

家庭用は低価格化

TVゲーム、AMロボットで話題のおもちゃショー

玩具関連業界の最大の当たらず、むしろ従来品発表展示された。トミーの「84東京おもちゃショー」(8月1日)の開催は「びゅう太」と「国際見本市協会主催」が示した。家庭用TVゲームは同様の約半分という「びゅう太」が披露された。トミーは「LSDP」が披露された。トミーは「LSDP」が披露された。トミーは「LSDP」が披露された。



写真は東京おもちゃショーにて、上の左の写真はトミーの小間、右はセガの小間。下の左の写真はエポック社小間、右はコナミの小間。いずれも家庭用TVゲーム機を出品したところばかりであるが、今回のショーではトミーの「キクゾー」など小型のAMロボットが出品され、有力商品として注目されている。



写真は東京おもちゃショーにて、上の右の写真はトミーの小間、右はセガの小間。下の左の写真はエポック社小間、右はコナミの小間。いずれも家庭用TVゲーム機を出品したところばかりであるが、今回のショーではトミーの「キクゾー」など小型のAMロボットが出品され、有力商品として注目されている。

任天堂家庭用カセットに ハドソンも参加

許諾品「ロードランナー」から ハドソンも参加

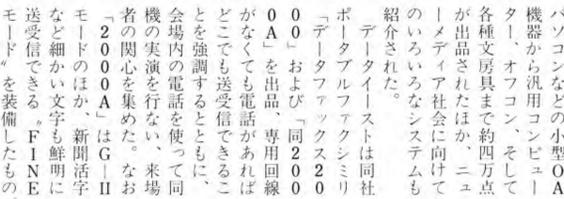
任天堂が「ロードランナー」からハドソンも参加。ハドソンは「ロードランナー」の許諾品として参加している。



ハドソン製「ロードランナー」画面

ビジネスショー(東京)に データが出展

ビジネスショー(東京)にデータが出展。データは「データファックス」を出展している。



上の写真はビジネスショーにてデータファックスの展示の様子

LDPでゲーム

LDPでゲーム。LDPは「アストロベルト」を出展している。



パイオニア製「アストロベルト」ジャケット

CG(コンピュータ)に進出

CG(コンピュータ)に進出。CGは「グラフィックス」を出展している。



ANTISによる画像の一例

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

| | | |
|--|---|---|
| <p>出世大相撲</p> <p>物言い、表彰式、横綱土俵入りなどもりだくさん!</p> <p>KARATE CHAMP</p> | <p>空手道</p> <p>抜群の完成度/多彩な技がプレイヤーを釘づけに</p> <p>LASER 77</p> | <p>レーザー 77</p> <p>壁面を主体的に利用したレーザーガン射撃ゲーム</p> <p>D-51</p> |
|--|---|---|

動く汽車の煙突に玉を入れ、盛岡から大阪へ走れ

株式会社 カワクス

本社 千577 東大阪市川俣2丁目34番地 ☎06(787)1881代
 東京営業所 千104 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 千810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

謹告

平素は格別のお引立てを賜り、厚くお礼申し上げます。このたび弊社が発売しました「空手道(KARATE CHAMP)」は弊社独自の開発によるオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。従って、弊社に無断で模倣、又は類似の製品を製造、販売、及びこれらの製品を使用して営業する行為は、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十九年六月

東京都杉並区上荻二丁目三二番二
 データイースト株式会社
 代表取締役 福田哲夫

北九州小倉北区浅野二丁目九番十五号
 西日本ドリーム産業株式会社

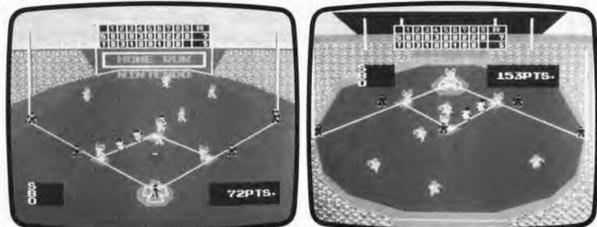
代表取締役 黒瀬正月
 専務取締役 山崎千波
 常務取締役 福元文義
 取締役 松本泰夫
 取締役 黒瀬善造
 監査 大塚善造

Nintendo® VS.SYSTEMシリーズ最新自信作

新製品 VS.ベースボール

仲間と向かい合って同時にプレイできます!!

- ソフトウェアROMを交換するだけで、次々に新しいゲームを楽しむことができるVS.システムのニューソフトVS.ベースボール。
- 2人で対戦するとベースボールが10倍楽しくプレイできます。
- VS.テニスも好評発売中。



●バックネットより

●バックスクリーンより



¥95,262
690(幅)×965(奥行)×880~1,060(高さ)mm
93kg

Punch-Out!!

- パワー、スピード、テクニック! チャンピオンをマットに沈めるのは誰だ!?
- ビッグなキャラクターを採用。ダイナミックな映像がツイン・モニターで迫るスリリングなボクシング・ゲーム登場。
- 今夜のメイン・イベントは世界中が注目のビッグ・ファイト!!



¥95,280
630(幅)×900(奥行)×1,891(高さ)mm
123kg

任天堂株式会社

〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL.03(254)1781
〒542 大阪府南区長堀橋筋1丁目32 TEL.06(245)4155

空手道

待望の空手ゲーム、
抜群の完成度で登場!
多彩な技がプレイヤーを
釘づけに!
好評発売中!

未来を創造する、電子技術の

本社: 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ビース数産 ☎(03)392-4151 大阪営業所: 〒552 大阪府港区弁天5-10-23 草薙ビル ☎(06)573-2511
研究所: 〒167 東京都杉並区南荻4-41-10 データイストビル ☎(03)331-5441 福岡営業所: 〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2 前田ビル ☎(092)474-0120
仙台営業所: 〒980 仙台市上杉1-15-24 林産上杉ビル ☎(0222)63-0646 株式会社デコ札幌: 〒064 札幌市中央区南21条西12-879-15 ☎(011)562-2415
名古屋営業所: 〒464 名古屋千種区春園通り6-28 ☎(052)762-5222

マイコンショー'84 (東京) にセガ社 (パソコン) 出展

サン電子はビジコンを出品

南市、前田昌美社長)が
出展した。
この展示会はマイコン
を中心とした電子機器の
応用普及、産業育成など
を目的に毎年開かれてお
り、今回で八回目を迎え
た。出展社は今回百十一
社で前回は九十社下回っ
たが、展示面積では過去
最大規模となった。会場
ではマイコンのほかCP
U、パソコン、その応用
機器および関連ソフトウ
ェアなど、最新技術を駆
使した展示がなされ、そ
のうちパソコンについて
は約二十社から出品され
た。



写真はマイコンショー (東京) にて、上は大変な人だかりのセガ社小
間、下はデコから出品されたタイトーのMSX用ゲームのようす



ユリー社 (本社フロリダ
州ハイアレー、カミンコ
ウ社長) に、それぞれ北
米市場に開いて (基板供
給による) 独占販売権を
与えた。

永井明氏、営業
事業本部長に
金子氏総務部長
セガ社人事異動

米国2社に許諾

「コナミ」 「メガゾーン」 などで
用新ゲームソフト「ロートリッジ」 「フロントラ
ドラナ」 など三種類
が披露された。また「ニ
デコ」は同社からも発売さ
れる「メタロイド」のMSX
バージョンゲーム (カー
ローラー) を出品してい
る。

「マイコンショー'84」 (旧日本電
子工業振興協会主催) が
五月二十三日から四日間、
東京・平和島の東京流通
センターにて、高度情報
化社会とマイコンの役割
をテーマに開催され、A
M業界からセガ・エン
タープライゼス (本社東
京、中山雄社長) とパ
ン電子 (本社愛知県江
津) が、六月下旬現在に
おきの審議が可決され
た。この審議は、パナ
ソニック、シャープ、ソ
ニー、日立、三菱、東
芝、富士通、NEC、キ
ヤクホン、パナソニック
など、主要メーカーの
代表者が参加し、パナ
ソニックの代表者が、
「マイコンは、産業育
成の重要な手段として
、今後ますます普及す
るであろう」と述べ、
「マイコンの普及は、
産業の発展に大きく
貢献する」と述べた。

「マイコンは、産業育
成の重要な手段として
、今後ますます普及す
るであろう」と述べ、
「マイコンの普及は、
産業の発展に大きく
貢献する」と述べた。

「マイコンは、産業育
成の重要な手段として
、今後ますます普及す
るであろう」と述べ、
「マイコンの普及は、
産業の発展に大きく
貢献する」と述べた。

論潮 覚え書も問題

新風営法案は、警察当
局ならびに業界の一部
の人びとが五月下旬階
段で「六月末か七月初
めには可決成立する」と
いう予測を立てていた
が、六月下旬現在に
おきの審議が可決され
た。この審議は、パナ
ソニック、シャープ、ソ
ニー、日立、三菱、東
芝、富士通、NEC、キ
ヤクホン、パナソニック
など、主要メーカーの
代表者が参加し、パナ
ソニックの代表者が、
「マイコンは、産業育
成の重要な手段として
、今後ますます普及す
るであろう」と述べ、
「マイコンの普及は、
産業の発展に大きく
貢献する」と述べた。

「マイコンは、産業育
成の重要な手段として
、今後ますます普及す
るであろう」と述べ、
「マイコンの普及は、
産業の発展に大きく
貢献する」と述べた。

オペレーターのパートナー 1人よりも2人の方で

業務内容

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

ケイ・アミューズメントリース 監
東京(425)8102 大阪(365)8879

ルレットの感触を+!!

Carnival Roulette

カーニバルルレット

★仕様★
高さ1,460×幅625×奥行420(単位mm)
定格電圧AC100V、消費電力110W、周波数50-60Hz
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」あるいは「NAO経営指針」を遵守して下さい。

●10円硬貨、又はメダルを投入して下さい。
●回転円盤上の好みの色数字を選んで、スタートボタンを押して
下さい。
●同じ色数字に4枚までかけられます。
●選んだ色数字と外周ランプが合えば、配当表に表示された枚数
のメダルが払い出されます。(赤) (ミドリ) (青)
●この時、外周ランプに星マークがある場合は、配当表のメダル払い出しの他に、ボーナスと
して右記の枚数でメダルが払い出されます。 30枚 20枚 10枚

株式会社 カワコ
〒547 大阪府平野区長吉川3-8-51 ☎(06)799-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)26-4153代

ホンの紹介

自由現代社から6月11日発売
「遊園地」ガイド
全国192カ所を網羅した



上の写真は「遊園地の本」の表紙

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。



上の写真は遊園地ゾーンの一部に設けられたバッテリーカーコーナー

自由現代社から全国
百九十二カ所の遊園地
を紹介した「遊園地の本」
がこのほど発行された。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

「遊園地」ガイド

自由現代社から6月11日発売
「遊園地」ガイド
全国192カ所を網羅した

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

自由現代社から全国
百九十二カ所の遊園地
を紹介した「遊園地の本」
がこのほど発行された。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

自由現代社から全国
百九十二カ所の遊園地
を紹介した「遊園地の本」
がこのほど発行された。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

自由現代社から全国
百九十二カ所の遊園地
を紹介した「遊園地の本」
がこのほど発行された。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

自由現代社から全国
百九十二カ所の遊園地
を紹介した「遊園地の本」
がこのほど発行された。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。

この本は遊園地の定
義なりその編纂方針が
まひとつはつきりしない
面もあるが、日本の主な
遊園地がほぼ網羅されて
いること、手軽な遊園
地のハンドブックとして
利用されよう。



富山に本格的パーク
大自然の中の遊園地

遊園施設は泉陽が担当



上の写真は「スペースシャトル」。後方に見えるのは観覧車の「ワンダーホイール」



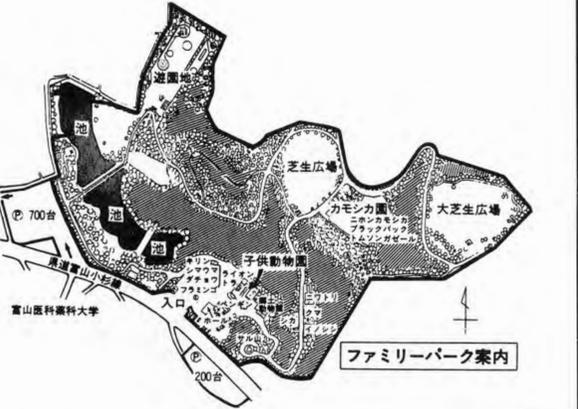
上の写真は「メリーゴーランド」。下の写真は「子供列車」



遊園地ゾーンは正面ゲ
ートから徒歩で約十分の
四平方メートル、六種類の
大型遊園施設が設置され
ている。これらはすべて
パーク部分の約七割を占
めている。

この遊園地は、富山県
の自然環境を最大限に利
用し、動物園、広場など
の施設を、富山県立の
公園として整備する。こ
れは、富山県立公園の
一環として作られた。同
構想は、緑豊かな自然
環境を、市民の財産とし
て継承し、また市民が利
用できることを中心に据
えてまとめられている。

この遊園地は、富山県
の自然環境を最大限に利
用し、動物園、広場など
の施設を、富山県立の
公園として整備する。こ
れは、富山県立公園の
一環として作られた。同
構想は、緑豊かな自然
環境を、市民の財産とし
て継承し、また市民が利
用できることを中心に据
えてまとめられている。



ファミリーパーク案内

価値あるニューマシンをディスプレイビュートする!!

Advertisement for Bally pinball machines including Time Pilot '84, Crowns Golf, Cosmo SWAT, and Fever Chance. Includes images of the machines and contact information for Bally Japan.

パリー・ニュープロダクツのお知らせ

Advertisement for Bally pinball machines including Giant Jackpot, Black Pyramid, and Kings of Steel. Includes images of the machines and contact information for Bally Japan.

ビデオ・ゲームのしくみと働き(II) 連載第5回

オペレーターのための新・電気の広場

FFを応用した回路

前々回の第三回目と前回の第四回目の二回にお

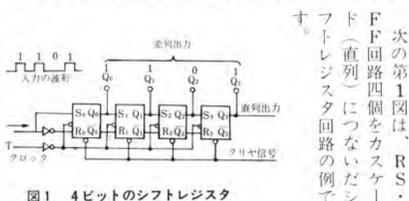


図1 4ビットのシフトレジスタ

この図の波形のよう

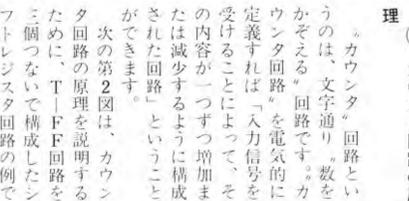


図2 カウンタ回路の原理

この図(a)は、回路記号

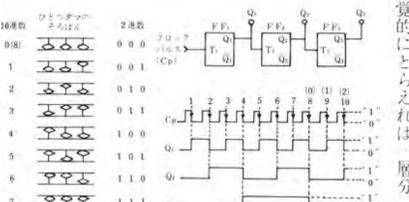


図3 4ビット・バイナリカウンタ

このようにデジタル回

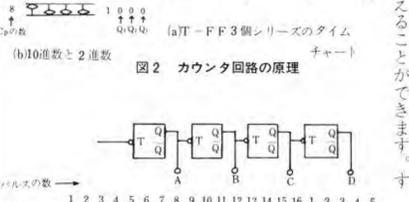


図4 16進数と2進数の変換

この図は、16進数

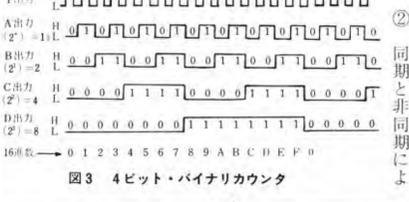


図5 10進数と2進数の変換

る区別

またカウンタの内容

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

特殊な機能をもつカウ

MAX SERVICE CORP. advertisement for game machine parts and repair services, including a list of parts and contact information.

Libble Libble advertisement for game machines, featuring product images and pricing information.



シューティング・アナライザー
宇宙基地を背景にした光線銃によるガンゲーム機。狙撃結果がTVモニターに表示され、ゲーム終了後プリントされて出る。定価118万円。【関西精機】No233

DC「大相撲」
相撲を採用したDCシステムのTVゲーム機。レバーで力士を操作し2つのボタンで技をかけた攻撃する。テープ単価6万8千円。【データイースト】No237

バルガス
惑星での戦闘を内容としたTVゲーム機。宇宙船を操作し、性能の異なる砲撃で敵と戦っていく。基板販売のみで定価13万8千円。【カプコン】No237

話題のマシン

(第233号～第237号)



フルーツトレイン
国鉄の「さくら号」をモデルとしたコンパクトなサイズの定番型車物機。左右のローリングをしながらメロディーが流れる。定価49万円。【ホープ】No233

メロディーパンダ
パラボルの下で太鼓を叩く2匹のパンダが回る定番回転式車物機。メロディーが6曲ついている。2人乗り。定価100万円。【ホープ】No233

メロディーペット
大きなぬいぐるみに乗って散歩をする走行型車物機でボタン操作で後進もする。イヌ、ライオン、ロバの3種がある。定価120万円。【東洋音楽機】No233

メリーゴランド
タイミングよくボタンを押してボックス内を回るメリーゴランドの上のカゴにボールを入れていくというプライズマシン。定価42万円。【友栄】No237

レーザー77
光線によるガンゲーム機。特殊バッテリー内蔵のピストルで壁掛型ターゲットを撃つもので、弾点、スコアが表示される。定価56万円。【ユービーエール】No236

ジャンプくん
パチンコ式のプライズマシン。6つのハンドルで順に玉を弾いて上に積っていく。上部の当たり穴に入るとカードが抽出される。定価15万円。【K&U】No236



ミニバトカー
バトカーをデザインした定番型車物機でメロディーとともに左右のローリング運動をする。ホンも鳴る。2人乗り。定価48万円。【ホープ】No235

ロボットカー
ユニークな動きをするロボット型バッテリーカー。前進、左右折の他ボタン操作で上部が180度回転しそのまま走行できる。定価75万円。【カトウ製作所】No235

スポーツカー
流行のエアロパーツを装備したスポーツカーがモデルの定番型車物機で、左右のローリング運動を繰り返す。メロディー付き。定価60万円。【ホープ】No234

魚釣り
釣り船をテーマとした定番型車物機。前後動と左右移動を繰り返す船に乗ってサオのリールを巻きながら釣を楽しむ。2人乗り。定価84万円。【宝化学】No234

ワルクルポポ
直径約2mの円形レール上を汽車が走る車物機で、同社特製ディスプレイとの格安なセット価格もある。定価90万円。【朝日エンジニアリング】No234

ウサちゃん
車を押す赤いウサギと向かい合って乗る定番型車物機。左右のローリングをくり返し、童謡が流れホンも鳴らせる。2人乗り。定価48万円。【ホープ】No233



サイコロ
色の組合せによりその時の心理、健康状態などを分析する占い機。36個のカラーボタンから色を選ぶと結果がプリントされる。定価38万円。【ユニエンター】No237

メリーゴランド(Cタイプ)
同社「バラエティシリーズ」で自動車、船、飛行機の3種類が回転する定番型車物機。大きさや形などにより4タイプある。定価96万円。【加藤振金】No237

分福ちやがま
ローリングする大きな釜に乗る定番型車物機。タヌキがけた小さな釜が配置され、ユモラスに顔を出す。電子音楽付き。定価66万円。【昭和鉄工】No237

おさるのこごや
同社「童謡シリーズ」として開発された定番型車物機で、サルのかついだカゴに吊り輪を持つて乗るもの。定価2名。定価89万円。【昭和鉄工】No237

ロードボーイ
スマートなデザインのパッケージカー。乗降部が低く乗りやすく、速度は2段階替えが可能。2人乗り。定価96万円。【朝日エンジニアリング】No237

ワゴンコンパチ
フォルクスワーゲンをモデルにした定番型車物機。作動中エンジン音が入り、点滅する信号やライトなどが効果盛り上げる。定価66万円。【日本音楽機】No236

総目録

No. 33

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点で①明らかなコピー機や②とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③その他アーケードゲーム機、④乗物機、⑤その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。



ダイナミックスキー
ジャンプと回転のスキー競技を採用したTVゲーム機。キャラクターが鮮明でリアルな動きをみせるのが特徴。定価18万4千円。【日本物産】No233

DC「スクラムトライ」
ラグビーをゲーム内容としたTVゲーム機で、8万向レバーと2つのボタンを操作してゴールへと進む。テープ単価6万8千円。【データイースト】No233

タッパー
米国/リバー社製のTVゲーム機。バーテンが客にビールをどんどん注いでいくというもので高度な画像などが特徴。定価18万4千円。【リバー/セガ社】No233



ドクター・マイクロ
マイクロ化した博士が実験室でさまざまな敵と戦うという内容のTVゲーム機。基板販売のみでOP価格11万8千円。【サンリツ電気/ローラートロン】No234

シーファイター・ボセイド
水中スクーターに乗ったダイバーが味方を救出していくというもので、画面が右から左へスクロールする。改造キット販売で定価14万円。【タイトー】No234

ザピガ
惑星ザピガでの戦いをテーマとしたTVゲーム機。ボタンにより地上と上空を自由に移動できる。基板販売のみで定価18万8千円。【データイースト】No234

ミスター・ドゥックス・ワイルド
「ミスター・ドゥックス」シリーズ第3弾で、ジェットコースターのレール上を走って行くもの。基板販売のみでOP価格15万3千円。【ユニバーサル】No234

チューパンニック
3D効果の宇宙戦争TVゲーム機。ミステリーゾーンの中を50種類もの敵キャラクターと戦っていく。特製キャビネット使用で定価80万円。【日本物産】No234

パラレルトレイン
スキーをテーマとしたもので、レバーとボタン操作で回転やバリエーションなどの6種目に挑戦していく。基板販売のみで定価14万3千円。【ジャレコ】No233



ボンジャック
空中で浮遊する爆弾を取っていくという内容のゲームで、バックに世界各地の美しい画面が展開する。基板販売のみで定価9万9千8百円。【テカン】No235

スワット
宇宙空間で「スワット」が円盤に乗り、ブロックを破壊しながら敵と戦うというゲーム。基板販売のみでOP価格15万3千円。【コアランド/セガ社】No235

ワイリータワー
反逆を始めたコンピューターとの戦いを描いたTVゲーム機。特製キャビネット「マルチボックス」使用で、基板1枚組込み定価55万円。【アイレム】No235

メガゾーン
戦車が敵を撃破しながら進み、最後に敵基地を破壊するというストーリーで、画面が上下にスクロールする。定価18万4千52万円。【コナミ】No235

サーカスチャーリー
レバーとボタンでピエロを操作して火の輪くぐりや綱渡りなど6種目のサーカス演技に挑戦するTVゲーム機。定価18万4千52万円。【コナミ】No235

ギャプラス
同社「ギャラガ」に似ているなフィーチャーがプラスされたもので、パワーアップ攻撃ができる。新キャビネット使用で定価49万5千円。【ナムコ】No235



ザ・運動会
女子校の運動会をテーマに綱引きなどの7種類の競技を採用したもので、2人同時プレイもできる。操作はボタンのみ。定価18万4千52万円。【タイトー】No237

ホールランド
スペインのテクニカル開発によるTVゲーム機で、ロボットを操作して噴火口の怪物をやっつけていく。基板販売のみで定価14万円。【ユニエンター】No236

VS. ベースボール
同社VSシステムのTVゲーム機。プロ野球を内容としたもので好きな球団を選択できる。ROMカートリッジOP価格3万5千円。本体定価67万円。【任天堂】No236

ザ・ギネス
ギネスブックの中から丸太切りやくい打ちなどの6種目を採用しゲームに取り入れたもの。基板販売のみでOP価格13万円。【サン電子/岐阜特機】No236

セクターゾーン
宇宙都市を背景に未来のオートバイ走行をテーマとしたTVゲーム機。敵のバイクは体当たりではじき飛ばしてやっつける。定価18万4千38万円。【日本物産】No236

サンダーストーム
LVD使用のTVゲーム機。ヘリコプターで空中、地上の敵を撃破していくものでアニメ画像による10場面がある。定価108万円。【データイースト】No236

Victorious NINE



本格的なプロ野球が楽しめます!!

ビクトリアス・ナイン

12球団の中から自分の好きなチームを選んでゲームが楽しめます。ピッチャーは、風向きを計算に入れてストレート、カーブ、シュート、フォークの球種に(イン・アウト)コースの高目、真中、低目、と投げ分けることが出来るうえ、リリーフピッチャーを出すことも可能です。また外野手によるダイビングキャッチ、ピッチャーの投げるタイミングにより、盗塁やホームスチール、ヒットエンドラン、ノドエンドランなど本物の野球と同じようにゲームが楽しめる新製品はいよいよ登場です。



KICKSTART™



キックスタート

オートバイで次々に設定されたコースを突っ走って下さい。コース上には、ドラム缶、敵車などが次々に現われますので、エンジンブレーキを上手に利用してかわし、ゲートにゴールインする爽快なオートバイゲームです。



ジャックス to オープン

マイルスター社のポーカーゲームをモチーフにした最新型フリッパーで、ローヤルフラッシュを3回完成させると、スペシャルボーナスが得られます。



Jacks to Open

DOUBLE CHANCE



ダブルチャンス

1人から4人まで同時にプレイすることができ、お子様にも手軽に楽しんでもいただけるように、キャビネットの高さを低くした新設計です。従来のフレイムに比べ、豪華な花形を象った明るい色彩で、2度景品が狙えるダブルチャンス方式のフレイムです。

キャンディはっくん

コインを入れると音楽が鳴り、①のボタンを押すと、ハックンの手がターンテーブルの面に下がります。「ヨーイツスタート」の音声と共に、キャンディを手の平に乗せ(100%手の平に乗る様な構造)②のボタンで閉じたり開いたりしているハックンの口にタイミングよくキャンディを入れると、その景品が下の受口から出て来ます。



株式会社 **タイトー**
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 千102
TAITO CORPORATION

Overseas Readers Column

Nintendo Ranked 122nd In '83 Income

Namco 440th, Sega 1,374th, Konami 2,341st

In Japan, nationwide ranking of declared corporate income is announced in May every year based on the settlement of accounts made by December of the preceding year. According to this year's announcement, Nintendo's ranking advanced from 140th in last year to 122nd, Namco ranked 440th and Sega 1,374th. These results are based on the amount of declared income of each company, and in this regard, Japan's ranking differs from sales-based ranking adopted by the American magazine "Fortune". Despite such difference, these forms of ranking are similar in that they serve as a barometer of corporate vicissitudes.

In the field of amusement business, top rankers of declared income are roughly as follows. Figures in parenthesis denote the ending month of each company's fiscal year; (unit of income: in millions of yen)

| Ranking | Company | Declared income |
|---------|-----------------|-----------------|
| 122 | Nintendo | 23,217 (8) |
| 440 | Namco | 6,196 (5) |
| 1,374 | Sega | 1,829 (4) |
| 2,341 | Konami Industry | 1,060 (2) |
| 2,398 | Sun Electronics | 1,038 (3) |
| 3,509 | Meisho | 704 (1) |
| 3,687 | Universal | 670 (2) |
| 3,749 | Data East | 659 (3) |
| 3,858 | Universal Sales | 638 (4) |
| 5,678 | Alpha Denshi | 426 (5) |

If you feel strange that Taito Corp.'s name did not appear on the above list, may be said to be a reader who knows well about the amusement machine business in Japan. In its settlement of accounts for the term ended at the end of December '83, Taito achieved very favorable sales amounting to some 32,300 million yen. However, due to (1) disposal of bad assets and (2) refreshment of a massive stock of games (according to Taito's P.R. section), huge amounts of expenses could be disposed of, with the result that the declared net income has become very small. From now on, however, this type of financial disposal will become impossible. Thus, Taito will be ranked high again in the next year. It is said that Taito's earnings as an operator accounted for 70%, while sales of games, etc. accounted for 30%. Now, let's take a glance at the breakdown of sales of other companies. In the case of Nintendo, earnings from coin-op accounted for 37% of total (about 65,100 million yen), and sales in the home computer division accounted for 58%. Thus, both divisions achieved favorable results. In the case of Namco, earnings as an operator accounted for 47% of total (about 27,700 million yen), while sales accounted for 31%, and receipt of royalty accounted for a high 22%. Sega's total sales stood at 21,500 million yen, of which earnings as an operator accounted for 35%, and sales 60%. Sega was once Japan's largest amusement machine operator, but at the present Taito is largest, followed by Namco and Sega. Incidentally, Konami Industry's sales nearly halved between '81 and '82, and sales for the term ended Feb. '82 stood at 4,273 million yen. For the term ended Feb. '83, however, sales will regain an upturn to 8,948 million yen. Additionally, in the case of Sun Electronics, sales totaled 3,460 million yen, of which sales in the amusement machine division are said to have accounted for 45%.

Revision Of The Control Act Not Yet Discussed Substantially At Diet

On April 24, the bill of revision of the Control Act of Entertainment and Amusement Trade was brought as a government bill before the Diet, and its contents were announced on April 25 (see *Game Machine* No. 236 and No. 237). But, as of the end of May, it remains yet to be discussed substantially at the Diet, and it is completely unknown as to whether the bill passes the Diet or not.

Japan's legislative system may be outlined as follows. When a bill is brought by someone before the Diet, it is referred to discussion at a number of committees. When it is passed by these committees, it is submitted to a plenary session of the Diet. Japan's Diet consists of two houses - the House of Councilors and the House of Representatives. Only when a bill is passed by both of them, it is established as a law, proclaimed a few days later, and enacted after a certain period of time.

The current bill of revision of the Control Act, including provision to control game centers as one of businesses which may affect public morals, was referred on April 27 to discussion at the "Local Administration Committee" and on May 10 the purpose of the bill was explained. All these procedures, however, were formal.

Exchange of questions from the members of the Government party and the opposition, and answers to them by the Government's committeemen, is usually called "substantial discussion".

Thus, as far as this bill is concerned, it remains yet to be discussed substantially.

The Diet has a session, and a bill, not established as a law within the session, is abolished without exception. The present session should have terminated on May 23. However, on that day the Liberal-Democratic Party adopted an extension of the session almost single-handedly. As a result, the Diet will stay in session until August 8. Over the extension, however, the Government party and the opposition came into collision by May 23. Therefore, though the Diet is in session, it "runs idle" with the argument getting nowhere. The opposition is quite antagonistic to the Government party that wants to pass any bill simply by extending the session, since such action is nothing but insult to the Diet. Thus, the opposition parties are cooperating to stop the discussion. Such being the case, future developments of the bill of revision of the Control Act remain yet to be known.

One of NAO Directors Was Arrested

On May 25, one of the directors of Nihon Amusement-Machine Operators Association (NAO) was arrested for aiding and abetting illegal operation of gaming machines.

The details of this case, however, are not known at all - He may be guiltless. It, however, is doubtless that he was one of NAO's directors. In reply to the question, "How have you at NAO responded to the fact?" they only said that it is a local problem. Though one of their directors was arrested, NAO neither examines the fact, nor helps him, virtually leaving him in the lurch. Commenting on such attitude, some people said that they felt doubtful if NAO really is an association of operators.

クルクルポツポ



直径3,500mm内型
コンパクトに置ける

詳しくは下記へお問い合わせ下さい



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

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
© 1984 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan.

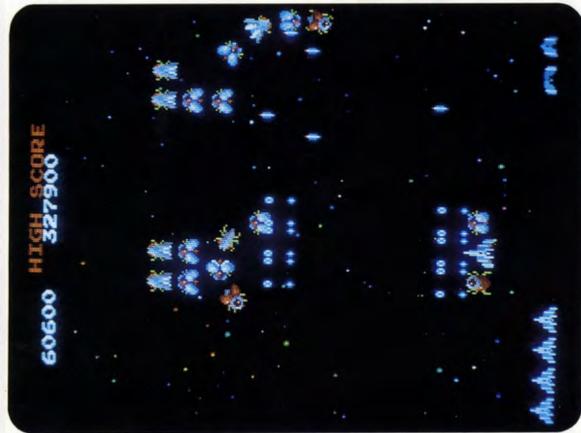


いま、終焉のスペース・ウォーが始まる! ギャブラス

GALAXIS

名機ギャラガがパワーアップして帰ってきた!! その名も「ギャブラス」

ブラスタスターヘッドを奪い返して、大反撃だ!!



ブラスタスターヘッドで大反撃!!

フアラックス攻撃
トラクタービームでギャブラスを引き寄せ、味方にしてしまう。

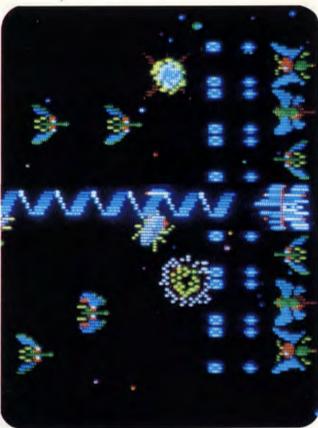
ハイパー攻撃
高速移動しながら、デュアル高連ミサイルを発射!

サイクロン攻撃
サイクロンビームにギャブラスを引きつけて破壊!

ヘッド装着 / 反撃は多彩だ。

namco

これが最強パターンだ!!



チャレンジング・ステージ



アップ!!

ナムコ新筐体

汎用性・操作性、デザイン性がアップして新登場!!



仕様
使用電源 AC100V=10V(50/60Hz) 消費電力 91W 寸法 横 486mm 奥行 168mm 高さ 600mm(〜710mm) 重量 61kg プラフ
ン重 18インチカラーモニター
カラータイプ 木目タイプ

「遊び」をプレイする 株式会社 ナムコ

本社 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL.03(736)1211(大代)
西日本営業事務所 千早4-大阪府吹田市江の木20-10 TEL.06(338)3511(大)
★遊園施設・商業機械★ 企画・設計・製作・販売・保守・輸送・輸入
★各種 イーレント★ 企画・制作・業務
©1984 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED