

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 ¥7200; Overseas (air mail) - US\$70.00 per year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 著作権

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 干530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

米国AMOAエキスポ

確実に市場回復へ

TV機ブーム後の3年連続低迷から脱却 内容の良さ問われる今後の新ゲーム開発



AMOAエキスポ85(10月31日-11月2日、シカゴ)にて米国アタリ・ゲームズ社の小間付近

三年前(一九八二年)に爆発的なブームを迎えたTVゲーム機ブームのたが、今年六月ごろを境にして下降傾向に歯止めがなくなり、やがと上昇傾向をとり戻し、久しぶりに活発さが感じられた。すでにAMOA業界は世界的なものとなっており、とくに米国市場は大規模である上に、日本に並ぶ開発メーカーがあるわけであり、米国市場のここ数年間の低迷ぶりは国際市場にも景気後退という影響を与えてきた。それだけに、今回のAMOAエキスポでは、これまでの苦勞に耐えてきた国際的な業界人の表情にも少し明るさが出てきており、感動的でした。



AMOAエキスポ85の開会テープカットをするジョン・エストリッジ会長(中央)

八三年からのビデオディスクTVゲーム機、四年の動くコックピット「飛ぶTVゲーム機」に続いて、何か新しい技術的な変化はあるかと言えは、少なくとも表面的にははいたしたものは無い。しかし、メーカー側は、メーカードライリーという本来の業界の仕組みが、市場の低迷とともに崩れてきたのが、着実に本来の姿へと戻りつつある。オーストックスなTVゲーム機ではあるが、内容において本当に人びとを楽しませるものが次々と開発され、それが一定の流れとしてオペレーターに供給されるようになる。それが、今回のAMOAエキスポで補導された少年は二千八百三十一人(全体の一八・四%)で、この中には女子少年が二百五十八人含まれている。このように青少年のたまり場全体としては減少している。しかし米国市場の分析は、そう簡単なものではないという意見もある。出品機の大半はTVゲーム機で、その大部分は日本の開発メーカーによ

ゲームセクターのたまり場微増

警察庁による60年度環境浄化月間の結果

警察庁少年課がこのほど明らかにしたところによると、青少年のたまり場が、とまっているゲームセンターは今年七月に比べて三十四軒あり、前年に比べさらに増えている。同庁では七月一日から一

カ月間を同強調月間として、⑦国民の非行防止意識の高揚、⑧風俗環境の浄化、⑨少年の保護及び非行の防止、⑩暴力的非行集団の解体補導を重点項目に掲げて実施した。

その実施結果によると、この期間中に警察が把握した青少年のたまり場は一万五千五百四十四軒で、前年の強調月間より二千六百三十五軒(四・五%)減少している。なお、たまり場とは、少年がたむろし、喫煙、飲酒、不純異性交遊等の不良行為を繰り返している場所とされている。うち、たまり場とされ

【詳細は8面以下に】

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

《アミューズメントTVゲーム機》



タイトー・アメリカ社の小間にて(左から)日本物産・鳥井社長、タイトー・中西取締役相談役、ジャレコ・金沢社長



米国セガ社の小間にて(左から)米国セガ社の安田副社長、ジーン・リブキン社長、トム・ベッチー販売担当副社長

「カー」を披露しており、今度も同シリーズを充実させていく、このことV Sシリーズは日本国内でも次々と新ゲームが供給される予定。

定評ある日本製
タイトー(タイトー・アメリカ社)からは「スーパードットヒーロー」...



任天堂「アーム・レスリング」の画面と操作部分。プレイヤーは画面内のキャラクター相手にボタンとレバーを操作する(勝つと次の相手が出る)

セガ社(セガ・エンタープライゼス・インク)は「ソニック」...



カプコンの新TVゲーム機「セクション」のようす



米国コナミ社の小間のようす。中央にベン・ハレル社長の姿も見え、米国メーカーの多くは小間を小さくしたが、日本のメーカーは従来どおりだ

コナミ工業(米国コナミ社)からは「ラッシュ」...



データイーストUSA社の小間の右半分の様子。右側に辰巳電子開発の「パギーボーイ」、左側には「シュートアウト」などが並んでいる

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

高画質とゲーム性 斬新な発想と創造

求められる「優秀なTVゲーム機、日本からの供給はさまざまだが安定



米国セガ社の小間にて(左から)西独ノバ社のローゼンツバイヒ社長、セガ社の中山社長、欧州セガ社のビック・レスリー代表



アタリゲームズ社の小間にて「ガントレット」を背に(左から)同社「ペーパーボーイ」開発者デブ・ラルストン氏、中島社長

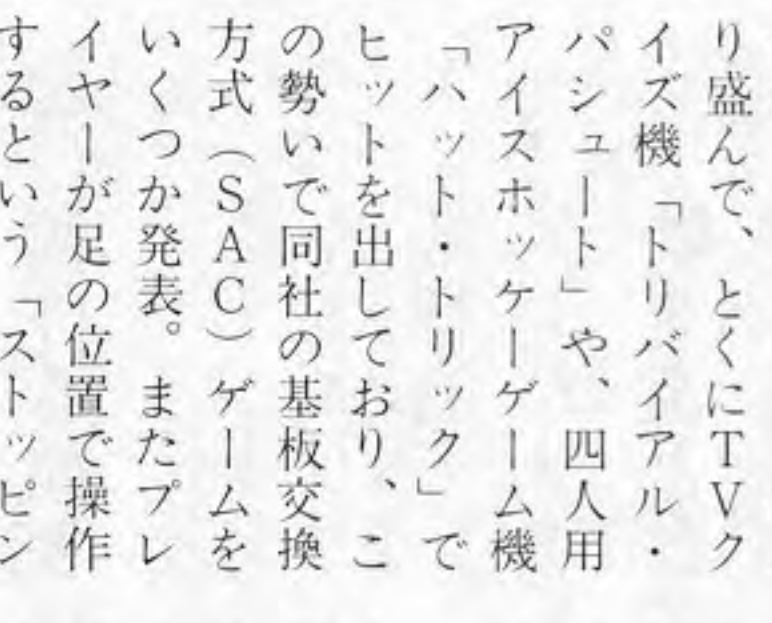
ビデオディスク(VD)でもない、フライング(起重機)タイプでもない...



パリー・センテ社の「ストップピング」

意欲的で、システム1シリーズでは「インディジョーンズ」...

アームレスリング
以上を除外すれば、日本の開発メーカー品のオンパレードである...



パリー・ミッドウェー社の「サージ」画面と手前の操作部分

野球ゲーム「ワールド」を発表。これは野球、打球をそれぞれ画面の半分ずつ同時に表現するもので、注目された。

そのなによりよく売れていること。本体が基板か、市場との対応(マーケティング)を踏まえて...



アタリゲームズ社の小間(右側)の様子。小間は従来と比べ約半分になり、同様に小さくなったパリー・センテ社の小間と共同になった

「ロードランナー」はワットアップライトを出品、注目された(TVディスプレイについては本紙第272号「海外の話題」で既報)...



ニンテンドー・オブ・アメリカ社(任天堂)の小間は落ち着いた感があり、V Sシステム、ニンテンドー・バック(アーム・レスリングも)を強調していた

本企画の「ASO(海外名はアリアン・ミッショーン)は発表された。同ゲームは日本国内ではナムコが独占販売する(海外は未定)。



データイーストUSA社の小間の右半分の様子。右側に辰巳電子開発の「パギーボーイ」、左側には「シュートアウト」などが並んでいる

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

西独NSM社製、改造用フリッパー「コスミックフラッシュ」(中央)



プレミア社の最新ゴットリーブ・フリッパー「ロック」

このように、改造用フリッパーの試みの典型は西独NSM/ローエン社製の「コスミックフラッシュ」...

「ゲームマトロン」も、改造用をキヤッチフレーズにしている。同ゲームの場合、故ハリー・ウィリアムズとスティーブ・カーク両氏が開発したもの...

「シャッフルアレイ」フリッパーについては以上に尽きるよう、結局のところフリッパーの人気回復という傾向が出てきている...



プレミア・テクノロジー社はゴットリーブ・フリッパーの最新作2点を中心に、昨年と大いに広い小間にて、同社経営の安定ぶりを示していた



ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲーム社の小間の様子。人気フリッパー「コマット」とともにガンゲーム機「ハイメーン」(中央)で勢いを見せている

「シカゴ・クラブズ・トリプルアレイ」などについて、プロレスをテーマにした「タグ・チーム」...

このところ実績をつけてきており、「アンドロメダ」に続く新作「キックボックス」を発表した。しかも、まだ新作を抱えているのもう一つあり、注目される。

Advertisement for TEZKA (株)テヅカ featuring 'ガキ探検隊' (Gaki Tansentan) and 'ポカスカ探検隊' (Pokaska Tansentan) with images of game machines and their specifications.

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

AMOA・EXPO'85

《フリッパー・ピンボール》

回復基調で優秀機

ウィリアムズ社、プレミア社など着実に前進

フリッパー・ピンボールでは、すでにウィリアムズ社「コマット」がヒット中であり、同社はこれを盛んにアピールした。同社では昨年発表の「スベス・シャトル」...

「シカゴ・クラブズ・トリプルアレイ」などについて、プロレスをテーマにした「タグ・チーム」...

これらのフリッパーメーカーとは別に、最近では「改造用フリッパー」が現われつつある。つまり電子化が進んだため...

アザツカリア社があり、昨年同様アザツカ・インターナショナル社から、従来機「マジック・キヤッスル」などが出品された。それだけにどま...



ニテブツUSA社の小間にて(左から)日本物産の堀田貿易課長、鳥井社長、そして新日本企画の川崎社長



アタリ・ゲームズ社の控室にて、中島社長(左)とバリー社のアルバート・ロッド社長(右)が談話中



米国テーカンの小間にて(左から)テーカンの赤石外課長、米国のバティ、本社の長田部長、米国駐在の仲田副社長

Advertisement for PONY MK II pinball machine by JALECO, featuring images of the machine and detailed specifications.

緊急予告
12月10日発売予定
スペースハリヤー

新しいシューティング機能

- 銃にリコイル機構を備え、今までのガンゲームにはなかった発砲時のリアルな感触を引き出すことに成功しました。
- 銃の左右の動きも画面に対して平行移動し、正確な狙撃が再現されています。

SHOOTING MASTER

シューティング マスター

極秘のうちに、その仕事の依頼が舞い込んだ。ヨーロッパの某王国のプリンセス、アイリス姫が犯罪組織によって誘拐されたという。巨大な組織を、ひとり敵にまわし、姫を救出しなければならない。市街地、倉庫での銃撃戦、森や湖でのチェイスなどを落り抜け、果して姫を無事救出できるか。!



〈仕様〉 高さ1880mm×奥行1000mm×幅650mm 重量116kg
消費電力AC100V 205W 画面20インチカラー ¥95-2368



ハードボイルド。プロ。カウボーイ。

SEGA® 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 平144 電話 03(743)7432(販売事業部)
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 平062 電話 011(84)10248(代 表)

関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 平561 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 平810 電話 092(522)4715(代 表)

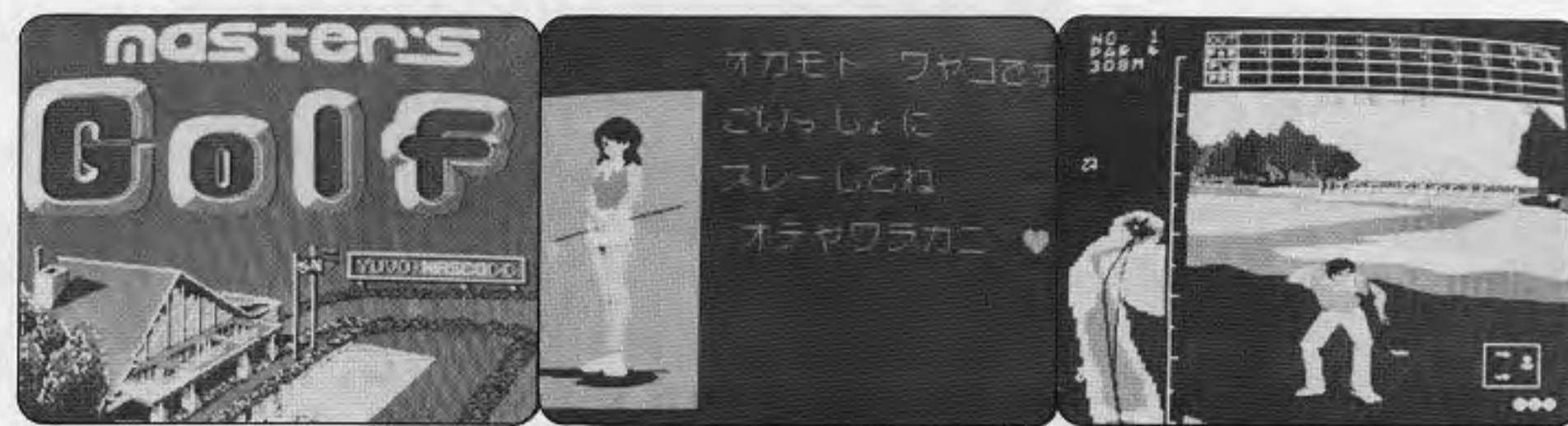
MASTER'S Golf

マスターズゴルフ



初めて女子プロ(コンピューター)とのマッチプレーを実現!

1打の差による泣き笑いを
本物のゴルフ以上に感じる面白さ!!
登場する女子プロ...オカモトワヤコプロ、ローラ・ポープロ



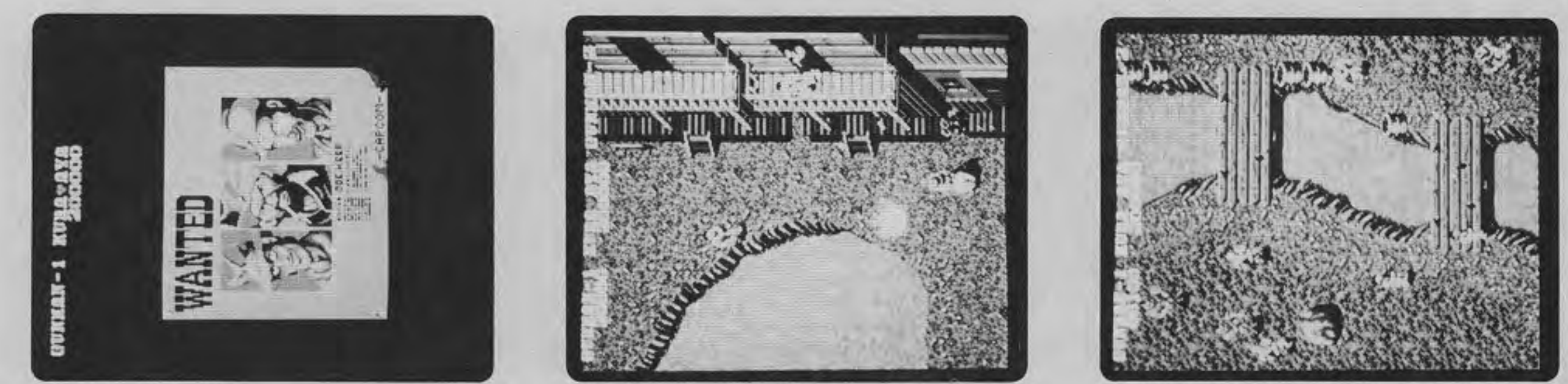
- ルール
- 1コインでボール3ヶが与えられます
 - 女子プロとのマッチプレーで女子プロに勝てば、勝った打数だけボールが増え、負ければ減ります
 - ボールが池、林に入ったリOBだと、1ヶ減ります
 - ボールがなくなるとゲームオーバー
 - ホールラウンドで女子プロに勝つと2 CREDITサービス
 - ホールインワンはボール3ヶをサービス

- 同時新発売
新型卓上筐体
(意匠、実新申請済)
- ☆「クラウンズゴルフ」をお持ちの方はCPUボードのみ交換
 - ☆テーブル筐体をお持ちの方はコンバージョンキット
 - ☆沢山お金をお持ちの方はオリジナル完成筐体
 - ☆オプションでスコアデータプリンター及びオリジナルテーブルシート(ラミネート加工)

大平技研工業株式会社
本社工場 岐阜県関市小瀬2666
TEL 05752-3-1341 FAX 05752-3-1779



CAPCOM



数年前まで、ゴールドラッシュで賑わっていたこの街も盗賊に砂金をねらわれ、殺戮が繰り返されていった。平和を望む市民は血の出る思いで砂金を出し合い盗賊の頭に賞金をかけた。この時、わずかに21才のビリーは勇敢にもたった1人でこの街を救おうと立ち上った! 果して、この街に平和は訪れるのであるだろうか!?



馬を手なづけると
キミはもうすでに
無敵だ!!

嵐のような敵の攻撃。
ここはキミのボタンさばきひとつだ!!

タルだ!タルを狙え!!
タルを撃ってみろ!!

株式会社
千547 大阪府平野区長吉川223-8-51 ☎(06)795-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)25-4155代



嵐を呼ぶ銃弾・銃殺の2挺拳銃!!

GUN.SMOKE

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	2	チョップリフター (セガ社) Choplifter (Sega)7.41
2	1	A S O (新日本企画) Arian Mission (SNK)7.25
3	7	タイガーヘリ (タイトー) Tiger-heli (Taito)6.73
4	1	影の伝説 (タイトー) The Legend of Kage (Taito)6.63
5	3	グリーンベレー (コナミ) Green Beret [Rush'n Attack] (Konami)6.50
6	4	テラクレスタ (日本物産) Terra Cresta (Nichibutsu)6.43
7	8	ナイトギャル・サマー (日本物産) Night Gal Summer* (Nichibutsu)6.33
8	5	グラディウス (コナミ) Gradius [Nemesis] (Konami)6.29
9	1	ピンボールアクション (デーカン) Pinball Action (Tehkan)6.20
10	6	エキサイティング・アワー (テクノスジャパン/タイトー) Matmania (Technos Japan/Taito)6.17
11	12	1942 (カプコン) 1942 (Capcom)5.63
12	11	魔界村 (カプコン) Ghosts'n Goblins (Capcom)5.58
13	9	草野球 (タイトー) Sandlot Baseball (Taito)5.50
14	9	スイートギャル (日本物産) Sweet Gal* (Nichibutsu)5.09
15	13	ナイトギャル (日本物産) Night Gal* (Nichibutsu)4.92
16	15	いっき (サン電子) Farmer's Rebellion (Sun Electronics)4.86
16	1	ナックルジョー (タイトー) Knuckle Joe (Taito)4.86
18	36	オセロ (フジワラ) Othello (Fujiwara)4.80
19	1	撃墜王 (データエースト) Zero Target (Data East)4.75
19	17	ドルアーガの塔 (ナムコ) The Tower of Druaga (Namco)4.75
21	47	青春スキャンダル (セガ社) Seisyun Scandal [My Hero] (Sega)4.67
22	19	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ (エスコ貿易) Crowns Golf in Hawaii (Esco)4.58
23	21	V S システム テニス (任天堂) VS. System Tennis (Nintendo)4.54
24	16	V S システム ベースボール (任天堂) VS. System Baseball (Nintendo)4.43
25	33	クラウンズゴルフ (エスコ貿易) Crowns Golf (Esco)4.40

* The Traditional Japanese Games

■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	1	ハンクオン (シットダウンタイプ) (セガ社) Hang-On (Sit Down Type) (Sega)9.14
2	2	ハンクオン (ライドオンタイプ) (セガ社) Hang-On (Ride On Type) (Sega)8.23
3	3	バギーボーイ (辰巳電子) Buggy Boy (Tatsumi)7.75
4	4	N. Y. キャプター (タイトー) N.Y. Captor (Taito)7.57
5	6	R F - 2 (コナミ/ナムコ) Konami GT (Konami/Namco)7.22
6	5	T X - 1 V 8 (辰巳電子) TX-1 V8 (Tatsumi)7.20
7	7	ペーパーボーイ (アタリ) Paperboy (Atari)6.00
8	9	T X - 1 (辰巳電子) TX-1 (Tatsumi)5.63
9	8	ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)5.14
10	10	ウルトラクイズ (タイトー) Ultra Quiz (Taito)4.75
11	12	スターウォーズ (アタリ) Star Wars (Atari)4.60
12	12	ワイバーンF-O (タイトー) Wyvern F-O (Taito)4.50
13	15	サンダーstorm (データエースト) Thunder Storm (Data East)4.33
14	12	マーブルマッドネス (アタリ) Marble Madness (Atari)4.33
14	17	モナコグランプリ (セガ社) Monaco G.P. (Sega)4.33

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	コメット (ウィリアムズ) Comet (Williams)6.67
2	2	ソーセラー (ウィリアムズ) Sorcerer (Williams)6.00
3	4	スペースシャトル (ウィリアムズ) Space Shuttle (Williams)5.29
4	5	サイベルノート (バリー) Cybernaut (Bally)4.50
5	3	ロボット (ザッカリア) Robot (Zaccaria)4.50

調査協力店

ルナパーク (東京・新宿)、ロサ・ゲームランド (東京・池袋)、ドリームイン河原町 (京都・四条河原町)、タイトースペシャル (大阪・梅田) = 関タイマー; J & B (東京・神田)、UFO (東京・豊谷)、セガセンター・ニュー光 (大阪・心斎橋)、モンテカルロ立命 (京都・北区)、カーニバルプラザ (東京・新宿) = 関セガ・エンタープライゼス; フレイシティキャロット新宿店 (東京・新宿)、ビッグキャロット新橋店 (東京・新橋)、なんばシティビッグキャロット (大阪・難波) = 関ナムコ; アメニティパーク・リノ梅田店 (大阪・梅田)、アメニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前) = 関アホロ; ゲームコーナー・フルフル (北海道・札幌) = 須貝興行; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 関東京キャビネット; ファンシיתי水道橋店 (東京・水道橋) = 関デーカン; 名鉄レジャック (名古屋・駅前) = 関水野商会; ビデオイン・マツヤ (京都・今出川) = 関岡田商会; 玉造ゲームセンター (大阪・玉造) = 関峯興業; ボウルタカハシ・ゲームセンター (大阪・阿倍野) = 関大阪サービスクラス; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 関太平台館。

評価 (RATING)

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、各オペレーターの判断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)

新風営法でゲームセンターはどう変わるか? 「新風営法入門講座」 26

人的、物的変更承認

許可の本質的内容になる事項は事前の承認が必要

問 風俗営業の許可が「警察許可」で、「对人的」かつ「対物的」許可であることから、人的または物的に営業の同一性が失われた場合、許可の効力は消滅する。そのことから、いわゆる「承認事項」や「届出事項」が重要になってくるのだと思えますが、これらの区別はどう考えたらよいのでしょうか。

答 「承認事項」は公安委員会に「変更承認申請書」を提出し、承認を受けなければならないもので、その手続きは営業許可申請に抵触するほど大事な事項です。旧法からあった物的変更について言うと、旧法の施行条例基準(警察庁・昭和三十一年)では、「第十条 営業者が営業所の構造設備の増築又は改築その他公安委員会が指定する事項(注:東京都の旧条例では「遊技場にあつては遊技機の入替えを含む」など)について変更しようとするときは、あらかじめ公安委員会の承認を受けなければならない」とあり、これは新法第九条第一項などへと受け継がれました。

新風営法で、営業所の構造設備の変更で「承認事項」となるのは、①建築基準法に定める大規模な修繕または模様替へ、②客室の位置、③壁、④床面積の変更、⑤壁、⑥床面積の変更、⑦その他営業所の内部

を仕切るための設備の変更、④営業の方法の変更、に保つて構造設備の変更の四点です(総理府令第二三条参照)。つまり、営業の方法」については、「風俗営業許可申請等の手引」(日本法令)三十頁の例が、「八号営業」に関する「営業の方法」に考えられます(従つて飲食物提供設備の有無が問題になる場合があります)。

問 これら物的変更の「承認事項」がある場合、変更する前に「変更承認申請書」(様式第八号)正副二通を、変更内容に伴う添付書類(営業所の平面図など)とともに所轄警察署を経由して公安委員会に提出し、その承認を得てから変更できることとなります。

一方、人的変更の「承認事項」は、旧法下では「営業者たる法人の代表者若しくは業務を行なう役員を変更し、又は管理者を新たに設け、若しくは変更しようとするとき」(旧法・施行条例基準第十条後段)となつていましたが、新法ではこれら内容の変更は「届出事項」となり、この簡所は都道府県でかなり差があつたところで、均一化と手続きの簡略化が図られたこととなります。

ここで注意しなければならないのは「許可の相続」で、旧法では風俗営業

者が死亡した場合、人の同一性が失われることから許可の効力も消滅しました。つまり新たに営業の許可申請が必要だつたわけですね。

問 そこで新法では許可の相続というのを導入した、というわけですね。

答 そうです。実際には営業者が死亡した場合に、相続人がその営業を継続するというので、営業者の死亡後六十日以内に「相続承認申請」を公安委員会に行ない、その承認の日まで経過措置として被相続人が許可を得たものとして営業が得られ、承認後はそのまま営業ができるというものであります。ここで継承されるのが「地位」(新法第七条第四項)としていくのが、どうもよくわかりません。なおこの場合の「相続」は、営業者が個人の場合で、法人の場合は解散で消滅し、相続はありえない、と考へるべきでしょう。

実際の相続承認の手続きは「相続承認申請書」(様式第六号)を、申請者(相続人)に係る総理府令第一条第四号に掲げる書類(最近五年間の経歴書、住民票、誓約書、市町村長証明書、医師診断書など)、被相続人と申請者以外にも相続人がいる場合の同意書(施行規則第十三条参照)などを添付して、先ほどと同

新風営法を勉強する会

銀・河・銃・士

ギャラクティック ウォーリアーズ GALACTIC WARRIORS

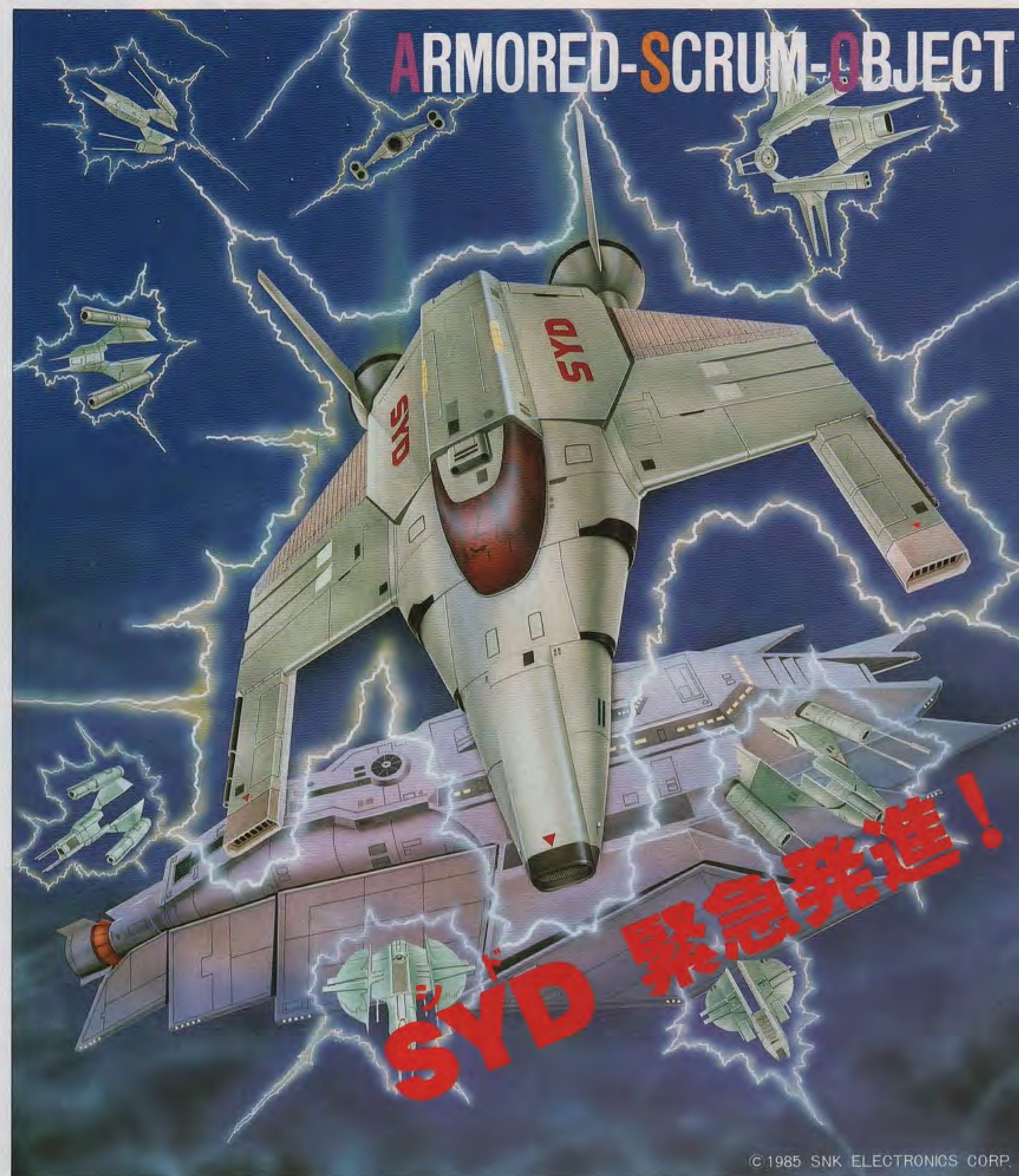
パルシステム搭載ソフト 第4弾!!

どのメカを操るか、どの武器で戦うか。

© Konami 1985

Konami コナミ株式会社

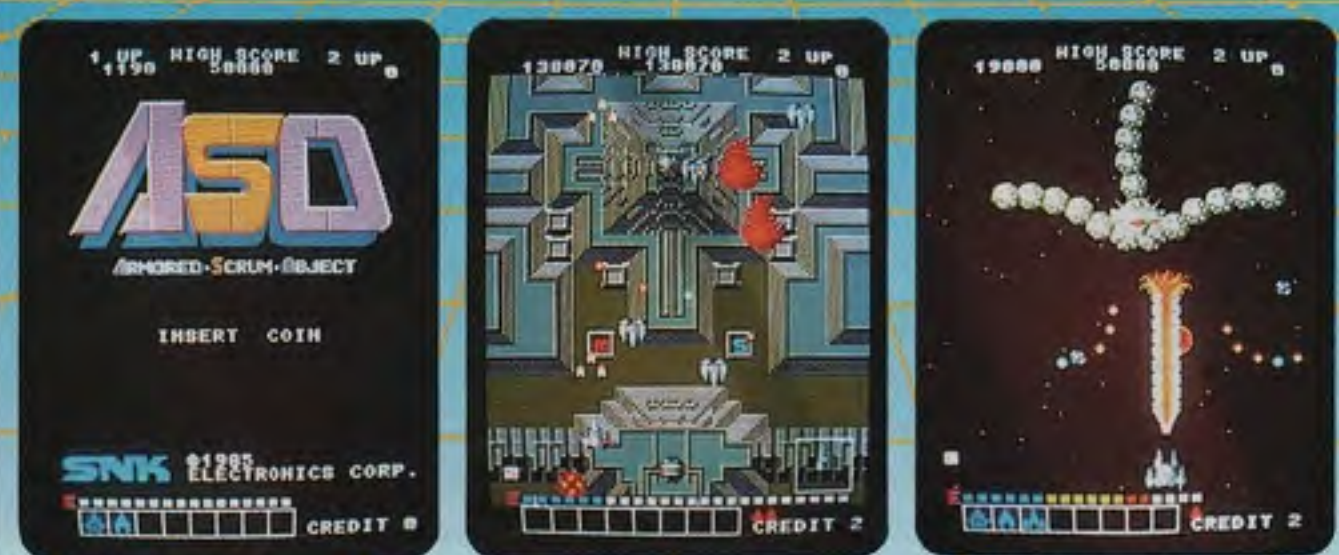
〒100 東京都千代田区千代田1-1-1 TEL.03-5561-1110



ARMORED-SCRUM-OBJECT



8タイプのパワー・アーマーを駆使し、
敵の強力な防御ラインを突破せよ!



●総発売元 「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL (03)75612311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩112-9-5 TEL (03)75612311(大代)
西日本販売所 〒564 大阪府吹田市江坂4-10-10 TEL (06)33813511(代)
★遊園施設・娯楽機械★企画・設計・制作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★企画・制作・実施

●製造元 **SNK** 株式会社 新日本企画
SNK ELECTRONICS CORP.
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町1-2番41号 TEL (06)338-7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐倉ビル TEL (03)356-9361(代)
東大阪営業所 〒578 東大阪市長田町7丁目2番35号 ホワイトシャウ TEL (0729)65-0533(代)

SYD 緊急発進!

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.



METAL GLASH

闘いのアンソロジー、困難なアスペクトに、君のボルテージがアップする。

とにかく動きが摩訶不思議。
静止と流動のハイブリッドな結合。
美しく流れる画面とBGM、驚威の15ステージ。
プレイヤーの秘孔を突く、
ハイポテンシャルなSF格闘技。

未来を創造する電子技術の
データファクト 株式会社
本社 〒167東京都杉並区上荻2-31-12ビルズ荻窪 TEL (03)392-4151

研究所 〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10テラスビル TEL (03)331-5441
札幌営業所 〒060札幌市中央区北一条西9-2-1伊藤ビル3F TEL (011)611-9271
仙台営業所 〒980仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル TEL (0222)63-0646

名古屋出張所 〒466名古屋市昭和区白金1-6-10鈴木ビルF TEL (052)871-1322
大阪営業所 〒550大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル TEL (06)448-8601
福岡営業所 〒812福岡市博多区博多駅前3-13-12藤崎ビル TEL (092)474-0120

Overseas Readers Column

Recovery To Healthy Industry AMOA Attendance Increased

On Oct. 31 - Nov. 2 the AMOA Exposition '85 was held at the Hyatt Regency Hotel, Chicago, and the latest amusement games were unveiled on an international scale. Basically, however, the video games were still dominant. Additionally, since the American amusement business has regained an upturn from June, this year, the American market tendency is assuming a brighter outlook. Since the American market is very important to Japanese manufacturers, it seemed that Japanese trade people, who visited the AMOA Expo '85, had a bright look.

Of the new video games exhibited at the AMOA Expo '85, Atari Games' "Gauntlet", Nintendo of America, Inc.'s "Arm Wrestling" and Bally Sente's "Stompin'" drew hot attention. Among the new flipper pinballs, Williams Electronics Games, Inc.'s "Comet" and Premier Technology's "Rock" drew the hottest attention. From an international point of view, it may be said that the number of new games was smaller than that of new

games displayed at the JAMMA Show (Oct. 2 - 3, Tokyo). This is because Japan's all new video games have already been unveiled. Sega Enterprises Inc. (U.S.A.) exhibited the sit-down type and the upright type of "Hang-On" and Taito America Corp. exhibited a range of Taito games including "Super Dead Heat", "The Legend of Kage", Data East U.S.A. Inc. exhibited "Ring King" and "Shoot-out", and Konami Inc. (U.S.A.) exhibited "Rush'n Attack" (Green Beret), "Konami GT2", etc. All these games became the object of popular acclaim. It may be said that Japan's video game manufacturers are still leading the trade internationally.

Among the American video game manufacturers, more than half the capital of Atari Games is owned by Namco Ltd. Assuming that Atari Games is a Japanese developer-manufacturer, Bally Midway, Bally Sente, Cinematronics and Exidy are the only American competitors, but these companies are barely making both ends meet. In Japan, however, side by side with Namco, Capcom, Irem, Jaleco, Nichibutsu, SNK, Tehkan and Universal are actively engaged in development. However, as long as the American market remains dull, Japanese manufacturers cannot be in a favorable market situation.

On. In the meantime, major American amusement people have had hardships. Now it is expected that the trade is going to recover. In these circumstances, Japan is expected to play a new role.

Since the American market is large, its fluctuations have a significant impact upon the other markets. If good-earning, best-income yielding games appear on the market, the amusement business as a whole will naturally expand. What will, however, happen when the market expands too much? The recent stagnancy of the American market may be said to be an example of its outcome. Probably, it was inevitable, but it is hoped that the causes of such stagnation be located, and overcome. Japanese trade people also



Above photo shows the scene of AMOA Expo '85 (At the booth of Sega Enterprises, Inc., U.S.A.)

Capcom Set Up U.S.A. Subsidiary

Capcom Co., Ltd. of Osaka has recently announced that it established a subsidiary in the U.S., Capcom U.S.A. Inc. George Nakayama (former president of Universal U.S.A.) was appointed president of Capcom U.S.A., and Paul Jacobs (former vice-president of Exidy Inc.) was appointed director sales & marketing. So far, Capcom has developed and manufactured video games "Commando", "1942" and "Ghosts'n Goblins!", granting their sales rights to the other American companies. Capcom intends to strengthen the marketing. Its address is as follows: Capcom U.S.A. Inc., 1283-C Mountain View, Alviso Rd., Sunnyvale, CA 94089, Phone (408) 745-7081.

Tehkan Moved Its Head Office

Tehkan Ltd. of Tokyo has recently moved its head office, starting business at the new office from November 8. The new address is as follows: 2-2, Sudacho, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101, Phone: (03) 256-0371, Telex: 27174 TEHKAN J

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
©1985 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan

Data East U.S.A. Moved Office

Data East USA, Inc., a subsidiary of Data East Corp. of Tokyo, has moved its office starting business from October 26. The new address is as follows: Data East USA, Inc., 470 Needles Drive San Jose, CA 95112, Phone (408) 286-7074, Fax (408) 286-2071.

クルクルポツポ



直径3,500mm円型
コンパクトに置ける

詳しくは下記へお問い合わせ下さい

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun
OSAKA JAPAN TEL 07249-4-3063-0783

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM



インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説
 〈サンカラストーン〉を取り戻せ！
 映画「インディ・ジョーンズ」がそのままゲームに！！

インドのさびれた村で守られていた聖なる石(サンカラストーン)が邪悪なモララムらに奪われた。サンカラストーンを取り戻すため、魔のパンゴット宮殿に乗り込むインディ。彼を待ち受ける数々の危険……。行く手を阻む敵の衛兵連。そして、敵酋モラ・ラム。しかし、インディは鞭を武器に敵と闘い、サンカラストーンを手に入れなければならない。
 —インディが繰り広げる夢とロマンの冒険の世界—



STAGE I

パンゴット宮殿地下の狐山で働かされている村の子供連。インディはハシゴを使い、ベルトコンベヤーに乗って洞窟を進みます。罅で敵の衛兵をやっつけて、壺に閉じ込められている子供連を助け出します。



STAGE II

トンネルの入口に着いたら、トロッコに乗って脱出だ！速い速い敵衛兵連を撃つ振り払い、猛スピードで走るトロッコをうまく操作して、出口を目指します。敵のトロッコとの速いつ追われつの激しいチェイスは映画さながら。



STAGE III

死の女神カーリーの前にサンカラストーンが…。熱い溶岩がインディの行く手を阻む。それでも、インディはサンカラストーンを取り戻さなくてはなりません。そしてクライマックスは、強敵モラ・ラムとの対決です。



©1985 Lucasfilm Ltd. and Atari Games Corporation. All Rights Reserved.
 *Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under license.
 Music © 1984 BANTHA MUSIC. All Rights Reserved.

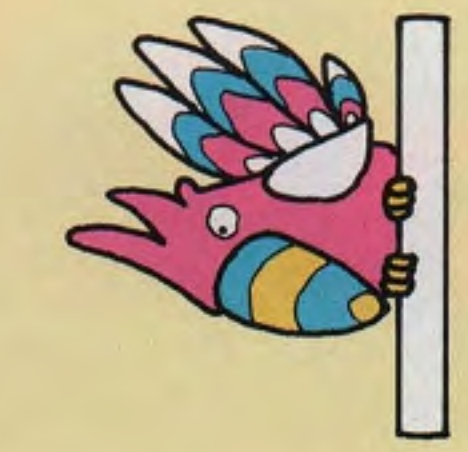
namco 猿探検隊

死闘！パニックジャングル！！
君は生きのこれるか！？



たたくのが先か 防ぐのが先か

ルールはとっても簡単。窓に自分の絵が出たら、すばやくハンマーボタンを押して、相手をポカッ。相手の絵が出たら、今度はヘルメットボタンを押して、相手の攻撃をかわします。先に7点取った方が勝ち。反射神経が勝負のこのゲーム、プレイするうちにどんどんアツクなり、夢中になってしまいます。



仕様	
●使用電源	AC100V・10V(50/60Hz)
●消費電力	60W
●寸法	幅 800mm
●深さ	奥行 750mm
●重量	高さ 1,050mm
●型番	91-2912

*本機は屋内専用です。屋外への設置は避けてください。
 ※本機は電圧変動に敏感な部品のため、安否なしに長時間にわたって使用すると故障の原因となります。



探検隊の番だ



相手より早かったです！



コリラの番だ

「遊び」をクリエイトする ナムコ

本社 東京都千代田区東千代 2-1-21 TEL.03(756)2311(本社)
 営業部 東京都千代田区豊洲 2-8-5 TEL.03(756)2311(営業)
 西日本販売部 東京都千代田区本町 20-10 TEL.06 (330)3511(西)
 *通関施設・郵便特例 * 企画・設計・製作・販売・経営・買付・輸入
 *各種イベント * 企画・制作・実施
 ©1985 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.