no. 276
1986年 1/15
アミューズメント通信
JANUARY 15, 1986

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

警察庁調べ60年版「風俗環境白書」発表

新許可制の「八号営業」うち専業店は4分の1

他はすべて喫茶店などとのいわゆる「併設店」

例年十月末現在で実施されている「風俗環境実態調査」の結果が警察庁により十二月二十一日発表された。いわゆる「六十年版風俗環境白書」であるが、今回は新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）が昨年二月に施行されたことから、新風営法による〝成果〟を初めて明らかにするものとなって注目されている。

許可申請、審査、ほぼ一年がかりの作業が続く

うち新風営法施行により新たに風俗営業として許可制に組み込まれた、いわゆる「八号営業等」の総数は、六十年十月末で二万四千八百七十三軒となり同庁によると、「全ゲーム機設置営業（四万四千七軒）の五六・五%が許可営業所となり（対象遊技設備設置数では八一・五%を占める）、これまで法の枠外にあり、ゲーム機による賭博行為が行なわれたり、また少年のたまり場となる等の問題が指摘されていたゲームセンター等も、許可営業として定着化しつつある。（……）前年末のゲーム機設置営業所の六〇・四%が許可営業所となっている。このうち専業店は、前年末に比べ千五百七十三千五百十八軒の計二万五千五百五十二軒となった。これらの段階では、いわゆる併設店（喫茶店、スナック、食堂、レストラン、ドライブイン、旅館、ホテルなどとの併設店）以外の「専業店」と、併設店とを区分けした結果はまだ出ていない。

次に八月三十一日までの半年余りの間の「風俗営業者等に対する法施行周知徹底指導期間」の結果が明らかになった。それによると、許可済みの「八号営業所」は二万一千八百四十八軒となり、うち専業店は五千七百九十二軒（全体の二六・五%）、飲食店併設店が一万二千五百七十六軒（同五七・六%）、その他併設店が三千四百八十軒（同一五・九%）となった。

なおこの時点で、他に許可申請中のものが四千二百九十七軒あり、これを合わせると二万六千百四十五軒あることになる。

それから二ヵ月後の十月末現在の数字では、なお許可審査中のものがあると推測されるが、同庁では「把握していない」とのこと。従って、許可済みの「八号営業所」についてのみまとめられていることになる。その総数二万四千八百七十三軒のうち専業店は六千六百一軒（二六・五%）、飲食店併設店一万三千八百二十五軒（五五・六%）、その他併設店四千四百四十七軒（一七・九%）で、ター等の営業所数」に相当する。また「対象遊技設備設置数」（約三万五百二十ヵ所か）とは、施行規則第三条で定める遊技設備を設置している営業所総数をいう、とのこと。

「全ゲーム機設置営業」との関連性などは明らかにされていない。

すでに八号営業で風営法違反ギャンブル機賭博は大幅減少

新風営法違反について、「遵守事項に対して「指示」その他の行政措置がとられることになり、旧法下の前年と比べ全営業で「検挙」は約五分の一（四百六十三件）に減少した。しかし「八号営業」では、右の表のとおり十月末までに五十六件検挙されており、まだ適正でない営業者がいることを示している。なお「検挙」の場合は、行政措置でなく罰則が適用される。「その他」には「名簿の備付け違反」が含まれている。

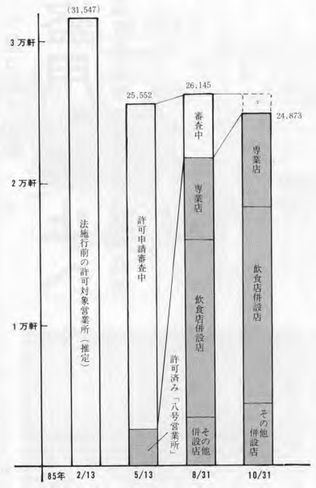
ゲーム機を使用した賭博事犯は、「ゲームセンター等」を風俗営業にした第一理由であるが、その結果は右の表のとおり。六十年一月―十月の十ヵ月間の検挙状況によると前年に比べ、件数で五百七十八件（六一・九%）減少、人員で二千六百四十五人（五八・九%）減少、と大幅に減少しているのが目立つ。

これについて警察庁は「賭博事犯に対する取締りの強化や風営適正化法の施行による営業の健全化等によるものと考えられる」としている。しかし、いぜんとして後を絶たないこの種の犯罪に対しては、取締りの強化継続が強く望まれるところである。

なお六十年一月―十月期の、ギャンブル機使用の賭博事犯の検挙に伴ない、押収された「遊技機」は三千三百四十七台（前年に比べ三千九百七十九台、五四・三%の減少）。押収賭金は約一億六千万円（同約一億九千万円、五四%の減少）。いずれも大幅に減少している。

なお五十八年十月調査までであった、いわゆるギャンブル機具などの設置台数などは、五十九年版以降発表されていない。新風営法施行の影響とも考えられるが、実態に沿った調査が望まれている。

1985年中の「8号営業所」の推移



ゲームセンター等の営業所数の推移　（昭和56～60年）

区分＼年次	56	57	58	59	60(10月)
総数	53,556	48,585	36,292	41,166	24,873
専業店	4,415	4,700	3,607	5,094	6,601
その他との併設店	49,141	43,885	32,685	34,565	18,272

注 56～59年欄には、すべてのゲーム機設置営業所について計上してある

ゲームセンター等における風営適正化法違反の検挙状況
（昭和60年1～10月）

違反態様	無許可	名義貸し	無承認変更構造設備の	立ち入らせ18歳未満の	賞品の提供	その他	合計
検挙件数	14	1	15	9	10	7	56

ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況
（昭和56～60年）

区分＼年次		56	57	58	59	60（1～10月）
検挙	件数	490	1,870	1,671	934	356
	人員	2,513	10,353	8,482	4,493	1,848
検挙営業所数		459	1,858	1,621	937	356
押収台数		1,263	13,483	13,002	7,326	3,347

日本開発のTVゲーム大量コピー問題

韓国側〝盗用〟禁止へ

12月17日の日韓貿易会議で韓国政府側が回答

日本のメーカーが開発したTVゲーム機を次々と無断複製（コピー）し、これらコピー基板を北米などへ大量輸出している、と指摘を受けた韓国側は、実態調査の上これら〝盗用〟行為禁止の指導を行なう――との回答を行なった。

これは日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）が、韓国製無断コピー基板の大量生産・輸出という事実とその弊害を示して、通産省通商政策局を通じ韓国側に、コピー禁止を求める抗議を行なった結果によるもの（本紙前号参照）。

JAMMAによる十二月十三日の通産省への陳情、在日韓国大使館への抗議に続き、同十六～十七日と第十八回「日韓貿易会議」が開かれ、日本側がこの問題を提起、韓国側が回答などした。関係者筋によると、この日韓貿易会議は本会議は外務省、個別会議は通産省で行なわれ、今回のコピー問題については十七日午前、通産省の特別室で行なわれた。日本側は通産省通商政策局経済協力部・岡松壮三郎部長が出席、韓国側は（日本の通産省に当たる）商工部の通商振興局・朴雲緒（パク・ウンソ）局長が出席した。

この席で、日本側は日本のメーカーが開発したTVゲーム機ソフトが韓国で大量に盗用、無断コピーされており、そのため〝JAMMA会員メーカー約二十社が年間約百億円の損害を受けている〟と指摘、韓国業界への行政指導を求めた。これに対して韓国側は、「現在調査中であるが早速盗用禁止の指導を（韓国業者に対し）行なう」と回答。そして日本側の情報提供を求めている。

無断コピー行為禁止の行政指導を約束した上、韓国側はさらに、これら知的所有権を保護すべく八六年（今年）中に韓国著作権法を改正する予定である。とも述べている。これらの韓国側回答により、韓国製コピー品対策の第一段階は終ったことになるが、韓国は著作権に関するベルヌ条約（一八八六年）に加入しているようである。

オペレーター協〝連合会〟の初の催し

ショー開催要領発表

入場料制、小間設定などほぼNAO方式踏襲

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、略称AOU）では三月五日から二日間、東京・新宿の新宿NSビル地下一階展示ホールにて〝連合会〟主催の初のショー「AOU1986アミューズメント・エキスポ」を開催するが、十二月末同ショーの開催要領を明らかにした。

〝春のショー〟は旧日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）が「NAOアミューズメント・エキスポ」として、これまで四回開いており、NAOは昨年解散したが、どういうわけか今年三月開催予定で会場を予約、確保していた。この会場の使用を旧NAO側が〝連合会〟に求め、〝連合会〟では第一回理事会（十一月二十日）で〝連合会〟主催によるNAOショーを〝春のショー〟の開催」を決定、その後ショー委員長に駒井徳造副会長（セガ社）が就任、同氏がショー委員会を組織して検討を進めてきたもの。

今回発表された開催要領は次のとおりで、これまでのNAOショーの要領をほぼ踏襲しているが、出展基準については新風営法による規制レベルに合わせNAOショーよりも緩和されており、この点が大きな特徴となっている。

AOUショーのテーマは「明るい運営・愛される娯楽」で、会場は大展示ホール（約千八百九平方㍍）と中展示ホール（約七百十七平方㍍）、展示場ロビー（約四百十四平方㍍）の一フロア三カ所。

開催時間は両日とも午前十時から午後五時までで、初日の午後五時半より懇親会（開催場所を含め開催要領未定）が予定されている。入場に際しては「一般入場券」（千円）、「招待券」（AOUに加入している地方協会所属のオペレーター一社当りの二枚＝無料）、「出展者カード」（出展者一小間につき二枚）、「優待券」（五百円で、招待券やカードのないAOUに加入している地方協会所属のオペレーターと出展者用）のいずれかが必要。

出展対象会社は「国内外のアミューズメントマシン取扱業者」などで、出展物については「アミューズメントマシン及び、それらに関連する機械または商品等で、予め主催者の承認を得たもの」となっている。なお出展できない機種は「もっぱら賭博に使用されるおそれのあるもの（ポーカーなどのトランプゲームなど）、紙幣識別機搭載のゲーム機、コピー機、表現が公序良俗の範囲を逸脱するもの」などでこれらのカタログ配布やパネル展示も禁じられている。さらに電気用品取締法に定める甲種電気用品で、型式認可または例外承認のない機種は出展できない。

なお以上のほか、ショー実行委員会が出展できない旨を明示している

宮城AMOP協が臨時総会
連合会など報告
東北の近隣未加入協に加入を呼びかけ

宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局仙台市、佐久間正則会長、会員数十五社）で十二月十一日、宮城郡利府町のホテル浦島荘にて臨時総会を開き、〝全国連合会〟などに関する情報交換を行なったほか、今後の活動内容などを検討した。

同協会によると、同総会には全会員が出席（うち委任状出席六社）。まず〝全国連合会〟について、〝連合会〟設立総会（十月二十三日）および第一回理事会（十一月二十日）などを報告。これに関連して〝連合会〟への加入を保留している東北各県の岩手、秋田、福島などの各協会に、同協会からも入会を呼びかけていくことになった。

このほか①東北、関東地区のAM機オペレーター協会が集まって懇親会（十月二十六日）を開いたこと、第二回懇談会を同協会の幹事により一月二十日頃に行なう予定であること、②同県主催の環境浄化懇談会（十一月二十七日）に正副会長が出席、同懇談会で佐久間会長（日本パイオニア㈱）が、同協会が青少年非行問題などに留意した健全営業を推進していくことなどを訴えたことなどを報告した。

また同協会の今後の活動については、④青少年の健全育成に協力するためのポスターを作成すること、⑤警察が主催する「管理者講習会」のほか、同協会主催による〝管理者講習会〟を開催し、会員および管理者の意識をより向上させることなどを確認したとのこと。さらに同総会に引続き忘年会を開き、協会員の団結をより一層深めたとしている。

群馬健娯協も臨時総会開き
遵守の徹底確認
健全イメージの広報活動も決定

群馬県健全娯楽業協会（事務局高崎市、吉村敬一郎会長、会員数二十六社）では十二月三日、北群馬郡伊香保温泉の山陽ホテルにて臨時総会および忘年会を開き、今後の活動方針などを検討、遵法営業の徹底とともに対外的な広報活動などを意欲的に行なうことを確認した。

同協会によると、同総会には会員十五社が出席、今後の活動方針については、次のような活動を活発に行なうことを確認した。④遵法営業を徹底しより一層の健全営業を推進させるとともに、警察をはじめとする各官庁などとの連絡をより密にする、⑤ゲーム場のイメージアップを図るため、明るく健康的なポスターを作成する、⑥ラジオなどのマスコミを通して、青少年に対する入場制限を呼びかけるとともに、ゲーム場の健全性や同協会の活動などをPRすることなど。

このほか同総会では〝全国連合会〟に関して、吉村会長（メキシコ娯楽）がこの間の経過報告などを行なった。また同総会に引続き忘年会を開き、会員相互の親睦をより深めたとしている。

千葉健娯協が臨時総会開催
連合会加入保留
協会として青少年健全育成も

千葉県健全娯楽業協会（事務局四街道市、中島豊彦会長、会員数三十二社）では十二月四日、千葉市内のパレスホテルにて臨時総会を開き、〝全国連合会〟参加問題についてこれまでの経緯などを報告したが、具体的な検討はなされず結論は次回総会に持ち越された。

また同協会の活動方針を検討、青少年健全育成のための活動をより活発に行なうことを確認した。

同協会によると、同総会には会員十六社が出席、まずこれまでの活動報告を行なった。〝全国連合会〟参加問題については、常総会を開き、事業年度の移り変りに伴なう予決算案、事業報告および計画案などを承認した。また〝全国連合会〟への参加問題を検討、四国の他三協会と協調して対応することを確認した上で今後の方針は理事会に一任することになった。

同協会によると、同総会には委任状を含め十社が出席、五十九年度（六十年十一月末まで）事業報告と決算案、六十年度事業計画案と予算案を提案、いずれも異議なく承認した。うち事業計画案としては、対外的な広報活動を活発に行なうとともに、同県下全域の業者を組織化していくことなど挙げている。

〝全国連合会〟への加入については、十二月現在四国四協会とも態度を保留しているもので、十二月二日に高松市内のオークラホテルにて〝全国連合会〟の中西昭雄会長、梅原靖三副会長と四国四協会の代表者との懇談会が開かれている。

同懇談会では同総会などの報告の後、参加問題を検討。その結果、四国の他三協会と協調していくことを確認した上で、他の三協会との対応なども含め今

（5めん中段に続く）

高知AMOP協第2回通常総会
四国四県で協調
いぜん連合会参加については保留

高知県アミューズメントオペレーター協会（事務局高知市、竹内良一会長、会員数十四社）では十二月五日、高知市内の常総会を開き、事業年度の移り変りに伴なう予決算案、事業報告および計画案などを承認した。また〝全国連合会〟への参加問題を検討、四国の他三協会と協調して対応することを確認した上で今後の方針は理事会に一任することになった。

同協会によると、同総会には委任状を含め十社が出席、五十九年度（六十年十一月末まで）事業報告と決算案、六十年度事業計画案と予算案を提案、いずれも異議なく承認した。うち事業計画案としては、対外的な広報活動を活発に行なうとともに、同県下全域の業者を組織化していくことなど挙げている。

〝全国連合会〟への加入については、十二月現在四国四協会とも態度を保留しているもので、十二月二日に高松市内のオークラホテルにて〝全国連合会〟の中西昭雄会長、梅原靖三副会長と四国四協会の代表者との懇談会が開かれている。

同懇談会では同総会などの報告の後、参加問題を検討。その結果、四国の他三協会と協調していくことを確認した上で、他の三協会との対応なども含め今後の方針は理事会に一任することになった。

同協会によると、同総会には会員十六社が出席、まずこれまでの活動報告を行なった。〝全国連合会〟参加問題については、常総会を開き、事業年度の移り変りに伴なう予決算案、事業報告および計画案などを承認した。また〝全国連合会〟への参加問題を検討、四国の他三協会と協調して対応することを確認した上で今後の方針は理事会に一任することになった。

なおこれら四協会ではこの件については基本的に足並みを揃えて対応する方針で臨んでいるとのことで、早ければ一月中にも四協会の代表が集まって会合を開き、AOUへの参加問題を協議する予定としている。

〝全国連合会〟の代表が四国の
四協会代表と懇談
12月2日、高松で加入を要請

四国四県のAM機オペレーター協会の各代表と全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（中西昭雄会長、略称AOU）の代表との懇談会が十二月二日、高松市内のオークラホテルにて開かれ、〝連合会〟への加入問題について協議したが、結論には至らず全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（中西昭雄会長、略称AOU）の代表との懇談会が十二月二日、高松市内のオークラホテルにて開かれ、〝連合会〟への加入が加入し正式に発足した。

その後AOUでは残りの未加入団体に対する入会活動を行なっており、今回とりあえず四国四協会を対象に懇談会が開かれたもの。

同懇談会に出席した武市哲夫氏（徳島県健娯協会会長）らによると、AOU側からは中西会長と梅原靖三副会長が出席、四国四協会側からはそれぞれ正副会長ら約十名が出席した。中西会長から

オペレーターのパートナー
1人よりも2人の力で
業務内容
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●長期資金融資
ケイ・アミューズメントリース株式会社
東京(425)8102 大阪(365)8879

ナムコのバボットシリーズで
まねき猫
サンタクロースと2種リース開始

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、空気圧で動くAMロボット〝バボット〟シリーズとして「まねき猫」と「サンタクロース」の二機種を十一月中旬レンタル開始したことを明らかにした。このシリーズは、「ガリバー」などですでに知られている空気圧ロボ〝バボット〟だが、トランクに収納できるようになっているのが特徴。バボット本体はナイロン製布地で、中に送風機で絶えず空気を送り込むので、人がぶつかっても安全。「まねき猫」の場合は商売繁盛をテーマに〝おいでおいで〟と招く動作をし、「サンタクロース」も手足を動かす。

「まねき猫」バボットは横幅一・五㍍、奥行一・二㍍、高さ二・二㍍だが、トランク（五五×二〇×三七㌢）に納まる。同社では、運搬費や入件費を別にして、週三十万円でレンタルしていく。

ナムコのAMロボット〝バボット〟シリーズのうち「まねき猫」

セガマイカード新ソフトを9種

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社ホームパソコン用のカード式ソフト「セガ・マイカード」の新作を年末年始にかけ九種類も出荷した。

これらはいずれも家庭用TVゲームソフトで、そのうち、「ハングオンII」、「倉庫番」、「チャンピオン・アイスホッケー」、「ポンジャック」、「ヒーロー」、「チャンピオンシップ・ロードランナー」は同社SC3000、1000、マークIIIと共用のソフト。また「アストロフラッシュ」、「サテライト7」、「ピットポット」はマークIII専用となっている。発売時期は十二月上旬から下旬、各四千三百円。

論潮
総合的な対策

（拝観停止で打撃を受けた京都など）とか、ファミコンの影響とか、いろいろ挙げられるが、一番大きい理由は「社会秩序の維持、善良の風俗および公共の福祉を増進せんとする国家目的に反するぶん違ったはずである。

と言うのは昨年の正月はまだ新風営法が施行されていなかったからである。

そして、ひとつひとつのロケーションを見た場合従来と比べてさほど変化がなかった、というオペレーターもいることも事実だが、全般的には従来と比べるとオペレーション売上げは軒並みダウンしている、というのが偽わらざるところだろう。

売上げダウンの理由に天候とか、消費経済の傾向とか、地域的な特殊性（拝観停止で打撃を受けた京都など）とか、ファミコンの影響とか、いろいろ挙げられるが、一番大きい理由は「社会秩序の維持、善良の風俗および公共の福祉を増進せんとする国家目的に反する行為を誘起する危険がある」（昭二五・東京地裁判決）とされる「風俗営業」にAMゲーム業界が取り込まれたことにある。子どもが入場できる風俗営業として「八号営業」が新設されたが、子どもが入場できるからといって、けっして風俗営業が文部省に推薦を受けるようなものになるわけではないわけである。

いうなれば、「風俗営業」というだけでいわゆる善男善女は避けて通れるという、というのが世間一般の相場ではないだろうか。

こうした風営法による規制がAMゲーム業界に与える影響は測り知れないものがある。

も述べたとおり業界側の強力な自浄力と団結力がない限り、風営規制の撤廃は望むことができない。そこで当面、こうした苦しい状況をとりあえず乗りきるための いくつかの改善策（例えばJAMMAのPC基板統一規格）が出てくるだろうが、それらはあくまでも臨時の改善策であって、将来にわたって果して有効かどうかが問われることになる。ましてや基板交換だけでAM機とギャンブル機が交換されるようになっては、AM業界自体の基礎がいよいよ怪しくなってくる。この意味で、さまざまな対策は総合的な見地から行なわれることが強く望まれる。

香川AMOP協が臨時総会
連合会参加方針
協会活動活発化のため2部会設置

香川県アミューズメントマシンオペレーター協会（事務局高松市、多田三日生会長、会員数十四社）では十二月九日、高松市内のオークラホテルにて臨時総会を開き、〝全国連合会〟参加問題を検討した結果、理事（四名）をより深めた、とのこと。

また今後の活動内容などを検討するとともに、新たに二つの部会を設置することを決定した。設置されたのは④青少年・PTA対策を行う第一部会と⑤新風営法「八号営業」対策を行う第二部会。これに伴ない役割分担を決定、第一部会のメンバーに中西利和部会長（㈱ナムコ・高松事務所）ほか五名を、第二部会には松本凡人部会長（㈱タイトー・高松営業所）ほか四名を選んだ。このほか同協会の総務・会計を神原研志氏（㈱ゼムス）が担当することになったとしている。

（4めん下からの続き）を一名減らして、川上律一の後の方針については、理事会に一任することになった。

このほか同協会の監事である金岡豊會氏よりの退会届けを承認した。これに伴ない後任人事を検討した結果、理事（四名）を一名減らして、川上律一の後の方針については、理事会に一任することになった。

このほか同協会の監事である金岡豊會氏よりの退会届けを承認した。これに伴ない後任人事を検討した結果、理事（四名）をより深めた、とのこと。

また同協会の会費を現行どおり（年二万円）とすることを確認した。なお同総会に引き続き忘年会を開き、会員相互の親睦を深めた、とのこと。

同協会によると、同総会には会員十二社が出席、まず〝全国連合会〟参加問題については、多田会長が「これまでの経過などを報告した後、会費問題なども含めて検討、その結果〝連合会〟への加入の方針を確認した。なお〝連合会〟参加問題については、基本的に四国四協会で足並みを揃えて対処していくことになっているとのことで、これら四協会の話合いの後、同協会の最終的な結論が出されるもよう。

また今後の活動内容などを検討するとともに、活動を活発化させるため新たに二つの部会を設置することを決定した。設置されたのは④青少年・PTA対策を行う第一部会と⑤新風営法「八号営業」対策を行う第二部会。これに伴ない役割分担を決定、第一部会のメンバーに中西利和部会長（㈱ナムコ・高松事務所）ほか五名を、第二部会には松本凡人部会長（㈱タイトー・高松営業所）ほか四名を選んだ。このほか同協会の総務・会計を神原研志氏（㈱ゼムス）が担当することになったとしている。

テーカンが社名を1月8日付で
テクモ㈱に改称
家庭用市場への本格参加を機に

㈱テーカン（本社東京、日付で、社名を「テクモ株式会社」に改めた。これは、かねてより社名変更を検討してきたもので十二月下旬に決定、年明けとともに新社名で業務を開始することになった。

同社は昭和三十九年九月、帝国カンザイ㈱として設立。AM機オペレーターとして発達、五十二年十月に（略称をもとに）㈱テーカンと社名変更。その後ゲーム機開発・製造部門を設け、TVゲーム機メーカーとなり、このほど家庭用TVゲーム分野へ本格的参入を機に新社名を模索していた。

テクモ㈱＝東京都千代田区神田須田町二の二、☎五六七―八九二二、須田町藤和ビル、☎二五八―〇三七一。

新会社設立

メディア商事＝大阪府東大阪市東鴻池町一の七の三、☎（〇七二九）六四―〇七一七、柏信行社長。

事務所移転

㈱アイ・エヌ・シー＝東京都中央区銀座二の二十八の十四、小張ビル、☎五六七―八九二二、田原誠史郎社長。

21世紀のアミューズメントをプロデュース
高収益を約束するトーゴの新製品

いたずらラッコ	ミニラリー	スターチェイサー	ファミリータクシー	テケテケBOOちゃん	ラブリーペンギン
●子供達に大人気のラッコがいっぱいの楽しいのりものです。 ▽91-29985	●従来の自動車のりものより数段高い収益性！ ▽91-27172	●ボディが分離し、その後合体するユニークな回転のりもの。 ▽91-22553	●親子で会話しながら乗れる、楽しいのりものです。スイッチ、レバーもいっぱい装備！ ▽91-27173	●かわいいペンギンがキャラクター。ゴールにぴったり止めて、ステキな景品！ ▽91-29987	●タイミングよくボールをはね上げて、ゴールさせる景品ゲーム。 ▽91-28186

TOGO 株式会社トーゴ
本社：〒152 東京都目黒区八雲1―5―7 東横ビル ☎(03)718―6521(販売部) FAX.(03)725―2420 TLX.246―6310 TOGO.J.
第一工場：〒223 横浜市港北区綱島東5―4―6 ☎(045)531―6001 FAX.(045)542―8274

社名変更のお知らせ

謹啓　新春を迎え、貴社ますますご隆昌のこととお慶び申し上げます。また毎々格別のお引立てご高配を賜り、ありがたく厚くお礼申し上げます。

さて弊社儀　業務の拡大と社業の進展に伴ない、永年ご愛称賜りました旧社名「株式会社テーカン」を、一月八日付で新社名「**テクモ株式会社**」と改称いたしました。ここに、旧社名を永年ご愛称下さいましたことに心から感謝申し上げますとともに、新社名「テクモ株式会社」に倍旧のお引立てを賜りますようお願い申し上げます。

新年と共に新しい意欲に燃えて、役員社員一同、旧に倍して社業に邁進する決意でございますので、今後ともなお一層のご愛顧、ご指導を賜りたく、とり急ぎ紙面にてお知らせ申し上げます。

敬具

昭和六十一年一月

記

旧社名　株式会社 テーカン
新社名　テクモ 株式会社

東京都千代田区神田須田町二丁目二番地
須田町藤和ビル八階
株式会社 テーカン
代表取締役　柿原　彬人

展開方針

86年の市場開発方向

（到着順）

新しい感覚の商品供給

アイレム販売

非常に厳しい現状にあるAM業界は今年も多難の一年をクリヤーすべく、企業努力を続けてゆかねばならないと思います。すでに昨年当社ではその一環として、ロケを中心としたアイレム㈱、新製品開発、販売を主とするアイレム販売㈱とに分離いたしました。もちろん姉妹会社の関係にあるわけですが、この時期を乗りきるためにそれぞれが最大の努力を行なってまいります。

今年のアイレム販売の商品展開はビデオゲームをメインとし、その関連商品、また全く違った分野の商品も積極的に開発、販売を手がけていこうと決意しております。その根底にあるものはやはりオペレーターにとって喜ばれる商品、収益性の高い商品の開発というものです。従来より発売しておりますアイレムマザーボードの新ソフトも引き続き供給してまいります。従来にない商品は前年のAMショーにおいても一部出展いたしましたが、それ以外にも完成し次第随時発表していきたいと思っております。

AM業界が頭打ちの状態にある今日、時代をリードする新しい技術と感覚を盛り込んだ新商品を市場に供給していくのが使命と考えております。

今年もよろしくお願いします。

（販売課長・下条磨登夫）

実績生かし飛躍を図る

コナミ工業

昨年は新風営法施行という業界にとっての大きなショックがありましたが、変らぬご厚誼でコナミの製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

また早々皆様とともに新しい年、八六年を揃って迎えることができ、心から喜びにたえません。

過ぎ去った一年を振り返ってみますと当社にとってもやはり試練の年であったと思います。ヒット商品をいくつか生み出しはしたものの、ユーザーの心の琴線に果たして鋭くふれることができたかどうかの反省がわいてまいります。

私どもは常に全力投球で商品を開発し、生産し、そして販売し続けているわけですが、アミューズメント作品の難しさ、厳しさを改めて考えさせられた一年でもありました。

今年はコナミにとってこの経験を生かした新しい飛躍の年にしたいと意気込んでいます。ハイレベル、豊かな感性、ユニークな構想、適正価格で需要の動向に完全にマッチした商品を皆様に提供していきたいと決意しているわけです。

なにとぞ本年も引続きよろしくご愛顧を賜りますようお願い申しあげ、ご挨拶といたします。

（代表取締役会長・菱川文博）

需要を喚起する商品を

セガ社

新風営法が施行されたAM業界は新年も引き続き厳しい環境下にあると思います。

弊社ではこの業界環境下にあって、技術革新を推進し、ユーザーのニーズを把握した収益性の高い商品を開発販売することで対応したいと思います。

既に、弊社ではこのポリシーに基づき、昨年七月に「ハング・オン」、同じく十二月に「スペース・ハリヤー」を販売致しました。お蔭様で皆様のご協力を得て多少ともそれ以外にも完成し次第業界に新しい需要を生み出したものと思います。

新しい技術で、新しいゲームコンセプトをしかも他社と差別化された商品を提供することが業界の活性化につながると考えます。新年度商品展開方針もこの基本ポリシーを継続した商品を開発、販売致します。例えばメカトロニクス技術駆使の新筐体ゲーム、16bitシステム対応のゲームシリーズ等です。さらに既発売の「ハング・オン」等に対応するニューソフトも発売し、皆様へのフォローを実施、新筐体ゲームのコストパフォーマンスも考えていきます。

一方、当業界も様々な時代の波を受けておりますが、時代に即応した情報をリサーチ致し皆様に提供することや、皆様からの弊社に対する要望や、現場情報をお聞かせ願える相互情報交換を図りたいと考えます。

そこで本年はこうした親睦、交換の会を設立したいと考えます。こうした活動を通して必ずや、皆様やユーザーのニーズをとらえた商品を生み、新しいユーザーの創出、需要の拡大を図りたいと思います。

本年もどうぞご支援下さいますようお願い申し上げます。

（取締役販売事業本部長・小形武徳）

息の長いゲーム機開発

日本物産

昨年は、新風営法の施行により、業界全体が、諸問題に直面した厳しい年であったと思います。しかしながら、業界各社はこの厳しい実情を打破すべく、それぞれの動きをされており、昨年を底辺として今年は業界が進展に向かう年であることを期待しております。人に遊びや、楽しみを求める気持がある限り、ゲーム市場は決して無くなるものではないことを確信し、「いかに多くのプレイヤーに喜こばれ、楽しんでもらえるゲームを提供できるか」がゲーム離れの傾向にあるお客様を呼び戻し、業界の活性化に最も求められていることとと存じます。

当社は、ゲーム開発メーカーの一員として、今までにも高収入でライフサイクルの長いゲーム開発を心掛け数多くの商品供給を行なってきました。特にマージャンゲームは各機種とも多くの数を市場で利用していただき、「マージャンゲームのニチブツ」とまで言われ、それなりに市場に貢献してきたものと自負しております。これからもテレビゲームを主体にし、また既にメダルゲーム場で好評を得ておりますメダルゲームアップライトタイプも引き続きシリーズで開発し、供給を進める方針であり、なおコンシューマー向けゲームソフトも本年より取扱うことになりました。市場で喜ばれる商品を供給することで、業界の発展に多少でも寄与できるよう市場動向の対応、開発組織の強化等によって顧客ニーズに応じた幅広いゲーム開発に一層努力する所存です。

本年も、どうぞよろしくお願い申し上げます。

（常務取締役・森 武美）

今年の商品

各メーカーが明らかにした

ロケ作りに役立つ商品

タイトー

あけまして、おめでとうございます。平素よりタイトー製品をご利用いただき、ありがとうございます。

風営適正化法の施行により、ゲーム場のあり方が種々問われる新しい環境を迎えています。オペレーターの皆様はゲーム場はどうあるべきか、どういうあねばならないかという点について、あらためて見直しを図っておられることと思います。

AM業界は、ビデオゲーム機の出現以来、とかくハイテク志向が先行している傾向にあります。しかしサービス業の原点に立ち戻って考えるとき、ハイテク志向に目を奪われるあまり、ゲーム場が単に「ゲームをさせる場所」に止まってはならないでしょう。ゲーム場は楽しい場所であり、健全な場所であり、老若男女がそこで喜々として遊ぶことができ、「また来よう」という気持を起こさせるような、心の通う雰囲気が必要ではと、私どもは考えます。

一九八六年のタイトーは、このようなゲーム場創りに役立つ商品の開発を推進していきます。筐式ハリヤーのバラエティーを出し、楽しさの演出に一役買いたいと思います。すぐれた発想による商品は必ずヒットします。これは環境が変わっても不変でしょう。ゲーム内容、キャラクター、色彩等にノウハウを注力し、ヒット商品創りへの挑戦を続けていきます。

本年もよろしくお引立てのほど、お願い申し上げます。

（広報課長・川合章視）

動く〝ファボット〟展開

タスコ

当社の代表的な商品「ファアファ」を開発して十五年になります。昨年はその集大成とも言うべき「ファアファパーク」をEXPO85・つくば博に出品して、当業界のみならず、広く内外の多大な注目を浴び、特に東南アジア諸国への輸出が活発化し、改めて万博出展によるパブリシティの強大さを知らされた次第です。また「ファアファ」のキャラクター展開と併行してファアファの持つ「スポーツ性」と「娯楽性」をよりグレードアップしました新製品「メルヘンランド」の遊園地への新規導入も、予想外のスピードで浸透しました。これは五十名収容というキャパシティの大幅アップと〝ファアファの島〟とも言える遊びの多様性が、ファミリー層の人気を呼び好収益に結びついたものと思われます。今後は「ファアファ」を主にイベント用として、「メルヘンランド」を常設の遊園施設としてそれぞれ方向づけ、ニーズの多様化に対応した商品展開を行ないたいと存じます。

さて、本年の当社の最大の目玉は、私共の長年の夢でありました動くファアファ「ファボット」の開発であります。空気膜構造物の国内最大のメーカーとしての自負と、十五年間に亘って培われてきたファアファの技術と、さらに当社独自のユニーク性を盛り込んだ〝効率のよさを追求して〟展開をしてオープンする予定です。ご注目下さい。本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。

（取締役営業部長・吉田 正）

効率のよさを追求して

新日本企画

昨年は業界にとって、未曾有の激動とも言える厳しい一年でしたが、その環境の変化に戸惑いを感じながらも当社は、業界最高の独創性を発揮し得る若い技術者群を有し、プロジェクトに応じて常にフレッシュなメンバーによる構成を行ない、お互いに切磋琢磨しながら、ニーズに対応した製品の開発とともに、新たなものを生み出す努力を傾注してまいりました。

今年はプレイヤーが喜んでくれるゲームソフトの開発はもちろんでありますが、短時間に効率の高さを追求できるハードの面にも新機軸を打ち出して、ご期待に沿いたいと思っております。

また当社も「ファミリーコンピュータ」用ソフトの供給にも参画すべく準備していますが、主目的はあくまでも業務用の開発にあります。当社の若い技術者たちはその技術力、智力、空想力、さらには常識を超えるほどの積極的研究開発力が最高のものであるという自負心を心の糧としており、その飽くなき追求を続けるプロジェクトチームの努力の結晶を業務用ソフトに生かしていく所存です。そしてテレビゲームの社会的評価を高め、業界の発展に寄与いたしたいと考えております。

本年もなにとぞ倍旧のご教示、ご支援のほど、お願い申し上げます。

（取締役相談役・正路広行）

多様化に幅広い対応を

データイースト

最近の業界を取り巻く環境を考えますと、新風営法施行に伴なう営業時間などの規制による売上げの減少と、ホームコンピューターの影響による低年齢層の客離れ傾向が現われているかに思われます。また一般経済における多様化現象が当業界にも顕著に現われていると考えられます。このような傾向や現象は86年度

（次ページへ続く）

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

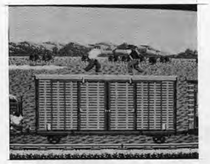
メジャーリーグ
リアルなTV野球ゲーム
ボールに合わせ画面移動

MAJOR LEAGUE

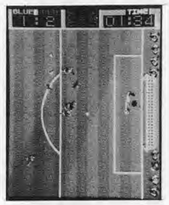
スペランカー
地底の洞くつ探険ゲーム
秘密の通路を探し出せ！

SPELUNKER

ウエスタン・エクスプレス
西部横断列車の大金強奪
格闘と銃撃シーンが展開


WESTERN EXPRESS

ワールドカップ
コントロールボール採用
自在なプレイでサッカー


WORLD CUP

株式会社カワクス
本社 〒577 東大阪市川俣2丁目34番地 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀3丁目18の7 黒江屋ビル ☎03(553)6881代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

子どもたちの夢を育む

加藤工業

昨年はアミューズメント業界にとって新風営法施行という厳しい社会情勢の中、オペレーターの皆様をはじめ、我々メーカーも低迷気味という厳しい情勢の中で昨年は加藤工業製品をご愛顧頂きありがとうございました。心よりお礼申し上げます。

今年の商品展開の方針といたしましては、夢多き子供達の育成に役立つ乗物機の開発に積極果敢に取り組んで、オペレーターのニーズにお応えしたいと存じております。

またバッテリーカーにつきましては今までより優れた内容で商品開発に力を入れ、高収益をもたらす新機軸を世に送るべく品開発、また付加価値の高い大型商品の開発、そしてオペレーターサイドに立脚したハードの標準化、そして世界的な観点での商品開発などを考えていく所存です。

今年も御指導御鞭撻の程、お願い申し上げます。

（レジャーエレクトロニクス事業部長・神保宏司）

愛される健全なゲーム

ユーピーエル

昨年中は格別のお引立てにあずかりまして、誠にありがとうございました。おかげさまで新風営法元年の一九八五年も無事に乗り切り、新たな気持ちで新年を迎えることができました。しかしながら、厳しさが去った訳ではありません。相変わらずの予断を許さない状況の中、景気回復にはまだまだ長い試練が続くものと思われます。さらに輸出市場では、昨年よりの大幅な円高が、市場の冷え込みをなお一層深刻なものにしています。

「ユーピーエル」と致しましては、一九八六年も昨年同様の厳しい年になるものと覚悟し、全社員一丸となってこの難局に対処できるような新製品作りに、社運をかけてゆく所存です。

1 協会規準に基づいた基板、低価格、高収益、長寿命ゲームの開発。

2 類似客層を持ちながら急成長をしているパソコンゲーム業界を意識したゲーム作り。

3 プライズゲーム機としてスタンダード化しているユーピーエル「ラッキークレーン」をさらにグレードアップさせ、今年のニーズに合うマシンになる、など。

長年ユーピーエルの財産として培ってきた技術能力を駆使し、愛される健全なゲームを開発することで、業界の活発化に必ず貢献できるものと確信し、常に「攻め」の気持ちを持って前進してゆきたいと考えております。

本年も倍旧のご支援の程、お願い申し上げます。

（貿易部長・高橋基悦）

心を楽しませる製品を

トーゴ

新年あけましておめでとうございます。

創業五十周年・新社名「トーゴ」のスタートの年と、弊社にとりまして、昨年は大きな意義を持つ一年でございましたが、皆様のお引立てをもちまして、すばらしい成果を挙げられましたことに、心より感謝しお礼申し上げます。

スタンディング・コースターに関しましては、北米輸出第二号機が、カナダズ・ワンダーランドでオープンし、科学万博―つくば85でも圧倒的人気を頂きました。そして今春には、北米輸出第三号機が、キングズ・ドミニオンでオープン致します。

また、スタンディング・コースターを超える最新鋭機として誕生させた「ウルトラ・ツイスター」は、発表と同時に世界中より注目を集め、世界第一号機が、シックスフラッグス・グレート・アドベンチャーで、今春オープンするという期待以上の成果を挙げ、アトランタにおける、IAAPA85でも日本の大型機メーカーとして初めて、最高の栄誉である最優秀賞を受賞致しました。

スタンディング・コースター、ウルトラ・ツイスターと社運をかけて開発した商品が、世界的に認められ、おかげさまで、世界の一流メーカーの仲間入りをさせて頂くようになりました。

今年は、中国・北米を初めとする海外での新規導入、国内においても多数の新規導入があり、昨年以上に忙しい一年になりそうです。前述のように、世界から弊社の商品開発には期待と関心が寄せられていますので、「心を楽しませる」という開発理念に基き、自動機とともに、皆様のご期待にそえますよう、微力ながら努力致す所存です。

本年もよろしくお引立ての程、お願い申し上げます。

（代表取締役社長・山田數夫）

本格的ロケ作りに一役

シグマ商事

新年明けましておめでとうございます。

昨年は当業界にとって最も厳しい試練の年でありました。一つは改正新風営法による営業の規制で、深夜営業の売上の一部を依存していた繁華街型ゲームセンターは大きな打撃を受けました。数年来のビデオゲーム中心のゲームセンターは、その特性により長時間営業が最も効果的な売上増進策であったからです。もう一つは『ファミコン』に代表される家庭用ビデオゲームの一大ブームの影響です。品質が高くなり業務用と格差が少なくなった家庭用ビデオゲームは、年少プレイヤーのゲームセンターばなれを促したばかりでなく、家庭用のヒット商品が業務用に逆輸入されるという珍現象さえ引きおこしました。このことは戦後の住宅事情の中で、どこの町内にも二、三軒はあった銭湯が、内風呂が各家庭に整備されていくに従いいつの間にか姿を消していったようなことにならないかと心配です。

シグマでは今年もプロにしかできない本格的なゲームセンターづくりに役立つ機械の提供を、第一に考えていきたいと思います。私共ではその柱の一つが「メダルゲーム」だと考えています。メダルゲームは長期的安定収入という企業の究極の目的と合致した営業システムです。その意味でメダルゲーム機はソフト、ハード両面での耐久性と高

業務用ならではの製品

ナムコ

昨年の改正風営法の嵐は、言うまでもなくAMーならではのゲーム」の業界に大きな打撃を与えました。施行から一年近く経った今も、ゲームセンターは大幅にイメージダウンしたまま、市場も依然低迷状態で、まだまだ余波が続いております。

しかし、ファミリーコンピュータを初めとする家庭用ゲーム機が人気を博していることからもわかるように、ゲーム人口そのものが減少したわけでは決してありません。

この点に、業界の巻き返し、さらには前進の可能性が大いにあると確信しております。

ナムコでは今年、よりよい満足感をプレイヤーに与える「ゲームセンタ開発を念頭に置き、家庭用ゲーム機との差別化、家庭内プレイヤーの集客を図っていく方針です。

具体的には、シミュレーションマシンに代表されるような迫力ある大型機械や、高品質のソフトの開発があげられます。

斬新で、しかも完成度の高い製品の供給に努めたいと思います。

また、自社製品だけでなくアタリ製品につきましても、引き続きよい製品を安価で提供していく計画です。

さらに、ロケーションのイメージアップを図るため、エレメカ機や乗物など、ファミリー客を対象とした製品の開発にも力を入れてまいります。

一方、当社ではかねてより、AM分野で蓄積した技術を応用して、異業種への進出を果たしてきました。今後も積極的な展開をしていくのはもちろんのことですが、逆にこれら異業種で得たノウハウをAM分野にフィードバックし、AM分野でのさらなる発展を期したいと思います。

当業界に対する風当りは依然厳しく、冬の時代がもうしばらく続きそうですが、今年こそ春の兆しが見えるように、より一層努力していく所存です。

今年もなにとぞよろしくお願い申し上げます。

（取締役販売部長・市瀬龍雄）

ロケに合わせた品揃え

ホープ

わがアミューズメント業界は新風営法施行という厳しい状況の中で新年を迎えました。今年はオペレーターの皆様をはじめ我々メーカーも、この低迷した状況から一刻も早く抜け出さなければならない年であると思います。そのためにも、弊社としましては多様化したお客様のニーズに合わせた商品展開を進めていき、皆様のお役に立っていきたいと思っております。

具体的には、ロケーションの性格に合わせてバラエティーにとんだ品揃えを図り、その各々が売上アップにつながるよう、子供達にとって魅力あるものにしていきたいと思っております。

また、製品管理を徹底し、安定した品質でより廉価な製品を、皆様の必要な時に即時に提供できるように生産体制の確立を目指す所存です。

三月のアミューズメントショーにはバッテリーカー二機種、回転式乗物二機種、その他数機種の新製品を発表する予定です。ぜひ御期待下さい。

今後ともオペレーターの皆様のお役にたつよう全社一丸となって新製品の開発にあたっていく所存です。なにとぞHOPE製品を御愛顧頂きますよう、よろしくお願い申し上げます。

（取締役レジャー部長・矢野徳蔵）

遊びの幅の拡大に貢献

カトウ製作所

弊社では昨年、アーケードゲーム機の開発に並行し、遊戯場にオーディオビジュアル楽しみを付加するとともに新しいイメージづけを図るための『AVマルチソースシステム』や、新型ユニットケース『カトウ・ユニ・キャビ』、円型筐体『カフェキャビ』などを開発、自社ロケーションを中心に展開してまいりました。これに対し多くのオペレーターの皆様から暖かい励ましやお問い合わせをいただきましたことを、改めてお礼申し上げます。

今年は、このシステムにご注目いただきました皆様とともに手を携え、これからの遊戯場のあり方についてさらに模索していくことをひとつの柱にしたいと考えております。

というのも、人々の「遊び」欲求が非常に多様化・高度化している中にあって、いまほど遊戯場のあり方が問われている時はないと思えるからです。

もちろん、そのベースには、より魅力的で斬新な遊戯機械が不可欠です。そのため弊社では特に、従来からのアーケード機の開発に力を注ぎ、業界の遊びの幅の拡大と売上げの向上にも貢献したいと考えております。

今年もよろしくお願い申し上げます。

（開発部長・目々沢常友）

生活の中にゆとり提供

ジャレコ

昨年は風営法に明け、風営法に暮れた一年で、アミューズメント業界にとっては苦難の年であったようです。そのような状況のなかで、わが社は、何とか市場を活性化させようということで、一年間、様々な方策を打ち出してまいりました。

その第一が開発スタッフの充実、第二が生産システムの向上、第三が販売スタッフの増員による きめ細かな顧客管理の確立です。そして総合的には、開発、製造、販売の『ゆとり』を提供すると三者が一体となり、市場ニーズに対応した商品の業務用機器、家庭用機器の提供に努力してまいりました。

一方、業務用機器とは別に、家庭用ホビー機器のほうでも、去年は好調な実績を残しました。また、ゲーム機器以外でも、生活関連機器として『お料理コンピューター、クックデイリー、こんだてPON』の製造、販売も開始いたしました。これはハンディタイプの「料理パソコン」と料理の本をセットにしたもので、発売と同時にご好評をいただいております。こちらのほうも、ジャレコのもう一つの顔として、暖かく見守っていただきたいと思います。

今年度も、生活の中に『ゆとり』を提供するというジャレコの使命を、業務用機器、家庭用機器をとおして、全うしていく所存でありますので、よろしくお願いします。

（取締役営業部長・近藤　孝）

長期安定ソフトの開発

テクモ

新年あけましておめでとうございます。

弊社は業務の拡大と社

（次ページへ続く）

実績のメカニズム

ドロップタイプセレクター

AD-81P

専用チャンネルブラケット

AD-85W

¥100/¥500用

2WAYセレクター

新発売

専用チャンネルブラケット

従来のメカ式

720-A/B

（¥100・¥50）

730-A/B

（各種メタル US25¢）

エレクトロニクスセレクター

810-E

●未来派志向のセレクター
●電子の目が瞬時にして正貨を完璧に見分けます。

810-ES ¥100
810-E ¥500
810-EC US25¢
810-EF その他のコイン

機械部をオールプラスチック製

757-P

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

謹告

印度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。弊社各製品は、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明者案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差しとめられることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和59年12月

代表取締役 安部　寛

信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-401-6181

詳細はカタログをご請求下さい。

新登場!!

Sky Kid

ポカスカ探検隊

新発売!!

定価 460,000円

RF2

好評発売中！

定価 290,000円

スカイキッド

新発売！

定価（ROMキット）38,000円

インディアナジョーンズ・アンド・ザ・テンプルオブドゥーム

アタリシステムI 第3弾

コンバージョンキットで発売中

マーブルマッドネス用定価 138,000円

ピーターパックラット用定価 118,000円

たゆまぬ努力で正しいコースを

私たちはギャンブル機やコピー機のない、健全なAM業界をめざしています。

TEZKA （株）テヅカ

〒663 兵庫県西宮市高松町16－15 TEL 0798－66－0811(代)

SUPER TRANSFORMATION FINALIZER™
FINALIZER
©Konami1985
VIDEO GAME
ファイナライザー
最大級の防衛戦
どのフォーメーションで戦うか、
それは、君の自由だ……
FINALIZER ©1985 Konami
Konami®
コナミ株式会社
〒103 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111(代)

ウエスタン エクスプレス
Western Express™
時代、一八五六年
西部劇の興奮が蘇る。
素手で、ガンで、
列車（ウエスタン・エクスプレス）を
襲い大金を奪え！
プレーヤーは、その時
アウトローの気分
力だけが頼りだ。
時間との闘い。手に汗にぎる
スリリングなシーン。
一味違う、本格的ウエスタン
格闘ゲーム。
鮮やかに新登場。
未来を創造する、電子技術の
DETA データイースト株式会社
本　社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12ピース荻窪☎(03)392-4151
研究所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル☎(03)331-5441
札幌営業所：〒060札幌市中央区北一条西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
名古屋出張所：〒466名古屋市昭和区白金1-6-10鈴木ビル1F☎(052)871-1322
大阪営業所：〒550大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル☎(06)448-8601
福岡営業所：〒812福岡市博多区博多駅東3-13-12篠崎ビル☎(092)474-0120

業の進展に伴い、来る一月八日より社名、株式会社テーカンを「テクモ株式会社」に改称いたすことになりました。ここに株式会社テーカンの社名を長年御愛称いただき衷心より感謝致しますとともに、「テクモ株式会社」をよろしくお願い申し上げます。

新風営法の施行、ファミコンの普及などのため売上げの低下に頭を痛めておられるオペレーターの方々も多いことと思いますが、安易なソフトの変更のみでは売上げ低下は必至であります。ソフトのみ変更されているオペレーター、新筐体を含むコーナー全体の雰囲気づくりに力を入れておられるオペレーターの格差が歴然として数字に表われてきています。

弊社では、来るべき新しい社会で大衆が何を求め、何に安らぎを感じるかを研究し、その中でのゲームの占める位置付けを洞察し、プレイヤーを楽しませ、ゲームコーナーを活性化させ、なおかつ長期安定型のソフト開発に努力していく所存です。

（販売課・岩崎知章）

市の援助で意欲的展開

こまや製作所

新年あけましておめでとうございます。昨年中は皆様に格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

さて弊社は、博覧会の意欲的な開催などにより金儲けが上手と言われている神戸市で業務を行なっております。神戸市は国際港湾都市として造船業を中心に非常な発展を遂げてきた町ですが、その造船業も近年からの不況の真っただ中にあります。このために神戸市はその他の産業も育てていこうということで、大変な努力をしているところだとうかがっています。

そのような中で昨年のある時に神戸市経済局より、弊社を神戸市のベンチャー企業として指定したいとのお話があり、弊社に対して積極的な援助を行ないたいとのことでした。詳しくお聞きしますと、弊社を非常にユニークな企業として神戸市が見守っていきたいとの由、少し戸惑いながらも大変うれしく思いました。

少々手前味噌で恐縮ですが、もし弊社が神戸市のベンチャー企業として認められるなら、その期待に沿うべく、あらゆる努力を尽くさなければならないと思いますと同時に、弊社がこれまで言い続けてきた「子どもたちに夢を」のテーマを、今もう一度大きく掲げ、胸を張って進んでいきたいと思っています。

今年もなにとぞよろしくご支援を賜りますようお願い申し上げます。

（取締役営業部長・尾上道郎）

個性的ニーズにも対応

朝日エンジニアリング

均質的な大衆社会は、次第次第に崩れていき、今や個性的、多様的な価値観をもった、個別の人と違った自分なりの感性、嗜好、好き嫌いに自由にこなくされてまいりますオペレーターからの要望に即答えられるように、現在、レール走行式においては、世界最少のスペースで営業できる二両交差型コントロールカーから、七十二人の乗客を乗せて千㍍以上の距離を走行する大型汽車まで開発してまいりましたが、今後一層幅広く、どのような規模、ディスプレイテーマ、システム、機種にも対応できることはもちろんのこと、汽車だけではなく、各種小型乗り物から大型機種に至るまでの商品開発を目指して努力いたしていく所存でございます。

今年もなにとぞよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・藤原　忠）

ロングセラーの乗物機

日邦産業

ベストセラーよりも、ロングセラーの製品づくりを心がけてきた当社の小型乗物は、国内、海外ともに息の長い機械だとの評価をいただけるようになりました。

八六年度の当社は、バッテリーカー、ゴーカートの分野ではあきのこない、ロケ地で使いやすく長期間売上げが維持できる製品をいくつか供給できるよう企画しております。またポータブルファンハウスにびっくりタイプ、メルヘンタイプを加え、ロケ地の皆様に経費負担をかけない「箱物」をお使いいただけるシステムを充実させます。もうひとつは、レジャープールのオフシーズン利用機器としてのバッテリーボート「ダックス」、そしてカナダ・ペリカン社との共同設計によるペダルボートも、今以上に使いやすいメンテナンスフリーの製品に仕上げます。

製品づくり以外の分野では、各種イベントの企画、ファンハウスやお化け屋敷の企画から設計まで等々、地道に長い間稼げる企画設計を心がけて、皆様によろこんでいただきたいと考えています。

なんなりとご相談ください。今年は皆様と一緒に考えて、良い仕事をしたいと思っています。

（アミューズメント事業部マネージャー・松川浩之）

良質商品を積極的供給

総商

昨年は、これといった商品が市場に出回らなかった。各メーカーの総合技術力は、もはや他業界のレベル以上に達しているものと思われるが、必ずしもプレイヤーのニーズに応じられないまま、新年を迎えることになった。ただ最近、メーカーの中にも、オペレーターの意見を尊重し、オペレーターの側に添った開発気運が高まってきたことは、まことに喜ばしいことである。この気運は遅きに失した感があるが、今年も厳しい状況が続くが各社とも打開への意欲示す

解説

昨年は新風営法による影響を測りかね、明確な方針を打ち出しにくいというメーカーが多かったため、本欄への投稿が少なかった。しかし今年は一挙に盛り返し、例年になく件数が増えており、各社とも積極的な開発意欲を披露している。

今年の各社の商品展開方針は総じて、やはり昨年は新風営法の施行によりゲーム場は大きな打撃を受けた一年間であったとし、さらに今年もまだその厳しさは続くものと見ている。しかし各社は一様に、早くそこから抜け出す努力をせねばならないと訴え、現状の沈滞ムード克服への意欲を示している。そして市場の活性化を図るための方針として、新技術、新コンセプトの採用により、多様化するニーズに幅広く対応し、また家庭用ゲームとの差別化を図り業務用ならではの商品開発を目指し、さらに健全性もアピールできるものの供給などを挙げている。各社の意欲に期待したい。

仲間と楽しめるAM機

関西精機製作所

最近、子どもの遊びがどんどん変わってきていると思います。「ファミリーコンピュータ」に代表される家庭用TVゲームが、その最たるものです。遊びの屋内化、小人数化が進んでいます。

また一方で、子どもの自由時間がますますなくなってきています。例えば、学校の課外活動、各種の塾、体育教室、音楽教室などがあるためです。さらにたとえ時間ができても、遊ぶ場所がありません。道路は自動車に占領されており、公園は自転車乗り入れ禁止、ボールゲーム禁止、木のぼり禁止……。

そんな八方ふさがりの子どもたちが、すべての制約から開放され、多くの仲間たちとともにニッコリ笑ってくれるようなアミューズメント機械の提供を目標として、これからもなお意欲的に、製品開発に取り組んでいきたいと思います。

今年も、よろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・古川純一郎）

生き始めている。

このような時代に突入していくにあたり、今後一つの商品が大ヒットしたり、大流行したりする大衆現象は、無いものとして考え、取り組んでいかなければならないことは必至であるが、子どもたちの未来のために、また蒸気機関車を知らない世代に、家族だんらんのコミュニケーションのひとつとして、雄大なロマンをかもし出す汽車が楽しく活躍するものと信じています。

日本をはじめ世界の遊園地やSCロケーションにおいても、自己主張を重んじた個性的なレイアウトおよびディスプレイや、乗り物の選択を余儀なくされてまいりますオペレーターからの要望に即答えられるように、現在、レール走行式においては、世界最少のスペースで営業できる二両交差型コントロールカーから、七十二人の乗客を乗せて千㍍以上の距離を走行する大型汽車まで開発してまいりましたが、今後一層幅広く、どのような規模、ディスプレイテーマ、システム、機種にも対応できることはもちろんのこと、汽車だけではなく、各種小型乗り物から大型機種に至るまでの商品開発を目指して努力いたしていく所存でございます。

今年もなにとぞよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・藤原　忠）

次にわが社は今年、大型機械も良質のものがあれば、積極的にこれを採り入れたいと思っている。店舗の規模が年々大きくなってきて、従来の小型機械だけでは満足できないが、といった苦情もぼつぼつ出てきているので、これらの要望に応えるためのものである。メーカーの開発に期待したい。

昨今、基板の価格が漸次高くなりつつある。基板価格十五万円の償却を考えると、仕入れにちゅうちょするのは、わが社だけであろうか。過去、今後の成果を期待したい。

さて、わが社も、業界共通の願いと同じく、今年こそ、よい年でありたいと祈っている。わが社はオペレーター部門とデイストリビューター部門を共有しており、両面の功罪もまた共有していることになる。一歩商品の選択を誤まれば、きわめて厳しい局面を迎えることになるので、慎重にならざるを得ない。かといって消極的では躍進を望むことはできないので、いかなる外部環境にも対応できる臨戦態勢で臨みたい。

（アミューズメント事業部マネージャー・松川浩之）

業界の隆盛の時期にプレイ料金百円、収益は今の最低二倍以上あった。そのころの基板価格は、果たしていくらであったろうか。業界の構造に特異性があるとはいえ、売り上げ単価や顧客数が激減しているにもかかわらず、仕入れ単価が倍増しているという現状は、異常な経済循環と言えるであろう。しかしこれも、生産量が少なく、量産が不可能な態勢下ではやむを得ない現象であろう。

そこでわれわれが強く望むことは、せめて寿命の長い基板（ゲーム）の開発である。低コストでしかも寿命が長いものという願いは、ディストリビューターにとっても、オペレーターにとっても普遍的であり、永遠の希求でもある。しかし現状において、この二つの面がどうしても満たされないとするならば、せめて寿命の長いものだけでも出現してほしいものである。

今年こそ、これらの優れた商品が、メーカーの努力によって開発され、市場を賑わすことに、夢と希望を託したい。

（専務取締役・加藤隆夫）

TECMO
NEW VIDEO SPOTS
テーカン ワールドカップ

TEHKAN WORLD CUP™

株式会社テーカンは昭和61年1月よりテクモ株式会社と社名変更いたします。

さあいよいよ開幕だ!!
割れんばかりの歓声の中、
スタープレイヤーの登場だ!!

好評のワールドカップに
テーブルタイプ新登場!!
ライト機構付コンパネの
コンバージョンキット

"コントロールボール"ならではの操作感でハイテクニックなプレイも思いのまま！スタジアムの興奮をリアルに再現します。しかも2人でプレイすれば、スリルも楽しさも倍増！スポーツ疑似体験が楽しめます。だから売上げは高水準、長期安定型。
大迫力のスタンドタイプに加えて、ランプ組込コントロールパネルのテーブル用コンバージョン・キットも新発売！

仕様
950(H)×996(D)×686(W)
95kg
20" CRT, AC100V 50/60Hz
100W

TECMO テクモ株式会社

本社：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル7F、8F
TEL.03(256)0371～7
FAX.03(256)0382

TECMO,LTD.
8/Fl., Sudachotowa Bldg, 2-2, Kanda-Suda-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101, Japan
Tel: 03 (256) 0378

© TECMO, LTD. 1986

雀荘

ロイヤルマージャン用サブボード　発売中
ナイトギャル用サブボード　近日発売
ジャンゴ・ジャンゴナイト用　近日発売

総発売元 FUNAI
開発・製造元 SYSTEM HOUSE DYNA COMPUTER SERVICE CO., LTD.

雀荘サブボードの特長
◎ 本格的立体マージャンで雀荘のムードをリアルに再現
◎ セクシーボイス、セクシーポーズ、セクシーアクション
◎ ファーストチャンスで配牌をイッキ、イッキ
◎ スコアタイプを装備
◎ 花をつもればミドルチャンス。イッキに勝ちパターンにレッツゴー！
◎ ディップ・スイッチで以上のフィーチャーを変更することができます

謹告

平素は格別のお引立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、このたび弊社らが発売いたしましたビデオゲーム「雀荘」は、ダイナコンピューターサービスが独自に開発・製品化したオリジナル製品であります。

従って、右製品を無断で模倣または類似する商品として製造する行為、及びそれらを販売する等の行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、我々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謹告申し上げるとともに、業界秩序の確立のために皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和六十一年一月

開発・製造元
株式会社ダイナコンピューターサービス
大阪市北区梅田二丁目五番八号
電話（〇六）三四八―〇四〇一

総発売元
株式会社フナイ
東大阪市西上小阪十二番十八号
電話（〇六）七二一―三七三四

発売元
株式会社新日本企画
中日本リース株式会社

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ヨーロッパ初のディズニーランド
パリ郊外に建設決定
5年後オープンめざし、12月18日に契約調印

ヨーロッパで初めてのディズニーランド建設の予定地がこのほどやっと決まり、十二月十八日パリで、米国のウォルト・ディズニー・プロダクションズ社（本社カリフォルニア州バーバンク、WDP社）のマイケル・アイズナー会長兼CEOと、フランス政府ローラン・ファビウス首相とが出席して調印式を行なった。懸案の建設予定地はパリ郊外で、もうひとつの最有力候補国スペインを押しのけ、フランスは五年後に完成する〝欧州初のディズニーランド〟誘致に成功、大いにその成果を強調している。

〝欧州初のディズニーランド〟の誘致について各国がしのぎを削ったことになるが、これはもう企業レベルでなく欧州各国政府レベルの事業となってしまっていた。パリ郊外と最後まで候補地でせり合っていたのは、スペインの地中海に面したバルセロナ郊外だった。結局パリ郊外と決まったのは、半径四百マイル（約六百四十キロメートル）以内におよそ三千万人の人びとが移動したり住んでいる、という試算が最大の理由となっている。

詳しい場所は、パリの東部、約二十キロメートルにあるマルヌラバレで、現在すでにパリ中心街から地下鉄（RERのA4線）で近くまで行けるが、ディズニーランド建設のため、その正門まで地下鉄が延長されることになっている。そうすると、地下鉄で三十五分以内に来園できる人が一千万人いることになる。

〝フランス・ディズニーランド〟は完成すると遊園地部分で約百万平方メートル、さらに駐車場とホテルなど付帯施設で約一千六百万平方メートルとなる。これはカリフォルニア州アナハイムにあるディズニーランドの十三倍の大きさとなる。またディズニーランドとしては、フロリダのマジック・キングダム、日本の東京ディズニーランドに続く四番目のもの。米国以外では二番目に出来るもの。フランス政府は今回の契約まで約一年間WDP社と交渉を続けてきた。〝フランス・ディズニーランド〟建設に必要な投資額は百ないし百五十億フラン（約四千億円）に達するもようである。

契約調印に際して、WDP社アイズナー会長は「フランスが米国、日本に次いでディズニーキャラクター（とくにミッキーマウス）に熱狂的な国だ、ということもパリ郊外を選んだ理由だ」と述べた。同社では、パリ北部のシャルル・ド・ゴール国際空港とパリ市内間の交通アクセスを要求しており、これが実現すれば〝フランス・ディズニーランド〟に行く人だけでなく、もっと多くの人びとにとって便利になるが、このことはなお交渉中である。

フォーレン・エキスポ85
法規制で低迷化
日米のAMTVゲーム機は好評

フランスのAMショー、「フォーレン・エキスポ」が十二月十一十三日の四日間、パリ郊外のル・ブールジェ空港で開かれ、例年どおり遊園施設を中心としたショーとなったが、ギャンブル機が法律で禁じられている影響でAMゲーム機もふるわないなど、ゲーム機分野は停滞気味とされている。

関係筋によると、85フォーレン・エキスポには代理出展を含めて百八十五社が出展、約九千―一万人が訪れた。もともとこのショーは、移動遊園地施設メーカーが中心となっているもので、今回も大型・中型の遊園施設、小型乗物機、ガンコーナーなどが主役となった。ゲーム機では日本のTVゲームが盛んで、セガ社「ハングオン」、辰巳電子「バギーボーイ」などが評価される一方、米国アタリ社「ガントレット」も人気を集めた。フリッパーも米国ウィリアムズ社「コメット」など人気を集めているが、輸入関税などが障害になって導入が難しいとのこと。これらはアーミロ・フランス社、オートマチック・アミューズメント社、サルモン社などフランスのディストリビューター小間で出品された。もちろん、これらのゲーム機はギャンブル機ではなく純然たるアミューズメントマシン（AM機）であるが、勢いが今ひとつ盛り上がらない。

フランス政府は数年前にギャンブル機とそれに類するゲーム機を一切禁止しており、そのあおりを受けてギャンブルと関係ないAM機まで動きが鈍くなっている、と言われている。このためショー会期中の十二月十二日に、AM機への不当な扱いに抗議するデモ行列が会場周辺をとり巻く、という事態が起り、交通が乱れたとのこと。ギャンブル禁止法では、いかなる景品を提供するゲームもダメとあって、遊園地のガンコーナーなどにも影響を与えている、ということらしい。

英国からは賭博機、マネーブッシャー（硬貨落し）も出品されたが、中には硬貨は入っていない状態。こんな無理をしてギャンブル機を出品するから、AM機まで影響を受けるのだ、とも言われている。違法なギャンブル機でテラ銭をとるのは、もちろんAMビジネスと無縁のものである。しかし業界全体として見ると、ギャンブル機とAM機の混同をどの国でも業者レベルでやってのけており、行政当局としてはAM機を巻き込んでギャンブル機の規制を行なうことになる傾向が強い。その結果、ギャンブルと関係ないAM業者がひどい目に会うようだ。

国際的な遊園施設業者団体
IAAPA移転
ワシントンDC近くに新事務局

遊園施設業者の国際的組織となっている米国のIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ）の事務局がシカゴ郊外のウッドデイルから、ワシントンDC近くに移転した。これは今年一月一日付で行なわれたもので、新しい所在地は次のとおり。

4230 King Street,
Alexandria,VA 22302
phone(703)671-5800

同協会では先ほどのIAAPAショー（十一月二十―二十三日、アトランタ）開催に伴ない、アーミル・ガスコーニ会長から、トーマス・ウェイジズ会長へと会長が替っている。これは順番に副会長が会長を引継いでいくという方式で、もう一方のAM機オペレーター協会、AMOAでも採用されているもの。ショー開催時（但し会議とショーは同時開催ではない）に伴なう総会で、旧会長は新会長にバトンタッチしていき、それが当り前になっている。

ジャンケンマン
好評につき第4次ロット発売中!!
OPプライス：198,000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」を守ってご使用下さい。
▽91-23586

SUPERTWIN ▼スーパーツイン
▲セクション・ゼット
▼リアル麻雀 牌牌

〈仕様〉
寸法：750(H)×330(W)×300(D)mm（本体のみ）
重量：30kg（メダル重量含まず）
容量：450枚（通常払い戻しメダル、ホッパー内）200枚（記念メダル、ソレノイド内）
電源：単相交流100V 50/60Hz

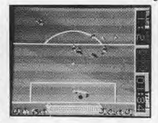
株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8 ☎03(372)7411(代) FAX.03(375)8098
FACE CO., LTD.
1-9-8 YAYOICHO, NAKANO-KU, TOKYO 164 JAPAN
TELEPHONE 03(372)7411 FAX 03(375)8098
TLX. 2325303 FACE J

話題のマシン

“コントロールボール”採用サッカー
微妙な動き自在
テクモ（テーカン）から「ワールドカップ」

TVサッカーゲーム機「ワールドカップ」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長、旧社名テーカン）から一月中旬発売となる。

これは一人用ではコンピューターチームとの試合、二人用では二人同時プレイでプレイヤー同士の試合を展開するもの。操作はボールスイッチ〝コントロールボール〟を回して選手を動かし、キックボタンでキックを行なう。コントロールボールの回る方向と強さにより、選手の走る速さや方向、またキックボタンとの併用でボールの飛ぶ方向と距離がスムーズに、そしてプレイヤーの手の動きに応じて自由にコントロールできることが特徴。


ワールドカップ

画面は試合展開に応じて上下左右にスクロールし、上下にそれぞれのゴールがある。

操作する選手は画面に赤い印で示され、ゴールが画面内に入ってくると、守備側の操作選手がゴールキーパーに移る。キックする場合は、キックボタンを押しながらコントロールボールを回し、その方向と強さを決める。

一人用の場合はコンピューターチームに勝てば、次に新しいチーム（全部で七チームありそれぞれ攻撃の特色が異なる）との試合となり、同点か負ければゲーム終了。二人用の場合はタイマー制（切替可能）で、タイマーがなくなるとゲーム終了。最初の硬貨投入枚数により制限タイマーが決まり、硬貨の追加投入で継続プレイができる。立って画面を上から見てプレイする同社特製キャビネット20型で定価未定。

信水から新シリーズの乗物2種
レール上を反転
「出目太くん」と「二階建てバス」

走行式乗物機「出目太くん」と「二階建てバス」が、信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から近く発売となる。

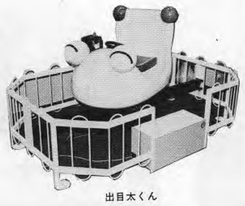
両機種とも同社新タイプの乗物機で、一本の太いレール（二㌢）上を前進し、端まで来ると百八十度回転して逆方向を向き、再びスタート地点まで戻っていくという動きを繰り返すもの。同社ではこれを〝ニュー反転式乗物シリーズ〟として、今後キャラクターを変えて次々と発表していくとしている。なおレールは接続して延長が可能。走行はウレタン製タイヤを使用。作動時間は九十秒（変更可能）で、作動中メロディーが流れる。子ども一人乗り。

「出目太くん」はカエルのような空想上の動物をキャラクターに採用したもので、作動中に二つの大きな目玉にランプが点滅する。本体はピンクが基調の配色になっている。定価六十万円。

「二階建てバス」は文字通りのバスをデザインしたもので、ブルーが基調の配色。フロント部分のライトが作動中に点滅する。定価六十万円。

セクション・ゼット

二階建バス


出目太くん

基地内を上下左右に進入し
26区画での戦い
カプコンから「セクションZ」基板

宇宙戦争を内容としたTVゲーム機「セクション・ゼット」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十二月中旬発売となった。

これは宇宙の侵略を進める〝バランゲール帝国〟の基地に宇宙戦士（プレイヤー）が侵入し、敵を撃破しながら進んでいき、最後に敵の中枢部である〝人工生命体エルプレイン〟を破壊するというもの。敵基地はセクションAからZまで計二十六分割され、大きく五つのエリアに分かれている。画面はエリアに応じて上下あるいは左右にスクロールする。八方向レバーと二つのボタンを操作。

宇宙戦士は画面内を自由に飛び回り、ボタン1で左右の敵への連射攻撃と上下方向への爆弾投下を同時に行ない、ボタン2で宇宙戦士が左右への方向転換を行なう。途中で現われるドームを破壊すると、中から点滅するコインが出てくる。このコインは三種類あり、取ると得点アップのチャンス、景の内容が異なる。敵の速射砲が三段階にアップ、中枢は最終のセクション乙。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみで定価十六万八千円。

Eまでの一つのエリアをクリアすると一ステージ終了。ステージごとに背と得点アップのチャンス、景の内容が異なる。敵の速射砲が三段階にアップ、中枢は最終のセクション乙。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみで定価十六万八千円。

話題のマシン

ナムコからTV空中戦「スカイキッド」
2人同時宙返り
アーケードゲーム機「ポカスカ探検隊」も

空中戦がテーマのTVゲーム機「スカイキッド」と、反射神経を試すアーケードゲーム機「ポカスカ探検隊」の二機種が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からいずれも十二月中旬に発売となった。

TVゲーム機「スカイキッド」は複葉戦闘機を操縦し宙返りを駆使しながら、機銃で敵機を撃破していき、爆弾を手に入れて最終攻撃目標（工場や敵司令部）を爆撃した後、基地へ帰還するという内容のゲーム。アニメタッチの画面でコミカルなアクションを展開。一人用の場合は赤い戦闘機、二人用の場合はもう一人が青い戦闘機を操作し二人同時プレイで敵を撃破していく。

スカイキッド

ポカスカ探検隊

八方向レバーで戦闘機を操縦し、機銃ボタンで発射、宙返りボタンで戦闘機が宙返り（爆弾を持っている時は宙返りできない）。敵機、地上の対空戦車や高射砲、気球などによる攻撃を避け、あるいはそれらを迎撃しながら進む。敵に撃たれると墜落するが、タイミングよくレバーを上にしてボタンを叩き続けると立ち直ることもできる。最終目標を爆撃し基地へ帰還すれば一ステージクリアとなり、戦果報告がなされる。墜落、地面や木、建物への衝突、帰還時の着陸の失敗などはいずれもアウト、一定機数アウトはゲーム終了となる。二人プレイにランプが点灯するリプレイ。定価二十七万円。

どうぶつフレンド

回転板と電光点滅併用プライズ機
動物の絵合わせ
トーゴから「どうぶつフレンド」

動物の絵合わせを採用したプライズマシン「どうぶつフレンド」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から十一月上旬発売となっている。

これは盤面下部に六種類の動物（ライオン、ゾウ、パンダ、クマ、イヌ）の絵とボタンがあり、盤面にはその六種の動物とカバ〝ラッキーボーイ〟の絵がそれぞれ三枚の計二十四枚の絵が周囲に並んだ回転板がある。そして回転板の外側の円周上には、それぞれの絵に対応した電光点滅のランプが設けられている。プレイヤーが硬貨投入後、一つの動物を選択してボタンを押すと、回転板が回り始めるとともに、ランプが回転板とは逆方向に点滅して回る。しばらくして回転板とランプが止まり、ランプ点灯位置と選んだ絵が合えば、下部から景品カプセルが払出される。選んだ絵以外やカバの絵のところにランプが来ればゲーム終了だが、ラッキーボーイにランプが止まればリプレイとなる。定価二十七万円。

タスコのファボット「コアラ」
上下に動く両耳

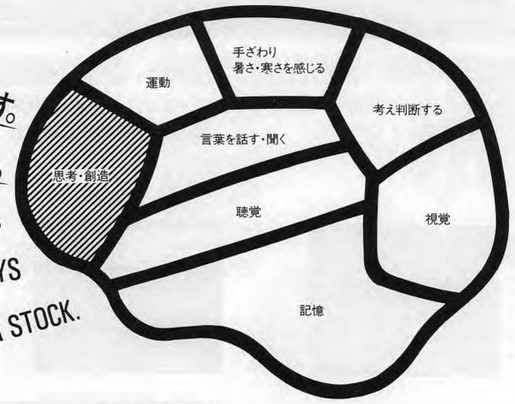
動く風船状のキャラクターを採用した定置回転式乗物機「ファボット・バルーン・コアラ」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から発売となっている。

これは同社〝スカイバルーン・シリーズ〟（下部がケーキ、上部が風船のキャラクター）の風船部分を動く〝ファボット〟にしたもの。〝ファボット〟は簡単なコンピューターとメカニズムを組合わせ、「コアラ」の場合は両方の長い耳が上下に動くようにしてある（キャラクターにより動きが異なる）。作動時間は六十秒（切替可能）で、作動中にメロディーが流れる。子ども二人乗り。定価八十八万円。

ファボット・バルーン・コアラ

ポカスカ探検隊の絵合わせ盤面は六種の動物が赤いハンマーボタンを押し、もう一方は叩かれる前に青いヘルメットボタンを押して防ぐ。絵が現われた瞬間にいずれかのボタンを素早く押すという反射神経が試される。ヘルメットをつける前に相手を叩くと一点、防がれた場合は得点なし、間違って相手を叩いてしまった場合は相手に二点の得点が入る。得点はそれぞれの背後にある番号の付いた木にて、ランプ表示されていく。こうして先に七点取ったほうが勝ちで、ゲーム終了となる。定価四十六万円。

当社では中古基板を買います。
お気軽にお問合せください。
売ります。基板在庫常時2,000枚。
FOR SALE:2,000PCBS ALWAYS IN OUR STOCK.



大脳前頭葉で考えよう。

現代は情報過多の時代であると同時に、欲しいものがボタン1つ、カード1つで自由に手に入る便利な世の中になりました。そして私達は21世紀というより高度に発達した時代を迎えようとしています。この様な社会において私たち人間はもう考えることを止めてしまうのではないのでしょうか……。私たち〝ママトップ〟のブレーンの1人1人は大脳前頭葉に神経を集中させた活動の仕方をしております。

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

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

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

従って、弊社に無断で模倣、又は類似する製品を製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は不正競争防止法、工業所有権法、著作権法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

就きましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に、皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和六十一年一月

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

●この商品は弊社（アイレム）の応諾なしに海外への出荷は出来ません。

ハロー。その後お変りありませんか？

現在の流通体制にご満足ですか？
そう、それは結構。
でもそうでない方は、いちどご連絡を。
中古基板・新品基板の売り買いします。どうぞよろしく。

ARE YOU SAYING YOURSELF MISSION IMPOSSIBLE?
WE CAN LOCATE ALL GAMES NEW AND OLD.
TECHNART

テクナート
大阪市西区靭本町1-9-18 有亀ビル7F
TEL.06-443-2648
TLX.J63662 TECHNART

現在有効な
AM機の電気用品型式

（昭和56年１月～60年12月の５年間の

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56年１月１日以降、昭和60年12月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、電子応用遊戯器具をすべて収録した。
日本電気用品試験所および官報によるデータをもとにした。

③ 電気事業者（製造・輸入とも）の名称はそのとおりなので、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。
④ 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。

電気遊戯盤

Ⓥ91-22866	56.1.12	㈱ソフィア(群馬)
Ⓥ91-22879	56.1.12	㈱東平商会(静岡)
Ⓥ91-22880	56.1.12	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ91-22920	56.1.21	関東エナメル工業㈱(東京)
Ⓥ91-23043	56.2.6	三共電器㈱(群馬)
Ⓥ91-23083	56.2.18	エイコク電機産業㈱(大阪)
Ⓥ91-23138	56.2.25	㈱フジスター(大阪)
Ⓥ91-23141	56.2.25	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-23158	56.2.26	明昌特殊産業㈱(大阪)
Ⓥ91-23170	56.2.26	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ91-23214	56.3.12	東洋娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-23343	56.4.8	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-23356	56.4.14	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-23514	56.5.26	平和工業㈱(群馬)
Ⓥ91-23535	56.6.1	池本車体工業㈱(京都)
Ⓥ91-23586	56.7.6	㈱ハチオ(神奈川)
Ⓥ91-23595	56.6.12	大平技研工業㈱(岐阜)
Ⓥ91-23644	56.6.18	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ91-23648	56.6.18	パシフィック工業㈱(東京)
Ⓥ91-23829	56.7.17	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-23837	56.7.21	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-23855	56.8.4	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-23937	56.8.11	㈱エスコ貿易(東京)
Ⓥ91-24091	56.9.17	パシフィック工業㈱(東京)
Ⓥ91-24132	56.9.22	㈱バリー・ジャパン(東京)
Ⓥ91-24151	56.9.24	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-24182	56.10.6	㈱シグマ(東京)
Ⓥ91-24191	56.10.9	㈲楠野製作所(大阪)
Ⓥ91-24192	56.10.9	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ91-24192-1	56.10.9	ユニオン電子工業㈱(大阪)
Ⓥ91-24222	56.10.14	富士電子工業㈱(千葉)
Ⓥ91-24318	56.11.4	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ91-24381	56.11.18	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-24538	56.12.21	明昌特殊産業㈱(大阪)
Ⓥ91-24648	57.1.13	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-24872	57.2.19	昭和技研工業㈲(埼玉)
Ⓥ91-24979	57.3.5	京楽産業㈱(愛知)
Ⓥ91-24980	57.3.5	京楽産業㈱(愛知)
Ⓥ91-25168	57.4.9	㈱コニー電子工業(東京)
Ⓥ91-25236	57.4.16	シンガー日鋼㈱(栃木)
Ⓥ91-25287	57.5.7	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ91-25355	57.5.19	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ91-25355-1	57.5.19	ユニオン電子工業㈱(大阪)
Ⓥ91-25370	57.5.20	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-25400	57.5.31	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-25526	57.6.22	㈱松村製作所(山形)
Ⓥ91-25527	57.6.22	㈱松村製作所(山形)
Ⓥ91-25544	57.6.22	㈱タイトー(大阪)
Ⓥ91-25553	57.6.25	明東工業㈱(東京)
Ⓥ91-25713	57.7.26	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-25805	57.8.19	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-25815	57.8.23	㈱愛知(東京)
Ⓥ91-25817	57.8.23	㈲サムノ貿易(東京)
Ⓥ91-26038	57.9.22	東洋娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-26218	57.11.2	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-26307	57.11.2	狭山精密工業㈱(埼玉)
Ⓥ91-26340	57.11.22	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-26375	57.12.1	㈱第一藤工業(愛知)
Ⓥ91-26403	57.12.3	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-26421	57.12.13	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-26470	57.12.17	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-26474	57.12.20	池本車体工業㈱(京都)
Ⓥ91-26475	57.12.20	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-26483	57.12.21	土井清二(東京)
Ⓥ91-26525	57.12.24	森田展生(奈良)
Ⓥ91-26551	58.1.13	㈱マグジャン(大阪)
Ⓥ91-26649	58.1.31	㈱テーカン(東京)
Ⓥ91-26726	58.2.15	豊丸産業㈱(愛知)
Ⓥ91-26727	58.2.15	豊丸産業㈱(愛知)
Ⓥ91-26898	58.3.14	㈱コニー電子工業(東京)
Ⓥ91-26899	58.3.14	狭山精密工業㈱(埼玉)
Ⓥ91-27056	58.4.9	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ91-27073	58.4.9	㈱サコム(山梨)
Ⓥ91-27083	58.4.9	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
Ⓥ91-27086	58.4.14	サミー工業㈱(東京)
Ⓥ91-27087	58.4.14	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ91-27096	58.4.14	㈱ナナオ(石川)
Ⓥ91-27231	58.5.12	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-27427	58.6.15	池本車体工業㈱(京都)
Ⓥ91-27447	58.6.15	㈱サコム(山梨)
Ⓥ91-27456	58.6.15	和光電機㈱(東京)
Ⓥ91-27504	58.6.27	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
Ⓥ91-27790	58.8.23	㈱三共(東京)
Ⓥ91-27818	58.8.27	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ91-27928	58.9.8	㈱太陽自動機(東京)
Ⓥ91-27934	58.9.10	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-27935	58.9.10	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-27936	58.9.10	サンデン㈱(群馬)
Ⓥ91-27953	58.9.10	㈱マグジャン(大阪)
Ⓥ91-27984	58.9.19	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-28157	58.10.15	㈱かきぬま総合技研工業(東京)
Ⓥ91-28186	58.10.21	東洋娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-28297	58.11.9	大森電気㈱(東京)
Ⓥ91-28305	58.11.14	ミユキ精機㈱(山形)
Ⓥ91-28327	58.11.14	フタバ産業㈱(大阪)
Ⓥ91-28340	58.11.17	昭和技研工業㈲(埼玉)
Ⓥ91-28392	58.11.28	㈱カトウ製作所(東京)
Ⓥ91-28402	58.11.28	㈱日本プレス製作所(広島)
Ⓥ91-28506	58.12.14	グリーン電子㈱(東京)
Ⓥ91-28617	59.1.13	㈱マグジャン(大阪)
Ⓥ91-28652	59.1.13	昭和遊園㈱(東京)
Ⓥ91-28705	59.1.20	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-28820	59.2.6	矢野公一(愛知)
Ⓥ91-28832	59.2.8	昭和技研工業㈲(埼玉)
Ⓥ91-28837	59.2.8	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-28851	59.2.10	中條秀一(東京)
Ⓥ91-28857	59.2.10	大森電気㈱(東京)
Ⓥ91-28864	59.2.15	栗田技研㈱(岐阜)
Ⓥ91-28992	59.3.2	今井電子工業㈱(大阪)
Ⓥ91-29056	59.3.15	㈱ジャレコ(東京)
Ⓥ91-29117	59.3.27	電元オートメーション㈱(東京)
Ⓥ91-29178	59.4.3	京楽産業㈱(愛知)
Ⓥ91-29179	59.4.3	京楽産業㈱(愛知)
Ⓥ91-29272	59.5.7	㈱松村製作所(山形)
Ⓥ91-29294	59.5.11	オー・エスプロジェクト㈱(大阪)
Ⓥ91-29321	59.5.18	㈲こまや製作所(兵庫)
Ⓥ91-29509	59.6.22	㈱吉田機械製作所(千葉)
Ⓥ91-29855	59.8.28	サンデン㈱(群馬)
Ⓥ91-29887	59.9.4	東洋娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-30054	59.10.6	昭和遊園㈱(東京)
Ⓥ91-30095	59.10.16	㈲寿商事(東京)
Ⓥ91-30113	59.10.16	アルファクス電算システム㈱(神奈川)
Ⓥ91-30168	59.10.31	㈱バリー・ジャパン(東京)
Ⓥ91-30193	59.11.5	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-30194	59.11.5	㈱関西精機製作所(京都)
Ⓥ91-30226	59.11.8	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ91-20700	59.11.8	電元オートメーション㈱(東京)
Ⓥ91-30256	59.11.20	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ91-30294	59.11.26	㈱トーゴ(東京)
Ⓥ91-30628	60.2.6	㈱シグマ(東京)
Ⓥ91-30642	60.2.6	サンデン㈱(群馬)
Ⓥ91-30719	60.2.22	ブラザー精密工業㈱(愛知)
Ⓥ91-31508	60.7.23	狭山精密工業㈱(埼玉)
Ⓥ91-31927	60.10.4	㈱タイトー(東京)
Ⓥ91-32134	60.11.12	㈱オリエントエンジニアリング(大阪)
Ⓥ91-32253	60.12.10	㈱マックス製作所(大阪)
Ⓥ91-32256	60.12.10	㈱第１藤工業(愛知)

電気乗物

Ⓥ91-13105	56.1.12 (56.3.15)	㈱ホープ(東京)
Ⓥ91-24451	56.11.28	㈱ホープ(東京)
Ⓥ91-24811	57.2.9	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ91-24856	57.2.15	関東エナメル工業㈱(東京)
Ⓥ91-25386	57.5.27	真砂工業㈱(東京)
Ⓥ91-25920	57.9.2	㈱シグマ(東京)
Ⓥ91-26422	57.12.13	真砂工業㈱(東京)
Ⓥ91-27172	58.5.6	㈱タナカ製作所(神奈川)
Ⓥ91-27173	58.5.6	㈱タナカ製作所(神奈川)
Ⓥ91-27661	58.7.19	朝日エンジニアリング㈱(徳島)
Ⓥ91-27773	58.8.18	加藤繁一(大阪)
Ⓥ91-28140	58.10.13	関東エナメル工業㈱(東京)
Ⓥ91-28704	59.1.20	関東娯楽工業㈱(東京)
Ⓥ91-28754	59.2.1	昭和鉄工㈱(東京)
Ⓥ91-29397	59.6.1	㈱タナカ製作所(神奈川)
Ⓥ91-29985	59.9.20	東洋娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-20813	59.10.31	日本娯楽機㈱(東京)
Ⓥ91-30260	59.11.20	坪内茂敏(福井)
Ⓥ91-30469	59.12.26	㈱ホープ(東京)

電子応用遊戯器具

Ⓥ95-2116	56.1.20	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ95-2122	56.2.3	㈲北海製作所(東京)
Ⓥ95-2130	56.2.24	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2150	56.3.20	富士電子工業㈱(千葉)
Ⓥ95-2156	56.4.8	七尾電機㈱(石川)
Ⓥ95-2158	56.4.23	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ95-2180	56.5.26	㈱ハチオ(神奈川)
Ⓥ95-2183	56.6.12	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2184	56.6.12	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2185	56.6.5	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2194	56.6.18	大森電気㈱(東京)
Ⓥ95-2204	56.6.26	データイースト㈱(東京)
Ⓥ95-2206	56.6.30	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2220	56.7.21	ユニオン電子工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2222	56.7.29	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
Ⓥ95-2257	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)

認可番号

認可・更新番号）

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。
⑤ 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Ⓥ表示が付さ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。
（編集部）

Ⓥ95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
Ⓥ95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱(東京)
Ⓥ95-2273	56.11.28	長田電機㈱(大阪)
Ⓥ95-2279	56.12.22	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2284	56.12.23	㈲三旺電機(神奈川)
Ⓥ95-2294	57.1.14	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2330	57.3.15	㈱ナナオ(石川)
Ⓥ95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
Ⓥ95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
Ⓥ95-2341	57.4.13	大洋技研㈱(兵庫)
Ⓥ95-2345	57.4.12	㈲三旺電機(神奈川)
Ⓥ95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱(大阪)
Ⓥ95-2348	57.4.16	㈱ギャジット(東京)
Ⓥ95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー(東京)
Ⓥ95-2354	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
Ⓥ95-2355	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
Ⓥ95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱(神奈川)
Ⓥ95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱(大阪)
Ⓥ95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2395	57.6.15	データイースト㈱(東京)
Ⓥ95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
Ⓥ95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
Ⓥ95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱(神奈川)
Ⓥ95-2412	57.7.14	任天堂㈱(京都)
Ⓥ95-2417	57.7.21	㈱キワコ(神奈川)
Ⓥ95-2418	57.7.21	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2420	57.7.23	㈱ナナオ(石川)
Ⓥ95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱(東京)
Ⓥ95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ95-2421-3	57.7.23	㈱東平商会(静岡)
Ⓥ95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ95-2446	57.9.6	大森電気㈱(東京)
Ⓥ95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ95-2450	57.9.8	日本物産㈱(大阪)
Ⓥ95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱(東京)
Ⓥ95-2455	57.9.30	大森電気㈱(東京)
Ⓥ95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2468	57.10.26	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2469	57.10.26	㈱協和産業(東京)
Ⓥ95-2470	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
Ⓥ95-2471	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
Ⓥ95-2473	57.11.12	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2480	57.12.1	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱(東京)
Ⓥ95-2508	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2509	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱(東京)
Ⓥ95-2525	58.2.15	㈱サコム(山梨)
Ⓥ95-2538	58.3.9	㈱サコム(山梨)
Ⓥ95-2556	58.4.5	㈱エフ・レック(東京)
Ⓥ95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライズ(宮城)
Ⓥ95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱(大阪)
Ⓥ95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱(東京)
Ⓥ95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会(静岡)
Ⓥ95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱(東京)
Ⓥ95-2598	58.5.27	㈲寿商事(東京)
Ⓥ95-2603	58.6.4	㈱バンダイ(東京)
Ⓥ95-2608	58.6.17	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2615	58.6.27	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2628	58.7.19	任天堂㈱(京都)
Ⓥ95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
Ⓥ95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム(大阪)
Ⓥ95-2631	58.7.19	㈱サコム(山梨)
Ⓥ95-2647	58.8.9	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱(大阪)
Ⓥ95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ95-2665	58.9.19	京都電産㈱(京都)
Ⓥ95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱(大阪)
Ⓥ95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
Ⓥ95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱(滋賀)
Ⓥ95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱(広島)
Ⓥ95-2692	58.11.19	㈱カワクス(大阪)
Ⓥ95-2704	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
Ⓥ95-2705	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
Ⓥ95-2615-1	59.12.14	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ95-2615-2	59.12.14	㈱東平商会(静岡)
Ⓥ95-2706	59.12.14	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2707	59.12.14	㈱サコム(山梨)
Ⓥ95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2738	59.2.15	㈲共立工業(神奈川)
Ⓥ95-2739	59.2.15	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2751	59.3.15	アイレム㈱(大阪)
Ⓥ95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱(岡山)
Ⓥ95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱(岐阜)
Ⓥ95-2783	59.4.27	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所(神奈川)
Ⓥ95-2788	59.5.9	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事(東京)
Ⓥ95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2791	59.5.9	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2792	59.5.11	㈱シグマ(東京)
Ⓥ95-2793	59.5.11	㈱シグマ(東京)
Ⓥ95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2802	59.5.24	任天堂㈱(京都)
Ⓥ95-2812	59.6.6	任天堂㈱(京都)
Ⓥ95-2826	59.6.22	㈲寿商事(東京)
Ⓥ95-2827	59.6.22	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2820	59.6.22	データイースト㈱(東京)
Ⓥ95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱(大阪)
Ⓥ95-2834	59.7.10	㈱コグレ(埼玉)
Ⓥ95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル(栃木)
Ⓥ95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱(埼玉)
Ⓥ95-2861	59.8.14	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2862	59.8.14	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
Ⓥ95-2888	59.10.16	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所(茨城)
Ⓥ95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱(岐阜)
Ⓥ95-2902	59.11.14	㈲共立工業(神奈川)
Ⓥ95-2904	59.11.26	㈱ナムコ(東京)
Ⓥ95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼス(神奈川)
Ⓥ95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼス(神奈川)
Ⓥ95-2923	59.12.12	㈱シグマ(東京)
Ⓥ95-2959	60.3.11	データイースト㈱(東京)
Ⓥ95-2965	60.3.16	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-2966	60.3.16	㈱ボニーベンディングサービス(東京)
Ⓥ95-2981	60.5.15	㈲ラスベガス商事(愛知)
Ⓥ95-3000	60.7.5	㈲寿商事(東京)
Ⓥ95-3016	60.8.2	㈱ジャレコ(東京)
Ⓥ95-3024	60.8.12	㈱タイトー(東京)
Ⓥ95-3046	60.10.4	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
Ⓥ95-3050	60.10.12	㈲ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
Ⓥ95-3053	60.10.12	㈱テーカン(東京)
Ⓥ95-3065	60.11.8	㈱内田製作所(東京)
Ⓥ95-3068	60.11.19	㈱カトウ製作所(東京)

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

スペース ハリアー
幻想的場面で魔物と戦う"シットダウン・タイプ"

SPACE HARRIER

ワールドカップ
コントロールボール採用
自在なプレイでサッカー

WORLD CUP

ギャラクティック・ウォーリアーズ
"バブルシステム"第４弾
ロボットを操作し格闘技

GALACTIC WARRIORS

スーパーツイン
汎用性あるキャビネット
一台二役で効率的な運営

SUPERTWIN

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

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

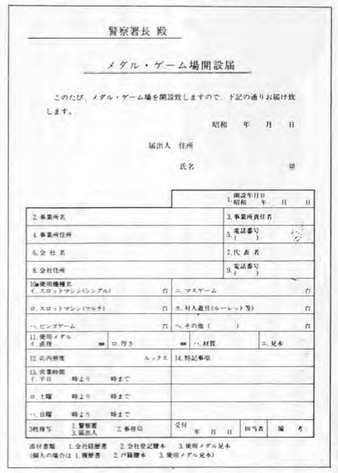
9　開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届



警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人　住所

氏名　㊞

	1.開設年月日 1.昭和　年　月　日
2.事業所名	3.事業所責任者
4.事業所住所	5.電話番号 ( )
6.会社名	7.代表者
8.会社住所	9.電話番号 ( )
10.使用機種名 イ.スロットマシン(シングル)　台	ニ.マスゲーム　台
ロ.スロットマシン(マルチ)　台	ホ.対人遊技(ルーレット等)　台
ハ.ピンボール　台	ヘ.その他(　)　台
11.使用メダル イ.直径　㎜	ロ.厚さ　㎜	ハ.材質	ニ.見本
12.店内照度　ルックス	14.特記事項
13.営業時間 イ.平日　時より　時まで	
ロ.土曜　時より　時まで	
ハ.日曜　時より　時まで	
3枚写真	1.警察署 2.届出人 3.機械	2.事務局	受付 年 月 日	四写者	編考

添付書類　1.会社登記書　2.会社登記謄本　3.使用メダル見本
(個人の場合は 1.履歴書　2.戸籍謄本　3.使用メダル見本)

《編集部註》　上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として現在でも尊重されるはずのものである。

連載小説〈54〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行　（B）

足が衰え、ちょっと急いで歩いただけで息切れがするのは悲しいことだった。

鈴羊のようにすんなりと伸びた脚で阿利子は颯颯と髪を街の風になびかせながら、阿利子自身は別に急いで歩いているつもりではなく、ごく普通のペースだとおもって歩いている。

ひょっとしたら、阿利子の方が伊東絹子よりもずっとスタイルがいいのではないか、と林は愕然としたものを感じる。

人見が自死した年は、伊東絹子がミス・ユニバースのコンテストで二位に選ばれた年でもある。

八等身という語がしきりに使われだしたのだが、はじめは説明ぬきではどういう意味をもつのか誰にも分らなかった。

図解入りの説明をよくみかけた。

戦後最初にミス・ユニバースの日本代表になったが、あの人は写真で見るかぎり、顔が大きくて胴が長かったから五等身か六等身しかなかったのではないか。

もうひとつ大きな違いは、足首である。

山本富士子の頃は女性の足首はひどく太かったものだ。伊東絹子の頃には、一部の女性の足首はすこしずつくびれてきている。

阿利子の世代においては大部分の女性の足首はきゅっとくびれていて、ふくらはぎからずどんと踵まで何のアクセントもなしに続いている脚の方が格好よいスタイルとけど格好よいスタイルとは縁遠いものであった。

「あら、林さん、なにを急にはりきりだしたのですか」

「また、そういうことを言って俺をからかうつもりなのだろう。別にはりきって歩いたりはしていないんだ。これで普通なんだよ。普通。普通」

「マダムが素敵な人だと言ったから、急にそのことをおもいだしたりしたのではないんですか」

「ほら、それが困りますの。息を切らしながら、肩で息をしてそんな調子で話をされたら、怖いわ」

「うん、これはほんのちょっと風邪気味なんでね。鼻がつまっているんで、別に意味はないんだよ。マジで考えて動悸が速くなって息切れがしている訳ではないのさ」

急いで歩き出したのが動悸をはやめ、息切れを誘いだしたのだが、林としては、それは言えないという、ダンディズムがあった。

「青空」は小さな店であった。

小さいけど明るくて、静かで、音楽が流れていないのがよかった。

小さいせいもあるかもしれないけど隅隅まできちっとして埃が身を置く場所がないようにしてあった。

これはちょっと品がないな、とおもいながら年齢のせいでトイレが近くなっている林は、店に入るなり、

「ちょっと失礼」

と言いながら、用を足しにトイレに入る。

店は小さいけど、トイレはゆったりと広く、清潔にしてあり申し分なかった。

トイレが良い店に悪い店はないというのが林の持論であり、林は充分に満足した気分でさっさと用を足した。

「いやいや、俺にとっては、その宝塚出身とかのマダムなんかは目じゃないんだ。こうして、阿利ちゃんと街を颯爽と歩いて行けるだけで満足なんだから、阿利ちゃん以上の女性なんて、そうざらにはいないだろうしさ」

「林さん、ちょっと注意しておきますけど、いや御免なさい。注意なんて生意気なものではないけど。本気にはならないで下さいよ。私ね。これでも交際している人がいますから」

「そんな、オーバーな。本気なんて、突然そんなことを言い出すのだから。それともそれは本気で考えて下さいということなのかな」

「ほら、それが困りますの。息を切らしながら、肩で息をしてそんな調子で話をされたら、怖いわ」

「うん、これはほんのちょっと風邪気味なんでね。鼻がつまっているんで、別に意味はないんだよ。マジで考えて動悸が速くなって息切れがしている訳ではないのさ」

急いで歩き出したのが動悸をはやめ、息切れを誘いだしたのだが、林としては、それは言えないという、ダンディズムがあった。

「青空」は小さな店であった。

小さいけど明るくて、静かで、音楽が流れていないのがよかった。

小さいせいもあるかもしれないけど隅隅まできちっとして埃が身を置く場所がないようにしてあった。

これはちょっと品がないな、とおもいながら年齢のせいでトイレが近くなっている林は、店に入るなり、

「ちょっと失礼」

と言いながら、用を足しにトイレに入る。

店は小さいけど、トイレはゆったりと広く、清潔にしてあり申し分なかった。

トイレが良い店に悪い店はないというのが林の持論であり、林は充分に満足した気分でさっさと用を足した。

JANUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	8.40
❷	–	スカイキッド（ナムコ） Sky Kid (Namco)	7.67
❸	4	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	7.10
❹	–	ファイナライザー（コナミ） Finalizer (Konami)	6.80
5	5	ロードランナー・魔人の復活（アイレム） Lode Runner-Golden Labyrinth (Irem)	6.46
6	3	ＡＳＯ（新日本企画／ナムコ） Arian Mission (SNK/Namco)	6.29
7	2	ガンスモーク（カプコン） Gunsmoke (Capcom)	6.28
❽	–	セクションＺ（カプコン） Section Z (Capcom)	6.18
9	9	ピンボールアクション（テクモ） Pinball Action (Tecmo)	6.00
❿	–	ギャリバン（日本物産） Galivan (Nichibutsu)	6.00
11	8	タイガーヘリ（タイトー） Tiger-heli (Taito)	5.79
12	6	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	5.77
13	7	チョップリフター（セガ社） Choplifter (Sega)	5.75
14	10	テラクレスタ（日本物産） Terra Cresta (Nichibutsu)	5.75
⓯	17	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.62
⓰	–	マスターズゴルフ（大平技研） Master's Golf (Nasco Yuvo)	5.50
⓱	19	エキサイティング・アワー（テクノスジャパン/タイトー） Matmania (Technos Japan/Taito)	5.40
18	15	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	5.36
⓳	26	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	5.33
⓴	21	魔界村（カプコン） Ghosts'n' Goblins (Capcom)	5.29
21	13	いっき（サン電子／ナムコ） Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco)	5.29
22	12	草野球（タイトー） Sandlot Baseball (Taito)	5.20
23	11	スカイデストロイヤー（タイトー） Sky Destroyer (Taito)	5.14
24	14	影の伝説（タイトー） The Legend of Kage (Taito)	5.06
25	20	グリーンベレー（コナミ） Green Beret [Rush'n Attack] (Konami)	5.06

* The Traditional Japanese Games

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

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	スペースハリアー Space Harrier (Sega)	8.91
2	1	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	8.67
3	3	スーパー・デットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	8.33
4	2	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	8.00
5	4	シューティングマスター（セガ社） Shooting Master (Sega)	7.63
6	6	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	7.40
6	5	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.40
8	7	Ｎ.Ｙ.キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	6.43
9	9	インディー・ジョーンズ魔宮の伝説（アタリ／ナムコ） Indiana Jones and the Temple of Doom (Atari/Namco)	6.40
10	8	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	6.00
11	11	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	6.00
12	12	ペーパーボーイ（アタリ／ナムコ） Paperboy (Atari/Namco)	6.00
13	10	ポールポジションⅡ（ナムコ） Pole Position Ⅱ (Namco)	5.88
⓮	–	ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Data East)	5.50
⓯	16	宇宙戦艦ヤマト（タイトー） Space Battleship Yamato (Taito)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	7.00
❷	3	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	6.00
3	2	ソーセラー（ウィリアムズ） Sorcerer (Williams)	6.00
❹	7	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	5.00
5	5	サイベルノート（バリー） Cybernaut (Bally)	4.60

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

調査ご協力店

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

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㉙

ゲーム機の入れ替え

届出義務の有無は微妙。届出の必要性が問題に

問　「八号営業」の遊技設備の変更について、新風営法では「承認事項」ではなく、「届出事項」か「届出を要しない事項」かの二通りしかありえませんね。そこで「解釈基準」第六の第二項の(3)、「ゲーム機のソフトのみの入れ替え」を手掛りに考えてみると、最も厳しく解釈すればこの「解釈基準」第六の第二項よりも軽微でない変更は、すべて「届出事項」となります。

その場合、どう見ても賭博に関係ないゲームソフトを、どう見ても賭博と関係あるゲームソフトに入れ替えても「届出事項」にはなりません。また、どう見ても賭博に関係あるゲーム機を取り除いて、どう見ても賭博と関係ないゲーム機ばかりに入れ替えた場合、ゲームソフトのみの入れ替えと異なりますから、「届出事項」となります。このことは、賭博行為の未然防止という立法趣旨にも反することになりませんか。

答　新風営法下で警察行政として、賭博に使われやすい機械の設置を促しているのではないか、とおっしゃりたいわけですね。このことは、すでに何度も触れましたが、新風営法で最も難解な箇所のひとつです。つまり警察行政としては、実態として「賭博に使われやすい遊技機」という表現を捨て、国家公安委員会規則（施行規則）第三条に該当するものは「賭博に使うことができる」という可能性に重点を置きましたが、新法の趣旨から言うと、やはりそういう可能性のあるものが賭博に使われやすいもの、となるわけです。いぜんとして、この箇所は矛盾をはらんでいます。

しかし立法趣旨と施行実態との矛盾は、この法律に限らず、十分にありうることです。どう改善していくか、が課題になってくるわけですが、そのためには綿密な調査などが必要ですし、最終的には立法府（国会―ないし行政府（国家公安委員会―警察庁）がその作業を行なうことになります。いずれにせよ大変な作業となるでしょう。

なんらかの行政処分から訴えを起し、行政訴訟として、最終的に司法府（最高裁）が違憲判決を下した場合、法改正などと考えられます。でも、業界側にそういう、裁判でとことん争うという人がいるのでしょうか。

問　今のところ業界側にそういう人はいないようです。いるような状態なら「ゲームセンター等を新たに風俗営業に加える」ことに、十分反対できたはずですから。でも将来そういう人が出てくるかも知れません。そういうことは、わからないの一言に尽きます。

話を戻して、ではなぜゲーム機の入れ替えなどが「届出事項」となるのか、という理由から考えてみましょう。「届出事項」を設ける趣旨は、「承認事項」に至らない、つまり風営許可の本質的要件に至らないものであり、届出義務違反には罰則が適用されるので「届出事項」は「本法の目的を達成するに必要であると合理的に認められる範囲に限られる」わけでしょう。

答　法のありかたからすれば、そうなりますね。

問　ではなぜ、ソフトの入れ替えでなく、テーブル型のテレビゲーム機をその他の型のテレビゲーム機（例えばアップライト型やミニアップライト型など）に取り替えて、それが「届出事項」になるのでしょう。このことが、先ほど述べた「合理的に認められる範囲」にどうして入るのでしょう。

答　実際には、テレビゲーム機でテーブル型がアップライト型など「その他の型」になっても、届出を要しない扱いにしている警察署もあって、本当のところ、このあたりはかなり矛盾点の多いところですね。

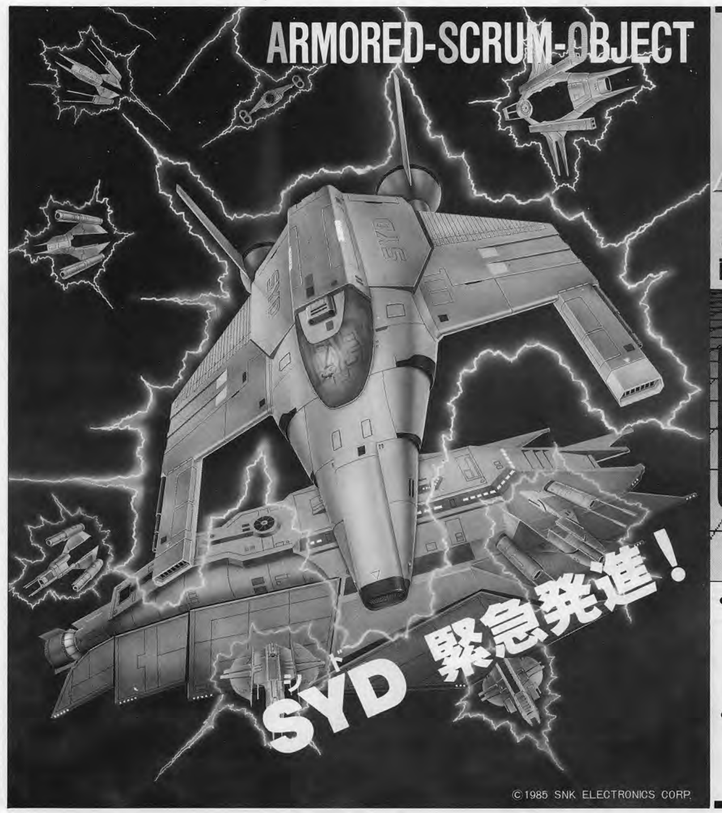
まあ、あなたは警察が賭博用ゲーム機（と言っていいかどうかわかりませんが）の設置を促進しているとか、いくつか問題点を並べていますが、実際にはそういう賭博用ゲーム機かそうでないかをチェックしている警察本部もあり、警察でもそういう実態に沿った行政を行なうところもあるようですので、一概に警察行政を非難すべきではないでしょう。

問　前回の問いで、ある八号営業所がゲーム機を大部分入れ替えて〝新装開店〟とＰＲしたところ、警察署から「承認事項だから承認申請しなさい」と指示した例についてはどうでしょうか。

答　細かいチェックが必要ですが、たぶん「承認事項」でないにもかかわらず、七号営業でよくある〝新装開店〟（新法第二十条第十項にあるような遊技機の変更）と混同しているのでしょう。〝新装開店〟の内容によりますが、新風営法のもとで単にゲーム機を総入れ替えしたところで、厳しく解釈しても、せいぜい「届出事項」です。ゲームソフトの入れ替え程度なら、届出も必要ありません。

こういうことについては、営業者が正しく新風営法を理解しておくことが一番の解決策です。解釈に幅のある箇所や、矛盾する点もありますが、まずはよく勉強することです。第一線（現場）の警察官が下す解釈は、ひとつの行政解釈にすぎません。正しいこともあれば、間違っていることもあるのです。互いに法令に沿って相談するのが、最善の方法だと思います。

新風営法を勉強する会



Overseas Readers Column

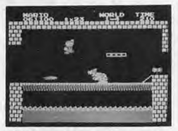
"Super Mario Bros." Boom Bringing Best Selling Book

The book named "How To Master 'Super Mario Brothers'" is selling like hot cakes. Although 630,000 copies have been printed for two months from mid-October, the book remains out of stock at book shops. What kind of video game "Super Mario Brothers" is, will be described later. So far, books describing how to play video games have been left without even casting a glance. Recently, however, they have begun to sell more than any other books. This phenomenon, naturally, is drawing hot attention, since the publisher itself has not expected it. What effect will the phenomenon have upon the coin-op business?

According to a survey conducted by Shuppan Kagaku Kenkyujyo, a research institute engaged in research on book publication, this book, which became the best seller for 1985, was published by Tokuma Shoten, written and edited also by Tokuma, is literally a how-to-master book on the latest game "Super Mario Brothers" in Nintendo's home video system "Family Computer (Fami-Com)". In July, 1985, Tokuma obtained rights to use the trademark of Nintendo's "Family Computer", and published the monthly magazine "Family Computer" (whose circulation increased from 180,000 in July to 600,000 copies in December), carrying information about video games for the Fami-Com in every issue. The main readers are children and adults using the Fami-Com, and it is said that many of the users are children 10–15 years old. Soon after the release of the video game cartridge "Super Mario Brothers" (September 14, 1985) for the Fami-Com, Tokuma published the book, "How To Master 'Super Mario Brothers'" (112 pages, full-color, 390 yen). Since then, it has been reprinted after reprinted to date.

The game itself is a new video developed by Nintendo Co., Ltd. of Kyoto, but its coin-op version remains yet to be shipped. Nintendo has turned from coin-op videos like as "Donkey Kong", "Donkey Kong Junior", "Popeye", and "Mario Brothers" in the past and the new "Mach Rider" and "VS Soccer" to cartridge for its own Fami-Com. Additionally, Irem, Jaleco, Konami, Namco, Sun Electronics and Taito have already turned their own coin-op videos for the Fami-Com, joining the market one after the other. What's more, personal computer software houses, toy manufacturers, music record producers, etc. have also joined the market, and as of December, 1985, 85 games are sold together with the Fami-Com console at department stores, toy shops, etc. Of these games, there are more than 10 which have sold more than one million units each (4,500–5,500 yen/unit). You will see how gigantic the market is!

It remains yet to be known why Nintendo is shipping "Super Mario Brothers" for the Fami-Com use, but has not shipped its coin-op version. Its spokesman also has not commented thereon. Such being the case, we cannot but look into its contents as a Fami-Com game.



Screen images of "Super Mario Brothers"

In this game, the player advances Mario quickly or slowly, causing him to jump or sometimes throw a fireball. The game story develops as follows: Mario enters the land of mushrooms occupied by a family of tortoises, and after many adventures (8 stages x 4 substages = 36 stages), he finally rescues Princess Peach, princess of the mushroom land, bringing peace to it. When Mario picks up a mushroom hidden in the block, he becomes Super Mario. Similarly, when he picks up a fire-flower, he becomes Fire Mario. When he runs against a tortoise or other obstacle, or falls down, that Mario disappears (3 Marios for a game). If he succeed in picking a '1 up' mushroom, or gathers 100 medals, another Mario is added.

Super Mario is a size larger than Mario, and can destroy the block. Fire Mario can throw fire-balls, and destroy obstacles. That is, Fire Mario is the strongest in this game. All of eight castles must be surrendered, but at the final scene of each such surrender, the strongest character of the enemy is waiting to encounter, stirring up the challenging spirit of the player. The game is characterized by many "hidden characters" the player can discover during the game, and it is very amusing to discover and utilize them. The player can play the game at a speed suitable for him, while overcoming the difficulty in fitting. So, its exact coin-op version will be able to make a big hit without fail.

In Japan, 6 million units of Nintendo "Fami-Com" (14,800 yen) have already been sold, and yet its supply remains short. This Fami-Com boom is having a variety of influences. First, it has made itself felt at locations (game centers) where coin-op amusement games are concentrated. 'Mappy", "Xevious", "Kung-Fu Master", etc. have regained in popularity thanks to the Fami-Com, and along with this, income from those coin-op games have also increased. Operators, who have already parted with "Mappy" and other old pc boards, felt quite at a loss. On the other hand, even when Nintendo shipped coin-op games, such as "Excitebike", "Ice Climber" and "Mach Rider", most of operators did not buy, saying that "there is no reason to buy games same as those for the Fami-Com, simply because they are coin-op versions". Thus, Nintendo makes it a rule not to ship good coin-op games even when good games have been developed (e.g. "Arm Wrestling"). A strange phenomenon — even when a good game has been developed, it cannot be obtained in Japan — is occurring.

The next problem is that the number of cases which the Fami-Com is put in the table type video game cabinet, is increasing. Since Nintendo and other Fami-Com video soft manufacturers own each game's audio-visual copyrights, and they prohibit that those Fami-Com games be coin-operated, such uses naturally violate the copyright. Legally, any violation of the copyright is subject to a criminal punishment of less than three years' imprisonment, or a civil punishment of payment of damages. Though ordinary operators do not commit such illegal deed, the advent of "Super Mario Brothers" may have rather facilitated such deed. The reason is that the game's coin-op version has not been released, while the game itself is making a big hit. In a flurry, some operators are operating the game by incorporating it into the coin-op cabinet, though they know it is illegal. Nintendo asserted that "it is obviously illegal, and we'll pursue their criminal responsibilities". Thus, the police is expected to start the investigation of those locations.

Additionally, a variety of troubles are occurring about the copyrights, including unauthorized copying of Fami-Com game cartridges. Apart from these problems, social phenomenon being caused by the Fami-Com boom are being commented. For example, since home TV sets are used (in the evening, in particular), commercial broadcasting CMs have become less effective, so that the number of sponsors have decreased. Even the adults, who have so far been convinced that video games are harmful to children, and opposed to video games, are beginning to change their opinion, feeling that "video game is interesting", as they play games with the Fami-Com.

We have analyzed the situation from the fact that a video game book is read by the Japanese more than any novels, biography or documents. It may be said that video game is going to take firm root in society, and nonsensical "Fuei Act" control may disappear in future. This, however, presupposes that nonsensical operators disappear, and there be only amusement operators who are honest.

Tehkan Changes Its Name To Tecmo Limited

Tehkan Limited of Tokyo, noted manufacturer of coin-operated video games, officially changed its name after 22 years to Tecmo Limited, effective January 8. The announcement was made by Takashi Kakihara, president of the company on December 27.

"The name change reflects our plan to grow in the coin-operated and home video fields, as well as expand our opportunities to enter home video game segment," Kakihara said. The company have oriented to change its name before long time. Recently it has entered home video cartrige market for Nintendo's "Family Computer". It is said that its subsidiary, Tehkan, Inc. of U.S.A., will also change its name soon.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
© 1986 Amusement Press, Inc.
Printed in Japan

メジャー リーグ
Major League

〝メジャー リーグ〟は、ボールの動きに合わせて画面を上下・左右にスクロールさせることによって、これまでにない球場スケールを再現したゲームです。しかも、スピードと方向をコントロールする「トラックボール」とバスターもできる「スウィングレバー」の採用で、実戦さながらの頭脳プレイ、珍プレイが続出。野球狂を熱中させるベースボールプレイが体験できる、まったく新しい野球ゲームです。

セガ・システム16 新登場

16ビットＣＰＵが、画面をより高度に、よりリアルに変貌させ、ＦＭ音源採用の新開発サウンド・チップが、迫力の音を響かせる。ゲームの世界に新次元を拓くセガ・システム16。衝撃のデビュー！

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1-2-12　〒144　電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　〒062　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　〒561　電話 06(334)5331(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　〒810　電話092(522)4715(代表)

地底探険ゲーム

SPELUNKER

© 1985 IREM Licensed from Broderbund ™

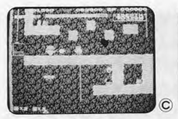
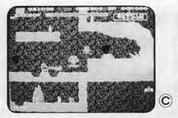
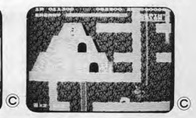
スペランカー

君よ、スペランカー！
謎で隠された通路を開いて行け。
発見は地図をぬりかえる！

新登場

秘密の通路を探し出せ!!

地下深く入り込んだ通路。そこから通じる〝伝説の楽園〟を求めてスペランカー（洞くつ探険者）達は地底にもぐった。しかし、暗くつめたい通路には、ゆうれいやコウモリ、地底人など手強い敵が君の行手を阻む。さあ、ショック、スリル、アクションいっぱいの地底探険のはじまりです。

● この商品は弊社の応諾なしに海外への出荷はできません。

● お問合わせ／お申し込みは……

アイレム販売株式会社
IREM CORPORATION

本　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎(06)535-1060(代表)
東京販売　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル
☎(03)442-3081(代表)