

## セガ社、高度画像処理CGで GEと技術提携

### 参加型遊園施設を開発し テーマパークを全国展開



上の写真はセガ社テーマパークのイメージ図。下の写真は記者発表で(左から)長谷川テーマパーク部長、永井常務、小形専務、鈴木常務、佐藤取締役、倉沢取締役



とを明らかにした。GEの航空宇宙部門、GEエアロスペース社のシミュレーション&コントロールシステム部がライセンス、共同開発でセガ社と六月に合意したもので、GEが持つフォトテクニクスチャーなどの技術をセガ社CG基板に採用、次世代のシミュレーションTVゲーム機を開発することになる。GEのフォトテクニクスチャー技術は、写真をもとに現実の連続画像を作成できるもので、米国防務省の特別訓練用に利用されている。

米国の総合電機会社ゼネラル・エレクトロニクス(GE)社は九月三十日、と発表した。セガ社は十月十四日、GEとの提携を飛躍的にグレードアップした「CGT」を開発中であることと説明。佐藤秀樹副統

括本部長は、「画像エンジン(処理機能)の強化、事実をめぐすもので、ナムコCG基板と競合することになる」としている。CGTは九三年中にも、またセガ社は、九四年春に大阪・南港に完成するアジア太平洋トレードセンター(ATC)内に二十五億円以上投資してテーマパークを建設する

予定、と発表した。このため社内にてテーマパーク事業部を設置しており、九八年までに全国五十カ所の検討に入っている、とオベレション担当の永井常務は説明した。これらのテーマパークは七千一百万平方メートルの約五千平方メートルに四段階のテーマを設け、具

遊園施設は考案段階だが、「AS11000」、「パルチオ」、「ザ・ライド」などが計画されており、その中で高度な画像処理を伴うCG技術が大量に利用されることになる。その皮切りとなるATCでは、ビル四十五階の約五千平方メートルに四段階のテーマを設け、具

## 対話型Qサウンド採用 アーチャー方式で、独自キャビネット開発

カプコン、CPシステムに

カプコン(本社大阪、会を催し、立体音響「対話型Qサウンド」システムは、カプコンのQサウンド社(本社ナダのQサウンド社(本社ナダ)が開発した立体音響システムで、カスタムチップを使って音響信号をコンピュータ処理し、音源の位置を上下左右に移動させるよう聞こえるもの。スピーカ二個を使い、ステレオと

以外にもいくつかあるとされている。今回発表された「対話型Qサウンド」システムは、Qサウンド社が開発したものである。アーチャー方式で、同、デビッド・ギラガ(社長)が特許を管理している。カプコンは九〇年九月にアーチャー社と契約し、業務用TVゲーム機、ジュクボックスなどの分野について独自の使用権を得ていた。

同分野については家庭用分野で同時期、任天堂が契約し、利用方法を検討してきたが、プレイヤーとスピーカとの理想的な位置(スピークポイント)を固定するのが困難な理由でアーチャー方式の検討に移ったとされている。カプコンではアーチャー方式を生かすため、音をクリアに再生するヤマハの「アクティブサボ」スピーカを付けた、「Qサウンド」の種類作り、発売する。しかし、ゲーム機など他のゲーム機の音などで「Qサウンド」の音響が妨げられる可能性は否定できない。カプコンでは八月下旬のAMショーで「Qサウンド」付きの「天



Qサウンド内蔵のCPシステム基板(パッケージ)の外観

地上を喰らうII」を教台出品、その一カ月後に発表されたことについて、「当社で採用し、完成品ではQサウンド」出荷することになる。



写真上はカプコン「Qサウンド」記者発表会で社本社長(中央)ら。下はプライベートショー(大阪会場)の様子





# NEW LINE UP!

データイーストがご提案させていただく、新しいアミューズメントの世界。ご期待ください!

近日登場! ビデオゲーム

ダイエット ゴーゴー

## DIET GoGo

ダイエットのアクションゲーム!

おいしい食料には気がつきな!

近日登場! ガン・シューティング

超次元竜

## DRAGON GUN

ドラゴンガン

勇者の力により蘇る伝説の神竜銃!

撃って、撃って、撃ちまくれ!!

好評販売中!

タロット占い

世界初、実写映像・DVI®技術を駆使したタロット占い機、登場!

## TWILIGHT SPREAD

タロット占い機

寸法: 幅1000mm 高さ2080mm  
※DVIはインテル社の商標登録商標です。

©1992 DATA EAST CORP.

### データイースト株式会社

本社: 〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-6000代

事業本部: 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 ☎(03)5370-0700代  
(コインオペ国内営業部直通/T-EL ☎(03)5370-0708-FAX ☎(03)3335-3741)  
大阪営業所: 〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06)448-8601  
福岡営業所: 〒812 福岡市博多区博多駅前3-1-4 ☎(092)474-0120

新製品登場

感動ある遊びを世界の人々に

## 株式会社 トーゴ

本社: 〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 ☎(03)3718-8461 FAX ☎(03)3725-2420

100インチ3面マルチスクリーンによる  
大迫力の体感重視型モーションシステムです。

SIMULATION RIDE ALICE

SUPER TENNIS

F1ロボット

バッテリーカー ラリーカート

バッテリーカー T-スペシャル

ロールアンドドロップ

ホットスタッフカッパ

パチンコピグgyバンク

## スリランカ視察



写真はSC遊園によるスリランカ視察ツアーから、上は縫製工場にて

SC遊園が研修で、ぬいぐるみ縫製工場など、日本SC遊園協会(事務局東京、内田博会長)は九月下旬、スリランカに訪れた。同工場は、視察ツアーを実施、社員、シブレスと韓国の会社、ら二十二人が参加した。スリランカとJ.V.で、これは昨年のI.A.A.P.A. (従業員六千人(うち八〇%が女性))により一ヵ月取扱ったもの。三日に出、六、七百万個を生産して、このツアーはNSA研、ストとウォルト・デイス、修委員会が主催、パンプ、ニ社との二社のみとの工場、コロポ市遊園、に対する厳格な規律に驚

いたそうだ。コロポ市遊園地は、全園禁止となつたため、七日に視察。木曜から日曜までと祭日に開園し、午後六時から十時までの営業。西欧から輸入した中古の遊園施設を八機種設置した小規模なもの。このほか一行は同市内を中心に視察し、スリランカでは三年前に娯楽機が全面禁止となつたため、市営で特別扱いの同遊園地以外では娯楽機がまったく見られず、玩具店でもファミリーコンピュータの類は売っていない。また自販機も一台も設置されていないことなどを報告している。

ジャレコが大分の中津に工場建設

T.V.機キャビネット製造

初めAM機組立て工場および倉庫を大分県中津市大字植野に建設することを、十月七日発表した。同社では「業務用ゲーム機およびキャビネットの需要が増えてきたことから、これまで外注して

大阪府協、郵送による半数改選実施へ

山本副会長辞任を了承

大分府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)は九月二十八日、梅田で第四十六回理事会を開き、十一月中にも郵送による役員改選を実施することなど決めた。

同協会では役員半数を一年ごとに改選する方式を一月の理事会で決めた。その初の改選準備を進めてきた。非改選役員による選挙委員会を設け、十一月末に立候補締め切り、一月中旬に投票用紙を郵送、回収して集計、発表すること。山本英二副会長(株)

データイーストが英国子会社設立

欧州家庭用PRRのため

データイースト(株)本社(東京、福田哲夫社長)はこのほど、欧州家庭用ソフトの販売促進のため英国に子会社、データイースト・ユーロパ社を、データイーストUSA社のPRR担当、ヨーロッパ・パーム氏がマネージャーとして就任。市場調査、販売促進などを行なう。なお欧州

市場での業務用および家庭用の販売は、従来どおりデータイースト本社と海外営業部が担当する。同社欧州子会社の開設は、将来の本格的な販売拠点にするための準備活動など見られている。所在地は次のとおり。

Data East Europe Ltd., Room 48, Grosvenor Gardens, House 55/37 Grosvenor Gardens, London SW1 071-828-3201

ぬいぐるみ景品総合カタログ

ポプエンターから小冊子

クレイン用景品ぬいぐるみを写真リストで収録するためのセット販売もある。

大分府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)は九月二十八日、梅田で第四十六回理事会を開き、十一月中にも郵送による役員改選を実施することなど決めた。

同協会では役員半数を一年ごとに改選する方式を一月の理事会で決めた。その初の改選準備を進めてきた。非改選役員による選挙委員会を設け、十一月末に立候補締め切り、一月中旬に投票用紙を郵送、回収して集計、発表すること。山本英二副会長(株)

AM業界の業務内容

業務内容	トータルアドバイザー
●ゲームコーナーの共同経営	●ゲームマシンの長期割賦販売
●ゲームソフトの共同開発	●ゲームソフトの共同開発

ケイ・アミューズメント・システム

●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

AM業界の業務内容

トータルアドバイザー

●ゲームコーナーの共同経営

●ゲームマシンの長期割賦販売

●ゲームソフトの共同開発

ケイ・アミューズメント・システム

●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

パパート約三十人を配置し、業務用TVゲーム機キャビネット製造とゲーム機組立てを行ない、初年度出荷額二十億円をめざしている。同社では工場立地を大分県に定めた理由として、同県が工場誘致に積極的であり、技術者紹介事業に熱心なこと、周辺に電子機械部品メーカーが多く、資材を入手しやすいこと、九州、四国、中国地方への製品納入の迅速化とアフターサービス向上が図れることなどを挙げている。また金沢社長が中津市出身という点も、同社社長は「郷土に貢献できれば」と思い進出を決めた」としており、同市の市長と大分県庁を同日訪問し挨拶している。

実績のメカニズム

ドロップタイプセクター (メカ式)

AD-81P

AD-85W 2WAYセクター ¥100/¥500

ドロップタイプセクター (電子式)

720-A/B (¥100/¥50)

730-A/B (各種メタル・US25+ ¥10)

AE-882 世界初3.5インチサイズ 2WAYセクター

オールプラスチック製 757-P

旭精工株式会社

本社: 〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-3401-6181



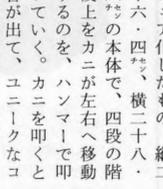
朝日新聞の家庭欄に掲載された「18歳未満お断りゲームセンター」...

この記事の要点は、「二十歳未満の大人を対象とした大規模なゲームセンターが首都圏で相次いでオープンしている」として、セガ社の「六本木ギョー」の四フロア全部、シグマの横浜「トレクル」の二階がいずれも十八歳未満お断りであり、「機械ではなく、人間のディーラーが相手をしてくれるカジノゾー」...

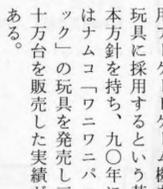
論潮

カジノゾーン

時までに閉店する」とし「イン」があるが「換金できない」という紹介がある。この「大人向け」をうたいながら、とあるのは逆接法ながら、深い意味はない。「大人向け」で警察許可制という形で...

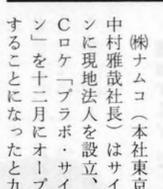


高六百十億円(五百十八億円)、経常利益百十七億円(九十億円)、当期利益五十二億円(四十二億円)とアップする見込みとなった。同社は十月七日、二百億円(発行費用五億円)の転換社債を発行して、百二十億円を本社ビル建設に当てる予定。計四年六月に完成する予定。



ゲーム景品大卸!! (カプセル用) ケース入り、製造販売... 中部商事株式会社

ナムコ、12月にもサイパンに出店... ナムコ・サイパンを設立... 同社はまず子会社として、ナムコ・エンタープライゼス・サイパン社(本社サンロケ、高木九郎社長)を五月十一日に設立。日本航空が十二月中旬にオープンするC-ラ・フィエスタ・サンロケ」内において「ラブ・サイパン」(一階約三百四十平方メートル)の開設することになった。このSC自体はリゾート型のオープンモールで、ブランドショップやレストランなど約五十店が入る予定。ナムコでは、日本人観光客が多いサイパンで、国内のオペレーションの経験を生かしながら...



同社はまず子会社として、ナムコ・エンタープライゼス・サイパン社(本社サンロケ、高木九郎社長)を五月十一日に設立。日本航空が十二月中旬にオープンするC-ラ・フィエスタ・サンロケ」内において「ラブ・サイパン」(一階約三百四十平方メートル)の開設することになった。このSC自体はリゾート型のオープンモールで、ブランドショップやレストランなど約五十店が入る予定。ナムコでは、日本人観光客が多いサイパンで、国内のオペレーションの経験を生かしながら...

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!
バーチャレーシング ツインタイプ
コスモギャング・ザ・パズル
ドググーン!!
天地を喰らう II
WARRIORS OF FATE
株式会社 総商

カプコン中間期と通期 上方修正2回目

カプコン(本社大阪、とアップする。また九三年三月期についても売上高が三億九千九百万円(八月の予想三億九千九百万円)...

業務用から玩具

バンダイ、ナムコの許諾受け 「カニカニパニック」発売... ビクター音楽産業(本社東京、出口順社長)は九月二十八日、米国のゲームソフトメーカー、エレクトロニック・アーツ社(EA、本社カリフォルニア州サンマテオ、ラリー・プロースト社長)と合併して十月中旬にも日本新会社を設立するこ...

EAと合併会社

ビクター音楽産業(本社東京、出口順社長)は九月二十八日、米国のゲームソフトメーカー、エレクトロニック・アーツ社(EA、本社カリフォルニア州サンマテオ、ラリー・プロースト社長)と合併して十月中旬にも日本新会社を設立するこ...

THE KARATE TOURNAMENT
CHAANYARA KUSANKU
MITCHELL CORPORATION
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-mihami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166



MITCHELL CORPORATION
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-mihami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166
Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92



ナムコ・アメリカ社の小間にて(左から)井木俊一顧問、橋正裕常務(ナムコアメリカ社長)、ナムコの中村雅哉社長、ナムコアメリカ社のケビン・ヘイス氏、マイケル・クーバー氏



アイレム・アメリカ社の小間にて「フック」などを背に(左から)アイレムの橋本博良部長、高嶋由之社長、中野哲雄常務



タイトー・アメリカ社の小間にて(左から)同社の中西義典氏、ナムコの猿川昭義常務、タイトーの田辺勝彦常務

交換用プリントを払い出すTVボーカーなどがVLT(ビデオラッタリターミナル)機として、モンテパサ、サウスダコタ、ルイジアナの各州などで定着しており、他の州にも拡大する傾向にある。これは連邦政府の緊縮財政源を確保する必要があるため、実施されつつあるもので、決して好ましいとは思われていない。業界側は、州政府が直接運営側を別にして、オペレーターが参加できるVLT市場の拡大をめざしており、AMOAがその先頭を走っている。



データイストUSA社は今回から二階建て展示ブース仕立てとなった。写真は新作「スターウォーズ」を数段高いコーナーで紹介しているようす

《TVゲーム機》

三枚と投入するのが難しいことによる。五十セント硬貨は絶望視されており、新1ドル硬貨発行を促すべくAMOA、AMOAからはこの数年連邦議会に働きかけてきた。これまで新1ドル硬貨発行は成功していないが、近く実施される大統領選/連邦議員選挙の結果いかんによっては、実現する可能性が強くなるとされている。この問題が解決し、新1ドル硬貨が普及するようになれば、AMOAゲーム市場は劇的な拡大が期待されることになる。

然性の高いギャンブル機と異なるが、遊技の結果が景品交換用のチケットを払い出すというものでかなり普及している。いくつ景品が手に入ると言ってもゲーム自体が面白くないならば人気は落ちていく新規性やユーモアのあふれるゲーム用ゲーム機が開発されており、この分野は着実に発展しつつある(リデムブションについて日本でも導入したいと思う向きがある。国の消費動向は低迷し、

が、現行風営法の下では不可能と考えたほうがよい。AMOAゲーム機が風営法による規制対象から除外されるならば別である)。厳しいTV市場 米国の業界に特有のいくつかの課題などについて触れてきたが、もちろんこれだけで米国の業界を説明できるわけではない。全般にこの数年間米国の消費動向は低迷し、

え、また中南米からの業者が多かったのが特徴と、米国の傾向は、今後も強まる、と予想されている。増加するVLT AMOA事務局による、米国の傾向は、今後も強まる、と予想されている。増加するVLT AMOA事務局による、米国の傾向は、今後も強まる、と予想されている。増加するVLT AMOA事務局による、米国の傾向は、今後も強まる、と予想されている。

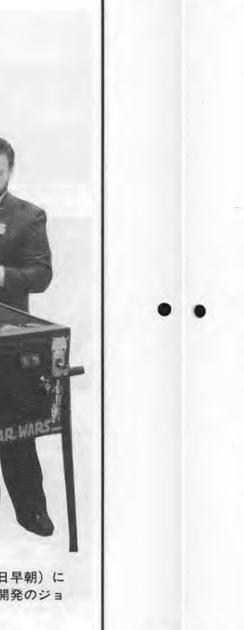
出品機は、米国の最新作まで披露したJAMMAショーの後というタイミングもあって、目新しいものも多くなかった。日本での発売予定が今なお明らかでないミッドウェイ社の「モーターコンバット」など米市場向けの新製品が、JAMMAショーに出品されるのは、国際市場を見込んでいたためとみられるが、今ひとつ不透明である。一方、米国のTVゲームメーカーでは、昨年業務用から撤退したのを契機に、今年レジャーランド社が業務用を大幅縮小、また米国内任天堂も業務用からの撤退方針を打ち出し、両社ともAMOAエクスポから姿を消した。これらの縮小、撤退は米国の業務用市場に暗い影を落としていると見ている。つまり米国内市場はそれほど悪化していないが、オペレーター収入の限りのゲーム機を作らない限り生き残れない、という厳しい状況にある。

AMOAエクスポ92に出品された米国内メーカーの新作では、ミッドウェイ社の「モーターコンバット」が、発売直後と比べて、販売調整がなされているとみられる。同ゲームは当分、本体売りが続く(基板販売はない)とされている。アタリゲームズ社はオートバイ・シミュレーター「モトレンジャー」のDX、「ミニDX」のほか、新作「スペースロード」を披露した。後者はかつてのヒット作「アステロイド」の立体カラー版で、宇宙空間を背景に次々と近づいてくる敵宇宙船を撃破する、というもので、二画面、一四人用の競技タイプ。欧州市場ではアタリゲームズ社が組み立て販売する、アメリカン・レジャーゲームズ(ALG)社のガンゲーム機「マッドドッグ・マックリー」シリーズでは、新作「マッドドッグ・マックリーII」が、ベトナム社などから披露された。「フリット」から、さらにユーモア性を強めている。会場ではホテル客室で配布したカタログだけを見たストラテジー「タイムキラー」は、凶暴性を誇張した格闘技ゲーム。32ビットCPUを二個使っているとのことだが、生々しい流血シーンなどなげ出すのが疑問に思う。



アタリゲームズ社の小間は「スペースロード」を中心に、ALG社「マッドドッグ・マックリーII」まで。品よく明るい展示となっている

景新



データイストUSA社のDB組合(10月1日早朝)にて新作「スターウォーズ」について説明する開発のジョー・カミンコウ氏

出品機は、米国の最新作まで披露したJAMMAショーの後というタイミングもあって、目新しいものも多くなかった。日本での発売予定が今なお明らかでないミッドウェイ社の「モーターコンバット」など米市場向けの新製品が、JAMMAショーに出品されるのは、国際市場を見込んでいたためとみられるが、今ひとつ不透明である。一方、米国のTVゲームメーカーでは、昨年業務用から撤退したのを契機に、今年レジャーランド社が業務用を大幅縮小、また米国内任天堂も業務用からの撤退方針を打ち出し、両社ともAMOAエクスポから姿を消した。これらの縮小、撤退は米国の業務用市場に暗い影を落としていると見ている。つまり米国内市場はそれほど悪化していないが、オペレーター収入の限りのゲーム機を作らない限り生き残れない、という厳しい状況にある。

AMOAエクスポ92に出品された米国内メーカーの新作では、ミッドウェイ社の「モーターコンバット」が、発売直後と比べて、販売調整がなされているとみられる。同ゲームは当分、本体売りが続く(基板販売はない)とされている。アタリゲームズ社はオートバイ・シミュレーター「モトレンジャー」のDX、「ミニDX」のほか、新作「スペースロード」を披露した。後者はかつてのヒット作「アステロイド」の立体カラー版で、宇宙空間を背景に次々と近づいてくる敵宇宙船を撃破する、というもので、二画面、一四人用の競技タイプ。欧州市場ではアタリゲームズ社が組み立て販売する、アメリカン・レジャーゲームズ(ALG)社のガンゲーム機「マッドドッグ・マックリー」シリーズでは、新作「マッドドッグ・マックリーII」が、ベトナム社などから披露された。「フリット」から、さらにユーモア性を強めている。会場ではホテル客室で配布したカタログだけを見たストラテジー「タイムキラー」は、凶暴性を誇張した格闘技ゲーム。32ビットCPUを二個使っているとのことだが、生々しい流血シーンなどなげ出すのが疑問に思う。

ブンドラゲームズ社の競馬ゲーム「ネック&ネック」(一六人用)は、TVリデムブションゲームで、プレイヤーがボウイカターナゲームズ社(六種ある)を叩き続けることで、同じ色の馬「クールブルー」は、今春のスピードを上げることで、ACMEで披露され、米国の後進は、米

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

気上向く米国市場 1ドル硬貨に望み

「ストII CE」継ぐヒット作見えず コナミ「リーサルE」に人気集まる

米国のAMOAエクスポ92(十月一日〜三日、ナッシュビル)は、ジュリアン・ボックスのオペレーターを原点とするオペレーターにとって、カントリー・ミュージックの本拠地、別名「音楽都市」と開かれる記念すべき催しとなった。そのナッシュビルでも名所とされるオペレーターランドホテルで、展示会が開催されたわけだが、やたら広い敷地のホテルの割に展示会場自体はそれほど大きくない。そのため出展申し込みが多いにもかかわらず、出展規模は昨年を下回る結果となった。来年「アナハイム」は一五増の予定だ。登録入場者数は、AMOA事務局が十月中旬にまとめたところではまだ約七千五百人(前回七千七百人)としか分からない。ショー終了後の正式なデータの発表は少し遅れるようである。しかし、米国内で開かれた増え、また中南米からの業者が多かったのが特徴と、米国の傾向は、今後も強まる、と予想されている。



アタリゲームズ社のTVゲーム機「スペースロード」(1-4人用)。2台連続すれば1-8人用となる。プレイヤーは共同操作が単独で、コントロールドレバーとボタン、スロットルを操作し闘う

会社を含む)のほか、米国ではアタリゲームズ社などわずかとなくなった。リデムブション フリッパー・ピンボールの人気は強く、またTVゲーム機も悪くないで、二ゲーム当たり二枚、



データイストUSA社の小間にて(左から)ホル・ジェイコフ副社長、ゲイリー・スターン副社長、福田哲夫社長、日本本社の高木慶治専務、米園子会社の井川真一副社長



米国セガ社の小間にて「バーチャレーシング」ツインタイプを背に(左から)トム・ベッチー社長、日本セガ社の永井明常務



米国テクモ社の小間にて(左から)タカラ・アミューズメントの篠岡信雄社長、米国テクモ社のジョイス・カーラーさん、仲田健一社長

換金用プリントを払い出すTVボーカーなどがVLT(ビデオラッタリターミナル)機として、モンテパサ、サウスダコタ、ルイジアナの各州などで定着しており、他の州にも拡大する傾向にある。これは連邦政府の緊縮財政源を確保する必要があるため、実施されつつあるもので、決して好ましいとは思われていない。業界側は、州政府が直接運営側を別にして、オペレーターが参加できるVLT市場の拡大をめざしており、AMOAがその先頭を走っている。



米国セガ社の小間は「バーチャレーシング」デラックスタイプをメインに展開。会場の入口近くということもあって、CG画面は来場者をひきつけた



米国コナミ社の小間のような。装飾は光沢のある角柱だけというシンプルさで、「リーサルエンフォーサーズ」一機種だけを展示。人気を集めた

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

《フリッパー、その他》

# DCスターウォーズ

## ウィリアムズ/ミッドウェーも意欲作



アタリゲームズ社の小間 (左から) リチャード・ムーア副社長、中島英行社長、英国デイスレジャー社のボブ・デイス社長、コリン・マレリー氏、バーリントン・トムソン氏



シェラトン・ミュージックシティで開かれたAAMA合同パーティーにて (左から) カブコンUSA社のジョージ・中山社長、ALG社のスタンリー・ジャロッキ副社長



AAMA合同パーティーにて (右から) アイレム・アメリカ社の藤本正浩氏、レプリコーン社のビル・クレーバン社長、アイレムの中野哲雄常務

フリッパーは米国ではTVゲーム機と並ぶ重要な分野で、だれもが楽しめるAMゲーム機の代名詞にもなっているほど。米国の業界誌「リプレイ」十月号に掲載されているルット・オペレーター五十八社に対するアンケート調査の結果によると、客層は三十歳以上が三二%でトップ、二十歳代が九%以下、十歳代七%、五歳以下一七%と大人が圧倒的に多く、日本と違いがぶらぶら。そして、これからはオペレーターが買いたい機械のトップはフリッパーで、以下CDジュエック、基板キットなどと続く。フリッパーの週平均のインカムは七十二ドルで、TVゲーム機の完成品八十五ドルに及ばないが、基板キット六十四ドルより高い。それだけAMゲーム産業を支えていることになる。

しかも、この数年フリッパーの開発には素晴らしいものがあり、次々と優秀な製品が開発され、ブレイヤーを楽しませてきた。これは同一資本系列のウィリアムズ社とレプリコーン社、そして意欲的なデータインダストリーUSA社がそれぞれ



プリミア社「キューボール・ウィザード」のプレイフィールド、ミッドウェー社「ドクターフー」のプレイフィールド

の製品で示してきたことだ。ゴットリーブの商標を継承するプリミア社は低価格路線のため、それほどヒット作を出していないが、今回は本格的な

新作を披露した。この分野の発展は続く気がする。ウィリアムズ/ミッドウェーグループでは、ウィリアムズ「フィッシュテールズ」、ミッドウェー「ドクターフー」の新作を披露した。それぞれ魚釣り、謎の医者をテーマにしたもので、バックガラスの下の液晶パネルまで活用する様子。とくに「フィッシュテールズ」のヒットは間違いなくとされる。

データインダストリーUSA社は「リールサウエボン3」を出品、新作「スターウォーズ」を披露した。映画「スターウォーズ」のライセンスも、液晶画面を使ったTVゲームまである。映画に登場するロボットまで登場して大いに盛り上がった。プリミア社はビリーワードをテーマにした新作「キューボール・ウィザード」を出品、披露した。これもストリートロケ用と思



ウィリアムズ社「ホットショット」バスケットボール。この種のアーケードゲーム機でも2台連結して競技することができる



アルビン・G社の小間のような。最小単位の一小間、「AGサッカーボール」2台とフリッパー「ワールドツアー」を展示。小間にいるのはジェリー・アムストロング氏

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

AMOA・EXPO'92

「ターボ」キット  
日本製TVゲーム機はほとんどが米国子会社から出品された。「ストII」をヒットさせたカブコンUSA社は、「スピードアップキット」「ターボ」を披露した。これはキャラクターの動作速度をかなり早めるもので、交換用ROMなどで構成される。米国では無断スピードアップキットが出た後という事情もあって注目された。



アタリゲームズ社「モトフレンジー」画面



アタリゲームズ社「スペースロード」画面



コナミ「リールエンフォーサーズ」画面



TAD/ファブテック社「ヒートseeker」画面



辰巳電子/ジャレコUSA社「ビグファイター」画面



ITI/ストラータ社「タイムマシン」画面

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

むしろカートリッジ交換方式を徹底し、ヒットゲームを出している米国SNK社の勢いに注目すべきだろう。同社は「ワイルドヒーロー」に続く「アト・オブ・ファイア」(アルドの拳)、「リングリング」(龍虎の拳)、「マクドナルド」(マクドナルド)を出品した。また、マクドナルドの「ゴロシヤム」も出品した。



プリミア社では、ぬいぐるみ「マリオ」も登場。出展を取り消した米国任天堂から引越してきた感じで、「マリオ」フリッパーをアピールした

出荷しているとのこと。なおベントスター社が「ドットスター」(ストII)をヒットさせたアメリカンエレクトロニクス社は今回出品できなかった。コナミは写真画像によるガンゲーム「リールサウエボン」(二人用)だけを出品、人気を集めた。米国コナミ社の開発で、米国市場から出荷される。同社、PASA社(金子製作所)は

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン



カブコンUSA社の小間で披露された「チャンピオンエディション」用スピードアップキット「ターボ」を付けたTVゲーム(プレイ中の機械)



米国SNK社の小間で (左から) 同社の北沢道明社長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタージェス社長、SNKの川崎英吉社長、米国SNK社のジョン・パロン副社長



会場内で (左から) タイターの田辺勝彦常務、長谷川桂祐社長、サミー工業の里見治社長、鈴木実本部長(アメリカンサミー社の社長)



カブコンUSA社の小間で「キャララック」を背に (左から) 同社のジョージ・中山社長、カブコンの辻本憲三社長

「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

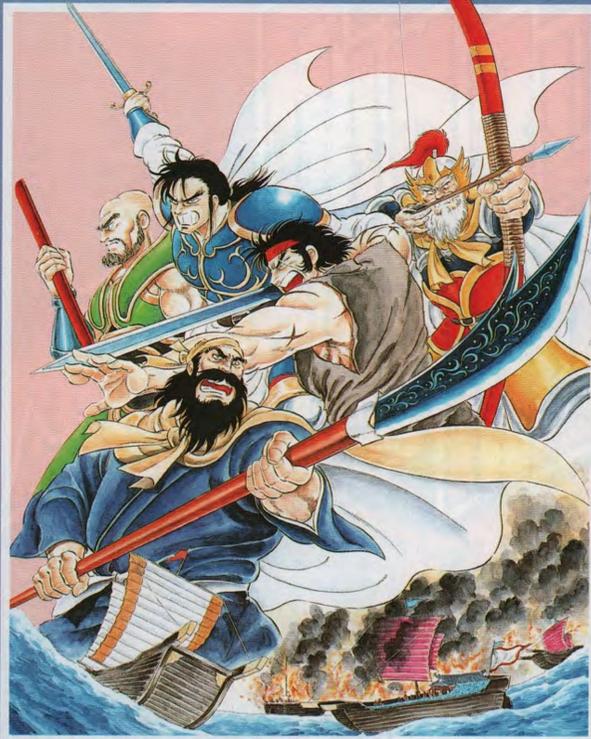


「ジョーグンウォリアー」(富士山バスター)、「エクスタシス」(爆裂ブレイカー)を出品したが、今ひとつだった。米国ファブテック社はTADの新作「ヒートseeker」を初めて披露した。同ゲームは海外優先で出荷される。米国テックモ社はアルメ「ジン

QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.

CAPCOM

天地無双II 赤壁の戦い



五虎大將軍 武勇天下に冠たり!

CAPTAIN キャプテンIV(フォー)

ニーズ対応設計。だから楽しさ無制限。

- (あらゆるゲームに対応) (プレイマインドを刺激) (メンテナンス性をアップ) (在存感アピール)



本体寸法(H)1,870x(W)1,104x(D)1,130mm 重量140kg 画面寸法(29インチ) 使用電圧(AC)100V~120V(50/60Hz) 消費電力180W

レーザーディスクガンファイトゲーム

君は西部劇の主人公!

レーザーディスクによる鮮明リアルな西部劇の世界。あざやかなガンさはきき悪漢どもに立ちむかえ!

レーザーディスクガンファイトゲーム

マッド ドッグ マックリー

Mad Dog McCree

© AMERICAN LASER GAMES 1990



ニュー感覚のメダルゲーム

REBOUND II リバウンドII

© BOON CONCEPTS INC. 1988 LICENSED EXCLUSIVELY TO CAPCOM CO. LTD.

メダルで狙え! センサーポイント 投入したメダルがプレイフィールド上のセンサーポイントをふさぐとメダル払い出し。シンプル。だけどとってもエキサイティングなメダルゲーム。登場!!



サイズ(H)1,780x(W)820x(D)800mm 重量100kg 使用電圧(AC)100V~120V(50/60Hz) 消費電力130W(外部電源方式採用)

メダルの払い出しが完了すると、センサーフィールドが傾斜して、す早くリニアニング。 JAMMA認定純正部品採用製品

株式会社カプコン

本社事務所 〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号 TEL(06) 946-6822代 FAX(06) 946-2077 大阪本社営業 〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL(06) 946-3091代 FAX(06) 946-3101 東京支店 〒104 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) 3340-0700代 FAX(03) 3340-0701

AMOA-EXPO'92

AMOA-EXPO'92

AMOA-EXPO'92

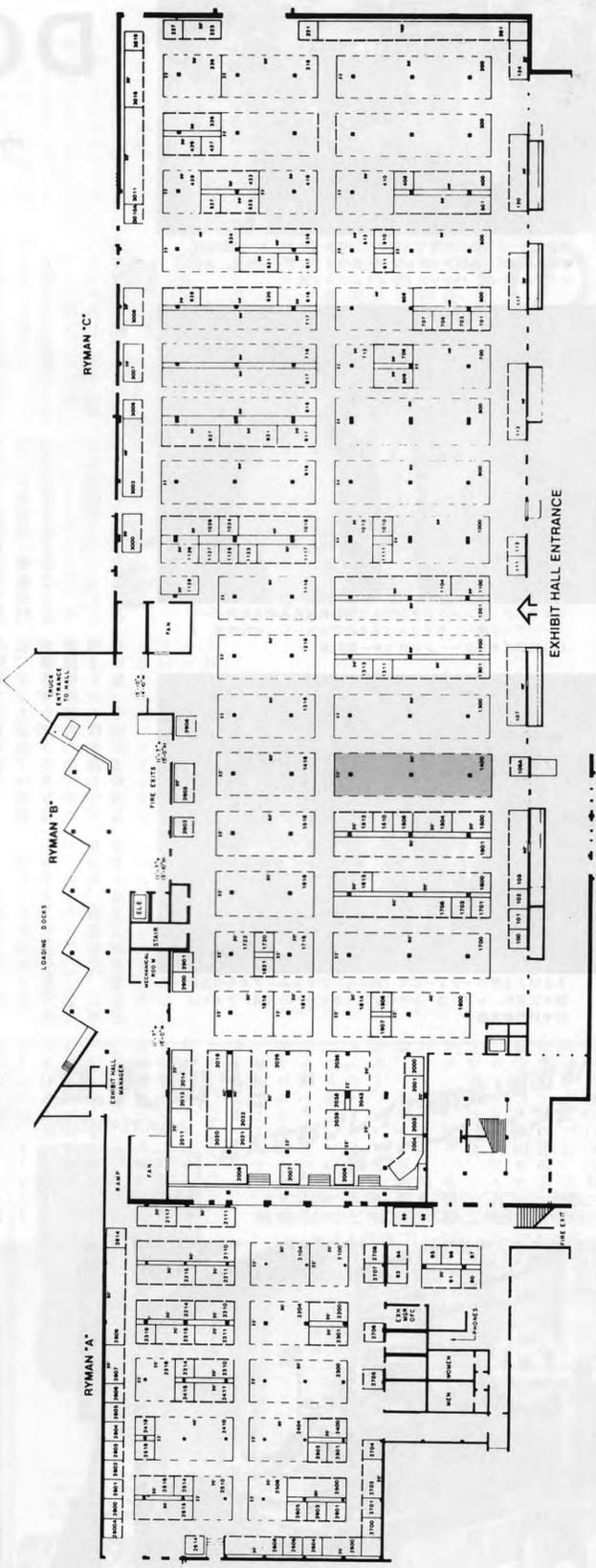
出展社一覧表

最終版のAMOAエキスポ92出展社リストを、参考のため収録するが、それでも実際と大きく異なる箇所がある。それは米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ社)が出展を取りやめたことに伴うもので、大きな一画部分(灰色部分)は当日、臨時の休憩コーナーになっていた。1小間の大きさは10フィート(約

3メートル)×10フィートで、日本のAMショーとはほぼ同じ。最大は米国SNK社の26小間で、日本のようにやたら大きくならないのは、出展実績を重視する運営方針によるものと考えられる。AMOAエキスポ93は10月21-23日、カリフォルニア州アナハイムで開催される。ロサンゼルス郊外、ディズニーランドの近くである。

Expo '92 Exhibitors

Table listing exhibitors and their booth numbers, including A-1 Products, A.L.D. Services, ASCAP, etc.





THE 100MEGA SHOCK!  
第1弾



最強の虎がいた。  
無敵の龍がいた。

SNK

2P対戦プレイ  
途中参加可能



# THE GREATEST MATCH EVER!

8人のキャラから選べ!対戦で燃えろ!

これまでのゲームの常識をつがえす、超巨大な8人のファイター達が出現した。画面フルサイズ対戦。接近戦でズームイン、間合いをとればズームアウトする映画のようにリアルな格闘。そして気合システム、挑発ボタン…ネオジオ新シリーズ第1弾「龍虎の拳」がプレイヤーを魅了し、対戦格闘に新たな歴史を刻みます。

# 龍虎の拳

りゅうこのけん



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

**ザ・100メガショック!!** 高インカムで好評のネオジオが、さらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格にてご提供します。一層、充実する新ネオジオワールドにご期待ください。

実用新案出願中「NEO GEO」[MVS]はSNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.

# “ネオ”な機能と楽しさイッパイ!

センサー式フレン、難易度オート調整など、充実の先進機能を満載!かわい“ネオ・カーニバル”が、いっそう華やかに演出します。

## NEOCARNIVAL

- ★コンパクトな1人用「ネオ・カーニバルミニ」
  - 外形寸法(mm):幅900×奥行き883×高さ1880
  - 重量:145kg●消費電力:AC100V110W
- ★ポップに演出する2人用「ネオ・カーニバル」
  - 外形寸法(mm):幅1650×奥行き883×高さ1880
  - 重量:247kg●消費電力:AC100V180W



近日登場  
注目度UP!

おなじみの笑顔で高収益。2人用も同時に、新登場!!

リカちゃん

2の2のBOX

©TAKARA Co., LTD

ますます 好評!

近日常場

実用性抜群のポーチがオシャレな缶で登場。

人気のダウンタウンがテレビから飛び出した。

ドリンクポーチ

POCARI SWEAT

ドラッグストア

©OTSUKA 1992

株式会社エス・エヌ・ケイ 製造総発売元 タカラ ※掲載写真は試作品です。

# NEW ビューポイント VIEW POINT

この空間すべてに美しき畏が潜んでいる。度肝を抜く超感覚グラフィック・シューティング。ネオジオから発進!時代を先駆ける疑似3D空間には、想像を絶する巨大な罠や敵が潜む。パワーをためて波動砲で撃破せよ。炎の壁や自動追尾ミサイルの特殊攻撃で危機を回避せよ。五感を直撃するこの衝撃に耐えられるか。



# 新感覚 立体シューティング



株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8  
 東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4(青木ビル2F)  
 福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19  
 18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN, PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7175

TEL.06(338)7007 FAX.06(338)8986  
 TEL.03(3864)8222 FAX.03(3865)9437  
 TEL.092(413)6160 FAX.092(413)6154



# FINAL STAR FORCE™

ファイナル  
スターフォース

シューティングゲームの金字塔  
ここに復活

- ▶シューティング史上に輝く名作スターフォースが、時を越えて今、よみがえる!
- ▶縦スクロールシューティングゲーム
- ▶全自動パワーアップシステムで誰にでも楽しめるゲーム内容
- ▶2人同時プレイ・コンティニュー途中参加可能!!

©TECMO LTD. 1992

**TECMO** テクモ株式会社  
TECMO, LTD.

本社：〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号  
TEL.03(3222)7620(直通) FAX.03(3222)7629

**KONAMI**



## パットの帝王を目指せ。

- ホールごとにグリーンが起伏が変わって、本物に一步近づきました。
- プライズ制なので、全ホールクリアしたときの喜びが違います。(リプレイ方式に変更することも可能)
- 小さなお子様から大人の方まで幅広くお楽しみいただけます。



仕 様	
本体寸法：幅670×奥行1,570×高さ1,600mm	消費電力：35W
重 量：約100kg	景 品：φ46カプセル
使用電源：DC12V DC5V 専用外部電源	

バーディーパット

## BIRDIE PUTT™

©1992 KONAMI



## 「劇場」という名の筐体、誕生。

- 33インチの迫力画面が新たな興奮と感動をもたらします。
- 新開発のモニターローリング機構だから、モニターの縦横変換もらくに対応できます。
- すべてのメンテナンスが筐体前面でできるフロントメンテナンスシステムです。

仕 様	
本体寸法：幅750×奥行980×高さ1,610mm	
重 量：130kg	
使用電源：AC100V±10V(50/60Hz)	
消費電力：150W	

## 33inch DOMY THEATER™

ドミーシアター

コナミ株式会社 東京本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367  
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL.06-456-4567 東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678  
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011-232-3778 大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06-334-0335

# 海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国の業界誌「リブレ」などによると、カプコンの「ストリートファイターII」が、海外の「ストリートファイターII」の著作権を侵害しているとして、カプコンが訴えている。カプコンは、この著作権を侵害しているとして、カプコンが訴えている。カプコンは、この著作権を侵害しているとして、カプコンが訴えている。

## 民事でも差押え

### カプコンUSA社が訴え

カプコンUSA社は、著作権侵害などを理由に八月三十日に民事訴訟を起した。チェン社長は現金で釈放され、弁護士は無罪を主張しているとのこと。

九月十六日、連邦捜査局(FBI)の捜査官は、州ウェストコナにある無断コピー品に関する法的手続きが活発化している。CEの米国での著作権はカプコンUSA社(本社カリフォルニア州サンノゼ、中山喜仁社長)にあり、同社が刑事告訴した。これらの事実を基に

ロッキオ社が買取り  
ロッキオ社が買取り  
ロッキオ社が買取り

**あついで F1 クイズ**  
あついで F1 戦国バトルをクイズで勝ち抜け!

世界全16戦のクイズサーキットを手に汗して勝ち進む、痛快爆走の本格クイズゲーム! スピード感あふれるゲーム展開とマルチストーリーにより白熱したバトルが炸裂!!

©1992 IREM COAP.

**NEW LOVE FORTUNE**  
ラブ・フォーチュン

スリムでかわいいボディで好評の漢字姓名判断。ニックネーム機能がテレビや雑誌などで大人気!!

©IREM COAP. 協力: 株星と森

名前の不思議を教えます!

Innovations in Recreational Electronic Media

生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

アイレム株式会社 IREM CORPORATION

**R-TYPE LEO**  
アールタイプ・レオ

2人同時プレイ可能なR-TYPEが、ついに登場!! 最強のビットを引っ提げ、怒濤の如きホーミング攻撃が炎を上げる! それは、まがい物の地球から始まる全6ステージの一大戦闘叙情詩!

近日 緊急発進!!

©1992 IREM CORP.

## 「スタートレック」許諾

### エンジンブラザーズのVRセンター用に

米国で業務用バーチャルリアリティ(VR)に参入した。その後、子会社「スタートレック」に参入した。その後、子会社「スタートレック」に参入した。その後、子会社「スタートレック」に参入した。



VIRTUALITY

## QAMO A開催

### 公開討論に香港ミルナー氏も

オーストラリアのAMMOAが、今年八月下旬に開かれた。公開討論に香港ミルナー氏も参加した。



AMOA of Queensland Inc.

英国のレジャー機器展場が盛り上がった。このLIWは今年で四回目を迎えるレジャー機器展場である。

分野の少し違う出品物がある。意外な関連性を持つことも多い。かえって重宝としたという人もいた。

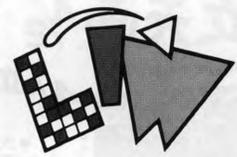
## AMOA 92-93年度の会長

### 35歳のオペレーター社長



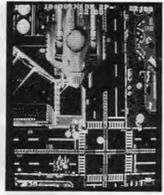
G. ジョーンズ氏

全米AMMOAの新会長として、タカカ社(本社、ユタ州ソルトレイクシティ)のクリス・ジョンソン氏が就任した。



ロッキオ社が買取り  
ロッキオ社が買取り  
ロッキオ社が買取り





超時空要塞マクロス  
同名映画をもとにした縦スクロールのTVシューティングゲーム機。2人同時プレイも可能。基板販売のみでOP価格17万8千円。【バンプレスト】No.434



バックキョオヘア  
同名漫画の基板販売。ウサギが極悪ガエルをショットとボム、特殊攻撃で倒していく。4Pと2P切替え付き基板でOP価格16万8千円。【コナミ】No.434



バックキョオヘア  
同名のアメリカンコミックの人気キャラクターを採用したTVシューティングアクションゲーム。4Pアップライト型OP価格52万8千円。【コナミ】No.434

# 話題のマシン

(第431号～等436号)



F/A  
現在使われている16種類の戦闘機を名で採用した縦スクロール画面のTV空中戦ゲーム機。基板販売のみでOP価格14万8千円。【ナムコ】No.435



ゴールタンアックス・テストターの復讐  
前作を「システム32」としてグレードアップさせたTVゲーム。OP価格で基板17万8千円、ROM9万8千円。【セガ社】No.435



パラシュート (DX)  
同名CGシステムボード「モデル1」使用第1弾のTVドライブゲーム機。ワイドビジョン、「エア」バックシステム採用。定価400万円。【セガ社】No.435



ファイナルラップ 3 (DX)  
「ファイナルラップ」シリーズ3作目のデラックスタイプ。定価310万円。「2」からのみの改造用キット販売もあり、OP価格19万8千円。【ナムコ】No.434



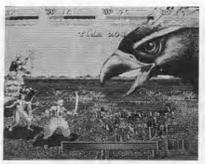
ファイナルラップ 3 (SD)  
シリーズ3作目となるコックピット型TVドライブゲーム機のスタンダードタイプ。公認によるコースを含む四コースを採用。定価179万円。【ナムコ】No.434



シン・シン・ジップ  
縦スクロール画面のTV空中戦ゲーム。6種類のウェポンを駆使して敵機を撃破していく。基板販売のみでOP価格15万8千円。【アルケム/テコム】No.434



ワイワイアニマルランド  
アップライト型のTVモグラ叩きゲーム機。4台連続プレイにより最高8人で順位を競うことも可能。定価9万5千円。【タイトー】No.436



アラビアン・マジック  
アラビアやペルシャを舞台に展開するTVアクションゲーム機。停止画面やスクロール画面など変化に富む。32ビット機。定価23万5千円。【タイトー】No.436



リング・レイジ  
32ビットCPU搭載の4Pアップライト型TVプロレスゲーム機。対戦モードなど3モード選択制で、4人同時プレイも可能。定価88万円。【タイトー】No.436



龍虎の拳  
「ネオジオ」ソフトで、102メガの大容量による格闘ゲーム。ズーム機能駆使。ソフト定価5万8千円、同社キャビネットとのセット販売も。【SNK】No.435



富士山マスター  
TVアクションゲーム機。座敷などの和風画面をバックに、侍、芸者などが格闘する。基板販売のみでOP価格17万8千円。【金子製作所/サミー工業】No.435



スーパーワールドスタジアム2激闘版  
同名「システムII」第15弾。地元球団が少し強くなるモード付き。「ワースト92」からの改造用ROMキット販売のみでOP価格3万8千円。【ナムコ】No.435



ものまねクン・モンキー  
サルのぬいぐるみを配したレール式プライズマシン。3回中2回当たるとカプセル(45ミリ、76ミリ切替え可能)払い出し。OP価格42万円。【友楽】No.434



ものまねクン・レッサーパンダ  
パンダの大きなぬいぐるみを配したミニレールゲーム。パンダが音声とともに動き、操作を指示。カプセル景品払い出し。OP価格42万円。【友楽】No.434



ゴキテア  
もぐら叩きタイプのアーケードゲーム機。はい出してくるゴキブリを叩いていき、殺虫剤ボタンで叩きほうだいとなる。定価105万円。【タイトー】No.434



おぼっちゃまくん  
「パラバロX」シリーズ第4弾。同名漫画キャラクター採用。当たりでカード払い出し。OP価格19万8千円、改造キット5万8千円。【ナムコ】No.432



メジャータイトル 2  
同名TVゴルフゲーム「メジャータイトル」のバージョンアップ版。4人用(交互プレイ)。基板販売のみでOP価格16万8千円。【アイレム】No.436



キスクコロジ  
総合、性格、恋愛、成人の4コースから選べるクイズや心理テストにより性格診断するTVテスト&クイズゲーム。基板販売のみで14万8千円。【テコム】No.436

# 総目録

No. 75

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で①明らかなコピー機や②とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(乗物その他は次回へ繰り越し)



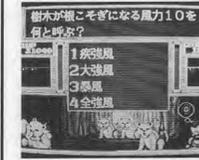
スーパーマリオブラザーズ  
米国ブニア社製コトリープフリッパー。任天堂キャラクターを採用しストーリー性を持たせたもの。定価68万円。【タイトー】No.436



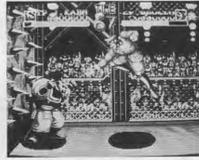
ゲッタウェイ  
米国ワイリアムズ社製フリッパー。ハイウェイを疾走する逃亡車がテーマで、プランジャーはシフトレバーをデザイン。定価68万円。【タイトー】No.436



リーサルウェポン 3  
同名映画をテーマにした同社フリッパー第16弾。ピストル型プランジャー採用で、ガンゲームなどもできる。OP価格5万7千8千円。【データイースト】No.435



爆撃クイズ・魔Q大冒険  
同社初のTVクイズゲーム。クイズに答えながら魔界の旅を続けていく設定で、最後に性格判断なども表示。基板OP価格14万8千円。【ナムコ】No.431



ワールドヒーローズ  
「ネオジオMVS」ソフト第37弾。リングで世界最強の闘士を決める格闘ゲーム。途中参加も可能。カセット定価5万2千円。【アルファ電子/SNK】No.431



エクスマン  
同社同名機の基板販売。4人用と2人用があり、いずれも同時プレイ可能。4人用はOP価格16万8千円、2人用はOP価格15万8千円。【コナミ】No.431



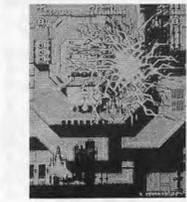
エクスマン  
6人用同名機に続く4人用アップライト型で、画面はブラウン管1個のため6人用画面のほぼ半分。ゲーム内容は同じ。定価66万円。【コナミ】No.431



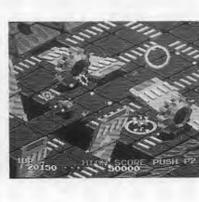
ファンキージェット  
ジェットエンジンを背負った主人公が空中で大活躍するコミカルなTVアクションゲーム。通信機能により最大8人まで同時プレイ可能。定価170万円。【セガ社】No.431



スタジアムクロス  
同社「システムマルチ32」使用第1弾となるTV体感/バイプレーズゲーム。通信機能により最大8人まで同時プレイ可能。定価170万円。【セガ社】No.431



サンドスコピオン  
縦スクロール画面の空中戦ゲーム機。3種類のメインショット、2種類のボムなどで敵を撃破。基板販売のみでOP価格15万8千円。【フェイス/テコム】No.432



ビューポイント  
「ネオジオMVS」ソフト初の斜めスクロール採用シューティングゲーム。2人同時プレイ、途中参加も可能。価格未定。【サミー工業/SNK】No.432



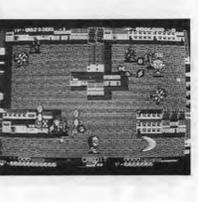
カプコンワールド 2  
同社「CPシステム」第12弾となるTVクイズゲーム機。前作「カプコンワールド」のブレードアップ版で難易度選択制。基板定価26万円。【カプコン】No.432



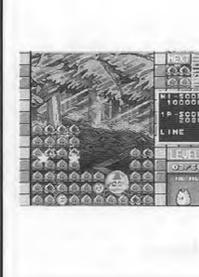
バブルトラプル  
同社「ビデオ・ジオラマ合成画面システム」第2弾となるTVガンゲーム機。本体定価106万円、改造用キットOP価格13万8千円。【ナムコ】No.432



バース  
同社「CPシステム」第19弾。惑星「バース」を舞台に繰り広げる空中戦ゲーム。2人同時プレイ、途中参加も可能。基板定価26万円。【カプコン】No.431



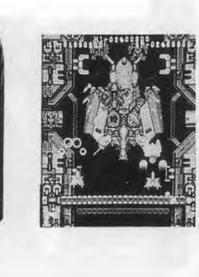
ウルトラマン奥楽部  
同社TVゲーム機第3弾。人気キャラクター「ウルトラマン兄弟」の中から1人を選択プレイ。基板販売のみでOP価格13万5千円。【バンプレスト】No.431



ソルダム  
同社「メガシステム1」第12弾となるTVバズルゲーム機。2人同時プレイで対戦も可能。基板OP価格14万8千円、ROM7万8千円。【ジャレコ】No.434



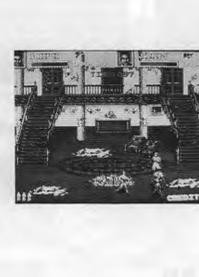
ガンバスター  
TVガンゲーム機初の4人用で同時対戦プレイも可能。左右別々の画面で1対1、2対1、2対2に分かれて対戦する。定価180万円。【タイトー】No.434



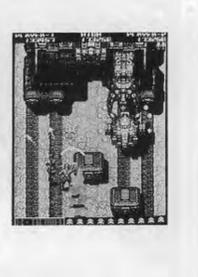
ガルメテス  
縦スクロール画面のTV宇宙戦争ゲーム機。画面上部から次々出現する敵軍を3種のショットで撃破するというもの。価格未定。【ピスコ/タイトー】No.432



スーパー上海  
麻雀牌を使ったTVバズルゲーム機「上海」(サン電子)のバージョンアップ版。2人でも可。基板販売のみで定価18万5千円。【ホットビー/タイトー】No.432



テッドコネクション  
同社「F2システム」第18弾となるTVシューティングアクションゲーム機。基板定価18万8千円、交換用サブ基板8万8千円。【タイトー】No.432



フィグゼイト  
TV格闘ゲーム機。使用武器が異なる男女、ロボット、怪獣などの中から選択してプレイ。基板販売のみで定価21万円。【東亜プラン/タイトー】No.432



NOVEMBER 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1 龍虎の拳 (SNKネオジオ) Art of Fighting (SNK) .....	7.93
2	2 ストリートファイター II ダッシュ (カプコン) Street Fighter II : Champion Edition (Capcom) .....	7.86
3	3 ゴールデンアックス・デスアダーの復讐 (セガ社) Golden Axe II (Sega) .....	7.45
4	4 スーパーワールドスタジアム '92激闘版 (ナムコ) Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco) .....	7.15
5	5 カプコンワールド 2 (カプコン) Quiz Capcom World 2* (Capcom) .....	7.00
6	6 爆裂クイズ・魔Q大冒険 (ナムコ) Quiz Makyu's Adventure* (Namco) .....	6.89
7	7 F/A (ナムコ) Fighter & Attacker (Namco) .....	6.88
8	8 マクロス (バンプレスト) Macross (Banpresto) .....	6.71
9	9 ワールドヒーローズ (SNKネオジオ) World Heroes (Alpha/SNK) .....	6.70
10	10 ストリートファイター II (カプコン) Street Fighter II (Capcom) .....	6.57
11	11 クイズTV合衆国Q&Q (中日本リース) Quiz TV Variety Show* (Dynax) .....	5.93
12	12 スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito) .....	5.91
13	13 上海 II (サン電子) Shanghai II (Sun Electronics) .....	5.87
14	14 セイブカップサッカー (セイブ) Seibu Cup Soccer (Seibu) .....	5.82
15	15 餓狼伝説 (SNKネオジオ) Fatal Fury (SNK) .....	5.67
16	16 ボンバーマンワールド (アイレム) New Atomic Punk (Irem) .....	5.65
17	17 ソルダム (ジャレコ) Soldam (Jaleco) .....	5.56
18	18 コラムス II (セガ社) Columns II (Sega) .....	5.33
19	19 コズモギャング・ザ・ビデオ (ナムコ) Cosmo Gang The Video (Namco) .....	5.20
20	20 ソニックウィングス (ビデオシステム) Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System) .....	5.11
21	21 コラムス (セガ社) Columns (Sega) .....	5.04
22	22 クラッチヒッター (セガ社) Clutch Hitter (Sega) .....	5.00
23	23 テトリス (セガ社) Tetris (Sega) .....	4.96
24	24 フットボールフレンジー (SNKネオジオ) Football Frenzy (SNK) .....	4.89
25	25 スーパーバレー '91 (ビデオシステム) Power Spikes (Video System) .....	4.73

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

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1 バーチャレーシング (デラックス) (セガ社) Virtua Racing (Deluxe)(Sega) .....	9.11
2	2 コカコーラ・スズカ8アワーズ (スタンダード)(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco) .....	8.56
3	3 ファイナルラップ 3 (デラックス) (ナムコ) Final Lap 3 (Deluxe) (Namco) .....	8.14
4	4 コカコーラ・スズカ8アワーズ (デラックス) (ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco) .....	8.02
5	5 スタジアムクロス (セガ社) Stadium Cross (Sega) .....	8.00
6	6 レールチェイス (セガ社) Rail Chase (Sega) .....	7.78
7	7 ファイナルラップ 3 (スタンダード) (ナムコ) Final Lap 3 (Standard) (Namco) .....	7.60
8	8 ガンバスター (タイトー) Operation Gun Buster (Taito) .....	7.08
9	9 マッドドッグ・マックリー (ALG/カプコン) Mad Dog Mc Cree (ALG/Capcom) .....	6.71
10	10 パワーホイールズ (タイトー) Double Axle [Power Wheels] (Taito) .....	6.71
11	11 グランプリスター (ジャレコ) Grand Prix Star (Jaleco) .....	6.67
12	12 ターミネーター 2 (ミッドウェー/タイトー) Terminator 2 (Midway) .....	6.24
13	13 F1エキゾーストノート (セガ社) F1 Exhaust Note (Sega) .....	6.18
14	14 スティールガンナー 2 (ナムコ) Steel Gunner 2 (Namco) .....	5.50
15	15 エックスメン (コナミ) X-Men (Konami) .....	5.38

## ■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

1	4 アイドル麻雀ファイナルロマンス (ビデオシステム) Final Romance* (Video System) .....	5.03
2	1 麻雀パチンコ物語 (日本物産) Mahjong Pachinko Story* (Nichibutsu) .....	5.00
3	3 グッとE雀 (セイブ/テクモ) Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo) .....	4.98
4	2 とってもE雀 (セイブ/テクモ) Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo) .....	4.86
5	1 麻雀コミック道場 (中日本リース) Mahjong Comic Dojo* (Dynax) .....	4.83

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	1 リーサルウェポン 3 (データイースト) Lethal Weapon 3 (Data East) .....	7.40
2	2 スーパーマリオブラザーズ (プリミア) Super Mario Bros. (Premier) .....	7.02
3	3 ハリケーン (ウィリアムズ) Hurricane (Williams) .....	7.00
4	4 ゲッタウェイ (ウィリアムズ) Getaway (Williams) .....	6.67
5	5 アダムスファミリー (ミッドウェー) Addams Family (Midway) .....	6.29

\* 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

11月号から

## アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)	評価
1 モータルコンバット (ミッドウェー) .....	9.67
2 ストリートファイター II チャンピオンエディション [SFIIダッシュ] (カプコン) .....	9.36
3 リーサルエンフォーサーズ (コナミ) .....	9.26
4 ターミネーター 2 (ミッドウェー) .....	8.14
5 サンセットライダーズ (コナミ) .....	7.43
6 ターボアウトラン (セガ社) .....	7.35
7 スティールガンナー 2 (ナムコ) .....	7.20
8 ダブルアクセル [パワーホイールズ] (タイトー) .....	7.11
9 S.C.I. (タイトー) .....	7.06
10 スーパーハイインパクト (ミッドウェー) .....	6.93

## 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 バーチャレーシング (セガ社) .....	9.60
2 スズカ8アワーズ (ナムコ) .....	9.11
3 スタジアムクロス (セガ社) .....	8.40
4 ファイナルラップ 2 (ナムコ) .....	8.35
5 レースドライビング (アタリゲームズ) .....	8.26
6 スティールタロンズ (アタリゲームズ) .....	8.23
7 エックスメン (コナミ) .....	8.11
8 グランプリスター (ジャレコ) .....	8.11
9 ハードドライビング (アタリゲームズ) .....	8.05
10 マッドドッグ・マックリー (ALG/ペトソン) .....	7.92

## ベスト・ニュービデオ

1 スキンズゲーム [メジャータイトル 2] (アイレム) .....	8.00
-------------------------------------	------

©1992 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版に当たる機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

## ベスト・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 ワールドヒーローズ (SNKネオジオ) .....	8.91
2 アート・オブ・ファイティング [龍虎の拳] (SNKネオジオ) .....	8.82
3 ストリートファイター II (カプコン) .....	8.39
4 エアロファイターズ [ソニックウィングス] (マックオリバー) .....	7.52
5 アンダーカバーコップス (アイレム) .....	7.29
6 レッスルフェスト (テクノス) .....	7.16
7 スティールガンナー 2 (ナムコ) .....	7.05
8 ライデン [雷電] (セイブ/ファブテック) .....	7.02
9 キング・オブ・モンスターズ 2 (SNKネオジオ) .....	6.97
10 アトミックバンク 2 [ボンバーマンワールド] (アイレム) .....	6.88
11 ベース (カプコン/ロムスター) .....	6.78
12 トータルカーニージ (ミッドウェー) .....	6.65
13 フェイタルフューリー [餓狼伝説] (SNKネオジオ) .....	6.60
14 クラッチヒッター (セガ社) .....	6.60
15 タートルズ II (コナミ) .....	6.51
16 リムロックン・バスケットボール (ストラータ) .....	6.51
17 ペンデック [クライムファイターズ2] (コナミ) .....	6.50
18 オフロード・トラックパック (レーランド) .....	6.49
19 GIジョー (コナミ) .....	6.42
20 ベースボールスターズ 2 (SNKネオジオ) .....	6.38

## フリッパー

1 アダムスファミリー (ミッドウェー) .....	9.25
2 フィッシュテールズ (ウィリアムズ) .....	8.94
3 リーサルウェポン 3 (データイースト) .....	8.66
4 キューボール・ウィザード (プリミア) .....	8.60
5 ターミネーター 2 (ウィリアムズ) .....	8.31
6 ゲッタウェイ (ウィリアムズ) .....	8.04
7 ブラックローズ (ミッドウェー) .....	7.96
8 ファンハウス (ウィリアムズ) .....	7.72
9 フック (データイースト) .....	7.63
10 スーパーマリオブラザーズ (プリミア) .....	7.54

**BLOCK CARNIVAL**  
ブロック カーニバル

ブロックくずしの異色作!!

2人同時プレイ 途中参加OK

開発元 **VISGO** 株式会社ビスコ  
〒171 東京都豊島区要町3-12-12大宏ビル2F  
TEL 03-3554-0121  
FAX 03-3554-0150

**ガルメデス GAMEDES**

惑星カイロスを守れ!!

2人同時プレイ 途中参加対応

独裁者の侵略から

# ロケーションを盛り上げる 集客アップのハイパワーアイテム!

消えて爽快、じゃまして快感、  
そして対戦、興奮ぶよぶよ!!

ターゲットは5匹の恐竜!  
誰でも熱くなる  
対戦タイプのガンアクションゲーム!

SEGA/COMPILE 1992

## ぶよぶよ

## ザウルスウォーズ



◆誰にでも楽しめるシンプルルールのパズルゲームです。  
◆ぶよぶよを消す爽快感と対戦相手におじゃまぶよぶよを送り込めるアクションが、対戦プレイを熱くさせます。

◆女性客やカップル、ファミリー対策に効果的な可愛いキャラクターが多数登場します。



■コミカルな恐竜の口に光線を当てて恐竜を反転させ、相手陣地に追いついたプレイヤーが勝つ簡単なルールです。さらにもっと楽しめます。  
■カラフルなキャビネットと可愛いキャラクターで、子供や女性客を引きつけます。  
■2人対戦プレイはもちろん、1人プレイも可能。

仕様  
●外形寸法(mm): 830(W)×2,600(D)×1,250(H)  
●重量: 約250kg ●消費電力: AC100V350W

### ロケーションニーズを先取りした 紙幣還流式多機能両替機!



仕様(DP-22000)  
外形寸法(mm): 680(W)×488(D)×1,700(H)

### カップサービス機能を搭載した 高機能マルチディスペンサー!



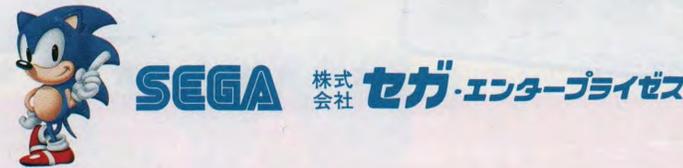
仕様(DP-23000)  
外形寸法(mm): 680(W)×488(D)×1,700(H)

### テレビの超爆笑人気番組が 楽しいゲームになった!



仕様  
●外形寸法(mm): 800(W)×800(D)×1,600(H)  
●重量: 約100kg ●消費電力: AC100V65W

本社 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3749)7438(海外販売事業本部)  
東川事務所 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(5461)8320(国内販売事業本部)  
電話03(5461)8340(A.M.施設事業本部)  
電話03(5461)8330(総合レジャー開発本部)  
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)  
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)  
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)  
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミビル 電話082(293)7979(代表)  
名古屋販売 愛知県名古屋市中区名東区社が丘1-804 電話052(782)3003(代表)  
仙台販売 仙台市若林区6丁の目赤沼4-3 電話022(287)0930(代表)  
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)



## Overseas Readers Column

# Sega, GE Tie-Up On CG Technology

General Electronic Co., the major US electric machinery company, announced on September 30 that it signed an agreement with Sega Enterprises Ltd., Tokyo, to allow GE's image processing technology to be utilized in Sega's simulators and coin-op videos. On October 14, Sega announced that, based on the tie-up with GE, it is developing the computer graphic (CG) hardware "CGT" by adding advanced functions such as texture mapping to Sega's CG.

GE Aerospace, the aerospace division of GE, is a renowned manufacturer of training simulators. Its simulation & control system department has signed a license agreement with Sega. Sega intends to adopt GE's unique photo-texture technology in low-cost CG boards, thereby aiming to instill additional reality to Sega's next generation of coin-op videos. According to Sega, it is widely known that GE's photo-texture technology was the first to be incorporated in the training program of the U.S. Air Force's special operation unit. The photo-texture technology is such that, based on actual photos, it can continuously produce lifelike images, and is said to be a technology with wide

application possibilities in many fields. Hisashi Suzuki, Sega's executive manager responsible for R&D, said: "Although these military technologies are advanced, they are, unfortunately, very costly. However, given the chance for us to achieve mass production economies, we have reached the current tie-up agreements. We are aiming to complete the new CG hardware within the next year." Sega "CGT" is mainly intended for coin-op video use, but can also be applied to simulators such as Sega "AS-1".

Sega also announced that in spring 1994 it will install a mini theme park within the Asia Trading Center to be constructed on South Port in Osaka with an investment of ¥2,500 million. Sega's newly-established amusement & theme park department is planning a theme park. The first such park will be opened in Osaka in spring 1994 and will be followed by another 50 locations across Japan by 1998.

According to Sega, since such mini theme parks require a variety of participation-type attractions, Sega is developing them by applying technologies such as the advanced CG technology acquired through the tie-up with GE.

roduced the 32-bit "Time Killer".

Capcom USA introduced "Turbo", the upgrade kit for "Champion Edition". However, the rumor circulating that unauthorized copies had appeared took the gloss off the kit's introduction. In addition, with the show being held in the Opryland Hotel, many "private shows" were held secretly in the hotel rooms, but these were criticized as being against the spirit of the show.

Nintendo of America cancelled its participation just before the show and Leland also did not exhibit. However, since the hall was not very large, many exhibitors were apparently placed on the waiting list.

## Nintendo Wins Injunction

The Atari Games v. Nintendo of America case concerning the security system of Nintendo Entertainment System (NES) is continuing in the federal district court. Atari Games had appealed against the preliminary injunction preventing it from selling game cartridges for NES, but on September 10 the U.S. Court of Appeals for the Federal Circuit decided to reject it.

Since December 1988, the case between the two parties has continued to develop, with Atari Games Corp., CA, and its subsidiary Tengen, Inc. accusing Nintendo of unfair competition, Sherman Act violation and patent infringement, among other things. Nintendo of America Inc., WA, and its parent company Nintendo Co., Ltd., Kyoto, accused Atari Games of unfair competition, patent infringement, copyright infringement and trade secret violations, among other things.

During the course of the case, the U.S. District Court for the Northern District of California granted Nintendo a preliminary injunction against Atari

Games/Tengen on March 28, 1991. However, in response to Atari Game's application, a stay of over one year was allowed for the preliminary injunction, until Tengen's NES software had been sold out and disappeared from the market. Therefore, the preliminary injunction had already lost much of its significance. Probably for this reason, no announcement has yet been made by either party.

Although the federal district court found that Atari Games use of reverse engineering to analyze 10 NES (NES security chip) program constitutes copyright infringement, and took it as one of the reasons for the preliminary injunction, the finding was overturned by the U.S. Court of Appeals for the Federal Circuit. This reversal is believed to have followed the federal appeal court's decision on August 28 that analyzing a rival company's program by reverse engineering constitutes a fair use and does not represent a copyright violation (i.e. decision to dissolve the preliminary injunction in the suit between Sega Enterprises and Accolade = see *Game Machine No. 436*).

However, the federal appeal court stated that "This fair use didn't give Atari Games more than the right to understand the 10 NES program and to distinguish the protected from the unprotected element," and found that, if one goes beyond understanding the 10 NES program and tries to copy it, it represents a violation.

Like the federal district court, the federal appeal court gave prominence to the fact that Atari Games analyzed the 10 NES program not merely by reverse engineering but also by using the 10 NES program's source code which was secured illegally by the company's attorney from the US Copyright Office. Therefore, the court concluded that it is undeniable for "Atari's unclean hands" to adversely affect Atari Games, and as such the federal district court's decision was upheld.

## AMOA '92: Optimistic

Despite the stagnant consumer market, the American coin-op market is gradually starting to look up - one reason was that AMOA Expo '92 (October 1-3, Nashville, TN) was held in "City of Music" and therefore took place in an upbeat atmosphere. Another cause for optimism is the hope that in the aftermath of the Presidential and Congressional elections, the dollar coin may finally be issued, thereby assuring the future development of the coin-op industry.

Such optimism may be linked to the continuing worldwide flipper pinball boom. Williams/Midway have even been celebrating that "The Addams Family" has become the all-time best selling pinball.

In the video area, while Capcom's

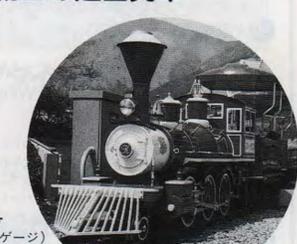
"Street Fighter II CE" continues strong, and there are a number of other hit pieces, there is an undeniable lack of excitement in the market. While there was strong interest at AMOA '92 in Midway's "Mortal Kombat" and Konami's gun game "Lethal Enforcers", it did not scale the heights of Konami's previous mega-hit "TMNT" or Midway's "Terminator 2". Sega's deluxe type "Virtua Racing" and Namco's "Suzuka 8 Hours" were also popular, but sales may be difficult due to the costly product prices and bulky cabinet. The PCB kit video market is also drawing attention due to the threat represented by the reappearance of unauthorized copies.

Many of products exhibited at AMOA '92 had already appeared at JAMMA Show '92. The following were shown for the first time at AMOA '92. In the flipper pinball category, Data East unveiled "Star Wars" in the wake of "Lethal Weapon 3", Midway bowed "Doctor Who" following "Black Rose", Williams showed "Fish Tales" and Premier exhibited "Cue Ball Wizard". In the video game area, Atari Games unveiled "Space Lords", Fabtek showed TAD's "Heated Barrel" and Strata in-

### 親から子へ 夢と安心をトータルで考える 朝日の遊園列車



C58-56  
(600mmゲージ)



弁慶号  
(600mmゲージ)

●全てが手作り...だから安心  
機関車も連結客車も本物感あふれる豪華な通り。また、いざという時に様々なシステムで対応し、安心してお乗りいただけます。

●現場に合ったシステム作り  
遊園列車からロケーション作り・メンテナンスまでトータルで考えます。



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

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

© 1992 Amusement Press, Inc.

