

昭和59年3月1日発行 / 通巻14号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

A M LIFE



Excitingbook for Game Boys

定価550円

No.15



◎大特集

スポーツゲームで寒さをぶっとばせ!

今月の体験ギャル/戸ヶ里律子(歌手)

ほがらか律ちゃんキャロットでゲーム

We, Pioneer of Amusement Industry,
by Vanguard Technology.



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

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

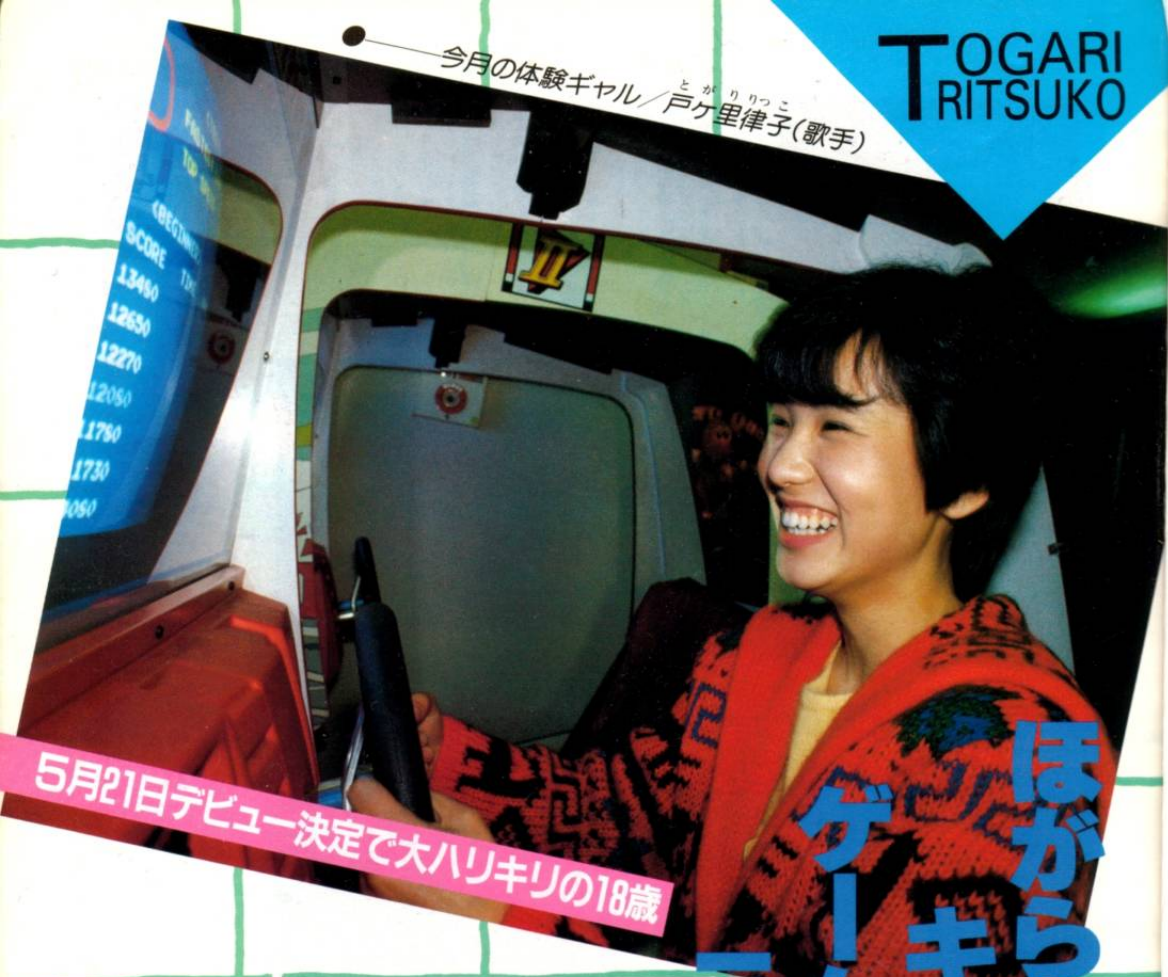


株式会社 **タイトー**[®]
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎ 03(264)8611 (代表) 平102
TAITO CORPORATION

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

TOGARI
RITSUKO

今月の体験ギャル／とがりりつこ
戸ヶ里律子(歌手)



5月21日デビュー決定で大ハリキリの18歳

ほがらか律ちゃん
ゲームキャロットで
初体験に
ニコニコッ!

五十七年度NHKのど
自慢のグラウンドチャン
ピオンを獲得し、デビ
ュー前のプレキャンペ
ーンで大忙しの律子ち
ゃんに、息抜きとして
ビデオゲームを楽しん
でもらった。

取材／石崎真人・村山喜明
撮影／佐島周記
協力／レイシティキャロット駒沢店&ナムコ

ゲームの多岐にびっくろ リブル・ラブルでにっくろ

店内に入って、あまりのゲームの種類の多いのにびっくりしてしまっただ律子ちゃん、

「ドライブゲームがやりたい」

といったが、スタッフは

非情にもリブル・ラブルのテ

ブルを指さして、

「かわいいキャラクターがいっ

ぱい出て来て楽しいよ、律子ち

ゃん向きだよ」

と強引にリブル・ラブルの前

に座らせてしまった。

ツインレバーを前に困った様

子なので、すあつく手とり足

とりつて感じてインストラクシ

ョンの開始。

左右の手が思うように動かな

いと見えて、練習ステージでも

宝箱をなかなかパシンできない

ファーストチャレンジでは、

ぬあんとなんとたったの、たっ



たの10点、コーチ失格!!?

見えるに見かねたスタッフが、

へたながら手本を見せたあとの

再チャレンジは、ちよびつと感

覚がつかめたのか、宝箱をパシ

シし、マッシュリンを一つパシシ

して500点、右手と左手を同時に

動かしてしようため、うまくリ

ブル・ラブルをコントロールで

きないのだ

「あっあっダメ!」

などと呼びながら、体を左右

に動かし、次第にエキサイトし

て、五回目は一万70点

「やったね!」

と得意そう。笑顔がとっても

かわゆいのだ。

調子がでてきて、テーブルの

前から離れたくなさそうにして

いる律子ちゃんに、次のゲーム

のチャレンジをスタッフが……。

「もっとやりたいな」

という律子ちゃんを追いだて

るようにし、奥まったところに

あるポールポジションII・アク

ションシートへ。スタッフMの

コンタンはありあり。律子ちゃ

んを驚かさうというのだ。

背が低い律子ちゃん、シート

が低い律子ちゃん、シート

が低い律子ちゃん、シート

が低い律子ちゃん、シート



に座った足がベダルにとどかないので、身体全体を前に出してまるでハンドルにしがみついているみたいな格好でプレイ。コースアウトしてはガタガタ看板にぶつかってはカタカタとアクションシートは動きっぱなし。10回のチャレンジでも、最高で一万一千点。ランキングの最下位記録を塗りかえる結果となっていました。そして、たったひとこと。

「あーあ」と自慢し、5回のプレイが共

「お尻のあたりをなでながら、おまきのマッシーへと移ったのをありまっし。」

「かわいっ、かわいっ」と歌声をあげ、プレイ開始。

リブル・オブ・フレでレバーコントロールの勘をつかんだよう、遊び方をさっと読んだだけだからのいいセン。トランポリンとパワードアをうまく使って、なんと初めてのなにに一万五千点とこりっつはなもの。

「どう、うまいでしょ!」



に同じようなスコア。だんだんやる気になってきている。続いて、ハイパーオリンピック。一人のプレイじゃ面白くないので、ギャラリーの一人の学生クンを隣りに座らせてプレイ。ぎこちないけれど、なんとか100メートル走はクリア。しかし、巾跳びは、助走力もなく、踏切りのタイミングも合わずにゲームオーバー。

学生クンの指先の細かな動きと画面を交互に見ている律子ちゃんは、呆然といった様子。「疲れるわね、このゲームでも、すこいね指の動かし方が」は実感。ギャラガなどを次々とプレイして、あつという間に二時間が経過。

「取材終了です。お疲れさまの声がかかると同時に、ギャラリーの学生たちが、サインの催し。店内の片隅が、しばしの間サイン会場となったのだ。」



インタビュースポット

士才から演技と歌のレッスンを始め、五十七年度NHKのど自慢のグランドチャンピオンなど数々の最優秀賞を獲得、デビュー前ですでに浜乙女のりやキフチ眼鏡のCFに出演している将来性充分のさわやかギャル。

本誌取材のため、わざわざ名古屋からやって来た律子ちゃん。取材写真より少し細いよきなので。

「ちゅっくちゅっくとしてると思っただけだ……」
律子「ちゅっくやせんです。
デビュー前の緊張からなのかな？」

「ママか、拒食症？」
律子「いっぱい食べるんです。でも、やせちゃって。今39キロです。」

「なんた！キロ減つただけじゃないの。そんなににれにすることないよ。」
律子「小柳ミズさんのお久しぶりねのよきな歌が好きなんです。」

「演歌とポップスとどっちが好きなの？」
律子「小柳ミズさんのお久しぶりねのよきな歌が好きなんです。」

「ちゅっくちゅっくとしてると思っただけだ……」

「ママか、拒食症？」

「なんた！キロ減つただけじゃないの。そんなににれにすることないよ。」

「演歌とポップスとどっちが好きなの？」

「ママか、拒食症？」



●バケ里律子(本名同じ)
昭和40年4月3日生まれ、名古屋出身の18才。興味・読書、レコード鑑賞、特技／工業簿記一級、ものまね、フリマね。好きなアーティスト／金子由香利、好きな言葉／希望。
5月21日デビュー(曲名は未定)。トリオレコード所属。

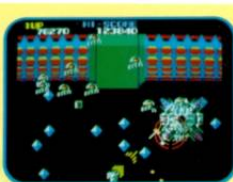
小さいけれど
人気ゲームが
ズラリ!



オープンしてまだ一年経っていない駒沢店は、小さいながらも明るく若さいっぱいのお店。
渋谷から新玉川線で三つ目の駒沢大学、車約二分、交通の便はともいへ。駒大をはじめとして、付近に学校が多いので、プレイヤーのほとんどが高校生と大学生。それも、どの店にもありがちなネクラ風のプレイヤーの姿が見えたらぬ。
ここでの人気一番のゲームは10ヤードファイト。さすが学生が多いのでアメリカンフットボールに人気が集中している。ひとりが熱々とプレイしているのではなく、数人のグループがチームを組んでワイワイとやっている光景を見るのはほほえましている。夕方は中・高校生、そして夜になると大学生へと年齢は上がるが、雰囲気はそのまま。これが駒沢店の最大の特長とか。
10ヤードファイトの他は、リブ、ブル、ハイパー、五輪、ポル、ボクシング、II、キヤ、ア、ゼビウスが人気機種となっている。
プレイヤーキヤロット

駒沢店 世田谷区駒沢二一―一
電話 (三三) 四二四 五二七二
AM10時～PM11時

NOVA 2001 (編)



「指をケイレンさせるようにして撃つべし！」
連射こそ、最大の武器である！



「接近して戦え！」
その方が、ミサイルがあたりやすいのだ



敵を狙い撃ちしながら、
ボーナスチップを取る！



「ヨウウだね☆」

M.Iなんか恐くないぞ！
ちよつとデッカイだけじゃないか
うまくかわしながら
連射！連射！連射！



敵に囲まれてもあわてない。
水平移動で連射！
突破口を開け！



「あきらめるな！」
どんな時でも希望をもつんだ！
スーパープレイヤー
になる日は近い！

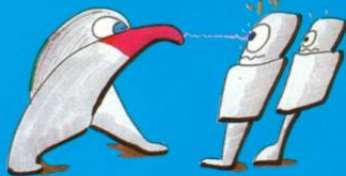


これが、

ボーズコントロールボタン！

この何のへんてつもないボタンが、
君のSCOREを
大きく左右させるんだ！

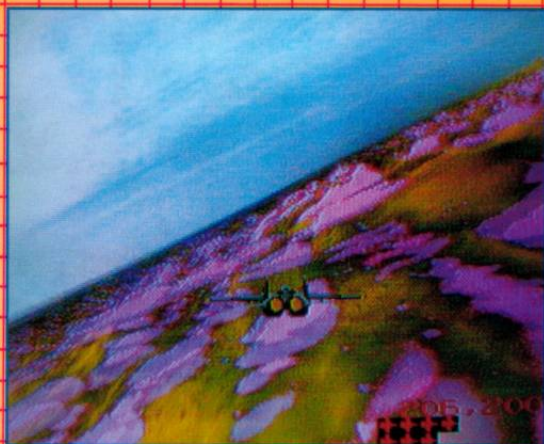
そのA



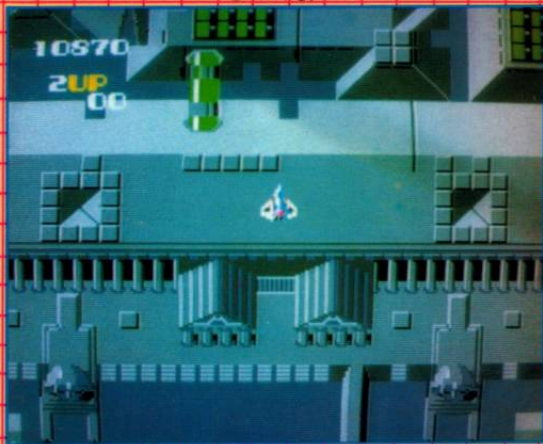
New Video Game Screen

ニュービデオゲームスクリーン

VS・テニス
©任天堂



サイオン
©ニッコウ電子



マツパ・3
©タイニー

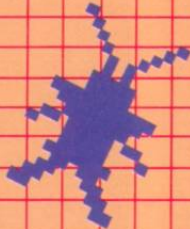


ミスター・ドゥズ・ワイルドライド
©ユニバーサル



D-DAY

©ジャレコ



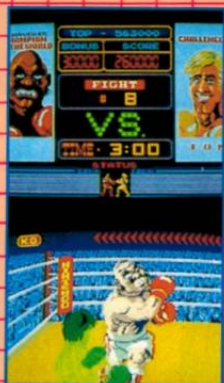
ジャンピング・ジャック

©ユニバーサル



プログレス

©中央リース



パンチアウト

©任天堂



ピット&ラン

©タイトー



バーディキング

©タイトー



チャンピオンベースボール

©セガ



エキサイティングサッカー

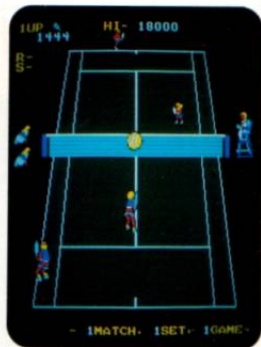
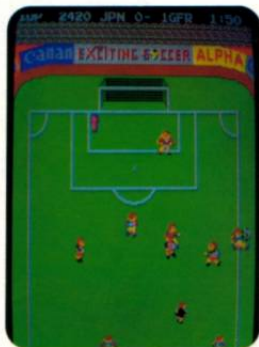
©アルファ電子

ダブルステニス

©DECO

プロボウリング

©DECO



EXCITING VIDEO GAME

スポーツゲーム・ ハイライトシーン



ザ・ビッグ・プロレスリング

©テクノスジャパン



女子バレー

©タイトー



Mr. Do!

VS ミスター・ドゥ対ユニコーン UNICORNS™

君も、最高得点が出せる、ハイテクニックの大公開



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

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

②3パターンの高得点の出し方。

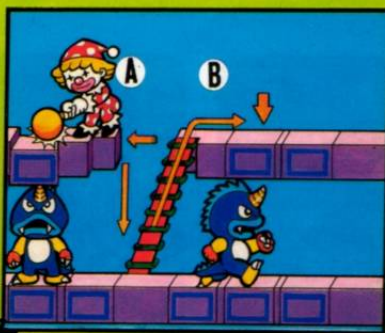
—図1：①②③の順にブロックを落とし、②、③にユニコーンが入ったら③のユニコーンをハンマーで①に落とす。

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



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

④②、③の方法で、ユニコーンを残り2匹にし、何段階しかができるように仕掛けながらやっつけていこう。また☒を落とし、できるだけ☒をとるようにしよう。



⑤青ユニコーンに変身した場合は図3の形を探そう。やっつけ方としては、A地点で、下を通るユニコーンをブロックでやっつける。残り一匹がA地点のブロックに入ったら、下へ飛び降り、階段でB地点に上がる。すぐに、はしごを反対側へかけとばし、下を通るユニコーンをブロックでつぶす。

(Mr. Do!のいる地点にハシゴが、かかってないことがポイントです。)



UNIVERSAL ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7

☎(03) 661-0330代

走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン!

AMERICAN
FOOTBALL



GO GO タッチダウン! 10-YARD FIGHT

アメリカンフットボール 10ヤードファイト

タックルをつぶせ!
レバーをガチャガチャ
すばやく動かし、タッ
クルをふりきれ! ミ
ン動かす速さとタイ
ムが決め手!

前パスレシーバーポ
ジションをうまく使え!
攻撃スタート時、前パ
スレシーバースター
ポからパスレシーバ
ン先送らせることが
できます

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



レバー
操作で

タックルをぶつ

とばせ!!

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

©1983 IREM



irem アイテム株式会社

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

サーカスチャーリー

CIRCUS CHARLIE

TM
© Konami 1984

デビュー

ショーは次々むずかしくなっていく

チャーリーサーカス団は
キニの入団をまっている
シングルいっぱい!?



1. 火の輪くぐり
火の輪をくぐれ

2. 綱渡り
狼を飛び越せ

3. トランポリン
\$袋を取って行こう

4. 玉乗り
一つ飛び越すと高得点

5. 曲乗り
ゴールまで飛び移れ

6. 空中ブランコ
ジャンプ&ジャンプ!!

Wonderful



イルカを見た人は
プロフェッショナル



Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984

Konami®
コナミ株式会社

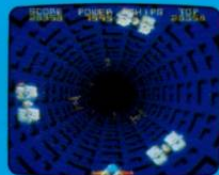
— 本 社 —
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
靖国九段南ビル
TEL.03-262-9111代
— 大阪営業所 —
〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目8-11
TEL.06-331-2211代

●コナミ工業株式会社は、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。

●この商品は、弊社コナミの承認なしに海外への出荷はできません。

Super Graphics チューブパニック

TUBE PANIC



ミステリーゾーンでの攻防戦
すばらしい臨場感。
劇的シーンを体験する
スーパ感覚は迫力抜群。

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



サブ基板発売中/省費より改造できます。

[O.P.プライス] PCB ¥128,000
サブボード ¥ 50,000

JANGOU

Night

ジャンゴウナイト



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

18"テーブル
¥35,2450



Nichibutsu
日本物産株式会社

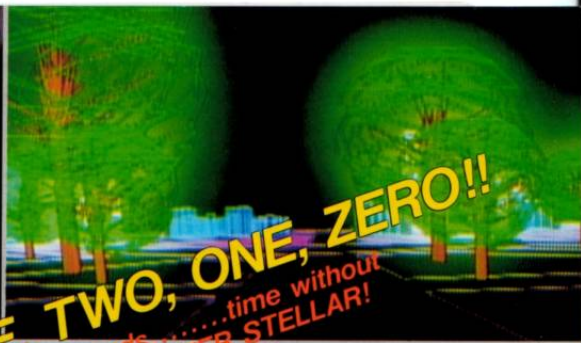
東京 事業所 東京都中央区日本橋蛸町1丁目5番12号 ヤフフ日本橋ビル ☎ 03-664-5271(代) 千103
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1番7丁目1-1 泉王もみみマンション ☎ 011-824-2571(代) 千062
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎ 0222-65-5571(代) 千980
(株)ニチブツ広島 広島市南区東雲町2番17号 第2つきむらビル ☎ 082-253-6131(代) 千734
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 新栄ビル1F ☎ 092-472-7221(代) 千812
京都 工場 京都府久世郡久美山町大字市田小学新築地12-1 ☎ 0774-44-6262(代) 千613
NICHIBUTSU U.S.A CORP. TEL: 213-538-2162 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL: 021-544-4299

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

FUNAI



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



IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"

INTER STELLAR

Laser Fantasy

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

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

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

FUNAI

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

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

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

マルチスクロール・ディオラマディメンションが生みだす

サイオン

驚異の立体感"サイオン"



◎いったいいくつの謎を秘めているのか……



ゲームスタート キミのスコープは、最初の
ミステリアスポイントを発見できるか!?



姿を見せた地表、この中にステージ999
への近道があるはずだ!!



地表を守るスフィンクス 彼女らは、いった
いどんな秘密をにぎっているのだろうか?

SEIBU 有限会社 セイブ電子

〒130 東京都墨田区工事橋5-7-3
TEL 03 63313077
FAX 03 63312963

●製造発売元



株式
会社

ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島2-31-3 ☎03(655)5777

●発売元



シグマ商事 株式
会社

〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11 ☎03(496)5221(代表)

DETO

GENESIS

ジェネシス T.M.



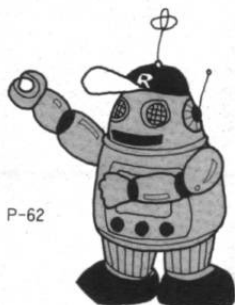
好評発売中!

豊かさを演出する、電子技術の

DETO

データマスト 株式会社

本社：〒167 東京都杉並区上荻 2-31-12 ビース获産 ☎(03)392-4151
 研究所：〒167 東京都杉並区南荻 4-41-10 データイストビル ☎(03)331-5441
 名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り 6-28 ☎(052)762-5222
 大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天 5-10-23 ☎(06)573-2511
 福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2 前田ビル ☎(092)2474-0120
 株式会社デコ・札幌：〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2419P



P-62



P-59



P-24



P-38

今月の体験ギャル/戸ヶ里律子	ほかから律ちゃん、キャラットでゲーム初体験にニコニコ! 取材/石崎真人 撮影/佐島周記	1
NEWゲームスクリーン		6
エキサイティングゲーム・ハイライトシーン		8
エキサイティングゲーム特集	スポーツゲームで寒さなんかブツ飛ばせ!	18
全国ゲームランド探訪⑧	粹にせまってビンゴゲームでアチチツチ(池袋) レポーター/野中美木子 アシスト/うなやまのりえ 写真/佐島周記	30
ビデオゲーム・新作7本ですヨ		37
TOY&HOBBY/おもしろいもの13種		41
パソコン・ゲームソフト		52
福田哲夫氏〔データイースト株〕に聞く	園部隼人	60
コンパチのMSX…でも、どこかがちがう	MSX3機種を比べてみると 尾上勝行	62
MSXのコーナーとえっす		58
おれっちの攻略法	マリオブラザーズPART I	71
AMライフが足で集めた	月間ヒットゲームベストテン&アンケート	76
マイコンくん	古川一朗	80
おもしろ情報ランド		81
AMライフ誌上ロードショー	AMライフBIGプレゼント	
DISK情報室	おたよりコーナーですよ	
FUNNY GOODS	AMライフ情報局	
BOOKS	おねがい&発表	
今月の全国のハイスコア	なんでも法律相談	
編集後記		96

ゲームセンターは スポーツゲームが花盛り

いつまで続くスポーツフィーバー!?
メーカー各社の見解を開いてみると

昨年夏ごろのチャンピオンベースボールのヒット以来、ハイパーオリンピック、10ヤードファイト、ビッグプロレスリングなどユニークな発想のスポーツゲームが目白押し。今年はロス五輪も開催されるためかちまたでもスポーツ熱がかなり高い。しかし、なぜ今スポーツゲームなのか、その辺もさぐってみると。(原健可)

全国各地のゲームセンターでも、人気ゲームの上位はスポーツゲームが独占しているのが現在の状況。

二月からは、先行各社を追って任天堂も2モニターのスポーツゲーム二種類を発売し、スポーツフィーバーに拍車をかけることになった。

人気ゲームはそれぞれに特長があり、ゲームおんちでも、スポーツおんちでもこだわりのなく楽しめるのが大うけの要因といえそうだ。

スポーツをビデオゲームにとりあげたのはタイトーが一番最初だった。

五十一年のAMショーに、ボールパーク。という野球ゲームを発表した。それは、ほぼチャンピオンベースボールに近いもので、技術的には少々問題があったものの、白黒画面ながら、キャラクター的にもなかなかのもので、ショーでの人気度は高かった。



なんかがブツ飛ばせ!

Exciting Video Game

そのタイトルでは、今後のスポーツゲームに対して、「ルールのあるものは、すべてスポーツゲームになります。そのルールを、いかにしてゲームに結びつけるかです」



と、スポーツはすべてがゲームになると考え、スポーツゲームには意欲的だ。
現在のスポーツゲーム流行のさきがけとなった、プロゴルフやプロテニス（五十七年）を開

スポーツおんち、ゲームおんちetc. 体を動かすのはおっくうだ——なんてことをいわずに、ゲームのキャラクターを操作してスポーツしちゃうゲームが大流行。流行りすたりの激しいゲームの中で、スポーツゲームの人気は根強い。

●エキサイティングゲーム特集

スポーツゲームで寒さ



発したデータリストは、「立体的なもの、3D的な画面のゲームが今後増えていくでしょうね。」

また、コンピュータ相手に一人でやるものから、数人、それも多人数でプレイできるものへと移っていくと思われまふ。

と、ハイパーオリンピックのように、数人でテーブルを囲みワイワイとネアカくプレイする方向へとスポーツゲームが進んで行くだろうとの考えだ。

V.S.システムで、スポーツゲームの新しい分野を基こうという意気込みの感じられるのは任

天堂。NEWゲームのページ紹介

一月に行なわれたフライベイトショーでは、バンナムトボクシングゲーム)のぼうが人気があつたようだが、当の任天堂としては、もう一つのV.S.システム(二二二)を主流としたいと考えている。

V.S.は、現在はテニスゲームだが、ROM交換によって同じ筐体で他のスポーツゲームができるという特長を持っている。筐体自体もユニークで、モニタータイプにはない、またラバタイプといわれるななめ画

●10ヤードファイト開発うらばなし

(アイレム)

頭脳作戦の数々、球技の最高峰といわれる
アメリカンフットボールがビデオゲームとして登場するまで——。

テンヤードファイトとアメフトの主な相違点		
	10ヤードファイト	アメリカンフットボール
人数	9人:9人	11人:11人
試合ルール	攻撃専用	攻守交代
NOT10ヤード	10ヤード後退して再攻撃	攻守交代
パスインターセプト	20ヤード後退して再攻撃	攻守交代
ファンブル、ファンブルリカバー	なし	攻守交代
攻撃バリエーション	ランプレイとパスプレイのみ (ボーナスゲーム時のみキックプレイあり)	ランプレイ パスプレイ キッキングプレイ(パント)

アメリカンフットボールの魅力は、球技としてのスピードとスリル、ダイナミックな格闘技



Exciting Video Game



画面の置体にもないスタイルをしている。「人と人とのコミュニケーションを大切にしよう」というのが、この置体なのです。昔の子供達はメンコやビー玉鬼ごっこなど、子供達同士がコミュニケーションを持って遊んでいたのですが、今の子供達にはそれが少ないようです。近頃は、ただパソコンにひとりっきりで向っていたり、ゲームセンターでやはり機械相手のプレイで、コミュニケーションというのがなくなってきたいます。遊びの中でコミュニケーションをしながら遊ぶことも多いと思うのですが……。そこで、コミュニケーションの場を与えようとしてVSシステムを開発したのです。今までのゲームと違うのは、コンピュータ対人間ではなく、人間対人間で画面を作っているのがコンピュータにすぎないという



いうこと、そのためゲームがその都度違って楽しさが増すわけです。

また、なぜ第一番にテニスを選んだかという、テニスは何百年の歴史があるにもかかわらず、今なお人気のあるゲームだからです。(編集部 長岡秀吉さん)

そして、これからもスポーツゲームはいろいろと考えているとのこと。VSシステムを媒体としてスポーツコミュニケーションを——これが任天堂のゲーム思想なのだ。

対コンピュータから人対人へとゲームが変わって行くだろうというのは、各社の一致する見解のようだ。

ジャレコの場合も、「コンピュータ相手のゲームだとアキがくる、つまり同じパターンがどこかでくり返されるわけだけれど、人対人なら、本物のスポーツと変わるこがなくな、アキが来ないですから」と、脱・対コンピュータへの姿勢を打ち出している。

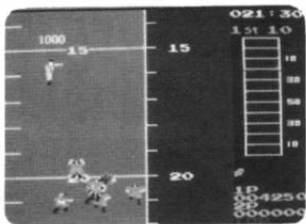
ただし、これらはゲームメーカーの考え方。果たしてユーザーは……。

的要素、科学的かつ合理的な頭脳作戦性にあるといわれています。

開発のきっかけとしては、「ファイナルスポーツ、完成されたスポーツであるアメリカンフットボールのゲーム性の迫力か、おもしろさをゲーム化したかった」と。

そしてアメフトのファッション性とカッコよさを表現することをポイントとして生み出されたのです。

しかし、これは表向き。実は、「開発部長以下、アメフト狂いの集団ともいえる、我社の企画スタッフなので……。」というのが真相といったところなのです。



もいわれています。

「ご存知の通り、アメフトのルールは大変に複雑で奥が深い、これをだれにでもわかりやすく遊べるよう、タイトル決定にまで、細心の注意を払いました」

加えて、集団ゲームのおもしろさを失うことなく、かつ一人ですべてコントロールして遊べるように、画面を見れば明らかでしょう。10ヤードフット最大のエピソードは音作りだったのです。

特に、ゲームのキーポイント、クォーターバックのコールに話「READY SET DOWN」

HAT……. というクォーターバックコールは、某大学のアメフト部に依頼して録音する予定だったのです。

しかし、コンピュータのり、いい声の選手というのが意外にいない……。これには大変困ってしまいました」

と、そんなころへ、同じ大学で新人トレーニング中のラグビー部員の声が耳に止まったというのです。

「早速、音声テストをしましょう。そうしたら、千両役者ともいうべき声の持ち主が見つかったのです。当然その人の協力を得てスタッフはほっと胸をなでおろしたのです」

つまりあの精悍な声は、実はアメフトの選手ではなく、ラグビー選手の声だったというわけなのです。

けっこうあるある スポーツゲーム。 監督になるか選手 になるか T.P.O.に合わせて LET'S GO!

ゲームセンターで活躍中のスポーツゲーム全18種

ATROPICAL ANGELICAL

トロピカル エンジェル

3Dシミュレーションタイプの水上市スキーゲーム。

美しい南の海を舞台に、キュートでセクシーなマリンガールが、衝撃の滑りを見せてくれるのだ。

レバーとスピードボタンで、マリンガールをコントロール。ボートの動きを読みながら、岩やパイ、サメをうまくかわして進む。

スピードが遅すぎたり、レバ

(アイレ)

ーを左右にふりすぎたりすると転倒するので用心。

ハitekのトリックライディングは背面走行だ。リバースボタンをタイミングよく押せばいいのだけれど、コントロールが効かないのでほどほどに。

ゲームはタイムトライアル制。各コースを設定タイム内でクリアすることがキミへのマリンガールからのお祝い。

まずBクラスからスタート。こいつをクリアして、ちよつと

●ザ・ビッグ・プロレスリング "激闘・必勝への道" (テクノス・ジャパン)

(テクノス・ジャパン)



くにタッチができるというわけ。相手に技をかけた場合でも、リング外へ逃げればOKだ。

リング外へ落ちて、すぐにレバーを上へあげれば、レスラーはリング内にもつて、すぐにタッチができる。

2. 相手のレスラーは、スタミナが少なくなつてくるとタッチをしようとするので、タッチをさせないよう、自分のレスラーを相手より右側にしておこう。

この場合、位置が逆(自分が左)になるようなボイスラムなどの技はかけないことがポイントだ。

3. 相手の手が上がっている時に組んでも、ATROPICALのサインは出ないので、相手の手が下がった状態で組むよう心掛ける。

自陣のリングでなおかつ相手にタッチさせないようにすれば、必勝まちがいなし。

ただし、あくまでもこれは一方法。キミなりにいろいろと考えてみてほしい。

プロレス本来の楽しさ、技のかけ合いのテクニク、タッチブレイのかげき、キャラクターのコミカルな動き……タッグマッチの激闘の世界にひたりきつちやおう。今までのゲームと違い、単にポイントをかせるだけだけでなく、本物のプロレス同様、見せ場や盛り上がりをも自分で演出できる要素もあるのが特長。

■必勝法

1. 自分のコーナーの近く、それも比較的ロープ際で戦うようにレスラーを操作する。コーナー近くで闘えば、す

Exciting Video Game

ゲームの決め手はスピードコ
まずかしいAクラスへ。そして
マスタークラスへチャレンジだ。
これは相当なテクニックが必要。
クリアすればマスターライセンス
が獲得できる。



ポイントとして加算される。
キミはハイテクニクを発揮
して、マリンガールをふりむか
せることができるだろうか。



●エキサイティングサッカーはワールドカップを意識しているのだ

「全世界に出ずため、世界の人が関心のあるゲームと考えたところ、サッカーに決まりました」と世界戦略、ワールドカップを意識しているビッグなゲーム。実際のサッカーはイレブンだが、ゲームの中に出てくるのは、7人となっている。

なぜなら、モニター画面にあまり人が出ていると、ゴチャゴチャとなって、肝心のゲームのほうがかわらなくなってしまう。つまり、プレイのしやすさとゲーム性について考慮した結果なのだ。

キャラクターデザインは、体形が細いので、多少太目に変えられている。また、ボールやキヤラの頭が少し大きくなっていいのは、ただ単にプレイヤーが見やすくするためという。

ゲームの進行は、サッカーを



知らなくても充分できるが、知っていればもっとおもしろいプレイは可能。そうできるように開発としては実戦に近く作っている。ゴールのしかたは、ゴールエリアの少し外からゴールキーパーの反対側を狙うのが一番攻め方はいろいろ。

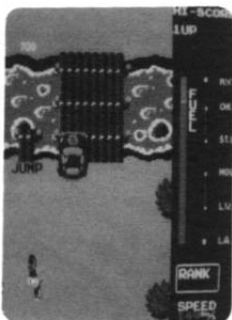
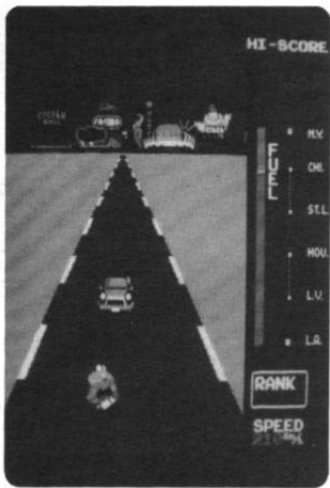
サイドラインからセンターにパスしてシュート。サイドからバックパスして、一旦敵を動かしてボールを元のプレイヤーに戻しシュート。ラインぎわで待っているとボールインデングしてきて、マイボールにできる。守備側になった場合、攻めてくる敵の前に立ち、敵が横に動いたら自分も同じように動く。こうすると敵は前に攻めることができず、などなど。

「今後はシミュレーションタイプにしたい。また、あまりポビュラーでないスポーツをゲームにとり入れることを考えています」と、スポーツゲームに意欲的な姿勢だ。

RIZIPPY

ジッピーレース

(アイレム)



©IREM

クまで走り続けよう。

バイクは1レースごとに排気量がアップされる。チャレンジは、チェックポイント通過順位が平均時速の二とおり、キミはどっちでチャレンジする？

コースは舗道されたオフロードと未舗装のオフロード。ワイリーやジャンプで得点をかせいだり、途中でガソリン補給をしたりと、バイクの楽しさは充分。

クルマの後ろにびったりとくっついてから追い抜くのがベスト。また、クルマの真横に並べば進行を妨害されることはない。さあ、ニューヨークに到着して、自由の女神に逢おうぜ！

ニューヨークを目指し、バイクでアメリカ大陸横断レース！
 プレイヤーはバイクをレバーでコントロールし、自動車を相手に競争しながら、ロサンゼルススタート、ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを通過して、最終ゴールのニューヨーク

SECRET-SOCCER

エキサイティングサッカー

(アルファ電子)



©ALPHA

本物のフイリング、実戦サッカーゲームは興奮だあ！

チャンピオンベースボールに続くスポーツゲームの第二弾。プレイヤーが動かせるキャラクターをカーソル(矢印)で指示してあるのでマゴつかない。敵にボールが渡ったら、カーソルに注意しながら反撃開始。

◇

知らず知らずのうちに画面の中のゲームにひきずり込まれてしまうのだ。

キックオフ後は、実戦の迫力が満点。ドリブル、スライディングアタック、シュートなどバリエーションは豊富だ。

インゴール後、選手がパンザイするなんてのはとてもおもしろい。

チャンピオンベースボール

CHAMPION BASEBALL (アルファ電子/セガ)

実戦そのままの本格派野球シミュレーションゲーム

◇

プロ野球12球団、合計18名の選手のデータがプログラムされているすぐれもの。

実戦そのままの迫力の中で、

キミは監督であり、ピッチャーでもありバッターにもなってしまうのだ。

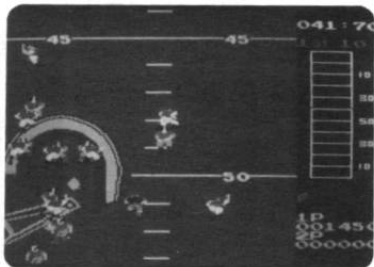
12球団の中から、自分の好きなチームを選び、レイボール。監督の立場になって、ピッチャー交代、ピンチヒッターやパン

Exciting Video Game

10 YARD FIGHT

10ヤードファイト

①アイル



GOGOノタッチダウン。男のスポーツがここにある。

プレイヤーはオフエンス（攻撃側）をひきいて、できるだけ前進するのだ。

ディフェンス（守備側）のフオーメーションは何と図種類こいつはハンパじゃない。戦況を冷静に、かつ敏速に判断してゴールめがけて突進しろ。

敵のキックしたボールをキャッチし、できるだけ前へ進んで（キックオフライン）からファーストダウン・テンの攻撃開始だ。

パスレシーバースタートボタンを押して攻撃、タイム内にコ

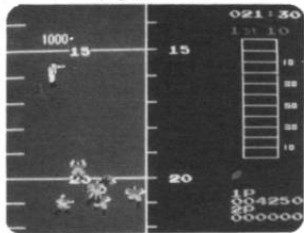
ールに入るのだ。

10ヤードゲインしてファーストダウンをくり返しゴールラインを目指そう。

敵のタックルはレバーをガチャガチャと動かしてふり切ることだ。動かす速さとタイミングが決め手。しかし、ふり切って走れるのは三回まで。なるべく早くふり切れ。

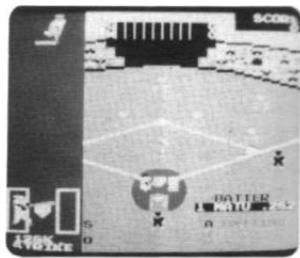
パスはパスレシーバーが手をあけているときに投げる。インターセプトされてしまうと20ヤードのロスとなってしまうので注意が必要。

4回の攻撃で10ヤード以上進



©IREM

まなければ10ヤードロスすることになる。観客やキョートなチアガールの声援に応じて、タッチダウン&トライフオアポイントをあげるのだ！



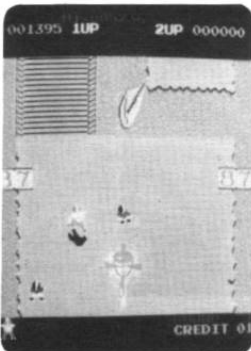
©ALPHA

ト、盗塁の指示を出そう。登場バッターは57年度の実際データ。58年のデータもインプット予定中。個性に合わせて作

TOP PROPHER

トッププロパー

②ヤム



©JALECO

群がる敵をぶつちぎれノ邪魔するやつらははねとばせ！

◇

新感覚のローラースケートレースが始まった。キミはちょっと大目のローラーレサー。

戦を立てることが可能なのがい

守備にまわったらピッチャーとして投げ、打たれたら野手となってどの塁へ送球するかをす早く決めろ！

ブレイク中のアンパイアなどの声はすべて合成音声。ナマ同様の臨場感が味わえる。

1イニングで勝つか引き分ければ次のイニングへ進める。あまり得点差をつけると、コンピュータチームは急に強くなり、あっさり逆転されてしまう。僅差でのゲームで9回までゲームを続けよう。

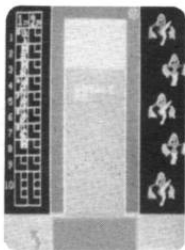
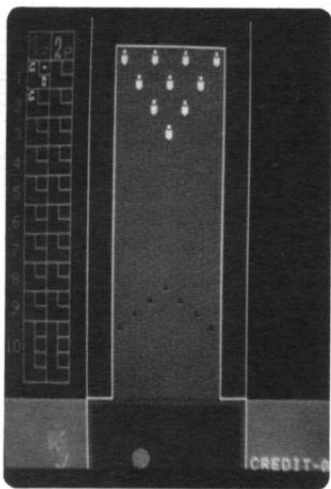
レバー操作で敵の体当たり攻撃やクルマ、はたまたまヘリコプターの爆弾など、さまざまなアシメントもなんのその、うまくかわしながらゴールを目指した走なのだ。

必勝のコツは、ジャンプボタンを押すタイミング。レバーとボタンのコントロールで、クルマやオートパイ、川を飛び越えよう。

STROKE BOWLING

ストロークボウリング

(タイマー)



©TAITO

パワエクトも夢ではない！
多彩なボールコントロールでチ
アガールを喜ばせよう！

セレクトボタンで、ストレー
ト、フックのうち自分の得意な

球を選んで、トラックボールの
強弱で打球スピードをコントロ
ール。打球までに時間がかかり
すぎると、画面上のボールが点
滅して、自動的にリリース（投
球）されてしまうので、用心。
ストライクが出ると、盛大な
サウンドと共にチアガールの応
援が楽しめる。
しかし、同じ位置から同じよ
うに打球しても、コンピュータ
によって打球を変化させられる
こともあるのでウカウカとはし
ていられない。

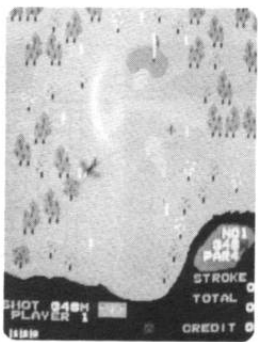
女子バレーボール

(タイマー)

BIRDIE GOLF

バーディキング

(タイマー)



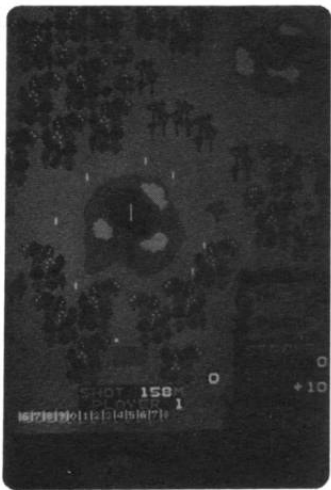
9ホールをバーレイでホール
アウトはできるか？

◇ ジョイスティックのかわりに

る前にショットしないと、自動
的にショットされてしまい、不
利となるので、アドレスした
すぐにショットすることだ。

グリーン上の旗がな
びているときには、
ボールが風に流される
ので、ヨミが必要となる。
OBあり池あり、そ
してカラスにボールを
移動させられたりのア
クシデントにもめげず
ホールアウトするには、
トラックボールでのコ
ントロールに慣れるこ

©TAITO



トラックボールを採用し、ゴル
フのタイコ味はホンモノ同様
カラスがボールをイタズラし
たり、風向きに影響されたり、
芝目によってフックやスライ

と、グリーンにオンすると画面
がアップになる。芝目を読んで
カップイン！

バーの三倍のストロークにな
ってもカップインができれば

Exciting Video Game

一試合ごとに、世界各国の強豪チームと対戦。時間差攻撃なんてテクニクまで使える、実際のルールに基いた六人制バレーボール。

ゲームは、六人の選手のうち色が変わっている、レバー有効選手を動かして進行していく。後衛はレシーブとサーブを、前衛はトス、アタック、ブロックが、レバーとボタンでできる。

日本チームを優勝へと導くのだ。レシーブ、トス、アタック！



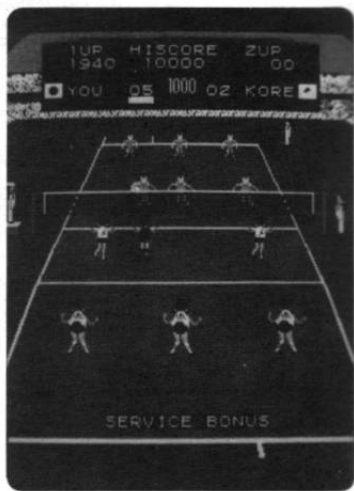
©TAITO

レシーブは選手をボールの落下地点に動かせば自動的にOK。サーブの場合はサーブスライナー内で打つ位置を決め、打ったときにレバーを動かせばサーブはボールのコースを左右に変えることができる。

レシーブ同様にトスをし、アタッカーに移ったときにボタンを押せばアタック！ ボールを打つタイミングをずらせば、一人時間差やクイック攻撃も可能だ。

ブロックはボタンで。レバー有効選手を他の選手に触れさせればブロッカーを増やすこともできる。

さあ、自軍チームからのサーブで試合開始！



ウオータースキー

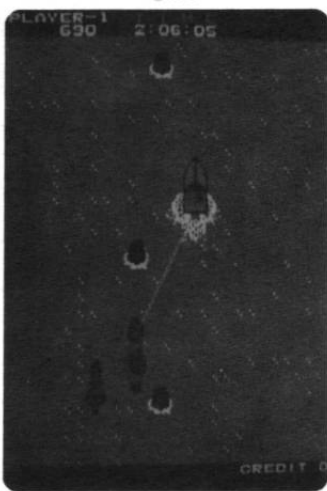
WATER SKI

(ウイター)

など微妙なラインがあつたりの難コース。画面上のタイマーがゼロにな

ばギブアップとなり、自動的に次のホールへと移ってしまふ。果たして9ホールをプレイできる？

©TAITO



美女の島まで水上スキーで爆進だ。岩やサメはジャンプで！

モーターボートの動きに合わせ、水上スキーヤーをコントロール。レバーで左右に障害物をかわり、減速ボタンとジャンプボタンを使ってタイム延長していく。

小さい岩はロープを通すが、高い岩はロープがひっかかるので横切るのはできない。転倒してアウトになってしまう。

減速ボタンは、押し続けると挑戦しよう。

浮力がなくなつて転倒してしまうので、使い方は慎重に。ジャンプボタンを押せば、イカダやサメ、小さな岩をジャンプできるだけでなく、途中にあるジャンプ台でジャンプして高得点も獲得できる。

ジャンプ台の通過がいちばんのポイント。スキーをまっすぐにしてジャンプ台に乗り、ジャンプボタンをタイミングよく押してジャンプだ。スピードが出ていればポイントは高くなる。

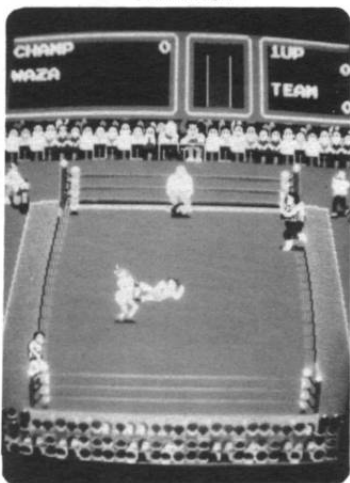
転倒を恐れず、ジャンプ台に挑戦しよう。

THE BIG

PROTEGE

ザビックプロレスリン

(テクノスジャパン/テータースト)



©TECHNOS Japan



ビッグエキサイトシリーズが開幕だ！ タッグ戦の覇者は誰？

◇ すばやい技の選択と、巧みなタッチワークが勝敗の決め手。ひとりりでプレイするより二人でタッグチームを組んで……。

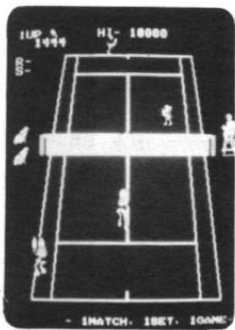
キミのチームはスーパーヒーローのジェミニブラザース。先攻は兎責・サニード。対する相手は悪役ナンバーワンチーム、マッド・ブル・ジャイアントとブラッド・イ・マスク。弟テリーとタイミングよくタッチしてチャンピオンベルトを守り抜く。相手にワザをかけて、ダウンしたらフォール。スタミナメーターが少なくなると危い。タッチでかわすのだ。敵をフォールするかキープアップ、リングアウトすれば勝ちとなる。ワザは場内ではヘッドロックから、エンズイグリー、ウエスタ

SUPER

DOODLES

スーパーダブルステニス

(テータースト)



プロテニスが二人になってパワーアップ。一人一役でダブルスに挑戦！

◇ 今回はミックスタブルス。8方向レバーで後衛プレイヤーをコントロール。

FISHING

(テータースト)

投げ釣りがゲームになったらこうなった！ 遠投で大物を狙え

◇ 防波堤から、岩場のポイントへ向って投げ釣りをするのだ。

十字レバーで竿をコントロール。左のスクリーンを見ながら、魚のいるポイントを決め、タイミングよくボタンを押せばキャ

4ポイント奪取すれば勝ち。1ゲームの終了だ。6ゲームで1セット、3セットで1マッチの勝ちとなる。
主審に、かわいいボールゲームまでが加わって楽しい3D画面となっている。

ボタンを押して先攻サーブで試合開始。返球はボタンをタイミングよく押して打ち返すのだ。
チャンスと見たら、もうひとつのボタンを押してパートナーにチェンジレスマッシュを決めよう。

スティンク。魚がかかったら、ボタンを押してリーリング。魚の動きを見ながら巻きあげないと、ブツリと切られてしまう。
岩場に魚がぶつかっても糸が切れてアウトになってしまうので、リーリングと同時に竿をレバーでコントロールして岩場を

Exciting Video Game

ロサンゼルスオリンピックくまであと数カ月。陸上競技はオリンピックの花。6種目に青春をかけるのだ。
まず最初は100メートル走。標準記録を上回れば次の競技へ進める。次は走り幅跳び。6m50以上跳べなければ失格。フラ

ファイルとトラック競技に汗を流す!



©Konami

ハイパーオリンピック

HYPER CUP

ランニング、コラツイストなど12種類。場外は鉄柱攻撃など3種。選択ボタンを押す回数でワザが決まる。このとき、回数の多いほど大ワザとなるので、早くボタンを押すようにしよう。敵と組み合ったとき、有利な体勢になれば、ATTACK。サインが二秒間であるのでワザを

選択。不利な体勢やサインが消えてからはワザはかららないので注意だ。

悪役組のバイオレンス・シーザー・シニアの乱入もあるのを目が離せない。

これはまさにエキサイティングなプロレスだ。

(C)NAMCO

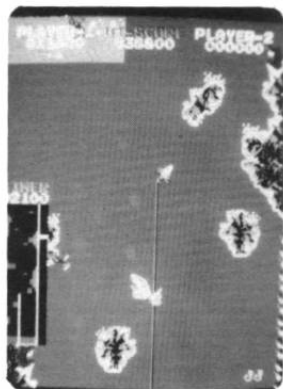
リング三回でも同様だ。踏み切りラインで、なおかつ45度角がベストで跳べる。

続いてやり投げ。そしてハードル、ハンマー投げ、ハイジャンプと続いて6種目は終了だ。すべてをクリアすると、再び100メートル走から始まるのだが、設定された標準記録が次第に高くなり、クリアが難しくなってくる。

コツ? コツは、たたひたすらボタンを叩きつけること。パワーをつけて、ジャンプボタンを叩く。タイミングよく押すかにかかっている。

一人から四人までがテーブルを囲んでプレイできるのがこのゲームの特長。

ただし、まだまだはボタンを叩くのに、定規などいろんな器具を使うことが流行しているようだ。スポーツはやはり正統派で行くべきだろう。

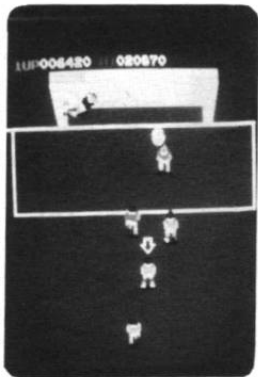


©DECO

PRO SOCCER

プロサッカー

タイタリスト



©DECO

エースストライカー! ハットトリックを決めておくれ!

サッカーを知らなくても楽しめるサッカーゲームの本格派。

8方向レバーでボールをキープしている味方選手をコントロールし、ショットパス、ロングパス、セクタリング、ゴールシュートを決めるのだ。

通過だ。速く

の太魚を釣り

あける

と獲得

点となるのだ

が、こ

いつが

手こわ

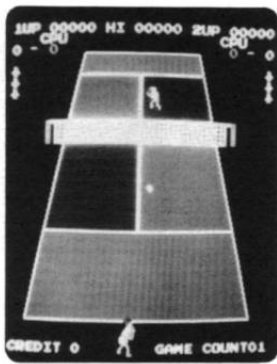
プロサッカープレイヤー気分、相手チームにボールを奪われず、にゴールするかがポイントとなる。

矢印はボールの方向。パスを踏んでゴールにだけだれぬ。ゴールの場面でプレイヤーがドリインすればすぐに攻め込むと、ゴール前へのセクタリングが容易だ。
ゴールを続ければプレイの連続。
ジャッジはコンピュータに任せて、ボールゲームに熱中しよう。

Exciting Video Game

PRO TENNIS

プロテニス



（タイリースト）

ヤーをほんろうしてくる。深く守ってストロークプレイで相手のミスをさそうか、ネットぎわにす早く寄ってネットプレイで圧倒するかはキミの判断次第。4ポイント先取すれば勝ち。

ウインブルドンセンターコートを舞台にスマッシュ!

◇

テニスブームの火つけ役として五十七年に登場。一躍ヒットゲームとなった。

コンピュータの男子プレイヤーを相手に、8方向レバーとボタンで白球を追いかけよう。相手は、スピン、ボレー、スマッシュと多彩な攻撃でプレイ

プレイヤーが3ゲームを落とすとゲームオーバーだ。何といっても、返球の打ち方が最大のポイント。相手の球すじを見きわめながらレバーで落下地点へ移動、ボタンを早目に押したり連打に押したりしてフック、スライスを決めればナイフ。スマッシュ、ボレーが駆使できるようになれば、プロの道はもうすぐそこ!!

PRO BOWLING

プロボウリング

3Dでボウリングがますます楽しくなった。

◇

レバーを左右に動かして女子

（タイリースト）

プロの位置を決め、上下で球質を選んでリリースす。

左のスクリーン内のメーターを見ながら、投球ボタンを押すの

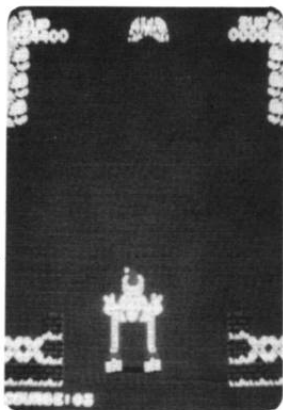


©DECO

SKATER

スケーター

（タイリースト）



©DECO

動物 丸太などの動いてやってくる障害物にぶつかる。また、トナリとなつてしまふ。

ローラースケートをはいたピエロのコミカルな障害物レース。

◇

8方向レバーでピエロをコントロールしながら、ボタンを押して足を閉閉し障害物をまたいで得点していこう。

レバーは上下がスピード、左右斜めが方向コントロール。連続した障害物をまたぐときは、ボタンをくり返し押せばOK。スケートが道路の外に出たり、

だ。これで強い球、弱い球は自在。

ただし、一定時間が過ぎると自動的に投球してしまうので、早目に位置を決めて投球することだ。

ストリート、フック、カーブと投げ分けてパンチアウト。パーフェクトだって夢じゃない。

このゲームはタイム制。スタート時から減算され、ゼロになるとタイムオーバーでアウト。また残りのタイムはボーナス得点となる。

スケートが道路内の障害物にぶつかるとうタイム減。逆に、動物・丸太など動いてくる障害物をまたぐと加算される。

ボタンのコントロールが高得点のカギ。ドル袋をまたいで十得点獲得したりして……



全国ゲームランド探訪

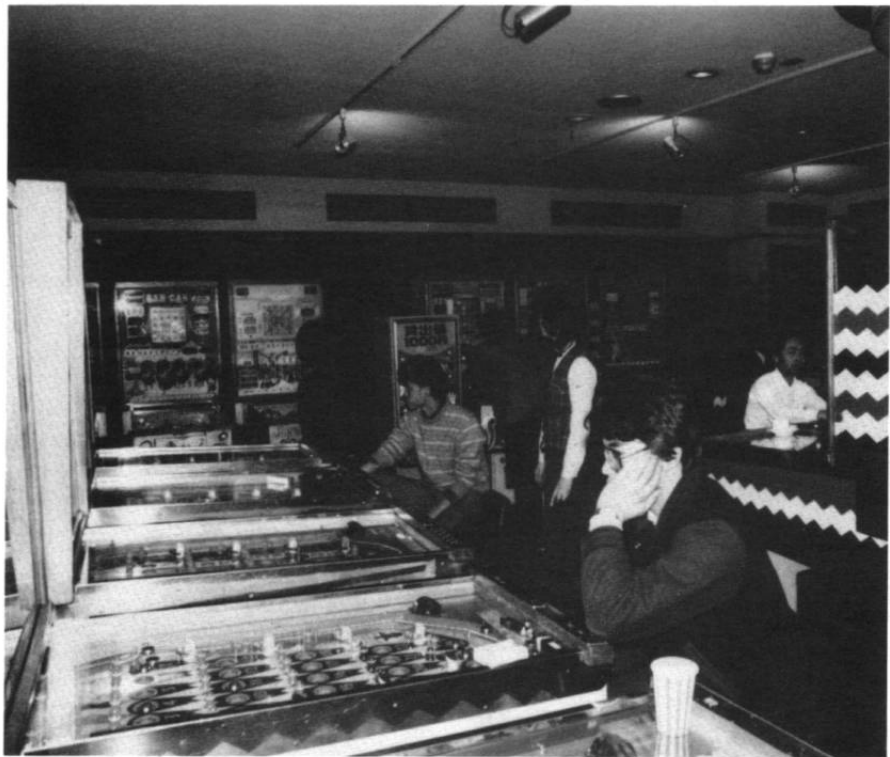
粹にせまって ビンゴゲームで アチチツチ

東京・池袋/ビンゴイン池袋 レポーター/野中美木子
アシスト/うなやまのりえ 写真/佐島周記



ミキとのりえのコンビは
びったりと息があっている——なんて
ヨイシヨの声に乗っかって、ちよっぴり大人の
ムードを味わうためにビンゴゲーム
に挑戦。

一九五〇年代、アメリカの香りが漂うビンゴイン



ミキ・のりえで「ほこコン
 」。息もピッタリと合ってと
 いうよりのりえちゃんの背の高
 さに圧倒されっぱなし。二回目
 の二人そろってのゲームランド
 探訪です。

有楽町線という、わりとナウ
 い地下鉄に乗り、やってしまし
 たのは池袋。

地下を歩いて、西口東武デパ
 ート側へ出ます。右手にチカチ
 カとにぎやかなネオン。西一番
 街の看板の下をくぐってすぐ左
 側に映画館。この二階が、めざ
 すゲームランド「ビンゴイン」
 池袋です。

階段を昇ると、いつものゲー
 ムランド特有の電子音と違って
 私の大好きなサウンド、五十年
 代のロックや、今はやりの洋楽
 がビンゴイン流れてきます。

階段の壁には、ビンゴの歴史
 やプレイ法などがパネルに貼っ

てあり、読みながら昇っていく
 とゲームの概略をつかむことが
 できます（夢中になって階段を
 踏みはずさないよう、注意）。

さて、いざ店内へ。

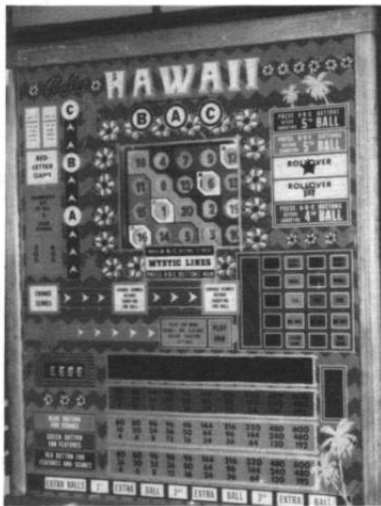
「ああ、すこい」

このじゅうたん、ワイン色の
 花柄。ゲームランドでこんな
 はじめてです。思わず足がすく
 んじやう。

ゲーム機の音より、音楽の音
 の方が軽快に流れていて、個人
 的に、こういうところならゲー
 ムを長くできそうな気分。

わりと小ぢんまりとしたこと
 ろに（ゲーム機が大きいせいも
 あるけど）、昔よく見かけた感じ
 の機械がお行儀よく並んでいる
 んです。

まるでアメリカ映画に出てく
 る、古いホテルのゲームコーナ
 ーみたいで、大人の雰囲気いっ
 ぱいです。



れと勘違いしていらっしやるお客様がいるんですけど。このビンゴはそれとは違います。ルーツは古キリシヤ時代とも言われていますが、イギリスのパーティー形式のビンゴが一九五〇年代にアメリカへ渡り、現在の機仕掛けのビンゴが登場したんです。五〇年代のアメリカは、新しい風俗文化が誕生された時代で、「ビンゴ・マシン」も、

「圖のあいたドレスを纏て、タキシード姿の男性にエスコートされて……わあーロマンチックク——そんな想像がピッタリのビンゴイン池袋。まずは熊谷店長に、ビンゴについていろいろ教えてもらうことにします。

ミキ ビンゴって、よくバーティンなんて数字の書いた紙をくぼって、数字をどんどん埋めていく、あれですか？

熊谷 いやあー。うちにも、そ

この良き時代に生まれ、あつという間にアメリカ中に広がったんです。

ミキ ゲーム機はその頃のものなんですか？ それが今でも秘かな人気があるなんて、なんか興味がいってきますね。

HOW TO BINGO

熊谷 ここて人気のあるのは、

・OKタイプ。20ホールタイプ。600タイプ。です。

ゲームを始める前にカウンターでお金をメダルに換えてもらいます。

メダルを投入すると5つの球が出てきます。この球をボイド上の数字の穴のところへ入れるのです。

正面のスクリーンにランプがついて、どこに入ったかはすぐにわかります。

そして、スクリーン表示のひとつの線上に、続けて3つランプをつけるか、ひとつの色ワクの中に3つ入れるとメダルが出てくるんです。

◆ お話を聞いていても、少しもわからないので、のりえちゃんと二人で、ビンゴ。にチャレンジしてみることにしました。

「ミキの体験コーナー」

大きなマシン、昔流行ったフリッパーゲームみたいですよ。

正面のスクリーンには、アメリカ女性のピキニスタイル。とてもなつかしい——つという感

熊谷 ビンゴが一時の風俗にとどまることなく、アメリカのライフスタイルに確実に根を下していったもので、今でも根強い人気があるのですね。

ちょっとどっつきが悪いけど、

ど、奥が深いゲームで、一度やり出すとやめられない。そのため常連さんがほとんどです。

ミキ お話を聞いていてもわからないので、実際にマシンの前でビンゴ講義を伺いましょう。





じです。
まず、メダルを一個入れると
手元にボールが出てきます。
「ああ、これをこのフツコロ
ッドではじけはいいのだな」と
手をかけはじこうとすると、熊
谷店長
「いやあ、待ってください。そ
して、もう一枚メダルを入れて、

手元左側に3つボタンがあるで
しょ。そのブルーのボタンを押
してください」

と。
わあ——。スクリーンの一
番下のスコア表示に点灯したラ
ンプが、急に右の方へ移動して、
数の多い方へ行きます。これは
勝ったときのメダル獲得数。

メダルをこの際とはばかりに調
子に乗ってピンビン入れます。

「あれ？ 赤のスコアはけっこ
うあがったのに、他のは全然あ
がりません。くやしーなあ」

もうずいぶん入れています。熊
谷さんが、

「メダルは、たくさん入れるか
らといって、必ずしも機械は思
うとおりに動いてくれないうで
すよ。どのあたりで見極め、あ
きらめるかも、ビンゴの重要な
ポイントですね」

今度は二番目のグリーンの中の
ボタンを押してください」

と。しかし変化はありません。
熊谷。まん中のA B C Dのこ
ろにランプがつくまでコイン



を入れ続けてください。
そのおりに、二枚、三枚、
四枚……何枚入れてもランプは
つきません。

なに隣のりえちゃん、ス
コアランプはあまりあがって
ないのに、キー・フィーチャー
はなんとAからGまで全部つ
いているんだ。

「頭にきちやうな、この機械、
あたしにさからっているのかし
ら？」。おつやつとAからDま
でつきました。

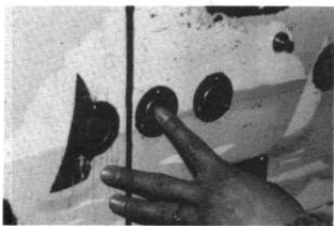
また続けてコインを入れます
が、もう動きさえないのであ
きらめてボールをはじきます。

「5。にランプ。次は、13。な
かなかライン上に並びませ
ん」

「左側のボタン、押ししてくださ
い」

あれっ、ポードがひとつずつ
右に動きます。

「あつそが、これで自分がゲ
ームのやりやすいスクリーンを
作る事ができるんだ」



ジグザグのワクの中に入っ
ています。やったね。わあ、
おもしろくなってきたよ」。
あとはグリーンに残りのワク
を狙ってボールをはじけはいい
んです。ラインに並ばせようと
するのより、ずつと確率が高く
なります。

3球目、

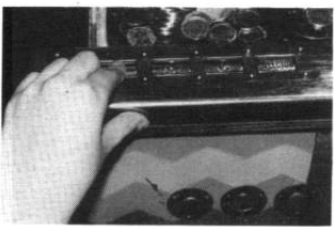
「グリーンに行け、いやーん
黄の1だつて、だめよそんなの」
次は黄の2。「おつ、こりや
グリーンもイエローもつちも
いけるぞ」。

「と熊谷さん、この
の時、スコアボードを見て点数
の高い方を狙うのも、たくさん
メダルを取る秘訣ですね」

「そうか、なかなかいろんな
ラクリがあつて、手続きを踏む
のは大変だけど、やり出すと機
械とかげきしなからでるゲー
ムで、本当に奥の深いゲーム
ですね。ほんと実感」

さて、最後の一球、心をこめ
て折るような気持ちで「エイツ
。ああーっ、ぎゃあー、そつち行
っちゃダメ」

上の段か





えちゃんの隣のマシンではギンギンに燃えた男性が、マシンを体で押したり左右に揺らしたりしてアツクなっています。
わたしもひとつ、機械を押し
て、「うーん、あれれ、ポード
のランプが消えちゃった」。
あまり乱暴に扱おうと、ランプ
が消えてゲームが終わってしま
うので要注意です。
さて、わたしの挑戦している
。OKタイプは、こゝで一番
人気のあるマシン。



ら難に可能性のある数字のホ
ールを通過してしまいます。
そして最後のぞみ下段の
。20にホールイン。やったね
「ボールを打つ強さによって、
ボールの流れを調整し、そしてピン
ボールのように機械を少しだけ
揺らして、入れたらホールへ。
入れたくないところには入れな
いようにコントロールするの
がコツですね」
と熊谷さん。
そういえば、さつきからのリ



なぜOKなのか？ キイフイ
ーチャーのABCD……の横に
。OKのランプがあつて、コイ
ンを何枚か入れて（だいたい15
〜20枚入れないとつきませんが
運がいいと5〜6枚でつくこと
があります）、このOKランプが
つくくと、再ゲームをするチャン
スが得られるのです。
また、オレンジセクションに
2つ球が入れば、右側のRのポ
タンを押して、どどんスクエ
ルの大きいゲーム。つまり掛率
が高くなったり、イエローのセ
クションに2つ入ると3球入
つたと同じに数えられたり。
ファイチャーキイは3球目ま
でしか動かせないけど、スクリ
ーン右側のランプが点灯すると
5球まで全て動かすこともでき
、どんどん自分に有利にゲームを
すすめることができるんです。
はじめのうちは、ゲームの
はじめるのを頭で理解するのに精一
杯。どうしたら勝てるか、高い
得点をとれるかなんて、考える
ヒマもなかったんです。
こういふからくりをのみ込む
まで、相当時間がかかるので、
とつきが悪いというんですね。
でも、やっているうちにだんだ
んおもしろくなる。
初めのうちはチヨロチヨロと
火の燃えはじめみたいなだけで
ど、火がつき出すと、このあた
りでもあつて立ちやうもんね
自分を忘れて立ち上がりがつて、
機械ゆすつちやつたりして恥ず
かしい（花もはじらう乙女とし
たことかはしたくない）ノなんて
思うヒマなくマシンとのかけひ

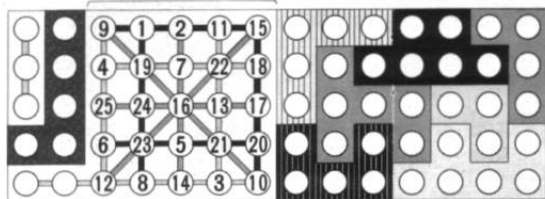
きの連続ノ 意外とキイフイ
チャーのとき、考えちゃうんで
すよね。
「こつちの数字がいいかな？
いやこの組み合わせの方が数字
入りやすいかな？」
と。
気がつくともう六時すぎ、午
後三時にはこの店に来ていたか
ら、相当夢中になっていたんで
すね。思わずのりえちゃんを顔
を見合わせ「疲れたマシ」とひと
こと。時間を忘れてマシンと戦
った三時間でした。
（ビンゴのコツ）
最後に、熊谷店長に、ビンゴゲ
ームのコツを教えていただきま
しょう。
熊谷 ゲームとしては完成度が
高く、ゲームの王様。とも言
われています。
はじめは要領を得なくても、
ゲームをすすめるうちに、い
ろんな方法をみつけ出すこと
ができます。
一番のポイントは、メダルを
あんまりケチらずに、一度に
20枚前後使って遊ぶことです
ね。
メダルが多ければ、逆にと
れる数も増えるし、掛率もあ
がる。キイフイチャーもい
ろいろつくし、ビンゴゲーム
にも挑戦できるわけです。
ただ、メダルをメチャクチ
ヤたくさん入れたらとって
て、必ずしも自分に有利にな
るとは限らない。
これはもう、マシンとのか
けひきですね。
ミキ 本当に質は高いし、頭を

使う体はつかうし、なかな
かひとすじ編ではいけないゲ
ームですね。
ところで、これからビンゴ
はどう変わっていくでしょう
ね。
熊谷 ここの機械はすべて輸入
もの、それも五〇年代に作ら
れたものがほとんどです。し
かし、これからはICを導入
し、内部がどんどん変わって
ファイチャーも、もつと高度
になっていくと思います。
ただ、ゲームの方法自体は
変わらないでしょう。
とにかく、ビンゴは自分で
ゲームを作るのが大きな魅
力です。この魅力をもっと多
くの人に知ってもらいたいで
すね。テレビゲームとはまた
違った面白さがあると思いま
す。
ミキ 本当に、多くの人にビン
ゴゲームを知ってもらい、あ
つくなつてもいいですね。



THAT'S BINGO!

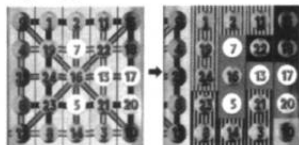
オリジナル・スクリーン・カード



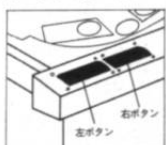
①のキーフィーチャーまで、ランプがつくと、この範囲までスクリーンが動く。



OKのランプがつくと反対側にも動いてビンゴゲームにも挑戦できる。



オリジナルのS-Oでは意味をなさないラバラの並びS(1)O(8)だが、Dまでキーフィーチャーがつくと、みこと録のパーフェクトノ



キーフィーチャー・ボタン

ピンゴは、基本的には1ゲーム5球、プッシュロッドにより打たれた球が、ブレイフィールドの内をさまよひながら、ひとつのホールに落ち着く。そのホール番号と同じ番号のランプ



●Aのキーフィーチャー



●B・Cのキーフィーチャー

がスクリーン・カードに点灯する。点灯した番号の配列、組み合わせが一定のルールを満たしたらゲームはWIN。メダルを獲得できるのだ。

■キーフィーチャー

A B C……OKまでのランプで表示された部分まで、スクリーンカードの移動が可能というのが、キーフィーチャーの意味。メダルの投入枚数によって、ランプは上がっていく。A-Gのスクリーンカードの部分ではカラゾーンとなっているが、基本は同色内に3つ以上ランプがつけばWIN。

オリジナルスクリーンカードと並んでいないのは、キーフィーチャーによるスクリーンカードの移動は、制限されるので、キーフィーチャーのメリットと同様に、セレクト

シオンキーフィーチャーの制限も考えながらプレイする必要もある。

■WINJOKO

■WIN BLUE

このランプがつくと、ブルーセクションに2球で大量得点が狙える。

■PICAPLAY BUTTON

ピンゴは、メダルの投入枚数により、スコアの上がりや各プレイヤーのメリットが変化する。しかし、その変化はほとんどマシンまかせで、なかなか思うようにには行かない。

この変化をコントロールするのがピック・アップ・ボタン。マシンの左前面にある青緑、赤のボタンがそれ。

青のボタンを押してメダルを入れるとスコアだけがあり、緑は各プレイヤーランプがつかすくなる。

赤はスター用で、両方の働きのがあるが、青・緑ほどの変化は望めない。

のりえのビンゴコイン

ビンゴの第一印象は、なんか古くくって、やたらむずかしそうに感じて、あんまりおもしろそうじゃなかったのだ。しかし、店長さんのいいいな説明を聞き、いざトライしてみたら、なかなかおもしろいのだ。とにかくはじめは、同じカラ

ー内に3つ以上ランプを並べようとするこトデス。

あとは慣れたきたらスコアやキーフィーチャーボタンなどを使って、有利にゲームを展開していけばいいだけ。

ただひとつ困っちゃうのは、マシンのキゲンが悪いと、なかなか新しいメリットが生まれないうつてこと。だから、ほとんどコインを入れないと、スコアもキーフィーチャーも有利なほうにならない時があるのだ。そんなときは、すんこーイラついでちゃうか。

よし、一発勝負だ。やってしまえーっ。なんていいながらトラしちゃうのだ。

まあ、そんなから、アセサライスカなのだから、アセサライからず、ゆつたりとした気持ちでやってヨネ。

ミキちゃんも私も、ゲーム終了後はちへトへトーンでし

NEW VIDEO GAME

ビデオゲーム 新作7本ですヨシ

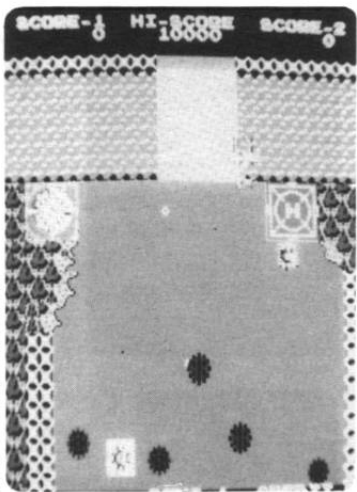
お待ちとおさま！ って感じでタイトーのレーサーディスクや、任天堂のVSシステムなんてのが出たんでございマス。今月は、その他にも、おもしろめのゲームがいっぱい。春のおとずれと共にゲームセンターが楽しくなりまっス。



プログレス

PROGRES (中央リース)

高性能戦車は前進あるのみ。
敵・中央基地へ突進しろ！

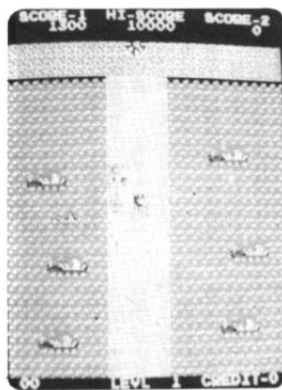


©CHUO.LH

モコと敵が現れてくる。頭上からはヘリコプターも。相手の基地の位置は、しっかりと頭の中心に入れておこう。

タンクローリーは必ず破壊することだ。得点が二百点から倍で三千二百点にまで達するので、高得点をあげるチャンスなのだから。

ヘリコプターも高得点のターゲット。基地に待機中を撃破すると千点、飛行中に撃破させれ



ば三千点の高ポイント。かなりかなりのしつこい攻撃をしてくるので、注意が必要だ。快調に進撃する戦車にも、苦手な場所がある。砂地、沼、芝などのエリアに入った場合に、スピードがガクンと落ちるので気をつけよう。遅いぶんだけ敵の攻撃にさらされることになる。四方に気をくばって慎重に前進するのだ。

敵基地の中心には、戦車が一台隠されている。こいつはぜったい見逃さず破壊しておこう。破壊できないで合体をさせてしまおう。無敵の存在となってしまう

やっかいなシロモノだ。地雷は全て爆破だ。こいつ隠されている戦車が出ると、自分の戦車が一台追加される。チャンス到来といったところだ。三面からは、ミサイル車が出現したりで、敵の攻撃は多彩になってくる。うまくかわして攻撃を加え8方向に巧みに敵車をコントロールしながら、敵の前線基地を破壊し、中枢の中央基地まで攻め込むのだ。

対海上戦では、敵艦が浮上してきたらすかさず攻撃することだ。ミサイルの照準をセットするのは難しい。しかし、一旦コツをのみ込んでしまおう。おもしろいように撃沈できる。橋を渡りながら、左右の戦艦を轟沈させるのみ！戦車戦のすさまじい戦闘シーンに酔いしれること必至。要塞基地の陥落はもう近い。

陸海 空から攻めてくる敵を撃破し、要塞基地を陥落するのだ。この奥に何かがある!?

戦車は進むよ、今日もまた。迎撃する敵もなんのその、ミサイルでヘリや戦艦だつてやつつけてしまおうのだ。

陸上戦では、土の中からモコ

NEW VIDEOGAME

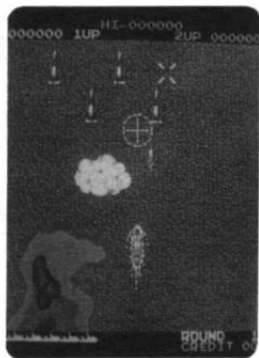


デーデーデー

作戦行動開始！敵の攻撃を突破し、要塞を破壊せよ！！

キミは戦艦の艦長だ、敵飛行機や敵艦の攻撃をかわしながら敵要塞を破壊するのだ。

まずゲームを開始すると、モリス信号が送られてくる、そして自分の船が港を離れると戦闘開始という感じで気分が盛り上がってくる。



©JALECO



空には雲も浮いていてい

い気分、と思っていると敵機襲来！五機編隊でやって来た、あわてて速射砲の照準を合わせ

て射つ。命中すると火を吹きながら落ちて行く。敵機からも爆弾が落とされる

が、一機一発なので船のかじを左右にふりながら進めば、そう

やられることはない。そのまま敵機を撃墜しながら

ズンズン進んで行く！今度は敵艦隊を発見

大砲の方の照準を合わせ射つ、と

同時に向こうの敵艦の方からも射

つて来た。ミサイルの

い敵要塞内に突入である。

かなり狭い運河のようなところを進みながら、砲台や敵艦の攻撃をさけ、逆に破壊するというのはかなりむずかしい。

そしてその先では、運河の入り口や出口の閘門があつて、それを破壊しなければ前に進めないようになってくる。

二までくるとは、数回数十回の練習が必要だろう。最後に、このゲームの遊び方

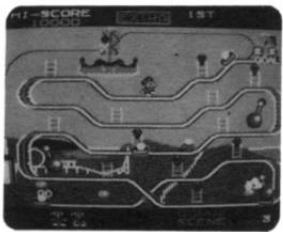
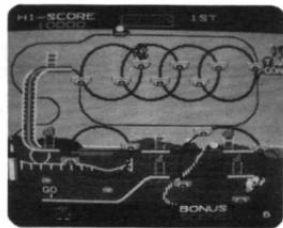
としては、出てくるものをとにかく破壊して得点をかせぐか、それよりも危険なもの（特に敵艦から発射されるミサイル）などに注意して、どこまで先に進めるかを競うのもいい。どちらをとるか、キミの性格で決めよう！



ミスター・ドウズ・ワールドライド

ミスター・ドウ第三弾！その名もワールドライド

ニュー・ファンタジックワールド、ミスター・ドウの冒険がいま始まろうとしている。



©ユニバーサル

ジェットコースターのレール上を進んで、ゴールに速く着くのだ。

レバーは4方向。走ってくる

コースターは、ハシゴの上でよけながら進む。しかし、ハシ

ゴにのぼったからといって安心はできない。頭をひかれてしま

うので、ポヤポヤしてはいられない。

ハシゴ上のフルーツを取ることも大切だ。フルーツを取ることによって、

ゴール上のターゲットを変える

ことができるのだ。

ゴール上に出る、EXTRAのターゲットを全部取ると、ミ

スター・ドウが一人増える。また、ゴールにダイヤが現わ

れた時に、ゴールインすると、再ゲームができるのがうれしい。

各パターンごとに持ち点が決まっています、ゲームのスタートと同時に得点が減っていく、

ゴールしたときの残りの得点がポナスとして加算される。

持ち点が全くなかった場合にもミスター・ドウはアウトとなつてしまふ。

危険なところは、すばやく加速ボタンを押して通過すること

遊園地にいるような、楽しいゲーム、それとは逆にハード

ゲーム、ミスター・ドウ、キミは永遠に不滅だ！

TOY & HOBBY

おもじる、いいもの13種

単なるおもちゃ紹介だったのが、なぜか充実してきた。編集部でモニタリングの結果も載ってしまうようになったこのページ。今月もかなり遊びまくって、ハイポーズ！





いつでも、どこでも、見たいときにサツと取り出してテレビング (TVing)。これはイマイ

世界最小、手のひらよりちょっと大きいサイズの液晶テレビ。乾電池を入れても30グラムという軽さで、しかもスピーカ内蔵といううれしさ。こいつは完全パーソナルTVだ。

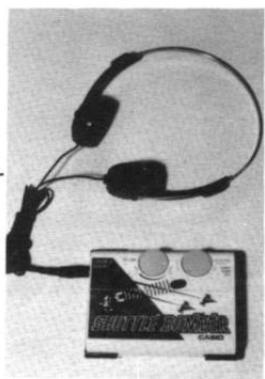
ラジカセ感覚でポケットから取り出して、どこでもテレビング。ブラウン管でなく液晶を画面に使っているので、厚さというより薄さ? わずか26ミリ。画面は7インチだから、大ききも手ごろ。

直射日光のもとでも、とても鮮明な画像が得られるのは、アウトドア派にぴったり。さらにバックライトとして、高輝度

エレクトロルミネッセンスがディスプレイ背面に装着されているので、暗闇の中でもテレビングがOKだ。(液晶はブラウン管のように、自分で光らないため)

専用アダプターを使えば4電源方式が可能。バックライトを使わない場合、アルカリ電池で約七時間の連続使用が可能だ。この一台、キミならどう使うかな? 三九、八〇〇円

カシオ
ポケットテレビTV-10



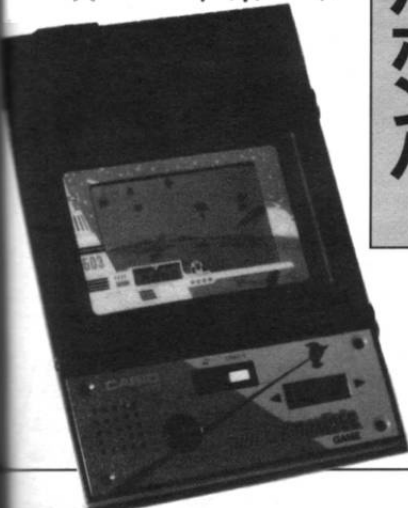
うけれど、ゲーミングタイプ以外はラジオが聴ける2インタイプはうれしいメカ。

ラジオでAM放送を受信するときは、付属のブラクタイプヘッドホンでウォークマン気分に分たれる。三つ折りの本体は、ラジオのときは、コンパクトな手のひらサイズ。胸ポケットに入れていつでもどこでもAMリスナーだ。ゲームを楽しむときには、ドジャワーとガラス面を保護している操作部分を開いてタテ長のゲーム台に早

カシオ
シャトルボンバー

ヘッドホンラジオを搭載した、につくいほど楽しいハンドゲーム!

ゲームだけじゃもったいない。と作られたわけではないのだろ



バンダイ

マフシー原本の チャレンジゴルフ

三つの画面でリアルなプレイ。
「たかが9ホール」といわずにチャレンジ!

画面が上下にあるダブルビジョン。上が各ホールの平面図で下がプレイヤーのショット用。

コースは、バンカーや池のある変化に富んだショートホールにミドルホール、ロングホールで構成された9ホール。

下の画面で、スウィングの大きさとショットのタイミングをコントロール。球質はボタンの押し方ひとつ、ストレート、スライス、フックボールを打ってゴルフの楽しさを満喫だ。

セレクトキーで、ゲーム表示に切り替え、一人用ゲームでプレイします。

スタートボタンを押すと、デジタル表示から、第1ホールのホール表示、バー表示、距離表示が上パネルに表われ、その後ストロークと残り距離の表示がされ、ティアップ。

スタート兼用のスイング・ショットボタンを押せば、プレイヤーがスイングを開始、そのままにすればスイングをくり返して、距離に合わせた手元をバックスイングのときに、ショットボタンを押してダウンスイングに移そう。

ボールにクラブをタイミン



よく合わせて、再びショットボタンを押せばショット音と共にボールが飛んでいく。

このショットボタンの押し方でスコアが大きく左右される。少しでも早いとスライスボールとなってしまう、ヘタをするともOBになりかねない。また、あまり早すぎても遅すぎても空振りとなってしまうので、距離に合わせた手元をバックスイングのときに、ショットボタンを押してダウンスイングに移そう。

少し遅れるとフックボール。コースを読みながら球種を

変わり、シャトルボンバーのゲームスタートとなる。ゲームとラジオ切り替えのスリッチをゲームに合わせ、スタートボタンを押して、孤立した宇宙基地を救うのだ。サウンドスリッチを押せば、ヘッドホンでゲームをすればなおさらゲームの楽しさが増してくる。味方の宇宙船が投下するエネルギーカプセルを、磁力ビームを使って回収するのだ。

シーソーキーで、宇宙服姿の隊員をうまくコントロールし、キャッチボタンでビームを発射しよう。受けそこなうと、カプセルは壊れてしまう。また、敵の宇宙船がミサイルで回収作業を妨害してくるので、ミサイルをかわしながらの困難な作業となる。3パターン、10レベルの回収作業、それはそれはとわい、へんなのレス。 五、九〇〇円

変えられるショットができればコースレコードだって出すことが出来る。

グリーンに乗ったら、バッティング用のスイングに変わるので、距離に合わせたショットでカップインさせよう。

こうして、第2、第3とホールインして、最終9ホールをホールアウト、トータルスコアを競うことになる。ちなみにスコア表示は99打まで、プレイ中に99打とすると、ゲームオーバー。(9ホール・バー36) OBは罰打2が、池に打ち込んだら罰打1が自動的に加えられる。

バンカーショットもテクニックが必要だし、ホールインワンだって可能。二人でプレイする場合は、交互に打ち合うわけだが、コース上では、ピンまでの距離の遠い方から打つように表示される。小さなゴルフ場。チャレンジゴルフファンクラブ。でプレイはいかが? 時計機能付。 七、六〇〇円



バンダイ

パチンコ

手のひらサイズのパチンコ店。景品はないけど、10パターン100種の台を打ち止めだ!



プレゼント4名

スリーセブン、ゼロ戦などパチンコ店で人気のヤクの変化を楽しめるデジタルパチンコ。手のひらサイズのくせに、10パターン100種類もの変化のある台となるすくれもの。打ち止めの玉数も変わったりして電動パチンコのタイゴ味は充分。果たして打ち止め台数はいくつになるか。

タテ型で、パチンコ台にそっくりのゲーム本体のパワースイッチをONにして、セレクトボタンで好みのパターンを選んでゲーム開始。しかし、1パターンから順にクリアしていくほう

が、打ち止めの味わいが深い。気分を出すには、サウンドスウィッチもONにして、チンジャラ(ビツビの電子音だが)の音を聞きながらのほうがいい。右下の丸いシヨットボタンを押して玉を打つことになる。一回押すと一発、長く押せば玉は速くに、短ければ手前に落ちるので、チュリッパなどの聞きくあいに合わせてたりしながら押し方を覚えよう。

持ち玉は五十発から、一回入ると十三発の玉が出て、スクリーン上部のスコアが増える。10台目までは、三百発玉がたまるまで打ち止めで次のパターンへ。11台目からは打ち止めの玉数が増えて、10台打ち止めにしてゲームを終了させることになる。途中で持ち玉がゼロになったらゲームオーバー。それまでの出玉の数がスコアとして表示される。

ちなみに、9パターン二千九百五十二個が今回の得点デジタ。五、五〇〇円

ボタンを押してゆかに描けるマイピクチャー。ちびっこにだってバツチリだ!

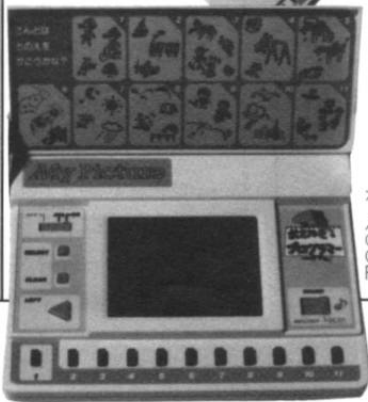
パレット式のフタを開けて、おえかき開始。セレクトボタンでPLAY表示にし、111までのグラフィックボタンを押して、スクリーンに絵を出すのダ。プログラム内容から好きな絵を選び、右上の番号と同じボタンを押すと3〜4種類の絵が表示される。

このおえかき、110のグラフィックボタンを押せば、約四十万通りもの絵の組み合わせができるというスケレモ。

これなら鉛筆やクレパスなんかなくてもへっちゃらちゃら、効果音が入っているのも楽しさも倍増だ。マイピクチャーはおえかきだけでなく、五種類の簡単なゲームもプレイできる。どっちかといえばびびっこ用だが、なかなかどうして、ゲームのビギナーにはびびり。

おえかきスクリーンに描き出される風景画のうち、PLAY時にグラフィックボタン1を押すたびにLEFTのコントロールボタンを押すと、1回ごとにキャラクターが左へ1コマ移動する。

プレゼント5名



ヨネザワ

おえかきプログレマ

MY PICTURE

ヨネザワ

さすがの猿飛

大小二つの画面のおもしろさ。肉丸の秘術は難関を突破できるのだろーか

なんたってユニークなのは、小さい画面が上下にスライドすること。

肉丸の動きはジョイスティックでコントロール。十字レバーの調子で、コロコロ肉丸をビヨ



コタンコと移動させるのだ。

肉丸が城から出発し、堀を越え、忍豚のジャマをふり切って美加に神風の術をかけてスカートをめくり再び堀を渡って天守閣へ急ぐ。

天守閣への入口のハシゴは二カ所。かわるがわる上下に現われるので、ハシゴのある方へ肉丸を移動すると共に天守閣をスライドさせ、うまく肉丸を忍び込ませるのだ。

天守閣で巻物を出して抜け出す。帰道は行きとは違うので用心。一方通行となっている。釜の中に閉じ込められたら、手裏剣で忍豚を倒し抜け出そう。堀を渡って神風の術を再び使い城の中に入って、魔子ちゃんに巻物を渡せばゴールイン。ゴースリンするとタイマーの針がスタート位置にもどり再びプレイを始める。右上の巻物マーク四つが全部なくなるまで、肉丸の修業は続くのだ。

五、八〇〇円

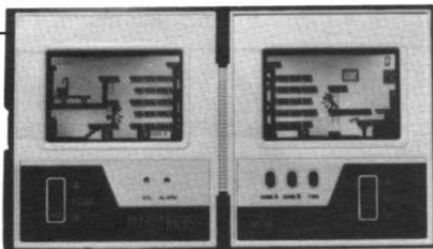


任天堂

マリオブラザーズ

左右二枚のマルチスクリーンで、ゲームは二倍の楽しさ

右目は右の画面、左目は左の画面を見るように心がければ決して失敗しないので、やぶにらみゲーム？ っつのはちょっと大げさだけれど、左右にスクリーンがあると、こんな芸当を試してみたくなる。



ピン詰め工場で働いているマリオと弟のルイージの運ばれて来る箱にピンを詰め梱包してトラックに積み込むのだ。

途中で箱を落とさないでマリオとルイージを協力させれば仕事なんかへのっかぽっか？ 右の画面はマリオの作業場。シューキーでマリオを上下させて、荷物をベルトコンベアに運ぶのだ。

左はルイージの持ち場。マリオと同じようにシューキーで上下にコントロールして、荷物を次のコンベアに移そう。荷物が8コ積み込まれると、トラックが発車し一面クリア。しかし、うっかりとして箱を落とすとと監督の大目玉をくっつけて、ベコベコ平あやまりしなくてはならない。

トラックに箱が6コ積みれるとエンジンがかかり、運転手が窓から顔を出して催促。また、8コをうまく積み込むとトラックが発発し、マリオとルイージは大きな息をついてひと休みなんてシーンがあったりで、キャラクターの動きを見るのも楽しい。けれど、ほっとしている暇が出なくて、再び忙しい作業の始まりとなる。

画面と同じに、体が左右に分けられたら、きつとスコアはどんどんとあがるだろーけどな。時計付。

六、〇〇〇円

ドライビンググーターボ

カーテクニクをためすのだ!
エンジンキーまで付いた本格派コク
ピット



以前流行したゲームセンターのエレメカ(今のシミュレーシヨンプライイングゲームの前身)が、もっとグレードアップしてバーソナルになって登場。

コクピットの反対側は、ちゃんとクルマのフロントグリルのかっこうになっていて、なかなかの凝りよう。このまま部屋の

インテリアとしても使える。ブラックフェイスのコクピットは左ハンドル。

タコメーターやターボメーターは本格的。

スピードメーターは最新のデジタル表示。

右のオートマチックシフトをニュートラルにセットし、カウンタリセットボタンを押してトリップメーターをゼロにすればスタンバイOK。燃料も満タンだ。

スタートキーを右にひねってスイッチONすると、右のスクリーン上に道路が現われる。

ハンドルに手をかけ、右手でシフトレバーを一速に入れてるとクルマは動き始めるので、センターラインを目印に、道路からはずれないようにして



ドライビングテクニクを試そう。シフトレバーを、二、三、四と入れて行くとスピードがアップし、スクリーン上の道路の動きも早くなる。

スピードメーターも、40、60、100とあがり、タコメーターの回転数、ターボの表示も出て、クルマのコントロールはだんだん難しくなってくる。おもちゃだなんて、決してバカにできない。スコアはトリップメーターで表示され、クルマが道路からはずれるとクラッシュ音と共にスクリーンが点滅、トリップメーターも止まって得点とはならない。

燃料計がゼロになるまで、どこまでドライブできるだろうか。アキのこないポルシェタイプ、のスタインリングに拍手。

四、五〇〇円

タカトクトイス

一台で九つのプレイ ゲームロボット九

触れる。光る。音がする。九つの機能を持ったおもしろロボット。

何がおもしろいって、一台で九つの遊びができる多機能さにつきる。メロディ演奏、インペーターゲーム、モクラタタキなど、どれをとってもおもしろい。だから。

で、アキもせず、仕事の合間にプレイすること十時間の結果の説明は――。

①オルガンをひこう
スイッチをONにすると、九つのプレイボタンが番号順に光と音を発して①の位置で点滅す

る。

① 1〜9までの各プレイボタンが対応して高音のドレまでの音階に対応している。音階を数字に置きかえ、オルガン演奏ができる。押したボタンが光り視覚的にもイイ。

②作曲しよう

セレクトボタンで②の位置が光ったところで止め、オルガン音で作曲。

作った曲をゲームロボットがちゃんと記憶して、ロボットボタンを押せばその曲を自動演奏してくれる。4分休憩、8分音符のボタンを使って、50音までの記憶が可能。

③光と音を追いかけろ
記憶力テスト。ボタンが光ったおりにプレイボタンを正確に押せればOK。各開門をクリアすればファンファーレが鳴り、出題スピードがだんだん速くなってくる。勝負はどこまでも続かなかった(続けたかったけど負けたのデス)。

④3つの暗号をさがせ

推理を働かせて、九が記憶している3つの暗号を当てるのだ。ボタン3つで勝負は決まるぞ。

⑤ノックアウトインペーター
音と光とともに攻めてくる25人のインペーターをやっつけよう。

上段から中段、下段へおとりてこないうちにすばやく下段のボタンを押し得点するのだ。

⑥潜水艦をさがせ

3回ボタンを押すうちに、9つのボタンの中にかくれている潜水艦をさがすゲーム。ヒントも教えてくれるのがオタノシミ。⑦ピコピコモラをやっつけろ
これは単純なモクラタタキの



ゲーム。次々と100回光るボタンをモクラに見たててすばやいたいちゃう。一度遅れると回復するのが大変。せつたいにスポーツゲームだね、これは。

⑧野球ゲーム

付属のスタジアムシートを使って野球ゲームのプレイボール。ピッチャーはスタートボタン、バッターはロボットボタンを押

⑨電子ルーレット

してゲームは進んでいく。プレイボールの光が止まるとどろがボールのゆくえ、判定表を参考にして迫熱の草野球をプレイするのだ。

付属のレイアウトシートとチップで、ピコピコルーレットで熱くならう。運を天にまかせて。

六六〇〇円

任天堂

ピンボール

上下マルチスクリーンで、フリックパーゲームを満喫しちゃおう!

ゲームセンターの片すみでひっそりと、それでいて、今なお根強いファンの多いフリックパーゲームがハンディタイプになった。

折りたたみ本体を開くと、上下二枚のスクリーンが現われ、ゲームセレクトボタンを押せばピンボールゲームのスタートとなる。

左右のボタンを押すと上下のフリックパーがはね上がるように

なっている。右の上下は右ボタンで、左側は左のボタンでというわけ。

まずはゲームA。スタートボタン兼用の右ボタンを押すとスタートレバーが下がり、ボールを放せばボール

をはじくだけけれど、あまり長く押すと強すぎるし短いとうまく飛ばない。この押し方は、じき方もテクニクのひとつ。

しかし、一旦ボールが盤上に出してしまったら運を天にまかせ、フリックパーボタンを押してボールをはじくつきやない。手持ちの三コのボールでどこまで高得点をあげられるだろうか。

ピンボールのダイゴ味はゲームBでなければ。という

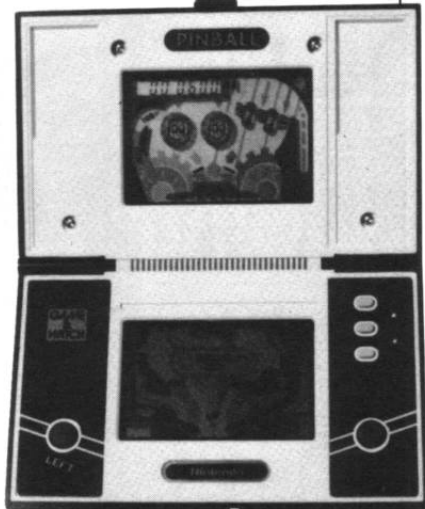
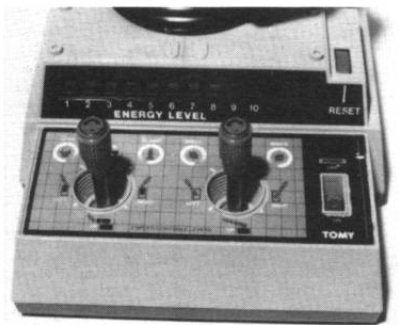
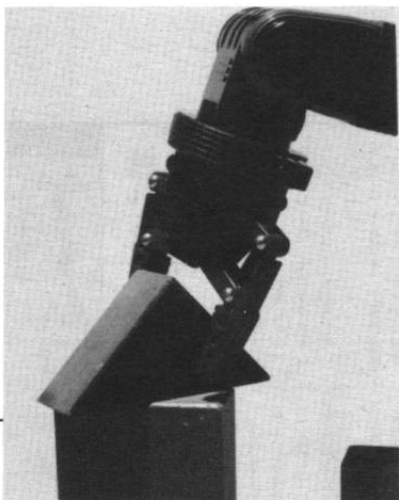
わけてゲームBの開始。

今度は手持ちのボールは一コだけ。ただし、得点が一万点、三万点、五万点と奇数点に達することに、上画面の中央からボーナスボールが一コずつはじ

き出されるのだ。

最高三コのボールが画面せましと動きまわって、フリックパーゲームをより楽しくしてくれる。これはゲームAにはない、フリックパー本来の楽しさ。運を味方にして高得点に挑戦してみてもよ。ちなみのH1は67400でした。時計付

六、〇〇〇円



アームトロン

二本のレバーで、アームロボットをコントロール。玩具を超えたパーソナルロボット!



使いこなせるようになったら、朝のテーブルでコーヒーにミルクを入れたり、ペン立てから鉛筆を取ったりと、何にでも使えるたのもしいロボットになるアームロボット。

コントロールはフロントパネルの二本のレバーでOK。回転上下、物をはさむなどどんな動きも自由自在だ。

エネルギーをフルにしたら、タイマーを55に合わせてパワースイッチをONにしてプレイ開始。とはいっても、左右のレバーを動かしながら、アームを思うところに移動させる作業の難しいこと。かなり真剣にならないとマスターすることは無理なようだ。

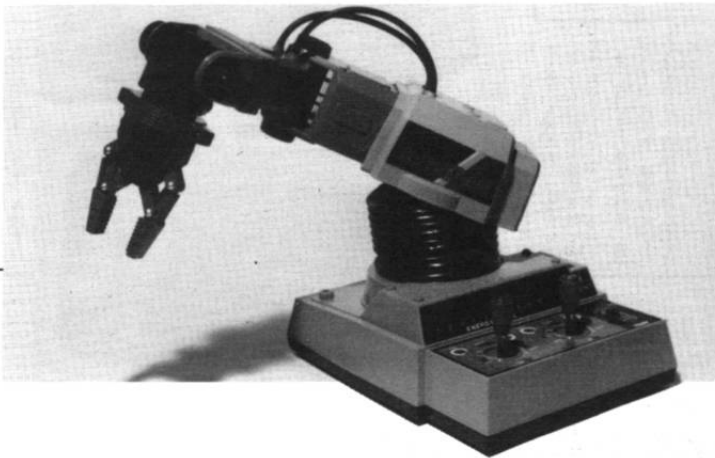
動きはハイパワーのエネルギーモーターから生み出され、なんと百四十個のギヤで自在となっている。

右のコントロールレバーは、アーム全体を上下(上は45度と左右360度回転させ、つまみを回すことでハンド部分を360度回転させることができる。

左のコントロールレバーでは、つまみを時計と逆の方向に回すとハンドが開き(いっぱいまで四センチ)時計方向に回るとハンドが閉じて物をつかむことができる。

前後に動かすと、ハンド部分が上下180度まで運動し、回転ジョイント(右レバー)と連動させると、人間の手の動きに似た動作が可能。

左右に倒すと、ヒジから先の部分を180度まで動かせる。



ここまで動きを理解していても、実際のコントロールは至難の技。

マニピュレータ(機械の腕)・アームトロン遊び方や使い方はアイディアだけで無限大。付属のモジュールを使ったり積木を使ったりでタイムを競うとか、鉛筆を持たせて図形を描くなど、やめられない止まらない面白さ。

八、八〇〇円



パソコン ゲームソフト

今月はおすすめ19本の登場!!

スター・アーサー伝説(暗黒星雲)

T&E SOFT

シリーズ第2弾がいよいよ登場!!

レイソード[®]を手にしたアーサーは、スーパーコンピュータ「デス」を備えたラフブロンIIを操り、レイソードの秘密を暴くため、今、再び暗黒の宇宙空間へ旅立った。

T & E オリジナルの超高速中間色ベントルーションによる画面の大迫力とサウンド。

画面の多さがこのシリーズの特長だ。

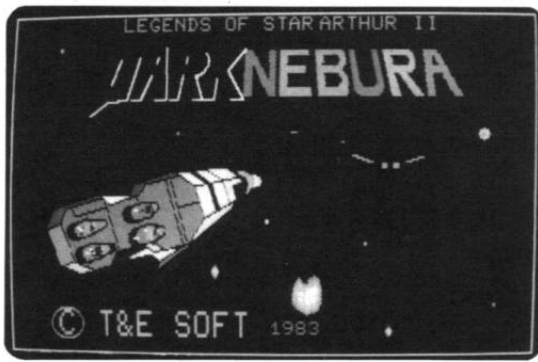
前作「惑星メフィウス」をも

とに、それ以上の壮大なスペースファンタジーの世界が広がってきた。

三次元立体図形処理を用いて、戦闘シーンもリアルタイムになり、宇宙シミュレーターの要素も盛り込んであり、ただのアドベンチャーゲームではない仕上がりとなっている。

宇宙に漂う数々のゴーストシップの探検。

敵ジャミル戦闘機とのドッキング



ファイブ、クライマックスのオリオン座暗黒星雲城への突入。

そして、スター・アーサーは……

F M 7 / P C 8 8 0 1

デイスク
六 八〇〇円
FM7 テープ
四 八〇〇円

ゴルフ狂

3D効果で18ホールはほんものように難しい!

ハドソン

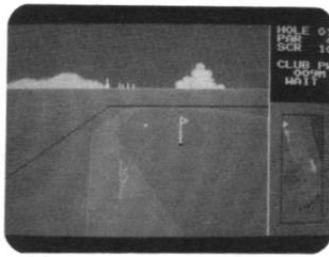
ゴルフ場でプレイしているのと同様の臨場感あふれるゴルフゲーム。

実際のゴルフコースがモデルとなっているし、ボールの弾道や影も正確に表現されたりアルなつくりだ。

コースは、アウト9、イン9の合計18ホール、パー72、全長五九四四メートルで、バンカーも池もホンモノそっくり。素振りをして、方向感覚をつ

かんだらショット。

おつとその前にクラブの選択を忘れずに、バックスイングの適当なときにスペースキーを押せば、そのときのパワーに合わせて飛び方をする。飛距離を考えて、クラブの選択とプレイヤの向きをコントロールしてショットすることが必勝のコツ。また、テンキーによって、目の位置を前後左右上下に移動させることができる。



3Dゴルフコースのコースレコードは誰の手に?
FM7/PC8801MKII/P
C8801

ディスク 六、八〇〇円
テープ 四、〇〇〇円

アンドロメダ帝国の伝説

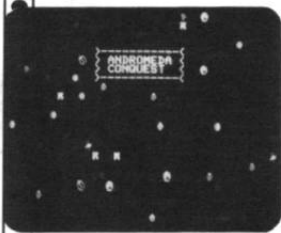
フィルコム

遠く何千光年の彼方に、謀略と裏切りが炸裂する!!

アバロン・ヒルの戦略ゲームのおもしろさ。

宇宙艦隊の攻撃によって、目標の惑星はほとんど廃墟と化した。上陸部隊によって、原住民の抵抗はすみやかに排除されていった。そして、また一つの植民地が増えた。

というぐあいには、はるかかなたの星系に新しい植民地をつく、



	<p>レイク コスト</p> <table border="1"> <tr> <td>ハ</td> <td>ショップ</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>ロ</td> <td>ショップ</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>ク</td> <td>ショップ</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>コ</td> <td>ショップ</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>ス</td> <td>ショップ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ト</td> <td>ショップ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ク</td> <td>ショップ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ス</td> <td>ショップ</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>ト</td> <td>ショップ</td> <td>1</td> </tr> </table>	ハ	ショップ	12	ロ	ショップ	28	ク	ショップ	18	コ	ショップ	21	ス	ショップ	1	ト	ショップ	1	ク	ショップ	1	ス	ショップ	1	ト	ショップ	1
ハ	ショップ	12																										
ロ	ショップ	28																										
ク	ショップ	18																										
コ	ショップ	21																										
ス	ショップ	1																										
ト	ショップ	1																										
ク	ショップ	1																										
ス	ショップ	1																										
ト	ショップ	1																										
<p>プレイヤー 1 ノ システム</p> <p>システム: 2 R:18 D:13</p>	<p>シケワ キイフ 18</p> <p>コローラ</p> <p>シケワマス (Y/N)?</p>																											

ボイジャー1号

フィルコム

異星人の迷路から脱出せよ!

ロボット船「ボイジャー1号」に潜入。地球軍コマンドチームの生き残りのキミの活躍が始まった。

り、それを防衛して帝国を築いていくのだ。

三十四人のプレイヤーで楽しむのがベスト。他のプレイヤーの帝国との遭遇があり、また同じ星米が複数の帝国の目標となつていけば、さらにおもしろさが増してくる。

光速を超える
星間航法
の開発と
キミの皇
帝就任に
より、帝
国の拡張
と防衛は
すべてキミの手に
委ねられた。



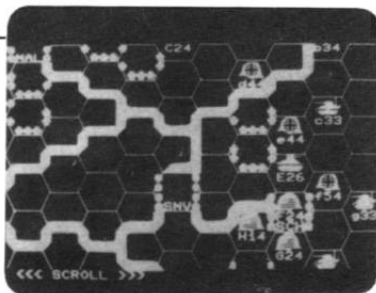
宇宙船内やロボットの配置などは、各ゲームごとにランダムに設定されるので、同じ配置になることはまずありません。リアルタイムのロール・プレイング・ゲームの醍醐味は、アバロン・ヒルならでは。

PC8801 (ディスク) 七、八〇〇円
FM7/PC801MKII (テープ) 五、二〇〇円

アルデンヌの戦い

ドイツ軍が命運をかけた最後の大決戦

光栄



ヨン・ウオーゲーム。
ドイツ軍司令官となって、米軍をアルデンヌ地方から掃討し、各都市を奪還。歴史を変えてみよう。

一九四四年十二月十六日
早朝

幽霊戦線といわれるほど静けさに包まれていたアルデンヌ地方に、突如25万のドイツ軍が、千輛の戦車とともになだれ込んで来た。

迎え撃つ米軍は30個師団。敗色の濃いドイツ・ヒトラーの最後の大反撃だった。

上下、左右にスクロールするヘックス画面で、戦況を読みながらゲームを進めていこう。
PC8801/FM7(ターボ) 三、八〇〇円

ペンギンエトッツ

ペンギンエトッツ
トリ山さんのパーティー
に遅れるな!

ポニカ

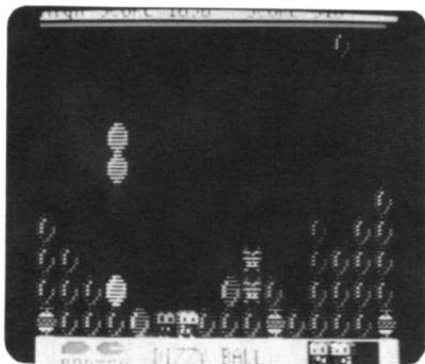
トリ山さんから電報が来た。
誕生日のパーティーに出席してほ

しいという内容だ。
けど、トリ山さんの家はとっ

デイズーボール

デイズーボール
くずれてくるボールを打ち砕け

ポニカ



まっ暗闇の中を進んでいく。酸欠が少なくなってきた。ポンベはどこだ。

上からボールが落ちて来る。危い！
電磁ハンマーの引き金を引け！こなたに打ち砕くのだ。

スーパー・バタフライがやってきた。ひとまず逃げ

ても速いうえにひどい田舎なので、ほんとうに行き着けるかどうか心配だ。

別れ道ではどっちへ行っているのかもわからない。人に聞くうにも、キツネやオオカミ、大ばかり。

この際、これらの動物に頼っても、トリ山さんの家にたどりつくしかない。でも、やさしくしないと、うその道を教えたらい、なぐつてきたりと油断がならない。

キーに対応したコマンドを入力して、動物たちからうまくトリ山さん家へ行く道をきき出して、パーティーに間に合うようにするのだ。
MZ2000 二、八〇〇円

黄金の剣

ポニカ

黄金の剣
中世のヨーロッパを舞台にしたアドベンチャーゲーム

全体が三つの地域に分けられている。

第一は草原地帯。次の砂漠地帯へ出るため、キャラクターにいろいろなかたをの試すのだ。

次は砂漠地帯。草原地帯よりは楽だが、一つ間違えばあの世いきとなってしまう。とにかく全部の場所を歩きまわってみること。

いよいよ域の中。足を使って最後のツメにかかろう。カンにたよることが第一条件となる場合もありうる。

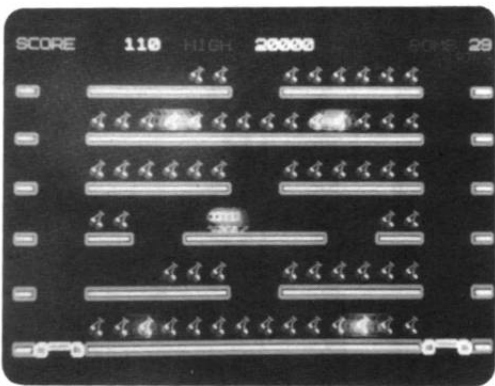
ここで黄金の剣を手に入れるのだ。

聖なるクフの黄金の剣の正当な相続者のキミの、黄金の剣探しの冒険の幕が切つておとされ

フルーツパニツク

ポニカ

お腹ペコペコ
のWALK
Y君、警備猫
NYANKY
がいるのも知
らずに果物倉
庫へ忍び込ん
で、果物をム
シヤムシヤ。
いつまで食べ
つづけられる
かな？



画面下の左
右にある電子
トランポリン
で上下の階を
移動して、フ
ルーツを食べ
つくすのだ。
ダイヤボム
をとって爆弾
を持たせ、警備猫だって怖くな
い。
トランポリンの色を付け
て移動するのがコツ。
ジャンプアタックなんてテク

ニツクを覚えたら、10バターン
クリアもカライカライ。ただし
スピードについてければの話だ
けど……。
PC8801
二、八〇〇円

スノーフィールド

ポニカ

異星人を風船爆弾でぶつとばせ!

全体を氷に覆われた星の住人
・スノーマンが、異星人の侵略
を許さず戦いの最中だ。

だが敵は、スノーマンより文
明は発達し、兵力もパワーも勝
っている。

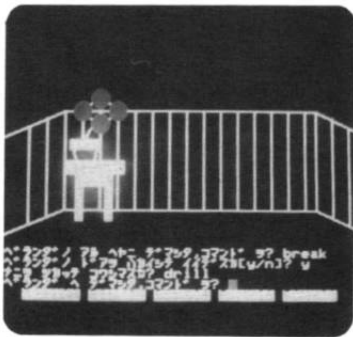
ワンダーハウス

ポニカ

A級スパイの気分が味わえる!

国家機密のマイクロフィルム
を奪回するため雇われた、A級
スパイが活躍するアドベンチャ
ーの世界。
敵の館に侵入し、館内に仕掛
けてある数々のワナをクリアし
て、マイクロフィルムを捜し出
すのだ。前金として五万ドルが
すでに口座に振り込まれている。
こいつは何としてもやりとげな

くては男が立たない!
3D効果の画面はキツチンか
ら始まる。さあ、どこから捜せ
ばいいのだろうか。英語がコ
マンドとなっている。辞書を片
手にゲームする必要があるかも
ね。
では成功を祈る。しかし、失
敗しても、当局は一切……。
FM7/PC8001 MK II
二、八〇〇円



そこで、風船爆弾とスマート
爆弾を操る勇敢な用心棒を三人
雇った。
そして戦闘は最終段階へと進
んで行くのだが……。
とにかく右に左に動いて、風
船爆弾で異星人をやっつけよう。
敵のミサイルに当たるとスノー
マンは溶けてしまう。

しかし、
時々用心棒
が上空から
落としてく
れるスノー
マン爆弾を風
船爆弾で撃てば、画面上のエイ
リアンはすべてやっつけること
ができる。



それぞれエイリアンの性格
を見抜いて闘っていくのだ。
MZ2000
二、八〇〇円



た
FM7・8

二、八〇〇円

脱出ノ妖気の樹海 淫楽の森

ねはなのもり

霊の世界がコンピユータゲームに出現した!!

CSK

妖気うすまぐ樹海・青木ヶ原から脱出するサバイバルゲーム。キミは、早朝、富士の風穴探険に出かけ、魔界・青木ヶ原へ迷い込んでしまった。そこには数々の霊がうごめいていて、キミを魔界の住人のように狙っている。体力と知力の限りをつくして魔界から脱出するのだ。

首吊りの白骨、底なし沼など画面は恐怖の連続。開発スタッフも、開発途中に霊界からさまざまな干渉を受けたという、いわくつきのソフト。一人でネクラくやるよりは、ばつと数人でアカルめによったほうがいいかも。ちなみに、約三時間をかけて脱出に成功していたのだろうか……。数コマに超常現象が、なんちゃって。

PC8801/FM7(テープ)

噴火・サバイバル

CSK

火山が噴火した! 命をかけた脱出が、今はじまった!



三、七〇〇円

楽しいはずのキャンプが、火山の爆発で一転して地獄のように変わってしまった。

生き残れるかどうかは、キミの判断と行動にかかっている。判断を間違えばOUTだ。しかし、噴火の地獄から無事生きのびて、恋人までも手に入れればめでたしめでたしとなる。

このゲームのポイントも、脱出に必要な物を適切に持ち出しているかに絞られる。まさにサバイバル。そして、今すぐにも起こり得るだけに、コンピュータを前に訓練しておく必要があるそう?

PC8801/FM7(テープ)
三、八〇〇円

キャサリン!

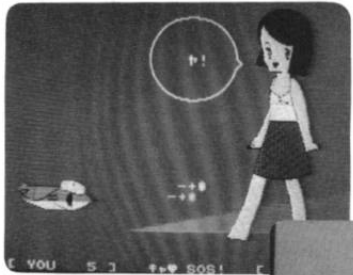
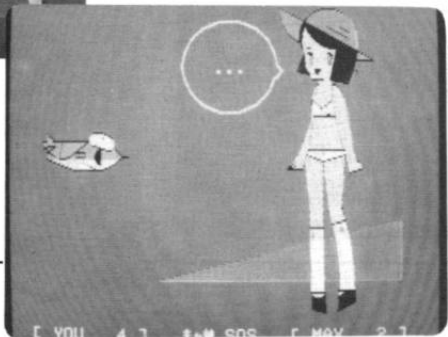
ラポート

対美少女戦闘ゲーム。愛と夢のバトルフィールドへようこそ。

野良メカのひとつをコントロールして、かわい女の子の服や帽子を飛び散らして操らしてしまおう。女の子が何もしないとき、フキタンが……のときにミサイルを発射するのだ。上下に動くハリアー戦闘メカをコントロールし、タイムリングよくスペースキーを押せばいい。

ただし、女の子の肌が見えている部分や、下に重なった服に当たってしまったり、撃ったミサイルははね返されてしまう。

また、女の子がこぼを発しているときも同じ。この場合、キーワードをタイプして、はね返ってくるミサイルを自爆させよう。



野球拳タイプの脱がせゲーム。それにしても、ハリアーの目つきのニヤけたこと。

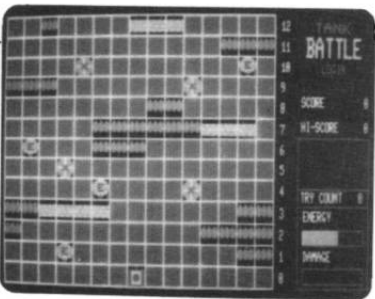
こいつはもうロリコンの世界。本誌読者にはちよいと刺激が……という声もチラホラ。

FM7/PC8801(テープ) 二、八〇〇円

タンクバトル

アスキー

国境へ移動だ！敵の攻撃にひるむな！



で突破して国境まで進み、パターンをクリアしよう。

このタンクは、あらかじめ、複数の命令のプログラムを入力してから動かす超大型戦車。目的を達成できるかどうかは、すべて命令にかかっているのだ。一度に最高20回までの動作を入力できるので、作戦に合わせて動きを決定しよう。

EFシリーズ PC8001 / PC8001 MK II / FM7
 PC8001 MK II / PC8001 / PC8001 MK II / FM7
 ・ 8
 ※EFシリーズは、一本のカセットテープに、複数の対応機種でプログラムが収められている。自分の機種に合ったロード方法を行なうだけでOK。

ピラミッド・アドベンチャー

アスキー

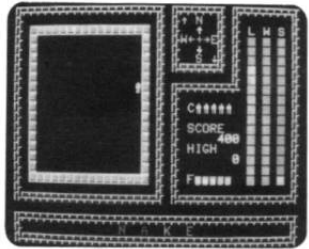
ピラミッドの隠された宝を手中に収めよう！

ピラミッドの中を、単独で探険し、宝物を集めながらどこかに隠されている。KING G O.L.D.を持ち帰るのだ。

このピラミッドは、地上三階

建て。さほど大きくはないが、迷路と大小さまざまな部屋によって構成されている。

この中を、ランプと非常食、カードコンピュータを持って探



ワード8

エニツクス

画面が8方向にスクロールするたまらなく興奮のSFゲーム

超科学戦争のまったなか、敵地に取り残されてしまったキミ

除することになった。

数千年の昔、栄華を極めたエジプト王朝の残したピラミッド。今までに、どれだけ多くの人々が隠された秘宝にひかれてピラミッドの中へ入って行ったことだろう。しかし、生きて還った人は数少ない。

自分で自由に迷路を設定できる迷路設定モード付。これでアドベンチャーゲームがより面白くなっていく。

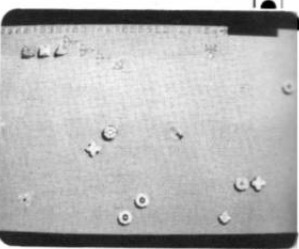
EFシリーズ PC8801 / PC8801 MK II / PC8001 / PC8001 MK II / FM7
 ・ 8
 一、八〇〇円

ニートロン

エニツクス

ファンタステイックでシヨッキンダな果物狩りが始まった！

画面の美しさはビカイチ。そして登場してくるキャラクターたちはゆかいてかわゆいんだ。



最新鋭戦車をコントロールして、敵陣を突破するのだ。救援ヘリを操し出せ。上空に爆音が響きわたった。今、栄光への脱出が始まった。X-1の持っている機能を

フルに活用した、リアルな効果音とジョイスティックでのコントロールのダイナミックで、8方向にスクロールするなんてのもかなりゲームをおもしろくしている。

X-1 / X-1C / X-1D (テープ)
 G R A M 三、六〇〇円



MSXソフトのナードえっす

MSXソフトも、従来型パソコン同様バシバシと発売中。
どわんと数が多くて、ユーザーは大喜び!!

コナミ

スーパーコブラ SUPER COBRA

戦闘ヘリ・スーパーコブラで敵地深く侵入するのだ!

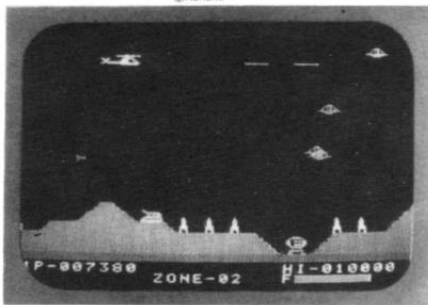
敵の激しい対空攻撃をかわしながら、敵陣へ攻め入るスリルは満点。

高射砲、ミサイル、それに時々UFOが現われてスーパーコブラを窮地に追い込む。

燃料タンクを爆破して、燃料を補給することをわすれていると、いつの間にか失速して墜落してしまうので注意しよう。

空中攻撃と地上攻撃は同時にできる。あまり高く飛ぶと燃料タンクへの命中度が低くなる。といってあまり低く飛ぶと、丘にぶつかってしまう。臨機応変、これがスーパーコブラの武器なのだ。

ROMカートリッジ 四、〇〇〇円



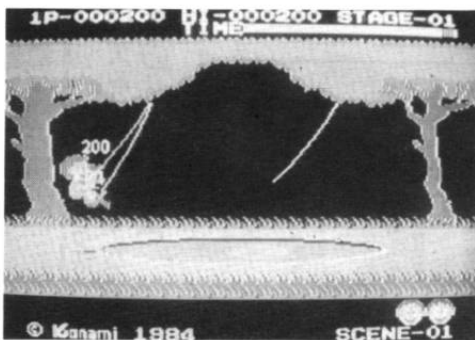
わんぱくアスレチック ATHLETIC LAND

体力をつけよう、アスレチックランドで楽しみながら!

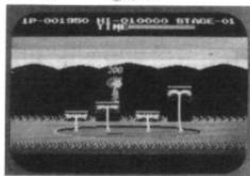
体力に自信なんかなくたって、ジョイスティックのコントロール(へま、反射神経だわ)でアスレチックに挑戦しよう。

二こはゆかいなアスレチックランド。奥へ奥へと進んでいろんな運動器具や遊具にチャレンジ。主人公のわんぱく坊やを無事ゴールまで案内するのだ。

ロープへ飛び移ったり、リングを取ったり、トランポリンに乗ったりと、楽しさいっぱい。障害物も多いので、コントロールはけっこう



©Konami



難しい。制限時間内に、ステージの全面面をクリアしよう。

ロープからロープへ、ターザンのように飛び移るのに成功したときはカイカーン。とにかくいろんな遊具にチャレンジして、坊やを思いどおりに動かせるようにしよう。

グラフィックスのきれいさとキャラのコミカルな動きにご注目。

ROMカートリッジ 四、八〇〇円

ソニー

ジュノファースト

CONQUEST

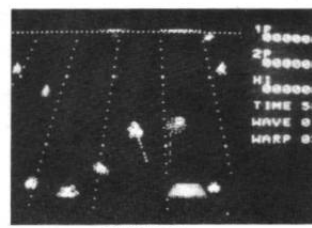
緊急指令が発せられた。
原子力ターボ搭載のジュノファーストは発進して……。

最新鋭迎撃機ジュノファーストは、数秒後に大気圏外で敵と遭遇するのだ。

敵の攻撃基地・マグネットバワーステーションを、ガス・メーザー砲で破壊、地球を守るため闘おう。

このゲームはジョイスティック使用のほうがベター。

3D風の画面の可なからやってくる敵機を、ファイヤーボタンで撃ち落とすのだ。左右に動き敵の弾をかわし、前後ヘドスティックを倒してスピードをコントロール。弾をかわしきれないときには、ワープボタンで四



SONY © Konami

次元空間へ一時退避しよう。ただしワープは一場面三回までしか使えないのでご用心。

スパークー

SPARKIE

消せ！火を消せ！爆発を防ぐんだ！ダイナマイトボーイ・スパークー！

あつ！スパークーの導火線に火がついた。危い！爆発してしまう、水を探すのだ。もう時間がない。メイズの先の水を浴びよう。

キミはスパークーを爆発から守って、次のステージへ進められるだろうか。それとも爆死？ 登場キャラクターはたき火、ライター、ろうそく、火の玉、火の粉、バケツ、ソフトクリムと多彩。

攻め寄る敵の炎を消し続けるには、敵に近づいて息をふきか

SONY © Konami

か使えないのでご用心。マグネットバワーステーションを撃つと、画面が緑に変わってエネルギー源が誕生する。このとき、敵は弾を撃つてこないで、攻撃するチャンスだ。ジュノファーストがエネルギー源に接触するとバワーアップし高得点があげられる。持ち時間内に敵をできるだけ多く倒すのだ。赤い画面の時はさらに得点が増えるのでチャレンジしてみよう。

ROMカートリッジ 四、〇〇〇円

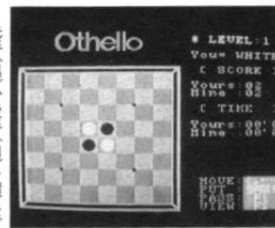
けるか、バケツに近づいてひっくり返して水をぶっかけるかのことがおきがある。

スパークーを敵やバケツに向けてボタン一発でOKだ。たとえ導火線に火をつけたとしても、すばやくバケツのころへ行き、ひっくり返して水をかぶれば自爆

コンピューターオセロ

COMPUTER OTHELLO

腕前に応じて、コンピューター相手にオセロ対局！



SONY



先手(黒)が後手(白)を選んでオセロ対局を始めよう。石を動かすのは、カーソルキーまたはジョイスティック。ボタンかスペースキーを押すと石のセット。

レベル1の初心者からレベル4の有段者まで、コンピューターの強さは四段階に変えられる。HOW TO オセロの場合はレベル1。石の置き方を勉強するのにはぴったり。相手の石をはさむ位置に自分の石をコントロール。はさめない場所に注意しようとしても、BEEP音で置きにくれる。コンピューターの、す早い打ち方にまだわかれず、相手パスに追い込まれる。

画面右は、レベル、スコア、タイムなどの表示。左の盤面の石をひっくり返す動きはリアルで楽しい。CONGRATULATIONS (おめでとう) の文字を見るまではガンバしよう。

ROMカートリッジ 三、五〇〇円

福田哲夫氏

データイースト(株)社長

に聞く

ききて 園部 隼人

DEC-O

独自のシステムでゲームに、そしてエレクトロニクス関連の幅広い分野で活躍中のデータイースト。最近では常識破りのファクシミリを発売したりと意欲は充分。DEC-Oの愛称でゲームファンに親しまれているデータイースト／福田社長に本誌がインタビュー。



ゲームはすばらしい ビジネス

園部 今、大変おもしろい、そして日本中が注目していることをやっていらつしやる。

福田 専用回線を持たない、そして価格が半分というポータブル・ファクシミリを昨年十二月に発売しました。

園部 ファクシミリの常識を破ったとか？

福田 まず、普通のファクシミリというのは専用回線が必要です。そして移動はできません。

しかし私どものファクシミリは専用回線の必要がないわけです。ニッカド電池で作動するので、公衆電話からでも送受信ができるのです。

園部 画期的なファクシミリといえるわけですね。十九万八千円という価格も格段に安い。パーソナル・ファクシミリの登場ということになりますね。

福田 そうです。ただし、専用回線を使わないことでデメリ

ットもあつたのです。

それは電話機のバラツキで日本のはほぼ均等にできていますが、海外のものはバラツキが目立ちます。

そこで、わたしどもは、国際回線を含めて使える、つまり今までの専用回線のファクシミリでやらないでいいこと、技術的に難しいことをやっているのです。

また、持ち運びができる。ということ、色々な要求を満たす必要もありました。

機械的なような信頼性や落とす必要もなかったとか、重量が軽いとかいったこと、この全てを満たしました。

重量は、据置き型の一番軽いものでも15kg、これは4・3kgです。から三分の一。専用ケースに入れて楽々運べます。**園部** (現物を目の前に) どのファクシミリでも受信はできるのですか？

福田 音響カプラーを電話機にセットすれば、どのファクシミリにも接続可能です。

そのため用途は広いといえます。たとえば弁護士、税理士、コピーライター、デザイナー、不動産屋とか新聞記者といった人たち、今までファクシミリとあまり縁のなかつ



た人たちに使っていたけれども、私どもも思っています。**園部** ダイヤルを過して相手を呼び出せば、世界中どこへでも送れるわけですね。**福田** 値段が安すぎたかな、とも思うけれど、まあ新しいものだから。

園部 ファクシミリなどは、ビデオゲームを作っている間に考え

てらしたのですか？

福田 私は、もとはコンピュータ関係、技術関係をずっとやってきた人間ですからね。それにビジネスとして成り立つものであれば、常に考えています。ただ、皆さんがやっているものと同じでは先行しているところに負けてしまっています。

園部 ゲームでは、デコカセットシステムがありますが、今はもうほとんど違う方向というのは？

福田 国内は成功したと思っています。ただ、今まではモータリ制約がありますから、いろいろな容量を増やしたり、いろんな機能を追加できるような形でヒット商品といわれるソフトを提供、供給していくつもりです。

園部 現状を高めようとする基本にぶつかっているのですか？

福田 今のデコカセットでは、しかし、もうすでに次のシステムの考えは持っています。**園部** 期待は充分かなえられるわけですね。

ところで、ビデオゲームは今後どう変わっていくとお考えですか。ホームユースのものとかアーケードにおいてということでは？

福田 一概にはいえないが、パソコンとCATVと業務用がどういう関連を持つてくるか、またキャブシステムとの兼ねあひもってきますが、業務用のゲームというのは将来ずっと残っていくと思います。

ホームユースと業務用とは確実に異なるものじゃないかと思えます。

技術的にも、今のパソコンに業務用のものをみいれ入れることは無理なんです。将来的にも無理だと思えます。

というのは、業務用のビデオゲーム機というのは、あくまでも、ゲームの特長を生かしたハードを作りますから、パソコンでとこまてやるのは無理ですね。

ただ、パソコンもどんどん進歩するから、初期時代のゲームならじゅうぶん入るものもあると思えます。

ただ業務用も同様に進歩しますからね。さらに高度なゲームを狙っていきますから、そういう意味では技術的にも違いますが、その技術のうらづけともいえるゲームも速う。

とはいもの、今までゲーム市場でしかゲームができたのが、曲りなりにも家庭でできるようにすれば、業界としてはかなりきびしいでしょう。

そういった点で、メーカーも

経営努力をしていかなければいけない時代が来ると思えます。ゲーム場に機械を入れて、



いいゲームを作るには 企業としての力が必要

ただ遊んでくれるのを待つて収益が上がるかはきびしくなるでしょう。

園部 レーザーディスクものを出されましたが、メリットとデメリットのようなものがあればお聞かせください。

福田 レーザーディスクと普通のコンピュータグラフィックシステムでは、技術的に考えればコンピュータグラフィックシステムという点になります。

いいものを作り出せる可能性というのは、技術的なことだけから考えればあります。だからといって、レーザーディスクとくつつけることによつて、いろんな制限ができてくる。それが必ずしもいいゲームになるとは限らない原因でしよう。

園部 いろんな制限ができるというのはいかなる制限があるのか、自由に使えない技術的なものがまだあるんですよ。

福田 それはアーケードゲーム開発メーカーとしての問題ですか。それかレーザーディスクそのものの？

園部 それはアーケードゲームの問題です。

はダメだと私はいわないし、レーザーディスクでないかぎりいいゲームは作れないともいえない。

じゃあデータイーストはどうですか。レーザーディスクのゲームをやります。そしてコンピュータの普通のものもやります。また、それと違つたものもやります。

園部 この先、ゲーム以外のものもお出しになるのでしょうか？

福田 ゲームはずっと続けていきます。ゲームこそ、子供の創造性を高めるものと信じていますから。

ただし、ゲームだけでは食えない時期があるんです。他社さんがオペレーションをやっているのも同様で、わたしどもは、この業界にいついどうもゲームを送り込むためにはゲーム一本では無理であるかと判断しています。

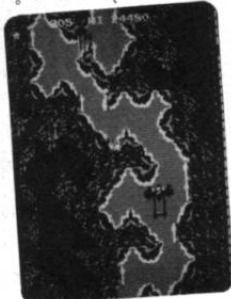
ですから、当面ファクシミリを、そしてマスク、防災マスクを発表します。

主要国のパテントはすでに登録済みで、従来のものでように目や頭もやられず、有毒ガスに対しては数段上の機能を持つているものです。

園部 それはまた全く違つた分野ですね。

福田 ゲームを作るためには、いろんな意味で企業に力がないと、いいものを供給できないと考えているからです。

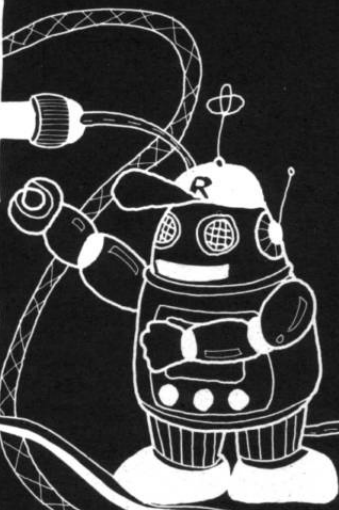
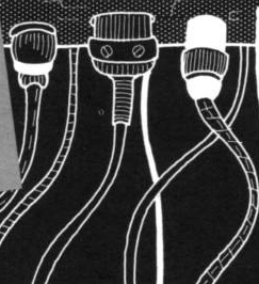
園部 いいゲームを、またいい商品を開発されることを期待します。



でも、どこかがちがう

富士通 / ソニー / ヤマハ

通性)でさっそうと登場した
ュータは、家電メーカーを中心
でパソコン地図が大きく書き
ットデメリットはいろいろある
ある(ソフト&ハード)のはう
3機種をピックアップして紹介
が、本誌なりに分析をしてみる



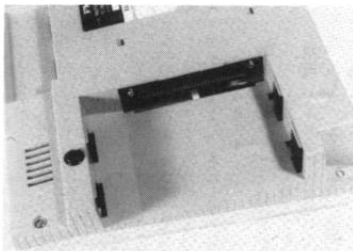
FM7と接続してスピードアップ!

FM-X

富士通

四九、八〇〇円

キー配列はFM7と同様



ちょっと見はFM7で感じて、MSXらしくない本体は、富士通だから……ってこと？
FM7と接続することを最初から考えたうえで、コーディネットは、さすがパソコンメーカーの面目躍如。
もちろん、単体で使えばMSXの機能をフルに発揮する。キーボードは、薄型シリンドリカル方式を採用し、タイプミスなどのない操作性の良さが特長。
キー配列は、FMシリーズと同じで、JIS配列準拠。かなはひらがなで表示してある。他のMSXとの決定的な違いは、

コンパチのMSX

＝MSX3機種を比べてみると

コンパチ (コンパチビリティ) MSX仕様のパーソナルコンピュータにかなりの力の入れよう。おまかせられようとしている。メモリが、ユーザーにとって共通性がうれしいこと。そこで、目立ってその比較検討とまではいかないこと……。 (尾上勝行)

FM-X仕様

CPU	Z-80A (クロック周波数3.58MHz)	
メモリ	ROM	32KB (MSX BASIC)
	RAM	ユーザーRAM 16KB標準実装 ビデオRAM 16KB
CRT表示機能	テキスト表示	最大40×24行 (ソフトにて指定)
	グラフィック表示	256×192ドット
	スプライト表示	32画面
	カラー表示	16色
キーボード	キー配列	JIS配列準拠 (ひらがな)
	キー総数	73個。薄型シリンダリカルキー
	機能	2キーロールオーバー機能あり
CRT	家庭用テレビ	NTSC RF信号出力 (サウンド付, 16色)
	インターフェース	カラーCRT R.G.B同期信号分離出力 (TTLレベル, 8色)*1
オーディオカセット	インターフェース	FSK方式 1200/2400BPS (ソフトウェア切替)
	サウンド機能	専用LSIの採用により、8オクターブ三重和音まで可能。スピーカ内蔵 (外部スピーカの接続も可能)
汎用入出力ポート	2ポート。ジョイスティック、パドル*2、タッチパネル*2などの接続可能。	
カートリッジスロット	1スロット。MSX用ROMカートリッジ*3、MSX用I/Oカートリッジ*3などの接続可能。	
拡張スロット	1スロット。FM-X用プリンタIF-RAMカートリッジなどの接続可能	
電源	AC100V 50/60Hz 55VA	
外形寸法	380(W)×245(D)×80(H)mm	



端子などはすべて日本語で表示してあり親切

このかなの配列にある。五十音でないところが、MSXらしくないのだ。

ROMカートリッジスロットは右側面に一つだけだが、左側に拡張バスが装備されている。このスロットは60ピンの拡張用で、FM-X用プリンタIF-RAMカートリッジを装着することによって、MSX用のプリンタの接続、メモリの拡張 (16Kバイト) が可能となる。

これで、多くのメモリ容量を必要とする本格的なプログラムの開発、プログラムのリスト出力およびプログラムの実行結果の記録が可能。

しかし、FMシリーズ用のプリンタを接続した場合は、ひらがなとグラフィック記号の使用ができないのが残念。FM-Xのみでシステム化する場合には専用がいいが、FM7との接続等も考えている場合には不都合も

あるかも知れない。

FM7との接続もこの拡張バスを使うことになる。

MSXはゲーム用としての利用がかなり高いと思われる。そのためか、FM-Xはゲームに便利なスプライトをサポートしている。

8×8ドットまたは16×16ドットのスプライトパターンが最大256個まで定義でき、そのパターンの優先順位をついた32画面のスプライト面に表示することが可能。このスプライトパターンはBASICコマンドで容易にかつ高速で移動させることができる。

家庭用TVに接続できるRFコンバータ内蔵で16色。また、8ピンのR.G.B出力も装備している。このR.G.B出力のプログラム専用としての機能性は高い。ただし、R.G.Bの場合は表示が8色となってしまう。



YI-S-1503

ヤマハ

六四、八〇〇円

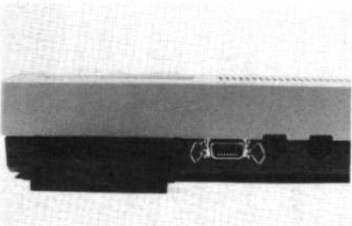
音楽機能をとくに強化!



ジョイスティックポート



後面の端子いろいろ



左側はスイッチの他キーボード端子などが…



シルバーとグレイの精悍なスタイルは、いかにもできそうなファイリングを持っている。MSXは共通仕様で、各社とも似たりよったり。当然、MSXの互換性は備えているわけだからここでは省略。

YI-Sは「ワイズ」と呼んでお友達にしよう。

YI-SはMSXを、よい子以上のできる子にしているのが特徴。それも、ヤマハならではの音楽抜群ってことで。

独自の周辺機器やソフトでシステムアップすると、グレードの高いミュージックコンピュータに早がわり。

専用に新開発された七種類のカスタムLSIによって、本体や周辺機器の回路部分の高集積化を達成し、音楽はバッチリ。

主要周辺機器は、コンパクトなユニットとしてまとまっています。独自のサイドスロットで本体内に格納できるスッキリ設計。音楽機能の中核となるのは、FMサウンドシンセサイザユニットに内蔵されているFM音源だ。カスタムLSIを使って、完全デジタル処理であらゆる波形を作り出せるのがこのFM音源。通常のアナログシンセサイザの音に比べ、はるかに自然なリアルサウンドが得られるすぐれもの。

の。FM音源をコントロールする周辺機器や多くのソフトを使えば、自動演奏はもちろん、8重奏のオーケストラや自分だけの音づくり、音声の合成など思いのまま。音楽の夢はほとんどとくなくらくらく。

■プレイカードで自動演奏

プレイカードセットを接続すれば3パート(メロディ、オフリガート、ベース)で、ポータブル用のプレイカードの自動演奏ができる。

■画面に鍵盤を出したりグラフィックスを乗せたり、はまたカラオケにも使用可能だ。

■ミュージックキーボードで自



画面に別売りのFMサウンドシンセサイザユニットを取りつける

分だけの音作り。
固苦しい。電子鍵盤楽器。本格的音質の8音デジタルシンセサイザだ。

■デジタルシンセサイザに変身させるには、キーボードプラスFMサウンドシンセサイザユニットが必要。

この組合せによって、FM音源による48音のリアルな音の中から同時に8音が引き出せる二クワイヤツ。

オートリズム演奏、自動伴奏機能、キーボードスプリット機能など多彩。本体RAMを使えば演奏データのセーブもでき、演奏の再現が容易だ。

■音楽以外は……
《グラフィックス》

RGBユニットを本体にセットすれば、新しいアートをプロデュースすることも可能。256×192ドット、同時16色カラー表示による鮮明画像に加えて、32画面スプライト機能で図形の動的表示も思いのまま。(RGB対応TVに接続時)

《漢字ワープロ》
ミミズがはった字、カナクギ



本体とキーボード

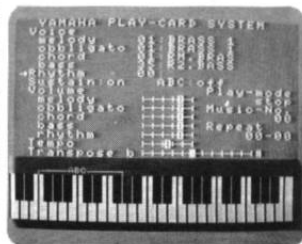


プレイカードで自動演奏

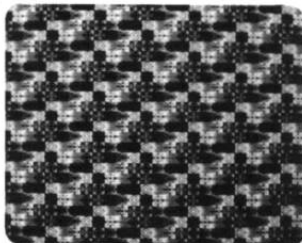
YIS-503仕様

CPU	Z-80A コンパチブル クロック3.579545MHz
メモリ	ROM 32KB(MSX BASIC) RAM 32KB VRAM 16KB
画面表示	使用LSI TMS-9928A テキスト表示 40文字×24行/32文字×24行 テキスト文字構成 英数字・かな・カタ・グラフィック記号 計256種 グラフィックス表示 256×192ドット カラー 16色 スプライト機能 有
サウンド	使用LSI YM-2149 (AY-3-8910 コンパチブル) サウンド機能 8オクターブ3重和音+1ノイズ
キーボード	ステップスカルプチャー73Key
カセットインターフェイス	FSK方式 1200/2400baud リモコン機能有
プリンタインターフェイス	8bitパラレル
外部端子	ROMカートリッジスロット 1: 50P メスコネクタ サイドスロット 1: 60P カードエッジコネクタ リアスロット 1: 50P カードエッジコネクタ 汎用I/Oポート (Joy Stick等) 2: 9P AMPコネクタ プリンタポート 1: 14P コネクタ ビデオ/サウンド出力ポート 1: 5P DINコネクタ カセットI/Oポート 1: 8P DINコネクタ
電源	消費電力 AC100V±10% 50/60Hz 19W (本体のみ) 30W (最大)
環境条件	温度 0°C-35°C 湿度 20%-60% (但し結露しないこと)
外形寸法	幅423×高さ68×奥行208mm
重量	約2.0kg

流などで、つい筆不精となっていたとしたらぜひ使いたいのが、漢字ワープロユニット。
市販の漢字プリンタと接続すればワープロとして大活躍。JIS第一水準約三千字分の漢字とその他のパターン、ROMとして内蔵。カタカナ、カ



な、ローマ字からの漢字交換、文字の削除、挿入などの編集機能があり、スピーディな文章づくりが楽しめる。
《テレコム》
テレコムカードリッジを利用すれば、電話でプログラムやデータの送信がOK。



音響カプラーを受話器に接続し、今まで電話で伝えられなかった絵や音楽なども、正確なデータで送り再現ができる。

YIS-503は、パソコン本来の機能を追求し、

キーボードは、最も使いやすい、ステップスカルプチャーキーボードを採用。プリンタインターフェイス内蔵。メインRAM 32KB実装で機能は最上級。VDPに9928Aを採用し、画質はこのクラスでは最良といえる。またRGB対応のTVに接続可能。

将来性を考えた、ROMカートリッジスロット、サイドスロット、リアスロット(拡張バス)と3スロットを装備。あらゆる拡張に対応可能だ。

HB-555

ソニー

五四、八〇〇円

HIT BIT ノート機能はヒット!

聖子ちゃんの、ひとびとのヒットビットというFでおなじみのHB。カラーは目にあきやかなレッドと、本格派指向のシルバーの2種類。

なんといっても簡単操作。初心者向け(本格的パソコンとしての機能は充分)にも最適なMSXマシンだ。

ひとびとの……というだけあって、パソコンビギナーのための親切さは群を抜いているといってもいいだろう。

メカおんちのお母さん族(お母さんゴメンなさい)にだって、買ったその日から住所録やスケ

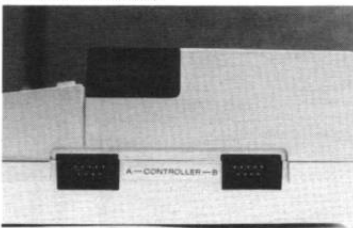


ジョイスティックが独特

ジョール、メモなんかがキーインできるってんだから、いい過ぎではないと思う。

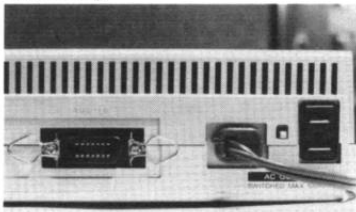
まさにMSXが目指すホームコンピュータの登場なのだ。さて、どーするか。まず、付属のデータカートリッジを、ポートと右側のスロットに差し込んで、電源を入れればOK。

メニュー画面が出てきたら、カーソルキーで目的の項目を選んでリターンキーを押す。めんどくささなんてこれっぽっちもなく、ほんとは何度かというのだがひとびとの……なのだ。キーボードは少しフラット過ぎてキーも小さめ、間隔も狭い



ジョイスティックポート

背面にはプリンターインターフェイスの他電源のとれるコンセントも



ので、あまり早くタイプしようとするミスタイプしてしまうので注意が必要だ。

ひらがな、カタカナ対応で配列は五十音順となっているのは、ビギナーにはうれしい。JIS配列の場合だと、飛び飛びで慣れるまでに相当時間を費すことになるが、これならばと見えてすぐにタイプできる。

HB55のHIT BITノートに書き込んだデータを記憶させておくためのデータカートリッジは、リチウム電池を使い、五年間の使用に耐える。しかし、電池が消耗すると記憶内容が失われ、カートリッジ

HB-55

CPU	Z80A相当
メモリー	ROM32KB (Basic)+8KB RAMメイン16KB/ビデオ16KB
画面表示	テキスト表示能力……最大40文字×24行 グラフィック……256×192ドット カラー……16色
サウンド機能	8オクターブ、3重和音+1効果音
カセットインターフェース	1200BPS/2400BPS FSK方式
CRTインターフェース	NTSCRF出力、コンポジットビデオ出力
プリンターインターフェース	セントロニクス社仕様準拠、8ビットパラレル
キーボード	英数、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号対応 (あいうえお配列)
その他	カートリッジスロット、I/Oバス(50PIN)、ジョイスティック2端子、ACアウトレット
仕様	電源 AC100V50/60Hz、消費電力18W、 大きさ405×67×245mm(幅×高さ×奥行)



も使えなくなってしまうので、消耗する前にデータを新しいカートリッジに記録しなおす必要がある。

まずはジュウジヨロク、カ

いい顔のMSXが今キヤノンから

V-10

キヤノン(54,800円)



ソルを合わせ、リターンキーを押せば住所録の画面が出てくる。サクセイにして、かなキーやアルファベットを自由に使用して住所録を作っている。

打ち間違えても、サツと打ちかえることもできるし、全部の作成後の変更もデータを消して

打ち直すだけという簡単さ。データは4Kバイト約4千字、だいたい七〇〇〇名分の住所は入力できる。

スケジュールも同様。ポンポンとタイプして、あとで、ボタンひとつでデータの出し入れができるってのはうれしいかぎり。

とにかく、何でもかんでもプチ込んでみたらいい。何か別の用途が考えられるかも知れないし。

うん、ひとりひとりが、ひとつずつデータカートリッジを持って……ウシンシ、なんだかどうとも楽しくなりそ。

OAのキヤノンから、目をみはるようなデザインの新MSXが発売された。

キーボードはJIS配列準拠で本格派。ハードキーでタイプミスってことはまずなさそう。何よりもうれしいのは、よく使うリターンキーが大きめにとってあること、この大きさがマシンの使いやすさを左右するのだ。

ファンクションキーやカーソルキーも大きめで、本体と一体化したフレキシブルな感覚はさすが。

カートリッジスロットは、拡張性を高めるための2スロット方式。拡張カートリッジを差し込めばフル機能のパソコンに大変身してわけ。

●メモリー容量 / ROM32KB、RAM16KB ●32文字×24文字(テキストモード) ●256×192ドット(グラフィックモード) ●16色 JIS配列72キー ●8オクターブ、三重和音、特殊効果音 ●8ビットパラレルインターフェイス ●リントンインターフェイス 内蔵 ●CRT / ビデオ出力、RF出力

各社それぞれに特徴いっぱい!

MSX仕様を充分満たし、それでいて独自の機能を持たせているのが各社の主張つてこと。いろんな違いをちよびつとずつ比較してみたりしちやうのタ。

まず、本体のスタイリングがそれぞれ違っている。大きさも

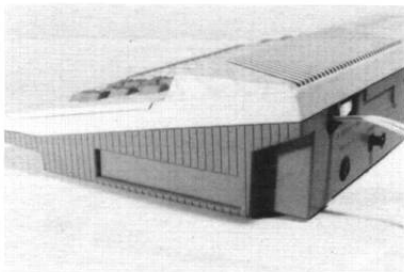
FM-X

はFM7との接続を最初から考えているからか、ボディカラーも同系とし、並べて置くと、どっちがどっちかマゴついてしまいそ。

外観で何か一番他機と違うかというところ、キーボードの配列。欧文のアルファベットは同じだが、和文(かな)の配列がFM7と同様のJIS配列準拠となっていて、FMシリーズと併用するには好都合。

HBもYISも、和文は五十音順の配列となっていて、この場合、キティパソコンからクラスを上げて来たユーザーにとっては何ら問題は生じないが、二台目にと、上級機を現に持っているユーザーが購入する場合には、配列で悩まされることは必ず。

どちらがよいと一概にはいえないが、仮りにMSXからクラスを上げていくユーザーがいる



とすれば、やはり悩む対象となるのではなからうか。

家庭で誰もが使える。ことをうたい文句にしているMSXにおいて、少し気になるのは、背面、側面などにある端子などの表示だ。

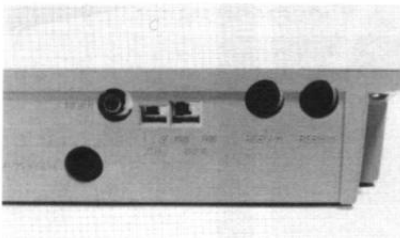
ほとんどが欧文であり、その意味もわからないまま(説明書のとおり)、ただ接続するに使うユーザーも現われることはあり得る。

その点では、FMXは出色と

いえる。

すべてを和文で表示してあるので接続ミスはまずあり得ないだろう。逆に、パソコンユーザーをバカにしている(そのくらい知ってらあ……)などというユーザーもいるかも知れないが、このくらいの配慮はほしいものだ。

ただし、FMXは、ずうたいが少し大きいのが難点。FM7が二台並んだようになってしまふなどとはいだけない。



HB-55

は、スタイル、大きさ共に満足度は高い。しかし、キーボードがいまひとつ不安定だ。ハードキーでないため(というより、少しフラットなため)に、早目にキーインしようとする、となりのキーをさわってしまうということ



がしばしば。かえって慎重になつていいのかも知れないが、多少気になる。

ゲームファンにとって最もうれしいのが、特徴あるジョイス

大自然のおくりもの!!

美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に……………



若い時には考えもしなかった“老化”という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているので、若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年と共にダウンし始め、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、はつらつといたい」という願いに応じて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミNE 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、ビタミン等の酸化および脂肪の酸化を防ぐといわれています。

人間の体を構成している細胞一根本をなす大脳中核、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、ガンの子防、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、現金か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	
ふりがな 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
TEL03(585)9301



読者が知ることができるうれしき
読者投稿による

おれいぢのゲーム攻略法



快調好調C調にぶっとばしつづけているゲーム攻略法。今号と次号の2回に分けて、吉武勝雄クン(東京)の力作“マリオブラザーズ”のパーフェクトプレイへの解法をぶちかます。どーか諸君、吉武クンに負けない攻略法の投稿をたのむぞい。(ちなみに、できれば原文で掲載できるものほうがうれしいのだ。ま、このへんは、いつもいつてるよーに、マイコンピュータのプログラマリストみたいなの、力作を持ってよ。)

MARIOBROS.

マリオブラザーズ PART I パーフェクトプレイへの解法

HOW TO PLAY (遊び方)

1. 敵の下から、尻を払い、クラウンを落とす。



2. パンチは、ジャンプボウを悪い。蹴り落としは、横転するからダメ。
3. カメは、1回のジャンプでクラウンするが、クニは2回、またカメの上に着いた所を1回、パンチしないとクラウンしない。
4. クラウンしている敵を倒す、尻を払い、元にもどって蹴り、また、自分で起き上がると、尻を払い、クラウンする。(強硬な、極毛)。
5. パワースタンプをパンチすると、尻を払い、クラウンしたのと同じになり、連続キックで、高橋点、おれいぢや、危機脱出に有効。
6. パワースタンプは、3回まで使えるが、パンチを2回、3回で戻す。(4面参照)
7. 敵を蹴り落とす毎に、ポイントが出てくる。うまく蹴ると、9. クラウンした時、1000ポイントに、集まると出現する。
8. クラウンした時、敵の下から、尻を払い、クラウンすること、クリアできるが、1000ポイント、集まると、尻を払い、クラウンする。
9. 敵を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。
10. このゲームは、1人用と、同僚を2人同時に、プレイできる。2人でプレイ、うまく、協力すれば、楽々クリア。でも、裏技と……。
11. クラウンした時、20,000ポイント、集まると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。
12. クラウンした時、20,000ポイント、集まると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。
13. クラウンした時、20,000ポイント、集まると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。尻を蹴ると、尻を払い、クラウンする。

ゲームベストテン アンケート



注目ゲーム

なんたって任天堂のV.S.シリーズ。V.S.テニス。パンチアウト。は、デイスブレイを二つも使ったゴージャス版。テニスは向き合って対戦ができるという画期的なものだし、パンチアウトも、ゲーム性・操作性・グラフィックも出色のでき。

プレイしていても、それぞれのスポーツの臨場感、迫力がヒシバシと伝わってくるってわけ。特にボクシングでは、相手を倒したときのカイカーンは抜群。ストレスの解消にはもってこいのゲーム。

ゲーム・メーカーへの要望

●ゲームの不正使用について（インチキして、ただでゲームをすること）
①二百円ライターを分解して、コインセレクターにくっつけてライターのボタンを押す。すると、クレジットが入る。（バッテリー、エクセリオンet）

反響のすごさに驚きつつ、また心を強くしつつ、今月もまた靴底をちびらせながらのベスト10。そして読者からのアンケート。ひしひしと、わずかにページの重さを感じつつ……。

②五円玉を入れ、ゲーム台を傾むけて、無理やり入れて、クレジットを入れてしまふ。
③針金などをコインセレクターに入れて、クレジットを入れる。
④テーブルゲームで、鍵がかかっている、そこから手を入れて、クレジットを入れる。
⑤マリオ・ブラザーズで、パネルの下のネジが止めてないと

ころから手を入れたりもする。
⑤ゲーム台のSWを切ったり入れたりして、ノイズを発生せうまくいくとクレジットが入る。以上のような悪いことをする人がいるのでメーカーさんも気をつけましよう。
●富山県/HORON
●ナムコさんへ。ゼビウスのキヤラクタープログラムを作って

欲しい。
●秋田県/保坂 均
●「なめんよ」というゲームを作ったメーカーさん、正直に名乗り出て下さい！
●埼玉県/坂本 晃

必殺技&攻略法

●タイトーのNEWゲーム、テインスターで三つのパターンのボイナスがあるが、三つ目の鳥小屋でROUND3以降になると、右のたわらにねずみが出てきて、撃つと千点のボイナスが入る。秋田市/沢木康隆
●レーザーグランプリの攻略法ではありませんが、しろうとはまむりだった30Rのコーナーと40Rのヘアインのコーナーリングをおしえます。

◎ベスト5を独断と偏見で分析

1 10ヤードフット

●ゲームの奥の深さが認められて、学生層に人気が急上昇とつぎの悪さは、ようやく今ごろになって解消。
●パスが通ったときの快感が忘れられないというのがプレイヤーの口癖。
●他のスポーツものない、作戦を立てながらのプレイ、要するに頭脳スポーツゲームならではのダイゴ味も戻して来た原因？

●延々27時間もプレイした読者が出現したという。
こいつは、ギネスブック顔負け。
●8時間目くらいがいちばんきつかった(肉体的精神的に)けど、あとはタタで挑戦したのです。

4 スーパーオズ

●線で描かれた単純な画面だが、その高速度性が大受け。
●アタリでは、特別のプロジェクトチームを作ったゲーム。

●爆発の人気を得たプロレスだが、アメリカではいまいち人氣に乘れなかったそう。
●ロケットキャラというユニークさ？が今までにない新鮮さとして受けとられている模様。

5 エキサイティングサッカー

●もうひとつ人気に爆発力がないのはどうしたこと？欧米では、プロサッカーが盛んなせいか、スポーツゲーとしてはいハイパーオリンピックに次ぐ人気があるというのに。

2 サビツクプロレスリング

3 パスカー

●ロケットキャラというユニークさ？が今までにない新鮮さとして受けとられている模様。

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

定期購読もご利用下さい。

(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)

創刊号から第14号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。



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



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



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



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



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



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



バイプラシットにドキッ=徳丸純子ちゃん/ゲーム大好き少年・渋谷ゲームファンタジア/興奮ゲームの震源地・ナムコ



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



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



ミスタードゥV8ユニコーンはおもしろいよ!!/第2回アミューズメントマシショ-開催/興奮ゲームの震源地・コナミ



ぼくらゲームどわいすき人間(高岡)/図解で追えるこれがゲーム機だ!/読者のハガキ大集合/興奮ゲームの震源地・ニチツ



共通言語とゆー、つよい味方といっしょにMSXがやって来た!/ハイパーオリンピック特集/読者参加・ゲームラリー



リプル・ラブルの奇跡のものがたり/これが戦艦ゲームだ!/ゲーム体験ギャル・萩野目洋子/ロボットフェスティバルに潜入

AMライフは毎月末日発売です。定価550円

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

おもしろ

情報

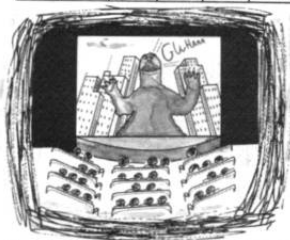
ランド

なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよ!

AMUSEMENT FORUM



■AMUSEMENT FORUMの会員登録の受付開始します。たへんながわくおまたせしました。会員は情報ランドなどの投稿者で、本誌に掲載された人に限りません。ということで、今号に載った読者から会員として登録します。なお、会員登録が欲しい場合は、掲載号のコース数を記入のうえ、返信用の封筒(切手を貼つて)を同封して、友の会係へ送ってください。



AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

パニックものにアニメ、文芸作とバラエティですねえ!!

■猛獣大脱走

世界最大を誇る動物園のコンピュータ防御装置が故障した。そして大恐慌……



驚異の立体音響!! ロアリング360システム——という最新の音響効果装置が採用され、画面と共にサウンドでも恐怖をかきたてられるパニック映画。もし、都会のドまん中にある動物園から猛獣群が脱走し、街の中心部を占拠したら……。明日にでも起こり得る、今どこかの都市で起こっているかも知れないパニックを、センセーショナルに描き出している。

監督は、世界残酷物語。さらばアフリカ。



などの映像で、常にセンセーショナルを巻き起こしている鬼才・フランコ・プロスベリ。ストーリーの緊迫感、そして猛獣の放つ唸り声、ロアリングに特殊な処理を加え、人間の深層心理に直接働きかける音質を生み出す立体音響により、360度どの方向からも突然猛獣が襲いかかってくるような錯覚に陥る。効果は、劇場内がパニックになるほどで、ハンパな映画じゃない。

つい最近も、ドイツのサファリパークからトラが脱走し人間を襲ったり、ノルウェーでは流氷に乗れなかった白クマの大群

■風の谷のナウシカ
やさしさとロマンにあふれた感動のパノラマ
そしてスベクタクル!



宇宙SFアニメの時代は終わった? とばかりに登場した地球物? のSFアニメ。

現代文明が人類自らの手によって滅びて1000年以上経った未来を舞台に、少女ナウシカの愛と勇氣と冒険の、ダイナミックなドラマが始まった。アニメージュに連載されていた人気オ리지ナル、コミックのアニメ化。

ストーリーはもちろんだが、原作、脚本、監督の宮崎駿のメカやキャラクターは見もの。たとえば、巨大輸送機の墜落、爆発、炎上シーン、トルメキア軍が風の谷を占領しナウシカと兵士が闘うシーン、大空戦闘、巨神兵復活、王蟲の大暴走などは



うてい想像しえない姿に変貌していた。
腐海に征服された大地に、わずかに生き残った人類は、残り少ない資源を争って、大国小国

が人家を襲ったという事件が発生している。

それだけにこの映画の存在が大きき感じられる。——ヨーロッパのある都市。星堂の美しい高層ビル街の一角。市の中心部に、最新鋭のコンピュータを装備しすべてを管理している世界屈指の動物園があった。

ある夜、無人の動物園のコンピュータルームにある巨大コンピュータが故障し、1000頭を超乎猛獣たちのいる全ての檻がもぬけのからとなった……。

第一の犠牲となったのは国際空港だった。巨象の群れが滑走路に立ちふさがり、離陸寸前のジャンボが妨害され、避けられずに爆発炎上した。そしてパニックの輪が……。そして三月下旬ロードショー公開



『ジョーズ3』スクリーンを突き破ってジョーズが三たびやってきた——驚怖の超立体映画!!



アレビジヨン3Dを駆使した立体画面は、今までの立体映画にない鮮明度と立体感で観客を驚怖体験の世界へ飛び込ませてくれる。

立体映画といえ、メガネをかけることがつきのものだが、ジョーズ3では、従来の青と赤のメガネと違い、グレーの偏光レ

が入り乱れて戦いをくり返していた。

その露海のとりに、五百人の人口の小国。心豊かな人々の住む。風の谷があった。ナワシカはその族長の娘。グライダのようなメープエに乗って空を駆けめぐり、人々が恐れる巨大な王蟲と心を通わせる不思議な力を持った心やさしい少女だ。滅亡の近づいた世界で、ひとりの少女が奇跡を生んだ。

製作／徳間書店 博報堂 配給
／東映 三月十一日公開
同時上映・アニメの痛快ドタバタ冒険活劇『名探偵ホームズ』



た。それは海底深く迷路のようにはりめぐらされた透明のトンネル内を自由に歩きまわって海底の神秘を目のあたりにでき、豪

華なレストラン、バーなども備えたすばらしいレジャー施設だった。上々のスタートを切った。海底王国で楽しいひとときを透っていた。透明な海底トンネルの観客めがけて、いまだかつて見たことのない巨大なホワイトシャークが突進して来た。



ユニバーサル映画/CIC配給
三月十七日公開

プロジェクトA

ジャッキー・チェンの10周年記念は、パワフルでエキサイティングだ!



主演はもちろん、人気絶頂の国際スター、ジャッキー・チェン。構想に四年、製作に二年を費して完成させた話題の超大作。全篇すべてがヤマ場、見せ場の連続。中でも最大の見どころは、二十数メートルもある時計台から飛び降りるシーン。監督兼のジャッキーが、スタントなしの体当たり演技を見せしてくれるこのワン・シーンのた



めに、三週間の準備と四千八百万円を投じている。

そして当日、ジャッキーは精神統一に三時間をかけ、決死のジャンプを敢行した。

他にチェイスシーン、爆破シーン、乱闘シーンなどのアクションはすべてが生命がけ、骨折や打撲などアクシデント続出の撮影によるスクリーンは迫力満点。

冒険とロマンの香りただよう二十世紀初めの香港。巨大な悪がはびこり暗黒の社会と化していた。

その中でも海軍の頭を悩ませたのは、極悪非道な海賊たちの横暴だった。

イギリス人のメイ総督は、海軍司令官に海賊撃滅作戦を指

■廃市(はいし)

大林宣彦が、16ミリで映画を撮った。福水武彦の小説の世界が拡がってきた

ある夏のこと、卒論を書くために、古びた運河の町を訪ねた大学生・江口は、宿泊先の旧家で、まだ少女の面影を残す安子と知り合った。

その夜、寝つれぬまま江口は、波の音、櫓の音、そして女のすすり泣きを耳にする。

安子と一緒に暮らしているはずの姉・郁代は姿を見せず、義兄・直之と安子のあいだにも何か秘密があるようだった。

かつて一度も映画になったことがなかった、福水武彦の小説



が、大林宣彦監督の手で映画化された。

そして、16ミリで撮られた作品は、福水小説の世界にびつたり、

旧家の姉妹には、転校生からすつかり大人びた小林聡美と、時をかける少女、で新たな趣きを加えることに成功した根岸季衣が扮し、江口に新人、山下規介を起用。

16ミリならではの新鮮(?)な映像は観る価値は充分。PSC+新日本製作+ATG提携作品。二月二十一日(三月五日)シブスター代官山で上映。



晴れの海賊撃滅作戦の出撃のまっ最中、海賊たちの爆薬のために、海上に停泊した海軍の戦艦が大爆発、炎上してしまつた。

作戦の基地となる戦艦を失った海軍は、ついに陸軍に併合され、陸にある海賊の拠点探しを命令された。

ドラゴンたちの活躍は……。ゴールデン・ハーベスト・プロ作品/東宝東和提供
二月二十五日ロードショー公開



BOOKS



しろいんだから
しろいんだから
しろいんだから
しろいんだから

今すぐパソコンを動かせる
まんが版らくらく
パソコン①

まんがで解説するパソコン入門の新しい一冊

今までのこの類の本は、機種のみ解説となっていて、他機種を持っていない人には無用のものだった。

本書は、PC8000MKII、FM7、MZ700、PC60

AMUSEMENT FORUM



01MKII、シリーズマルチ対応の形をとっている。悩みは解消、これからパソコンを買おうというナイコン族にもぜひ。

学校大キライ人間の風太、頭がよくて美人のマリちゃん、お茶の水合元ちゃんなど、ゆかいなキャラクターが登場。ドタバタとしながら、いつの間にかパソコンがわかるというのが、まんが版ならでは。

巻末特別付録のMSXページに対応プログラムなど、シートプログラムが満載で即たのしめる。

学研/立木じゅん・水合紀雄共著/五五〇円

エムエスエックス
パソコン入門

パソコンの本革命と話題しきりのMSXへの入門書

続々と各社から発売されているMSXのページブックを、とてもわかりやすく解説している。



ハードウェアも、ソフトウェアも共通性があるので、今後解説書もかなりわかりやすくなるのは必至。現時点では、本書は入門書としての水準は上位クラス。

MSX購入時に付属している解説書と共に用いるれば、よりMSXを理解できる。

この本を使うには、ナイコンよりはパソコンありのほうがいいです。

西東社/日本ナレッジインダストリー社監修/一、〇〇〇円

家庭で楽しめる不思議の世界
面白科学クイズ①

TVの、クイズ面白ゼミナール・教科書クイズ出題者による科学クイズ。

まんがと写真での解説がわかりやすく、一冊を読破すれば科学クイズ。



イズ博士として友達にも鼻高々になれることうけあい。

教科書ばかりが勉強しやない、科学の知識はこの一冊から始まる。

クイズは、石けんの不思議、コップの不思議、磁石の不思議など約九十問。

『磁石に引かれる紙はどれなの?』

キミにはわかるかな?

正解を知りたいれば、ぜひとも買ってみることに?
ミリオン出版/太田一男著/七八〇円

パズル幕の内弁当
びあパノラマ館総集編



数あるデータブックの中でも一般教養的、ミイハジの情報がつまっているのがこの本。

どっちかと、いってシモネタが中心だけに、それなりに研究が行きとんでいるといったかんじ。

女の生態の研究では、キヤビキヤビの女子生についての本々の

生態調査や、ギャル攻略法など興味シンシン。

芸能ネタはスター事件簿、スタマワレ園などでミイハジは大喜び?

セックスライフなんでも、

話がタネにできりして……。

でも、本読者にはちょっとシゲキがあったりして……。

データハウス/情報研究所編/九六〇円



おもしろすぎる
データハウス

データハウス/情報研究所編/九六〇円

今月のハイスコア

なんで近頃のゲーム少年って、こんなにゲームがうまいんだろうか？ ぬあんて考えているとオジンっていわれそうじゃ！

ポールポジションII	—	—
シーサイドコース	5万5960点	上田伸克
鈴鹿コース	3万0420点	西尾秀樹
テストコース	5万5790点	小宮 顕
富士コース	5万5420点	明地康雄
マッピー	41万1060点	田中克宜
マリオブラザーズ	45万4260点	加瀬俊一
エクセリオン	129万9900点	石谷顕一
女子バレーボール	32万4400点	岡村 隆
リブル・ラブル	148万1380点	矢島晴久
ザ・ビッグ・プロレスリング	50万5100点	磯辺 宏
10ヤードファイト	16万1500点	平石彰央
スティンガー	1137万6550点	平石彰央
エキサイティングサッカー	221万1130点	井部栄仁
ゼビウス	436万2190点	小川健太郎
フォン	2122万6950点	西谷 亮
ハイパーオリンピック	322万1670点	中島成淳
チャンピオン・ベースボール	106万1340点	張 貴志
センジョウ	82万8800点	小糸光儀
エレベーターアクション	4万2300点	児泉 毅
ドンキー・コング	11万0700点	土井健司
ドンキー・コング3	14万7400点	岩下久起
バトル・クルーザー	15万2080点	近藤伸介
ペンゴ	10万5530点	島崎泰弘
ポスコニアン	22万6120点	澁島清充
ギャラガ	25万6650点	木村信也

●渋谷/ゲームセンター「エメラルド」 1月25日調べ

ザ・ビッグ・プロレスリング	134万9450点	論沢クン
ドラゴンズレア	47万5915点	真田クン
アップダウン	139万0370点	有田吉文
10ヤードファイト	15万5150点	松本和彦
リブル・ラブル	225万0230点	田中工美
フォン	2209万8480点	吉田秀人

●高田馬場/ナムコゲームブティック 1月25日調べ

ポールポジションII	6万5600点	中山直紀
マッピー	88万2060点	沢畑賀一
マリオブラザーズ	292万1560点	松野達雄
エクセリオン	118万3700点	浜田正広
女子バレーボール	5万3400点	藤井宅幸
リブル・ラブル	バシシ17回	中川 剛
ザ・ビッグ・プロレスリング	80万2300点	北村夏樹
10ヤードファイト	9万8550点	背尾 寛
スターブレイザー	12万9840点	橋失正浩
ドラゴンズレア	47万9924点	佐々木義久
ゼビウス	999万9999点	石川 聡
エキサイティングサッカー	34万0050点	矢佐茂晴
スターウォーズ	108万4886点	矢佐茂晴
ハイパーオリンピック	256万7150点	矢佐茂晴

●札幌/プレイステーションキャロット等似店 1月25日調べ

ポールポジション	6万1210点	小川 晋
ハイパーオリンピック	110万9340点	小川 晋
エレベーターアクション	9万7000点	田原義博
エクセリオン	49万5300点	田原義博
バトルクルーザー	30万2310点	田原義博
フロントライン	48万8600点	西村裕次郎
ディグダグ	84万9640点	川村義行
ゼビウス	80万8350点	藤森 修
スペースクルーザー	5万3328点	藤森 修
ピンクパンサー	57万5290点	木村信和
イスパリアル	25万3100点	福島クン

●函館/アメリカン・ラビット 1月25日調べ





ハイスコアラー大募集

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

それぞれの宛先に住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に――

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

〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名、ハイスコア。
ハイスコアの証明になるもの、ゲームセンター名(住所・電話番号)を編集ハイスコアラー係まで。

〔キミの町ของเกมセンターを、AMライフに載せちゃおうゼン〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照。

ボールポジションII	6万4010点	木村クン
マッピー	43万2640点	松村クン
フォノン	254万6490点	松村クン
マリオブラザーズ	122万0980点	中岡クン
10ヤードファイト	17万9650点	中川クン
リブル・ラブル	219万2210点	前田クン
エキサイティングサッカー	24万9730点	T.種ロクン
スティンガー	151万9640点	T.種ロクン
ティンスター	14万3150点	中川洋二
ゼロイゼ	29万3040点	中川洋二
エレベーターアクション	7万2150点	中川洋二
ミスターDoVSユニコーン	22万7500点	中川洋二
ゼビウス	551万3270点	MAPPY
エクセリオン	96万1900点	SOS
レグルス	16万3330点	達也
ハイパーオリンピック	377万6590点	松浦クン
マーカム	47万8600点	種口のぼる
ザ・ビッグ・プロレスリング	250万0000点	藤井 裕
チャンピオン・ベースボール	76万5260点	伊藤クン
グルーブポップ	107万5259点	田辺クン
センジョウ	39万4600点	R 2
ギャラガ I	133万0280点	佐藤クン

●大阪/ゲームセンター*999* 1月25日調べ

スティンガー	63万6820点	田村クン
ゼビウス	287万1780点	酒井クン
エキサイティングサッカー	14万6400点	本田クン
マリオブラザーズ	151万0690点	藤本クン
10ヤードファイト	14万1500点	鳥塚クン
エクセリオン	101万1100点	熊野クン
ザ・ビッグ・プロレスリング	9万8300点	生駒クン

●高知/ゲームセンター*たまち* 1月25日調べ

ボールポジションII	8万2390点	酒井クン
エクセリオン	64万1900点	酒井クン
マッピー	54万3020点	松村クン
アップダウン	6万4030点	松村クン
リブル・ラブル	247万4660点	松村クン
バトルクルーザー	17万2730点	南野クン
ゼビウス	513万4180点	松長クン
ドンキーコング3	28万4100点	宮城クン
ミスター・ドウ	320万0000点	大上クン
チャンピオン・ベースボールII	8万7950点	浦田クン
10ヤードファイト	4万5700点	伊藤クン
エキサイティングサッカー	27万3940点	江島クン
ハイパーオリンピック	262万1880点	土屋クン
ザ・ビッグ・プロレスリング	42万1300点	五十嵐クン
フロントライン	6万5700点	大午クン

●大阪/ゲームセンター*バサティナ*茨木店 1月25日調べ



浦和町/関根博章



3名

●ムロディカップ(王様のアイデア)

●鳴りペン(王様のアイデア)

3名



●マイピクチャー・おえかき(ヨネザワ)

5名

BIGプレゼント!



5名

●エキサイティングサッカー・ポスター(アルファ電子)



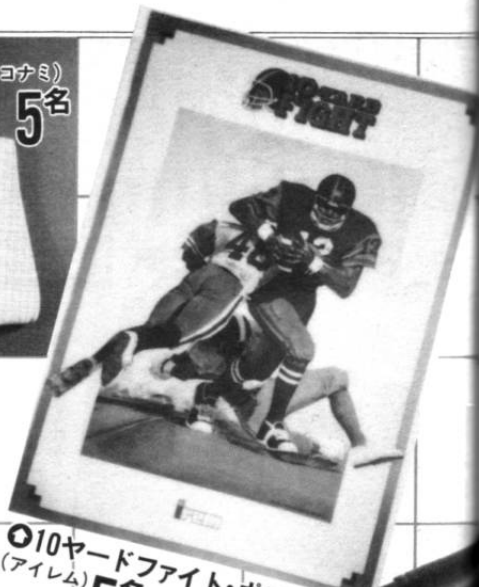
戸ヶ里律子サイン色紙
10名

ハイパーオリンピックタオル(コナミ)

5名

Games of the
XXIIIrd Olympiad
75 Angeles 1984

Konami



10ヤードファイト・ポスター
(アイレム) 5名



おつとどっこい(タカトクトイス)
5名

AMライフ(No.15)

これから、ヌクヌクの季節になっていくの
だ。プレゼント当ててワクワクしてみよう!



パーフェクトパチンコ(バンダイ) 4名

ステッキー(王様のアイディア)

3名

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



おたより コーナー

●毎月毎月AMライフ楽しみにしております。何を一番楽しみにしているのか? という、特に、今月のハイスコアのページです。自分のスコアと産国のスコアを比べて腕が良いか悪いか参考にしています。

しかし、ゲームによっては、ever yのあるゲームとないゲームがあります。僕は、マッピーのファンですが僕の地元ゲームセンターではever yがでません。だからever yが出るなら、出る、出ないなら、出ない。と今月のハイスコアのページにのせて、区別してもらいたいです。お願いします。長野県/下野野勝夫

●スパー・タイムズでは、会員を大々に募集します。当会では、ゲーム、メーカーとコンタクトを取り合い、なかには新しい情報を会員に提供する役割を果たすと同時に、メーカーとプレイヤーのホットライ

ンの活動をしようと考えています。入会してみたいなあと思われましたら六十円切手同封の上、左記までご連絡下さい。入会案内をお送りします。千歳大阪府相原市平野2-10

吉野真哲

●新コーナーを希望します。

「イナカモンの呼びっ」というものです。内容は、山の奥のゲームフリークが業者に文句を言ったり(例・オレの地方○○県にはひとつもニューゲームがないんだっ!、こらっゲームセンターのおっさん、早く仕入れろっ! コピー機とは知らずにやつちまって百円損した!)とかイナカにある古いゲーム機を取上げ、オレはギャラクシアンの特チャンピオンだ、と自慢したりゲーム失敗談を言うのだ(プレイ中に悪いオニサンにコードを足にひっかけられて百円ムダにしたが!)、どうですか。ついでに言うが、コラ島根のゲーム業者、モツと早くニューゲームの本物を仕入れろ!!



所沢市/遠藤真幸

●みなさん、こんにちは。ゲーム場について言いたいほうがいいです。今や、ビデオゲームで遊ぶ人の年齢は、幅広いものになりました。小学生から大人まで、楽しくゲームをするには、どうしたらよいのでしょうか、それにはまず、「ゲームをする所」をきちんとする必要があると思います。

ゲームセンターに、管理する人をふやして、明るいゲームコーナーにして、態度の悪い人には出ていってもらって、ワルのたまり場というイメージをなくす、というと思います。店長さんなどは、店をきれいにして、大衆などを開き(賞品は、なるだけ平等に)子供たちの悩みなどにも耳をかたむけ「たよりのある人」という感じの人になってもらいたいです。

業者の人も、年齢範囲のないゲーム、大人も楽しめるゲーム、歴史や文化をとり入れたゲーム、バズルゲームなど、百円をだしてもやりがいのあるゲームをつくって下さい期待しています。わかずヶ崎のおとなり、ド田舎栗川に、ほくら小学生でも入れる、ゲームセンターがあります。この間、何か月ぶりに友達とそのゲームセンターに行ってみました。そして、壁にはポスターと「お金がつまみ」がある所に入れてお返し「電源が切れている所へお金を入れてお返ししません」とかばかりで、ゼビウスのコピー「ゼビウス」と「パトルズ」があり

「ゼビウス」はザッパがออกมาん。

それに「ハイパーオリンピック」のボタンがいかれてたり、「フオン」の画面が点滅してたり、レーパーの玉がないのが三台、それに画面の上に、アイスクリームがこぼれてたり……。まったく最低です。それに店の人はめったにでてくれない、もつと自覚をもってもらいたいです。

しかし、ビデオゲームの進歩は、ものすごいものですね。インベーターで遊んでた日が昨日のように思います。あのころは、わけもわからず百円をポロン使っていました。

それが最近ゲームに対する意見などが、ほくの頭の中をうめつとしてきました。クラスでゲームが好きなのは、ほくらいもないので送りました。ほくと同じ道を進んでる人も、何人もいます。

その人達と、業者の人をつなぐ大切なパイプの役目「AMライフ」は、絶対必要です。ビデオゲームをより楽しい物



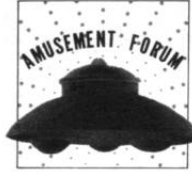
酒田市/土門二

にするため、がんばって下さい。

神奈川/臼井新太郎

●namcoのゲームというのはジョイスティックなどの使い方が複雑、というか普通と異なったのがけっこう多いと思いませんか? 例えばD-I-G-D-U-Gで敵を、発て岩で殺すにはあの上下にガチャンガチャンとやるジョイスティックの動きが絶対必要でした。ゼビウスの二つのボタン同時操作というのも画期的だったし、リプル・ラブルの両手同時操作というのもおもしろいですね。(マリオ・ブラザーズ二人用を一人で作るのは易しいですけど) マッピーなんかでも8×10面の中央のトランポリンのようなところでは二〜三回は左のフロアーに降りるという機械的操作ですしね。

だからマッピーは人さし指の左がわの皮が向けたりしたんです。逆にゼビウスは左側から右に攻撃する(S-Pフラッグソル・コアが多いため中指の右側の皮がむけたりしてね。ゲーム狂の人達なら経験した



ここにあるのではないでしようか? あつてよ。リブル・ラブルではふた使わない右手を使うもんだから、ボスコリアンはこちらなかつた。そろそろ皮がおかしくなつてきましたよ。このゲーム、狂うときがあるんだよね。それを赤い方の自分で画面のくぎ(くい?)をずかまのないように囲んだら(偶然)突然はだ色が全面に広がるその面はクリアしてしまつた。それと画面に刺が出たので取つたらエネルギーが満タンになつた。 神奈川県/井坂正洋 ●氷点下15度、しばれる函館です。AMライフ、毎月楽しみに見えています。僕たちの行くゲームセンターに置いてあるのです。ほしいと思つて書店に行ったのですが、ありませんでした。みんなすこいハイスコアを出して、ビックリするやうに、うらやましいやら、しかし僕たちは亀のようにゆっくりと、着実にハイスコアをねらつて、いるのです。僕は昭和町の国道沿いにある「アメリカン・ユビット」といいます。去年の秋、このオープンした、ほかほかの店なんだ。このゲームセンターでは、開店当

時からハイスコアをはり出して、おき、抜きつ抜かれつと接続で日に三度も変わる事があつてその目まぐるしいのなんのつてお店のおじさんまでんでこ無いして、おき、このころは少し落ちつくところに落ちついてきた感じですよ。そこで、僕たちのゲーム仲間が紹介します。(今月のハイスコア参照) 何しろキャリアがないもんで、そのうち、AMライフに載つて、いる全国のハイレベルに、バッチリ追いつくように指にタコをつくつてガンバルぜ。 港町函館から。

●売ります 買います

●PASOPAI A7用のゲームソフトをほくのゲームと交換してください、または買います。ゲームはアルフォンス、3Dゴルフシミュレーション、ドアドアなどがああります。他にもあるのでハガキを下さい。他にPC8000の本がなん冊かあるのでパソコンの本と交換して下さい、または買います。 千959-13新潟県加茂市寿町12-11 武藤恒和 ●任天堂ファミリーコンピュータを五千円前後、ソフトは千円前後で買います。(ソフトのみは不可)まずは往復ハガキで。

千969-21福島県郡山市熱海町五川字横川126 高橋政彦

函館市/田原義博

常識を打破る巨大なロボット



—新宿NSビルが主催する「新しい空気膜・ロボットの遊び」の中で公開—

多摩美術大学教授高橋士郎氏(四十才)が、今までの剛体構造によるロボットでは難しかった巨大なロボットを、空気膜造形という特殊な方式を用いて制作することに成功した。

このロボットは空気膜ロボット(別名パポット)といい、新宿NSビル(新宿副都心)が主催して、二月十七日から二月二十六日の十日間、同ビル(二階大時計広場)で開催する「新しい空気膜ロボットの遊び」高橋士郎空気膜造形シリーズの中で発表される。なお、入場は無料。主な作品は、高さ十三メートルの巨大な「虹」のアーチ。 通り抜ける人にかみかかして五メートルの

「カリバー」。人の背丈の三倍ある巨大な手の「ジャンボジャンケン」。近づくとき大きな口をあけて怒る恐竜「フロントザウルス」。「メートル」など。他にも、「手話」「百面相」「ワ」「ゴキブリ」など、コンピュータ制御でダイナミックに動く遊びの空気膜ロボット(パポット)二十数点が一堂に公開される。 空気膜ロボット(パポット)は、高橋氏が創作活動の一貫として開発したもので、ナイロン布製の膜体をアロアによって風船状にふくらませて原型を保持、ワイヤーを使った機構をマイコン制御で動かす全く新しいタイプのロボットだ。ナイロンというきわめて軽い材料を使用しているため、巨大な造形が可能になると同時に、ダイナミックで滑らかで自然な動きを表現している。

VASTAR from AMF

バスター

当AMF(坂山AMF協)では常時会員募集中です。 会費は主に会費作りで初心者の方、女の子にもわかりやすいように心がけてます。

全国のゲーム少年少女のみなさんをお待ちしております。

AMFをより知りたければ、60円切符同封の上、下記まで送ってね!

〒350-13 埼玉県秩山市関川1538の15
鈴木方AMFまでヨロシク

●売ります! 三万円までベシックマスターJr.(64K)とカラームニター(C14)1180と

アプター(MP1770)とソフト20本+αを、ばつちし往復ハガキでこちらにバシシ!

千299 02千葉県君津郡袖ヶ浦町 神納3501 小川 洋 ●びゅう太のゲームカートリッジ(びゅう太J)にも使えます。 モンスターイン(二千八百円) ナイトライト(新品同千二百円) マリンアドベンチャー、ドンパン(箱に難あり二千五百円) M.D.O.(新品三千円) 二)買ったくれたゲームムデジタル(ハンバーガーショップ)を差し上げます(先着一名。あとの人には二割おまけします。 千357-01埼玉県蕨市原市場49-5 坂本 晃

AMライフ情報局



●NO12のP93の
うる星あんず君の
意見にほくも賛成
です。

あんず君もたま
にはいいこと言っ
てあります。

じやありませんか
。実はほくも学校内
にビデオゲームの
同好会をつくった
つもりです。

今も正
規の同好会ではあ
りませんが、クラ
スの友達の間で現
にそのような会が
つづけています。

よく運ば、AM
ライフに出ている
会員募集のうたい
文句のようなこと
はやはりない方針で
います。やらせたら近くのゲ
ームコーナーでゲームをやって
攻略法を見つけてくらしいでし
ょう。

いずれにしてもメーカーとか
かわるようなことはしないつも
りです。TAMPAやG.F
のような大きな同好会は、少
メーカとの交わり合いもな
てはまずいと思いますが、ほく
達のような小規模な同好会は必
要なと思います。むしろ、メ
ーカなどからゲームの秘密情
報「隠れキヤラなど」は何も聞
かないで、自分達でゲームの技
や隠れキヤラなどを探していく
ことが大事だと思います。現
在は、ベングの永久パターン
とゼブスのフラッグを自力で
発見しました。それで、学校祭

では、ゲームの無料開放はムリ
でも、ほく達の存在を明らかに
することくらいはしたいと思
います(最も同好会が、正規の同
好会として成り立つたらの話で
すが)。

以上くだらないことを書い
ましたが、あんず君へいただき
ます。PC8801のフロントライ
ンにキヤラクターが点滅して目
に悪い。それに、スクロールは
キヤラクターすつだし、あの「う
めほし」と呼ばれる若かころが
つてこない。また、ゲームが始
まってから左に行くやられて
しまう。しかし、ビデオゲーム
からの移植はうまくいっている
②PC8801のアルファオスは
細かいところまでよく作ってあ
る。例えば、エスケープキーを
押すと画面の動きが止まる。そ
れに、コマ送りもできますよ、
だからマップががやます。
また、デモは前にしたゲームの
内容をそのまま出力しているの
で、自分がどこでミスをしたか
どうかわかる。ただ、音響が少
しきびしかり。

●パソコンのソフトについて
①PC8801のフロントライ
ンにキヤラクターが点滅して目
に悪い。それに、スクロールは
キヤラクターすつだし、あの「う
めほし」と呼ばれる若かころが
つてこない。また、ゲームが始
まってから左に行くやられて
しまう。しかし、ビデオゲーム
からの移植はうまくいっている
②PC8801のアルファオスは
細かいところまでよく作ってあ
る。例えば、エスケープキーを
押すと画面の動きが止まる。そ
れに、コマ送りもできますよ、
だからマップががやます。
また、デモは前にしたゲームの
内容をそのまま出力しているの
で、自分がどこでミスをしたか
どうかわかる。ただ、音響が少
しきびしかり。

●もしあなた様が「君にとてデ
レビデオゲームとは何か」と質問
されたらどのように答えますか
? おそらくその答えは「ひま
つぶし」とはならないでしょう。
この文章を素直に読んでいる人
は「趣味」とか「楽しみ」など
と答えるだろうと思います。僕
もそのうちのひとりです。

なぜこのような書き出しをする
のかといえば「現在のビデオ
ゲームプレイヤーの中にゲーム
を「趣味」以上のものにしてよ
うとしている人がいる」からで
す。PTAの人々は「レレビデオ
は良くない」といいます。その理
由は学業を妨げる、金銭乱費が
つながらず、e.t.c.にやっています
。実際「ひまつぶし」にやってい
る人はそのようなことはないで
しょうが、趣味というよりも
「仕事」「生きがい」みたくにし
ている人の一部にそれにあては
まる人がいるののではないかと
思います。

Tampaのメンバーのよう
にビデオゲームを各方面から研
究し、それをT社に入社して
役立てるといっているはずらしい
と思う、しかしそうでない人も
いるのではないのでしょうか。
たとえば今スタープレイヤー
であるうる星あんず君やドンキ
ーN君などがそうです。ある
某紙に「僕は自分の立場……」と
書いてありましたが、ANS君
は「マクドナルドにはいると停
学になる」ような高校へ通って
いるのならそのような生活をす
るべきではないのか、そしてD
N君あなたは仮にも浪人生なの
だから「ビデオゲームは思ひ
ひまつぶし」であるべきではな
いのか、はつきり言って君達
は「ビデオゲームのスタープレイ
ヤー」であるのと同時に「ビデ
オゲーム少年は勉強しない」と
いう偏見をより一層深めている
のであると僕は思うのです。
ゼブス一千万点出すために
一日七時間も使ったらその日は

ほとんど勉強ができないのでは
ないですか? 僕だって高校生
のときは勉強ばかりだったわ
けではありません。しかし、試
験日の数カ月前から大好きだっ
た「ビデオゲーム」と「マイコ
ン」をがまんしたからこそ志望
の大学にもはいることができま
した。やはり時には自分の立場
をゆくり考えてみたらどうで
すが、僕は本当に「ビデオゲー
ムを愛してくれる人」には将来
「あの時「ゲーム」をやってい
なかつたら〇〇でできたのに」と
いうふうな後悔してはきたらな
いのです。

みなさんがこのことについて
もう少し考えてくれれば「ビデ
オゲーム」に関する偏見も少く
なると思うのですが。

富山県/T大生

読者プレゼント(第13号) 当選者発表

統一愛知県伊勢市伊勢市 湯田 昭 主
セシヨウ・ホスター・チーン
埼玉 鶴宮 信、新潟 沼田 和、高知
井原 豊田 隆、大阪府 沼田 和、高知

●ゼブス
ポスター
ナムコ
北海道 酒
井 隆弘、橋
本 中村
福 志 誠、津
川 友
沢 隆、相
沢 隆、新
潟 正、福
井 正、松
本 博
之 敏、今
村 実、池
田 実
埼玉 池田 実
●G・ナムコ
宮城 伊藤 一、埼玉 梅 敏、取
川 区、竹内 博、静岡 岡 正、岡山
県、田中 成、福岡 藤 敏、高松 友
●ソフトDII・Eソフト
高松 友、徳島 友、岡山 友、高松 友
●全国の戦い/エネソフト
神奈川 加藤 隆、富山 森 山五郎
●日本電報 工ネソフト社
和歌山 木下 正、青森 西田 秀幸
●日本のロマン ホビシヤパン
福原 山崎 純一、群馬 水野 実文
宮城 豊田 隆、福井 三井 孝生、香
取 鈴木 達也、大分 藤田 一
●火災防/主婦の友社
山形 小島 美、高松 高松 二、長
野 下野 純夫、石川 中村 文、静
岡 原 達、鳥取 高田 実、鹿児島 鹿
嶋 一、鹿 一
●ベスト15 主婦の友社
茨城 山本 健、中野 伊藤 弘、新
潟 河合 啓、広島 坂 茂、香川 廣
府 田中 成、福岡 藤 敏、高松 友
●少将サイン 監
北海道 川明 敏、宮城 高松 二、三
重 市、森 之、山梨 藤 敏、兵庫 藤
本 中村
●雑誌サイン 監
秋田 野村 俊、三重 赤松 敏、新
潟 高松 二、岡山 山中 茂、福
島 小池 正

編集後記

●試写を見のがしたので、わざわざ1500円も払って“デビルゾーン”なる映画を見て来た。4話で構成されたオムニバス形式の恐怖体験物語。その2話目に、ビデオゲームを題材にした“悪魔のビデオゲーム”が興味をひいたからだった。ビデオゲーム狂のJという少年が、どうしても勝てない“ビショップ・オブ・バトル”という3Dスクリューゲームに挑戦するといったストーリー。レベル13に到達したプレイヤーは少年のまわにはまだいないので、到達を早くしようとあせっていた。ゲームセンターの閉店間際まで、12レベルで負けてしまった少年は、深夜家を抜け出しゲームセンターに忍び込み、ビショップ・オブ・バトルに挑戦を始めた。そしてついにレベル12をクリア。とたんにマシンが暴発し、レベル13が現実となって出現した。ゲームはスクリーンを飛び出し少年を攻撃してくる。そして少年はビショップに吞み込まれ、ゲームのキャラクターのひとつになってしまった。“トロン”と違ってゲームから抜け出せなくなるのが恐ろしさにつながっているが、ここで一考したいのはアメリカでも、盛り場のゲーム場が不良のたまり場として描かれ、ゲーム狂の少年の成績が悪いという表現。どうも、ゲームのイメージを悪い方へ誘導しているのが気になる。実態は全く違うのを認識しているオレでも、そんなシーンを見ると“実態はそんなのか”とサツクしてしまいそうになるほどだから、何気なく映し出されたものから観客が受けるゲームセンターへの悪いイメージははかり知れない。一部が全部とされないよう、また、映画やテレビの制作側にも明るいゲームセンターを認識してもらおう業界でも何らかの方策を…… タケムラ

●ビンゴっていうから、よくパーティで余興にやるような盤ゲームとばかり思ってた。然や違ってやんの。ま、フリーパーゲームみたいな、要するにピンボール(そうそうパチンコだってピンボールっていうんだよ)なんだ。ルールやなんか、けっこう難しくてとっつきが悪いけど、やり出すとやめられない止まらないカッパ××って感じ。熱くなるこうけあいだね。だからってわけかどーか、18才未満はお断りなんだって。でもアメリカの常習犯(50年代の)がたっぷり味わえて、楽しい取材だったよ。 ヒロキ

●今年の冬は、雪が多い。多すぎます。降るのはいいけど、お寒い東なんて。南国育ちは、路上の水がこわいんです。すべって、ころんで、頭打ちやって死んだりしたらどうするの。そこで、みなさん。コロボいように、反射神経をスポーツゲームなるもので、養いましょう。 クミ

●去年の暮れから始めたゲームセンターでのAMライフ販売が(まだ東京近辺だけだけど)なかなか好評。前回のキャロット一番街なんか、一週間で20部売り切れ! いずれ地方のゲームセンターでもやりたいと思っているからさあ。 カズオ

●何がなにやらさっぱりわからないよー。それが何の仕事の感想です。なにをやるにしても人にやり方を教わるという状態なので、他人の人に迷惑のかげりばなしで全然威力になっていないという噂ですが、それにもげげが丸張っていきなさいと思えます(この気持ちがいっつも続くか見守ってやって下さい)。 マサヒロ

●雪がチラチラ舞う東京。東京はちやっぷい、ちやっぷい。ところで、私め1月下旬にぬあーんと胃潰瘍になってしまい、会社を一週間も休んでしまったのだが、一番つらいのは、好きな食べ物がないということなのだ。カレー、焼肉、刺身、てんぷら、カツ丼、焼きそば、お好み焼き、タコ焼きだっけって食えないこのつらさ。飲み物は、コーラ、コーヒー、こう茶。飲めるのはオレンジジュースとミルク。なんとなつらい生活だろうか。あーはやく人間にもどりなさい。 ヨシアキ

次号予告

ゲーム特集/コミカルゲームはゲームの王子さま/ゲームランドルボ/NAO・EXPO'84はスペシャルゲームランド/NEW GAME SCREEN ゲーム大好き人間登場/ゲームフリーク/ゲーム専用キティコンピュータ総ざらい/オーナーインタビュ/上月景正/コナミ工業社長/おれっちの攻略法/マリオブラザーズ/ヒットゲームベスト10&アンケート/パソコンゲームソフトご紹介/おもしろ情報ランド:…と盛りだくさん

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

AMライフおつききは3月末日発売!

AM LIFE No.15

通巻第14号

定価 550円

発行 昭和59年3月1日

編集人/発行人 村村 潤

発行所 株式会社 アミューズメントライフ

〒162 東京都新宿区下富町15-924 ☎03-267-3235☎

発売所 株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下富町15 ☎03-267-7651☎

製版所 株式会社 技研プリント

アートディレクション/川上晴代

©アミューズメントライフ1984 断りなく複製及び転載することを禁じます。

ステッパーって 知ってっばー!?



Standing
Coaster

よみうりランド、小田急御殿場ファミリーランド



クレージー マウス

東武動物公園 札幌子供の国



トルネイダー

奈良あやめ池遊園

チフオイスの
フーゴ

東洋娯楽機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東映ビル

JC HAWARD

本物を見つめて—
1921年以来、私たちは本格的に機能的で実用的なアウトウェアを仕入れてきました。



YOU CAN DO MAGIC

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

HAWARD

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

●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

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