

組織問題検討に着手

NAO常任理事会で本部と支部などに関し

日本アミューズメント・オベレター協会(本部)と東京、内田博会長、NAO)では十二月十三日、静岡県の八幡ホテルにて常任理事会を開き、第二回理事会(九月二十八日)で再検討事項としていた本部と協会組織のあり方などについて審議を行った。

冒頭、内田会長は「当業界ではこれまでのGマシンのような問題に続いて、ゲーム機建築規制などの動きが重要な問題となってきた」と述べた。そして、この問題について、新設支部の石川忠太支部長の紹介があったのち、会議に入った。

まず協会組織のあり方について、NAO以外のオベレター団体から希望が出ていたNAOへの団体加入について検討した結果、会費や組織運営の

ゲーム機建築規制には陳情強化

業界姿勢をアピールする広報も

兵庫県宝塚市や尼崎市のゲーム機建築規制について、状況報告があり、NAOは会員がGマシンの手をつけていないことを原則としているので、おとすか灰色が認められずかという点で意見が一致した。従って組織率向上については基本線が定まらぬまま、会員陳情を強化して行なうことになった。この問題に際し、営業の自由とこの観点から行政訴訟に持ち込むかどうかも検討されたが、現在ゲーム場に関する客観的データが不利なものばかりであることから、行政訴訟はかえってマイナスになると見て見合わせることにした。なお、一般に「ゲーム機建築規制」という呼称はパチンコ店とも混同されやすいので、業界内で統一した呼称を決定し、これを具体的に推進するためNAOとJAMMA合同の「広報委員会」を設置してはどうかという点で意見



上の写真はNAO常任理事会(12月13日)、下の写真はJAPEA第16回理事会(12月16日)の様子

科学万博「協会参加は無理」

JAPEA第16回理事会開き、事業活動検討

全日本遊園施設協会(本部)東京、山田三郎会長、JAPEA)では十二月十六日、東京の青年会館にて第16回理事会を開き、「国際科学技術博覧会」に同協会として遊園施設センターに参加するかどうか、各種の報告が行なわれた。

「国際科学技術博覧会」(科学万博)は、(85)の遊園施設ゾーンへの参加募集(本紙第27号既報)について説明があったのち、これは同協会会員がなすべきことであるとされている。この尼崎市のゲーム機建築規制のモテルケースとなる見込みである。

なお同県内では豊野市も九月二十九日、市の区域内においてゲーム機場の建築を規制する「パチンコ店等及びゲームセンターの建築等の規制」を制定し、同協会として可決され、九月三十日、同条例の内容も宝塚市の条例に準拠している。

前回理事会で監事会となった、同講習会の企画、運営方法は技術委員会(高橋興一郎委員長、泉陽機工機)が担当して進めている。

建設部長が推薦されていたが、このほど同氏の承諾が得られたため、文書総会(監事選任は定款で總會決議と定めていた)で選任することになった。なおこの文書は一月下旬に正会員にて送付され、同月中旬には結果が発表される。また、福井県遊園会(福井平治社長)からの退会が承認された。

第二十一回AMショーの剰余金については、JAMMAとの配分によりJAPEAは九・八%に当たる約七十万円が入金になったとの報告があった。同協会では半分を協会で使用し、残りの半分を出展会社に返還することになった。

遊園施設の台帳については、現在本社から資料提供があるとの報告があり、台帳のまとめ方など具体的作業はオベレター委員会(須田盛司委員長、東洋遊園機)に委任することになった。このほか同協会の役員証については、そのデザインを会員から募集して作成し、次回総会で配布されることになっている。このデザインはオベレター委員会(須田盛司委員長、東洋遊園機)に委任することになった。

技術と信頼を誇るメダルメーカー

株式会社 トークン

東京(03)438-0698 大阪(06)943-2512
名古屋(052)263-8025 福岡(092)472-3600 本社(06)943-3322

尼崎も条例可決

都市圏で新たに波紋。今後のモデルケースに

兵庫県尼崎市(野草平十郎市長)では十二月十二日、商業地域以外ではゲーム機場の遊技場やラブホテルの建築を規制する「尼崎市住環境の向上のための建築等の規制に関する条例」案を市議会が可決し、十二月二十六日より公布、施行した。

今回の条例はパチンコ店とゲーム場の建築を規制する宝塚市の条例(本紙第27号既報)に準拠したもの。しかし宝塚市に比べて、人口も多く、しかも大阪に隣接する都市圏

でのゲーム機建築規制という点では、はるかに規模が大きいとされている。同条例は、快適な住環境の向上を図り、併せて遊技場の規制を有し、違反者には建築の中止や除去などの措置をとることができる。また市長の同意について必要な事項を調査審議させるため、尼崎市住環境規制対象施設

た点は次のとおり。「要綱」ではゲーム場の遊技場、ラブホテルを、住環境及び教育環境を阻害するおそれのある営業を行う施設(「阻害施設」として、規制対象施設)となっており、阻害」という字句が削除されている。また条例では「尼崎市住環境規制対象施設」(会)の形ですべて実施し、(本紙第27号既報)今回の法的に強制力を持つ条例化となったが、要綱」と比べて大きく異なる

Mロボットの十一月に埼玉県上尾市の「スペースビル」で行なわれた「ロボットイベント」(本紙第27号既報)ですべて公開されており、今回初登場となったのは「アマタジ」と「マスコットの二種類のみ。

「アマタジ」ロボットは、その名の通りロボットによる「アマタジ」を行なうもので、横に方向を変えながら一定距離を歩かせながらプログラムされている。ロボット三台で一組となっている。

「マスコットのロボット」は、同フェスティバルのシンボルとして開発されたもので、今回は試作機の展示に話をしながら進行し、腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

法人に改組

中央企画(旧・中央レジャーシステム)の静岡市聖一色八十八の一(一〇五四)六三一七五五五、中沢守社長。

事務所移転

太陽自動機(東京都江東区扇橋三の二)の二、六九九一〇五一、宮坂芳男社長。

地番表示変更

セイメイツ(埼玉県川口市美玉五の二十の二)の二、〇四八四二二一五二〇〇、清水湧三社長。

タイガー娯楽、ホテル開業を機に 20周年を披露

JOU 理事長の早見氏に期待

静岡県熱海市、早見儀信社長)では十二月十六日、熱海・後楽園ホテルにて創立二十周年およびホテル開業披露記念パーティーを開催した。

同社は昭和十三年に丸福遊技場として創業。二十六年に熱海早見遊技場、四十一年に熱海タイガー娯楽へと社名変更した。同



写真はタイガー娯楽20周年パーティーにて。上は同社役員と早見氏(中央)

社は全国にロケーション展開する有力オベレターであるが、十二月二日、熱海市に五階建てのビジネスホテル「サンパワ」を開業することになり、合わせて都合「二十周年」を記念して念パーティーを開催した。パーティーで挨拶に立った早見社長は同社創立周年の節目を迎え、これから今日に至る経緯などを語り、タイガー娯楽がますます発展に力添えを、AM業界に力添えを、AM業界

タイトリーの参加型AMの ロボット7種に 年末年始に都心ホテルで催し発表

タイトリー(本社東京、月三十一日より三日間、東京・新宿の小田急セントuryハイアットホテルにて同社製AMロボットによる「ロボットフェスティバル」を開催し、正月休みの家族連れなどで大いに賑わった。同社では同社開発のAMロボットの展示、同フェスティバルのシンボルとして開発された「ロボットの展示」に話をしながら進行し、腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

法人に改組

中央企画(旧・中央レジャーシステム)の静岡市聖一色八十八の一(一〇五四)六三一七五五五、中沢守社長。

事務所移転

太陽自動機(東京都江東区扇橋三の二)の二、六九九一〇五一、宮坂芳男社長。

地番表示変更

セイメイツ(埼玉県川口市美玉五の二十の二)の二、〇四八四二二一五二〇〇、清水湧三社長。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

論潮 建築規制条例

立って学識経験者(前述)となる。その主張はゲーム場の「阻害施設」として規制されるべきと主張し、その規制を徹底させるべきと主張している。また、ゲーム場の規制を徹底させるべきと主張している。また、ゲーム場の規制を徹底させるべきと主張している。

タイトリーの参加型AMの ロボット7種に 年末年始に都心ホテルで催し発表

タイトリー(本社東京、月三十一日より三日間、東京・新宿の小田急セントuryハイアットホテルにて同社製AMロボットによる「ロボットフェスティバル」を開催し、正月休みの家族連れなどで大いに賑わった。同社では同社開発のAMロボットの展示、同フェスティバルのシンボルとして開発された「ロボットの展示」に話をしながら進行し、腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。腕の演技も行なわれる。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。

シグマが単独展 13日、メダルゲーム機を集め

シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)ではこのほど創業二十周年を迎えることから、それを記念して「シグマ」を開催し、十二月十三日、ホテルニューオータニで各種催しを行なうことになった。

当日は十四、十五日の開かれるNAOショーの前日であるが、まず子会社であるシグマ商事(株)を製造してきており、昭和五十四年株式会社へ法人化した。この間同氏は関西の全日本遊園施設事業協同組合(JRE)の理事(一年から四年)の役員を勤めてきた。

なおシグマの社長は、昭和五十四年、同氏が社長に就任することになった。同氏は朝日科学遊園の佐原十郎社長らといふ関係にある。



参加店募集!!

大会は、こんな要領で開きます。

- 地方大会と全国大会があり、それぞれ独立したイベントとなっています。
- 地方大会は—
 - 58年12月10日～59年1月31日まで開催、貴店がその舞台です。
 - 期間中の、貴店でのハイスコア者ベスト10にもれなくオリジナルトロフィー・楯・ポスターを、また全国の参加店のベスト10を集計して、抽選でパソコンなどの豪華賞品を10名にプレゼントします。
- 全国大会は—
 - 59年2月11日、東京と大阪で予選大会を行った後、それぞれのベスト25(合計50名)によって、2月12日東京で決勝大会を開きます。
 - 決勝大会優勝者および準優勝者をロサンゼルスオリンピックに招待すると同時に、上位入賞者に豪華賞品をプレゼントします。

貴店のイメージアップ、販売促進に!

- 大人気のハイパー・オリンピック。そのチャンピオンシップです。街のヤングの話題を独占するに違いありません。
- ロサンゼルスオリンピック招待やパソコンなどの豪華賞品のプレゼントで、盛り上がり、いっそう拍車をかけます。
- 地方大会は貴店が舞台。地域に密着した販売促進企画にうってつけです。
- 貴店での地方大会は、売上アップにつながります。

第23回 ロサンゼルスオリンピック大会ご招待

スポーツチームを反映して、街中で爆発的人気を集めている、スポーツビデオゲーム、ハイパー・オリンピック。そのチャンピオンシップ大会を前に、いま、参加店を募集しています。ぜひご協力ください。

地方大会
全国の大会参加店
12月/10日～59年1月/31日



予選大会
東京・浦田九段南ビル
大阪・阪神ホテル
59年2月/11日

決勝大会
東京・浦田九段南ビル
59年2月/12日

※なお、決勝大会ベスト3に入れた方は、全米ベスト3との計6名による「ワールドチャンピオン大会」(東京で開催)にもご出場していただきます。詳しくは後日発表いたします。
※大会開催途中の参加もできます。

© 1980 L.A. Olympic Committee
ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会への参加のお申込み、お問い合わせは、コナミ株式会社本社担当内田、大阪営業所担当金光まで



Konami
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区千代田2-3-14
TEL. 03-262-9111(代)

SCRUM TRY



好評発売中!

平素は格別のお引立てを賜り厚くお礼申しあげます。

このたび弊社が発売した「SCRUM TRY」(スクラムトライ)は、弊社が独自に開発したオリジナル製品であります。したがって、このゲームを弊社に無断で模倣し、又は類似するゲームを製造、販売し、もしくは設置使用する等の行為は、著作権法、不正競争防止法および工業所有権法に抵触することになりますので、これらの行為のないよう謹告いたします。

謹告

DECO データイト株式会社
豊かさを演出する、電子技術の

本社: 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ビースビル ☎(03)392-4151 大阪営業所: 〒552 大阪市港区天5-10-23 草薙ビル
研究所: 〒167 東京都杉並区南荻4-41-10 ティースビル ☎(03)331-5441 ☎(06)573-2511
名古屋営業所: 〒464 名古屋市千種区春園通り6-28 ☎(052)762-5222 福岡営業所: 〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2
株式会社デコ・札幌: 〒064 札幌市中央区南二条二丁目15 ☎(011)562-2415 札幌
前田ビル ☎(092)474-0120

エキサイティングサッカー

EXCITING SOCCER T.M.

人気急上昇

人気興奮を呼ぶ、実戦そのままの迫力!!

高収益確実のヒット作!

高インカム、高持続性のエキサイティングサッカー 特約店募集!!

(オペレーター含む)

詳しくは上尾本社まで 次期新製品にご期待下さい

好評発売中

- エキサイティングサッカー
- チャンピオンベースボール PART2
- かくれたベストセラー 将棋

キック オフ

シュート

ALPHA アルファ電子株式会社 〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-9 TEL. 0487(75)2412(代表)

Nintendo

VS.SYSTEM

最新鋭テレビゲーム機 VS. システム、マルチ画面を搭載して新登場。

新製品

PUNCH-OUT!!

パンチアウト!!

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

VS. システムはソフトウェアROMを交換するだけで、次々に新しいゲームを楽しむことができます。

- 第1弾は、VS. テニスとVS. 麻雀を同時発売。
- 3月下旬にVS. システム用ベースボールのソフトウェアROMを発売。
- 6月初旬に第3弾VS. システム用ソフトウェアROMを発売予定。

¥95-2628
690(幅)×965(奥行)×880-1,060(高さ)mm
93kg

¥95-1744
630(幅)×900(奥行)×1,891(高さ)mm
123kg

任天堂株式会社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL. 03(254)1781
〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL. 06(245)4155



上の写真は「天満屋上子どもの国」のようす。下の写真は「高島屋上プレイランド」のようす



左の写真は「ダイエー屋上遊園地」のようす

上の写真は「ゲームセンター・アトム」の店内のようす。漫画のキャラクターのシールや各国の国旗などが吊り下げられている

とくに高校生などが学校の時間帯に遊びに来たりするが、当店は未成年者の喫煙や悪癖などには注意している。ゲーム・スターダストは駅前商店街から映画館へ向かう角にあり、立地条件に恵まれている。週末はもちろん平日でも映画帰りの客が立ち寄るようだ。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機六十二台、

教育県でのロケ運営

エスの富田支配人は「当店は毎月一回ゲーム大会を企画している。客層としては岡山大学や岡山理科大学の学生などが多い」と語る。また「青少年問題については、小中学生はほとんど遊びに来ない。学生服姿の高校生なども見かけたときには家に帰るよう注意している。市内のゲーム場は規制が厳しいので増えることはないだろう」と語る。

店内の天井は黒、壁は緑で統一されている。また店内にぶら下がるアトム型TVゲーム機二十二台、アップライト型TVゲーム機十一台、フリッパー五台、計八十八台設置されている。同店の川上従業員は「近所にバブや飲み屋が多いので大学生やサラリーマンの姿が目立つようだ。現在では多くのゲーム機があるが、どちらかと言うとアトム型TVゲーム機二十八台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計三十四台設置している。計三十四台設置しているが、今年正月には家族連れが目立ち、麻雀などの遊ぶ保護者の姿が見受けられた。最近の客の傾向として、何回も客けて少しずつ遊んでいくようだ」と語る。また「店内を絶えず清潔に保つよう努力している。女性でも気軽に楽しめるよう心がけている。青少年問題については、



上の写真は「ジョイランド・オカヤマ」。下の写真は「ジョイランド・ファンファン」のようす



アトム型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計八十八台設置されている。遊び方の複雑なアップライト型TVゲーム機もや体力を要するゲーム機四台、計四十台を配置しており、全台「ブー」だ」と語る。「ジョイバック・ファン」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計五十七台を配置している。同店の平田従業員は「店内はできるだけ明るくして健全性に努めている。客層としてはサラリーマンなども多いようだ」と語る。

第39回 岡山駅前・表町

全国縦断 ゲーム場ルポ



上の写真は「ゲームファンタジア・ラスベガス」の店頭。メダルゲームコーナーとTVゲームコーナーが設置されている

岡山駅前周辺は新幹線開業以来すっかり変わってしまい、地上には新しいビルが立ち並び、地下には一番街・三番街が広がっている。繁華街は駅前

町にある駅前商店街周辺と表町にある中央商店街周辺で、市内のゲーム場もほとんどがこちらからの商店街周辺に設置されているようだ。

三、四年ぐらい前と比べるとゲーム場数については大差ないが、個別に見ると半数近くのゲーム場が変わっているようだ。

型TVゲーム機二十八台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計三十四台設置している。計三十四台設置しているが、今年正月には家族連れが目立ち、麻雀などの遊ぶ保護者の姿が見受けられた。最近の客の傾向として、何回も客けて少しずつ遊んでいくようだ」と語る。また「店内を絶えず清潔に保つよう努力している。女性でも気軽に楽しめるよう心がけている。青少年問題については、

型TVゲーム機二十八台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計三十四台設置している。計三十四台設置しているが、今年正月には家族連れが目立ち、麻雀などの遊ぶ保護者の姿が見受けられた。最近の客の傾向として、何回も客けて少しずつ遊んでいくようだ」と語る。また「店内を絶えず清潔に保つよう努力している。女性でも気軽に楽しめるよう心がけている。青少年問題については、

岡山県では昭和五十二年に青少年保護育成条例が施行され、青少年のメダルゲーム場への入場禁止や深夜における遊技場などへの入場禁止などが規定されており、ほとんどのゲーム場では、同条例に沿った形の自主規制を行って、青少年を対象に営業を続けていた。しかし去年十月に岡山市内では、幼・小・中高等学校のPTAと補導協議会の連名で、各遊技場あてに、保護者同伴でない高校生以下の遊技場への立入り禁止に協力を求める。岡山市内幼・小・中・高等学校、園児、児童、生徒の遊技機設置場所への立入りについて、冬休みに入って補導関係者の巡回活動も強化されたようだ。

そのため市内のほとんどのゲーム場では高校生以下の対応に十分配慮を払い運営を行なっている。二、三カ所を除く。表町は駅前であり、約十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計八十八台設置されている。遊び方の複雑なアップライト型TVゲーム機もや体力を要するゲーム機四台、計四十台を配置しており、全台「ブー」だ」と語る。「ジョイバック・ファン」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計五十七台を配置している。同店の平田従業員は「店内はできるだけ明るくして健全性に努めている。客層としてはサラリーマンなども多いようだ」と語る。

型TVゲーム機二十八台、アップライト型TVゲーム機三台、フリッパー五台、計三十四台設置している。計三十四台設置しているが、今年正月には家族連れが目立ち、麻雀などの遊ぶ保護者の姿が見受けられた。最近の客の傾向として、何回も客けて少しずつ遊んでいくようだ」と語る。また「店内を絶えず清潔に保つよう努力している。女性でも気軽に楽しめるよう心がけている。青少年問題については、

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

パンチアウト!!



PUNCH-OUT!!

ノバ2001

クレーンロボットを全滅させボス「M-1」を破壊



NOVA2001

リブル・ラブル

8方向のツインレバーでパシシ(囲む)するゲーム



LIBBLE RABBLE

ディー・デー

ミサイルや速射砲で攻撃しながら敵包囲網を突破



D-DAY

株式会社 カワクス

本社 〒577 東大阪市川俣 2 丁目34番地 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀3の18の7 黒江屋ビル ☎03(553)6881

パリー・ニュープロダクツのお知らせ

GIANT JACKPOT

ジャイアントジャックポット

日本で初登場ノ(オーソドックスなスロットマシン)電子回路採用最高6枚賭け最高1万枚ペイアウト



91-24132

GOLD BALL

ゴールドボール

オーソドックスな最新フリッパーP・L・A・Y GOLD BALLをスベルアウト



91-18573

X'S & O'S

イクス・オース

プレイフィールド中央でTic-Tac-Toe ゲーム歴史の深みを感じさせる最新4Pフリッパー



91-18573

販売代理店募集中

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

株式会社パリー・ジャパン

東京都渋谷区道玄坂1丁目14-9 (ソニール道玄坂) PHONE 03(476)5981 〒150

義は、委員の過半数が「つきりオプロジェクト・コード」は著作権の目的物であるという立場をとった。CONTU報告書に従って採用されたものである。過半数の委員は、プログラムの「機械をコントロールする段階」は人間の視聴者に向けられたものではないという理論に基づく反対意見に直面したが、この結論に達した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

D-DAY

作戦行動開始命令が下った!!

敵要塞を撃破せよ!

敵艦や氷山、砲台などはミサイル(+照準)、
艦機や敵ミサイルは速射砲(+照準)で攻撃
しながら、敵包囲網を突破していきます。

この筐体をもとにゲームソフトパネル及びボタンを交換するだけで全く新しいゲームに変わります。

株式会社 **ジャレコ** JALECO LTD.

〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9
TEL (03)420-2271
TELEFAX (03)420-2280

5-24-9 KAMIYOHGA SETAGAYA-KU TOKYO 158 JAPAN
TEL (03)420-2271
TELEX JALECO J27891

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。被告ウイリアムスは、著作権法が「人間が理解できる」格な著作物は「人間が理解できる」ものでなければならず、また、人間に「機械をコントロールする」媒体とすることを意図したものでなければならぬと主張した。

高品質のスイッチング電源

GSパワーサプライ

●マイコン・TVゲーム
●他一般用
●三出力電源

新製品 ブラックタイプ

○ご好評を頂いて発売中のGSのスイッチング電源パワーサプライに、ブラックタイプGS-37Aが加わりました。
○輸出用の180-264V入力力のGS-37Cも加わりました。
◆GS-37A仕様
電圧/A C90V-132V
出力電圧/+5V +12V -5V
出力電流/ 7A 1A 1A

各種電源のオーダーメイドも承っております

GS株式会社 中野技研

本社・工場 長野県中野市草間1166 ☎(02692)6-7935
東京営業所 東京都台東区台東2-17-1 スターハイブ 台東203号 ☎(03)835-1097(代)

解説

この問題が提起された他の裁判所も、NTUの多数意見も議論もオペレティング・システムとプログラムの区別をすることができない。オペレティング・システムは、プログラムの一部であり、プログラムの実行に必要なものである。オペレティング・システムは、プログラムの一部であり、プログラムの実行に必要なものである。

この問題が提起された他の裁判所も、NTUの多数意見も議論もオペレティング・システムとプログラムの区別をすることができない。オペレティング・システムは、プログラムの一部であり、プログラムの実行に必要なものである。オペレティング・システムは、プログラムの一部であり、プログラムの実行に必要なものである。

楽しい 娯楽 1984年 正しい 運営

NAOアミューズメント・エキスポ

NAO AMUSEMENT EXPO 1984

会期 昭和59年2月14日(火) 午前10時～午後5時
2月15日(水)

会場 新宿NSビル地下1階展示ホール
(東京都新宿区西新宿2-4-1)

主催 日本アミューズメント・オペレーター協会
出展者 優良健全娯楽機械業者および関連業者(約60社)
展示品目 ビデオゲーム機、一般アーケード機、乗物機、
娯楽機械関連商品・部品

入場料 一般入場券(当日売り) 1,000円
優待券(前売り) 500円
優待券はあらかじめNAO会員または出展者よりお求め下さい。

春のAMショー
新製品にご期待下さい!

●新宿NSビル



日本アミューズメント・オペレーター協会

NIHON AMUSEMENT-MACHINE OPERATOR'S ASSOCIATION

本 部：〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3 (安田生命ビル)

〈お問合せは〉

03(407)8711

電話

新発売 PTL. シリーズ第3弾!

SPARK SHOT

反射速度測定器
スパーク ショット

反射速度は集中力と
反射神経で決まります。

ハイテクノロジーを駆使したスパークショットは遊び心とスポーツ心を、ハイにさせるロングランマシンです。また、ファッショナブルでスマートなトータルデザインは、ハイセンスな感覚にピタリ。だから、ゲームセンターはもちろん今までにない、まったく新しいロケ地も開拓できます。

オプション

記念メダル払い出し装置もあります。



新発売

レバー操作で タックルをぶっとばせ!



プレイヤーはオフェンス(攻撃側)を率いて、できるだけ前へ進め!だが、ディフェンス(守備側)のフォーメーション数、なんと183種類。スクールクラスからスタートし、カレッジ、プロ、スーパー、2パターンごとにレベルアップ。戦況を冷静かつ敏速に判断し、ゴールへ突進し、観客やキュートなチアガールが君を応援している!

GOGOタッチダウン! 10-YARD FIGHT

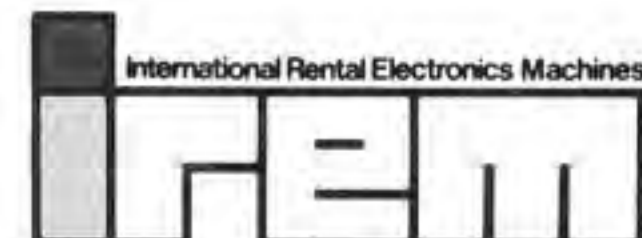
AMERICAN FOOTBALL 10-YARD FIGHT

男の熱い体とクールな
頭脳が、ぶつかりあう
最も磨き抜かれたスポーツ。
アメリカンフットボール
がゲームになった。



©1983. IREM

■販売本部/大阪市北区西天満1丁目7-4 協和中之島ビル TEL. 06(312)1300(代)
Kyowa Nakanoshima, Bldg., 1-7-4, Nishi-tenma, Kita-ku, Osaka 530 Japan Phone 06(312)1305 Telex 63074
■本社/大阪府松原市西大塚1丁目3-29 TEL. 0723(32)4754(総務)
■東京販売事務所/東京都千代田区猿樂町1丁目5-1 豊島屋本店ビル TEL. 03(295)5951(代)
■松原センター/大阪府松原市西大塚1丁目5-16 TEL. 0723(33)5820(サービス)



アイレム株式会社
IREM CORPORATION

尊重されるべき

メダルゲーム場運営基準

48年12月決定基準とその比較

原 版 (昭和48年12月)	JAA・リライト版 (昭和53年3月)	NAO版 (昭和57年7月)
<p>本運営基準というメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。</p> <p>1 賭博行為の禁止 ④ 直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⑤ 前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。</p> <p>2 宣伝文及び店名の規制 ④ 賭博行為であるかのような誤解を生ずる恐れのある宣伝文は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。</p> <p>3 取得メダルの預かりの規制 ④ 取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⑤ 前項のシステムをゲーム場内に掲示する。</p> <p>4 店内照度規準 ④ 店内照度は、床面で10ルクス以下にならないよう配慮する。</p> <p>5 営業時間 ④ 営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。</p> <p>6 18歳未満の者の入場制限 ④ 保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない(ゲームをさせてはならない)。 ⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⑥ 前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。</p> <p>7 偽貨対策 ④ 偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30mm以上とする。30mm以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⑤ 前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。</p> <p>8 使用後のゲーム機の再販規制 ④ 使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。</p> <p>9 最低営業規模 ④ 一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。</p> <p>10 関係官庁の指導の尊重 ④ 営業上の諸問題につき、関係官庁より指導があったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。</p> <p>11 開業届出書類の提出 ④ 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。</p>	<p>本運営基準というメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。</p> <p>1 賭博行為の禁止 ④ 取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⑤ 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。</p> <p>2 取得メダルの預かりの規制 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。</p> <p>3 18歳未満の者の入場制限 ④ 保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。</p> <p>4 偽貨対策としての使用メダルの基準 ゲーム場で使用するメダルは、直径30mm以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。</p> <p>5 店内照度の基準 店内照度は、床面で10ルクス以下にならないように配慮すること。</p> <p>6 営業時間の基準 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。</p> <p>7 ゲーム機の再販規制 ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。</p> <p>8 営業規模の基準 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。</p> <p>9 開業届出書類の提出 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。</p> <p>10 規制項目の掲示 上記、1の④、2、3の④⑤⑥および9に関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。</p>	<p>本基準というメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械(子ども用の単純なゲーム機械を除く)を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重すると共に、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。</p> <p>1 賭博行為の禁止 ④ 取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⑤ 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。</p> <p>2 取得メダルの預かりの規制 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。</p> <p>3 18歳未満の者の制限 ④ 保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを禁止する。</p> <p>4 メダルゲーム機械の併設 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。</p> <p>5 使用メダルの規格 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30mm以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。</p> <p>6 店内照明 店内照度は、床面10ルクス以下にならないように配慮する。</p> <p>7 営業時間 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。</p> <p>8 ゲーム機の再販 ゲーム機の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。</p> <p>9 管理責任者 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。</p> <p>10 届出 新たにメダルゲーム場を開店するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。</p> <p>11 掲示 上記1の④、2、3の④⑤⑥および9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。</p>

「NAO版」はNAO独自のものです。

賭博行為をゲーム内容としていないギャンブル機は、ギャンブルに使用される危険性が極めて高いことは当然である。こうしたギャンブル機を設置し、賭博行為をその他問題となることが排して運営していく「メダルゲーム場」が出現してから、すでに十年以上経過した。

こうしたメダルゲーム場が全国に増加しつつあった昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会・健全娯楽推進委員会(中西昭雄委員長)とメダルゲーム協議会(中村雅哉代表幹事)が、警察庁の指導のもとに作成、制定したのがこの「メダルゲーム場運営基準」である。この「基準」はこの時初めて出来たわけだ。全国のメダルゲーム場運営にとつて画期的ガイドラインとなった。また警察庁は全国の警察本部などへの通達の中にこれを入れ、メダルゲーム場の正しい運営に協力する姿勢を示した。

ギャンブル機はこの「基準」を守ったメダルゲーム場のみ使っていないのではないかと、このころの行政指導の趣旨で、守らないのは問題であるという考えが、賭博行為の犯罪に結びつきやすいギャンブル機の設置、運営について、問題を起さないよう行政指導を経て作成、制定されたこの「基準」は当然守られるべきものであり、極めて重要な基準であると言える。現実に警察庁は毎年十月末の「風俗環境実態調査」の中で、こうした基準の趣旨に沿って全国のギャンブルマシンとメダルゲーム場の実態を調査し、その結果を発表しているが、それによるとこの「基準」はほぼ守られておらず、十分守るよう警察庁は業界側に警告していることとなる。

こうしたことから全日本遊園協会(JAA)のオペレーター(OP)部会は、ギャンブル機による違法営業撲滅を訴えてきたが、子ども用ギャンブル(メダルゲーム)機とアーケードメダルゲーム機併設基準の両方が一応否定された段階で、五十二年春「リライト版」が作成され、従来の「基準」より厳しく守られていく方向を打ち出した。しかしその後JAAは五十五年末に解散し、OP部会は日本アミューズメント・オペレーター協会(NAO)を発足させた。本来継承されるはずのこの「基準」はしばらく放置されたままになり、やがて五十七年七月作成されたが、今度は子ども用メダルゲーム機、併設を前提としたものとなり、警察庁の指導から離れたものとなった。

増場の中で掻きまわされて... 乳首が固く緊張して立っているのは丁度男根が

今まであれだけ割がそ... と色色な角度から力を入

獣のような四つん這い... の型も屈辱を天いに感じ

抑制できないから、不... 意図がうらめしい。

時代について (H) ... これでは足で乳房を覆

たよはんのちよつとで... もいいから好意を感じる

耐らない気配を感じた... けで尻に帆をかけてひた

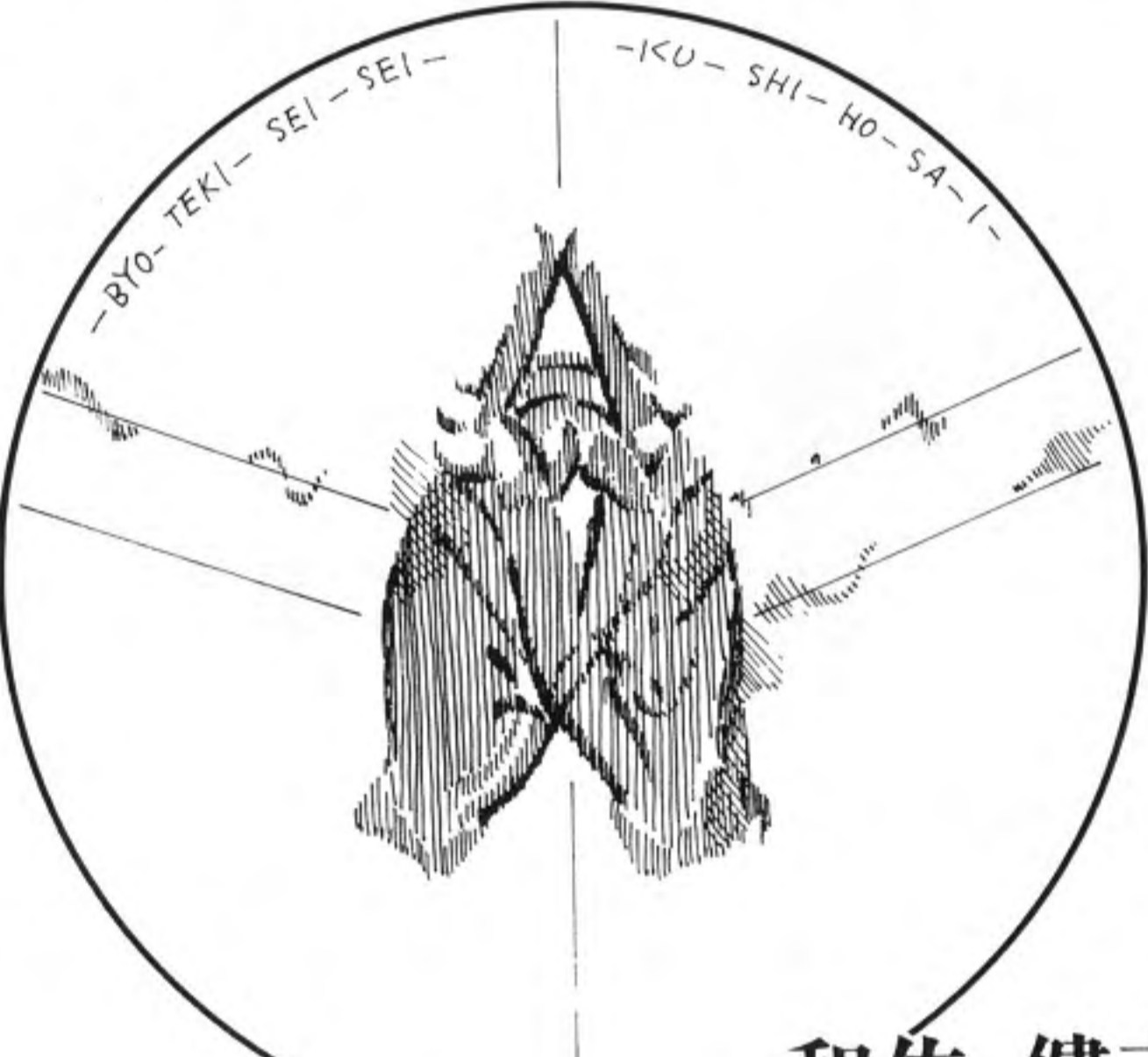
「Gスポットはどこに... あんべえか」

「やっぱりのこの小っ... けな穴の中さあんべえ」

などと言いつつながら私... の下半身の亀裂の上部に

連載小説 (34)

朝日のごとく 爽やかに



和佐 健吉

菊の御紋だけは大切に... したくなくちや。権威とい

とのことだった。... 二十二歳の女が二十

やらテキはぶつぶつと... きながら仕事をすすめて

れ、ガンパンべえ... と、蟻の戸渡りを

「愛愛によってもたら... される深刻な問題から逃

「何さ、こんなステ... な離豚は見たことない

「何よ、こんななべ... べた濡らしやがって、

「お願ひされたら押... は、まあまあ、この勢

「やっぱりのこの小っ... けな穴の中さあんべえ」

などと言いつつながら私... の下半身の亀裂の上部に

ジャンプくん... 好評につき増産!! LET'S PLAY! コレしかない!!

Tazmi TAXI... 今、コックピットは無限に広がる。大迫力... マルチスクリーン 三面画

製造元 辰巳電子工業株式会社

- 国内における販売代理店 (50音順)
株式会社 大阪サービスームズ
加藤鋳金工業
株式会社 関西機械製作所
タイコ一物産株式会社

FEBRUARY 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	(1) ザ・ビッグ・プロレスリング (データイースト) The Big Pro Wrestling (Data East)	8.13
★2	(3) 10ヤードファイト (アイレム) 10-Yard Fight (Irem)	7.65
★3	(4) ティンスター (タイトー) The Tin Star (Taito)	7.60
★4	1 ハイパーオリンピック (コナミ) Track & Field (Konami)	6.81
★5	2 エクセリオン (ジャレコ) Exerion (Jaleco)	6.38
★6	— ノバ2001 (ユービーエル) Nova 2001 (UPL)	6.00
7	(2) リブル・ラブル (ナムコ) Libble Rabble (Namco)	5.90
8	3 ジャンゴウナイト (日本物産) Jangou Night* (Nichibutsu)	5.75
9	4 エキサイティングサッカー (アルファ電子) Exciting Soccer (Alpha)	5.71
10	— T.T. マージャン (タイトー) T.T. Mahjong* (Taito)	5.50
11	5 ゼビウス (ナムコ) Xevious (Namco)	5.47
12	18 バーディーキング2 (タイトー) Birdie King 2 (Taito)	5.42
13	6 マリオブラザーズ (任天堂) Mario Bros. (Nintendo)	5.00
13	— 五目ならべ (日本物産) Gomokunarabe* (Nichibutsu)	5.00
15	7 ギャラガ (ナムコ) Galaga (Namco)	4.95
16	(5) センジョウ (デーカン) Senjiyo (Tehkan)	4.87
17	8 エレベーターアクション (タイトー) Elevator Action (Taito)	4.75
18	30 将棋 (アルファ電子) Shougi* (Alpha)	4.71
19	17 雀豪 (日本物産) Jangou* (Nichibutsu)	4.60
20	13 プロボウリング (データイースト) Pro Bowling (Data East)	4.50
21	16 チャンピオン・ベースボール パートII (アルファ電子) Champion Baseball Part II (Alpha)	4.43
22	37 ミスター・ドゥ (ユニバーサル) Mr. Do! (Universal)	4.40
23	11 ドンキーコング3 (任天堂) Donkey Kong 3 (Nintendo)	4.33
24	10 女子バレーボール (タイトー) Big Spikers (Taito)	4.28
25	20 スティンガー (セイブ電子/シグマ) Stinger (Seibu/Sigma)	4.25

* The Traditional Japanese Games

■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	1 TX-1 (辰巳電子) TX-1 (Tazmi)	8.92
★2	2 ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)	7.68
★3	3 インターステラー (フナイ) Inter Stellar (Funai)	7.20
★4	5 スターウォーズ (アタリ) Star Wars (Atari)	7.00
★5	10 アストロベルト (セガ社) Astron Belt (Sega)	6.42
★6	6 レーザーグランプリ (タイトー) Laser Grand Prix (Taito)	6.31
★7	7 ウルトラクイズ (タイトー) Ultra Quiz (Taito)	6.00
8	3 スターブレイザー (セガ社) Starblazer (Sega)	5.91
9	8 ポールポジション (ナムコ) Pole Position (Namco)	5.90
10	10 ズーム 909 (セガ社) Zoom909 (Sega)	5.66
11	16 幻魔タロット (データイースト) Genma Tarot (Data East)	5.50
12	9 幻魔大戦 (データイースト) Bega's Battle (Data East)	5.33
13	12 モナコグランプリ (セガ社) Monaco G.P (Sega)	5.25
14	11 頭の体操 (ユニエンター) Atama No Taisou (Unienter)	3.83
15	14 ターボ (セガ社) Turbo (Sega)	3.80

■フリッパー (FLIPPERS)

★1	— ファイアーパワーII (ウィリアムズ) Fire Power II (Williams)	8.50
★2	— エックス・オズ (バリー) X's & O's (Bally)	7.00
★3	1 レディーエイムファイヤー (ゴットリーブ) Ready Aim Fire (Gottlieb)	6.66
4	2 ローヤルフラッシュDX (ゴットリーブ) Royal Flash DX (Gottlieb)	5.75
4	3 ファイアーパワー (ウィリアムズ) Fire Power (Williams)	5.75

ご好評の「ベストヒットゲームス25」を今回から区分などで改善しました。これはコックピット型の伸長が著しい最近の市場動向に合わせてのもので、今回から①テーブル型TVゲーム機の最新製品を別扱いせず、②アップライト/コックピット型TVゲーム機のランキング数を増やし、また③3グループそれぞれのランキング変動を示す前回の比較を加えました。(なお今回に限り前回テーブル型最新製品のランキングはカッコ内で示しました。)

調査ご協力店 (順不同)

ルナパーク (東京・新宿)、ロサ・ゲームランド (東京・池袋)、ジョイプラザ21 (京都・新橋)、タイトスベシヤル (大阪・梅田) = 機タイド; J&B (東京・神田)、UFO (東京・鶯谷)、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) = 機セガ・エンタープライゼス; ゲームスペース・ミライヤ (東京・蒲田)、プレイシティキャロット新宿店 (東京・新宿)、ビッグキャロット新宿店 (東京・新橋)、なんばシティビッグキャロット (大阪・難波) = 機ナムコ; ゲームファンタジア・シグマ (東京・渋谷)、ゲームファンタジア・イズミ (東京・新宿)、ゲームファンタジア・スーパーII (東京・池袋) = 機シグマ; アメニティパーク・リノ梅田店 (大阪・梅田)、アメニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前) = 機アポロ; カーニバルプラザ (東京・新宿) = 機エスコ貿易; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = 機東京キャピット; ゲームプラザ・シルビア (東京・新宿) = 機東京マルサン; プレイランド (東京・蒲田) = 機プレイランド; 名鉄レジャック (名古屋・駅前) = 機水野商会; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = 機岡田商会。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの間によるデータを集計、その平均値を示した。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:大衆的な人気と売上げ、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)

FUNAI
IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"
INTER STELLAR
Laser Fantasy

THREE, TWO, ONE, ZERO!!
Space without bounds...
beginning or end... INTER STELLAR!

「INTER STELLAR」特長
1. レーザーディスク使用の高精細ゲーム機。
2. 3次元コンピュータグラフィック使用の臨場感溢れる未来映像。
3. シンセサイザーサウンドによる魅力溢れる音楽。
4. 5チャンネルスピーカーシステムによるダイナミックサウンド。
5. レーザーディスクとビデオゲームを合成させたシステム設計。
6. 流れるように展開する40パターンゲームストーリー。
7. プレイヤーを飽きさせない21の攻撃パターン。
8. 独自の汎用性システムによりソフトの交換が容易で低コスト。

FUNAI
●販売元
株式会社フナイ
大阪府浪速区元町1-5-7 難波フラスビル401
TEL:06-648-1272 FAX:06-647-5217
●製造元
船井電機グループ 大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

実績のメカニズム

メカ+電子の時代
完璧なセレクター揃って新発売!
●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ...等々、未来派志向



810-E
取付は従来のメカ式タイプセレクターと互換性があります。

■810-Eシリーズ

810-ES	¥100
810-E	¥500
810-EC	US25¢
810-EF	その他コイン

ロケーション管理
必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。



信頼と技術のふれあい
Asahi 旭精工株式会社
SEIKO CO., LTD.
●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。
本社・本社営業部 東京都港区南青山2-24-15 青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405

TT PIT & RUN

赤い稲妻★F1 F-1 RACE



ピット&ラン

レッドカー(自車)を4方向レバーと、アクセルボタンを上手に操作してゴールを目指す、スピード感あふれるゲームです。



相手のF1を追い抜くと黄色から青い車体になり、第2・第3トリアルから相手の車を全部追い抜くと、ピットインしてターボに変身スピードアップ。ガソリンが0になると1周遅れるとゲームオーバーです。

THE TIN STAR

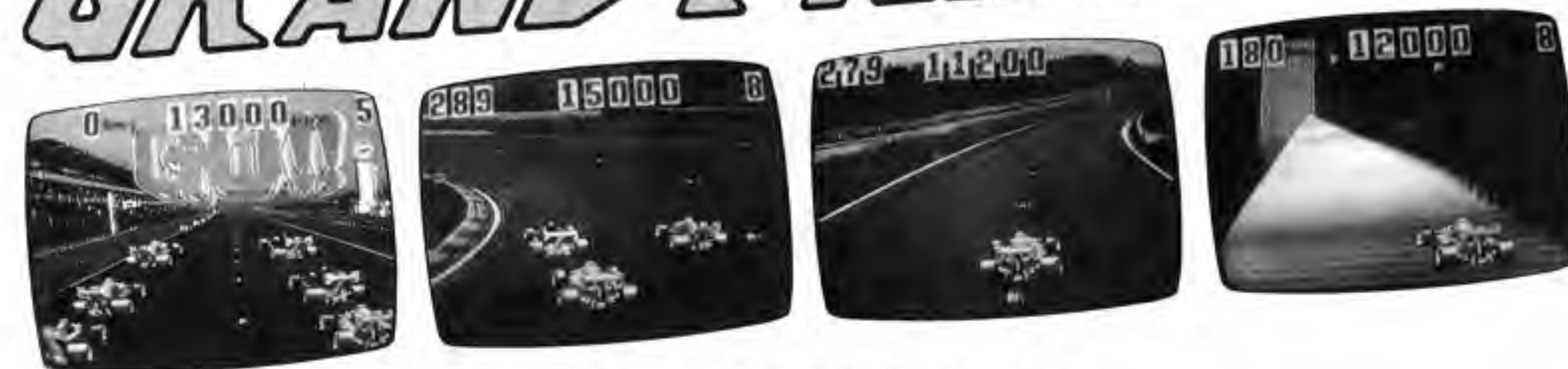


ティンスター

早射ちシェリフを8方向レバーで操りながら、ギャングを次々に倒してゆく痛快な西部劇が楽しめます。

画面構成は、酒場通りのシーン、酒場の中のシーン、馬小屋のシーン、ボーナスシーンに分かれており、ジャンプや早射ちテクニックを駆使して、高得点にチャレンジすることが出来ます。

LASER GRAND PRIX



レーザーグランプリ

レーザーディスクの採用により、富士スピードウェイの迫力あるコースが、実写で映し出されます。

ゲームマシンのコックピットには、小型ハンドル、アクセル、ブレーキ、しかもレバーシフトには、ドライブゲームで初めての「ロー」、「トップ」の2段切替シフトに加え「ニュートラル」を組み入れました。

M.A.C.H. 3

●米国マイルスターエレクトロニクス社より、日本・オーストラリア・ニュージーランド及び東南アジアを対象に、全ての独占権を取得しております。



マッハスリー

レーザーディスクを採用したこの迫力あるゲームは、戦闘機ゲームと、爆撃機ゲームのどちらかを選んで楽しむことが出来ます。

●戦闘機ゲームは、ジョイスティックの上部にある引き金と、機関銃ボタン、ミサイルボタンを操作して、地上のターゲットや攻撃ヘリコプターを撃ち落とすゲームで、上下、左右に移動する地上画面は、迫力ある空中戦が味わえます。

●爆撃機ゲームは、爆弾投下ボタンを使って、地上基地を爆破して行くゲームで、地上からの高射砲や、ミサイルを避けながら、敵の戦闘機を破壊して行くダイゴミは、臨場感を盛り上げます。



株式会社 **タイト**
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 千102
© 1984 Amusement Press, Inc. TAITO CORPORATION

Overseas Readers Column

Gaming Machines Nearly Halved Police Continues Its Suspicion

Thanks to the powerful "cornering of gambling machines" conducted by the police authorities, video gambling machines, such as video poker, have nearly halved, though they cause serious social problems during 1982 - '83. This was announced by the National Police Agency.

The National Police Agency has yearly conducted a fact-finding survey of circumstances surrounding public morals across Japan as of the end of October, and announced its results at the end of each year. The agency disclosed the current survey results on December 29, 1983. Accordingly to them, the number of Japanese pachinko units, which are operated legally, continued to increase for three years in a row, totaling an all-time high of 2,565,895 units. On the other hand, the number of gambling machines which may be operated illegally, stood at 47,710 units as of October 1983, or more than halved when compared to that as of October 1982. Incidentally, the number of arcade video games in operation was not covered by the previous one. Commenting on the current exclusion of arcade video games from the survey, the agency said that it was simply due to the fact that survey emphasis was laid on gambling criminals. However, it is the very agency that is speaking ill of arcade game centers as harmful as the other circumstances affecting public morals. Thus, the agency's groundless omission looked doubtful in the eyes of many people concerned.

With the summer of 1982 as a peak, illegal operations of gambling machines had spread across Japan, with the incidental result that an extensive corruption of the police authorities themselves were brought to light. This grave incident must have affected the current survey. In exchange for money received from criminals, field policemen had passed them by. Once disclosed, these bribery cases had developed into social problems (from autumn, '82 through spring, '83). Concerning the police corruption disclosed, the police authorities had to prosecute the criminal responsibilities of their fellows. This had greatly damaged the image of the Japanese police which had so far been relatively clean compared to that in foreign countries. Thus, the police authorities had to make all-out effort to restore their honor. However, if those gambling machines which are apt to be used for illegal operation, are used at medal

game parlors which operate them in compliance with correct "rules of operation," such uses are authorized as being legal by the police authorities. Thus, the problem lies with gambling machines which are not operated at such medal game parlors. Inclusive of all these gambling machines, total gambling machines installed as of October '83 were as follows. (Figures in parentheses represent those as of October, '82.)

Video games: Card games, such as poker: 13,139 (39,435) • Japanese types, such as mahjong: 15,487 (17,064) • Race types, such as the Derby: 2,753 (6,537) • Others: 5,076 (-) • Total: 36,455 (63,036). **Electromechanical games:** Slot machines: 3,855 (9,268) • Bingo pinball: 2,632 (5,781) • Electric light flickering type: 2,196 (6,013) • Rotamint type: 1,084 (2,454) • Roulette tables: 378 (855) • Others: 1,110 (6,740) • Total: 11,255 (31,111). **Total of gambling machines:** 47,710 (94,147).

According to the National Police Agency, they strengthened their prosecution of criminal responsibilities against illegal operations of gambling machines between autumn '82 and summer '83, nearly halving the num-

ber of such machines. According to the current survey, 7,074 gamblers (not players) were arrested for ten months between Jan. - Oct. '83 (10,353 gamblers for Jan. - Dec. '82), and 10,817 units (13,483 units) of gambling machines used for illegal operation were seized. How many gamblers had been arrested and how many gambling machines had been seized! The seized gambling machines were crowded out of the seized goods yards of the police authorities, occupying the sports facilities for training of policemen. The agency suspects that there still are many illegal operations, so will round up illegal operators upon detecting them.

In fact, the number of manufacturers, distributors and operators of machines which are apt to be used for illegal operation (video poker, etc., for instance), has somewhat decreased. Some of them have escaped from the pursuing police, while some others have escaped from the police pursuing them in conjunction with the more deep-seated police corruption. Some others have moved into arcade game operations. At the same time, however, most of the others left the coin-op business, too. Since the

8million Visitors To Tokyo Disney Land

Since its opening in April last year, Tokyo Disneyland (TDL), which has been run by Oriental Land Company of Tokyo, has lured visitors at a pace by far higher than expected, and it may be said that TDL has completely got on the right track.

During the first six months from its opening through October 14, last year, the total number of visitors reached approx. 6,150,000, 9% of which were foreigners, including those residing in Japan. By age, the share of adults over 18 years old was overwhelmingly large at 75%. This is one of the conspicuous features of TDL that differentiates TDL from the other amusement parks in Japan. Incidentally, it was visited by the largest number of people (193,000) on August 13. During the 40 days of summer vacation, 2,500,000 people visited TDL. Aimed to lure a dramatically increased number of visitors, the TDL office has prepared a variety of attractive events since Christmas towards New Year, and is also selling special tickets.

At first there were people who anticipated that TDL will be very difficult to achieve the yearly target number of 10 million visitors. It is, however, likely that the number of visitors

amusement business puts up "healthy amusement games" as a slogan, these decreases in illegal operations are quite favorable. These illegal operations have long been a menace to the amusement business.

Additionally, the National Police Agency announced the status of locations where these gambling machines and/or amusement games as follows:

	Oct. '82	Oct. '83
Game centers	4,700	3,516
Coffee shops	23,333	17,985
Snack and bars	8,647	5,562
Others	11,905	9,555
Total	48,585	36,618

Game centers above refer to arcade or medal game parlors which are operating games independently, while all the other categories refer to shops which are operating games as attached to coffee shops, etc. Many of coffee shops, however, are difficult to identify as to whether they are a coffee shop or a game center. In Japan, operation of arcade games need not be licensed, thus making it difficult to have statistically definite data. Commenting on the overall decreases in all categories, the agency said that these are attributable to a series of arrests of gambling criminals caught in the act. In the eyes of the agency, both games for gambling and amusement-only arcade games are "undesirable". This type of mixed treatment is too much for the amusement business.

At the present, there is a growing tendency of local governments towards keeping minors away from arcade games groundlessly. As a result, the income of arcades in the shopping centers is beginning to decrease. The Japanese operators are endeavoring to offer healthy, really pleasant amusement. These efforts, however, are not made according to a definite policy. Thus, circumstances surrounding the arcades are gradually changing for the worse. In this sense, too, the current study was incomplete, giving rise to an unfavorable tendency.

CONTROL CAR

250%ゲージ
W型レールウェイ
SLE-100 排煙タイプ
DL-300



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

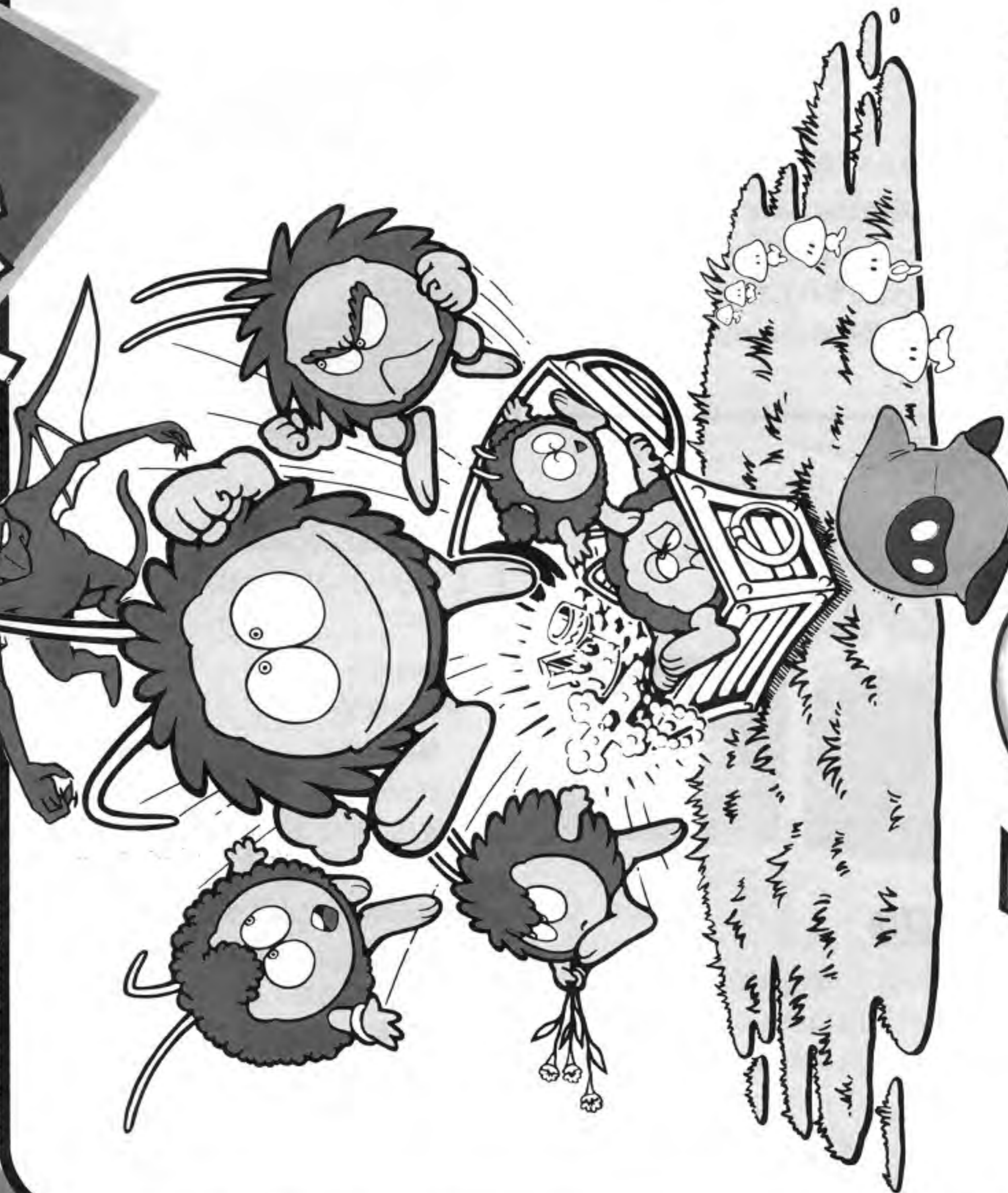
Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
© 1984 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan.

ぼっちゃん

バシバシ!

奇跡を起こせ。

namco



リアル・ラブル

Bubble

B·A·S·H·I·S·H·I·G·A·M·E

とにかくバシシ!



8方向のソインレバーで
↑ ↓ ← → を操作し、**宝**
箱をバシシする。**曲**
むのゲーム。宝をすべてバ
シシすれば、1つのシース
ンが終わる(つまり1面の
クリア)。



ラインでバシシ!
外周を使ってバシシ!

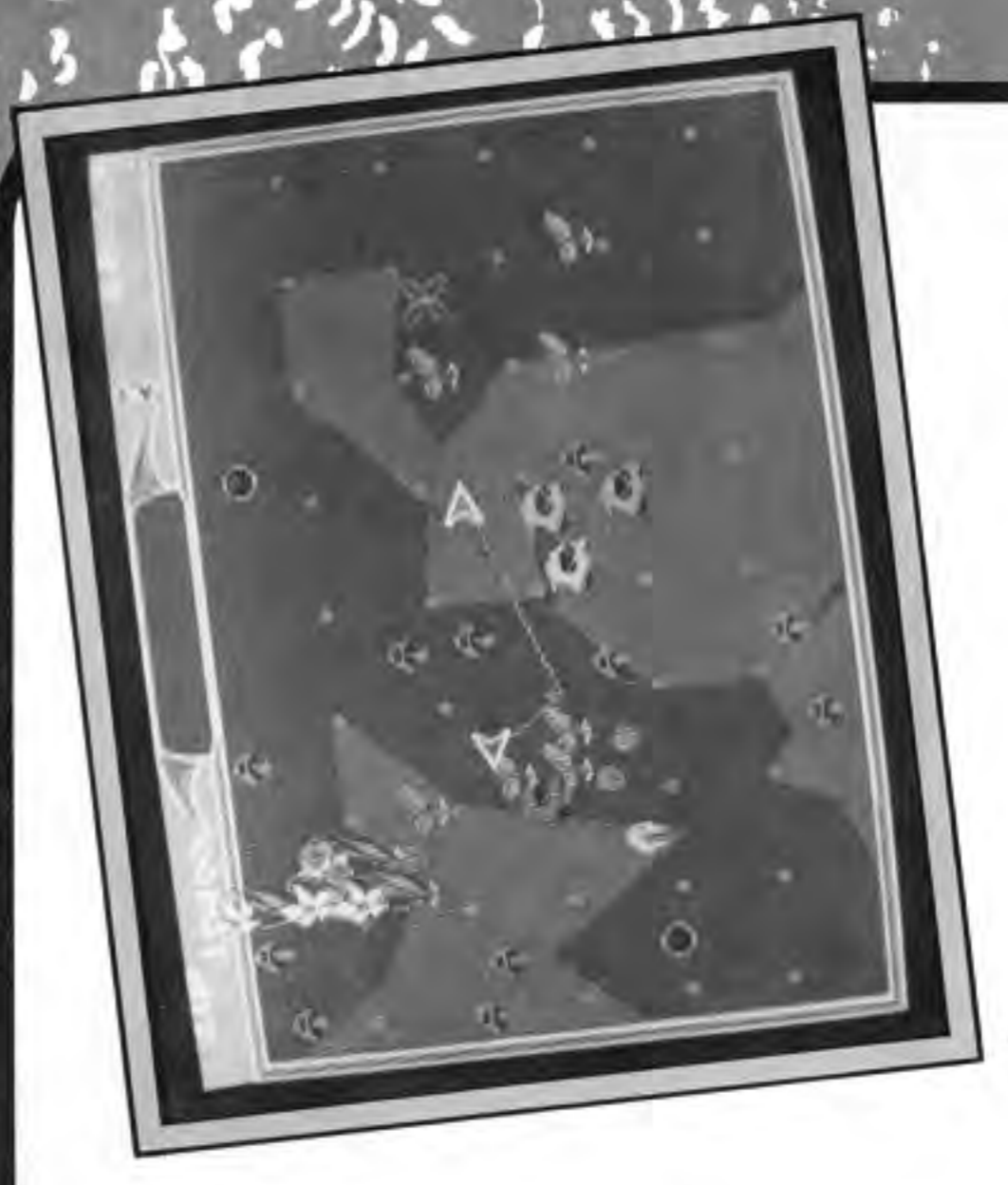
宝箱を探そう!



不思議いっぱい宝箱。各面に
1つずつ隠れている。
バシシして
蒸気が出たら...
宝箱が隠れてる
ショーコ!

仕様

- 使用電源 / AC100V ± 10V (50/60Hz)
- 消費電力 / 91W
- 寸法 / 幅 680mm, 奥行 560mm, 高さ 800mm (± 10mm) (B: 調整可能)
- 重量 / 62kg
- プラフロン管 / 18インチカラーモニター



妖精をつかまえよう!



妖精全員をバシシすると、
大きな奇跡が起きる!
イモータン!
お花まんかい!

「遊び」をプレイする 株式会社ナムコ

本社 東京都大田区東田5-38-3 東田ビル TEL.03(736)1211(大代)
営業本部 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(759)2311(代)
西日本販売事業所 〒564 大阪府茨田市の木町20-10 TEL.06(338)3511(代)
★ 遊園地施設・郵楽機種 ★ 企画・設計・製作・販売・経営・買付・輸入
★ 各種 イベント ★ 企画・制作・運営
© 1983 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED