

東京ディズニーに新施設 秘密の城内巡り

米国にもないミステリーツアー

東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営、TDL）に三十四番目の新施設「シンデレラ城ミステリーツアー」が、七月十一日オープンし話題を呼んでいる。これは米国にもない、ランドにないTDLだけのオリジナル施設で、そのシンデレラ城の中を巡るツアーである。このツアーは、城の内部へは入れず、TDLでは「城の中はどんなふうになっているか」という質問が多く寄せられ、ゲストが、不思議な鏡の廊下



東京ディズニーランドに世界で初めてオープンした「シンデレラ城ミステリーツアー」の一場面 (©1986 The Walt Disney Company)

が、そういってゲストの興味に添えるべく初公開した」として、その謎が明らかにされたことになる。「シンデレラ城ミステリーツアー」は、ディズニーの悪役たちをテーマにした、ディズニー作品から十三のシーンを採用し、全体を一つのストーリーとして構成。これをゲストが二、十五人から三十人、グループツアーを組み、ガイドに導かれて歩きながら体験していくというもの。ツアーが宮廷から地下室へ入り、曲がりくねった階段、床や壁が傾いた部屋、不思議な鏡の廊下

などを通り抜けながら進むと、悪の女王や魔女、ドラゴン、死霊などが襲いかかってくる場面が展開する。所要時間は十六分、一人三百円となっている。

「シンデレラ城ミステリーツアー」の一場面 (©1986 The Walt Disney Company)

「シンデレラ城ミステリーツアー」の一場面 (©1986 The Walt Disney Company)

東京ディズニーランドに世界で初めてオープンした「シンデレラ城ミステリーツアー」の一場面 (©1986 The Walt Disney Company)

東京ディズニーランドに世界で初めてオープンした「シンデレラ城ミステリーツアー」の一場面 (©1986 The Walt Disney Company)



写真はSNK新作展にて、上は東京会場、下は大阪会場での様子

七日に千代田区のホテルニューオータニにて、大阪会場は九日に吹田の江坂東急インにてそれぞれ開き、業務用TVゲーム機「アテナ」ならびに家庭用TVゲーム「ファミコン」用力セット「ASO」を発表。これにオベレターからAM業界および玩具関係業者など、両会場合わせて約千人が来場した。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

東京と大阪で SNKが新作展

「アテナ」発表、FC用「ASO」も

（㈱エス・エヌ・ゲー）は、同社プライベートソフト「アテナ」を発表。これにオベレターからAM業界および玩具関係業者など、両会場合わせて約千人が来場した。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

「アテナ」は、アテナ姫が幻想界の帝王を倒したという設定で、玩具関係者から注目を集めた。なお同力セットは九月三日発売となる。

セガ社が新製品3点を記者発表 カードシステムも

メインは「エンデューロ」、カスタムチップ



写真はセガ社の新作展にて、上は東京会場、下は大阪会場での様子

（㈱セガ・エンタープライゼス）は七月九日、東京・紀尾井町のホテルニューオータニにて記者発表会を開き、新製品3種類について記者発表を行った。三種類の内容は、①業務用TVゲーム機の新作「エンデューロ」、②業務用TVゲーム機の16ビットCPUの新作「エンデューロ」、③業務用TVゲーム機の新作「エンデューロ」。

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と



上の写真はセガ社の記者発表会にて、下は「セキュリティ68000」

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

「エンデューロ」は、同社が開発した16ビットCPUのコピー防止用カスタムチップ「エンデューロ」を搭載した新作ゲーム機。同社は、このチップを、同社のマザーボードに使用されるものとして、佐藤氏は今回の「エンデューロ」にも使われている、と

21世紀のアミューズメントをプロデュース

高収益を約束するトーゴの新製品

<p>テケテケ BOOちゃん</p> <p>●タイムアップよくボールをはね上げて、ゴールさせる景品ゲーム。 ¥91-28186</p>	<p>ラブリー ペンギン</p> <p>●かわいいうるペンギンがキャラクター。ゴールに近づいたら、ステキな景品。¥91-29387</p>	<p>ペビートの ぼうし</p> <p>●玉をはね上げ、ポケットに10個入れれば、ステキな景品。¥91-28186</p>	<p>どうぶつ フレンド</p> <p>●カワイイ動物キャラクターが、子供達をキャッチ。¥91-29887</p>	<p>ファミリータクシー</p> <p>●親子で会話しながら乗れる、楽しいのりもの。スイッチ、レバーもいっぱい装備。¥91-27172</p>	<p>ファミリー電車</p> <p>●子供達あこがれの乗り物「電車」が本格デザインで登場。オモシロ演出がいっぱい。¥91-27173</p>	<p>飛行船 ワイワイ号</p> <p>●カラフルな気球がアイキャッチロケーションを華やかにするシンボルマシン。¥91-27173</p>
---	---	---	---	---	--	---

株式会社 トーゴ

本社：〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 東横ビル ☎(03)718-6521 (販売部)
FAX: (03)725-2420 T.LX: 246-6310 TOGO, J.
第一工場：〒223 横浜市港北区綱島東5-4-6 ☎(045)531-6001
FAX: (045)542-8274

テクモ株式会社

東京都千代田区神田須田町二丁目二番 須田町藤和ビル ☎03-3115-5600

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

この度弊社が発表しました「ソロモンの鍵」は、弊社独自の研究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、又は類似する商品を製造・販売・輸出及びこれらの製品を使用し、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

尚、七月三十日より弊社が発売致しております、任天堂ファミリーコンピュータ用ロム・カートリッジ「ソロモンの鍵」を業務用としてゲームセンター等で使用して、営業することは一切認めておりません。

従って、これらの営業行為も著作権法に抵触致します。

つきましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のため皆様の協力をお願い申し上げます。

昭和六十一年八月

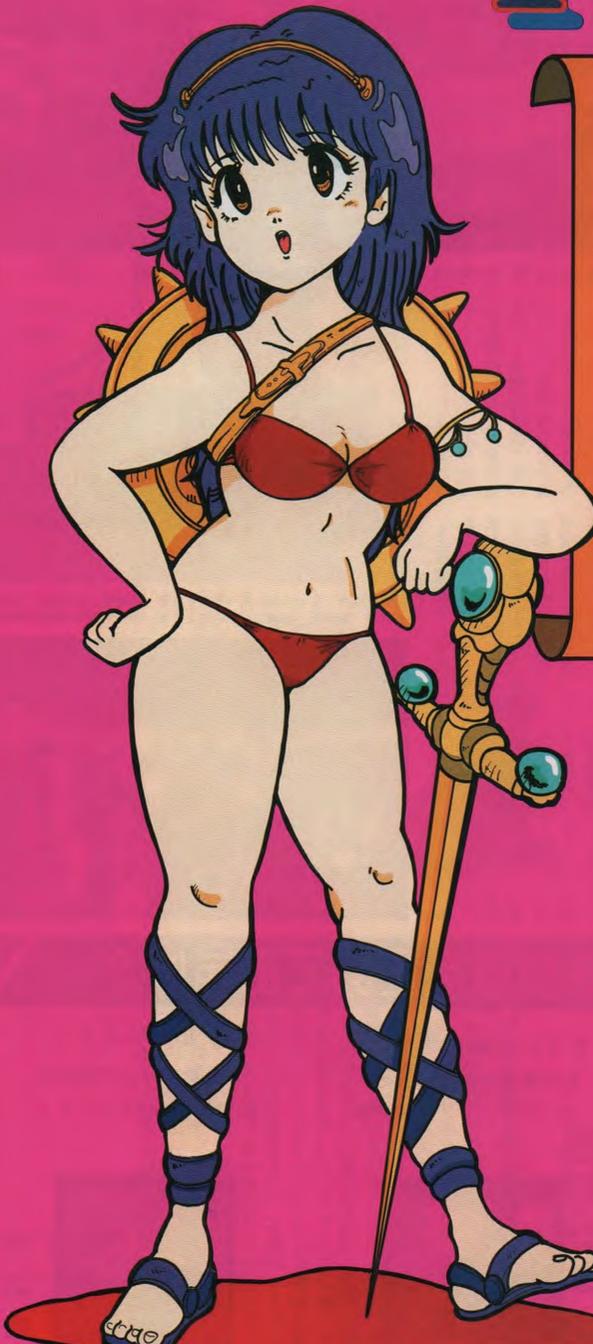
アテナは怒を超えるか?

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

ATHERNA ATHENA'S WONDER LAND

アテナの秘密

- アテナジャンプ・翼
●カプト・ヨロイ・タテ
●剣・コン棒・その他武器類
●これらのアイテムはブロックの中や敵が隠していますが、この他にも想像を絶するアイテムがあります。



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 丸亀ビル 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)

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.



SNK CORPORATION

岡田稔氏死去



岡田 稔氏

は、関係者を大いに驚かせた。京都府のオベレター協会副会長として、新風営法施行以後の取組みにも並ならぬ努力を続けてきただけに、同氏死亡の衝撃は大きい。

と浪川商店時代以来のコンピュータである。岡田商会はメダルゲーム場の渦中でスタートし、委託営業に全力を注ぎ、同社の基礎を築いた。こうして現在、京都と大阪府下を中心に、各地のゲーム場の委託営業を行っているほか、AMゲーム機の販売、リースなどを行ってきた。岡田氏は国内はもとよ

セガ社AIコンピュータを丸紅がセツト化

公文教育と共同開発、9月発売

七月十七日午前四時四十分、胃がんのため京都府立今宮工業高校を卒業して、四十四歳。大阪府出身。自宅は長岡京市高台西三の五。葬儀は七月十九日午後一時から京都市南区大宮通一丁目九条下、大通寺にて多数の参列者が見守るなか

セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山一丁目)と丸紅(本社東京、中山一丁目)は七月十日、共同開発したAI学習専用機「セガAIコンピュータ」をセツト化して、九月に発売する。このソフトは公文教育心理研究所(公文教育研究会)の教育ソフトに基づき、AI型として再編集されたもので、丸紅の総開発部映像情報室が研究を重ねてきた成果のひとつ。くもんの「丸紅」は三歳から八歳までの幅広い幼児層を対象に、母親と一緒に楽しく学ぶことができるよう工夫されている。

津末武久氏は、弟の社主に、弟の幸久氏が社長の大鵬物産で異動

論潮 指導の意味

各地のオベレター協会などの総会で、その都道府県警察の担当官が出席し、「くれぐれも会員の中から違法業者を出さないように」との指導を受けることが多く見受けられる。確かに違法業者が自分たちの中から出てもらっては困るわけだが、当面の指導は、もう少しすっきりしないのはなぜか。

要と考えられるのに、業界も行政側もこれらをおろそかにしているように思われる(そうでないとしたら詳しい資料を具体的に公開すべきだ)。そうすると、各地のオベレター協会などの会

AM業界の業務内容 トータルアドバイザー
●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・アミューズシステム(株)
東京03(709)3711 ●大阪06(365)8879

事務所移転
高松商事(株) 東京都千代田区東神田一五の六
MK第五ビル、八六六〇一八四一、同・海外事業部 八六六〇一三〇九、高松海社

実績のメカニズム

ドロップタイプセレクト AD-81P
従来のメカ式 720-A/B
エレクトロニクスセレクト 810-E
730-A/B
757-P

出賃弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。
Asahi 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

新風営法後の現状を知り 今後のゲーム場を考える

余暇開発センターの「調査研究」(86/7)から

余暇開発センター(本社東京、佐橋滋理事長)は、「余暇関連産業の現状の把握および将来展望の構築を図る」目的で、各種レジャー産業の調査、分析を行なっているが、このほど、その六十年度の調査結果を「余暇関連産業に関する調査研究」にまとめ、七月下旬に関係者に配布した。同書には昨年に続き、ゲーム場オペレーションの現状がまとめられており、とくに今回の調査年度がゲーム場オペレーションの経営動向については、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、中西昭雄会長)の会員団体に所属する企業(経営主体)を対象に郵送調査を行なっている(発送数六百六十七、回収数九十五、有効回収率一四・二%)。

まず経営主体の組織は、株式会社六三三、有限会社など他の会社が二〇%で、会社組織が八割を超える。対して個人経営は一六%となっている。資本金は、五百万円未満三一・六%、五百万円以上一千万円未満二五・三%、一千万円未満の企業が約六割を占めている。その他では一千万円以上五千万円未満二九・五%、五千万円以上一億円未満六・三%、一億円以上二・一%。

従業員数(ゲームセンター)だけでも、ゲームの事業所も含めた全体の数は、十九人以下が五六・八%で過半数を占める。その他、二十人以上四十九人以下が二一・一%、五十人以上九十九人以下が十二・六%で、百人以上は八・五%にすぎない。

企業設立は、昭和四十年代が四〇%、五十年代が三六%で、新しい企業が多い。

売上規模別・対前年売上高動向(%)

	増加	前年並み	減少	無回答
全体(n=95)	29.5	25.3	36.8	8.4
売上規模小(n=31)	22.6	25.8	41.9	9.7
中(n=42)	19.9	31.0	40.5	9.5
大(n=20)	65.0	15.0	20.0	

売上規模別・対前年比利益動向(%)

	増加	前年並み	減少	無回答
全体(n=95)	27.4	25.3	40.0	7.4
売上規模小(n=31)	12.9	29.0	48.4	9.7
中(n=42)	28.6	23.8	40.5	7.1
大(n=20)	50.0	25.0	25.0	

企業が手がけるレジャー関連事業としては、本来のAM機製造・販売、ゲームセンターの運営のほかでは、遊園地・レジャーランド二六%、レストラン・軽食チェーン一三%、玩具・プラモデル製造・販売六%、パチンコ店五%、ボウリング場四%などが多い。

事業者の経営実態
事業内容は、オペレーター六六%、販売四二%、製造二〇%。施設経営の状況は、ゲームセンターを直営するところが六四%、ショップセンターなどでのゲームセンターが四五%、喫茶店へのレンタル・リースが五三%となっている。

コテージ(レンタル・リース先も含む)は、一から十カ所が二八%、十一から三十カ所が三三%で、三十カ所

をあげるところが最も多く、続いてアベック二一%など。

今後力を入れる層としては、若い勤労者(サラリーマン男性(四七・四%)と家族客(三三・七%)をあげるところが多(五五・八%)と、アゲルト化と家族客の増加が顕著な傾向がある。最近の事業環境の変化としては、(下のグラフ参照)商品ライフル型T.V.ゲーム機(売上減四〇%)、アップライト型T.V.ゲーム機(売上減三二・六%)、ピンボール機(売上減一五・八%)など、相当深刻な状況である。

現在の主力の客層は、中・高校生が七二・六%と多く、ついで若い勤労者(サラリーマン男性四二・四%、小学生三六・八%)が多い。これに対し、最近増えつつある層として、若い勤労者(サラリーマン男性二八・四%)の増加が顕著な傾向がある。

ゲームセンターの業界の取組で、最も顕著な変化は、年間の平均人口千二百五十万人で平均十四・一回の参加、一回の消費額は五百九十九円、昭和五十九年には市場全体に約五千万台のゲーム機があり、従って消費規模は千八百二十五億円から二千七百億円ぐらいに伸びている。

その上で新風営法による落ち込みを取り戻すために、年齢層を引き上げて顧客層をいかに上げるかを模索していく必要がある。

大きく上回っている。六十一年の予想については増減予想が二九・五%で「わずかながら明らかな増し」の結果となっている。

売上規模別に対前年比利益動向を見ると(右ページのグラフ参照)、大規模企業になるほど増減の比率が多くなり、大規模企業では増減企業が五〇%に達している。これは売上高の動きと一致しており、「オペレーター業界の場合、大企業とそうでない企業の収益格差はきわめて大きくなりつつある」と結論づけられている。

事業環境の変化

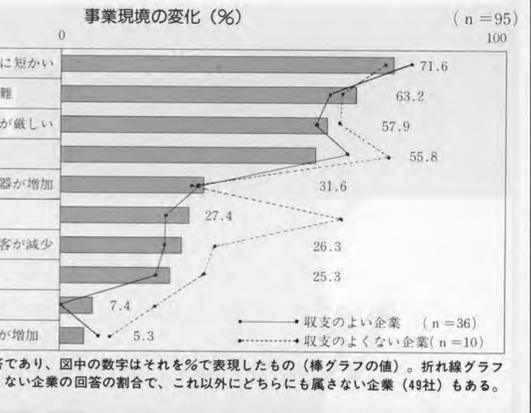
機種別に最近の売上動向を見ると、売上が売れ上減をしのいでいるのは、メダルゲーム機とカオケ機、ゲーム機以外、三種にすぎず、その他すべての機種は売上減が目立っている。なかでも、主力のテーブル型T.V.ゲーム機(売上減四〇%)、アップライト型T.V.ゲーム機(売上減三二・六%)、ピンボール機(売上減一五・八%)など、相当深刻な状況である。

現在の主力の客層は、中・高校生が七二・六%と多く、ついで若い勤労者(サラリーマン男性四二・四%、小学生三六・八%)が多い。これに対し、最近増えつつある層として、若い勤労者(サラリーマン男性二八・四%)の増加が顕著な傾向がある。

をあげるところが最も多く、続いてアベック二一%など。

今後力を入れる層としては、若い勤労者(サラリーマン男性(四七・四%)と家族客(三三・七%)をあげるところが多(五五・八%)と、アゲルト化と家族客の増加が顕著な傾向がある。最近の事業環境の変化としては、(下のグラフ参照)商品ライフル型T.V.ゲーム機(売上減四〇%)、アップライト型T.V.ゲーム機(売上減三二・六%)、ピンボール機(売上減一五・八%)など、相当深刻な状況である。

現在の主力の客層は、中・高校生が七二・六%と多く、ついで若い勤労者(サラリーマン男性四二・四%、小学生三六・八%)が多い。これに対し、最近増えつつある層として、若い勤労者(サラリーマン男性二八・四%)の増加が顕著な傾向がある。



業界が一丸となって

法改正に取り組みむべき

ゲームセンターの業界、賭博の取締りで極端に減る動向については、業界関係者や専門家に対するヒアリング調査などによってまとめられている。まず市場概況は、昭和五十四年夏のインベスター百七十三店(同)と、一ブーム凋落後、総売上は極端に落ち込み、以後五年間の伸びは低水準に留まっていた。これに比べて、六十年施行の新風営法によって大幅な落ち込みを占めていた約七千五百台(国内五百台)と推計して、五十八年の約七百億円と推計して

ゲームセンターの平均取支を見ると、営業収入は一〇〇%アレイ料金収入で、営業支出は歩率が四〇%と最も大きなウェイトを占め、ついで機械購入費、人件費となっている。取支改善には「顧客単位の引き上げによる増収を図ったうえで、歩率を押し下げ、売上効率の高い機械を導入し、アルバイトへの雇用切り替えの努力などコストダウンの効果を講ずることが必要」としている。

新風営法施行後は、営業業の売上高は五〇%、平均して一五〜二〇%のダウンを示し、現在では施行前の水準に戻りつつ

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

エンデューロレーサー



ENDURO RACER

ラッシュ&クラッシュ

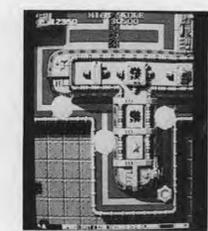
悪の集団から町を救え!
カーアクションと銃撃戦



RUSH & CRASH

スラップファイト

100エリアでの宇宙戦争
8種類の武器装備を選択



SLAP FIGHT

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



JANKENMAN BIG
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」を守ってご利用下さい。

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

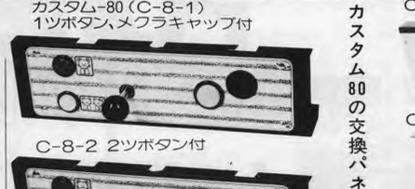
カスタム-80 2ツボタン付 (OOC-8-2)



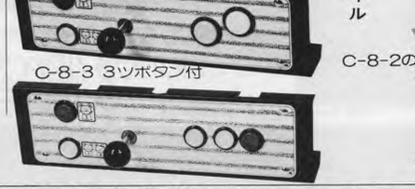
カスタム-80 メカ部分



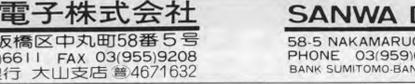
カスタム-80 (C-8-1) 1ツボタン、メクラキャップ付



C-8-2 2ツボタン付



C-8-3 3ツボタン付



カスタム-80の交換パネル



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

〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
PHONE 03/9591661 FAX 03/95519208
取引銀行 三菱銀行 大山支店 番4671632

SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
PHONE 03/9591661 FAX 03/95519208
BANK SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

とことん楽しい ユーモラスゲームなのだ!

カリッくん

VS モグラニアン

悪の帝国モグラニアンから、フルーツ王国唯一の食料「フルーツの木」を取りもどすべく風船少年カリッくんは、モグラニアン帝国へ潜入した。「ルストハリケーン」を駆使して、敵を吹き飛ばせ!

5つの超武装
マシンで敵陣突破!!

Action Fighter

アクション ファイター

バイク、スポーツカー、ジェットスキー、ヘリコプター、バギーのスーパーマシンを乗り継ぎ、敵を倒していくドライブシューティングゲームが登場しました。16の関門を突破し、きみは悪の生命体キュスゲルンを破壊できるだろうか!?

9謎の超豪華設定

SEGA 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12 平144 電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 平062 電話011(84)0248(代 表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 平561 電話 06(334)5331(代 表)
博多支店 福岡県博多市中央区白旗2-5-15 平810 電話092(522)4715(代 表)

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 札幌市中央区南一条西2-1-12 ビールビル ☎(011)222-6202
札幌支店 札幌市中央区南一条西4-1-10 データeastビル ☎(011)222-6202
仙台支店 仙台市青葉区中央1-1-15 林産上杉ビル ☎(022)63-0646
大田営業所 千550 大阪市西区京町堀2-14-22 美吉ビル ☎(06)448-8601
福岡営業所 千812 福岡市博多区博多駅前3-13-12 藤嶋ビル ☎(092)474-0120
DATAEAST INC. : SANTA CLARA CA 95050 U.S.A.

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 PTL.シリーズ第6弾!! Dr.スイング



ドクタース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!
- コインで動作するので無人でも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!

企画/術オーケープランニング



仕様
本体 横幅:600mm 奥行:600mm 高さ:1900mm 重量:56kg
カメラ 横幅:300mm 奥行:250mm 高さ:1410mm 重量:7kg
定格電圧:100V 定格消費電力:100W 定格周波数:50/60Hz

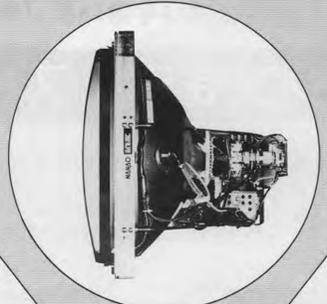
好評発売中 NANAO MS7 SERIES CRTカラーモニター

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。



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つの線の上に配置しました。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。

○ナナオMS7シリーズには14、16、18、20インチが揃っています。

●お問合わせ/お申し込みは.....

IREM アイレム販売株式会社
IREM CORPORATION

本社 (千550)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 (千106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)



韓国製偽造品を押収

米国税関がみずぎわ作戦。さらに通商問題も

六月十八日、ロサンゼルス空港で米国の税関は百枚の偽造TVゲーム基板を押収、違法な基板が米国内に持ち込まれるのを阻止した。

これは米国のAMゲームメーカーなどの団体、AAAMA(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・フュージョン会長)に依頼して行われたと見られる。AAAMAは米国内の輸出業者リストを、AAAMAは米国内の税関に配布しており、このリストに基づいて、押収された百枚のうち五十枚は「リングキング(キング・オブ・ボクサー)」、五十枚は「アムステルダム」(ウッドブレイズ開発、米国ではデイトライストUSAが独占販売権)の偽物、残る五十枚はコピー品と見られる。

またこうした違法な基板に係わっていると思われる輸出業者リストを、AAAMAは米国内の税関に配布しており、このリストに基づいて、押収された百枚のうち五十枚は「リングキング(キング・オブ・ボクサー)」、五十枚は「アムステルダム」(ウッドブレイズ開発、米国ではデイトライストUSAが独占販売権)の偽物、残る五十枚はコピー品と見られる。

老舗のUSピリヤード社 ついに社名変更

ピリヤード中止、エアホッケー継続

米国のUSピリヤード社(本社ニューヨーク州サティール、ディック・サイモン社長)は、ピリヤード製造を知られてきたが、このほどピリヤードの製造停止に踏み切り、社名も「イマジネーション・レジャー社」に変更した。同社では、エアホッケーゲーム機の製造は続けていくとしている。

同社は故アルバート・サイモン氏が一九六三年に設立、その息子ディック・サイモン氏が経営を引継いでいる。老舗のピリヤードメーカー、しかしピリヤード製造を拠点にAMゲーム分野でも大きな力を持つてきた。ところが近年の低迷により、ピリヤード分野の市場は縮小の一途をたどってきている。ピリヤードは大量生産しているという点から、同社として

紙幣投入式、600曲入りと話題多き CDジューク開発

シーバーク社がソニーと共同で

シーバーク・ジュークのブランドを継承する米国のシーバーク・フオノグラム社(本社イリノイ州アディソン、エド・ブランクエンベッカー社長)は六月二十一日、業界初

が、これは相互貿易の原則に相手国の知的財産権などを尊重していることとしていた。

シーバーク社とソニーの共同開発によるもの、と受けとられている。

CDジューク「クルセイダー」は、十曲入りのCD六十枚(六百曲)内蔵で、CD独特の澄んだ音響効果が発揮できるほか、ジュークボックスでは初めてコインを使わずに方式を採用している。つまり一ドル三曲、五ドル十八曲で紙幣を受け入れるようになっており、正面の「クルセイダー」は、シーバーク社の商標「レーザ・ミュージック」の名前で展開され、六月下旬にサンフランシスコ、その後本格的に各地のデパートに

空手の黒帯題に 最近活発なフリッツパー市場へ新作

米国のパリー・ミッドウェー社(本社イリノイ州フランクリンパーク、モリス・フュージョン社長)ではこのほど「フリッツパー」の新作「ブラックベルト」を発表した。これは空手をテーマにしたもの(ブラックベルト)は「黒帯」の意味で、最近のフリッツパーの傾向をすべて備えていると、同社では説明されている。ボールを弾くソフトなフ

前を示す、というフイチャーもある。

フリッツパー分野はワイリアム社製で回復し始め、アリア社製で次第に安定してきており、パリー・ミッドウェー社製は今回のフリッツパーの回復に出遅れた感じがするが、目下新作を次々と投入中であると言っている。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

六月十八日、ロサンゼルス空港で米国の税関は百枚の偽造TVゲーム基板を押収、違法な基板が米国内に持ち込まれるのを阻止した。

これは米国のAMゲームメーカーなどの団体、AAAMA(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・フュージョン会長)に依頼して行われたと見られる。AAAMAは米国内の輸出業者リストを、AAAMAは米国内の税関に配布しており、このリストに基づいて、押収された百枚のうち五十枚は「リングキング(キング・オブ・ボクサー)」、五十枚は「アムステルダム」(ウッドブレイズ開発、米国ではデイトライストUSAが独占販売権)の偽物、残る五十枚はコピー品と見られる。

またこうした違法な基板に係わっていると思われる輸出業者リストを、AAAMAは米国内の税関に配布しており、このリストに基づいて、押収された百枚のうち五十枚は「リングキング(キング・オブ・ボクサー)」、五十枚は「アムステルダム」(ウッドブレイズ開発、米国ではデイトライストUSAが独占販売権)の偽物、残る五十枚はコピー品と見られる。



Bally Midway's "Black Belt"

FROM KOREA?

Yes, We Can Supply.

Used P.C. Boards & Parts for the Video game machine.

TECHNODYNE KOREA CORP.

Seoul, Korea TEL: 82-2-690-1623
C. P. O. BOX 10779 TLX: K 26612HKGEICO
FAX: 82-2-542-8898

エキサイティングゲーム 麻雀が時代

熱いときめき、 忘れないで...

新発売!

- 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)

新しい時代のメダルマシン 景品交換可能

個性的なスロットマシン専門店

今、スロットマシンに人気が集まっています。魅力あるゲーム性が好インカムを保障、小スペースでも高効率のインカムです。専門店・ホール開設のことなら風営機ホールづくり経験14年の当社におまかせ下さい。

店舗企画 設計・施工 各種設備 関連機器

各種スロットマシン メンテナンス

コンピューター (集中管理システム)

◎資料ご希望の方はご一報次第、最新資料をお送りします。
◎最新技術を集めた理想の専門店づくりお任せします。

当社ではスロット専門店の設置・開設をされる方に、新風営機による営業(許可)のために必要な書類作成など、開店後に至るまで素人にはとても出来ない専門店運営に関する細かい指導もいたします。
■未経験の方でも短期間にオープンができ、営業に自信がつかまでお手伝いします。

風営機専門総合商社
ホーザン商事株式会社
名古屋市中区守山東山65番地
☎ (052) 791-3424

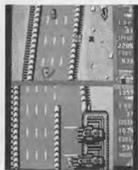
大平技研開発TVカーレース基板 画面が2分割に

セガ社から「エンデューロ」シットダウンも

カーレースがテーマのTVゲーム機「スペースボジション」が七月二十

五日、TVバイクレゲーム機「エンデューロ」シリーズのシットダウン、タイプが二十八日、いずれもセガ・エンタープライゼス(本社東京、中山雄雄社長)から発売となった。

「スペースボジション」は大平技研工業(株)が開発し、セガ社が独占販売権を得たもの。未来都市でのカーレースゲームで、一人用の場合はコンピュータカーと、二人用の場合は同時プレイで相手プレイヤーの車と車の距離が開く、画面が上下に二分され、上の画面に先頭車、下の画面に後車の走行場面が映し出されるのが最大の特徴。



スペースボジション

全部で七ステーションあり、各ステーションはタイムリーに燃料がなくなるまでにゴールすればクリアとなる。四方向レバーと二つのボタン(アクセルとジャンプ)を駆使する。

上から下へのスクロール画面のコース上を、相手の車と競走するが、これ以外の車や障害物などを避けながら疾走。障害物はワイヤー(レバーを上下)やジャンプでかわすこともできるが、燃料を激しく消費するので注意。なお燃料がなくなると、ガソリンスタンド



ラクコとボート

少しの水で海上の雰囲気 ラクコとボート

トーゴ、夏に向け新定置回転乗物

町を占領した悪徳集団と戦うというTVゲーム機「ラクコとボート」が、(株)トーゴ(本社東京、山田敬夫社長)から七月中旬発売となった。

同機は貝殻やヒトデなどが描かれた海底と波をデザインした円形の台の上に、二匹のラクコと大(大人一人、子ども一人)

が座って乗れるようになっていて、作動時間九十秒、メロデー付き。同機直径は一・八メートル、定価八十八万円。

米国製「ローラーレサー」 重心移動で走る

土佐貿易から「スクーター」も

動力を使用しない走行式乗物機「ローラーレサー」と、バッテリーカー「バッテリースクーター」が、いずれも土佐貿易(本社高知市、溝澤吉蔵社長)から発売となっている。「ローラーレサー」は

米国のナッシュビル・ティンパイン社製で、自転車やスクーターと似たようなデザイン。座ってペダルを踏むだけで走る。遊園地や工場内で移動用としても利用できる。定価六十万円。



ローラーレサー



バッテリースクーター

話題のマシン

WS社フリッパー「グランドリザード」 磁力でセーフも

タイトー、TV「スラップファイト」基板も

米国のウィリアムズ社製フリッパー「グランドリザード」が七月中旬、T



グランドリザード

V宇宙戦争ゲーム機「スラップファイト」が七月二十一日、いずれも(株)タイトー(本社東京、末角要次郎社長)から発売となった。

「グランドリザード」はジャングルを支配する大トカゲというのがテーマのフリッパーで、プレイヤーは上目、光り舌が動く大トカゲの頭があり、馬のてい鉄状の傾斜レールが設置されている。サルやゾウ、オウムなどの絵が描かれ、これら動物の鳴き声、原

住民の叫び声や太鼓の音などが出て、ジャングルの雰囲気を盛り上げる。同機の最大の特徴は、アウトレインに入るとするボールを磁力でストップさせる。マグナセーブ機構を採用していること。これは左右両サイドのアウトレインにボールが入りそうになった時、そのサイドのフリッパーボタンの隣にあるもうひとつのボタンを押すと、下部から磁力が働き、アウトレインの手前でボールがいったん止まり、フリッパーの上で転がって



スラップファイト

くるといふもの(一ボールにつき三回使用可能だが、LIZARDランプ完成で再度利用できる)のほかに指定箇所にあるボールをロックし、これが三個になるカレシニアタケットを打つことで、マルチボールプレイとなり、また②の鉄形レールを数回通過するか、上部にあるトカゲのドロップターゲットを落とすと、エキストラボール、スペシャルのチャンスとなる。などのフィニッシュがある。OP価格五十万円。

次にTVゲーム機「スラップファイト」だが、これは超光速戦闘機「レオバルド」が、地球に魔の手を伸ばそうとする人工頭脳「ガウディー」を破壊するため、その支配下の敵機を撃破していくという宇宙戦争が内容の百ゲーム。背景の異なる百

料金設定が自由

T&MのVHDカラオケ「TD-S」

ビデオディスクによるカラオケシステム「TD-S」が、(株)ティアンドエム(本社大阪、児嶋高義社長)から六月十日発売となった。

これはVHD方式によるもので、作動は有料、無料の選択ができ、有料の場合、一定額(三段階)で作動するタイマー(二時間)の採用により、利用料金の設定が自由にできること、またタイマー内なら何曲でもできることなどが特徴。このほか操作手順の指示機能、ディスク挿入時のミス防止機構、歌い直し機能なども付いており、使いやす



ラクコとクラッシュ

ったり、敵の猛攻を受けると画面上部のダメージゲージが減っていき、レジッドゾーンに入るとアウト。捕われた人を救うとダメージの回復やパワーアップなどができる。持ち人数が全部倒されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格九万九千八百円。

このVHD方式によるものは、作動は有料、無料の選択ができ、有料の場合、一定額(三段階)で作動するタイマー(二時間)の採用により、利用料金の設定が自由にできること、またタイマー内なら何曲でもできることなどが特徴。このほか操作手順の指示機能、ディスク挿入時のミス防止機構、歌い直し機能なども付いており、使いやす



TD-S

『ナオ製トランスレス方式モニターについて』

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。昨年度より当社が販売いたしておりますナオ「MS7シリーズ」は大変御好評をいただき、誠にありがとうございます。この「MS7シリーズ」はアミューズメント業界初のトランスレス方式を採用し、かつ細部にわたるビデオゲーム機用として最適な設計(数種の採用新案出願中)と高経済性を実現したものであります。またナオの品質管理体制によりアミューズメント機器に関する電気用品取締法などの技術基準及び、各規制にも対応しております。従いまして、万が一偽造品が存在しその性能や品質、安全性について問題が発生した場合でも当社では一切責任を負いかねますので、疑わしき製品はお買い求めにならないよう念のためお知らせ申し上げます。

昭和六十一年七月

アイレム販売株式会社
アイレム株式会社
株式会社ナオ

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-ky, Osaka 534 Japan

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

当社の取扱いはすべてオリジナル製品です。中古基板 買います。

麻雀ゲーム好再発売中

©1986 DYNA ELECTRONICS CO., LTD.

喫茶ロケ向け
雀神
(ロイヤル サブ)

ゲームコーナー・喫茶ロケ向け
わたしは**すずめ**ちゃん
(ロイヤル サブ)

V・S筐体用
V・S麻雀「トライアングル」
(基板・専用コンパネキット)

総発売元: **JALECO**

中日本リース株式会社
名古屋守山区廿軒家八坂17-1 N.Lビル1F
〒463 TEL (052) 791-4111 内線、FAX 791-4168

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 HONDORI HIGASHI OSAKASHI OSAKA, JAPAN
TEL 06-783-6362 FAX 06-783-6347 TLX 527-7834 KANDU

中古基板 売ります! 買います!

株式会社 **ティアンドエム** 商会
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
PHONE・06-783-6362
FAX・06-783-6347
TELEX・527-7834 KANDU

小生は中学校(旧)は平で通し、そのためとくに不当な扱いをされた記憶はない。ただ昭和十九年のはじめ、和歌山師範から迎えられたとき、校長が学務課の役人のあと押しがあったが転出を認めなかった。私は理不尽だとおもったが手のうちようがなかった。役人がじかに圧迫したのではなく、そこは君の場合とまったくちがう。しかし、彼らには一片

あの方(不当転出問題)の結末はどうなったろうか。君の方が堂々の陣をはっても、先方は関係者が人もかわり、責任のかけしの手をつかてごまかそうとするにちがいない。残念なことだ。しかし長い闘いも結末が大切だとおもう。

阿利子は直接には習っていないが、ベチャといふあだなは知っていた。

阿利子と林は喫茶店で座りながら、ほんのちよつとの間、自分だけのトリップをしている。機械的な時間で計れば須由の間に過ぎないことであるが、人は須由の間に天地創造から崩壊までの出来事をおしこむことが出来る。

順行と逆行 (J)

阿利子は直接には習っていないが、ベチャといふあだなは知っていた。阿利子の家族はここに出てくる当地を離れてし

から川面をのぞくと、鮎力作(部屋)で、充分満ちた樹間を、山陰線がときおり通過。朝から酒。若い連中は、明け方まで起きていた。そしてひとり別室で寝られて、よかったですとおもう。まだ人影もない渡月橋から、タクシー二台に分乗し、三条塚町へ出る。イノダコーヒー本店はたしかに風格がある。美しい庭を眺め、コーヒーを飲む。

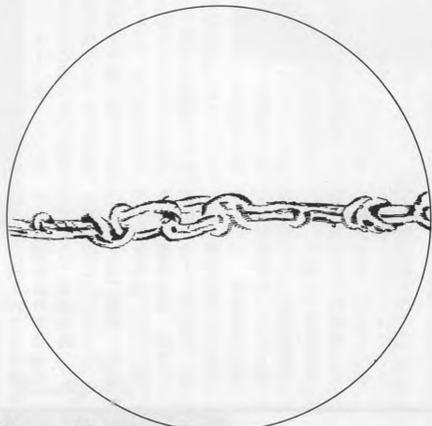
力作(部屋)で、充分満ちた樹間を、山陰線がときおり通過。朝から酒。若い連中は、明け方まで起きていた。そしてひとり別室で寝られて、よかったですとおもう。まだ人影もない渡月橋から、タクシー二台に分乗し、三条塚町へ出る。イノダコーヒー本店はたしかに風格がある。美しい庭を眺め、コーヒーを飲む。

ユスの絵を話題にする。青葉がぐれに静まる池。しかし、皆の心は昂揚し、花が輝いているように。二、三組の客しかななく、ミロとその娘ドロレス。『魚』や『子供たち』、もうらしい所見物しようと、清水寺へ廻る。いつ見ても、舞台の木組みの造り、客間もある。土方形には驚く。茶店でも、宇野邦一のフランス柄とを区別することはむづかしい。

退社していった人について、何かも知りたいたいという心理が強く作用する。あるが、たまたま今通って行った吉原さんと佐藤さんについては珍しく誰かが関心をもった。また、たまたま林だけではない、阿利子も特別に、重要な事柄と、逸話的とかたづけられる事柄とを区別することはむづかしい。

連載小説<62>

朝日のごとく爽やかに



和佐 健吉

まっていたので、そういうことを知らなかった。カッコつきの平和な時代に平和を守れという人が不当人事にあつたのが今の時代であり、これはまことに重要な問題であるのだが、寝る前には吉岡実の日記の方がよかつた。

今度の旅の目的は市美の館で催されている、バテユス展を観る。午前中なので、混雑もなく、女性に「静」と暖炉へ薪をくべる半裸の男の「動」の対比。まさしく、題名「(夢)に依つて、魅了された画家の作品がここに在る。(街路)はないが、そこに匹敵する(コメル)南禅寺の奥丹へタクシーを走らせる。風の吹きぬける座敷に上り、湯豆腐を折る。二十数年前、た

性を通りかかり、一緒になる。それから木幡和枝の誘いで、祇園の鍵善で葛切り、権兵衛で釜揚げ、腹も充足。しかし誰かが「これこれ」と佐藤はイタリア製のしなやかな革表紙の手帖を開いて、佐藤がうつしとったカミユの言を見せ「分らないわ、フラン

「さつきから、吉原さんと佐藤さんが通っていたことだったのかと納得

「さつきから、吉原さんと佐藤さんが通っていたことだったのかと納得

ジャンケンマンBIG

あのジャンケンマンがスケールアップ! 景品カプセルが出ます!!

安定した高売上げ記録を誇る、あのジャンケンマンが、また新しくなりました。好評のシンプルな遊び方、かわいらしい音声に加えて、連勝すれば必ず出てくる景品カプセルのペイアウト機能を装備しました。

仕様: 580%(W)×390%(D)×1565%(H)
カプセル容量: 約200個
払い戻しメダル、ホッパー内容量: 約1,000枚
電源: 単相交流100V 50/60Hz 91-23586

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

好評! **ジャンケンマン** 製造元: (有)サンワイズ 意匠登録・実用新案申請中 ©サンワイズ

ジャンケンマンBIGは下記の地区代理店からお求めください

関東・東北地区 **ABLE CORP, LTD.** 株式会社 エイブルコーポレーション 千171 東京都豊島区南池袋2-8-17 第一豊南ビル1F TEL: 03(988)2061(代) FAX: 03(986)5180

中部地区 **株式会社 総商** 千444 岡崎市井田西町17-4 TEL: 0564(24)2581(代) FAX: 0564(22)0555(代)

関西・四国・中国地区 **株式会社 カワズ** 千517 大阪府市川保2-34 TEL: 06(787)1881 福岡営業所 千810 福岡市中央区大名2-3-2 TEL: 092(713)1083

総発売元 **株式会社 フェイス** FACE CO. LTD. 千14 東京都中野区弥生町1-9-8 TEL03(372)74110 FAX03(375)8098

for Human Sound System T&M TECHNICAL & MODERNITY



高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

SOFT+COIN UNIT



COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料/無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(200・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。



TD-S ■セレクトタイプであったコントロールと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「傾い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■ステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。



より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にも簡単に使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になれるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼働日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合わせ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティアンドエム

東京支社 千106 東京都港区六本木1丁目5-10 ☎(03) 582-9671(代)

福岡支社 千812 福岡市博多区博多駅前3丁目13-21 ☎(092)481-0235(代)

東営業所 千577 東大阪市橋根2丁目80 ☎(06) 744-6057(代)

堺営業所 千590 堺市橋屋町東1丁目1-1 ☎(0722)23-7186(代)

札幌営業所 千064 札幌市中央区南五条西2丁目 ☎(011)531-8188(代)

D.C.センター 千577 東大阪市橋根2丁目80 ☎(06) 744-6058(代)

千550 大阪府市川保1丁目16-15 名城ビル TEL(06)533-0147(代) FAX(06)533-1131

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	1	アルカノイド (タイトー)	8.62
2	—	サラマンダ (コナミ)	8.00
3	2	熱血硬派くにおくん (テクノス/タイトー)	7.45
4	—	お雀子クラブ (ビデオシステム)	7.00
5	3	ハレーズ・コメット (タイトー)	6.50
6	5	メジャーリーグ (セガ社)	6.29
7	8	サイドポケット (データイースト)	6.17
8	12	怒 (いかり) (エス・エヌ・ケイ)	6.15
9	6	ワールドカップ (テクモ)	6.13
10	4	エンパイアシティ 1931 (タイトー)	6.13
11	11	ビック・イベントゴルフ (タイトー)	6.00
12	10	グラディウス (コナミ)	5.73
13	9	アルゴスの戦士 (テクモ)	5.59
14	16	クリスタルギャル (日本物産)	5.56
15	13	リアル麻雀 牌牌 (アルパ)	5.50
16	—	イシターの復活 (ナムコ)	5.44
17	7	ダンプ松本 (セガ社)	5.33
18	21	ピンボールアクション (テクモ)	5.31
19	20	パステルギャル (日本物産)	5.22
20	14	カルテット 2 (セガ社)	5.20
21	15	ロボレス 2001 (セガ社)	5.00
22	32	Mr. 五右衛門 (コナミ)	5.00
23	23	ダーウィン 4078 (データイースト)	4.80
24	19	ワンダーボーイ (セガ社)	4.75
25	17	ファンタジーゾーン (セガ社)	4.73

■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	—	エンデューローサー (ウィリータイプ) (セガ社)	8.90
2	—	スーパースプリント (ナムコ)	8.50
3	1	スペースハリヤー (ローリングタイプ) (セガ社)	7.78
4	—	サンダーセプター (ナムコ)	6.75
5	3	ハングオン (ライドオンタイプ) (セガ社)	6.70
6	2	ハングオン (シットダウンタイプ) (セガ社)	6.44
7	4	スペースハリヤー (シットダウンタイプ) (セガ社)	6.20
8	8	ウルトラクイズ (タイトー)	6.00
9	5	バギーボーイ (辰巳電子)	5.67
10	13	ポールポジションII (ナムコ)	5.46
11	10	シューティングマスター (セガ社)	5.00
12	7	TX-1 V8 (辰巳電子)	5.00
13	6	カルテット (セガ社)	4.88
14	12	スーパー・デッドヒート (タイトー)	4.80
15	10	TX-1 (辰巳電子)	4.80

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	ハイスピード (ウィリアムズ)	6.50
2	2	レイブン (プレミア)	5.89
3	3	コメット (ウィリアムズ)	5.33
4	8	ソーサー (ウィリアムズ)	5.00
5	4	ロック (プレミア)	4.75

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)、ジョイランド河原町 (京都・四条河原町)、タイトー・ニュー光 (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)、なんばシティビッグキャロット (大阪・難波) = 関ナムコ、アミニティイバーク・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) = 須貝興行、ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 関東京キャビネット、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) = 関峯興業、ポウルタカハンゲームセンター (大阪・阿倍野) = 関大阪サーベゲームス、ウエスタン東花園 (大阪・東大阪) = 関エス、エヌ、ケイ、ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 関太平洋館、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。

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」④

距離は水平面で測る

保護対象施設から一定距離内の「制限区域」

問 風俗営業の制限区域のうち、学校や病院などの保護対象施設から一定距離内をさす「制限区域」について、営業所と保護対象施設との間の距離をどう測るのか、という点について、教えてください。

答 保護対象施設に關しては「敷地の周囲100以内の区域」というふうな規定のしかたが多いように思われます(この場合の100は一例にすぎません)。その意味は、これらの施設の敷地の外周から、直線距離で100以内の場所だ、というのが定説です。従って、学校なら学校の「外周」から測ればよいわけです。問題には保護対象施設や風俗営業の営業所が、いずれも大きなビルの一隅にあるに過ぎないような場合(例えば施設がAとBというビルの中にあり、営業所がBというビルの中にあるという場合)、それぞれのビルの敷地の外周間の直線距離が100を越えないよう求めることは、厳格すぎると言えるので、これらの施設および営業所の外周間の直線距離が100以上であればよい、と解する考え方もあります(「条解・風俗」時代)に由来する法律のよ

問 営業所の規制及び業務の適正化等に関する法律(立花書房、一七八一七九頁)もともと、このように測る方法で測るのかどうか、という点について、教えてください。

答 調べるに細かいことはなんとも言えませんが、施行条例での距離の測りかたは、あくまで水平距離だけを基準にして測ります。従って二階以上にある場合も、地下にある場合も、それが垂直に地上へ一階に移った場合、次に測定をします。このように測定をします。この場合、高層ビルの上層階だけを測るのではなく、そのビルに設置されたゲームセンターを設けた場合、それが地上へ一階以内に入ると、その制限区域に入った増築部分について指示、営業停止許可取消の行政処分があります。一応このように考えたいのでないでしょうか。

問 新風営法はビル建設が完了して、都市部を、ほとんど考慮していないのだから、既得権で制限区域にある場合は、増築に注意を払う必要はないか、と聞かれます。

答 建築基準法の許可と風俗営業法の許可は、目的が異なります。前者は、その許可が、後者の許可を必要とするか、という点で、両方とも必要です。

問 増築した部分が制限区域に、ごくわずかながら重なってしまったわけですが、建築許可がとれたのでよい、と思ってしまうが大変なことになった、という話があります。どう考えたらいいのでしょうか。

答 とにかく新風営法のもとで定められている制限区域に、かかる行為は有効ですが、増築して制限区域にかかった場合は、①増築すること自体が公安委員会の承認事項ですから、承認申請して承認を得たかどうか、②承認を得た結果が制限区域に入った結果が、虚偽申請・罰則の適用が考えられます、③承認を得ず増築したものが適用され、しかも制限区域に入った増築部分については、営業停止許可取消の行政処分があります。

超大・問題作。

リアルな映像で2人同時プレイの大興奮。その上ステレオ音響で立体感覚を演出します。

- コイン連続投入機能**
スタート時にコインを9枚まで投入可。プレイ中もコイン追加にてコンティニューできます。
- 縦・横交互スクロール**
横スクロールから、縦エリアへと、ステージごと交互に変化。意外な展開に熱中させられます。



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
 〒112 東京都千代田区九段東1丁目3-14
 TEL 03(262)9111(代)

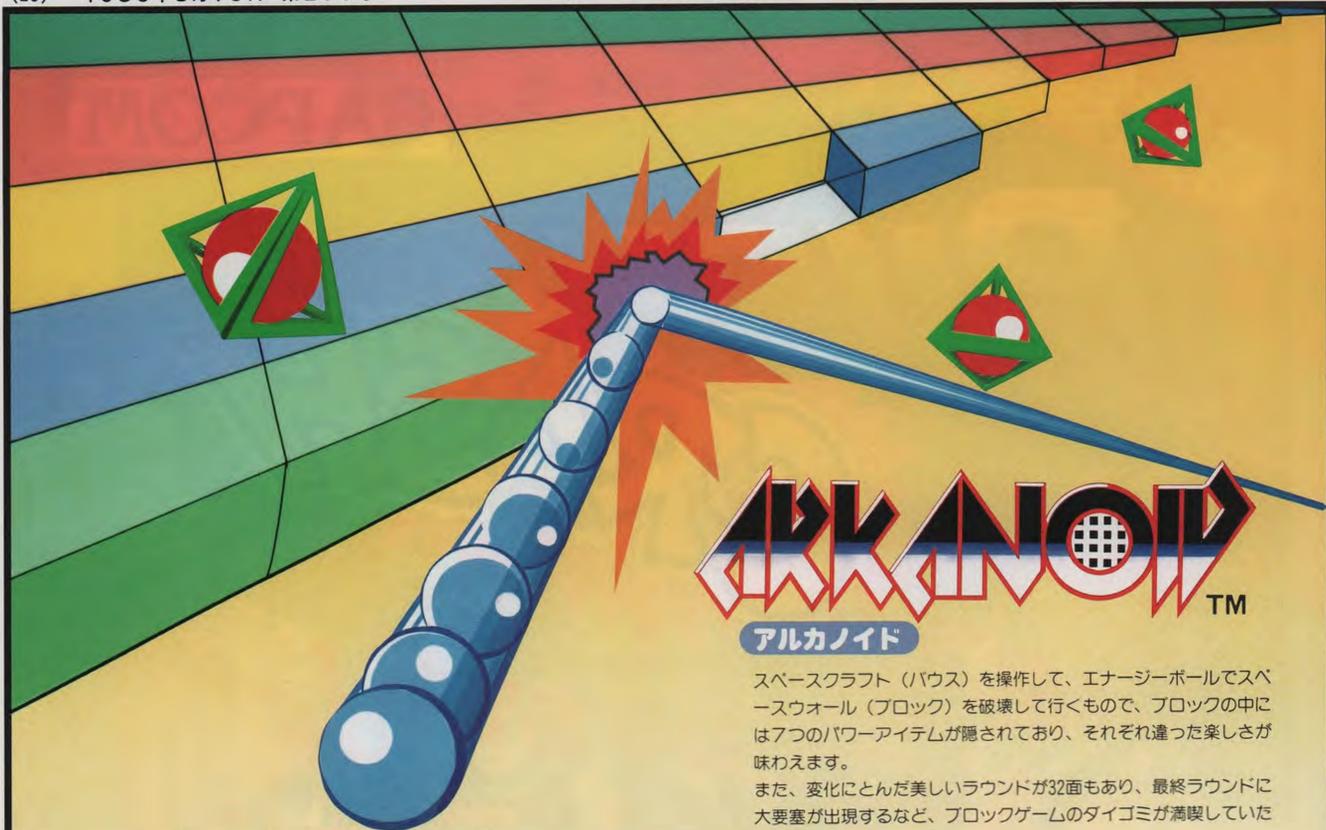
マスコミが絶賛! 人気ゲーム情報誌が特集を組む。注目度、ゲーム性とも不朽の名作として鮮烈な光を放つ。スペースホラーシューティングの決定版!

VIDEO GAME

沙羅曼蛇

サラマンダ

©Konami 1986 TM



アルカノイド

スペースクラフト (バウス) を操作して、エナジ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喫していただけです。

9年前、爆発的人气を博した懐かしい「ブロック」ゲームが、数々のフィー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。

タイマーは、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。



Hollywood HEAT

ハリウッド・ヒート

カーアクションを取り入れたゴットlieb社製の最新型フリッパーゲームで、今までにない8桁のスコア表示と3段階のボーナス・レベルがあり、複数のボールがフィールド上を飛び跳ねます。

「見かけはクールでサウンドはホット!!」2つのランプを走り抜けるボールのアクションは、プレイヤーを楽しませてくれます。

楽・し・さ・を・演・出・す

株式会社 **タイトー**®

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

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

Overseas Readers Column

Sega Took Legal Steps To Korean Counterfeiters

Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo announced that it has recently taken legal steps to perpetuate evidence against 6 out of 18 Korean companies which are reported to be copiers, and that the Seoul District Court has seized counterfeit pc boards, obtaining evidence from some copiers that they have committed copying. The current legal steps taken by Sega seem to have greatly shocked the Korean copiers who are exporting large quantities of video games to the U.S. and Europe. Sega intends to take more powerful legal steps, in cooperation with some other Japanese manufacturers.

On July 10, Kiichi Nishikura, manager of the legal affairs department of Sega, revealed to *Game Machine* as follows concerning the legal steps for perpetuation of evidence for which an application was filed with the Seoul District Court in early June, whose execution was decided by the court on June 24, and executed on June 27-28.

Sega had located the fact that its video games are counterfeited in Korea in large quantities, being exported to the U.S., Australia, Europe and other markets, and has continued to take legal steps to "root out" the copying routes. The current action is part of the serial steps. In Korea, protection of copyrights concerning video games remains yet to be established, and it has been said difficult to take legal steps against the copiers. However, concluding that legal steps can be taken against copiers due to infringement upon the Trademark Act or the Unfair Competition Prevention Act of Korea, Sega has taken steps towards perpetuation of evidence.

The perpetuation of evidence is a provisional examination of evidence made prior to the main action to be raised later. Actually, the evidence was examined at 6 companies for 2 days by one each of judge, secretary and executor from the Seoul District Court, two lawyers on behalf of Sega, and Sega staffs, including Nishikura. As a result, the fact of counterfeiting was confirmed at the following 4 companies.

(1) At Philko Corporation, president Ree Chong Ho confessed the fact of copying Sega's "Hang-On" and "Space Harrier". These video games use Sega's custom chips. Cornered to confess how they have been secured, Ho said: "We have bought them from a

"parts supplier". The judge seized a set each of those copied video games.

(2) At Seo Jin Corporation, no counterfeit pc boards could be found, probably because they have got wind of the court's approach. President Park Hee Seong, however, admitted that Sei Jin's offer document in the hands of Sega was surely issued by Seo Jin.

In the Seo Jin's document there is a list of more than 50 video games that can be exported, as they claim, by Seo Jin to overseas countries, including not merely Sega's "Hang-On" and "Space Harrier", but also many products of other manufacturers.

(3) At Royal Electronics Corporation, an export schedule for Sega's "Choplifter" and other pc boards by destination, was noted on the blackboard. The counterfeit pc board of Sega's "Shooting Master" was also discovered and when its power was turned on, "SEGA" trademark appeared on the

screen, and Royal Electronics staff admitted that it is a counterfeit.

(4) At Silver Star Electronics Corporation, the counterfeit pc board of "Choplifter" was discovered. Its staffs also confessed that they have counterfeited 45 units of "Hang-On".

Sega has unveiled those facts as provisional results of their investigation. According to Sega, there are more than 10 other counterfeiters against which Sega will take legal steps. Sega states that Sega has never granted manufacturing rights to those counterfeiters, and all their products are counterfeits. Moreover, those counterfeit pc boards are quite inferior in quality, even worse than unauthorized copies.

The legal steps currently taken by Sega were concerned with Sega's video games alone. In this process, it was found that products of Japanese manufacturers (such as Capcom, Data East, Jaleco, Konami, Namco, Nichibutsu, Nintendo, SNK, Sun Electronics and Tecmo) alone have been counterfeited. In view of these findings, some of Japanese manufacturers are likely to take legal steps, siding with Sega's action. As for Sega, although legal steps to be taken from now on remain yet to be known, it is Sega's intention to terminate counterfeiters in Korea.

Incidentally, in the U.S. market, "parallel import problems" are hotly

JAMMA Sends Questionnaire To FLAA About "Card System"

On July 11, concerning the problem of "Card System" which may be expected to replace "coin-op" (refer to the latest issue of *Game Machine*), Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) sent a "written questionnaire" to Federation of Local Amusement Association (FLAA). JAMMA questioned why FLAA arbitrarily requested the National Police Agency (NPA) to authorize the introduction of "Card System", while it may affect development and manufacture of coin-op games. That is, according to JAMMA, FLAA should previously have talked with JAMMA to obtain consent. JAMMA's questionnaire cover 6 questions made in respect of FLAA's written request. They are as follows:

(1) Although FLAA states that "the 'Card System' is effective in making healthy development of 'Operation No. 8'", what are the reasons?

(2) Similarly, although FLAA asserts that "security will be provided enough to prevent unfair use", how can it be prevented?

(3) Whether the "Card System" used involves patent and other industrial property?

(4) Whether the "Card System" is not related to those matters prohibited by the "New Fuei Act"?

(5) Although FLAA asserts that it "does not infringe upon the New Fuei Act", if so, why have they officially submitted a written request to the NPA?

(6) Why has FLAA not had a prelimi-

nary conference with JAMMA concerning the matter?

To save the situation, FLAA is discussing over desirable solutions, but there will be no other solution than apologizing to JAMMA. Incidentally, according to an industry source, a card system will be tested by Taito and Sega Enterprises at a location each within a month to come.

The counterfeits made in Korea bear same trademarks as on the legitimate boards of Japanese make (printed on the pc board, and displayed on the screen). Thus, it is very likely that Korean counterfeits are mistaken for Japanese used boards. Although the product value of used boards is small, since high income earning games are used for a long time, used games appear less on the market. Thus, it seems that used boards, which are close to new boards, may be counterfeits of new products. Thus, investigations should be made into the actualities of "parallel imports" into the U.S.

Sun Electronics Set Up Subsidiary "Sun Corp. America"

Mr. Masami Maeda, president of Sun Electronics Corp. of Konan, Aichi Pref., announced the acquisition of Kitkorp, Elk Grove Village, IL., U.S.A. The new wholly owned subsidiary is called "Sun Corporation of America (SCA)". The firm will be responsible for marketing Sun Electronics products in North and South America and will also market other game products from time to time.

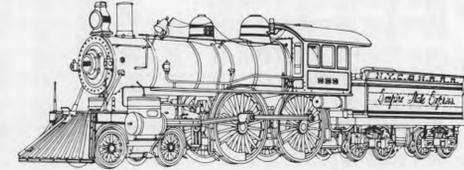
Mr. Maeda is chairman of SCA; Joseph Robbins, president; Richard Robbins, vice-president of operations and sales; Kiharu Yoshida, vice-president of software and Anthony Elvikis, manager of technical service.

Sun Electronics is a developer and manufacturer of microcomputer applied systems as well as consumer and coin-op and video games in Japan.

Kitkorp was founded by Joseph Robbins, a prominent figure in the amusement business. He also was founder of the American Amusement Machine Association (AAMA). He served as president for four years and continues as a director of AAMA.

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

新登場

CAPCOM

RUSH & CRASH

ラッシュ アンド クラッシュ

全速力でぶっちぎれ!

21世紀の初め、平和な町を襲い、悪事の限りを尽す「ザッパ」
 名乗る集団が出現する様になった。特殊部隊に所属する「トップ」は、
 単身、敵地に乗り込んで行く。目的は一つ、彼の妻子と町を「ザッパ」
 から、取り戻す事...
 アクセルを踏み込むと、追撃用車輛AMTが雄叫びをあげる。
 眼前には、果てしなく続く、テストロード... 道はまだ遠い。



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
 東京都渋谷区広尾1丁目3-18 広尾オフィスビル10F
 TEL (03)440-4801代