no.542
1997年6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 1997

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)

大阪・新世界「フェスティバルゲート」は

泉陽のAM施設

建物の内外に組み合わせ、7月開業

大阪・浪速の通天閣がある通称〝新世界〟に、大規模な複合AM施設「フェスティバルゲート」が七月十八日オープンする。

これは大阪市交通局の市電霞町車庫跡地に、東洋、三井、中央、日本の信託銀行四行の連合体が土地信託事業として九三年三月から「都市型立体遊園複合施設」として建設を進めてきたもので、総事業費は約三百億円。年間入場者五百万人を見込んでいる。

約二万四千平方㍍の敷地のうち、一万五千平方㍍をAM施設中心のAゾーン、九千平方㍍をアーバルや温泉、ホテルなどのBゾーンと大きく二分し、それぞれ地下一階、地上八―九階建ての建物を建設した。

AゾーンのAM空間は屋上までを立体的に使用して、遊園施設を建物の内外に複雑に組み込んで設置するという構造に特徴があり、飲食や物販店との一体化を図っている。このため区画された遊園地部分がないので入園料は設定せず、利用者は各遊園施設の利用料のみを支払うことになっている。遊園施設は全部で十五種類設置され、その名称と主な内容は次のとおり。

「テルピス・ザ・コースター」＝建物の内外の全長約七百五十㍍コースを疾走するローラーコースター。定員四十八名。利用料金七百円。「テオスの塔」＝高さ約五十㍍のバラシュートタワーで定員二十四名。利用料金五百円。「クロノス」＝振り子運動と宙返りを繰り返す絶叫マシン。定員三十二名。利用料金四百円。「マーメイドカルーセル」＝定員二十六名のメリーゴーランドで利用料金三百円。「サイクルモノレール」＝コース全長百三十㍍。乗物は二人乗り。利用料金二百円。「カーレントデンジャー」＝「ロックンロール」タイプで定員四十名。利用料金三百円。

次の三種類はダークライド型でいずれも利用料金五百円。「ゴーストプリズン」＝立体音響と特殊効果によるホラー施設。

「エキドナの洞窟」＝シューティングタイプ。コース全長約七十㍍。「ドラゴンコースター」＝コース全長六十五㍍のミニコースター。定員二十名。利用料金三百円。同「ディノジェット」＝恐竜をデザインした回転型施設。定員十二名。利用料金二百円。米国ショースキャン社映像シミュレーター「ザ・ラスト・アドベン」＝直径十八㍍の回転型施設でシューティング付き。定員二十八名。利用料金五百円。同「アエロプリオ」＝直径二十㍍の回転型施設。定員六十四名。利用料金三百円。同「ドリーム」＝回転舞台上のだ円形コースを走行。定員十六名。利用料金四百円。

以上のほかゲームコーナー「ラボ・フェスタ」、カーニバルゾーン「ダウンタウン」、小型乗物機などを設置したファミリー向け屋上遊園地「キッズランド」がある。

またBゾーンにもゲームコーナーがあるほか、カラオケルームやプールには全長百㍍のウォータースライダーなどが設置される。

建設中の「フェスティバルゲート」入口部分

芳香オイルの「アロマ」

セガ社の次期AM自販機

新作展で「トップスケーター」などを紹介

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、四月十五―十八日の間に全国四会場でプライベートショーを開き、TVゲーム機「トップスケーター」、AM自販機「アロマクラブ」などを中心に新作を多数披露した。

同社では、AM自販機の設置業者がAM業界以外で増えつつあることから、今回の同ショーは各会場とも業界外を一部、業界内を二部と分け招待時間帯を変えて行なった。

十五日に東京の大田区産業プラザ、十六日に同社名古屋販売事務所、十七日に関西支店、十九日に九州支店でそれぞれ開かれ、四会場合わせて一部に九十九社二百六人、二部に百九十四社八百七十人の計二百九十三社千七十六人が参集した。展示された新製品は次のとおり。

TVゲーム機「トップスケーター」＝〝モデル2〟使用CGスケートボードゲーム機（本紙前号「話題のマシン」参照）。同「ダイナマイトベースボール97」＝〝モデル2〟使用CGプロ野球ゲーム。同「バーチャストライカー2」＝〝モデル3〟使用CGサッカーゲーム。選手キャラの動きが一段と滑らかでリアルになり、〝攻撃的〟か〝守備的〟かの戦術切り替えなどができるグレードアップバージョン（参考出品）。同「ダイナマイトベースボール97」＝〝モデル2〟使用CGプロ野球ゲーム。旬発売予定）。同「のぞいて冒険鏡」＝ビューポイント型ゲーム機（五月下手チームへの挑発、オペレーターが独自に選手を登録できるシステムなどを追加し、マニア志向を強めたバージョンアップ版（参考出品）。

アーケードゲーム機「ホッケースタジアム」＝〝アルチパックプレイやオートサーブ方式のエアーホッケーゲーム機（五月下旬発売予定）。同「のぞいて冒険鏡」＝ビューポイント型ゲーム機（参考出品）。

プライズマシン「スイートラップ」＝コンベアスケーター」＝〝モデル2〟使用CGスケートボードゲーム。ボールを自動追尾するカーソル、コマンド入力による守備変更や相手チームへの挑発、オペレーターが独自に選手を登録できるシステムなどを追加し、マニア志向を強めたバージョンアップ版（参考出品）。

アーケードゲーム機「ホッケースタジアム」＝〝アルチパックプレイやオートサーブ方式のエアーホッケーゲーム機（五月下旬発売予定）。同「のぞいて冒険鏡」＝ビューポイント型ゲーム機（参考出品）。

プライズマシン「スイートラップ」＝コンベアで奥から運ばれ手前で落ちる多数のキャンディーを、ボタンで倒したプレートにタイミングよく乗せて落とし口へ弾くというもの（参考出品）。

AM自販機〝メイキング倶楽部シリーズ〟の「アロマクラブ」＝芳香療法のアロマテラピーをテーマにしたもので、質問に答えた内容による心理診断結果をプリントアウトするとともに、ミニボトル入りのブレンド芳香オイルを払い出す（参考出品）。「似テランジェロ」＝オムロン㈱製の似顔絵シールプリント機（別記事および「話題のマシン」参照）。

このほか両替機とメダル貸機の新〝DPシリーズ〟四タイプや、ディズニーキャラ使用景品類などを紹介した。

セガ社新作展で上は東京会場の鈴木久司常務と中山準雄社長。下は大阪会場で「アロマクラブ」に並ぶ業者ら

SCE、97年3月期 売上高4000億円に

「PS」出荷伸ばし、急拡大

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）の業績が急速に拡大、連結ベースでセガ社と任天堂を上回る勢いになってきた。

SCEは上場会社のソニーとその子会社ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）が九三年十一月にそれぞれ五〇％出資、設立した子会社で、それぞれの連結決算に含まれるが、SCE自体は未公開会社。ソニー、SMEの各連結決算が五月八日までに発表されたことに伴い、SCEの業績が拡大していることが判明したもの。

SMEによると、SCEの九七年三月期連結売上高は約四千億円で、九八年三月期には六千五百億円に拡大する見通し。これは「PS」を九四年十二月以来今年三月までで累計千三百五十万台を出荷、うち九七年三月期だけで八百九十万台を出荷しているため。生産ペースも増やしており、五月からは月百五十万台となる。このため九八年三月期の出荷も千八百万台と拡大する見込みだ。

中山会長、98年以降の

AMショー拡大を提案

JAMMA第40回理事会、憲章案作成で口論

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は四月二十二日、JAMMA会議室で第四十回理事会を開き、通常総会（五月二十二日）に提出する議案など検討した。代理二名を含む十五名と監事二名、それに通産省から三名出席した。

通産省・産業機械課の中島誠課長は、「消費税は税率アップしたが業界は年間でならすと個人の消費額に大きな波はないのではないか。規制緩和の要望についてはAM分野はある種の社会的規制があるため容易ではないが、引き続き関係当局と折衝していきたい。この業界のように夢と将来性のある分野はそうないので、さらに頑張ってほしい」と挨拶した。

中山会長は、「ヒット商品が出ているうちは消費税率が上がっても苦しくないが、今回は苦しい。（業界全体では）年間売上げのうち百億円近く余分に持っていかれる。料本金に繰り入れ、剰余金金に転嫁して百五円とできればよいが、できない。一番いいのは営業時間の延長で、年間十日間分延長されればペイできるがそれさえもできない。業界挙げて取り組んでいくので理解してほしい」と述べた。

議題ではまず賛助会員としてスガツネ工業㈱（本社東京、菅佐原博社長）の入会が承認された。

九六年度事業報告案と決算案について事務局から資料に基づき説明があった。

収入計三億二千百万円のうち会費は七千百万円、AMショー出展料（特別会計小間料）は一億八千二百万円など、また支出計二億九千二百万円のうち管理費四千七百万円、AMショー（特別会計）事業費一億四千六百万円などとなっている。

九七年度事業計画案と予算案については、四月八日の予算委員会（柿原彬人委員長）で検討した結果として、同様に事務局から説明があった。

中山会長は、「海外でAMビジネスにはチャンスがある。シアトルで開業したゲームワークスは新規性がなく、七割がTVゲームだが一億二千万円の売上げがあり、スピルバーグの名前ともとった対応で好成績となった。これに刺激され世界中でAMビジネスの見直しが行なわれている。日本はTVゲームが不調で、大きな問題だ。世界ではTVゲームを中心にAMビジネスが大きなチャンスとなっているのに、日本では行き詰っている。このミスマッチを克服し、日本でも海外でも生かすことを考えるべきだ。そのため会員が一緒にできるいい協会活動はないか」と述べ、さらに「AMショーについても、IAAPAショーでやっているようなことをしなければならない。来年は会場を数倍に広げたいが、その前半二日間を「業者商談会（小野寺輝夫委員長）。

上の写真はJAMMA第40回理事会（4月22日）のようす

JAMMA、類似品委

「憲章」案詰める

メーカーの開発方向に指針

JAMMAの類似製品問題特別委員会（福田哲夫委員長）は、三月十四日に第三回会合、二十八日に第四回会合、四月十五日に第五回会合を開き「C&C憲章」案をまとめた。

これは業務用製品などで「内容の類似した商品が多いという業界の状況について、何らかの指針が必要」との観点から、各メーカーの「行動綱領」として考案されたもの。創造的（クリエイティブ）とコンシェンシャス（良心的）の英語の頭文字をとって「C&C憲章」案としてまとめた。

「C&C憲章」案については、さらに類似品であるか否かの見解を出すための判断基準を作るかどうかを含め、議論があるが、委員会自体としては憲章案に全員一致で賛成したとされている。これは改めて理事会に提出されることになる。

アジアAMショー

出展募集始める

ただし出品機の範囲は未定

JAMMAは十一月十四―十六日、シンガポールで第二回アジアAMショーを開催する予定で、五月一日からその出展募集を開始した。前回の香港から会場をシンガポールのコンベンション&エキジビションセンター四階に移し、JETROとJAMMAの共催で出展する。

JAMMAとJAPEは、後半二日間を「一般公開日」とし、出展料を「一小間十六万円（前回十四万円）に値上げするなどと説明。一般公開日には四万二千人（前回は一日だけで約八千人）を動員するとし、そのため広告宣伝費を前回の約五百万円から二千万円に大幅増額すること。VIP用記念品代（百万円の予算で前回と同じとする。

特別招待券、招待券などの招待券方式は変更しないが、出展社に割り当てる制限を一部緩和、またビジネス目的で二日目に入場できる前売りチケット（二千円）の発売を今回から実施することになった。

また広告宣伝は読売広告社が見積り書を提出しているが、これらを含め、今回は時間もなく会合を終了した。事務局では会合に提出した資料は一括了承されたものとして処理する、とのこと。

AMショー97計画

宣伝費2千万円

出展料値上げ、2日間一般公開

JAMMAとJAPEは、後半二日間を「一般公開日」とし、出展料を「一小間十六万円（前回十四万円）に値上げするなどと説明。一般公開日には四万二千人（前回は一日だけで約八千人）を動員するとし、そのため広告宣伝費を前回の約五百万円から二千万円に大幅増額すること。VIP用記念品代（百万円の予算で前回と同じとする。

特別招待券、招待券などの招待券方式は変更しないが、出展社に割り当てる制限を一部緩和、またビジネス目的で二日目には出品機を会場まで搬送しなければならない点も前回と異なる。

出展社はJAMMA会員と、JAMMAが容認する企業など。出展料は一小間（三メートル×三メートル）当たり三十六万円。二百小間（四月一日～十日）を予定し、六月三十日に申し込みを締め切る。担当は海外ショー実行委員会（小野寺輝夫委員長）。

ゲーミング機（ギャンブル機）についてはシンガポール当局に問い合わせ中としている。出展社は出品機を会場まで搬送しなければならない点も前回と異なる。

出展社はJAMMA会員と、JAMMAが容認する企業など。出展料は一小間（三メートル×三メートル）当たり三十六万円。二百小間（四月一日～十日）を予定し、六月三十日に申し込みを締め切る。担当は海外ショー実行委員会（小野寺輝夫委員長）。

なお通常総会の開催要領が確認された。

類似品問題特別委員会（福田哲夫委員長）で四月十五日までに、会員の「行動綱領」を作成した「C&C憲章」案を作成した

アトラス「MMS」
衛星放送端末機
プリクラフレーム交換用に

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は四月二十四日、東京の赤坂プリンスホテルで「ハミングバード・ネットワーク」システムについての発表会を開いた。業者ら約千人が集まった。

同システムは昨年十月に設立された㈱ハミングバード（本紙第528号参照）が担当。㈱ミュージックバードが衛星デジタル放送のデータを配信し、日本IBMが開発した受信端末「マルチメディアステーション」（MMS）でこのデータを受信することによって、「プリント倶楽部」用フレームを交換できるようにするもの。CS衛星放送を受信するためのアンテナとチューナー、そしてMMS（約百三十万円）が必要で、サービス使用料は月額六一七万円（いずれも未定）。アトラスでは七月一日にMMSを出荷する予定。

原野　直也社長

それまではROMによるフレーム交換となり、発表会でも石ノ森章太郎シリーズなど紹介、これまでに二十七種類のフレームを供給していることをアピールした。MMSを通じてハミングバード・ネットワークからフレームデータを受信すれば、日替わりのオリジナルフレームなど利用できることになる。

発表会では「プリント倶楽部2」と「MMS」のほか、シールも作れるようになったオカセイとの共同開発品「プリクラななクラブ」（五月初旬発売、OP価格二百九十万円）、写真シールに貼る「プリクラクリスタル」、その自動販売機「プリクラメイト」（四月末発売、OP価格六十万円）など紹介した。

原野社長は、「五千六百億円とされる九五年の業務用AM機市場は九六年も横ばいと見られるが、『プリント倶楽部』がなければ二〇%ほど落ち込んでいたろう。厳しい業界を『プリクラ』が下支えしたのが現実だ。今後はこの人気を継続させ、市場を大きく育てるのがこれを育てていきたい」と説明した。

「プリクラ」と組み合わせて使う「MMS」（左）

業界全体の責任であり、そのため当社は全力を挙げる。『プリクラ』はすでに出荷一万五千台を超えたが、国内で二万五千台まで伸びていく。経済効果では約三千億円となる。昨年十月に発足した『ハミングバード』もここに紹介できるようになった。『プリクラ』は世界二十数カ国でテストを進め、好結果が出ている。世界のスタンダードをめざしなおアトラスでは、元米米クラブの石井竜也氏を「プリクラ」の総合プロデューサーとして招いていることを紹介した。石井氏は「『プリクラ』はゲームソフト、テレビ、音楽、映画、漫画などあらゆるメディアを吸収し新しいカルチャーになるという予感がある。アトラスのブレーンとして参加し、ひと肌脱ぎたい」と語った。

神奈川県協、総会でなく
例会で役員改選
「ネオプリ」横浜版を共同購入

神奈川県アミューズメント施設営業者㈳（事務局横浜、組合員三十四社）は三月十九日、横浜市内の「鯉鰻菜館」で例会を開き、役員改選により村別に三月に臨時総会を開き行なってきたが、今回は総会ではなく例会の場で投票により新役員を次のとおり選任した。

理事長＝村山嘉男氏㈲東横娯楽）、副理事長＝谷義雄氏㈲サン・インターナショナルリミテッド）、板橋孝明氏㈱ジョイニング・エンタープライズ）。専務理事＝中村鉄也氏㈱ビープル）。理事＝三田進氏（㈱三栄）、小林恒春氏（㈱スリーエヌ）、宮治憲章氏㈱富士娯楽）、中村樹雄氏㈲ブルースカイ）、上林誠一郎氏（㈱若葉商会）。

監事＝郷原弘薫氏（㈱ナコス）、山下顕治氏（㈱あつみ）。

共同購入について、「プリント倶楽部」に続きSNK「ネオプリント」用フレームも〝横浜バージョン〟（計八フレーム）を特注し、四月末から扱うことになった。

このほかAOUの活動報告、出席メーカーによる新製品紹介などがあり、流センターで七社集まって会合を開き、消費税問題などについてフリートーキングを行なった。

宮城県協、通常総会
担当官招き研修
営業時間延長を運動方針に

宮城県アミューズメント施設営業者協会（事務局仙台、羽生勲会長、正会員二十社）は四月十四日、仙台市内の「パレス宮城野」で平成九年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十八社が出席した。

平成八年度事業報告案、収支決算案、九年度事業計画案は原案どおり承認された。また予算案は通信費の増額など一部修正を加え、承認された。

うち事業計画案は、協会員の拡充、青少年健全育成への協力、特別の日（風営法施行条例で定める営業時間が延長できる終了後は懇親会が開かれた。なお同組合では四月九日、川崎市内の国際交ーキングを行なった。

ウェッブサイト

「ゲームマシン」のインターネット・ホームページは……

http://www.age.or.jp/x/e-kuni/am.press.htm/amindex.html

ナムコ・中村社長が訓示
〝原点明確に〟強調
4月1日、新卒者入社式で

ナムコは四月一日、川崎市産業振興会館で新卒者百二名を迎えた入社式を行なった。中村雅哉社長の訓示「激動の時代だからこそ、原点を明確にせよ」の要旨は次のとおり。

――「我々の新しい仲間を迎えるに当たり、私自身の口から、ナムコの基本的な考え方である三つの基本理念についてお話しておきたい。本格的なデジタルメディア時代の中で当業界は激動期にあると言われるが、揺らがぬ理念を持てばいかなる激変がこようとたじろがない。

ナムコの原点は以下三つの理念に集約される。即ち、第一に『人間は遊ぶために生まれてきた』というポジティブな人間観。第二の『二十一世紀は精神性の時代である』とする未来観は当社の追求する製品やサービスを通じて、第三の『高次の産業ほど高付加価値を生み出す』とするナムコ流経済理論では経済構造を明らかにする中で探求されるべき付加価値の質を探求する指標を示す。これらはここ二十年来、重ねて私の思索するところだが、未だ新鮮な視点を提供し、日々の業務に活き、修正の要を認めない。

諸君には、学生気分を脱しプロとしての自覚を促すとともに、このナムコ流思考の原点を体現し、大きな舞台で大きな活躍をしてほしい。あくまでも『楽しく』。諸君の職場における自己実現を信条に、伸び伸びと楽しんで仕事に取り組もう」

AOU、プレイヤー動向調査
消費は2千円以内80%
店内滞留時間は70%が2時間以内

AOU（事務局東京、入江昭造会長）では、会員傘下のゲーム場で昨年十一月実施したプレイヤーへのアンケート調査の結果を「平成八年度ゲームセンター利用者調査」（A4版）としてまとめ、このほど発表した。

この調査はAOUが九〇年から毎年行なってきているものだが、九五年から「ゲームの日」イベントの一環として扱われることになり、JAMMAとNSAが加わり三団体によるゲームの日実行委員会が企画を担当。調査結果の集計、まとめはAOUが独自に行ない冊子を作成した。

調査はAOU会員傘下のゲーム場にアンケートに前回と今回はAM自販一―三十日の間プレイヤーに配布され、郵送により回収。ハガキの配布枚数は前回と同じ五十万枚だが、回収枚数は一万三千三百七十六枚で、前回（二万二千四十五枚）より四〇%も減少し二・七%の回収率にとどまった。

「TVゲーム」「ドライブゲーム」「ガンゲーム」「体感ゲーム」と羅列し、戸惑うような分類となっている。その結果TVゲームが全体の五八%と最も多く、次いで「景品の出るゲーム」が五二%、以下メダルゲーム、ドラ

うち有効回答枚数は一万三千三百十二枚となっている。

集計結果によると、回答者の男女比率は男性六二%、女性三八%で女性客が九四年以降増加傾向にあることを示し、とくに前回と今回はAM自販機ブームを反映し主婦など女性が急増した。

アンケートの質問は全部で十項目ある。うち、好きなゲーム機についての質問は、十一種のジャンルとその他の計十二項目から三つを選ぶ形だが、数は一ヵ月に一―三回が二八%、四―五回と六―十回がいずれも二二%で、全体の七二%が十回以内と回答。店内での滞留時間は一時間以内が三九%で最も多く、一―二時間が三三%で、約七〇%の客が二時間以内としている。一方、一ヵ月に十六回以上、一回の滞留時間TVゲームの中での好きなジャンルは、格闘ゲームが圧倒的に多く、続いてスポーツ、シューティング、パズル、クイズの順となっている。

またゲーム場へ行く回数は一ヵ月に一―三回が二八%、四―五回と六―三時間以上という常連客も一八%いる。

一回当たりの消費金額は半数が千円以内で、これを含む八〇%が以内と回答しており、二千円以上は前回に比べ大幅に減少した。

従業員の態度や言葉遣いなどの「感じ」については「普通」が四割弱と多いが、「悪い」と回答した割合が前回より数ポイント増え約四%となっており、同報告書では「改善努力が要求される」としている。

また「いやな思いをしたことがある」との回答が二五%あり、その理由で最も多いのが「機械の故障」で一四%。これは前回よりやや減ったものの、「いやな思い」の大きな原因であることに変わりはなく、「改善にはほど遠く、機械の故障はサービス以前の問題」とAOUは指摘している。

このほか、ゲーム場へ行くのは景品取得よりもゲーム自体が目的と回答した者が圧倒的に多いこと、また友だちや家族で行く者が過半数を占めることなどが明らかとなっている。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一統合事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-8 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話011(841)0248(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話06(334)6336(代表)
電話092(452)6843(代表)
電話082(293)7979(代表)
電話052(702)3003(代表)
電話022(287)0930(代表)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

ナムコ「ナンジャタウン」
入園百万人達成
「ワンダーエッグ2」に新ソフト

ナムコが九六年七月にオープンした都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）の通算入園者数が四月二十日に百万人を突破した。百万人目は東京・杉並の佐藤茜ちゃん（五歳）で、父親亘浩さん、母親文代さんと親子三人で初めて訪れたもの。

百万人達成セレモニーはナンジャタウンの入口ゲート内スターロードと福袋神社前の二ヵ所で行なわれ、茜ちゃんへは百万人目の認定書とともに「無期限フリーパスポート」、記念品などが贈られた。

ナムコの都市型テーマパークはこのほか「ワンダーエッグ2」（東京・世田谷区玉川）があり、ゴールデンウィークの四月二十六日から五月五日までで、ナンジャタウン八万人、ワンダーエッグ2五万人の計十三万人が訪れた。ナンジャタウンでは五月三―四日、入場制限をするほどで、四日はオープン以来最高の一万六千八百五十一人が入園した。

「ナンジャタウン」入園100万人目の佐藤茜ちゃんを迎えたようす

三月末までの九六年度入園者数は、ナンジャタウンが九六年七月六日開園から約九ヵ月で九十二万千二百四十九人。初年度百二十万人が当初目標なので、順調に達成する予定。ワンダーエッグ2は十二ヵ月で八十一万二千四百五十四人（目標八十万人）だった。

ナンジャタウンでは、のら猫ナンジャヴの事件簿」のシナリオが四月二十六日から新しくなり、またワンダーエッグ2でも映像シミュレータ「ミラクルツアーズ」に新映像ソフト「RGBアドベンチャー」が導入された。こうしたソフトの入れ替えやイベントの導入が強みとなっている。

バンプレスト
家庭用開発移転
新子会社、バンプレソフトに

㈱バンプレスト（本社同、石上幹雄氏▽監査役、城川敏雄氏。

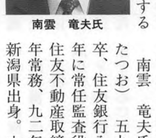
㈱バンプレソフト＝東京都中央区日本橋大伝馬町十の八、タキトミビル3F、☎3662―5077。なお㈱バンプレストのコンシューマー事業部も同じ事務所に移転した（☎3662―5521）。さらにその大阪営業所も移転した（☎356―7677）。

バンプレストはバンダイの八〇％子会社で、家庭用ゲームソフト、業務用ゲーム機の開発メーカー兼オペレーター。バンプレソフト発足に伴い機構改革、人事異動を実施した。

サノヤス・ヒシノ明昌
新社長に南雲氏
大野社長は副会長に昇格

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）は四月三十日、次期社長として住友不動産㈱の南雲竜夫専務を迎えることになった。大野社長は代表権は留任する。

六月二十七日の定時株主総会後の取締役会で正式に就任する。大株主の住友銀行出身である南雲氏を迎えて若返りを図る。


南雲 竜夫氏

南雲 竜夫氏（なくも・たつお） 五九年東大法卒、住友銀行入行。八六年に常任監査役。八七年住友不動産取締役、八八年常務、九二年から専務。新潟県出身。六十一歳。

興ビル19F、ゴン・ウェイ所長。

天津事務所＝天津市南京路75号、天津国際大厦25F、張勇所長。

大連事務所＝大連市西崗区中山区147号、森茂大厦21F、焦韶華所長。

人事異動

バンプレスト（4月1日）戦略事業室長、常務吉田明氏▽兼新規事業部長、取締役CM事業部長吉川昌之氏▽AM事業部長（経営企画室長）神田正明氏▽PZ事業部長、伍賀槌太氏▽LC事業部長直一也氏。

▼機構改革＝①新規事業部を新設、②戦略事業室を新設、③CM事業部開発課とソフト開発部および㈱バンプレ企画を統合、㈱バンプレソフトとして発足させる。

サノヤス・ヒシノ明昌（4月30日）顧問、住友不動産専務南雲竜夫氏。（6月27日）副会長（社長）大野伊左男氏▽社長（顧問）南雲竜夫氏。

ナムコ（5月1日）社長室部長、奥山憲次氏。

テクモ（5月6日）経営企画室長、石村曜氏。

阪急電鉄（4月25日付＝以下は創遊本部関連分のみ）取締役兼オーエス社長（常務創遊本部長）荒木義男氏▽創遊本部長（鉄道本部副本部長）常務木下成氏。

（5月6日）創遊・創遊統括室長（鉄道・資材部長）葛原毅氏▽オキシ＝に出向（創遊・創遊統括室長）柳谷篤広氏。

事務所一部移転

㈱サンワイズ・テクニカルセンター＝東京都調布市多摩川一丁目二十九の十八、サービスチーム（☎0424）41―7701、R&DP生産管理グループ☎7700。

ヒューマン㈱・経営企画室＝東京都武蔵野市吉祥寺南町二丁目八の七、吉祥寺セキネビル4F、☎（0422）70―7784、情報開発部☎7783、コンピュータキッズFC本部☎7778、エデュケーションセンター☎7785、広報宣伝課☎7792。

コナミ㈱・AO事業部＝東京都港区六本木一丁目四の三十、25森ビル8F、☎3586―7589。

論潮
続・10円ゲーム

オペレーション収入はもし「プリント倶楽部」などのAM自販機がなかったとしたら二〇％ほど落ち込んでいただろう、と言われる。消費税率が一段高く引き上げられるよりも、収入が落ち込むほうがオペレーターの身に一層こたえるので、こうした状況は深刻である。しかもAM自販機はクレーンゲーム機とともに材料、景品の仕入れが伴うので、見返りのない純粋なAMゲーム機とは収入の意味が違う。

他方、メーカーの多くは家庭用TVゲームソフトの開発、販売に力を入れており、それだけ業務用の開発、販売に対する意欲が感じられなくなってきている。業務用市場の回復は、市場を拡大するだけのエネルギーを持つ新ゲーム開発しかないと思うのだが、そういう兆しはまだ見えてきていない。

風営法で変則的に制限されたオペレーション事情についても本当は改善されなければならないのに、業界、行政ともにほとんど取り組む姿勢を見せてはいない。行政側は「カジノバー」、「10円ゲーム」などの遊技機賭博や、喫煙、怠学による少年補導の例があると注意を促しても、業界側は当事者が明らかにしないため、一層混乱しているように見える。なぜ問題点を明らかにしようとしないのか。

TVゲームの無断コピー問題など、業界発展の歴史のなかにはいろんな問題点があったが、放置して解決したことなどはひとつもなかったのではないだろうか。当事者たちは、別に対立する必要はないのだろうか。

年補導については業界側の責任がどこにあるのか不明確なので、耳の傾けようがない――そういう状況ではないだろうか。

ものごとを解決するには、問題点を明確にする必要があり、明確にした時点で実は解決の見通しがついている、ということがよくある。しかしゲーム場をめぐる風営法の問題点は、行政を含めた当事者が明らかにしないため、一層混乱しているように見える。なぜ問題点を明らかにしようとしないのか。

TVゲームの無断コピー問題など、業界発展の歴史のなかにはいろんな問題点があったが、放置して解決したことなどはひとつもなかったのではないだろうか。当事者たちは、別に対立する必要は動を開始しており、中国・香港市場に計五ヵ所の拠点を設けたことになる。

コナミ、駐在員事務所
中国に3カ所増設
中国・香港に計5カ所拠点

コナミは四月二十一日、中国の上海、天津、大連に駐在員事務所を開設すると発表した。これまで中国には北京駐在員事務所があり、また九六年十一月には香港コナミが活

上海など三カ所では業務用の本格進出をめざして、まず市場調査、情報収集から開始すべく、四月末までに開設。それぞれコナミ本社から派遣された中国人社員が事務所長となる。

上海事務所＝上海市淮海中路918号、久事復

RV-CAR
大型バッテリーカー
最小回転半径：4.0m
単両総重量：500kg
最高速度：20km/h
乗車人員：4名
登坂角度：7°
長さ×幅×高さ：3060×1150×1770mm
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
本社：徳島県徳島市東沖洲2丁目26-13 〒770
TEL.0886-64-6190(代) FAX.0886-64-6191
営業本部：大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 〒599-03
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195
ASAHI AMUSEMENT MACHINE

ゲーム場市場は微減で停滞 遊園地は4年連続マイナス

余暇開発センター調べ「レジャー白書97」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析や今後の見通しなどについて、九六年（平成八年）の調査結果をまとめた「レジャー白書97」が㈶余暇開発センター（東京・霞が関、宮野素行理事長）から四月二十四日発表された。

それによると余暇市場全体は同調査開始（七十七年）以来、前回まで伸び続けてきたのが今回初めて前年比マイナス成長となった。ゲーム場市場も再びマイナスとなり、わずかだが縮小した。遊園地分野は四年連続縮小傾向にあるが、その減少率は小さくなっている。

一方、家庭用TVゲーム、業務用カラオケ分野はいずれも堅調な伸びを示した。

「レジャー白書」は、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表してきているもので、今回で二十一回目となる。

八十九種目の余暇活動を対象に、①スポーツ（二十七種目）、②趣味・創作（三十種）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）と四部門に分類し、各部門および種目ごとに細かい調査、分析を行なっている。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同「テレビゲーム・ゲームソフト」、カラオケ関係は「カラオケボックス・ルーム」、また遊園地やテーマパークは観光・行楽部門の「遊園地・レジャーランド」の種目となっている。

調査は、全国の十五歳以上の男女四千人を対象に、各余暇活動への年間の参加回数や消費などについてアンケート方式で昨年十二月に実施した。その結果、有効回収数は三千二百五十七（回収率八一・四%）となった。

これに同月現在の総務庁統計局推計による十五歳以上の人口一億六百三十二万人（うち男性五千百六十六万人、女性五千四百六十六万人）を掛け合わせて推計、分析したもの。またこれとは別に、余暇関連産業の事業所を対象にしたアンケート調査も行ない、経営動向などをまとめている。

九六年の余暇市場全体については、市場規模が八十四兆四千五十億円で前年比一・五%減となり、過去二十年間で初めてのマイナス成長となった。

同年の国民総支出（名目）は五百五兆八千百二十八億円で前年比三・九%増、民間最終消費支出（名目）は二百九十九兆四千四百一億円で同三・一%増と、いずれも堅調な伸びを示しているものの、余暇市場の落ち込みが大きい。

この落ち込みについて同白書は、「規模が極めて大きいパチンコ市場（余暇市場の三割を占める）の売上げダウン（前年比七・五%減）によるもの。しかしパチンコ分野を除く余暇市場を見ると、九三年に〇・九%減となっている。

AM自販機で客数は増加

ゲーム場の九六年の市場規模は五千七百六十億円で、前年の五千七百八十億円に比べ〇・三%減少した。

これまでの推移を見ると、新風営法施行の八五年から三年間下降線をたどり、八八年から回復に転じ五年間上昇を続けたが、九二年をピークに二年連続で落ち込んだ。九五年には微増となり回復への兆しがあるかのように見えたが、九六年はまたマイナス成長となり厳しい状況が依然として続いていることを示した（**左のグラフ参照**）。

同白書では、「人気ゲーム機の不在で売上げの減少傾向が続く中、『プリント倶楽部』が女子高生を中心にブームとなったが、この一機種で全体の売上げの減少分をカバーするまでには至らなかった」と分析。また「都市型の複合ビル内や、郊外型の大型小売店などと複合した大規模店舗の出店は活発である。過当競争で同一エリア内のパイの奪い合いが続いており、企業間、施設間の格差は一段と大きくなっている」としている。

次にゲーム場の参加人口（年間一回以上行なった人）については、市場規模とは逆に前年比五・四%増の二千五百二十万人となった。参加人口の推移を見ると（**下のグラフ参照**）、九四年まで順調に増え続け、九五年で二・〇%減と初めてマイナスを示したが、九六年には過去最高となっており、AM自販機により新しい客層が増加したものと見られる。

これに伴い、余暇活動全体の参加人口に占める割合を示す参加率も三・七%（前年二二・六%）と増加。また一回当たりの平均消費額は八百八十円（同七百三十円）と増えたが、年間の参加回数が平均十二・八回（同十三・一回）と減ったため、全体としては売上げが若干減少したことになる。

参加人口を男女別、年代別に見ると（**次ページの棒グラフ参照**）、男女の割合は男性五三・六%、女性四六・四%で、女性が急増した前年とほぼ同じ比率となり、女性客が定着したことを示した。

同白書では、「かつて男性客中心だったゲームセンターは、この十年間で女性客が約三倍に増えた。店舗の健全化などで女性ファン獲得に成功した好例」としている。

年代別の割合では、男女とも十一二十代に集中している。前年に比べると男性の二十代と女性の三十代がそれぞれ大幅に増えている。

都道府県別の参加率では、千葉県が最も高く、次いで東京、愛知、埼玉、岐阜、兵庫の順で続いている。

家庭用TVゲーム

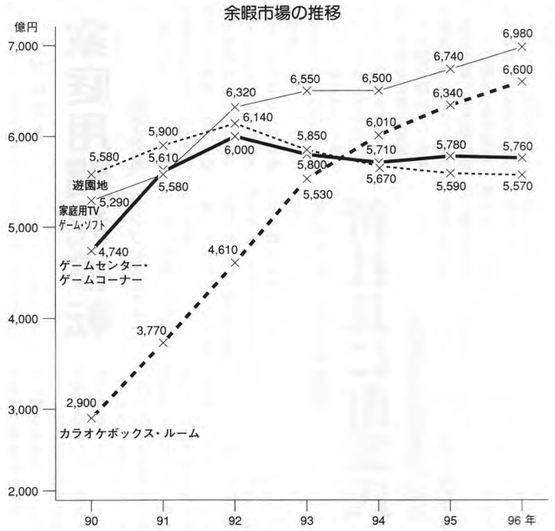
一方、家庭用TVゲーム（ゲームソフト、ミニ液晶ゲームを含む）市場は過去最高の六千九百八十億円となり、前年比三・六%増と堅調な拡大傾向を示している。

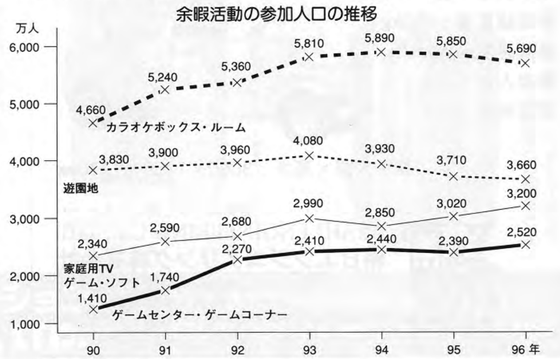
同白書では、「32ビット機の本格普及、とくに『プレイステーション』の健闘が際立っている。また夜間でも気軽に買えるコンビニでのソフト販売が好調。とくに『ファイナルファンタジーVII』の全販売本数の七割がコンビニで売れたほどだ」としている。

家庭用TVゲーム分野の参加人口は前年比五・九%増の三千二百万人となり、参加率も三〇・一%（前年二八・六%）と伸びた。

また年間平均参加回数は四十一回（前年三十九回）と増えたが、年間消費額は一万（三千三百円）同一万一千四百円）とわずかに減少した。

参加人口の男女別は、男性五八%、女性四二%





で前年と変わらない。年代別では前年に比べると、男性は二十代が増えたが三十代が減少。女性は各年代とも増え、とくに十代と三十代が大幅に増加したのが目立つ。

同白書では、「ここ九年間の動きを見ても順調に伸びてきており、とくにここ二年間は32ビット機の普及で若年層から大人まで底辺が広がってきている」としている。

遊園地分野の市場

遊園地、テーマパークの市場規模は五千五百七十億円で、前年比〇・四%減少となり、九三年以降四年連続のマイナス成長となった。ただしその落ち込み率は小さくなってきている。

同白書では、「入園者が増えているところもあるが、一方で入園者数の低迷により閉鎖に追い込まれた遊園地も数ヵ所あり、施設間格差がはっきりしてきた。また病原性大腸菌O—157の影響でプールの入場者数が大幅に落ち込み、園内飲食の売上げも低調だった。遊園施設のリニューアルや新機種導入も盛んだが、ライフサイクルが短いため投資回収が苦しい状況だ。しかし新機種を入れないと入園者数を維持できないというジレンマが続いている」と分析。

参加人口は三千六百六十万人で前年比一・三%減、参加率も三四・四%（前年三五・一%）と、いずれも三年続けて低下している。

しかし年間平均活動回数は三・二回（前年三・一回）、一回当たりの消費額は六千三百八十円（同五千八百七十円）といずれも増えている。

参加人口の男女別比率は男性四六%、女性五四%で、前年に比べ女性が少し減少した。年代別では女性の十代、二十代が大幅に減ったのが目立つほか、男性の二十代と三十代が増加した。

遊園地市場は九二年をピークに縮小を続け、参加人口、参加回数ともに減ってきてはいるが、消費額が増えていることから大幅な落ち込みには至っていない。しかし他のAM関連の市場では増加傾向にある女性客がこの分野では減っていることが、低調を続けるひとつの要因ともなっている。

カラオケボックス

カラオケボックス・ルームの市場は六千六百億円で、前年比四・一%の伸びとなり、これまで堅調に推移してきている。

同白書では、「増加の一途をたどってきた施設数は、前年の微増から横ばい傾向になった。ただし零細店は淘汰され、大資本チェーン店の出店は続いている。売上げに占める飲食比率が上がり、単価アップに寄与しており、今や酒場やバーなどの売上げを奪う存在となった」と分析している。

しかし参加人口は前年比二・七%減の五千六百九十万人、参加率も五三・五%（前年五五・四%）と減少した。それでも余暇活動八十九種目の中で第四位の参加人口を、ここ数年維持している。

年間の平均活動回数は十・二回（前年十・五回）、一回平均消費額は千七百八十八円（同千七百六十円）でいずれも前年並み。

参加人口の男女別比率は男性五二%と女性を少し上回っており、これはこれまでとほぼ同じ比率で変わりはない。年代別では男性の三十代と六十代、女性の二十代と六十代が増加し、女性の三十代と五十代が減少した。全体として男性は二十代、女性は十代の参加率が最も高い。同白書では「参加率は二年続いて低下し、これまでの上昇傾向に歯止めがかかったもよう」と分析している。

業界天気「雨もよう」続く

事業所へのアンケート（百二十八事業所）は利用客数と売上げがともに●→◑、利益が●→●と厳しく、収支は◑→◑で横ばいとし、全体では四年続きの大雨●が◑となり、やや回復すると予想している。なお九六年の平均客単価は千二百円で、前年と変わらないと回答している。

同様に**遊園地分野**（百八十八事業所）は、利用客数、売上げ、利益がいずれも◑→○で好転を予想。ただ収支は●→◑とし、全体では◑→①となるとしている。客単価は前年より千円増え二千四百円となった。

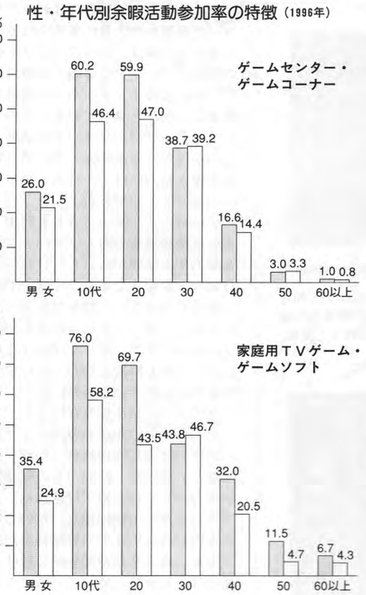
カラオケボックス（百五十三事業所）は、利用客数が●→◑と少し増加したが、売上げ、利益は悪化させた。この過大なギャンブル性を抑制する方向で〝業革〟を推進すべきであろう」と厳しく指摘している。

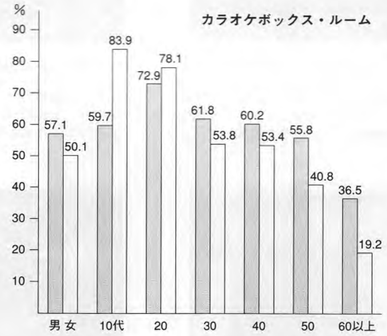
オペレーター（百二十八事業所）は利用客数と売上げがともに●→◑、利益が●→●と厳しく、収支は◑→◑で横ばいとし、全体では四年続きの大雨●が◑となり、やや回復すると予想している。なお九六年の平均客単価は千二百円で、前年と変わらないと回答している。

同様に**遊園地分野**（百八十八事業所）は、利用客数、売上げ、利益がいずれも◑→○で好転を予想。ただ収支は●→◑とし、全体では◑→①となるとしている。客単価は前年より千円増え二千四百円となった。

カラオケボックス（百五十三事業所）は、利用客数が●→◑と少し増加したが、売上げ、利益は悪化させた。この過大なギャンブル性を抑制する方向で〝業革〟を推進すべきであろう」と厳しく指摘している。

このほか同白書では今回、特別レポートとしてパチンコ分野を採り上げており、その中で「パチンコは行き過ぎたギャンブル性の結果、市場を縮小し参加人口を減少させ、社会的イメージも極端に悪化させた。この過大なギャンブル性を抑制する方向で〝業革〟を推進すべきであろう」と厳しく指摘している。





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
両ドアを強靱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。カラーは二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S.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。
ホームページアドレス http://shop.fsi.co.jp/asahi/
★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

namco

「ノックダウン」ユーザーの皆さまへ

平素は当社製品をご愛用いただきまして、まことにありがとうございます。
また、当社アーケードゲーム機「ノックダウン」及び「ノックダウン90」につきましては10余年に渡り変わらぬご愛顧をいただき、かさねて厚く御礼申し上げます。
さて、「ノックダウン」及び「ノックダウン90」はプレイヤーの安全を十分に考慮して設計されておりますが、同時に日常の点検・メインテナンスと、定期的な消耗部品の交換とを必要とする機械です。

メインテナンスが不十分であったり、老朽化した消耗部品をそのまま使用されていますと、プレイヤーが不測の怪我をされる可能性があります。お店の方々におかれましては、プレイヤーの安全をはかるため、定期的な消耗部品の交換を確実に行ってくださいますようお願いいたします。

なお、このたび当社では、「ノックダウン」及び「ノックダウン90」ユーザーの皆さまに両製品をより安全に運営していただくため、下記のサービスをご用意させていただきました。何とぞご利用くださいますようお願い申しあげます。

〈専用グローブ〉　＊無料配布（期間限定）

プレイヤーのよりいっそうの安全のためには、専用グローブのご使用が有効です。
1997年7月末日までにお申し込みいただいたユーザーの皆さまには、現在お使いになっている「ノックダウン」または「ノックダウン90」1台につき、専用グローブ1セット（右利き用・左利き用各1個　頒価15,300円相当）を**無料で提供**させていただきます。
なお、1997年8月1日以降は、右利き用または左利き用いずれも1個につき7,650円（税別）で頒布させていただきます。

〈メインテナンス・マニュアル〉　＊無料配布

発売から相当の年数を経過し、最近では部品の老朽化した機械、メインテナンスの不十分と思われる機械が少数ながら店頭に見受けられますことから、当社では、「ノックダウン」及び「ノックダウン90」の日常の点検・メインテナンス・部品交換をわかりやすくご説明した「メインテナンス・マニュアル（取扱説明書・増補）」を作成しました。
この「メインテナンス・マニュアル」をご希望のユーザーの皆さまには無料で提供させていただきます。
詳しくは下記担当者までご連絡ください。

【無料配布　お問い合わせ先】
ご希望の方は本機筐体正面に表示されている機器番号をお調べの上、下記までお問い合わせください。なお、送料のみ（着払い）ご負担願います。
株式会社　ナムコ　販売管理部　販売管理課　担当：今村
☎ 03-3756-2311（大代表）
FAX 03-3756-5967

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本　社		〒146	東京都大田区矢口2-1-21	03（3756）2311（大代）
販売一部	（東京）	〒146	東京都大田区多摩川2-8-5	03（3756）2311（大代）
	（札幌）	〒003	北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2	011（822）5002（代）
	（名古屋）	〒461	愛知県名古屋市東区泉2-24-27	052（933）6305（代）
販売二部	（大阪）	〒564	大阪府吹田市江の木町20-10	06（338）3511（代）
	（福岡）	〒812	福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	092（474）5605（代）

業界関連 インターネット・ホームページ

URLめぐり
第4弾

http://www.sigma.co.jp/

シグマは新規出店情報、新規マシン、イベント情報などのリリース、全店舗情報、会社紹介、採用情報など充実。

http://www.kyoto.xaxon-net.or.jp/～sugita/psikyo.htm

彩京は業務用「ソルディバイド」のほか、家庭用ソフトを紹介。開発スタッフ募集ページもある。

http://www.at-m.or.jp/～arika/

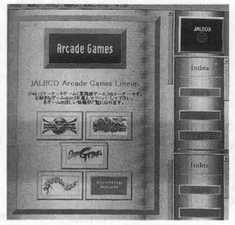
「ストリートファイターＥＸ」で知られるアリカは、同ゲームの映像博物館や技表情報、そして会社案内など掲載。

http://mediawars.or.jp/～fuuki/

京都に本拠を置く富貴商会は、東南アジアにも強く韓国ゲーム事情、中古基板コーナー、基板の話など解説が多い。

http://www.seta.co.jp/

セタは家庭用ゲームソフトに重点を置いて、これまで開発したソフト一覧や業務用麻雀ゲームなどを掲載している。



http://www.jaleco.co.jp/

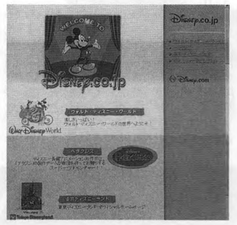
ジャレコは業務用ページでゲーム紹介するほか、家庭用ページ、直営店ページ、アクアリウムなどそれぞれ紹介。

マルチメディア型と呼ばれるパソコンが急速かつ大量に普及されるようになったのは、マイクロソフト社のＯＳ「ウィンドウズ95」出荷以来で、それ以後インターネット関係も急速な広がりを見せている。このマルチメディア型パソコンでは必要なものがほとんど全部揃っていて、電話回線と結ぶだけでインターネットにつなぐことができる。

とは言えインターネットを利用するには接続業者であるプロバイダーと契約する必要があるし（ＣＤ―ＲＯＭなどを使ってオンラインでできる場合も増えた）、標準プロトコルであるＴＣＰ―ＩＰに合わせてパソコンをセットアップしなければならない（これも解説記事がどこにでも用意されるようになった）。

ホームページを見るだけなら、インターネットにかかる費用は、プロバイダーに支払う接続料（年額・月額などの固定制、時間ごとの従量制があるが、これも値下げされた）とプロバイダーの接続地点（たいていは市内にある）までの電話料金だけである。あまり長時間接続し続ける場合はともかく、思っているよりそうコストはかからないので、利用する価値は十分あると思われる。

アミューズメント通信社
http://www.age.or.jp/x/e-kuni/am.press.htm/amindex.html



http://www.disney.co.jp/

日本語版のディズニー社のページからは、ウォルトディズニーワールドなどがすべて日本語で楽しむことができる。

http://www.toei.co.jp/eigamura/index.htm

「バディオス」をオープンさせた東映太秦映画村は、ＵＲＬがこの１年間で２回も変わったが今度は本格的だ。

http://www.sega.co.jp/gamesoft/warashi/home.html

ＴＶゲームソフト開発の童（わらし）は会社案内、「紫炎龍」など業務用、家庭用のゲームソフトを紹介。

http://www.riverservice.co.jp/

リバーサービスは、詳しい会社案内、中古ゲーム機の在庫リスト（注文することもできる）などを掲載。

http://www.gameworks.com/

セガ・ゲームワークスのホームページはもっぱら「ゲームワークス」事業の紹介。ニュースレリースも掲載。

http://www.midwaygames.com/

米国のミッドウェーゲームズ社は、「クルージンワールド」など業務用と、家庭用ソフトを紹介。会社説明もある。

http://www.dataeast.com/

米国のデータイーストＵＳＡ社は、業務用ＴＶゲーム機「アベンジャーズ」、「スタジアムヒーロー96」など紹介。

http://www.atarigames.com/

今年25周年を迎える米国アタリゲームズ社は、略歴のほか、業務用ＴＶゲーム機、家庭用ソフト、販売網など紹介。

最新のCG技術が最高の爽快感を生む!!

MAXIMUM FORCE

気分スッキリ！痛快ガン・アクション!!

MAXIMUM FORCE™

TM&©1997 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.

マキシマム・フォース

●最新のCG技術で表現された各ステージは、アクション映画さながらの迫力!このリアリズムがドラマを生むのだ!!

●画面に登場するものはほとんど全て破壊できる!だから最高にスカッとするのだ!!

●ターゲットを、ある特定のパターンで壊すことで秘密の隠し部屋に入ることができる!1度ゲームをクリアしたプレイヤーも、パーフェクトを目指したくなる、という仕掛けだ!!

販売元／株式会社エス・エヌ・ケイ
開発元／ Atari Games Corporation.

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!

近日発売予定

B・O・Fマスコットキーホルダー

NEOMINI専用　SNKオリジナル

200個入り 5種類 OP価格27,000円

SNK人気キャラクター達によるスーパーバンド『B・O・F』(バンド・オブ・ファイターズ)がかわいい布製のぬいぐるみキーホルダーになりました！　サイズ:全長約8.5cm　※実際の商品にはボールチェーンが付きます。

©SNK 1996

カラーは6種類

ネオミニ

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
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
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 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
東京特機事業部 〒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)2733 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)6364 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
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島社在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松社在 〒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
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

The Future Is Now SNK®

NEO プリント Multi™

ネオプリントマルチ

ネオプリマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

上段のスロットにはネオプリマルチカセットを。
下段のスロットにはタイムリーにリミテッドカセットをセット。

2本のカセットが使えるのはネオプリントマルチだけ！

貴店のネオプリントがネオプリントマルチになる！改造キットも登場!!

◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式
◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能
◆信頼性の高いロール式プリンターを採用

●使用電源：AC100V±10 (50/60Hz)
●消費電力：260W
●本体重量：134kg ●本体外形寸法(mm)：幅680×奥行1227×全高1925

カスタム・フレーム
(受注生産フレーム)
ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

ネオプリ ASIAN アジアンフレーム

オリジナルカーテンもご用意!

中国、香港、インドなどなど。アジアのテイストがたっぷり！イケてるフレームがそろってます。

ネオプリアジアンフレーム

リミテッドカセット

全20フレーム

ネオプリ AB.A.O.B型 フレーム

オリジナルカーテンもご用意!

血液型をモチーフに、ユニークなフレームが満載。

ネオプリAB・A・O・B型フレーム

リミテッドカセット

全20フレーム

みんなのハートをキャッチするフレームカセット勢揃い!

ネオプリ テディベアフレーム　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム

ネオプリ ダルメシアンズ　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム

ネオプリ 星座フレーム　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム

ネオプリ まねきねこ　好評発売中　リミテッドカセット　20フレーム

速報　ネオプリ水族館フレーム(仮称)　ネオプリおばけやしきフレーム(仮称)　ネオプリ開運フレーム(仮称)　ネオプリカジノフレーム(仮称)　発売予定!!

楽しさと高インカムを生み出す新作フレームが今後も続々登場します。ご期待ください！

© SNK 1997

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

7月25—27日、サンパウロで5回目

南米AM機展

日本のメーカーが進出して成長

南米ブラジルのサンパウロで総合AM機器展、SALEX（サウスアメリカン・アミューズメント・レジャー・エキスポ）97が七月二十五—二十七日に開催される。ブラジルの業界誌「ゲームズニュース」と、英国のワールドフェア社（「ユーロスロット」などの発行所）が共催するもので、今年は五回目となる。

日本から距離的には最も遠い国のひとつであるブラジルのAM機事情はあまり知られていないが、このところ大きく成長しつつある。SALEX主催者によると、ブラジルでのTVゲームブームは最初タイトー「スペースインベーダー」によってもたらされた。

これは七九年ごろタイトーのブラジル子会社から供給されたが、すぐさま無断コピー品が出現。八一年から九二年までさまざまなコピー品が氾濫する国となった。九三年以降、韓国や台湾、香港などコピー品の供給元となってきた国でのコピーメーカー取締まりが実施されたのに伴い、南米でのコピー品の氾濫は少なくなってきた。

九二年に日本からSNKが「ネオジオ」を、カプコンが一連の格闘ゲームを導入、両社のブラジルでのマーケティングが始まった。九六年にはミッドウェストAM社がブラジルに進出。九七年にはコナミが進出することになっており、いよいよ業務用市場が活発になると見られている。

フリッパーはタイトーのブラジル子会社が製造していたこともあり（七八年に五千台製造したこともあるが、後に撤退した）、今日もなお盛んである。このほかリデムプションゲーム機、キディライドなどの市場もある。

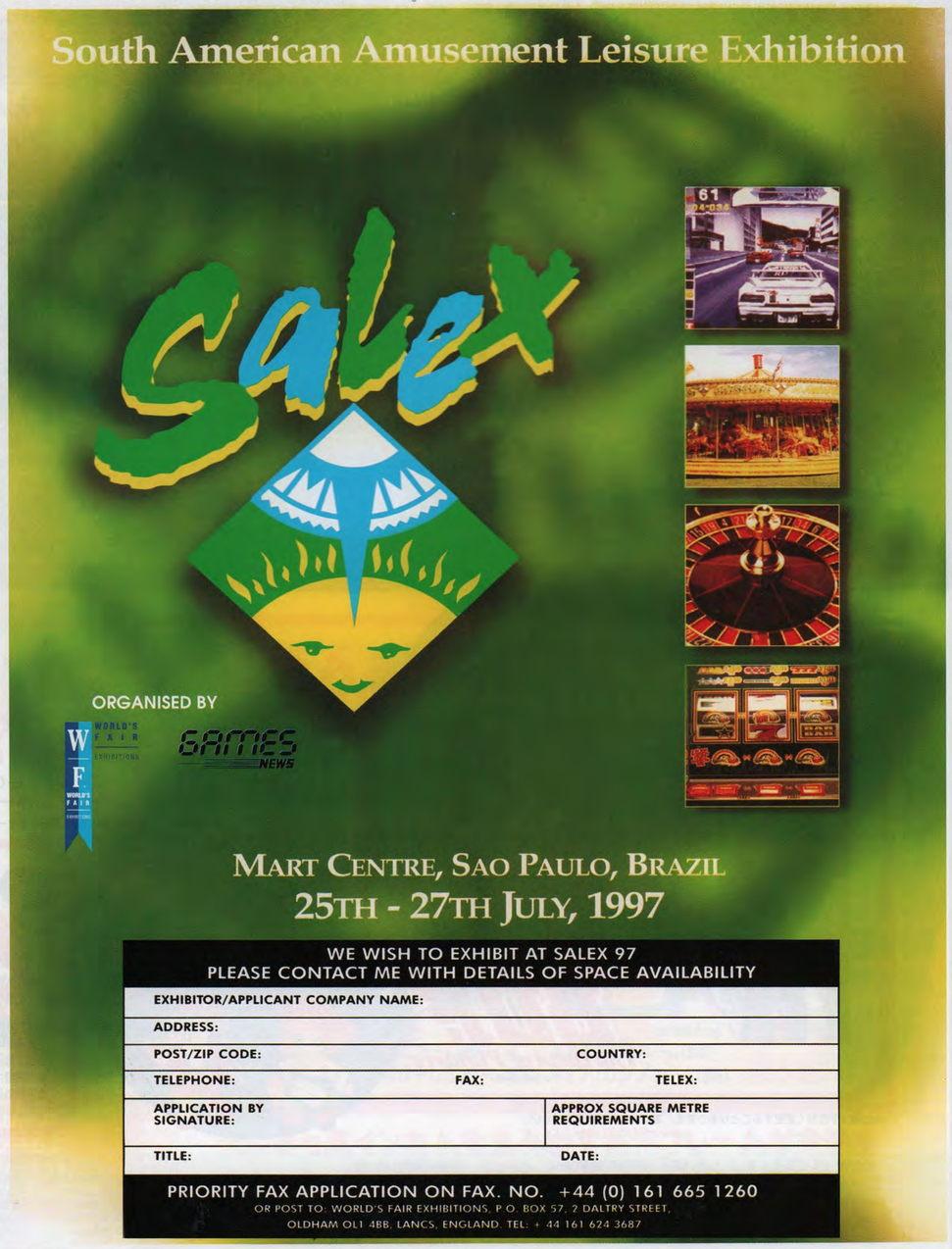
ブラジルは長年インフレに見舞われてきたが、九四年を境に国内経済は安定化し、インフレも収束した。もうひとつの問題点、関税についてもやっと解決した。

関税は九二年に大幅緩和された。それまでの十七年間、関税が高すぎたため国産品で間に合わさなければならなかったので、九二年以降はとくにAMゲーム機の需要が大きかった。

関税は九二年以降二〇%まで引き下げられ、一部については〇%となった。今日AM業界関連品の多くは課税されなくなった——とSALEXの主催者は説明している。

ブラジルのAM業界はここ二年間、クレーンゲーム機ブームに湧いている。これらの機械は米国、日本、台湾、イタリア、スペインなどから輸入されたもので、まだ当分続くと見られている。

ブラジルではギャンブル機器が原則的に禁じられているが、このほどカジノが五十一年ぶりに解禁となった。カジノは各州に一ヵ所、試験的に開設が認められているもので、これはAMゲーム場、遊園地、ボウリング場などとは明らかに区別されている。SALEX自体はAMゲーム機、乗物機などの出品が中心となる。リーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は四月二十一日付で、ブラジルに一ヵ所、試験的に開設が認められているもので、これはAMゲーム場、遊園地、ボウリング場などとは明らかに区別されている。SALEX自体はAMゲーム機、乗物機などの出品が中心となる。リーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は四月二十一日付で、ブラジルのエルトリコのカジノホテル経営部門をスピンオフ（株式分配を伴う分社化）することを明らかにした。このカジノホテル部門の新会社は、WHGリゾート&カジノ社となる。WMS社は昨年六月以来、子会社再編を進めており、①業務用と家庭用のTVゲーム機製造子会社——ミッドウェーゲームズ社、②ギャンブル機とフリッパーの製造子会社はそれぞれWMSゲーミング社、ウィリアムズ・エレクトロニクス社などとなっている）、③今回分社化したカジノホテル経営子会社——の三部門に分かれている。これら三部門のうち①と③について株式が上場されることになる。



米国WMS社

カジノ部門分離

WHGリゾート&カジノ社に

米国WMSインダスト

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国BPBの「スペースショット」で

SCEがスポンサーに

名称も「プレイステーション・ザ・ライド」

英国最大の遊園地、ブラックプール・プレジャービーチ（BPB、ブラックプール、社名は遊園地名と同じ）はこのほど、「プレイステーション」を展開しているソニー・コンピュータエンタテインメントUK社（SCE・UK社）と提携。米国S&Sスポーツ社の「スペースショット」を導入し、「プレイステーション・ザ・ライド」として六月初めに営業運転を開始することになった、と発表した。

BPBの年間入園者数は九六年で七百五十万人（世界の遊園地ランキング九位）。遊園地というカテゴリーでは高さ六十四メートル、三十キロメートルという高速で垂直に上昇、このとき四・五Gの重力がかかり、下降はマイナス2Gとなる。十二人乗りで、毎時五百五十人が利用できる。もちろん英国では初登場となる。

BPB社の社長であり九四—九五年期のIAAPA会長を勤めたジェフリー・トムプソン氏は、「同じレジャー産業内の異なる二大勢力が協力し合う、画期的提携だ。『プレイステーション』という世界的なブランドを付けることで、互いに宣伝効果を上げることができる」と語っている。

SCE・UK社のレイ・マギレ社長は、「英国で最も入場者数の多い遊園地と、最も普及しているテレビゲームシステムの提携で、一段と人びとを興奮させることになる」と語っている。

なお両社の提携条件は一年間、SCE・UK社が二百万ポンド（約四億二千万円）を提供してスポンサーとなるもので、「プレイステーション・ザ・ライド」を通じて「プレイステーション」の宣伝が行なわれることになる。

英国BACTA

会長にスミス氏

射幸遊技中心の業者団体

英国の遊技機協会、BTAの役員会で正式に決まったもので、スミス氏はそれまでの副会長から昇格した。そして副会長にはサイモン・トマス氏（トーマス・エステート社）が選ばれた。

ラッセル・スミス氏はベルフルーツ社をドイツのガーゼルマングループ社と共同で買収したクニック社の社長。クーニックグループは本拠をフランスに置く、ヨーロッパの大手娯楽会社。

BACTAは射幸遊技業からAMゲーム、遊園施設営業と幅広い分野をカバーする業者団体で、主にAWP機（アミューズメント・ウィズ・プライズと称して偶然の遊技の結果現金を払い出すギャンブル機）などの射幸遊技機業者が主導権を握っている。

BACTAは子会社にATE社を擁し、ATE社が主催者となって国際展示会、ATEI（アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル）を毎年一月に開催している。

R・スミス氏

「風とともに去りぬ」の

アトランタにて

今年のAMOAエキスポ

米国のAMOAエキスポは、十月二十三—二十五日、ジョージア州アトランタのワールド・コングレスセンターで開かれる。これまでの同エキスポ出展社などにはすでに出展案内が送付されており、設定された小間を出展社は順次買い上げていく。

展示会の小間を売り出すのは米欧では普通のことで、日本のように申し込みを締め切ってから小間の配置を決めるという方式と考えかたがまったく異なる。さらに、AMOAエキスポなど米欧の展示会はすべてトレードオンリー（業者だけ）で入場登録（レジストレーション）した者でないと入場できない、というのも日本とはまったく異なる点だ。業者だけだと異業種からやプレスも入れないのではないかと言う人もいるが、登録して入ることができる。

AMOAは今年、エキスポに伴い開催される年次総会に向けて重要議案を会員に発表しており、大きな転換点を迎えている。さらに米国業務用の全般的な市場後退を背景に、AAMAの展示会であるASIとの合併話まで取り沙汰されており、大きな曲り角にさしかかっているのは確実のようである。

International Expo'97 ATLANTA October 23-25

International Trade Show	
Fun Asia (Jakarta, Indonesia)	Jun. 6-8
Electronic Entertainment Expo [E3] (Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug. 1-3
Exime (Mexico City, Mexico)	Aug. 13-14
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep. 25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
ENADA (Rome, Italy)	Oct. 16-19
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22
GTI'97 (Taitung, Taiwan)	Nov. 28-30
Forainexpo'97 (Lyon, France)	Dec. 9-12

米国WMS社

AMゲーム好調

第3・四半期まで増収増益

米国のWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は、三月末までの三ヵ月間の第三・四半期の決算を四月二十四日に発表した。第三・四半期の売上高は前年同期比七四・三%増の一億千七百万ドル、純利益は〇・三%減の七百万ドル。九ヵ月間の決算では売上高二九・二%増の三億四千二百万ドル、純利益は九七・四%増の三千二百万ドルと大きく業績を回復している。

WMS社の子会社で同様にニューヨーク証券取引所に上場しているミッドウェーゲームズ社の第三・四半期の決算も同日発表されており、それによると第三・四半期の売上高が一三〇・〇%増の九千九百万ドル、純利益が二・六%増の六百万ドル。九ヵ月間では売上高が四四・九%増の二億九千万ドル、純利益が一〇・三%増の二千七百万ドルとなった。ミッドウェー社の決算には子会社、アタリゲームズ社が含まれている。

WMS Industries Inc. MIDWAY VIDEO GAMES

米国D&Bチェーン

10店目オープン

ロサンゼルス郊外、3月に

米国のデイブ&バスター社（本社グラス、デイブ・カリビュー社長）が展開しているAMゲーム場とレストラン複合チェーン「デイブ&バスター」（D&B）が、初めて西海岸に進出した。

三月十三日、カリフォルニア州オンタリオ（ロサンゼルス郊外、サンゼルスの東の郊外）に出来た「D&B」（約五千六百平方メートル）がそれで、チェーン店としては十番目となることからオープニングパーティーには約一万五千人の招待客が集まったという。

部門別の第一—三・四半期（三月までの九ヵ月間）の売上高比率は、WMS社でTVゲーム八四・七%、フリッパーとノベルティ（その他アーケードゲーム機）八・五%、ゲーミング（ギャンブル機）六・七%となっている。またミッドウェー社では家庭用TVゲーム六四・三%、業務用TVゲーム三五・七%となっている。

WMS社のギャンブル機部門の子会社、WMSゲーミング社はIGT社による特許訴訟で敗訴しており、そのため業績を悪化させている。なおフリッパー部門は前年に比べ二六%減となった。

米国で株式を上場・公開している会社は、三カ月ごとの（四半期ごとの）決算を速やかに発表することが義務付けられており、しかも子会社を含めない単独決算ではなく子会社を含めた連結決算が基本になっている。世界の証券界をリードする米国の基本ルールは厳しくとてもコストがかかるが、それによって公正さが保たれており、米国の証券界の正しい発展が確保されていることになる。

話題のマシン

アタリゲームズ社「マキシマムフォース」

テロ軍団を狙撃

SNKから2タイプのキャビネットで

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、米国アタリゲームズ社製TVガンゲーム機「マキシマムフォース」が、四月二十八日発売となった。

これはテロリストとの銃撃戦をテーマとしたもので、二人用。画面はCGレンダリング処理によるもの。プレイヤーは備え付けのピストルを使用。弾数制限があり、弾丸補充は画面の外へ銃を向けて引き金を引いて行なう。途中でアイテムを撃つと連射可能なマシンガンや強い破壊力のショットガンなどにパワーアップする。また画面上の特定の物体（木箱、監視カメラ、ボトルなど）をすべて破壊するとシークレットルーム（三十種以上）に入り、別のガンゲームが楽しめる。

ステージ（ミッション）は①イースター島の地下核兵器工場、②大銀行、③南米ジャングルの基地と三種類あり、①②は選択できるが、③は①②ともクリアしないとプレイできない。ゲームはライフ制で、敵に撃たれたりテロ以外の人間を撃ったりすると減少し、なくなるとゲーム終了。

マキシマムフォース（50型）

キャビネットは二種類。50ｲﾝﾁ大画面プロジェクタータイプでOP価格九十八万円、29ｲﾝﾁアップライト型で七十三万円。

マキシマムフォース（29型）

アトラスの「ST－V」ソフト

格闘ペアマッチ

「グルーヴ・オン・ファイト」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、TV格闘ゲーム「グルーヴ・オン・ファイト」が五月中旬発売となった。

これは同社「豪血寺一族」シリーズ三作目となるもので、十一人のキャラから二人を選び、タッチで交代させて戦うペアマッチ制の格闘ゲーム。八方向レバーと六つのボタンを操作する。

体力がなくなってきたらもう一人のキャラと交代し、休んで体力を回復させるが、タッチの瞬間に特定操作をすると二人のキャラの協力技〝デュアルアタック〟が使える。また休憩キャラによる援護攻撃も可能。さらに倒された味方キャラを敵に投げると、敵の武器を貫通して飛んでいくという強力攻撃となる。このほかストレスをためての超必殺技など、レバーとボタンの組合わせで多彩な技や防御を駆使する。

セガ社「ST－V」用カートリッジで、OP価格十二万円。

グルーヴ・オン・ファイト

オムロン製「似テランジェロ」

2種の似顔絵で

セガ社「ホッケースタジアム」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、オムロン㈱製似顔絵シールプリント機「似テランジェロ」が五月下旬発売となる。またエアーホッケーゲーム機「ホッケースタジアム」が、五月中旬発売となった。

「似テランジェロ」はCCDカメラで撮影した利用者の顔をもとに、内蔵データから最も似ている顔の要素（髪、目、口など）を選び出し、独自の方法でそれらを配置して似顔絵を作成するというシステムで、十六分割シールにして払い出す。

似顔絵のタッチは漫画風とややリアルなイラストタイプの二種類、表情は普通、怒り、喜び、悲しみの四種類、背景は十六種類からそれぞれ選択できる。また六文字までの名前入力も可能。標準価格百三十万円。シール二百枚とインクシートなどのセット価格は二万七千五百円。

「ホッケースタジアム」は、ゲーム途中でパック二つが自動的に飛び出し計三つのパックでのマルチプレイができるのが特徴。また開始時やゴール後のパックもフルオートでフィールドへ投入される。幅が一・八五ﾒｰﾄﾙと広く二人対二人プレイも可能。標準価格百二十二万五千円。

似テランジェロ

ホッケースタジアム

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

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

チアゴルフ　ラインズボール
スマートボールタイプの
キャンディープライズ機

CHEER GOLF

LINES BALL

ラッキークレーンDXⅡ
バリエーション豊富なバ
ケットの強弱設定が可能

LUCKY CRANE DXⅡ

ニュースーパーフィーバーⅡ

NEW SUPER FEVER Ⅱ
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。

斬新なワイドボディで新登場!!
重厚な趣。設置場所を選ばない

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

話題のマシン

〝ときメモ〟キャラとデート

心の動揺を反映

コナミ「おしえてユア・ハート」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVゲーム機「ときめきメモリアル・おしえてユア・ハート」が五月二十七日発売となる。

これは〝ときメモ〟の女の子キャラとデートするもので、プレイヤーの発汗度と心拍数を感知するセンサーを備え、感知した内容がゲーム進行に影響するというシステムを採用しているのが特徴。プレイヤーは左手をセンサー（抗菌樹脂使用）に乗せて、右手でレバーとボタン一つを操作する。

名前を入力し、デートに誘う女の子を選んでスタート。心拍数の数字と発汗の度合を示すゲージが画面左下に表示される。プレイヤーを誘惑するシーンやハプニングが次々と展開し、その都度質問の反応が変化し、その度合が低いとライフゲージが減る。ライフがなくなるとゲーム終了。

29ｲﾝﾁミディ型キャビネットの上部に取り付けたプリンターにより、女の子のメッセージ入りカード（全部で数百種類）一枚をプリントアウト。OP価格六十八万円。

ときめきメモリアル・おしえてユア・ハート

バンプレストの回転式乗物

中に入って遊ぶ

「ジャイアントドラえもん」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、定置回転式乗物機「ジャイアントドラえもん」が昨年十一月以降発売となっている。

これは高さ二ﾒｰﾄﾙの〝ドラえもん〟の中に入り、動きとTV画面での遊びを楽しむもので、〝ドラえもん〟のロの部分から外部が見えるようになっている。

動きは右と左への百八十度の回転を繰り返す。TV画面ではアニメ映像が流れ、ハンドルやボタンで〝ドラえもん〟の操作や映像の選択ができる。キャラクターカード払い出し機内蔵。ホープのOEM。大人一人、子ども一人乗りでOP価格百五十五万円。

ジャイアントドラえもん

「CPSⅡ」第22弾、シリーズ3作目

格闘ルール一新

カプコンの「ヴァンパイアセイヴァー」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社「CPSⅡ」第二十二弾となるTV格闘ゲーム「ヴァンパイアセイヴァー」が、五月二十二日発売となる。

これは「ヴァンパイア」シリーズ三作目で、新キャラ四人が加わり全部でキャラが十五人に増え、新しいシステムや技を導入しゲームがスピーディーで過激になったことなどが特徴。八方向レバーと六つのボタンを操作する。

新システムのひとつは〝インパクトダメージゲージシステム〟。これは従来のライフやラウンド制と違い、攻撃を受けるとゲージの赤色が増え、全部が赤になると一本負けとなり、二本負けるとゲーム終了になるもの。

このほか攻撃を加えてゲージを増やし、ストックした分だけ必殺技が使える〝スペシャルストックゲージ〟、同ゲージを一つ以上ためると異空間でのパワーアップ攻撃ができる〝ダークフォース〟ボタンを弱中強の順に押すと連続技となる〝チェーンコンボ〟などがある。

マザー基板とソフト基板のセットでOP価格二十一万八千円。

ヴァンパイアセイヴァー

4つの動く標的を狙撃

2Pガンゲーム

トーゴ「トップスナイパー」

エレメカガンゲーム機「トップスナイパー」が㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、四月下旬発売となった。

これは同社〝プライズカーニバルシリーズ〟の新作で、備え付けのピストル（光線銃）で前方のターゲットを狙撃するゲーム。ピストルは赤と緑の二丁あり、二人用。

ターゲットはプレート状の人形で、上段に三つ、下段に一つあり、それぞれランダムに上下動している。ターゲットの中心にある円に命中すれば五点、その周囲に当たると一点が加算されていき、七十点以上で景品が払い出される。

命中したターゲットは一時的に下へ下がり、しばらくして復活。ゲームはタイマー制で、時間経過とともにターゲットの動きが速くなり難易度が上がっていく。前方下部に残りタイマーと二人の得点が表示される。定価百六十万円。

トップスナイパー

中古ゲーム機高価買い取りします!
5月特別買取価格〈97年5月20日まで有効・買い取り数量に限りがあります〉

デイトナUSA（TWIN）	¥900,000
バーチャコップ2（DX）	¥600,000
マンクスTT（TWIN）	¥550,000
タイムクライシス（DX）	¥600,000

●引き取り運送費無料　●お支払いは商品到着後3日以内振り込み
●お気軽にお電話下さい。担当：松永里美（まつながさとみ）・清水洋良（しみずひろなが）
0120－007477

アミューズメントオークション日程
5月24日(土)　東京会場（400台）―大阪サブ会場（中継）
6月14日(土)　シンガポール（150台）
6月20日(金)　東京会場（400台）―香港（200台）―大阪サブ会場（中継）
〈住所〉東京会場　千葉県船橋市潮見町12-2 ㈱ナカノ商会内㈱ケイアンドユウ
大阪会場　大阪府門真市下島頭409-1 ㈱三協内㈱ケイアンドユウ

□流通の革新―ハイテクふんころがし
株式会社ケイアンドユウ
〒577 大阪府東大阪市長田西3－23　TEL 06－748－2513　FAX 06－748－2506

SANWA'S PARTS
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

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.292

山川萬里

全機能不全〈IX〉

ほぼ毎日のように何かの紙面で誰かが教育についての提言をしている。

とりもなおさずそれだけ教育の現状は異常であるということである。

《本の話》四月号で鷲田清一が山崎正和の「もうひとつの学校」を紹介している。

――「文化にたいする疼くような熱情、ほとんど生理的に近い欲望」こそ、いまの日本の教育に欠けているものだと氏(山崎正和)はいう。そこにはほとんどに国家による公的な教育は必要なのか、という根本的な問いが存在しないと氏はいう。多くの先進国において、たとえば大学は、一方で権力に、他方で大衆に支えられながら、しかもそれとのきびしい緊張関係のなかに位置したのに対し、日本の大学は「その出発点から国家の祝福を受け」、学問が徹底して「孤独な自己表現」だという緊張感をもたなくなったというのだ。このようなアカデミズム批判から引きだされるのは、「偏向」をこそ薦めるつぎのような過激な提案だ。

《ひとつの提案をすれば、従来の公的学校教育は教科を厳選して縮小し、その外にさまざまな非制度的な私学校をつくってみてはどうだろう。そこでは学齢制や学年制や指導要領も適用せず、いわゆる「エリート」教育も「偏向教育」も自由ということにする。内容は学校教育の教科と重なってもよいが、なるべくなら現在の日本の平均的、標準的な教養とは遠いものにしたい》

ロジカルな視線である。

いいかえると、過激なのは――過激とは根本的ということである――問いである――。

鷲田清一はわが国でも数少ない、非常にしなやかな考え方また、たわみを大きくとることが出来るだけの勁い力をもっている哲学者である。

京都の市内でモダンジャズのレコードをかけている喫茶店を、自転車をこいで探しまわるかとおもうと、同人誌に載っている佐々木幹郎の詩に深く共感して、淀川の毛馬の閘門で働き、閘門脇の小屋で寝泊りしている佐々木幹郎を訪ねてゆく。

まず自分の感覚を鍛えることに賭けた生活(ランボーがそうだった)から鷲田の哲学はスタートしている。後年ファッションの説明で名をなしたのも、このしなやかな感覚がそうさせたものだ。

今では私は東の長谷川、西の鷲田だとおもいこんでいる。東では中島義道の活躍もすべて読んでの上でのことではあるが)、現状ではやはり長谷川宏が一歩リードしている。鷲田には時々北急の車内で出会うことがある。黒いドスキンのスーツの上下で靴の裏が厚い。一見、牧師風である。パソコンが入るようなアタッシュケースを提げている。含羞の人だが、好奇心がつよいのか時折伏せている目をあげて、無名氏の当方をちらっ、ちらっと観察をする。

閑話休題、その鷲田が山崎正和の「もうひとつの学校」について、とりわけ好きな文章としてあげているのが次のようなところである。

――外は零下二十度という風土のなかで、倉庫を改造した校舎は窓ガラスもなく、不揃いの机と椅子しかない敗戦後の満州の中学校の暗い仮設教室。引き揚げが進み生徒数も日に日に減るなかで、教員免許ももたない技術者や、ときには大学教授が、毎日毎日、マルティン・ルターの伝記だけを語り聞かせたり、中国語の詩(漢文ではない)を教えたり、小学唱歌しか知らない少年たちに古びた蓄音機でラヴェルの「水の戯れ」やドヴォルザークの「新世界」のレコードを聞かせた。

そこには、ほとんど死にもの狂いの動機が秘められていた。なにかを教えなければ、目の前の少年たちは人間の尊厳を失うだろうし、文化としての日本人の系譜が息絶えるだろう。そう思ったおとなたちは、ただ自分ひとりの権威において、知る限りのすべてを語り継がないではいられなかった――。

「もうひとつの学校」を鷲田はロジカルといい、その後過激という日本語をだして説明をすすめている。こういうことはいうのもなんで控えたいとはおもうが、ロジカルにはどう工夫をしても論理的なという意しかない。過激とかということになればやはりラディカルになる。

再び脇道からもどって、山崎の説を鷲田は論理的で過激だがつきつめてゆくと基本的(ラディカル)には納得出来るとしている。

このところちょっと牛の涎のような態をなしてきてだらしがないとおもいつつ、当方の説と山崎の説とをくらべてみると、当方の説のほうがよりロジカルかつラディカルではあるまいか。鷲田もお分そうおもうのにちがいない。

公的な教育への山崎のおもいこみが公的教育を限りなく小さくさせていることを提案させているのだが、公的教育といってもその内容についてはいくらでも自由に変更をさせてゆくことは一般国民、山崎があげている限りなく小さい公的教育のエッセンスにあたるものが、当方のプランであげている国際系文部省の教育にあたるものであり、山崎が私学に任すとしてあげているものが、当方の案であげている自由文部省系の教育にほぼ該当している。

したがって山崎がもうちょっと考えてくれたら当方の案とのすりあわせも可能であろう。

どうして私学が自由だとして教育の大部分を私学に回してしまいたいのか、その理由が分らない。

わが国の今の私学の状況をみると、私学の方が公的学校教育よりもずっとずっと不自由である場合が多い。私学が自由だというのはある種の宣伝であり、わが国の私学は現状ではあまりにも公的学校を意識しすぎていて、かつ財政的に不自由で、亜流がもつ宿命、いつも本流よりもずっと過激であるという宿命から脱しきれないままである。

私学はほぼ全ての面において不自由で困るということは、このところ私学に勤務するようになった山崎は身に滲みて感じているはずだし、鷲田が関大から阪大へかわったのだってそうに違いない。

当方は一方で、今わが国の親が負担を強いられている莫大な所謂教育費への負担が馬鹿馬鹿しくて仕様がないとおもうのである。したがって公的教育が駄目なら私学へという訳にはいかぬ。更にいうなら現状では日本の私学の教育もめためである。

カプコン アミューズメントマシン 充実のラインナップ CAPCOM

シングルメダルシリーズ 第3弾
スーパーメダルファイターズ™
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
今度のリュウはメダルゲームで勝負だ!!
●1ゲーム最大15ベットまで可能!
●スーパーチャンスで最高99枚ゲット可能!
●カプコン格闘ゲームの人気キャラクター達がメダルゲームに登場!
新登場!!
モニターサイズが18インチと他の子供用メダル筐体に比べて大きく、アイキャッチ性も抜群!
●外形寸法/500mm(幅)×570mm(奥行)×1,419mm(高さ)
●消費電力/130W
※キャスター付で移動もラクラク!!
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。

似顔絵スタンプ作成機
My Stamp™ マイスタンプ
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
いつでもどこでも似顔絵スタンプ
●似顔絵スタンプ、オリジナルイラストスタンプの好きなコースが選べます。
●小さく可愛いキーホルダータイプだから鞄につけてもGOOD!
●インクカラーも5種類の中から選択。
●豊富なフレームバリエーション。
●レバーとボタンで簡単操作。
●文字入力もらくらく簡単。
スタンプカード 全5種類
フレーム絵柄はなんと、70種類!
さらに、72種類ものオリジナルイラスト集の中から用途に合わせた絵柄も選べます。
●外形寸法/約670mm(幅)×約800mm(奥行)×約1,900mm(高さ)
●消費電力/220W
"マイスタンプ"は(株)カプコンと松下電器産業(株)との共同開発商品です。

IMPRESS © CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
MAGICAL PUMPKIN © 1976, 1988, 1993 SARIO CO., LTD. NO-57-03-04-04 © CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
BOMBER MAN © HUDSON SOFT Produced by EIGHTING.
WRIST WATCH © CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
NEW OOB・50 © CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
POKONYAN JUMBO FRIEND © 1997 藤子プロ・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画 © CAPCOM 1996
ボンバーマンは(株)ハドソンのキャラクターです。
※キャスター付で移動もラクラク!!

ビデオゲーム筐体 インプレス™ 時代が求めた新たなる付加価値の創造
●外形寸法/750mm(幅)×820mm(奥行)×1,460mm(高さ)(アイキャッチ含む)
●消費電力/150W

ハローキティライド マジカルパンプキン™ プルプルハンドルでチビッコ達は不思議な国で大はしゃぎ
●外形寸法/1,555mm(幅)×1,640mm(奥行)×1,950mm(高さ)
●消費電力/210W

シングルメダルシリーズ ボンバーマン みもボンルーレット 子供達に大人気の「ボンバーマン」がメダルゲームで登場!!
●外形寸法/500mm(幅)×570mm(奥行)×1,419mm(高さ)
●消費電力/130W

カプコンオリジナル リストウォッチ 腕にキラリ個性が光る!!
●10種/100個入り(大30個/小20個)

(ニューオオビ・50) NEW OOB・50 機能性、操作性、臨場感をさらに追求!!
●外形寸法/1,140mm(幅)×2,200mm-3,700mm(奥行)×1,875mm(高さ)
●消費電力/350W

ノート&鉛筆ペンダー式プライズマシン ジャンボフレンド™ 大好評の「ポコニャン」シリーズ当たりが3種類、ジャンボになって登場!
●外形寸法/700mm(幅)×550mm(奥行)×1,820mm(高さ)
●消費電力/70W

OP レンタルグループにて取り扱っています。 AM AM販売事業部にて取り扱っています。

カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/ カプコンFAX通信 FAX:03-5950-4820 販売のご用命はAM販売事業部/レンタル・リースのご用命はレンタルグループ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
AM販売事業部 国内販売グループ
西日本販売チーム/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
東日本販売チーム/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタルグループ/〒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
電話・FAX番号は、よく確かめておかず間違いのないようにしてください。

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

PRO BOWL 2
リアル画面、迫力のピンアクション
幼児向けガーターなしオプションも

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~んと大きく柔々交換!!
〈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7-300661-1
〈仕様〉●サイズ:W1,360×D1,000×H1,930(%) ●商標:9頭商勝平6-30999(ザ・フラッシュチャンス)、9頭商勝平6-31000(THE FLASH CHANCE) ●特許:特願平6-55693(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) 〒91-51709

くるりんチャンス
プレイヤー大興奮のプライズ機新登場!!
回転する景品皿(カプセル不要)をレバー状の皿落とし棒でタッチ!

ABLE CORP 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

JUNE 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)
1	1	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	8.31
2	2	ストリートファイター Ⅲ（カプコン） Street Fighter Ⅲ (Capcom)	6.62
3	—	VS雀士プランニュースターズ（ジャレコ） VS Mahjong Brand New Star* (Jaleco)	6.00
4	5	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	5.50
5	3	クイズ美少女戦士セーラームーン（バンプレスト） Quiz Sailor Moon* (Banpresto)	5.38
6	8	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	5.26
7	4	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.25
8	—	バトルサーキット（カプコン） Battle Circuit (Capcom)	5.22
9	6	ストリートファイター EXプラス（カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom)	5.20
10	7	マジカルドロップ Ⅲ（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	5.09
11	11	アルカノイドリターンズ（タイトーFX—1） Arkanoid Returns (Taito)	5.07
12	22	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	4.95
13	—	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	4.92
14	21	パズルボブル 3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.89
15	17	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	4.87
16	12	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)	4.83
17	—	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.80
18	20	ストリートファイター EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	4.71
19	19	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	4.70
20	10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Real Bout — Fatal Fury Special (SNK)	4.65
21	9	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.58
22	13	まじかるでーと・卒業告白大作戦（タイトーFX—1） Magical Date Operation (Taito)	4.57
23	15	コラムス 97（セガ社） Columns 97 (Sega)	4.56
24	26	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.55
25	36	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.54

*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	2	電車でGO！（タイトー） Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	8.26
2	1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	8.00
3	3	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.09
4	7	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	6.33
5	6	スカッドレース（セガ社） Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	6.18
6	5	GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	6.09
7	4	バーチャファイター 3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	6.07
8	9	ハングパイロット（コナミ） Hangpilot (Konami)	5.86
9	17	セガツーリングカー（DX／2P）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	5.64
10	13	クイズドレミファグランプリ 3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.60
11	19	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.50
12	12	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	5.44
13	8	アルペンレーサー 2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	5.41
14	11	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	5.29
15	15	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.26

■フリッパー (FLIPPERS)

1	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	6.50
2	1	ジャンクヤード（ウィリアムズ／タイトー） Junkyard (Williams/Taito)	6.00
3	—	NBAファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	5.50
4	—	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50
5	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	2	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	8.13
2	1	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	7.39
3	4	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	6.67
4	3	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.60
5	—	ウルトラ電流イライラ棒（SNK） Hazard Zone (SNK)	5.71

CAPCOM

闇の救世主、覚醒。

すべての命よ、私と同化せよ。
それこそが唯一絶対の救済である。

●ニューキャラクター4人を加え、
新たな舞台に集う15人のダークストーカー達。
●従来のラウンド制を廃し、バトルの流れを一新。
<インパクトダメージゲージ>
●キャラのテリトリーで独自の秘められた能力を
呼び覚ませ。<ダークフォース>

画面は開発中のものです。

CPS II 第22弾

ロックマンは10周年！ これからもよろしく!!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire TM

ヴァンパイア セイヴァー

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

シークレットファイルNEWS　大好評を頂いているシークレットファイル。ただいま《ヴァンパイアセイヴァー》を好評発売中!! さらに《MSH VS. ストリートファイター》を準備中です。お得意様へのサービス等に最適のアイテムです。ぜひご利用ください。　基板購入先でお求め下さい。

販売のご用命はAM事業本部／レンタル・リースのご用命はレンタル事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

<AM事業本部> ●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタル事業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号　関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632　名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731　近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313　岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043　福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

KONAMI
ビデオゲーム VIDEO GAMES

UNKNOWN ENEMIES ARE THREATENING THE PLANET GRADIUS, INTENT ON STEALING OUR NEWEST AND MOST ADVANCED FIGHTER, "ALPINIA". WITH THE PEACE OF THE PLANET IN JEOPARDY, BRAVE HEROES ARE RISING UP AGAINST THE UNKNOWN ENEMY. THE LIMITLESS DIMENSIONS ARE THEIR BATTLEFIELD AS THEY FIGHT EXTREME BATTLES AGAINST THE HIDDEN ENEMY. WHERE ARE THEY HIDING?

グラディウス新章突入!!

強制前進型スクロール・シューティング

SOLAR ASSAULT™

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

タメ撃ちレーザーで破壊のカタルシスがアップ!!
パワーアップセレクト
視点切り替え
漆黒の宇宙空間を大迫力50インチプロジェクターが再現!!
スーパーウーハーによる迫力の重低音で緊迫感は最高潮!!

宇宙歴6814。宿敵「バクテリアン」との戦いが集結してより12年が過ぎ、平和な時が流れていった。惑星グラディウスでは、伝説の名機「ビックバイパー」のさらなる強化改良と同盟惑星国家ラティス製「ロードブリティッシュ」のテクノロジーを融合させた驚異的高性能を誇る最新鋭超時空戦闘機「アルピニア」の開発に成功していた。そんな時、宇宙防衛観測室より"移動する恒星規模の物質が、軌道上の惑星を消滅させながら接近中"との非常通信が入電。防衛最高機密機構：JOHNは直ちに第一級警戒体制（DEFCON:1)を発動。最終調整を終了した「アルピニア」に出撃命令を下した。「ビックバイパー」「ロードブリティッシュ」と編隊を組み成層圏を離脱した直後、本作戦プログラムがロードされた。作戦名「ソーラーアサルト」。追尾モニターは、暗黒の太陽のように不気味な移動要塞を映し出していた。

3Dで蘇るリアルでグラフィカルな新グラディウスの世界

SOLAR ASSAULT™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.

■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。

コナミ株式会社 本社 〒105 東京都虎ノ門4-3-1 TEL.03(3432)5787

販売代理店

北海道コナミ株式会社	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011(232)3778	盛岡出張所	〒020	盛岡市肴町13-28	TEL.019(624)8567
東北コナミ株式会社	〒980	仙台市青葉区本町2-17-27	TEL.022(264)1345	新潟出張所	〒950	新潟市南笹口1-1-24	TEL.025(247)4567
東京コナミ株式会社	〒163-04	東京都新宿区西新宿2-1-1	TEL.03(3348)0234	長野出張所	〒390	松本市本庄1-14-10	TEL.0263(39)3345
埼玉コナミ株式会社	〒331	埼玉県大宮市桜木町1-7-5	TEL.048(647)1000	宇都宮出張所	〒321	栃木県宇都宮市中央2-5-12	TEL.028(649)7890
神奈川コナミ株式会社	〒220-81	横浜市西区みなとみらい2-2-1	TEL.045(224)3345	千葉出張所	〒273	千葉県船橋市本町6-18-5	TEL.0474(25)7890
愛知コナミ株式会社	〒450	名古屋市中村区名駅南1-24-30	TEL.052(562)4567	静岡出張所	〒420	静岡県静岡市吉野町2-12	TEL.054(221)1234
北陸コナミ株式会社	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL.0762(35)2345	浜松出張所	〒430	静岡県浜松市元浜町268	TEL.053(479)2345
大阪コナミ株式会社	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL.06(347)5557	岡山出張所	〒700	岡山市表町2-5-51	TEL.086(224)2567
兵庫コナミ株式会社	〒650	兵庫県神戸市中央区京町75-2	TEL.078(334)3456	米子出張所	〒683	鳥取県米子市富士見町2-98	TEL.0859(23)2567
中国コナミ株式会社	〒730	広島市中区大手町2-7-10	TEL.082(245)3456	松山出張所	〒790	松山市湊町6-3-2	TEL.089(935)6890
四国コナミ株式会社	〒760	香川県高松市番町1-1-5	TEL.0878(22)8801	宮崎出張所	〒880	宮崎県宮崎市老松1-4-35	TEL.0985(26)4567
九州コナミ株式会社	〒810	福岡市中央区天神4-2-20	TEL.092(715)2367	沖縄出張所	〒900	沖縄県那覇市牧志3-23-29	TEL.098(869)5678
京都営業所	〒602	京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586	TEL.075(431)7890				

KONAMI Co.,Ltd.
HEADQUARTERS 4-3-1 Toranomon, Minato-ku, Tokyo. 105 Japan

最新アーケードゲーム情報満載!!▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/

Bandai Takes Legal Steps On Counterfeits

Bandai Co., Ltd., initiated legal procedures against Eiko Co., Ltd., and six other companies which are importing/selling products similar to Bandai's pocket type video game "Tamagotchi" (retail price ¥1,980). "Tamagotchi" is a toy with a LCD screen where a chick hatches from an egg and is reared by the player. Since its release in last November in Japanese toy stores, three million units had been sold by the end of March. Although Bandai is increasing the production, "Tamagotchi" units are so popular that they remain sold out at retailers.

According to Bandai, there are a total of six similar products from seven companies, including "New Tamago Watch" and "Smart Chik" sold by Eiko and KDY, "Gaaa Hippi" sold by Toki Shokai, and "Gyaoppi" sold by Fukuyama and two other companies. Although it is possible that there are other similar products, Bandai has tentatively gathered the products mentioned above as an evidence.

According to Bandai, these similar products are very like the original product in appearance, screen play and specifications, and very likely to be confusing to consumers on the market. Therefore, Bandai launched the legal procedures against the seven companies based on the unfair competition prevention law and the copyright law. On April 10, it filed an application requesting a preliminary injunction, and, on April 28 it brought a civil lawsuit before the Tokyo District Court.

In Japan's arcades, small LCD games like "Tamagotchi" are often used as prizes for crane game. However, the price of "Tamagotchi" is far above the legal upper value for prizes (¥500), and the use of a similar (counterfeit) product will cause another problem. However, now arcade operation income dropping, "Tamagotchi" (both original and copy) are often used as a prize for crane game, since income can be dramatically increased.

According to the National police Agency, it constitutes an infringement upon the "Fuei Act" to offer a prize as a result of play at arcades which are classified under "Fuei Operation No. 8", and punished as such (i.e. forbidden by a positive provision of law). In the case of crane games, etc., however, if the value of a prize is below ¥500, offering such prize shall be left unpunished (this policy is based on the so-called administrative guidance, and not stipulated in an official document). Although there were cases in which prizes higher than ¥500 in value were questioned, this point has never been counted as a reason for any court or other legal judgement.

New Sanoyas Pres. Tatsuo Nagumo

Sanoyas Hishino Meisho Corp., Osaka, announced on April 30 that they decided to welcome Tatsuo Nagumo, executive director of Sumitomo Realty & Development Co., Ltd., as their next president. He will assume office as president through the annual general meeting of stockholders on June 27. After graduating from the faculty of law, University of Tokyo, in 1959, Nagano entered the Sumitomo Bank, and has served as an officer of Sumitomo Realty & Development Co. since 1987.

Accordingly, Isao Ohno, now president, will be promoted to vice chairman, while Hisao Ohtaguro, chairman, will remain as such. After having affiliated the shipbuilder Sanoyas, Sumitomo Bank has absorbed the elevator manufacturer Hishino and amusement business company Meisho into Sanoyas.

121,000 Visit TGS Spring

The event, "Tokyo Game Show 97 – Spring", which introduces new home video game software titles, was held on April 4 ~ 6 at the Tokyo Big Sight. With the participation of 104 exhibitor companies, it was visited by about 121,000 people over the three days. It was held as a public show with admission open to anyone over junior high school age at the admission fee of ¥1,000, and even on the first day which was formally intended as a trade show, many players with an invitation ticket stood in a queue. This event was held for the first time in August 1996 and will be held twice a year from this year.

500 game software titles were exhibited at "Tokyo Game Show 97 – Spring", of which those for "Play Station" use accounted for 45%, those for "Sega Saturn" 31%, those for "Nintendo 64" 5%, and those for "NEO·GEO CD" 1%. 16 coin-op game manufacturers exhibited, including Konami, Capcom, Namco, Sega, Taito and SNK, whose exhibition booths occupied as much as 40% of the total, thus demonstrating how important the home video market is to them.

AOU Surveys Players Choice

AOU, the federation of local amusement operators association, has recently disclosed the results of a questionnaire survey of players conducted in November 1996 in arcades under the AOU's influence. This survey has been carried out every year since 1990, and from 1995 with the cooperation of JAMMA and NSA. The number of responses was 13,376, down 2.7% from the preceding year, with the rate of response as low as 2.7%. The number of effective responses is claimed to have been 13,312.

62% of respondents were males and 38% females. A breakdown of respondents by type shows elementary school children accounted for 6.5%, junior high school students 9.0%, senior high school students 15.3%, college/university students 10.1% and other students 3.7% (students totaled 44.5%), businessmen 19.8%, business women 8.6%, other men of business 8.9% (men of business totaled 37.3%), and housewives 10.1%. This, needless to say, does not mean that housewives accounted for 10% of all players, but simply that 10% of respondents were occupied by housewives who cooperated in the survey in expectation of possible prizes.

Traditionally, in the AOU's survey, the 10 questionnaire items to be responded have not been clearly categorized. One of the main items is requesting the respondent to choose 3 out of 12 types of games in reply to the question, "Which types of games do you prefer?" Those chosen most are video games, followed in turn by prize games, medal games, drive games, sport games, fortune-telling games, gungames, etc.

The frequency of visiting arcades per month was 1 ~ 3 times for 28% of all respondents, 4 ~ 5 times for 22%, 6 ~ 10 times for 22%, and less than 10 times for 72% of all respondents. To the question as to how long they stay per visit, 39% of respondents replied that they stay in less than an hour, 32% replied that they stay for one ~ two hours, and 29% replied that they stay for more than two hours. The amount of money spent per visit was less than ¥1,000 for 49% of respondents, ¥1,000 ~ 2,000 for 30%, ¥2,000 ~ 3,000 for 12%, ¥3,000 ~ 5,000 for 5%, and more than ¥5,000 for 4%.

Konami Opens Offices In China

Konami Co., Ltd., Tokyo, installed its resident offices in Shanghai, Tianjun and Dalian, China, by April. So far, Konami has operated a resident office in Beijing, and Hong Kong Konami started operations in November 1996. Thus, Konami has a total of five sales bases in China and Hong Kong.

The three newly installed offices, aimed at coin-op game sales, started with the marketing research and information collection, and for this purpose, Chinese staff workers were dispatched from Konami's head office.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com
© 1997 Amusement Press, Inc.

USED BUT LIKE NEW
/ RECONDITIONED DEDICATED MACHINES
// USED ORIGINAL PCB'S
Fillmore, inc.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan,
Phone : 81-727-54-2535
F a x : 81-727-54-2522
e-mail : fillmore@pic-internet. or. jp
W e b : http : //www. pic-internet. or. jp/~fillmore/

キャッチ・ザ・ハート——

TAITO®

鉄道ファンも納得のディテール。実車さながらの操作感と、臨場感あふれる音と振動を実現。

AMスペースに新しい顔！高いインカム記録中の鉄道シミュレーションゲーム

電車でGO!™

GM

あの「ダライアス」シリーズ

3Dで展開されるボスキャラとの対決はもちろん、リアルタイムCGによる新鮮な画面でさらにパワーアップ！

第4弾登場！

TG

スロットゲーム型プライズマシン

新登場！ 省スペース

フロントドアを開けるだけで、各景品バーごとにペイアウト率の設定が可能に！

そろっと～る？™

■寸法/W640×D810×H1,850（mm）■重量/87Kg

GM

ワザあり！クレーンゲーム

クレーンが回る！

8方向の移動可能！

落とし口が広い（285×250mm）ので大きな景品に対応

CAPRICCIO SPIN2™

カプリチオスピン2

■寸法／W1,760×D885×H1,960（mm）

GM

フィーバーを呼ぶ、天使のメダルゲーム

★パチンコのフィーバー感覚と派手な演出が魅力

★優れたメンテナンス性と補充作業の効率化を実現

Heroine's Memory™

GM ヒロインズメモリー

■寸法/W1,300×D880×H2,000(mm) ■重量/210Kg

●こくばんくまさん

●ストレイシープマグカップ

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。

競馬ゲームの決定版！

●ウィニングギャロップ

●ストレイシープおやすみセット

●おこってコアラ だまってカンガルー

株式会社タイトー®

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 1997

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143

プログラマー、CGデザイナー募集中！ 問い合わせ先 ☎045(593)7100