

# ゲームマシン

## GAME MACHINE

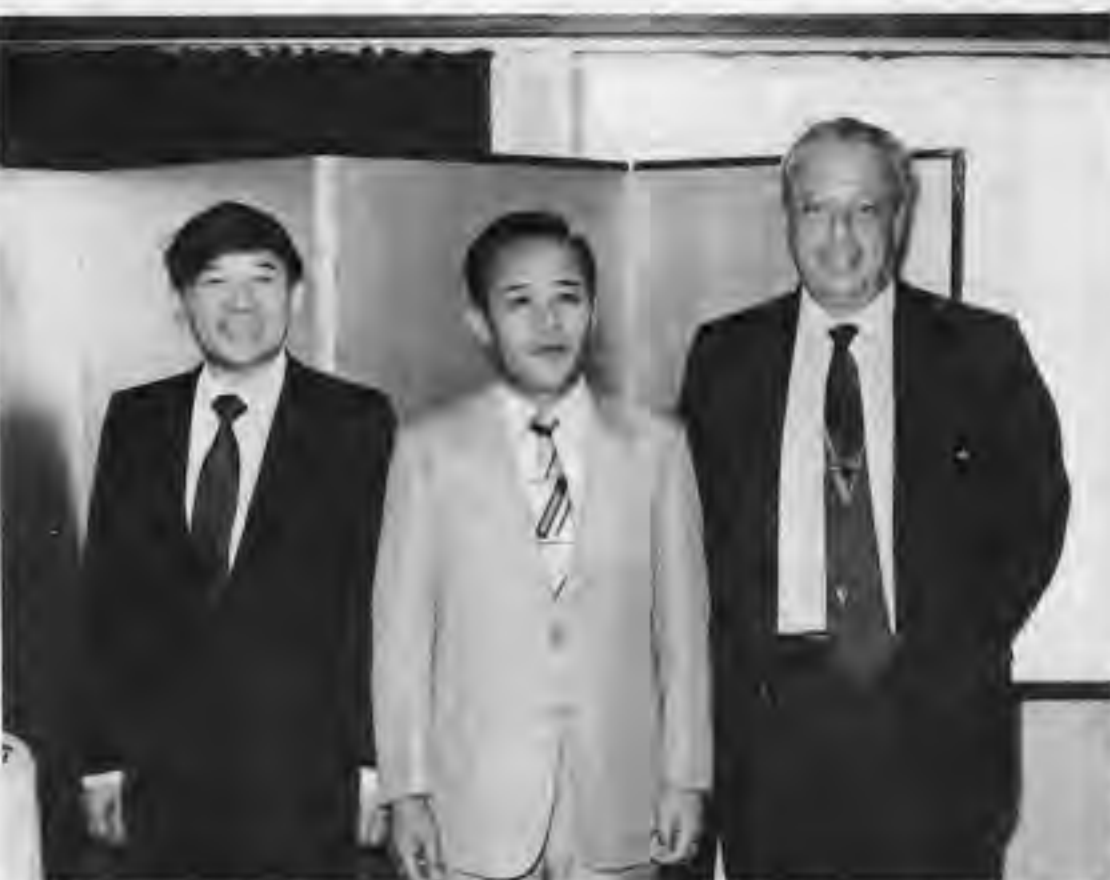
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200 Overseas (air mail) -US\$60.00 per year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission.

### セガ社CE部を拡充

#### 任天堂退社した駒井氏を顧問に起用

役員部長を勤めてきた駒井徳造氏を、九月一日付でセガ社顧問として迎え入れたことを明らかにした。

記者発表会には駒井氏とともにセガ社の中山雄副社長、シユレンセル副社長、それに同社系列会社である株式会社エスコ貿易の森健次郎社長らが顔を寄せ、終始なごやかな雰囲気であった。席上、中山氏は駒井氏の同社顧問就任を発表するとともに、「駒井氏を迎え入れたことにより国内市場への販売部門の強化を図るとともに、最近需要が急速に高まりつつあるコンシューマー・エレクトロニクス(C・E)分野にも、これら事業の拡充のためにも、長年任天堂で培った一般消費者向け商品分野における駒井氏の手腕を買われたとみられる」と語った。



セガ社顧問となった駒井氏(中央)と、中山、シユレンセル両副社長(9月6日)

は現在検討中とのこと。これら事業の拡充のためにも、長年任天堂で培った一般消費者向け商品分野における駒井氏の手腕を買われたとみられる」と語った。

記者会見で「これはスカウトなのか」との記者の質問に対し、中山副社長は「CE部門拡充のため有能な人材を探していたところ、たまたまタイミングよく駒井氏が任天堂を退社するということから話がまとまった」と述べた。また駒井氏は「二十数年間やってきた仕事にこの辺でひとつ区切りをつけたいと思いついて退社後どうしようかと考えていた時にこの話があったわけで、私はスカウトされたとは思っていない」として、同氏は「私は一般消費者向け商品分野から業務用AM分野に移ってきたが、今まではその逆のコースをたどることになる。今ま

側面から見て、中山副社長は「CE部門拡充のため有能な人材を探していたところ、たまたまタイミングよく駒井氏が任天堂を退社するということから話がまとまった」と述べた。また駒井氏は「二十数年間やってきた仕事にこの辺でひとつ区切りをつけたいと思いついて退社後どうしようかと考えていた時にこの話があったわけで、私はスカウトされたとは思っていない」として、同氏は「私は一般消費者向け商品分野から業務用AM分野に移ってきたが、今まではその逆のコースをたどることになる。今ま

どこのニーズがあるかを常に考えながらやってきたので、これからはそれを基本に考えて努力していきたい」と抱負を語った。最後に中山副社長は「任天堂がAM産業にスムーズに参入したのを見習って、セガ社としても同様にCE分野にスムーズに参入したいので、その面で駒井氏の手腕を期待したい」と述べ、駒井氏を年内に重役に就任させるとしている。

なおこの記者発表会では、同社TVゲーム機「サクソン」に関し、玩具大手のバンダイとライセンス契約を交わしたこと、同理事会で、実質的に検討されないまま、実施を含め企画運営委員会(辻本憲三委員長)に全面的に一任、同委員会は七日と合会を開き、ほぼ原案どおりの方式で実施することを決め、八月三十日付でN・A・O全会員に通知したが、ふたつめの提案についてはあくまで「案」であり、会員に意見を求める形になっていない。N・A・Oとしては感情的に「TVゲームの『映権』が認められることが行かない、その結果が良ければ会員から注文台数を数量だけメーカーから許諾をN・A・Oが預かり、N・A・Oがそれを会員に販売する」というものも、結果するメーカー側は、TVゲームの著作権確立をめざしコピー排除の努力を重ねており、その水準からすればこれらの提案がかなり問題があると思われる。またN・A・Oを通じての直接許諾方式自体にならざるも、指摘されている。

### 任天堂レジャー、駒井氏退任で飯島彰氏 新営業部長

#### JAMMA理事も引継ぎに

任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏は任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

飯島氏が任天堂レジャーシステム(本社東京、山内博一社長)ではこのほど、駒井徳造取締役(営業部長)が八月末付で退任、退社したのにもない、駒井氏がアミューズメントマシン工業協会(JAMMA)の理事だったことが、今回の異動にもな

### アイレムとNAO 直接許諾開始へ

#### TVゲームコピー品を使用するNAO会員へ

アイレム(本社大阪、辻本憲三社長)では、同社TVゲーム機「ムーンパトロール」の無断コピー品普及への対策のひとつとして、コピー品を使用しているNAO会員にNAOを通じて直接オレターに許諾することになり、またNAOはアイレムからの提案に基づき今後TVゲーム機についてはメーカー側から発売前のサンプルを提供してもらいそのコピー品の結果そのコピー品に貼る許諾証の注文数をNAOがまとめるなど、独自の許諾証の注文数を「画期的な幹線システム」を進めていくことを明らかにした。これらの「新方式」について業界筋の多くは肯定的であるが、少なくともアイレムは自ら実施に移すつもりはない。アイレムは無断コピー品排除のための努力を混乱させるものになるのではないかと、という懸念を業界内に広げつつある。

アイレム・辻本社長にしているオレターに、よる提案はふたつある。ひとつは、NAOという組織がTVゲーム機「ムーンパトロール」に関する無断コピー品を使用しているNAO会員からその無断コピー品を使用しているNAOが

アイレム・辻本社長にしているオレターに、よる提案はふたつある。ひとつは、NAOという組織がTVゲーム機「ムーンパトロール」に関する無断コピー品を使用しているNAO会員からその無断コピー品を使用しているNAOが

アイレム・辻本社長にしているオレターに、よる提案はふたつある。ひとつは、NAOという組織がTVゲーム機「ムーンパトロール」に関する無断コピー品を使用しているNAO会員からその無断コピー品を使用しているNAOが

アイレム・辻本社長にしているオレターに、よる提案はふたつある。ひとつは、NAOという組織がTVゲーム機「ムーンパトロール」に関する無断コピー品を使用しているNAO会員からその無断コピー品を使用しているNAOが



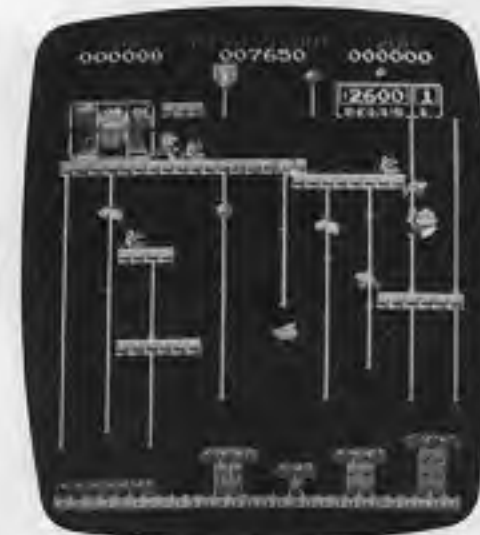




# パパを助けるため、ジュニアがキーを取りに行きます。 ドンキーコングジュニア

●背景はジャングルの中。左上に捕えられたドンキーコングがおりの中にいます。

左下のスタート位置にジュニアが現われ、つるを伝わって上へ行き、最後にドンキーコングの手足の枷を外すキーを取ります。



上図は第1画面(ゲームは第4画面まであります)



テーブルタイプ

アップライトタイプ

このゲームのストーリーは、先行の「ドンキーコング」の続編として構成されています。まさしくジュニアの仇討ちです。

任天堂レジャーシステム株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647  
大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155



牛や馬や羊に命をかけるカウボーイ。ウルフが襲う、フロッグが邪魔をする、投げ縄で捕える! 石をぶつけろ!! 腕一本の勝負に男の野性がよみがえる。気分はすっかりエキサイト もっともハイブローで、もっともシンプルなウエスタンゲームの決定版。



愛馬とカウボーイ

ウオーミングアップ

羊の群れ

牛の群れ

馬の捕獲成功!!



〒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 SNK00 J  
東京支店 ☎(03)8666-6175  
福岡営業所 ☎(092)471-8612~3  
青森営業所 ☎(01752)2-7780  
東大阪営業所 ☎(0729)165-0533

## よみがえれ!! ワイルド・スピリッツ

# 今年も夏祭り

遊びを通じて販促効果狙う



上の写真はリノ・梅田店でのホールすくいのようす

「メダルゲーム場運営基準」は現在二種類ある。運営していくには、それらのオペレーターはこの「運営基準」を厳守していくことが、現在でも最も大切な点であることに変わりはない。もうひとつは今年七月

## 論潮 ふたつの運営基準

「メダルゲーム場運営基準」は現在二種類ある。運営していくには、それらのオペレーターはこの「運営基準」を厳守していくことが、現在でも最も大切な点であることに変わりはない。もうひとつは今年七月

## 今秋、東京、福岡で 第2回オリンピック機ショーは

日電協主催、21社が出展



「十円チャリティーマシン」を昨年未だに設置し、今年中にはその売上げをまとめて福祉施設へ寄付することになった。今年中にはその売上げをまとめて福祉施設へ寄付することになった。

## 菊池社長に ロジテックグループが社長交替

ロジテックグループが社長交替

ロジテックグループが社長交替。ロジテックグループが社長交替。ロジテックグループが社長交替。

### 事務所移転

事務所移転。ロジテックグループが社長交替。ロジテックグループが社長交替。

## 謹告

平素は格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。このたび弊社が発売いたしましたビデオゲーム「PENGUIN」(ペンゴ)は、コアラランドテクノロジ株式会社よりセガ・エンタープライゼス・インコーポレーテッドが、世界中で独占的に製造、販売する権利並びに同製品に関するすべての商標権、著作権(音楽上のものを含む)及びその他の工業所有権を使用する権利を付与されたことに基づき、弊社はセガ・エンタープライゼス・インコーポレーテッドより日本国内における上記諸権利を付与されました。

株式会社 セガ・エンタープライゼス 代表取締役 中山隼雄







# 全国縦断ゲーム場レポート

18 KOBE

生田東門筋  
生田筋  
下山手通  
鯉川筋  
国鉄元町駅  
阪神元町駅  
元町商店街  
大丸  
朝日会館  
花時計  
三宮カーニバル  
カジノ・ド・三宮  
プレイコーナー・ファイブ  
神戸カジノ  
カーニバルプラザ三宮  
インベーター・ゲームセンター  
三宮センター街  
センタープラザ(西館)  
サンプラザ・レジャーランド  
ダイエー  
ダイエー  
レジャーランド  
そごう屋上プレイランド  
そごう屋上プレイランド

## 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

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年保証パーツカタログご入用の方はご一読ください。\*今製作中ですので、ご連絡下さいは要約お断りいたします。

●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 大阪市東区内本町1丁目48番地 TEL EX 5297019 MAX S.C.J
- 池田支店 〒570 兵庫県池田市安田1丁目26番地 TEL (0726) 82-6081(代表)
- 北日本代理店 株式会社レジャーサービス 〒983 茨城県東市南光台第1丁目30番1号 TEL (0222) 92-1711(代表)



「大丸屋上プレイランド」(左)と塗装など各装飾は自分でする同店の村井俊仁所長



「神戸カジノ」は一年ほど前に店内を全面的に改装し、黒い天井に円形にシャンデリアを並べ、床に赤いカーペットを敷き、奥の壁は全面鏡張りになっている。約三十坪のフロアにテーパー型TVゲーム機二十五台、フリッパー五台、コックピット型TVゲーム機二台、アップライト型TVゲーム機二台、ガンゲーム一台、計三十五台を設置。同店では二プレイ百円の機械も一部設置している。店内ともに緑と白の配色

「インベーター・ゲームセンター」は路地を入ったところにあるため、見客は少なく、地元の小中学生の常連客を対象とした運営をしている。約三十坪のフロアにテーパー型TVゲーム機二十台、ミニアップライト型TVゲーム機九台(二ゲ一ゲ三十三円)、その他アーケード機一台を設置。同店の運営に当たるとも語る。

「大丸屋上プレイランド」はテナント部分にゲーム機七十五台、小型乗物機三十台と、屋外部分にエアークッション遊具一台を設置。同店の店長を考えた運営に徹している村井氏は「今の客層の子ども好きだから」とつけ加えた。なお同氏は玩具の小売店も経営し、神戸玩具組合の理事長を務めていることから「玩具」とゲーム機は業界は違うようだが、その目指すところは共通しているとも語る。

## データ (順不同)

- 三宮カーニバル 中央区北長狭通1-2-7、☎31-5230、本社=鶴工スロ貿易(☎03-455-6511)
- カジノ・ド・三宮 北長狭通1-3-1、☎391-8759、本社=鶴大王遊興(☎331-6061)
- ゲームプラザ三宮 三宮町1-7-19、☎331-4553、本社=同上。
- カーニバルプラザ 三宮町1-9-1、☎392-1716、本社=同上。
- プレイコーナー・ファイブ 北長狭通1-31-29、☎331-6736、直営=石橋。
- 神戸カジノ 北長狭通2-3-1、☎391-4723、本社=鶴アミューズメント(☎391-6939)
- サンプラザ・レジャーランド 三宮町1-9、サンプラザ2F、☎392-2656、本社=鶴サービースゲームス・ジャパン(☎671-1930)
- ギャル元町 元町通2-2-9、☎392-3130、直営=新学舎。
- インベーター・ゲームセンター 元町2-5-14、☎392-0488、直営=松井達。
- 大丸屋上プレイランド 明石町40、大丸神戸店屋上、☎331-8121、内線485、本社=朝日種商社(☎411-1473)
- そごう屋上プレイランド 小野橋通8-1-8、そごう三宮店屋上、☎221-4181、内線742、本社=朝日種商社(☎06-456-3557)

「大丸屋上プレイランド」はテナント部分にゲーム機七十五台、小型乗物機三十台と、屋外部分にエアークッション遊具一台を設置。同店の店長を考えた運営に徹している村井氏は「今の客層の子ども好きだから」とつけ加えた。なお同氏は玩具の小売店も経営し、神戸玩具組合の理事長を務めていることから「玩具」とゲーム機は業界は違うようだが、その目指すところは共通しているとも語る。

「大丸屋上プレイランド」はテナント部分にゲーム機七十五台、小型乗物機三十台と、屋外部分にエアークッション遊具一台を設置。同店の店長を考えた運営に徹している村井氏は「今の客層の子ども好きだから」とつけ加えた。なお同氏は玩具の小売店も経営し、神戸玩具組合の理事長を務めていることから「玩具」とゲーム機は業界は違うようだが、その目指すところは共通しているとも語る。



緑と白を基調にして洗練された店内装飾を施し、シャンデリアに輝かしている「ギャル元町」

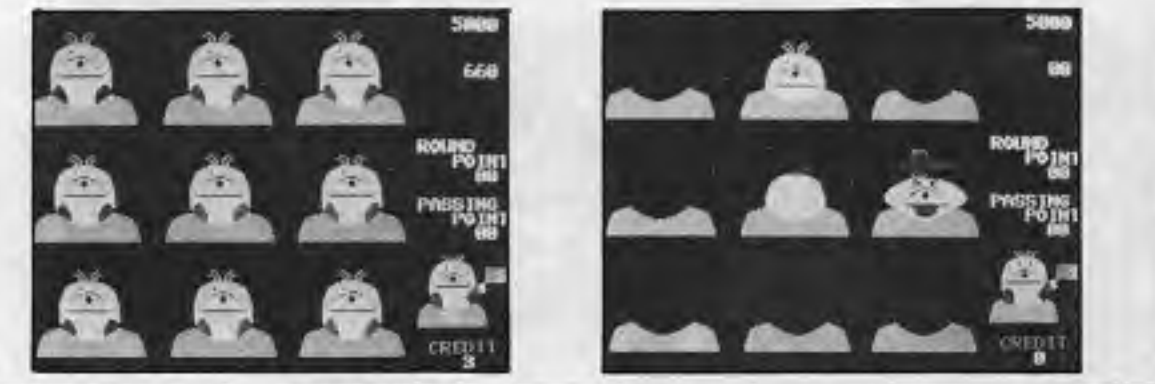


阪急電車の高架下で運営する「プレイコーナー・ファイブ」。二階はTV麻雀コーナー

## ニュータイプのモグラたたきゲーム



- 穴から出たモグラを画面上のトンカチ(手前のボタンスイッチ)で叩くと得点。叩いたときのモグラの高さが高いほど点は高く、低いほど点は低い
- 穴から出たモグラのおしりを叩くと減点(高いほど減点は高く、低いほど減点は低い)
- 時どき出現するキングモグラを叩くと(高さに関係なく)高いミステリーポイントとなる
- タイマー制でなく、現われるモグラの数が0になるまでプレイでき、基準得点以上だと次のパターンに進める(但しチャレンジングステージでは無制限に叩き、点数をかせくことができる)



ミニ・アップライトも発売中!!



●子ども用踏み台付!!(ワンタッチ出し入れ)

Rollertron 株式会社 **OLLERTRON**

Rollertron 株式会社 **OLLERTRON 大阪**

ROLLERTRON CORPORATION  
東京都新宿区西早稲田2-20-1 ☎(03)204-0469代  
20-1, 2-chome Nishiwaseda Sinjuku-ku Tokyo  
Telex 2324581 ROLLER, J

ROLLERTRON OSAKA CORPORATION  
大阪市東淀川区東中島1-12-33 ☎(06)325-3843 代  
12-33, 1-chome Higashinakajima, Higashiyodogawa-ku Osaka



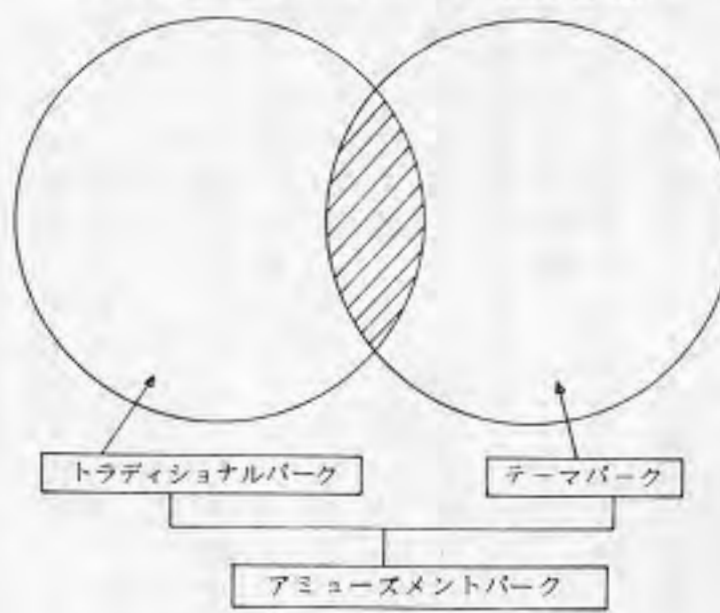
余暇開発センター「余暇関連産業に関する調査研究 I」から

レジャーランド

遊園地の歴史とその業界

地に誕生したものである。この万国博覧会当時の遊園地施設として「木材を組んだ大観覧車」、「ドレイフ製回転木馬」、「滑り台」、「ファンハウス」、「力だめしゲーム」などがあったと伝わっている。その後、遊園地はアメリカにおいて完成したといえる。ニューヨーク郊外のコニーアイランドは、近代遊園地の祖といわれており、ここには大レジャーゾーンがあり、一八九五年に現在の遊園地スタイルの敷地を囲いこんで入場料をとるシステムを初めて採り入れた。その後、リゾート地区に多くの遊園地が登場した。我々になじみの深いデイズニール地区は一九五五年の誕生である。現在のアメリカのレジャーランド入場客は、建設されたレジャーランドであり、デイズニール以降、大規模レジャーランドの出現が続いたわけである。また、アメリカにおいては、年間百万人以上の入場客のあるレジャーランドは約百二十ヶ所ある。また、アメリカのレジャーランドの形態はトラディショナルパークとテーマパークの二つに大別することができる。トラディショナルパークとは伝統的な特色をもつレジャーランドであり、テーマパークとはゾーニングしてテーマを

アメリカのレジャーランドの分類

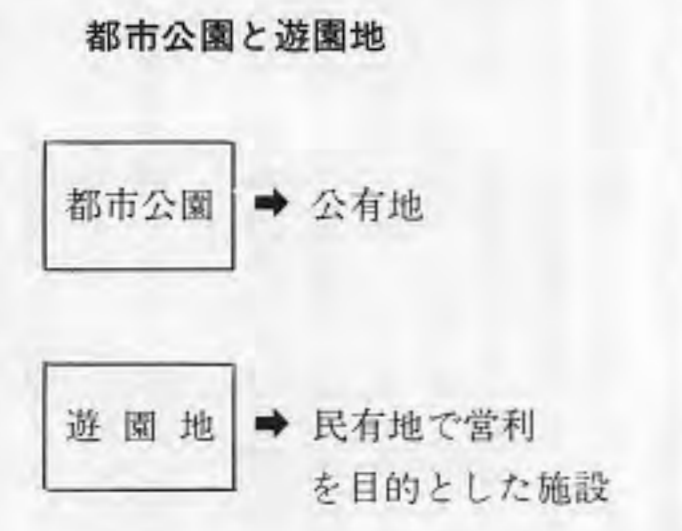


つける。つまり、理想像のようなものを追求する公園と考えられる。現在、アメリカには見世物小屋的なものも含めて、全部で四百ヶ所ぐらいのレジャーランドがあると考えられ、その中でもある程度入場客があり、遊園施設が揃っているレジャーランドは二百ヶ所ぐらいであるといわれている。トラディショナルパークという概念規定は非常に難しく、最近では機械型遊園地を全部包含して「アミューズメントパーク」と呼んでいる。ヨーロッパでは、デンマークのチボリやオランダのアドロダムなど馴染みが深い、通常日本でも考えられるようなレジャーランドは、わずかに数ヶ所に過ぎないであろうと思われる。世界的な遊園地関係の団体としては、I.A.A.P. (International Association of Amusement Parks and Attractions) があり、遊園地業界と遊園地施設業界等すべて併せて登録社数は四百社前後である。当協会では、年に一回の大イベントを開催しており、一九八一年は十一月十九日から十一月二十一日までアメリカのカンザスティで行なわれ大盛況だった。この協会には日本が約十社ほど加盟している。

レジャーランドという言葉が日本に定着したのは、昭和四十年代前半のことであるが、一般的には「ゆうえんち」という言葉で長年親しまれてきた。以下、「ゆうえんち」について若干の考察をしてみよう。平凡百科辞典によれば、「ゆうえんち」とは「民間企業によって構成される戸外レクリエーション施設」として、法的観点から論じれば、都市公園とは公有地をいい、遊園地とは民有地で営利を目的としている施設といわ

2、日本の遊園地の誕生

また、公園・遊園地は立地的側面から以下に分けて考えられる。①都市立地型……都市住民の日常の利用として考えられる。②資源立地型……史跡・名勝・自然公園などを背景としている。ゆうえんちの歴史をたどれば、江戸時代の浅草広小路で賑った「孔雀茶屋」、「鹿茶屋」等の見世物小屋が出发点であり、その後、「梅屋敷」、「つつじ園」、「朝顔園」等の民営種芸ゆうえんちに発展していった。発展過程からみれば、娯楽性の強かった「ゆうえんち」がいろいろな形に変化していき、ひとつは「観賞教化施設」として、もう一方は娯楽施設として等々さまざまなレジャー施設に分化していったような感じがする。明治維新とともに世界に目を向けた日本は、驚くべきばかりの速さで殖産興業・富国強兵の道を歩むわけだが、その起爆剤として効果的だったのは海外博覧会への参加、国内博覧会の開催だった。日本の遊園地には各種の博覧会を起源としているものがかなりあるが、最近のポトピアランド、沖繩エキスポランド、万国博覧会跡のエキスポランド等がその例にあげられる。日本で開催された本格的な博覧会は明治十年の第一回内国勸業博覧会であり、明治三十六年に大阪で開催された第五回内国勸業博覧会は、空前の規模であり、これなくして「ゆうえんち」の歴史は語れない。



海外のレジャーランドについては紹介されている文献は非常に少ない。既存の出版物としては、朝日新聞社出版「日本の植物園・世界の植物園」、日本放送出版協会の「世界の遊園地」等があるにすぎず、ほかでは総合ユニコム出版「レジャー産業」、アミューズメント産業出版「アミューズメント産業」、小雑誌、新聞等にトピック記事として若干紹介されているだけである。いずれにしても世界のレジャーランドについては集大成したものは見あたらないのが現状である。

1、海外の歴史

遊園地の歴史と発展過程

世界に初めて登場した遊園地は、十七世紀から十八世紀頃にかけてヨーロッパで誕生したといわれている。それはサーカスに併設して設置されたものであり、移動式移動が可能なるものであり、移動式遊園地というものである。実際どのような遊園地があり、どのように移動されたのか定かではないが、たぶん、遊園施設本体に車輪をつけて移動したと思われる。さて、その後、現在の遊園地に近いものが登場したのは十九世紀後半のことである。映画「第三の男」の舞台として、一躍世界的に有名になったウィーン郊外のブラーナー遊園地は、一八七三年に行なわれたウィーン万国博覧会の跡

余暇産業の発展の一助とするために、余暇産業に関するデータの収集・整理を図るとともに、諸問題の理論的、実証的研究を進めてきている(余暇開発センター(本部東京、佐橋滋理理事長)では、「余暇関連産業に関する調査研究I」(A4版・百五十四頁)を三月にまとめ、六月に関係者に配布した(本紙第95号)に既報)。余暇開発センターによるこの調査研究は、昨年度を踏襲する形で三つの視点からの調査分析を行なったもので、①レジャーランド(遊園地)に関する調査分析、②TVゲーム機などを含む娯楽産業に関する調査分析、③会員制クラブの現状分析という構成で、その結果を二冊(①を分冊の形)にまとめている。うちのレジャーランドに関する調査分析については、(1)レジャーランドの歴史と発展過程(海外の歴史/日本の遊園地の誕生/レジャーランドとは/レジャーランドの発展過程)、(2)遊園地関連産業/遊園地協会への歩み、(3)レジャーランドの最近の動向と今後の方向/アンケート調査結果の概要、(4)レジャーランドの抱える問題、(5)レジャーランドの将来像と大きく五つに分かれている。日本の遊園地に関する調査分析についてはよくまとまっておく、とくに遊園地に関する詳細な現状を知るうえで大変参考になると思われるので、遊園地関係者にはぜひ本書をもらいたい。ただし、このうち七分の六と大半を占める調査結果の分析など(3)から(5)まで)も重要であるが、これらに入る前に遊園地全般の歴史と業界の歴史について説明した部分(1)と(2)、分量的には全体の七分の一は遊園地業界を外部からでも容易に理解できるようにわかりやすく、よくまとめている。ここでは余暇開発センターのご理解により、よくまとめた。この調査研究の概要については本誌を掲載させていただきます。これらの詳細については本書をご覧下さい。なお掲載に当たり余暇開発センターの「厚意」に対し、改めて感謝します。(編集部)

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<b>ウィーンのマ</b> いらっしゃいませと声をかけるイタリア製の乗物  CAVALLO VIENNA	<b>ハンバーガー</b> ハンバーガー作りをテーマにした独特の新ゲーム  HAMBURGER	<b>ポールポジション</b> スタートからゴールまでレース展開そのまま!!  POLE POSITION	<b>バルコム</b> 一三三個のランプだけを使ったコンピュータゲーム  BALCOM
--	---	--	---

株式会社 カワクス 東大阪市川俣2丁目34 ☎06(787)1881  
株式会社 ユニバーサルプレイルランド 総商 栃木県小山町南町6-13-30 ☎(0285)27-6600  
株式会社 株式会社 岡崎市井田西町17-4 ☎(0564)24-2581

TVゲームの新筐体登場! 彼女のくちびるを奪え!!

貴方は何回キスが出来ますか?

キスミー

レバーを操作して男性をジャンプ。うまく彼女の唇にドッキングすれば得点が上がります。女性は2階から6階とだんだん高くなりますので、レバーのほじきの強弱がゲームのポイントです。男性が3回天井にあたるとゲームオーバーです。ロマンチックな背景にジャンプが流れます。90点以上でプレイ、180点で6階の窓に男女のキスシーンのシルエットが映り、ファンファーレが鳴ります。

お店の雰囲気づくり 売上倍増に役立ちます

お子さまに人気のあるロボットを形どった全く新しい筐体です。モニターが内蔵されています。既存の基板で自由に交換できるシステムです。目が光りますのでお子さまの注意をひきつけます。ご注文があれば特別仕様にも応じます。また、ご希望により30円、50円、100円仕様にも応じます。

Takara 宝化学有限公司

〈仕様〉H1635%・W730%・D580%・72kg ナナオモニター14インチ ☎95-2348  
〈仕様〉H2000%・W610%・D450% 1プレイ100円 ☎91-22365



経営主体別にみたレジャーランド業進出状況

Table with 2 columns: 主要事業部門 (Main Business Sector) and 会社数 (Number of Companies). Rows include Hotel, Real Estate, Golf, Banquet, Rental, and Railway.

戦後において、開発主体については、従来の私鉄資本に加えて、興業関連資本の新規参入が見られるようになる。戦後経済の復興を終え、高度成長期にさしかかる時期には、レジャーの大衆化の兆しが見え始めるにつれて、レジャーランドにおいても新たな展開がなされてきた。

②第2次大戦後から現在まで

戦後において、開発主体については、従来の私鉄資本に加えて、興業関連資本の新規参入が見られるようになる。戦後経済の復興を終え、高度成長期にさしかかる時期には、レジャーの大衆化の兆しが見え始めるにつれて、レジャーランドにおいても新たな展開がなされてきた。

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

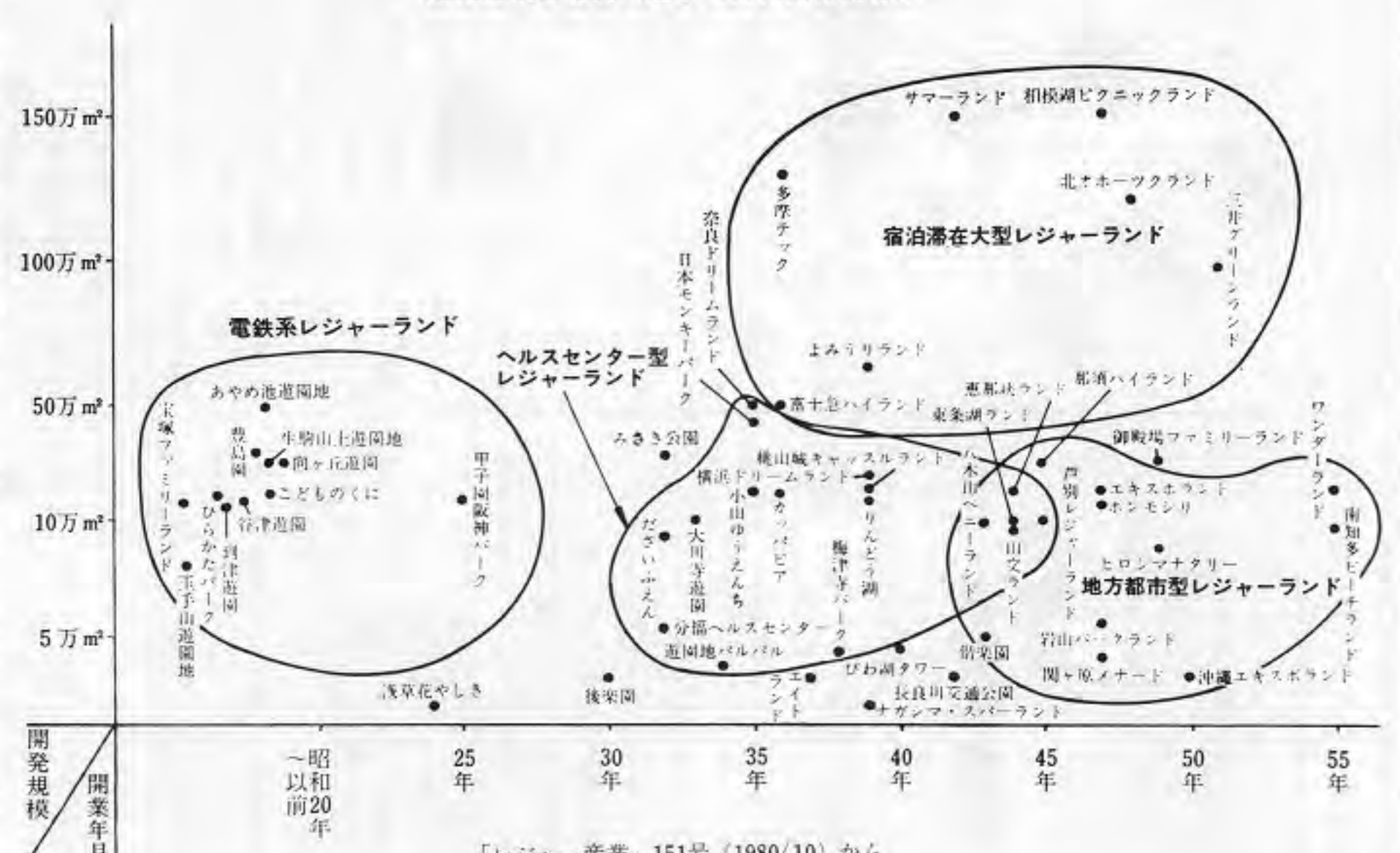
昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

開発規模と開発年度からみた時系列分析



「レジャー産業」151号(1980/10)から

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

昭和二十九年に「船橋ヘルセンタ」が開業したが、これを機に、全国二百ヶ所以上のヘルセンタ型レジャーランドが誕生した。また、昭和三十年に大型レジャーランドの都心型遊園地として生

3、遊園地とは

この博覧会で日本に初めて遊園地・遊戯施設が登場したのだが、前述したウィーン万国博覧会の三十年後の内閣勸業博覧会が日本に初めて遊園地・遊戯施設を伴う遊園地が登場したという事は、この博覧会というものが、ゆうえんち、または遊園地といふものと大変密接な関係があったといつても過言ではないであらう。

現在の大型レジャーランドを捉えた場合、その総合的な形態は博覧会の影響を大変強く受けていると考えられる。

各遊園地のタイプ別特性

Table with 3 columns: 都心型遊園地, 都心近郊型遊園地, リゾート型遊園地. Rows include 対象年齢, 規模, 立地, 性格, and 施設.

おいても、過去において「余暇情報」の中で各レジャー施設を下記のように分類しレジャーランドとして二百五十九ヶ所あげていて、その範囲については、きわめて不明確なものであった。

4、遊園地の発展過程

①明治末期から第2次大戦前まで

明治末期から大正にかけて、当時の庶民の屋外レクリエーションは、郊外の景勝地への散策等が一般的であった。又、公園と称されるものが若干あり、「ぶらんこ」や

立地タイプごとレジャーランド開業年月日

Table with 10 columns: 開業年月 (Year of Opening) and 2 columns of counts for different site types (Urban, Suburban, Natural).

「すべり台」があったがその数は少なく、魅力的な遊戯施設は皆無であった。この点に着目した民間鉄道会社は、大都市を中心とする私鉄沿線地域にその沿線開発と乗客誘致を主たる目的として、子供が楽しめる遊戯施設を整備し、他に動物園やボート遊び等を備え、家族連れで楽しめる遊園地を自社沿線に開発した。

Advertisement for 'BLUE PRINT THE MONSTER' featuring a girl and a monster. Text includes '近日発売', 'がんばれ! JJ!', and 'ブループリントを組みたてて、ブループリントから彼女を守れ!'.

Advertisement for Bally's 'Bally Service Company' (バーリーサービス株式会社). It promotes 'Bally products rental' (バリー製品レンタル) and lists various machines like 'Dixie Land', 'Pond Continental', and 'Bonus Line'.





京王・京成に加えて東武・京浜急行の二社が加わり、私鉄遊園地協会となった。

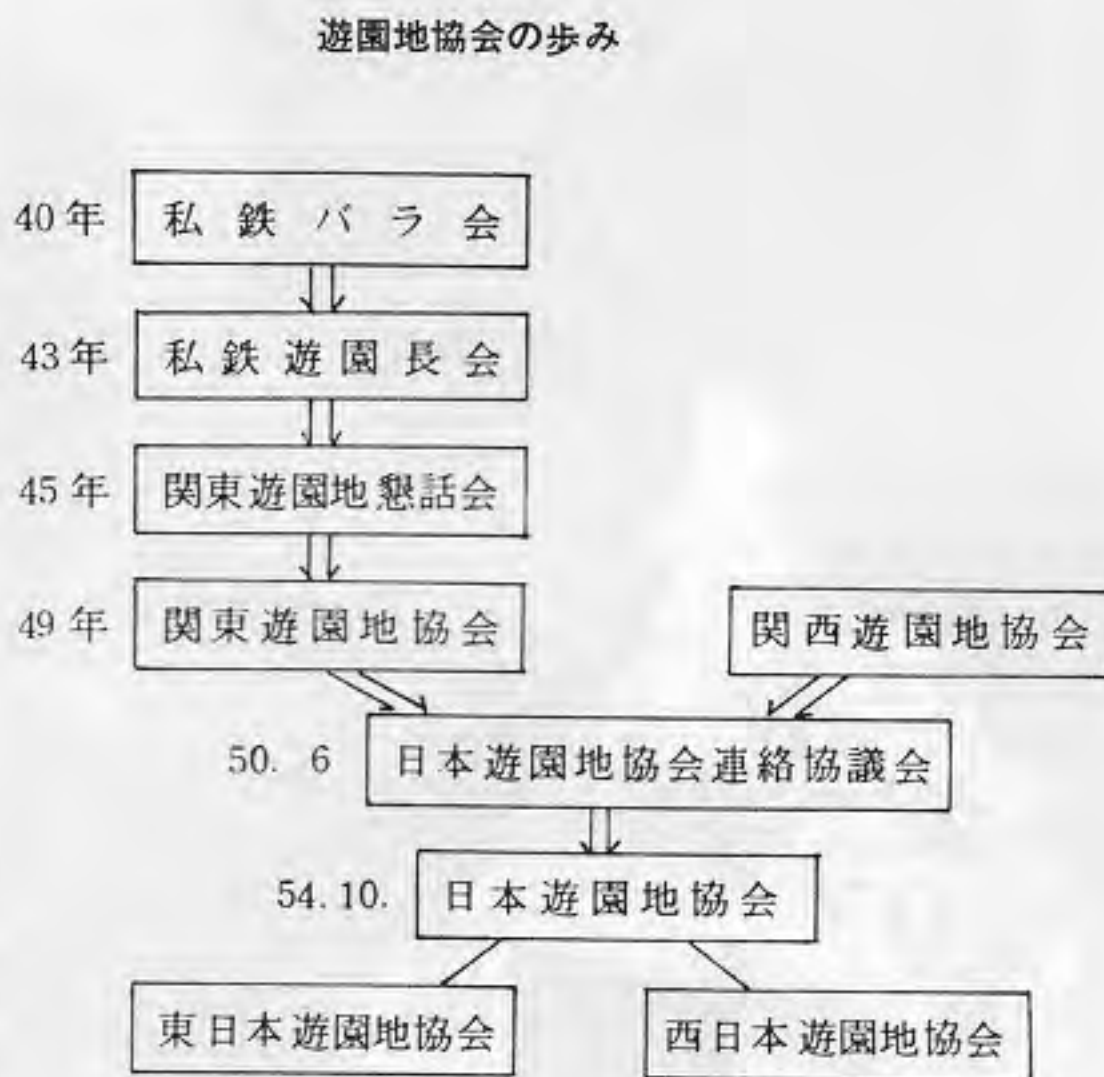
昭和四十五年には「関東遊園地懇話会」と大きな組織に膨れ、これが具体的な活動らしきものを始めたのは昭和四十九年四月に「関東遊園地協会」(後の東日本遊園地協会)として新しく生まれ変わってからのことである。

また、時を同じくして「関西遊園地協会」(後の西日本遊園地協会)も誕生した。

その後、全国的な組織にしようという気運が盛り上がり、昭和五十年六月に「日本遊園地協会連絡協議会」が発足し、ようやく五十四年十月に現在の「日本遊園地協会」が誕生したわけである。

また、時を同じくして「関西遊園地協会」(後の西日本遊園地協会)も誕生した。

「遊園地の日」というのを定め、次年度以降も三月の第二日曜日をその日とし、さまざまなサービスを提供するということである。



「遊園地の日」というのを定め、次年度以降も三月の第二日曜日をその日とし、さまざまなサービスを提供するということである。

「遊園地の日」というのを定め、次年度以降も三月の第二日曜日をその日とし、さまざまなサービスを提供するということである。

「遊園地の日」というのを定め、次年度以降も三月の第二日曜日をその日とし、さまざまなサービスを提供するということである。

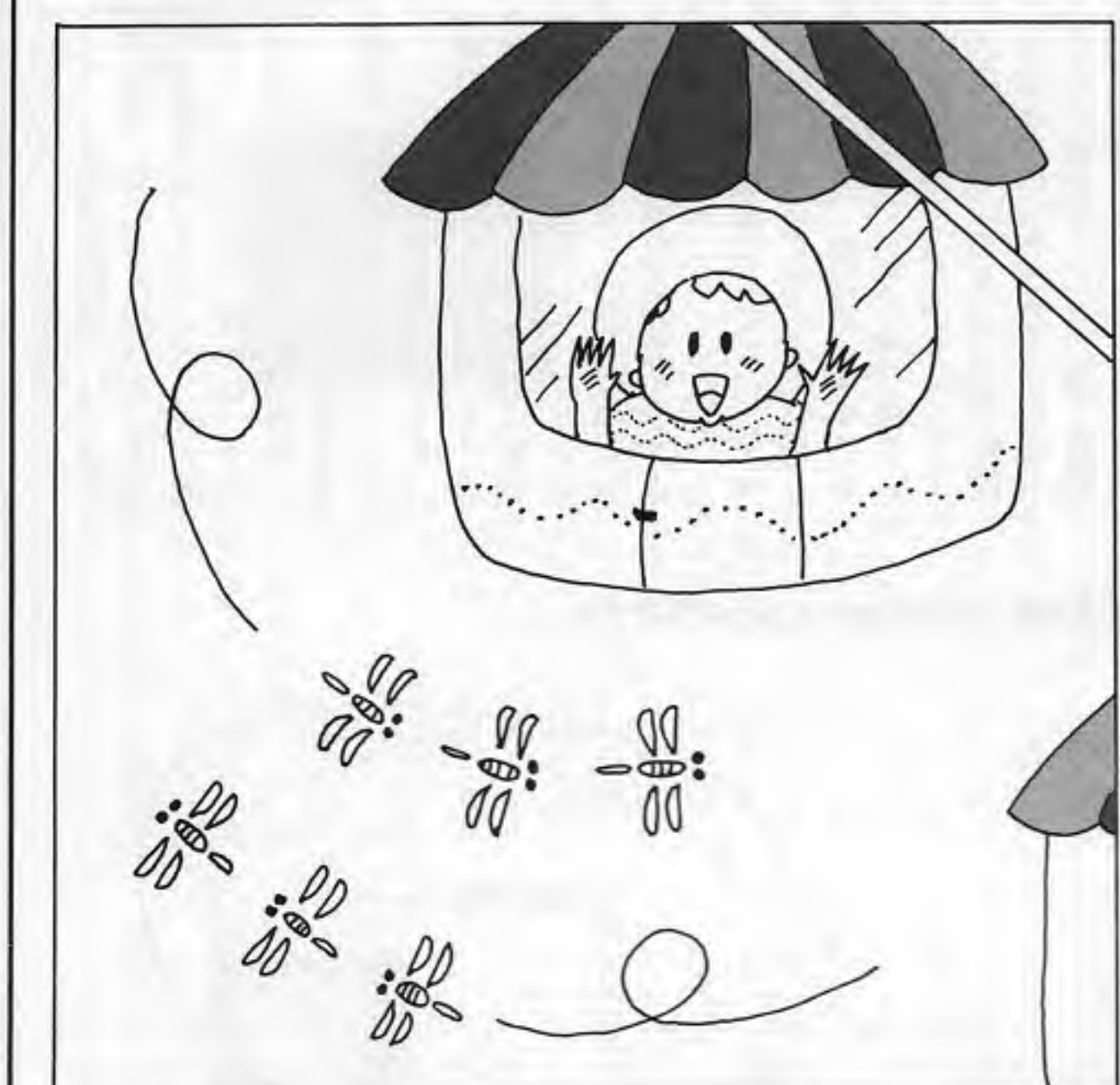
Table 18 inch cabinet (Body) advertisement with image and specifications.

IREM Corporation advertisement with logo and address.

Moon Patrol game advertisement with image and text.

IREM Corporation advertisement with logo and address.

遊園地協会は建設省所管に關する遊園施設の安全管理を土台とした運営施設の啓蒙を最も大きな仕事としており、大型遊園地施設の安全管理のためのガイドブックとして、「遊園施設の構造基準・同解説」を財団法人日本建築センター、財団法人昇降機安全センターの協力を得て発行している。



遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会は建設省所管に關する遊園施設の安全管理を土台とした運営施設の啓蒙を最も大きな仕事としており、大型遊園地施設の安全管理のためのガイドブックとして、「遊園施設の構造基準・同解説」を財団法人日本建築センター、財団法人昇降機安全センターの協力を得て発行している。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

遊園地協会の発足は大変遅く、やっと昭和四十年にその兆しをみることができた。

Alpha Electronics advertisement for game machines.

IREM Corporation advertisement with logo and address.





# SEGA Exciting 3-D Game Debut SUBROC-3D

セガ・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-DIMENSIONAL 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。



\*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。

Sega's Comic Thriller Video Game

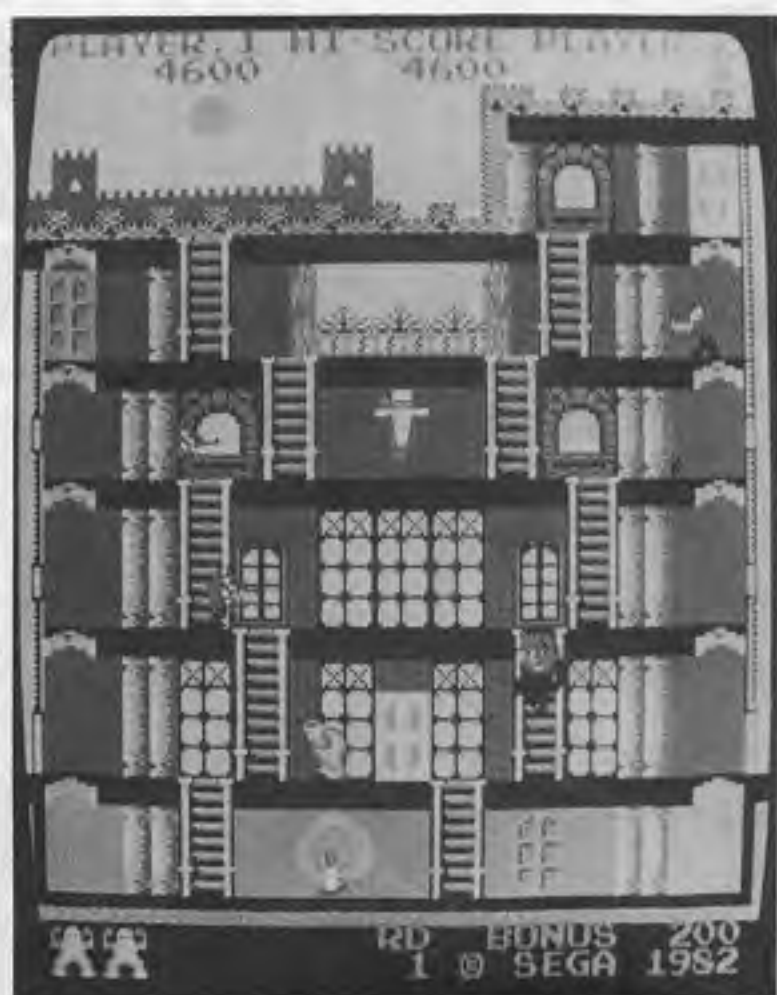
# MONSTER BASH

セガ・モンスター・バッシュ



魔剣が輝いたらこっちのもの  
スーパーザップで  
怪物トリオをやっつけろ!!  
ドッキリ・シーンが連続の  
コミック・スリラー・ビデオ・ゲーム

ゲームがより楽しめるようにマンガの  
How to play を発行しております。  
お問合せはセガ市場開発部へ。



# 王将

SEGA NEW DISPENSER



芹沢八段の詰将棋  
プロ棋士がプレイヤーの實力を判定！



セガ・両替機  
一台で両替とメダル貸出しができる業界初の  
多目的型ディスプレイ  
ご好評に応じて更に充実した機能で新登場

# PENGO

ペンゴ

いたずらスノービーをアイス  
ブロックでギュッ／ユーモア  
あふれるビデオゲーム

近日発売！

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(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)

スーパーマシン  
スポーツ感覚の

# ミニアップロボ

お店の雰囲気づくり

TVゲームの

新筐体

海外テレビに再登場！

# ザ・カラテ

撃！  
キマッタ  
爽快

ポール  
ポジション



# POLE POSITION

人気抜群  
ビデオゲームならではのシミュレーション  
スタートからゴールまでコンピューター再現  
レース展開そのままに反応する  
4チャンネルサウンド  
ズームする画面。本物は  
スーミングする画面。エンジン特性  
初めてマシンの重量計算、エンジン特性  
タイヤのキャパシティ……までも  
設定したことだ  
当然一気にハンドル切ればスリッパもするし  
逆ハンドルで立派なドリフトも  
鋭い加速にはエンジン特性も無視できない  
F-1テクニックは  
すべてプログラムされているのだ  
テクニックをすべてマスターすれば  
\*F-1レーサー……だ！



お子さまに人気のあるロボットを  
形どった全く新しい筐体です。  
モニターが内蔵されています。  
既存の基板で自由に交換できる  
システムです。目が光りますので  
お子さまの注意をひきつけます。

一石二鳥

# Rougeien ルージュアン



●サンリツ電気機製造、関エスコ貿易販売  
(特徴)  
口唇型をした宇宙魔神ルージュアンの不気味さ。  
スペースシャトル対巨大宇宙船スペーストレインとの戦い、その  
スペーストレインの内部奥深くまで突入し、UFO軍団を撃破し  
ルージュアンを倒す。スペースシャトルの立体感溢れるゲームア  
クションの展開。

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  
**E SCOTRADING 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 大阪市浪速区元町2-12-24-106  
TEL 06 (647) 4455(代表)  
名古屋営業所 〒464 名古屋市中千種区今池4-1-11 岩田ビル  
TEL 052(732) 2611(代表)













ハープリング 宝化学衛との共同開発による体力を使うゲーム機。棒引きがゲームで、盤面表示の動物たちと引っ張る力を競うもの。定価98万円。【エスコ】No191  
ミニアップライト(おまけつき) ミニアップライト型TVゲーム機上部に景品入りの箱を取付け、ゲーム内容に応じておまけが出てくる。14インチモニター付き。定価22万5千円。【昭和遊園】No195  
ミニアップ・ロボ ミニアップライト型TVゲーム機のキャビネットにロボットを採用したもので、ロボットの目が光る。14インチモニター内蔵。定価30万円。【宝化学】No195

# 話題のマシン

## (第191号～第195号)



ロックンロール パチンコ式のプライズマシン。2つのパチンコがあり、盤面の穴に入れ、円形コースを回転させ、指定どおり景品が出る。定価40万円。【こまや】No193  
お山のクレーン クレーンを3つのボタン(左右方向、クレーン下げ)を操作し景品をつかむとそれが引出される。タイマー制。メロディーつき。定価36万円。【こまや】No193  
アメリカン・フットボール 同社と宝化学衛との共同開発による遊戯機。文字通りアメリカンフットボールゲームで、選手の人形を力いっぱい押すもの。定価120万円。【エスコ】No193  
ログローリング 宝化学衛との共同開発によるスポーツ性のあるゲーム機。丸太乗りをテーマとしたもので、ゲームは1回60秒のタイマー制。定価120万円。【エスコ】No192  
スペーストラベル 宇宙旅行をテーマとしたパチンコタイプのプライズマシン。タイマー制で球1個が穴に入ると景品カプセルが出る。定価41万8千円。【カトウ製作所】No191  
リンボーダンス リンボーダンスをゲーム機化したもの。宝化学衛との共同開発で、8段階の赤外線の下をうまくくぐり抜けるというゲーム。定価128万円。【エスコ】No191



ランボルギーニ・イオタ 大倉産業との共同開発による"ドイツシリーズ"のひとつ。実物に忠実なデザイン。アイドリリング音やエンジン音つき。定価44万5千円。【関東遊園】No191  
ランチャー・ストラス・ターボ 西独のスーパーカーをモデルにした同社"ドイツシリーズ"のひとつで、大倉産業との共同開発によるもの。定価44万5千円。【関東遊園】No191  
ニュー・グランド・タービー 同社同名機をアップライト型(2人用)としてコンパクトにまとめたもの。内容も競馬ゲームで同名機と全く同じ。定価128万円。【セガ社】No195  
パーティバット ゴルフ練習機。カップインのたびに奥のフィールドにボールが3種類に変化。フィールドは取替可能で、他に2種類がある。定価63万円。【ナムコ】No194  
キスマー キスをテーマとしたアーケードゲーム機。男性をジャンプさせ、ビルの窓から顔を出している女性とうまくキスをさせるゲーム。定価59万円。【宝化学】No194  
ハルコム コンピューターを導入し、TVゲームの要素を取り入れたアーケードゲーム機。宇宙戦争ゲームで敵の電子頭脳を撃破。定価36万5千円。【関西精機】No194



マイアストロクラフト 組織工学研究所開発の"アストロクラフト"をマイコン化した古い機。入力データはマークシート方式。古い全部で5種類。定価165万円。【ナナオ】No195  
テコ・マルチキッド DCシステム基板を他のTVゲーム機にも入るようコンパクト化したもので、取りはずしも簡単。テープ1本付きで定価22万8千円。【データイースト】No195  
ロボット・はつちゃん 同社"フアファシリーズ"第12弾のエアーアクション遊具。人気キャラクターを採用。定価200万円。【タスコ】No193  
ハンビ ぬいぐるみを乗物機に採用した同社"ソフトアニマルシリーズ"のひとつ。作動中は首と尾を前後に振り、電子音による動物の鳴き声が出る。ぬいぐるみは替替可能。定価35万円。【徳水貿易】No191  
ハンダ 同社"ソフトアニマルシリーズ"で、作動中に首と尾を前後に振り、電子音による動物の鳴き声が出る。ぬいぐるみは替替可能。定価35万円。【徳水貿易】No191  
ワンちゃん 同社"ソフトアニマルシリーズ"のバリエーション。全部で9種類。FRP製の本体にアクリル素材のぬいぐるみをつけたもの。定価35万円。【徳水貿易】No191

# 総目録

## No.25

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点で②明らかなコピー機や④とくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③その他アーケードゲーム機、④乗物機、⑤その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。



ムーンパトロール 月面走行ゲームのTVゲーム機。ジャンプ機能を持つ武装月面車が、上方と前方にミサイルを同時発射し敵を撃破。定価18万5千円。【アイレム】No192  
TBパーティーキング ボールスイッチによるTVゴルフゲーム機。風の方向や芝目などを考慮してプレイする。グリーンは画面がアップ。定価20万5千円。【タイトー】No191  
サブロック3-D 松下電器産業との共同開発により世界初の立体画像を採用。スコopをのぞき、ハンドルで海戦と空戦を自由に移動。定価118万円。【セガ社】No191



スイマー 人間が障害物を避けながら宝窟を目指して泳いでいくというTVゲーム機。ボタンを押すと音と夜の2場面がある。定価20万5千円。【データイースト】No193  
ラッソー 投げ縄ゲームのTVゲーム機。家畜の群を投げ縄で捕え、邪魔する狼は石を投げてやつつける。昼と夜の2場面がある。定価20万5千円。【新日本企画】No192  
ツタンカーン 極宝探検をテーマとしたTVゲーム機。ピラミッド内部を進み、キーを拾って奥にある宝庫の扉を開けツタンカーンを取る。定価20万5千円。【コナミ】No192  
レッドセレクター サンリツ電気開発のTVゲーム機。基盤目状に並びジャッターを次々と開けていくもの。基板販売のみで定価9万8千円。【エスコ】No192  
モールアタック モグラ叩きゲームをTVゲーム機化したもの。画面9個の穴から現われるモグラを、ボタンを押して叩いていく。定価20万5千円。【ローラートロン】No192  
ルーバー 青虫が木の葉などを食べていき最後に蝶になるというTVゲーム機。画面は迷路状で、迷路の一部分を交換可能。基板販売のみで定価8万円。【オルカ】No192



ウォンテッドG7 機テック開発のTVゲーム。盗賊をテーマとし、金庫室に入れば数字が点滅、777とそろえば高得点。基板販売のみで定価9万8千円。【セガ社】No194  
モンスター・バッシュ スリラー感覚のTVゲーム。ローソクに触れて火をつけ、輝いた魔剣にタッチすると変身し怪物たちを攻撃できる。定価20万5千円。【セガ社】No194  
ゴンタ・ロードラッシュ 同社初のオリジナルTVゲーム機。都会に出てきた土人が故郷のアフリカに帰るといふゲーム内容。基板販売のみで定価12万8千円。【カワクス】No193  
ファンキービー ミツパチゲームのTVゲーム。花の蜜を集めながらミツバチが巣に帰るといふもので、全部で16場面の展開。基板販売のみで定価7万9千円。【オルカ】No193  
ジャングルキング 土人に捕まった美女を助けにジャングルの中を走っていくゲーム。ツルに飛び移ったり水中や坂道を進んだりする。定価20万5千円。【タイトー】No193  
スイマー(ラバタイプ) 同社同名機のラバタイプ。場面は障害の種類により大きく4つに分かれる。テリカメ、グリラカニ、ピラニアなどが現われる。定価50万円。【データイースト】No193



DCシステム「快勝」 誌をTVゲーム化したもので、コンピューターが活躍。150周をインフラット。初級、中級、上級の選択制。テープ単価4万3千円。【データイースト】No195  
チェックマン 英国サイレック社による製造許諾品。時限爆弾を爆発する前に回収していく。途中赤い靴の足跡などがある。定価18万5千円。【ジャパソフウェア】No195  
王将 コアラランドテクノロジーズ開発によるTVゲームで、昇降8段の考案による詰将棋をテーマとしたもの。基板キット販売で定価11万8千円。【セガ社】No195  
ドンキーコング・ジュニア(テーブル) 同社同名機のテーブル型。4万向キーとジャンプボタンを操作。ツルを登っていくのが基本のゲーム。定価18万5千円。20万5千円。【任天堂】No194  
ドンキーコング・ジュニア 同社「ドンキーコング」の続編で、捕まったドンキーコングをその子が助け出すゲーム。全部で4場面の展開がある。定価55万円。【任天堂】No194  
スプリンガー ウサギのジャンプをテーマとしたTVゲーム。下部から上部へと雲から雲へ飛び移って上っていくもの。基板販売のみで定価9万8千円。【オルカ】No194











# GOLDEN POKER

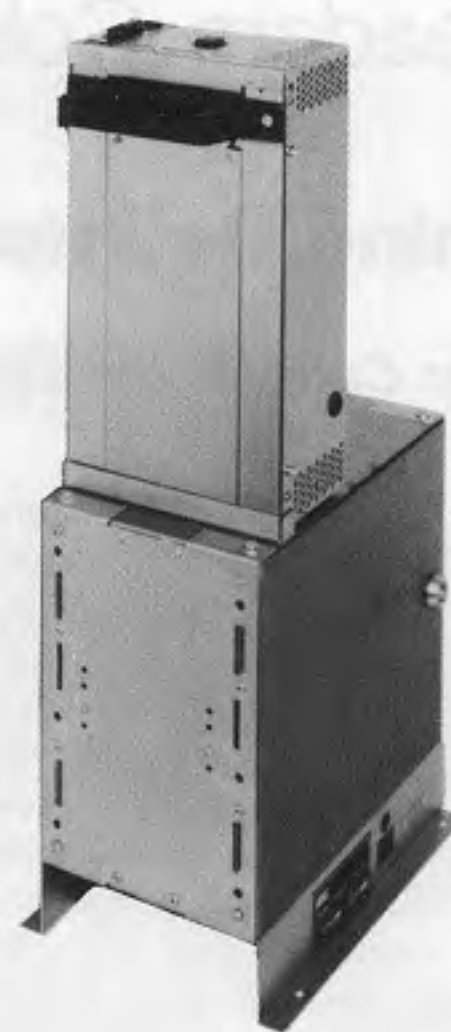
DOUBLE UP

ゴールデン・ポーカー



- ペイアウトなし(クレジットのみ)
- 倍率(2-1000)は毎画面に表示
- 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 ポナンザ製



アーダック  
BILL ACCEPTOR  
MODEL:CAT  
JN-11000  
ポナンザ製

関西起商 〒534 大阪市都島区都島中通3-5-17  
TEL 06-925-0566

名古屋ジューク株 〒468 名古屋市天白区天白町島田曲尺手3166  
TEL 052-804-0755

株アトム 〒543 大阪市天王寺区上汐町6-2-13  
TEL 06-779-0664-5

大宝産業 〒550 大阪市西区南堀江1-11-18 第二サクラビル  
TEL 06-533-1372

**ミクマ産業株式会社**  
〒534 大阪市都島区東野田町4-4-3 TEL 06-354-0223

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。



## 特選された製品を ラインアップ!!

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

●カラーポーカーの  
決定版!  
エースポーカー  
▽95-2855 (東洋技研)

●完全調整基板付き  
セブンポーカー  
▽95-1664 (東洋技研)

●場所をとらない  
コンパクトボディ  
ER-2S  
(グローリー商事)

●スピーディな  
ゲーム展開  
ロイヤルライン  
▽95-1836 (日本物産)

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。

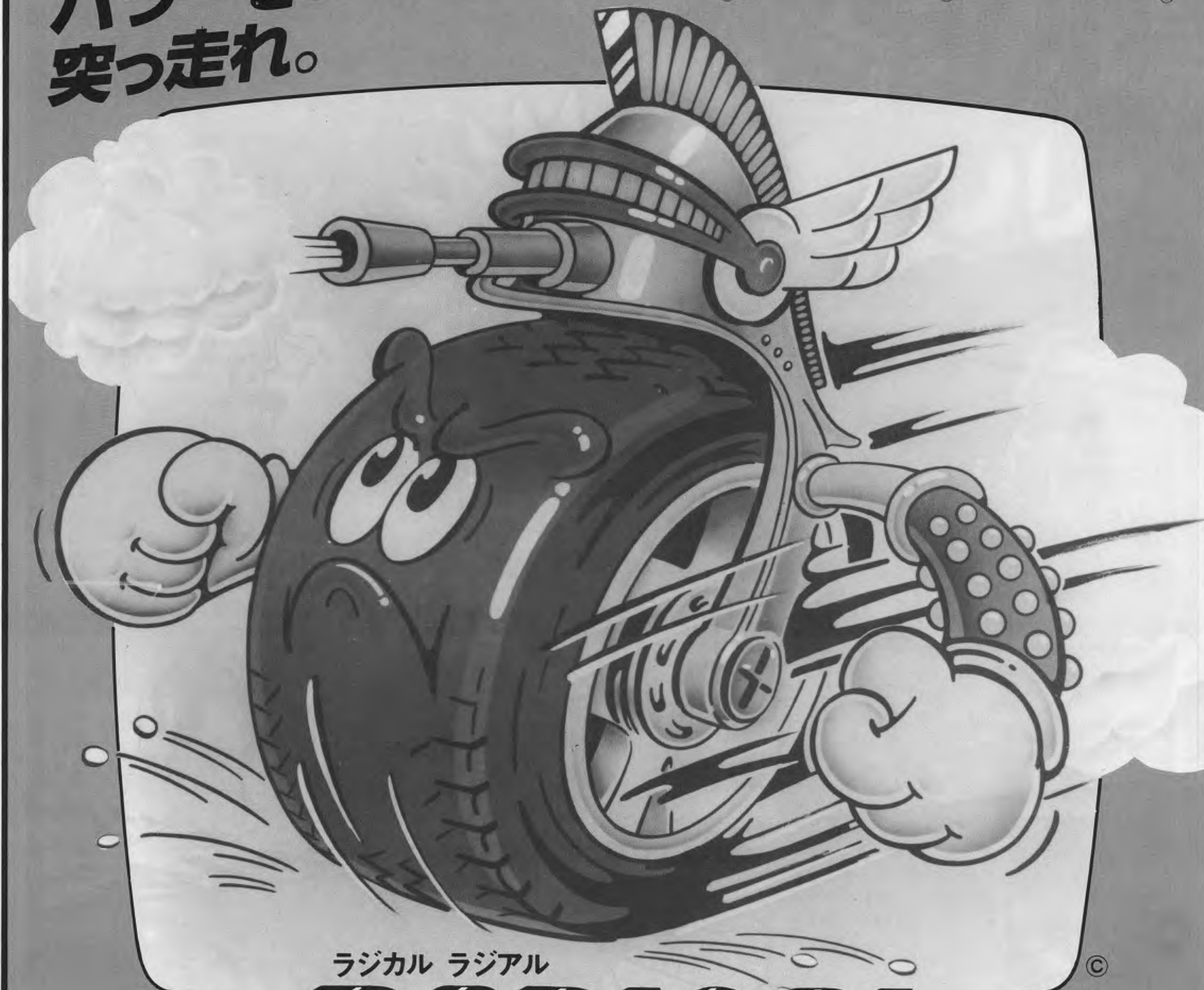
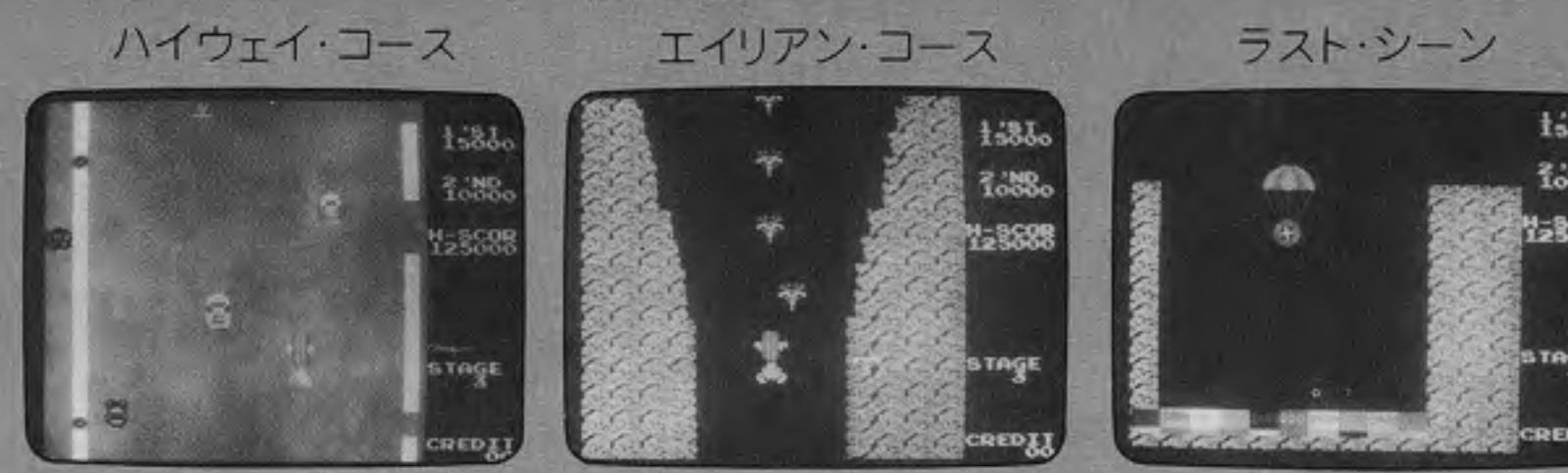


株式会社

# ベンドジャパン

大阪市浪速区恵美須西3-3-36 Telex  
☎ (06)643-3857 (大代表) 5267710 VEND JPJ  
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  
沖縄ベンドジャパン

それッ、ゆけ...!  
俺たちのロード。  
パワーをつけて  
突っ走れ。



ラジカル ラジアル

# RADICAL RADIAL



Nichibutsu

©1982 Nichibei Leisure System Co., Ltd.



**Nichibutsu**  
日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目1番9号  
TEL. (06) 353-5211 (代) 〒530  
TELEX 523-6891 NCB COL J

広島営業所 広島市東区本町2丁目6番地 日物ビル ☎ (082) 64-4531 (代) 〒730  
奈良営業所 奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F ☎ (0742) 33-6311 (代) 〒630  
札幌営業所 札幌市豊平区中野1条7丁目9-1 京主もなマンション ☎ (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) 65-5571 (代) 〒980  
京都営業所 京都府久世郡久美山町大字市田小字新津屋1-2-1 ☎ (0774) 44-6252 (代) 〒613  
横二ツツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 サノラビル1F ☎ (092) 472-7221 (代) 〒812  
東京日本物産 東京都中央区日本橋小舟町1番8号 ☎ (03) 664-5271 (代) 〒103  
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. 15407 SO. BROADWAY GARDENA, CALIFORNIA, 90248, U.S.A. TEL. 213-320-5655  
TELEX 9103466952 NCBT USA  
NICHIBUTSU U.K. LTD. 999 WOLVERHAMPTON RD. OLDBURY WEST MIDLANDS, B68 7JUK. TEL. (021) 544-4299  
TELEX 335949 NICHUK G  
NICHIBUTSU EUROPE GMBH PAUL-ERLICH-STRASS 17 D-6074 RODERMARK GERMANY TEL. (06074) 900-38/39  
TELEX 4197717 NIED D.



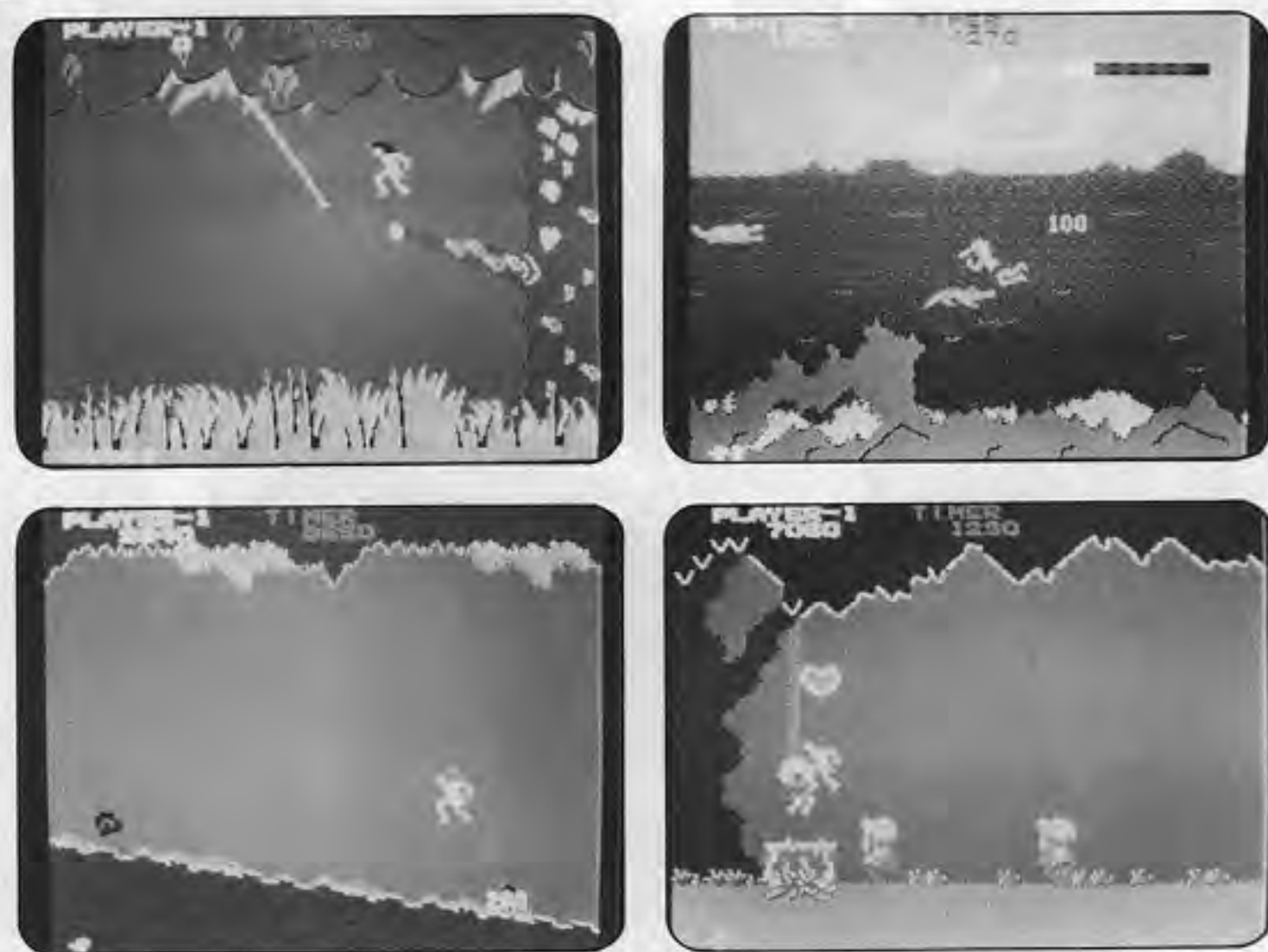
TAITO



# JUNGLE KING™

美女を救いだせ ジャングルキング!!

●テーブルタイプがあります。



## ジャングル・キング

ジャングルキングが、密林の蔓から蔓に飛び移り、ワニのいる川を横切り、荒れた坂道を走り抜けながら数々の難関を突破して行きます。そして土人に捕えられている美女を助け出すまでのストーリーが盛り込まれた、緊張感あふれる楽しいゲームです。

タイミングの取り方ひとつで、誰にでも手軽に遊べますので、お子様や女性客は勿論のこと、あらゆる客層に喜ばれることうけあいです。



## ラッソ

投げ縄で牛や羊を捕えるゲームでオオカミやフロッグに対しては、石を投げてやっつけてください。家畜をすべて捕えるか、オオカミをすべてやっつけるか1パターンがクリアできます。



株式会社 **タイトー**  
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  
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

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

### "Haunts Of Juvenile Delinquents"

82 Police White Paper Calls Game Centers

The central theme of the 1982 'Police White Paper' which was presented to the cabinet council on July 16 is juvenile delinquency. The report noted that the rise in the delinquency of minors is increasingly characterized by escalating cruelty and an ever younger age group being involved - all which have led to serious social problems.

The current white paper pointed out that crimes by juveniles are approaching the highest level since the war. In 1980 the number of "juveniles who were criminals in the eye of the law" (ie. those juveniles who were given lectures by the police or simply warned due to a criminal offense) recorded an all-time postwar high. In 1981 this postwar all-time high was again exceeded, and the ratio of those juvenile criminals to the total arrested (lectured or warned) criminal offenders reached 52%. In the preceding white paper, the problems of motorcycle gangs ("Bosoh-zoku") were discussed in detail, while, as mentioned the current white paper stresses the problems of juvenile delinquencies and divides them into three categories - 1) present status, 2) analysis, and 3) countermeasures: present status and problems. The "Analysis of juvenile

delinquencies and causes" section is further divided into three major areas: 1) norm consciousness, 2) friendship relations, and 3) destructive activities. Of these, destructive activities are further sub-divided into three categories. One such category is "pleasure and amusement facilities", and the current white paper mentioned game centers as such areas. While it is worth noting that game centers were singled out as one of the haunts of juveniles, it further observed that: while the number of snack bars, discos, supper clubs and other drinking/eating houses which stay open late at night, is increasing, the number of game centers had sharply increased up till 1979, but thereafter decreased. Nevertheless, the number of game centers in 1981 stood at 4,415, showing a 2.9-fold increase compared to that in 1977. These facilities are liable to become 1) meet-



The photo above shows David Matrofski, president of Bally Midway of U.S.A. (left) handing the "Pac-Man Fever" gold record to Masaya Nakamura, president of Namco.

ing places for juvenile delinquents, 2) places where juveniles encounter various types of temptations, 3) a delinquency hotbed, 4) cause juveniles to get involved in crimes which prey on juveniles.

In the U.S., in the wake of the single, an LP, including seven other video game songs like "Donkey Kong", etc. was also published and in Japan, a single disc was released in May by CBS Sony.

The original video game named "Puck Man" was unveiled in May 1980 by Namco on the domestic market. In the same year, Namco granted Midway manufacturing and sales rights concerning its arcade video game version for the U.S. market. In 1981 Namco granted Atari Inc. the same rights concerning its home video game version. Midway is also an authorized sublicensor in the U.S. In the U.S.A. the arcade video game "Pac-Man" made a hit, and Midway achieved record shipments in the order of 100,000 units. In the spring of this year Atari released the game cartridge for home video, with the result that a real "Pac-Man" fever has spread throughout the U.S., and more than 200 items of merchandise, including T-shirts, have appeared - the "Pac-Man" record is perhaps the most famous.

## Gold Record Presented To Namco Commemorating The Millionth "Pac-Man Fever" Record

Recently, sales of the big hit single disc "Pac-Man Fever" (published by Columbia Records, U.S.A.; artist:

Buckner & Garcia) have exceeded one million and received a gold record.

In commemoration, Columbia Records presented a gold record to Namco Ltd. of Tokyo. David Matrofski, president of Bally Midway of U.S.A., visited Japan to hand the gold record to Masaya Nakamura, president of Namco.

This spring "Pac-Man Fever" made a big hit in the U.S., even ranking in the top ten on the Cash Box and the Billboard hit charts. The song "Pac-Man" is sung accompanied by much feverish instrumentation and sound ef-

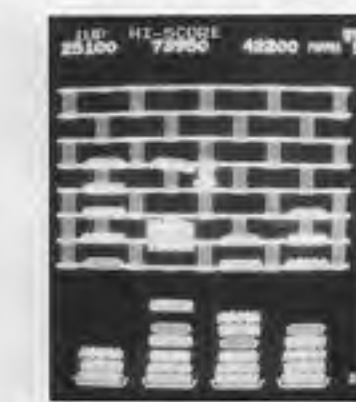
## Eurodeco Opens In U.K.

Jointly With Scandomatic To Supply DC Systems

Tetsuo Fukuda, president of Data East Corp. of Tokyo, announced that Data East recently set up a new joint company with Scandomatic of Norway, called "Eurodeco Manufacturing Limited" in Bridlington, the U.K. The establishment of the new company guarantees a stable supply of its deco cassette (DC) system video games for the U.K. market. (In addition to the U.K., the Scandinavian market will be covered by the new company.)

Since September 1980, Data East has made its own video games as a DC system series. The DC system consists of a cassette tape on which video game soft is fixed and a hard section (including PC board) that accepts the cassette tape which completes the video game as a whole. By means of this system, Data East has released many new hit games, such as "Pro Golf", "Mission X" and "Pro Tennis". Data East is undertaking domestic distribution, while its American subsidiary, Data East Inc., is undertaking distribution

in the U.S., and per agreement ENV is undertaking distribution in West Germany. London Coin had been distributing in the U.K. market, per agreement - however, in April this year, London Coin closed business, and since that time, supplies have been discontinued. In view of these circumstances, Data East entered into an agreement with Scandomatic to estab-



DC System "Hamburger"

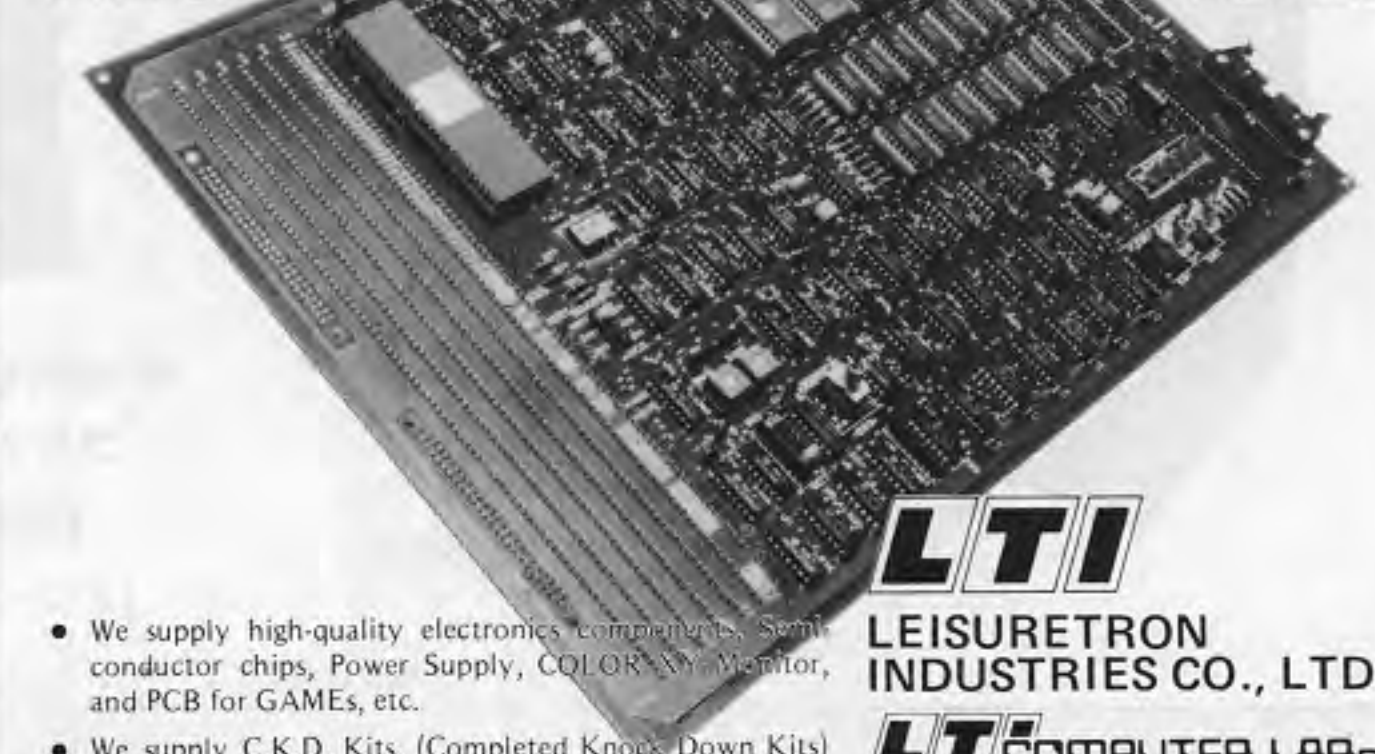
lish the new company, in accordance with tieup talks which have been going on for a long time. Established in June, the new company launched regular operations in July with Scandomatic holding 53% to Data East's 47%.

After "Pro Tennis", Data East unveiled another DC system video game "Hamburger". A unique game with cooking as its theme; players can enjoy cooking a hamburger using various ingredients on the video screen. Data East will soon unveil another video game "Fishing" as its next entry into the video game market.

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

# WE THINK NEXT GAME!!

HD6800 "16" BIT TRAINING P.C.B.



**LTI**  
LEISURETRON  
INDUSTRIES CO., LTD.  
**LTI** COMPUTER LABS

- We supply high-quality electronics components: Semi-conductor chips, Power Supply, COLOR TV 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.

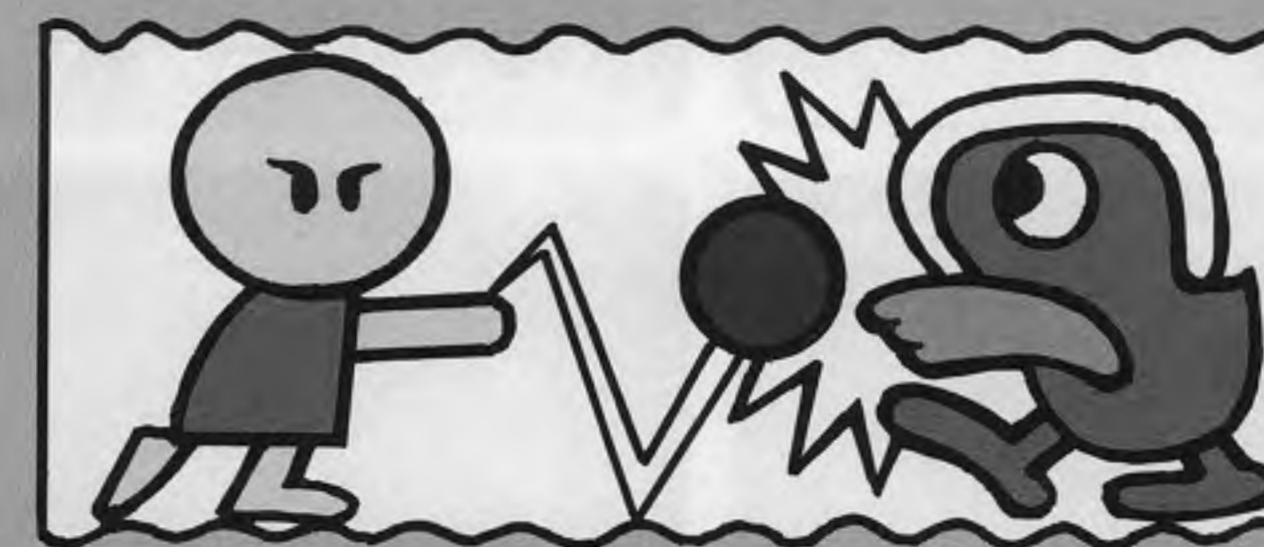
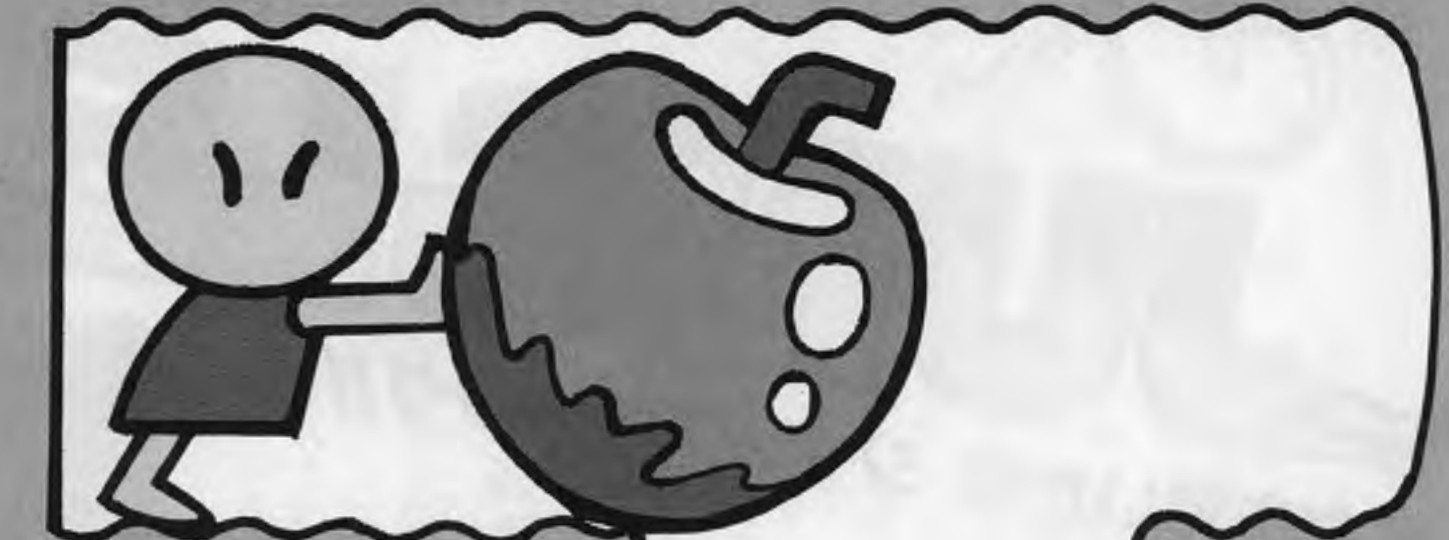
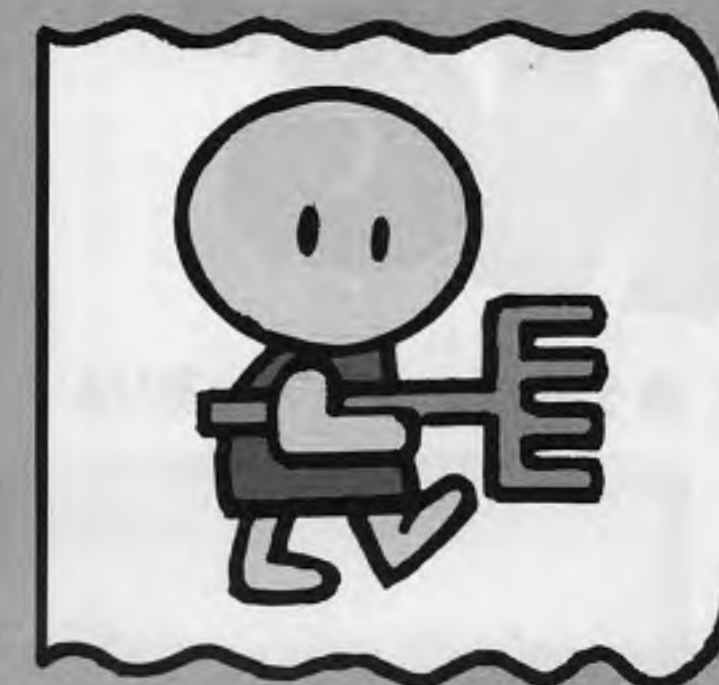
Ohtake Bldg. No. 26-30, 2-chome,  
Miyasaka, Setagaya-ku, Tokyo  
Tel: (03) 425-0844  
Telex: 2427003 LEITRON J  
Cable: LEITRON TOKYO

Don't miss out on our exceptional, quality experience,  
Contact us today for more information.

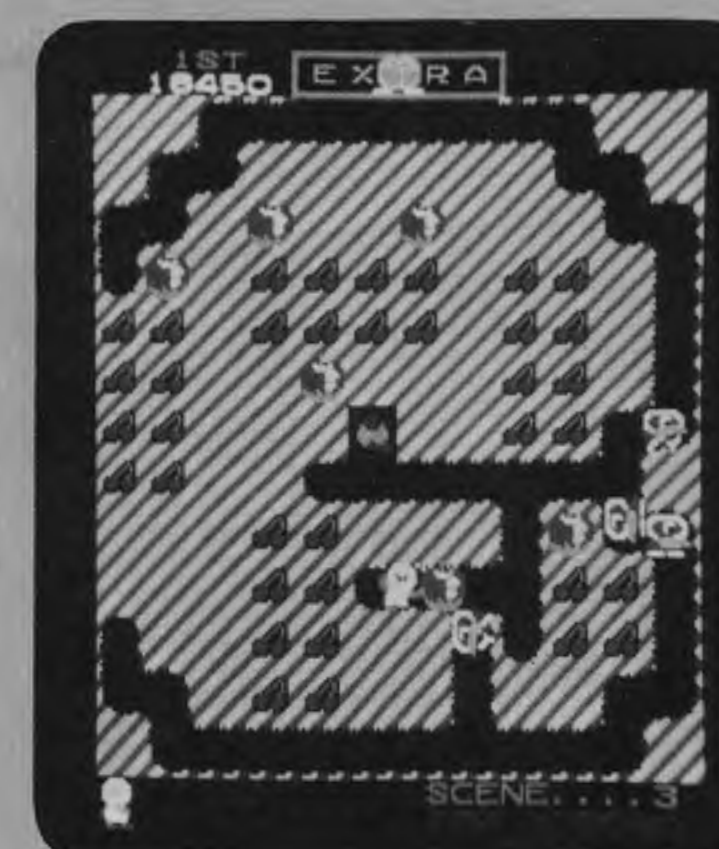


# MR. DO!

ミスター・ドゥは  
食いしん坊、フォーク片手に..



- モンスターを集めておいて、まとめてリンゴでつぶすと高得点。
- モンスターは必殺のパワーボールでも退治できます。



- ミスター・ドゥを操作して、モンスターを退治しよう!

●画面クリアーの方法は、

- 1.チェリーを総て食べると、画面クリアー!
- 2.モンスターを総て退治すると、画面クリアー!

EXTRA を総て退治すると、ミスター・ドゥが増え、画面クリアー!

はセンターターゲットを食べるか、5000点毎に出現します。

SPECIAL をとると再ゲームができ、画面クリアー!



▽ 95-2158

※各機種共テーブルタイプとアップライトタイプがあります。※Each machine has a table type and an upright type.

## UNIVERSAL

ユニバーサル販売株式会社  
株式会社ユニバーサル

本社 千103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7  
工場 千323 栃木県小山市荒井561 (第3工業団地)

札幌営業所 ☎(011)841-8934代  
新潟営業所 ☎(0252)71-6006代  
北関東営業所 ☎(0285)25-5521代  
大宮営業所 ☎(0486)44-0946代  
静岡営業所 ☎(0542)83-6781代  
豊橋営業所 ☎(0532)46-6103代

名古屋支社 ☎(052)461-2341代  
大阪支社 ☎(06)304-3955代  
小豆島営業所 ☎(08796)2-5368代  
山口営業所 ☎(0834)32-0011代  
九州支社 ☎(092)471-6188代  
沖縄営業所 ☎(09889)7-6655代

☎(03)661-0330代

EXPORT DIVISION  
UNIVERSAL SALES CO., LTD.  
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan  
Phone : 03-661-1447, 6004 Cable : UNIMANUFACT  
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.  
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.  
Phone : 408-727-4591 ~ 5 Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

TAIWAN FACTORY  
A4-43, K. E. P. Z. Kaohsiung, Taiwan