no.293
1986年10/1
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1986

ゲームマシン

毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

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$100.00per year.
No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

ニューマシンに期待

第24回AMショー、10月7日―8日、東京TRCで

「健全な娯楽／明るい社会」をテーマに第24回アミューズメントマシンショーが、十月七日から二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）でJAMMA／JAPEA共催により開かれる。昨年のAMショーは新風営法施行後初のショーということで、同法の規制によるAM業界の低迷をそのまま反映したものとなったが、同法施行後二回目となる今回のショーは、同法の規制下にありながらさらに健全発展をめざすAM業界にとって、今後のAM機の開発方向とその展開が問われるショーとなるもようで、十分期待される。

今回で五回目となるTRCの展示会場は、従来どおりのフロアを使用し、第一会場は二階全フロアの四千四百七十三平方㍍、第二会場は一階の千九百八十四平方㍍と二階の千九百八十九平方㍍あり、東京流通センター（TRC）でJAMMA／JAPEA共催により開かれる。昨年のAMショーは新風営法施行後初のショーということで、同法の規制によるAM業界の低迷をそのまま反映したものとなったが、同法施行後二回目となる今回のショーは、同法の規制下にありながらさらに健全発展をめざすAM業界にとって、今後のAM機の開発方向とその展開が問われるショーとなるもようで、十分期待される。

今回で五回目となるTRCの展示会場は、従来どおりのフロアを使用し、計八千四百四十六平方㍍（四百九十二小間）に五十三社の出展社がAM機を多彩に展開する。

会場は展示内容によってゾーン区分され、①アーケードゲーム機（他の三つのゾーンに含まれないもの）、②メダルゲーム機、③乗物機（小型および遊園施設）、④出版関係――の四ゾーン構成。会場別に見ると第一会場に①②④、第二会場一階に③、同二階に①③が展示される。このうちメダルゲーム機ゾーン（三十六小間）の展示については従来と異なり、同ゾーンを出展八社による一つの共同小間として、その展示方法などはセガ社・小形武徳部長を担当するメダルゲーム機出品した従来のようなガイドブック（有料）は作らず、簡単な案内パンフレットを無料で入場時に手渡すことになっている。

同ショーの開催時間は二日間とも午前十時から午後五時まで。出品物の搬入は五日正午から六日午後八時までで、六日午後から展示状況についてショー実行委員会（日南香実行委員長）がチェックし、出品機の電気用品取締法関係をJAMMAの電取法対策委員会（福田哲夫委員長）が、また賭博機関係を健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）がそれぞれ検査を行なう。そして出品できない機種を展示していた場合は撤去することになっている。開会式は初日の開場直前に、例年どおり開かれる。

出展社には胸に掲示する「出展社用ネームカード」（赤色）が配付される。なお今回は出展社を紹介するメダルゲーム機出品社に一任されているのが特徴。

一般入場者は第二会場一階の入り口に設けられる受付で、入場手続きを行なった後、第二会場一階から二階へ進み、連絡通路を通って第一会場へ入るという順路をとることになる。

入場には「招待券」が必要。これは「一般招待券」（緑色）と「官公庁、報道関係招待券」（青色）があり、それぞれ一枚で一人のみ有効となっている。この「招待券」は各出展社に展示小間数に応じた枚数が配付されているが、両協会事務局でも取り扱っている。また各出展社に展示小間数に応じた枚数が配付されている。

第2回〝合同パーティー〟は初日の夜、ホテルオークラで

AMショー初日の夜、東京・虎ノ門のホテルオークラにて「AMショー合同パーティー」が開かれる。これはショー委員会（中村雅哉委員長）の企画により、ショーパーティー運営委員会（日南香委員長）がその運営に当たっている。昨年初めて試みたところ〝好評だった〟として、今回も開催することになったもの。この趣旨としては、一昨年までAMショーに伴い各大手メーカーが単独で開いていたレセプションを一本化し、その費用の軽減を図るというもので、大手メーカーおよび出展小間数の多い出展社が運営委員となっている。

「合同パーティー」は前回と同じホテルオークラ「平安の間」で、午後六時半から八時半まで開かれ、JAMMAとJAPEAが後援する。入場には一名で一万三千円）が必要。このパーティー券は今回のショー出展社に限定して販売され、出展社が購入した券をそれぞれの顧客に進呈するという方式になっている。同運営委員会では、千百枚のパーティー券の申し込みを予定している。

上の写真は昨年の第23回ＡＭショー会場入口での開会式のようす

小社は、本紙「ゲームマシン」の年間購読料を十一月一日号（第295号）をもって、九千六百円（現行七千二百円）に改定させていただきます。これにより一部定価は四百円（現行三百円）となります。

本紙の前回の購読料改定は、昭和五十一年一月十五日号（第40号）ですから、実に十年十ヵ月間という長期間にわたり、厳しい状況にもかかわらず、懸命に購読料据え置きに努力してきたことになります。

お金儲けが下手だ、と言われるならそういうことになるでしょう。しかし本紙の購読者にはできる限り低価格で本紙を配送していきたい、というのが本心です。実際AM業界で購読者が最も多い、とされるのも、多いからこそ安くできるのだと思います。

しかし、さすがに十年十ヵ月間も購読料を据え置くのは容易ではありません。あらゆる経費は毎年増え続け、これらは経営を次第に圧迫していくばかりです。当然ながら、それなりの経営努力を続けていますが、それらには自ずと限度があります。

こうした状況から、読者のみなさまにご負担をおかけするのは、まことに心苦しいことですが、上記のとおり本紙購読料の値上げにしました。分りやすく、正確で、速やかな報道を目標に、みなさまのご期待に添うべく、さらに鋭意努力していく決意ですので、ぜひご理解下さいますようお願い申し上げます。

社主敬白

10年10ヵ月ぶりに11月から
本紙購読料改定
アミューズメント通信社

コンピューター・プログラムの著作物
登録料2万円など決定
磁気テープによる原簿、マイクロフィルムも活用

コンピューター・プログラムの著作物の登録について、「登録原簿」は磁気テープにし、そのハードコピーに当たる「複製物」をマイクロフィルムに収める――などを盛り込んだ「プログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律施行令」が八月二十九日に公布された。法律が、登録機関に関わる部分についてはこの十月一日施行、その他の規定は六十二年四月一日に施行となっていることから、施行令も一部を除き来春施行となる。

同法律のあらましは、プログラム著作物に関して、①磁気テープなどによる登録原簿で著作権登録ができる、②登録申請者には著作物の複製物を提出することが義務づけられる、③第一公表年月日などの登録を併せて行なう、④これらの登録事務は文化庁の指定する指定登録機関が行なう、⑤守秘義務その他登録の実務に関する規定――などとなっている。

このほど公布された施行令は、法律で定める手続きなどをさらに具体的に定めたもの。うち登録原簿は磁気テープで作られることになったが、その具体的な手続きは省令で定められることになっている。

プログラム著作物の複製物をマイクロフィルムに複製する、というのは、磁気テープに収録されるデジタル信号を目に見える形にするためのもので、具体的にはプログラム自体をプリントアウトして、そのプリントをマイクロフィルムに収録しようとするもの。磁気テープに収録した著作物の内容を確認するため作られる。

なおプログラム登録原簿に記載されている事項を記載した書類の交付をする場合の手数料は、一通につき千円と定められ、プログラム登録自体の手数料は一件につき二万円と定められた。

なおコンピューター・プログラムの著作権は、この〝登録特例法〟の手続きで登録しなければ保護されないわけではないことに注意を払う注意がある。ただこの登録手続きをもとに、刑事／民事で法的手続きを進める場合はかなり有効になる。従って長期的に利用されかつ無断コピーされたりしやすいプログラム著作物は、登録しておいたほうが後の法的手続きにとっては便利となる。

TVゲームの著作権については、コンピューター・プログラムの著作物として、また映画の著作物として、すでに法的に確立していることから、無断でコピーしたり〝登録〟の有無とは関係なく、販売、使用したりすることは禁じられており、違反した場合は刑事／民事の両面から責任を追及されることになっている。

コナミ工業の「ソフト開発ビル」竣工

新本社ビル披露

菱川会長、総合ソフトウェア企業を強調

コナミ工業㈱（本社神戸、上月景正社長）では、同社本社と開発部門が入る新本社ビル「コナミソフト開発ビル」がこのほど完成、八月二十二日に同ビルで竣工披露パーティーを盛大に行なった。またこれを機に同社CI（企業イメージの統一）を決め、新しい社章などを発表した。

同ビルは神戸ポートアイランド内で昨年二月から建設を進めていたもので、敷地面積二千八百三十平方㍍に建てられた地下一階地上十階建ての地上一階のビル。このビルは同社が〝インテリジェントビル〟として高度情報化社会に対応できるよう設計したもので、ビル全体にグラスファイバー・ケーブルを埋め込み、各フロアに六十㌢間隔で網目状にデータ用ダクトを配置、どこにでもデータ機器を設置できるなど、情報通信機能を高めるための工夫が施され、各種データ機器のネットワーク化も図れるようになっている。また同ビルには仮眠施設やサウナ室、アスレチックジムなども備え、ソフト開発者のために望ましい環境を考慮しているほか、一階をパブリックスペースとして市民に開放することになっている。

披露パーティーは、官公庁や金融機関の関係者を中心に招いた午前の部と、AM業界のメーカーやディストリビューターら業者、玩具業界関係者などを招いた午後の部に分けて行なわれ、いずれも約三百名、合わせて約六百名が集まった。

午前の部では菱川文博会長の挨拶、宮崎辰雄神戸市長および三木真一兵庫県副知事の祝辞などがあった。

午後の部は映像による同社イメージのPRがあった後、菱川会長が挨拶。同会長は、上月社長が同社を創業して以来十八年を経た今、四つの一〇〇%出資子会社（東京、米国、英国、西独）を持ち、資本金五十二億円となり、子会社を含め四百人の社員を擁するようになったと現況を説明し、新ビルについて「高度情報化社会の人間生活に役立ちたいと考え、総合ソフトウェア企業を目指している当社では、それを果たすべき拠点が欲しかった。これは上月社長の長年の夢でもあったが、今回その拠点にふさわしい国際都市神戸に土地を求め、インテリジェントビルとして実現を見た、今後はハイテクとセンスの結合を図り、新しい価値を求めながら、二十一世紀の社会に対応できる強靱な企業作りに努めていきたい」と述べ、創業社長の上月社長を「末長くよろしく」と改めて紹介した。

写真上はワインシャワーのようす。下は新本社ビル

コナミ工業・菱川会長

通産省の近藤隆彦課長

JAMMA・中村会長

パソコンソフト協・清水専務

《下の写真》上側左から、カワクス川崎社長、セガ社中山社長、コナミ工業上月社長、JAMMA日南専務。下側左から、米国コナミ社ペン・ハーレル社長、英国エレクトロコイン社スタジーデス社長、セガ社中山社長、データイースト横山部長

CIに基づくパターン発表

コナミ（東京・大阪）も移転

次に日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村雅哉会長が、同ビルの設計、設備面をたたえた後、「私がAM機に三十年間携わってきた中で、AM機にいくつかの危機があった。その最も大きなものはコピー問題で、業界を挙げて対応していた時、とくにコナミは敢然と立ち向かっていた。その姿勢に励まされ力づけられたこととを覚えている。AM産業が今日あるのは、そうした戦いを経て得た成果だと思う。今後はAM産業を文化のレベルまで高めていくことが、二十一世紀に向かっての私たちに与えられた使命であると考える」と語った。

続いて日本パーソナルコンピューター・ソフトウェア協会の清水洋三専務理事は「これからはソフトウェアの時代だと言われているが、商品としてのソフトウェアを消費者に売る企業は少なく、技術だけを売ったり請け負いをしているソフトウェア業者が大部分というのが実情。また売り上げでもハードウェアに比べるとまだ十分の一にすぎない。ソフトウェアの時代となるには、技術力とともに人間の質、業界レベルが向上してハードウェアをリードするようにならねばならない。その意味でコナミのような企業がどんど出てくることを期待する」としてソフトウェア産業の奮起を促した。

ここで上月社長、AM業界から㈱カワクスの川楠俊太郎社長、玩具業界から㈱ヤマグチの広瀬清社長の三氏が代表して、ピラミッド状に積み上げたグラスの上からワインを注ぐ〝ワインシャワー〟を行ない、ことを、海外市場向けに明らかにした。

同社TVゲーム機については、先に「スクランブル・ウォーメーション」（海外名「トキオ」）の偽造基板が、海外市場で多数出回ったため、六月十六日付で同社は海外市場向けにニュースレリースを出している。それによると、「トキオ」基板に欠陥が全くてまともに作動しない、との苦情が海外から多数寄せられたため、タイトーの技術部で実物を調べたところ、これらの欠陥品は同社の製品ではなく、韓国のコピーヤーによる偽造品であることが判明した。

同社・第一技術部長の門田音松氏はこの中で、要約すると「偽造品メーカーはセキュリティチップの解読がほとんどできず、従って不完全なコピー品を出荷している。オペレーターらがこういうまがい品を買うならば、もっとひどい目に会うだけだ」と述べている。

今回の警告は、「トキオ」偽造基板問題からさらに一歩強硬な姿勢に出たことを示すもので、タイトーが英国エレクトロニクス・オートマティクスを通じて明らかにしたもの。海外の情報筋によると、タイトーはこれらコピーヤー（偽造業者）を徹底して追及し、告訴するとともに、コピー品（偽造品）を購入するオペレーターも法的手続きの対象にする、とのこと。同社による追及が大いに注目される。

タイトーが海外市場向けに

偽造基板で警告

「トキオ」に続き「アルカノイド」など

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「アルカノイド」「スラップ・ファイト」「バブル・ボブル」などに関して、その無断コピー品について強い姿勢をとることを、海外市場向けに明らかにした。

同社・第一技術部長の門田音松氏はこの中で、要約すると「偽造基板メーカーはセキュリティチップの解読がほとんどできず、従って不完全なコピー品を出荷している。オペレーターらがこういうまがい品を買うならば、もっとひどい目に会うだけだ」と述べている。

今回の警告は、「トキオ」偽造基板問題からさらに一歩強硬な姿勢に出たことを示すもので、タイトーが英国エレクトロニクス・オートマティクスを通じて明らかにしたもの。海外の情報筋によると、タイトーはこれらコピーヤー（偽造業者）を徹底して追及し、告訴するとともに、コピー品（偽造品）を購入するオペレーターも法的手続きの対象にする、とのこと。同社による追及が大いに注目される。

AM業界の
業務内容 トータルアドバイザー
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●長期資金融資
ケイ・アミューズメントリース㈱
●東京03(709)3711●大阪06(365)8879

知性、感性、創造、テク
ノロジー、人と企業の躍
動を象徴したもの」とし
ている。

コナミ工業はこれまで
大阪・梅田にあった本社
を引き払い、新「ソフト
開発ビル」に全面移転し
た。また大阪・豊中市の
同社開発部門である技術
研究所も、一部（LSI
のデザイン部門）だけを
残して新ビルに移った。
新ビルでの営業開始は九
月一日。

なおこれに伴い同社子
会社のコナミ㈱（本社東
京）が、九段にあった本
社を神田へ移転し、これ
まで別のビルにあった広
報宣伝部門も新本社に入
り、八月二十五日業務を
開始した。なお神田の旧
本社所在地には、新しく
設けた同社出版部門が入
っている。また大阪・吹
田にあった同社の大阪支
店が、これまでコナミ工
業開発部門のあったとこ
ろへ移り、九月一日業務
を開始した。これらの移
転先などは次のとおり。

コナミ工業㈱本社・開
発部門（コナミソフト開
発ビル）＝神戸市中央区
港島中町七の三の二、☎
（〇七八）三〇三―一二
三四、上月景正社長。

コナミ㈱本社＝東京都
千代田区神田神保町三の
二十五、住友神保町ビル、
☎二六四―五六七八、同。

コナミ㈱・大阪支店＝
大阪府豊中市庄内宝町一
の一の五、☎（〇三三四）
三三五、妹尾敏夫支店長。

カードシステム問題で

中西会長が釈明

AOU第4回理事会、改めて「特別委」を設ける

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、AOU）では八月二十七日、京都のタワーホテルで第五回理事会を開き、いわゆる「カードシステム」問題について中西会長が手続きミスについて釈明、陳謝して了承されたうえで、改めて「カードシステム特別委員会」を設けることを決めた。

「カードシステム」問題に伴ない中西会長の釈明は、駒井副会長が議長となって行なわれた。中西会長は「理事会に事前および事後でも承認いただかないまま勝手に手続きを進めたことをお詫びしたい」とし、「従来から現金を扱う業務に手を焼いてきたが、最近プリペイドカードが普及し始めた。警察庁と健全化など意見交換しているなかで、七号営業からカードシステム導入の陳情が出ているので八号営業でも、という話になった。警察庁内の異動もあり、急ぎ三月二十五日に陳情した。副会長にも相談しなかった。今後は十分注意したい」と述べた。

これに関連して駒井氏が、JAMMAからの質問書について「法律の正しい運用を考える委員会」（駒井委員長）を中心にして検討、駒井氏が作成し中西会長が回答書を提出した、と補足説明した。とりあえず中西会長の釈明、陳謝については拍手で了承された。

次に中西氏が議長となって議事を進め、カードシステム問題をどう扱うかで意見が続出した。JAMMAからの質問書に対して回答するため開かれた七月二十三日の会合（あるいは委員会）は、「あわてて作ったもの（中西会長）、「なかったようなもの」（梅原副会長）とされたが、執行部原案としては「法律の正しい運用委」（駒井委員長）の中に「カードシステム特別委」を設けることにしたところ、6対12の多数決で原案を否決。改めて「カードシステム特別委員会」（梅原委員長）を設けることになった。同委員には駒井氏、真鍋氏、段氏のほか三名の計七名とすることが了承された。

新しく委員会を設けたのは「メーカーでない中立的な人を委員長とすべきだ」（峯理事）などの意見によるもの。ギャンブルマシンとの結びつきを懸念する意見（平本理事）もあり、慎重に検討することになっている。

前回の理事会で設置の決まっている「賭博機械対策委員会」（仮称）の委員ならびに委員長が次のとおり決まった。

委員長＝峯久氏。委員＝佐久間正則氏、大野圭一氏、石川昭雄氏、松田次雄氏、平本将人氏、児玉輝男氏（委員七名）。

これとともに、できるだけ全理事がなにかの委員会に所属するよう梅原氏から提案があり、他の三委員会との所属を再調整した。

AOU事務局長に森武美氏を迎えることが承認された。AOU機関紙については、「親しまれる業界作り委員会」（梅原委員長）が発行責任を負い、年間百五十万円程度の費用で作成するなどの原案を提出、承認された。AOU第二期活動計画、会費の件、ブロック会議の新設などについて提案されている。将来的には危険性も考えられるが、料金アップなどのメリットもありうる」（段副会長、上田理事）との意見などあり、討論の上「AOUが警察庁に陳情したのは順序が逆になっている。カードシステム問題については、賭博に利用されないよう、また末端各会員に不利益にならないよう配慮し、時代の流れに添うよう積極的に研究する」方針になった。

AOU第二期以後の会員（変更しない）、事務局長選任、機関紙発行、賭博機械対策委員会（仮称）などAOUに関わる事項については、すべて簡単な説明に基づき了承された。なお峯副会長から、賭博機械対策に関連して「なんでも相談電話」の報告があり（賭博機は増加中）、これについて大阪府警では「賭博情報をとく名でいいから直接連絡するよう」協力を求めている、とし会員に広く呼びかけたいと結んだ。

OAO「たまり場会」、いわゆる「カ
ゴルフコンペ」が回を
重ね、次第に会員の懇親
が深まるなど成果をあげ
ているが、さらに一歩進
んだ「研修会」（会員制）
を設けたいとの提案があ
り、その準備を進めるこ
とになった。

写真上はAOU第5回理事会、下はOAO第14回理事会のようす

オペレーター協会〝連合会〟の

森武美事務局長

9月1日付で着任。事務所従来通り

森 武美氏

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、AOU）の事務局長として、元タイトーの森武美氏が九月一日付で就任した。これまで同事務局運営を委託されてきた東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（TAMOA、筒井尚一事務局員）から、同日付で事務は引継がれたが、事務所自体は共同で使用していくもようである。

森武美氏は五十六歳。昭和三十三年に大東貿易㈱（現㈱タイトー）に入社、営業部長室長、商品部長を経て六十年十月に定年退職。六十年一月から今年四月まで日本物産㈱常務取締役を務めた。同氏は、旧JAA（全日本遊園協会）の諸活動に関して、タイトーからの委員として長年参加したという経験もあり、協会活動に明るいことから期待されている。

大阪AMOP協第14回理事会

連合会関係も検討

賭博対策では直接通報呼びかけへ

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、会員約二百五十社、OAO）では八月二十三日、梅田の東阪急ビルで第十四回理事会を開き、AOUステッカー（本紙前号で写真と記事）をOAO会員にどう配布するかについては、有料／無料などの意見があったが、有料6対無料8の多数決で「六十一年度は無料で配布し、会員各店舗に必ずしも掲出する」ことに決まった。また今年度中間決算案が提出され、会費未納者（約八十社）に対し、各役員が直接督促するなど検討した。大阪府警から求められた「覚醒剤防止ポスターの配布、掲示」が了承された。

AOU理事会の議案については、いわゆる「カードシステム」問題について梅原会長が経過を説明したが、「連合会としては白紙に戻して検討すべきだ」（松居副会長）との意見、「セガ社とタイトーが実験するのは止めるべきだ」との意見があった。

岐阜ゲーム機OP協理事会

組織強化進める

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜、真鍋巧会長、会員四十六社）では八月十二日、事務局で今年度第四回理事会を開き、広報、組織の両委員会活動の強化を図ることを決めた。

広報第一委員会は代表委員に二宮満宣氏を選出。同委員会は同協会が昨年四月から発行している機関紙「協会だより」（これまで十七号すでに発行されている）に、会員店（大阪）、61-4043、54-5728。

実用新案出願公告

九月八日付＝「コースター」、泉陽機工㈱（大阪）、61-37000、56-5230。

特許出願公開

八月二十八日付＝「業務用テレビゲーム機」、満田邦彦（東京）、大森茂（同）、岡田利八郎（同）、61-193686(認)、60-34077。「テレビゲーム」、㈱ダイナコンピュータサービス（大阪）、61-193687(認)、60-34826。同、61-193688(認)、60-34827。

九月一日付＝「スロットマシン」、㈱ワグナー商会（東京）、61-1996986、60-36448。「ポーカー機械」、エインズワイン・ミニーズ社（オーストラリア）、61-196987、60-280153。

実用新案出願公開

九月二日付＝「パソコン」、梶正夫（愛媛）、61-142096、60-252225。「テレビゲーム機のための操作パネル」、斉藤隆（東京）、61-142097、60-241833。同、61-142098、60-24184。

九月八日付＝「全自動ルーレットゲーム装置」、福本和郎（愛知）、61-145574、60-28900。「磁力を用いたサッカーゲーム盤」、衛藤浩二（福岡）、61-145581、60-27609。

特許・実用新案出願公告・公開

（8月26日～9月9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願番号の順に掲載。なお(認)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

九月二日付＝「伸縮移動する走行装置」、㈱ナムコ（東京）、61-3968、53-124413 5。

九月九日付＝「ゲーム装置」、松下電器産業㈱（大阪）、61-4043、54-5728。

実用新案出願公告

九月八日付＝「コースター」、泉陽機工㈱（大阪）、61-37000、56-5230。

特許出願公開

八月二十八日付＝「業務用テレビゲーム機」、満田邦彦（東京）、大森茂（同）、岡田利八郎（同）、61-193686(認)、60-34077。「テレビゲーム」、㈱ダイナコンピュータサービス（大阪）、61-193687(認)、60-34826。同、61-193688(認)、60-34827。

九月一日付＝「スロットマシン」、㈱ワグナー商会（東京）、61-1996986、60-36448。「ポーカー機械」、エインズワイン・ミニーズ社（オーストラリア）、61-196987、60-280153。

実用新案出願公開

九月二日付＝「パソコン」、梶正夫（愛媛）、61-142096、60-252225。「テレビゲーム機のための操作パネル」、斉藤隆（東京）、61-142097、60-24184 33。同、61-142098、60-24184 8。

九月八日付＝「全自動ルーレットゲーム装置」、福本和郎（愛知）、61-145574、60-28900。「磁力を用いたサッカーゲーム盤」、衛藤浩二（福岡）、61-145581、60-27609。

SNK専務
西原 勇氏死去
川崎英吉社長の実兄、59歳で

西原 勇氏

西原 勇氏（にしはら・いさむ＝㈱エス・エヌ・ケイ専務取締役） 八月二十三日午前九時三分、肝臓ガンのため大阪市北区の済生会中津病院で死去、五十九歳。大阪府出身。自宅は東大阪市小阪。告別式は八月二十四日午後二時半から大阪市淀川区東三国一の三十二の四、常光寺で、業界関係者ら多数参列のもと、しめやかに行なわれた。喪主は妻和代（かずよ）さん。葬儀委員長は同社東京支店長の菅原一氏。

西原氏は昭和二年三月二十四日生まれ。エス・エヌ・ケイの代表取締役である川崎英吉社長の実兄。五人兄弟で、西原氏が長兄、川崎氏が末弟。母親を早く失なったことから、川崎氏にとって西原氏は親代りのような存在だった。

昭和五十三年七月、東大阪市で㈱新日本企画（後に現社名に変更）として川崎氏が創業・設立する前から、西原氏は良き協力者として同社を支えてきた。同社では製造（出荷まで）担当役員として重責を果してきたが、七月一日に入院後二ヵ月を経ずして帰らぬ人となった。なお告別式では丸田徳二商品課長が弔辞を読みあげた。

星谷アミューズメントの社長
星谷幸男氏死去

星谷幸男氏

星谷 幸男氏（ほしや・ゆきお＝㈲星谷アミューズメント社長） 八月二十三日午後十一時四十六分、肝臓ガンのため静岡県沼津市の東静病院で死去、五十九歳。静岡県出身。自宅は静岡県田方郡修善寺町修善寺八八四の五。葬儀は二十六日午後二時から、自宅でしめやかに行なわれた。喪主は長男清重（きよしげ）氏。

昭和二年六月生まれの同氏は四十四年頃からアミューズメントマシンの設置、運営を手がけ、五十三年に同社を設立、以後業務を拡張し遊園地での遊園施設の運営を中心に各種乗物機、アーケードゲーム機のローカルオペレーターとしての地盤を築いた。なお後継社長には長男の星谷清重専務の就任が内定している。

論潮
偽造取締り

TVゲーム機の無断コピーに対しては、著作権法（映画の著作物またはコンピューター・プログラムの著作物として）法的保護を受けることがすでに確立しており、コピーヤーたちには刑事／民事両面で制裁が加えられることになっているが、いぜんとして無断コピーなど著作権侵害はゼロには至らない。むしろ最近は、以前に匹敵するほど活発化しているとも指摘される。

ひとつは近隣諸国、とくに韓国製の偽造基板であり、これは韓国の政策とのからみもあり複雑であるが、近い将来（早ければ来年にも）解決する見通しがつきつつある。

もうひとつは、なりをひそめていたはずの国内のコピーヤーによるものである。その動向は、今ひとつ判然としないが、以前に増して巧妙に動いているもようである。こうしたコピーヤーに対しては、さきほど浦和簡裁で行なわれたような刑事処分が最も効果的と思われるが、今までのところその量刑は罰金二十万円までと軽すぎる観がある（略式だから仕方ないが、通常裁判でもどれほどの刑が言い渡されるのかはまだはっきりしない）。しかもコピーヤーたちは違法行為を行なうことでばく大な利益を得ているのである。これは大きな矛盾と言わねばならない。

一方、警察庁では今年四月から保安部に生活経済課を発足、都道府県警察本部にも生活経済課ないし生活保安課が発足した。生活経済課発足の目的はいくつかあるが、特許などの工業所有権や著作権など「無体財産権」関係事犯の取締りに関することも含まれている。もちろんTVゲーム機の無断コピーに対しても取締る、ということであるが、一口にそうは言っても容易ではなさそうである。その理由のひとつに、コピー品を買って罪悪感のない者がいることも挙げられよう。

しかしTVゲームの無断コピーについては、製造、販売、営業使用など、どの点でも違法となる。ただ摘発されなければ助かるだけのことである。

JAMMAのDB部会が
市場分析まとめ
健娯委も第24回会合開く

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では八月七日に第六十四回会合を、九月三日に第六十五回会合をいずれも東京・永田町のTBRビルにて開き、業界の現状などについて意見交換を行なった。

第六十四回会合では、〝カードシステム〟の導入について話題となった。同システムに対して「広域のオペレーターは導入できるだろうが、中小オペレーターには難しい面がある」「同システムの導入はメーカーやオペレーターではなく、プレイヤーにメリットがあるかどうかをまず考えるべきだ」「コスト的に難しいのではないか」――などの意見が出され、十分な検討を要するということで、同会合では考え方を出し合ったにとどまった。

第六十五回会合では、同部会が五月の会合以後、継続的に検討を行なってきていたAM業界の市場規模などを、最終的に文書としてまとめた。これは「業界におけるロケーションの現状と推測」というもので、業界関係者に配布することになった。

8ライン販売先の〝念書〟確認
JAMMA健娯委

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）では九月五日、東京・永田町のTBRビルで第二十四回会合を開き、問題となっている「ラッキーエイトライン」について、同機の販売先からあるいはランダムにランプがついた時に狙うという三段階の切り変えスイッチ付き。光線銃の発射音、残響音、命中音などの効果音が出る。光線銃一丁、ターゲット二個、ジャケット一着のセットで小売価格七千八百円。命中回数表示機能など付属品も順次発売される。

技術と信頼を誇るメダルメーカー
株式会社 トーケン TOKEN
東京(03)438-0698 大阪06(943)-2512
名古屋(052)263-0026 福岡(092)472-3600 本社(06)943-3322

セガ社玩具「ジリオン」（光線銃と標的付きジャケットのセット。上の写真）と同玩具を身に付けたようす

セガ社のコンシューマー商品
光線銃でゲーム
互いに動きながら楽しむ新製品

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど一般消費者向け玩具「ジリオン」を開発、九月十日から発売した。

これは光線銃を使ったガンゲームで、エレクトロニクスの応用により太陽光の下での屋外でも使用でき、しかも銃の光線の有効到達距離が二十㍍以上もあるというもの。ターゲット付きのジャケットがセットになっており、これを身に付けた者同士で動きながらの銃撃戦も楽しめる、というのが特徴。

光線銃のエネルギーは電池（単二乾電池を二個使用）によるもので、連続三千六百発のみ発射ができる。ターゲットは二個あり、それぞれの中央部分を狙い撃つ。命中するとランプ点灯、一定間隔の〝念書〟の確認などを行なった。

この〝念書〟はJAMMAの「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」の例外規定により、同規準の適用除外申請で承認された機種を、その販売先に賭博に使用しない旨を誓約させるもの。「エイトライン」については、セガ社、大森電気、太陽自動機の三社が例外規定の承認を受けて販売していた。同会合では三社による念書が報告されたが、セガ社は提出が遅れ、大森電気は申請台数を実際より多目にしていたことがわかり、両社は迷惑をかけたとして謝った。なお太陽自動機の念書については問題ではないとされた。こういう状況に対し「これまで実情に合うように基準を数回改正してきたが、これが守られないのは問題だ。基準は業界を守るためにあることを再確認すべきだ」との意見も出されている。

このほか健全娯楽推進のためのAOUとの連携、PRについて次回から検討することになった。

JAMMA健娯委第24回会合（9月5日）のようす

オスローインターが立川駅前に
自社レジャービル

㈱オスロー・インターナショナル（本社東京都新宿区歌舞伎町、内河朗社長）では、都下立川市に自社レジャービル「立川オスロービル」をこのほど完成させ、七月三十日に関係者を招き竣工披露した。

同ビルは立川駅南口の商店街の角地約八百五十平方㍍の敷地に建てられた三階建てのレジャービル。一階はパチンコ店、二階はゲームセンターと同社従業員寮、三階はゲーム場とバッティングセンターとなっており、すべて同社直営。パチンコ、ゲームセンター、バッティングセンターはいずれも同社の得意とする分野であり、これらを集大成したのが立川に出来た今回の総合レジャービルと言える。

同社の経営するゲームセンターは新宿に三軒、中央線沿いに四軒あり、うち一軒は立川駅北口にある。今回のは八軒目に当たるが、二―三階のゲームセンター部分は約五百七十平方㍍と、これまでで一番広く、大いに期待されている。

事務所移転

㈲ペリエ＝名古屋市昭和区出口町一の十五、☎（〇五二）八八一―五三〇〇、坂本武雄社長。

代表者変更

㈱岡田商会＝京都市右京区西院東貝川町五、沢田ビル、☎（〇七五）三一三―一六〇〇、岡田三枝子社長（故岡田稔社長の後を引継ぐもの）。

迫り来る敵を撃破し、我々の星を奪還せよ!!
8方向レバー3ボタン
LAST MISSION ラストミッション
TM
未来を創造する、電子技術の
データイースト株式会社
本社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12ピース荻窪 ☎(03)392-4151
研究所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル ☎(03)331-5441
札幌営業所：〒060札幌市中央区大通東7丁目12番地 ☎(011)222-2602
仙台営業所：〒980仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル ☎(022)263-0646
大阪営業所：〒550大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル ☎(06)448-8601
福岡営業所：〒812福岡市博多区博多駅東3-13-12藤嶋ビル ☎(092)474-0120
DATAEAST INC.：SANTACLARA CA 95050 U.S.A.

使いやすさを追求した設計。
多彩な店舗レイアウトが構築できる。
シティ キャビネット
設置メリット
▷店舗のイメージアップにより、顧客層が広がり、顧客の滞留時間が長くなります。
▷自由に店舗レイアウトを工夫すれば、設置台数が増えます。また、筐体の移動も容易です。
▷容易なメンテナンスにより、手間を削減。
▷将来セガでは、シティ キャビネットを利用した新企画を計画中です。いち早くそれに対応できます。
シティ キャビネット設置バリエーション
サイド・セット・タイプ（並列壁際）
バック・セット・タイプ（背中合わせ）
アイランド・セット・タイプ（並列背中合わせ）
シティ キャビネット仕様
サイズ：幅580mm×奥行715mm×高さ1,000mm
画面：18インチカラーモニター
消費電力：150W
重量：60kg
Action Fighter
アクション ファイター
5つの超武装マシンで敵陣突破!!
バイク、スポーツカー、ジェットスキー、ヘリコプター、バギーのスーパーマシンを乗り継ぎ、敵を倒していくドライブシューティングゲームが登場しました。16の関門を突破し、きみは悪の生命体キュスゲルンを破壊できるだろうか!?
シティ・タイプ
セガ・システム16 第6弾
16ビットCPUがより高度でよりリアルなゲームに変貌させるニューシステム。
▽95-2674
SEGA® 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社 東京都大田区羽田1-2-12 〒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 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 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 〒810 電話092(522)4715(代表)

空気膜構造技術を駆使 大型遊園施設の開発へ

タスコのAM施設開発の過程などを探る

AM業界において、ある製品がどのような発想で生まれるのか、またどのような過程を経て造られるのかについては、一般的にあまり知られていない。しかし、根元とも言えるこれらの事柄を認識してこそ、よりよい運営ができ、またよりよい方向をも模索できると言えるだろう。そのような視点で、久し振りに大型遊園施設を開発したタスコ㈱（本社東京、上原義和社長）を訪れ、その開発のルーツを探ってみた。また合わせて同社の主力商品「フアフア」の製造工場も紹介する。

「フアフア」シリーズでテント業からAM業界へ

「テントは色や形が自由にできるので、遊園地の華やかさにとても合うものです。それを使って何か遊具ができないものかと考え出したのが、フアフアでした」と語るのは同氏の父、上原勝氏がタスコの上原義和社長。帆布製品の製造販売を生業として創業したのが昭和十二年。第二次世界大戦のため二十年に中断、二十二年に駒込武シートで再スタート。四十二年には㈱武シート駒込として法人化、そして四十七年に「フアフア」を開発してAM業界に参入してきたわけである。

四十九年には現社名に変更し、以降、「フアフア」シリーズをはじめとして、小、中型乗物機、アーケード機を開発し続け、AM業界における現在の地位を築いた。

一方では各種イベント、テント施工を行なっており、また空気膜構造を使ったテニスコートカバー「シャドウ」を帝人と共同開発するなどして、他のレジャー産業にも進出している。

そんな中にあって、今年の秋田博（七―八月）に初登場した「バルーンサイクル」は、同社としては五十四年の「スペース・アドベンチャー」以来の久し振りの大型遊園施設である。これについて上原社長は「今までは商会として再スタート。ロケーションの開発に力を入れてきましたが、今後の新規の可能性が少なくなってきました。そこで、今年からは博覧会などのイベント出展に力を入れていく方針です」と語り、そのひとつの目玉として大型遊園施設を開発した、という。

タスコの上原義和社長

つまり、博覧会の遊園地部分をすべて担当する場合、テント、「フアフア」、中、小型乗物機、アーケードゲーム機は従来のもので揃うが、自社製の大型遊園施設がないのでは、バラエティーに富んだものとは言えない。と考えたわけである。

ちなみに、この方針に沿って、来春には「世界古城博覧会」（滋賀県彦根市、三―五月）の遊園地部分を同社が担当し、「バルーンサイクル」を含めて十数機種を運営するなど、すでに数ヵ所のイベント参加を決定している。

さらに同様な遊園施設を年間一種ぐらいの割合で開発したいと語り、上原社長の夢としては「タスコの製品で世界一の遊園地を作りたい」という。

現在、同社は「仁尾サンシャインランド」（香川県）を全面的に運営しており、「ディズニーランドには、はるかに及びませんが、これを年々充実させていくことも夢の一歩」としている。

空気膜構造を利用した新しい大型遊園施設の「バルーンサイクル」

タスコ・梶博人大阪支社長

熱気球に乗って空を飛ぶイメージを新製品化する

さて、具体的に「バルーンサイクル」の企画、設計、製造に当たったのは同社の大阪支社である。梶博人支社長は「遊園地の中にソフトなフォルムを作るというのが基本概念です。コースター、観覧車などが中心になっている遊園地は、来園者に骨々しい印象を与えがちです。そんな中に、丸く柔らかいイメージを持ち込めたら、そのキャラクターが引き立つと考えました」と語る。「フアフア」は、まさにその役目を負っているが、その技術を応用した大型遊園施設を目指したという。

構造的には、乗物機に空気膜構造を合わせるということになり、熱気球に乗って空を飛ぶイメージがよい、という一社員の提案が採用されて「バルーンサイクル」の原型が考え出された。

常時、送風し続けて形を保つ（空気の圧力によって構造を支える）という空気膜構造の技術面では、「フアフア」ですでに十数年の実績があり、大きな問題はなかったという。

その上で「さらに、乗客が自分の力で参加できる施設にしようと考えました。それもハードな参加ではなく、誰もが楽に参加をして効果の大きいものを狙いました」と梶氏が語る狙いに沿って、これ以外の方向性として上原氏は「後楽園球場がエアドーム化するのを機に、今後、空気膜構造はますます注目されるでしょう。当社はすでにテニスコートを覆う空気膜構造の施設を全国に十数カ所設置していますが、さらに塞冷地の施設を覆うものなどにも力を入れていきたい」と語った。

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。

このたび発売しました「スペランカーII 23key」は米国ブローダーバンド社より許諾を受け、弊社がアーケード用ビデオゲームとして開発したもので、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従って、弊社に無断で模倣、又は類似する製品を製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は不正競争防止法、工業所有権法、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、業界秩序の維持、健全な発展の為に、皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和六十一年九月

大阪市西区西本町一丁目十一番九号 岡本興産ビル
アイレム販売株式会社
代表取締役社長 高嶋 由之

●この商品は弊社（アイレム販売）の応諾なしに海外への出荷は出来ません。

「フアフア」の加工工程 ①裁断：設計図をもとに生地に線引きし、裁断機で裁断する②溶着：生地の塩ビを溶かしてつなぎ合わせる（機械は高周波ウェルダー）③長い部分をライスターという機械で溶着しているようす。生地は床下からエアーで吸着して固定している④縫製：ミシンで縫製する。右手前の大きなテーブルは回転して縫製を補助する⑤組み立て：部品にエアーを送って、漏れなどのチェックをしているところ。手前にあるのが本体

のゴンドラが並び、電動でゆっくり回転しながら乗客の力で上下する「バルーンサイクル」が完成したわけである。

同機の秋田博における反響について、梶氏は「博覧会が盛況だったこともありますが、大変好評でした。三十七日間で二千万円以上の売り上げがあり、日曜、祭日には一日で百万円を超えた日もありました」と語る。すでに引き合いもあり、来年中には十ヵ所くらいに出す予定という。

乗物機などの企画、製造は大阪支社が主に担当しているようだが、今後については「宙返りコースターが出回る前の一時期、遊園地が非常に低迷していた時期があります。今後、もし目先の利益ばかり追って、根本的な変化を追求しないのなら、またいつそんな低迷期が来るかわかりません。だから、従来の機種の延長線上のものではなく、違った発想からの機械を考えていきたい」とし、そのような新しい大型遊園施設をすでに準備しているという。

「フアフア」の製造には広々とした空間が不可欠

以上のような発想、過程で同社の大型遊園施設が開発されたわけだが、ではその技術的なバックボーンとなった空気膜構造の「フアフア」とはどのようなものなのか。もちろん製品としてはよく知られているが、その製造のようすを知っている人は少ないだろう。それを見るため、同社の八潮工場（埼玉県）を訪れた。

「フアフアを作るのに一番必要なものは、床に板を張った広い作業空間です」と工場長の上野芳雄氏が語るように、工場内は広々としている。平面である生地（帆布に塩ビでコーティングしたものなど）を裁断、縫製して立体化していくのが主な作業なので、生地を広げるための広さが必要なのだという。

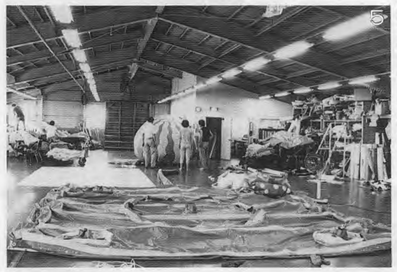
また大がかりな機械がないのも特徴的だ。高周波ウェルダー、クイーンライトなどと呼ばれる溶着機（熱風で生地を溶かし接着するもの）が最大級の機械になるが、それも手工業の機械の枠を出ない。これについて上野氏は「同じものを大量に作るのではないことが第一の理由」と語る。

具体的には次のような工程になる。①絵でデザインを決定する②紙や粘土で三十分の一ぐらいの模型を作る③模型をもとに設計図を引く④工場で加工して試作品を作る。このときに最終的な形状を決定する。

加工工程は①裁断機などを使って生地を裁断する②裁断した生地を溶着機、ミシンなどを使って縫製する③でき上がった部品に送風してテストし、それを最終的に組み立てる――となる。加工工程に要する時間は、普通のタイプで約一週間、大型のもので約一ヵ月という。

製造上のポイントとしては、素材が空気を入れると丸くなってしまう柔らかいものなので、部分的に丸くなって全体としてのバランスが崩れるのを防ぐということ。気室内の仕切りの設計方、強度などを工夫し、現在のようなバランスのとれた丸みを持たせる技術が生まれた。また常時加えているエアーの圧力も重要なポイントであるという。

「フアフア」自体が動くようなものを作るのが夢と語った上野工場長。こんな夢の集まりが、遊園地を夢の世界へと変えていくのかもしれない。



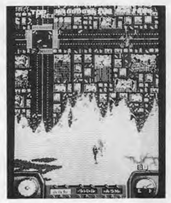
広々とした板のフロアが特徴的なタスコの埼玉県・八潮工場内のようす

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

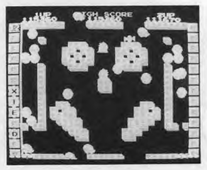
アウトラン
ロードレースの醍醐味！
コースを選びながら走行

OUT RUN

アクションファイター
陸海空で多彩な戦闘展開
武装マシンで敵陣突破！


ACTION FIGHTER

バブルボブル
アワを吹いて敵を倒せ！
2人同時プレイでの攻撃


BUBBLE BOBBLE

妖魔忍法帖
悪霊軍団の城へ乗り込み
8種類の忍法で敵を倒せ

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 黒江屋ビル ☎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

謹告

平素は格別のお引立を賜わり厚く御礼申し上げます。

さて、この度弊社が発表致しましたビデオゲーム機〝怒号層圏〟は弊社が独自に開発製品化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、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、工業所有権諸法、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わり業界の秩序維持、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。

昭和六十一年十月

吹田市豊津町十四番十号丸萬ビル
株式会社 SNKエレクトロニクス
株式会社 エス・エヌ・ケイ
（旧社名 株式会社新日本企画）

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

第32回 東京・高田馬場

山手線の高田馬場駅から、早稲田通りを通って約一・五㎞の距離に早稲田大学がある。また高田馬場駅周辺には、早稲田学院、一橋学院、一橋スクールなどの予備校、富士短大、日芸専修、日本美容専門学校などもある。この圧倒的な数の学生、予備校生に支えられて、高田馬場では、わずか七百―八百㍍の道路沿いに十軒のゲーム場が営業している。

ちなみに早稲田大学周辺（西早稲田）にも九軒のゲーム場があり、合計すると十九軒が同様な客層を対象にしていると言えるだろう。

一方、この単一とも言える客層がゲーム場運営を規定している部分もあり、たとえば、一般的には利用者が多いはずの日曜、祭日は、ここでは逆に平日よりヒマといった現象も見られている。

ここ数年間の高田馬場のゲーム場の数の変化を見ると、十三軒（昭和五十八年）から、現在の十軒へと三軒減少しており、新規の店舗はない。

ロケーション分布は、高田馬場駅北側の繁華街さかえ通りに四軒、早稲田大学へ通じる早稲田通り周辺に六軒（うち一軒だけが駅の北側にある）となっている。

「ゲーム・ゴンゴン」は駅の北側の早稲田通りに面しており、さかえ通りの入口からもすぐ近い位置にある。

同店はビルの二、三、四階にわたっており、その外装は、キングコングの立体モデルがバラシュートで降下している様子を表現した非常にユニークなもの。

フロア面積は各階それぞれ約五十平方㍍。機械は二階にテーブル型TVゲーム機が二十一台とフリッパーが一台、三階にテーブル型中心のTVゲーム機が三十二台、四階も同機が十三台で、大半がタイトーからのリース。料金は五十円中心で、一部百円。また四階の機械は、すべて五十円で二ゲームできる。営業時間は午前十時から午後十一時半まで。営業者は、七号営業店、飲食店なども経営しているオアシス商事㈱、実際の運営はタイトーが行なっている。

同店の従業員は客層について、「予備校生と大学生ですが、予備校生が大半」と語る。そのため、春は客が多いが冬になると少なくなるという特徴もあるらしい。

運営については、場所がよいために安定した客があり、また客質もよいので、苦労はないという。

次の四軒は、さかえ通りにある。どのゲーム場も客の大半は予備校生が占めているが、この通りには性風俗の店も並んでおり、夜になるとがらっと雰囲気が変わる。

写真右は、「ファンファクトリー高田馬場」の店内風景。下は同店の入口付近のようす

写真右は、「ゲーム・ゴンゴン」のユニークな外装。下は同店のフロアで、2、3、4階にわたっている

AMマシンも システムの時代へ 進化する。

PONY Mk. II（ポニー マーク ツー）

▲スタンダードタイプ

PONY II オプションパーツ各種
- コントロールパネル
- アップライト台
- タイトルパネル
- アクリルパネル
- 灰皿ホルダー
- ロータリーフック

新登場 オプションパーツ
- ローリータワー PONY II 4、5、6角形 ディスプレイがセンスアップ
- アピールボード とりはずし簡単 新製品紹介に一役！
- シューズホルダー

NEW メダルタイプ

御好評いただいているPONY II にメダルタイプが仲間入り

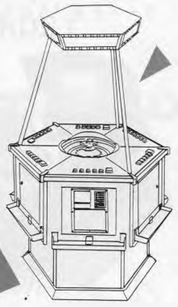
仕様
- 高さ1000㎜（アップライトタイプ1275㎜） 幅560㎜ 奥行680㎜ ●重量65kg（アップライトタイプ80kg）
- AC100V 80W 50/60Hz ●必要引角最大基板寸法 長さ450㎜×幅310㎜×高さ120㎜

■メダルタイプ仕様書
- 高さ1595㎜ 幅560㎜ 奥行720㎜ 重量78kg ●2ウエイ コイン（¥100、¥50）メダル（25㎜サイズメダル） ●コイン基板使用（クレジット・数変更可能）
- AC100V 110W 50/60Hz ●ホッパー使用（25φ メダル800枚収納） ●基板交換などメンテナンスは前面から行えます。

SUPER ROULETTE（スーパー ルーレット）

ビデオゲームだけが ゲームではない！

メダルゲーム新気流 時代の波に乗って、 ジャレコより新登場!!



仕様
- 高さ2000㎜ 幅1500㎜ 重量175kg
- 1～6人同時プレイ可能

近日発売！

―未来を見つめ確かな情報を届ける―
JALECO® 株式会社ジャレコ
（本社）〒158 東京都世田谷区上用賀5－24－9 5-24 KAMIYOGA SETAGAYA-KU TOKYO 158 JAPAN TEL.03-420-2711 FAX.03-420-2286 TELEX.J27861
（大阪）〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F TEL.06-203-0081 FAX.06-203-0183

客は大学生と予備校生

「ゲームプティック高田馬場」は、ナムコのゲーム場で、入り口付近が狭いので、外からは小規模店のように見えるが、店内は広々としている。

フロア面積は約百平方㍍。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が三十八台、フリッパーが二台など。料金は五十円中心で、ほかに五十円で二ゲーム、三十円、百円などもある。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

同店の三上隆幸従業員は、ロケーションについて「さかえ通りの雰囲気は、子どもが気軽に来れるようなものではない。また当店の入口の狭さもよい印象を与えない」と語る。それだけに、ゲーム場の中身で、いかに店の知名度を高め、常連客を作っていくかに力を入れているという。

具体的には、国内の新製品はもちろん、外国製品もいち早く、多めに入れる。またハイスコアを店内に掲示し、プレイヤー同士の励みにする。つまり「ゲーム好きな人が集まり、競える店にすること」が、ひいては客の底辺を広げていくことにもなるという。

この方針によって、同店では、小、中、高校生のゲームマニアが集まっているとし、ナムコグッズもよく売れるそうだ。

写真上は、「ゲームプティック高田馬場」の店内のようす。下は同店の入口で、広々とした店内に対して少し狭い

「ゲームファンタジア高田馬場」は、シグマのゲーム場。ビルの一、二階にわたっているが、二階の一部は吹き抜けになっており、一階の大型メダルゲーム機のようすが見下ろせるようになっている。

フロア面積は一階が約百六十五平方㍍、二階が約百平方㍍。機械は一階にメダルゲーム機が約四十台（うちビンゴ二台、大型機二台）、テーブル型中心のTVゲーム機が九台、フリッパーが四台、二階にはテーブル型中心のTVゲーム機が三十六台。料金はすべて五十円で、メダルは三百円で十枚。営業時間は午前十時から午後十一時四十五分まで。

写真上は、「ゲームファンタジア高田馬場」の二階フロアのようす。下は同店の入り口付近

運営のようすについて、同店の中川肇主任は「客の大半が学生、予備校生です。近くに短大があるため日中は女性客もいますが、全体から見れば一割にもなりません。TVゲームとメダルゲームを比べると、TVゲームの方に人気がありますが、メダルもダービーゲームなどを中心ににぎわっています」と語る。同主任は、半年前には上野のゲーム場にいたが、そこと比べると子どもの客が少ないこと、プレーヤーそれぞれが一日に使うゲーム料が少ないことなどの違いがあるという。

「ゼロワン」は、高田馬場で最も小さなゲーム場で、同規模の店がここ数年の間にすべて閉店したのに対し、安定した営業を続けている。

フロア面積は約五十平方㍍。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が二十一台。料金はすべて五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

内外装については、ここ数年間の間に、入り口付近のカーペットの張り替え、内壁の塗り替えなどを行なっており、また昨年の暮れにはミニアップ型の新しい本体を四台入れて配置にも変化を持たせている。

また、同店の川上真由美従業員の話では、一番気を使っていることは清掃とし、プレイヤーが替わるたびに画面や灰皿をきれいにしているという。

このような、あたりまえとも言える営業努力を行なっていることがゲーム場の雰囲気をよくし、安定した客を確保できる理由になっていると考えられる。

高田馬場では最も小規模なゲーム場「ゼロワン」の店内のようす

ジャンケンマン™ BIG

あのジャンケンマンがスケールアップ！ 景品カプセルが出ます!!

安定した高売上げ記録を誇る、あのジャンケンマンが、また新しくなりました。好評のシンプルな遊び方、かわいらしい音声に加えて、連勝すれば必ず出てくる景品入カプセルのベイアウト機能を装備しました。

仕様：580㎜（W）×390㎜（D）×1565㎜（H）
カプセル容量：約200個
払い戻しメダル、ホッパー内容量：約1,000枚
電源：単相交流100V 50/60Hz 〒91-23586

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

好評！ ジャンケンマン

製造元：(有)サンワイズ

意匠登録・実用新案申請中 ©サンワイズ

ジャンケンマンBIGは 下記の地区代理店からお求めください

関東・東北地区
ABLE CORP, LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション
〒171 東京都豊島区南池袋2-8-17 第一豊南ビル1F
TEL：03(988)2061(代) ／ FAX：03(986)5180

中部地区
株式会社 総商
〒444 岡崎市井田西町17－4
TEL：0564(24)2581(代) FAX：0564(22)0555(代)

関西・四国・中国地区
株式会社 カワクス
本社
〒577 東大阪市川保2－34 TEL：06(787)1881
福岡営業所
〒810 福岡市中央区大名2－3－2 TEL：092(713)1083

総発売元 株式会社フェイス FACE CO., LTD.
〒164東京都中野区弥生町1-9-8 TEL03(372)7411(代)FAX03(375)8098

次の五軒は、いずれも高田馬場駅から早稲田大学に向かう早稲田通りの周辺にある。

「ビッグボックス・ゲームコーナー」は、駅前の総合スポーツビル、ビッグボックスの六階（卓球場）、七階（ボウリング場）にあるゲームコーナーで、新風営法の「八号営業」店ではない。

フロア面積は六階部分が約百六十五平方㍍、七階部分が約五十平方㍍。機械は六階にテーブル型中心のTVゲーム機が約三十五台、そのほかアーケードゲーム機、フリッパーなどがあり合計四十七台、七階にはテーブル型TVゲーム機などが十六台。料金は百円。営業時間は六階が午前十時から午後十時、七階が午前十時から午後十一時まで。

営業者は㈱豊島園で、同社はスポーツ施設、遊園地などの一画にゲームコーナーを二十カ所ほど運営している。

六階部分を担当する従業員の話では、ゲームだけを楽しみに来る人は少なく、大半は卓球、ボウリングで遊んだ帰りにプレイする人が多いという。だからほかのゲーム場はあまり意識しないそうだ。

「ビンゴイン高田馬場」は、シグマのゲーム場。同店の名前が示す通り、開店当初はビンゴを三十台ほど並べ、ビンゴ主体の運営だったが、現在ではビンゴの台数は半分以下となり、同社の他のゲーム場と大差のない形態になっている。

フロア面積は約百三十二平方㍍。機械はメダルゲーム機が約三十台（うち大型機一台、ビンゴ十四台）、テーブル型中心のTVゲーム機が約三十台。料金はすべて五十円で、メダルは三百円で十枚。営業時間は午前十時から午後十一時半まで。

同店の運営形態について、三橋信夫店長代理は「かつて東京周辺にビンゴインの店は五軒ありましたが、今はここと池袋の二軒だけになりました。しかもビンゴだけではやっていけない状況です。当店も他のメダルゲーム機やTVゲーム機を増やし、幅広い客層を狙うようになりました」と語る。

さらに同店では、従来してこなかった未成年者へのメダル貸出しを、六月一日から行なうことになった（但し、ビンゴ用には十八歳以上に制限）。

「アダルトを対象にするには、場所的に無理があります。十八歳未満者にメダル使用を禁止していた頃は、メダルゲーム機周辺はガラガラでした」とも語り、ゲーム場運営は場所に合わせてやっていくしかないことを強調していた。

写真上は、「ビンゴイン高田馬場」の三橋信夫店長代理。右は同店内のようすで、ビンゴが14台並んでいるのが特徴的だ

狭い区域に10軒が並ぶ

「チャンピオン」は、隣接する今川焼き店を経営する㈲三河屋が運営しているゲーム場。

内装の特徴としては、片面の壁をすべて鏡張りにしていることがあげられる。これは小規模店によく見られる工夫で、店内を実際よりも広く見せる（狭苦しく感じさせない）効果を持つが、同店のそれはポスター類などを極力避けることで、非常によい効果をあげている。また他の壁は白主体に塗られ、ミッキーマウスの立体シールで飾られている。

フロア面積は約六十六平方㍍。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が三十八台で、すべて買い取り。料金は一律五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

同店の従業員は新風営法について、「以前は朝まで営業していたから、やはり売り上げは減っていますよ。周辺では数軒いっぺんに閉店しましたし、みんな応えてるのではないですか」と語る。

しかし、同社は今川焼きを主に営業しており、ゲーム場にはそんなに気を使ってはいないという。

「ここは、学生さんが多いですから、ゲーム料を五十円にし、新しい機械にさえ気を配っていたら、お客さんはまあまあ入ってくれますよ」と語

写真上は、総合スポーツビル、ビッグボックス内の「ビッグボックス・ゲームコーナー」の六階フロアのようす。下は「チャンピオン」の店内風景

データ（順不動）

ゼロワン 新宿区高田馬場3-5-6、☎364-6787、本社＝㈲フレンド（☎736-2100） 1

ゲームファンタジア高田馬場 高田馬場3-1-4、菱田ビル1、2F、☎371-8162、本社＝㈱シグマ（☎486-2841） 2

ビンゴイン高田馬場 高田馬場1-27-7、竹宝ビル地下、☎209-8890、本社＝同上 3

ゲームブティック高田馬場 高田馬場3-2-15、第26東京ビル1F、☎362-9300、本社＝㈱ナムコ（☎756-2311） 4

ファンファクトリー高田馬場 高田馬場3-1-4、東栄ビル高田馬場1F、☎371-8370、本社＝㈱タイトー（☎264-8611） 5

ゲーム・ゴンゴン 高田馬場3-2-1、大和ビル2、3、4F、☎364-4338、本社＝オアシス商事㈱（☎367-4523） 6

ビッグボックス・ゲームコーナー 高田馬場1-35-3、ビッグボックス6、7F、☎201-7171、本社＝㈱豊島園（☎990-3131） 7

チャンピオン 高田馬場1-26-12、高田馬場ビル1F、☎209-5720、直営＝㈲三河屋 8

ビクトリア 高田馬場2-14-8、☎209-2482、本社＝㈲ジャルプランニング（☎632-3410） 9

ディンドン 高田馬場2-8-1、☎200-1675、本社＝㈱コインゲーム（☎384-2571） 10

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

全国市街地ゲーム場

東京・高田馬場

っていた。

「ビクトリア」は、この周辺の「八号営業」店では唯一、ゲーム料金がすべて百円の店。

フロア面積は約百平方㍍。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が二十八台、メダルゲーム機が二十台（うち大型機が二台）。料金は一律百円。メダルは二百円で十枚、五百円で三十五枚。営業時間は午前十一時から午前〇時。

まずゲーム料金について、上原店長は「周辺の店が五十円に下げたからといって、ほかの店も五十円に変えているのでしょうが、当店はあくまで百円でやっていきます。低料金にすると子どもが増え、逆に大人が入りにくくなるといったことがあり、当店は大人をターゲットに運営しているからです」と語る。同氏の語る大人は、大学生、予備校生なども含んでいるが、それにしてもすぐ近くに五十円の店があるのに、同店がにぎわっている原因は何だろうか。

「どこがどうと具体的には言いにくいですが、同じ一プレイをするのでも当店ではゆとりを持ってできるということではないでしょうか」と上原店長。確かに内装はシックで落ち着いたものだし、機械の配置にもゆとりがある。百円と五十円という差よりも、落ち着いてゲームができる方を選ぶということだろう。

また新風営法については、「以前は高校生以下を午後五時には帰していました。今は高校生（十六歳以上十八歳未満）が十時までなので、むしろ忙しくなりました」と語っている。ただ中、高校生などの管理は徹底して行なっており、特にお金を使いすぎないように一人一人に目を光らせているという。

「ディンドン」は、㈱コインゲームが運営する店で同社が東京周辺に十数店運営しているうちのひとつ。

フロア面積は約百五十平方㍍で、二年ほど前にメダルゲーム機のスペースとして約六十六平方㍍増築している。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が約五十台、メダルゲーム機が八台（うち大型機一台）、フリッパーが四台で、すべて買い取り。料金は一律五十円。メダルは二百円で十枚、五百円で三十枚。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

メダルゲーム機用に増築したことについて、同店従業員は「TVゲームに大ヒットが出にくくなっているので、売り上げをメダルゲームで補うという形です。ただメダルゲームをたくさん置くと機械が高いので赤字になります。まあ全体の三、四割までです」と語る。

客層については「夏、冬の休みは高校生、子どもも多いですが、ふだんは大学生中心です。子どもが学校終了後来ても、もう座る場所がないんですよ」と、時間にムラなく来る大学生中心で成り立っているという。

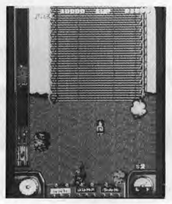
以上の十軒は、豊かなゲーム人口に支えられて、今のところ安定した運営を続けているが、低料金化の問題は抱えている。五十円に下げたゲーム料金を再び百円に戻すことは大変困難なのだが……。

「ディンドン」の店内のようすで、このほかメダルゲーム機のコーナーもある

写真上は、「ビクトリア」の店内の入り口付近のようす。左は同店のメダルゲーム機のコーナー

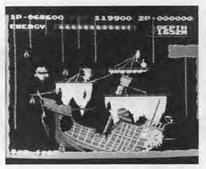
価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

アクションファイター
陸海空の多彩な戦闘展開
武装マシンで敵陣突破！



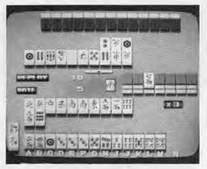
ACTION FIGHTER

スペランカーII 23の鍵
頭を使う冒険アクション
隠し通路を探して進め！



SPELUNKER II

アパレルナイト
花牌を加えた実践的麻雀
5連荘以後は役満扱い！



APPAREL NIGHT

デジタルフィーバー

パチンコ式のプライズ機
タイマー制、ガム払出し

DEGITAL FEVER

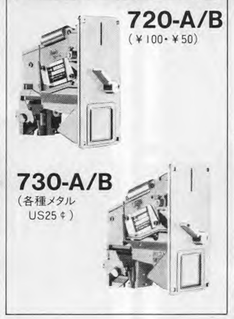
株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17－4 TEL(0564)24－2581(代) FAX(0564)22－0555(代)

実績のメカニズム

ドロップタイプセレクター

AD-81P
専用チャンネルブラケット
AD-85W
¥100/¥500用
2WAYセレクター
新発売
専用チャンネルブラケット

従来のメカ式



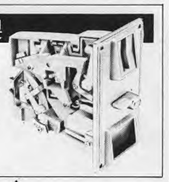
720-A/B
（¥100・¥50）
730-A/B
（各種メタル US25¢）

エレクトロニクスセレクター

810-E
●未来派志向のセレクター
●電子の目が瞬時にして正貨を完璧に見分けます。
810-ES ¥100
810-E ¥500
810-EC US25¢
810-EF その他のコイン

機械部をオールプラスチック製

757-P
●あらゆる不正使用をシャットアウト（ワイヤー・電パチ・疑硬貨）
●1台でコイン使用変更も簡単に可能



謹告
田宮弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。弊社各製品は、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
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、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明者案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差しと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らぬよう警告致します。
昭和59年12月
代表取締役 安部 寛

信頼と技術のふれあい
Asahi SEIKO CO.,LTD. 旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒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。

人工頭脳搭載 本格コンピュータ将棋

詰将棋・本将棋・2人対戦プレイの3通りの遊び方ができる本格派将棋ゲームです。
■詰将棋・本将棋…コイン投入後、1Pスタート時にレバー操作で選択します。
■2人対戦…2コイン投入後、2Pスタートボタンを押せば自動的に選択されます。

操作方法 レバー操作で、手のマークを①動かす駒に合わせ 決定ボタン を押し、②指したい場所に移動して 決定ボタン (成りたい時は 成りボタン)を押します。

(持ち時間制で時間切れした場合でも、20秒以内にコインを投入して、スタートボタンを押せば、そのまま継続してプレイすることができます。)

詰将棋

3・5・7手詰が選べます。不正解の場合はゲームオーバー。7手詰を解いた後、本将棋に勝つと名人戦になり、飛車・角・香車落ちで勝つと名人になります。

本将棋

強敵の8人の棋士の中から、自由に対戦相手が選べます。ただし、本将棋は2局しかできません（継続した場合も）。
※詰将棋は、正解すれば継続プレイできます。

2人対戦

時間切れした場合は、再度コインを投入し、時間切れしたプレーヤー側のスタートボタンを押すことにより、引き続き2人対戦プレイを続行することができます。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−7007(代)
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356−9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338−8188(代)
SNK CORPORATION ROOM #602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN, PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

SANNITSU®

開発元 サンリツ電気株式会社
〒229 神奈川県相模原市千代田2-6-23 電話 0427 (52) 7701(代表)

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

▶MONITOR T.V.

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

"Tafie"
TAFIE™ Technologically Advanced Families (system component)
科学的時代の進歩にこたえて

▶TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「限い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

VHD Video Disc. KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

TD-S
KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティアンドエム
〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL(06)533−0147(代) FAX(06)533−1131

東京支社	〒106 東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577 東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064 札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577 東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

謹　告

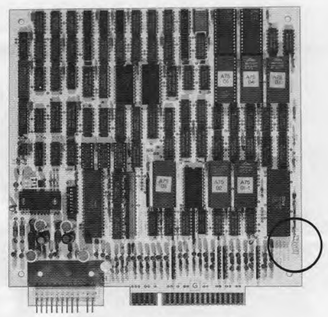
平素は格別のお引きたてを賜り、厚く御礼申し上げます。

最近弊社のARKANOID（アルカノイド）コピー基板が、出回っております。コピー基板は数種類ありまして①がオリジナル基板で、右側下部のTAITOマークの印刷を確認の上、お取り扱い下さい。

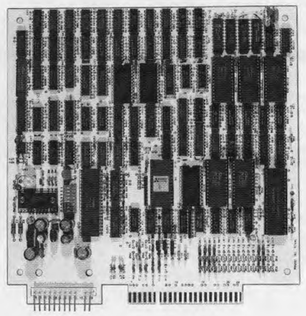
その他は、全てコピー基板で、これら基板の販売及び使用は、著作権法にふれ、処罰されますので絶対に取り扱かわないよう、くれぐれも御注意いただきますよう、お願い申し上げます。

昭和61年９月

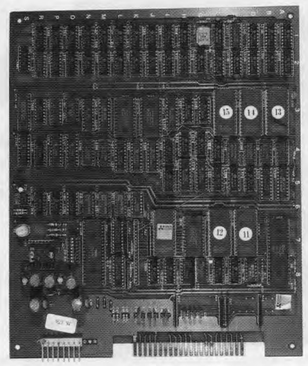
東京都千代田区平河町２－５－３
㈱タイトー



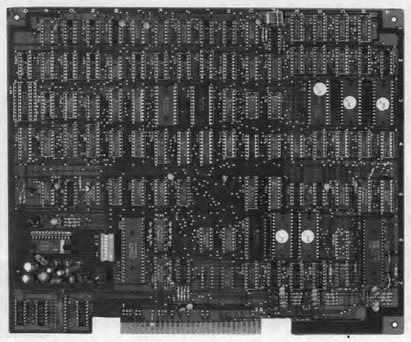
① オリジナル基板



② コピー基板



③ コピー基板



④ コピー基板

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

業務用TVゲーム機発展へ
プレイヤー協会
AMゲーム愛好者たちが設立

業務用TVゲーム機の米国での愛好者グループ「USナショナル・ビデオゲーム・チーム」を母体として、このほど「アミューズメント・プレイヤーズ・アソシエーション（APA）」（事務局カリフォルニア州トランス、スチーブ・ハリス会長）が設立された。

この新協会は、TVゲーム機のプレイヤーたちと、業界側（つまりメーカー、ディストリビューター、オペレーター）との間の交流を通じて、AM業界の発展を促がすことを目的として設立された。組織としては、地方や州、そして全米規模の競技大会の開催、またプレイヤー向けに出版物を発行するなど、いろいろな活動を行なうことにより拡大していく、としている。

当面企画されているチャンピオン大会は、APA会員に対して、最新ゲームでの大会参加のチャンスを与えることになる。これは「プレイヤー・オブ・ザ・イヤー」や「ビデオゲーム・マスター・トーナメント」などの企画も含まれる。そして、これらの大会記録は有名な「ギネスブック」に送られ、リストアップされる、とのこと。

APAが発行しようとしているニューズレター「トップ・スコア」は季刊ペースで会員に配布される。内容は最近のAM業界の動向、新製品ニュースなどで、プレイヤー側のニュースに限定せず、密接に関わるAM業界のニュースを盛り込む点が特徴的である。なお編集長にはAPAの役員のひとり、ペリー・ロジャーズ氏が当たる。

ハリス会長は「APA設立はAM業界にとって大いに利益になるだろう。第一、私たちはメーカー、ディストリビューター、オペレーターに対して、それぞれ有益な情報を提供することになるし、AM機の価値を高めることにもつながるからだ」と語っている。同氏によれば、APAの会員は約千八百人だが、今年中に二倍にしたい、と強気の発言をしている。

ディズニーワールド
10月1日開園15周年
各界著名人招き壮大な催し

米国フロリダ州にある「ウォルト・ディズニー・ワールド」が十月一日、開園十五周年を迎える。このための記念行事が五日まで行なわれ、パレードやショーなど盛りだくさんの催しが開かれる。しかも二十五万人以上の報道陣とともに、各界の有名人が続々と訪れることになっている。

とくにディズニー・ワールド内の「エプコット・センター」の人気は年ごとに高まる一方であり、今年は一月に「ザ・リビング・シー（生きている海）」がオープンしたのに続き、この夏3D映画の新作「キャプテン・EO」（マイケル・ジャクソン主演の立体カラー映画）が公開され、十五周年記念の催しを盛りあげる。

ディズニー・ワールドは七一年十月一日にオープン。当初は「マジック・キングダム」（ディズニーランドのバージョンアップ版）を含めた「パケージョン王国」を中心としたものだった。その後拡張計画は次々に進められ、有名な「エプコット・センター」が世界で最も人気のある遊園施設のひとつとして充実し続けてきている（「エプコット・センター」については本紙第288号で詳報。

そしてディズニーワールドはアメリカ人にとっても、大きな誇りとなっている。今回の記念事業にも、バーガー元最高裁長官をはじめ、エドワード・ケネディ上院議員、プロゴルファーのアーノルド・パーマーが招かれ、歌手のドリー・パートンの上演も予定されている。

映画社に支払命令
不当な訴え起し、控訴した
任天堂の全面勝訴さらに固まる

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と米国任天堂（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）を相手どって、任天堂の3DTVゲーム機「ドンキーコング」が映画「キングコング」の画面などをコピーしたとしてユニバーサル映画社（本社ロサンゼルス）が訴え、これに任天堂側が反訴するなど大紛争になった結果、任天堂側の全面勝訴となったが（以上について本紙第271号参照）、このほどその控訴判決が出た。

それはユニバーサル映画社が任天堂側に百六十万ドルを支払う、というもので、七月三十日にユニバーサル映画社の控訴が棄却された。どうあがいてもユニバーサル映画社は百六十万ドル支払うことになりそうである。

米国AMOA旅行参加募集
IAAPA・EPCOTセンター

お知らせ
日程を変更しました

12日間　費用560,000円

日程・コース　改正版

	月日	発着地訪問地	内容
1	11月6日㈭	成田発 シカゴ着	ユナイテッド航空(UA)にて出発…日付変更線…シアトルで入国手続後乗継ぎ (シカゴ)
2	7日㈮	(シカゴ)	AMOAエキスポ86視察 (11/6－8) (〃)
3	8日㈯	(シカゴ)	引き続きAMOAエキスポ86視察 午後：シカゴ市内AM業界視察 (〃)
4	9日㈰	シカゴ発 タンパ着	着後ブッシュガーデン視察 (タンパ)
5	10日㈪	タンパ ディズニーワールド	専用バスでサイプレスガーデン及びシーワールドオブフロリダを視察 (ディズニーワールド)
6	11日㈫	(ディズニーワールド)	EPCOTセンター視察 (〃)
7	12日㈬	(ディズニーワールド)	EPCOTセンター、マジックキングダムを自由視察 (〃)
8	13日㈭	(ディズニーワールド)	IAAPA86視察 (11/13－15) (〃)
9	14日㈮	オーランド発 ラスベガス着	着後各自カジノ視察 (ラスベガス)
10	15日㈯	ラスベガス発 サンフランシスコ着	着後サンフランシスコ市内AM業界視察 (サンフランシスコ)
11	16日㈰	サンフランシスコ発	ユナイテッド航空にて帰国の途に …日付変更線…
12	17日㈪	成田着	入国手続後解散

安心、確実、便利な本紙の米国ツアー

定評ある本紙主催「米国AMOA視察ツアー」は、一昨年新風営法対策に追われ企画段階でやむを得ず中止いたしましたが、今年は第十回を数えるに至りました。幸いなことに今回は、IAAPAショーの日程がAMOAショーに近いことと、開催地がオーランドになるため、シカゴ／オーランドに重点を置く旅程を組みました。本紙ツアーとしては、IAAPAショー視察は四年ぶりのことになります。

今回のツアーの特徴は十二日間の日程で、国際的なAM機の展示会であるAMOAショーと大型遊園施設の展示会IAAPAショーを視察し、世界のアミューズメント業者が注目するEPCOTセンターを中心に、ブッシュガーデンなどフロリダの遊園地を見学します。小型AM機と遊園施設を同時に視察し、将来のアミューズメント施設を見学し勉強することは、今後の業務に価値ある経験となるでしょう。加えて、すべてこの点も安心です。

ラスベガス、サンフランシスコも訪れます。

安心、確実、便利な本紙主催米国AMOAツアーは、今回も日程、費用など十分研究しつくしました。旅行取扱い業者は従来と同様、近畿日本ツーリスト㈱・上本町支店で、本紙ツアーに十分経験ある添乗員が同行しますのでこの点も安心です。

お申込みはお早めに

旅行費用五十六万円の内わけは、航空運賃、団体行動中の交通費、宿泊費、ディズニーワールドの入場料ほか、団体行動中の税金、チップなど。食事は機内食のほか、全朝食、昼食二回、夕食五回が含まれています。また旅行費用に含まれないものは渡航手続に関するもの、AMOA・IAAPA登録料、任意保険料、個人的費用など――で、詳しくはパンフレットで説明してあります。

これらの旅行費用は、業務用海外視察経費として認められるのも便利なところです。

このツアーは成田空港を出発点にしています。大阪その他の空港からの乗継ぎ便の手配もお手伝いいたします。その他詳しくはパンフレットに記載してあります。お早めにお問い合わせ、お申し込み下さい。

☎(06)314・0309
アミューズメント通信社
☎(06)764・4151
近畿日本ツーリスト㈱・上本町支店（担当堀井）

話題のマシン

車線の変化、起伏に豊むコースで
カーレース体感
セガ社シミュレーションゲーム「アウトラン」

カーレースをテーマとしたTVシミュレーションゲーム機「アウトラン」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から九月下旬発売となる。

これは同社一連の〝体感ゲーム〟シリーズの新作で、画面のゲーム進行に応じてプレイヤーの乗ったスポーツカーのコックピットが動くというもの。このほかCGを駆使した鮮明画像、ゲーム中に流れる音楽をプレイヤーがスタート前に選べること（ゲーム機では初めての試み）などが特徴。画面は景色が中央部から拡大しながら下部へ流れていく。全部で五ステージの展開があり、途中に分岐点があるためゴールは五つ。背景はアルプスを望むハイウェイ、断崖沿いのロードなど十五シーンがあり、コースにはドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーを操作する。

タイマー制で、左上に表示のタイマーが0になればゲーム終了だが、ステージごとのチェックポイントを通過するとタイマー数が増える。コースからはずれたり、クラッシュするとタイムロスとなる。ボディーはFRP製で左右へ五度傾斜、デラックスタイプ（26ｲﾝﾁ画面）でOP価格百二十八万七千円。なお同社ではスタンダードタイプ、アップライトタイプも順次発売していくとしている。

アウトラン（デラックスタイプ）

時のエンジン音のほか、風を切る音や海辺を走る時の波の音などもリアルに表現される。プレイヤーは運転席に座り、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーを操作する。

定置回転式「森のアンクル」
クマとおじさん
ホープから「マリンボート」も

定置回転式乗物機「森のアンクル」、定置式乗物機「マリンボート」がいずれも㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月上旬発売となる。

まず「森のアンクル」は、ヒゲを生やした大きな顔のおじさんが、三匹の子グマと戯れているようすをデザインしたもの。おじさんは赤い帽子をかぶり、ほほえんで座っており、おじさんの帽子の上と足元にそれぞれ子グマがいる。おじさんの胸に赤、黄、緑の三つのボタンが付いており、ボタンを押すと「元気か」「勉強しているか」「遊んでいるか」と三種類の音声が出る。作動時間は九十秒（切り替え可能）で、作動中メロディー（二曲切り替え）が流れる。二人乗りで定価未定。

次に「マリンボート」だが、同機はクルーザーボートをモデルにしたもので、同社〝木馬シリーズ〟の新作。作動時間九十秒（切り替え可能）、作動中に童謡のメロディーが流れ、また運転席のレバーによりホーンが鳴る。動きは左右へのローリング。二人乗りで、定価未定。

森のアンクル

マリンボート

8種類の忍法を駆使して
悪霊から姫救う
日本物産から「妖魔忍法帖」基板

剣士と悪霊軍団の戦いをテーマとしたTVゲーム機「妖魔忍法帖」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から十月中旬発売となる。

これは剣士〝親兵衛〟が、悪霊に捕われた姫を救出するとともに悪霊軍団を倒していくもので、巻き物を取ると選択により八種類の忍法が使えるようになる。全部で八ステージの展開。悪霊の首領が恐しい形相で画面に大きく現れるなど、ホラーゲームとしての面白さもある。画面はタテにスクロールしていく。操作は八方向レバーと二つのボタン（攻撃と忍法選択）を駆使。

敵はお堂の中にひそむ忍者、空中から来襲する忍者軍団、糸を吐きながら襲ってくる大グモ、池や墓の周りを漂っている亡霊などがいる。これらを発射で迎撃するが、忍法を使わないと倒せない敵が多い。忍法は画面上の魔神像を破壊して出てくる巻き物を取ると、巻き物により異なる忍法を使える。獲得した忍法は画面下部に絵柄によって表示され、使いたい忍法の絵柄にカーソルを合わせ、攻撃ボタンを押すとその忍法による攻撃ができる。忍法の種類は①防御膜（手裏剣を弾き返す）、②煙幕弾（隠れた敵に効果的）、③火竜、④光の矢、⑤大砲、⑥津波、⑦竜巻、⑧光の剣士（味方となって共に敵と戦う）――の八種類。姫は途中で現れる。救出すると後半は姫を連れながら敵と戦うことになる。敵との接触や弾を受けるのが二回までは大丈夫で、三回目で一人アウトとなる。三人倒れるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売で価格未定。

妖魔忍法帖

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,TAKADA HONDORI HIGASHI OSAKASHI OSAKA,JAPAN
TEL 06-783-6362 FAX 06-783-6347 TLX 527-7834 KANDUJ

WHO'RE YOU GOING TO CALL?

中古基板 売ります！ 買います！

株式会社 ケイアンドユウ商会
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
PHONE・06・783-6362
FAX・06・783-6347
TELEX・527-7834 KANDUJ

まーじゃん
Don Den
（ロイヤル サブ）
●数々のフィーチャーを秘めて!!
©1986 DYNA ELECTRONICS CO., LTD.

中日本リース株式会社
名古屋市守山区廿軒家八坂17-1 NLビル1F
〒463 TEL (052)791-4111㈹, FAX 791-4168

話題のマシン

2人同時プレイ、途中参加も
アワを吐き攻撃
タイトーの「バブルボブル」基板

アワを吐いて敵をやっつけていくという内容のコミカルなTVゲーム機「バブルボブル」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から九月上旬発売となった。

これはコミカルで楽しいキャラクターが続々と登場するもので、一人用の場合は〝バブルン〟を操作し、二人用ではもう一人のプレイヤーが〝ボブルン〟を同時に操作し（二人がヨコに並ぶ）二人が協力して、それぞれ敵を倒していく。なお一人がプレイ中の時、もう一人がゲーム途中からいつでも参加することができる。固定画面でパターンにより迷路状、階層状、あるいは海の中とさまざまに変わっていく。全部で百パターンもあり、これに一定条件で映し出されるデモンストレーション画面がある。二方向レバーと二つのボタン（アワ吐きとジャンプ）を操作する。

敵をやっつけるには、アワ攻撃でアワの中に敵を閉じ込めてから、バブルン（怪獣の子どものようなキャラクター）の角や背びれでアワの玉を割ると、敵がフルーツに変化、このフルーツを取ってしまうと敵は消滅して得点となる。敵を閉じ込めたアワは早く割らないと、敵が元に戻りより強力になるので注意。画面上下の通気孔からEXTENDの文字のアワがランダムに現われ、これを全部取り集めるとそのパターンはクリアとなり、楽しいデモ画面になるとともに一匹追加となる。敵と接触したり岩や火、ウィスキーのビンなどに当たると一匹が倒れ、持ち数が全部倒れるとゲーム終了。硬貨の追加投入でその場面からの継続プレイが可能。基板販売のみでOP価格十四万八千円。なお「スクランブルフォーメーション」からの改造キットも九月下旬発売となり、OP価格五万八千円。

バブルボブル

難易度10段階、2人同時プレイも
力量を音声評価
フジワラ「スーパーオセロ」基板

オセロを採用したTVゲーム機「スーパーオセロ」が、㈲フジワラ（本社東京、藤原永社長）から十月下旬から発売される。

これは同社「オセロ」をグレードアップしたもので、㈱ツクダオリジナルの家庭用TVゲームソフト「オセロ」を業務用化する許諾を得ており、同家庭用ゲームを基本にさまざまなフィーチャーを付け加えている。ルールは通常のオセロと同じで、操作は八方向レバーで画面上のカーソルを移動させ、決定ボタンで石を打つ。主な内容は次のとおり。

①一人用の場合はコンピューターに挑戦、二人用では二人が同時プレイで対戦する。①七級から三段まで十段階の力量レベルを選択できる。③画面右上のおじいさん〝ミスター・オセロ〟がプレイヤーの打った手を音声と表情、しぐさで評価。プレイヤー側が優勢なら受けると命のローソクの本数が減っていく。このローソクがすべてなくなるとゲーム終了。ただし魔物をやっつけた時に銭を得ることができ、この銭をためておくと、後で命のローソクなどと交換ができるようになっている。京都までは硬貨の追加投入で、ゲーム終了時の場面からの継続プレイができる。基板キット販売OP価格十六万円。

スーパーオセロ

壇の浦から鎌倉まで頼朝を倒すため
甦える平景清
ナムコから「源平討魔伝」基板

壇の浦の戦いで敗れた平家の復しゅうをテーマとしたTVゲーム機「源平討魔伝」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から十月一日発売となる。

これは平家が全滅した後、源頼朝が魔族を率いて天下を征しているので世が乱れているという設定で、このため天帝が平家の亡者の中から一人の武士〝平景清〟をよみがえらせ、景清が頼朝を討つために鎌倉へ上る、というもの。CGを駆使した凝った画像で、データ類が漢字で表示されるなど、独特の雰囲気が漂う画面になっている。全部で約五十パターンあり、パターンによりスクロールの方向が、ヨコのみ、タテとヨコ、あるいはタテ・ヨコ・ナナメと異なる。プレイヤーは八方向レバーとジャンプ）により景清を操作する。

景清は壇の浦から鎌倉へ向かうが、長門の国と京都でそれぞれ道が三通りに分かれている（鳥居が三つあり、いずれかの鳥居まで行く）。途中で強敵の義経や弁慶と戦い、竜や魔物を倒しながら進む。鉄玉を操る弁慶に対しては〝弁慶の泣き所〟を狙い、巨大な竜は頭に一撃を加えるとよい。ただし地面に設けられた穴に注意。この穴に落ちると黄泉に入ってしまい、現世に戻るには一定条件が課せられる。こうして鎌倉に入ればよいよ頼朝と対決するが、頼朝を倒すには三種の神器（鏡、剣、玉）が必要。これは鎌倉へ着くまでの道中でとおり、手に入れておかねばならない。得点は敵を倒すごとに、その敵に応じた点数が画面左上に「徳〇九五〇〇」という形で加算されていく。画面左下には剣の強さ、銭の数、命を表すローソクの三種類のデータが示されている。固い物を切ると剣の威力が減り、魔物との攻防でダメージを受けると命のローソクが減っていく。このローソクがなくなるとゲーム終了。ただし地面に設けられた穴に落ちると黄泉に入ってしまい、現世に戻るには一定条件が課せられる。こうして鎌倉に入ればよいよ頼朝と対決するが、頼朝を倒すには三種の神器（鏡、剣、玉）が必要。これは鎌倉へ着くまでの道中でとおり、手に入れておかねばならない。得点は敵を倒すごとに、その敵に応じた点数が画面左上に「徳〇九五〇〇」という形で加算されていく。画面左下には剣の強さ、銭の数、命を表すローソクの三種類のデータが示されている。固い物を切ると剣の威力が減り、魔物との攻防でダメージを受けると命のローソクが減っていく。このローソクがなくなるとゲーム終了。ただし地面に設けられた穴に落ちると黄泉に入ってしまい、現世に戻るには一定条件が課せられる。こうして鎌倉に入ればよいよ頼朝と対決するが、頼朝を倒すには三種の神器（鏡、剣、玉）が必要。これは鎌倉へ着くまでの道中でとおり。

①一人用の場合はコンピューターに挑戦、二人用では二人が同時プレイで対戦する。①七級から三段まで十段階の力量レベルを選択できる。③画面右上のおじいさん〝ミスター・オセロ〟がプレイヤーの打った手を音声と表情、しぐさで評価。プレイヤー側が優勢なら

源平討魔伝

イキのイイ中古基板なんでも買います。

売ります。基板在庫2,000枚！
FOR SALE:2,000PCBS ALWAYS IN OUR STOCK

MAMA TOP CORP.
(有)ママ・トップ
0542(63)9373代
静岡市東千代田1丁目7の8
1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY JAPAN.
TLX:3962555/TOPPU-J
FAX:0542-63-9374
東京営業所/☎03(355)3817
振込先 中部相互銀行東千代田支店
普通口座 57488

低価格
〈1ヶ書高速ROMライター〉
2764から512KbitまでのROMライター
イレースチェックおよびベリファイチェック機能付き
低価格 ¥35,000

〈ROMプログラマーTR-4943〉
セントロニクス・インターフェース装備
512KbitまでのROMの内容変更および書込み
¥128,000.-

ウェーブ ロック
鍵は波状のため合鍵は作れません
鍵穴がクルクル回転し
イタズラ防止は完璧！

レジャーシステム
日東エレクトロニクス㈱
〒577 東大阪市長田東1-56
TEL 06(788)8855

連連小説〈65〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行

（M）

阿利子は知らない間に佐藤の話にひきずりこまれ熱中してしまっていた。

「あら、時間は大丈夫かしら」

時計を見たら時間はおもったよりもずっと経っていってしまっていた。

時間は正直なものであると阿利子はおもう。会社などでこれといった仕事がない時にはいつまで経っても時は過ぎて行かないのに、楽しく充実している時には時間の密度はずっと濃くすぐに過ぎ去ってしまう。

「おや、この砂浜に百合が咲くのですか」

「いやあ　これは私の画が下手なもので百合に見えるのかなあ」

「百合とは違うように見えるけれどもこの花の名前を私は知らないものでついそう言ったまでですわ」

「これは浜木綿のつもりで描いたんだ」

「あ　これが浜木綿なのですか、私名前だけで実物を知らなかったわ。そう言われれば葉が全然違うわ。浜木綿の葉って葉蘭を細く長くしたようなものでずいぶんと茂るのですね」

「この温泉マークのようなものは何ですか」

阿利子はまた知らない間に佐藤のイラストに熱中してしまっている。

台地を包囲している三方の丘のうち、東の丘の方に清水が湧いて出来た直径三百米ぐらいの円状の池があり、西の丘の方に温泉マークが印してあった。

「あ　それは温泉なんだよ」

「まあ　温泉まで出るのですか」

「東の丘と西の丘の方とはどうもちがった地下水脈がはしっているようなんだ」

「なんだか咽喉が渇いてきたみたいだ。もう一杯何か貰おうか」

「ええ私もこのユートピアの話に惹かれてしまって咽喉がからからになってしまったみたい」

「マダム　同じものをもう一杯ずつお願いします」

「温泉が出てきたから珈琲なんかでおかしいけれども、佐藤さんのユートピアに乾杯」

「乾杯　ありがとう」

「で　これは何処にあるのですか」

「東京から車で一時間ちょっと」

「そんな近くに」

「そう言って下されば昼の弁当ぐらい用意してきましたのに」

「いやいや家内の弁当が楽しみなもんでね。もっとも阿利ちゃんにはどんなものだか分らないのだけど」

「おやおや朝早くから折角の休みだのに、年寄りの酔狂におつきあい頂くそうで有難うございます」

びしっと着物できめたまだ花を充分に残して項ちゃんと説明してあげなかったのですか」

「うん」

と佐藤は照れ臭いような感じで横をむいた。

「舟が厭だったら帰ってもいいよ」

「まあ無責任な」

と奥さんは阿利子に代って腹を立てている。

「舟が苦手なら、この車で阿利ちゃんを家に送って行くということだよ」

「お送りしたらすむことではないのでしょう」

「私舟が大好きですから御心配なく」

「でも今日中には家まで帰れるかしら」

「そりゃ大丈夫だよ、車と舟とで一時間ちょっとの距離なんだから」

車の中は非常に居心地がよいようになっていた。少しのショックもなく滑るようにスタートをして加速減速もスムーズでカーヴを切るのもよほど注意をしていないと身体に反応をあたえないような具合である。

やや小さめのテーブルに載せてあるコップの中の液体が全然揺れを見せない。

運転手の技術も大変なものであろう、が、この運転手とこの車と佐藤さんとの関係が阿利子には分らない。

といって、運転手の背後でそういうことを佐藤さんに尋ねるわけにもゆかない。

スピード感はないのに高速道路にあがってからこの車は他の車をすいすいとぬき去って、やがて高速道路をおりてS港に着く。

どうやら専用の埠頭のようでベンツが止った横に可成の大きさの高速艇が繋いであった。

ベンツが止るか止らないうちに艇の人がトランクに近寄りすぐに荷物を艇に運びこんだ。

「外に」

「それで全部だよ。あ、これこれ、うっかりして忘れてしまうところだったよ」

と佐藤さんはさっき奥さんが置いていった風呂敷包みを手にして艇にのった。

濃い紺の背広を着た、どうやら運転手らしい人がトランクにいろいろな荷物を入れている。

「やあ、いらっしゃい。早かったね」

「もっと時間がかかるとおもって家を出たんですけどおもったよりもずっと早くついてしまいましたわ」

「向うには店も何もないものだからみな家から持って行かなきゃならないんだよ」

「はい」

「それは道が出来たらということなのですよ」

「じゃあ今はまだ道がないんですか」

「ええ　道がないのにも何も、あの場所へは今は舟でしか行けないのよ」

「まあ」

「驚くでしょう」

「自動車は」

「これは港までなんで」

「ほう」

「それは道が出来たらということなのですよ」

「じゃあ今はまだ道がないんですか」

「ええ　道がないのにも何も、あの場所へは今は舟でしか行けないのよ」

「まあ」

「驚くでしょう」

「自動車は」

「これは港までなんで

今、512K時代へ熱い期待に応えて・EP-ROM WRiTER

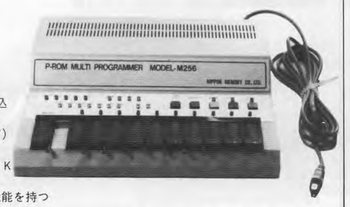
超低価格で発売!!

マルチP-ROMプログラマー　¥138,000-

MODEL M512　16、32、32A、64、126、256、512、(10個書込)

ROM128Kまたは256Kまでなら安価なM128A　¥98,000-　M256　¥118,000-

■特長
- ●2716、2732、2732A、2532、2764、27128、27256、27512 に書込可能
- ●ベリファイ、フランチェック、プログラムオートスタート
- ●アドレス、バス、チェック
- ●データ　バス　チェック
- ●同時に10個書込
- ●書込終了ブザー
- ●書込電圧異常検出(Vpp)
- ●Vcc電源電圧異常検出
- ●書込残り時間表示
- ●2764、27128、27256、27512、高速書込
- ●誤挿入防止カバー付
- ●RS 232C装備(パソコンからの書込可)
- ●各P－ROMの選択がワンタッチ
- ●東芝、TMMの新製品ADタイプもOK
- ●シリコンシグネチア対応
- ●オプションのMOO接続により編集機能を持つ
- ●まさにマルチタイプの最高級機



製造・発売元
日本メモリー株式会社
名古屋市北区辻本通1丁目10番地
〒462 ☎(052)912-5727 914-1727
FAX(052)912－5626
TELEX：J 59990 CHERRY

LOW, LOW PRICES!

Immediate Delivery of Used P.C.BOARDS!

SHUWA ELECTRONIC SERVICE

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

TLX:5294051 SHUWAD-J
TEL:06-928-2924
FAX:06-928-3216

High-Speed Delivery...

新登場

SPELUNKER II 23の鍵 TM

ごっきげん！あのスペランカーが最高にグレードアップ。こわーい敵も、あっと息をのむ障害もすごく盛りだくさん。そして新通路を発見しなければ一歩も前へは進めない。など……。地底のかわいいお姫様待っていてね。火あり、水あり、氷あり痛快アクション120%の地底探険のはじまりだ！

水中では攻撃できないゾ。上手く泳ごう。

幽霊船には、宝物も危険もいっぱい。

気をつけろ！地面から岩がふきだした。

ドキドキワクワクギャ〜〜〜〜

新たなる地底探険のはじまり……

© 1986 IREM CORP. Licensed from Broderbund

●この商品は弊社(アイレム販売)の応諾なしに海外への出荷は出来ません。

運命のまぎわ時の秘めたささやき

Kismet・Eve（キスメット・イブ）TM

PTL. シリーズ第7弾

華やかにデビュー

誰もが知りたいと思っている隠された可能性を血液型と名前から知ることができました。中国伝統の陰陽道から導かれる陰陽五行法と血液型を組み合わせ生まれた新しいタイプの占い。

●設置例
書店・ブティック
ファンシーショップ
ホテルのロビー
ビューティサロン
ファミリーレストラン
コンビニエンスストアー
玩具店etc.

●仕様
高さ/1545mm
奥行/310mm
横幅/438mm
重量/31.5kg
消費電力/21W
〒91－27096

★どこにでもマッチするファッショナブルボディ。
★設置しておくだけでOK。人手がいりません。

●豊富な占い項目　協力／マインドソフトプランニング

1人占い			相性占い	
			ラブ＆マリッジ	ラブ＆マリッジ
ライフ	キャラクター	センス	恋愛	結婚
			相性(相手の名前が必要です)	
①人生(全般)	⑥性格(全般)	⑪センス(全般)	⑯あなたの恋愛運	⑯あなたの結婚運
②楽しい人生を送るには	⑦対人関係	⑫オシャレセンス	⑰ラブチャンス	⑰結婚時期
③チャンスの時期につかみ方	⑧社会適性	⑬知的センス	⑱異性から見たあなたの魅力	⑱あなたに合った結婚相手
④人生に悪い年間とした	⑨情熱度	⑭あなたのセンスを生かすには	⑲恋ができない理由	⑲今年のあなたの結婚運
			⑳明日のあなたの恋愛運	⑳明日の2人の恋愛運

© 1986 IREM CORP.

Innovations in Recreational Electronic Media.　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問合わせ／お申し込みは……

Innovations in Recreational Electronic Media irem アイレム販売株式会社 IREM CORPORATION

本　社　(〒550)大阪市西区西本町1－11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)

東京販売　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)

OCTOBER 1.

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	8.65
❷	3	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	7.00
❸	4	スラップファイト（タイトー） Slao Fight (Taito)	6.90
4	2	サラマンダ（コナミ） Slap Fight (Taito)	6.60
5	5	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	6.44
❻	—	ラッシュ&クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	6.08
❼	—	ガルディア（セガ社） Gardia (Sega)	6.00
8	7	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.91
9	6	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	5.90
❿	—	カロリーくんＶＳモグラニアン（セガ社） Calorie Kun VS Moguranian** (Sega)	5.67
11	8	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.58
⓬	17	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.45
⓭	14	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.42
14	12	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.38
15	11	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.36
16	15	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.36
17	13	クリスタルギャル（日本物産） Crystal Gal* (Nichibutsu)	5.33
⓲	19	エンパイアシティ　１９３１（タイトー） Empire City 1931 (Taito)	5.29
19	10	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	5.17
20	22	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	5.10
21	16	アルゴスの戦士（テクモ） Rygar (Tecmo)	4.94
㉒	27	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	4.93
23	21	ピンボールアクション（テクモ） Pinboll Action (Tecmo)	4.92
24	9	アテナ（エス・エヌ・ケイ） Athena's Wonder Land (SNK)	4.88
25	25	ワンダーボーイ（セガ社） Wonder Boy (Sega)	4.78

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	エンデューロレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	7.86
2	2	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.64
❸	6	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.40
4	3	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	7.00
5	5	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.78
❻	9	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.73
❼	8	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	6.50
8	4	エンデューロレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	6.50
❾	10	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	6.43
❿	17	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	5.25
11	7	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	5.20
⓫	12	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.20
⓭	14	Ｎ．Ｙ．キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	5.00
14	11	ポールポジションⅡ（ナムコ） Pole Position Ⅱ (Namco)	4.89
⓯	—	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	4.33

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	7.20
2	2	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.33
3	3	レィブン（プリミア） Raven (Premier)	5.50
❹	6	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.00
5	5	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	4.86

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； ウエスタン東花園（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊹

「賭博類似行為」とは

賭博罪に至らないが、それに近い行為すべて

問　最近の事例ですが、新風営法施行条例で定めていることの多い「営業所で、賭博類似行為その他著しく客の射幸心をそそるおそれのある行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと」に抵触しないよう、警察庁がＪＡＭＭＡを通じて注意を促がす、ということがありました。

問題の発端がメーカー側の販促活動にあったことから、ＪＡＭＭＡを通して、ということになったのだと思うのですが、こういうのは「八号営業」に関わる者すべてにとって大きな問題だと思います。というのは「賭博類似行為……」の内容が、はたして営業者たちに理解できているかどうか怪しいのではないか、と考えるからです。

ある事例があって、その結果こういう行政指導があった、というのは結構ですが、では「なぜそうなったのか？」という理由を知らないようでは、結局同じようなことが起りかねないのではないでしょうか。そういう意味で、「賭博類似行為……」について考えてみたいと思います。

答　都道府県の新風営法施行条例のうち、「風俗営業者の遵守事項」にあるものですね。旧法下の施行条例では、風俗営業者全般にわたる遵守事項を「一般的遵守事項」とし、風俗営業のうち業種ごとの遵守事項を「特別遵守事項」としていました。そういうことから、今話題にしているものを「八号営業に係わる特別事項」のひとつだ、ということにしましょう。

それで、まず必要なのは実例です。新風営法施行条例がどの都道府県でも同じというわけではありませんから。三、四掲げてみて下さい。

問　「賭博類似行為……」に該当するところに限って見ていくわけですね。東京、大阪、愛知、北海道の例を掲げます。

東京都の場合＝「とばく」にかかわる射幸心をそそる行為をし、又はさせないこと」（第七条第一項第七号、一般的遵守事項）。

大阪府の場合＝なし。

ただし「七号営業」について「著しく射幸心をそそるような行為をし、又はさせないこと」（第七条第三項第一号、特別遵守事項）。

愛知県の場合＝「営業所でとばく類似行為その他著しく射幸心をそそるおそれのある行為をし、又は客にこれらの行為をさせること」（第九条第２項第二号、特別遵守事項）。

北海道の場合＝なし。

ただし「七号営業」の特別遵守事項のいくつかが「八号営業」について「準用」されているが、「該当事項は「八号営業」に準用されない。従って「七号営業」についてのみ、「著しく射幸心をそそるような行為をし、又はさせないこと」（第八条第一項第一号、同条第三項）。

こう見ると、いろいろあるものだなあ、と改めて驚かされますね。しかし、「八号営業」の特別遵守事項として「賭博類似行為……」を定めているところが大部分を占めていると言えます。

答　愛知県の施行条例の定めかたが標準的で一番分かりやすい、と評価されるでしょうね。

東京都の場合の「とばく」については、刑法第一八五条（賭博罪）、第一八六条（常習賭博罪、賭博場開張罪）で規定されていることから、わざわざ重複して規定した趣旨が明確でない、とされています（**「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**、立花書房、三一六頁）。

問　それはそうですよね。刑法に規定している犯罪を、ずっと下位の条例で「特別遵守事項」として盛り込んでも意味がないはずですから。だから東京都の場合の「とばく」は行為を示しているのではなく、「とばくその他……」で、「その他」を説明しようとしたものと解釈すればいいのでしょうか。あるいは、これでも甘すぎると言われるでしょうかね。

答　東京都の「とばく」は、やはり「賭博類似行為」を示すべきだったのが、なにかのミスでこうなったのでしょう。

さて「賭博行為」は刑法第一八五条を研究することにして、これは分かっているとの前提で話を進めます。

すると「賭博類似行為」とは、厳密な意味において刑法の賭博罪の構成要件を充足するまでには至らないが、偶然の勝敗により財物の得喪が争われる要素が強いと認められるすべての行為」（**前掲書**、同）となります。簡単に言うと、賭博罪を構成するに至らないが、賭博罪に結びつく可能性が強いすべての行為、となるのでしょうか。まあ、そんなところでしょう。

問　要するに、賭博罪に結びつきやすい行為と考えていいわけですね。では、具体的にはどんなことが想定されるのでしょうか。

答　立法趣旨でも説明されていませんので、私には答えかねますね。

次に「その他著しく射幸心をそそるおそれのある行為」ですが、これについては「右の賭博類似行為と同じような内容の行為と解してよいであろう。現実にどのような行為がこれに該当するかは、通念により決健全な社会通念によるほかはない」（**前掲書**、同）となっています。遊技方法に偶然性が強く出るようなので、そういう行為が禁じられているわけです。偶然性に注意して下さい。

新風営法を勉強する会

第24回AMショー出展商品

THE LEGENDARY SOLDIERS

アレスの翼™

© CAPCOM

いま伝説の戦士が甦える

CAPCOM

●人類が異星人のもたらした巨大コンピューター〝ダーク〟によって、古代文明から超未来文明へと変革を遂げようとしていた時、突如として〝ダーク〟が狂いだした。人々は次々と殺され、人類は正に滅亡の危機に瀕した――――。
それを悲しんだ軍神アレスは２人の若者に愛と勇気の翼を与え人類の未来を託した。
もう時間はない。〝ダーク〟を破壊するのだ！
飛び立て伝説の戦士たち!!

●空や陸から行手を遮る数々の敵を蹴ちらしクレイジーコンピューター〝ダーク〟を破壊するのが君達の使命だ。

●地上のドームに隠されたPOWを集めて戦いを有利に展開しよう。ただし気を付けないと巨大人面像に吸い込まれ大きな危険に遭遇するぞ!!

株式会社 カプコン
大阪市東区内本町1丁目41番地（リンサンビル）
TEL (06)946-6623㈹
東京都渋谷区広尾1丁目3-18 広尾オフィスビル10F
TEL (03)440-4801㈹

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

8 Video Game Copiers Fined As Japan's 1st Criminal Punishment

Concerning the case in which 23 suspects, including Trans World Trading Co., had been exposed by Saitama Prefectural Police Office and sent to the Saitama district public prosecutors office between August and October 1983, on suspicion of unauthorized manufacture and sales of video game "Gyruss" of Konami Industry Co., Ltd. of Osaka and video game "Q*bert" of D. Gottlieb & Co. of IL., U.S.A., in the form of pc board, Urawa Summary Court has recently sentenced eight of them to 200,000 to 150,000 yen of fine on the alleged infringement upon the Copyright Act. Responding to the sentence, all of them paid the fine, bringing to an end the criminal punishment concerning the case. This case was epoch-making in that (1) upon recognizing the said video games to be audio-visual works, the copiers had been prosecuted as they violated their copyrights, and (2) those who manufactured and sold the unauthorized copies of video games, have been subjected to Japan's first criminal punishment.

An outline (even an outline is lengthy, but inevitable) of the case is as follows. In November 1982, D. Gottlieb & Co. unveiled its video game "Q*bert" at the AMOA Expo '82 held in Chicago. Konami Industry, acquiring the exclusive rights to sell it in Japan, commenced its sales in Japan from February 1983. However, since its unauthorized copies appeared on the market in March, a lawyer of Gottlieb resident in Japan began to take legal steps. Meanwhile, unauthorized copies of video game "Gyruss" developed by Konami Industry and put on the market in June, also appeared on the market almost simultaneously with it. As a result, Konami Industry (Gottlieb entrusted to Konami) made a criminal accusation on July 13, 1983, in the name of the two companies.

Receiving the accusation, Saitama Prefectural Police Office commenced private inquiries, and proceeded to exposure, expecting that there were organized criminals behind those copiers. On August 26, as the first step, an employee of Trans World Trading Co. (TWT) and one of Wilderness Co. were arrested, and seized many copied pc boards by combing TWT's factory, etc. Then, on September 3, the police arrested Hidetaka Kasai, president of TWT, and Takumi Uchishiro, an employee of TWT, Takeaki Sugawara, president of Wilderness, and Masanobu Hirano, its employee, and searched their houses, etc., with a view of locating the copy route. In this process, a number of copy factories were found out, and eight suspects at eight companies, including Shigeru Narikawa of Micro Device Co., were examined. Thus, on October 15, a total of 23 suspects, including companies, were sent to Urawa district public prosecutors office (when all those arrested were released under disposition reservation).

Since that time, more than two years and a half have passed, during those years, Urawa district public prosecutors office has continued to confer with Tokyo high public prosecutors office and Supreme Public Prosecutors Office. As a result, they judged that "Video game belongs to audiovisual works just like movie pictures", and made up their mind to subject each of the suspects to criminal disposition under summary justice with which a public trial is omitted. Thus, from June till August, the accused had been prosecuted one by one. Since, in Japan, a criminal trial is such that less than 200,000 yen must be fined under summary justice (any infringement upon the Copyright Act is sentenced to less than two years' imprisonment and/or 1,000,000 yen of fine), they decided to quicken the criminal punishment with a less than 200,000 yen of fine. Since each accused has already served the sentence (that is, he has given up all rights to appeal), the case was disposed of very simply.

An outline of facts supporting the prosecution and the contents of sentences according to the summary justice are as follows.

In conspiracy with Uchishiro, Trans World Trading Co. and its president Hidetaka Kasai sold unauthorized coipes of "Gyruss" and "Q*bert" to company M in Tokyo = both accused fined 200,000 yen. Takumi Uchishiro, in conspiracy with Kasai, similarly sold unauthorized copies = fined 150,000 yen. Shigeru Narikawa copied "Gyruss" without any permission, and sold to Kasai of TWT = fined 200,000 yen.

Of the four defendants – Wilderness Co., its president Takeaki Sugawara, its employees Masanobu Hirano and Shigeru Hasebe, three accused, in conspiracy with H of company H in Tokyo and several others, sold unauthorized copies of "Gyruss" to 13 persons of 13 companies in Tokyo, including company E = the company and Sugawara fined 200,000 yen, and Hirano and Hasebe fined 150,000 yen.

The value of copied pc boards identified by those criminal facts exceeds 30 million yen in terms of sales. According to the investigations, they had sold their copied pc boards to operators and distributors at about half prices of original pc boards. They seem to have exported large quantities of copied pc boards, but they were not referred to in the indictment.

Nearly three years have passed from the exposure of those copiers till the current summary judgments (which have been passed one after the other between the end of June and the end of July, this year, and each date remains unknown to us). In the meantime, D. Gottlieb & Co. changed its name to Mylstar Electronics, Inc. in July 1983, then it has lost its name Mylstar. In these circumstances, in Japan, Konami Industry has continued the legal procedure through its lawyer. Since the judgments have been passed in summary, the "reasons for judgement" have not been shown. However, since all the accused have pleaded guilty to copyright infringement, it should be overlooked. It is likely that the prosecution has taken long time before the judgment, because they have suffered much from how to treat the copyrights of video games. Meanwhile in civil cases, a judicial precedent appeared (September 28, 1984, Namco vs. Suishin, at Tokyo district court) in which video game was recognized as audiovisual works, as with movie films. Perhaps, the prosecution has taken much time to conclude that the idea shown in the judicial precedent above was most adequate.

Although there are other cases of unauthorized copies of video games that are developing into criminal cases, there is only one that is proceeding from prosecution to public trial. That is the case with six accused (including Haruo Inoue, president of Falcon) who are being put to public trial at Osaka district court for the alleged manufacture and sales of unauthorized copied pc boards of Nintendo's "Donkey Kong Jr.". The public trial at Osaka district court will finally be examined within this year, and judgment will be passed (guilty, of course) by the spring of 1987. Japanese copiers are frightened of those criminal dispositions, and unauthorized copies are gradually disappearing. It, however, is said that they, copiers, will surely commit another form of crime.

Konami Enjoys Its New Bldg.

Konami Industry Co., Ltd. has recently completed construction of "Konami Soft R&D Building" on the artificial land "Port Island" in Kobe, and on August 22 held a party to announce the opening by inviting about 600 persons concerned. The new building is ten-storied, and mainly occupied by the video game soft development department. The head office, which was situated in Umeda, Osaka, also moved to it.

With the completion of the new head office building, Konami Co. (sales division of Konami Industry's products) has moved almost simultaneously. The new address of those is as follows:

Konami Industry Co., Ltd., 3-2, 7-chome; Minatojima-Nakamachi, Chuo-ku, Kobe 650; phone 078-303-2500/1234; fax 078-303-2456.

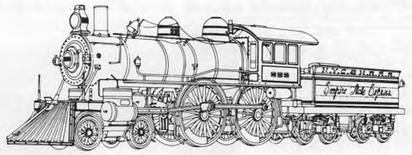
Konami Co., Ltd., 25, 3-chome, Kanda-Jinbocho, Chiyoda-ku, Tokyo 101; phone 03-264-5678; fax 03-261-6211

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

©1986 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan

TRADITIONAL MANUFACTURER OF KIDDIE TRAINS
WELL KNOWN ALL OVER THE WORLD.

ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩は、いつも朝日から…



600mm gauge Locomotive "999" exported to People's Republic of China.

Manufacturing kiddie trains with 250mm, 350mm, 450mm and 600mm gauge rails-mini trains to big department stores or shopping centres. Planning and drawing layout available upon request. Please contact us without hesitation.

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
1387-2 TANNOWA MISAKI-CHO SENNAN-GUN OSAKA JAPAN ☎07249-4-0783-3063 FAXTEL07249-4-2195

EXPORT DIVISION
TEL 06-202-2633
FAXTEL 06-202-2695
TELEX J64061 SORTEJP

SNK

「もうすぐだ」

「来たか」

怒号層圏
DOGOSOKEN

©1986 SNK ELECTRONICS CORP.

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　　社　〒564 大阪府吹田市豊津町12-41号　TEL (06) 338-7007(代)
東 京 支 店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356-9361(代)
SNK CORPORATION 12-41, TOYOTSUCHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE : 06(338)7007 FAX : 06(338)7150 TELEX : 5236785 SNKCO J