

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. 雑誌誌

ゲームマシン

ビデオディスク機主役に

JAMMAとJAPEA共催の第21回AMショー

「Gマシン」出品抑制。まだ疑問点も  
TVゲーム機は新たに45機種も発表



第21回AMショー第1会場の様子



第2会場(2階)の展示会場の様子



上の写真は第21回AMショー開会式の様子。上は挨拶する中村会長(左側)。下はテープに鉄を入れる中村会長(左)と山田会長

会期の関係で入場者数減少  
全体的に豊富になった内容

JAMMAとJAPEA Aの二協会の共催となった第21回AMショーが、九月二十八日から二日間、東京・平和島の東京流通センター(TRC)で開かれ、大型から小型までバラエティーに富むAM機が六十二社(出版関係三社を含む)により所狭しと出品され、展示会場は熱気にあふれた。このAMショーは各種の人気TVゲーム機や、バラエティーに富む遊園施設を生み出した日本、英国ATE、米国の引継いだ岡田友生氏も挨拶に立ち、「ゲームマシンを世界中の人びとに楽しんでもらい、将来はクレムリン、ベトナムへも私たちの製品を送りたい。ミサイルでなくゲームマシンのボタンを押すことで、世界の平和を保つよう呼びかける責任が私たちにあり」と述べている。

AMOAと並んで世界三大ショーのひとつとされる。ただ従来のAMショーはオペレーター団体(NAO)を含む三協会共催だったが、今回は小型遊園機メーカー中心のJAMMAと遊園施設メーカーのJAPEA Aとの二協会共催、つまり大型と小型のAMメーカー協会主催による展示会というスタイルになったことが最大の特徴。

会期中入場者数は主催者発表によると延べ二万三千人(昨年三万人)、うち海外から千五百人(昨年二千人)で国内業者、海外からの業者ともに昨年を下回った(本紙調べ)。実入場者数は約一万二千人。このことは会期が従来の三日間から二日間(短縮されたこと、また健全な娯楽、明るい社会のテーマに沿って出展内容をしぼり密度の濃い展示内容にしたことなど)がその理由とされる。今回のショーは遊園施設分野で一段と内容が充実し世界的水準を維持し、たこと、またゲーム機関係はとくにTVゲーム機分野でビデオディスク採用のものが数機種出品され、これに話題が集中していき「たい」と述べた。今年も来年のAMショーも今回のスタイルで開かれるもよう。またNAOも単独で春のショーを開くことになっている。

AMショーのもようは二十八日夕方に日本テレビ系、二十九日朝テレビ朝日などで放映された。

ユニバーサルもLDTVゲーム

来春発売を予告

ユニバーサル販売機(本社東京、岡田和生社長)は九月二十七日、ホテルニューオータニで開かれた同社来春三月にはレーザーディスク・TVゲーム機を発売することを明らかにした。

ユニバーサル販売機(本社東京、岡田和生社長)は九月二十七日、ホテルニューオータニで開かれた同社来春三月にはレーザーディスク・TVゲーム機を発売することを明らかにした。

招待会で挨拶する岡田和生社長



See Page 34  
Overseas Readers  
Column





上の写真は議長団席のようす、下はオブザーバー、ゲスト席のようす



上の写真は議長団席のようす、下はオブザーバー、ゲスト席のようす

以下討論、質疑応答が... 必要があることを強調... 代表し両協会で「共同宣言」

「前文」 我々は、過去二回にお... 国際会議において、

ビデオゲームの著作権... 確立、盗作模造行為の排... 除ならびに社会的認識の

「未来のおもちゃ箱」でナムコが釈明... AMショー委員会9月中二回開催

「九娛が出版取消し」... 認められ、さらに同社と

「コピー撲滅のため国際組織「共同委員会」の設置採択」... ニュースレトリズを出し

「電取自主検査すべて合格」... 矛盾はらむG機出品規則

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

# コピー撲滅に国際組織

## 「第3回ビデオゲーム製造会社国際会議」開催



上の写真下段左から右へ、任天堂・飯島本部長、コナミ工業・仲真専務、セガ社・駒井常務、データエース・福田社長、タイトー・中西常務、JAMMA中村会長、AGMAロビンズ会長、ハリウッドウェー社・マロフスキー社長、アタリ社・オズボーン副社長、AGMAプラスウェル専務、マイルスター社・ボリック副社長、中段は左から任天堂、BACTAブルーム氏、スターン社・西倉部長、コナミ工業・竹中副社長、JAMMA日南専務、ルッファ&デイス社・デイス社長、BACTAブルーム氏、スターン社・永藤社長、JAMMA加藤氏、データエースUSA社・横山氏、アタリ社・ボール副社長、データエースUSA社・マクリン氏、ナムコアメリカ社・中島社長、ENV社・クリンケ社長、タイトー社長室付・フォークス氏、データエースUSA社・ロイド社長、タイトー・高瀬氏、マイルスター社・ローズ副社長、データエース・堀川部長、タイトー・アメリカ社・モリアリティ社長、スペインのセガ社・プロムリー社長、ナムコ・石崎常務、ハリウッドウェー社・スタルマー氏

「国際会議」は昭和五十六年三月九日、第... 内外ともに法的保護強まり... 2年ぶりに日米両協会共催

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

日本のJAMMA(日本アミューズメントマシン工業協会)と米国のAGMA(アミューズメント・ゲーム・マニファクチャラーズ・アソシエーション)の共催で、九月二十七日、東京のホテルオークラ・春の間で「第三回ビデオゲーム製造会社国際会議」が開かれ、日米欧のTVゲームメーカー代表により無断コピー対策の現状報告が行なわれ、国際的連帯のもとでコピー対策を進める旨の共同宣言が行なわれた。これをさらに具体化するため日米の両協会による共同委員会設置が採択された。共同委員会の第一回会合は十月下旬ニューオーリンズで開催された。と今回の国際会議は高く評価されている。

一回会合が日米欧八社に... かつたのが、今回は日米... 両メーカー協会共催と... いうように、協会ベース... で日米協力していく姿勢... が目立った。これは参加... 社であるメーカー自体が... 日米双方に拠点をもち... いるケースも多いこと... からして、今後このこ... ころから日米のメーカー協... の連携が深まること... 確実になってきた。

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長



上の写真は国際会議のようす、下は発言するセガ社の中山社長(中央)



上の写真は国際会議のようす、下は発言するセガ社の中山社長(中央)

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長

「共同宣言」に署名し交換するJAMMA中村会長(左)とAGMAのロビンズ会長















# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

## 新日本企画



同社メダルゲーム機の小間では、競馬をゲーム内容としたTVメダルゲーム機のジャック開発「ダイヤモンド・ダービー」、電光点滅式によるルーレットを内容としたカプコン製「フィーバーチャンス」の2機種をそれぞれ五台ずつ並べて展示した。



同社アーケードゲーム機の小間では3機種のTVゲーム機新作を披露した。パズル要素を採用した「タングラムQ」、2層の迷路上のドットを取る「アクウ」、エレベーターを使い食物を取る米国エボス社「ザ・ゴルフ」。このほかタイトー、セガ社、アルファ電子、セイブ電子、日本物産などのTV機や、日創製古い機も出品した。

## ジャレコ



TVゲーム機とアーケード機を出品。TVゲーム機は「エクセリオン」(本号「話題のマシン」参照)、クイズ機「クイズタイムアタック」を発表したほか従来機を2機種展示した。アーケード機では画面入替可能な「エキサイトベースボール」「ニュー新幹線ゲーム」を出品。また小間内に「中古情報交換コーナー」を設置。

## タイトー



LVD採用TVゲーム機「レーザーグランプリ」を中心に、「女子バレーボール」「カンキックキッド」「ウルトラクイズ」、金子製作所「ファイティングローラー」、アタリ社「スターウォーズ」などTV機、ゴットリーブ社「アマゾンハンド」「レディエイムファイヤー」などフリッパーのほかカラオケ、両替機など幅広く出品。



同社メダルゲーム機の小間では、多人数用としてマネーシューター型「ベニー・オーシャン」、"ファロ。シリーズ第3弾「ファロIII」、"ルーレットキング"、1人用はじゃんけんとアマダゲームを楽しむTVゲーム機「ジャンケンポン」、TVモニターとパチンコを合わせた「パチンコダービー」のほか、メダル貸機なども出品。



同社アーケード機の小間ではTV機からパソコンまで幅広く展示。TVゲーム機はビデオディスク採用の「スタープレイヤー」、「アップダウン」(本号「話題のマシン」参照)など、アーケード機はクレーン機「ディガマート」、小間の一角に家庭用ゲームコーナーを設け「SC-3000」、「SG-1000」およびその各種ソフトを披露。

## セガ・エンタープライゼス



# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

## サン電子



米国シミュレック社開発のレーザーディスク採用によるTVゲーム機「キューブクエスト」を参考出品した。同機は3D効果のある画面の中央から追ってくる敵を、ボールスイッチと発射ボタンで撃破していく宇宙戦争ゲームで、キャビネットはアップライトに座席が付いたユニークなもの。このほか「アラビアン」を出品。

## こまや製作所



アーケードゲーム機を3機種出品した。クマが蜂に刺されないように進んでいき、蜂の巣をつついて逃げ帰るといったゲーム内容の新製品「クマ公のハチたいじ」をメインに、車の走行がテーマの「ジャンピングラリー」、帽子に隠されたリングを当てる「アップルマジック」を展示。

## コナミ工業



オリンピックの陸上競技を採用したTVゲーム機「ハイパー・オリンピック」を発表展示した。同機は100m競走、走り幅跳び、ハードル、ハンマー投げ、走り高跳び、やり投げの6種の競技を採用したもので4人用。同社小間では84年ロス五輪のマークパネルやシンボルキャラクター「イーグルサム」の人形なども設置しアピール。

## シグマ商事



同社メダルゲーム機の小間では3リール8ライン方式のスロットマシン「スーパー8ウェイズ」、動物や果物の絵柄のTVルーレットゲーム「メリー・サークル」、英国KWシステムズ社製マネーシューター型ゲーム機「アズテックゴールド」(8人用)のほか従来機「チャッカラック」「ザ・ダービー・マークIII」などを出品した。



同社アーケードゲーム機の小間では、セイブ電子から独占販売権を得ているTVゲーム機「スティンガー」を、テーブル型とアップライト型にて出品した。同機は宇宙空間と広大な敵基地上空で繰り広げられる宇宙戦争ゲーム(本号「話題のマシン」参照)。

## サンリツ電気



TVゲーム機を3機種展示した。4つのジャンルからの質問に答えていくクイズ機「クイズジャンプ」を中心に、マイクロ化した博士が3パターンの戦いを展開する「ドクターミクロ」、麻雀ゲーム機「ジャントツスーパー」を出品。なおTVゲーム機「スーパーセブン」は出品されなかった。

## 価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

### ハイパーオリンピック

同時に4人で楽しめる、本格的なスポーツゲーム!



HYPER OLYMPIC

### インターステラー

LDによる映像、5チャンネル採用の宇宙ゲーム



INTER STELLAR

### フォゾン

パターン認識能力を駆使、右脳トレーニングゲーム



PHOZON

### かみなりゴロちゃん

リングをパイプに触れなように移動させていく



KAMINARI GORO-CHAN

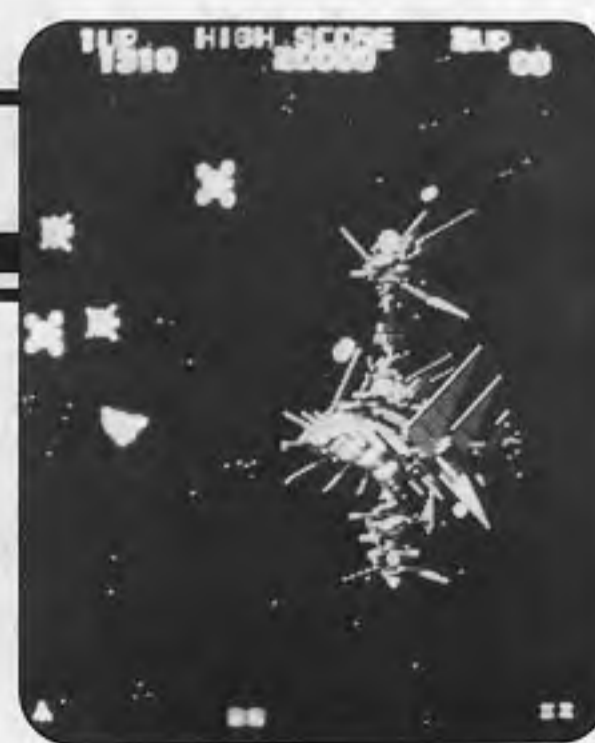
## 第21回AMショーで衝撃的デビュー

セイブ電子オリジナルTVゲーム



壮大な  
スペースロマン

エネルギー生命体「バイオ・トロン」破壊をめざし敵基地に突入するステインガー・ウルフ。敵巨大戦艦「ギガント」の出現、味方ロボット「ボンゴ」との遭遇など多彩なゲーム展開で長期安定稼働!



1人用TVメダルゲーム



マージャンの楽しさと、ポーカーのスリルが合体—— JANPOKER

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。



<お問い合わせ先>

シグマ商事株式会社  
〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11  
☎03-496-9933(代)

sigma enterprises, inc.  
Phone: 03(496)5221 TLX:0242-2266  
13-11 Udagawacho Shibuya-ku Tokyo, Japan



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



# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

## ナムコ



コースを選べる「ボールポジションII」(コックピット型と新型エクセルタイプ、120インチ大型ビデオプロジェクターにて出品)、図形を作る「フォゾン」などTV機、宇宙を背景にクレイ射撃をする2人用ガンゲーム機「コスモスワット」(参考出品)などのほか、ロボット「コスモ星丸」「リボンメーカーロボット」も出品した。

## テーカン



同社のメダルゲーム機の小間では、TVメダルゲーム機「ピカレット」を出品した。これはルーレットをゲーム内容としたもので、TVモニターにルーレットおよび配当表が表示されており、選んだ色あるいは数字が合えば表示枚数のメダルが払い出される。

## 大東音響



同社アーケードゲーム機の小間では陸戦をテーマとした3D効果のある画面の「センジョウ」、スペースものの「アウ」(参考出品)、「ガズラー」を出品。また同社ラバキャビネットのニュータイプでハーフミラー付きの「ラバ・デラックス・タイプ」カラーキャビネットを紹介した。

## バーリーサービス



同社はメダルゲーム機の小間にて出展し、パリスロット「ダラープロダクション」(参考出品)、TV麻雀機の三基商事「プロフィーバー」、小型コンピューター占いの日創「ラブテラー」のほか、中部商事「リフトミニ」、中野技研「GSスイッチングレギュレーター」「GS紙幣両替機」なども紹介した。

## 任天堂



同社「ドンキーコング」「ドンキーコングジュニア」に続く「ドンキーコング」シリーズ第3弾「ドンキーコング3」を発表展示した。これは上部にあるドンキーコングと襲ってくる無数のハチたちを、「スタンリー」が殺虫剤のスプレーを吹きつけてやっつけていくというコミカルゲームで、全部で3パターンの展開がある。

## 日本物産



ダチョウがカメラをけり飛ばして他の動物たちを倒していくというTVゲーム機「ダチョウ」をメインに、TV麻雀機「ジャンコウナイト」、ロジック製TVクイズ機「おしゃべりまちゃ」、サクセス開発のTV野球ゲーム機「プレイボール」を出品。また同社新キャビネットのアップライト型と丸形テーブルも紹介した。

## 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

### エクセリオン

異次元空間での戦い。回り撃ちなど新攻撃続出!



EXERION

### 女子バレーボール

世界各国のチームと対戦。時間差攻撃など本格的!



BIG SPIKERS

### フォゾン

パターン認識能力を駆使、右脳トレーニングゲーム



PHOZON

### ハイパーオリンピック

同時に4人で楽しめる、本格的スポーツゲーム!



HYPER OLYMPIC

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の18の7 黒江屋ビル ☎03(553)6881

# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

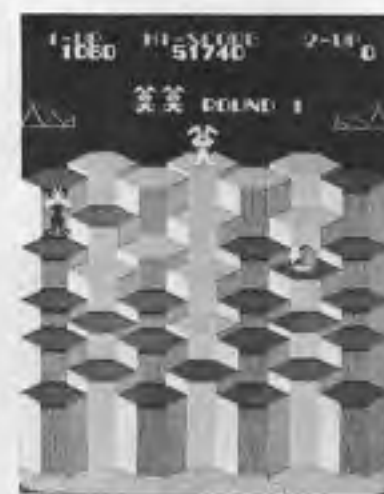
## 大東音響



船井電機グループの同社は、オーディオ・ビデオ機器メーカーとしての実績を踏まえて開発したレーザーVD採用のTVゲーム機「インターステラー」を披露。これはコックピット型の宇宙戦争ゲームで、3Dコンピュータグラフィックによるファンタジックな画像、5チャンネルシステム採用の迫力ある音響効果などが特徴。

## ショーで話題のTVゲーム画面

本紙本号「話題のマシン」および広告で掲載したものはここで省略しました。



ポッパー (大森電気)



クイズキングパートII (アポロ)



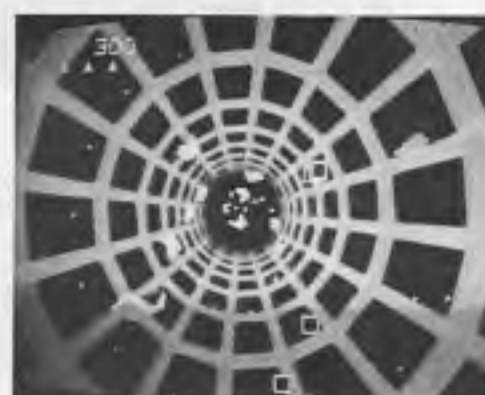
ファイティングローラー (金子製作所)



カンキックキッド (タイトー)



TX-1 (辰巳電子工業)

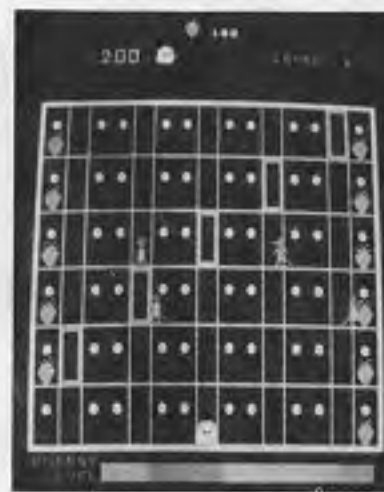


サイバークエスト (サイバートラック)

## データイスト



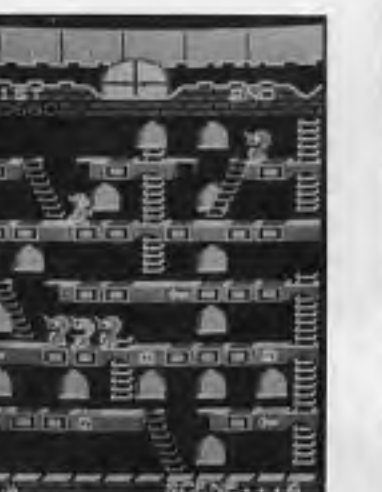
DCシステムのTVカセット新作「スーパーダブルステニス」(本号「話題のマシン」参照)と宇宙戦争ゲーム「プラムゾン」を発表したほか「プロサッカー」も出品。なお「シンボリン」は未完成のため出品されなかった。またVD採用の「幻魔大戦」(ベガスバトル)、古い機「幻魔タロット」、「ユーミン」(ディスティニー)など。



ザ・ゴルフ (エポス)



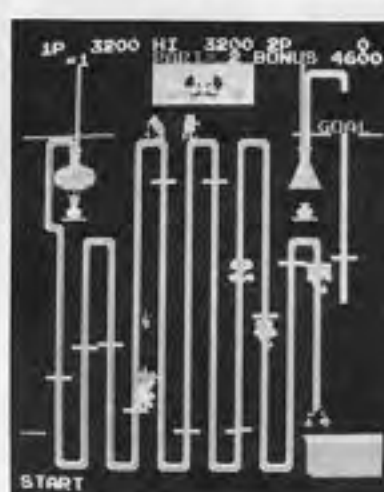
プラムゾン (データイスト)



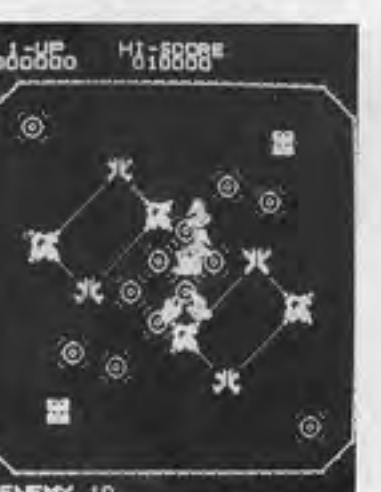
ミスタードゥユニコーン (ユニバーサル)



インターステラー (船井電機)



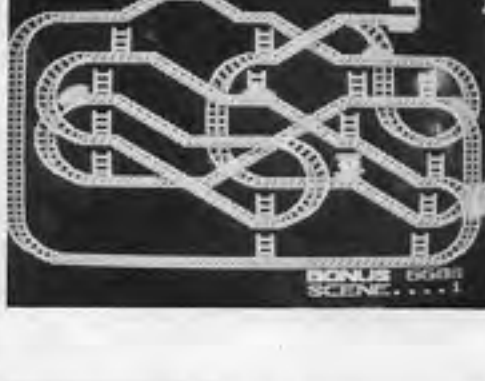
ドクターマイクロ (サンリツ電気)



ディスク (コアラテクノロジ)



トライボム (コアラテクノロジ)



ゴーゴコースター (ユニバーサル)



ロボット (ユニバーサルレイランド)

## 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

### GIANT JACKPOT

#### ジャイアントジャックポット

日本で初登場!  
(オーソドックスなスロットマシン)  
電子回路採用  
最高6枚賭け  
最高1万枚ペイアウト



### GOLD BALL

#### ゴールドボール

オーソドックスな最新フリッパー  
P・L・A・Y  
GOLD BALL  
をスぺアウト



### GRAND SLAM

#### グランドスラム

2または4Pで対戦スコアが表示されます。  
本格的な野球フリッパーゲーム。



販売代理店募集中

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)  
PHONE 03(476)5981 〒150



# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

## カワクス



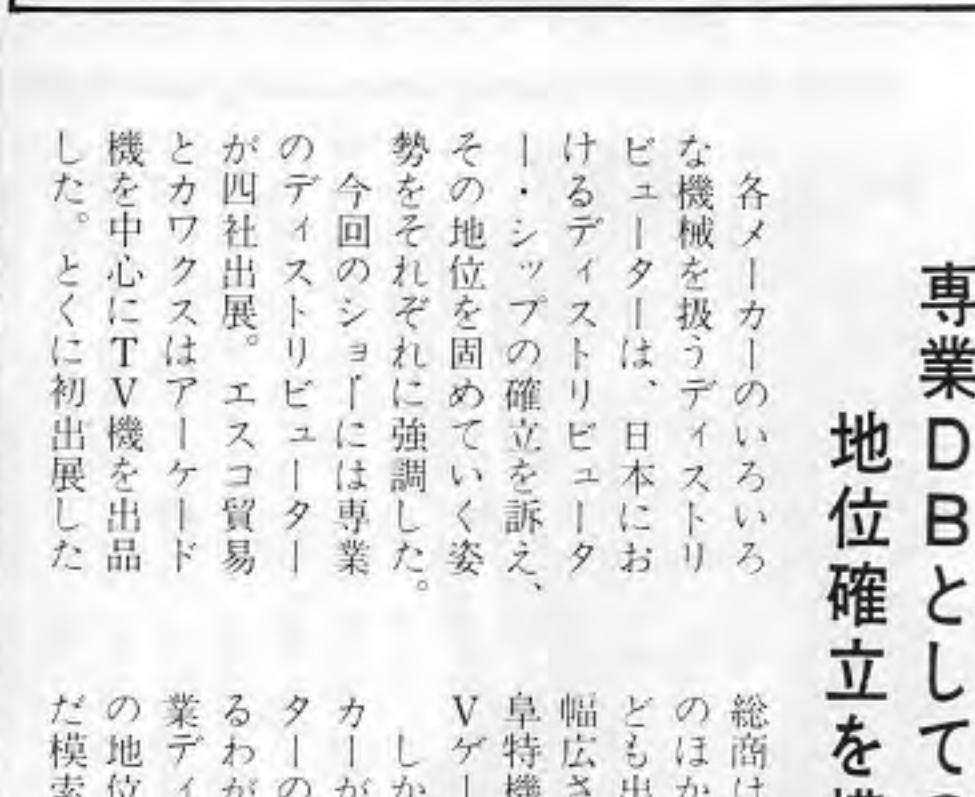
「コスモファイター6ガロン」「ラッキークレーン」、今井電子工業のクレーン機「ブチッコ」のほかカトウ製作所、カフコン、名豊商事など各社アーケード機、ロボットの大群と戦うユニバーサルプレイランド製TVゲーム機「ロボット」のほか国内有力メーカーのTVゲーム機、またグローリー両替機、健康器具なども展示した。

## エスコ貿易



各メーカーのTVゲーム機、プライズマシン、古い機、その他アーケード機やキャビネットなどを総合的に展示した。セガ社、ジャレコ、新日本企画、大東電機、ユニエンタープライズ、アルファ電子、セイブ電子、およびママトップ「バーディ」など各社ゲーム機のほか、「ミニアップロボ」「無人お店番システム」など。

## ディストリビューター



各メーカーのいろいろな機械を扱うディストリビューターは、日本におけるディストリビューター・シブの確立を訴え、その地位を固めていく姿勢をそれぞれに強調した。今回のショーには、専業のディストリビューターが四社出展。エスコ貿易とカワクスはアーケード機を中心にTV機を出品した。とくに初出展した

専業DBとしての  
地位確立を模索

総商は各種アーケード機のほか両替機、パーツなども出品し取扱商品の幅広さを示した。また岐阜特機は各メーカーのTVゲーム機新作を出品。しかし一方で有力メーカーがディストリビューターの機能を果たしているのが現状では、専業ディストリビューターの地位の確立にはまだまだ模索が続いている。



## 総商



TVゲーム機、その他アーケードゲーム機のほか両替機や部品なども出品した。セガ社、タイトー、コナミ工業、ユニバーサル、ユニエンタープライズなどの新製品およびオルカ製TV宇宙戦争ゲーム機「ドッグファイト」も出品。また友栄、太陽自動機などのアーケード機のほか光電子機材のパーツ、両替機、キャビネットも展示。

## 岐阜特機



国内メーカーのTVゲーム機新製品にほって出品。タイトー「レーザーグランプリ」「女子バレーボール」「ウルトラクイズ」、データイースト「スーパーダブルステニス」、新日本企画「タンクランQ」、ジャレコ「エクセリオン」、日本物産「ジャンゴウナイト」、セイブ電子「スティンガー」など。

# 21st Amusement Machine Show

出展各社  
写真特集

## ユニエンタープライズ



古い機とTVゲーム機を出品。古い機は新タイプ「バイオリズムマシン」ほか「サイコロ」など。TVゲーム機では「続頭の体操」「ドクターQ」、三機電子「パチフィーバー」、参考出品として赤ずきんちゃん狼と戦うライオンコマース開発「ブロックバスター」、ドル袋を集めるイタリア・ザッカリア社「マネーマネー」。

## 友栄



アーケードゲーム機を4機種出品した。日米対抗野球の「野球ゲーム」、運動会の競技種目を採用した「棒たおし」、動物たちに手紙を配達する「森のゆうびんやさん」、ウサギとカメの競走をテーマとしたパチンコ式ゲーム機の新製品「うさぎとカメ」を披露。いずれもプライズマシン。

## 半田機械器具



カエルの口でボールを受ける「キャッチャーフロッグ」、ゴリラとジャンケンをする「ジャンケンポンゴ」、動き回る魚を釣り上げる（磁石応用）とその魚の重さが表示されるという釣りゲーム「プロフィッシャー」（参考出品）などアーケードゲーム機と、自販機「コットンキャンデー」「ファンキーマルーン」を出品した。

## ローラートロン



ドミノ遊びをテーマとしたTVゲーム機「ドミー」（テクノスジャパン開発）を中心に、電光点滅式プライズマシン「ドクマX」（太陽自動機製）、古い機「ラブテラ」（日創製）を出品。なおハンドルとプレーキ、アクセル、シフトレバーを操作するTVドライブゲーム機「スーパーチャージド4」は未完成のため出品されなかった。

## ユニバーサル



同社メダルゲーム機の小間では、スロットマシンを4機種展示。3リール1ラインの「3コインマルチプライヤー」、3リール5ライン「5ラインペイ」の新製品2種と従来機「アメリカナマークV」「ダイナマイト」。このほか払出しが超高速で紙幣の表裏どちらでも識別可能なメダル貸機「UN-8300DX」を出品した。

## ユニバーサル



同社アーケードゲーム機の小間では、3機種のTVゲーム機新作を披露した。ハンマーとブロック落として敵をやっつけていく「ミスタードゥ対ユニコーン」、ジェットコースターのレールの上を歩いて進む「ゴゴゴコースター」、丸太やシーソーの上をジャンプしながら渡っていく「ジャンピング・ジャック」を出品。

# DOMMY

君は、何個  
たおせるかな?

GET LOST IN THE BLOCKS  
..... WITH DOMMY

©テクノス・ジャパン

# ドミーと遊ぼう!!

PLEASE CALL OR TELEX

Rollertron 株式会社 **0.5.FOJ**  
ROLLER TRON CORPORATION LTD.

東京 千160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早稲ビル1F) ☎(03)204-0469(代表) 大阪 千533 大阪市東淀川区東中島1丁目12-33 ☎(06)325-3843(代表)  
TOKYO 20-1 2-CHOME NISHIWASEDA, SHINJUKU-KU, TOKYO, JAPAN OSAKA 12-33 1-CHOME HIGASHINAKAZIMA, HIGASHIYODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN  
PHONE(03)204-0469 TELEX 02324581 ROLLER, J PHONE(06)325-3843

## SANWA GAME'S PARTS

ゲームパーツのことなら何でもご相談下さい。

かわら版でおなじみの

JL-2, 4, 8 ジョイスティックレバー JOYSTICK LEVER	SB-2 スイッチボックス SWITCH BOX	NF-3 ノイズフィルター NOISE FILTER	OBS-30-R 連射スイッチ(30φ) SPEED PUSH BUTTON	OBS-24-R 連射スイッチ(24φ) SPEED PUSH BUTTON	OOP-3 ワンタッチオープンパネル(3ツ穴) ONE TOUCH OPEN PANEL
OOP-2 ワンタッチオープンパネル(2ツ穴) ONE TOUCH OPEN PANEL	LL-2 レスロック LACE LOCK	SKD-B-D ダイカストK DIE-CAST LOCK	SB-3 スイッチボックス SWITCH BOX	P-A-4 Pスイッチ P. PUSH BUTTON	

〒112 東京都文京区大塚3丁目6-5  
TEL 03 (943) 7011(代)  
TELEX STRAD J25633  
CABLE DENSISANWA

**三和電子株式会社**

**Sanwa Denshi Co., Ltd.**  
6-5, 3CHOME OHTSUKA BUNKYO-KU  
TOKYO 〒112 JAPAN  
PHONE: 03 (943) 7011  
TELEX STRAD J25633

















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 ミシシッピ大学、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。

取納された別のアプル・プログラムの名称である「DOS 3.3 HELLO」および「アプル・インテグレーション」は、アプルがディスクに収録して販売する他のコンピュータ・プログラムの名称である。被告が商標またはトレード・ネームとして、「アプル」の語を取り入れた、もしくはその他の原告の商標と混同を生じさせるほど類似したその他の名称を使用することを差し止める。しかし、この差止めは、被告のコンピュータまたはプログラムの名称を侵害するものではない。被告は、原告の訴えを認めず、原告の申請に依ってこれを与える。この差止めは、原告の証拠がこれらのコンピュータ・プログラムにおける原告の著作権の侵害を理由とする訴えにおける勝訴の可能性を十分に証明するという認定に基づくものである。

裁判所は、第九巡回区で適用される予備的差止めを与えるか拒絶するかの基準を考慮した。これは、あくまでも詳細に説明する。II 著作権法の議論

著作権法の問題は、すべてのコンピュータ・プログラムが有効に著作権を取得できるか、または限定された種類のコンピュータ・プログラムだけが著作権資格であるかである。(A) 著作権法の規定

一九七六年以前においては、どんな種類のものが著作権保護の範囲内にはいるかは明確でなかった。一九〇九年著作権法を含む旧法のものにおいて、最高裁判所が「ワイト・スミス対アポロ社事件(一九〇八年)」において述べたように、保護は「人間が知覚することができるコピー」理解のことができた。法律雑誌の論文は、さかんに議論した。プリントアウトが保護されると考えられる場合でも、ROMに取納された形式のまたはコンピュータに直接使用することのできる形式のプログラムまで著作権によって保護されるかはつきりしなかった。

一九七六年著作権法第一〇一条以下は、多くの分野において著作権保護の範囲を大きく拡大した。この法律は、何を保護するかを明確にするため、いくつもの重要な文言を書き直し、多くの新しい文言を使用した。新しい文言の中には、保護は「現在知られている、または将来開発される有形の表現、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たオリジナルな著作物」に与えられると規定する第一〇二条(a)がある。

提出した時点において、フォーミュラはバインアプル・キットを四十九個販売しただけである。これらのキットの販売は現在中止されている。しかし、フォーミュラは、新しい種類のバインアプルのキットを宣伝し、かつ販売に供している。このキットからは、前の型およびアプルIIのものと同じ能力およびコンピュータ・プログラムを持つパーソナル・コンピュータを組み立てることができる。

# ROMおよびディスクに収納されたコンピュータ・プログラムの著作権侵害

アプル・コンピュータ社 対 フォーミュラ・インターナショナル社

(合衆国地方裁判所カリフォルニア中部地区 1983年4月11日判決)

## ビデオゲーム裁判事例の研究... 10

早稲田大学教授 土井輝生

### 事実

原告アプル・コンピュータ社は、コンピュータおよび関連周辺器材ならびにコンピュータ・プログラムその他のコンピュータ用ソフトウェアの製造販売を行なっている。アプルは、一九七六年に設立されたにすぎないが、全世界に製品を販売する巨大な企業になった。その年間総売上は、数億ドルにのぼっている。アプルの主要製品のなかには、アプルIIコンピュータがある。これは、家庭用や小企業の事務所での個人的に使用されるように設計された小型コンピュータである。アプルは、アプルIIコンピュータに使用されることのできる種々の周辺器材も製造している。そのなかには、ディスクセットもある。

アプルIIコンピュータには、ROMに格納された多くのコンピュータ・プログラムがついている。アプル・ディスクセットにも、コンピュータ・プログラムが格納されている。本件で問題になっているのは、五つのアプル・コンピュータ・プログラムである。そのなかの二つ、オートスタートとアプルソフトとは、ROMに格納されている。他の三つのプログラムHELLOとDOS 3.3とアプル・インテグレーションとは、ディスクセットに格納されている。これら五つのプログラムは、連邦著作権法に基づいて登録されている。ROMには、ROMに直接プリントするか、またはROMに近接した回路基板のROMに近接した部分にプリントする方法で、著作権表示が付けられている。本件で問題となっているディスクセットには、それぞれその表面に著作権表示が付けられている。

提出した時点において、フォーミュラはバインアプル・キットを四十九個販売しただけである。これらのキットの販売は現在中止されている。しかし、フォーミュラは、新しい種類のバインアプルのキットを宣伝し、かつ販売に供している。このキットからは、前の型およびアプルIIのものと同じ能力およびコンピュータ・プログラムを持つパーソナル・コンピュータを組み立てることができる。

### 判決

アプルの申立ては、本件の訴訟係属中、フォーミュラに次の行為を差し止めることを裁判所に求めるものである。(1) 組立てた、またはキットの形式のバインアプル・コンピュータを製造し、輸入しまたは販売すること。(2) アプルIIコンピュータのケースの使用すること。(3) アプルの商標やトレード・ネームを模倣したバインアプルその他の標章または名称を使用すること。(4) オートスタート、アプルソフト、HELLO、DOS 3.3およびアプル・インテグレーションを含むアプルが著作権取得したコンピュータ・プログラムのコピーである、またはこれを含む物品を販売すること。

チップで、微小な「ビット」の形式で情報を蓄積するものである。ビットは、たんなるオンとオフのスイッチである。これらのスイッチを動作させるパターン、シーケンスおよび度数は、機械に指令を与え、いろいろなモードでその機械を機能させる。ROMにインプリントされたパターン全体が、一般にコンピュータ・プログラムと呼ばれているものを構成するのである。



(Apple II カタログから)



に「アイデア自体について特許を与えること」である。しかし、本件においては、このような事実は存在しない。

反対に、自由にコピーできるとすれば、被告は、原告の実際的な研究開発の費用を自分自身の使用のために利用できることになる。このような利用は、きわめて可能である。この申立てにおいて提出された専門家の証言は、ROMまたはディスクセットに入れて使用可能な形式にされるとプログラムを複製しまたはコピーするプロセスは、ばかたほど簡単であることを確認する。ディスクセットは、初步的な技能とわずかな費用で複製され、コピーすることは、ROMは、ほんのわずかな難しさを伴う。

Appleは、本件において、アイデア(すなわち、機械に特定の機能をいとなませる)の保護ではなく、特定のプログラムの形式のこれらのアイデアの特定の表現の保護を求めているのである。そして、フォロミーは、これらの表現を、これを開発するに要する多額の資金と多くの労働力を投下することなく利用し販売する特権を欲しているのである。単純な経済学によると、フォロミーの戦略は、コンピュータ市場における競争と革新を促進ではなく阻害するものである。自分が作り出し

たものをだれでも自由に複製することができるとすれば、新しいプログラムを開発するために時間と資源を投下しようとする会社はほとんどないであろう。開発費はかかるまいというだけのために創作よりも安い値段で販売することによる「競争者」は、革新者が自分の投資を回収する必要がある市場を破壊するであろう。

本件の準備書面においても、技術や法律の文脈においても、コンピュータ・プログラムにならぬかの保護が必要であるという前提のもとに著作権が最良の保護形態であるかについて相当な議論がなされている。著作権法はこの種の新技术を保護するために必要とされ、また、いくらかの論議者が提案しているように、混成のまたはまったく新しい形式の保護を考案すべきであるかも知れない。しかし、これは議会の仕事である。当裁判所は、たとえ欲しても、新しい保護の形式を考案する特権を持っていない。公の政策を表明することができない範囲において、当裁判所の選択は、コンピュータ・プログラムにならぬかの保護も与えないことに対して、現存する種類の法的保護のもとにこれをおくことである。前に指摘したように、コンピュータ・プログラムに保護を与えるについては、強い政策的理由がある。保護の種類については、当裁判所は、CON T U が「特許、営業秘密および不正競争を含めて」すべての代替手段を検討し、「これらの保護の形式は、著作権よりも大きく情報の伝達を抑制し、競争を制限することができ」と結論した。

III 予備的差止め基準

申立人の仮差止めを正当化する責任は、控訴裁判所の間で異なる。当巡回区においては、次のことを証明すればこの責任が果される。(1) 本案についての勝訴の可能性と回復不能の損害を受ける可能性があることである。「プログラムは保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「重要な問題が提起されていること、および両当事者の苦難を比較した場合申立人の苦難の方が大きいこと」

(2) 新たな第九巡回区の判例は、上記の二つの基準は実際には別個の基準ではなく、単一の連続体の「外への広がり」であって、申立人の苦難が大きいほど本案について勝訴する可能性の証明は少なくてよいことを指摘する。

当裁判所は、Apple が回復不能の損害を受ける危険は明白で大きいことが、本案について判決が下されたまでコンピュータ市場にもっと広範に参入するのが遅れることにより、フォロミーが受ける苦難は、たとく現在よりもニーマーの営業による販売の妨げにたらぬ程度を見ても、わずかにあると認定する。従って、適用される基準のもとで、Apple は、著作権を理由として差止めの救済をうける資格がある。

IV Apple 対 フランクリン事件

終わるまでに、当裁判所は、口頭弁論中に言及された Apple、コンピュータ社対フランクリン・コンピュータ社事件(一九八二年)におけるニーマー委員の判決を議論し、この事件の分析が適切である。この事件の分析は判決の意見が周到で学術的であるから、かたがた訴状が本件訴状とまったく同じように構成されていることからも重要である。そのうえ、この事件では、本件に類似するものと同じ Apple ROM やディスクセットが関係し、被告フランクリン社は、本件における同様に、競争製品パーソナル・コンピュータを製造するにあたってこれらを利用した責任を問われた。

当裁判所は、熟慮した後、いろいろの理由から、予備的差止め命令を与えることを拒絶した。ニーマー委員の判決に従って、第一に、当巡回区における予備的差止めの基準は異なり、もって原告にとって厄介である。ニ

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「重要な問題が提起されていること、および両当事者の苦難を比較した場合申立人の苦難の方が大きいこと」

(2) 新たな第九巡回区の判例は、上記の二つの基準は実際には別個の基準ではなく、単一の連続体の「外への広がり」であって、申立人の苦難が大きいほど本案について勝訴する可能性の証明は少なくてよいことを指摘する。

当裁判所は、Apple が回復不能の損害を受ける危険は明白で大きいことが、本案について判決が下されたまでコンピュータ市場にもっと広範に参入するのが遅れることにより、フォロミーが受ける苦難は、たとく現在よりもニーマーの営業による販売の妨げにたらぬ程度を見ても、わずかにあると認定する。従って、適用される基準のもとで、Apple は、著作権を理由として差止めの救済をうける資格がある。

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

解説

本件は、コンピュータ・プログラムを収録した ROM やディスクセットは、そのプログラムのコピーをなす複製物として、著作権保護の対象となる。被告は、ROM は、複製物(コピー)の語の広大な解釈を選んだ。当裁判所は、このひろい文意を議会が意図したように保護することを意図したコンピュータ・プログラムの著作権適格性を大きく制限するように解釈する主張を拒否するものである。フランクリンは、控訴した。そして、この控訴審における弁論はすでになされている。従って、地方裁判所の意見の効力は不確定である。フランクリン事件判決において、



「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、

「プログラムの保護は保護の対象から除外すべきであると主張した。本件の被告も、これと同じ主張をしている。被告は、ニーマー委員も同じ立場をとっている」と主張する。当裁判所の見解では、被告はニーマーの立場を誤解している。ニーマー教授は単にコンピュータのオペレーションをコントロールするた

めに使用する形式に書かれたプログラムを保護しようとする。被告は、ニーマー委員の勧告に参加しなかった。ニーマーは自分はこのような制限については後で考案する。そして、すべてのコンピュータ・プログラムに無制限の著作権保護を与える多数意見が「不当に制限的」であることがわかった時はそれを勧告するかも知れない」と述べた。従って、ニーマー教授は、当裁判所と同じように多数勧告を解釈して、少なくともその当時はこの勧告を支持したのである。ニーマー教授は、当時、ハリー委員と本件被告が提言した制限を拒否した。

もう一人の委員であるカーバート・キンズは、別個の反対意見において、多数意見にすべしコンピュータ・プログラムに全面的かつ完全な著作権保護を与えることを勧告するものであると解釈して、







DECO CASSETTE SYSTEM™

好評発売中!

DECO CASSETTE SYSTEM™



PRO SOCCER

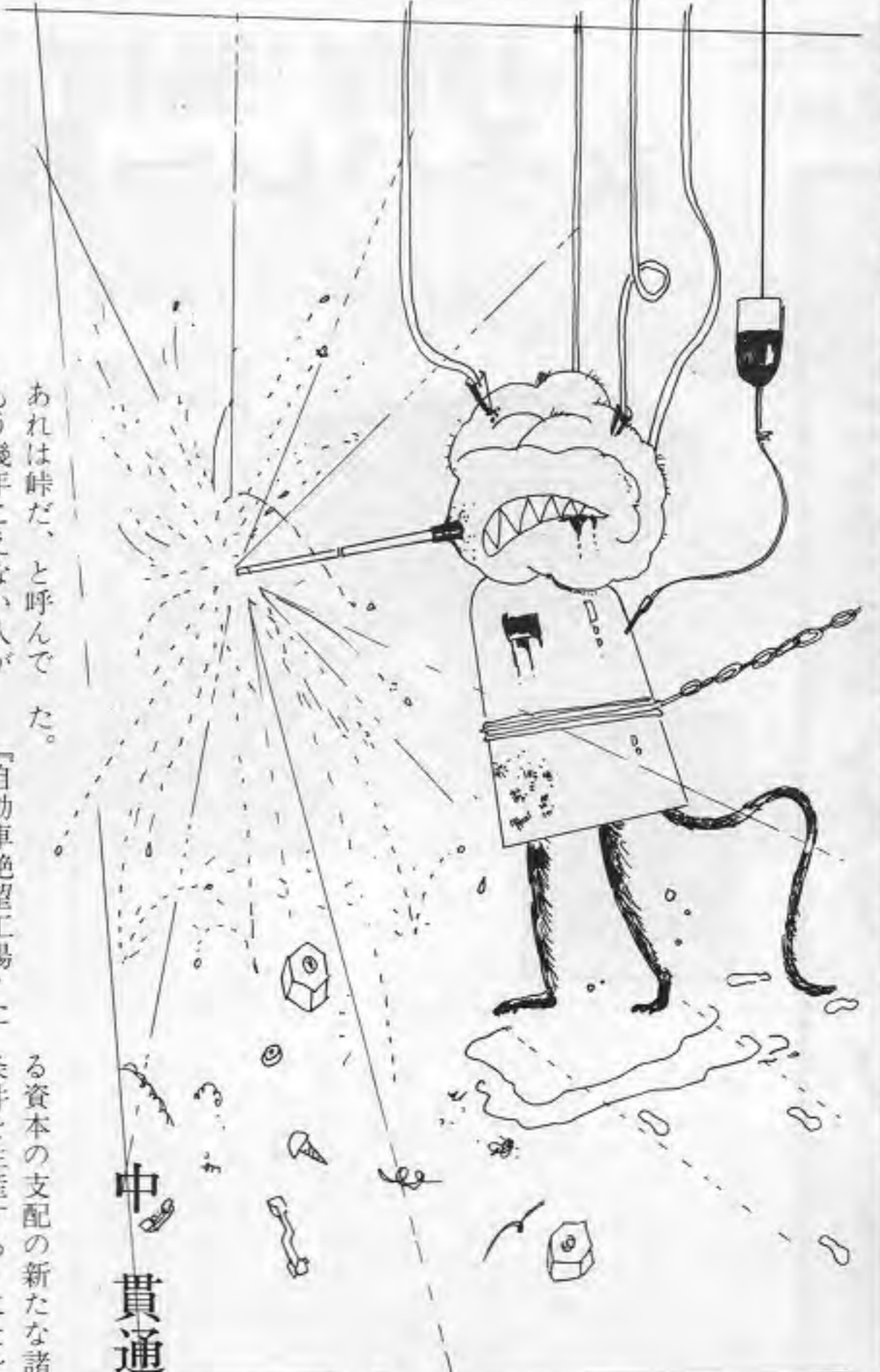
プロサッカー



DECO データイスト株式会社

本社 東京都千代田区千代田2-31-12 ビーズプラザ 電話 03-392-4151

まるちカメラあいず No.21



中貫通

あはれは時だ、と呼んで... 労働組合と日本について... 時、人が通る、それだけ... 三日に一度、あるいは五日、十日にひとり... 時、人が通る、それだけ... 三日に一度、あるいは五日、十日にひとり... 時、人が通る、それだけ... 三日に一度、あるいは五日、十日にひとり...

ンベアの動きに遅れてしまふという。労働者の動きは... したがってトヨタの労働者は... 八月までは往勤。九月から十二月までは連続二交代... だがトヨタではそうではない... 労働者の生活... 労働者の生活... 労働者の生活...

アストロクラフトに続くPTL.シリーズ第2弾!

LIFE WAVE

リズムを知ればもっとイキイキ!



あなた自身に変化を与えている身体・知性・感情のリズム。そのリズムをもとに具体的な各行動に対する影響をコンピューターで分析プリントアウトします。

- 豊富な診断項目
1人診断 ①体調②恋愛③運転④セックス⑤旅行⑥アート⑦勉強⑧仕事⑨パチンコ⑩麻雀
相性診断 ①友達②恋愛③夫婦

ファンシーショップから一流ホテルロビーまでどこに置いても絵になるニューファッションマシン。

IREM アイテム株式会社 IREM CORPORATION

Tropical Angel トロピカルエンジェル 新発売
マリナガール ふ・り・む・い・て
マスターライセンスに搭載

ゴージャス、リアル、スピード、スリル、セクシー、フレッシュ、ビューティフル、全部まとめて衝撃のデビュー!

美しい南の海を舞台に繰り広げられるシミュレーションタイプの水上スキーゲーム、トロピカルエンジェル。スラローム・岩・ジャンプ台・サメ・その他豊富なゲーム内容。とりわけキュートで、ちよびりセクシーなマリナガールの豪快なジャンプ、リバースボタン操作での背面走行など、本物水上スキー顔負けのトリックライティングが楽しめます。



©1983 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

■本社 / 大阪府松原市西大塚1丁目3番29号 TEL0723(32)4751(販売部)
■東京販売 / 東京都千代田区猿樂町1-5-1 TEL03(295)5951(代表)
■松原センター / 大阪府松原市西大塚1丁目5-16 TEL0723(33)5820(サービス部)

Konami 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。このたび第21回AMショーにおいて弊社が発売いたしましたビデオゲーム機「ハイパーオリンピック」は、当社独自の研究開発による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商品の製造・販売・広告・輸出および機械を使用する営業する行為は、工業所有権法、不正競争防止法、著作権法等に抵触し当社の諸権利を著しく侵害することになります。また従来の模倣行為と違い、各国オリンピック委員会との紛争等国際的な問題にもなりかねません。つきましては、これらの行為のないよう充分なご配慮をお願い申し上げます。万一、違反行為があった場合、当社はあらゆる手段を講じ、断固たる態度で臨む所存でございますのでここにお知らせいたします。
昭和58年10月
コナミ株式会社
代表取締役 仲真良信
コナミはオリンピック委員会より公式ライセンスを取得しております。

ima 欧州アミューズメント業界視察団
メインコース ビジネスコース
昭和59年1月15日(日)出発 昭和59年1月17日(火)出発
昭和59年1月24日(火)帰国 昭和59年1月24日(火)帰国
旅行費用 ¥375,000 旅行費用 ¥300,000
申込締切: 昭和58年11月30日(水)
定員: 25名(定員に達し次第締切とします)
後援 アミューズメント通信社
企画・主催 東京観光航空株式会社





# 実績のメカニズム

## メカ+電子の時代

### 完璧なセクター揃って新発売!

●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向



810-E

取付は従来のメカ式タイプセクターと互換性があります。

## 810-Eシリーズ

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

## ロケーション管理

必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

## 従来のメカ式タイプのセクター

720-A/B (¥100, ¥50)



730-A/B (¥500, US25¢ 他各種メタル用)



### 謹告

母体弊社製品を御愛顧願ひ誠にありがとうございます。電子セクター810-E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が出願公告された際に法に基づき補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止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57年7月 代表取締役 安部 寛

信頼と技術のふれあい

# Asahi 旭精工株式会社

本社・本社営業部 東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181  
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

# 26インチの大画面で

## 迫力UP / 魅力UP / 売り上げUP

26インチテーブルタイプ▶

▼18インチテーブルタイプ



ミニアップライト▲

テラックスミニアップライト

●各種パーツも取りそろえております。



本社 大阪市東区内本町1丁目48番地 〒540  
TEL(06)946-0181~3 TELEX 50919 MAX SC J

空間に浮かぶ  
マトリックス・フレーム  
ダングをやっつける!!

アクウ

# TANGRAM

タングラム

ニュータイプのゲームついに出現!  
智力を尽くせ!

## Q59のレポーター

このゲームは、知的能力と反射神経を要求します。  
さてあなたのT-Qレベルは……

あらゆる電子パーツからキャビネットまで……

## FOR GAME MACHINE PARTS & CABINET

新製品の開発・製造を行なっている当社の豊富な経験を生かし、ゲーム機に関するあらゆる部品を取り揃えユーザーのご要望にお応えします。

▽申請中

平素は格別の御引立を賜り厚く御礼申し上げます。さて、この度、弊社が発表致しましたビデオゲーム機「ACWアクウ」は弊社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、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、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にご注意賜り業界の秩序維持、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。

昭和58年10月  
株式会社 新日本企画  
株式会社 エスエヌケイ エレクトロニクス  
代表取締役 川崎 英吉

本社 大阪市淀川区東三国6丁目1番45号 〒532 ☎(06)396-1621(代)  
東京支店 東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原 〒111 ☎(03)866-6175(代)  
福岡営業所 福岡市博多区博多駅東3丁目3-16川清ビル304号 〒812 ☎(092)471-8612~3  
東大阪営業所 東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階 〒578 ☎(0729)65-0533  
3043 Kashiwa Street, Torrance, California 90505 Phone.(213)539-2744

株式会社 新日本企画  
SNK ELECTRONICS CORP.







富士スピードウェイ・インターナショナルコースが  
迫力ある実写映像で画面に登場。

# LASER GRAND PRIX

レーサーのランプリ

- ドライビングゲームに初めてレーザーディスクを搭載。世界的に有名な富士スピードウェイ・インターナショナルコースが迫力満点の実写で画面に映し出されます。
- ゲームマシンのコックピットにはF-1マシンのメカニズムが満載。小型ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトには、ドライビングゲームで初めて「ロー」、「トップ」の2段階シフトに加え「ニュートラル」を組み入れました。

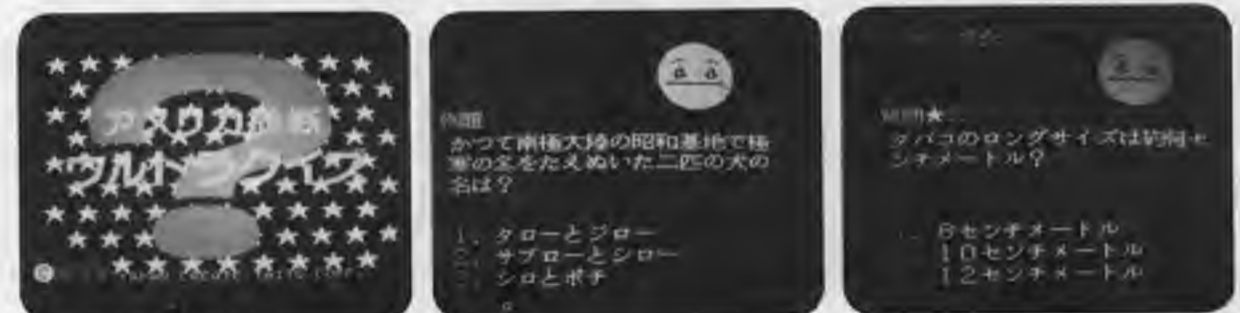


## ウルトラクイズ

人間の知力の限界に挑戦!!  
あなたはどこまで勝ち残れるか?



- 毎年日本テレビで放映されている、人間の知力の限界を試す超大型、アメリカ横断ウルトラクイズより問題を厳選してコンピューターにプログラムされており、1ステップで5問出題され、そのうちの4問正解すると次のステップに進み、15ステップ60問正解すると、KING OF QUIZに認定されます。



レジャーシステム  
ランプリ  
**株式会社 ヲイト**  
TAITO CORPORATION  
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号  
タイタービル ☎ 03(264)8611(大代表) 1102

アミューズメント・マシンの製造・販売・賃貸・輸出入/屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス/ボウリング関連機器の販売・サービス

### Overseas Readers Column

## 21st AM Show Of Tokyo Held Heralding The Age Of Video Disk

On September 28 - 29, the 21st Amusement Machine Show was held under co-sponsorship of the Japan Amusement Machinery Association (JAMMA) and the Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA), at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwajima, Tokyo. Although the term was shorter by one day than in the preceding years, and the typhoon brought about heavy rain, the show was a success as in the preceding years. Although the number of visitors from abroad seems to have been smaller than in the preceding years, the total number of visitors remained at a little lower level than in the preceding year, suggesting that the amusement business as a whole is developing steadily. At the present, income from amusement machine operations in Japan continues on a steady upward climb. The major reason of this upturn lies in the fact that unauthorized copies of video games and illegal operations of gaming machines are being eliminated, though not completely.

Commenting on the co-sponsorship of JAMMA and JAPEA, Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, and Saburo Yamada, chairman of JAPEA, said at the opening ceremony that "AM Show is basically over sponsored by manufacturers, and our co-sponsorship demonstrates that two business - coin-operated amusement and amusement park - intend to make headway hand in hand with each other. Parting from the co-sponsorship, Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) has already held NAO Amusement Expo. independently on two different occasions. It is hoped that NAO expo will also develop steadily, and we would like to thank NAO for substantial cooperation." At the present, it is expected that next year's AM Show will be held at TRC as an exhibition hall as in this year, under co-sponsorship of JAMMA and JAPEA.

Although there still are many unauthorized copies of video games being used by operators, no such copies were exhibited at the current show. There was, however, a cabinet similar to the original cabinet of a manufacturer, and this original manufacturer alleged that the similar cabinet might infringe upon the design right. This was examined by copy preventing committees, and although there was a doubt of copying, no further investigation was made. In the area of gaming machines whose operations developed into a serious social problem last year, there was even more strange confusion than

in last year. That is, a certain types were admitted, while other types were prohibited according to a strange logic. Slot machines were OK'd though they were prohibited last year, while video pokers, etc. were prohibited though they are designed to make small pay-out. It is said that these circumstances cannot be logically explained. In the meantime, gaming machines for minors were exhibited drawing much attention, though people have been heatedly arguing their operation pro and con.

Among the game machines, video games using video disk drew most attention. Funai Electric Co., Ltd. of Osaka (president, Tetsuryo Funai), among others, unveiled its "Inter Stellar" at a booth of Daito, one of Funai's subsidiaries. Using images created by computer graphics as its background, "Inter Stellar" is a space war game featuring 3D effect together with stereophonic sound. It will be shipped on December in domestic market by Funai Corp. of Osaka, another subsidiary of Funai. Taito exhibited an latest version of "Laser Grand Prix" (see "Game Machine" No. 219) that had already been unveiled, and intends to place it on the market in the near future. Sega Enterprises Ltd. of Tokyo unveiled "Star Blazer" in the wake of its "Astron Belt" that is selling well. Another space war game, "Star Blazer" can be used by operators who bought "Astron Belt" only if they are supplied a video disk for the new game by Sega. Incidentally, all video games of Sega of Japan are to be preferentially manufactured by Bally Midway Mfg. Co. of U.S.A. in the North American market (U.S.A. and Canada) (See "Game Machine" No. 222). Data East Corp. of Tokyo has already placed "Genma Taisen" and "Genma Tarot" on the domestic market. At the current show Data East exhibited "Bega's Battle", etc. intended for overseas markets. Additionally, Sun Electronics Corp. of Aichi unveiled "Cube Quest", a new game developed by Simutrek Inc. of U.S.A., (president, Noah Anglin). This exhibition was only for reference, since Sun Electronics and Simutrek have not an official tie-up agreement. This game, however, is worth attention since it has a 3D effect by which players can feel as if they are being swallowed up into the background. In addition to these video disk games, exhibited at the current show, there will be other new games. Universal Co., Ltd. of Tokyo informed beforehand that it will unveil a video disk game in March next year. It is also said that Nintendo and Namco are proceeding with R & D of video disk games.

Apart from video games using video disk, "TX-1" drew attention. An outcome of R & D of Tazmi Electronics

Ltd. of Nara (president, Yoshihiro Tatsumi), "TX-1" features continuous images appearing on three CRT displays that are put side by side. At the end of August when it was put to location test in Osaka and Kyoto, it already drew attention. Thereafter, it has been improved before the current show. In Japan, "TX-1" will be put on

the market in November. Namco's "Pole Position II" was the only one cockpit type except for the above-mentioned. Among the upright, and table types were: Jaleco's "Exerion", Konami's "Hyper Olympic", Nintendo's "Donkey Kong 3", Sega's "Upn Down", Sigma/Seibu Electronics' "Stinger", SNK's "ACW", Taito's "Big Spikers", etc. Generally speaking, orthodox video games that have not been significantly improved technically are doomed to severe competition. Many of these games will also be exhibited at the AMOA Show to be held in New Orleans, U.S.A., October 28 - 30, but no one knows the extent to which they draw attention.

## JAMMA And AGMA Set Up Joint Committee To Eliminate Video Game Copying

On September 27 the 3rd International Conference of Video Manufacturers was held at the Hotel Okura, Tokyo, and adopted a joint statement that international cooperation be strengthened to rule out unauthorized copiers. Additionally, they decided to set up a joint committee to serve as a concrete liaison office. The first meeting of the joint committee will be held on the occasion of AMOA Expo. to be held in October in New Orleans.

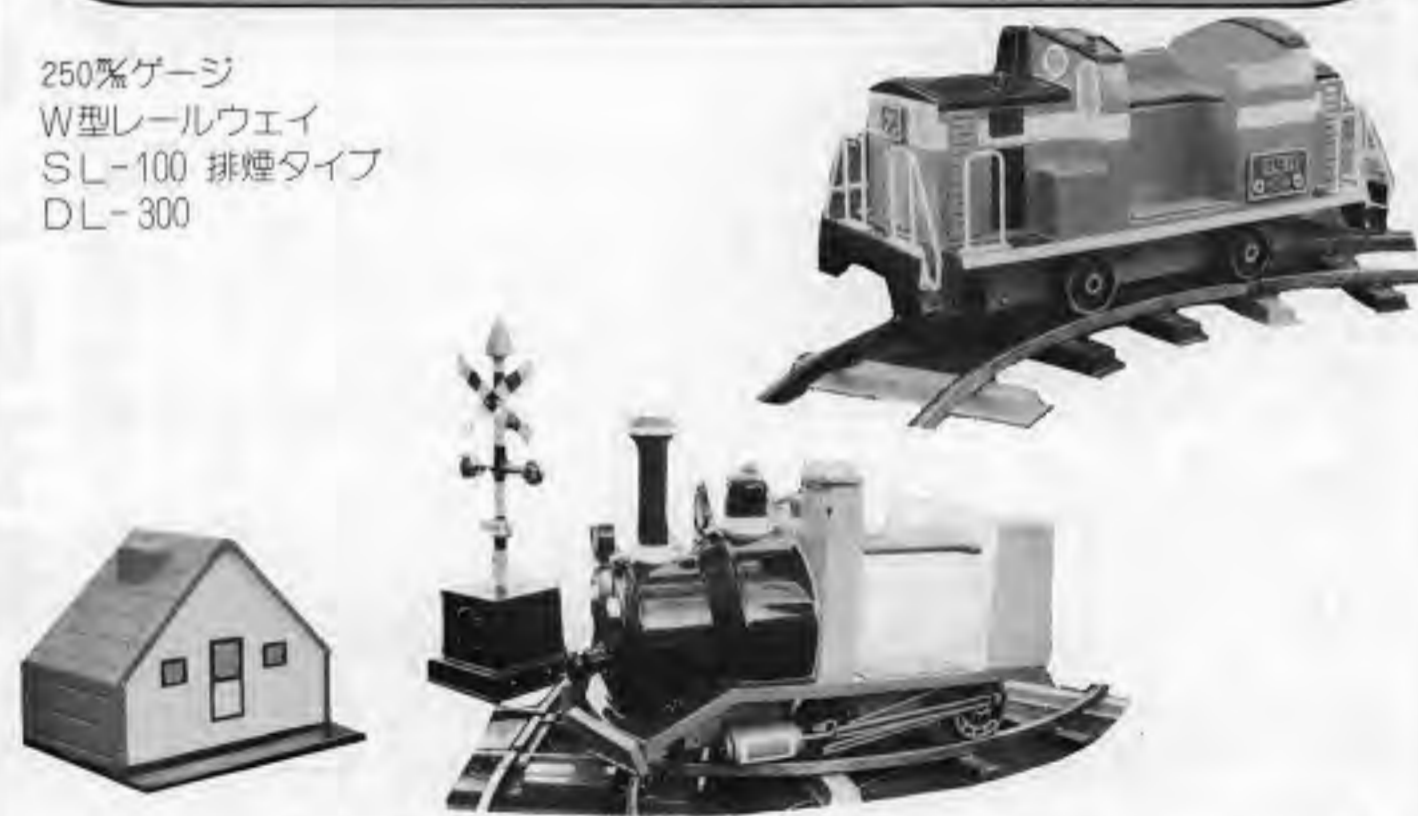
The current conference was jointly held by JAMMA, Japan, and Amusement Game Manufacturers Association (AGMA), U.S.A., attended by Namco, Taito, Data East, Sega, Konami and Nintendo from Japan, and Atari, Bally Midway, Mylstar and Stern from the U.S. As observers, Ruffer & Deith from the U.K., and ENV from West Germany also attended it. Thus, a total of 12 companies attend-

ed the 3rd conference. The conference started with the opening addresses of Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, and Joseph Robbins, chairman of AGMA, followed by reports by those participants. After the subsequent discussions, the joint statement was adopted. At the conference, it was pointed out unauthorized copies from Japan are appearing on overseas markets (incl. North America and Europe), and it was stressed that by locating their routes the copiers must be put in prison. In view of these circumstances, the joint committee was set up by both associations, in order to rule out those copiers.

On September 30 it was decided that Namco, Taito and another director of JAMMA will attend the first meeting of the joint committee to be held jointly by JAMMA and AGMA.

## CONTROL CAR

250%ゲージ  
W型レールウェイ  
SL-100 排煙タイプ  
DL-300



**ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.**

1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun  
OSAKA JAPAN TEL 07249-4-3063-0783

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



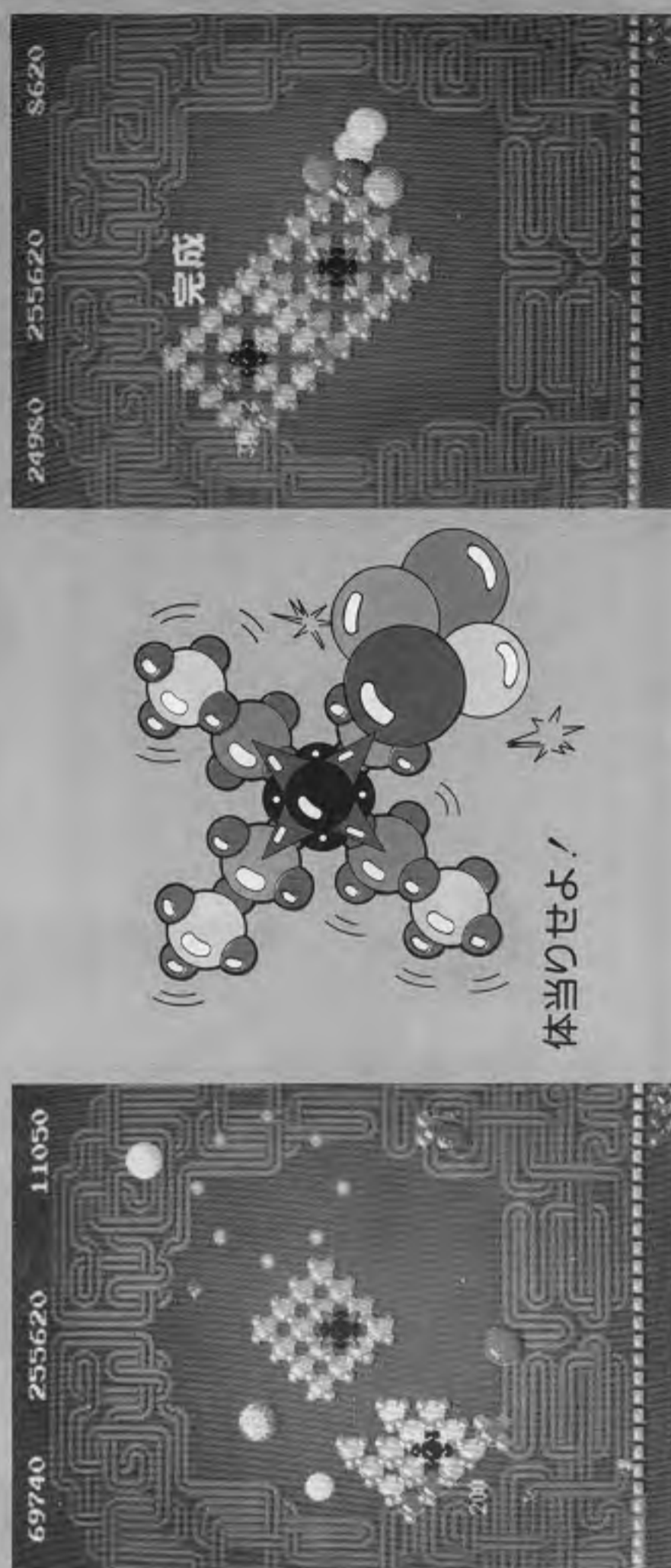
前脳 (Front Brain) フォンゾン (Phonon) 右脳 (Right Brain) namco

フォーメーション  
Formationの進化にどこまでついていけるか。

複雑になっていくFormationが、右脳をシガキする!? スペースモノでもキャラクターモノでもない、新しいゲームの世界! 前衛ゲーム"フォーメーション"は、プレイヤーを感覚美にめざさせる!!

Formation・フォーメーション

ステップとワールドが進むごとに、Formationは複雑になっていく。



ボールポジションII  
POSITION II

4大グランプリ制覇  
チャンピオンシップをもぎとれ!!

日米4大コースから好きなコースが選べ、思うぜんぶんぶん走れる"ボールポジションII"。  
いま、大歓声のなか、イグニッションが点火された!!

低価格・省スペースの新型筐体。  
ボールポジションIIで華麗にデビュー!



Mr. Proレス

いま、すごい気のプロレス。  
そのアームにのって"Mr.プロレス"がAM界にやってきた!!  
"ウリや〜あゝ"と叫ぶ"Mr.プロレス"を相手に、  
プレイヤーは楽しみながら力くらべ!!  
中学生から大人まで手軽に遊べます。

「遊び」をクリエイする  
株式会社 ナムコ

本社 千144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL03(736)1211(大代)  
営業本部 千146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03 (759)2311(大代)  
西日本販売事務所 千564 大阪府吹田市江の木の町20-10 TEL06 (338)3511(大代)  
\*各 種 イ ベ ン ト \* 企画・設計・製作・販売・経営・買付・輸出入  
© 1983 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.