no.506
1995年11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1995

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., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / 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　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＴＰ展開でＭＣＡ、ドリームワークスと

年内に合弁会社

米国セガ社業務用の業務移転の予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は九月二十九日、米国でのアミューズメント・テーマパーク（ＡＴＰ）展開に関し、米国のスティーブン・スピルバーグ監督らが率いる娯楽メディア集団、ドリームワークスＳＫＧ（カリフォルニア州バーバンク）および映画娯楽大手のＭＣＡ社（カリフォルニア州ユニバーサルシティ、エドガー・ブロンフマン・ジュニア会長兼ＣＥＯ）と合弁会社を年内に設立することで合意した、と発表した。

新会社の名称などは未定だが、米国セガ社のあるカリフォルニア州レッドウッドシティに本拠を設ける。まず米国セガ社が展開しているＡＭゲーム場経営を引き継ぎ、九六年中に数ヵ所新設、五年間に全米で百ヵ所以上のＡＴＰを展開する予定。米国で成功した後、世界中で展開する計画だ。

新会社のＣＥＯ（経営最高責任者）には、ＭＣＡ社執行副社長でＭＣＡエンタープライズ社社長のチャールズ（スキップ）ポール氏が就任する予定。スキップ・ポール氏は七五年サンタクララ大法卒で、七九―八三年に旧アタリ社の上級副社長、八四年アタリ社業務用部門の社長を勤めた後、ＭＣＡ社に移っていた。なお下電器産業が二〇％を所有している。

ドリームワークスは九四年十月、スティーブン・スピルバーグ氏が、アニメ業界、音楽業界をそれぞれ代表するジェフリー・カッツェンバーグ氏、デビッド・ゲフェン氏とともに作ったクリエーター集団で、三名が六七％を所有。マイクロソフト社の共同創設者ポール・アレン氏が一八・五％、韓国の三星グループが一一・一％それぞれ所有している。同社の活動は派手で目まぐるしいが、今年三月にマイクロソフト社とゲームソフト開発の合弁会社「ドリームワークス・インタラクティブ」を設立、六月にはシリコングラフィックス（ＳＧＩ）社と世界初の完全デジタル制作スタジオを共同開発することで提携した。

ドリームワークスは新会社についてドリームワークス・インタラクティブを通じて参加することになる。

セガ社では八〇年代後半からそれまでのゲーム場を、幅広い客層に支持されるＡＭ施設へと改革するとともに、九四年から自社開発のアトラクションを中心に置く新しい形のＡＴＰへと進化、展開することに成功した。同社ではこれらの成功をもとに、ドリームワークス、ＭＣＡ社とともに一段と高度なエンタテイメント施設として全米で展開していくことになった、と説明している。

新会社はまた、米国セガ社が担当してきた業務用ＡＭ機の販売も引き継ぐ予定で、事実上米国セガ社の事業は新会社に移転することになる。これにより米国業務用業界は大きい変化を迫られることになると見られている。

九月中旬、米国で基本合意した際の関係者記念写真で（左から）ドリームワークスのジェフリー・カッツェンバーグ氏、ＭＣＡ社のエドガー・ブロンフマン・ジュニア会長、セガ社中山隼雄社長、ドリーム・ワークスのデビッド・ゲフェン氏、スティーブン・スピルバーグ氏、ＭＣＡ社のロン・メイヤー社長

本格的な映画テーマパーク

シネマワールドが開園

映像シミュレーター、遊園施設盛込む

映画をテーマとした本格的テーマパーク「鎌倉シネマワールド」（鎌倉市大船）が、十月十日オープンし話題となっている。

これは松竹㈱が創業百年記念事業の一環として、大船撮影所内に総事業費百五十億円をかけて建設したもの。敷地面積は約二万三千平方㍍あり、遊園施設など計十一種類のアトラクションを中心に、映画のセットや一シーンを再現した展示、撮影手法の紹介ゾーンなどのほか、各種飲食・物販店で構成されている。初年度の入園者数は二百万人を見込んでいる。

園内は大きく三つのゾーンに分けられ、江戸時代の町を再現した「日本映画ゾーン」、ハリウッドを中心にした五〇年代の米国の雰囲気が漂う「アメリカンシネマゾーン」、宇宙の世界をテーマにした「フューチャーゾーン」がある。全体として過去から現在、未来へと続く映画の歴史をたどりながら、いろいろなアトラクションが楽しめるというもので、映画とアトラクションを異和感なく組合わせたテーマパークとしては国内初の本格的なものとなる。

アトラクションについては、宇宙船で冒険する映像シミュレーター「アドベンチャーフライト」、ダークライド「ファンタジックシネマライド」、映像とセットで演出する「シネマ・ザ・ドリーム」のほか、ライブアトラクション、メリーゴーランドや回転式遊園施設、お化け屋敷、アーケードゲーム場などが設置されている。

それらの運営は同園の直営や設置業者との共同運営のものもあるが、多くは委託運営となっている。委託業者はエム・アンド・ティ（トーゴと丸紅グループの合弁）、ニチメン原動機販売、日本ギャラクシー、ドリームメーカーズ（旧・フューチャリスト・ライド＆ショー）など数社（詳しくは追って報道）。

鎌倉シネマワールドの正面部分

ナムコ、中間期と通期

大幅に上方修正

これまでの最高の見込み

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は九月二十七日、九月中間期と九六年三月期（単独）の業績予想を大幅に上方修正、これまでの最高となることを明らかにした。

これは同社によると、中間期については家庭用ソフトと業務用が好調だったため。とくに家庭用ではプレイステーション用ソフトが当初見込みを大幅に上回わる好調ぶりとなった。業務用ではＣＧゲーム機が好調。通期でも業務用、家庭用で新作を投入、オペレーション収入も伸ばすと見ている。

修正後の中間期業績予想では、売上高が前年同期比一三％増の四百十億円、経常利益が二九〇％増の三十五億円、当期利益が二三〇％増の十七億円と見込まれている。これは五月の当初予想に比べ売上高で一三・九％増、経常利益で二八八・九％増、当期利益で二六九・九％増となる。

修正後の九六年三月期から黒字へ大きく回復する見通しとなった。

これは同社によると主力の家庭用部門で32ビット機セガ社「サターン」、ＳＣＥ「プレイステーション」用のゲームソフトが好調だったため。下期も引き続き家庭用ソフトの好調が見込まれるとともに、業務用でも大型メダルゲーム機が発売されるので増収が見込まれるとしている。

修正後の中間期業績予想では、売上高が前年同期六四％増の百七十二億円、経常利益が十四億円（前年同期は二十五億円の赤字）、当期利益が十五億円（同五十四億円）が見込まれている。売上高は五月時点の当初予想に比べ二二・九％も増加した。

業績予想では、売上高が前年比五五％増の四百三十億円（前年は三十六億七千万円の赤字）、当期利益は三十億円（同百五十九億五千万円）と見込まれており、大きく回復する。売上高は五月の当初予想に比べ八・九％の増加が見込まれている。

コナミ、中間期と通期

黒字回復の修正

32ビット機用ソフトが貢献

コナミ㈱（本社東京、一日、九月中間期と九六年三月期の業績予想を上方修正、前期の赤字決算から黒字へ大きく回復する見通しとなった。

これは同社によると主力の家庭用部門で32ビット機セガ社「サターン」、ＳＣＥ「プレイステーション」用のゲームソフトが好調だったため。下期も引き続き家庭用ソフトの好調が見込まれるとともに、業務用でも大型メダルゲーム機が発売されるので増収が見込まれるとしている。

修正後の中間期業績予想では、売上高が前年同

スクウェアが64ビット機

ディスク用ソフト開発へ

任天堂、ジャストシステムと合弁会社

㈱スクウェア（本社東京、水野哲夫社長）と㈱ジャストシステム（本社徳島、浮川和宣社長）、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の三社は九月二十七日、任天堂が発売を予定している64ビット家庭用TVゲーム機「ニンテンドー64」（ウルトラ64）向けに、新規格のディスクメディアを開発する新会社を合弁で十月中旬に設立すると発表した。

新会社の名称は未定で設立時に発表されるが、資本金は五億円で、出資比率はスクウェアが七〇%、任天堂が二〇%、ジャストシステムが一〇%。本社は東京に置き、社長にはスクウェア副社長の鈴木尚氏が就任する。

スクウェアは家庭用RPGゲーム「ファイナルファンタジー」シリーズ（計九百十二万本出荷）を中心とするソフトメーカー、ジャストシステムは「一太郎」（計三百二万本出荷）で知られるワープロソフトメーカーであり、両社は「互いの技術を交流させ、新しいジャンルのエンターテインメントソフトの開発を目指す」ことで合意。そして「その新ソフトのプラットホームとして、任天堂が発売を予定している64ビット次世代ゲーム機の『ニンテンドー64』に使用される〝磁気ディスクシステム〟が最適」と判断し、任天堂の賛同を得て新会社設立の合意を見たもの。

「ニンテンドー64」のゲームソフトはROMカセットが予定されているが、ここで磁気ディスクも使用することが明らかになった。発表によると、磁気ディスクシステムは、「高速かつ大容量でありデータの書き替えが可能なことから、既存のCD―ROM使用機にはない利点がある」としている。またスクウェアでは「ニンテンドー64」について、「本体はROMカセットをソフトとして使い、アダプターで磁気ディスクシステムを接続するというシステムにすることになり、前年同期比四七%減となる見込み。経常利益と当期利益も当初予想を五〇%下回り、前年同期比九二%以上の減少となる。

修正後の九六年三月期業績予想では、売上高が前年比二八%減の三百四十五億円、経常利益が二九%減の十五億円、当期利益が二八〇%増の七億円と見込まれている。

新会社の設立は、「ニンテンドー64」の普及をにらんでの布石と見られているが、当面の新会社の事業は三社のソフトに関する書籍の出版、キャラクター商品の製作、販売などが中心となる。将来的には同ハード機に通信機能を持たせての通信ネットワーク事業にも乗り出す構想があるとされている。

ナムコ「鉄拳」で

コスプレ社員も

都内直営店でサービス開始

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の東京都内の直営ゲーム場で、同社CG格闘ゲーム「鉄拳」のキャラクターに扮したスタッフによるパフォーマンスが繰り広げられており、話題となっている。

これは「プレイシティキャロット（PC）巣鴨店」「PC新宿店」などの社員が自主的に始めたもので、コスプレ社員がインストラクターとなり同ゲームの遊び方を教え、客の対戦相手となるなど店内の雰囲気を盛り上げている。

このコスプレイベントは「三島平八」「キング」「ポール」「ロウ」「風間準」の五人。

またコスプレ社員が独自に主催する「鉄拳2」のゲーム大会も、十月七日からスタートした。これは各店で勝ち抜き戦を行ない、毎月末に「プラボホ坂店」での決勝戦でチャンピオンを決定するもので、チャンピオンはコスプレ社員と対戦できる挑戦権を得る。同ゲーム大会の実施店は当面、コスプレ社員のいる五店舗だが、都内二十店舗まで拡大する予定。

コスプレ社員が演出する直営店内のようす

コナミ、販売強化で

シンガポール支店

台湾、韓国、中国に次ぎ展開

コナミ㈱（本社東京、現地スタッフ二名と計三名で十月下旬から業務を開始する。

ビジネス街ラッフルズに近い新興エリアに事務所を設け、本社の門馬シンガポール支店開設準備室長が支店長として出向。

特許・実用新案出願公告・公開（9月16日～30日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

九月二十七日＝「スロットマシンのメダル投入口アタッチメント」、山佐産業㈱（岡山）、7－41506、1－2915。「コイン供給装置」、㈲ベルジー商会（愛知）、7－41507、1－5518。

特許出願公開

九月十九日＝「スロットルマシン」、中島卓夫（大阪）、7－24413 64。「クレーンマシン用景品収納箱」、㈱クカラ（東京）、7－2441382。「電子玩具用ICメモリーカートリッジ」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－241384㈱。「遊戯用水上揺動装置」、三井造船㈱（東京）、7－241386。

九月二十六日＝「打撃遊戯装置のパンチングパッド」、㈱タイトー（東京）、7－2462256。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7－2462266。同、7－2462267。「プライズゲームマシン」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－2462482。

登録実用新案

九月十九日＝「立体音響式娯楽装置」、㈱トーゴ（東京）、7－3015999。

九月二十六日＝「ゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、7－3016245。「順送コイルハンガー」、㈱サンワイズ（東京）、7－3016094。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）大興商会の石川忠太社長、日本SC遊園協会の宮原久常務、セガ社の駒井徳造副社長、日本パイオニアの佐久間正則社長

合同ショーパーティーにて（左から）津留崎正氏（タイトー元部長）、カプコンの吉田昌稔部長、エイブルの徳田恭敏常務、ビスコの秋山哲雄社長

合同ショーパーティーにて（左から）SNKの村瀬貞昭本部長、高堂良彦専務、中西昭雄氏（タイトー元相談役）、友栄の内田博社長

セガ社「横浜ジョイポリス」で

盛り上がるVF2大会

3万5千人が参加。地区大会経て38名で決勝

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は九月二十三―二十四日、同社直営ロケ「横浜ジョイポリス」で、CG格闘ゲーム「バーチャファイター（VF）2」によるゲーム大会「VF2・マキシマムバトル・アサヒプロテインスポーツカップ」の全国大会を開催した。会場には出場選手のほか五百人以上の見物人が集まり、盛大な催しとなった。

このゲーム大会はアサヒビール飲料㈱の協賛により開かれたもの。セガ社直営の全国四百店と「VF道場」がある十七店で六月から予選が始まり、これに約三万五千名ものプレイヤーが参加。予選を通過した各店二名の計八百三十四名が、全国を二十四区分したエリア大会に出場し、八月末までに三十八名に絞られた。これに〝鉄人〟と呼ばれるプレイヤー六名と、台湾の同社ロケ五店から選抜された三名を加えた四十七名が、全国大会に出場した。

二十三日は前夜祭として、コスプレ大会やミニライブ、鉄人と台湾チームとの親善ゲーム試合、出場選手の練習試合などが行なわれた。

二十四日はまず出場選手が三ブロックに分かれて各ブロックでトーナメントを行ない、一位になった三名が決勝リーグ戦へと進出。鉄人は一名だけ残り、台湾チームは敗れ去った。決勝の結果、関西エリア代表の大学生、古川玲殴氏（19）が優勝の栄誉に輝いた。二位は鉄人でゲームライターの佐谷崇氏（二）、三位は北関東エリア代表のフリーターの鈴木雄二郎氏（18）と決まった。なお優勝した古川氏は鉄人の仲間入りをすることになった。

表彰式で優勝者には、セガ社営業事業本部の船越肇本部長からトロフィーと副賞（十万円の旅行クーポン券）が、またアサヒビール飲料の中尾全宏常務からグラスカップと副賞（ドリンク一年分）が贈られた。二位、三位にもトロフィーとともに、インターネット旅行券とドリンクがそれぞれ贈られた。

最後にセガ社の船越本部長は、「多くの『バーチャファイター2』ファンに感謝する。今後も新しい機種で楽しいゲーム大会を実施したいと思っている。期待してほしい」と挨拶した。

「VF2」ゲーム大会にて、上は上位3人（左）と主催者側代表ら

日産がインターネット

セガ社家庭用で

「SS」に専用ソフト、モデム

日産自動車㈱（本社東京、辻義文社長）は九月十八日、セガ社と共同で、インターネットを利用した情報提供事業に乗り出すと発表した。

これは家庭用TVゲーム機「セガサターン」を使用するもので、両社は同機をインターネットの通信端末として使えるようにするための通信接続用CD―ROMとモデムの開発を進めており、来年春に発売する予定となっている。

日産ではすでにインターネットで新車情報などを提供しているが、同ゲーム／たまご帝国」では十月二十五日から十二日間、「イッツ・ハロウィン〝パンプキン・ジャックの挑戦状〟」を開催する。

これはハロウィンにちなんだイベントで、開園初年度から毎年開催している恒例のもの。四回目となる今回は、〝パンプキン・ジャック〟の悪巧みを阻止するため、園内各所を巡りながらクイズに答えるなどしてヒントを集め、隠された〝黄金のカボチャ〟を探し出すというオリエンテーリング形式の参加型イベントを中心に、ショーやコンテストなど多彩な催しが繰り広げられる。

うちコンテストについては、「ジャパンインターナショナルスクール」の生徒約五十人を招待し、ハロウィンで使われるオレンジカボチャ（ナムコが輸入）でちょうちんを作ってもらい品評するというもので、当日は仮装キャラクターも登場し雰囲気を盛り上げる。

ハロウィンで園内イベント

ワンダエッグ

JAMMA・MK部会

恒例の意見交換

AMショー出品、運営など

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は九月十四日、千葉・幕張メッセ国際会議場で第五十三回会合を開き、AMショーについての恒例の意見交換を行なった。二十八社から三十四名が出席した。出席各社の主な意見は次のとおり。

AMショー全般については、ほとんどの出席者が「小間装飾が制限され従来のような派手さはなくなったが、展示機械はみやすくなった」との感想を述べたほか、「大きな小間を奥に配置したことで、来場者の流れがスムーズだ」との感想が多かった。

出品傾向では、「CGゲームが増えた」、「大型ゲーム機の出品が多く、各メーカーは大型店を念頭に置いた開発を進める傾向にある」、「プライズマシンの展示が増え、景品の種類も豊富になっている」など。

話題になった機種としては、TVゲーム機でナムコ「タイムクライシス」、セガ社「バーチャロン」、「ファイティングバイパーズ」などCGゲーム機、占い機でデータイースト「人相鑑定団」、メダルゲーム機でコナミ「G―1クラシック」などがあるが、とくに評判良いとされる機種はなかった。

最後に川楠部会長は、「ロケの売上げはやや上向きという気もするが、先行きはまだはっきり見えてこない。今はとくに液晶画面とCCDカメラを組み込み、対戦ゲームで遠隔地のプレイヤーの表情を見ながらプレイできるのが最大の特徴。

このほか液晶画面でゲーム機の可能性を探るコンセプトモデルとして「スーパーネオ29」を、第33回AMショーで参考出品し関心を集めた。

これは主として通信回線を利用することを意図したもので、ブラウン管の上部に十・四型カラー液晶画面とCCDカメラを組み込み、対戦ゲームで遠隔地のプレイヤーの表情を見ながらプレイで

SNK、遠隔ロケ結ぶ

通信型キャビネ

CCDカメラ、液晶画面付き

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、今後のTVゲーム機の可能性を探るコンセプトモデルとして「スーパーネオ29」を、第33回AMショーで参考出品し関心を集めた。

これは主として通信回線を利用することを意図したもので、ブラウン管の上部に十・四型カラー液晶画面とCCDカメラを組み込み、対戦ゲームで遠隔地のプレイヤーの表情を見ながらプレイで

サブモニター付きキャビネット「スーパーNEO29」

AMショー会場のSNKの小間にて、韓国ビッコム社の金甲煥会長（左から4人目）や金東煥常任顧問（左から6人目）ら韓国の業者メンバーら

合同ショーパーティーにて（左から）ホープの田中伸佳所長、ダイエーレジャーランドの才原彰本部長、島本敏彦副部長、シグマの小玉清博所長

合同ショーパーティーにて（左から）佐藤無線の佐藤信社長、エフ・マックの福本弘文社長、栄光網楽商事の古山辰昭社長

AMショーに伴う国際サミット

4ヵ国が報告

米国の2協会は協調示す

主な内容は次のとおり。

JAMMAの中村雅哉名誉会長が進行役となり、まずAAMAは、中南米で家庭用TVゲーム機が業務用に不正転用されている問題を挙げ、この解決に向け家庭用ハードメーカーの協力が得られるよう働きかけてほしいと要望。また米国新1ドル硬貨導入を促す法案の見通しについて説明した。

AMOAは、並行輸入基板問題を含めAAMAと協調する方向で進めていることなど説明した（本号「海外ニュース」参照）。

BACTAは、英国ではゲーミングだけでなく今年十一月からAM機営業にも課税されることなどを報告した。

またドイツの業界でのAM業界団体の頂上会談「国際サミット会議」が九月十三日、千葉・幕張の幕張プリンスホテルで開かれたが、報道関係には公開されなかった。

今回はJAMMAの主催で開かれ、JAMMAは会長ら九名、AOUも会長ら二名、米国AAMAとAMOAは会長と専務理事の各二名、米国BACTAとユーロマット（ドイツ）は各一名が出席。それぞれの事業などを報告し合ったが、討論には至らなかった。JAMMA事務局によると、日、米、英、独四ヵ国の

サミット会議にて米国協会の会長ら（上の中央）とJAMMA代表ら

業実態調査報告書」について説明し、各国でも実態調査を行なうよう要望。また「ゲームの日」制定についても説明した。AOUは、組織や活動の概要を説明した。

SC遊園、例会

補導関係調査へ

業界変化など意見交換

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京、内田博会長）は九月十三日、八社七十四名が参加した。

内田会長は挨拶の中で「当社のロケの売上げは前年より落ちている。過当競争とか景品に良いものがないことなどが影響しているのか、業界の景気は一向に良くならない。皆で知恵を出し合い、良い方向へ変えていくことができればと思う」と述べた。

事務局から「SCロケにおける少年補導状況に関する調査」について説明があり、了承された。

それによると同調査は、「風営法でゲーム場が規制されることになった理由のひとつが、青少年の非行問題であり、警察庁ではSCロケでも問題は今もあるとしているが、その根拠となるデータは示されていない。そこでそのデータを業界側で作成しておく必要があり、またSCロケが風営法から外されることを警察庁に強く要望するためにも、非行やたまり場化の事実が実際どれだけあるのか、その実態を把握しておかなければならない」という趣旨のもの。

同調査はアンケート方式により、八月までの過去一年間を対象に各ロケでの補導件数、非行や不良行為の有無などについて回答を求めるもので、十月末日までに回収する予定。

会員六社が計二十一台のAM機を会場に設置し、その売上金は交通遺児に寄付することになった。「ゲームの日」については、今回は広く知らしめることを目的とし、PRティッシュペーパーを一万個配布することになり、ティッシュは会員に販売し、その利益を福祉関係に寄付することを決めた。

埼玉県協、通常総会

共同事業を拡充

全役員留任で回復に備える

埼玉アミューズメント施設営業者協会（事務局浦和市、佐藤信理事長組合員十六社）は九月二十六日、群馬・伊香保温泉のホテルニュー伊香保で第十期通常総会を開き、役員全員を留任としたほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には会員十五社が出席した。

佐藤理事長は、「総会は七月に予定していたが、私の体調が悪かったため二ヵ月延びた」とし、「業界は悪い条件が重なり景気がなかなか良くならない。あと二年は我慢を強いられることになるだろう」と挨拶した。

議案審議は佐藤理事長が議長となって進められ、平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については共同購入の拡充、同組合運営ロケ（同ホテルに八七年六月設置）の継続、AOUが行なう研修会などへの積極的参加、組合員相互の親睦を図るための視察旅行の実施――を挙げ、ほぼ前年どおりの内容となっている。これに伴う予算について佐藤理事長は、「業界の現状を考え、背伸びせず確実に実行できる予算を組んだ」としている。

役員改選については、議長から「業界が厳しい状況下にあるので、全役員を留任とし現態勢でもう一期続けたほうがよい」との提案があり、異議なく承認された。

また協同組合法に基づく承認事項は、すべて従来どおりで承認された。

このほかAOUの「模範優良店」選出や全国大会などについての説明があった。議案審議終了後、出席メーカー七社から新製品動向について説明があった。

上の写真はNSA第36回例会、下は埼玉県協通常総会のようす

神奈川県協、総会

同様の事業計画

店舗管理者研修を加える

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（事務局横浜、組合員三十四社、村山嘉男理事長）は九月二十七日、箱根の「吉池」で第十期定例総会を開催、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。また総会に引き続き、賛助会員も含めた定例会を開き、情報交換などを行なった。

同総会には委任十一社を含む二十四社が出席。第十期事業報告案、決算案、十一期事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については、村山理事長が前期と同じ内容に加えて、AOU関東地区協議会主催「店舗管理者研修会」（横浜市内で十一月十四―十五日開催）への全面協力を挙げている。

例会には賛助会員も含め二十八名が出席。AMショーの感想や意見交換、会員の近況報告、出席メーカーによる製品紹介などが行なわれた。この後、懇親会が開かれた。

茨城県協、臨時総会

大野氏再び会長

事務局も大野商事に移転

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局取手市、会員十五社）は九月五日、水戸市内の京成ホテルで臨時総会を開き、新会長に理事の大野圭一氏（大野商事㈱）を選任した。同総会には委任四社を含む十二社が出席した。

これは宇島準一会長の死去（七月十六日）により、空席となっていた会長を選任するために開いたもの。新会長に就任した大野氏は同協会の初代会長で四期務めており、再び第四代の会長となった。会長のほかの役員異動はない。

なおこれにより同協会事務局が新会長会社内へ移転した。所在地などは次のとおり。

茨城県協事務局＝茨城県取手市井野台二の三の四十九、大野商事㈱内、☎（〇二九七）七三―〇〇〇五。

このほか県関係交通対策協議会主催「交通安全フェア」への参加を決めた。またAOU「ゲームの日」の地域イベントを検討することになった。

これらについては、十月四日の理事会で具体的に検討された。「交通安全フェア」（十一月四―五日、常陸太田市内で開催）については、会員六社が計二十一台のAM機を会場に設置し、その売上金は交通遺児に寄付することになった。「ゲームの日」については、今回は広く知らしめることを目的とし、PRティッシュペーパーを一万個配布することになり、ティッシュは会員に販売し、その利益を福祉関係に寄付することを決めた。

データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内販売部直通／TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06) 448-8601

TASKO スポーツ&カーニバルはタスコ

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部 〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741代 FAX.03-3823-7531
大阪営業部 〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎ 06-303-7531代 FAX. 06-306-0210
福岡営業部 〒810 福岡市中央区溝川1-7-12大戸ビル5F ☎092-524-8006代 FAX.092-524-8017
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
©TASKO

CAPCOM®

大宇宙の存亡をかけた闘いが始まる！

超人格闘ゲームが進化した！
大ヒット作「X-MEN」
スタッフが再び結集！
実証されたおもしろさを、
さらにとぎ澄まして堂々登場！

MARVEL COMICS™
MARVEL SUPER HEROES™

MARVEL SUPER HEROES TM & © 1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

●マーヴル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演！
●『インフィニティ・ジェム』を使って超人能力アップ！
●超破壊力で打ち砕け『インフィニティ・スペシャル』

画面は開発中のものです。

CPS II 第12弾
Q SOUND Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

対戦格闘ゲーム　マーヴル・スーパーヒーローズ新登場。

アミューズメントマシン充実のラインナップ。
大好評発売中！

■みんな集まれ！原始人ウーガ君の案内で恐竜探険に出発だ～。
●恐電探険トリケラトプス™ (W)1,260mm x (D)1,950mm x (H)1,800mm
©CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

■超人気・スパⅡが、すごろくタイプのプライズゲームで登場！
●スピニングアタック™ (W)500mm x (D)450mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS ©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■人気のヒーローたちが、全18種類のオリジナルノートで登場！
NEW
●パラダイスコンボ (W)600mm x (D)500.5mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS ©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■大人気。ポコニャン！プライズシリーズが、ノートタイプで登場！
NEW
●ポコニャン！ルーレット (ノートタイプ) (W)560mm x (D)550mm x (H)1,450mm
©1995 藤子・F・不二雄・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画 ©CAPCOM 1995

■驚異のQサウンド™対応で臨場感アップ！
●Qグランダム 25™ (W)800mm x (D)965mm x (H)1,425mm

■オシャレでコンパクトな実力派筐体！
●カプコン・ミニキュート (W)500mm x (D)690mm x (H)1,300mm

ノーリスクで高収益をお約束する。
レンタル&リースシステム

販売のご用命は大阪AM国内販売部・東京AM国内販売部／レンタル・リースのご用命はレンタル営業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン®
●大阪AM国内販売部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
●東京AM国内販売部／〒162-02 東京都新宿区西新宿2丁目(新宿住友ビル43階)
レンタル営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

元岡本製作所社長
岡本明三郎氏死去
社葬は10月10日、伊丹にて

岡本　明三郎氏

岡本　明三郎氏（おかもと・あきさぶろう＝㈱岡本製作所取締役）十月八日午後十時五十八分、心臓衰弱のため大阪市淀川区の聖徒病院で死去、六十七歳。大阪市出身。自宅は大阪府豊中市新千里北町二の二十六の三。葬儀は社葬で、十月十日正午から兵庫県伊丹市寺本の伊丹ベルコ会館で行なわれた。葬儀委員長は弟岡本昌明（まさあき）氏（同社会長）。喪主は妻幸（こう）さん。

父の之治氏が一九二四年（大正十三年）に乗物機などの製造会社として岡本娯楽機製作所を創業、五一年法人化し㈱岡本製作所と社名変更。翌年父の死去により二代目社長に就任後、百貨店や遊園地ロケを展開。六二年に会長となり、昌明氏が社長に。八五年に代表権のない取締役となり、おいの岡本典之氏が社長、昌明氏が会長に就任した。

その間、五五年に乗物機製造部門を独立させ明昌特殊産業㈱（昌明社長）を設立。同社は九一年㈱サノヤスが買収、合併し㈱サノヤス・ヒシノ明昌に社名変更した。

若い時から病気がちで、入退院を繰り返し、最近は病院で療養していた。

富加見浩氏は七〇年立教大卒、朝日通商入社。七七年にバンダイ入社、八四年にヒロを設立、社長。八八年アクレイムジャパンを設立、今年八月まで社長。鹿児島県出身。五十歳。

ゲームバンク
社長に富加見氏
元アクレイムジャパン社長

富加見　浩氏

ゲームバンク㈱（本社東京都中央区）は十月二日付で、元アクレイムジャパン社長の富加見浩氏が社長に就任した。これまで社長を兼任していた孫正義ソフトバンク社長は会長（兼任）となる。

同社はソフトバンク㈱とマイクロソフト㈱（本社東京、成毛真社長）が設立した合弁会社で、マイクロソフト社のOS、ウインドウズ95」に対応したパソコンゲームソフトの製品化事業を目的とするもの。十月から本格的に事業を開始するに当たり、専任の社長を任命したことになる。

富加見浩氏は七〇年立教大卒、朝日通商入社。七七年にバンダイ入社、八四年にヒロを設立、社長。八八年アクレイムジャパンを設立、今年八月まで社長。鹿児島県出身。五十歳。

ゲームバンクでは「ウインドウズ95」用ゲームソフトの国内販売を十一月末にも開始する予定。第一作はアクティビジョン社許諾品「ピットフォール・マヤの大冒険」、二作目は同「上海・グレートモーメンツ」（CD—ROM）で各八千八百円。

論潮
コインオプ

「コインオプ」はアスキームック「ゲーム用語事典」（九三年）による、「コインオペレーション」の略。コイン、つまり金銭でプレーできる遊びが用意されたゲーム場などを指す。ゲームセンターと同義」と説明されているが、ゲーム場を意味しているのではない。

「コインオプ」は英語で、もともと「コインオペレイテッド」、つまり硬貨を投入することによって作動する、硬貨投入式の、という形容詞で、アーケードゲームに続くゲーム場にあるAMゲーム機という意味になる。

「コインオプ」は省略された単語なので、硬貨作動式の機械、たとえば自動販売機などや、そういう機械を置いている場所（たとえばコインランドリーなど）を指すこともある。以上は米国での「コインオプ」の意味である。

もし「コインオプ」をわけの分からない和製英語で使う場合は、「ゲーム場と同じ」でもいいが、もとの英語とはおよそ異なる、と言うだけのことである。前にも触れたこと置かれている場所というふうに推測してもおかしくはない。

米国の業界では「コインオプ」をあまり多用するので、カプコン・コインオプ社のように社名にまで採用されることがしばしばある。ただし業界用語の域を出ないようで、有名な辞書「アメリカンヘリテイジ・カレッジディクショナリー」にもまだ掲載されていない。

日本ではコイン（硬貨）で作動するAMゲーム機のほかに、メダル（またはクレジットだけ）で作動するメダルゲーム機があるので、これらの遊技機の相違点をよく知っておく必要がある。作動するという点では同じなので、広い意味では「コインオプ」であるが、メダルゲーム機で硬貨をペイアウトすると犯罪になってしまうからだ。

JAPEA、理事会
12月に懇談会合
その他委員会報告を了承

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は九月十三日、千葉・幕張の幕張プリンスホテルで第七十四回理事会を開催、「遊戯施設安全管理講習会」の結果および各委員会の活動などについての報告があった。

「遊戯施設管理講習会」は九月七日、大阪「エキスポランド」で開かれ、㈶日本建築設備昇降機センター、NAPA、JAPEAが共催。遊園施設の運行管理者ら百一名が受講した。四人を講師に招き、遊園施設の運行管理や安全確保のほか油圧作動などについて学んだ。

委員会報告の中で、オペレーター委員会は「遊戯施設の注意看板」と「PL法に関するディスカッションペーパー」を作成中との報告があり、理事の意見を踏まえてさらに検討することになった。

イベント委員会は、九七年開催「山陰・夢みなと博」への参加を見合わせることにしたと報告し、これを理事会は了承した。

阪神大震災で中止していた恒例の「会員懇談会」について、今年度からは十一月か十二月に開催するとした上で、今年は十二月五日、山口・湯田温泉で開くことなどを決めた。

バンプレスト機構改革
AM・PZ営業本部新設
AM機器、景品販売を強化

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は十月一日付で機構改革を次のとおり実施した。①AMおよびPZ（プライズ）両事業部を独立、AM／PZ営業本部を新設、移転、②AM事業本部のサービスセンターを独立させ品質管理本部を新設。

㈱バンプレスト・AM／PZ営業本部＝東京都台東区駒形二の四の十一、ヨシクニビル、☎三八四七—二八六一。

人事異動

アクシス（9月20日）社長（会長）市瀬龍雄氏▽退任（社長）村上彰氏。

バンプレスト（10月1日）AM／PZ営業本部担当（LC事業部担当）常務吉田明氏▽同本部長（PZ事業部長）取締役吉田昌之氏▽兼市中村区椿町十六の八、㈱ユニフ事業部長、㈱ユニフ社長伍賀稔太氏▽ノノガワ名駅ビル8F、品質管理副本部長斎藤恵氏。☎（052）452—2811。

事務所移転

㈱アーク＝埼玉県川口市芝樋ノ爪二丁目七番五十五号、☎（048）268—2868、中村脩社長。

㈱ユウビット＝名古屋市中村区椿町十六の八、ノノガワ名駅ビル8F、☎（052）452—2811。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

カジノセレクション SS（スキルストップ）
プライズ機だから可能なスキルストップ！ルーレット回転を止め好きな景品を狙え！
CASINO SELECTION SS

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながらベールを脱いだ王者の極!!
HEXA PRESIDENT

アクアパラダイス
絶妙なタイミングで景品を狙え!! ワンツーアクションのニュープライズマシン
AQUA PARADISE

ジ・ラ・イ・ヤ ～ファラオの秘宝～
ギャラリーも熱くなる新趣向ゲーム!! 地雷を踏まず5段上ると宝箱から秘宝
ZIRAIYA

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884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

AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95

Gゲームが市場支え ステム基板にも期待

停滞する米国オペレーション事情 ニューオーリンズではVLT撤去

米国のAMOAエキスポ95（九月二十一―二十三日、ルイジアナ州ニューオーリンズ）は、ミシシッピー川沿いのコンベンションセンターで開催され、ニューオーリンズでは九〇年十月以来五年ぶりの開催となった。しかし五年前にはなかったルイジアナ州のギャンブル合法化により、VLT機、リバーボート・ギャンブル、そして陸上のカジノ（賭博場）建設と、至るところでギャンブル化が進んでいるニューオーリンズで、AMOAエキスポが開かれる意味があったのかどうか。

ルイジアナ州では九一年七月、VLT機（ビデオラックリー・ターミナルと称する、換金チケットを払い出すTVポーカーなどのTVゲーム機）と船上カジノ（リバーボート・ギャンブル）を合法化、翌九二年から実施した。さらに陸上のカジノについても数年もめた後、現在そのいくつかが一部営業を開始するなど建設ラッシュが続いている。これらは州にとって財政上の欠陥を補うものとして支持されてきているが、全般的な景気が低下しているのとギャンブル営業の導入で、少なくともニューオーリンズは十年前に比べ、はるかに治安が悪くなった。のんびりした南部の港湾都市というイメージは消えたように思えるのである。これは数十年前砂漠の真中に出来たカジノ都市、ネバダ州ラスベガスとは意味が違うのだ。

ルイジアナ州で現在オペレートされているVLT機は約一万四千台。一カ所三台までしか設置できず、賭け金は最高二ドル、払い出しは最高五百ドル、ペイアウト率は八〇%以内など州法で定められている。リバーボート・ギャンブルは現在五カ所あり、これにもスロットマシン、TVポーカーなどのギャンブル機が多数設けられている。陸上のカジノは九五年四月にハラーズ・ニューオーリンズが仮オープン、来年には六千台のギャンブル機、二百台のギャンブルテーブルを備えてオープンする予定。

VLT機の出品

AMOAはもともとAMゲームとジュークボックスを中心としたAM機のオペレーター協会であるし、ギャンブル機については別の展示会があることから、AMOAエキスポではギャンブル機が出品されないかというとそうでないところに悲劇の原因がある。というのは、AMOA自体がオペレーターにチャンスを与えるためとしてVLT機の合法化推進の立場をとってきたからで、モンタナ州、サウスダコタ州、ルイジアナ州などでの導入を成功と受け取り、オレゴン州で提案された州政府による運営には反対してきた。

こうして原則にVLT機推進の立場をとるAMOAの展示会に、ここ数年TVギャンブル機は出品されてきた。しかしギャンブル機営業を認めるということは、その州内で特別の手続きをする必要があるということでもある。AMOAエキスポは、日本のAMショーなどと異なり、業者しか入場できない（トレードオンリー）展示会であり、一般の人は入場できない。そして出品機はすべてフリープレイで、お金を賭けるというものではない――というのはルイジアナ州警察にとっては、何の言い訳にもならない。

ルイジアナ州警察はAMOAエキスポの始まる三週間前に、ギャンブル機を出品するならば守らなければならない州法とそのための手続きについてのマニュアルを郵便で送っていた。そのためア

米国コナミ社の小間で、「ウルトラスポーツ」シリーズのパネルとともに（左から）米国コナミ社のケネス・ダーンバーガー社長、コナミの上月景正社長

カプコン・コインオプ社の小間で、フリッパー「ピンボール・マジック」とともに（左から）カプコンの辻本憲三社長、カプコンコインオプ社のマイケル・ストロール社長、カプコンUSA社の枚田隆一社長

データイーストUSA社の小間で（左から）データイーストの福田秀男部長、データイーストUSA社の藤本正浩副社長

TWI／アタリゲームズ社のCGレンダリング採用TVガンゲーム機「エリア51」

TWI／アタリゲームズ社の小間で紹介したTVゲーム機は「エリア51」のみ。25インチアップライトのほか、33インチのDXキャビネットがある

ウィリアムズ／ミッドウェー社の小間の一部分。奥の方にTVゲーム機、その手前にフリッパー、そしてリデムプションの順に配置しており、写真手前は「ファンハウス」と名付けられたリデムプションゲーム紹介コーナー

AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95

C シ

《VLT機撤去》

米国セガ社の小間で（左から）中川昌弘副社長、アル・ストーン社長、セガ社の小形武徳専務、鈴木久司常務

米国SNK社の小間で（左から）岡村光男氏、TWI社の大畑政夫副社長、米国SNK社の北沢道明社長、ネオジオ・ド・ブラジル社の青木茂男社長

アメリカン・サミー社の小間で「ゾンビレイド」とともに辻野浩司氏、鈴木義治社長

ラクニッド社は必要な手続きを済ませてことなきを得た。しかし同社以外の、TVギャンブル機の出展社に対して、ルイジアナ州警察は二十二日（ショーの二日目）午後六時、これらの機械を撤去するよう命令したのである。

撤去命令の反応

撤去命令を受けたのはローズマリー・コインマシン社（本紙前号に写真掲載）、ダイナモ社、メリット・インダストリーズ社、ベストアミューズメント社の四社。小間の中を残らず撤去するか、撤去しないまでも三日目は電源を切るなどしてすべてTVギャンブル機は使えないようにした。

この警察の措置に対して「やり過ぎ」との声もあるが、警察当局にしてみれば機械の没収、罰金一万ドルという罰則がある以上、押収したり逮捕したりすることもできたわけで、ずいぶん柔軟に対応したことになる。さらには州法だけでなく、許可を得ていないギャンブル機を州境を越えて輸送するのを禁じている連邦法「ギャンブル機器法」（一九六二年）で重罪に処せられる、という可能性もあったのだ。

全部撤去したローズマリー社のR・Aグリーン三世社長は、九三―九四年期のAMOA会長だったこともあり、州警察の措置に対し大きな不満をぶつけており、「二度とニューオーリンズで展示会をしないよう同業者に呼びかける」と語った。このためニューオーリンズ・コンベンションセンターは、少なくともひとつ展示会を失なうことになった、と地元の新聞「タイムズ・ピカユーン」は伝えている。だがここで十一月十五―十八日にはIAAPAショーが（より大きな規模で）開催される予定で、早くもIAAPAはトラブルを回避すべく出展社をチェックし始めたとのこと。

米国の業界誌「リプレイ」は、「何ヵ月も前からAMOAはルイジアナ州当局とあらゆる点に関して相談してきており、州警察の措置は馬鹿げている」と示した。確かに馬鹿げているが、しかし、TVゲーム機（VLT機は含まない）が八十六万台、フリッパーが八十万台、ビリヤード台などのプールテーブルが二十六万五千台、電子ダーツ機が十九万五千台、クレーンなど景品とり機が四万五千台、その他リデムプション、キディライド、サッカーテーブル、シャッフルアレーなどが七万五千台オペレートされている。これ以外にジュークボックス二十五万台、その他自動販売機がある。

AMゲーム関係の台数は計二百二十四万台で、これをオペレートしている業者は四千五百社と見積られている。AMゲームとジュークボックス関係の推定総収入額は六十八億ドルである。AMOAは全米各地のオペレーター会社が直接加入する協会で（日本のAOUのような連合会ではない）、八千ものオペレーター、ディストリビューター、メーカーが加入している（最も多かった八二年には一万三千社だった）。

AMOA自体の九四年度の収入は二百四十六万ドル、支出は二百三十七万ドルで、うち展示会関係が収入で七一%、支出で四二%を占めており、展示会が大きな収入源となっている（会費収入は十八%）。AMOAはさまざまな公共的な活動をしており、対政府活動に一一%、組織運営に二三%の支出を割り当てている。目下の大きな課題はVLT機問題、新1ドル硬貨発行の促進、NANIによる通信ゲームなど技術改新とプロモーションなどである。うち新1ドル硬貨発行は連邦議会での立法を待たねばならず可能性はあるものの、実現の見通しはまだない。

オペレーターらに聞いたところによると、AMゲームからの収入はここ数年だらかに低下しており、決して良くないが、他の産業の落ち込みと比べるとまだまし、とのこと。高収入が目立つと競争相手が増えて、結局苦しい経営を強いられる。それよりも地道にロケーションを充実させるほうがいいし、他の産業と比べると制約が少ないのも助かる――と言う。ヒット作が出れば収入は増えるが、それはそれだけのことで、じっくりオペレーションを続けるかれらのほうが、厳しい競争にさらされているメーカーよりも案外気楽なのかも知れない。

AMOAはもとのMOAが四八年に設立されて以来、今年で四十七年に及ぶ（七六年にAMOAと改称した）。日本のオ

米国のAM市場

さて米国のAM業界についてAMOAは、いくつか数字（推定値である）を明らかにしている。それによると、米国では一万三千社だった）。

ALG社のCD―ROMゲーム機の新作ソフト「オーバータック」をプレイしているようす

米国SNK社の小間で、ネオジオソフトを紹介しているようす。中南米で人気が出つつあるクレーン機「ネオジオカーニバル」も出品して注目された

米国セガ社の小間で、CGドライブゲーム機「インディ500」を来場者がプレイしているようす。同社の小間はフリッパー、リデムプション、TVゲーム機と多彩だった

AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95

《TVゲーム機》

ナムコ・アメリカ社の小間で、「アルペンスキー」とともに（左から）久恒健嗣副社長、ケビン・ヘイズ社長

米国セガ社の小間で（左から）中川昌弘副社長、セガ・ピンボール社のゲアリー・スターン社長、セガ社の鈴木久司常務、小形武徳専務と開発部の三船敏氏、河島渉氏

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）マイク・リッチーズ氏、バイソン・アンジェロ氏、アニタ・プラタシスさん、ロン・マリノスキー氏、ティム・ジャクソン氏

ベレーター協会はいくつもあるが、とてもAMOAほどではない（最も長いのがJOUである）。しぶといと言うか、息が長いと言うか、AMゲームのオペレーションという点では、米国がやはり最も強いのも事実なのだ。しかしそれでも、大きな技術改新が次々と起ってきて、それにうまく対応していかねばならないのは、日米どちらのオペレーターも共通なのだ。

CGゲーム中心

出品機の中心はTVゲーム機で、その多くが日本のメーカー製なので、一週間前のAMショー出品機を見てきた者にとってはさほど珍しいものはほとんどない。ましてやTWI／アタリゲームズ社の「エリア51」のように、米国より先に日本で披露されるものがあればなおさらである。しかし米国のウィリアムズ／ミッドウェー社（いずれもWMS社の子会社で姉妹会社）やALG社などの新ゲームについては、AMOAエキスポで初めて披露されることになる。

これらを含めて見てもしかし、セガ社やナムコのCGゲーム機が他を圧倒しているという現実は変わらない。CGゲームは従来のスプライト方式のTVゲームではできなかったリアルな画像表現以外に、プレイヤーの操作に応じた視角の変化を縦横に楽しめるので、一段とプレイヤーがゲームに没頭できるという強みを持つ。しかし一方ではCGゲーム機は高度な技術を使うため、ほとんどが完成品で値段も高くつく。これを解消しようとするのが、セガ社では「STV」（タイタン）システム、ナムコでは「システム11」を使った基板タイプで、ナムコ「鉄拳」がすでに米国で普及したほか、セガ社も今回投入している。

タイトー、コナミが製品化に成功、他のメーカーも開発中のCGゲーム分野が、これからのTVゲーム開発のひとつの方向である。このため本格的なCGゲームに至らないが、CG画像を採用した「CGレンダリング」の導入も盛んだ。昨年ウィリアムズ／ミッドウェー社は、「クルージンUSA」、「キラーインスティンクト」で成功しており、今回TWI社が「エリア51」でうまくCGレンダリングを採用した。

またCGゲームにしなくともよいゲームソフトの分野も広く、スプライト式が見直されている。プレイヤーの視角を変化させる必要のないゲームがそうで、格闘ゲーム、シューティング、パズルなどいくらでもある。しかも基板タイプを進化させた、システム基板がこと数年ですっかり定着、低価格でソフト交換ができるようになった。SNK「ネオジオ」はその典型で、米国で支持されただけでなく、中南米の業者からも大きな支持を得ている。

ゾンビレイド

オーバタック

オープンアイス

アルチメットMK3

エリア51

米国開発ゲーム

米国のメーカーでは、ミッドウェー社が実写撮り込み画像を使った「WWFレッスルマニア」と新作「NHLオープンアイス」を紹介。前者はプロレス、後者はアイスホッケーをTVゲーム化したもので、キャビネットのデザインなどすべて米国仕込み。TWI社「エリア51」のようなCDレンダリングはないが、低価格で出荷される。

一方、米国コナミ社もシカゴ地区に開発拠点を持っており、米国での開発ゲーム機のほとんどは、米国ではリデムプションゲーム機となる。これは、遊技の結果プレイヤーが一定の成果を挙げると、クーポン（チケット）が払い出され、そのクーポンがあったが、今ではTVゲーム機とフリッパー以外では、リデムプションというものである。

かつてのアーケードゲーム機は、一定得点以上になると一回だけの再ゲーム（これをリプレイという）が与えられることがあったが、今ではTVゲーム機とフリッパー以外では、リデムプションゲーム機のほとんどは、米国ではリデムプションゲーム機となる。これは、遊技の結果プレイヤーが一定の成果を挙げると、クーポン（チケット）が払い出され、そのクーポン

AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95

ナムコが新製品部門で受賞
TVゲーム部門はWMS社

AMOAエキスポ95の二日目の夜、コンベンションセンター内のルイジアナ・ボールルームで恒例のアワード（賞）ショー＆バンケット（夕食会）が開かれ、ここでレコード／ジュークボックス関係とAM機関係のAMOA賞が発表された。

AM機関係は次のとおりで、「新製品部門」と「優良展示部門」は展示会場に来たオペレーター投票で決まり、他は一年間のオペレーション実績をもとに展示会までの投票で決定されている。

◎ 新製品部門＝ナムコアメリカ社「アルペンスキー」。

◎ 優良展示部門＝カプコン・コインオプ社、ブラッシュ・クレーン・ミッション・クレーン・サービス社（以上いずれも初めて）。

◎ 最も多くプレイされたTVゲーム機（完成品）部門＝ミッドウェー社「クルージンUSA」（前回は同社「モータルコンバットII」）。

◎ 最も多くプレイされたTVゲーム機（キット）部門＝ミッドウェー社「モータルコンバットII」（前回は同社「スパイダーマン」）。

◎ 最も人気のあるその他のゲーム機部門＝ダブルテーブル部門＝ブラッシュ社（同）。

◎ 最も多く利用されたジュークボックス部門＝ロウ社「レーザースターCD100」（同）。

◎ 最も多くプレイされたリデムプションゲーム部門＝スキーボール社「スキーボール」（前年同）。

◎ 最も多くプレイされた電子ダーツ部門＝アラクニッド社「ギャラクシーダーツ」（三年連続）。

◎ 最も多くプレイされたビリヤード部門＝ゲーム社「クーガー」。

初の優秀DB賞

今回のバンケットでは、また、AMOAメリットアワード（功労賞）が、バレー社のチャルズ・ミルヘム会長に贈られた。業界に多大の貢献をしたことが認められての受賞で、あらかじめ発表されていた。

もうひとつは今回初めて設けたAMOAディストリビューター・オブ・ザ・イヤー（年間優秀デイストリビューター）で、ステート・セールズ＆サービス社のスチーブ・コーニスバーク社に贈られることが決まっていた。

同氏はAAMAの前会長で、AMOAとの話合いなど進めてきて、AAMAは今回並行輸入問題で和解したことなど背景にしての受賞だった。

内実はともあれ、優れた業者を表彰することを通じて、業界への関心を引き立てるのは決して悪いことではない。日本ではこうした機会が少ないが、研究してもいいように思われる。AAMAはその展示会ACMEを、今後ニューオーリンズで開かないことをAMOAに約束したそうであり、これなどAAMAがAMOAとともにルイジアナ州警察のとったやり方に抗議する姿勢を示すものと言える。対立することはあっても、協調すべきときは協調する――そういう見本でもある。

以上AMOAエキスポ95を、いくつかの事情をからめて説明してきたことになるが、それでも分からないこと、説明を省いたことなど多くある。日本と米国では経済、政治、文化、言葉、習慣、そして考え方が大きく異なるので、簡単にすべてを理解するということはとてもできない。分かったとしても、ほんの一部分でしかない場合が多いのである。

それでも歴史的には業務用（コインオペレーテッド）AMゲーム機の開発、オペレーションでは最も古くから行なわれてきた国であるし、その市場規模も大きい。日本の業界は米国の業界からどれほど多くのことを学んできたか、あるいは学ぶべきだったが理解できなかったことがどれほど多くあったか――について今いちど考えてみてもよいのではないか。

これから米国の業界は長い伝統の上に新たな地平線をめざして変革するだろうし、その兆しはいくつも見受ける。その将来は日本の業界にも大きく関わってくるはずだ。

カプコン・コインオプ社の初のフリッパー「ピンボール・マジック」

タイトーアメリカ社の展示内容は充実しているが、販売業務の大幅縮小が見込まれており、こうした展示が今後も続くのかどうか。左はCGドライブゲーム機「デンジャラスカーブス」

ジャレコUSA社の小間で、「デザートウォー」（湾岸戦争）の展示部分。同社は「スパイダースプラッテン」を含めリデムプションゲームにも力を入れている

付きが当り前になってしまった。

しかし、景品提供を前提にしているためか、これらのゲームの大部分ははっきり言って面白くないのである（面白ければ景品提供する必要がないから当り前かも）。それでもこれらのなかには、いくつか注目される製品がある。

米国TWI／アタリゲームズ社「フープ・イット・アップ」はAMショーでも紹介されたミニバスケットボールゲーム機で評価が高い。米国コナミ社「チキンダッシュ」は、前後三例の車のコースを投入したメダルが横切る、というもので変化がある。レーザートロン社「ローリング・フォー・リッチズ」は、五個のボールを転がし、バックパネルのダイスの数字に合わせるというもの。これらは比較的評価されたほうである。

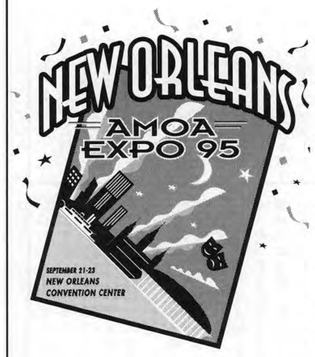
リデムプションゲーム機の出品は多く、スキーボール社、コインコンセプト社、ICE社、ペンチマーク社、コースタルAM社など、ほとんど専門メーカーである。またウィリアムズ社は「ファンハウス」（かつてのフリッパーのヒット作）にちなんだファンハウス社を設け、このブランドでリデムプションゲームを展開。新作「スクリーミン・スロープス」など五点を紹介した。

プリミア社はピンボール型のボウリングゲーム機「ストライク＆スペアズ」を披露した。これはプレイフィールド上部中央にピンが並べられ、手前左右から出てくるボールをフリッパーで弾き、ボウリングを楽しむというもの。かなりの際物と言える。

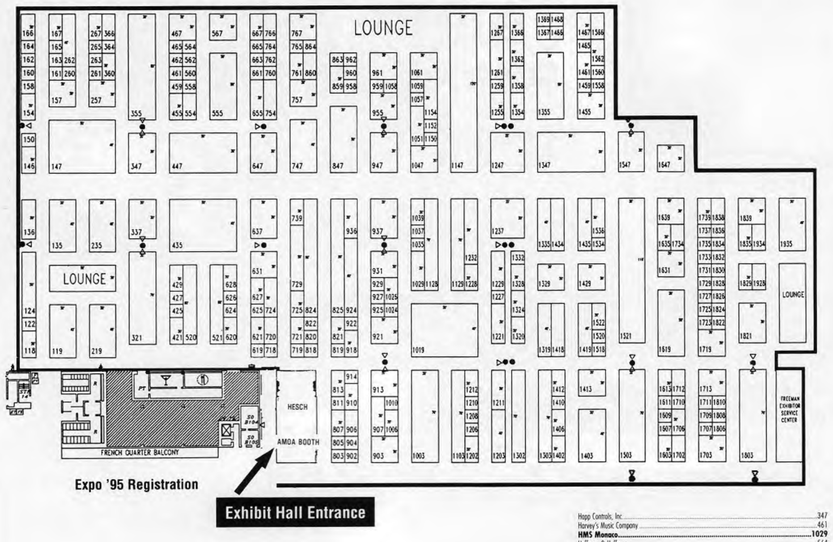
日系のメーカーもセガUSA社、ナムコアメリカ社、データイーストUSA社、アメリカンサミット社、米国コナミ社、ジャレコUSA社などからきがあったが、「海外ニュース欄」でとり上げる予定。

パーツ関係では旭精工が多数出品された。

ゲーム関係では以上のほかスポーツゲーム機、プールテーブルなども出品されたが省略する。ジュークボックスについて米国コナミ社、ジャレコUSA社、アメリカンサミットなどがいくつかメーカーに動き出展、コインメカニズムなど紹介した。



AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95 AMOA・EXPO'95



出展社一覧表

AMOAエキスポ95開催当日の出展社リストを参考のため掲げるが、実際の会場と大きく異なる部分がいくつかある。

まず図面の左手奥の隅10小間ほどは使用されておらず、また右手は1700列がわずかしか使用されておらず、1800列、1900列は完全に締め切っている。つまり、実際にはこの表の約1割が出展していない。

AMOAエキスポなど海外の展示会の多くは、展示小間を申し込み順に次々と売っていく方式で、日本のAMショーのように申し込みを締め切ってから割り当てるという方式を採らない。従って申し込みが多いと売り切れになるが、今回のAMOAエキスポでは売れ残りが生じただけでなく、直前になって出展取り消し（キャンセル）が相次いだことから、かなり変則的になった。

出展社の都合によるキャンセルの場合、当然ながら前払いの出展料は返却されない。しかしそうでないキャンセルが今回いくつかあったようで、事務局は厄介な問題を抱えたようだ。なお1小間の単位は10フィート×10フィートの百平方フィートで、出展料は1小間会員で1500ドル、非会員で2000ドル。これに出展社バッジが付いてくる。

今回AMOAでは、前回の反省から大きなブースを構える出展社が全体を取り巻くように配置し、小さなブースの出展社も効果があるようにした。このため新たに51社が出展を申し込んだ、と説明している。

登録入場者には、ギャラクシー・エキスポカードを使用。これは出展社、来場者ともに便利に使いこなしている。

A

A & A Co./Parkway Machine Corp. 1202
A-1 Industries 764
ABC Corr, Inc. 1227
Ace + Acme Co. 947
Action Lighting 1228
Action Tracker Company 364
Advan International Corporation 762
Advanced Games and Engineering 1229
Allied Specialty Insurance 1466
American Changer Corporation 1406
American Laser Games 337
American Sammy Corporation 119
American Shuffleboard Co. 1039
AMOA-National Dart Association 802
AMOA Education Foundation 802
Amusement Emporium Inc. 936
Anchor Audio, Inc. 1367
Arcadia, Inc. 747
Arms International, Inc. 1354
Asahi Seiko USA, Inc. 567
ASCAP 805
ATM Distributing 761, 763
Atrosic Casino Technology, Ltd 1934
Automatic Products, Inc. 1267

B

Baton Lock & Hardware Co. 1709
Bay Tek, Inc. 813
R.H. Belam Company, Inc. 921
Benchmark Entertainment L.C. 910
Bert Amusement, Inc. 135
H. Betti Industries, Inc. 1128, 1129
Bob's Space Racers, Inc. 1047
Bonito Marie International 724
Bottleton Dart Co. Inc. 1006, 1008
Bromley Inc. 1703
BWB Network Limited 1835

C

C.B. Sales (Circuit Board Sales) 1059
Canadian Coin Box Magazine 1729
CAPCOM Coin-Op, Inc. 1247, 1347, 1547
Carousel International Corp. 1839
Century Computer Company 1152
CGI Entertainment Group 157
Chicago Lock Co. 904
Classic Inc. 913
Coastal Amusements Inc. 1434, 1435
Coin Acceptors, Inc. 1206
Coin Concepts, Inc. 637
Coin ConnexXion 807
Coin Controls International 1320
Coin Mechanisms 455
Competitive Products Corporation 1603
Creative Products 1369

D

D & R Industries 902
Dart Mart Inc. 621, 623
Dart World Inc. 667
Data East 1355
DataEye, Inc. 1010
Deltronic Labs, Inc. 421
Design International 1727
Design Plus Industries 1362
Designs International, Inc. 1722
Dillon Importing Co. 627
Dixie-Narco 1221
Duzzil Toys, Inc. 959
Dynamo Corporation 1003

E

Eagle Lift 929
EAGO Company, Ltd. 1035
EMT America 1147
ESO (Equipment Systems & Dev.) 1024
Eurokiel 1707
Experiencar-Lotv Group 960
Eygotek L.L.C. 655, 659

F

Fable Toy Corp. 118
FABTEX, Inc. 903
Frieder-The Source 150
Fun Center Software, Inc. 760
Fun Industries (div. Johnston) 1329
Futureline Communications Co. Ltd. 360, 362

G

Game Time Int'l (Taiwan Slot) 1725
GAMES of Tennessee, Inc. 1719
Gametime 1713
Gemini Technologies 811
Global Billiard Mfg. Co. 1613
Good Stuff Corporation 429
Grandview Products 765
Greyhound Electronics Inc. 729
Great American Billiards 1429
Great American Toy Co. 1335
Great Lakes Dart Distributors 907
Greenwald Industries 1723

H

Haas & Wilkerson Insurance 562
Hamilton Mfg. Corp. 625
Happ Controls, Inc. 347
Harvey's Music Company 461
HMS Monaco 1029
Hoffman & Hoffman 564
Hot Hits 721
Huebler Industries, Inc. 1212
Hughan International 821

I

IAAPA 1609
Imagination Leisure, Inc. 554
Imonex 1734
Incredible Technologies, Inc. 558, 1358, 1711
Innovative Concepts in Entertainment 924
IntellicadI, Inc. 1459
Intercard, Inc. 425
Intergame, LTD 427
Interschase U.S.A. 955

J

JCM American Corporation 1154
J-S Sales Company, Inc. 1203
JVL/Cash Code 1455
Jaleco USA, Inc. 219
James Industries, Inc. 1328
Just Kiddie Rides 1803

K

Kemco 1051
Kevin Shea Enterprises, Inc. 1261
Kiddie Rides U.S.A. 1103
King Plush 1051
Klopp Coin Counters 818
Konami Inc. 235

L

LA East, Inc. 462
LAI Group 628
Laserine Interactn, Inc. 1536
LaserStorm, Inc. 1540
Lazertron, Inc. 1210
Lazer-Tron 1418, 1419
Leisure Entertainment Ltd. 1821

M

Machine-O-Matic Ltd. 961
Mars Electronics Int'l 620
Mayoni Enterprises, Inc. 1412
Mazzco 863
Medalist Marketing Corporation 555
Mefter, Inc. 754
Merit Industries, Inc. 371
MEREL 860
Micro Manufacturing, Inc. 1935
Microtouch Systems, Inc. 1333
Mission Crane Service, Inc. 1639
Monarch Tool 661
Mondial International Corporation 1631
MTX 914
Muncie Novelty Co. 1057
Music Operators Service 820

N

Nadel & Sons Toy Corp. 1211
Namco-America Inc. 147
Nancy Sales Co. Inc. 918
National Amusement Network, Inc. 624
National Cabinet Lock 927
National Ticket Co. 739
Neometics, Inc. 922
Neotec Graphic International, Inc. 766
New Orleans Plush, Inc. 1562
Noel Industries, Inc. 1255
Novelty Liquidators, Inc. 859
NSM America, Inc. 1147

O

Omni/Decor Concepts 1647
On Scene Vending 1611
One Stop Toy Co. 262
Oriental Trading Company 937

P

P & E Technologies, Inc. 1928
P & H Company, Inc. 1259
Panoramic 1058
Peninsula Vending, Inc. 1518
Pentronic, Inc. 1706
Planet Earth Entertainment 1619
Play Ball! Cards and Novelties 1037
Play Meter Magazine 719
Play-N-Play Toys 1237
Plush 4 Play 647
Plush Appeal 1061
Premier Dists Corp. 757
Premier Technology 1403, 1413
Prizes! 725
Pulse Marketing 803

Q

Quartermaster 767

R

Rainbow Crane Inc. 1702
Rebecca's 1635
Red Baron Distributing 1534
Repeat the Beat 1520
RePlay Magazine 619
Rhode Island Novelty 906
RIKK Sales, Inc. 1607
Rock-Ola/Antique Apparatus 1232
Roger Williams Mint 718
Rosemary Coin Machines, Inc. 824
Rowe International, Inc. 825

S

Scan Coin, Inc. 1739
SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A) 1521
Selectra International Designs 1208
The Silent Partner, Inc. 925
Skee Ball, Inc. 520, 521
Smart Industries Corp. Mfg. 1302, 1303
SNK Corporation of America 355
Spotlight on Hits/Home Juke Box Service 122
Standard Changer-Makers, Inc. 720
Star Track, Inc. 1461
Street Beat 459

T

Taito America Corp. 1503
Tecmo Inc. 154, 156
TEKBILL Inc. 467
Thielsen Vending 1026
Time Warner Interactive/Atari Games 847
Tommy Gate Company 819
Tornado Table Soccer, Inc. 136

U

U.S. Games, Inc. 631
United Plush Company 1712

V

Valley Recreation Products 1019
Van Brook of Lexington 1150
Vending Times 822
Vendors Exchange, Inc. 626
Victory Vending & Sales Ltd. 465
Video Lottery Consultants Inc. 931
Virtuality Entertainment Inc. 257

W

Wallis Gardner Electronics Corp. 1324
What's New For Family Fun Centers 864
Wico Corporation 1319
Widenay, Inc. 958
Williams Bally/Midway 435, 447
Wurlitzer Jukebox Company 124

X

XCP, Inc. 1410
Xico, Inc. 1838

Z

Zamperla, Inc. 1402

SCHOOL BUS 4人乗り
電磁誘導車シリーズ
●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500㎜
全長1,800㎜×幅1,080㎜×高さ1,500㎜
●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂（最大7度）走行もできます。
●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩はいつも朝日から……
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

The Future Is Now
SNK

サムライスピリッツ
侍魂第三弾、
近日参上。

"サムライ"最新作、ついに登場！
キャラ選択の幅を広げた新システムと、
より過激さを増した"斬り合い"が、
対戦シーンをさらに熱くする!!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

ざんぐろうむそうけん
©SNK 1995

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

NEO29

●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29

●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームも JAMMAゲームも 鮮明な大画面で！

NEO50

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準搭載/JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法(mm)：幅1,148×奥行2,200～3,200(調節可能)×全高1,800
※本機は電気用品取締法対象外品です。

実力派アミューズメントマシンが勢揃い！

大人気！おしゃれでコンパクトなカプセル機!!

▲キャンディーカプセルイエロー　▲キャンディーカプセルピンク

CANDY CAPSULE

●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●本体重量：89kg
●外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815

JAMMA筐体で ネオジオゲームが 大活躍！

新機能
対戦台モード
搭載！

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオシステム基板

MV-1A-F

OP価格 48,000円

●ネオジオソフト1本搭載可能
●外形寸法(mm)：幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源：DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

※仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承下さい。
NEOGEOはSNKの商標です。

"ヒヨコちゃん"がカプセルでやってくる。

200個/OP価格29,500円
すっごくかわいい！楽しく使える！ヒヨコちゃん8アイテム揃って登場。
セット内容：マスコット人形(3種)、パース(小銭入れ)(2種)、ハンカチ、ミニタオル(2種)、リングケース
●75φカプセル対応　©1995 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

●75φカプセル対応
© NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

新アイテム速報

PLENTY TOUGH® SPORT

スポーツファッションの人気ブランド「プレンティータフ」！元気に便利に登場予定。
©TOPWIN CORPORATION.

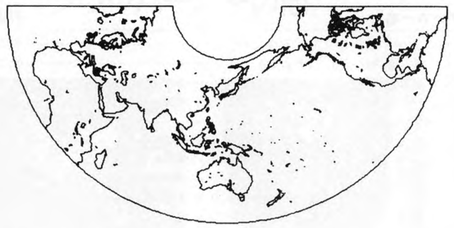
クレーン用景品

製造販売元
株式会社エス・エヌ・ケイ
※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。表示価格は消費税を含みません。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)8364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4　TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



AAMAとAMOA

並行基板に関して和解

時限立法の期限切れに伴い両協会合意

米国著作権法で業務用TVゲーム機の並行輸入品は、著作権者であるメーカーの許諾なしに米国で使用できる、としてきた時限立法は十月一日から適用されなくなり、これ以後は再び並行輸入基板の営業使用が著作権侵害となる。

この問題に関してメーカー協会のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、リック・カービー会長）と、全米オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、タミノーバーグ＝ポールセン会長）は九月十五日、米国のオペレーターは、米国以外の市場で基板キットで販売されている限りそのTVゲームを基板キットで買うことができるようにすることで合意、〝パラレルウォー〟（並行輸入基板をめぐる深刻な争い）を終らせたことを明らかにした。

両協会の合意に伴い、各メーカーは「TVゲームを世界中でわけへだてないフォーマットで供給する」（つまり日本市場では基板販売なのに米国では完成品販売しかしないということをしない）との確約をAMOAに対して行なった。またAMOAは、並行輸入基板使用の合法化をめざす計画をとりやめた。今回の和解は〝両協会間の大きな外交的勝利になった〟と米国の業界誌「リプレイ」十月号は伝えている。

並行輸入基板の著作権をめぐる争いは八八年二月、オハイオのオペレーター、レッドバロン社（ビル・ベッカム社長）がタイトー・アメリカ社を民事訴訟で訴え、これがオペレーターとメーカーの両協会間の争いになるまで発展した。そもそもタイトー・アメリカ社がテクノス・ジャパンから著作権を含む独占権を得たTVゲーム「ダブルドラゴン」を、日本では基板販売したのに米国では完成品のみを販売したのは著作権法の乱用、独禁法違法に当たる――としたもの。

八八年八月、第一審の連邦地裁は並行輸入基板を合法とする判決を下し、八九年七月、第二審の連邦控訴裁判所はTVゲームは視聴覚著作物であり営業は、著作権法上の〝ファーストセール（初売り）原則〟（いったん販売された正規の複製物は輸入禁止できない）の適用外であり、無許諾営業になる、との判決を下し確定した。つまり一審ではレッドバロン社が勝ったが、二審でタイトー・アメリカ社が勝ってこの問題は終ると見られたが、次に舞台は連邦議会に移された。

レッドバロン社は、米国以外の国と同じ待遇を求める立法化運動を提唱、これにAMOAが加わり、ロビー活動を展開した。その結果、連邦議会は会期末の九〇年十月に、並行輸入基板の営業使用を期間を限って合法化する条文を含む法案を可決成立させた。期間を限っているのは〝サンセット（日没）条項〟が加えられているためで、立法政策を重要視する米国の法律にはよく見受けられる。

その結果、並行輸入基板の営業使用は、時限立法の発効日である九一年一月一日から、九五年九月一日以降、再び並行輸入基板の営業使用は違法となった。

この期限切れを前にAMOA、AAMAの執行部役員は、ヘンリー・ハイド下院司法委員長ら連邦議員らを交え討論し、どの恩恵を受けたのかは明らかでないが、今年十月一日、再び並行輸入基板について違いを明らかにすることに成功、今回の合意に達した。

イタリア政府

景品払出し容認

リデムプション導入認める

イタリアの上院産業委員会は九月十三日、AM機とギャンブル機に関する新法を可決、十月中旬に施行することになった。

イタリアのAMゲーム機業界団体、SAPAR（事務局ローマ、ロレンツォ・ムシッコ会長）が発表したもので、下院で先に可決、上院での審議が待たれていた。

新法は三条で構成されており、第一条でAM機（スキルゲーム機）とギャンブル機の区別、第二条でこれらの遊技機の製造および輸入手続き、第三条で施行規則への委任と罰則を示している。うち第一条で、ギャンブル機は「それで賭けるのが本質とされる機械であり、儲けとなる現金または商品を得る機会を与える機械」、アミューズメントマシンは「スキルまたはアミューズメントの要素が偶然の要素より大きい機械」とされている。従って、ギャンブル機が禁止されているイタリアでは、プレイヤーのスキルがその遊技機の偶然性より優位にあるかどうかで決定されることになる。

これらを明らかにした上で新法第一条は、AM機（スキルゲーム機）では①最高十回のフリープレイ、または②最高十回分のフリープレイができるトークンの払い出し、または③（賭けてはない範囲の）賞品の払い出し、が容認されるとしている。

これは明らかに、いわゆるリデムプションゲーム合法化を示すもの。

イタリアではこれまでTV機、フリッパー、その他のアーケードゲーム機、スキルゲーム機）を製造、輸入するには、使用されないことを自己証明して、当局に申請することなど定めている。第三条の罰則は従来と同じであるが、刑法の賭博罪については罰金が百万リラから一千万リラ（約五十四万円）に引き上げられた。もちろん使用されたギャンブル機は没収された上、破壊される。再犯の場合、罰金は二倍になる。

カメレオン社LBE

遊園地に初導入

シックスフラッグスTXに

米国のカメレオン、テーマパーク「シックス・フラッグス・オーバー・テキサス」に常設したことを明らかにした。

これは数年前に発表した「カメレオン」の開発を終えたためで、プレイヤーが乗り込んだカプセル（計六個）をアームごと回転し、カプセル内に強力な重力を生じる、というユニークな遊園施設。完成したソフトは、未来社会で宇宙を救うのをテーマとした「ラビリンス、レンジャーズ」。

カメレオン社の親会社は、軍需産業のベーグ・ダン社（ベージニアアレクサンドリア、デイル・ロバーツ社長）はこのほど、同社初のシミュレーション装置「カメレオン」を、テキサス州アーリントンにあるテクノロジー社（バージニア州アレクサンドリア、デイル・ロバーツ社長）はこのほど、同社初のシミュレーション装置「カメレオン」を、テキサス州アーリントンにあるテ

インターナショナル社で、ド・ダン氏を販売部門の総支配人として採用、〝総支配人だった頼山亮輔氏は販売部長に昇格した。

リチャード・ダン氏は英国コナミ社を九三年二月に退社、九三年十月から米国3DO社業務用部門の欧州営業所長となっていたが、3DO社の業務用は結局なにも作らないまま消滅したもよう。同様に家庭用から参入した米国エレクトロニックアーツ社の業務用部門も九五年春に閉鎖している。

セガAM欧州社

R・ダン氏採用

セガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社は八月一日付で、リチャード・ダン氏を販売部門の総支配人として採用、〝総支配人だった頼山亮輔氏は販売部長に昇格した。

ブッシュネル氏

E2000設立

アタリ社の創設者として有名なノーラン・ブッシュネル氏は最近何をしているかというと、「E2000」（カリフォルニア州ロスアルトス）を作って、ユニークなアトラクションシアターを展開するらしい。

ブッシュネル氏はアタリ社を去った後も、ピザタイムシアター（PTT、現在はショービズ）を開発、展開するなど、常人では思いもつかない新事業の開発に余念がないもよう。「E2000」は今年秋にもシリコンバレーに出現するとのこと。

International Trade Show

AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
Interazar'95 (Madrid, Spain)	Oct. 26-28
China AM'95 (Shanghai, China)	Nov. 4-8
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18
Slovakia Show 95 (Bratislava, Slovakia)	Nov. 16-19
AGB Greece (Athens, Greece)	Dec. 5-7
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Amusexpo/Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
Amuse World (Seoul, Korea)	Dec. 16-19
1996	
Interschau'96 (Munich, Germany)	Jan. 20-23
ATEI'96 (London, U.K.)	Jan. 23-25
IMA'96 (Frankfurt, Germany)	Jan. 24-27
AOU Expo'96 (Chiba, Japan)	Feb. 21-22
TAE'96 (Taipei, Taiwan)	Feb.29-Mar.3
Welcome'96 (Istanbul, Turkey)	Feb.29-Mar.2
AmEx (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ACME'96 (Orlando, U.S.A.)	Mar. 7-9
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 14-17

全39ステージ
2人同時（対戦）プレイ可能。
戦略性の高い頭脳ゲーム！
時間がなくなるか、ボールがラインを超えるとゲームオーバー。
時間内にターゲットプレートを落として、ステージクリアをめざせ！
1人でクール、2人でホット！
PUZZLE de PON!
©1995 VISCO CORPORATION
パズルdeポン！
速攻？ 慎重？ 君しだい!!
WIN!
LOSE

MOBILE SUIT GUNDAM THE SPACE-WAR IN 0079
ファイナル シューティング
FINAL SHOOTING
MOBIL SUIT GUNDAM
モビール・スーツ ガンダム
機動戦士ガンダム「ファイナルシューティング」改造キットのお知らせ
既存のガン筐体に組み込むだけで、
ガン筐体が人気キャラクターに生まれ変わります。
改造可能筐体
●オペレーションウルフ3
●T2（ターミネーター2）
●スティールガンナー
●スペースガン
●ビーストバスターズ
●レボリューションX
その他の筐体に関しましては、別途お問い合わせください。
君は、生きのびることができるか…！
アップライト筐体でも使用可！
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1995
ダブデが発射した核ミサイルを追撃 60秒以内に撃墜せよ
BANPRESTO
●発売元 株式会社 バンプレスト 〒111 東京都台東区雷門2-16-9
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

ジョッキー クラブII
Jockey Club II
改造キットのご案内
貴店のシングルメダル筐体のインカムが上がります！
改造方法は簡単！
既存のシングルメダル筐体に組み込むだけです。
対応筐体
●SP筐体（タイトー）
●リベラル筐体（セガ・エンタープライゼス）
●フロンティア筐体（太陽自動機）
●ポニーメダル筐体（ジャレコ）
●コトブキ筐体
※その他の筐体は別途ご相談ください。
価格：258,000円
キット内容
メインPCB 1枚、コントロールパネル 1個
接続ケーブル 1式、取扱説明書
コントロールパネル取付用板金 1枚

VISCO® 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

namco

「鉄拳２」ＮＥＷバージョン登場！ 無償！バージョンアップサービス　開始！

平素はナムコ製品をご利用頂きましてまことにありがとうございます。この度、ご好評頂いております「鉄拳２」の更なる売上増進、長期高インカムの達成に向け、バージョンアップサービスを実施する運びとなりました。つきましては、是非この機会に本サービスを利用され、バージョンアップされる事をお薦め致します。ご希望の方は下記の要領にてお申込み下さい。

＜バージョンアップの内容＞

★新キャラクター（ワン・ジンレイ、アーマー・キング）２体のプレイキャラが追加されました。
★更に！　画期的な時限プログラムの採用により、順次プレイキャラが増加します。
★新しい技を追加！　攻撃のバリエーションが一段と多彩になりました。
★技のバランス調整を施し、よりエキサイティングな攻防が楽しめます。

＜対象機種＞　「鉄拳２」ＰＣＢ　（'９５．８月１０日～９月末出荷分）

＜サービス期間＞　10月25日（水）～11月14日（火）までの３週間（土、日、祭除く）
但し、北海道・中部販売事務所に限り10月31日（火）までの１週間となります。

＜ご利用方法＞

ご希望の方は下の申込書の必要事項をすべてご記入のうえ、基板と同梱し、下記の受付場所にご持参頂くか又は、ご送付下さい。（送料はご負担願います。）　無料で改造させて頂きます。
ご送付頂く場合、破損防止のため梱包には十分ご注意下さい。尚、送り状には発送枚数を必ずご記入下さい。
（返送分に関しましては送料着払いにて発送させて頂きます。）

●受付・送付場所　ご持参の場合、受付時間 10:00 ～ 15:00　お引き渡しは翌営業日を予定しておりますが受付が混雑した場合又は故障基板に付きましてはお引き渡しが遅れる場合がありますので予めご了承下さい。送付される場合の改造期間は４～５日間を予定しております。

（株）ナムコ　東京サービスセンター「鉄拳２」係
〒２２２　横浜市港北区樽町２－１－６０
TEL ０４５－５４７－４１２２

（株）ナムコ　東北サービススポット「鉄拳２」係
〒９８４　仙台市若林区河原町２－４－１３
TEL ０２２－２１４－６９１１

（株）ナムコ　大阪販売課「鉄拳２」係
〒５６４　大阪府吹田市江の木町２０－１０
TEL ０６－３３８－３５１１

（株）ナムコ　福岡販売課「鉄拳２」係
〒８１２　福岡市博多区上牟田２－１２－２４
TEL ０９２－４７４－５６０５

◆（株）ナムコ　北海道販売事務所
〒００３　札幌市白石区菊水３条１－８－２
TEL ０１１－８２２－５００２

◆（株）ナムコ　中部販売事務所
〒４６１　名古屋市東区泉２－２４－２７
TEL ０５２－９３３－６３０５

◆印の販売事務所につきましてはお持ち込み分のみの受付となります。

お問い合わせは　各販売事務所又は、上記受付場所までお願い致します。

株式会社　ナムコ　販売一部、販売二部

「鉄拳２」バージョンアップサービス申込書　（基板１枚毎に必ず申込書を添付して下さい。）コピー可

貴社名（店名）＿＿＿＿＿＿　貴社ご担当者名＿＿＿＿＿＿
住所＿＿＿＿＿＿　TEL＿＿＿＿＿＿
ご購入先＿＿＿＿＿＿　ご購入日＿＿＿＿＿＿
基板シリアルナンバー＿＿＿＿＿＿（＊ＰＣＢ裏面記載）

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

機種名（メーカー名）	評価
1　バーチャファイター　２（セガ社）	8.63
2　キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.50
3　バーチャコップ（セガ社）	8.43
4　メガタッチ　Ⅲ（メリット）	8.22
5　メガタッチ　Ⅱ（メリット）	7.89
6　ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.71
7　ゴールデンティー・３Ｄゴルフ（ＩＴ）	7.67
8　ロックド＆ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.63
9　エイリアン　３（セガ社）	7.44
10　テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.39

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

1　デイトナＵＳＡ（セガ社）	9.66
2　クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	9.26
3　セガラリー（セガ社）	8.67
4　エースドライバー（ナムコ）	8.44
5　ティーメック（ＴＷＩ／アタリゲームズ）	8.05
6　スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.89
7　サイバーサイクルズ（ナムコ）	7.78
8　スズカエイトアワーズ　２（ナムコ）	7.46
9　バーチャレーシング（セガ社）	7.40
10　リッジレーサー（ナムコ）	7.31

ベスト・ニュービデオ

ベスト・ソフトウェア

機種名（メーカー名）	評価
1　モータルコンバット　３（ミッドウェー）	8.79
2　テッケン　２〔鉄拳　２〕（ナムコ）	8.73
3　ＷＷＦレッスルマニア（ミッドウェー）	7.97
4　ストリートファイター・アルファ〔ゼロ〕（カプコン）	7.81
5　エックスメン（カプコン）	7.63
6　バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.57
7　バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ）	7.50
8　ギャルズパニック　２（カネコ）	7.43
9　キング・オブ・ファイターズ　95（ＳＮＫネオジオ）	7.35
10　ライデン　ＤＸ〔雷電　ＤＸ〕（セイブ／ファブテック）	7.21
11　スーパーサイドキックス　３〔得点王３〕（ＳＮＫネオジオ）	7.08
12　ギャルズパニック（カネコ）	7.00
13　ツィンイーグル（セタ）	6.71
14　エアロファイターズ　２〔ソニックウイングス２〕（ビデオシステム／ＳＮＫネオジオ）	6.56
15　サムライショーダウン　Ⅱ〔真サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	6.54
16　ゼッドブレード〔作戦名ラグナロク〕（ＮＭＫ／ＳＮＫネオジオ）	6.50
17　ライデン　Ⅱ〔雷電　Ⅱ〕（セイブ／ファブテック）	6.45
18　グレート1000マイルラリー（カネコ）	6.40
19　スーパーサイドキックス　２〔得点王２〕（ＳＮＫネオジオ）	6.35
20　ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.30

フリッパー

1　シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.70
2　インディアナポリス500（ミッドウェー）	8.07
3　ビッグハート（プリミア）	7.89
4　ノーフィア（ウィリアムズ）	7.74
5　ロードショー（ウィリアムズ）	7.70
6　アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.53
7　ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.52
8　バットマン・フォーエバー（セガ・ピンボール）	7.40
9　スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ）	7.33
10　シャックアタック（プリミア）	7.15

©1995 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ゲーム音楽CD 5社から6作分

ビデオもナムコ、ADKで

TVゲームの音楽CDとして、アトラス「豪血寺外伝」、ADK「ワールドヒーローズ・パーフェクト」、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）95」がいずれもポニーキャニオンから、またコナミ「対戦ぱずるだま」がキングレコードから、ナムコ「グレートスラッガーズ」と「ガンバレット」がビクターエンタテイメントから発売となっている。

またビデオテープ、LDとして、ナムコ「エアーコンバット22」がビクターエンタテイメントから、ADK「ワールドヒーローズ・パーフェクト」がポニーキャニオンから発売となった。

CDの「豪血寺外伝」は、歌入りのオリジナル全曲と音声、SEを収録。解説書と〝クララ〟の歌詞付き。九月二十一日発売で価格は千五百円。

「ワールドヒーローズ・パーフェクト」はアレンジ曲にボーカル版二曲を加えたアルバムで、設定原画などのゲーム資料付。八月十五日発売で価格二千五百円。

「KFO95」はフルアレンジ版で、同ゲームの声優十三人によるボーカルアレンジ曲も収録。九月二十一日発売で価格は二千五百円。

「対戦ぱずるだま」は〝ツインビー生誕十周年記念CD〟シリーズ第五弾。國府田マリ子の歌、声優陣によるPS版同ゲームプレイの実況なども収録。八月二十三日発売で価格二千五百円。

「グレートスラッガーズ」は〝ナムコゲームサウンドエクスプレス〟シリーズ〝VOL21〟となるもの。オリジナル曲のほか、同ゲームでの各球団の応援歌や、そのメドレーなども加え、収録時間は五十六分と長い。「ガンバレット」は同シリーズ〝VOL22〟で、ゲームの各ステージテーマ曲などすべてのオリジナル曲とアレンジ版四曲を収録。いずれも九月二十一日発売で価格千五百円。

ビデオテープとLDの「エアーコンバット22」は、オープニングからミッション1―4を経てエンディングに至るまで、攻略方法も含めた飛行シーンを見せる。またその間に使われているオリジナルサウンド二十三曲が流れる。ビデオ、LDとも収録時間は約四十五分。七月二十一日発売で、価格はいずれも四千九百円。

「ワールドヒーローズ・パーフェクト」のビデオとLDは、同ゲームのプレイ中の画面を収録したものだが、とくに同ゲームのコミカルな部分を強調しており、各キャラクターとその声優陣による爆笑コント、「ネオジオCD」版のCMとその一シーンなども盛り込み、全体としてテレビ番組ふうに仕上げてある。なお収録画面はADKのスタッフがプレイしたもの。収録時間六十分。各四千八百円。

タイトー通信カラオケ「X2000」ベスト20

（９月１日―30日）

	前回	タイトル	アーチスト
1	1	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come True
2	12	“シーソーゲーム”～勇敢な恋の歌～	Mr. Children
3	2	ズルイ女	シャ乱Q
4	—	hello, again～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
5	3	TOMORROW	岡本真夜
6	8	GOING GOING HOME	H Jungle With t
7	5	Man & Woman	MY LITTLE LOVER
8	4	ロビンソン	スピッツ
9	7	シングルベッド	シャ乱Q
10	6	碧いうさぎ	酒井法子
11	—	Lady Generation	篠原涼子
12	—	突然	FIELD OF VIEW
13	19	恋の罠しかけましょ	FUNK THE PEANUTS
14	14	Over Drive	JUDY AND MARY
15	—	空を見なよ	シャ乱Q
16	9	涙がキラリ☆	スピッツ
17	—	Stop the music	安室奈美恵
18	—	白いカイト	MY LITTLE LOVER
19	—	Hurt to Heart～痛みの行方～	中山美穂
20	10	サンキュ.	Dreams Come True

話題のマシン

CG空中戦ゲーム「スカイターゲット」

簡単操作で飛行

セガ社から「DX」「S」の2タイプで

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CG基板〝モデル2〟を使ったCG空中戦ゲーム機「スカイターゲット」が、十月下旬発売となる。

これは同社「アフターバーナー」を大幅グレードアップしたもので、3Dスクロール画面によるシューティングゲーム。強奪された最新鋭戦闘機を見つけ、同機に搭載された秘密漏えいを防ぐため破壊するというもの。操縦桿を握り、ミサイルボタンとバルカン砲発射トリガーを使い分ける。

スカイターゲット（DX）

四種類の戦闘機から一機を選択。ミサイル攻撃は遠距離の敵機を画面上の照準でロックオンし撃破。バルカン砲は、照準に向かってフルオートで発射される。いずれも弾数に制限はない。操縦桿の動かし方で宙返りなど特殊飛行もできる。海上や空中、谷間などのステージがあり、各ステージの敵ボスは巨大。ゲームはダメージ制で、自機は撃落しないので初心者でも楽しめる。

ゲームライフル（連射可能）またはハイパーバズーカ（最大九個ストック）で撃破。シールドがあるが、攻撃を受けると壊れていく。体力ゲージ制。アイテムでバズーカ、シールド、体力を補充することができる。味方を撃った場合や、命中率が悪かったり無駄に弾を撃つと、体力の補充量が減少する。

SSV基板を使っており、㈱ビスコからも発売となる。OP価格十七万八千円。

スカイターゲット（S）

速度の制御はできず自動スクロールで進んでいく。

50ｲﾝﾁプロジェクター型「DX」でOP価格百七十五万円。29ｲﾝﾁ型「スタンダード」九十八万円。

「ファイナルシューティング」

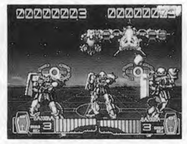
ガンダムが迎撃

バンプレストからガンゲーム基板

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から、TVガンシューティングゲーム「機動戦士ガンダム・ファイナルシューティング」が、十月末に発売となる。

これは〝ガンダム〟に乗り込み、次々と現れる敵モビルスーツなどを撃破していくゲームで、3D形式のスクロール画面。既存の銃付きキャビネット用改造基板での発売だが、レバーとボタン（二つ）の操作盤にも使用可能（キャビネットにより攻撃がやや異なる）。敵に照準を合わせ、ビームライフル（連射可能）またはハイパーバズーカ（最大九個ストック）で撃破。シールドがあるが、攻撃を受けると壊れていく。体力ゲージ制。アイテムでバズーカ、シールド、体力を補充することができる。味方を撃った場合や、命中率が悪かったり無駄に弾を撃つと、体力の補充量が減少する。

SSV基板を使っており、㈱ビスコからも発売となる。OP価格十七万八千円。



ガンダム・ファイナルシューティング

遊びを加えた人相占い機

顔を撮り込んで

データの「人相鑑定団」

TV占い機「人相鑑定団」が、データイーストの内容により映された顔が変形することもある。

㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十月二十六日発売となる。

これは人相占いで、プレイヤーの顔が画像撮り込みで映し出される。性別、年齢、星座などを入力し、悪人顔やHの度合など十二種類の占い項目から一つを選択。次に設問に答えていくが、答えは人相鑑定の顔付き〝鑑定書〟として、下部からプリントアウトされる。キャビネット上部にカーテン付き。

OP価格百八万円。

人相鑑定団

得点者の上位三人の顔を登録するなど、遊びの要素が加味されている。

占い結果はプレイヤーの顔付き〝鑑定書〟として、下部からプリントアウトされる。キャビネット上部にカーテン付き。

OP価格百八万円。

AsahiSeiko®

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER
MODEL AC-1000T
MODEL AC-2000T
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンク約3000枚(100円硬貨換算)を収納。新たな利用方式を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

COIN DOOR
MODEL DLD-WD
両ドアを強靭なアルミダイカスト製にし、三点カムロック方式を採用することで防犯性、安全性を高めたキャッシュボックスを装備したコインドアです。
コイン収納枚数は 3,000枚。カラーはご希望の色に塗装致します。

ELECTRONIC COIN SELECTOR
MODEL AD-922E
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円(700枚)
補助ヘッド仕様により500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分

CARD DISPENSER
MODEL CD-200
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの送出を防止する逆転ローラーの採用で、あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。
オプションのカセット使用によりテレフォンカードの厚さ1000枚の積み上げも可。

謹告 お客様各位
当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。

★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

本社／〒107 東京都港区南青山2-24-15 TEL.03-3401-6181㈹ FAX.03-3408-7420
信頼と技術のふれあい AsahiSeiko CO.,LTD 旭精工株式会社

話題のマシン

カプコン〝CPSII〟12弾

超人10人が格闘

「マーヴル・スーパーヒーローズ」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から対戦TV格闘アクションゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズ」が、〝CPSII〟第十二弾として十一月上旬発売となる。

これは米国マーヴルコミックの主なヒーローキャラ十人を採用したもので、同社「X—MEN」の流れをくむもの。八方向レバーと六つのボタンを操作する。

特徴的な内容としては、相手をダウンさせた時などに出るアイテム〝ジェム〟を集め、特定コマンドで使うと能力（攻撃力、防御力、スピードなど六種）がアップ、また大技を出す〝インフィニティスペシャル〟のストック数がキャラにより異なることなど。このほか初心者モードとターボスピードの選択、空中ガード、追い打ち攻撃、飛ばされたり投げられた時の前転起き上がりや受け身などもできる。体力制。

基板販売でOP価格十七万九千円。

マーヴル・スーパーヒーローズ

「ナムコ・クラシックコレクション」

往年ヒット3作

「鉄拳2」バージョンアップ改造も実施

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、往年の同社ヒット作三ゲームを一つにまとめたTVゲーム機「ナムコ・クラシックコレクションVOL1」が十一月上旬発売となる。

これはシューティングゲーム「ゼビウス」と「ギャラガ」、階層迷路状画面で盗品を取り返していく「マッピー」の三ゲームの完全復刻版に、各ゲームのアレンジ版を加えた計六ゲームから選択してプレイできるもの。いずれも縦画面で、オリジナル版にはエンディングを設定。アレンジ版は、オリジナル版をベースに敵の動きのパターンやキャラクターの一部、サウンド、グラフィックなどが新しくなっている。

いずれもレバーと二つのボタンを操作するが、レバーは「ゼビウス」が八方向で、ほか二ゲームは左右への二方向。アレンジ版の「ゼビウス」はボスキャラが一新され、「ギャラガ」は敵の動きが複雑になり、「マッピー」は階層の形状が変わり二人同時プレイも可能となっている。基板販売のみでOP価格十一万八千円。

なお同社では「鉄拳2」のバージョンアップ版を開発し、旧バージョンからの無料改造を十月二十五日—十一月十四日（北海道と中部のみ十月末日まで）の期間に限定して行なう。

バージョンアップの内容は新キャラ二体の追加、プレイヤーキャラの順次増加、新しい技の追加、対戦をより白熱化させる各技の強さのバランスを調整したことなど。

ナムコ・クラシックコレクション

ボール投げアーケード機

動き多彩な標的

タイトー「カーニバルマンション」

ボール投げのアーケードゲーム機「カーニバルマンション」が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から十月中旬発売となった。

これは魔法使いやデビルたちにボールを投げつけて、やっつけていくというカーニバルタイプのゲーム機。

奥の盤面上部に魔法使いのオババがいて、移動しながら扉状に回転運動する。中央にはコウモリがいて前後左右に計四枚の羽根が付いている。コウモリは羽根に当てると一回転し、デビルは後ろへ倒れ（再び起き上がる）、それぞれ得点となる。ゲームはタイマー制。一定得点以上で景品が払い出されるが、景品は手前の窓に見える三種類からボタンで選択できる。標準価格百二十四万七千五百円。

カーニバルマンション

2人用アーケードゲーム

障害避け頂上へ

こまや「対抗やまのぼり競争」

㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から、アーケードゲーム機「対抗やまのぼり競争」が、十月下旬発売となる。

これは障害を避けながら山の頂上まで登るというもので、プレイヤーは二つのボタンを叩き続ける。

ボタンは前進と後進があり、盤面にスゴロク状に並んだランプを順に点灯させていき、頂上までたどり着くとゴール。途中に障害があり、ヘビがいる個所のランプ（ランダムに点灯）が点灯している時にぶつかったり、橋が崩れ落ちる時や猛獣が襲いかかってきた時、あるいは崖崩れ、落雷のほか、強風で吹き飛ばされたり、靴のひもが切れて歩けなくなったりする場所など（いずれもランプ点灯）に当たらないよう、タイミングよく前後進させて進む。ゴールで景品が払い出される。

タイマー制。二人同時プレイも可能。OP価格六十二万円。

対抗やまのぼり競争

SANWA'S PARTS SANWA

WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY

- Joystick
- Push Buttons
- Power Supplies
- Coin Counters
- Switches
- Connectors
- Key & Locks
- Harnesses

Spare Parts for Amusement Machines

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL：03-3959-6611 FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261 FAX：03-3554-2232 TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。

中古大型機買います

より高く買います。

最新中古大型機売ります

より安く売ります。

株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425㈹
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556
●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 株タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.256

矢飛圓方

移動

遠くへ行くということは元来は楽しいことであったはずだ。自分の知らない人たちが、自分の知らない環境で住んでいる、そういう知らない土地、いわゆるテラ・インコグニタに対する新しい好奇心は、古来人々を死と紙一重の冒険や探検にまで追いやるほどのパワーをもっていた。

今遠くへ行きたいという願望をもつ時、あるいはビジネスで遠くへ行かなければならない場合に、純粋にそれが楽しさに繋がらないのは、案外その間に出会わざるをえない混雑を考慮に入れてしまうところからくるのではなかろうか。

混雑は近代以降ますます稠密になってゆく一方で、一向に解決されない大問題である。

位置が持つエネルギーの交換が簡単になされるような発明は行えないものだろうか。A地にいてB地に行きたい人Xと、B地にいてA地に行きたい人Yとの潜在的に必要とするエネルギーはほぼ等価なのだから、これを交換することによって、一瞬にしてXはB地に行っているのと同時に、YはA地に行っていることが可能であるようになれば、どんなにいいことだろうと、ものごころがついたころからよく空想してきた。

別にそう遠くへ行かない毎日の比較的近い場所への通勤でも、同じように満員電車の中で考えていることが多い。ラッシュで浪費されるエネルギーの消耗が勿体ないとおもう。

ラッシュ時に電車の車内にいる人たちの容積と同じ容積の材木を電車に積みこもうとしても、決して積みこめないという実験をTVで見たのは、まだ一九七〇年代のことであった。あれ以降ラッシュは緩和されることなく、ますますその酷さを増してくる一方である。

ラッシュアワーにはどうせシートに座ることが出来ない人が多いのだから、いっそその時だけはシートをなくしてしまえば、それだけ多くの人を電車に乗せることが出来るだろうというごく単純な発想で、一部それをとりいれた電鉄会社が出てきた。

しかし人間の動きは、結果としてはその単純な発想通りの反応を示さなかった。シートがない電車の時間帯の前の時間と後の時間の電車のラッシュがよりひどくなり、シートがない電車はガラ空きの状態で走っているという。

面白い反応である。殆んど立って通勤している人でも意識下では、シートがあればひょっとして自分は座ることが出来るかもしれないと期待しながら、日々電車に乗っているということになる。

混雑の中でいちばんこたえるのは、なんといっても匂いである。人間の感覚の中でもっとも原始的な感覚で、どうにも変えようがない感覚のひとつが嗅覚である。視覚などは目を閉じてもいいし、視線を外らすことによっても、ある程度見たくないものを見ないように出来るけれど、嗅覚にはそのような逃げようがない。

芳香に出あうことは滅多になく、出来たら鼻をつまみたくなる場合ばかりである。男性の場合圧倒的に多いのがあの大蒜の臭い。鼻の奥をつんとつきさしてきて涙が出そうになる。本人には全然分らず、周囲にだけ撒きちらされるのが悲劇である。

女性で困るのは香水だ。こってりと厚化粧をした女性の顔が肩口の後あたりにあると、降車するまで何かの拍子でその顔が肩に触れて、口紅や顔料がついたら困ると心配になる場合もあるが、香水で変に刺激臭だけがつよくて不快感を誘うのは、その女性が降車するまで耐えるより外に仕様がない。

いつ頃からか、気がつくと大きなバッグを持って歩く人が多くなってしまったが、あれはラッシュ時にはこたえる。若い女性でもあの大きなバッグで他人の膝の裏の辺をずっと押し続けてくれたりするが、あれは痴漢と同じように私たちにとっては大敵である。背の高い女性のバッグが脇腹を押してくるのも痛い。心ある男性はラッシュ時には出来るだけ女性から離れていたいとおもう。

年に数度、靴をはいている足裏にとてもじっとしておられないほどのつき刺すような痒みをおぼえる時があるのだが、あれは何か微細な蟲でも車内にいるからなのだろうか。同じように年に数度若い女性が無性にこちらの軀を押してくる時がある。はじめはびっくりしたのだけれど、今はもうすぐにその理由が分るようになった。痴漢である。軀を押してくる女性の後あるいは横で、真剣な表情で早朝から仕事に励んでいる男性がいる。彼らはどんな理由でか一応真剣であるようだ。決してにやにやしながらコトをすすめてはいない。

持物による被害でいえば、セールスマンが持ち歩いているアタッシュケース、あれは怖い持物である。元気がいいセールスマンが降車してゆく際に、アタッシュケースを前後にふったのがこちらの膝小僧に直撃してきて、その痛みがとれるのに半年ぐらいかかったことがある。あたった時にはそうたいしたことはないと多寡をくくっていたのに、後でようやく非道いめにあったことが分った。

通勤時に路面電車やバスをつかっていた時に、いちばん癪にさわったのは満員通過である。

満員通過のバスが去ってゆく路面をみつめながら、いつも同じことをおもっていた。道が動くベルトになるような工夫はなされないものだろうか。今大きな駅の近くなどで水平エスカレーターが動いているが、あんな簡単なものではなくて、道の表面に一米幅ぐらいのベルトが無数に走るようにして、外側のスピードはゆっくりしたものだけど、中央部に行くほどベルトのスピードが速くなる。

ベルトに乗る時は外側から乗って、次々と中央部に移ってゆく。逆にベルトから降りる時には中央部の速いベルトから徐々に外側のベルトに乗り換えるようにすればよい。

こういう原理で国全体にもっとスムースにもっと安全な工夫をはたらかして、動く道のネットワークをつくれば、ラッシュ時に満員通過のバスもないようになっていいだろう。暑い日の雨降りのラッシュ時のバスの辛さは特に身にしみるものがあったが、チューブの中を動く道が走るように出来ないのかなと空想しながらバスに乗っていた。

移動することが元来もっていた楽しさを、来世紀には取り戻すことが可能になるのだろうか。遠くへの移動よりも、毎日の近くへの移動ラッシュは解消出来るのだろうか。

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

ダンクフィーバー

パチンコゲームの決定版!!

〈仕様〉●W670×D525×H1785(%)

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。

NEW FLASH CHANCE®
ニューフラッシュチャンス

要望に応え、さらにパワーアップ!景品収納もぐ〜んと大きく豪々交換!!

〈仕様〉●本体：W800×D750×H1800(%)
●景品：W110×D70×H150(%)

BIG FLASH CHANCE®
ビッグフラッシュチャンス

登録実用新案 登録番号7-3006611

〈仕様〉●サイズ：W1,360×D1,000×H1,930(%)
●商標：9類商標平6-30999(ザ・フラッシュチャンス)、5類商標平6-31000(THE FLASH CHANCE) ●特許：特願平6-95693(ゲーム機における景品払い出し機構に関しての特許) ●実願平：6-9573(選択ゲーム機能付き景品自動排出装置) 〒91-5109

PRO BOWL
プロボウル

どんな場所でも、小さなスペースで大きなインカム

実用新案（手投げボウリングゲーム装置）：実願平4-67148
〈仕様〉●サイズ：H1800×W700×D2780(%) ●〒95-5101

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL.03（3988）2061（代） FAX 03（3986）5180

©VIDEO SYSTEM 1995／すぎやま現象

今度は、わたしたちがお相手します。

大好評の通信対戦麻雀が総動画枚数1000枚を超えるフルアニメーションになって新登場!!

対戦麻雀 ファイナルロマンスR

出演声優
西村ちなみ
こおろぎさとみ
草地章江
松井菜桜子
岩坪理江
白石文子
（登場順）

大好評！オリジナルグッズキャンペーン実施

256色を使用したハイクオリティ！「これぞアニメーション!!」
☆キャラクターデザインを手掛けたすぎやま現象自ら作画監督を担当！
☆原画スタッフも実力派が集結！
☆1000枚を超える総動画枚数！
☆5人のキャラと次々と舞台を変えて対局！
☆各キャラは制服はもちろん、キャラによっては衣装を変えて挑戦してくる！
☆人気声優が各キャラの声を担当！

高インカムを呼ぶ対戦設置！麻雀画面もリニューアル！
☆一層見やすくなった麻雀画面！
☆アイテム一新の1P（シングル）モード！
☆更に熱くなった対戦モード！

今回も基板1枚で2台筐体稼働のハイブリッド仕様！
☆それぞれがシングル稼働も可能な「対戦&シングルプレイマルチシステム」

VIDEO SYSTEM ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

キャラクターデザイン／すぎやま現象

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	鉄拳　2（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	8.31
2	1	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.18
3	3	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.54
❹	–	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	7.50
5	4	パズルボブル　2（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	7.41
6	5	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	7.05
❼	9	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha[Street Fighter ZERO] (Capcom)	6.52
8	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ　'95（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK)	6.19
❾	11	マジカルドロップ（データイースト） Chain Reaction (Data East)	6.07
10	7	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	6.00
11	8	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble[Bust-A-Move](Taito/SNK)	5.71
⓬	–	将棋の達人（ＡＤＫ／ＳＮＫネオジオ） Master Of Syougi* (ADK/SNK)	5.64
⓭	–	湾岸戦争（ジャレコ） Desert War (Jaleco)	5.50
14	12	スーパーワールドスタジアム　'95（ナムコ） Super World Stadium '95 (Namco)	5.43
15	10	麻雀ハイパーリアクション（サミー工業） Mahjong Hyper Reaction* (Sammy)	5.36
16	15	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.29
⓱	25	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.23
⓲	–	超人学園ゴウカイザー（テクノス／ＳＮＫネオジオ） Voltage Fighter Gowcaizer (Technos/SNK)	5.18
19	13	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai - The Great Wall (Sun)	5.17
20	14	豪傑寺外伝（アトラス） Goketsuji Legends (Atlus)	5.01
21	18	スーパースラムズ（バンプレスト） Super Slams (Banpresto)	5.00
㉒	28	スーパーリアル麻雀　ＰⅣ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta/Visco)	4.99
23	17	ファイナルアーチ（セガ社ＳＴ－Ｖ） Final Arch (Sega)	4.92
24	20	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worrior of Fate (Capcom)	4.91
25	23	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.89

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

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）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	9.31
❷	–	バーチャコップ　2（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	8.70
3	3	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.61
4	4	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	7.39
5	5	サイバーサイクルズ（SD／DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	7.09
❻	9	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.67
❼	10	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	6.64
8	8	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	6.61
9	6	スポーツフィッシング　2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	6.60
❿	15	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.44
⓫	–	クイズドレミファグランプリ　2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	6.43
⓬	13	エースドライバー（DX／SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	6.27
13	11	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.24
14	14	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.18
⓯	16	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	5.78

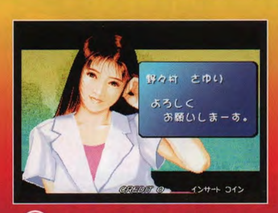
■フリッパー (FLIPPERS)

❶	–	ノーフィア（ウィリアムズ／タイトー） No Fear (Williams/Taito)	5.50
❷	5	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.33
❸	7	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.25
4	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	5.01
5	3	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	6.43
❷	5	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	6.30
3	3	キャッチンガー　Ｚ（ナムコ） Catchinger Z (Namco)	5.71
4	2	ラズマタッズ（アイマックス） Razzmatazz (Imax)	5.57
❺	6	Ｘ―ＤＡＹ　２（ナムコ） X-Day 2 (Namco)	4.82

手応え十分 VSコンピュータ 及び白熱の 2人対戦モード



©1995 DYNAX INC.

開発元 VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
〒463 名古屋市守山区八反6番10号 NLビル3F
Telephone：052(791)0111　Fax：052(791)1515

本製品は開発中につき予告なく変更する場合がございます。

SEGA AMUSEMENT CG WORLD
アミューズメントの次・世界！ SEGA
新たな伝説の序曲。
FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ
©SEGA 1995
吹き飛ぶ！砕け散る！破壊する感覚が新しい！CG対戦格闘ゲーム。
街の片隅で今日も熱い闘いが始まる！
リングアウトのない超ド級の戦いがプレイヤーを吹っ飛ばす!!
対コンピュータから対人へ…
Versus CITY バーサスシティ
ADVANCED BATTLE CABINET
VSゾーンの新展開。常にVSの原点に立ち、近未来アミューズメントを担う対戦ゾーンで、新たな発想と可能性を拓く
ハイパフォーマンス対戦用キャビネットバーサスシティ。
バーサスシティおすすめソフト
★ファイティングバイパーズ（新製品）★バーチャストライカー
★バーチャファイターリミックス ★ファイナルアーチ
★バーチャファイター2.1
※新作のVSソフトが続々登場予定。
750(W)×1,834(D)×1,950(H)mm
200kg AC100V 301W
29インチプロジェクションTV
Y'95-448D PAT. PEND. ©SEGA 1995
ガンシューティングゲームの常識を超えた迫力のカーアクションシーン！
VIRTUA COP 2 バーチャコップ2
S-TYPE S-タイプ
800(W)×1,120(D)×1,870(H)mm
185kg AC100V 175W
29インチモニター
PAT. PEND.
DX-TYPE デラックスタイプ
●アクション映画さながらのシーン展開は、まさに息つく間もない迫力でプレイヤーを魅了します。
●前作（秒間30フレーム）を上回る秒間60フレームのCG画像は圧倒的にリアルな動きを実現。テクスチャーマッピングによる緻密で美しい映像は、インタラクティブシューティングゲームの新時代を予感させます。
●前作を上回る視野角の広がり、大画面のオートズームがさらにいきる。
1,195(W)×1,690(D)×2,255(H)mm
241kg AC100V 395W
50インチプロジェクションTV
PAT. PEND.
©SEGA 1995
鉄の翼で大空を駆けろ!!
SKY TARGET
スカイターゲット
大ヒットゲーム"アフターバーナー"のシステムをさらにシンプルに扱いやすく、なおかつ奥の深いゲーム展開を実現。数々の敵機を撃ち落とし盗みだされた最高機密戦闘機を破壊せよ！
デラックス
1,140(W)×2,312(D)×2,070(H)mm
280kg AC100V 470W
50インチプロジェクションTV
PAT. PEND.
スタンダード
946(W)×1,619(D)×1,753(H)mm
250kg AC100V 280W
29インチモニター
PAT. PEND.
©SEGA 1995
人気の「タントアール」シリーズ第3弾、立体パラエティーゲーム！
まさに、「2度あることはサントアール」。
2度あることは
PUZZLE & ACTION
サントアール
©SEGA 1995
スーパードッキドキゲーム
BANKEN GAOGAO ガオガオ
玩具で大人気の「番犬ガオガオ」が、大迫力のゲームマシンで登場！
704(W)×963(D)×1,790(H)mm
約130kg AC100V 130W
PAT. PEND.
©朝日コーポレーション
AQUA STAGE アクアステージ
ハイテクブッシャーメダルゲーム登場!!
2,242(W)×1,253(D)×1,980(H)mm
720kg AC100V 1,200W
89インチワイドプロジェクター×2
PAT. PEND. ©SEGA 1995
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 セガ・エンタープライゼス
第一販売事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-1フルミチビル 電話082(263)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
©SEGA 1991

英文版業界ニュース

Joint Venture Unveiled By Sega, DreamWorks, MCA

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, DreamWorks SKG, and MCA Inc., CA, U.S.A., announced on September 28 that they have reached an agreement in principle to form a joint venture to design and develop location-based entertainment (LBE) centers.

The new interactive entertainment locations will feature the most advanced coin-op videos, high-tech attractions, simulators, food and merchandise in environments specially designed by a collaborative creative team that includes Steven Spielberg, one of the founding partners of DreamWorks.

The new venture, which will be formally named later this year, will be headed by Charles "Skip" Paul, who is presently an executive vice president of MCA Inc. and president of MCA Enterprises Inc., a division of MCA. Skip Paul is also known for his service as senior vp & general counsel of Atari Inc. for 1979–83, and president of Atari Games (coin-op division of Atari) from January to September 1984.

DreamWorks will participate in this venture through DreamWorks Interactive, its joint venture with Microsoft Corp.

"Since the mid-80s Sega has revolutionized LBE in Japan, by transforming conventional arcades into places where all people – children, teenagers, adults and families – go for interactive fun." said Hayao Nakamura, CEO and president of Sega. "Now that we are joining with DreamWorks and MCA, we plan to bring the same kind of innovative, exhilarating family-based entertainment centers to North America and other parts of the world."

The new company will assume all of the arcade sales business currently operated by Sega Enterprises USA, and plans to open several locations in the next year.

"I look forward to building on my long-time relationship with MCA in LBE, and welcome the opportunity to develop this new venture with Sega's creativity and technological expertise. Together, Sega, MCA, and DreamWorks have the opportunity to create exciting new experiences and environments that will redefine this business into the next century," said Steven Spielberg.

Capcom Revises Forecast Down Drastically

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced on September 28 a large downward revision of its forecast for the mid-term ending September and the fiscal year ending March 1996. The company explains that, although coin-op game sales were generally favorable, sales of home video software were significantly less than expected. Capcom had previously enjoyed continuous increases in revenue from home videos for Nintendo's hardware.

However, with the revenue from home videos ceasing to grow, the company has spent much time in switching its efforts to development of software for 32-bit systems such as Sega's "Saturn" and Sony's "Play Station". Shipments of software for 32-bit systems started in this summer and while many titles are prepared for the future, it became clear that the revenue would finally drop below the expected results.

Capcom's post-revision revenue for the mid-term ending September is estimated at ¥12,890 million, down 47% from the same period a year ago, and the net income at ¥48 million, down 96%. Meanwhile, the post-revision revenue for the fiscal year ending March 1996 is estimated at ¥34,500 million, down 28% from the preceding year, and the net income at ¥700 million, up 283%. The company did not revise the consolidated results for the fiscal year ending March 1996.

Namco Revises 1996 Results Upward

Namco Limited, Tokyo, revised upward its forecast for the mid-term ending September and the fiscal year ending March 1966. According to a Namco announcement on September 27, both revenue and net income will record all-time highs.

Namco explains that, in the mid-term up to September, the coin-op game sales department enjoyed favorable sales of computer graphics (CG) videos, and the home videos department also achieved better results due to the unexpectedly favorable sales of software for the "Play Station". Since many new videos are also scheduled for the six months up to March 1996, the yearly sales will also increase. The company said that income from arcade operation is also favorable.

Namco's post-revision revenue for the mid-term ending September 1995 is estimated at ¥41,000 million, up 13% over the same period a year ago, and the net income at ¥1,700 million, up 229%. Meanwhile, the post-revision revenue for the fiscal year ending March 1996 is estimated at ¥84,600 million, up 11% over the preceding year, and the net income at ¥3,300 million, up 64%. The company did not revise the consolidated results for the fiscal year ending March 1996.

Konami Revises Forecast Up Dramatically

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised upward its forecast for the mid-term ending September and the fiscal year ending March 1996. According to an announcement made on October 11 by the company, it is likely that its performance would recover dramatically to register a profit. Konami recorded a deficit in the preceding year.

The company attributes this to favorable sales of software for both Sega and Sony's 32-bit systems. Sales of home video games are expected to continue favorable in the second half and coin-op sales are also expected to increase with the release of multi-player medal games.

Konami's post-revision revenue for the mid-term ending September 1995 is estimated at ¥17,200 million, up 64% over the same period a year ago, and the net income at ¥1,500 million (¥5,410 million was the net loss as the mid-term results last year). Meanwhile, the post-revision revenue for the fiscal year ending March 1996 is estimated at ¥43,000 million, up 55% over the preceding year, and the net income at ¥3,000 million (the net loss last year was ¥15,955 million). The company did not revise the consolidated results for the fiscal year ending March 1996.

Square, Nintendo R&D JV

Square Co., Ltd. (Squaresoft), Tokyo, a major manufacturer of game software for Nintendo "Super Famicom", announced on September 27 that, jointly with Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and the major personal computer software manufacturer Justsystem Corp., Tokushima, it will establish a joint venture company (name not yet fixed), to develop next-generation entertainment software within October. 70% of the new company's capital of ¥500 million, will be invested by Squaresoft, 20% by Nintendo, 10% by Justsystem, and Hisashi Suzuki, vice-president of Squaresoft, will assume office as president. According to Squaresoft, the new company will develop software for the 64-bit home video system "Nintendo 64".

Nintendo's 64-bit system, which was formerly called "Ultra 64", has been renamed "Nintendo 64", but Nintendo has not officially announced the change. The prototype of, and software for, "Nintendo 64" will be unveiled at "Shoshinkai Software Expo '95" (Nov. 24–26, Makuhari Messe), and are expected to be shipped in or around the spring of 1996. Nintendo has explained that, as in the case of previous hardware formats, software for "Nintendo 64" comes in ROM cartridge format and not in CD-ROM format. Now, however, a change seems to have occurred.

According to Squaresoft, in "Nintendo 64" a magnetic disc system capable of rewriting at high speed and with a large capacity will be adopted. This is said to have merits which the CD-ROM has not. The new company was apparently established to exploit this potential.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1995 Amusement Press, Inc.

KOMAYA™
KOMAYA™
THE BIG NAME
IN JAPANESE REDEMPTION
MINI HOCKEY
W: 30"
H: 37"
L: 51"
WEIGHT: 168LB
WE ARE THE EXCLUSIVE DISTRIBUTOR FOR **KOMAYA** PRODUCTS ALL OVER THE WORLD.
PLEASE CONTACT:
Fillmore, inc.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

究極のエレメカプライズマシン登場！
namco
高リピート率必至!!
くやしさが継続プレイにつながる！
PUNCHIN' PIRATES
パンチン パイレーツ
海賊船長をボヨヨンパンチでやっつけろ!!
ナムコ・オリジナル150φカプセル対応
仕様
●寸法：W840×D1,220×H2,000(mm)
●重量：160kg ●消費電力：105W
●アイキャッチ抜群！
●単純明快なゲーム性！
NEWバージョン!!
鉄拳 TEKKEN 2 ver.B
中ボス2キャラ追加！
＋時限プログラム付き！
技をさらに追加！
技のバランス調整をはかり、より白熱したゲーム展開となる！
無償バージョンアップ展開中!!
近日登場
75φカプセル対応
プライズマシンシリーズ第3弾！
たたかえ！メカゴジラ
ナムコ「ゴジラ」ゲームシリーズ
'95年も充実ラインナップ！
続々登場！乞うご期待!!
あの「ゴジラ」が定置式乗物になって登場！
ジャンボゴジラ
©1995 TOHO CO., LTD.
Treasure Mountain
トレジャーマウンテン
ポップでキュートしかもコンパクト！
仕様
●寸法：W1,400×D1,400×H1,190(mm)
●重量：130kg ●消費電力：61W
オプションで台付きもあります。
ペダルアクションガンシューティング
タイムクライシス
TIME CRISIS
システム・スーパー22搭載！
デッドゾーンに踏み込め！
只今、鋭意開発中！乞う御期待!!
NEWオフロード・レーシングゲーム
DIRT DASH
ダートダッシュ
GO AHEAD!
システム・スーパー22搭載！
写真は開発途中のものです
まもなく登場！乞うご期待!!
痛快パンチ力測定ゲーム
デンジャラスバー
DANGEROUS BAR
腹にむかって打て！
看板が傾く！棚が倒れる！
仕様
●寸法：W950×D1,690×H2,220(mm)
●重量：200kg
●消費電力：240W
「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.