

# 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. 著作権



上の写真は科学万博つくば85の開会式にて皇太子ご夫妻(最前列)

## 科学万博が開幕

### ハイテクを駆使したレジャー空間 遊園地「星丸ランド」もオープン

科学万博つくば85(国内のエキスポプラザにて、国際科学技術博覧会)は三月十六日午前、茨城県・筑波研究学園都市の会場を迎え、華やかに開会式

を行ない、翌十七日から一般公開となった。同博覧会には内外四十八カ国、三十七国民間機関と二十八の国内民間グループが出展、約百ヘクタールの広大な会場に高度先端技術を駆使した展示が行なわれ、百八十四日間の科学祭典は開幕した。

科学万博つくば85は、昭和四十五年大阪での日本万国博、五十年沖繩での沖繩海洋博に次いで、わが国で開催される三番目の国際博覧会である。着工以来二年七ヶ月、関連投資を含め六千五百億円の巨費を投じた大イベントとなった。



科学万博つくば85の開会式にて、参加各国の旗が並び、大画面で示されるようす

科学万博つくば85にAM業界はさまざまな形で参加していることになる。特に、遊園地「星丸ランド」には各種大型遊園施設と小型乗物機、そしてアーケードゲーム場が設けられており、また、遊園地ゾーンのとなりに、星丸ランド以外の会場内にも各パビリオンへの参加型や、輸送システムなどのうち、星丸ランド内のゲームセンターは新風営法「八号営業」の許可を受けて営業開始となり、大いに注目されている。

## 著作権法改正で合意

ソフト保護立法に関し通産省と文部省 通産省は「プログラム権法」構想を断念

著作権法改正は、コンピュータ・プログラムの権利保護は著作権により行なわれることがすでに司法当局の判断が、このほど著作権法改正により明文化する見通しがついた。これは三月十六日に通産省と文部省(文化庁)が、コンピュータ・プログラムを著作物として保護する方向で法律の整備をするという合意を行なったことによる。これにより、これまで、東京地裁判決をはじめ横浜、大阪でも判決が出て、国際的観点からコンピュータ・プログラムの著作権として保護していく方向で法整備の考えをまとめた。著作権法の一部改正案(素案)を作った。一方、通産省は、同省によると産業・経済的財産とみなされるコンピュータ・プログラムの著作権の概念を、日本独自の「プログラム権法(仮称)」案の作成を断念した。こうして両省庁が別々に立法化を図ったため、どちらが昨年の国会提出が見送られるという事態が起った。こうした状況下で、国際的には著作権による保護がますます多数を占めることになり、しかも日米ハイテク通商摩擦という要素が引き金となり、通産省がこのほど「プログラム権法」案を断念した。しかしながら通産省の提唱した「プログラム権法」案には、パビリオンアップなどコンピュータの利用に伴うさまざまな課題に対応した問題提起があり、評価力盛り込まれることになり、著作権法改正による文化庁が行なわれるに際して、通産省の主張が有力盛り込まれることになり、著作権法改正による文化庁による著作権法改正案では、①プログラムの定義を定める、②プログラムの定義を定める、③プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、④プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑤プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑥プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑦プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑧プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑨プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑩プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑪プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑫プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑬プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑭プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑮プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑯プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑰プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑱プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑲プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、⑳プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉑プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉒プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉓プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉔プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉕プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉖プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉗プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉘プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉙プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉚プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉛プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉜プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉝プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉞プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㉟プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊱プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊲プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊳プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊴プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊵プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊶プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊷プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊸プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊹プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊺プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊻プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊼プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊽プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊾プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、㊿プログラムの複製について同一性保持の例外を定める、









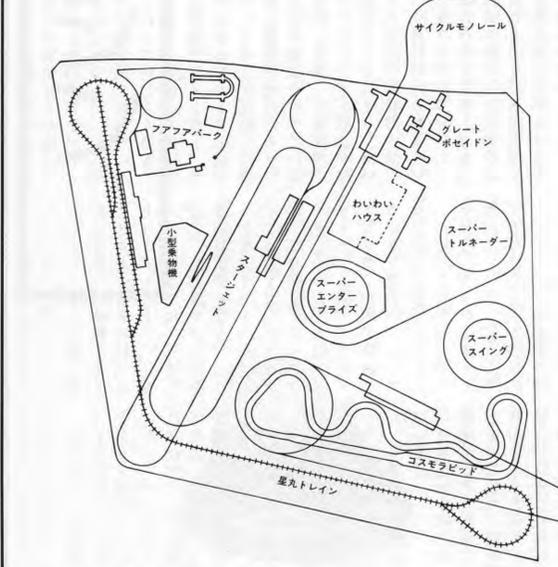
型乗物機コーナーは、テントにたぐさの窓が付いていて、内部は明るい。ゲーム機関係は約五百四十平方メートルの敷地にブレ...



上の写真は風管許可「8号営業」として第1号店と見られる「わいわいハウス」の店内



「わいわいハウス」の外側に設けられた輪投げやボール投げのコーナーの様子



「星丸ランド」配置図

「星丸ランド」以外の遊園施設、展示関係などは次号詳報... 小型乗物機とゲーム機「ブルーコスモス」...

をゆつくりと遊覧しながら進むことができる。二人乗りの乗物が三十台用意されている。利用料金二百円。泉陽興業の担当は三機種で次のとおり。⑦「コスモスプラズマ」(同社製)...



右の写真は朝日エンジニアリング製「星丸トレイン」の乗降部分、下は同「C-58」。これと「弁慶号」の2機種が走行



特製「コスモ星丸」などタスコ製エアークション遊具設置の「フアパーク」

大型遊園施設には長い行列も「八号」営業店はナムコ運営... 小型乗物機とゲーム機「ブルーコスモス」...

ナムコ担当の遊園施設は、エアークション遊具を設置した「フアパーク」で、同パークは八百二十平方メートルの囲まれた敷地内に五機種の遊具...



流連毎分百二十秒の水車をホットが走る三輪輸送機急流すべり「コスモラビット」の様子

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!
少林寺への道 SHAO-LIN'S ROAD
バンゲリングベイ RAID ON BUNGELING BAY
ザ・高校野球 3場面構成の野球ゲーム
レーダース RAIDERS 5

実績のメカニズム
●ドロップタイプセクター
●チャンネルプラケツ
●従来のメカ式
720-A/B (¥100・¥50) 730-A/B (各種メタルUS25+)
810-E
810-ES ¥100
810-E ¥500
810-EC US25+
810-EF その他のコイン





# 話題のマシン

## (第248号～第252号)



**1942**  
空中戦をテーマとしたTVゲーム機。8方向レバーで戦闘機を操作し、ボタンで宙返り飛行ができる。基板販売のみで0P価格14万8千円。【カプコン】No251

**エキサイトバイク**  
モトクロスがテーマのTVゲーム機。大小の山のあるコースを走破する。「クルクルランド」との2ゲームが組まれた本体で定価67万円。【任天堂】No251

**クルクルランド**  
手でつかんだポストを軸にクルクル回りながら金塊を探し出すゲーム。「エキサイトバイク」との2ゲームが組まれた本体で定価67万円。【任天堂】No251



**オートボウリング射的**  
硬質作動式でコルクの弾出し機から景品出し装置まで連絡し合って全自動化された4人用のガンゲーム機。定価38万円。【栗田技研】No251

**ポートスクリーン**  
タイマー内に2つのボタンでクレーンを操作し、回転テーブル上の景品をつかんで出口に落とすプライズマシン。定価38万円。【こまや】No248

**くるくる絵あわせ**  
ヨコに回転する上中下と3つのドラムの絵をストップさせて、1枚の絵にするプライズマシン。ゲームの難易度の調整可能。定価30万円。【トーゴ】No248

**チャンピオンボクシング**  
ボクシングを内容としたTVゲーム機。ボタンでパンチを選択し、レバーで上下に打ち分ける。基板販売のみで0P価格7万5千円。【セガ社】No252

**ロードランナー・ハンゲリング 帝国の逆襲**  
同社「ロードランナー」の第2弾で、新たに30場面となりグレードアップされた。基板0P価格15万8千円。【アイレム】No252

**リパレージョン**  
空中戦と地上戦を展開する戦争ゲーム。8方向レバーでヘリコプターや戦車、ジープを操る。基板販売のみで0P価格13万3千円。【タータイムス】No252



**にこぶんポート**  
NHK総合テレビで放映中の子ども向け番組「あかあさんといっしょ」の「にこにこぶん」をデザインした定置型乗物機。定価69万円。【トーゴ】No249

**ロボ太くん**  
ロボットのなかでいろいろな計器類に触れながら動きを楽しむ定置型乗物機。メロディーのほか音声も出る。2人乗り。定価64万円。【ホープ】No248

**スーパーダービー**  
競馬をテーマとした9人用メダルゲーム機。26" TVモニター3つによるマルチ画面を採用。単務式と連務複式がある。定価920万円。【セガ社】No252

**おへそのサーカス**  
ボールを弾いて、ボックス内で寝ているクマのおへそに乗ったボールを落とすという内容のプライズマシン。メロディー付き。定価35万円。【こまや】No252

**スマックス**  
ボクシングをテーマとしたゲーム機。ボックス上に向かい合ったボクサーの人形をプレイヤー2人がそれぞれ操作する。定価69万円。【関西精機】No252

**わんぱくモンキー**  
左右両端から中央に伸びた溝を伝って落ちてくる卵（ボール）を、カゴを持ったサルを操作して受けるプライズマシン。定価32万円。【ホープ】No251



**東京見栄診療所**  
見栄張りの度を診断するTV占い機。質問に答えると「異常指数」が表示。アップライト型キャビネット。0P価格35万円。【タータイムス】No252

**スペースソルジャー**  
定置型乗物機で、歩くロボットがテーマ。レーザーガン発射音、走行音などが出る。作動時間は90秒。定価108万円。【トーゴ】No251

**ミルクィコアラ**  
2つの風船を持ったコアラとカップがデザインした定置型乗物機。風船を揺り動かすと音が出る。左右45度の反転運動を行なう。定価43万円。【トーゴ】No250

**森のコアラ**  
ブランコに座ると前のコアラが（ボタンで）いろいろなおしゃべりを発する定置型乗物機。2曲のメロディー付き。定価60万円。【トーゴ】No250

**ウシくん**  
牛の鼻輪にボールが3個ついた玩具つきの定置型乗物機で、これを動かして遊ぶこともできる。メロディー2曲付き。定価48万円。【ホープ】No250

**ブレイメンの音楽隊**  
童話を採用した定置型乗物機。4種類の動物たちによる演奏会のようなデザインされている。ボタンでメロディーを選曲できる。定価60万円。【トーゴ】No249

# 総目録

## No.36

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点で④明らかなコピー機や⑥とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③その他アーケードゲーム機、④メダルゲーム機、⑤乗物機、⑥その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。（紙面の都合で一部次回へ繰り越し）

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。



**新入社員とおるくん**  
新入社員の「とおるくん」が会社内で騒動を起こしながら「みゆきちゃん」に会いに行こうとするゲーム。基板販売のみで定価14万8千円。【コナミ】No248

**VS. バルーンファイト**  
同社VSシステムのTVゲーム機。風船にぶらさがって敵の風船を割り、落していく。本体67万円。ROMキット0P価格3万5千円。【任天堂】No248

**スパイハンター**  
米国「リバー・ミッドウェイ」社製フリッパー。武器工場をめぐるスパイ合戦がテーマで、数多くのフィチャーがある。定価75万円。【ハリージャパン】No250



**スーパー・ドンキーホーテ**  
アニメーションを採用したVD TVゲーム機。汎用性のある同社特製20" アップライト型キャビネット使用。定価100万円。【コナミ】No249

**ザ・ザン**  
闘牛をテーマとしたTVゲーム機。ボタンで猛牛をかわし剣を刺す。基板販売で定価15万3千円。【セガ社】No249

**GPワールド**  
同社VDゲームの第3弾で、実写映像採用のカーレーシングゲーム機。2つのモニターを連結したワイド画面採用。定価137万5千円。【セガ社】No249

**B-Wing**  
宇宙戦争がテーマのTVゲーム機。8種類の「特殊ウィング」とのドッキングで多彩な攻撃が可能。基板販売のみで定価14万8千円。【タータイムス】No248

**ぺんぺん**  
ビル火災の中、取り残された「ナオちゃん」を「ダミちゃん」が火を消しながら助けに行こうという内容。基板販売のみで定価23万円。【タイトー】No248

**コスモス・サーキット**  
宇宙ドライブをテーマとしたVD採用TVゲーム機。全部で4コースある。改造キット（基板とディスクほか）販売で定価38万5千円。【タイトー】No248



**グロバダー**  
タンク戦をテーマとしたTVゲーム機。4方が囲まれた「コロシウム」の中で敵戦車と戦う。基板販売のみで0P価格9万8千円。【ナムコ】No250

**チャイニーズヒーロー**  
中国のカンフーを採り入れたTVゲーム機。パンチ、ジャンプ、回転キックの3種の技を駆使する。基板販売で定価24万円。【日本ゲーム/タイトー】No249

**忍者くん**  
忍者同士の戦いをテーマとしたTVゲーム機。城壁から天守閣まで画面がスクロール。基板キット販売で定価23万円。【ユービーエム/タイトー】No249

**わい・ワイジョッキークートイン**  
パノコンゲームを業務用にしたTVゲーム機でテーマは馬の障害物レース。18" テーブル型で定価48万円。基板は定価16万2千円。【ジャレコ】No249

**グラゼイター**  
名馬「サンダーボルト」に乗って敵馬と競争しながら王女の待つ城へ向かうという内容のゲーム機。基板販売のみで0P価格13万8千円。【新日本企画】No249

**ジャンピングクロス**  
オートバイのモトクロスレースをテーマとしたもので、変化に富んだオフロードを走行する。基板販売のみで0P価格13万8千円。【新日本企画】No249



**べったんビニー**  
格子状の迷路を舞台に「べったん」とオジャマ虫が繰り広げるコミカルタッチのゲーム機。基板販売のみで0P価格9万9千8百円。【サン電子】No251

**スパリタンX**  
同名映画との提携によるTVゲームで、カンフーがテーマ。2つのボタンでジャンプとキックをする。基板販売のみで0P価格16万8千円。【アイレム】No251

**忍者ハヤテ**  
アニメを使ったVDゲーム機。悪の忍者軍団にさらわれた姫を「ハヤテ」が救いに行くというストーリー。アップライト型で定価112万円。【タイトー】No250

**サイクルマー坊**  
一輪車による走行をテーマとしたTVゲーム機で、3つのボタンのほかローラースイッチで操作する。基板販売のみで定価未定。【タイトー】No250

**ロードファイター**  
カーラシーを採用したドライブゲーム機。最高時速は400kmに達しており、画面は速くスクロールする。基板販売のみで定価15万4千円。【コナミ】No250

**メインイベント**  
ボクシングをテーマとしたTVゲーム機。2人用では2人が横に並んで同時に相手と対戦する。基板販売のみで0P価格15万3千円。【新日本企画】No250





# RAID ON BUNGELING BAY

## バンゲリングベイ



- 遊び方
- ヘリコプターに乗り、6つの秘密工場を探し出し爆弾で破壊しよう。
- エネルギー、爆弾の補給は空母、または駐機場への着陸で。
- 空母に着艦すると、ヘリコプター、工場的位置関係がわかります。
- "ALERT"は空母が攻撃を受けているサイン。助けに行かないと沈没するぞ。

©1984 Will Wright  
©1985 Nintendo  
Licensed from Broderbund Software

### 任天堂株式会社

〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL03(254)1781  
〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL06(245)4155

## 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、此度の新製品「RAID ON BUNGELING BAY」は、  
米国 Broderbund Software 社より独占ライセンスを受け、  
弊社が業務用ビデオゲームとして開発したもので、こ  
のゲーム機に関する一切の権利の所有者であります。  
従って本ゲーム機を無断で模倣、またはこれに類似  
する製品を製造、販売、輸出、展示等する行為は、弊  
社の権利を不当に侵害することとなりますので、かか  
る行為のなきよう充分ご注意賜り、業界秩序の維持、健  
全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

※この商品は弊社の許諾無しに輸出することはできません。

昭和60年4月

## Overseas Readers Column

# Tsukuba Expo '85 Opens With "Hoshimaru Land"

On March 17, "Tsukuba Expo '85" opened splendidly, and a variety of amusement facilities, including the amusement park "Hoshimaru Land", are amusing the visitors. This international exposition - the first of its kind in Japan held in the Metropolitan area - was held under the main theme of "Dwelling and Surroundings - Science and Technology for Man at Home", and differently named "Science Expo". It, however, is such that it is very characteristic of amusement. It is likely that many of visitors seem to be interested in enjoying the amusing aspects involved in science.

The assembly site, about 100 ha wide, is located 40 km north of Tokyo and exhibited by 37 international organizations, 47 foreign countries and 28 Japanese corporations. In addition to nearly 60 pavilions, there are a variety of traffic, communications and amusement facilities. Pavilions of big Japanese companies are drawing attention (many of which provide a huge video screen play by means of computer graphic techniques). Huge amusement rides are also popular. Unfortunately, the opening day was rainy disappointing the visitors who came looking forward to enjoying outdoor facilities. Thereafter, however, there were rainy days, and visitors were enjoying their time at various facilities according to their taste. According to expectations of the organizers, about 20 million people will visit the expo by September 16 when it ends. The Japanese tourist business is concentrating considerable efforts in invitation to the expo, so it is likely that the expected level can be achieved.

The amusement park "Hoshimaru Land" in the site of Expo '85 has amusement park facilities and game corner. This game corner is Japan's first operation licensed as "operation No. 8" as business which may affect public morals. This location, however, has no such games as "may be liable to be used for gaming". So, it obtained a "strange license". Many of arcade game centers are still in a condition where, thanks to the "interim measures" under the New Fuele Act, they can continue operation as usual "by May 12 without any permission". In any case, it is Japan's first game center that opened under "operation No. 8" license. Incidentally, the operator of this game center is Namco Ltd.

In addition to "Standing Coaster" of Togo Japan Inc., "Hoshimaru Land" has the following main facilities: Senyo Kogyo's "Super Tornado"

is so constructed that it is shaped like an inverted umbrella, provided with 4-crew capsules along the outward ribs. When the umbrella turns, these capsules rise a little due to the centrifugal force. This is world's first device, but not popular as expected. Senyo's roller coaster "Space Plasma" (550 m in total length), pirate type "Great Poseidon" and "Super Swing" are also installed. Meisho Co., Ltd. installed a huge "Super Enterprise" capable of accommodating 48 persons, while Sansei Yusoki built a flume ride "Cosmo Rapid". Additionally, Asahi Engineering is running "Hoshimaru Train" which accommodates 90 persons.



Above photo shows the panorama of "Hoshimaru Land" in "Tsukuba Expo '85". Seen behind are paddy and other fields.

In addition to "Hoshimaru Land", there are a number of amusement park facilities, including, among others,

Senyo's big Ferris wheel "Super Gondoragon" which is as high as 85 m - the highest in the current expo site. The riders can look over the entire expo site. Having 48 gondolas capable of 8 persons each, the entire wheel makes a round in about 15 minutes.

Sega Enterprises Ltd. is projecting its video game ("Star Blazer", for instance) over Mitsubishi Electric's huge screen "Astrovision" (8m x 6 m), drawing attention. Sega is also offering its personal computer video game to visitors for amusement.

Additionally, there are a variety of amusement robots, drawing children's attention. However, nothing has been exhibited by amusement games manufacturers. The level of amusement robots may be said to be the same as that of the products of games manufacturers.

The entire assembly site forms an amusement park. Though there are many visitors who intend to find out science in amusement, there also are many visitors who are interested merely in finding only amusement in amusement. It may, however, be said that many people are contacting science while enjoying the Expo '85.

## NAO Intends To Take Over "Federation" Of Local Operators Assn.

On February 13, Nihon Amusement-Machine Operators Association (NAO) held the 5th annual meeting, passing a resolution that it will be dissolved and move into federations of local operators associations. These "federations" remain yet to be organized. According to NAO, however, these "federations" will take over NAO. At present, since there are no federations, the word "take over" is quite vague. Anyway, NAO has passed this resolution based on the usual "absurd opinion". Some people are already assuming a cautious attitude, saying that "NAO already intends to seize 'federations' which remain yet to be organized".

The contents of the said resolution passed at the annual meeting of NAO are hard to understand, but NAO intends to "cooperate" in organizing "federations" of operators associations here and there in Japan, and when "federations" will have been established, NAO will dissolve itself after having those federations to take over its activities. The method of dissolving itself, etc. are left entirely to the decision of its board of directors. Hiroshi Uchida, chairman of NAO, commenting on the past activities of NAO, said simply that "NAO has surely been insufficient, but we have done our best". Thus, they did not particularly sorry about the fact that NAO did not oppose to the establishment of "New Fuele Act", causing the amusement machine business as a whole to incur strict control.

Many of local associations have been established in opposition to such attitude of NAO. Thus, in order never to commit the same error as has been committed by NAO, those associations are somewhat reluctant to organizing "federations". Since NAO is involved, there seems to have been no substantial progress in organization of "feder-

ation". NAO intends to "dissolve itself and have further federations to take over its activities in May", but it is said that these federations will not be organized so early. Thus, there is a possibility that NAO will remain non-dissolved for a long time without any activities. Meanwhile, however, a nationwide operators association will become necessary to negotiate with the National Police Agency. Thus, there is a movement towards organizing a "liaison meeting" for local associations according to a new idea - different from NAO's policy. These movements have not yet surfaced, but future developments are worth watching.

# BUT-TEN OHARA'S FIGHT-GRA BUCK-A DOG-FIGHT

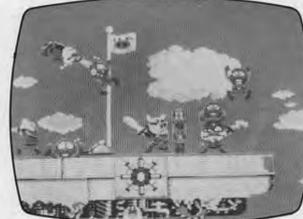
## バッテンオハラの スチャラカ空中戦



①敵軍勢、揃い踏み



②実力三羽鳥、敵UFO登場!



③敵基地到着ドタバタシーン

未来を創造する。電子技術の  
**データシステム株式会社**  
本社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12ビース荻窪 ☎(03)392-4151

研究所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データイストビル ☎(03)331-5441  
札幌営業所：〒060札幌市中央区北一条西19-2-1伊藤ビル3F ☎(011)611-9271  
仙台営業所：〒980仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル ☎(0222)63-0646

名古屋営業所：〒464名古屋市中区春日通16-28 ☎(052)762-5222  
大阪営業所：〒552大阪市港区弁天5-10-23葦薙ビル ☎(06)573-2511  
福岡営業所：〒812福岡市博多区博多駅前3-13-12藤島ビル ☎(092)474-0120

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

©1985 Amusement Press, Inc.  
Printed in Japan

## クルクルポツポ



直径3,500mm円型  
コンパクトに置ける

詳しくは下記へお問い合わせ下さい



**ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.**

1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun  
OSAKA JAPAN TEL 07249-4.3063-0783



エース! キンバリーと地球を救え!

本場アメリカの質の高いアニメーション  
 にアドバイスサインが付いてまた新たな  
 感動をお伝えます。  
 ユニバーサルシステム1対応です。  
 スーパードンキホーテからの交換も簡単  
 に行う事ができます。

**UNIVERSAL**  
 ©1985 UNIVERSAL CO., LTD.

株式会社ユニバーサル  
 本社 〒323 栃木県小山市荒井561 第三工業団地  
 ユニバーサル販売株式会社  
 本社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7 ☎(03)661-0330代  
 ユニバーサルリース株式会社  
 本社 〒110 東京都台東区東上野5-4-15 ☎(03)844-2581代

EXPORT DIVISION  
 UNIVERSAL SALES CO., LTD.  
 1-7-7, Nishinbashi-Hondome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan  
 Phone 03-661-1447, 6004 Cable UNIMANFACT  
 Telex 127348 (UNICO)  
 UNIVERSAL U.S.A. INC.  
 3250 Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.  
 Phone 408-727-4591-5 Telex 172247 (UNI USA SNTA)  
 European Office  
 81, Tottenham Court Road, London W1A 1EY  
 Phone 01-631-1713 Telex 892989 ELCOIN

●好評発売中