

■アミューズメントライフ■ ワイドな最新情報誌

# AMUSEMENT LIFE

マイコンライフとゲームマシン 定価550円

NO.1

立体特集 **アミューズメント・フォーラム** Part1 - おもしろ情報局、FILM、TV、RECORD BOOKS、SHOP、ゲーム等のおもしろ情報満載。



攻略法とそのコツ **ビデオゲーム大集合** ビデオゲームの機種30台!! その各々について遊び方伝授

ハンドゲーム人気ベスト10  
ハンドゲームどっとプレゼント  
最新ビデオゲームみせちゃおう  
青少年と娯楽  
海外情報局



小さなスクリーンたち大集合 **ハンドゲーム全部みせちゃう**



マイコンショップ  
秋葉原 IN マイコン新製品  
情報一杯だ!!



気分サイコーノ  
**立ち乗りコースター**  
**全国遊園地**  
**イベント詳報**  
ちびっこ天国—  
わが街のロケーション  
イラストマップ  
新宿歌舞伎町ゲーム街

**わがアミューズメント昨日・今日・明日**  
遊びは変わっても、その本質は変わらない。



**発明家—キモ発明家**  
写真でつづる、おもしろ発明の紹介デス

ム チョウシン  
ふと気づくと夢中人



—ゲームの中は創造工学—  
明日の楽しさをエレクトロニクスで描くセガ



パースペクティブ効果を初めて採用した  
驚異のスペース ビデオゲーム  
ズーム 909

**SEGA**

株式会社 セガ・エンタープライゼス  
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12  
TEL 03(742)3171(大代表)

株式会社 エスコ貿易  
本社 〒108 東京都港区三田3-5-16  
TEL 03(455)6511(大代表)



# 子供達の夢

# を育てる

## SNEACAR

運動靴が動き始めた。いいじゃないか!



スニーカー

2人乗りのフレッシュバッテリーカー。  
メロディ2曲入りでコンパクト。  
他社製品との併用も可能です。

Ⓐ1,430mm Ⓑ770mm Ⓒ700mm

2段ステップだから幼児でも安心。上もの交換も可能です。  
(バラッフル付)



馬

前後進と上下の動きでスムーズな走行感。メロディ2曲入りで、バラッフル付きです。

■ Ⓐ1,180mm Ⓕ1,180mm ¥91-20044  
■ Ⓐ1,180mm Ⓖ1,080mm ¥91-20044  
バラッフル寸法 Ⓐ1,940mm Ⓖ2,320mm

ママが乗ってるスクーター。赤ちゃんも喜びそう。



スクーター

(バラッフル付)

定評いただいているミニメリーの  
新製品。メロディ2曲入り  
で、バラッフル付きです。  
Ⓐ1,250mm Ⓑ1,120mm Ⓒ1,070mm  
¥91-20044 バラッフル寸法 Ⓐ1,940mm

スペースステーション



初めての3人乗り。

揺がないのがうれしいね。

無重力を感演出す斜め回転。効果音と点滅ランプが雰囲気をもより一層盛りあげます。

Ⓐ1,900mm Ⓑ1,750mm ¥91-17445



## 加藤鋳金工業

本社 工場 〒567 茨木市沢良宜西1丁目2番11号  
TEL. 茨木0726(35)1886代



販売代理店  
株式会社 **ニチレ**  
東京都新宿区二十騎5-1(コーポ神谷201号)  
TEL. 東京 03 (267) 0417番

●若者たちの街ろっぽんぎで  
ジェット操縦の模擬体験!!

ゲーム最先尖  
ここまで来た

# シミュレー ションゲーム



飛行経路・状態はグラフィック表示



司店店長のアドバイスでGO!

コンピュータがコンソールに操作方法を表示

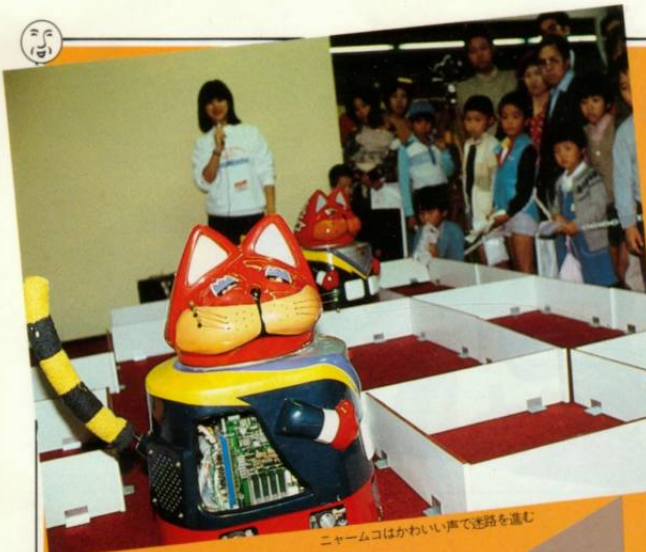


離陸直前のチェックが大切



ボーイング767(58年度より全日空に導入)のコックピットを再現したシミュレーションルームが、東京・六本木に出現した。その名もズバリ、COCKPIT。  
最新コンピュータを搭載した、本物と全く同様に設計されたフライト・シミュレーターは、離陸から飛行、着陸まで(一フライト約20分)臨場感あふれる体験が楽しめる。ただし逆噴射は使いわけようぜ。

シミュレーションルーム  
「COCKPIT」  
☎03・5822・4347  
会員制/入会金10,000円  
メンバー3,000円  
ビジター15,000円(一フライト)  
●フロラム六本木B1

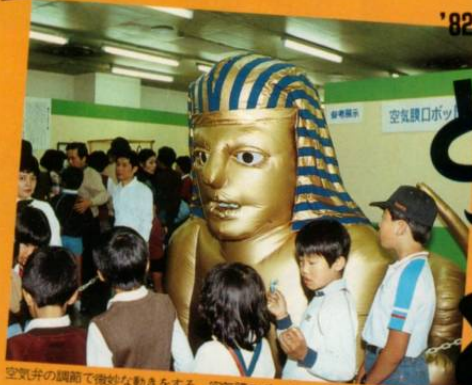


ニヤムコはかわいい声で迷路を進む



# ひょうきん どろっと登場!!

'82全国ロボット大会



空飛脚の調節で複雑な動きをする、空飛脚ロボット



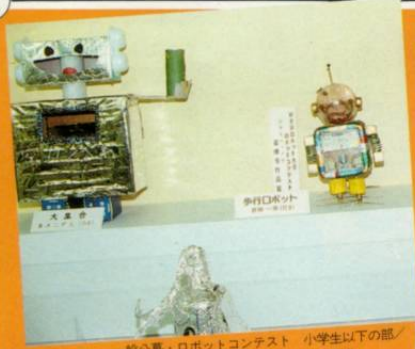
\*マッピー、はマイコン制御で迷路を楽々脱出するマイコロリス

●最近、ロボット、ロボット技術というと、産業用ロボットのことを指すようだが、やはりロボットは鉄腕アトムなんかのような人間味あふれた形をしているほうが、なんとなく気が安まる。

ひょうきんっぽく動きまわるロボット達にちよいと登場してもらおう。せつたい遊びたくなっちゃうような、ひょうきんロボットばかりだ。

特別協力の株ナムコからは、迷路脱出口ロボット「マッピー」や、ニヤムコ、スタンプロボット「ラルゴ」、カメラロボット「ウイジヨニー」など、未来の愛の広がる面白ロボットが出展され、ちびっこたちの人気者となっていた。





一般公募・ロボットコンテスト 小学生以下の部/  
最優秀作品賞 原田一典くん、11歳の作品



カメラロボット「ヴィジョニー」は、お話しじょうず、向き合った自分がお腹のテレビに映っちゃう。



ひょうきん人ロボット集団 演奏中



写真はS57・10・29・11・7、科学技術館で  
開かれた、82全国ロボット大会・第3回全日  
本マイクログワウス大会より。

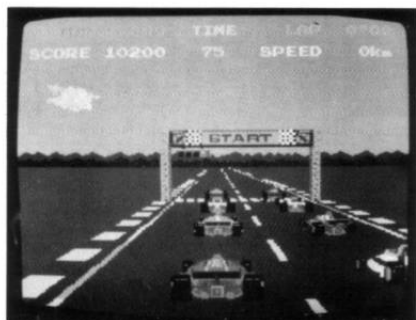
乗り物コーナーはちびっこに大人気



# ビデオゲーム 全員集合 攻略のコツと遊び方

ビデオゲームの登場以来、ぼく達はなけなしのお金を投じて来た。現在古いタイプのビデオゲームが一回50円、10円になって来たとはいえ、新製品などはまだまだ一ゲーム100円である。またその新製品が続々登場して来ては、ぼく達の財布を悩ませる。

四年前、スペースインベーダーで一万点も記録することは、僕らの夢だった。その後ギャラクシアン、バックマン、ドンキーコングとゲームの機種は変わっても、ビデオゲームで高得点をだすヤツは仲間内で英雄だ。そしてきょう僕も。



完全な遠近感で迫ってくる。視点がコックピットの中であり、時速300キロの世界をそのまま再現。

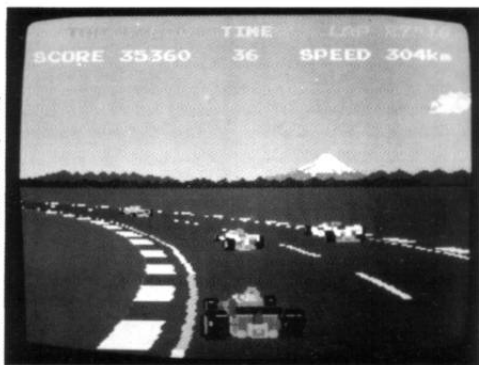
レース展開そのままに反応する四チャンネルサウンド、ズーミングする画面、マシンの重量計算、空気抵抗、エンジンのパワー特性、トルク特性、タイヤのキャパシティー……と、無数のF-1プログラムが設定されている。当然一気にハンドル切ればスリッパもするし、逆ハン

で立直れもする。鋭い加速にはエンジン特性も無視できない、本物感覚のハンドリング。もうこれは、ビデオゲームならではのシミュレーションなんですわね。

## ポールポジション (ナムコ)

ツ。なんて……。こうなったらもうダメ、小銭をボツケにジャラつつかせ、ダツシュー一番ゲームセンターへノだけこれがまた、すぐに終わっちゃうんだよね。なんていわないで欲しい、誰だって初めて対決するゲームのところがどうなってるか、なんていうのはわからないじゃない。コツをつかめないうちに、もの3分ともしないうちに、おしゃかになっちゃうんだもんね。

ま。なななんと、二にゲームの紹介と、遊び方から攻略のコツまで、つまよやかにお送りしたい。こ、かよよに思ってるしだいなんですよ。では、手はじめにゲーム中の姿勢について。まず、肩の力を抜いて座り、続いてレバー、ボタンのタッチを確めてから、一〇〇円玉を入れる。プレイ中は前傾15の姿勢を保ち、つねに冷静な状況判断の元にプレイを楽しむ。それではみなさん、この特集でしっかり学んで、一〇〇円をムダにしないようがんばってね。



グラブの萬能忠告表現。右に左に先行車のエンジン音、後輪のスリップ音、追い越しのドラブライ音……プレイヤーはいっしょにフリーの世界へ。

### ● 攻略法

第三コーナーから第四コーナーにかけてのヘアピンは、フットブレーキか、エンジンブレーキを使わないとクリアできない。でも、二がクリアできれば、他の所は全開でふかせるから、楽だね。

ラップ短縮の有力テクニックは、カウンターステア、ドリフトなど、数々のフーテクニック。これらを早く自分のものにして欲しい。

三〇〇位まで得点が記録され、一〇〇位までインシャルが入る。そして六位までは栄光の入賞者として表彰。さあ、栄光の記録にキミの名刺を刻み込め！

# タイムトンネル

## (タイトー)

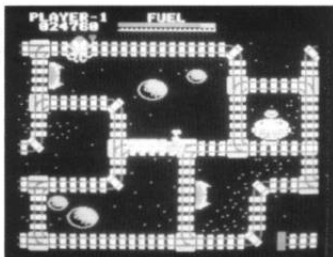
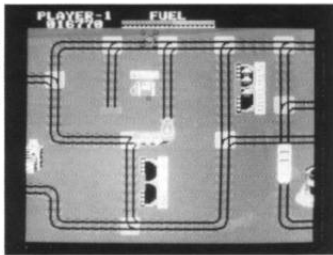
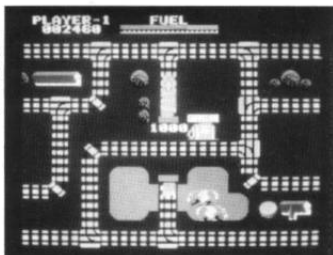
鉄道ファンにはこたえられないゲームなんです。これに「デゴイチ」を数々の障害物をさけながらタイムトンネルを通り越させるわけなんです。もう感動もんだよ。

都市バターンで乗客を乗せ、宇宙バターンで宇宙船に乗り移らせる。なんていう、お楽しみみのストーリー性があるってワケ。もうぜったいに楽しめちゃうんだから。

### ●攻略法

デゴイチのコントロール・レバーは、上方向にすると前進し、下方向にすると後退する。(ただし後退させたまま走らせると、得点は上がらない) まずはこのコントロール・レバーに慣れることが大切。いがいに苦勞するんだよね、これが。

次にポイント切替ボタンだけ



**田園バターン**  
障害物である新幹線や変身された列車をさけながら、ランダムに選ばれた3カ所にある客車を、ポイント切替スイッチを上手な操作で、バターンから連絡する。無事に両連絡させたら、FUELが残っていた場合に限り、トンネルを通過できる。

**都市バターン**  
3面連絡した状態で走行し、乗客のいるステーションにそれぞれデゴイチを停車させ、乗客全員の名を乗せてからトンネルを通過する。

**宇宙バターン**  
5ヶ所の宇宙ステーションがあるが、宇宙船の静止するステーションはランダムになっている。宇宙船が静止したら、素早くステーションに停車させ、都市バターンで乗せた乗客9人を全員宇宙船に乗り移らせる。

# フィッシング

## (データイースト)

全国の釣りファンが泣いてよろこぶ。本格的な釣りゲームの登場だ。

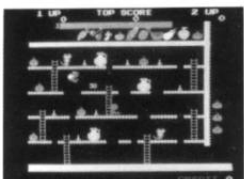
画面には複雑な岩場が映し出され、まるで荒波打ち寄せるリアルな海にいる気分。

# ポンポコ (シグマ)

グルメだめきはベジタリアン、じゃまするヤツはとびこえて、エサを求めてポンポコPONノ愉快なサウンドに乗せて、POPなゲームがやって来た。ユーモラスにお腹をつき出したグルメだめきが、ヨッコロどっこい。ジャンプする。ピンをとびこえ、毛虫をやりすこし。さあさどうするつばの前。中味はへびかポーナスか、スリル満

### ●攻略法

点さあどうぞノ  
ハイジャンプとロージャンプの2種類を使い分け、上手にピンや谷間の間隔を読んでジャンプする。  
早いのも遅いのや色々な毛虫がいるけども、ハシゴをしようずに使い、ハシゴの真ん中で上

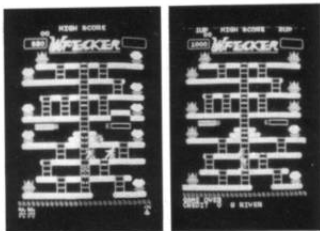


# ウッドベッカー (ローラー トロン)

ウッドベッカーの攻撃をかわし、早くウッドの家を建て直してゆくコミカルなニューゲームだよ。  
コソコソとつけねらうウッドベッカー。木は時間かたにつられびがはいり、オーバERTAIムになるとわれまいます。さあ、いそいで家を建て直してこよう。

### ●攻略法

レバーをコントロールして木を食べていく。木を食べたあとは家ができ、セーフティエリアになる。  
ウッドベッカーにつかまったり、爆弾に当たると、やられてしまいます。ウッドベッカーに追いつめられた時は、ブローボタンを押す(ウッドベッカーや木が吹き飛ばす)ただし、インジケーターがグリリンの時に使用でき、赤の時は使用できない。  
ビルを食べるとパワーアップし、エネルギーインジケーターがグリリンになり、色が消えるまで逆襲できる。



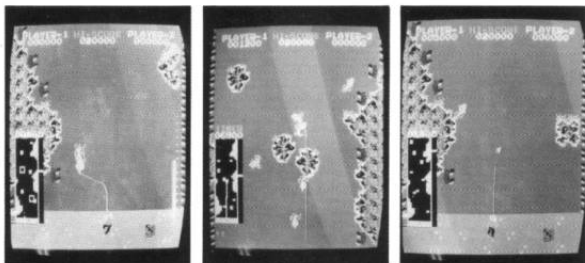
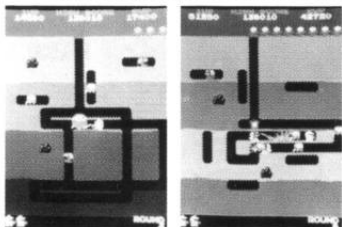


モンスタリーのポディアタックをかわすため、モリとポンプで巧みに戦い、ひたすら地中を掘り進む、様々な罠テクニクを隠し持った、愛と正義の我ががヒーロー「ディグダグ」登場！ たどるべきアヤフアイガールに追いかけてベンチになっても、必殺の岩石落として大量得点のチャンスに落ちちゃダメ。もう絶対的な快感なんだよね。かくされたテクニクが発掘できる、いつまでもおもしろい「ディグダグ」きみはいくつのテクニクをものにしたかな？

## ディグダグ (ナムコ)

### ● 攻略法

モンスタリーは、基本的な性格



左にある糸の張力の限界をみきわめながら(赤くなったら要注意)でざわよく引きあげる。

魚がかかると赤ポタンはルールになります。十字レバーでうまく竿を操作して、岩場に魚がぶつからないように巻きあげてね。

スコープをよく見て、ポイントの位置を決めたら、タイミングよく赤ポタンを押す。(遠くの大魚を釣りとすると高得点になる)

### ● 攻略法

大切なことは、まずポイントの位置をいち早く決め、タイミングよく赤ポタンを押すこと。つぎに、速くの大魚を釣りあげると高得点になるわけだけど、タイマーがマイナスになると針を一本失うので、タイマーがマイナス近くなったら、近くの大魚を釣りあげて、タイマーをマイナスにしないように努力すること。この二つがあげられる。また、魚は針にかかると8の字を描くように動くので、その習性をうまく利用すれば、どんな岩場でもなんなく釣りあげることができ。釣りあげた魚の五匹ごとにポイントナスが加算されます。

もかんでも釣っちゃおう。でも釣った魚を今晚のおかずにしようと持って帰っちゃダメだよ。また、お父さんたちの釣りの練習になるかどうかは、保証しません。

(ディグダグを追って動いており、岩を落とされて逃げる時に)ディグダグのいる横方向に動こうとする。だから、岩を落とすときは、横穴のない方向に移動することが、誘い込みの鉄則。

このように、大量にモンスタリーを殺すためには、一方にしか横穴のない、長い穴が必要になります。

多くのモンスタリーを集めるためには、すでに近くまで来ているモンスタリーをふくらませるのを待たない(モンスタリーを足止めることは非常に重要なテクニクであり、ポンプは、バクンさせるだけの道具ではない

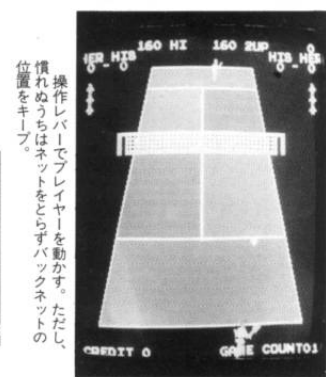
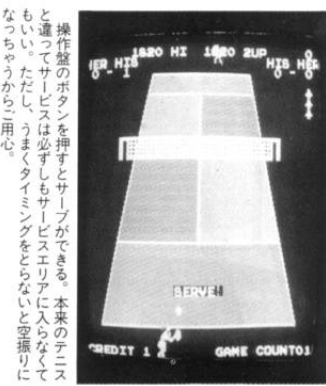
のです。もしも、バクンさせるときは、なるべく深い地層で刺し殺す。その方が高得点になる。) 岩をいくつか落とすと、ディグダグがスタートした地点にベジタブルゲットが出現する。これを食べれば、モンスタリー以上の高得点を得ることができ。ディグダグは(一にも二にも掘るゲームである)ということをお忘れないうちに。このゲームの基本得点は、土を掘って得られるのです。ディグダグは、最後のモンスタリーが逃げていく時も、それを殺した後、土を掘ることができ。このように、掘る時間が多少でもあるときは、できるだけ掘るといふ心が、高得点への原動力となる。

### ● 攻略法

敵のサーブの時、レシーブはバックラインより少し後方でするのが安全。

また、敵が前に出たときは、バックのセンターで待ち受けること。でないと、第三ゲーム以降はボールが速くなるので取れない。

ネットをとった時は、スイッチポタンを押すタイミングに用心。早すぎるとうボールはネットにかかってしまふ。



下の毛虫をやりすこしたりする。つぼの中に隠れているポチナスポを取りに行った時、もしかするとへびが出てくるかもしれ

ない。そんな時のために、つぼの中味を見に行く時は、逃げ道を考えておきなよ。全パターンをクリアすると、

せましとかけまわり、相手を引きつけたりターンのエースとしゃれ二みまますか。もう、マッペンローだって熱くなつちゃうんだから！

## プロテニス (データイースト)

スピン、ボレー、スマッシュと、コンビネーションプレーが楽しめる本格的テニスゲーム。手前の女の子を操って、コート

操作盤のボタンを押すとサーブができる。本来のテニスと違ってサーブは必ずしもサーブエリアに入らなくてもいい。ただし、うまくタイミングをとらないと空振りになっちゃうから用心。

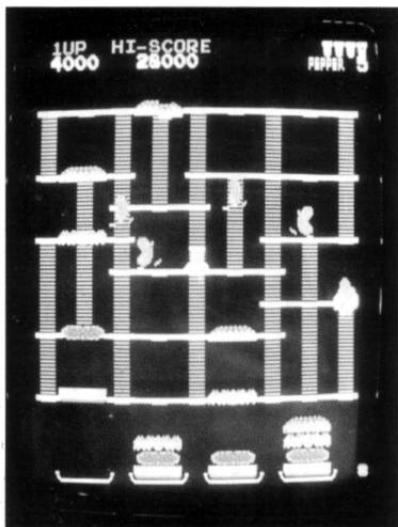
操作レバーでプレーヤーを動かす。ただし、慣れぬちはネットをとらずバックネットの位置をキープ。

# スイマー (テーカン)

宝島まで泳ぎきれ、上流から浮遊してくる流木や敵どもをかわしながら、9種類のフルーツを取って、ひたすら宝島をめざす。

デバカメ、ゲリラカニ、巨大カニ、キョンキョンアメンボ、人強いビラニアの軍団など、強敵がソックソック襲来。野性のキピンサの中で、モグリ泳法がかわたる。

光るパワーエサが、スイマーをスーパーマンに変身させ、ビラニア軍団との最後の死闘へ。



# ハンバーガー

## (データーイースト)

ハンバーガーならお店で売ってるけど、自分で何でも作るのが流行している時代、ハンバーガーを自分で作ってみよう。

コックさん进行操作してハンバーガーを作るんだけど、これが並のハンバーガーじゃない。な

んどコックさんよりも大きいのだから、自分で何でも作るのが流行している時代、ハンバーガーを自分で作ってみよう。

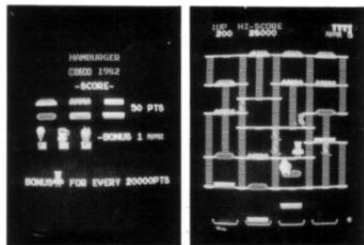
巨大ウェインナー、特大エッグ、ピクルスらをじゃまらずに避けながら、コショウ片手にハンバーガーを完成させよう。ねっ?

十字レバーでコックさん进行操作して、画面上のパン、ハンバーグ、トマトなどをすべて皿に落としていき、ハンバーガーを完成させる。

### ●攻略法

コショイ使用回数は(三回)限られているので、むだ使いはさけねばならない(ただしフライドポテト、ソフトクリーム等を取ると、コショイ使用回数が増える)コショイを使うときは、なるべく多くの敵を一度に落とすようにしよう。

敵が乗った時に落とすと、二段落とす事ができる。また、敵が下にいる時に落とすと、敵をつぶすことができる。



# ドンキーコング ジュニア(任天堂レジャーシステム)

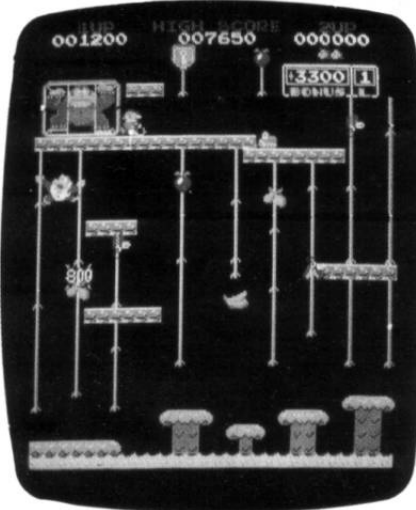
画面が涙で曇って消えたと、そんなおいらに誰がた。走るジュニアがいたいたしい。父よ待って、待って、待って。

浪花節だよっわかさん、日本人の誰もが泣いた。そんなゲームはこのゲーム。日本人ならがんばればよ、日本

画面が涙で曇って消えたと、そんなおいらに誰がた。走るジュニアがいたいたしい。父よ待って、待って、待って。

浪花節だよっわかさん、日本人の誰もが泣いた。そんなゲームはこのゲーム。日本人ならがんばればよ、日本

人ならできるはず。ジャングルの中、おりの中に捕えられたドンキーコングを助けるため、つるを伝わって上へ行き、ドンキーコングの手足の枷を外すキーを取る。このストーリーは、先行の「ドンキーコング」の続編、ジュニアの仇討ちゲームだ。



### ●攻略法

ハイスピードで下りたい時は二本、ハイスピードで下りたい時は一本のつるを使う。

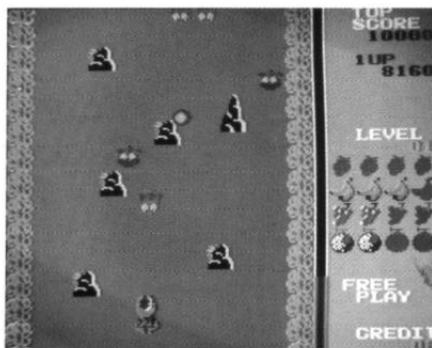
スナツジョーは、赤色は往復通行 青色は一方通行である。かまれないように注意しよう。

フルーツは敵めかけて投下する(まとめてノックアウトする)

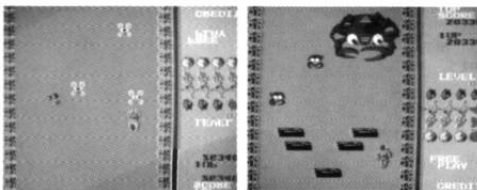
オリの中のドンキーコングを助けるために、ジュニアは前進、また前進。

(ば高得点)

先行の「ドンキーコング」でもそうだが、ドンキーコングジュニアでも、とにかくあせらずに、一步一步近づいていくことが大切である。敵の動きをよく見ていれば、かならずどこかにスキができる。そこをついて、いっきにドンキーコングを助けにいけ!



人喰いピラニアはトコトン追いかけてくるメンドウな性格。こゝはひとつ、パワーエサを食べて、全滅するまで反撃あるのみ。



奇快なキョんキョん声を発しながら、襲ってくるアバレンポーのキョんキョんアメンボ。

ソロソロ出没するゲリラカニにチヨッキンされないように気をつけろ！巨大カニににらまれたらギョッとすよ。

上流から浮遊してくる流木をかわす。デバカメの出現にも注意だねっ。

## ● 攻略法

モグリ泳法がこのゲームのポイントになる。いかに流木や敵をかわすかが全てなのである。だから、モグリ泳法さえ完璧にマスターしていれば、ROUND 3までは楽らくこなせるというわけだ。しかし、最後の敵、人喰いピラニアだけは、モグリ泳法だけではきりぬけることはできない。そこで、光るパワーエサの登場となる。人喰いピラニアに囲まれるまえに、光るパワーエサを食べ、全滅するまで反撃につく反撃で、得点UPノゲームオーバーの直前、ナンバームッチで潜水のモグリボタンを押し、同じ数字が合えば、スマイはもう一人増えてゲーム続行OK！になる。

ただし、ボナナスの宝箱を手に入れられるかどうかは、運しだいです。



やったせこいだ、ガツポーズ！



# スーパーザクソン

(セガ)

## ● 攻略法

常にビーム砲を撃ちまくり、侵入口を確かめながら注意深く進む。

燃料が無くなると一機失なわれるので、オイル・タンクを爆発させ、燃料を補給する。

空中戦で行手を阻む敵機は、高度(大きさ)を合わせて撃墜する。

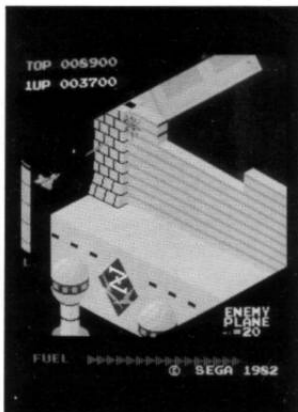
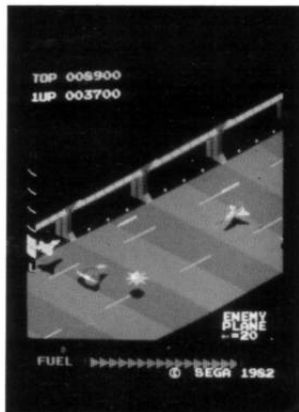
高度(大きさ)をはっきりと把握することが、大切である。



本拠地へ通じる通路！次々と迫りくる敵飛行編隊をかわしながら、敵本拠地をめざせ。

地上からの激しいミサイル攻撃！低空飛行でオイル・タンク、砲台等を撃破せよ。

宇宙船敵基地へ！城壁の凹部から、ビーム砲で確かめながら、注意深く侵入せよ。

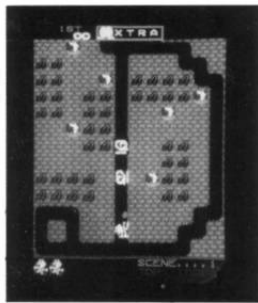


# ミスター・ドゥ (ユニバーサル)

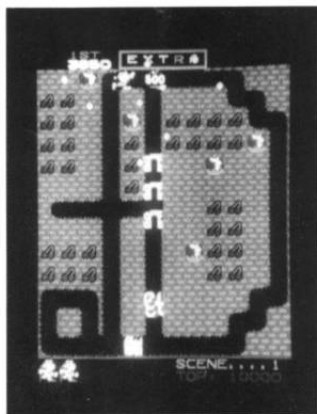
食べたり、投げたり、つぶしたり、ミスター・ドゥはいそがしい。

ミスター・ドゥを操作して、通路をつくりながら、チェリーを食べ、いく、また、パワーボールを投げた、リンゴを落としたりして、ミンスターを全て退治する。

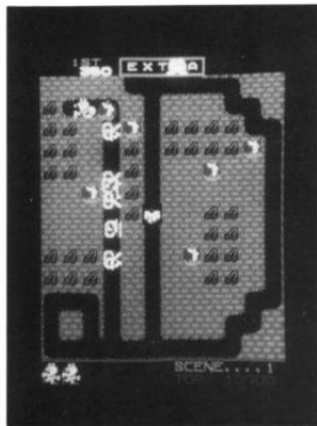
かわいキキャラクターのミスター・ドゥに、思わず笑え込んでしまふね。



ミンスターは画面中央の巣から出て、通路を通して追って来ます。



ミンスターが全て出つた巣にはセントアイターゲット(お菓子)が現れます。このアイターゲットを食べるとミンスターの動きが一時止まり、EXTRAミンスターが現れる。



それっ！みんなまとめてリンゴでキョツ。

## ●攻略法

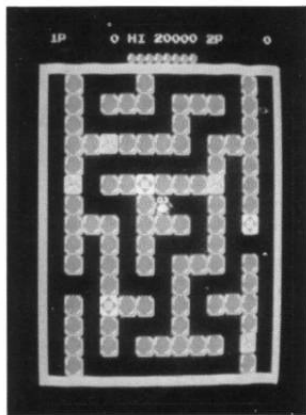
ボールのクセを覚えて、タイミングよくパワーボールを投げる。ボールは、ミスター・ドゥが向いている方向にしか投げるこができない。また、ボールはミンスターに出ると、ミンスターと共に消滅し、再びミスター・ドゥの手に戻ってくるまで多少時間がかかる。

手元にパワーボールがあり、2匹以上のミンスターに追われた時は、リンゴの下を通過し、リンゴが落ちる前にパワーボールを投げて先頭のミンスターをやっつける。そして、リンゴで通路をふさぎ、後からきた敵を一時ストップさせる。

リンゴ落ちのテクニクは、まずリンゴに向かって垂直に上り、素早くリンゴの真下を横に通過して、リンゴを落として敵をつぶす。

EXTRAミンスター

# ペンゴ(セガ)



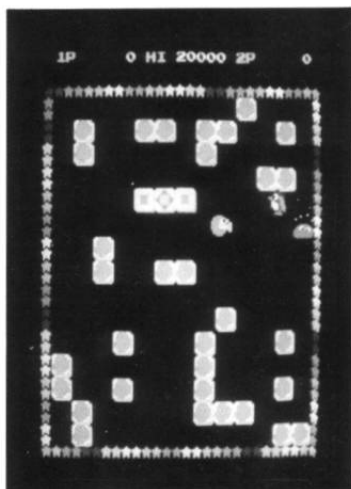
アイズ・ブロックが点滅して、いよいよゲームの始まりだ。心の準備はできてるかな。

ペンギンランドは大きすぎ、いたずらスノービーをアイズ・ブロックでビューンキョツ。さあさ、ゆかいなペンゴの大活躍だ。

## ●攻略法

新しいスノービーはアイズ・

スノービーは最後の一匹になると、足が短く早くなり、4つのコーナーのいずれかに逃げてしまう。この時、狙いを付けたコーナーの近くでスノービーを待ちふせて、スノービーがきたら消える前にブロックを押しつぶす(逃げ足が早いので壁でしじれさせると効果的)おわいっつぶし。



レバーでペンゴをコントロールして、まちぶせつぶし、まとめつぶし、しじれつぶし、おしまつぶしなどを使い、スノービーを退治するおもむきゲーム。

ブロックから生まれる。一瞬点滅するアイズ・ブロックが、スノービーの卵があるしるしです。点滅したアイズ・ブロックの場所を覚えておき、スノービーが生まれる前にそのアイズ・ブロックをこわすと、退治することができます。

スノービーに追われた時は、四方の壁に行き、壁をゆるする。すると壁にそって追いかけてきたスノービーは、しじれて動けなくなる(この時アイズ・ブロックで押しつぶさなくても、タツチするとやっつけることができます)。

スノービーを退治するだけでなく、ダイヤモンド・ブロックをそろえたと、スペシャル・ボーンがもらえる。ダイヤモンド・ブロックをそろえるときは、バズルをこく感覚で、スノービーに注意をしながら素早くそろえよう。

# プーヤン (コナミ)

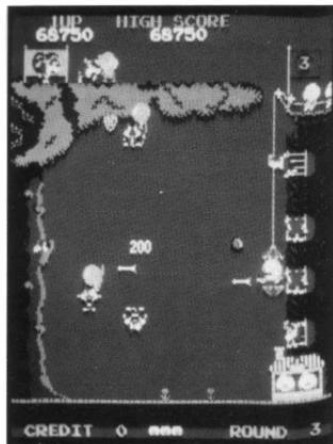
ある日、森の中で平和に暮らしていたプタたちの住み家に、狼の軍団が子プタ(プーヤン)を狙って攻め降りて来た。

そこで親プタ(ママ)は、プーヤンを狼の手から守ろうと、弓矢と狼の大好物である数個の肉をもって敢然と立ち向った。しかし、その甲斐もなく、数匹のプーヤンが連れ去られてしま

う。怒りを胸に秘め、ママは狼の住み家までプーヤンたちを助けに行くが……。はてさて、ママはボス狼をやって、プーヤンをとり戻すことができるかな……。

## ●攻略法

上を基点としておりてくるオオカミには、一〜二回矢をふさがれても、あきらめずに敵のスピードに合わせて正確に矢を打ち込む。

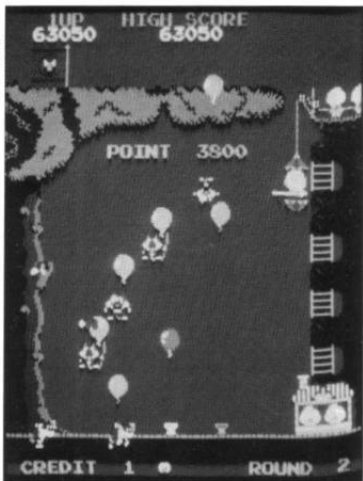


### プタの住み家

風船をもって上からおりてくる狼の群れを、弓矢を使って風船をわり、狼を落としてやっつける。また、ランダムに現れる肉で、狼をまとめて落とすこともできる。

下におりた狼は、ハンゴにのぼってかみついてくるので注意をしよう。

クリアー方法は画面左上のハタに設定された狼の数を全てやっつけること。



### 狼の住み家

風船をもって下から上がってくる狼の群れを、バターン同様やっつける。上の岩場に7匹狼を上げると、大きな岩を落とされてやられちゃう。クリアー方法は、設定された数の狼の最後に現れるピンク色のボス狼を落とすこと、しかし、のがすとまた5匹追加される。

下を基点として昇っていくオオカミは、順番にやっつけていき、六匹までなら昇らしてもいいやという余裕を持つことが大切である。

ここまでにいえることは、ひたすら矢を打ちこなすことが必要だ、ということだ。

次に肉の使い方だけど、肉の飛ばす軌跡はどの高さで投げても同じなので、肉の軌跡をまず覚えて、編隊にのみ使うようにし

よう。肉が出るタイミングは、最初の肉が出てから、また7匹の敵をやっつけた時(ただし、肉が出て来てすぐその肉を使うと、またすぐに新しい肉が出てくる)また、肉を使う時はカラ風船から風船に肉が当たると、はねかえるのだ。ただし、これを利用して敵をやっつけることもできるから、習練をつんで欲しい。

ハンゴの狼は、口を開けている時は単なるフェイントだが、口を閉じるとやられてしまうので注意だよ。

最後に、知って欲しいことは、肉で落ちたオオカミの風船を見逃してはいけない、ということ。あの風船を割ったら二〇〇点なんだよ。

また、狼が石を投げそうなタイミングに矢がみこみと合えば、八〇〇点のボーナスポイントがもらえる。

# ズーム・909(セガ)

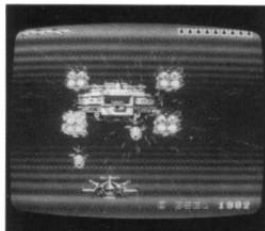
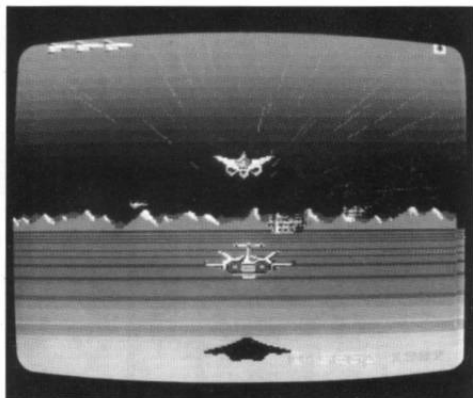
暗黒の異次元空間へといざ発進！

次々と出現する敵を撃破して、マザリシップにアタック。スロットル・レバーで宇宙船のスピードコントロールも自由自在、バースペクタタイプ効果を初めて採用した、驚異のスピードビデオゲーム。

## ●攻略法

各パターンごとの、敵の攻撃法を冷静に見きわめ、決して逃げないで、敵の正面に入っただけで、敵を撃ちまくる。敵をかむ時は、スピードを変化させ、最少限の動きでかわすことが必要である。

いち早く攻撃体制に入れるよう、常に心がけよう。



# カンガルー(サン電子)

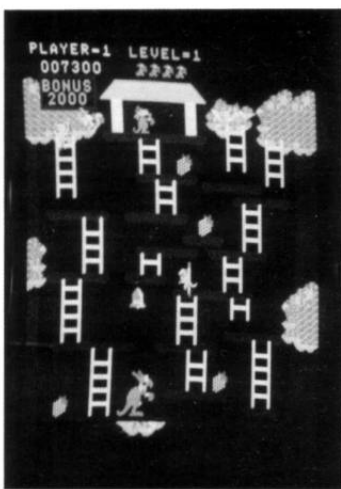
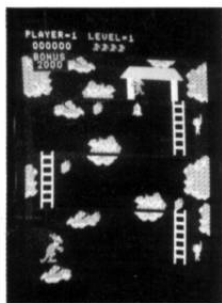
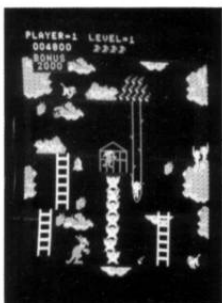
さあ大変、子供カンガルーが、サル軍団に誘拐されてしまします。それを知った母親カンガルーは、自慢のパンチ力と脚力で、子供を助けるため、ひとりサルの国へ入って行きました。容赦なく襲いかかる敵サル軍団、そして母親カンガルーの前に、最強の敵、ツッパリコングが立ちふさがる。さて、母親カンガルーは、子供を助けること

ができるでしょうか。ともかくにも、全てはみなさんの腕しだいです。がんばってみませんか？

## ●攻略法

レバーの動かし方は、左右がビヨレビヨレ歩き。上下がJUMPとふせて、サルの投げるリングをよける。左右利めはSUPER JUMPで、まるたをどんどんと、登っていく(JUMPは、カンガルーの足幅の半分までがまるたにかかっていけばOK)

ポリーナスフルーツは、ベルを鳴らしながら取る(得点倍増)落ちてくるリングを打ったり、サルを倒すと二〇〇点。サルに体当たりしたり、サルの投げたリングにあたりたり、ジャンプに失敗すると死んでしまう。また、ツッパリコングに負けるとパンチが効かなくなる(数秒ので、気をつけよう)。



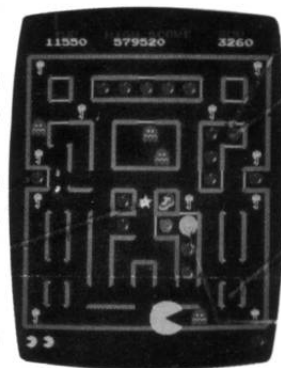
あれは何だ? 鳥だ? 飛行機だ? いや、スーパーパックマンだ!

迷路に並んだエサをパックパック食べるあのパックマンが、パワーエサを食べて再登場! 緑のスーパーパワーエサで無敵になり、ついでに点滅するパワーエサを食べてスーパーパックマンに! さらに加速ボタンを押せばチャンス到来! いっせきにモンスターを全滅できる。カラフルなターゲットに心エメキのラッキータゲット。ユカイなバックマンショーまですべてが新しくなったパックマン、もう、一度ぐらいはやってみませんか?

## ●攻略法

中央のラッキータゲット☆を食べ、絵が二つそろると、最高五〇〇点のボーナス得点。また、ステージ三、七、十一、十五……はボーナスチャンス。制限時間内にすべてターゲットを食べると、残り時間がボーナス得点になる。

# スーパーパックマン



(ナムコ)

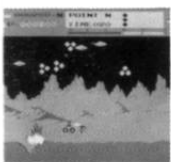
# ムーンパ ットロール タイム

## ●攻略法

ハイスコアを獲得するための最大のポイントは、月面車の走行スピードをいかにうまく調整するかにある。

UFOからの攻撃、穴、岩、地雷などの障害物、ロボット戦車のいずれにしても、走行スピードさえうまく変化させれば、簡単にクリア出来る。たとえばUFOからの爆弾攻撃は、月面車を直接狙ってくるので、当面車に減速か加速で、スピードに変化をすればやり過すことが出来る。穴や岩はその大きさに合わせてスピード調整をする。大きい穴、岩は十分加速して大きくジャンプすることが必要であるが小さい穴や岩は、中速位のスピードでもクリア出来る。地雷地帯の場合は慎重に低速でクリアするのが確実な方法だ。

これらのスピード調整と、あとにはロケット砲とミサイル攻撃で各種のボーナスポイントを物にしていけば、トップスコアを獲得は間違いないだろう。



# AMUSEMENT LIFE

アミューズメントライフ  
創刊号  
CONTENTS

ゲーム最先尖  
ここまで来た  
シミュレーションゲーム

2

ひよつぎん  
ロボット  
どっと登場…

3

川島恵ちゃん  
ビデオゲーム  
に  
アタック  
フロントラインタイド

49

敵のクルマをフチ壊せ  
NEWゲーム  
バーニングラバー

54

立ち乗り、  
ループコースター  
に大挑戦

14

●レポーター  
松岡亜由



ビデオゲーム  
全員集合  
攻略のコツと遊び方

5

ぴゅう太でアニメ

85

新製品徹底解剖  
マイクログンピュータ

80

わがアミューズメント人生  
昨日、今日、明日

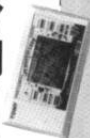
57

ハンドゲーム  
せ〜んぶ見せちゃう

18

ハンドゲーム  
原宿の100人に聞きました

23



イラストマップで紹介  
新宿ゲーム街

36



マイコンジョン  
秋葉原

91

娯楽つてなんだらう

62

アミューズメント風聞

66

密着取材  
ゲームセンター24時

74

全国遊園地イベント詳細

41

なんでも  
法律相談

69

自慢の屋上遊園地

73

こうすればキミも発明家

76

動く手づくりおもちゃ

70

SF読切小説  
修理人 草川隆

77

ナンセンス  
マイコンくん 古川一郎

84

アミューズメント  
フォーラム

Part1 おもしろ情報局

27

FILMS  
RECORD  
TV

Part2

95

SHOPS  
BOOKS  
おたより  
プレゼント

キミの愛情 健康を占っちゃおう

94

京 泰世



# 気分はサイコー 立ち乗り、 ループコースター に大挑戦!

読者30名に  
無料入園招待券  
プレゼント

レポーター  
● 松岡亜由  
協力  
● よみうりランド  
東洋娯楽(株)

恐いもの知らずの美少女、松岡亜由ちゃんが、大のオトナでもチビっちゃう恐怖の立ち乗りコースターを突撃レポート!遊園地の取材というので、ウキウキ気分の亜由ちゃんは、立ち乗りコースターの体験レポートと聞いて、コースターのフラットホームでしばしばポーズ。  
決死の覚悟でしがみついた亜由ちゃん、笑顔は少しひきつり、チビるなヨ! の声援に苦笑。さてその結果は?  
※編集部註・立ち乗りコースターはカメラマンの搭乗が不可能(ホントは写つてなかった)のため、座席式のループコースターに同乗。うしろ向きで必死のシャッターを切ったというわけ。

乗るまでは、キドキ  
——だって、みんなまで  
恐がらすんだもん

ワタシ、取材といっても、よみうりランドだから、ビクニツクのルンルン気分で作って来たんです。  
そして、編集部員のイズカくんがいきなり、「立ち乗りコースター」に「乗れっていうでしょ。心の準備ができてないワタシ、ビククリもの。男のヒトだってお漏らししちゃうってシロモノとゆーし」。

ホントゆーと、ワタシ、ジェットコースターってあんまり乗ったことないんだよね。





よみうりランドのシンボル大観覧車



スリルたっぷりもの、立ち乗りコースター  
ループコースターもスリルは満点



でも、イズカくんの冷めたい視線に合うと、  
「ヨーシ、乗っちゃうぞ」  
と喋り出したのだ。  
とーせん、スタッフも乗るのだと思  
つたら、  
「オレ、下で観察してるから」  
ってイズカくん。  
カメラさんも逃げ腰だし、イヤんな  
っちゃうよ。

**やっぱり、どうも恐かった  
でももう一回乗りたいヨ**

まず、自転車のサドルみたいのに股  
がると、係のお兄さんが高さを調節し  
てくれるわけ。  
それから、おっこちないよーに肩か  
らガツチリ、ホールディング。  
なんか、とってもキンチョーしちゃ  
うのヨ。カメラがこっち向いてるとき  
だけ、ニッコリするんだけど、どっか  
こわばって、ヒクヒクしてひきつって  
るのがわかるのよネ。  
シブシブ、カメラさんも乗って来た  
けど、すでに顔面ソーハクって感じな  
の、カワイソーみたい。  
いよいよスタート。  
ゆつくり上っていくと、だんだんド  
キドキ、手に汗を握るって感じヨ。カ  
タカタって機械の音が、自分の鼓動み  
たいに聞こえたりして。  
いっちゃん高いとこから、急降下開  
始。スピードがついてつれて、体がシ  
ート（じゃなくって柱っていうのか）  
に押しつけられちゃう。  
グリーンと降りるとこなんか、風圧が  
すごいの。ワタシも、キャーキャー



どんどん加速 胸がドキドキ

叫んじゃったりして。

**宙返りは、A気分!**

**思いきり叫んでみようヨ**

ぐるりと一回転してまっ逆さま。とってもゆっくり走ってるみたいな感じで、てっぺんのところはあんまり恐くないのね。

かえって、ギューンと昇るところや一気に降りるところのほうが、スピード感があって、なかなかのA気分ものよ。

これないしよだけど、一緒に乗ったカメラさん、シャッター切るの忘れてたんだって。

最初は恐いって思ってたけど、乗ってみると、気分ソライカになれるの。大っきな声出して、目いっぱい楽しめちゃうヨ。

もう一回乗りたいって言ったら、カメラさんへの罰として、ふつうのルーブコースターで撮りなおしをしようということになったの。

カメラさんカワイゾー。でも、亜由はルンルンよ。

**カメラさんの顔**

**撮るときはよかつた**

こんどは、座席式のコースター。立ち乗りと同じコースを走るから、絶叫度はほとんど同じ。

ケツサクなのは、カワイゾーなカメラさん。先頭の席に、後ろ向きになって、おまけに正座して、アゴを背もたれに乗つけたカッコイなの。それでワタシが楽しんでるトコを撮るつもり。

## よみうりランドマップ



もう一回乗りたいヨ

◎よみうりランドへの交通

京王線「京王よみうりランド駅」下車

→スカイロード（動く歩道）

小田急線「読売ランド前駅」からバス

◎無料入園招待券「レゼント」の詳細

は99ページです。



ラウンドアップ



宙返りロケット



さあ、再びスタート。カタカタ昇っていくところで、もうカメラさんの顔はひきつってる。

急降下開始。最初に立ち乗りコースターに乗ったせいか、そんなにスリルは感じない。でも、カメラさんの十面相（とっても百面相なんてできないぞ）はユカイソーカイ。ループのところでは目をつぶってシャッター切ってるのよ。だから亜由、かえって目いっぱい絶叫したり、手を振ったりルンルンしちゃった。

## バラエティランド

### よみうりランド

ぜつたいに乗ってよね、立ち乗りコースター。亜由のおススメよ。これに乗ったら、他の乗りものみーんを乗りたくなっちゃやうのよ。

で、乗っちゃった。クルクルまわる。ロケットロール。ゴーカート。宙返りロケット。ラウンドアップ。エトセトラ。

どれも楽しいものばかり。一日中乗ってもアキないヨ。

ン？ ワタシのお気に入り。えーと、やっぱり立ち乗りコースター。乗ってみるとゼツタイ病みつきものなのだから。それと、回転木馬。あつ古い。か。メリーゴーラウンド。エメツぱくって、乙女ちっくでステキじゃない？

★ ★

松岡亜由プロフィール

T 154・B 84・W 60・H 85、18歳のキ

ュートな女のココ。タレントの一員。



## プロレスデジプロ

トミー (3970円)

画面いっぱい迫力。ドロップキックとエルボードロップの激突!!

## ●遊び方

マットとコーナーポストの上とを下する。黒人レスラー「ブッチャー」を「アゴちゃん」のドロップキックで倒す。

## ●ポイント

ゲーム内容もさることながら、キャラクターがなんともイイ。姿といい動作といい、プロレスの人気者、あの二人にソックリ。キミは燃えるレスラーとなり、キックを命中させられるか?! 失敗すると、「ブッチャー」の恐怖のエルボードのえじきになるゾ。

## 4 グラスランド

マスタヤ (3980円)

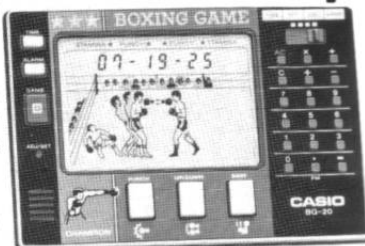
ヒツジをおオカミから守れ!! 逃げるヒツジを捕の中へ。捕の中は、ヒツジがギューギュー。早く、早く、暴走も防げ!!

## ●遊び方

走っているヒツジを、狼から守り、囲いの中へ追いこむ。

## ●ポイント

あっちへ行つては、すばやくもどる。農夫を、敏感に走らせろ!! 最初の別かれ目で、すべてが決まる。ヒツジの動きをよくみて、一歩前を行け!!



## 5 ボクシングゲーム

BG-20 カシオ (5980円)

カウンターを打て、フェイントをかける。これはまさに実戦の迫力だ。ウエイトの差のりこえ、さあ、百人と対戦だ。ゲームの他に時計と電卓がついて、一台三役のスケレモノ。

## ●遊び方

対戦相手はフライ級からヘビ級までの、百人のボクサー。パンチはアンブルとボクセイに打ち分けられ、スウェイもできる本格機能。

## ●ポイント

対戦が進むにつれ、相手は手強くなる。相手のパンチをどうかわすか? スウェイで反撃に出るか? フロックでかわすか? 形勢が不利になっても、ラツキパンチがあるゾ!!

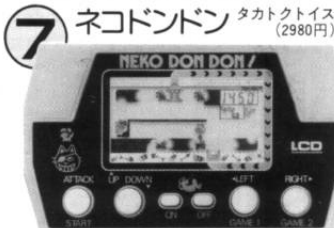
チーズを狙うネズミたち。サツと現れてはトンネルに隠れてしまふ。チーズの番人ネズミは、すばしいネズミを追いかける。

## ●遊び方

二カ所のトンネルから現れるネズミたちを、ネコドンドンがパンチでやつつける。

## ●ポイント

ネズミの出るタイミングをう



## 7 ネコドンドン

タカト (2980円)

## モンスターパニック

エポック社 (4980円)

## 8

少年が迷い込んだ恐怖のモンスターハウス。次々に恐ろしい怪物たち。ひるむな、少年!! 勇気を持って前進だ!! 今、ゲームがドラマになったゾ。

## ●遊び方

フランダの手をのがれ、ドラキュラを十字架でやつつけ、半魚人を剣で一突き。ホツとする

間もなく次に迫るはミイラ男。そして最後はガイコツ男をやつつけて、最後へいそげ!!

## ●ポイント

次に登場するのが、おなじみのモンスターキアラだから、それだけでもワクワク。とにかくこのゲームはタイミングとスピードだ。もたもたしているとお大に蹴られるゾ。



## キッチン

マスタヤ (3980円)

## 6

いたずらネズミが皿を落とす。皿をかわすな、チーズを守れ。キツチンは、もう、大騒動!!

## ●遊び方

小人のゴックは、いたずらネズミの落とす皿を割らないように受けておる。チーズを食べられないようにフオークで防ぐ。倒れたスプーンで防ぎパケツに入れる。鍋の中のお湯が沸とうする前にガス栓をしめる。

## ●ポイント

ネズミの落とす皿ばかりに氣をとられると、あとが大変だ。特に沸とうした鍋のガス栓をしめる時は、鍋ブタが飛ばないように要注意。

## オートレース

カシオ (4900円)

## 9

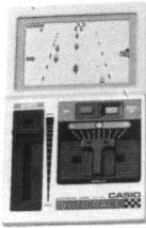
スロットル全開。コーナーではインを取え。キミはA級ライセンズを取れるか!?

## ●遊び方

自分のオートバイのスピード、ハンドルをコントロールしてレースを行なう。レースの種類はノビズ、ジュニア、B級、A級の四つで、それぞれ50cc、100ccまでの7つのクラスに分れている。

## ●ポイント

レースは同じコースを四周するが、コースは96種類もある。だから最初は無理をせずに、他のオートバイにつける。他のオートバイの動きで、次のカーブは右か左か、急かゆるやかかわかるゾ。コースがわかったら、二周目からはフルスロットルだ!!



いいJr.の動きに、思わずほえ込んでしまう。ガンバレJr.ちゃん。

## ●遊び方

マリオ(男の人)につかまっただんキーコングを、Jr.が助けに向かう。Jr.の行く手を、鳥やスナップジョーが邪魔をする。

## ●ポイント

スナップジョーはジャンプして避ける。でも、スナップジョーにはばかり氣をとられていると、ジャンプした時、鳥に突つかれるゾ!!

鍵に飛びつく時は、うまくタイミングを計ろう。

## 10 コスモファイター

カシオ(4900円)



UFOのX攻撃をかわせ、ビーム砲で反撃だ。宇宙船を自由にコントロールすれば、キミはもう、コスモファイター。

### ●遊び方

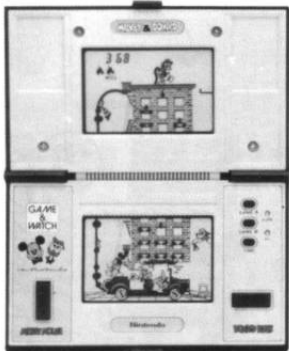
8方向ディスクコントロールで宇宙船を操縦して、ビーム砲でUFOを攻撃する。

### ●ポイント

ビーム砲のエネルギーは6発分だ。ムダ打ちをすると、補充されるまで苦しくなるゾ。UFOは前後から迫ってくる。後方のUFOはバックレダーでキャッチしろ。

## 11 ミッキー&ドナルド

任天堂(6000円)



ミッキー、ドナルドは名コンビ。力を含ませてビル火災を防げ。炎を全部消した後はミニーマウスが出てきて……♡

### ●遊び方

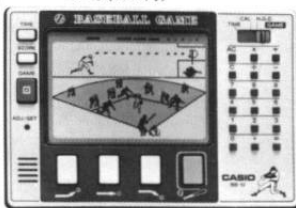
ドナルドが屋上からホースで消火する。けど、オンポロホースは、時々補修した部分が破れてしまう。ミッキーはホースの補修係。

### ●ポイント

ミッキーの操作は、ゲームの左側のキー。ドナルドは右側の頭ではわかっていても、あせつてくると、つい混同してしまう。要注意だ。

## 12 ベースボール

カシオ(5980円)



コンピュータチームのピッチャーは36種類の変化球を投げてる。味方打線が火を吹くか。コンピュータのテクが勝るか。

### 12 ベースボール

BB-10

試合9イニングの勝ち抜き制ベースボールだ。

### ●遊び方

先攻はキミのチーム、相手ピッチャーが投げるボールを打ち返す。スリールは本当の野球と同じだ。スリアウトを取られたら、今度はキミのピッチングの腕の見せどころ。

### ●ポイント

コンピュータチームの打線は三、四、五番が長打力があり、打順が若いほど選球眼が良い。そのへんを頭に入れて投球しよう。ダブルプレーや、タツツアツプもあるゾ。

## 13 カード&デジタル

タカトクトイス(5800円)



ナツ、なんとこれ一台でブラツクジャックにポーカー、占いまでできてしまうという、LCDゲームのスクレモン。

### ●遊び方

ブラツクジャックもポーカーも、やり方はランプ遊びと同じだ。

### ●ポイント

精密に計算されたコンピュータが勝つが、キミのカンが勝つか? 占いの方は、同じデータを入れても、違った答えが出たりするところがオモシロイ。まさに運だめしといったところ。

モンスターが追ってくる。逃げるバクバクマン! シークレットトンネルを通って、パワーえさを食べればパワーもアップ。さあ反撃だ。

### ●遊び方

モンスターをよけながら、フルーツ、パワー、ポナナスえさを食べていく。パワーえさを食べると、モンスターに反撃だ。

### ●ポイント

モンスターに追いつめられたゲームセンターでおなじみの「ドンキーコング」を、小型にアレンジしたのがコレ。

### ●遊び方

建築中のビルディング。コンダの投げるタルをつまぐジャンプしながら、上へ上へと登る。クレインに飛びつき、コングの足場をつすつ外していくと、コングはつまかさか……。

### ●ポイント

画面が変わって場面も変わる。巻物をめぐって、侍と忍者の戦い。

### ●遊び方

A画面(基本ゲーム)は底に出没する忍者を侍が槍で突く。(その時お姫様を突かないように) 時間内に30点以上だとB画面(ポナナスゲーム)になるので、天井裏に忍びこんだ忍者を槍で突く。

### ●ポイント

感。感。を脱く働かせよ! A画面では、お姫様を突かないように気をつけろ。間違つて突いてしまうと、恐怖のペナルティが待っている。見事、A画面クリアした者のみ、B画面だ。

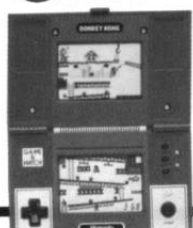
## 15 パクマン II



左右に大きく振れるクレインのフックに飛びつかなければならぬ。タイミングを誤ると地面まで落下するゾ。

任天堂(6000円)

## 16 ドンキーコング



キティ、いそいで。早くしないと学校に間に合わないよ。

### ●遊び方

キティをスクールバスから降ろし、ウサギやカメラにあたらないうち注意し、登校させる。

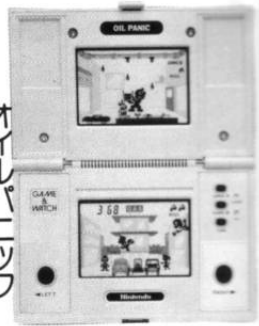
### ●ポイント

バスが停留所に到着するのは七時三〇分だ。校門は八時三〇分になると自動的に閉ってしまうゾ。さあ、いそげ。

## 17 ハローキティ スクールバス



トミー(4980円)



## オイルパニック

18

任天堂 (6000円)

天井から、オイルがもれてきたが、すぐさまバケツでオイル

を受けて、屋外の人々が持っているドラムカンへ移すのだ。  
●遊び方  
●ポイント  
●遊び方  
●ポイント  
●遊び方  
●ポイント

二面あるスクリーンは、上がビルの三階の内部、下がビルの全景で、他のマルチスクリーンもとの違い、上下のスクリーンは連続していないのに注意。

## ジャングルアドベンチャー ワンチャーパー ウツドマン

マスダヤ(5500円)

19

ゲーム(1) ゴリラとワニの攻撃をうまくかわし、美女を助け出す冒険野郎。

ゲーム(2) ライオンを倒すために逃げながら、何本の木を倒せるか。

### ●遊び方

ゲーム(1) 木の上の少年をうまくツツルに飛び移らせ、キングコングの腕の中の美女を助け、一定時間内にたくさん連れて帰る。

エポック社 (4980円)

砂漠の油田にオイルギャングが現われた。守れ石油を、正義の少年が オイルギャングを捕滅だ!!

## オイルギャング

20

●遊び方  
●ポイント  
●遊び方  
●ポイント  
●遊び方  
●ポイント

## 魚とり

マスダヤ(4500円)



今年、魚とナマズの大魚だ。襲ってくるワニも何のその。

### ●遊び方

ワニから身を守り、泳ぐ魚をすくい上げる。ワニは、すくい上げた魚もおそってくる。その時は棒でボコッ!

### ●ポイント

やさしそうだ、油断はするな! あみで、うまく魚をすくい上げよ。敵はワニだ。慎重にやっつけろ!

都市を爆発から守れ。敵、ヘリからの攻撃をかわし、ヘリと爆弾を撃ち落とせ!

### ●遊び方

A画面は50点に達するとB画面へ。A画面は、ヘリコプターの弾丸をさげながら、戦車でヘリコプター、爆弾を撃ち落とす。B画面は、ヘリコプターから降りて司令官を守れ。

### ●ポイント

ヘリコプターにねらいを定めろ! そして逃すな! 敵パラシュート部隊の動きに、まどわされるな。

## ハローキティ テニススクール

トミー(4970円)



コートはボールは鋭いゾ。キティ、しつかり打ち返せ!!

### ●遊び方

レフト、ライトの各ボタンを操作して、キティを左右に移動させ、コートのクマが打ち出すボールを打ち返す。

### ●ポイント

コートの中に頭を出す、モグラに要注意。ぶつかるどボールがイレギュラーするゾ。

## グリーンハウス

任天堂 (6000円)



温室の中は大きすぎ、かわいい花を狙う、クモやシャクトリ虫。殺虫剤を吹きかけろ!!

### ●遊び方

画面中央に現われた人を上下、左右に動かして、花に近づくと虫にスパレーを噴霧する。

### ●ポイント

どの害虫が、花まで一番近くにいかを見る。画面が広いだけに、移動時間がかるゾ。

ダグラムが始動させ一撃。そしてトレーラーよりニアガンを受け取り、とどめを刺す。

### ●ポイント

アクションゲームだけでも充分に楽しめるが、このゲームの本領が発揮されるのは、カードゲームだ。ブラックジャックなどができるゲームは他にもあるが、このゲーム最大の特徴は、二台から四台までつなげて遊べる。つまり仲間といっしょにババ抜きやジジ抜き、その他キミが考えたゲームもできるゾ。

## 空艇部隊

マスダヤ (5900円)

22

●遊び方  
●ポイント

お客が来店し、手をあげたらウエイトレスをお客のところへ移動させ、注文を取る。そして中央のコックより、ハンバーガーを受け取ってお客に渡す。サ・ギャング、バナナポート、監獄ロックスは、同じプログラム。

ジョイント・プレイもできる。タカラ(6980円)

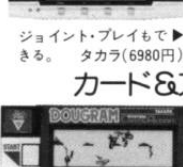
## カード&アクション

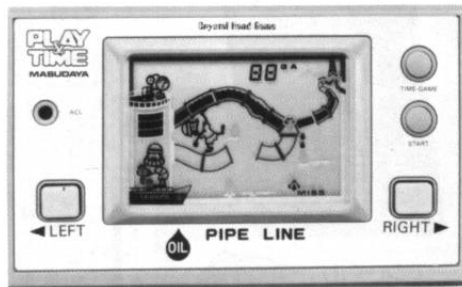
25

●遊び方  
●ポイント

お客が来店し、手をあげたらウエイトレスをお客のところへ移動させ、注文を取る。そして中央のコックより、ハンバーガーを受け取ってお客に渡す。サ・ギャング、バナナポート、監獄ロックスは、同じプログラム。

ジョイント・プレイもできる。タカラ(6980円)





## 26 パイプライン マスダヤ(3980円)

こわれたパイプからオイルがもれる。一滴ももらさずタンクの中へ。早くしないとタンクは大爆発!!

●遊び方  
石油基地からつながっているパイプラインの破損箇所を修理人に補修させ、オイルをタンクに流し込む。タンクにオイルがたまったら、今度はオイルをタンカーに移す。

●ポイント  
パイプラインの破損箇所は三カ所だ。破損箇所をうまくクリアしたからといって、ホツとしてはいけな! 次はタンクの大爆発!

## 29 宇宙基地 マスダヤ(4500円)

宇宙飛行士とアメーバーの宇宙空間での大合戦。

●遊び方  
スペースシャトルから落ちてくるカプセルを、UFOからのアメーバーを避けながら、宇宙パイロットが受け取る。

●ポイント  
カプセルばかりに、気を取られてはいけな。アメーバーが襲ってくるんだ。ねらいを定め、光線銃で打ち落とせ!

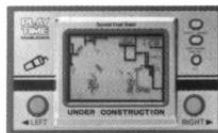


## 30 工事中 マスダヤ(4500円)

ダイナマイトの爆発を防げ! 工事現場は、さあ大変。

●遊び方  
上にいる工事人が、つまづいてダイナマイトを落としてしま。それをもう一人の工事人が下でキャッチ。

●ポイント  
二人の工事人の息を、ピツタリ合わせろ! それが得点になる。鉄骨をハンマーで打ち落としても得点だ。鉄骨が身を守り、ダイナマイトに立ち向えろ!

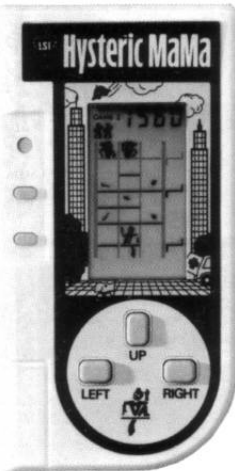


## 31 ハローキティシーサイドリゾート トミー(4970円)

砂浜に打ち寄る、大波、小波。ぬれないように貝を拾おう。

●遊び方  
A、B、Cの三つのボタンを操作して、キティを波打ちぎわへ移動させる。波のタイミングを計り、カニをよけながら、キティに貝やココナツを取らせる。

●ポイント  
浜に打ち寄せられる波は三種類だ。どこにいれば波にさらわれないか間合いを計れ! 高得点を目指すなら、ココナツを拾おう。



## 27 ヒステリックママ タカトクトイス(4500円)

意地悪ママが投げつける、ナベやポットをよけながら、キミはガンバルクワイマー!

●遊び方

●遊び方  
臨場感たっぷりのユーモアゴルフゲーム。9ホールでパー36だ。

●ポイント  
スタートボタンを押すと、画面にゴルフボールが現われ、素振り始めるかによって、飛距離、方向が違ってくるのだ(チップもある)。

## 28 コルナマシンプロ トミー(3970円)

●ポイント  
バックスイングのどこで打ち始めるかによって、飛距離、方向が違ってくるのだ(チップもある)。

意地悪ママが投げつける、フライパン、ナベ、ポットをうまくかわしながら、ひたすらビルをよじ登っていく。

●ポイント  
あぶなくなったら、非常ペランダに逃げこめ! ただ長居はしないように、ペランダが消え、クワイマーは落ちてしまう。三つの列に同時にナベやポットが落ちてくることはないの、よけるか登るか、タイミングを見きわめろ!

ダイナマイトに気をつける! ギヤングがキミの現金を狙っているゾ! ソーラーパワーだから、電池いらすの省エネゲーム。

●遊び方  
銀行から運び出した荷物(金物・現金箱)を落とさないように歩いて、十メートル先の輸送車まで運ぶ。

●ポイント  
荷物は山積みされているので

かわせUFO! 運べソーラーエネルギー。キミは宇宙船に無事着陸できるか!? 迫力の大画面で、太陽電池内蔵。

●遊び方  
地球を発射したソーラーシャトルを月の軌道にのせ、エネルギーを補給しながらステーションに着陸させる。

●ポイント  
ソーラーシャトルをどうコントロールするかポイントだ。加速、減速のコントロールをミスすると、シャトルは宇宙のくすみに。

## 32 マネーボム カシオ(3980円)



カシオ(3980円)

## 33 ソラーシャトル カシオ(3980円)

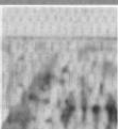
高得点のコツは、太陽に近いコースを通れ。







ハ



ン



ド



100



ゲ



人



ー



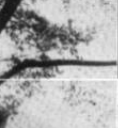
に



ム



聞



原



アミューズメントライフ版  
クイズ 100人に聞きました  
結果はさあて、おたのしみ.....

き



宿



ま



の



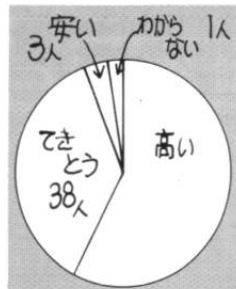
し



た







「今の二つかいじゃねエ」高いよ高い。できた千円代にして欲しいんだよね」と言う人が58人。  
「あれだけのものでも、適当なんじゃないと言う人が38人。『あれは安いんじゃないの』と言う人が3人。ただし安いと言った3人が3人とも、ハンドゲームを持っていないという所がおもしろかった。つまり、他人の買物は安く見える。である。全体的に見て、学生の二つかいは高いという所であろう。『適当なんじゃない』と答えてくれた学生は、よく聞いてみると親に買ってもらったから、ということが多い。  
あれだけのものであるから、なかなか安くはならないと思う

### 4 値段は?

「ハンドゲーム? ああ、ゲームウオッチですか? 知ってますよ。ミツキーマウスとかね。たくさんありますよ。ほら、あるじゃないですか、地盤のゲーム、あれなら持ってますよ。」  
値段はね? 適当なんじゃないかな? ...なんて言われても...えっと、やっぱりあれだけのもの



上田純子 16歳 高一



けど、なんかかなりませんかねエ? やつぱりちよびつと高いんではないでしょうか。そのしいゲームで安く出来る。そうなのというんですか? ...ちよびつとあつかまいかな?



「うん、知ってるよ。ドンキーコングとか、うる星やつらなんかをやったことがあるよ。持っているものはね? つっぱりカラスとかドンキーコング、値段はそんなに高くないんじゃない? 適当だと思っ。」  
ほくはハンドゲームがいいと思うなあ、どこでも持ち運べるし、くりかえして何回でも出来るからね?」



金子太郎 10歳 小5

「のなんだから、あれぐらいの値段になっちゃうんじゃないかな? わたしはTVゲームの方が好きです。画面が大きくて見やすいし、あの動き、なんかおもしろくないですか?」  
えつとね? 画面がコロコロ変化出来たらいいなあ。おもしろくてかわいのが出たら買いたいけど...

「おまかな意見としては『画面が大きく、ボタンが押しやすい』というところだった。おもしろい所は、『SMゲーム』なんて意見があった。」  
「へへへ?、ジュルルツ、おとなしく縛られな? (へへへ)」

「一面では、『イヤイヤ』をして逃げまどう美女を縛るゲーム。『あー?、熱い?』  
「だめ?、でちゃう?」  
「もつと、もつとよ?」  
二面では、ランダムに出現するロイヤル、ムチ、涼流などをジョウクに使い、美女を責めまくるゲーム。これはジュルルもんだぜ?」  
他には『アニメシリーズ』『ガールハントゲーム』占、パイオリズム、頭を使うゲーム、『マージャン』な

「あつ、この間もこんなことがありましたよ。うん、知ってる。オクトパスとかボールマンホールなんか? もつとたくさんやったけど、やつたことのあるのはみんな持っているの、たくさんあるよ。」  
値段は適当なんじゃないかな? えつ高くない? お兄さんそう思うの、あーん。」  
ハンドゲームの方がいいなあ? どこでも持っているもん、実は学校でも...」  
でも、もう...  
あれやると肩がこるんだもん。弟に買わせようかな? 思ってますの。」



古賀若菜 13歳 中2

「これからはゲームセンターにあるやつを、小型にしたようなゲームが出て来るんじゃないかな。買いたいのはいっぱいあるんだけど、おかせさん買ってくれるかな? ...」

「これからはゲームセンターにあるやつを、小型にしたようなゲームが出て来るんじゃないかな。買いたいのはいっぱいあるんだけど、おかせさん買ってくれるかな? ...」

「んていう意見があった。ほく達はつねに、新しいゲームの出現を待っているんだよね...がんばつねゲーム屋さん」



「知ってますよ。やつたことはいけど、値段は、はつきりいつてわからないね、あれはいくらぐらいするの?」  
TVゲームの方が大きくて使いやすいからいいんじゃないの? そうだな? これを機会に一台買って遊んでみようかな? うん、うん、そうしよう。」

太田圭一 24歳 会社員



「知ってますよ。やつたことはいけど、値段は、はつきりいつてわからないね、あれはいくらぐらいするの?」  
TVゲームの方が大きくて使いやすいからいいんじゃないの? そうだな? これを機会に一台買って遊んでみようかな? うん、うん、そうしよう。」

「知ってますよ。やつたことはいけど、値段は、はつきりいつてわからないね、あれはいくらぐらいするの?」  
TVゲームの方が大きくて使いやすいからいいんじゃないの? そうだな? これを機会に一台買って遊んでみようかな? うん、うん、そうしよう。」



# AMUSEMENT FORUM

# Part.1 おもしろ情報局

●クリスマスが過ぎれば、律義にも毎年やってくるお正月。このお正月には、よい子たちはナゼかお金持ちになれるらしい。で、お金持ちにはなったけど何に使ったらいのかナーって、迷えるよい子たちに、楽しいコト教えるのがこのコーナー。

●い、E.T.を見てカワイイかミニクイカを決めるのはあなたデス。ア、アーニーは型どーりと言われても、やっぱり楽しいハリウッドミュージカルです。とにかく、年末年始は映画館三昧になつてしまいソ……

●そこでTV見てるキミ。映画館へ行かないと、許さないんだから……。

# FILM E.T. ●三〇〇万の遙か彼方から、光年の彼方から、未知なる地球へ……彼は、独りぼっちで恐怖におののいていた。



THE EXTRA-TERRESTRIAL

りにされてしまう。それが宇宙人E.T.宇宙からの愛らしい訪問者だ。彼(?)は十歳の少年。思いやりのある心に分れる。と少年とE.T.。ふたりの友情は、友情だけにとどまらず、人類と宇宙人の心の交流、信頼そして愛のレベルにまで高まっていく。

れた高等人種なのである。

監督・ステイブ・スピルバーグ、脚本・メリッサ・マティソン、キャスト・デー・ウォレス・ビーター・コリーテ・ヘンリー・トーマス  
公開中(CIIC)  
いちど映画を観た人々の心を、しっかりとつかまえて放さないのが、ミスターE.T.。空いっぱいに星の輝くある夜、草原にUFOが着陸した。宇宙人が、ひとりの訪問者が母船を離れて、置き在りた。身長は1m弱と小がら。その上重心が低く足には水かきがついている。そのために、下半身には自信がある。つまり、安定感じゅうぶんでっけ。  
お目々にはパッチリ、って言いたいけど、カエルのように飛び出ている。  
ヒフ? ヒフは水を弾く膜できている。そして足や長い手の指先からは、自分の姿をすっぽり隠してしまうほどの霧を出す。いやいや、霧だけでは足りない。なんと、レーザー光線状の熱線をも出してしまう。  
しかし、なんとE.T.は、アルコールには弱いらしく、体が小さくなってしまおうとかなにゆえそうなるか……それは、神経が過敏なためなんだって。(そのために?)チヨコレイトやワッフルが大の好物)  
とにかく、さまざまな超能力をもった、優れた高等人種なのである。

# ポーキーズ

●よろこそ「ポーキー」の店へ……  
たっぷりとお楽しみ下さい。  
決して後悔はさせません。



監督・脚本 ポブ・クラーク  
キャスト アレックス・キャラス／スーザン・クラーク

(廿世紀フォックス)  
見たい、やりたい、セックスに興味シ

ンシン。誰にでも覚えがある性への好奇心と、欲求不満の間をウロウロした思春期—この時期を底抜けに、愉快に描いたのがこの「ポーキーズ」。

ポーキーズ—でかぶつ男のポーキーが経営しているナイトクラブの名前。そこで「女が買える」と聞きつけたバスケット部の悪ガキ6人組が、このお話。流れるポップス曲はいずれもE感じ。82年度、全米ヒットチャート第一位を「E.T.—」にゆずったものの興収一億ドル突破で第二位の大ヒット。

83年度のE感覚、学園るん映画。これ見ないとい運れるよ。

# アニー

●「アニー」は愛、  
勇気、そしてトゥ  
モロ—



監督 ジョン・ヒューストン  
脚本 キャロル・ソビエスキー  
キャスト アイリーン・クイン(片岡身江)／アルバート・フイニー(上修恒彦)／キャロル・バーネット(藤田淑子)

# ●アクション・ビッグ1/ '83最高のクライマックス!



監督 テッド・チェフ

脚本 シルベスター・スタローン／マイケル・ガンゾン  
キャストシルベスター・スタローン／リチャード・クレンナ／ブライアン・ドネイ

(東宝東和)  
天をも焼き焦がす爆風を噴きあげて、「ランボー」がやってくる。  
原作は映画化決定と共に話題を呼び、



余りの激しいアクションのため映画化不可能とまで言われていたこの作品。

主人公は無口で、ただ眼光鋭い。しかし、鋼鉄のように鍛えられた肉体を持つ男ランボー(シルベスター・スタローン)。彼が無業の罪でプタ箱に放り込まれたことから、全米を揺るがす大事件は始まった。アクション映画のすべての要素をプタ箱で、巨大なドラマが今、誕生した。パワー満載ノド肝抜きクライマックスを用意して、83年正月唯一のアクション大巨篇「ランボー」の嵐が、新春の日本に吹き荒れる。

(コロムビア映画)  
明日になれば……もしかしたら……  
ときは大恐慌の1930年……。不況にあえいでいたアメリカで、人々の中には根強く生き続けたもの、それは夢。だった。  
この物語は、夢。みること以外は何も持っていない少女アニーと、何不自由ない生活の中、それを分かち合える相手のいないおとなとの、ラブ・ストーリー。  
1924年から現在に至るまで、えんえんと読みつがれてきたハロルド・グレイの漫画「アニー」に、人間味を加え、ひと味違えてすばらしいミュージカルに仕立てあげた。77年以來ヒット、ヒットで、今でもおとなら子どもまで熱い共感をあつめている。「アニー」は日本で初めての試みの、12曲の歌を完全吹き替え、そして、英語オリジナル版と日本語版、各地区で本格的同時期公開を決定。

# おもしろ情報局 FILM

## 地中海殺人事件



●紀元前の謎を秘め、神々の海は巨大なミステリーを仕掛けた……。

監督 ガイ・ハミルトン  
キャスト ビッター・ユスチノフ  
/ ジェーン・パーク

公開中(東宝東和)  
「オリエンタル急行殺人事件」ナイール殺人事件「クリスタル殺人事件」と続いて世界中のミステリー・ファンを魅了してきたE.M.I.製作によるアカサ・クリステリー・ミステリー・シリーズの第4弾、「地中海殺人事件」ついに完成。

この映画のトリックの大胆さ、スケールの巨大さでは、世界で最も人気をあつめた。しかもこのシリーズの中では、映画化が不可能と言われた織姫な人間模様や壮大なドラマ展開など、すべてを克服し完璧な作品となっている。スタッフは映画界最高ノキャストも空前のオールスターノ全世界注目の中、堂々新春ロードショー。

## 伊賀忍法帖

●「我が愛をもつて悪魔を打ち砕きたまへ。」

監督 斎藤光正

脚本 小川英  
キャスト 真田広之ノ渡辺典子ノ千葉真一 12月18日(土)封切

公開中(東映映画)  
フオツ、フオツ、フオツ！切断された首と胴体がつながるか目下空を駆けめぐり!! 奇々怪々な忍法帖の世界が、血湧き、肉躍り、ときとして身の毛のよだつ映画となつて蘇る。  
「魔界転生」に続く角川春樹事務所

所・東映提携作品である。伊賀忍法VS魔界の妖術(悪魔VS愛)という斬新なテーマで、現代感覚のアクションと音楽が盛り込まれている。まさしく「ニュー時代劇」「青春時代劇」なる、新しいジャンルの内容だ。

主人公・笛吹城太郎には、今、爆発人気の真田広之。相手役のヒロインには、五七、四八〇人の中から選ばれた大型新人ノ渡辺典子の登場。しかも一人で三役を演じかいるのが大物のデビューとしか言いようがない。

幻想あり、怪奇あり、ロマンあり、戦国豊饒の世界に乱舞する伊賀忍法VS魔界の妖術。に引き付けられるのは間違いない!

## ウィーン物語 ジェミニ・YとS

●旅は始まった! ミステリアスに!



監督 河崎義祐  
脚本 高橋玄洋ノ藤公之介ノ河崎義祐  
キャスト 田原俊彦ノ野村義男ノ近藤真彦

公開中(東宝映画)  
おまかせ、田原俊彦、野村義男、近藤真彦の3人が贈るスーパースターズ最新第5作目は、シリーズ初めての青春サスペンス「ウィーン物語」ジェミニ・YとS。

ロケーションは、音楽と芸術の都ウィーン。シェーンブルン宮殿、カールス教会、ウィーンの森、ドナウ河などの名所を舞台に展開するハラハラドキドキのスリルと冒険。宿命の星の下に生まれた双子の兄弟(田原俊彦二役)がおりなすロマン・サスペンス……。

シリーズ第5作「ウィーン物語ジェミニ・YとS」は、トシ、ヨッチャン、マツチが、あなたをミステリアな不思議な世界に招待待

## 汚れた英雄

●北野昴夫 いま語り継ぐ、天才ライターノ華麗なる伝説、教科書とは無縁の、その名を僕らは忘れない。

監督 角川春樹

脚本 丸山昇一  
キャスト 草刈正雄ノレベッカ・ホルデン

公開中(東映映画)  
この映画は、貧しい環境からのしり、世界チャンピオンを目指し、そのためなら手段を選ばない華麗にしてダイティ。な男の生きざまを描いたものである。天性の美貌を武器に上流社会の

## 処刑教室

●ゾーンで黙になれ! バイオレンス

監督 マーク・レスター

脚本 マーク・レスター  
ジョン・サクソンノトム・ホランド  
キャスト ベリー・キングノメリー・パン・ロスノティモシー・パン・バタン

1月中旬 封切(日本ヘラルド映画)  
下品な落書きで飾られた学園、エイブラハム・リンカーン高校。学園という名の動物園で、我慢に我慢を重ねた新任教師の怒りが、妻の強姦事件にいたつて彼を復讐の鬼とさせた。この闘いは、一切の同情心や安易な解決法を排除した、地獄の青春像を浮び上らせている。

いわゆるスター映画でないキャストインクの無名性が、リアルな画面作り、クライマックスからラストにかけての想像を絶するバイオレンス・アクションを、より効果的なものとしている。



女性たちを恋の虜にし、経歴もバツクも何も失うものない一匹狼  
北野昴夫(草刈正雄)二輪マシーンにすべを賭ける。  
アメリカ映画なみの美術と衣裳の豪華さを持ち、一切の虚飾を排したその姿態は、ため息が出るほど美しい。映画史上初の本格的二輪レース映画、二輪ファンにはこたえられない作品だ。

# FILM



●跳び、舞い、歌う。熱いエネルギーが爆発する青春乱舞!!

## グリース2

監督 ゲーリー・マーシャル  
脚本 マイケル・エリアス



●狂気、狂気、また狂気。この「ほとんどビョーキ」の世界にあなたを御招待!

リッチ・ユスティス  
キャスト マイケル・マツキン  
/ ショーン・ヤング  
/ ダブニー・コールマン

公開中(日本)ラド映画  
市立病院を舞台にし、医者と看護婦と患者たちが単純怪奇に繰り広げる。ほとんどビョーキの怪事件集。それは若きインタインたちのコマ切れ恋愛エピソード。インタイン同士の純愛、インタインと婦長の恋、インタインと女装患者の愛など、各恋愛それぞれのパターンがお笑いのタネ。  
恋愛も狂気、医者も狂気、患者もすべて狂気。一度この映画の病院生活を見て体験した者は、すべての狂気の世界から逃れられない。イヤ、逃れたくないという、とても危険なメロディなのだ!

## 丑三の村

●青年は、自分の唯一の世界に選んだ。彼を「鬼」にした



監督 田中堂  
脚本 西岡琢也

キャスト 古尾谷雅人  
田中美佐子 / 池波志乃  
1月15日(封切)東映映画  
戦時下の昭和13年、閉鎖的な村での出来事。村一番の天才青年、犬丸雄男(古

尾谷雅人)は、国を信じ兵士として立派に戦う。ことに男の生き方を観ていた。が、医者に結核と診断された。その望みを完全に断られた。それはかりか村人にはツマはじきにされ、汚れきった人間関係を知らされる。

村を戦場に

## 父と子

父と子はなぜ旅に出たのか。父の故郷で二人が見たものは..



脚本 菊島隆三  
監督 近藤明男  
キャスト 小林桂樹 / 中井貴一 / 三原順子  
1月15日(封切)

(東宝映画)  
物語は小さな傷害事件に起る。教師をナイフで傷つけ放校処分となつた息子を連れて父は旅に出る。いくつかの出会いと別れ、みちのくの旅、そして父の故郷にたどりつく。

一組の父と子の姿を通して、最も身近な「骨肉の愛」に鋭いメスを入れ、親と子の絆と在りようを探ろうとする感動の問題作である。  
出演は、父親に小林桂樹。息子に「連合艦隊」で話題をよんだ中井貴一。そして三原順子、原田美枝子と若手女優も加わっての多彩なキャスト。

## 次郎長青春篇 つっぱり清水港

●時は天保十年 次郎長七人衆は、落ちこぼれ青年団。だった



監督 前田陽一  
脚本 前田陽一 / 南部英夫  
キャスト 中村錦後 / 大谷直子 / 田中好子  
12月25日(封切)松竹映画  
「連合勇三度立」存じ 清水の次郎長。

## 男はつらいよ

●もう一度言うぜ!女の口説き方ってエのは経験がモノ言うのよ!

監督 山田洋次  
脚本 山田洋次 / 朝間義隆  
キャスト 澤田研二 / 田中好子 / 沢田研二  
九州の大分へ旅した寅さんが田舎には稀な娘(田中好子)を同道して妻父のどらやへ戻つてきた。……その騒動がおさまつたが娘に恋をした。複雑な気持ちを押えて二枚目の恋をかなくてやろうと肩入れする寅さんは、二人は結ばれ、寅さんは再び旅に出るというのがこの物語





# AMUSEMENT FORUM Part.1 おもしろ情報局 RECORD

「恋のアンペラ」気まぐれサタデーナイト  
「ミスター・ベスマン」と思わずにノリノリ  
「リンダのポップス」、今回はライブ・アルバム  
もうも懐かしのヒット・メロディ  
録音・演出といった感じの全16曲、ハイウェイを  
車でアツとばして聴くのがイイネ。50 SFア  
ンなら全席ロールしちゃうぜ、ホント。



**ライブ・アンド・ロール**  
ザ・ゾペラス  
ユビテル S W27-4006

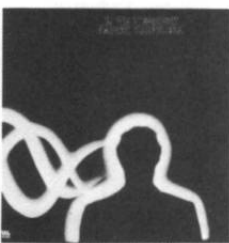
ブロードウェイのヒット・ミュージカル「ア  
ニー」の映画化(コロムビア映画、12月公開  
—)による日本語版オリジナルサウンドトラック  
ク。高山、上条、今らがミュージカル・ナン  
バー全曲を吹き替えてしまおうという日本で  
初の試みにチャレンジしている。オリジナル  
英語版と特別同時上映する日本語版。



**アニー** 高山知也、  
上条恒彦、今陽子他  
CBS / SONY 25A H1498

レコードって高くなり  
ましたね。でもこれなり  
ら買ったって損ないですヨ。

デビュアルバム「サンビーム」に続くセカ  
ンド・ギター・ソング・ライブ・イグは前作同  
様彼自身「サンビーム」のテーマが夏なら、  
今回は秋がテーマ。過ぎ去った夏のアトに  
ラフに思いをはせミディアム・ポップスでは  
まるシルク・ウオイス、なんでも感じ、A O  
大人の味、秋のサフレカなのだ。



**ラフ・イズ・エナジー**  
ダニエル・サフレカ  
ユビテル L U27-1008

「時代にも、若者にも、俺は望していない」  
と力強いコピーが打たれた浜田省吾の「3」  
アルバム。相変わらず浜田自身のポリシーが感  
じられるメッセーじ色の濃い仕上りになって  
いる。末世というか終末感を前面に出した三  
ユー・エイ系に反し、予定調和、約束の地  
を夢みて日夜カシッパツている様子。



**PROMISED LAND**  
～約束の地 浜田省吾  
CBS / SONY 28A H1499

過去に3枚のLP「ゴザート・アイルランド」  
「クスコ2」クイル・アイルランド」と3枚の  
LPを発表しているグループ。今回も「スタ  
ー・ウォーズ」E.T.などに通じるテーマ  
を持ったスペース・オデッセイ。魚座・白鳥  
座・火星・ベガサスなど星座をイメージした  
ものが全10曲。テクノ時代のBGM。



**「惑星旅行」**  
クスコ  
ユビテル Y D25-0008

「ZAG ZAG セブンティーン」で一躍ア  
イドル・スターの座を手に入れた彼らが83年  
を意識したセカンド・アルバム。井上大輔、  
三浦徳夫、加藤邦彦、糸井重里、森雪之丞と  
いう作奏陣で制作されては売れるのは間  
違いない。青春異只中のアイドル3人成熟す  
べく疾走。成熟したならアマがき隊？



**for83**  
シブがき隊  
CBS / SONY 28A H1502

かのレント学園ホリコシの同窓生2人が  
中心になって結成したグループ。それぞれア  
イドル歌手としてデビューした経験があるが  
脱アイドルを決意。自分のやりたい音楽を  
とゆーことでメンバーを集めたとか。メンバ  
ー5人は、作詞阿久悠、作曲大野克夫のバツ  
ク・アツでガムパツチおります。乞座期待



**「微熱の世代」**  
エア  
ユビテル Y S-1002

解散を明した海援隊の最後のLP。海援  
隊といっても武田鉄矢のグループと違って  
いほど、彼自身のキャラクターを持っていた  
グループなので、解散すること自体それほど  
惜しいという気もしないが、まことにかくべ  
すド・アルバムスタイルをとっておりま  
す。武道館でのライブも発売されるのでサア。



**始末記**  
海援隊  
ポリドール 40 M X-2051-2

レコード、聞いてます？ エツ、カセットで聞いているッ  
ダメですよカセットばっかじゃ。理由は……特にないけど  
で、レコード紹介です。アミューズメントライフのレコード  
欄は他の本と一味違うのです。一言でいえば、寄せ鍋。映画  
のサントラからアイドルグループ、シンセミュージックまで  
実にイロイロな味が楽しめるってワケ。味の方はどれも保証  
付き。ただ、食べすぎると食わず嫌いはしないよーに……ネッ  
アツ、それからレナッ。レコードはナシね。聞いてからレ  
ナッと持っていないくも、返さなきゃならないモンネッ

# ● 処女飛行だなんて、 胸、キュンしちゃうよね

## — 川島 恵ちゃん

カラレーベジに登場してくれた川島恵ちゃん。撮影終了後、砂防会館前の喫茶店でインタビュー。

ところが、その日は自民党総裁予備選挙の開票日。砂防会館には黒の高級車から各テレビ局の車がズラリと並び、政界関係者や取材陣が行ったり来たり。

アチアチでは権力の座をめぐる裏表の政争をしているのゆくに、俺たちは可愛い恵ちゃんを前にインタビュー。なんとゆー対比、なんとゆー平和な仕事を俺つちやってるんだ。

でもって、プリリアントな午後5時のインタビューは始まったのだ。

恵ちゃんは、日曜夜6時の某国営放送「レッツゴー・ヤング」のレギュラーだったけど、今振り返ってどうだった。

恵 「はっ。サンデーズは今年(82年)の10月まで一年半やってました。サンデーズ全員卒業という事で、今は新サンデーズになってます。

レコード・デビューしたのが今年の2月、サンデーズは昨年の4月からやってたんです。歌とか踊りのうえで、すごく勉強になりました。

練習というか、実地訓練できたなんて恵まれてるよね。(ここで俺つち、それで恵つてゆーの、と言おうとしたけど、どこでオサエテ・オサエテとゆー声が聞こえたので止めたのだ。)

恵 「歌で2日、踊りで1日、週3日はリハーサルでした。すごくキビシ



かったですよ。でも譜面読みにも強くなったし……

恵 「2年前の東芝、タレントスカウトキャラバンで優勝したんです。名古屋歌謡学院つてところで詩歌を習っていた。その先股に動められて……」

その時、何を思ったのか恵ちゃんのマネージャーの横にいた編集長、  
編 「詩吟ですか、僕は剣舞をやってますよ。大学時代は剣道をやってました……」

ええい、誰もそげなこつ聞いたらん恵ちゃんじゃ、恵ちゃん。  
恵 「私、出身は名古屋じゃなくて尾西市なんですけど、あまりハイドイこと言っとムカツけど、なんとなく分るトコもあります。」

恵 「私、健康そのものとゆー感じだけ、性格は一言でいって、  
恵 「割とノンビリしています。あまり先のこと考えないというか……」

恵 「そうですね。次の仕事があるのにノンビリしていて驚かされていなかった。名古屋人の影響があるんじゃないかな。でも、先輩のタレントに好かれますよ。気が優しいですよ。」

ワンワン、分る分る。性格悪いと嫌わ

→ミスター不思議/結婚  
一処女飛行/サンシ  
志願ガール(LP)  
ためらいヤイン



ファン・レターは、どんな人が多い。  
恵 「えーと、中高生の女の子中心です。お姉さんになってくださいとか、文通相手になってとか、友だちみたいに感じてくださる人ばかりで嬉しいです。」

恵 「高校では、どんな生徒?  
恵 「仕事の都合で早退が多いけど、普通の生徒ですよ。映画とかファッションとかか男の子のことか話したり、本当はいけないんですけど教室で編物したりとか」

恵 「男の子の話なんて、どんな話するの?  
恵 「マネージャーの眼がキラリと光った気がした。質問をとりかえよとか……、理想のタイプの男とゆーか」

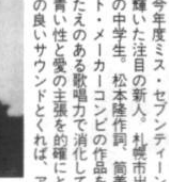
恵 「話しやすくて、おもしろくて、頼りがいのある人、真田広之さんとか、りがらみさんなんて業適ですよ」

恵 「岩崎宏美さんのような歌手になり

# ● 七百元あまっています? じゃ、これをドローソ?



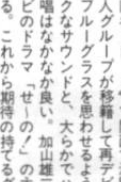
どうして!?  
佐東由梨  
CBS/SONY 07SH1235



少年の夢  
C-POINT  
CBS/SONY 07SH1240



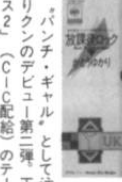
放課後ロック  
かとうゆかり  
CBS/SONY 07SH1241



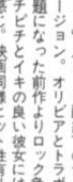
パンチ・ギャル  
CBS/SONY 07SH1242



新曲  
CBS/SONY 07SH1243



新曲  
CBS/SONY 07SH1244



新曲  
CBS/SONY 07SH1245



新曲  
CBS/SONY 07SH1246

# AMUSEMENT FORUM Part-1 おもしろ情報局 RECORD

たいては、一曲一曲の歌を大切に、しっかりと歌える歌手になりたいです。単なるアイドル歌手でなく、歌唱力のある実力派が目標の芸能界の健康優良娘、川島恵ちゃん。これからはキャンペーンに力を入れてゆくので、君のトコへ行ったらぜひぜひ応援を頼むぞ。ぐあんはれっけ恵ちゃん。

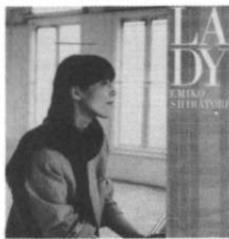
## 女性ボーカル特集 特選/オスス メ盤-8枚



「So Long」川島なお美  
東芝 TP-90205



From Japan to Japan  
矢野顕子  
ジャパン JAL-1802



LADY 白鳥恵美子  
ジャパン JAL-29



Moon Light Island 桑名晴子  
ジャパン JAL-30



Cry Baby 香坂みゆき  
ポリドール 28MX-1108



メランコリー・カラー  
三田寛子  
CBS/SONY 28AH1496



金色のリボン 松田聖子  
CBS/SONY 35AH1489-90



GROOVE 仲村裕美  
ビクター-VIH-28107

「気を変えて」以来、新天地を拓いた香坂みゆきのベスト・アルバム。あの好評シングル「レイン」も入っている。「レイヴ」を聞いて、香坂みゆきってケッコウ歌唱力あるじゃん、と思った人もたくさんいるのが、可愛い子ちゃん歌手のイメージから脱皮して、歌唱力にモノイweisen方向に向ってきよう。

性音放送「時の群像」で女優しても可能性能を伸ばしている恵子ちゃんのセカンド・アルバム。ヒット曲にイマイチ恵れずに最近ではセコハン曲「色づく街」を歌っていたが、このアルバムでは阿木曜子、大滝詠一、綱島一也、川口真など一流の作家陣を起用して、もう一歩成長しようとしている。

「キャンティ」を発売したばかりの聖子ちゃん、クリスマス・ボナナスシーズン向けに企画したLP。赤坂のトナカイジーンズにペルー White Christmas等のおなじみから、赤いスイートピー、小栗色のマーマイードのベスト・ヒット、それにはページの写真集をつけてタック、☆50円/持ってけドボウ。

美人、セクシー、明るくジャズとくれば例のネクター族のアイドル川島恵ちゃん。それに劣らなほどのジャズ・フーリングとセンスは聴いてみる価値あり、ブラスコンチンポラーから全米No.1ヒットをジャズ仕立てにしてある、「イボニー&イボニー」ジャズ・トゥー・オブ・アス」など全10曲。

ボ、ボクは男の子だから、女性ボーカルが好きです。キ、キミもそーだよ。じ、じゃあコレを聞いてチヨ。

●川島恵  
デイスコグラフィ  
(東芝EMI)  
●ミスター不思議/結婚したなら  
TP-17295  
●ザ・サンシャイン・ボーイズ/乙女はなれ  
TP-17340  
●サンシャイン・ガール

TP-90173 ZH28-2003  
(カセット)  
ザ・サンシャイン・ボーイズ/夏少女/握手/結婚したら/黄昏/海岸/ミスター不思議/ためら志願/乙女はなれ/失恋第一章/野を駆ける少年のよう/全10曲  
●処女飛行/ためら志願  
TP-17415

川島プロファイル  
●本名/川島恵(めぐみ)  
●生年月日/昭和40年8月5日  
●出身/愛知県尾西市  
●サイズ/T:157cm B:80W:59 H:84  
●家族/両親・兄  
●友の会/03-384-6821  
●連絡先/ニューバウン 音楽事務所 107  
東京都港区赤坂2-1-7 8三科ビル5F

# TV

## コタツの中で見る 映画

### 機動戦士ガンダムII・III



異常ともいえるブームを巻き起こしたあの「機動戦士ガンダム」の映画版だ。「ガンダムII」は、ガルマ・ザビの死後、ホワイトベースが宇宙へ飛び立つまでの地球での出来事が中心。「ガンダムIII」は、ジオン軍の宇宙要塞「ア・バオア・クー」が陥落するまでが中心だ。

II、IIIともに、ストーリーのアウトラインはTVシリーズと同じだが、映画化にともなう、新作カットが用いられている。例えばTVシリーズのガンダムハイパーアップメカはGバッドだったが、映画ではコアファイターのハイパーアップメカのコアブースターが用いられている。

### 銃セーラー服と機関



◎遠い血縁関係のヤクザの親分の死によって子分が4人しかいないヤクザ・日高組の組長の跡目争い。つぎこになってしまった女子高校生・星葉菜穂九乃子。彼女が大人たちの世界で大暴れする。彼女が火葬場でカサハらの女を歌うシーンや、機関銃をぶっぱなすところなど、ひろろファンにとっては彼女の魅力いっぱいという映画。それとともに、「翔んだカップル」でデビューした相米監督の独特の演出も冴える。加えて、脚本の田中陽造、撮影の仙元誠三と素晴らしいスタッフで、ひろろファンでない人も見る価値ありの映画です。

日	時	間	局名	題名	制作年度	監督	出演
27日(月)	夜8:02-11:03		テレビ朝日	八つ墓村	77松竹	野村芳太郎	萩原健一、渥美清、小川真由美
	夜0:00-1:55		F	喜劇・婚約旅行	69松竹	瀬川昌治	フランキー堺、倍賞千恵子
	夜0:14-(2H)	T B S		ペニー・グッドマン物語	55米	ハルンタイン・デビス	ステイプ・アレン、ドナ・リード、バータ・ガースティン
28日(火)	夜1:00-2:30		テレビ東京	真珠の小箱		榎村保造	若尾文子
	夜1:30-3:30		テレビ朝日	俺たちは悪には悪い	79東映	沢田幸弘	松田優作、岩城見一、竹田かほり
	夜1:55-3:48		F	恐怖のジェット旅客機	70米	レナード・J・ホーン	ロイド・ブリッジス、アン・フランシス
	昼4:00-5:55		F	宇宙からのメッセージ	77東映	深作欣二	ビッグ・モロー、真田広之、千葉真一
	昼4:00-5:25		テレビ朝日	長靴をはいた猫・80日間世界一周	76東映	設楽 博	(アニメ) 声/なべおさみ、富田耕生
29日(水)	夜0:00-1:55		F	喜劇・逆転旅行	69松竹	瀬川昌治	フランキー堺、早瀬久美
	夜0:44-(1.5H)	T B S		ララミー警の決闘	不明・米	ジョン・シャーマン	ビクター・マチュア、レン・ダントシ
	夜0:50-2:50		テレビ朝日	王子と乞丐	76米	リチャード・フライシャー	マーク・レスター、オリバー・リード、アーネスト・ボクナイン
	夜1:00-2:30		テレビ東京	女子学園ヤルい卒業	70日活	沢田幸弘	夏 純子、城野ゆき子
	夜1:55-3:48		F	恐怖のロープウェイ	79米	ジョージ・フェナディ	サム・クルーム、ドナ・ミルズ
30日(木)	昼4:00-5:55		F	縁結び旅行	70松竹	瀬川昌治	フランキー堺、木村翼
	夜9:02-10:54		日本テレビ	エースをねらえ!	73米	出崎 統	(アニメ) 声/高坂真琴、野沢昶智
	夜0:00-1:50		F	にっぽん美女物語	74松竹	津辺祐介	研ナオコ、津坂暲
	夜0:14-(2H)	T B S		絶海の嵐	42米	セルシ・B・デミル	レイ・ミランダ、ジョン・ウェイン、ボブ・レイト、ゴダード
	夜1:00-2:30		テレビ東京	高校生善長・深夜放送	71大映	常盛造彦	松坂慶子、八雲映子
31日(金)	夜1:25-2:51		テレビ朝日	SF地球最後の危機	73米	ジョン・モクシー	アレックス・コード、マリエト・ハートレー、パーシー・ロドリゲス
	夜1:50-3:41		F	悪魔ソラリス	72ソニー	アンドレイ・タルコフスキ	ナタリヤ・ホルダンツォク、ドナータス・パニコニス
	昼4:00-5:55		F	体験旅行	70松竹	瀬川昌治	フランキー堺、奈美悦子
	昼4:00-5:55		テレビ朝日	マリンズノーの伝説	80	松本零士	(アニメ) 声/古谷徹、藤上洋子、伊武雅刀
	夜0:00-1:50		F	にっぽん美女物語・女の中の女	75松竹	津辺祐介	研ナオコ、津坂暲
31日(金)	夜0:00-3:00		テレビ東京	ダイナマイトどんどん	77大映	岡本嘉八	菅原文太、宮下順子
	夜0:30-2:16		日本テレビ	北西に道路をとれ	59米	アルフレッド・ヒッチコック	ケリー・グラント、エヴァ・マリー・セント、ジェームス・メイソン
	夜0:44-(1.5H)	T B S		SF火星の謎	71米	ロバート・マククルリス	ロバート・ランシスター、スザン・クラーク、ジャッキー・クーパー
	夜1:50-3:41		F	洞窟探検	79米	ジョージ・フェナディ	スーザン・サリバン、デニス・コール
	夜2:00-4:00		テレビ朝日	トラック野郎・爆走一番星	75東映	鈴木則文	菅原文太、愛川欽也、あべ静江
31日(金)	夜2:16-3:47		日本テレビ	グランプリ第1部	66米	ジョン・フランケンハイマー	ジェームス・ガーナー、三船敏郎、イヴ・モンタン
	夜4:00-5:43		日本テレビ	グランプリ第2部	66米		
	昼3:00-5:45		テレビ朝日	機動戦士ガンダムII 哀・戦士	81松竹	富野喜幸	(アニメ) 声/古谷徹、白石冬美、古川登志夫
	夜1:00-		T B S	家族の肖像	74伊仏	ルネ・ヴィスコンティ	バート・ランカスター、ヘルムート・バーガー、クラウディア・カルディナーレ
	夜1:00-3:12		F	船場無城	57東宝	黒沢 明	三船敏郎、山田五十鈴
31日(金)	夜1:05-		テレビ東京	座間市の歌が聞こえる	66大映	田中健三	藤新太郎、小川真由美
	夜1:15-3:04		テレビ朝日	プラボー警の脱出	53米	ジョン・スタージェス	ウィリアム・ホールデン、エリナ・バーカー
	夜1:20-2:46		日本テレビ	霧 情	55米	ヘンリー・キング	ウィリアム・ホールデン、ジェニファー・ジョーンズ
	夜3:00-4:49		日本テレビ	若草物語	63米	マービン・ロビン	エリザベス・テラール、ジャネット・リー、ジュリアン・アリスン
			T B S	雪の国境突破/脱出作戦	70米	リチャード・マロウ	ジェームス・ドルーリー、ワグディ・ストロード
		T B S	地獄の戦線	55米	ジェフ・ヒップス	オーディ・マーフィー、マーシャル・トンプソン	

# AMUSEMENT FORUM Part.1 おもしろ情報局TV



## カサブランカ

「理由なき反抗」「ジャイアンツ」の二作に主演し、1955年、自動車事故のため、24歳で他界した。父の愛を求めて悩む、孤独な表情のティーン・ローゼンマンの名曲とともにティーンが魅える。



◎キャル(ジームス・テイーン)は父親が兄のアロンの不慮で愛した。キャルはある日、死んだと聞かされていた母が生きており、町の売春宿の女侍という事実を知る。父が冷凍タスの出荷に失敗し破産状態になった時、キャルは豆の相場を金をもつて、父を助けようとするが父はその金を拒否する。絶望的になったキャルは元にも秘密を暴露する。永遠の青春スター! ジームス・テイーン。彼はこのあと「理由なき反抗」「ジャイアンツ」の二作に主演し、1955年、自動車事故のため、24歳で他界した。父の愛を求めて悩む、孤独な表情のティーン。ローゼンマンの名曲とともにティーンが魅える。



◎アメリカ・マフィアの中で、「ゴッドファーザー」と呼ばれる男「ドン・ビート・コルレオーネ」は、彼はファミリーのボスとして、絶対的な力を持つ神のように存在していた。ある日、ドンが何者かに狙撃された。その事件をきっかけに、対抗するファミリーとのテリトリー争いははじまる。そんな状況の中でドンの後継者には誰がなるのか? 「ゴッドファーザー」役のマーロン・ブランドはこの作品でアカデミー主演男優賞を受賞。コッポラは、この作品の大ヒットでその名を高め、続いて製作された「ゴッドファーザーPART II」でアカデミー監督賞を受賞し、アメリカ映画界の巨匠としてその地位を築く。

## ゴッドファーザー

◎第二次大戦下、モロツコの首都カサブランカ。そこは、戦乱をさけて渡米する人々のベリスとなっていた。カサブランカでキャパレを営むリック(ボガード)。彼の店にはさまざまな人々がやってくる。ある日、反ナチ運動のリーダー・ラスロとその妻イルザ(パングラム)が旅券を入手するため、彼の店にやってくる。リックは彼女を見て過去を甦るリックがバリーにいた時の恋人だったのだ。ゆへにここにいたの? そんなに昔のことは憶えてないね。今夜会ってくれる? そんな先のこととはわからない。こんなキザなセリフがたまらない。しかし、ボガードもバークマンももうこの世にはいない。合掌。

日	時間	局名	題名	制作国年度	監督	出演
1月1日(土)	昼3:30-5:54	テレビ東京	徳川家康	65東映	伊藤大輔	北大路欣也、萬屋錦之助
	夜0:00-1:48	日本テレビ	エルビス・オン・ステージ	70米	デニス・サンダーズ	エルビス・プレスリー
	夜0:10-2:02	フジ	喜劇・初詣列車	68東映	潮川昌治	薄幸美、中村玉緒
	夜0:45-3:00	テレビ東京	サンセバスチャンの攻防	68米	アンリ・ベルヌイユ	アンソニー・クイン、チャールズ・ブロンソン
	夜1:20-3:20	テレビ朝日	エデンの東	55米	エリア・カザン	ジェームス・ディーン、レイモンド・マッセイ、ジュリー・ハリス
	夜1:58-	TBS	イスタンブール特急	68米	リチャード・アベング	ジーン・バリー、セント・バーガー
	夜2:00-4:22	日本テレビ	クオ・ヴァティス	52米	マービン・ルロイ	ピーター・ユストノフ、テボラ・カー、バトリシア・ラフィン
	夜4:30-5:57	日本テレビ	アンドロメダ	71米	ロバート・ワイズ	アーサー・ヒル、デビッド・ウェイ
	昼3:00-4:55	テレビ朝日系	嵐えろ!鉄拳	81東映	鈴木則文	真田広之、志穂美悦子、千葉真一
	昼3:30-5:24	TBS	日本の若大将	62東宝	福田 純	加山雄三、星由里子、田中邦衛
2日(日)	夜9:00-11:54	テレビ朝日系	ゴッドファーザー	72米	フランシス・F・コッポラ	マロン・ブランド、アル・パチーノ、ジェームス・カーン、ダイアン・キートン、ジョン・カザール、ロバート・デュバル、シリア・シャリア
	夜11:10-1:00	フジ	Mr. Boo!ギャング大対	76香港	マイケル・ホイ	マイケル・ホイ、サミュエル・ホイ、リッキー・ホイ
	夜0:00-(2H)	TBS	明日に勝てる	68米	マイケル・ウイナー	オーソン・ウェルズ、オリバー・リード、キャロル・ホワイト
	夜0:20-2:20	テレビ朝日	神様にくれた赤ん坊	79松竹	前田暲一	桃井かおり、渡瀬恒彦
	夜0:45-2:19	日本テレビ	スパルタカス第1部	60米	スタンリー・キューブリク	ローレンス・オリヴィエ、カーク・ダグラス、チャールズ・ロートン
	夜1:00-3:07	フジ	よきこい旅行	69松竹	潮川昌治	フランキー堺、信貴千恵子
	夜1:30-3:00	テレビ東京	戦艦バウンティ	62米	ルイス・マイルストン	マーロン・ブランド、レイバー・ハワード
	夜2:20-3:52	日本テレビ	スパルタカス第2部	60米	スタンリー・キューブリク	カーク・ダグラス、ローレンス・オリヴィエ
	夜4:00-5:36	日本テレビ	課外教授	75伊	ウィットリホデティス	キャロル・ベーカー、ロッサリノ・テラマール
	夜4:30-4:40	テレビ東京	真昼の決闘	52米	フレッド・ジンネマン	ゲイリー・クーパー、グレース・ケリー
3日(月)	昼3:00-4:55	テレビ朝日系	トラック野郎 突撃一番星	78東映	鈴木則文	菅原文太、愛川信也、原田美枝子
	夜4:00-5:40	テレビ朝日系	オーケストラの少女	78東映	ヘンリー・コスター	アルフ・マンジュー、ディアナ・ダービン
	夜5:00-6:47	テレビ東京	機軸シガタムめりめりか守屋 さら	82松竹	富野喜幸、安部良和	(アニメ) 声/宮古音、白石冬美
	夜6:30-8:54	テレビ朝日系	道 追	56米	アトナル・ハットワック	イングリッド・バーグマン、ユル・プリンナー
	夜7:00-9:00	テレビ東京	攻 撃	56米	ロバート・アルドリッチ	リー・マービン、エディ・アルバート
	夜9:02-11:24	TBS	セーラー服と機関銃	81東映	相米慎二	薬師丸ひろ子、渡瀬恒彦
	夜10:00-12:00	NHK教育	カサブランカ	43米	マイケル・カーティス	イングリッド・バーグマン、ハンフリー・ボガード
	夜11:00-12:51	テレビ東京	終 着 駅	53米	ビトリオ・トスカ	ジュニア・ジョーンズ、モンゴメリー・クリフト
	夜0:05-(2H)	TBS	脱走大作戦	68米	ジャック・スマイト	ポール・ニューマン、シルバ・コシナ
	夜0:15-2:07	フジ	喜劇・駅前漫画	66東宝	佐伯幸三	森繁久弥、フランキー堺
夜0:25-2:25	テレビ朝日	正午なり	77ATG	篠原雅一	金田賢一、南田洋子、結城しのぶ	
夜1:00-2:31	日本テレビ	真昼の死闘	70米	ドン・シーゲル	クリント・イーストウッド、シャリー・マクレーン	
夜2:07-3:58	フジ	誇り高き男	56米	ロバート・D・ウェッブ	ロバート・ライアン、バージニア・メイ	

歌舞伎町

# ゲームハウスマップ

11  
●アマンド

歌舞伎町1-12-9  
☎(209)80664

ラランポドリ

11

6  
●ビンゴイン サブナード



歌舞伎町1-17-10  
☎(209)70447

2  
●ゲームファン  
タジア セン  
トラルロード  
シグマ  
歌舞伎町1-17

●喫茶/王城

4  
●ゲームファンタジア  
(さくら通り)



4  
●歌舞伎町1-6-8  
歌舞伎会館1F  
☎(208)0442

1  
●ゲームプラザ  
シルビア  
歌舞伎町1-15-5  
☎(200)5637



●喫茶/TOMORROW

7  
●ゲームファンタジア  
リトルサービス



7  
●歌舞伎町1-17-2  
☎(208)7638

5  
●スターダスト



●水野屋/酒店

18  
●ゲームセンター  
セントラル  
歌舞伎町 ☎(200)0035



18  
●三菱信託銀行

イラストマップで紹介

# 新宿ゲーム街

●二十四時間、人通りが断えない盛り場・新宿。ディスコギヤルやシティ派であふれる歌舞伎町かいわいを中心に、今月のゲームセンター徹底取材を敢行した。ゲームセンターと名のつくものは25店、マップでどうぞ。



9 フロントピア  
ランド  
歌舞伎町1-22-7 ☎(209)6 5 2 1

20 カーニバルプラザ

15 ゲーム2000X  
歌舞伎町2-26-3  
アンペ会場F  
☎209-0008 6

16

13 ヒンゴインミラノ  
歌舞伎町1-3 F  
29

新宿東急/映画 ●

14 ゲームアンドファ  
ツション  
"カーニバル24"  
歌舞伎町1-20-1 ジョイバック  
ビル2 F ☎(200) 9 4 4 8  
喫茶/マジソン ●

14

21 マジック  
ランド  
ミラノ  
歌舞伎町1-29-1 (2 F)

●狸の穴/バグティ マドナルド ●

12 ゲーム  
ファンタジア  
ミラノ  
新宿区西大塚/イオン ●



17 ジョイボック  
ス  
ラッキー  
歌舞伎町1-23-12  
☎200-1232  
●喫茶/上高地 ●元禄寿司

中

10 チボリランド  
歌舞伎町1-22-7  
☎(209) 5 5 1 7  
モダンジャズ/ボニー ●

17

16 ゲームプラザ  
ルナパーク  
歌舞伎町1-21-7  
☎200-8085  
●カラオケ ●

央

8 ジョイランド東京  
歌舞伎町1-18-9  
☎200-9968  
新宿プリンスホテル ●

19 エコー  
ゲームセンター  
Echo Game Center  
歌舞伎町1-23  
☎(209) 5 4 9 3  
ロッテシニア ●

19

18 ゲームファンタジア  
イズミ  
歌舞伎町1-17-11 ☎(200) 6 5 7 7  
●マジックミラノ/ファミマ/キケン ●

り

●カレーの王様  
歌舞伎町1丁目  
ビックベックビル1 F

●大和銀行

靖 国 通 り



●**ゲームセンター**  
ゲームセンターというと、ただビデオゲームやピンボールゲームが置いてあるだけでは、なごと思いがちだけど、そこは日本最大の盛り場カブキ町、オモシロイゲームセンターがいろいろあるのだ。  
マジックランドミラノはビデオゲームが全部50円のうち、決

められた点以上を出すすと抽選券がもらえる。キミもチャレンジしよう!! ジョイランド東京も特定のゲームで高得点を出すとチボリランドやパッチェンギセンター(新宿店、荻窪店)のサービス券がもらえるという特典付き。  
最近ではゲームというビデオはゲームばかりだけど、カーニ

バルブラザには、ゴルフ、射撃など、お父さん向きのゲームがそろっている。お父さん向きの次は家族連れ向き、ゲームプラザルナパークは、明るい雰囲気健康的だし、チボリランドは酔客なんかは入れないから、女性一人や小さい子供でも安心だ。  
ビンゴインミラノへトビゾ。アメリカ



**東口ゲームハウスマップ**  
国鉄新宿駅

●**近況**  
近くにかぶキ町があるのでチョット地味に感じるけど、逆にそれがこのあたりのゲームセンターの魅力になっている。つまり、ゆっくり遊べるってワケ。  
メル・ゲームプラザはとっても入りやすいゲームセンター。店長さんは、「少しでも楽しく遊んでいただけるようにしたいんだよね。でも、客引きなんかじゃなくて、従業員と客で、人と人とのつき合いを大切にしたいんだ」と言葉そのまますべて感じの店だ。  
ジョイランドニュースターでは、月に一度サービス期間があり、ゲームで連勝するといろいろなプレゼントがもらえる。土、日曜日には子供がたくさんや、帰ってくる。楽しく安心な店だ。  
新宿スポーツランドとスポーツランドは兄弟どうし、とっても安心して遊べる。以上ザッと紹介してきたけど、気に入るようなゲームセンターはあった? 新宿にはまだまだたくさんのお店がある。キミも自分の足でさがしてみようぜ!!







# なんでもベスト5・ファミリー型レジャー大はやり

## ○参加率の高いファミリーレジャー (%)

1. ショッピング 65.6
2. 外食 63.8
3. 運動会 48.7
4. 散歩 43.5
5. ドライブ 42.8

余暇開発センター調べ (56年)

## ○安上がりのファミリーレジャー (年間平均)

1. キャッチボール・野球 1400 (円)
2. バドミントン 1700
3. 室内ゲーム 1800
4. 卓球 2200
5. 囲碁・将棋 2400

余暇開発センター調べ (56年)

## ○高いファミリーレジャー (年間平均/円)

1. 海外旅行 46万6200
2. 国内旅行 11万1000
3. ゴルフ 8万5200
4. 帰省旅行 8万2400
5. スキー 6万6000

余暇開発センター調べ (56年)

## ○子供部屋に多い人気者ポスター (%)

1. 松田聖子 21.5
2. 田原俊彦 13.9
3. 近藤真彦 11.4
4. 河合奈保子 9.5
5. たのきんトリオ 8.2

第百生命 (57年)

## ○子供部屋にあるもの (%)

1. カレンダー 93.6
2. 目覚時計 90.7
3. 本棚 89.4
4. ラジカセ 85.1
5. 電気スタンド 76.7

第百生命 (57年)

## ○父親が父親らしく見えるとき (%)

1. 仕事をしているとき 38.8
2. 家族団らんのとき 33.5
3. 子供の教育への意見のとき 31.1
4. 家族旅行やレジャーのとき 22.5
5. 将来を語る時 22.2

富士銀行 (57年)

## ○学校給食によく出るメニュー (回)

1. シチュー 123
2. ミートソース 51
3. ハンバーグ 51
4. おでん 41
5. ワンタンスープ 40

日本消費者協会 (57年)

## ○学校でよく出る野菜 (回)

1. にんじん 711
2. 玉ねぎ 489
3. キャベツ 220
4. ねぎ 163
5. しいたけ 131

日本消費者協会 (57年)

## ○朝食の中味 (%) 金曜日

1. ごはん (米) 74.3
2. みぞ汁 66.8
3. たまご 42.7
4. 生野菜・果物 39.6
5. パン 24.4

NHK放送世論調査所 (56年)

## ○夕食の中味 (%) 金曜日

1. ごはん (米) 59.4
2. 漬物 30.8
3. みぞ汁 29.2
4. サラダ 13.8
5. 生野菜・果物 11.9

NHK放送世論調査所 (56年)

## ○よくつくる家庭料理 (%)

1. カレーライス 30.3
2. 野菜の煮物 20.0
3. 煮物一般 16.4
4. ハンバーグ 16.0
5. サラダ 15.2

NHK放送世論調査所 (57年)

## ○好きな動物

1. イヌ 55.8
2. 鳥類 40.5
3. ネコ 29.6
4. ウマ 29.2
5. ウサギ 26.4

経理府・世論調査 (56年)

# 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、老化は徐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」という願いに応えて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミナESをお送り致します。

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

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

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

## ☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金が為替で指定の場所にお支払い下さい。

## お申し込み書

定価6,500円を( )個、計	円
申込人住所	
TEL	
氏名	

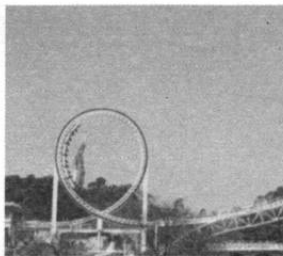
## 健康食品販売センター

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



全国遊園地イベント詳細  
知ってびっくり  
北から南まで  
60カ所の  
遊園地情報





# 北海道・東北・関東

## 中島公園子供の国

札幌市中央区  
011-521-6320

## 高崎観音山・ゆうえんち カッパビア

群馬県高崎市

0273・23・4123

●1/2・16どんどん焼まつり。松小屋や竹馬コーナーを開設。期間中松飾り、だるまなどの縁起物を持参すると入園無料●ダイナミックなスリルを味わうなら、360度大回転宙返りジェットコースター●水上自転車、変型自転車●サルの国、芸をする日本ザル38匹が放し飼い。

## 小山ゆうえんち

栃木県小山市

0285・22・4115

## 西武園ゆうえんち

埼玉県所沢市

0429・22・1371

●1/2・6、9、15、16子供ショー(忍者ハットリくん)●2/3忍者ハットリくんともつき大会、ライオンズ選手との交流会●3SSW(宇宙秘密基地)での宝さがし●その他し舞いなど出し物多数●バイクング、空飛ぶじゅうたん、ウォー

ターシュートも楽しさいっぱい●ダイヤモンドルーム、ウエーブスウィング、ゲームセンター●小さいお子さま向けの遊戯マシーン●ウオーターパレード、金魚釣りコーナー、噴水ステージ●大人1000円、小人600円(SW大人500円、小人300円)●のるのるセット券(小人)●ビッグマシーンセット券(大人)などチケット発売。

## ユネスコ村

埼玉県所沢市

0429・22・1370

●41カ国の民家が点在する世界の公園村●オランダ風車やブリアン&フリッチェ恐竜館など見どころがたくさん●ペット動物園、動物ふれあいコーナー●ミニアスレチック●無料解放

## 東武動物公園

埼玉県宮代町

04809・3・1200

## 豊島園

東京都練馬区

03・990・3131

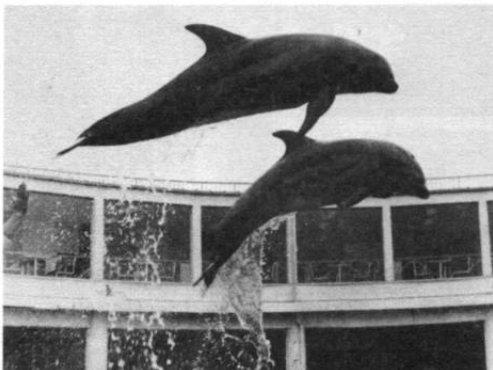
●12/25・26ありがとう82入園料だけで道具のりほうだい●1/19フアンタジックマジックショー(ぬいぐるみキャラクターのマジック)。ぬいぐるみ大相撲●大人1000円。小人500円。

## 後楽園ゆうえんち

東京都文京区

03・811・2111

●12/26・1/19・2/27までの日祝日スパーヒーロー大集合と大パネル展●1/15・9・15・16の日曜日ちびっ子に大人気のマスコット、ドンチャックとあそぼう●1/15・1/30までの日、祝日ビエロ軍団●1/30スパーバスター新春年賀状展、スターの皆さんからの自筆賀状で新年おめでとう!





●野外劇場入場者ちびっ子に下敷ブ  
レゼント●ときどきコースターブ  
イランと球場も一望のスカイフラワ  
ーなど楽しいいっぱい●ド迫力360度  
大回転連続エンタープライズ●魔法  
のじゅうたん「フライングカーベツ  
ト」●四次元の世界ミラーワールド  
●ふしぎな国の旅「メルヘン館」●  
からだじゅうジャンプアップのジェ  
ットコースター●TVで人気のアク  
シオンキヤラクタ登場野外劇場ライ  
ブショー●愉快なゲームコーナー●  
都心型遊園地(トラディショナルパ  
ーク)

### レジャーランド平和島

東京都大田区

03・768・9111

### 浅草花やしき

東京都台東区

03・842・4646

### 二子玉川園

東京都世田谷区

03・700・1005

### よみうりランド

東京都稲城市

044・966・1111

●屋外アイススケート3/31まで●  
滑走料大人1300円、小人800  
円(遊園地入園券付)●平日10時  
17時、日、祝日9時17時●シー  
ズ

ンフリーバス大人10000円、小  
人6000円●12/26シユガー(公  
開番組)●12/26130スケイトフエ  
ア'82ラストチャンスブレゼント(抽  
選でアイススケート靴他、景品ブ  
レゼント)●2/4と日祭日佐野稔ア  
イスショー●11時30分・14時の2回  
公演(雨天中止)●1/21924匹  
のワンちゃんによる「ワンワン大サ  
िकास」(空中ブランコ、綱わたり、  
火の輪くぐりなど数々の妙技を披露)  
●1/2130全国各地の珍しい風  
00点を展示した「風展」●1/15  
ファン参加ゲームなど盛りだくさん  
の「83GOGO巨人軍」藤田監督、  
王助監督、レギュラー選手総出場  
(雨天中止)●絶叫の「立ち乗りコ  
ースター」、世界最大の「観覧車」、  
立休ハイウェイ「ゴーカー」で遊



びを満喫しちやおう●生きている化  
石の海水水族館大人3000円、小人  
2000円●黒い曲芸師アシカショ  
ウ大人3000円、小人2000円●12/

31、1/1休園(火曜定休、1/4  
は営業)●大人8000円、小人40  
0円。

### 東京サマーランド

東京都秋川市

0425・58・6511

●1/17アラレ神社に初詣のあ  
と記念撮影大会(あさりちゃんのフ  
ォトプレート付)●アラちゃんキ  
ヤラクターの記念マンガスタンプラ  
リー●はねつき大会とアラレ自転車  
からローラーまで空くじなしの大福  
引大会もあるよ●1/17・9・  
15・16人気絶頂の「宇宙刑事ギャバ  
ン」アクションショー●1/17  
爆笑初笑い大会(1/17青空千夜一  
夜、2ヒップ・アップ、3おぼんこ  
ぼん、4ゆいとびあ、5山田邦子、  
6W・コミック、7旗ケンジ、7  
1/17有馬靖彦とデキシージャイブ  
●アイス・スケート3/6まで

### 多摩テック

東京都日野市

0425・91・0820

### 向ヶ丘遊園

神奈川県川崎市

044・911・4281

●スリル満点、宙返りコースター、  
スカイハリケーン●無重力体験が味  
わえるスペースゼン●鉄道マニア  
には鉄道資料館が魅力●4/3まで  
スケートリンク開場。朝日スケート



## 日本ランド

静岡県裾野市

05599・8・1111

## 中部

### 横浜ドリムランド

横浜市戸塚区

045・851・1411

●ドリムスケイトフェア、1/7の毎土・日曜及び冬休み期間中の毎日抽選でプレゼントが当たる●クリスマスライブコンサート、12/25出

教室も開催中●期間中、会員登録提示割引あり●滑走料(入園料共)大人800円、小人500円●スケートメイツ回数券発行、10回券大人6000円、小人3000円。5回券大人3000円、小人1500円●平日10時~18時(フリータイム)休日9時~18時(3時間)●12/31~1/1休園●花と緑とメルヘンいっぱい大自然遊園地。

### 京急油壺マリンパーク

神奈川県三浦市

0468・81・6281

### 江の島水族館

神奈川県藤沢市

0466・22・4850

●1/17 正月の記念写真プレゼント●世界的有名な総合水族館●大ワミガメ30頭の大群泳●世界最大級のシャチのマリンエンジェルス●ヨロ公園●世界初の巨大チョウザメ(体長2メートル)の群泳とベンギン・カワウソのショーが初お目見得●クジラとイルカのハーフの子。ク

### 氷川丸

横浜市中区

045・641・4361

演新田純一、石川秀美ほか●元旦、4お正月ハッピーフェア開催。毎日先着5000名に「大入袋」をプレゼント。餅つき大会、ハッピーパレード、パントマイムショーなど●12/31休園●大人2000円、中学生1200円、小人600円。

### 相模湖ピクニックランド

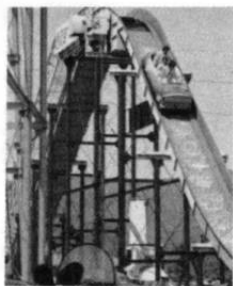
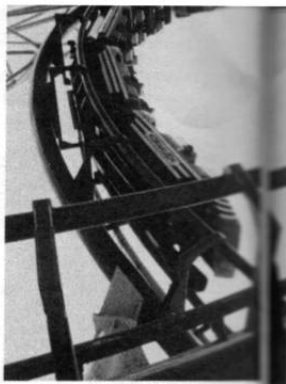
神奈川県津久井郡

04268・5・1111

●1/3自作風での新春風あげ大会や各国の風のデモンストレーション●餅つき大会●1/30マラソン大会●地図とコンパスがたよりのオリエンタリング●スリルとスピードのスターリングライド●入園料大人800円中学生600円小学生・幼児500円●火曜日と12/29~1/1休園(12/28、1/4開園)●アイススケート2月27日まで●休業日は休園日と同じ、但し12/29、1/1営業、12/30、1/31休業●平日10時~16時、日、祝日9時~16時●大人1200円、中学生700円、小学生・幼児600円(入園料込みフリータイム)●無料スケート教室開催

●単一リンクでは日本最大ノ富士山2合目、日本ランド・マンモス・スケート場●休前日はオールナイト営業、エッジの音も冴えるよ! (2/27まで及び12/31~1/4) ●ス

ケットの間に、トータル・ゲーム92、8GTのスペース・コースターやスーパースターなどで遊ぼう●岩山でも氷上でもガンガン走れる氷陸両用探検車●富士をバックに大



観覧車●アストロライナー、サイクル・モトクロス、ボケット、バイク、SL列車●1/15・23水の祭典●大人800円、小人500円(滑走無料)●平日9時~17時、休日0時~17時●雪あそび広場3/27まで、平日9時~17時休日8時30分~17時(入園料だけで無料開放)

### 富士急ハイランド

静岡県富士吉田市

0555・3・2111

●富士山の真下、5つのリンクが勢揃い/富士急ハイランド・スケートセンター●12/26・第2回渡辺絵美クリスタルショー●スピードガン使用の。スピード測定会。(毎休日)  
●3/20までの毎休日夜と1/14の間、ロマンチックなオールナイト・スケートティングを/休日は「氷上お楽しみカーニバル」開催●1/1、2新人歌手と一緒に氷上もちつき大会「おめでとう新年」●1/3083年新作水着を披露「氷上水着ファッションショー」●スケート教室毎日開催(無料)●アフタースケートには、超大型連続2回転宙返りコースター、ダブルループと迫力満点のジャイアント・コースターでスリルを満喫しちゃう●大人1000円、小人500円(スケート滑走は無料)●12/25三原順子ショー(ハイランド大劇場)●2/13松本伊代ショー(ハイランド大劇場)

### 伊豆富士見ランド

静岡県富士山町

05594・4・2121

●食べて遊んでショーを見よう●12/25/31、年忘れショー(東家次郎他出演)●ちびっこに大人気のスカイコースターやジェットファイター、南国ムードの植物公園館ではフラワーポートと雨の日でもエンジョイできる●色とりどりコンピュータカラー大噴水●オリエンテering、テニスコート、ファミリーアスレチック、ゲートボールで2家族一緒に体力競争●みかん狩り(12月末日まで)●すき狩り(料金無料)

### 御殿場ファミリーランド

静岡県御殿場市

0555・3・1616

●富士見まつさかさま、スタンディング・コースターでスリルは満点●乗物の国は、スペースペン、ローターウェーブなど盛りだくさん●3/21までスケートリンクは色とりどり(土曜日オールナイト)●大人800円、小人500円(滑走料含む)

### 熱海後楽園

静岡県熱海市

0557・82・0121

### 浜名湖かんざんじ遊園地バルバル

静岡県浜松市

05352・7・0311

●元旦~3先着入園5000人の子供に、遊園地バルバルオリジナルノ

トプレセント。お遊び広場で駒や羽子板貸し出し●アクティブ派は急流すべりにジェットコースター●スカイサイクリング、ツインドラゴンも楽しみ●ロープウェイ大人700円、小人350円(往復)●ミラーハウス、びっくりハウス(屋内施設)●大観覧車。ひまわり、わんぱくの森(屋外施設)●毎水曜日休み大人600円、小人300円

### 下田海中水族館

静岡県下田市

05582・2・3567

### 淡島海洋交園

静岡県沼津市

0559・43・2236

### 恵那峡ランド

岐阜県蛭川村

05732・5・3125

### 日本モンキーパーク

愛知県犬山市

0568・61・0870

### 鈴鹿サーキット

三重県鈴鹿市

0593・78・1111

●1/383中日カップ鈴鹿オールのスターモトクロス●1/15、16鈴鹿300km自動車レース●1/22、23オ



イルスタイダートライアル●11/16'83新春フェスティバル、福引大会、おもちゃ市、ぬいぐるみパレードなど●入場料大人800円、小人400円

## 近畿

### 長島スパーランド

三重県長島町  
05944・2・1111

●スリルあふれる、コースターが3種類も(ルーピングスター、シャトルループ、コークスクリュー)●大人700円、小人400円、幼児200円●屋内アイススケート場

### 八瀬遊園

(グラントスケートリンク)

京都市左京区

075・781・9151

●京都で唯一のオープンリンク●三方を山に囲まれた美しい自然のリンクサイドが売り物●スケートの行き帰りはブレイルンドでルンルン●2/27まで無休●大人1100円、中高生900円、小人700円(17時からナイター料金大人600円、中・高生500円、小人400円)●フリータイム制・八瀬園遊入園料含む●貸靴料は1日300円●平日正午12時●祝日1/17・79時120時●大自然の中、おもいっきり遊んでみよう。

### 比叡山頂遊園

(人エクスキー場)

京都市左京区

075・781・8145



●京都市内からわずか30分●砕氷雪とスノーガンによる人工雪が好評●ケーブル連絡滑走券(八瀬遊園からのケーブルカー往復運賃含む)大人2000円、小人1000円(平日)大人2300円、小人1200円(土日祝日)ナイター1600円(18時から)●10時122時(平日)、9時122時(日、祝日、1/17)

### 伏見桃山城

キャッスルランド

京都市伏見区

075・611・5121

●'83新年ことも大会。1/13ちびっこお年玉福引き大会。よいこのコマ回し大会。ぬいぐるみ。桃太郎一家。の新年こあいさつ。1/5 MBSちびっこまんが映画大会。1/10ちびっこ竹馬あそび。4よいこのローリースケート早すべり大会。5ちびっこ魚つり大会。1/15・16第4回少年勝抜き将棋大会●大天守閣では特別展、江戸時代の町人文化を開催中●12/25ファミリークリスマスのタペ(18時から)●1/38よいこの書初め大会(伊勢神宮奉納)●1/9'83桃山御陵一周・ファミリーマラソン大会●キャッスルランドはのりものたくさん●のりもの券発

### エキスポランド

吹田市千里万博公園

06・877・0543

●1/2・3・4頭をなぐると、やる気。がおこるという「弥留気地蔵」がやってくる●伝統工芸である、佐治すきと紙。の実演コナーや、佐治和風の工作教室開催●YES・NOクイズ大会。など盛りだくさん●日本初の3回宙返りコースターズベイスザラマダーがくり出す恐怖のパンチは超ヘビー級●入園料大人500円、小人200円●12/271/11・水曜休園、1/217無休

### 奈良ドリムランド

奈良市法蓮町

0742・23・1111

●1/4園内天満宮で先着300名にミニ絵馬プレゼント●1/214先着500名に抽選でカルタ、双六、運風などお子様お年玉プレゼント花時計前市民ホール●1/3・15かわいいういぐるみたちとの記念写真







プレゼント午前、午後100名ずつ  
(園内中心オベラ大噴水前ひろば)  
●餅つき大会、ハッピーパレード、  
パントマイムショーなどイベント多  
数●12/25より28お子様とスキニッ  
プ親と子のスケート教室●アイスス  
ケート3/6まで●大人1800円  
(日)、祝日2300円、小人1220

0円(日、祝日とも)●奈良ドリム  
ボウル、年忘れ・新年ボウリングコ  
ンペ●入園料大人1300円、小人  
700円(日・祝日大人1800円)  
●氷上ゲーム大会(カーリング・ス  
トーン大会、氷上ビリヤード大会な  
ど)●12/29より31休園(アイススケ  
ート12/31休業)

### 玉手山遊園地

大阪府柏原市  
0729・78・6348

### 京阪ひらかたパーク

大阪府枚方市  
0720・44・3475

### みさき公園

大阪府岬町  
07249・2・1005

### 六甲山(人工)スキー場

078・891・0366  
●街から30分でゲレンデ到着●3月  
中旬まで無休(9時~21時)●平日  
滑走料(平日)大人1400円、小

人700円●スキースクール開校中  
2/25まで(火・金)1200円●  
バジテスト2/5参加料2500  
円

### さやま遊園

大阪府狹山町  
0723・5・0101



### PLランド

大阪府富田林市  
07212・4・0841

### あやめ池遊園地

奈良県奈良市  
0742・45・0971

### 生駒山上遊園地

奈良県生駒市  
07437・4・2172

### 甲子園阪神パーク

兵庫県西宮市  
0798・47・6001  
●ぐうんと広くなったオーブンリン  
クで、エンジョイスケーティング。

3/6まで無休(12/31、1/1を  
除く)●遊園地、動植物園も楽しさ  
いっぱい(木曜定休)●大人1000  
0円、学生800円、小人6000円  
平日11時~19時、土曜11時~20時、  
日祝日1/2159時30分~19時  
平日フリータイム

### 須磨浦山上遊園

神戸市須磨区  
078・612・2141

### 宝塚ファミリールランド

兵庫県宝塚市  
0797・87・1121

●1/12/8ミュージカル・プ  
レイ「こぶし咲く春」、グランド・シ  
ョー「ラブ・コネクション」(星組公  
演)●1/12/22ヤングパワー  
が大爆発! 木下サーカスショー●  
スリルいっぱい空中大プランコショ  
ーやオートバイ宙返り●サーカスで  
ラクダに乗ろう●アラレちゃん遊  
ぼう●大人1400円、小人700  
円(入園料は別)

### 東条湖ランド

兵庫県社町  
07954・7・0268



# 中国・四国・九州

## 岡山ファミリールランド

岡山県岡山市

0862・52・2188

## のうが高原

広島県廿日市町

0829・38・1121

## ヒロシマナタリー

広島県廿日市町

0829・36・1166

## 吉野川遊園地

徳島県鴨島町

08832・4・1518

●1/2新春カラオケ大会、3新春マジックショー、4新春ジャズコンサート●ヤングに最高の人気のパラトルーパーにこども汽車●火曜休園●大人700円、小人400円

## 奥道後遊園地

愛媛県松山市

0899・77・1111

## 香椎花園

福岡市東区

092・681・1602

## ださいふえん

福岡県大宰府町

09292・2・3551

## 到津遊園

北九州市小倉北区

093・651・1895

## 別府ケーブルラケットンチ

大分県別府市

0977・22・1301

## ひのくにランド

熊本県宇土市

09642・2・5111

## 三井グリーンランド遊園地

熊本県荒尾市

09686・6・1122



## ひのくにランド

宮崎県宮崎市

0985・65・1111

●1/13新春風あげ大会、洋風和風、手製風それぞれで高さを競い合う。午前の部10時30分〜12時、午後の部13時30分〜15時30分(雨天中止)●ジャンボかるたとり大会。70×90センチの大きなたを取り合う。11時〜14時30分●羽根つきコーナーおじゃみコーナー、竹馬コーナーなど、正月らしいコーナーを設置●急流すべり、サイクルモノレール、ジョイフル自転車、チェンタワで遊び、ラクダやくじやく、白鳥、園内の植物を眺めながらのんびりと●入園料300円(大人、小人共)●8時〜17時●無料遊具の多さが特長

# 川島恵ちゃん

## ビデオゲームに

## アタック!

## ——フロント・ライン・タイトー

川島恵ちゃんと待ち合せをしたのは赤坂にある東芝E.M.のフロント・ロビーだった。

「おはよーございます。」の声とともに現われた恵ちゃんは、高校を早退して来てくれたのだ。

我々、テクノチック・コンピュータビア取材班（自からそう名付けたのだ）と顔合せをした後、編集長の繰るる近代装備を満載した取材用ワゴンで、一路平河町にある「タイトー」本社へ突入したのだった。

「タイトー」本社の一階には、なんと無料のゲーム・センターがあるのだ。というは嘘で、確かに最新のビデオ・ゲームが10数台他に、「チャンピオン・シッパ」「バスケット・ゲーム」など可愛らしいものまで並んでいる。けど、これは日本各地からやってくるユーザーのためのジョー・ルームで君たちが行ってもやらせてはもらえないのだ。

本格派の歌手を目指す川島恵ちゃんが、コミカルなコンバットゲーム、フロント・ラインにアタック。

「ビデオゲームは結構得意なの」という恵ちゃん、果してその結果は？

ユーザーは日本に限られたわけではなく、外国から買い付けにくるユーザーも多い。

恵ちゃんと我々取材班がジョー・ルームに到着したのは、ちょうどお昼休み。社員たちに混じって外国人のユーザーもブレイしていた。

恵ちゃんがトライしたが、ウワサの新製品「フロント・ライン」マシンを前にすると、しばし沈黙ひたすらゲームにはげむ。

「レバーが3つあるから難かしいワ」といってニコリと眼があつ。

アタック開始、音が鳴るワ





タイトちゃん記念撮影

ンツ!?

点数をみると、なんと600点。ムムムム、これではアカンではないか。もチットがむびつくりやれ。編集長が、なにやら攻略法をさずけてる。

「はい。わかりました。」と素直にウナずく恵ちゃん。再度トラ

ジョースクいくとニコリと微笑み、へたくいくと真顔に戻る。

とゆーことは、微笑が多いほど点数は

## フロントライン遊び方

- 谷間の風景で、プレイヤー(重曹)が現われるとゲームスタート。
- コントロール・レバーは、重曹または装甲車、戦車の動きと手榴弾の方向が操作できる。
- チャネル・スイッチは弾の方向と発射をコントロール。
- 重曹をコントロール・レバーで操作しながら、敵をビストルや手榴弾で撃破して敵陣めざして進んで行。
- 谷間戦・草原戦・砂漠戦で勝ち勝ちながら装甲車や戦車に乗ったり降り

高いと思えばマチガイない。

今回は、前回よりやや高い800点だが、まだまだ戦車は出てこない。

だが、微笑みの度数は回を追って高くなっていったのだ。

8回プレイ中、最高得点は10000点。

やっぱり、健康的若さの勝利か。

その後、シヨールームにある他のマシンに挑戦。でも、最高にお似合いなのがバスケット・ゲームの「ゆかいなどうぶつランド」でした。

たりし、敵をすべて撃破し、敵陣へ手榴弾を、白旗を持った敵兵が出て来たら、ワンバターンクリア。

## 秘攻略法

●まず、登場する乗物の特徴を覚えておこう。

戦車——スピードは遅いが弾の飛距離が長い。敵装甲車からの攻撃と発を受けなければ大破しない。装甲車——弾の飛距離

谷間での迫兵戦、片っ端からやっつけろ



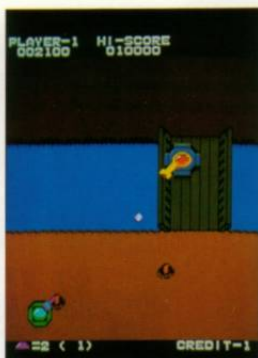
## 1、谷間(歩兵)戦

難は短いスピードは戦車の2倍で機動力がある。

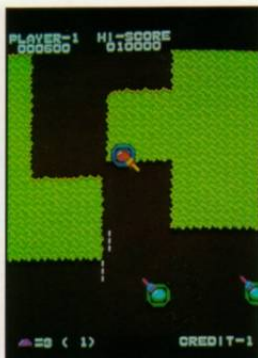
- 敵が固まって攻めて来たなら、ビストル一発で敵を倒せる。ただ早めに射たないと敵は散ってしまう。
- 木の中や木の向うのまともな敵には手榴弾を使え。
- 敵歩兵が前から現われたら、一度後ろにさがってから攻撃せよ。
- 作戦——敵が地雷の近くに集まって来たなら、ビストルで地雷を狙い射て。爆風で敵を一度に撃破できる。敵はすべてやっつけること。あとになって残りがワーンと出て来るので要注意。

## 2、草原戦

- 乗物(戦車・装甲車)が出て来たなら、早目に乗り込むべし。
- 敵戦車・装甲車が出て来るまでは、



機を渡る前に敵のタンクは壊滅しろ



やられる前に飛び降りろ

### 3、砂漠戦

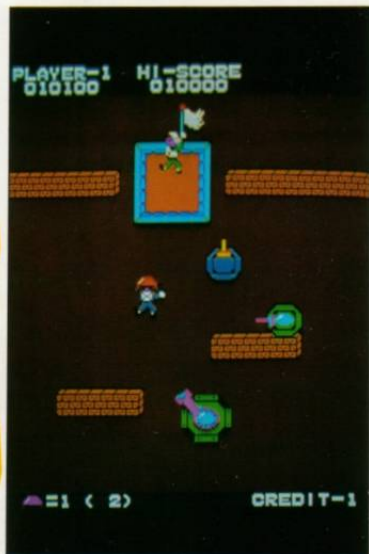
- やたらに動きまわるな。装甲車で敵戦車を倒すには2発命中させること。
- 草地に突っ込むとスピードがダウンするので注意せよ。
- 草原戦以後、軍曹は両側どちらかの山に近づいて行動すること。
- 岩を利用して敵の攻撃をかわせ。
- 機のもと(手前)の敵は全て撃破せよ。残った兵が次のシーンでブラ

### 4、敵陣戦

- スカされて出て来る。
- 機は装甲車で渡れ。そして弾はつづけてまめに射つことだ。
- 速い動きで背後から攻撃してくる敵に注意し、壁を利用して敵を倒すこと。
- 敵陣は、軍曹が乗り物から降りて、手榴弾を投げ込まなければ壊滅できない。
- 作戦——敵が弾を射つたあとは、数

- 秒間攻撃して来ないので、必ず、敵が弾を射つた直後に攻撃すること。
- 軍曹は自ら乗り物を捨てる。敵は数秒間その乗物を攻撃して来る。その間に近づいて手榴弾で破壊しろ。
- 以上、君の幸運を祈る。

敵陣は手榴弾でないと破壊できない。早く白旗を振らせろ。



ワल्लीシュー(バスケットゲーム)

チャンピオンシップの迷ドライバー



ヤミツキになっちゃいソ



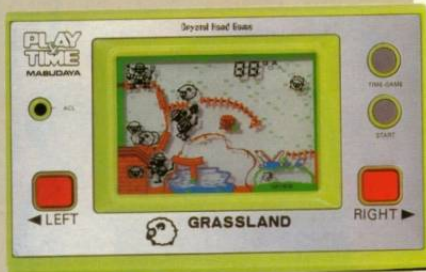


18ページで紹介した、ハンドゲームの中から、創刊記念として、読者のキミたちに、見つけてプレゼントしちゃう。詳しくは、99ページを見てね。

# 新しい 34名に プレゼント



★ **パイプライン(3名)**  
マスタヤ 定価3,980円



★ **グラスランド(3名)**  
マスタヤ 定価3,980円



★ **スロークイティ・テニ**  
トミー 定価4,970円



★ **カード&アクション・ダグラム(5名)**  
タカラ 定価6,980円

★ **スロークイティ**  
トミー 定価4,970円



★ **スロークイティ**  
トミー 定価4,970円

★ **シーサイドホリデー(2名)**



モンスターパニック(2名)  
エポック社 定価4,980円

ヒステリックママ(2名)  
タカトクトイス 定価4,500円



カードアンドデジタル  
タカトクトイス 定価5,800円  
ソーラーシャトル  
カシオ 定価3,980円



マナーボム  
カシオ 定価3,980円

ボクシングゲ  
カシオ 定価5,980円



いっちゃん  
ハンド  
ゲーム

パクパクマンII  
(2名)  
エポック社 定価4,980円



空挺部隊(3名)  
マスタヤ 定価5,900円



オイルギャング(2名)  
エポック社 定価4,980円



L1UP HI SCORE  
18312

## BURNIN' RUBBER™

DEMO

PRESENTED BY DATA EAST  
© COPR. 1982 DATA EAST INC.

CREDITS: 0

さて、バーニン・ラバーの始まりだよ。  
ふんどし締めてがんばらねばっ。ねっ……

●自分のクルマが敵のクルマにぶつかると、クラッシュするのが今までのゲーム。ところが、「バーニン・ラバー」は、自分のクルマを敵のクルマに接触させ、道路の端に押し出してクラッシュさせて得点するというユニークゲーム。

ジャンプしたり、ぶつけたりのカーチェイスを楽しもう。

# 敵のクルマをぶち壊せ NEWゲーム 「バーニン・ラバー」

## 「遊び方」

2方向レバーで車を操作し、道路の端に敵の車をぶつける。レバーを上に入れるとスピードが増し、下はスピードダウン。攻撃・防御・海のとときにはジャンプボタンを使う。

自分の車が道路の端にぶつかったり、海に落ちると1台減り、持ち数がなくなるとゲームオーバー。

春夏秋冬の画面のうつりかわりを楽しみながら、レッツGO!

●ジャンプは時速100km以上になればOK。自分の車のスピードによってジャンプの距離が変わる(赤ボタン)。できるだけ100km以上を保つように



① さくらが咲きみだれるピンクのコース。  
(細い道が続くので、たくみにジャンプをして、ピンチを切り抜けてねっ)

して、ぶつかりそうになったらすぐジャンプ。着地のついでに、敵の車を押しつぶしちゃおう。  
!のマークが出たら、海が近いのだ、ジャンプ一発、飛び越えてクリアしよう。島に着地したら、サービスポイントが1000点追加されるぞ。  
ただ走って敵をクラッシュさせるより、



四季に応じて、画面の色が変わる。日本的なんだよねっ、これが……



② 雪がつもってホワイトコース。  
(山が連なりたいへんだ!)



③ 秋の画面は燃えている。オレンジ・イエローのコース。(これは難関だぜっ/やたら道が入りくんでる)



④ 新緑あざやかグリーンコース。  
(海がいやらしくとぎれるので注意!)



# BURNIN'RUBBER



海がとぎれてもなんのそのっ! ジャンプだ行くぜっ "マッハGO!"



ビックラマークの出現だ! 海が近いぞ。さあ、ジャンプの用意はもういーかい?

ジャンプを多用するほうが、高得点につながる。  
●敵の車の形によって、はじき返される率が違うので要注意。  
そのかわり、うまく自分の車をぶつけて道路端に激突するのを避けたり、敵同士をぶつけてクラッシュさせることができる。カベきわで玉つき衝突させればいふことなしだ。

220 km 以上になると決して後ろへははじき突はされない。  
地上最大のクラッシュャーになるのはダレだ!

ジャンプ無用の一本道だ! 敵もいないしラクチンだねっ。

興奮のクラッシュゲームのメーカー・データイースト社では、各種ゲームのアイデアを募集している。最優秀賞は100万円の賞金が用意されてくるのだ。資料請求の方法は、アミューズメントフォーラムPart2(P.99)を!



レバーを上げるとスピードアップ/下げるとスピードダウンだよ。左右の操作は幅よせに……赤いボタンでジャンプして、高得点も思いのまま。



やったねここが、ゴールイン! はてさて次は、どんなかなっ?



街中で話題騒然!ビデオゲームMr.Doゲームテクニック大公開!!

Let's Play

MR. DO  
ミスター・ドゥ



カラフルな画面に飽きさせないおもしろさ。Mr.Doは覚えやすく奥の深いビデオゲームです。ハイスコアはリンゴが決め手/攻撃パターンは様々ですが、その基本は何といてもリンゴ落とし作戦/主なテクニックは図のように5通りあります。



1

リンゴの真下を廻ってリンゴを落とし、敵をつぶす。



2

リンゴを押して落とす。(たくさん敵がつぶせる)



3

リンゴの下から廻り、途中でコースを変えて落とす。



リンゴの性質を熟知しよう!

- ① Mr.Doもリンゴの下敷きになると死んでしまいます。
- ② リンゴは2段以上の高さから落とすと割れてしまいます。
- ③ リンゴを互いにぶつけると2個とも割れてしまいます。
- ④ 薄い壁だとリンゴは突きぬけてしまいます。



4

敵より2段目を廻り、真下にリンゴを落としてつぶす。



5

敵がリンゴの下を廻り始めたら、リンゴを上から押してつぶす。

以上のテクニックを理解したら、あとは練習あるのみ。ハイスコアを目指してレッツ・ブレイ/きつと君もトリコになる。次回はさらにハイテクニックを紹介します。

● ゲーム アイディア募集 ●

詳しい内容は違ってお知らせいたします。



UNIVERSAL

株式会社ユニバーサル

ユニバーサル販売株式会社

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7

☎(03) 661-0330

# わが、アミューズメント人生 昨日、今日、明日……

遊びは年を追うことに移り変わりを見せている。棒つきれのチャンバラこつこがプラスチックの刀になり、竹馬がプラスチック馬に。そして、手作りの遊びは父親たちの世代の遺物的存在と化し、今や孤独な遊びの時代となりつつある。機械をオハレートする、コンピュータさえも遊び感覚で扱う世代が激増している。物質的な豊かさによる遊びの変質化と呼んでさしつかえないだろう。そこで、アミューズメント関連業界の三氏に、それぞれのアミューズメント人生を交えながら、遊びの原点について語って戴いた。

## アキない学習効果のある遊びを

中村 雅哉氏 ●日本アミューズメントマシン工業  
協会・会長 ㈱ナムコ代表取締役

Q 常に遊びを、クリエイトする。ことを考えていらっしゃる。

A 熱中できる、夢中になれるというようなゲームを提供する立場にあるわけです。

ゲームに没頭できる、つまりそれだけゲームを楽しんでもらえるということになります。

ということ、ゲームを創る側の姿勢としては、何十回、何百回やったとしてもアキが来ないようなもの、やればやるだけ夢中になるし、それに伴って学習効果が表われる、奥の深いゲー

ムを創ることだと思います。

努力の甲斐があるゲームを創る——遊びのクリエイターなのです。

Q しかし、そうすると、とっつきにくいのでは？

A そんなことはありません。ゲーム内容にマツチしたサウンドなど、感覚的な点を重視しています。

ただ単に、ありきたりの音を出すこととはしないで、楽曲としても値打ちのあるものを作って、とっつきやすいように気をつかっています。

Q そうなると、ゲーム自体が次第に

本物指向へと移って行く？

A お客様の要望にもよるでしょうが、スリーデイズマシンとか、ポデインニックのように、からだ全体で感じて、エキサイトさせる装置や環境を作る必要はあるでしょう。

Q 代は高くなるわけですね。するとゲーム代は高くなるわけですね。

A 現在のゲーム代百円というのは、適当だと思えますし、今後仮りに、本物指向のゲームが出たとしても、ゲーム代に見合った満足が得られるなら、五百円でも千円でも、それは妥当だと

思います。

Q 子供たちが、お金を遣いすぎるとかの問題には？

A 今ある社会問題は、子供たちがゲームをしたがために、そのお金をどうにかするところにあるわけですから、業者の方で、そうさせないように、ロケーション営業の段階で配慮し、金を遣いすぎないようにする。その子に、今日はこのくらいでやめましょう。と言って帰らせるようなことをしなくてはならないでしょう。

Q 子供たちへ、ゲームはこうして遊んで欲しいというふうなことは？

A ゲームをする時には、ゲームに夢中、没頭すること。ただ、一旦ゲームが終ったら、ゲームに夢中になったと同様に勉強などをし、共同生活、社会生活の一員として役立つことをしなければなりません。



Q 子どもの夢というところ、ロボットもありません。

A ロボットはかなり古くから研究をしています。ナムコさんは何でロボットなんか——などと言われたことも過去にありました。

ロボットに関しては、エレクトロニクスとメカトロニクスの技術のバランス、そしてそれを包むソフト部分の調和を重視しています。

ロボットを身近な友だちと理解しているのは、日本人ぐらいのもので、外観は親しみを持たせるように工夫しているのです。

60年の筑波科学万博へも出展することになりました。

Q 夢を与える。ことの制約は？

A 遊びの主体性は、あくまでも子供たちにあると信じています。自分が捜し求めるきびしさを教えながら、判断力が充分でない彼らに対しては、やはり大人が、こうあるべきだ、ということを与えることは必要でしょう。

Q アミューズメントの過去をふり返りながら、今後について少し——。

A ゲーム屋さんと呼ばれていた頃が長く、ここ、6、7年足らずで急激に伸びて来た業種なのです。それ以前は自分の子供に自慢できるような業界にしたい、そればかり言いつづけて来ました。

しかし、今や、二世が後を継ぎたいというケースが多くなって来ています。この仕事をやっていてよかったです。

感じています。

——今後については、急速にエレクトロニクス化していく社会での、業界の対応のしかたが問題でしょう。

ゲームというものは立ちゆが、どうか私という見通しは立ちません。しかし、私たちは、産業構造の再編成を推しすすめています。

三区に分かれている産業を、第四次が知識、第五次は心、情緒の二区分を加えようというものです。

アミューズメントというものは、究極的には第五次産業的な産業であらうという、ばく然とした目標を持っています。

情緒機器産業といえればいいてしよう。

## 幼児対称の木馬が原点

内田 博氏 ●日本アミューズメント・オペレーター協会会長兼友栄代表取締役

会長

Q ゲームとの両立ですね。  
A 先ごろ、アメリカの博士の論文に「管理職たる者、バックマンをやるべし」というのがありました。やるべしというより、やらなくちゃいかんという趣旨のもので、バックマンの迷図を脱出するゲームから判断力を養い、決断力を養成し、冷静に先を読み、管理職の任を全うせよという内容です。なかなか興味深い論文でした。

Q ただの遊びではないということですね。  
A 子どもたちに遊びながら学習効果があり、夢を与えることに役立つなら、私たちが持っている、蓄積した技術、ノウハウは公開して行こうと思っています。

これからは、無駄な競争はせず、テリトリーを守り、企業が互いに手をつなぎ合って、連鎖的、効果的に得手なものを伸ばしながら、ひとつのものを創りあげるといふ展開を推し進めます。

Q 内田さんは、幼児物を中心に扱っていらつしやいますか、これが遊びの原点と考えて？

A そう、私のところでは、幼児対象のアミューズメントですね。

家族で、ショッピングセンターの屋上で、青空の下、子どもたちが遊んでいる、とくに乗り物に乗った子どもが得意そうに親に手を振っている場面を見たりすると、ああ、いいことをしているんだナ、と思うんです。

非常に地味な仕事ではあるけれど、やり甲斐のある仕事だとね。

いわゆるテール型のゲーム機が、急速に伸び、この業界もずい分変わって来たのですが、やはりベースとしては幼児対象の木馬から始まるんじゃないかなと思います。

Q すると、これから先も幼児物中心に？

A ええ、屋上の遊園地で遊ぶ時は、子どもたちがついていうのは、ビデオゲームが置いてあつて、そつちで遊ばないで他の遊びをする。その方が多いんです。

遊園地、デパートの屋上などでは、

やはりもう少し年代の下がった幼児物や、親子で楽しみなながら遊べるような施設は絶対必要であるし、これから先もなくならないものなのです。

例えば、ショッピングセンターの屋上遊園の場合、家族で来れば、お母さんはショッピング、お母さんと子どもは屋上で遊ぶというパターンが多いですね。一つの場所ですれぞれが楽しむことができるわけです。

平日は子ども連れの母親が、買い物ついでにちよつと遊んでいくとかが



最近見かけるのは、おじいちゃん、おばあちゃんに連れられた子どもたちです。まあ、孫のそっくりの遊びながら安いですからね。午前中は、ほとんどそんな組み合わせです。

Q 午後からは、変化があるわけですか？

A 学校から帰った子どもたちが、どつとやって来ます。

おつかいを頼まれたついでに遊んでいる。それから、塾の帰りとなるとまた多いですよ。塾の帰りに、ちよつと遊んでいくんです。

やっぱ子どもたちは、そういう意味ではストレスの解消を求めているんです。学校へ行つて勉強、帰つてすぐに勉強で息が詰まりそう、途中くらいちよつと遊ばせろよ——そういう感じじゃないでしょうか。

Q 子どもたちが、そんなふうに入りますと、PTAとか補導員の問題が生まれませんか？

A 今、大変な問題になっています。場所によっては、補導員がやって来て、子どもを外に出しちゃうんです。

と、子供たちは、補導員が来る前にパツと逃げるようになる。で、補導員が帰るとまた戻ってくるんです。そして、「おじいさん、私、何か悪いことしたかなあ」

「なぜ、逃げなけりやいけなひのかな」  
「どうして来りやいけなひの？」  
「口々に言うんですよ」

Q 屋上の遊園地でも、そういうことがあるのですか？

A ええ。というのは、補導員にしても、街のゲームコーナーとか、その本来問題になっているような場所へは恐くて行けないからなんです。

屋上遊園地のように、誰でも出入り自由な場所は比較的に行きやすい、だから補導もしやすい。補導の意味をはき違えて、何でもかんでも子どもを追いつせばいいと考えているようなのです。

新聞でも行きすぎではないかと、本当に子どものためになのだろうかなどと、あり方を指摘していました。

ただ、最近問題のギャンブルマシンと青少年問題がそこにあるようなのですが。

Q ギャンブルマシンと同一視されてしまうのでしょうか？

A ビデオゲームの急速な伸びと共に、あいろいろ物が出て来たからなんです。喫茶店とテーブルゲーム、とくにギャンブルマシンは喫茶店が多いようです。

正直いまして、喫茶店のオーナーの方の中には、これがいけないんですか？というぐらいの認識しかないんですよ。他所もやってくるからいいかと思つた。そんな感じで、本当に知らずにやっている。

Q となると、もつと一般向けに、ギャンブルマシンの問題をアピールしなければ。

A そのとおりです。私どもの協会では、ギャンブルマシン追放と青少年問題の二点について、積極的にとり組んでいます。

NAO（日本アミューズメント、オペレーター協会）の会員、最低限の条件はギャンブルマシンを扱わないことなのです。

Q 具体的には？

A まず第一弾として、NAOの会員がやっているゲームセンターですよ、ということがわかるような看板を作りました。

Q NAOの会員は、ギャンブルマシンは扱わない。だから出来るだけ楽しく遊んでくださいというわけですか？

A そうです、そんなのです。

Q ところで、内田さんがこの仕事を選ばれたきっかけは？

A 以前、私はある商事会社にいました。貿易関係のことをやっていたんです。そのころ外人を後樂園などの遊園地へ案内した時にヒントを得たんです。子どもを対象にしたものは、人はバカにするけれど、これだと思つてた。今から15、16年前ぐらいでした。ちょうど、スパーマーケットが出て来たころです。

そして、イトーヨーカ堂さんに私どもが入つて一緒に伸びて来たんです。

その頃は、直接現場にいました。地味ではあるけれど、やり甲斐のある仕事だなあというふうを感じ、以後、一貫して幼児向けでやって来てるわけなんです。

## お父さんお母さんも遊んでみてから！意見をも！

●日本娯楽機械オペレーター協同組  
会・理事長 柳東名 海園代表取締役

加茂 桂氏

Q 遊びというものを加茂さんはどうお考えでしょうか？

A 遊びというのはね、人間の成長の過程のひとつの物であつて、本能だ

と思うんです。子どもにとって、遊びが遊びでなくなつた時、これはもう恐ろしいことです。

ゲームでお金がもらえる、例えばパチンコのようにですね、その場合、遊びに行つた子どもたちが、取つて取られたりすることで自分の生存という中に生活するというものが含まれてくる。ひ

とりひとりが楽しく遊ぶことにはならないですよ。

私も健康全娛樂ということをアピールしているのも、相手に本当に楽しんでもらう、心から遊んでもらいたいからに他ならないんです。

楽しんでもらえた、遊んでもらえたということが確認できたときに初めて、自分のやっている仕事に、これでよかった、これでいいんだといえるのです。

金もうけだけに走ったコーナーは、競輪競争と同じことになってしまふ、出入りする子どもたちの人生観は百八十度変わってしまいますよ。

Q 確かに、ゲームでお金が儲かるとなればもう遊びでなくなってしまう。A そのへんを、皆さんがとらえて、こうするともっと楽しく遊んでもらえる、もらえたという方向に持って行くことが組合の理念であり、私もそう考えています。

Q ただ、お金がかかる、もつたないといった親たちも多いようですが……。A 時々、私どものコーナーへ行ってみることもあるんです。そこで、子供がバッテリーカーに乗りたくてタバタやっている光景を見られる、やはりもつたないという親御さんなんてす



な。そのとき、子供を乗せてみせるんです。今まで泣き叫んでいた子が大喜びで母親に手を振る、それを見て親が百円であんなに子供が喜ぶのか、これは高いものじゃないかと思ってもらえる。こんなとき、私は良かったなという気持ちになるんです。

Q そういう具合にわかってもらえないケースばかりないことないですね。A ほんとに、なかなかそうはいかない。とかく、PTAなどの攻撃があったりする。

そこで先方の方々と会って、直接、コーナーを見て戴くわけです。見て、どうお考えになりますかと聞くと、決して悪いとは思いません。これが答えなのです。

コーナーに置いてあるものは、初めっから悪いと決めつけているPTAの方にも、決して悪いものじゃない、あなかもやってみてはいかがですか？と勧めらるんです。指導する人がやってみて、こりやいかん。というものだったら考えようということ。

おそろおそろやってみると、だんだん熱中して来る、そして、おもしろい

です。ということになるんです。

大人が面白いんだつたら子どももおもしろい。親たちの育った時代と違って跳び回る場所もあるわけではなく、文化の進歩や社会構成がそういう物を取り上げてしまつて、こういう物に移って来たんだから、今の子どもたちには必要な場所なんです。

しかし、経営する側のあり方がひとつ間違えば、やはり、それはPTAの指摘する、非行のたまり場にもなりかねない、そういうことに陥りやすいところでもあるわけです。

ですから、悪いものは悪いと言いつか、わしいものは陶大されるようにすべきだと思います。

Q すると、そのあたりに、加茂さんがこの仕事に入られた動機があるわけですか？

A 昭和三十五年ぐらいでした。当時は娯楽だなんてのは、映画館がある程度で、子どもたちに与える娯楽はありませんでしたよ。

最初は店頭馬とのお出合いでした。私の弟に言われて川崎に飛んで行って見たら、とてもいい、これだ。と思

ましてね。

もう列になつてゐるんですよ、子どもたちが。十円て一分間ぐらい動くその木馬に、取り合いません、きちんと並んでいたんですよ。

それがきっかけになりました。その頃は業者も少なく、日本娛樂さんと東洋娛樂さんとはやっておられましたが、ナムコの中村さんとは、私もとスタートは前後しています。

そうした中で業者同志、なんとか手を継ぐことをしようと、まず六社で組合を作ろうと、メーカーさんとよく集まったのです。

その後、スーパーが出て来て、ぐつと揺がりを見せはじめました。こりやあいかん、組合を作ろうじゃないかと、全国十九社に呼びかけて、そして作つたのが日本娛樂機械オペレーター協同組合というわけです。

現在四十六社にふくれあがっていますが、同じ考え方を持たない人は入れないという方針でね。たくさん、入りたい人はいるんだけど、姿勢を正して来ないとかなかね。その方針は変えません。

## アミューズメント・ライフ 発刊にあたって

園部隼人

アミューズメントライフ発行人

我が国のレジャー産業の発展はめざましく、遊びに対して消費する所得の割合も、ようやく数字の上では欧米並に追いつくところまで来たと言える

が、それは、あくまで数字の上のことであり、ほんとうの意味での遊びに対する姿勢や精神的なものは残念ながらまだまだ、遅れていると言わざるを得

ないのが現状だろう。

しかも世界的にも経済の発展がいまづまり、人々はギスギスした社会の中にあつて生活していかなければなら

いことを見れば、これからアミューズメント業界のはたさなければならぬ役割りはきわめて重要なもの。なるにもかわらず、ほんとうに楽しく遊ぶための本が今まで出版されていないのが現状、今回我々、アミューズメントのスタッフは、その一役を荷なえればと、この本の出版に踏み切りました。

遊園地、ゼンヤールランド等は、「家族のための家族の遊園地」と言うリンカーンの名文句があるように、魂のでんぐりがえるような恐い乗り物に乗らないと気のすまない人、子供と一緒に楽しく、メリゴーランドに乗る人も、すべての人々が、それぞれの目的を、この本によって遊び、楽しめるような情報を読者に提供し、いっしょにすべての遊びをクリエイトしていきたいと思っています。

それはデパートの屋上や、スーパールの屋上などの小さなメルヘンの世界をもったロケーションの発見などにもつながり、あらゆる意味での遊びを、みんなで考え、作り、共に楽しめるようにしていきたいと考えています。

ビデオゲームの世界に関しては、その発展はとくにめざましく、街の中にあらゆる種類のゲームセンターが出来る、良きにつけ、悪しきにつけ、いろいろな人が、そこで遊ぶようになっていくのが現状であり、そしてより楽しく、よりすばらしいビデオゲームがどんどん発売され、街の中の小さなオアシスはどんどん発展して来ました。

その上で、これからのノウハウが、家庭用のビデオカセットにも生かされ、マイコンとドッキングし、遊びだけにとどまらず学習と一体化し、そう言う意味でもすばらしい方向に向っていると言えるのが現状です。

街のゲームセンターはより本物のビデオゲームを楽しみ、家庭ではよりファミリーに楽しめるようになっていきゲームに親しんだ子供達が自分達の遊びをどんどん作り出し、それがあらゆるエレクトロニクスの発展にどのようにつながっていくのか、我々のこの本にかける夢は限りなく広がっていくのです。

色々なことを書いて来ましたが、この本の基本は、たとえ、そうすね、デパートのおもちゃ売場を思い出して下さい。

・スピルバーグの「E.T.」は、まさにメルヘンの世界ではないでしょうか。見ているうちに、いつの間にかひき込まれ、共に笑い、共に泣き、感動に胸を高鳴らせている。とてもすばらしいことです。

——あまり適切ではない引用だったが、私も知れませんが、遊びに一本通じるものがあると思うのです。

つまり、遊びの原点は、大人でも子供でも、没頭できる楽しさ。につきるといって考えに立っているからです。楽しいものは楽しい——これはどの世代でも、ある程度ハッキリしています。

遊びと楽しさについては、今後、本誌を削りつけていけば、読者の方々から、どんどん意志表示が現われてくることでしょう。

我々も、それを望んでいますし、毎号の誌面に、届けられたナマの声を逐時発表していくようにしたいと思います。

## ワイドな最新情報誌

# アミューズメントライフ

創刊第2号は  
2月10日発売です!!

※最新ビデオゲーム  
にアタック  
倉田まり子

※ビデオゲーム  
大集合  
——最新だけが  
ゲームじゃない

※ダブルルーブコー  
スターにルンルン  
挑戦!  
●レポーター  
松岡亜由

●お近くの書店でお求め下さい  
定価 550 円

# 娯楽つてななんだろう



●考えれば考えるほど、わからなくなってくる。

で、てつとり早く答えを出してくれそう  
な人に直撃?!!?取材!

「ぼくたちは、殆んど毎日といつていくくら  
い遊んでいる。イヤ、決して四六時中という  
意味ではなく、何らかの形で自分の自由に使  
える時間を楽しんでいるはずだ。友達と野球  
をしたり、ビデオゲームをしたり、TVで好  
きな番組を見るのだから。」

今日は、そういったもの全てをも含む  
「娯楽」というものについて、少し考えてみ  
よう。……とはいったものの、独断でカチカ  
チ、偏見にミチミチつてたんじゃないやあ進歩がな  
い。自分の考えだけじゃあ本当のこととはわか  
らない。そこで登場願うのが、社団法人 青  
少年育成国民会議 育成事業部の森田 廣さ  
ん。青少年育成国民会議なんて固っ苦しい名  
称に反して、応接室に現れたのはウィンドブ  
レイカー姿の好青年。イヤ失礼、好見貰つて  
感じの森田さん。

さつそく、青少年とは何歳ぐらいから何歳

ぐらいまでを対象にしているのか、という恥  
ずかしいような素朴な疑問を投げかけてみた  
ところ衝(笑?)撃的な答えが返ってきた。  
下は乳幼児から、なんと上は35、36歳までで  
すと。するとやっぱり森田さんは好青年でい  
いみたい。ちなみに森田さん、お歳は三十と  
三でした。

## ●ボランテア活動で 生活に密着

青少年育成国民会議についていわれても、ぼく  
たちには余り馴染みがないので、その目的、  
経過、現在の活動などを聞いてみた。

森田「『伸びよう、伸ばそう、青少年』を  
合言葉に昭和41年にスタートしました。その  
背景には、終戦直後の被災孫児や浮浪者の問

題などを経て起った、青少年の非行などがあ  
るわけなんです。私達は、青少年自身が自ら  
伸びようと努力して欲しいし、その伸びよう  
とする心や体を、まわりの大人や社会が暖か  
く見まもれるよう援助していきたいのです。

根本的には4つの柱、(1)家庭 (2)社会環境  
(3)青年の(社会の一員であるという)自覚  
(4)指導者の養成 で成り立っていて、組織  
的には、青少年育成国民会議の下に各都道府  
県民会議があり、さらにその下に、全国二千  
もの各市町村民会議があるそう。末端組織  
である市町村民会議は、教育委員会などに置  
かれ、また、ボランテアの人々と共に環境  
浄化やサークル、グループ活動などではくた  
ちの生活に密着していったんだ。よく街中で  
悪書追放のペンギン型ポストを見かけるでし  
ょう。あれもこの人たちの活動のひとつらし  
いんだ。

森田さんいわく、——「青少年自身もこの  
運動に参加していますし、もっと多くの青少  
年の参加を望んでいます」

その他、お年寄りや身体の不自由な人達へ  
のお手伝い、自然環境保全や育成活動、国際交  
流などなど多岐にわたって活動してののだ。

## ●世代、職業によって 娯楽の意味は異なる

次に本題である「娯楽」が私達に与えるも  
のは、という質問を今度は、素材ではなくド  
ーンとぶつけてみた。

森田「『娯楽』という言葉はたいへん難か  
しい言葉です。なんとなく過すこと、くだら  
ないもの、エネルギーを蓄積するためとか、  
人によってさまざまだからです。ですから難  
かしいわけなんです。人により、あるいは



## 娯楽



年齢によって娯楽から受ける影響というのは、度合いがまちまちなんではないでしょうか」といいます。

森田「例えば、幼児期から少年期にかけての娯楽は、その中から、仲間との接し方、社会のルールなどを学ぶわけです。高校生や大学生、社会人と年齢が高い人達にとつての娯楽というのは、毎日の課題（勉強や仕事）から解放され、新たなエネルギー蓄積や発想の転換を図る場であったりするわけです」

ようするに森田さんは各人の娯楽が、各人に向きを変え、何を学んでいるのか、自分自身で考えなさい、と語っているんだ。自分の本業を考え、それを全うするうえでの安らぎ、息ぬきの場であつてほしいともいっているけれど、至極同感の意を抱いてしまつたばかりでありました。

## ●物の価値を知らう

ビデオゲーム等が多量に置いてあるゲームセンター、森田さんはどうお考えだろうか。

「人により、また、見地によつて異なる意見が出てくると思います。金を使い過ぎる、ブームに流れやすい、たまりば的性質を持つているなど、批判的に捉える反面、娯楽としての楽しさ、自分で考えることを学ぶなど肯定的な意見の両方ともあつていると思うんです。ですから自分を見失わないことが一番大切だと思います」

「よく私たちはお金を使つていけばビデオゲームができるし、遠くへも行ける。しかし物質的にそうとう恵まれていることに気付いている人は少ない。そのため物の価値を見失つてはいないだろうか。創造性が欠如してはいないだろうか。我慢する心もたしかに少な

くなつてきている。これらは本当に大切なことなんだ。ぼくたちは次代を背負つて立つ人間だということをお忘れはならないんだ。」

## ●ファッション（流行）に乗せられるな

「竹の子族」や、暴走族。彼らが踊つたり集団でオートバイを走らせるのも、彼らにとつては娯楽だろう。それらの風俗や風潮は彼ら（竹の子族や暴走族など）に何を与えているのだろうか。森田さんは、今までもがそうであつたように——例えば、太陽族やヒッピー——風俗や風潮、流行や世代というのは常に時代や社会を反映したものである、と言いつけるには疑問を持つていたようだ。むしろ商業ベースに乗せられてしまつた若者の方が多いように感じるそうである。

森田「ファッションがそのいい例ではないでしょうか。最近、若い女性の会話の中に、「えー、ウソ、ヤター」という決まり文句を使つているのをよく聞きます。ウソと否定しながら、相手の言葉を全面的に肯定しているんですね。このような会話をなり風俗なりが、若い人々の間だけでなく、老若男女の全てが受け入れてしまふ。つまり、ある程度流行はしはじめると、それに乗らなくてはならない、乗り遅れないようにしなければならぬという考えが先になつてしまふんです。まづ、これは青少年だけの責任ではないのですが、大人より青少年の方がより敏感なのは確かです。流行や風俗に足をつつこむ前に自我の確立、自分は何か、自分はどちらに方向を向かうか、というようなことをはっきりと認識してもらいたいと思います」

「ぼくたちは次第を背負つて立つ人間だ。21世紀の中核を成す人間に育たなければならぬ

いんだ。森田さんの言葉を自分なりに、よくかみくだいて心のどこかに留めておいても、損はないように思うよ。」

## ●ひとつの遊びに固執せずバランスをとれ

「だが、娯楽」と考えてみても、嫌々の問題が隠されているようだが、自分をよく知つていたらそれらの問題に毅然と立ち向うことができる、ということ、今の青少年の特色・傾向を聞いてみた。

森田「長所と思われる面では、明朗さ、率直さ、自己表現のたくみさ、などが挙げられ、逆に短所と思われる面では、自己中心、独善性、変わり身の早さ、自我の確立に欠けるなどが挙げられるでしょう」

娯楽一つとつても、一つの遊びに固執することなく、いろいろなという遊びをすれば、おのずとバランスのとれた人間が形成されるそうなんだ。ぼくら自身の問題なのだから、一人一人もう一回よく考え、反省することは必要なことなんじゃないだろうか。

最後に森田さんから本誌読者に締めめのメッセージをいただいた。

「本誌読者の皆さんはもうろん青少年に何を望むか、ひとつは物質至上主義への反省であり、国内・外の動きなどに関心を持ち、現代社会を構成するメンバーの一人であり、目前にひかえた21世紀の中核になるという自覚を持つて欲しいです。何か熱中している姿は、見ていて大変に気持ちの良いものです。その「何か」を早く発見して欲しいし、その「何か」が自分や周りの人、ひいては社会や地球にとつて、有益なものであつて欲しいと思います」

「何か」が自分や周りの人、ひいては社会や地球にとつて、有益なものであつて欲しいと思

# 海外情報局

ボブ・グリーン



## ●アミューズメント感

アメリカ人と日本人の国民性の違いはあらゆるところにあらわれている。

それは、たとえば遊園地についての考え方、楽し方についても、デイズ・ニランドと日本の遊園地の違いを見ればよく解るように、ただ単に乗り物が楽しくスリルがあればいいと言うのが日本人なら、アメリカの遊園地は音楽があり、リズムがあり、楽しいイベントやショーがあつたりで、色々な意味で知的欲求をもじゅうぶん満足させてくれる所が非常に多いと言える。

この様な考え方は、レジャーそのものにも現われている。

とにかく彼らは楽しむために、あらゆる努力をいとわずやるのである。

そして、ほんとうにびつくりするくらい一生懸命遊ぶのである。

日本人ならなにもそこまでやらなくても、たかが遊びではないか、と思うようなことを平気でテレもなくやってのけるのが彼らであり、それが国民性なのだ。

## ●オモチャについて

今度は彼らと日本人のオモチャについて、のありかたを見よう。

まず彼らは日本人ならためらうような高価なものを平気で買って来た。

しかし、これは年に一度か二度である。このことは日本の親達が、こまごまと、すぐに飽きするような安いオモチャを買いたたえる金額を合わせればなんなく買えると思われるものであり、このあたりの考え方の違いが大人だけではなく、それを受けとる子供達にもハッキリと現われている。

それはアメリカ人の子供達は、たとえば高価な汽車のオモチャを買ってもらったとする。

そして、それがこわれたら何度でも何度でも修理して遊ぶ、ところが日本の子供達はどうか。

多くの家庭ではガラクたとなったオモチャがあふればかりにちらばつていてのが現状だ、オモチャ業界においては、この金銭的な数字はきわめてハッキリと現われている、という事は過去に日本の市場において、エンドユーザー向けに売られた商品で二万円以上のものがヒット商品となったことは過去一度もないことを見ればよくわかる。

しかしアメリカではこのような現象は、これ程ハッキリとは出ていない。良いものは高くてもけっこう売れてい

るのである。これは、ものを買う場合にそれに消費するだけのものは、じゅうぶんにとりかえし遊び楽しむと言うアメリカ人の合理性と、日本人のただ単なる親バカだけかたづけたいいものでもないような気がする。

日本の場合戦後奇跡的な程急速に経済成長を成しとげ、それにともなつて生活も豊かになり、ようやく今、これから精神的なゆとりをとりもどそうとして、レジャー人口も増加し、オモチャ業界も発展し、アミューズメントの業界も発展して来たが、アメリカとくらべれば、それらをまだまだ消化しきつていないと言ひ切れない部分がいっぱいあるように思われる。

## ●ビデオゲームについて

ビデオゲームについても、日本においては商品のサイクルが三ヶ月から四ヶ月と言われているがこれも日本人の飽きっぽさなのか、あるいは進歩性のなせるところなのか、いずれにしても、それを造り売る側は大変なことである。ここアメリカでは、インベーターがまだまだ子供達にじゅうぶん親しまれているし、日本程商品サイクルが短かいたと言ひ切れないのはなぜだろう。だからと言って映画、トロンに見られるように彼らはビデオゲームに対しても、すばらしい発想を持っている。今たしかに日本はビデオゲームにおいて世界のトップを走っていると云える。だが、これからもそうであると言ひ切れないものがある。ソフトの面において日本の子供達よりもアメリカの子供達の方がはるかに早く、(少くとも五年や十年は)走っているのが現状だ。たまたま、ビデオゲームの消化を日本人特有の器用さでものにしてしまったにすぎないようなもので、ほんとうの意味で世界のトップを走るのは今のマイコンやゲームに親しんだ子供達が青年期に達するときだと思われる。



■アミューズメントライフ■ワイドな最新情報誌

# AMUSEMENT LIFE

アミューズメントライフは毎月10日発売です。

## ■内容

ビデオゲーム攻略法  
遊園地イベント情報  
なんでも情報ベスト10  
マイコンなんでも情報  
ゲーム電卓攻略法  
突撃試乗体験レポート

# 謹 賀 新 年

## ●年間購読のおねがい

この度、当社ではTVゲームやマイコンブームに応じて、あらゆるアミューズメントの総合情報誌を企画いたしました。この本は遊園地情報から、ありとあらゆる遊びの情報いっばいの楽しい新雑誌で大人も子供も見て楽しんでもらえるものと確信しております。

●年間購読は6,600円を現金書留か為替で下記住所に御申し込み下さい。  
毎月御手もとに御届けいたします。



発行・株式会社アミューズメント 〒162 東京都新宿区下宮比町15番地 TEL(03)267-7832,267-3235(代)  
発売・株式会社東京経済 〒162 東京都新宿区下宮比町15番地 TEL(03)267-7651(代)

# アニメーション三協会の動向

JAMMA

## 日本アニメーション三協会 工業協会 今年の動き

今年度は二大目標として、コピー行為の徹底排除と、ギャンブルマシン(以下Gマシン)の撲滅を掲げた。

コピーをこのまま助長させていくと業界がいずれ滅びてしまう、というところまで追いつめられている。新製品を開発しても、すぐにコピーされてしまえば、オリジナルメーカーの開発威力を損なってしまう、業界の発展がなくなってしまう。

Gマシン撲滅については、昨今のボーイゲーム機事件が大府警の汚職事件にまで拡がるなど、一般ユーザーの関心も高い。今年一年はボーイゲーム機で明け暮れたといってもよい。こうした状況中、今年2月25日の56年度通常総会において、コピーならびにGマシンに関する決議文が、一部字句修正の後、満場一致で採択、コピー排除とGマシン撲滅を積極的に進めることを宣言した。

Gマシン対策に関しては、この通常総会に先だつ今年1月に、日本アニメーション三協会工業協会(以下JAMMA)と日本アニメーション・オペレーター協会(以下NAO)の間で「Gマシン対策特別合同委員会」を組

織。またJAMMA内にも「健全娯楽推進委員会」を設置した。

「Gマシン対策合同委員会」内には4つの小委員会を設けた。先づ基準作成小委員会は「賭博機械排除の為の基準」を作成。機種認定小委員会はGマシンの機種認定を担当。PR小委員会では「Gマシン違法営業撲滅キャンペーン」を企画し、それを官庁折衝小委員会を通じて、官民一体のキャンペーンをくり広げ、実りあるものにしてしようとしている。今年度は7回活動し、ポスター約4千枚を全国に配布、第20回アニメーション三協会シンシヨウの会場にも掲示するなど、キャンペーンも全国に拡がり、その効果も徐々に現われつつある。

コピー問題に関しては、昭和56年3月9日の第一回ビデオゲーム製造会社国際会議で「共同宣言」を打ち出し、ビデオゲームが著作物であるとの「声明」を発表しているが、JAMMAでも「著作権問題特別委員会」、「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」を設けるなど、この問題に取り組んでいる。両委員会は月に一度会議を開き、情報交換を行っている。

### 日本アニメーション三協会工業協会は

略称JAMMA。全日本遊園協会を母体とし、昭和56年1月1日他の二協会と同時に設立・発足。ビデオゲーム機、アーケードゲーム機、メダルゲーム機、中・小型乗物、カラオケ等音響機器のメーカーやディストリビューターが結束する団体。娯楽機械工業の研究・開発・技術の高度化・健全化などを目的としている。

各メーカーサイドでも、自社のオリジナル商品が不当にコピーされた場合、著作権法や不正競争防止法、工業所有権法などにより、コピーした会社を告訴するといった法定闘争を積極的に行っている。現在でも、月に5、6社が訴えている。

また、10月22日、JAMMAの中村会長は文化庁文化部著作権課を訪問し、楠ナムコの知的所有権課松水課長も同席の上、文化庁著作権課吉田茂課長、木村豊課長補佐、砂川憲徳事務普及係長の三氏とビデオゲームの著作権問題に関する懇談を行った。

この席において、文化庁著作権課は、ビデオゲームの画面はプレイヤーの操作により変化するため、画映の画面のような「固定」した画面と同一の次元で扱うことはできない、またROMに記憶されたプログラムの場合、取納される内容を判断しにくいなどの問題はあるものの、一般論として、コンピュータプログラムの著作権保護の対象となると述べている。(昭和48年の著作権審議会の第二小委員会が、



日本アニメーション三協会  
中村雅哉会長



アニメーション三協会



全日本遊園施設協会  
山田三郎会長

**JAPEA**

## 全日本遊園施設協会 今年の動き

既にプログラムの著作物性を認めている）

さらに、12月6日には、昭和54年8月以来懐タイトとアイエスジーエンタープライゼズの間で争われていた、

全日本遊園施設協会（以下J A P E A）の日常活動としては、「遊園施設の定期検査報告の代行ならび指導」ということがある。その一環として、日本遊園地協会と共催で2月18日、よみうりランド（東京都・神奈川県）において、初めての「遊園施設安全管理講習会」を開催した。

この講習会は、遊園地、遊園施設の所有者、管理者、運行管理者、検査資格者を対象に、遊園施設の安全管理を徹底させようというもの。建設省が後援、財団法人昇降機安全センター、東京都昇降機安全協議会が協賛した。当日は朝10時から夕方まで、「遊園施設の運行管理について」の講習や、震度5の地震を想定した避難訓練、救護訓練などのスケジューリングがびっしり組まれ、充実した講習会となった。

この講習会は第六回理事会（3月27日）でも取りあげられ、今年度の後半にも実施する予定となった。

定期検査報告代行の取り扱いについては、第六回理事会（3月27日）において議論が沸騰したが、第七回理事会（4月24日）において引き続き審議され、結論としてJ A P E A が扱う定期

「スペースインベーダーII」訴訟に対し、東京地裁は「プログラムは制作者独自の創作的表現であるから、著作権上保護される著作物に当る」と判決を下すなど、コピー問題は新極面を向かえた。

検査報告代行の扱いは従来通りで実施するが、二千五百円の指導料を超過する分については寄付という形で実施する。つまり任意の協賛金として取り扱うこととなった。

また、今年は役員再選の年で、山田俊夫（前）会長が早くから辞意を表明していたため、第2回総会（7月2日）において役員改選が行なわれた。

新役員は次の通り。

会長 山田三郎（泉陽興業㈱代表取締役）

副会長 大倉治（大倉産業㈱代表取締役）

（役）

真砂幸男（真砂工業㈱代表取締役）

（役）

常務理事 佐治史郎

加藤繁一（加藤鋳金工業代表者）

土井照子（関西娯楽機代表取締役）

（役）

桑実（久竹娯楽機代表取締役）

小宮正実（小宮スポーツセンター代表取締役）

若田部元幸（サクラ娯楽機代表取締役）

木内一之（三精輸送機機代表取締役）

理事 山田俊夫（東洋娯楽機代表取締役）

渡藤栄（日本娯楽機代表取締役）

（役員）

岡本昌明（明昌特殊産業代表取締役）

（役員）

監事 森川舟（信水貿易機代表取締役）

山田茂雄（千信遊設機代表取締役）

（役員）

なお、議事録署名人は加藤鋳金工業と久竹娯楽機が選出された。

山田三郎新会長は、今後の抱負を次のように語っている。

●協会活動の推進について。  
会員相互の新睦、意思の疎通を図っていききたい。例えば、会員の三分の一は全く大型に関係ない小型乗物の業者であるため、小型乗物関係の委員会も必要であろう。

●日本遊園地協会との連携について。  
遊園施設メーカーの繁栄は遊園地の繁栄なくしてあり得ない。共存共栄を計ることが必要。それが社会への貢献にもつながるであろう。

今後の新会長の活躍に期待したい。

### 全日本遊園施設協会とは

略称J A P E A、全日本遊園施設会を母体とし、昭和56年1月1日、他の二協会と同時に設立・発足。大型遊戯機械のメーカー、オペレーターと、小型乗物のメーカーなどが加盟する団体。遊園施設に関する事業の健全な発達、安全確保と適切な維持、運行の管理の実施などを活動目的とし、その推進のため四つの委員会を設置。



日本アミューズメントオペレーター協会 内田 博会長

# NAO 日本アミューズメント オペレーター協会今年の動き

今年度の主な活動内容は、青少年健全育成問題、健全営業を推進するとともに、青少年の不良化の防止。さらにGマシンの撲滅問題などであった。

青少年育成問題については、二月に青少年育成国民会議主催の懇談会にNAOが参加し、PTA関係者、教育委員会役員と会合を持った。

インベーターゲームの爆発的ブーム以来、子供がお金を乱費する、ゲームセンターは不良のたまり場だといわれてきた。それが高じて、現在では、ビデオゲームをしてはいけないというような通達を出す学校も出てきた。また地域のPTAからポイコットされて、ビデオゲームは一切置いてはいけない、児童、生徒はゲームセンターに立ち入ってはいけない、などというように、社会問題としてもクローズアップされるようになったという背景がある。

NAOも、これらの問題に積極的に対処していくこととなった。アミューズメント業界としては、あくまでも健全な営業を推進していくことが主体であることを社会にアピールしていく必然性があるとし、その一環として、日本PTA全国協議会の環境対策委員会との懇談会が持たれた。

これは、10月8日に、日本PTA全国協議会の理事会が開催された折、その分科会活動である環境対策委員会の中に席を設けて貰ったものである。

懇談会は4時から5時、1時間行われて行われた。NAO側からは、内田会長、他2名、また日本職業機械オペレーター協同組合から若田部専務理事が出席。環境対策委員会側からは橋田委員長を始め、8名が出席した。

まずNAO側は、協会の組織・営業姿勢・Gマシン問題などを説明し、質問や意見を求めた。

一方、PTA側からは、「補導に回ると、営業妨害だと追い出される」「喫煙をしても誰もとがめない」「深夜子供に出入りさせている」「非行の温床になりやすい」などが指摘された。今回の懇談会は両者の初顔合わせに過ぎなかったが、懇談の終わりに橋田委員長から「機会があれば重ねて会合を持ちたい。営業自体の実地見学もさせてほしい」といった依頼が出るなど、内容の濃いものであった。

以上のような状況を背景として、NAO側としてもなんらかの自主規制を作るべきだという見地から成立したのが、「青少年のお客様に対する営業基準（自主規制）」である。これは、NAOの第6回理事会（5月13日）で正式に採択され、各ロケーションにもらさず添付された。

PTA関係、教育委員会と密接に折衝するなど、青少年健全育成問題に関して、よりよいロケーション作りを目指した一年であった。

Gマシン撲滅に関しては、Gマシン対策特別合同委員会においてJAMMAと相互協力体制を確立するとともに、NAO独自の対策として、違法営業「連絡はがき」システムを実施することとなった。これは全国をネットするNAO会員のオペレーターが一致団結してGマシン賭博を告、発取もり当局の検挙に協力しようとするもので、すでに全国から数百通に及ぶ「はがき」が当局に提出されている。

また過当競争防止委員会では、オペレーターのロケーション進出の場合の競争があり、現在、その率はオーナーが四分ならオペレーターが六分だが、その比率を逆転させたり、既存のロケーションを他社が荒すことが頻繁にあり、そういったロケーションにおけるトラブルを、NAOが取り持っている。NAOでは、公器オペレーターと弱小のオペレーターとの間の摩擦を押さえるため、公器オペレーターの4社を招き、NAO側の要望を表明するなど、過当競争防止に乗り出している。各方面で実りの多い一年であった。

## 日本アミューズメント オペレーター協会とは

略称NAO。全日本遊園協会を母体とし、昭和56年1月1日、他の二協会と同時に設立・発足。硬貨作動式娯楽機の運営営業に携わる事業者（オペレーター）が結束する団体。全国を地区別に16の支部に分け、各支部での区別・検討に基づき、執行部で業界正常化と健全娯楽普及のための諸策を推進している。

# なんでもかんでも

# 法律相談

答える人

弁護士 高橋センセイ

(質問) 公正証書の作成方法と効用

私は、都内で衣料品販売を個人経営しております。先日、中学校の同窓会があり、久しぶりにA君に会い旧交を温めたのですが、昨日A君が私の店に訪ねて来て、取引先乙会社振り出しの額面金額三〇〇万円の約束手形一通を見せ、この約束手形を担保に二ヵ月ほど営業資金を貸してほしい旨申し入れがありました。A君は株式会社甲の代表取締役であつて、乙会社振り出しの約束手形は商品代金の支払いのため受け取ったとのこと。A君の話では、A個人名義の自宅を所有しており、公正証書を作成してもかまわないと言っております。このような場合、公正証書の作成だけで安心できるのでしょうか。又、公正証書の作成にはどのような書類を用意し、どこへ行けばよいのでしょうか。

## 個

人の場合、交友関係から金銭の借入れを申し込まれて、拒否できないことがよくあります。結局は借主の返済意思にかかっているのですが、本事例の場合、友人の申込みとは言え、金額が高額であつて、貸主側では約束手形の振出会社については全く知らない会社であり、真実営業取引上から振り出された約束手形(商業手形)かどうかわからない状況にある以上、A君の申し入れとおり公正証書を作成しておく必要があります。

公正証書を作成する場合には当事者が公正証書場に行かねばなりません。公正証書場とは公証人が公正証書作成などの公証事務を行う事務所のことをいいますが、作成を依頼する嘱託人は自由に公正証書場を選択できます。裁判所には事件によって管轄がありますが、公正証書場にはそれが無く、作成するのに都合のよい公正証書場が選べます。本事例の場合、金銭の貸借ですので、金銭消費貸借契約公正証書の作成を嘱託することになります。貸主、借主が代理人を使わずに自分たちで公正証書場に出席するのであれば、作成後六ヵ月以内の印鑑証明書と、その印鑑を持参すれば作成して貰えます。印鑑証明書の



提出は本人であるか否かを確認する手段ですので、公安委員会交付の自動車運転免許証、外国人登録証明書の提出によつても確認して貰えます。代理人を使う場合は、印鑑登録をした印鑑を押捺した委任状と代理人の印鑑証明書、その印鑑を持参する必要があります。本事例の場合は、A君と株式会社甲の両名を連帯債務者として公正証書を作成しておけば、万一株式会社が倒産した場合でもA君個人に對して支払を求めることが出来ます。又、A君が支払を拒むような場合にでも公正証書に執行文を付与してもらいA君の不動産を差押えることができ、支払いを確保することも可能です。たんに借借証を入れてもらうこととは、支払を確保する点で大きな違いがあります。A君が死亡するなどの事態がおきても、遺族や関係者から否認されたりすることは考えられず、証拠上も借借証と公正証書とは大きな違いがあるのです。ただし本事例の場合、乙会社振出しの約束手形について、株式会社甲の裏書を求め受け取つておくことは当然です。本来ならば、さらに振出会社乙の信用度を取引銀行を通じて調査しておくべきと思われる事例です。

# ありあわせ材料の 手作りおもちゃ

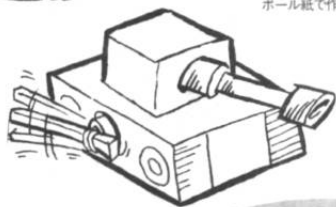
みんなのお父さん、お母さんがみなくらの頃  
ビゲオゲームもマイコンもなかった。子供たちは  
こういったおもちゃを工夫して遊んでいた。

糸まき車の上に、いろいろなものを作ってのせると、じょうじょう走っておもしろいよ。



発泡スチロールの馬

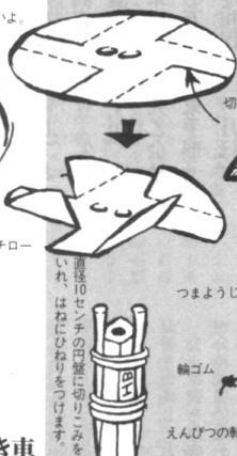
ボール紙で作った戦車



## 糸まき車

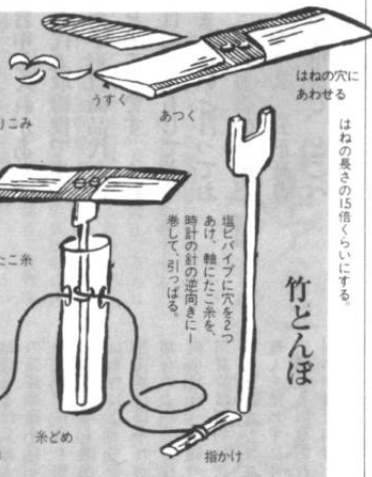
カタン糸などの糸まきを使います。からまわりしないように三角やすりなどで、ギザギザをつけておきます。

## ばらばら紙円盤



直径10センチの円盤に切りこみをいれ、はねにひねりをつけてみます。

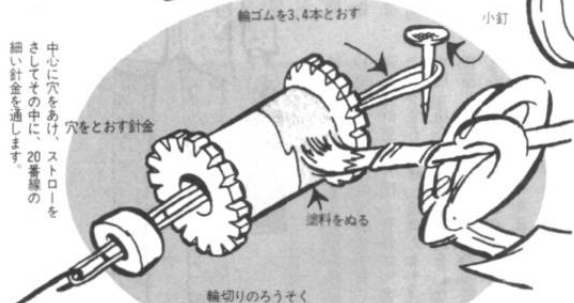
竹をナイフでけずる



はねの穴にあわせる  
はねの長さの1.5倍くらいにする

## 竹とんぼ

塩ビパイプに穴を2つあけ、軸にたこ糸を、時計の針の逆向きに巻いて、引っぱる。



輪ゴムを3、4本とおす

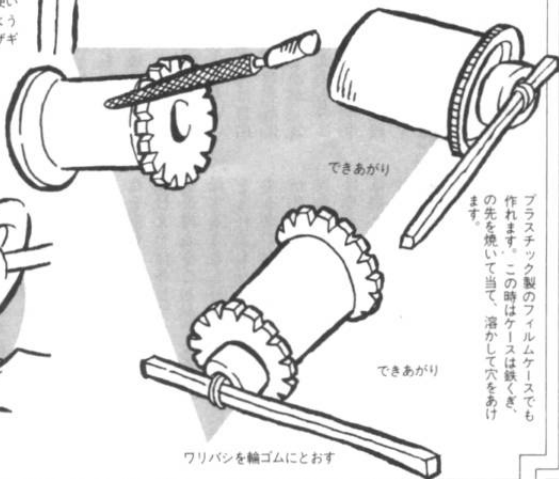
小釘

穴とおす針金

塗料をぬる

輪切りのろうそく

中心に穴をあけ、ストローをさしてその中に、20番線の細い針金を通します。



できあがり

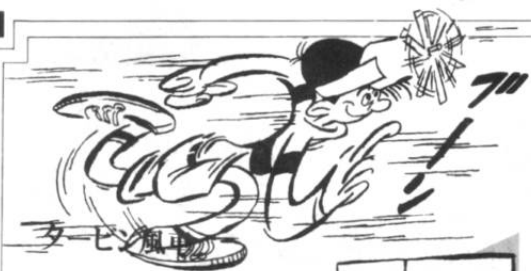
できあがり

ワリパンを輪ゴムにとおす

プラスチック製のフィルムケースでも作れます。この時はケースは狭く、の先を焼いて当て、溶かして穴をあけます。

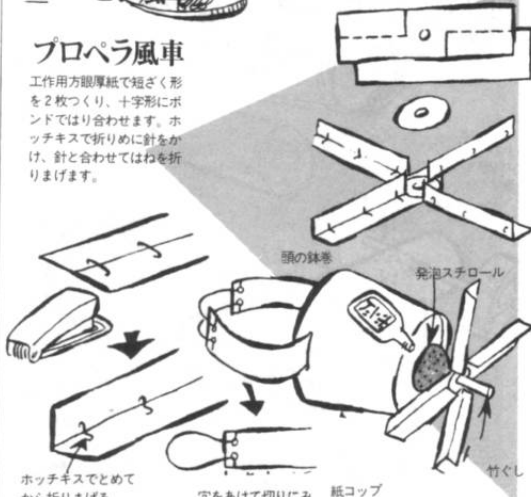


# 工夫しよう 動く



## プロペラ風車

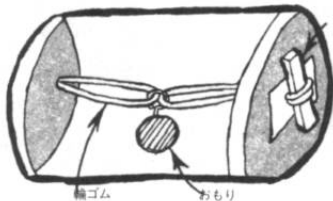
工作用方眼厚紙で短ざく形を2枚つくり、十字形にボンドではり合わせます。ホッチキスで折りに針を付け、針と合わせてはねを折りまげます。



ホッチキスでとめてから折りまげる

穴をあけて切りにみに輪ゴムをかける

円筒型の容器や缶



輪ゴム

わもり



エンジン部は、紙コップにストローをとおし、厚紙で鉢巻を作り、輪ゴムで調節できるようにします。

木工用ボンド

発泡スチロール

竹くし

ストロー

紙コップ

輪ゴム



## タービン風車

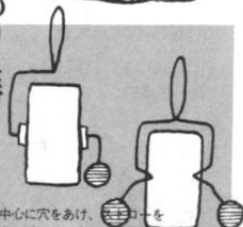
厚紙で円を切り、色紙をはってタービン風車を作りまわす。円のまわりに切りこみを入れ同じ向きに折りまげます。

人形をいろいろ工夫して乗せるとおもしろいよ。



## 玉のり人形

玉のり人形は、ゆらゆらゆれながら走ります。テンカ粉などのあき缶が使いやすいよ。



中心に穴をあけ、ストローをさして、その中に、20番針の細い針金を通します。



テンカ粉のあき缶

ストロー

細い針金

## いったりもどつたり車

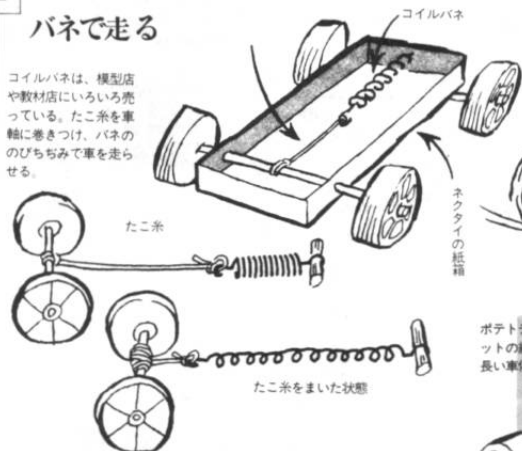
円筒型のプラスチック容器や缶・紙筒(直径10センチ)に、輪ゴムをつないでかけ、まん中に重りのおもり(鉛)をつるします。この筒を転がすと、輪ゴムにねじれがかかりながら走り、転がるのがとまるまで、ねじれた輪ゴムの力はたまりだてていきます。

ワリバンなどでとめる

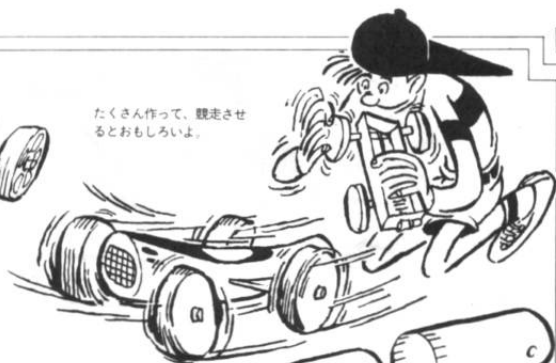
金をつけ、磁石がゴムの中心をおもりにします。

## バネで走る

コイルバネは、模型店や教材店にいろいろ売っている。たこ糸を車軸に巻きつけ、バネののびちぢみで車を走らせる。



たくさん作って、競走させるとおもしろいよ。

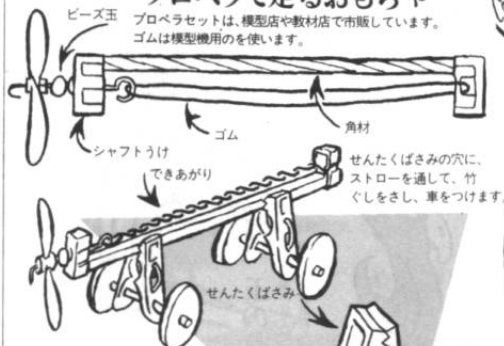


ポテトチップやビスケットの紙筒をつないで長い車体を作ります。  
工作用車輪

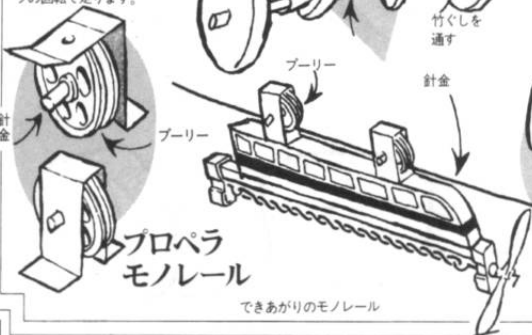


## プロペラで走るおもちゃ

プロペラセットは、模型店や教材店で市販しています。ゴムは模型機用を使います。



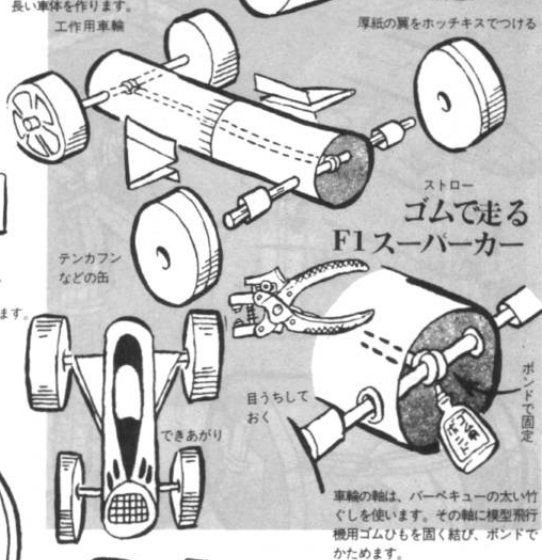
細長いお菓子の紙箱に、プロペラの角材を接合し、屋根にプーリーを付けます。強く張った針金にかけると、プロペラの回転で走ります。



## プロペラモノレール

できあがりのモノレール

## ゴムで走る F1 スーパーカー



## ヘリコプター

4枚の翼をボンドでつくる



い工作紙で4枚の翼をつけるとま上にとぶヘリコプターが作れます。

わが街の  
ロケーション

## ちびっこ天国

子供用乗物メーカー・加藤鋳金工業の自社遊園らしく、スニーカー（バッテリーカー）などの新製品が多い。新製品のテストをすることもあり、目新しい乗物を見かけることもある。



坂を登る変りダネだ  
トワン。なぜって、  
坂を登る変りダネだ  
から。  
ベガサス号は、植



### ●坂を登る汽車が大評判

大阪・高槻駅前、松坂屋の屋上遊園地はちびっこ天国。乗り物やゲーム機はいつもちびっこの人気ものだ。

中でも、14人乗りで屋上の1周70メートルを走る、汽車・ベガサス号はベストワン。

込みの中をガタゴト・ビーポーと、高さ50センチの坂をちびっこを乗せて、乗々走る。

「実は、平らな所を走るはずだったのですが、どうしても坂を登らなくてはならなくなりました」

と、人気の裏の苦心を語るのは、加

藤克彦さん。

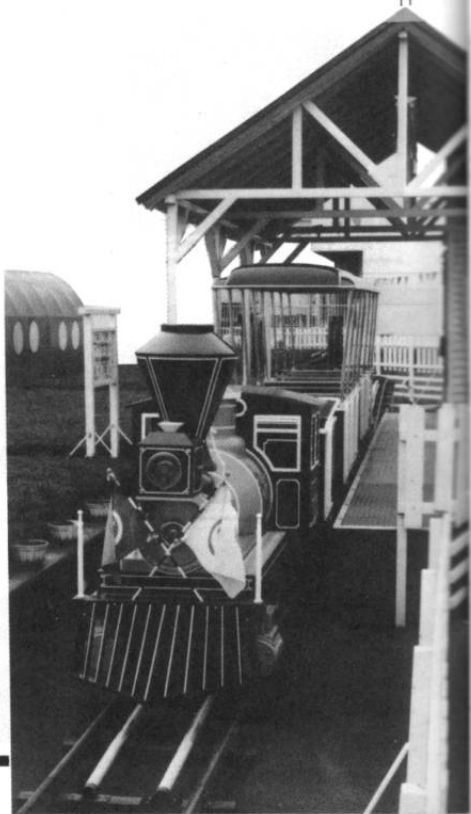
「車輪の内側に、特殊なタイヤをとりつけて、平地では車輪、坂道になるとタイヤが車輪がわりに汽車を動かすしくみを考えました。」

おかげで、ユニークな汽車ということで、お客様には大好評です」

かなりのテストをくり返し、。出発進行。となったベガサス号、今日もちびっこを待っている。

## 高 槻

松坂屋屋上遊園地  
加藤鋳金工業  
営業時間10-18:30  
水曜定休



密着取材

# ゲームセンター 24時



あの熱狂的なゲームブームから約3年、今ゲームはのび悩んでいる。しかし、そこで働く人たちは、常にお客さんの立場に立って、日夜、たのしいゲームセンターづくりにはげんでいる。そしてここでも



セガ・エンタープライゼスの「スペースシップ」は、渋谷駅の東口を出て、松竹、東映映画館の、明治通りをはさんで、斜め前にある。



さて、そろそろ掃除でも始めるかなっ  
カッコン、パッコン、たのしいなっ



あはっ、なんか照れちゃうな  
なかなかゲームの腕前もすこ  
かったハイスコアア Cappul。

また、同じフロアに卓球の遊戯場もあり、卓球の待ち時間を利用して、ゲームを楽しんでもらうといったような、決してお客さん

をたたくさせない、いきなりビス精神で満たされていく、ビデオゲームで運動不足が気になったら、卓球でそれがカバ-

平和相互銀行の横、渋谷東口会館の一・三・四・五・六Fにそれぞれ位置している。なかでもメインのゲームセンターである5Fは、支配人の島田さん以下、ほんとうにゲームが好きで好きでたまらない、という人たちがスタッフだ。

10:00 さて、朝一番のお客さんは誰かな  
渋谷の町に雑踏が戻って来るころ、ゲームセンターの一日は始まる。

この頃になると、昼休みを利用して、近くのサラリーマンや01、同じ渋谷東口会館の中にある、ボーリングセンターの従業員が遊びにやって来る。こうして、スペースシップは、まず、一日のうちで、第一回目のにぎわいをみせることになる。

スペースシップは、あの「スペース・インベーダー」から、最新の「ズーム・909」まで、新旧のゲームを広いスペースにうまくレイアウトをして、お客さんにゆつたりと遊んでもらえるような心くばりがなされている。

できる(卓球だってあれでなかなか、ハードなゲームなんだよねっ、バカにしてないでやってこらんよ) ってわけだね。

12:30 お昼休みだいらっしやい  
この頃になると、昼休みを利用して、近くのサラリーマンや01、同じ渋谷東口会館の中にある、ボーリングセンターの従業員が遊びにやって来る。こうして、スペースシップは、まず、一日のうちで、第一回目のにぎわいをみせることになる。

を入れ、ハイザラの位置をととのえて、店内に掃除機をかける。そして、同じフロアにある卓球台の準備をすませると、再び店内を見回り、カウンターの中心におさまって、今日もまた、朝一番のお客さんが来るのを待ちうける。  
さて、今日も元気がいっぱい働きましょう。

朝一番にやってきた、ひょうきんな卓球カッパル、貸しきり気分でルンルンと、卓球ピンポンの楽しいな。

どことなく、みえはるくん。に似た彼と、とってもかわいい彼女。  
残念ながらゲームの方はダメだったけど、ゲーム中の二人はとっても楽しそうで、キックオフなんかしたりして、いい感じのカップルでしたよっ。

おもしろカッパルみつけた!



アルバイトさんは語る。あの人は……

「サイコーにおもしろい人です。気分がよくって、よくいろんな所に連れていってくれるんですよ。ただぼくは、あの人の女性の好みがわからないんですけどね、あまりに個性的なもので……」



**早番**  
10時～18時  
A大 3年 21歳

「仕事を遊びをはっきりと区別して、気持ちのいい人です。すよ。ただちょっと、おもしろい話があるんですけどね……でもあれはちょっとやばいかな……まっ、いいか、あのですね……」



**中番**  
18時～24時  
B大 2年 20歳

「困ったことなんかあった時よく相談のつくれるんですよ。話しやすいですよ、なんか友達みたいで。アルバイトのことをよく考えてくれて、ぼくはあの人が好きですわ……」



**遅番**  
24時～5時  
C大 2年 20歳



この広ひろとしたゲーム空間、動きやすくて遊びやすい！



ほらっ、もう、すぐ終わっちゃうんだから

**支配人さんの素顔、横顔右左**



支配人の島田さんは、コミュニケーションをとっても大切にしている。アルバイトの人や、他のゲームセンターの支配人さんなど、常にコミュニケーションをとり、情報収集に余念がない。つまり、どんな時でも、楽しいゲームセンターづくりを考えている人なのである。

**6:00 学生さんで、にぎやかだ**

午後4時過ぎから、学校帰りの学生が集まって、一日のうちでもっとも忙しい時をむかえる



おもしろゲームのオンラインロードだよ

卓球の待ち時間を利用して、ビデオゲームに熱中している人も、カプルの人も、男同士、女同士で来ている人も、様々な人たちが、様々な形で、様々な楽しみ方をしている。ほんと、ゲームセンターって楽しめるんだよね。

(一週間のうちでもっとも忙しいのは土曜日の夜ではあるけども。この時間、卓球台は意外？と満車のときが多い。それほど、卓球をしにくるカプルは多く、キャッキャキャッキヤと仲がよい。



渋谷の町はひっそりと静まりかえっている……



あーあ。一日のつかれをいやすおじさん運

**3:30 おじさん！そろそろ開店ですよ**

ゴミの後しまつは大へんなんだよねっ、まっくらだよ



遅番の学生アルバイトさんが開店の準備を始めた。まずゴミを回収して行き、汚れたハイザラを洗う。そして、お客の邪魔にならないよう画面の汚れをふきとり、イスをきちんと整理したら、一日の売り上げ金を伝票にまとめる。ここま

で終わった店内をまた一回りして、5時近くなった頃、最後まで残っているお客を送り出して、次々とゲームの電源を切つてい。ここでもうやく、制服から私服へと着替える。

しかし、これですべての仕事が終わったわけではない。帰り際に店内の照明を消して、一階でタイムカードを押すまでは、仕事は続いているのである。タイムカードを押して初めて、彼らはゲームセンターの仕事を終えることになる。今、ゲームセンターでの仕事を終えて、彼らは渋谷の街をあとにする……。



ゲームセンターに来る人たちはみな、様々な顔を持っている。そこには、様々な人のふれあいがあり、いたわりあいがある。今やゲームセンターは、若者にとって、なにげなく足が向いてしまっ、のぞいてみたくはないられない、生活にプログラミングされた場所になっている。ぼくたちは、あの喧嘩の中に入つて、やすらぎを覚える。そして、今日もまた……



# こころすれば、 きみも発明家



## ①美女とタバコ

ブルック・シールズがタバコを吸っている。なんてことはないと思うけど、このタバコ、銅線が巻きついてライターになっている。つまりこれがあれば、あなたはタバコに火をつけるたびに美女とキスができてくれるわけ。ブルックシールズのかわりに彼女の写真でもいいネ。

## ②コーヒーカップ

「どうぞ」と言われて出されたコーヒーを飲もうとカップを持ち上げると、な、なんと受け皿にゴキブリがベッタリはりついている。ゴキブリ嫌いの人には思わず飲む気をなくさせる、これはコーヒーカップというよりはユーモアカップ。

## ③トイレトペーパー入れ

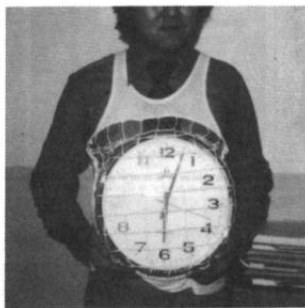
ふつう机の上に置いてあるのは、箱入りティッシュ。でも本当は安くで経済的なトイレトペーパーを使いたいとこ。だけどあれがドーンとそのままあるっていうのもちょっとねえ…。そこで考え出されたのが、ポット型のトイレトペーパー入れ。これなら見てもきれいだし、楽しい。逆にこれをトイレに置いといても、お客さんが来たときなんかビックリあわてさせられるかも…。

## ④防災頭巾

中学生や高校生が学生鞆の他にもうひとつ手作り風バッグをさげている。これもその類のメルヘンチック花模様キルティングバッグ。ところが、フツのバッグと違うのは、これはひとたび「火事だあ！」ということにでもなれば、そく防災頭巾に早変わりするという点。こうなれば、いつどこで何が起っても平気。あなたは友だちに差をつけて生きのびられる!?

## ⑤金魚入れ

コットン製のベストの前に、バスケットのゴールみたいな網がはってある。何かと思えば、これ金魚入れなんだって…。ビニール袋に入れた金魚を、ここで育て、觀賞する。これは発明心のある人にしかわからない趣? でもこれ、教科書入れにも、小物入れにもなります。忘れものが多い人にはおすすりめ品。



部屋で勉強をして後ろの本棚から本をどうとすると、椅子をガタガタ引いて机に足をぶつけて、ホント不便だよな。そんなとき、回転椅子考えた入ってスゴイと思う。それから、切手を貼るときペロリと名めるの、ちょっと考えちゃう。そして、ノリ型タイプのゴイと思う。こんなふう、私たちがのまわりには発明品が溢れている。つまり、発明っていうのは生活の中から生み出される、という

ことは生活してる人なら誰でも発明家になれるんだ。ただ、フツの人と発明家の違いは、思いついた発想を実行するかどうかという点。10の高さも学校の成績も関係ない。考えついたことを具体化する実行力さえあれば、誰でも明日から発明家。何かちょっとでも頭に浮いたら、紙に書いて、そこいらにあるもので作ってみる。そうしたら、生活はどんどん楽しくなる。発明とはビユーティフル生活の追求なのだ。



## 修理人

■草川 隆

■イラストレーション 山本サトル

1

気がついたとき、そこは得体のしれない空間だった。かすかな光りで、かろうじて足元が、抽象模様の施されたタイルであることはわかった。

だが、マキはなぜ自分がこんなところにいるのか見当がつかなかった。しばらくの間マキは記憶を甦らせようと努力したが、それは無駄な努力に終わった。もう少しのところで何かを思い出せそうな気がしたのに、そこから先のことを考えようとすると、頭が割れるように痛くなってくる。

「仕方がない。とにかく、ここから脱け出さなくっては……」

自分に言いかけさせて、とにかく先に進んでみることにした。

歩いても、べつにどこにも痛みがないところを見ると、体に傷は負ってはいないらしい。

マキは足どりを早めた。

かすかな薄明りの中では、時間の流れも停滞しているのだろうか——どこまでいっても出口は見つからない。マキは次第にあせってきた。

同時に、押えに押えていた恐怖心が、じわじわとわいてきて、このままでは発狂に近づいていく予感がした。

このとき——

目の前に白い点が現われた。

ほっとして、マキは力をふりしぼり、前進した。

しばらく、その点に近づく努力をしようと、マキの目にも、点が大きくなっていくのが確認できた。

「しめた。出口だぞ」

マキは足を早めた。

薄明りの中から、外に脱け出したマキは、立ちすくんだ。そこは果てしなく広い平地だったからだ。

ふり返って見たマキは、さらに驚いた。背後には宇宙船が着陸しているではないか——。



"ENGINEER" by TAKASHI KUSAKAWA  
ILLUSTRATION by SATORU YAMAMOTO

だが、宇宙船を見たときに、失われた記憶の一部が甦ってきた。

宇宙船がα星に接近中、故障し、あわてたところまで覚えていた。助かったところをみると、どうやら自動制御装置が働き、かろうじてどこかの惑星に不時着したんだ。今、迷っていたのは宇宙船の中だったというわけか

マキは胸をなでおろした。

だが、次の瞬間、マキは首をかしげた。

そ、それにしてはヘンだ。

今の彼は宇宙服をまとうていない。生身でこの未知の惑星の大気の中にさらしている。

常識では、いくらこの惑星の大気が地球型としても、全く同じということはない。

「もしかすると、おれの宇宙服は爆発してしまつたのかもしれない。ここは天国かもしれないぞ……」。でも、天国だったら天使の出現があつてもいいはずなのに……」

こんなことをばやいた時だった。

「ようこそ」



〒106 803 4 13 106 440  
 414 218 Other Patents & Pat.  
 Countries of the World  
 Agents Pending in all Principa-  
 les 1967 Printed in Japan

という声がどこからか聞えた。

「あれ?」

マキは驚いた。どこから現われたのか、いつの間にか目の前に金属的な光沢を帯びたスーツを身にまとった男が数人、立ちほだかっている。

「さあ、こちらへ」

その中の一人が、にこやかな笑みをたたえた顔で呼びかけ、オープン・カーのような乗物に乗るように言った。

「ここはいいんだよ。あなたたちは?」

マキは目をこすりながら、その男に問いかけたが、

「説明はあとでゆっくりします。とり合えず歓迎パーティーの席にご案内します」

と伝え、早く乗ってくれと、マキをうながした。

## 2

わけのわからぬままオープン・カーに乗せられたマキは、この地球型宇宙人の意図がつかめずに不安だった。

やがて、車はハイウェイに入り、無機質な外表の高層建築が建ち並ぶ都会にマキを運んでいく。だが、町は死んだように静かで、車の上から望むマキの目には、映画のセットの

ように映った。

「さ、到着です。どうぞ」

車は、間もなく、丸屋根の建物の前にすべりこんだ。

先導され、その建物に一步入ると、どうやらそこは都市ホールらしくかった。ドアが並んでいる。

そのドアの一つを開いた男が、

「さ、みんな待ち兼ねています。お入り下さい」と、頭を低くした。

歓迎の拍手に迎えられたマキは首をかしげつつ、用意されていた主賓の席に向かった。

円型のテーブルには、先導してきた男たちと同じコスチュームの人々がそろっている。

マキが席につくと、正面にいた男が起立して、

「ようこそ、私たちの世界へ。私たちは心から、あなたの訪問を歓迎しています。」

と述べ、マキに手をさしのべた。

わけがわからぬままマキは、その手を握りしめた。

「ごゆるりと、料理を楽しんで下さい」

そのことばを合図に、テーブルには次々と料理が運ばれてきた。料理は、ここが全く違う天体とは思えないほど、地球のものに似ている。

だが、マキは食欲がわかかなかった。なぜ自分が歓迎されているのか、その理由の説明がなかったからだ。気味が悪い。

そこでマキは勇気をふるって、質問した。「いったい、どうして私が歓迎されているのですか?」

すると歓迎のことばを告げた男は、きまり悪げに頭をかいて言った。

「じ、じつは、それが私たちにも、よくわからないのです」

「えッ、そ、そんな。からかうのは、よしてくれ!!」

「からかうなんて、とんでもない。本当んです」

「ほう。それじゃ、いったい誰の意志で私を歓迎してくれているんだ?」

マキの問いに似た機械の押ボタンをオンにした。すると、そこには一基のコンピュータが映し出された。

「そのコンピュータが、あなたが今日、この惑星を訪れることを予告し、一日だけ、あなたを歓迎し、明日お見送りするようにと指示したのです」

男の話によると、この惑星は人格化されたコンピュータに支配されているという。つまり、ここでは人々の日常生活もすべてコンピュータに束縛されているのだ。

「すると意味もわからぬのにあなたたちは、コンピュータの判断を全て正しいと、うのみにしているのですか?」

マキの問いに男は答えた。

「その通りです。私たちは昔からコンピュータのプログラムにコントロールされる生活を営んできました。だから、少しおかしなことでも、迷わずに信じるしかないのです」

「では、たとえばあなたが、その意志に抗ったとしたら?」

「それは、たまたまあなたが、その意志に抗ったとしたら?」

「それは、たまたまあなたが、その意志に抗ったとしたら?」

「それは、たまたまあなたが、その意志に抗ったとしたら?」



## ENGINEER



「と、とんでもない。そんなことをしたら、直ちにわれわれ全てが抹殺されてしまいます」  
おかしな歓迎パーティーは終わり、マキはその惑星で一夜を過ごすことになった。

## 3

翌日、出迎えが来て、マキはきのうの空港に連れてこられた。

だが、マキは途方に暮れた。いくら首をひねっても、宇宙船を操縦する方法が思い出せなかった。

その上、マキの記憶は宇宙船内で気がついた以前にさかのぼれないのだった。いったい自分が誰で、何のために宇宙船に乗り組んでいたのかすら思い出せない。

仕方なくマキは宇宙船から下り、見送って来た宇宙人に、わけを話した。

「じつは恥しい話ですが……、どうやら私は記憶を喪失してしまつたらしい。記憶を取り戻すまでの間、ここに滞在させてもらえないだろうか」

「それは困ります」

「どうしてですか？」

「きのうもお話したように、われわれはコンピュータに管理されているのです。だからその指示に従わないと……」

「でも私はあなたたちの惑星の住人じゃないんです。それでもコンピュータの管理下に置かれるのですか？」

「その通り。この世界に二歩でも足を踏み入れた以上、同じことです」

男は二歩もなくこう告げると、さらに、「あと三時間で一日が終わります。三時間以内に、とにかく、ここで飛びたつこと。さもないとあなたが抹殺されるだけではなく、われわれも巻き添えをくうこととなります。さ、早く宇宙船に戻って、出発して下さい」とつけ加えて。

追いたてられるように宇宙船内に戻ったマキは、操縦席のキーボードに目を注ぎながら必死に記憶を回復させようとしたが、ただ空しい時が流れるだけだった。

「もう、これまでか……」

あと一分で、三時間のタイム・リミットは終わりを告げる。マキは親念の目を閉じた。だが、一分が過ぎ……五分が過ぎてても何とも起らなかった。

「なんだ。ただの脅しだったのか……」

宇宙船から下りたマキは、そこに踊り狂うこの惑星の人たちを見て、あつけにとられた。

三時間前まで不安な面持ちだった連中が、歓喜の声をあげて、マキを取り囲んで踊り狂った。その中の一人をつかまえて、マキが、そのわけを聞くと――

「あなたのおかげで、コンピュータの支配下から、いつの間にかわれわれが解放されたということがわかってきました。ありがとうございます」

この惑星の住人たちは、コンピュータに抗

つても抹殺されなかったマキを見て、自分たちが長年のタブーから解放されたことを知つたのだった。

「われわれは昔からコンピュータのプログラムに管理されていると思ひ込まれてきました。ところが、そのコンピュータが、いつの間にか故障していたとは……それなのにわれわれは頭つからコンピュータに盲従していたので、その束縛から自由になつてきたことに気づかないでいたというわけです」

マキは、そのセリフの中の「故障」という言葉に刺激されて、記憶の全てを取り戻したのだった。回復して記憶は、今狂喜乱舞している惑星の住人たちに、水をぶっかけるようなものだった。

## 4

巨大なネットワークを誇るコンピュータ会社に勤めるマキは、「ビデオ・ゲーム」の優秀なエンジニアだった。その彼は、ベスト・セラーの「宇宙活劇・ゲーム」の機械の故障を修理するための「準備室」で誤って物質転換のレーザー・光線を浴び、マイクロ化し、コンピュータの電子回路にまぎれ込んだのだった。

ところが、そのプロセスで思わぬ刺激を受け、疑似記憶喪失症にかかった上、「宇宙活劇・ゲーム」の世界に迷い込んだというわけだった。

危いところで自分の役目を思い出して、マキは、故障箇所を発見、修理して、元の世界に帰ることができた。

「プログラムに組み込まれた、「宇宙活劇・ゲーム」の世界の登場人物たちは、コンピュータの故障で、せっかくその管理下から解放された喜びに浸つていたの……」

ゲーム機の中の宇宙人たちに目を注ぎながら、マキは苦しい気持を噛みしめるのだった。

新製品  
徹底解剖

コンピユータ

●今まで安くなったマイコン、どっ使いたくなすが……

# シャープ MZ-700 シリーズ

11月16日、シャープより発売された新製品、MZ-700シリーズについて紹介しよう。従来のMZシリーズとは少しばかり特徴が違っている。そのユニークな特徴とは、いったいどういったところなのだろうか。

## MZ1731は グラフィック模様が 書けるのだ

### ■ハードウェア

まずはハードウェアから見て行こう。第一印象から細かなところまで、ジックリと調べてみよう。

○外觀  
このMZ-700シリーズには3つのバリエーションがあり、それぞれMZ-711、MZ-721、MZ-731と呼ばれていて、基本的な形は皆同様だ。

○MZ-711  
MZ-700シリーズでは最も下位のバリエーションということになる。本体はCPUボードとキーボードのみで、これは従来のMZシリーズには無い形だ。つまりディスプレイを独立させ、カセットも外部カセットを使うことができるというスタイルだ。

○MZ-721

MZ-721はMZ-700シリーズでは中間の位置を占めるもので、本体にはMZ-711同様、CPUボード、キーボードがあり、さらにカセットテープレコーダ（実際にはデータレコーダと呼ばれる）に内蔵されている。さて、このデータレコーダは、使い勝手や信頼性の点から言っても、外部カセットよりずいぶんと優れた点が多いようだ。残念ながらフルオートではないが、レベル調整もいらぬし、何と言っても本体にピタッと納まる点がやはりウレシイ。

○MZ-731

MZ-731はMZ-700シリーズの最上位機種ということになる。本体にはデータレコーダおよびカラープロッタプリンタも内蔵している。このカラーペンを使い線を引くというのが基本になっていて、これによりグラフィック模様や文字が書ける。詳しくは先述述べることにしてしよう。



次に各部をもう少し詳しく見てみよう。

S-BASICのコントロールコード表

CTRL+	キーコード (10進)	処 理 内 容
C	5	ひらがなモードとする。(CTRL+Z)
E	3	英数モードのとき英小文字とし、カナモードのときひらがなとする。
F	6	英数モードのとき英大文字とし、カナモードのときカナカナとする。
M	13	キャリッジリターン (CR)
P	16	☐キーを押す。
Q	17	カーソルを下へ移動する。(↓)
R	18	カーソルを上へ移動する。(↑)
S	19	カーソルを右へ移動する。(→)
T	20	カーソルを左へ移動する。(←)
U	21	コンソールのホーム位置へ移動する。(HOME)
V	22	コンソール内をバックカラーでクリアする。(CLR)
W	23	グラフィックモードにする。(GRAPH)
X	24	1文字空白をあげる。(INS)
Y	25	英数モードにする。(英数)
Z	26	カナモードにする。(カナ)
(	27	BREAKする。(SHIFT+BREAK)

テキストエリアの下限: \$FFFF番地(すなわちLIMIT MAX状態)  
 プロッタプリンタについては、プリンタの項で解説しています。

HU-BASICのコントロールコード表

CTRL+	キーコード (10進)	処 理 内 容
A	1	インサートモードにする。
B	2	一目目もどる。
C	3	BREAKする。(SHIFT+BREAK)
D	4	カラーとコンソールを初期化する。PLOT OFFの実行。
E	5	一行消去する。
F	6	一目目直む。
G	7	ベルを鳴らす。
H	8	一文消去。バックスペース (DEL)
I	9	次のタブ位置まで、カーソル移動する。
J	10	カーソル以後を次の行へつれて、今の行をエンタリーする。
K	11	コンソールのホーム位置へ移動 (HOME)する。
L	12	コンソール内をバックカラーでクリアする。(CLR)
M	13	キャリッジリターン (CR)する。
N	14	カーソル行より上を上方へスクロールする。
O	15	カーソル行より下を下方へスクロールする。
P	16	英数モードのとき英小文字とし、カナモードのときひらがなとする。
Q	17	英数モードのとき英大文字とし、カナモードのときカナカナとする。
R	18	一文字分空白をあげる (INS)
S	19	ひらがなモードにする (CTRL+Z)
T	20	TABを設定する。
U	21	英数モードにする (英数)
V	22	カナモードにする (カナ)
W	23	グラフィックモードにする (GRAPH)
X	24	下の行をつなぐ。
Y	25	TABを消す。
Z	26	カーソル以下をコンソールエンドまで消す。
(	27	
/	28	カーソル 右移動 (→) する。
↑	29	カーソル 左移動 (←) する。
↓	30	カーソル 上移動 (↑) する。
↓	31	カーソル 下移動 (↓) する。

キーの組合せで定義は10種類が可能

それは話を続けよう。以後は便宜上、MZ701で話を進める。まず本体を正面から見る。中央に4つのカーソルコントロールキーがある。カーソルコントロールキーの上方(というか向こう側)には画面コントロールキーとデリートキーがあり、ソフトキーと組み合わせることにより、クリアキーやホームキーとしても使える。メインキーボードの左上には5つのデファイアブルファンクションキーがあり、これもソフトキーとの組合せで10種類の定義が可能だ。キーボードの上方にはプロッタプ

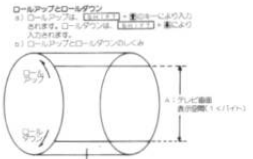
ンタ(以下プロッタと略す)とデータレコーダが並んでいる。裏へ回ってみよう。向って右側に、電源スイッチ、リセットスイッチ、音量調整つまみ等があり、中央には外部プリンタへのポート及び、周辺装置出力のためのI/Qポート接続端子がある。もともと、ここには金属製のフタがしてあるの一端子用窓がある、と言った方が正しいだろう。左側にはディスプレイ用の端子がいろいろ用意されている。RGB出力のDIN端子と、ビデオ、それにRF出力のピン端子だ。家庭用TVに接続する場合には、RFと書かれた左側の端子を使う。VIDEOと書かれた端子は専用グリーンディスプレイ用の端子だ。その他ジョイスティック端子が2つある。それ以外には電源端子、アース端子等がある。そして中央に、プロッタ用

紙のホルダーがデンとある、といった具合。

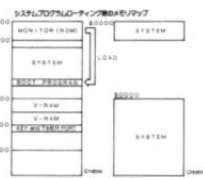
価格のわりには優れもの

キーボードは、本格的タイプライターエイス。この価格の機種ではなかなか優れたキーだと言え。長時間の操作にも耐う得る、と言っても指が疲れないという意味で、何もキーが丈夫という意味では「オットト、キーは丈夫ですよハイ」感服だ。また、メインキーボードではコントロールキーが新しく追加されている。データレコーダ部を見よう。操作ボタンは左からSTOP/EJECT, RECORD, PLAY, REWIND, FWDといった並びで、従来のK/C、1200のいずれとも異なるが、とまどうことはない。むしろ、EJECTがSTOPと兼用、録音キーが1キーで済むなどの点は便利になったと言える。もともと、これは好みの問題かも知れない。おもしろいハードウェアが、プロッタプリンタだ。

このプロッタには操作スイッチというものがほとんど無く、紙送りのためのスイッチ以外には、RESET、PEN CHANGEと書かれたスイッチがなく、電源スイッチの次ぐぐらいの使われ方がされそうだからいらない。RESETと書かれたスイッチを押すと(このスイッチはデジタル時計の時刻合せスイッチのように穴の奥にあり、「押し」というより「突く」と言った方がいい)プロッタが初期化、すなわちペンの色や文字の大きさなどが初期化されるわけだ。また、PEN CHANGEと書かれたスイッチは「突く」とペンの色が変わるのではなく、ボールペンの交換を行うために、ペンホルダーが右端に寄る。このプロッタはプロッタ自体がインテリジェント化されているらしく、かなりのことができる。付属のBASI



● 記録部、印字部、V-RAMメモリ、40ピン出力端子、電源スイッチ、リセットスイッチ、音量調整つまみ等があり、中央には外部プリンタへのポート及び、周辺装置出力のためのI/Qポート接続端子がある。もともと、ここには金属製のフタがしてあるの一端子用窓がある、と言った方が正しいだろう。左側にはディスプレイ用の端子がいろいろ用意されている。RGB出力のDIN端子と、ビデオ、それにRF出力のピン端子だ。家庭用TVに接続する場合には、RFと書かれた左側の端子を使う。VIDEOと書かれた端子は専用グリーンディスプレイ用の端子だ。その他ジョイスティック端子が2つある。それ以外には電源端子、アース端子等がある。そして中央に、プロッタ用紙のホルダーがデンとある、といった具合。



位でのバックおよびキャラクタの色指定ができる。残念ながらグラフィックRAMはないので、ゲーム等では疑似グラフィックを使うしかない。画面構成は横40×縦25の100文字表示だ。その他ハードウェアではプリンタインタフェース内蔵のため、外部プリンタ接続の際にはケーブルだけあればOKとなっている。ただし、この場合プログラムのドライブはできなくなる。

## ●二つの顔をもつ MZ-700

### ■ソフトウェア

MZ-700には2つの顔があり、一方はK/C、1200の顔、もう一方はMZ-700本来の顔だ。まずはMZ-700のソフトウェアである、S-BASIC、H-BASICについて解説しよう。

### ○S-BASIC

S-BASICはK/C、1200のSP-5030のアップバージョンとも言うべきもので、かなり強化されている。

変数について、配列の限界が従来55個だったが、S-BASICではメモリ容量の制限しか受けないし、4次元まで拡張されている。また、コンソールキーを活用すればエディタモードの効率化も考えられる。

エディタモードのコマンドも充実しておりAUTO、DELETE、MERGE、RENUM等の命令が拡張されている。また、コマンド、ステートメントの大半には省略形もあり、プログラミンがはやくんと楽になった。

その他エディタに関する情報としては、キーのオートリピートや画面のロールアップ、ローラダウが増えたといったところだ。

さて、マネアールを見ながら話を進

C(S-BASICとH-BASICが入っている。これは後の項で説明する)でコントロールするが、プログラマにはモードが4モードある(グラフィックモードとテキストモード3種の計4種。プログラマが円を描いたり、線を引いたりするにはグラフィックモードでのプログラマの命令は9種類、テキストモードの3タイプとは文字の大きさのことで、1行当たり26文字、40文字、80文字の3種類があり、通常はテキスト40文字モードとなっている。テキストモードの命令は6種類だ。プログラマが文字を書く場合、通常はテキストモードで表示されるが、グラフィックモードでは文字の大きさが64種類、向きも上下左右の4通りの向きで表示することができる。

次にCPUボードを見てみよう。CPUはZ-80Aを搭載し、クロック周波数は3.6MHzで動いている。ただし、カセットテープへの書き込みはK/C、1200同様、12000ポートで書き込みを行う。

メモリ構成は2通りあり、電源オンまたはリセットスイッチホンの時にはK/Cモードと呼ばれるメモリ構成となる。この状態ではメモリの\$0000

0~\$10000はROMであり、この部分がモニタとなる。また、\$D000~\$F000番地からはVRAM、メモリアップド/O等がある。この状態ではK/C用のSP-5030やシステムプログラムの読み込み、動かすことができる。もちろん、付属のS-BASICやH-BASICもこの状態からロードさせるので、この場合のメモリ構成はK/Cモードと異なる。

S-BASIC、あるいはH-BASICが起動すると、メモリはローマモードと呼ばれる構成となる。つまり、64バイトあるZ-80とメモリ空間のすべてがRAMとなる。したがってROMモニタやVRAMは必要ないことになる。メモリ空間から切り離されることになる。この場合のモニタはS-BASIC、H-BASICのモードのモードに書き込まれたモニタを使うので、ROMモニタ(これに対してS-BASIC、H-BASICのモニタをRAMモニタと呼ぶ)はアクセスされることは無い。VRAMや入力出力ポートについては、必要に応じてバンク切換えが行われ、アクセスされる。

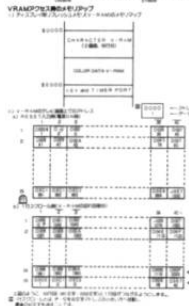
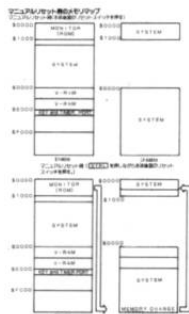
また、このMZ-700シリーズではVRAMがキャラクタ用として2画面分さらにカラーコントロール用として2

画面分用意されている。これにより画面のロールアップ、ロールダウンができる。つまり、画面上方にスクロールアップした画面を再びスクロールダウンさせて画面に表示させたり、画面の下方からロールアップさせたりができる。

それから、CG、つまりキャラクタも2つ持っていて、つまりASCIIコード00H~FFHに相当するキャラクタが2つずつあるという意味)K/Cの持つているキャラクタはもちろん、英小文字、ひらがな等のキャラクタが使えるようになってくる。ただし、ひらがな等K/Cに従来の無かったキャラクタを表示させるには、やや工夫が(S-BASICやH-BASIC)は問題ない)必要になる。

ディスプレイ関係の話が出てきたので、カラーディスプレイに関して少し触れておこう。

MZ-700はRGB端子付カラーディスプレイの他に、家庭用カラーTV、専用グリーンディスプレイ等にも接続ができるようになっており、それぞれ別の目的(予算?)に合わせてシステムが組めるしくみになっている。カラー表示は8色(黒、青、赤、マゼンタ、緑、シアン、黄、白)使え、キャラクタ単



めて行う。GOSUB命令は従来の16重のネスティング限界が無くなり、何重ものネスティングができるようになった。又ファンクションキーの定義、および表示命令が増えている。REM文の省略形に、アポスタロフ「'」が使える。「π」のキヤラクタは円周率を表す定数として使われていたが、SIBASICではPAI(X)という形の関数になり、円周率のX倍を表わせるようになった。つまりπの値はPAI(1)で与えられる。キヤラクタの単位での色指定はCOLORというステートメントで指定できる。PRINT文にUSING命令による書式指定が追加されている。これで出力がずいぶんと楽になる。

さて、プロッタに関する命令はどうだろう。先に述べたようにプロッタには4モードの状態があり、MODE命令によって変更が可能だ。また、ペンの色を変えるPCOLOR命令により、黒、青、緑、赤の4色のうち、好きな色を使うことができる。ボールペンは水製インクを使い、試し書きの命令もできる。TESTという命令を入力すると、紙の上に4色で4角形を次々に書

いて行く。その他、紙送りのためとSKIP、1ページあたりのライン数を指定するPAGE命令等がある。テキストモードの命令は以上のようなところだが、グラフィックモードではどういった命令があるだろうか。

まず、座標から座標へ線を引くLINE命令。これは破線を引くためのオペランドが用意されている。LINE命令とよく似た命令にRLINE命令がある。これは相対的な線の引き方の指定ができる。ペンをアップしたままの移動はMOVEあるいはRMOVEにより可能だ。PHOMEの命令もペンアップしたままの移動が、移動先はHOME位置つまり原点になる。ところで、この原点はHSET命令を実行すると、現在のペン位置が原点となる。グラフィックモードでも文字が書ける。GPRINTでも文字を書かせる場合、大きさや向きも指定することができる。座標軸はAXIS命令を使えば簡単に描くことができる。CIRCLE命令は文字通り円を描かせるための命令で円弧を描かせることや、多角形を描かせることもできる。

その他の命令として、エラー処理の

ためのONERROR、ERN、ERLやRESUMEもテープペーシスでは初めて搭載された。

そして、特にユニークな命令としては、PLOTON、PLOTOFFという命令が追加されている。PLOTONの状態では画面に表示される内容のすべてがプロッタにより打ち出され、カーソル移動により、ペン移動も行える。

●HYBASIC

ページ数も残り少なくなった。HYBASICについて、先ほど説明しよう。HYBASICはあらゆる面において強力で、プログラミングに不自由することもあまりない。

まず定数だが、多くの型が存在する。文字定数、単精度定数、16進定数、8進定数、変数も文字変数、単精度変数の他に、倍精度や整数型が存在する。また、型宣言をしておけば型を表す添字を省略できる。

またエディティングもコントロールキーの活用で相当便利になる。そのほか、エディティングのための命令も拡張されている。なおSIBASICと同等の命令でもコマンドの与え方が違ふというものもかなりあった。ここではSIBASICにさらに追加された部分を紹介しよう。

CLEAR命令はメモリの上限を決める命令と変数をクリアする命令のいずれにも使い分けができる。つまり、CLRとLIMITとを兼ねているわけだ。画面のスクロールを兼ね、および横の幅はCONSOL命令で指定できる。テキストを訂正するのにEDITという命令を用いれば、カーソルはすでに文番号の後に来ている。機械語のプログラムをカセットテープ

ADMを使う。また、プログラム中の文字を探し出すSEARCH命令や、レス機能を使うためのTRON、TROFFも入る。

それでは一般ステートメントを見てみよう。こちらはかなり強力に強化した日本語になっていないか、とされている。変数のところで少し触れたいように、型宣言のためのDEFINT、DEFSNG、DEFDBL、DEFSTRの4つの宣言文によって指定された文字で始まる変数名は全て宣言された型になる。DEFUSRは機械語プログラムの先頭番地を関数番号で定義してやることができる。つまり、DEFUSR1&HCゆゆと宣言すると、CALLUSR1で制御がC000番地に移る。配列も次元数にまで限界が無くなったようだ。また添字の下限も0か1がOPTIONBASEにより指定できる。それから、飛び先がラベルで指定できるように、LABEL文というのが増えていく。繰り返しの命令にも、REPEAT、UNTILやWHILE、WENDが増えている。SWAP命令はDISK BASICのSWAPとは全く、変数同士の交換が行われる命令だ。入出力命令ではLINE INPUTやINPUTSといった命令がさらに追加されている。

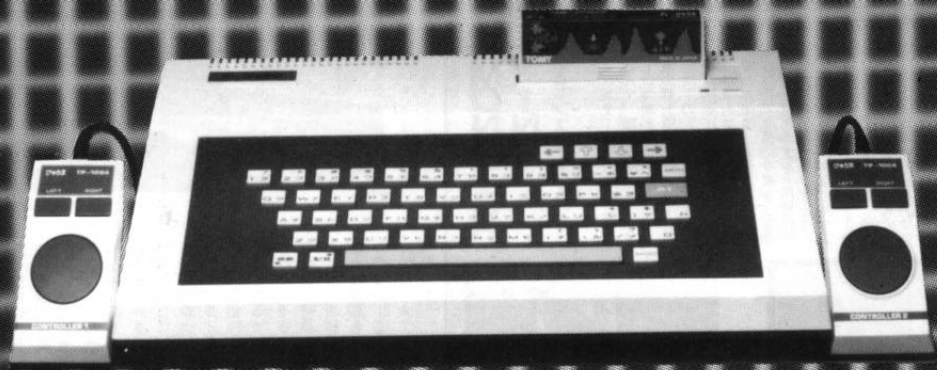
その他、関数もかなりの数が用意されているが、とても紹介しきれない。





# びゅう太<sup>で</sup> アニメ

●テレビ遊びを変えるグラフィックコンピュータ“びゅう太”を、本誌編集部を持ち込んで、機械にいちばん詳しい君が実験台。つまりモルモット。だけど、小学校高学年でも楽々扱える“びゅう太”くん、結果は「オレだってコンピュータ使えるゾ」と自信满满。



# 慣れることが大切だ ゲームで遊べ!

遊ぶ楽しさも、描く楽しさも、そしてオリジナルゲームを創る

楽しさもある。びゅう太。なんたって慣れなげりや、グ



ラフィックもアニメもできやしないうわけて、まず、ゲームカートリッジで、ゲームセンターの楽しさを机の上に再現した。

テレビに「びゅう太」を接続してカートリッジを差し込みス



イッチオン。

画面に映し出される指示どおりにキーを押すだけの簡単操作だ。色はあざやかで気分はるんるんってカンジ。

びゅう太。のディスプレイのときは、どのキーを押しても次



の画面に変わるのだ。で、軽くポンと押すと、出て来たのは、グリーンの背景に白文字で、メニュー。だ。なんか、未来のレストランってぶうてユカイだ。指差してる表示を、のキー(カーソルキーと呼ぶ)をポンと押して、ゲームカートリッジにセレクト。つぎに(リターン) キーをポンとすれば、ゲーム開始のディスプレイが映し出されるってワケ。ゲームをプレイするときは、本体に、付属の、ジョイコントローラ。を接続し、指先の芸術? を楽しんじゃおう。サウンドも本格的。

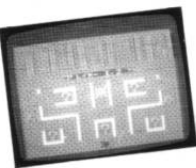
## TURPIN

親ガメを操作して、子ガメをスッポンにつかまらないように、家まで連れて帰るのだ。

②には、子ガメだけでなく、スッポンも隠れているからカンを働かせよう。

TURPINのディスプレイが出たら、一人か二人かのキー③・④のどちらかを押しジョイコントローラのプロ、アマのキーを押す。

⑦で子ガメをみついたら得点。子ガメを背中に乗せて、コーナーの家へ一目散。家へ連れかえったらボーナス点。



⑦をすべてクリアすると、ハンゴ昇り得点ボーナス追加。子ガメが3匹つかまったら、ここでゲームオーバー。

家へ戻る途中で、SPキーを押すと、スッポンのエサが落ちて小さくなっていく。通路を通り抜ければOKだ。

## SAURUSLAND

＝ザウルスランド＝

紀元前100万年、広大な緑の平原に、つぎつぎと出没する原始モンスター。コン棒でたいて得点。マンモスや恐竜の妨害にもメゲずにカンバ。マンモス、恐竜を倒すとボーナス得点。

ジョイコントローラは、8方向進行可能で、コン棒は⑧・⑨キーで振りおろせばモグラ退治ができるってワケ。

マンモスや恐竜もなんのその、コン棒を振りまわして得点。かせいじやおう。ただし、



まっ正面から向かっていくと、ヤられて天国行きというハマになるので、後ろから、ちよんと下から攻撃すればOK



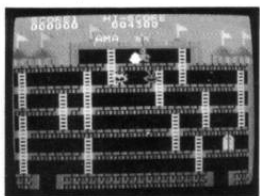
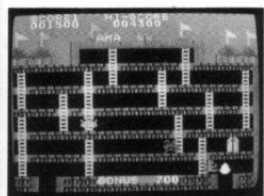
## MONSTER

＝モンスターイン＝

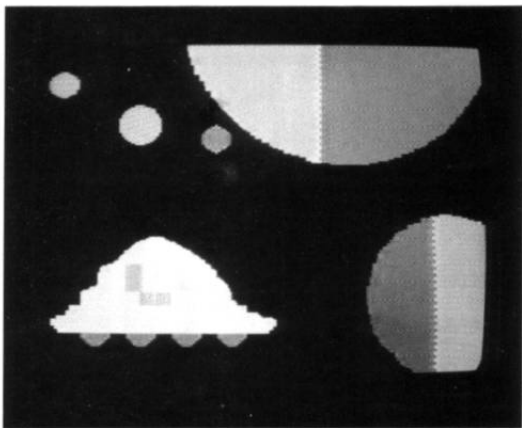
モンスタリーの種も古城に忍び込んで、階段を昇りモンスターにつかまらないようにして、城の最上階のモンスターの卵を地下の穴へ捨てるゲーム。行き過ぎて穴へ落ちるなよ。

ジョイコントローラは上下左右方向と、右側が卵を取ったり捨てるのボタン。左側はハンマーボタン、円盤の中央を押すとワープも可能だ。チョココマカと階段を昇ってハンマーでやつける。途中でモンスターをハンマーでやつけると得点になる。ただし、階段にくっついたままでやるべし。

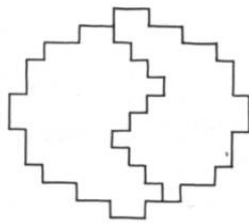
あまりモンスターばかりやつけると、そのたびにモンスターが増えてくるので、得



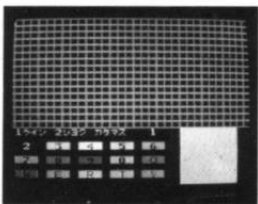




ケツサク（ケツサクではありません）の宇宙空間のUFO



ドットまたはセルの単位で下絵を作る



背景モード作成時の画面

# ゲームだけじゃものたりない イラストレーター気分でタッチ・キイ

パソコン入門機としての機能を發揮する。びゅう太の本領は、オリジナルのカラーグラフィ

ックシステムだ。TV画面をキャンパスに、16色のイラストがごく簡単に描け

ちゃうタンシンの。

操作の複雑でないのが、メカダメ人間のオレにぴったりで、オレの描いたケツサク、宇宙空間のUFOを見てくれ、ちょっとしたてきばえだろ。

まず練習として、左のイラストのようなものを、方眼紙に書いてみる。曲線そのものは描けないので、図のような直線のマスを作って、円を表現することになる。

そのため、付録のセル用紙に

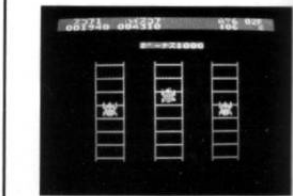
下絵を書くというわけだ。画面は、左の写真のように、タテ24×ヨコ32・計768個の小さなブロック（セル）に分けられる。

さらに1つのセルは、8×8の点（ドット）に分かれている。つまり、画面は49、152個のドットで構成されているのだ。この点、ひとつひとつに色をつけて行けば、タイミ文字やイラストが描きあがることになる。

## セルとパレットを使う

メニューで、グラフィックモードを選ぶと、背景作成モードが画面に出て来る。

セルの1ブロックが画面右下



だ。ポーンズ得点は大きいけど、モグラを全部退治してパターンをクリアすることも考えよう。さすが原始時代、とちゅうで、火山の大噴火も起こっちゃう。火の玉に直撃されないように逃げまわることも必要なのだ。



点がある程度かsekくまでは、地道に階段を昇り降りして、ポーンズ得点する方がラク。ドアに行きついたら、コントローラーの中心を押してワープしよう。那に近いところへたり離れば効果的だ。



注意が必要だ。那が点めつし、赤になったときにタイミングよく穴に捨てると、1000点だ。

の白い空間だ。自分の描きたいブロックに、カーソルキイを押して、カーソルアニメを移動させる。位置が決まったら、横長のキイ（スペースキイ）を押して、パレットを呼び出し、キイ操作で、ドットに色をつける。

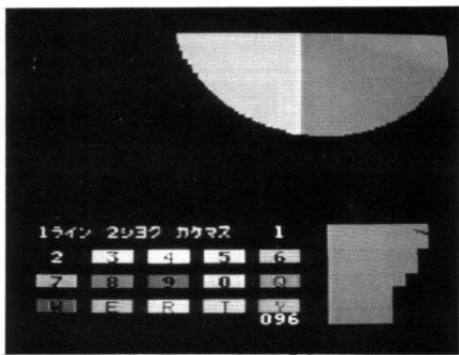
背景を塗りつぶす作業から始めてみよう。

びゅう太でアニメの画面は背景を白、宇宙空間のUFOの場合黒を使った。

二ここでは、黒バックの操作について説明しよう。

●パレットを呼び出し、カーソルをスタンバイさせたなら、黒の指示キイを押し、パレットを黒くつぶしてしまおう。これさえできれば、黒バックはすぐOKだ。

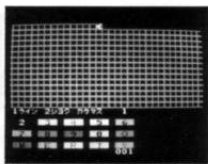
●再びスペースキイを押して、セル上にカーソルを呼び出す。カーソルの方向をセットし、キイを押し続けると、セルのひとつひとつが黒くなり、上から順に塗りつぶす（カーソルがサンプルカラーの位置にくると、自動的に、サンプルカラーとバ



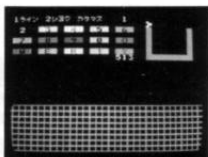
曲線部分はドットを階段状に着色



パレットに着色



19画 キイで背景を塗りつぶす



20下の段も同様に

レットは上に移動する) 宇宙空間の背景ができた。つぎは惑星描きにとりかかる。画面の分割と同じ用紙に書いて下絵のセルとドットを見比べながら、キイ操作を始めよう。描きたい部分にカーソルを移動させ、パレット上のドットに好みの色をつけていく。

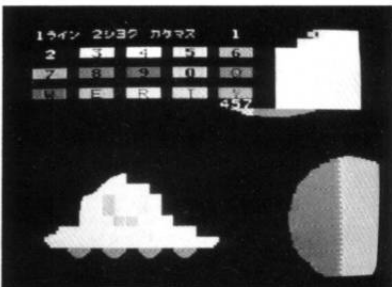
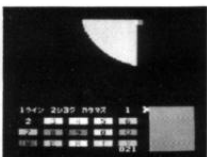
キイを操作して、絵柄を写しつけていこう。オレの場合は、輪郭を先に描いていったが、ベタの部分塗りつぶしていくほうが能率的かもしれない。

途中で画面全体を見る  
二つを忘れずに

作画の途中で、バランスを見ることは大切だ。そこで、MODキイを押すと、サンプルカラーとパレットが消え、画面全体を見ることができる。MODキイを3回押したら、元の画面に戻し作業を再開する。



パレットの色を、画面に移していく



直線と曲線の組み合わせは慎重に



タイトル文字もお茶のこだ。

惑星描きは、ごくごく簡単だが、UFOのように、直線と曲線の組み合わせは、カナリ手間をくう。

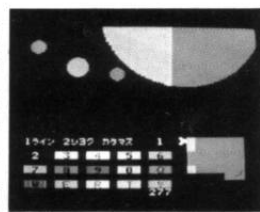
ドットを塗りすぎたり、1つぶん足りなかったりで、ギクシヤクしたUFOになったが、オレは充分満足。

このあとで、次のステップ、アニメに挑戦するつもりだったが、シメキリ(本誌の原稿の)ギリギリでアウト。

ヒゲの編集長に「びゅう太」をとりあげられてしまったのだ。

それで編集長、ひとりシゴシコと何かやってたかと思ったら、「オイ、これ使え」と、タイトル文字を描いてオレに見せるんだからガツクリ。ヒシクとも取れる。アニメの文字まで入ってるんだからタマラない。

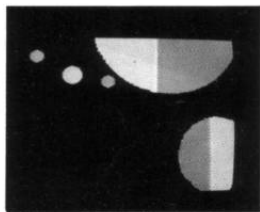
しかし、メカオんチのオレでも、コンピュータ使えたゾ。



塊い目は互い違いにしてみよう



MODキイで全体を見る



次の絵のバランスを考える余裕が必要

トミー・16ビット・グラフィックコンピュータ「びゅう太」本体・ジョイコントローラ2台・スイッチボックス・RFケーブル・オーディオカセット接続ケーブル・オペレーションマニュアル ¥59,800 00 ゲームカートリッジ ¥4,800 00 学習用、家庭用としてシステムの活用ができる。

# 幼児から大人までが、 目的に合わせて使える 本格ホームコンピュータ 「M5」(ソード電算機システム)



コンピュータはむづかしくってなんというお父さん、お母さんでも、気軽にコンピュータを操作できるようにと開発された、小型・軽量のコンピュータが「M5」だ。

ゲーム、オリジナルゲーム作り、絵、デザイン、イラスト、アニメーション、学習、教育、BASIC入門、家計簿作り、ローン管理、技術計算、データ処理、データ通信<sup>etc.</sup>と何でもこいのすぐれもの。なのに、本体と標準付属品で49,800円という安さなのだからうれしい。

BASIC-Gを使えば、16色で絵が描け、32の動画パターンでファンタジックなアニメーションも作れちゃう。おまけにメカに弱いお母さんのために、簡易言語を開発し、キーボードの配列も「あいいうえお」順にしてあり、とっても親切。

ゲーム狂いのキミなら、ゲームカートリッジ・シリーズの中から好みのゲーム(ダイクダグ、ボスコリアンなど)でエキサイトできるってわけだ。

## ●他機種

歩くコンピュータ——「M23P」

は、ポータブルなだけでなく、漢字情報処理機能、ビジネスグラフィック機能や電話回線を利用した通信機能を装備。本体49,800円。

高速・大容量の超本格派——「M343」シリーズは、16ビット漢字オフィスミニコン。本体mark411-カラーミニタ1,298,000円。

# 超低価格コンピュータ 「マックスマシーン」 「コモドール」から新発売!

## コンピュータを友達にしちやうのダ

化師)を操って、飛びかう風船を割って得点を競つちやおう。ジャンプをうまくさせるのがコツ。(ゲームパドルのみ)

このほか、ミュージックカートリッジやスタディ、グラフィックなどのカートリッジと差換えて、パソコン機能も満喫できる。

**同時発売の  
「コモドール64」  
は、本格派  
ホームコンピュータ**

家庭で、気軽にゲームセンターと同じ迫力のゲームを楽しめるコンピュータが「マックスマシーン」だ。

カートリッジを交換して、いろんな機能を発揮する、マイコン、パソコンの入門最適機。コンピュータは、見るだけでダメ。まず触れ、自分でプログラムしなくちゃ意味ないのだ。

ま、手始めにゲームカートリッジ(9種類)を差し込んで、ゲームセンターの気分を味わって見てはいかが?

●  
アーケードゲームを中心とした、ゲームカートリッジをいくつか紹介してみよう。

◎アベンジャー 宇宙からの侵略者(アベンジャー)を迎撃! アベンジャーが地球を占領する前に撃ち落とせ。 UFOを落とすと、ボーナス点が加算される、高速アクションゲームだ。(キーボードまたはジョイスティックで操作)

◎ジュビター・ランダー 惑星着陸のシミュレーションゲーム。ジュビタ



マックスマシーン	¥ 34,800
各種ゲームカートリッジ	¥ 2,800
BASICカートリッジ	¥ 3,800
ジョイスティック	¥ 3,800
パドル	¥ 4,800



コモドール64	¥ 99,800
1541フロッピーディスク	¥ 79,800
1525-Jプリンタ	¥ 69,800
C2Nカセットドライブ	¥ 14,800
ゲームカートリッジ	¥ 2,800

1 (木星)表面の危険な裂け目をクリアーして軟着陸! 乏しい燃料・キミならどう使う? (キーボードまたはジョイスティック)

◎モータルアタック モグラたたき。頭をたたいて点をかせぐゲーム。だが、

尻尾をたたいたら即減点。時間が少なくなると、モグラの動きは早くなる。勳と指の動きが勝負なのだ。(キーボードのみ)

◎クラウンズ エキサイティングなサーカスゲーム。二人のクラウン(道

10万円を切ったコンピュータとしては、最大効率の追求がされ、ハードウェア機能の充実で、いろいろなアプリケーションソフトウェアの実施が可能となった。



# マイコンショップ in 秋葉原

秋葉原。ここは、世界的にも有名な電気機器街だ。国電の秋葉原駅を中心とした半径ほんの数百メートル

の範囲内に、大は六階建ての総合電気機器店から、小はおとなが二人も入れば身動きもとれなくなるようなパーツ

ショップまで、千軒ほどの店がひしめきあい、安売りを競っている。電気機器なら、それこそ「ないもの

テレビや電子レンジなどの一般電気機器。ほんの一、二年前だったらオーディオ機器といった具合。

はない」というほどの秋葉原だが、やはり時代とともにその主力商品は移り変わっている。十年ほど前だったら、カラー

もちろんこれらの商品もコンスタントに売れ続けていることには違いないが、現在の秋葉原における超主力商品、それがマイコンなのだ。そのことは、つい最近までマイコンなどには見向きもしなかった家庭電気機器店の店頭、堂々とマイコンが置かれたりしていることなどからもうかがえる。

いまや、秋葉原は「マイコンタウン」と呼んでもさしつかえないだろう。

とにかく、今、キミがマイコンを買おうと考えているのなら、多少は遠くても、このマイコンタウンまで足を運ぶべきだろう。往復の交通費が少しくらい高くても、それだけのメリットはあるんだ、この秋葉原には。

●エレクトロニクスの世界は日進月歩、いや秒進分歩の勢いだ。つい先日までは最新型だったマイコンも、気がついてみれば型遅れになっていたりするわけだ。それだけにユーザーとしても機種選定はむずかしい。その時は秋葉原を訪れるといい。ここはマイコンタウンなのだから。

■ショップ選びのポイント





マイコンショップ in 秋葉原



新しもの好きのマイコン・エレクトロニクスマニアが朝から晩までウロウロキョロキョロ



下、ソフトテーブと専門書、雑誌。一階、新製品コーナー。二階、ゲーム用パソコン。三階、ビジネス用パソコンと、ディスプレイ、プリンタ、フロップピーなどの周辺機器。四階、最新ワードプロセッサとビジネスオートメーション機器。五階、入門者から上級者までのパソコン教室。つまりこのビルは、ビルがマイコンでいっぱいなのだ。これだけそろると、逆に選ぶのに困



みなさん九十九電気7号店に来て下さい、待ってるワ



つてしまえそう。  
●九十九電気7号店 ☎03・253・4199  
マイコンショップに限らず、電気機器店というところ、どうしても店員さんには男の人が多いが、この店員さんは全員女性、それも二十歳前後のビッチビチギヤルなのだ。ゴックン♪なんでも、採用後、二か月間みっちりマイコンの勉強をさせてから店頭へ送り出すとのこと。それだけにどんな質問にも対処できるし、アドバイスも的確だ。ソフトが充実して、オリジナルのゲームソフトもある。



### マイコン大好き! 西川無線のニッコ りおにいちゃん

東洋大の3年生、赤松直樹くんは、秋葉原の街が好きだという。趣味が高じてマイコンショップにアルバイトとして入り、今や西川無線の一つの顔になっている。

マイコン大好き青年の彼は、秋葉原の街についてこう語ってくれた「マイコンショップっていてもイロイロあるけど、人気があるのは九十九電気7号店、あそここの店は女の子だけなんです。どこの街でもスケベが多いから、彼は土・日とアルバイトをしている。一度会いに行ってみたら

●西川無線 ☎03・251・3891  
店の規模としては決して大きくはない。しかし、それだけに来店したお客様一人一人の相手を親切にしてくれる。売りつけられたいだけの店とは違うのだ。機種の方も多く、国産メーカーの製品はほとんどそろっている。目玉はカシオの製品が安いこと。  
●サト一無線1号店 ☎03・253・5877  
マイコンはもちろんのこと、ハンドヘルドゲームも自由に手に取ってみられるようになってきた。したがって日曜日ともなると子供たちが大にぎわい、それでも店員さんがいやな顔ひとつせず



ず対応してくれて実に気持ちがいい。マイコンユーマーへの理解度はピカ一と見た。店内にベンチもあり、落ち着いて選べる。  
他に、シントクエコー、ナカウラ、ニュー千代田ビル、マイコンセンターCOMなど個性豊かな店が多い。  
また住友電機は、マイコンの間屋さんが小売りもしてくる。農協や学校関係と取り引きが多いというだけあって、品ぞろえも豊かだ、とにかく安い。一度のぞいてみる価値あり。秋葉原は日ごとに変化していくホットなエレクトロニクスランドだ。キミも何度も通ってみて、最高のマイコンを、激安で手に入れようぜ!

住友電機代表の田中さん。うちは問屋だから安いですよ。表の電機屋で商品ナンバーを調べて、買うと決めたら尋ねてきてください



# キミの愛情、健康を占っちゃおう

★ラッキーカラーで幸運をつかめ!  
キャンドル占いなど、ひと味違う占いの京 泰世

## 一月 生れ

愛情運 〓お互いのうちを現わすこととができてくるが、まもなく強烈な勢いで恋の炎がもえ、交際は永続して円満な幸せを得る。  
健康運 〓冷えとか飲みすぎからの障害で、賢慮関係の病氣などにかかるおそれや足の関節をいためやすいなど充分注意を。

ラッキーカラー 〓持ちもの、身につけるものなどで黒とかグレー系の入ったものが吉。

## 二月 生れ

愛情運 〓片想いのなやみも一変してやつと交際出来る目安とするのは禁物。思いがけないライバルが出現、押しの一手で撃退してゆくこと。  
健康運 〓平常元氣だと思つての油断や薄着から風邪、下痢などにやまされたり、過激なスポーツなどでネンザに注意。

ラッキーカラー 〓黒、朱色、ピンク系などの入ったものを身につけると金銭による幸運あり。

## 三月 生れ

愛情運 〓段々相手のわがまま身勝手な鼻につけてきて、二人はそりが合わなくなっているが、別れたくとも離れることの出来ない縁。  
健康運 〓かなり無理のきく体であるが、風邪にとりつかれ、体がだるいとか熱が出るなどのこともあるが、回復は早いので安心。

ラッキーカラー 〓何か柄物とか、かなり派手なもの、とくに赤とか紫の入ったものが幸運色。

## 四月 生れ

愛情運 〓終りをつけた愛に、いつまでもとられていないで、早くそこを脱出し、まわりを見まわすこと。案外身近なところに理想の人がいる。  
健康運 〓急に動いたり重いものを持ちたりして腰をいたためとか、腹部に障害が出やすいと。今月は静かに暮しているのが無難。

ラッキーカラー 〓今月は明るい色とか、ピンク系の入ったものを持つと楽しいさそいあり。

## 五月 生れ

愛情運 〓三角関係のもつれが生じるとか、かくし事がバレて気まずい思いをしたりで、二人の仲に危機が訪れる。早く和解すること。  
健康運 〓火に関連あり。火災に出あったり、油がはねてヤケドをするこども。火の元やマッチの取り扱いには充分注意を。

ラッキーカラー 〓白っぽい色とか、青は大変よいチャンスやプレゼントを得る。

## 六月 生れ

愛情運 〓穏やかで親切な異性にめぐりあい、意見も趣味も一致してこの上ない愛情運のみ。交際も永続性があり、先行き安定した愛を得る。  
健康運 〓健康で活力にあふれていますが、若さにもかせた無理はほどほどにすること。頭をぶつけたりしてケガなどしないよう注意。

ラッキーカラー 〓黒とか茶系の入ったものを身につけてると素適な愛にめぐりあう。

## 七月 生れ

愛情運 〓遊びのつもりで交際した相手から大変なショックを受けることあり。あまり八方に気を散らしていること損失をまねきます。  
健康運 〓今月はとくに腰から下に注意を要します。暴飲暴食で腸に障害とか持たなやまされたりします。

ラッキーカラー 〓黒とか黄色っぽい色の入ったものを持つことで仕事上にプラスがある。

## 八月 生れ

愛情運 〓絶好のチャンス到来で、魅力にあふれた人と交際のきっかけが幼ない頃の友達で紹介ではじまる。この愛は結婚につながる。  
健康運 〓精神的にも安定して、健康に恵まれ、毎日の生活も明るい。本は明るいところで読むこと。眼のつかれが出てくる月。

ラッキーカラー 〓白とブルー系のものが大変幸運をもたらす。肌につけるとなおよい。

## 九月 生れ

愛情運 〓不倫の恋がはじまりかけようとしているケンな月。この恋に深入りすると一生のうち最も大きなマイナスにつながる。  
健康運 〓今月は足元に注意を要しますが、階段とか高いところから落ちて足首の骨折とか、すり傷いたりなどの思わぬケガに注意のこと。

ラッキーカラー 〓紫系とか茶系統を身につけることによって物事の整理改善ができる。

## 十月 生れ

愛情運 〓見栄を張ったり意地をはたしてしまったり、せっかくなのよいチャンスを通したり、今の愛情に満がでたりして後悔する月。  
健康運 〓今月は夜ふかしも多く、お酒をのむとかタバコの吸いすぎなどのため、気管やノドをいためやすくなり苦しい思いをする。

ラッキーカラー 〓コゲ茶とか、グレーなどの入ったものを持つと目的達成の幸運あり。

## 十一月 生れ

愛情運 〓相手を甘くみてつきあっていること、いつのまにか相手のペースにのせられて、自分の自由がなくなるような息苦しい交際となる。  
健康運 〓冷えからくる頭痛、めまいとか暴飲暴食による胃腸障害など、とか健康を害しやすいつき。睡眠をよくとることが大切。

ラッキーカラー 〓赤とか黒の入ったものが今月は幸運で、愛情面においてよろこびにあう。

## 十二月 生れ

愛情運 〓もともとで、浮かれムードですが、本格的な愛となるとまだほど遠いかんじです。うっかりしているところトビに油揚げのことも。  
健康運 〓健康的にとのっている月ですが、遊びの方にハッスルしすぎて体調をくずすことあり。友達とのつきあいもほどほどに。

ラッキーカラー 〓グリーンと白が何事においても強運を示す月で、物事は順調にはこぶ。



# AMUSEMENT FORUM

## Part・2

### SHOPS

●ビデオゲームのやり過ぎで目がチカチカしてきたからにはひと休みせにやならぬ。クリスマス、お正月と続くのだからプレゼントを考えるし、コンサートだつて行きたい。ママっいろいろ悩みもおありでしょうが、ともかくごらんくださいの「アミューズメントフォーラム・パート2」です。

#### クレヨンハウス



落合恵子さん経営のこの店には、ほい絵本がいっぱい。8割が日本のもので、あとはアメリカ、イギリス、フランス、ドイツなどの外国もの。本は作家別にディスプレイしてあり、絵本の他に、児童文学書やイラスト集、画集も置いてある。人気のある本は、このばらの村のものがたり。

(シル・パークレム作や、ビーターラビットのシリーズ。また、相談コーナーもあり、ほしい本はなんでもさがしてくれる。本はなんでもさがさって、絵本を読みながらアイスクリームをすくうこともできる。  
営業時間 AM11-PM7  
Tel 406-6492

#### ヤッパリ原宿って 楽しいトコですネ

●いつ訪れたってルンルン気分がのぼつた原宿。この街ってスミからスミまでぜんぶ楽しいんだけど、今回は特に五店だけの紹介ネ。



#### HOBBY SAKURA

200円から12万円以上までのプラモデル、ラジコンが揃っているのが、ホビー・サクラ。小学生の男の子からおじいちゃんまで、プラモデル好きはみんなここに集まる。新発売のプラモデル「ホンダVT250F」(800円)は今、お店のおすすめ品。コンスタントに人気があるのは、やっぱりクラシックカーなどということ。

営業時間 AM11-PM8  
Tel 470-6588

#### LOUIS



あらゆる雑貨品がいちやく入荷するのがこのお店。LOUIS、ETグッツ、ミッキー・マウスシリーズ、ぬいぐるみ、アクセサリ、バッグ、小物、そしてインテリア商品までは幅広い品物各種。アメリカングッズが氾濫している今、このお店ではイギリス・イタリアなどのヨーロッパものが主というところがイイ。また、シンプル商品というのがモットーというところだけあって、コーディネートしやすいインテリアが揃っている。  
営業時間 AM10-PM9  
Tel 409-6137

#### クラブハウス



階段を降りていった地下にあるのがクラブハウス。アメリカンテイプのこのお店には、壁中に海っほいイベントがほどこしてあり、白木のテーブルに坐れば、思わずウエスト・コーストの風が吹いてきそう。それだけでも気分イイのに、もっとうれいしはお腹いっぱい食っても千円でかつりかくるということ。スパゲティ、カレーライス(ともに三百九十円)、プリン(百五十円)、チーズケーキ(二百円)とお財布もこのお店。

年中無休のこのお店では、高校生、大学生の女の子たちがいつも楽しいお喋りをかわしている  
営業時間 AM11-PM11  
Tel 406-5850

#### Santa Monica



9割が中古品であるというこのお店は、まきれもない古着屋さん。それにしても、とってもきれいにディスプレイしてある。メンス、レディース、ともに置いてあるのもうれいところ。スタジヤン、ニットワン、バッグ、帽子、バンドナ、サンダラ、靴のような小物もいっぱい揃っている。ここの軒でトータルコーディネートはもちろん可能。今一番人気があるのは、ステンカラーコート。そして、店さんおすすりはイタリヤ、ドイツ海軍ものビークート(一万四千元)。AM11-PM8

# ゴックンゴックン。 本は新鮮な方が おいしい。 さあめしあがれ。

## こんにちはマイコン

(すがやみつる・監修渡辺茂)

マイコン大好き少年だったら「そんなことはないヨ」と言うかもしれないが、初めて対面する人にとってマイコンはかなりの難物であるのは事実。それだけに入門書も多いが、どれも冒頭からROMだけのBASICだけの出てきて、つい「やーめた」となりがちだった。しかし「こんにちはマイコン」は、人気マンガキャラ・ゲームセンターあらし(つよ)にマイコンの勉強をすべしというマンガの構成で、知らず知らずにマイコンの基礎知識が身につけられるスタイル本。

## 戦闘メカ・ザブングル 記録全集

日本サンライズ 2900円  
機動戦士ガンダム、伝説巨神イデオンなど、次々ヒットアニメを生み出す日本サンライズのTVアニメ「戦闘メカ・ザブングル」の記録全集。フィルム、原画、コメントを掲載したザブングルマルチ特集や、富野監督

督の特別寄稿など、内容はもりだくさん。

ただし、書店売りはなく、通信販売のみ。

問い合わせは平日の午前11時から午後5時まで、日本サンライズ(03・399・8962)まで。

## 海賊君の海の歌

(斎藤 敬)

かんき出版 800円  
地球は海「まぐい」が進化すれば海は人間「まぐい」海と仲良くしよう。というわけで、海の本の登場だ。「海賊君」とタイトルはいささしいが、全ページにわたってきれいなカリブ海の写真がいっぱい。この写真だけでなくも充分に800円の価値がある。さらに本文のカワイイ詩を作曲すれば、大型クルーザーの乗り組み員になれるという大特典付きのメルヘン本なのダ。

## ネコの人相学

(にやんすけ)

世の中に多い猫好き、飼っている猫をネコっかわいがりしていたあ



# コンサート

## ■松任谷由美

PARL PERIOD  
よつこそ輝く時間へ

- 12/20 大分文化会館 21 鹿児島文化センター 22 宮崎市民会館
- 25 大阪厚生年金会館 26 大阪厚生年金会館
- 1/11 中野サブプラザ(14まで)
- 17 松本社会文化会館 18 山梨県民文化ホール 20 宇都宮文化会館
- 21 茨城県民文化センター
- 24 高松市民会館 26 松山市民会館
- 27 高知県民文化センター
- 28 徳島県文化センター

## ■佐野元春

文化会館 12 姫路市文化センター  
13 奈良県文化会館 21 北海道厚生年金会館(22も) 26 八王子市民会館 27 茨城県民文化センター

## ■岸田智史

- 12/20 東京郵便貯金会館 24 神奈川県立音楽堂 1/14 浜松市民会館
- 20 静岡市民文化会館

## ■海援隊 終末記

- 12/22 大分文化会館 23 熊本市民会館 24 長崎市民会館 28 福岡サンパレス

## ■松本伊代

伊代初夢コンサート 1/7 中野サブプラホール  
12/20 鳥根県民会館 22 福山市民会館 23 名古屋市民会館 24 大阪厚生年金会館 1/10 福井文化会館 11 金沢市観光会館 13 長野市民会館 14 上越文化会館 15 新潟県民会館 18 浜松市民会館 25 青森市民文化会館 26 秋田県民会館 28 岩手県民会館 29 郡山市民会館

## ■松崎しげる

ジョイフルコンサート 1/22 芝・郵便貯金ホール

## ■シヤカタク

18 神奈川県民ホール 19 芝・郵便貯金ホール 20 郵便貯金ホール 21 大阪厚生年金 22 名古屋市民会館 23 神戸国際会館 25 反田簡易保険ホール

## ■伊藤銀次

- 12/25 御堂会館 26 久保講堂

## ■BOWWOW

- 1/11 京都都会館第2ホール 28 道新ホール

## ■谷村新司

- 12/20 松山市民会館 22 徳島文化センター 25 大阪府立体育館 1/8 京都都会館第一ホール 9 神戸文化ホール 10 和歌山県民



## 冬の夜空にE・T・を 探したい人のために。

お正月映画の超話題作E・T、もう見た? とつてもかわいいうちに親しみを感した人は多いだろうけど、E・Tが乗ってきたまんまるいUFOに興味をおぼえた人も少なくないのでは。そえ、スピルバーグ監督の『未知人の遭遇』にもカラルUFOがたくさん出てきたぞ。



そんな、UFO大好き少年にオススメするのが『UFO事典』(南山堂寄徳間書店刊六百円)だ。UFO情報をコンパクトにまとめて、なかなかの読みこたえあり。もつとくわしく知りた人のためには、『UFOラリー』というのがある。このラリーラリー、開館してまだ数年だが、研究者の間では世界的に有名。ということは、それだけUFO情報がいっぱいってこと。興味本位でも、UFOを信じない人でも来館OKとのこと。キミも一店行ってみたら? 冬は空気が澄み、夜空もキレイだ。UFOの知識を仕入れたら、キミもE・Tとのコンタクトにチャレンジしよう! でも、

## 12月8日は、ジョン・レノンの命日だった。

テレビ・ラジオ大好きなキミたちなら気がついただろうけど12月のはじめ頃、ビートルズやジョン・レノンの曲を流す番組がやたらと多くなかった? そう、12月8日はジョン・レノンの命日だった。そして今年、ビートルズ結成20周年にもあたる。

意外と知られていないが、ジンは一九七一年以来、毎夏を日本の東京と軽井沢で過ごしている。

カゼはひかないようにネ。  
「UFOラリー」  
東京都品川区東五反田二一九一—一八 光星ビル五階(TEL 03・447・1200)

た。軽井沢駅で立喰いソバを食べ、六本木の喫茶店でヨココ夫人や息子ジョーン君といっしょにコーヒーを飲む。そんなジョン・レノン一家のプライベートフォトをまとめたのが『ジョン・レノン家族生活』だ。魚川書店刊千九百円。

しかし、いま十代のキミたちは、ビートルズ、ジョン・レノンについてどれほどのことを知っているだろうか。ビートルズをせんせん知らないのなら、ビートルズの辞典、(一)ま書房刊八百五十円、(二)ま書房刊八百五十円、を眺むといだらう。『ビートルズの辞典』でビートルズを知り、『ジョン・レノン家族生活』でジョンの素顔



に触れる。BGはライヴ、イマジン、そしてスターティングオーバー。ありし日のジョンの姿に涙し、ジョンの冥福を祈る……合掌。

## B5サイズの ゲームパソコン ——タカラ

週刊誌サイズに、おもしろ機能を満載したパソコンが、タカラのゲームパソコン(セット価格59,800円)だ。

ゲームパソコンといっても、ゲームを楽しむだけとはちと違う。アニメ、BASIC、そして、プリンタなどを接続すれば、システムアップが可能な個性派だ。

ゲームセンターの人気のもの、デイクダグやボスコニア、パックマンのニューゲーム。パワ

ーバック、などのカートリッジも同時発売。ゲームマニアにはタマランすくれも。

ゲーム以外の機能としては、自分の手でアニメの世界が創れる「スプライト機能」、BASIC・IからFALCまで、能力や用途に合わせたBASIC言語が揃っている。

さて、キミならどこから挑むかな? 全国有名デパート・玩具店で発売。



## お年玉旅行ブレイズ ントクイズに応募 して、南十字星 オーストラリア の旅に行こう

●横浜ドリームランドでは、こんなタイトルのクイズを実施中だ。

問題(○の中に正しい文字を入れてください)

水に写る青空と星空を滑ろうググ。フリータイム

マンモ○リンク

特別賞「オーストラリアの旅」招待2名

ラッキー賞「オーストラリアの旅」獲得100名

ほか。

応募は官製ハガキにクイズの答、郵便番号、住所、氏名、年

令、職業、電話番号を書いて、〒246横浜市戸塚区俣野町700

横浜ドリームランド・マンモスリンク。お年玉プレゼントクイズAL係へ。〆切は58年2月13

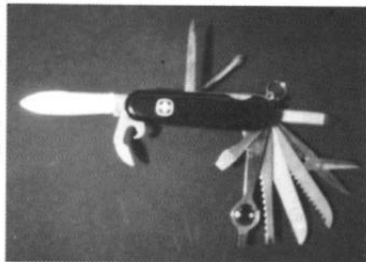
に到着分まで。

プレゼント付



ルミクラフト

アルミ製の昆虫組立モデル。組み立てはカンタン。ちょっと人目をひくアクセサリだ。ちなみに、くわがたは総パーツ51コ。根気が必要かな。  
¥1,300 5種類・各2名にプレゼント

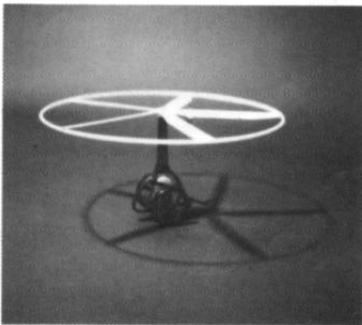


アーミーナイフ

超サバイバル品。なんたって、火おこし用の虫メガネやハサミなど10種の、ホンモノ、スイス・アーミーナイフ。キミの使い方は？  
¥11,000

マイクロコプター

軽量手押しのおもしろヘリコプター。カブよく床の上で押せば、いきおいよく飛びあがる。押し方によって垂直上昇や斜め上昇は自由。竹とんぼがわりにネ。  
¥700



# クリスマスに、お正月にこんなプレゼントはいかがが？

いつだって、スグレモノ、オモシロモノを手に入れるのは楽しい。ましてこの時期は大チャンスだよ。



サバンナベルト

サバイバルの秘密兵器。イザというときに、バックルから、サッと取り出すカッコよさ。仲間の人気をひとりじめできるぞ。ライフルツ付。  
革・¥8,000 布・¥7,000  
各2名にプレゼント



ワイヤレスマイク

テレビカラジオのレポーター気分で見ているのもオモシロイ、ちっちゃなワイヤレスマイク。FMラジオでひろってみようぜ。 ¥8,500

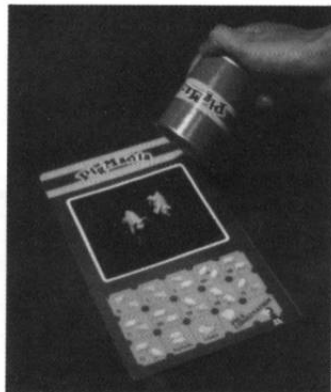


スーパーヒーロー

なにがヒーローかって？ ボタンまわしみたいにビュンビュンやって遊びながら筋肉モリモリになれちゃうからかな。新型エキスパンダー。 ¥1,200

ビッグマニア

サイコロのかわりに、小ブタを振って得点を競うユニークゲーム。小ブタのポーズで点が決まっている。ゾロチ20点、ゾロハナ40点など、呼び方もおもしろい。 ¥1,200  
5名にプレゼント



### こんなゲームも たまにはいいもの

昼間はゲームセンターで、  
キューン、キューンとビデ  
オゲームに熱中し、夜は夜  
でパソコンに狂じる。そし  
て電車の中では、ハンドヘ



トランプは室内ゲームの王様だ。

ルドゲームでピツ、ピツ、ピツ  
……。  
コンピュータワールドに首ま  
でドツブリとつかった生活を続  
けていると、ふと、静寂な時間  
が恋しくなる時がある。だから  
といって何もせずにいると、勝  
手に指先が動き出したりして、  
どうも落ち着かない。嗚呼、コ  
ンピュータシンドロームか……。  
そんな時、見直したいのが古  
くある室内ゲームだ。トランプ、  
カルタ、百人一首、花札などの  
カードゲームから、チェス、囲

### 「バカバカしくって 何でもけっこう、 おたよりおくれ」の コーナー。

アラレちゃん、アサリちゃん  
のゲームを希望します。

福岡 シジミちゃん

立体的なゲーム、たとえばポ  
ールポジションで、クラッシュ  
のとき、シートも揺れるとい  
うようなヤツ

青学3年 岸田

モグラたたきで、まごまごし  
てると自分がたかれちゃうの  
ってカワイイと思わない?

千葉 阿辺(主婦)



バックギャモンはアルトリア

碁、将棋、そして麻雀とその種  
類は限りないが、ビデオゲーム  
や、ハンドヘルドゲームで疲れ  
果てた視神経と反射神経を休ま  
せるためには、頭を使い、じつ  
くりと楽しめるゲームがいいだ  
ろう。  
となると、まず浮かぶのがト  
ランプ。行なうゲームは、ブラ

ず、本格的なものを紹介し  
てみました。他に、どこに  
あるか、ご存知の方おしえ  
てちょう。

プーヤンみたいなコミカルな  
ゲームってワタシ大好きです。  
あのゲーム作った人、尊敬しち  
やいます。 埼玉 花の女高生

ポールポジションに要望、ハ  
ンドルの遊びが全くないのであ  
んなまりオモシロくない、もつと  
モノホンに近くしてヨ。

神戸 讀男

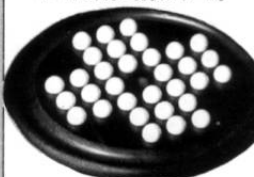
ポールポジション、早く予選  
通過したいヨ!

杉並 坂上和子

ライオンさんやバンダちゃん  
の乗りものってだいすきな  
川口 まゆみ(3歳)

ツクジャックかポーカがいい。  
じっくり楽しむのだから、トラ  
ンプの材質にも気を使おう。プ  
ラスチックよりは、紙のカード  
の方が気分が盛り上がる。  
バックギャモンなんか面白い。  
このゲームも歴史は古く、日本  
でも江戸時代から「ずろく」。

ルールは単純でも奥深いゲーム。



日本古来のゲームも見直したい。

レバーとかボタンが多いゲー  
ムが台ぐらいあってもいいと  
思う。メーカーさん考えて

静岡 松本 一寿

ポケバイ、カートなんかの特  
集はやらないですが。僕たち  
キチガイなんです。

埼玉 中一のおレ

・ムーンパトロールの攻撃用  
の弾は、真上だけでなく、45°前  
後にも発射できるようにしてほ  
しい。 横浜市 よし夫くん

遊びとして親しまれていた。彼  
女と二人のプレイなら、気分も  
グッとアタルだ。  
一人プレイだったたまにはいい  
。そんな時楽しめるのが、横  
の写真的なゲームだ。どちらも  
遊び方は単純だが、けっこうオ  
モシロイぞ。



「インベーターゲーム」を置い  
てるとご教示ください。

時代おくれ子

東京では、デイクダクは最高  
何点ですか?僕は600000  
点です。 新潟 大道寺幸

ほくはデイクダクが125万  
点もいく。おそらく前橋一番だ  
ろう。 前橋 梶原孝行

※編集部註、自分が一番と思  
ったひと、ぜひこの欄まで  
おたよりを!

### プレゼントの応募方法

- ①官製ハガキの裏面に
- ②住所・郵便番号
- ③氏名、年齢、職業
- ④ほしいプレゼント
- ⑤本誌で面白かった記事三つ
- ⑥本誌で面白くなかった記事三つ
- ⑦本誌への意見、ご希望

以上を記入の上、次の宛先へお送  
りください。

〒切日昭和58年1月31日(必着)  
当選者は本誌別冊三号にて発表  
千一六二  
東京都新宿区下宮比町一五番地  
飯田橋ハイタウン九二四  
アミューズメントライフ  
創刊号プレゼント係

# AMUSEMENT LIFE

創刊号

昭和58年1月8日発行 No.1

定価 550円

編集人 竹村潤

発行人 園部隼人

発行所 株式会社アミューズメント

〒162 東京都新宿区下宮比町15番地

飯田橋ハイタウン924

営業 03-267-7832代

編集 03-262-2695代

発売所 株式会社東京経済

〒162 東京都新宿区下宮比町15番地

電話 03-267-7651代

製版所 機技研プリント

表紙デザイン/グループナイン

本文イラスト/山本サトル

本文レイアウト/一ノ瀬和彦 砂川由美子

撮影/佐島周記 木原勝幸 KAZ高田

取材/飯塚聖記 高橋隆志 補水陽一

柏手和人 松下恵子

協力/誠文堂・東和堂・アキ写植

共和写植 アストル企画

©アミューズメントライフ 1983 禁無断転載

# アミューズメントライフ

## 創刊第2号は 2月10日発売です

●お近くの書店でお求めください

最新ビデオゲームにアタック 倉田まり子 ビデオゲーム大集合 最新版だけがゲームじゃない タブルール ブコースターにルンルン挑戦 レポーター・松岡亜由 おもしろ情報局 家庭用テレビゲームの楽しみ LSI ゲーム・徹底的に集めてみたよ おおさか・ゲーム街マッパ 全国遊園地イベント詳細 ちびっこ天国・わが街のロケーション SF読切小説 草川隆 マイコン遊び (HOW・TO) ゲームセンター24時 アミューズメント風聞 プレゼントいっぱいコーナー デイオラマ 特集 ふるさと遊び (手づくりの味)

アミューズメント  
フオーラム II  
パート I、パート II

### ◎編集後記

メ切直前の三連徹夜はつらかった。でも、本の出来あがりを見ると、そんなこと吹っ飛ばね。といいつつ、次号のコンテ作り頑張っているのです。

ゲームセンターって、あんなにいっぱいあるなんて、ちつとも知らなかった。これからも、全国をどんどんまわって紹介しまくるようにしよう。

恐怖の体験、後ろ向きのループコースターは、ホントにコワかった。オレ、亜由ちゃんと代わりたーいヨ。

ついに創刊号が出来上がったゾ。しかしキツかったあ。なぜだろう? やはりハンドゲームに熱中してきたのかナツ、反省、隆志

「ビデオゲームの攻略法」を書くために、ゲームセンターに通う毎日。まよ、給料が飛んでく……役に立たないとお怒のキミ、がんばんね?

スタートして、一日たりとも失敗のない平凡な日はなかつたみたい。次からは、次からは……で、ひとり足をひっぱってきまして。

由美子

慣れないビデオゲームにチャレンジして、なんぼやっても最下位。先天的に反射神経はダメだということをつくづく感じました。

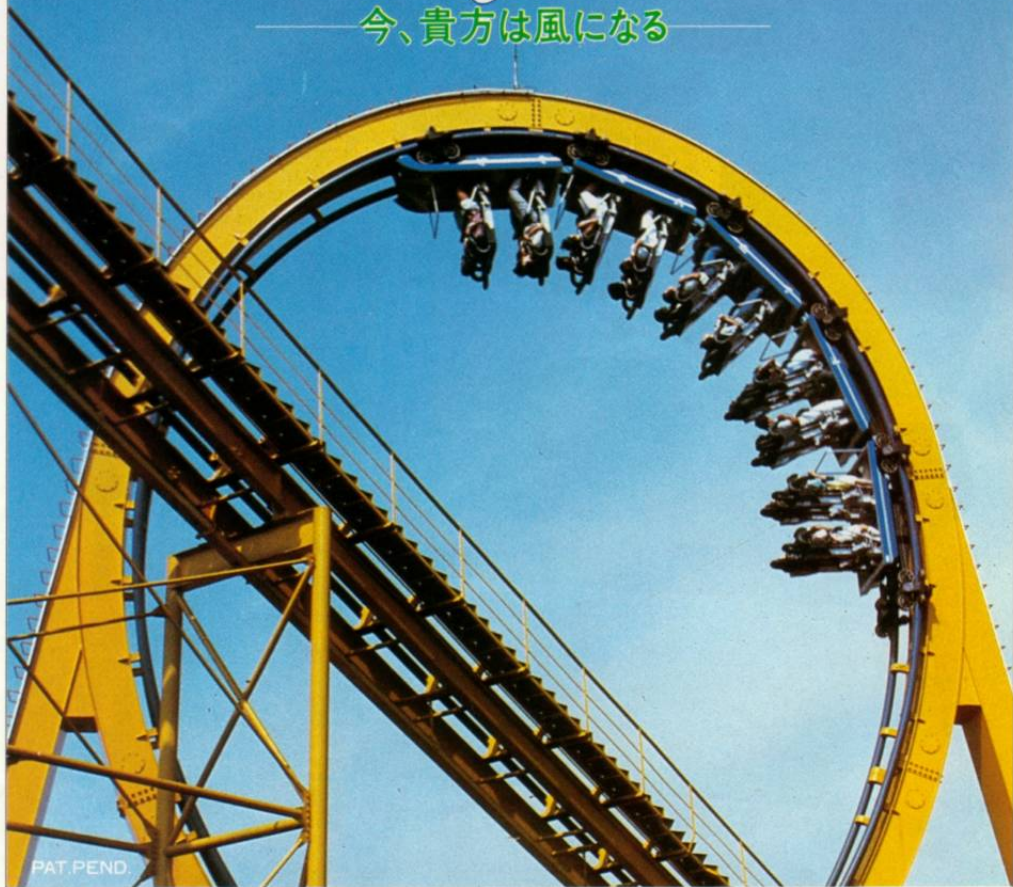
ハンドゲームも同様。唯一、スタッフに差をつけたのは、パソコンを使ってタイトルを創ったこと。いやあ、我ながらワマクでました。

ところで読者のみなさん、本誌あてに、身近な遊びの情報を送ってください。ワタシのメガネに叶った内容なら即採用、おまけに特別取材員に任命します。みなさんのネットワークが頼みの綱です。よろしく。しかし、スタッフ全員、よくクワンはばってくださいました。ゴクローさま。

竹村

# Standing Coaster

今、貴方は風になる



PAT. PEND.



東洋娯楽機株式会社  
東京都目黒区八雲1-5-7 東横ビル  
TEL. 03(718)6461

「ノストラダムス先生、  
大変でございます。  
奇跡の予言を、  
お忘れになったようですぞ——」

「——しっ、声が大さい」

(よみうりランド・小田急御殿場ファミリーランド 設置)

# おもしろメカ満載で 絶賛発売中!!

## 陸海空

### 自衛隊最新兵器と戦力



★全国書店で絶賛発売中です。

Kosaido Mook  
Japan Ground  
Self Defense Force  
Japan Maritime  
Self Defense Force  
Japan Air  
Self Defense Force

特集① 飛べブルーインパルス  
特集② 74式戦車・F-15・ティアドロップ型潜水艦イラスト集

74式戦車★F-15  
★潜水艦⇒カット  
モデルイラスト集

特集①  
飛べブルーインパルス  
特集②  
74式戦車★F-15  
★潜水艦⇒カット  
モデルイラスト集  
F-15★F-15C★F-15D★F-15E★F-15F★F-15G★F-15H★F-15J★F-15K★F-15L★F-15M★F-15N★F-15O★F-15P★F-15Q★F-15R★F-15S★F-15T★F-15U★F-15V★F-15W★F-15X★F-15Y★F-15Z★F-15AA★F-15AB★F-15AC★F-15AD★F-15AE★F-15AF★F-15AG★F-15AH★F-15AI★F-15AJ★F-15AK★F-15AL★F-15AM★F-15AN★F-15AO★F-15AP★F-15AQ★F-15AR★F-15AS★F-15AT★F-15AU★F-15AV★F-15AW★F-15AX★F-15AY★F-15AZ★F-15BA★F-15BB★F-15BC★F-15BD★F-15BE★F-15BF★F-15BG★F-15BH★F-15BI★F-15BJ★F-15BK★F-15BL★F-15BM★F-15BN★F-15BO★F-15BP★F-15BQ★F-15BR★F-15BS★F-15BT★F-15BU★F-15BV★F-15BW★F-15BX★F-15BY★F-15BZ★F-15CA★F-15CB★F-15CC★F-15CD★F-15CE★F-15CF★F-15CG★F-15CH★F-15CI★F-15CJ★F-15CK★F-15CL★F-15CM★F-15CN★F-15CO★F-15CP★F-15CQ★F-15CR★F-15CS★F-15CT★F-15CU★F-15CV★F-15CW★F-15CX★F-15CY★F-15CZ★F-15DA★F-15DB★F-15DC★F-15DD★F-15DE★F-15DF★F-15DG★F-15DH★F-15DI★F-15DJ★F-15DK★F-15DL★F-15DM★F-15DN★F-15DO★F-15DP★F-15DQ★F-15DR★F-15DS★F-15DT★F-15DU★F-15DV★F-15DW★F-15DX★F-15DY★F-15DZ★F-15EA★F-15EB★F-15EC★F-15ED★F-15EE★F-15EF★F-15EG★F-15EH★F-15EI★F-15EJ★F-15EK★F-15EL★F-15EM★F-15EN★F-15EO★F-15EP★F-15EQ★F-15ER★F-15ES★F-15ET★F-15EU★F-15EV★F-15EW★F-15EX★F-15EY★F-15EZ★F-15FA★F-15FB★F-15FC★F-15FD★F-15FE★F-15FF★F-15FG★F-15FH★F-15FI★F-15FJ★F-15FK★F-15FL★F-15FM★F-15FN★F-15FO★F-15FP★F-15FQ★F-15FR★F-15FS★F-15FT★F-15FU★F-15FV★F-15FW★F-15FX★F-15FY★F-15FZ★F-15GA★F-15GB★F-15GC★F-15GD★F-15GE★F-15GF★F-15GG★F-15GH★F-15GI★F-15GJ★F-15GK★F-15GL★F-15GM★F-15GN★F-15GO★F-15GP★F-15GQ★F-15GR★F-15GS★F-15GT★F-15GU★F-15GV★F-15GW★F-15GX★F-15GY★F-15GZ★F-15HA★F-15HB★F-15HC★F-15HD★F-15HE★F-15HF★F-15HG★F-15HH★F-15HI★F-15HJ★F-15HK★F-15HL★F-15HM★F-15HN★F-15HO★F-15HP★F-15HQ★F-15HR★F-15HS★F-15HT★F-15HU★F-15HV★F-15HW★F-15HX★F-15HY★F-15HZ★F-15IA★F-15IB★F-15IC★F-15ID★F-15IE★F-15IF★F-15IG★F-15IH★F-15II★F-15IJ★F-15IK★F-15IL★F-15IM★F-15IN★F-15IO★F-15IP★F-15IQ★F-15IR★F-15IS★F-15IT★F-15IU★F-15IV★F-15IW★F-15IX★F-15IY★F-15IZ★F-15JA★F-15JB★F-15JC★F-15JD★F-15JE★F-15JF★F-15JG★F-15JH★F-15JI★F-15JJ★F-15JK★F-15JL★F-15JM★F-15JN★F-15JO★F-15JP★F-15JQ★F-15JR★F-15JS★F-15JT★F-15JU★F-15JV★F-15JW★F-15JX★F-15JY★F-15JZ★F-15KA★F-15KB★F-15KC★F-15KD★F-15KE★F-15KF★F-15KG★F-15KH★F-15KI★F-15KJ★F-15KK★F-15KL★F-15KM★F-15KN★F-15KO★F-15KP★F-15KQ★F-15KR★F-15KS★F-15KT★F-15KU★F-15KV★F-15KW★F-15KX★F-15KY★F-15KZ★F-15LA★F-15LB★F-15LC★F-15LD★F-15LE★F-15LF★F-15LG★F-15LH★F-15LI★F-15LJ★F-15LK★F-15LL★F-15LM★F-15LN★F-15LO★F-15LP★F-15LQ★F-15LR★F-15LS★F-15LT★F-15LU★F-15LV★F-15LW★F-15LX★F-15LY★F-15LZ★F-15MA★F-15MB★F-15MC★F-15MD★F-15ME★F-15MF★F-15MG★F-15MH★F-15MI★F-15MJ★F-15MK★F-15ML★F-15MN★F-15MO★F-15MP★F-15MQ★F-15MR★F-15MS★F-15MT★F-15MU★F-15MV★F-15MW★F-15MX★F-15MY★F-15MZ★F-15NA★F-15NB★F-15NC★F-15ND★F-15NE★F-15NF★F-15NG★F-15NH★F-15NI★F-15NJ★F-15NK★F-15NL★F-15NM★F-15NO★F-15NP★F-15NQ★F-15NR★F-15NS★F-15NT★F-15NU★F-15NV★F-15NW★F-15NX★F-15NY★F-15NZ★F-15OA★F-15OB★F-15OC★F-15OD★F-15OE★F-15OF★F-15OG★F-15OH★F-15OI★F-15OJ★F-15OK★F-15OL★F-15OM★F-15ON★F-15OO★F-15OP★F-15OQ★F-15OR★F-15OS★F-15OT★F-15OU★F-15OV★F-15OW★F-15OX★F-15OY★F-15OZ★F-15PA★F-15PB★F-15PC★F-15PD★F-15PE★F-15PF★F-15PG★F-15PH★F-15PI★F-15PJ★F-15PK★F-15PL★F-15PM★F-15PN★F-15PO★F-15PP★F-15PQ★F-15PR★F-15PS★F-15PT★F-15PU★F-15PV★F-15PW★F-15PX★F-15PY★F-15PZ★F-15QA★F-15QB★F-15QC★F-15QD★F-15QE★F-15QF★F-15QG★F-15QH★F-15QI★F-15QJ★F-15QK★F-15QL★F-15QM★F-15QN★F-15QO★F-15QP★F-15QQ★F-15QR★F-15QS★F-15QT★F-15QU★F-15QV★F-15QW★F-15QX★F-15QY★F-15QZ★F-15RA★F-15RB★F-15RC★F-15RD★F-15RE★F-15RF★F-15RG★F-15RH★F-15RI★F-15RJ★F-15RK★F-15RL★F-15RM★F-15RN★F-15RO★F-15RP★F-15RQ★F-15RR★F-15RS★F-15RT★F-15RU★F-15RV★F-15RW★F-15RX★F-15RY★F-15RZ★F-15SA★F-15SB★F-15SC★F-15SD★F-15SE★F-15SF★F-15SG★F-15SH★F-15SI★F-15SJ★F-15SK★F-15SL★F-15SM★F-15SN★F-15SO★F-15SP★F-15SQ★F-15SR★F-15SS★F-15ST★F-15SU★F-15SV★F-15SW★F-15SX★F-15SY★F-15SZ★F-15TA★F-15TB★F-15TC★F-15TD★F-15TE★F-15TF★F-15TG★F-15TH★F-15TI★F-15TJ★F-15TK★F-15TL★F-15TM★F-15TN★F-15TO★F-15TP★F-15TQ★F-15TR★F-15TS★F-15TT★F-15TU★F-15TV★F-15TW★F-15TX★F-15TY★F-15TZ★F-15UA★F-15UB★F-15UC★F-15UD★F-15UE★F-15UF★F-15UG★F-15UH★F-15UI★F-15UJ★F-15UK★F-15UL★F-15UM★F-15UN★F-15UO★F-15UP★F-15UQ★F-15UR★F-15US★F-15UT★F-15UU★F-15UV★F-15UW★F-15UX★F-15UY★F-15UZ★F-15VA★F-15VB★F-15VC★F-15VD★F-15VE★F-15VF★F-15VG★F-15VH★F-15VI★F-15VJ★F-15VK★F-15VL★F-15VM★F-15VN★F-15VO★F-15VP★F-15VQ★F-15VR★F-15VS★F-15VT★F-15VU★F-15VV★F-15VW★F-15VX★F-15VY★F-15VZ★F-15WA★F-15WB★F-15WC★F-15WD★F-15WE★F-15WF★F-15WG★F-15WH★F-15WI★F-15WJ★F-15WK★F-15WL★F-15WM★F-15WN★F-15WO★F-15WP★F-15WQ★F-15WR★F-15WS★F-15WT★F-15WU★F-15WV★F-15WW★F-15WX★F-15WY★F-15WZ★F-15XA★F-15XB★F-15XC★F-15XD★F-15XE★F-15XF★F-15XG★F-15XH★F-15XI★F-15XJ★F-15XK★F-15XL★F-15XM★F-15XN★F-15XO★F-15XP★F-15XQ★F-15XR★F-15XS★F-15XT★F-15XU★F-15XV★F-15XW★F-15XX★F-15XY★F-15XZ★F-15YA★F-15YB★F-15YC★F-15YD★F-15YE★F-15YF★F-15YG★F-15YH★F-15YI★F-15YJ★F-15YK★F-15YL★F-15YM★F-15YN★F-15YO★F-15YP★F-15YQ★F-15YR★F-15YS★F-15YT★F-15YU★F-15YV★F-15YW★F-15YX★F-15YY★F-15YZ★F-15ZA★F-15ZB★F-15ZC★F-15ZD★F-15ZE★F-15ZF★F-15ZG★F-15ZH★F-15ZI★F-15ZJ★F-15ZK★F-15ZL★F-15ZM★F-15ZN★F-15ZO★F-15ZP★F-15ZQ★F-15ZR★F-15ZS★F-15ZT★F-15ZU★F-15ZV★F-15ZW★F-15ZX★F-15ZY★F-15ZZ

定価1,800円

A4版・176頁・定価1,800円

をはじめ、カラー写真とイラストで陸海空自衛隊の最新兵器のメカと戦力の全体像に迫る!!



# MY VISION T.M.

## 花札

日本古来から伝わる花合わせです。一度役を作ってもコイコイをしてさらに得点を増やすことが油断大敵、コンピューターもコイコイをしますよ。

## 麻雀

依然根強い人気の麻雀はゲームの中のベストセラーです。コンピューターを相手に腕を磨いてみるはどうでしょう？ 1人用のほかに対局もできます。

マイビジョンはTVに接続し、カートリッジ(別売)を取り替えることによって、好きなゲームを楽しむことができます。しかもボタン式ですので子供から大人までどなたにも簡単に操作し易くなっています。

ゲームはいわば遊びの哲学。コンピューターにどこまで肉薄できるか挑戦してみてください。マイビジョンは娯楽に最適な麻雀(対局もできます)、花札、ポーカー、五目並べ、マスターマインドといった人気のあるゲームを各種取り揃えており、

## 五目並べ

コンピューターと対戦。どちらが強いのか白黒をつけてください。何手先まで読めるかに勝負がかかっています。

## ポーカー

世界で最もポピュラーなカードゲームです。運が良いか悪いかはカード交換にかかっています。さて、あなたの判断はどうですか？

## マスターマインド

コンピューターが隠した4つのピンの配色と配列を自己の勘とコンピューターの判定をヒントに推理して当ててください。

ご家庭で楽しむことができるホームビデオゲームです。尚、発売日は12月20日ですのでお買い求めは有名デパート、電気店、玩具店等にてお願いいたします。又、お気づきの点、御不心の点がありましたら下記までお願いいたします。

### 問い合わせ先

- 商品に関して→(03)251-1101 小屋町
- 代理店に関して→(03)251-3291 白旗

P.S. 現在子供向け専用のゲームを考えておりますので、そちらの方も楽しみに。

●製造元



**Nichibutsu**  
日本物産株式会社

●販売



**関東電子機器販売株式会社**  
〒101 東京都千代田区外神田1-11-5 スーパービル

\*\*\*\*\*  
**カワクスは  
アミューズメントの楽しさを  
おくりつづけます。**



常に“遊び”の原点に戻って、その楽しさを求め続ける、カワクス  
さらに、新しい原点に皆さまと立った時、それは皆さまのよろこ  
びでもあり、私達のよろこびでもあります。  
無限の遊びの楽しさをカワクスは生かし続けたく思っています。



**株式会社 カワクス**

東大阪市川俣2丁目34番地〒577☎(06)787-1881(代)  
東京都中央区八丁堀2丁目18番7号(黒江屋ビル1F)  
〒104☎(03)553-6881(代)

# 遊びの先端技術



遊びの文化も、タイター・スペース・インベーダーの出現以来  
飛躍的に発展してきました。

21世紀に向って、新しい時代を支える科学の主役は  
ファイン・セラミック、新金属などの材料や  
電子工学、光通信などの先端技術であるといわれています。

これらの素晴らしい科学技術も  
人間の情緒的活動の面に活用されることによって  
はじめて時代の中でいきいきと活動するものです。  
タイターは、遊びの文化のエポック・メーカーとして  
エレクトロニクスをはじめとする最新の科学技術を駆使し  
健全で楽しい「新しい遊びの世界」を創造し  
世界各地の人々に提供しております。



株式会社 **タイター**  
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号  
タイタービル ☎ 03(264)8611(大代表) 平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

TOMY

いちばん  
好きな人を

コンピュータで  
絵にしました。

「ぴゅう太」はグラフィックコンピュータ。テレビに接続するだけで、誰にでも手がかるに楽しめます。絵を描く、ゲームを創る、ゲームで遊ぶ…と、いろいろ遊んで、楽しんでパソコンが覚えられます。さあ、キミもコンピュータホビーで宇宙感覚人間に。ワァーさっけい、16色カラーグラフィックシステム。かんたんなキイ操作で思いどおり、ブラウン管に



16色のキメ細かな絵が描けます。ケツサクができたらカセットテープに収録して大事にとっておこう。

できたよ、僕のオリジナルソフト。

自分で背景を描き、アニメを加え、音やタイマをプログラミング、BASICが日本語だから、誰にでもわかりやすい。世界でたった1つのオリジナルだ。



ハイスコアに挑戦だ、ビデオゲーム。

手に汗にぎる7種類のゲームカードリッジを用意。



カラフルな絵と、ち密なプログラムでドキドキわくわくする面白ゲームだぞ。

モンスターイン、タービン、ザウルスランド、フロッガーポンプマン、スクランブル、ナイトフライト(アソビソフトのみ)

●絵やオリジナルゲームは専用カセットに保存できます ●テレビとの接続は4割に便利なスイッチボックス経由 ●17kgの軽量タイプ ●16BIT、ROM20KB、RAM16KBの本格派 ●純の日本語BASIC採用 ●ゲーム用、学習用カードリッジ純々発売予定 ●ゲームコース、システム拡張マザーボード、プリンタ、フロッピーディスク装置、カブラなど発売も予定 ●標準に便利なファッションカビリングケースも8,800円



●資料請求は、官製ハガキに連絡を。何れの日も住所氏名・年齢・職業を明記の上、〒124 東京都葛飾区立石下1-10 輸送センター・パソコン事業部までお送りください。



16ビット グラフィック コンピュータ

TOMY

16BIT  
GRAPHIC  
COMPUTER

ぴゅう太

59,800円



●有名デパート・スーパーの玩具売場、家電売場、玩具店、模型店、家電店、マイコンショップなどでお求めください。 ●このステッカーが目印です。



AMUSEMENT LIFE NO.1 編集人・竹村 岡 東京経済及発行 千代田区千代田1-1-1 TEL.03-561-1111