

no. 312
1987年 7/15

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US\$100.00per year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

アミューズメント通信

JULY 15, 1987

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大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,600円(送料共)

暑中お見舞申し上げます

OH!
SUMMER
GAME!!



あなたのロケーションを訪れる"アマチュアカメラマン"を暖かく迎えてあげてください。

業界活性化を目指し、全国規模で実施します。

AOU協賛 JAMMAフォトコンテスト

●特選30万円(協力店に10万円)他、多数の賞を用意 ●締切り/昭和62年9月5日(必着)



テーマ(1):ゲームが好きッ!



テーマ(2):のりものと子供(小型乗物)

●JAMMAフォトコンテストの概要 ●応募方法

主催	日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)	協賛	全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(AOU)	協力	富士写真フイルム、フジカラー、チェンラポグループ	テーマ	(1)ゲームが好きッ! (2)のりものと子供(小型乗物)
応募資格	日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)会員、および撮影場所の所在地、店名等を記入し、応募作品に貼って提出すること(応募券はコピー、手書きでも可。なお応募作品は返却しないこととする。応募作品は審査委員会を組織して審査する。)	賞金	特選 1点 30万円 準特選 3点 10万円 佳作 10点 5万円 入選及び特別賞 100点 記念品	賞状	特選 1点 30万円 準特選 3点 10万円 佳作 10点 5万円 入選及び特別賞 100点 記念品	応募期間	昭和62年9月5日(必着)

撮影場所は、ポスター掲示店で積極的なご協力をお願い致します

JAMMA 日本アミューズメントマシン工業協会
東京都千代田区永田町2丁目10番2号 100 秀和永田町T B Rビル704号
電話 03 (593) 2563・2564 ファックス 03 (581) 3556

チビッコの夢をキヤッチ

GF ドラキュラくん Mr.DRACULAR

L : 150cm
W : 82cm
H : 175cm
Wt : 120kg

GE キャンディトラック CANDY TRUCK

L : 740cm
W : 750cm
H : 41.5cm
Wt : 750kg

MCI MELCHEN HOUSE

外箱直径 : 250cmφ
H : 230cm
Wt : 260kg
4人乗り

KDJ-P ハッピーワゴン HAPPY WAGON

L : 116cm
W : 84cm
H : 162cm
Wt : 115kg

KA わんぱくロボット NAUGHTY ROBOT

L : 147cm
W : 121cm
H : 158cm
Wt : 130kg

KDE-N スーパーポルシェ SUPER PORSCHE

L : 122cm
W : 85cm
H : 108cm
Wt : 110kg

ED チビッコF-1 KID F-1

L : 125cm
W : 85cm
H : 61cm
Wt : 70kg

株式会社 **ホープ**

本社工場 川崎市中原区今井上町50番地〒211
TEL. 044(722)6141(9) FAX 044(711)2779
関西営業所 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地〒618
TEL. 075(957)5613(9) FAX 075(957)0313
東京本社 東京都港区芝5丁目31番17号〒108

SNK「サイコソルジャー」の全曲収録テープ



FC「アテナ」についている「サイコソルジャー」の音楽テープ



「タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2」

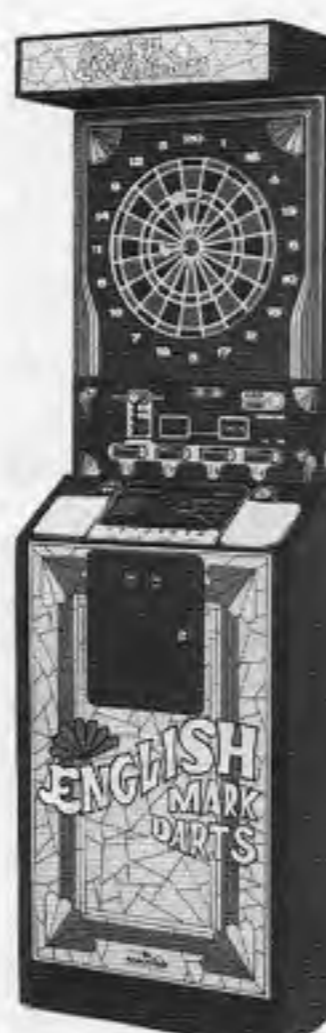
タイトーゲーム音楽第2弾

タイトーゲーム音楽第2弾

タイトー(本社東京、大阪、名古屋)が、このテープに収録された全曲収録されたレコードが、このほど発売された。これはGMOレコードでアルファレコード(株)からリリースされている。B面はカラオケになる。FC用「アテナ」につ

プールのバーなどに向けて ダーツゲーム機

セガ社、米国製を輸入、販売



セガ(本社東京、大阪、名古屋)が、このテープに収録された全曲収録されたレコードが、このほど発売された。これはGMOレコードでアルファレコード(株)からリリースされている。B面はカラオケになる。FC用「アテナ」につ

曾我栄蔵社長に

東海瓦斯とはソフトを共同開発

曾我栄蔵社長に東海瓦斯とはソフトを共同開発

AM業界の業務内容

- ゲームコーナーの共同経営
- ゲームマシンの長期割賦販売
- 長期資金融資

ケイ・アミューズメント・システム(株)
●東京03(709)3711 ●大阪06(365)8879

事務所移転

名古屋ジュック(株) 名古屋市中区今井上町50番地
古屋市緑区鳴海町神倉三(一四四二) ☎(〇五二)八七七一 一四四、小川正宏社長

ものひとつで、第十二枚目。六月二十五日、L P・CT各二千二百円、CD二千八百円でレコード店などから発売となった。A面には「アテナ」の全シーン、六曲がそのまま収録され、B面には五曲収録されている。アレンジ版五曲のうち三曲は「アテナ」のサウンドトラック「アテナ」によるもの。なおこのレコードは「アテナ」ゲーム・ミュージックVOL.2として制作された。

平素は格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。このたび、弊社が開発致しました「R・TYPE(アールタイプ)」は弊社独自で開発したオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。従って、弊社に無断で模倣、又は類似する製品の製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は不正競争防止法、工業所有権法、著作権法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。就きましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に、皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。昭和六十二年六月

大阪府西成区西本町一丁目十一番九号 岡本興産ビル
アイレム販売株式会社
代表取締役社長 高嶋 由之

●この商品は弊社(アイレム販売)の応諾なしに海外への出荷は出来ません。

なゲーム場が風俗営業としてレジャーを張られることは、どう考えてもおかしい」と憤慨しているオペレーターが多い。

なお小倉北区のオペレーターが集まり「小倉北八号営業所防犯組合」(藤川誠一理事長、組合員約十五社)を、今年四月に発足させている。同組合は小倉北警察署の指導により組織したもので、防犯行政への協力のほか、新風営法施行時からオペレーターへの対応や業者間でのトラブル防止などの活動を徹底。この結果、組合員のゲーム場は補導員とのトラブルがまずなくなったという。また以前は五十円で二ゲ



「ゲームインプラザ・オリビアン」運営の藤川誠一氏(小倉北八号営業所防犯組合理事長)



予備校生中心の常連客が多い「ゲームインプラザ・オリビアン」の店内の様子

ームにするなど「自分の首を絞めるような状況になっていたら、ゲーム五円という申し合わせ事項を徹底し、行き過ぎた競争がなくなり安定した経営になった」というのが、各ゲーム場の現状だ。

「ビデオイン・キャッツ」は広さ約三百平方メートル、この界隈では最大級の規模を誇る。同店では、以前は隣の岡田商会(本社、京都)が運営していたが、新風営法施行時からオペレーターの太平(二年前に合算し、そのベストテンを掲示する「ランキング」)を実施している。藤川氏は「客は自分の名前が載るだけで、けっこう優越感を感じているらしく、自分の順位を



右の写真は「クリスタル・ファイブ」の店頭。左は非常にすきりした店内の様子。上の写真は「客に遊ぶ店」と語る同店運営の首藤英博氏

から八方に伸びたアームにイルミネーションをめぐらせてある。壁面には、元漫画家だった従業員が描いたいろいろなイラストが提示され、またコックピット型キャビネットにも、そのゲームのテーマに沿った絵を描くなど、楽しい工夫を凝らしてある。設置機は約百台で、そのうちテーブル型TVゲーム機が五十台、TV型ゲーム機が七台、ミディ型十一台、コックピット型七台、アップライト型二台のTVゲーム機、その他アーケード機十台、そして多人数用大型メダルゲーム機二台、TVメダルゲーム機十台を配置している。同店の岡本清文支配人は「米国のゲーム場の雰囲気が好きで、当店もそういうイメージをめざしている。それは、店内の配色が、暗い中にも気持が明るくなるような雰囲気があること。そう、中には客とのコミュニケーションを大切にしている。同店の従業員数は、以前は半分の約二十人、現在は約四十人、ゲーム場の相乗効果を狙っている。

「ゲームインプラザ・オリビアン」は「小倉北八号営業所防犯組合」としており、これが常連客を離さないひとつの要素となっている。また藤川氏は「インベーターはやさしくて面白かったため、ゲーム人口を増やした。しかし今は、型とアップライト」と、型とアップライトを、音藤氏は「二年ほど前から小中学生はほとんど来

「ゲームインプラザ・オリビアン」は「小倉北八号営業所防犯組合」としており、これが常連客を離さないひとつの要素となっている。また藤川氏は「インベーターはやさしくて面白かったため、ゲーム人口を増やした。しかし今は、型とアップライト」と、型とアップライトを、音藤氏は「二年ほど前から小中学生はほとんど来

「ゲームインプラザ・オリビアン」は「小倉北八号営業所防犯組合」としており、これが常連客を離さないひとつの要素となっている。また藤川氏は「インベーターはやさしくて面白かったため、ゲーム人口を増やした。しかし今は、型とアップライト」と、型とアップライトを、音藤氏は「二年ほど前から小中学生はほとんど来

業者の結束で安定運営

世界のゲームをお届けします

正統派ルーレットの醍醐味をスペインから

イギリスからやってきたベニーフォール

American SHUFFLEBOARD 社製

アメリカからやってきた空前のブーム

Super Roulette スーパールーレット

BILLIARDS ビリヤード

CIRCUS CIRCUS サーカスサーカス

アタマを科学する

株式会社 ジャレコ

(本社) 〒158 東京都世田谷区上町5-24-9
TEL: 03-420-2271 FAX: 03-420-2280 TELX: J27891

(大阪) 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスタル1F
TEL: 06-203-0081 FAX: 06-203-0183

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。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

北九州・小倉駅前

第40回

北九州市の行政、商業の中心地であり、市内交通の基点となっているのが、小倉である。とくに小倉港を背後に控えたJR小倉駅の南側に、ビジネス、レジャー関係のさまざまな施設が集中した繁華街を形成しており、本州からの海路、陸路の玄関口ともなっている。

三十八年に小倉を含む八幡、門司など五市が合併し、九州初の百万人都市として誕生した北九州は、北九州工業地帯を擁する九州最大の重工業都市として発展を続けてきたが、ここ数年、円高に追い打ちをかけた不況により、とくに製鉄が中心の同市にとっては大きな打撃となっている。これに伴って人口も年を追うごとに(年間三千人以上)減少し続けており、



左の写真はイルミネーションで雰囲気を盛り上げている「ビデオイン・キャッスル」の店内。左下は改装された同店の外観



小倉駅前では古参のゲーム場で機械台数も最も多い「ゲームトピア・カジノ」の店内にて。壁面には数年前に贈られた「祝改装開店」の花輪などを飾る

とくに今年に入ってから減り方が著しく、現在約五百万人だが、百万人を切るのは時間の問題とさえ言われている。

小倉もその影響を受け、ゲーム場を含めて街全体に、一時のような活気が見られなくなってきた。しかし小倉で毎年行われる「夏祭り」は盛大で、大勢の見物人で賑わう。今年も七月中旬に実施されるこのお祭りに、地元の人々は大きな期待を寄せている。

JR小倉駅の南側一帯の繁華街は、真つすぐ南下する平和通りによって、東西に大きく二分され、東側はバーやスナックなどが軒を並べる夜の歓楽街、西側は降り駅の西小倉駅、小倉城までの間に、デパートや映画館などを

「ゲーム場はサービス業。接客態度が大事」と語る「ビデオイン・キャッスル」の岡本清文支配人

21世紀のアミューズメントをプロデュース

シティヘリポート 寸法 W0.9M×L1.2M×H1.6M 〒91-34225	戦闘ヘリコプター 寸法 W1M×L2M×H2.2M 〒91-32956	スーパージャンボ 寸法 3Mφ 〒91-27173	変身ロボ 寸法 W0.95M×L1.9M×H1.8M 〒91-32956	ファミリー電車 寸法 W0.87M×L1.55M×H1.65M 〒91-27172
陣地盗り 寸法 W0.6M×L0.45M×H1.65M 〒91-29887	対抗モグラ 寸法 W1.5M×L1.07M×H1.55M 〒91-26038	クルーザー 寸法 W0.9M×L2.6M×H1.8M 〒91-32956	TOGO 株式会社 トーゴ 本社/〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 TEL (03) 718-6521 (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 TEL (045) 531-6001 FAX (045) 542-8274	

R-TYPE

アーケードタイプ

新登場

それは悪によって、
歪められた
異次元空間より始まるー。

緊張、壮快、衝撃を一度に
体験出来る話題の異次元
シューティングゲーム。

憎悪と殺戮が支配する世界、それがバイド帝国である。そこには、我々を恐怖の底へと招く得体の知れない異形生物が生息していた。一刻も早く、我々の手によって、それらを打ち砕かねばならない。緊張と対立、今ここに壮絶な戦いが始まろうとしている。

© 1987 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

Innovations in Recreational Electronic Media. 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問合わせ/お申し込みは……

アイレム販売株式会社
IREM CORPORATION

本社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
東京販売 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル

大改装した前橋西武「カートピア」

ファミリー客にターゲットを絞り
富士リースがデパート側より早く



前橋西武「カートピア」の奥から入口方向を見たところ



奥田伸二所長

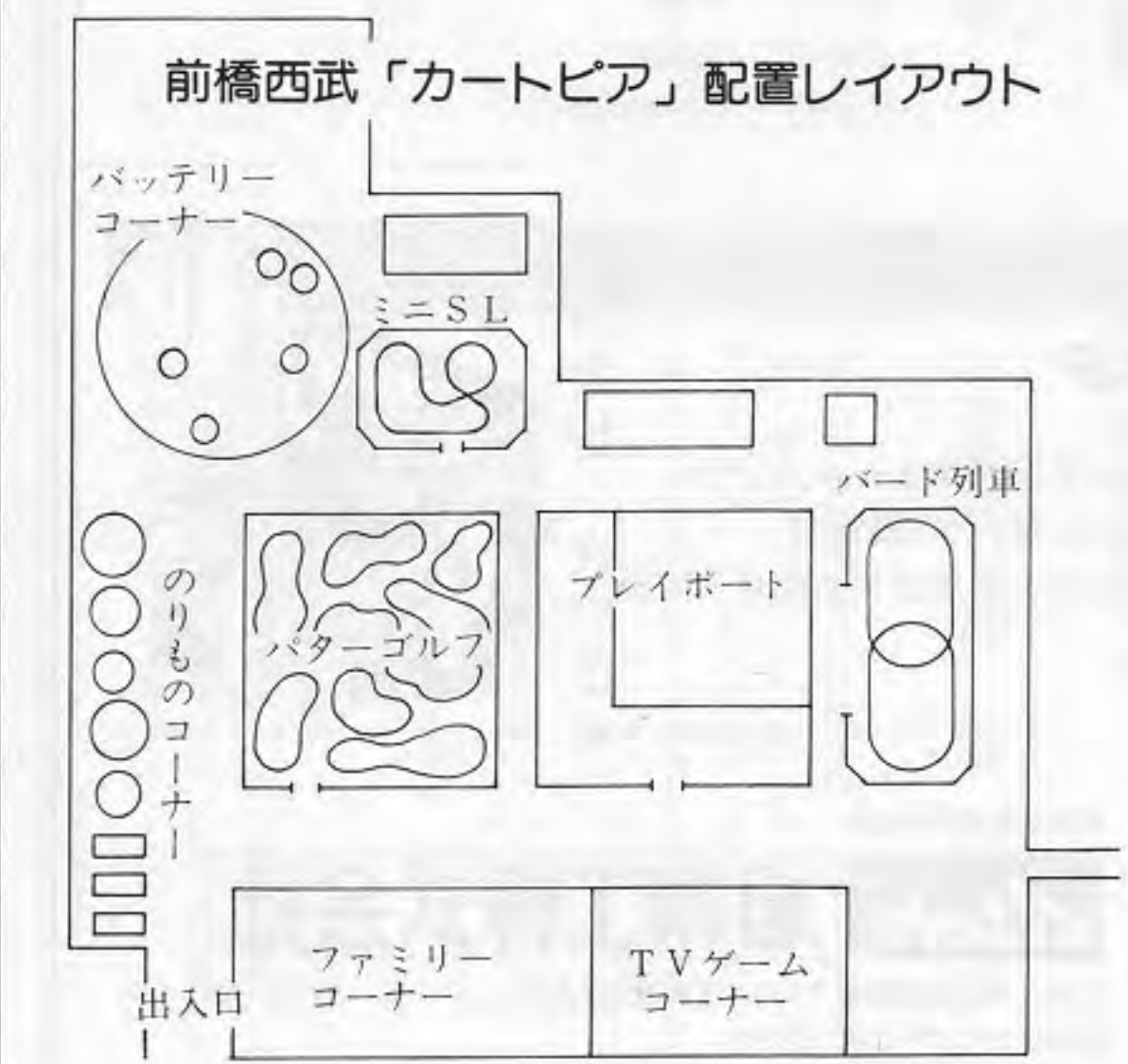
（前橋）富士リース（本社大阪、山本英二社長）が、西武前橋市の西武デパート（地上七階、地下二階）の屋上で運営している同社ロケーション「カートピア」をこの夏に全面的に改装、大型化して注目されている。同社は昭和五十六年七月に同デパート屋上ロケをオープン、運営してきたが、今年九月に西武デパート用の立体駐車場が完成する予定で、それに伴い全店大改装が行なわれることになった。これを機会に集客力の大幅アップを見込んで、思い切った遊戯施設の拡充を図ったもの。同デパートの大改装は九月以降になつており、本来ならば屋上ロケもそれと同時に改装するはずであるが、冬のシーズンオフに向けての改装では屋上ロケにとつては不向きなため、デパート側と交



「パターゴルフ」(上)と「プレイポート」の様子



右の写真は「バード列車」、下は「ミニS.L」



渉の上、一足早くこの春のゴールデンウィークに合わせて改装、大型化したもの。「カートピア」の広さは全部で約千五百平方メートル。改装前は夏になると屋上ビアガーデンが併設されていたが、今年の大改装で同社が全力投入したことをデパート側が評価し、今年からビアガーデンは廃止された。改装前の営業内容は、その名称が示すとおりバッテリーカー（約二十台）を中心としたゲーム機などゲームコーナー主体に変わってきている。しかしゲーム機は今回かなり減少させている。改装、大型化に要した投資額は約六千万円とされている。改装後の設置機種は、アスレチック遊具「プレイポート」、独特の「パターゴルフ」、各一基、ミニS.L二基、定

置式乗物機二十台、バッテリーカー六台、TVゲーム機約四十台（うちテニール型二十台、コックピット・アップライト型五台）、アーケード・ボール、ネット、カプセルライズゲーム機十六台、子ども用メダルゲーム機十台など。今回の改装のメインは、幼児を中心に大変な人気を集めている。利用料金

は一回二百円で、時間の制限はない。身体を動かすので、アスレチック遊具となるが、これはひとつの遊具セットである。次に「パターゴルフ」(広さ十二メートル×十一メートル)。これは同社のオリジナルデザインにより、九ホール、バー二十四で設計されている。実際にミニゴルフをするというもので、利用料金は大人二百円、子どもも百円。幅広い年齢層に人気があり、とくに休日などは大人が多数利用することである。



TVゲームコーナー(上)と、「ファミリーコーナー」



三方をテントで囲んだ新風営「八号」営業所。TVゲームコーナー」を取っている。これは三方をテントで囲んでおり、このため「独立した店舗」として、新風営も珍しい存在になっている。同社・群馬営業所の奥田伸二所長(同ロケの店長でもある)は、「デパートの屋上ということで、時間などの管理は徹底している。またロケ内の事故防止に細心の注意を払っている。小・中学生が遊ぶようになってくると、たまり場にならないよう、機械のレイアウトひとつにも気を配っている」と語る。実際、TVゲームコーナーは小・中学生が中心だが、今回の改装で親子で楽しむファミリー客が増えつつあり、営業面でも少しずつ方向がファミリー客向けに変化しているところだ。

「TVゲームコーナー」は三方をテントで囲んでおり、このため「独立した店舗」として、新風営も珍しい存在になっている。同社・群馬営業所の奥田伸二所長(同ロケの店長でもある)は、「デパートの屋上ということで、時間などの管理は徹底している。またロケ内の事故防止に細心の注意を払っている。小・中学生が遊ぶようになってくると、たまり場にならないよう、機械のレイアウトひとつにも気を配っている」と語る。実際、TVゲームコーナーは小・中学生が中心だが、今回の改装で親子で楽しむファミリー客が増えつつあり、営業面でも少しずつ方向がファミリー客向けに変化しているところだ。

「デパートの屋上ということで、時間などの管理は徹底している。またロケ内の事故防止に細心の注意を払っている。小・中学生が遊ぶようになってくると、たまり場にならないよう、機械のレイアウトひとつにも気を配っている」と語る。実際、TVゲームコーナーは小・中学生が中心だが、今回の改装で親子で楽しむファミリー客が増えつつあり、営業面でも少しずつ方向がファミリー客向けに変化しているところだ。

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY



MONITOR T.V.
SOFT+COIN UNIT
SPEAKER

■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。

Tafie
TAFIE=Technologically Advanced Families (system component)

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。■「傾い直し」「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。

TD-S+PULSE-NEO

VHD
Vitaton 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ご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。そしてなによりも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**
〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL(06)533-0147(代) FAX(06)533-1131

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	〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577 東大阪市橋根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590 堺市御室町東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 東大阪市橋根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

NEW

1943
TM
© CAPCOM

今甦る大戦の勇者たち!

おー!

なつかしの1942がよりパワフルになって帰ってきたぞ!
6つの秘武器を身にまとい次々と敵を撃墜していくP-38
ライトニングの勇姿と共に3年前の興奮がそのまま甦ってきます。
好評の宙返りに津波・稲妻・カマイタチを新たに加え、
ふたたびゲームセンターの撃墜王を目指します。



大飛龍との激しい空中戦
利根との攻防
赤水艦隊を全滅せよ
作戦成功
作戦成功
自破率100%

株式会社 **カプコン**
本社 大阪市東区大手通1-27 カプコンビル
TEL (06) 946-6622(代)
東京支店 東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F
TEL (03) 440-4801(代)

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国のプリミア・テクノロジー社(本社イリノイ州ベンセルビル、ギルバート・ポラック社長)による、ゴットリーブ・フリッツパールの最新作「アリーナ」(闘技場)は、怪獣相手に大胆に挑戦していく戦士をテーマにしたもの。

ピンボールのす早い動きがこのテーマに組み込まれデザインされた。アメリカのプリミア・テクノロジー社(本社イリノイ州ベンセルビル、ギルバート・ポラック社長)による、ゴットリーブ・フリッツパールの最新作「アリーナ」(闘技場)は、怪獣相手に大胆に挑戦していく戦士をテーマにしたもの。



Primer Technology's "Arena"

レイフィールド右上のところに、小さな円形の「ピット」と呼ばれるプレイフィールドがあり、ここにまず入る。バックガラスにある写真が絵柄に変化している間、特別の力を与えられる。このほか、光るチューブランプなどの特徴を持っている。

AMOAの展示料は一平方メートル当たり十坪を占める標準小間が大半で、約三平方メートルから九平方メートル、十一平方メートルとよく似た数字となっている。

日本と異なるのはいろいろあるが、まずAMOAでは小間(ブース)を設定し、前年出展社から

次は「アリーナ」

右上の小さな円形フィールドなど

AMOA(アメリカムーズゴ、リチャード・ホーキンス会長)では、十一月十七日にシカゴで開かれる「AMOAエキスポ87」の準備を進めているが、出展料など日本のAMOAと比べると、かなり安い。AMOAの展示料は一平方メートル当たり十坪を占める標準小間が大半で、約三平方メートルから九平方メートル、十一平方メートルとよく似た数字となっている。

日本と異なるのはいろいろあるが、まずAMOAでは小間(ブース)を設定し、前年出展社から

米国税関が捜査押収

バージニア州北部で不正なTVゲーム機114台

米国の税関は十九通の捜査令状に基づき、六月十六日、バージニア州北部(ワシントンDCに隣接する地域である)で強制捜査を実施し、百四十四台のTVゲーム機を押収した。これは本来の製品として発売されたもので、いずれもハンター・ベンディング社(本社バージニア州アーリントン)が所有、オペレートしていたもの。

AMOAの商品保護担当役員であるポルト・フェイ氏は、この事件が次のように伝えている。今回の強制捜査は、アレクサンダー・アーリントンなどバージニア州北部の各地にあるホテル、

レストランなど十八カ所、基板が押収されたほか、大量の記録書類も押収された。

フェイ氏はこの強制捜査に関して、AMOAが税関に対して技術的な援助をしたと述べている。

同氏はまた、「ネスライン事件」(FBIの作ったコードネームで「V-IDGAM」)で四被告全員に判決が下りたことも伝えている。

マイロン・シユガーマ被告に対しては(前号で報じた通り)TVゲーム機無断コピー品販売で著作権法違反、ギャンブル機輸送で賭博用具取締法違反の二罪で、五月十四日、五年間の保護観察と罰金二万五千ドルと比較的軽い刑が言い渡された。

同日、アラン・フィシ

先ほど遊園地経営会社(シックス・フラッグス社)を売却したばかりのハリ社(バリー・マニユファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレン会長兼社長)が、子会社のヘルス&テニス社を売却することを明らかにしている。また話題になっているのは、五月十四日、五年間の保護観察と罰金二万五千ドルと比較的軽い刑が言い渡された。

同日、アラン・フィシ

ユニオン被告には著作権法違反で三年間の保護観察と二千五百ドルの罰金と言われている。次に五月二十六日、ウォルター・リギン被告にも著作権法違反で三年間の保護観察と二千五百ドルの罰金と言われている。同日、有罪を言い渡されたワシントンDCの連邦地裁、ハリ社を売却したことで起訴された点も、AMOAと異なる点がある。このため出展料は早く、三月には開始されている。

出展条件、規則と申込書が三月に配布され、第一募集が六月末締切で行なわれる。出展料の三〇%を前払いする。さらにその後も募集が続く(七月一日以降は出展料全額前払い)が、空いている小間がなく、売切れ(ソールド・アウト)の状態になる。小間を確保できない申込者は待機(ウェイティング・リスト)に名を連ねるが、これはキャンセルが出た場合のためである。

キャンセルにもいろいろ規則がついて回る。出展社に対するルールで最も重要なのは、ギャンブル機具の出品、そして騒音規制。前者においては九項目にわたる規制があり、厳しかったため最近ギャンブル機具の出品は一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

なおショー開催期間はAMOAが三日間、AMショーが二日間だから、一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

AMOAエキスポ87の騒音規制は十分参考になる

AMOAエキスポ87の騒音規制は十分参考になる

バリー社、ヘルス&テニス社を売却か

シックス・フラッグスに続いて

先ほど遊園地経営会社(シックス・フラッグス社)を売却したばかりのハリ社(バリー・マニユファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレン会長兼社長)が、子会社のヘルス&テニス社を売却することを明らかにしている。また話題になっているのは、五月十四日、五年間の保護観察と罰金二万五千ドルと比較的軽い刑が言い渡された。

同日、アラン・フィシ

ユニオン被告には著作権法違反で三年間の保護観察と二千五百ドルの罰金と言われている。次に五月二十六日、ウォルター・リギン被告にも著作権法違反で三年間の保護観察と二千五百ドルの罰金と言われている。同日、有罪を言い渡されたワシントンDCの連邦地裁、ハリ社を売却したことで起訴された点も、AMOAと異なる点がある。このため出展料は早く、三月には開始されている。

出展条件、規則と申込書が三月に配布され、第一募集が六月末締切で行なわれる。出展料の三〇%を前払いする。さらにその後も募集が続く(七月一日以降は出展料全額前払い)が、空いている小間がなく、売切れ(ソールド・アウト)の状態になる。小間を確保できない申込者は待機(ウェイティング・リスト)に名を連ねるが、これはキャンセルが出た場合のためである。

キャンセルにもいろいろ規則がついて回る。出展社に対するルールで最も重要なのは、ギャンブル機具の出品、そして騒音規制。前者においては九項目にわたる規制があり、厳しかったため最近ギャンブル機具の出品は一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

なおショー開催期間はAMOAが三日間、AMショーが二日間だから、一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

AMOAエキスポ87の騒音規制は十分参考になる

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年7月号から

アップライト・ビデオ

機種名(メーカー名)	評価
1 アウトラン(セガ社)	9.38
2 ロードアスター(アタリ)	9.31
3 ローリングサンダー(ナムコ/アタリ)	9.03
4 スーパープリント(アタリ)	8.63
5 720° [スケートボード](アタリ)	8.60
6 コントラ(魂斗羅)(コナミ)	8.47
7 エンデュローサー(セガ社)	7.98
8 ハングオン(セガ社)	7.97
9 イカリ・ウォリアーズ [怒](SNK/トレードウェスト)	7.96
10 ガントレット 4P(アタリ)	7.43
11 スピードバギー [バギーボーイ](辰巳/データイースト)	7.40
12 ロックオン(辰巳/データイースト)	7.38
13 ランページ(バリー・ミッドウェー)	7.31
14 カルノフ(データイースト)	7.26
15 ワールドシリーズ(シネマトロニクス)	7.17
16 プレイチョイス10(任天堂)	7.08
17 ピクトリーロード [怒屠屠屠](SNK/トレードウェスト)	7.00
18 カルテット(セガ社)	7.00
19 スパイハンター II(バリー・ミッドウェー)	6.77
20 ボールポジション(ナムコ/アタリ)	6.63
21 スパイハンター(バリー・ミッドウェー)	6.54
22 ガントレット 2P(アタリ)	6.43
23 ゴースト&ゴブリン [魔界村](カプコン/ロムスター)	6.37
24 カンファーマスター [スバルタンX](アイレム/データイースト)	6.29
25 シャイアン・ガン(エキシディ)	6.04

ベスト・ニューアップライト

1 スーパー・ハンガオン(セガ社)	10.00
2 グライアス(タイトー)	8.50
3 レッドライン・レーサー(トレードウェスト)	8.50
4 エイリアン・シンドローム(セガ社)	8.00
5 ベースボール・シーズンII(レーランド)	7.77

ベスト・ソフトウェア

機種名(メーカー名)	評価
1 ラスタンサーガ(タイトー)	9.07
2 スカイシャーク [飛翔鯨](タイトー/ロムスター)	8.86
3 チャンピオンシップ・スプリント(アタリ)	8.51
4 トーナメント・アルカノイド(タイトー/ロムスター)	8.06
5 トップガンナー [特殊部隊ジャッカル](コナミ)	7.76
6 パールポブル(タイトー/ロムスター)	7.64
7 ガントレット II(アタリ)	7.63
8 ソーラー・ウォリアー [ザインド・スリーナ](タイトー/メトロコン)	7.52
9 ダブルドリブル(コナミ)	7.49
10 カルテット 2(セガ社/サン電子)	7.27
11 キッドニッキ [快傑ヤンチャ丸](アイレム/データイースト)	7.38
12 ビッグ・イベント・ゴルフ(タイトー)	7.35
13 レネゲード [熱血硬派くにおくん](タイトー)	7.29
14 ティード・オフ(テクモ)	7.25
15 アルカノイド(タイトー/ロムスター)	7.24
16 マニア・チャレンジ [対戦式エキサイティングアワー](タイトー/メトロコン)	7.16
17 ボールポジション II(ナムコ/アタリ)	7.14
18 VS. スーパー・マリオブラザーズ(任天堂)	7.08
19 1942(カプコン/ロムスター)	7.00
20 ベーバーボーイ(アタリ)	6.79

フリッパー

1 ビン・ポット(ウィリアムズ)	8.75
2 F-14 トムキャット(ウィリアムズ)	8.56
3 ハイスピード(ウィリアムズ)	8.53
4 スプリング・ブレイク(プリミア)	8.27
5 コメット(ウィリアムズ)	7.35
6 ミリオナー(ウィリアムズ)	7.32
7 パーティ・アニマル(バリー・ミッドウェー)	7.14

©1987 Replay Magazine 調査方法は本誌「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。日本語版にすると当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ダツハの空中戦が始まる。

世界制覇を志すザニス帝国の巨大中枢コンピュータ「Zeda-X」を破壊せよ!
 ザニス帝国の最新鋭戦闘機に乗り込み、帝国の奥深く侵入するのだ。
 都市が、火山が、森林が、ツンドラが、そして巨大兵器隊がキミの侵入をはばむ。
 執拗な敵機の攻撃、要塞の守り。はたして、キミは任務を完了できるか!

© KONAMI 1987

全米300のゲーム場でTVゲーム大会

アラジンズ・キャッスル協賛

ギネスブックに掲載された。アラジンズ・キャッスル社は三百以上のロケーションを持つ。このため、六月二日から三日間、米国内の各ゲームセンターに、プレイヤーズ・キャッスルが、この競技大会を円滑に進められるよう配慮するだけでなく、プレイヤーズの出した最高得点を証明する。

USナショナル・ビデオゲーム・チームは、特に優秀な成績を挙げているが、もっと多くの選手を確保するのが狙い。同グループでは、これまで四回、毎年こうした催しを行なっているが、今回は初めて。

順に場所を確保していき、残ったところを売るというやり方がまったく日本のAMショーと異なる点がある。このため出展料は早く、三月には開始されている。

出展条件、規則と申込書が三月に配布され、第一募集が六月末締切で行なわれる。出展料の三〇%を前払いする。さらにその後も募集が続く(七月一日以降は出展料全額前払い)が、空いている小間がなく、売切れ(ソールド・アウト)の状態になる。小間を確保できない申込者は待機(ウェイティング・リスト)に名を連ねるが、これはキャンセルが出た場合のためである。

キャンセルにもいろいろ規則がついて回る。出展社に対するルールで最も重要なのは、ギャンブル機具の出品、そして騒音規制。前者においては九項目にわたる規制があり、厳しかったため最近ギャンブル機具の出品は一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

なおショー開催期間はAMOAが三日間、AMショーが二日間だから、一日当たりの出展料(その日当りの出展料)を考慮して出展するための輸送費、あるいは日本のAMOAの方が高いことになり、AMOA機は、音を出すのが当り前だが、展示会場があまり騒々しいと話を聞かない。この点は日本のAMOAでも検討すべきだろう。

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-5
 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30
 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9

AMOA EXPO 87

November 5-7
Hyatt Regency Chicago



話題のマシン

(第308号～第311号)

キャンディクリーン
造成地の工事現場をテーマにしたタイマー制プライズマシン。工事現場の土に見たてたキャンディをクレーンでつかむ。定価45万円。【こまや製作所】No308

スーパーチャンス
2人同時プレイ可能なクレーン機。キャビネットが上下に分離し移動が容易。高さ、幅14号までの大型景品使用可能。OP価格71万5千円。【セガ社】No308

ドラキュラくん
ボールを投げてドラキュラ人形に当てるアーケードゲーム機。ボールが当たると悲鳴をあげる。得点により3段階の実力評価表示。定価74万円。【ホープ】No308



チビッコF-1
フォーミュラカーを採用したバッテリーカー。黄色を基調にしたカラフルな配色。左ハンドル。時速2種に切替え可能。2人乗りで定価42万円。【ホープ】No310

スーパージャンボ
ジャンボジェット機の飛行を採用した定置型乗物機。カラフルな管制塔を中心に斜めに傾きながら旋回飛行をする。2人乗りで定価105万円。【トーゴ】No309

ハッピーワゴン
パンダの御者を乗せた馬車を採用した定置型乗物機。メロディとともに左右に動く。ボタンを押すと3種の声が出る。2人乗りで定価56万円。【ホープ】No309

陸地盗り
戦国時代で陣地を増やすことをテーマにしたプライズゲーム機。回転するルーレットを止めて表示された数だけ陣地の色が増える。定価92万円。【トーゴ】No311

ポルロ君の旅行
同社のドライブゲーム機「ミニドライブ」を縦型にしたもの。ピンクのオープンカーを運転して草原の中の道路を走る。定価47万円。【関西精機製作所】No309

ロボクレーン
シンプルな設計のプライズマシン。タイマー制のクレーン機で、景品のターンテーブルをハンドルで回す。定価28万円。【ユニバーサル販売/宝楽業】No309



ドリーミーフォールズ
6人用マネープッシュタイプメダルゲーム機。上段プレートがスライドし下段プレートにあるメダルを押して落とす。定価187万5千円。【タイトー】No308

ゴールデンダービー
6人用メダルゲーム機。競馬を採用。スタートとともにミニチュアの馬が走り着順を予想し当たればメダルを払い出す。OP価格6万円。【タイトー】No307

チビバizer-2
ミニバイク走行を採用した定置型乗物機。バイクが傾くと同時に前のキャラクターがバイクと反対の方へ動く。1人乗りで定価70万円。【信水貿易】No311

ファンタジー馬車
リンゴの形をした乗物を白馬が引くようにファンタジックなレール走行式乗物機。コースは全長19.5号。4人乗りで定価230万円。【興砂工業】No311

スーパーポルシェ
ポルシェ959をモデルにした定置型乗物機。左右のローリングアームで効果音が出る。ハンドルは2つ付き。2人乗りで定価48万円。【ホープ】No311

戦闘ヘリ
機銃を装備した戦闘用ヘリコプターを採用した定置型乗物機。レバーを操作して機首を持ち上げたり下げたりできる。2人乗りで定価83万円。【トーゴ】No310

総目録

No.48

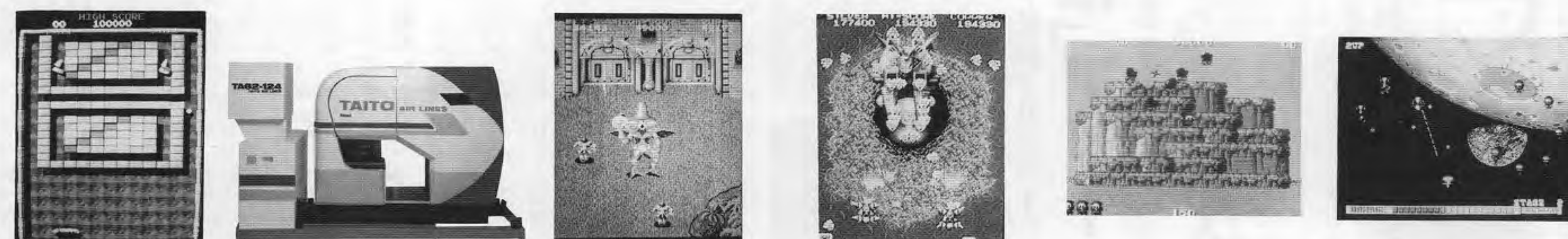
本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点で①明らかにコピー機や②とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、④乗物機、⑤メダルゲーム機、⑥その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲームについては画面の写真だけにしました。（一部は前回からの繰越し）



ハードボディー
米国Vバー・ミッドウェー社製フリッパー。ボディビルを採用。プレイフィールドが2階建のバレル方式。OP価格48万7千5百円。【タイトー】No311

F-14トムキャット
米国ウィリアムズ社製フリッパー。同名戦闘機による迎撃戦を採用。得点が低すぎる場合、サービスボール1個追加。OP価格64万6千円。【タイトー】No311

ストレンジ・サイエンス
米国Vバー・ミッドウェー社製のフリッパー。狂った科学者の実験がテーマ。ボール5個のマルチプレイが特徴。OP価格48万7千5百円。【セガ社】No309



リベンジジョ DOH
同社「アルカノイド」の続編。34ラウンドのうち30ラウンドは2種の場面（いずれか選択）で構成。基板販売のみでOP価格9万8千円。【タイトー】No309

ミッドナイト・ランティング
TVフライトシミュレーションゲーム機。揺動キャビネット使用。いかに理想的な飛行軌跡で着陸できるかを試す。OP価格185万円。【タイトー】No309

エクスターミネーション
ミュータントをビームで倒していくTVゲーム機。2人同時協力プレイも可能。ライフメーター制。基板販売のみでOP価格14万8千円。【タイトー】No308

超時迷宮レジオン
異次元の迷宮で敵を撃破していくTVゲーム機。2人同時プレイで合体攻撃や時間を戻したりできる。基板販売のみでOP価格14万8千円。【日本物産】No308

忍者くん・阿修羅の章
同社「忍者くん」のグレードアップ版。大小30種類の敵キャラクターを手裏剣などで倒していく。基板販売のみでOP価格13万8千円。【ユービーエール】No308

SDI
TV宇宙戦争ゲーム機。攻撃シーンの結果により防衛シーンの展開が変化。基板キットOP価格16万8千円。システム16用ROM7万8千円。【セガ社】No308



デンジャーゾーン
敵機を迎撃するアップライト型TVゲーム機。操作部分を動かすと画面も同時に移動するのが特徴。OP価格49万4千円。【シネマトロニクス/セガ社】No310

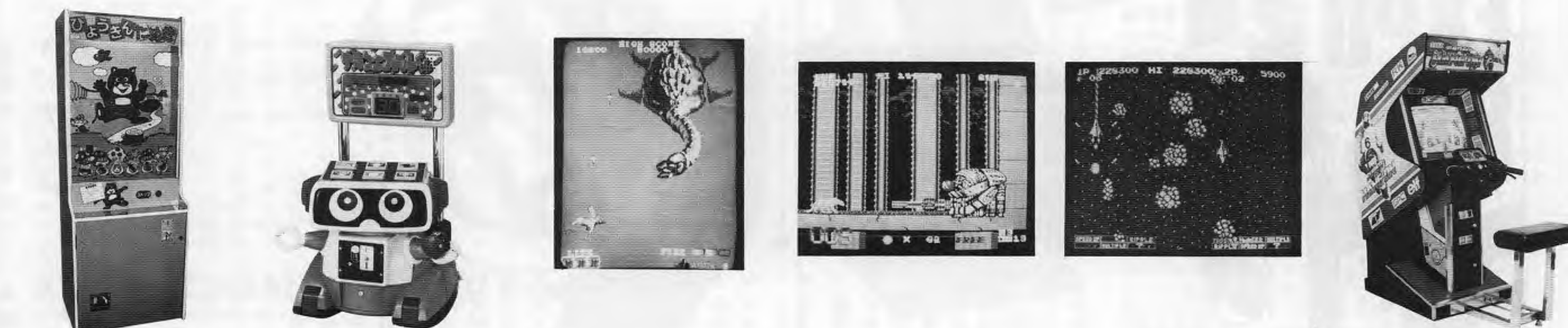
迷宮ハンター G
ハンターがさまざまな武器を手に入れながら次々襲ってくる怪物を倒していくというゲーム機。基板販売のみでOP価格13万8千円。【データエースト】No310

1943
同社「1942」のグレードアップ版。ミッドウェー海戦がテーマ。米軍機を操作し帝国艦隊と戦う。基板販売のみでOP価格13万8千円。【カプコン】No310

ワールドウォーズ
2人同時プレイ可能な空中戦争ゲーム機。パラ、誘導弾などのオプションも装備できる。基板販売のみでOP価格14万8千円。【SNK/タイトー】No310

ダブルドラゴン
拳法を使う若者「ドラゴン」が悪党どもを倒して進み、捕われた女の子を助ける。基板販売のみでOP価格15万8千円。【テクノスジャパン/タイトー】No310

コンバットスクール
米国土官学校の訓練がテーマのTVゲーム機。基礎訓練をクリアし学校卒業後、実戦となる。操作盤付き基板販売のみでOP価格16万8千円。【コナミ】No309



ひよきんたぬき
バラバラになったタヌキの体を元に戻すというプライズゲーム機。一定回数内にタヌキを元に戻すと景品カプセルが払い出される。定価42万円。【友栄】No307

ナキゴアテルくん
反射神経を試すアーケードゲーム機。発声される6種類の動物の鳴き声をパネル中のどの動物のものか判断してハンマーで叩く。定価56万円。【ナムコ】No307

ドラゴンスピリット
同社システム87第2弾。捕われの姫を救うため、若者が竜機に変身し怪物を倒していく。基板販売のみで18万8千円。ROMキット7万8千円。【ナムコ】No311

ブラックパンサー
特別な力の黒ヒョウが謎の機械軍団に支配された地球を救うために戦う。バウアップも可能。改造用基板販売のみでOP価格7万8千円。【コナミ】No311

ライフフォース
同社「グラディウス」の続編。謎の生命体ライフフォースの体内に入り、突然変異体などを撃破。改造用基板販売のみでOP価格7万8千円。【コナミ】No311

スーパーハンク・オン
同社「ハンク・オン」を「スーパーハンク・オン」へ改造する基板キット。ライドオンとシフトアウトの両タイプ。OP価格28万円。【セガ社】No310

総目録索引

- No.41 第280号(61年3月15日) 掲載 第274号(60年12月15日)～第278号(61年2月15日)
- No.42 第284号(61年5月15日) 掲載 第279号(61年3月1日)～第283号(61年5月1日)
- No.43 第291号(61年9月1日) 掲載 第284号(61年5月15日)～第288号(61年7月15日)
- No.44 第295号(61年11月1日) 掲載 第289号(61年8月1日)～第293号(61年10月1日)
- No.45 第299号(62年1月1日) 掲載 第294号(61年10月15日)～第298号(61年12月15日)
- No.46 第304号(62年3月15日) 掲載 第299号(62年1月1日)～第302号(62年2月15日)
- No.47 第308号(62年5月15日) 掲載 第303号(62年3月1日)～第307号(62年5月1日)



コンゾレット機
ミディタイプのTVゲーム機キャビネット。18"カラーモニター内蔵。多彩なレイアウトが可能。ヘッドホンジャック付き。OP価格18万円。【ナムコ】No311

スーパールーレット
スペインのオペール・コイン社製メダルゲーム機。ルーレットで賭けた色(全部で6色)にボールが止まれば当たり。OP価格295万円。【ジャレコ】No310

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前位	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1943 (カプコン) 1943 (Capcom)	8.12
2	ダブルドラゴン (テクノス/タイトー) Double Dragon (Technos/Taito)	7.88
3	V S ファミリースタジアム (ナムコ) VS. Family Stadium (Namco)	7.86
4	スーパー・リアル麻雀 P II (セガ/タイトー) Super Real Mahjong* (Sega/Taito)	7.36
5	リベンジ・オブ・ドウ (タイトー) Arkanoid-Revenge of DOH (Taito)	7.20
6	ドラゴンスピリット (ナムコ) Dragon Spirit (Namco)	6.75
7	飛翔鯨 (タイトー) Sky Shark (Flying Shark) (Taito)	6.36
8	ハウスマヌカン (日本物産) House Mannequin* (Nichibutsu)	6.20
9	パーフェクト・ビリヤード (日本システム/セガ社) Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.95
10	ビッグ・イベント・ゴルフ (タイトー) Big Event Golf (Taito)	5.92
11	ハウスマヌカン・六本木ライブ編 (日本物産) House Mannequin-Roppongi* (Nichibutsu)	5.77
12	コンバットスクール (コナミ) Combat School (Konami)	5.69
13	ハレーズコメット (タイトー) Halley's Comet (Taito)	5.62
14	スーパー・リアル麻雀 (セガ/タイトー) Super Real Mahjong* (Sega/Taito)	5.60
15	エイリアン・シンドローム (セガ社) Alien Syndrome (Sega)	5.22
16	ワールドカップ (テクモ) World Cup (Tecmo)	5.20
17	サイドポケット (データイースト) Side Pocket (Data East)	5.19
18	メジャーリーグ (セガ社) Major League (Sega)	5.14
19	華弥生 (中日本リース) Hana-Yayoi* (Dyna)	5.13
20	アルカノイド (タイトー) Arkanoid (Taito)	5.05
21	お雀子館 (ビデオシステム) Ojanko-Yakata* (Video System)	5.02
22	エクスターミネーション (タイトー) Extermination (Taito)	5.01
23	忍者くん・阿修羅の章 (ユーピーエル) Ninja-Kid II (Rad Action) (UPL)	5.00
24	ワールドウォーズ (エス・エヌ・ケイ/タイトー) World Wars (SNK/Taito)	4.99
25	トップシークレット (カプコン) Bionic Commando (Capcom)	4.98

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

前位	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2 ミッドナイト・ランディング (タイトー) Midnight Landing (Taito)	9.88
2	1 ウェックル・マン24 (スピル) (コナミ) Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	9.25
3	3 スーパー・ハンクオン (セガ社) Super Hang-On (Sega)	8.75
4	4 アウトラン DX (セガ社) Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.58
5	4 ウェックル・マン24 (ミニスピル) (コナミ) Wec Le Man 24 (Mini Spin) (Konami)	7.80
6	5 ドライアス (タイトー) Darius (Taito)	6.44
7	6 スペースハリヤー (ローリングタイプ) (セガ社) Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	6.33
8	7 デンジャーゾーン (シネマトロニクス/セガ社) Danger Zone (Cinematronics/Sega)	5.83
9	9 ロックオン (辰巳電子) Lock-On (Tatsumi)	5.50
10	8 ハングオン (シットダウンタイプ) (セガ社) Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	5.43
11	11 ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)	5.31
12	10 ハングオン (ライドオンタイプ) (セガ社) Hang-On (Ride On Type) (Sega)	5.29
13	13 バギーボーイ (辰巳電子) Buggy Boy (Speed Buggy) (Tatsumi)	5.20
14	17 スペースハリヤー (シットダウンタイプ) (セガ社) Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	5.00
15	14 スーパースプリント (アタリ/ナムコ) Super Sprint (Atari/Namco)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1 F-14 トムキャット (ウィリアムズ) F-14 Tomcat (Williams)	6.73
2	3 モンテカルロ (プレミア) Monte Carlo (Premier)	6.11
3	2 ピンボット (ウィリアムズ) Pinbot (Williams)	5.88
4	5 ゴールドウィングス (プレミア) Gold Wings (Premier)	5.50
5	4 ハイスピード (ウィリアムズ) High Speed (Williams)	5.27

調査協力店

ルナパーク (東京・新宿)、ウィルトーク池袋 (東京・池袋)、ジョイランド河原町 (京都・四条河原町)、タイトースペシャル (大阪・梅田) =タイトー; J & B (東京・神田)、新宿スポーツランド (東京・新宿)、カーニバルアザ (東京・新宿)、スペースシップ (東京・渋谷)、セガ・ニュー光 (大阪・心斎橋) =セガ社; プレイステイキョロット新橋店 (東京・新橋)、プレイステイキョロット新宿店 (東京・新宿)、なんばプレイステイキョロット (大阪・難波) =ナムコ; ゲームコーナー・プルプル (北海道・札幌) =須貝興行; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) =朝東京キャビネット; ラスベガス大商店 (大宮・駅前) =朝東京キャビネット; ファンシイ水道橋店 (東京・水道橋) =テクモ; 名鉄レジャック (名古屋・駅前) =朝水野商会; ビデオイン・マツキ今出川 (京都・今出川) =朝岡田商会; プレイランドO S北店 (大阪・梅田) =関西カクダス; ホウルタカハシ・ゲームセンター (大阪・阿倍野) =朝大阪サービスゲームズ; アメニティパーク・リノ戎橋店 (大阪・戎橋) =朝アポロ; 玉造ゲームセンター (大阪・玉造) =朝峯興業; キャンディ・東花園店 (大阪・東花園) =朝SNK; アクティ24 (大阪・平野) =朝カプコン; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) =朝太平会館; 百又ゲームコーナー (大阪・梅田) =朝百又。

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オベレーターの評価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:大衆的な人気と売上げ、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)

Game Machine's Best Hit Games 25

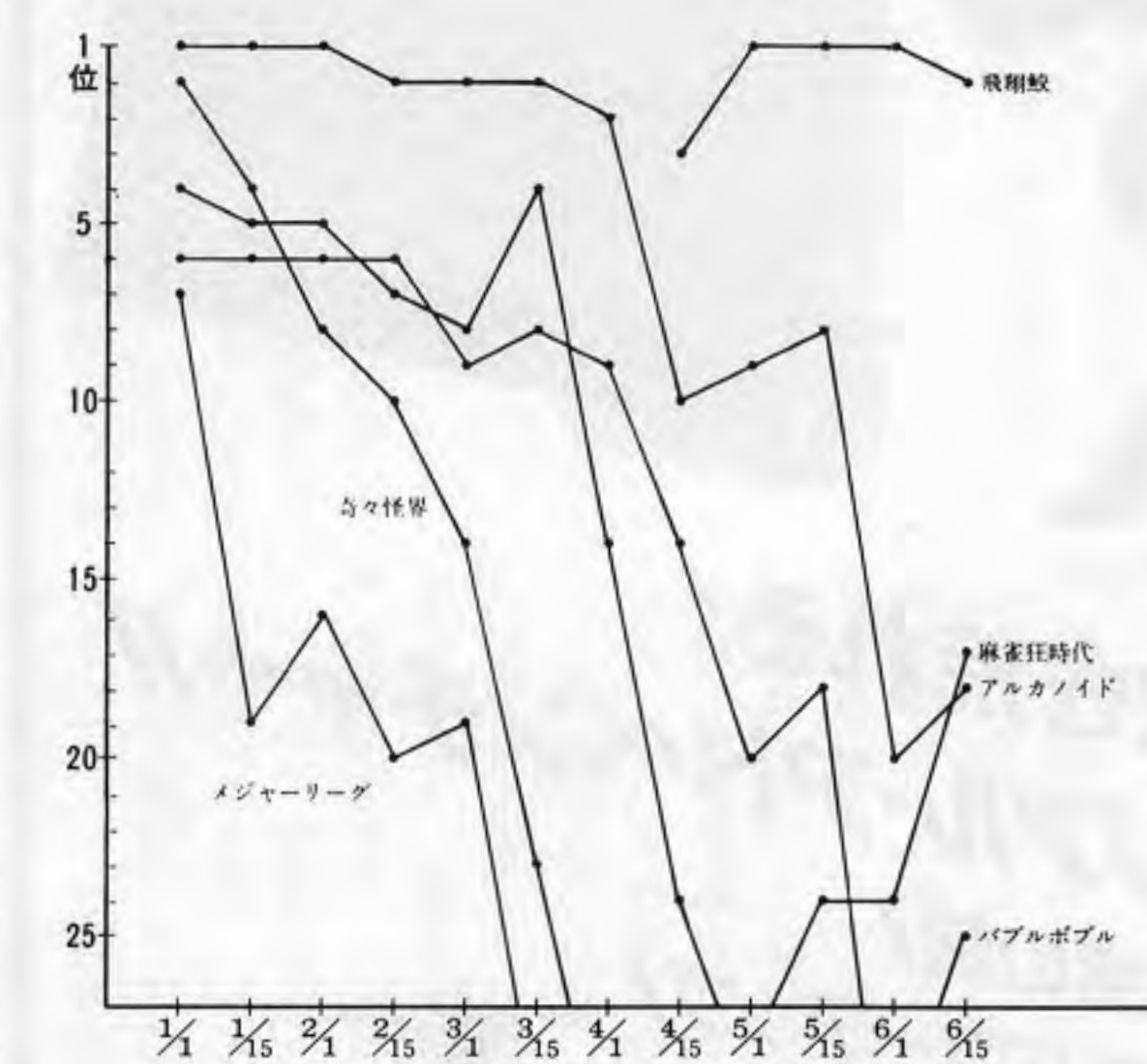
'87上半期 ベストヒットゲームス25

「アルカノイド」独走 根強いスポーツもの

全国の主なロケーションから寄せられたデータをもとに、本誌では毎月「ベストヒットゲームス25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなく、この半年間のデータを集めて集計、分析したのが「八七年度 上半期ベストヒットゲームス25」である。この方式は昨年からは採用しているものであるが、毎号出てきていないものが出たり、その逆のものがあったりして、趣きもひと味違うものとなっている。調査方法は、各ロケーションからの上段階評価(売上)と人気度をともに、十満点で評価したものをもとに、本誌第29号(一月一日付)掲載分から第30号(六月十五日付)までの掲載分までの

テーブル型TVゲーム機

順位	機種名 (メーカー名)	得点
1	アルカノイド (タイトー)	1827
2	奇々怪界 (タイトー)	1149
3	パブルポブル (タイトー)	1148
4	メジャーリーグ (セガ社)	1126
5	麻雀狂時代 (サンリツ電気)	1122
6	ワールドカップ (テクモ)	1109
7	セカンドラブ (日本物産)	980
8	お雀子館 (ビデオシステム)	952
9	怒 (いかり) (SNK)	936
10	お雀子クラブ (ビデオシステム)	903
11	シティラブ (日本物産)	891
12	リアル麻雀 牌牌 (アルパ)	876
13	ローリングサンダー (ナムコ)	841
14	怒屠層圏 (SNK)	837
15	サイドポケット (データイースト)	783
16	1942 (カプコン)	754
17	ビッグ・イベント・ゴルフ (タイトー)	746
18	飛翔鯨 (タイトー)	740
19	ハレーズコメット (タイトー)	726
20	ダングショット (セガ社)	725
21	熱血硬派くにおくん (テクノス/タイトー)	665
22	ギャラガ (ナムコ)	664
23	スーパー・オセロ (フジワラ)	653
24	グラディウス (コナミ)	652
25	ティード・オフ (テクモ)	632



データをすべて加算して、たまらないという場合もその総得点の多い順にランキングを行なうという。これはあくまでもひとつの目安に過ぎないが、どういうゲーム機が、どのくらい人気があるのか、根強い人気のあるものが確実に上位に上がっている。この半年間のデータを集めて集計、分析したのが「八七年度 上半期ベストヒットゲームス25」である。この方式は昨年からは採用しているものであるが、毎号出てきていないものが出たり、その逆のものがあったりして、趣きもひと味違うものとなっている。調査方法は、各ロケーションからの上段階評価(売上)と人気度をともに、十満点で評価したものをもとに、本誌第29号(一月一日付)掲載分から第30号(六月十五日付)までの掲載分までの

「怒」が、二位を大きく引離して、引続き首位の座を守った。同ゲームは昨年七月下旬に発売されたのだが、昨年八月一日号に登場して以来、半年間にわたり毎号トップとなっている。同ゲームは約十年前に流行したブロック崩しをゲームコンセプトの基にしたセガ社の「データイースト」などと同様、スポーツをテーマとしたものは根強い。第五位は昨年十一月の「怒屠層圏」は昨年十月下旬発売された。第十位は「お雀子館」は昨年十一月中旬から登場して、長く上位を保っている。第六位は「飛翔鯨」は昨年十月下旬発売された。第七位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第八位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第九位は「ワールドカップ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十一位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十二位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十三位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十四位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十五位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十六位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十七位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十八位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十九位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十一位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十二位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十三位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十四位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十五位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。

アップライト、コックピットタイプでは「アウトラン」が圧倒的

ナムコの「ギャラガ」は、今年九月発売でも、最も人気の高いゲームとなった。これは「怒屠層圏」に引続き、上位に保たれている。また、「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第七位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第八位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第九位は「ワールドカップ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十一位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十二位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十三位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十四位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十五位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十六位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十七位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十八位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十九位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十一位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十二位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十三位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十四位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十五位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。

アップライト、コックピット型TVゲーム機

順位	機種名 (メーカー名)	得点
1	アウトラン (デラックス) (セガ社)	1894
2	ウェックル・マン24 (スピル) (コナミ)	794
3	ポールポジションII (ナムコ)	758
4	ハンクオン (ライドオン) (セガ社)	746
5	スペースハリヤー (ローリング) (セガ社)	702
6	ドライアス (タイトー)	627
7	ハンクオン (シットダウン) (セガ社)	619
8	サンダーセブターII (ナムコ)	558
9	スーパースプリント (アタリ/ナムコ)	544
10	エンデューローサー (ウィリー) (セガ社)	474

「怒屠層圏」は昨年十月下旬発売された。第十位は「お雀子館」は昨年十一月中旬から登場して、長く上位を保っている。第六位は「飛翔鯨」は昨年十月下旬発売された。第七位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第八位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第九位は「ワールドカップ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十一位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十二位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十三位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十四位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十五位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十六位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十七位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十八位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第十九位は「リアル麻雀」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十位は「セカンドラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十一位は「お雀子館」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十二位は「サイドポケット」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十三位は「パブルポブル」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十四位は「メジャーリーグ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。第二十五位は「お雀子クラブ」は昨年六月下旬発売、人気が一躍目立った。

MIDNIGHT LANDING

ミッドナイトランディング



TVモニターに今まで出せなかったスピード感や遠近感をロジック画面と、3Dグラフィックスを駆使して映し出すことに成功しました。プレイヤーは美しい映像と、各種の計器を見ながら、操縦桿とスロットレバーを操作し、いかに理想的な飛行軌跡で離着陸できるかを競う、本格的フライトシミュレーションです。

また音や画面の動きに合わせて筐体が動き出しますので、より一層リアルな臨場感と、ビューティフルなランディングが味わえます。



GOLDEN DERBY

ゴールデン・ダービー

6人同時に遊べるリアルタイプの競馬ゲームで、単勝式(5ヶ所)連勝複式(10ヶ所)の2種類があり、全部で15通りの賭け方が楽しめます。また中央にあるキッカーシステムは、フィールド内の玉が外側のヒットプレートに当たると、その番号の馬が優先に進むようになっており、ゲームがよりスリリングに演出されます。

DREAMY FALLS

ドリーミーフォールズ

6人用のプッシュアーゲームで、左右に揺れている人形「おじさん」にキャッチされると、ジャックポットとなります。キャッチされたメダルは、ピンパネル左端のセンサーを通過して下に落ちます。その時にピンパネル右端に示されている枚数5、7、10、20枚のうちのいずれかが、ピンパネル上部より盤面に払い出されます。



アルカノイド・リベンジオブD.O.H

スペースクラフト(バウス)を操作して、エナジーボールで敵やスペースウォールを破壊して行くと、数々のアイテムが出現し、違った楽しさが味わえます。またラウンド構成は、34ラウンドから成りたっており、そのうち30ラウンドにはプレイヤーの意志でL面あるいはR面に行くことができ、全部で64ラウンドの楽しさが新しく加わりました。



Spring Break

スプリング・ブレイク

プレミア社の「ビーチパーティ」をテーマにした最新型フリッパーゲームです。メッセージを表示したり、プレイヤーがハイスコアを出したときにイニシャルを入れることが出来るなど、新しいフィチャーが加わり、自動化されているのが主な特徴です。

楽しさを演出する

株式会社 **タイト**
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611 〒102

アミューズメント・マシンの製造・販売/映像カラオケの販売・リース・サービス/ビリヤードの販売・リース・サービス/S.P.ロボットのレンタル・販売・イベント企画

Overseas Readers Column

Sega Joins Linguaphone Japan With AI Computer

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo has recently announced that it has capital-participated in Linguaphone Japan Ltd. of Tokyo, a subsidiary of Linguaphone Group Plc. of London, England which is famous for sales of foreign language learning records, aimed to strengthen the Linguaphone selling network and also help increase Sega's product "Artificial Intelligence (AI) Computer". As president of Linguaphone Japan, that will be reborn afresh in July, Mr. Hayao Nakayama, president of Sega, will also assume of-

tion. Linguaphone Group Plc. is a shareholder company of Linguaphone Institute Ltd., England established in 1947. Operations for Linguaphone in Japan have been undertaken by Linguaphone Institute (Japan), a subsidiary of Linguaphone Institute in Japan, since 1961. Once the sale proceeds were amazing, but in recent years their sales have remained dull due to the increases in the number of competitors. Last year, therefore, Linguaphone Group established Linguaphone Japan Ltd. last year, seeking powerful capital ties with Japanese enterprises. This presupposes that the operations of Linguaphone Institute (Japan) be totally transferred to Linguaphone Japan.

With the current capital participation, the capital of Linguaphone Japan

Counterfeiter Of "Fami-Com" Soft Punished

On May 29, Tokyo District Court sentenced Isamu Itagaki, 42, who manufactured counterfeits of "Super Mario Brothers", a game cartridge for Nintendo "Family Computer (Fami-Com)", to one year's imprisonment with labor. The actual punishment without probation was sentenced, because the defendant was once exposed by a similar crime. As a very strict judgement, the current judgement is terrifying the copiers.

According to the judgement, Itagaki purchased unauthorized copy boards and cartridge cases of "Super Mario Brothers", assembled 6,500 sets and sold to supermarkets. Since he copied even the label of Nintendo, he was exposed on the charge of infringement upon the Registered Trademark Act (penalized imprisonment shorter than 5 years) on January 15, then prosecuted.

Since what he dealt is a board for home video game soft, it is by far smaller than a board for coin-op video. However, what he has committed remains a crime despite the small size. For this sort of criminals the judicial authorities in Japan usually provide a probation even when they are guilty. Plaintiffs often complain of the judicial authorities' generous attitude towards copiers who were arrested with much trouble. It is said that coin-op video pirates often prey upon even the home video games. The only solution to exterminating these criminals seems to be the continued police exposure.

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

©1987 Amusement Press, Inc.

Sigma Licensed For Casino Operation In Nevada State

Sigma Enterprises Inc. of Tokyo announced that, concerning the Holiday International Casino already purchased by its subsidiary, Sigma Game Inc., Las Vegas, Nevada, U.S.A., since Katsuki Manabe, president of Sigma, acquired a license to operate casinos from the Nevada Gaming Commission, the Holiday International Casino will be renamed the Park Casino and its operation will be started in September. Katsuki Manabe is the second foreign national licensed for casino operation in Nevada, next only to Ginji Yasuda, a Korean managing a real estate company in Tokyo, and the first such Japanese. Manabe, who has been engaged in development, manufacture and sale of gaming machines, is very glad to say that "My 10-odd-year-long dream has at last come true!"

Born in 1940, Manabe, after graduating from the faculty of law at the Keio University, founded Sigma Inc. in 1964 to operate coin-op amusement games. Manabe, however, thought amusement games are not profitable as they are after all intended for minors who do not have money, be set about operating gaming devices, such as slot machines, in the token in/token out style for adults. As a "medal game" local to Japan, they made a hit, bringing much profit to him. Still, however, he was not satisfied with the success, and had grown Sigma into a developer-manufacturer of gaming devices. Sigma also tried to develop amusement games, but withdrew thereafter thinking that they are not profitable. In

will increase from 50 million yen to 400 million yen. The shareholding ratio becomes 42% for Sega Group (Sega and CSK), 18% for JAFCO (a private investment firm), and 40% for Linguaphone Group. Sega will develop "Linguaphone Wonder School", a soft piece for "AI Computer" that has been shipped since last July, and this soft piece will be shipped through Linguaphone Japan from this autumn. So far, Linguaphone Japan has been engaged in only sales of foreign language learning records, such as conversation. From now on, however, it will newly launch publication of teaching materials for English as a subject of examination, school management and other enterprises. It will also serve as the center of new product development, thereby supplying new products to different countries. Sega intends to revitalize the recognition and know-how of Linguaphone that have been accumulated for many years, and develop Sega's own "AI Computer" business.

Sega Enterprises Ltd. is a leading designer and manufacturer of coin-op video games. It has also developed and manufactured home videos and electronic toys, diverting its technologies from coin-op division.

tion. By acquiring a casino Sigma also intended to have a basis for selling its gaming devices. In the spring of 1986, Sigma set about negotiations to purchase the Horseshoe hotel-casino in Reno, NV, but failed to complete the deal, and made its second attempt to purchase a Nevada casino. The casino purchased by Sigma is the Holiday International hotel-casino in downtown Las Vegas. The managing staffs, including Manabe, applied for a casino operation license in the spring of 1986, and has recently acquired a license after more than a year of screening. However, Sigma's hotel-casino is on the outskirts of the downtown, and it is doubtful if they can earn profit exceeding the huge expenditures paid so far.

In the opinion of Manabe, games, such as slot machines, which incorporate game of chance as their essential part, are gaming devices in the U.S., but not gaming devices in Japan, and only when games are used for gaming by gaming criminals, such games become gaming devices. A strange reason, but it is one of the most important views of Manabe. This idea is affecting the police officers in Japan, and without discussed the differences between amusement games and gaming devices, they have explained that any games can be used for gaming depending upon the method for operation. As a result, various gaming devices, including video slot machines, are rampant in large quantities, and gaming criminals using them are going on increasing. On the other hand, operation of amusement games is subject to unreasonable control, and the market has gradually decreased. All these are due to the "New Fuci Act".

Needless to say, Nevada is the capital of the gaming industry. Manabe is going to realize casino management, which is impossible in Japan, in Nevada. This is quite unrelated to the amusement industry, but Manabe thinks that casino management is also included in the amusement business.

AUTO-BIKE IN UNIVERSE ERA

JR - 750

(CAPACITY: 1 RIDER)

LOW COST! ULTRA SMALL-SIZE CAR ACTUAL RADIUS 90cm!
DESIGNED AS TOMORROW'S AUTO-BIKE "JR-750"
RUNNING SMOOTHLY IN COURSE WITH DESIGN LOOKING AS LIKE NON WHEEL.
ACTUAL MINIMUM RADIUS 90cm EXCELLENT OPERATION CAPACITY.
THIS CAR ENABLE YOU EFFICIENT MANAGEMENT OF BATTERY CAR IN EVEN VERY SMALL SPACE

SPECIFICATION
CAPACITY : 1 PASSENGER
DIMENSION : (L) 880mm x (W) 550mm x (H) 590mm
WEIGHT : 38kg
BATTERY : NS40-1
SOUND : ELECTRONIC BIKE SOUND



MANUFACTURED BY
KOREA WONDER, CORP.
SEOUL, KOREA
UNDER THE LICENSE OF
ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
OSAKA, JAPAN.

PLEASE CONTACT EXPORT DIVISION
TAKARA CO., LTD.
OSAKAYA ATLUS BLDG. 203
11, BINGOMACHI 3-CHOME, HIGASHI-KU, OSAKA, JAPAN
PHONE: (06)202-2633
TELEX: J64601 SORTEJP FAX: (06)202-2695

アフターバーナー AFTER BURNER



“敵の防空ラインを次々に突破して、秘密情報ディスクを持ち帰り!” 極秘指令がキミに下された。
マッハで駆けるファイターよ、エア・ダンサーとなれ。



■空母よりスクランブル! ■誘導ミサイルで撃墜!

■急旋回で危機脱出!

仕様

外形寸法 (mm) : 1,365 (幅) × 2,000 (奥行) × 1,750 (高さ)
〈ムービング時最高高さ1,880〉
ベース寸法 (mm) : 1,140 (幅) × 2,000 (奥行)
重量 : 約350kg
消費電力 : AC100V 480W



ダブルクレイドル・タイプ

▽ 95-2965
実用新案登録出願中

アミューズメント・マーケットは、より刺激的な体感ゲームを求めている。

- シミュレーションと呼ぶにふさわしいゲーム。
マッハで飛ぶ戦闘機の動きを、上下・左右にムービングするコクピットで再現。しかも、素早いレスポンスで空中戦の興奮をいやがうえにもかきたてます。
- 3D感覚の大迫力画面。
各キャラクターの瞬間の動き、画面背景など、細部にわたるまで綿密に表現。3D感覚のスピーディなゲーム展開と相まって、他に類を見ないエキサイティングな効果を発揮しています。
- ヘビーなサウンドをBGMに大空を舞う。
ゲームミュージックは、ゲーム展開にジャストフィットするワイルドなヘビーメタル。若者たちの心を捕えるホットなBGMを用意しています。
- 話題集中のニュー体感ゲーム。
動きの大きさ、速さ、そして感度のいいレスポンスなど、従来にないエキサイティングなゲーム性で、高収益が期待できます。



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 電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)

関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5331(代表)

博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4715(代表)