

no.204
1983年1/15

アムusement通信

JANUARY 1 - 15, 1983

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 アムusement通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山村9-16(山名ビル) ☎06(314)0308 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US\$70.00 per year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission.



アケマシテオメテウゴザイマス



謹んで新年のご祝詞を申し上げます。
旧年中のご愛読・ご支持に厚く感謝するとともに、あるべき正しい業界紙として本紙は皆さまに必要な情報をわかりやすく正確にモットーに報道していく所存ですので、なお一層のご愛読・ご支持をお願い申し上げます。

AM産業がすでに一定のビジネスとしての大きさを持つようになっていながらもかわらず、他のさまざまな産業と比較すると、明らかに未熟な点が多すぎる。しばしば指摘される。世界に誇れる日本のTVゲーム開発力、新規性に富む日本の都市型遊園地、目を見はるような日本のゲームオペレーションの高い水準など、わが国のAM産業のレベルは決して低いものではないが、データこそ示さないがその経済的力はすでにいくつもの他産業を追い越している。と考えられる。にもかかわらずである。日本のAM産業の未熟さは、とくに昨年いわゆるGマシン問題で、もっともひどい状態に露呈した。ギャンブル機を金品の交換のない一定のルール内で運営していくというメダルゲームが日本で生まれて約十年経ち、ロイカルの遊園地、SCにまでメダルゲームが普及しているほどだが、この

論潮

望まれる基礎作り

誇れる業界として成長するために

メダルゲーム自体が諸悪の根源であるという人も出てきた。しかしもうそんなメダルゲームが諸悪の根源であるはずはない。メダルゲームを十分運営できないのにそれを収益を得ようとする安易さこそが問題なのだ。このことは、ギャンブル化するおそれのある子ども用メダルゲーム機についてもあてはまる。なぜメダルゲームを子ども用ゲームと結びつけねばならないかという疑問なしに責任ある健全オペレーターが正しく育つはずがないからである。

ギャンブルと異なるAM産業とは、機械を媒介に純粋に楽しみを提供することで成り立つはずである。このことは遊ばず、金品などの一切見返りのない高水準の娯楽産業であることを意味している。少なくともギャンブル機とは本質的にどういふものかという点を知らずにメダルゲームを運営するとは、危険に満ちていると言いうことができる。こうした点からわが国のAM業界はもう一度原点に立ち帰って、AM産業の基礎理論を検討し直す必要がある。その場しのぎの対策ばかりでは、ひどい結果を招くだけである。そういう規模だけが大きく発達し、すべての諸機能が未

発達のままの業界であるとしたら、やがて崩壊するのが運命と言えよう。しかし事態はそう悲観的でもないのである。昨半暮れに出たTVゲーム・プログラム著作権を認められた判決は、明らかにこの業界が一步前進したことを示した。日本の業界はTVゲームの無断コピーのために発展を阻害され、さまざまな障害にぶつかってきたが、この重要判決はプログラムのコピーが法律違反であることとを明らかにし、TVゲームの視覚著作権確立にあと一步のところまで進めた。未発達と思われたAM業界は、コンピュータ業界よりも先にこの意義深い判決を勝ち取った。この意義深い判決を勝ち取った。この意義深い判決を勝ち取った。

'83 はっぴい にゅう いやあ

★フロントライン作戦



●地雷を踏まないように注意しながら、敵が地雷の近くに侵入してきた時、ピストルで地雷を射撃し、爆発させて、その爆発の勢を一気に敵軍をタイコロミの味方へ送ります。

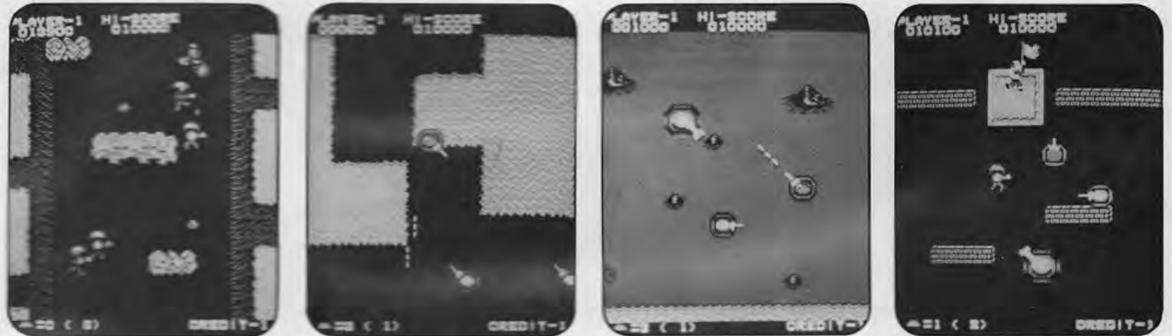
●敵歩兵が重なって攻めて来た時、軍曹(プレイヤー)はピストル1発で数人倒すことが出来ます。ただし早めに射たないと敵は左右に散らばってしまうので、タイミングに気をくばれ。

●敵陣を破壊するには、敵の戦車などを破壊した後、軍曹(プレイヤー)は乗り物より降りて、手榴弾を敵陣に投げ入れて爆発させよ。

FRONT LINE™

フロントライン

プレイヤーは軍曹を上手に操作して谷間戦、草原戦や砂漠戦に討ち勝ちながら、ジープや戦車に乗り移り、敵陣を占領するまでのコミカルな銃撃戦が楽しめる迫力ある戦争ゲームです。



ROCKY BAN BAN!!™



ロックン・バンバン

1人でも2人でも同時にプレイが楽しめます。一度にいくつもの点滅を繰り返しますので、消えるまえに自分のターゲットをより多く叩いた方が勝ちで、相手方のターゲットを叩くと減点されます。

STRIKER



ストライカー

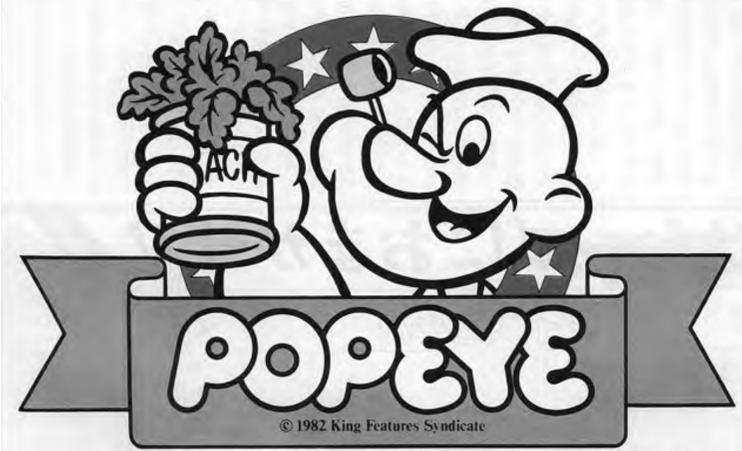
本格的なサッカーゲームが楽しめるフリッパーゲームで、最後のボールがOUT HOLEに入ったら、ゴールの数に応じてボーナスプレイが楽しめる最新型です。



株式会社 TAITO CORPORATION
本社 東京都千代田区千代田2丁目5番3号
タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 千102

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

ポパイ!! ビデオゲームにワンツーパンチ!



© 1982 King Features Syndicate



仕様	テーブル・18インチ	アップライト・20インチ
寸法	●(幅)860×(奥行)560×(高さ)580-730mm : 61kg	●(幅)600×(奥行)850×(高さ)1700mm : 100kg
定格	¥95-2412 AC100V 91W 50/60Hz	¥95-1744 AC100V 101W 50/60Hz



任天堂レジャーシステム株式会社
NINTENDO LEISURE SYSTEM CO., LTD. 1-22 KANDASUDA-CHO CHIYODA-KU TOKYO 101 JAPAN
本社 千101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647
大阪支店 千542 大阪府南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155

新年展望



健全娯楽の基準点とは

真鍋勝紀

㈱シグマ・代表取締役

日本アミューズメントオペレーター協会・副会長

謹んで新春のご祝詞を申し上げます。世界的な経済不況という中で、83年はその幕を開けました。内外の景気の先行きは依然として不透明であり、今年も厳しい年となるものと思われまふ。当AM業界においても、ここ数年米活況を呈して来た米市場が、昨年後半以降ペース・ダウンの傾向にあるのを始めとして、海外マーケットは昨年比に全般的に見通しが厳しくなっております。一方、国内においては市場の停滞感が根強く、のみならず社会問題化したGマシン問題やコピーマシン問題などが大きく横たわっております。こうした困難な局面を打破し、業界のさらなる発展を期すために、メーカー、オペレーターはより一層結束を強固にし、協調と連帯の精神をもってそれぞれの使命と責任を果たして行かなければなりません。メーカーは技術革新をさらに積極的に進め、時代にふさわしい新しいコンセプトの製品を市場にフィードすることに全力を投入し、またオペレーターはGマシン、コピーマシンの取扱いに毅然たる態度をもち、健全なオペレーション活動に専念したならば、こうした状況下においてもマーケットの維持、拡大は可能であると確信いたします。

エレクトロニクス社会は既存のマーケットの統一性、一様性が失われ、多様性がマーケットを支配する、と説いたのは、かのA・トフライでありましたが、時代はそのエレクトロニクス社会に向かつて急テンポで移行しており、産業界は大きく変容しつつあります。当業界においても、パーソナル・コンピュータやエレクトロニクス

業界の皆様、明けましておめでとうございます。本紙面をお借りして、皆様は新年のご挨拶を申し上げられることを大変光栄に存じます。

さて、我々アミューズメント業界も多難な一九八二年を終え、多くの課題を引きついでまた一九八三年を迎えたわけでありまふ。その意味では、素直に「おめでとうございませう」というご挨拶を申し上げ兼ねるといふのが、偽らざる心境であります。

課題の第一は、アミューズメントとギャンブルとの関係の当業界(もちろんアミューズメント業界)での明確な、理論的、実践的区わけの問題であります。この問題については、私個人および当社においては明快な考え方を持っております。即ち、理論的にはすべてのゲームマシン(それがアミューズメントマシンと呼ばれようとしてギャンブルマシンと称されようにかかわらず)は、歴史的にも、本質的にも、娯楽性(アミューズメント的要素)と賭博性(ギャンブル的要素)の双方を兼ねてなっているというメデア(素材)であるということです。技量の優劣を評価し、それを数値で表現したり、また遊技の結果、勝敗を決する行為はすべて賭けの対象となり得ます。従って、一般的に所定の時間遊技させ、その結果に対する評価もせず、褒賞も与えない類の遊技機(例えば通常の幼児用乗り物)以外、すべてギャンブルマシンたり得るといふことであります。現在市場に流通しているゲームマシンを判定すれば、そのほとんどがギャンブルマシンの必要要素を含んでいると評せざるを得ません。

このギャンブル的要素を持ったゲームマシンの存在や運用が許されるか否かは、もっぱら当該社会との対応の仕方にかかっていると申せまふ。発展途上国でゲームマシンの運用が禁止されている例が多いという実状を見ても、それは明らかであります。我が国の場合幸いにも法的規制の対象外でありまふが、どのような運用形態も一〇〇%認められているとは考えられません。即ち、ゲームマシンに対する社会通念上の規制は、一、賭博行為に使用しない(使用させない)二、顧客に過度の金銭浪費をさせない三、市民の生活環境を劣悪化させない等でありまふ。

インベーターゲームの際には、過度の金銭浪費(特に青少年の)を理由に非難を受けました。そして今回の賭博遊技機の場合は、明白な違法行為を理由に制裁を受けております。いずれの場合にも、当業界の対応の仕方として反省すべきことは、

一、業界全体の実状を自覚し、謙虚に対応しようとしなかつたこと
二、当業界が産み出したものを、自らコントロールする力がなかつたこと
三、業界内でのコンセンサスを欠き、各企業のエゴで行動した面があつたこと

信頼関係の確立にあるということに忘れてはなりません。両者は利害が相反する場合もありますが、棲む水は同じであり、小異を捨てて共存共栄をはかつて行くことが、業界発展の道であります。

Gマシンは何としても即刻、市場から完全に排除しなくてはなりません。法を無視したGマシンの横行は、当業界のイメージを著しく低下させるばかりか、健全娯楽をもつて社会の発展に寄与することを座右の銘とし、営々と築き上げて来た当業界の社会に対する実績と信用をも危うくするものです。まして、このような反社会的行為にJAMMA及びNAOの会員が荷担するとは言語道断であります。今こそ我々は襟を正し、Gマシンの根絶に総力を上げて取り組まなければなりません。

AM業界がJAMMA、NAO、JAPEAの三協会に分離、独立して早二年が経過しました。それぞれの協会活動は、分離以前にも増して活発かつ専門化しており、今日まで既に多くの実績を上げていくことは欣快に絶えません。業界の拡大、発展とともに三協会の存在意義はさらに大きくなることでありまふ。今後とも、JAMMA、NAO、JAPEAの三協会はお互いに連携をとり、業界の健全な発展のために努力を重ねて行かばなりません。

セガ社は今年もリーディング・メーカーとして、業界が当面する諸問題の解決に率先し、最大限の努力を傾注しつつ、オペレーター各位の期待に応え得る、市場性の高い優れた製品の開発に全力を上げて参る所存です。本年もなにとぞよろしくお願ひ申し上げます。

今話題の繁栄トリオ



コットンキャンディー

綿菓子全自動販売機
衛生的で安全性も抜群
760W×650D×1800H(%)



フロッグハンター

コミカルな水鉄砲を!
760W×650D×1800H(%)



ファンキーマルーン

空とぶ風船販売機
お店のイメージチェンジに!
670W×745D×1675H(%)

半田機械器具株式会社

本社：〒041 函館市西結標町589番地124 ☎0138(45) 9155
東京営業所：〒160 東京都新宿区新宿4-2-23 ☎03(353) 7845
アール・バン新宿ビルB館 ☎03(353) 7845
京都営業所：〒611 京都府宇治市大久保町ノノ原54 ☎0774(41) 7157

新年展望



新段階に立つAM業界

中山隼雄

㈱セガ・エンタープライゼス・副社長

日本アミューズメントマシン工業協会・副会長

ス・トイなどの分野との関連が急速に深まっております。これら隣接業界と当業界との交流は今後さらに進み、提携なども活発化するものと思われまふ。隣接業界と競合することなく、交流を深め、相互に啓発し合うことは、優れた製品の開発につながる、当業界の将来にとって大きなプラスとなることは申すまでもありません。しかし、そのためには、お互いの業界ルールや著作権を始めとする諸権利を尊重し、十分なコンセンサスをもって進めて行かなければなりません。

エレクトロニクス化の深化、拡大と共に、当業界はますますその影響を強く受けることになるのであります。メーカーは技術レベルをさらに高め、こうした時代の変化に敏速に対応できる資質を備えることが不可欠となって参ります。

当業界が抱える諸問題の一つ、コピーマシンについては昨年は格段の進展を見、新たな段階に入ったといえます。ご高卒の通り、株タイドのコピー訴訟において、東京地裁はビデオ・ゲームのプログラムの著作権を認める画期的な判決を下しました。メーカー各社にとつては、待望久しいニュースであり、所期の目的達成が目前に迫つております。

しかし、コピー問題の真の解決はメーカーとオペレーターの相互信頼関係の確立にあるということに忘れてはなりません。両者は利害が相反する場合もありますが、棲む水は同じであり、小異を捨てて共存共栄をはかつて行くことが、業界発展の道であります。

Gマシンは何としても即刻、市場から完全に排除しなくてはなりません。法を無視したGマシンの横行は、当業界のイメージを著しく低下させるばかりか、健全娯楽をもつて社会の発展に寄与することを座右の銘とし、営々と築き上げて来た当業界の社会に対する実績と信用をも危うくするものです。まして、このような反社会的行為にJAMMA及びNAOの会員が荷担するとは言語道断であります。今こそ我々は襟を正し、Gマシンの根絶に総力を上げて取り組まなければなりません。

AM業界がJAMMA、NAO、JAPEAの三協会に分離、独立して早二年が経過しました。それぞれの協会活動は、分離以前にも増して活発かつ専門化しており、今日まで既に多くの実績を上げていくことは欣快に絶えません。業界の拡大、発展とともに三協会の存在意義はさらに大きくなることでありまふ。今後とも、JAMMA、NAO、JAPEAの三協会はお互いに連携をとり、業界の健全な発展のために努力を重ねて行かばなりません。

セガ社は今年もリーディング・メーカーとして、業界が当面する諸問題の解決に率先し、最大限の努力を傾注しつつ、オペレーター各位の期待に応え得る、市場性の高い優れた製品の開発に全力を上げて参る所存です。本年もなにとぞよろしくお願ひ申し上げます。

四、要するに、業界が問題点を自ら発見し、自浄する作用をもたなかつたこと

等であるかと思われまふ。ギャンブルマシン問題は今年も重要、かつ困難な問題であり続けるでしょう。

第二の課題は、業界内の過当競争による、企業間摩擦の問題であります。この問題は、とかく、広域オペレーター対ローカルオペレーターの問題として提示されてきましたが、今年も増々激しくなりました。すべては、そののみならず、すべてのオペレーターがお互いに闘い合う、戦国時代の様相を呈して来ることも必定と思われまふ。

アミューズメント業界は過去二十年間、成長の一途をたどってまいりました。あたかも砂漠に水を散らすか如く、マーケットに吸収されて行きました。そして、テイル型ビデオゲーム機の出現により、ついに量的には過飽和の状態になったわけですが、今、供給過剰のマーケットが求めているものは、アミューズメント産業の質的変化であります。この観点から見れば、現在行なわれているロケーション獲得競争は、業界内に相互不信の念を残すのみに終る恐れが多分にあります。将来の発展のための反面教師を得るために努力しているという皮肉な見方もできまふ。

ともあれ、当業界の置かれている環境は、内外ともに、誠に厳しいものであります。このような環境下にあつて、今年に真にアミューズメント産業を受する業者の成長と、それらの人びとの結束を心より祈るものであります。

子供達の笑顔はトーゴにおまかせ!!

<p>おかし大作戦</p>  <p>仕様：寸法1.14m×1.1m、高さ1.54m コインシューター 100円 ¥91-24318</p>	<p>ミスターモグラ</p>  <p>仕様：寸法0.85m×1.1m、高さ1.55m コインシューター 100円 ¥91-26038 PAT.PEND.</p>	<p>アイスちゃん</p>  <p>仕様：定員4名、寸法2m×0.8m、全高1.5m ¥91-16321 PAT. PEND.</p>	<p>メガロX</p>  <p>仕様：定員1名、寸法1.5m×1.5m 上昇時の高さ2.3m、¥91-16321 PAT. PEND.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

東洋娯楽機株式会社

本社：東京都目黒区八雲1-5-7 (東横ビル) ☎152(03)718-6461
テレックス 246-6310
関西支店：京都府京都市下京区寺田通四条下ル (藤井大丸百貨店内) ☎600(075)255-1286
北海道支店：札幌市北区新川三条 ☎011(011)763-0611

新年展望



メーカー、OPの協力

段 為 菁

横アポロ・代表取締役
日本アミューズメントオペレーター協会・常任理事

昨年の暮れに私たちの業界にとつて、大きな出来事が二つ起りました。ひとつはソフトウェアの著作権判決であり、これよりコピー問題に終止符がうたれる日の近い状態が訪れたのです。TVゲームの著作権は末端のオペレーターにまでその権利を主張し、コピーメーカーは作ってみても売れなくて困ることとなるでしょう。あとはコピー品を抱えて逃げまどう弱小オペレーターを、地の下から引きつり出して、軽く料理してしまうだけですね。オペレーターが機械代が高いからコピー品を買うのだと言っている使用を正当化しようとしても、法律という闇魔様が情け容赦なくコピー使用者を裁くことになるでしょう。

もうひとつはゲーム機械を使った賭博行為が世の中に氾濫し、私たちの業界人の中からも違反者が出たことです。これによって社会は私たちの業界を灰色だと認めてしまい、NAOやJAMMAや各種の組合が健全娯楽のためにしてきた努力まで一瞬にして無に帰してしまいました。これら二つの出来事はこれからのアミューズメント業界を大きな渦へ巻き込み、今までの腐れきった膿を出しきらねばならないことになるでしょう。

さて、衆知の事実ですが、私たちの業界には純粋なメーカーが存在しないというところが、コピー問題にしては、歩率競争にしろ、これまでにいつも問題の根底を流れる原因とされてきました。ここで私たちはもう一度原点を見つめ直さなければなりません。もともと純粋なメーカーが存在しないのですから、機械が高いとか、早く機械が生じようがないのです。当然、N

AOの協会員であろうがなかろうが、すべて自由競争の社会においてですから、手をつなぐなどとはここでは論外です。まわりはすべて敵なのです。弱肉強食の世界があるのみです。そしてコピーをする人がいても、機械を使って賭博行為をする人がいても、好ましくないからその顔によって優秀なマシンを手に入れても、すべてが業界人であり、社会からは同じ人種としてしか見られないわけですから、まさに戦乱の業界なのです。従って、問題が発生すれば、やれメーカーが悪いの、コピーを使う者が悪いの、互いに責任の押しつけ合いをして、ただそれだけで終わらなさい。さあ、皆さん。智慧と策略をこらして互いに相手をやっつけることに奔走しましょう。いざいざ黒船がやってきて、世の中をひっくり返してやるでしょう……。私は個人としても、NAOの協会員としてもそれは非常に困るのです。私達の業界は私達で守る努力をしなければならぬはずですが、いつまでも過去の遺恨に係わっている場合ではないのです。こうした点をかんがみ、私は次のことを提案し、真面目に考えて

いただけるよう、皆さまにお願い申し上げます。

一、機械を造る業者は、正常にオペレーションする業者（オペレーターと呼びましょう）のみに商品が正常に流れる流通経路をつくること。

二、オペレーターは、正常に機械を造る業者（メーカーと呼びましょう）の商品のみを扱い、正常にオペレートすること。

三、メーカーとオペレーターは、互いに共通の目的（業界を正しく発展させること）を達成するために、それぞれの利益を認め合い、業界外部からの安易な参入を防ぐようにすること。

これらは、一社がどんなに力をもったとしても、一人相撲ではできないことなのです。

最後に、オペレーターは地域社会に密着し貢献してはじめてその責任を全うするものであり、決して機械のみでオペレーションするものではないことを強調しておきたいと思っております。当業界において機械のみが先行する状態が早くなくなるよう願う次第です。末尾ではございますが、皆様のご健康と業界の発展をお祈り申し上げます。



朝日のバッテリーカー スポーツシリーズ

- メロディつき
- タイマーは60、90、120秒の3段階替え
- 寸法 幅・740mm 長さ・1,220mm 高さ・670mm
- 電源 12V、NS60Aバッテリー使用
モーターは後部に43W2台使用



ヘルメットカー

リリーフカー



AEC 朝日エンジニアリング株式会社 〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 ☎(07249)4-3063・0783

新年展望



創造的産業として邁進

福田哲夫

データイースト(株)・代表取締役
日本アミューズメントマシン工業協会・理事

謹んで新年のお祝いを申し上げます。

昨年度を顧みますと、景気動向は国内、海外おしなべて世界的規模での不況が一段と進行し、大型倒産の続発、失業率の増加、企業業績の悪化等の現象にみられるように、不景気で明け暮れた年でした。

新年度の景気はアメリカ経済が低金利政策へ転換することにより底冷えから徐々に回復に向い、これにつれて世界景気も多少の明るさが出て来るものと予想されています。

アミューズメント業界もこうした全般的な不況の影響外にはありえず、市場全体が昨今急速に冷え込みの度を増してきています。特に欧州はコピー品の横行が拍車をかけ、疲弊のどん底にあえぎ、完全に力を失っており、最大の活力を持っていた北米市場も急速に冷却化しつつあります。屋敷されるゲーム機を受け入れる市場そのものが小さくなって来ているのが昨今の状況であります。こうした市場状況は新年度も基本的には変わらず、むしろ一段と悪化する方向に進むものと思われま。いろいろな環境条件を克服して新しい方向を模索する年になりましょう。

たしかにこの一、二年TVゲーム機器(ソフト、ハードを含めて)が輸出産業として大きく育ちつつあることも事実です。とりわけTVゲーム機は創造的分野における代表的な知的生産物であり、この開発のイニシアティブがアメリカから日本に移っており、今や日本のゲーム機業界は完全に世界のリーダーシップをとりつつあるからで、この結果が海外へのライセンスおよびゲーム機の輸出の増加と



なっております。

しかし、前述のように欧米市場の急速な冷え込みからユーザーに限られたトップゲームのみを選択するという段階に入っており、昨年度は昨年以上の成果が得られるかどうか懸念される場所です。今年には特に米国の市場回復が切に待たれる次第です。

低迷する市場動向とは別に家庭用ゲーム市場が大きな刺激要因として今後クローズアップされるものと思われま。場合によっては、当業界が家庭用ゲーム市場を軸にして変貌を遂げる可能性もありません。

近來家庭用ゲーム機は、ハンデタイプ、TVゲーム機として急速な普及を遂げつつあります。このような家庭用ゲーム機の急成長は当ゲーム機業界に二つの影響をもたらすものと考えま。

その一つは、技術開発における両業界の協業化、または兼業化が行われるであろうということです。すでにゲームの開発については許諾方式が定着化しておりますが、これがさらに開発、生産、販売という面において一段と両者の関係が密になるでしょう。業界にとつては新分野への技術応用を通して新しい展開を期待できるでしょう。

もう一つは、家庭用ゲーム機の普及が、ゲーム人口を増大させ裾野を広げるとともに、ゲームコーナーから家庭用への人口移動が懸念されるということです。しかし、反面、家庭用ゲームにあきたらない人達がより高度の、リアルな満足感を求めているゲームを味わうためにゲームコーナーに逆流することも考えられますから、長期的にみれば必ずしもマイナス要因とはならないでしょう。

いずれにしても、今後の業務用ゲーム機の方向は、特殊なハードを用い、高度の技術を駆使して作られたリアルな二次元ゲームとか、ビデオディスプレイの応用、レーザーとの組み合わせによるユニークでより高度化されたゲームなどが目立つ存在となることは事実でしょう。そういった意味でゲーム機業界は大きな技術革新の時代を迎えたことになりま。

最後に特筆すべきことは、コピー問題です。新年度は、昨年の著作権判決がGマシン問題と同様大きな社会的関心を呼び、TVゲームの著作権の法的確立、秩序の正常化に向って大きく前進することは間違いないでしょう。業界関係者は一致団結してこの目標に向って努力を傾注すべきときかと考えま。

謹賀新年

日本娯楽機械オペレーター協同組合(JOU)は
明るく健全な青少年育成に努め
環境浄化活動を強力に推進しております。



小型、軽量、確実な検銭装置
50円玉両替機

オペレーターのニーズに応え開発された
JOUの景品類

※プライズマシンには正当な価格範囲の景品をお使い下さい。

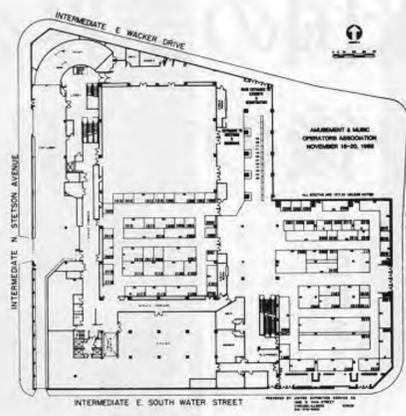


シール各種
シヨウキャンデー
●中 味……キャンデー色々
●大きさ……48×82×16%
●1%……600ヶ詰め

社団法人青少年育成国民会議 正会員
日本娯楽機械オペレーター協同組合
東京都渋谷区渋谷3-6-2 第2矢木ビル2F ☎03(409)5232代

EXHIBITOR LIST - AMOA EXPO 82

- ABLOY SECURITY LOCKS 809-11
- ADVOCATE COMPUTER SYSTEMS . . . 2103
- ALL-WEATHER AMUSEMENTS . . . 1918-19
- ALSTATE AMUSEMENTS . . . 2207-09-11-13
- ALTER ENTERPRISES 2204
- AMERICAN AMUSEMENT 4
- AMERICAN COMMUNICATIONS LABS . . . 2203-05
- AMERICAN SHUFFLEBOARD 1221
- AMSTAR ELECTRONICS 1025-27-29-31
- AMUSEMENT EMPORIUM 1223-25
- AMUSEMENT MARKETING CONCEPTS . . . 620
- ARACHNID 1221
- ARDAC 1122-24
- ATARI 316-18-20, 416-18-20, 518-20, 900-917
- ATW USA 2105-07-09
- AUTOMATED PRODUCTION EQUIPMENT 20
- AUTOMATIC PRODUCTS 1030-32
- BALLY-EMPIRE-MIDWAY 1005-1013, 1015, 1102-04-06-08-10-12
- R. H. BELAM 201, 300
- BOB'S SPACE RACERS 2406-08-10
- BRANDT 2014-16
- BACTA 2604
- BAFCO 2612
- EDWARD BROOKS 2612
- CENTURY ELECTRONICS 2614
- EDR-MULLER 2613
- ELECTROTECHNICS 2600
- EUROUNION 2516
- MAYFIELD DIAMOND ELECTRONICS 2601-03
- M.K.C. DESIGNS 2610
- R.J. NEWBOROUGH 2608
- SOUND LEISURE 2611
- SUMMIT COIN 2605-07-09
- VIDEO COMPUTER SYSTEMS 2618
- WHITTAKER BROTHERS 2602
- WORLD'S FAIR 2620
- BUMPER TUBE 309
- BUSINESS BUILDERS 600A
- CAROUSEL INTERNATIONAL 813-15-17
- CASINO ELECTRONICS 1134
- CENTURI 1000-1003, 1100-01-03-05
- CHICAGO LOCK 12
- CINEMATRONICS 203-05-07, 302-04-06
- COIN ACCEPTORS 700-01
- COIN CONTROLS 2516-19-21
- COIN MECHANISMS 1036-38
- THE COIN SLOT 2108
- COIN SPORTS DISTRIBUTORS 2115
- COMPUNICS DEVICES 2312-14
- CORLEND CORPORATION OF AMERICA 2015
- DATA EAST 403, 500-02
- DESTRON/G.D.I. 2210-12-15-17
- DEUTSCHE WURLITZER 101-03, 200-02
- DIGITAL CONTROLS 1913-15
- DOUGLAS PRESS 2311
- D & R INDUSTRIES 2401-03, 2502-04
- DYNAMO 415-17, 514-16
- EAGLE CONVERSIONS 703
- EASTERN MICRO ELECTRONICS 2004-06-08-10
- EISEN INSURANCE 2019
- ELECTRO-SPORT 2409-11, 2510-12
- ENTERTAINMENT ENTERPRISES 2112-14
- E.T. MARKETING 14A-18A
- EXIDY 405-07-09-11, 504-06-08-10
- FORT LOCK 2200



HYATT REGENCY CHICAGO BALLROOM LEVEL



HYATT REGENCY CHICAGO EXHIBITION LEVEL

- RANDY FROMM'S ARCADE SCHOOLS 2116
- GAME-A-TRON 605, 702-04
- THE GAME EXCHANGE 1911
- GAMES GALORE 1920
- GAME PLAN 2307-09
- GAMETECHNICS 2118
- GLAX ASSOCIATES 800
- GLOBAL BILLIARD MANUFACTURING 2310
- D. GOTTLIEB 1107-09-11-13, 1200-02-04-06
- GOODS MANUFACTURERS INTERNATIONAL 102-04
- GREEN DUCK 2405-07
- HAMILTON SCALE 2202
- HANDWELL 1907
- HANTAREX U.S.A. 2017-20
- HOFFMAN INTERNATIONAL 2007
- HOUSE OF CARDS 27
- I.C.E. 1912-14
- IMPERIAL BILLIARD INDUSTRIES 1126-28
- INTERLOGIC 1133-35, 1226-28
- INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY 1209-11-13-15-17
- INTERNATIONAL TOTALIZING SYSTEMS 2009
- J.F. FRANZ MFG 1014-16
- J-S SALES 305-07
- JENSEN TOOLS 13
- JUKEBOX JUNCTION 100
- K ENTERPRISES 1017-19-21-23, 1114-16-18-20
- KIDDIE-RIDES, U.S.A. 2313-15-17, 2412-14-16
- KLOPP INTERNATIONAL 2319
- KONAMI INDUSTRY 2300-02-04-06
- M. KRAMER MANUFACTURING 6, 7

- K-TRON ARIZONA 2117
- KURZ-KASCH ELECTRONICS 1004
- LOEWEN-AMERICA 303, 400-01
- MARANTZ PIANO 2111-13
- MARSHALL INDUSTRIES 18A
- MERIT INDUSTRIES 120, 214-16
- MEYCO GAMES 2506-08
- MIDWEST KABLE 2011
- MOVIE HUT 28
- NAMCO-AMERICA 209-11-13, 308-10-12
- NATIONAL MERCHANDISE 16
- NEVADA GAMING SCHOOLS 2413
- NEVADA NOVELTY 14
- NICHIBUTSU U.S.A. 8-11, 106-08-10-12
- NINTENDO OF AMERICA 2505-07-09-11
- NOMAC 1900
- NORTH AMERICAN AMUSEMENT 2513-15-17
- THE NORTON COMPANY 1903-05
- NU LOOK PRODUCTS 1916
- OMEGA PRODUCTS 1040, 1130-32-34
- PACIFIC NOVELTY MFG 2500-01-03
- PENN-RAY INTERNATIONAL 600-01-03
- PHOTAR INDUSTRIES 2104-06
- PLAY METER 1034
- PRIORITY CIGARETTE SERVICE 1230
- REPLAY 1219
- R.J. REYNOLDS TOBACCO 801-03-05-07
- ROCK-OLA MFG 311-13-15, 402-04-06-08-10-12-14
- ROGER WILLIAMS MINT 2316
- ROWE INTERNATIONAL 1018-20-22-24-26
- SAMPO CORP. OF AMERICA 2018
- SCAN COIN 2313-15-17, 2412-14-16
- SEGA-GREMLIN INDUSTRIES 611, 613-616, 618, 706, 708-711, 808-10-12-14
- SHINE ELECTRONICS 1909

- SKEE-BALL 301
- S.M.S. MANUFACTURING 2100-01
- STAMBOULI BROTHERS 23-26
- STANDARD CHANGE MAKERS 116-18
- STATUS GAME 2110
- STERN ELECTRONICS 105-07-09-11-13, 1214-16-18-20-22-24
- STEVEN-MORRIS 1902
- SUMMIT SYSTEMS 17, 18
- SUZO TRADING 5
- TAGO ELECTRONICS 413, 512
- TAITO AMERICA 2000-02, 204-06-08-10-12
- TEHKAN INTERNATIONAL 2001
- THIRD WAVE ELECTRONICS 1232
- THOMAS AUTOMATICS 1904-06-08-10
- TOMMY LIFT GATE MFG 1138
- TRU CHECK COMPUTER SYSTEMS 2102
- ULTRA LIFT 2000-02
- UNITED BILLIARDS 215-18, 314
- UNIVERSAL U.S.A. 705-07, 802-04-06
- UTEC 2206-08
- THE VALLEY 2301-03-05, 2400-02-04
- VAN BROOK OF LEXINGTON 2514
- VENDALL MACHINES 1028
- VENDING INTERNATIONAL 2003-05
- VENTURE LINE 1201-03
- VIDEO BABIES 2318
- VIDEOTRONICS 19
- WICO 1115-17-19, 1208-10-12
- WILLIAMS ELECTRONICS 501-03-05-07-09-11, 602-04-06-08-10-12
- WILLIS INDUSTRIES 1205-07
- THE WIZ KIDS 21, 22
- WORLDVEND PULSESCAN 2012
- WORLD WIDE DISTRIBUTORS 607-09
- WORLD WIDE PRESS 2013

AMOA-EXPO'82

AMOA-EXPO'82

AMOA-EXPO'82



米国セガ社のSP用ロボット「セガちゃん」。飲み物サービスもするし、TV画面からは映像も出るという遊びなロボット

フリッパーは後退 合い間にロボット



米国サーカスプレイハウス社から出品される人気者となったSP用ロボット「CP」

TVゲーム機以外のアーケードゲーム機で、フリッパーは今回完全なまでに後退した。二階建てなどのバイレベル方式は撤退し、ゴットリーブ社はオートドックスなフリッパー「バンク」などにどまり、ウイリアムズ社は名前だけTVゲーム機にあやかっただけで、オートドックスな「デイブ」も「ワーロック」を出品したにすぎない。スッパース社とフリップパーを一台も出品しなかった。

パリ・ミッドウエー社はピンボール部門を吸収せざるを得なくなり、この方向から「ベイビー」の方向から「ベイビーバックマン」が生まれた。フリッパーの上部にTVゲーム、その下平面上にフリッパーを置いたこのユニークなゲーム機は、モニターが小さいためか「ベイビーバックマン」

ジュークボックスはフリッパー以上の落ち込みで、これをばっ回しようとする試みは、ビデオディスクなどを入れたジュエリーボックスがいくつかあるが、まだ商品化に成功していない。英国V.I.レジー社の試みもまだ小さいという評価である。小型乗物機もいくつか出品されたが、目立ったものは、欧州製品なので、AT&T

の間にまとめてとりあげる予定だ。AM機と言えなくはないアミューズメントロボットは、米国でも次第に勢いを持ってきているようだ。セガ社「セガちゃん」は同社の小間愛嬌を振りまき、サーカス・プレイハウスの「CP」は会場内を動き回っている。遊び心をくすぐる面白い機械と思える。

「チエックス」
その他のアーケードゲーム機では、ヤキトリ式のアイスホッケーゲーム機「チエックス」(米国ICE社製)が面白かった。バーを前後にスライドさせながら回転させ、盤上で人形たちがホッケーをさせるわけだが、上部の得点表示、ものすごく丈夫な透明ドーム、ゲーム進行に合わせた歓呼の音響効果など、十分に完成された新ゲーム機と言えよう。これ以外には、たいしたものはない。

と名付けられ、すべてバックマンのキャラクターと遊びで出来ている。フリッパー部分でドロップして、エネルギーが貯えられるとTVゲームに移る前にフリッパーに戻ってこなければならぬ。フリッパーボタンはコントロールレバーの左右、平面上にある。このゲーム機に関する反響は大きく、今春出荷される予定であるが、今後注目されることだ。

こうして「ベイビーバックマン」はフリッパーの完全撤退に対するひとつの答にはなっていない。



TV機ブームのおかげで倍々に拡大するパーツの総合メーカー、ウイコ社。家庭用TVゲームの部品も扱っており、注目される



米国ICE社の小間にて同社開発のヤキトリ式アイスホッケーの「チエックス」。音響効果にふと振り返る人もいたほど

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ポパイ

ポパイを操作し、オリブのハートをキャッチ!



POPEYE

ワイピング

掃除の邪魔するパイキンをミス・クームルが退治



WIPIING

ロイヤルライン

クレジット式のTVビンゴ各カード3枚まで最高20倍



ROYAL LINE 95-1836

6ガロン

2WAY・電光点滅式シックスガロンを完成!



SIX GALLON

株式会社 カワクス

〒577 東大阪市川俣2丁目34番地
TEL 06 (787) 1881代

新製品 メダルゲーム場用TV-ダイスゲーム

Chuck-a-Luck

(チャッカ・ラック)

★特長

- 簡単な操作で、ただでもすぐ楽しめます。
- カラーTV画面に表示される3つのダイスで、奇数・偶数、ハイ・ロー、ノロ目など5種類の賭け方が選べます。
- 各種カウンタメーターは、キャビネット外側のキー操作によりTV画面に表示され、営業管理は万全です。

- ★CHUCK-A-LUCKは、英国JPM社の日本における独占許諾を受けて、シグマがライセンス製造したものです。
- ★メダルゲーム機は、「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用ください。
- ★当製品の海外への輸出はお断り申し上げます。

★仕様

- 電源/AC100V ±10%
- 消費電力/約230W
- 外形寸法/(W)482 (D)485 (H)1550
- 重量/60kg
- CRT /14インチカラー
- 95-1731

ルーレットのエッセンスをTV-ゲームに
VIDEO ROULETTE
好評発売中

お問い合わせ先

sigma

ご注文、ご予約は今すぐ!

シグマ商事株式会社

〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11
渋谷第2富士ビル3F
☎03-496-9933(代)

sigma enterprises, inc. © 1982

本紙主催米国AMOA・IAAPA視察ツアー報告



エキシディ社にて。中央にマーケティング担当部長のライラ・ジッター女史



ジッター部長の案内でエキシディ社の組立工場を見学

スラム副社長に案内ならびに各部門の説明をしていただいた。同社でも各種部品の段階から独自に製造しているが、とくに各部門にコンピューター合、騰写版をコンピューター化したような機械で...



カンザスシティーで開催されたIAAPAショーの展示会場の入口に並んで記念撮影

エキシディ本社を見学

同日午後、バスにて同社に到着。バスに同乗して設立したものの、マーケティング担当部長のライラ・ジッター女史が一行を心よく迎えてくれ、本社工場のアーケードゲート「ウィーンキーパケット」の組立ラインや...



ディズニールランドに入園してすぐに記念撮影

参加者お名前 (順不同) 川部卓氏、田中淑内氏、田島賢次氏、橋本謙氏、佐藤正博氏、館坂宏之氏、田中君明氏、山本雅秀氏、木村雅秀氏、カエワ瑠璃、佐久間公男氏、高橋業、高橋業、伊藤隆氏、松浦照男氏、馬義明氏、鈴木登道氏、橋正裕氏、鈴木登道氏、浦秀雄氏、橋本謙氏、高見政利氏、高見商会、スト(株)

Advertisement for Burnin' Rubber, Popeye, Rock'n Roll, and Ice-Chan machines. Includes images of the machines and descriptive text for each.

ウィリアムズ、アタリ、エキシディの各社見学通じ

米国の業界を学習 今後の業務に貢献

本紙主催第七回米国ツアー「米国アミューズメント業界視察団」は、シカゴのAMOAエキスポに並びにカンザスシティーのIAAPAショーの視察、さらには米国大手メーカーであるアタリ社、ウィリアムズ社、エキシディ社の三社の工場見学、そして米労働者連合の視察、製造部門の品質管理担当部長であるハイパー・フス氏に...

由緒あるWMS社本社

十一月十七日、新東京国際空港に全員集合。結団式の後、シカゴに到着。シエラトン・プラザホテルにて同日から三泊。



アタリ社本社にて記念撮影。後列中央にハイト社長、その前がファランド社長



シカゴにあるウィリアムズ社の本社入口にて記念撮影の視察団一行

同日午後、バスにて同社に到着。バスに同乗して設立したものの、マーケティング担当部長のライラ・ジッター女史が一行を心よく迎えてくれ、本社工場のアーケードゲート「ウィーンキーパケット」の組立ラインや...

充実した二大AM機展

ウィリアムズ社見学の後、バスにてシカゴ市内を巡り、AMOAエキスポの会場、ハイアット・リージェンシーホテルへ...



上の2枚の写真はアタリ社工場内、組立部門(上)と部品製造部門(下)



上の写真は2枚ともウィリアムズ社の本社工場で見学する一行

効率化を図るアタリ社

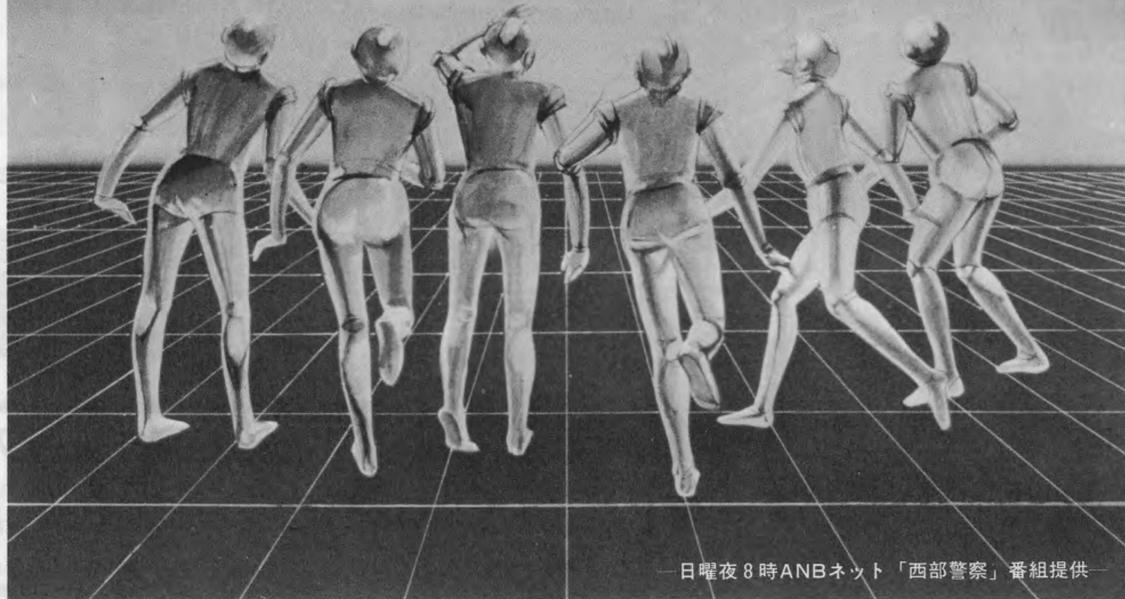
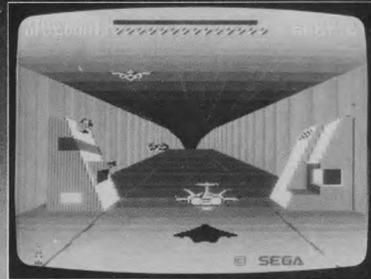
二十三日、バスにてサンフランシスコから南へ約一時間のサンニールへ向かい、アタリ社とエキシディ社の工場を見学。アタリ社の工場見学は、本視察団では二昨年に次いで二泊。各カシノ事情を視察したが、一メダル五十、百もするスロットマシンを設置したカジノが出現していた。もっ...



上の写真は2枚ともウィリアムズ社の本社工場で見学する一行

a Happy New Year

いま新しい輝きに包まれて……



日曜夜8時ANBネット「西部警察」番組提供

—ゲームの中は創造工学—

明日の楽しさをエレクトロニクスで描くセガ



SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-80-14 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5331(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4715(代表)

カラ・XYモニター方式の
スペース・ビデオゲーム



完売御礼

最新の半導体技術VOICE ICを採用した 無人お店番システム

仕様
メッセージ内容……「いらっしゃいませ」がありました。
音声出力……MAX2W(音量は可変できます)
検知対象……人間の動き(通常の歩行速度において)
検知器の有効距離……直線距離にて4m
使用場所……本体・検知器共に屋内(水や直射日光が直接当たらない場所)
使用可能温度範囲……10℃-40℃
使用電源……A C 100V 50/60Hz
消費電力……7W
大きさ(機×縦×高さ)……本体240×155×55—検知器100×44×37—



ニュー DISPENSER



DP-13

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



DP-21

セガ・メダル貸機
世界初カダフル・ホッパー高速メダル貸機誕生
コンパクトサイズのメダル貸機DP-15型もあります。

賀正 1983

A HAPPY
NEW YEAR



幅 900
奥行 2000
高さ 1555

臨場感抜群!

¥95-2258

ミニアップロボ

お店の雰囲気づくり

TVゲーム

モニターが内蔵です。
既存の基板交換自由、目が光ります。



動物新筐体
一石二鳥

¥95-2348

¥95-2348



Miracle Hat

セガ・ミラクル・ハット

快感?あふれ出るメダル
「メダルはじき」と「メダル落とし」の
スリルと面白さが同時に味わえる、業
界特製の大型メダルゲーム。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

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

ESCO TRADING CO., INC.

株式会社 **エスコ貿易**

本社 〒108 東京都港区三田3-5-16 TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫 〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F
TEL 03(472)6405(代表)
大阪営業所 〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代表)
名古屋営業所 〒464 名古屋市中区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732)2611(代表)



ビデオ・コンピューター・システム社にて、デビッド・ホーソン社長(左)と「マイクロフォーム」を開発したデミアン・デバニー氏(右)のふたり

(27めん下段からの続き) クレジット形式もあるとの
た由来は次のとおりです。ことです。
競馬をもとにしたゲーム
機のアアイデアを持つ若者
デミアン・デバニー氏が
「将棋パートII」が、十
二月下旬発売となった。
これは九月下旬に発売
された同社「将棋」の

アルファ電子の「将棋」で
パートIIに進級
駒落ちの変化を加え、次々と
アルファ電子(本社大阪、
埼玉県上尾市、新井一夫
社長)からTVゲーム機
「将棋パートII」が、十
二月下旬発売となった。
これは九月下旬に発売
された同社「将棋」の

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

「パートI」(本紙第
197号の本欄にて紹介済み)
と同じだが、次の点が加
えられている。①最高速
勝記録の表示、②最少の
勝ち手の表示、③コン
ピューターに勝った場合
プレイヤーが駒落ちの対
局となる。④については
二局目が角落ち、三局目
が飛車落ち、四局目が飛
車と角落ち、五局目が降
車と角、香車二枚落

BATTLE CROSS 新発売!! 迫力のゲーム展開4パターン!! 各パターンごとに異なる攻撃要素は、プレイヤーを飽きさせない 人気上昇中!! 8方向画面全体に動き回れるビーム砲

日本物産「ワイピング」は 掃除テマで

ユニークなTVゲームに



ワイピング とその画面

日本物産(本社大阪、
鳥井末治社長)からテ
イル型TVゲーム機「ワ
イピング」が十二月十日
から発売となった。
これは掃除をテーマと
したもので、四方向レバ
ーで掃除機を操作して床
のホコリをとるとともに
パイキンをやっつけてい
くというゲーム内容。
パイキンが邪魔をしに
追いかけてきて、触れる
とアウトだが、ボタンを
押しつけてセッセンを放射し
気絶したところを吸い込
めば復活でき、得点が加
算される。また一画面に
三つあるマットの近くに
パイキンを引き寄せてマ

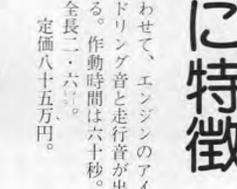


アメリカン・ルーレット

「ルーレットをTVゲーム機化
本格的BET機
アイレムの「アメリカンルーレット」
(株)アイレム(本社東京、
辻本憲三社長)からメダ
ルゲーム機「アメリカン
ルーレット」が、十二月
一(14カラ)と、L
ED(発光ダイオード)
によるルーレットとを組
合わせたもの。硬貨また
はメダルの2ウェイ方式
で、まず上下左右方向の四
つのボタン操作により左
側のTV画面上で賭ける
場所を定め、BETボタン
で賭け枚数を決める(一
カ所十枚から五十枚まで
調整可能)。スタートボ
タンを押すと右側のルー
レットが回転。当たれば
賭けた場所に広がる倍率
のメダルが払出される(最
高倍率三十二倍)が、払
出しをせずにネキストゲ
ームにも挑戦できる。ネ
キストゲームはTV画面
上に0から3までの数字
が並んだルーレットによ
り行ない、1から3まで
に当たればその数字の倍
率を掛け、メダルが払出
される。
なおTV画面では賭け
る場所のほか、前回まで
の当たり数字、BETに
対する払出し枚数、そし
てクレジットやベイアウト
などの各種データも
表示される。またパイ
アの有無や挑戦回数などの
調節も可能。
定価七十五万円。

「ルーレットをTVゲーム機化
本格的BET機
アイレムの「アメリカンルーレット」
(株)アイレム(本社東京、
辻本憲三社長)からメダ
ルゲーム機「アメリカン
ルーレット」が、十二月
一(14カラ)と、L
ED(発光ダイオード)
によるルーレットとを組
合わせたもの。硬貨また
はメダルの2ウェイ方式
で、まず上下左右方向の四
つのボタン操作により左
側のTV画面上で賭ける
場所を定め、BETボタン
で賭け枚数を決める(一
カ所十枚から五十枚まで
調整可能)。スタートボ
タンを押すと右側のルー
レットが回転。当たれば
賭けた場所に広がる倍率
のメダルが払出される(最
高倍率三十二倍)が、払
出しをせずにネキストゲ
ームにも挑戦できる。ネ
キストゲームはTV画面
上に0から3までの数字
が並んだルーレットによ
り行ない、1から3まで
に当たればその数字の倍
率を掛け、メダルが払出
される。
なおTV画面では賭け
る場所のほか、前回まで
の当たり数字、BETに
対する払出し枚数、そし
てクレジットやベイアウト
などの調節も可能。
定価七十五万円。

「ルーレットをTVゲーム機化
本格的BET機
アイレムの「アメリカンルーレット」
(株)アイレム(本社東京、
辻本憲三社長)からメダ
ルゲーム機「アメリカン
ルーレット」が、十二月
一(14カラ)と、L
ED(発光ダイオード)
によるルーレットとを組
合わせたもの。硬貨また
はメダルの2ウェイ方式
で、まず上下左右方向の四
つのボタン操作により左
側のTV画面上で賭ける
場所を定め、BETボタン
で賭け枚数を決める(一
カ所十枚から五十枚まで
調整可能)。スタートボ
タンを押すと右側のルー
レットが回転。当たれば
賭けた場所に広がる倍率
のメダルが払出される(最
高倍率三十二倍)が、払
出しをせずにネキストゲ
ームにも挑戦できる。ネ
キストゲームはTV画面
上に0から3までの数字
が並んだルーレットによ
り行ない、1から3まで
に当たればその数字の倍
率を掛け、メダルが払出
される。
なおTV画面では賭け
る場所のほか、前回まで
の当たり数字、BETに
対する払出し枚数、そし
てクレジットやベイアウト
などの調節も可能。
定価七十五万円。



モーターボート

「ルーレットをTVゲーム機化
本格的BET機
アイレムの「アメリカンルーレット」
(株)アイレム(本社東京、
辻本憲三社長)からメダ
ルゲーム機「アメリカン
ルーレット」が、十二月
一(14カラ)と、L
ED(発光ダイオード)
によるルーレットとを組
合わせたもの。硬貨また
はメダルの2ウェイ方式
で、まず上下左右方向の四
つのボタン操作により左
側のTV画面上で賭ける
場所を定め、BETボタン
で賭け枚数を決める(一
カ所十枚から五十枚まで
調整可能)。スタートボ
タンを押すと右側のルー
レットが回転。当たれば
賭けた場所に広がる倍率
のメダルが払出される(最
高倍率三十二倍)が、払
出しをせずにネキストゲ
ームにも挑戦できる。ネ
キストゲームはTV画面
上に0から3までの数字
が並んだルーレットによ
り行ない、1から3まで
に当たればその数字の倍
率を掛け、メダルが払出
される。
なおTV画面では賭け
る場所のほか、前回まで
の当たり数字、BETに
対する払出し枚数、そし
てクレジットやベイアウト
などの調節も可能。
定価七十五万円。

「ルーレットをTVゲーム機化
本格的BET機
アイレムの「アメリカンルーレット」
(株)アイレム(本社東京、
辻本憲三社長)からメダ
ルゲーム機「アメリカン
ルーレット」が、十二月
一(14カラ)と、L
ED(発光ダイオード)
によるルーレットとを組
合わせたもの。硬貨また
はメダルの2ウェイ方式
で、まず上下左右方向の四
つのボタン操作により左
側のTV画面上で賭ける
場所を定め、BETボタン
で賭け枚数を決める(一
カ所十枚から五十枚まで
調整可能)。スタートボ
タンを押すと右側のルー
レットが回転。当たれば
賭けた場所に広がる倍率
のメダルが払出される(最
高倍率三十二倍)が、払
出しをせずにネキストゲ
ームにも挑戦できる。ネ
キストゲームはTV画面
上に0から3までの数字
が並んだルーレットによ
り行ない、1から3まで
に当たればその数字の倍
率を掛け、メダルが払出
される。
なおTV画面では賭け
る場所のほか、前回まで
の当たり数字、BETに
対する払出し枚数、そし
てクレジットやベイアウト
などの調節も可能。
定価七十五万円。

好評発売中! パルサー1200 スナイパー31 トーエイ M.I.P. オリジナル イタズラ防止は、これだ!

電気遊戯盤

Table listing electrical game board models and manufacturers, including entries like 91-15869, 91-15870, etc.

現在有効な

AM機の電気用

(昭和53年1月~57年12月の)

- ① 記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名(都道府県名)の順。認可年月日の下段の()内は更新認可の発効日付である。
② 昭和53年1月1日以降、昭和57年12月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、光源応用遊戯器具、電子応用遊戯器具をすべて収録した。
③ 昭和53年3月以来、電子応用遊戯器具という新しい区分が誕生した。それまで「電気遊戯盤」に含められていたTVゲーム機は、それ以後「電子応用遊戯器具」として区分されたのである。区分変更以前のTVゲーム機には※印を付しておいた(型式区分の内容で判断した)。
④ 電気事業者(製造・輸入とも)の名称はその

Table listing AM machine electrical components and manufacturers, including entries like 91-20665, 91-20700, etc.

電気乗物

Table listing electrical vehicles and manufacturers, including entries like 91-15840, 91-15853, etc.

品型式認可番号

5年間の許可・更新番号)

とおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。
⑤ ここに記載した電気用品の型式認可の有効期間はいずれも5年間である。つまり認可年月日から5年間は有効であるが、それ以降は効力を失う。

有効でない型式番号で製造される電気用品は、もちろん違法電気用品である。
⑥ ほとんどのゲーム機は電気用品取締法の対象であり(そうでないのも一部ある)、必ず表示が付けられることになっている。電気用品取締法を十分に守った製品かどうかを見ることも、ゲーム機購入の際の習慣としてほしいものである。

光源応用遊戯器具

Table listing light source application game instruments and manufacturers, including entries like 94-2023, 94-2048, etc.

電子応用遊戯器具

Table listing electronic application game instruments and manufacturers, including entries like 95-1481, 95-1545, etc.

Table listing manufacturers and models for electrical game boards, including entries like 95-1571-1, 95-1571-2, etc.

Table listing manufacturers and models for electrical vehicles, including entries like 95-1571-1, 95-1571-2, etc.

テーブル (ボディ) 18インチ筐体

より使いやすく
なって新登場!!



14インチ筐体も好評発売中!!

楽しくゲームをプレイするには、やっぱりボディが肝心。オペレーターとプレイヤーの声をいかしてつくられた機能重視の筐体です。

- 完全実装、配線済でお手持ちの基板がすぐに使えます。
- モニターは14インチ、18インチで交換可能。たて、よこ兼用です。
- コントロールパネルは、一般標準型。
- レバーは、2・4・8方向兼用。
- ダブルコインセレクターは取付可能(1ヶはメクラ板)。
- 中間コネクタは60ピンを使用。
- 大型基板も収納可能。
- 電源容量もアップ(6A)

仕様：横/860mm、奥行/560mm、高さ/610-760mm、重量/55kg
容量/100V：100-200W、取付可能基板/350mm×440mm×90mm

メダルゲームのスーパースター
AMERICAN ROULETTE 95-2330

デビュー
斬新でカラフルなボディは従来のメダルコーナーのイメージを一新。だからアメリカンパワージョ!!

エキサイティング!!

操作は簡単。前回までの当たり数
字やBETに対する払い出し枚数が
分りやすく表示されます。それに
NEXT GAMEでスリルもアップ。
自動回転ホイールとテレビ画面の各
体メカトロニクスで臨場感も満点。
その他ペイアウト調整、クレジット
ト、ペイアウト数等、各種データ
読み出し可能な充実機能。ゴージャ
スな本格的アメリカンルーレット
が楽しめます。

カクテルタイプ
奥行730×横730×高さ1000(%) 重量70kg

■本社 / 大阪府松原市西大塚1丁目3番29号 TEL0723(32)4751 (販売部)
3-29.Nishitsuka 1-Chome, Matsubara, Osaka, 580
Phone 0723(33)5451 Telex63074 IREM

■東京販売 / 東京都台東区池之端2丁目4-16 TEL 03(824)2601 (代表)
■松原工場 / 大阪府松原市西大塚1丁目5-16 TEL 0723(36)1174 (サービス部)

以上のメダルゲーム機の設置運送につきましては「メダルゲーム機運送基準」を守ってご使用下さい。

あらゆる電子パーツからキャビネットまで...



ゲーム機に関するあらゆる部品を取り揃え
ユーザーのご要望にお応えします。
新製品の開発・製造を行なっている当社の豊富
な経験を生かし、優れた品質と高い信頼で
お届けいたします。

FOR GAME MACHINE PARTS & CABINET

11月1日より、本社が下記住所に移転しました。今後共、一層のご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。



本社 大阪府淀川区東三国6丁目1番45号 〒532 ☎(06)396-1621 (代)

東京支店 東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原 〒111 ☎(03)866-6175 (代)

福岡営業所 福岡市博多区博多駅前3丁目3-16川清ビル304号 〒812 ☎(092)471-8612~3

むつ営業所 青森県むつ市新町12-4 〒035 ☎(01752)2-7780

東大阪営業所 東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階 〒578 ☎(0729)65-0533

探偵について (1)

春の夢 (Frühlingstraum)
夢路をたどれば
緑のまきばに
花の香 たたよひ
うたごえたのしく
小鳥らとびかふ
なく にはとりに
夢は やぶれ
おくらい
朝の肌さす さむさよ
声もわびしく
鴉ら なきゆく

連載小説(21)

朝日のごとく 爽やかに



和佐 健吉

まなことざして
手をあはせば
胸は高なり
心さわく
春のさびしき
君をこの胸に
いだくはいつの日
— Wilhelm Müller —
(1794-1827)

ろと転げてゆくのがゆつ
たりとしたもの憂げなメ
ロデーになっている。
眠くなるほど心地よい
が時折靴音が適度に醒め
た状態にひきもどして
れるのがよい。

よく途中下車をした。波
谷で降りて東急百貨店へ
寄るのだ。
別に買い物があるの
ではない。あれは五階だっ
たかしら、レコード売場
があった。当時はまだL
Pが貴重品であり、大
卒の初任給が一万円前後
でしかなかった頃、LP
は一枚三千円前後もして
いたのであった。

レコードを買って
しまつたのだが、このレ
コードのボックスは見て
いるだけで心の中からは
のぼたんと暖くなるので
あった。

内容はよく知っていた。
ラジオでも全曲流され
たことがあり、LPがま
だ珍らしいから、N.H.
Kの音楽番組でもLPを
使用した場合には、いち
いち「たまたまの放送は
長時間録音盤を使用した
励むほど暇とちよつとの

過せるのは悪くない。
こういう時に時計よ
れとか時刻よれとか言
いたくなるあるは唄い
たくなるのかと淳介は
おもっている。
タンプリング・タンク
ルド・ウィーヴをきき
ながら、淳介は「冬の旅」
のなかの「春の夢」のこ
とも考えている。
W大に行つてゐる頃、高
田馬場から恵比寿の間で

「冬の旅」が飾つ
てあり、それを見るのが
楽しみであったのだ。
まだ若かったフイツシ
ヤ・テイスカウが全曲
を歌つていて、ピアノ伴
奏はジェラルド・ムーア
であった。
カシミヤのカーディガ
ンを買つて「冬の旅」
の歌を聴きながら、東京
の冬は酷く結露になつて
いた。

だが結局二年間のレ
コードは売れずにショウ
ウインドウに飾つたまま
になつていた。淳介はこ
金で暇な生活を楽しんで
いるので貧乏根性を出
してせせと都落ちをし
なかつたほうが多かつた
よな気がしないでもない
が、都落ちしたから今
むかひにいるコケティッ
シュな愛くるしい女の人
の知り、人間万事塞翁が馬
同じことを解釈するのにも
悪い方へ悪い方へと
つてゆけば自分の進む閉
ざされるだけ、こころはひ
とつ明る方へ明るい方
へと解釈するのがわが身
のためと、何やら怪しげ
な気がせぬでもないが、
その後めたさをいささよ
うううううううううう
夢というアイロニーに制
約をうけながらもつとめ
て爽やかな気分を保つこ
とにした淳介にふたたび
みたび、春の夢」が内
なる心の深奥で幽玄に響
き続けるのであった。
この楽譜で、「冬の旅」
に訳をつけていた頃の吉
田秀和は未だ充分に若く、
立原道造の詩のように舌
足らずなもどかしい甘さ
があるのだが、これは今
で非常な微笑ましい青春
の雰囲気も満ちている
語調であり、かの吉田
一穂の弟子であり、中原
中也の友人として中原に
かぶれあのお筆帽をかぶ
つて中原のスタイルで京
都の街を彷徨したという
詩をかかない、あるいは
詩をかいても人前には出
さない詩人吉田秀和の詩
心がうかがわれる。「冬
の旅」の訳詩は淳介を今
も遠く過ぎ去りし苦学し
ていただけであふれかえ
っていた青春を甘いオプ
ラートで包んでくれた慰
められる。勿論シュエー
ヴェルトの旋律を伴つて。

PARTS SHOP

取扱いパーツ
●テレビゲーム ●スロットマシン
●ピンゴ ●メダルゲーム ●工具

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

あらゆるゲーム用品の
パーツ・工具は
マックスサービスへ

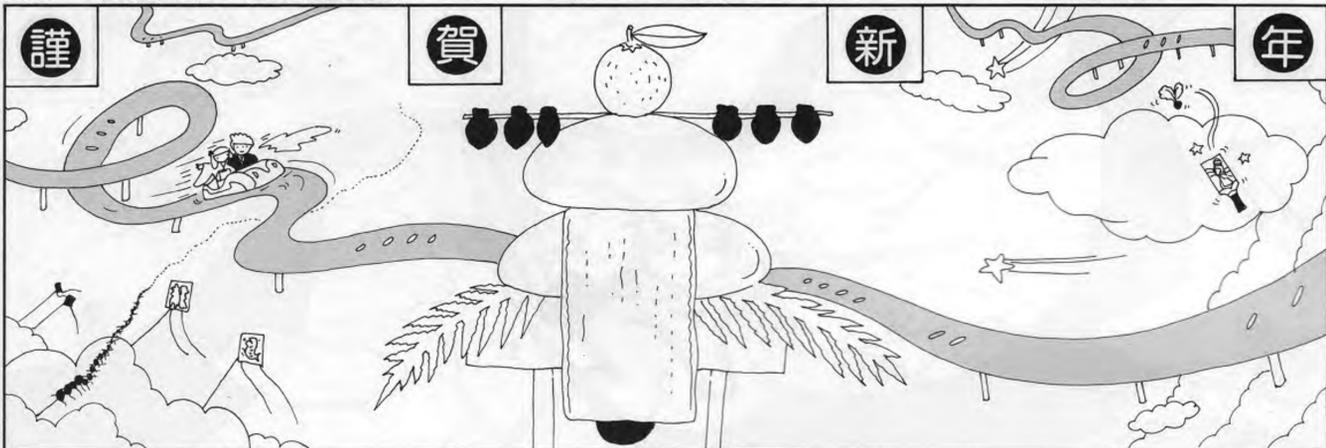
当マックスサービスはテレビゲームからスロットマ
シン、ピンゴ、メダルゲーム用品までのゲーム用品
パーツ、工具も豊富に取揃えてあります。近年度新
パーツのログ入庫の方はご一顧をください。
只今製作中ですので、ご連絡下されは愛敬お送り
いたします。

●多少にかかわらず、お電話
一本で全国へ発送いたしま
す。

TEL(06)946-0181

マックスサービス(株)
MAX'
MAX' SERVICE CORP.

- 〒540 大阪市東区内本町1丁目48番地
TELEX 5297019 MAX SC J
- 総務支店 〒670 兵庫県姫路市安田1丁目28番地
TEL(0792)82-8081(代表)
- 北日本代理店 株式会社シグマサービス
〒983 宮城県仙台市青葉区1丁目30番1号
TEL(022)52-1711(代表)



<p>株式会社 アリス電子機器</p> <p>代表取締役 太田 周</p> <p>〒530 大阪市北区東天満二丁目一六番七 電話 〇六(三五四)〇六三二</p>	<p>アミューズメント・オーエム</p> <p>代表取締役 岡田 茂</p> <p>〒121 東京都足立区梅島一丁目一五番一 電話 〇三(八五)五三三二</p>	<p>株式会社 アポロ</p> <p>代表取締役 段 為菁</p> <p>〒542 大阪府南区難波四丁目一 電話 〇六(六三二)八〇五五</p>	<p>旭精工株式会社</p> <p>代表取締役 安部 寛</p> <p>〒107 東京都港区南青山一丁目四十五番 電話 〇三(四〇二)六二八一</p>	<p>朝日エンジニアリング株式会社</p> <p>代表取締役 佐原 十郎</p> <p>〒599-03 大阪府泉南郡町淡輪一三三番七 電話 〇七(四九)〇七八三</p>	<p>アイレム株式会社</p> <p>代表取締役 高堂 良彦</p> <p>〒580 大阪府松原市西大塚一丁目二九番 電話 〇七(三三)三二四七五二</p>
<p>大阪レジャー機器協同組合</p> <p>理事 峰 久 副理事長 田中 熊雄 副理事長 榎原 敬親 専務理事 松永 二郎 理事 曾 久雄 幹事 小林 晋</p> <p>〒543 大阪市天王寺区玉造町九一六 電話 〇六(七六二)六七八七</p>	<p>大倉産業株式会社</p> <p>代表取締役 大倉 治</p> <p>〒579 大阪府下町一丁目二九番 電話 〇七(九八四)六三三三</p>	<p>株式会社 M・I・P</p> <p>代表取締役 伊藤 博則</p> <p>〒533 大阪府東淀川区上新庄三丁目四十一番 電話 〇六(三三六)六七〇〇</p>	<p>株式会社 エスコ貿易</p> <p>代表取締役 森 健次郎</p> <p>〒108 東京都港区三田三丁目一六番 電話 〇三(四五五)六五二一</p>	<p>株式会社 エース自動機株式会社</p> <p>代表取締役 村上 公伯 専務取締役 高野 貞義</p> <p>〒154 東京都世田谷区野沢一丁目〇一 電話 〇三(四一〇)〇五五</p>	<p>大森電気株式会社</p> <p>代表取締役 大森 勝雄</p> <p>〒190-12 東京都武蔵野市山手伊勢台一丁目二 電話 〇四(二五)六〇三二二</p>
<p>関西娛樂株式会社</p> <p>代表取締役 土井 照子</p> <p>〒556 大阪市浪速区元町一丁目十二番 電話 〇六(六三三)一五二五</p>	<p>株式会社 カワクス</p> <p>代表取締役 川 楠 俊太郎</p> <p>〒577 大阪府市川区二丁目三三番 電話 〇六(七八七)一八八一 〒104 東京都中央区八丁堀三十八番七 電話 〇三(五三三)六八八一</p>	<p>加藤鋳金工業</p> <p>代表者 加藤 繁一</p> <p>〒567 大阪府木津市良直西一丁目二一 電話 〇七(二六三)一八八六</p>	<p>オーケー興産株式会社</p> <p>代表取締役 八尾 嘉宥</p> <p>〒600 京都市右京区鳥丸七条下ル 京都タワービル3F 電話 〇七(三三三)一〇八八</p>	<p>株式会社 岡田商会</p> <p>代表取締役 岡田 稔</p> <p>〒615 京都市右京区西院東日川町五 電話 〇七(五二二)一六〇〇</p>	<p>株式会社 関西精機製作所</p> <p>代表取締役 古川 謙三</p> <p>〒615 京都市右京区西京橋山田町三 電話 〇七(五二二)九九四五</p>
<p>コアラントテクノロジー株式会社</p> <p>代表取締役 松田 規義 専務取締役 杉田 安成</p> <p>〒188 東京都田無市本町六丁目一十八番 電話 〇四(二四六)七二二一</p>	<p>株式会社 KアンドU商会</p> <p>代表取締役 林 謙二 専務取締役 内田 一臣</p> <p>〒577 大阪府高井田本通五丁目一 電話 〇六(七八三)六六六一</p>	<p>株式会社 共栄企画</p> <p>代表取締役 志水 康郎</p> <p>〒101 東京都千代田区神田神保町一丁目三三番 電話 〇三(二六三)一八五五 〒001 (札幌営業所) 札幌市北区北三十条西九丁目 北陸ビル 電話 〇一(七〇四)四一五九</p>	<p>株式会社 岐阜遊園</p> <p>代表取締役 石川 昭雄</p> <p>〒504 岐阜県各務原市蘇原町一丁目三 電話 〇五(八三三)〇三三五</p>	<p>岐阜特機株式会社</p> <p>代表取締役 真鍋 巧</p> <p>〒501-01 岐阜市大宮二丁目七八番一 電話 〇五(八二一)五〇八六一</p>	<p>株式会社 関西精機製作所</p> <p>代表取締役 古川 謙三</p> <p>〒615 京都市右京区西京橋山田町三 電話 〇七(五二二)九九四五</p>

謹賀新年
毎々格別のお引立てに預り有難く厚く御礼申し上げます。
本年もよりよい製品を皆様のお手元にお届けするよう社員一同頑張りますので相変らずご愛顧のほどお願い申し上げます。
昭和58年 元旦

ポップフレイマー
パワーアップのドリンクを飲んで
スーパーマウスに変身!!

モゴラ
ハラドン
Buoo...
ポップフレイマー
ドコデモガエル

好評発売中

JALECO

株式会社 ジャパンレジャー JAPAN LEISURE CO., LTD.
〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL (03)420-2271
TEL (03)420-2271 TELFAX (03)420-2280
5-24-9 KAMIYOHGA SETAGAYA-KU TOKYO 158 JAPAN
TEL (03)420-2271
TELEX JALECO J27891

14インチ ¥95-2400 18インチ ¥95-2401 20インチ ¥95-2351

只今、TVゲームは新兵器L.E.D.「プラス1」付きに人気殺到。

1UP 00 HIGH SCORE 00 2UP 00

まずは、そのしくみをご説明しましょう。TVゲームにコインを投入すると、軽快なメロディに合せてL.E.D.(発光ダイオード)が走ります。そして、もしセンターラインのL.E.D.で止まったら、当たりチャイムが鳴ってクレジットが「プラス・ワン」される、というものです。ゲームマニアたちには聞き逃さない情報です。また、コストパフォーマンスは抜群。営業的にも、他店との差別化や売上げアップが図れます。そして、さらに注目すべきことは商品価値としての半永久性。ゲームの流行に左右されることないつまでもご利用いただけます。

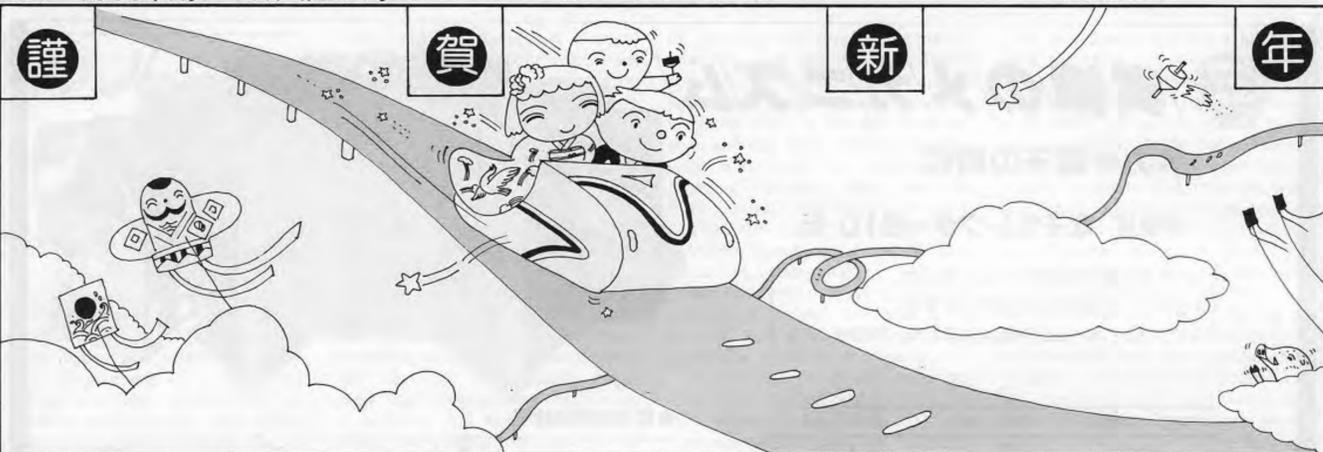
当たりチャイムが鳴ったら
その場でCREDITがプラス・ワン

新登場。L.E.D.プラス1
TVゲーム業界の
ライバル・キラー。

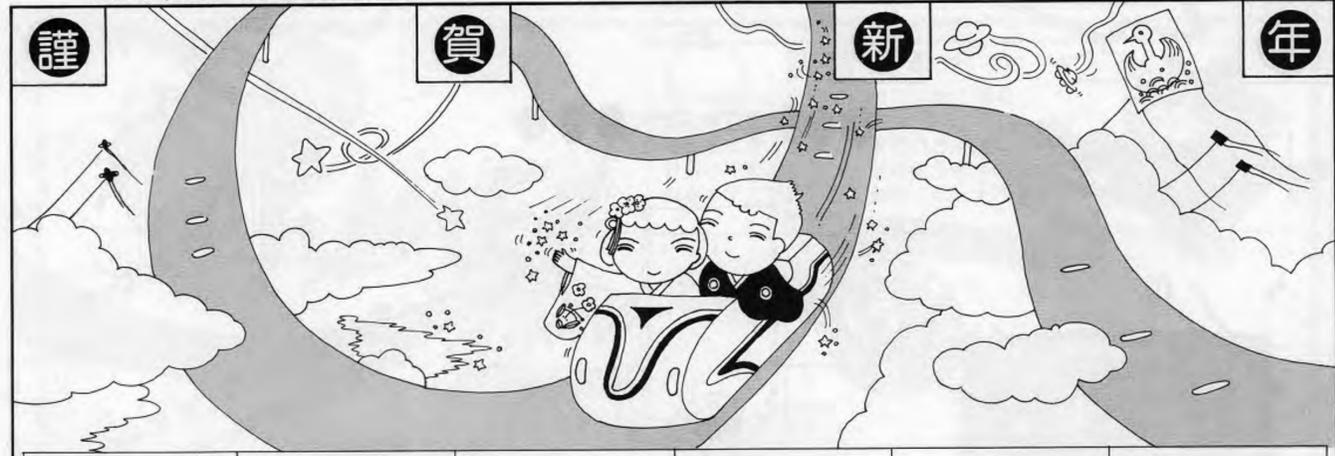
L.E.D.「プラス1」の主な特徴。

- ワンタッチ取付けOK。タイマー式筐体は配線不要
- 当たりの確率、7種類。
1/4・1/6・1/8・1/10・1/12・1/15・1/20
- クレジット基板の機能も装備。
20円→1ゲーム、30円→1ゲーム
40円→1ゲーム、50円→1ゲーム
60円→1ゲーム、100円(50円・100円)→2ゲーム
- いたずら防止回路内蔵。電子ライター、針金等
- DEMO中のL.E.D.表示ON/OFF切換え可能。
実用新案登録(出願済)

〈製造総発売元〉 株式会社 オスローインターナショナル 本部事務所：東京都新宿区歌舞伎町2-42-3 林ビルF
CALL.03-200-4107(代)



<p>株式会社 ニチレ 専務取締役 二渡 一 〒162 東京都新宿区二十番町五十一 電話 〇三(四九六)四一七</p>	<p>株式会社 シングマ 代表取締役 真鍋 勝紀 〒150 東京都渋谷区宇田川町三十一 電話 〇三(四九六)五二二</p>	<p>三和エレクトロニクス株式会社 代表取締役 木村 美大 〒170 東京都豊島区東池袋一四八上 電話 〇三(九九八)八一六六</p>	<p>有限会社 サンヨー興業 代表取締役 金島 健 〒435 浜松市篠ヶ瀬町五二五 電話 〇五三(四)二四八六二 〒435 浜松市上新屋町二二六一 電話 〇五三(四)四三〇五</p>	<p>株式会社 サークルゲームスジャパン 代表取締役 森 武司 〒652 神戸市兵庫区入江通二一七 電話 〇七八(六七)一九〇三 営業所 長崎・高知・姫路</p>	<p>株式会社 こまや製作所 代表取締役 田中 弘 〒658 神戸市東灘区魚崎西町四二五 電話 〇七八(八一)三六六</p>	<p>コナミ株式会社 代表取締役 仲真 良信 〒130 東京都墨田区石原二一四一八 電話 〇三(六三三)八七〇一</p>			
<p>株式会社 日本商事 代表取締役 小川 義雄 〒536 大阪府城東区永田二五十九 電話 〇六(九九六)二七七一</p>	<p>日本物産株式会社 代表取締役 鳥井 末治 〒530 大阪府北区天神橋一十九 電話 〇六(三三三)五二二</p>	<p>株式会社 バサデナ インターナショナル株式会社 代表取締役 細井 久平 〒562 大阪府箕面市瀬川四一五 電話 〇七(七二二)八八三〇</p>	<p>株式会社 レジャーシステム 代表取締役 山内 博 〒101 東京都千代田区神田須田町二二 電話 〇三(三五四)一六四七</p>	<p>株式会社 シングマ シングマ商事株式会社 代表取締役 真鍋 勝紀 〒150 東京都渋谷区宇田川町三十一 電話 〇三(四九六)五二二</p>	<p>三和エレクトロニクス株式会社 代表取締役 木村 美大 〒170 東京都豊島区東池袋一四八上 電話 〇三(九九八)八一六六</p>	<p>有限会社 サンヨー興業 代表取締役 金島 健 〒435 浜松市篠ヶ瀬町五二五 電話 〇五三(四)二四八六二 〒435 浜松市上新屋町二二六一 電話 〇五三(四)四三〇五</p>	<p>株式会社 サークルゲームスジャパン 代表取締役 森 武司 〒652 神戸市兵庫区入江通二一七 電話 〇七八(六七)一九〇三 営業所 長崎・高知・姫路</p>	<p>株式会社 こまや製作所 代表取締役 田中 弘 〒658 神戸市東灘区魚崎西町四二五 電話 〇七八(八一)三六六</p>	<p>コナミ株式会社 代表取締役 仲真 良信 〒130 東京都墨田区石原二一四一八 電話 〇三(六三三)八七〇一</p>
<p>株式会社 バリー・ジャパン 代表取締役 マーロン・パーカー 〒150 東京都渋谷区道玄坂一十四九 電話 〇三(四七〇)五九八一</p>	<p>株式会社 日高商会 代表取締役 高畑 吉秀 〒933 高岡市下町四六一 電話 〇七(六六二)四三三</p>	<p>株式会社 プレイランド 代表取締役 高橋 正明 専務取締役 高橋 正明 〒144 東京都大田区西蒲田八二一六 電話 〇三(七三四)二六六一</p>	<p>株式会社 ホープ 取締役社長 小野 定良 〒211 川崎市中原区今井土町五〇 電話 〇四(四七二)六八四一</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>
<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>
<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>	<p>株式会社 水野商会 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区小池町四五 電話 〇五(二七七)四四五</p>



<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>
<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>
<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>	<p>株式会社 ジャパンレジャー 代表取締役 金沢 義秋 〒158 東京都世田谷区上用賀五十四九 電話 〇三(四二〇)二二七一</p>	<p>株式会社 ダイソー 代表取締役 板橋 善弘 〒537 大阪府東成区中道三二二 電話 〇六(九七四)七六六</p>	<p>株式会社 テーカン 代表取締役 柿原 彬人 〒130 東京都墨田区吾妻橋二一〇一三 電話 〇三(六二四)三三〇一 〒101 東京都千代田区神田東松下町四一 電話 〇三(二五六)〇三三七</p>



"Computer Programs Now Copyrightable" (continued from page 42)

ment just passed establishing copyrights of programs or software is a judicial precedent. From now on, therefore, administrative steps will be precipitated towards making rules to protect software. The recent judgement made in response to Taito's suit will greatly benefit the computer industry as a whole.

Giichi Takaishi, an attorney and also director of IBM Japan Co. has highly praised the judgement, saying that "It is Japan's first epoch-making judgement that recognizes the nature of programs in the memory unit as literary work. The contents of the judgement go together with world trends, centering around the U.S., and I would like to congratulate the court".

JAMMA Will Hold Next AM Show In Autumn '83 Alone

Two Gambling Machine Related Members Will Be Expelled

On November 11, 1982, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA; president Masaya Nakamura) held the 11th meeting of the board of directors in Nagata-cho, Tokyo, and decided to expel two members in view of their activities at the 20th AM Show, and also announced that the next AM Show will be held at the end of September, at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwajima, Tokyo under the sole sponsorship of JAMMA.

At the AM Show in autumn '82 (Sept. 30 - Oct. 2), the show committee (chairman Masaya Nakamura) that consisted of JAMMA, Nihon

In 1973 the Agency of Cultural Affairs set about making regulations in response to a report submitted by the Copyright Council, an advisory organ to the Agency, which stated that a computer program is a creative expression of thought and feeling of its producer and is copyrightable. But, since that time, there have been no significant steps in establishing the pertinent laws. Thus, the Agency has favorably accepted the current judgement. Shigeru Yoshida, chief of the Agency's Copyright Section, stated that "Although we have had much trouble in working out effective laws, now that the epoch-making judgement, that recognizes the copywriting of software, has been passed, additional law making will have to be speeded up by referring to additional judicial precedents or theories".

The Ministry of International Trade and Industry is currently preparing a "software protection law bill" (tentative name) to be submitted to the next session of the National Diet. A ministry staff member stated that "By referring to the current judgement as precedent setting, we would like to study the problem step by step (a staff member at the information processing promotion section of the Machinery & Information Industries Bureau)".

of gambling machines. In actuality, however, there are various opinions about the distinction between amusement-only machines and gambling machines. Thus, at the AM Show this year, although there were conspicuous restrictions upon the exhibition of gambling machines, these were far from "perfect". Nevertheless, the control of the exhibition of gambling machines, demonstrated that the three sponsoring associations, including JAMMA, stepped forward to eliminate gambling machines, and took a big advance toward contributing to the promotion of healthy amusement.

In view of these circumstances, the 11th meeting of the board of directors of JAMMA discussed the problems that arose at the 20th AM Show. At the meeting, the expulsion of two members were discussed in earnest. Tokyo Pavco Ltd. (president Shuji Furuta) which, despite the show committee's order to avoid from exhibiting its gambling machines, exhibited them anyhow. The other member is Coin Journal Co., Ltd. (president Ichiro Kobayashi) which neglected to follow the show committee's order that his so-called "Gambling machine magazine" which carries ads for gambling machines should not be sold. The show committee has already handed written warnings to these two members informing them of possible expulsion. In this direction, the board of directors decided to proceed to expel them. In the case of Coin Journal, in particular, although the show committee often tried to hold a hearing to hear Coin Journal opinions, a representative never appeared in person. Strangely, on top of all that, it has been discovered that even company employees do not know where their representative lives. According to the rules concerning exhibitions at the AM Show, any exhibitor must have his representative (or one who is responsible for management) registered on the list of exhibitors, and he must promptly appear in person to talk with the show committee. After all, Coin Journal has neglected this basic rule. Coin Journal has generally had a bad reputation and it has tried to interfere with the basically healthy amusement machine business, and the leading Japanese companies Taito, Sega, Namco, Nintendo, etc. have kept away from it. Thus, at the 20th AM Show, Coin Journal brought about its own ruin by ignoring the show committee's advice.

In accordance with the exhibition rules, the show committee as noted, reached the decision that Tokyo Pavco and Coin Journal be expelled - there is no other option since both have been recalcitrant. At the end of January when the next meeting of the board of directors will be held, these two will be given an opportunity to protest or state their views. After that, official expulsion steps will be completed.

Additionally, the board of directors discussed the scheduled AM Show to be held in the autumn of '83. As a conclusion, in view of the promise that JAA has split into three associations, JAMMA as mentioned has decided to hold the show under their sole sponsorship. Along this line, the next show will be held at the Tokyo Ryutsu Center (TRC: about 8,000m²), Heiwajima, Ohta-ku, Tokyo. JAMMA felt that, if the next year's plan is put off, even the holding of the next AM Show may become difficult. Hence the current plan TRC is easy to reach - about 10 minutes by monorail from Hamamatsu-cho, Tokyo. It is hoped that the next show will be held without problems such as those mentioned above.

Nintendo's "Popeye" Hits At AMOA '82 And Home Market

Nintendo of Kyoto unveiled its video game "Popeye" at the AMOA Expo '82 (Nov. 17 - 20) held in Chicago, U.S.A., and then at a private shows held on December 1, in Tokyo and Osaka for domestic market.

"Popeye" was highly spoken of in both Chicago and Japan. In Japan, it was shipped on Dec. 6, making a favorable start. Nintendo was licenced by The Hearst Corporation/King Features Syndicate Incorporation to make Popeye available as a video game, and succeeded in developing it as such. A brand-new color monitor effect enhances attractiveness of the game in which Popeye dodges the assaulting Brutus, trying to capture the heart Olive throws down. At the present, Nintendo is strengthening legal steps against copiers, and said that it is ready to be hard upon them if they try to copy "Popeye".



実績のメカニズム

メカ+電子の時代

新製品 電子セレクター810-E

あらゆる角度から研究しつくしました。イタズラ・不良疑貨から解放されます。コインセレクターに頭を痛める事は無くなりました。

コインの種類	外径(mm)	厚さ(mm)
¥500	26.5φ	1.8
¥100	22.6φ	1.7

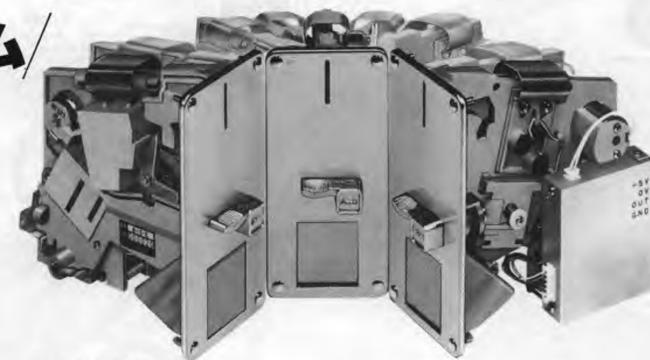
▲上記の種類のコインを選択して下さい。

●特長

1. 従来のセレクターとの互換性も確保してあります。
2. メカ機構では限界のあった選別機構を思いきって電子化。
3. 従来のイタズラ(ハリガネ、糸ソリ)を完全シャットアウト。

謹告

本製品は、製造販売、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明が出願された時点に基づき特許権を請求し、また本製品の使用を禁止せらるることもありますので、ご一品の購入使用をなされる場合は、必ず本製品の製造販売元である当社に御連絡ください。昭和57年7月 代表取締役 安部 寛



●電氣的接続仕様



●端子説明

端子番号	名称	入出力別	電源状態および入出力信号条件
1	+5V (電源用端子)	入力	DC 4.75V以上5.25V以下の電圧を1A供給すること。(実測では、正貨受入時330mA、待機時4mA)
2	0V (電源用端子)		
3	OUT (識別信号用端子)	出力	正貨が通過した場合、内部トランジスタが導通状態となる。(100ms±50ms間、1.5V以下) それ以外は、カットオフ状態である。
4	GND (識別信号用端子)		内部にて0V(電源用端子)に接続されている。

信頼と技術のふれあい



本社/東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 電話(03)401-6181 営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 電話(03)876-3405

●詳細は当社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

〈カラー・テーブル〉 〈ラバ・カラー〉誕生!

コーナーの魅力アップで売り上げ増進!

ゲーム環境の活生化がプレイヤーをトリコにした。 テーカン・オリジナルキャビネット〈ラバ・カラー〉の魅力!

■ラバ・カラータイプ



18インチ <仕様> W600/D650/H1100~1250%(調整可)

■ミニ・ラバタイプ



18インチ <仕様> W484/D590/H1200~1300%(調整可)

■18インチカラー・テーブルタイプ



<仕様> W830/D520/H600~700%(調整可能)/18インチ/A C100V



販売本部/〒101 東京都千代田区神田東松下町41番地 TEL (03)256-0371 TELEX : J27174 TEHKAN



SUBSCRIPTION INVOICE

Game Machine Magazine

Published by Amusement Press Inc. Yamana, 9-16, Kamiyama, Kitaku, OSAKA 530 JAPAN

YES! Start(Renew) my subscription for one year

Oversea by air mail US\$ 70.00

Date

Name

Company

Title

Address

City, State, Zip

Signature

BE SURE TO RETURN THIS CARD WITH YOUR REMITTANCE

Please Use This Form For Subscription

For Office Use Only

ワイピング Wiping

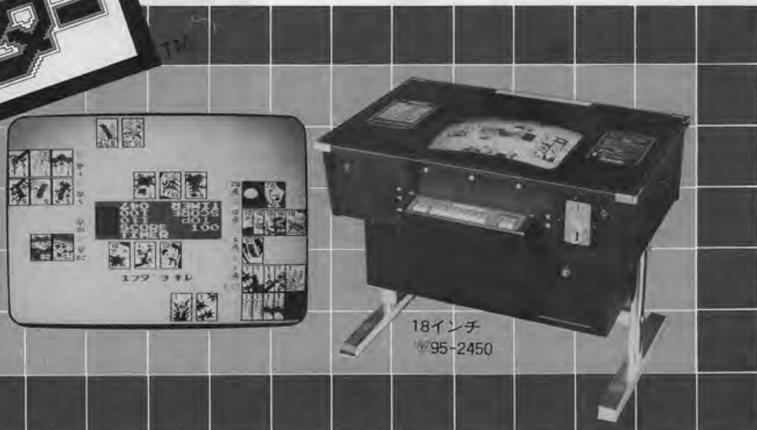
逃がすなバイキン、
スーイと吸い込み、丸めてポイ!!
あわをくわわせ吸い込んじゃえ。



18インチ
▽95-2450

対局花コンピュータ

花合わせがテレビで登場!!
2人でお楽しみいただけます。



18インチ
▽95-2450

Nichibutsu 日本物産株式会社

本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
TEL: (06) 353-5211(代) TELEX: 523-6891 NCBCOLJ
東京日本物産(株) 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号
TEL: (03) 664-5271(代) 〒103

札幌営業所 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王みなみマンション ☎(011) 824-2571(代) 〒062
仙台営業所 仙台市本町2丁目14番21号 函南ビル1F ☎(022) 265-5571(代) 〒980
京都営業所 京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城12-1 ☎(0774) 44-6262(代) 〒613
奈良営業所 奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F ☎(0742) 33-6311(代) 〒630
広島営業所 広島市京橋町2丁目6番地 日物ビル ☎(082) 264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅前4-4-17 ヤノウラビル1F ☎(082) 472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K. LTD. NICHIBUTSU EUROPE GMBH

Overseas Readers Column

Computer Programs For Video Games Now "Copyrightable"

Taito Wins Epoch-making Judgement

On December 6, an epoch-making judgement was passed by the Tokyo District Court to the effect that computer programs contained in the video game "Space Invaders Part 2" are considered literary work to be protected by the Copyright Law, and as such, any remodeling and sale of video games based on the unauthorized copy thereof infringe upon the Copyright Law. This judgement has not only very favorably impacted upon the game business but also other computer related industries.

In a related case, Taito Corporation of Tokyo recently won a case against Uko Enterprises of Tokyo, which had manufactured and sold unauthorized copies of Taito's video game. Taito demanded payment of damages according to the Unfair Competition Prevention Law (See *Game Machine* Dec. 15 issue) and additionally, has sued other copiers.

In the current judgement the defendant is ING Enterprises Ltd. of Tokyo. The current one-sided victory is the result of Taito's case which demanded damages based only on the Copyright Law — a case that has continued for more than three years. In a move to eliminate unauthorized copies

of video games from the market, the current judgement has much significance. Moreover, in that it has established computer program copyrights in the Japanese legal system, this judgement is extremely relevant for the computer industry as a whole.



Taito Space Invaders Part II

The current lawsuit began with "Space Invaders", a video game developed by Taito. After setting off the "Space Invaders" boom in Japan, Taito developed "Space Invaders Part 2" in August 1979 as a sequel to "Space Invaders". ING Enterprises (president Tetsuo Watanabe) read the ROM programs which are built into Taito's "Space Invaders Part 2", and after incorporating the same programs into another ROM, ING Enterprises assembled, sold and/or operated at least 27 video game machines (those which can be proved to have been copied) which were exactly the same in content as "Space Invaders Part 2" by using the said ROM. In actuality, between September 1979 and October, ING Enterprises had removed the ROM from the other video game machines, and instead of it, incorporated the ROM copied without permission from "Space Invaders Part 2", remodeling them into video games which have exactly the same game features as Taito's. On November 2, 1979, in view of these circumstances, Taito sued ING Enterprises and president Watanabe in the Tokyo District Court, demanding payment of 20,000 yen per one copied remodeled unit (2,000,000 yen in total) in damages. In the suit, Taito asserted that programs stored in the ROM within the PC board which project the game contents on the TV monitor of a video game (which has a built-in microcomputer) falls under the category of a "literary work" as stipulated in the Copyright Law, and any unauthorized

copying infringes upon the law. In opposition, president Watanabe stated that a symbolic (assembly) language used in a program is not one that can be understood by man, and is not a creative expression of man's thought or feeling, so it cannot fall in the category of a literary work. Additionally, since there is no mention of computer programs in the Copyright Law that shows examples of items to be considered literary works, computer programs cannot be considered as such.

On December 6, after 3 years of examination, the Civil Section No. 29 of the Tokyo District Court (Judge Toshiaki Makino) judged that computer programs built into video game machines fall in the category of literary works as stipulated in the Copyright Law, and ordered ING Enterprises and president Watanabe to pay 540,000 yen in damages for the 27 units which have been proved to have been copied and remodeled. In the judgement, Judge Makino stated that "Video game programs are such that they are an expression in symbolic language of various commands and information used to display game contents on the TV screen". And he concluded that to produce them, "logical thinking of a program compiler is required, and the program in this case is a creative expression of his own scientific

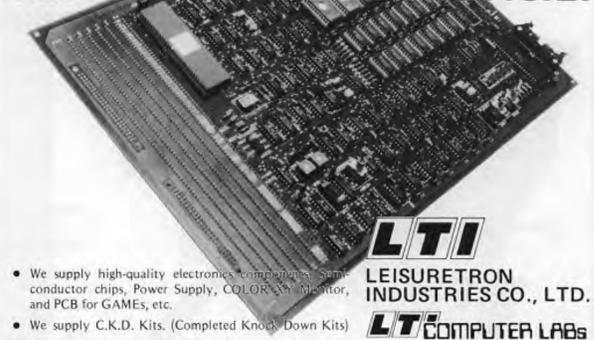
thought that can be protected by copyrights as stipulated in the Copyright Law". The Copyright Law of Japan does not yet designate video discs that are based on the latest technology, as "protected" — though other countries have already protected them. In Article 2 "Definition" of the Copyright Law, however, there is a provision that "A literary work refers to one that expresses thought or feeling creatively, and lies within the fields of literary arts, sciences, fine arts, or music". Thus, although there is no concrete reference, computer programs can also be considered literary work, and this was officially acknowledged by the this court decision.

Now that video game programs have been recognized as literary work, the legal ground has been established in the video game business towards the elimination of unauthorized copies. As such, the current judgement is another epoch-making event in the wake of the judgement passed (on September 27, at the Tokyo District Court) in light of the Unfair Competition Prevention Law, and is expected to make a major step towards market stability. In future, if a judgement, which recognizes video games as audiovisual works, is passed, further advances will be made towards total elimination of copies, although such judgement will not be made in the immediate future.

The fact that copyrights of computer programs have been established, has made a favorable impact upon all developers of computer software other than video games. In the U.S., when the Copyright Law was revised in 1980 towards the protection of software, it was stipulated in the law that software should be covered by the Copyright Law. In Japan, however, there has been no such provision yet. Thus, a call has been made to establish rules to protect software. In these circumstances, the current judgement (continued to page 41)

WE THINK NEXT GAME!!

HD6800 16 BIT TRAINING P.C.B.



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

LTI
LEISURETRON INDUSTRIES CO., LTD.
LTI COMPUTER LABS

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

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

Editor: Masumi Akagi
Publisher: Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyama-cho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
© 1983 Amusement Press, Inc.

