

no.283
1986年 5/1

ゲームマシン

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. 禁転載

アムusement通信

MAY 1, 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 アムusement通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料別)



ゴールデンウィーク号

が、「新風営法には反対」と口をそろえて言う。その反対の意味は、本来楽しみのみを与えるゲームが風営になるのはおかしい、というのだ。新風営法施行後一年を経過した現在の状況を、各オペレーターに聞いてみる。新風営法に反対する考え方やロケの実態は次のようになる。

まず阿倍野駅前にある四軒のゲーム場。「ボウリングカハシ・ゲームセンター」はボウリング場入口にある約四百五十平方メートルの運営。新風営法により機械設置部分をフェンスで「区画」し、約百三十台（うちフリッパー）が、「新風営法には反対」と口をそろえて言う。その反対の意味は、本来楽しみのみを与えるゲームが風営になるのはおかしい、というのだ。新風営法施行後一年を経過した現在の状況を、各オペレーターに聞いてみる。新風営法に反対する考え方やロケの実態は次のようになる。



右の写真は「東芸ゲームセンター」にて。入口付近に新機種をまとめて設置。下は同店を運営する東芸社営業部長



近鉄百貨店の「屋上プレイランド」にて、ゲーム機設置フロアの様子

も自身も、夜はゲーム場に入れないことを知っている。閉まるの時間が、営業時間の制限についても



左の写真は「テレビゲーム春日」の店内にて。大人客が多く、ほとんどがTV麻雀ゲームを楽しんでいる。奥のほうにパリスロットをズラリと並べている。下は庶民的なジャンジャン横丁で運営する同店の入口部分の様子

どうしてもゲーム機を風営にするのなら、とかく問題の多いメダルゲーム機や抽出式機構のあるものに限定すべきだ。そうしてゲーム場（専門店）は当社のようにアミューズメントの設置をすれば、本来の健全な姿に戻る。メダルゲーム機はAMゲーム機でも風営対象外機種が

AM機の「区別」に戸惑い

若者向けのショップや飲食店が入ったアポロビル六階に、二軒のゲーム場がある。セガ社運営「アポロゲームセンター」と東芸社運営「東芸ゲームセンター」で、両店が入り口が同じで左側と右側に分かれており、二店が一軒の大きなゲーム場という形で、両店とも装飾など、その相乗効果を狙った運営がなされている。

「アポロゲームセンター」は約三百平方メートルにTVゲーム機約九十台、メダルゲーム機二十五台、

あることについて同氏は「業者からすればAMゲーム機に区別はない。設置全体に占める割合がわずかしかないものを対象外にして、どれほどの意味があるのか。テーブル型TVゲーム機を対象外にしない限り、いくらその枠を広げてナンセンス」と熱っぽく語る。

「業者からすればAMゲーム機に区別はない。設置全体に占める割合がわずかしかないものを対象外にして、どれほどの意味があるのか。テーブル型TVゲーム機を対象外にしない限り、いくらその枠を広げてナンセンス」と熱っぽく語る。

実績のメカニズム

ドロップタイプセクター

AD-81P

専用チャンネルブラケット

AD-85W

¥100/¥500用

2WAYセクター

新発売

専用チャンネルブラケット

従来のメカ式

720-A/B

(¥100・¥50)

730-A/B

(各種メタル)

US25 ¥

エレクトロニクスセクター

810-E

- 未来志向のセクター
- 電子の目が瞬時にして正貨を完璧に見分けず。

810-ES ¥100
810-E ¥500
810-EC US25 ¥
810-EF その他のコイン

機械部をオールプラスチック製

757-P

- あらゆる不正使用をシャットアウト(ワイヤー・電バチ・疑硬貨)
- 1台でコイン使用変更も簡単に可能

旭精工株式会社

本社・本社営業部 ● 107 東京都港区南青山2-24-15 ☎ 03-401-6181

詳細はカタログをご請求下さい。

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

大阪・阿倍野・新世界

第24回

大阪のキタ、ミナミに機を数台設置したシングル街や繁華街として賑わっている阿倍野は、国鉄、また駅前から少し離れた地下鉄、近鉄、南海の各ターミナル（阿倍野駅）の周辺に、商店街や飲食店、映画館、レジャー施設などが集まり、若者が少なく、活気があふれている。ターミナルの北側に聖徳太子の建立とされる四天王寺、大阪市内有数の大公園である天王寺公園、天王寺動物園、天王寺公園の西側が、通天閣を中心とする新世界と呼ばれる界隈である。

阿倍野、天王寺の駅前にはフアッシュショナルな店が軒を並べ、周辺には学校、予備校が多いことから、若者で終日賑わっている。ゲーム場にとって好条件の環境であるが、駅前は以前からゲーム場が四軒しかないのは不思議と言え、ただ喫茶店やレストランにゲーム



上の写真はフェンスにより「区画」を設けた「ボウリングカハシ・ゲームセンター」にて。下は同店を運営する大阪サービスゲームスの山本定男店長で、同氏は「新風営法には業者の理解がたい点が多い」と語る

隠れ、人の流れが速い、ひとは街のイメージが悪くなったことを挙げる。老朽化した建物のそばで、素性の知れない酔っぱらいが寝ており、あちらこちらで絶えずけんかや起こっているような雰囲気は、若者が寄り付かない。新世界にゲーム場は六軒あるが、若者が少ないのはほとんどは大人を対象とした運営による。そのため設置機種は麻雀や将棋などのゲーム機が占める割合が大きく

若者たちの集まるアポロビルにて運営の「アポロゲームセンター」の様子。同店は大きな窓から外の明るさを採り入れ、店内は大変明るいムードになっている

隠れ、人の流れが速い、ひとは街のイメージが悪くなったことを挙げる。老朽化した建物のそばで、素性の知れない酔っぱらいが寝ており、あちらこちらで絶えずけんかや起こっているような雰囲気は、若者が寄り付かない。新世界にゲーム場は六軒あるが、若者が少ないのはほとんどは大人を対象とした運営による。そのため設置機種は麻雀や将棋などのゲーム機が占める割合が大きく

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

カルテット 2

“セガシステム16”第4弾

2人同時に協力プレイ!

ダンプ松本

“セガシステム16”第5弾

TV女子プロレスゲーム

クリスタルギャル

立体的な絵柄のTV麻雀

ゲーム内容がシンプルに

ジャンケンマン・ビッグ

3ボタンでジャンケン!

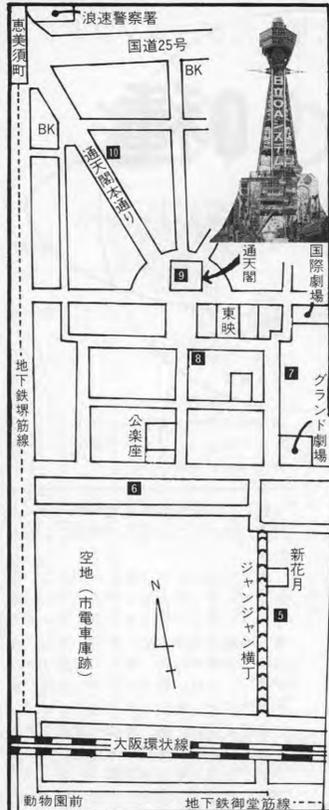
5連勝すると記念メダル

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 黒江屋ビル ☎03(533)6881代

福岡営業所 千810 福岡市中央区大木2丁目3の2 ☎092(713)1083代



大阪・新世界

全国市街地ゲーム場

天王寺動物園
天王寺公園
阪神高速大阪松原線
新花園
シャングラン横丁
空室(市電車庫跡)

「ファミコンにゲーム場の客を取られた」と思えない。業務用と家庭用はそれぞれ別の良さがあり、別々のものと考えられる。ゲーム場の客が減ったことは確かだが、その原因は新風営法の影響もさることながら、最近のTVゲームが同じような内容のものが多いことにある。フロア面積は約

てファミコンにゲーム場の客を取られたと思えない。業務用と家庭用はそれぞれ別の良さがあり、別々のものと考えられる。ゲーム場の客が減ったことは確かだが、その原因は新風営法の影響もさることながら、最近のTVゲームが同じような内容のものが多いことにある。フロア面積は約



遠くから自転車に乗ってやってくる子ども客が多いという「ゲームミッキーハウス」の店内の様子。壁面は白と黒のストライプで統一し、清潔なムード

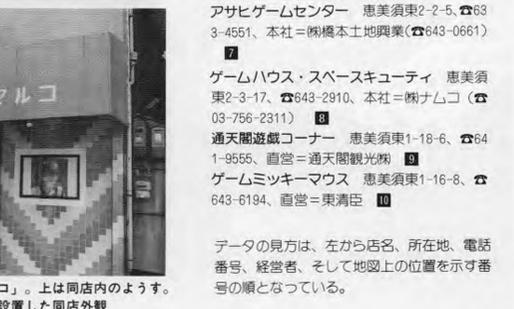
データ(順不同)

- ポウルトカハシ・ゲームセンター 阿倍野区阿倍野筋1-6-21、ポウルトカハシ内1F、☎631-1067、本社=大阪サービスゲームス(☎849-7491)
- アポロゲームセンター 阿倍野筋1-5-3、シヨウビンプラザアポロ6F、☎647-0716、本社=朝セガ・エンタープライゼス(☎03-743-7433)
- 東芸ゲームセンター 所在地同上、☎649-1610、本社=朝東芸社(☎971-0803)
- 近鉄屋上プレイランド 阿倍野筋1-1、近鉄百貨店屋上、☎624-1111、本社=関西遊楽(☎633-1515)、日本科学遊園(☎075-581-8808)、桐商店(☎0729-56-7046)、吉村商店(☎694-1154)、以上4社の運営
- テレビゲーム春日 浪速区恵美須東3-2-19、☎632-2313、直営=小林商事
- プレイランドマルコ 恵美須東3-6-17、☎643-4094、直営=大栄
- アサヒゲームセンター 恵美須東2-2-5、☎633-4551、本社=朝橋本土地興業(☎643-0661)
- ゲームハウス・スペースキューティ 恵美須東2-3-17、☎643-2910、本社=朝ナムコ(☎03-756-2311)
- 通天閣遊戯コーナー 恵美須東1-18-6、☎641-9555、直営=通天閣観光
- ゲームミッキーハウス 恵美須東1-16-8、☎643-6194、直営=東清臣



通天閣2階の「遊戯コーナー」にて。新機種は設置されていない。時々アベックがプレイを楽しみに来るようだ

も来場していくケースが多いとのこと。通天閣の中にも「遊戯コーナー」がある。同フロアが深刻となっている。が、新世界の場合は風営法の影響もさることながら、地域の地盤沈下の影響も大きい。同フロアが深刻となっている。



上の写真は上下とも「プレイランドマルコ」。上は店内の様子。下は店頭ミニアップ型TVゲーム機を設置した同店外観



大阪・阿倍野

全国市街地ゲーム場



地盤沈下が深刻な新世界

さて新世界のゲーム場だが、地元恵美須小学校の一年生がクラスだけでこのゲームセンターに遊びに来るというほど、子どもが少なくない。各ゲーム場の客は大人が中心となっている。その中で「ゲームミッキーハウス」だけは子ども客が多い。というのは同店は新世界の歓楽街から少しはずれた商店街での運営で、子どもが安心して入場できる雰囲気があるからだ。そして子ども同士の情報もまたにも知られわたり、今では同店の客は遠くから自転車に乗ってやってくる子どもも多いという。フロア面積は約七十平方メートル、設置機はセガ社な

中心のメダルゲーム機約六十台の計百二十台設置。このゲームセンターは、同店の高倉東男社長は「客は大人がほとんどだが、最近では夜八時頃には人通りが途絶える。機械の償却が難しいが、将棋などのTVゲーム機種の導入を急いでいる。またメダルゲーム機自体は射幸性が高いが、メダルを低料金で貸出すことにより客にとっては射幸性が低くなっている」と語る。「アサヒゲームセンタ

むことだ。本来健全なものに規制をかけるのは無意味だと思つて健全運営を強調。また同氏は、今は風営法よりファミコンの影響が大きい。ゲーム代をファミコンソフト購入に充てる子どもが多いように」と語る。

新世界でもとくに庶民的な雰囲気のアークード街「テレビゲーム春日」にある。同店は約百三十平方メートル、TVゲーム機約六十台、パリスロット

下の写真はゲームプレイで元気が出ることをアピールした「アサヒゲームセンター」の入口部分、右と右下の写真はいずれも同店内で新機種と古い機種を分けて設置

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

カルテット

4人まで途中参加できる協力し合って海賊退治!

スクランブル・フォーメーション

CG駆使の鮮明3D画像
多彩な編隊攻撃パターン

闘いの挽歌

剣と盾を使い分けながら
悪の軍団に立ち向かえ!

ジャンケンマン・ビッグ

3ボタンでじゃんけん!
5連勝すると記念メダル

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

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)

新登場

ポニー マーク ツー

PONY Mk. II

メダルタイプ

御好評いただいているPONY Mk. IIにメダルタイプが仲間入り。21世紀に先駆けてメタリック美人伝説が、ジャレコから始まろうとしている……。

メタリック美人伝説

PONY Mk. II メダルタイプも従来のオプションパーツはすべて取り付け可!!

PONY Mk. II オプションパーツ各種

- コントロールパネル
- アップライト台
- タイトルパネル
- アクリルパネル
- 反転ホルター
- ロータリーフック

アップライトタイプ ノーマルタイプ

仕様

- 高さ1000mm(アップライトタイプ1275mm) 幅560mm 奥行680mm
- 重量65kg(アップライトタイプ80kg) ●AC100V 80W 50/60Hz
- 取付可能最大基板寸法 長さ450mm×幅310mm×高さ120mm
- メダルタイプ仕様
- 高さ1275mm 幅600mm 奥行720mm ●重量83kg 25φ専用メダル機
- コイン基板使用(クレジット数変更可能)
- AC100V 110W 50/60Hz ●ホッパー使用(25φメダル収納数1500枚)

未来を見つめ確かな情報を届ける

株式会社 JALECO 株式会社 ジャレコ

(本社) 〒158 東京都世田谷区上用真5-24-9
5-24 SKAMUYOHA, SETAGAYA-KU, TOKYO 158, JAPAN
TEL.03-420-2271 FAX.03-420-2280 TELEX.J27891

(大阪) 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F
TEL.06-203-0081 FAX.06-203-0183

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

中国・北京で三月二十八日から初日までの八日、初の国際AMショー「アムューズメント・エキスポ」の開催が、主なものとして五社（団体）の中でサブ出展しているのが二十七社あり、これを合わせると八十二社が出展したことになる。うちアムューズメント・エキスポ関係が米英五社（実質三社）、協会関係が米IAAPA、英BATA、日四、ブラジルBACITAの二団体、三、スペイン、オーストラリア、カナダ、フランス、オランダ、スイス、事情のある展示会で、欧米や日本などの国際的AMショーとまったく性格が異なる。中国「アムューズメント・エキスポ」の開催が、北京のショーと言うだけで、「これはだぶん性特殊会社」と、

中国における遊園施設、AM機器の唯一の開発、製造、オペレーション会社となるが、あまり明らかではない。主催は香港に本社を置く「中国国際会議促進中心有限公司」と、北京にある「中国国際貿易促進委員会北京分会」の二者だが、香港の会社が世界中に呼びかけ、出展を募った。結局はこのショーの趣旨、目的が、一番問題になるのだが、欧米の業者にとっては中国は、人口が多いため、なにかあるはずという漠然とした思いに駆られて出展したか、ということになる。米IAAPA（本紙前号で発表、注目された）はグループツアーを組んで中国へ乗り出し、ヨーロッパからは英国BACITAをはじめとして、大勢出かけたが、当初の期待ははずれであることがわかり、二日目から



写真はすべて北京AMショーにて。上は会場入口の、下はショー会場のようす



写真はすべて北京AMショーにて。上は会場入口の、下はショー会場のようす

北京のAM展 出展社は国際的 欧米を中心に16カ国から55社（団体）が出展

はもっぱら北京と近郊の観光に出払ってしまった。なんとも奇妙な話であるが、今回の北京AMショーの現実を示すひとつの側面である。日本からこれまで遊園施設の建設などで実績がある泉陽興業（本社、山田三郎社長）、香港などが、これ

曲名を即答する

ネーム・ザット・チューン

米国のAAMA（アムューズメント・アソシエーション）が、このところ重大問題として、いわゆる「著作権使用許諾」をめぐって、メーカー/ディストリビューター協会である

同ゲーム機の開発について、同名番組の制作者側から、使用される音楽について、両方から著作権使用許諾を受け、この点でも特徴的だと言える。

同じと思うかも知れないが、日本人の漢字とふんば異なる。従って北京AMショーのようすを知るには、こうした事情をよく理解しなければ、一歩も前へ進めない。中国政府と、主催者の香港の概略は次号掲載の予定



Bally Sente's "Name That Tune"

これらの中で、最も納められる。いわゆるTVゲーム基板の並

セガ・システム16 第4弾

16ビットCPUがより高度でよりリアルなゲームに変貌させるニューシステム。
カルテット2

西暦2086年、宇宙海賊に占領されたスペースコロニー「ゼロ6」を救うため、私設救援隊「カルテット」が立ち上がった。リー、ジョー、マリ、エドガーの4人のメンバーから、きみは誰を選び、コロニー「ゼロ6」の平和を取り戻すことができるだろうか。



二人で同時プレイ可能 途中参加OK

セガ・システム16 第4弾、第5弾 同時発売!!

女子プロレスがゲームになった。フラッシュギャルズ(ライオネス飛鳥、長与千種、立野記代、山崎五紀)対、極悪同盟(ダンブ松本、ブル中野、コンドル斉藤、JIKIJIKI)が、得意なわざで画面狭しと暴れ回る。キョーキ攻撃をかわして、君は勝つことができるか?

ゲームになってもんくがあるか?!

ダンブ松本

セガ・システム16 第5弾

二人同時プレイ

IDARWIN™ 4078

ダーウィン

超過激進化型宇宙戦闘伝説!!

進化、突然変異、逆進化
敵機撃墜、要塞爆破
何が待つのか小宇宙!

DEFO データスト株式会社

本社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12C 電話：(03)332-4151
名古屋支店：〒466名古屋市昭和区白鳥1-6-10 電話：(052)871-1322
研究：〒167東京都杉並区南荻4-41-107F 電話：(03)331-5441
大阪支店：〒550大阪市西区京町堀2-14-22 電話：(06)448-8601
札幌支店：〒060札幌市中央区北一条西19-2-1 電話：(011)611-9271
福岡支店：〒812福岡市博多区博多駅前3-13-12 電話：(092)474-0120
仙台支店：〒980仙台市上杉1-15-24 電話：(022)63-0646
DATA EAST INC. SANTA CLARA CA 95050 U.S.A.

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	怒 (いかり) (新日本企画) IKARI (SNK)	8.40
2	黄金の城 (タイトー) Golden Castle (Taito)	7.67
3	ファンタジーゾーン (セガ社) Fantasy Zone (Sega)	7.25
4	ダーウィン 4078 (データイースト) Darwin 4078 (Data East)	7.25
5	ロボレス 2001 (セガ社) Robowres 2001 (Sega)	7.20
6	メジャーリーグ (セガ社) Major League (Sega)	6.94
7	リアル麻雀 牌牌 (アルパ) Real Mahjong* (Alpa)	6.85
8	ハレーズ・コメット (タイトー) Halley's Comet (Taito)	6.71
9	ビック・イベントゴルフ (タイトー) Big Event Golf (Taito)	6.42
10	グラディウス (コナミ) Gradius [Nemesis] (Konami)	5.82
11	パステルギャル (日本物産) Pastel Gal* (Nichibutsu)	5.80
12	ワールドカップ (テクモ) World Cup (Tecmo)	5.64
13	1942 (カプコン) 1942 (Capcom)	5.50
14	いっき (サン電子/ナムコ) Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco)	5.43
15	テラクレスト (日本物産) Terra Cresta (Nichibutsu)	5.30
16	タイガーヘリ (タイトー) Tiger-heli (Taito)	5.22
17	A S O (新日本企画) Arian Misson (SNK)	5.00
18	陸海空 (タイトー) Storming Party (Taito)	4.83
19	ナイトギャル (日本物産) Night Gal* (Nichibutsu)	4.80
20	ピンボールアクション (テクモ) Pinball Action (Tecmo)	4.75
21	スーパースティングレー (アルファ/セガ社) Super Stingray (Alpha/Sega)	4.67
22	魔界村 (カプコン) Ghosts'n Goblins (Capcom)	4.65
23	スカイキッドDX (ナムコ) Sky Kid DX (Namco)	4.60
24	ロードランナー 魔人の復活 (アイレム) Lode Runner-Golden Labyrinth (irem)	4.55
25	エキサイティング・アワー (テクノスジャパン/タイトー) Matmania (Technos Japan/Taito)	4.50

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	スペースハリヤー (ローリングタイプ) (セガ社) Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	8.90
2	カルテット (セガ社) Quartet (Sega)	8.33
3	ガントレット (アタリ/ナムコ) Gauntlet (Atari/Namco)	7.79
4	バギーボーイ (辰巳電子) Buggy Boy (Tatsumi)	7.25
5	ハンクオン (シットダウンタイプ) (セガ社) Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	7.14
6	スペースハリヤー (シットダウンタイプ) (セガ社) Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	7.00
6	TX-1 V8 (辰巳電子) TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
8	ハンクオン (ライドオンタイプ) (セガ社) Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.78
9	スーパー・デッドヒート (タイトー) Super Dead Heat (Taito)	6.50
10	TX-1 (辰巳電子) TX-1 (Tatsumi)	6.00
11	シューティングマスター (セガ社) Shooting Master (Sega)	5.75
12	N.Y. キャプター (タイトー) N.Y. Captor (Taito)	5.60
13	ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)	5.57
14	RF-2 (コナミ/ナムコ) Konami GT (Konami/Namco)	5.33
15	ウルトラクイズ (タイトー) Ultra Quiz (Taito)	5.33

■フリッパー (FLIPPERS)

1	2	ハイスピード (ウィリアムズ) High Speed (Williams)	7.64
2	1	コメット (ウィリアムズ) Comet (Williams)	6.63
3	3	ロック (ゴットリーブ) Rock (Gottlieb)	6.00
4	4	ロボット (ザッカリア) Robot (Zaccaria)	5.00
5	5	スペースシャトル (ウィリアムズ) Space Shuttle (Williams)	4.60

調査ご協力店

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・エンタープライゼス (大阪・梅田) = 関タイマー; J&B (東京・神田)、UFO (東京・豊谷)、セガセンター・ニュー光 (大阪・心斎橋)、モンテカルロ立命 (京都・北区)、カーニバルプラザ (東京・新宿) = 関セガ・エンタープライゼス; プレイシティキャロット (東京・新宿)、なんばシティピッグキャロット (大阪・難波) = 関ナムコ; アメニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前) = 関アボロ; ゲームコーナー・プルプル (北海道・札幌) = 須具興行; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 関東京キャピオート; ファンシティ水道橋店 (東京・水道橋) = テクモ; 名鉄レジャック (名古屋・駅前) = 関水野野会; ビデオイン・マツヤ (京都・今出川) = 関岡田商会; 玉造ゲームセンター (大阪・玉造) = 関峯興業; ボウルタカハシ・ゲームセンター (大阪・阿倍野) = 関大阪サービスゲームス; ウェスタン東花園 (大阪・東大阪) = 関新日本企画; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 関太平会館。

*The Traditional Japanese Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付け、各オペレーターによるデータを集計、その平均値を示したものの、数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変わるか? 「新風営法入門講座」 ③6

「射幸心を……おそれ」

新しい「条解・新風営法」が問題点を指摘

問 前回少し余談だったかも知れませんが、新風営法についての新しい本が出て、当面の感想など語っていただきませんか。

答 新しい本というのは、「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(以下「新風営法」)の解説書、柏原伸行著「立花書房、定価六千円です。著者によれば、「条解・風俗営業等取締法(改訂版)」を今回の法改正に伴って全面的に書き改めたもの、というのですが、ペー

シの大きさは、分量も増加した六千円と、一挙に六倍になりましたね。旧法と新法とでは、六倍も違うと言わなければならないか。

答 さあね。値段が高いかどうか、その本の価値があるかどうかで決まることではない。その意味では、六千円の価値があるように私には思えます。法律が改正されたことと、六倍云々ということは何の関係もありません。ただ新法では条文が旧法と比べて数倍も多いことが、それに関連するかも知れません。

問 もう一度繰り返すなら、どの人ですら、意見を述べられるにそれなりの根拠がある、と考えていいわけですか、と考えると、これは確かに傾聴に値する意見と言えます。

答 第一点について飛

問 この場合、政府委員

答 田氏は、新風営法第二

問 昭和三十九年七月三日第一〇一回国会

答 田氏は、新風営法第二

問 田氏は、新風営法第二

答 田氏は、新風営法第二

特報 怒「IKARI」お買い上げの皆様!!

SNKは今秋、怒「IKARI」基盤をマザーボードとした新製品を発表する予定です。尚、基盤・コンパネとも使用いたしますので、新製品発売まで大切に御使用下さい。

怒 IKARI

©1986 SNK ELECTRONICS CORP.

弊社(株式会社新日本企画)はSNKの名称でお引立て頂いて参りましたが、この度、新社名を(株)エス、エヌ、ケイと変更いたしました。尚、一層の御引立て願います。

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 丸萬ビル 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 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 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.

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。お客さまの顔をしらないアルバイトの女の子もスマートに対応できます。

SPACEY
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、有効期限過ぎといっても、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
カード管理されるボトル残量は正確にチェック

カードをポンと入れるだけです。おしぼりや、お出ししている間に、ボトルセットのご用意ができます。ひさしぶり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。
本広告写真の複製は、印刷のための複製とは多少異なる場合がありますのであらかじめご了承ください。

本商品について、お問い合わせ、カタログ請求は、下記又は代理店まで

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. 03-582-9871(代) 東営業所 〒577 東大阪市橋根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 藤崎ビル2F TEL. 092-481-0235(代) 堺営業所 〒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 オークラビル1F TEL. 011-531-8188(代) ティアンドエムセンター 〒577 東大阪市橋根2丁目80番地 TEL. 06-744-6058(代)

Overseas Readers Column

Jaleco Ships New Game For "VS. System"

In early April, Jaleco Ltd. of Tokyo released "Ninja Ja Ja Maru", a game soft for Nintendo's coin-op video "VS. System" licensed by Nintendo Co., Ltd. of Kyoto. Although Nintendo said that it will "ship about 4 games every year" as game soft for Nintendo's "VS. System", nothing has been shipped since the last autumn. Resultantly, the main PC board in the "VS. System" was removed, preventing it from being used as the "VS. System". Such being the case, additional shipment of game soft for the "VS. System" has been aspired. Recently, Nintendo authorized other amusement game manufacturers to supply new game soft, and Jaleco was the first to supply its game soft. Other manufacturers are likely to follow Jaleco, and operators of the "VS. System" are welcoming this tendency.

It was the first instance that Nintendo authorized such supply concerning the "VS. System". The licensing system is such that Nintendo supplies special picture processing unit (PPU) custom chips for the "VS. System", authorizes Jaleco to use brand labelling "for VS. System", and also authorizes Jaleco to sell those game soft including custom chips in the U.S.A. and Canada. The royalty will be paid to Nintendo according to the number of custom chips (LSIs) supplied.

Since November 1985, when Jaleco released "Ninja Ja Ja Maru" as a game cartridge for Nintendo's home video "Family Computer", nearly one million units have already been sold, growing into one of the best sellers. In converting this into a coin-op version, Jaleco has made it available as an ROM

kit, without changing the game contents almost at all. Actually, since the "VS. System" has a larger memory capacity than the "Family Computer", it can be subjected to version-up to a game with richer, varied contents. In view of the market circumstances, however, Jaleco has hastened to ship it without modification. Following in the wake of domestic shipments, Jaleco is very expectant of exports to the North American market.

Other coin-op amusement game manufacturers are also responding to Jaleco's moves, and some of them are negotiating with Nintendo. Accordingly, in the near future, concrete offerings are likely to appear. Following in the wake of the first offering, "we intend to ship 3 - 4 games for the 'VS. System'", said Yoshiaki Kanazawa, president of Jaleco. Since ROM kit used in the "VS. System" can naturally be used for "VS. Uni System (Single or Double Monitor)" of Nintendo of America, Jaleco's announcement is good news for North American operators.

Meanwhile, in Japan, Nintendo has shipped "Super Mario Brothers" for "Family Computer", making an amazing hit. As a coin-op version, Nintendo developed the "VS. System", and has

exported it to North America and Europe in the form of ROM kit. In Japan, as of mid-April, that for the "VS. System" remains yet to be shipped, and in a serious situation. Thus, an increasing number of operators are utilizing the "VS. System" cabinet alone to replace the main PC board by another company's board. In this case, if the original main board of Nintendo is not returned, the unit ceases to be the "VS. System". In worse cases, by removing the main board of the "VS. System", "Family Computer" is inserted inside the "VS. System". Since home video is operated as a coin-op game, operators incur somewhat lower cost. In this case, however, copyrights of video games as audio-visual works are infringed upon, and may fall under a criminal case. So far, Nintendo is not likely to have taken legal steps. Utilizing such irresolute attitude of Nintendo, an increasing number of Japanese operators are invading Nintendo's copyrights, bringing about a serious situation. Especially, illegal operations are being made by operators concerning Nintendo's "Super Mario Brothers". Thus, it is anticipated that the serious problem may give rise to a grave conflict.

from them, it is probable that flagrant operators are active behind the scenes. They seem to be purchasing new boards in large lots keeping the purpose secret, and instantly exporting them. It is difficult to uncover the actualities of these operators from the Japanese side. What's more, the manufacturers selling these boards do not like to reveal the actualities to the outsiders. They seem to be interested in selling their boards out as quickly as possible.

Third. The majority of Japanese video games are for the table type use, and the screen is reversed when they are operated in two-player mode. Since the upright type is the main stream of the American market, if Japanese units are used without conversion, they cannot be used. Consequently, they are remodeled in some form or other. Concerning this, no survey data is available. It is needless to say that those video games already available in the form of upright or cockpit type are not related. If remodeled, the responsibility differs depending upon at which stage and by whom it was carried out.

Fourth. Japan's video games are cheap in Japan, but expensive overseas (even when foreign exchange circumstances are taken into account). Why? Because Japanese operators have been in the habit of purchasing cheap ones alone, Japanese manufacturers have also adapted themselves to such habit. This habit should be broken. Such being the case, simply by exporting Japanese video game boards, Japanese exporters can earn considerable profit. Whether or not they are transacted at internationally reasonable prices - this is questioned.

Major problematical points have been enumerated above. What is essential to protect lawful rights, and stabilized each nation's market. For this purpose, it seems that concrete investigations and analyses must be carried out, to hammer out effective counter-measures.

How The Parallel Imports Confusing The U.S. Market

It is pointed out that amusement video games developed by Japanese manufacturers are confusing the American market through their parallel exports to the U.S. It is the American Amusement Machine Association (AAMA) that pointed it out. Although this warning itself is not mistaken, there are a number of questions. After all, American and Japanese operators differ in view and attitude. There differences are the root causes of such conflict. Thus, it seems that, to protect a country's domestic market, there are no other ways than steps being taken by that country's manufacturers association.

Suppose that a video game of Japanese make was imported by an American distributor who has obtained its exclusive distributing right. At this time, despite such agreement, if another American company imported the same video game boards from another Japanese company (this is called "parallel import"), it may be said that such import is an illegal act infringing upon the rights of the said American distributor who has the exclusive distributing rights. It is not very difficult to point out such illegality. If problems could be solved simply by pointing them out, we could be quite at ease. Overlooked here may be concrete examination and concrete solutions.

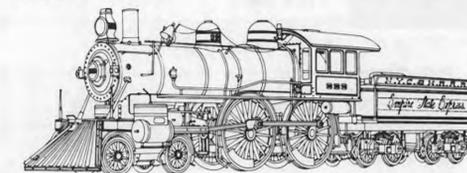
First. If a Japanese manufacturer granted exclusive distributing rights to an American distributor, has this manufacturer publicized the fact and informed Japanese operators thereof? Game Machine has reported those cases that have been identified after

various investigations, but this is quite troublesome. In Japan, most of Japanese manufacturers are not interested in these affairs (with the exception of a few manufacturers, such as Irem). Thus, to our regret, we cannot have much information about exclusive agreements.

Second. When Japanese operators sell used boards, they are not interested in where their boards are sold. Such being the case, they don't know at all where they are exported. Apart

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

SNK Moved Head Office On Mar. 26

As of March 26, Shin Nihon Kikaku (SNK) Corp. of Osaka moved its head office to a nearby location. The conventional office, factory and development room became cramped, so only the head office was moved hereby. The new address is as follows:

SNK Corporation: #602, Maruman Bldg., 14-10, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564, Phone: (06) 338-7007; Telex: 523 6785 SNKCO J

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

©1986 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan

namco

エキサイティングなゲーム展開!! 本格派対戦ゲーム!!

ロボサッカー

ROBO SOCCER



★ロボサッカーの特徴

- ボタン付ツインレバーで前後進・右左折・旋回、そしてシュートが出来ます。
- 床面兼電により、ノンバッチリ、イージーメンテナンクス!
- クリア&ノイズレスの赤外線コントロール採用!



▶レバー2本でロボットを操作。

▶ボタンを押してボールをキック。

▶5点先取で君の勝ち (ただし勝敗アリ)

これが君の操つるロボットだ!!



仕様 91-32343

- 幅 744mm
- 重量 90kg
- 奥行 1,500mm
- 電源 100V ±10V (50/60Hz)
- 高さ 1,100mm
- 消費電力 30W

本仕様は予告なく変更する事があります。

「遊び」をフレイットする 株式会社 ナムコ

本社 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)

営業本部 〒146 東京都大田区多摩川12-8-5 TEL 03(756)2311(大代)

西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市の木町20-10 TEL 06(338)3511(F)

★遊園施設・娯楽機材★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入

★各種イベント★ 企画・製作・実施

PAT.71,4227 KANSAI SEKI SESAKUSHO CORP.
©1985 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.