

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530 大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,600円(送料別)

恒例の春のショー

AOUEキスポ89で一般入場者は減少



上の写真はAOUE89アミューズメント・エキスポの大展示ホールにて、SNKやトミーなどの小間のような

全日本アミューズメント連合会(事務局東京、梅原三会長、加藤三十八)主催による「AOUE89アミューズメント・エキスポ」が三月十一、十二日、東京・新宿のNSビルで開催され、盛況のうちに終わった。

開発意欲示す米社

アタリゲームズ社など

リノで開かれた米春のショー、ACME89で

米国の春のショーは今年、日本のAOUEキスポの直前に当たる二月二十三日から三日間、昨年と同じネバダ州リノのバリーホテルで開かれ、前回はより展示会場を広げて、百四十九社(昨年百三十四社)が出展、着実な市

場回復を示した。同ショーは米国のAMの開催となった。入場者はまだ判明していないが、昨年並みではないかと見られている。

アタリゲームズ社など、オランダ社「スーパー・オフロード」、イギリスの「Sクラシック」、ジャレコ「カウンスター・フォー」など、すでにセガ社やタイトー「サウザン」やタイトー「サンダーボルト」、辰巳「アパッチ」など、販売が開始されている。しかし米市場では、昨年来、並行輸入問題の影響が顕著となり、このためACME89の後、各地で開かれるデイス

トミー「スーパー・オフロード」、イギリスの「Sクラシック」、ジャレコ「カウンスター・フォー」など、すでにセガ社やタイトー「サウザン」やタイトー「サンダーボルト」、辰巳「アパッチ」など、販売が開始されている。しかし米市場では、昨年来、並行輸入問題の影響が顕著となり、このためACME89の後、各地で開かれるデイス

社会的な地歩の確立へ努力

消費税は類のない重要問題

初日の開会直前、会場前のロビーで開会式が行われ、梅原会長と来賓のJAMM中村雅哉会長の挨拶が、それぞれ挨拶した。なお、梅原会長は「オペレーターは社会的な消費の伸ばる。余暇の拡大などに支えられ、経済的基盤を向上させるに至っている。

まだ基礎小間が出来ておらず、出展社が戸惑う一面もあり、今後、同ショーの明確な位置づけや運営方法、会場の問題など、抜本的な改善が強く望まれている。



開会式のようす。下の写真はテーブルカットをする(左から)福田JAMM副会長、梅原AOUE会長、駒井ショー委員長

春シーズに向けて新製品

新しい開発方向を模索中!

AOUEキスポの出品内容については、目立つものや新技術を採用したものは見当たらず、また、従来の改良やバージョンアップ版などにとどまり、新しい方向を模索している状況にあるようだ。

AOUEキスポの出品内容については、目立つものや新技術を採用したものは見当たらず、また、従来の改良やバージョンアップ版などにとどまり、新しい方向を模索している状況にあるようだ。

AOUEキスポの出品内容については、目立つものや新技術を採用したものは見当たらず、また、従来の改良やバージョンアップ版などにとどまり、新しい方向を模索している状況にあるようだ。

AOUEキスポの出品内容については、目立つものや新技術を採用したものは見当たらず、また、従来の改良やバージョンアップ版などにとどまり、新しい方向を模索している状況にあるようだ。

AOUEキスポの出品内容については、目立つものや新技術を採用したものは見当たらず、また、従来の改良やバージョンアップ版などにとどまり、新しい方向を模索している状況にあるようだ。

東京、大阪、名古屋の3会場で

家庭用ソフトの「CSGショー」

39社が出展し約90種のソフト紹介



上の写真はCSGショー大阪会場のようす

家庭用TVゲームソフトを一堂に展示した「CSGショー」が、二月八日東京の都立産業貿易センター、十四日大阪の国見市会館、十六日名古屋の愛知産業貿易センターの三会場で開催され、玩具業界の卸売業者や小売業者が三会場で計二千人が集まった。

これはファミコンを中心にメガドライブ、PCエンジンなど家庭用TVゲームソフトのメーカー五十一社が集まった「コングルーブ(CSG)」の主催によるもので、今回はCSG会員のうち三十九社(名古屋のみ三十七社)が出展し、約九十種のソフトが紹介された。

CSGは、各ソフトメーカーが個別に開いていたプライベートショーを、一カ所にまとめることにより、各社の手間と経費を削減するとともに、開店や小売店への便宜を図るという趣旨により、昨年四月に結成されたもの。Vゲーム機メーカーからCSG会則によると、役員は正副運営委員長が各一名、運営委員十名以内、現在の役員は十社で次のとおり。

運営委員長 今成 一雄氏(株)ナムコ・ナムコット事業課長、副運営委員長 高橋孝造氏(株)ハドン・第一営業部長、運営委員は(株)アスキー、コナミ(株)、サン電子(株)、(株)ジャレコ、(株)タイトー、データイースト(株)の六社、ブキシスは(株)ナムコ・ナムコット事業課内(七五六一八五九二)に置かれている。



上の写真はナムコ、下の写真はセガ社の展示部分(大阪会場)にて



CSGの会則によると「家庭用TVゲームソフトを一堂に展示した」として、九月は福岡、札幌を加えた五会場、事務局によると「CSGは各社の営業マンによる親睦会から発展したもので、家庭用ソフトメーカー分野では初の団体となる。ショーは各メーカーと流通業者の利便を図るために開くもので、一般の「ショー」とは異なり、人手も経費もかけずに質素に行ない、実質的な商談と製品のPRだけの場としている。当然、ショー自体による利益や社会的効果というものは考えていない」としている。

AM機メーカーから15社

ショー会場は、TVモニターとソフトを組んだゲーム機本体を、ずらりと並べたという展示構成。出展三十九社のうち、十五社が業務用TVゲーム機メーカーから出展している。出展は次のとおり。

AM業界からはSNK、カプコン、ケイアミューズ、サン電子、シグマ商事、ジャレコ、セガ社、セグスタ、テクモ、データイースト、ナムコ、日本物産。このほかアスキー、

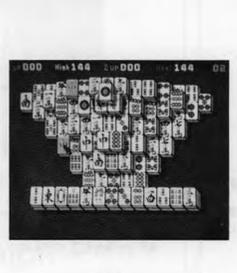
価値あるニューマシンをディストリビューットする!!

ターボ アウトラン
小型化しグレードアップ
オートとマニュアル選択



TURBO OUTRUN

上海 II
「上海」をバージョンUP
6種の配列で「隠し牌」も



SHANGHAI II

ブラスト・オフ
ナムコ「システムI」15弾
「第2次宇宙戦争」勃発!



BLAST OFF

エンフォース
迫力の立体映像で激戦!
敵兵や7つの要塞を撃破



ENFORCE

株式会社 **総商** 本社 〒444 岡崎市井田西町17-4 TEL.(0564)24-2581(代) FAX.(0564)22-0555(代)

ランダムに起きるターゲット!

ここを逃さずパンチング!!

ビッグタイトルの設置メリット

- アクションの大きなゲームですから、集客効果は抜群。
- パンチングの爽快感が味わえるため、プレーヤーは何度も挑戦したくなり、ストレス解消にも最高。
- 幅広い年代層が楽しめるため、各種娯楽施設をはじめ、イベント会場、ショッピングセンターなど設置場所を選びません。

製造元 **TOGO 株式会社 トーゴ**

本社: 〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 東横ビル 電話 (03)718-6461

ビッグタイトルの遊び方

- ゲームマシンが繰り出すターゲットに、ストレートパンチをたたき込んでください。
- パンチヒット数のランクに応じて、ゲームマシンからメッセージが流れます。

人形人間たちが反乱を起こした未来都市に連邦政府特務機関員BENとANDYは潜入した。彼らの拠点を破壊するには、特定の地点に爆弾をセットしなければならない。マップを確認しながら慎重に行動せよ。マシンガン、キヤノン砲で敵を撃ち倒せ。2人の共同作戦も可能な「迷路のような敵中でスリリングな戦いが始まった」

アクションゲームの新ジャンル!

これが、メイズシューティングゲーム!!

画面2分割で独立スクロール
いままでにない2人同時プレイが可能

CRACK DOWN

システム24 クラックダウン

特徴

2人同時プレイの場合、それぞれの画面が独立スクロール。いままでにないプレイにより集客効果、リプレイ効果が期待できます。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(販売本部) 03(743)7433(営業本部)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(84)0248(代 表)

関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話06(330)5333(代 表)

博多支店 福岡県福岡市中央区白鳥2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代 表)

「ドリーム・ファクトリー」の主役たち

スーパー4WDLーレット

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
0.5M×0.55M×1.0M

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご使用下さい。

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

エアシップ

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

エアシップ

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

エアシップ

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

エアシップ

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

エアシップ

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

パーフェクト ボウル

仕様
寸法(幅×奥行×高さ)
1.2M×1.77M×1.58M

¥91-32956

株式会社 **トーゴ**

本社 〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 ☎(03)718-6521(特販販売部) FAX.(03)725-2420 TLX.246-6310 TOGO.J.

工場 〒223 横浜市港北区綱島東5-4-6 ☎(045)531-6001 FAX.(045)542-8274



SUNSOFT

上海II

「上海II」の中国。歴代帝王「龍帝」の支配に人々は悩まされていた。天下統一を目指し、自由を勝ちとるべく、幾多の武将と龍帝との長き戦いの時代があった。

その最後の決戦地「龍の城」の攻略戦を、中国の伝統的ゲーム「麻雀」の Pai を使って再現された頭脳ゲーム「上海II」。

君は勇敢な武官となり、もてる頭脳を結集し難攻不落の「龍の城」を攻め落とすことが出来るか?



Original game designed by Activision
© Activision 1989
Source code for video arcade system
designed by Sun Electronics
© Sun Electronics 1989

昨年ゲームセンターで大人気となった上海がパワーアップして帰って来た。牌の積み方が複数面ありより奥が深いものとなっている。

中

タフターフ Tough Turf

肉体アクションバトルゲーム!

アレックとテリーは武蔵都市コウナンで、消息を断った女性情報員、フローレンスを捜すべく、その強靭な肉体を武器に血に飢えたマッスル集団「RP」に戦いを挑んだ。

ザン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)55-3500 〒483

バイルート Day Route

超ハードアクションゲーム!

西暦20**年。某世界大戦後、特殊部隊に属するトムとミッシェルはバイルートにある大使館に捕われた人質を救出すべく任務を遂行することになった。

地下にある香港 「電子遊戯中心」

A M P 東日本
工藤 尚朗

二月二十日、午前十時少し古いゲームから最新のものまで、東京で見るとはほとんど差がないと、香港の「電子遊戯中心」に到着した。空港に到着した。三十日に帰国するまで香港、中国の深圳(サンチューン)で見たことを見聞したことを順にレポートする。

香港は一年を通じて気温が十五度以上あるのに、暖かいはずと思っていたが、空はどんよりと曇っており、少し肌寒いが、いたって快適な気候だ。まずホテルのある尖沙咀(チムシャツイ)へ向かう。

早速街の中を歩きゲームセンターを探し回った。香港のゲームセンターは「電子遊戯中心」とか「遊楽場」と書かれている。ゲームセンターの入口の看板には、バックマンやインペーターなどのキャラクターが飾られていて、どういわけかどの店も地下にあるのは正直なところ驚いた。

ここは人と車と道路を下げ、大きな看板が並んでいるという、庶民の繁華街だ。地下一階にあるゲームセンターに入ると、約百坪くらいの広さで、アップライトばかり五十台ほど置いてある。そのゲーム内容はというと、日本で以前流行っていた



上の写真は繁華街、旺角(モンコウ)のゲームセンターの電飾看板。右上の写真は店内の様子。三階、ナムコ直営店「夢の島」内の様子

少し古いゲームから最新のゲームまで、東京で見るとはほとんど差がないと、香港の「電子遊戯中心」に到着した。空港に到着した。三十日に帰国するまで香港、中国の深圳(サンチューン)で見たことを見聞したことを順にレポートする。

香港は一年を通じて気温が十五度以上あるのに、暖かいはずと思っていたが、空はどんよりと曇っており、少し肌寒いが、いたって快適な気候だ。まずホテルのある尖沙咀(チムシャツイ)へ向かう。

早速街の中を歩きゲームセンターを探し回った。香港のゲームセンターは「電子遊戯中心」とか「遊楽場」と書かれている。ゲームセンターの入口の看板には、バックマンやインペーターなどのキャラクターが飾られていて、どういわけかどの店も地下にあるのは正直なところ驚いた。

ここは人と車と道路を下げ、大きな看板が並んでいるという、庶民の繁華街だ。地下一階にあるゲームセンターに入ると、約百坪くらいの広さで、アップライトばかり五十台ほど置いてある。そのゲーム内容はというと、日本で以前流行っていた

り囲み眺めている。その光景は日本とそっくりだ。面白いのはゲームの予約だ。香港の人は、自分のしたいゲームを別の人がして次に自分がするのを表わすのに、そのゲーム機の画面のガラスの隅にお金を「パチッ」と置くというわけだ。このシステムは、中国でもよく見られる。店内には家族連れの子どもの声も聞こえてくる。ゲーム機を叩く音が、ここでもよく聞かれる。中国人は、「アィー」と言っている。ゲーム機を叩く音が、ここでもよく聞かれる。中国人は、「アィー」と言っている。ゲーム機を叩く音が、ここでもよく聞かれる。中国人は、「アィー」と言っている。

の深圳(サンチューン)へ行った。ここは香港の中心地、九龍(カウロン)から列車で四十分くらいのところまで、すぐにたどり着いてしまう。列車には、かき屋のおばさんや、香港で働いて中国に帰る人など、荷物をたくさんかかえた人で一杯だった。

列車が羅湖(ローウ)に着くと、大勢(約三百人)の人が香港側の出国審査場まで歩いていき、出たところですぐビザを取り、橋を渡って中国側の入国審査場まで行く。深圳市は経済特区なので、深圳だけ入国するビザならその場でとれる。写真は不要で、約七百五十円だった。

深圳はなんとと言っても人が多く、自転車も多い。人なんか地面から湧いてくるように、バスはいつでも満員だ。ゲームセンターという感じのものは見当らなかったが、深圳駅の近くにトンネル屋根の小さな駄菓子屋があった。そこにミニアップライトのTVゲーム機が四台置かれていた。ゲーム名は「ディグダグ」、「ギャラガ」、「ラリーX」、「ペンゴ」。「ゲーム十分(五分硬貨二枚)で約三十三円だった。

再び列車に乗って香港に戻った。香港のゲームセンターで感じたことは、どこも照明が暗く、感じの良い店が少なかつたということだ。店内の飾りや照明をもっと明るくすれば、客層も広がりはすると思う。

(筆者はアマチュアインのメンバー。一月三十日に帰国した)

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<h3>ビッグタイトル</h3> <p>ランダムに起きる標的! 反射的にパンチを繰出す</p>	<h3>ファイティング・ホーク</h3> <p>戦闘機が同時5連射攻撃 巨大な敵機、戦車を撃破</p>	<h3>ワニワニパニック</h3> <p>愉快なワニ叩きゲーム機 難易度自動調節機能付き</p>	<h3>タイム 30</h3> <p>パチンコ機、3ウェイ式 一定得点でメダル払出し</p>
---	---	--	--

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 カワクス

本社 〒577 東大阪市川俣2丁目34番地 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区東上野1丁目24の4 九千第2ビル ☎03(837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY



MONITOR T.V.

SOFT+COIN UNIT



■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料/無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。



SPEAKER

Tafie

TAFIE=Technologically Advanced Families (system component)



TD-S+PULSE-NEO

TD-S ■セレクトタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「真直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PULSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

VHD
Vital Video Disc
KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にも簡単に使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼働日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT

TD-S

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合わせ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合があります。業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 **テイアンドエム**

〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10
TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257

東京支社 〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 ☎(03) 582-9671(代)
福岡支社 〒812 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21 ☎(092)481-0235(代)
東営業所 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6057(代)
堺営業所 〒590 堺市榎屋町東1丁目1-1 ☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南五条西2丁目 ☎(011)531-8188(代)
D.C.センター 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6058(代)



また始まる
あの熱い闘いが!!

2人同時プレイ
ループレバー

反政府軍に捕われた大統領の息子を無事救出せよ...
今、ラルフとクラークのIKARIが炸裂する!!

IKARI III
IKARI THREE
SNK

株式会社 エス・エヌ・ゲイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN
PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7150 TELEX.523 6785 SNKCOJ.

空中戦「ファンティング・ホーク」基板 戦闘機が敵地へ

タイトー、小型「SCOPサンダーボルト」も

戦闘機が空中や地上の敵を撃破していくTVゲーム機「ファンティング・ホーク」が、タイトーから三月一日発売となる。また、小型「SCOPサンダーボルト」が、二月末発売となっている。

「ファンティング・ホーク」は、戦闘機「ファルコン」が敵の戦闘機や戦車、砲台などを破壊しながら、最後に敵の最新爆撃機「ドラゴンバット」を撃墜するというゲーム。画面は自動的タテスクロールで、草原、冰山、氷河、雪原、都市などのステージが展開。八方向レバーと二つの発射ボタン



ファンティング・ホーク



SCOPサンダーボルト

ミニクレール機「ファンシーランド」が、テクモ(株)から昨年十一月以降発売となっている。これはコンパクトタイプのクレール機で、景品カプセルを入れたボックス内を、上から落ちていく。クレール機「ファンシーランド」は、テクモ(株)から昨年十一月以降発売となっている。これはコンパクトタイプのクレール機で、景品カプセルを入れたボックス内を、上から落ちていく。クレール機「ファンシーランド」は、テクモ(株)から昨年十一月以降発売となっている。これはコンパクトタイプのクレール機で、景品カプセルを入れたボックス内を、上から落ちていく。

話題のマシン



ファンシーランド

TVカーチェイス、他車を破壊 ジャンプも駆使 カプコンの「マッド・ギア」基板

カーチェイスを内容としたTVゲーム機「マッド・ギア」が、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から三月一日発売となった。

これは「プレイヤーマッパ」が敵「スネーク」と、ゴールまで車を競走するものだが、体当たりやジャンプなど浮き、着地点にいる車は



押しつぶされる。途中で現れる気球を取ると、無敵となる。また、エネムが、プレイヤーマッパの飛び乗ってくるなどコミカルな場面もある。エネムが、プレイヤーマッパを倒すと、ゲーム終了。基板販売のみで、OP価格十二万八千円。



モーモー運送

多彩な遊び付き ホープの定置型「モーモー運送」

定置型乗物機「モーモー運送」が、ホープ(本社東京、小野定良社長)から昨年十月以降発売となっている。同機は牛乳を運ぶトラックをモデルにしたもので、少しサイズが大き

が流れ、運転席には五種類の遊びが付いている。エアコンボタンを押すと「エアコンが入りました」の音とともにファンが回り、風が送られてくる。またラジオのチューニングダイヤルを回したり、ギアのチェンジレバーを入れたりもできる。ホーンスイッチを押すとクラクションが鳴る。作動中にメロディーが流れ、終了時に「また来てね」という音が出る。作動時間は調節可能。ボディは白と青を中心にしたカラフルな配色。定価八十六万円。

データフリッパー4弾「タイムマシン」 50年代へワープ

TV機「ファイティングファンタジー」基板も

データフリッパー4弾「タイムマシン」が、同社フリッパー第一弾「タイムマシン」が三月十日発売となった。またTVゲーム機「ファイティングファンタジー」が、中旬発売となる。

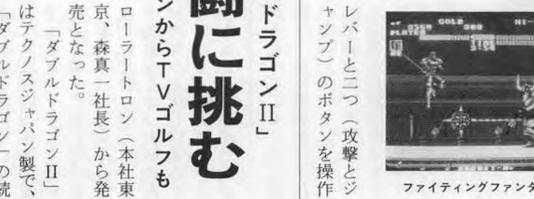
フリッパー「タイムマシン」は文字通りタイムマシンで五〇年代の米国に戻ることをテーマにしたもので、プレイフィールドには時空間を超えて



タイムマシン

いく時のイメージイラストが描かれ、高架レイン、右から左へ出てくるワープホールなどが設けられている。主な特徴は、高架レインに入る、三目標がロックされ、三目標を入れるとマルチボールのプレイ中にセックスボールに入るとジャックポット(高得点)となり、さらにこの後、中央ター

格闘を展開するTVゲーム機「ダブルドラゴンII」が三月十一日、またTVゴルフゲーム機「スーパークラウンズゴルフ」が三月初め、いずれも(株)



ファイティングファンタジー

「ダブルドラゴンII」は、別世界での戦いの競技大会がテーマ。八方向レバーと二つの攻撃ボタンを操作

システム24、2分割画面で 爆弾仕掛け侵入

セガ社から「クラックダウン」

時限爆弾で敵拠点を破壊していくというTVゲーム機「クラックダウン」が、セガ(本社東京、中山雄雄社長)から三月十日発売となる。

これは同社システム24の第四弾。未来都市を舞台に展開するメイ・スアクションゲームで、人造人間製造工場がある都市で起こった反乱を鎮圧するため、特務機員「スター」が反乱軍の拠点に時限爆



クラックダウン

弾をセットしていくもの。二人同時プレイも可能。画面は上部に都市の全体図とプレイヤーマッパの位置、爆弾を仕掛ける場所を表示。その下の画面は左右に二分割され独立して縦横にスクロール(左右をそれぞれ全体の約十分の一を表示)。二人のプレイヤーマッパは並んで別個の画面(一人用は左半分画面、右側は右半分画面)でプレイ。



スーパークラウンズゴルフ

歩き、マシンガンとキャノン砲、あるいは弾が切れた時はパンチかキックで、また画面内の敵を全滅させる特殊武器など、敵を倒しながら、赤い×印に時限爆弾をセットしていく。×印全部をタイム内に爆破すればステジッククリア。敵に三人倒

されるかタイム切れでゲーム終了。エアロテイル26"でOP価格四十万三千円。なおフロップビー基板販売は未定。

「ダブルドラゴンII」は、別世界での戦いの競技大会がテーマ。八方向レバーと二つの攻撃ボタンを操作

「ダブルドラゴンII」は、別世界での戦いの競技大会がテーマ。八方向レバーと二つの攻撃ボタンを操作

再び格闘に挑む ローレートロンからTVゴルフも

ローレートロン(本社東京、森真一社長)から発売となった。

「ダブルドラゴンII」は、別世界での戦いの競技大会がテーマ。八方向レバーと二つの攻撃ボタンを操作

話題のマシン

SHUWA Cyber amusing Trader.

LOW, LOW PRICES!

Immediate Delivery of Used P.C. BOARDS!

SHUWA Corporation

Denki Kaikan 3F, 5-12-9, Nipponbashi Naniwaku, Osaka 556 Japan

TLX:5294051 SHUWAD-J
TEL:06-632-6644
FAX:06-649-7222

High-Speed Delivery...

華シリーズ第5弾! **華胡蝶** (花合わせ こいこい)

メダルゲーム

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

DynaX Inc. 中日本リース株式会社

17-1 HATTAN NIJUKENYA MORIYAMA-KU, NAGOYA 463 JAPAN
TEL 052-791-4113 FAX 791-118 TELEX 4948-15 CENTRA-J

〒483 名古屋市中区山崎軒前八反17-1 N.L.B.L.F
TEL 052-791-4118 FAX 052-791-4188

WE WOULD LIKE TO SUPPLY NEW INFORMATIONS.

New & Used P.C.B Sell & Buy

WHAT'S YOUR NEED?
PLEASE CALL US.

SANWA DENSHI CO.,LTD

三和電子株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町2-1 プラザお茶ノ水301-302
TEL:03(295)6691(代表) FAX:03(295)3726
TELEX:STRAD J 25633
TEL:03(295)6691(代表) FAX:03(295)3726
BANK:SUMITOMO BANK
Ochanomizu-Branch A.C.No.414844

パラー営業にパワー...
クリーンな風...

25φメダル専用メダル貸機 TM11000

25φメダル専用 温水式洗浄機メダルロポ

サイズ 765(H)×750(W)×400(D)

全国総発売元

株式会社 トロンシステム

〒556 大阪府浪速区元町2丁目12-25
TEL(06)632-5614 FAX(06)632-5460

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)	8.40
2	忍者龍剣伝 (テクモ) Ninja Gaiden [Shadow Warriors] (Tecmo)	7.67
3	ゲインランド (セガ社) Gain Ground (Sega)	7.00
4	フェリオス (ナムコ) Phelios (Namco)	6.29
5	スーパーマン (タイトー) Superman (Taito)	6.11
6	ワールドスタジアム (ナムコ) World Stadium (Namco)	6.08
7	ロンパーズ (ナムコ) Romper's (Namco)	6.00
8	ハードパンチャー (コナミ) Final Round [Hard Puncher] (Konami)	5.71
9	スーパークラウンズゴルフ (大平技研) Super Crowns Golf (Nasco)	5.67
10	上海 (サン電子) Shanghai (Sun Electronics)	5.61
11	達人 (タイトー) Truxton (Taito)	5.56
12	バーディ・トライ (データイースト) Birdie Try (Data East)	5.46
13	スクランブル・スピリッツ (セガ社) Scramble Spirits (Sega)	5.29
14	大魔界村 (カプコン) Ghouls'n Ghosts (Capcom)	5.20
15	イメージファイト (アイレム) Image Fight (Irem)	5.10
16	フェイスオフ (ナムコ) Face Off (Namco)	5.01
17	アトミック・ロボキッド (UPL) Atomic Robo-Kid (UPL)	5.00
18	ロボコップ (データイースト) Robo Cop (Data East)	4.89
19	モンスターレアー (セガ社) Monster Lair (Sega)	4.86
20	M. I. A. (コナミ) Missing In Action (Konami)	4.78
21	F-1ドリーム (カプコン) F-1 Dream (Capcom)	4.70
22	ギャラガ 88 (ナムコ) Galaga 88 (Namco)	4.62
23	ワールドコート (ナムコ) World Court (Namco)	4.60
24	飛鳥&飛鳥 (セタ/タイトー) Asuka Asuka (Seta/Taito)	4.58
25	カベール (TAD/タイトー) Cabal (TAD/Taito)	4.50

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ウイニングラン (ナムコ) Winning Run (Namco)	9.33
2	オペレーション・サンダーボルト (タイトー) Operation Thunderbolt (Taito)	8.84
3	ターボアウトラン (セガ社) Turbo Out Run (Sega)	8.60
4	ファイナルラップ (デラックス) (ナムコ) Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.17
5	ファイナルラップ (スタンダード) (ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	7.56
6	トップランディング (コックピット) (タイトー) Top Landing (Cockpit) (Taito)	7.06
7	チェイスH.Q. (タイトー) Chase HQ (Taito)	6.82
8	パワードリフト (デラックス) (セガ社) Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.76
9	メタルホーク (ナムコ) Metal Hawk (Namco)	6.69
10	アウトラン (デラックス) (セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	6.13
11	ホットロッド (ジョイタイプ) (セガ社) Hot Rod (Joy) (Sega)	6.00
12	アフターバーナー (コックピット) (セガ社) After Burner (Cockpit) (Sega)	5.64
13	ホットチェイス (コナミ) Hot Chase (Konami)	5.22
14	コンチネンタルサーカス (タイトー) Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.07
15	ウェックル・マン24 (スピン) (コナミ) Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	5.00

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	祇園花 (日本物産) Gion Flower* (Nichibutsu)	7.17
2	テレフォン麻雀 (日本物産) Telephone Mahjong* (Nichibutsu)	7.15
3	学園長の復讐 [麻雀学園2] (フェイス) Mahjong Academy II* (Face)	6.83
4	アイドル放送局 (システムサービス) Idol Parade* (System Service)	6.35
5	華の舞 (中日本リース) Flower's Dance* (Dynax)	6.22

■フリッパー (FLIPPERS)

1	タクシー (ウィリアムズ) Taxi (Williams)	6.80
2	バンザイラン (ウィリアムズ) Banzai Run (Williams)	6.75
3	サイクロン (ウィリアムズ) Cyclone (Williams)	6.29
4	レーザーウォー (データイースト) Laser War (Data East)	5.01
5	ピン・ポット (ウィリアムズ) Pinbot (Williams)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査ロケーションの設置機種の売上と人気度から見たランク付けで、各オペレーターによるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

大型化進む自販機

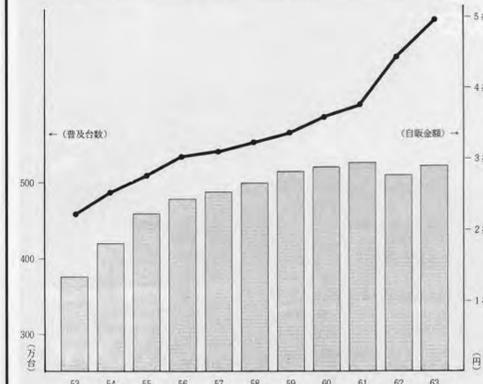
自販機工業会が63年度統計を発表

多くの缶飲料などを販売できる大型機の需要が高まるなかで、自動販売機の出荷台数は昨年二八%も伸び、中身商品の売上高も二%増加するなど好調となっている。日本自動販売機工業会(東京都港区西新橋二の三十七の七、新橋田中ビル、☎四三一一七四四三、倉橋明次会長)がまとめた調査によると、六十三年十二月末現在の自動販売機の普及台数は五百二十一万八千八百九十台で、前年(一九八八年)に比べ約十三万七千台(二・七%)増加した。これは、普及率が増加したのが、六十二年に減少に転じた後に盛り返したもので、普及台数はすでに飽和状態に入っているものと見られている。

昨年一年間の出荷台数は六十二万二千二百台で、これは前年(一九八七年)に比べ二七・九%増と、著しい伸びを示している。しかし、普及台数がこれほど伸びていないことから、大半は置き換えられたものと見られている。とくに大型機への切り替えがかなり進んでいる。

年別普及台数及び年間自販金額推移

年	普及台数(台)	前年比(%)	自販金額(万円)	前年比(%)
53	3,769,950	100.0	2,238,160,100	100.0
54	4,217,640	111.9	2,569,330,620	114.8
55	4,581,650	108.6	2,748,993,900	107.0
56	4,762,950	104.0	3,007,074,150	109.4
57	4,861,140	102.1	3,137,520,600	104.3
58	4,987,770	102.6	3,234,015,210	103.1
59	5,139,010	103.0	3,360,106,120	103.9
60	5,215,800	101.5	3,578,530,560	106.5
61	5,242,880	100.5	3,753,893,350	104.9
62	5,101,340	97.3	4,436,285,790	118.2
63	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8



これは前年(一九八七年)に比べ二七・九%増と、著しい伸びを示している。しかし、普及台数がこれほど伸びていないことから、大半は置き換えられたものと見られている。とくに大型機への切り替えがかなり進んでいる。

この伸びは二年連続して一割台にあり、大型機への切り替えが進んでいることが明らかである。

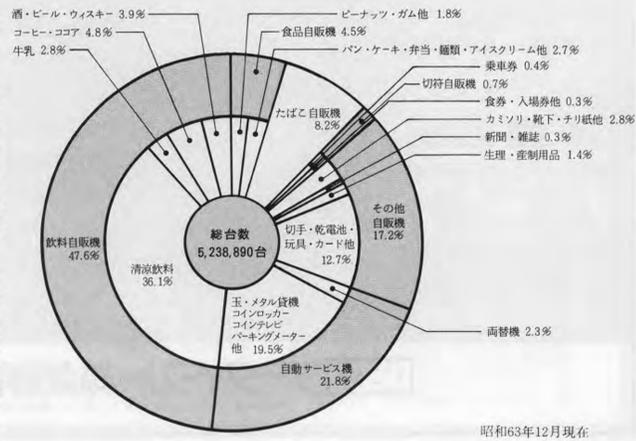
なお自販機の機種別構成比は、飲料自販機が四七・六%、食品自販機が二一・八%、日用品自販機が二七・二%、タバコ自販機が八・二%、切符自販機が〇・七%となっている。

自販金額の機種別構成比は、飲料自販機が四〇・四%、食品自販機が二四・九%、タバコ自販機が二四・八%となっている。

今後、自販機業界は消費税という大きな試練にさらされることになるが、アプリベイドカードの利用や中身商品の調整などで対策を講じるもよう。

しかしコインロッカーでは転嫁できず、一部で値上げすること。

機種別普及状況



昭和63年12月現在

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス 3月号から

アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)	評価
1 ナーク (ウィリアムズ)	9.13
2 サイバーボール (アタリ)	9.09
3 チーム・クォーターバック (レーランド)	9.06
4 チェイスH.Q. (タイトー)	8.71
5 ロボコップ (データイースト)	8.32
6 ダブルドラゴンII (テクノス/ロムスター)	8.32
7 テクモボウル (テクモ)	8.09
8 クォーターバック (レーランド)	8.01
9 ファイナルラップ (ナムコ/アタリ)	8.00
10 ダブルドラゴン (タイトー)	7.90
11 ゴールズ・ゴースト [大魔界村] (カプコン)	7.84
12 バッドデューズ [ドラゴンニンジャ] (データイースト)	7.71
13 オペレーションウルフ (タイトー)	7.69
14 パワードリフト (セガ社)	7.69
15 ニンジャウォリアーズ (タイトー/ロムスター)	7.63
16 P.O.W. [脱獄] (SNK)	7.55
17 アウトラン (セガ社)	7.53
18 720° [スケートボード] (アタリ)	7.43
19 アサルト (ナムコ/アタリ)	7.39
20 アフターバーナー (セガ社)	7.29
21 スーパーハンガオン (セガ社)	7.24
22 ヘビーバレル (データイースト)	7.22
23 スーパースプリント (アタリ)	7.18
24 ロードブラスターズ (アタリ)	7.05
25 ストリートファイター (カプコン)	7.00

ベスト・ニューアップライト

1 スーパー・オフロード (レーランド)	8.47
2 ショーダウン (エキシディ)	7.69

ベスト・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 ニンジャガイデン [忍者龍剣伝] (テクモ)	8.87
2 イカリIII [怒III] (SNK)	8.53
3 カベール (TAD/ファブテック)	8.50
4 スーパーマン (タイトー)	8.18
5 サンダークロス (コナミ)	7.88
6 シノビ [忍] (セガ社)	7.77
7 Vボール (テクノス/タイトー)	7.67
8 カプコンボウリング (カプコン)	7.64
9 チャンピオンシップ・スプリント (アタリ)	7.45
10 ロードブラスターズ (アタリ)	7.09
11 ツインイーグル (タイトー)	7.03
12 V.S.プラトーン (サンソフト)	7.00
13 アルタードビースト [獣王記] (セガ社)	6.98
14 ツインコブラ [究極タイガー] (タイトー/ロムスター)	6.94
15 P-47 (ジャレコ)	6.70
16 コブラコマンド (データイースト)	6.60
17 ビッグイベントゴルフ (タイトー)	6.56
18 パブルボウル (タイトー/ロムスター)	6.55
19 ラスタンサーガ (タイトー)	6.49
20 チェルノブ (データイースト)	6.40

フリッパー

1 ジョーカーズ (ウィリアムズ)	8.90
2 タクシー (ウィリアムズ)	8.65
3 サイクロン (ウィリアムズ)	8.61
4 バンザイラン (ウィリアムズ)	8.20
5 バッドガールズ (ゴットリーブ/プレミア)	7.75
6 ピン・ポット (ウィリアムズ)	7.53
7 タイムマシン (データイースト)	7.46
8 トラックストップ (バリー)	7.35
9 ソード・オブ・フェューリー (ウィリアムズ)	7.17
10 ハイスピード (ウィリアムズ)	7.16

©1989 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にすに当り機種名、開発メーカー名などの註を加えた。



無事、M.I.A.を救出するのが最終目的だ!

2人同時プレイ
途中参加可能

MISSING IN ACTION

VIDEO GAME
© KONAMI 1989

エム・アイ・エー

コンパクト・高性能
そして使いやすさを
兼ね備えたドーミーH.V.

ドーミーH.V.

仕様
サイズ: 760(D)×630(W)×1,410(H)mm
モニター: 26インチ高解像度対応モニター
使用電源: AC100±10V(50/60Hz)
消費電力: 120W 重量: 95kg



コナミ株式会社 本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03 (264)5678代
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06 (334)0335代
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL. 011(232)3778代
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL. 092(715)2367代

Overseas Readers Column

Atari Games Amended Anti-Trust Lawsuit

Hideyuki Nakajima, president of Atari Games Corp. and Tengen Inc., its wholly-owned subsidiary, announced on February 15 that they have amended and expanded Atari Games' anti-trust lawsuit against Nintendo of America Inc. and its Japanese parent, Nintendo Co. Ltd. to include additional anti-trust claims and claims for patent infringement, tortious interference with business relations, and trade libel.

The new legal complaints, filed in U.S. District Court in San Francisco, call for an immediate injunction against all future sales of Nintendo products, as well as an injunction against Nintendo's interference in the business operation of Atari Games and Tengen. The complaint also seeks \$100 million in treble anti-trust damages. Awarded patent damages would be trebled when it will be recognized according to the federal laws.

In December, 1988, Atari Games filed an anti-trust lawsuit against Nintendo and Tengen announced it would market the first independently produced Nintendo Entertainment System (NES) - compatible video game cartridges through Tengen, its wholly-owned subsidiary. The initial complaint charged that Nintendo has illegally monopolized the home video game market by controlling 100% of the manufacture of game cartridges for NES through the use of a "security system" ("lockout system", according to Atari Games and Tengen), and thereby dictated the volume, pricing and mix of software available for play on the NES. (See *Game Machine* No. 348) Against the Atari Games/Tengen lawsuit, Nintendo of America filed a counter lawsuit alleging infringement of Nintendo's intellectual property rights in January, and amended its "security system" patent infringement lawsuit in February. (See *Game Machine* No. 349 and No. 351) Since January 6, Nintendo has advised its sales representatives that they should not distribute unlicensed NES-compatible game cartridges manufactured by Tengen. Then Atari Games and Tengen filed an amended and expanded lawsuit against Nintendo.

The Atari Games/Tengen lawsuit alleges that Nintendo utilized patented

technology in the development of its NES. The technology covered in U.S. Patent No. 4,445,114, "Apparatus for Scrolling a Video Display" (Patent 114) issued on April 24, 1984, play an integral role in the function of the NES, Atari Games announced. Responding to *Game Machine's* inquiry, Hideyuki Nakajima replied: "This patent relates to all video games with which screen images played scroll either vertically or horizontally. Though we could take legal action against the violation of our patent, we have so far remained silent to prevent the market from being confused". This is Atari Games' patent, and the majority of video games that can be played at present are using this patent apart from whether it violates or not, said Nakajima.

According to Atari Games' complaint, its application in the NES directly infringes the patent. Atari Games and Tengen seek substantial past royalties for such infringement, subject to trebling, and an injunction against all future sales by Nintendo against further infringement of Patent

Excise Tax Questioned

In Japan it was decided that the general excise tax be implemented from April 1, and all trade people including coin-op operators are making a fuss. Japan's general excise tax is almost similar in system to the value-added tax (VAT) in Europe, and can be finished by accounting alone. The tax rate is uniformly 3%, and non-taxed articles are very few (such as stamps) - even the postage is taxed. On the other hand, the commodity tax, that has been imposed on luxuries (such as precious metals, jewelry and motorboats), is abolished. The law concerning the tax system was established suddenly in December 1988.

In all areas of trade people are busy with taking measures against it. Since coin-op operators cannot shift the burden of general excise tax to consumers, they are concerned about bearing the tax burden by themselves. However, Japanese coin-op operators have not paid operation tax or duty to date. Although there may be various differences in system between your country and Japan, if you have an adequate advice to Japanese coin-op operators, please write to *Game Machine*.

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
©1989 Amusement Press, Inc.

114.

Atari Games and Tengen report the new legal action is their latest response to Nintendo's concerted effort to drive Atari Games and Tengen out of the home video game market in U.S. According to Atari Games' complaint, Nintendo has "wrongfully and without justification attempted to interfere with and stamp-out competition by threatening retailers, sales representatives and others that they will suffer dire legal and or economic consequences if they deal in Atari Games/Tengen products in competition with Nintendo."

Atari Games and Tengen also allege in the suit that Nintendo has intentionally misled and deceived existing and potential customers by stating that the sale of Tengen products is violation of the law and may nullify Nintendo warranties. Such misinformation and intimidation by Nintendo has caused fear and confusion among Tengen's distributors and retailers, Atari Games and Tengen said.

Supporting the allegations is a letter sent by Nintendo to some of the nation's largest video game and toy retailers, including Toys-R-Us, Target and Bradlees on January 24, 1989, which threatens legal action against any retailer who is currently selling or has ordered Tengen products, according to Atari Games and Tengen. In its letter, which will be presented in court, Nintendo claim that Tengen has infringed "various intellectual property and contract rights," and suggests (threatens, according to Atari Games/Tengen) to prosecute any retailer who violates its patent by selling Tengen products.

"It seems clear that Nintendo will go any lengths, legal or otherwise, to drive Tengen or any other competitor out of the home video game market," said Atari Games and Tengen. "We believe Nintendo's conduct shows an appalling lack of ethics and is not the behavior of a responsible market leader. Instead, Nintendo is acting like a monopolistic entity whose sole

purpose is to choke off fair competition."

"We firmly believe the appropriate forum for our legal disputes with Nintendo in the courtroom, not, as Nintendo would have it, in closed board rooms with captive audiences," Atari Games and Tengen said. The lawsuit between Atari Games/Tengen & Nintendo will develop further.

Deith Leisure Deals Directly Namco's Video



Pictured are (l-r) Bob Deith, Deith Leisure's president and M. Nakamura, Namco's president.

Namco Limited, Tokyo, has announced recently that it reached an agreement with Deith Leisure Plc., London, U.K. on December 20, last year. According to the agreement, Deith Leisure will distribute Namco's coin-op video games exclusively in the U.K. and Eire market.

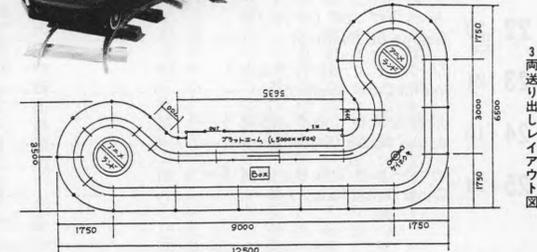
Based on the agreement, Deith Leisure exhibited Namco's driving videos "Metal Hawk" and "Winning Run" in its booth at ATEI (January 16-19, London), drawing hot attention. So far, Deith Leisure has dealt Namco's videos through Atari Games, CA, USA. From this year, it can directly deal from Namco.

250%ゲーゾロコモーションシリーズ

親子で楽しむ アニメトレイン

セット販売

内容 車両: アニメトレイン 3両 (自動送り出し制御)
軌条: レール全長33m (1周約70秒)
プラットホーム: L5000×W500
外観: 一式
ディスプレイ: アニメランド2基、警報機1本



ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.

朝日エンジニアリング株式会社
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

© TAITO CORP. 1989

キャッチ・ザ・ハート **TAITO**

FIGHTING HAWK

ファイティング・ホーク




高性能戦闘機ファルコンを操縦して敵の戦車や戦闘機と戦い、最終目標の最新爆撃機ドラゴンバットを撃墜して下さい。
草原、冰山、氷河、雪原、都市等6つのリアルなシーンで構成されていて迫力ある空中戦や地上攻撃が楽しめます。

ムシバ

ムシバ



- 今までのピカデリータイプと一味違う緊張感でいっぱいです。
- 5本の虫歯を左から順番に直して(退治して)いって虫歯を、完治させると景品が出ます。
- ピカデリーランプSのところ2回止まると虫歯が全て治療されてしまいます。(但し1回目に、止まった時は点滅するだけで、2回目で完治します。)

OPERATION THUNDER BOLT

オペレーション サンダーボルト



あのオペレーションウルフが更にパワーアップ!
2人同時プレイでインカム倍増/
前作同様に迫力ある戦闘シーンが楽しめます。
ラウンドは8つのシーンで構成されていて、リアルなストーリーが展開されます。



ENFORCE

エンフォース



当社コンチネンタルサーカス同様液晶シャッター方式を使用し迫力ある立体映像が楽しめます。
プレイヤーは、ガトリングガンとレーザーガンを武器に7つのゾーンを進みながら敵と戦い各ゾーンの要塞を破壊することが最終目標です。

株式会社 タイター
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)