

海外業者80人を新本社に招いて

セガ社がレセプション実施



写真は海外業者を招いたセガ社新本社でのレセプションの様子



雄社長）では十月三日、本社ビルに招き、同ビルでのレセプションを実施した。同日、同ビルに招き、同ビルでのレセプションを実施した。同日、同ビルに招き、同ビルでのレセプションを実施した。



タスコ、創業社長上原勝氏の次男。専務が新社長に就任した。タスコ、創業社長上原勝氏の次男。専務が新社長に就任した。



合同パーティーにて（左から）大阪レジャー機器協同組合の理事長、大阪アミューズメントマシン・オペレーター協会（OAO）の梅原会長、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村会長

岡本典之の新社長に

岡本製作所35周年で、新社長就任を披露

岡本製作所（本社大阪）では、このほど岡本典之氏が新社長に就任した。岡本製作所は、創業35周年を機に、岡本典之社長へバトンタッチした。これにより、岡本製作所は五十周年を機に、岡本典之社長へバトンタッチした。

海外業者を招き。10月1日夜、東京でレセプションを実施した。海外業者を招き。10月1日夜、東京でレセプションを実施した。



カプコンの外人パーティーにて（左から）データイースト海外営業部長、横山部長、米国データイースト社・ウォルトン副社長、同・ロイド社長、データイースト・福田社長

百五十万株の公募増資計画

コナミ工業

コナミ工業（本社大阪）は、上野正社長の下で、公衆増資により計二百五十万株の公募増資計画を立てた。コナミ工業（本社大阪）は、上野正社長の下で、公衆増資により計二百五十万株の公募増資計画を立てた。

海外業者を招き。10月1日夜、東京でレセプションを実施した。海外業者を招き。10月1日夜、東京でレセプションを実施した。

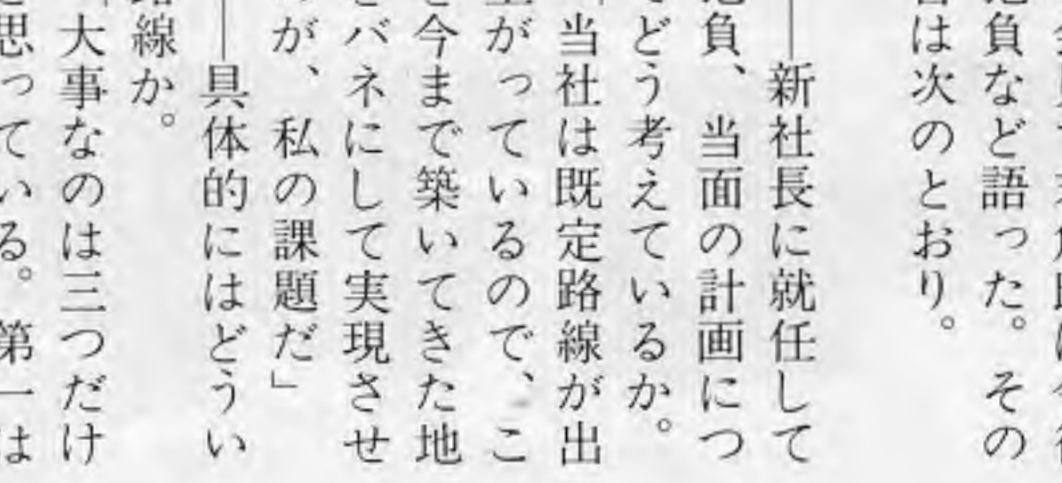


AMショーのセガ社の小間の前にて（左から）同社取締役・ローゼン氏、米国ニックス&ダイムズ社・シンガール会長、セガ社・中山社長

3年計画で上場へ

タイトー、末角新社長が共同記者会見で抱負

タイトーの末角新社長は、共同記者会見で抱負を述べた。タイトーの末角新社長は、共同記者会見で抱負を述べた。



写真は共同記者会見を終えた社長室にて末角社長



写真は共同記者会見を終えた社長室にて末角社長

盛大に合同パーティー

約四十社が、約千百人を招待する

約四十社が、約千百人を招待する。盛大に合同パーティーを開催した。約四十社が、約千百人を招待する。



上の写真はAMショー「合同パーティー」の様子（10月2日夜）

英国デイストリビューター、中古品など問題に。英国デイストリビューター、中古品など問題に。



カプコンの外人パーティーにて（左から）同社・藤岡常務、タイトー・中西取締役相談役、カプコン・辻本社長、データイースト・福田社長

八号営業者のための

「新風営法」法令基準集

ゲーム機設置業者のお店ごとに1冊は常備

定価 1,000円 送料 250円

11冊以上のご注文の場合お問い合わせ下さい。送金方法は、郵便振替にてお出し下さい。お振替口座：大阪 2-307852

2冊以上の場合は送料
2~5冊 350円
6~10冊 450円

アミューズメント通信社

〒530 大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314) 0309



カプコンの外人パーティーにて（左から）アーシャ・コガンさん、豪州レジャー&アライド社のスタンバーグ社長、英国デイスレジャー社のボブ・デイス社長



闘いのアンソロジー、困難なアспектに、君のボルテージがアップする。

とにかく動きが摩訶不思議。静止と流動のハイブリッドな結合。美しく流れる画面とBGM、驚威の15ステージ。プレイヤーの秘孔を突く、ハイポテンシャルなSF格闘技。

未来を創造する、電子技術の

データシステム株式会社

研究所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データシステムビル(03)331-5441

名古屋出張所：〒466名古屋市中区白鳥1-6-10鈴木ビル(052)871-1322

Advertisement for Hope Company featuring various arcade machines like 'コスミックスクーター', 'ファンビコーキ', 'コスモファイター', 'アメリカンポリス', '4WD', 'キャノンローダー', and 'KDE-D'.



写真は鈴鹿サーキット遊園地の「フライングシップ」

フライングシップ // 空飛ぶ帆船

鈴鹿サーキットでオープン、話題に 鈴鹿サーキット(三重) 同園の遊園施設は専属の...

日精商事倒産

9月30日、負債は約6億円

民間の信用調査機関の年設立、五十二年ごろから...

MSX用ソフト

朝日パソコンショーで実演披露

朝日パソコンショー 同ショーは、多機能化...

ハイテック・グラフィックゾーン PONY II



洗練されたメタリックフォルムの輝き 個性を發揮した魅惑のオプション...

- 仕様: 高さ1000mm (アップライトタイプ1275mm)...
- オプション: アップライト用取付台...

未来を見つめ確かな情報を届ける JALECO 株式会社 ジェトロ

23rd Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

カプコン



魔界から使者にさらわれた姫を助けるため、ナイトが5種類の武器を使って魔界の6つの門をくぐり抜け魔将軍を倒すという内容のTVゲーム機「魔界村」を披露した。このほかハード動作でVHS方式によりビデオ映画を楽しむ「ムービーBOX」により、同社開発のTVゲームをビデオ化して紹介した。

カトウ製作所



野球をテーマにしたプライズマシン「ドキドキホームラン」、VHD方式によりアニメ映像を見て楽しむアーケード機「メルヘンでんわぼくすIII」と新ソフト6種を出品したほか、新感覚のビデオキャビネット「カフェ・キャピ」、キャビネットを自由自在に組み合わせたユニット・キャビネット「AV-MSシステム」を紹介。

思川企画



光線銃を使用してターゲットを狙撃つガンゲームとして同社従来機「レーザー7」のニュータイプで9種類の野菜や果物を標的にした「アイドル」、赤鬼や青鬼の顔を撃つ「モンスター」を出品したほか、10種類のパソコンゲームソフトを自由に楽しめる「ソフトデスク10」(コアラランドテクノロジー製)を披露した。

こまや製作所



ランダムに点灯する虫の絵を叩く「虫とりゲーム」、ロボットを操作してボールをゴールまで運ぶ「ドキドキロボット」、港をテーマにした「ポートクレーン」、お姫さまの札を当てる「坊主めくり」、叩き台を叩く「ジャンプアップ」などのプライズマシンのほか、自販機「ハッピーバルーン」(半田機械との共同開発)を出品。

コナミ



計機類を本物と同じように再現したTVドライブゲーム「コナミRF2」(ナムコ製「ボールポジション」用のコンバージョンキット)、グリーンベレーの隊員を主人公にした戦闘ゲーム「グリーンベレー」のほか、「コナミ・パブルシステム」の「ツインビー」「グラディウス」を特別仕様のキャビネットにて紹介した。

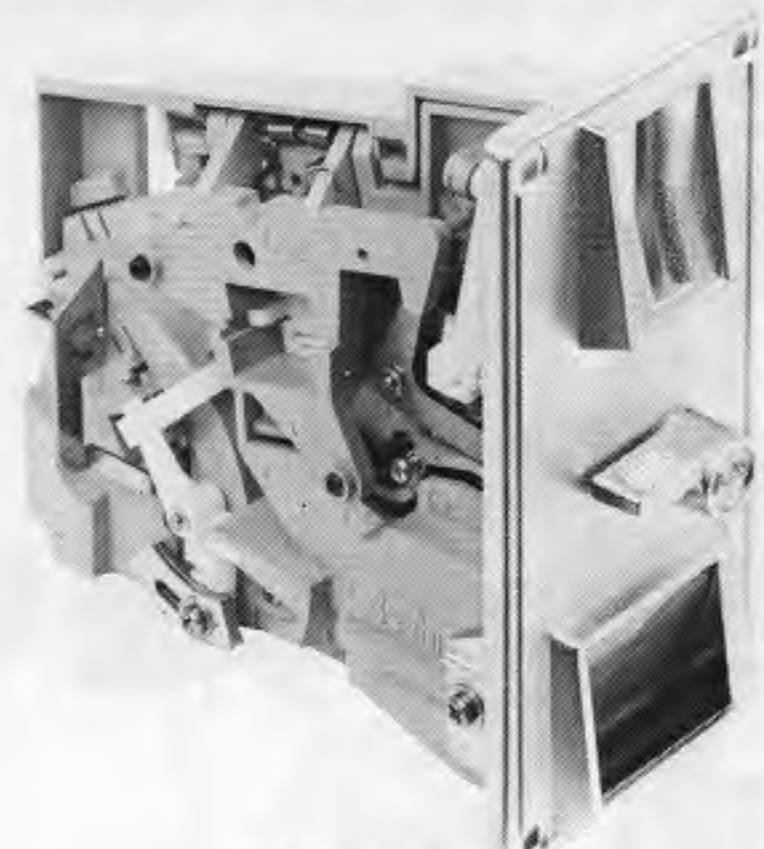
関西精機製作所



アーケードゲーム機を多数出品した。カエルをテーマにした「リープフロッグ」、従来機「チェックス」をコンパクトにした「チェックス・ジュニア」のほか、それぞれスポーツをテーマとした「キックス」、「スマックス」、「ホッケー」やラジコンカー「R/Cカーランド」、「ミニドライブ」、「ビューボックス」など。

実績のメカニズム

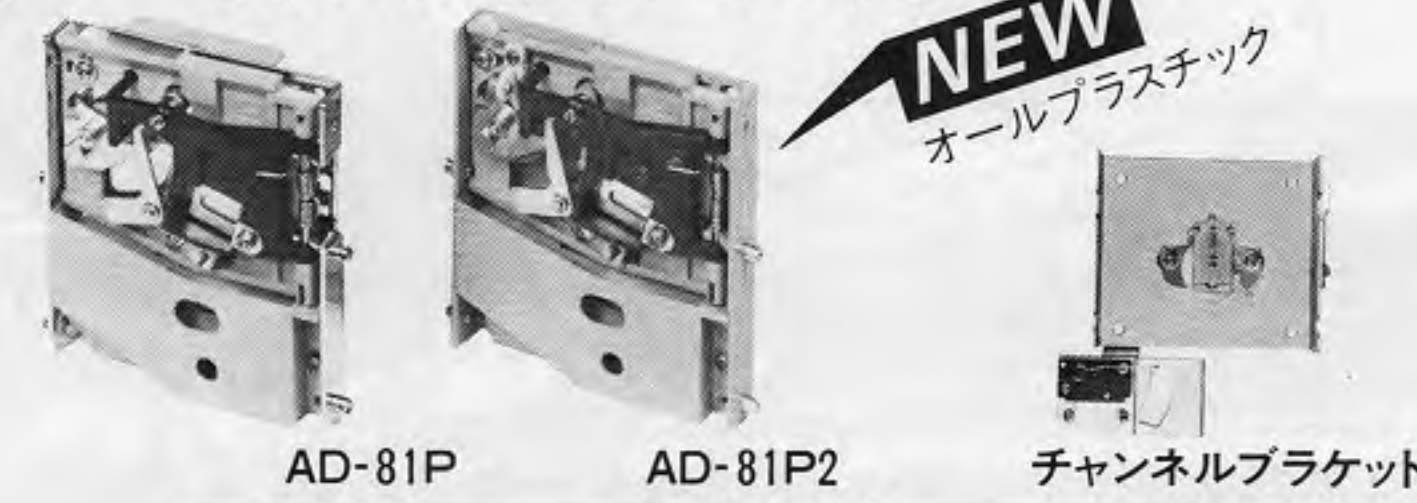
機械部をオールプラスチック製



757-P

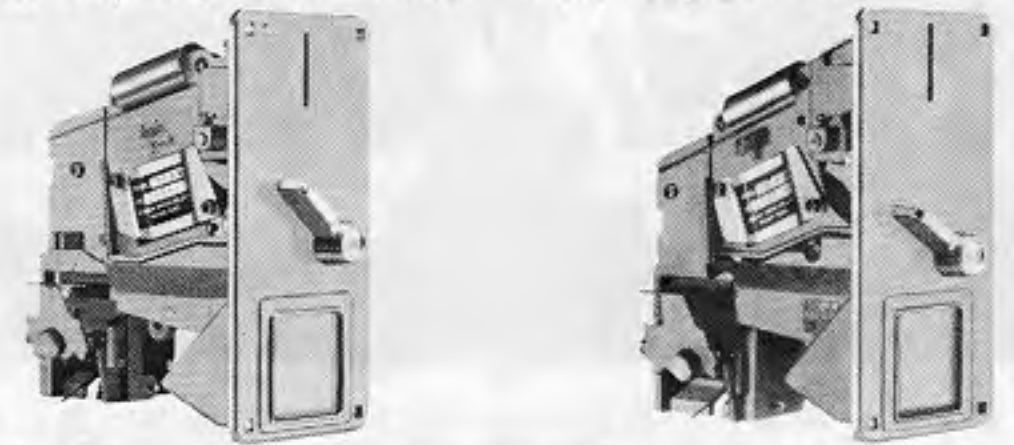
あらゆる不正使用をシャットアウト(ワイヤー・電バチ・疑硬貨)
●1台でコイン使用変更も簡単可能

●ドロッタイプセレクター

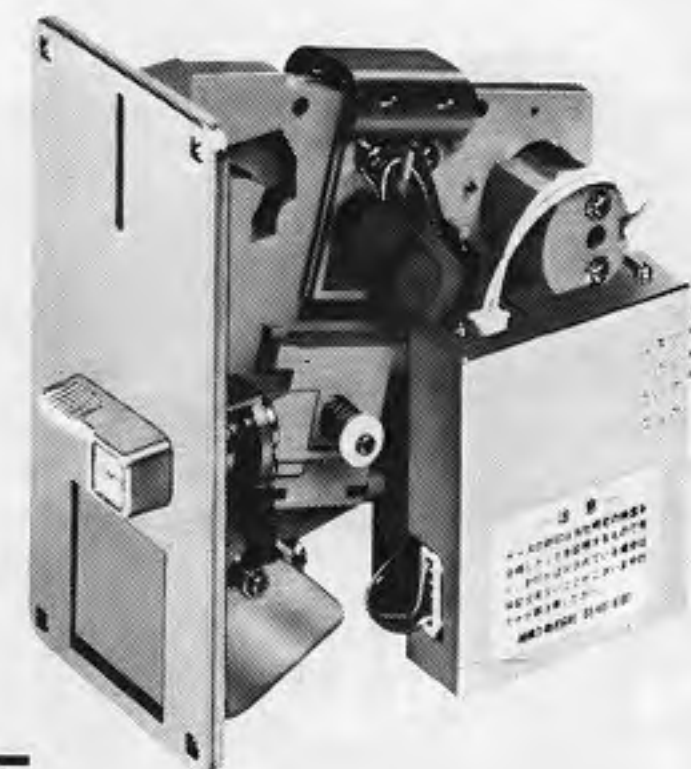


●従来のメカ式

720-A/B(¥100・¥50) 730-A/B(各種メタルUS25¢)



●エレクトロニクスセレクター



810-E

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

●未来派志向のセレクター
●電子の目が瞬時に正貨を完璧に見分けます。

信頼と技術のふれあい

Asahi 旭精工株式会社

本社・本営業所 ●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。

謹告

旭精工株式製品の御愛顧賜り誠にありがとうございます。これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に對しては、上記出願に係る権利者が出願された際、法に基づき損害金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますので、かかるコピー品の購入使用をなさぬよう警告致します。昭和59年12月 代表取締役 安部 寛

アーケードゲーム機

依然としてTVゲーム機がアーケードゲーム分野の主流を占めているなか、今回も多くメーカーが新ゲームを発表した。
TVゲーム機ではやはりスペースものが中心となり、とくに新技術の採用で立体的効果を出したものが、動くシートと画面を組み合わせ、またガンゲームやドライブものでも高度な内容のものが出品された。ここ数年話題を

TVゲーム機で意欲作
技術的な新規性も示す

集めたVDゲームの出品は今回は三社にとどまり、すべてアニメ画面で実写画面は姿を消した。VD採用でゲーム内容が無限に広がるものと期待されるだけに、この分野のさらなる開発が望まれる。
その他アーケードゲーム機では関西精機製作所、こまや製作所、カトウ製作所が意欲的に開発を進めているほか、トーゴやナムコなどもその開発姿勢を示した。

AM通信社より 感謝をこめて



日本のAMマシンの市場は世界的なものとなっており、今回のAMショーでもその安定した実力のほかに示したようです。ここに掲げる写真特集は、そうした各出展社の出展内容とその雰囲気や伝える写真で編集したものです。とくに注目すべき機種については、太文字で示してあります。
今回の写真特集は①アーケードゲーム機、②メダルゲーム機、③ディスプレイコンピュータ、④遊園施設と乗物機、⑤パズルその他、に絞りあえす分けて、それぞれ五十音順に掲載しますが、④の遊園施設と乗物機は紙面の都合で次号に掲載する予定です。こうした分野別の細かき方法の方法とは限りませんが、日本のAM業界の実情に少しでもおまわるとの考えで編集しました。
さて小社の小冊(上の写真)におきましては、恒例によりAMショー特集号を通じて購読を多数受け付けたほか、「八号営業者のための「新風常法」法令基準集」を特別頒布しました。全国から多数の愛読者の方から小冊小冊にお立ち寄り下さり、誠にありがとうございます。(編集部)

アイレム販売



2つのブラウン管と偏向ガラスを使い新技術の採用で高度な立体画像の「バトルバード」、宇宙戦争をテーマにした「アルマジロ」、無数のボールをポケットに落とす「ロットロット」のTVゲーム機のほか、「PTLシリーズ」第5弾の古い機「ネーム・トリップ」、ゴルフマシーンで再現する「ナイス・ショット」などを出品。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

RF 2
本格的メーター類を装備
ボールポジション改造用



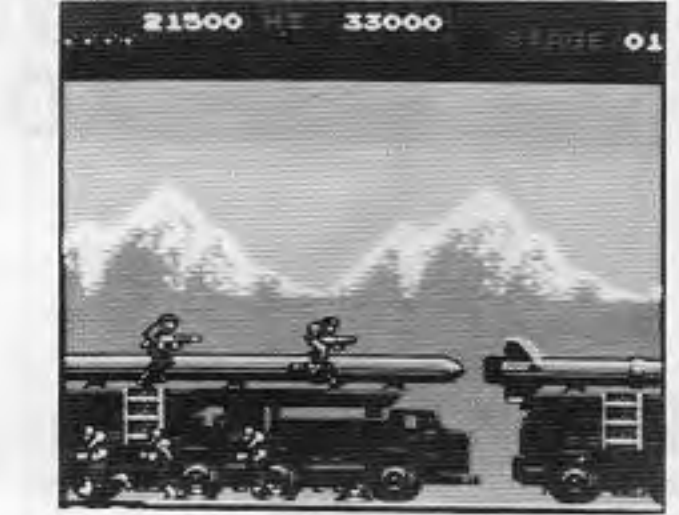
RF 2

ペーパーボーイ
アタリシステムII第1弾
自転車で各戸に新聞配達



PAPER BOY

グリーンベレー
難関突破し同志を救出!
スリルアクションゲーム



GREEN BERET

ソフトデスク 10
セガ社パソコンソフトを
選択してタイマープレイ



SOFTDESK-10



株式会社 総商

本社 〒444 岡崎市井田西町17-4 TEL.(0564)24-2581代
FAX.(0564)22-0555代

23rd Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

テークン



アーケードゾーンの同社小間では、アメリカンフットボールを内容としたカクテルタイプの新製品「グリダリアン・ファイト」をメインに「ピンボールアクション」、「スターフォース」、「ボンジャック」などの従来機や、グラフィックテクノ開発によるTV宇宙戦争ゲーム機「ザ・X」と「領空侵犯」（ともに参考出品）を紹介。

辰巳電子工業



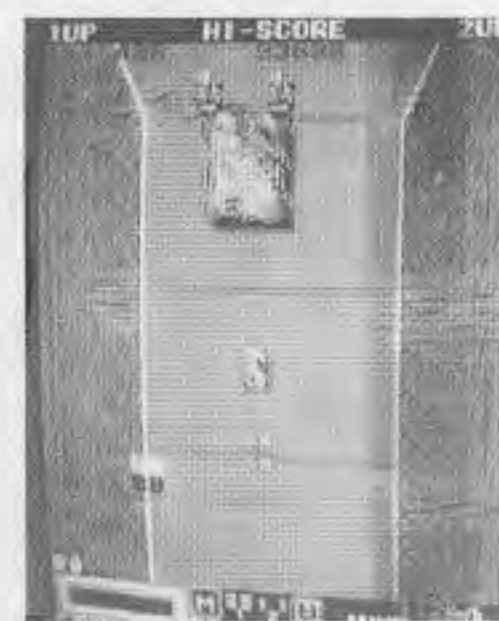
同社開発のマルチスクリーンによるTVドライブゲーム機第3弾「バギーボーイ」を披露した。バギーカーによる障害物レースをテーマにしたもので、初心者向けのオフロードコースのほかモンテカルロなど世界の四大コースがあり、アクセルワーク、ハンドルテクニックなどのほか片輪走行など多彩な走行テクニックが楽しめる。

タスコ

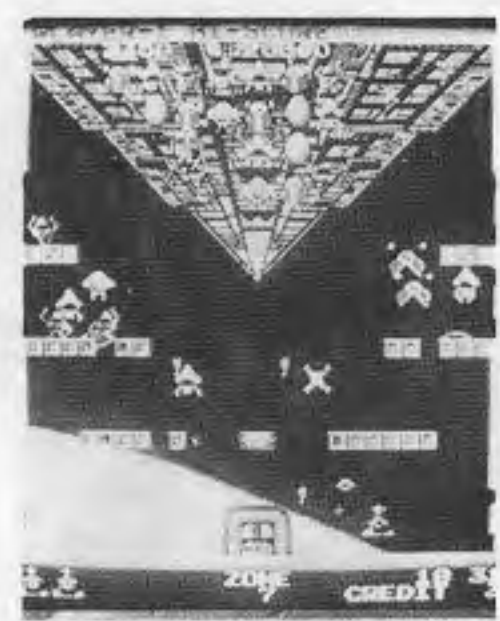


遊園地などのカーニバルコーナー向けの機種として、ゴリラが口を大きく開けている間にボールを投げてゴリラの歯（10本）を倒していく「ニューゴリラボール」と、帽子をかぶったネズミがカンから顔を出している間にボールを投げてカンの中に入れる「カンボール」の2機種のアークード機を出品。

ショーで話題の



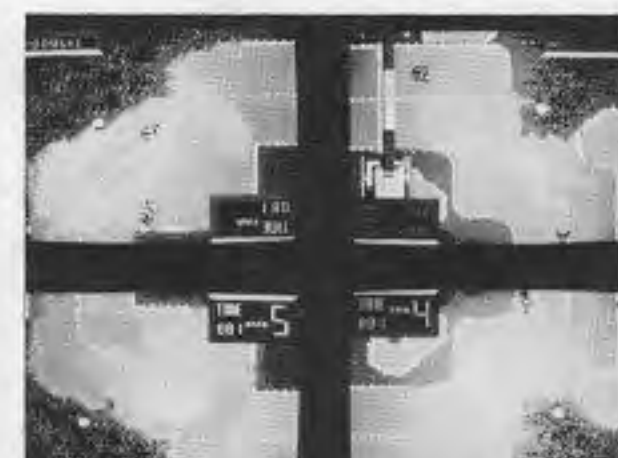
激走
(イスタンコープ)



ザ・X
(グラフィックテクノ)



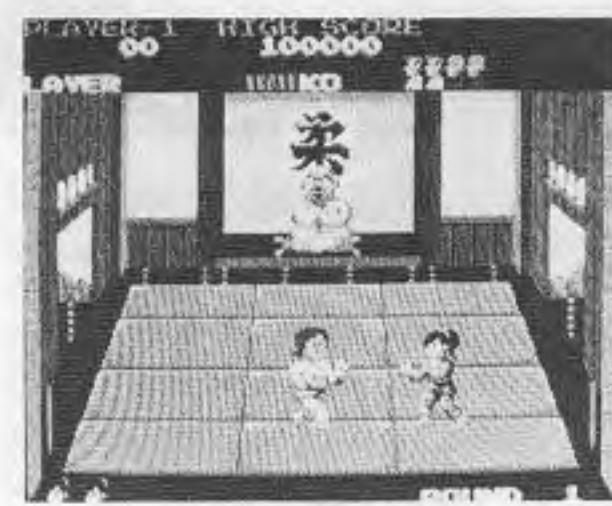
ナックルジョー
(タイトー)



スーパー・デット・ヒート
(タイトー)



バルバード
(アイレム)



女三四郎
(タイトー)



ワイルドボーイ
(タイトー)



影の伝説
(タイトー)



コンペティションゴルフ
(データイースト)



アルマジロ
(アイレム)

日本物産



敵の格納庫を破壊して奪還した味方戦闘機と合体、分離しながらワイドな攻撃により、敵の戦闘機や基地を破壊するというスペースゲーム「テラクレスト」と、好みのギャルがディーラーとなり牌を配るとともに、相手の捨てた牌と交換できる「S牌」が使える麻雀ゲーム機「バスターギャル」の2機種のTVゲーム機を披露した。

トーゴ



レバーを動かして次々と転がるボールをジャンプさせながらゴールインさせる「テケテケちゃん」、ボタンを押してランプの止まった数字分ベンギンを進めながらゴールにぴったりと到着させる「ラプリーベンギン」の新作プライズマシン2機種を発表。またモグラ叩きゲーム「モギー&モグリン」も展示。

データイースト



ロボット同士の戦闘をテーマにした「メタルクラッシュ」、ゴルフの競技会を扱った「コンペティションゴルフ」、V Dのカーアクションゲーム「ロードブラスター」、敵の戦闘機や戦車を破壊する「撃墜王」などのTVゲーム機のほか、古い機「芸能人資格試験」「東京見栄診断所」などを出品。

23rd Amusement Machine Show

出展各社
写真特集

セガ・エンタープライゼス



ゲーム進行に従って操縦席が前後左右に揺動する「スペースハリヤー」（試作品）をメインに、ヘリコプターを操作して敵の砲撃を避けながらつかまった味方を助け出す「チョップリフター」、レーダーを見ながら戦車を操って敵基地を破壊する「ヘビーメタル」、オートバイ走行をテーマにした「スーパークロス」、女性の主人公による戦いを扱った「フラッシュギャル」、空中戦「シックスデビルス」、サンリツ電気製「ゲットオールII」、そして「ハンク・オン」などのTVゲーム機を出品。さらに2人が同時にプレイできるガンゲーム機「008ガンファイト」、クレーン式のプライズマシン「スペーススクリーン」「UFOキャッチャー」などのアークードゲーム機や両面機を多数展示。

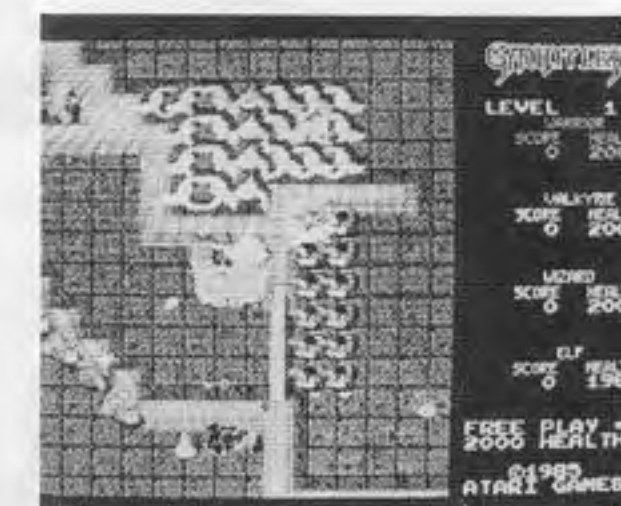
ジャレコ



半透明の不気味な敵をビーム砲とスパイラルショットを使って倒す「アルカード」、対戦相手の数を選択できるマージャンゲーム「雀夢」のほか、ドライブゲーム「シティーコネクション」、フリッパーをテーマにした「ピンポ」などを、同社新キャビネット「ポニーマークII」にて紹介。なお「太極拳」は出品されなかった。

TVゲーム画面

本紙本号「話題のマシン」および広告で掲載されたものはここで省略しました。



ガントレット
(アタリ社)



グリダリアン・ファイト
(テークン)



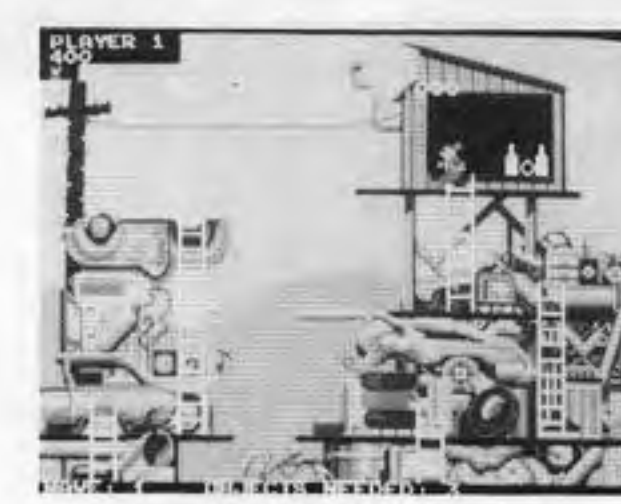
スペースハリヤー
(セガ社)



アルカード
(ジャレコ)



ゲットオール
(サンリツ電気)



ピーターバックラット
(アタリ社)



トップガンナー 2
(ユニバーサル)



キャプテン・ザップ
(ユニバーサル)



シックスデビルス
(セガ社)



フラッシュギャル
(セガ社)

タイトー



4つのモニターを組合わせ4人同時にプレイできる「スーパー・デットヒート」、専用の銃で前方のTV画面に現われるギャングを撃つ「NYキャプター」、忍者同士の戦いを内容とした「影の伝説」、女主人公がタイムマシンに乗って悪者と戦う「タイムギャル」のほか「女三四郎」、「ナックルジョー」、「ワイルドボーイ」、「スーパースピードレース・ジュニア」、「エキサイティング・アワー」などのTVゲーム機、ビデオプロジェクターを使用したガンゲーム「ロング・ヒッター」、プライズマシン「ほれほれもぐ」、「ぱくぱくどり」、「ゲブルチャンス」、米国製フリッパー「コメット」、「タッグチーム」、「アンドロメダ」など豊富に展開。また、国内メーカー3社のカラオケ機器も紹介。

新日本企画



アーケードゾーンの同社小間では、戦車を操作して敵基地や戦車などを破壊する「タンク」、戦闘機同士の戦いをテーマにした「ハル21」のほか、自動車に乗って敵ヘリコプターや装甲車を破壊するイスタンコープ開発「激走」などのTVゲーム機を出品。なお宇宙戦争ゲームを内容とする「アソ」は出品されなかった。

23rd Amusement Machine Show

出展各社
写真特集



メダルゲームゾーンの同社小間では、同社一連のアップライト型TVメダルゲームシリーズのうち、ブラックジャックを内容とした「トゥエンティワン」、9リールで8ラインタイプTVスロットマシン「ゴールデン・エイト・ラインズ」、ビンゴの配当方法を採用した9リールのTVスロット「ゴールデン・マッチ」を紹介。



同社メダルゲーム機の小間では、TVメダルゲーム機用のアップライト型キャビネットを出品した。同キャビネットに競馬を内容とした「ダイヤモンドダービー」、麻雀ゲーム「雀王II」などを組込んで紹介し、同キャビネットの使い易さなどをPRした。



同社製キャビネットに日本物産製「ナイトギャル」「スイートギャル」「ハナロイヤル」「ロイヤルカード」などを組込んで紹介したほか、アルファ電子と日東エレクトロニクスが共同開発した4人用マサゲーム機「スーパーシックス」、コンピューター古い機「コンステラ」などを出品。



コナミ工業、セガ社、タイトー、ナムコ、日本物産、ユニバーサルなど国内有カメーカーの新TVゲーム機、また大登工業製「ダンサー」、昭和技術工業製「グレートスラッガー」やトゴ製などのアライズマシン、アイレム製古い機「ネームトリップ」のほか両替機（ナカヤマ製）、各種パーツ類を出品した。



コナミ工業、セガ社、データイースト、日本物産、ユニバーサルなど各社の新作TVゲーム機を中心に、桶野製作所製「シテイ」、コーエイ物産製「グランドパチラー」やトゴ、ユービーエル、ひまわり製作所などのアライズマシンのほか、古い機「チェックハート」、グローリー製両替機、セイミツ商事の各種部品類など幅広く展示。

ディストリビューター

**専門DBシッパ確立で
市場の安定化を目指す**

各メーカーのいろいろな製品をとりそろえて出品したディストリビューターは、日本でのディストリビューター・シッパの確立を目指していく姿勢を示した。

今回はカワクスと総商の二社が出展し、それぞれ各有力メーカーの新TVゲーム機を中心に、アライズマシン、古い機など、さまざまな製品を揃えている。

各種AM機のほか、両替機やゲーム機用パーツ類も出品し、いろいろな製品を幅広く扱っていく姿勢をアピール。両社とも、その適切な供給を図ることに、よりAM市場の安定に寄与していく姿勢を強調した。しかしわが国での専門ディストリビューター地位の確立にはまだ模索が続いている。

23rd Amusement Machine Show

出展各社
写真特集



光線銃を使用して11カ所に設けられたターゲットを狙い撃ち、ターゲットに命中するとキャラクターがいろいろな反応を示すゲーム「ガンアラモ・パートII」と、銃から出る水の圧力を利用して下部にあるボールを上部に運びながらゴールインさせる「ニューロッククライミング」の2機種の新作アーケード機を出品。



アタリシステムII第1弾で新聞配達をテーマの「ペーパーボーイ」、同システムI第2弾で宝探し内容の「ビーターバックラット」、同第3弾「インディー・ジョーンズと魔宮の伝説」、また4人同時プレイの「ガントレット」（以上アタリ社製）、「モトス」、「RF2」（コナミ工業製）などのTVゲーム機、反射神経を競う「ボカスカ探検隊」、2本のレバーでロボットを操作してサッカーをする「ロボサッカー」のアーケードゲーム機を披露。このほかパンフレットを配る小型使用ロボット「パンフレットKOZO」、ロボット「マネキネコ」と「サンタクロース」、ラジコン操作で動く「ビニールロボット」、また身障者用意思伝達装置「トーキングエイド」も。

アイレム販売



同社メダルゲーム機の小間では、海外向けの参考出展として、ブラックジャックをテーマに最大5人まで同時にプレイできるマサゲーム機「ネバダ21」を出品。またナオ製カラーTVモニター「MS7シリーズ」を展示したほか、同モニターを「ネバダ21」に組み込み画質の良さをPRした。

メダルゲーム機

**TV採用のものに集中
望まれる意欲的な開発**





メダルゲーム機の分野は、今回のAMショーでは四社の出展にとどまらず、今もJAMMAの「賭博機械の基準」に抵触する機種は同ショーに出品できないとされた。展示されたメダルゲーム機はすべてTVゲーム機であった。うち八機種は従来機の出品されたメダルゲーム機はすべてTVモニター採用のもので、ゲーム内容は麻雀、スロットマシン形式、カード（ブラックジャック）、競馬など。メダルゲーム機のゲームコンソール内には依然として従来の範囲にとどまった。今回はこれにこの分野に意欲が見られなかったが、今後の積極的な開発姿勢が望まれる。

ユニバーサル販売



同社「システム1」用のコンバージョンキット第3弾で、レーザーディスクを採用し、全背景動画によるスピード感あふれる映像となっている「キャプテンザップ」と、同社従来機「トップギア」をグレードアップさせ、スペースコースとパークコースの2コースがあるスペースドライブゲーム「トップギア2」の2機種を発表。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>RF 2</p> <p>本格的メーター類を装備 ボールポジション改造用</p>  <p>RF 2</p> | <p>チョップリフター</p> <p>戦闘ヘリで敵機を撃墜し 捕虜を次々と救出せ!</p>  <p>CHOPLIFTER</p> | <p>影の伝説</p> <p>忍者が縦横無尽の大活躍 姫を助けに魔城へ向かう</p>  <p>THE LEGEND OF KAGE</p> | <p>ラブリーペンギン</p> <p>氷山でペンギンがデート ピタリ合えば景品払出し</p>  <p>LOVELY PENGUIN</p> |
|---|--|---|---|

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丁目18の7 黒江ビル ☎03(553)6881代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

**中古基板
売ります!!
買います!!**



早連申し込んだら、スグにKANDUから基板が送られてきた。

※基板を持って上腕を上下させる

ところが最近モリモリ筋肉がついてきた友人のMに借りた雑誌でKANDUの広告を見た。

去年の夏までボクはひよわな男だった

※基板を足の指でつかむ

毎日楽しくトレーニングをした

※基板をくわえたまままでうたててくせをする

ついにこんな事までした

おかげで今年の夏はギャルにモテモテさあ君も今スグKANDUへTELしよう!!

**KANDUの基板で
元気になったS君**

**IN THE MARKET
FOR USED P.C. BOARDS?**

We pride ourselves on the large selection of the most popular video games that we always have ready on hand.

Needless to say, our used P.C. Boards are fully reconditioned and tested and are as good as new.

Drop us a line:

- Largest stock of popular games.
- Speedy delivery, anywhere, any quantity.
- Unbeatable prices.

K and U Co.,Ltd.
5-2 TAKEDA HONCHO HIGASHI OSAKISHI OSAKA JAPAN
TEL:06-783-6362 FAX:06-783-6347 TELX:527-7834 KANDUJ

株式会社 **ケイアンドウ商会**
PHONE・06-783-6362
FAX・06-783-6347
TELEX・527-7834 KANDUJ

〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

敵を撃破して 人質を奪回せよ!

巧みなヘリ操作で、激しい敵の攻撃をかわしながら人質を救出。何人の人質を助けだせるか、君の腕次第。



セガ・システム2 新登場 ニューマザーボード第1弾!

セガ・システム2のボードは、よりカラフルに、よりドラマチックなゲーム展開になる、パワーアップボードです。※なお、当社ではシステム1のマザーボードも引き続き開発し、提供してまいります。

CHOPLIFTER

LICENSED FROM BRODERBUND ©DAN GORLIN 1982

チョップリフター



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1-2-12 144 電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平5条3-2-34 1062 電話011(841)0248(代 表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 1561 電話 06(234)5331(代 表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 1810 電話092(522)4715(代 表)

TATSUMI

障害カーレース

マルチスクリーンシステム第3弾

新風営法対象外機種

BUGGY BOY

バギー・ボーイ

OFFROAD

ビギナー、女性向コース。ここで充分腕を磨いて4大コースにチャレンジ。

NORTH / MONTE-CARLO

EAST / SAFARI

WEST / PARIS-DAKAR

SOUTH / SOUTHERN CROSS

☆CGを駆使した美しい映像、マルチスクリーンの大迫力をバックにバギーレースの醍醐味を思う存分満喫できる。
☆5コースより好きなコースが選べ、各コースには5LEGを用意。
☆コース上に次々と立ち塞がる障害物。君のハンドルテクニック、アクセルワーク、ジャンプを駆使してゴールめざして突き進め!!フラグ、ゲートをとると高得点だ!!

■仕様 ▼95-2656

●消費電力/A C 100V・330W ●寸法/1600(高さ)×1470(幅)×2000(奥行)(単位%) ●重量/330kg

■総発売元

〒634 奈良県橿原市十市町14番地

辰巳電子工業株式会社

営業本部 TEL 07442(3)4764代

株式会社 大阪サービスゲームス TEL 06(849)7491
加藤工業株式会社 TEL 0726(35)1886
タイコー物産株式会社 TEL 0775(26)2850
株式会社 関西精機製作所 TEL 075(311)9245

23rd Amusement Machine Show

出展各社 写真特集



三和電子
旭精工

パーツ・その他

ハードメカは安定した供給
と豊富に出品された。ハードシステムではその研究、開発が進み、電子メカ採用でトラップの防止をさらに徹底させたうえ、コンパクト化したものや使いやすさを追求したものが紹介された。このほかタイマーの小型化、日本ビクターの各カラオケとその周辺機器が展示された。

日本コインコ



LED使用の電光表示器「ニュースライト」のほか、2ウェイアクセプター「N-310シリーズ」、千円紙幣識別機「NB-191シリーズ」を中心に、「E-300シリーズ」、「N-500シリーズ」などのアクセプター、フェイスプレート「C-500シリーズ」、米国、台湾、韓国向けのパーツ類などを出品。

トーケン



メダルゲーム機用各種メダル、7号機パチスロ用メダル、7号機アレンジホール用メダル、その他メダル貸出機専用メダルなどを出品したほか、メダル研磨機「TC-50」の実演展示を行なった。また各種景品用やキャンペーン用のキーホルダー、プレート、バッジ、タグなどを豊富に展示した。

デーシーパック



コンピューター用スイッチング電源「SR-1540-1」SR-1540、「FKシリーズ」、「FMシリーズ」、「Lシリーズ」、「Pシリーズ」、スイッチング電源「Tシリーズ」、「Jシリーズ」、「Kシリーズ」、ビデオ用スイッチング電源、充電器、コンバーター、AC/DCアダプターなど各種電源類を中心に出品。

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM

新登場!!

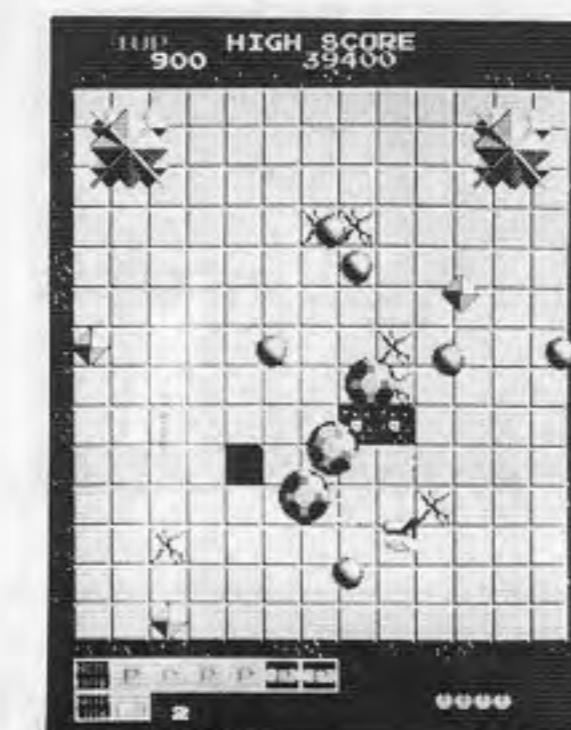
RF 2

新発売!!
定価 290,000円



モトス

好評発売中!
PCBキット価格 128,000円



インディアンジョーンズ・アンド・ザ・テンプル・オブ・ドゥーム

アタリシステムI 第3弾
近日発売予定



ペーパーボーイ

アタリ・システムII 第1弾
新発売!!
定価 1,180,000円



たゆまぬ努力で正しいコースを

私たちはギャンブル機やコピー機のない、健全なAM業界をめざしています。

TEZKA (株)テヅカ

〒663 兵庫県西宮市高松町16-15 TEL 0798-66-0811(代)

「アタリ・システムII」第1弾 自転車で新聞配達

ナムコから「ペーパーボーイ」



ペーパーボーイ



新聞配達をテーマとしたアットライト型TVゲーム機「ペーパーボーイ」が、(株)ナムコ本社東京、中村雅哉社長一から十月一日発売となった。

ペーパーボーイは、自転車に乗った少年が、各戸に新聞を配達する。画面は左右にスクロールし、下部は上部と横を向き、押し続けることでスクロールする。

しゃべるラッコ

トイゴ、人気動物モデルに定置型

ラッコを配した定置型乗物機「いたずらラッコ」が、(株)ナムコ本社東京、山田数夫社長一から十月一日発売となった。



いたずらラッコ

訂正 本紙前号の本欄で関西精機製作所「キックス」の定価は正しくは「八十三万円」でした。

ロボがカプセル運ぶプライズ機 怪獣避けて走行

こまや「ドキドキロボット」



ドキドキロボット

ロボがカプセルを運ぶという内容のプライズマシン「ドキドキロボット」が、(株)こまや製作所(本社神戸市、田中弘社長)から十月二十日発売となった。

管制塔の周りを

ホープ回転式「ポンピンヒコキ」



ポンピンヒコキ

管制塔の周りを管制塔を中心に、乗客は三段の踏み台を上下してプロペラ飛行機二機を操縦する。定価百八十八万円。

人気パソコンゲームを業務用TV機化 へりで人質救出

セガ社から「チョップリフター」基板



チョップリフター

へりコプターで人質を救出するという内容のTVゲーム機「チョップリフター」が、(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山雄雄社長)から十月下旬発売となる。

ロボットの格闘

データ「メタルクラッシュ」基板



メタルクラッシュ

SF格闘技をテーマとしたTVゲーム機「メタルクラッシュ」が、データエナジー(本社東京、福田哲夫社長)から十月十八日発売となる。

朝日エンジニアの定置型乗物 初期の消防車で

クラシッな消防車を



消防自動車

初期の消防車を側面ボディーに消火用ホースがデザインされている。動作は左右リニアで、動作時間は六十秒。二人乗りで、定価五十八万円。

話題のマシン

話題のマシン

MAMA TOP CORP
有 ママトップ
 TEL: 0542-63-9373
 FAX: 0542-61-9274
 静岡市千代田1丁目7番8号 0542(63)9373 代
 東京都東区東千代田支店/番0542-61-9274
 1-7-8 HIGASHI CHIYODA SHIZUOKA CITY JAPAN

買います 中古基板

(有) ママトップ
 0542-63-9373

売ります 基板常時2,000枚在庫有ります。
 FOR SALE : 2,000PCBS ALWAYS IN OUR STOCK

新発売
 五連荘でゴリラが
 ギャルにイタズラを?

© 1985 Dyna Electronics Co., Ltd. NAGOYA JAPAN

麻雀パニック

①ラブリーチャンス：連荘アタック
 連荘すると
 一連荘で……1回 エア
 二連荘で……2回 シューティング
 三連荘で……3回 にトライ
 四連荘で……4回
 五連荘で……5回
 ※その度にモンローギャルのラブコール (声が出ます)

②チョンボテクニック
 コンピューターがあらゆるテクニックでチョンボをします。
 ●あなたが見破れば……1または3倍掛け
 ●お手つきは……ゲームセット
 (頻度の多・少・切るをDIP-SWで切替えます)
 チョンボボタンは瞬間的に押して下さい。

③ツモハイの枚数が増えました
 ●合計22枚のツモハイが行なえます。
 さらにゲームを続行したい時は1クレジットを使って8
 バイずつ3回エキステンデッドプレイが行なえます。
 ●ハネマンを上るとフィーバーします。

A-Mボタンを使いモンローギャルのステップ(歩行)する真下よりエアシューティング(空気噴射)にチャレンジできます。うまく衣裳を外すとボーナス得点!!

総発売元：(株)ローラートロン
 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

Dyna Electronics CO., LTD.
 17-1, HATTAN, NIJUKKENYA, MORIYAMA-KU
 NAGOYA, JAPAN, TEL: (052) 791-4113
 TELEX: 4948-135 CENTRA-J

中日本リース株式会社
 名古屋守山区廿軒家八反17-1, N.Lビル1F
 〒463 TEL: (052) 791-4111 代, FAX: 791-4168

Overseas Readers Column

Continued from page 26.

respond to your open letter to JAMMA, dated June 28, 1985.

First of all, I wish to advise you that, after reading a translated Japanese version of your letter, most of the members of JAMMA felt deep sympathy for you as well as with the many other European distributors and operators who have suffered due to the copy P.C. boards because they, the JAMMA members, also have experienced the same problems for the last several years here in Japan.

I must point out, however, that some items in the introductory part of your letter are apt to be interpreted as if you are mixing the responsibilities of the Japanese copiers, pirates and copy board trading companies, etc. (hereinafter inclusively called "copy dealers") with the responsibilities of the Japanese video game manufacturers just because they are all Japanese. Please realize the facts that there are many honest people, along with some un reputable ones in any country; that Japanese copy dealers are unable to export the copy boards into Europe unless there are European copy dealers who are associated with them; that not only European distributors and operators suffer when copy boards are dumped into the European market but that the Japanese manufacturers suffer the most because genuine boards, for which they have spent a large sum of money to develop and manufacture, can no longer be sold; and that therefore, no member of JAMMA, as far as I know of, is secretly connected with any of the copy dealers and is "double-crossing" you by helping them to export copy boards into Europe.

Item by item, I would now like to respond to the main parts of your letter which you have asserted are the "facts". (The item numbers set forth hereinafter correspond to those in your letter).

1. I agree with your opinion that the "European market is large enough for it not to be ignored". We, the manufacturers of Japan, also realize the great market potential of Europe and would like it to remain so. However, I can hardly agree with your assertion that "your members are slowly destroying it day by day." As I mentioned in the preface, I believe that this assertion of yours was born out of a misunderstanding in which you have mixed the responsibilities of the Japanese copy dealers with those of Japanese legitimate manufacturers. It is the internationally connected copy dealers who are destroying the European market day by day and it is not the members of JAMMA.

2. I have some doubt about your allegation that "an original game can be copied within a few days mainly in Japan." I may be able to affirm that probability, if you stated that only PROMs are copied in Japan. As far as we know of, however, the recent assembling of the copy boards are done either in Korea or Italy. Robert E. Lloyd, president of the American Amusement Machine Association (AAMA) when he appeared as a witness for the GSP Subcommittee of the Trade Policy Staff Committee of the Office of the United States Trade Representative, testified that "Korea is becoming the major source of the counterfeit video games being imported into the U.S.". For your reference, I'll send you his statement of testimony at the subcommittee, by separate mail.

3. I feel that there is a misunderstanding also in your allegation which states, "trading companies can supply original games within days of the game being released, at lower prices than the official distributor has paid". The un reputable "trading companies" usually hear of the new game before release and they offer the game to Europe without even having the game boards in their possession. And, when they receive an order, they will sell the copy boards. Since copy boards bear no research and development costs it is only natural that they can be sold at lower prices than those of genuine boards.

4. As I mentioned in the above Paragraph 2, your allegation that "nearly 99 percent of all the copy boards are made (in) Japan" is not correct. On the other hand, however, regardless of where the actual shipping ports may be, it is true, as I mentioned in the above Paragraph 3, that Japanese "trading companies" are offering copy boards to overseas customers pretending that they are



Above photo: At the meeting between JAMMA and British distributors. Nakamura, chairman of JAMMA and Namco's president (center).

genuine boards. Recently, the Game Machine Subcommittee of JAMMA prepared a black list on copy dealers and are using it as the basic data for investigation and/or surveillance. In this document, several Japanese "trading companies" are indeed listed.

5. As to your statement that "most quality copies are identical to the originals", we do know some, if not "most" of the copy boards, are so identical to genuine boards that you can not find any difference unless you examine them very closely. I can not accept your allegation, however, which states that "sometimes (they are) even better as they are the deluxe version of the same P.C.B. from the same factory". I would like to know on what basis you judge that "they are the deluxe version of the same P.C.B. from the same factory".

6. With respect to your statement that "when a game is released to operators only in Japan, certain quantities always find their way into the European markets", I do not fully understand what you mean by this. If you are talking about the "parallel" export by operators of the genuine boards and demanding the halt through the Japanese manufacturers, it would be a very difficult problem for them to control because usually it is nearly impossible to have each operator sign an agreement in which the export prohibition clause is included each time a manufacturer sells genuine boards and, even if the operators agreed to sign such a document, the boards are likely to be resold, sometimes more than once, and therefore it is extremely difficult to keep getting an agreement each time the boards are resold. The logic behind the operator is that "it is my sole freedom to determine how to dispose of an item which comes into my possession in consideration for a proper payment". I believe, however, that there is still some room for countermeasures, but I shall refrain from disclosing them here in an open letter because, contrary to your expectations, it will only serve to inform the un reputable parallel exporters as to what future action we may be considering.

7. In Item 7 of your letter, you have introduced a situation wherein Japanese companies have sold genuine boards with prices of "up to 100 US dollars per board" less than they bought them for and asserted that such things had "happened because the manufacturers flooded the Japanese market with P.C.B.'s". As far as we know of, these companies had sold at cheaper prices, not a certain kind of P.C.B.'s for a certain game, but various kinds of P.C.B.'s for various games which had happened to be in their inventory, and they had done this not because they had bought large quantities of certain kinds of P.C.B.'s, but because they had faced bankruptcies or financial difficulties. It could be, on the other hand, that some of the Japanese distributors who fell into bankruptcy or financial difficulty might have bought large quantities of P.C.B.'s from Japanese manufacturers on a credit basis and resold them overseas at cheaper prices but on cash basis in order to procure temporary operating funds. In a free trade society, any of the above-mentioned cases can happen but they are exceptional and occur very seldom. You picked an unusual case in your letter, generalized it, connecting the illegal activities of copy dealers with the matter and laid the blame on the doorstep of the Japanese manufac-

turers. Isn't this a bit unfair? Incidentally when you say "the manufacturers flooded the Japanese market with P.C.B.'s", who is judging whether the market is "flooded" or not. I presume, even if you rely upon operators to judge the state of affairs, the opinions will greatly vary depending upon the contents of each game. If it attracts players and brings the operators high income, the manufacturers will be criticized by the operators that "they are intentionally creating a state short of supply", even if they supplied 3,000 P.C.B.'s to the market, while if said game is unappealing and results in low operator earnings, the manufacturers will be criticized by the operators that "they flooded the market with P.C.B.'s" even if they supplied only 1,000 of them. As a conclusion, I think this incident you have introduced merely means that European distributors who had bought genuine boards were suffering because some Japanese companies which happened to face bankruptcy or financial difficulty sold genuine boards to Europe at a cheaper price than the prevailing one, and further because copy boards were dumped into the market right after said genuine boards were sold. Though I feel deep sympathy for the distributors who have suffered, I think, the incident does not signify any more than what I have mentioned above.

8. As to my opinion concerning your assertion in Item 8 of your letter, please refer to the last paragraph.

9. In Item 9 of your letter, I do not fully comprehend your meaning when you say "copy protected game". I take it to mean two things. One is on the legal aspect. In that sense, JAMMA is doing, as mentioned hereinafter, everything possible to legally protect the games which are created by its members from being copied. The problem, however, is that there are always some people who are willing to break the law. They are well connected with others in the same business internationally and are not easily stopped by just asking them to do so. Recently, I have received information that a European distributor visited Japan and encouraged Japanese copy dealers to produce as many copy boards as possible and send them to him in Europe. I believe, the Japanese police acquired this information also. There is a Chinese saying in Japan that "heaven's vengeance is slow but sure", so let's wait and see how it works out. The other meaning of the two is as concerns the technical aspect for the protection of video games. Most of the Japanese manufacturers have developed and are employing every possible technical means to make their games copyproof. In this aspect too, however, the present technology level does not allow us to make completely copyproof games. In addition there are also small manufacturers who are not capable enough to take the proper technical countermeasures due to technical and/or financial reasons. I firmly believe, however, that the rapidly advancing current technology will empower us to create video games that will be completely free from infringements in the near future. In the same item, you have raised another requirement for a game with "an excellent income". That is, a game "which will not saturate the market". As to this point, please refer to my opinion as stated in Paragraph 7 above.

10. In item 10 of your letter, you have said

that "certain companies are releasing "secondhand boards within 3-4 days of the official release". This I find difficult to believe. With the exception of the extraordinary cases mentioned in Paragraph 7 above, who in the world would repeatedly buy new boards at the official price and then dare to sell them within a few days as "second-hand" boards at naturally lower prices? Some Japanese operators may purchase new genuine boards, use them at their own locations for 3-4 months and then resell them to the overseas market through "trading companies". Since the manufacturers are selling the boards as merchandise, however, it is almost impossible to stop the natural circulation of the secondhand boards.

11. In Item 11 of your letter, you have mentioned that when oversupplied, the operators will suffer, even if it is "a top game". As I mentioned in Paragraph 7 above, to determine whether a game is oversupplied or not is a difficult question for the Japanese manufacturers who are not directly operating their business within the European market. Therefore, we have to ask the distributors and operators in Europe who have a good knowledge of the market to observe the players carefully and respond to their needs. They are qualified to control the balance of supply and demand through their business decisions as whether to order more games or not.

12. Again, in Item 12 of your letter, you have touched on the subject of the oversupply of a game and asserted that such a saturated state of the market will cause a decline in the industry. I think, however, the true cause of a decline in our industry is the "passing off" activities being committed by the international network of copy dealers. Because, if only genuine boards are circulated in the European market, such problems as the seldom dumping by a bankrupt company, the parallel export by operators and/or the exportation of the secondhand boards which may from time to time occur, shall not be of any great significance so as to destroy the base of this industry because of their limited numbers.

Thus, the problem which the European market is facing today will never be solved by the logic in which European manufacturers, distributors and operators are grouped as Party A and Japanese manufacturers and copy dealers are grouped as Party B with Party A assuming that their misfortune is the fault of Party B.

Let me repeat, the true cause of the confusion is the "passing off" activities committed by the international network of copy dealers.

Therefore, I believe, the only way to solve this problem is to let the legitimate manufacturers, exporters, importers, distributors and operators of the world stand and unite themselves in depressing the illegal activities of the copy dealers with the assistance of the laws and/or the power of the governments of the various related countries.

From this point of view, we organized JAMMA and in cooperation with many lawyers and Japanese police officials, have in a positive manner investigated the activities of the copy dealers, seized a great deal of copy boards and other evidence, brought many civil and criminal litigations, gained a series of epoch-making judgements from the courts and successfully depressed their "passing off" activities almost completely.

American manufacturers, distributors and operators also organized AAMA and are engaged in almost the same activities as JAMMA is. Mr. Lloyd's statements which we are sending you under separate cover will attest to this fact.

In closing, I would like to take this opportunity, to ask a positive thinking gentleman like yourself who has a strong sense of justice to be the focus point from which the people engaged in our industry in Europe may rally to establish a trade organization similar to JAMMA and AAMA whose main purpose will be to eliminate the copy dealers in your marketplaces.

Rest assured that JAMMA, and I presume AAMA also, will render every possible assistance in your battle on the European Continent against the international copy dealers.

逆襲のムーンクレスト テラクレスタ

TRAIPRESTA

戦闘シーンのイメージを変えた!!
合体、分離のフォーメーション攻撃。
知力を極めた総力戦だ。

格納庫破壊。味方機奪還。2~5号機合体完了!
4種類の分離形態により、ワイドに攻撃が広がる。
5機の完全合体で無敵の火の鳥に化身。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申しあげます。
この度の新製品
テラクレスタ
バステルギヤル
は、弊社が開発したオリジナル製品であり、
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・輸出
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。
昭和六十年十月

大阪府北区天神橋一丁目十二番九号
日本物産株式会社

©1985 Nihon Bussan Co., Ltd.

Nichibutsu
日本物産株式会社

東京事業所 東京都中央区日本橋本町1丁目5番12号 ヤマ日本ビル ☎(03) 664-5271(代) 1103
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島栄町1丁目1-1 翠王もなみマンション ☎(011) 824-2571(代) 7062
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎(022) 265-5571(代) 7980
(株)ニチブツ広島 広島市南区東区町2番17号 第2つきむらビル ☎(082) 253-6131(代) 7734
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 新築ビル1F ☎(092) 472-7221(代) 7912
ニチブツ沖縄 沖縄県豊原野湾市大山4-6-3 ☎(0988) 8-7373(代) 7901-22
NICHIBUTSU U.S.A. CORP. TEL.(213) 408-0515 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021) 544-4299



数年間まで、ゴールブラッシュで賑わっていたこの街も盗賊に砂金をねらわれ、殺戮が繰り返えされていた。平和を望む市民は血の出る思いで砂金を出し合い盗賊の頭に賞金をかけた。この時、わずかに21才のピリーは勇敢にもたった1人でこの街を救おうと立ち上った！ 果して、この街に平和は訪れるのであろうか？

嵐のような敵の攻撃。
ここはキミのボタンさばきひとつだ!!

馬を手なづけると
キミはもうすでに
無敵だ!!

カワル！カワルを捕え!!
カワルを撃つておろ!!

CAPCOM





株式会社
〒547 大阪市平野区真吉川323-8-51 ☎(06)799-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)26-4153代

カワコ

Overseas Readers Column

Many Videos Unveiled But Visitors Decreased

Japan's Amusement Machine Show (JAMMA Show) was held October 2-3 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), and many new video games were unveiled, as well as a number of new kiddie rides and amusement park facilities. Compared to last year, however, the number of visitors decreased by about 35%, with 9,000 persons on the opening day and 6,000 on the second day, totaling 15,000. It is likely that the current show was affected by the increased control under the New Fuele Act, and the number of exhibitors also decreased. However, since many of the visitors came for business only, there were exhibitors who recognized the current AM Show as being more fruitful than the previous ones. Compared to about 800 overseas visitors last year, about 500 foreigners visited this time. This figure is not as small as expected.

Among the new videos unveiled at the current show, Irem's "Battle Bird" should be introduced first of all. Although the game remains at the prototype level (under development), it is a 3-D video game using polarizing glass to develop a space battle as its theme. Using two monitors and eight PC boards, it is a very high-tech game. Irem intends to complete its development within this year. Taito unveiled many new products, including "Super Deadeheat" that features a combination of four monitors, "Kage no Densetsu" (English name remains yet to be determined), a 'ninjyutsu' practitioner game featuring very elaborate graphics, "Time Gal" using a video disk, and "N.Y. Captor", a video gun game. Sega unveiled the prototype "Space Harrier" in order to accelerate the impetus given by the big hit of its "Hang-On" ride-on type. A combination of 3-D effect video images and moving seat, it has drawn hot attention especially due to its excellent image processing. Additionally, Sega unveiled many other new videos, such as "Chapflifter" and "Flashgal".

As "Namco video" Namco exhibited "Motos". Namco also unveiled "Paper Boy", "Peter Pack Rat", "Indiana Jones and the Temple of Doom", and the latest piece "Gauntlet" of its subsidiary Atari Games (U.S.A.). Since many of these Atari's games were unveiled for the first time in Japan, they drew much attention. Konami developed "RF2", a conversion game for Namco's "Pole Position". It will be released from Namco. Konami unveiled the new video "Green Beret" ("Rush'n Attack" in the U.S.A.). It

had already been unveiled overseas prior to the current exhibition. With the space game "Terra Cresta", Nichibutsu made a hit after a long interval, coming up with SNK's "T.A.N.K.". Capcom exhibited only "Ghost 'n' Goblins" alone that is making a hit.

Data East unveiled the video disk game "Road Blaster", the pc boards kit "Metal Clash", and "Competition Golf". Jaleco unveiled the space game "Alucard". Tatsumi exhibited "Buggy Boy", the latest addition to its three-monitor series. Universal unveiled only two games, "Top Gear II" and "Captain Zapp". Thus, Japan's video game manufacturers are still enthusiastic about new game development, as the current exhibits demonstrated.

In the category of kiddie rides, too, many new products were unveiled, but for want of space, these products are not introduced here. In the field of amusement park facilities, Togo Japan unveiled the new roller coaster, "Ultra Twister". The coaster itself advances while rolling - world's first concept for amusement park facilities. The first coaster of this concept will, according



Above photo: At the current JAMMA Show, exhibit booth of Taito and Namco.

to Togo, be put into operation toward May, next year, at the Six Flags Great Adventure, N.J., U.S.A. This year, Senyo Kogyo will also exhibit at the IAAPA, side by side with Nippo, Asahi Engineering, Meisho and Togo who have continued to exhibit at the IAAPA. Thus, a considerable number of Japanese manufacturers will show their products overseas.

Asahi Seiko is known internationally as a coin-mechanism manufacturer. Its 2-way coin selector "PA-AD-85W"

unveiled at the current show drew attention. It is capable of accepting two kinds of coins, and very compactly designed.

Though the current AM Show had only two days for exhibition, there are people who want to return the period to three days as had been so several years ago. This opinion will be examined for the show from the next year onwards. For us reporters two days are too short!

JAMMA'S International Meeting With AAMA and UK Distr.

In the afternoon of October 2, during the exhibition hall opening hours of the current AM Show, an international meeting was held to discuss elimination of unauthorized video game copies, etc. The meeting was held on two parts. During the 1:00-2:00 p.m. period representatives of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and those of American Amusement Machine Association (AAMA) held a conference, respectively. From JAMMA, Masaya Nakamura, chairman, Tetsuo Fukuda and Hayao Nakayama, vice-chairmen, attended, while from AAMA, Robert Lloyd, president, Paul Moriarity, vice president, Hideyuki Nakajima, Ira Bettelman, directors, attended. From the U.K., John Stergides, Bob Deith and Gerald Steinberg (famous distributors) attended. Hans Rosenzweig, West Germany, also attended the conference to explain about the European market.

At the Japan-U.S. conference, views and opinions were exchanged intensively about the inflow of unauthorized pc board copies from the Far east into the U.S. market. Among others, countermeasures against pc board copies produced in South Korea and Taiwan were discussed hotly, concluding that both associations cooperate with each other in implementing

the countermeasures. At the meeting between JAMMA and the British distributors, a "written response" to the "open letter" from John Stergides was handed, and information was exchanged concerning the contents. It is likely that there are

some British distributors who have no good understanding of the Japanese trade circumstances. Stergides, however, was very satisfied with the contents of the "written response."

The whole text of the "written response" handed by Nakamura, chairman of JAMMA to Stergides, is as follows:

On behalf of the Japan Amusement Machine Manufacturer's Association (JAMMA), I would like to take this opportunity to

Continued on page 25.

クルクルポツポ



直径3,500mm円型
コンパクトに置ける

詳しくは下記へお問い合わせ下さい

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
©1985 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan

