

昭和59年1月1日発行/通巻12号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円

NO.13

◎大特集

興奮のコクピットゲーム大解剖

◎今月の体験ギャル/沙理(歌手)

インターステラーの未来世界に挑戦



新年のきりぎりす号
創刊7周年記念

We, Pioneer of Amusement Industry,
by Vanguard Technology.



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

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



株式会社 **タイトー**[®]
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎ 03(264)8611(大代表) 千102
TAITO CORPORATION

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

INTER STELLAR

今月の体験ギャル／沙理(SARI)



ゲームおんち「沙理」

『インターステラ』の
フューチャーワールドに

興奮!!

レーザーディスクの臨場感あふれる、三次元コンピュータ・グラフィックスの未来世界が広がる「インターステラ」に、一九六〇年代のリバプール・サウンドをひっさげてデビューした沙理(SARI)がチャレンジ。ゲームおんちというけれど。

取材／石崎真人
撮影／佐島周紀
制作／青春制作
キャストイング／森 輝彦
協力／船井電機株
ゲームファンタジー1

なかなかどーして
いっちょようまえの
未来戦士でガンバ



自称ゲームおんちの沙理ちゃん、テクノテック取材班がくり込んだのは、池袋北口のゲームファンタジア、シグマ。階から3階までゼーんぶゲーム

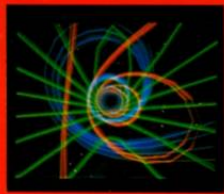
だらけのアーミューズメントビルだ。ブルーで統一したコスチュームのかっわけいこと、そしてミニから出たスラリとした足の

インターステラーの興奮的な遊び方

シートに、どっかと腰をおろして、コントロールレバー（というより操縦桿のほうがピッタリ）を握り、敵をひきつけておいて、レーザーガンが発射ボタンを押すのだ。

三連発のレーザーガンをうまく使って、向かってくる敵をドコドコと撃破しよう。

地上の基地や戦車は、バーン爆撃で破壊だ。飛行物体よりも地上の敵をやっつける方が得点が高いので、機をうまくコントロールして発射ボタンを使いわ



けよう。

1〜4シーンまでの間になるべく多く敵を撃破すれば高得点につながるし、ナナム撃ちなんでもテクニクを使えば得点をかせげるパターンも隠されているので楽しんだ。

うまく3Dの大型画面でシミコレートができるようになれば、夢とロマンに満ちた、興奮の宇宙空間がキミのものとなる。（詳しくはコクピット特集を）

まぶしいこと。つい見とれて取材というのを忘れてしまっソ。そしてそして、ゲームセンターに入った沙理ちゃんの光って見えたこと。もうピツカピカ、目立つ存在だったのだ。

ん？ 何でこのゲームセンターかかって？ そりゃあ、ここにフナイのインターステラーがドテンと沙理ちゃんを待ってるからなのだ。

ゲームおんちだろうが何たるが、すぐにゲーム狂にしてしまおうのがこのページ。これで何人のゲーム狂・歌手組ができたことか、フフフ……

おっと、そんなことより、ゲームじゃゲームじゃ。

コクピットタイプの中でも、ひととき自立つ（沙理ちゃんと同じシヤ）インターステラーの豪華シートに坐って、さっそくゲームスタート。

しっかし、ホントに沙理ちゃんは何がゲームおんちらしく、坐っても、何が何だかわからない様子。えーっ、沙理（この辺から親密感が増して来て、）ちゃん、がなくなってしまうたの告白に

よりますとぞ。

「インベーター」が流行っているときに、二百円分しかやったことかないの。

って、ただだから無理もない。

で、インストラクションを賣つて出たのが、フナイの海老根さん、ぐぐぐと接近して操作を説明してるのを見て、シート心がメラッ。でも、グッとこらえて取材終了。

おしとやかに坐ってプレイ開始。中央の操縦桿を左手で握りしめて、右手の人差指でレーザーボタンをバシバシ。初めてのわりには、インストラクションが上手なのか、向かってくる敵をドコドコ撃ち落ととしている。だんだん船が入って来て、画面の動きに合わせて体を左右にかたむけたりして、早くも未来戦士がまわって来ちゃったの。グ。立体感があって、色もきれいで、つい興奮してしまっソ。

でもよっつと悪い気もしたわ。どーやっ、女戦士になりさつて、撃破された奴ら味わつたみたい。こりなれば、ゲーム狂の仲間入りだぞい。

インターステラー でおんち返上

ゲーム狂の輪の一人になった沙理の次なるチャレンジは、ハイパーオーニック・シグマの常連のSクンがインストラクターを兼ねてSARRーリンピック開会つてところ。

か細い沙理には、ボタンの連続押しはちよつと無理みたく、Sクンの一人舞台。

続いてセンシウウに戦場を移すと、意外や意外、再び女戦士になりきつてビシバシ、敵弾を避けきれずにやられてしまうと、ブツとふくれるひとコマも（これがまたカッウウイ）。

シグマと来たらビンゴってわけ、フロア奥のビンゴコーナーでプレイ。こっちはほうは、いくらやつてもビンゴ成立せずでチヨン。

最後はおアソビでコンピュータスロットゲームのコーナーへ。ん？じ、じ、実はこれが一番いい成績だったのですヨ。でも本誌の性格上このコーナーでの沙理の様子はカット。とつてもずあんねーん。



インタビュコーナー

士牙のときだ、リバフル・サウンドに目算め、十五で渡英し、ハタでリバフル・サウンドを勉強し、現代風にアレンジしたLPでデビューした沙理。一九六〇年代サウンドがやつてきた。



沙理ちゃん、十五のときにイギリス行ったというけど、なつたひとりで？

沙理 どうしても、リバフル・サウンドを身体で感じたかつたんで、ロンドンのおばさんのところへ、ホームステイという形で行つたんです。ただ行くというんじや親が猛反対ですからね。友だちの家からおばさんに電話したりして、大変でした。

中学を卒業してから？

沙理 ええ、ロンドンには一年間いました。帰つて来て、一年遅れて高校に入った、三月に卒業の予定です。

二十七キロって、ちよつと細すぎるんじやない？

沙理 前は四十一キロあつたんですけどね。

でも、これでもスポーツギヤルなんてすよ。

どうは見えないよ。何か無趣味って感じて……

沙理 (ちよつと) プンとして

テニス、スキー、バレエボールに、シングロナイズドスイミングもやつてたんです。

一年中、陽に焼けてまっ黒でした。今でも黒いですよ。

いや、魅力的だよ。ところで好きな物は何がある？

沙理 ちんじや焼きてすね。それも、茂草のじやなくて、月島のが好きなんです。

音楽はリバフル、食べ物ちんじや焼きてつとりあわせがおもしろいね。(面白いつて、話は食べ物へと移つてしまつたのだ……)

沙理 (SARRー)
一九六四年二月十三日生まれ
東京都出身、A型、十九才、
ビートルズに影響され、キングスに狂つてる。

シングル、ウォーク・イン・ザ・ルーム。が1月21日発売の予定。

GAME SCREEN

●セガ・レグルス●

セガ



●バスター●

セサミ・ジャパン・コーポレーション



●リブル・ラブル●

ナムコ



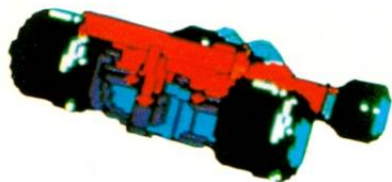
●TX-1●

辰巳電子工業



●スタープレイヤー●

セガ



ニュー
ビデオ ゲーム
スクリーン

NEW VIDEO

●エキサイティングローラー●

タイトー



●ザ・ビッグ・プロレスリング●

テクノス・ジャパン



●パーティ●

ママ・トップ



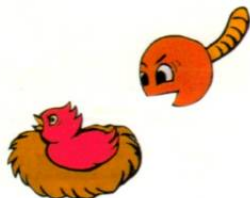
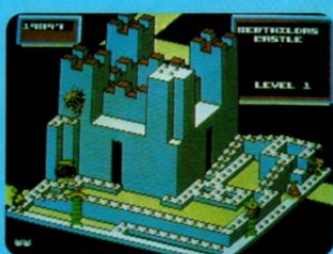
●10ヤードファイト●

アイレム



●クリスタル・キャッスル●

アタリ・ファー・イースト・ジャパン



SANITY

TM

INTERCEPT SPACE TANKS!!



未知なる戦いに君を誘う
驚異の3D感覚

©1983 TEHKAN LTD.

TEHKAN 株式会社 テーカン

本社 / 東京都千代田区神田東松下町41 千101 TEL (03)256-0371代
営業本部企画課 / 東京都墨田区吾妻橋2-1-13 TEL (03)624-3101代

DECO
CASSETTE
SYSTEM™

GENESIS

ジエネシス T.M.



好評発売中!

豊かさを演出する、電子技術の



デタイム株式会社

本社：〒167 東京都杉並区上荻 2-31-12 ビース荻窪 ☎(03)392-4151
研究所：〒167 東京都杉並区南荻窪 4-41-10 テアタイムビル ☎(03)331-5441
名古屋営業所：〒464 名古屋市中千種区春園通り 6-28 ☎(052)762-5222
大阪営業所：〒552 大阪市港区 弁天 5-10-23 ☎(06)573-2511
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町 1-2-2 前田ビル ☎(092)474-0120
株式会社デコ・札幌：〒064 札幌市中央区南二条西十二丁目 879-15 ☎(011)562-241580







青ユニコーンの撃退法!

今回は赤ユニコーンの3倍得点できる青ユニコーンの上手な出し方、やっつけ方の紹介です。

青ユニコーンは
どうしたら出てくるか

- (1)ユニコーンが残り一匹になってから25秒経過すると青ユニコーンに変身します。
(1-11パターンの場合)
- (2)緑ユニコーンをハンマーで叩き落したとき、青ユニコーンに変身します。
- (3)9画面以降は最初から出てきます。
このうち(2)(3)は一匹のみなので落ちついてやっつけよう。

残り1匹が変身した時の
上手なやっつけ方

- (1)1-2パターンの青ユニコーンは動きがのろく簡単にブロックと一緒に落せるので、最上段の  を取ったあと、ユニコーンを1匹だけ残しておき、5段落しができるように仕掛けを万全にしておく。青ユニコーンに変身後、Mr.Do / を上手に操作して、青ユニコーンを最上段におびき寄せブロックと一緒に叩き落そう。
- (2)3パターン以降は  を取る時点で、ユニコーンを一匹だけにしておく。 を取ったあと、エクストラモンスターはMr. Do / から離れていくので、その間に仕掛けをつくっておこう。
- (3)仕掛け方としてはMr. Do / を上手に操作し、青ユニコーンに変身後も2匹一緒においかけできるようにする。その通路途中でブロックを落しておき通りかかった時に一発必中。2匹同時にやっつけるのがコツです。この方法でやれば4匹までは大丈夫。
- (4)もうひとつのポイントは、変身後の青ユニコーンは動きが比較的ゆっくりだということ。このスキを狙って上からブロックを落してやっつける。青ユニコーンは加速度的に動きが速くなるので早めにやっつけよう。
- (5)  ブロックを使うのも有効。ただし、青ユニコーンはブロックの間からすぐぬけ出してしまうので、早めに落すこと。
ざっと、こんな具合だ。これをマスターすれば青ユニコーンもこわくない。逆に高得点をあげる絶好のチャンスだ! 10万点ぐらいは軽い。
さあ、さっそく青ユニコーンをやっつけよう!!



ミスター・ドウ対ユニコーン

VS

UNICORNS™



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 千103 東京都中央区日本橋蛸留町1-7-7

☎(03) 661-0330代

チャンピオンをめざせ!

ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会



Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984

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



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

決勝大会
東京・靖国九段南ビル
59年2月/12日(日)

予選大会
東京・靖国九段南ビル
大阪・阪神ホテル
59年2月/11日(土)

**第23回 ロサンゼルス
オリンピック大会ご招待**

© 1980 L.A. Olympic Committee

地方大会

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

会場/全国の参加店
期間/58年12月10日~59年1月31日

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

全国大会

全国の仲間とチャレンジして、
ロサンゼルスオリンピックに行こう。

会場/東京・靖国九段南ビル
大阪・阪神ホテル 霧崎の間

日時/59年2月11日 午前9時~10時受付

- 大会参加店発行の登録カード(ハイスコアと証認印を記入・押印したもの)を、当日会場に持参すれば、誰でもチャレンジできます。参加料は無料です。
- 6種目の総合スコアを競っていただき、ベスト25(両地区合計50名)に決勝大会に出場いただけます。

※決勝大会は、2月12日東京で開催。優勝および準優勝の方を、ロサンゼルスオリンピックにご招待します。また、上位入賞者にも豪華賞品をさしあげます。



ハイパー・オリンピック

Konami
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
通段九段南ビル
TEL 03-262-9111(代)
— 大阪営業所 —
〒561 大阪府豊中區庄内東町5丁目-11
TEL 06-331-2211(代)

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

AM 特製トレーナー

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

今人気大爆発のあみゆうトレーナーで
今日もみんな Joyful Today

特価 4300円

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

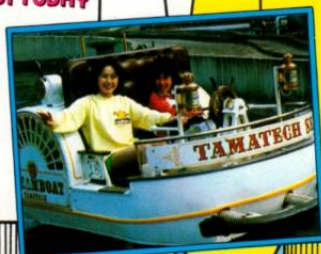
特価 4300円



商品A色 → 白・黄



商品B色 → 白・黄



注文方法

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

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

小包料金

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

注文書

〒□□□-□□□

住所

氏名

合計金額 ¥ _____

サイズ

色

品物の記号を記入

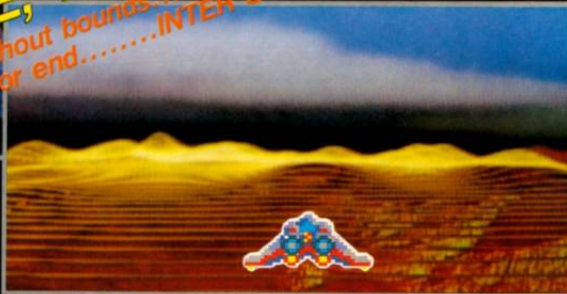
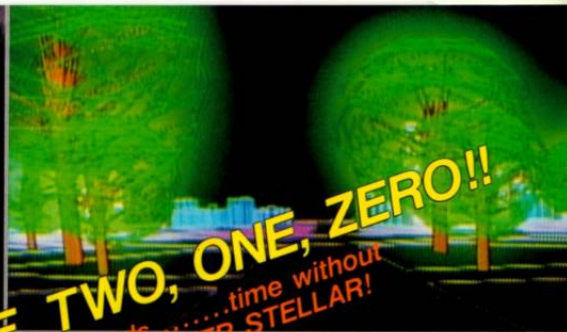


他の用紙でも結構ですがペンでハッキリ書いてください。

FUNAI



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



IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"

INTER STELLAR

Laser Fantasy

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

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

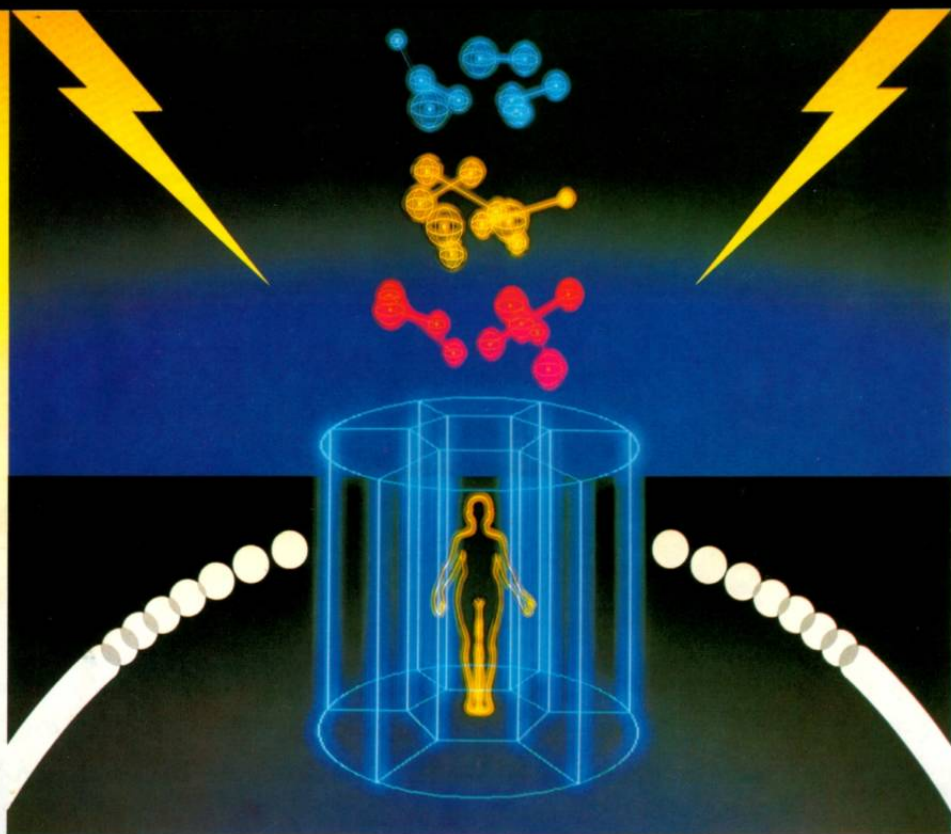
の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着してきた君は、真の宇宙戦士だ!! さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。Three, Two, One, Zero!! 未知の世界への旅立ちが始まる。

FUNAI

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

●販売元
 株式会社フナイ
 大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
 TEL:06-648-1272 FAX:06-647-5217

●東京営業所
 サニーレジャーシステム株式会社
 東京都千代田区神田多町2-4 チダビル5F
 TEL:03-254-5614 FAX:03-256-3877



いたずらダチョウの めちゃんこ大冒険

DACHOLER

ダチョー



自信の足でキック/ジャンプ/ダッシュ! 電くび出すな! やめられな〜い、止まらな〜い、ジャングルの動物相手に大さわぎ。カッパにはチト強いユーモラスなダチョウのジュニア。好物を探してボーナス点。

JANGOU Night

ジャンゴウナイト



上がるたびにバニーの衣裳がはずれます。5回連続上がれば…ウフフ……お楽しみ。

- プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。
- コンピュータがあがれば、役に応じ得点が減算。
- コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
- スコアが0でゲームオーバー。



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
☎ 06-253-5211(代) TELEX523-689NICHOL J
東京日本物産(株) 東京都中央区日本橋船場4丁目5番12号
ヤンマ日本橋ビル 〒103 ☎ 03-654-5271(代)

(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

宇都工 場

NICHIBUTSU U.S.A. CORP.

1540' SO BROADWAY, GARDENA, CALIFORNIA, 90248 U.S.A. TEL. 213-536-2162

TW910342652 NCBTUSA

NICHIBUTSU U.K.LTD. 99 WOLVERHAMPTON ROAD, DUBURY WEST MIDLANDS, B69 6RJ U.K. TEL. 021-544-4299

TELEX335949 NICHUKG

札幌市豊平区中島3番7丁目1-1京王もなみマンション
仙台市本町2丁目14番21号 国南ビル1F
広島市南区東路町2番17号 第2つきむらビル
福岡市博多区博多駅前4-17新栄ビル1F

京都府久世郡山部大字市田小学新築地12-1

TEL. 011-824-2571(代) 〒002

TEL. 0222-65-5071(代) 〒980

TEL. 082-253-6131(代) 〒730

TEL. 082-472-7221(代) 〒812

TEL. 0774-44-6262(代) 〒513

TEL. 011-824-2571(代) 〒002

TEL. 0222-65-5071(代) 〒980

TEL. 082-253-6131(代) 〒730

TEL. 082-472-7221(代) 〒812

TEL. 0774-44-6262(代) 〒513

TW910342652 NCBTUSA

TEL. 021-544-4299

TELEX335949 NICHUKG



AM LIFE

アミューズメントライフ

情報局のお知らせ

特報



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

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

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

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

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

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

◇あて先
(株)アミューズメントライフ情報局係

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924

エキサイティング サッカー EXCITING SOCCER T.M.



ディフェンスをぬって決めろ、シュートの嵐

白熱の攻防戦!!

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



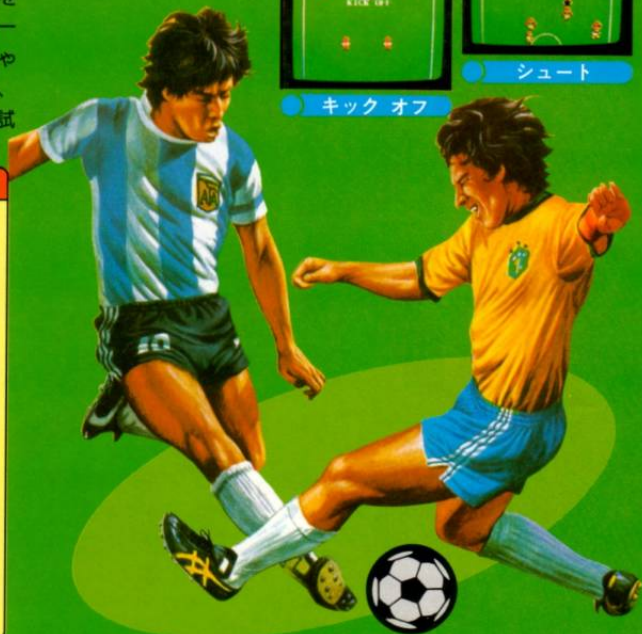
キック オフ



シュート

エキサイティング・サッカー必勝法

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

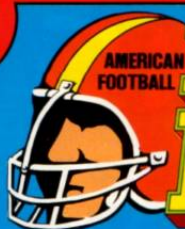


アルファ電子株式会社 ●いま、ソフト・ハード技術者募集中です。

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

新製品

走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン!



AMERICAN FOOTBALL

GO GOタッチダウン! 10-YARD FIGHT

アメリカンフットボール 10ヤードファイト

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

前パスレシーバーポ
タンをうまく使え!
攻撃スタート時、前パ
スレシーバースタート
ボタンで好きなところ
からパスレシーバーを
前送させることができ
ます

男の熱い体とフルな頭脳が
ぶつかりあう、もともと
磨き抜かれたスポーツ、
アメリカンフットボールが
ゲームになった!!



レバー
操作で

タックルをぶっ

とばせ!!

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

©1983 IREM



irem アイテム株式会社

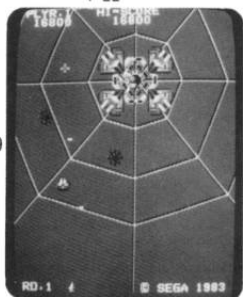
本社/大阪府松原市西大塚1丁目3番29号(〒580) ☎0723(32)4754(総務)
販売本部/大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル(〒530) ☎06(312)1300代
東京販売/東京都千代田区猿樂町1丁目5-1豊島屋本店ビル(〒101) ☎03(295)5951代



P18

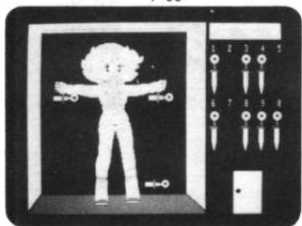


P22



P49

P65



今月の体験ギャル/沙理	インターステラーのフューチャーワールドに興奮・取材/石崎真人 撮影/佐鳥周記	1
NEWゲームスクリーン		4
コクビットゲーム大集合	現役で活躍中のコクビットゲームがずらり	18
共通言語とゆー、つおい味方といっしょにMSXがやって来た!	尾上勝行	28
立体特集/スポーツゲーム(ハイパーオリンピック)		38
中村雅哉氏(株ナムコ社長)に直撃インタビュー		46
NEWゲーム紹介		49
TOY&HOBBY	原 健司	54
読者参加 ゲームラリー		58
今月のパソコンソフト		61
おれっちの攻略法 マッピー PART 1		67
あんずのおもしろレポート③	うる星あんず	72
隔月連載/わが街のマー①		
手作り筐体が自慢の高校1年生		76
マイコンくん	古川一郎	77
読者100人のアンケート		78
おもしろ情報ランド		81
速報①	タイトー、ロボットに進出	
速報②	頭の体操クイズトーナメント	
今月の3本立て(SCREEN)・峰一郎	AMライフ情報局	
るんるんインタビュー・中津川純子	なんでも法律相談	
こんげつのおすすめ曲こおなあ・山加朱美	読者プレゼント(第11号)当選者発表	
今月の全国のハイスコア	編集部より読者のみなさまへ	
おたよりコーナーですよ!	おもしろ商品だよ!	
AMライフBIGプレゼント	BOOKS	
編集後記		96



ファンが多いように、ひと味違ったゲーム展開が楽しめるので、このゲームの人気も高い。昔のエレメカ（エレクトロニクスメカニクス）で展開したコクピットゲームは、今、レーザーディスクやCG（コンピュータグラフィックス）の採用で、かなり実体験に近いシミュレートが可能とな

テーブルゲームにコクピットタイプ（コンピュータグラフィックス）ゲームから発展している。

現役で活躍中の コクピットゲーム ムがズラリ!!

最新のレーザーディスクものから、かなり古いゲームまで、現在ゲームセンターで活躍中のコクピットタイプが大集合。新機種ラッシュに押されはするものの、セガ・ターボやタイトー・グランドチャンピオンなどのスタンダードなゲームも、なかなかどうして人気ものなのである。

◆ (タイトー) レーザーグランプリ

ホンモノ指向で迫った、レーザーディスク使用のレーシングゲームはタイトーの意欲作。

富士スピードウェイを。もしプロレーサーが走るなら、こんなぐあいには走りませんよ、こののを狙った美写の迫力は満点。コクピットもF1レーシングカーのスタイルに近く、トップレーサーの気分も充分味わえる。ホンモノ指向は、いろんなところに見ることができ。

まずシフトレバー。ニュートラル、H1、L0の三種類があるのは、ドライビングゲームでは初めて。レーシングカーにはオートマチックがないのだからということ、スタート時にニュートラルで回転数をあげ、いいスタートをきるといふ点で採用してある。



ヘアピンカーブも同様だ。プロテクニック並みに、ヘアピンの手前でまわり込んで、シフトダウンしながら走らないと衝突してしまう。

コースも、まんま富士スピードウェイの実写だし、走りは生沢徹と、とにかくレーサー気分がこくビットにおさまることができるのだ。

遊び方
コインを投入し、イグニッションキーをひねってエンジン始動だ。

画面面のGO。の合図で、ローにシフトをプチ込んでアクセルペダルをめいっばい踏み込む。レースはドラッグスタートリアルGP↓スパーク↑フアンタスティックと五種類があり、設定されたラップタイム以内で走行すれば次のレースの出場権が得られる(GPまでは、ラップに関係なくブレイドでは)。

ドラッグレースでゼロヨンレース、トライアルレースではスタートポジションを競い、GPで他車とのかけひきに緊張、実写プラスCGで時速四百kmのド迫力のスパークレースに勝ち、栄光のフアンタスティックロードを突っ走るフアンタスティックレースを体験しよう。

■なぜレーザードライク? ■

レーザードライクは、バイオニア製を使用している。VHDでは、駄目なのだそう。

レーザードライクの場合は再生部分が反射鏡で、VHDはオーディオのプレイヤーと同じようなアイム式となっている。情報のディスタクのいろんな場所から瞬時に呼び出すにはアイム式は時間がかかりすぎるのだ。

ゲームで使うとなると、反射鏡を少し動かすだけで、目的の情報の取まっている場所を探し出せるレーザードライクの方が実用的ということだ。

しかし、それでもブラックフレーム(何も映らない画面)が出てしまう。それをカバーするため、新しく画面を出して二重の処置をしている。

レーザードライクのアクセス

ランダムの特典を利用してランダムにレーザードライクが得られる。

▼レーザードライク裏話▲
実写使用のため、一番苦労したのは撮影なのだそう。

九一日、富士スピードウェイを借り切った撮影は、午前中の天気は上々だったのに、午後からは曇ってきて、雨まで降り出しそうになってきたというのだから無理もない。

ふつうなら、順延するところだが、雨の多い季節のこと、この一日をのがしたら、あと一カ月は撮影ができないうらうとの天気予報会社の情報もあって、四苦八苦しながら敢行となった。それに、画面上の問題がひとつ。

レース中継などで富士スピードウェイを見たことのある読者なら気がつくと思うが、レーザードライクのセンターラインがそれ。

実際のコースにはセンターラインは存在しないのだ。しかしゲーム画面で走行するためにはセンターラインがないと、どこを走っていいかわからない。

そこで、前代未聞の作業が行われたのだ。撮影するコース上に、センターラインをひとつひとつ置いて行くという、何とも大変な作業だった。

一周に費したのが、天気の良い朝の午前中というのだから皮肉なもの。

そして撮影。撮影用の車の前にテーブルをとりつけ、16ミリをセットして、15kmのスピード

ドでコースを一周。

ここでカメラが……。カメラのプレがひどくて困ったが、撮り直したとすると、日程の都合上、何カ月か先のことになりそうなので、しかたなく、多少プレがあっても採用することになったという。

画面が見にくい理由はここにあったのだ。

で、このゲームの製作費は何とン億円とか、ゼヒとモヒットさせなければモトがとれないというわけだ。



セガ・ターボ

3D効果が感覚をちよっぴり狂わせるので、難しさもちよっぴりのレーシングゲーム。

道のむこうに道があり、海岸通りを走るにも注意が必要だ。スタート時に、LOからアクセルを踏んで車をスタートさせ、

H1にシフトアップして加速しながら、できるだけ走行距離を伸ばそう。

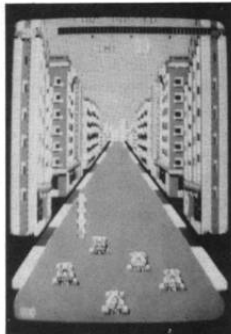
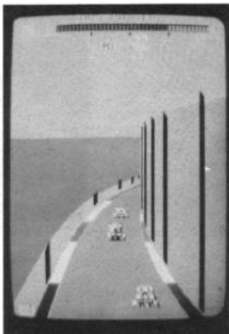
画面上に残り時間が表示され

COCKPIT GAME



る。タイムがりになるまでに、三十台以上のライバル車を抜くとEXTENDED PLAYの表示が出て、プレイ時間が延長される。また、画面上に、追い抜いた車の台数表示がされるので参考

定の三十台を抜くことができない場合は、むなくGAME OVERとなってしまう。サウンドは、コクピットもぶるえる四チャンネル・ダイナミックサウンド。レーサー気分はいやがうえにも高まっている。



にしよう。しかし、追い抜かれたら一台ずつ減算されるので用心。

画面上にイエローフラッグが振られたら、緊急車が接近中なので、スピードを落とすこと。

追い抜き台数がボーナス点となるので、なるべく多くライバルを抜き、走行距離も延ばすのだ。ただし、規定の三十台を抜くことができない場合は、むなくGAME OVERとなってしまう。

映像をソフトにするため、実写プラスチックという手法で、鮮烈なイメージがあふれている。

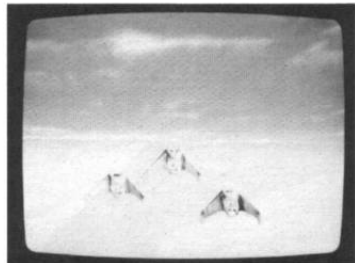
特殊撮影は、アストロンベルトの地溝掘りで活躍したシュノーケルカメラが今回も大活躍。スターウォーズ並みの画面が広がる。

▼スターブレイザー裏話▲リアルな画面を創り出すためのセット作りに苦労の連続。アストロンベルトでのセット作り技術を活かして、新しいセットを作った労作を使つての実写が見もの。

事件発生ノ スペースシップはただちに発進せよノーとスペースシップがスクランブルし、宇宙都市の谷間や地下ハイウェイなどで戦闘機との追撃戦をくりひろげ、飛行場で攻防戦を、岩山、海、コロナ、宇宙へと壮大なスペースバトルが展開する。

セガ待望の、レーザーディスクゲームの第二弾。アストロンベルトでの問題を点を解消している点で評価は大。

（セガ）スターブレイザー



背景のビルや戦艦はオリジナルデザインが光っている。当然のことだが、ビルや街、基地はすべて模型。そのため、ゲームの完成後、戦艦や飛行機を壊つてほしいなどの申し込みが殺到し困ったそう。

■実践的遊び方■前作アストロンベルトとは少し趣きが違っているのが、第二作目への配慮のあらわれといったところ。

敵が突然現われるという形ではなく、敵を追撃するので、映画のカーチェイスの主人公のように追いつけることだ。早く見つけて敵を撃破し、次の敵を追いかけるといったパターンに徹することが必要。

脳が上がるにつれ、どんどんおもしろくなってくるリアルゲームだ。パターンは全部で六シーン。六シーンのミックスが画面に出てくるので、ひとつとして同じ絵は映らない。しかし、どこかで見たという程度の絵はありうるけれど……。

うな気分を味わうことができる。攻略の方法としては、敵を早く見つけることだ。早く見つけて敵を撃破し、次の敵を追いかけるといったパターンに徹することが必要。

脳が上がるにつれ、どんどんおもしろくなってくるリアルゲームだ。パターンは全部で六シーン。六シーンのミックスが画面に出てくるので、ひとつとして同じ絵は映らない。しかし、どこかで見たという程度の絵はありうるけれど……。



◆(フナイ) インターステラー

レーザーディスク&コンピュータグラフィックスで、色彩豊かなシミュレーションタイプのスペース・ウォーゲームが始まった。



■荒涼とした宇宙の砂漠、光り輝く水の惑星、幻想的なオーライ空間、無敵に迫りくる侵略者たちのスペースシップ……迫力、緊迫感、恐怖など、今までの映像では見ることのできる三次元的CG、エレクトロニクスがゲームの歴史を変えようとしている。

■拳とロマンにひたる遊び方■
基本的には、敵が向かってくるようにセットしてある。つま

り、プレイヤー機が右へ移動すれば右へ、左なら左へ向かってくるのだ。

攻撃のコツはなるべくひきつけておいて、レーザーガンでしとめることだ。

機のコントロールは、コクピット中央の操縦桿、操縦桿の操作によって、画面はリアルタイムに変化する。ちょっと飛行機からの撮影のように、映像が斜めになったりするので、乗り物に弱いプレイヤーは酔いどめの薬でも飲んだほうがいいが無難？敵を攻撃するには、左右に二つずつある発射ボタンを押せばいい。右きき、左ききとどちらでも不自由なくプレイできる配慮がうれしい。

飛行してくる敵は手前のレーザーガンボタンに限る。三連発でチャージしては三連発という射撃パターンがあるの、三発を撃ち終わったときに接近戦で撃墜されてしまわないように撃つことが大切だ。

できれば、二連射したら少し間かき置いて三発目を撃つようにしよう。そうすれば、三発

目が敵に当たると連射が可能となるのだ。

要するに、連続的に撃って、敵をひきつけておいて再び撃つことをくり返せば、ほぼフルオートで使えるということだ。もうひとつのボタンはバウンズ弾だ。空中の敵よりも、地上の基地や戦車を撃破するのに向いている。

得点も高いので、集中的に地上の敵をやっつければ高得点につながる。

インターステラーは、ゲーム終了まで約50分かかるが、一シーンから四シーンの間にボーナス得点のチャンスがかくされている。

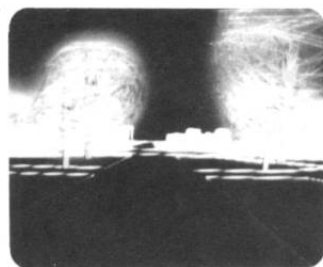
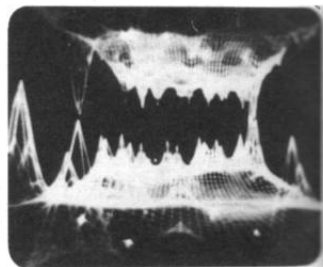
一〜四シーンまでに撃破した数が仮りに四〇機とすれば、四〇×百で四千点が得点になるというわけだ。このシーンの間になるべく多く敵を撃破すれば得点はグンと伸びることになる。

しかし、このゲーム、逃げる気になれれば逃げ切れるのだが、画面は進んでも点数はほとんど伸びないという結果となってしまう。ま、どちらをとるかはその時の気分次第だが……。

＜必殺ナメ撃ち＞
得点をかせげるパターンを選ぶがさないことだ。

普通の攻撃は、二列四機の編隊で飛んできた敵機が、このパターンをときは、四機が一列でやってくるのだ。

そのときに使う技法がナメ撃ち。あまり動かさずに撃つというのが前提となる。操縦桿を横ともう一段階クラッチを入れる



なっている。中には難しいのがあり、簡単なものもあるということだ。

始めは飛行機が飛んでくるだけなのだが、順を追うにつれて敵機も弾を撃つようになる。

そのうちに戦車が攻撃してきたり、基地からも弾が飛んでくるといったぐあいだ。

▼インターステラー裏話▲

船井電機は、もともと電気メーカーだ。インターステラーはそのフナイがAM業界の仲間入り第一号機ということになる。

レーザーディスクを使った画面作りにおいて、他のメーカーと同様に、苦勞した点は実写にするかCGにするかだ。実写ではリアルすぎて、プレイヤー側との間が離れてしまうだろうとの意見を、コンピュータグラフィックスをかぶせた現在の形に落ち着いたのだ。

電機メーカーならではの発想によるシミュレーション未来戦争ゲームでビデオゲームが変わる。

◆(タイトル) グランドチャンピオン

4チャンネルシステムで、より臨場感に満ちた大迫力のドライビングゲーム。

■いつちようまえの遊び方■
コインを入れ、エンジンキー

を回すのが、ちよつと寝ているところ。



TX1

(阪日電子工業)

コクピットに広がりがある……。
大迫力の三画面マルチスクリーンに
おもわず陶酔。

トがたくさん待ちわけている。

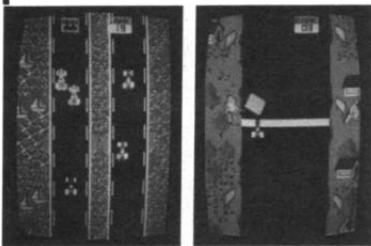
ランプが青になると、GOサインが出てスタート。ソフトブレーキをL/OからHにアップしてスピードを上げよう。

途中で他車にぶつかったり、側壁に衝突すると自動的にピットイン。修理のためにタイムロスが生じてしまう。
走行中、コースが変化すること、画面上部に自分の車の順位がRANKとして表示される。一位から六位までに入賞すると次のレースへの参加ができるというわけだ。

コースには難関がいっぱい。雨が降ってくるので左右にスリプするし、落雷に当たると跳ねとばされるので注意が必要だ。TIMEが、O.O. になるか六位までに入賞できればGAME OVER。

■グラチャンの特徴

ハイスコアを目指すし、ロボットカーと競い合え、平面3Dタイプのドライビングゲーム。発表から三年も経っているが、今なお人気の衰えない名機。
雨、落雷、トンネル、橋、S字、霧とコースにはアクシデン



トがたくさん待ちわけている。ハイテクの名ドライバーでさえもクラッシュの連続という難コース。ピットイン心至となつてタイムロスしないよう、慎重なコントロールが肝心だ。ピットイン中とゴールに近づいた時に、画面の右側にリーダーが表示され、各ゲームごとに一層でゴールインすると、表彰台に登ることもできる。4チャンネルシステムで播音などの効果音は抜群。画面とサウンドでレースのダイゴ味が満喫できる。

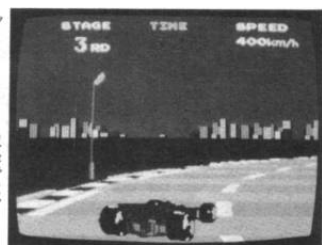
ビデオゲーム機で初めて、20インチカラーモニターを三台併用した画期的なドライビングゲームだ。

センターに一台、左右に各一台を、三台が横に並んだマルチスクリーンは、連続かつ立体的映像を構成するとともに、シートに坐ったプレイヤーの視界を全てカバーできるように、ワイドで臨場感あふれるものとなっている。

すばらしい画面展開、アニメーションの色彩がくり広げる世界各地のレーシングコースが設定され、レースシーンもグリーン、砂漠、海、雪景色、夜の街とさまざま。今までにないレースの世界がキミを魅了する。
TX1 インフォメーション

STAGE1からスタートしてゴールするまで、五つのステージがある。

いずれも、各ステージの終わりに設けられている。CHECK POINTを、決められた時間内に通過すれば、ブレイルの時間が延長され、次のステージにチャレンジできる。



STAGE2以降では、コースが分岐していて、行きたいコースを自分で選択できるというのがうれしい。

このコースを選んで、アクセル、ブレーキ、シフトの切り換えなどの高度なテクニックを駆使しなければ、次のステージには進めない。

また、コースによっても難易度(カーブの数など)、コースの背景(夜景、砂漠など)、コースの設定が全て異なる。

つまり、遊び方のバリエーションが豊富だということだ。例えば、同一コースでのレコード更新に賭けるのもいいし、どんな他のコースにチャレンジして走破していくのもいいといった具合で、今までにない楽しみ方ができるのが特長だ。

STAGE4、STAGE5は、GRAND PRIX STAGEとなっていて、世界八カ国の国名のついたレーシングコースを走行するのだ。どのコースも、各国の特徴を取り入れた、個性豊かな設定となっている。

臨場感あふれるレーシングサ

ワンドは、前と後ろに大口径のスピーカーを取りつけ、さらに左右に二つのスピーカーを配した4CHで作り出されている。加えて、座席後部では、スピーカーの振動を直接シートに伝えるように設計し、エンジン音などがプレイヤーに、より迫力を持って感じられる。

▼TX1裏話

企画から仕様決定までの間の苦労が一番。レーシングコースにも何度も足を運び、どしゃ降りの中で、ほとんど道らしいものがないコースの周辺を歩き回ったりで、スタッフ全員が泥んこずぶ濡れということもしばしば。美しい画面に隠されたエピソードだ。

設計、開発の段階に移っても、時間の制約などから、全員昼も夜もない生活が続き、開発ツールのほうが人間より先に音をあげてしまったことも。



COCKPIT GAME



操縦桿の、親指二カ所と人差

興奮のアメリカン・ゲームはなかなかのシロモノ。スター・ウォーズのジョージ・ルーカスの承認によるもので、画面から筐体に至るまで、ルーカスの承認済みという話題もある。

ゲームはスター・ウォーズそのもの。ルーカスが登場し、デススターがその舞台となっている。コクピットも、ちよつと変わったスタイルをしていて、シートに腰をおすすと、ルーカ・スカイウォーカーの気分になれちゃう。

正面のモニターは、XYモニターが採用されていて、瞬間的な動きがすばやくフクロされるようになってる。

このモニターは、大型コンピュータのカラーモニターに使用

されているものと同じなのだ。また、カスタムチップICと呼ばれる、サブ的なチップを作り、三次元映像を瞬時に計算し、高速で動くことが出来る点が目新しい。

サウンドは、BGMとボイスシンセサイザーを併用している。ボイスシンセサイザーはデジタルから作った合成音特徴だ。プレイヤーの類みの調、操縦桿には、NASAが使っているフライト・コントローラがとりつけてある。ターゲットに対して、自然にスコップが合うようになっているというスタイルもなのだ。

■案外張の攻略法■

まず、第一ウェーブでファイヤーボールは必ず撃ち落とすと。

（アタリ） スター・ウォーズ ヒット映画をゲームにした、アタリの一番の自信作。

指二カ所、合計四つのファイヤーボタンがあり、これを順に撃つことによって高速連射が可能となる。

しかし、四つを同時に押しても、弾は一発だけしか発射でき

ゲームの中に入っているボイス
LUKE: RED5 standing by.
LUKE: R2, try and increase the power.
LUKE: This is RED5, I'm going in.
LUKE: I'm hit but not bad, R2 see what you can do with it.

LUKE: I've lost R2.
LUKE: I can't shake him!
DARTE: I'm on the leader.
DARTE: The FORCE is strong with this one.
DARTE: I have you now!
DARTE: Stay in attack formation.

BEN: Use the FORCE LUKE.
BEN: Remember, the FORCE will be with you, always.
BEN: LUKE, trust me.
BEN: Let go, LUKE.

HAN: Yahoo! You're all clear, kid.
HAN: Great shot kid! That was one in a million.
WEDGE: Look at the size of that thing!

R2: Yes.
R2: No.
R2: I agree.
R2: Sequence completion.
R2: Ouch!
R2: That really hurt.

三画面方式という前代未聞の仕様を何とか実現するため、ベストな視覚効果を得られるかなどと試作機も何度も作り改良を重ねた、いわば手作りマシンの

な要素も、いろんなところに見られるという。
キミはマルチスクリーンへの迫力に堪えて、グランプリを勝ちとることが出来るだろうか。

ない。

デススターの内部に入り、通路の中の一番最後にイグジットポート(通路の下にある赤い入口)を撃たなければ、ゲームは繰り返してしまいます。

ヘアイスコアが出れば、ゲームとミディアムの選択ボタンを、当然ながらハードの方にします。

全部をクリアすると、八〇万点をボーナスとするのだ。

ファイヤーボールは必ず撃ち落とす、第二ウェーブではタワ

ーの上部の白い部分を落とす。全部とれば、ボーナスが十万点になる。

デススターのシヤフトに入ったら、画面にユース・ザ・フォースと文字が現われる。こうなつた場合、一発も撃たず、ただひたすら逃げることにしよう。

そして最後のイグジットポート

トを撃てばボーナス十万点、全部をクリアすると百万点を越えることになる。

パターンは十二ウェーブまでは決まっているが、それを越えるとランダムにでくるので勤の勝負となつてくる。九十九ウェーブまで設定されている奥の深いゲーム構成だ。

（セガ） ズーム909

ハイスベクタイプで3D(スリッテイメンション)立体)効果があつふりの、スペースファンタジー・ゲーム。

透明のキャノピー(天蓋)付きの、油圧で動く

タイプのものなど、バリエーションは豊か。

COCKPIT GAME

とくにキャンビー付きは、密閉されるので、サウンドが効果的。宇宙空間の戦闘が、よりリアルに感じられる。

■宇宙戦士になりきって遊ぶ
これといった攻略法はない。ただ勤と反動神経がものをいう。操縦棒とアクセルペダルを使って、敵をかわしながらシューティングする戦線は四ラウンド。第一面の最初はUFOやロボットが相手だ。UFOが後ろから飛んで来るのだけ注意して、



発射ボタンを押しっぱなしのフルオートで撃ちまくれ。

第二面の暗黒宇宙では、隊列を組んで飛来する敵を、上下左右にシエビングしながら撃破しよう。後ろからもドンドン飛んで来るので、ガッツで飛びまくれ。

地表から突き出た建物の間を縫ってUFOやロボットを撃つ場面や、暗黒のシーンは慎重に。敵マザーシップを撃破するには、ジャマなUFOを撃ち落と

◆(セガ) アストロンベルト

セガ初のレーザーディスク使用のスペース・ウォー・ゲーム。

画面の迫力は、特撮部分に集

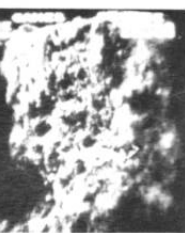
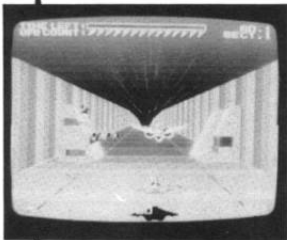
しながら、びたりと後ろについて、四つのロケット噴射口を狙って、エンジンをプチ壊すのだ。この時、注意するのは、マザーシップから飛び出してくる敵機だ。

また、エンジンを一つでも撃ちもらずと逃げられてしまうので、なるべく早目にエンジンを壊し、中央に一発プチ込んでマザーシップをやっつけろ。

おつとつ、エンジン攻撃でカケラを機体にくらってしまわないよう、用心。

■異次元空間の雰囲気とスピード感を出すための苦労はかなりのもの。

ペダルでスピードを加減したり、飛行機風の操縦桿の採用などはそのあらわれと。



約されている。スターウォーズで使われたユニケルカメラを駆使したりで苦心のあとはある。

レーザーディスクのランダムアクセス機能により、リアルで変化に富んだ映像が楽しめる。

特に爆発シーンは、今までのビデオゲームでは、決して味わうことのできない迫力だ。

高得点をあげるには、攻撃あるのみ、敵艦隊は一概にだけ狙いを定め撃破すれば、残りは誘爆できる。とにかく、宇宙のヒーロー気分、操縦桿を握り、機をコントロールし前進することだ。

たとえ志のなかばでゲームオーバーとなってしまうと、20分にわたるスペース映像は最後



まで見ることができ。やられてしまうノ、と思ったときに百円を投入するのだ。こうすればストリームの続きだけはしっかりと見ることができ。

(データリスト)

◆ベガバトル(幻魔大戦)

ご存知、角川映画のアニメ映画「幻魔大戦」をベースにしたレーザーディスク採用ゲーム。

各社のレーザーディスクはパイオニア製だが、DECOは唯一、ソニー製を使用している。

ゲーム内容は、幻魔大戦の戦闘シーンを抜粋して、レーザーディスクに入れ、ストリー順に追っている。マニアからは背景となっているアニメと、ゲームキャラクターとのギャップが気になるとの意見も多いが、アニメファンには人気のあるゲームだ。

アストロンベルトの特徴は、バイフラシートの採用にもある。コクピットの座席に、低周波振動式オーディオチャエアと呼ばれる特殊シートが備えられていて、爆発シーンなどでは低周波サウンドが全身に微妙な震動として伝わり、画面と共にコクピット全体がプレイヤーに迫ってくる。

操縦桿も本格的なタイプだし、映像面では、レーザーディスクの写実プラスチックユタグラファイタの組み合わせは、レーザーディスク採用ゲーム第一号としては大成功。

新宿のビル街に始まり、ニューヨークでの戦闘、エネルギー・ボールとの戦い、そして砂漠と化した新宿と、いくつかに背景が変化していく。ゲームが途中で終わっても、連続してコインを投入し、ディスプレイに応じて、ストーリーを追いかけることができる。

攻略するためには、ある程度のストーリーを知っておかなければ何ともできないので、ま、

(ナムコ)

◆ポールポジションII

富士スピードウェイ、鈴鹿サーキット、
シーサイドコース、テストコースの4
コースから、好みのレーシングコース
を選べる、CG(コンピュタグラフィック)を駆使した、ナムコ自信のレー
シングゲーム。

ゲームを楽しむうえで、ドラ
イビングテクニックは、前作ポ
ールポジションと、さほの差
化はないのだ。要するに、レ
ースでのテクニックを使うこと
になる。
しかし、それ以前に必要なの
が、コースをよく覚えること。
とくに、全コースを走破するこ
とになると、必要欠くべからざる課
題なのだ。

コースを覚えておかないこと
には、テクニックもなにもあつ
たものではない。

■かなり早く走る技法■

1. ブッシュ
コースを走っていると、二
台の車が往く手をふさいで、
全然抜けないことがある。
そんなときは、ゆっくりと

前方の車に接触(追突)する
ような走り方をしてみよう。
前の車がびくりして笑うよ
うに、急いで走り出すので、ア
クセルを踏み込んで追い抜く
のだ。

自分の車のスピードも少し
落ちてしまうが、こうしてお
いて、二台のうちの一を前
に追いやってしまえば、すつ
と抜きやすくなる。

2. ソウイング

直線コースでの車線変更、
コーナーでのコーナーなど、
急激なハンドルの操作の直後
には、リアクションとして大き
なハンドル操作をしがちだ。

最初は投資のつもりで、スト
リー重視をしてみるのだ。
▼ベガバトル苦勞話▲

一番の苦心点は、敵が超能力
集団で、戦う相手の実体がない
し、味方にしても超能力者のた
め、どんな戦いの展開にするか
に絞られた。

エネルギー・ポールと戦わせ
てもおもしろくないし、どうや
つて戦わせていいのかわからな
いのが実状だったようだ。
映画と同時に発売という予定も
あって、映画とゲームの結びつ
け方が苦しさの頂点とか。

味方の超能力戦士、つまり主
人公の選定にも苦勞のあとが見
られる。
映画ではルナ姫が主人公だが、
ゲームの中ではベガとなつてい
ることだ。

「ルナ姫よりベガの方がインパ
クトが強い」ということだが、

こんなとき、ハンドルをこ
まかく左右に切る(ソウイン
グ・縫つ)ようにして、車体
を安定させよう。

3. インベータ

同じスピードでコーナーに
入るときは、アウトで走るよ
り、インコースのほうが効果
的。

なるべく外側へふくらまな
いように、インコース寄り
にまわるように心掛けよう。

4. ブレーキング・ドリフト

少々難しいテクニックだが、
コーナーをより早くクリアす
るには必要な技法だ。
フルスロットルでコーナ

ゲーム、それも戦闘ものとなる
と、ベガのキャラクターがいち
ばんビッパリしているからに他
ならない。

プレイヤーとしても、ベガを
コントロールするほうがやりや
すく、わかりやすいだろう。

同様に、超能力者たちを集め
てパワーアップをしていくプロ
セスや、ルナ姫をベガが救った
りするシーンなども映画とは違
っているが、ゲームのわかりや
すさに重点を置いているからな
のだ。

遊び方は、ただひたすら実体
のない敵を避けながらビームを
発射したりで、映画の中の主人
公たちと一緒にプレイす
ることだ。

超能力用のボタンも設定して
あり、PK BARRIERの
ボタンを押せば、サイキックエ
ネルギーのバリアが張りめぐら
すことだ。

へ突っ込み、アクセルを戻し
ステアを内側に切る。

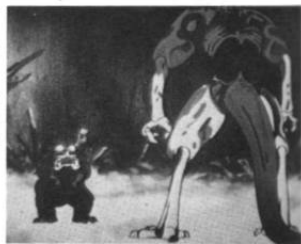
するとテールが外側に流れ
て、車の向きが一気に、より
内側へと変わるので、ステア
を外側に切りカウンターを当て
て立ちあがる。

アクセルを戻すタイミング
がポイントとなる。

5. コーニング・フタアツト

コーナーに自信がない場合
には、オーソドックスなドラ
イビングテクニックを使うこ
とにしよう。

コーナーに入る直前でスピ
ードを落とし、コーナーを曲
がり切ったら一気に加速する、



されるし、画面上にTELEP
ORT OKのサインが出れば
シーンにワープできる。危機を
回避するには有効な手段だ。
また、ラウンド間のプレイク
中のアニメーションの楽しさも
味わってほしい。

音響面もステレオで、劇場以
上の迫力のサウンドが流れてく
る。

反射神経大好き派におすすめ
のココピットタイプだ。

つまりゆっくりとコーナーに
入ってスピードを殺して、回
わり切るところから、次のコ
ーナーめがけて一直線に進む
のだ。

6. 四輪ドリフト

コーナーで、イン側いっぱ
いを走るように、フルスロッ
トルで飛び込み、ステアリン
グを内側に瞬間的に切る。

こうすると、テールが大き
く外側へ流れる。この瞬間に
ステアリングを外側に切つて

アウトいっぱいまで広がって
ソウイングしながら立ち上が
るのだ。

COCKPIT GAME

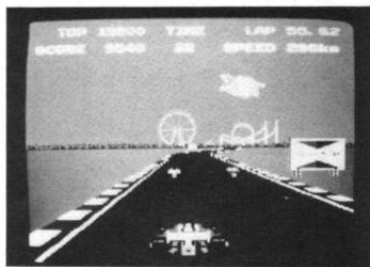
これはもう、かなりの上級者の使うテクニク。練習量は並大抵ではない。

7. 二段ドリフト

ステアを内側に切って、テールスライドを引きまわす。このテクニクは、二台の車がアウト・インにいる場合のドリフト走行だ。

まずアウト側の車をクリアしたら、ステアをアウト側へ切りカウターをあて、車体を外へ流す。

車体が流れ始めた時、すば



やくステアを内側に切り、テールをスライドさせ、今度はステアを戻し再びカウンタをあてつつ立ちあげ。

これだけ複雑なテクを使うには、かなりコース慣れが必要になるだろう。

これら、177までのテクニクは実車で充分に、いや実車と同じで、ポールポジションIIでも使えるものだ。

▼ポールポジションII裏話▲
ポールポジションIIの特徴はシートが動くアクシオンシート

コクピットゲームへの メーカー各社の動向

レーザードイスクの採用や、CGの目を見張るような進歩によって、コクピットタイプのゲームは、単純な平面ゲームから、立体効果を狙った実体験(シミュレーション)のゲームへと移りつつあるようだ。パイプラシート、アクシオンシート、油圧駆動筐体、大型Vモニターなど、ハード部分もより実体験に近い効果を出せるような工夫が見られる。

しかし、場所をとりすぎる、一台が高価だ、などの理由でテーブルゲームほどの開発販売ペースは期待できない。そんなコクピットゲームを、メーカー各社とはどんなふうな展開で対処するのか訊いてみると……。

主流はレーザードイスク? それにもCG?

「レーザードイスクが主流になると考えています。」

ですが、レーザードイスクの装置自体が一、二台あたり二十万

円台もするのが悩みのタネです。メーカーから多量に安く買ったとしても、ビデオゲームの部品としては、かなり高いという現

ともいえる。しかし、このシートが少々失敗作だそう。

コースがはずれたり、クラッシュして爆発したときにガクガクと振動して迫力は満点だ。

ただ、カーブやコーナーでは右へ曲るときには体が左へもって行かれ、左なら右へというのが本当のだが、ただ単純に右へ曲るから右へ傾けたいだろうと作ってしまったのだ。これについては、本誌読者からもいろいろなおたよりがあり、今

状を解消する必要があるでしょう。

ただ、ディスクに取められた情報は、テーブルゲームのプログラムのようにコピーができませんから、その点ではメーカーも安心して発表できると思えます。

実写画面を使うとなると、撮影というプロセスが増えるし、その点でも、一般のゲームより時間がかかるのが問題点ではありますが……。(タイター広報課)

レーザードイスクの特性を生かした実写映像の迫力を追求するタイターの取り組み方に対して、ナムコでは、「コクピットゲームで何をやるかという、今後の予定はありませんが」と意外な回答が返ってきた。

「なぜかというところ、コクピットというのは時間がかかるし、お金もかかる(開発から製品化まで)のであまり作れないという

回ついでに聞いてみたというわけなのだ。画面はCGで、両方を組み合わせたために、制作に二年も費している。新しいパーツをつけなければいけない、そうすれば時間がかかるというわけだ。今ある筐体に新しいパーツをつけるということになる、計算をしなければならず、今あるものを使うことをポイントにするので、新しいゲームのプログラムを考えるよりも時間がかかるのだ。

うのが本根です。そういう意味で、ナムコはあまりコクピットゲームは発売していないのです」(同)

そういうながらも、今後のコクピットゲームの傾向については、「これからは、レーザードイスクというより、シミュレーションのゲームが伸びるでしょう。今のところでは、レーザードイスクでは、画面とプレイヤー側との距離が大きいといえるでしょう。」

ですから、アタリのようなウオースのようなシミュレーション的なゲームが喜ばれるのではないかと思っています。作るかどうかは別ですけど……。

レーザードイスクの画面は、実際にきれいですが、いまひとつという感じがぬぐいきれませぬ」(ナムコ業務課)

第一、弾などが当たったのかどうか明確でないというのが欠点でしょうね」(同)

新宿の雑踏の中 コクピットゲームについて 100人に聞きました。

11月もおわりになろうとしているある日曜日、歩行者天国と化した東京は新宿の雑踏に足を踏み入れたスタッフが、コクピットゲームについて100人にアンケートをとりました。さて、その結果はこうでしょう。

■アンケート内容■

1. コクピットゲームって知ってますか？ 知っていればその機種名
 2. コクピットゲームをプレイしたことがありますか？プレイした機種名
 3. どのときプレイしますか？ 具体的に。
 4. テーブルゲームに比べるとどうですか？
おもしろい/おもしろくない(なぜ?)
 5. どんなゲームを期待しますか？
- 右の質問事項に答えてくれたのは、1才から45才までの97人の男女。残念ながら100人には3人ほど足りませんでした。四捨五入で100人と認定してそれぞれの項目ごとに発表してみましよう。



と、レーザーディスクの採用のコクピットゲームには、かなり否定的だ。

しかし、コンピュータグラフィックの粋を駆使した、動きの早いシミュレーション的なゲームに関しては期待をしていてよさそうだ。

他社に先がけて、レーザーディスクの実写を採用して、いち早く発表したセガは、チャレンジャー精神を發揮して、アストロベルト、スタープレイヤーとかかなり早いペースで商品化している。

「セガは、いろんなものをやっていきたいと考えています。レーザーディスクを使ったあらゆる種類のゲームです。常に新しい技術を開発し、新しいゲームに生かすという事です。考え方としては、コクピットもテーブルもない、つまり両者にこだわらずにゲームをいかに面白くするかに徹することです。

そのうえでコクピットがテーブルかを決定して行きます(セガ開発部)

とはいっても、レーザーディスクの本体をテーブルタイプに組み込むことは現状では不可能に近いので、たぶんレーザーディスク・イコクピット・コクピットとなることは間違いない。

それを裏付けるかのように、「84年もまた、新しいコクピットゲームを出そうと考えています。」

ゲーム名、内容などはまだ公表できませんが、グラフィックとレーザーディスクを使った新しいゲームであることは確かです。待期してください。」

と、うれしいコメント。アストロベルトよりスタープレイヤー、そしてNEWゲーム。セガの今後に期待は大きい。

幻魔タロットにつくべガバトルと、アニメに材料を鼻出したデータイストでは、

「これから主流になっていくのはレーザーディスクゲームだと思いますが、これだけ続けるというのをせす、多角的にやってみようと考えています。アーメーションにしても、実写にしても、まだまだレーザーディスクを使いこなしてないのが現状です。」

ゲームにとり入れた場合の異和感をどうしてとり除いて行くか今後の課題でしょう(データイスト 開発部)

と謙慮だ。

一方、インターステラーでビデオゲームメーカーの仲間入りとした船井電機は、パソコンゲームが普及してきて、テーブルゲームがあまり流行らなくなるだろうと推測されています。

今のテーブルゲーム並みなら家庭でできる——そうならばゲームセンターでの主流はコクピットタイプに変わってくるの

ではないでしょうか。

船井ではこう考えて、コクピットのみを発売して行くつもりです。

これからは、レーザーディスクを中心に、年間四本のコクピットゲームを出して行くと考えています(船井電機営業部)

ターゲットをコクピットゲームに置いて、かなり積極的な展開を推しすすめて行くことになりそうです。

アメリカ直輸入が売り物のアタリ・ファースト・ジャパンでは、スターウォーズに続くコクピットゲームとして、レーザーディスク使用のファイヤフォックスの発売を予定しており、スターウォーズのレーザーディスク版もすでに発売(米國で)という噂もしきり。それに、三画面マルチスクリーン採用のタツミも加わり、84年のコクピットゲーム戦線はかなり変化がみられそうです。

1. 知っている 65人 (男60、女5)
知らない 32人 (男8、女24)
機種名 1. ポールポジション (63)
2. レーザーグランプリ (48)
3. 宇宙もの (多分、アストロベルトやズーム909など) (19)
2. ある 58人 (男53、女5)
ない 39人 (男15、女24)
機種名 1. ポールポジション (58)
2. 宇宙もの (46)
3. ドライブゲーム (32)
3. 1. ショッピングのとき 45人 (男43、女2)
2. 学校の帰り 8人 (男7、女1)
3. ムシャクシャのとき 7人 (男6、女1)
4. 酒を飲んだとき 5人 (男4、女1)
4. おもしろい 52人 (男48、女4)
なぜ? 車の免許がなくとも、ドライブの気分になれる(同じとみなされるものを含む) (34)
敵をやっつけるとスカッとする (28)
その他 (16)
おもしろくない 13人 (男12、女1)
なぜ? あまりやってもうまくなれない (9)
その他 (4)
5. 1. ほんものみたいなゲーム。(ほんとうに車を運転しているような感じになるもの。飛行機を操縦しているようなゲーム) 23人
2. 今のままでいい 22人
3. わからない 19人
4. その他 (自分の車とか画面に出ていなくて、画面がそのまま視界になったもの) 1人

「コクピットゲーム」というネーミングを知っている人は意外に少なく、「車とか、操縦するような……」との、補足説明をしなければ、即座にコクピットゲームがどんなものか理解してくれる人が、あまりにも少ないのが残念でした。

また、女性が少ないのにガッカリ。しかし、大半の人がおもしろいと答えてくれたのは勇気づけられました。

ただ、今後のゲームづくりへの参考にと考えて加えた項目への回答は、適切なものがなく、ちょっぴり期待はずれ。

ゲームセンターの入口にあって、ちょっと腰かけてプレイしてみる程度のプレイヤーが多いということの現われなのかも知れません。

共通言語とゆー

つおい味方といっしょに

MSX

がやつて来た!?

ホームユースのパソコンが大きな変化を始めている。今までは、コンピュータメーカーの独壇場だったパソコン市場に、MSX仕様のハードをひっさげて、家電メーカーが参入したからだ。ハードもソフトも互換性があるMSXとは?

尾上勝行



家庭電器メーカーから、相次いで発売されたMSX仕様のパソコンは、それだけのハードもソフトも互換性があり、今までのパソコンは「ちょっと…」などと二の足を踏んでいた層にも、気軽にパソコンが使えるということ、その人気はかなり高いようです。

ところで、MSXっていったい何なのでしょう。

MSXとは、簡単にいうならパーソナルコンピュータの規格統一なのです。

MSX仕様とすることによって、今までならハードごとにソフトが専用とされていて、同じような能力を持っている他社の



MSXの利点について、MSX事務局のコメントを紹介してみよう。

「基本的な考え方としては、今までのパソコンとは発想が違います。

従来はメーカーの特性を活かして来ました。そのぶん互換性がなく、ユーザー側にはいろいろな苦労があったと思うんです。しかし、今度のMSXは規格統一と互換性をポイントに、8ビットで格面的にも家庭に普及させるため、購入しやすいろべ

ハードには全く使えないというようなことが、なくなるわけです。

つまり、A社のMSX本体を持つていれば、周辺機器はB社やC社のMSX仕様のものが何の支障もなく使え、ソフトも同様だということなのです。

いいかえるなら、オーディオ機器のコンポーネントの自由な組み合わせや、ソフトウェアの選択と同じことがMSXパソコンには可能ということ。PCの輪、FMの輪、MZの輪などといった小さな限られた輪とは違った、MSXの大きな輪ができあがることになるのです。

ルになっていると思います。

16ビットも考えてはいますが、16ビットの統一というのはまだまだ先になるでしょう。(MSX事務局・石井孝寿氏)

音楽でいうなら、同じレコードなのに、他社のレコードは聴けないといったようなことが、パソコンにおいてはあたりまえとしてまかり通っていたのです。

MSXと、アメリカのアップルとは、ハードに比較してもほとんど変わらないのです。かえってアップルよりも拡張

性があるし、画面の色彩もきれいで価格も安い。
あとは、アップルに匹敵するように、各種のソフトがたくさん出て来れば文句なしですね。

これからは、いいソフトが数多く

使えるかだと思います。アップルは高いけれども、いいソフトがあるから、ハードが少し弱くても売れているというのがい例です。

とにかく、いいソフトを色々と言ってもらって、普及させていきたいと思っています」(同石井氏)

確かに、ビジネスソフトをはじめ、ゲーム・ホビーのソフトがはんしソフトハウスとユエザイとのトラブルも多発

これらの歯止めをかける時期には来ているようにです。

そこで MS

Xの登場、ハードウェアの価格低下により、一般家庭へのパソコンの浸透と共に、規格統一によって、ハードとソフトの境がはっきりとしてきたのです。

これによって、ソフトウェアは心おきなく開発に力が入られるということになり、トラブルの解消につながるわけです。

ユエザイ側のメリットとして、前述の石井さんのことばの

いいことずくめのようなMSXにも、問題点は数多くあるようです。

まずあげられるのは、メーカーの足並みです。

MSXパソコンを発売

しているメーカーは、パソコン大手は富士通のみ

と、あと

中にもあるように、多くのソフトの中から、自分の好みの、あるには必要とするソフトが容易に手に入るということになります。

オーディオ選びと同様に、MSXでパソコンがコンポーネン

という声もユエザイからは聞えて来ます。
ソフトハウスにおいても、MSXをオモチャだと決めつけているところも少なくありません。8ビットCPUでの画面の粗さやRAM容量に問題を提起しているのです。

MSXメーカーによる拡張性や発展性にも、問題点があるようです。

は家電などのメーカー、松下、東芝、三菱、日立、三洋、ソニー、ヤマハ、ビクターの九社です。

RAM容量が64Kバイトまで拡張可能ではありますが、16Kバイトから32Kバイトまで実装はさまざま、拡張カートリッジを使っても64Kバイトまで拡張できるものは見あたりません。また、オプションにしても、発売予定との表示はあるものの、発売時期などは決まっていないのが現状です。これは、ゲームソフト(ROMカートリッジが主体)にしても同じようなことがいえますもともと、この一年発売されて来たゲーム主体のキティコンピュータも同様ですが、

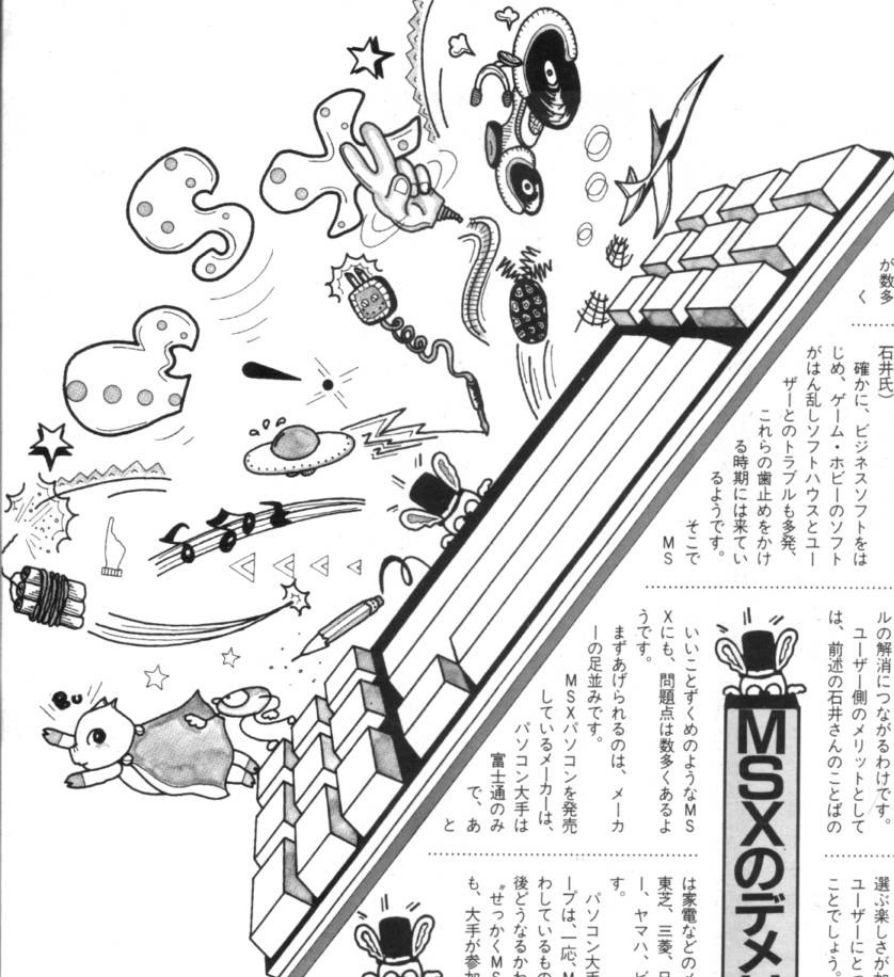
MSXのデメリット

再びMSXは?

MSXのメリット、デメリットを簡単に紹介

介してきましたが、ここで、MSX規格化までの経過をかいまんで述べてみましょう。
「MSXの本体としますか、BASICは、米国のマイクロソフトのものを使っているわけ

マイクロソフトとアスキーの共同による規格化という表現





出そろった MSXマシン 全機種。 スタイルは個性的。

将来性など、話題で持ちきりのMSX仕様パソコンも、発表からかなりの時を経て、ようやく出そろった。動勢が気になっていた富士通が参加したことで、MSXにも新しい動きが見られることだろう。まずは、とりあえずMSX 9種のラインナップを紹介するとしよう。今後はオプションの充実に磨きがかけられるだろうと期待して。

MSXは、パソコンの規格統一ということよりも、オプションの活用により拡張が広がる可能性があると思います。



MSXのデビューでパソコンが変わる?

をしています。MSXはアスキーが主体で、実作業もアスキーが行なっています」(前出石井氏)

ということから、アメリカにおいては、MSXに関しての動きは全くありません。

MSXが話題にのぼったのは、今年の四月から五月ごろのことですが、規格の統一についてはそれ以前から企画として存在していたのだそうです。

「企画的には二年前ぐらいからだと思います。」

各メーカーが自分の所のパソコンを一所懸命に開発している時でした。

このままでは各社各様のものができて收拾がつかなくなるというので、約一年前ぐらいからメーカーとの話し合いが始まったのです。

しかし、各社のいいぶんがあ

MSX基本仕様

仕 様	内 容
C P U	Z-80A
メ モ リ R O M R A M	32K MSX-BASIC 8Kbyte以上。
V D P	TMS9918A
画面表示	テキスト表示 32文字×24行 グラフィック表示 256×192ドット カラー 16色
P S G	AY-3-8910 サウンド 8オクターブ 三重和音
P S I	i 8255
C M T	FSK方式。 1200・2400ボー
キーボード	英数・ひらがな・かたかな グラフィック記号対応 JIS配列 五重音順配列対応
ROM カートリッジ I/Oバス	拡張バスに対応するスロット が1、2個が装備 50ピン、カードエッジ型
プリンタ	8ビットパラレルインターフ ェイス
ジョイ スティック	1、2本接続可能

りまして、今でもそうなのですが、かなりの基盤を基いているメーカーでは、MSX化には腰が重いです。これからパソコンにポインティングというメーカーは大賛成といった具合です」(同、石井氏)

PC、MZのメーカーがMSXに乗り気でないという理由がここにあって、比較的最後までMSXに乗り気でなかったFMが、FMIに接続してグレードアップができるMSXを発表しま

した。

PC、MZに何らかの変化を与えるのではないのでしょうか。この意味でも、MSXは、期待が大いだったところだ。

富士通

FM-X

友だちづきあいのでできる パソコン

何といっても魅力なのは、FM-Xとの接続が可能なこと。FM-Xの接続が可能なこと。

1 フェイスを利用して接続すること、
2 スプライト機能で、MSX

だけで味わえない、スピード感あふれるカラーグラフィックが楽しめる。
2 2つのPSGで、8オクターブ、3重和音のステレオサウンド。
3 FM-Xの本体RAMを使って、ユーザーエリアを32KBまで拡張可能。
4 FM-X側のプリンタ使用が使用できる。
その他、FM-Xの特長は次のとおりだ。



●16色の本格的カラーグラフィック表示が可能。スプライト機能により、アニメーション作りも楽しめる●低音から高音まで8オクターブの音域と、3重和音のコンピュータサウンド●ROMカートリッジをスロットに差し込むだけで、簡単にゲームができる●ひらがな表示、指にびったりフィットするシリンドリカルキーボード採用●RFコンバータ内蔵で、TVに接続が簡単。家庭用テレビがディスプレイになる●音声出力端子内蔵のため、アンプやスピーカにつなぐだけで、迫力あるサウンドがOK●オプションのRAMカード(16KB)を拡張スロットに差し込むと32KBに拡張できる。

四九、八〇〇円

今までのように、A社のパソコンは、A社の純正あるいは対応可能な周辺機器だけしか使えないという不便さから解放されるわけだ。

それに、単にゲームなどのために使われ、すぐにアキられてホコリをかぶっているパソコンと違い、MS-Xはその接続しかたによつては、もっと身近なオーディオ、TV、ビデオとの組み合わせで個性的な使い方が可能となつてきます。

また、MS-X本体には、必ず一つから二つのROMカートリッジ用のスロットが設定されていて、パソコンを知らなくてもカートリッジポンでゲームを楽しむこともできるのです。

こうなれば、メカおんちの人たちでもパソコンへの興味は湧いてくるはず。どちらかというとマニア向きの機械だったコンピュータが、一般大衆により近くなつてきたといえるでしょう。

三洋では、ルームオートメーション。という言葉を作つて、MS-Xを使って自分の部屋をMSXつちやおう、つまりMS-Xで生活をオートメ化してしまおうという動きもあるようです。各社それぞれに、MS-Xでの可能性を生み出して、こうして

いるのが現状です。
テレビのように、一家に一台パソコン時代。が来るのはもうすぐでしょう。それも、コンピュータを使う。といった堅苦しいものではなく、友達パソコン。として。

ナシヨナル

パーソナルコンピュータ
MSX2000

キングコング

1台あればひっぱりだこ

ナシヨナルMSXパソコンの特長は、ゲームから家計簿、学習プログラム、作表などあらゆるジャンルのソフトがそろっていること。

簡単な操作で、買って帰った



らすぐにパソコンワールドとび込める。

ROMカートリッジをスロットにポンと入れ、画面に指定されたキーを押すだけで、エキサイティングゲームがス

ターゲットする

2 前面操作のダブルスロットなので、片方に拡張RAMカートリッジ、もう一方にプリンターフェイスカードリッジを差込めば、データやリストのプリントアウトもOK / システムの拡張が楽しめる。

3 別売りRFコンバートで、家庭のカラーTVをディスプレイにできる。ビデオ付

4 8オクターブ、3和音を駆使し、自分のつくったメロディをプログラムして、大作曲家気分を味わおう。

5 別売りジョイスティックでゲームはさらにエキサイト。右きき、左ききを問わずに使いこなせるのがうれしい。

五四、八〇〇円

パソコンシリーズに、MSX仕様機の登場だ。

フロッピーディスクユニットの接続を想定した、64KバイトRAM実装の「HX10D」と16KバイトRAM実装の「HX10S」の二機種。パソピアは他社に比べて、周辺機器が充実しているのが、ユーザーにとってはうれしいことだ。

中でも、日本語ワープロ用ソフト、漢字ROM、増設I/Oスロット、プリンタ接続用カートリッジなどをすぐに使えるので、ゲームやホビーだけに限らず用途は広い。

●32KバイトROM / MSX BASIC、8オクターブ三重和音、ジョイスティック端子、

東芝

東芝ホームコンピュータ

パソピアIQ

日本語ワープロソフトも同時発売



東芝ホームコンピュータ「パソピアIQ」
奥(左)モニタテレビ (右)プリンタ (手中)ROMカートリッジ
手前(左)ジョイスティック (中)本体 (右)増設用スロット

用は可能だ。

HX10D 六五、八〇〇円
HX10S 五五、八〇〇円

RFモジュレータ内蔵 ●ゲーム・教育・宛名書きなど30種以上の応用ソフトはホームユースに限らず、簡単なビジネスにも使

日立

日立パーソナルコンピュータ HI

軽い、簡単、楽しい、やさしい、ファッショナブル……。

三菱

三菱 パーソナルコンピュータ

ML-8000

世界 家族みんなのパソコンの

純正周辺機器はすべてデザインを統一した、システムコンピュータが斬新。

薄形のスカラプチャー・タイプのキーボードで、長時間のプログラム作成やデータ入力にも疲れを感じさせない。

家計簿の数値入力などには、独自のテンキー（オフシヨン）が威力を発揮。キーボードに慣れないビギナーでも、すぐに使いこなせる。

これからのパソコンライフはオフシヨンにかなりウエイトをかけることになる。となると、

周辺機器の多さで選ぶことになり、互換性があると



はいつもの、

パソコン感覚でシステムアップができるに越したことはない。

新しいオーディオシステムへと発展できるタイヤトーン

の音楽ロボット、ロボティとのシステム化

でミュージックライフを広げたり、多関節ロボット、ムーブマスターで三次元シミュレーションなど

がパソコンの世界を大きく広げてくれる。

五九、八〇〇円

A4サイズのコンパクトボディに引き出し式キャリングハンドルが装備されたユニークパソコン。

ラジカセ感覚だ。

ROM 32KBにMSX1BASICを内蔵し、RAMは32KB内蔵で最大96KBまで拡張できるのは、このクラス最高。

日立独自の機構として、キーボードが鍵盤に早がわりする、サウンドブレイク。自由にお絵描きが楽しめる。スケッチROMカートリッジの操作手順をガイドする。システムガイド、表示などのソフトが内蔵され、

電源スイッチを入れると、メニュー画面で選択ができる親切設計。コンピュータの演算速度を三段階に変えられる、ユニークなスピードコントロールシステム



日立パーソナルコンピュータ MB-HI

三洋

サンヨー MPC-10

ライトペンで自由にお絵かき

RAM 32Kバイトを実装のうえ、ライトペンが本体付属という涙のこぼれそうな感激マシン。ライトペン機能の使いみちはいろいろ。

●テレビ画面に自由に絵が描けるのだ。高度なグラフィックスも簡単で、画面の内容を記憶したり、カセットテープに移して再現も自由だ。

●むつかしいキーボード操作を減少させるライトペン入力で、パソコンの応用範囲は広がり、使いやすさも飛躍的。音楽演奏やゲームも楽しめる。

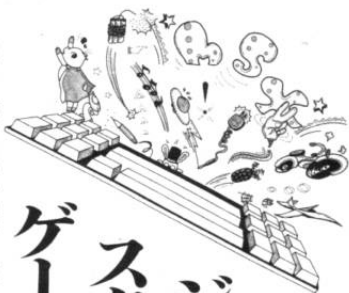
その他にも、十五色の色指定が可能で、円、線、四角、塗りつぶし、拡大が瞬時に可能なので、お絵描きがますます楽しくなる。ホビーだけでなく、家庭

の採用でゲームなどのソフトが段階に応じて楽しめる。初心者でも簡単にパソコンが動かせる工夫がいろいろの、フレイメイト・コンピュータだ。

での教育用、家事管理用として幅広く機能できるよう、ソフトも二百五十種と充実度は満点。ライトペンでMSXが変わるのだ。 七四、八〇〇円



SANYO サンヨーMSXパーソナルコンピュータMPC-10



ROMカートリッジポイントで、即ゲームスタートできるMSXゲームソフト

MSXパソコンを使いこなすなら、まずはゲームでマシンに慣れること。キーボードを前にして、ジョイスティックを握って、さあ、ゲームスタート。習うより慣れろ。使いみちはそれから考えても遅くはない。

南極物語 テープ版

ボニカ 二、八〇〇円

従来のパソコンと同じで、セットアップのプログラムをロードする、ちょっとマニアックな感じが味わえるテープ版。東京から南極まで、観測船の「宗谷」を無事に航行させるというゲーム。

映画南極物語のシーンを回想しながらプレイすると、臨場感

が盛りあがるかも。

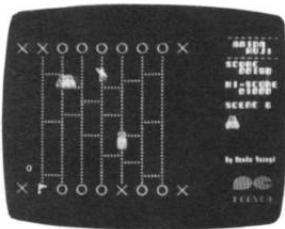
ローリング、ピッチングとの闘い、犬の管理、荷くずれ防止、日本との交信、昭和基地との交信、氷上偵察、砕氷活動などの多忙な作業がキミを待っている。仕事を怠ると、宗谷は航行不能となってしまう。とくに犬の管理が不十分で病気にしてしまつたら大変。

期限は百八十日、その日の気象条件及び船のおかれた環境を考慮しながら、コマンドを選択して作業をするのだ。

あみだくじ テープ版

ボニカ 二、八〇〇円

テレビの人気番組「オレたちひょうきん族」でおなじみ、タ



ケちゃんマンとあみだババアの対決がゲームになった。

人の運命はわからない。どの道を選べばどこにたどり着くのか、それは誰も知らない。人生はまさにあみだくじ。

今日も一台の車があみだ道路を走っている。あみだの横棒を操作して、何とか車を危険から

©PONYCA



級ビジネス用のAV指向で、RGB出力、スーパーラインボイス、VTR録画用出力などの機能を備えていて便利このうえない。

とくに、スーパーラインボイスアダプターをセットすれば、文字や図形をテレビ画面の映像と簡単に合成ができる。

さらにビデオと接続すると、手軽にビデオ編集が可能。VHD(ビデオディスク)に継げばくつきりあざやかな実写を背景にゲーム作りも楽しめる。

近く発売予定のJOY GRAPH(ROMカートリッジ)を使うと、色エンヒツで線画ひくようなフリーな気分がアイズプレイに絵が描ける(16色)。

HC-5 五九、八〇〇円
HC-6 六四、八〇〇円

オーディオビジュアルの新しい世界が広がるAVパソコン

★☆☆☆☆ AV パソコン コンピュータ

HC-5、HC-6

ビクター



遠ざけるのだ。

車は○印や旗印のところへたどりついては×印に変えていく。すでに×印になっているところへ車が入るとミスとなるので、あみだの道にいる人間を操作して、あみだを並べかえよう。

(RAM 16K以上)

ハックマン

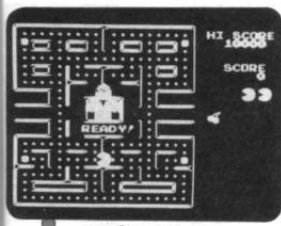
ナムコット 四、五〇〇円

80年にナムコが発表している、全世界をわかせたハックマンのMSX版。

アメリカでは、アニメやキャラクターグッズで大活躍しているハックマンがデイスブレイに登場した。

ハックマンをコントロールして、迷路の中のエサを全部クリアしよう。
四匹のモンスターがジヤマをするので、パワーエサで反撃だ。(モンスターにつかまったらミス)

1ラウンドに二回出現するフルターゲットを食べ、ボーナス得点をかせいだり、モンスター



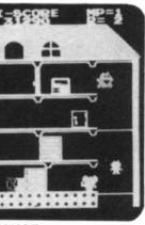
©NAMCOT

1に追いつめられたらワープロトネルを使ったりと、おもしろさはゲームセンター並み。

必殺デクニックを使ってみるチャンスだぞ。

マッピー

ナムコット 四、五〇〇円



©NAMCOT

81年1月にデビューした、迷路出口ポットが、ビデオゲームとして、ゲームセンターに登場して以来、その人気はうなぎのぼり。

MSXの発表に合わせた、ナムコットからMSX仕様のゲームで、茶の間ミュージアム、ニヤムコとエンューキーズに

物を含まれたので、マッピーがニヤムコ屋敷に突入して盗品を取り返すのだ。トランポリンを使って、行きだい階に飛びうつり、ニヤムコたちにつかまらないよう盗品を取れ。

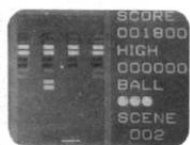
ボタンを押してドアを開け、ニヤムコたちを気絶させよう。閉閉させて衝撃波を与えるパワードアは有効に使おう。

あまりモタモタしているど、

ニヤムコ屋敷の二先祖様が生きかえって、マッピーをやっつけにくるので用心。

ブレイクアウト

アスキー 四、八〇〇円



©アスキー

古くからあつても、いつも新鮮にプレイできるのがブレイクアウト。つまりブロック崩し。

あの、スペースインベダーもブロック崩しがヒントになっていると、いうぐらい、ゲームの原点だ。

たかがブロック崩し。なんてナメてかかっちゃいけない。ブロックのバターンはなんと百二十面も。こいつはフツーじゃない。おまけにブロックのパターンには、ある秘密が隠されているのだ。

その秘密を発見した者だけが10種のオリジナル・バターンを自分でデザインすることができ

る。さあ、キミは果たして百二十面まで行き着けるだろうか。

(8K, 16K, 32K)

スターコマンド

アスキー 四、八〇〇円

パソコンゲームで人気の高いのはスペースもの。なかでもエンタープライズ号の活躍は古典的だ。登場するのが、シミュレーションタイプのスペースウォーゲーム。スターコマンド。



©アスキー

「航星日誌補足、我々は銀河系の未探査領域を調査中、突然ク

リムソンからの攻撃を受け、全面的戦闘に突入した……」

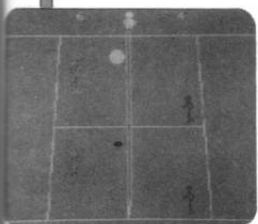
いよいよ宇宙船での闘いが始まったのだ。

パスボール

アスキー 四、八〇〇円

MSXのために作られた、ルール無用のパスボール。二人制のパスボールの始まりだ。六人制のパスボールよりスピードで、興奮度はかなりのもの。

ジュース、ドリブルなどル



©アスキー

ルは全くなし。とにかく、どっちかがミスをするまでゲームは延々と続くかも知れないのだ。

3D(スリーディメンション)立体的)になっているので、ボールの位置は影をたよりに正確につかめるってわけ。

立体的にコート上を飛び交うボールをレシーブ、スパイクしつづけ、青春の汗をかこう。

(8K, 16K, 32K)

ゴルフゲーム

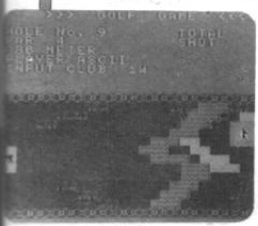
アスキー 四、八〇〇円

キミはMSXカントリークラブのメンバリーになったばかり。このクラブのホールは、バンカーはもちろん、ウォーターハザード、立木ありの9ホールズ。アウトコースだけじゃないかなんて軽く見たら大変、ロングホールやショートホールと、なかなかの難ホールぞろいなのだ。

最近すぐれものゴルフゲームのソフトも出てくるが、このソフトもかなりのすぐれものクラブの選択、スイングの力

の入れかえ、ショットの方向などは自分で選べるので、リーダーゴルフア族のシミュレーションにびびったり?

(8K, 16K, 32K)



©アスキー

NAO主催・恒例春の大イベント

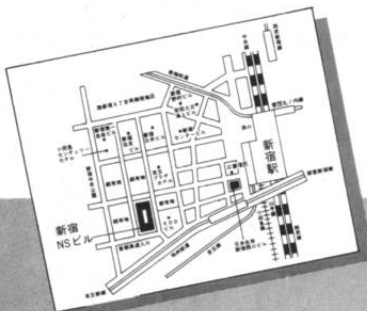
'84 NAO アミューズメント エキスポ

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

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

NAO AMUSEMENT EXPO. 1984

人気ゲームが
無料でプレイ
できます。



●新宿NSビル

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

●お問合せ

03(407)8711

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



VIDEO GAMES

4人対戦

立体
特集
スポーツゲーム

だれでも世界記録に
挑戦できるゲーム

ハイパーオリンピック

ほんとにはスポーツおんち なんて
プレイヤーでもバッチリ陸上の王者
になれるのだ。

ロス五輪への秒読み開始——それに合わせてかどうなのか、ビデオゲームも、スポーツものが大流行り。なかでも、コナミのハイパーオリンピックピックは出色の出来。ロス五輪の公式ライセンスを取得するなど意欲的でもある。一人から四人までが同時に楽しめるなんてのも、今までのゲームにない楽しさがそこにある。

大でシコシコやるゲームはもうやめだ!!
4人が同時に楽しむスポーツゲーム登場

標準的な遊び方

プレイ前に、一人ずつインジヤルを登録しよう。競技は陸上の六種目、デイスプレイに表示

された、それぞれの種目の標準記録を越えないと失格となって仲間の競技を観るキャラりとなり下がってしまう。いっちょう気を入れてチャレンジしてみよう。

□1000mダッシュ

ただひたすらにRUNボタンを細かくたたくことだ。ピストルの音を聞いたら、すぐにスタートだ。三回フライングすると失格となってしま





うので、スタート時だけは慎重に。

走り始めたら、ひたすらひたすら細かく早くボタンをたたき以外に制覇はできない。

100mを16秒以内で走らないと失格。

負けた方が頭をかくなんでアクションがあつたりして、なかなかおもしろい。

世界新記録が生まれるか、それとも……。四人で逃げ足の速さを競うのもおもしろいかも。

②ロングジャンプ

つついて、走り幅跳びだ。RUNボタンをたたいてスタートだ。

助走のスピードと、踏切りのタイミングでジャンプの距離が決まってしまう。

ジャンプ角を45度のベストになるよう、ボンとJUMPボタンを押して踏み切りだ。

フライングに注意して、三回の試技を有効に使おう。白線の手前で踏み切ると、飛距離をロスするので、用心。

助走はひたすらRUNボタン。助走の力強さが飛距離を左右するのだ。

③やり投げ

幅跳びを6m50以上跳んでクリアしたら、おつきはやり投げが待っている。

45度前後の角度で投げられればベスト。

RUNボタンで助走は、ひたすらに加速をつけること。JUMPボタンの押しくあいだで好記録が生まれるのだ。





②—LONG JUMP



①—100m DASH

標準記録は70m。これ以上投げないことには、4種目へは進めない。同じように、細かく早くRUNボタンをたたき、フライングに注意しながら、三回のトライをこなそう。

④100mハードル
4種目は、再びトラックを思いつきり駆け抜ける100mハードルだ。こいつはちょっとハード。14秒以内で走り抜けてはならない。RUNボタンでタッシュしながらJUMPボタンでハードルを飛び越えるのだ。リズムカルなタイミングさえわかってしまえばいいけれどハードルを足にひっかけて転倒したりすれば、タイムをロスしてしまう。

⑤ハンマー投げ
続く競技種目は、クルクルとまわってポイしちゃうハンマー投げだ。準備ができたら競技スタート。RUNボタンを押すと自動的に回転を始める。回転速度に気をつけながらJUMPボタンを押すと、投てき角度が表示される。これも角度は45度がベスト。75m以上投げれば、最終競技へ出場ができる。

JUMPボタンを押すタイム

⑥走り高跳び
リングが飛距離を左右する。いよいよラストのハイジャンプ。RUNボタンをポンと押せば助走開始。踏切点に注意しながらJUMPボタンを押すのだ。今までと違い、ここではジャンプ後は、ひたすらJUMPボタンのたたき、ジャンパーの跳躍角度を変えよう。ハイジャンプのみ、何回でも角度を変えることができるのだ。うまくしないとバーにひっかかって失格。角度を変えようテクニクをマスターし、全種目制覇を狙おう。

スーパーがスーパーになると ハイパーオリンピックなのだ

スポーツゲーム全盛といった観があるビデオゲーム業界。その中でもひとときわ目立つハイパー五輪。なぜハイパー五輪なのかとの愚問をコナミ工業にぶつけてみると――

「なぜこのゲームを発売したのでしょうか。」

「来年、第23回コナミサマソンオリンピックが開催されます。これがひびきの発想のきっかけとなりました。」

「テニス、サッカー、野球などとスポーツゲームはずいぶん出回っていますが、今までに陸上競技を題材としたものは全くありません。」

「そして、オリンピックと陸上とがピッタリと社内で一致して企画がまとまったのです。」

「同じ作らな、人間の能力の限界に挑戦できる内容で、これぞスポーツゲーム、というものを作ってみました。というこことになりました。」

「ならば、従来のゲームにありがちな、人間対機械、という関



VIDEO GAMES



③ JAVELIN THROW

係から、人間と人間のふれ合いのあるゲームを作ることを主旨にしてゲーム構成を考えよう

四人でできるゲームの構想かまとまりました
 (開発課・森下氏)



開発途中のこぼれ話は「きまの」

四人がテーブルを囲んで同時にプレイしたり、レバーなしのパネルなど、ユニークさがいっぱいですが、当然、失敗談とかのこぼれ話や裏話はあるわけでしょう？
 「それはもうたくさんあります」

企画がGOになると共に、スタッフ数人で、朝からホッカホッカの弁当(四五百円でお茶をサービスしてもらった)を持って、六大学の陸上競技大会を観戦に行きました。

その時の観客は、関係者を除くと我々だけというさびしさでしたが、実際の競技の感覚を肌でつかみとることができました。中々、最も感動したのは、その競技会のレベルの低さでした。こんなことではいけない、というところから、多少ハードな内容になっているのかも知れませんが……

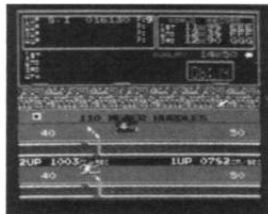
ゲームの構成や種目などについては、東京オリンピックからヘルシンキ第一回世界陸上競技選手権大会までのビデオを取り寄せて、研究に研究を重ねたわけだ。

最初は五種目を予定していたのですが、担当者の一人が、女子やり投げのリラクの魅力にひかれてしまい、強引にやり投げを競技種目に入れてしまい、結果的に六種目となってしまいました(森下氏)

プレイヤーのキャラクター

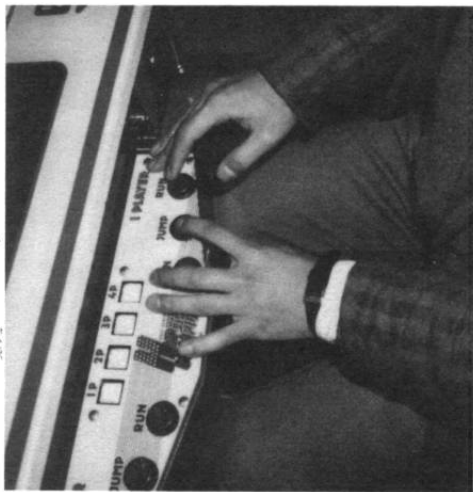


⑤—HAMMER THROW



④—110m HURDLES

「かわいいか面白いかという女の子も多いですが、キャラクターのモデルなんかは存在するのですか？」
 「プレイヤーのキャラクターを作った担当社が太っていたためキャラクター設定の始めのころは、選手の体型が担当者と同じように肥満体になっていました。しかし、オリンピック。それもスーパードライの選手にふさわしくない」と、チームの全員からクレームがきたとき、急ぎよ減量をするこになり大成功。現在のスマートなキャラクターになりました」
 「いろいろと苦労はあるわけですね。」
 「そうですね。担当者の一人は、チェックのためといながら、あまりにもゲームに熱中し



すぎて、臆病炎になりかけてしまいました。」

今まで、いろいろなゲームを作ってきたが、開発スタッフがそんな状態になったことは初めてです。ま、スタッフ内でもバカ受けだったということの証明でもあるわけですが……」

「その他のエピソードなんかもういっぱい紹介してみてください。」

「アナウンスの声も、最初は日本語だったのですが、臨場感というか緊張感をこまなうので、途中で英語に変更をしました。各種目の構成にしても、初めは予選一本選と考案しましたが、最終的に本選のみとなつてしまいました。標準記録のQualityは、その名残りのです。スコアは九、九九九、九九〇



開発者が明かすハイパー五輪攻略法

点まで可能としてあります。誰かに達成してほしいと期待していません。

また、表彰式の女の子は、バターンが進むにつれて、服を脱ぐようにしてプレイヤーの目を楽しませるようにしたのですが、公式ライセンスゲームとして、オリンピックの精神からはずれるので涙をのんで取りやめました。

ランニング表示のときに鳴る炎のランナーの音作りは、とて

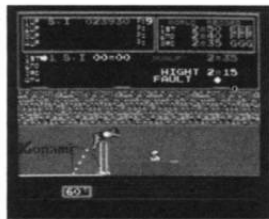
も苦労し、最終的な完成までにほぼ三カ月を費してしまつたのです。

ゲーム中には、プレイヤーが泣いて喜ぶようなかくしあじを各種目にふりかけてあります。それを探す楽しみも入れてあります。簡単に見つかるものもありますが、なかなか見つからないようにもしてあります。果たして何人が見つけ出してくれるか、メーカー側としても楽しみにしています。」

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

VIDEO GAMES

ハイパーオリンピック



⑥ HIGH JUMP



- ① 100m走
ボタンはたたくのではなく、腕をケイレンさせるように動かすことだ。ただし片手だけでは効果がうすい。勝ち抜くためには、左右を交互にたたかないとダメ。
- ② 走り幅跳び
踏み切り位置をできるだけ正確にすれば、同じ速度、同じ角度でもかなり距離は違ってくる。これには経験というか訓練が必要となる。
- ③ やり投げ
基本的には、幅跳びと同じだが、FOULを絶対しないこと。
- ④ 110mハードル
これはスタートダッシュが決め手。
JUMPボタンを押す時間を最少に、バーには決して触れないこと。そしてリズムカルに走ることだ。
- ⑤ ハンマー投げ
とにかく、回転九回目に投げるコツをつかむこと。そのためには、全神経を目と指先きに集中しなければならぬ。
- ⑥ 走り高跳び
助走から踏み切りに移るとき、できる限りボールに近づき、垂直に跳びあがることだ。あせつ
- て角度を下げすぎないように気をつけよ。
- ◇ ◇ ◇
このほかにも、全種目、まだキミの記録を伸ばす秘術がかくされている。
宇宙人、小人などのかくれキヤクターのポイントを狙うのも攻略法のひとつ。かくしあじは思いもかけないところを利用していることもあるのでお楽しみに。そうそう、幅跳び、ハンマー投げの角度は45度がBEST。しかし、45度以上よりは45度以下のほうがBETTERなのです。

ちまたでのハイパーオリンピック



どんどんどんどんと人気がうなぎのぼりのハイパーオリンピック。ロス五輪招待などというビッグな大会の話題なんかがあったりして、あちこちのゲームセンターでは、テーブルの争奪戦も起こったとか。すこし、ちまたでのハイパーオリンピックへの熱中ぶりをレポートしてみよう。

レポート／伊藤慶子

——二は日本でも最大といわれる盛り場、新宿の歌舞伎町です。

まだ十二月にもなっていないのに、クリスマスデコレーションが飾ってあったり、忘年会気分ホロ酔いの人々がウロウロとしていて、早くも年の暮れの雰囲気が充滿している、一種変わった街です。

今、午後八時三〇分。本誌読者のような良い子の姿は全く見えません。

でも、この界わいにあるゲームセンターの数は約二十軒と、かなり集中しています。メインの通りには、隣りあわせとか向かい側など、ほんの五〇メートル四方ぐらいの範囲に六軒も。どの店もギンギンのイルミネーションでひときわ目立つのが、新宿の特徴ともいえるでしょう。

店内もとても明るくて、とても盛り場ドマンナカのゲームセンターとは思えません。

しかし、プレイヤーはお酒の入った人ばかり。これでは良い子たちは入る気がしないでしょ。ハイパーオリンピックの人氣度をリサーチするため、ゲームプラザ・シルビアに飛び込む

ことになりました。

地下と中二階ぶうの洒落たつくりの店は、上がテーブルゲームやコピットなどのビデオゲームで、地階はコインゲームを主に置いてあります。

うれしいことに、コインゲームコーナーのカウンターの上がAMライフのショウケースが置いてあるのです。

気分をよくして、中二階のゲームコーナーへ向かいます。中ほどに、人だかりができていたので近寄ってみると、これがハイパーオリンピックのテーブルなのです。

学生風の男女五人連れがワイワイとけたたましくプレイしているのを、順番待ちのプレイヤーがそばで見ていているという感じがします。

五人組みで、ひとりだけあぶれている女の子にインタビュースます。

「どう、おもしろいかしら。」「とっても、グループでワイワイいいながら遊べるのがいいみたい。

他のゲームだと女の子には難しいけど、これならへタでも楽しめますもの。」「何回目？」

「えーっ、今日が初めてです。ちょっと腕が疲れるけどもう五百円も使っちゃった」と、とてもハッピーな感じで答えてくれました。

この店には、他にもたくさんゲームテーブルがあるのに、ハイパーオリンピックだけが異常人氣のようです。

今までのゲームの場合、そんなに歓喜があるというところはなかったのですが、ハイパーオリンピックでは、キャラクターの動きがエモラスだったり、女の子がすすんでゲームをしているので華やかさが加わって、ゲームの興奮度がさらに高まっているというのが真相ではないでしょうか。

この傾向は、歌舞伎町のどのゲームセンターでも同じだったのです。

◇ ◇ ◇

——あくる日のお昼どきです。こは、編集部から近い、本誌おなじみのゲームセンター、ファンシティ神楽坂店です。

入口と中央に一台ずつ、合計二台のハイパーオリンピックのテーブルが置かれています。昼休みの大学生がたむろしている感じの店ですが、やはり一番活気のあるのは、この二つのテーブルです。

「あっ、やってるやってる」と奥の方のテーブルに近づいてみてびっくり。

テーブルの上に、プラスチックの定規とか、ボール紙に穴をあけたのとかの小道具が四つか五つほど見えます。

「いや、今プレイしている学生は、器具を使ってハイスコアにチャレンジしているようですよ。なんとんと、右手に軍手をはめて、左手で定規の端を押さえて、パシパシとやっているではありませんか。」

わたしめは、その執念にアゼンとしましませう。

一部のプレイヤーの間で、いろんな器具を使ってハイスコアを出すというのが流行しているというのはいっていました。まさかここまでエスカレートしているとは、思いもよみませんでした。

テーブルの周囲の床を見て再びアゼンです。なぜって、折れた定規の切れっ端がいく切れも落ちていてはいないですか。

「こうなるよ、プレイヤーの風上にもおけない。」と憤りをおぼえてしましました。なぜって？ ゲームをするのに、器具を使うことは初速ではないでしょうか。ぜったいにフェアプレイではありません。

とくに、オリンピックの陸上競技ゲームでしょ。フェアプレイ精神を尊重すべきだと思うんです。

考えてみてください。パチンコのハンドルをコインで固定して不正と何も変わらないのです。

楽しいプレイヤーレポートをするついでだったのにゴメンなさい。けど、競技大会に出場する予定のプレイヤーなら、自分の指を使ってゲームをしてください。お願いします。

ハイパーオリンピックに勝ち抜いて ロサンゼルス オリンピック招待を勝ちとろう!!



コナミ工業では、「ハイパーオリンピック大会」と称して、1月31日までの毎日、全国の大会参加ゲームセンターを会場とした「地方大会」を開催中だ。上位の承認登録カードを手に入れたら、東京と大阪で行なわれる準決勝大会へ、さらに決勝進出を決め、東京で開催予定の決勝大会で優勝すれば、ロス五輪への招待が勝ちとれるというわけなのだ。腕に自信の、いや指先に自信のあるプレイヤーへぜひチャレンジすべし。これはもう、まなまスポーツだ。でも、ドーピングなんてのは関係ないぞ。チャレンジャーは、以下の参加要領をしっかりと読んで、ぐわんばぐわんばしてほっしっ!



①まず、地方大会にエントリーをするのだ。

【場所】全国参加オペレーターゲームセンター。

【期間】12月10日～1月31日。

【競技方法】毎日のハイスコアのトップを表に記入し、期間内のベスト10人を選ぶ。

【賞品】トロフィー、楯、ポスター。

【特典】準決勝への参加希望者は、店の承認印のある登録カードに、自分のハイスコアを記入の上、準決勝会場に持参すれば参加が認められる。

【ダブルチャンス】各ロケーションから選ばれた、トップ10の中から抽選でバソ

コンや電卓など、豪華商品が当たる。

②勝負は準決勝大会だ

【場所】大阪/ホテル阪神

東京/靖国九段南ビル

【日時】2月11日(出)9時～。

【競技方法】ハイパー五輪、6種目の、3ラウンドの総合スコアを競う。

【参加方法】自分のハイスコアを記入し、店の承認印のある登録カードを会場に持参する。

参加受付は9時～10時の間なので、遅れないことだ。

●決勝進出者の人数は、当日のスコア如何によるので制限はない●決勝進出者に限り交通費は主催者が負担。

③いよいよ決勝大会へ

【場所】東京/靖国九段南ビル

【日時】2月12日(日)2時～。

【競技方法】準決勝と同様。

【賞品】ハイパーオリンピック賞(優賞) / ロス五輪招待及びトロフィ(小)。ハイパーオリンピック賞(準優勝) / ロス五輪招待及びトロフィ。

——なんと、2人もロスへ行けるというゴージャスだ。

●三位以下も、パソコンなどが用意されているし、各種特別賞も設けてあるという超ゴージャス大会。

こいつはずえたいにエントリーすべきだっちゃ。

中村雅哉氏

株ナムコ社長

に直撃インタビュー

ききとて園部単人

namco



ナムコにとってロボットとは?

ゼビウス、マッピー、ボールポジションIIと、確実なヒットを飛ばし続け、業界の雄としてプレイヤーにも熱狂的なファンを持つナムコ社長に、本誌が会見。'84年以降のナムコについて聞きました。

園部 ナムコでは、ロボット開発に関して営業に結びつくには、どれくらい先とお考えなんでしょうか。

中村 今、かなり力をいれてやっています。

園部 従事関係で営業の側面からの応援という現在の形では、ちょっと採算に合わないぐらい人と金をかけて、かなり本格的に取り組んでいます。

園部 外から見ていると、その辺が不思議だったのですから。中村 そう思われてもおかしくないくらいに、かなり力を入れてます。

中村 かといって、現在のロボット技術を、産業ロボットへという思いはありません。

園部 ということ、ロボットを作るということによって、ナムコ独自の頭脳集団を育成しているという形なのでしょうか。

中村 いいえ、そうだとすればあまりにも金をかけすぎています。まあ、頭脳集団の育成ということがあるとすれば、10%ぐらいでしょうね。ナムコでは、人間とロボッ

トとの共存を目指しているわけです。

中村 これからは五〇年か百年続いた社会では、人間とロボットが、もっと理解しあった形で共存できるという考えを考えた場合、どんなロボットでなければいけないかを模索しているところですよ。

園部 今のナムコの切り込み方は、まだまだ不足です。園部 一般には、まだロボットに対するイメージは冷たいというものがありますね。

中村 しかし、ナムコのロボットは、どちらかというと、血の通った友達を感じますね。それは、今うかがった共存の他に、社長なりにロボットに対する開発への指示もあるわけでしょうか。

中村 ロボットに対する愛着ですね。たとえば、日常の足として使われている自動車に対する気持ちと同様なものですよ。

園部 ただの機械として見るか、自動車と一体となって運転するから、車に対する気持ちというものが違うんですよ。

中村 車を磨いたり、車内を飾ったりするのも、自動車という形のロボットに対する愛着ではないかと思えます。ただ、人間の格好をしているロボッ



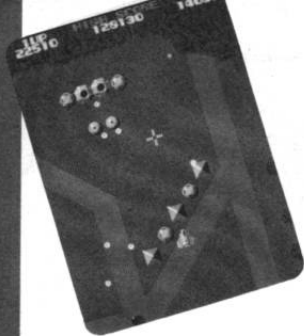
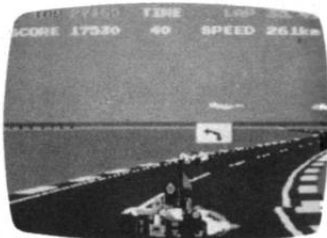
トになると、接する側にもとまじいがあるのは事実です。しかし、人間と機械とのつき合いという形はなくなるならないでしょうね。

園部 子供たちが、ビデオゲームで遊ぶのとは別に、ロボットと遊ぶ、それも相撲をとるなどというものを作るお考えはありますか?

中村 相撲というより、力だめしの変型としての要求があれば、そして子供たちの体力増進となるようなものであればいいんじゃないでしょうか。



ナムコにぞうご期待!!



園部 これまで全社として蓄えてきたものをとくに、教育産業の方面に参入していくということはどうでしょう。

中村 現在のポールボジションやそれ以前のエレメカ(エレック)トリックメカニカルゲームの機械などの自動車運転のような、シユータウェイのような射撃用の機械などは一種の教育機器、シミュレーション(偽似体験)のゲームですからね。

ポールボジションを何ゲームもかブレインして自動車に乗った人と、何もしないで乗った人とは感覚は違います。それにシユータウェイで鉄砲を撃つにしても、構えひとつとっても教育効果はあがっています。

ですから、ゲーム機も広い意味での教育機器として考えていいわけです。パッカマンなども同じです。これが、ポールボジション(ゲームセンター)などのことなどに置いて、お客様にサービスすること自体も教育なのです。

言い方を換えるなら、教育が商品になるのです。

園部 それを置いているゲームセンターの中には、管理の悪いところが多いようですね。イメージを悪くし、全体に対するマイナスになっていると思うのですが、ナムコではどんなところに気を付かっていらっしゃるのでしょうか。

中村 開発に関しては、お客さ

んのニーズ、ウォントばかりを追っかけていたのでは後退になってしまうわけなので、ニーズ以前のお客さんの心をのぞき込むと、先を見越すように心がけています。

同時に、我々はこの仕事についてはプロであるという自信の中で、周囲の人たちを引っっぱって行くぐらいの自負心を、誇り高く持つていなくてはなりません。

そういう意味では、いろいろな問題を含めて勉強をしながらはいいけないでしょうね。園部 今まで、そういう部分で真剣に考えて来たということでは、残念ながら非常に少ないですね。ただ単に金もうけに走るだけということが多くて

しかし、これからは、それではユーザーはついて来ない、とくに子供たちはそうでしょうし、ホームユースのパソコンゲームなどのソフトが充実して来ればなおさらではないでしょうか。

ローケーションの持つ特色あるいはアーケードゲームでなければできないというようなゲームを供給して、子供たちに楽しんでもらうことが一番大切ではないかと思えます。中村 そうですね、メーカーサイドとしてはそういう思いです。

メーカーとオペレーターの方たちが共に手を組んで、地域社会の中で果たす役割り、や期待に対する応えなど、責

任を自覚することが今後の課題だと思えますね。

園部 欠けている部分がありませんか？

中村 よく例えとして言うんですが、職場であるゲームセンターに、自分の子供を連れて行って自慢できる、子供に対して胸を張れるような場所にする、ことである。子供に「これがお父さんの職場？」と目を白ぼろさせるような環境作りを努めることだと思います。

園部 これから先、アーケード用、ゲームセンター用に使えない、ホームユース専用のソフトを供給する意向はお持ちでしょうか。

中村 今までに発売したコインオペレーターの転用だけでなく、ダイレクトに、ホームユースのためのプログラムの開発もやっています。園部 有線テレビ、CATVの普及が今年の話題ですが、アーケードゲームに与える影響については、どうお考えですか。

中村 そんなに悲観はしていません。

CATVでゲームができるようになったとしても、ホームユースのものとでは違つた、コインオペレーターでなければできないゲームを作ることは可能なのです。

それに、ホームユースのゲームにあきたらずに、前にも増してゲームをやりに来ると

いうふうに考えています。ホームユースで、ゲーム人口の底辺が広がるといふ期待も持っていますね。

園部 ナムコの製品は、最近流行のレーザーディスクを使つてませんが、レーザーディスクの限界などが……。

中村 レーザーディスクに関しては、未だ、ナムコが期待するだけの完成度に達していないというところです。

園部 CGでもレーザーに負けない、いやそれ以上美しきゲーム性の高いものですね。

では、レーザー抜き、ナムコ独自のゲームといふものを期待していてもいいんでしょうか。

中村 いや、かといって、レーザーディスクをすべて捨てているわけではありません。こういう活用仕方によって完成度の高いものになって行くのだろうか。という可能性を前提に研究することも、平均的に行なっているのです。

また、今までのものと違つた展開の中で、新しいゲームの想像も湧いてはいます。そういう意味では、ナムコに大いに期待していただきたい。

園部 レーザーだけでなく、そういう姿勢のナムコのゲームに期待していいということですね。

NEW VIDEO GAME

《年末年始にきつーく8ゲーム》

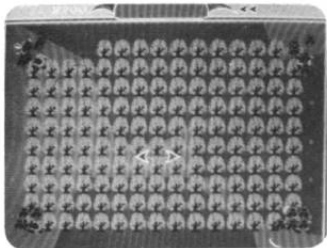
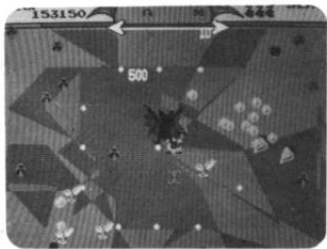
ビデオNEWゲーム紹介

ヒマを持てあますことなく、かといって粗大ゴミとなることなく、ゲームセンター
通いで、休みホケを退治することをおすすめ。



リブル・ラブル

(ナムコ) 奇跡を起こせ! ヒロイックファンタジーワールドで。



ズンが終わる。(つまり一面クリア。バシシゲーム
《キャラクター紹介》
リブル・ラブル 村に伝わる魔法の道具。この魔法がバシシ。なのだ。

ポプリン 下っぱの魔法使い。マシュリン ホプリンに魔法をかけたキノコ。

チェンジャー リブルとラブルを入れ替える妖怪。ジェアー ラインをチョン切る通り魔。

キラ エネルギーを吸い取る怪物。ガーゴル 天災を起こす悪魔。トプカブをねらっている。

トプカブ 宝箱に隠れている妖精たち。全員集合すると、奇跡を起こせる。
《テクニック編》
宝箱を探そう!

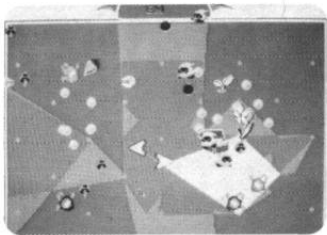
一シーズンでマシュリンは二〇匹。これをすべてバシシする

と次のシーズンに進めるが、それだけではつまらない。不思議がいっぱいつままっている宝箱を探そう。各シーズンに一つずつ隠れているヨ。

バシシして赤く光ったら、その中に宝物が隠れているショーコ。小さくバシシして宝箱を取り出そう。注意することは、宝箱のそばには、必ずガーゴルがいるので先にマシュリンをバシシして一匹くらい残しておいてから、宝箱を取り出した方がイイヨ。

トプカブをつかまえろ!
宝箱出現と同時に、トプカブが6人飛び出してくる。トプカブ全員をバシシすると、奇跡が起こって(FLOWER, RAIBOなど文字がそろって)宝物がいっぱいのポナナスステージができる。
エネルギー補給で無敵だ!!
マシュリンや植物をバシシする

るとエネルギーが補給される。エネルギーをオーバーチャージすれば、リブル・ラブルは無敵になるのだ。植物は、種、芽、花、実という順でエネルギー増加が大きくなる。そして実は、そのまましておく、と種三つに変わり、植物をふやしてくれるので、植物を上手に育てるのがポイント。



©NAMCO



エキサイティング・ローラー

(タイトル)ではローラーボールでどうだ。



©TAITO

ボンバーズ。そのゲーム版ですよ。

タイムトライアル(三十秒)で持数を決める。全コース、(二十四km)を時間内に走りきり、時間はなんと六十秒。0.1kmで二十点の得点となる。

走行中にバンチでいかに敵を倒し得点をするかが勝負、反射神経と、闘争力があるのをいうのだ。まごまごしている、敵にバンチをくらってやられるのがおち。やられる前にやる。これが勝負である。

ハイスピードで走りまると高得点。敵もつわものぞうい。そうはさせじとタックルやバンチをくり出してくる。それをか

わし、敵にバンチを出しながらやっつけるのだ。

高い障害は飛びこえることはできない。このあたりは判断力と、シェイピングのテクニックである。低い障害物はジャンプ可能である。またジャンプすると得点につながる。

円柱の障害物もタイミングのいいスロームでかわしていくのだ。画面の中央には残りのキヨリ、残りのタイムなどが表示されている。

道路のかなたには、グラフィックスのビル街や、山脈が見えたりする。これを見るだけでもあきないで楽しい。

タイムオーバーの時には、持



セガ・レグルス

(セガ)メカ軍団をやっつけろ。宇宙感覚のエキサイトゲーム。

ローラーゲームってむかしあったの知ってるかな? そう東京ボンバーズと、ニューヨーク

謎に隠されたメカ・アニマルゾーン。侵入したら、前進あるのみ!
メカ・アニマル軍団の襲来。突如として現われる大要塞。も

う後には引けない。ファイヤーとボンブを使いわけて攻略をしろ。空中の敵にはファイヤー。地上の敵にはボンブで撃破!

ボンブ

は障害物の後方の敵や、森林地帯を撃つて道を作った。メカモグラの穴を埋めることもできる。

時々飛んでくる怪鳥を撃つて、落した卵をひろくとボーナス点またはエクストラ坦克のチャンスとなる。せつかくのエクストラ坦克のチャンスを逃す手はない!

プレイヤーは、一万点、三万点、六万点、十万点、十五万点のスコアを越えるごとに、卵をひろくとエクストラ坦克を得られるチャンスがそれぞれ一度だけ与えられる。攻略法の鍵はこのへんにあるようだ。

フラッグをとるとミステリポイントとなる。このフラッグも一つの鍵である。そして、なんいって一番の難所となる

数が一人減ってしまうので気を付けよう。

ゲーム終了後、カウントが0になる前にコインを投入し、ジャンプボタンを押すと、断続してプレイができるのである。全面クリアなんていうのも可能なのだ。

夜のロードあり、山道あり、屋外のロードローラーゲームである。

バッテリーを増すことに障害物が変化していったり、背景もいろんなものを見せてくれるので、ゲーム中でもあきることがない。君は一匹狼のローラー野郎。むかうと敵なしたぜ!

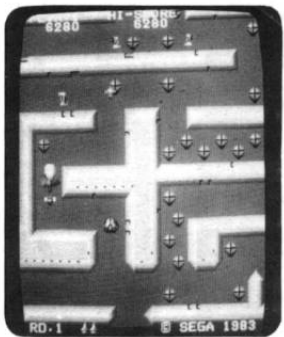
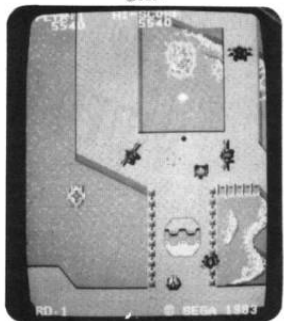
のは、敵の大要塞だ。これを攻撃するのは並大抵のことではない。

要塞の合体メカが開いた瞬間に、中心のエネルギー核をボンブで撃たなければならない。ミスはゆるされない。

これを選すと、大要塞からの総攻撃が開始される。

その他にも、海岸の基地や、敵の都市基地、山岳の戦艦、多彩な攻撃パターンがある。シナリオの流れなどは、プレイヤーを喜ばせてくれるに違いない。メカを攻撃をさげながら、奥深くまで進入せよ。それが君の指

©SEGA



© SEGA 1983

NEW VIDEO GAME



10ヤードフアイト (アイレム)

男が燃える時ノ それはスポーツだ。クールな判断、ホットなフットボールゲーム。君にできるかノ

プレイヤーはオフENSE (攻

撃側)を率いて、できるだけ前へセツトアップ。

ディフェンスのフォーメーション数がほんど百八十三種類、このフォーメーションや戦況を、

タツクルでぶつとばせ! 熱い男の血がいま燃える時。

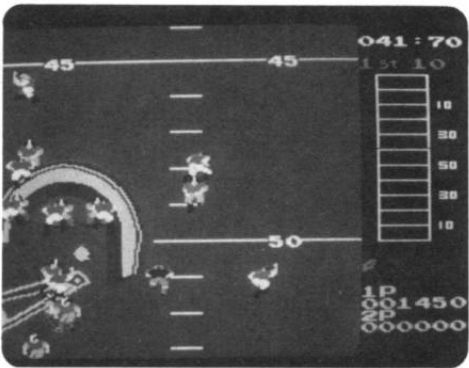
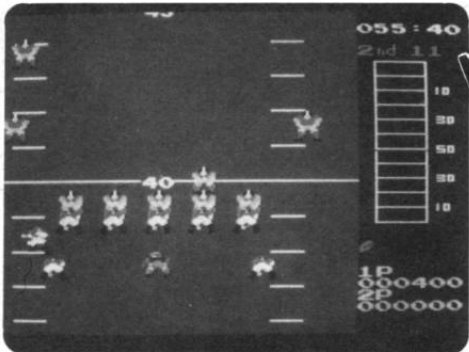
プレイヤーがスクリーンをインより前に出るともパスはできない。あとほんど、タツクルで敵をかわしながら前進することに。なる。

タツタウンをするど、ゴールキックがまつている。マークをよよく見て、キックすると、トライオフアポイントが得られる。

パターンは、1・2パターン (ハイスケール) 3・4パターン (カレッジ) 5・6パターン (プロ) 7・8パターン (スーパースタール) とレベルアップしていきます。

ハイスケール時代はまだ始まりの第一歩。さすがはプロの動きについていけるか。タツタウンすると、観客やキートなチアガールがキミに声援を送ってくれる。

このハイテク感覚に、キミはついていけるかノ



ザ・ビッグプロレス (データーイスト)

おおっ! 出たあ! イノキのユブラツイストだ!

ただいまからD・E・C・O認定、ビッグエキサイティングズを開幕します。青コーナー。これはもう大変。名前は違っても、アンドレ、マスカラス、テリー、イノキ、また、タイガージェットシンまで出てきてしまふのです。

プロレス愛好家の諸君。ゲームでプロレスができるなんてし

あわせです。

百円で、一人で二人でも遊べてしまうのだ。先攻はサニール。レバーヒーローをコントロールして、相手に技をかけて倒したらフオールをする。

技は十二種類、ヘッドロックからコブラツイストまで。なんとエンズイギりや、ジャーマンスープレックスもあるのです。

も、敵も技をかけてくるが、有利な体勢で組み合えると、ATTACKのサインが二秒間になるので、その間に技を選択しよう。二秒間のうちに何回押せるかが勝負だ。

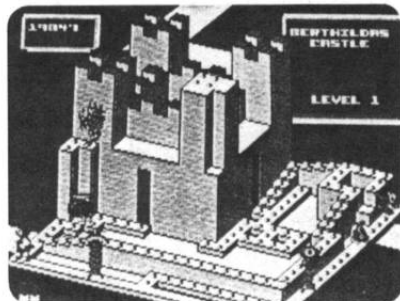
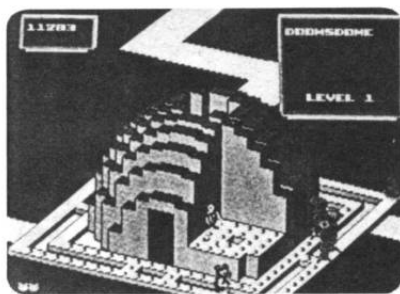
不利な体勢や、サインが消えてからは技は使えない。すばやく押す。これが君を勝利へ導く鍵である。

それから一番の要注意が、バリエーション・シザー・シニアの乱入。これには注意をはらってプレイするのだ。

ここでひとつ、技の内容を紹介しよう。

- ①ヘッドロック、②キック、③ウェスタンジャンプ、④チョップ、⑤ドロップキック、⑥ボディアスラム、⑦エンズイギり、





クリスタル・キャッツスル (アタリ)

オットどっこい!
ここはおらっちの城だい!

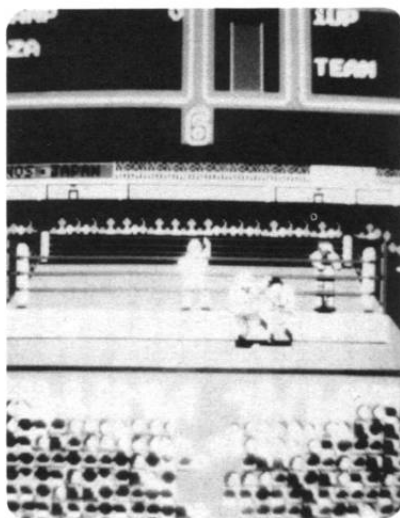
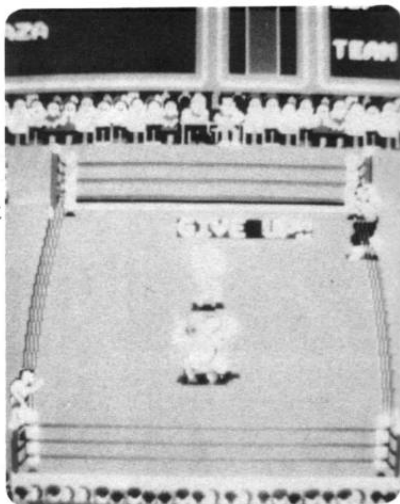
これはコミカル。クマさんがお城をとり返す。妖怪や、魔法使いをやっつけろ!
城の赤い点を一つ一つ、トラ

ックボールでとっていくのだ。でもこの城は普通の城ではない。そう妖怪の住む城なのだ。これからクマちゃんの冒険の始まり

始まり。
一つ目妖怪登場
/ この一つ目妖怪、赤い点を一つ一つ食べつくしていつてしまつたのだ。クマちゃんは妖怪に食べられる間に、先に赤い点をとらなくてはいけない。また、一つ目妖怪につかまわしてしまつたら死んでしまうのだ。よすぎるに食いいじがはっているのだ。

ある。妖怪の食いいじを狙うのだ。赤い点を食べると、上から下に赤い点が通過する。その時にタックルするのである。そうすると一つ目妖怪は死ぬ。タイミングが仲々難しいのがこのゲーム。
スケルトン登場、これはこの城の番人である。番人といつても妖怪たちの番人、赤い点をとられてはと必死でもこれは、スケルトンの動きをよく見て動く。赤い点はとれる。だがトラックボールなので行きすぎないよう、赤い点をつけないでほしい。第三は歩く木。木が歩いてクマちゃんを襲ってくるのである。これは大敵。この場合にはクマちゃんのジャンプ力がある。木はたいい軍団で向ってくる。それをジャンプでか

わしながら敵をやっつけるのだ。タイミングよく連続ジャンプあるのみだ。
第四には突然出てくるエネルギーの玉。これには気をつけよう。クマちゃんを目がけて上から落ちてくるのだ。
魔法使いのおばあさんも出てくる。木や魔法使いに対抗するものとして、ポウシをとるのだ。ポウシをかぶっている間は、どんな敵にもやられはしない。いろんな城が出てくるので、それを一つ一つやってみるのも楽しい。また、この城は嫌だ、なんて思ったからクリアする。次の城にうつつてもできる。なんともコミカルなクマちゃんである。



⑧ バイルドドライバー、⑨ ウェスタンリアー、⑩ プレンバスター、⑪ ジャーマンスープレックス、⑫ コブラツイスト、⑬ 以上である。また場外乱闘もあり、20カウント以内に戻らないと、リングアウト負けになってしまう。
場外戦の時にも、ナックルバット、カラタケワリ、鉄柱攻撃などもあり、場外でリングアウト負けにするのもひとつの手である。
すばやいたツッチワークと、さえわたる技の選択。チャンピオンベルトをつかものは誰だ!



パーティー

わたし? わたしパーティーママ。どうかひとつ、わたしの話

を聞いてくださいな。それはもう、たいへんなんでしょ。

パーティーママ奮戦記。なんていってもおかしくない。今までの戦闘ゲームや、敵が死んじやうなんていうゲームとはちょっと違う。きわめて平和的で、顔もほころぶほどのゲームである。

パーティーママを十字レバーで操作して、虫をとる。もちろんパーティーママが虫に近づくこと逃げていく。そこですかさずアタックをかけて虫をとり、パーティーに食べさせるのである。

「FEED」が出たら大変ノ

急いでエサをやらないと、ヒナパーティーがあぶないのだ。パーティーママも大変だ。ヒナパーティーを育てるのは難しいのデスヨ。

ところがところが、二匹の大きな敵がいるのである。その名も「モンスターラッド」。

この「モンスターラッド」は、ヒナを食べてしまおうという悪い奴。でもこいつに对当りをすると、数秒間気絶してしまう。それを狙ってヒナパーティーに虫をあげるのである。一面クリア時点で、ヒナは成長し、大人のパーティーとなる。

虫も木の上、葉、地面といういろいろなところに目覚まさないようにすることが一番のポイントなのだ。

あれ?、ちゃんと虫をつたのに、面が変わらない。なんていってるうちに、モンスターラッドにやられないよ、用心ノ。第三面からは、「スカンク」も登場ノ。スカンクのさいごっぺ、には気をつけて、ヒナパーティーにエサをあたるつづけるのである。

キミもこっやつて親に育てられてきたんだ。

NEW VIDEO GAME



バスター

自由の女神やモアイの遺跡。

地球を敵の手から守れ。今までこんなゲームがあっただろうか。シナリオがリアルに作られているので、画面を見ているだけでも楽しいのではないだろうか。

3D感覚の交戦シーンは、 見ているだけでもひき込まれる魅力がいっぱい!

まず第一にキャラクターが多いというところが確実。全部で十一種類以上は確実。

また、背景もおもしろい。林や平地、自由の女神、モアイの遺跡。これらを出すのもひとつの楽しみである。

第二に、ガンダム、スターウォーズ、ゴジラのミックステージムのような感じがする。その点がまたおもしろい。

スロツクをビーム砲で撃ち、ワープしてくるフタルゴをジャンプして攻撃する。また、敵の浮遊弾弾プロツカーをシールドで防御するのだ。

シールドを使うときには、シールドエネルギーに注意しなければならない。エネルギーがなくなると、浮遊弾弾が飛行機に変身してしまふので要注意なのである。また、ラウンドごとに母艦があり、帰艦するとシールドエネルギーが再生される。とにかく3D方式なので、迫

力にかけては満足できるだろう。双頭のビッグバードが出現したり、森の住みビッグが登場したりなど、キャラクターにはあきない。

レバーは八方向式なので好きな場所へジャンプもでき、シールドを体の前に出すと、敵のビームや、弾を弾くことができるのである。

広大なアメリカ大陸でくり広げられるファンタジー。自由の女神は砂の中にもれ、すさんだ地球をキミがバスターの体を借り、敵と戦った。ミスはゆるされな。

ジャンプだノ。ビーム砲を撃てノ。キミはもう地球を救う戦士だノ。

大自然のおくりもの!!

美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に……………



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

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつとしていたい」という願いに応じて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミナESをお送り致します。リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とわね脂肪の酸化を防ぐといわれています。

人間の体を構成している細胞一本幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を發揮いたします。

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

☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金が為替で指定の場所にお支払い下さい。

健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18 西山興業赤坂ビル503
TEL03(585)9301

お申し込み書

定価6,500円を()個、計	円
申込人住所	
TEL	
氏名	

TOY & HOBBY

“ビデオゲームばかりがゲームじゃない”

ってわけで、ウォーゲームPART1

のご登場！ 寝正月を返上して、い

ちちょうグワンバってみようぜい

ウォーゲームPART1
やめられないとまらない、ウォーゲームの魅力
WAR GAME

WAR GAME

原 健司(ゲーム評論家)

今流行しているウォーゲームの原型は、一九五三年にチャールズ・ロバーツが作った上陸作戦ゲーム。タクティクスです。

それまでのゲームのパターンを完全に打ち破ったウォーゲームは、歴史と科学。そして紙でできたタイムマシーンといつても過言ではありません。

ウォーゲームに必要なものは、通常のセットとして、地図二組、歴史上の人物・軍隊を表わした多数の駒、それにゲームを詳細に説明したルール解説書があります。

ゲームの目的は、プレイヤーが時間の流れをさかのぼり、歴史上の重大事件を再現することなのです。

ゲームは必ず現実と同様の展開、あるいは可能性のあつた展開をみせてくれます。

そして、それぞれの歴史上の重大事件が、プレイヤーの考えひとつで歴史を変えるような流れへと変化させうる、という醍醐味があるのです。

ウォーゲームの舞台となる地図上の、六角形のマス目は、へ

ックス。といい、それぞれの駒の移動や位置を決め、ゲームをスムーズにプレイするためのものです。

プレイに際しての基本的なことは、相手のユニットを、いかに破壊するかです。

それには、自分のユニットをどう動かせば一番効果的なのか、また移動においても、ユニットの移動力や地形などを、自分で熟知しておかなければなりません。

要するに、よくルールを知っておくことが、ゲームを楽しむコツということです。ルールさえわかっているならば、奥の深いおもしろいゲームなのです。

ウォーゲームの歴史は、チェスの歴史ともいわれています。何千年ものあいだ、チェスとその変形のゲームは、一般の人々にももちろん、軍事関係者にも「模擬戦争」のために用いられてきたのです。

しかし、直接的な形としては、SF作家H.G.ウェルズの「小さな戦争」という作品の中で登場する、職業軍人に使われるも

のよりもずっと単純な形式のウォーゲームです。

それを商品化したのが、前出のチャールズ・ロバーツなので

ウォーゲームの種類は明確ではありません。けれども、争いごと、競争などはすべてウォーゲームとなりうる要素を持っているのです。つまり、人間社会、動物世界など、あらゆるものがウォーゲームになってしまおうのです。

今、マニアの間で話題となっているのは「文明の明けぼら」というタイトルのウォーゲームです。

発売はまだなのですが、原始時代から現代に至るまでの文化の発達をシミュレーションしたゲームで、四五人がプレイする上級者向けのなかなか難しいものなぞです。

このように、戦争ものだけがウォーゲームではないわけなのです。

同じようにシミュレーションものに、ロールプレイゲームと呼ばれるゲームがあります。これは、親の設定した時代のアドリブ的な事件を数人でプレイするもので、SF的要素を持



ツクダホビー

ウイングガンダムキャリバー

三三〇〇円

人気アニメ、聖戦士タンバインの、オーラバトラー・ウイングガンダムなどの戦いを再現した、SFウォーゲーム。三十分以上のプレイタイムを二人以上でシミュレートする戦術級。初心者向けでユニット数は九十四と比較的少ない。

オーラバトラーのパイロットになりきって、敵を撃破しよう。

ツクダホビー

スペースフォールド

三三〇〇円

TVアニメ、超時空要塞マクロスの世界を舞台にしたシミュレーションゲーム。マクロスストーリー全体を扱ったゲーム・スペースフォールドに続く、マクロス第三弾の

ドッグファイト、シティファイトに続く、マクロス第三弾の

ツクダホビー

ソロモン攻略戦

三三〇〇円

不滅の名作、機動戦士ガンダムの世界を楽しもう。宇宙でのモビルスーツ戦、モビルアーマー戦をテーマにした戦術級ゲーム。プレイヤーは、各モビルスーツのパイロットになって、連邦軍とジオン軍にわかれて、宇宙戦闘をシミュレートする。ユニット総数は五九〇個。シナリオによるが、一〜三時間が所要。



ったゲームといえます。ウォーゲームをプレイする場合に大切なポイントを書いておきましょう。必ず初級、中級、上級の順に進むことです。途中を省いて、いきなり上級でプレイしようとしても、ルールが複雑なため、わけがわからずに放り出してしまふのがオチなのです。

ウォーゲームをマスターする道はただひとつ。初級から一步一步積み重ねて行って、中級、上級へと進んで行くことに絞られるのです。



戦術級ゲーム。マクロスの全世界が広がっている。マクロスの火星から地球まで、及び最後の決戦のストーリー全体をカバーしている。

また、マクロスライフは、シミュレーション・ウォーゲームではなく、マクロス艦内の生活をなどを扱った息抜きゲームだ。

エポック社

ドイツ戦車軍団

二八〇〇円



エポック社

大坂夏の陣

(電子ウォーゲーム)

二九八〇円

豊臣家と徳川家の、天下わけめの関ヶ原の合戦ののち、最後の戦いとなった、大坂夏の陣の戦いをテーマとしている。

プレイヤーは二人。西軍と東軍に分かれ、それぞれ軍勢を指揮するのだ。

東軍(徳川)は大坂城本丸に進軍すれば勝ち、西軍は徳川家康を討ちとれば勝ちとなる。

プレイヤーの指揮したいで、徳川家康の天下はなくならない。もし、歴史が変わったとしたら……。

エポック社

史上最大の作戦

(電子ウォーゲーム)

二九八〇円

第二次世界大戦の、ノルマンジ上陸作戦をシミュレートしたゲームだ。

プレイヤー二人は、連合軍とドイツ軍に分かれ、それぞれの軍を指揮するのだ。

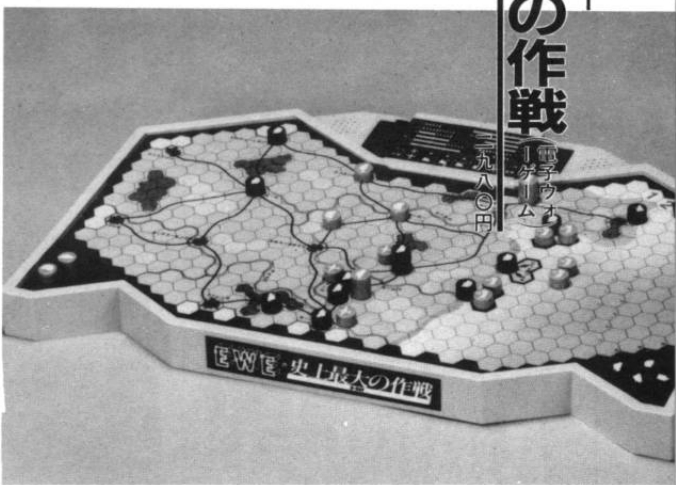
連合軍はドイツ軍に占領されたフランス諸都市の奪回及び内地地への進撃を目指し、ドイツ軍はそれらを阻止する。

勝利の条件としては、連合軍が突破ヘックスに移動するか、ドイツ軍が主要五都市を占領するかである。

電子判定装置のため、ゲームがスピーディーに行なえる。

ウォーゲームの入門及び初級用。

このゲームで基本をしっかり



マスターすることが大切だ。

第二次世界大戦のヨーロッパを舞台に、エルアライン、ダンケルク、ハリコフ攻防戦の三つのテーマに合わせて、ドイツ軍と連合軍の攻防をシミュレートしよう。

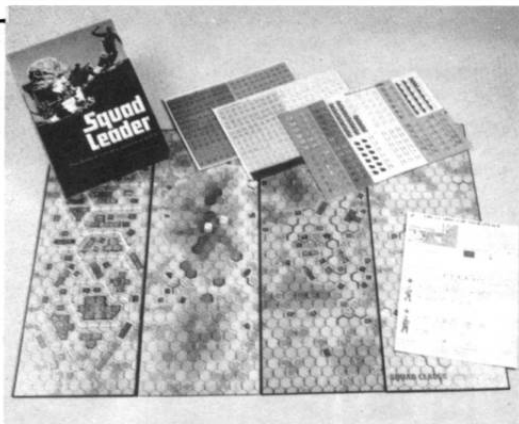
それぞれの戦線の解説を読んで、頭の中に戦況を再現し、盤上でゲームを組み立てて行くのだ。

スコードリーダーシリーズ(四部作)

第二次世界大戦の陸上戦闘を、精密にリアルに再現した、戦術級ゲーム。歴史を変える1Fの世界がそこにある。激寒のロシア、酷暑の北アフリカ、道なきマレーのジャングルでも、これさえあればあらゆる戦場が再現できる。独特の国民性を持った各国戦士と、さまざまな性能の各種兵器を操って、ありとあらゆる戦闘を展開するのだ。

戦闘指揮官 (スコードリーダー)

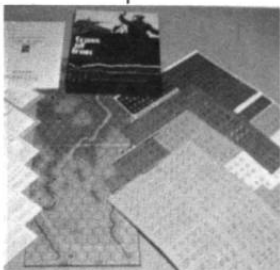
六八〇〇円



米独ソの各国兵士による歩兵戦闘を描いている。代表的な地形・兵士・兵器はすべて網羅されている。スコードリーダーシリーズの第一作。

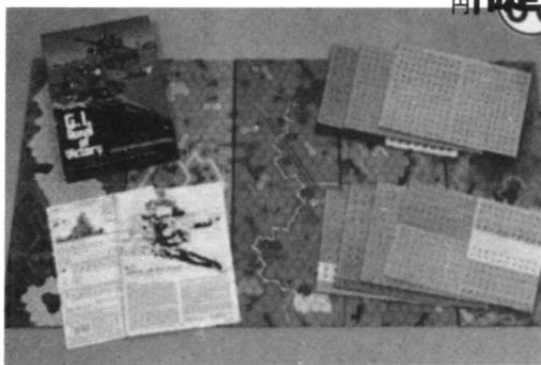
クロスオブアイアン

五八〇〇円



ヨーロッパ東部戦線での、機甲戦闘が舞台だ。第一作に、ロシア独特の地形と各種兵士、兵器を補って戦線は拡大していく。

にたよらないでプレイする必要がある。プレイ中に、根本的なルールシステムの変更は画面する(1)になるからだ。かといって前三作のゲームルールは、G1をプレイする上では、ぜひ必要なのだ。さし、戦場の指揮官になりきれ!



ホビージャパン

G1勝利への礎

一三〇〇〇円

スコードリーダーシリーズの第四作は、それまでのゲームシステムのかなり大きな部分にわたって再構成がされている。アメリカ軍の戦術行動及び装備を拡張したゲームの性格上たえずゲームシステムが進化する結果ということだ。プレイヤーは、今までの経験

ホビージャパン

電撃ドイツ戦車隊

五八〇〇円





10月もおわりのある日曜日、本誌の熱狂的な読者10人が集まって、ゲームラリーが開催された。場所は、編集部から歩いて10分程度の距離にある、ゲームプラザファンシティ神楽坂店。青藤店長の好意により、ラリー会場となったわけである。

いつもは陽気でひょうきん者ぞろいの参加者たちも、新しい試みのゲームラリーへの期待に少し緊張気味。ラリー使用の機種は、エクセリオン、プレアデス、女子パレー、トロピカルエンジェル、センジョウ、フォゾン、ハイパーオリムピック、アップンダウンの8つ。

ラリーに関する説明ののち、10人の参加者を互いに相手の点数やタイムを計るため、2人組とした。1ゲームの持ち時間は5分と短いので、早く慣れて、より多く得点することか必勝につながるであろう。

遠藤組 有田組

① 遠藤英昭君
② 有田吉文君

遠藤英昭君「残り時間あと何分と読みあけるのは遠藤君。常に冷静をよそおっている感じであった。ゲーム中の有田君をリードしているように見える。」

でも初めての体験、アップンダウンでは、「アッ、ダメ」なんていう言葉も。

やはり、冷静をよそおってはいても、プレイ中の目は燃えていた。

有田吉文君「ひと目でおとなしそうなゲーム少年とわかる。ゲーム中も黙々とレバーを動か



桑原組 宮田組

③ 桑原圭一郎君
④ 宮田浩君

桑原圭一郎君「ゲームをやっているうちに、暑いか汗をふき



ながら上層（ジャンパー）をぬいで、ヨシノとガッツポーズを入れていた。

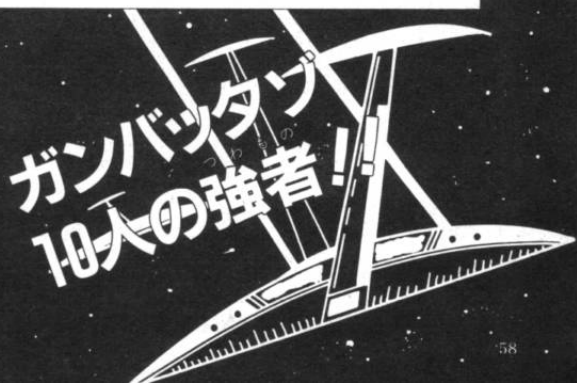
そのかわり、やられると、顔をくしゃくしゃにしてくしゃがっていた。初めてのゲームが多くてためて、と桑原君、宮田浩君「口数が多いが宮田君、ゲーム中もシャベクリマンやられると、「こがうた」なんていいわけきみな弁解もする。でも残り数分となるとマジメになつてさすがに無口になる。

かわりに桑原君のリードが始まり、ケースバイケースという感じである。でも時間を見ながらの短時間のプレイとあついてもよりマジメであった。宮田君曰く「死にました。今度チャンスがあれば雪辱してみせる。」

かし、ボタンを押していた。遠藤君が向かい側で、次に〇〇だよ。なんて言っても耳に入っていないようす。もうゲームの中にひたりきってしまった。ゲーム中は無言。ただ相手のプレイを見ている時は、先には

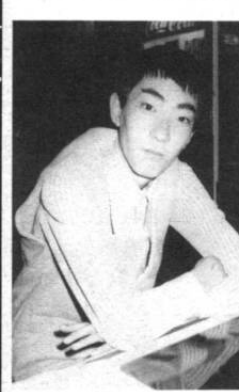


つたとばかりに、次あぶないよ。なんていうアドバイスも出た。言う時には言う、自分の時になると内にはメラメラと火のついたゲーム少年であった。そしてひとこと、古いゲームだったらよかったのにな。」



読者参加

「ゲーム少年」となって、読者からの質問に答えて、新しく登場したこのコーナーに「読者参加」という読者の声に答えるコーナーは上々。



吉武組 長崎

◎吉武勝雄君
◎長崎智久君



長崎智久君「長崎君もひょうひょうとしていた。どこかいつつかみどころがなく、またゲームをプレイして、燃えているというのでもない。冷静な燃え方というのか、炎でいえば赤ではなく青白く燃えていたのである。時間を見ているときでも、ひや

吉武勝雄君「長崎君にリードをされているという感じ。ゲーム中は何も言葉をうんともすんとも発しない。とにかく、ひょうひょうとしてプレイしていた。でもゲームをやっているときの顔はマジメ。どこかなくあどけなさが残っている顔で吉武君曰く、かせひきであまり調子がなかったけど、たまには珍しいゲームをやって楽しかった。

やかに「タイムリミット」といわれそう。実際にそうであったけれど、でも話しをするやほり、ゲーム少年という感じである。ちよつと舌たらずのところなどは、



室井組 石塚

◎石塚伸彦君
◎室井 治君

室井 治君「ちよつと太目の室井君、最初は人見知りなどをし猫をかぶっているふうのゲーム少年であった。でもゲームをやっているうちに本性発揮。ゲームに没頭し、つい我をわすれてしまったようである。チエツツなんて舌打ちをしたり、グソソ



「なんていう言葉も出たりした。室井君曰く、ブレッツシャーを感じてしまいました。そのためあまり思うようにはいきませんでした。石塚伸彦君「石塚君は長身。背は高いが、気の弱そうなゲーム少年に見えたが、なかなかどうして、ゲームとなると方ゼン燃えていた。ゲーム中に「ア・ヤベー」な

んていうことばもつと出てしまったり。やられるとテーブルを壊れるかと思うぐらいたいてくやしがつっていた。石塚君はたつたひとこと、「ナイス。仲々調子がよかつたようであった。」



ゲームラリー規則

1. 5-10種類のゲームを、それぞれ一定時間内にプレイし、その得点を競う。
2. 1ゲームを5分間とし、規定時間内にGAME OVERとなった場合は、タイムによって得点を定める。
3. ゲームのスコアによって平均点を算出し、10点満点(0.05ポイントまごみ)で得点を割り出す。(8-10点)
4. 途中でゲームが終わったときには、1分以内2点、2分以内3点、3分以内4点、4分以内5点、5分以内6点を与えらる。
5. プレイのために器具など、補助となるものは一切使用してはならない。



(左)西橋倫治君
(右)桜井明君

桜井組 西橋



桜井明君「なんといってもNO.2のハッスルボーイ。楽しみながらゲームをしているという感じであった。一番燃えていたのがハイパーオリンピックである。百メートルではゴールするまで飛びような喜びようであった。いかにも満足な、いかにも自信気なゲームをやる前とは、全く違う人間のように思った。プレイ前は無口なゲーム少年であったが、いったんゲームをやるのと全く人が変わったよ。桜井君曰く、何も言うことはありません。西橋倫治君「今大会の一番のハッスルボーイ。もうその熱気た



るやすまじかった。ゲームが好きで、心から楽しんでやっているという感じがあった。ハイパーオリンピックでは自作のマシーンまで登場。でもあまり役には立たなかったようである。台が悪い! としきりにいつていた。

その他のゲームでも一番目立ったのが西橋君。フォソンの時などは、ヤッター。なんていう声も。でも、ゲームが終わるとはにかみ少年に変身した。ゲームが終わると、西橋君曰く、とにかく不可でありました。

(取材・村山)



《ゲームラリー結果発表》

ブレアデス	一位 桑原圭一郎 九・九五
二位 桜井明 九・九〇	
フオン	一位 室井治 九・九〇
二位 有田吉文 九・八〇	
ハイパーオリンピック	一位 桑原圭一郎 九・九五
二位 有田吉文 九・八〇	
エクセリオン	一位 吉武勝雄 九・九五
二位 遠藤英昭 九・九〇	
女子バレー	一位 遠藤英昭 九・九五
二位 石塚伸彦 九・九〇	
センジョウ	

一位 有田吉文 九・九五	二位 吉武勝雄 九・七五
トロピカルエンジェル	一位 吉武勝雄 九・九五
三位 西橋倫治 九・九〇	アツタダウン
一位 吉武勝雄 九・九五	二位 室井治 九・九〇
二位 有田吉文 九・九五	三位 有田吉文 七・四五
四位 遠藤英昭 七・四五	五位 長崎智久 七・四〇
六位 西橋倫治 七・三〇	

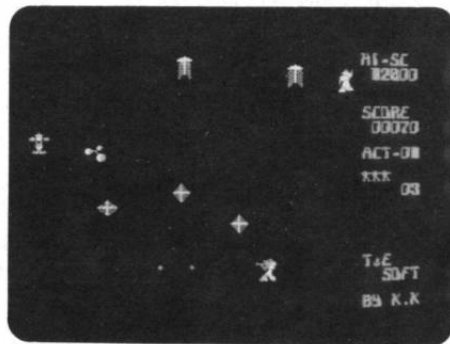
総合



パソコン ゲームソフト

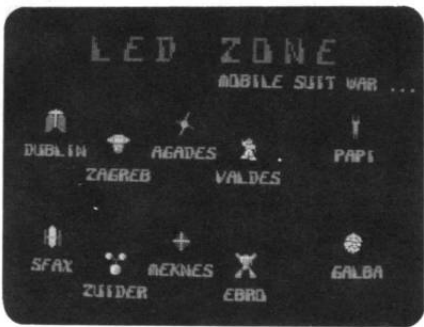
今月のおすすめソフト23本

お正月の休みはパソコンゲームに限るってわけでもないけれど、なぜかゲームソフトをご紹介。えっ？ パソコンを持ってない？ いーえ、ナイコン族でも読んどいてよねっ。



面が進むにつれて、敵の撃つ弾も多くなってくるので油断は禁物だ。チャレンジステータスもあつたりして得点かせぎのチャンスも充分。
あつ、そうそう、ビームライフルを撃つと、自分自身はその反対方向に方向に押されるのでご用心、ジョイスティック使用可
PC・6001はROM、RAMカートリッジが必要。

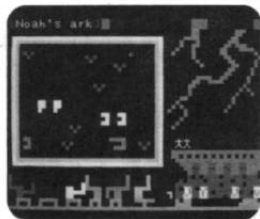
8種類の敵が入り乱れ、さまざまなパターンで攻撃してくるのだ。パワースーツに身を包んだキミは、弾の間をかいぐぐり、連射可能なビームライフルを8方向に撃ちまくり敵



LED ZONE
（T&Eソフト）
PC・6001 / PC・6001 MK II
Y4000

ノアの箱舟 (コンパクト)

PC・6001MKII / PC・6001(32K) ¥3000



洪水が来るまでに、キミは20組の動物たちを助け出し、船に乗せなければならぬ。しかしその経路はたつたひとつ。ひとつ間違えることに彼が押し寄せてくるのだ。

試行錯誤のくりかえしのパズルゲーム。間違えた場合には悪魔が乗り込んで来たりで、もうたーいへん。カーソルキーで迷路パズルをクリアしよう。

将棋対局 (コンパクト)

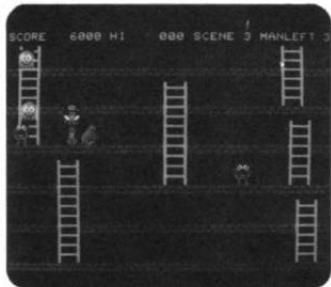
FM7/8 ¥3000

PC・6001MKIIの将棋対局の移植版。いってみれば元貴の登場だ。

FM7を相手に将棋の始まりだ。Kコンパイラの高速性を生かした人工知能型ゲーム。初心者には名トレーナーとして、強い人にも気の抜けない一戦が楽しめる。

ミンテッドハウス (コンパクト)

FM7/8 ¥3000

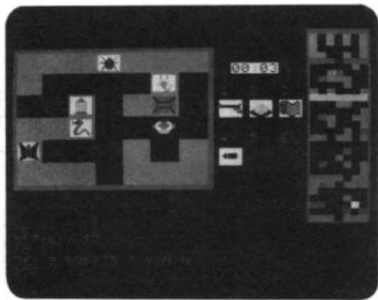


穴を掘って掘って掘りまくり、現われるモンスターを落としまくるのだ。だげどご用心、このモンスターはワープするのだよ。人間の動ける場所は地面

やほしご、穴が完全に開いてるところだけ。なんとしてでも、モンスターをやっつけるのだ。必殺技？ 頭上落とし。いんどだおれ。その他いろんなテクニクが使えるぞ。

魔宮デルタ (コンパクト)

FM7/8 ¥3000



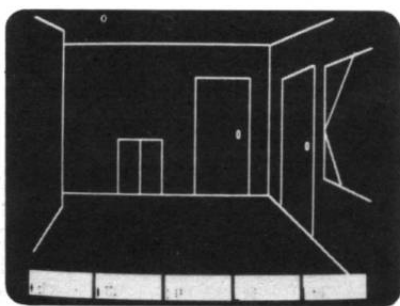
魔宮の謎を解き、宝を手に入れるアドベンチャーゲーム。

王の呪いと共に封じ込められた宝を求め、古代遺跡・魔宮デルタの迷路に挑戦。さて、キミは何分までこの迷宮からみご宝を取って飛び出せるだろうか。

9×9年、アマゾンの源流で大規模な遺跡群が発見された。魔宮デルタは、それを作り自らの宝を隠した王の呪いがいま解けていない。王の呪いを打ちやぶるのだ。

四次元の家 (フラッシュ)

PC・8001MKII / PC・8801 ¥3400

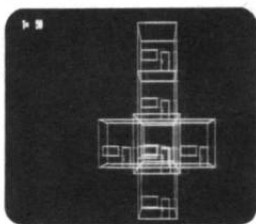


各部屋には、窓が1つとドアが1階だけでなく、2階3階4階にもついているのだ。

そして今、見ている前で異様に変形し、2階以上が見えなくなってしまう。

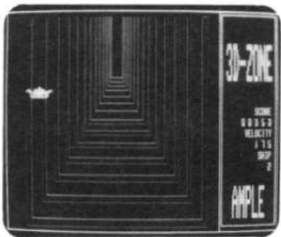
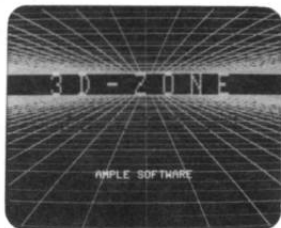
調査のため、単身その家に入ったのだが……。四次元的にたまたまってしまったこの家には、同じくりの部屋が8部屋あり、出口は時空的に閉ざされてしまった。

何とかして脱出をしながらはならなくなったのだが、出口はただひとつ。STAR GATE。さあ、四次元の空間から脱出はできるのだろうか……。



3Dゾーン (アンプルソフトウェア)

FM7 ¥3500



かつて、平和と繁栄の絶頂を
きわめた銀河連邦も、今は強力
な侵略者の支配下にあつて、見
る影もなかった。しかし、連邦

の各地ではひそかにレジスタ
スの計画が進行していた。
侵略者に対抗するためにつく
られた超高速戦闘艦「アシラ」

人工知能GILL (アンプルソフトウェア)

PC・6001MK II ¥3500



PC・6001MK IIならでは

の、会話を楽しむ新しいタイプ
のゲーム。

ジルは8歳の女の子。
髪は栗色で、こらんのと
おりのかわい子。こん
なジルちゃんを手離すに
は忍びないが、キミの手
に渡すには理由があるの
だと、お父さんは泣き泣
き話してくれた。

それによると、ジルち
ゃんは、ある日、道端の
石ころにつまづいて記憶
をすっかり失つてしまっ
たという。今では、ほと
んど言葉を知らないジル

号に乗った、テストパイロット
のユウは、人々の期待を一身に
浴びて、銀河連邦すらかなわな
かった侵略者へと向つて飛び立
つて行った。

FMにはリアクションが少な
い。という常識をひっくり返し
たゲーム。
なんたつて「3Dゾーン」と

いうくらいで、立体感はずっ
と迫力の3次元空間なのだ。
画面の奥から次々と現われ、
体当たりしてくる敵機群。これ
を上手にかがしながら、ビーム砲
で粉砕する。そのスピード感が
たまらない。

もちろん空間から空間へワー
プするという離れ技もやっての
けられる。キミはこのスピード
について「これだけかな？」

ちゃんに、だれか言葉を教えて
ほしいというわけだ。
キミがジルと会話を重ねてい
くことにより、彼女がどんな
言葉を覚えながら、たどたどし
い日本語でキミの話に相手にな
つてくれる。

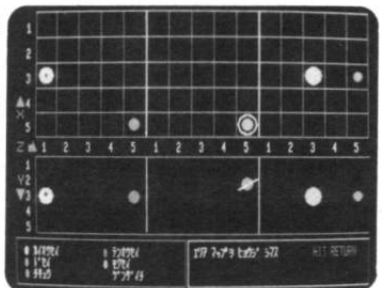
まーその、なんどかわけいし
やべり方、教え方によつて、ど
のような性格にも変わってしま
うということも、ジルに言葉を
教える楽しみのひとつ。

しかし、くれぐれもお願いし
たいとお父さん。いたいたいな幼
い少女に、あまり変なことは教
えないでください」と。

チェイサー (アンプルソフトウェア)

FM7/8 ¥3500

西暦2050年。銀河
系征服を企む帝国軍のデ
ビル・シップが、中立ゾ
ーンを越えて地球へ向か
つて来た。
最終兵器から地球を守
れ！
広大な宇宙を舞台に、地
球の運命をかけた追跡が
始まった。
立体的に構成されたエ
リアの中を移動しながら、
敵の宇宙船を探し出すが、
アルタイム・シミュレー
ション。
母船の司令官になった



気分て味方のバトルホーク3機
をうまく配置し、報告を受けな
がらワーブするのだ。
進行はかなりアップテンポ。
操縦パネルを見ながら、適確な

指示を出すことが必要になる。
SOSが入ればワーブし、セ
ンサーモードで敵機をみつけ、
戦闘モードでスクリーン上の敵
に照準を合わせシューティング
しよう。マゴマゴしてい
ると逃げられてしまうし、
敵の攻撃も受けるので注
意が必要だ。

もダメージを受けた
ら、海王星へ戻れば回復
できる。
敵は必ずしも一機では
ないのだが、最終兵器を
搭載しているのは一機だ
けなので、このデビル・
シップを探して破壊する
のだ。

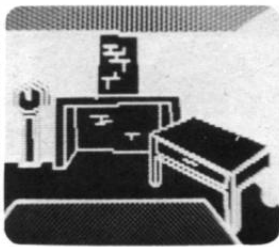
刻々と入電する情報に、
すばやく反応して、地球
を防御しようぜ。



鍵穴殺人事件 (シンキング)

PC・9801(ディスク)

¥7800



殺人予告を受けて富豪の護衛をする事になった名探偵のキミだが、予告時間の午前0時にドアの向うから銃声が聞こえて人の倒れる音がした。ドアを開けようとしたが鍵がかかっている。

る。とりあえず鍵穴から部屋をのぞいて見ると……。

現在、この別荘に居るのは秘書、メイド、客、コック、使用人の5人。部屋に通じる唯一のドアの前に待期していたのだから、犯人をとり逃すことはないのだが……。

本格的推理アドベンチャーゲームを堪能しよう。証拠品を集め、現場にいた5人から証言を得、犯人に自白させるまでの道のりは長いのだ。

果たして殺人者はだれか、犯人の動機は？ それで、かくされた恐ろしい事実とは……。くじけずに、名探偵としての真価を發揮するのだ！

スペースクルーザー

(二デモキヤリソフト)

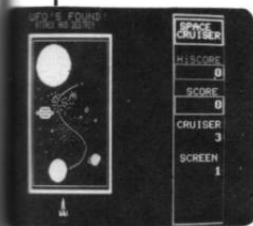
F M 7 / 8 ¥4500

AD2100年、地球の平和を守るため、わがスペース・クルーザーは、UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群クレーター基地を撃破しながら敵惑星を爆破するのだ。

宇宙クルージングをテーマにした、タイトルの迫力満点ゲームがパソコンゲームに登場だ。

最初に出会うのはUFO連隊。テンキー346とBRE A Kキーで、ほとんど敵をやっつけて、宇宙ステーションにドッキング。こうすれば武装

も強化されるってワケ。なにしろ、ドンドンと撃つて進んで行き、敵基地をやっつけてという単純明快な戦闘ゲーム。うん、ゲームセンターでやった過ぎし日进行い出すなあ。



国士無双 (ポニカ)

PC・8801, FM7, MZ・20000

¥2800

麻雀の奥の深さは、まさにゲームの頂点。確率、小さなツモリを繰り返して、着々と点数をかせくか、一発大逆転の役満狙いに徹するか……。

決断と推理、そして運までも味方に引き入れて、冷静にゲームを展開していく醍醐味に魅了されていくのだ。

ウルティマIII (スタークラフト)

アップル ¥15500 (ディスク)



強大な魔術師モンディンと、彼の悪名高き妻ミナスを打ち倒し、ウルティマIIIの世界での栄誉を勝ちとるのだ。

旅を始める前の用意として、ソーサリアの世界へ入る鍵(ディスク)と布製の地図、リファ

魔法の指輪を追って、無数の部屋、回廊のある宮殿の探索をするのだ。

一人から5人でプレイできる

ミッシングリング (スター・クラフト)

アップル ¥9000 (ディスク)

アリババと40人の盗賊 (スター・クラフト)

(スター・クラフト) アップル ¥9500 (ディスク)

アリババのようにふるまい、たったひとりて王女を救出し、沢山の報酬を受けとろう。ある

レンスカード、そして2冊の魔術の書が手元にあるかを確かめることが必要だ。

冒険へは4人の人物を送り出すことができる。すばやく選択して、ソーサリアの世界へ！

日、アリババの仕える王宮から王女がさらわれてしまった。アリババは、美しい王女を捜すため、勇気を振りしぼった。さまざまな危険に会いながら、王女を見つけ出すことができるだろうか。



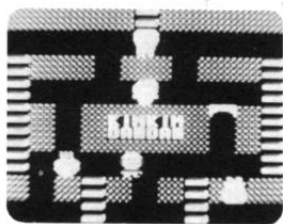
宝さがしゲーム。各自が個々にキャラクターを動かしたり、グループでチームを組んで行動したりと遊び方のバリエーションは豊富だ。

9つのキャラクターを選んでゲームを開始しよう。とにかくやってみるべきやないね。



キムキムダンダンPART II (デービソフト)

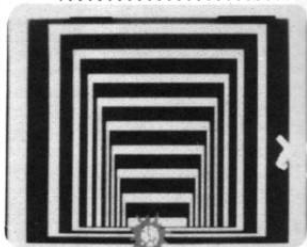
X1 ¥3000



珍コンビ、キムとタンがアメリカへ渡って大騒動！
腹ペコの2人の前に現われたラーメンとビールを賭けて、キムとタンは、無様に広がる宇宙には、さまざまな危険が待っている。

ムとタンの、おろかにもすぎまじい戦いが開始された。
キムの新兵器ラーメンで、タンの分身の術を破るのだ！
宇宙船ゼクス号の旅も、アングラメント続いた。襲いかかる敵船を撃破しながら、今日も旅

は終わらないのだ。



ゼクス光速2000光年 (デービソフト)

X1 ¥3000

LOVELY飛鳥

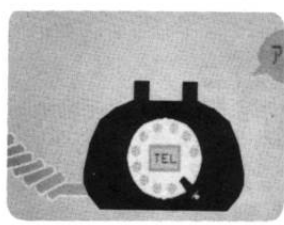
(エニックス) FM7 ¥3200

ラストまで、目や耳の離せない凝ったストーリーの、ラブアドベンチャーゲーム。
週に一度のデートの日、恋しい飛鳥ちゃんはカゼで来れない。それでは、とお見舞いに行くことになったのだが、彼女のうらがとこにあるのか全くわからない。

こうなったら、何が何でも飛鳥ちゃんの飛鳥を見つけ出して、今日こそは飛鳥ちゃんを……というわけなのだが、無事に飛鳥ちゃんと合って○○××ができるのだろうか。

大人も子供も楽しめる3D迷路の決定版。

大人用は、MAZE LAN D。子供用はアラレちゃんも出てくる、めいめいやしき。三次元迷路の世界にめつちゃんことひたつてみて。よ。
〈めいめいやしき〉



MAZELAND (エニックス) MZ・700 ¥3400

選択キーを押して、ゲームがスタートしたら、まず迷路を掘り進もう。掘り終わると、見つけ出すアラレちゃんたちと、ジヤマのニコちゃん大王の位置が表示されるので道すじを憶えておくことだ。記憶力と右下のMAPをたよりに目標までたど

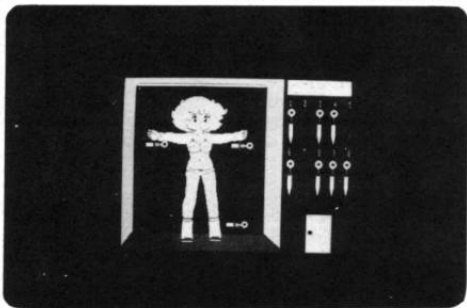
りついで、出口に戻るのだ。

〈MAZE LAN D〉

迷路内に吸血グモがはいまわっている。ビームを使って退治することになる。誤って迷路の中に入り込んだ彼女を助けるために、ガンバってほしい。

ニコはかわいい少女たちが住むメゾン・ロリータ。キミを待っているのはあつと驚くようなスリルとエロチンズム。もうすでにロリータ・シンдрローム(群

ロリータシンдрローム (エニックス) FM7 ¥3600



候群)患者の子備軍のキミにはドビタのゲームだ。
1号室から5号室まで、ロリコン気分にはたろうぜ。
第1の部屋では、回転ノコギリに切りさかれそうになっている少女を助け出し、第2の部屋ではナイフ投げを上手くこなし、第3の部屋の病室ではひん死の少女を救い、第4の部屋で野球拳で少女を裸にするつわけ。そして最後の部屋では、カメラマンになって少女のヌード写真をとるのだ。
しかし、途中でミスをやらかすと、すぐにゲームがストップするので、二用心二用心。

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

定期購読もご利用下さい。

創刊号から第12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。



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



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熊/水野きみこちゃんetc.



読者参加=ゲーム大好き少年/ビデオゲーム新製品/ゲーム大好き少女になっちゃった=中山美紀ちゃんetc.



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



ポケバイに夢中熱中/ビデオゲームスクリーン/ミライで未来体験=木元ゆう子ちゃん/興奮ゲームの震源地・タイトル



バイブラシットにドッキ=徳丸純子ちゃん/ゲーム大好き少年・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/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/レーザーグランプリでレーザー気分/思い出のビデオゲーム/興奮ゲームの震源地・セガ



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



ぼくらゲームとわいすき人間(高岡)/図解で迫るこれがゲーム機だ!/読者のハガキ大集合/興奮ゲームの震源地・ニチアツ

AMライフは毎月20日発売です。定価550円

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



ビデオゲーム大集合/ハンドゲームゼーんぶ見せちゃう/川島恵ちゃんフロントラインで大奮闘 etc.

読者が独占できるうれしいマッピ
読者投稿による

おれっちのゲーム攻略法

今回から、3号連続で送るのは、マッピの攻略法。某誌のあんずクンによるゴークカふろく版にも負けず劣らないと自信たっぷりなの、群馬県・M.R.T.クンが、わざわざ自分で届けてくれた力作。全50ページなので、やむなく3回に分けることになってしまった。

ほんじや、マッピで悩んでるキミ、ちびつとぐらいウマくなっておくれ。



多少マンネリじゃあないだろうーかなどというハガキも多いけど、ちびつとは楽をしたい編集部が、読者に占拠させちゃったこのべえじ、今年もスワーンと続けちゃうかな。

ま、マイコン雑誌というなら、読者投稿のゲームプログラムを掲載のページと同じようなもの。これからも、ピンバシと自慢のゲーム攻略法を送ってほしい。



MAPPY

大攻略

100000msへのAdvice!!

君も、今日から、

「Super·Genius·Player」

掲載内容

- ・How to Play (基本方)
- ・Trick of the Video Game
 - ・ニュームコの物の方
 - ・ニューキースの物の方
 - ・Harry & Co. 先祖様の手引き
 - ・Door を使った攻略方法の使い方 (高速トア、ほろろのAttack, etc.)
 - ・ニューキースはくじり
 - ・ニュームコターゲット入れ。
- ・PATTERNの紹介

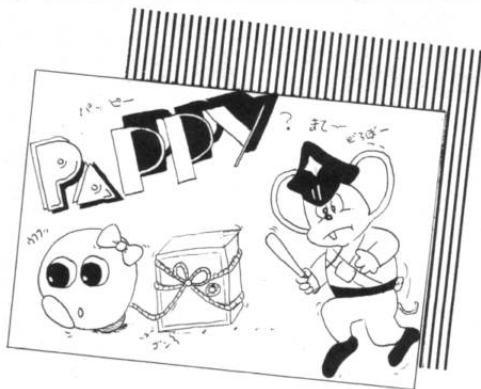
ROUND 1 { 20000ms とおなじパターン
30000ms とおなじパターン

ROUND 2
ROUND 3 ... ホーナスラウンド
(はもじいおんがやハゲ)

- ROUND 4
- ROUND 5 ... ROUND 1 のオチのオチ
- ROUND 6 ... Chance Pattern
- ROUND 7 ... ホーナスラウンド
(秘技すり抜けのご紹介)
- ROUND 8 ... Great パターン
- ROUND 9 ... リターンパターン
- ROUND 10
- ROUND 11 ... ホーナスラウンド
(秘技、ご先祖様の子遊ば)
- ROUND 12
- ROUND 13
(ランボリンフープ、時間差等としか聞けず、
メカクハ MAPPY のご紹介)
- ROUND 14
- ROUND 15 ... ホーナスラウンド
(Super High Technic
永久パターンのご紹介)
- ROUND 16 ~ 256 (紹介はなし)
- ROUND 21 ... すりぬけパターン
(ご先祖様が出てくるハゲ?)

・各面の基本姿勢
・全巻のメセージ

並にじか来た場合は1段階上か下へ移ります。しかし、進行方向に沿ってばじか来た場合は2段階上か下に移ります。3つのは、孤立した階では、ドアでばじかれてもバートアがなくても、その階までを往復します。これは部分的にも言えることで、よくROUND5などで1番左の3段目の内側でしか開かないドアで、そのアにぶつかっても、移動せず。もう一度、そこに行くと、その階の下に行かないのですか。その階が孤立状態のためにやむを得ず、もう一度行くのです。以上のことが複雑にからみあってミューコは動きが変化するわけてあると思います。NAMCO様へ、これは僕の解析したのですが、まちがっているでしょうか？



てきます。え……そんなこと知ってる？ てはもうちょっと詳しく教えちゃいましょう。画面外のミューキースはMAPPYと同じ行動をしていると思ってください。例えばMAPPYがトランボーンで飛んでいる、ミューキースも飛んでいると考えるとください。そして、ROUNDが1回ばじくると、ミューキースの中の1匹は、常に、他のミューキースと列行動をしていると思ってください。それからトアではいた場合、動きが数回、トアではいた場合、その階の上か下に必ずもかてます。例えば変な話、3階でミューキース2匹はいたとすると、MAPPYが1階にいても4階にいてはほうはごなのです。このことを利用は、後はに教えます。また、気絶してかよみかまは5秒です。なほ、Hurry後はどのROUNDでも2匹でてきます。Hurry前は、1面へ2面3匹、4面へ6面4匹、8面へ10面5匹、12面へ14面6匹、後は、7匹です。



2. ミューキースの動き方

これはいたって簡単！ MAPPYを最短距離でおいかけ

3. Hurry と ご先祖 の出てくるtime.

これを知らないと役に立つ必需品!!

ROUND	Hurry	ご先祖
1	1分27秒	2分39秒



MAPPY

How to Play !!

「タミノシメイハ トウセン ヲトリカエスコト…」
 このGAMEは、ターゲットであるラジカセ・TV・マイコン・
 モナリザ・金庫 計10個の盗品をかかわりMAPPYが
 ミューズ&ニュームコから奪取する新感覚な、
 "CAT-CHASE-GAME"。フロアの移動はトランポリンで、
 行きたい階で コートルから、左か右へ曲げまわし、トランポ
 リンは、連続で飛んでいると、緑→青→黄→赤と変り、
 赤になると、次には破砕してほうから、ご用心。Doorは、
 ホタンで開け閉め自由、パスワードは、相手を集めて
 ビンゴと決めよう！最高で 何と、10000 PIS も稼ぎます。
 Hurryになると、この面でもミューズが2匹増えるが、
 高得点の Chance! ご先祖様かててきたら、つかさず
 逃げよう。ご先祖様は、何の武器でもヤラレインツ!
 ホースラウンドは、必ず10000 PIS 取ろう。ては 幸運を念る
 Good Luck !!!



Trick of the Video Game!

これだけは絶対 マスターしよう!!

1. ニュームコの 動き方.

最初、どのROUNDでも、右の6階のはじから始まります。

ニュームコの動きはROUND によって異なりますが、



一般例は、6階→5階→4階→3階→2階→1階→2階→
 3階→4階→5階→6階→5階→4階……というようにバ
 ーンと動きます。そして、同じ階をはじからはじめて動きます
 では、どうして、逆ではじからかかるとバードアア
 階の1番はじにある、内側でしか開けられないドア
 階の中にあるドアも、また、人為的やROUNDの形
 によっても変遷してはいますが、その法則を幾つかあげて
 みます。1つは、バードアア当たった場合とドアにははまる
 向こう側に行けない場合は、その地点で待機したくなり
 もし、ドア等が動くのを待たずにコースへ移ります。



2つめは、ドアではじかれた場合です。進行方向に対して

はしか水すに 衝撃波かてます。それでは、次に、
ドアを使った攻撃方法を教えます。

トランボツンかあても、画面上に見えていて、同じ階
なら、ドアの開閉はできます。このことを利用して、
ミーキースをはいたり、バードアを使きましょう
面かいはいくほど有効な技たり

トランボツンは 最低2回 JUMPしよう!
モスマン、MAPPYとミーキースが かかっているかた
やなくてもいいんたけどね!

MAPPY, Go!



I LOVE Y. YOSHINO
M. KONNO
GEORGE
M. KONNO
GEORGE
M. KONNO
GEORGE

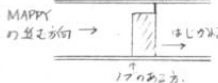


1983
by K. TAHARA

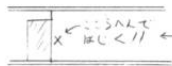
namco

① 高速ドア アタック

この技は、2種類、わかれます。



MAPPYが左→右へ移動する
とした時、ドアに MAPPYがくつた
らボタンを押し、はしか水 (約
MAPPY 3匹分)



同様に、右→左へ移動
する時、X印くらの
ところに (ドアのつけ根)
ボタンを押し。

研究--- ドアの先、または、ドアの裏人中、または、裏人中と
先の間で ボタンを 押すのでは 違うから、確めて
みよう。

② はなれ島 アタック

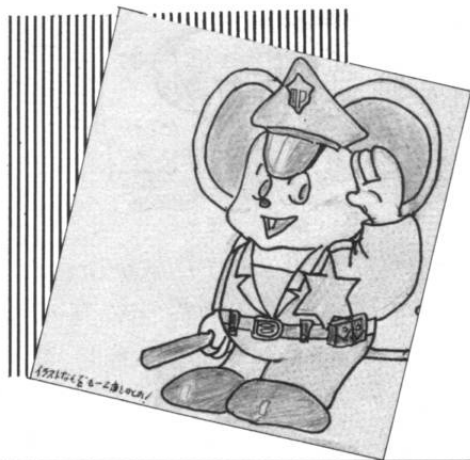
5. ミーキース はくすかし

ミーキースの速さにと内まわりか外まわりによつて
も違うが、たいたい、ROUND 5の Hurry 後から
ミーキースと MAPPYの距離が MAPPYの頭
までさ位なら、ミーキースが 後からついてきません。
ROUNDかいはいくほど重要な技で、経験と
積みは 積もほどできるともハイな技です。ハイ。

6. ニームコ ターゲット入れ

ニームコり動きを頭に入れておいて、作為的に
ターゲットの中にニームコを入れ、1000PTS. をもつよう
に、ワンタフルな高等技術てあこ。

MAPPYのこつが わかたかな? 次は、ハンク
を 紹介しよう。





MAPPY

マッピー

7-2 1006050点



ご先祖をばかせ!!!



2. 1分3秒 2分15秒

ホースラウンド——37秒

4,5 1分11秒 2分6秒

6. 1分3秒 1分54秒

8,9 42秒 1分32秒

10. 30秒 1分31秒

12,13 42秒 1分29秒

14. 40秒 1分21秒

16,17 29秒 1分15秒

18. 18秒 59秒

20. 29秒 1分15秒

21. 19秒 誰かモカせてほしい



ROUND	Hurry	ご先祖
24	29秒	引割はんでほ。
25	16秒	59秒
26	29秒	1分11秒
28	16秒	59秒
29	29秒	1分8秒
30	29秒	1分11秒
32~	それ以降	
	16秒	59秒

ROUND 21 の先祖が出てこないのは、ほんとに
たたりう？ ここでは、5000×2を4回取ってほよ
それから、このtimeには、1~2秒の誤差がある
かもしれないから、これは目安程度ととめて
まこう。(まきとROUND 21でターゲットを
残して、トランポンで跳ねてると、永久ボタン
PART IIになる!!)

4. ドアを使った攻撃方法と使い方。
いまだにドアの使い方もわからぬ者もある。あ〜しほ
たい。何のために、ボタンがつかえるんじ〜。ということ
初心者のためにドアの使用法を教えるしう。
たいてい初心者のウイークポイントは、ドアを開くことは
できるが、閉めることができない。パワードアのすぐ前
にたてから、使う。そんなことしては死んじ〜のはきま
ているというのに.....
まずボタンは、同じ階では、画面上に見えていれば、
開け閉めとも閉め閉めとも可能です。そしてドアの上でボタ
ンを押せば MAPPY が飛ぶ。また、ノブのある側
しか開きません。確かめてみてください。それからパワード
アを、つかう時は、ドア1つ分前で使ってください。そうすれば

知ってればーと

by うる星あんず

ANS あんずのおもしろレポート PART III



なんと連載もはや3回目。人気がないのになぜ続くのだろうか？ お手紙、僕あてには全くこないし、つまらないの。お手紙いっぱいいくとガンバっちゃうのになー。お手紙ホーシーヨー。と悲痛な叫びをあげている今日このごろです。(本人もこーもーしてありますから、どくしのみなさん、どかあんず君にお手紙書いて編集部へ送ってください。やさしー編集長より)今回は、9月に開かれたAMSHOWのNEW GAMEについて興味深いと思われることを中心に、GAME別に紹介しちゃいます。最後まで、根情で読んでください。

name	maker	INFORMATION
Hyper Olympic	Konami	<ul style="list-style-type: none"> Apple対応ソフト「オリンピック・テカスロン」のvideo game版。各競技に、秘技やxiviousのような隠れキャラクターがある。 100 dash→2pもしくはcpu側と同時にゴールインすると、画面中央にツタンカーンが出現。100 ptsボーナス。 long jump→jump角は46°47°がベスト。jump中runボタンをたたくと、jump力がupする。また、3回のtryの記録が同じだと、画面中央にツタンカーンが出現。100 ptsボーナス javelin throw→サリの投げ角は43°がベスト。サリが無敵である途中、run及びjumpボタンをたたくと距離がのびる。また、1200cm/sec以上のスピードで90°角でサリを投げると、火星人につきささり、1000 ptsボーナス。 10m hurdles→100m dashと同じ。 hammer throw→回転中runボタンをたたくとスピードが上がり、100m以上ハンマーを投げられるようになる。 high jump→走っている途中、及びjump中にrunボタンをたたくとjump力がupする。また、2m15で2回フオールし、最後の1でQUALIFYをクリアするとナイスもくらが出、1000 ptsボーナス。
phozon	namco	<ul style="list-style-type: none"> 分製中のアトミックの色別仕様。黄緑→アトミックをおくって、赤→夕陽を放出する。青、水色→砲がらまつの小体に再会し、放射状に攻撃してくる。 画面下の黄色い目もりは残りモレック数を示す。(モレック・ゲージ) モレック・ゲージの残りが4つ以上の場合、結合したモレックを分離しても、その分モレック・ゲージに加算されます。 両色のモレック両方を結合すると、結合ポイントが倍々となっていきます。(128倍の次は4000 pts。以後ずっと4000 pts) ワールド2以後、パワーモレックが出現し結合すると、全てのモレックが回転。アトミックに攻撃できる。 高次ワールドでは、モレック・ゲージの残りが4つになると、プレイ・ゾーンをボーナス・パワー・モレックが斜めに横切ります。 偶数ワールドのステップ3を設計中に重ねて完成させると、アトミックが1つ増えます。(隠れエクステンド) namcoはAM SHOWではこれほど買ったgameは必ずと言ってよいほど出品しません。フォゾンも開発でも馬鹿にされていた作品で、「フォゾンなんか商業にフォゾン(保存)しとけばいいんだ」と言われていた。 フォゾンには虫がいる。結合しているモレックを分離させると、次にとれてはいけないモレックが瞬時にとれ、アトミック、モレックの動きをつかさどるcpuが予備な動きに異常な程になり、動きがなくなってしまう。このような現象はワールド3のステップ2から3への移行時、上のカベにあって分離させるとよく起こります。
Senryo	tehkan	<ul style="list-style-type: none"> 電の3Dグラフィックスゲーム。某社のゼ○○よりも使っている石(ロム)の数が多しとは、はくじらも。

name	maker	INFORMATION
Senryo	tehkan	<ul style="list-style-type: none"> 2面から敵のタマを、5発撃つことにより、かくれキャラクターの「ダストロイヤー」がでます。それを撃つことにより、画面内のすべての敵の軌道を、破壊することができます。斬らせなくてもまた5発空射すればと出現しますが、1ラウンドにつき1回しか破壊できないので、有効に使うようにして下さい。
Mr. DO VS UNI CORNS	universal	<ul style="list-style-type: none"> 最後の一匹及びエキストラ・モンスターは、上からどおりプレイヤーでつぶして殺すことができます。 モンスターはラウンド始めに落ちたときの、もともと近い旗の文字のエキストラ・モンスターに变身します。
EXERION	jaleco	<ul style="list-style-type: none"> このgameは今までのものとは少し異なるプログラムがほとんどあります。最初の数面でプレイヤー(自機ax)の攻撃能力を分析し、それにあつたようにその後の面の難易度を定めるようになっています。最初あまりはりきらない方があと安全です。 チャレンジング・ステージで時り大きな鳥が一匹出て来ます。これを射つてヒット・ナンバーを4にしないうように、もし射ってしまったら、船を一機送ってヒットナンバーを40にすること。でないとパーフェクト・ボーナスがもらえないからです。
Donkey kong 3	nintendo	<ul style="list-style-type: none"> パワースプリーはプレイヤーが一人やられると新しいのが出てきます。パワースプリーは一定時間しかつかえないので、取つたらすぐ、ドンキーコングの上へおし上げてその面を封じ、次の面でも連続して使えるようにすると、高得点が得られます。 力は停止したら次の瞬間真横につこんできますので、停止したら、プレイヤーのいる段をかえましょう。 12面からめっぽう強い敵が出現します。細心の注意を払ってください。

◆◆◆ナムコにラブレターを出そう!!◆◆◆

ナムコの開発の倉庫には、いまだに、おてんとさまを見ることのできない、スーパーゼビウスのプログラムのロムが眠っている。このスーパーゼビウスを、皆の力で世に送り出そうではないか? ゼビウス製作者の遠藤氏も出たがっているよーだ、あとは営業本部の指示をおおください。

◆「営業の星」といわれた古川さんに、熱烈なおねがいのラブレターを出そう。数がそろえば、ひょっとして力になってくれるかもしれないね!!

◆ラブレターの送り先
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 (株)ナムコ 販売部 古川順二
※必ずA M ライフNo.13とラブレターの中に書いていってヨ。

◆◆◆

謹賀新年



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

株式会社 タイト

常務取締役 中西昭雄
〒102 東京都千代田区
平河町2-5-13
☎03(264)8611 代表



We, Pioneer of Amusement
Industry by Vanguard
Technuology

小型ゲーム機械オペレーター
各種ゲーム機械開発

株式会社 シグマ

代表取締役 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11
渋谷第2富士ビル内
☎03(496)5221 代表

GAME FANTASIA
MAGIC LAND
BINGO-IN
皇占100館

各種娯楽機器の
製造・販売・賃貸・輸出入

株式会社 テーカン

代表取締役 柿原彬人
販売本部
〒101 東京都千代田区神田東松下町41
☎03(256)0371 代表



FANCITYで
ユーザーと共に

「遊び」をクリエイトする

株式会社 ナムコ

代表取締役 中村雅哉
本社 〒114 東京都大田区
蒲田5-38-3
朝日ビル 03(736)1211
営業本部 03(759)2311

namco

各種娯楽機械の
製造・販売

データイースト

株式会社

代表取締役 福田哲夫
〒167 東京都杉並区上荻
2-31-12
☎03(399)4151 代表



豊かさを演出する
電子技術

ビデオゲーム機・アミューズメント
マシンの製造・販売・輸出入・
設置・運営

株式会社

セガ・エンタープライゼス

代表取締役 中山隼雄
〒114 東京都大田区羽田1-2-12
☎03(742)3171 代表



明日の楽しさを
エレクトロニクスで描くセガ

各種娯楽機械の販売・賃貸

株式会社 友

栄

代表取締役 内田 博
〒101 東京都千代田区三崎町3-7-5

☎03(2626)9421

各種娯楽機械の販売・賃貸
株式会社 カワクス

本社 代表取締役 川橋俊太郎
〒571 大阪府東大阪市川俣2-3-4

☎06(787)1881

FAX06(787)1952

東京営業所 代表取締役 川橋俊太郎
〒104 東京都中央区八丁堀3-18-7

☎03(556)6881

誘・誘・遊とびあ

株式会社 UPL

(旧社名ユニバーサルプレイルンド)

代表取締役 鷺谷 晴美
本社 〒373 栃木県小山市駅南町

☎0285(27)6600

営業所 代表取締役 鷺谷 晴美
〒100 東京都台東区上野

☎03(834)1434

UPL
COMPANY LIMITED

アーケードゲームの
歴史を変える

株式会社 カプコン

〒547 大阪府平野区長吉川辺

☎06(799)2281 代表

カプコン

いつまでも
プレイヤー感覚で
ゲームをおとどける

株式会社

テクノスジャパン

代表取締役 瀧 邦夫
〒160 東京都新宿区西新宿

☎03(342)0291 代表

T

屋内遊戯機器の
製造・販売・賃貸

コナミ 株式会社

代表取締役 仲真良信
〒107 東京都千代田区九段南2-3-14

☎03(2626)9111 代表

Konami

人気ゲーム/ロックンローブ
ジャイラス・ジュノファースト
ハイパーオリンピック

あなたの街のコミュニケーション・スペース

ELECTRIC PLAY POINT

Pasadena

1-2-5 TENGIN IKEDA CITY OSAKA 563
TELEPHONE 0727-61-3840

各種娯楽機械の製造・販売及び賃貸

Pasadena International Corporation

QUALITY AND INNOVATION

パサディナ インターナショナル株式会社

大阪府箕面市瀬川4-15-53 ☎562 PHONE0727-21-8830

代表取締役 細井 久平

謹賀新年



わが/街の/ゲ- /マ- /①/

手作り筐体が自慢の高校生一年生

にしはしあちはる
西橋倫治(16)

ゲームをプレイするだけではあきらないという、ゲームマニアがジワジワと増えている。ゲームをプレイするための応募なんてのはその典型。しかし、もう少し違う方向へ進んでいるゲーマーも、中にはいる。西橋倫治くん(16)だ。毎月2万円ナリで、筐体を作り、TVに繋いで友達たちをうらやましてらせている毎日だ。

写真/文 吉沢恭平

ゲームがメシより好き
そして
ハード作りはもっと…

「クレイジー・クライマーの基板で手作りの筐体を作った！」

と、西橋くんの得意そうな声の電話が編集部へ飛び込んで来たのは11月なかばのある日。

目新しいネタ探しに明け暮れている編集部としては渡りに舟というわけで、さっそく西橋くんの住む新宿区高田馬場へ急行した。

自慢のゲームボックス(筐体)というよりはこの方がウウっち

いので独断でこう呼ぶことにする)は60センチ×40センチで高さか15センチ、外見は何の変哲もない木箱だ。

正面にスティックが2本ついているので、「ゲームができるのかな?」というぐらいにしか思えない。

だけど、TVのコネクタに接続し電源を投入すると、画面には、あの懐かしいニチブツのクレイジー・クライマーが映し出されるのだ。

ボックスを前にして、TVに向かうのは、ゲームセンターのテーブルとは違うし、かといってパソコンのキーボードを前にして、セコい(パソコンソフトを作ってる人ゴメンなさい)動きのゲームをやるのとは10倍ほど違う、ある種の感動を憶えるものだった。

上ボタンを開けると、基板などがピッチリと納まっている。ゲームテーブルのようにスピーカーやコインボックスなどの余分なものがないので、とてもコンパクトになっている。

なぜ、クレイジークライマー

の基板にしたのかを、西橋くんに聞いてみた。

「ほかのゲームだと、やってもすぐあきちゃうでしょ。でも何度やってもあきないし、遊び心なんかあったりしておもしろいから……」

と、メーカーが泣いて喜びそうな答えが返ってきた。

確かに、すぐにあきてしまうような単純なゲームなら、苦勞して作りあげても意味はない。こいつはAMライフ読者なら充分ナットクかいだろう。

「I/Oで、ゲーム基板を売っているという広告を見てすぐにパンフレットを選んでもらったんです。その中からクレイジー・クライマーを選んで買いました。1万円で、基板とデータが少し書いてあるだけ……」

それに秋葉原でスティックを1本1800円で買ったら、お小遣いなくなっちゃって。あとは廃物利用で作ったんです」

木切れを捨てて来たりして作ったので、総額は約2万円。材料集めに手間どったけれど実際の製作時間はたったの3時間と

いうのだからおどろいてしまう。

「一番がしたのは、材料さが少なかった。部品なんかは前に作ったメカのをはずしたりしたんで、そんなに金もかかってないんですけど……」

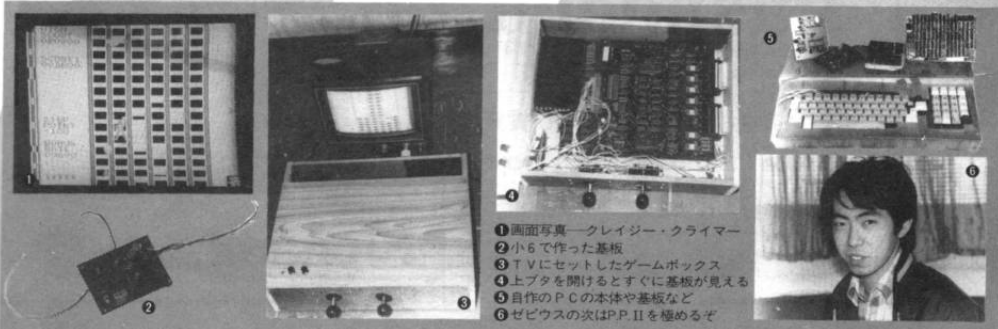
と、そしてゲームボックスを作るとの利点について、

「自分が持っているつよみがありますね。まず、タダでやりたくな放題できるわけでしょう。技の研究だっていっぱいできるし。友達をうらやましからせることだって……。コネクタが合えば他の基板ととりかえることもできるでしょ」

ゲーム大好きで、ハードを作るプロセスはもっと好きだという西橋くんの、唯一の悩みは、自分と同じ趣味を持った友達のいないこと。

「ゲームは好きでも、作ることまでやるってのは、ほんとに少ないでしょ。ゲーム仲間はいっぱいいるんだけど、メカキチがないんです。だからメカキチの友達か欲しいよ」

それに、安いゲーム基板が欲しいのだそうだ。



①画面写真—クレイジー・クライマー
②小6で作った基板
③TVにセットしたゲームボックス
④上ボタンを開けるとすぐに基板が見える
⑤自作のPCの本体や基板など
⑥セビウスの次はP.P. IIを極めるぞ

マイコンくん

古川~朗

新しいハンドゲーム



番長のケンカ



きのきく遊園地



よぶがしの元
ハンドゲーム
製作反対!



近頃は...



コーヒーは
見る
だけでも
はきけが
あるって
方のために...



これなら
主婦の
反対も
ないで
しょう



いろんな
種類を
そろえ
ました
どーぞ
ご利用
下さい!



音で
おきた
ムー坊
の
ゲーム

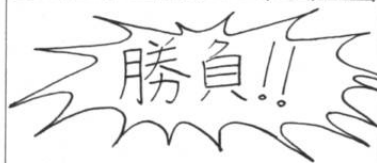


ゼンゼン
迫力なし!





姫路市 / 松野桂司



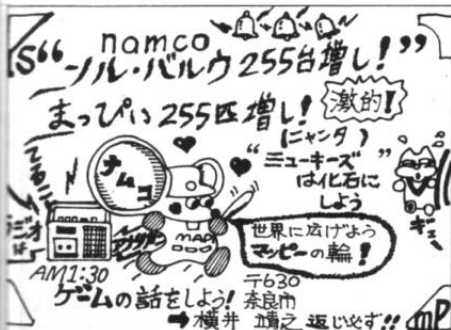
鹿児島市 / 西 法晴

今月もアンケートの発表です
よわ。北は北海道の北村君か
ら、南は沖縄の沖村君、元気が

ベスト10

毎月メールボックスを開けると
ハガキの山。編集部はおおにぎ
わいなのです。このままだとハ
ガキ専用の部屋が必要になるか
も……。要望、意見があったらハ
ガキをおくれ。

な？
まいどのことながらハガキの
山にうもれて、選り出すのにも
うひと苦労。でも、それが快感
でもあるのですよ。みんなが読
んでくれているなって思ったり、も
うムフフなんていう笑いも出
たりしたりして。
ではでは、本文に入ります。
例のことく得点は一位五点、二
位四点、三位三点、四位二点、
五位一点です。
またまた「セブス」が一位
なのです。本誌八か月連続トッ
プノ、二二まで来たら二二まで
やれるか見守りたい気分だね。
二位は「マッピー」、ナムコさ
ん強い！一位二位を独占するな
んで、頭がさがってしまいそう
です。
さて、第三位は、「マリオブラ



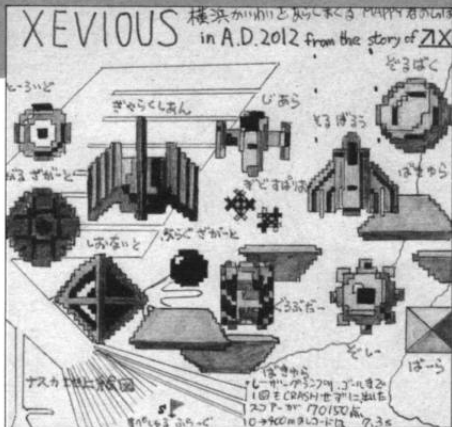
奈良市 / 横井靖之



新宿区 / 藤井 美

読者100人の ハガキアンケート

今更や読者
ズンズン



わ/わ/聞い2、ボウのXEVIOUS一千万点極位のあ
は58.7.3 機換のアウトのゲーム「ゲームスペース」
2.99999999点出したやつ。店員の音野さんが基本は、
うししかつたが、1000分5時間を目ざしかりア
リストにのってます。5時間を目ざしかりア
2000分までやりました。1000分はHARDな7000分まで
1000分の0.4000のRECORDが3中 解算し300
1000分の0.4000のRECORDが3中 解算し300
下228
神奈川県座間市

小沢義孝 コレコレ08
神奈川県座間市

座間市 / MAPPY君のしっぽ
京都府 舞鶴港一

順位	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	順位
人気ビデオゲーム ベスト10 No.12	ハイパーオリビック	ポールポジションII (ナムコ)	フォゾン (ナムコ)	デイクダグ (ナムコ)	チャンピオンレースポール (セガ)	ステインガー (シグマ)	ミスターDOYユニコーン (ニハール)	マリオブラザーズ (任天堂)	マッピー (ナムコ)	ゼビウス (ナムコ)	得点
	68	70	73	98	112	123	145	200	270	348	

ザイズ。何かへんだ? と思ってる人。そうなんです。この御三家なんと十一号からベスト10というものが、変わっておらんです。いったいどうしたというのだ。
でも新しくお目見えしたのが「フォゾン」。ナムコさん強い。九位にきているのが「ポールポジションII」。なんと四機種もベスト10の中に入っているのです。これらはも驚異の世界。

一〇位以下の赤丸急上算は、セガさんの「アツプンクワン」、みんなの町にはもう入って

必殺法・攻略法

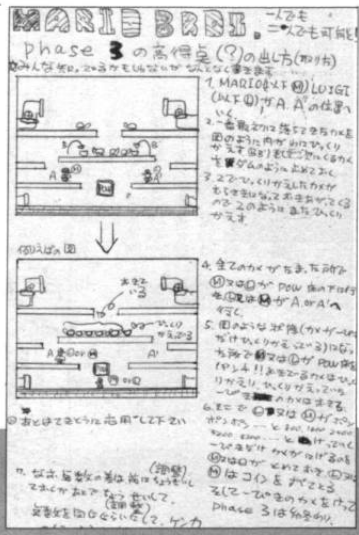
☆この方法は二面から使えるやり方です。二人用でGALAGAの旗艦の左から二番目のを最後まで残して、一・二というボタンでうつつくる弾をよけている。だいたいそうしているで一・一……となり、その後、弾をうつつくなくります。

☆マリオブラザーズでパワーを一回も使っていないとき、一人がパワーにのり、もう一人がパワーを三回つづけてなぐると、パワーにのっている方の方が上のゆかに頭がはさまって、ある時間間歇けなくなつてしまふのです。

☆マリオブラザーズでパワーを一回も使っていないとき、一人がパワーにのり、もう一人がパワーを三回つづけてなぐると、パワーにのっている方の方が上のゆかに頭がはさまって、ある時間間歇けなくなつてしまふのです。



取手市 / 志村慶太



京都府 / 井ノ口剛



を見てゴールする。この方法で
やれば百万点くらいはいく。
愛知県 / 木原浩則
☆見つけました。必殺技とはい
えないけど、隠れキャラを見つ
けたのです。ハイパーオリンピ



ツクで、やり投げのとき、速さ
一五五以上で八十度の角度で
絶対にFOULしないで投げ
ると、やりがー

度画面からはみ出て、おちてく

広島市 / 藤井 聡

るときにカラスらしきものを射
ぬいて落ちてくるのです。得点
は一千点です。一度ためして見
てください。静岡県 / 奥山雅通
☆マッピース十六面目で、五階フ
ロアのモナリザにニヤムコが
隠れたら、モナリザを取り、す
ぐにパワードアを開けニヤム
コをばじとばす。すると千点
のプラカードだけがとばされず
に残る。静岡県 / 園雅典
☆TIP TOP の攻略法。三バ
タインめで穴に出入り入ったり
して千ポイントずつかせいでい
き、最後の一人でクリアしま
す。ニヤムコに関係なくかせげ
ますが、ONUSが多いのでたくさんで
きます。一人で三万点くらいか
せげます。千葉県 / 針谷正治

ゲームメーカーへの要望

☆たとえばQバートとか、フォ
ゾンとかみたいな頭を使うゲー
ムを作ってくれ。それからタ
イトーさん。もうちょっと、こ
れだろ、というゲームを発売し
てください。宮城県 / 高橋一雄
☆ゼビウスのZAPのほう、打
つとつかれるので、今よりも早
く連続発射できるようにしてく
ださい。世田谷区 / 小川亮
☆名社のメーカーさんへ / も
っとMUSICや、キャラクター
がこっているゲームをゼビゼ
と作ってください。奈良市 / 吉野嘉哲
☆タイトーさんへ。出すサイク
ルが早すぎる。それと、もっ
と内容を吟味してほしい。でも、

エレベーターアタクションと、レ
ーザーグランプリはサイコーで
す。岡山県 / 田中成治
お気に入りのゲームセンター
☆阪急石橋駅周辺には、六軒も
ゲームセンターがあります。店
の中の一つ、999 は、店
にある全機種について、ハイス
コアを記録していて、月間ベス

せつたいにのしてください

今年プレイした得意ビデオゲームの得点上位3機種と
その得点(ゲームセンター名も)

1. ゼビウ入 30万点
2. マサオ・ジャンプ 40万点
3. エルパー・アクション 9万点

好きなビデオゲーム3機種(名前と理由)

1. スタンダード(争奪的)
2. マッピース(キョウロウ)
3. パオパオ(パロイ)

キミのおすすめのゲームセンター

店名
所在地
550円 AM547

ゲームメーカーへの要望

任天堂さんはなぜドンキーコングとポパイシリーズが
つくらないの？

昨日の必殺技、攻略法、変わった遊び方

20日間ドンキーコングをやるとなんとドンキーコングが
消えてしまふのだ。そのうちに1面クリア

ポレアデス1面目
リバーを左、ボタンとどうじに押
すと右へワープするのだ
(右によちがさ)

ピッコラのメイズパロロルは最難
マサオ

ト10に入れぬ図書券やドリンク
サービスもあるのです。
大阪府 / 久山浩樹
☆この前、新宿をぶらついてい
たら、なんとT-XIがある店
を見つけてとび込んだ。壁には
ハイスコアも書いてあり、店の
中も明るくとてもいいふんいき
だった。ゲームセンターの名前
は、プレイシティーキャロット
だったと思います。
豊島区 / 中村雄二

おもしろ

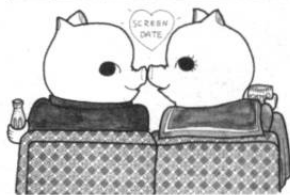
情報

ランド

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

AMUSEMENT FORUM





峰郎の特選フィルムズ
今月の3本立て

もつすくもつすくおしよがっつ。
おしよがっつはえいががとこもおもしろい。
娯楽三本をどーぞ。

キャノンボール2

東宝東和

お正月こそオールスター映画の季節なのである!



ヘリはこの後、車の上にくっついたままトンネルに猛スピードで突っ込んで行きます…えーっ?

「存知」キャノンボールの続編、前作のオールスターキャストには驚いたけど、今回もなんと出演者のキャラに60億をかけているんですよ。
では、出場チームをご紹介。前作同様、バートレイノルズとトム・ケルイスのおなじみ知能犯コンビ。東洋代表ジャック・チェンは今回、2メートル20センチの巨漢。ジョーズ・

とリチャード・キールをパートナーに。巧みな変装を得意とするデイヴィン・マーチンとサミー・デイス・ジュニアのコンビ。女性も真けじばかりに、スーザン・アントンとキャサリン・バツクのセクシー・ダイナマイトチーム。アラブの王様と前作のあの無気味なお陰者さんのスピード王チーム。それから、刑事コジヤックのテリー・サバラスがマ



ジャッキー・チェンは今回「ジョーズ」ことリチャード・キールとコンビを組みます

フィアのボスで登場、フランク・シナトラも自分自身の役でレースに参加し、ジャッキー・マクレーンも女優の役で出ちゃいます。さらに、オラン・ウータンもキヤデラックで登場が、しかし、彼はアクセルを踏むことしか知らない。

すごいのは出演者だけではなく、登場する車にも注目です。軍用車に改造したクライスラー・インペリアル。水陸両用の三菱スタリオン。来年の新年コルベットステイティング・レー。他にポルティアククファイヤーバード、ボルシェ938、フェラーリ308GT、ジャガーXJ1Sなど、世界の名車がレース用に改造されています。

物語は、前作でアラブの王様

が優勝を逃し、実名を傷つけたので、今回名義挽回のため自ら賞金100万ドルを賭け、ロスからニューヨークにレースが再び始まる。また、2では、レースだけの話から賞金100万ドルに目をつけたファイアがからんでくる。さらに、くふうを凝らしたアクションで楽しませてくれます。

例えば、人間を乗せたロケット弾による肉弾アクション、猛烈にジェット・ファイアーを噴き上げる三菱スタリオン・ターボによる水陸アクション、ジャッキー・チェンによる新型カンフー・アクションの炸裂、と、監督ハル・ノードラムならではのサービスピットがいかんなく発揮されている。

ボーキーズ2

FOX

笑いの見せ場がたっぷり盛り込まれ、前作以上に笑いとエロティシズムはいちだんとエスカレート!



今回はどんなギャグが飛び出すかな?

も去年ヤングにバカ受けて大ヒットしたが、製作費を2倍に投入して作られた続編も、アメリカで今年の夏公開されたまま大ヒット、今回は前作と同じ954年、ベトナム戦争もウーマン・リブもないのかな時代(だからこのような楽しい内容の作品の設定にされやすいのかも)いか

録した「ボーキーズ」は、日本で



オールスター総出演は、やっぱり観ていて笑持ちがいい!

★12月17日(土)より公開中
こうしてみるとこの映画「オールスター総出演」華麗なアクションの世界まさに往年のハリウッド映画、その感覚の復活であり、正月映画らしい明るい作品といえるのではないだろうか。



がわしい酒場の悪友をコテンパンにやっつけたおなじみのエンジェル・ビーチスクールの底抜けに明るい6人組。今回、シエークスビルのタブと銘うった校内劇の企画にこの6人組が取り組むのがお話の発端。ところがフレイベルという牧師が、高校生にシエークスビリアは適当ではないとこの企画に横槍をいれてぶちこわしにかかると、インディアンの学生シモン・ヘンリーを「ロミオとジュリエット」のジュリエット役に抜擢したことから、保守的な南部の人種偏見に火がついて町民までがいちやもんをつけて始め町をあげての一大騒動へと発展する。



おなじみ6人組が帰ってきます! いちばん右側にいるのが怪女教師ミス・バルブッカーです!

しかし、われらが6人組のヒーローが黙って引き下がらば構わない。アツと驚く作戦を練って猛反撃に出てくるが、さて、その結果やいかに?.....



左からエディ・マーフィ、ジャミーリーカーティス、ダン・アイクロイド

同じ青春コメディの「グロウイングアップ」のようなウエツトな感じと違い、たいへんドラマ的で、笑いの見せ場はたっぷり盛り込まれていて、笑いとエロティシズムは、前作以上にハデにエスカレートしています。

大逆転

前作はなんの社会的批判もなく、ともかく下ネタのギャグによるコメディの色あいが濃かったが、今回は若者たちを取巻く社会に目をむけている。もちろん固いお話にはならず、コメディ的要素はいろいろふううされて手がかんている。早い

話が若者によるコミカルな勧善懲悪。だから観終って、やった! といういい気分させてくれるんです。

監督は、前作同様ポプ・クラーク。出演者たちも変わらず、未能で生きていようなヒューイタナ・モナハンやキングコングこと名物の怪女教師で、その名前はタマ破りを意味するミス・バルブッカー(ナンシー・バズ)など、今回もますます悪ノリして登場しますのでお楽しみに! ★12月17日(土)より公開中

ある日突然金持ちが無一文の奈落の底に突き落とされ、一方生まれてこのかた運に見放された男が一転して夢のような金持ちの生活を送ることになります。ああ...夢が現実か? 運か不運か? 神様、仏様、キリスト様に聞いても判らない。人生この世は楽しいとばかり言っではいられない

放り出され、昨日まで道行く人に金を乞っていたビリーが、夢のような大邸宅に住み、年俸8万ドルという豪華な生活の主になっってしまうのだが.....

冬のフィラデルフィアを舞台に、商品取引所に勤めるリッチな男と、その界隈をうろつくアな男のちよと運命のいたずらを、笑いとお洒落で描いた快作である。

なんといってもブアマンからリッチマンへとなるティーマーフィの演技がみどころの一つ。リッチな生活に戸惑う姿を実に愉快に演じてくれる。一方リッチマンからブアマン役のダン・

AMライフ誌上DJ

ハッピーハッピークリスマス。どわーんとハッピーになって聴こう。

by 山加朱美

深夜の白雪姫、朱美お姉さまがXMASに送るティスクの数々。誌上DJ、キュー!

で、うれしくなってしまうの。そう、クリスマスイブはHAPPY BIRTHDAYなのよ。わたしもまたひとつ若返って、パワー全開!

ユーのスター・アリス・クリス마스
ポトル288MMU036

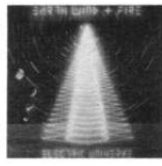


そんな
なわけ
で、乗
しいク
リスマ
ソソ
グから

紹介
C13POとR2D2がくり
ひろげるオリジナル・クリスマ
ス・ソング集よ。

今年のクリスマスアルバムNo.
1が、じやないかな。
ホームパーティーの雰囲気づく
りにおススメヨ。

エレトリック・ニューアース
CBS/ソニー 25AP2720



しか
十二
月は、
イエス、
ポップ・
ディラ
ン、ホ

ール・サイモンに続いてローリ
ンズ・ストライプス、アース・ウイ
ンド&ファイアが臨発勝負をか
けて、大御所がヒットチャート
争いをしやうな、久々おもしろ
く来て来たけれど、この中で
一番楽しみなのはEW&Fね。
どこまでくり込めるか……。

一年一作、アリスの彼らが、今
年二月のパワーライトに続いて
突如、しかも夏にニューアルバ
ムレコーディング開始のニュー
ムが届いてから、わずか三カ月
という短期間、
新たなアリスの旅立ちには、ま

ずジャケッて。
おや？ 長岡秀星さんとさよ
ならしている。そして、針を落
として再び、ありや？ ですな
アリスの特長だったホーンセ
クションが全くCUTだ……と
なるど、これは、アリスファン
の反応がどう出るか楽しみです
ね。

二年近くステージ活動を停止
していた彼らが、来半年タツア
ーを開始するようだし、もち、
JAPANツアーありヨ。
スケジュール変更がなければ
あのピラミッドの興奮から五年
ぶり、こんとはどんなマンツク
を見せてくれるんだろうナ。

スピーディング・タイム
ワーナー 1427



この
時期っ
て、色
がなく
つてな
んとな
んなく

訳もなく淋しくなったりするで
しょ。
そんな時は、おもいっきりア
リス・ニューを気どっちゃうとい
みたい。
この女性、アン・ニユイが似合
うのですよね、うらやましいく
らいに……。キャ・ウール・キン
グ。一口に二十年……六十年代か
ら活躍を続けて、しかもセピア
色にならないってことは大変な
ことですよ。
きつとファンにとつては最高
のクリスマスプレゼントになる
と思うわ。

アートランドティック移籍のセカ
ンド(通算十四作)だけに期待
していたのだけれどやっぱり、
大ヒットアルバム、つづお
り当時のプロデューサー、ルー
・アドラーのカムバック、さら
に名コンビ、ゲリー・ゴーフイ
ンとのソングライターコンビ復
活!!

参加ミュージシャンに、リー
・リトナー等が名を連ね……
ときたら、ともかく聞くつきや
ないわヨ。

バック・ホエア・アイ・ピロング
ビクター VIC 6079



復活
復してい
えば、
今年本
当に
あいつ
いでの

復活ニュースで忙しかつたけど、
今年最後のトリをとりそうなの
が、フォー・トップス。
モータウンにお帰るなさい!!
のアルバムは、フォー・ト
ップス全盛期をききあげたホ
ランド・ドジャー・ホランド。
なんと黄金コンビ復活は十六
年ぶりですよ。
話題作りとしては、アレサ・
フランクリン、テンプレッショ
ンズの共演が一曲ずつプレゼン
トされていく。
ベテランの味に酔いしれたい
貴方にオススメ!!

ウィルバ・パワーズ
ポリスター 25S 190

さて、年の瀬も迫ってまいり
ますと、懐みもなんだかんだと

多くな
ってま
いりま
すが、
おもし
ろレコ
ードを



二枚。
プロデューサーは、現在ロッ
クミュージシャンの写真を撮ら
せたらNo.1と称せられる女性カ
メラマン、リン・ゴールドスミ
ス。

そのもとにステイヴ・ウイ
ンウッド、トッド・ラングレン、
ナイル・ロジャース、デヴィッド
・サンボーン、カーリー・サ
イモン、エレン・フォリー、
ロバート・バーマー、グエン
・ガズリ、ステイヴン・スタ
ンレー……(よくもこれだけ
で話題ですよ)などが大集結い
たしまして、精神治療のための
レコードなるものを完成!!

たとえば、冷えきった夫婦仲
を良くするには、このレコード
に合せて踊ればいい……とす
る。心の健康に向けての踊り。
とかキッスをする時の助言、キ
ッスの味、etc。レコードを
通してのカウンセリング。
その効果はいかがなりませうか。
今、そう、ワラにもすがりたい
方はおためしあれ。
タイトルがいいわね。意志
は力なり。もちろんサウンド
的にもおもしろいあがり。

君はLOOKING HOT
日本コロムビア 20ORS 53

グレイティスト・ヒットのベ
スト盤で、忘れないでおくれ

てパツ
クメン
バーに
エルト
ン・ジ
ヨンの



同
列会社
で、つ
もう一
枚、メ
リサ・

は一曲新曲を加えて今までの
彼になかった曲
EMMYLOU HARRIS
日本コロムビア 25RS 203



来春の来白をからめて大パツ
シユして来そう。結婚してまた
ひとつ大きくなった気はするけ
れど……。

最後に、オニが笑う来年のお
話だけど、U2の今年の全米
ツアー及び西独のサマー・フェ
スティバルからのライブ録音を
披露す
した八
三年U
2最終
と終結
うべき
ムが、来年の一月一日に届く予
定。

定。
ムが、来年の一月一日に届く予
定。

ムが、来年の一月一日に届く予
定。

ムが、来年の一月一日に届く予
定。

中津川純子の るんるん インタビュー

プラスおしやま虫



いんたびゅあ
き下のひと(フジ
TV系)、御宿のわせ
み(NHK)、火曜サ
スペンス(NTV系)
などのテレビドラマ
や舞台で活躍中。
「キミのお姉さんだ
と思っているんこと
を聞いてほしいの。
何でも答えてうわよ」



カメラヤタイヤモンドのCF曲
。謎はと・か・な・い・で
不思議なセクシーさを茶の間に
広げたYUKI。作詞よりも推
理小説を書くことに興味がある
とか
朝型人間なんですって?
有紀 ええ、朝は早いですね。く
せて早くなくなってしまっんです。

前の日が遅くても?
有紀 うちが夜更しをしないん
ですよ。10時が消灯って感じて
そんな早く起きてさうして
るの?
有紀 みんなよく聞くんですけ
どね。ふつう、夜遅くやって
るようなこと、何か書いたり
レコード聴いたりとかを朝や
つてるんです。
それじゃ、ホントに朝型人
間ね。それは何時ごろから?
有紀 いつも4時頃。冷凍イチ
ゴを食べて私だけの時間が始
まるぞって感じて。
作詩も、そんな時に?
有紀 朝のほうがいいんです。
ふつうは夜、暗くなつてから
作詩するとかが多いでしょ?
有紀 私はダメですね。でも
夢中になって書いて、ふと
目をあけると朝がしらじらと
明けて……なんてカッコいい
ですけど。
スツキリしてからじゃない
と書けないわけね。推理小説
も同じなのから。
有紀 いえいえ、あれはもの
のほすみで言ったんです。書く
のが好きで、昔から書いてる
んです。人に読ませたりする
のが好きでしたから。
そのうち大作を書いて、人
をおどろかせてみよかと。
それは恋愛ものとかじゃな
くて推理小説がいいわけ?
有紀 ハードボイルドタッチが
好きだったんですけど、女の
人向きじゃないと思うので、
最近はこのわらわらに書いてみ
たいです。

大作期待してますよ。とこ
ろで、もうすぐ卒業でしょ。
それに1月には新曲も出るそ
うで。今後有紀さんはどう変
わって行くのかしら。
有紀 ラブポジションII愛の眉
葉ってタイトルです。聞いて楽
しめるというのか、わりとお
もしろい曲が入ってるんです。
おすすめ曲は?
有紀 アルバムのタイトルの曲
ですね。高校生のときに私が
英語で詞を書いたものなんで



おもしろいからととりあ
げてもらったんです。
(えー、こいでマネジャー氏)
本人はああいってますが、我
々はA面2曲目の「ドンチュ
ーノウ」がおすすめなんです。
中近東風のサウンドで、今
までにない曲ですよ。
おじやま 趣味とかがずいぶん
多いみたいですね。ぜんぶマ
スターしちゃって?
有紀 すくやってみたくなつて
集中するんですけど、そのあ
とが……。
おじやま それと同じで男性の
ほうも、惚れっぽくてさめや
すいとか?
有紀 困ったな。
困ったところで、話を別に
移しましょうかゲーム、テ

ナ・ソ・はとかないで・・・の セクシーボイス●加藤有紀ちゃん

本名 加藤有紀子
昭和46年6月23日生まれ。かに座。155-83-56-83。趣味は音楽をいじること。テニ
ス、水泳、散歩という。クラシックピアノは4才から高校まで。高校のとき大
学バンドの仲間のボーカルを。コンサート、ライブ活動を始め、58年3月21日、ト
リオレコードよりデビュー。慶応義塾大学経済学部在学中。現在、トリオのFMイ
メージガールとしても活躍中。1月21日ミニLP「LOVE POTION」をセ
カンドアルバムとして発売。

ビゲームはやったことある?
有紀 あまりやりませんよ。イ
ンターのころは、高校に
行って、よくやってたん
ですけどね。
好きじゃない?
有紀 ヒマなさかりでしたら
小遣いをみんなつかつたりし
て。今度、与作ってゲームが
出たから——といっってはみ
なでさがしに行ったりとか。
ずいぶん狂ってたんじゃない
の。
有紀 その反動というのか、も
うあきやつたのかもしれな
いですね。
といいつつ、AMライブの
NEWゲームのページを、
いっしょうけんめいに見て
いたのだから、有紀ちゃん
はけっこうゲーム好きに見
えます。
PS. YUKIは84年、セクシー
ヴオイスでライブもガンバルそ
うだから、ぜひぜひ応援しな
い。
PS. PS. 10年に色紙プレゼント
もありますよ。



ユードントビリーヴ
日本タイトル25RS-2009

アラソ・パソソングスプロジェ
クト

バーの方は新曲二曲を加え

マニロ
の、
は、
っ
い
っ
て
い
る

みにね!!
なお、今ころはり2はダブリ
ン郊外のヘンリー御のお城で曲
作りをしているから、来春には
4thアルバムも届くことでは
う。
それではHAPPY CHR
ISTMAS & NEW
YEARを迎えてね
Have a good time!!
Good Bye 朱美

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア

さ〜、年の始めのハイスコア。初夢はもうみたかな？ぬうあに、ハイスコアを出した夢を見た。ふむ、わかるような気もするね。

ゼビウス1000万点!
登録第4弾!

阿部光宏 佐賀県本任町
霧田和寿 鳥取県鳥取市
藤剛 東京都三鷹市

小島康一 埼玉県川越市
山木敬三 兵庫県神戸市
歌留隆志 大阪府大阪市

村上吉人 熊本県熊本市
荒井隆志 長野県長野市
藤路裕 福岡県筑上郡

ドンキーコング3	15万9700点	平石彰央
マリオブラザーズ	28万9720点	平石彰央
スティンガー	600万0000点	平石彰央
バトルクルーザー	56万1690点	平石彰央
ハイパーオリンピック	88万3760点	岸 敦晃
フォゾン	88万3950点	矢島晴久
エキサイティングサッカー	15万4380点	西村和文
エクセリオン	24万3200点	池本拓也
マッピー	132万4560点	大塚 聡
ギャラガ	116万4450点	加藤 彰
チャンピオンベースボール	71万8400点	小川正義
女子バレーボール	11万4200点	菊田浩司
エレベーターアクション	5万2350点	和田佳也
ゼビウス	49万6500点	戸知 隆
プロサッカー	16万2970点	中沢伸一
ジッピーレース	99万9000点	吉池明芳
ディグダグ	39万3630点	鈴木久夫
ジャンプシューター	13万6700点	松宮 弘
ボールポジションII		
FUJIコース	6万0020点	平石彰央
TESTコース	5万8780点	松原 宏
SUZUKAコース	4万1960点	沢口浩幸
SEA・SIDEコース	3万0110点	岩崎浩臣

●東京/ゲームセンター「エメラルド」 11月25日調べ

エクセリオン	127万7900点	小糸光由
ドンキーコング3	101万6100点	中金直彦
ハイパーオリンピック	248万2690点	矢島晴久
ボールポジション2	5万6200点	羽山達矢
フォゾン	284万2830点	古田秀人
トロピカルエンジェル	17万2085点	古田秀人
スターウォーズ	699万6940点	田中 巧

●東京/ナムコゲームブティック

11月25日調べ

■ゼビウス1000万点達成者大募集
「ゼビウス」で1000万点を達成したキミは、編集部まで連絡ください。今度本誌で集計して載せちゃおうからさあ。

フォゾン	68万3530点	中川 剛
スターウォーズ	308万6224点	矢左茂晴
トロピカルエンジェル	14万5415点	佐々木義久
女子バレーボール	4万4200点	伊藤英二
エクセリオン	54万5300点	浜田正宏
ボールポジション2	6万2610点	中山正貴

●札幌/ブレインティキーキャロット琴似店 11月25日調べ

ゼビウス	999万9990点	小林智幸
マッピー	999万9990点	川島利文
ハイパーオリンピック	27万6380点	川島利文
アップダウン	9万0310点	川島利文
フォゾン	28万8170点	川島利文
エクセリオン	77万8800点	川島利文
エキサイティングサッカー	8万6770点	嵐沢 淳
チャンピオンベースボール	80万7830点	鈴木正人
ドンキーコング3	59万1600点	小上修一
ジッピーレース	183万1400点	鈴木清己
センジョウ	23万4600点	鈴木志郎
マリオブラザーズ	30万4820点	竹田 晃
女子バレーボール	2万6400点	渡部 信
ミスターDoVSユニコーン	25万8180点	小上修一
ゼロイゼ	28万8170点	高橋 勉

●山形/ジャック&ベティー 11月25日調べ

ボールポジション	6万0200点	小藩幸直
ゼビウス	329万4750点	伊藤義幸
マッピー	56万3350点	佐々木康昭
ジッピーレース	151万7000点	佐々木康昭
ギャラガ	38万2580点	若松一夫
エレベーターアクション	6万6800点	木皿裕一
バック&パル	20万6930点	後藤 正
フォゾン	40万2590点	斉藤栄二
チャンピオンベースボール	50万0970点	今井紀直

●宮城/ゲームフィールドキックオフ 11月25日調べ



ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバ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

〔ゼビウス1000万点大募集〕

※いつ、どこでのゲームセンターで達成したか、またてきたら証明になるものを一緒に、編集部ゼビウス係まで。

〔ハイスコアラー大募集〕

※ハイスコアを出したゲーム名、ハイスコア

ハイスコアの証明となるもの。

ゲームセンター名、住所・電話番号を編集ハイスコアラー係まで。

〔キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃおうぜ！〕

※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照

※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照

●大阪/バサディナ池田店 11月25日調べ

センジョウ	21万1800点	松田クン
エクセリオン	56万7900点	本田クン
アップンダウン	7万0290点	上棋クン
ハイパーオリンピック	77万2370点	石井クン
エレベーターアクション	10万4200点	石原クン
ドンキーコング3	34万1600点	岡崎クン
フロントライン	39万2300点	白井クン
プロサッカー	143万4870点	松本クン
ゼビウス	298万7030点	福島クン

●高松/ゲームセンターたち 11月25日調べ

■キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃおうぜ！

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

ギャラガ	94万0280点	宮崎クン
ハイパーオリンピック	53万0250点	加古クン
マッピー	28万8700点	寺野クン
ボールポジション	5万9750点	陣野クン

●愛知/東名遊園・ユニー太田川店 11月25日調べ

ギャラガ	313万8350点	杉村クン
マリオブラザーズ	176万4310点	杉村クン
ゼビウス	999万9990点	杉村クン
エクセリオン	67万4800点	中川クン
アップンダウン	14万4010点	中川クン
ミスターDoVSユニコーン	20万5500点	中川クン
ゼロイゼ	27万5800点	中川洋二
フォン	30万1330点	中川洋二
スティンガー	88万5720点	中川洋二
センジョウ	34万2300点	中川洋二
グレーブロップ	40万8908点	梶本クン
ボールポジション	6万1210点	K I S S
エキサイティングサッカー	11万6270点	A・F
女子バレーボール	39万6600点	田部クン
チャンピオンベースボール	67万9040点	坂崎クン
エレベーターアクション	8万7350点	日ロクン
ドンキーコング	70万0900点	黒杉クン
マッピー	55万3700点	ラウンド38
ハイパーオリンピック	59万7250点	岸クン

●大阪/ゲームセンター“999” 11月25日調べ

ドンキーコング3	19万8000点	長井郡司
アップンダウン	14万5520点	長浜 浩
ゼロイゼ	9万2400点	奥出正幸
ハイパーオリンピック	88万5800点	木和田権司
ミスターDoVSユニコーン	14万9700点	竹内信吾
エクセリオン	90万4600点	梅田 晃
エキサイティングローラー	30万2600点	上川敏光
スタージャッカー	125万5814点	上村番北
女子バレーボール	25万8000点	安技浩二
トロピカルエンジェル	5万2405点	中島浩昭

●大阪/ゲーム・ビップブラザ 11月25日調べ

◎沙理サイン色紙 10名



◎ピラミッドII 4名
(T&Eソフト)



◎砂漠のロンメル(ホビージャパン) 6名



BIGプレゼント!



◎笑火灰皿(王様のアイデア) 10名



◎ゼビウス・ポスター 10名
(ナムコ)



◎ONG(ナムコ) 10名

◎英国の戦い 2名
(エボック社)

◎センジョウ・ポスター 10名
(デーガン)

◎ザ・ビッグプロレス・ポスター 10名
(データイスト/テクノスジャパン)

AMライフ (No.13)

新聞によりますと、今回もハガキの山・ヤマだそ〜です。

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



◎日本機動部隊 2名
(エボック社)

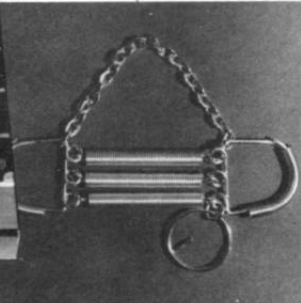


◎指のエキスパンダー 10名
(王様のアイデア)



加藤有紀サイン色紙 10名

◎ザ・プロレス 3名
(ツクダホビー)



◎パスポート(王様のアイデア) 10名

BOOKS



BOOKSのコーナーなのですよ

ともかく、MSXを前にしてページを開いてみる価値はある九八〇円だ。



絵でわかる
初歩のマイコン百科

関係あるのかないのか全くよくわからない読書のおすすめ

はじめてさわる MSXパソコン

メール社 九八〇円
パソコンメーカー以外の電器メーカーなどからも続々と発売され始めたMSX仕様のパソコン。ホームコンピュータ時代の到来にそなえて、MSXぐらいはマスターしておこうではないかというわけでこの一冊。何も難しい説明はなし。



新井克彦(こしあきお) 新星出版社 一〇〇〇円

マイコン・パソコンに関する127の項目が、イラスト入りで説明しており、ナイコン族にもわかりやすい。

マイコンとは何かでは、知っておくとマイコン博士と尊敬されそうな話題のネタが。もう少しレベルアップ・バージョンアップがしたくなったら、マイコンの使い方・使われ方で知識を仕入れよ。

あとは、実操作にかかる前に「操作テクニックパラエティ」マイコンの仕組み、と続き、完

末の基本用語の一覧はパソコンとは切ってもきれない座右の書の趣き。
読むより、そばに置いて、必要なときにひっぱり出す辞書的な使い方がいい?

5000万円至くしを当て20の方法

三宅純雄著 講談社 八五〇円

おとーさん、おかしさんが泣いて喜ぶ、宝くじの当て方が一冊の中に26も収められている。著者自身も百万円を当てた経



歴の持ち主なので、説得力は大い。買い方の損と得／基礎知識／売り場選び／当たったときの心得などすぐ役立つ実用書。編集部でも、数人が秘密のうちに読破。そのうち5000万円当てる部員が出る可能性も。そしたら……ウシシシシ。

AMライフ情報局



コンピュータクイズ頭の体操 第一回クイズトーナメント全国大会はにぎやかに催された。

ゲームセンターの店頭などでおなじみのコンピュータクイズ頭の体操にちなんで、第一回のクイズトーナメントが、去る十一月二十三日、新宿住友ビルの上十七階で開催された。
参加者は全国から集まった、ものしり博士号。取得登録の百五〇名、どの顔も博士号取得者らしく自信満々。ホノルルクラブ出題の、かなりの難問をクリアして

決勝へ進出したのは、十四才を筆頭に六名。優勝は埼玉の落合さん。ハワイ旅行を獲得して大喜び。(ちなみに、最年少十一才、最年長四十六才、女性六名が参加。司会にはTBSの小島一慶さん)。



理と思われそうだが友人の罪について、どのような処理をするかを考えるにあたり、被害者の態度も十分に考慮されるはずだ。

②目撃者として、ケンカの状況を証言することは、基本的に国民の義務であると考えられる以上、仕事上の支障がない限り協力をすべきと思われる。あなたとしては、友人を逮捕したことは片手落ちであり、警察署に協力をしたくないという気持ちから、片手がすてに説明したとおり、片手落ちと断定することは必ずしも言い切れないと思います。しかし、出頭を拒否したとしても、あなたが不利益を取り扱いは受けることはありません。但し、あなたが重要な参事であるとするならば、裁判所の出頭命令が出される場合に、よって強制的に証人調べを受けることとなります。友人のためにも、一日も早く警察署に出頭して真実を説明することが大切なことと思われるはずだ。

③友人が裁判にかけられた場合には、資力がない場合に国選弁護人が付けられ、弁護人が友人のために、弁護活動をしてくれますが、本件の場合、友人に前科がない場合、被害者と示談が成立するのであれば、罰金又は起訴猶予という軽い処分を受けることもあり得ますので、友人としてやるべきことは、私選弁護人を依頼して早く被害者の示談をもらう様に努力することです。

ナムコゲームを許せん。

先日友人と自転車となり町まで行ったんです。そしてある某デパートのゲームコーナーへ行ってみると、ほとんどいつだっていいほどコピーだらけでした。

ゼビウスのコピーの「バトルズ」というのがあり、やってみると内容はほとんどゼビウスでした。違うといえば、敵の地上物や、自機の爆発音でした。あと、レバーとボタンが横についていて、とてもやりにくいんです。ザッパーを連続でうつつ、手がつかれるし。

この「バトルズ」にはナムコのネームが入っていないんです。もうひとつある駄菓子屋に行っ

FROMナムコ・ライフ

僕達は、今度ナムコだけの同好会を設立します。ナムコを愛し、ナムコのゲームを愛する方々、ナムコの輪をみんな世界に広げませんか。「ナムコ、ワールド」では、ナムコの新・旧ゲームの紹介、株式会社ナムコの実態などをお知らせします。

他にも、得点偏差値、キヤラクター・ベスト10など、他社との「ここが違う」をしてみました。また、会員に限定販売「ザ・ゼビウス・サウンド」や、「ザ

てみると、ゼビウスがあり、五十田でした。やったー!と思っただんですが、よくみてみるとナムコのネームがどこにも入っていない、代りになんと「ワトソン」と入っていて、「ウエダー」という会社のライセンス? がはっていたんです。しかも説明書が「バトルズ」と同じで、内容も「バトルズ」と同じでした。レバーとボタンも横についていてやってみると、画面の右はじにへんな線が数本入っていました。

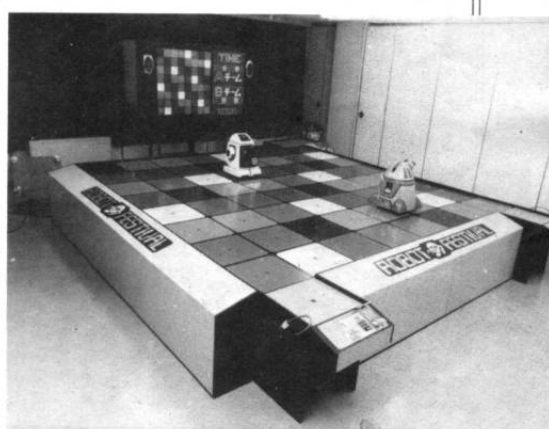
ぼくは、こんなコピー機を絶対になくしてほしいと思っます。他にもコピー機をなくしてほしいと思っている人は沢山いると思います。新潟県・田中伸彦

■エクサイティング・ボールプロジェクト」などを企画しており

ます。TAMP Aに負けないようなアマミューズメントマシン同好会をつくりたいと思います。我々の会「ナムコ・ライフ」はあなたの筆書をもつてます。封筒に六十円切手五枚を同封し

〒八〇七 福岡県遠賀郡水巻町 頃末一〇〇四一 清川方「ナムコ・ライフ」宛へ送ってください。着きたい直ちに、入会方法の用紙を送ります。

タイトー、ロボット造りにも進出!!



ゲームのタイトーが、ロボット造りを始めた———といっても産業用ではなく、ナムコのよ

うな展示用のロボットでもない。観客参加のイベント。タイトー・ロボット・フェスティバル

NAO (日本アマミューズメント) だより

■コピー機対策■
昨年二月、プログラムに関する著作権が確立されたからは、作りにくくなって来ているためか、最近では減って来ている。メーカー自身でも、コピー機を作っている会社を捜し、コピーメーカーを訴えることをしているという。

NAOでは、個々のそういう作業をなくすため、法律上の文章化を進めており、たぶん一月か二月にはできるそうです。

■ギャンブル機対策■
ギャンブルマシンに対して、

NAOでは通報制度を採用しています。ギャンブルマシンに関する情報を、メーカーやNAOに通報してもらい、警察へ届けるといいう方法で、かなりの効果をあげているのです。現在では、規模がかなり小さく、表には出て来なくなっているという事です。ギャンブルマシンは、どのようなことがあっても見逃さないようにしよう。

■青少年の非行化防止■
NAOの会員に呼びかけ、外からの見通しをよくすることに心がけています。また、将来的には禁煙も考えています。ゲームセンターでの青少年の喫煙、集まり、痴しなどを見つけたら、店員に届けて止めてもらうようにしましょう。最近、中学校でゲーム場への立ち入り禁止しているケースが多いうえですが、中学生は地元を離れて他所でゲームをするようになって来ているのが実情です。ゲームセンターへの出入り禁止がマイナスの型で出ているいい例でしょう。しかし、昔ほど遊び場に恵ま

用として開発されたものだ。観客が小型ロボットを操作して、ゲームや踊り、競技をさせるといふ参加型は今までにないもの。

「特別に料金を取つたり、常設のゲームコーナーとすることは全く考えていません」と、イベントの目玉としてロボット君が登場してもらおうということなのだ。

初お目見えは、去る十一月二十八日、忠実屋上屋店のメルヘンランド。企業PRと、業界のイメージアップを目的としてデビューした。

プログラムロボット、スピードロボット、ホストロボット、宇宙さロボット、ダンスロボット、の五種類が観客の相手をするわけだ。(詳細は次号にて)

コピー追放への第一歩

Tampa 原始人

①コピーは二種類ある。

一つは許諾コピーといわれ、ゲームを企画した会社から許可を受けてコピーしたものです。もう一つは、許諾をうけないでコピーされた、悪いものがある(こちらを追放したい)。

②コピーかどうかを見分ける。それでは、コピーを見分ける方法をみなさんに学んでもらいましょう。

コピーを見分ける方法のひとつには、画面にてくるゲーム名を見て見分ける方法。例えばボールポジションのコピーはトップポジション、またはトップレーサーなどのタイトルが画面に出てくるので、ほとんど見分けがつく。

しかし、中にはフルコピーといって、ゲーム名を変えずに、そのままコピーされるものもある(これはたがわれる)。これでは見分けがつかなくなる。でも、まだ方法はある。それは許諾シールが、横のインストレーション・カードに貼つてあるかどうかです。



これが貼つてあるのはコピーではありません。

これでみなさんも、コピーかどうかを見分けることができるようになったと思います。けれど、見分けるだけでは、コピー機を追放することはできません。みなさんの協力が必要となります。

見分け方をとじて、みなさんはコピーをやらないようにすればいいのです。しかし、わがTWPから「コピーをするな」とはいえない。

だから我々は、ひとりでも多くのみなさんに、この意見を聞いてもらって、コピーをしないようにしてもらえればいいのです。

こうしてコピー機でプレイをしなれば、コピーゲームの売り上げは下がり、自然にコピー機を扱うオペレーターが減り、最終的にはコピー機を作る会社がなくなるのです。

これでコピーは市場に出回らないようになります。

コピーを出回らないようにしたいという人の輪を、全国に広げましょう。

みなさんひとりひとりの、ちよつとした心にかけてコピーは追放できるのです。

これまでに書いたことは、プレイヤーのみなさんにお願ひすることなのです。

LETTERS



♥おたよりコーナー

●コピー機のみわけ方。

説明書に、オリジナル証か、ライセンス証があるか。ライセンス



神奈川県/井坂正洋

'84 NAO エキスポへ優待



AMライフも出展するよーん

来たる2月14日から15日まで、東京・新宿副都心のNSビルBホールで開催される、'84NAOエキスポに、AMライフも、小さいながら展覧スペース

れているわけではないので、やみくもに禁止せずに、適切な指導をする方針ということですよ。自閉症の問題も出て来ているそうです。学校からはゲームセンターへ

を獲得しました。

NEWゲームを、入場料さえ払えば(大人千円)めいっばいプレイできる(二日間有効)ので、ゲーム好きにはこたえられないイベントです。

AMライフでは、読者の皆さんのため、優待券(五百円)を用意しています。エキスポ当日受付のときに、AMライフの係がいますので申し出てください。多数のご来場をお待ちしています。

NS証はオリジナルメーカーが発行する。だから安心。説明書や画面にメーカー名があるか。特にタイトル画面に、著作権表示(©)がないればアウト。画面や音が気味悪い。コピー機を作る会社は、コピーを作る技術があるだけで、ゲームの何たるかも全くわかってない。だから画面に気を使わない。

の出入り禁止がさせられて、家庭では悪いところだという観念を持っているので、ゲームを楽しんでも、そのことを誰にも話せない。そして、ついには自閉症となってしまうというわけです。これに関しては、心理学者も認めているのです。

ゲームセンターが非行問題と結びつけられてからまだ十年。NAOでも、指導の方法がわかつてきたとゲームセンターに適切な指導がゲームセンターに出せるのだそうです。

(NAO常務理事、宮原 久さんへのインタビューより構成) ●なお、NAOでは、ユーザーからの意見、質問等を受けています。☎03-14007877 111-211024。



大阪府/J・X・トリッキー ●見た人も多いかと思うが、某マイコン誌十一月号に新たな未確認隠れキリキが四種類も存在するということだ。

それによると「森の手前のボザログラム」をある決まった順序で撃ち、森の中に隠れレターを発見、撃つとタランチュラと呼ばれるモブキャラが出現米を吹つける。

聞こいせいのあなをい。

それにひつからずに進むと、今度はアンドア・ジェネシスの小型版が現われ、そして敵の悪星ゼビウスがその姿を現わし、ついに事態は終局へ向う。

岩城市/津田明良



足立区/石川 勉

●聞いてやってください。実は新潟には、大変恐しい突発性非尋常症候部にかかったゼビウスが四台あります。一台はA店においてあるやつで、いきなり画面が金色っぽくなり、ソルバウルも紫色っぽくなります。二台めは、D店においてあるやつで、三七八万点を過えたころ、いきなりソルバウルが二五六万点まったときと同じ現像がおきます。

わせとか、ゼビウス、ギャラガの不倫の恋にジッピーレースがじゃまをして、いるのは、いずれにせよ、このゼビウスの病気が流行したらえらいことです。伝染病かもしれません。日本中にうつたらどうします。

新潟県/鈴木雅博

●渋谷や新宿などのゲームセンターへたまに行く、多種多様なゲームをさがしてやろうとして座ると、なんと類似品こんな腹の立つことはない。知らずにやるとレバーは動かさないボタンはもとに戻らないで、結局すく終ってしまふ。

どうしてこんなたくさんさんの類

以品がでまわっているのだから？ 僕の知っているかぎりでは、マリオ、ポリボジオン、ミスD.O、チャンスピオン、ミスボール、ゼビウス、ディグダグ。もつとありますが数えればきりがないほど、それもむずかしくて、画面がきたない。

神奈川県/阿部至晃

腹の虫がムズムズ

●ジャレコのエクセリオンはちょっときたない。それは、緑紙レバーが思うように動かないからです。

何回かやったことがあるけど

四万か五万点ぐらいしかかないのです。新宿区/高橋博志 ●ほくは怒っています。ころころ十一月十四日、阪急石橋駅周辺のオールドゲームセンター、ブルドックで、変造



埼玉県/藤井 実



山形県/阿部 潤

五万玉でハイパーオリピックをやった。中学生の四人組、おまえらそれでも人間か、オリピックはあくまでスポーツマンシップのつとり、正々堂々とプレイすべきなのに、こんなアンフェアなことをやってもいいのか？

大阪府/久山浩樹 ●今年四月札幌に来て以来、市内のあちこちのゲームセンターを巡って感じたことなんです、必ずしも全てが善良なわけじゃないというのが現状です。とりわけ憤慨していることとしては、(1)コピー機、(2)レバーが純正でないもの、(3)わざと改造して難しくしてあるもの。などが、平気で氾濫しているという事実があげられます。

●こないだぼくが大会会東京に行くと、ぼくの住んでいる地方に行くと、ビデオゲームをやるうとして行った。そして池袋にある「バック&バル」があったのでさっそくやろうと思い、百円玉をおもいきり投入したのだけれど、瞬間クレジットゼロになってしまい、もう百円入れてもだ

売ります 買います

●ナムコのビデオステッカーを全種類ゆづってください。ミスD.O.V.Sユニコーンのポストター五百円までなら買います。千八百一

大分県中津市下宮永二丁目 恩塚哲也 ●ナムコのNG1・2号。ゼビ



FROM EDITORS 読者のみなさまへ おねげーしますだよ



スタッフ一同

はがき

がとじこみになっています。それぞれ、いろいろなことを書いて送ってね！

①プレゼント

第一希望をどじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

②くがき&いいい放題

ウラがまっ白などじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにんげん載っつけちゃうんだから。

③アンケート

編集部へ届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります。ハイ。

④定期購読

本屋さんを見たけど、本誌が見当たらないか。とか、買いそびれてしまっ。なんて読者には定期購読をおススメ。6カ月と1年の2種類があるから、おこづかいの子算内で申し込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ピシバシッと熱い熱いメッセージをおくられます。

読者プレゼント(第11号)当選者発表



■TOY & HOBBY

サスライガバトレインC-3

(3名) / タカトクトイス

淀川区・後藤橋・港区・渡部洋

一、豊島区・村上修一

四面市・村木森夫

びゅう太Jr (2名) / トミー

旭川市・久保和則 川口市・東

道泰

■王様のアイディア

カセパン (10名)

別府市・後藤博 松山市・中川俊一 横浜市

・松本雅弘 月南市・川俣泰仁 一宮市・磯

村道生 他5名

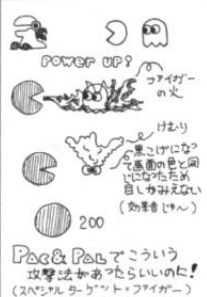
このコーナーは、ごつちゃんこのコーナー。今月のギャグ/ドジ話/ハラタチ話/文通したいよ/売ります買います/譲ります……などなんでもOKです。よりジュージツしたページにしたいんですね。とか、どくしゃのみなしま、おたよりおくれ、

宛先はまちがいのないよーに

とじこみはがき以外の郵便物は、必ず、〒160東京都新宿区下宮北町15の24アミューズメントライフと書き、それぞれの宛先を記入して送ってよ。なお13号の応募やアンケートのはがきは、1月25日の消印のあるものを有効とします。そこんとこよろしく！

ワスの本、ボールポジションの豆本をばくに売ってください。

下九八九一三宮城県亘理郡亘理町蓬瀛田沢字鈴木渡辺圭一



合金デカタイヤ (20名)

鯖江市・矢野達也、別府市・江藤和幸、仲多度郡・大

越康司、名古屋市・鈴木敦、江東区・飯田正夫、他15名

立休ジグソーアダムアップル (3名)

葛飾区・滝瀬正、所沢市・吉野明、京都市・小池唯一

■SENYORIFREETとオリジナルビニール袋 (10名) / テーカン

宝塚市・山口哲史、新潟県・馬場正仁、新城市・志盛

史和、新宿区・吉井健一、他6名

■おしゃべりまぢやの本 (15名) / ロジテック

飯能市・板本真、加須市・石田一朗、港区・小林隆義

八千代市・藤田秀之、松江市・勝部学、他10名

■おしゃべりまぢやのTシャツ (5名) / ロジテック

福山市・甲斐田澄宏、岐阜市・宮部泰保、港区・竹田

進、奈良市・中村浩、新宿区・小島和夫

■ウルトラクイズTシャツ (5名) / タイター

藤沢市・神永行弘、盛岡市・高橋肇、杉丘区・篠森樹

川口市・倉本光一、三鷹市・関本浩一

■ルミクラフト、ギョコック (5名) / ヨネザワ

岐阜県・岡野文彦、所沢市・高地裕史、函館市・横山

直樹、新宿区・草原利文、奈良市・井口直人

■ハイパーオリンピックポスターステッカー付 (10名) / コナミ

岐阜市・広瀬健一、堺市・伊藤善則、岡山県・後藤保

足立区・鈴木敏裕、岡山県・戸田勝弘、他5名

■富士急ハイランド入園券 (15組30名) / 富士急

板橋区・牧田広利、岡山県・石井伸幸、長野市・岩崎

賢太郎、鎌ヶ谷市・松崎高弘、千葉市・斉藤昭生、郡

山市・池田英一、江東区・田島裕、越谷市・佐藤武雄

他22名

From Editors

編集後記

●今月も再び立腹話/わが部下の唯一のドジオくんにささげるこのひとこと——どーか2度手間3度手間となる仕事だけじゃせんといてえ——。もろ今月はこのことばか何回でたことやら。ウウウッそのためにオレはまたも頭髪が……。どうか読者諸君、再びムラヤマ選手にシッタゲキレイ (わざとカナで書くもんね) の手紙を送っておくれ。——おじさんは、今日も悩んでいるんだぞお。どうやったら徹夜から解放されるかと。といいつつ、寝正目を迎えることにしよう。かっハ、酒が浴びれるぞおつ。 タケムラ

●今月は、新年号と平行して14号も進行してるので、ワタシとしてはシンドイ毎日の連続でした。あとは、正月休みに何をしようかと考えてる毎日。ちょっと休みが少ないので海外旅行は無理だよね。どっか温泉旅行でもしようかしら。 カズヨ

●巻頭ページの撮影を依頼しているカメラマン氏が、スケジュールの都合がつかなくて、急ぎよオレに出席がまわってきた。沙理ちゃんかフアインダーの中で紀精のように見えたりして、ちょっとピントが合わせにくくなって来たけれど、やっぱり巻頭カラーの撮影はいいよ。おーいゆうちよう、じゃなかったへんしゆうちよう、おねげしますた。 ヒロキ

●巻で話題のハイパーオリンピック。しかしあれは1ゲームもやれば、腕はタタタ、指はガタガタでパワーがゼロになりますよボクちゃんなんか。だからかどうかわからないけれど、ハイパーフリークたちは、いろいろ考えますね道具を。まあ一般的なのが、コインでコスルってな方法だけけど、ピンポン玉や定規に厚紙、果ては電気カミソリに倫治クンのように専用の道具まで作ってきちゃうんだから、もう感心しちゃいますよ。あっそうそう2月にハイパーオリンピックの全国大会がコナミの本社であるんだけど、腕に自信のある方(本選は道具の使用禁止)AMライフ代表として参加しない? 連絡待ってるよ。 カズオ

●ウーン。またヒゲの編集長におこられてしまった。なぜって? 誤字が多いというこっちゃ。編集部の中でも誤字の村山なんて、有名人になりつつあるのじゃ。これはいかに、どうにかせねばと思ひ、汚名をはらそうとマジに仕事をやっているのですよ。一年近く字を書かないと、もうすっかし頭の中がタコなのだ。とタコは語った! 読者のみなさーん。心ある人は編集部村山まで、中学校入試の漢字実戦問題集を送ってくんなしよ。 ヨシアキ

●完全に冬がきちゃいましたね。こういう季節は、あったかーい部屋で、コタツにでも入って、大好きな本と、菓子類で、ブタとお友達になりたいですねー。そんな時の本の中にももちろんAMライフが入っているはずですが……。と、いう毎日を返りたいけど、実際は仕事に埋もれる、ワタシでした。 クミ

Next

次号予告

立体特集/戦闘ゲーム大集合//攻略法からエピソードまで■NEW GAME-SSCR EEN■おれっちの攻略法■マップその2■TOY&HOBBY■MSXソフト紹介■ゲーム大好き人間登場//わが街のゲーム■あんずのおもしろレポート//うる星あんずのおもしろ情報フンド……まいでおなじみの楽しい情報が満載だい!

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

AMライフおつきぎは1月20日発売!

AM LIFE No.13 通巻第12号

定価 550円

発行 昭和59年1月1日

編集人/発行人 竹村 潤

発行所 株式会社 アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下富比町15-924 ☎03-267-3235代

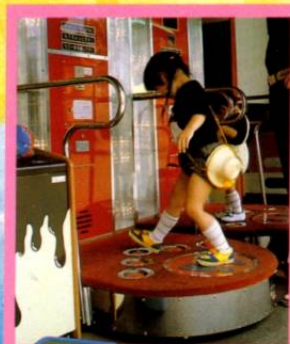
発売所 株式会社 東京経済 〒162 東京都新宿区下富比町15 ☎03-267-7651代

製版所 株式会社 技術プリント

アートディレクション/川上晴代

©アミューズメントライフ1984 断りなく複製及び転載することを禁じます。

ステッパーって 知ってっばー!?



Standing
Coaster

よみうりランド、小田急駒込ファミリーランド



クレージー マウス

東武動物公園 札幌子供天国



トルネイダー

奈良あやめ池遊園



東洋娯楽機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東横ビル

JC HAWARD

本物を見つめて
1921年以来、私たちは本気で機能的で実用的なアウトウェアを研鑽しています。



YOU CAN DO MAGIC

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

HAWARD

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

●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

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