

no. 288  
1986年 7/15

# ゲームマシン

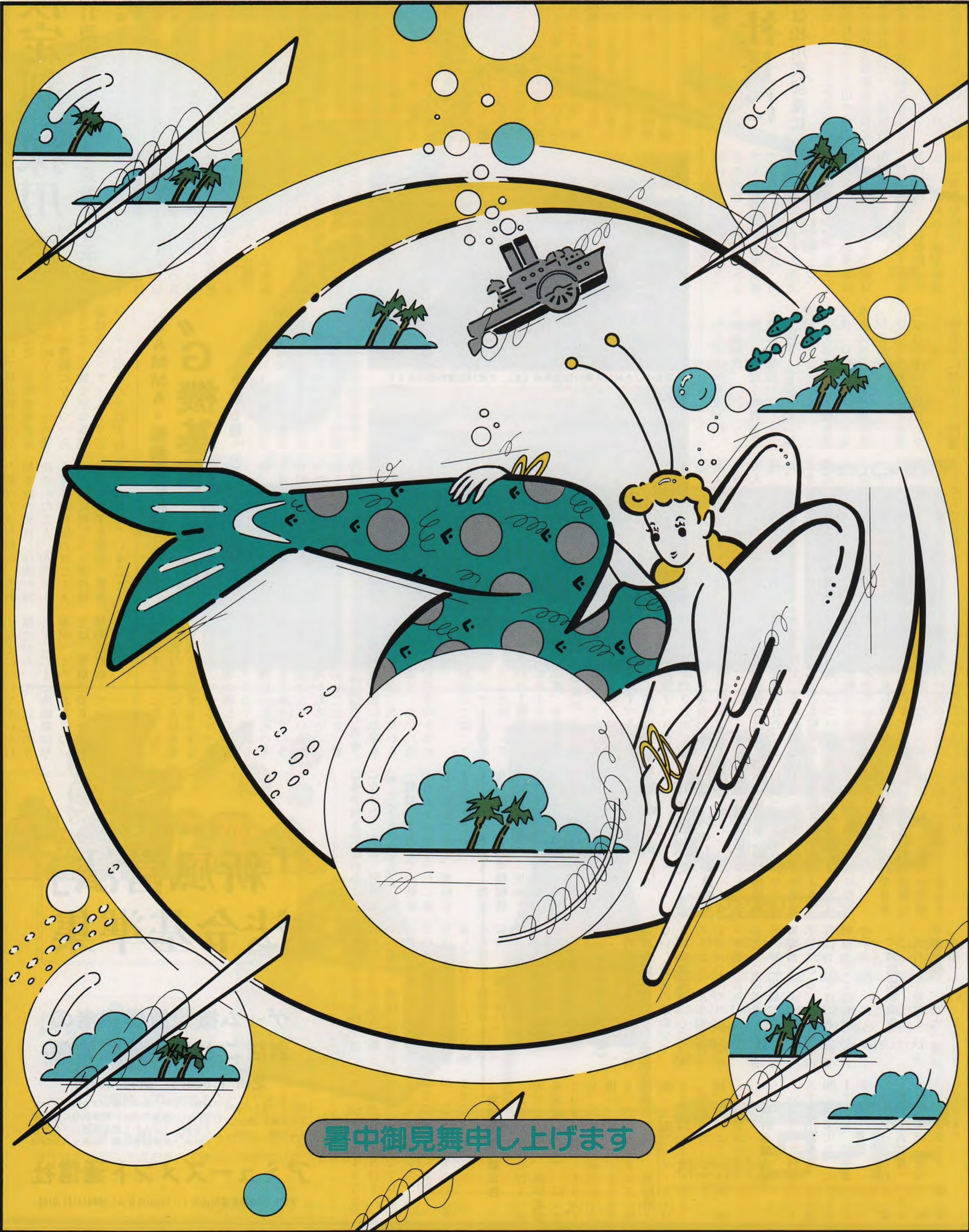
アミューズメント通信

JULY 15, 1986

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9-18(山名ビル) ☎06(341)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

## 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



暑中御見舞申し上げます

# 「技能検定制」採用へ

日本アミューズメントマシン工業協会(事務局東京・中村雅哉会長)は、二十二日午後七時、東京・永田町のTBビルで第三十一回理事会を開き、労働省所管の「技能検定制」について実地の方向で準備を進めることなどを審議した。

# 岡屋氏が社長に



岡屋裕造社長  
日邦産業(本社大阪)

日邦産業(本社大阪)ではこのほど役員異動を、前理事長であった松川氏に代わり、岡屋裕造氏(常務取締役)が代表取締役社長に就任した。

# G機基準修正



写真はJAMMA第31回理事会(上)と第19回健娛委のようす

JAMMAの健全な発展と健全な娯楽の推進を目的として、六月十二日、大阪府会合(東京・永田町)で第二十八回理事会を開き、同協会の「G機問題をめぐる紛糾」を本格的に取組んでいくこと

## 「新風営法」法令基準集

ゲーム機設置業者のお店ごとに1冊は常備

定価 1,000円 送料 250円

アミューズメント通信社

# AMショー

AMショーの開催が、今年も六月二十三日(日)に大阪府会合(東京・永田町)で開催される。今年も、大阪府会合(東京・永田町)で開催される。今年も、大阪府会合(東京・永田町)で開催される。

# 進む全国の組織化

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局東京、中野昭雄会長、AOU)は六月十二日、東京・浜松町の若井会館で第四回理事会を開き、加盟店用シールの配布方法などについて、加盟店に加入する際にシールを配布することになった。

# 宮城AMOP協会・通常総会

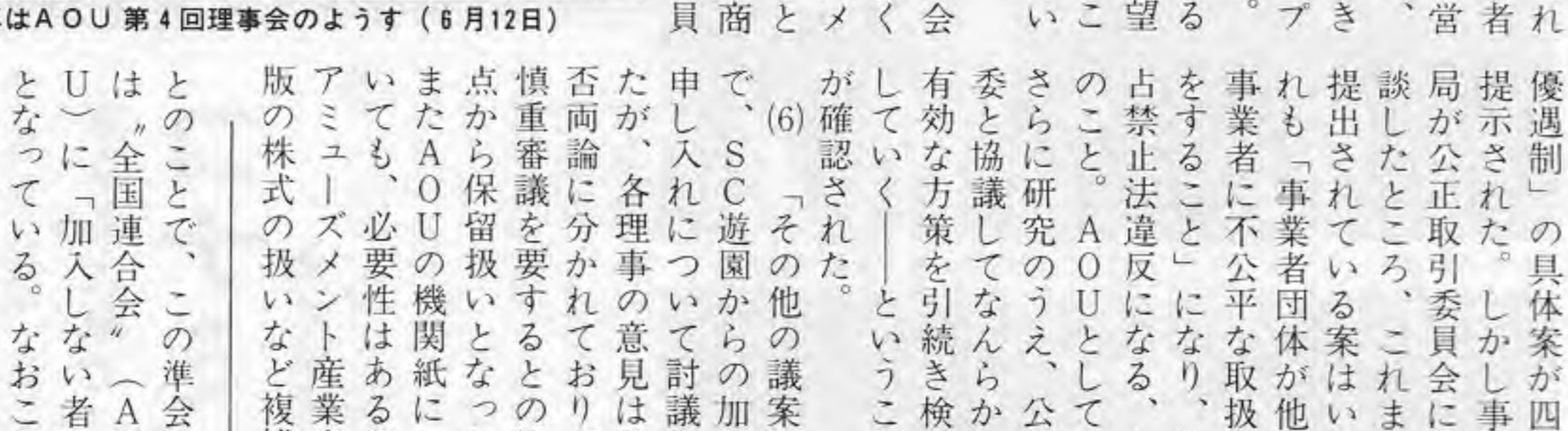
宮城県アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局仙台市、佐久間正則会長)は五月二十八日、県内各郡の同協会が加盟することになった「62東北博」遊園地部分の移行に伴う、事業計画案を承認し、役員

# SC遊園第3回例会

日本SC遊園協会(事務局大阪、梅原靖三会長)は六月十三日、大阪府会合(東京・永田町)で開催された第三回例会に出席し、主に、その業務の役割を

# 連合会議議題討論

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局大阪、梅原靖三会長)は六月十三日、大阪府会合(東京・永田町)で開催された連合会議に出席し、議題討論を行った。



上の写真はAOU第4回理事会のようす(6月12日)

# AM業界の

AM業界の業務内容は、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リソース、東京03(709)3711大阪06(365)8879

「多年娯楽機械製造業に携わるとともに、関係団体の要職にあつて業界の指導に当たり、娯楽の発展に寄与した。」

「娯楽機械製造業が社会に必要な立派な事業であること、乗物機であるが、中村氏は「これがあることを示す文書で、八号営業で苦しめられる前だったら、八人びとに楽しみを与え、



CG大阪86のアイレム販売の小間にて、上の写真が「オルビジョン」



大阪府の「なんでも相談電話」

同社ではこの技術について、当面POP広告などのディスプレイ用に活用していくことが決ま

### 違法営業通報も

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長、0

「違法営業の通報」

「違法営業の通報」

### 受章を祝う

号営業」にならなくて済む。正しい娯楽が風俗営業に巻き込まれたら、どうなるか。中村氏は「娯楽機械製造業が社会に必要な立派な事業であること、乗物機であるが、中村氏は「これがあることを示す文書で、八号営業で苦しめられる前だったら、八人びとに楽しみを与え、

### 論潮

「娯楽機械製造業が社会に必要な立派な事業であること、乗物機であるが、中村氏は「これがあることを示す文書で、八号営業で苦しめられる前だったら、八人びとに楽しみを与え、

### 大阪協の「なんでも相談電話」

同社ではこの技術について、当面POP広告などのディスプレイ用に活用していくことが決ま

### コナミが新作展

コナミ(本社東京、上野景正社長)では同社

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### CG大阪86で発表した新しい立体画像

コンピュータ・グラフィックス(CG)技術の最新機器を集めた「CG・OSAKA86」が六月四日から四日間大阪

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

### 違法営業通報も

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長、0

## トーゴの新型コースター、第1号機完成

# ウルトラツイスター

米国「グレート・アドベンチャー」でオープン

トーゴ(本社東京、山田敦夫社長)が開発した新大型遊園施設「ウルトラツイスター」の世界第一号機が、米国の遊園地「グレート・アドベンチャー」でオープンした。



米国「グレートアドベンチャー」での「ウルトラツイスター」1号機

「ウルトラツイスター」は九年前にヒットした「プロ

「ウルトラツイスター」は九年前にヒットした「プロ

「ウルトラツイスター」は九年前にヒットした「プロ

### コナミが新作展

コナミ(本社東京、上野景正社長)では同社

### 意欲作「アルカノイド」など

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

「アルカノイド」は九年前にヒットした「プロ

### 夏休み向け2社

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も

### 「ファミコン」から映画も

「ファミコン」から映画も

### お知らせ

「ファミコン」から映画も



上の写真はいずれも「ゲームプラザ」のようす。上はパチンコ店の二階にある同店の外装。下は同店の内ようす

「ジョイプラザ・イーグル」も狸小路内にあり、運営者は、(株)タイマーが運営している。外装の看板には「ゲームプラザ」と同じ。店頭には羽ばたいてるペインが施され、文字通り「イーグル」をアピールしているほか、入口のアルミ



明るい雰囲気「ジョイプラザ・イーグル」の店内

店の奥の方へ向けて並ぶだけのシンプルなものだが、通路は広めにあって、歩行がブレいの妨げにならないように気を配っている。また照明も日中は一部消して、画面の反射を防いでいた。女性従業員は責任者ではないからとコメントを避けたが、清掃には力を入れているようだった。

「ゲームプラザ」は、二年前に新装したという。同店はゲーム機の設置にゆとりがあり、広々としている。またゲーム機は、パチンコ、二階がゲームセンター、三階が麻雀クラブとなっており、ビル正面には「あなたのレジャースポット」シネマ「イーグル」と掲示されている。ゲーム機はメダルゲームが多いのが特徴的で、TVゲーム機が約三十台、フリッパーが四十台、メダルゲーム機が約四十五台(うちビンゴが六台)。

「ゲームプラザ5」は「ジョイプラザ・イーグル」も狸小路内にあり、運営者は、(株)タイマーが運営している。外装の看板には「ゲームプラザ」と同じ。店頭には羽ばたいてるペインが施され、文字通り「イーグル」をアピールしているほか、入口のアルミ

この店は完全に若者にターゲットを絞っているのが感じられる。店内の壁にはミッキー・マウスなどのキャラクター商品や人気ゲーム機のポスターなどが張られ、明るい雰囲気。また、何種類ものアイスクリームも販売している。

六月一日からは会員登録を発行し、来店のためにスタンプを押して、その数に応じて、ボールペンや消しゴム、ペンシルケイスなどの景品をもらえるというサービスも行なっている。

Advertisement for PONY II Model Town You&You store. Features 'メダルタイプ' (Medal Type) and 'アップライトタイプ' (Upright Type) machines. Includes store address and contact information for JALECO.

# 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

### 札幌・すすきの 第28回



「ゲームセンター平和」は狸小路内にあり、運営者は「二番館」と同じ



「ゲームプラザ二番館」の店内のようす。約百四十台のTVゲーム機が設置されている

札幌・すすきのには、約五十万人の札幌市民だけでなく、周辺の都市から集まる多くの観光客が、そして本州からやってくる多くの観光客が、その中心にあるゲーム場は、かつては深夜の客をあてにして夜を徹して営業しているところが多かったが、「新風営法」施行以降はそれができなくなり、つづいてしまった店も少なくない。

「ゲームコーナーFBI」は、狸小路の少し北側、西二丁目と面しており、その外装はひととき目立っている。フロア面積は約五百平方メートル、TVゲーム機が約四十台、アーケード機が十台、フリッパーが三台で大半が買い取り。料金は百円。営業時間は午前九時から午後十時まで。

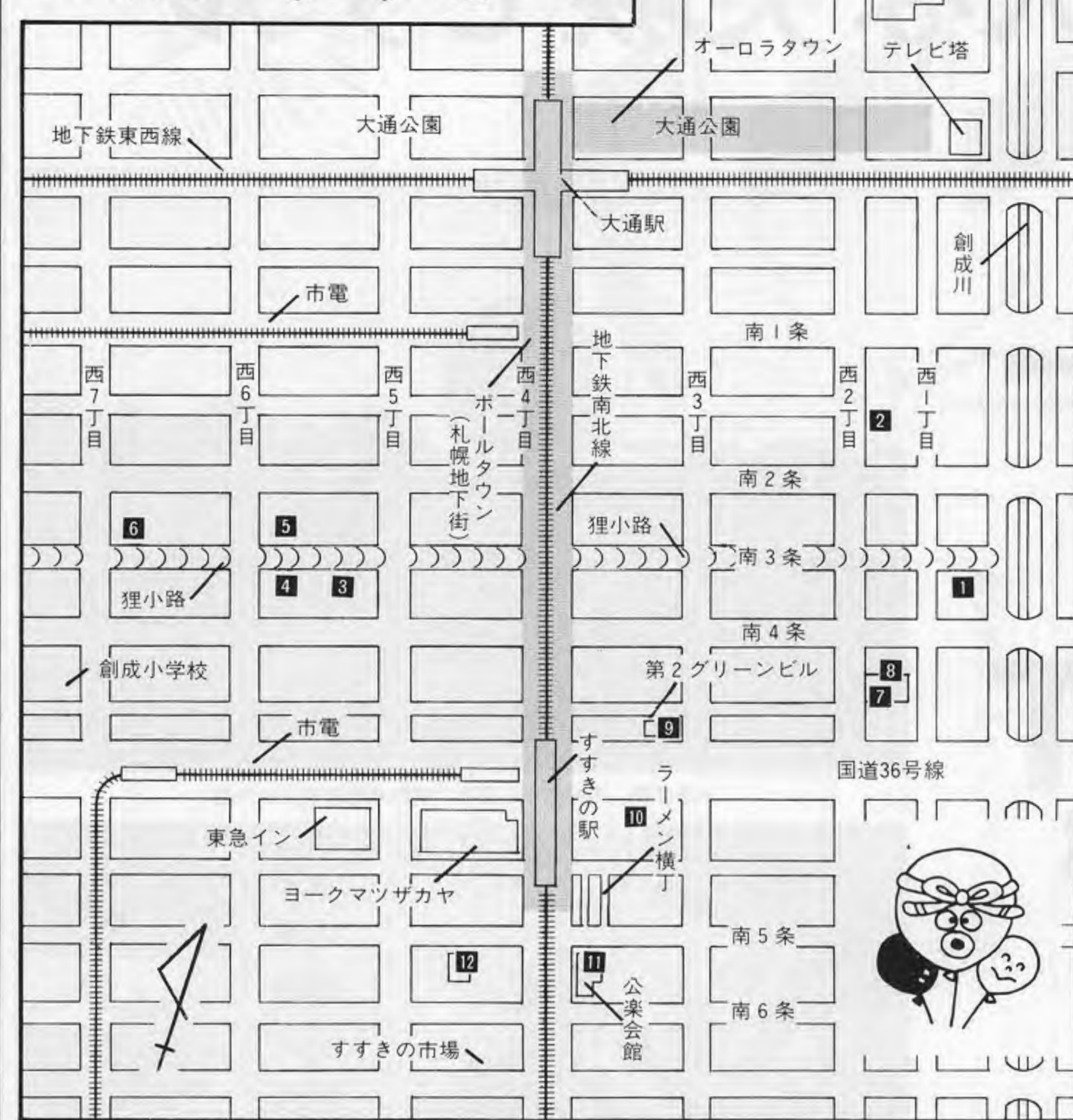


狸小路で小ぢんまりとした営業を続けている「ゲームコーナーFBI」

Advertisement for game machine mechanisms. Lists various models like AD-81P, AD-85W, 720-A/B, 730-A/B, 810-E, and 757-P. Includes a '実績のメカニズム' (Mechanism of Performance) section and a '謹告' (Notice) section.

全国市街地ゲーム場

札幌・すすきの



すすきの派出所の隣にある「バサディナ」の店内の様子。すすきで働く人の憩いの場になっているという

三分の一になりました。かつては夜通し営業して、ここが道内の売り上げだったんですよ」と苦笑する。そんな状況の中で、運営については「とさんか、すすきのはたたくさんへの思いの場。そしてゲーム場も、ここで働いている人たちや冬場のスキー客などの憩いの場になっています。だから、皆が安心して遊べる場所にするべく努力している」と結んだ。

機が四十二台、アーケード機が三台、メダルゲーム機が十五台。ほかに球速マシンやシューティングボックスも。料金はすべて百円。メダルは五百円で三十枚、営業時間は午前十時から午前四時まで。午前十時までは「新風営法」について作業員の深沢正一氏は、「確かにお客さんは減っていますが、よい面もあります。うちは、おもてなしと客層はよかったです。それがさらによくなりました。家族連れも多くなりました」と語り、映画を見た後の客がゲーム場へ寄ることも多いという。また女性も目立ってきたとのこと。

「ゲームプラザ・スタースター」は、ルーレット機が三十台、メダルゲーム機が約三十台、アーケード機が二十台、メダルゲーム機が二十台など、料金も百円。メダルは二百円。営業時間は午後五時から午前四時まで。運営者の山田敬子店長は客層について「午後八時前にはヤングも来ますが、当店の主力は大人です」と語る。だから対人ゲームは、夜になると人気が出てくる。これらも含めて「すすきのゲーム場」と見なされるのは、ゲーム場運営者にとっては屈辱的な状況だと言えらる。

21世紀のアミューズメントをプロデュース

TOGO advertisement for various amusement machines including BOOちゃん, ペンギン, ぼうし, フレンド, ファミリータクシー, ファミリー電車, and 飛行船. Includes company name and address.



ゲームイン・につかつの店内の様子

データ(順不動)

- List of game centers and their locations: ゲームコーナーFBI, ゲームプラザ二番館, ゲームセンター平和, ゲームプラザ, ゲームプラザ5, ジョイプラザ・イグル, ゲームコーナー・フルブル, ゲームコーナー・フルブル2, ゲームイン・につかつ, バサディナ, 東宝ゲームセンター, ゲームプラザ・スターダスト.

は種々のニーズにこれこれのうとす。一台ずつの収入を一覧表にまとめ、徹底した管理運営をしていこう。真田氏の言葉の通り当然のことながら、耳の痛いや、ペレーターも多いことだ。目を引いた。間接照明は目まぐるしく変化する。ゲームコーナー・フルブル2のヤング向けの店内レイアウト風景

歓楽街は風営で大打撃

「ゲームイン・につかつ」は、国道三十六号線からという観点から考えると、当然のこと」と言いつつ、ゲーム場が目立っている。フロア面積は約三百三十平方メートル。機はTVゲーム機が約四十台、アーケード機が三台、メダルゲーム機が十台など。ほかにシューティングボックスも。メダルは百円。料金は百円。営業時間は午前八時から午後四時まで。運営者の山田敬子店長は、「客層のバサディナは、すすきの派出所の隣。第二グリーンビルの一階にある。この店も含めて、これから紹介するゲーム場は、すすきのの歓楽街にある。同店はかつて居酒屋だったスペースを五十八年からゲーム場にしたい。当初は「サファイア」だった。今、高橋生以下はほとんど来ません。しかも、その大半が常連客です」と語る。これはすすきの歓楽街のゲーム場全体的に言えることだ。「新風営法」の影響については、「売り上げは



上の写真は、すすきの周辺で最大規模の「ゲームコーナー・フルブル」の入口付近。下は約300台のゲーム機が並ぶ同店内の様子



「ゲームコーナー・フルブル2」のヤング向けの店内レイアウト風景

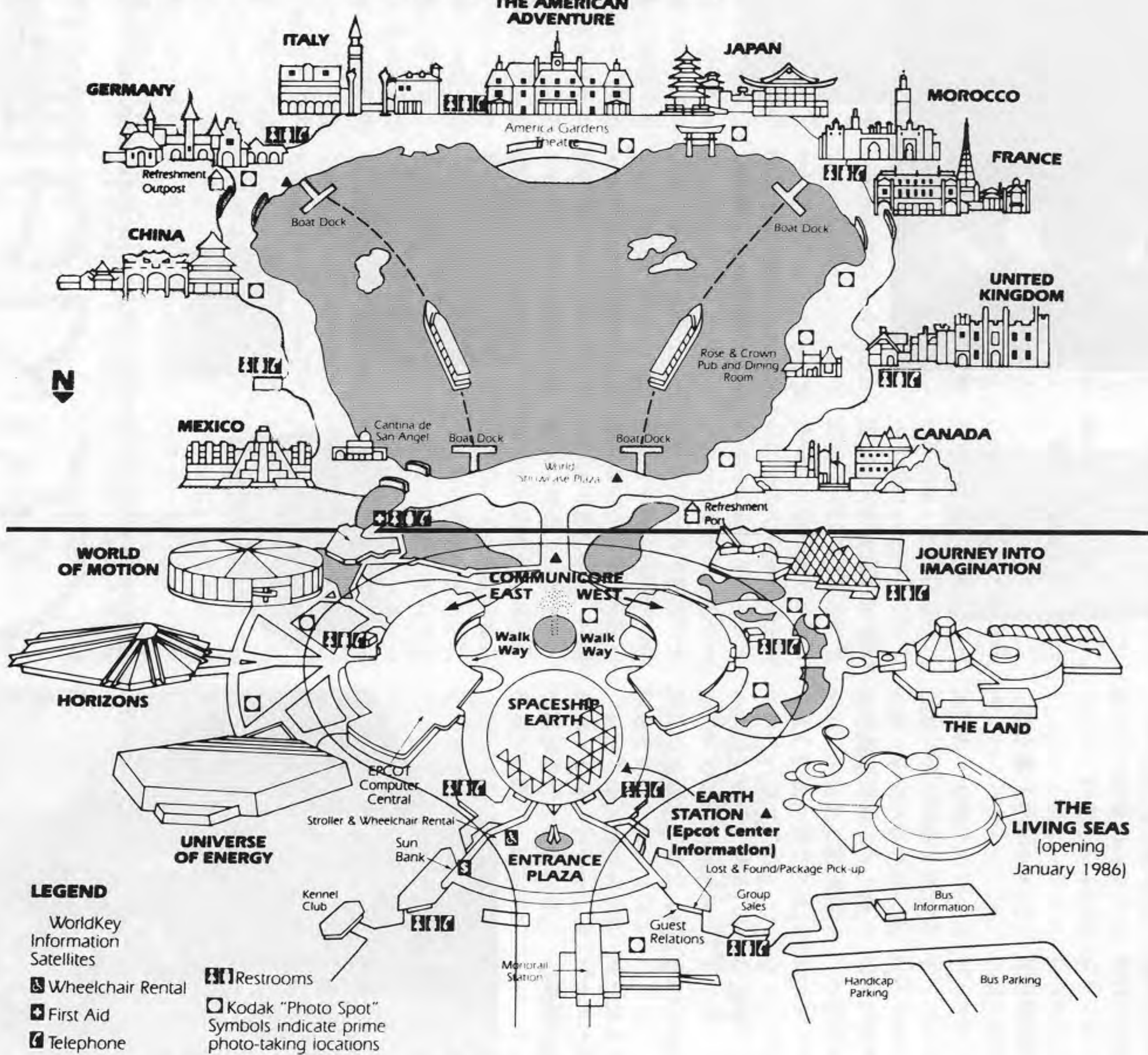
フルブル2は昨年二月初めにオープンした。フロア面積は約五百六十平方メートル。機は全部で九十台で、うちVゲーム機が八十台、ほかにはシューティングマシンも。内装は非常に新しく、今までにない雰囲気。とくにテーブル型ゲーム機を数台置いた。間接照明は目まぐるしく変化する。ゲームコーナー・フルブル2のヤング向けの店内レイアウト風景

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

Advertisement for TOGO machines: ENDURO RACER, ARKANOID, ATHENA, SUPER SPRINT. Includes descriptions and company information.

とになる実験的共同社会のモデル。だと。それは将来へ向っていつれは生々しい写真真であること、決して止まらない。エポット・センターは大きく分けて、①「未来世界」と名付けられたテーマ地区と、②「ワールド・ショーケース」と名付けられた各国のパビリオンが並んだ地区に分けられる。これはデザイン・ランドやマジックキングダムと同様に、人びとを驚かせたり楽しませたりするという意味では遊園地であり、また常設の大きなパビリオンを持つ万国博でもあり、自然史や未来科学産業などの生きた博物館でもある。まさにこれは「従来のアミューズメント産業になかったものであり、ファミリー・エンターテイメントの行き着く先を示したものであり、その具体的な内容に触れるなら、人びとは「高度な科学と豊かな人間社会を学ばせるアミューズメント空間だ」(IAAPA)ということがわかるにちがいないものである。「未来世界」(フュー

# WORLD SHOWCASE



# FUTURE WORLD

「エポット・センター」は大きく分けて、①「未来世界」と名付けられたテーマ地区と、②「ワールド・ショーケース」と名付けられた各国のパビリオンが並んだ地区に分けられる。これはデザイン・ランドやマジックキングダムと同様に、人びとを驚かせたり楽しませたりするという意味では遊園地であり、また常設の大きなパビリオンを持つ万国博でもあり、自然史や未来科学産業などの生きた博物館でもある。まさにこれは「従来のアミューズメント産業になかったものであり、ファミリー・エンターテイメントの行き着く先を示したものであり、その具体的な内容に触れるなら、人びとは「高度な科学と豊かな人間社会を学ばせるアミューズメント空間だ」(IAAPA)ということがわかるにちがいないものである。「未来世界」(フュー

「エポット・センター」は大きく分けて、①「未来世界」と名付けられたテーマ地区と、②「ワールド・ショーケース」と名付けられた各国のパビリオンが並んだ地区に分けられる。これはデザイン・ランドやマジックキングダムと同様に、人びとを驚かせたり楽しませたりするという意味では遊園地であり、また常設の大きなパビリオンを持つ万国博でもあり、自然史や未来科学産業などの生きた博物館でもある。まさにこれは「従来のアミューズメント産業になかったものであり、ファミリー・エンターテイメントの行き着く先を示したものであり、その具体的な内容に触れるなら、人びとは「高度な科学と豊かな人間社会を学ばせるアミューズメント空間だ」(IAAPA)ということがわかるにちがいないものである。「未来世界」(フュー

「エポット・センター」は大きく分けて、①「未来世界」と名付けられたテーマ地区と、②「ワールド・ショーケース」と名付けられた各国のパビリオンが並んだ地区に分けられる。これはデザイン・ランドやマジックキングダムと同様に、人びとを驚かせたり楽しませたりするという意味では遊園地であり、また常設の大きなパビリオンを持つ万国博でもあり、自然史や未来科学産業などの生きた博物館でもある。まさにこれは「従来のアミューズメント産業になかったものであり、ファミリー・エンターテイメントの行き着く先を示したものであり、その具体的な内容に触れるなら、人びとは「高度な科学と豊かな人間社会を学ばせるアミューズメント空間だ」(IAAPA)ということがわかるにちがいないものである。「未来世界」(フュー

# 未来社会の巨大な実験モデル

## ウォルト・ディズニー・ワールドのエポットセンター



全写真と図版の著作権はウォルト・ディズニー社のものである。 All photographs and artwork Copyright © 1986 The Walt Disney Company

一九八二年十月一日、米国フロリダ州オーランド郊外にある「ウォルト・ディズニー・ワールド」内に、関係者以外だれもが予想もしなかった、まったく新しいタイプの科学遊園地「エポット・センター」が華々しくオープンした。

しかし、このニュース(本紙は第198号で報道)は、当時から関心を引かなかった。実際、当時のディズニー・ワールドは、この充実した内容を持つ「エポット・センター」を、それほど対外的に広報する積極性を示さなかったように思われるし、そもそも「エポット・センター」を簡単に説明するに思わなかったからである。

しかし日本からは、ディズニー・ワールドに学ぶため訪れたアミューズメント業界関係者(つくば博企画関係者を含む)が



「未来世界」の南側から見た「宇宙地球号」の外観



「想像力への旅」のキャラクター、ドリームファインダーとフィグメントも登場する



「地平線」(ホライズン)のシーンのひとつ。ロボットはまるで生きているかのようだ

しばしば訪れることにより、次第に日本でも関心が増してきた。それだけでなく、ディズニー・ワールドの来場者は一挙に増加し、八二年十一月十二日の三ヵ月(四半期)で前年比九七％増の四百六十六万人に急増。以後年間入場者は二千万人台を続け、八五年の年間入場者は二千四百四十万人に達した。つまり万博などが達しない数字を、ディズニー・ワールドは毎年更新しているわけである。文字どおり、世界で最も楽しい遊園地であるか

「エポット・センター」の構想は、故ウォルト・ディズニー氏が生前長期にわたり暖めたものであり、後継者が見事に実現させた。かれが四二歳の初めころ、「エポット・センター」を含めた「ウォルト・ディズニー・ワールド」の初期計画会議において、次のようにまとめられたことによる。

「EPCOTは米国家産の知的集団から生み出される新しいアイデアと新しい技術を手がかりとした、未来社会の実験的モデル(注)」。この頭文字がEPCOTとなる。なおモデルと訳したが原文は「プロトタイプ」原型となる。決して完成してしまわないが絶えず新しい素材とシステムを採用して、試用し、実際に使っていくという、未来型共同社会となる

「エポット・センター」の構想は、故ウォルト・ディズニー氏が生前長期にわたり暖めたものであり、後継者が見事に実現させた。かれが四二歳の初めころ、「エポット・センター」を含めた「ウォルト・ディズニー・ワールド」の初期計画会議において、次のようにまとめられたことによる。

「EPCOTは米国家産の知的集団から生み出される新しいアイデアと新しい技術を手がかりとした、未来社会の実験的モデル(注)」。この頭文字がEPCOTとなる。なおモデルと訳したが原文は「プロトタイプ」原型となる。決して完成してしまわないが絶えず新しい素材とシステムを採用して、試用し、実際に使っていくという、未来型共同社会となる

「エポット・センター」の構想は、故ウォルト・ディズニー氏が生前長期にわたり暖めたものであり、後継者が見事に実現させた。かれが四二歳の初めころ、「エポット・センター」を含めた「ウォルト・ディズニー・ワールド」の初期計画会議において、次のようにまとめられたことによる。

「エポット・センター」の構想は、故ウォルト・ディズニー氏が生前長期にわたり暖めたものであり、後継者が見事に実現させた。かれが四二歳の初めころ、「エポット・センター」を含めた「ウォルト・ディズニー・ワールド」の初期計画会議において、次のようにまとめられたことによる。

「EPCOTは米国家産の知的集団から生み出される新しいアイデアと新しい技術を手がかりとした、未来社会の実験的モデル(注)」。この頭文字がEPCOTとなる。なおモデルと訳したが原文は「プロトタイプ」原型となる。決して完成してしまわないが絶えず新しい素材とシステムを採用して、試用し、実際に使っていくという、未来型共同社会となる

「コムニオ」東館の中のアトラクション「バックステージ・マジック」のようす

# エンデュロレーサー ENDURO RACER

(JOU年間最優秀機)

## 体感ゲーム ハング・オン 第2弾! ジャンプで感じる

### エンデュロの世界!!

ハンドル、アクセル、ブレーキ操作はすべて実車感覚。コーナーでテールがスライドした場合は、カウンターステア(逆ハン)を切ればクリアでき、空中で方向転換ができるカウンタージャンプも可能です。

シーンはステージ5まで用意。チェックポイントを時間内に通過すれば次のシーンに進めます。



高さ1,700mm×奥行1,760mm×幅660mm

本社 東京都大田区羽田1-2-12 1F 電話 03(743)7432(販売部)  
電話 03(743)7433(営業部)  
札幌支店 札幌市豊平区豊平5条3-2-34 1F 電話 011(841)0248(代 表)  
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 1F 電話 06(334)5331(代 表)  
博多支店 福岡県福岡市中央区白糸2-5-15 1F 電話 092(522)4715(代 表)

# SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

# Side Pocket サイドポケット™ ビリヤードゲームの ニューウェーブ!

正確な方向とクレバーな球筋、  
適確なパワー選択が勝負を決める!  
読みとハイテクニックが楽しめる。  
緊迫のスーパー・ビリヤードゲーム!



未来を創造する、電子技術の  
**データeast 株式会社**  
本社 東京都中央区新富1-1-1 電話 (03)331-5441  
札幌支店 札幌市中央区大連東7丁目12番地 電話 (011)222-2602  
仙台支店 仙台市上杉1-15-24 林原上杉ビル 電話 (022)63-0646  
大阪支店 大阪府東淀川区東中津2-14-22 東宝ビル 電話 (06)448-8601  
福岡支店 福岡県博多区博多駅前3-13-12 藤崎ビル 電話 (092)474-0120  
DATAEAST INC. SANTA LARA CA 95050 U.S.A.

## ウォルト・ディズニー・ワールドの エプコット・センター

### 未来世界



「想像力への旅」の中のアトラクションの1シーン。ドリームファインダーが歌う

「宇宙船地球号」(スペースシップ・アース)メインエントランスを入ってすぐ目の前にあるのが、巨大な球形のバビリアン・スペース・シッパ・アースである。直径約五〇〇、高さ約五五〇のこの銀色に輝く球形は、はるか遠くからも見ることはでき、「エプコット・センター」のシンボルともなっている。ゲストはエスカレーターで入場、軌道式の乗物に乗り込んで、館内にセッティングされたさまざまなシナリオを見ることができ、タイムマシンのような体験をすることができ、前半は急こう配を登りつめ、最上部のプラネタリウム空間で無重

物をテーマにしており、建物の表面はすべてソーラー(太陽光による)電源となっている。フロアの日照時間は長く、太陽光の電源で内部の動作をまかなっている。とされている。このアトラクションは二部構成で、まず大画面マルチ映像による「プレショー」、そして本編の「ライドショー」へと進む。この乗物は、最初見ただけでは単なる座席にしかすぎないよう思われるが、実は九十六人席の大型ライドが六つあり、ショーの進行に伴って移動するので、驚かされる。ショーの内容は、①エネルギーの源泉(大型三面マルチ映像画面)②恐竜時代(化石燃料(大パノラマ空間に恐竜など)オールドイオアニマトロニクス)が巧みな演出で出現する)③エネルギーの現状(大型三面マルチ画面)④未来のエネルギー(CGとレーザー光による映像)の四部構成。それぞれのステーションごとにライドが移動していく。

動力の世界(ワールド・オブ・モーション) 軌道ライドシステムでジオラマショーを体験した後、未来カーなどの展示場へと進むもの。約百五十ものオーディオ・アニマトロニクスが使われ、二十二シーンもある。内容は穴居時代から、次第に車輪の発明へ、そしてモーター(エンジン)時代へと、交通手段が発達していくよう示す。体感ジオラマが中心となっている。こまごまとした説明はむしろ必要なく、実際に「体感」したほうがわかりやすい、という「エプコット・センター」各パビリオンの性格の典型である(なお説明は英語であるが、体感するほうは英語などそれほど理解の妨げにならないと思われる)。

馬の利用、船の発明、蒸気機関による車、船、汽車、そして自動車、飛行機……。未来の動力の可能性へと続いていく。

地平線(ホライズン) 二十一世紀のライフスタイルを体験しよう、というもので、海底や砂漠、宇宙などの生活モデルを示し、それぞれのホライズンが広がっていくことがわかる。軌道式ライドで、これらを体験しながら、ゲストは自然との調和を考える。内容は穴居時代から、そしてモーター(エンジン)時代へと、交通手段が発達していくよう示す。体感ジオラマが中心となっている。こまごまとした説明はむしろ必要なく、実際に「体感」したほうがわかりやすい、という「エプコット・センター」各パビリオンの性格の典型である(なお説明は英語であるが、体感するほうは英語などそれほど理解の妨げにならないと思われる)。

想像力への旅(ジャーニー・イントゥ・イマジネーション) アトラクションは「ジャーニー・イントゥ・イマジネーション」と「マジック・アイ・シアター」の二つ、それと展示館として「イメージ・ワークス」がある。アトラクションとして「ジャーニー・イントゥ・イマジネーション」では、新しいキャラクターが登場する。想像力のたくましさ、ドリームファインダーという、見事なヒゲの教授、そして恐竜の赤ちゃん、フイグメントである。この二人が共演し、「ワン・リトル・スペース・パーク」(ちよっ子としたひらめき)という歌をつたひらめき、イメージ・ショーを進めていく。ゲストは、例によって軌道式ライドでこれを楽しむ。

このテーマは、イメージの世界を作るのは歩いて、触れたり、自分の行動をきっかけに楽しく創造することだ、という

「イメージ・ワーク」には、ゲストが自分で積極的に行動することによって作動する、さまざまなイメージ装置がある。色とりどりの光の輪からなる光のトンネル、そこを通るのはゲスト自身なのだ。



「動力の世界」でのアトラクションの1シーン。すべてがリアルで、しかも楽しい

さらに進むと立体映画館「マジック・アイ・シアター」である。このプロジェクション「テイク・メモリー」では、同名の歌によって世界中のほぼすべてのスナップ写真などが次々と映し出される。「マジック・アイ・シアター」では偏光グラスによる立体カラー映画、「マジック・ジャレ」が上映される。これだけ日本でも見られるので、説明を省略する。ただ、今後の予定として、ウォルト・ディズニー社では八

この立体映画劇場を出たところに、ホッピング・グ・ウォーター・システムがある。草地の中から一定の長さの水が飛び出していくが、これは予約制「ハーベスト・シアター」は、人間と大地との関わりをテーマにした映画が上映される。内容は世界各国での作物収穫がドキュメンタリー風に描かれ、大地との調和の必要性が語られる。「キッチン・キャバレー」は、台所(キッチン)を舞台にした、野菜や食品、調味料などによるキャバレー劇場である。オーディオ・アニマトロニクスが音楽、コミック劇とマッチして、大変楽しいショーを構成している。コムニコア・東西館



「エネルギーの領域」の外観(上の写真)と、「キッチンキャバレー」



「コムニコア」は東館と西館の二つあり、基本的には「未来世界」の中心点であるが、それぞれ特徴がある。

「コムニコア」は東館と西館の二つあり、基本的には「未来世界」の中心点であるが、それぞれ特徴がある。

痛快アクション  
パズルゲーム  
登場!!

# SOLOMON'S KEY



星座宮の謎を解きあかし、  
襲いかかる悪霊どもを焼き  
はらって魔法書「ソロモンの鍵」  
を手に入れる!!



**TECMO テクモ 株式会社**  
〒101 東京都千代田区神田須田町2-2  
須田町藤和ビル7F、8F  
TEL. 03 (256) 0371~7  
FAX. 03 (256) 0382  
TELEX. J27174 TECMO

**TECMO, LTD.**  
B/FI., Sudachotowa Bldg.  
2-2, Kanda Suda-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101,  
Japan  
TEL. 03 (256) 0378

© TECMO, LTD. 1986

## おかげさまで3周年

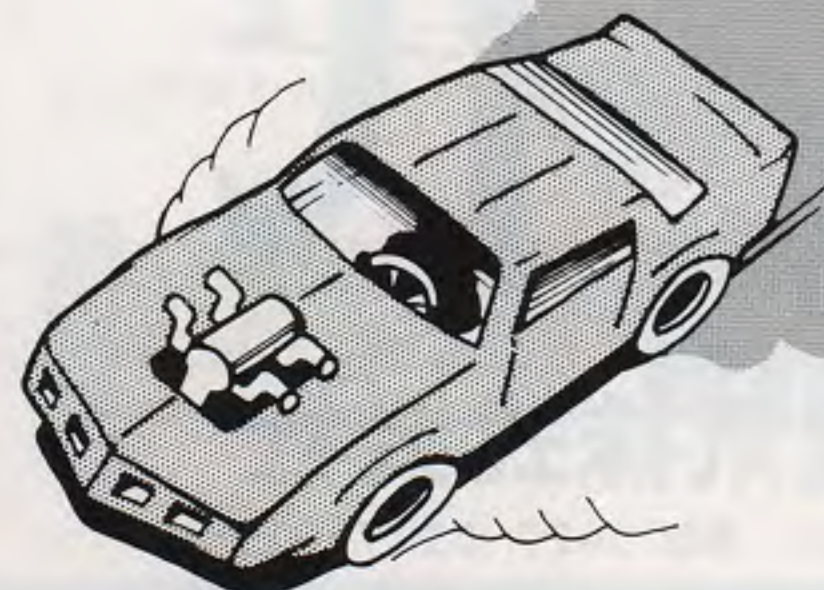
皆様の熱いご声援に支えられまして、(株)カプコンは、めでたく、3周年を迎えるに至りました。

弊社は、これを記念いたしまして、新作、

**(仮称) スピード・ランブラー 記念価格 99,800円 (限定数量販売)**

を発表いたします。

今までにない、スリルとアクションを十分に楽しんでいただけるものと、確信いたしております。  
つきましては、今後ともより一層のご声援を賜ります様よろしくお願ひ申し上げます



株式会社 **カプコン**  
大阪市東区内本町1丁目41番地(リンサンビル)  
TEL (06)946-6623  
代表取締役 **辻本 憲三**

## ウォルト・ディズニー・ワールドの エプコット・センター



米国歌のコーラス「ボイス・オブ・リパティ」も迫力あるアトラクションだ

東館には「エプコット・センター」の新しいパビリオンを紹介する「バック・ア・ス」があり、コンピュータの原理や、各種通信システムなどを楽しく学ぶことができる。

「生きている海(ザ・リビング・シー)」  
八六年一月にオープンしたばかりの新しいパビリオン。海の豊かな資源を紹介する「バック・ア・ス」があり、コンピュータの原理や、各種通信システムなどを楽しく学ぶことができる。

### ワールド・ショーケース

米国歌(アメリカン・ソング)などがある。

アトラクションは入口周辺で催される「アメリカン・ソング」や、子ども向けの教育施設となる「ボイス・オブ・リパティ」などがある。

このうち「ボイス・オブ・リパティ」は、古典的なアメリカ衣装をまとった男女の混声コーラスで、伴奏が一切ないにもかかわらず、次々とアメリカの古典的名曲を唄いあげていき、さすがに驚かされる。曲目は「星条旗よ永遠なれ」、「アメリカ・ザ・ビューティフル」、「フォークのメロディ」など。

「エル・リオ・デル・チエムボ」は水流式ライドで、メキシコの過去から今日までの時の流れを体験する。このほか百三十個の歴史的资料を展示する「メキシコのマヤ



上の写真は米国歌の「ザ・アメリカン・アドベンチャー」の1シーン。下の写真は中国館のサークルビジョン「ワンダース・オブ・チャイナ」から、上海の風景



「未来世界」と「ワールド・ショーケース」のあられは以上のおりだが、細かく見れば、きりがなく、確かに一日ぐらいいはとも全部を楽しむことにはならない。この観点をすれば、「エプコット・センター」は将来的にも、世界で最も独創的で最高のレベルのエンタテインメント施設であり続けること目すべき現象である。

「エプコット・センター」は、アメリカ人が出が人びとを魅き込むだろう。現在のところ、ウォルト・ディズニー社だけの底力に対抗できるだけのものは、他にない。エプコット・センターは、なお発展を続けている。その他、訂正すべき点を指摘して下されは幸いである。

スの連続で進められる。内容はブリグラムが北米大陸に着いたところから、南北戦争、現代文明、ウーマン・パワー、宇宙への開拓など、主としてフロンティア精神と自由主義が強調されるもの。シンヤミン・フランクリンとマーク・トウエンの二人が登場して、話し合

「オー・カナダ」もサークルビジョン360度による全周映画。カナダ各地の大自然などが次々と紹介されていく。

それぞれの国の料理を楽しめるレストラン、そして展示室のあるのは、メキシコ館、中国館、日本館、モロッコ館の四つである。このほかドイツ館、イタリア館、英国館がある。(前述のように)すべての各国館でさまざまなパフォーミング・センターが用意されている。

「未来世界」と「ワールド・ショーケース」のあられは以上のおりだが、細かく見れば、きりがなく、確かに一日ぐらいいはとも全部を楽しむことにはならない。この観点をすれば、「エプコット・センター」は将来的にも、世界で最も独創的で最高のレベルのエンタテインメント施設であり続けること目すべき現象である。



「ポッピング・ウォーター」の場所から見た光景



# DIGITAL LESSON

— コンピューターでスイングチェック —

好評発売中

## ドクター スイング

PTLシリーズ第6弾

ドクターズイングはスイングフォームをICセンサーによりデジタル録画し、瞬時に画面で再生。さらにその場で、すぐプリントできる画期的ゴルフ練習システムです。

- 気軽にプレイできるワンタッチ操作機構!
- コインで作動するので無人でもOK!
- メンテナンスは簡単。専用ペーパーを補給するだけ!
- 省スペースでラクに設置できるコンパクト設計!



仕様  
 本体 幅:600mm 奥行:600mm 高さ:1300mm 重量:56kg  
 カメラ 幅:300mm 奥行:250mm 高さ:MM480mm MM490mm 重量:7kg  
 定格電圧:100V 定格消費電力:100W 定格周波数:50/60Hz

企画/オーケープランニング

好評発売中

## NANO MS7 SERIES

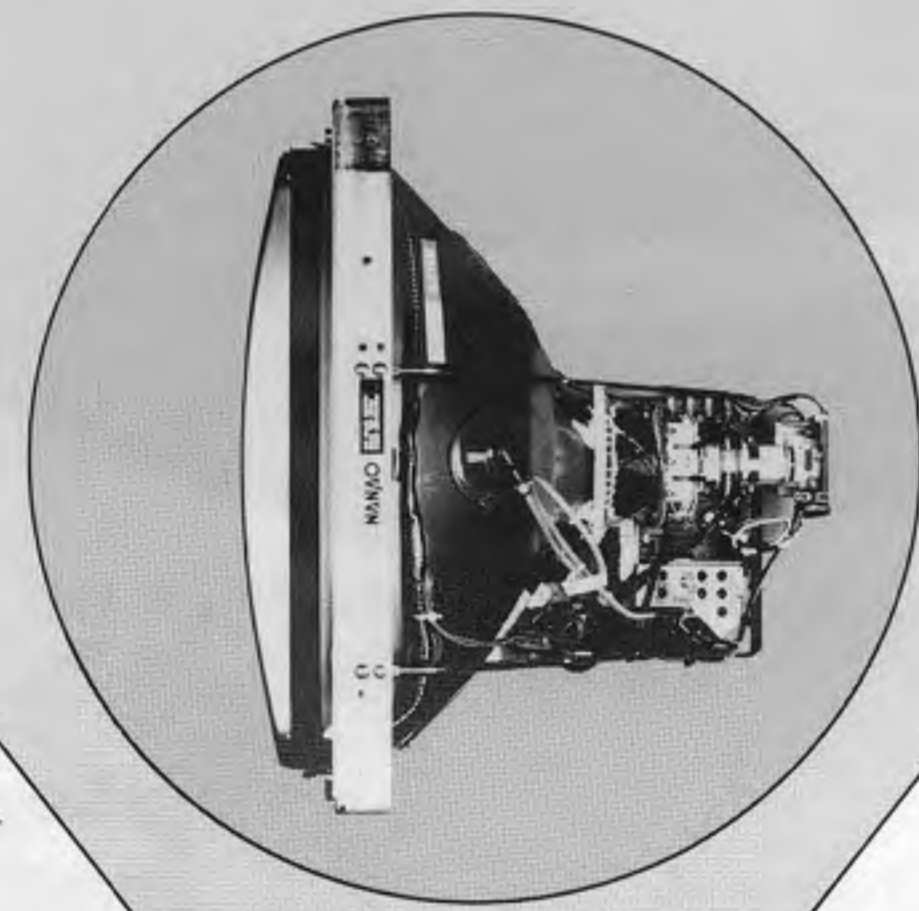
CRTカラーモニター

### 色さわやかで、売り上げアップ!!

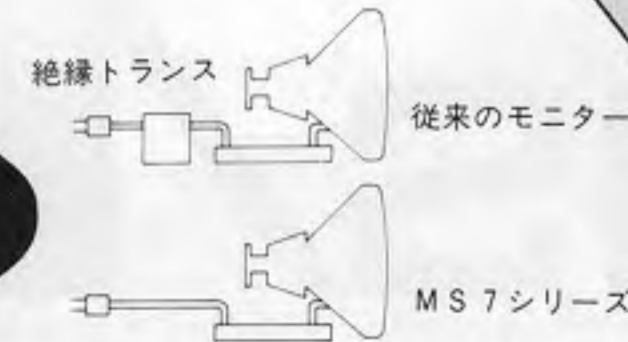
使いやすさと経済性を重視し、基本性能と品質を十分満足させることに徹したシンプルな“ベーシックモニター”です。

トランスレスで高経済性と軽量化を実現

新型のフライバックトランス採用によりモニター回路内に絶縁トランス機能内蔵。だから従来にない高経済性と、軽量化を可能にしました。



トランスがいなくなった



○ナナオMS7シリーズには14、16、18、20インチが揃っています。

スピーディで確実な調整

必要な調整ボリュームを全て、1つの線上に配置しました。だから微妙な色調整も簡単で、スピーディ且つ確実に行なえます。

回路基板のコンパクト化と、幅広い用途対応も充実

ビデオ回路のチップ化により回路基板のコンパクト化と同時に安定した画像が再現されます。またこれにより、高解像度化、高画質化への対応も可能になりました。

●お問い合わせ/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  
 ☎(06)535-1060(代表)  
 東京販売 (〒106) 東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル  
 ☎(03)442-3081(代表)

# 話題沸騰地獄絵図!!

白熱の2人同時プレイで、超リアル・立体グラフィックワールドを突き進め。連続コイン投入機能が、ステレオ音響が、興奮を更にもりあげる。縦横に変化する地獄の戦場に今、熱い視線が集中している。

コイン連続投入機能

はじめコインを9枚まで投入でき、プレイ続行中に次々と追加してのコンティニューも可能です。

縦横交互スクロール

横スクロールのステージが終わると、画面は90°転回し、縦スクロールの攻撃圏へと突入します。



VIDEO GAME

## 沙羅曼蛇

サ ラ マ ン ダ

© Konami 1986 TM

SALAMANDER™ and Konami™ are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © Konami 1986. All rights reserved.



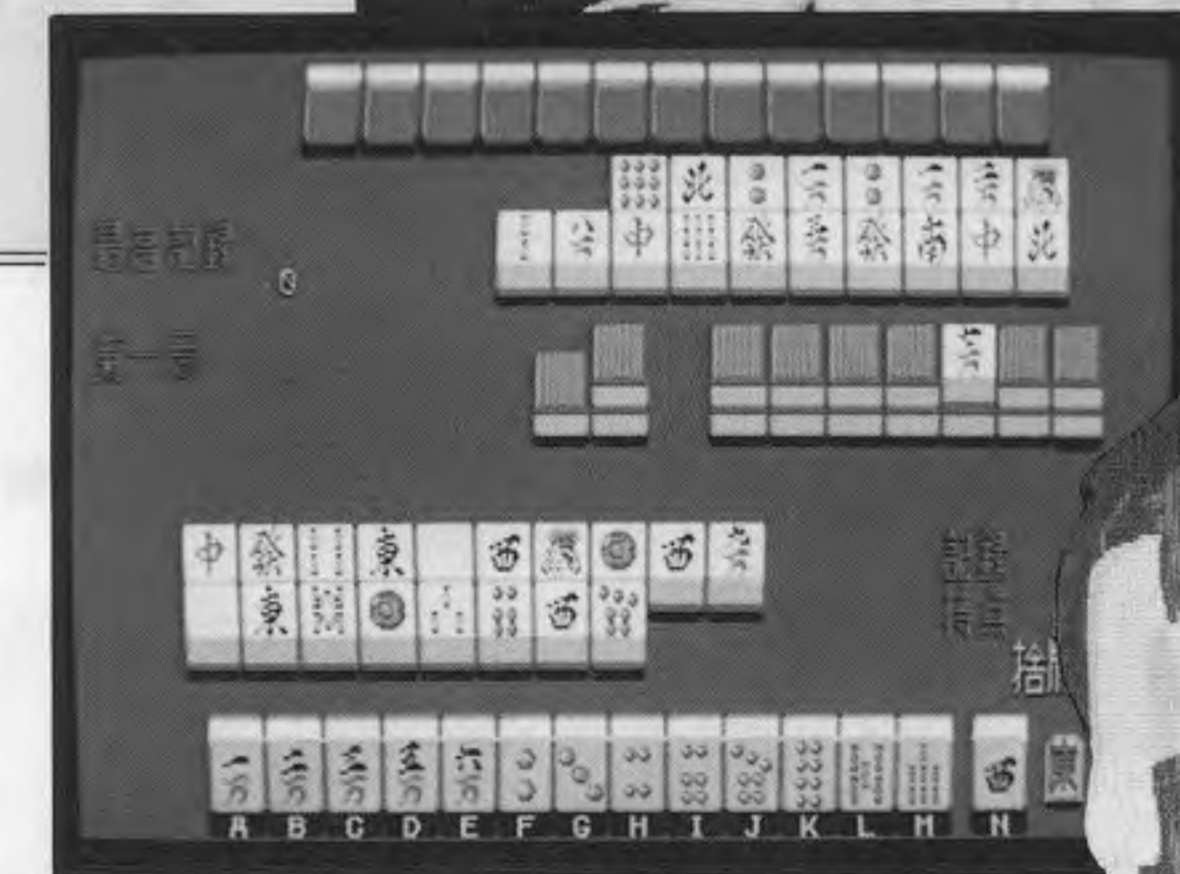
仕様

- 幅680×奥行680×高さ1200(mm)
- 重量75kg ●AC100V 95W
- ▽95-2706

**Konami**  
 コナミ株式会社  
 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14  
 TEL. 03-262-9111

近日発売予定

熱いときめき、  
忘れないで…



# 麻雀成時代

エキサイティングゲーム

- 大きい役であがるとギャルがどんどん服を脱いでくれる♥
- 2種類のラストチャンスがある〈コンティニュー機能付〉
- ゲームオーバー後、20位以内の時は、キーワードを入力するといつでもそのときの続きができる

Sanritsu®

開発元 サンリツ電気株式会社

〒229 神奈川県相模原市千代田2-6-23 電話 0427 (52) 7701(代表)

# 海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

一方、アメリカ国内ではさきにニューヨークで無断コピー基板を扱っていた業者らが摘発された

ニューヨークの「コピーヤー有罪」4人も刑は未定



アタリゲームズ社のDB会合で、上の写真(左から)ブレイク氏、中村氏、ホームズ氏、中島氏。下の写真はクルージングに向う一行



集合地はサンフランシスコ

## 韓国産のコピー基板を米国市場に送る

### カナダの業者も逮捕

#### RCCMPによる摘発で韓国-カナダルート打撃

カナダ経由で韓国製のコピー基板が米国に流入しているのが、以前から今回の摘発は、こうした問題になっているが、RCCMPの努力の功により、このほど米国のFBI(連邦捜査局)に相当するカナダRCCMPがカナダの中継業者を摘発、百五十台分の無断コピー品などを押収した。

これは米国のメーカー協会であるAAMA(アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、モリス・フュン・ジェン会長)の事件担当役員、ロバート・フェイ氏がこのほど明らかにした。同協会では、Vゲーム機の無断コピー品流入阻止に力を入れており、FBIなど米国の諸機関はもとより、カナダRCCMPなどにも協力して、被告人はカナダ税関に申し立てた商品が無断で持ち込まれた、というもので、四年以下の禁錮などの刑事責任に問われることになった。テパチスタの逮捕、起訴は、コピーヤー・ルートに大きな打撃を与えるものと、見られている。フェイ氏は、この事件に関し「カナダ経由で米国に入り込んでくるモノや並行輸入を阻止する大きな手がかりだ」と語っており、テパチスタは加えて、テパチスタからニセモノまたは並行輸入品を買ったオベレターが調査を行なっていること、また韓国のコピーヤーについては韓国にあるアメリカ大使を通じて厳重抗議を申し入れられていることを明らかにしている。

現在、韓国が無断コピー基板の主要な産地となっており、しかも韓国の事情はカナダよりもはるかにルーズである、とフェイ氏は指摘している。このことから、AAMAは主要産地である韓国対策を強めることにもなると見られる。

## 米国アタリ・ゲームズ社が

### シスコでDB会

#### 世界各国から85人も参加して

米国のアタリ・ゲームズ社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)が五月二十一日から三日間にわたって、世界各国の業者を含めたデータベース会合を、サンフランシスコで開いた。これはナムコがアタリゲームズ社の経営権を取得して初めての、同社デベロッパー、各社から参加者も八十五名以上集まったデータベース会合となった。

また午後には「サンフランシスコ号」に乗り込んでの三時間におよぶクルーズ、翌日はゴルフ会が開かれている。なおこの種のデータベース会合は、米国の業界ではしばしば開かれるが、アタリ社のは内容が多岐にわたった。それだけにとどまらず、米国内では今回の成功を景気回復のしるし、と受けとられている。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<p>エンデュローラー</p> <p>ENDURO RACER</p>	<p>アテナ</p> <p>幻想界でアテナ姫が活躍 多彩な武器を使いこなせ</p> <p>ATHENA</p>	<p>サラマンダ</p> <p>巨大な敵との宇宙戦争! 2人同時プレイで6場面</p> <p>SALAMANDER</p>	<p>アルカノイド</p> <p>ブロックゲームの醍醐味 変化に富む32ラウンド!</p> <p>ARKANOID</p>
-------------------------------------	---	---	---

本 社 〒577 東大阪市川俣 2 丁目 34 番地 ☎06(787)1881 代  
東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀 3 丁目 18 の 7 黒江ビル ☎03(553)6881 代  
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名 2 丁目 3 の 2 ☎092(713)1083 代

TECHNICAL & MODERNITY  
**T&M**  
for Human Sound System

# BS UTILITY

**SENSIBLY**  
カード時代に呼応した、ハイセンスマシン

世はまさにカード時代。BS-1000は、お客さまのカードによりキープされたボトルを管理します。お客さまの顔を知らないアルバイトの女の子もスマートに対応できます。

**SPACIFY**  
大量にキープされたボトル群、収納スペースはもう不要

処分し切れない残量のボトルや、有効期限過ぎといても、なかなか、処理できないのが現行のボトルキープシステムですが、カード管理により、1600名(オプションで4000名)までがBS-1000一台で可能です。その上、ボトルのストックの収納場所や手入れの手間がかりません。

**SAFETY**  
カード管理されるボトル残量は正確にチェック

お客さまが、帰られる時、ボトル残量を計量し、レシートを発行し、残量をお客さまに告知できます。接待などの利用のときでもレシートをお持ち帰りいただければ、お客さまに安心感を与えます。

**SPEEDY**  
カードの紛失をお客さまにお知らせしない、スピーディー対応

カードをポンと入れるだけで、おしぼりを、お出ししている間に、ボトルセットのご用意ができます。ひざしのお客さまのボトルを探しあぐねるなどということはありません。そしてまた、いつも来店のお客さまにも新しいお酒をお出しできます。

**SIMPLY**  
ディスプレイ画面の指示により、ボタン4つの簡単操作

有能なニューメディア機器ですが、主な操作は、ディスプレイ下の4つのボタン。誤操作や故障もディスプレイ画面に表示されます。加えて、お手入れ方法は簡単ですから、力強いヘルパーです。



# BS 1000

電源 AC100V±10% 50/60Hz 消費電力 300W 使用温度 5℃~35℃  
BS-1000C 425W×480D×464H BS-1000S 295W×480D×464H

商品内に置かれているボトルはオプションです。本広告写真の色調は、印刷のための調整とは異なる場合がありますのであらかじめご了承ください。

## 株式会社 ティアンドエム

〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15(名城ビル)

☎(06)533-0147(代)

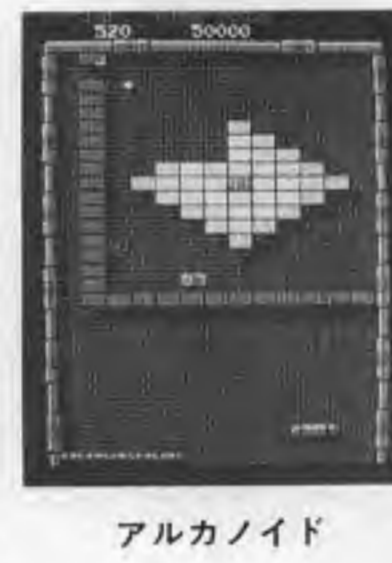
東京支社 〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 麻布ハイム6F TEL.03-682-9871(代) 東営業所 〒577 東大阪市楠根2丁目80番地 TEL.06-744-6057(代)  
福岡支社 〒812 福岡市博多区博多駅前3丁目13-21 藤崎第3ビル2F TEL.092-481-0235(代) 博営業所 〒590 堺市橋屋町東1丁目1-1 TEL.0722-23-7186(代)  
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南五条西2丁目 オークビル1F TEL.011-531-8188(代) テレショップセンター 〒577 東大阪市楠根2丁目80番地 TEL.06-744-6058(代)

# 新「ブロック」ゲーム「アルカノイド」 7種の効力発揮

タイトー「バイオレント・シューティング」も

新TVブロックゲーム「アルカノイド」とTVガンゲーム機「バイオレント・シューティング」が、いずれも(株)タイトー(本社東京、末角要次郎社長)から七月月上旬発売となる。

「アルカノイド」は往年人気を博した「ブロック」ゲームにさまざまなフィチャーを加え、より面白くした。円形スイッチを回して画面下部の「スペースフラット」を左右に移動させ、画面内を飛び回る「エナジーボール」を受け止め、弾



アルカノイド

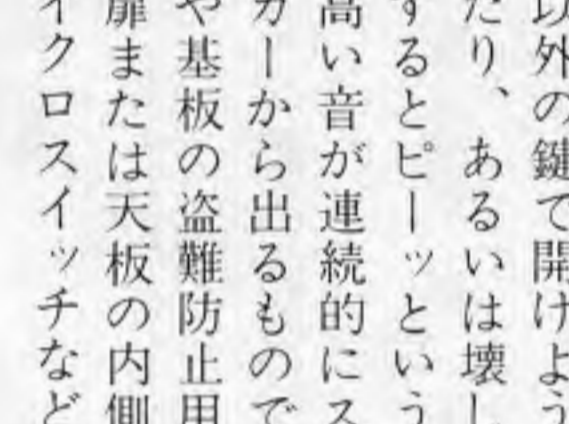
「バイオレント・シューティング」は、画面に敵機が現れるので、これを撃つ。赤色の敵機は、敵編隊を全滅させると、ゲーム終了だが、一定距離を進むと出現する巨大な敵(脳細胞、竜、浮遊基地、空母



バイオレント・シューティング

「アルカノイド」は、画面下部の「スペースフラット」を左右に移動させ、画面内を飛び回る「エナジーボール」を受け止め、弾

バイオレント・シューティング



スリーピー

# ライバルを倒しながら走る 自転車での競走 ウッドブレイスの新TVゲーム基板

自転車レースをテーマとしたTVゲーム機「ウッドブレイス」が、(株)ウッドブレイス(本社東京、鈴木正夫社長)から七月月上旬発売となる。

このゲームは八方向レバーと(ジャンプとパンチ)の二つのボタンを操作し、自転車に乗った選手をコントロールしながらゴールを目指す。ゴールまで進むと、ゴールを過ぎていくので、全部で四つのコースが設定されている。画面が右から左へスクロ



クラッシュ・ロード

「ウッドブレイス」は、画面下部に「スペースフラット」があり、これを回して画面下部の「スペースフラット」を左右に移動させ、画面内を飛び回る「エナジーボール」を受け止め、弾

# 話題のマシン

**IN THE MARKET FOR USED P.C. BOARDS?**

We pride ourselves on the large selection of the most popular video games that we always have ready on hand.

Needless to say, our used P.C. Boards are fully reconditioned and tested and are as good as new.

Drop us a line:  
● Largest stock of popular games.  
● Speedy delivery, anywhere, any quantity.  
● Unbeatable prices.

**K and U Co., Ltd.**  
5-2, TAKADA HONCHO, HIGASHI-OSAKA SHI, OSAKA, JAPAN.  
TEL. 06-783-6362 FAX 06-783-6347 TEL 527-7834 KANDU

中古基板 売ります! 買います!

株式会社 **ケイアンドユー商会** PHONE・06・783-6362  
FAX・06-783-6347  
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番  
TELEX・527-7834 KANDU

**わたしはすずちゃん** (ロイヤルマージャンサボ) ¥58,000.-

©1986 DYNA ELECTRONICS CO., LTD.

ギャルズアニメ界の  
超人気作家  
異才、内山亜紀が誘う  
イラストレータラブ

①配パイ交換、ダブルベット、ラストチャンス付き  
②三連荘でワイ子ちゃんスロットが現れます  
③負けたり、流局しても、得点のUpするトップ賞あり

オースチン  
アナタ Computer ひまわりちゃん ひまわりちゃん  
+19 +3 -18 -4

**中日本リース株式会社** 名古屋市中区山崎新栄八反17-1, N.LビルF  
〒463 TEL.(052)791-4111代, FAX.791-4168

# 3人まで同時プレイ、カーレース展開 8種類のコース

ナムコからアタリ社「スーパースプリント」

米国アタリゲームズ社が開発の三人用TVドライブゲーム機「スーパースプリント」が、(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から七月五日発売となった。

同機は二十型アップライト型で、中央にハンドル、最下部にアクセルがそれぞれ三つずつ並んでおり、三人まで同時にプレイでき、また途中参加も可能なカーレースゲーム。



スーパースプリント

コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。各コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。各コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。

「スーパースプリント」は、画面下部に「スペースフラット」があり、これを回して画面下部の「スペースフラット」を左右に移動させ、画面内を飛び回る「エナジーボール」を受け止め、弾

コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。各コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。

コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。各コースは、やさしいものから難しいものまで全部八種類あり、ゲームスタート時に選択する。

**NAME YOUR GAME!**

We'll Provide You with the Latest Information on our P. C. BOARDS!

**SHUWA ELECTRONIC SERVICE**  
23-5-151, Miyakojima-Hondori 4-chome, Miyakojima-ku, Osaka 534 Japan

TELEX 5294051 SHUWAD-J  
TEL 06-928-2924  
OSAKA JAPAN

当社の取扱ひ品はすべてオリジナル製品です。 中古基板 買います。

**CALL US!**

ARE YOU SAYING TO YOURSELF "MISSION IMPOSSIBLE"? WE CAN LOCATE ALL GAMES NEW AND OLD.

中古基板 売り買い します。

NUNOKAME BLDG. 7F 1-9-18  
UTSUBO HONMACHI NISHIKU  
OSAKA JAPAN.  
TLX. J63662 TECHNART  
FAX. 06-448-6391  
TECHNART

**テクノアート** 大阪市西区本町1-9-18 寄ビル7F  
TEL. 06-443-2648  
TLX. J63662 TECHNART  
FAX. 06-448-6391

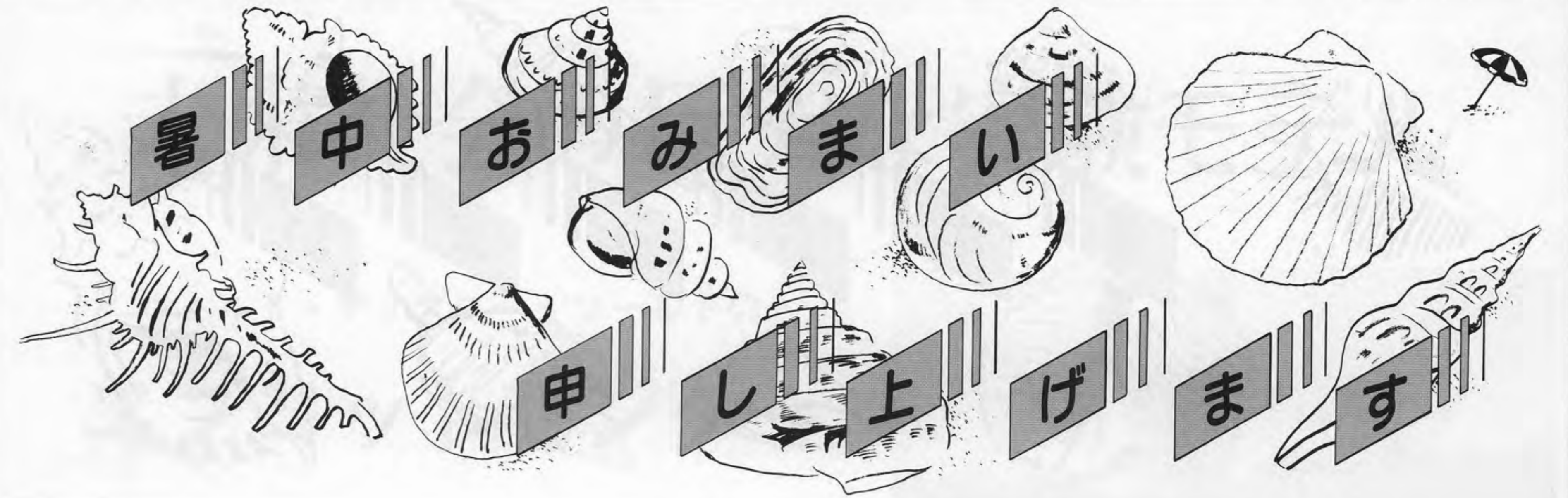




# 暑中お見舞い申し上げます



<b>茨城県アミューズメントオペレーター協会</b> 会長 大野 圭一 〒302 取手市井野台一三二四九 電話 〇二九七三(三)〇〇五 ファックス 〇二九七七(三)五二二	<b>宮城県アミューズメントオペレーター協会</b> 会長 佐久間 正則 〒983 仙台市東区工場地四二二 電話 〇二二八八(二)八八八 ファックス 〇二二八八(二)二八五	<b>北海道アミューズメントオペレーター協会</b> 会長 田中 亀雄 〒003 札幌市白石区中央一ノ一九二 電話 〇一一八四(一)七六三 ファックス 〇一一八二(三)三三八	<b>全日本アミューズメントマシンオペレーター連合会(AOU)</b> 会長 中西 昭雄 〒105 東京都港区新橋四一六八 電話 〇三三四三(四)四五五 ファックス 〇三三四三(五)九六一	<b>全日本遊園施設協会(JAPEA)</b> 会長 山田 三郎 〒150 東京都渋谷区渋谷一七二七 電話 〇三三九八(八)四七七 グローリア宮坂坂	<b>日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)</b> 会長 中村 雅哉 〒100 東京都千代田区水田町二二二 秀和出町TBRビル七〇四号 電話 〇三三九三(二)五六三 ファックス 〇三三九三(二)五六六
<b>京都府健全娯楽業協会</b> 会長 八尾 嘉宥 〒600 京都市下京区烏丸通七条下ル 京都タワービル三F オークビル内 電話 〇七五(二四)一九七七	<b>滋賀県健全娯楽業協会</b> 会長 朝日 正博 〒520 大津市北の浜四一三三三 タイコ物産内 電話 〇七七五(二)一六五七	<b>愛知県ゲーム機オペレーター協会</b> 会長 加藤 駿介 〒457 名古屋南区豊門町一十一 電話 〇五二(六)九(七)七八一	<b>神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合</b> 理事長 加茂 飛智男 〒211 川崎市中原区本月六八三 電話 〇四四(四)一〇六八八	<b>埼玉県娯楽事業者協同組合</b> 代表理事 佐藤 信 〒336 浦和市南本町二二二 フラザマツビル三F 電話 〇四八八(六)四二六四五	<b>群馬県健全娯楽業協会</b> 会長 吉村 敬一郎 〒370 高崎市中尾町七六七 電話 〇二七三(六)四九七七
<b>日本SC遊園協会(NSA)</b> 会長 内田 博 〒150 東京都渋谷区渋谷一八三 電話 〇三三四(八)六六六一 ファックス 〇三三四(七)八七七四	<b>日本娯楽機械オペレーター協同組合(JOU)</b> 理事長 真鍋 勝紀 〒150 東京都渋谷区渋谷三六一 第二本ビル二F 電話 〇三三四(九)五三三二	<b>沖縄県アミューズメント協会</b> 会長 大城 盛仁 〒900 那覇市泊三十三 宮城産業ビル(九)九 電話 〇九八八(六)三三三	<b>長崎県健全娯楽業組合</b> 理事長 平岩 武勲 〒857-11 佐世保市白岳町一六六番地十一 電話 〇九五六(三)〇二〇 ファックス 〇九五六(三)〇二九	<b>広島県アミューズメントオペレーター協会</b> 会長 平本 将人 〒730 広島市中区紙屋町二二二 電話 〇八二(二四)八五五五	<b>大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会</b> 会長 梅原 靖三 役員 一同 〒530 大阪市北区角田町一〇二 フキヤビル二F 電話 〇六(七)三三三三



<b>株式会社 トーケン</b> 代表取締役 土屋 暁子 〒540 大阪市東区京橋一七 OMMビル四F 電話 〇六(九)四三三三三二	<b>株式会社 トーゴ</b> 代表取締役 山田 數夫 〒152 東京都目黒区八雲一五七 電話 〇三(七)一八(六)四六八	<b>株式会社 ナムコ</b> 代表取締役 中村 雅哉 〒146 東京都大田区矢口二二二 電話 〇三(七)五(六)三三二	<b>日本リース株式会社</b> 代表取締役 早川 永一 〒463 名古屋市守山区甘藷家八反十七 電話 〇五二(七)九(四)二二一	<b>日本娯楽株式会社</b> 取締役社長 遠藤 嘉一 〒107 東京都港区南青山二二二 フラックス 〇三(四)〇三(七)二二一 〇三(四)〇三(八)八八二
<b>日邦産業株式会社</b> 代表取締役 岡屋 裕造 〒460 名古屋市中区栄五二七二 電話 〇五二(二)六(二)二八二	<b>西日本ドリーム産業株式会社</b> 代表取締役 榎 和敏 〒802 北九州市小倉北区浅野二一九一 電話 〇九三(五)五(二)八八四	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二	<b>ビデオシステム株式会社</b> 代表取締役 古川 晃司 〒604 京都市中京区衣笠二条上ノ西側 電話 〇七五(二)一〇(二)七七	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二
<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二	<b>株式会社 フェイス</b> 代表取締役 金谷 龍坤 〒164 東京都中野区弥生町一九八 電話 〇三(三)七(七)四二二

## 新しい時代 操作盤の決定版!!

ドライバー、ハンダゴテ等、取り付け取りはずし一切不用

# カスタム-80

カスタム-80 2ツボタン付 (OOC-8-2)

カスタム-80 メカ部分

カスタム-80 (C-8-1) 1ツボタンメクラキャップ付

C-8-2 2ツボタン付

C-8-3 3ツボタン付

C-RM (マーシャン用)

C-RMの裏側 ハーネスコネクタ付

C-8-2の裏側 ハーネス付、ハーネスなし、両方あります。

三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区中丸町58番5号  
 PHONE 03/95916611 FAX 03/95519208 〒173  
 取引銀行 三菱銀行 大山支店 番46/1632

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN  
 PHONE 03/95916611 FAX 03/95519208 〒173  
 BANK SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617



# 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	熱血硬派くにおくん (テクノス/タイトー)	8.15
2	ハレーズ・コメット (タイトー)	7.00
3	アルゴスの戦士 (テクモ)	6.71
4	メジャーリーグ (セガ社)	6.70
5	ダンブ松本 (セガ社)	6.44
6	怒 (いかり) (エス、エヌ、ケイ)	6.33
7	リアル麻雀 牌牌 (アルバ)	6.06
8	グラディウス (コナミ)	6.00
9	ワールドカップ (テクモ)	6.00
10	クリスタルギャル (日本物産)	6.00
11	カルテット2 (セガ社)	6.00
12	ビック・イベントゴルフ (タイトー)	5.91
13	ピンボールアクション (テクモ)	5.57
14	パステルギャル (日本物産)	5.45
15	ファンタジーゾーン (セガ社)	5.24
16	ワンダーボーイ (セガ社)	5.21
17	アストロフラッシュ (セガ社)	5.17
18	ロボレス 2001 (セガ社)	5.11
19	スクランブル・フォーメーション (タイトー)	5.00
20	妖獣伝 (アイレム)	5.00
21	ダーウィン 4078 (データイースト)	5.00
22	1942 (カプコン)	4.81
23	Mr. 五右衛門 (コナミ)	4.67
24	魔界村 (カプコン)	4.56
25	闘いの挽歌 (カプコン)	4.44

### ■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	スペースハリアー (ローリングタイプ) (セガ社)	8.36
2	ハングオン (ライドオンタイプ) (セガ社)	7.33
3	ハングオン (シットダウンタイプ) (セガ社)	7.00
4	ロードブラスター (データイースト)	6.50
5	TX-1 V8 (辰巳電子)	6.50
6	カルテット (セガ社)	6.40
7	バギーボーイ (辰巳電子)	5.86
8	スペースハリアー (シットダウンタイプ) (セガ社)	5.60
9	N.Y. キャプター (タイトー)	5.50
10	ポールポジションII (ナムコ)	5.42
11	スーパー・デッドヒート (タイトー)	5.29
12	シューティングマスター (セガ社)	5.25
13	R.F.-2 (コナミ/ナムコ)	5.18
14	ガントレット (アタリ/ナムコ)	4.93
15	TX-1 (辰巳電子)	4.71

### ■フリッパー (FLIPPERS)

1	ハイスピード (ウィリアムズ)	7.23
2	レイブン (プレミア)	7.17
3	ソーセラ (ウィリアムズ)	6.00
4	コメット (ウィリアムズ)	5.70
5	ロック (プレミア)	5.00

#### 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・葛谷)、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; プレイシティキャロット新橋店 (東京・新橋)、プレイシティキャロット新宿店 (東京・新宿)、なんぼシティキャロット (大阪・難波) = 関ナムコ; アメニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前) = 関アポロ; ゲームコーナー・アルブル (北海道・札幌) = 須具興行; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 関東京キャビネ; ファンシティ水道橋店 (東京・水道橋) = 関テクモ; 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) = 関華興業; ポワルタカハ・ゲームセンター (大阪・阿倍野) = 関大阪サービスゲームス; ウェスタン東花園 (大阪・東花園) = 関エス、エヌ、ケイ; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 関太平会館; ゲームインUSA (東京・田町) = 関東京マルサン; プレイランドOS北店 (大阪・梅田) = 関関西カクタス。

● The Traditional Japanese Games ● Unnamed Games in English  
 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)

# Game Machine's Best Hit Games 25

'86上半期  
ベストヒットゲームス25

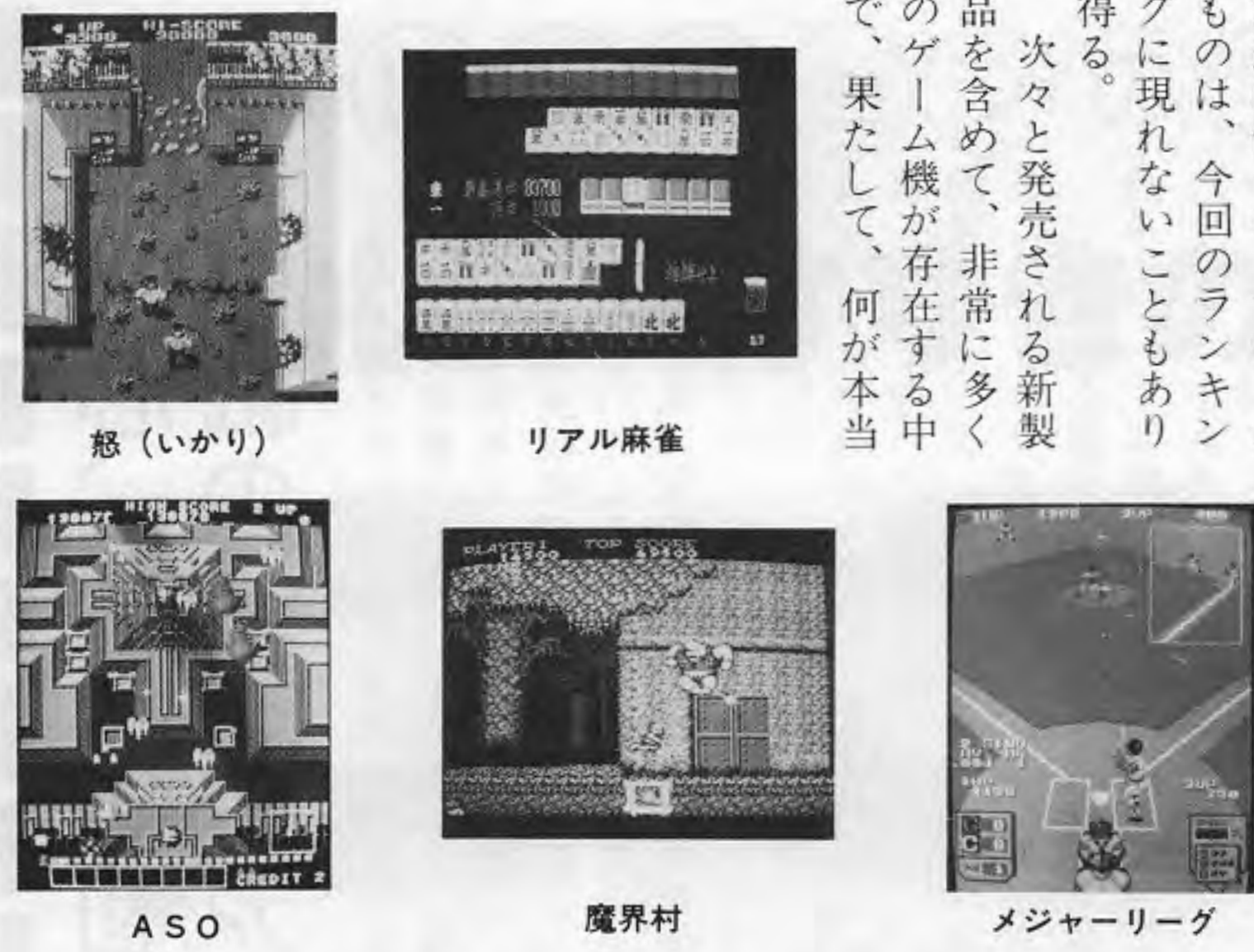
## 新ゲームでは「怒」 麻雀、野球など安定

全国の主な繁華街にあるロケーションから集められたデータをもとに、本誌は毎月「ベストヒットゲームス25」を掲載しているが、今回は、それとはまた違った角度からこの半年間のデータを改めて集計、分析し、「八ッ年度 上半期ベストヒットゲームス25」としてここに掲げた。

調査方法は、本誌275号(一月一日付)から286号(六月十五日付)の「ベストヒットゲームス25」のために、調査協力店(二十数十カ所)から寄せられた評価(売上げと人気度から、十段階に評価している)をすべて加算し、その合計の多い順に順位をつけるという方法を採用した。

毎号掲載されている「ベストヒット25」は、毎回の評価の平均値であるのに対し、「上半期ベストヒット25」は、約六か月間(十二回)のすべての評価の積み重ね、ということである。

この調査方法によると、例えば、毎号のランキン

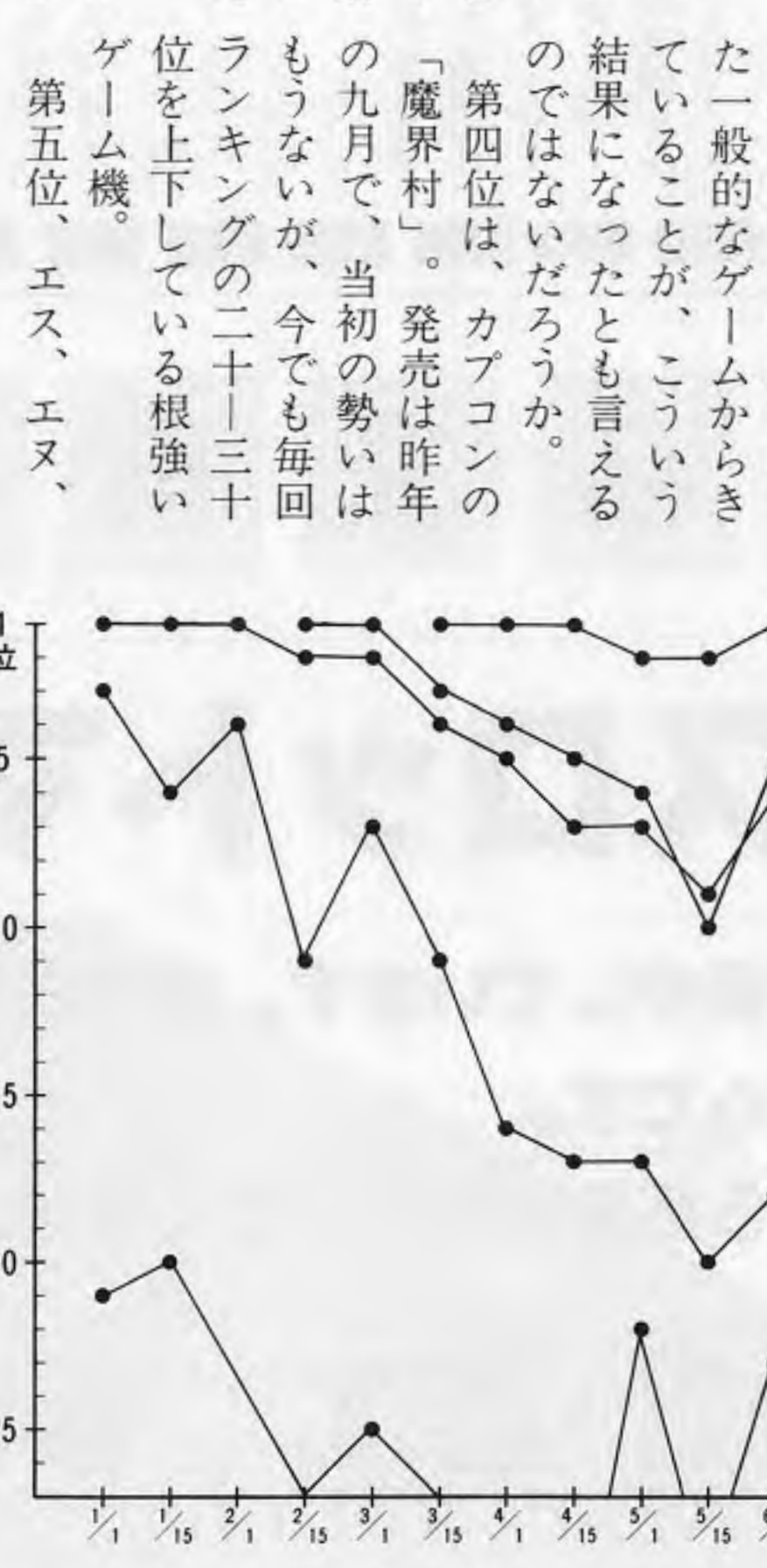


グに現れないゲーム機でも、つまり平均点が低い、多くの協力店がそれなりに評価を与えていた、今回の「上半期ベストヒット25」のランキングに登場することがある。逆に、毎号のランキングに逆を、一時期上位をにぎわせたゲーム機でも、その時点で評価する店数が少なく、しかも評価が急速に低くなっていったものは、今回のランキングに現れないこともあり得る。

次々と発売される新製品を含めて、非常に多くのゲーム機が存在する中で、果たして、何が本当の

### テーブル型TVゲーム機

順位	機種名 (メーカー名)	得点
1	リアル麻雀 牌牌 (アルバ)	1062
2	怒 (いかり) (エス、エヌ、ケイ)	992
3	メジャーリーグ (セガ社)	968
4	魔界村 (カプコン)	929
5	A.S.O. (エス、エヌ、ケイ)	898
6	ガンスモーク (カプコン)	890
7	1942 (カプコン)	862
8	グラディウス (コナミ)	860
9	ロードランナー・魔人の復活 (アイレム)	804
10	ギャラガ (ナムコ)	775
11	タイガーヘリ (タイトー)	749
12	エキサイティング・アワー (テクノスジャパン)	727
13	テラクスタ (日本物産)	713
14	パステルギャル (日本物産)	703
15	ワールドカップ (テクモ)	694
16	影の伝説 (タイトー)	629
17	ピンボールアクション (テクモ)	601
18	チョップリフター (セガ社)	598
19	スベランカー (アイレム)	584
20	ファイナライザー (コナミ)	573
21	ゼビウス (ナムコ)	557
22	ナイトギャル (日本物産)	542
23	スイートギャル (日本物産)	529
24	V.S. システムテニス (任天堂)	502
25	雀王 (エス、エヌ、ケイ)	470



### アップライト、コックピット型TVゲーム

順位	機種名 (メーカー名)	得点
1	ハングオン (ライドオンタイプ) (セガ社)	966
2	スペースハリアー (ローリングタイプ) (セガ社)	887
3	ガントレット (アタリ)	645
4	ハングオン (シットダウンタイプ) (セガ社)	610
5	R.F.-2 (コナミ)	603
6	シューティングマスター (セガ社)	504
7	ポールポジションII (ナムコ)	469
8	TX-1 V8 (辰巳電子)	439
9	バギーボーイ (辰巳電子)	421
10	N.Y. キャプター (タイトー)	413

アップライト、コックピット型TVゲームの第一位は、セガ社の「ハングオン」(ライドオンタイプ)、「スペースハリアー」(ローリングタイプ)、「バギーボーイ」(辰巳電子)、「N.Y. キャプター」(タイトー)、「シューティングマスター」(セガ社)、「ポールポジションII」(ナムコ)、「TX-1 V8」(辰巳電子)、「バギーボーイ」(辰巳電子)、「N.Y. キャプター」(タイトー)、「シューティングマスター」(セガ社)、「ロードランナー」(アイレム)、「魔人の復活」(アイレム)、「ギャラガ」(ナムコ)と続く。

この二つのゲーム機は、プレイヤー自身が動くこと

に入ってきたものだが、好結果となった。優れたゲーム内容が受け入れられたという最近のよい例と言えるだろう。

第三位、セガ社「メジャーリーグ」は、一月下旬発売で、途中からランキングに登場したが三位になった。この点においては、「怒(いかり)」と同様の意味を持つ。しかし、他方、毎号の順位の変化を見ると、「リアル麻雀 牌牌」とよく似ている。

つまり、よいゲーム内容であることはもちろんだが、麻雀、野球といった一般的なゲームからいう結果になったとも言えるのではないだろうか。

第四位は、カプコンの「魔界村」。発売は昨年の九月で、当初の勢いはもうないが、今でも毎回ランキングの二十三十位を上下している根強いゲーム機。

同様に「怒」は、二十五位中に四種あるがそれらの差異は、牌が初めて立体的になるなどの画面の新しさによるものだろうか。

第二位は、エス、エヌ、ケイ「怒(いかり)」。

発売は、今年の二月下旬で、「ベストヒット25」に登場してからは、常に一、二位にランクされている評価の高設置店数が急激に増え、しかも各評価が高かったために、この期間の途中か

ケイの「A.S.O.」は昨年十一月中旬の発売で、一回の評価の合計は減少傾向だが、上半期前半の高位評価が効いた。

以下、第六位はカプコンの「ガンスモーク」、七位は同じく「1942」、八位はコナミの「グラディウス」、九位はアイレムの「ロードランナー・魔人の復活」、十位はナムコの「ギャラガ」と続く(別表参照)。

二十五位中で、とくに目立つのは、第十位のナムコ「ギャラガ」と第十二位の同じく「ゼビウス」。前者の発売は五十八年九月、後者は五十八年一月で、非常に長いゲーム機と言える。また今年の四月頃から「ナイトギャル」(日本物産)、「スイートギャル」(日本物産)などの新製品が毎回のランキングの上位に上がっているが、今回の二十五位以内には入らなかった。

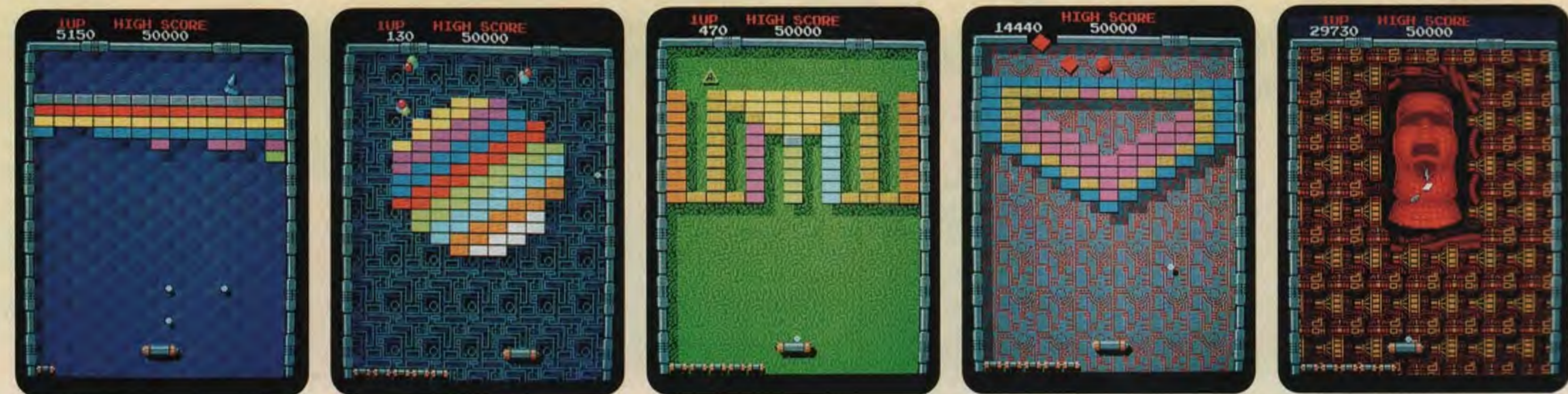


アルカノイド

スペースクラフト (ハウス) を操作して、エネルギーボールでスペースウォール (ブロック) を破壊して行くもので、ブロックの中には7つのパワーアイテムが隠されており、それぞれ違った楽しさが味わえます。

また、変化にとんだ美しいラウンドが32面もあり、最終ラウンドに大要塞が出現するなど、ブロックゲームのダイゴミが満載していただけます。

9年前、爆発的人气を博した懐かしい「ブロック」ゲームが、数々のフィチャーを秘めて新登場!!



ほれもく



1人〜2人で同時にプレイすることができます。

可愛いモグラが、ボタンを押すと、自動的にかがみ込んでスコップに景品を乗せて穴にほうり込んでくれます。

操作は1ボタン方式ですので誰にでも簡単に遊べる新しいタイプのクレーンです。

タイトルは、9月に「スクランブルフォーメーション」基板をマザーボードとした新製品を発表します。

新製品発売まで、大切にご使用ください。

アミューズメント・マシンの製造・販売/キスカラー・ラボシステムの販売・リース・サービス/サービスロボットのレンタル・販売・ロボットのイベント企画



GRAND LIZARD

グランド・リザード

グランド・リザード (地のトカゲ) をテーマにした最新型フリッパーゲームで、「マト」にボールを当てて、複数のボールを操作すると、2倍、3倍の高得点が得られます。

また、スペシャルボタンのマグネットを上手に利用して、落ちる前にそのボールを助けるなど、ジャンルの効果音と相まって、ゲームをより一層盛り上げてくれます。

楽・し・さ・を・演・出・す

株式会社 **タイトー** <sup>®</sup>

本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表) 千102

Overseas Readers Column

"Fami-Com Center" Operator Fined  
Why Amusement Operator Is Continued To Be Threatened By Police?

An operator, who provided 10 sets of Nintendo's home video "Family Computer (Fami-Com)" admitting minors to play them, was arrested violating the "New Fuei Act". His 150 game cartridges or game disks were seized, and he was fined. Based on the "New Fuei Act", this operator was prohibited from conducting Fuei operation for the coming five years. Why? According to the police/prosecutorial authorities, the reason is simple - this operator had been engaged in operation without any permission, despite the provision in the "New Fuei Act" that "Operation No. 8" cannot be operated without police permission.

This case, however, seems to be posing a very serious question upon the amusement game operators in general. An outline of the case is as follows. On May 10, Shohachi Tezuka, 53, an inhabitant in the suburbs of Kanazawa City, Ishikawa Prefecture, opened the game center "Fami-Com Land" in a residential quarter in Kanazawa City. This location was equipped with 10 sets of "Fami-Com" and 150 pieces of game soft, and players were charged 100 yen for 20 minutes to play any game soft as they liked. Operation hours were from 10:00 a.m. to 8:00 p.m., and the operator had earned an operation income of about 10,000 yen a day on the average. In the course of time, however, some of the inhabitants near the game center complained the police office "We are troubled about that our children go out with money from home to frequent the "Fami-Com Land".

Responding to the complaint, an investigation team led by Miyano, sub head of Kanazawa Central Police Office, set about private inquiries. And, upon confirming that the game center was operating without Fuei license, they stepped into the center on May 28, and arrested the operator Tezuka, while seizing his "Fami-Com" sets and game cartridges, etc. as pieces of evidence. He was arrested on suspicion of "non-licensed operation" which, according to Article 49 of the "New Fuei Act", will be sentenced to "less than one year's imprisonment with hard labor, or less than 500,000 yen of fine, or both".

According to Miyano's explanation, Tezuka was thereafter sentenced to fine under a criminal summary procedure (the value is reportedly unknown). A summary procedure is

such that it omits a criminal trial, having the same significance as with the case which was tried. That is, it is applied only where the defendant admits his guilt - only in respect of minor offenses. The current case was put under its application. The sentence will be irrevocably judged, if the prosecution and court jointly proceed with the summary procedure, and the defendant pays a fine (he can no longer appeal). In this way, amercement against Tezuka was irrevocably judged charged with non-license operation as provided for in the "New Fuei Act".

According to Miyano, sub head, there are a some of "Fami-Com Lands" in Kanazawa City, all of which have been licensed, but Tezuka's location alone was not licensed. If Tezuka intended to operate the "Fami-Com Land" by all means, the police authorities could have guided him so that he could obtain a Fuei license. Miyano, however, explained that, since this location is situated in the residential quarter falling within the restriction area under the "New Fuei Act", they could not license it. Miyano told that Tezuka's operation was basically reckless. Was his operation really unreasonable?

Although the current case is felt to have been treated mostly reasonably, as far as the legal procedure is concerned, a very simple question hangs about us - "why are 'Fami-Com Centers' treated as 'Fuei Operation No. 8'?" Although amusement games are available for home video "Fami-Com", there is almost no gaming soft available for it. This is because of Nintendo's respective agreements with game soft manufacturers using Nintendo's trademarks. Nintendo asserts that, although they welcome amusement games pleasing people, they will not accept such game cartridges whose contents are pornographic or of gaming soft, or might lead to crimes. Thus, so far, no such "Fami-Com" soft is available that is not based on an agreement between Nintendo and "Fami-Com" soft manufacturer, and is legally and/or morally acceptable.

As many readers might know, there are numerous amusement games in the case of coin-op video, and apart from them, gaming soft constitutes another category. In the latter category, for example, there are video poker, black jack and other card games, as well as video slot and other casino games. These are available as the table type, counter-top type, upright type, etc. That is, some gambling centers are virtually operating illegal casinos by operating many video gaming devices camouflaged by a small number of amusement video games. Although the police authorities should disclose those illegal deeds one by one, many of police offices cannot distinguish amusement video from gaming video

(this is also true for senior police officers). Thus, they almost fail to disclose them. In a serious case, adhesion between the police authorities and wicked traders occur, developing into a scandal. (A few years ago, many policemen were arrested, and all were sentenced guilty). Thus, under the "New Fuei Act", aimed primarily to prevent gaming, locations where games are installed were placed under the licensing system. In this way, amusement business which is quite unrelated to gaming, was unjustifiably treated in like manner as the gaming devices business. It may be said that Japan's amusement business was dealt such a serious blow by gaming videos.

The current disclosure of the "Fami-Com Center" was executed charged with infringement upon the "New Fuei Act". The actualities, however, were as described above. Not merely Tezuka himself, but also local amusement operators associations and even the Federation of Local Amusement Associations (FLAA) are not going to touch the problem. One of the reasons of such indifference of those associations is that they do not yet take the situation too seriously. There is another big reason.

The very "Fami-Com Center" itself, that has prepared home videos, is an abnormal operation. Nintendo is warning those concerned that "Fami-Com" soft should not be used for coin-op. This warning is being made jointly with game soft manufacturers. In short, it falls under "unauthorized operation" as prohibited by owners of video game copyrights. Already, there is a judicial precedent in which an operator, who has operated Namco's

coin-op video (counterfeit) without permission, was found to have violated the copyrights (Tokyo District Court, Namco vs. Suishin, Sept. 27, 1984). At present, coin-op manufacturers are also supplying games for "Fami-Com". These manufacturers will naturally not permit those games for "Fami-Com" to be operated as coin-op games. What's more, from the point of business level, operation of home video may be said to be the most shameful deed.

As a matter of fact, commenting on this case, Nintendo stated: "We have not been informed of it. We'll, however, take legal steps against any operator who will commit such operation without permission". On the other hand, however, the number of such operators of "Fami-Com Centers" and "Fami-Com" units is increasing steadily. Those concerned are watching with doubt as to what kind of legal steps Nintendo will take against them. If Nintendo's legal action is delayed or fails to have adequate effect, the number of "Fami-Com" and "Fami-Com" coin-op locations will continue to increase more and more.

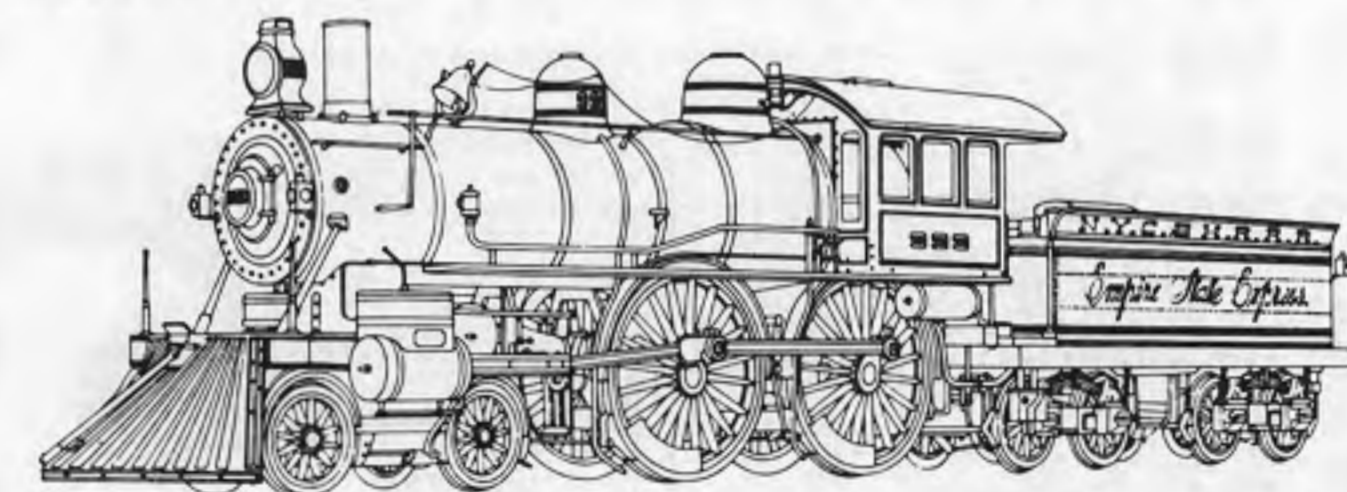
The National Police Agency is going to investigate criminal responsibilities concerning any violation of intellectual property, such as copyrights. Whether or not this ends in a mere pose .... Future developments are worth great attention, including it.

"Card System" For Coin-Op Becomes OK

As of June 20, the National Police Agency (NPA) issued instructions that "Operation No. 8" operators may use a "card system". The card system is such that it uses magnetic cards instead of coins, assuring convenient money management. There, however, are large possibilities of facilitating illegal gaming. For details, see the next issue of Game Machine.

TRADITIONAL MANUFACTURER OF KIDDIE TRAINS  
WELL KNOWN ALL OVER THE WORLD.

ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩は、いつも朝日から...



600mm gauge Locomotive "999" exported to People's Republic of China.

Manufacturing kiddie trains with 250mm, 350mm, 450mm and 600mm gauge rails-mini trains to big department stores or shopping centres. Planning and drawing layout available upon request. Please contact us without hesitation.

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.  
1387-2 TANNOWA MISAKI-CHO SENNAN-GUN OSAKA  
JAPAN ☎07249-4-0783-3063 FAXTEL07249-4-2195

EXPORT DIVISION  
TEL 06-202-2633  
FAXTEL 06-202-2695  
TELEX J64061 SORTEJP

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
©1986 Amusement Press, Inc.  
Printed in Japan

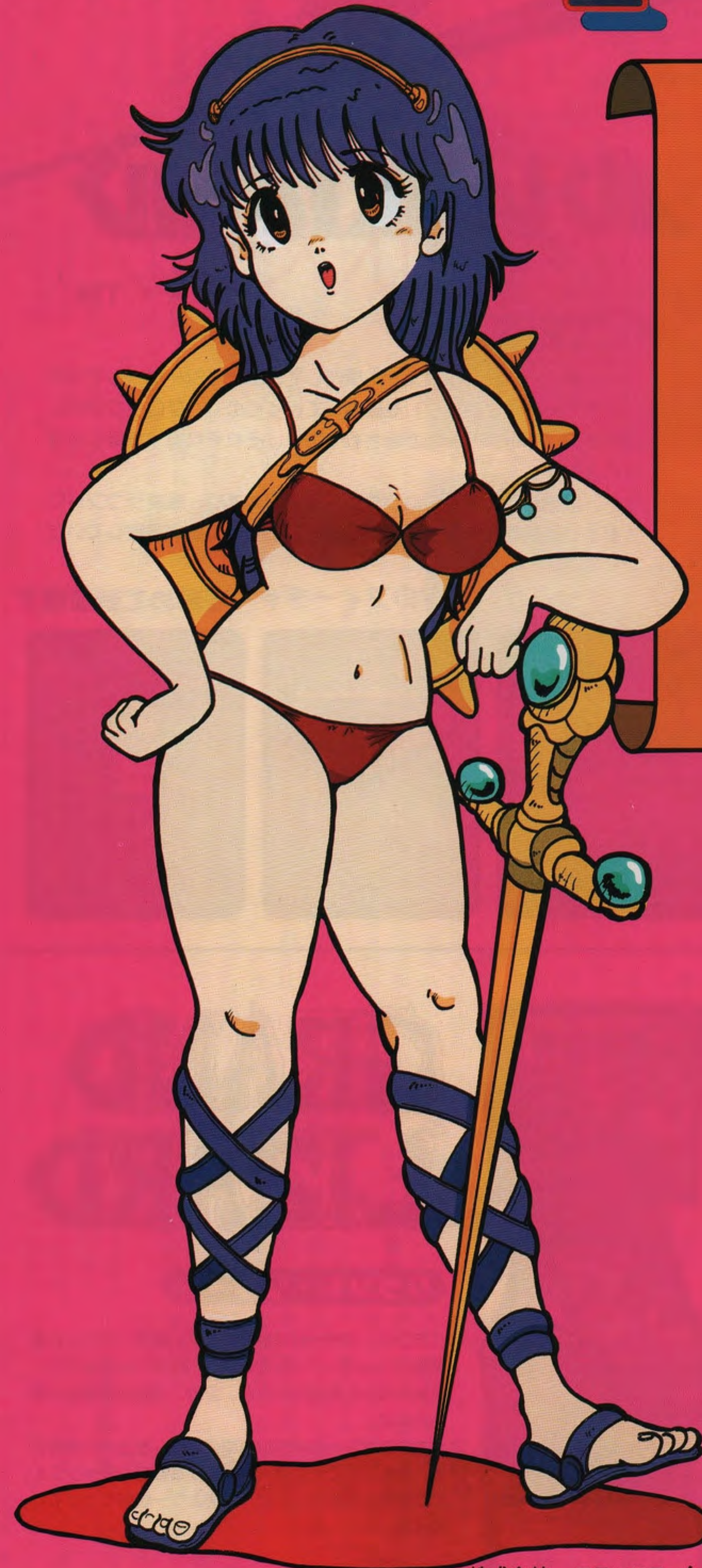


### アテナは怒を超えるか?

ゲーム中のコイン  
投入で30人まで  
持ち機をふやせる  
新クレジット方式

# ATHENA

ATHENA'S WONDER LAND



## アテナの秘密

- アテナジャンプ・翼  
イカルの靴を取ると、すごいジャンプができるようになります。また、翼をつけると空を飛べます。
- カブト・ヨロイ・タテ  
これを身につけると敵の攻撃に耐えられるようになります。特にカブトは頭突きで岩を砕けるようになります。耐久力によって数種あります。
- 剣・コン棒・その他武器類  
最初のアテナはキックでしか戦えませんが、倒した敵の武器をブン取ることができ、より強い敵を倒すことにより、どんどん攻撃力があがります。
- これらのアイテムはブロックの中や敵が隠し持っていますが、この他にも想像を絶するアイテムがあります。ワクワク♡



## アテナ最強武装

その他、まだまだ無数の装備やアイテムが隠されている…。

© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

株式会社 エス・エヌ・ケイ  
(旧社名 株式会社新日本企画)

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸蔵ビル 602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 佐奈ビル TEL (03) 356-9361 (代)  
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338-8188 (代)



SNK CORPORATION

ROOM # 602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN,  
PHONE: 06(338) 7007 FAX: 06(338) 7150 TELEX: 523 6785 SNKCOJ.