





北京で開かれた国際AM機展に

TV機を出品

ABC商会(札幌)が単独出展

鮮明画像に黒山の人だかり

「合作」を希望する中国側

際先進電子遊戯機、娯楽、現地へ行き、日本でヒット... 中国側は日中合作を...



上の写真はいずれも北京の国際AMショーにて。一番上はABC商会の小間...

中国・北京で電子機器展が開かれ、日本のAM業界からはABC商会...

Gマシン禁止を確認

今年度初のAMショー委員会、基本方針決定

今秋開催が予定されている第20回AMショーの開催に関する三協会協議...

「ショー実行委」を設置

山田俊夫氏(東洋興業)が会長に就任し、実行委員会が設置された...

三協会「懇親会」は中止

日時場所など基本的な開催要領の確認に続き、三協会による懇親会は中止された...

三月中旬、新宿で

来春のNAOEキスボの予定発表... 日本アミューズメント協会(NAOE)が主催する...

バリィ社339位へ進出

売上高順位で。純利益では218位にとどまる

米国人ピッポ500発表

米国内でも法人所得などのランキングが毎年発表されるが、バリィ社は...

峯氏に代わり新理事長に

的場氏を内定



新理事長に内定した的場氏

大阪レジャー機器(株)の少年会館で四月例会を開き、新理事長に的場氏を内定した...

値下げの理由

TVゲーム機、フリックパズルなど、値下げの理由が、国内市場の縮小による...

販売、サービス、OPを統合した

コナミ工業(株)が、販売、サービス、オペレーションを統合した...

東京日物を設立

日本物産(株)と東京日物を設立し、業務を統合する...

人気漫画をNTV系が放映



NTV系で放映中のアニメ番組「ゲームセンターあらし」...

地番表示変更... 株式会社とめたことにな...

事務所移転... 株式会社とめたことにな...



VEC社会システム研究所 中山裕登

表1 ゲーム・ギャンブル活動の参加率と回数 (昭和55年首都圏)

	A 参加率 (%)	B 平均活動回数 (回)	C1 回当り平均消費時間 (時間)
1. 囲碁	6.9	31.17	1.61
2. 将棋	18.9	24.30	1.24
3. トランプ、オセロ、カルタ、テレビゲームなどの室内ゲーム	51.6	15.61	1.16
4. 麻雀	23.9	20.83	3.68
5. ビリヤード	5.1	5.56	1.31
6. ゲームセンター	20.1	12.29	0.88
7. パチンコ	34.7	18.40	1.50
8. 競馬	13.3	16.54	1.65
9. 競輪	2.6	9.76	3.02
10. 競艇	1.9	14.54	3.75
11. オートレース	1.4	11.06	3.50
12. その他	28.5		

資料：余暇開発センター「余暇の需要に関する研究」昭和56年3月

① ゲームセンターへの参加率

業務用TVゲームを中心とするゲームセンターの需要面からみた特徴について述べることにしよう。ややデータは古いが、余暇開発センターが昭和五十四年の一年間について行なった余暇活動実態調査では、「ゲームセンター」への参加率(昭和五十四年の一年間に一回以上その余暇活動を行なった人の十五歳以上人口に占める比率は全国で一六・二%であった。これを人口におきかえると、その参加人口は約一、四三〇万人と推計され、パチンコについての同推計参加率二七・六%、参加人口二、四五〇万には及ばないにしても、わが国における大衆レジャーのなかで相当大きな地位を占めることが明らかである。なお同調査における参加者一人当りの支出額から昭和五十四年におけるゲームセンターの市場規模を推計すると約一、三〇〇億円となる。

昭和五十四年は前半に例のインバスターゲームのブームがあった年であるが、ブームが去った後もゲームセンターへの需要は意外と堅調であったようである。翌年の

② ゲームセンターへの需要の特徴

ゲームセンターへの需要を性別、年齢別に細かくみると、まず図1から一見して明らかのように、圧倒的に十代、二十代の若者を中心とする市場である。もちろん男女の参加率の差は相当に大きい。パチンコなどと比較すれば女性参加率はそれほど少なくない。つまり比較的男女ともに楽しめるレジャーであるといえる。これが、都市型娯楽としてのゲームセンターの一つの強味であるといえる。

図1では今述べた参加人口(一年間の活動回数一回以上)の他に、年間五回以上の活動を行なった継続的活動人口の比率も同時に示している。これを見ると、男性の場

③ ゲームセンターへの家族需要

いずれにしても、家族需要をいかに吸引するかが業務用TVゲーム機器にとって一つの大きな課題であるわけだが、これに関連して余暇開発センターが昭和五十六年に行なった家族余暇活動実態についての調査結果(全国)を参考としてみてみよう。これは五十種目の余暇活動について、昭和五十六年の一年間における家族(一家族のどんな組合せでもよい)参加実態を世帯ベースで(単身世帯を除く)調査したものである。

この調査結果をみると、予想される通り家族レジャーとしてのゲームセンターへの参加率(全国)の非単身世帯に占める一回以上参加した世帯の比率は、ほぼ八%である。先の個人調査結果と比較しても、他の家族レジャーと比較しても、きわめて低い(表2)前号13の表1と同じ)。八%の参加家族のうちの多数は「夫婦と子

合、三十代と四十代を除くと、全体の参加率と継続的活動人口参加率の間にあまり大きな差はない。しかし女性の参加率はこの二つの参加率の差は大きい。特に三十代以上の参加率は年間五回以上の継続的活動者は皆無に等しい。若い女性の場合、恋人などにつられて一回程度はゲームセンターをのぞくことがあっても、ゲームが好きになつて何回もくるというケースは

きわめて少ないことが示されている。以上の結果から、市場面からみたゲームセンターの課題は明らかである。その第一は現在の十代、二十代のヤング偏重から脱し、家族客の裾りおこし等によって三十代以上の需要層をいかに開拓することである。第二は女性客の吸引、なかんずく若い女性客の活動回数を高めていかに継続的なファン層にするかである。

図1 性・年代別参加率と継続的活動者の参加率 (昭和55年首都圏)

図2 性・年代別参加率と継続的活動者の参加率 (昭和55年首都圏)

図3 性・年代別参加率と継続的活動者の参加率 (昭和55年首都圏)

資料：表1と同じ

# 謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

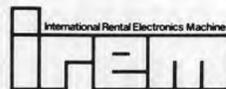
このたび弊社が開発いたしました新ゲーム「ムーンパトロール(MOON PATROL)」はロケテストの結果、非常に優秀な成績を収めさせて頂きました。弊社では今後コピー対策等には万全の備えを期しまして、オペレーターの皆様方に発売させて頂く予定でございます。

さて、当製品は弊社独自の研究開発によるオリジナル製品であり、これを無断で模倣又は類似する製品の製造、販売または展示する行為は不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

就きましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜りたくお願い申し上げますとともに、業界の秩序を維持し、健全な発展の為に皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十七年六月

## アイレム株式会社



アイレム株式会社 IREM CORPORATION

■本社 / 大阪府東区安土町2丁目30番地(大阪国際ビル20F) TEL06(264)1391(大代表)  
 Osaka Kokusai Bldg, 2-30 Azuchimachi, Higashi-ku, Osaka, 541, JAPAN. TELEX-63074 IREM  
 ■大阪販売 / TEL06(264)0766  
 ■松原工場 / 大阪府松原市西大塚1丁目5-16 TEL0723(36)1174(代表)  
 ■東京販売 / 東京都台東区池端2丁目4-16 TEL03(824)2601(代表)

★コングに連れ去られたレディを救いに工事中のビルを駆けのぼります。

# ドンキーコング DONKEY KONG



テーブルタイプ



スモールアップライトタイプ



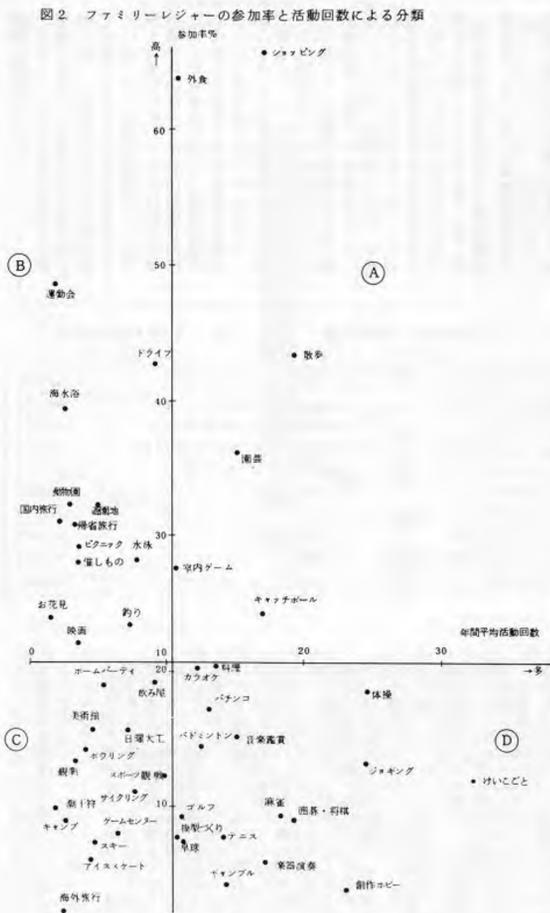
アップライトタイプ

- 工事現場のシチュエーションでたむむれる愉快なコングのキャラクター。
- 次々と展開する場面を時間内にクリアし、コングを上段へ追いつめます。
- ハンマーを持ってアタックする気分は爽快です。高得点にもなります。
- ジャンプボタンとコントローラーのハイテクニックで今までにないスリルを味わえます。
- ユニークな効果音はゲームの雰囲気を一層盛りあげます。

第1画面(スロープ)  
 タルの落ちてくる方向に注意してはしごをのぼります。

任天堂レジャーシステム株式会社  
 NINTENDO LEISURE SYSTEM CO., LTD.

本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647  
 関西支社 〒542 大阪府南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155  
 京都営業所 〒605 京都市東山区福相上高松町60 TEL 075(541)6111  
 岡山営業所 〒700 岡山県津島町4丁目4番11号 TEL 0862(52)1821  
 1-22, KANDASUDA-CHO CHIYODA-KU TOKYO 101 JAPAN



が多く、活動頻度も多いものである。B領域に位置するものは、参加率は高いが年間の活動回数はそれほど多くないもので、非日常型ファミリーレジャーといえる。日帰り行楽の多くが旅行がここに入る。一方の領域に位置するのは、参加率は低い

加家族はかなり高い頻度で活動を行っているものといわば「マニア型」ファミリーレジャーといえる。最後にC領域に位置するものは、参加率も活動回数も少ないもので、家族による活動がまだ普及していない状態にあるものといえる。

(3) 消費支出から見たファミリーレジャー  
ファミリーレジャーへの年間支出額は、家族による余暇活動に当る消費が伴う。各々のファミリーレジャーに対してどの程度の費用が支出され、またファミリーレジャーへの支出額

は全体でどの程度になっているのであるか。  
本調査では、それぞれの余暇活動への参加世帯に対してその活動(家族単位)への年間支出額をたずねた。その参加一世帯当りの年間費用の平均額が表4のA欄であり、これから全世帯平均(非参加世帯も含めた一世帯当りの平均)の年間支出額を計算したのが表のB欄である。  
A欄をみると、どのファミリーレジャーにどの程度の費用が使われているかがわかる。但しこのなかでシヨッピングは除いて考えるべきである。家族でのシヨッピングは重要な余暇活動となりうることは確かであるが、それに使われる費用はいわゆる買物の費用であって余暇活動そのものの費用ではないもので大部分である。また余暇関連の財やサービスがそこで買われたとしても、それは他のそれぞれ該当する余暇活動種目の費用として計上されるはずである。  
参加一世帯当りの年間支出額をみると、当然のことながら余暇活動によって費用の大きな差がある。表5は年間支出額の大きい順に上位十位は余暇活動を示したものであるが海外旅行の四六二〇〇円を別格として二位国内旅行、四位帰省旅行が上位を占める。次に三位ゴルフ、五位スキーとリゾート型のスポーツ

# レジャー

目次 (ゴシック部分は前号で掲載)

序 1980年代の余暇選好

第1章 ファミリーレジャーの実態

〈要約〉

- 1 調査の方法
- 2 調査結果
  - (1) 参加率から見たファミリーレジャー
  - (2) 平均活動回数から見たファミリーレジャー
  - (3) 消費支出から見たファミリーレジャー
  - (4) 家族参加パターンから見たファミリーレジャー
  - (5) 参加時期から見たファミリーレジャー
    - (イ) ファミリーレジャーの時期
    - (ロ) 四季の休暇における行楽と旅行
  - (6) ファミリーレジャーの今後の方向
    - (イ) 将来の参加希望率
    - (ロ) ファミリーレジャーの成長性

第2章 昭和56年余暇市場推計

表4. ファミリーレジャーの年間支出額 (1981)

活動種目	参加世帯当りの年間支出額		全世帯平均の年間支出額	
	参加世帯当り	全世帯平均	参加世帯当り	全世帯平均
(1) 旅行	4,800	1,740	6,200	1,141
(2) 海外旅行	12,100	3,800	3,100	410
(3) 国内旅行	1,600	3,450	1,400	330
(4) 帰省旅行	1,600	4,400	2,700	302
(5) 旅行	3,300	1,600	3,300	1,330
(6) 旅行	3,400	1,800	3,200	2,800
(7) シヨッピング	1,400	4,800	1,600	3,900
(8) シヨッピング	2,200	3,700	2,200	4,900
(9) シヨッピング	8,300	805	8,000	742
(10) シヨッピング	2,500	1,300	1,600	4,300
(11) シヨッピング	8,200	2,500	1,800	1,900
(12) シヨッピング	1,100	3,400	1,700	240
(13) シヨッピング	4,600	1,100	2,200	1,90
(14) シヨッピング	11,800	2,600	2,500	430
(15) シヨッピング	4,300	2,600	2,100	4,900
(16) シヨッピング	3,500	4,600	3,200	3,900
(17) シヨッピング	4,000	1,700	1,600	1,300
(18) シヨッピング	4,600	2,200	1,600	3,900
(19) シヨッピング	2,400	225	1,600	2,400
(20) シヨッピング	1,400	1,300	1,500	2,700
(21) シヨッピング	8,700	900	1,600	1,100
(22) シヨッピング	1,800	3,400	1,600	2,600
(23) シヨッピング	1,800	2,700	1,600	1,400
(24) シヨッピング	6,100	2,700	1,600	4,600
(25) シヨッピング	4,900	4,900	1,600	3,200
合計				22,600

# 白書'82

—ファミリーレジャーの実態—

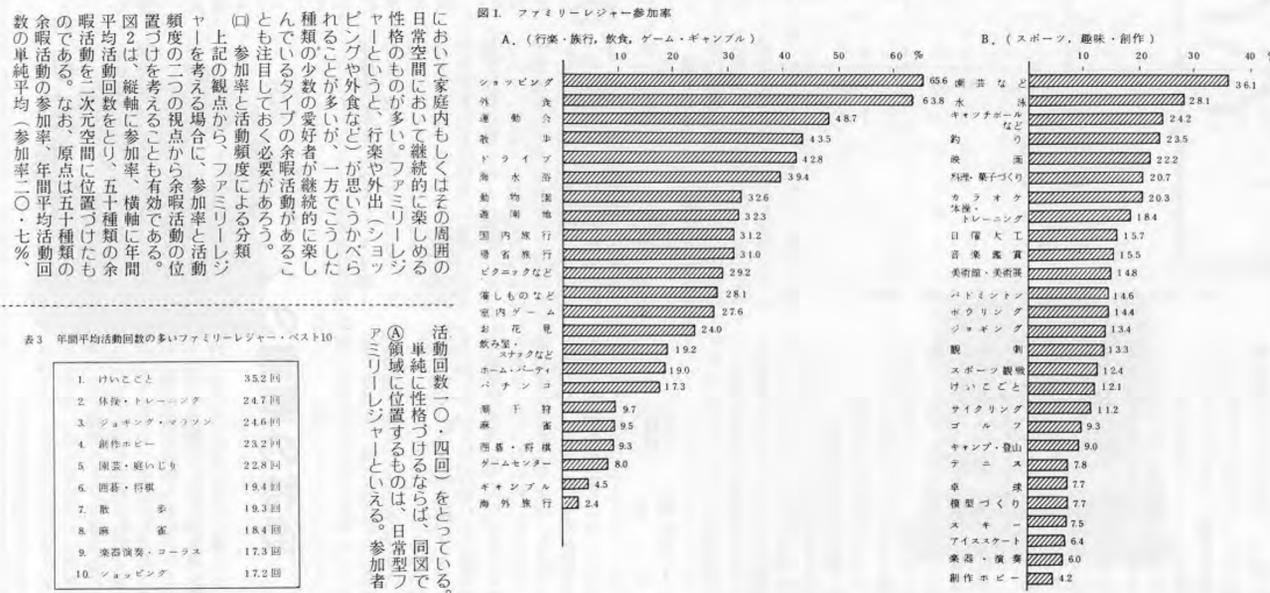
(財) 余暇開発センター

資料

スポーツ部門は個人差が大きく反映する余暇活動であるだけに、家族による参加率は他の余暇活動と比べて低い。そのなかで参加率の高いものをとりだすと、①水泳(プール)の二八・一%、②キャッチボール・野球二四・二%、③釣り二五・五%といったところである。ここではプールの水泳が最も高い参加率になっていることが注目される。海水浴三九・四%よりは参加率はかなり低い。都市部では子供をつれてプールに行くというところが、子供を持つ家庭にとつて一つの欠かせない余暇活動になりつつある。

行楽・旅行などは参加率が高いが、年間に旅行を行う頻度は少ない。逆にスポーツや趣味活動は家族の参加率はあまり高くなく、それを行って日中の活動頻度は高いものが多い。日常型活動と非日常型活動の相違はあるが、どちらもファミリーレジャーとして重要なことである。ここでは表1(前号掲載)のB欄年間平均活動回数の大小に注目してみよう。

まず、部門別にみると、今述べたように行楽・旅行部門は概して活動回数は少ないが、それに対し、飲食・ゲーム・ギャンブルなどの日常型余暇活動は活動回数は多く行っている。またスポーツ、趣味・創作は、活動回数の多いものと少ないもの両方が混在している。



## 謹告

昭和五十七年初めより発売致しておりました弊社テレビゲーム「ALPINE SKI」については皆様より絶大なるご好評を賜り厚く御礼申し上げます。

さて、この製品については弊社発売後、まもなく商品名「SKI」なるコピー基板を無断にて製造・販売している(株)ジャクソンの行為を差し止めるべくコンピュータプログラムの著作権侵害を理由とし、仮処分申請を致しております。昭和五十七年五月二十一日東京地方裁判所民事第二十九部はこれを認め仮処分の決定を下しました。

つきましては、この決定の趣旨に基づき、業界の健全な発展と秩序維持を願う弊社と致しましては、当該商品の販売行為はもとより、これを設置している場合に於いても厳正なる態度で臨む所存でございます。

昭和五十七年五月

株式会社 タイトー

## ゲージロコモーションシリーズ

250% 子供に夢を朝日の乗物

8の字型・W型など、ロケーションに合う効果的なレイアウトができます。安全で清潔な、蒸気の白い煙をモクモク出して走ったり、音響も臨場感抜群の、スロー→フイツク擬音や、メロディ付きです。

ひかり号 (4両編成)

ジャンボトレーラー

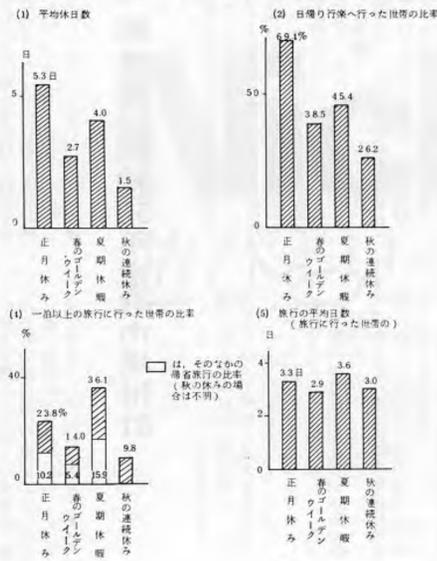
弁慶号 DX

EL-32 (3両編成)

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 ☎ (07249)4-3063・0783



図7 四季の休暇(家族旅行・旅行の参加実態)



は多く、そのニーズは依然として強いものがあると思われる。次に注目されるのが、行楽レジャーとしてのピクニック・ハイキングなどである。これも現在の参加率が高くと同時に、将来の参加希望率もそれ以上に高くなっている。表9によっても、現在参加している世帯の継続希望率七八%、現在参加していない世帯の新規希望率三三%と、国内旅行に似て両方とも高い。特に新規希望者が国内旅行に次いで高いことは、ファミリーレジャーとしてのニーズの強さを示している。

なお、スポーツ、趣味・創作部門は、現在の参加率、将来の参加希望率ともに低いものが多いが、次に述べるように現在の参加率と将来の参加希望率を比較すると後者が上まわっているものも多く、成長性の高いものが多いといえる。特に、現在参加していない世帯の継続希望率をみると、これら現在の活動に家族で楽しんでいる世帯の継続希望率は他部門と比べ高いものが多い。

い。というところは、家族でこれらを楽しむ人も少数でもファミリーレジャーとして重要な位置を与えられているものが多いことを示しているといえる。

(イ) ファミリーレジャーの成長性  
 現在の参加率と将来の参加希望率の比をみて、将来の成長性の指標として示したのが図9である。ここでは1を上まわるものが現在以上に参加希望の多い活動、1を下まわらないものが現在よりも参加希望の少ない活動になる。

こうした指標の方式では、現在の参加率に比して将来の希望率の高いもの指標が高くなるから、図9をみると現在それほど家族でされていない余暇活動で成長率が上にくるものが多い。まずきわだって高いのは海外旅行である。こうした調査で海外旅行の希望率が高くなるのは毎度のことであるが、それにも家族の余暇活動として海外旅行にこれほどの希望

表6 ファミリーレジャーをした時期

行楽・旅行	家族旅行	旅行	ゲーム	ジャンブル
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100

表7 参加時期別のレジャー・ベスト10

レジャー	順位
1. 飲食(日常的なものを除く)	23.4
2. ショッピング	20.7
3. 散歩	16.8
4. 園芸、観いじり、家庭菜園	14.9
5. 旅行(日常的なものを除く)	14.4
6. 読書	11.1
7. 映画、観いじり、家庭菜園	11.1
8. 動物園、水族館、博物館	10.8
9. カラオケ	10.7
10. 買い物(花、衣類、日用品)	9.2

と、正月休み、五・八日、春のゴールデンウィーク三・九日、夏期休暇のもの三・二日となる。ともかく、働きの連続休暇という視点からみると、正月休みが夏期休暇を日数で上まわり、最も重要な休暇と目下で注目される。これは正月休みの場合、世帯の九割が二日以上連続した休みをとるというところから、これに対し夏期休暇は、なしもしくは一日しかとらないという世帯が二割もあるが、これを除いた連続した休暇を得た世帯の平均日数は上にみたように五・四日で、正月休みの五・八日とあまり変わらない。長期休暇としては重要であるといえる。

次にこれらの休暇における日帰り行楽の活動実態であるが、図7の(2)行楽の比率では正月休み(六九%)

が最も多い。これは初もうでや年始まわりも行楽のなかに含まれているため、同図(3)の日帰り行楽回数も正月休みが最も多くなっている。さらにしても、正月休みというものが日数の面でも休暇として最も大きなウエイトを持つと同時に、意外とそこでの行楽活動、つまり外に出歩くことが活発であるということが通念とはかなり異なる。むしろ、この正月休みも、四割の世帯が平均二日以上の旅行活動についてみると、旅行に行かなかった世帯の比率でも平均日数で夏期休暇が最も多い(図7の(4)(5))。家族旅行という面では夏期休暇が最も重要だといえる。但し、正月休みも、四割の世帯が平均二日以上の家族旅行に行っており、正月休みにおける旅行活動も活発である。こうした状況から、我が国では長期休暇がまた一般化しない状況で、

があるのは驚きである。この二、三年海外旅行の伸びにはかぎりができてきているが、これらみると今後なお年配の夫婦あるいは子供づれ家族などの新しいタイプの海外旅行が相対的に高くなる可能性がある。次に成長性が高くなっているのがスキー、創作ホビーといった、現在家族で楽しむ人がかなり限られている活動である。両者とも現在参加している人で今後も続けたいという継続率がきわめて高いことに加えて、新たにやってみてみたいという家族も相当にいる。これらに続いて、湖干渉、キャンプ、登山、テニスなど、何かをやるタイプの余暇活動、行楽にまでもたいた漫然といって帰るだけでなく、そこで何かを楽しむといったタイプの行楽の成長性が高くなっている。

表9 将来の参加希望率(行楽・旅行、飲食、ゲーム・ジャンブル)

行楽・旅行	A	B	C	D	E	F
散歩	435	414	337	17	774	137
遊園地	323	248	188	60	581	89
動物園、水族館、博物館	326	301	296	95	633	141
観望しもの、博覧会	261	258	164	94	584	130
運動会	487	305	283	22	582	42
お花見	240	301	160	41	668	185
ピクニック、ハイキング、くだもの狩りなど	392	460	229	231	783	327
海水浴	384	430	369	121	785	198
湖干渉	97	219	68	151	687	167
ドライブ	428	418	310	108	725	188
帰省旅行(1泊以上)	310	323	228	95	735	137
国内旅行(1泊以上)	312	589	164	425	946	472
海外旅行	24	196	13	183	526	188
外食(日常的なものを除く)	638	514	447	67	700	188
ショッピング	656	481	442	39	674	112
ゲームセンター	190	219	135	84	708	104
飲み会、カラオケ、ダンス	192	126	92	34	477	63
読書、娯楽	93	82	53	29	373	31
カラオケ、オセロ、トランプなどの室内ゲーム	276	215	168	47	608	63
読書	95	60	41	19	431	21
ゲームセンター	80	21	14	07	172	07
ジャンブル	123	63	46	17	263	21
読書・観望しものジャンブル	45	18	12	06	260	07

表10 将来参加希望率の高い家族余暇活動上位10位

活動	比率
1. 国内旅行(1泊以上)	58.9%
2. 外食(2)	51.4%
3. ショッピング(1)	48.1%
4. ピクニック・ハイキング(16)	46.0%
5. 海水浴(16)	43.0%
6. ドライブ(15)	41.8%
7. 散歩(4)	41.4%
8. 園芸・観いじり(7)	37.9%
9. 帰省旅行(18)	32.3%
10. 運動会(3)	30.5%

全体としてはかなりさまざまな活動に四季にわたって短い連続休暇をとっていること、そのため長期の家族旅行をするのは不可能であるが、短期の家族旅行(帰省旅行も含め)をかなりの比率の世帯が実行していること、また日帰り行楽を活動に行っていること等を指摘することができよう。

向(6) ファミリーレジャーの今後の方向  
 将来の参加希望率  
 今後どのような余暇活動が、家族で楽しむ余暇活動として望まれていくであろうか。

表9は各余暇活動の現在の参加率と今後の参加希望率を示したものである。またこれを図で示したものである。図8の結果から参加希望率の高いもの上位十位をとりだしたのが表10である。現在の参加率と同

表8 参加時期別のレジャー・ベスト10

レジャー	順位
1. 飲食(日常的なものを除く)	23.4
2. ショッピング	20.7
3. 散歩	16.8
4. 園芸、観いじり、家庭菜園	14.9
5. 旅行(日常的なものを除く)	14.4
6. 読書	11.1
7. 映画、観いじり、家庭菜園	11.1
8. 動物園、水族館、博物館	10.8
9. カラオケ	10.7
10. 買い物(花、衣類、日用品)	9.2

表10 将来参加希望率の高い家族余暇活動上位10位

活動	比率
1. 国内旅行(1泊以上)	58.9%
2. ショッピング(1)	48.1%
3. 外食(日常的なものを除く)	43.0%
4. ショッピング(2)	38.0%
5. ショッピング(3)	30.9%
6. 散歩	29.9%
7. ドライブ	24.4%
8. 散歩	23.4%
9. 園芸、観いじり、家庭菜園	22.4%
10. 国内旅行(1泊以上)	3.5%
1. スキー	2.9%
2. スキー	2.7%
3. スキー	2.7%
4. スキー	2.7%
5. スキー	2.7%
6. スキー	2.7%
7. スキー	2.7%
8. スキー	2.7%
9. スキー	2.7%
10. スキー	2.7%

**ユニオンダイス 謹告**

平素は格別の引立を賜り、厚くお礼申し上げます。  
 現在好評発売中のビデオゲーム機、「ユニオンダイス(ビデオ大ゲーム)」は、弊社が開発したオリジナル製品であります。従ってこの機械を無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・広告・輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。  
 つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜り業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。  
 なお万一、違反行為があった場合は、弊社は断固たる態度で対処する所存でございますので、ここにお知らせいたします。  
 昭和57年5月

株式会社 日本商事  
 代表取締役 小川義雄

〒95-2156  
 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 日本商事  
 大阪市城東区永田2-5-9 TEL(06)962-7721代

**若いスタッフと独自の企画で業界のニーズに答えます!**

未来を見つめ確かな情報を届ける

株式会社 ジャパンレジャー

〒158 世田谷区上用賀5-24-9  
 TEL 03(420)2271 TELEX JALECO J 27891  
 JAPAN LEISURE CO.,LTD.  
 5-24-9 Kamiyoga, Setagayaku, Tokyo 158

# Nichibutsu

## 遊びを見つめる、時代を見つめる。

「創造」と「情緒」この2つは、古来から人間社会の上に、大きく影響し合ってきました。新しい創造が異質の情緒をつくり出し、又その情緒が好奇心と冒険心を昂揚させ、新たな創造へと進展してきました。その中で「遊び」は双方に限りなく影響を与え、その時代を特徴づけるものとして今日にいたっています。現在、エレクトロニクス時代を迎え、「遊び」の質も大きく変貌し、LSI・マイクロプロセッサなどの採用でゲームマシンも未来を志向し、その拡がりは増々夢の世界へ導きつつあります。一早く先端技術を駆使したニチブツはこれからの時代の求める製品をお届けしていきます。ご愛顧いただいております対局マージャン・五目ならべについて今後共、よろしくお願ひ申し上げます。



## 第2章 昭和56年余暇市場推計

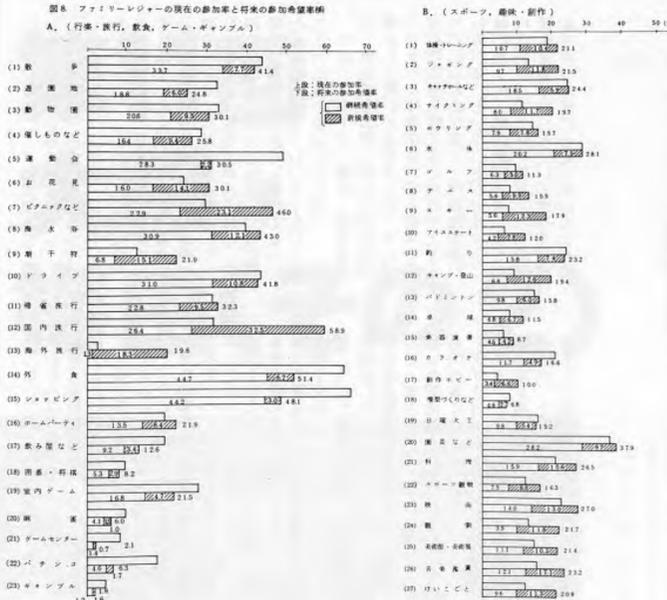
昭和五十六年の余暇市場規模の総額は、三五兆五、六七〇億円で、昭和五十五年の三兆一、二八五億円で比較して一〇・七％の伸びを示しているが、昭和五十五年における対前年伸び率一・二％に比較すると、純化しているといえる(表11参照、ここでは省略)。

昭和五十六年の国民総生産(名目・速報)は二四兆八、三三七億円で、これは一四・三％にあたり、さらに同年の民間最終消費支出の二四・七％を占めるに至っている。本年における余暇市場の対前年比一〇・七％の伸びは、国民総生産五・二％(対前年比)の伸びのいすれをも上回っている。また、同年の全国百貨店の売上高(日本百貨店協会調べ)も対前年比四・七％増と過去最低の伸びにとどまったが、そのうちレジャー・スポーツ用品、貴金属類を中心とした雑貨は八・六％増となり、ここでも余暇市場は純化が比較的ゆるやかであった。

昭和五十六年の余暇市場の特徴をまとめると次の通りである(表12参照、ここでは省略)。

(1) 昨年に比べ、増勢が大幅に高まったものとして、装身具(三・三・四％増)とゲーム(二・六・八％増)が挙げられる。装身具については、昨年来の金ブームが本年に入り拍車がかかったことに加えて、真珠について、ゲ

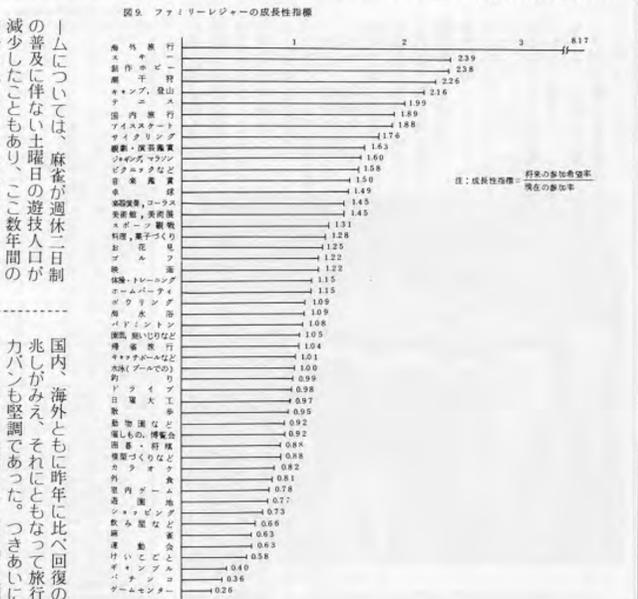
や体力を要するスポーツや趣味・創作分野の諸活動に、現状に比しかなり高い希望が示されていることは今後の方向として注目すべきである。



ームについては、麻雀が週休二日制の普及に伴ない土曜日の遊技人口が減少したこともあり、この数年間の増勢の鈍化からついに減少に転じたものの、五十年代に入り低迷を続けていたパチンコが商品開発の努力もあり、大幅に増加した。

(2) シェアが小さく余暇市場全体の動向を左右するほどではないが、スポーツ(二・五・九％増)、創作(趣味・二・〇・二％増)も堅調であった。スポーツでは近年のブームを反映して、スポーツ服および用具が前年を引続き大幅に伸びたほか、個人競技スポートで、ゴルフやボウリングの人氣が復活し、堅調に推移した。創作・趣味では、一眼レフや8ミリの自己表現欲求の高まりを反映して、美術講習が、また居住環境形成の大きな要素として定着し始めた花、植木が大きく伸びた。

(3) 余暇市場に大きなシェアを持つ移動、つきあいおよび鑑賞は、それぞれ一・五・四％から一・五・五・八％から一・五・五％へといずれも昨年に比べ増勢が大幅に鈍化した。余暇市場で最大のシェア(三五・八％)を持つ移動では、乗用車、ガソリンおよび自動車修理(三者合せて移動の六八％を占める)において伸びが大幅に減少したが、旅行に関しては、



### 取扱いパーツ PARTS SHOP

●テレビゲーム ●スロットマシン ●ピンゴ ●メダルゲーム ●工具

- ①カラーモニター (ナナオ、東映、三和) 各種
- ②スピーカー (10cm、12cm)
- ③絶縁トランス (100:100)
- ④スイッチングレギュレーター (5A、6A)
- ⑤エスキャッション (14インチ、20インチ)
- ⑥フラウンカスター 各種
- ⑦操作パネル 各種
- ⑧押ボタンスイッチ 各種
- ⑨コーナー金具
- ⑩マイクロスイッチ 各種
- ⑪送射パネル
- ⑫ファン 各種
- ⑬コインスラッグ 各種
- ⑭コインスラッグ取付金具
- ⑮ヒューズホルダー 各種
- ⑯ジョイスティック 各種
- ⑰ジョイスティック ボール 各種
- ⑱ジョイスティック チップ 各種
- ⑲キャレイジボルト (ネカビス) 各種
- ⑳スモーク板 各種
- ㉑特殊スモーク板 各種
- ㉒ノイズフィルター

あらゆるゲーム用品のパーツ・工具は、マックスサービスへ

当マックスサービスはテレビゲームからスロットマシン、ピンゴ、メダルゲーム用品までのゲーム用品パーツ・工具を豊富に取揃えております。2年保証のパーツカタログご入用の方はご一層ご覧ください。只今製作中ですので、ご連絡下さいは要致しお返しいたします。

●多少にかかわらず、お電話一本で全国へ発送いたします。

TEL(06)946-0181

マックスサービス(株) MAX SERVICE CORP.

- 〒540 大阪市東区本町1丁目48番地 TEL EX 5297019 MAX SC J
- 総務支店 〒670 兵庫県姫路市安田1丁目29番地 TEL (0792) 62-6081(代表)
- 北日本代理店 株式会社レジャーサービス 〒963 宮城県仙台市青葉区1丁目30番1号 TEL (022) 52-1711(代表)

## 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  
TEL. (06) 353-5211(代) 〒530  
TELEX 523-6891 NCB COL J

東京営業所 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号 ☎(03) 664-5271(代) 〒103  
広島営業所 広島市京橋町2丁目6番地 日物ビル ☎(082)264-4531(代) 〒730  
奈良営業所 奈良市大宮町3丁目4番25号 やまこビル3F ☎(0742) 33-6311(代) 〒630  
札幌営業所 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション ☎(011)824-2571(代) 〒062  
仙台営業所 仙台市本町2丁目14番21号 国南ビル1F ☎(0222) 65-5671(代) 〒980  
京都営業所 京都市伏見区大宮町大寺市田小学新築1-2-1 ☎(0774) 44-6262(代) 〒613  
備前営業所 備前市多田町多田南4-4-17 キノクラビル1F ☎(082)472-7221(代) 〒812  
備前物産システム 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号 ☎(03) 664-5271(代) 〒103  
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. 15407 SO. BROADWAY, GARDENA, CALIFORNIA, 90248, U.S.A. TEL. (213) 320-5855  
TELEX 9103466952NCBT USA  
NICHIBUTSU UK LTD. 999 WOLVERHAMPTON RD. OLDBURY, WEST MIDLANDS, B69 4RUK, UK. TEL. (021) 544-4299  
TELEX 335949 NICHUK G  
NICHIBUTSU EUROPE GMBH PAUL-EHRICH-STRASS 17 D-6074 RODERMARK GERMANY TEL. (06074) 300-36/39  
TELEX 4197717 NIED. D.



SEGA® Exciting 3-D Game Debut

# SUBROC-3D

サブロック-3D

## ゲーム史上初の快挙! ついにボールをぬいだ世界初の 3-D VIDEO GAME 立体ビデオ・ゲーム

プレイヤーをとりこにする迫真の立体プレイ  
海と空から猛攻してくる敵を撃破し、司令艦を追い!  
ダイナミックな戦闘場面が自由に  
えらべるデュアル・シーン方式  
まったく新しいシステムを採用した  
画期的立体ビデオ・ゲーム。  
いま注目のデビュー



サブロック-3Dは株式会社セガ・エンタープライゼスと松下電器産業株式会社との共同開発による世界初の立体ビデオ・ゲームです。

アップライト・タイプもあります

**JUNGLER** 基板販売

ジャングラ  
追いつ追われつ/迷路に展開するムカデの  
スリリングな生き残りゲーム。  
好評発売中



新500円硬貨にも対応

### 1台で両替とメダル貸出しができるマルチ・ホッパー式ディスペンサー!

## SEGA® セガ・両替機

### NEW DISPENSER (セガ・ニュー・ディスペンサー)

- 完璧でスピーディーな紙幣識別機  
高精度を誇る新機構の紙幣識別機は、瞬時に紙幣を識別。勿論、ニセ札、類似品等の不正使用を完全にシャットアウトします。
- 簡単でスムーズな紙幣投入  
紙幣投入は千円札、五百円札、ともに表、裏、長手4方向に受け入れますので、利用者にとまどいがありません。
- ひとめでわかる作動状況  
6種類のイン・アウトメーターにより両替、及びメダルの貸出し状況がひとめでわかりますのでメンテナンスが非常に楽になりました。
- メモリー・バックアップ方式で  
利用者とのトラブルを解消  
作動時に万一、停電、電源切等があっても両替の残数を表示しますので利用者とのトラブルが防げます。

- デジタル・エラー・メッセージで  
異常箇所をすばやく発見  
コイン切れ、コインシュート・トラブル等、万一作動に異常が出た時、その箇所をデジタル表示しますので、すばやく対処できます。
- 組合せ方いろいろのマルチ・ホッパー  
高性能ホッパーを2個内蔵しておりますので、いろいろな組合せが出来、ご希望にマッチした使い方が出来ます。

標準仕様	オプション仕様 (ホッパー別売)
両替 ¥1,000 → ¥100×10枚 ¥500 → ¥100×5枚 ¥100 → ¥50×2枚	¥1,000 → ¥100×10枚 ¥500 → ¥100×5枚 ¥100 → ¥10×10枚
	¥1,000 → ¥100×10枚 ¥500 → ¥100×5枚 ¥100 → メダル×5枚 (メダル貸出)

盗難防止警報装置付 (メダル貸出枚数は任意に変えられます)

本社 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)3171(大代表)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-80-14 電話 011(841)0248(代表)

関西支店 大阪府豊中市南園町2-5-3 電話 06(334)5331(代表)

名古屋支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話 092(522)4715(代表)



株式会社 セガ・エンタープライゼス

## あなたの運勢を占います。

### ジュビター-コンピュータ-ウラナイ

蛍光表示管  
最新システム蛍光表示管(カタカナ、アルファベット、数字を同時に表示)により操作手順が指示されるので、誰にも操作が簡単に出ます。又、イルミネーション効果もバツグンです。



- ①性格・健康②学業・進路③恋愛・運性
  - ④金銭・ギャンブル⑤愛情・セックス
- の5項目を占います。占いたい項目番号のボタンを押すだけで自由に選択できます。毎週データが変わります。

## 不況、好況 の新鋭機!!

ジュビターは他のゲーム機に比べ高回収率でしかも波が少なく、安定した売上げが得られる不況に強いニュー・マシンです。又、占有スペースが小さいのも魅力です。

## THE KARATE

### ザ・カラテ



## 海外テレビに再登場! 逆転上昇始まる!

撃! キマッタ 爽快

## プロ・テニス PRO TENNIS

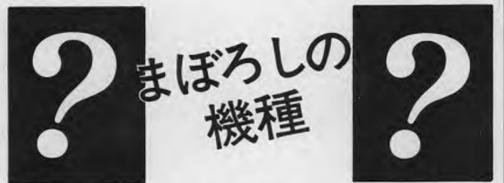
今、ウィンブルドン感覚!!



●コンピュータが対戦相手です!  
●スピニング・ボール・スマッシュのコンピュータで攻撃してきます。

ROUGIEN

RED SELECTOR



## まぼろしの機種

## 合体ロボVファイブ



☆子供のアイドルロボットマシン登場!!

- コインを入れると、ランプが回ります。
- ストップボタンを押すと、ランプが止まります。ロボットをねらって止めて下さい。
- タイムカウンターが、0.0になるまで何度でも、出来ます。
- ロボットのところにランプが止まると、ブラウン管のなかのロボットの同じ部分のランプがつかまります。
- 5つの部分全部にランプがつかまると、合体成功、景品が出ます。

遊び方

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

## Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

未来のレジャーを指向する  
**ESCO TRADING CO., INC.**  
株式会社 **エスコ貿易**

本社 〒108 東京都港区三田3-5-16 TELEX J27181  
TEL 03(455)6511(大代表)

大阪営業所 〒556 大阪府浪速区元町2-12-24-106  
TEL 06 (647) 4455(代表)

名古屋営業所 〒464 名古屋市中区今池4-1-11 岩田ビル  
TEL 052(732) 2611(代表)

# 海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS!

バリ社グループがタイアップして

## TRON大会開始

コンピューター・グラフィックを駆使したディズニ映画

「TRON」の公開を機に、米ロニー社(本社シカゴ、ミューレン社社長)では同プロと連携し、「トロン」TVゲーム大会を、全米四百のロケーションで五月二十四日から開始することになった。

映画「トロン」については、今なおわずかな情報しか入ってきいていないが、現在ウォルト・ディズニ・プロダクションが制作中のもので、TVゲームのイメージで生々と描かれた未来派的なアドベンチャーゲームであり、ジェフ・ブリッジスとデビッド・ワーナーが主演している。この映画の特徴は、今までの映画フィルムにはないコンピューター・グラフィックの技術を使用したもので、しかもこの技術などによって観客を今までのフィルムでは現れなかった世界へと引きずり込むという点にある。映画「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

この映画の公開を機に、トロンというプログラムを作ったアランという主人公たちが、プログラムが作ったプログラム「トロン」からくるコトバのいる異様な空間に登場する、ということだ。



映画「トロン」の1場面から (©Walt Disney Productions)

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

米ロニー社(本社シカゴ、ミューレン社社長)では同プロと連携し、「トロン」TVゲーム大会を、全米四百のロケーションで五月二十四日から開始することになった。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

# 子カンガルーを救え! 敵ザルを倒せ!!

ツッパリコングに負けるとパンチが効かなくなるよ。(数秒)

SUPER JUMP JUMP

パンチでザルを倒せ

2000

2000点が0点になると死ぬ。

わーい ママって強いな!

ザルなんかは負けれませうか。

子カンガルーと出会えば1面クリア。

20インチ 95-2094 / 14インチ 95-1736

**SUN ELECTRONICS CORPORATION**

HEAD OFFICE 103, MIZUHO, KOCHINO-CHO, KONAN-CITY, AICHI PREF., 483, JAPAN  
PHONE: (05875) 5-2201 TELEX: J4573-187 SUNELC

TOKYO OFFICE: IMPERIAL OCHANOMIZU 616, 3-11 KANDAOGAWAMACHI, CHIYODA-KU, TOKYO, 101, JAPAN PHONE: (03) 233-1711

## 実績のメカニズム コインセレクター

### ミニホッパー CAH-1

英国コインコントロール社と精工が永年の技術と経験から作りあげた最も小型で確実な機構に最大の収納容量をもつミニホッパー

■最大収納数: 100円硬貨の場合...1500枚  
10円硬貨の場合...1300枚  
25セントサイズメダル...1200枚

■硬貨払い出し: 1分間(50Hz)...220枚(60Hz)...280枚

■カウントリミット: マイクロスイッチ付

■モーター: 定格1時間 50Hz 100V 90W (ファン付) 60Hz 100V 100W 50Hz 24V 44W 60Hz 24V 48W

サーマルプロテクター内蔵瞬間停止装置及び冷却ファン付

■使用可能径: 17.5φ ~ 27.0φ

### NEW MODEL 720-A NEW MODEL 720-A/F37

### 不良貨問題を一挙に解決

(改良五円玉、擬似硬貨) 従来のセレクターとの取替えは簡単にできます。

コインセレクターによるロケーション管理!!

◎コインセレクター 900/F36 900/F37(トーカーライザー付)

10円用・100円用、1コイン→4コイン切替えがワンタッチでできます。

○数量の多少にかかわらずご一報下さればお送りします

### 新製品 コインホッパー CH-500

1. 永年の技術と経験で作上げた。小型で確実な機構をもつコインホッパー。

2. コインを排出する位置は高く、全体の高さは最も低い。

3. サイズが自由に交換できる(20φ ~ 30φ)

4. 円盤のうしろに、ストラスト・ペアリングが入っているのでプレがない。

■最大収納枚数: 25φメダル...500枚

■硬貨払い出し枚数: 1分間(50Hz)...160枚以上 (60Hz)...180枚以上

■モーター: 定格時間連続 50Hz 100V 90W 60Hz 110V 100W

サーマル・プロテクター内蔵、瞬間停止装置及び冷却ファン付

■使用可能コイン径: 21φ ~ 30φ

■カウント用検知: 近接スイッチ

Asahi 旭精工株式会社

SEIKO CO. LTD.

本社/東京都港区南青山2-24-15 青山タワービル2F ☎03(401)6181

営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405



Pepper II (Exidy)

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。

「トロン」全篇中六割に入り込み、そこで死ななごうとしたコンピューター・グラフィックを使用した冒険ドラマが展開される。その中には、開いていくというもののコンピュータ・グラフィック映画自体は七月九日、全米で一斉公開されることになっている。



上の写真は一見の客が多いという「ゲームトピア・プラザ」の1階にて。地下は対人ゲーム場。下の写真は同店を運営する機関西レジャーサービスの渡久地政清管理部長。



「ゲームトピア・プラザ」は一階と地下それぞれ約四十坪で運営中。一階はテーブル型TVゲーム機約四十台、TVド

# AM機は根強く安定

妹店は二階ともテーブル型TVゲーム機中心で、本店向かいの店は地下、一階、二階各二十坪のフロアがあり、テーブル型TVゲーム機のみ計七十



ネオン装飾でアピールしている「ウメダ」

れといった決定的なものが出ないようだと語る。本店では店内に古い置き物や飾りなどを設置し、古風な感じを出している。「ヤングハウス」は約十五坪の小規模な店だが、壁は緑、黄、白の斜めのラインが描かれ、飛行機やヘリコプターその他の玩具も飾られて明るい雰囲気がある。設置機種はテーブル型TVゲーム機二十数台とプレイステーション三台で、売上げの坪効率は大変よいという。「ゲームトピア・プラザ」は一階と地下それぞれ約四十坪で運営中。一階はテーブル型TVゲーム機約四十台、TVド

ければ、ゲーム業界はひどいダメージを受けていたと思う。またゲーム業界の低迷が言われているが、業界自体あるいはオペレーター自体も待っているだけでよくならないわけだ、まずその原因をよく調査し検討することが先決だ」と語る。なお同店ではドリンクサービスを実施しており、よくにコーヒーの味は同店の自慢のひとつである。「カジノ純情・モンテカルロ」は本店と姉妹店二軒の計三軒ある。本店は中二階と地下それぞれ五十坪のフロアでの運営で、中二階はアーケードゲーム機のフロア、地下はメダルゲーム機中心のフロアとなっている。設置機はテーブル型TVゲーム機約九十台、コックピット型TVドライブアーケードゲーム機約三十台、豪華な装飾がなされ、店を飾る人々の注目を集めている。店内はやや暗い感じだが、豊富な機

もとは有名喫茶店だった「カサブランカ」の店内のようすで、終日活況を呈している

いろいろな人形や玩具などを装飾がわりを利用して「ヤングハウス」の店内にて

# 第11回 大阪・梅田(その2)

# 全国縦断 ゲーム場ルポ



上の写真は間接照明で清潔な雰囲気のある「ゲームスポット・ニューチェスター」の店内のようす。下の写真は同店の運営に当たる阪急明星駅の溝口賢一営業部長



たテーブル型TVゲーム機十数台を設置した小規模な店だが、こういう類いの店が、数えられないほどあり、まだまだ増加しているが、これらについては省略する。さて阪急東通り商店街の中でも立地条件に恵まれた「ゲームスポット・ニューチェスター」は、約四十坪のフロアのTVゲーム機で、テーブル型四十数台、アップライト型とコックピット型を各一台設置している。同店の機械は阪急ポロのリースによるもので、同社「リノ」チェーンで展開中の「ゲーム十坪」のチャリテイマシンを同店の店頭にも設置している。店内は照度の高い間接照明

国鉄大阪駅の東側一帯は、阪急王国」と言われているように阪急梅田駅、阪急百貨店を中心にナヒル、阪急、阪急グランドビル、阪急ファイブ、阪急三番街、同十七番街……と阪急系列のビルが集中し、それらのほとんどが、そのほとんどはトランプゲームを内容とし

は大変な賑わいを見せている。それと並んで終日活況を呈しているのが阪急東通り商店街。この通りは、キタの中心街、華街で、飲食店やパチンコ店などが並んでいるアーケード街である。この界隈のゲーム場については、インベーターブームにより急激に増えたのだが、今では相当数が数を消してしまっている。とくに阪急東通り商店街におけるゲーム場の盛衰は激しく、一時は十数軒がひしめき合っていたのが現在は四軒のゲーム場しかなく、姿を消しているように阪急梅田駅、阪急百貨店を中心にナヒル、阪急、阪急グランドビル、阪急ファイブ、阪急三番街、同十七番街……と阪急系列のビルが集中し、それらのほとんどが、そのほとんどはトランプゲームを内容とし



豪華な電飾で人を引きつけている「カジノ純情・モンテカルロ」本店の店頭部分にて。入口を少し入ると地下と中2階への階段がある

## 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<p><b>紅白ゲーム</b></p> <p>楽しいメロディ付・ユニークなポケットを開閉!</p>  <p>KOHHAKU GAME</p>	<p><b>ノックダウン</b></p> <p>パンチ力がデジタル表示 スポーツタイプの店頭機</p>  <p>KNOCK DOWN</p>	<p><b>プロ・テニス</b></p> <p>コンピューターと対戦! ポレーやスマッシュで攻撃</p>  <p>PRO TENNIS</p>	<p><b>山のぼりゲーム</b></p> <p>橋・峰などの障害を避け 時間内に登頂するゲーム</p>  <p>YAMANOBORI GAME</p>
---	---	---	---

株式会社 総商 株式会社 ユニバーサルプレイランド 株式会社 カワクス

岡崎市井田西町17-4 ☎0564(24)2581 栃木県小山市駅南町6-13-30 ☎(0285)27-6600 東大阪市川俣2丁目34 ☎(06)787-1881

スイッチングレギュレーター ファン Pロム書込器(メーカー保証書付) Pロム消却器 10ヶ用 ノイズフィルター 3A

1対1絶縁トランス カラーディスプレイモニター 14型・18型・20型・22型

押ボタンスイッチ カラーディスプレイモニター 14型・18型・20型・22型

金具付押ボタンスイッチ コネクター及び接続基板

マイクロスイッチ キースイッチ トリプルタップ

スピーカー 5W8Ω、他各種

カウンター DC12V・DC6V

★小売・卸・工場販売も致しております。★商品数の多少にかかわらず全国発送致します。

**池上通商(株)**

東京都千代田区外神田3-7-14中野ビル TEL(03)257-1685 横浜銀行 三菱銀行秋葉原支店 普通口座No.4475657



シリーズ②

# 全国メダルゲーム場での 都道府県別の機種別設置台数

## 昨年10月末 警察庁調査

アミューズメント通信社編

管区	区分	営業所数	機種別										
			回転式	回転式	電光減式	ルーレット	ピンボール	テレビゲーム機			その他	合計	
								インペーダー型のもの	その他のもの	計			
北海道	道本部	75	195	112	135	20	70	315	153	468	179	1,179	
	旭川方面	6	23	3	29	4	5	27		27	11	102	
	釧路方面	16	54	34	33	10	4	84	100	184	13	332	
	北見方面	3	3	3	4	1		17	3	20	5	36	
	函館方面	4	6	6	5			14		14		35	
	計	104	281	158	206	35	83	457	256	713	208	1,684	
東	青森県	5	17		4			7	37	13	50	33	111
	岩手県	8	25	3	15			25	76	30	106	15	189
	宮城県	99	1,031	111	145	91	58	163	95	258	18	1,712	
	秋田県	0											
	山形県	13	13		3			7	49	79	128	3	154
北	福島県	14	61	54	40	2	33	43	60	103	127	420	
	計	139	1,147	168	207	93	130	368	277	645	196	2,586	
	警視庁	292	776	210	315	126	760	2,701	1,113	3,814	418	6,419	
	関東	茨城県	37	201	47	44	47	22	157	91	248	17	626
		栃木県	45	80	47	117	21	80	335	105	440	207	992
群馬県		36	113	49	107	16	69	138	21	159	77	590	
埼玉県		38	155	11	65	6	105	373	141	514	118	974	
千葉県		103	268	132	157	34	147	393	87	480	92	1,310	
神奈川県		124	584	61	92	37	264	1,081	624	1,705	529	3,272	
新潟県		22	54	23	38	3	25	172	199	371	110	624	
山梨県		29	16	97	67	4	18	156	10	166	50	418	
長野県		23	119	74	39	7	60	160	147	307	125	731	
静岡県		48	159	48	41	6	62	198	159	357	118	791	
	計	505	1,749	589	767	181	852	3,163	1,584	4,747	1,443	10,328	
中部	富山県	14	39	20	23	4	28	119	39	158	33	305	
	石川県	9	33	7	12	13	9	97	123	220	65	359	
	福井県	4		2	8				3	3		16	
	岐阜県	37	32	64	25	7	88	188	197	385	141	742	
	愛知県	108	329	108	232	39	216	1,064	646	1,710	506	3,140	
近畿	三重県	40	277	45	49	9	18	124	58	182	82	662	
	滋賀県	23	69	17	19	13	18	66	50	116	35	287	
	京都府	32	220	33	90	11	14	60	61	121	27	516	
	大阪府	181	845	118	681	50	172	1,425	537	1,962	335	4,163	
	兵庫県	124	1,267	71	130	4	674	261	38	299	98	2,543	
畿東	奈良県	39	507	19	18	10	129	19	15	34	4	721	
	和歌山県	31	348	115	15	3	25	81	24	105	12	623	
	計	430	3,256	373	953	91	1,032	1,912	725	2,637	511	8,853	
	中国	鳥取県	22	121	14	19	4	76	22	15	37	20	291
		島根県	2	16					3	2	5	4	25
岡山県		32	221	17	69	4	61	106	26	132	34	538	
広島県		41	413	22	25	20	21	240	71	311	43	855	
山口県		11	49	12	41	1	60	35	16	51	102	316	
	計	108	820	65	154	29	218	406	130	536	203	2,025	
四国	徳島県	18	87	11	63	10	89	65	78	143	190	593	
	香川県	28	232	12	37	4	55	31	12	43	129	512	
	愛媛県	18	43	6	50	9	59	90	67	157	52	376	
	高知県	3	9		22		12	25	17	42		85	
	計	67	371	29	172	23	215	211	174	385	371	1,566	
九州	福岡県	43	126	31	22	16	84	281	260	541	163	983	
	佐賀県	5	4	1	1	2	19	7	26	15	49		
	長崎県	17	14	20	26	8	66	10	8	18	24	176	
	熊本県	14	77	12	16	7	8	88	49	138	36	293	
	大分県	24	56	32	5		3	59	24	83	8	187	
	宮崎県	6		6	23		3	17	70	46	116	249	
	鹿児島県	9	10				45	31	3	34		89	
	沖縄県	2					8					8	
	計	120	287	102	93	36	231	558	397	955	330	2,034	
	合計	1,977	9,397	1,940	3,216	686	3,880	11,368	5,722	17,090	4,510	40,719	

# 21台以上3分の1、メダル返納40%

## 改善されていない台数規模、メダルの処理状況

メダルゲーム場の「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

前号に引き続き、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

設置台数規模別営業所数 (警察庁調べ)

営業所数	設置台数規模別						計
	10台未満	10-20台	21-30台	31-40台	41-50台	50台以上	
54年10月	726	724	413	146	69	82	2,160
55年10月	672	787	364	161	83	113	2,180
56年10月	574	732	338	152	75	106	1,977

景品メダル等の処理状況 (警察庁調べ)

営業所数	景品メダル等の処理状況					計
	返納又は廃棄	サイン方式	預り券発行	その他		
54年10月	812	342	467	539		2,160
55年10月	898	240	608	434		2,180
56年10月	778	210	589	400		1,977

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

この「メダル返納」は、全国のメダルゲーム場、千九百七十七軒について、前号同様に機種別設置台数を都道府県別にまとめたのが、左のページの表である。

## 特選された製品を ラインアップ!!



●魅力あるネクストゲームつき  
コンチネンタルポーカー  
▽95-1775(大平技研)



●カラーポーカーの決定版  
ゴールデンポーカー  
▽95-1878(ボナンザ)



●TV ブラックジャック  
ロイヤルカード  
▽95-1999(日本物産)



●ダブルアップゲームができる  
ロイヤルマーchan  
▽95-1836(日本物産)



●TV おいちよかぶ  
ゴールデンナイン  
▽95-1840(グリーン電子)



●TV ブラックジャック  
ロイヤルカード  
▽95-1999(日本物産)



●技術の粋を集めた名機  
ビッグショット2  
▽91-11722(高砂電器)

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  
ベンドジャパン

大阪市浪速区恵美須西3-3-36 Telex 5267710 VEND JPU  
 ☎(06)643-3857(大代表)  
 東京支店 東京都中央区新川1-18-7 ☎(03)553-8293代  
 沖縄支店 沖縄県宜野湾市大山436 ☎(09889)7-3333

# PIONEER BALLOON

パイオニア・バルーン

## 生か死か!! アドベンチャー・スカイ

新天地を求めて荒野をいそぐ開拓者  
悪漢の追撃をかき  
ハリケーンをさけ  
スリリングに敵をけちらそう  
さあバルーン・トラベルへ出発だ!



パイオニア バッカス ゴング ハリケーン フォート

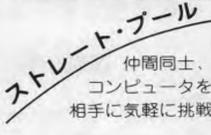
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号  
千代田ビル別館5階  
TEL (06) 365-6621 (代)  
TELEX 5236785 SNKCO J



SNK サービス (0729) 65-0 5 3 3  
東京支店 (03) 866-6 1 7 5  
福岡営業所 (092) 471-8612-3  
青森営業所 (01752) 2-7 7 8 0



**スヌーカー**  
世界選手権の  
規定をそのまま再現!



**ストレート・プール**  
仲間同士、  
コンピュータを  
相手に気軽に挑戦



**ナイン・ボール**  
チャンピオンレベルの  
ハイブローなゲーム

## PRO-BILLIARDS

〈プロビリヤード〉

### 男はプロフェッショナルな ゲームに酔いしれる

スピード感あふれるボールの動き  
5つのハイテクニク  
1台で3種類のゲームにチャレンジ  
ビリヤードのプロをめざす本格派マシン

▽95-1774 (14 T V)  
▽95-2087 (20 T V)

### 新発売

## DIAMOND POKER

DOUBLE-UP

ダイヤモンド・ポーカー

TVポーカー、ゴールデンポーカー  
を放ったボナンザがその実績をひま  
えてポーカーファンに贈る最高級品  
セブンカード



▽95-1878 ボナンザ製

## GOLDEN POKER

ゴールデン・ポーカー DOUBLE UP



- ペイアウトなし(クレジットのみ)
- 倍率(2-1000)は毎回画面に表示
- 1回最高10枚ぶんのBET ON
- ダブルアップ(大小ゲーム)は勝っている  
かぎり連続して挑戦できます
- クレジットへのレート切替装置付

▽95-1878

## Mini-Boy

ミニボーイ



ダイヤモンド・ポーカーのミニ・ボーイもあります

## ROYAL CARD

ロイヤル カード



★  
新  
発  
売

▽95-1999

## ミクマ産業株式会社

大阪市都島区東野田町4-4-3 TEL (06) 354-0223(代)

以上の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。

6 場面でストーリー展開

# 童話をTV化

新日本から「ジャックと豆の木」



ジャックと豆の木



SACS-III

これは同社が野間貿易  
から国内における独占  
販売権を得たもので、童  
話の「ジャックと豆の木」  
をモデルにしている。ゲ  
ーム内容は「ジャック」  
が豆の木を登り、ジャイ  
アント(大男)のいる  
城へ行き宝物を持って帰  
るといもので、童話と  
同じストーリーになって  
いる。全部で四場面あり、第  
一場面は画面下部から上  
と豆の木が登られる木  
部を登る。途中の実を取り  
ていく。第三場面は城の  
入口で、途中数カ所が抜  
けた階段をジャンプ(ボ  
タン操作)しながら登る。  
第四場面は階層状画面で  
三カ所の急な階段を登り、  
眠っている大男のそばに  
ある金の鳥、黄金、ハー  
プのいずれか一つを持ち  
帰る。途中で落ちてくる  
金の卵を受取る。得点。  
こうして最後にお姫様を  
連れ帰るとハッピーエン  
ドとなる。各場面をクリ  
アすることによりボーナス  
点が加算。足を踏みはず  
して落ちると、ジャック  
が一人アウトになる。  
発売時期、定価ともに  
未定。

## シグマ「星占いの館」のノウハウで パノロン占機

カナ文字のプリンターつき

## 童話のピノキオ

高さ七・五メートルと大型

明昌特殊産業(株)が  
「クリスタル占い」が  
同社と(株)本製作所(本  
社大阪 岡本明三郎社長)  
から発売されている。  
これは硬貨投入後、盤  
面前の透明ボールに両手  
をのせるとヘッドホンか  
ら女性の声で運勢が占わ  
れるもの。盤面の女性の  
顔部分がTVモニター(十  
出生時のホロスコープ  
(天体図)を即時に作成  
して映し出し、その女性  
の顔が映し出される。金  
運などを含めた全般的な  
運勢。幅と奥行はともに  
七十五センチ、高さ百九十  
センチ、定価七十八万円。

クリスタル占い



ハローピノキオ

大阪テント製のエア  
ーアクション遊具「ハロ  
ーピノキオ」が、同社の  
総発売元である(株)タツ  
マン(本社大阪、友永洋  
一郎社長)から発売とな  
っている。  
これは同社、エアージ  
ャンボでピノキオのキャ  
ラクターを採用したもの。  
帽子をかぶったピノキオ  
が両手を上げた形になっ  
ている。直径六センチ、高さ  
七・五センチ、定員二十名。  
定価三百万円。

いたずらされると  
画面がきれる

## 新発売

## コインボード

- 特徴
- 従来のクレジット基板のソケットに  
差し替え可能(1コイン1プレイから  
4コイン1プレイまで切り換え可  
能)
  - プザーもオプションで12V用、100V  
用が使用できる

スイッチングレギュレーター  
好評発売中 特価¥6,500-

プザー (100V用)

※修理・改造に際しては電気用品取組法を遵守して下さい

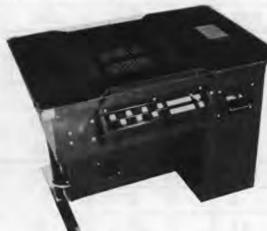


大阪府東大阪市高井田本通5-2  
☎06(783)6362(代)

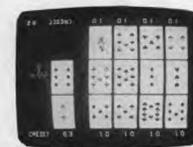
## GOLDER 9

おいちょ・かぶ

オリジナル・パートII



▽95-1840



- ①4列、どれでも好きな所にBet  
して下さい。
- ②1ヶ所、50点までBetできます。
- ③配当率は60%半固定で、完全自  
動制御
- ④最高の配当は1ヶ所50点Betの  
200倍の勝負、無制限です。
- ⑤カードにJOKER(JACKPOT)  
が乗れば、配当は5倍で通常は  
2倍です。

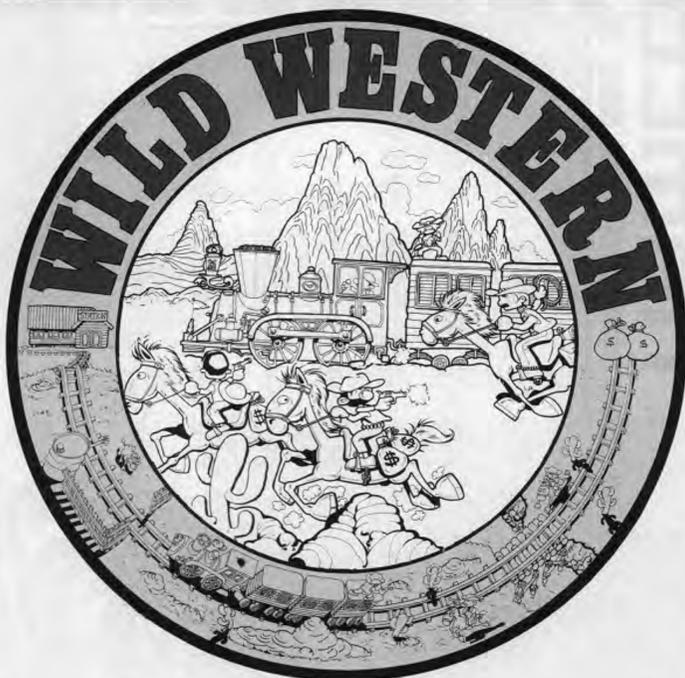
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

## レジャーシステム 日東エレクトロニクス(株)

〒577 東大阪市長田東1丁目56 ☎(06)788-8855(代)  
NITTO ELECTRONICS 1-56 Nagataghigashi, Higashiosaka, 577



# TAITO



## ワイルド・ウエスタン

美しい大草原を背景に、列車を襲うギャングを、屋根に乗ったり、走る列車を盾にしながら射ち倒すダイゴミは、プレイヤーを西部劇のヒーローになったような気分させてくれます。

- レバーを使ってシエリフを、サボテン、岩、列車などに当たらないように上手に操作しながら、ギャングを次々に倒して行って下さい。
- ギャングを全部倒すとボーナスシーンとなり、馬が放り上げたコインに命中させると、ボーナス得点が2倍になります。
- シエリフが全部殺られるか、ギャングが列車の屋根に3人乗ってしまうとゲームオーバーとなります。
- テーブル型とアップライトタイプがあります。



# BIRDIE KING

## パーティーキング

ボールをコントロール球で上手に操作しながらゴルフのダイゴミが満喫出来ます。またボールを鳥がいたずらしたり、風向きに影響されたり、芝目によりフックやスライスなどの微妙なタイミングが楽しめる本格的ゴルフゲームです。

- テーブルタイプがあります。



レジャーシステム  
プラント  
**タイト**  
株式会社 **タイト**  
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

## Overseas Readers Column

# JAMMA Conference On Copyright Protection

"Registration Of The First Publication" On Video Games May Be Authorized

It is likely that "registration of the first publication of works" will be legally authorized for new video games. In connection with this, a conference was held on May 14 at Kasumigaseki, Tokyo, in order to discuss steps to eliminate copying, with 17 leading Japanese video game manufacturers in attendance. They enthusiastically exchanged views and opinions about their own steps to eliminate copying.

In response to Hayao Nakayama, chairman of the "Committee concerning the Legal Protection of Video Games" of the JAMMA, 40 persons from the 17 manufacturers attended the conference. In the beginning, the circumstances since the inauguration of the committee last year were reported. In the progress report, chairman Nakayama stated: "Although it is becoming commonly accepted that, at least in Japan, copying is harmful to the trade, the fact is that 80% of the domestic video game market remains invaded by copied products. This, I think, is shameful not merely domestically but also internationally."

Thinking that copyright of video games can be protected under the current copyright law as something like filmed item, we have discussed the possible way for securing more powerful legal protection. We have also approached the Agency for Cultural Affairs. Though there is no court decision that openly authorizes copyright for video games, such affirmative decision, I believe, will be made in the near future."

Most recently, it was announced that Nishikura, Community Relations manager of Sega Enterprises, obtained an informal notice of the Agency for Cultural Affairs to the effect that the Agency might treat video games as a copyright item. According to the announcement, Sega applied for "registration of the first publication of works" for new video games as stipulated in the copyright law, concerning its video game "Zaxxon". Last year Sega succeeded in "registration of transfer", finding a way for video copyright. This, however, is limited to registration of an item whose copyright has been transferred from abroad. In the case of "registration of the first publication of works", however, copyright can be asserted preferentially unless disproved. Thus, it may be said to be a more powerful means. (In Japan, however, a non-formal system is employed, not requiring "registra-

tion" in principle. In fact, almost no items are registered. When proceeding with a copyright sue, however, the suitor can bring a more powerful action unless disproved, if he has completed "registration of the first publication of works" in advance. See the Oct. 15, 1981 issue of *Game Machine* for reference.)

According to Sega, the Copyright Section of the Agency for Cultural Affairs which is responsible for such registration intends to treat video games as an object of copyright, but this intention is not known to the public. In view of expected increases of similar applications for registration, Sega proposed that, in an effort to prevent the Agency's Copyright Section from confusing due to application

and any other troubles, an organ be set up within the JAMMA, so that applications for registration are accepted smoothly. Responding to this proposal, the other member companies decided to examine the proposal.

Additionally, Data East, Konami, Namco, Sega and Taito reported in detail their countermeasures against rampant copiers, including civil actions. Shrenzel, vice-president of Sega, among others, stressed that copied products from Japan are causing serious problems overseas. Ryerson, advising lawyer, explained in detail judgements or decisions for elimination of copying, referring to the present status of countersteps against copying from an international point of view.

## Deco Cassette System Was Protected By Copyright Law

Injunction Prohibiting Sales Of Copied Game Soft & Hard PC Board

On May 14, the Tokyo District Court sentenced Nihon Game Company of Japan, which had sold PC boards by copying Data East's deco cassette system, to a preliminary injunction prohibiting its sales of copied PC boards. The deco cassette system can replace game soft. By the current district court decision, it has become possible to eliminate copied products concerning video games whose game can be replaced simply by replacing a game cassette. Japan's video game trade, which is suffering from inundation of copying, has secured another footing for elimination of copying. This is an obvious step forward towards complete elimination.

According to the Copyright Law and the Unfair Competition Prevention Law, Data East brought an action against Nihon Game, etc. on the ground that they were selling copied deco cassette system and copied PC boards of Nihon Game's video games for the system, comprising "Astro Fantasy", "Lock'n Chase" and "Pro Golf", and filed an application with the Tokyo District Court for a preliminary injunction asking for prohibition of sales of copied PC boards by Nihon Game, etc. In response to this, on May 14, the district court made decision on the preliminary injunction totally in support of Data East's assertion.

The current decision on the preliminary injunction has become Japan's first precedent concerning the elimination of copying of cassette type video game. Moreover, although the reason for the decision was not shown, the court suggested an opinion based on the copyright law, and the current decision is believed to be epoch-mak-

ing. Data East's deco cassette system consists of cassette tape on which video soft is fixed and hard PC board that accepts the tape. The main unit is equipped with a control panel, monitor, etc. that can meet any game soft. According to the complaint, Nihon Game has sold a hard PC board copying Data East's hard PC board for deco cassette system, and a ROM board copying "Pro Golf" and two other games of Data East that corresponds to cassette tape. Although Nihon Game changed the name

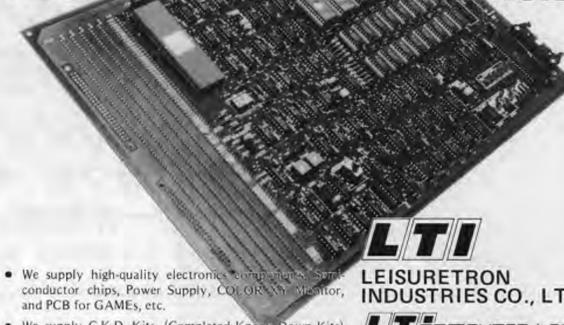
"Lock'n Chase" itself to "Space-man" and also its characters appearing on the screen, all the three games were the same as those of Data East.

On November 27 last year, Data East applied for a preliminary injunction to prohibit the sales of copied PC boards, and in the subsequent 7 rounds of inquisitorial examination (something like public trial) Nihon Game has continued to refute or oppose to the complaints of Data East. After these disputes the court made a preliminary injunction to the following effect: - Nihon Game must not sell ROM board used to display images of "Astro Fantasy", "Space-man" and "Pro Golf" on the video screen, and also must not sell hard PC boards used together with them.

Through the inquisitorial examinations that led to the preliminary injunction, the judge actually compared and checked the video games and their PC boards in question over and over again. So, it may be said that he proceeded with his examinations based on fact-findings. Thus, although he did not explain the reason for the preliminary injunction, his judgement is highly recognized since his opinions in light of the copyright law are apparent on the following three points:

- (1) In the case of video game developed as a deco cassette system, even when there is partial difference in soft, if the soft remains basically the same, the product in suspicion is regarded as a copied product, thereby authorizing the game originality. This means that, even when there is difference in hard, if game-soft is similar, the suspected game can be regarded as a copied product whose sales can be prohibited.
- (2) Even when it is an ROM board that fixes the soft - not cassette tape - the ROM board was recognized to be the same as cassette tape in function.
- (3) Side by side with the sales of copied soft, the sales of hard PC boards used unitedly with the soft were also prohibited.

WE THINK  
**NEXT GAME!!**  
HD6800 16 BIT TRAINING P.C.B.



- We supply high-quality electronic components: semiconductor chips, Power Supply, COLOR CRT Monitor, and PCB for GAMES, etc.
- We supply C.K.D. Kits. (Completed Knock Down Kits)
- With expanded extensive engineering experience, we can assist you in solving and kind of problem with application and soft program development.

**LTI**  
LEISURETRON  
INDUSTRIES CO., LTD.  
**LTI** COMPUTER LABS  
Ohtake Bldg. No. 26-30, 2-chome,  
Miyasaka, Setagaya-ku, Tokyo  
Tel: (03) 425-0844  
Telex: 2427003 LETRON J  
Cable: LEITRON TOKYO

Editor: Masumi Akagi  
Publisher: Amusement Press, Inc.  
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
© 1982 Amusement Press, Inc.

