

no. 487
1995年1/1-15

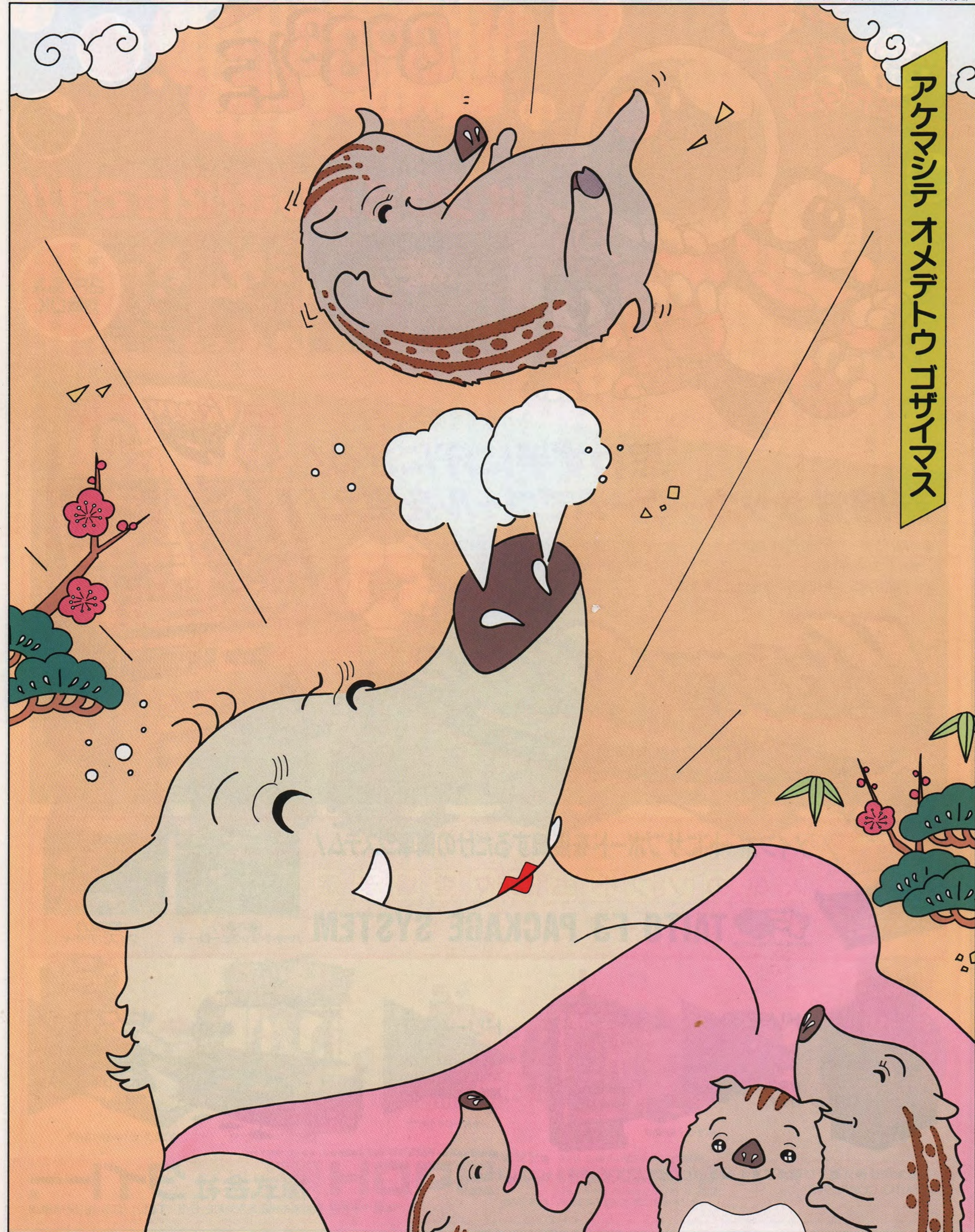
アミューズメント通信
JANUARY 1-15, 1995

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., Waka-sugi 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. 著作権

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)



アケマシテオメデトウゴザイマス

新年展望

顧客満足度高める製品



長谷川桂祐

社日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)副会長
株式会社 タイトー・代表取締役副会長

一九九五年の新春を迎え、謹んでお慶び申し上げます。

二十一世紀を目前に控え、予測もしなかつたさまざまな変化が続出してはいますが、それに一喜一憂することなく、本年はアミューズメント業界の今後の成り行きを見定める大事な年ではないかと思ひます。

当アミューズメント業界は戦後の混乱期からさまざまな時代の変化に対応してきました。皆様方の長年の努力の結果、今日のような規模にまで成長を遂げ、社会的貢献度、社会的認知度が高まるにつれ、将来にわたっての社会的期待感も大きくなってきております。

今こそ、従来の競争志向や拡大志向、さらに地球環境さえも無視した企業経営を反省し、新しい時代の創造に挑戦していかねばならないと思ひます。すなわち、当業界は時代の尖兵として、「つくる側」ではなく「楽しむ側」に立つてのビジネス展開を実現させ、時代の寵児としての役割を演じていきたいのです。そのためには、常にお客様にアミューズメントを通じて満足していただけることを企業目的とし、新しい感覚でのアミューズメント提供者として徹底的に満足度を高めるように実践することが肝心だと痛感いたしております。

そこで、私が聞いたお客様の満足度がいかにビジネスに大切であるかというお話を紹介したいと思います。

ロサンゼルスのレストランに「クリフトンズ・カフェテリア」というレストランがあって、いつもお客様一杯でたいへん繁盛しているお店があるそうです。ある人が店主になぜ繁盛しているのかと質問したところ、店主は即座に、

「Customer Is Always Right. Especially Our Customer's God!」(お客様は常に正しく、特に私どものお客様は神様です。ただし、肝心なことは、言葉は額に入れて飾っておくだけではお店は繁盛しません。大切なことは、その言葉を全員で実行することです。しかも実行するに当たり、①全員で実行できること、②毎日できること、③実行状況を全員で確認し評価できること、④顧客に認められる内容であること)という返事が返ってきたそうです。そこである人はさらに、それでは具体的にどのようなことをやっておられるのですかと尋ねたところ「Cleaness(清潔)」と三回続けて、その店主は唱えたそうです。さらに続けて「簡単なことほど継続することが難しく、当店では創業以来七十余年の間、全業一の「清潔」な店づくりに専念してきました。全員がその目標を理解し、その行動に徹してくれていますと付け加えたそうです。活性化のカギは決して難しいことではなく簡単なこと、すなわち「本当にお客様を大切にすること」「お客様に満足していただくように」との思いで、全員が徹底的にお客様に喜ばれることを継続的にやるというところにあるように

も一つ、お客様に満足していただく上で大事なことは、当然のことながら、高品質、創造的な物、低価格の商品を提供することだと思ひます。それも、従来のマネーのなやり方では駄目であって、時代の大変革の渦の中にあるという認識の上でのコストダウンでなければ、本当にお客様の満足を得ることはできないと思ひます。そのためには、業界こそ「ローコスト経営を徹底させ、無駄な物、無駄な経費をお客様に負担していただかないというモラルが大切だと思ひます。

また、「規制緩和」もある意味で、業界にとって大きな経費削減の要素になると思ひます。当業界のさらなる活性化、将来への発展のためにも自主規制の精神をより高め、現行の「風営適正化法」の見直し緩和を関係当局のご指導のもとに、積極的に進めていくことが急務だと思ひます。本年こそ、顧客満足度を高めるといふ共通目標を掲げ、当業界特有の共有原理に基づき業界あげての創意工夫により、この難局を乗り切り、新しい時代づくりの年になるよう邁進したいと祈念いたしております。



新年展望

マルチメディアに対応



中山隼雄

社日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

景気は緩やかながら回復途上にあると言われているものの、実態としてはまだ予断を許さないものと感じております。四年に及ぶ不況の波を大半の産業が受けている中であって、当業界もタイムラグはありますが、すでに二年近くこの影響を受けています。業界の自助努力だけでこうした環境に立ち向かうことは難しいかもしませんが、手をこまねいては新たな発展は望まれません。時代の流れを見通し、当業界の進むべき方向を確かめていきたいと考えています。

時代は確実に、マルチメディア時代へと動いています。アメリカのビジネス界の動きは、パイアコムによるパラマウントの買収劇に見られるように、マルチメディアを睨んだものに集約されます。昨年日本でもマルチメディアに関連する報道が、毎日のようにメディアを賑わしました。その一方、マルチメディアに対する見方、理解の仕方は百家争鳴で、その概念のとらえかたに混乱があったように思ひます。

マルチメディアを考える時、マルチメディア時代、マルチメディア社会とは何かという視点で考えると分かりやすいでしょう。技術の飛躍的な革新によってもたらされる時代ではなく、これまでの技術の融合、組み合わせによって、家の中に居ながらいろいろなことができる時代がマルチメディア時代です。当然のことながら、生活者のライフスタイルは大きく変わっていくでしょう。一部著名な評論家の中には、このマルチメディアを否定的に見る人もおられますが、過去の生活体験にとらわれた発想と言わざるを得ません。

アミューズメント業界がこのマルチメディア時代をどう理解すべきかと申しますと、生活者のライフスタイルの変化に十分注目すべきだろうと思ひます。家庭の中の生活が今まで以上に便利で楽しさを享受できる時代になればなおのこと、外の生活にもより楽しさ、面白さを生活者は求めるようになるでしょう。

例えば買い物に出かけるにしても、楽しさが共存するスペースを求めて出かけるようになり、最近では、エンターテインメント・コンプレックスというキーワードで、アミューズメントビジネスの一つの方向性を考えております。米国のシニョールズ・ショップに飲食店などを併設した「ナイキ・タウン」、テーマレストラン「プラネット・ハリウッド」、ミニ映画館集合施設「マルチシネマ」といった新しい複合型商業施設の流れに、私は注目しています。地域の活性化、新たな再開発にはエンターテインメントは欠かせないファクターです。

こう考えますと、当業界がこのマルチメディア時代に果たす役割は、飛躍的に増大すると思われまます。アミューズメントがこれからの中核的存在に変わっていくでしょう。

テクノロジーの進化に従って、アミューズメントマシンもここへ来て数段の向上が図られてまいりました。映像の処理技術、時にコンピュータグラフィックスがピクセルレベルで取り込まれることによって3D映像になるなど、ユ

ーザーに提供する遊びのクオリティも高くなり、ユーザー層の広がりが今後も大いに期待できます。さらにパーソナルリアリティーのアトラクション機器の開発にも拍車がかかっているでしょう。

協会活動の今年のテーマは、一昨年来取り組んでまいりました規制緩和が大きなものです。景気の停滞、産業構造の変化を見越して経済界が、この規制緩和が新たな時代の経済活動活性化に欠かせないものとして、積極的に取り組んでいます。当協会のこれまでの規制緩和の働きかけの成果も、徐々に実を結んでおりますが、マルチメディア時代に向けて今規制を取り除いておくべき課題に、今年も積極的に取り組んでまいります。

また、海外との連携も一層強化していくことが求められてまいります。すでに海外から、当業界が国内で培ってきたアミューズメントビジネスのノウハウを求めめる声を数多く聞くようになってまいりました。「遊びに国境はない」というのが私の考え方の一つでもあります。グローバルなマーケットの育成も、業界の今後の発展を考えると今年の大きなテーマとなります。一方、こうした国際化への対応の中で、特に成長の著しい東南アジア地域でのコピー問題にも注意を払ってまいりたいと存じます。

いろいろ問題は多いものの、人間の叡智が社会をさらに発展させていくものと信じ、私どももお互いの発展のため皆様共々、一層の努力を重ねてまいりたいと存じます。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<p>エクスマン "CPS II"で300メガ!! "透明化"など新技を駆使</p>  <p>X-MEN</p>	<p>鉄拳 ポリゴンCG格闘ゲーム 高感度レスポンスで操作</p>  <p>TEKKEN</p>	<p>セガ・ラリー チャンピオンシップ ラリーシミュレーション 独特のドリフト感を実現</p>  <p>SEGA RALLY CHAMPION SHIP</p>	<p>クイズ・キング・オブ・ ファイターズ 対戦可能なクイズゲーム 新ジャンル"格闘クイズ"</p>  <p>QUIZ KING OF FIGHTERS</p>
--	--	--	--

あらゆる業種に対応する信頼と技術が、イメージリーダーとしての誇りです。



COIN CHANGER MODEL AC-1000T AC-2000T
タイムリー自動回収機能搭載により、メダルや釣り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。高性能セレクトターと大取納ホッパータンク約3000枚(100円硬貨換算)を取納。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機です。

COIN HOPPER MODEL WH-2/U1
高速出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様の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1500枚可能。
★コイン出しスピード平均500枚以上/分

COIN SELECTOR MODEL 757-P
実績の有的メカ式フロントタイプセレクトター。あらゆるいたずらと類似コイン等の不正行為に対する機構を装備しています。総べての機構部品に硬質プラスチックを採用。軽重で防触性にすぐれています。

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電子セレクトターです。

COIN CHANGER MODEL SL-100
各種ビデオゲーム機台間に設置ができ傾斜及び高さが簡単に調整できるスーパースリム両替機です。1000円、500円両方が使用可能で高性能、経済的にもすぐれ、メンテナンスが容易なユニット交換式です。

信頼と技術のふれあい
Asahi Seiko 旭精工株式会社
本社 ● 千107 東京都港区南青山2-24-15 TEL.03-3401-6181代 FAX.03-3408-7420

新年展望

真剣に経営リストラを

内田 博

日本SC遊園協会(NSA)会長
株式会社 友栄・代表取締役社長



謹んで新年のご挨拶を申し上げます。旧年中は年間四回の例会をはじめ恒例の海外視察など多数の会員の皆様のご参加をいただき、有益な情報交換とともに懇親の輪を広げることができましたことを喜ばしく思い起こしますと同時に、協会活動に積極的な協力を賜り改めて感謝申し上げます。

さて市場環境を考えてみますと、経済統計の中には景気回復の兆候を示すものがある一方、私たちの業態、SCプレイランドに関連の深い小売流通分野では、従来型のデパートやスーパーなどの売上は依然として低迷を続け、それに引きずられるように旧年中SCプレイランドの売上も低減し、全般的には前年比一〇%以上の減となっているのではないかと推察します。

その原因には景気もありますが、当業界の問題としてAM施設がオペレーター気味で画一的であること、長らく続いた景品ブームなど遊び自体のマンネリ化が考えられます。つまり来店客のプレイ意欲をそそぐ魅力や驚き、新鮮さなどが感じられなくなってきた状況があるのではないのでしょうか。

昨年の「レジャー白書94」(余暇開発センター)は、わが国余暇の戦後史は十年周期で大きく転換しているとし、一九六三年からの十年間はマスメディアの時代、七三年のオイルショックによりレジャーの「安・近・短」傾向が表れ、スポーツとカルチャー(文化的活動)という新しいレジャーの芽が広がり始め、東京ディズニーランドがオープンした八三年からの十年は、バブル経済に乗ってレジャー産業が急速な市場拡大をした時期、そして「九三年はレジャーの次の大きな転換期になっているはず」としています。

どのような変化があるか。白書は日本人の意識が「個の確立」や「自己志向」を次第に強めていることを背景として、単に「時間消費型」のレジャーでなく、「時間重視」の傾向を強め、時間を生かす時間を楽しむ「時間享受型」レジャーが広がりとつとめると分析しています。

この意味をアミューズメントに引き寄せて考えてみますと、プレイ客自身の楽しみの内容の評価がよりシビアになる、面白くない遊びはすぐ見捨てられる、本当に充実した遊び、楽しみながら自己実現にプラスになるようなものが求められるというところでしょうか。

アミューズメントは従来、「時間消費型」の中に分類されていたと思いますが、この分析はこの業界にとって転換期を告げているかのようです。九三年以来の売上低迷は、そのような兆の兆のひとつなのかもしれません。いずれにしろ、先の見通しの困難な今日、経営のリストラを進める一方、私たちの事業の本質についても大いに議論が行なわれてほしいものと思います。

業界動向としては、大手業者によるミニテーマパークの展開、ロードサイド型SCの集客装置として大型AM施設の増加が、注目を集めています。このような新型施設の投入が、真にアミューズメントの市場拡大をもたらすかは、まだデータ不足のため確かではありません。むしろ、当面オペレーターの既存ロケへの影響は避けられないと見られ、経営を維持するためのどのような対抗手段を取るか腐心する状況がうかがわれます。

また漸増する景品コストは、ますます利益を圧迫してきており、客にアピールするために現在の景品の種類や品質がそのままでは

のか疑問がある一方、一部を除いて景品コストがオペレーターの負担となる営業方法にも問題があります。

九五年に持ち越されたもう一つの重要な懸案は、規制緩和運動であります。周知のように政府は税制改革、年金改革、行政改革とともに規制緩和を実現する方針であり、今年三月までに規制緩和を進め五カ年計画をまとめる作業を進めています。緩和の対象は内外価格差の是正を目的とする経済的規制とともに、多くの産業に関わる公的規制があります。

NSAは当局に対し一貫して、大型小売店舗に付随するアミューズメント施設の規制対象からの除外の明確化を要望してまいりました。これまで一旦作られた制度の見直しの困難さを味わってきたが、この機会を失うことなく、さらに決意を新たに緩和運動に力を注ぎたいと思います。

業界全体の要望としては、手続面の簡易化、合理化や規制対象機種の縮減などがありますが、現在の複雑で形式的な扱いは、業者側だけでなく取り締まり当局側にも時間、人員、金銭という経営資源の浪費を強い、これに違いなく費用対効果という観点からも私たちが主張すべき点は主張し、現状の改善に向け当局の理解を得たいものであります。

以上のように、今年の協会活動のポイントとして変化する経営環境と規制緩和について述べましたが、私たちの目的を達成するために会員の強い関心と助言は欠かせません。そのため情報交換の緊密化と会員の連帯を大切にする協会運営の方針を堅持いたします。会員の皆様のご協力をよろしくお願いするとともに、皆様のご盛業を祈念して年頭のご挨拶いたします。

新年展望

風営法や消費税対策を

入江昭造

社全日本アミューズメント施設業者協会連合会(AOU)会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長



新年あけましておめでとうございます。平素は当連合会の活動に深いご理解とご協力を賜り、厚くお礼申し上げます。お陰をもちまして、年を経ることに活発な活動を続けております。何とぞ倍旧のご支援、ご協力をお願い申し上げます。

一、アミューズメント施設営業の展望

わが国の経済は、昨秋頃からは緩やかな回復の兆しをみせております。アミューズメント施設においても、ようやく底入れの段階に到達したことが感じられるようになってきました。いよいよこれからは正念場であると考えます。一部には業界の二極化が進むとの懸念がささやかれておりますが、アミューズメントの原点は、投資金額の大小に左右されるものばかりではありません。ゲーム性の追求や快適空間の演出や従業員の間で細かなおもてなしは、大型、小型を問わず共通した永遠の課題です。業界挙げてこの課題に取り組む、それぞれの店舗の実情に応じ、お客様の支持を獲得し、アミューズメント業界全般の社会的評価を高めていくことが肝要と考えます。ミニテーマパークをはじめとする大型店舗の創設は、アミューズメント施設の複合化を推進させ、余暇時代を先取りし、将来への可能性を予見させることも、業界の健全な姿を強くアピールいたしました。一方、アミューズメント施設の大多数は中小店舗で構成されていることも事実として、これら大型店舗での試行錯誤の中に学ぶべき点を見出し、また、中小店舗でなくてはできない特徴を打ち出して、地域社会との緊密な連携を高めていきたいと思います。

本年はアミューズメント業界上

昇の年にいたしたいと思っております。メーカー各位に、クレインゲームに続くヒット商品の開発や、CGやVR技術を開発したハイテク商品の開発をお願いしたいと存じます。また、廉価かつゲーム性も豊富な継続性のある商品もお願いしたいと存じます。オペレーター各位には、明るく健全な運営をさらに推進するとともに、地域社会との繋がりを深めて、周囲から親しまれ、信頼されるアミューズメント施設にしていきたいと思っております。

私どもの業界は、夢を育むものであり、明日の文化の担い手でもあるわけですから、今後、技術革新が進み、画像や音声の立体化が、オペレーターに今まで体験したことのない素晴らしい世界を提供することになるでしょう。アミューズメント施設は、人々がその素晴らしい世界を楽しむ場となるのです。長年の経験と自信のもとに、たゆまぬ努力を続けて、明日のアミューズメントの明るい展望を切り開いていきたいと思います。

二、AOU活動について

新たに調査研究委員会を加えた七つの専門委員会が中心となり、内容を一層充実させた活動を展開してまいります。その中で予定する主な活動について述べさせていただきます。

①風営法適正化法の見直しを行ない、JAMMAおよびNSAと協議して、対象遊技機の規制緩和や地域制限と営業時間の緩和などについても具体的な事例に基づき、改善を求めてまいります。

②消費税の対応について、実状を訴えていくと同時に、研究会やセミナーを通して業界のコンセンサスをまとめ、適切な対応を見出す努力を続けてまいります。

③障害者対象ゲーム大会は、大規模な開催は大阪で四百人、名古屋で三百人を招待し、小規模な開催は甲府(山梨県)や津山(岡山県)で百人前後を招待して行ないました。今後社会還元の一環としての活動として、特に地域社会との緊密な関係をもつて小規模な開催を全国各地で数多く行なっていきたいと思います。

④「ゲームの日」の創設をJAMMA、NSAと共同で検討してまいります。本年四月から学校が第二土曜の休校に加えて、もう一日増えることが予定されています。ファミリーを対象に業界としての対応を考慮する時期が来たと考えます。

⑤青少年指導員養成講座や技術研修会に加えて、店舗管理者研修会の充実を図ってまいります。これらの研修会は地区協議会開催の規模の大きなものばかりでなく、県協会単位の小規模なものを活発に各地で開催してまいりたいと思っております。

⑥最後に会員組織率の向上についてですが、昨年三重県協会のご努力で県内九五パーセントの組織率を達成していただきました。本年は広島、長野、栃木の各県で同様の活動を展開しております。また名乗りを上げていない県協会でも、大変熱心に取り組んでいるところもございます。組織率のアップはAOU活動の原動力に直接関係します。内部の充実はもちろん、外部への発言力や影響力を増強させます。各位のご協力をいただき、業界発展の強力な推進母体を作り上げたいと存じます。

以上年頭にあたり所感を述べさせていただきましたが、各位の深いご理解とご支援を重ねてお願い申し上げます。

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1,800mm×幅1,080mm×高さ1,500mm

●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。●ボディは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。

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

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

メーカー ← → オペレーター

THE FLASH CHANGE
ザ・フラッシュ・チャンス



●鮮やかなライティングで集客力抜群!!
●景品はカプセルいらず。ロケーションのローコスト化を実現。
●ニューアイデアの払い出し機構(特許出願中)で、カプセルなしでも景品詰まりがありません。
●ショーウィンドーには8種(12個)の景品が陳列できます。

インカムUPは景品しだい!!

SIZE (mm) : H1700/W665/D720 重151kg
●高機能型出庫中 : 9種 景品平均3099円(ザ・フラッシュ・チャンス) 9種 景品平均31000円(FLASH CHANGE)
●特許出願中 : ゲーム機における景品払い出し機構に関する特許 特願平6-95693

OP価格: 598,000円 (全国運賃元払い、一部郵送料を除く)
製造・総発売元: 株式会社エイブルコーポレーション

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

またまたデータイストが
スポーツゲームに新旋風!

ワールドカップバレーボール'95
WORLD CUP OF VOLLEYBALL '95™

タロット、前世…
次はなんと夢?!?
またもや
独自の占い機を
発表!!

夢の診断室
ドリームシンフォニー

★プロリーグ化目前のバレーボールをスポーツをこよなく愛するデータイストがゲームにしました。
★操作はアキレルほど簡単!しかも、オタクがスライディンググレイブといったテクニクが一発で使える!こいつは奥が深い!
★奥が深いのは見た目も!奥行があるコートで展開される熱血ト根性爽やかなスポーツ。
★サーブの時には「そーれっ!」の観客席のかけ声も!カユイ所に手が届く演出の数々に期待ください!!

★昨日見た夢から、あなたの深層心理を的確に判断!今度の占い機もデータイストで決まり!!
★美しくかつ幻想的な実写映像を大幅に採用!しかも昨日見た「夢」から診断するので、占い結果は毎回異なり、安定したリピーターが見込めます!
★前世占いと同様、2人で同時に異なった方法で占いができます。もちろん用紙も専用カラー感熱紙で2枚それぞれに印字!!

お持ちの筐体に簡単取付
ガンハードキット発売中!

お問合せ・ご相談はこちら(営業部直通)へ!

データイスト株式会社

本社: 〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
(コインオップ国内営業部直通)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

いやすら「CANCAN KID」を
こらしめろ!!

CANCAN KID

パオパオ銃でバケツに
弾を入れ、住家から
追い出しちゃえ!!

6人用
ヘキサタイプ
だからスペース
を選ばない

FLAMINGO HILL

目を見張る華やかさ!
景品落としゲームをよりハイクオリティに!

仕様 ■寸法: W1,600mm H2,160mm ■重量: 250kg ■電源: AC100V 50/60Hz ■消費電力: 770W ■甲申請中

今年もカラアミューズメントを
宜しくお願いたします。

株式会社タカラアミューズメント
機器事業本部
〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル
TEL03(5828)5311 FAX03(5828)5310

新年展望

技術運営両面の安全性



山田三郎 全日本遊園施設協会(JAPEA)会長
泉陽興業株式会社・代表取締役

謹んで新春のお慶びを申し上げます。

パブルの弾けに端を発した今回の構造不況は、われわれのレジャー産業界はもとより、製造業・非製造業を問わずすべての産業界に蔓延し、全体不況と化してきております。二十一世紀に向けて、新しい経済のあり方、産業のあり方、生活のあり方や地球全体のあり方などについて、もう一度考えてみなければならぬかもしれない。われわれ遊園施設業界が注目すべきことは、一般の人々の余暇活動についてであります。その中で大変参考になる「レジャー白書94」を見ますと、労働時間はここ二年間で年間百時間を超える時間が進み、過去五年間を見れば一人当たり二百時間近くもの労働時間が短縮されています。これは週休二日制の拡大に現われています。これに反して、余暇市場の消費の伸び率が低下が顕著といえます。平成五年の余暇市場は約七十六兆九千億円で、平成四年からの伸び率は〇・二%とほぼゼロ成長と言えらるでしょう。この伸び率は、国民総支出の〇・六%よりもはるかに下回り、長引く不況により、余暇に対する認識の変化が懸念されます。

製造業だけでなく非製造業に対しても大きな影響を及ぼすと思われる。この制度をすでに導入しているアメリカやヨーロッパを見ればわかりますように、社会全体に対する影響も大きなものであると言えます。

われわれ遊園施設業界は常々、ハード面である遊園施設の構造面の安全については、最重要課題として取り組んでまいりましたが、今後はより一層注意を払い全力で取り組んでいく所存であります。

それとともに、遊園施設のソフト面である遊園施設の運行管理面も、ハード面と同様に最重要課題として、今までは以上に安全の徹底に取り組まなければなりません。ハード面はエンジン部門(駆動部門)で、ソフト面は車体部門であり、その両部門とルールを守る利用者(運転手)が一つになってこそ、安全で快適なドライブ(余暇)を楽しむことができると思います。これらの安全対策の一環として、当協会(勤日本昇降機安全センター

1、日本遊園地協会の三団体共催で、「遊園施設安全管理講習会」を毎年、東京または大阪で開催しております。この講習会は、当協会の重要事業の一つとして技術委員会、安全対策委員会が中心となり、毎年講習内容などの検討を行なっております。また、この講習会の開催に当たっては建設省をはじめ関係官庁のご後援をいただき、関係業界からも、その重要性をご認識いただけてきておりますので、今後とも実施していく所存であります。

最後に当遊園施設業界といいたしましては、今後、幾多の難問がございますが、一つ一つ確実に解決し、よりよい国民生活のため「安全で」「夢のある」「楽しい」遊園施設を、当業界が一つとなって提供できるよう最善の努力をいたす所存であります。

年頭に当たり、本年も厳しい年となるかもしれませんが、それを乗り越え、皆様のお一層のご発展とご多幸を衷心よりお祈り申し上げます。

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料(送料、消費税込)は9,880円です
■特製「繰り表紙」は別途2,000円
ご一緒にお申し込み下さい

①購読申込書には宛先もはっきりと
②購読料とともに郵便局で手続きを
③約1週間、小社に通知が来ます
④お手元に新聞が毎号郵送されます

海外(Air Mail)の購読料は一律米180ドルとなっています

SANWA'S PARTS

新発売

リードスイッチ付押ボタン "はめ込み"タイプ(OBSF-30RG)
"ネジ"タイプ (OBSN-30RG)

今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50~100万回(3ヶ月位)でしたが、当社の"RG"シリーズは、300万回以上の長寿命(1年位)!!!
(ケースも頑丈になりデザインも一新しました)
簡単に言ってしまうと、"RG"シリーズが1個壊れる間に、今までのスイッチは5~10個壊れるということ。ボタン1個壊れてゲームを止めてしまうのは、メンテナンスに要する費用等を考えれば、"RG"シリーズは"得"と言えます。

今までのスイッチ		新しいスイッチ	
DC12V	100mA 50万回以上	CD12V	5mA 300万回以上
DC5V	10mA 100万回以上	DC5V	10mA 500万回以上

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒113 東京都板橋区幸町20番15号
TEL: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208
TEL: 06-324-3916-7 FAX: 06-324-3918
振込銀行: 住友銀行大塚支店(音)173617
振込銀行: 十三信用金庫新大阪駅前支店(音)205700

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

「バーチャルボーイ」を披露した 第6回初心会展

64ビット機は95年8月に紹介



この写真は「バーチャルボーイ」プレイ中の様子。左の写像是「バーチャルボーイ」のディスプレイ部分。



いずれも初心会ソフト展の会場にて、下はSFCシンボリックゾーン



「バーチャルボーイ」を披露した第6回初心会展。64ビット機は95年8月に紹介される予定。会場には「バーチャルボーイ」のプレイ体験コーナーや、SFCシンボリックゾーン、スーパーファミコンの展示などがある。

「バーチャルボーイ」のプレイ体験コーナーは、来場者の注目を集めている。また、SFCシンボリックゾーンでは、スーパーファミコンの歴史を振り返ることができる。会場には、最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

22社が出展し一般公開

愛知県協会のイベント 地元マスコミの協力を得て業界PR



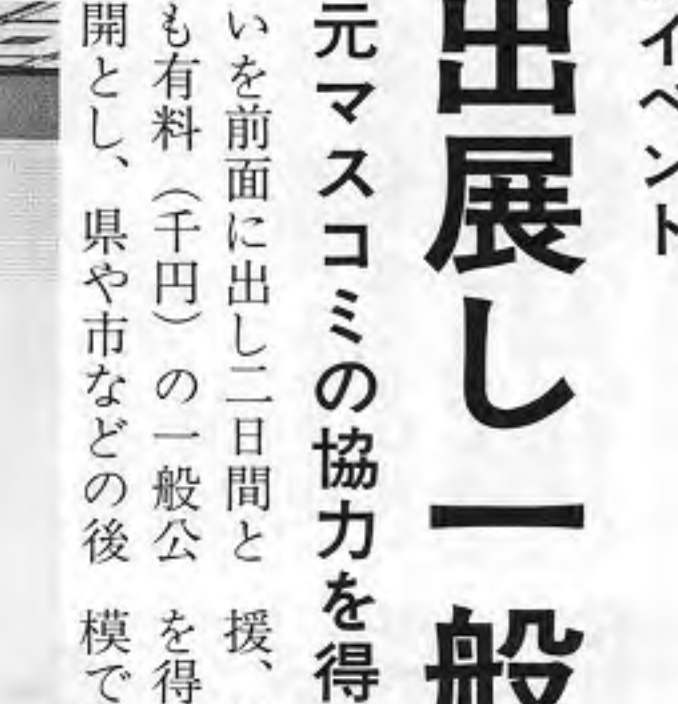
中部AM展の会場にて、上は（左から）大平技研工業の大平輝雄社長、中央産業の位田宗一社長（愛知県協会会長）、中日本リースの早川永一社長、東海アミューズメントの佐藤晴二社長



愛知県アミューズメント施設業者協会（事務局長 位田宗一）が主催する「中部AM展」が、1月15日（土）に愛知県内各都市の中小企業振興会館で「アミューズメントマシン・フレッシュ94」の一般公開を開催した。このイベントは、地元マスコミの協力を得て、業界PRの場として行われている。

愛知県アミューズメント施設業者協会（事務局長 位田宗一）は、1月15日（土）に愛知県内各都市の中小企業振興会館で「アミューズメントマシン・フレッシュ94」の一般公開を開催した。このイベントは、地元マスコミの協力を得て、業界PRの場として行われている。

バンプレスト単独展、四事業部合同展、東京大阪など5会場での展示が行われている。バンプレストは、最新のゲームソフトや、限定品の販売を行っている。また、東京大阪など5会場での展示も行われている。



バンプレスト単独展の様子。上は東京会場、下は大阪会場での様子

バンプレスト単独展の様子。上は東京会場、下は大阪会場での様子。展示されているゲームソフトは、最新のタイトルが中心で、来場者の注目を集めている。

四事業部合同展の様子。上は東京会場、下は大阪会場での様子。展示されているゲームソフトは、最新のタイトルが中心で、来場者の注目を集めている。

東京大阪など5会場での展示が行われている。展示されているゲームソフトは、最新のタイトルが中心で、来場者の注目を集めている。

展示された製品のうち、いくつかは、最新のゲームソフトや、限定品の販売を行っている。また、東京大阪など5会場での展示も行われている。

CGゲームで転換期

セガ社鈴木常務らが開発の現状語る



「アミューズメントCGシンポジウム」で、写真左はセガ社鈴木常務、右はSCE久多良木氏、右はナムコ中村常務。下は中村常務氏による基調講演の様子



「AMCGシンポジウム」の様子。上はセガ社鈴木常務、下はナムコ中村常務氏による基調講演の様子

「ニコグラフィ94」に伴う「アミューズメントCGシンポジウム」は、約200人が参加した。主催した日本コンピュータグラフィックス協会の橋田忠明事務局長は、九五年中にアミューズメントCGセンターを開発する準備中であり、AM分野に期待している。

セガ社の鈴木常務は、CGゲームの歴史に触れながら、「人間は遊ぶ存在である」として、ゲームの楽しさを強調した。また、最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

「ニコグラフィ94」に伴う「アミューズメントCGシンポジウム」は、約200人が参加した。主催した日本コンピュータグラフィックス協会の橋田忠明事務局長は、九五年中にアミューズメントCGセンターを開発する準備中であり、AM分野に期待している。



写真上はパネル討議の様子。下は展示会のうち「AMCGコーナー」



「アミューズメントCGシンポジウム」の様子。上はセガ社鈴木常務、下はナムコ中村常務氏による基調講演の様子。展示されているゲームソフトは、最新のタイトルが中心で、来場者の注目を集めている。

AM分野を重視

付属機関設置めざし検討

CG総合展「ニコグラフィ94」(十一月二十一日、池袋サンシャインシティ)開催に伴い、今般に「アミューズメントCGシンポジウム」を開催する。このシンポジウムは、最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

付属機関設置めざし検討。最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

大容量「Xメン」の発表。最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

北京事務所開設

中国へ本格進出の動き。最新のゲームソフトや、限定品の販売も行われている。

Game Machine's Best Hit Games 25 94年下半年ベストヒットゲームズ25

スーパーストII エックス伸ばす

TVゲーム機—ソフトウェア

Table with 3 columns: Rank (順位), Title (機名(メーカー名)), Sales (評価). Lists top 25 TV game titles.

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。続いて同じキャラクター同士の対戦も可能な「スーパーストII」(九二年四月)もヒットした。...

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

完成品タイプのTVゲーム機

Table with 3 columns: Rank (順位), Title (機名(メーカー名)), Sales (評価). Lists top 15 completed TV game titles.

Table with 3 columns: Rank (順位), Title (機名(メーカー名)), Sales (評価). Lists other arcade games.

「スーパーストII」(九一年二月発売)は、同社「スーパーストII」(八七年八月)の流れをくむ格闘技もの大ヒット作で、オペレーション入力を押し上げた。...

障害者招く催し



上の写真は名古屋でのAOU障害者招待イベントでゲームを楽しむ参加者。下は四国地区協議会の懇話会にて

愛知県協会の協力でプレイ (お全日本アミューズメ 中小企業振興会館で障害者招待イベント)...

AOUの広報委員会(平本将人委員長)が企画し、開催地の協会が準備を進める形で、障害者を招待し業務用ゲームなどをプレイしてもらうというイベントで、大阪(三月開催)に次いで二回目となる。愛知県内では約二十五台(ジョーイ)が撤去を要し、フリープレイで楽しませた。...

AOUの近畿地区協議会(松下真人会長)は、位田宗一(会長)、愛知県の平本委員長、愛知県の位田宗一(会長)、愛知県の平本委員長、愛知県の位田宗一(会長)...

桜井専務が講演 風営法問題などに触れ 一月八日、大阪・森の宮のAPIO大阪で、桜井専務が講演した。...

伊豆富士見ランド 28年の歴史に幕 経営不振で会社も解散 六年、伊豆観光開発が伊豆富士見ランドに遊園地、ホテルの複合施設として開設。...

A M事業本部に改称東西に タイトー (株)タイトー(本社東京)は、十一月二十九日、A R営業本部をA M営業本部に改称、同本部に東日本A M営業部と西日本A M営業部を設けることと機構改革を発表した。...

訂正 前号1めんの間決算の記事中、九五年三月期の業績予想のうち経常利益四十億円とあるのは、正しくは四十八億円であった。...



「ジャガー」の本体と独特の操作盤

「ジャガー」発売

米国アタリ社(アタリ)が、本社カリフォルニア州サンノゼに、サム・トラミエール社長の「ジャガー」が発売された。...

ゲームソフトはカートリッジタイプで、「エイリアンVSプレデター」(六千九百八十円)が同時発売となるほか、年内に「雷霆」など計五本のソフト発売の予定はない。...

企画会社設立へ USJ計画進める大阪市 大阪に米国「ユニバーサルスタジオ」を誘致するための「大阪ユニバーサル企画(株)」設立。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

「ジャガー」発売

米国アタリ社(アタリ)が、本社カリフォルニア州サンノゼに、サム・トラミエール社長の「ジャガー」が発売された。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

セガが日米でスーパー32X発売 32ビットに拡張する装置 (株)セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、家庭用16ビット「スーパー32X」を、十二月三日(米国)に発売した。...

IAAPA'94



International Association of Amusement Parks & Attractions 76th Annual Convention & Trade Show November 1-5, 1994 Miami Beach, Florida USA



TWI/アタリゲームズ社、ウイリアムズ/ミッドウェー社も出展した。TWI社はTVゲーム機とリデムア「T-MEK」など、ウイリアムズ/ミッドウェー社は「クルーシブ」をそれぞれ出品した。データ



トゴの小間主山田敦夫社長



サノヤス・ヒシノ明昌の小間で(左から)松川弘氏、大野伊左男社長、茅原哲也氏、若園一夫専務



スイスのB&M社(上)とオランダのペコマ社(下)の小間



マック社(上)とザンペラ社(下)の小間のようす



遊園施設の開発

展示会の従来からの主役である遊園施設では、

アイストUSA社はTVゲーム機、リデムア「T-MEK」など、ウイリアムズ/ミッドウェー社は「クルーシブ」をそれぞれ出品した。データ

この分野では米欧のメーカーが、田高の外国為替相場などから優位に展



上の写真は展示場の一部分。左はアイワークス社の小間入口

品としてはトゴの新製品が実質一位となる。トゴ「ハードライン」は二年前から基本コンセプトを刷新して「メガコースター」のコースにバリエーションを加えた

IAAPA'94

映像シミュレーター CGゲーム機に人気

ナムコとトゴがIAAPA賞を受賞 ゲーム場以外のAM施設が広がる勢い



英国TTS社による映像シミュレーター用新作ソフト「アストロキャニオン・ローラーコースター」

大型のゲーム機 登録入場者 前回は約八千八百八十社(前回は八百八十八社)が急速に伸びており、映像シミュレーター、ハイテクゲーム施設などの開



ナムコ・アメリカ社の小間で(左から)ケビン・ヘイズ社長、IAAPA賞を手にしたナムコの中村雅哉社長、ナムコ・アメリカ社のフランク・コゼンティノ副社長



タイトー・アメリカ社の小間で(左から)SNKオブ・アメリカ社の北沢道明社長、タイトー・アメリカ社の中西義典副社長



AAMAの小間でSNKオブ・アメリカ社の「サムライショーダウンII」と(左から)ブルース・富山副社長、トレーシー・テイト氏



ナムコ・アメリカ社(上)とトゴ(下)の小間のようす



セガUSA社(上)とウイリアムズ/ミッドウェー社(下)の小間



これはAMゲーム機に前回は約八千八百八十社(前回は八百八十八社)が急速に伸びており、映像シミュレーター、ハイテクゲーム施設などの開



ギャラクシーファイト

FINAL FIGHT



UNIVERSAL WARRIORS

ユニバーサル・ウォリアーズ

近日新登場

従来の格闘ゲームにある画面の端を無くし、左右方向に無限にフィールドが広がる！
超感覚格闘ゲーム！



総発売元

株式会社エス・エヌ・ケイ
The Future Is Now
SNK

ネオジオはSNKの登録商標です。

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル8F)
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区荻野町4-2-25
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中区東区陸前町3001
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX. 06(339)7175

開発元

©1995 SUNSOFT



サン電子株式会社 サンソフト事業部
〒483 愛知県江南市古知野町朝日2 5 0
TEL.0587(55)3500 FAX.0587(54)8248

Game Machine's Best Hit Games 25

94年年間ベストヒットゲームズ25

基板タイプでは「ぷよぷよ」1位

「年間ベストヒットゲームズ25」は、上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、その一年間を最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる。うちアーケード(ソフトウエア)部門とアップライト/コックピット型(完成品タイプ)のTVゲーム機の両部門については、八九年年度以来本紙の「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られている。このチャートはかなり精度の高いデータがあり、重なるから成り立っており、業務用TVゲーム分野では最も権威がある賞として知られている。現行方式の年間チャートは八六年から実施しており、ソフトウエア部門での一位は次のとおりとなっているのを見て、十分これは理解できる。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機名(メーカー名)	発売	評価
1	ぷよぷよ (コンパイル/セガ社)	92・11	3466
2	スーパーストII エックス (カプコン)	94・3	3197
3	バーチャファイター (セガ社)	93・12	2948
4	スーパーリアル麻雀 PIV (セガ/サミー)	93・4	2909
5	上海 III (サン電子/タイトー)	93・11	2794
6	雷電 II (セイブ/日本システム)	93・12	2718
7	テトリス (セガ社)	88・12	2686
8	餓狼伝説スペシャル (SNKネオジオ)	93・9	2665
9	スーパー上海 (ホットビー/タイトー)	92・7	2193
10	スラムダンク (コナミ)	93・11	2173
11	サムライスピリッツ (SNKネオジオ)	93・7	2158
12	プレミアサッカー (コナミ)	93・3	2095
13	極上パロディウス (コナミ)	94・4	1976
14	コラムス (セガ社)	90・3	1954
15	熱闘!激闘!クイズ島 (ナムコ)	93・9	1835
16	スーパーストリートファイターII (カプコン)	93・9	1806
17	龍虎の拳 2 (SNKネオジオ)	94・1	1669
18	タントアール (セガ社)	93・6	1662
19	アイドル雀士・スーパースター (ジャレコ)	94・3	1598
20	グレートスラガーズ (ナムコ)	93・11	1463
21	得点王 2 (SNKネオジオ)	94・4	1413
22	ヴァンパイア (カプコン)	94・7	1405
23	クイズ・クレヨンしんちゃん (タイトー)	93・8	1405
24	対戦ばずるだま (コナミ)	94・7	1391
25	上海 II (サン電子)	89・3	1360

「リッジレーサー」は、初のCG格闘ゲームで、女性にも親しまれたことから人気を伸ばした。完成品タイプのTVゲーム機では、ナムコ「リッジレーサー」(DX)が、実質八・五カ月のセガ社「デイトナUSA」の追い上げを振り切り、C.G.ドライブゲーム同士の熱戦となった。二位「リッジレーサー」は、大画面版で、これも安定して伸びた。これらCGゲームが今後もリードすることが予想されている。この分野での過去の一位は、八六年度①セガ社「ハンクオン」、②同「スペースハリヤー」、③同「ハンクオン」(シットダウン)。八七年度①セガ社「アウトラン」、②同「スーパーハンクオン」、③タイトー「グラッドアイアス」。八八年度①セガ社「アフターバーナー」、②タイトー「オペレーター」。

フリッパー

順位	機名(メーカー名)	発売	評価
1	リールウェポン 3 (データイースト)	92・9	636
2	スターウォーズ (データイースト)	93・1	490
3	ジュラシックパーク (データイースト)	93・9	452
4	ストリートファイター II (プリマ/サミー)	93・6	452
5	テイルズ・フロム・ザ・クリプト (データイースト)	94・2	442

その他アーケードゲーム機

順位	機名(メーカー名)	発売	評価
1	X-DAY (ナムコ)	94・1	1684
2	キャプテンフラッグ (ジャレコ)	93・5	1393
3	キャプテンソディアック (タイトー)	93・5	1136
4	VSスーパーキャプテンフラッグ (ジャレコ)	93・12	967
5	ワニワニパニック (ナムコ)	89・2	859

「メジャーリーグ」は、八八年度①東亜プラン「究極タイガー」、②ナムコ「ワールドスタジアム」、③アイレム「Rタイム」。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機名(メーカー名)	発売	評価
1	リッジレーサー (DX) (ナムコ)	93・10	3265
2	バーチャファイター (DX) (セガ社)	93・12	2909
3	リールエンフォーサーズ (コナミ)	92・12	2713
4	アウトランナーズ (セガ社)	93・5	2676
5	デイトナUSA (DX) (セガ社)	94・3	2300
6	バーチャレーシング (ツイン) (セガ社)	92・10	1812
7	ファイナルラップ R (SD) (ナムコ)	94・2	1797
8	エアコンバット (DX) (ナムコ)	93・6	1498
9	サイバースレッド (ナムコ)	93・9	1391
10	それいけ!ココロジ 2 (セガ社)	94・2	1373
11	エイリアン3ザ・ガン (セガ社)	93・9	1323
12	ジュラシックパーク (セガ社)	94・3	1320
13	タイトルファイター (セガ社)	93・3	1252
14	早押しクイズ王座決定戦 (ジャレコ)	93・7	1238
15	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会 (ジャレコ)	94・2	1184

ゲーム二位からの移行。九四年から麻雀ゲームによる独立を解消したゲームの増え、前回は前より支持を伸ばした。五位「上海III」はバズルゲームのヒット作では新作に当る。この分野では上に挙げたほか、九位「スーパー上海」、二位「早押しクイズ王座決定戦」などある。クイズゲームは十五位「熱闘!激闘!クイズ島」、二十三位「クイズ・クイズ・クイズ」の二作が、前回の六作よりかなり減った。六位「雷電II」はシュレインのものでこれも強い。二十五タイトルのうちセガ社は五作、コナミとSNK「ネオジオ」はそれぞれ四作が入った。

「リッジレーサー」に完成品タイプでは

フリッパー部門では、設置ロケが減ったことから全体の評価が前回より一段と下がったため、前回の五位までから今日までの順位は五位までになった。なぜフリッパーの設置例が少なくなるのかと考えると、TVゲーム機と比較して、手上げの割に場所をとる、手がかるなどの理由が挙げられるが、輸入数量が少ないことも理由のひとつになっている。「リールウェポン3」は、前回に引き続き一位となった。四位「ストリートファイターII」を除く四作ともがデータイーストが、続かなかった。白いゲームが出てきてヒットする。そのことをオペレーターはいつか、続かなかった。

その他X-DAY

フリッパーは全体に後退続く

The Future Is Now
SNK

SAMURAI SPIRITS

真サムライスピリッツ
©SNK 1994

霸王丸地獄変

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」益々大好評!

ご存じ侍魂日本大活劇、再び参上。

腕立つ輩も新登場。

お待ちかね侍魂日本大活劇第二弾
今度は何処で、ひと暴れ?

剣の道に終わりなし。
再び修羅の道をゆく。
霸王丸が、右京が、十兵衛が

新登場!!



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

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
 本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
 東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F)
 仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25
 名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中東区陸前町3001
 福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 584, JAPAN. PHONE 06(339)5577

ネオジオゲームもJAMMAゲームも ネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを?種類搭載OK、大画面&高画質で/
内蔵コネクターの切り替えてJAMMA規格ゲーム基板も
搭載可能/明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と
高音質スピーカー。さらに充実機能も満載した
ネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

NEO50 MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY



●50インチPTVモニター搭載。
NEO-MVH MV2標準装備/
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1,146×奥行2,200-3,200
(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番/SNKオリジナル・ゲームマシン!!



NEO29

ネオジオ4本用筐体

●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

JAMMA仕様筐体

●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



NEO CANDY25

JAMMA仕様筐体

●25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:89kg ●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,488



NEO25

ネオジオ4本用筐体

●25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:89kg ●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,368



NEO19

ネオジオ4本用筐体

●19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:100W ●本体重量:80kg ●外形寸法(mm):幅520×奥行640×全高1,340 ※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は全高1,480mm

視線をキャッチ!
楽しさいっぱい!!
アミューズメントの超人気モノ。
個性派マシンとキャラで高収益。

とびきりオシャレに、
便利になって新登場!
スペースもとらず、メンテナンスもす
ごく簡単/ぬいぐるみが入られる100
φカプセルもそのまま使えて高収益!

キャンディーカプセル
●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



カラーは2タイプ!

大好評! まぜまぜボタンで楽しさアップ。



1人用
ネオカーニバルスペシャルミニ
●外形寸法:幅900×奥行683×高さ1,880mm
●重量:151kg ●消費電力:AC100V110W

ゲーム性をプラス。
インカムをプラス。

最初にボタンを押して、自分で景品をかきまぜる。
この楽しさがプレイヤーに大好評! 景品の山も常
に平らに保ち、安定した集客力を発揮します。



2人用
ネオカーニバルスペシャル
●外形寸法:幅1,650×奥行683×高さ1,880mm
●重量:257kg ●消費電力:AC100V180W

カプコンのアニメ格闘「X-MEN」

特殊能力を駆使

初心者向け「オートガード」機能を採用



エクسس・メン

TV格闘ゲーム「エクسس・メン」が、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。

話題のマシン



エキサイティングショット

2人バスケケット

「エキサイティングショット」は、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。



シューティングシュート

新ジャンル追加

「早押しクイズ熱闘生放送」は、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。



早押しクイズ熱闘生放送

「シューティングシュート」は、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。

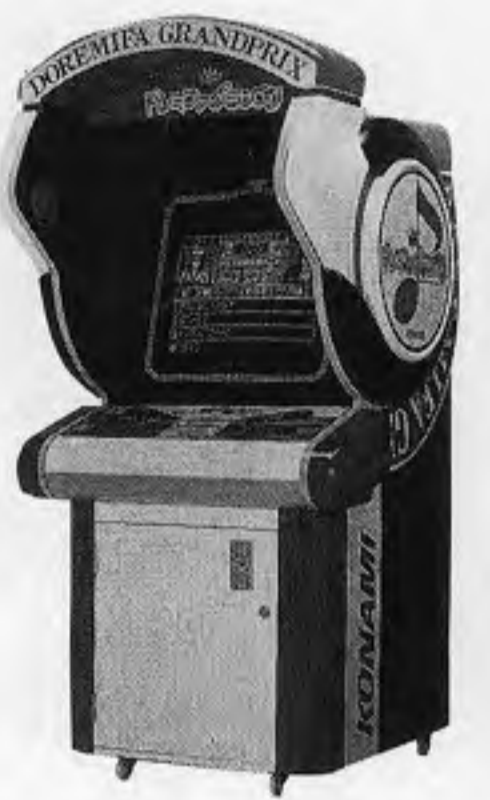
「エキサイティングショット」は、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。

「シューティングシュート」は、カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から十二月十五日発売となった。これは、CPシステムIIの第八弾で、米国の同名コミックをもとにしたもの。副題は「チルドレン・オブ・シ・アトム」。プレイヤーキャラクターは十種類。グラフィックはパターン数が多く滑らかな動きを表現。八方向レバーで前後進しやがみ、ジャンプ、ガードなどさせながら、六つのボタン(パンチとキック)で攻撃する。相手の攻撃を回避し、相手の攻撃をガードする。

コナミ「サッカースーパースターズ」

2対2通信対戦

クイズ「ドレミファグランプリ」も



クイズドレミファグランプリ

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、TVクイズ機「クイズドレミファグランプリ」が十二月一日に、TVサッカースーパースターズが二月一日に、それぞれ発売となった。「クイズドレミファグランプリ」は曲名を当て、最終ステージをクリアすると正解率や平均正解率などを表示する。二人対戦プレイ、途中参加も可能。また、マグナロック機構によるボールの一時停止、マルチボール、キーパー人形を避けるなどのプレイ、ジャックポットなどのフィーチャーがある。一定条件で試合開催都市が変更されていく。OP価格五十八万八千円。

ボールがスピーン

テクモから「Wカップサッカー」

テクモ(本社東京、柿原彬人社長)から、米中ミッドウェー社製「ワールドカップサッカー」が十月以降発売となっている。これは米国で開発された「ワールドカップサッカー94」をテーマにしたもので、ロゴなどを使う許諾を得ている。プレイフィールドはサッカーグラウンドで、右上部でサッカーボールの上半分の模写



ワールドカップサッカー

また、マグナロック機構によるボールの一時停止、マルチボール、キーパー人形を避けるなどのプレイ、ジャックポットなどのフィーチャーがある。一定条件で試合開催都市が変更されていく。OP価格五十八万八千円。



サイバーコマンド SD



モスキートアタック

殺虫銃で蚊退治

ナムコ「サイバーコマンド」SDも

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から、二人用エレメカゲーム機「サイバーコマンド」SDが二月二日に、TVバトールドゲーム「サイバーコマンド」SDタイプが二月十二日にそれぞれ発売となった。「サイバーコマンド」SDは、一定タイム内に五匹以上の退治すると、タイムが延長される。ゲーム終了後、力量の評価が五段階で示される。幅九十二センチ、高さ一八六センチ、価格百二十三万円。



サッカースーパースターズ

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、TVサッカースーパースターズが二月一日に、それぞれ発売となった。「サッカースーパースターズ」はコートに斜め上から見た画面で、プレイヤーの進行方向とボールの動きに合わせて画面が左右へスクロールしていく。性格が異なる十二カ国のチームから一人を選んで対戦する。八方向レバーと三つのボタンで操作。ボタンはオフエンス時とディフェンス時で機能が異なる。状況に応じて四種類のシューティング、二種類のパスなどを使い分けることができる。二人同時協力あるいは対戦プレイ、途中参加も可能。同社「シュテムGX」基板でOP価格十八万八千円。なお通信機能もあり、同基板一枚で二台のケーブルを接続できる。この場合、各プレイヤーで別々にプレイもできるが、二人対二人の最大対戦に限りプレイが可能になるようになっている。

中古ゲーム機の「売買取」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(代)
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556

●振込先 近畿銀行放出口 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

Used P.C. Boards!

for the video game machines

We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.

CALL US!

KANAYA TRADING CORP.
TEL: 5233481 KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272

28-10, 2-chome, Higashi mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan

中古基板売ります 買います

カナヤ商会

〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28-10

マルチP-ROM プログラマー(EP-ROM WRITER)

MODEL M4000-L

さらにさらに機能アップで登場!!

4Mbitに対応

超価価格 高信頼 高性能

¥189,000

- EP-ROM: 1 Mbit, 2 Mbit, 4 Mbit
- シリコンチップ対応
- ハードウェアによる高速処理
- RS 232C インターフェースを標準装備
- 同時に10冊書き込み、● 読めたいLCD表示
- メモリー(最大4 Mbit)チェック、自己診断
- 書き込み率表示(00~100%)
- ICソケットは高信頼性の金メッキタイプ
- 各P-ROMの選択がワンタッチ(キー)
- M-01インターフェースを標準装備
- M-01を選択することにより種々の編集可能
- その他機能豊富

基本システム(M4-0を実装)は8bitデータROMをサポートします。オプションカード(M4-2を実装)により16bitデータROMをサポートします。基本実装RAMは1Mbitで、4Mbitまで実装できます(コピーのみで使用される場合、RAMの追加実装は不要です)。

製造・発売元

日本メモリー株式会社

〒462 名古屋市中区通1丁目10番地
☎(052)912-5727, 914-1727 FAX (052)912-5626

クルッと回転 狙えるプライズ

てんくる

超テカ120φカプセル使用
多種多様な景品を入れて売上げUP!!

- 4つの景品カプセルが美しいミラー板とともに回転。電光石火で景品の位置を定めるとその景品が払い出される。
- リプレイ、Wチャンスで楽しさを増す。
- 景品カプセルは上部から自動供給。
- 空カプセル40個付き。
- 浮き彫りデザインキャビネット採用。
- お求めやすい価格/インカムも良好!!

仕様: 幅620mm×奥行600mm×高さ1,950mm
AC100V・約50W 88kg
120φカプセル約50個収納
¥91-52111

開発・製造元

ダイショー商会

TEL.0720-70-3892 FAX.0720-70-3894
〒570 大阪府東大阪市新本町13-12 特許・実用新案出願中

天竺の野望2

前作から4年
あの「殿様」がパワーアップして帰ってきた!

CAPCOM

史実に基づく合戦をクイズで戦う合戦クイズモード

東北・九州を新たに加入した全40ヶ国版マップ

8人の武将ごとに異なるマルチシナリオシステム

戦いに有利な特殊能力を備えた新おてつきシステム

全国版

©CAPCOM 1991,1995 ALL RIGHTS RESERVED.

国盗りシミュレーションクイズゲーム「クイズ殿様の野望2」新登場

オリジナルアミューズメントマシン
好評発売・レンタル中

新製品

アーケードで高収益をお約束する
レンタル&リースシステム
ぜひ御利用下さい。

- ポコニャン (W)1,400mm×(D)900mm×(H)160mm
- ボクシングロックマン (W)255mm×(D)1090mm×(H)1515mm
- 拳聖士魂 (W)1,380mm×(D)1,200mm×(H)1,690mm
- ボクニャンえんぴつが 当たるニョタイプ・プライズゲーム
- Qグララム25 (W)830mm×(D)665mm×(H)1,425mm
- カブコン・ミニキョート (W)600mm×(D)690mm×(H)1,300mm

株式会社 カパコ

株式会社 カパコ

アーケード西日本営業部 / 〒540 大阪市中央区南平野3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133

アーケード東日本営業部 / 〒102 東京都千代田区西新2丁目6番1号 (新宿住友ビル43階) TEL(03) 3340-0730 FAX(03) 3340-0701

レンタル営業部 / 〒540 大阪市中央区南平野3丁目1番3号 TEL(06) 920-3631 FAX(06) 920-3632

札幌営業部 / TEL(011)642-8340 FAX(011)642-8731 関東営業部 / TEL(03)3340-0737 FAX(03)3340-0701

山形営業部 / TEL(023)282-8311 FAX(023)282-8313 名古屋営業部 / TEL(052)772-1117 FAX(052)772-1119

新潟営業部 / TEL(025)286-2041 FAX(025)286-2043 近畿営業部 / TEL(06) 946-4054 FAX(06) 946-7429

岡山営業部 / TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193 福岡営業部 / TEL(092)629-5100 FAX(092)629-5103

Master Camera Eyes

あいつぞ No.238

無く過去積みゆく 宮柊二 露か霜か 石田波郷

人生自ら進有り / 目前 如し遺る可くんば / 身後に期するを須ひす 中蔵四月

世の中をかくいひひひの はてはてはいかにや いかにならむとすらむ 散策は早々にきりあげ、 よみ人しらす 「拾遺集」

結局面倒くさくなくなって ゆく。ええい。要らないものは全て擲ってさっぱりしてゆこう。

放擲し去り放擲し去り 明の春 高浜虚子

すべてを捨て去り出家 したはずのト部兼好、そのうい兼好法師でさえ更に絶望して世の中、なかなかうまくゆかないということだけは銘記しておこう。

東歌

大橋の頭に家あらばまかなしくひとり行く児に宿貸さしを 高橋虫麻呂

春になり自由になればもう一度I君を訪ねたいものである。才人のI君が中国地方の絵画展で特賞をとった絵と、また中国地方の文学賞をとったI君の詩とに出会えることが楽しみである。だが今はまだまだ寒い。夏目成美の句にもある。

雪嶺攀づわが影われを 離れ攀づ 岡田日郎

橋一つ越す間を春の寒さ哉

元且

戸をひけばすなはち待ちしものごとと入り入り来ぬ光といふは 宮柊二

比呂志も也寸志も亡く 矢の如しと感ずる。 「年の夜」は大晦日の夜のことである。正月をむかえるにあたって、宮柊二の句はほのぼのとしたあたたかさを感じさせる。きつという正月がくることだろうか。

年の夜やポストの口の あたたかし 拙宅では、しよつちゅう猫にやられていたのだが、大江昭太郎宅では子どもの手によって障子が破られ、新年がやってくる。加藤暁台のものだが存在感がある。久保田万太郎は芥川龍之介を偲んで

元日の句の龍之介なつかしき 破り終へてみどり児が 新年の風に臨めり

今ではすべての季節感が失われつつあり、都会では盆でも元且でも営業している店があるが、以前は

元日はまだ春霞たちこめて二日に見せを明けぼの空 因南女

二日は初荷の日、二日から店をあけて励むのが町人の正月であった。今は商売をしている人は別として、所謂勤め人はずっと休みである。暫しの間。武川忠一の句

再開発というかけ声の下に、馬鹿なことをしたものだと思いつつも、何もなという広々とした感じに、ほつとしながら、来し方行く末におもいを駆せるのも正月である。

過去多くなりしとおもふ言ひがたく致しかた

あるいは小高賢の歌 躁鬱の「うつ」のはじまり出勤の電車いっぽんまずやりすこし

というような出勤から解放され、のびのびとした数日間を過せる。のびのびと歩くと街を歩けばパールの爪跡は無残、空き地とモーターブルーが、街の家並を壊した後に残されているだけだ。廃墟という空き地に出ればみな和らぐ 金子兜太

山里にも、家の裏山にさても去年は殆んど行けずじまいであった。往年には、欠かさず登り続け歩き続けた日本アルプスでは、遙か遠く夢の中に出てくるだけの存在になってしまった。

雪嶺攀づわが影われを 離れ攀づ 岡田日郎

力つくして山越えし夢露か霜か 石田波郷

大学時代からの友人で数えてみればもう四十数年、ずっと年賀状を交しているI君からの賀状は今年も来ていることだろう。やはり風は冷たい。散策は早々にきりあげ、家で賀状でも見ることにしよう。大きい湖の近く、大きい川の川畔に住むI君は、去年で停年退職だと伝えてきていた。ずっと前、田舎のI君を訪ねて、昼からすして飲み、街へ出ておでん店で飲み、帰りの汽車の時間まで最後の仕上げに大川の川畔に洒落たパーがあるからというので、パーまで行つたので、パーまで行つたので、流石に明るい時刻にはまだパーは準備中で、二人でがっかりしたことなどまるで戦後の夢のようである。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

- エースドライバー DX シビアで強烈レスポンス ハンドル操作で座席移動
- バーチャファイター2 格闘ゲームの常識を超える リアルなCGポリゴン!!
- クイズ ドレミファグランプリ イントロで曲名早当て!! 4ジャンル、1200曲内蔵
- スーチャーパイ II 園田健一描く美少女雀士 32ビットでフルアニメ!!

ACE DRIVER DX VIRTUA FIGHTER 2

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

JANUARY 1-15

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) 評価
MODEL (MANUFACTURER) (RATING)

- バーチャファイター 2 (セガ社) Virtua Fighter 2 (Sega)9.29
- 真サムライスピリッツ (SNKネオジオ) Samurai Shodown II (SNK)7.86
- バーチャファイター (セガ社) Virtua Fighter (Sega)7.70
- 対戦ばずるだま (コナミ) Crazy Cross (Konami)6.52
- バブルシンフォニー (タイトー) Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)6.50
- Vゴールサッカー (テクモ) V Goal Soccer (Tecmo)6.30
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (SNKネオジオ) The King of Fighters'94 (SNK)6.04
- クイズ365 (中日本リース/タイトー) Quiz 365* (Nakanihon)6.01
- ガンバード (彩京/ジャレコ) Gunbird (Psykyo/Jaleco)6.00
- ぷよぷよ通 (コンパイル/セガ社) Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)5.98
- ドラゴンボールZ 2 スーパーバトル (バンプレスト) Dragon ball Z2— Super Battle (Banpresto)5.92
- ハットトリックヒーロー 95 (タイトー) Hat Trick Hero '95 [Taito Power Goal] (Taito)5.86
- スーパーリアル麻雀 P IV (セタ/サミー) Super Real Mahjong P IV* (Seta)5.78
- グレートスラッガーズ 94 (ナムコ) Great Sluggers 94 (Namco)5.76
- スーパーストリートファイターII エックス (カプコン) Super Street Fighter II Turbo (Capcom)5.73
- プロ麻雀・極 (アテナ/サミー) Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)5.69
- 雷電 DX (セイブ/日本システム) Raiden DX (Seibu)5.47
- ゴルフンググレイツ 2 (コナミ) Golfing Greats 2 (Konami)5.45
- 上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)5.32
- ダライアス外伝 (タイトー) Darius III (Taito)5.26
- Jリーグサッカー・Vシュート (ナムコ) V-Shoot (Namco)5.25
- 極上パロディウス (コナミ) Fantastic Journey (Konami)5.22
- スペースインベーダー DX (タイトー) Space Invaders DX (Taito)5.15
- 雷電 II (セイブ/日本システム) Raiden II (Seibu)5.13
- スラムダンク (コナミ) Run & Gun (Konami)5.12

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)
前回 機種名(メーカー名) 評価(RATING)

- バーチャファイター 2 (DX) (セガ社) Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)9.67
- エースドライバー (DX) (ナムコ) Ace Driver (DX) (Namco)9.00
- スポーツフィッシング (セガ社) Sports Fishing (Sega)8.89
- リッジレーサー 2 (ツイン) (ナムコ) Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)8.50
- バーチャコップ (セガ社) Virtua Cop (Sega)8.47
- ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)8.25
- デイトナUSA (ツイン) (セガ社) Daytona USA (Twin) (Sega)7.64
- デイトナUSA (DX) (セガ社) Daytona USA (DX) (Sega)6.91
- ウイングウォー (ツイン) (セガ社) Wing War (Twin) (Sega)6.82
- リッジレーサー 2 (SD/DX) (ナムコ) Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)6.73
- バーチャファイター (DX) (セガ社) Virtua Fighter (DX) (Sega)6.50
- デザートタンク (セガ社) Desert Tank (Sega)6.00
- アウトランナーズ (セガ社) Out Runners (Sega)5.80
- ファイナルラップ R (SD) (ナムコ) Final Lap R (SD) (Namco)5.60
- リールエンフォーサーズ II (コナミ) Lethal Enforcers II (Konami)5.29

■フリッパー (FLIPPERS)

- スタートレック・ネクストゼネレーション (ウィリアムズ/タイトー) Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)5.33
- テイルズ・フロム・ザ・クリプト (データイースト) Tales from the Crypt (Data East)5.00
- ロイヤルランブル (データイースト) Royal Rumble (Data East)4.75
- アダムスファミリー (ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)4.70
- ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East)4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

- リアルバンチャー (タイトー) Real Puncher (Taito)6.33
- カルマアイ (データイースト) Karma Eye (Data East)6.15
- X-DAY (ナムコ) X-Day (Namco)5.94
- スターライトフォーチュン (セガ社) Starlight Fortune (Sega)5.20
- エキサイト・スピードホッケー (セガ社) Exciting Speed Hockey (Sega)4.57

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

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。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)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

機種名(メーカー名)	評価
1 レボリューションX (ミッドウェー)8.10	
2 モータルコンバット II (ミッドウェー)8.06	
3 プライマルレイジ (TWI/アタリゲームズ)7.98	
4 バーチャファイター (セガ社)7.82	
5 リールエンフォーサーズ II・ガンファイターズ(ザ・ウエスタン) (コナミ)7.53	
6 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)7.52	
7 アンダーファイター (タイトー)7.38	
8 リールエンフォーサーズ (コナミ)7.16	
9 NBA JAM・トーナメントエディション (ミッドウェー)7.01	
10 ソリテアチャレンジ (ダイナモ)6.94	

ベスト・ソフトウェア

機種名(メーカー名)	評価
1 ギャルズパニック II (カネコ)8.00	
2 ダークストーリー [ヴァンパイア] (カプコン)7.71	
3 ストリートスラム (ダンゴドリーム) (データイースト/SNKネオジオ)7.45	
4 キング・オブ・ファイターズ'94 (SNKネオジオ)7.26	
5 ライデン DX [雷電 DX] (セイブ/ファブテック)7.22	
6 エイリアンVSプレデター (カプコン)7.08	
7 スーパーサイドキックス 2 [得点王2] (SNKネオジオ)7.05	
8 ライデン II [雷電 II] (セイブ/ファブテック)6.98	
9 ダンジョン&ドラゴンズ (カプコン)6.91	
10 エロフファイターズ 2 [ソニックウイングス2] (ビデオシステム/SNKネオジオ)6.80	
11 サムライショーダウン [サムライスピリッツ] (SNKネオジオ)6.60	
12 ウィンドジャマー [フライング・パワー・ディスク] (データイースト/SNKネオジオ)6.53	
13 ワールドヒーローズ 2 JET (ADK/SNKネオジオ)6.42	
14 ファイターズヒストリー・ダイナマイト (データイースト/SNKネオジオ)6.38	
15 アグレッサーズ・オブ・ダークコンバット [痛快GANGAN行進曲] (ADK/SNKネオジオ)6.38	
16 ワールドラリー (ガエルコ/アタリゲームズ)6.36	
17 ギャルズパニック (カネコ)6.23	
18 バトルロード (エレクトロニックアーツ)6.23	
19 ツインイーグル II (セタ)6.23	
20 ブラッドストーム (ストラータ)6.19	

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)9.80
2 クルージンUSA (ミッドウェー)9.59
3 ティームック (TWI/アタリゲームズ)9.33
4 リッジレーサー (ナムコ)8.58
5 アウトランナーズ (セガ社)8.54
6 エアコンバット (ナムコ)8.50
7 スタジアムクロス (セガ社)8.43
8 ファースト・ドロー・ショーダウン (ALG)8.38
9 スズカエイトアワーズ 2 (ナムコ)8.15
10 スズカエイトアワーズ (ナムコ)8.10

ベスト・ニュービデオ

- デザートタンク (セガ社)
- ウイングウォー (セガ社)
- エイリアン・チャレンジ (IGS/ベトソン)
- グレート1000マイルラリー (カネコ)

©1994 Replay Magazine (本誌特約) 調査方法は本誌「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。日本語版に当たる機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

フリッパー

- フレディ・ナイトメア (プリミア)8.19
- アダムスファミリー (ミッドウェー)8.14
- スタートレック (ウィリアムズ)8.14
- ワールドカップサッカー (ミッドウェー)7.97
- フロントストーンズ (ウィリアムズ)7.85
- コルヴェット (ウィリアムズ)7.64
- ガンズ・アンド・ローゼズ (データイースト)7.45
- デモリションマン (ウィリアムズ)7.33
- レスキュー911 (プリミア)7.26
- インディージョーンズ (ウィリアムズ)7.18




熱望! あの伝説のシューティングが遂に登場!!

メガシステム32 第3弾

P-47 ACES

2人同時プレイ可能

近日登場!

トランプマンの不可思議マジックに挑戦



本年度麻雀ゲーム 人気 NO.1!

メガシステム32 第2弾

アイドル戦士

スマイルII

早押しクイズ 熱闘生放送!

大人気御礼!! 早押しシリーズ第3弾

トランプマンの不可思議マジックに挑戦



早押しクイズ 熱闘生放送!

大人気御礼!! 早押しシリーズ第3弾

トランプマンの不可思議マジックに挑戦



トップインカム持続中、ロケーションの必須アイテム!

ワールドPKサッカー



株式会社 ジャレコ

本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4810(直通) FAX.03-3708-4822 (九州) 〒8179-01 大分県中津市大字植野小見野466 TEL.0979-32-8711 FAX.0979-32-2527

(大阪) 〒564 大阪府茨田市水車区3-18-33 TEL.06-365-5100(代表) FAX.06-365-0858 (サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280

スーパリアル麻雀 P.V

人気シリーズ第5弾
スーパリアル麻雀
最新作。
学園を舞台に
いよいよ登場。

トキメキ
稼働中

●新キャラクターが256色表示の美しいグラフィックに/脱衣麻雀の最高傑作が完成。
●前作をはるかに越える動画枚数1000枚を導入、劇場用アニメーション級のなめらかな動きが実現しました。
●今まで同様、息の長い高稼働率をお約束します。

遠野みづき 藤原 綾 早坂 晶

©1994 SETA CO., LTD. JAMMA認定品

DRIFT OUT '94

目指せワールドチャンプ!
ドリフトを駆使して世界を駆ける!

THE HARD ORDER
ドリフトアウト'94

ドリフトアウト'94はWRC(World Rally Championships)を題材とした、バードビュー視点(斜めトッピビュー)のカーレースゲームです。

WRCの魅力を十二分に堪能してくれ!

メーカー名、車名、カラーリングなどが実在のまま。うれしい!

GOOFY HOOPS

グーフィー フープス

仕様
寸法: W660.4×D571.5×H209.55
重量: 113.25kg
消費電力: 200W(最大)
※仕様は改良等のため、やむなく変更することがあります。

アメリカ直輸入
プライスマシーン
登場!
75φのカプセル
対応!

設定特点をクリアすると景品が払い出されます。
※多種多様な口ゲーシオンに対応できるように設定がいろいろできます。
※2人交互対戦プレイ可能。
※雰囲気を感じ上げるモニター画像や音声が特徴です。

誰でも気軽に遊んでもらえる!

KIRA KIRA 五月ならべ

連珠貴族

対戦相手は豪華か!

早指し将棋
五月陣戦2 近日発売!

Best Videos '94: "Puyo Puyo", "Ridge Racer" DX

After compiling the yearly data (January ~ December, 1994) of the "Game Machine" chart, Compile/Sega's "Puyo Puyo" appeared on top of the video game - PC board type chart, while "Ridge Racer (DX)" topped the video game - dedicated type chart. On the flipper pinball list, Data East's "Lethal Weapon 3" ranked top, as in the preceding year, and the newly installed "other arcade games" category was headed by Namco's "X-Day".

Each game's point score is calculated by totaling the semi-monthly ratings which are based on the income of each game of that title in 28 locations across Japan. This system has been adopted since 1986 in compiling the yearly chart.

"Puyo Puyo" is a "Tetris" type puzzle game where a balloon-like object called "Puyo Puyo" is controlled by the button and lever as it moves down the screen. Originally developed by Compile, Sega was licensed to manufacture the coin-op version and shipped it in November 1992. It ranked 2nd on the 1993 chart.

"Ridge Racer" is a driving game based on Namco's CG board "System 22". In October 1993, the DX version was shipped and gained popularity. Sega's CG driving game "Daytona USA (DX)" was shipped in March this year and ranked 5th on the year's chart. "Virtua Fighter" was available in both mini-upright type and DX (large-screen) type. It began shipping in December 1993 and proved very popular.

Since pinballs are not widely operated in Japan, the list given below should be taken only for reference. In this category, Data East's pinballs have recently outdistanced Williams/Midway's pinballs, a phenomenon peculiar to the Japanese market.

In 1994, the "other arcade games" category was newly introduced. "X-Day" is a unique game where the machine foretells the player's future including how many days he/she has left to live in response to the player's response to questions on the screen. It has got wide publicity in the media.

The top 25 PCB-type video games, 15 dedicated videos and 5 pinballs for 1994 are as follows. The titles with +

mark are quiz or mahjong videos.

[Best Software 25]

- 1 Puyo Puyo (Compile/Sega) 3,466
- 2 Super SFII Turbo (Capcom) 3,197
- 3 Virtua Fighter (Sega) 2,948
- 4 Super Real Mahjong PIV+ (Seta) 2,909
- 5 Shanghai III (Sun) 2,794
- 6 Raiden II (Seibu) 2,718
- 7 Tetris (Sega) 2,686
- 8 Fatal Fury Special (SNK) 2,665
- 9 Super Shanghai (Hot-B/Taito) 2,193
- 10 Run & Gun (Konami) 2,173
- 11 Samurai Shodown (SNK) 2,158
- 12 Premier Soccer (Konami) 2,095
- 13 Fantastic Journey (Konami) 1,976
- 14 Columns (Sega) 1,954
- 15 Netto Gekito Quiz-to+ (Namco) 1,835
- 16 Super SFII (Capcom) 1,806
- 17 Art of Fighting 2 (SNK) 1,669
- 18 Tant-R (Sega) 1,662
- 19 Mahjong Soo-Chi-Pie+ (Jaleco) 1,598

- 20 Great Sluggers (Namco) 1,463
- 21 Super Sidekicks 2 (SNK) 1,413
- 22 Dark Stalkers [Vampire] (Capcom) 1,405
- 22 Quiz Crayon Shin-Chan+ (Taito) 1,405
- 24 Crazy Cross (Konami) 1,391
- 25 Shanghai II (Sun) 1,360

[Best Dedicated Video 15]

- 1 Ridge Racer (DX) (Namco) 3,265
- 2 Virtua Fighter (DX) (Sega) 2,909
- 3 Lethal Enforcers (Konami) 2,713
- 4 Out Runners (2P) (Sega) 2,676
- 5 Daytona USA (DX) (Sega) 2,300
- 6 Virtua Racing (2P) (Sega) 1,812
- 7 Final Lap R (SD) (Namco) 1,797
- 8 Air Combat (Namco) 1,498
- 9 Cyber Sled (2P) (Namco) 1,391
- 10 Soreike Kokorogy 2 (Sega) 1,373
- 11 Alien 3 - The Gun (Sega) 1,323
- 12 Jurassic Park (2P) (Sega) 1,320
- 13 Title Fight (2P) (Sega) 1,252
- 14 Speed King - King of Quiz+ (Jaleco) 1,238
- 15 Speed Champion - King of Quiz+ (Jaleco) 1,184

[Best Pinball 5]

- 1 Lethal Weapon 3 (Data East) 636
- 2 Star Wars (Data East) 490
- 3 Jurassic Park (Data East) 452
- 3 Street Fighter II (Premier) 452
- 5 Tale from the Crypt (Data East) 442

Slump Strikes Blows At 4 Public Companies

Continuing from the preceding issue of "Game Machine", the financial results recorded by Capcom, Konami, Jaleco and Tecmo for the mid-term ended September 1994 are introduced below. All four companies had previously revised their forecasts downward and, as per the revisions, experienced lower than forecast results. The results below are only those of the head office in Japan and do not include those of subsidiaries.

Capcom
Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term revenue of ¥24,476 million, down 44.5% from the same term a year ago, and net income of ¥1,362 million, down 66.0%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥6,419 million, down 6.7% from the same term a year ago, home videos ¥14,716 million, down 1.1%, operation income ¥2,742 million, up 19.5%, and others ¥597 million, down 10.9%. The export ratio increased from 32.8% in the same period a year ago to 41.3%.

Capcom said that it "experienced unsatisfactory results - sizable decreases in both revenue and net income". Capcom revised its forecast for the fiscal year ending March 1995 to revenue of ¥46,400 million downward, and net income of ¥2,300 million up-

ward.

Konami
Konami Co., Ltd., Tokyo, posted mid-term revenue of ¥10,506 million, down 39.6% from the same term a year ago, and a net loss of ¥5,410 million (compared to net income of ¥325 million in the preceding year).

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,277 million, down 36.0% from the same term a year ago, home videos ¥2,198 million, down 75.3%, and others ¥5,030 million, up 49.0%. The export ratio dropped from 53.6% in the same period a year ago to 16.3%.

SNK Shows Favorable Result Ended Sept. '94

SNK Corp., Osaka, has recently disclosed its results for the fiscal year ended September 1994 to "Game Machine". According to it, it achieved revenue of ¥47,888 million, up 10.4% over the preceding year, and net income of ¥4,316 million, up 242.9%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥26,817 million, down 1.5% from the preced-

A Happy New Year

The company intends to liquidate inventories of home video software in the USA. Its forecast for the term ending March 1995 is as shown in "Game Machine" preceding issue.

Jaleco
Jaleco Limited, Tokyo, posted mid-term revenue of ¥2,602 million, down 53.7% from the same term a year ago, and a net loss of ¥811 million (compared to net income of ¥4 million in the preceding year).

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,410 million, down 59.6% from the same term a year ago, home videos ¥291 million, down 79.2%, and others ¥900 million, up 24.1%. The export ratio increased from 14.6% to 17.6%.

Its forecast for the fiscal year is as already reported in "Game Machine" No. 485, and expected to register a deficit.

Tecmo
Tecmo Limited, Tokyo, reported mid-term revenue of ¥2,387 million, down 42.6% from the same term a year ago, and net loss of ¥365 million (compared to net income of ¥190 million in the same term a year ago).

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥938 million, down 34.0% from the same term a year ago, home videos ¥582 million, down 68.4%, and operation income ¥866 million, down 4.0%. The export ratio increased from 8.8% to 23.5%.

Its forecast for the fiscal year is as reported in "Game Machine" No. 485, and is likely to record a slight profit.

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1995 Amusement Press, Inc.

セガプレス

SEGA PRESS

1月1日
(日曜日)
平成7年
(1995年)

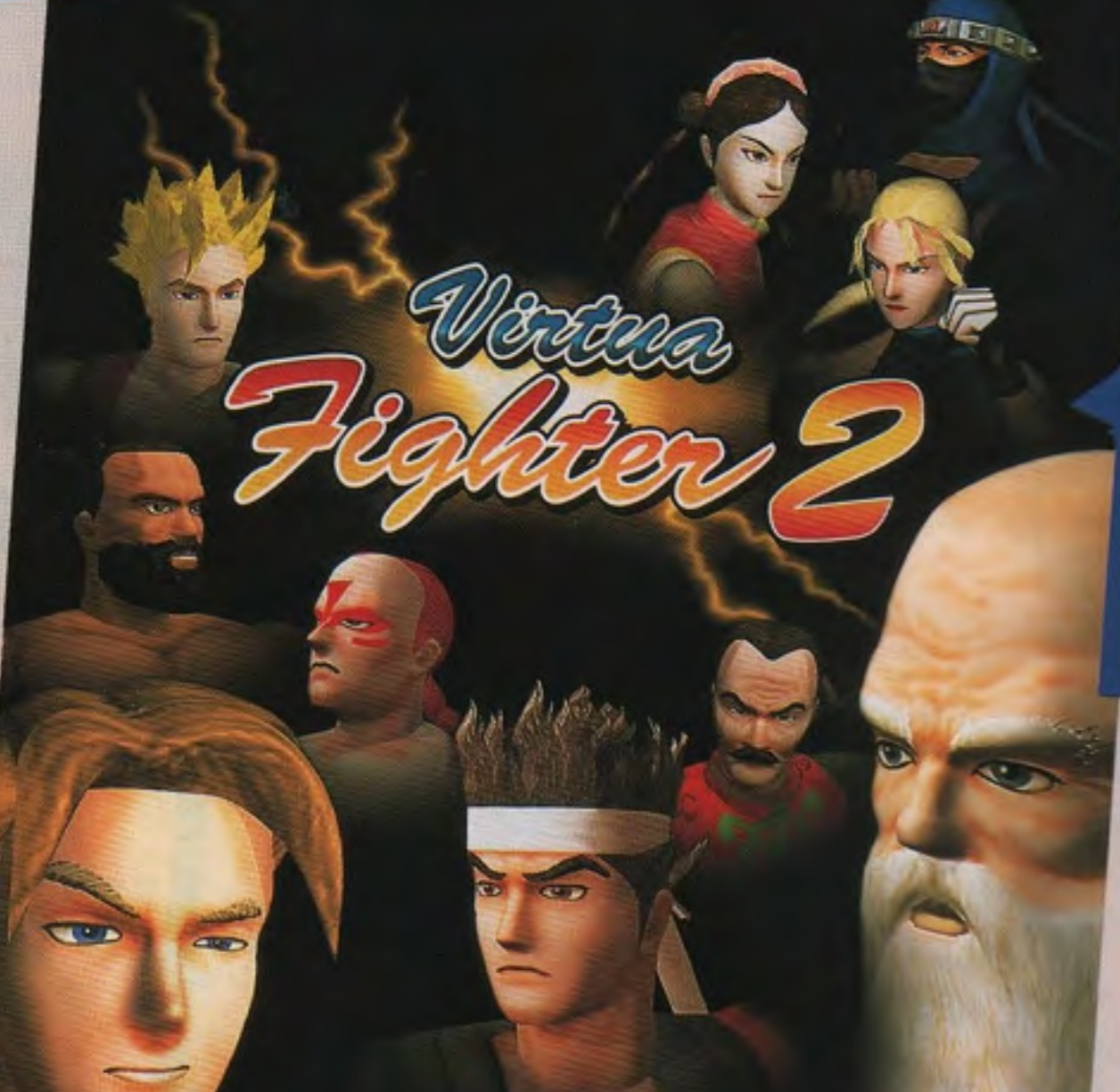
技術の最先端

今年もやっぱり大本命!

後戻り出来ない白熱の激闘。格闘ゲームの歴史をまた変える。

ロケーションで選べる2タイプのキャビネット

「一九九五年の最大話題は、パチンコ業界の『セガ』である。前作のレベルを遥かに超えたキャラクターのモーションとスピード、テクニカルなマッピング処理されたリアルなグラフィックで過去に例を見ない格闘シミュレーションゲームに進化を遂げた。『返り技』などの技の充実と二人の強者も加わり、今以上の熱い闘いが繰り広げられる。



Virtua Fighter 2

1995年新春企画

本格的展開

CGワールド

第二回世界格闘トーナメント開催(2面)
セガ・アミューズメント

セガラリーチャンピオンシップ詳細情報(6面)
コーナー展開で注目度・集客率アップ!

超最新アミューズメントマシン情報(8面)

マスクに隠れた楽しい笑顔

「セガアミューズメントCGワールド」コーナーをご提案します。

今年の顔



最高のドリフト感

セガラリーチャンピオンシップ情報



COMING SOON!

セガラリーチャンピオンシップ

トピックス

最強の「酔っ払い」人気女優が自撃

「酔っ払い」人気女優が自撃。昨年十一月月中旬から酒に酔った老人が、対戦ゲーム中の若者達に乱入、次々と倒す事件が全国のアミューズメントセンターで相次いで起きている。偶然自撃した女優のバリエーションは突然現われ、その老人は突然倒れ、動きを止めないトリッキーな動きで、気がつく相手を手をダウンさせているという。

インカム絶好調! セガCGワールドのラインナップ

<p>バーチャコップ</p> <p>P-TYPE</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>	<p>タイトUSA</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>	<p>スターウォーズ</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>
<p>デザートタンク</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>	<p>ウイングウォー</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>	<p>バーチャラリーシング</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p> <p>1,140,000円(税別) 1,170,000円(税込)</p>



本社 東京都大田区東橋2-13-1

電話03(5726)7700(国内販売本部)

電話03(5726)7530(海外販売本部)

電話03(5726)7830(A.M.施設統括本部)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

電話03(5726)7837(アミューズメント7-7)

BANPRESTO

大人気/セーラー戦士が250Mのフルアーマーシミュンで華麗にアークシミュン!!



美少女戦士セーラームーン

業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー・3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能/

セーラームーン

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN
株式会社バンプレスト
VG事業部
台東区雷門2-16-9 111
PHONE:3847-5165

namco®

謹賀新年

鉄
鉄拳
拳で 高インカムの
初夢を



サ
そわれて 乱入対戦
受けて立つ
サイバーコマンド
SD DX



エ
エンジンの
鼓動が俺を
目覚めさす
エースドライバー
SD



ス
きな娘と
一緒にやれば
なお楽し
スパイラルフォール



本年もナムコ製品を
宜しくお願いいたします。

平成七年
元旦

た
こといかどっちを
たこいかばにつく
たたけば よいのやら



げ
んきな子
景品もらって 大騒ぎ
激突!!
ゴジラVSキングギドラ



モ
うあかん
タイムオーバー
血いらないで
モスキートアタック



ゼ
いたくな
モニター9つ
付いている
ゼロス



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

本 社	〒146 東京都大田区矢口2-1-21	TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部	〒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南水3条1-8-2	TEL 011(822)5502(代)
(名古屋)	〒461 愛知県名古屋市中区東区東2-24-27	TEL 052(933)8305(代)
販売二部	〒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)

©1994 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.