

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. 著作権

新TVゲーム20種

アーケードゲーム機も約10種発表予定



アミューズメント・エキスポ
1986
3月5日-6日、新宿NSビル



連合会、中西会長

春のショーとしての「A O U 86アミューズメント・エキスポ」は、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局長東京、中西昭雄会長、略称A O U)初の主催により、三月五日から二日間、東京・新宿の新宿NSビルにて開かれるが、このほど出展三十七社の出品内容がおおむね明らかになった。

同ショーではTVゲーム機を含むアーケードゲーム機、メダルゲーム機、小型乗物機のほか、メダルゲーム機以外のアーケード出版関係などの展示がなされる。そのうちメダルゲーム機は別記小間にて展示されることになる。出品機種を分野別にみると、計二十数機種とTVゲーム機を上回る展示がなされるもようである。

に見ると、TVゲーム機で二十機種近い新作が披露されることになっており、期待される。しかしメダルゲーム機については新製品が数機種発表となるものの、ほとんどが従来機の出展にとどまる予定で、計二十数機種とTVゲーム機を上回る展示がなされるもようである。

アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局長東京、中西昭雄会長、略称A O U)初の主催により、三月五日から二日間、東京・新宿の新宿NSビルにて開かれるが、このほど出展三十七社の出品内容がおおむね明らかになった。

に見ると、TVゲーム機で二十機種近い新作が披露されることになっており、期待される。しかしメダルゲーム機については新製品が数機種発表となるものの、ほとんどが従来機の出展にとどまる予定で、計二十数機種とTVゲーム機を上回る展示がなされるもようである。

原因はあるでしょうが、生活における「ゆとり」のなさも大きな要因と言えましよう。

が私の認識です。経済のサービス化が進み、サービス産業の時代とも言われています。A M業界をとりまく苦難は多々ありますが、経済の多岐にわたる分野が

原因はあるでしょうが、生活における「ゆとり」のなさも大きな要因と言えましよう。

が私の認識です。経済のサービス化が進み、サービス産業の時代とも言われています。A M業界をとりまく苦難は多々ありますが、経済の多岐にわたる分野が

愛される業界に

A O U会長 中西昭雄

ことと、子どもの提供する「遊び」というサービスと、どちらに意義があるかということになると、クルマを造ることのほうが意義があると、はつきり言い切れないというのとすべく業界人同士が切

とあり、TVゲーム機ではセガ社がシステム16「フアンタジーゾーン」、新システムE「第一弾」システム2第二弾でアムフトにシューティングゲームを加味した「ウォー・ボイ」のほか、宇宙戦争ゲーム「ラフレシア」、アルファ電子開発「スリパースティングレイ」と新作を豊富に展開する。

型仕様になった「インデコナミオース」を出品している。このほか九州で先に発表した「マンハッタン24分署」と「大列車強盗」を紹介する。またデ

「タイター」は「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブル・フォーメーション」、「ローンウルフ」の新作三機種を披露。ナムコは新作「ホッピング・マッピー」と「アタリゲームズ」に「ガントレット」および「テーパー」を豊富に展開する。

コナミからは欧州で先に発表した「マンハッタン24分署」と「大列車強盗」を紹介する。またデ

「タイター」は「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブル・フォーメーション」、「ローンウルフ」の新作三機種を披露。ナムコは新作「ホッピング・マッピー」と「アタリゲームズ」に「ガントレット」および「テーパー」を豊富に展開する。

「タイター」は「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブル・フォーメーション」、「ローンウルフ」の新作三機種を披露。ナムコは新作「ホッピング・マッピー」と「アタリゲームズ」に「ガントレット」および「テーパー」を豊富に展開する。

コナミからは欧州で先に発表した「マンハッタン24分署」と「大列車強盗」を紹介する。またデ

「タイター」は「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブル・フォーメーション」、「ローンウルフ」の新作三機種を披露。ナムコは新作「ホッピング・マッピー」と「アタリゲームズ」に「ガントレット」および「テーパー」を豊富に展開する。

コナミからは欧州で先に発表した「マンハッタン24分署」と「大列車強盗」を紹介する。またデ

「タイター」は「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブル・フォーメーション」、「ローンウルフ」の新作三機種を披露。ナムコは新作「ホッピング・マッピー」と「アタリゲームズ」に「ガントレット」および「テーパー」を豊富に展開する。

新風営法施行一年経過 “たまり場化”に歯止め

法規制で一般的评价、賭博防止”では疑問も

新風営法(風俗営業等規制及び業務の適正化等に関する法律)が昨年二月十三日に施行されて、ちょうど一年経過した。

新法施行一周年に際して警察庁の発表も、従って昨年末に発表されたいわゆる「六十一年版風俗環境白書」以上はゲーム機設置営業所が「八号営業」として許可

制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

「八号営業」として許可制になり、許可申請書類が、管理講習など、かつて経験しなかった法律手続きに追われた。

「八号営業(ゲームセンター等)」で成果は「適正化」については、い

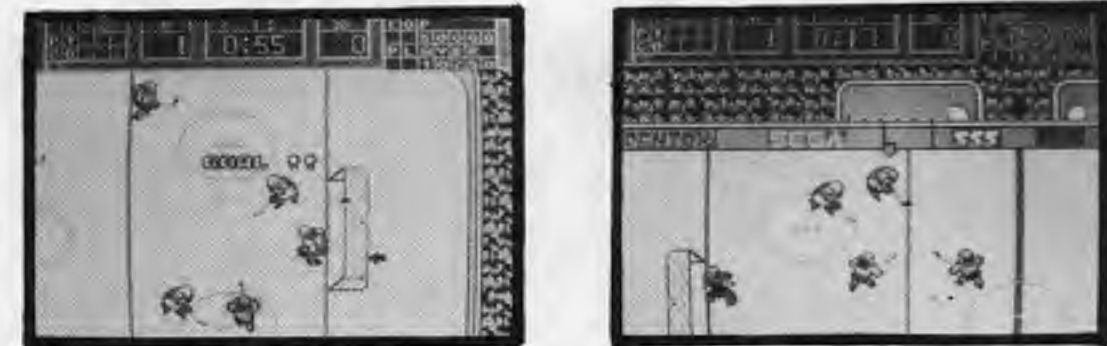
SLAP SHOOTER

スラップシューター



「氷上の格闘技」と呼ばれるほどハードなスポーツ、アイスホッケー。そのスピード感と興奮をあますことなく再現したリアルスポーツゲーム「スラップシューター」が登場しました。氷上で繰り広げられるスピードなゲーム展開はもちろん、激しいボディチェックや頭脳的なパスワークなど、実戦さながらのスリリングなプレーが楽しめる、しかもハーフタイムにはチャージャーショーも設定。スリルと面白さが一度に味わえます。

氷上で激突する男たちのビッグファイト



システムE
従来のボードに比べて価格が安く、マザーボード方式なのでCVTが容易です。また、カスタムICでコピーを防止しています。

第1弾!

メジャーリーグ Major League

セガ・システム16

第1弾!



トラップボール & スウィングレバー 採用!



95-2674

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 電話 03(743)7432(販売部) 03(743)7433(営業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話 011(841)0248(代) 表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5331(代) 表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話 092(522)4715(代) 表)

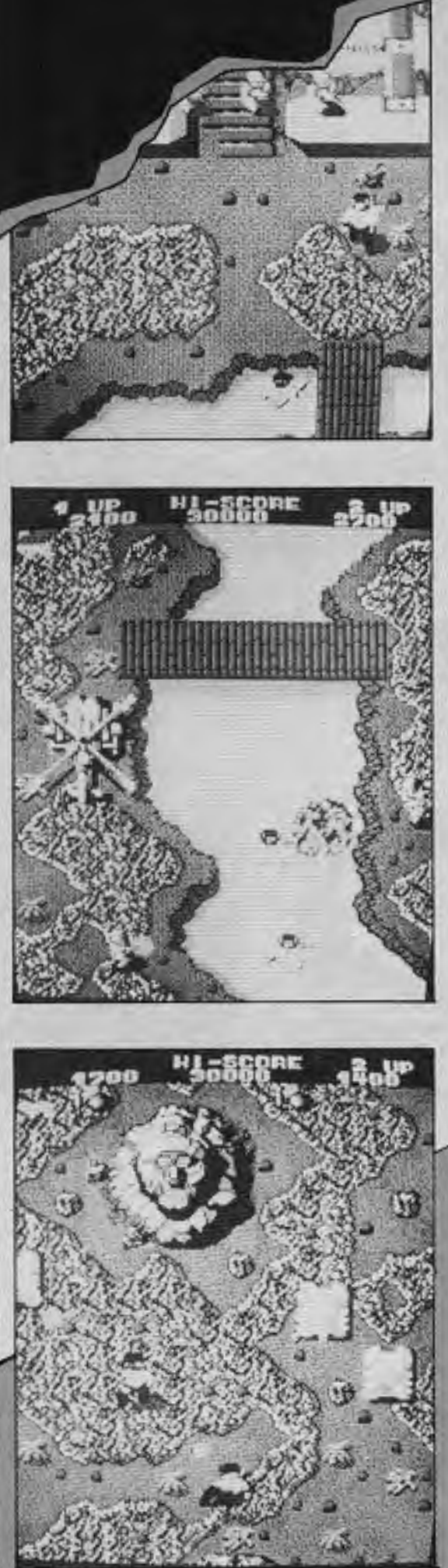
俺が生き残るためなら
相棒でも倒す!

強烈

怒 IKARI

史上最大の機種

- オールタイム参加可能な2PLAY仕様。
- 今、注目の多層基板。
- ダブルFM音源のスーパーサウンド。
- 君が主人公だ! 注目のサバイバルゲーム。



SNK 株式会社 新日本企画
SNK ELECTRONICS CORP.
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町12番41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
SNK CORP
12-41, TOYOTSUCHI, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE: 06(338)7007 FAX: 06(338)7150
TELEX: 5236785 SNKCOJ

©1986 SNK ELECTRONICS CORP.

シグマ、カジノ買収

米国ネバダ州リノ市内の「ホースシュー・カジノ」を買収したシグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)では、このほど、米国ネバダ州リノ市内にあるカジノ「ホースシュー・カジノ」の買収について同カジノ・オーナーであるメイスン社(本社ネバダ州、ノスチユアート・メイスン社長)と合意、正式契約したことを明らかにした。



上の写真はリノ「ホースシュー・カジノ」(左側)表の夜景

新日本が新作展

1月から2月へ、東京と大阪で「怒(いかり)」基板をアピール
新日本企画(本社大阪、川崎英吉社長)では、東京会場は一月二十七日に都心のホテル・ニューオータニ本館で、また大阪会場は二月三日に吹田市の江坂東急インにおいてそれぞれプライベートショーを開催、同社開発の新TVゲーム機「怒(いかり)」を発表した。これら東京、大阪両会場にはオベレーター関係業者が約四百名参加した。同発表会で披露された



新日本企画の最新製品発表会(1月27日、東京会場)の様子

「怒(いかり)」は戦争場面のサバイバル戦をテーマにしたもの。同社では初の三枚多層基板採用によるパワーアップぶりが、同北西部に、最も小さくて最も大きい市、より、ダブルFM音源による迫力ある音響効果、さらに二人いつでも参加できる方式を採用、同社「タンク」以来の回転スロット操作など、同ゲームの特徴を強くアピールした(詳しくは本号「話題のマシン」参照)。

1985年版合本

限定販売
特価12,000円
(送料込み)

本誌「ゲームマシン」の85年度発行分を1冊の本にしたものです。これ以前の合本は76年版～81年版と84年版が僅かながら残っております。生きた業界情報の年別ファイルとしてご利用下さい。



アミューズメント通信社 大阪市北区神山町9-16 山名ビル
☎(06) 314-0309 〒530

都道府県オベレーター団体の連合会は、今回初めて展示会という形でひとつの具体的な事業を開始することになった。AM機のオベレーターが現在厳しい環境下にあるのを克服するためにオベレーター自身の団結力を積極的に改善していく必要があり、そのためにはこの作業の中心となる「連合会」を盛り立て、また「連合会」もそうした支持を受けて積極的に活動していくことが求められている。この「連合会」の初年度の事業である。それだけに、各方面からさまざまな

論潮 展示会の課題

な関心が持たれていると聞える(無関心なら救いがない)。
「連合会」ショーはその開催を決めたいきさつからして、どうもすつきりしないが、その原因はショー開催の趣旨・目的が不明である。要はその方向を誤らないといふことだろう。会場確保といふ観点から、今後は従来NTAO方式を下敷きにして、その趣旨・目的を明確にする必要がある。不良出展者には断固とした態度で臨むべきである。不良出展者には断固とした態度で臨むべきである。不良出展者には断固とした態度で臨むべきである。

城下町に遊園地

冬とは言え南の地方は、暖かいところから、鹿兒島の与次郎ヶ浜のMB Cグラウンドで十二月二十一日から一月二十六日まで「フェスティバル」が開かれ、遊園施設・ゲーム場が開設され、それなり

トーケンの新役員態勢

トーケン(本社大阪)では土屋健蔵社長の死亡により、二月五日の臨時取締役会で後任社長に土屋暁子氏を選任した。これによる同社役員態勢は次のとおりで、社長以外では異動はないとのこと。代表取締役社長 土屋

本社移転

㈱アポロ 大阪市南区難波四の六の二、ミューズビル、☎六三二一〇五
二一(専用)、ミューズビル代表 ☎六三二二二三
一、段為善社長。

住居表示変更

㈱神出商産 名古屋市中区高針一の七〇一、☎(〇五二)七〇三三〇
一、二、神出英生社長。

取締役専務 堺工場長 土屋主税氏、同専務 開発部長 嘉味田道夫氏、同専務 関連事業部長 財部正秋氏、同専務 総務部長 大仲栄一氏、同専務 本部長 原之園順郎氏、監査役 安井雅則氏。

IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86

NSM/ローエン社提供により、二階フロアで古典的なゲーム機やジョークなどが展示披露された



行となった。この改正法では、ギャンブル機は遊技場において十五平方メートルにつき一台しか設置できなくなることなど、さらに厳しい規制が加えら

ima 年安

Frankfurt/Main
Messe Gelände
23.-25. Januar 1986

AM機は自由営業、ギャンブル機には許可制

許可条件を細かく定めている。この規制法では、未成年、家庭、健康への配慮から、ギャンブル機の設置場所、設置台数、機械の内容など、日本の七号営業のような許可条件を細かく定めている。ここで注意を要するのは、同規制法で言うギャンブル機とは、現金のほか景品類やメダルなど、なんらかのものが遊技の結果により与えられる機械のこと、AM機とはそれ以外の純粋に遊びのみを提供するものを指していることだ。

この賭博規制法の内容だが、十五平方メートルのギャンブル機というものは、その平面積計算には品置き場なども含め、ことになっており、実際には相当制限されている。これは既得権があり、現在営業中の遊技場はそのまま五年間営業できるが、六



コナミ工業の現地法人である西独コナミ社の小間のようす。同社はホワイトを基調とした小間装飾を行ない、新TVゲーム機2機種を展示した



IMAで唯一の2階建て小間にて出展したNSM/ローエン社。同社はIMAで毎回人目を引きつけるような派手な小間装飾を行なっている



ノバ社の小間のようす。同社では日米のTVゲーム機とともに、IMAで話題をさらったウィリアムズ社製の最新フリッパー「ハイスピード」を出品した



ガーゼルマングループの小間の一角では、任天堂「V.S.テニス」がマルチ画面やテニスウェアを着た人形などにより、大々的にアピールされた

品は約三十九百円)相当までのものとし、それぞれ客への還元率も規定されている。さらに業者への義務づけとして、現金または景品の出する仕組み、景品内容などの揭示、景品の買い戻し禁止やいろいろな営業行為に関する制限が定められている。同改正法の施行による将来の見通しについては、DAIでは、「今後十年間でギャンブル機設置店



バリー・ウルフ社ではカジノ用スロットマシンを囲いのある小さな小間にて別に展示した。IMAにてスロットマシンを出品したのは同社だけ

AMとG機の区別
西独の業界では、AM機とギャンブル機について、その区別がはっきりしていると言え、その上で業者たちは、ギャンブル機は青少年および社会にとって好ましくないもの、AM機は本来健全なもの、という扱い方を徹底している。このようにAM機とギャンブル機を明らかに区別している。また業界サイドでも、西独では自主規制が徹底、定着しており、風営法は矛盾に満ちている、としか言えない。西独の実績から、繁栄へと進む西独業界の事例は、日本の業界にとっても十分研究されるべきである。

IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86 ★ IMA '86

少者にも配慮し 定したAM市場



上から見たIMAの展示会場のようす。天井を設けた小間があり、なかなか全体が見渡せない

ギャンブル機には許可制

このような欧州事情を背景に、西独市場ではAM機が比較的順調な動きを見せているのは、それ自体驚くべきことである。IMAはATEを展示会だけ比較してみても、IMAはATEをのぐ盛り上がりを見せており、欧州を代表する国際ショーと言え、欧州市場の低迷打開のカギは西独にあるのかも知れない。

西独市場で、TVゲーム機やフリッパーなどのAM機ビジネスが着実に発達してきているのは、理由がある。ひとつは業界側の自主規制、もうひとつはギャンブル機を規制する法律が、それぞれ効果をあげているからである。

自主規制が定着
自主規制では今回とくに強調されたのが、ASK(自動機器自主規制)で、これはVDIがAMゲーム機を青少年にも有害なものとそうでないものに分け、有害なものに発覚したものと四年前に発覚したものとを扱わないようにと四年前に発表されたものを、その趣旨は東西緊張をともに身近に感じている西独の立場上、戦争や残酷性を示すような内容の機械を排除しようというものである。

西独の業界では、AM機とギャンブル機について、その区別がはっきりしていると言え、その上で業者たちは、ギャンブル機は青少年および社会にとって好ましくないもの、AM機は本来健全なもの、という扱い方を徹底している。このようにAM機とギャンブル機を明らかに区別している。また業界サイドでも、西独では自主規制が徹底、定着しており、風営法は矛盾に満ちている、としか言えない。西独の実績から、繁栄へと進む西独業界の事例は、日本の業界にとっても十分研究されるべきである。



バリー・ウルフ社の小間のようす。同社ではバリー・センテ社開発のTVゲーム機を中心に、バリー社のフリッパーとアーケードゲーム機(ボウリング)などを出品

欧州のAMゲーム市場は全般的に見て、いぜんとして低迷しているが、西ドイツだけは例外と言える。なぜなら、なせそうなのか、市場動向だけでなく法規制などを含めてよくよく研究する余地がある。



さらに西独業界の大きな特徴として、大手業者によるバランスがうまくとれていることが挙げられる。つまり、バリー・ウルフ社、NSM/ローエン社、そしてADP社とノバ社をもつガーゼルのグループが互いに競合しながらバランスをとり、これにエレクトロゲームズ、ライオン社など独立系の業者がいて、全体として秩序ある業界となつていく。



ガーゼルマングループの小間にて、テクモ開発のTVゲーム機「ワールドカップ」の横で、写真左からテクモの赤石課長、同グループのチューリ部長



IMA会場にてタイトーの三枝部長
西独コナミ社の小間にて同社の丸尾代表

かどうかははっきりしないが、昨年十月に約五千台のTVゲーム機が撤去されたに等しい。このため西独のTVゲーム市場は大幅に縮小。逆にTVゲーム機以外のフリッパーやスロットゲームなどのAM機とジュエリーボックスの市場が拡大傾向を示し、AM機市場全体としては上昇気味になっている。その結果、昨年のAM機産業は一九八一年以来の好成績を挙げたという。ただしTVゲーム市場は縮小したが、業者たちは自主規制に沿ったTVゲーム機をさらに供給していく意欲を失ってはおらず、今回のIMAでもその姿勢を十分示した。

西独の賭博規制法

一方、ギャンブル機の規制については昨年十二月二十日、賭博(遊技)規制法が改正されて施

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

東大阪・近大前

第23回

ゲーム場の集中、過当競争によりゲーム料金のダンピングが問題となつていところへ、新風営法施行に伴うかけ込み出店が相次ぎ、その結果ゲーム料金のダンピングがさらに進み、今ではどうにもならなくなつていところもいくつあり、業者間でも大いに問題となつている。

その代表的な例として大阪府東大阪市内の近畿大学前がある。近畿大学は関西でも有数のマンモス校であり、近鉄長瀬駅から近大にかけて学生を対象とした飲食店や書店、コピーサービスなど各種の店が並ぶ学生街である。しかしそれらの大半は外観よりも実質を売って、どちらかと言えば地味な雰囲気のある店である。

ゲーム場は現在十四軒あり、とくに近大正門に通じる商店街に、約百軒の間に十軒近くの店が集

中している。これらの店では大学生を対象にした営業を展開している。この地域は、新風営法施行条例で規定する「営業制限地域」に該当、従って今後は新規の開店はできず、このため新風営法施行直



上の写真は「ポップアップ近大前店」のようす（取材時が近大入試日に重なったため、どの店でも客数は少なくなっている。下は同上の浅田和也店長



も急速に進んだと言います。その結果、現在ではほとんどの店が一プレイ二百円料金のものが大半を占めており、新製品でも最髙五十円となっている。このダンピング問題に関して、昨年夏ごろ、業者が集まり協定を結ぶ話し合いが持たれたが、結局は非常に明るくカラ

局まともならずそのままにに至っているとのこと。今回とくにゲーム料金のダンピングという問題を含め、近大前のゲーム場の実態に迫り、オペレーターそれぞれの言い分を、どれが正しいかということとでなく、このような意見もある、という方法で紹介したい。

まず「ポップアップ近大前店」は最も近大寄りにあるゲーム場。一階と二階があり延べフロア面積は約二百二十平方メートル、TVゲーム機を主体に六十数台を設置している。昨年二月一日にオープンしたとのこと、



親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

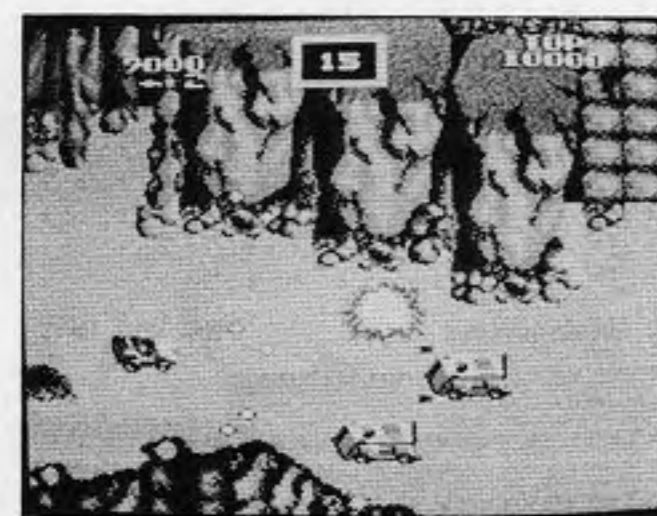
ガントレット



GAUNTLET

強行突破

戦闘バギーが敵国内疾走 盗まれた戦闘機を奪還!



FORCE BREAK

マンハッタン24分署

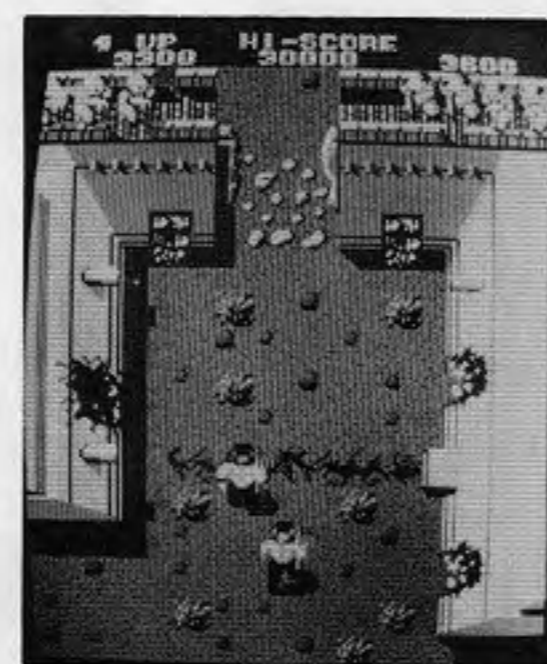
脱獄囚から市民を守れ! 3つの武器を選びながら



JAIL BREAK

怒(いかり)

2人参加、生き残るため 敵の本拠地で壮絶な闘い



IKARI

4人までいつでも参加! 互いに協力して謎に挑戦

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(553)6881代
 福岡営業所 千810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

TECMO
NEW VIDEO SPORT
テカン ワールドカップ

TEHKAN WORLD CUP

株式会社テカンは昭和61年1月よりテクモ株式会社と社名変更いたしました。

さあよいよ開幕だ!!
割れんばかりの歓声の中、
スタープレイヤーの登場だ!!

好評のワールドカップに
テーブルタイプ新登場!!
ライト機構付コンパネの
コンバージョンキット



“コントロールボール”ならではの操作感でハイテクチックなプレイも思いのまま! スタジアムの興奮をリアルに再現します。しかも2人でプレイすれば、スリルも楽しさも倍増! スポーツ疑似体験が楽しめます。だから売上げは高水準、長期安定型。大迫力のスタンドタイプに加えて、ランプ組込コントロールパネルのテーブル用コンバージョン・キットも新発売!



仕様

950(H) x 996(D) x 686(W)
95kg
20" CRT, AC100V 50/60Hz
100W

© TECMO, LTD. 1986

TECMO テクモ 株式会社

本社: 千101 東京都千代田区
神田須田町2-2
須田町藤和ビル7F、8F
TEL. 03(256)0371-7
FAX. 03(256)0382

TECMO, LTD.

8/F., Sudachotowa Bldg. 27, Kanda-Suda-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101, Japan
Tel: 03 (256) 0378

天板に手が当たらないよう、コントロールパネルを天板より高く取付けて下さい。③の穴位置で取付けても天板より低い場合は調整板を取付けて下さい。

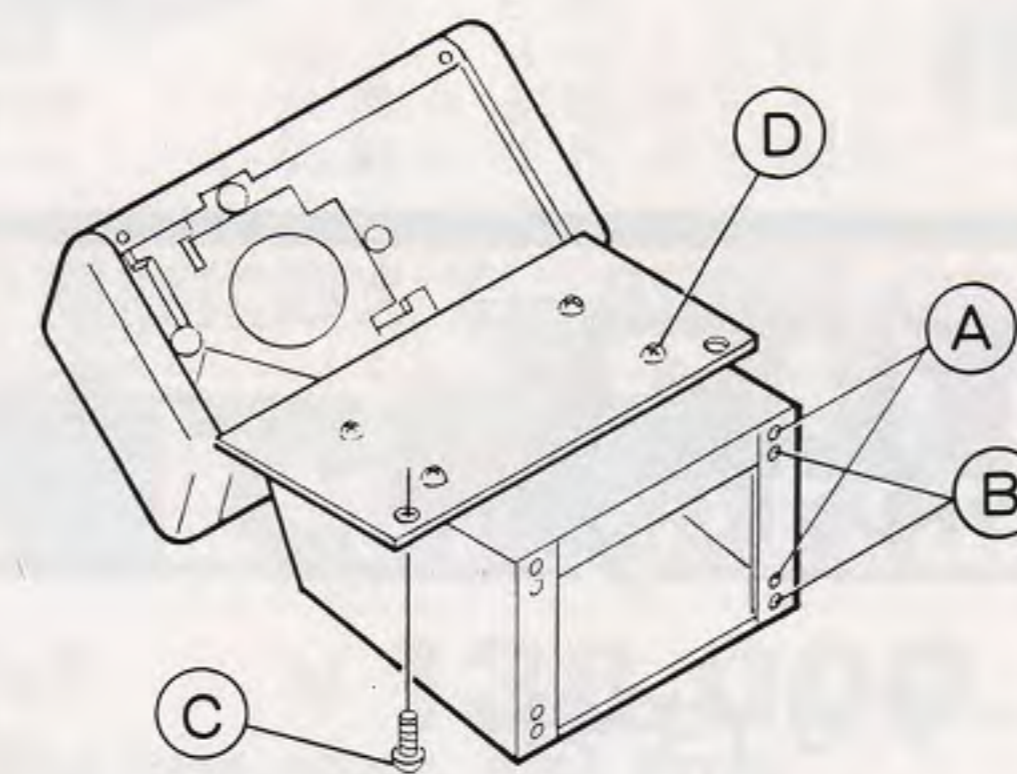


図 ①

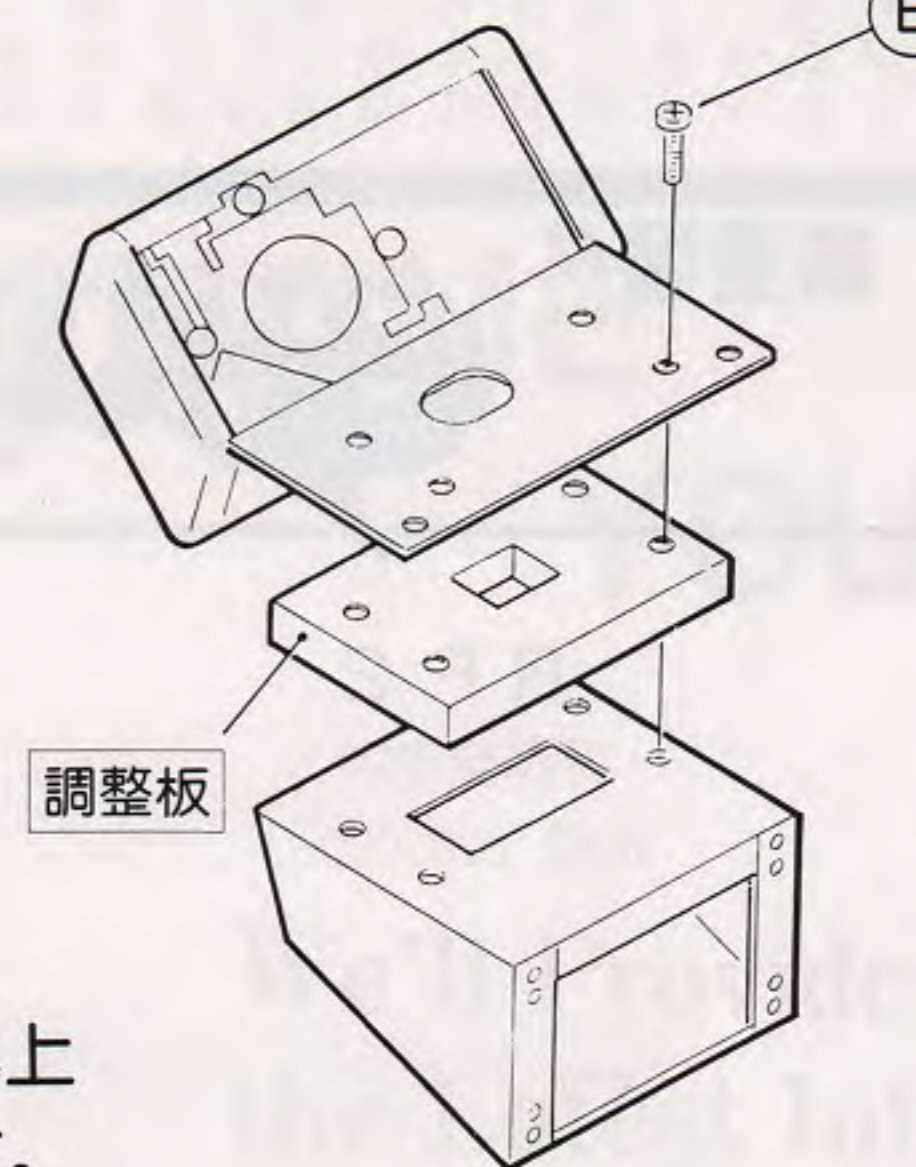


図 ②

- 図1 まず②のビスをはずし、コンパネ上部を開け、①のビスをはずします。
- 図2 ③のビス(4×30)を使用し調整板を取付けて下さい。

なお、調整板を取付け、③の穴位置で取付けても天板より低くなるような筐体への使用はできませんので、天板の薄い筐体へお取付け下さるようお願い致します。調整板をお持ちでないお客様は弊社販売部宛お問合せ下さい。

昭和六十一年三月

テクモ 株式会社

東京都千代田区神田須田町二丁目二番地
電話 (〇三) 二五六一〇三七一(代表)

お知らせ

「テカワールドカップ」のコントロールボールならではの操作性を生かし、その「面白さ」を十二分に発揮させる為に左記の事項にお気をつけ下さい。



上の写真は「ヤングプラザVIP」の3階で、このフロアは全機種20円となっている。右は同店の店頭の様子



日にオープンした店、地... 下、中二階、三階のフロアがあり、延べフロア面積は約六十平方メートル... 地下にはメダルゲーム機十五台を、また残りの二フロアにはTVゲーム機約九十台を設置している... 店頭には店名が書かれた東大の安田講堂の装飾がほどこされ、ともに宇宙ロボットの模型を設置... 料金は中二階が五十円、三階は二十円と五十円と... 社長は「メダルゲーム機などの設置して各フロアごとの特色を出すようにしている。ゲーム料金のダンピングが大きな問題にはならず挨拶するように

データ (順不動)

- ポップアップアーケ-近大前店 大阪府小若江3-6-12、☎732-0980、本社=アイレム(0723-32-4754) 1
あうとばあん 小若江3-6-16、☎725-8351、直営=中興興業 2
ブラジル 小若江3-6-16、☎725-0789、直営=爆田経子 3
當里家パート1 小若江3-6-17、☎722-0667、直営=當里屋 4
同パートII 小若江4-13-11、☎なし、本社同上 5
同パートIII 小若江4-13-12、☎なし、本社同上 6
レジャーコーナー大学 小若江3-6-19、☎723-9372、直営=三浦哲夫 7
レーザーハウス 小若江3-10-22、☎722-1389、直営=山本貴保 8
ゲームプラザ東大宇宙工学部 小若江4-1-9、☎732-0988、本社=南大阪レンタル(☎0729-61-2820) 9
プレイスポットUFOパートI 小若江4-10-16、☎721-9898、直営=山崎太郎 10
同パートII 所在地、電話番号、経営者同上 11
同パートIII 小若江4-13-12、☎723-0920、経営者同上 12
ヤングプラザVIP 小若江4-12-18、☎732-0986、本社=アイレム(☎531-0404) 13
ヤングプラザ学園 西小阪12-18、☎721-3750、直営=藤フナイ 14

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

周辺地区にも深刻な影響

「プレイスポットUFOパートII」と「同パートIII」は細い路地を挟んで隣り合っている。「同パートI」は約百三十平方メートルのフロアに約三十台のTVゲーム機を主体に約五十台を配置。また「同パートII」は約百平方メートルのフロアに約四十台のゲーム機を設置している。さらにゲーム場の密集地域にある「同パートIII」は約七十平方メートルの細長いフロアに約三十台を配置。これらのゲーム機は大半が買い取りで、この三店の運営を行なう山崎氏は「新風営法による規制に加え、低料金化がさらに進む。またゲーム機の年数が低くなっていく。そうなるべく大学生が対象となるべき大学生が敬遠されてくる」と語る。また「同パートII」は約百平方メートルのフロアに約四十台のゲーム機を設置している。さらにゲーム場の密集地域にある「同パートIII」は約七十平方メートルの細長いフロアに約三十台を配置。これらのゲーム機は大半が買い取りで、この三店の運営を行なう山崎氏は「新風営法による規制に加え、低料金化がさらに進む。またゲーム機の年数が低くなっていく。そうなるべく大学生が対象となるべき大学生が敬遠されてくる」と語る。また「同パートII」は約百平方メートルのフロアに約四十台のゲーム機を設置している。さらにゲーム場の密集地域にある「同パートIII」は約七十平方メートルの細長いフロアに約三十台を配置。これらのゲーム機は大半が買い取りで、この三店の運営を行なう山崎氏は「新風営法による規制に加え、低料金化がさらに進む。またゲーム機の年数が低くなっていく。そうなるべく大学生が対象となるべき大学生が敬遠されてくる」と語る。

ハイテック・グラフィックゾーン PONY MK II ポニーマークII 洗練されたメタリックファロムの輝き個性を發揮した魅惑のオプションいま、新時代に贈る究極の筐体パフォーマンス ポニーマークII登場!! 仕様 ●高さ1000mm(アップライトタイプ1275mm) 幅560mm 奥行680mm 重量65kg(フレームタイプは80kg) ●収容可能最大基板寸法 長さ450mm×幅310mm×高さ120mm ●A.C100V 75W 50/60Hz 95-2401

スーパーウェポンを探せ!! アーガス 地上に設置されている特殊兵器を撃て! 最大の敵メカ・アーガス出現 戦場の中心コアを撃て! アーガスが今、時空間をこえて ミステリアスゾーンへ加速する!! 未来を見つめ確かな情報を届ける JALECO 株式会社 ジヤレコ 〒158 東京都世田谷区上用賀 5-24-9 TEL 03-420-2271 FAX 03-420-2280

「あうとばあん」はこの界隈では最大級の店。一、二階両フロア合わせて約六百七十平方メートルありTVゲーム機を中心として約三百台ものゲーム機を設置している。同社の田中社長は「ゲーム機はすべて買取りで、ゲーム料金は金に比べて発売時期と十円の差があるから、商品の価値が上がる。店頭には風呂屋のれんを飾り店名の「ユート」を掲げておられるほか、デモンストレーション用の五十センチモニターを設置するなどして客の誘引を図っている。同店の浅田店長は「大学生の占める割合は約八割だと思ふ。ゲーム料金は五十円が標準、一部古い機種は二十円にしている。このあたりでは二十円料金の店が多く、どうして低料金の店へ客が流れてしまう。ダンピングなどにより今が最も苦しい時だが、いかに耐えていかなくてはならないかである。当店独自の特色を出すようにして固定客の増加を図っていききたい。とくに落ち着いた雰囲気づくりに心がけており、そのためか他の店に比べてベック客が多いようだと語る。



上の写真は「ゲームプラザ東大宇宙工学部」の店頭



上の写真は「ゲームプラザ東大宇宙工学部」の三階フロアの様子。右の写真は「レーザーハウス」の店頭部分

「あうとばあん」は、この界隈では最大級の店。一、二階両フロア合わせて約六百七十平方メートルありTVゲーム機を中心として約三百台ものゲーム機を設置している。同社の田中社長は「ゲーム機はすべて買取りで、ゲーム料金は金に比べて発売時期と十円の差があるから、商品の価値が上がる。店頭には風呂屋のれんを飾り店名の「ユート」を掲げておられるほか、デモンストレーション用の五十センチモニターを設置するなどして客の誘引を図っている。同店の浅田店長は「大学生の占める割合は約八割だと思ふ。ゲーム料金は五十円が標準、一部古い機種は二十円にしている。このあたりでは二十円料金の店が多く、どうして低料金の店へ客が流れてしまう。ダンピングなどにより今が最も苦しい時だが、いかに耐えていかなくてはならないかである。当店独自の特色を出すようにして固定客の増加を図っていききたい。とくに落ち着いた雰囲気づくりに心がけており、そのためか他の店に比べてベック客が多いようだと語る。

「あうとばあん」は、この界隈では最大級の店。一、二階両フロア合わせて約六百七十平方メートルありTVゲーム機を中心として約三百台ものゲーム機を設置している。同社の田中社長は「ゲーム機はすべて買取りで、ゲーム料金は金に比べて発売時期と十円の差があるから、商品の価値が上がる。店頭には風呂屋のれんを飾り店名の「ユート」を掲げておられるほか、デモンストレーション用の五十センチモニターを設置するなどして客の誘引を図っている。同店の浅田店長は「大学生の占める割合は約八割だと思ふ。ゲーム料金は五十円が標準、一部古い機種は二十円にしている。このあたりでは二十円料金の店が多く、どうして低料金の店へ客が流れてしまう。ダンピングなどにより今が最も苦しい時だが、いかに耐えていかなくてはならないかである。当店独自の特色を出すようにして固定客の増加を図っていききたい。とくに落ち着いた雰囲気づくりに心がけており、そのためか他の店に比べてベック客が多いようだと語る。

「あうとばあん」は、この界隈では最大級の店。一、二階両フロア合わせて約六百七十平方メートルありTVゲーム機を中心として約三百台ものゲーム機を設置している。同社の田中社長は「ゲーム機はすべて買取りで、ゲーム料金は金に比べて発売時期と十円の差があるから、商品の価値が上がる。店頭には風呂屋のれんを飾り店名の「ユート」を掲げておられるほか、デモンストレーション用の五十センチモニターを設置するなどして客の誘引を図っている。同店の浅田店長は「大学生の占める割合は約八割だと思ふ。ゲーム料金は五十円が標準、一部古い機種は二十円にしている。このあたりでは二十円料金の店が多く、どうして低料金の店へ客が流れてしまう。ダンピングなどにより今が最も苦しい時だが、いかに耐えていかなくてはならないかである。当店独自の特色を出すようにして固定客の増加を図っていききたい。とくに落ち着いた雰囲気づくりに心がけており、そのためか他の店に比べてベック客が多いようだと語る。

実績のメカニズム ドロップタイプセクター AD-81P 専用チャンネルプラケット AD-85W ¥100/¥500用 2WAYセクター 新発売 専用チャンネルプラケット 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 ●未来派志向のセクター ●電子の目が瞬時に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・電パチ・硬貨) ●1台でコイン使用変更も簡単に可能 謹告 田原製機社製を御愛顧賜り誠にありがとうございます。 謹告 田原製機社製を御愛顧賜り誠にありがとうございます。 謹告 田原製機社製を御愛顧賜り誠にありがとうございます。

Konami®

マンハッタン24分署 TM and Konami® are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © Konami 1986. All rights reserved.

N.Y.151・西・第100ストリート

マンハッタン24分署

VIDEO GAME
© Konami 1986

緊急事態発生!! 脱獄囚から市民を守れ。

大列車強盗 TM and Konami® are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © Konami 1986. All rights reserved.



VIDEO GAME

大列車強盗 TM

© Konami 1986

Konami®

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

全国市街地ゲーム場

東大阪・近大前



近大正門前の商店街のようす。学生を対象にした飲食店などが数多く並んでいる。左手は「プレイスポットUF0パート1」

「ヤングプラザ学園」は近大から最も離れたところにあるゲーム場。一階と二階があり、合計フロア面積は約二百七十平方メートル。一階はTVゲーム機を主体の構成で、二階はスロットマシンを取り入れた機械を中心にレイアウトされている。設置機械は両フロア合わせて約七十台で、ゲーム料金は五十円。同社の大谷部長は「授業の合間にゲームをする学生が多いため、どうしても多かったが、この周辺のほとんどの小学校ではゲーム場への入場を禁止しているようで、ゲーム場へ行つたことがわかれば親に始末書を書かせる」とのこと。さらにファミコンによる影響もかなりあるが、業務用TVゲーム機が家庭用TVゲーム機に影響されるのは惜しくないことである」と語る。また同氏は「ゲーム料金も低下すると、自然とプレイ回数も増え、結局ゲーム機のライフサイクルが短くなつてしまふ。今のようになつてしまふ。今のようなゲームが続くと、とくにリース業者がしんどいのではないかと語る。

「ヤングプラザVIP」は昨年二月八日にオープンした店で、一階から三階までのフロアあり、延べフロア面積は約五百五十平方メートル。総機械台数は約百十台。一階はTVゲーム機とメダルゲーム機を併設、二、三階はTVゲーム機のみで構成となつている。うちTVゲーム機の料金は一階が五十円、二階三十円、三階二十円、メダルの料金は十円で、メダルの料金は百円で十二枚だが五百円で百枚。同店の妹尾氏は「フロアにより客層が異なっており、一階は中学生、二、三階は高校生や大学生が多いようだ。とくに青少年の喫煙などには注意を払つている」と語る。

「レーザーハウス」は約六十平方メートルの比較的小規模なゲーム場、ここにTVゲーム機を中心として約三十台を設置している。なおこれらの機械はアイレムやナムコがリースしているとのこと。以上のように近大前ではゲーム料金のダンピングが極端に進み深刻な問題となつている。ほとんどの業者は最低でも五十円に回復したいとの意向を示しているが、さきの料金問題に関する会合がまとまらなかつたことから事態はより一層複雑になつていくようである。

すでにこの地域の周辺にあるゲーム場ではかなりの影響を受けていることとあり、近大前でのロケ・オペレーターもつと合つて、事態打開を図るというところまでいざいざ。



いずれも「ヤングプラザ学園」。上の写真はTVゲーム機を整然とレイアウトした一階部分で、左は店頭の様子

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

ガントレット



GAUNTLET

強行突破

戦闘バギーが敵国内疾走盗まれた戦闘機を奪還!



FORCE BREAK

怒 (いかり)

2人参加、生き残るため壮絶な歩兵戦とタンク戦



IKARI

メジャーリーグ

リアルなTV野球ゲームボールに合わせ画面移動



MAJOR LEAGUE



株式会社



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)

家庭用を業務用化「ペンギンランド」

迷路で卵を運ぶ

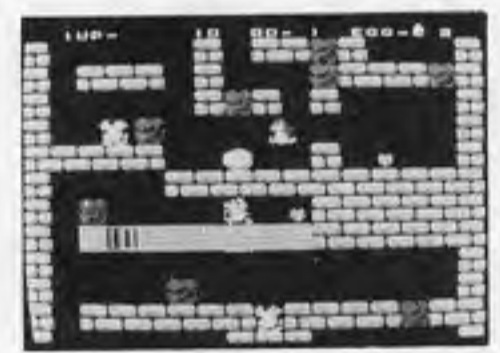
セガ社から「ハングオン・ジュニア」も



どきどきペンギンランド

「どきどきペンギンランド」は、同社家庭用の同名TVゲームを業務用にしたもので、ゲーム内容はほぼ同じだが、業務用はタイマー方式を併用している。画面はアイズブロックによる階層状になっており、上下にスクロールする。操作は左右方向レバーと二つのボタンによる。

ペンギンのアデーリ君が最下部にいる彼女のフエアリーのいるところまで、上部から卵を割らないように運んでいくというゲーム。レバーで卵を転がしていき、邪魔な岩



ハングオン・ジュニア

「どきどきペンギンランド」はカラフルなロケットをデザインした「ロケットカー」で、ハンドルの円形でなく中心から左右へ伸びた形になっているのが特徴。作動中にメロディが流れる。一人乗りで定価三十三万円。

「エレファンターカー」はピン



エレファンターカー



ロケットカー

途中参加できる2人同時プレイ 生き残りの脱出

SNKから「怒(いかり)」基板



怒(いかり)



歩兵戦とタンク戦を展開するTVゲーム機「怒(いかり)」が、(株)新日本企画(本社大阪、川崎英吉社長)から二月十九日発売となった。

これは歩いたり戦車に乗ったりしながら攻撃を加えていくもので、操作は同社「T・A・N・K」と同じ方式のレバー(プレイヤーの方向レバー)と発射弾の方向スイッチを一体化、それぞれ八方向を採用しているが、テザ

つこのゲートを突破していき、二人同時プレイでも硬貨投入でも一人が途中で参加できる。プレイヤーのレベルに合わせて、ゲームの難易度が自動的に変化することも特徴。不時着した飛行機から脱出した兵士が、敵兵を銃で倒し、戦車や戦艦をりを手投げ弾で破壊していき、その弾数には限りがある。パワーを取って補給、INの文字点滅の戦車に乗れるが、取って補給がなくなると爆発する。直前に脱出(爆風に当たるとアウト)。

なお二人同時プレイで二人が同時に倒れると、最初の場面から再スタート。持ち人数がやられるか最終エリアの敵を全滅させてゲーム終了。基板販売のみでOP価格十六万八千円。なお同機専用のコンパネは別売でOP価格一万八千円。

明昌のバッテリーカー2機種 ロケットとゾウ

バッテリーカー「ロケット」と「エレファンターカー」の二機種が、切替。付き。一人乗りで明昌特殊産業(本社大阪、岡本昌明社長)から発売となっている。

「ロケットカー」はカラフルなロケットをデザインした「ロケットカー」で、ハンドルの円形でなく中心から左右へ伸びた形になっているのが特徴。作動中にメロディが流れる。一人乗りで定価三十三万円。

「エレファンターカー」はピン

TV戦争ゲーム機「陸海空」基板

3種の攻撃メカ

タイトーからプライズ機「ほれほれもぐ」も



陸海空



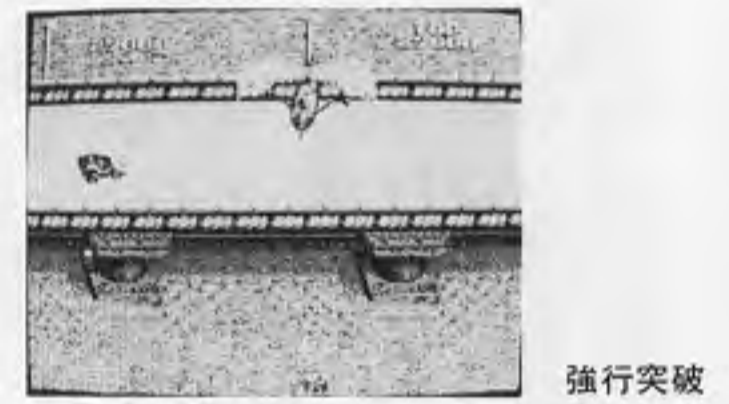
ほれほれもぐ

「ほれほれもぐ」は、二人同時プレイでプレイの結果景品を抽出する。ボックス上部の透明ドームの中に、プレイヤー二人に対して

応じたモグラ二匹がスコップを持って背中合わせに立っている(プレイヤー二人は向かい合う形になる)。モグラの周囲の下部に、回転テーブルのせられた景品類がある。操作は一つのボタンのみで、ボタンを押すとモグラが自動的にかがみ込んで、スコップで景品をすくい上げてボーンと穴の中へ飛ばす。うまく穴に入らなければ下部から引出される。料金設定は三十円一回、百円で四回、定価八十万円。

戦闘バギーが5ステージを突破 戦闘機奪還まで

データから「強行突破」基板



強行突破

海外の高級車を採用した「ロールスロイス」は、淡いグレー、「ジャガー」は真っ赤な配色。いずれも定価三十九万八千円。

「ロールスロイス」は、淡いグレー、「ジャガー」は真っ赤な配色。いずれも定価三十九万八千円。

「ジャガー」は、淡いグレー、「ロールスロイス」は真っ赤な配色。いずれも定価三十九万八千円。

英国の名車2種



ジャガー



ロールスロイス

話題のマシン

話題のマシン

イキのイイ 中古基板 買います。なんでも

売ります。基板在庫2,000枚!

FOR SALE: 2,000PCBS ALWAYS IN OUR STOCK

TEL: 3852556 / TOPPU-J FAX: 0542-63-9374

東京営業所 / 会03(355)3817 横浜先 / 中野相互銀行千代田支店 普通口座 57488

(有)ママ・トップ

静岡市東千代田1丁目728 1-7-8 HIGASHIYODA SHIZUOKA CITY JAPAN. 0542(63)9373(代)

ハロー。こちらは元気です。

お手持ちの中古基板を紹介して下さい。納得価格で買って見せましょう。

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

TECHNART

NUNOKAME BLDG. 7F, 1-9-18 UTSUBO HONMACHI NISHIKU OSAKA JAPAN.

大阪市西區本町1-9-18 本ビル7F TEL 06-443-2648 TLX J63662 TECHNART

今、256K時代へ熱い期待に応えて...ROMライター

超低価格で発売!!

マルチP-ROMプログラマー **¥138,000-**

MODEL M256 2716、2732、2732A、2764、27128、27256(10個書込)

ROM128Kまでなら安価なMI28A ¥108,000-

■特長

- 2716、2732、2732A、2764、27128、27256に書込可能
- ペリフェイ、フランチェック、プログラムオートスタート
- アドレス バス チェック
- データ バス チェック
- 同時に10個書込
- 書込終了ブザー
- 書込電圧異常検出(Vpp)
- Vcc 電源電圧異常検出
- 書込 残り時間表示
- 2764、27128、27256高速書込
- 誤挿入防止カバー付
- 各P-ROMの選択がワンタッチ
- 電源内蔵
- オプションのMOO接続により編集機能を持つ

製造 **日本メモリー株式会社**

名古屋市北区辻本通1丁目10番地 千462 ☎(052)912-5727 914-1727 FAX(052)912-5626

NAME YOUR GAME!

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

SHUWA ELECTRONIC SERVICE

23-5-151, Miyakojima-Hondori 4-chome, Miyakojima-ku, Osaka 534 Japan

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

当社の取扱いはすべてオリジナル製品です。中古基板 買います。

Pastel Gal

パステルギャル™



パステルギャル大成功!

- ◆流局時に双方テンパイしていればファイナルマッチ!
- ◆バブル・チャンスゲームでギャルの水着をそろえてビッグチャンス!
- ◆役満で上がればギャルのアドレス帳にネーム記入。
- ◆手作りにも有利なS牌。
- ◆三元ラッシュ・五連荘・その他も含んでいます。

ギャルの選択



●好みのギャルがリアルな動作でゲームを進行させます。

バブル・チャンス



●バブル・チャンスでビッグな役が狙える配牌が贈られる。

ファイナルマッチ



●貴方が勝つかギャルが勝つかの延長戦(めくった牌はすべてドラ)

S牌の交換



●上手く使えばクズ手も大物手に変身できます。



Nichibutsu 日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 千530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCB00LJ

東京事業所 東京都中央区日本橋蛸町1丁目5番12号 ヤシマ日本ビル
(株)ニチフツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王みなみマンション
(株)ニチフツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号
(株)ニチフツ広島 広島市南区東区町2番17号 第2つきむらビル
(株)ニチフツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 新常盤ビル1F
ニチフツ沖縄 沖縄県宜野湾市大山4-6-3
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. TEL. (213) 408-0515 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL. (021) 544-4299

(03) 664-5271(代) 千103
(011) 824-2571(代) 千062
(022) 265-5571(代) 千980
(082) 253-6131(代) 千734
(032) 472-7221(代) 千812
☎(0988) 918-7373(代) 千901-22

順行と逆行

(C)

喫茶店というのは面白い存在だともう。まず喫茶店が好きなら、嫌いな人にも人が別れる。

そう言えば、あいつは喫茶店が嫌いだったとトイレの鏡にうつっている自分の顔を見てもなに見ながら、林は手を洗った。

鏡の上にある照明の具合がよいせいで、自分でもおもしろい顔に映っていた気がした。

川東はとうとう理由で喫茶店が嫌いになった。それは経済的なものであったのだから。

川東は駅の売店などで牛乳を飲めばそれでよしとしている風であった。ジュースとか珈琲ではなくて川東は飲みものイコル牛乳というのに徹していた。

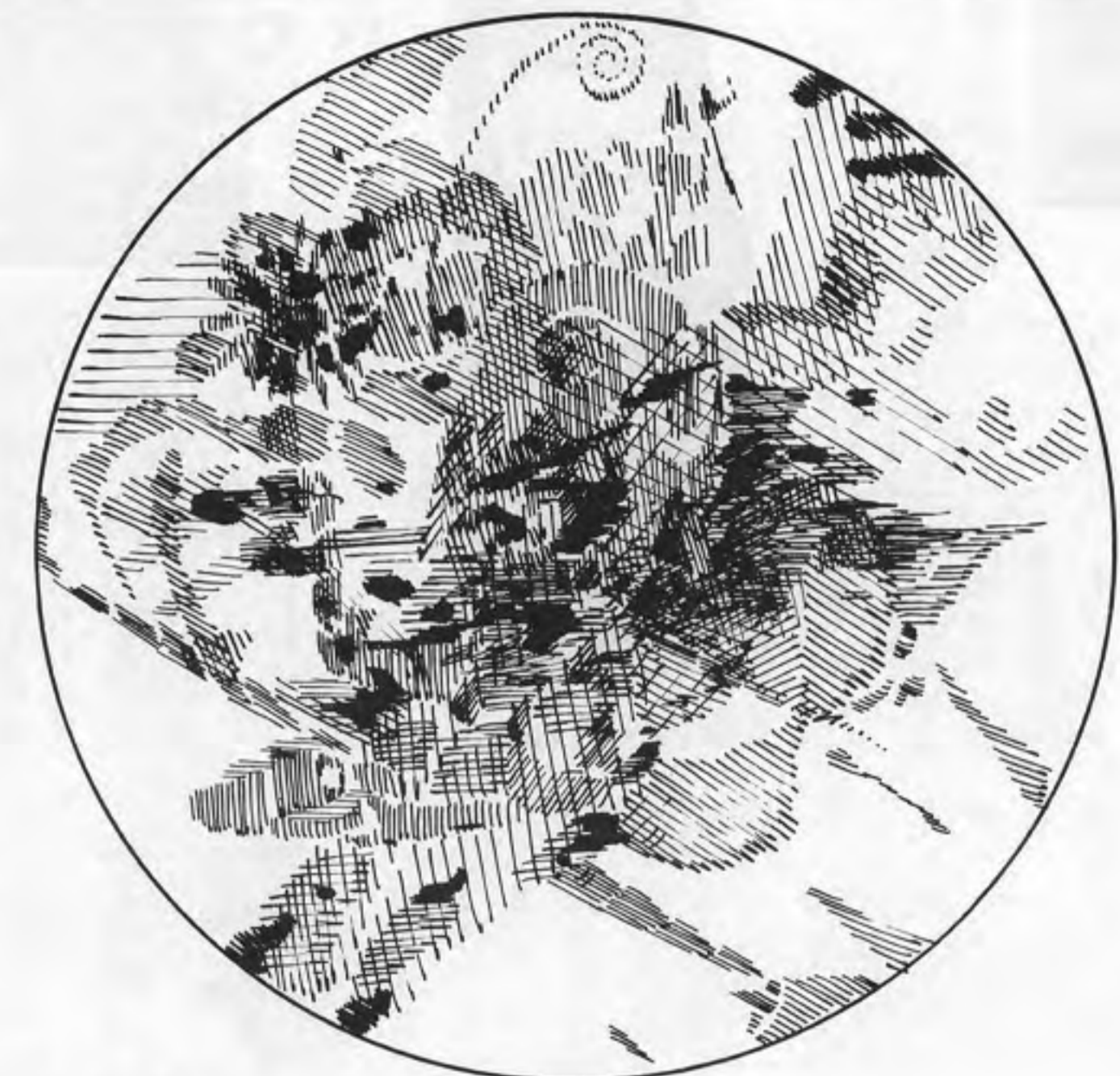
林からすれば喫茶店に入るの別は飲みものが入る目的であるわけでもなかった。

喫茶店に入って、珈琲というの、ひとつの神話であり、ひとつの儀礼であり、ひとつのきまりであった。

あれも今にしておもえば昼食代さくらに伏せていた川東の待ちまわっていたかもしれない。すでに昼食を終えていた林は、川東に喫茶店にでも寄って行こうと誘われ、仕様にしなす。

連載小説<55>

朝日のごとく爽やかに



和佐 健吉

これはいわゆる、M・ボランニーなどがいう暗黙知の次元の問題であるはずなのだ。林はちょっと面倒臭い調子で「珈琲」と言う。

川東も当然「ばくも」と言うものとおもっていたのだが、そうではなかった。「ちょっと待って」と言いながら、川東は

長い間磨かれていない白っぽくなった黒い靴で靴底が部厚くなっている。靴をはいたのだからか、林がおもむきの厚みがあつた。それは「こちらで靴底を踏みつけるとどうだよ」という川東のうしろめたい表情で川東は林に笑ってみせた。それから、カツサンドについてきていた楊子をとあげ、態と悠揚迫ら

大口をたたくなど林は叫びたくなってきた。「また今度ゆっくり話をしたいね」と、川東は伝票を持ってカウンターに行く。珍しいこともあるものだ。川東は後をふりむく。川東は後をふりむく。川東は後をふりむく。

おしほり首筋や、耳の後ろを撫でまわしたり、拭いたり、鼻翼の脇をこすって、鼻の穴にまでさし指でタオルをおしこんだりしている。その一方でメニューをさも重要な書類でも見るように調子で確かめながら、喫茶店に入ってきたら「えーっと、ハヤシライスとカツサンドとメロンジュース」と深刻な面もちで言った。

「はやし、はやし」と喫茶店の店先から川東がおいでおいでをしながら呼んでいる。気がおきかたでおいでなどするなと振りむいた林は相当苛立ってきた。林は相当苛立ってきた。林は相当苛立ってきた。

「おいで、マルクス主義はどうやら資本主義よりも、もっと独裁制を醸成してきたようだし」

「はやし、はやし」と喫茶店の店先から川東がおいでおいでをしながら呼んでいる。気がおきかたでおいでなどするなと振りむいた林は相当苛立ってきた。林は相当苛立ってきた。林は相当苛立ってきた。

ジョイゲーム

SUPER TWIN スーパーツイン

好評につき
第4次ロット
発売中!!

OPプライス:198,000円

〈仕様〉
寸法: 750(H)×330(W)×300(D)mm
(本体のみ)
重量: 30kg (メダル重量含まず)
容量:
450枚 (通常払い戻しメダル、ホッパー内)
200枚 (記念メダル、ソレノイド内)
電源: 単相交流100V 50Hz

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8 ☎03(372)7411(代) FAX.03(375)8098
FACE Co., Ltd. 1-9-8 YAYOI-CHO, NAKANO-KU, TOKYO 164 JAPAN
TELEPHONE 03(372)7411 FAX 03(375)8098
TLX. 2325303 FACE J

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	メジャーリーグ (セガ社) Major League (Sega).....	8.38
2	リアル麻雀 牌牌 (アルパ) Real Mahjong* (Alpa).....	7.67
3	ワールドカップ (テクモ) World Cup (Tecmo).....	7.58
4	パステルギャル (日本物産) Pastel Gal* (Nichibutsu).....	6.86
5	スペランカー (アイレム) Spelunker (Irem).....	6.78
6	ピンボールアクション (テクモ) Pinball Action (Tecmo).....	6.14
7	A S O (新日本企画/ナムコ) Arian Mission (SNK/Namco).....	5.93
8	グラディウス (コナミ) Gradius [Nemesis] (Konami).....	5.92
9	ロードランナー・魔人の復活 (アイレム) Lode Runner-Golden Labyrinth (Irem).....	5.77
10	ファイナルライザー (コナミ) Finalizer (Konami).....	5.50
11	スカイデストロイヤー (タイトー) Sky Destroyer (Taito).....	5.43
11	いっき (サン電子/ナムコ) Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco).....	5.43
13	アーガス (ジャレコ) Argus (Jaleco).....	5.40
14	スカイキッド (ナムコ) Sky Kid (Namco).....	5.33
15	1942 (カプコン) 1942 (Capcom).....	5.29
15	タイガーヘリ (タイトー) Tiger-heli (Taito).....	5.29
17	テラクレスト (日本物産) Terra Cresta (Nichibutsu).....	5.27
18	ナイトギャル・サマー (日本物産) Night Gal Summer* (Nichibutsu).....	5.25
19	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).....	5.00
20	ナイトギャル (日本物産) Night Gal* (Nichibutsu).....	5.00
21	雀王 (新日本企画) Jang-oh* (SNK).....	4.78
22	チョップリフター (セガ社) Choplifter (Sega).....	4.73
23	ガンズモーク (カプコン) Gunsmoke (Capcom).....	4.63
24	草野球 (タイトー) Sandlot Baseball (Taito).....	4.60
25	魔界村 (カプコン) Ghosts'n' Goblins (Capcom).....	4.56

* 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で、各オペレーターの判断によるデータを集計し、その平均値を示したものです。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)

■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).....	9.30
2	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).....	8.75
3	スーパー・デッドヒート (タイトー) Super Dead Heat (Taito).....	8.67
4	ハンクオン (シットダウンタイプ) (セガ社) Hang-On (Sit Down Type) (Sega).....	8.00
5	ハンクオン (ライドオンタイプ) (セガ社) Hang-On (Ride On Type) (Sega).....	7.70
6	バギーボーイ (辰巳電子) Buggy Boy (Tatsumi).....	7.40
6	TX-1 V8 (辰巳電子) TX-1 V8 (Tatsumi).....	7.40
8	シューティングマスター (セガ社) Shooting Master (Sega).....	6.25
9	N.Y. キャプター (タイトー) N.Y. Captor (Taito).....	6.00
10	FR-2 (コナミ/ナムコ) Konami GT (Konami/Namco).....	5.75
11	ロードブラスター (データイースト) Road Blaster (Data East).....	5.67
12	ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco).....	5.38
13	TX-1 (辰巳電子) TX-1 (Tatsumi).....	5.33
14	インディアン・ジョーンズ魔宮の伝説 (アタリ/ナムコ) Indiana Jones and the Temple of Doom (Atari/Namco).....	5.20
15	宇宙戦艦ヤマト (タイトー) Space Battleship Yamato (Taito).....	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

1	2	ロック (ゴットlieb) Rock (Gottlieb).....	7.25
2	1	コメット (ウィリアムズ) Comet (Williams).....	6.63
3	3	ソーセラ (ウィリアムズ) Sorcerer (Williams).....	5.50
4	4	スペースシャトル (ウィリアムズ) Space Shuttle (Williams).....	5.25
5	6	ロボット (ザッカリア) Robot (Zaccaria).....	5.00

調査協力店

ルナパーク (東京・新宿)、ロサ・ゲームランド (東京・池袋)、ドリームイン河原町 (京都・四条河原町)、タイトースペシャル (大阪・梅田)=関タイミー、J&B (東京・神田)、UFO (東京・葛谷)、セガセンター・ニュー光 (大阪・心斎橋)、モンテカルロ立命 (京都・北区)、カーニバルプラザ (東京・新宿)=関セガ、エンタープライゼス、フレイシィキャロット 新宿店 (東京・新宿)、なんばシィビツキャロット (大阪・難波)=関ナムコ、アミニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前)=関アボロ、ゲームコーナー・プルブル (北海道・札幌)=須具興行、ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿)=関東京キャピオート、ファンシィシティ水道橋店 (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)=関崇興業、ポウルカカハン・ゲームセンター (大阪・阿倍野)=関大阪サービスゲームス、ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前)=関太平会館。このアンケートにご協力いただけるお店を募集します (お店の場所、設置機種台数、特徴などを合わせて編集部までお申し出下さい)。

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」③2

再び「許可制」の意味

積極的優遇などは期待できるはずがない

問 ここでまた「許可制」の意を考へねばならないのですが、一部の主張では「風俗営業の許可」とは別な「風俗営業の解除」として、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 しかし、この日の委員会で警察庁・鈴木一保安部長(当時)が、「許可制は罰則規定によるもので、一般的禁止の解除というのでは、その効果は低いのではないか」といわれて、その上で、田川氏は「許可制の趣意は、社会の秩序を維持し、風俗営業の許可を得る者に、一定の義務を課し、違反した場合には罰則を課すことにある」といっています。それと、田川氏が「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 ここからは、田川氏の「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 許可制の趣意は、社会の秩序を維持し、風俗営業の許可を得る者に、一定の義務を課し、違反した場合には罰則を課すことにある」といっています。それと、田川氏が「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 許可制の趣意は、社会の秩序を維持し、風俗営業の許可を得る者に、一定の義務を課し、違反した場合には罰則を課すことにある」といっています。それと、田川氏が「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 許可制の趣意は、社会の秩序を維持し、風俗営業の許可を得る者に、一定の義務を課し、違反した場合には罰則を課すことにある」といっています。それと、田川氏が「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

問 許可制の趣意は、社会の秩序を維持し、風俗営業の許可を得る者に、一定の義務を課し、違反した場合には罰則を課すことにある」といっています。それと、田川氏が「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

答 同じで、「許可制」の本質は「解除」にあるというのがあります。法律上の考えはそうでしょうか。

3D《超立体映像》システム第1弾!!

AX-902 SERIES シリーズ

緊急指令・バトルバード
帝国軍輸送船団を護送せよ



宇宙暦2017年アンタレスα-11。そこには銀河帝国軍と、しし座連合軍との壮絶な戦いがあった。——3D宇宙空間で繰り広げられるリアルでエキサイティングな空対空戦ゲームの登場だ!!

AX-902 SERIES シリーズ

画面偏光方式で立体映像を再現する3Dシステムを採用した新型アミューズメント機器です。

ボディはFRP

(ガラス繊維強化プラスチック)

組み立て完成品サイズ

横巾 880mm

奥行 1,725mm

高さ 1,318mm

重量 183kg

特許出願中



新登場

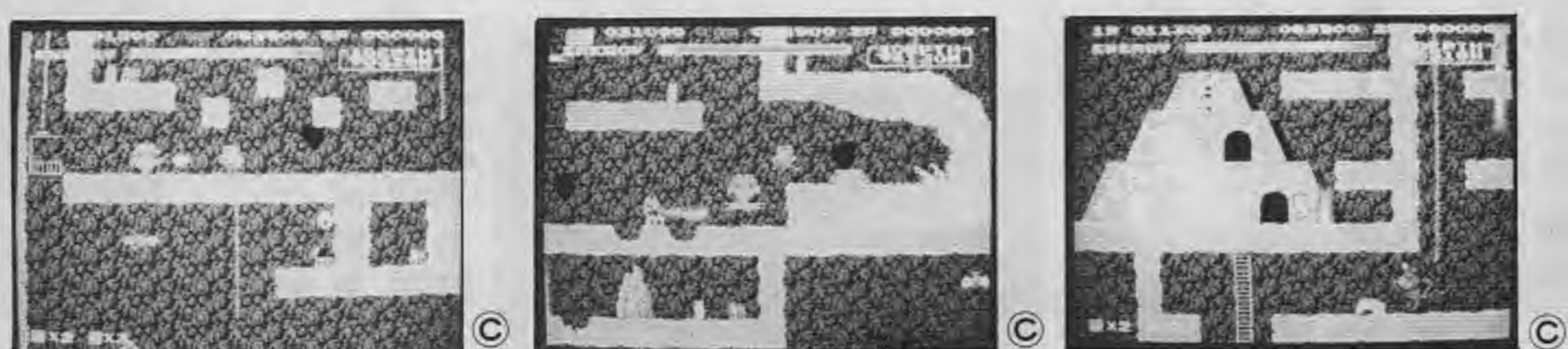
地底探検ゲーム



スペランカー

秘密の通路を探し出せ!!

地下深く入り込んだ通路。そこから通じる“伝説の楽園”を求めてスペランカー（洞くつ探検者）達は地底にもぐった。しかし、暗くつめた通路には、ゆうれいやコウモリ、地底人など手強い敵が君の行手を阻む。さあ、ショック、スリル、アクションいっぱいの地底探検のはじまりだ。



●この商品は弊社の承諾なしに海外への出荷はできません。

●お問い合わせ / お申し込みは.....

irem アイテム販売株式会社 IREM CORPORATION

本社 (〒550)大阪市西区西本町11-11-9 岡本興産ビル
☎(06)535-1060(代表)
東京販売 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル
☎(03)442-3081(代表)

Overseas Readers Column

Coin-Op "Super Mario" Will Ship To Overseas

Home video game "Family Computer (Fami-Com)" and game cartridge "Super Mario Brothers" for "Fami-Com" are continuing to make a great hit. Both of them were developed and manufactured by Nintendo Co., Ltd. of Kyoto. However, since coin-op "Super Mario Brothers" are not shipped domestically, coin-op amusement operators are gradually inclined to coin-operation of "Fami-Com". Coin-operation of "Fami-Com" has been prohibited by Nintendo, as it violates the copyright of the game. In these circumstances, there is a growing view that its coin-operation is "inevitable since Nintendo wouldn't release the coin-op version of the game". This is becoming a big problem for Nintendo, too.

Since the end of last year, there have conspicuously appeared cases of "Fami-Com" uses incorporated in coin-op cabinets. Commenting on this tendency, Nintendo warns: "Since the fact that video games belong to audiovisual works, as shown in judicial precedents, it is prohibited to operate the works without permission of the copyrighter. Therefore, those unauthorized operations are judged by Nintendo to constitute illegal deed. (See Game Machine No. 276) Despite the warning, such illegal operations are going to increase, while Nintendo has not taken legal action officially. Why?"

By January 31, this year, about 6.2 million sets of "Fami-Com" had been shipped, but there still is a shortage of goods. It may be said that it remains unusually popular. Moreover, game "Super Mario Brothers" for "Fami-Com", which was unveiled September 10, last year, also sold well — about 2.5 million cartridges for five months. This game also remains scarce. Since we have already referred to the popularity of "Super Mario Brothers", we need not mention it. It, however, seems true that the popularity of "Super Mario Brothers" has helped increase the sales of "Fami-Com" sets. This tells how far popular "Super Mario Brothers" is.

Concerning the game, Nintendo said that "It has reached the peak of 'Fami-Com' game. If we are to seek game soft which may exceed it, the conventional ROM cartridges are no longer effective". Thus, it is likely that Nintendo intends to explore demand for a disk drive set (15,000 yen, released February 21) as a peripheral

unit of "Fami-Com". At present, there already are nearly 100 kinds of game cartridges for "Fami-Com" — all in ROM cartridge type. Nintendo, however, announces that all games to be released from now on, will come as a disk type. On the other hand, about 20 companies, including Konami, Namco and Taito, which have been engaged in production of "Fami-Com" game soft, assert that they will continue to sell their game soft as a cartridge type. In this regard, too, their agreement remains incomplete.

Meanwhile, apart from the overseas markets, Nintendo suspended shipments of coin-op games for the domestic market from last fall (by the year end, responding to orders, shipments had been made. Virtually, however, since there were no orders received, Nintendo suspended shipments at an early stage). From this arose the misunderstanding that Nintendo might withdraw the coin-op game business. As far as overseas markets are concerned, however, Nintendo is continuing to develop, manufacture and

ship their coin-op games. Nintendo of America Inc., WA, U.S.A., for instance, unveiled "Arm Wrestling" at the AMOA Expo '85, shipping it to foreign markets. It is said that it was developed and manufactured by the development department of Nintendo, Kyoto. Now, at the ATEI '86 (London), coin-op "Super Mario Brothers" was unveiled at Deith Leisure's booth.

Commenting on the coin-op "Super Mario Brothers", Nintendo stated unofficially: "We have not completed its coin-op version yet. Thus, "Super Mario Brothers" displayed at the ATEI seems not to be completed. When completed, we intend to ship it for the domestic market. At this juncture, we cannot tell the situation exactly". There, however, is an engineer who points out that the coin-op "Super Mario Brothers" shown at the ATEI assembly hall is obviously the one developed completely by Nintendo itself. If so, Nintendo may be telling a lie, or may not know the fact, or may be thrown into an extraordinary confusion. Nintendo's staff in charge of public relations is unusually busy, and it is likely that the company falls under the third case of situation.

It is true that coin-operation by incorporating "Fami-Com" and game cartridge "Super Mario Brothers" in the coin-op cabinet constitutes violation of the copyright, and is deemed illegal. Nintendo, however, is too busy to take adequate legal steps, as it already must handle a variety of legal



Photo above: Nintendo's coin-op video "Super Mario Brothers" shown by Deith Leisure at ATEI '86 of London. This game was developed by Nintendo Co., Ltd. of Kyoto, in the shape of PC board and incorporated in the coin-op cabinets of Electrocoin Automatics.

proceedings — this seems to be the largest reason. Additionally, Nintendo's coin-op "Super Mario Brothers" has not been released and shipped in Japan. This is a big mystery, too.

Despite those circumstances, there are steady increases in coin-operation using the game. This means that, while Nintendo regards such operations as being illegal, it also seems to acquiesce. This might be regarded giving up of the right to prosecute against unauthorized operation of audiovisual works. This may mean treading under foot of the continued efforts of video game manufacturers which have caused the courts to authorize video games as audiovisual works, and regard their unauthorized operation as being illegal. It is said that this move is very dangerous to the video game business. Although "Fami-Com" boom and "Super Mario Brothers" boom are bringing extraordinary profit to Nintendo, they are becoming a serious problem to the amusement coin-op operators in Japan.

37 Co. & Assn. Exhibit At FLAA's 1st AM Expo.

The "Federation of Local Amusement Associations" (FLAA) — an organization uniting 30 prefectural amusement operator associations across Japan (Japan has 47 prefectures in total) will open the door of its first "Amusement Exposition" on March 5-6, at Shinjuku NS Bldg. in Tokyo. It was unveiled on January 29 that the exhibitors will be 37 companies and associations.

According to FLAA's show committee (chairman: Tokuzo Komai, managing director of Sega Enterprises Ltd.), the booths have sold out. "Although it was a very short term to invite the exhibitors, the result satisfies us", the officer of FLAA said. "It will be the first success of our association". But the reliable source of other side told that a group of kiddie manufacturers boycott to exhibit.

The exhibitors of the FLAA's first "AM Expo" are as follows:

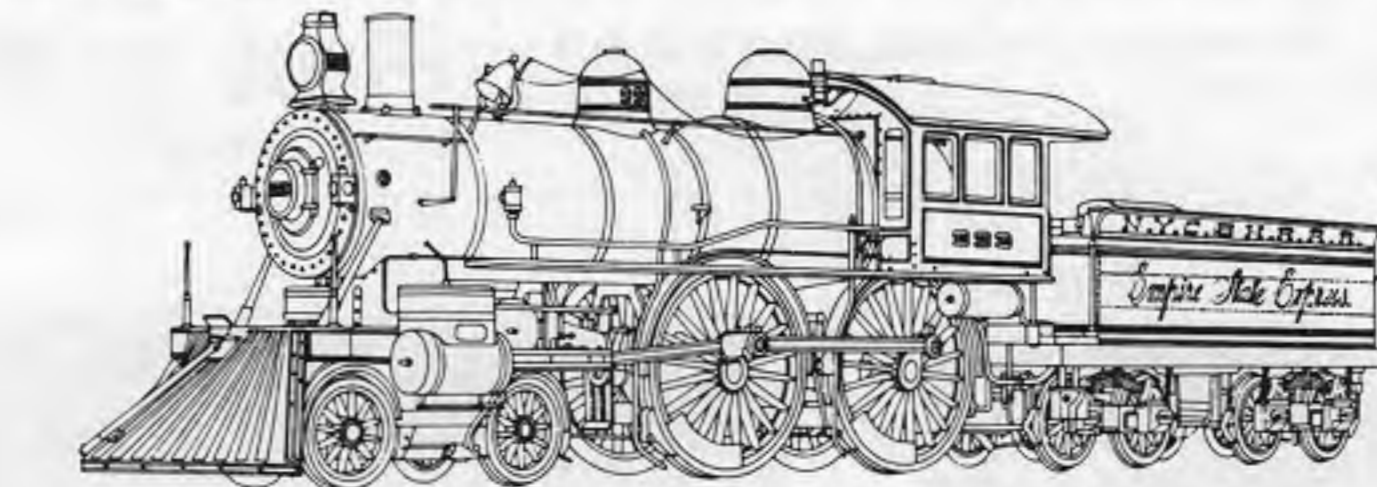
Asahi Seiko, Capcom, Casio Game, Data East, DC Pack, Glory Shoji, Hope, Irem, Jaleco, Japan Operators Union (JOU), Komaya Mfg., Konami, Kotobuki Sales, Kyuaru, Meisho, Namco, Nihon Bussan (Nichibutsu), Nihon Game, Nihon Shopping Center Amusement Park Operator's Assn. (NSA), Nikkodo, Omori Electric, Sanwa Denshi, Sega Enterprises, Seimitsu, Shin Nihon Kikaku (SNK), Sigma Enterprises, Taito, Tecmo (Tehkan), Tiger Amusement, Togo Japan, Tosa Trading, Universal Sales, Victor

Company of Japan, Yuae [Press] Amusement Industry Publishing, Amusement Press, Coin Journal
Incidentally FLAA calls itself "AOU-All Nippon Amusement Machine Operator's Union" and it calls its AM Expo as "AOU AM Expo".

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

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM



傑作描いで大好評のアタリシステムIが、ついにテーパー型になりました。第一弾は「インディーズ・ジョーンズ」テーパー型なので設置場所を選ばず、あのスリルと興奮をより多くの方に味わっていただけます。第二弾、第三弾の対応ソフトも続々登場予定です。

傑作描いで大好評のアタリシステムIが、ついにテーパー型になりました。第一弾は「インディーズ・ジョーンズ」テーパー型なので設置場所を選ばず、あのスリルと興奮をより多くの方に味わっていただけます。第二弾、第三弾の対応ソフトも続々登場予定です。



STAGE I

バンコック宮殿下の墓山で動かされる村の子供達。インディーズはハシゴを使い、ヘルトコンパターに乗って洞窟を進みます。軍で敵の衛兵をやっつけて、檻に閉じ込められている子供達を助け出します。



STAGE II

トンネルの入口に着いたら、トロッコに乗って脱出だ！速い、速スピードで走るトロッコをうまく操作して、出口を目指します。敵のトロッコとの追いつ追われつの激しいチェイスは映画さながら。



STAGE III

死の女神カーリーの前にサンカラストーンが…。熱い溶岩がインディーズの行く手を阻む。それでも、インディーズはサンカラストーンを取り戻さなくてはなりません。そしてクワイアックスは、連続モラ・ラムとの対決です。



4人のカガ謎を解く 剣と魔法の物語 ガントレット

全米No.1ゲーム「ガントレット」4人まで同時にプレイでき、ゲーム途中でも参加可能な画期的ゲームです。
1人で戦うか？チームプレイで生かすのびるか？こればかりの冒険。ファンタジーロールプレイングゲーム「ガントレット」



©1985 Lucasfilm Ltd. and Atari Games Corporation. All Rights Reserved. ★ Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under license. Music ©1984 BANTHA MUSIC. All Rights Reserved.

「遊び」をクリエイする ナムコ

本社 千代田区大塚2-1-21 ☎03(756)2311(2代)
営業本部 千代田区大塚多摩川2-8-5 ☎03(756)2311(2代)
西日本販売事務所 千564 大阪府吹田市北水20-10 ☎06(636)3511(代)
★遊園施設・商業施設・企画・設計・案件・販売・経営・買収・輸出・輸入
★各種イベント★企画・制作・実施

©1985 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. ©1986 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.