

### NAO、メダルゲーム場運営基準を

## 独自の改訂

日本アミューズメントオベレーター協会(本部東京、内田博会長、NAO)では、第七回理事会(七月二十二日)をふまえて「経営指針」を決定、八月下旬(文書の日付は七月三十日)に会員に送付し、決定された「指針」を発表した。

「経営指針」自体は、第七回理事会で原案が大筋で承認されているもので、その主な内容は①青少年のお客さまに対する営業基準、②「メダルゲーム場運営基準」、③換金や高額賞品提供などの営業はしないという規定などから成り立っている。全文は左のとおりで、うち別紙①「青少年のお客さまに対する営業基準」は同基準最終版(本紙第19号既報)と同じなので省略した。

これらのうち「メダルゲーム場運営基準」は、昭和四十八年十二月に制定された同名の「メダルゲーム場運営基準」を改訂したものである。改訂原案が提出されたのは、第七回理事会に改訂原案が提出された後、事前、事後にわたる警察庁保安部防犯課に出向き説明し、理解を得た上で、同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。改訂原案は、同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。改訂原案は、同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。

### 警察庁の理解を得たか否か

同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。改訂原案は、同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。改訂原案は、同基準改訂の最終案として、第七回理事会に提出されたものである。

### 今回の改訂は主に規制緩和

従来の「メダルゲーム場運営基準」は、メダルゲーム場が増加するにつれて、規制緩和の方向で改訂された。従来の「メダルゲーム場運営基準」は、メダルゲーム場が増加するにつれて、規制緩和の方向で改訂された。

### メダルゲーム場運営基準

本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙①(NAOによる改訂版)

1 客の満足度を高め、あわせて社会的な信頼と敬意を培うこと。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙②(NAOによる改訂版)

1 取得メダルの財物へ交換などを行う行為は、みなされる行為は一切しない。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙③(NAOによる改訂版)

1 取得メダルの財物へ交換などを行う行為は、みなされる行為は一切しない。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 「経営指針」について

NAO会長 内田博

機関誌および報告文書などで御承知のとおり、本協会がGマシンの環境対策について活動を続けております。これら面策は、いずれもわれわれオベレーター側の営業のあり方に開きがあり、その姿勢を自ら正し、これを社会および行政当局の方々に理解していただくことにより、事態の改善に大いに資するところがあると思われま。

### 経営指針

われわれは、高度な科学技術の成果である娯楽機械のオベレーション(営業)を通じて、大人から子どもにいたる国民に、健全で興味豊かな遊戯環境の浄化とその健全性を守り、ひいては本産業界に貢献してまいります。

## NAOが制定した「経営指針」全文

われわれはこれからの趣旨から、日本アミューズメント通信社が制定した「経営指針」全文を掲載いたします。

### 子どもギャンブル機を容認

従来「メダルゲーム場運営基準」は、メダルゲーム場が増加するにつれて、規制緩和の方向で改訂された。

### メダルゲーム場運営基準

本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙①(NAOによる改訂版)

1 客の満足度を高め、あわせて社会的な信頼と敬意を培うこと。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙②(NAOによる改訂版)

1 取得メダルの財物へ交換などを行う行為は、みなされる行為は一切しない。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。

### 別紙③(NAOによる改訂版)

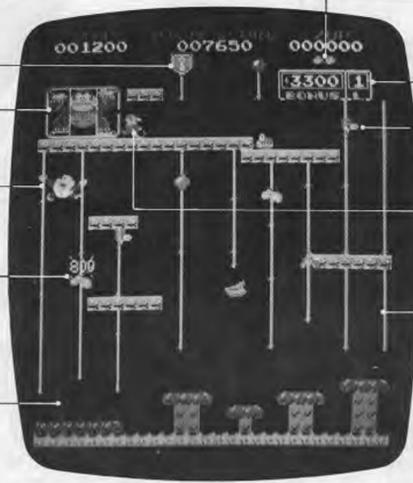
1 取得メダルの財物へ交換などを行う行為は、みなされる行為は一切しない。本基準では、メダルゲーム場とは、メダルを使用した遊技を行う施設を指す。



# パパを助けるため、ジュニアがキーを取りに行きます。



●背景はジャングルの中。左上に捕えられたドンキーコングがおりの中にいます。左下のスタート位置にジュニアが現われ、つるを伝わって上へ行き、最後にドンキーコングの手足の枷を外すキーを取ります。このゲームのストーリーは、先行の「ドンキーコング」の続編として構成されています。まさしくジュニアの仇討ちです。



- キー (このキーを取りに行きます)
- ドンキーコング (ジュニアのババ(オリ)の中に入れてあります)
- JUNIOR (ババを助けるため前進あるのみ)
- フルーツ (敵めかけて投下します) (まとめてノックアウトすれば高得点)
- スタート位置 (ジュニアはここからスタート)

- 残りのジュニア
- ボーナス得点 (5000点から減算)
- スナッチジョー (かまれないよう注意、赤色は往復通行・青色は一方通行)
- マリオ (ドンキーコングをオリの中へ入れた人)
- つる (ハイスピードで上りたい時 2本のつるで) (ハイスピードで下りたい時 1本のつるで)

テーブルタイプ 18インチ (20インチ)  
型式認可済 第95-2412(第95-1744)  
アップライトタイプ 型式認可済 第95-1744

任天堂レジャーシステム株式会社  
NINTENDO LEISURE SYSTEM CO., LTD.

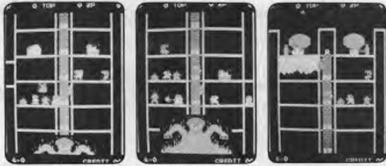
本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647  
大阪支店 〒542 大阪府南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155  
京都営業所 〒605 京都市東山区福福上高松町60 TEL 075(541)6111  
1 22 KANDASUDA-CHO CHIYODA-KU TOKYO 101 JAPAN

## ファイアーマン

コミックビデオゲーム登場!! 近日発売

高層ビル内で火災発生!! ファイアーマン出動せよ! 人々を救助せよ!!

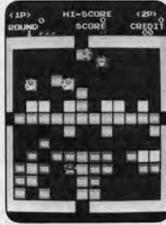
ファイアーマンが次々とファイアーボーイを産み、あちこちに火をつけて回る。ファイアーマン(プレイヤー)は火を消しながら、ビル内の人々を出来るだけ多く救出しなければならない。



## レッドセクター BSELECTOR

シャッターの向うに隠されているものは何? あなたもチャーリーと一緒に、幸福の赤いハートやベルを探そうよ!!

執拗なバイキングに追いかけられ、時にはモンスター襲撃にあいながら、それでも好奇心いっぱいのチャーリーはどんどんシャッターを開けずにはいられません



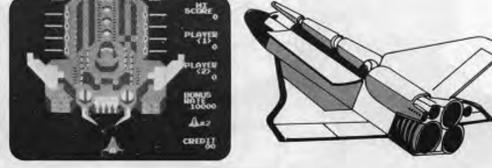
## ルーージュアン Rougien

近日発売

迫り来る宇宙の悪魔ルーージュアンとその軍団! スペースシャトル、スクランブル発進せよ! UFO軍団とスペースストレインを撃破し、ルーージュアンを倒せ!

立体感とスピード感に溢れたサンリツのスペースゲーム、ルーージュアン。

(特徴) スペースシャトル対巨大宇宙船スペースストレインとの戦い。そのスペースストレインの内部奥深くまで突入し、UFO軍団を撃破しルーージュアンを倒す。スペースシャトルの立体感溢れるゲームアクションの展開。



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

# トーワ倒産

## 風営スロットのナックも

回胴式風営遊戯機(風営スロットマシン)のメーカーであるナック製作所と、TVゲームのコピーヤーとされたトーワがそれぞれ倒産した。民間の調査機関調べによるとナック製作所(本社和歌山、山崎正好社長)は八月二日に紀陽銀行東和歌山支店で二回目の不渡りを出し、八月五日銀行取引停止となった。同社は昭和五十五年設立された風営スロットのメーカーで、関連企業としてナック(技術ファイブのみ)、働エボン(販売担当部門、本社東京、山崎正好社長)があるが、いずれも七月末に不渡りを出したとされている。なお負債総額は七億八千万と見られている。

# コナミが吸収へ

## コナミ工業の製造部門も

六月に発足したコナミの三部門で業務を行なっているが、それに加えてコナミ工業の製造部門も吸収し、親会社であるコナミ工業(本社大阪、同)の製造部門を分離し同社に吸収する。その結果、コナミ工業の製造部門はコナミ工業(本社大阪)の業務となり、コナミ工業はソフトの開発と海外部門のみに専念することになる。また同社の本社ではシエラビル(本社大阪)に本社を移し、コナミ工業(本社大阪)が横断するに至っている。

# GMF協会発足か

## G機メーカー口社で、但し詳細不明

「第一回ゲームマシンフェスティバル」と銘打ったギャンブルマシンの展示会が六月に開かれた。信(本紙第192号)が横断するに至っている。GMF協会の発足は、健全なアミューズメントオベレーターはこうした取締りに積極的協力するとともに、本来のルールを厳守するよう周知徹底させるべきである。自ら作ったルールを、強制力はないか尻尾屈で汚す不心得者はいないかと思いが、大切に守っていかなくてはならない。

## 技術と信頼を誇るメダルメーカー



株式会社 トークン  
東京(03)438-0698 大阪(06)943-2512  
名古屋(052)263-0026 福岡(092)472-3600 本社(06)343-3322

## 法人に改組

ジェトロ(旧・T商事) 大阪府北区西天満三の六の二十二、北大阪ビル、三三六五十八八七一、谷順子社長。

## 事務所移転

㈱マイクローパワーステムズ 東京都港区新橋五の十の五、同和ビル、四三三三三三九一、阪田良社長。

# 謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚くお礼申し上げます。さて、現在好評発売中のビデオゲーム機HAMBURGER(ハンバーガー)は弊社が独自に開発したオリジナル製品であります。従って、この機械を無断で模倣または、これに類似する機械を設置して使用する等の行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界の秩序維持と健全な発展の為皆様方のご協力をお願い申し上げます。昭和五十七年八月

東京都豊島区南池袋三ノ九ノ五  
データイースト株式会社  
代表取締役 福田哲夫

## Hamburger





上の写真はTVゲーム機のみ設置した「カジノゴールド」の店内にて



上の写真はポウリングと映画の客が主な客層となっている「京劇ゲームセンター」の店頭部分のようすと、人物写真は「アベックが多い」と語る同店の青原豊一店長



上の写真はポウリングと映画の客が主な客層となっている「京劇ゲームセンター」の店頭部分のようすと、人物写真は「アベックが多い」と語る同店の青原豊一店長

次ページへ続く

去され、約三十坪のフロアにテール型TVゲーム機三十八台、コックピット型TVゲーム機二台、古い機一台を設置。奥フロアを「新製品二案内」パネルを掲示。

### 高騰するロケ賃貸料

「美松ゲームセンター」は約四十坪のフロアにゲーム機六十台、コックピット型TVゲーム機三十五台、アップライタイプが、全体の売上はあま

井は青で全体の配色に工夫がこらされている。また伝言板があり、客が自由に、売りたい、買いたし、などを書いて掲示し好評を得ているようだ。

「京劇ゲームセンター」は約四十坪のフロアにゲーム機六十台、コックピット型TVゲーム機三十五台、アップライタイプが、全体の売上はあま

中学生たちの学校の勉強に関する質問にアドバイスをし、父兄に好評を得ているようだ。なお同店は「アベックが多い」と語る同店の青原豊一店長



店頭ゲーム機の稼働率が高い「ゲームプラザ・パボン」

TVゲーム機七台、フリッパー十二台、その他アーケード機七台、計六十台を設置。店内照明は高いうえ壁はガラス張りなので、健康的な雰囲気がある。また構造上から店内に十七本の細い柱が立っているが、それがかえって面白い装飾効果を出している。



小学生の勉強の相談にも応じている「京極東宝ベガスコーナー」の店内の様子



店頭に設置した店名入りの実物大飛行機で店をアピールしている「京都オリエンタール」

# 第17回 京都・河原町



上の写真は広大なフロアながら清掃がすみずみまで行き届いている「ドリームイン河原町」、下の写真は同店の宮崎春樹氏



「ジョイプラザ21」は昨年春頃、ゲーム場運営に「カードシステム」を試験的に一時採用し話題をふりまいた店だが、今同システムはとられていない。また昨年設置していたメダルゲーム機は撤

# 全国縦断 ゲーム場ルポ

古い歴史の魅力がある京都は、わが国国宝の四分の一と言われるたぐさの古い文化財を有し、独特の風俗を形成している



「ジョイランド美松」感じのよい店内装飾がなされている「ジョイランド美松」。奥にはTVスロットがズラリ

## パリー・ニュープロダクツのお知らせ

- ミッドウェー社製品
- 基板修理・パリー社全製品のパーツも取扱い中です

### GOLDEN CONTINENTAL

#### ゴールデンコンチネンタル

日本で初登場!! サウンド入り 最高10枚賭け ホールドボタンつき ダブル・オア・ナッシングつき



91-24132

### DIXIELAND

#### デキシーランド

6カードピンゴの最高傑作



91-10658

### SPECTRUM

#### スペクトラム

最新フリッパー



91-18573

販売代理店募集中

株式会社パリー・ジャパン

東京都渋谷区道玄坂1丁目14-9 (ソシアル道玄坂ビル) PHONE 03 (476) 5981 〒150

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

## 朝日のバッテリーカー スポーツシリーズ



リリーフカー

ベースボール



- メロディつき
- タイマーは60、90、120秒の3段切替え
- 寸法 幅・74% 長さ・1,220% 高さ・670%
- 電源 12V、NS80A/バッテリー使用
- モーターは後部に43W2台使用



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



# 「視聴覚著作物」の著作権侵害を理由とするビデオゲーム「スクランブル」の模造品販売差止め

スターン・エレクトロニクス社 対 オムニ・ビデオ・ゲームズ社

(連邦地方裁判所ニューヨーク東部地区)

## ビデオゲーム裁判事例の研究... 2

早稲田大学教授 土井輝生

### 事件

一九八〇年十一月二十五日、原告スターン・エレクトロニクス社 (Stern Electronics, Inc.) は被告の (Harold Kaufman dba Bay Coin; Omni Video Games, Inc.; Fernest Distributors, Inc.; Frank Gaglione; Kevin Mc Intyre) が原告の電子ビデオゲーム「Kamikaze」および「Astro Invaders」とは同じ「Zygon」ゲーム「Zygon」を販売してこれら「Zygon」ゲームにおける原告の著作権を侵害したと主張して、連邦地方裁判所 (ニューヨーク東部地区) に訴えを提起した。一九八一年一月十九日、スターンの予備的差止めの申立ての審理のあと、被告らは「Kamikaze」および「Astro Invaders」における原告の著作権を被告らが侵害することを予備的に差止め、被告らにその管理下にあるすべての「Zygon」ゲームを押収するため裁判所に引き渡すよう指示する命令に同意した。一九八一年四月二十三日、スターンは、電子ビデオゲーム「Scramble」にかんじて被告らに対する著作権侵害および虚偽の出所表示の新たな請求原因を主張する訴状補足を提出する許可を求めた。スターンは、また、被告らによる「Scramble」における原告の著作権の侵害および「Scramble」の商標の使用を禁止する予備的差止め命令を求めた。

一九八一年五月六日、被告オムニ・ビデオゲームズ社 (Omni Video Games, Inc.) は、スターンが「Scramble」という商標に於けるオムニの「Omni」の商標権を侵害しているとして連邦地方裁判所 (ロードアイランド地区) に訴えを提起した。一九八一年五月八日、オムニは、この事件において予備的差止めの救済を申し立てた。この申立ては、いまだに係属中である。

一九八一年五月十八日、スターンの申立てに対してニューヨーク

東部地区の連邦地方裁判所が審理を開始する直前、被告らはロードアイランド地区の連邦地方裁判所で求めたのと同じ救済を求める反対申立てをした。スターンは、ニューヨーク東部地区の地方裁判所で申立てが最終的に決定されるまでオムニがロードアイランドにおける予備的差止めの申立てを遂行することを差し止める命令を申請した。

本件の事実関係は、大要つぎのとおりである。

一九八〇年末、日本のコナミ工業株式会社は、電子ビデオゲーム「Scramble」を考案した。この著作物は、一九八二年一月八日、日本で最初に発行され、同じ頃ロンドンで開催されたアミューズメント見本市でスターンの目にとまった。一九八一年一月二十七日、コナミは、ニューヨーク州州法人であるユニヴァース・アソシエイト (Universe Affiliated International, Inc.) に、北米および南米で「Scramble」を販売する排他的ライセンスを与えた。ユニヴァースは、同時に、スターンに対して排他的サブライセンスを与えた。スターンは、一九八一年三月十七日、アメリカ合衆国内で「Scramble」の販売を開始した。

コナミは、一九八一年四月十四日、合衆国著作権局から、視聴覚著作物「Scramble」の著作権登録証の発行を受けた。ユニヴァースに対する排他的ライセンスの付与を定める文書は、一九八一年四月十六日、著作権局に登録された。一九八〇年十二月一日頃、被告オムニの社長である被告フランク・ギャグリオネ (Frank Gaglione) は、ビシーエー・ポスター社 (BCA Poster Co.) に、「Scramble」の名称を付したシルクスクリーンのネームプレート十枚を注文した。オムニは、一九八〇年十二月十五日、ネームプレートを受領し、一九八〇年十二月二十三日、「Scramble」のネームプレートをつんで付したヘッドボードを

### 判決

1、電子ビデオゲーム「Scramble」にかんする原告の訴状補足書において主張されている種類の行動は、「Kamikaze」および「Astro Invaders」にかんする原告の訴状において主張されているものと似ており、したがって、原告が訴状補足を提出することを認める。

II、当裁判所が予備的差止め命令を出すには「回復不能の侵害 (irreparable injury)」が生じる可能性、および(1)本案についての勝訴の可能性、または(2)本案について十分に深刻な問題があった訴訟の公正な理由となること、および予備的救済を求める当事者の苦難のほつがかりに大ききこととどちらかが立証されなければならない。[Caulfield v. Board of Education of City of New York, 583 F.2d 605, 610(2d Cir.1978) (傍線の強調ははじめから)。]しかしながら、著作権事件においては、勝訴の見込み—一応有利な著作権侵害事件—を証明することができなければ、回復不能の侵害の主張はあまり詳細でなくともよい。このような損害は、通常、著作権が侵害されたとき推定される「Fair Use」(Wainwright Securities, Inc. v. Wall Street Transcript Corp., 558 F.2d 91,



土井輝生氏の略歴 大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了。その後32年まで米国へ留学シシッピ大学、ハーバード大学で法学を勉学。33年早稲田大学に勤務。現在は法学部教授 (国際私法、工業所有権法)。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

94 (2d Cir. 1977), cert. denied, 434 U.S. 1014 (1978).

#### A 回復不能の侵害

スターンは、回復不能の侵害を立証する責任を十分に果たした。「Scramble」は、これまで販売されたビデオゲームのなかでもっとも人気があるものの一つである。一九八一年三月の総売上は約二〇、〇〇〇、〇〇〇ドルである。模造品(業界では「ノックアップ」(Knock-ups)と呼ばれるもの)は、一ゲームあたり約六五〇ドル安い値段で「Scramble」と同一のビデオゲームを販売してこの市場を侵害することができる。ノックアップは、電子ビデオゲーム産業の健康に実質的な脅威を与えている。新しいゲームを開発するには、実質的な投資が必要であり、かつ、八カ月から一年の期間を要する。しかし、ゲームのプログラム化した記憶を再生するのには、費用、時間または創作力はいりない。成功したゲームでも寿命は六カ月にすぎないから、予備的救済はビデオゲームの著作権を保護する唯一の効果的な手段である。この六カ月の期間にノックアップが著作権の収益性を希薄にするならば、著作権者が勝訴の最終判決を受けても、あまり役に立たない。当裁判所は、中間的救済が拒否されるならば回復不能の侵害が生じるおそれが大

#### B 本案についての勝訴の見込み

回復不能の侵害のおそれがあるばかりに、スターンが勝訴の権利を請求する権利を主張する見込みがあるときは、予備的差止めを認める十分な理由がある。著作権侵害を証明するために、スターンは、ビデオゲーム「Scramble」の視聴覚ディスプレイに著作権を有すること、および、オムニがこのディスプレイをコピーしたことを立証しなければならぬ。

① 著作権の所有

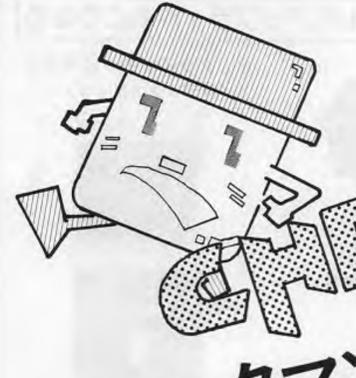
スターンは、著作権を登録するにあたって法定の形式要件を充足してはいるが、「Scramble」の視聴覚ディスプレイに著作権を有する。このディスプレイは、オリジナルな著作物である。そして、目的物は「現在知られており、または将来開発される有形の表現媒体」であって、それから直接または機械もしくは装置の助けを借りて知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるものに固定されている。(著作権法第一〇二条、四二条、四二二条)

原告が著作権登録の出願において法定の形式要件を満たしている

ことについては、争いが無い。また、目的物が回路、カソード・レイアウト、チップおよびスピーカーによって継続的に視聴覚ディスプレイを再生することができる記憶装置に格納されたコンピュータ・プログラムに固定されていることについては、大々争いはない。しかしながら、被告らは「Scramble」の視聴覚ディスプレイはオリジナルな著作物 (original work of authorship) ではないと主張する。この視聴覚著作物がオリジナルでないことを立証する責任は、被告にある。登録証は著作権の有効性およびその記載されている事実のいっおうの証拠 (prima facie evidence) であるからである。著作権法第四一〇条(c)。

被告らは、スターンはビデオディスプレイに格納された視聴覚資料を登録しているが、視聴覚ディスプレイに入れられた映像および音を指し、コントロールする基礎となるコンピュータ・プログラムは登録していないことを指摘している。被告らは、この視聴覚資料は記憶装置および基礎となるコンピュータ・プログラムに全面的に依存して再生されるからオリジナルではないと主張する。被告らは、オリジナルな著作物はコンピュータ・プログラムだけでなくあって、これは登録されていないと主張する。

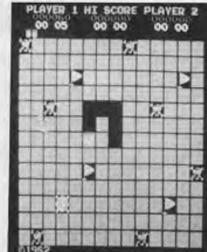
しかしながら、著作権保護はオリジナルな「映画およびその他の視聴覚著作物」(motion pictures and other audiovisual works) について存在する。著作権法第一〇二条(a)(3)「視聴覚著作物は、プロジェクター、ビューアまたは電子機器のような機械または装置を使用して、付随する音があればそれとともに、見せることをほらるる一連の関連する映像よりなる著作物であって、フィルムやテープのような著作物が具現された有体物の性質を問わない」著作権法第一〇二条。スターンのビデオゲーム「Scramble」は、この定義に該当しスクリーン上に山の多い空間を飛行し、少な



# CHECK MAN

## チェックマン

ドクロをさけ  
謎の赤いクツの追跡をかわし  
時限爆弾を回収せよ!!





—未来を見つめ確かな情報を届ける—  
株式会社 ジャパン・レジャー  
〒158 東京都世田谷区上用資5-24-9  
TEL. 03-420-2271

**JAPAN LEISURE CO., LTD.**  
5-24-9, Kamiyohga, Setagaya-ku, TOKYO-158  
TEL 03-420-2271 TELEX JALECO J27891



## バーリーサービス株式会社

### バーリー製品レンタルいたします

大阪本社 大阪市南区高津町四番丁87-1 TEL. (06)213-5255(代)

テレックス J24523 BAL POND

振込銀行 住友銀行 日本一支部 当座番号270270

新東京支社 東京都港区東麻布3-8-10 TEL. (03)582-0857(代)

デキシーランド



DIXIE LAND

ポンドコンチネンタル



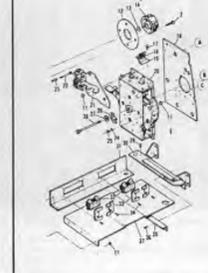
POND CONTINENTAL

ボーナスライン



BONUS LINE

バーリー製品各種パーツ



PARTS

わずかな予算で  
全国どこへでも  
レンタルいたします

手持ちの資金を貴店の信用で10倍に活用できます!

- レンタル料は機種や市場の相場により変動することがあります。
- 1ヶ月、1台に付3万円~7万円くらいの各機種がございます。
- いずれも5台以上、6ヶ月ごとの契約となります。
- 新品についてもお相談に応じております。

例: スーパーコンチネンタル(中古)5台を6ヶ月間レンタルした場合

|        |          |
|--------|----------|
| 小切手    | 225,000円 |
| 30日約手  | 225,000円 |
| 60日約手  | 225,000円 |
| 90日約手  | 225,000円 |
| 120日約手 | 225,000円 |
| 150日約手 | 225,000円 |

スーパーコンチネンタル5台分の保証手形契約最終日225万円

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご利用下さい。

ながら、敵の燃料補給施設を破壊し、もう一つ地上砲火を避け、空中戦に勝とうと努力する宇宙船を描き出すカソード・レイ・チューブによって映写される一連の映像を見せる。要するに、この作品は、観覧者が宇宙船を操縦する大胆なハイロケットとして戦闘に参加する映画である。

ビデオゲームの人気は、その視覚的要素の創造性にかかっている。ビデオゲームの視覚的要素は、視覚的要素の創造性にかかっている。ビデオゲームの視覚的要素は、視覚的要素の創造性にかかっている。

「ある語が、商品の性質について一定の結論に達するため想像・思考または洞察を要求する時は、暗示的である。ある語が、商品の成分、数量または特徴について直観的な思想(immediate idea)を伝える時は、記述的である。」(S.D.N.Y. 1968) 次の判例引用を参考にしよう。

例)引用例① — West & Co., Inc. v. Arka Institute, Inc., 557 F. 2d 338, 342 (2d Cir. 1977).

この基準のもとで、Scrambleのマークは、記述的というよりも暗示的である。ビデオゲームがScrambleと呼ばれることを知った予想される顧客は、そのゲームの性質について「直観的な思想」をもたない。せいぜい、その語はゲームに攻撃して行く航空機が登場するのではないかというヒントを与えるだけである。顧客は、想像を働かせて初めてゲームの実際の性質を連想することができる。

「商標の所有権をうるため十分な使用がなされているかの決定は、あきらかにケース・バイ・ケースでなければならぬ。被告の使用は商標保護を受けるに十分な使用であるかを決定するにあたっては、公平の基準が重要な役割を演ずることをはっきりと知ることは大切である。」(La Societe Anonyme des Parfums Le Galon v. Jean Patou, Inc., Supra, 495 F. 2d at 1274 n. 11. また、この判決を見よ。— Chandon Champagne Corp. v. San Marino Wine Corp., 335 F. 2d 531, 534 (2d Cir. 1964) (商標法における優先(priority)の概念は「歴史的意味では、公平を基準として用いられる」)

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p><b>ドキーコングジュニア</b><br/>JRがパパを助けるためつるを登りキーをとる!</p>  <p>DONKEY KONG JR</p> | <p><b>フィッシング</b><br/>デコ・カセット式TVの最も新しいゲーム!!</p>  <p>FISHING</p> | <p><b>バルコム</b></p>  <p>BALCOM</p> | <p><b>モールアタック</b></p>  <p>MOLE ATTACK</p> |
|---|---|--|--|

一三三個のランプだけを  
使ったコンピューターゲーム  
楽しさ激増! ニュータイ  
プのモグラたたきゲーム

株式会社 総商 株式会社 ユニバーサルプレイランド 株式会社 カワクス

岡崎市井田西町17-4 ☎0564(24)2581 栃木県小山町南町6-13-30 ☎(0285)27-6600 東大阪市川俣2丁目34 ☎(06)787-1881

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

「Scramble」の語は、「ビデオゲーム」の特徴を説明する(descriptive)だけではない。二次的意味を持たない時は、有効な商標ではない。しかし、この語がゲームの性質を暗示する(suggestive)時は二次的意味を取得していても、商標保護を受けることができる。次の判例を見よ：Aberrombie & Fish Co. v. Hunting World, Inc., 537 F. 2d 4, 10-11 (2d Cir. 1976)。記述的な(descriptive)商標と暗示的(suggestive)商標との区別は、必ずしも明確でない。しかし、巡回控訴裁判所が採用した有用な基準を考へ出した。

高収入と活性化を演出する決定版!!

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p><b>フライングロボ</b></p>  <p>仕様：定員1名、回転時全高2.1m、安全柵2.8mmφ、コインシューター100円 ☎91-22553</p> | <p><b>シャイアントパンダ</b></p>  <p>仕様：定員2名、上昇時全高1.7m、安全柵2.8mmφ、コインシューター100円 ☎91-19458</p> | <p><b>エミちゃん</b></p>  <p>仕様：H1.5m、W0.7m、L0.65m、20円1プレイ ☎56-142975</p> | <p><b>モールアタック</b></p>  <p>仕様：H1.52m、W0.62m、L0.85m、製造元 株式会社 八千代電器産業</p> |
|---|---|---|---|

東洋娛樂機株式会社

本社/東京都目黒区八雲1-5-7 (東横ビル) 〒152 ☎(03)718-6461代  
デレックス 246-6310 (藤井大丸百貨店内)  
関西支店/京都府京都市下京区寺田通四條下ル 〒600 ☎(075)255-1286  
北海道支店/札幌市北区新川三 2-3-95 〒001 ☎(011)763-0611





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

セガ・サブロック-3D

ゲーム史上初の快挙！  
ついにボールをぬいだ世界初の  
3-DIMENSIONAL VIDEO GAME  
立体ビデオ・ゲーム

プレイヤーをとりこにする迫真の立体プレイ  
海と空から猛攻してくる敵を撃破し、司令艦を追い！  
ダイナミックな戦闘場面が自由に  
えらべるデュアル・シーン方式  
まったく新しいシステムを採用した  
画期的立体ビデオ・ゲーム。

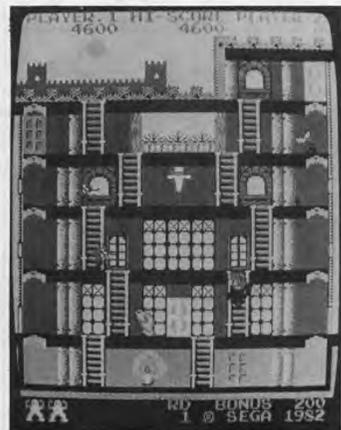


“サブロック-3D”は株式会社セガ・エンタープライゼスと松下電器産業株式会社との共同開発による世界初の立体ビデオ・ゲームです。

Sega's Comic Thriller Video Game

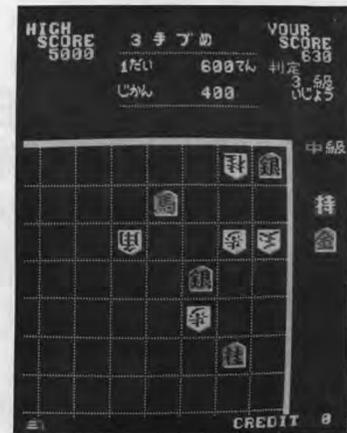
# MONSTER BASH

セガ・モンスター・バッシュ



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

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



# 王将

芹沢八段の詰将棋  
プロ棋士がプレイヤーの  
実力を判定！ 好評発売中



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 大阪市豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5331(代表)  
博多支店 福岡県福岡市中央区白旗2-5-15 電話 092(522)4715(代表)

スーパーマシン  
スポーツ感覚の

# ザ・カラテ

海外テレビに再登場！



撃！  
キマッた  
爽快

# ミニアップロボ

お店の雰囲気づくり

TVゲームの

新筐体



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

一石二鳥

# Roujien

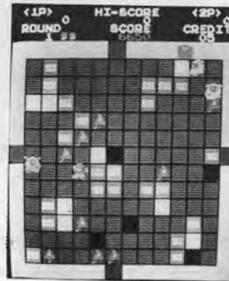


内部の回廊でUFO軍団の攻撃に合う。  
⑤宇宙  
無事回廊を脱すると別のUFO軍団との戦闘に移る。  
UFO軍団を撃破すると別の“スペーストレイン”カ  
ーが現われて、レーザー砲と宇宙機雷を発生してシャ  
トルに襲いかかる。  
再度、母船内でUFO軍団との戦闘に入るスペース  
シャトル。やがて、回廊内から脱したシャトルの前に、  
立ちはだかるのは土星をバックにメーバームを発売  
して来るルージュアンの不気味な姿！  
⑥シャトル対宇宙魔神ルージュアンの凄絶な戦いが展開  
する！  
⑦立体感ある画像とサウンドで臨場感溢れるニューマシ  
ン“ルージュアン”はいよいよ8月新発売。

# SELECTOR

あなたもチャーリーと一緒に、幸福の赤い  
ハートやベルを探そう!!

スリルの連続!!



レッド・セレクトター

サンリツ電気株製造、株エスコ貿易販売

＜特徴＞  
シャッターの向うから飛び出すのは幸運の  
ベルか、それとも恐怖のブラックホールか。  
目の眩む夢のような五色の世界で繰りひろげ  
られるスリルの連続が今、ここに実現!

人気抜群  
登場!  
ルージュアン

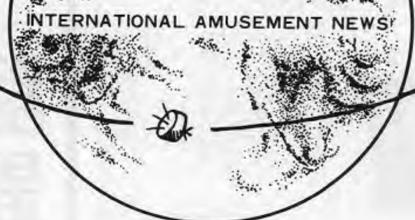
エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

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

未来のレジャーを指向する  
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)  
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 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル  
TEL 052(732) 2611(代表)

海外の話題



米国内全米業者団体の代表として新たに「ナショナル・コイン・マシン・インス...

NCMIが発足
全米業者団体として第五のベレーターの立場を代表...



雑誌「マッド」9月号の表紙から

有名なユーモア誌「マッド」で
マン・オブ・ザ・サイヤーとして登場...

バックマン、表紙に
「マッド」の表紙にバックマンが...

ミッドウェイ社がアップライト用の追加モニター発売
「日本にはベンチャー...

G機全面禁止へ

フランスで税務上認められたはずの

国務省の方針発表、10月実施予定

フランスは今年からGマシンが税法上認められてきたが、なんと今度はあらゆるGマシンを禁止する動きとなつて、フ...

250ドル課税廃案に
米国内全米業者団体の代表として新たに「ナショナル...

追加モニター発売
「日本にはベンチャー...」

バックマン、表紙に
「マッド」の表紙にバックマンが...

有名なユーモア誌「マッド」で
マン・オブ・ザ・サイヤーとして登場...

ミッドウェイ社がアップライト用の追加モニター発売
「日本にはベンチャー...

ミッドウェイ社がアップライト用の追加モニター発売
「日本にはベンチャー...

バックマン、表紙に
「マッド」の表紙にバックマンが...

有名なユーモア誌「マッド」で
マン・オブ・ザ・サイヤーとして登場...

ミッドウェイ社がアップライト用の追加モニター発売
「日本にはベンチャー...

External Monitor for Video Games (Bally Midway)

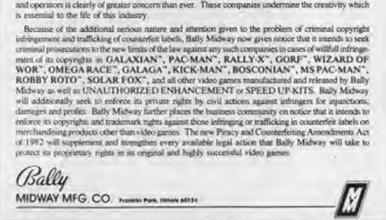
FAIR WARNING! (Part II)

WILLFUL COPYRIGHT INFRINGEMENT IS A FEDERAL CRIME! (Now strengthened by Tougher Criminal Penalties)

On May 24, 1982, PRESIDENT REAGAN signed into law provisions amending the Criminal Copyright Infringement Provisions of Federal Law which toughen criminal penalties for those found guilty of printing and counterfeiting copyrighted audio-visual works...

The new law additionally provides for a fine of \$25,000 and imprisonment up to a year for the reproduction or distribution of printed audiovisual works for less than sixty-five (65) copies...

Because of the additional serious nature and attention given to the problem of criminal copyright infringement and trafficking of counterfeit goods, Bally Midway now gives notice that it intends to seek criminal prosecutions to the new limits of the law against any such companies in cases of willful infringement...



上の写真はパリー・ミッドウェイ社の「警告書・パートII」から

日本はあえて危険をおかす人間に不足している... 米国の国際的週刊誌「ニューズウィーク」八月九日号は「日本の先端技術を集結、その中の『日本の新しい実業家たち』と題してナムコを含め...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

FBIがコピー機押収

第一弾はUSアミューズメント社に対して

米国、著作権法第五〇規定改正の内容は詳しくは、米国内全米業者団体の代表として新たに「ナショナル・コイン・マシン・インス...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

日本国内では、東京の通信工業という会社を覚えている人はほとんどいない... 日本はあえて危険をおかす人間に不足している...

External Monitor for Video Games (Bally Midway)

# 人気アニメ採用

「我が青春のアルカディア」発売へ



我が青春のアルカディア



人気アニメ映画「我が青春のアルカディア」が、キャラクターが異なるゲーム機として、同社の宇宙戦争TVゲーム機「ニューヨーク」...

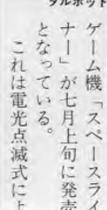


ロボット

## ウサギ狩りの

アルファ電子からTVゲーム基板「タルボット」皮切りに展開

アルファ電子(本社東京、新井一夫社長)からTVゲーム機「タルボット」が八月下旬に発売となった。



タルボット

これはウサギ狩りをテーマとしたもので、コンピュータとプレイヤーが対戦する。ウサギ(タルボット)が、画面内に七匹(切替可能)いるウサギを一匹ずつ捕まえてオウロウから常に犬(タルボット)が、ウサギを捕まえるか競争するゲーム(二人用の場合は二人同時プレイでウサギ狩りを競い合う)。

画面は迷路状で、木や橋のかかった川が描かれ、上部(敵)と下部(プレイヤー)が描かれている。

このゲームは、ウサギ狩りをテーマとしたもので、コンピュータとプレイヤーが対戦する。ウサギ(タルボット)が、画面内に七匹(切替可能)いるウサギを一匹ずつ捕まえてオウロウから常に犬(タルボット)が、ウサギを捕まえるか競争するゲーム(二人用の場合は二人同時プレイでウサギ狩りを競い合う)。

## 電光点滅式遊技

三共から「スペースライナー」

三共(本社東京、伊東芳雄社長)からメダルゲーム機「スペースライナー」が七月下旬に発売された。

これは電光点滅式による遊技で、主人公「キャプテン・ハロー」が、キャラクターが異なるゲーム機として、同社の宇宙戦争TVゲーム機「ニューヨーク」...

動くロボットとともに走る

日邦産業「ロボット」

2人用バッテリーカーとして

動くロボットとともに走る。腕をSLのピストンのように動かしながら、コミカルに走るというユニークなバッテリーカーが、四郎社長)から九月下旬に発売となる。

動くロボットとともに走る。腕をSLのピストンのように動かしながら、コミカルに走るというユニークなバッテリーカーが、四郎社長)から九月下旬に発売となる。

動くロボットとともに走る。腕をSLのピストンのように動かしながら、コミカルに走るというユニークなバッテリーカーが、四郎社長)から九月下旬に発売となる。

# 話題のマシン

## オールマイティ

どんな娯楽機械も、改造、再生いたします。

ただし、改造はすべてオリジナル基板を使用。

近県の方、台数がまとまれば、実費集いたします。

電子応用機械器具製造事業登録番号 大第2418号

レジャーシステム

### 日東エレクトロニクス(株)

〒577 東大阪市長田東1丁目56 ☎(06)788-8855

NITTO ELECTRONICS 1-56 Nagatahigashi, Higashiosaka, 577

## カラーディスプレイモニター

値下げ断行!!

- カラーディスプレイモニター14型、18型、20型、22型
- カラーディスプレイモニター基板だけ
- スイッチングレギュレーター3電源
- ROM各種
- 半田吸取りパックケース・半導体専用ハンダごて
- 押ボタンスイッチ(取付金具、マイクロスイッチ付)
- 押ボタンスイッチ(ニューロン)
- レバースイッチ(ニューロン)
- 操作板各種

エスキャッション・スモーク板・ガラス・天板・ステレオ・レバーボール・コインカウンター

池上通商(株) 東京都千代田区外神田3-7-14 中部ビル TEL. (03)257-1685代

# 本格F-1レース

ナムコからTV「ボールポジション」



ボールポジション

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。



これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

これはF-1レースをテーマとしたコックピット型TVドライブゲーム機「ボールポジション」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から九月下旬に発売されることになった。

# 話題のマシン

## セガ社「サブロック3D」でアップ発売へ

セガ・エンタープライゼス(本社東京、ローゼン社長)からコックピット型に続いてアップグレード型TVゲーム機「サブロック3D」が発売される。



これは同社同名機のアップグレード型で、同社と松下電器産業との共同開発により、高度な技術

これは同社同名機のアップグレード型で、同社と松下電器産業との共同開発により、高度な技術

これは同社同名機のアップグレード型で、同社と松下電器産業との共同開発により、高度な技術

## 料理をテーマにしたゲーム「ハンバーガー」

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。



これはハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

ハンバーガー作りをテーマとしたDCシステム「ハンバーガー」が、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から八月下旬に発売された。

## コインボード

いたずらされると画面がきれる

新発売

特徴

- 従来のクレジット基板のソケットに差し替え可能(1コイン1プレイから4コイン1プレイまで切り換え可能)
- プザーもオプションで12V用、100V用が使用できる

スイッチングレギュレーター 好評発売中 特価¥6,500-

プザー (100V用)

※修理・改造に際しては電気用品取締法を遵守しましょう

Kアパル商会 大阪府東大阪市高井田本通5-2 ☎06(783)6362代

## SANWA GAME PARTS

三和のゲーム 機械部品

- ワンタッチパネル (OT-32)
- プッシュボタン (PS-14-A)
- スイッチングレギュレーター (SR-42)
- 新製品 NEW TYPE ストロングジョイスティック (LS-7) ガイドチップ (GT-15)

三和エレクトロニクス株式会社

25 Sanwa Bldg 1002, 1-48-10, Higashi-Kobukuro, Toshima-ku, Tokyo, Japan

Phone: (03) 982-8168 Telex: 2723073 SANWA E. Cable: Sanwaelectro Tokyo

Our bank: The Sanwa Bank Ltd. Keibokuro Branch Account Number: 314994



# 米国 AMOA 視察旅行募集

—IAAPAショー、TVゲーム機工場見学(予定)  
ディズニーランド、ラスベガス、ホノルル—



11日間 費用520,000円

日程・コース

| 月日      | 訪問地発着                | 内容   |
|---------|----------------------|--|
| 11月17日水 | 成田発<br>シカゴ着          | 日本航空(JAL)にて出発……日付変更線……<br>ロサンゼルスで乗継ぎシカゴへ (シカゴ)   |
| 18日木    | (シカゴ)                | 午前中シカゴ周辺のTVゲーム機工場を見学<br>午後AMOAエクスポート(%)を視察 (シカゴ) |
| 19日金    | (シカゴ)                | 終日AMOAエクスポート2視察 (シカゴ)                            |
| 20日土    | シカゴ発<br>カンザスシティ着     | 午後IAAPAショー(%)を視察 (カンザスシティ)                       |
| 21日日    | カンザスシティ発<br>ラスベガス着   | 午後ホテルへ、各自カジノ視察 (ラスベガス)                           |
| 22日月    | ラスベガス発<br>サンフランシスコ着  | 午後市内AM視察 (サンフランシスコ)                              |
| 23日火    | サンフランシスコ発<br>ロサンゼルス着 | 午前サンニールベイルのTVゲーム機工場視察<br>ロサンゼルス (ロサンゼルス)         |
| 24日水    | (ロサンゼルス)             | 終日ディズニーランド視察 (ディズニーランド)                          |
| 25日木    | ロサンゼルス発<br>ホノルル着     | 午後市内AM視察 (ホノルル)                                  |
| 26日金    | ホノルル発                | JALにて帰国の途に (ホノルル)                                |
| 27日土    | 成田着                  | 帰国手続後解散 日付変更線                                    |

**安心、確実、便利な  
本紙主催米国ツアー**

定評ある本紙主催「米国AMOA視察ツアー」は、今年で第七回。十一月下旬と例年より遅めですが、今回は三年ぶりにIAAPAショー視察が可能となりました。

今回のツアーの特徴は十一日間という短い日程で、AMOAエクスポートとIAAPAショーの視察を中心に、シカゴとカリフォルニア州サンニールベイルのTVゲーム工場見学(予定)を組み合わせたこと、さらに実績ある本紙ならではの企画で、TV用を含めたいは旅行費用に含められています(航空料金を除く)。また、渡航手続料、AMOAとIAAPAの入場登録料、超過手荷物運賃、新東京の現場で見聞することは、この旅行費用は一括して業務用海外視察経費として認められるのも便利なのです。

以上に加え、世界最大のカジノ都市ラスベガスの米国ツアーは新東京成

**お申込みはお早めに**

旅行費用五十二万円の内、航空運賃、団体行動中の交通費、宿泊費、チップ、利用税など、食事は朝食九回、昼食一回、夕食二回分が含まれています(航空料金を除く)。また、渡航手続料、AMOAとIAAPAの入場登録料、超過手荷物運賃、新東京の現場で見聞することは、この旅行費用は一括して業務用海外視察経費として認められるのも便利なのです。

以上に加え、世界最大のカジノ都市ラスベガスの米国ツアーは新東京成



ラッソ

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



愛馬とカウボーイ



ウォーミングアップ



羊の群れ



牛の群れ

馬の捕獲成功!!



株式会社新日本企画  
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号 千代田ビル5階  
TEL (06) 365-6621 (代) TELEX 5236785 SNKCO J  
東京支店 (03) 866-6175  
福岡営業所 (092) 471-8612-3  
青森営業所 (0175) 22-7780  
東大阪営業所 (0729) 65-0533

よみがえれ!! ワイルド・スピリッツ

# 64th Annual IAAPA Trade Show, November 18, 19, 20 - Bartle Hall - Kansas City

## IAAPAショー展示会場



米国の拠点とする国際的な遊園地関係業者の団体IAAPA (本部イリノイ州ウッドリッジ、会長ボールド・L・セーワ) は、今秋開かれる恒例の国際的催しIAAPAショーの開催要領をこのように示した。

この催しは「第64回コンベンション」として、大規模なトレードショー(展示会)と各種会合からなるもので、後の会合は11月15日から21日まで

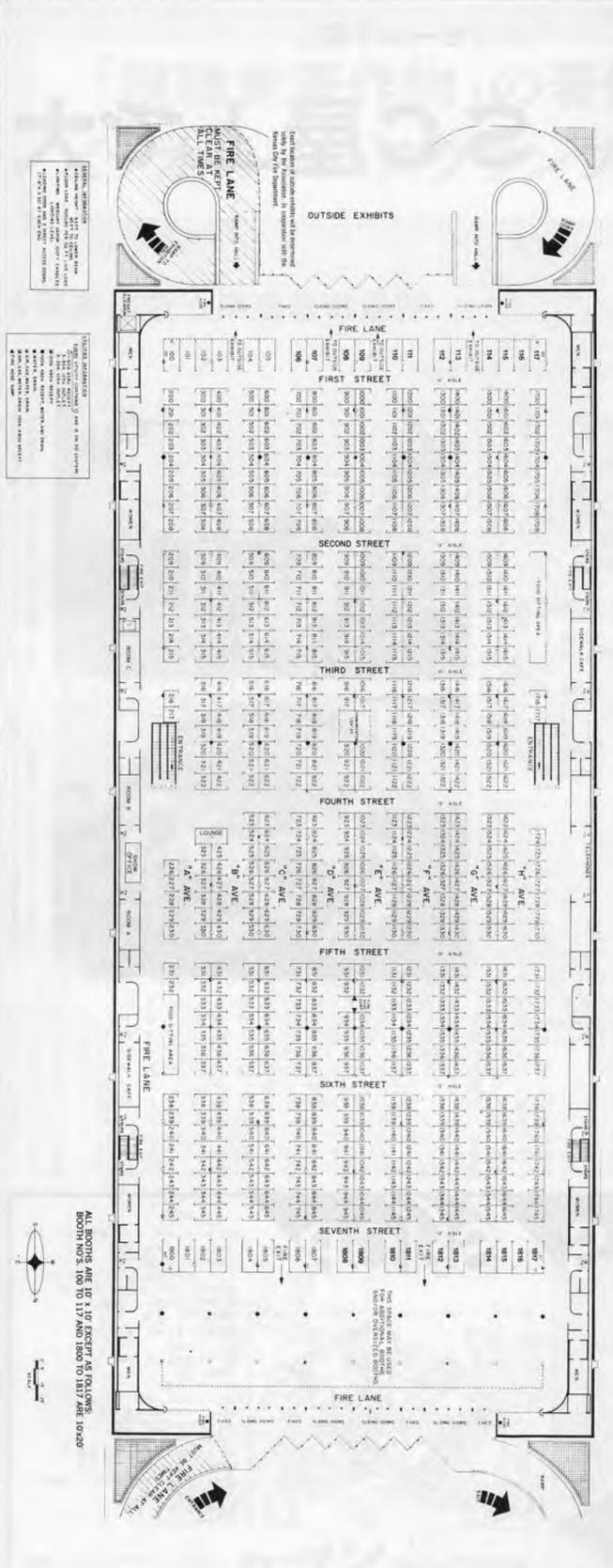
ロー・バートル・センターは同市のコンベンションセンターにシフトされた。加わった新展示場は、役員会、各種委員会、ワークショップ、日本からも明昌特殊産、東洋製機などが今年出展する予定となっている。

今年の会場は昨年と同場所、ミズーリ州カラコセンタールにあるH・ホタルが会期中のIAAPA本部とご開

会場計画は下の図のとおりで、屋内会場のほか屋外出展も考慮されている。屋内会場の出展料は4種の小間あり、標準は10'x10'の基礎小間が650ドル。かど部分に当る場合は675ドル(昨年の場合と同じ)。

大きな10'x20'の小間は内側にある場合1300ドル、かど部分では1325ドルとなっている。IAAPAショーの場ともに協会事業を進めたいがため、と説明している。なお当然ながらIAAPAには正会員や賛助会員などの区分けはない。

展示期間は午前10時(19日だけ9時半)から、19日と20日は午後6時まで、21日は午後4時まで。他の多くの国際的ショーと同様に「入場登録」が天場する際必要だが、会員はフリー、出展社には1小間あたり5個のフリーパスが与えられる。16歳以下の子どもは大人の会員などの同伴がない場合は入場できない。なお非会員の入場登録に要するパスは10ドル、なお昨年の出展社数は全部で393社、87,672平方フィートが展示場として使用された。また来場者数は全部で6,781人だったとされている。



会場計画は下の図のとおりで、屋内会場のほか屋外出展も考慮されている。屋内会場の出展料は4種の小間あり、標準は10'x10'の基礎小間が650ドル。かど部分に当る場合は675ドル(昨年の場合と同じ)。

大きな10'x20'の小間は内側にある場合1300ドル、かど部分では1325ドルとなっている。IAAPAショーの場ともに協会事業を進めたいがため、と説明している。なお当然ながらIAAPAには正会員や賛助会員などの区分けはない。

展示期間は午前10時(19日だけ9時半)から、19日と20日は午後6時まで、21日は午後4時まで。他の多くの国際的ショーと同様に「入場登録」が天場する際必要だが、会員はフリー、出展社には1小間あたり5個のフリーパスが与えられる。16歳以下の子どもは大人の会員などの同伴がない場合は入場できない。なお非会員の入場登録に要するパスは10ドル、なお昨年の出展社数は全部で393社、87,672平方フィートが展示場として使用された。また来場者数は全部で6,781人だったとされている。

DECO CASSETTE SYSTEM™

# Hamburger

DECO CASSETTE SYSTEM™

新時代のTVゲーム

君好みのハンバーガーを  
どんどん作っちゃおう!!

## 新発売

# Fishing

フィッシング



巻の古い飾もビックリ!  
簡単に生年月日をボンと押すだけ。  
通常のゲーム機に比べ安定した高  
いインカムが得られます。

# Jupiter

ジュピター

## 人気爆発



豊かさを演出する、電子技術の

DECO データシステム株式会社

本社: 〒171 東京都豊島区南池袋3-9-5 電話(03)988-257140  
名古屋営業所: 〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 電話(052)762-5222  
福岡営業所: 〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2前田ビル 電話(092)474-0120  
DATAEAST INC SANTA CLARA CA95050 U.S.A.  
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-241540

テーブル 18インチ筐体  
(ボディ)

より使いやすく  
なって新登場!!



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)。
- 中間コネクターは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

おまたせしました!話題独占ニューゲーム、「ムーンパトロール」が遂に登場!!

# MOON PATROL

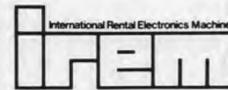
新発売 発進、スタンバイ!!



穴・岩・UFO・地雷・ロボット戦車、その他いろいろな難関を、スーパー機能装備の月面車で走破。立体画像の中で繰り広げられる「ムーンパトロール」は、まさに未来を予感するスペースパトロールゲームです。



¥95-2029



アイレム株式会社  
IREM CORPORATION

■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,Nishiotsuka 1-Chome, Matsubara, Osaka, 580; Phone 0723(33)5451

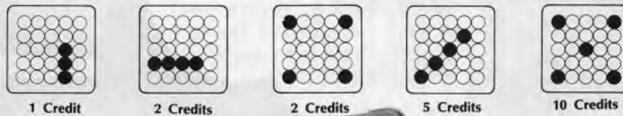
■東京販売 / 東京都台東区池之端2丁目4-16 TEL 03(824)2601(代表)  
■松原工場 / 大阪府松原市西大塚1丁目5-16 TEL 0723(36)1174(サービス部)

## 新発売!!

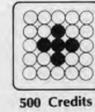
VIDEO BINGO

# Magic Squares™

新しいゲーム感覚を  
ビデオに盛り込んだ  
新しいゲーム!!



MODEL: MS-500/BT  
H 650mm  
W 900mm  
D 560mm  
Wt. 60kgs  
¥95-1878



ゲームチャンスに  
プレイヤーのスキルで勝負!!  
プラス

今、ヨーロッパ中で  
新しいアミューズメントゲームとして  
静かなブーム進行中。

西ドイツ生まれ。ライセンス許諾で、  
ボナンザより製造販売。  
次期ボナンザ新製品までの限定販売品!!

販売店 ミクマ産業株 (06)354-0223  
南ステファノ商会 (045)324-1511  
南サンレオ商会 (045)622-5954  
宮城島商会 (05597)8-6739

御問合せは、営業部大江・谷口まで  
Tel. (045) 623-5711

BONANZA ENTERPRISES, LTD.®  
横浜市中央区山下3丁目3番43号 新ボナンザビル



# 特選された製品を ラインアップ!!



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

●カラーポーカーの  
決定版!  
エースポーカー  
▽95-2355 (東洋技研)



●完全調整基板付き  
セブンポーカー  
▽95-1664 (東洋技研)



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



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

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。



## 株式会社 ベンドジャパン

大阪市浪速区恵美須西3-3-36 Telex 5267710 VEND JPJ  
☎ (06)643-3857 (大代表) 東京支店 東京都中央区新川1-18-7 ☎ (03)553-8293 (代)  
沖縄支店 沖縄県宜野湾市大山436 ☎ (09889)7-3333

# GOLDEN POKER

DOUBLE UP

## ゴールデン・ポーカー



- ペイアウトなし(クレジットのみ)
- 倍率(2~1000)は毎回画面に表示
- 1回最高10枚ぶんのBET ON
- ダブルアップ(大小ゲーム)は勝つてい  
かぎり連続して挑戦できます
- クレジットへのレート切替装置付

▽95-1878 ポナンザ製

## ミクマ産業株式会社

〒534 大阪市都島区東野田町4-4-3 TEL 06-354-0223

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。



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

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

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

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

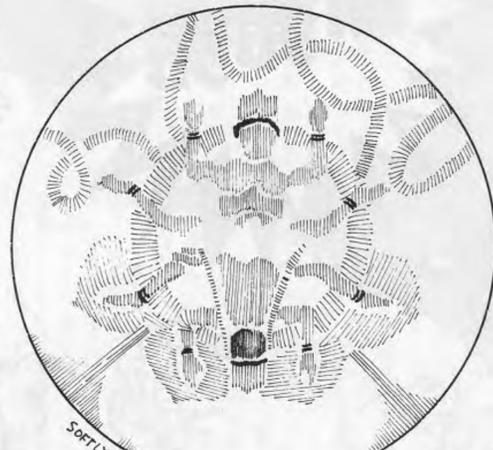
大宝産業 〒550 大阪市西区南堀江1-11-18 第二サクラビル  
TEL 06-533-1372

### 探偵について (R)

店内の雰囲気は良いし、たとい雄介が来なくても、ずつと閉店までゆっくり本を読んだり、またその合間合間によしなしごとをおもひうかべて時の間をたゆたっているのも、度シヨパンの舟唄のリスムのように心地よいものではあるのだが、どうして雄介のことが、約束通りやってくれなかった奴のことが、そう、うんざりな気分を乱してしまうのである。

### 連載小説(18)

# 朝日のごとく 爽やかに



和佐 健吉

雄介のこころさえないければ、これはもう充分で申し分がない雰囲気であるのだが、近くにはブルーのシルクのドレスが白い肌にも映えている肉感的な、かもしやうな、あんなに愛くるしい例のランボーの詩集を手にしている若い女性もいる。あのこには淳介は自分が持っている詩集を手渡ししてしまいたいような衝動さえ感じたほどである。

淳介がW大へ行っている頃の話だ。新宿で和子と逢う約束をして、可成時間余裕があったので紀伊国屋の2階にある洋書のコーナーでプレイヤツド版のランボー詩集を買った。それを持って格好をつけた気持で和子に逢うことになった。あれから何度か居たことだろう。転居の度に他のものと同じように書いてはきたのだが、プレイヤツド版のランボー詩集は捨てずに来た。会社の勤めが少しは豊かな気分になれる。本狂い、をあのこにやりにと淳介はあつて会社をやめてし

「フニヤフニヤ」と言う。あれはどうしてだろうか、中華の店のウェイトレスは圧倒的に多いのだ。おかげで淳介は大好物の冷し中華に縁遠くはなれてしまった。梅田の花月の先の中華店で冷麺を注文して出てくるのを楽しみにして待っている。T・Vでは大杉の打ったのがファウルであると上田が延々と抗

「いいよ、いいよ」とまだ続くT・Vの抗議を見ながら、上田監督であればこの場面ではやはり青筋たてて抗議をするのだからかといや、外野球以外のことは抗議をしないかなどとおもいながら、一瞬戸惑うが戸惑い気味のうちに「ええ、ええ、もう一度で途切れ、もう一度「ええ、どうぞ」と続ける。

「今日はよく御一緒になりましたね」淳介は何のことも分らないのできょとんとしながらも歩は軽く運び続けている。「あら、ブルでまでお逢いしてよかったのではないかしら」

「私にぶつかったでしよう、ブルの中で」

「あ、あれはきみだったの」

「しらはつくれて」

「全然分らなかつた」

「まさか」

「ブルでは眼鏡をはずしていたからさ。何か非常にきれいな女の子だ、あのシンクブルのビキニはきみだったのか」

「お上手ですこと」

「ねえ、御一緒にしてもよろしいこと」

淳介の横にするりと何の抵抗もなくさつきらのランボーの女性がよりよってきた。

まるで小猫みたいなしなやかなさと淳介は感服しながら、一瞬戸惑うが戸惑い気味のうちに「ええ、ええ、もう一度で途切れ、もう一度「ええ、どうぞ」と続ける。

「今日はよく御一緒になりましたね」

淳介は何のことも分らないのできょとんとしながらも歩は軽く運び続けている。「あら、ブルでまでお逢いしてよかったのではないかしら」

「私にぶつかったでしよう、ブルの中で」

「あ、あれはきみだったの」

「しらはつくれて」

「全然分らなかつた」

「まさか」

「ブルでは眼鏡をはずしていたからさ。何か非常にきれいな女の子だ、あのシンクブルのビキニはきみだったのか」

「お上手ですこと」

喫茶店を出て行くこととすると、淳介の後から小走りに軽快な足音が追ってくる。確かに淳介はすませておいて、淳介はふりむこうともしない。一日を棒にふるってしまつた。もう帰ってきつて寝てしまおうと急に手歩き。歩きながら思いの手をやりネクターをゆるめる。



# ユニオンダイス



- 1、これまでの10回分の出目結果が中央に出ている
- 2、登録後スタート(スタートボタンを押す)
- 3、サイコロがころがりながら次に3個出る
- 4、当りが確定
- 5、ネクストゲーム(2倍または3倍)をすることが出来る
- 6、ネクストゲームはサイコロ1個で確定

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

▽95-2156



## 株式会社 日本商事

大阪市城東区永田2-5-9 TEL (06)962-7721 (代)

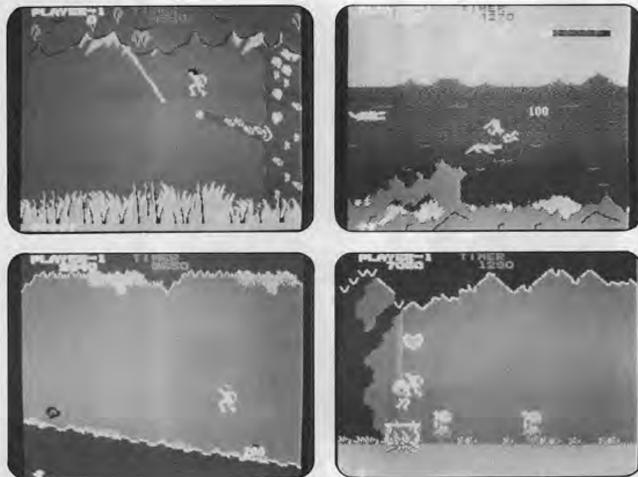
# TAITO



## JUNGLE KING™

美女を救いだせ ジャングル・キング!!

●テーブルタイプがあります。



### ジャングル・キング

ジャングルキングが、密林の蔓から蔓に飛び移り、ワニのいる川を横切り、荒れた坂道を走り抜けながら数々の難関を突破して行きます。そして土人に捕えられている美女を助け出すまでのストーリーが盛り込まれた、緊張感あふれる楽しいゲームです。  
タイミングの取り方ひとつで、誰にでも手軽に遊べますので、お子様や女性客は勿論のこと、あらゆる客層に喜ばれることうけあいです。



### ラッソ

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



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

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

## Overseas Readers Column

### Will Video Game Copyrights Be Established In The Near Future?

It is likely that a video game copyright will be established by court judgement, at the latest, within six months. As early as May 25, '82 the copyright section of the Agency for Cultural Affairs started to accept "registration of the first publication of works" - this was for the video game "Zaxxon" of Sega Enterprises Ltd. (see the July 15 issue of *Game Machine*). Additionally, Sega, Taito, Namco, Nintendo, Data East and Konami Industry have obtained preliminary injunctions and seizure orders from the Tokyo District Court and other district courts. Now, they are only looking forward to seeing that a judgement be passed against copiers through civil suits.

The first suit brought by a manufacturer was in June 1979 by Taito against Fuji Colom which alleged that Fuji had manufactured and sold unauthorized copies of Taito's video game "Space Invaders" thus violating both the copyright and the unfair competition law. Taito has similarly sued several other companies. At the present time Taito has suits against only three defendants - Fuji Colom, Uko Corporation and ING Enterprises - many other pirate firms have disappeared due to bankruptcy or dissolution. There are now primary suits in district courts pending against pirates, by Taito, Namco, Sega, Universal and Konami.

Suits against copies of video games have been under way since 1979 at the Tokyo, Osaka and Yokohama District Courts, but judgements remain yet to be passed. Most of these suits are seeking a specific court judgement which states that unauthorized copies infringe upon copyrights stipulated in the copyright law, and also to clarify the reasons for such judgements. While video game copyrights are already established in the U.S. (through

court and ITC judgements, etc.) the situation in Japan is a little different. Preliminary injunctions are being implemented, and plaintiffs are patiently cooperating to facilitate steps which they expect will establish video game copyrights through court judgements. In Japan, though civil suits are exceedingly long, even more so when the case requires that a new viewpoint be in the judgement. The judge usually assumes an incredibly prudent attitude, thus, the plaintiff must wait quite a long time for a decision.

Some of the suits brought by Taito at the earliest time have already been examined, but nearly a year has passed, but there has been not judge-

ment so far. Thus, Taito is on tiptoes hoping that the court is now compiling the text of the judgement and it will be forthcoming in the near future.

In these circumstances where judgements are being delayed for one reason or other, observers have recently said that a judgement might be made in the near future. It is likely that the judicial authorities are also irritated since they cannot unnecessarily delay the decision. Thus, it is expected, as mentioned, that a judgement on video game copyrights will be made within six months.

If a precedence setting court judgement is made, video game copyrights will thus be virtually established. At

### Nintendo Announces "Donkey Kong Jr." Marketing Policy

At a private show held on July 28 Nintendo unveiled the new "Donkey Kong Jr." and at the same time announced its marketing policy.

"Donkey Kong Jr." may be said to be a continuation of "Donkey Kong": Donkey Kong Jr., the child of Donkey Kong, goes to help the arrested Donkey Kong. It consists of four scenes and in each scene the child Kong secures a key locking which locks Donkey Kong.

Domestic marketing policy is as follows: - 1) Nintendo will not license this video game to any other companies, 2) will not sell this video game in the form of PC boards, but only as complete products, and 3) has greatly decreased the price for the domestic market (or somewhat forced a decrease). These steps have been taken in consideration of the fact that last year Nintendo incurred significant damage from granting its manufactur-



Donkey Kong Jr.

ing rights to Falcon, and since it's intended to normalize sales on the domestic market where PC board sales are becoming the main current of business activity.

the time, the police will be able to start criminal investigations on copyright infringements. Then, the amusement business as a whole will be able to restore order, and normalize marketing. In this sense, too, all those concerned are looking forward to a decision on video game copyrights.

### Editor's Message

This page first appeared just a year ago for those readers who cannot read Japanese. I think that, just as it is difficult to comprehend a country for those who live in other countries, it is likewise no easy matter to understand the amusement machine business in Japan from abroad. In actuality, however, the amusement machine business has been internationalized, so those involved in the business will encounter various difficulties if they are not aware of the business circumstances in other countries. This page, therefore, is intended to help foreign readers understand the trends of the Japanese trade - from the Japanese side. The "International Amusement News" page in this magazine is intended to inform Japanese readers of foreign business trends. It is thought that only when information is mutually exchanged internationally, understanding will deepen and the amusement business as a whole will be able to remain prosperous while playing a meaningful role in society.

If readers have any questions about the Japanese trade, please feel free to write. Additionally, kindly inform me of your impressions or any comments you may have about this page - I would also appreciate learning which articles have been interesting and/or useful. Since the editor and other personnel at the magazine cannot fluently speak English, international phone calls are discouraged - but all replies will be speedily answered by letter in English.

### Tehkan Licences "Swimmer" To Century of U.S.A.

On August 20, Nobuteru Osada, the overseas department director, Tehkan International Corp. of Tokyo, announced that on July 13 Tehkan signed an agreement with Centuri, Inc., Ft., U.S.A. in Miami, by which Tehkan granted manufacturing rights on its video game "Swimmer" to Centuri, covering both North and South American markets.

Tehkan will supply PC boards to Centuri, and Centuri will release authorized products in the U.S. mar-



Swimmer

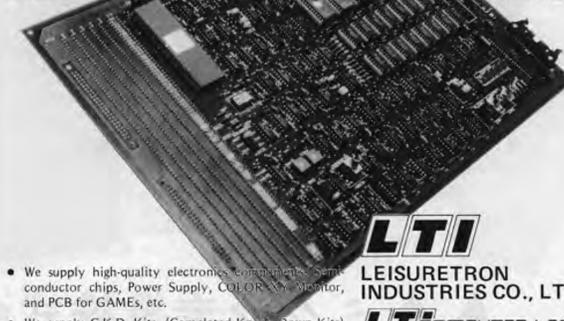
ket in mid-September. Additionally, ENV has been exclusively licenced to sell PC boards, in West Germany, while in the U.K., Ruffer & Deith Ltd. has been similarly licenced.

An original video game developed by the research and development department of Tehkan, "Swimmer" offers a swimmer which swims towards a treasure island while having to dodge various obstacles.

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

## WE THINK NEXT GAME!!

HD6800 16 BIT TRAINING P.C.B.

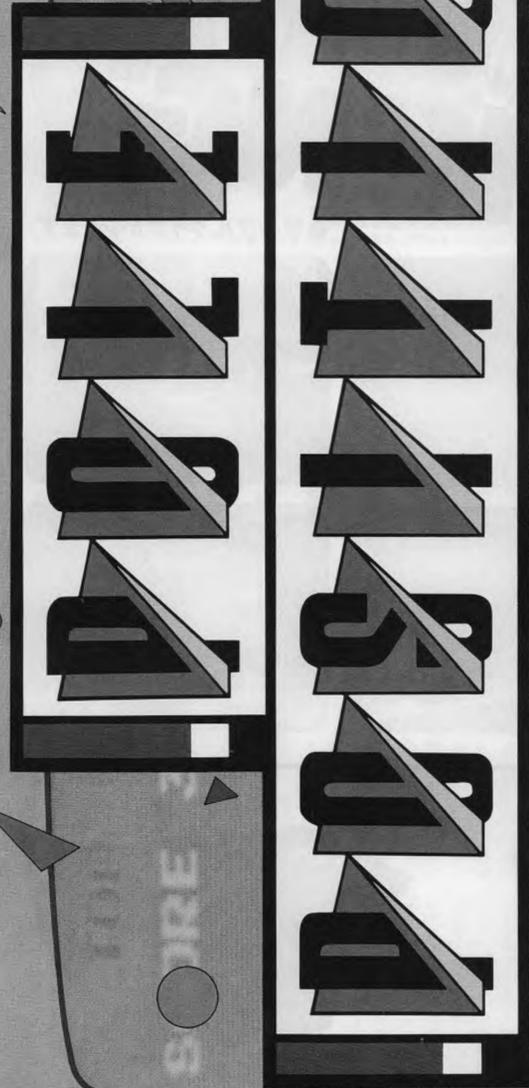


**LTI**  
LEISURETRON INDUSTRIES CO., LTD.  
LTI COMPUTER LABS  
Ohtake Bldg. No. 26-30, 2-chome,  
Miyasaka, Setagaya-ku, Tokyo  
Tel: (03) 425-0844  
Telex: 2427003 LETRON J  
Cable: LEITRON TOKYO

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

namco

ボールポジション



ボールが流れる、カウ・ンターをまわす!

このゲームは、ボールが流れる、カウ・ンターをまわすという、新しいタイプのゲームです。ボールが流れる、カウ・ンターをまわすという、新しいタイプのゲームです。ボールが流れる、カウ・ンターをまわすという、新しいタイプのゲームです。

遊びをアレンジする 株式会社 ナムコ

本社 東京都港区新橋2-1-1 TEL:03(3633)1141  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1142  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1143  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1144  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1145  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1146  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1147  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1148  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1149  
支店 東京都中央区新富1-4-4 TEL:03(3633)1150

外形寸法/幅730mm、奥行1750mm、高さ1565mm(基板は含まず) ●重量/170kg(フロントキャビネット/100kg、リアキャビネット/70kg) ●フラウン管/20インチカラーモニター  
●電源/AC100V±10V、50/60Hz ●消費電力/130W ●95-1830 ●ゲーム料金/1ゲーム100円(切替可能)  
●重量/170kg(フロントキャビネット/100kg、リアキャビネット/70kg) ●フラウン管/20インチカラーモニター

© 1982 NAMCO LIMITED