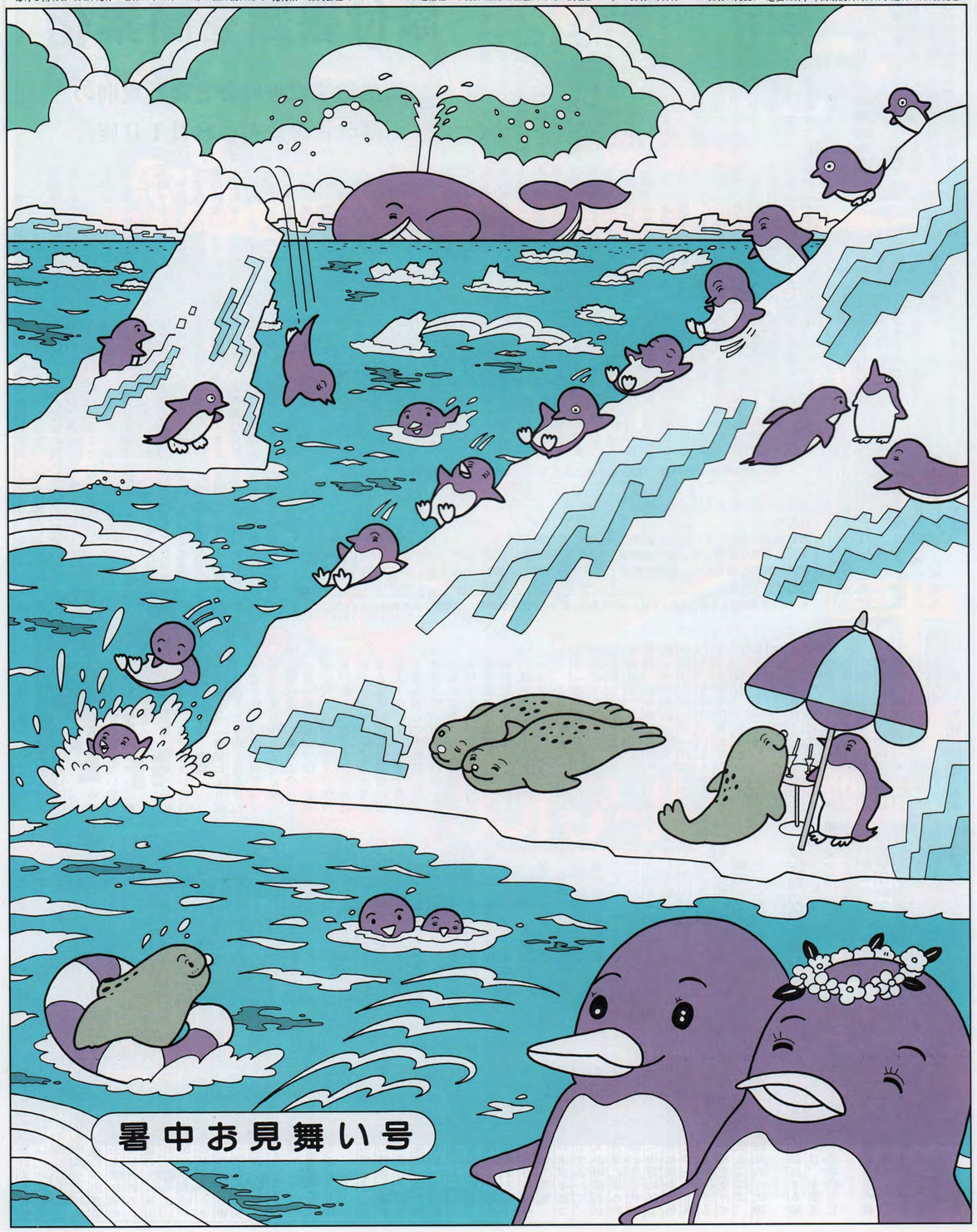
no.454
1993年 8/1
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

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　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)



同一県内の許可営業者などに限り

許可申請／届出の添付書類を簡素化

新風営法総理府令と施行規則の一部改正を公布、8月1日施行

　新風営法に基づき風俗営業の許可を得て風俗営業を営む者は「風俗営業者」とされているが、八月一日以降これら風俗営業者が同一の都道府県内で別に風俗営業の許可を申請などする際に、すでにある風俗営業の許可証の写しを添付書類に加え、その代わり住民票の写し、市町村長証明書、医師診断書の三点を添付しないことになった。

　これは七月一日付で公布された総理府令のうち新風営法に関する総理府令の一部改正と、新風営法施行に関する国家公安委員会規則の一部改正に基づくもので、いずれも八月一日から施行される。

　このため警察庁・生活保安課は六月下旬、AOUとNSAなど業界団体に対し、これら一部改正があることを知らせるとともに、施行規則一部改正の全文を配布した。総理府令一部改正と施行規則一部改正は七月一日付の「官報」に掲載された。

　しかし官報掲載の総理府令一部改正には、一部誤りが含まれており、今回の一部改正の趣旨からそれらは施行日までに訂正などされる、と見られている。

　今回の一部改正の趣旨は、警察庁保安部によると、「全国展開する警備業者や、複数の営業許可を受ける風俗営業者等が増加しているが、許可申請、届出等の手続がこれらの者にとって負担となっている実情にかんがみ、警備業及び風俗営業等に係る添付書類の簡素化等を行い、その負担の軽減を図ること」とされている（うち警備業法関係などについては、ここでは省略する）。

　新風営法関係で今回の一部改正に関係あるのは風俗営業（一号から八号までのすべての風俗営業であり、必らずしも「八号営業」だけではない）と深夜酒類提供飲食店営業だけ。風俗関連営業は今回の一部改正と関係がない。うち風俗営業については、総理府令一部改正によって、①すでに許可を得て風俗営業を営んでいる風俗営業者（個人）が、同一の都道府県内で新たに風俗営業の許可申請をする場合に、添付書類に風俗営業許可証の写しを加えるとともに、これまで必要だったⓐ住民票または外国人登録証の写し、ⓑ禁治産者、準禁治産者または破産者で復権を得ない者に該当しない旨の市町村長の証明書、ⓒ精神病者またはアルコール、麻薬、大麻、あへんか覚醒剤の中毒者に該当しない旨の医師の診断書の三点は添付書類から除外されることになった。

　②同時に法人の風俗営業者で同一の都道府県内で新たに風俗営業の許可申請などする場合、許可証の写しを添付書類に加える代わりに、これまで必要だった法人役員に関する前記ⓐ、ⓑ、ⓒの三点は提出しないことになった。

　しかし、いずれの場合も添付書類として、これまでどおりⓓ最近五年間の略歴を記載した書面、ⓔ欠格事由に該当しない旨の誓約書は必要。またこれまで、その都道府県で風俗営業の許可を得たことがない場合は、これまでどおりⓐからⓔまでなどすべて必要になる。

　施行規則一部改正ではさらに「同一の都道府県で同時に複数の風俗営業の許可申請書等を提出する場合の許可申請書の添付書類について、同一内容となるものの部数を一部で足りることとする」ことになった。これは、同一県内で同時に申請した（届出も含む）場合、ⓐからⓔまでの添付書類の部数は一つにする、と定めたもので、風俗営業者である法人の役員変更届の場合なども含まれる。

　具体的な例としてはあるオペレーターが同じ都道府県内で風俗営業（種類を問わない）を複数の営業所で営んでいる場合で、営業者としての法人の役員に変更があった場合（法人の代表者に変更があった場合も含む）やその役員の住所に変更があった場合などの変更届は、ひとつであれば済むことになる。従って、今回の改正は、同一県内で数多く風俗営業を営んでいる業者にとっては、申請や届出のコストが、営業所数の多さに比例して削減されることになる。

　これら一部改正に伴い診断書交付手数料などの負担が軽減される、と同庁保安部では説明しているが、申請など受理する警察側の事務も軽減される。しかし新風営法の目的や営業規制の方法などに変更はない。

添付書類の簡素化の例（風俗営業者である個人（成年者）が許可申請する場合）

添付書類	現行	改正後	交付手数料	申請者の負担額	
最近五年間の略歴を記載した書面	要	要	―	現行	改正後
住民票の写し	要	不要	約200円	初回	初回
欠格事由に該当しない旨の誓約書	要	要	―	約3,400円	約3,400円
禁治産者等に該当しない旨の証明書	要	不要	約200円	2回目以降	2回目以降
精神病者等に該当しない旨の診断書	要	不要	約3,000円	約3,400円	不要
許可証の写し	不要	要	―		

＊　風俗営業者である法人の場合には、その役員の人数分の住民票等の写し、証明書、診断書が必要となる。

改正後の総理府令（抄）

第一条　風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「法」という。）第五条第一項の総理府令で定める書類は、次のとおりとする。

一　営業の方法を記載した書類

二　営業所の使用について権原を有することを疎明する書類

三　営業所の平面図及び営業所の周囲の略図

四　申請者が個人である場合（次号又は第四号の三に該当する場合を除く。）には、次に掲げる書類

イ　最近五年間の略歴を記載した書面及び住民票の写し（外国人にあっては外国人登録証の写し）

ロ　法第四条第一項第一号から第八号までに掲げる者のいずれにも該当しないことを誓約する書面

ハ　法第四条第一項第一号に掲げる者に該当しない旨の市町村（特別区を含む。）の長の証明書

ニ　法第四条第一項第四号に掲げる者に該当しない旨の医師の診断書

ホ　未成年者（婚姻により成年に達したものとみなされる者を除く。以下同じ。）で風俗営業を営むことに関し法定代理人の許可を受けているものにあっては、その法定代理人の氏名及び住所を記載した書面並びに当該許可を受けていることを証する書面（風俗営業者の相続人である未成年者で風俗営業を営むことに関し法定代理人の許可を受けていないものにあっては、被相続人の氏名及び住所並びに風俗営業に係る営業所の所在地を記載した書面並びにその法定代理人に係るイからニまでに掲げる書類）

四の二　申請者が個人の風俗営業者（法第二条第二項の風俗営業者であって申請に係る都道府県公安委員会（以下「公安委員会」という。）の法第三条第一項の許可又は法第七条第一項の承認（以下この号及び次号において「許可等」という。）を受けているものをいう。次号及び第五号の二において同じ。）である場合（次号に該当する場合を除く。）には、次に掲げる書類

イ　申請に係る公安委員会の許可等を受けて現に営む風俗営業（次号において「現に営む風俗営業」という。）に係る法第五条第二項の許可証の写し（次号及び第五号の二において「現に交付を受けている許可証の写し」という。）

ロ　最近五年間の略歴を記載した書面及び前号ロに掲げる書面（次号において「略歴書等」という。）

ハ　前号ホに掲げる書類

四の三　申請者が未成年者である風俗営業者であって、その法定代理人が申請者が現に営む風俗営業に係る許可等を受けた際の法定代理人である場合（申請書に係る風俗営業及び現に営む風俗営業のいずれについても風俗営業を営むことに関する法定代理人の許可を受けていない場合に限る。）には、次に掲げる書類

イ　現に交付を受けている許可証の写し

ロ　略歴書等

ハ　被相続人の氏名及び住所並びに申請書に係る営業所の所在地を記載した書面

ニ　法定代理人の氏名及び住所を記載した書面及びその略歴書等

五　申請者が法人である場合（次号に該当する場合を除く。）には、次に掲げる書類

イ　定款及び登記簿の謄本

ロ　役員に係る第四号イ、ハ及びニに掲げる書類

ハ　役員に係る法第四条第一項第一号から第七号までに掲げる者のいずれにも該当しないことを誓約する書面

五の二　申請者が法人の風俗営業者である場合には、次に掲げる書類

イ　現に交付を受けている許可証の写し

ロ　役員に係る最近五年間の略歴を記載した書面及び前号ハに掲げる書面

改正後の施行規則（抄）

第一条（第一項から第三項まで省略＝本紙第389号参照）

4　前項の規定により二以上の営業所のうちいずれか一の営業所の所在地の所轄警察署長を経由して同項第一号から第三号まで若しくは第五号の申請書若しくは届出書を提出する場合又は一の警察署の管轄区域内にある二以上の営業所について同時に風俗営業者の氏名若しくは名称の変更に係る法第九条第三項の届出書若しくは法第三十三条第一項の届出書を提出する場合において、これらの申請書又は届出書に添付しなければならないこととされる書類のうち同一の内容となるものがあるときは、当該同一の内容となる書類については、一部をこれらの申請書又は届出書のいずれか一通に添付するものとする。

第十三条（第一項省略）

2　前項の相続承認申請書には、次に掲げる書類を添付しなければならない。

一　申請者が風俗営業者（法第二条第二項の風俗営業者であって申請に係る公安委員会の法第三条第一項の許可又は法第七条第一項の承認（以下「許可等」という。）を受けているものに限る。次号において同じ。）である場合（次号に該当する場合を除く。）には、府令第一条第四号の二に掲げる書類

一の二　申請者が未成年者である風俗営業者であって、その法定代理人が申請者が現に営む風俗営業に係る許可等を受けた際の法定代理人である場合（申請に係る風俗営業及び現に営む風俗営業のいずれについても風俗営業を営むことに関する法定代理人の許可を受けていない場合に限る。）には、府令第一条第四号の三に掲げる書類

一の三　前二号に該当する場合以外の場合には、申請者に係る府令第一条第四号に掲げる書類

二　申請者と被相続人との続柄を証明する書面

三　申請者以外に相続人があるときは、その者の氏名及び住所を記載した書面並びに当該申請に対する同意書

タイトー3月期決算

増収だが事故で減益に

京セラ常務だった中村氏が副社長就任

　㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は六月二十四日の定時株主総会を経て、九三年三月期決算の内容を明らかにした。それによると好調な増収にもかかわらず、不良債権発生により減収となっている。

　九三年三月期の売上高は前年比一三・五％増の九百三十二億九百万円、経常利益は二六・九％減の五十九億二千百万円、当期利益は二五・七％減の三十億九千二百万円となった。減益となった理由は、「業務用カラオケ機器販売先に手形の不渡りが発生し、この債権を債権償却特別勘定に繰り入れて処理した」結果による。具体的には九二年十一月に倒産、十二月に破産宣告を受けた㈲第一物産に対するタイトーの債権約四十八億円を、この決算で処理したため。

　部門別売上高では、AM機器とカラオケの両部門にわたるオペレーション・レンタルが、前年比二三・九％増の六百二十二億三千九百万円と伸ばしたが、販売は業務用が伸ばしたにもかかわらず家庭用とカラオケが落ち込み二・九％減の三百六億四千四百万円となった。

　売上高構成比は業務用AM機器一八・八％、業務用カラオケ九・四％、家庭用ソフト四・七％、オペレーション収入六六・八％、その他〇・三％。前年と比べた販売高は、業務用AM機器二八・一％増、業務用カラオケ七・五％減、家庭用ソフト四八・〇％減で、その他は〇・六％減。

　輸出比率は四・七％。家庭用ソフトの減少により前年比二六・九％減の四十三億八千五百万円。

　九四年四月期の業績予想などは明らかにされていない。

大倉照夫氏

中村紘一氏

常勤監査役には大倉照夫氏

　同社では次のとおり役員異動を行なった。新任の中村紘一副社長は代表取締役で、大植正道専務は代表権がなくなった。

　（6月24日）副社長（京セラ㈱常務）中村紘一氏▽取締役、京セラ常務関連会社育成本部長梅村正広氏▽常勤監査役（元教育部長）大倉照夫氏▽監査役、京セラ取締役関連会社育成副本部長高橋幸男氏▽退任（常勤監査役）冨田茂氏▽同（監査役）西村勝美氏。以上のうち梅村取締役と高橋監査役は非常勤。

　新たに副社長となった中村紘一氏は六三年に東大工卒、㈱諏訪精工舎に入社、八三年にエプソン㈱取締役。八五年に京セラに移り取締役、八七年から常務。タイトーには今年一月から顧問兼任。京セラでは六月二十九日付で中村常務が退任、タイトー副社長に就任することを、五月二十一日に明らかにしていた。五十四歳。

　新任取締役の梅村正広氏は六六年大阪工大工卒、京セラ入社。九一年取締役、今年六月に常務になった。四十九歳。常勤監査役の大倉照夫氏は五六年茨城大工卒、六五年にタイトー子会社のパシフィック工業㈱入社。七一年タイトーに移り、八六年人事部長、九〇年教育部長を勤めた。六十一歳。監査役の高橋幸男氏は六六年神大経済卒、三菱レイヨン㈱入社、七七年に京セラ入社、九一年から取締役になっている。五十歳。

　同社の株主構成は変わらず、筆頭株主は京セラ（二二・五％）だが、故ミハイル・コーガン氏の遺族三人が計四五・六％所有している。同社は株式上場手続きを進めてきており、近く東京証券取引所第二部に株式を上場するもようとなっている。同社株式は額面五万円で一株で一単位。

ナムコの上海ロケ

入場料制で開設

すべてAMゲーム、トークン制

　㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、中国・上海での合弁会社による直営ゲーム場「上海南夢宮（ナムコ）電子遊戯世界」を六月八日にオープンしたことを明らかにした。当初予定していなかった入場料制を採用している。

　これは上海市文化局の完全子会社、上海天芸文化娯楽実業公司（蘇克社長）とナムコの合弁会社、上海南夢宮有限公司（シャンハイ・ナムコ社、山内好隆社長）による初の直営ロケーション。合弁会社は三月三日に設立された。

　「上海南夢宮電子遊戯世界」は上海市黄陂北路の繁華街にあって、店舗面積は六百平方㍍。ミディタイプのTVゲーム機三十台、コックピットタイプのTVゲーム機八台、フリッパー三台、クレーン九台、シュータウェイ三台、その他エレメカアーケードゲーム機二十七台の計八十台を設置している。

　トークン方式のオペレーションだが、見物だけの客を防ぐために入場料制を採用した。入場料は大人四元（一元は約二十五円）、子ども二元で、それぞれ店内で二トークン、一トークンを渡されるので実質的にプレイ料金と同じ。店内でトークンを追加で買うこともできる。プレイ料金は機種により一ゲーム一ないし二トークンとなっている。

　店長、副店長（男性）、事務統括（女性）と、男子店員十二名、女子店員十一名の計二十六人とも現地で採用した。同社では初年度一億六千万円の収入を見込んでおり、また三年間で十店舗以上出店する計画だとしている。

　シャンハイ・ナムコ社では直営ロケのほか、七月に本社工場を上海市漕渓路に設け、七月から中国内外向けに業務用ゲーム機の製造、出荷を開始する。本社工場は二階建て、約六百平方㍍。約二十人の従業員規模。これを合わせ、同社では三年度の売上高十五億円を見込んでいる。

写真は上海南夢宮電子遊戯世界の正面入口（上）と店内のようす

コナミが機構改革

製造本部を新設

新任常務の矢野氏が本部長

　コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は六月二十九日の定時株主総会を経て、七月一日付で製造本部の新設を含む機構改革を明らかにした。

　これは、パチンコメーカー向け液晶表示付き小型基板の受注が拡大、同社LSIデザイン部門が第三の事業として発展したことと、東京テクニカルセンター（仮称、座間市に九四年六月開設を予定）に製造工程を設けることなどに関連し、同社の企業体質を改善するためのもの。子会社のコナミエンタテイメント㈱でも、直営ロケを増設する方針で強化し、七月一日付で関東支社（東京・虎ノ門）、関西支社（大阪・梅田）を新設する。

　今回発表された機構改革の内容は、①製造本部を新設する、②営業本部にあった生産管理部とサービス部を製造本部に移す、③経理部と財務部を統合、経理部とする、④営業本部のジグソー部を開発本部に移す、というもの。役員を含む異動は次のとおり。

　（6月29日）常務（取締役）生産管理部長兼サービス部長矢野一夫氏。

　（7月1日）製造本部長（生産管理部長）常務サービス部長矢野一夫氏▽経理部長（財務部長）取締役豊開壮吉氏▽総務部長、浦畑輝司氏▽神戸開発センター所長兼開発管理部長（技術研究所長）永田昭彦氏▽生産管理部長（開発管理部長）戸泉木一氏。

　また、子会社の役員異動は次のとおり。

　コナミエンタテイメント（7月1日）常務関西支社長（コナミ常務コナミエンタテイメント担当）藤田昌弘氏▽常務関東支社長（コナミ総務部長）安松幸男氏▽取締役管理部長（コナミ経理部長）近藤一司氏。

　コナミ興産（7月1日）常務（取締役）東尾茂氏。

　コナミの常務に昇格した矢野一夫氏は五八年に大阪府立淀川工業高卒、大和ミシン製造㈱入社。八五年にコナミ工業（現コナミ）入社、生産管理部長、八八年五月から取締役。五十三歳。

データイースト機構改革

海外も2部門に

神保、神原両氏は常務昇格

　データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）は六月二十九日の定時株主総会などを経て、次のとおり機構改革と異動を明らかにした。

　機構改革では①海外営業部をコインオップ海外営業部に改称、②社長室にあった海外担当課をコンシューマ海外営業部に改編した、③特機部は廃止した、というもの。

　役員を含む異動は次のとおり。

　（6月29日）常務（取締役）コインオップ国内・海外営業兼第一・第三開発部担当神保宏司氏▽同（同）社長室長兼総務・経理担当神原勝利氏▽取締役コンシューマ海外営業部長、第二開発部担当福田秀男氏▽同コンシューマ国内営業部長（製造部長）春原軌夫氏▽同、開発技術部長星野建二氏▽退任（取締役）伊藤定彦氏。

　製造部長（特機部長）石井教義氏。

　なお専務だった高木慶治氏は四月七日付で、非常勤取締役だった森永俊和氏は同二十日付で退任。また伊藤専務は同日付で専務から取締役へと退いていた。

特許・実用新案出願公告・公開（6月14日～28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、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお（請）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合わせ下さい。

特許出願公開

　六月十五日＝「テレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5－146556、3－316585。

　六月二十二日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、5－154230（請）、4－143461。「水中観覧装置」、松下電工㈱（大阪）、5－154256、2－412327。

実用新案出願公開

　六月十五日＝「クレーンゲーム機用景品吊上装置」、㈱タイトー（東京）、5－44176、3－98370。「電子遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、5－44179、3－105887。

対戦型スポーツゲーム
途中参加可能!
近日発売!
HEAVY SMASH
ルール無用の戦闘球技!
西歴20XX年、世界中で熱狂的な人気を集めているスポーツ。
それが「ヘビースマッシュ」だ!!
ルール無用／ラフプレイOK!!
武器使用可能!!?
苛酷な条件の中で
真の勝利者になるのはどのチームだ!?
1レバー3ボタン
©1993 DATA EAST CORP.

データイースト・ピンボール第18弾!
ロッキー&ブルウィンクル
ピンボール
★アメ・コミの人気キャラクター"ロッキー&ブルウィンクル"のコンビが登場!
★初心者から熟練者まで、誰もが楽しめる様々な仕掛けを用意しました。
TM & © 1992 WARD PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.
好評発売中!
タロット占い機
TWILIGHT SPREAD
子供用メダル機
リトルダービー
W430×D360×H1,250㎜

DATA EAST
データイースト株式会社
本　社:〒167 東京都杉並区荻窪5－11－17　☎03(3220)8000
事業本部:〒167 東京都杉並区南荻窪4－41－10 ☎03(5370)0700
(コインオップ国内営業部直通)TEL(03)5370-0708・FAX(03)3335-3741)
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2－14－22　☎06(448)8601
●メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム機運営基準」を守ってご使用下さい。

スポーツゾーンを熱くする

ドラゴンファイアー
DRAGON・FIRE
連射無制限／ドラゴンとの熱き戦いが始まる……。
通信機能可
※オプション

サイズ	900(W)×2,500(D)×2,230(H)
消費電力	360W
〒	91-43829

キッチン!!ブレイク
前面からだけでなく上からも皿とフライパンが出てくる。叩いて、叩いてストレス解消!

サイズ	1,200(W)×850(D)×1,850(H)
消費電力	500W
〒	91-43829

カンボール
Canball
帽子をかぶったマウスの妨害をくぐり抜けてボールを何個タルに入れられるか。

サイズ	900(W)×2,400(D)×2,200(H)
消費電力	300W
〒	91-43829

BASKET バスケットスタジアム STADIUM II シングル S
イルミ・音声・BGM付
強烈なブロックをくぐり抜けて君は何回シュートできるか。エキサイティング・バスケット!
通信機能可
※オプション

サイズ	900(W)×2,600(D)×2,500(H)
消費電力	280W
〒	91-43829

BASKET バスケットスタジアム STADIUM II ダブル W
対戦プレイ用
イルミ・音声・BGM付
二人でいっしょに楽しめるバスケットゲーム。

サイズ	1,350(W)×2,400(D)×2,500(H)
消費電力	260W
〒	91-43829

スーパーゴリラボール
SUPER BALL Gorilla
ゴリラの歯をめがけてナイスコントロール!!

サイズ	900(W)×2,200(D)×2,000(H)
消費電力	250W
〒	91-43829

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部　〒113 東京都文京区本駒込3-17-2　☎03-3827-6741㈹
大阪営業部　〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4　☎06-303-7531㈹
福岡営業部　〒810 福岡市中央区清川1-7-12大戸ビル5F　☎092-524-8006㈹
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
©TASKO

サミー工業が「ティードオフ」から
プリミア社製独占販売
ウィリアムズ社「ホットショット」も

サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）は六月二十五日、米国のプリミア・テクノロジー社（本社イリノイ州ベンセンビル・ギルバート・ポーラック社長）のフリッパーについて、国内総販売代理をすることになった、と発表した。この日に契約を済ませ、プリミア社の「ティードオフ」から日本ではサミー工業が発売することになる。

プリミア社フリッパーには「ゴットリーブ」の商標が引き継がれているが、かつてのD・ゴットリーブ社は今はない。一九二七年設立のD・ゴットリーブ社はフリッパーメーカーとして成長、八二年にコロムビア映画社の資本下に入り、TVゲーム機分野にも進出したことから八三年にマイルスター社と社名変更した。マイルスター社は業績不振のため八四年に閉鎖、うちフリッパーのブランドについて新会社プリミア社が引き継ぎ、今日に至っている。

日本では、タイトーが戦後古くからD・ゴットリーブ社製フリッパーを独占的に扱ってきたことから、プリミア社製になっても継続してきた。またセガ社が古くから扱ってきたウィリアムズ社とミッドウェー社（バリーのブランドを継承）のフリッパーについても、八五年ごろからタイトーが扱い始めている。従って、データイーストUSA社製以外の大手フリッパーメーカー製品は、タイトーが独占する形になっていた。

今回プリミア社とタイトーの契約切れに当たり、サミー工業が独占的販売権について申し入れていたことから、タイトーからサミー工業に販売ルートが変わった。これはプリミア社が従来の簡単なストリートロケ用からフィーチャー重視のゲーム場用に開発を転換、新作「ティードオフ」（本紙前号「海外の話題」参照）を発表したことも関係している。

写真上は契約したプリミア社カウフマン副社長（左）とサミー工業・里見社長。下は記者会見で（左から）鈴木実氏、里見氏、カウフマン氏、鈴木義治氏

東京・池袋のサミー本社で行なわれた記者会見で、プリミア社のスチーブ・カウフマン副社長は、「両社は非常にエキサイティングな一歩を踏み出したと同時に、これは正しい決断だったと確信している」と語っている。同氏はウィリアムズ社、スターン社を経て、米国コナミ社の業務用販売担当を長く勤めた、業界歴二十五年のベテラン。昨年八月プリミア社に移り、海外販売総責任者となっている。

カウフマン氏は「ティードオフ」に続き、「グラデュエーター」、「ウォータースポーツもの（名称未定）、「快傑ゾロ」、「十三日の金曜日」など年間四タイトルのペースで予定している、とフリッパーメーカーとしてはかなり先のタイトルまで明らかにした。

サミー工業・AM事業の鈴木実本部長は、パーツを含めプリミア社フリッパーの販売を今夏から始めるとして、「コンテナ当たり七十台として、一タイトル三―五コンテナから始めたい。同時に古い機種を下取りし、中古機を必要とする市場に輸出したい」と語った。同社では、米国のウィリアムズ社のアーケードゲーム機「ホットショット」（本紙第438号参照）についても、独占販売することになった。従ってフリッパー以外でも、米国製アーケードゲーム機の導入を積極化する考えだ。

里見社長は、市場拡大にリデムプションゲーム（景品交換券払い出し方式の米国のアーケードゲーム機）も必要だとの考えを示し、販売商品を揃えるとともに全国販売網作りも当然考えている、と述べた。

AM業界のトータルアドバイザー
業務内容
●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
●ゲームソフトの共同開発
ケイ・アミューズメントリース㈱
●東京03(3709)3711　●大阪06(365)8879

SC遊園が6月例会で
改造機不買宣言
景品払い出し機問題に対応

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京）内田博会長）は六月十日、仙台市内のニューワールドホテルで第二十七回例会を開き、パチンコ／パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種を今後買わないし、設置しないと宣言することに決めたもので、宣言文の内容は次のとおり（原文のまま）。

「平成二年十二月二十日付、アミューズメント業界五団体連名の『景品提供を行う遊技機における景品の取扱いに関する綱領』の規定中、「技術介入性が少なく、偶然性が支配的な機種を使用する営業においては、景品の提供をしてはならない」の趣旨にのっとり、第七号営業（パチンコ・パチスロ等）に使用されるか又は使用された遊技機を転用して景品が提供される機種に関しては当協会員は今後新たに購入設置しないことを宣言する」

同協会では、市販価格五百円の景品を提供できるプライズマシンは「八号営業」に含まれると解し、このうち「七号営業」対象を改造などして「八号営業」に転用しているものに限り、新たに購入したり、設置営業したりしない、としたことになる。同協会ではこれを、「不買宣言」と呼び、会員会社に徹底させるとのことで、警察庁・生活保安課や関係団体にも六月中旬に送付した。

例会会合では以上のほか、SC遊園のロケーションではSC自体のレイアウト変更などにより、営業場所の変更を求められるケースが多く、このため風俗営業の場所変更の承認手続きが必要となり、それが障害となっている、との問題提起があった。これ以外にも不都合なことはないか、など含め調査を進めることになった。

また五月中旬に実施した北欧遊園施設視察ツアーの報告、景品あっせん事業に伴う利用者への割戻し実施方法などについての説明、出席した各業者による製品紹介などがあった。

会合に先立つロケ視察では、ユーズ㈱の「江釣子SCパル」内ロケ、㈱ナムコの「イトーヨーカ堂仙台泉店」内ナムコランド、㈱ダイエーレジャーランドのダイエー店内「らんらんらんど」の三ヵ所に立ち寄り、それぞれ説明を受けた。また翌日、懇親ゴルフ組とロケ視察組に分かれ、後者はジャスコ直営のジャスコ多賀城店「ファンタジーアイランド」を視察した。

SNKネオジオと組む
紳助チーム後援
8耐レースでスポンサー

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）では、島田紳助率いるバイクレーシングチームのメインスポンサーとなり、同チームが「チームシンスケSNK」として七月二十五日の鈴鹿八時間耐久ロードレース（いわゆる"8耐"）に参加することになった、と発表した。

これは五月二十八日、東京・渋谷の「BEAM」で開かれた記者発表会で明らかにされたもの。発表会には報道関係者約百名が招かれ、SNKの西山隆志常務と中井敏之課長、チームシンスケの千石清一代表、島田紳助監督、ライダーの新井秀也氏と田村圭二氏らが出席した。

席上、千石代表は「チームシンスケは八五年から毎年"8耐"に参戦し、プライベートチームとして常に上位を狙えるチームに成長した。今年はSNKの協力を得てさらに充実したチーム作りができる」と挨拶した。

続いて西山常務が、ネオジオを主力としたSNKの業務内容を説明した後、スポンサーになったことについて「チームシンスケのチャレンジ精神に賛同したもので、同時に企業イメージの向上とリクルート効果、平均年齢二十代の当社社員の活性化、さらにはTVゲームのユーザー層と同じ層の"8耐"ファンへの社名と"ネオジオ"の知名度の浸透を狙っている。また紳助氏のネームバリューによるPR効果も大きい」と述べた。

写真は「チームシンスケSNK」の記者発表会で、上はチーム紹介

島田紳助は「今年は六位以内をめざす」と挨拶。また紳助はSNKから贈られた家庭用ネオジオに熱中しており、「レース期間中もホテルにネオジオを持ち込んでプレイしたい」とし、「バイクにネオジオを搭載し練習している」などジョークも交えながら語った。

会場には「餓狼伝説2」や「ライディングヒーロー」などを組込んだ業務用ネオジオや「ネオカーニバル」などが、フリープレイで設置された。

なおスポンサー契約は一年間だが、SNKでは「できればチームシンスケがある限り続けて応援していきたい」としている。同チームのバイク（ホンダVFR750）のカラーリング、スタッフのユニホーム、キャンペーンギャルの水着、傘に至るまですべてSNKがデザインし、ネオジオのロゴを大きくあしらったものになっている。またこれを記念したオリジナルTシャツのプレゼント（抽選で二百名）を現在実施している。

AOU第4回通常総会に伴い

景品問題で自主規制案

改造機など営業使用しない方針で進める

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、事務局東京、梅原靖三会長、加盟四十六団体）は六月十六日、東京の赤坂プリンスホテルで第四回通常総会を開催した。委任八を含む三十二団体の代表らが出席、評決権七十三のうち五十六が出席した。

梅原会長は、「手続き上まだ入会していない富山県協を含め、全国四十七都道府県にAOU加盟のオペレーター団体が出来た。AOUはエキスポ（展示会）が益々盛大になり（これによる収益増から）皆さんの動員費として還元することになった。各協会は、専業店だけでも組織率一〇〇%をめざしてほしい。このため三重県がモデルになって進めるので、予算も充当しておいた。全国レベルで一〇〇%に近い組織率を実現することで、名実ともAOUの成長と考えたい。景品機械の問題もあるが、AOUには遵法営業と自主規制がある。組織率向上に加えて、自主規制運動を進めることで、（新風営法という）法律に代える健全化を進めたい」など、挨拶の中で述べた。

引き続き新入会員として、鳥取県協（前田会長）と佐賀県協（三橋会長の代わりに長男の三橋和博氏が出席）が紹介された。

議案審議は梅原会長が議長となって進められ、平成四年度事業報告案と決算案、五年度事業計画案と予算案が、それぞれ事務局の朗読を経て承認された。梅原会長は「予算案のうち収入一億七千五百万円に対し支出二億と、二千五百万円の赤字予算になっているが、事業が活発化し、業界の健全化、適正化が進むよう期待している」と補足説明した。質疑はなく以上で総会議案は終了した。

引き続き、「景品提供機について」と題して、真鍋正・法務委員長から最近問題になっている景品提供遊技設備について経過説明があり、SC遊園協会は六月十日の例会で「不買宣言」している、JAMMAは製造、販売の自主規制を打ち出しているので、AOUとしてはパチンコ／パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種を営業使用しない方針で自主規制案を作りたい――と述べた。

これに関し二、三質疑応答があった後、以上の方針で自主規制を作ることを賛成多数で決めた。自主規制案は作成され次第、理事会に諮られるもようだ。

余暇開発センターの白石嘉宏氏が講師となって「遊びがつくる豊かな文化」と題する講演（約四十五分）があった。同氏はこの中で、今は感性精神の時代であり、精神文化を高める産業が求められており、業界人はそうした自覚を持つべきだ、ゲームはカラオケと並びこれからの輸出型産業で、技術移転してよい――など語った。この後、模範優良従業員表彰が行なわれた。

懇親会では真鍋正副会長が、「遊びのビジネスの原点は何かを念頭に置き、これからも希望を持って事業を継続させていきたい」と、挨拶した。

来ひん挨拶では、AOUの監督官庁、警察庁から瀬川勝久・生活保安課長が、「社会的責任という面から健全な営業、とくに子どもも遊べることから青少年の健全育成という観点で、他の風俗営業にない格別の配慮をお願いしたい。AOUからの（風営法施行に関する）陳情書については、十分検討させていただいており、互いに理解を図りながら（解決へと）進めたい」と語った。

写真はAOU第4回通常総会関係で、左上は警察庁の瀬川勝久課長、右上はAOUの真鍋・法務委員長、右側は講演した白石氏。下は模範優良従業員表彰のようす

写真上はAOU第4回通常総会のようす。下は懇親会で(右の註参照)

左下の写真（左から）AOUの桐谷氏、真鍋勝紀理事、真鍋正副会長、大阪府協の土井副会長、AOU梅原会長、警察庁・瀬川課長、AOUの佐久間副会長、警察庁・佐藤課長補佐、AOU駒井徳造副会長

JAMMA理事会

3社入会を承認

景品機はショー出品禁止に

㈳日本アミューズメントマシン工業会（JAMMA、事務局東京、中山隼雄会長）は五月十八日、赤坂プリンスホテルで第二十三回理事会を開き、パチンコ／パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種についてはAMショーに出品させないことを決めた。

この理事会はプレス関係に非公開で開かれたが、このほど議事録で内容が明らかになったもの。代理二名を含む全十五名の理事が出席、通常総会（本紙前号で既報）の直前に開催されている。

それによると、正会員として㈱ザップ（本社東京、三浦慶政社長）、海外賛助会員として米国のドイル・インターナショナル社（フロリダ州サラソタ、スキップ・ドイル社長）とスキーボール社（ペンシルバニア州チャロン、ジョゼフ・スラディック社長）の計三社の入会を承認した。うちスキーボール社は、古くからのアーケードゲーム機メーカーであるバリテック社を昨年十一月に買収している（本紙第442号「海外の話題」参照）。

もうひとつの議題は、五月七日付のJAMMAの通知に伴い、パチンコ／パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種について、今年八月開催予定のAMショーでの出品を規制、出品できないことを決めるもので、この問題への対応を担当しているAM機部会の長谷川桂祐会長が補足説明などして決めた――とのこと。

JAMMAではこれに基づき五月十八日付で会員に、これらの機種のAMショー出品を禁じる旨の通知を出している（本紙第452号既報）。

JAMMA健娯委

問題景品を検討

「ギフト用」広告もやめるべきと

JAMMAの健全娯楽推進委員会（金沢義秋委員長）は六月十七日、東京・新橋のTISグリーンフォーラムで第六十三回会合を開き、問題とされた業界誌に掲載されている景品の広告について検討し、「景品として提供してはならないもの」（仮称）として同委員会で改めて追加、指定することになった。

景品提供のある遊技設備の景品については、JAMMAやAOUなど業界五団体の自主規制「景品提供を行なう遊技機における景品の取扱いに関する綱領」（九〇年十二月）でガイドラインを設けているが、ライターや女性用下着など目に余るものが景品として広告されているとして警察庁・生活保安課から指摘されたとのこと。このため「コインジャーナル」に掲載されている景品の広告を具体的に検討することにし、子どもがこれらの景品を手にすることを考慮し、提供できない景品の種類を増やすことにするとの説明があった。

「綱領」で具体的に掲げられていないが、今後追加すべき「提供できない景品」例として、ライター、女性用下着、コンドーム、花火など火薬類、許諾のないキャラクター商品などが挙げられ、さらに検討を加え、決まれば文書を配布して徹底させることになった。

またコインジャーナルでは、「ギフト用」として単価五百円以上の商品の広告が掲載されていることについて、ギフト用品の業界誌でもないのにそういう広告を出しているのは、景品として使ってほしいという意図が明らかであり、掲載すべきでない、という意見が相次いだ。金沢委員長は、「そういう広告は止めてほしい」と述べている。

島根県協、通常総会

全会員を役員に

新入会員も新理事に就任

島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局松江市、福田照三会長、会員十社）は六月七日、松江市内の「生涯学習センタービル」で平成五年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、任期満了に伴う役員改選の結果、全会員を理事とした上で福田会長を留任とした。同総会には八社が出席。

福田会長挨拶の後、平成四年度事業報告案、会計報告案、五年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、PTAなど地域の関係諸団体の会合への参加、新会員の入会促進、管理者講習への参加――などを挙げている。

新入会員三社が紹介され、同協会員は十三社となった。

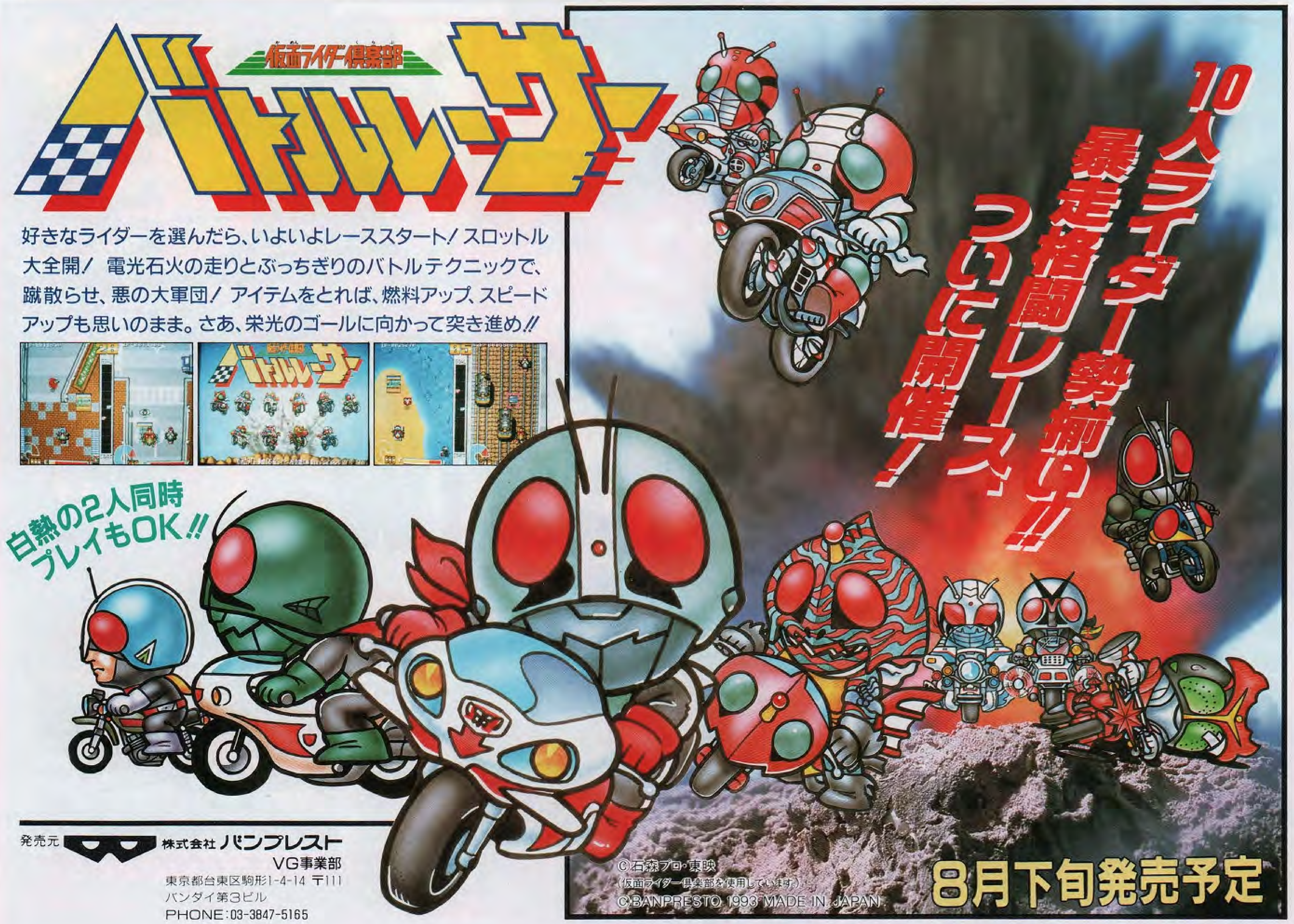
役員改選については、新年度から全会員を役員とすることを承認し、新入会員三社が新理事となった。新理事は梶治美氏（㈱梶商事）、馬庭竹生氏（ラピタランド）、河村良浩氏（アミューズメントスペースUSA）。また正副会長は留任とし、新監事に原芳博氏を選任した。

総会終了後は懇親会が開かれた。

スナガ開発

須永社長の母堂が死去

須永　せんさん（すなが・せん＝須永昇スナガ開発㈱社長の母）　六月十七日午後三時五十五分、急性心筋梗塞のため栃木県足利市の足利赤十字病院で死去、九十一歳。葬儀・告別式は十九日午前十一時から足利市斎場で行なわれた。喪主は養子昇（のぼる）氏。



カプコンが大型店開設

風営最大の屋内遊園地

ジャスコシティ新潟東店「カプコサーカス」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、昨年度からオペレーション分野に本格的に参入しているが、このほど子会社のカプトロン（本社東京、西野実社長）が既存店の運営などを担当、カプコン自体は新規に大型店を開設、運営していくことになったことを、六月下旬に明らかにした。

同社では、中型店の運営をカプトロンが担当、本社ではレンタル事業として同社業務用ゲーム機（主に「ストリートファイターII」などのTVゲーム機）を玩具店、書店、ファミコンショップなどに貸し出す事業を九二年度から本格的に開始、さらに今後も拡充するとしている。

また大型店などの開設が予定されるが、カプトロンでは資金面での対応に限界があることから、カプコンが直接オペレーション事業に乗り出すことになった。このため同社国内営業部の中に、今年四月一日付でアミューズメント施設部（浜野純孝部長）を新設していた。

このAM施設部では、七月三日にオープンする「カプコサーカス」（新潟）を手始めに、今後二年以内に青森、千葉、奈良でも大型店を次々と開設していくとのこと。これら大型店運営によりシングルロケとともに、同社オペレーション部門を強化する方針だ。

ジャスコシティ新潟東店内にオープンする「カプコサーカス」の営業面積は約五千六百平方メートルで、屋内ロケとしては国内最大級となる。同社ではこれを『国内最大級のインドア・アミューズメントパーク』（屋内遊園地）と呼んでいるが、全営業面積が風俗営業「八号営業」の対象となっていることから、日本一大きい「八号営業」所ともなっている。

「カプコサーカス」は一、二階の二フロアで構成されており、屋内遊園施設としてはトーゴ製のメリーゴーランド、真砂工業製の自走式ローラーコースター、ナムコのバッテリーカー「ドリフトキング」の三種類を導入、これにカプコンが販売している「ボウリンゴ」を加え、その他のAMゲーム機、メダルゲーム機などを設置している（同ロケについて続報の予定）。

写真は「カプコサーカス」内のようす。下はメリーゴーランド

JAMMA文書理事会で

ウィリアムズ社も入会

海外出展5社に増え国際性で自負と説明

写真は第31回AMショーのPRポスターで実行委員会は3万枚を作成。うち約6千枚を8月25日前後の2日間、東京周辺のJRの電車内で中吊り広告に使う予定。また約2万3千枚を出展社に対し1小間15枚の割合ですでに配布した

JAMMA／JAPEA共催による第31回AMショーの準備を進めているショー委員会は六月十五日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第二回会合および出展社説明会、小間位置決定会を開いた（**出展社名と出展小間数、小間配置図は本紙前号参照**）。

同ショーの出展申し込みは五月二十六日に締め切られ、六十六社から千五百六十七小間の申し込みがあり、上限としていた千五百小間を上回った。このためショー実行委員会では百小間以上を申し込んだ六社から計六十八小間を削減し、千四百九十九小間に調整。しかしその後、米国ウィリアムズ社からの出展申し込み（二小間）について、賛助会員としての入会を六月八日付文書理事会で承認するなどの手続きを行なったため、同社を出展社に追加することになった——との報告が第二回会合で行なわれた。この結果、最終的に出展申し込みは六十七社千五百六十九小間で、出展小間数を千五百一小間にすることが了承された。

このほか同会合では、出展社に一小間につき十五枚のPRポスターを配布することなどが了承された（**上に写真**）。なお、ある出展社からの申し入れについて討論したが、その内容は非公開となっている。

出展社説明会には六十一社が出席。冒頭JAMMAの長谷川桂祐副会長が、「AMショーは世界に誇れるショーになっており、今回は出展社の一割近い五社が海外からの出展となっている。これは日本のAM産業が国際感覚を身につけた産業になったことを示すものだと自負している。今回のショーの特徴は会期三日間のうちとくに初日（「特別招待日」）について、ビジネスショーの特質を強く打ち出すよう配慮したことと、JAPEAとの共催になったことだ。この特徴を生かした運営の向上と所期の目的の達成を期待する」と述べた。

この後、日南香実行委員長が「出展の手引」などについて説明した。その中でとくに七号営業のパチスロ、パチンコ機など景品を提供するものの出品禁止、「景品の取扱いに関する綱領」の厳守が強調されたほか、来場者数を正確に把握するため今回から登録用カードにシールを貼付するなどの説明があった。

小間位置決定会では申し込み小間数の多い出展社から順に小間位置を決めていき、同数小間の場合は抽選または話合いで決めるという方法で、全小間位置が決められた。

なお会場は第二—五ホールの計四ホールを使用するが、会場の構造上、第三と第四ホールの間が仕切られた広い通路になっているため、ショー会場全体は左右に二分された形になる。このことも含めてショー委員会では、次回のショーは会場レイアウトを抜本的に見直したほうがよいとの意見が多く出されている。

写真は第31回AMショーの出展社説明会で、上は挨拶する長谷川氏

夏休み最後の土曜日

一般公開をPR

JAMMAがニュース資料

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は六月十日付で一般マスコミ用の報道資料を発表した。これは、今年のAMショーの一般公開日にできるだけ多くの人が集まることを目的としたものだが、一般公開となるAMショーを主催者側がどうとらえているか、を示す材料ともなっている。この報道資料の内容は次の通り（できるだけ原文のまま）。

夏休み最後の土曜日を最新のアミューズメントゲームで楽しもう！　幕張メッセ・第31回アミューズメントマシンショーが一般公開（開催告知掲載のお願い）

夏休み最後の土曜日、三千台を越える最新のアミューズメントゲームで楽しんでみてはいかがでしょうか？

㈳日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会は、来る八月二十六日（木）から二十八日（土）までの三日間、内外の最新アミューズメントゲームマシン三千余台を集めた「第31回アミューズメントマシンショー」を開催いたします。

会期最終日の二十八日は、一般の皆様に家庭用テレビゲームから今話題のバーチャル・リアリティー（仮想現実）マシンまで、最新のゲームマシンを、展示会場でいち早く体験していただくために一般公開日を設けました。

入場料は、中学生以上が二千円、小学生千円（未就学児童は無料）で、展示されているすべてのアミューズメントマシンが無料で楽しめます。

「第31回アミューズメントマシンショー」は、『「遊び」が創る、21世紀の夢』をテーマに、㈳日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会の共同主催により、アミューズメント産業の発展・振興を目的に開催される世界最大規模の娯楽機器展示会です。

国内外の娯楽機械器具メーカー六十七社からの出展品は、コンピュータ・グラフィックスや3D（三次元立体映像）、最新のコンピューター技術が作り上げたバーチャル・リアリティー等を応用して作りあげられたハイテクマシンを中心に、家庭用TVゲームから遊園地向けのジェットコースター！観覧車（実物の展示は未定）、シミュレーションシアターに至るあらゆる娯楽機械が出展される予定です。

従来、テーブル型のビデオゲーム機が主流だった、かつてのゲームセンターは、F—1やオートバイレースのドライビングシミュレーションゲーム等を更に進化させた体感ハイテクマシンの登場や、「クレーンゲーム」の流行により、近い場所でお金をかけずに気軽に楽しむことのできるレジャー、いわゆる〝安・近・楽〟の都市型レジャーを具現したアミューズメントテーマパークとして大きく変貌を遂げました。

この結果、これまでアミューズメント施設に足を運んだことのない、多くの人々を引き付けるようになっております。「第31回アミューズメントマシンショー」一般公開日は、こうした傾向を踏まえ、アミューズメント産業に携わる人だけでなく「遊び」に興味をもたれる多くの方々に最新のアミューズメントマシンをご紹介するものです。

SC遊園協の研修委員会主催で

北欧を重点視察

リーゼベルグ遊園地など8ヵ所

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では五月上旬、北欧遊園施設視察ツアーを実施、会員ら三十四名が参加した。これは同協会の研修委員会（早見儀信委員長）が主催し、TTAが取り扱ったもので、十日に出発、二十二日に帰国した。同委員会がまとめた「報告書」によると、主な見学先とその内容は次のとおり。

「テーマパークエキスポ」（IALTEX、ロンドン郊外）＝ワールドフェア社主催で八十社が出席し遊園施設関係を展示（日本企業の出展なし）したが、「とくに目新しいものはなかった」とのこと。

「バーチャル・クエスト」（ロンドン市内）＝WI社VRゲーム機四台を中心としたゲーム施設で今年一月オープン。

「エフテリング遊園地」（オランダ）＝五一年開園。森林の中に多数の遊園施設が点在した自然重視のパーク。九二年は目標を上回る二百五十二万人が入園している。

写真はリーゼベルグ遊園地で、IAAPAの前会長であり同園社長のブー・チントーフ氏（右）が、同園を訪れた内田博会長（左）ら訪問団を歓迎したようす

「マドローダム」（同）＝オランダの町並みや公園などを二十五分の一の精密なミニチュアで表現したパーク。五二年開園。マドローダム財団が運営し、収益の中から毎年、青年のための組織に多額の援助をしているそうだ。

「リーゼベルグ遊園地」（スウェーデン）＝二三年開園。三十のアトラクションとスポーツ施設、キャンプ場、マリーナなどで構成。四—九月の半年間だけの営業で三百万人前後の入場者がある。

「スカンセン野外博物館」（同）＝一八九一年開設。約百五十の移築された建造物のほか動物園、ステージなどがある。

「リンナンマキ遊園地」（ヘルシンキ）＝五〇年に戦争孤児を慰める目的で開園。現在収益は児童福祉活動に投じられている。二十一機種の遊園施設が中心。五—八月営業。

「チボリ公園」（コペンハーゲン）＝一八四三年開園、今年で百五十周年。約八万三千平方メートルの敷地に遊園施設と乗物機が約二十五機種設置されているが、レストランが三十店もあり「入園者の多くは乗物より食事と各種ショーを楽しむために来る」そうだ。一年のうち五月から四ヵ月半の営業で四百五十万人が来園している。

ツアー参加者らは北欧の遊園地について「歴史の重みと地域の経済や生活との関わりの深さ、また経営者の誇りと自信に感銘した」としている。

写真上はマドローダムにて、下はリーゼベルグ遊園地での一行

カラオケボックスでは

利用者名簿を必ず作成

協会連合会が警察庁の指導で自主基準

カラオケボックスのオペレーター協会連合会、日本カラオケスタジオ協会（事務局東京、毛塚昇之助会長）は六月二日、カラオケボックス運営に関する全国統一の自主規制基準を決め、全国のカラオケ協会に配布した。これによりカラオケ業界の健全化を促し、イメージアップを図るのが狙いとされている。

同協会は九一年十一月に発足、九二年二月から警察庁など関係機関と共同で自主規制基準案作りの作業を進め、六月二日に東京・目黒の雅叙園で開かれた理事会で決定、同日開かれた定時総会で発表したもの。カラオケボックスの「設置、設備及び構造基準」、運営責任者が守るべき「運営管理基準」、客の協力を求めて訴える「お客さまへのお願い」の三部から構成されている。八九年ごろから各地で自主規制作りが行なわれたが、内容がばらばらだったのを統一基準に沿って向上させる。

うち「設置、設備及び構造基準」は、地域制限として学校、図書館などから百メートル以内の出店自粛、住宅地域やその他の地域では地元住民の了解を得ること。また設備構造の制限として、45—65デシベル以内の騒音、55デシベル以内の振動、室内は二十ルックス以上の照度を保つこと。内側から施錠できず、室内が見通せる窓を設けるなど防犯対策を講じること。専用受付を設け利用客と面接できるようにする——など九項目を掲げている。

「運営管理基準」では①十六歳未満者は午後六時以降、十八歳未満者は午後十時以降利用させない（但し保護者同伴の場合は午後十一時まで）。②利用者名簿を必らず作成する。未成年者と思われる客については年齢確認を確実に行なう。③小・中学生、高校生が授業時間帯に来店しても、利用させない。④店内で飲酒、喫煙など少年の健全な成長を阻害する行為が行なわれないよう常時管理者を置き、定期的に巡回する——など二十項目掲げている。

警察庁・生活保安課によると九二年十月現在でカラオケボックスは全国で約九千五百営業所、約九万六千室あって増加中であるが、「少年がトルエンを吸入する事案や営業者等が少年に酒類を提供するなどの事案が発生しているため、善良な風俗環境の保持や少年の健全育成等の観点から、営業の健全化に向けた指導を引き続き行う必要がある」としている。今回の日本カラオケスタジオ協会の自主規制基準はその一環に当たる、と見られている。

三次元画像処理で

仮想の顔も合成

松下が九娯と業務用開発

松下電器産業㈱（本社大阪、森下洋一社長）はコンピューター事業部が扱うパソコン周辺機器のひとつとして、人物の顔写真を三次元画像として処理するシステムを開発。これをもとに㈲九娯貿易（本社長崎県佐世保市、平岩重男社長）とゲーム場用の機械を開発中であることを明らかにした。

松下電器が製品化したのは「三次元画像処理カード」で、「フレームメモリカード」とともに同社パソコン「Mシリーズ」に内蔵させ、ビデオカメラなどから画像を取り込み、三次元画像処理を進める。年齢を変化させた画像、喜怒哀楽の表現にした画像など高速で作るほか、男女各一名の顔写真から生まれてくる子どもの顔を予想して合成することができる。

このため結婚式場でのイベント用などを考えているが、顔写真の合成を業務用AM機として別に開発中としている。これはコックピット型キャビネットで、座った人物の顔を自動認識し、顔合成シミュレーションを楽しむようにするもの。ゲーム場のほか、駅構内などのロケーションを考え、開発している。

2人の顔の画像から平均した子どもの画像を合成した例

石井鉄工所が開発した

ドリーミートンネル

鹿児島県の大浜海浜公園に

石油化学タンクメーカー、㈱石井鉄工所（本社東京、石井宏治社長）はこのほど、チューブ内を滑降する遊園施設「ドリーミートンネル」を開発、四月に第一号機を納入した。経営多角化のひとつで、同社P&S事業部が担当している。

「ドリーミートンネル」は、同社が開発した流水スライダー「アドベンチャースライダー」、カート走行式「アドベンチャーコースター」の実績をもとに、初めて演出を採用した遊園施設として開発したもの。鹿児島県肝属郡根占町にオープンした大浜海浜公園にまず導入、四月八日のオープン以来、体験した利用客に新鮮な驚きを与えている。

これはFRP製の円筒形走行路（約二百メートル）の中を、四輪のカートに乗って走り降りる「アドベンチャーコースター」で、途中の約三十六メートル部分が「ドリーミートンネル」になっている。ループ部分の走行路に、紫外線に反応する特殊蛍光塗料で隕石などさまざまな宇宙イメージが描かれており、独特の発光と色彩によって宇宙のイメージを作り出している。

受注金額は一億三千万円。同社では既設の「アドベンチャーコースター」などのオプション用、また新規開設用に営業を広げたいとしている。

写真上は石井鉄工所による「ドリーミートンネル」の内部のようす

訂正

本紙前号3めんのJAPEA総会記事の見出し中、「監事に角田氏選任」とあるのは、「理事に」の間違いでした。また前号22めんの法人申告所得表のうち、㈱富士リースの代表者名が「前田尚志」となっていたのは「前田高志」の間違いでした。

大阪府協が森の宮「アピオ大阪」で

初の風営法セミナー開催
府警担当官を講師に招き

会員ら65名が参加、併せて暴対法セミナーも

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、OAO）では六月二十三日、大阪・森の宮の「アピオ大阪」で、大阪府警防犯部の協力を得て同協会員を対象にした「風営法・暴対法セミナー」を開催した。

同協会では「新風営法施行後約八年を経過した現在、同法の運用および許可申請手続きなどについて問題や疑問点も出てきているので、そういう点の説明も含めて府警に講演を依頼した」とし、同協会の運営委員会（松下實人委員長）がセミナーとして企画、実施した。

参加希望者を募る時、八号営業に関する質問や要望事項をあらかじめ求めており、そのうち主なものをまとめて事前に府警担当官に提出した（次ページに掲載）。なお参加申し込みは八十四名あったが、うち六十五名が当日出席した。

セミナーは今西徹事務局長の司会で進められた。梅原会長は挨拶の中で、「業界が順調に発展するには個々の企業の営業努力のほかに、法律があればこれを守ること、常識の範囲での自主的規制、組織の拡大などが重要となる。うち当業界が遵守すべき法律である風営法はわかりにくい点が多々あるので、理解し納得して法律を守っていくのが望ましいということでこのセミナーを開いた」と述べた。

府警防犯部からの講師を代表して保安第一課の川城清憲課長補佐は、同セミナーは「当方の考え方を伝えて適正な業界発展に寄与する場」とした上で、「八号営業所は新風営法施行当初、大阪府下では専業店と併設店を合わせて二千二百十八店あったのが、現在では千二百三十六店に減少した。当初できるだけ多くの店を許可営業の中に入れて適正化しようということ」と語った。

「風営法・暴対法セミナー」にて、上は（左から）府警保安第一課の川城清憲課長補佐、森信夫係長、OAOの梅原靖三会長、下はセミナーに参加したOAO会員らのようす

8号許可は〝禁止の解除〟新法では警察裁量権ない

講演は、暴力団排除について川城課長補佐と城田三智代主任、防犯総務課の岩崎主任ほか二名の婦人警官が担当、また風営法については保安第一課の森信夫係長が説明し、それぞれ約二時間、計四時間にわたるセミナーとなった。

うち風営法の講演は、「風適法の正しい理解について」と題して、森係長が「私見も含めて」前置きした上で説明にはいった。その主な内容は次のとおり。

「風営適正化法」（新風営法）の目的、狙いは大きく次の三点にある。

①善良の風俗の保持＝異性の接待を伴う営業や賭博に移行するおそれのある営業などは一定の枠内で営業してもらう必要がある。②清浄な風俗環境の保持＝住環境を保護する意味で営業地域を制限する。③少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止＝年少者の立ち入りを規制する。

風俗営業は許可制である。つまり本来営業してはならない業種として法律で全面禁止されているのが前提になっており、一定条件を備えた者だけに「禁止を解除」して許可を与えるというもの。

その許可を与える条件は「人」「店の構造・設備」、そして「場所」という三点が柱になっており、この三つがすべて一定基準に達した場合のみ禁止が解除される。うち重要なのは「場所」で、これは「人」「構造・設備」のように変更や改正がきかない。

風俗営業が可能な「場所」について、学校や病院など保護対象施設との距離を測る起点は、その施設の同敷地内にある看護婦の寮や駐車場、施設オーナーの自宅などは除いて、あくまで保護対象地の端から計算する（さまざまな具体例を図示しながら説明）が、ケース・バイ・ケースで異なるので、事前に相談したほうがよい。なお大阪ではミナミとキタの盛り場の一部に限り、保護対象施設の有無に関係なく公安委員会が風俗営業を例外的に認めている区域がある。

建築基準法だと建物は制限地域に少しはみ出しても建設できるが、新風営法では違法になる。旧風営法では警察にその裁量権があったが、新風営法では一切なくなったので、たとえ十㌢でもはみ出してはいけない。

また禁止区域での既得権営業ではその建物を全部壊したり処分などすれば、既得権は消滅する。ただその場所でゲーム場を続けたい場合は、いわゆる〝一〇％未満〟の対象外にするという方法はある。

（以下は質問事項の回答および説明のうち主なもの）

――施行規則で八号の対象機種はおよそ次の五種類ある。①スロットマシンなどメダルゲーム＝偶然性そのもので技術介入性がまったくなく賭博に使われやすい。②TVゲーム＝使い方によっては賭博になるものもある。③フリッパー＝弾いたボールがどう転がるかわからないし得点が上がるのも偶然性が強い。④その他＝①②③に属さない機種。⑤ルーレット台やトランプ台＝方法が賭博遊技そのもの。

以上の中で風営対象外となるのは、②のうちドライブゲーム、飛行機操縦ゲーム、占い機と、④のうちでいくら「使いようによっては」と言っても賭博に結びつかないと思われるモグラ叩き、パンチング機、腕相撲機など人の力を使い表示するものなどに限られている。

――いわゆる〝一〇％未満〟については、風営法改正の時に「一、二台しか置いていない喫茶店などもすべて風俗営業にするのは問題がある」として衆参両院で当時多く出された反対意見を、警察庁が認めたことから出てきた基準である。

客の遊技の用に供される部分（事務所や便所は除く）に占める風営対象機種の面積（機械平面積の三倍、一台は最低一・五平方㍍で計算）が一〇％未満なら、その店は風俗営業ではない。ドライブゲームや飛行機ゲームなど風営対象外機種は何台あっても〝ない〟ものとみなす。

――許可店と対象外フロアが隣接している場合、その境界を透明ガラスあるいは低い仕切りにしたいとの要望があるが、警察にはそういう裁量権は全然ない。許可店と対象外フロアを同一視できるような形態を認めると法律が形骸化してしまうので、その境界は壁で厳格に仕切って入口も別々にしなければいけない。

――カーニバルゲームで景品を提供（手渡し）してはいけない。ただしクレーン機は物品で表示するゲーム、つまり人形を取ること自体がゲームになっているもので、取った人形を店へ返せとは言えないことから、五百円未満の景品に限り例外的に認めている。バスケットボール投げで景品を出すのは、ゲームと景品とは何ら関係がないのでいわゆる〝景品提供〟に当たるという解釈をしている。

――許可申請に関しての簡素化および全国統一化、許可されるまでの時間の短縮化などについては、いずれも今後検討余地がある。また警察局も風営法改正当時、AM産業がここまで発展するとは考えていなかったため、法律が現実に追いついていないのが事実で、そういう面も含めて警察庁ではいろいろと検討し始めている。

その中で同じ風俗営業者が同一県内で風営店を増やす場合、申請手続きを簡素化する一部改正法が八月一日施行されることになった（2めんに詳報）。

（編集部註＝以上は今回のセミナーの発言要旨であって、それ自体にも問題点が含まれているが、そのまま掲載した）

上の写真はいずれも婦人警官による暴力団排除セミナーにて、〝防犯指導班〟による防犯演技で具体例をわかりやすく説明

婦人警官が〝防犯演技〟も

暴対法に関するセミナーでは、婦人警官で構成された〝防犯指導班〟が中心となり、〝もしも暴力団に脅されたら〟をテーマに、そのいろいろな具体例を寸劇で示しながらわかりやすく説明した。また「暴力団撲滅への道」というビデオも上映。

保安第一課の川城課長補佐は、「いろいろ犯罪を犯しながら社会の裏側で暗躍しているのが暴力団であり、政治から一般企業に至る社会のあらゆる分野に何らかの形で介入している。暴力団とは関係ないと思っていても、間接的にはどこかに関わってきているもので、とくに風俗営業を中心にすべての企業は暴力団のターゲットになり得ることを認識してほしい。だから警察と業界が団結して暴力団排除に努めなければならないことを理解してほしい」と語った。

セミナー終了後、松下運営委員長は、「大変参考になった。こういうセミナーを年に一回は開きたい」と挨拶した。

実績のメカニズム

謹一告
当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

ドロップタイプセレクター（メカ式）
AD-81P

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

専用チャンネルブラケット

720-A/B
(¥100・¥50)
730-A/B
(各種メダル・US25¢ ¥10)

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）

ドロップタイプセレクター（電子式）
AE-882
世界初3.5インチサイズ
2WAYセレクター
○メンテナンスが容易
ワンタッチで清掃

信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko 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 ☎03-3401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。

8号営業に関するOAO会員からの質問事項

1　風営対象外機種について
2　営業面積10%以内営業規定について
3　対象、非対象の機種選定
4　解釈基準において、店舗に類する区画された施設（旅館・ホテル・ショッピングセンター）で見通しが良・悪の判断の基準をどのように定めておられるのでしょうか。
5　家族連れが時間規制違反をした時の対処
6　許可申請に関して（8号営業）検査後許可が下るまでが長すぎるのはなぜか。
7　店内改装および拡大時の申請内容書類および期間
　申請内容によっては、一律に期間は決められないだろうが、せめて、新規申請の待機期間より短縮できないだろうか。
8　法、2条、8号の中での「随伴する施設」の解釈は、大規模小売店内の施設と同一の判断ができないのでしょうか。
　「随伴する施設」の解釈が、所轄署により相違があるのはなぜか。
9　用途変更の必要性はあるのでしょうか。
10　許可申請内容について、府下所轄署の見解を統一していただけないでしょうか。
11　現在建築確認の合議（裏判）が必要である。なぜなのでしょうか。（大阪府のみ必要）
12　現在建物完成の2週間前に申請を提出しなければならないとありますが、次の理由により1ヵ月前に提出可能としていただけないか。
　①申請提出後、人物照会に3～4週間かかる。
　②照会後でなければ営業所の立検が受けられない。
13　申請（立検）終了後許可が出るまで時間がかかりすぎる。（申請者にとって賃料等経済的に大きな負担となる）
14　全国統一しもっと簡素化を図っていただきたい。（大阪府は本部承認である。）
15　構造、設備等について、現在、許可施設と対象外施設が同居している場合、壁（しきり）が必要ですが、a、見通しの良いガラス等で許可していただきたい（無色透明等）、b、もしくは高さ90㎝以内の仕切りで許可していただきたい。
16　カーニバルゲーム機では景品を出してはいけないのでしょうか。
17　風営適正化法が施行され申請許可制となり約8年が経過しました。見直しの時期に来ているのではないでしょうか。営業者として健全に運営を行なっている者に対しては実態を調査し手続の簡素化と整備、合理化を図っていただきたい。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

ドラキュラ
吸血鬼の恐怖ターゲット
凝ったWMSフリッパー

BRAM STOKER'S DRACULA

マッスルボマー
男たちの闘争本能が激突
最後に勝利のゴングを!!

MUSCLE BOMBER

ポニーマーク Ⅳ
新素材TVキャビネット
高解像29インチモニター

PONYmark Ⅳ

エアコンバット
空中戦シミュレーター!!
敵機を素早く発見し撃墜

AIR COMBAT

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

「メガドライブ」をコンパクト化して

機内専用機開発

ＪＡＬの主な国際線でサービス

日本航空はセガ社と共同で、航空機内専用の小型16ビットＴＶゲーム機「ＪＡＬメガジェット」を開発、七月一日から主な国際線ファースト／ビジネスクラスの乗客に貸し出すことになった。

「ＪＡＬメガジェット」（下の写真は使用例）はセガ社の家庭用ＴＶゲーム機「メガドライブ」の本体と操作盤を一体化して小型軽量化するとともに、これまでビデオプレイヤー用だった座席の五インチ液晶カラーモニターで使えるようにしたもの。「ＪＡＬメガジェット」は約二十二センチ×九センチ×四センチとコンパクトに仕上っている。

ゲームソフトは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」や、ドライブ、ゴルフ、パズル、麻雀ゲームなど当初は六種類を用意する。ＪＡＬのロンドン線、ニューヨーク線（ビッグエクスプレス）、パリ線、サンフランシスコ線（スカイクールザー）のジャンボ機に限り当面このサービスが開始されるが、他の海外ジャンボ機にも拡大する予定とのこと。

ＪＡＬではこれまでもビデオプレイヤーの貸出サービスを実施しており、利用客が受けるサービスの幅が広がったことになる。なお航空機内のＴＶゲーム機サービスはこれが始めてではなく、任天堂と米国の航空会社との連携による機内サービスの例がある。

岐阜県協、定時総会

健全営業推進化

会員増強に向け意欲も

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋功会長、会員三十四社）は六月二十三日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第九回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には二十四社が出席。真鍋会長が挨拶した後、来ひんとして県警防犯部防犯課の安積信男警部が健全営業および暴力団排除などについて話をした。また同協会顧問の猫田孝、白橋国弘両県会議員、前事務局長の田原敏光氏からそれぞれ挨拶があった。

議案審議は三浦保夫監事が議長となって進められた。平成四年度事業報告案、収支決算案、五年度事業計画案、収支予算案はいずれも真鍋会長が説明、承認された。うち事業計画については、①健全営業推進と社会的認知への努力＝満足すべき状態ではないので引き続き堅実に推進する、②関係機関との相互理解と信頼関係＝徐々に改善、向上してきており取り組みをさらに強化する、③協会運営の強化、円滑化の推進＝入会促進、組織拡充を進める、④会員相互の親睦活動＝実務中心の研修会と一泊懇親会の年二回以上実施を目標とする――の四項目を掲げている。

議事終了後、真鍋会長はとくに会員増加に向けての活動推進を強調し、会員に協力を求めた。

奈良県協、定時総会

懇親で盛り上げ

県警課長は協力を求める

奈良県アミューズメント施設営業者協会（事務局奈良市、松村克彦会長、会員十六社）は六月十日、奈良市内の「共済会館やまと」で第三回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任四社を含む十四社が出席。松村会長が議長となって議案審議に入った。

平成四年度事業報告案、収支決算案、五年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、組織の拡大強化、ＡＯＵ技術研修会への参加、賭博の追放、県青少年対策への協力、会員相互の親睦活動――などを挙げている。

このほか暴力団排除に関する決議文を採択した。この決議文は総会終了後に開かれたコンパニオン付きの懇親会で松村会長が読み上げ、来ひんとして出席した県警防犯課の吉崎龍平課長に手渡された。

同課長は席上、暴力団排除、遊技機賭博の取り締まりへの協力を求め、健全営業をさらに徹底するよう要望した。また県青少年課の渡辺博文課長補佐は、青少年の健全育成と環境浄化について話をした。

事務所移転

㈱エイム＝東京都新宿区新宿五丁目一の十三、ＭＯＡビル、☎三三五〇―一五四一、辻川英章社長。

㈱サクセス＝東京都渋谷区恵比寿南一丁目四の二、紀伊国屋ビル、☎三七九一―二八二〇、吉成隆社長。

㈲テクナート＝大阪市浪速区日本橋東二丁目十の十三、☎六四三―七六四一、地林薫社長

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ストリートファイター II
格闘フリッパー
キックやパンチのターゲット!!
STREET FIGHTER II

バーニング ライバル
新感覚アニメアクション
乱入可能、最先端バトル
BURNING RIVAL

エア コンバット
空中戦シミュレーション
大迫力の体感サウンド!!
AIR COMBAT

ネオ 50
ネオジオ新キャビネット
50インチプロジェクター
NEO 50

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区東上野1丁目24の4 丸千第2ビル ☎03(3837)3884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

ＪＡＭＭＡ主催、電取法セミナー

電取担当実務者を対象に型式試験の効率的受験を

機電検が全面協力し、3氏が詳しく説明

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）では六月十五日、東京・霞が関の東海大学校友会館でＪＡＭＭＡ電気用品取締法対策委員会の担当により、電取法に基づく型式認可に関するセミナーを開催した。

これは毎年ＡＭショーを控えた時期に開かれている電取法説明会で、九一年からは「型式認可の効率的受験方法について」と題し実務面に絞ったセミナー形式をとっており、講師も指定試験機関から招いている。

今回は、電子応用機械器具の指定試験機関である㈳機械電子検査検定協会から、事業推進部の鈴木紀男次長、用品試験課の宮永信一課長、試験担当の舟山保課長の三人を講師に迎えて進められた。これに五十二社百十一名が参加した。

ＪＡＭＭＡの福田哲夫副会長（電取委員長）が挨拶に立ち、「このセミナーは三回目となるが、回を追うごとに盛況になっている。日ごろは型式の試験で苦労していると思うが、第一線で試験を指導している担当官にそのノウハウを説明してもらうので十分参考にしてほしい。なお第31回ＡＭショーでは例年どおり、開催の前日に出品機の立ち合い検査を行なう。これまで毎回何らかの問題が生じているので、各社とも事前によくチェックをし、検査がスムーズに運ぶよう協力してほしい」と語った。

また機電検の鈴木次長が、「このセミナーを参考にして、より効率的な型式試験を受けるように努めてほしい」と挨拶し、セミナーに移った。

電取法セミナーにて、円内は左上がＪＡＭＭＡの福田哲夫副会長（電取委員長）、右上は機電検の鈴木紀男次長、左下は宮永信一課長、右下は舟山保課長

事前のチェックで円滑化

セミナーは、①電取法の規則の概要、②電取法の型式認可試験における効果的な受験を可能にする考慮すべき事項、③製造事業者登録、④型式認可試験における試験結果、⑤電気用品の国際化――などは次ページ参照）。

型式認可試験をスムーズに進めるためには、試験に必要な部品や構造図などを揃えて提出しなければならないが、部品が揃っていないとそれを取り寄せるのに数日から数週間かかってしまう場合がある。とくに高圧ケーブル、プリント基板、フライバックトランスなどの提出に時間がかかっている。

新しく申請するメーカーや新タイプの製品についての型式認可申請の場合に、不足サンプルが多く見られる。できるだけ事前に試験機関に相談したほうが、むだな時間を省くことができる。また書類をよく整理して申請することが大事で、型式が同一区分で済むものも出てくる。

なお不合格や改善を避けるには〝技術指導〟試験や〝依頼試験〟と併せて申請するという方法もある。また安全性に関わる〝重要部品〟は技術基準に適合しているかどうかを確認する必要があるが、これが不適合になると認可取得が大幅に遅れる。材料認証協議会に登録されたもの（ブラウン管、器内配線、合成樹脂外かく材料）を使用すれば、試験期間を短縮できる。なおプリント基板は今年中に登録制となる予定とのこと。

九二年四月から九三年三月までの一年間で〝その他の電子応用遊戯器具〟の試験結果は、三十六件中合格は五件、改善が三十一件もあった（下図参照）。

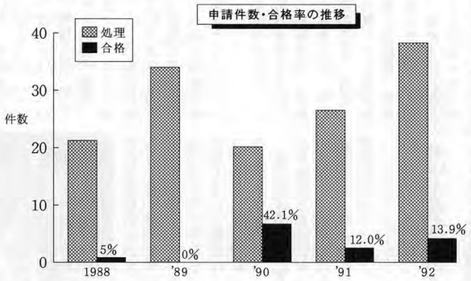
改善が指摘された不適合項目の主なものは、充電非充電部分の空間距離も多く、次いでアース関係、雑音の強さ、内部配線、絶縁トランスの一次と二次巻線の空間距離不足となっており、この五項目で七割以上を占めている（下図参照）。これらを注意すれば改善指示はかなり減少する。改善指示となると、簡単なものは二、三日で済むが、再試験や基本的な改善には二、三週間もかかってしまう。ただうっかりしていたことによる改善指示がかなりあるので、少し気を付けさえすれば効率的な受験につながるとしている。

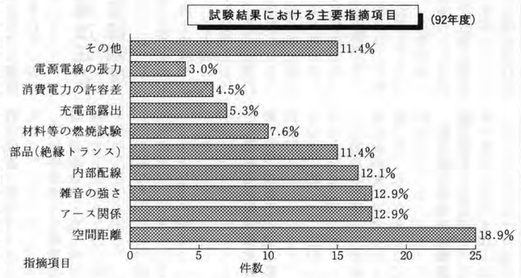
「電気用品の国際化」については、海外の技術基準との整合性、海外試験機関による試験データの受け入れなどの現状について話があった。今後国際基準ＩＥＣにシフトすべきかどうか、認可の方式などについてはなお検討中とのこと。

講師による説明の後、質疑応答が行なわれた。その中で電源を直流安定化電源として外部に取り出すと、電取対象外になるが、これに〒マークのある大型モニターを取り付けた場合について、担当官は、法律上は対象外だとした上で「危険度は同じなので問題が起きた時のデメリットを考えると、できるだけ電取認可を取っておいたほうがベターだ」としている。

このほかＴＶモニターや新タイプの製品については、再認可を受けるための更新手続きなどの試験の簡素化を求める意見も出されたが、これらは現状では難しいとされた。

年度 / 内訳		1988	'89	'90	'91	'92
合格	件数	1	0	8	3	5
	%	5.0	0	42.1	12.0	13.9
改善	件数	19	29	10	21	31
	%	95.0	87.8	52.6	84.0	86.1
不合格	件数	0	3	1	1	0
	%	0	9.1	5.3	4.0	0
処理	件数	20	32	19	25	36
	%	100	96.9	100	100	100
取下げ	件数	0	1	0	0	0
合計	件数	20	33	19	25	36





論潮

映画マリオ

日本航空はセガ社と共同で、航空機内専用の小型16ビットＴＶゲーム機「ＪＡＬメガジェット」を開発、七月一日から主な国際線ファースト／ビジネスクラスの乗客に貸し出すことになった。

「ＪＡＬメガジェット」（下の写真は使用例）はセガ社の家庭用ＴＶゲーム機「メガドライブ」のマリオはいいがルイージがどうの、とかは言わない。日本ではピーチ姫となるデイジーもそんなに悪くないし、出演者はよく演技しているし、演出や編集もレベル以上だし、なんと言ってもＳＦＸ――特殊撮影がすごいのであるが、映画「スーパーマリオ」は、お世辞にも面白いとは言えない。

なぜそうなのか。日本でも米国でも大ヒットしたＴＶゲームのキャラクターを使うという、極めて有利な条件がこの場合むしろあしかせになったのか。そんなことはないはずで、いくらでも有利に、やたらマリオが弱いのには参ってしまう。

ＴＶゲーム「スーパーマリオ」では、キノコなどなにかアイテムを発見し、身に付けることで単なるマリオからスーパーマリオへと変身し、失敗に利用できるし、発展させることはできた。

日本での、この映画の広告のうたい文句（いわゆるヘッドコピー）は、マリオを指して「このヒゲオヤジが、超つよい」であるが、映画では反対なぜ普通のマリオとルイージなのかさっぱりしない。つまり映画の題は、もう一代前の「マリオブラザーズ」でもよかったのではないか、と言えるぐらいである。

映画には映画のルールがあり、ＴＶゲームと異なることははっきりしている。しかし、コミック原作の「忍者タートル」（ＴＭＮＴ）がＴＶゲームも実写劇映画も（少なくとも米国で）大ヒットした現実からすれば、うまく両方とも成功する方法を見出せたはず、と言えば酷であろうか。

カプコンが映画「ストＩＩ」を引っさげて映画産業に進出するのは、失敗を恐れぬチャレンジ精神の現れと言えるが、ＴＶゲームを元にして出来る映画はそう容易でないことを知ってかかることになるかどうか注目したい。

マリオはいいがルイージがどうの、とかは言わない。日本ではピーチ姫となるデイジーもそんなに悪くないし、出演者はよく演技しているし、演出や編集もレベル以上だし、なんと言ってもＳＦＸ――特殊撮影がすごいのであるが、映画「スーパーマリオ」は、お世辞にも面白いとは言えない。

なぜそうなのか。日本でも米国でも大ヒットしたＴＶゲームのキャラクターを使うという、極めて有利な条件がこの場合むしろあしかせになったのか。そんなことはないはずで、いくらでも有利に、やたらマリオが弱いのには参ってしまう。

ＴＶゲーム「スーパーマリオ」では、キノコなどなにかアイテムを発見し、身に付けることで単なるマリオからスーパーマリオへと変身し、失敗に利用できるし、発展させることはできた。

日本での、この映画の広告のうたい文句（いわゆるヘッドコピー）は、マリオを指して「このヒゲオヤジが、超つよい」であるが、映画では反対すると普通のマリオに戻ってしまう。こういうのは、典型的な「遊戯の規則」（ゲームのルール）の一例にすぎない。もちろんこのルールを映画に必ず持ち込まねばならないわけでもないが、ではなぜ普通のマリオとルイージなのかさっぱりしない。つまり映画の題は、もう一代前の「マリオブラザーズ」でもよかったのではないか、と言えるぐらいである。

映画には映画のルールがあり、ＴＶゲームと異なることははっきりしている。しかし、コミック原作の「忍者タートル」（ＴＭＮＴ）がＴＶゲームも実写劇映画も（少なくとも米国で）大ヒットした現実からすれば、うまく両方とも成功する方法を見出せたはず、と言えば酷であろうか。

カプコンが映画「ストＩＩ」を引っさげて映画産業に進出するのは、失敗を恐れぬチャレンジ精神の現れと言えるが、ＴＶゲームを元にして出来る映画はそう容易でないことを知ってかかることになるかどうか注目したい。

「電気用品取締法」の趣旨と手続き

（再録）

電気用品取締法（電取法）は電気用品の製造、販売、使用に関して法的規制を加えることにより、不良な電気用品による火災や感電などの危険や雑音障害を防止することを目的としている。

電気用品とは電気を使用して物の用に供する機械、器具類などのことで、構造や使用方法から見てとくに危険または障害が発生するおそれのあるものを「甲種電気用品」、それ以外のものを「乙種電気用品」と指定し区別されている。遊戯機械の多くは甲種電気用品となっている（右下の表参照）。

「甲種」製造にはまず事業者登録

甲種電気用品を製造しようとする者は、所定の事業区分に従って通商産業大臣の登録（製造事業者登録）を受け、さらにその製品について省令で定める形式の区分に従って認可を受けなければならない。なお電気用品としての完成品を製造する事業者は下請けであっても、登録の義務がある。

また甲種電気用品を日本に輸入しようとする外国の製造業者も、同様の登録および型式認可を受けることができる。

遊戯機を製造する場合の事業区分は電動力応用機械器具（▽91）、光源応用機械器具（▽94）、電子応用機械器具（▽95）の三つの区分にほぼ入り、それぞれについて製造事業者登録の義務がある。

この登録の申請は、事業所の管轄区域（全国十区域）の通商産業局、または通商産業大臣に申請書を提出するが、その場合、省令で定める製造設備と検査設備を常設（常時使用可能な状態での設備）し、それらの設備は所定の技術基準に適合していなければならない。これが適切と認められた事業者に登録証が交付される。ただし過去に違反があった事業者は、登録が一定期間受けられない。

販売する製品は型式認可が必要

型式の認可については、指定試験機関に製造しようとする甲種電気用品の試験申請を行ない、型式区分に従って検査を受けて合格すると合格証が貼付され、その試験機関で認可手続きを代行してくれる。

甲種電気用品の輸入事業者は登録の義務はないが、販売しようとする輸入製品については同様の型式認可が必要となる。ただしその輸入製品が、すでに他の輸入業者により型式認可を得ている製品（同じメーカーのもの）と同一の型式区分内に属するものであれば、その確認試験を受けるだけでよいという〝みなし認可〟制度がある。外国登録製造事業者が型式認可を得ている製品を輸入した場合は、当然そのまま販売できる。

型式の区分は定格電圧や消費電力、使用材料、寸法などいろいろな要素の違いで分けられており、どれか一つの要素の区分が変われば、改めて型式認可が必要となる。

なお遊戯機の場合、▽91の電動力応用遊戯器具はモーターやソレノイドなどを備えたもの、▽94の光源応用遊戯器具は、映写装置または反射投影装置を有するもの、▽95の電子応用遊戯器具は、ブラウン管を有するものまたはテレビジョン受信機に接続して使用するものに限られている。また電取法は交流式の電気用品を対象としているので、機械本体を直流電源装置（ACアダプター）と接続したり、電池のみを使用して作動させる場合は、その機械本体は同法の対象外となる（直流電源装置は対象）。

型式認可の有効期間は、電気用品の種類により定められており、▽91、▽94、▽95など遊戯機関係は五年間で、有効期間内に更新手続きをしなければ、認可の効力を失う。

更新手続きは期限切れ前一年以内に製造された製品を対象に行なわれ、再認可を受けた製品の認可番号は旧番号のままで、再び官報に告示される。

指定試験機関は、▽91の電動力応用機械器具については㈶日本電気用品試験所（東京、横浜、兵庫・尼崎、名古屋）、▽94の光源応用機械器具は㈶日本写真機光学機器検査協会（東京）、▽95の電子応用機械器具は㈶機械電子検査検定協会（東京、大阪・箕面）がある（左下に所在地など掲載）。

▽マークの表示と確認する義務

製造事業者は型式認可を受けた製品について、検査義務、表示義務、技術基準適合義務が課せられる。これらに違反すれば認可および登録の取り消しもある。また改善命令が出ても従わない場合は、業務停止命令を受け刑事責任を問われる。

表示義務については、型式認可を得た製品には販売する前に所定の様式による表示をしなければならないもので、甲種電気用品の場合は▽マークと型式認可番号、製造あるいは輸入事業者名（登録商標や略称でも通産大臣の承認があれば使うことができる）を、消えたりはがれたりしない方法で表面の見やすい所に表示することになっている。

品目によっては定格電圧、定格電流、定格消費電力、定格周波数、構造、屋外用か屋内用かの用途などの表示も指定されている。

乙種電気用品についても、事業開始の届出、技術基準適合義務とともに、㊦マークと製造（輸入）事業者名、定格電圧、定格消費電力などの表示義務が課せられている。

なお販売事業者にも、▽、㊦マークの確認が義務づけられており、表示のない製品を販売およびレンタルしてはいけないことになっている。

ショー出品機は限定し例外承認

電取法では、展示会など特定の用途に使用される甲種電気用品の製造に限り、型式認可を省略できるという〝例外承認〟の規定がある。

これはAMショーへの出品用の機械などの場合、使用場所と期間、機種、台数を限定し、さらに販売しないなどの条件付きで通産大臣の承認を得れば、型式認可を受けなくても、その限定台数分を製造し展示できるというもの。

例外承認の申請については、製造事業者登録の年月日、登録番号、登録を受けた事業区分、甲種電気用品の品名、構造、材質、性能、その用途および製造予定数量、事業所の名称と所在地などを明記し、通産大臣に提出する。これはあくまで例外の承認なので、その製品を販売するには当然、型式認可が必要となる。

ただし輸入事業者が輸入製品をショーなどに展示する場合は、販売を目的としない限り型式認可も例外承認も受ける義務はない、とされている。

技術基準改正と部品の登録制度

さて電取法に基づく「電気用品の技術上の基準を定める省令」が大幅に見直され九〇年七月十七日公布となり、改正事項の多くに経過措置が付されていたが、九一年七月十七日以降はすべての改正事項が適用されている。

この改正は国際規格IEC）との整合性、新製品や新材料に対応した安全性の確保、基準内容の明確化を基本としたもので、とくに遊戯機に関係が深い「別表第八」については大幅な改正が行なわれ、雑音測定、ブラウン管とその周辺部品の難燃性、TVゲーム基板の試験などが強化された。

また型式認可手続きの合理化を図るため、部品の任意登録制度が九〇年八月一日に設けられた。これは登録されている部品（ブラウン管など）を使用している製品は、その部品の試験は省略されるというもの。

電取法は時代に応じ改正が検討されているが、一方で安全確保に対する意識の向上がさらに求められている。

指定試験機関所在地

㈶日本電気用品試験所：本部／東京事業所＝東京都渋谷区代々木五－十四－十二、☎〇三－三四六六－五一二一。

横浜事業所＝横浜市鶴見区元宮一－十二－三十、☎〇四五－五八二－二一五一。

関西事業所＝兵庫県尼崎市若王寺三－九－一、☎〇六－四九一－〇二五一。

名古屋事務所＝名古屋市東区葵三－十五－三十一、住友生命千種第二ビル、☎〇五二－九三七－六一三一。

㈶機械電子検査検定協会・安全試験所＝東京都世田谷区砧一－二十一－二十五、☎〇三－三四一－六－〇一七四。

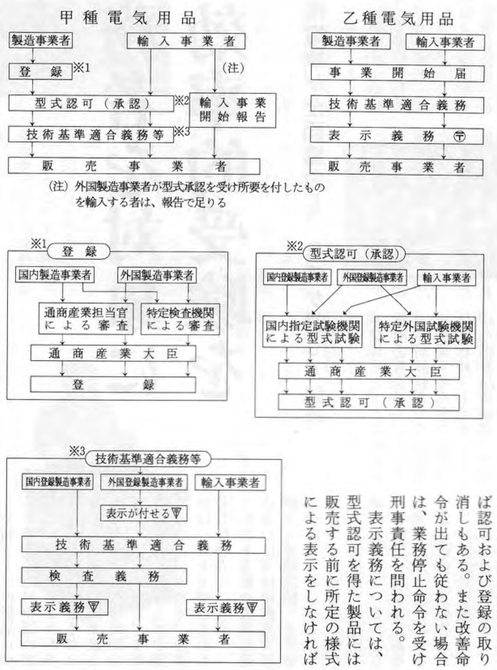
北関西事業所＝大阪府箕面市石丸一－七－七、☎〇七二七－二九－二二四三。

㈶日本写真機光学機器検査協会＝東京都千代田区一番町二十五、☎〇三－三二六三－七一一一。

電気用品の品名・型式の区分・表示の方式・有効期間（関係分）

甲種	9．電動力応用機械器具 （定格ＡＣ100～300Ｖ、50／60Ｈｚ） 電動式おもちゃ（電気乗物、電気遊戯盤、その他）、飲食自動販売機	▽91－5年
甲種	10．光源応用機械器具 （定格ＡＣ100～300Ｖ、50／60Ｈｚ） 光源応用遊戯器具	▽94－5年
甲種	11．電子応用機械器具 （定格ＡＣ100～300Ｖ、50／60Ｈｚ） 電子応用遊戯器具（ＴＶゲーム機など）	▽95－5年
乙種	1．電動応用機械器具 （定格ＡＣ100～300Ｖ、50／60Ｈｚ） 硬貨計数機、自動販売機、両替機	㊦
乙種	3．電子応用機械器具 （定格ＡＣ100～300Ｖ、50／60Ｈｚ） ジュークボックス、その他音響機器	㊦

電気用品取締法の体系図



コナミ株式会社

本社	〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787	福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
大阪支店	〒530 大阪市北区梅田1-11-4	TEL. 06-456-4567	東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3264-5678
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL.011-232-3778	大阪サービスセンター	〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL. 06-334-0335

そなたの首は拙者がいただく。

THE 100MEGA SHOCK!
新見参

12の刃が、超激突！

侍格闘大活劇
SAMURAI SPIRITS
サムライスピリッツ
©1993 SNK CORP.

2P対戦
途中参加
可能

いざ真剣勝負。

大好評100メガショックに、対戦史上をぬりかえるすごい奴。なんと総勢12人に秘められた、刀と素手のダブルアクション。かつてない奥義、忍法、秘剣の数々。新・怒りシステムやアイテムもひっさげて、超過激カタナバトル近日見参！

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・100メガショック!!
高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(338)7007 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐縄50-1 TEL.0561(63)3046 FAX.0561(63)3048
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7175

みんなが欲しがる人気者、続々登場！

The Future Is Now SNK

ビーチサイドの人気者
サマーパラダイス

7月発売予定

100個 29,500円
セーラールックの動物たちが、真夏の海気分を盛り上げる！
●サイズ：高さ18cm
©OIKE

クレーンペット®

ジグソーパズル
スーパーマリオカート
© Nintendo

7月発売予定

100個 29,500円
超人気のマリオカートが、楽しいパズルになったよ！
●パッケージサイズ：8×8cm

7月発売予定

ごっつええ感じ2
Tシャツ
100個 29,500円
あの浜ちゃんと松ちゃんが、ステキなTシャツになった！
●パッケージサイズ：13×20cm
©フジテレビ・吉本興業

☆他にもカラオケCDなどが、続々登場予定です！

※掲載写真は試作品です。
※表示価格は消費税を含みません。

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 タカラ —あそびは文化

大好評！最新アミューズメントマシンの数々。

人気抜群
ネオカーニバル
スペシャル

「ラッキーませませボタン」が好評のネオカーニバルスペシャル。他にも、プライズセンサーや難易度オート調整など高機能を搭載。楽しさいっぱいで、抜群の集客力を発揮します。

NEO CARNIVAL SPECIAL™

ネオカーニバルスペシャル ミニ (1人用)
●外形寸法(mm)：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：151kg ●消費電力：AC100V 110W

ませませして、幸運をキャッチ！

大評判!! ラッキーませませボタン

景品獲得のチャンスを増やし、高インカムを実現します。
※特許出願中

クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能です。

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ！

NEO 50™
NEO-RIFTY MULTI VIDEO SYSTEM
NEO-GEO MVS PROJECTOR

ネオ50
●標準設置寸法(mm)：幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力：AC100V 330W

他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TVゲーム基板無断コピー

メキシコでも初の摘発

5月28日に5社から800枚以上押収

昨年の香港、台湾、今春のイタリアと初めて、TVゲーム機の無断コピー業者への摘発が実現しているが、米国に隣接するメキシコで、このほど初めて大がかりな摘発があった。

五月二十八日、メキシコシティにある五社の七ヵ所でTVゲーム機無断コピー事件の一斉手入れが、メキシコの検察によって実施され、八百枚以上の コピー基板が押収された。これらはミッドウェー社「モータルコンバット」、カプコンUSA社「ストリートファイターII」などの無断コピー品であることが、捜査当局によって確認された。しかし、今回の摘発の対象となった業者名などは なぜか明らかにされていない。

メキシコは経済的に苦しいこともあって、長年コピー天国だった。TVゲーム機の無断コピー品が市場をほとんど支配しているかに見えるこの国で、コピー基板業者の摘発を実現するのはおよそ不可能ではないかと思われてきた。しかしメキシコでは、無断コピー品に関して、著作権侵害で処罰したり、民事訴訟を起こすことも可能にする法律は以前から存在していたのである。

まずミッドウェー社とカプコンUSA社の告訴手続きをもとに、メキシコの検察当局に働きかけて、著作権侵害の現状を説明。検察当局は裁判所に捜査令状の発行を求め、発行されたのが五月二十八日だった。これまでの手続きに数カ月間を要した、とAAMAのボブ・フェイ専務は述べている。

当日捜査に当たったのは検事および警察と、AAMA側の業界代表で、後者は専門的な立場から捜査に立ち会いアドバイスした。「これはメキシコ政府の決断を示したものと言える」とフェイ氏は語っているが、摘発に至ったのは相当の粘り強い調査活動が実を結んだからと言える。

摘発後、五名の被疑者（会社かも知れない）に関する刑事訴訟手続きが進められており、そのうち処罰が決まることになるが、重い罰金などが予測されている。

カプコンボウリング事件

IT社実質勝訴

ペレグリーニ氏が大金支払う

「カプコンボウリング」というのは四、五年前、米国のシングルロケ（とくに酒場など）でヒットしたTVゲーム機であるが、その開発メーカーと販売代理者との間で三年前から訴訟が起されてきており、このほど開発メーカー側が勝つ内容で和解した。

このTVボウリングゲーム機については、インクレディブル・テクノロジー社（IT、本社イリノイ州アーリングハイツ、エレイン・デットン社長）のリチャード・ディットン氏が開発し、それをアトラス・ディストリビューティング社などに籍を置くエディー・ペレグリーニ氏が販売を担当することで、八七年七月に合意した。このゲームは八八年三月のACME88で「ピア・フレーム・ボウリング」という名称で、カプコンUSA社の小間に出品され、これを機にカプコンUSA社が「カプコンボウリング」として販売していくことになった。

同ゲームはヒットし、IT社は千五百台しか作らなかったのに、市場には一万二千五百台も普及することになった。これは八七年の両者の合意からすると、背任行為に当たるとしてIT社は九〇年一月に、ペレグリーニ氏を相手どって訴訟を起こした。その結果、ペレグリーニ氏はIT社に対して百三十万ドル支払うとともに、謝罪文を提出することで和解した。この和解は今年五月十三日、シカゴにあるクックカウンティ巡回裁判所で行なわれ、ペレグリーニ氏は和解条件を実行した。

この事件についてリチャード・ディットン氏は、「争点は合意に基づく計算方法だったが、それも双方の誠意の上で成り立っている以上、最終的には和解の形で解決するしかなかった」と説明。ペレグリーニ氏も、「解決できてうれしい」と語っているという。

カプコンUSA社は仕入れた「カプコンボウリング」を販売しただけなので、この争いには直接関係ないことになるが、根元で紛争が起きていた製品だけにあまり良い感じは持たなかったようだ。

なおIT社は姉妹会社として、別にストラタ社を設立、最近では問題のあるヒット作「タイムキラー」をIT社が開発、製造し、ストラータ社から販売している。

写真は日本での「カプコンボウリング」

バック・ツー・ザ・フューチャー開設

ユニスタ・ハリウッドに

米国のユニバーサルスタジオ・ハリウッド（ロバート・ゴール社長）は五月二十五日、同園隣接地に商業センター「ユニバーサル・シティウォーク」をオープン、さらに六月十二日、同園が期待するアトラクション「バック・ツー・ザ・フューチャー」をオープンした。

ユニバーサルスタジオは、松下電器産業の傘下にあるMCA社の経営部門のひとつ。ハリウッドにある有名な映画館、ユニバーサルの「シネプレックス・オデオン」で期待の大作「ジュラシックパーク」が公開されたことを加え、同園は大いに盛り上がっている。

「シティウォーク」は約一億ドル投資した郊外型の商業センターで、小売店やレストランなどで構成されている。一方、「バック・ツー・ザ・フューチャー」は、フロリダ州オーランドのユニバーサルスタジオ・フロリダにはあるが、同・ハリウッドにはなかったもの。六千億ドル投資した。九二年度中の入園客が四百八十万人だったが、これらの追加投資で今年は五百万人以上になると見ている。

TVゲーム基本特許で

米国8社を訴え

NAフィリップス社らが

米国のマグナボックス社らが所有していたTVゲームの基本特許問題については、セガ社が昨年十月に和解してすべて終わったかのように見えた（本紙第440号1めん記事参照）が、カプコンUSA社など八社以上に対して追加で民事訴訟手続きが行なわれていることが、このほどわかった。

これは米国の業界誌「リプレイ」（本紙と記事、チャート交換で特約関係にある）七月号が報じたもので、少なくともカプコンUSA社、データイースト USA社、コナミ・アメリカ社、レーランド社、ロムスター社、米国SNK社、タイトー・アメリカ社、米国テクモ社、トレードウェスト社が訴えられており、このほかシカゴのディストリビューター二社とオペレーター一社も同様に訴えられているらしい。

訴えたのは、欧州大手家電メーカー、フィリップス社の米国子会社、ノース・アメリカン・フィリップス社と、ロッキード／サンダーズ社で、マグナボックス社とサンダーズ・アソシエーツ社が持っていたTVゲームの基本特許を継承しているとのこと。すでにこれらの基本特許は八九年に消滅しているが、有効期間中の特許使用料を支払うよう求める権利が、特許消滅後も数年間認められていることから、その権利をノース・アメリカン・フィリップス社が入手して、未解決の米国各社を相手どって訴えたことになる。

これら原告側は訴えとともに、すぐさま和解交渉を持ちかけているが、米国任天堂や米国セガ社などとは異なり、八九年までに家庭用本体を販売したこともなく、ソフトウェアだけなので、各社とも対応に苦慮するとともに、和解に応じていないようだ。

英国HRS社の

P・スペンス氏

新任のAM本部長に就任

映像シュミレーターのメーカー、英国のヒューズ・リディフュージョン・シュミレーション社AM機部門ではこのほど、本部長にポール・スペンス氏を指名した。これまでのスチュアート・アンダーソン氏に代わる人事で、スペンス氏はこれまでマーケティングを担当してきた。またマーケティング担当マネージャーに、技術畑出身のクリス・チャドック氏を指名したとのこと。

ポール・スペンス氏

International Trade Show

Latin America Expo (Mexico City, Mexico)	Jul. 21-22
SALEX (San Paulo, Brazil)	Jul. 22-24
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Aug. 26-28
Pinball Expo'93 (Chicago, U.S.A.)	Sep. 9-12
TAE'93 (Taichung, Taiwan)	Sep. 17-21
World Gaming (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 20-22
Amusexpo (Paris, France)	Sep. 23-25
EELEX (St. Petersburg, Russia)	Sep. 28-30
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Sep.29-Oct.2
Fun Expo (Nashville, U.S.A.)	Sep.30-Oct.2
LIW (Birmingham, UK)	Oct. 5-7
SADA'93 (Barcelona, Spain)	Oct. 20-22
AMOA Expo'93 (Anaheim, CA, U.S.A.)	Oct. 21-23
ENADA'93 (Rome, Italy)	Oct. 21-24
AL Preview (London, UK)	Oct. 27-28
IAAPA'93 (Los Angeles, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 7-10
1994	
Winter CES'94 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
Interschau'94 (Hamburg, Germany)	Jan. 20-23

開発元　株式会社 タムテックス　総発売元　アイレム株式会社

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。

IREM CORPORATION　アイレム株式会社

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)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(06)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9, NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX：(06)535-1710 TELEX：J63074 IREM

話題のマシン

"Qサウンドシステム"第4弾
4人でプロレス
カプコンの「マッスルボマー」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から同社"Qサウンドシステム"第四弾となるTVプロレスゲーム「マッスルボマー」が、七月上旬発売と

なった。

これは四人まで同時プレイ、途中参加も可能で、八方向レバーと三つのボタン（アタック、ジャンプ、フォール）を使う。"シングルマッチ"と"チームバトルロイヤル"の二種類のモードがある。シングルマッチは一対一の勝負で、八人のレスラーから選択。「ストII」と同じ対戦システムで、途中参加による乱入も可能。4P仕様では3人目が乱入すると自動的にチームバトルロイヤルに切替わる。チームバトルは十人のキャラクターから選択し二対二で戦い、敵を二人とも倒すと勝ちとなる。

レバーとボタンの組合わせで倒れた敵を引きずり起こし、引っくり返したり、リングあるいはコーナーポストへの昇り降りなども駆使する。三分間一本勝負で、フォール、ギブアップ、リングアウトで勝負が決まる。時間切れでは体力ゲージの多い方が勝ちで、同じなら一分間延長戦となる。通信機能付き2P用「プレイザス」定価百十八万五千円（七月五日発売）、基板定価二十九万八千円（七月二十二日発売）。

マッスルボマー

人気キャラクターゲーム
リアルタイプで
バンプレスト「ガンダム」基板

人気キャラクター"ガンダム"のリアルタイプを採用したTVゲーム機「機動戦士ガンダム」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から七月下旬発売となる。

これは対戦タイプのアクションゲームで、二人同時プレイ、途中参加も可能。八方向レバーと二つのボタンを使うが、レバーで前後進のほか垂直と斜め方向へのジャンプを行ない、ボタンで攻撃の強弱を使い分けるというのが基本操作。さらにレバーとボタンの組合わせで"メガ粒子砲"や"ブラッシュビーム""百烈突き""拡散ビーム"などの特殊攻撃もできる。またコマンド入力によりキャラクターに合った必殺技も出せる。

機動戦士ガンダム

プレイヤーは「ガンダム」「ザク」など六種類のモビルスーツから選択する。一人用はランダムに現れる敵モビルスーツを倒していくと最後にボスが登場。二人用は対戦プレイ。ライフゲージがゼロになるか、タイムアップでライフの少ない方が一回アウトとなり、二回アウトでゲーム終了。基板販売のみで価格は未定。

ビスコ開発SSV第2弾
クイズとアニメ
サミーから「キース&ルーシィ」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）開発TVクイズゲーム「キース&ルーシィ」が、"ジャムSSV"ソフト第二弾としてサミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から六月末に発売となった。

これは知識の低い者をこの世から抹殺しようとする秘密英知組織に対して、知識警察の二人が戦いを挑むという設定で、クイズに答えノルマ数を正解すると敵を倒すことができる。四つのボタンを使う。二人同時プレイ可能。

キース&ルーシィ

クイズは十三種のジャンル、計一万問が内蔵され、難問奇問珍問、カルトクイズなど多彩。スゴロク式にステージをクリアしていくが、ストーリーが3D形式のアニメ映像で表現され進んでいく。ステージをクリアすると射撃練習などのゲームが楽しめるボーナスステージもある。ゲームは正解数に応じたライフ制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

「ロシアンダイナマイト」
人形と撃ち合い
トーワジャパンのプライズ機

ロシアンルーレットをテーマにしたアーケードゲーム機「対決!?ロシアンダイナマイト」が、㈱トーワジャパン（本社東京、正岡力社長）から六月二十一日発売となった。

これはダイナマイトを真ん中にして、ギャングの大きな人形"ミスターG"と銃を持って向かい合い、交互に銃の引き金を引き合うというもの。

銃は六発中一発だけ弾が入っているという設定で、硬貨投入後シリンダーを回し、音声の指示に従ってダイナマイトに向けて銃の引き金を引く。弾が入っていると銃に衝撃があり、ダイナマイトが爆発音とともに割れて中からコミカルな人形が飛び出す。ギャングが先に撃ってしまうとカプセルが払い出される。人形は眉をピクピクさせたり頭を倒したりとコミカルに動く。幅七五センチ、奥行九〇センチ、高さ一五六センチ。OP価格八十二万円。

対決!?ロシアンダイナマイト

CHANGE OF ADDRESS

EFFECTIVE FROM :

JUNE 15TH, 1993

Fillmore, inc.

NEW ADDRESS :

10-23 Koda 2, Ikeda,
Osaka 563,
Japan.
Phone : 81-727-54-2535
Fax : 81-727-54-2522

SANWA'S PARTS

WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY

- Joystick
- Push Buttons
- Power Supplies
- Coin Counters
- Switches
- Connectors
- Key & Locks
- Harnesses

Spare Parts for Amusement Machines

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
TEL：03-3959-6611　FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617

〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号
ネオライフ新大阪805号
TEL：06-324-3916～7　FAX：06-324-3918
振込銀行：十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700

58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261　FAX：03-3554-2232　TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

話題のマシン

タイトーのTVボクシング
必殺パンチ3種
「トップランキングスターズ」

TVボクシングゲーム「トップランキングスターズ」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から七月七日に発売となった。

これは"世界無差別級タイトルマッチ"で個性を持ち、空気中に渦を起こすパンチなどがありアニメタッチの画像になっている。レバーでフットワークとガードのほか、技の選択を行ない、ボタンで強中弱を使い分ける。顔面にパンチが当たるとスタミナゲージが大きく減り、三分の一減るとダウンを奪える。一ラウンド三ダウン制で、スタミナがなくなるとTKO勝ちになる。時間内にKOまたはTKOを奪うと勝ちで、KOを奪えない時は判定で決められる。基板販売のみで定価二十三万五千円。

トップランキングスターズ

同色キューブを2回ぶつけて消す
3モードパズル
ナムコからLD「ストリートバイパー」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から同社TVパズルゲーム「エメラルディア」が七月十五日、また英国プレント社扱いTVドライブゲーム機「ストリートバイパー」が七月下旬に、それぞれ発売となる。

「エメラルディア」は全部で六色あるキューブを使い、同色同士ぶつけて消していくゲーム。四方向レバーと一つのボタンを使う。二人同時プレイも可能。

キューブは三個（三色）がL字型で画面上部から落下してくる。これをレバーで移動、高速落下させ、ボタンで回転させながら下部の同色キューブにぶつけると、ひびが入り、次にもう一回ぶつけると壊れる。この時縦、横、斜めに衝突が広わり、接している同色キューブのすべてにダメージが与えられるので、キューブの山が崩れる時に再び同色キューブがぶつかり合えば、連鎖的に消すことができるかダメージを与えられる。途中で"スタート"アイテムを使うと画面上の同色キューブをすべて消すこともできる。

ゲームモードは次の三種類ある。「ノーマルモード」＝初・中・上級から選択でき、上級ではキューブの色が増える。「対戦モード」＝二人対戦で連鎖で消すと相手側に"おお邪魔キューブ"が出現。「アドベンチャーモード」＝キューブの中に閉じ込められた仲間を助けるというストーリー仕立てで、あらかじめ積まれたキューブを崩していくもの。

ステージをクリアするごとに特殊効果を発揮できるアイテムが手に入る。いずれも画面がキューブで埋まってしまうとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

エメラルディア

コナミ製クレーン機
爪の数が変わる
ハピネットから「ハニーランド」

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）製クレーン機「ハニーランド」が、㈱ハピネット（本社東京、河合洋社長）から三月中旬以降発売となっている。

これはクレーン部分がハチのデザインで、ハチの足六本が爪になっているものだが、この爪の本数が変化するという機構を採用したところに大きな特徴がある。

操作盤には三つのボタンと小さな電光ルーレットが設けられており、硬貨投入後まずボタン1でルーレットによりハチの足（爪）の数が決められる（二、四、六本のいずれか）。この後二つのボタンを使ってクレーンを移動、降下させて景品を狙う。景品はカプセルのほか、ぬいぐるみや菓子類など幅広く対応できる。

キャビネットはコンパクトで幅六三センチ、奥行九三センチ（操作部二〇センチ含む）、高さ一三七センチ。OP価格五十二万円。

ハニーランド

ストリートバイパー

ジャレコ「早押しクイズ王座決定戦」（本紙前号紹介）はOP価格五十五万円で七月二十日発売となる。

★ UNIVERSE SALES SYSTEM ★

MAKER → UNIVERSE
NEW GAMES → LEASING DEPARTMENT / SALES COMPANY / OPERATOR
USED GAMES ←
USED GAMES → EXPORT COMPANY / SALES CONPANY / OPERATOR / EXPORT DEPARTMENT
NEW GAMES ←

UNIVERSE CO.,LTD.
HEAD OFFICE:5-8-57 KITAKAGAYA SUMINOEKU OSAKA JAPAN
TEL(06)682-3444 FAX(06)681-9770
TOYOHASHI OFFICE:KOMATSU-BLDG 200-1 KOMATSU-CHO
TOYOHASHI AICHI JAPAN
TEL(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料（送料、消費税込）は9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円
ご一緒にお申し込み下さい

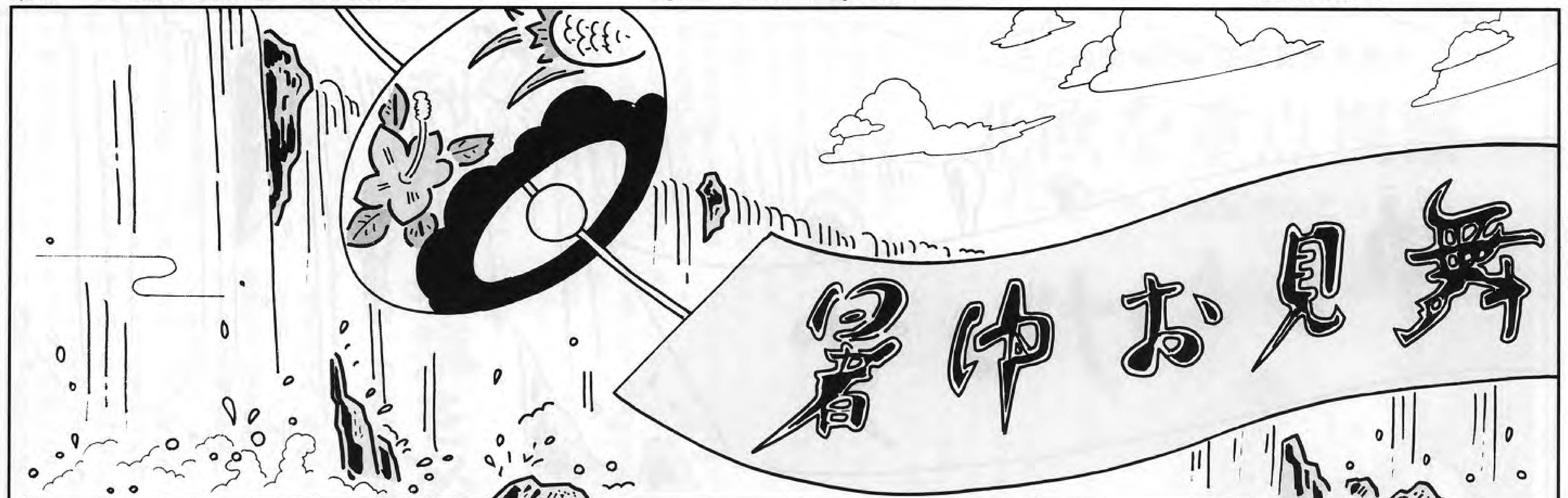
①購読申込書には宛先もはっきりと

②購読料とともに郵便局で手続きを

③約1週間で、小社に通知が来ます

④お手元に新聞が毎号郵送されます

■海外（Air Mail）の購読料は一律米180ドルとなっています



加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一―一二―十一
TEL〇七二六(三五)一八八六
FAX〇七二六(三五)一八八〇

株式会社 カトウ製作所
ユーズ株式会社
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
TEL〇三(三三〇七)一二二一

株式会社 金子製作所
代表取締役 金子浩
〒177 東京都練馬区石神井台八―二三―一二
TEL〇三(三九二二)九六六一
FAX〇三(三九二二)一七五三

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540 大阪市中央区常盤町二―一―十二 カプコンビル
TEL〇六(九四六)六六二二㈹
FAX〇六(九四六)二〇七七

関西カクタス株式会社
取締役社長 梅原靖三
〒530 大阪市北区角田町一―一 東阪急ビル五階
TEL〇六(三一三)四五五二
FAX〇六(三六一)二八八六

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川純一郎
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
TEL〇七五(三一一)九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一〇二
TEL〇三(三九八六)五三三一
(工場)〒131 東京都墨田区立花五―二一―二
TEL〇三(三六一〇)三一一一

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町一―三
TEL〇五八三(八二)三〇三五

コナミ株式会社
代表取締役社長 西村靖雄
〒105 東京都港区虎の門四―三―一
TEL〇三(三四三二)五六七八
FAX〇三(三四三二)五六七九

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六―十―四
TEL〇七八(四一一)二一二一

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三―一―二七
TEL〇七八(六七一)一九〇三㈹
FAX〇七八(六八一)三三六三
営業所 高知・愛媛

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌 レジャー事業本部
代表取締役 福田三徳
本部長 若園一夫
〒553 大阪市福島区鷺洲三―六―一二
TEL〇六(四五八)三五五七㈹
FAX〇六(四五一)二四六七

サミー工業 株式会社
代表取締役社長 里見治
〒171 東京都豊島区東池袋二―二三―二
TEL〇三(五九五〇)三七六〇
FAX〇三(五九五〇)三七六一

株式会社 サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役 曽我榮蔵
〒421-01 静岡市桃園町八―十七
TEL〇五四(二五八)一一二三
FAX〇五四(二五八)〇三一三

株式会社 サンワイズ
代表取締役 松下清
本社 〒181 東京都三鷹市大沢一―九―二四
TEL〇四二二(三二)二五一一
FAX〇四二二(三二)四六三七
営業本部 〒180 東京都武蔵野市境二―一―十八―三〇一
TEL〇四二二(三六)三六一一
FAX〇四二二(三六)一一三六

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173 東京都板橋区中丸町五八―五
TEL〇三(三九五九)六六一一
FAX〇三(三九五五)九二〇八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三―四―四〇
TEL〇六(六四七)一六二二
FAX〇六(六四六)一〇五一

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東三―十四―十五
TEL〇三(三四八六)二八四一
FAX〇三(三四八六)二八四九

株式会社 ジャレコ
代表取締役社長 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区用賀二―十九―七
TEL〇三(三七〇八)四八一一(大代表)

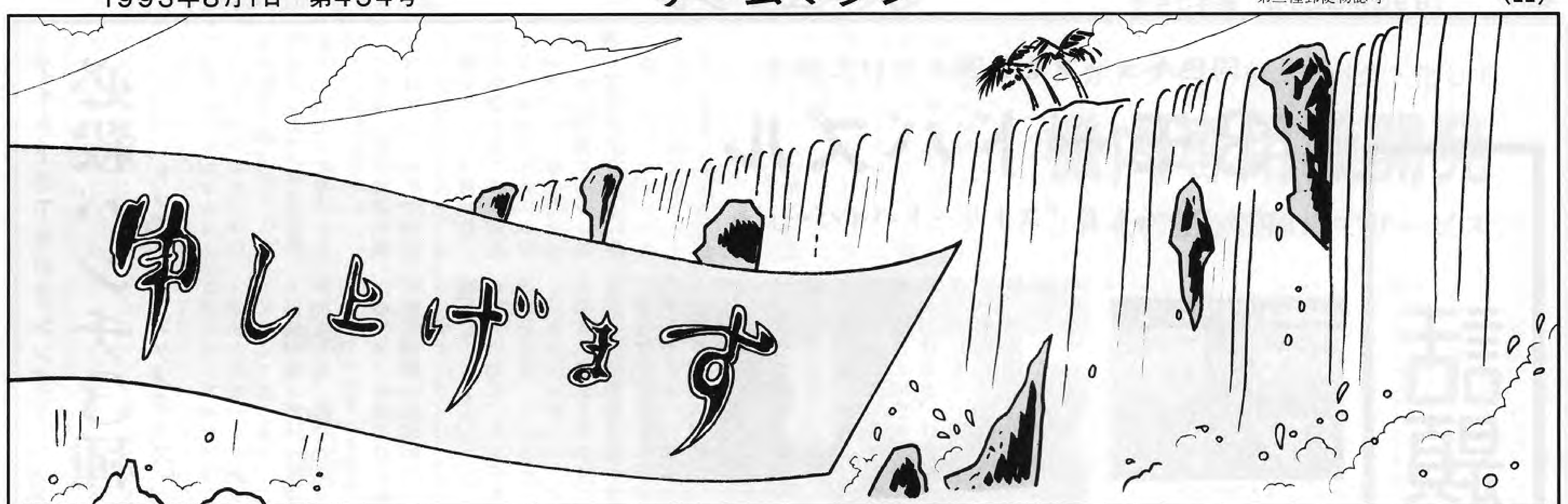
昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地一―一―七
TEL〇四八五(四三)四三四一
FAX〇四八五(四三)四三四四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一―二―十二
TEL〇三(三七四三)七四三〇

株式会社 禪
代表取締役 松川紘士
〒462 名古屋市北区生駒町七―一四五
TEL〇五二(九八一)三七三三
FAX〇五二(九八一)三七九四

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町十七―四
TEL〇五六四(二四)二五八一㈹
FAX〇五六四(二二)〇五五五

株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町十番十七号
TEL〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX〇五五七(八三)五〇〇三



株式会社 アイモ
代表取締役 田口宜由
〒170 東京都豊島区東池袋二―十七―二 SYOWAハイム一F
TEL〇三(三九八六)四五九一

アイレム株式会社
代表取締役社長 髙嶋由之
(本社)〒550 大阪市西区西本町一―十一―九 岡本興産ビル
TEL〇六(五三五)四八八一
(東京販売所)〒106 東京都港区南麻布三―十九―二三 オーク南麻布ビル
TEL〇三(三四四二)三〇八一

朝日エンジニアリング株式会社
専務取締役 藤原忠
営業本部 〒559-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
TEL〇七二四(九四)〇七八三
FAX〇七二四(九四)二一九五

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
TEL〇三(三四〇一)六一八一

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
〒162 東京都新宿区津久戸町三―十二 津久戸岡本ビル
TEL〇三(三二三五)七八〇一㈹
(販売部)〇三(三二三五)七九七一
FAX〇三(三二三五)四一〇九

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
〒171 東京都豊島区西池袋三―二一―十五―四
TEL〇三(三五九〇)四一五一
FAX〇三(三五九〇)〇三七四

光明グループ 株式会社 アポロ
代表取締役 段為梁
〒542 大阪市中央区難波四―二―一
TEL〇六(六三三)二一三一
FAX〇六(六四四)一五八一

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二―九―十二
TEL〇三(三九四〇)三三七一
FAX〇三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七四)二五一一
FAX〇五二(七七四)一二二三

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒982 宮城県仙台市若林区若林一―十―十二
TEL〇二二(二八六)九六一六
FAX〇二二(二八五)八六〇六

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
〒880 宮崎市本郷北方二四八五―二〇
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目 第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社)〒171 東京都豊島区池袋四―八―三 エイブルビル
TEL〇三(三九八八)二〇六一
FAX〇三(三九八六)五一八〇

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 髙野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二―二〇―一
TEL〇三(三四一〇)〇五二五
FAX〇三(三四一〇)〇五二七

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町十八―十二
TEL〇六(三三八)七〇〇七

株式会社 エーディーケィ
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕一―十六―八 レーベンビル四F
TEL〇四八(七七五)二四一二

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101 東京都千代田区岩本町三―十一―六 千代田ビル
TEL〇三(三八六三)二九二〇
FAX〇三(三八六三)三三一九

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL〇六(三八二)一四〇〇
FAX〇六(三一九)一五一二

株式会社 オアシス企画
代表取締役 原田勝弘
〒153 東京都目黒区青葉台三―三―十一
TEL〇三(三七六〇)四六二二
FAX〇三(三七六〇)五五九八

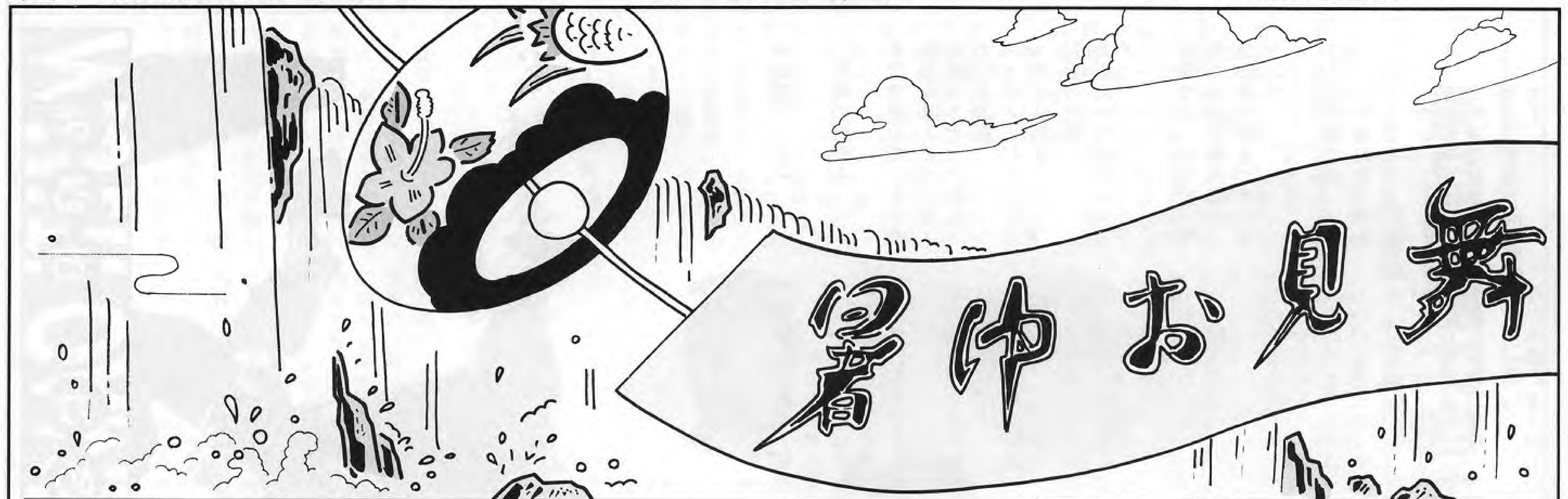
ゆにろーずグループ 大野商事株式会社
代表取締役社長 大野圭一
〒302 茨城県取手市井野台二―三―四九
TEL〇二九七(七三)〇〇〇五
FAX〇二九七(七三)〇〇〇四

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
〒501-31 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八二(四一)七四九一
FAX〇五八二(四一)八四九一

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平三―三一―二
TEL〇四二五(六〇)三一二一㈹
FAX〇四二五(三一)四三五〇

株式会社 岡田商会
代表取締役 小澤茂夫
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九F
TEL〇七五(三一三)一六〇〇
FAX〇七五(三一四)三一八九

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区海老江七―十九―九
TEL〇六(四五一)六一五六
FAX〇六(四五一)五五三〇



豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社・工場 〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三 TEL〇六(四七五)〇三二一(代) FAX〇六(四七三)一二七三
大阪事業本部 〒550 大阪市西区江戸堀一―二五―二九 江戸堀KNビル十F TEL〇六(四四四)四一二〇(代) FAX〇六(四四四)四一二四

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 (本社工場) 川崎市中原区今井上町五〇 TEL〇四四(七一二)六一四一 FAX〇四四(七一一)二七七九
〒618 (関西営業所) 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二 TEL〇七五(九五七)五六一三 FAX〇七五(九五七)〇三一三

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地 TEL〇四七一(九一)四一五一

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十 マジカルビル TEL〇七八(二六一)二七九〇 FAX〇七八(二六一)二七九二

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
〒187 本社工場 東京都小平市鈴木町一―五三―二 TEL〇四二三(四三)二八五一
〒150 営業部渋谷オフィス 東京都渋谷区宇田川町二―一 渋谷ホームズ一〇七 TEL〇三(三四六四)七七三九

峯興業有限会社
代表取締役 峯久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四―二 玉造ゲームセンター TEL〇六(七六一)九一八二 FAX〇六(七六二)六七八七

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
〒189 (本社) 東京都東村山市青葉町二―十二―十一 TEL〇四二三(九一)七九八〇
〒180 (事務所) 東京都武蔵野市境一―八―一 TEL〇四二二(五五)七二一〇 FAX〇四二二(五二)九一一三

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一 TEL〇三(三八三三)四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開二―十三―三五 TEL〇七二九(六四)〇七一七 FAX〇七二九(六四)二〇五九

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五 TEL〇三(三二六三)九四一一

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号 TEL〇六(七八七)一八八一
東京営業所 〒104 東京都台東区東上野一―二四―四 TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名二―三―二 TEL〇九二(七一三)一〇八三
小山工場 〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三〇 TEL〇二八五(二八)二七七二

株式会社 ユニックス
代表取締役 寺山忠廣
〒559 大阪市住之江区北加賀屋五―八―五七 ユニバースビル四F TEL〇六(六八二)三四五八 FAX〇六(六八二)三四七六

株式会社 ユニバース
代表取締役 寺山和廣
〒559 大阪市住之江区北加賀屋五―八―五七 ユニバースビル TEL〇六(六八二)三四四四 FAX〇六(六八一)九七七〇
豊橋営業所 〒441 豊橋市北山町五―六 TEL〇五三二(四六)六一〇三
米子営業所 〒683 米子市加茂町二―一三八 山本ビル TEL〇八五九(三五)三六六〇

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二―二〇―一 TEL〇三(三二〇四)〇四六九 FAX〇三(三二〇二)九二九三
〒553 大阪市東淀川区東中島一―十二―三三 TEL〇六(三二五)三八四三 FAX〇六(三二五)六六七〇

有限会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
〒228 座間営業所(主たる営業所) 神奈川県座間市南栗原一―十二―十五 TEL〇四六二(五四)五四二三(代) FAX〇四六二(五五)七八〇九
〒228 (本社) 神奈川県相模原市相南四―六―一二 TEL〇四二七(四六)五七二七

業界団体分

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
会長 中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一―十一―十一 盛電社ビル六F TEL〇三(三四三八)二三六三(代) FAX〇三(三四三八)二七二一

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
会長 梅原靖三
役員一同
〒101 東京都千代田区神田佐久間河岸九一 リバーサイドトナカイビル五〇三号 TEL〇三(三八六六)九三七一 FAX〇三(三八六六)九三八九

群馬県アミューズメント施設営業者協会
会員一同
〒379-21 前橋市駒形町九三二―一 (有)スターリース内 TEL〇二七二(六六)八九八八 FAX〇二七二(六六)七二三四

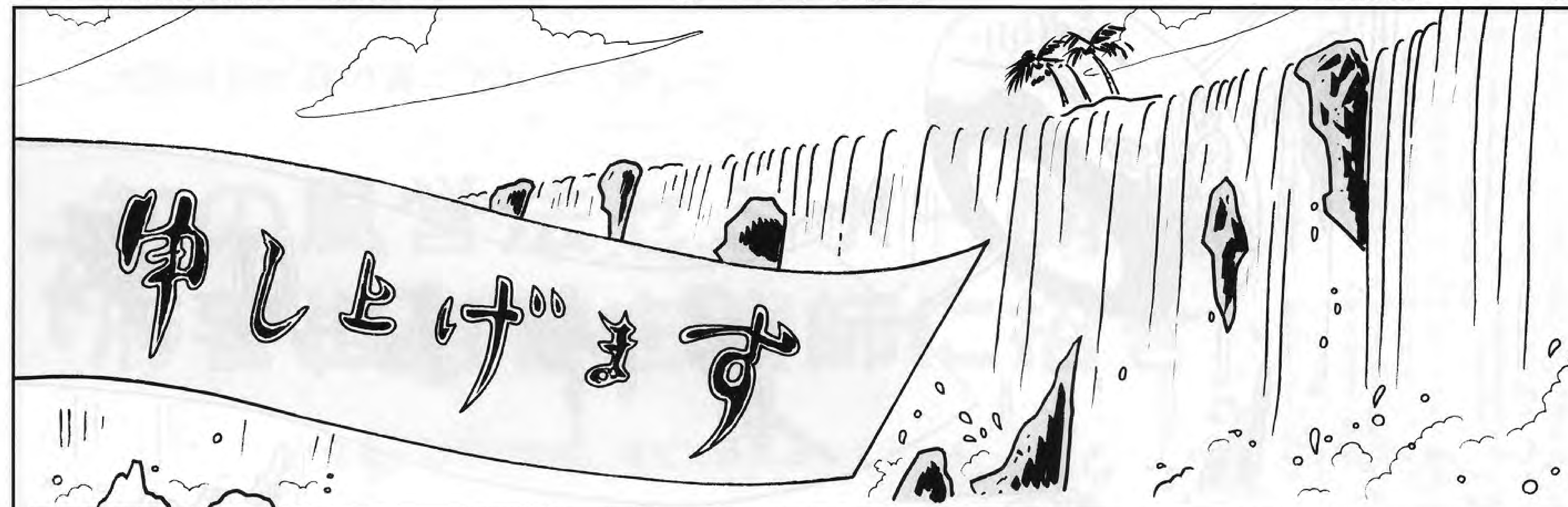
静岡県アミューズメント協会
会長 杉山勉
〒413 熱海市水口町五―一三 (株)ライト内 TEL〇五五七(八三)三一〇〇 FAX〇五五七(八三)五七二四

京都府健全娯楽業協会
会長 吉田勲
役員一同
〒607 事務局 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇 日本科学遊園(株)内 TEL〇七五(五〇二)一四三四 FAX〇七五(五九四)四〇四五

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会
会長 梅原靖三
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一―二―十六 三星中央別館七F七〇六号 TEL〇六(二六三)一三八一 FAX〇六(二六三)一三八三

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会
会長 松田次雄
会員一同
〒700 岡山市内山下一―三―十五 (MAS第三ビル内) TEL〇八六(二二三)四一三三 FAX〇八六(二二三)六五七六

日本SC遊園協会(NSA)
会長 内田博
常務理事 宮原久
事務局長 小山弘行
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九F TEL〇三(三四八六)六六六一 FAX〇三(三四〇七)八七九四



株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一―七―十二 TEL〇六(九六二)九四二五 FAX〇六(九六二)四五五六

株式会社 タイトー
代表取締役社長 長谷川桂祐
〒102 東京都千代田区平河町二―五―三 TEL〇三(三二二二)四八〇八

ダイナックス株式会社
専務取締役 石川晴彦
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル3F TEL〇五二(七九一)〇一一一 FAX〇五二(七九一)一五一五

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一―十一―二 TEL〇三(三八四三)八七七六 FAX〇三(三八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三―十七―二 TEL〇三(三八二七)六七四一

辰巳電子工業株式会社
代表取締役社長 辰巳嘉宏
〒634 奈良県橿原市十市町十四 TEL〇七四四(二三)四七六四 FAX〇七四四(二五)一一九一

中央リース販売株式会社
有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四―五―二十 TEL〇三(五三八九)六一〇一 FAX〇三(五三八九)六一〇六

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
〒167 (本社) 東京都杉並区荻窪五―十一―十七 TEL〇三(三二二〇)八〇〇〇(代)
〒167 (コインオップ国内営業部) 東京都杉並区南荻窪四―四一―十 TEL〇三(五三七〇)〇七〇八

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原孝
〒102 東京都千代田区九段北四―一―三四 TEL〇三(三二二二)七六二〇

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五 TEL〇七九八(六六)〇八一一 FAX〇七九八(六六)二二七五

株式会社 東亜プラン
代表取締役 林泰三
〒167 東京都杉並区清水一―八―四 東亜ビル TEL〇三(五三九七)〇五一一(代) FAX〇三(五三九七)四七五五

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七 東娯ビル TEL〇三(三七一八)六四六一

株式会社 トライ
代表取締役 鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田三―二―十三 橋爪ビル二F TEL〇三(五二九五)〇六六九 FAX〇三(五二九五)一九五八

中日本リース株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル TEL〇五二(七九一)四一一一 FAX〇五二(七九一)四一六八

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二一 TEL〇三(三七五六)二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇 TEL〇七五(五八一)八八〇八

株式会社 日本コンラックス
代表取締役社長 岡田真治
〒100 東京都千代田区内幸町二―二―二 富国生命ビル TEL〇三(三五〇二)一八一一

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563 大阪府池田市神田二―十―二三 TEL〇七二七(五四)〇八〇八 FAX〇七二七(五一)〇〇二二

株式会社 ビスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三 TEL〇七五(四六四)二六七六
〒171 (東京営業所) 東京都豊島区要町三―十二―十二 大宏ビル二F TEL〇三(三五五四)〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
〒606 (本社) 京都市左京区下鴨松ノ木町三五番地一 TEL〇七五(七二三)〇三五八

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一―九―八 TEL〇三(三三七二)七七六六(代) FAX〇三(三三七二)七八五五

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八 TEL〇五二(五八三)〇五一一 FAX〇五二(五六五)一六七四

株式会社 富士リース
代表取締役 前田高志
〒542 大阪市中央区千日前二―十一―五 TEL〇六(六三三)五〇〇八(代) FAX〇六(六三三)五一五二

株式会社 フナイ
常務取締役 大槻隆弘
〒540 大阪市中央区森ノ宮中央一―十六―二二 フナイビル TEL〇六(九四一)〇二六一

山川萬里

H氏賞 〈2〉

初夏の微笑み

水辺で遊んでいる子供
散歩を楽しんでいる人
木陰でスナックをとっ
ている家族
ジョギングしているカ
ップルがある
初夏の河岸
なだらかな堤のスロー
プ
英国では　小学校一年
生の国語の教科書は
会話体で始まっている
という
――上の道を走ってい
るのはだれですか
――ジムさんです
――下の道を走ってい
るのはだれですか
――奥さんのリズさん
です
――スロープを
駆け上がり　駆け
くだりして共に走
っているのは？
――ジムとリズの飼っ
ている犬(ホワイティ)です
草の葉のつややかなか
がやき
声帯を吹きわたる風
――犬(ホワイティ)は斜面にどんな
文字を描いていま
すか
――太陽のＳ
――すみれのＶ
――歓びのＧ
この風景にはタイトル
がありません
次の時間までにすばら
しいのを考えてくるこ
と
パパやママと相談して
もいいですよ
ではいい週末をね

今の季節にふさわしいので引用したが、前回に続いて、今回Ｈ氏賞を受賞した以倉紘平氏の詩集、『地球の水辺』からのものである。

前回では多分事実のもつ重みに衝撃をうけて、あのような引用になってしまったのだが、今、以倉紘平氏の詩らしい詩ということになればこの詩とか次に引用する詩に、充分に以倉氏の熟したメソッドが表れているということになるであろう。

千年――『一八六〇年
英国大衆詞華
選』一篇

昨日　仕事を終えて
馬車の走るぬかるみ道
を帰ったことが
はるか昔のことのよう
に思われる
今朝　学校に行く子供
たちと
雨上がりの虹をみなが
ら
イチゴジャムとパンを
食べたことも
遠い日のことのように
思われる
入道雲の下
伯母を訪ねる妻の乗っ
た蒸気機関車が
駅を離れていくのを見
送っている
今　そんな束の間でさ
えも
遠い日のことのように
思われる
百年がかくのごときも
のであるならば
私は百年を生きたこと
になる
千年がかくのごときも
のであるならば
千年を生きたことにな
る
――ぼくは架空の『英
国大衆詞華選』を
閉じる

そしてひそかに次のような盗作の文字を綴る

昨夜　勤務を終えて
灯の点った街路を地下
鉄大国町駅まで歩いた
ことが
はるか昔のことのよう
に思われる
今朝　学校に行く子供
たちと
束の間の食卓を囲んだ
ことも
彼等の出払ったあとが
急に静かになったこと
も
遠い日のことのように
思われる……
――捕虫網をもった少
年のように
僕は時の垣根を覗きこ
む
静かに　静かに
永遠が流れすぎる

英国の教科書、あるいは英国大衆詞華選という本の題名が詩の中に入ってきて、本当かどうか分らないが、また本当でなくてもちっとも構わないことであるけれども、いかにもその本がもっているような雰囲気が多分考えぬかれた後の明晰な分りやすい言葉で編み出され、それに絡ませるようにして以倉氏が大切にしている日の出来事、叮寧に生きてきた時間が、あたかも二ひきの紋白蝶がもつれるようにして翔んでいるようなスタイルで詩になっている。

『地球の水辺』の中の詩には、人の死を題材にしている詩がよく目につく。これもこの詩集の特色のひとつである。

人の死が明るいはずは決してないのであるけれども、それらの詩を読んで暗い悲惨な読後感が残るのでなく、どちらかというと明澄な気分になってしまっているのはどうしてであろうか。

やはり、死んでしまった人がそれぞれに精一杯やってきたことを、その精一杯のぎりぎりの状態の姿勢を以倉氏が的確に捕えきっているからではあるまいか。勿論捕えきるのにはそれだけの姿勢で生きていない人には出来ない芸当であるのは、論をまつ必要もないことである。

読んだ後に残る、その人の死にもかかわらず、明るい爽やかさは、その人のファインプレーをたたえているかのような感じにさえさせるものであった。とまで言えばちょっと言い過ぎかなともおもえるが、惨めな暗さとは違っていた。

それはほっとしたいという以倉氏の願望であったかもしれない。

ポロックの絵のように絵の具が撒き散らされているフランス装の瀟洒な詩集であった。

黄と赤と青と緑とがたゆたって滲んでしまったり、驟雨の雨脚のように斜めに早く駆けぬけたり、水平に途切れ途切れに繋がっていたりしていて、色盲の人が満天の星座を見ている感じのようでもあったりした。

湯川書房出版の詩集で、この出版社の詩集は以前にもＨ氏賞を受賞したことがある。

どうしてそういうことを覚えているかというと、この出版社は珍しくも大阪の出版社なのである。

AUGUST 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	ストⅡダッシュ・ターボ（カプコン） SF Ⅱ・CE Turbo (Capcom)	7.32
❷	3	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.62
❸	5	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.60
❹	6	ワールドヒーローズ 2（ＳＮＫネオジオ） World Heroes 2 (SNK)	6.58
5	4	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.38
❻	—	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	6.36
❼	—	魔法大作戦（ライジング／エイブル） Sorcer Striker (Raizing)	6.18
❽	10	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	6.00
9	2	マーシャルチャンピオン（コナミ） Martial Champion (Konami)	5.93
10	7	海底大戦争（アイレム） In The Hunt (Irem)	5.90
⓫	23	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	5.75
⓬	19	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.69
13	12	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.64
⓮	16	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.61
⓯	17	上海 Ⅱ（サン電子） Shanghai Ⅱ (Sun Electronics)	5.60
⓰	18	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.58
⓱	26	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.50
18	8	クイズめくるめくストーリー（セガ社） Quiz Dazzling Story* (Sega)	5.31
19	9	戦国エース（彩京／バンプレスト） Samurai Ace (Psikyo/Banpresto)	5.30
20	20	餓狼伝説 2（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 2 (SNK)	5.22
㉑	24	スーパーワールドコート（ナムコ） Super World Court (Namco)	5.21
22	21	牌砦（メトロ／エイブル） Fortress of Tile (Metro/Able)	5.19
23	14	パニッシャー（カプコン） The Punisher (Capcom)	5.18
24	13	ゼロチーム（セイブ／日本システム） Zero Team (Seibu)	5.09
㉕	27	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.05

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■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	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	8.06
❷	3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	7.63
❸	6	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.38
4	2	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	7.29
5	4	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.84
6	5	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.83
7	7	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	6.57
8	8	ラッキー&ワイルド（ナムコ） Lucky & Wild (Namco)	6.02
❾	10	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.00
❿	13	ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.74
11	11	天地を喰らう Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	5.67
⓬	15	スーパーチェイス（タイトー） Super Chase (Taito)	5.36
13	9	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	5.27
14	14	キャディラックス（カプコン） Cadillacs (Capcom)	5.11
⓯	16	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	5.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	1	スーパーリアル麻雀 PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	6.33
❷	3	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.07
3	2	麻雀セーラーウォーズ（日本物産） Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)	5.00
4	4	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	4.83
❺	6	麻雀革命Ⅱ・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution Ⅱ* (Jaleco)	4.67

■フリッパー (FLIPPERS)

❶	3	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	5.75
2	2	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	5.50
❸	4	ドクターフー（ミッドウェー） Dr. Who (Midway)	5.40
❹	—	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkle (Data East)	5.25
❺	6	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	5.00

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)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＮＢＡ ＪＡＭ（ウィリアムズ）	9.67
2	タイトルファイト（セガ社）	9.13
3	モータルコンバット（ミッドウェー）	8.99
4	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.59
5	ストリートファイターⅡチャンピオンエディション〔ＳＦⅡダッシュ〕（カプコン）	8.06
6	スーパーチェイス（タイトー）	8.05
7	ターミネーター 2（ミッドウェー）	7.51
8	ファイターズヒストリー（データイースト）	7.50
9	スティールガンナー（ナムコ）	7.29
10	ゴールデンアックス Ⅱ（セガ社）	7.00

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

1	バーチャレーシング（セガ社）	9.21
2	スズカ８アワーズ（ナムコ）	8.93
3	スタジアムクロス（セガ社）	8.63
4	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	8.40
5	レースドライビング（アタリゲームズ）	7.90
6	モトフレンジー（アタリゲームズ）	7.83
7	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.83
8	マッドドッグ Ⅱ（ＡＬＧ）	7.79
9	エックスメン（コナミ）	7.58
10	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7.42

ベスト・ニュービデオ

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ワールドヒーローズ 2（ＳＮＫネオジオ）	8.33
2	ＳＦⅡＣＥ〔ストⅡダッシュ〕（カプコン）	8.25
3	ネック&ネック（ブンドラ）	8.14
4	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうⅡ〕（カプコン）	8.09
5	イン・ザ・ハント〔海底大戦争〕（アイレム）	7.72
6	タイムキラーズ（ストラータ）	7.59
7	ＣＯＷボーイズ（コナミ）	7.40
8	スリーカウントバウト〔ファイアー・スープレックス〕（ＳＮＫネオジオ）	7.33
9	フェイタルフューリー 2〔餓狼伝説２〕（ＳＮＫネオジオ）	7.20
10	ストリートファイター Ⅱ（カプコン）	6.97
11	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（ＳＮＫネオジオ）	6.88
12	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.14
13	スキンズゲーム〔メジャータイトル２〕（アイレム）	6.80
14	ワールドヒーローズ（ＳＮＫネオジオ）	6.77
15	シャドーフォース（テクノス）	6.67
16	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.60
17	キャディラックス（カプコン）	6.57
18	アトミックパンク 2〔ボンバーマンワールド〕（アイレム）	6.50
19	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.48
20	バッキーオヘア（コナミ）	6.27

フリッパー

1	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	9.46
2	ジュラシックパーク（データイースト）	8.80
3	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.59
4	クリーチャー・フロム・ザ・ブラックラグーン（ミッドウェー）	8.21
5	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	8.04
6	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト）	7.88
7	スターウォーズ（データイースト）	7.83
8	ドラキュラ（ウィリアムズ）	7.81
9	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	7.75
10	ストリートファイター Ⅱ（プリミア）	7.67

©1993 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

集客効果抜群!! 手応えを感じるニューアイテム。 SEGA

バーニング ライバル
新感覚のアニメグラフィック・アクション。最先端のバトルゲーム!

■アニメのようにスムーズな動きの新しいバトルアクションゲーム。
■独自の戦法と必殺技を持つ8人のプレイヤーキャラクター。それぞれにエンディングを用意。
■途中どこからでも、2プレイヤーの乱入(途中参加)が可能。ハイインカムを実現します。

2P対戦プレイで2倍に燃える! 決めろ爽快シュート!!
CHAMPIONSHIP VS
SONIC & TAILS
BASKETBALL
VS チャンピオンシップバスケットボール
●1,210(W)×2,590(D)×2,400(H)mm ¥130kg AC100V 115W ¥91-49162

アイキャッチ抜群! かわいくて楽しいニュープライズマシン!
UFO CATCHER mini
ユーフォー・キャッチャーミニ スクールキッズ
School Kids
●1,080(W)×940(D)×1,850(H) ¥150kg AC100V 130W ¥91-47665 PAT.PEND SEGA/Sunwise

PUZZLE&ACTION
タントアール
1Pプレイより楽しい、2Pプレイ可能!
全く新しいジャンルのパズル&アクションゲーム。
ゲーム選択シーンで、4つの中から好きなゲームを選び ルールに従ってプレイ。クリアすればまた別のゲームを選べます。
ゲームがたくさんある! たーんとある!「タントアール!」。

ケッコー毛だらけ コケコッコー
わくわくロボット工場
忍者どこじゃ?
必殺/ストップウォッチャブル
迷い迷くねくね
スロットなブキにしてくれ
ビリー・ジュエル
スタンリー・キューブ いくつ?
かずのことこのこ
バットしてフラワー 4つのマジックハットの中に隠れた花を当てる。
スリーヒント・パネルを探せ!
入れかえ絵 6枚のパネルを入れ替えて元の絵に戻すパズル。
■その他、ここには紹介していない、いくつものゲームとボーナスステージ・ラストゲームがあります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
©SEGA
第一販売事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業部) 電話03(3743)7430(海外販売事業部) 電話03(3743)7433(AM施設事業本部) 電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0246(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社ガ丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(297)0293(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

Overseas Readers Column

Taito Result; Revenue Up, Income Down

Taito Corp., Tokyo, recorded revenue of ¥93,209 million, up 13.5% over the preceding year, for the fiscal year ended March 1993. However, its net income was ¥3,092 million, down a sizable 25.7%. Since its stocks are not publicly traded, the results were not revealed until the end of June.

Revenue for the location operation business (breakdown between game arcade operation and karaoke operation is not given) and coin-op game sales increased while revenue for home video games decreased significantly. The large 25.7% drop in net income despite the 13.5% growth in revenue was due to a large bad-debt disposal.

When Dai-Ichi Bussan, a major karaoke customer, went bankrupt in November 1992, it left Taito with debts of about ¥4,800 million. The disposal of the bad debts incurred led to the significant drop in net income. This disposal was accompanied by changes in the board of directors as is explained later.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games ¥17,514 million, up 28.1%, karaoke devices ¥8,723 million, down, 7.5%, home videos ¥4,405 million, down 48.0% (total sales were ¥30,644 million, down 2.9%), operation income ¥62,239 million, up 23.9%, and others ¥325 million, down 0.6%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 18.8%, karaoke 9.4%, home videos 4.7% (sales sub-total 32.9%), operation 66.8% and others 0.3%. The overall export ratio dropped 2.6 points to 4.7% in 1993.

Incidentally, the consolidated settlement of accounts of the Taito Group including Taito America and Taito Europe revealed ¥83,711 million in consolidated revenue, up 16.0%, and ¥4,297 million in consolidated net income, up 156.0%.

As of June 24, Taito accepted as company officers two directors and an auditor from Kyocera Corp., Kyoto, which owns 22.5% of Taito's stocks. Koichi Nakamura, one of the directors, assumed office as representative vice-president. As a result, Masamichi Oue, managing director, ceased to have representative rights.

Koichi Nakamura, 54, graduated from the faculty of engineering, Tokyo University in 1963 and entered Seiko Epson Corp. and became director in 1983. He moved to Kyocera in 1985, and became executive director in 1987.

Taito's public stock offering has been long expected and eagerly awaited by trade people. On August 5, its stocks will be finally listed on the 2nd Section of the Tokyo Stock Exchange (TSE). This was announced on July 3 by the TSE. 4,000 Taito stocks will be offered at ¥50,000 each. The unit value of most stocks when initially offered to the public is ¥50 making the value of Taito's stock 1,000 times the norm.

4 US Makers Join JAMMA

67 companies will exhibit at a total of 1,499 booths at the JAMMA Show '93 (August 26–28, Makuhari Messe). 5 of them will come from abroad, including 4 American companies – Bob's Space Racer, Inc., Doyle & Associates, Inc., Skee-Ball, Inc., and Williams Electronics, who recently became supporting members.

The 4 American companies became members after applying for membership. As application procedures must be completed in Japan, it is likely the companies faced considerable problems. JAMMA is now encouraging exhibition by overseas manufacturers.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1993 Amusement Press, Inc.

Namco To Supply CG Chip To 3DO Console?

Namco Limited, Tokyo, announced that it has entered into a technical cooperation agreement with The 3DO Company, San Mateo, CA, an American venture enterprise, with the aim of supplying computer graphics (CG) chips to The 3DO, and taking a minority stake in the company.

Other investors in "The 3DO" include AT&T, Time-Warner, MCA, a certain investment venture company and Electronic Arts of the U.S.A. as well as the Japanese company Matsushita Electric Industrial. The 3DO is independently developing multimedia hardware/software and establishing the industry standard. In the USA, Matsushita (known for its "Panasonic" brand), licensed by The 3DO, will ship the "3DO Interactive Multimedia" console in the coming autumn. In Japan, the console is expected to marketed by a licensed home electrical appliance manufacturer (not yet fixed) towards the spring of 1994.

As for software for the console designed with The 3DO specifications, more than 250 companies including Namco Hometek, a subsidiary of Namco are on the list of third parties.

It is likely that Namco has developed home video CG chips based on its coin-op CG technology and is now negotiating for the incorporation of these chips into The 3DO's console. Namco officially announced that they have "reached a basic agreement with The 3DO on corporate cooperation including capital participation. Consequently, our multimedia software development system has become stronger".

Capcom Enters Movie Business With "SF Ⅱ"

Capcom Co., Ltd., the Osaka-based coin-op videos and home video game software manufacturer and game center operator, has announced it will enter the movie business with the movie version of "Street Fighter II", the highly successful video game series.

According to Capcom's announcement on May 21, Capcom will pay ¥1,500 million of the total production cost (about ¥3,000 million) of the live-action feature film based on "Street Fighter II", with Capcom as its nominal producer and Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, as its nominal general supervisor.

The film will in fact be produced by the Edward R. Pressman Film Corp. and its subsidiary, with Steven de Souza, who has written "Die Hard", "Die Hard II", etc., writing and directing the movie. Production preparation will start in November 1993 with shooting scheduled to begin in January 1994. The movie will be distributed by a major U.S. studio aiming at a July release in the USA, Japan and other countries.

In Japan, however, Capcom did not hold a press conference and president Tsujimoto has not yet publicly commented on Capcom's entry into the movie business. It is likely that, for Capcom whose revenue for the term ending in March 1994 is expected to total ¥83,000 million, an investment of only ¥1,500 million does not require further explanation.

One year ago Kenzo Tsujimoto said that Capcom was proceeding with a "Street Fighter II" movie to be made in Hong Kong with Jackie Chan in the lead role. This Hong Kong plan, however, fizzled out, and he officially announced that Capcom would produce a Hollywood film, although its story, main actors, etc., were not yet fixed.

Although Capcom intends to produce a live-action feature film like "Super Mario", the movie licensed by Nintendo Co., Ltd., it did not reveal its plans through a press release. This lead to the misunderstanding that Capcom was going to produce an animated film. This suggests that Capcom is not quite ready for the move into movie-making, completely unknown territory for the company.

親から子へ
夢と安心をトータルで考える
朝日の遊園列車

C58-56
(600mmゲージ)

弁慶号
(600mmゲージ)

●全てが手作り……だから安心
機関車も連結客車も本物感あふれる豪華な造り。また、いざという時に様々なシステムで対応し、安心してお乗りいただけます。

●現場に合ったシステム作り
遊園列車からロケーション作り・メンテナンスまでトータルで考えます。

ASAHI AMUSEMENT MACHINE
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

namco

ドッグファイト空対空戦闘シミュレーション

緊急指令、戦闘開始！

AIR COMBAT™

エアーコンバット

好評発売中

大迫力の体感サウンド！
4スピーカー、
ボディソニック内蔵

※BODY SONICは、パイオニアの登録商標です。

仕様●寸法：W1,120×D2,650×H1,950(mm)
●重量：約370kg
●消費電力：約360W
●〒95-4688
※筐体は前後分割可能です。

American Arcade Series

アメリカンアーケードシリーズ

新製品

ロケーションに欠かせない
アーケード&プライズマシン

JUST7

ジャストセブン

RULE

1～4までのターゲットを狙って、ボールを3回転がします。
通過したターゲットの数字の合計をジャスト7にすれば成功です。

仕様(共通仕様)
●寸法：W750×D1,500×H1,600(mm)
●重量：80kg
●消費電力：ジャスト7・37W
フットボール・30W
ボールポーカー・30W
●〒91-48675

FOOT BALL

フットボール

RULE

敵陣20ヤード地点からのオフェンス(攻撃)を行い、タッチダウンを狙います。
ターゲットには、5～10ヤードのゲイン(攻撃成功)、10ヤードのロス(攻撃失敗)、パスチャンスは一気にタッチダウンとなるパスから、一瞬のうちにターンオーバー(ゲームオーバー)になってしまうインターセプトまで、ルーレットで決まります。

BALL POKER

ボールポーカー

RULE

10、J、Q、K、Aのターゲットを狙ってボールを転がし、ポーカーの役を作ります。
スリーカードよりも高い役で成功です。

対戦型バスケットマシン

特報
近日登場

EXCITING BASKETBALL DUNK&DUNK™

ダンクアンドダンク

ロケテスト
売上大爆発！

1日3万円以上の実績

仕様●寸法：W1,180×D2,300×H2,080(mm)
●重量：350kg ●消費電力：200W
筐体は前後分割可能

モンスターマシーン日本上陸！

大好評
激走中

Stunt Cycle Viper™

ストリートバイパー

HIGH SPEED STUNT CHASE

レーザーディスク カーチェイスゲーム

洋モノ感覚満載！！
アピール性抜群！！

ワイドモニター採用

アクセル、
ブレーキ操作
一切なし！

仕様●寸法：W1,120×D2,170×H2,000(mm)
●重量：300kg ●消費電力：200W
●〒95-4664

新筐体

エクセルキャビネット

Excelcabinet™

その名もエクセル
キャビネット誕生。

筐体選択の基準
↓
使いやすくて価格が安い事！

基準点合格その1

メンテナンスがしやすい。
(フェイスパネルとコンパネが1本のレバーで開閉が可能です。)
実用新案申請中

基準点合格その2

低価格!!(詳しくは当社営業マンまでお問い合わせ下さい。)

仕様●寸法：W600×D830×H1,270(mm)
●モニター：25インチ
●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W ●重量：90kg
●金庫容量：20万円(100円硬貨2,000枚)
●〒95-4665

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

©1993 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.