

no. 331
1988年 5/1

アミューズメント通信

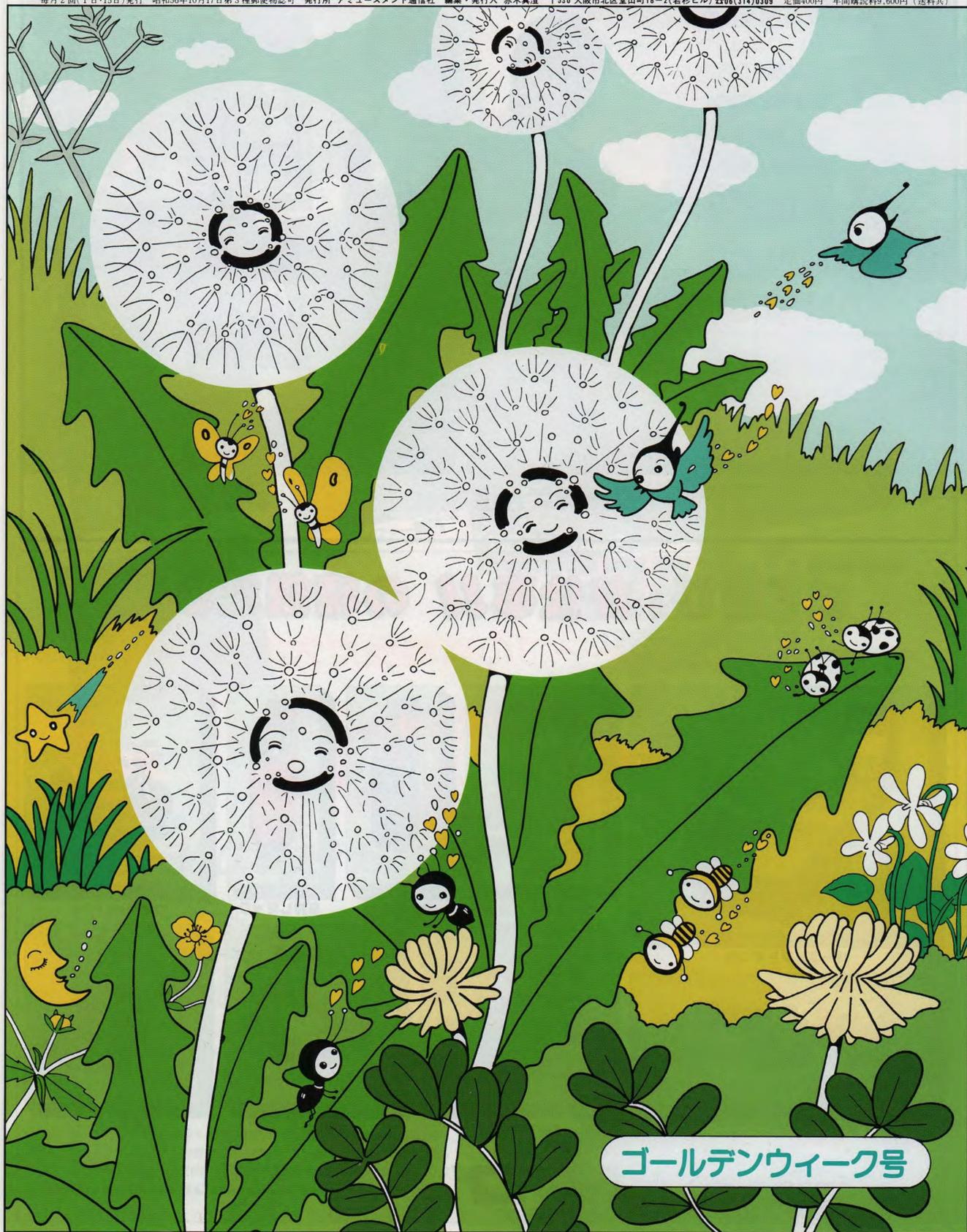
MAY 1, 1988

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 大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,600円(送料別)

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., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$100.00 / year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載



ゴールデンウィーク号

東京ディズニーランド開園5年で “5周年記念”展開

コンテスト、プレゼントなど多彩な催し

東京ディズニーランド開園五周年を記念して、五月五日から五日間の期間に「五周年記念」キャンペーンが展開される。同園では、これまでに「新しい五周年」の始まりとして、かつてない意気込みで今回の催しを展開していく。

五周年キャンペーンでは、①約四割の大きなデコレーションケーキに乗ったミッキーマウスの挨拶、②五十五人一人の割合で約二十万人にプレゼントが当たるラックキーボード(入口)キャラクター、③米国フロリダのディズニーワールドへの旅などの当てる写真やイラストのコンテスト、④直径約三十センチの熱気球で出来たミッキーマウスが全国十六都市を巡るフラッシング・ミッキー・フレンドシップツアーなど、盛りだくさんの催しを実施される。また同園トウモロランドに千四百人収容の全天候型シアター「ショー・ベース2000」を新設、ディズニー・クラシック・にちなんだ約三分のショーを、毎日四回上演する。

同園は米国以外での初のディズニーランドであることなど、さまざまな話題を集めて八三年四月十五日にオープン。その後、人気は高まる一方で、入場者(ゲスト)という数は八四年三月末まで



東京ディズニーランド 5th アニバーサリー ©1988 The Walt Disney Co.

約九百九十三万人、八四年度は約千一百万人、八五年度は約千六十八万人、八六年度は約千六十七万人、八七年度(今年三月末まで)は約千九百八十八万人と、極めて順調な伸びを示している。

八七年度入場者の内わけは、大人六五%、高校生以下三五%、性別では女性五三%、男性四七%。個人対団体別では個人八〇%、団体二〇%。地域分布では関東七二%、中部九・五%、関西六%、東北三%、その他国内五%で、在日外国人を含む海外から五・五%となつており、広い人気の層がうかがえる。同園では今年投資、アトラクションを加えていく予定である。

韓国では日本と同様、著作権と認めないとの内容の新作著作権法が昨年七月一日から(外国著作物については十月一日から)施行されている。このため、T.V.ゲーム J.A.M.M.A.では関係者から著作権法が昨年七月一日から施行されたこと、韓国政府が示した態度を韓国政府が示したため、日本アミューズメントマシン工業協会(事務局長、中村雅哉会長)を映画の著作権として認めるとの行政判断を引き出すことに成功した。日本の著作権法では、すでにT.V.ゲームは(映画と同じ)視覚著作物として保護されていることとなっており、またこのコンピュータプログラムも著作物として保護されているが、同じような著作権法を制定しようという韓国政府に対して、厳しく対応を迫った結果の成果と言えよう。

T.V.ゲームは韓国の著作権法によれば視覚著作物(法第二条第十号の「映画の著作物」に該当する)であり、かつ日本と同様に登録を要さないという立場を明らかにした。また、この著作権法は、今年四月末決算見込みでは、売上高四百七十億円(前年比一九・〇%増)、経常利益五十億円(同二七・二%増)と、当期利益二十三億円(同四三・五%増)となつており、この見込みを上回る実績になるもようである。また、同社が四月三十一日までに発行した無償新株発行

特許・実用新案 出願公告(公開) (4月1日~15日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告(公開)の最新分を、AM業界関連のものには次のとおり、記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人/考案/公開番号、出願番号の順に掲げる。なお、出願/考案請求のあったものについては、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

四月十三日「遊戯機械」(株)ナムコ(東京) 63182682、611226061、「無線式コンピュータゲーム装置」三菱電機(株) 63182688、611222859。

実用新案出願公開

四月十一日「空気膜構造スライダ」、タスコ(株) 6315335(東京)、6315335(東京)、611490074、「空気膜構造スライダ」、同 63153358(東京)、611490075(東京)、「卓上型ゲーム機のメダル出し装置」、大森電機(株) 6315066074(東京)、611506602。

ナムコの上場へ セガ社も東証2部へ

大証2部のコナミ工業は2月19日に東証2部にも

ナムコの上場へ、セガ社も東証2部へ。大証2部のコナミ工業は2月19日に東証2部にも上場した。同社は昭和二十六年四月に創業、三十二年一月に設立されたサンエス(株)の株式が四月十二日、東京証券取引所第一部(東証第一部)に上場され、それまでの店頭市場価格を引継ぎ、一株(額面五十円)八千四百円という初値でスタートした。

同社は昭和二十六年四月に創業、三十二年一月に設立されたサンエス(株)の株式が四月十二日、東京証券取引所第一部(東証第一部)に上場され、それまでの店頭市場価格を引継ぎ、一株(額面五十円)八千四百円という初値でスタートした。

参加したことにより、改めて日本企業となった。六十二年十一月に同社株式は店頭銘柄(東京地区)として登録され、店頭取引が開始された。六十二年八月十八日、東証第二部への上場を申請、東証は今年二月二十五日に同社上場を大蔵大臣に申請したと発表、上場されたもの。今回の上場は、百九十九万株の公募増資(公募価格は六百四十円)だったため、四月三十一日には六月一日付で三割の無償新株発行



昨秋、韓国文化広報部にてセガ社西倉部長(左から3人目)ら原告団

を決定している。AM機関係の上場は任天堂(三十七年大証二部)、京証、四十五年大証一部、五十八年東証一部)のほかに、コナミ工業(六十二年大証二部)に指定替え)に上場したうえで、今年二月九日に東証第二部に上場した。また、ナムコが四月二十七日に東証第二部に上場して大きな話題となっており、上場ラッシュが続いている。

視覚著作物と認める 韓国文化広報部がT.V.ゲームを

日本のT.V.ゲームメーカーの申請を受理

韓国では日本と同様、著作権と認めないとの内容の新作著作権法が昨年七月一日から(外国著作物については十月一日から)施行されている。このため、T.V.ゲーム J.A.M.M.A.では関係者から著作権法が昨年七月一日から施行されたこと、韓国政府が示した態度を韓国政府が示したため、日本アミューズメントマシン工業協会(事務局長、中村雅哉会長)を映画の著作権として認めるとの行政判断を引き出すことに成功した。日本の著作権法では、すでにT.V.ゲームは(映画と同じ)視覚著作物として保護されていることとなっており、またこのコンピュータプログラムも著作物として保護されているが、同じような著作権法を制定しようという韓国政府に対して、厳しく対応を迫った結果の成果と言えよう。

T.V.ゲームは韓国の著作権法によれば視覚著作物(法第二条第十号の「映画の著作物」に該当する)であり、かつ日本と同様に登録を要さないという立場を明らかにした。また、この著作権法は、今年四月末決算見込みでは、売上高四百七十億円(前年比一九・〇%増)、経常利益五十億円(同二七・二%増)と、当期利益二十三億円(同四三・五%増)となつており、この見込みを上回る実績になるもようである。また、同社が四月三十一日までに発行した無償新株発行

無方式主義(法第十条第二項)に基づき、そのままで登録なし)でも十分保護されることになった。ところが現実には世界市場に韓国製の無断コピー基板がいせんとて氾濫している。このような状況のもとで、日本のT.V.ゲームメーカーは改めて、韓国著作権法に基づき、「第一公表年月日」の登録(法第五十五条第三項)の手続きを行なった。

この登録申請に関わったのはセガ社、データイースト、テクモなどで、昨年十月二十三日付で韓国文化広報部に登録申請して保護された。しかしこれはいまだに拒絶された。つまり、十月二十九日付で韓国文化広報部は「登録申請対象物は単なるビデオテープであり、連続的録音物ではない」として認められ、著作権法でないコンピュータプログラム保護法による保護を受けるべきだと思えるとして、T.V.ゲームの視覚著作物と認めないという立場を明らかにした。また、この著作権法は、今年四月末決算見込みでは、売上高四百七十億円(前年比一九・〇%増)、経常利益五十億円(同二七・二%増)と、当期利益二十三億円(同四三・五%増)となつており、この見込みを上回る実績になるもようである。また、同社が四月三十一日までに発行した無償新株発行

セガ社、データイースト、テクモ、SNK、カプコンの各担当者は四月五日、J.A.M.M.A.事務局で「韓国コピー訴訟団」に具体的な法的手続きを開始されるようとなっている。

DRAGONNINJA T.M.

怒りの鉄拳に、すべてを賭ける!

19XX年、凶悪の嵐が吹き荒れる大都会に、新たな力が誕生した……。

正義を守るために、市民を守るために、凶悪な“NINJA”の力を打ち破り、彼らは進む……。

立ち上れ! 打ち破れ!!

怒りの鉄拳にすべてを賭ける!

DECO データイースト株式会社

サービスセンター: 〒260 千葉市 港 2-19-6 ☎(0472)47-5725
 札幌営業所: 〒060 札幌市中央区大通東7丁目12番地 ☎(011)222-2062
 大阪営業所: 〒550 大阪市西区南堀町2-14-22 東成ビル ☎(06) 448-8601
 福岡営業所: 〒812 福岡市博多区博多駅前3-13-21 博多ビル ☎(092)474-0120
 DATA EAST INC.: SANTA CLARA 95050 U.S.A.

「遊び」が仕事!! の精鋭たち

この春、トーゴの新製品が大集合

従来にならぬ低価格! メンテナンスフリー!

- 手元のモニターにスコアが表示され、ゲーム終了時にプリントアウトします。
- オプションにより設置場所に合わせて3種類のタイプ(長さ)が選べます。

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 1.2M×1.7M×1.5M
 重量: 100kg
 コード: 220V/50Hz/20A
 〒91-36196

パーフェクトボウル

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 0.5M×1.7M×1.5M
 〒91-34315

ワールドサッカー

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 0.4M×0.42M×1.6M
 〒91-28186

覚えTEL

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 0.4M×0.42M×1.6M
 〒91-28186

早押しマツク

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 1.0M×1.35M×1.28M
 〒91-32956

ワイリーハギ

仕様: 寸法(長さ×幅×高さ) 1.3M×0.6M×0.9M
 〒91-31172

メロディーハット ミニ

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 1.2M×1.87M×1.6M
 〒91-29985

F-1 (定置)

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 1.2M×1.87M×1.6M
 〒91-29985

パトカー

仕様: 寸法(幅×奥行×高さ) 1.3M×1.2M×1.5M
 〒91-32956

フルドーザー

TOGO 株式会社 トーゴ

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



「青少年と環境に関する懇談会・第4分科会」のようす(3月8日)

業界側は健全性強調

「未加入業者には機械を売らない」というのはどうか」との意見が出たが、業界側は「独禁法に触れるのが難しい」とした。管理側については、業界側が養成講座などで資質の向上に努めていることを説明。しかし育成者側からは「管理者の指導が徹底されていない」「養成講座を一回受ければそれでよいのか。受講者の追跡調査をしないのか」などの意見が出された。これに対し森常務は「養成講座はまだ受講ししていない管理者が多いので、これを一巡すれば次のステップを考えると」と述べた。これに関連して、補導員との問題も出たが、業界側は補導員の常識ある態度を望み、互いに良い関係を築くことが大事とした。

育成者側からの要望として、質の高い管理者の設置、子どもが胸を張って行けるようなゲーム場作りと業者への指導、学校関係者へのゲームの健全性についてのPRなどが出された。

なお今回ヒヤリヤードの中から出ている。この省力化、作業効率の向上、管理面のメリットを考えたもの」としている。

同社のカードシステムはセガ社、タイトーのパンチ穴方式ではなく、サムマルマキ方式を採用。この方式はカード表面に印刷の黒点(サーマルポイント)が熱を加えることで変色し、残数を示すというもの。点数制で1から9999点までの間から自由に設定が可能で、料金設定が柔軟にできるのが最大の特徴。

独自のカードシステム

シグマのカードシステムは、独自のカードを採用。この方式はサムマルマキ方式を採用。この方式はカード表面に印刷の黒点(サーマルポイント)が熱を加えることで変色し、残数を示すというもの。点数制で1から9999点までの間から自由に設定が可能で、料金設定が柔軟にできるのが最大の特徴。

「未加入業者には機械を売らない」というのはどうか」との意見が出たが、業界側は「独禁法に触れるのが難しい」とした。管理側については、業界側が養成講座などで資質の向上に努めていることを説明。しかし育成者側からは「管理者の指導が徹底されていない」「養成講座を一回受ければそれでよいのか。受講者の追跡調査をしないのか」などの意見が出された。これに対し森常務は「養成講座はまだ受講ししていない管理者が多いので、これを一巡すれば次のステップを考えると」と述べた。これに関連して、補導員との問題も出たが、業界側は補導員の常識ある態度を望み、互いに良い関係を築くことが大事とした。

育成者側からの要望として、質の高い管理者の設置、子どもが胸を張って行けるようなゲーム場作りと業者への指導、学校関係者へのゲームの健全性についてのPRなどが出された。

なお今回ヒヤリヤードの中から出ている。この省力化、作業効率の向上、管理面のメリットを考えたもの」としている。

同社のカードシステムはセガ社、タイトーのパンチ穴方式ではなく、サムマルマキ方式を採用。この方式はカード表面に印刷の黒点(サーマルポイント)が熱を加えることで変色し、残数を示すというもの。点数制で1から9999点までの間から自由に設定が可能で、料金設定が柔軟にできるのが最大の特徴。

フリーン アミューズメント

ストップザギャンブル

やめなはれ しょうもないこと させること

- ゲーム機賭博は犯罪です
- する人もさせる人も処罰されます

警察庁保安部保安課

カード枚数がプリントアウトされる。これらはカードしか使えず、体感ゲームは一回百八十点、その他は九十点(端数が出た場合の定め)のみのみ五十点に設定されている。カードシステムを厚木店に導入したのは吉野課長によると、顧客の面を、他店との競争の面を、他店がテスト用に通じていると判断したため、導入後は売り上げが月平均で約一〇%アップした」としている。同社では六月間のテスト結果を分析した上で、チェーン店への導入をオオベレターへの販売を考慮していくことで、販売に当たっては価格、安全性、扱いやすさなどを考慮し、また実験段階にとどまっている。

茨城AMOP協第4回総会



梶 格康会長

茨城AMOP協第4回総会が、五月七日、水戸市の水戸プラザホテルで開かれ、梶格康会長が出席した。梶会長は「本年度は、事業報告、役員改選、事業報告、役員改選が行われ、新しい役員改選が行われ、新会長に梶格康氏(株中外アソシエーツ)が就任した」と述べた。

同総会には、新任役員を含む十六社が出席。梶会長が冒頭挨拶に立ち、「設立以来三年間、会長として当協会のために何となく終わってしまつた」と述べた。

新任役員は、理事として大野圭一氏(大野商事)、田中裕一氏(株ナムコ)、竹本文治氏(株セガ・エンタープライゼス)、副会長として宇島準一氏(株トニ)

広域遊技機賭博摘発

茨城県警防犯課と鹿島署が昨年十月から続けて二月十日に鹿島町の喫茶店「一休」を摘発。経営者(本庄鹿島郡鹿島町)と店主の二名を常習賭博の疑いで逮捕した。このほか、同署が四月七日、水戸市の水戸プラザホテルで第四回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予算案、事業報告、役員改選、事業報告、役員改選が行われ、新会長に梶格康氏(株中外アソシエーツ)が就任した。



写真上は茨城AMOP協第4回総会、下は山口健康協第3回総会にて

山口健康協第3回総会

山口健康協第3回総会が、三月二十三日、山口市で開かれ、山口県健康協会の役員改選が行われた。新任役員は、理事として山口県健康協会の役員改選が行われた。新任役員は、理事として山口県健康協会の役員改選が行われた。新任役員は、理事として山口県健康協会の役員改選が行われた。

野村南海雄課長補佐

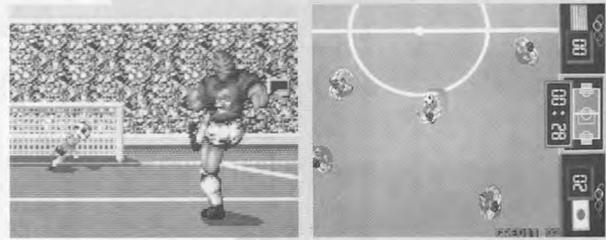
警察庁保安部保安課の野村南海雄課長補佐が、三月三十日付で、柿木幸一専門官(東京都警交通通信課)に異動した。野村課長補佐は、三月三十日付で、柿木幸一専門官(東京都警交通通信課)に異動した。

G機追放訴える

石川健康協第4回総会が、五月十六日、金沢市のホテルで開かれ、役員改選が行われた。新任役員は、理事として石川健康協会の役員改選が行われた。新任役員は、理事として石川健康協会の役員改選が行われた。

同総会には、新任役員を含む十六社が出席。梶会長が冒頭挨拶に立ち、「設立以来三年間、会長として当協会のために何となく終わってしまつた」と述べた。

ゴールヘシュート! 勝利をわが手に。



ファイティングサッカー

FIGHTING SOCCER

新・登場

スリリングな操作感。ショートパス、ロングパス、そしてドリブル、ヘディングも思いのまま。実際のルールそのままにファイトあふれる戦いをプレイ。強豪を相手にさあ、シュートを決めろ!

今いちばん新しい情報が聞ける **テレホンサヨビ** 東京(03)865-4791 大阪(06)338-2570



株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

ナムコの「ファイナルラップ」を NTTが購入

通信機能生かしショールームで開放



上の写真はテレコムプラザ山王に設置された「ファイナルラップ」



左の写真は「カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3」のジャケット

ゲーム音楽レコード カプコン第3弾

アルファレコードから発売へ

ナムコでは「これは特...」
その特徴に合ったさまざまなケースだが、ゲーム...
まな場所が使われること...
になる」としている。

カプコン(本社大阪...)
辻本憲三(社長)の業務用...
TVゲーム機のゲーム音...
の道」全六曲と「194...
3」全三曲、B面が「魔...
界島」(アレンジパージ...
ム・ミュージックVOL...
3)が四月二十五日、G...
ゴン」全四曲。うちアレ...
ンジバージョンは作曲者...
レコード(株)から発売とな

ユニバーサルテクノス 米子事業所開設

地元では問題解決で話題に

ユニバーサルグループ...
の開発部門を担当して...
いるユニバーサルテクノ...
ス(株)とユニバーサルテクノ...
ス(株)・米子事業所(鳥取県...
米子市和田町一三四三...
三〇八五九二二八)七...
七五五、吉岡智己所長...
業務を開始した。

事務所移転

これは、六十一年十...
月に破産した工作機械メ...
ーカーの日本精機の建物...
と設置機械を含む跡地を...
そっくり買収し、米子事...
業所としてスタートさせ...
た。地元では大きな...
話題となり、雇用問題解...
決など歓迎されている。

新会社設立

同米子事業所では当面...
同社の主工場である小山...
工場の一部を援助...
する形で、アーケードゲ...
ーム機の組立て作業をし...
ているとのこと。近い将...
来旧日本精機と同じよう...
に各種工作機械の製造を...
開始、将来は両替機、ス...
ロットマシンのメダル貸...
し機などの製造も考えて

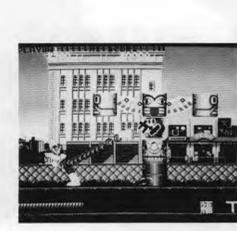
親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ギャラクシー・フォース
セガ体感ゲーム機第8弾
回転、傾斜し銀河征服!

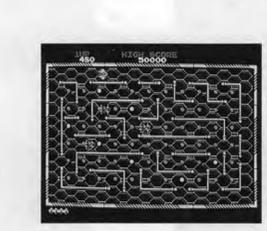


GALAXY FORCE

ベラボーマン
ナムコ・システムI新作
痛快コミカルアクション

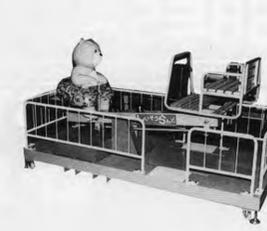


レイメイズ
未来の乗物がドット取る
愉快な会話をする場面も



RAIMAIS

しいそうらんど
クマとシーソーごっこ!
音と光の演出。2人乗り



本 社 〒577 東大阪市川俣 2 丁目34番地 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区東上野 1 丁目24の4 丸千第2ビル ☎03(837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名 2 丁目3の2 ☎092(713)1083代

賭博機とA 効果的な区

M機は違う 別方法は？

本紙アンケート調査

AM業界では現在、遊技機賭博による影響が大きいとされており、その対策に苦慮している。こうした中で本紙では三月二、三日の両日、アンケート調査を行い、賭博機とAM機についての見方や、その区別ができるかどうか、また区別できるならどのような方法が効果的か、などを調べてみたところ、賭博機対策を考へる上で、大いに参考になる結果が得られた(要点は前号既報)。

「知っている」のは76% 「知らない」業界人12%

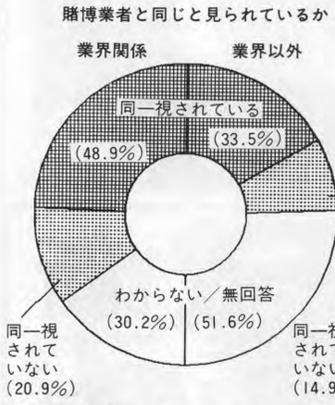
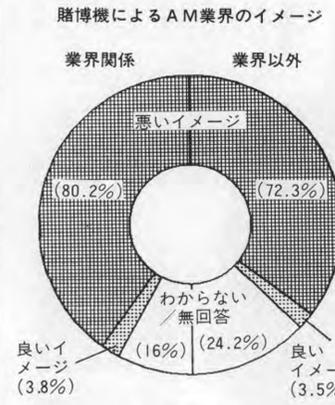
遊技機賭博が刑法犯罪に当たることは当然であるが、これに賭博機対策の前提となることだが、無回答が二十人あった。もしもこのことを知らない人が多ければ話にもならない。そこで初めにこのことを知っているかどうかを聞いてみた。

九人、業界以外の人は三百八十八人中六八%の二百六十人が「知っている」とし、無回答が二十人あった。また「知っている」と答えたのは、業界関係者百八十二人中一〇〇%の百八十二人、業界関係者以外百七十九人中七四・三%の三百七十九人が「知っている」と答えた。

賭博機が及ぼすAM業界への影響

賭博業者と同一視されてAM業界は悪いイメージ

犯罪に結びつく賭博機があることは、AM業界に当然良い影響を与えない。全体の七四・三%の三百七十九人が「賭博機の影響でAM業界のイメージが悪い」と考えている。これは業界関係者のうち八〇・二%、業界以外の人で七二・三%と、業界の内外を問わずほとんどの人がそう考えている(下図参照)。



「区別できる」圧倒的多数 AM機は賭博機と異なる

「区別できる」圧倒的多数AM機は賭博機と異なる。賭博機とAM機は区別できるか、またはAM機でも使いたいのか、という点について、AM業界内でも意見が分かれているところだが、これに「区別できる」と答えたのは、AM業界関係者百八十二人中九十二・九%の百六十九人、業界関係者以外百七十九人中八二・七%の百五十八人が「区別できる」と答えた。

また「区別できる」と答えたのは、業界関係者百八十二人中九十二・九%の百六十九人、業界関係者以外百七十九人中八二・七%の百五十八人が「区別できる」と答えた。

者が七〇・九%、業界以外が六六・六%で、これは「区別できる」とした者と当然ほぼ同じ値を示す。また「ギャンブル機と同じかどうかでは、「同じ」がやはり最も多かったが、「区別できる」AM機と連「とした回答よりわずかに少なかつた。これは「賭博機」の有効回答数五十件を得た。回答者の内訳は業界関係者が百八十二人(三三・七%)、学生や他業界の社会人などAM業界以外の人が三百八十八人(六六・三%)、その他二十一人(三・九%)であった。

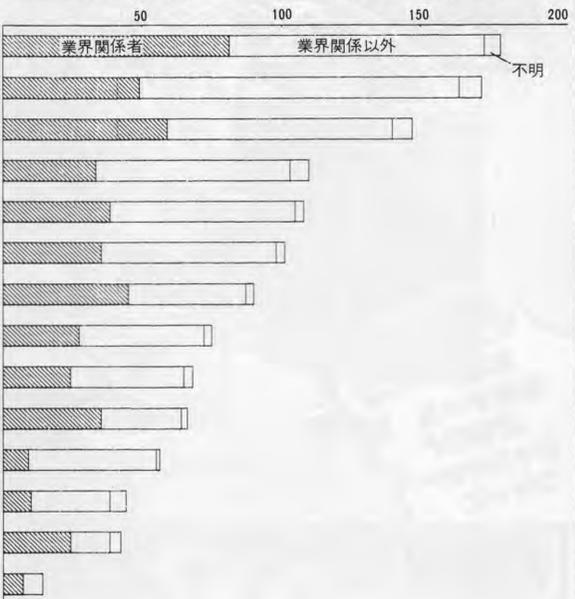
調査方法

有効回答数五十件を得た。回答者の内訳は業界関係者が百八十二人(三三・七%)、学生や他業界の社会人などAM業界以外の人が三百八十八人(六六・三%)、その他二十一人(三・九%)であった。AOUEキスボの入場券を対象に、三月二、三日の両日、同キスボに出展したアミューズメント通信社の小間調査を右ページ右下に掲げた内容のアンケート用紙を用意し、その場で回答者が回答を記入するという方法を採用した。その結果、深くお礼申し上げます。

「ベット機能の有無」多数 業界内で自主的に区別を

「賭博機とAM機を区別する効果的な方法」について、十四の設定項目から複数回答で印を入れ、項目以外にも区別する方法があれば記入する、という方法で試してみた。

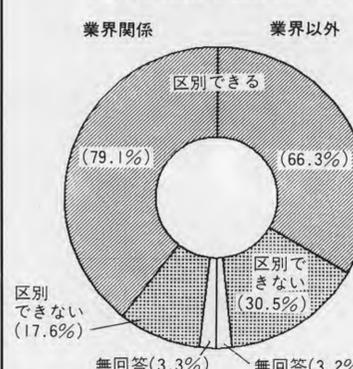
賭博機をAMゲーム機と区別する効果的な方法は？(複数回答)



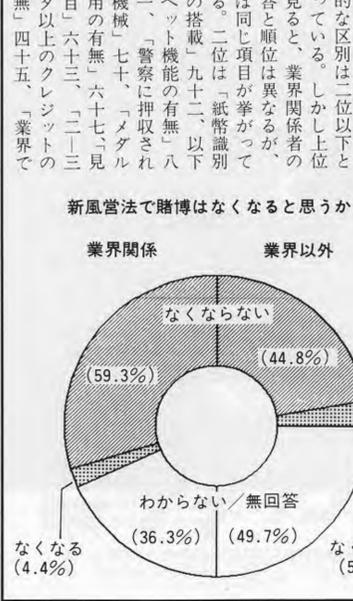
※その他の意見

- 瞬間的に勝負の決まるもの
- 法律で決める
- 明確な表示
- 警察の情報の徹底
- コインの投入口(おさつ)
- 置き場所
- ギャンブル機でもAM機となりうる
- コインの扱い業者の心構え
- クレジット、ベット等も使用する経営者らしい
- 一般業者は賭博機械をやらない
- リアルタイム画像処理
- 改造されるわけだから無意味
- 警察で決めさせるべきではない
- 警察立ち入り(以上業界関係)
- コインシユーター部で紙幣入用可能なもの
- 法律で決める
- メダルの価値
- オペレーターの種類(台の使われ方)で決めるのでは
- オペレーターの話し合い
- 環境を良くして欲しい(以上業界関係以外)

賭博機とAM機は区別できるか



新風営法で賭博はなくなると思うか



「なくなる」が5割 望まれる効果的賭博対策

新風営法が施行されて三年以上を経過するが、賭博事犯は相変わらず増え続けている。こうした状況下において同法による「遊技機賭博はなくなる」と思っていますか、と答えた。その結果は左の表のとおりで、業界関係者は五九・三%が賭博は「なくなる」と答えた。これは「区別できる」とした回答にほぼ等しい。また「区別できる」と答えた回答は四九・七%で、遊技機賭博に対しては、現行法が有効でないのか、完全に施行されていないのかなど疑問は尽きない。

賭博機とAM機の区別はできるか

立推進派が強硬に押し出した「区別できない」という主張を覆すもので、賭博機対策に大きな示唆を与えている。

業界関係以外でも「区別できる」が六六・三%と多数を占め、「区別できない」が三〇・五%、無回答三・二%となっている。これは後ほど触れることだが、やはり業界関係者以外の人には見た目や遊技の内容からしか判断できない場合が多いように思われる。業界関係者のほうでは、遊技の本質的な機能も考へての回答となっている。

アンケートの様式

1988年3月

アンケートのお願い (あなたが該当すると思う箇所に○印をつけて下さい)

- アミューズメント機の製造・販売・営業などに関わって...いる いない
- 主な仕事先の所在地は 都道府県 郡市区
- 新聞「ゲームマシン」を 知っている (継続して...知っている 知らない) 知らない
- 遊技機賭博が犯罪(刑法185-186条)を 知っている 知らない
- 賭博機がアミューズメント業界にどのような影響を与えているとお考えですか? 悪い 良い わからない 賭博機の影響で業界のイメージが...見られている 見られていない わからない
- 賭博機とはどんな機械だと思っていますか? 全然ちがう わからない アミューズメントの機械と...同じ 全然ちがう わからない
- 賭博機とアミューズメントゲーム機とを区別することは...できる できない
- 賭博機をアミューズメントゲーム機と区別する効果的な方法は? (複数回答可) ベット(賭け)機能の有無 倍率があるもの 遊技の内容 見た目 2-3ケタ以上のクレジットの有無 メダル使用の有無 ペイアウトメーターの有無 リモコン式 紙幣識別機の搭載 警察に押収された機械 警察が決める 業界で決める 絶対がない わからない
- 代表的な賭博機と思われる遊技機種名をあげて下さい(複数回答可)
- 代表的なアミューズメントのゲーム機を機種名をあげて下さい(複数回答可)
- 新風営法で遊技機賭博はなくなるとお考えですか? なくなる わからない 答えられない

貴重なご意見ありがとうございました。

差し支えなければ 会社名 _____ 氏名 _____

購読案内の送付をご希望の方は 住所 _____



定員68名の「メリーゴーランド」



定員40名の「スーパースィング」



体力を使って垂直回転をさせる「ピーターパン」

ボールなどの「ダウンタウン」、ゲーム機「遊園地」や「メリーゴーランド」が設置されている。ゲーム機は約百台で、アップライト型コックピット型が合わせて約三十台、他はプレイランドの運営に用いられる。プレイランドの運営は、ケードマシンである。プレイランドの運営は、当然のことだが、遊園地は安全が命だ。万一、事故を起



バッテリーカーコーナーのようす



上の写真は全長200mを走る定員30名の「周回列車」



各種ゲーム機百台と定員型乗物機三十台を配置したテナント張りのコーナー「遊園地」にて

'88さいたま 地方博ラッ 遊園地部分

泉陽興業運営の

趣向凝らしたパビリオン 多くが立体的映像を採用

展示内容で話題性のあるものも多いが、そのうち主なものには次のとおり、「アドベンチャー・サードベンチャー」(東芝館) CCDカメラ搭載のラジコンバギーカーを、CCDから無線でコックピット型TV機画面に送られてくる映像を見ながら運転。これはセガ社が昨年「夢工場」で初公開した「マッハビジョン」とコンセプトは同じだが、東芝館のものはCCDを二台搭載し、二つの映像を液晶シャッター方式で見ると特徴、惑星上のオフロッド走行がテーマで、周囲に宇宙感覚のイラストやビルのミニチュアが

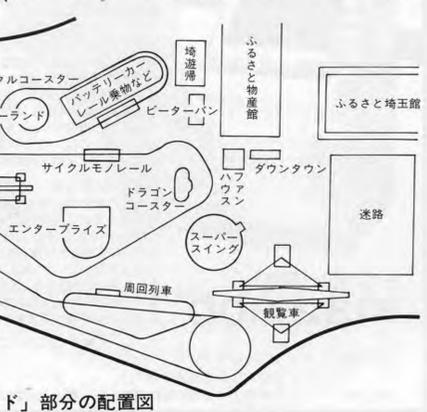


東芝館の「アドベンチャー・サードベンチャー」にて。CCDカメラ二台搭載のバギーカーを、液晶シャッター機を通過して立体的映像を見ながら運転するもので、走路は惑星上のオフロッドとなっている

設置されている。「ムーンウォーカー」(二十一世紀交通館) 六分の一重力歩行機。米国防航空宇宙局(NASA)が月面歩行訓練用に開発したもので、重力を六分の一に減らす装置。月面歩行の気分が味わえる。

「ハイテク・ラボリンクス」(明日のエレクトロニクス館) 初の壁を動かさない空間迷路。光と音だけで迷路が構成されている。「3Dフライングシアター」(同) 三百六十度全方向から映像が映し出され、全周のスクリーン上に立体映像を展開する。「わくわくゲー

ムらんど」(同) パソコンと光ファイバーを組み合わせたもぐらたたきゲームや、データ送受信システムを応用した占いのゲームなどを実施。「デルビジョン」(COPフレッシュランド) 博覧会では初めての立体的映像システム。三層×一層ほどのスクリーンから映像がホログラフィーのように飛び出してくる。



博覧会

シユ幕開け と28館設置

「プレイランド」オープン

自由 躍動する未来の創造をテーマに、今年の地方博ラッシユのトップを切って、88さいたま博覧会が三月十九日、埼玉県熊谷市の県営スポーツ文化公園建設予定地で開幕。泉陽興業(本社大阪、山田三郎社長)が担当する遊園地部分「プレイランド」を含め、盛大な催しとなっている。

同博覧会は人口約六百万人(全国第五位)を抱える埼玉県が、主都圏の一翼を担うための基盤をより堅固なものとし、二十一世紀へ向けて地域の活性化を目指したもので、「参加性を重視し、健康的な娯楽性に富んだ新しい博覧会とする」。埼玉の地域性を重視しながら、国際的にも富んだ博覧会

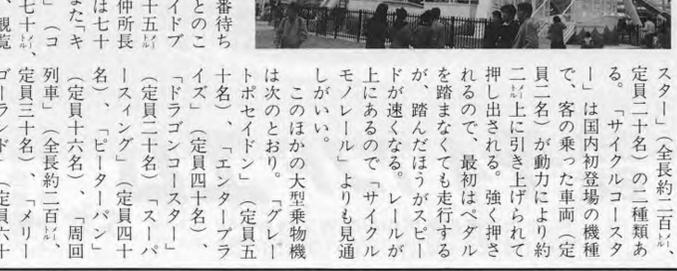
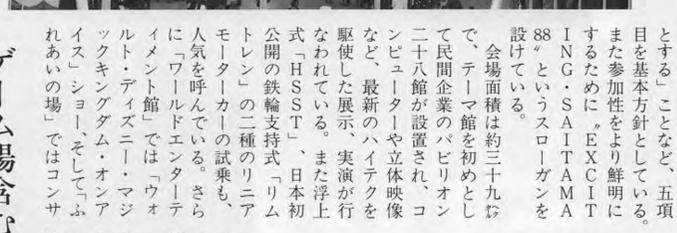


イタリア・サンベル社製「ドラゴンコースター」のようす

さてプレイランドは会場場の南側にあり、会場面積の約二割を占める二万八千平方メートルの広さである。参加性のあるものという内容(設置機種)について、同プレイランドの責任者である泉陽興業の山田社長は「博覧会事務局から要望があったので、そのような機種をいくつか

「自由」躍動する未来の創造をテーマに、今年の地方博ラッシユのトップを切って、88さいたま博覧会が三月十九日、埼玉県熊谷市の県営スポーツ文化公園建設予定地で開幕。泉陽興業(本社大阪、山田三郎社長)が担当する遊園地部分「プレイランド」を含め、盛大な催しとなっている。

「自由」躍動する未来の創造をテーマに、今年の地方博ラッシユのトップを切って、88さいたま博覧会が三月十九日、埼玉県熊谷市の県営スポーツ文化公園建設予定地で開幕。泉陽興業(本社大阪、山田三郎社長)が担当する遊園地部分「プレイランド」を含め、盛大な催しとなっている。



いずれも「プレイランド」のようす。左の写真中央の「観覧車」と右側の「キャメルコースター」に人が集まっている

左の写真は「エンタープライズ」、下の写真は「グレートボセイドン」のようす

タイトーから「ツインイーグル」基板 戦闘ヘリで攻撃

3Dドライブゲームのアップライト型も

戦闘ヘリコプターによる空中戦を内容としたTVゲーム機「ツインイーグル」が、タイトーから発売された。これは「ツインイーグル」と、「コンチネンタルサーカス」のアップライト型が、いずれもアップライト型（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月下旬発売となった。

「ツインイーグル」は、対空ミサイルと爆弾などで武装した戦闘ヘリコプターが、凶悪なX帝国軍団を制圧するための戦いを繰り広げるもので、画面は自動的タテスクロールの海上の波の動きや地上の草木などのグラフィックが非常にきめ細かく、リアルに描かれているのが特徴。二人同時プレイも可能で、この場合に「ツインイーグル」となる。



ツインイーグル



コンチネンタルサーカス (アップライト型)

操作は八方向レバーと発射、爆弾（回数制限がある）の二つのボタンを駆使する。敵は戦闘機や戦車などから攻撃してくる。途中、ミサイルのバレルを取る。このゲームは、スピンオフの延長、スピードアップ、爆弾の数の増加、貫通弾の装備など、パワーアップが図れる。大きな敵を破壊すれば、一機追加されるとゲーム販売のみでOP価格十三万八千円。

「コンチネンタルサーカス」のアップライト型は、液晶シャッター方式採用の3Dドライブゲーム機で、同コックピット型（本紙前号本欄で紹介）とゲーム内容は全く同じだが、フレームベダが無く、ハンドルとシフト

時計と音声付き

ホープの乗物「とけいのおうち」

メルヘンチックな定置型乗物機「とけいのおうち」が、(株)ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月中旬発売となっている。

これは野原に大きな時計の付いた家とベンチを配したデザインで、家はピンク色で青い屋根に煙突があり、時計の下にイヌとネコがいる。



とけいのおうち

車種選り12レースに挑戦 夢追うレーサー

カプコン「F-1ドリム」基板

TVカーレースゲーム「F-1ドリム」が、カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から四月二十日発売となった。これはレーサーにとっての夢であるF-1の頂上をめぐって、レースを展開していくという内容のゲーム。各レースで上位に入るごとに、車がバ

ワープアップしていくことが特徴。画面はコースが真上から見たもので、走行とコースの状況に応じて左右上下ヘスクロールする。八方向レバー使用だが、車は円形を描くように全方向にスムーズに向きを変える。そして二つのボタンの組み合わせにより、さまざまなドライ

ビットコイン（ボタン連打で作業が速くなる）。レースはF-13000クラス（四レース）に続いてF-1（八レース）の計十二レースがあるが、3000クラスで一定ポイント（順位）に応じて、以上のレースに進める。各レースで異なるタイムが設定され、タイム内にゴールしない一台アウト。三台アウトでゲーム終了。硬貨の追加投入で継続プレイも可能。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

朝日エンジニアリング（営業本部大阪府東淀川、佐原十郎社長）から、韓国コリアインター社とソウルの真音も出た。OP価格十五万円。「わんぱくダック」は「ヘルメット」に似たも

良質機を安価で

朝日から韓国製バッテリーカー

朝日エンジニアリング（営業本部大阪府東淀川、佐原十郎社長）から、韓国コリアインター社とソウルの真音も出た。OP価格十五万円。「わんぱくダック」は「ヘルメット」に似たも



わんぱくダック



わんぱくダック

“システムII”第1弾「アサルト」基板 新方式タンク戦

ナムコ、プライズ機「ハッピーデート」も

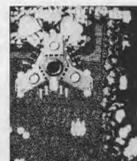
独特の操作方法を採用したTVタンク戦ゲーム「アサルト」が四月二十二日、またプライズマシン「ハッピーデート」が二十五日、いずれも(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から発売となった。

TVゲーム機「アサルト」は、同社新方式「システムII」第一弾となる。同システムは二枚基板から成り、16ビットCPUを二個使用し、画面の拡大、縮小、回転機能のほか、同システム、アニメタッチの面

ホームランを何本打てるとかを競うTVゲーム機「ホームラン競争」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から四月二十五日発売となった。

「燃えろプロ野球・ホームラン競争」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から四月二十五日発売となった。

「燃えろプロ野球・ホームラン競争」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から四月二十五日発売となった。



アサルト



ハッピーデート

クリアできないと一台アウト。三台アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十九万三千円。操作盤は別売で二万円。プライズマシン「ハッピーデート」は電光点滅ルーレットタイプ。男の子と女の子の顔が交互に円形に並んでおり、走るランプをボタンで止める。これを二回行ない、男の子と女の子がペアになれば（はずれと表示の絵柄に止まると失格）、「ハッピーデート」となり景品カプセルが払い出される。景品は最上部のドールム内に取まっており、景品二百個付きでOP価格二十四万八千円。

TVバレーボールゲーム機 迫力のスパイク

セガ社から「エースアタッカー」

TVバレーボールゲーム機「エースアタッカー」が、(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山雄雄社長）から四月下旬発売となった。これはオリジナルのルールにのっとったバレーボールゲームで、同社「システム16」の新作。コートを見上から見た画面だが、選手がジャンプ時にズームアップし、ボールが顔に当たれば汗が飛び散ったり、ボールが



エースアタッカー

高くなった場合やアタックの時などボールが一瞬実物大に拡大されるなど、アニメタッチの面白さがある。また操作盤に特徴があり、手をデザインしたレバーでサーブ、トラッキングボールで選手移動とレシーブ、ポリアームスイッチでトス、ボタンでブロックなど、四種類の操作を組合わせてプレイする。二人同時プレイ（対戦）も可能。



燃えろプロ野球 ホームラン競争



「燃えろプロ野球・ホームラン競争」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から四月二十五日発売となった。

景品付きTV野球ゲーム機 連続の本塁打で

ジャレコの「ホームラン競争」

「燃えろプロ野球・ホームラン競争」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から四月二十五日発売となった。

Used P.C. Boards!

for the video game machine

We can supply all of them from the old type to the latest in the **Best Quality for the Best Price**

CALL US!
KANAYA SHOKAI

TLX: 5233481 KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272

28-10,2-Chome, Higashi-mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan

カナヤ商会 千532 大阪市淀川区東三国2丁目28番10号
——中古基板売り買します——

不要の中古基板 中古IC

まとめて
高価で 買い取ります。
気軽に お電話下さい。

エース電子(株)

千131 東京都墨田区立花3-26-4 新星コーポ1F
TEL: (03)614-7637
FAX: (03)614-7645

今、512K時代へ熱い期待に応えて EP-ROM WRITER

超低価格で発売!!

マルチP-ROMプログラマー **¥148,000-**

MODEL M512-L EP-ROM 2716, 2732, 2732A, 2532, 2764, 2764A, 27128, 27128A, 27256, 27512 (10個書込, MOS及びTMM-ADタイプ対応)

EEP-ROM 64, 128, 256対応

イレーサN1000 (ROM消去器) 発売中。10個消去用 ¥18,000-

- 特長
- EP-ROM 2716, 2732, 2732A, 2532, 2764, 2764A, 27128, 27128A, 27256, 27512 (全メーカー品) に書込可能
- EEP-ROM 64, 128, 256に書込可能 (切り替えは簡単なキースイッチ式)
- ベリファイ、ブランクチェック
- プログラムオートスタート
- 見やすいLCD表示
- シリコンチップネチャ対応
- 高信頼性の金メッキソケット
- 同時に10個まで書込
- アドレスバスチェック
- スタート、終了ブザー
- 書込 %表示 (00~100%)
- 電源内蔵
- 書き残り時間表示
- 2764, 27128, 27256, 27512は高速書込
- 各EP-ROMの選択がワンタッチ
- RS232Cインターフェース標準装備
- M-Oインターフェース標準装備
- CMOS、各社Aタイプ(12V)も全て対応



製造・発売元 **日本メモリー株式会社**
名古屋市中区本通1丁目10番地 FAX(052)912-5626
千462 ☎(052)912-5727 914-1727 TELEX: J 59990 CHERRY

MAY 1

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	ワールドスタジアム (ナムコ) World Stadium (Namco)	7.62
2	グラディウス II (コナミ) Vulcan Venture (Konami)	7.32
3	火激 (タイトー) Kageki (Taito)	6.70
4	上海 (サン電子) Shanghai (Sun Electronics)	6.60
5	ビジュランテ (アイレム) Vigilante (Irem)	6.32
6	ストリート・ファイター (カプコン) Street Fighter (Capcom)	6.13
7	究極タイガー (タイトー) Twin Cobra (Taito)	5.83
8	アール・タイプ (アイレム) R-Type (Irem)	5.33
9	ファイティングゴルフ (SNK) Lee Trevino's Fighting Golf (SNK)	5.20
10	ギャラガ88 (ナムコ) Garaga 88 (Namco)	5.05
11	ゲバラ (SNK) Guerrilla War (SNK)	5.01
12	ヘビーバレル (データイースト) Heavy Barrel (Data East)	5.00
13	ソニックブーム (セガ社) Sonic Boom (Sega)	4.92
14	パドルマニア (SNK) Paddle Mania (SNK)	4.67
15	ハレーズコメット (タイトー) Halley's Comet (Taito)	4.62
16	スーパー魂斗羅 (コナミ) Super Contra (Konami)	4.45
17	スーパーリーグ (セガ社) Super League (Sega)	4.42
18	1943 (カプコン) 1943 (Capcom)	4.39
19	Dr. トッペル探検隊 (タイトー) Dr. Toppel (Taito)	4.38
20	シルクワーム (テクモ) Silk Worm (Tecmo)	4.37
21	ビッグ・イベント・ゴルフ (タイトー) Big Event Golf (Taito)	4.36
22	ダブルドラゴン (テクノス/タイトー) Double Dragon (Technos/Taito)	4.35
23	バックマニア (ナムコ) Pac-Mania (Namco)	4.31
24	Mr. HELIの大冒険 (アイレム) Battle Chopper (Irem)	4.29
25	忍 (シノビ) (セガ社) Shinobi (Sega)	4.19

■アップライト、コックピット型TVゲーム機

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ファイナルラップ (デラックス) (ナムコ) Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.31
2	コンチネンタル・サーカス (タイトー) Continental Circus (Taito)	9.09
3	ファイナルラップ (スタンダード) (ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	8.29
4	アフターバーナー (コックピット) (セガ社) After Burner (Cockpit) (Sega)	8.00
5	ニンジャウォリアーズ (タイトー) Ninja Warriors (Taito)	7.87
6	ヘビーウェイト・チャンプ (セガ社) Heavyweight Champ (Sega)	7.67
7	フルスロットル (タイトー) Full Throttle [Top Speed] (Taito)	7.50
8	アウトラン (デラックス) (セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	7.38
9	オペレーションウルフ (タイトー) Operation Wolf (Taito)	7.18
10	アフターバーナー (コマンダー) (セガ社) After Burner (Commander) (Sega)	7.14
11	ミッドナイト・ランディング (タイトー) Midnight Landing (Taito)	6.77
12	スーパー・ハンクオン (ライドオン) (セガ社) Super Hang-On (Ride On) (Sega)	6.23
13	サンダーブレード (デラックス) (セガ社) Thunder Blade (Deluxe) (Sega)	6.15
14	ウェックル・マン24 (スピン) (コナミ) Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	5.75
15	スペースハリヤー (ローリング) (セガ社) Space Harrier (Rolling) (Sega)	5.71

■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	麻雀学園 (ユウガ) Mahjong Academy* (Yuga)	8.30
2	放浪記掟 (ホームデータ) Horoki Okite* (Home Data)	6.09
3	麻雀放浪記・外伝 (ホームデータ) Mahjong Horoki Gaiden* (Home Data)	5.30
4	スーパーリアル麻雀 PII (セタ/タイトー) Super Real Mahjong Part II* (Seta/Taito)	5.10
5	脱子ちゃん雀荘 (セガ社) Dakko-Chan Jongsok* (Sega)	4.93

■フリッパー (FLIPPERS)

1	ファイア (ウィリアムズ) Fire (Williams)	6.75
2	ロストワールド (バリー) Lost World (Bally)	5.80
3	F-14 トムキャット (ウィリアムズ) F-14 Tomcat (Williams)	5.22
4	ビッグガンズ (ウィリアムズ) Big Guns (Williams)	5.20
5	ピン・ボット (ウィリアムズ) Pinbot (Williams)	5.00

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

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものを、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:大衆人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1988年4月号から

アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)	評価
1 オペレーションウルフ (タイトー)	9.37
2 ダブルドラゴン (タイトー)	9.22
3 テクモボウル (テクモ)	8.63
4 クォーターバック (レーランド)	8.36
5 アフターバーナー (セガ社)	8.28
6 ビジュランテ (アイレム/データイースト)	8.26
7 アウトラン (セガ社)	8.25
8 ゲリラウォー (ゲバラ) (SNK)	8.14
9 ロードブラスタース (アタリ)	7.86
10 スーパープリント (アタリ)	7.86
11 スーパーハンクオン (セガ社)	7.82
12 ローリングサンダー (ナムコ/アタリ)	7.82
13 プラステロイド (アタリ)	7.69
14 ストリートファイター (カプコン)	7.56
15 トップスピード (フルスロットル) (タイトー/ロムスター)	7.30
16 720° [スケートボード] (アタリ)	7.29
17 ゼイボット (アタリ)	7.22
18 イカリ・ウォリアーズ [怒] (SNK/トレードウェスト)	7.21
19 エンデュローラー (セガ社)	7.21
20 ハングオン (セガ社)	7.04
21 スピードバギー (バギーボーイ) (辰巳/データイースト)	7.03
22 ボールポジション (アタリ)	6.86
23 コントラ [魂斗羅] (コナミ)	6.63
24 ダブルプレイ (レーランド)	6.63
25 ジノフォープ (バリー・ミッドウェー)	6.56

ベスト・ニューアップライト

1 サンダーブレード (セガ社)
2 ヘビーバレル (データイースト)
3 オスカー [サイコニクス・オスカー] (データイースト)
4 スーパーコントラ [スーパー魂斗羅] (コナミ)

ベスト・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 シノビ [忍] (セガ社)	8.92
2 ツインコブラ [究極タイガー] (タイトー/ロムスター)	8.13
3 ロードブラスタース (アタリ)	7.89
4 エージャックス (コナミ)	7.64
5 チャンピオンシップ・スプリント (アタリ)	7.63
6 パイロス [ワードナの森] (タイトー)	7.63
7 ラスタンサーガ (タイトー)	7.56
8 タッチダウン・フィーバー (SNK)	7.25
9 タイムソルジャー [バトルフィールド] (SNK/ロムスター)	7.17
10 パブルボール (タイトー/ロムスター)	7.08
11 ベーパーボーイ (アタリ)	6.95
12 1943 (カプコン)	6.93
13 スーパードッジボール [熱血高校ドッジボール] (テクノス/レーランド)	6.87
14 スカイシャーク [飛翔鯨] (タイトー/ロムスター)	6.86
15 ボールポジション II (ナムコ/アタリ)	6.73
16 トーナメント・アルカノイド (タイトー/ロムスター)	6.72
17 VS.スーパーマリオブラザーズ (任天堂)	6.68
18 パーフエクト・ヒリヤード (日本システム/UATA)	6.59
19 ガントレット II (アタリ)	6.56
20 VS. R B I ベースボール [米国版ファミスタ] (ナムコ/アタリ)	6.54

フリッパー

1 シークレットサービス (データイースト)	9.13
2 ビン・ボット (ウィリアムズ)	8.56
3 スペースステーション (ウィリアムズ)	8.26
4 ハイスピード (ウィリアムズ)	8.03
5 レーザーウォー (データイースト)	7.38
6 ダイヤモンドレディ (ゴットリーブ/プリミア)	7.27
7 ファイア (ウィリアムズ)	7.22

© 1988 Replay Magazine 《本誌特約》 調査方法は本誌「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版に当たる機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

HOサイズスロットレーシング

EXCITING!!

アミューズメントに
新しいムーブメント!

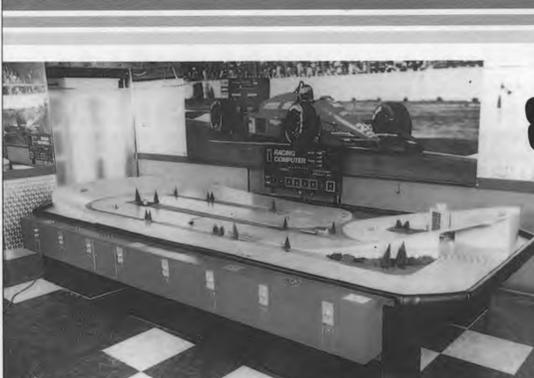
レーシングの人気秘密は、初めての方にも気軽に楽しめること。また、チューンナップパーツにより自分だけのマシンをつくる、というマニアックな楽しみ方もできます。HOサイズだからオシャレに、そしてアダルトな雰囲気にもベストフィットします。

DEPARTURE

TO NEW AMUSEMENT SCENE

6レーン

HOサイズならではのコンパクト&エキサイティングな内容!! フールバーにも、ベストな1台です。サイズ3200×1800 2分割型



8レーン

タイムレース・ラップレース・スプリントレース等が楽しめる、周回数表示、ベストタイム表示、順位等がコンピュータ表示されます。サイズ 4700×2300 2分割型/3分割型

スロットレーシング設置例 <アミューズメントスペース"ボルシェジョイ浜田山">



ゴールデンキングII

天板大理石使用
外形 2360×1600
内径 2540×1270(金式サイズ)
ペルギー製ボール、キュー6本
木枠、ブラシ、チョーク等、フルセット付き

ゴールデンキングII "ボルシェジョイ浜田山"

アトラスでは、HOスロットレーシングをはじめ、コストパフォーマンスの高い名品、「ゴールデンキングII」、又キュー(バイキング、マグドモット、アダム、メウチー)や各種アクセサリーの販売やラシヤ張り替えも行なっていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

ATLUS 株式会社 アトラス

〒162 東京都新宿区若宮町23-1 藤田ビル
TEL.03(235)7801(代表) FAX.03(235)7804



甦れ、グラディウス!

おおくのゲームフリークたちを熱狂させた「グラディウス」、待望の続編ついに登場! 他のシューティングにはない、パワーメーターセレクトにより独自の攻略を可能にした、タクティカルシューティングゲームだ!



好評発売中

GO-800オリジナルマルチ筐体

- 2種類のゲーム収納可能。(切り替えスイッチ)
- 縦・横モニターローリング方式。
- コントロールパネルワンタッチはめ込み式。
※麻雀ゲームにも対応可能(別売)



- ご希望に応じて貴社名が記入できます。
正面と側面2カ所(別途料金)

●仕様
使用電源 AC100V±10V(50/60Hz)
消費電力 105W
寸法 20インチラバータイプ
幅 630m/m
奥行 815m/m
高さ 1,395m/m
重量 98kg

※仕様の一部を予告なく変更する場合があります。



コナミ株式会社
 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL. 03(264)5678
 (サブセンター) 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 TEL. 06(334)0335
 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北一条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778
 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367

Overseas Readers Column

Korean Officer Agrees Recognition Videos As "Audiovisual Works"

The Korean government may consist of officials who cannot understand their nation's laws. Therefore, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) is patiently proceeding with countermeasures, and recently succeeded in making them recognize Japanese video games as "audiovisual works including motion pictures". Kaoru Hinami, managing director of JAMMA, stated: "The fact that the Korean government has concretely recognized video games as audiovisual works, is a great advance. Although the Korean government seems to be trying to protect pirates, they make a fruitless struggle against the international trend concerning intellectual property".

In Korea, the new Copyright Act became effective in July, last year, and under the act, foreign works were also to be protected from October. The contents of the new Copyright Act in Korea are proportionate to those of Japan, and all works are protected, though they may not be registered. Its infringer will be subjected to criminal punishment (three years' imprisonment with labor and 3 million won of fine at highest). However, it is said that not merely audio tapes and video tapes, but also video games are being copied without permission, as widely as have been copied so far.

Infringers, such as copiers, must be sued criminally by copyright owner. Prior to that, however, Korean officials must understand their own nation's law. Any violation of the Copyright Act must be proved by copyright owners. For this purpose, the "data when works were released for the first time" can be registered. Thus, in October, last year, Tecmo Ltd., Japan, filed an application with the Cultural Affairs Publicity Department of the Korean government for registration of its video "Gemini Wing" as audiovisual works, as well as Sega Enterprises, Data East and Capcom, respectively, for their video games. However, the Cultural Publicity Department rejected their registration, on the ground: "Those applied for are mere video tapes recording of video game images, and as such cannot be recognized as works. Rather, since they are mechanical expressions of computer programs, they should be protected under the 'Computer Program Protection Act'" (October 29, 1987).

Against the rejection, Japanese

manufacturers have united, and as of March 15, this year, they took legal steps against the Korean government, asking for an "administrative dissatisfaction judgement". The Korean government must have been so embarrassed that they have immediately replied: "The assertions of Japanese video game manufacturers are right. As we are ready to register (the first dates of release of) video games, it is hoped that your suite for administrative dissatisfaction judgement be withdrawn". Thus, the Korean officials have at last recognized that video games are audiovisual works.

Korean government will have to proceed to such an extent that criminal procedures be made against manufacturers and exporters of Korean counterfeit PC boards. Though we do not know how long time it becomes necessary to complete such steps. However, as long as Korean counterfeit PC boards continue to be exported, these steps will continue to be taken patiently.

Universal Sales Moved To Its New Building

Universal Sales of Tokyo has recently completed construction of its new head office building, and started operation there from April 4. To the building, Universal group companies - Universal Gourmet System (management/operation of restaurant/games), Universal Technos (research & development of coin-op games), Hotel Rich (hotels chain), and Universal Kanko Kaihatsu (new company which intends to develop resort areas) - also moved their head offices.

Once known as a manufacturer of amusement games, Universal Company Ltd., Oyama, Tochigi, is currently known as one of world's largest manufacturers of slot machines. Since the development of "Top Gear" (1984), the company has suspended production of amusement videos, and is making all-out effort to produce slot machines. Its slot machines consist of those with stop button (for "Fuel Operation No. 7") for domestic market, and those for overseas casinos. Both types have been successfully marketed, and are yearly increasing in both domestic and overseas market. Due to the success in the gaming division, the amusement division is said to be suspended temporarily (i.e. no one knows which the amusement division resumes its activity).

Editor: Masumi Akagi
 Amusement Press, Inc.
 18-2, Doyamacho, Kita-ku,
 Osaka, 530 Japan
 faxphone (81) 6-314-3821

©1988 Amusement Press, Inc.

The center of marketing is Universal Sales, and its parent company, Universal Co., Ltd. is positioned as the manufacturing division. As for slot machines for casinos, Universal Distributing of Nevada Inc., Las Vegas, is operating in the U.S., while Universal

Europe Ltd., London, is in Europe, and Universal Australia is in Australia. Universal Sales Co., Ltd. 22-9, 3-chome, Takanawa, Minato-ku, Tokyo 108 phone: (03) 448-0581 fax phone: (03) 448-1741



Some important directors of Sega Japan with its new simulation video "Galaxy Force". (l-r) A. Nagai, T. Ogata, H. Nakayama (president), T. Komai, and K. Suzuki

Sega's Stock Listed. Its New Simulation Unveiled

On April 12, the stocks of Sega Enterprises Ltd., Tokyo, were listed on the 2nd Section of Tokyo Securities Exchange (TSE), and Sega's capital increased to 6,137 million yen (17,650,000 stocks). Commemorating it, Sega held a private show on April 11, at the "Ebisu 2nd Factory", Shibuya, Tokyo and unveiled "Galaxy Force" as 8th product in its simulation video series, to traders, with gaily presentation.

Since October 1985, Sega's stocks have been publicized, becoming over-the-counter stocks (in Tokyo area). At the current listing, the starting price

was 8,100 yen (per one stock). Since the stock price is high, Sega intends to carry out stock splitting in the near future.

The coin-op videos manufacturers, who have already listed their stocks, are: Nintendo Co., Ltd. (listed in 1962), Konami Industry Co., Ltd. (1984), and Namco Ltd. (in March 1988). Nintendo's stocks were listed on the 1st Section of TSE, while the other three companies' stocks were listed on 2nd Section. According to an information source, Namco also seems to be preparing to shift towards listing on the 1st Section.

選ばれる《朝日のバッテリーカー》

韓国から逆輸入で超低価格を実現!!

斬新なフォルムのル・マン

1人乗り
¥150,000-

コンパクトな設計のJR-750

1人乗り
¥130,000-

愉快なアヒルのわんぱくダック

1人乗り
¥130,000-

ペアで仲良しロードボーイ

2人乗り
¥180,000-

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.

朝日エンジニアリング株式会社

〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

namco

**愛と正義の戦士、ベラボーマン
只今参上!!**

ウルトラC級ギャグ満載!!
愉快!痛快!コミカルアクションゲームの決定版。

STORY

ある日、平凡なサラリーマン中村等は残業を終えて帰る途中、アルファ遊星人と遭遇。狂気天才科学者爆田博士の世界征服の野望を打ち砕くため戦うようにと、超エネルギー変身物質を授かった。



**超絶倫人
ベラボーマン**

ザ・対決ハイライトシーン

爆田ロボット軍団

アトランティス海底軍団

サイボーグ忍者衆

福を10コ集めるとアイテムが...

システムI第8弾!!

*今後ナムコシステムボード「システム87」は「システムI」と名称を変更致します。

す、すごい"ベラボースイッチ"採用!

ボタンを叩く強さがそのまま伝わる!! (タッチレスポンス スイッチ採用)

●強く叩くと大パンチ

●弱く叩くと小パンチ

*他の攻撃も変化します。

HAPPYDATE

遊び方

うまくランプを止めて二人がそろうと、「Happydate」となり景品が払い出されます。

照れ屋の二人に楽しいデートをプレゼント!!



仕様
幅 530mm
奥行 590mm
高さ 1,585mm
重量 55kg
消費電力 105W
〒91-27935



**「遊び」をフレイットする
株式会社 ナムコ**

本社 千146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
営業本部 千146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売部 千584 大阪府東淀川区木田2-10 TEL 03(338)3511(代)
*遊園施設・娯楽機械 *企画・設計・製作・販売・賃貸・輸出・輸入
*各種イベント*企画・制作・実施

ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

©1987-1988NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED