

### GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 150.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

# ゲームマシン

## 春の新製品デビュー

### 幕張メッセで開かれたAOUエキスポ90で



AOUエキスポ90の会場(幕張メッセ8号館)にて。ナムコやカプコンなどの小間が手前に並んでいる

AOU(事務局東京、梅原靖三会長)主催の春のショー「AOU90アミューズメント・エキスポ」が二月二十七、二十八日、千葉・幕張メッセで四十一社の出展により開催された。

今回は従来の新宿NSビルから広い会場に変えたため、これまで狭くて混雑していた会場の問題だけは解消した(ただし来以降の会場は確保されていない)。しかし運営面では従来の方法をそのまま踏襲したため、新会場にマッチしない小間設置やルールに沿わない小間配分が行なわれるなど、円滑さに欠ける面も見られた。

入場者数については事務局によると(公称)初日一万五百人、二日目八千五百人の延べ一万九千人で、昨年(一万三千五百人)を上回り、これは一般入場(二日目)を復活させたためと見られる。一般入場はこれまで最高の千六百八十四人だったが、混雑はほとんど見られなかった。

## セガ社とタイトーに

### 本紙新設の年間ベストTVゲーム機賞



「テトリス」で記念賞を受けとったセガ社中山社長

本紙ではこのほど「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」を創設、八九年分としてセガ社とタイトーにそれぞれ記念賞を贈呈した。これは本紙「ベストヒットゲームズ」に基づく年間優秀機のうち基板タイプ、完成品タイプのTVゲーム機に絞って、それぞれ開発メーカーを表彰するもの。今回は初めてのことでもあり、AOUエキスポ90での小社小間を贈呈した。両社とも「さらに優秀なゲームを作る」と意欲を示している。



「チェイスHQ」で記念賞を受けとるタイトーの長谷川社長(右)

展示についてはアーケードゲーム機でコナミ、ナムコ、データイースト、セガ社、タイトーなどが、また乗物機でトミー、ホップなどが開発意欲を示した。メダルゲーム機は多数出品されたが、新しいコンセプトのものはない。従来機や「子ども用」が目立った。

一方でTVポーカーや「エイトライン」タイプなど、「出展規定」にそぐわないと思われるようなものも出品され、戸惑う来場者も見られた(各社出展内容は次号詳報)。

初日の開会直前、会場入口の前で開会式が行なわれた。AOUの森武美常務の司会により進められ、同ショー委員会の駒井徳造委員長、来ひととして警察庁保安部保安課の野村南海雄課長補佐、そしてJAMMAの中村雅哉会長からそれぞれ挨拶があった。

冒頭、駒井委員長が挨拶に立ち、「このエキスポは出展社、出展小間ともに年々増えてきており、

今回は最大規模になった。庁傘下の社団法人としての設立総会を予定している。この法人化はAOUの立場、責任において単に警察庁の指導を待たず、もっと深いものがあると思う。それは法人化により責任能力を備えた団体として、オペレーターとしての地位の確立に指導性が発揮されなければならない。またオペレーター業務の面で、警察庁とのより積極的な折衝が可能になるとの判断をされたことと聞いているので、しっかりとその責任を果たされることを心から願っている。JAMMAも新風営法の対象から外される機械の範囲を拡大していき、というのが基本的立場なので、この意味でAOUの警察庁に対する積極的な折衝に期待し、大変心強く感じている」と語った。

その後、以上の三氏にAOUの梅原靖三会長を加えた四氏により、開会のテープカットが行なわ



警察庁保安課の野村南海雄課長補佐、AOUの梅原靖三会長、駒井徳造ショー委員長

いずれも開会式にて。下の写真はテープカットを行なう(左から)JAMMAの中村雅哉会長、









上の写真はパネルディスカッションのパネラー4氏。左から岡山おやじの会の有友俊二常任理事、山口県田布施町市民会議の南博会長、愛媛県少年補導員連絡協議会の有光文会長、広島県警防犯部少年課の鈴木松枝課長補佐



上の写真は初日の夜に行なわれたグループ別討議の様子。受講者が15グループに分かれてそれぞれテーマに沿って活発に意見を交換した

この後、閉講式が行なわれ、四氏から挨拶があった。まずAOUの加藤...



広島県協の平本将人会長 J.O.U.の松本昭夫副理事長 AOUの加藤賢介副会長

最後に国民会議の上村事務局長が「今後増えていくであろう余暇に対応できる新しい遊び場を作りたい」と述べ、同氏から受講者の代表に、修了証が手渡され、二日間の日程を終えた。

実績のメカニズム. Advertisement for mechanical and electronic drop type selectors (AD-81P, AD-85W, AE-882, AD-88E, 720-A/B, 730-A/B, 757-P) from Asahi Seiko Co., Ltd. (旭精工株式会社).

営業になってしまった」と語り。また同氏は「ゲーム場は重要な位置にあり、店の管理や営業形態、子どもへの働きかけのあり方によって、子どもが受ける影響は大きく異なる」と述べた。

松枝課長補佐の四氏をパネラーに招いて行なわれた。その主な内容は次の通り。 「ゲーム場が賭博でよく検挙されていることもあり、最近ではゲーム場のイメージが悪くなっており、ゲームという名前が付いただけで一般の人々のイメージがよくない(有友)。「少しは遊ぶが、一言でも注意してほしい。以前に不良が入りやすいゲーム場へ子どもが行くことを禁止したため、そのゲーム場は経営が成り立たなく閉店したことがあるが、ともかく管理者の姿勢が大事(南)。「店内に死闘を演じる(有光)」「SC内よりも一戸建りのゲーム場のほうが、非行の温床になりがち(鈴木)。

「少しでも問題を起こす世間は、業界全体を十把一からげに見てしまおう。良くないイメージをぬぐい去るには、そのポイントを踏まえて前向きな交換を繰り返す。ゲーム場の対策を練り、ゲーム場を遊ぶことは健全だという世間一般の常識を地道に作り上げていくことだ。ゲーム場は本来健全な場所なので、これは自信を持って取り組んでほしい」とまとめた。

子どもとの接し方についてカウンセリングの実技を交えて行なわれた講義の様子。 同氏は「今回の講義が全国を一度カバーしただけで、今後も継続して進めていきたい」と語った。また同講座の準備を担当しているAOUの愛されるゲーム場作...

第10回青少年指導員養成講座、広島で開催

知識深め指導力向上へ 口々管理者87名が受講

AOU、JOU、国民会議共催、中国・四国の8協会協賛



県警の平森健司少年補導官 国民会議の上田裕民事務局長 AOUの梅原晴三会長

ゲーム場の管理者を対象とした「第10回遊戯機指導員養成講座」が一月二十四日二十五日、広島市の広島県民文化センターで開かれ、今回新たに八十七名の青少年指導員が誕生した。 同講座は、青少年の健全育成についての責任と指導能力を身につけたゲーム場管理者の養成を目的として、八三年から各県で開かれてきた。二日目は実習を交えた講義が行なわれ、午前中にすべての日程を終えた。



写真はいずれも初日に行なわれた講演会にて。円内は講師となった国民会議の上村文三事務局長。下は熱心にメモをとりながら聞き入る受講者たちのようす

なお全国の青少年指導員はこれで合計九百六十二名となった。 今回の講座は、AOU(梅原晴三会長)とJOU(宇島準一理事長)が主体となり、(財)青少年育成国民会議(井深大会長)を加えた三団体共催による。広島県協(平本将人会長)、島根県協(福田昭三会長)、岡山県協(松田次雄会長)、山口県協(河村生夫会長)、徳島県協(武市哲夫会長)、香川県協(高仲四郎会長)、愛媛県協(福嶺誠会長)、高知県協(竹内良一会長)の中国・四国地区の八協会が協賛。九十三名の受講申込者のうち八十七名、東京と京都からも数人、今回全員男性が受講し、受講者全員に「修了証」が手渡された。

JALECO 妖精物語 RODLAND MEGA SYSTEM 第10弾. Advertisement for the Rodland Mega System 10th volume, featuring a story about a witch and her children. Includes a '近日発売' (Coming soon) notice.



TDL 5周年記念催事のようす ©The Walt Disney Company

この調査について三菱総合研究所の牧野会長は「TDLは国内初のテーマパークとして開園し、レジャー、レクリエーション業界に与えた影響は非常に大きい。さらにはTDLのトラクション、接客サービス、施設などの質の高さは、わが国のサービス業全体のレベルアップを促し、他の産業界からもサービスのあり方を示唆するものとして注目されるなど、わが国経済全体に与えたインパクトも極めて大きく、また広範囲に及んでいる」とし、「一方、地域開発の面でも周辺にリゾート型ホテルや多目的ホールが建設され、地域全体が新しいタイプの文化、レジャー地域として形成されたところがある。こうした状況の中で五周年を経たTDLはレジャー産業の革新者から、さらに一歩進んだ新たな役割が期待される時期に来ている」と述べている。そして「こ

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

「ネオ・ジオ」システム 1台6役、ソフト超廉価 業務用と家庭用を連結!!

ナム-1975 マジシャンロード

ベースボールスターズ プロフェッショナル トッププレイヤーズ ゴルフ

株式会社 カワクス

本社 千577 東京都大田区東大田3丁目1の35 ☎06(787)1881代  
 東京営業所 千110 東京都台東区東上野1丁目24の4 丸千第2ビル ☎03(837)3884代  
 福岡営業所 千810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

三菱総研が総合調査

TDLの経済波及効果 影響力の大きさを再確認

八三年四月開園以来、毎年一千万人以上の入園者を集めている東京ディズニーランド(TDL)は、千葉県浦安市、横濱市(東区)の経済的波及効果を、八八年度(八九年三月末まで)の関連生産誘発額で見ると九千七百億に上ると、という調査結果が一月二十日に発表された。この調査は三菱総合研究所(牧野会長)が開園五周年を機に「三菱総合研究所(牧野会長)に委託し、同研究所が「東京ディズニーランド開園五周年の経済的波及効果」として十一月にまとめたもの。TDLは日本のレジャー産業のすそ野を大幅に広げるとも、さまざまな需要を生み出してきているが、その経済的波及効果を試算したのはこれが初めて。同調査は今後の東京湾岸を含む首都圏の開発動向を踏まえてTDLを位置づけた上で、来園者像とその消費行動を分析するとともに、経済的波及効果の評価を行なったもので、以下に同調査の主な内容をまとめた。(編集部)

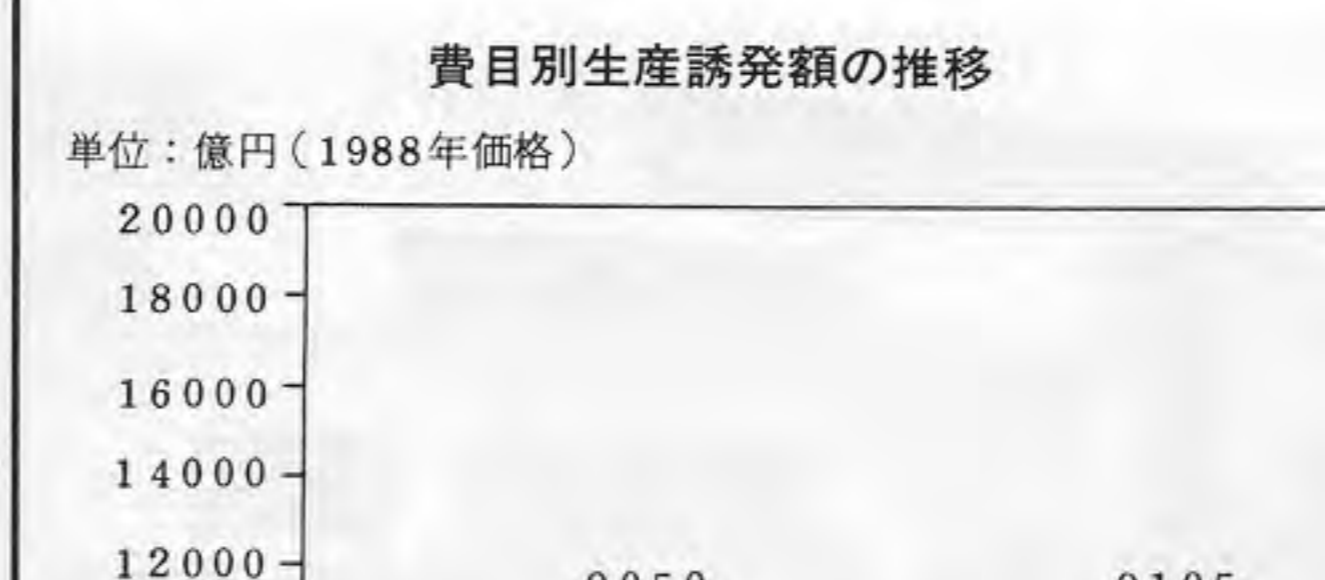
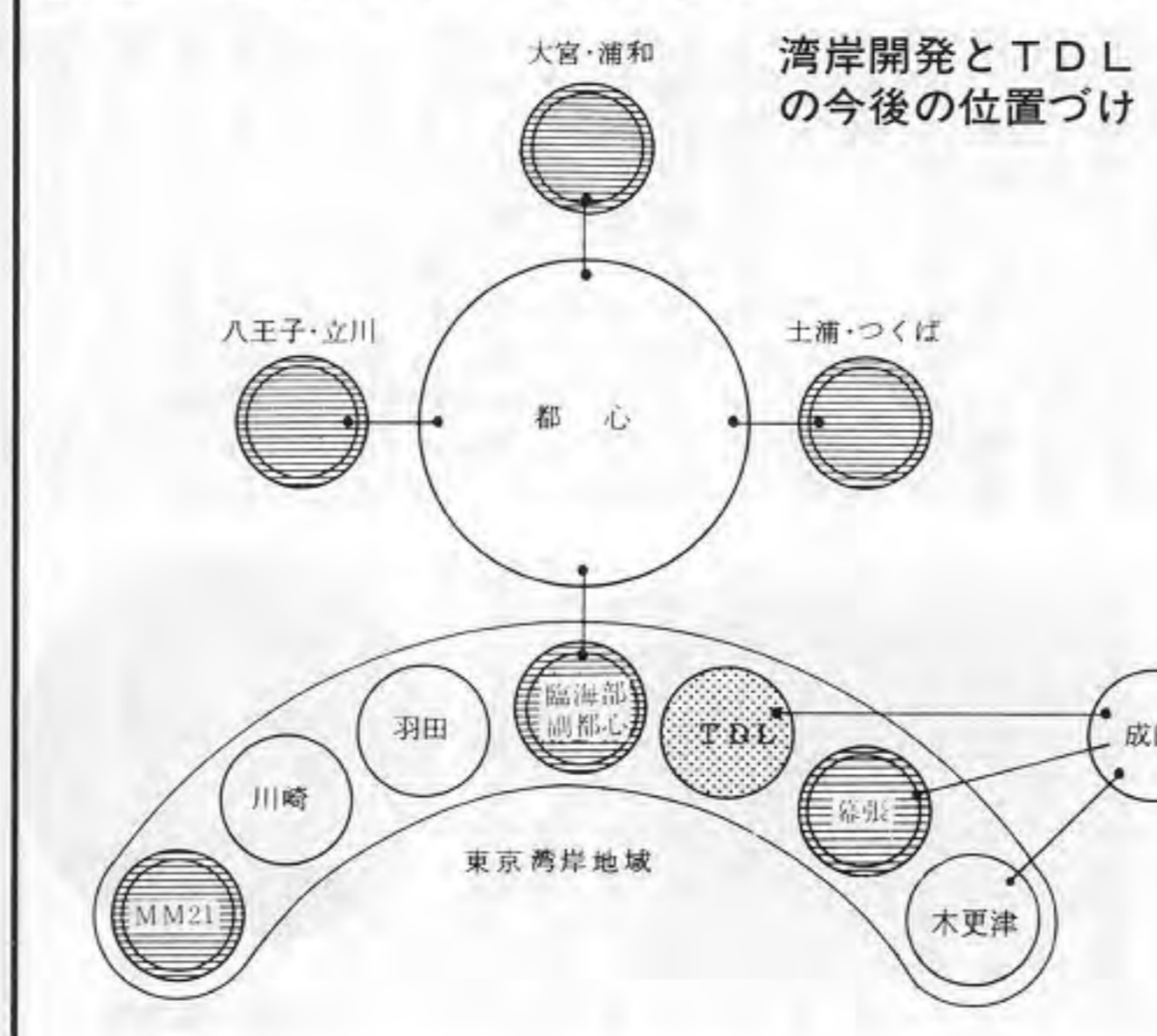
この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。



この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

この調査の結果、これまでTDLが各方面に及ぼした影響の大きさを確認するとともに、新たなライバルとして開拓の先導者、東京湾岸地域の未来都市形成の支援者としての役割が期待されていることが明らかになってきた」としている。

TOEI

高解像、高画質&高信頼性。アミューズメント機器には、TOEIのTC-HVシリーズ。

デュアルスキャンモニター

東映通信工業株式会社

●電源部に絶縁トランス不用のスイッチングレギュレータを採用。高圧部には、過電流防止回路をプラス。安全性、安定性がさらに向上。  
 ●フラットスクエア管で、すみずみまで鮮明表示。110度偏向だからさらに薄型省スペース。  
 ●高圧コンデンサの採用により、安定したフォーカス特性を実現。  
 ●200ライン、400ライン、デュアルスキャンの3タイプ27機種。豊富なラインアップです。

NEW TC-HV25LM TC-HV28LM

テクモは、お客様の心をつかむ、新鮮で良質なアミューズメントを提供します。



遊印良品

余暇時間の拡大、レジャー志向の中で、人々は、つねに新鮮なアミューズメントを求めています。ショッピングセンターのレジャー施設も、単にお客様が買物のついでに立ち寄る場所ではなく、それ自体がお客様を魅了するエンターテイメントな空間でなくてはなりません。たとえば、スペースの一部をレジャーランドにして、より高い集客をはかる。店舗のリニューアルに伴い、目玉と

なるレジャー空間をつくる。テクモは、ショッピングセンターのロケーションを店舗づくりの一環としてとらえ、設計、施工まで、トータルプロデュースを展開します。ヒットマシンの導入と長年培ったノウハウ。21世紀へ向けて、テクモならではの質の高いエンターテイメントを提供します。

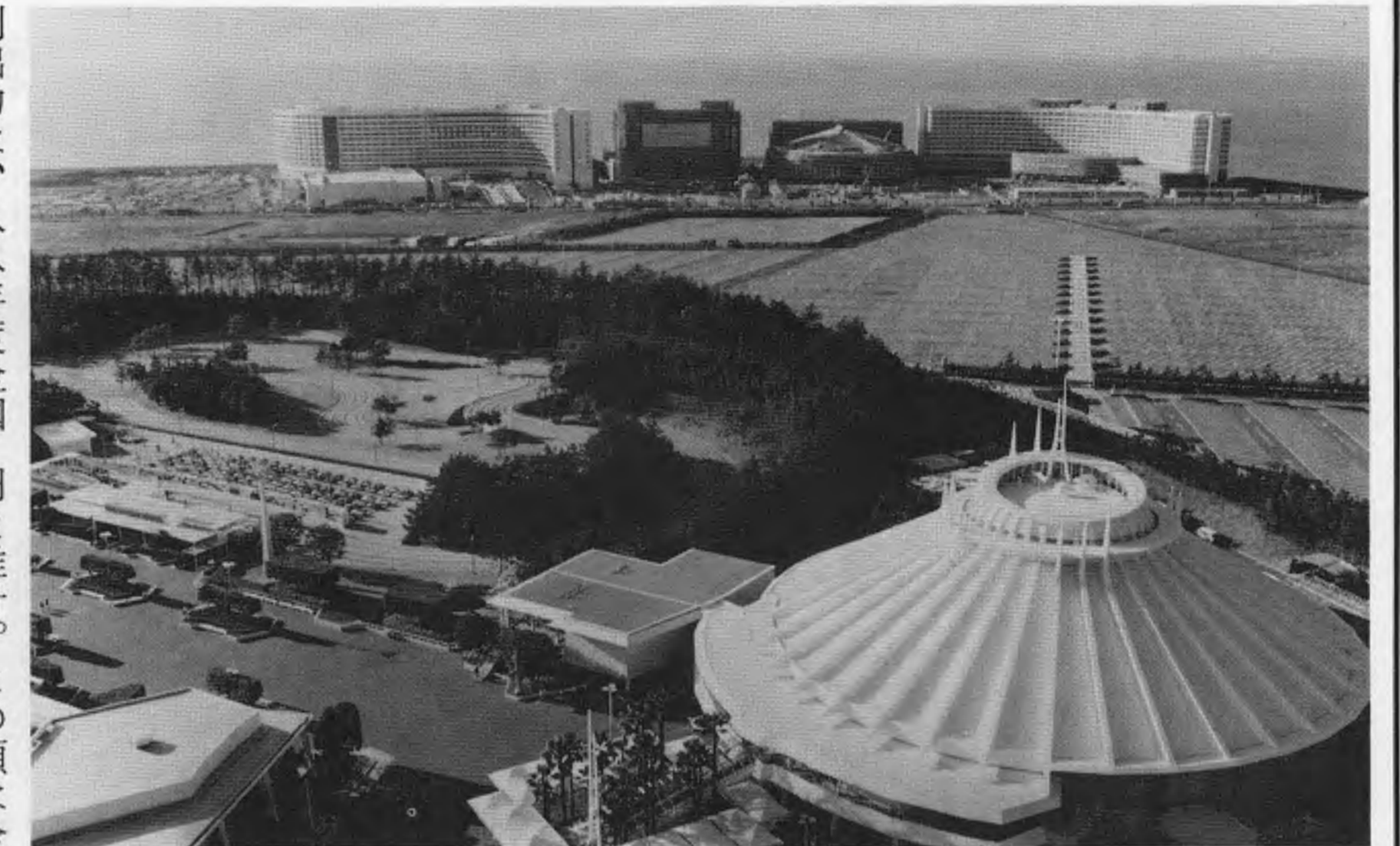
- びびびよ 可愛いキャラクターで絵合わせ。ちびっこ向けのメダルゲーム。
- ファンキーパンチョ 愉快な馬が、イタリアからやってきた。
- クラウンミュージカル ディスプレイとしても人気者。アイキャッチを兼ねたカプセルマシン。
- ミスターバットマン 野球必打 / 痛快バッティング・ゲーム
- ピラミッドパワーク夜一夜占い 新感覚の多彩な占いと、景品が当たるスクラッチ・ゲーム。



●これらの機種はすべて、長期にわたり安定した売り上げを、実証済みです

お問い合わせは

**TECMO** テクモ株式会社  
**TECMO, LTD.** TECMO, LTD.  
 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号  
 TEL.03(222)7620-3 (直通) FAX.03(222)7629  
 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan  
 Phone:03(222)7630 Fax:03(222)7629 Telex: J27174 TECMO



TDLから建設中のホテルを臨む(88年)。TDLのもたらす宿泊需要がホテル立地を促した

創出力は、八八年度全国で九万六千人と推計。これは千葉県市川市全体の雇用人数に匹敵するとしている。

千葉県の雇用創出人数は、開園当時の一万八千人から八八年度は二七増の一万四千となり、全体のシェアでも三〇％アップとなり、同県内の雇用効果が高まってきている。この原因のひとつとして、TDLのキャス（約一万人）のうち千葉市内の八八年度（開園当時五八％）と増えたことを受けている。

**個人所得形成効果**

TDL関連支出は、産業間の取引構造を經由することにより、各産業で働く人たちに所得形成効果をもたらしている。この個人所得形成額を、八八年度で二千七百一十二億

円と推計。この額は全国の平均雇用者所得（四百十七万円）からすると、六万五千円分に相当する。また千葉県の個人所得形成額は初年度三百四十四億から五年間で二五増の三百八十一億円と推計され、これは同県の平均雇用者所得（四百六十五万円）から見ると約八千八分となる。

**レジャー意識変革**

同調査は最後に、アンケート調査の結果を基に「今後のTDLが果たすべき役割」について、全国および首都圏における役割と千葉・浦安地域における役割とに分けてまとめている。このアンケート調査は八八年八月、学者や評論家、文化人、企業経営者ら二百人を対象に実施したもので、八十二人から有効回答を得

ており、その結果は次のとおり。

「TDLの出現が国民のレジャー意識、行動に影響を与えたと思うか」との問いに対し、「大変影響を与えた」が三〇％、「影響を与えた」が六二％で全体の九三％と答えている。なお「影響を与えていない」と回答したのは一・二％であった。

その影響の内容については「レジャー事業の有望性の再認識」が五八％と最も多く、次いで「東京圏でのレジャー客の増加」四九％、「デイズニ」の世界的に広がる機会創出四四・五％、「国際化の促進」四二％、「家族や友人と楽しむ場の創出」三四％、「余暇の使い方の幅が増大」二六％とな

TDLの千葉県での経済効果

	千葉県での経済的波及効果		千葉県シェア (%)	
	1983年度	1988年度	1983年度	1988年度
関連支出額 (億円)	487	626	17.9	22.8
生産誘発額 (億円)	846	1,121	9.4	12.3
雇用創出者数 (千人)	11.1	14.0	11.5	14.7
個人所得形成額 (億円)	304	381	11.3	14.0

(金額は1988年価格)

とあり、その結果は次のとおり。

「TDLが千葉・浦安地域に与えた影響について」は四八％が「イメージアップ効果」を挙げている。これは浦安が人口の約三割を占めることと、商品販売額の伸び率が合わせて刺激された成長力で全国一位という評価や、舞浜地区のアーバンリゾートの先進地域としての評価につながっているものと考えられる。次に「地元でのレジャー機会の増大」三二％、「レジャー意識の変化」などTDLの地元における今後の役割については、①イメージアップ、②経済成長促進、③臨海部のソフトコンピナート形成を促進、④市民の都市型レジャー、⑤アメニティの供給の四点を挙げている。

'90 AOUショーご来場ありがとうございました

**KG サーカスカー**

L: 170cm  
W: 97cm  
H: 153cm  
Wt: 140kg  
4人乗り

**DB スーパーショー**

L: 128cm  
W: 85cm  
H: 108cm  
Wt: 110kg

**KI なかよしシーリー**

L: 208cm  
W: 88cm  
H: 135cm  
Wt: 160kg

**KH ファンタジックボニー**

L: 224cm  
W: 85cm  
H: 132cm  
Wt: 210kg

**EI チビッココンボイ**

L: 158cm  
W: 96cm  
H: 150cm  
Wt: 120kg  
3人乗り  
バッテリーカー

○動物はパンダとクマの2種類があります。

子どもたちの「遊びの世界」を知っている  
**株式会社 ホープ**  
 本社工場 川崎市中原区今井上町50番地 千211 TEL.044(722)6141(代) FAX.044(711)2779  
 関西営業所 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 千618 TEL.075(957)5613(代) FAX.075(957)0313  
 東京本社 東京都港区芝5丁目31番17号 千108

SNK



「レンタル」で、超ド級ゲーム。



ゲームセンターそのまま、ハイグレードゲームをレンタル。

# ゲームセンターの革命児

NEO-GEO  
GREAT GAME KEEP COMING

# 誕生 ネオ・ジオシステム

レンタルとロケーションで高率経営。

NEO-GEOシステムとはレンタルとアーケードをネットワークする、まったく新しいスタイルのゲームシステム。次代を予言するその先進性が、高利益と確かな経営基盤を実現します。

実用新案出願中

NEO-GEO-MVSはSNKの登録商標です。



「アーケード」で、超ド級ゲーム。

1台6役、抜群の稼働率、ゲームセンターで楽しむハイグレードゲーム。

MVS  
MULTI VIDEO SYSTEM

まったく新しいゲームシステムが、ロケーションをより活性化。小人員・小スペースで行える効率運営。システムの魅力が、今までにない新たな来店目的を誘発。顧客動員力・新規客の動員など、来店性も飛躍的にアップ。アーケードとレンタル、2つの事業展開が高収益をもたらせます。

### NEO-GEOレンタルシステム

風俗営業法にとられない経営。  
レンタル方式のため営業時間・年齢制限など、風俗営業法にとられない営業が行えます。売上機会の損失を未然に防ぎ、新規売上が大幅に見込めます。

小スペース・小人員で運営可能。  
収納・管理も小スペース、ディスプレイスペース・

THIS BRAND-NEW SYSTEM REVITALIZES THE ARCADES.  
Effective operation with few people and small space. Two different businesses will experience high profits.

NEO-GEO HOME RENTAL SYSTEM.  
ADD RENTAL SALES TO THE ARCADE SALES.

You can add rental sales to your arcade income. Operating the rental system will not restrict your time.

レンタル用カウンターの設置だけで営業可能です。また、従業員も現在の人員数で運営可能。現在お持ちのロケーションが2倍・3倍に活用出来ます。

### マルチビデオシステム

抜群の稼働率を達成。  
マルチビデオシステムは8種類までのゲームソフトを一台の筐体で自由に組み合わせ可能なニュータイ

SMALL AREA & FEW PEOPLE NEEDED TO OPERATE.  
Only needs small display area and counter. Set aside small area for stock. Your location will be utilized two-fold without hiring extra staff.

THE MULTI VIDEO SYSTEM.  
EXCELLENT WORKING RATIO HAS BEEN ACHIEVED. The Multi Video System is our new arcade machine that can hold up to 6 software titles at one time. The working ratio for each machine will increase. Limited space is efficiently used.

プのアーケードマシン。一台あたりの稼働率も大幅に向上。限られたスペースを有効に活用出来ます。

### 同一ロケーションで2つの事業展開。

マルチビデオシステムでプレイした同一ゲームを利用者がNEO-GEOレンタルシステムでレンタル。レンタルでプレイしたゲームをアーケードでプレイなど、従来のロケーション展開にレンタルが加わる事で、今までのゲームセンター経営だけでは成し得なかった相乗効果が生まれ、確実な売上アップへとつながります。

### 2 BUSINESSES IN ONE LOCATION.

Player can rent the same arcade game he played on the Multi Video System. Multiple effects on your location will be generated when you combine the two systems.

MEMORY CARD  
High capacity memory card can load and save memory at high speed. Each card holds up to 27 games (when used with RAM2K byte). Memory card can be purchased separately.

### 新しいゲームシーンをネットワーク

ゲームセンターを核に始まるニュータイプのゲームシステムが誕生です。アーケードマシンの常識を破るマルチビデオシステム。ゲームセンター店頭からハード・ソフトを提供するNEO-GEOレンタルシステム。そして、2つのシステムをネットワークするメモリーカードで、まったく新しいゲームスタイルを展開します。

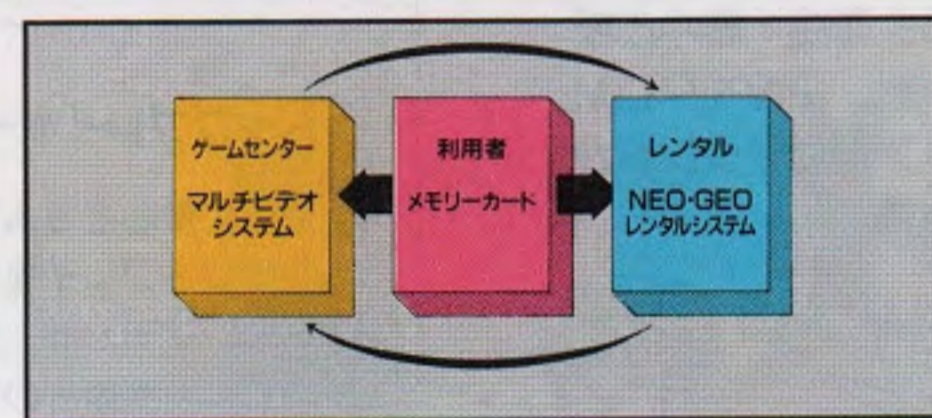
ネットワークが、顧客動員カアップ・売上向上へ。マルチビデオシステム、NEO-GEOレンタルシステムの導入から広がるネットワーク。今までのゲームプレイはもちろん、新しくレンタル利用の来店目的が生まれます。メモリーカードによるネットワークが、それぞれのシステムの相乗効果を最大限に生かします。

### NEW GAME STYLE IS NETWORKED.

The NEO-GEO system is being introduced to arcades. The arcades will be the core of this system. The unbelievable arcade system, the Multi Video System. The rental set-up at the arcade, the Home Rental System. The memory card which networks these two systems brings a new style of game play.

### NETWORKING OF SYSTEMS INCREASES THE NUMBER OF CUSTOMERS.

Network extends by operating both systems in your location. Network with memory card will maximize the system's effects and the player



will come to the arcade with a new purpose.

### EASY NETWORK BY MEMORY CARD.

It's the memory card that networks the two systems. It's easy to save and continue play on both systems.

### INCREASE CUSTOMERS BY OFFERING RENTAL MEMBERSHIP.

Customers can join "Rental System Club" at the arcade. Stores can manage customers easily by issuing membership cards. As the rental customers increase, the overall number of arcade customers will increase.

### メモリーカードで手軽にネットワーク。

マルチビデオシステムとNEO-GEOレンタルシステムをネットワークするのが、メモリーカードです。両システムに供給される同タイトルゲームのセーブ保存が手軽に行え、どちらのシステムでも気軽に継続プレイが楽しめます。

### レンタル会員獲得で固定客を増員。

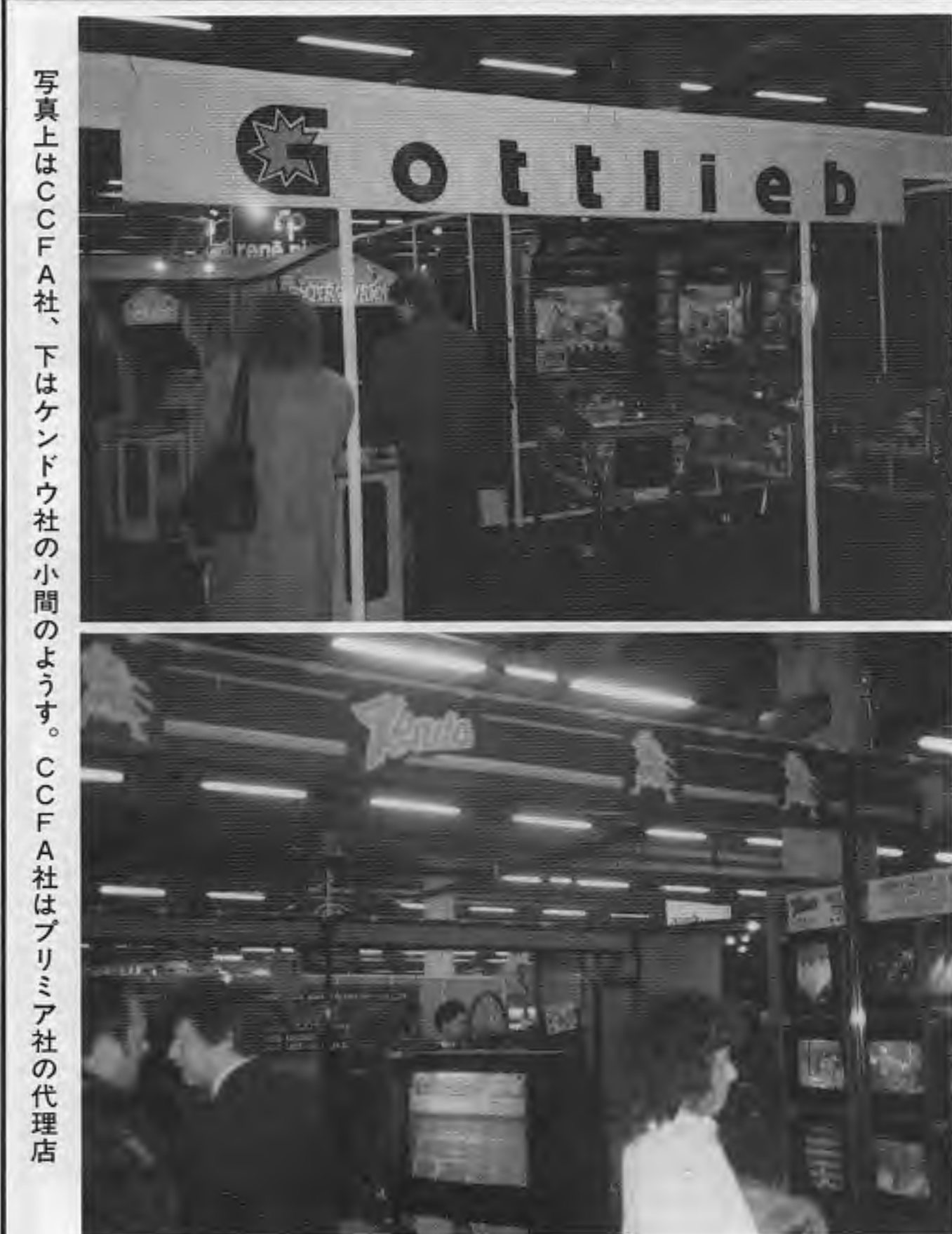
レンタル会員をゲームセンターで登録。メンバーズカード発行によるレンタル運営を導入する事により顧客管理もスムーズに行えます。レンタル会員の増員だけで固定客を大幅に獲得でき、会員の再来店性も自然と向上します。

### メモリーカード

メモリーカードとは、高速でロード・セーブが行える大容量記憶媒体。1枚のメモリーカードで約27タイトルのゲームをセーブ保存可能です。(RAM2Kbyteカード使用の場合。)尚、メモリーカードは、別販売となります。







写真上はCCFA社、下はケンドウ社の小間の様子。CCFA社はプリミア社の代理店

アニメが数多くテレビで放映されているため、（フリッパー）ピンボールでおなじみのゴットlieb社の代理店であるC C F A社の看板になって、同社はTVゲーム機「エクスタミネーター」を、この結果を書いた紙がでてくる。

（手首）を左右に移動させ、立体感のある家の中で向って来るハチ、クモをやっつけ、コインを集めるというゲームで、面白かった（同ゲームは昨年秋に米国で出荷されているが、日本では未発表



メアリー・オープンショーと握手する工藤氏（右）

ユニークだったのはイタリアのDPS（デジタル・ポトレット）システム社の古い機「ラ・ボッカ・デラ・ベリタ」で、有名な遺跡を模した石碑の顔の口の部分に手を入れ、数分すると下から占いの結果を書いた紙が出てくる。

私が前の年にも来たことを覚えていてくれて、手招しながら、ここを訪れた珍しい日本人に興味を抱いているようなので、日本のゲーム事情についていろいろ話をした。

アミューズエクス90の出品物は、日本のTVゲームが90%以上を占めていた。外国からの来場者は、西ドイツ、イタリア、スペインが多く、日本人も数人見かけた。このショーはヨーロッパのショーとしてはまだまだだであるが、八八年よりも小間の装飾、出品機をモニターで並べて見せるなどの工夫があり、成功したと思われる。そして私は午後六時、パリ市内へと戻った。

パリでショーを開くぐらいだから、ゲームセンターがたくさんあるのではないかと、思い、オペラ座、シャンゼリゼなど人の集まる所へ行って調べてみるも、ゲームセンターは全然見かけられない。あっても二流バーやカフェの入口に四台ほど

（約千五百円）だった。そしてガイドブックが十フラン（約二百五十円）である。入場券は四日間有効となる。

アミューズエクスボ専用の券を買って入場した。まずはシステム（SISTEM）社。日本製のTVゲームが多い中、この会社は自社開発のTVゲームを多数出品している。その中で、「モトマン（MOTOMAN）」は体感型のオートバイのゲームで、「ハンゴオン」に似ている。「パンク&ジャンプ（PUNK&JUMP）」は昨年このショーで発表されたこのゲーム。このショーは二つのゾーンに分れており、ゾーンには遊園施設とその関連機器、マネーグッズなどが展示されている。もうひとつのアミューズエクスボ・ゾーンはTVゲーム機を中心とするもので、カラーモニターやパーツも展示されている。

会場はパリ市内のノール（北）駅から十五分ぐらい電車に乗り、ル・ブルージュという駅で降り、さらにバスで乗り継いだところにある。

会期は十二月十二日から十五日までと四日間、有効の券で百フラン（約二千五百円）。どちらか一方だけなら六十フラン



写真はシャンゼリゼ近くにあるゲーム場の様子。上は入口、下は内部の光景

駆け引き絶好!! 仕掛けを凝らしたメカスロット

※長期安定収益タイプ

【製造元】株式会社ユニバーサル

発売元

**株式会社 宝 娯 楽**

TEL 044(277)7881代 / FAX 044(277)7814

〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町 9-10

熱くさせる本格派

**BONUS CHANCE**

ボーナス チャンス

特長

- メダル貸出機能付(払出し枚数調整可)
- メダルと10円、100円の3way type
- 100円投入時、メダルの貸出と同時に5ライン(3コイン分)サービス
- ビッグボーナス計18回、ボーナス6回チャンス
- タイミングをガイドする点滅ランプ付
- リーチがかかり音とランプで表示する

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

フォーレンエクスプロ探訪記

フランスで人気のある

日本製のTVゲーム機

AMP東日本 工藤 尚朗



ショー会場の入口。質素な造りで、日本とはかなり違う

十二月九日、午後四時に成田空港を出発。ヨーロッパとアジアのゲームセンターの現状と、フランス・パリで開催されるフォーレンエクスボ89の視察の旅に出ました。以下は、フォーレンエクスボについてレポートです。

会場はパリ市内のノール（北）駅から十五分ぐらい電車に乗り、ル・ブルージュという駅で降り、さらにバスで乗り継いだところにある。

会期は十二月十二日から十五日までと四日間、有効の券で百フラン（約二千五百円）。どちらか一方だけなら六十フラン



写真上はアミロ社、下はWDKの小間の様子。この二社のTVゲーム機はほとんど揃うほど

（約千五百円）だった。そしてガイドブックが十フラン（約二百五十円）である。入場券は四日間有効となる。

アミューズエクスボ専用の券を買って入場した。まずはシステム（SISTEM）社。日本製のTVゲームが多い中、この会社は自社開発のTVゲームを多数出品している。その中で、「モトマン（MOTOMAN）」は体感型のオートバイのゲームで、「ハンゴオン」に似ている。「パンク&ジャンプ（PUNK&JUMP）」は昨年このショーで発表されたこのゲーム。このショーは二つのゾーンに分れており、ゾーンには遊園施設とその関連機器、マネーグッズなどが展示されている。もうひとつのアミューズエクスボ・ゾーンはTVゲーム機を中心とするもので、カラーモニターやパーツも展示されている。

かし絵はあまりきれいでなく、目玉という感じはしなかった。

次に、フランスで最大と言われるグループ・アミロ（groupe AMIRO）の中の、ソメ（SOMER）社を見て回った。人気が高いのは、エレメカのガンゲーム機「レザートロン」で、六人まで同時プレイができる。光線銃で、ドラキュラの館にある穴から点灯して出てくるフランケンを撃ち、得点を競い合うというもの。なかなか凝ったセットで、墓石やドラキュラ人形が置いてある。

そしてコナミの「タートルズ」（TURTLER）（TURTLER）は、エレメカのガンゲーム機「レザートロン」で、六人まで同時プレイができる。光線銃で、ドラキュラの館にある穴から点灯して出てくるフランケンを撃ち、得点を競い合うというもの。なかなか凝ったセットで、墓石やドラキュラ人形が置いてある。

そしてコナミの「タートルズ」（TURTLER）（TURTLER）は、エレメカのガンゲーム機「レザートロン」で、六人まで同時プレイができる。光線銃で、ドラキュラの館にある穴から点灯して出てくるフランケンを撃ち、得点を競い合うというもの。なかなか凝ったセットで、墓石やドラキュラ人形が置いてある。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

W GP	ハテナ?の大冒険 超過激TVクイズゲーム 新アイテムで楽しい展開	ラフレーサー セガ・システム24第6弾 ドタバタカーチェイス!	メジャータイトル きめ細かいゴルフゲーム 4P、マッチプレイ可能
W GP	ADVENTURE QUIZ 2	ROUGH RACER	MAJOR TITLE

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





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)	評価 (RATING)
1	ファイナルファイト (カプコン) Final Fight (Capcom)	8.42
2	空牙 (データイースト) Vapor Trail (Data East)	7.91
3	1941 (カプコン) 1941 (Capcom)	7.88
4	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)	7.85
5	エアバスター (金子製作所/ナムコ) Air Buster (Kaneko/Namco)	7.57
6	カプコンワールド (カプコン) Capcom World (Capcom)	7.52
7	ワールドカップ '90 (テクモ) World Cup '90 (Tecmo)	7.13
8	マーベルランド (ナムコ) Marvel Land (Namco)	6.80
9	究極のオセロゲーム (サクセス/セガ社) Ultimate Othello (Success/Sega)	6.79
10	ブロクシード (セガ社) Bloxeed (Sega)	6.70
11	ブロックアウト (テクノス) Block Out (Technos)	6.68
12	スーパーマスタース (セガ社) Super Masters (Sega)	6.67
13	S.A.R. (SNK) S.A.R. [Search and Rescue] (SNK)	6.57
14	スーパーフォーミュラ (ビデオシステム/タイトー) Super Formula (Video System/Taito)	6.50
15	メタフォックス (セタ/ビスコ) Meta Fox (Seta/Visco)	6.49
16	J.U.J.U.伝説 (TAD/タイトー) Toki (Legend of JuJu)(TAD/Taito)	6.38
17	スーパーバレーボール (ビデオシステム/ナムコ) Super Volley Ball (Video System/Namco)	6.31
18	タスクフォース・ハリヤー (UPL) Task Force Harrier (UPL)	6.13
19	グラディウス III (コナミ) Gradius III (Konami)	6.00
20	チャンピオンレスラー (タイトー) Champion Wrestler (Taito)	5.91
21	ヴォルフイード (タイトー) Volfied (Taito)	5.83
22	ワールドスタジアム '89 (ナムコ) World Stadium '89 (Namco)	5.79
23	WWFスーパーマスタース (テクノス) WWF Super Stars (Technos)	5.70
24	バイオレンスファイト (タイトー) Violence Fight (Taito)	5.57
25	アールタイプ II (アイレム) R-Type II (Irem)	5.55

## ■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)	評価 (RATING)
1	ファイナルラップ (デラックス) (ナムコ) Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.64
2	ビーストバスターズ (SNK) Beast Busters (SNK)	8.45
3	ライン・オブ・ファイア (セガ社) Line of Fire (Sega)	8.33
4	ビッグラン (ジャレコ) Big Run (Jaleco)	7.90
5	ウイニングラン 鈴鹿グランプリ (ナムコ) Winning Run - Suzuka GP (Namco)	7.36
6	スーパーモナコGP (デラックス) (セガ社) Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.35
7	ファイナルラップ (スタンダード) (ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	7.22
8	ハード・ドライビング (アタリゲームズ/ナムコ) Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.02
9	アウトラン (デラックス) (セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	7.01
10	フォートラックス (ナムコ) Four Trax (Namco)	7.00
11	S.C.I. (タイトー) S.C.I. (Taito)	6.83
12	オペレーション・サンダーボルト (タイトー) Operaion Thunderbolt (Taito)	6.81
13	ターボアウトラン (セガ社) Turbo Out Run (Sega)	6.50
14	トップランディング (タイトー) Top Landing (Taito)	6.30
15	ダライアス II (タイトー) Sagaia [Darius II] (Taito)	5.63

## ■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	麻雀トリプルウォーズ (日本物産) Mahjong Triple Wars* (Nichibutsu)	6.94
2	ギャルの開花 (日本物産) Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	6.08
3	浦島まあじゃん (UPL) Urashima Mahjong* (UPL)	6.01
4	A.V.麻雀・美少女の素顔 (日本物産) AV Mahjong - Pretty Gals* (Nichibutsu)	6.00
5	東京ギャル図鑑 (日本物産) Mahjong Tokyo Gals* (Nichibutsu)	5.82

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	マンデーナイト・フットボール (データイースト) Monday Night Football (Data East)	7.67
2	アースシェイカー (ウィリアムズ) Earthshaker (Williams)	7.00
3	バンザイラン (ウィリアムズ) Banzai Run (Williams)	6.00
4	ジョーカーズ (ウィリアムズ) Jokerz! (Williams)	5.67
5	サイクロン (ウィリアムズ) Cyclone (Williams)	5.17

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

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)

# 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 TMNT [タートルズ] (コナミ)	9.55
2 ハードドライビング (アタリゲームズ)	8.66
3 サイバーボール 2072 (アタリゲームズ)	8.52
4 ビーストバスターズ (SNK)	8.50
5 オフロード (レーランド)	8.09
6 オールアメリカン・フットボール (レーランド)	7.71
7 ファイナルラップ (ナムコ/アタリゲームズ)	7.64
8 オペレーション・サンダーボルト (タイトー)	7.62
9 スタンランナー (アタリゲームズ)	7.54
10 ミッドナイト・レジスタンス (データイースト)	7.54
11 サイバーボール (アタリゲームズ)	7.46
12 チーム・クォーターバック (レーランド)	7.41
13 クライムファイターズ (コナミ)	7.30
14 ターボアウトラン (セガ社)	7.28
15 アウトラン (セガ社)	7.22
16 チェイスH.Q. (タイトー)	7.20
17 S.C.I. (タイトー)	7.17
18 メカナイズド・アタック (SNK)	7.10
19 スーパーモナコGP (セガ社)	6.97
20 スーパーハンガオン (セガ社)	6.94
21 ナーク (ウィリアムズ)	6.93
22 アフターバーナー (セガ社)	6.83
23 トップスピード [フルスロットル] (タイトー/ロムスター)	6.73
24 パワードリフト (セガ社)	6.70
25 ロードバスターズ (アタリゲームズ)	6.58

## ベスト・ニュービデオ

1 ウイニングラン (ナムコ/ベラム)
2 クラックス (アタリゲームズ)
3 メタルホーク (ナムコ/ベラム)

## ベスト・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 ファイナルファイト (カプコン)	9.02
2 WWFスーパーマスタース (テクノス)	8.55
3 バッドランズ (アタリゲームズ)	8.25
4 トキ [J.U.J.U.伝説] (TAD/ファブテック)	7.90
5 ドラゴンブリード (アイレム)	7.88
6 ゴールデンアックス (セガ社)	7.79
7 シャドウダンサー (セガ社)	7.71
8 タスクフォース・ハリヤー (UPL/アメリカン・サミー)	7.60
9 キャリバー50 (セタ/ロムスター)	7.50
10 UNスクワドロン [エリア88] (カプコン)	7.39
11 V.S. クライムファイターズ (コナミ)	7.36
12 アーチライバルズ (バリー・ミッドウェー)	7.32
13 バスターブラザーズ [ボンピングワールド] (ミッチェル/カプコン)	7.19
14 ランボーIII (タイトー/ロムスター)	7.19
15 テトリス (アタリゲームズ)	6.96
16 ESWAT (セガ社)	6.92
17 ウィロー (カプコン)	6.89
18 ブロックアウト (テクノス)	6.86
19 カペール (TAD/ファブテック)	6.81
20 スプラッターハウス (シャープ)	6.81

## フリッパー

1 ファールウインド (ウィリアムズ)	9.00
2 エルバイラ (バリー・ミッドウェー)	8.53
3 アースシェイカー (ウィリアムズ)	8.37
4 ポリスフォース (ウィリアムズ)	8.07
5 マウシン・アラウンド (バリー・ミッドウェー)	7.92
6 サイクロン (ウィリアムズ)	7.63
7 マンデーナイト・フットボール (データイースト)	7.61

©1990 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。日本語版にすに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

**Boulder Dash**  
バルターダッシュTM

**アクション・パズル!!**

考えていけばいいってもんじゃない!  
動き回っていればいいってもんでもない!!  
動きながら考えて、考えながら動き回ろう。  
アクション・パズルの名作「バルターダッシュ」が、  
イメージを一新!  
完全リメイク版で新登場!!

AQU・アムーズメント エキスポ出展ゲーム  
ファミコン版「バルターダッシュ」も登場!  
(3月23日発売予定)

Published under license from FIRST STAR SOFTWARE, INC.  
FIRST STAR SOFTWARE, INC. BOULDER DASH, the audio-visual  
program entitled BOULDER DASH as well as the name  
and likeness of ROCKFORD are registered trademarks  
of FIRST STAR SOFTWARE, INC.  
Audio visual material copyright 1984, 1990. All rights reserved.

サービスセンター: 〒260 千葉市 新港 2-1-9-6 ☎(0472)47-5725  
大阪 営業所: 〒550 大阪市西区南堀町2-14-22 ☎(06)448-8651  
福岡 営業所: 〒812 福岡市博多区博多駅前3-13-21 ☎(092)474-0120  
DATA EAST USA, INC.: 1850 Little Orchard Street San Jose, California 95128, U.S.A.

**DECO データイースト株式会社**  
本社: 〒167 東京都杉並区上荻 2-31-12 ☎(03)392-4151



VIDEO GAME

# ALIENS™

ALIENS™ © 1986™ 20th Century Fox Film Corp. All rights Reserved.  
ALIENS™ is a trademark of "20th Century Fox Film Corp."  
© KONAMI 1990

## 恐怖と戦慄が、あなたを襲う。

世界中を戦慄させた映画「エイリアン」  
あの「美しきグロテスクワールド」が、  
映画以上の迫力でビデオゲームに再現された。  
今度の主役は、あなた自身です。

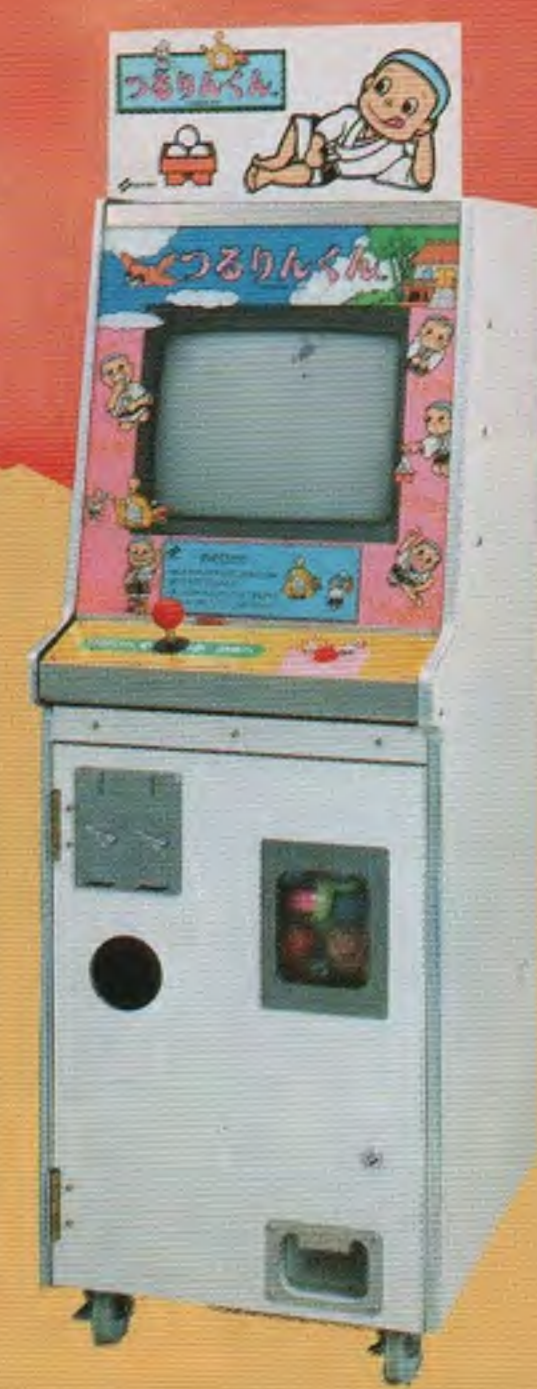


これがコナミの、ミニ・エンターテイメントシステム第一弾!



子供たちの人気は何と言ってもテレビゲーム。そのテレビゲームが  
まったく新しいかたちのブライズマシンになって登場しました。  
コナミの「つるりんくん」は子供たちの集まる場所ならどこでも設  
置できる、モニター付きのユニークな小型ブライズマシン。小さな  
スペースで安定した収益を生み出す優れたものです。

つるりんくんの仕様/小型S0ブライズマシン  
●寸法/幅450mm、奥行530mm、高さ1,485mm ●重量/40kg ●消費電力/50W  
●モニター/14インチカラーモニター ●コイン/10円玉と100円玉の2WAY仕様  
●景品/φ46カプセル専用(約100個収納可能)  
●仕様は、予告なく変更する場合があります。ご了承ください。



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  
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

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

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

# Nintendo Will Launch Into European Market

On February 5, Nintendo Co., Ltd., Kyoto announced that it will establish its European subsidiary in Frankfurt am Main by the end of February, and commence operation from May. As with Nintendo of America, Inc., the European subsidiary will start as a wholly owned subsidiary of Nintendo. "In view of expected unification of EC in 1992, we'll develop our operations throughout the entire European market," explains Nintendo. So far, Nintendo has shipped coin-op videos and home video games at the European markets through its respective agents in European countries. As for its main products, i.e. home videos "Nintendo

Entertainment System" (NES). Nintendo has shipped them in Europe in small quantities, since demand for them at the U.S. and Japanese markets has expanded.

Recently, by taking the opportunity that Nintendo put handheld video game "Game Boy" on the European market, it has decided to set about direct marketing of its consumer products. Thus, Nintendo negotiated with its conventional European agent, Bienengraeber GmbH, Hamburg, West Germany, and agreed that its business be taken over amicably by Nintendo of Europe GmbH, Frankfurt. About 50 employees of Bienengraeber will move to Nintendo of Europe.

Nintendo of Europe will launch full-scale marketing of "NES" and "Game Boy" to the European markets from May. Shigeru Ota, general manager of president's room of Nintendo of America, assumes office as presi-

dent of the new subsidiary. Born in February 1957, Ota graduated from the department of commerce, Yokohama Municipal University, and entered Nintendo in 1980, and was dispatched in September 1981 to Nintendo of America to work there.

As of the end of 1989, cumulative total shipments of Nintendo's home video "Family Computer (Fami-Com)" (domestic version) amounted to about 14,580,000 sets, and those of "NES" (overseas version) amounted to 21,870,000 sets. Of total shipments overseas, 19,830,000 sets, i.e. 90.7% of total overseas shipments, went to the U.S. market. Thus, shipments to Europe have so far been negligible. As for "Game Boy", 1,480,000 sets have so far been shipped in Japan, and 1,140,000 sets overseas (mostly in the U.S.). Nintendo is increasing the rate of production, and will be able to produce 1,000,000 sets/month in the coming summer.

Both production and shipments of "NES" and "Game Boy" are increasing favorably, being accelerated by ever-growing popularity of game softs. For the past few years, the production of masked ROMs has been confined to so small quantities that Nintendo could not expand to manufacture game cartridges. However, since the fall of last year, the production size for masked ROMs has expanded, thus making it easier to expand produc-

cognized as being excellent, with special instructions once a week. Trainees need not pay expenses. This is one of the typical examples of video games manufacturers for training developers in every possible way.

## Correction: "TIT" Is Not Against "S & G"

On our issue of February 15, we reported "It is recognized that challenging this "S&G", Taito has brought "TIT" into being, though it is too late". However, this information is not accurate. To be accurate, Masamichi Ohue, senior managing director of Taito Corp., has never referred to the "S&G" group of Sega.

Mr. Ohue said in his opening speech, "The operation business is doing well at present. On the other hand, the operation industry has various tasks to perform; one of which is the construction of locations which are larger in scale and more complex in their features compared with those existing at present. And it will become more difficult to develop such large scale locations by one company alone."

"Under such circumstances, we would like all of you to know more about Taito, think together, share ideas and tackle various tasks together in our industry as a whole. This group may not offer you immediate advantages but we would like to make the group unique so that all of us will cooperate together to keep pace with our time.", said Ohue.

Taito explained that "TIT" is not only a distributor/operator meeting but also a group that may suggest good ideas to Taito's marketing in future.

## FLAA Are Reorganized Under NPA

The Federation of Local Amusement Operators Association (FLAA) has been named "All Nippon Amusement Machine Operators Union (AOU)". Recently, it was permitted to be reorganized into a corporation authorized by the National Police Agency (NPA). Many of corporations authorized by the NPA usually undertake part of police affairs. It is explained that the current incorporation has been executed, based on the NPA's recognition that amusement game operators are involved in gaming crimes, and as such instructions must be given to exterminate such gaming crimes.

If gaming crimes do not decrease despite the current incorporation, AOU will be censured for a lack of efforts. However, AOU itself is favorably accepting the incorporation. It will also become furthermore difficult to dissolve the contradictions of the New Fuei Act (confounding of gaming videos with amusement videos, among others).

## School For Developers Will Be Open In Tokyo

Reflecting the growing popularity of video games, whether coin-op videos or home videos, a special school for training video game softs developers has at last come into being. It is "Human Creative School" located in Kichijoji, Tokyo, established by Human Corp., Tokyo, and will open in April. Needless to say, it is the first such school in Japan. Although it is not sure that graduates from the school will enter video games manufacturing companies in the next year, it is very expected.

A softwarehouse mainly developing home video games, Human Corp., Tokyo, has shipped game cartridge for NEC's "PC Engine" since June 1989. In view of the current situation in which, generally, video game software developers are in short supply, the company decided to open a special school aimed to train developers. Its curriculum covers the basics of computer hardware/software and other technologies, plan and design, as well as basics of program or game music for game software. The term of its course is one year.

Meanwhile, jointly with Dentsu, Nintendo showed a way for video game software developer training. According to it, they will selectively in-



## MODERN PRODUCTS FOR FAMILY FANTASY



イギリスのミニ遊園地を日本で作りませんか? 機種もいろいろそろっています。

当社では資料をとりそろえて、ご相談をお待ちしております。

MADE IN ENGLAND  
MODERN PRODUCTS (Lindsey) LTD.,

販売・施工・サービス  
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  
© 1990 Amusement Press, Inc.

# 超強カマシン、発売迫る

キャッチ・ザ・ハート  
TAITO

発売直近!

## 爆走フルスロットル!! 快感の走り、今体験!!



### (リミットポジション)

リミットポジションのマシンが1周した時点で、プレイヤーがリミット以下だった場合、そこでゲームオーバーとなります。リミットポジション以内の順位で3周を走り切れば完走です。

### (シフトパターン)

シフトパターンは3タイプあり、選択ができます。

☆通信機能がオプションであります。DX可動タイプ:2320(D)×1130(W)×1700(H)mm 消費電力:320W 重量:430kg 使用モニター:25インチ 95-3399 ※筐体の仕様・外觀は、改良の為、予告なく変更する場合があります。



寸法/縦620×横1470×高さ1855mm  
(キヤスター付き 高さ/1910mm)

消費電力/150W 使用モニター/25インチ

※筐体の仕様・外觀は、改良の為、予告なく変更することがあります。

敵基地に侵入、破壊せよ!

- 各ステージのボスを倒せ / ●スタート時に一定数の魚雷が与えられます。(一定時間ごとに補充されます) ●一定数ダメージを受けるとゲームオーバー。

© TAITO CORP. 1989

## 不滅のヒーロー「あしたのジョー」が、 ゲームになって、みんなの前に戻ってきた!!

# あしたのジョー



- 4方向レバー・2ボタン シングルプレイor 交互プレイ
- ジョーが勝てばステージクリア。3ダウン KO制。KO又はTKO勝ちのみです。
- 全部で6ステージあります。

- ジョーがKOされるか又は3ラウンド引き分けになるとゲームオーバーですが、何回でもコンティニューできます。
- 全ステージ終了後、マルチ・エンディング。

© TAITO CORP. 1990/© WAVE/© ちばてつや 原作:高森朝雄/原画:ちばてつや

特約店	株式会社アミューズオリエント 03(940)3271	株式会社ワクス 06(787)1881	株式会社ジーエム商事 03(766)9331	株式会社 0564(24)2581	名古屋ジューク株式会社 052(877)1144	パサデザインターナショナル株式会社 0727(21)8830	株式会社ビスコ 03(554)0121	株式会社ユニックス 03(770)5881	リバーサービス 0942(32)7733	株式会社タイー直販課 03(222)4808	その他各販売店
-----	----------------------------	---------------------	------------------------	-------------------	--------------------------	--------------------------------	---------------------	-----------------------	----------------------	------------------------	---------