のアイディア
 埼玉県・坂本 晃、北海道・前田晴彦、栃木県・松山 譲、愛知県・鳥丸一男、兵庫県・伊藤政高
- おしゃべりカード/王様のアイディア
 秋田県・金城次夫、富山県・川

- ③ウォッチロボ
 京都府・三浦史朗、和歌山県・宇佐美健、愛知県・小林俊男
- ④F151ケル
 福岡県・古賀秀臣、東京都・宮野孝雄、山梨県・木本 隆
- キヤプラスのポスター/ナム
 埼玉県・佐藤武雄、東京都・金子謙太、岐阜県・松嶋博英、山

- 口 笑、高知県・椎名 守、愛媛県・野本秀樹、佐賀県・富田敦男
- フォルクスワーゲン・トイレットペーパーカバー/王様のアイディア
 山形県・丸山雅明、福島県・名取謙也、神奈川県・緒形 博、東京都・前田由美子、鹿児島県・徳元幸弘
- シエラシーのサイ/色紙
 北海道・那賀洋二、長野県・増田 宏、大阪府・山口達夫、大阪府・原 浩司、福岡県・吉崎裕行

ステッパーって 知ってっばー!?



Standing
Coaster

よみうりランド、小田急舞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



東洋娛樂機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東映ビル

JC HAWARD

本物を追いついて
1921年日本、私たちは本格的に機械的で実用的なウェアセブンを創っています。



YOU CAN DO MAGIC

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

HAWARD

本社 東京都千代田区墨本町2-11-5早川トナカイビル ☎03-863-3011(代)〒101
大阪営業所 大阪市東区博野町2-41中博ビル ☎(06)261-3214(代)〒541

●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

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

8018-5276 定価550円