

特別寄稿

去る七月一、二日。大阪南港にあるインテックス大阪にて、「89大阪AMショー」が開催された。従来より、業界内の展示会として秋のAMショーと春のAOUEキスポが毎年開催されているが、そのいずれもが東京で開催されており、関西でのショー開催が叫ばれていたが、今回、業者協会主催では、実に二十年ぶりの大阪での展示会開催となった。

その他ゲーム機乗物機



会場のインテックス大阪自体は相当広いが、使用した5号館はその一角。写真左側は「ドラゴンパンチ」のコーナー。右側には「ジャック」のコーナーが並ぶ。奥には「スクリーン」のコーナーも見える。

今度のショーの開催は様々で、カラオケ関係や中古基板業者も出ている。そして目についた機種を順に挙げていくと、三和の「ターチブライ」は、二年前の「R1ターチブライ」に比べて造りが雑で見劣りする。もうすこし攻撃法に工夫をこらせば面白いものになると思うのだが。次はエス・エヌ・ケイで「ギャングウォーズ」はありきたりのアクション物。「スーパーチャンピオン」は野球場で球を打つゲーム。選べるのは面白いが、どうせなら風や天候をもっと大きめに表現すれば、より個人的になったと思われの残念。「メカナイズドアタック」は比較的ハードなガンゲームであったが、一応よく出てくる。

カブコンは「エリア88」がグラフィック、ストーリー性など非常に完成度が高く面白いが、ゲーム自体はどこかで見たようなもの。寄せ集め感を感じた。「ドカベン2」は新データ版であるが、もう少しチーム数を増やしても面白いのではないだろうか。他に「ウィロ」など、いわゆる「版権モノ」路線は一般客とゲームセンターをつなぐ絆として大いに役立つだろう。もっとも、一般客がある程度遊べる難易度であったりしてはいる。コナミ。「クワイムファイターズ」はアクション物だが、やはり海外売れ線狙いのゲームに過ぎないようだ。「キューブリック」は早い話が同社の「ガッタンゴットン」(八二年)のリメイクで、流行のパズル物とひと作って置くという意図の作品であろう。しかし、こういうシンプルさはかつて新鮮である。それより特筆すべきはこのゲームに搭載されたメモリーバックアップシステムで、これを今後様々な機種に採用すれば、かなり面白い利用法が見込めるであろう。

「客寄せ」ゲーム大会

今回の特色はゲーム大会が併催されたことである。「客寄せ」の目玉であったであろう。ゲーム大会のスペースも広くとられ、盛況ではあったものの、観客は遠目に見ただけで、表彰式も形式はあったが、あまり見物に値しない。もう少し、見る側の立場に立つて、見やすい配置にするとか、大型モニターで表示するといった方法も可能だとは思っている。今後は考慮してほしい。

広い展示会場

大阪開催。つまりはビデオゲームの現状を追求した様々な試み、という点では、大変意義深い開催と言えるでしょう。一般入場日を設定し、大阪でも多くの一般客が集まったのはある意味で成功であり、今後このようなショーの他都市での開催も期待され、そこから業界の良さを全国的にアピールできるかもしれせん。今後様々な立場を理解し、大阪でのAMショーを、これからもずっと続けてほしいと思っています。

意義深い大阪開催

おそらく成功とは言えないものの、理想を追求した様々な試み、という点では、大変意義深い開催と言えるでしょう。一般入場日を設定し、大阪でも多くの一般客が集まったのはある意味で成功であり、今後このようなショーの他都市での開催も期待され、そこから業界の良さを全国的にアピールできるかもしれせん。今後様々な立場を理解し、大阪でのAMショーを、これからもずっと続けてほしいと思っています。

意外にも夢中にプレイする人も多かった。私事だが過去のビデオゲームの保存、調査運動も進行している集団AMPのメンバーの立場から、こういった古いゲーム機の大切さを考えて、できるだけ残してほしてほしいと願いたい。税制の関係などで大量に廃棄されていくゲーム機を、何らかの形で残さなければ、後になってその文化はとどろききれない。今ならまだ遅くない。……と、この場を借りて広く業界に訴えかけたいと思います。

セガの「ニュースビードホッケー」は、今でも人気のある往年の名機「エアホッケー」の新型。「ジャレコ」の「ジャッキーボール」は、かなり目立っていた。他には、タイマーやデュータイムの「ブラスアルファ」はシューティングとして比較的完成度も高く結構面白い。本当にこのふたつを同じ会社で作ったのかと疑問を抱くほどだ。

テクモ「ワールドファン」は、売れ線狙いの売れそうにないアクション物。「ワールドカップII」はシューティング式のサッカーゲーム。パートIは向かい合ってトラックボールで操作するタイプで結構長い人気をもったに比べ、今回の操作は貧弱。その点からも、操作法を再考するべきではなからうか。

他にはローランドの「ブラス」にダイナックスの「ドラゴンパンチ」という、どこかで見たような麻雀バイ取りゲームがありました。またカワックスにはUPLの「オメガファイター」。これは得点と危険性のかけひきなど、かなりバランスのとれたシューティングゲームで、目を見張るところもありました。少し難しいけれど、

度々のショーの開催は様々で、カラオケ関係や中古基板業者も出ている。そして目についた機種を順に挙げていくと、三和の「ターチブライ」は、二年前の「R1ターチブライ」に比べて造りが雑で見劣りする。もうすこし攻撃法に工夫をこらせば面白いものになると思うのだが。次はエス・エヌ・ケイで「ギャングウォーズ」はありきたりのアクション物。「スーパーチャンピオン」は野球場で球を打つゲーム。選べるのは面白いが、どうせなら風や天候をもっと大きめに表現すれば、より個人的になったと思われの残念。「メカナイズドアタック」は比較的ハードなガンゲームであったが、一応よく出てくる。

特別寄稿

プレイヤーの立場から見た89大阪AMショー

意外と本格的な展示会 期待大きいが疑問点も

「アマチュアライン」編集長 小山祥之

「ビデオゲーム機」 まずはアイレム。「ドラゴンパンチ」は今までになく巨大なキャラクターが動くことや攻撃防御に新鮮味があつて良い。「Xマルチブライ」は、二年前の「R1ターチブライ」に比べて造りが雑で見劣りする。もうすこし攻撃法に工夫をこらせば面白いものになると思うのだが。次はエス・エヌ・ケイで「ギャングウォーズ」はありきたりのアクション物。「スーパーチャンピオン」は野球場で球を打つゲーム。選べるのは面白いが、どうせなら風や天候をもっと大きめに表現すれば、より個人的になったと思われの残念。「メカナイズドアタック」は比較的ハードなガンゲームであったが、一応よく出てくる。

カブコンは「エリア88」がグラフィック、ストーリー性など非常に完成度が高く面白いが、ゲーム自体はどこかで見たようなもの。寄せ集め感を感じた。「ドカベン2」は新データ版であるが、もう少しチーム数を増やしても面白いのではないだろうか。他に「ウィロ」など、いわゆる「版権モノ」路線は一般客とゲームセンターをつなぐ絆として大いに役立つだろう。もっとも、一般客がある程度遊べる難易度であったりしてはいる。コナミ。「クワイムファイターズ」はアクション物だが、やはり海外売れ線狙いのゲームに過ぎないようだ。「キューブリック」は早い話が同社の「ガッタンゴットン」(八二年)のリメイクで、流行のパズル物とひと作って置くという意図の作品であろう。しかし、こういうシンプルさはかつて新鮮である。それより特筆すべきはこのゲームに搭載されたメモリーバックアップシステムで、これを今後様々な機種に採用すれば、かなり面白い利用法が見込めるであろう。

日本物産の「戦え！ビッグファイター」は変型ロボアクションシューティング、といった所だが、同社のワンパターン路線とは明らかに違う面白さがあった。かなりダイナミックな攻撃がなかなか良い。他には麻雀「ギャルの告白」「ビデオ麻雀」というところ。

セガの「ニュースビードホッケー」は、今でも人気のある往年の名機「エアホッケー」の新型。「ジャレコ」の「ジャッキーボール」は、かなり目立っていた。他には、タイマーやデュータイムの「ブラスアルファ」はシューティングとして比較的完成度も高く結構面白い。本当にこのふたつを同じ会社で作ったのかと疑問を抱くほどだ。

テクモ「ワールドファン」は、売れ線狙いの売れそうにないアクション物。「ワールドカップII」はシューティング式のサッカーゲーム。パートIは向かい合ってトラックボールで操作するタイプで結構長い人気をもったに比べ、今回の操作は貧弱。その点からも、操作法を再考するべきではなからうか。

他にはローランドの「ブラス」にダイナックスの「ドラゴンパンチ」という、どこかで見たような麻雀バイ取りゲームがありました。またカワックスにはUPLの「オメガファイター」。これは得点と危険性のかけひきなど、かなりバランスのとれたシューティングゲームで、目を見張るところもありました。少し難しいけれど、

意外にも夢中にプレイする人も多かった。私事だが過去のビデオゲームの保存、調査運動も進行している集団AMPのメンバーの立場から、こういった古いゲーム機の大切さを考えて、できるだけ残してほしてほしいと願いたい。税制の関係などで大量に廃棄されていくゲーム機を、何らかの形で残さなければ、後になってその文化はとどろききれない。今ならまだ遅くない。……と、この場を借りて広く業界に訴えかけたいと思います。

セガ。「スーパーモナコGP」は通信タイプもあり、通信のパラメータも良い。ゲームも総合順位、画面の表示などは実に見やすい。「ジャンボツイン」は、かなり細かい操作も出てくる。難点はグリーン上の角度がやや感覚的にズレているところ。「ブラッシュポイント」は早い話が、「テトリス」に似たようなゲームで、なかなか面白い。ただしバーやボタンの反応がオリジナルに比べて鈍いのがやや難あり。ナムコは「ワールドスタジアム89」！変更点は選手データ

「ビデオゲーム機」 まずはアイレム。「ドラゴンパンチ」は今までになく巨大なキャラクターが動くことや攻撃防御に新鮮味があつて良い。「Xマルチブライ」は、二年前の「R1ターチブライ」に比べて造りが雑で見劣りする。もうすこし攻撃法に工夫をこらせば面白いものになると思うのだが。次はエス・エヌ・ケイで「ギャングウォーズ」はありきたりのアクション物。「スーパーチャンピオン」は野球場で球を打つゲーム。選べるのは面白いが、どうせなら風や天候をもっと大きめに表現すれば、より個人的になったと思われの残念。「メカナイズドアタック」は比較的ハードなガンゲームであったが、一応よく出てくる。

カブコンは「エリア88」がグラフィック、ストーリー性など非常に完成度が高く面白いが、ゲーム自体はどこかで見たようなもの。寄せ集め感を感じた。「ドカベン2」は新データ版であるが、もう少しチーム数を増やしても面白いのではないだろうか。他に「ウィロ」など、いわゆる「版権モノ」路線は一般客とゲームセンターをつなぐ絆として大いに役立つだろう。もっとも、一般客がある程度遊べる難易度であったりしてはいる。コナミ。「クワイムファイターズ」はアクション物だが、やはり海外売れ線狙いのゲームに過ぎないようだ。「キューブリック」は早い話が同社の「ガッタンゴットン」(八二年)のリメイクで、流行のパズル物とひと作って置くという意図の作品であろう。しかし、こういうシンプルさはかつて新鮮である。それより特筆すべきはこのゲームに搭載されたメモリーバックアップシステムで、これを今後様々な機種に採用すれば、かなり面白い利用法が見込めるであろう。

日本物産の「戦え！ビッグファイター」は変型ロボアクションシューティング、といった所だが、同社のワンパターン路線とは明らかに違う面白さがあった。かなりダイナミックな攻撃がなかなか良い。他には麻雀「ギャルの告白」「ビデオ麻雀」というところ。

セガの「ニュースビードホッケー」は、今でも人気のある往年の名機「エアホッケー」の新型。「ジャレコ」の「ジャッキーボール」は、かなり目立っていた。他には、タイマーやデュータイムの「ブラスアルファ」はシューティングとして比較的完成度も高く結構面白い。本当にこのふたつを同じ会社で作ったのかと疑問を抱くほどだ。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!! SC MECHANIZED ATTACK, DREAM CATCHER, AQUA JACK, JUMBO TWIN. 株式会社 カワックス

ドラゴンパンチ. キミは1,024面のパターンを取れるか!? DynaX Inc. 中日本リース株式会社

近・日・発・売

スカイアドベンチャー

大空を闇に染める奴は許せない

SKY Adventure



2人同時プレイ
途中参加可能



■特徴ある4機の戦闘機から、好きなタイプが選べます。(ステージごとに、またアイテムにより、途中チェンジも可能)

■味方飛行船からアイテムを補給して、多彩な攻撃ができます。(アイテムは4種類)



ストリート スマート

STREET SMART

つか 闘え! 豪快に! 勝利の栄冠を握め!



2人同時プレイ・途中参加可能

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ 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.

AM指向のイトーヨーカ堂郡山店内に

「SEGAワールド」 コーナー別に演出も

セガ社が屋上ロケとともに6月29日オープン



写真はいずれも4階ロケ「SEGAワールド」の「ファミリーエンターテイメントコーナー」にて、下はメインの「ラウンドバグ」



同店はJR郡山駅から車で約十分の郊外にあり、今回新規オープンしたもので、同ロケも同時に営業開始した。同店自体もアミューズメントの考え方が大きく採り入れられており、その一環としてセガ社のコンセプトと同店の建設計画の段階から盛り込まれている。建物には四階建てで敷地面積は約三千平方メートル、四階中央の吹き抜け部分があり、四階中央にドーム天井の広場を設けるなど、建物のデザインも凝っている。ドームの広場は同店の特徴のひとつで、買物客の休憩所を兼ねたコミュニケーションスペースとして、ドーム天井は一日数回、照明を暗くし、プラネタリウムのような星空のほか、宇宙空間、夕焼け空などを音楽とともに約十分間映し出すという演出が行なわれている。

このドーム広場に隣接して「SEGAワールド」があり、このほか飲食店も並んでいる。なお同社の「ハイテクコーナー」と、乗物ゲーム機中心の「ファミリーエンターテイメント」は、スポーツタイプの遊具などを設置した屋上ロケも運営している。同社の本格的なSCロケは、北海道のイトーヨーカ堂帯広店に次いで二店目となり、今回は一年以上前から企画を練ってきたそうだが、新ロケの企画などを進めている。同社総合レジャー(和知満男本部長)は「SCの中心は、SCの中心にロケを設けるのは、販

重視のイトーカ堂としては、郡山店はフロア面積の異例のことで、遊びのスペースに本格的に目を向けてきたと言える。しかも「ハイテクコーナー」としては、

四階の「SEGAワールド」は約三百七十平方メートルのスペースで展開。TVゲーム機中心の「ハイテクコーナー」と、乗物ゲーム機中心の「ファミリーエンターテイメント」は、それぞれ大きく分かれておいた。また、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

五台、その他プレイステーションなど約二十五台が配置されている。屋上部分のロケは、約千五百平方メートルのスペースがあるが、冬期は強風のため屋上が閉鎖されること、遊戯施設は固定しないという方針がある。同コーナーには、すぐ移動できるものを設置し台数も少ない。また、ゴルフ(九ホール)とパターゴルフ(十ホール)を中央に配置し、その周囲に一周約三百メートルのコースを設けた変形特殊自転車約十台(タイガール製)を走らせている。なお、滑り台やアスレチック遊具などがある。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

同コーナーには、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

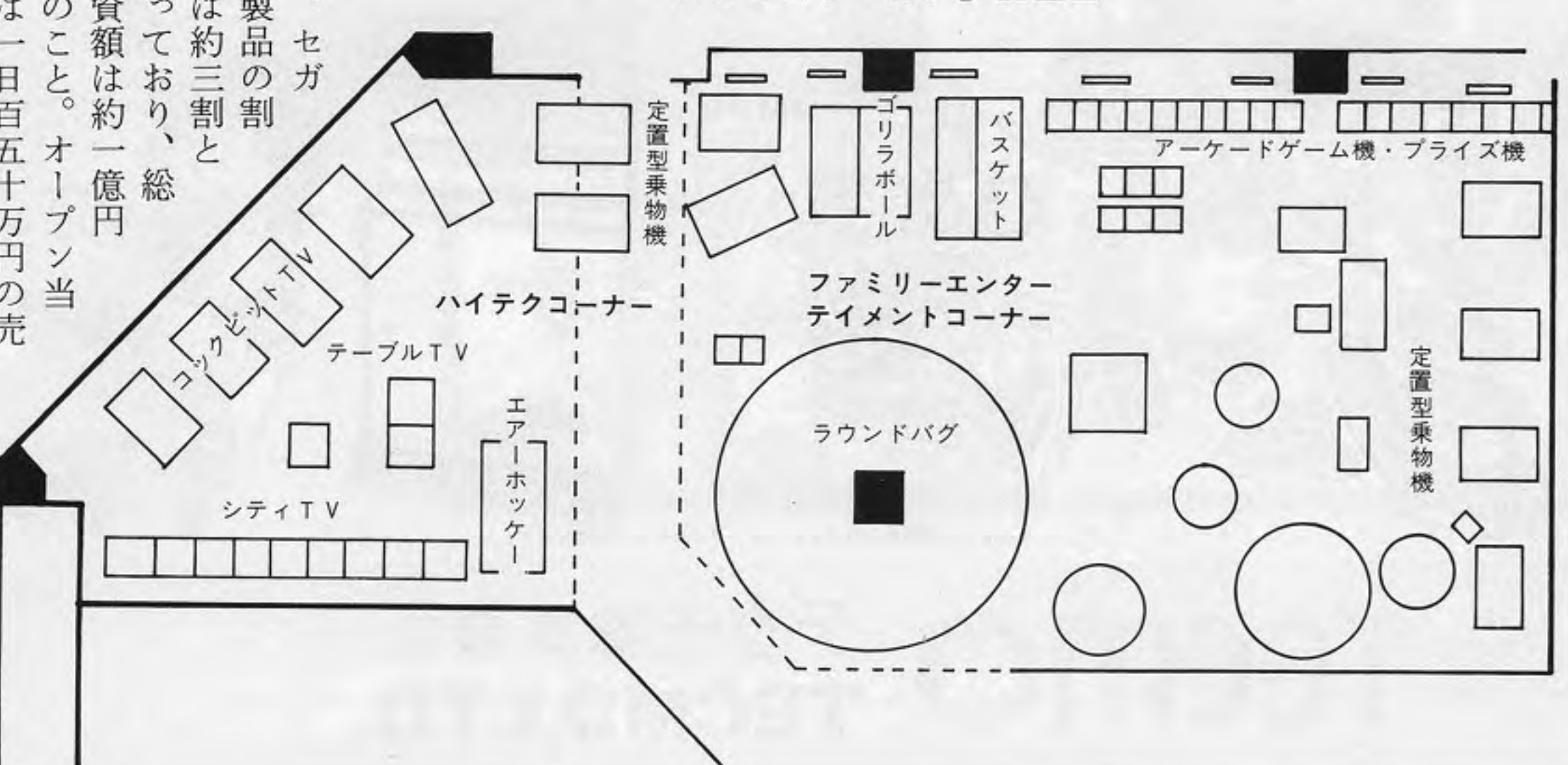


「ハイテクコーナー」(上)とスポーツタイプのゲーム機などのようす



同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

「SEGAワールド」配置図

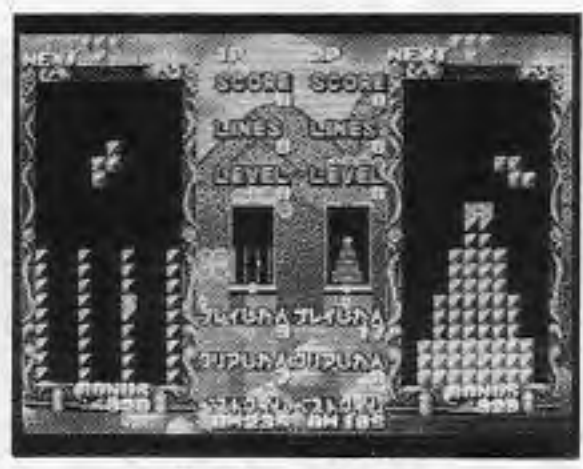


写真はいずれもオープン当初の屋上ロケのようす(冬期は閉鎖される)



同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。なお、同コーナーは、設置機械台数は約六十台と台数が多い。

セガ社から「フラッシュポイント」基板 2種のモードで クレーン機「ドリームキャッチャー」も



フラッシュポイント

「フラッシュポイント」は、「テトリス」モードと、クリア方法が違う新モードを付加し、いずれかを選択できるようにした。この「テトリス」モードは同名ゲームと同じ内容で、落下ブロックを下部の空きスペースにうまくはめ込みながら、最上層までブロックが積み上がらないようにするゲーム。お宝は選んで、どのパターンからでもプレイ可能。ブロックが画面上部まで積み上がってしまえばゲーム終了になるのは「テトリス」と同じ。同機は同社「システム16B」対応だが、基板販売のみで定価十八万五



ドリームキャッチャー

千円。クレーン機「ドリームキャッチャー」は四人用を四方向から回ってプレイする。硬貨投入後、ボタンで上部のクレーン機を移動（フレイヤー）の前面部分に限定される。下降させて景品をつかみ取る。景品は大小のぬいぐるみ。外形で幅、長さとも百八十センチ、高さは二百センチ。定価百七十七万円。上がる、というユニークな機能を採用。フレイヤーは、ミニバット付きの回転レバーを回して、後方へバットを構えて、ボールが宙に浮いて少しく上下している。バットの長さや合うよう見きわめて、レバーを離すと、バットが回転して水平にバットを振る。打って前方の穴に入ると、その表示に従って野球が進む。三アウト（一切替え可能）までに得点が入れれば、景品（七十五センチ）が払い出される。三アウトになるまで何回でも挑戦可能。なおボールの調節により難易度変更も可能。定価十五万円。

話題のマシン

SNKのTV空中戦ゲーム 巨大兵器破壊へ

「スカイアドベンチャー」基板

空中戦をテーマとしたTVゲーム機「スカイアドベンチャー」が、本誌「ス・エヌ・ケイ」(本社大阪、川崎英吉社長)から八月下旬発売となる。これは悪の秘密結社の軍隊を追って世界を飛び回り、各地の巨大兵器を破壊していくという内容のゲームで、プレイヤー



スカイアドベンチャー

破するほど高得点となる。また敵の弾を破壊しても得点。各ステージはタイムと持ち機併用。持ち機数が全部なくなるまでゲーム終了(持ち機追加アイテムもある)。基板販売のみでOP価格は未定。で、下部が八角形、上部が透明の円柱形になっていて、大型キャビネットを使用。ただしこのキャビネットは、半円形に二分割して、二台に分けられるのが特徴で、壁際に二人用として設置することもできる。四人用はキャビネットを四方向から回ってプレイする。硬貨投入後、ボタンで上部のクレーン機を移動(フレイヤー)の前面部分に限定される。下降させて景品をつかみ取る。景品は大小のぬいぐるみ。外形で幅、長さとも百八十センチ、高さは二百センチ。定価百七十七万円。上がる、というユニークな機能を採用。フレイヤーは、ミニバット付きの回転レバーを回して、後方へバットを構えて、ボールが宙に浮いて少しく上下している。バットの長さや合うよう見きわめて、レバーを離すと、バットが回転して水平にバットを振る。打って前方の穴に入ると、その表示に従って野球が進む。三アウト(一切替え可能)までに得点が入れれば、景品(七十五センチ)が払い出される。三アウトになるまで何回でも挑戦可能。なおボールの調節により難易度変更も可能。定価十五万円。



ドリームキャッチャー

タイトーから「アクアジャック」 武装ホバー疾走

セタ開発TVゴルフ「USクラシック」基板も



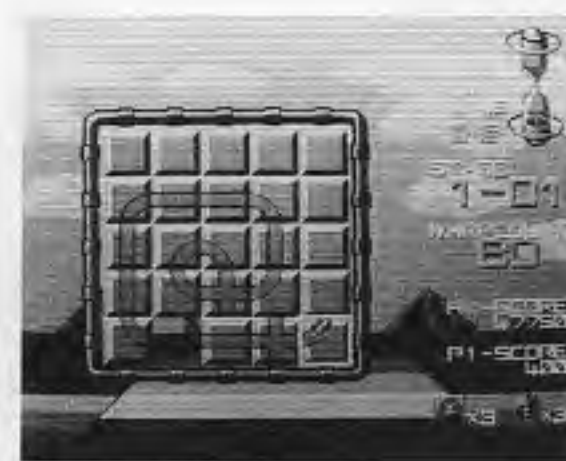
アクアジャック

「アクアジャック」は世界を征服しようとする悪魔を撃つという謎の軍団「SMZ」に対し、武装ホバー「アクアジャック」が立ち向かうというもので、画面は景色が中央から拡大しながら迫ってくる3D効果があり、ホバーは画面下部を左右へ移動する。操縦桿と操縦桿に付いている三つのボタン、足元のアクセルペダルを操作。運河、沼地、湖などの場面が展開する中、戦闘

後日継続プレイ可能なTVパズル コースを接続し

「コナミ」「キューブリック」基板

TVパズルゲーム機「キューブリック」が、コナミ(本社東京、荻川文博社長)から七月下旬発売となる。これはコースの一部が描かれたブロックを移動し、コースを接続させることとなる。プレイヤーはボールを動かしてコースを繋ぎ、ボールはコース上を転がっていく。全部で百



キューブリック

したコースは消えていき、画面下のコースを全部消す(通過させる)ことで、進行方向、次に接続するコースのブロック移動など、常に先を読みながらのプレイが要求される。かなり頭を使う、あと二つのボタンでボールのスピードアップ、一時ストップができるので、ゲームの深みが増す。また一方の端から反対側へのワープも可能。コースが途切れるとボールが爆発し、再スタートとなる。タイムリミットで、持ち時間内に

カード式TV野球パートII プレイ内容拡大

「ドカベン2」基板

人気野球漫画をもとにしたTVゲーム機「ドカベン2」が、同社「ドカベン」



ドカベン 2

をとり込んだもので、画像がリアルなことが特徴。トラックボールと一つのボタンを操作。第一打の場面はプレイヤー後方から見たもので、チーム登録、クラブ選択をボタンで行なう。トラックボールでショット(強弱で飛距離が異なる)。以後画面はボールを上空から追いかけていく。一部で十八ホールあり、一部ゲームは九ホール。ただしプレイヤーは九ホール追加(オーバーは変わりなし)。基板販売のみで十八万八千円。

USED P.C. BOARDS FOR SALE

中古基板買います

MANY POPULAR GAMES IN STOCK
CALL US TODAY
FOR UNBEATABLE PRICES

「TRY」INC. 株式会社 トライ

2F Arakawa Green Bldg., 1-365,
Shinmatsudo-Minami, Matsudo-shi,
Chiba 270, JAPAN

TEL:0473-48-3880
FAX:0473-48-3885

O.D. CHIBACOGYO-BANK 241-3178291

パーラー営業にパワー、クリーンな風...

25φメダル専用メダル貸機 TM-1000

25φメダル専用 温水式洗浄機メダルロボ

サイズ 765(H)×750(W)×400(D) 全国総発売元

サイズ 810(H)×120(W)×230(D)

株式会社 トロンシステム 〒556 大阪市浪速区元町2丁目12-25
(06)632-5614 FAX (06)632-5460

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...

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

〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
TEL:03-554-2261 FAX:03-554-2232
振込銀行:住友銀行お茶ノ水支店(普) 414844

〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号
TEL:06-324-3916~7 FAX:06-324-3918
振込銀行:十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700

58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL:03-554-2261 FAX:03-554-2232 TELEX:STRAD J25633
BANK:SUMITOMO BANK OCHANOMIZU-BRANCH/A/C NO.414844

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)	8.52
2	スーパーマスターズ (セガ社) Super Masters (Sega)	8.50
3	ワールドスタジアム89 (ナムコ) World Stadium '89 (Namco)	7.91
4	ドラゴンブリード (アイレム) Dragon Breed (Irem)	7.21
5	シークレットエージェント (データイースト) Sly Spy [Secret Agent] (Data East)	6.80
6	ギャングウォーズ (SNK) Gang Wars (SNK)	6.61
7	ゴールデンアックス (セガ社) Golden Axe (Sega)	6.60
8	クライムファイターズ (コナミ) Crime Fighters (Konami)	6.50
9	ワールドスタジアム (ナムコ) World Stadium (Namco)	6.42
10	大旋風 (東亜プラン/タイトー) Twin Hawk (Toaplan/Taito)	6.27
11	ファイナルブロー (タイトー) Final Blow (Taito)	6.25
12	ドンドコドン (タイトー) Don Doko Don (Taito)	6.21
13	ウィロー (カプコン) Willow (Capcom)	6.15
14	フリッパー (タイトー) Plotting [Flipull] (Taito)	6.10
15	オメガファイター (UPL) Omega Fighter (UPL)	6.08
16	ワイルドファンゲ (テクモ) Tecmo Knight [Wild Fang] (Tecmo)	5.90
17	マスター・オブ・ウェポン (タイトー) Master of Weapon (Taito)	5.56
18	プラスアルファ (ジャレコ) Plus Alpha (Jaleco)	5.42
19	ワールドコート (ナムコ) World Court (Namco)	5.25
20	上海 II (サン電子) Shanghai II (Sun Electronics)	5.24
21	達人 (タイトー) Truxton (Taito)	5.22
22	ホラーストーリー (東亜プラン/タイトー) Demon's World [Horror Story] (Toaplan/Taito)	5.10
23	レスルウォー (セガ社) Wrestle War (Sega)	5.07
24	天地を喰らう (カプコン) Dynasty Wars (Capcom)	5.00
25	四川省 (アイレム) Sichuan (Irem)	4.95

■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	スーパーモナコGP (デラックス) (セガ社) Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	8.61
2	ファイナルラップ (デラックス) (ナムコ) Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.60
3	ハード・ドライビング (アタリゲームズ/ナムコ) Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	8.00
4	ナイトストライカー (タイトー) Night Striker (Taito)	7.88
5	オペレーション・サンダーボルト (タイトー) Operation Thunderbolt (Taito)	7.68
6	ファイナルラップ (スタンダード) (ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	7.67
7	ウイニングラン (ナムコ) Winning Run (Namco)	7.32
8	ターボアウトラン (セガ社) Turbo Out Run (Sega)	6.80
9	アウトラン (デラックス) (セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	6.50
10	チェイスH.Q. (タイトー) Chase HQ (Taito)	6.37
11	トップランディング (コックピット) (タイトー) Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.36
12	ダートフォックス (ナムコ) Dirt Fox (Namco)	6.14
13	メタルホーク (ナムコ) Metal Hawk (Namco)	6.02
14	パワードリフト (デラックス) (セガ社) Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.00
15	エンフォース (タイトー) Enforce (Taito)	5.92

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	ギャルの告白 (日本物産) Talk with Gals* (Nichibutsu)	7.58
2	麻雀ファンクラブ (ビデオシステム) Mahjong Groupie* (Video System)	6.71
3	麻雀大霊界 (ジャレコ) Mahjong Spirit World* (Jaleco)	6.42
4	アイドル放送局 (システムサービス) Idol Parade* (System Service)	5.85
5	ビタミンC (ホームデータ) Mahjong C-capsule* (Home Data)	5.67

■フリッパー (FLIPPERS)

1	アースシェイカー (ウィリアムズ) Earthshaker (Williams)	7.40
2	バンザイラン (ウィリアムズ) Banzai Run (Williams)	6.75
3	トラックストップ (バリーミッドウェー) Truck Stop (Bally Midway)	6.33
4	タクシー (ウィリアムズ) Taxi (Williams)	6.25
5	ジョーカーズ (ウィリアムズ) Joker! (Williams)	5.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

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基に、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)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

8月号から

アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)	評価
1 オフロード (レーランド)	8.98
2 WWFスーパースターズ (テクノス)	8.81
3 ハードドライビング (アタリゲームズ)	8.00
4 オペレーション・サンダーボルト (タイトー)	8.57
5 ターボアウトラン (セガ社)	8.31
6 ストライダー [ストライダー飛竜] (カプコン)	8.15
7 メカナイズド・アタック (SNK)	8.08
8 アーチライバルズ (バリー・ミッドウェー)	8.06
9 ナーク (ウィリアムズ)	7.82
10 ファイナルラップ (ナムコ/アタリゲームズ)	7.67
11 チェイスH.Q. (タイトー)	7.64
12 チーム・クォーターバック (レーランド)	7.37
13 アウトラン (セガ社)	7.32
14 アフターバーナー (セガ社)	7.20
15 オペレーションウルフ (タイトー)	7.17
16 ダブルドラゴンII (テクノス/ロムスター)	7.17
17 バッドデューズ [ドラゴンニンジャ] (データイースト)	7.10
18 ロボコップ (データイースト)	7.08
19 720° [スケートボード] (アタリゲームズ)	7.07
20 ダブルドラゴン (テクノス/タイトー)	7.04
21 スーパープリント (アタリゲームズ)	6.94
22 ストリートファイター (カプコン)	6.90
23 ロードプラスターズ (アタリゲームズ)	6.86
24 スーパーハンガオン (セガ社)	6.84
25 ゴールズ・ゴースト [大魔界村] (カプコン)	6.79

ベスト・ニューアップライト

1 エスケープ・ザ・プラネット (アタリゲームズ)	8.40
2 クラックダウン (セガ社)	7.58
3 クライム・ファイターズ (コナミ)	7.20
4 ファイナルブロー (タイトー/ロムスター)	7.10
5 ダイナスティ・ウォーズ [天地を喰らう] (カプコン)	6.75

ベスト・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 ゴールデンアックス (セガ社)	8.97
2 ボトム・オブ・ナインス [メインスタジアム] (コナミ)	8.21
3 ニンジャガイデン [忍者龍剣伝] (テクモ)	7.86
4 カペール (TAD/ファブテック)	7.74
5 USクラシック (セガ/タイトー)	7.55
6 レスルウォー (セガ社)	7.48
7 ナスターウォーリア [ラスタンサーガII] (タイトー)	7.42
8 コブラコマンド (データイースト)	7.26
9 カプコンボウリング (カプコン)	7.23
10 ロードプラスターズ (アタリゲームズ)	7.20
11 トラックストン [達人] (タイトー/バリーミッドウェー)	7.20
12 ファイナルラウンド [ハードバンチャー] (コナミ)	7.06
13 スーパーマン (タイトー)	7.04
14 テトリス (アタリゲームズ)	7.03
15 ヒップドローム [ファイティング・ファンタジー] (データイースト)	7.00
16 シノビ [忍] (セガ社)	6.96
17 チャンピオンシップ・スプリント (アタリゲームズ)	6.96
18 プレヒストリック・アイル [原始島] (SNK)	6.86
19 テクモナイト [ワイルドファンゲ] (テクモ)	6.85
20 パブルポブル (タイトー/ロムスター)	6.82

フリッパー

1 アースシェイカー (ウィリアムズ)	8.88
2 ブラックナイト2000 (ウィリアムズ)	8.71
3 ジョーカーズ (ウィリアムズ)	8.19
4 トランスポーター (バリーミッドウェー)	8.17
5 プレイボーイ (データイースト)	8.13
6 サイクロン (ウィリアムズ)	8.00
7 タクシー (ウィリアムズ)	7.94

©1989 Replay Magazine 《本誌特約》 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。日本語版に当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

カラオケ革命

高感度発進

今、カラオケブームを反映し、新世代のカラオケボックスが誕生。
ナイト市場からデイ市場へとヤングからお年寄りまでのファン層が拡大、投資効率の高いニュービジネスが実現!!

アトラスでは、これまでの実績を踏まえあらゆるお客様のニーズにお応えできる様、カラオケボックス、カラオケ機器を多機種にわたり取り揃えました。

屋外型 AT-1P 軽量鉄骨 プレハブハウス



[サイズ] W 5500 × D 2300 × H 2300 (cm)

屋内型 SEC-BOX カラオケカプセル



[サイズ] W 2500 × D 1700 × H 2200 (cm)

●この他 「AT-1C コンテナハウス」も扱っております。
[サイズ] W 6000 × D 2400 × H 2500 (cm)

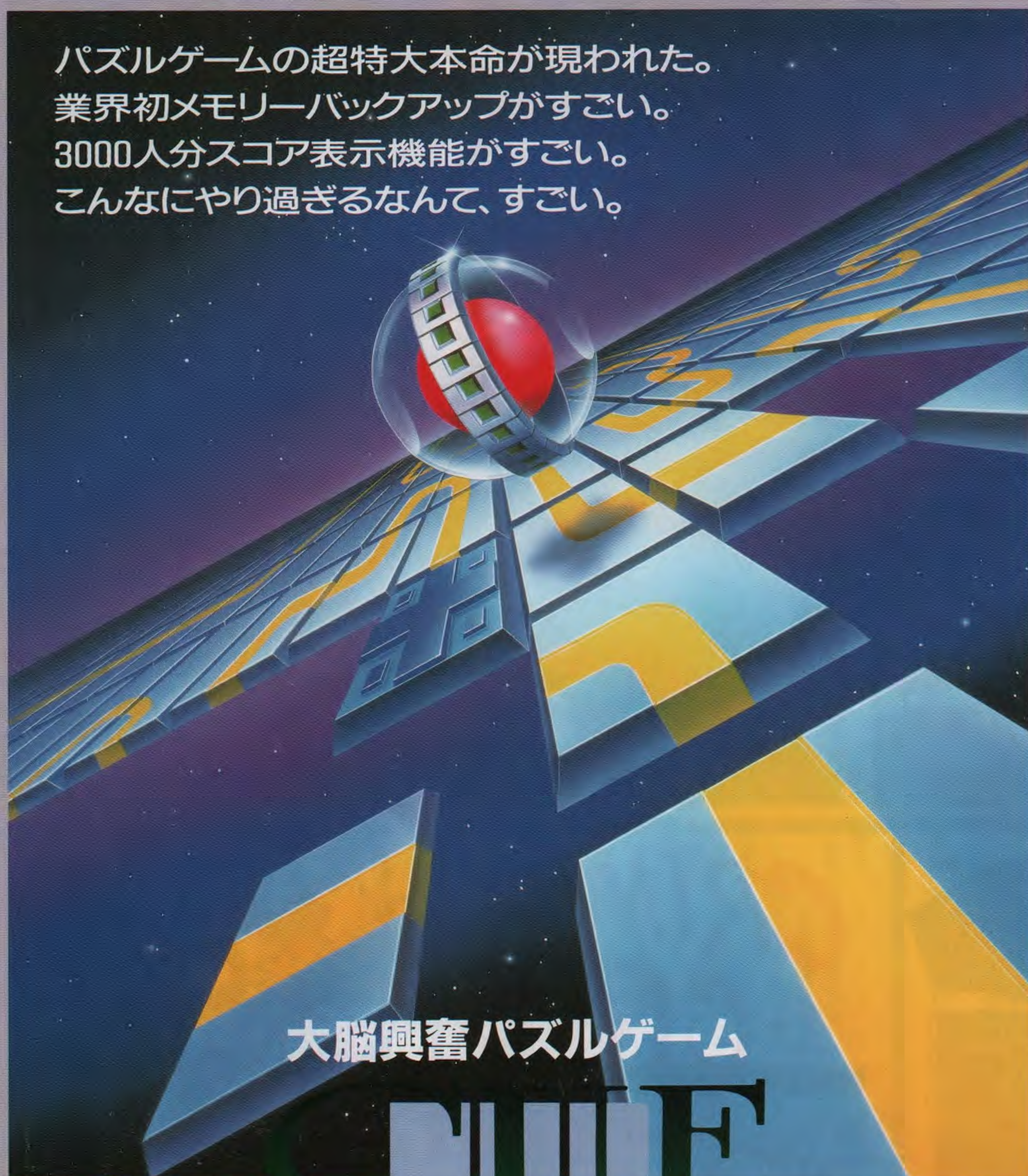
カラオケボックスの運営管理、経営相談の他、ファイナンス融資 (長期分割支払い)の相談も承っております。

ATLUS 株式会社 アトラス

〒162 東京都新宿区若宮町23-1 藤田ビル
TEL 03(235)7801 FAX 03(235)7804



パズルゲームの超特大本命が現われた。業界初メモリーバックアップがすごい。3000人分スコア表示機能がすごい。こんなにやり過ぎるなんて、すごい。



大脳興奮パズルゲーム

CUE BRICK™

キューブリック

©KONAMI 1989



コンセプトは、メジャーリーグのカッコ良さ。

高感度AVベースボールゲーム

Main Stadium™

メインスタジアム

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 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 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 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

Overseas Readers Column

Taito Wins Appeal, Illegal Parallel-Op

In the Taito appeal of the Red Baron "Double Dragon" case, Taito has won at the US Court of Appeal for the Fourth Circuit on July 18. The manufacturers and distributors of coin-op video games have welcomed the current decision, while the US importers and Japan's exporters who have dealt the used PC boards have been shocked.

After the summary judgment issued by the US District Court for the Eastern District of Virginia (Alexandria Division) on August 29, 1988, Taito Corporation and Taito America Corp. brought a motion for a retrial, but the motion was denied, and Taito appealed to the federal appeal court in Baltimore, MD, on October 25, 1988.

In appealing, Taito argued that it has a separate and distinct right to perform (operate) "Double Dragon", that it has not conferred this right on Red Baron and that Red Baron infringes Taito's copyright by its operating.

On May 10, a three-judge federal appeals court heard an hour of oral arguments in this case. Taito's attorneys made an argument that while operators may have the right to buy parallel imports of used PC boards, they have no rights to "perform" the video games publicly for profit without Taito's specific permission. Red Baron's attorneys made a common-sense argument that the right to "normal use" of a product is inherent in ownership of that product.

On July 18, Winter, one of the three-judges, issued the decision that they reverse the District Court's judgment and remand the case for further proceedings consistent with the views expressed on the decision. He confirmed that Taito had originally sold the PC boards obtained by Red Baron in Japan and had not purported to retain any right to control their sale, but each of these boards, when put into play, exhibited the following restrictive notice.

This game is for use in Japan only.

Sales, exports, or operation outside this territory may violate international copyright and trademark law and the violator subject to severe penalties.

The District Court ruled the "first sale" doctrine, codified §109 (a) of US Copyright Law, was a limitation on Taito's right to "distribute" the copyrighted work publicly under §106 (3) of the Law, and the Court rejected Taito's assertion. While it did not discuss extensively Taito's right to "perform" the copyrighted work pursuant to §106 (4), it apparently applied the first sale doctrine to this right also.

"According to the District Court's

ruling, Taito's initial sale in Japan of the circuit boards for Double Dragon extinguished all rights that it had under the copyright laws, including the right of public performance, so that Red Baron did not infringe," described he.

In appealing, Taito does not contest the correctness of the District Court's ruling with respect to Red Baron's right to purchase, import and even to sell "Double Dragon" PC boards without Taito's consent. However, Taito argues vigorously that it has a separate and distinct right to "perform" the video game, that it has not conferred this right on Red Baron and that Red Baron infringes Taito's copyright by its activities in making use of the PC boards available to the public for a fee.

To "perform" a work and to perform it "publicly" are also defined by the §101 of US Copyright Law. "When we apply these definitions to Red Baron's conduct of its business, that Red Baron publicly performed Double Dragon", described the Judge.

Concerning the "first sale" doctrine and the performance right the judges have researched the precedent and described that "We are persuaded that the first sale doctrine does not

apply to the performance right." "By its very terms, the statute codifying the first sale doctrine is limited in its effect to the distribution of copyrighted work. Thus, §109 (a) has no application to the other four rights of a copyright owner, including the right to perform the work publicly."

"We have considered Red Baron's other argument and find them lacking in merit. We hold the Red Baron, not having a performance license from Taito or Taito America, infringed Taito's copyright," described the Judge.

As a consequence, American operators who use the parallel PC boards may be objected to file suit by Japanese video game manufacturers or their licensee. Thus, the US importers and Japan's exporters who have dealt the used PC boards are thrown into confusion.

"I was surprised and unhappy about the Court of Appeal decision", said Bill Beckham of Red Baron. "Because this decision directly contradicts other Appellate Court decisions. However, I realized from the beginning that the Copyright Law is a very intricate and complex law, and because of this achieving a final and binding solution would be difficult.

"Taito definitely won round two of this fight, but there are still several options available to us now, and until such time as these options expire, we unfortunately do not have a final resolution of this issue," said Bill Beckham.

An American importer in New York said, "If Bill Beckham does not take this court decision to the supreme court and ask them to overturn it, it will stand and Taito will then be able to sue American operators in US Courts for money damages."

A Japanese video game manufacturer said, "We will sue some representative operator who operates used PC boards in US, soon. But we will file suit against others."

New Videos Unveiled At Game Fest Osaka

"Game Festival in Osaka '89" (July 1-2, Intex Osaka) attracted many people, and the number of visitors was 8,189 according to the show office. In this event, the first day was the trade show and second day was opened to the public, especially for the young enthusiast who are eager to experience the new video games. On the second day, the sponsor held the amusement video player championship, but the participants of championship could not experience the new videos.

It was the special event which is not explain so easy, and there are very few foreign trade people who visited it. But, the new videos that major manufacturers developed have been unveiled at the show, as following.

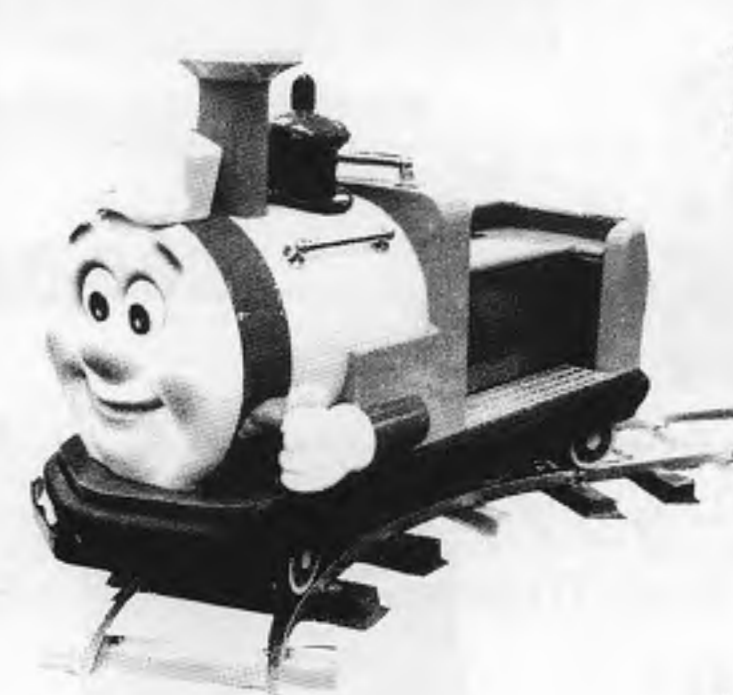
Capcom's "Area 88" and "Dokaben II", Data East's "Secret Agent" ("Sly Spy" in U.S.), Home Data's "Battle Cry" - prototype, Irem's "Dragon Breed" and "X Multiply" - the latter is prototype, Jaleco's "Bases Loaded 3", Konami's "Cue Brick" and "Crime Fighters", Namco's "Finest Hour" and "Dirt Fox", Nichibutsu's space war game (unknown in English), Sega's "Flash Point" - new version of the "Tetris", SNK's "Gang Wars", Taito's "Flipull" ("Plotting" for overseas market) and "Night Striker", Toaplan/Taito's "Horror Story", and UPL's "Omega Fighter".

Many of the video game manufacturers feel that there is a variety of

videos, but only the simple games such as "Tetris" may be popular strongly. Though there are vast number of videos player, only the small number of videos can be operate by the Japanese operators!

250%ゲームシロコモーションシリーズ

親子で楽しむ コミットトレイン



セット販売

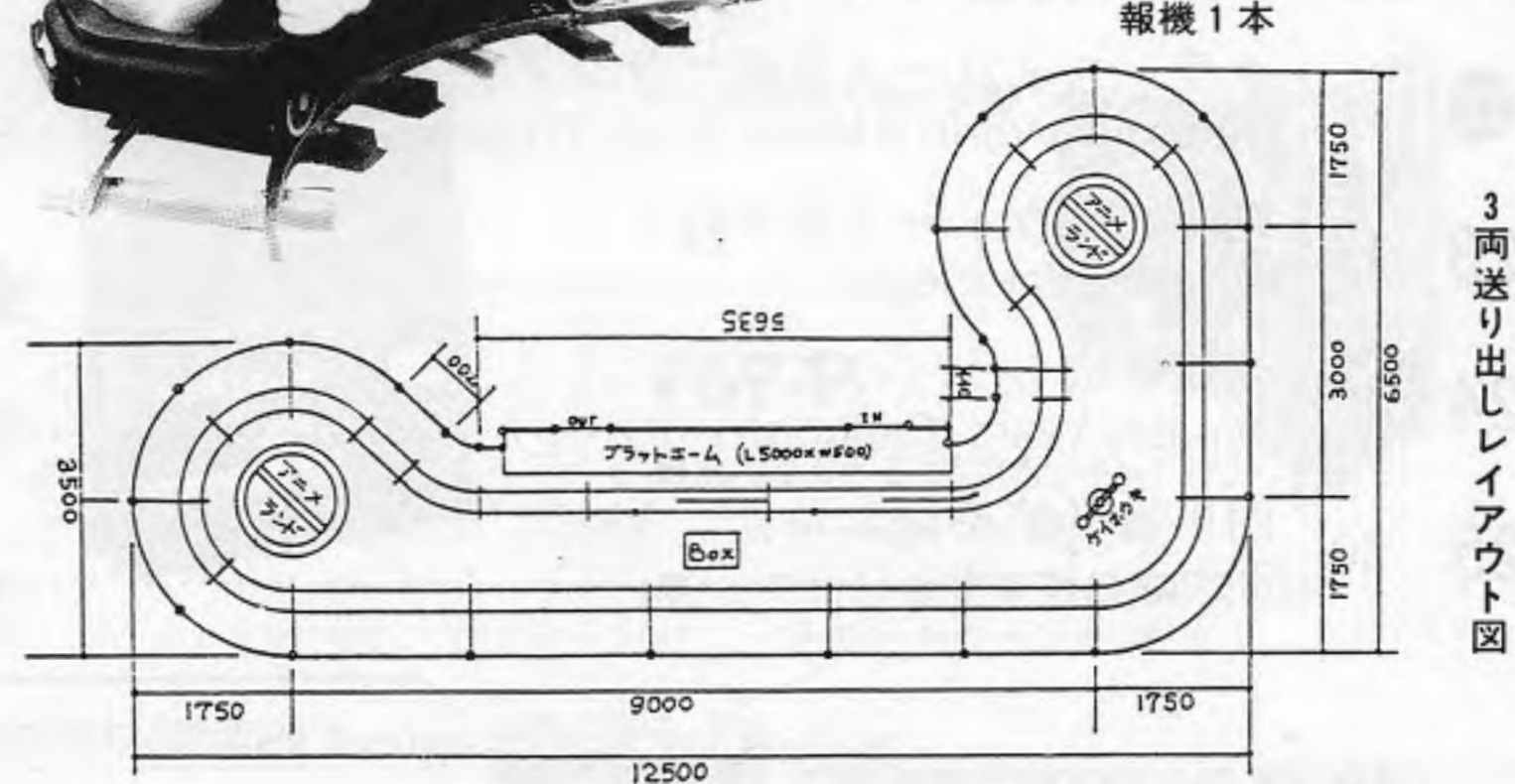
内容 車輛: コミットトレイン3輛 (自動送り出し制御)

軌条: レール全長33m (1周約70秒)

プラットフォーム: L5000×W500

外箱: 一式

ディスプレイ: アニメランド2基、警報機1本



3両送り出しレイアウト図

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

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

キャッチサート
TAITO

AQUA JACK

アクアジャック

- ★基本概要
- プレイヤーが、ホバークラフトのシューティング・ゲーム。
- ストック制で、スクロールスピードはアクセルでUP DOWN。
- ★ゲーム概要
- プレイヤーは武装ホバークラフト「AQUA JACK」で、バルカン砲と全滅ミサイルを使用し、迫り来る敵を破壊しながら進んで行くゲームです。
- プレイヤーは、左右2方向に移動出来ます。
- アクセルを踏む事により、加速します。
- トリガはバルカン砲で、フルオート(トリガを引いたまま)で、連射出来ます。
- 全滅ミサイルは空中へ飛んで行き、閃光と共に画面上の敵を、全滅させます。
- 緊急回避ボタンは、敵の弾に追いつめられたりした時に、ジャンプを避ける時に使えます。
- ★ラウンド構成
- このゲームは、全8ROUND構成のゲームです。各ROUNDの最後にボスが出現し、それを破壊するとラウンドクリアとなります。
- ★プレイヤーストック
- プレイヤーは、50,000点で1機追加されます。



W 730mm D 1,820mm H 1,760mm 130W ¥95-3231

ハルカン砲がうなる!! ミサイルが炸裂する!!
 狂戦士「アクアジャック」
 悪敵を、連射で撃つぞ!!

CHAMPION WRESTLER

チャンピオンレスラー



- プレイヤーは8人のレスラーの中から1人を選ぶことができます。
- 各レスラーごとに個性があり、使える技やスピードなどが若干ちがいます。
- タイム内に相手に勝てば、次の試合に進むことができます。
- 勝つことにレスラーは金持ちになっていきます。
- 7試合目にタイトルマッチ、8試合目に防衛戦があり、8試合クリアでゲームオーバーです。

CRIME CITY



- 2人同時プレイ、コンティニュー途中参加可能です。
- 1Pは赤いジャンパーのトニー・ギブソン刑事、2Pは黄色のスーツのレイモンド・フローティ刑事を操作して、いろいろな犯罪者と戦いながら進んで行き、主犯を逮捕するゲームです。
- ラウンドは、集団脱走、密輸組織摘発、誘拐された市長など全部で6ラウンドあり、ラウンドによっては細かいシーンに分かれています。



- キャラクターは、美しい背景に飛び交うコミカルなプレイヤーと敵(悪の昆虫軍団)たちです。虫の視点から見た世界が楽しいシューティング・ゲームです。
- 全部で6ラウンドの構成。ジャングル・草原・都市・砂漠を抜けて敵の本拠地、地下帝国に侵入。メカ昆虫との壮絶な戦闘。最後には帝王との手に汗握る決戦が待っています。

DARIUS II



発売以来大好評だった「ダライアス」に
 続き、「ダライアスII」がいよいよ発売!!
 前作以上のパワーで面白さもUP!!