no.537
1997年3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1997

ゲームマシン

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)

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

政府の規制緩和検討で、警察庁は風営法関係の

要望すべて退ける

ＪＡＭＭＡは５項目提出、ＡＯＵは提出せず

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ、中山隼雄会長）は昨年十一月十三日付で政府あて「風俗営業適正化法に関する要望」を提出していたが、一月十七日付で警察庁による回答が出て公表されていることがこのほど判明した。

それによると規制緩和推進計画としては、ＪＡＭＭＡによる要望はすべて容れられず、「措置困難」と結論付けられている。

規制緩和については行政上の規制が合理的で必要なものから、不合理な上不必要なものまでいろいろあるため、具体的に検討するべく行政は行政改革委員会を設置。九六年五月にはさまざまな団体からも要望を提出するように求め、これにＪＡＭＭＡなど各団体が応じ要望書を提出したところ、要望の内容を担当する各省庁がそれら要望事項ひとつひとつについて、このほど回答したもの。

回答は総務庁によって様式が定められており、警察庁による回答は、風営法関係など「生活安全関連」が十七事項、「道路交通関連」が三十七事項（計五十四事項）にわたっており、規制緩和が実現可能な「措置予定」は九事項、規制緩和ができない「措置困難」は三十五事項、「その他」は十事項となっている。

ＪＡＭＭＡによる要望は、法務委員会（里見治委員長）が検討、原案をまとめ、九六年五月二十三日の理事会で了承を受け、提出したもの。風営法関係では他に、㈳経済団体連合会（経団連）、㈳日本ショッピングセンター協会が要望書を提出したが、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（ＡＯＵ）は提出していない。

ＡＯＵが風俗営業者の団体の連合会であり、風俗営業制度上のさまざまな規制緩和に重大な関心があるはずにもかかわらず、要望書を提出しなかったことについて、桜井健雄専務は「十分熟慮した上で、慎重な態度をとった」と説明している。

これは、要望を出して断われるよりも要望の内容を実現する方法を別に研究する――という意味にも受けとれる。

古物商関係と風営法関係（計十事項）についての警察庁の回答内容（**本号8めんに掲載**）では、ＪＡＭＭＡによる要望五事項についてすべて「計画による措置困難」となっており、実質的に要望は退けられている。

例えば「風適法におけるゲームセンターにおけるリデムプション営業の禁止の撤廃」という要望に対し、風営法第二十三条第二項で「賞品を提供してはならない」と定められており、これは「客の射幸心をそそるおそれのある行為を防止するためにあり、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止のためには必要不可欠である」とし、容認していない。

こうして要望はすべて退けられているが、しかし、不合理で不必要な規制を廃止するにはどういう具体的な問題点があるかを指し示す必要があるということが分かっただけでも、今回の要望にはある意義があったと評価する向きもある。

これまで行政に対する要望の多くは実質的な回答が得られなかったが、今回の要望についてはすべて文書で回答されている点でも大きな前進であり、これらの状況変化を把握した上での説得力のある、しかも正しい要望が必要と見られている。

省庁名	警察庁　担当課等 生活環境課
要望・要望等の内容	風営法によるゲームセンターにおけるリデンプション営業の禁止の撤廃
制度の概要	ゲームセンター等の営業を営む者は、その営業に関し、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない。（風俗営業適正化法第２３条第２項参照）
関係法令等	風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等
要望元	(社)日本アミューズメントマシン工業協会
検討状況	（行政での検討経緯） 風営適正化法第２３条第２項により、スロットマシン、テレビゲーム機その他原始的技術に属する遊技設備を使用する営業（以下「ゲームセンター」という。）において賞品提供禁止により射幸心を煽るような営業については、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならないことは定められており、社会規範上、善の秩序のもたらすものであるが為を防止するためにあり、遊技の風俗と時代な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止のためには必要不可欠である。 しかるに、リデンプションゲーム機が遊技の結果に応じて賞品を提供するものであるならば、ゲームセンターにおいて、自己責任原則により射幸心誘発をそそることは認められない。

警察庁・生活環境課による回答の一例

タイトーが３Ｄｆｘ社と提携

高性能低価格ＣＧ基板

「タイトーウルフ」開発、デモ画面を披露

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、汎用タイプの新型高性能ＣＧ基板「タイトーウルフ」をこのほど開発、二月十九―二十日ＡＯＵエキスポの同社小間で発表した。

これは米国３Ｄｆｘインタラクティブ社（カリフォルニア州サンノゼ、グレゴリー・バラード社長兼ＣＥＯ）との業務提携により、３Ｄｆｘ社が開発したＣＧチップ「ヴードゥーグラフィックス」を使用し、ＪＡＭＭＡ・ＶＩＤＥＯ規格に準拠した汎用ＣＧ基板として開発したもの。

同ＣＧ基板は上下二枚で構成され、毎秒百万ポリゴンの演算能力があり、セガ社「モデル３」と並ぶ能力を持っている。また奥行き表現の優先を判断し、ポリゴン同士の重なりやちらつきをなくすＺバッファ機能、テクスチャーを滑らかに表現するためのＭＩＰマップ、床や壁などのテクスチャーの歪みをなくすパースペクティブコレクション、丸みを帯びた表現にするグーローシェーディング、「サイキックフォース２」（仮称）を予定しており、毎秒45Ｍピクセルの描画能力、半透明やフォグ機能などを搭載している。

３Ｄｆｘ社のＣＧチップの提供価格が安い上、タイトーでは同ＣＧ基板のＣＰＵ基板にパソコン用マザーボードを使って開発したため、「高い拡張性を持ちながら大幅なコストダウンを実現することができた」としている。ＡＯＵエキスポでは、同ＣＧ基板によるドライブものと格闘ものの一部をデモ画面で紹介し、第一弾ソフトは格闘ゲーム「サイキックフォース２」（仮称）を予定しており、価格未定。

なお３Ｄｆｘ社ではＣＧチップとともに同チップを組込んだサブ基板も開発、販売している。米国アタリゲームズ社、ウィリアムズ／ミッドウェー社などがすでに採用しており、国内ではタイトーが初めて採用したほか数社が導入を検討していると言われている。

上はＡＯＵエキスポ97のタイトーの小間で「タイトーウルフ」を紹介しているようす。下は「タイトーウルフ」ＣＧ基板

ＳＮＫ、アタリゲームズ社の

２製品独占販売

「ラッシュ」、「マキシマムフォース」

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、ダンバン・エルデレン社長）と㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、高堂良彦社長）は二月十四日、アタリゲームズ社のＴＶゲーム機「サンフランシスコ・ラッシュ」と「マキシマムフォース」をＳＮＫが日本を含むアジア地区で独占的に販売することで合意した、と発表した。

アタリゲームズ社の製品が日本で販売されるのは、ナムコによる「エリア51」発売（九五年十二月）以来。「エリア51」発売当時アタリゲームズ社はタイムワーナー・インタラクティブ（ＴＷＩ）社として再編されていたが、九六年三月にウィリアムズ／ミッドウェー社を所有するＷＭＳインダストリーズ社に買い取られ、現在はＷＭＳ社系ミッドウェーゲームズ社の子会社となっている。

「サンフランシスコ・ラッシュ」は３Ｄｆｘ社のＣＧ技術を採用して開発されたＣＧレーシングゲーム機。日本のメーカーによるドライブゲーム開発とは違ったものとなっている。「マキシマムフォース」はＣＧレンダリング処理による背景など、リアルなＴＶガンゲーム機で、一月のＡＴＥＩで初めて披露された。二機種ともＡＯＵエキスポのＳＮＫの小間で紹介された。

ＳＮＫの川崎英吉会長は、「当社ネオジオ製品と比べこれらのゲーム機はユニークで、アジアのプレイヤーに好評だ。ＳＮＫの製品供給ルートにこれらを加えることで、ＦＥＣ市場への販売強化を図ることができる」と述べた。

アタリゲームズ社のエルデレン社長は今回の販売提携を歓迎すると述べ、また大畑政夫副社長は、「ＳＮＫは高品位のメーカーであるだけでなく、その販売力はアジア地区でずば抜けている。今回二機種の販売代理をＳＮＫが行なうことになり、大変心強い」と語った。

ＡＯＵエキスポ97のＳＮＫの小間で「マキシマムフォース」など

セガ、バンダイ合併

業務用はほぼ変化ない

中山社長が業界紙向けに共同記者会見

セガ社とバンダイが十月一日付で合併することになったことについて、合併に伴い業務用のAMビジネスがどう変化していくか注目されているが、セガ社の中山隼雄社長は「基本的に大きな変化はない」としている。二月五日、ホテルオークラで業務用関連の業界紙誌を対象とする共同記者会見で明らかにした。

会見にはセガ社の小形武徳専務も同席した。以下は中山社長による会見の要旨を本紙でまとめたものであり（カッコ内は補足）、より具体的な考えが示されている。

セガ社とバンダイとの合併は、コンシューマにとっては、ハードとソフトの一体化によって、ユーザーにとっては、ハードとソフトの一体化によって、ユーザーにとっては、ハードとソフトの一体化によって、ユーザー

3月1日オープンする

ドーム前にもAM施設

大阪ガスとセガ社共同運営「パ・ドゥー」

大阪ガス岩崎開発㈱（本社大阪、北垣敏郎社長）と㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月二十日、両社共同運営による複合AMゾーン「pa・dou」（パ・ドゥー）を、大阪市西区千代崎に三月一日オープンすると発表した。

これは「大阪ドーム」に隣接する大阪ガス所有の二万九千平方㍍の敷地に設置されるもので、「大阪ドーム」と同時オープンする。アミューズメント棟を核に計四棟と駐車場、広場などで構成され、両社では「大阪の新しい遊びのスポット」と位置づけている。

アミューズメント棟（約六千平方㍍）の中にセガ社直営AM施設「セガ・アリーナ」があり、二千三百六十平方㍍のフロアーバ「AS―1」、立体音響施設「マーダーロッジ」、占い施設「フォーチュン・ミュージアム」、対人シューティング施設「Q―タッグ」を設置。またゲーム機は体感もはいずれも同社ATPで稼働中のもので、映像シミュレーター「アクアノ

上の写真は大阪ドームと隣接する「パ・ドゥー」（写真右側）のイメージから

のを中心とするTVゲーム機、カーニバルゲーム機、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機で構成し、定置型乗物機も設置される。

このほか同棟にはテナントとして、三十レーンのボウリング場、二十四室のカラオケルーム、飲食店が入っている。飲食、物販店は、セガ社運営アイスクリームショップを含め全体で十店ある。

「パ・ドゥー」の施設全体の投資額は四十八億円、年間入場者百五十五万人、売上額三十一億円を見込んでいる。営業時間は午前十時から午後十一時半までを予定。

なお隣の「大阪ドーム」内には、㈱トーゴと㈱サノヤス・ヒシノ明昌の共同運営による都市型テーマパーク「シムランドQ」（本紙第531号参照）がある。これらを総合したエリアを〝大阪ドームシティ〟と呼び、大阪の〝キタ〟〝ミナミ〟に次ぐ〝ニシ〟の拠点として開発が進められている。

メガコースター完成させた

山田朋一氏紹介

TBSテレビの一時間番組で

米国ラスベガスのカジノホテル「ニューヨーク・ニューヨーク」で、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）製メガコースター「マンハッタン・エキスプレス」が一月三日営業運転を開始したが（本紙前号「海外ニュース」参照）、同コースター完成までのドキュメントが一月十六日、TBSテレビ系の夜八時からの一時間番組「グラフィティ97」で放映された。

同番組では、同コースターを受注したトーゴの米国子会社、トーゴ・インターナショナル社（本社オハイオ州シンシナティ）の山田朋一社長の行動を通し、さまざまなトラブルを解決しながら建設工事を進めていくようすを紹介。

その中で朋一氏の祖父、トーゴの創業社長である山田貞一氏が、国産初のコースターを花やしきに完成させたことなどを、当時の写真により紹介。

朋一氏は「日本から米国の遊園地へ進出するのが祖父の夢だった。私はその夢をいつか叶えたいと思いながら生きてきた」と語り、これを同番組は「息子、孫へと受け継がれてきた三代にわたる挑戦」と評した。

また朋一氏はコースター作りについて、「こういう乗物に乗りたいという願望が基本にある。楽しさを与えるにはG（重力加速度）を加えて三半規管を刺激し、めまいの世界を演出すること」と説明している。

同ホテルとコースターのオープン前夜祭には、朋一氏の父、敷夫社長も出席し招待客とともに初乗りした後、「息子はよくやった。私の人生で最高の日だ」と語った。

同番組ではこのほか、トーゴの横浜工場や既設の同社製コースターなども紹介された。また、歌手の前川清の家族でのラスベガス旅行も重ね合わせながら進行した。

写真はいずれもテレビ番組「グラフティ97」の画面から

タカラグループが

春の商談会開催

「電撃イライラ棒チャンス」など

㈱タカラ（本社東京、佐藤博久社長）を中心に㈱タカラアミューズメント（同）など四社による増えてきているケースが多くなっている。

タカラグループは一月二十九日、東京都台東区の都立産業貿易センターで「97春の商談会」を開き、これに玩具の流通関係者や業務用AM機オペレーターら約千四百人が参集した。

同グループでは、「最近、玩具や雑貨、業務用などの製品の接点が広がってきたこと、ゲーム機の新作を二機種発表した。

その一機種は、電極棒を溝に沿って動かしていくゲームをコンパクト化した「電撃イライラ棒チャンス」。これはアップライト型で、円盤状のハンドルを回して盤面内の電極棒を動かし、下部から上部へと続く曲がりくねったコースを進み、ゴールに到達すると景品が払い出されるというもの。

三月中旬発売でOP価格六十八万円。なお、「イライラ棒」はタカラがテレビ朝日から製造許諾を得ているもの。

もう一機種はクレーンゲーム「マジカルキューブ」。これはボックス内の底に並べられた景品をつかみ取るものだが、景品は一―九の数字が付いた場所に各一個の計九個が並べられ、取った場所の数字でビンゴが揃うとさらに別の景品が払い出されるというもの。ただし標準設定は一ゲーム一回。自動景品補給機構付き。三月下旬発売予定で価格未定。このほか「スウィートハート」のバージョンアップ版も展示された。

またタカラは、写真シールプリント機「らくがきプリシール」を披露。これは㈱テクニカルデザインシステム製で㈱亜土電子工業が総発売元だが、販売の実務はタカラが担当するもの。タッチペンで文字やイラストなどを自由に書き込める機能付き。フレームは十六種類。シールは十六分割でプリント時間四十八秒。四月発売予定でOP価格八十万円。

以上はいずれもAOUエキスポでタカラアミューズメントが展示した。

写真はいずれもタカラグループ「97春の商談会」のようす

セガ社「ラストブロンクス」

実写版ビデオに

6月ごろ出荷めざし制作へ

セガ社のCG格闘ゲーム「ラストブロンクス」が、実写版ビデオとして新たに制作されることが決まった。

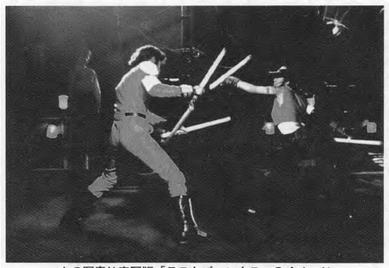
セガ社が製作、東映ビデオから六月ごろ出荷される予定となっている。

「ラストブロンクス」は九六年六月に出荷された「モデル2」システム基板使用の対戦格闘ゲーム機で、武器を手にして八人のキャラクターが東京各地を舞台に対戦していくというもの。

実写版ビデオ「ラストブロンクス」はTVゲームのコンセプトを忠実に再現する方針で制作される予定で、キャスティングもオーディションを実施して決め、迫力ある対戦シーンを見せ場にしていくとのこと。原作！協力はセガ社第三AM研究開発部、制作はゼネラルエンタテイメントがそれぞれ担当する。

ストーリーなど詳細は未発表だが、監督は「バカヤロー3」、「静かなるドン」などの鹿島勤氏が就き、「シャル・ウィ・ダンス」の撮影陣らも参加するとされている。完成したビデオは販売またはレンタルで提供される。

セガ社では今夏、家庭用「サターン」用ソフトとして「ラストブロンクス」の出荷を計画しており、ビデオはこれと併行して制作される。



上の写真は実写版「ラストブロンクス」のイメージ

ファミリーコーナーの人気者!!
簡単にオリジナルシールが作れる!!
好評発売中 マジカルトレイン 特許出願中
POPのぼり旗好評発売中
ジャイアントドラえもん
©藤子・小学館・テレビ朝日
W1350・D1400・H2020mm
ピューロランドでだいぼうけん マジカルパンプキン
NO-97-06-20-04
©1976,1988,1993 SANRIO CO.,LTD.
W1580・D1640・H1950mm ㈱カプコン
くるりんらんど みどりのマキバオー
©つの丸／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
W1350・H2050mm
わくわくウルトラマンレーシング
©円谷プロ・W1200・D1950・H1890mm
㈱セガ・エンタープライゼス
W1040・D1600・H1770
子どもたちの「遊びの世界」を知っている
HOPE 株式会社ホープ
本社工場 〒211 川崎市中原区今井上町50番地 Tel.044-722-6141(代) Fax.044-711-2779
関西営業所 〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 Tel.075-957-5613(代) Fax.075-957-0313

"創・遊・人すきです"
TOGO
あっぱれ! コンパレ!
CONVENIPARADE
コンビニパレード
●ぬいぐるみ・ポーチなど、大型景品に対応。
遊び方：欲しい景品が回ってきたら、各ステーションに対応するボタンを押し、レバーを回して景品を落とします。
●サイズ：幅1600mm×奥行800mm×高さ1870mm
●消費電力：AC100V 170W
ちょーカワイィ! ちょーオモシロイ! 二十歳のもぐら誕生!
モグラ退治誕生20周年記念商品
ちょーもぐら
●対戦タイプでおもしろさ倍増!
遊び方：2人で得点を競い合うモグラ退治ゲーム。1人PLAYも可能。
●サイズ：幅1500mm×奥行835mm×高さ1500mm
●消費電力：AC100V 500W
待望のチャイルドアーケード 第2弾!
ぶつけてニャーンてん?
ドラネコー味をやっつけろ!
遊び方：ボールをドラネコー味にぶつけてやっつけよう！
●サイズ：幅900mm×奥行1480mm×高さ1800mm
●消費電力：AC100V 200W
あそんで!ばつ丸!GOGO!たまいれ!
BADBADTZ-MARUのゴーゴーたまいれ
©1993,1996 SANRIO CO.,LTD. TOKYO JAPAN ®
●単純明快なゲーム内容と人気キャラクター使用で、安定した高インカムをキープ!
遊び方：ばつ丸の持っているバケツにボールを投げ入れよう。得点によって3パターンのばつ丸の声が結果を採点するぞ。
●サイズ：幅900mm 奥行1700mm 高さ1800mm
●消費電力：AC100V 150W
miniになってまたラッキー!
らっぎーぼるぴーmini
●待ちに待ってたラッキーホルダー壁付けタイプ。コンパクトになってSCロケやシングルロケにも入ります。
●新開発「タイムアタックモード」採用! 時間内なら何回でもアタックOK!!
遊び方：引っ掛かっている景品を、バーをタイミング良く動かして落とします。
●サイズ：幅600mm×奥行700mm×高さ1670mm
●消費電力：AC100V 115W
●外観及び本仕様は予告なく変更される場合があります。
■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 TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420
西日本支社／〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-19米澤ビル第5江坂704号室 TEL.06-821-9522 FAX.06-821-9526
九州支店／〒812 福岡県福岡市博多区博多駅前2-10-12ハイラーク博多駅前201号 TEL.092-411-2833 FAX.092-411-2208
株式会社トーゴ北日本
〒059-13 北海道苫小牧市字沼ノ端18-77沼ノ端中小企業団地 TEL.0144-57-1050 FAX.0144-57-1051

SEGA™

アミューズメント市場のさらなる創造

VIRTUA STRIKER 2

THE HOUSE OF DEAD

アーケードスタジアムを興奮の渦に巻き込んだあの伝説のサッカーゲームが「モデル3」で再び蘇る！

プレイヤーの動作によってシーン展開がそのつど変化！爽快感と緊迫感のホラーガンシューティングゲーム新登場！！

©SEGA 1997

出 in come 御礼

これから、もっとおもしろい。

スカッドレース・ツインタイプ

SCUD RACE

誰もが憧れる「夢」を現実にする…

待望の通信対戦機能搭載！

新システムを加えてゲーム性もバージョンアップ！

©SEGA 1996

ツインタイプ新登場!!

1,632(W)×1,700(D)×1,935(H)mm
507kg AC100V 712W PAT.PEND.

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/

メイキング倶楽部シリーズ

スタンプ倶楽部

©1996 DATA EAST CORP.
700(W)×800(D)×1,965(H)mm
約165kg AC100V 200W
10.4インチモニター PAT.PEND.

あなたの顔写真がかわいいスタンプに

プリント倶楽部2

セガ・デジタルカメラ「デジオ」で撮影した写真もシールに！

670(W)×785(D)×2,020(H)mm 約186kg
AC100V 217W 21インチモニター PAT.PEND.

ネーム倶楽部

オリジナル名刺のデザインにVer.2登場！

© Jim Henson Productions, INC.

650(W)×754(D)×1,948(H)mm 約138kg
AC100V 400W 21インチモニター PAT.PEND.

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一蛇谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

兵庫県協、定時総会

震災復興めざす

役員19名はすべて再任に

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸、内田徹雄会長、会員六十七社）は二月十二日、神戸・ハーバーランドの市産業振興センターで第十三期定時総会を開き、役員改選により内田会長を再任したほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十五社を含む四十一社が出席した。

挨拶に立った内田会長は、「昨年も景気状況は一向に好転せず、私どもオペレーターにとっても低迷そのもので、努力しても思うようにいかなかった。加えて阪神大震災による影響はなお続いており、いまだに再開のめども立たないロケが多くあり、復興への道のりは遠いようだ。さらに今年は消費税率アップへの対応など困難な課題もあるが、当協会は健全営業をモットーに諸動を進めていきたい」と述べた。

議案審議は内田会長が議長となって進められ、平成八年度事業報告案、決算案、九年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

その中で昨年の新入会員として㈱サンワイズ、㈲シャーク、ぱあむす、よしおかリースの四社が報告された。なお入会金は昨年、今年度とも免除となっている。

事業計画では、「大震災後二年たつが、復興にはまだ相当のエネルギーと時間が必要と思われる中で、若者たちのためにも明日への活力となるようなロケ作りに向けての活動を進めていく」とした上で、営業再開後の経営環境改善のための諸活動、AM事業の復興への広報、AM施設のあり方の研究などを重点テーマとし、各委員会の具体的活動計画の中で、新入会員五社以上の加入促進、景品に関する自主規制、震災二年目の営業状況の調査、技術研修会開催などが盛り込まれている。

役員改選については任期満了に伴うもので、理事会提案による候補者十九名が異議なく承認された。その結果、理事一名が減った以外はすべて再任となった。

議事終了後、出席メーカー、ディストリビューターの計十社が新製品動向について説明した。

この後懇親会が開かれ、四十六名が出席。岡島義忠理事の司会で進められ、内田会長は「明るい展望が期待できるような材料が少ない状況下だが、組織拡充、融和を進めながら発展をめざしたい」と挨拶した。

来ひんとして県警生活安全企画課の中村尚史警部補が、「経済情勢が不透明な状況下でAM業界は比較的順調のようだ。その中でも兵庫県協会の皆様が、風営法および青少年健全育成の観点からも問題なく推移してきているのは、努力の賜と言える」と挨拶した。

県風俗環境浄化協会の中辻務専務は、同協会の業務内容などを説明した。また県青少年本部の田中論専務は、「困難な時代としての柔軟な思考などが求められており、これをバックアップするためにも、若者を対象としてのAM業界の方々ともに事業を進めていきたい」と語った。

この後、森優理事の乾杯の音頭で宴に入った。

兵庫県協定期総会にて、左上は内田徹雄会長、右上は県警の中村尚史警部補、右は県青少年本部の田中論専務、下は会議のようす

コナミ

プロ野球対抗の公式スポンサー

コナミは㈳日本野球機構主催で三月十九―二十三日に催される「大阪ドーム落成記念・十二球団対抗プロ野球トーナメント」に決定した、と一月三十日に発表した。

大阪ドームは二月二十七日にオープンするが、それを記念して催されるのがこの十二球団対抗プロ野球トーナメントで、コナミは大型看板を出す予定。

コナミは任天堂の家庭用「ニンテンドウ64」用ソフト、「実況パワフルプロ野球4」を三月十四日に発売することになっており、同ソフトに登場するキャラクター「パワプロ君」をこのトーナメントのイメージキャラクターとして使用。大会のポスターやチケットなどにも使われる予定だ。

JAPEA、理事会

ショー共催要望

会員の貢献度見直し含め

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は一月十日、東京・新宿の「龍門」で第八十回理事会を開き、第十七回総会提出議案のうち平成九年度事業計画案などについて検討した。㈱ファミリーランド（本社下関市、西山宏社長）代理二名を含む理事十三名と監事一名が出席した。

事業計画案については前年度と同じ内容とした上で、「より一層の安全対策の強化と事故の未然防止のための活動を行動目標とする」とし総会に提案することになった。

㈱ジェイ・ケイ・エフが事業を休止し、業務を㈱ファミリーランド（本社関市、西山宏社長）へ移管したことによる会員名義変更届を承認した。

事業計画案についてはJAPEA側の出展社数と会でまとめることになった。またシミュレーターの安全対策についても、同委員会で検討することになった。

九六年のAMショーの報告書を了承。またJAMMAからの「共同主催は九七年までとする。その条件はJAPEAの貢献度が低いため剰余金の分配率は五％（従来一〇％）とし、出展および合同パーティーへの参加率を上げること」との申し入れを検討。その結果、定期検査業務の現状と今後について、技術委員会から、「遊戯施設セーフティダイジェスト」の改訂版〝パート3〟を検討中との報告があった。また第十七回通常総会を五月十五日（会場未定）に開催することなどを決めた。

新アトラクション

ナジャヴ事件簿

「ナンジャタウン」に3月導入

ナムコは都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）に、新アトラクション「のら猫ナジャヴの事件簿」を導入、三月八日にオープンする。名探偵―ナジャヴ」となる。

「のら猫ナジャヴの事件簿」はナンジャタウンで起こる数々の難事件を、客が見習い探偵となって名探偵―ナジャヴ」とともに街中を聞き込み捜査し、事件を解決するというラリー型アトラクション。「ナジャヴ」は探知能力を持っているという設定で、隠されたヒントやワナに近づくと鳴いて教えたりしてくれる。一回約二十―四十分、六百円。定員六十五人。

新アトラクションはナンジャタウンの五つのゾーンのうち、「福袋七丁目商店街」（約二千平方㍍）の全域を使用。客は名探偵―ナジャヴ」の人形を持って街中を巡回し、事件の手がかりとなる十四カ所のヒントポイントから事件解決の結論を見出す。全問正解すると「探偵ワッペン」がもらえる。

事件のシナリオは季節ごとに変える予定で、第一話は「怪盗ブルマントの挑戦状」。誘拐された社長の娘の居場所を突き止め、犯人を捕らえるというストーリー。オープン記念イベントとして「ナンジャビザ推理トライアル」が四月八日まで催される。

「のら猫ナジャヴの事件簿」のイメージ

ナミキ商事倒産

販売会社、負債8億2千万円

民間の信用調査機関調べによると、ナミキ商事㈱（東京都大田区西糀谷、笠次宣男社長）が富士銀行（羽田）ほかで二回目の不渡りを出し、二月七日不渡りを出した。負債は八億二千万円と見られている。

七七年に設立された販売・オペレーション会社で、九三年二月期の売上高は約六億六千万円だった。

これは昨年七月の開園以来初の新アトラクション

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㈹ 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

規制緩和に関する業界要望に対する警察庁見解（中間発表）

（原文のまま。ただし重複する要望元、関係法令等は最初の記載項目番号で示した）

1　古物商の認可に係る変更届の簡素化

意見・要望等の内容　古物商等の認可に係る変更届の添付書類を簡素化してほしい。また、届出期間についても緩和してほしい。

制度の概要　許可制度が形骸化することのないよう、許可に係る事項に変更があった場合に、当該変更事項についての届出を義務付けている。

関係法令等　古物営業法、古物営業法施行規則

要望元　日本チェーンストア協会

検討状況　**（計画での措置困難）**

古物商等の変更届に係る添付書類については、国民の負担も考慮した上で、当該変更届に係る事項の変更が許可制度の趣旨を損なうものではないことを確認するため必要不可欠なものに限って定められており、他の法令による許可等に係る変更事項の届出において必要とされる添付書類と比較しても均衡を失するものではないと考えている。なお、要望書に示されている定款については、役員就任の届出に係る添付書類については義務付けられていない。

届出期間についても、許可制度の実効性を担保するため、国民の負担も考慮した上で定められており、他法令の届出期間と比較しても均衡を失するものではない。また、登記簿謄本の必要なものについては二十日とされており、役員変更登記を行う場合にも対応可能である上、登記簿謄本を必要とする変更届に関しては古物営業法に定める期間よりも短い期間を設定している法令もあることから、不合理なものではないと考える。

なお、平成七年の古物営業法改正によって、同一県内に営業所を設ける場合など、手続面での大幅な規制緩和が既に実施されている。

2　古物商標識の様式及び価格の統一化

意見・要望等の内容　標識の掲示が義務付けられており、同一の標識を全店一括して購入したいが、各公安委員会の指定業者によって、様式や価格が統一されていない。（警察庁生活安全企画課）

関係法令等　総理府令第一条参照）

3　ぱちんこ営業の許可等の規制及び業務の適正化等に関する法律等

要望元　規制行政に関する基本調査

検討状況　**（その他）**

風俗営業の許可申請に際して許可申請書に添付すべき書類については、風俗営業適正化法に基づく許可申請書に添付書類等に関する総理府令第一条において規定されており、各都道府県警察において適正に審査されているところであり、今後も法の適正な運用に努めたい。

なお、添付書類は、住民票の写し等他の機関が発行する証明書も含むことから、一律に書式を定めることにはなじまないものである。

4　大規模小売店内にゲームセンターを設置する事業者の法人役員の変更等の一括経由手続の受け入れの徹底

意見・要望等の内容　大規模小売店舗内にゲームセンターを設置するそれらの営業所のうちいずれか一の営業所の所在地の所轄警察署長を経由して提出すれば足りるとする（風営適正化法施行規則第一条第三項参照）

関係法令等　（3と同じ）

要望元　㈳経済団体連合会

検討状況　**（その他）**

一の公安委員会に対して同時に二以上の営業所について法人たる風俗営業者の役員の氏名及び住所の変更等に係る届出書を提出するときは、それらの営業所のうちいずれか一の営業所の所在地の所轄警察署長を経由して提出すれば足りるとする規定については各都道府県警察において適正に運用されているところであり、今後とも法の適正な運用に努めたい。

5　風適法の解釈基準の統一

意見・要望等の内容　風適法の解釈基準の統一（大規模小売店舗内の区画された施設は本来風営適正化法の対象外とされているのだが、この区画された施設について、都道府県の警察当局の解釈、対応が一致しておらず、混乱が起きているのが実態であり、解釈基準の統一された運用を図られたい。）

制度の概要　スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途としてある遊技に用いることができるものを備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業をいう。（風営適正化法第二条第一項第八号参照）

関係法令等　（3と同じ）

要望元　㈳日本ショッピングセンター協会

検討状況　**（その他）**

本要望は、法の誤解に基づくものと思われる。

すなわち、風営適正化法は、賭博その他射幸心を直接に刺激する行為を防止するためのものであり、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止のためには必要不可欠である。

したがって、リデンプションゲーム機が遊技の結果に応じて賞品を提供するものであるならば、ゲームセンターにおいて、当該遊技設備により客に遊技をさせることは認められない。（風営適正化法第二条第一項第八号参照）

関係法令等　（3と同じ）

要望元　（6と同じ）

検討状況　**（計画での措置困難）**

要望にいう「都市型のテーマパーク」がいかなるものを指しているのかは明らかではないが、いかなる名称の営業であっても風営適正化法第二条第一項第八号の定義に該当する営業については、善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、ゲームセンター営業として規制の対象となるのであって、現時点においては、その営業を営んでは

営適正化法第十三条第一項参照）

また、都道府県公安委員会は、営業所が、良好な風俗環境を保全するため特にその設置を制限する必要があるものとして政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内にあるときは、許可をしてはならない。（風営適正化法第四条第二項第二号参照）

関係法令等　（3と同じ）

要望元　（6と同じ）

検討状況　**（計画での措置困難）**

ゲームセンター営業は、他の風俗営業と同様、健全に営まれるならば国民生活に憩いの場を提供し、娯楽の機会を与える有用な営業であるが、営業の内容や方法によっては風俗上の問題を引き起こすおそれがある。そのため、風営適正化法は善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、営業時間、営業区域等を制限しているところであり、これを撤廃することはできない。

8　風適法に基づく遊園地やショッピングセンター、百貨店などに併設されるゲームセンターについての規制の撤廃

意見・要望等の内容　風適法に基づく遊園地やショッピングセンター、百貨店などに併設されるゲームセンターについての規制の撤廃（遊園地やショッピングセンター、百貨店などに併設される施設の一部について規制があるが無用である。環境管理が整っており、少年非行を問題視する必要はない。）

制度の概要　スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれがある遊技に用いることができるものを備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業を営もうとする者は、当該店舗等の所在地を管轄する都道府県公安委員会の許可を受けなければならない。（風営適正化法第二条第一項第八号参照）

関係法令等　（3と同じ）

要望元　（6と同じ）

検討状況　**（計画での措置困難）**

風営適正化法第二条第二項により、スロットマシン、テレビゲーム機その他同法施行規則で定める遊技設備を備える店舗等（以下「ゲームセンター」という。）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業については、遊技の結果に応じて賞品を提供しているが、当該規制は、客の射幸心をそそるおそれのある行為を防止するためにあり、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止のためには必要不可欠である。

したがって、リデンプションゲーム機が遊技の結果に応じて賞品を提供するものであるならば、ゲームセンターにおいて、当該遊技設備により客に遊技をさせることは認められない。

9　風適法によるゲームセンターにおけるリデンプション営業の禁止の撤廃

意見・要望等の内容　風適法の遊技施設・店舗等の定義の見直し（遊技施設・店舗等の定義につき、法令の運用が技術の進展等時代の対応に即していない。都市型のテーマパーク等の事業に対しても旧い規制の適用が行われている。）

制度の概要　スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途としてついて許認可等の規制が行われている。

2　弊害

○複雑な認可手続き
○営業時間の制限
○出店の地域規制
○法令運用の不統一

3　期待される緩和の内容及び効果

(1)手続の簡素化

許可手続や変更手続などの資料作成に伴う事務量及び経費が減少する。

また、当該手続を担当する行政機関における事務量及び経費も同様に減少する。

(2)営業時間及び地域規制の緩和

営業時間は日の出時から午前零時までとなっているが、一般サービス産業と同じく時間規制を撤廃することにより、広範な消費者のニーズを充足し、大幅な業界の活性化が期待出来る。

地域規制については、病院・学校・図書館の付近に設置することを禁止するが、青少年の立入を認められている健全な娯楽産業営業に対する規制の必要性がない。

(3)政令施設について

遊園地やショッピングセンター、百貨店などに併設される施設の一部に

Asahi Seiko®

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

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

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

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

COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円(700枚)
補助ヘッド仕様により1500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　Asahi Seiko CO.,LTD.　旭精工株式会社

アタリゲームズの子会社
TWI業務閉鎖
WMS社の業務上の都合で

㈱タイムワーナーインタラクティブ（TWI、本社東京、松永一夫社長）が一月末で事務所を閉鎖した。親会社の米国アタリゲームズ社の都合によるもので、三月末までに清算し解散する。

同社は八八年に、アタリゲームズ社の子会社㈱テンゲンとして設立された家庭用TVゲームソフト開発メーカー。九四年にアタリゲームズ社が、タイムワーナーインタラクティブ・グループとして再編されたのに伴い、TWI社に社名変更した。

ところが九六年三月にウィリアムズ／ミッドウェー社を所有するWMSインダストリーズ社がアタリゲームズ社を買い取った上、このほどWMS社がWMSグループの持つTVゲームの全タイトルについて、北米以外の全市場で家庭用ソフトとして販売する権利を米国GTI社に与えてしまった。

TWI社が開発したTVゲームソフトは、アタリゲームズ社のものであるとともに、WMS社が所有するタイトルでもあることから、TWI社は開発してもそれを日本で売ることができなくなったもの。従って親会社の都合で業務を終え、清算することになった。

松永氏はTWI社の清算後、改めて事業を再スタートさせたいと語っている。

キョクイチ社長
島津幸男氏昇格
マルチメディア事業拡大めざし

島津幸男氏

㈱キョクイチは二月四日、島津幸男副社長が社長に十二日付で昇格すると発表した。九六年三月期に累積損失を一掃、借入金全額返済など財務改善を実現しており、マルチメディア事業への拡大をめざすことを明確にするため――と説明している。

島津　幸男氏（しまづ・ゆきお）　六九年東大法卒、日本電信電話公社（現NTT）入社、九六年NTT東京千代田支店長で退社。九六年二月キョクイチ入社、六月から副社長。山口県出身。五十一歳。

コナミ製品専門販社
まず東京と大阪
3月中に全国12ヵ所に設立

コナミの業務用、家庭用などの商品を専門に扱う販売会社が全国十二ヵ所に設立されるが、うち東京と大阪の新会社の概要が明らかになった。いずれも四月一日から営業を開始する。

東京コナミ㈱＝東京都新宿区西新宿二丁目一番一号、☎3348－0234。

社長、古川真一氏▽取締役、田中郁郎氏▽同、松浦浩司氏▽同、小田中正氏▽同、幸田正人氏▽監査役、増子繁氏。

大阪コナミ㈱＝大阪市北区梅田一丁目十一番四号、☎347－5557。

社長、原田伸一氏▽取締役、長岡正樹氏▽同、城泰一氏▽同、玉井康夫氏▽同、高鍋均氏▽監査役、矢野一夫氏。

名古屋、神奈川など計十二ヵ所にこうした販売会社が次々と設立され、いずれも四月一日から営業を開始する予定。コナミは出資せず、地元企業が出資する方式だが、実質的にコナミ製品の販売拠点になることからコナミが全面支援し、これまでのスタッフも販売会社に移ることになる。

人事異動

シグマ
（1月31日）退任（取締役）川村康則氏。
（2月1日）兼開発・製造部門担当、専務全般統括伊藤靖宏氏。

キョクイチ
（2月12日）名誉会長（会長）駒井徳造氏▽会長（社長）宮地春男氏▽社長（副社長）島津幸男氏＝三氏とも代表取締役。

コナミ
（2月20日）兼版権事業室長、取締役業務本部長永田昭彦氏▽販売本部長（企画本部経営企画室長）太田護氏。

▼機構改革＝①営業本部を販売本部に改称、②CSソフト、AM機器、GM機器の各事業本部にそれぞれ営業部を設け、営業本部のAM営業部、CS営業部を廃止する、③版権事業室を新設。

企画本部経営企画室長（アループ経営促進室長）石塚通弘氏▽同CE事業部長、原田昌宜氏▽同グループ経営促進室長、木根渕明氏▽販売本部管理部長、高須賀重信氏▽CSソフト事業本部プロモーション企画部長（業務本部宣伝部長）酒井雅人氏▽GM機器事業本部GM機器事業部長、近藤洋介氏▽同GM営業部長（営業本部AM営業部長）宮内裕司氏▽兼CP事業本部CP事業部長（CP事業部部長）業務本部デザイン統括プロデューサー霜出健治氏。

論潮
消費税アップ

消費税はそもそも、大型間接税を導入しないという公約のもとでの選挙で大勝したいわゆる責任政党が八九年に三％で導入したものである。その後も政府は高齢化社会対策など社会保障の財源として、しばしば税率引き上げを求め、九四年に税制改革関連法が成立した際に所得税、住民税の減税と抱き合わせにして、九七年四月一日から消費税を五％に引き上げることを決定。九六年六月に橋本内閣は、九月三十日の税率見直し期限を待たずに「五％」実施の最終確認をした。これが消費税率引き上げの大まかなあらましである。

さらに付け加えるならば、当初の導入時より問題になったいわゆる「益税」や「二重課税」などは、今回の税率引き上げによって解消されるというわけではない。そして税金の無駄使いというか不明朗な、不健全な使いかたというか、いわゆるどが硬貨作動式では対応し税率の引き下げを要求してよいはずだが、この点について日本のオペレーター団体はなにか言ったのだろうか。

税金の不健全な使われかたについてどう改めるのかという具体策が示されていないのが現実である。

AM業界では遊戯料金の支払いに際して消費税を預るというのは、入場料制、ポストペイド（後払い）カードシステムなどの例を除くと、ほとんどが硬貨作動式では対応し税率の引き下げを要求してよいはずだが、この点について日本のオペレーター団体はなにか言ったのだろうか。

OS共栄カクタス
子会社同士合併、梅原氏退任

オーエス㈱子会社の関西カクタス㈱とオーエス共栄㈱が二月一日付で合併、オーエス共栄カクタス㈱となった。これに伴いオーエス共栄の社長だった梅原靖三氏は一月末に退任した。

オーエス共栄カクタス㈱＝大阪市北区角田町一番一号、東阪急ビル、☎313－4552。

会長、オーエス社長高津秀剛氏▽社長、同取締役村田爺三氏▽常務、菅良文氏▽同、山本潔氏▽取締役、菅昭氏▽同、平尾保氏▽同、清符多賀子氏▽同、川泰光氏▽同、森介氏▽同GM営業部長（営業本部AM営業部長）宮氏▽同、藤田三郎氏▽同、部CP事業部長（CP事業部部長）業務本部デザオーエス興行部長山下五十六氏▽監査役、オーエス専務藤岡英一氏▽同、同監査役常陸進治氏。

オーエスは、オペレーターが負担するというのは、硬貨投入口を増やせばよいというものではない。ワンコインだからこそ成り立っているビジネスだけに、そんな面倒なことはとてもできない、というのがオペレーターの偽わらざる現状である。

こうして消費税分は消費者が負担せず、オペレーターが負担することになり、オペレーターの経営を圧迫することになる。従って消費税の廃止ないし税率の引き下げを要求してよいはずだが、この点について日本のオペレーター団体はなにか言ったのだろうか。

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～んと大きく楽々交換!!
〈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(㎜)
●価格：9段高額平6-30999(ザ・フラッシュチャンス)、9段高額平6-31000(THE FLASH CHANCE) ●特許：特願平6-95693(ゲーム機における景品払い出し機構に関しての特許) ●実願平：6-9573(選択ゲーム機能付き景品自動排出装置)

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！

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㈹ FAX.03（3986）5180

NEO GEO
マジカルドロップ
Magical Drop 3
マジカル戦士 全員集合!!
大連鎖!!
吸って飛ばして
3つのモードが楽しめる!
◆すとーりーモード◆
ゲームオーバー後にコミカルな「タロット占い」が楽しめます
CPUキャラクターと対戦！乱入で2人対戦も可能！先に相手の玉が地面につくが、ノルマ数の玉を早く消したほうが勝ち！
◆ひたすらモード◆
1人プレイでひたすらプレイします。ハイスコアにチャレンジするモードです。10 LEVELごとに全消し玉が登場します。全消し玉は画面の玉を全て消します。使用方法は虹玉と同じです。
◆すごろくモード◆
3体のCPUキャラと競争し、すごろくマップのゴールを目指そう！
©1997 DATA EAST CORPORATION
NEOGEOはSNKの登録商標です。

ORIGINAL STAMP MAKER RELEASED
おしゃれなスタンプメーカー
スタンプ倶楽部
くらぶ
in 1996. Produced by DATA EAST/SEGA
顔も入るオリジナル
スタンプ マシーン
「スタンプ倶楽部」絶賛デビュー
ナント
自分だけのオリジナルスタンプがゲーム感覚で、できちゃう！
スグ
世界初!!
DATA EAST/SEGA
©1996 DATA EAST CORP.

©1997 DATA EAST CORP.
人生のエッセンス
DATA EAST データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 ☎(03)5370-0700(代)
〈販売部国内販売グループ〉☎03-5370-0720(直)
お問い合わせは販売部直通へ

The Future Is Now
SNK

MAXIMUM FORCE

マキシマム・フォース

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

気分スッキリ! 痛快ガン・アクション!!

●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.

NEW GAME

最新のCG技術が最高の爽快感を生む!!

NEW GAME

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING™

サンフランシスコラッシュ　TM&©1996 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.

初心者も上級者も楽しめる抜群のゲームバランス。ベストタイムを競うことはもちろん、建物の屋根を飛び越したり、下水道の中をくぐり抜けたりと、楽しさがタップリ!

サンフランシスコを駆け抜けろ!

楽しみかた色々、アメリカンレーシングゲームの真打ち、さわやかに登場!!

●最新の超高密度ポリゴンで、アップダウンの激しいサンフランシスコの街並みを美しく再現!

●最高8台の通信対戦が可能。トーナメントモードも設定できる!

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

カセット交換でカンタンにフレーム変更!

大好評発売中!!

NEO プリント™

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載

12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされます!もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載

高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮!稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス

感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そしてランニングコストの削減にも成功!しかも日常のメンテナンスも簡単!

●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

ネオプリ伝言板

新規フレームが満載!
ネオプリカセット

動物バージョン　好評発売中

スプリングバージョン　近日登場

ネオプリカセット今後、続々登場予定!!

ネオプリ関連アイテム、続々登場。コンパクト&高収益のネオミニ!!

コンパクトクレーンゲーム機

NEO mini ネオミニ

カラーは6種類

●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

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

NEOMINI専用　SNKオリジナル

近日発売予定

ネオプリのシールを入れてね!

ネオプリスライドホルダー(POP付き)

OP価格25,000円5種類(100個入り)

愛らしいベアーの顔の形のフォトフレームキーホルダー。
パッケージサイズ：6×6cm程度(PP袋入り)

SNKオリジナル　NEOMINI専用

好評発売中

ネオジオアラームクロック

OP価格28,000円5種類(80個入り)

大人気のサムライスピリッツとザ・キング・オブ・ファイターズのキャラクターが便利なミニサイズの目覚まし時計になりました。
パッケージサイズ：5.8×5.8×3.3cm程度　© SNK 1996
※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

スーパーネオ29キャンディ

筐体タイトル部を店名ロゴや告知POPに差し替えできます

スーパーネオ29-CP(POPカードタイプ)

スーパーネオ29-CS(スタンダードタイプ)

●29インチCRTカラーモニター搭載●使用電源：AC100V±10V(50/60 Hz)●消費電力：120W　●重量：94kg　●外形寸法(mm)：幅710×奥行890×全高1,717

シンプルなルールで抜群の集客力! ウルトラ電流イライラ棒!!

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　ウルトラ電流イライラ棒 ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

©テレビ朝日1996

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz)　●消費電力：1200W　●本体外形寸法(mm)：幅2404×奥行598×全高1850
企画／株式会社タカラ　販売／株式会社エス・エヌ・ケイ

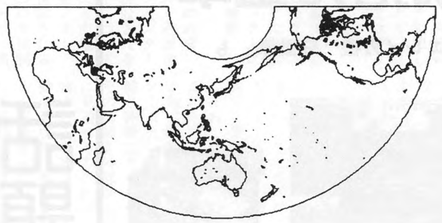
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

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	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
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	名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
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	大阪販売広島駐在	〒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
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	大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
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	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

namco
究極の3D格闘ゲーム
この闘いは終わらない。
TEKKEN 3™
THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3
©1994,1995,1996,1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



違法ギャンブル機の浸透で

マレーシアのロケ閉鎖

セランゴ州ではゲーム場がほぼ全滅に

マレーシアでAMゲーム機を設置するゲーム場は州政府の許可制でこれまで拡大してきたが、あまりにもギャンブル機が増えすぎたため取り締まりを強化し、そのため多くのゲーム場が閉鎖に追い込まれた。さらにマラッカ海峡に面したセランゴ州政府は、九六年十二月末を期限にFEC（ファミリーエンタテイメントセンター）を除くすべてのゲーム場を閉鎖してしまった。オーストラリアの業界誌「キャッシュボックス・インターナショナル」が伝えた。

マレーシアで違法とされるギャンブル機はTVポーカー、「エイトライン」などのTVスロット（ペット式）TV麻雀ゲーム機など。ゲーム場許可はその年の十二月末まで有効だが、セランゴ州では一切更新しない方針を打ち出したため、大部分のゲーム場は閉鎖した。FECロケでも同様に許可が更新されないが、無許可のまま営業を続けており、これは放任されると見られている。

マレーシアにはセランゴのオペレーター協会であるSAMOAなど三つの業者団体があり、今回の強硬措置の撤回を求めているが、かなり困難と見られている。さらに北西部のケダー州では一年間の猶予を置き、九八年以降は許可更新をしないことを明らかにした。

東南アジア

2展示会を統合

AAMAら3者が協議し

東南アジアでのAM機器展が増えてきたのに伴い、米国AAMAとIAAPAが主催するAAE（エイシャン・アミューズメント・エキスポ）と、シンガポールのAIC社が主催する「テーマパーク・エキスポ97」（八月二十六―二十八日、シンガポール）として統合することになった。

AAEはAAMAが東南アジア市場開拓のため、九四年六月に香港で初めて開催。九五年からIAAPAが共催、九六年まで香港で開催した後、九七年はシンガポールに移して開く予定だった。AAEは、業者しか登録入場ができないビジネスショーであり、着実に成果を挙げてきた（もちろん一般プレイヤーを対象としたイベントなどでは決してない）。

一方AIC社のレジャーエイシアはアジア・太平洋地域を対象とした遊園地／レジャー開発の国際セミナーとして、九二年四月にシンガポールで開催して以来、展示会を兼ねるなど年々充実し、IAAPAの協力も得ている。ただし参加料はやたら高額なのも特徴。

AAMAでは今年初めてインド市場へ進出「インディア・アミューズメント・エキスポ」（二月二十六―二十七日、ニューデリー）を開催するほか、アラブ首長国連邦でIEC社が主催する「テーマパーク＆ファンセンターズ」（四月八―十日、ドバイ）にAAMAの会員が多く出展することから、これを支援する必要がある。これらの事情からAAEの統合に応じたもの。

去年までのACME

今年からASI

13―15日、ラスベガスで開催

米国AAMAが主催する春の展示会は今年からACMEではなくASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）となり、三月十三―十五日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開かれる。ASIは元の名称で八四年から二年使用され、八六年からACMEになったが元に戻る。

主催者側はこのところオペレーターの参加率が低下していることを反省。デイストリビューターだけが展示会場に入ることのできる時間帯（ディストリビューターアワー）を廃止、また夜のパーティー「ディストリビューターガラ」を「オペレーターズパーティー」に変更した。出展社の社長など責任者は小間に常駐することが義務づけられており、その誓約書が提出させられている。セミナーの参加もごく一部を除きすべて無料とした。

二日目の夜はバリーズホテルでAAMCFによるチャリティーディナーが催され、ノーラン・ブッシュネル氏（アタリ社創設者。現プレイネット社社長）の業績を称える〝マン・オブ・ザ・イヤー〟表彰が行なわれる。

イスラエル初のFEC

3カ月で50万人

ナムコ「ワンダーパーク」

ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社（NOEL、本社英国ロンドン、マイク・ネビン社長）はこのほど、昨年十月末にイスラエルでオープンした「ワンダーパークFEC」が好調である、と知らせてきた。

これは地元資本グループ・ホールディング社との合弁会社、ナムコ・オペレーションズFEC・イスラエル社が、テルアビブの郊外、リションルシオン市に出来た複合商業施設「ロスチャイルドセンター」内に開設したもの。約二千平方㍍にライブゲーム機、リデムプションゲーム機など百二十六台を設置しており、イスラエルで初の室内ゲーム場となった。

NOELによるとこの「ワンダーパークFEC」には最初の三ヵ月間で週に平均四万人以上が訪れ、二月一日までに入場者数は五十万人に達した。

これは上のフロアに映画館やレストラン、若者向けのショップがあって、人通りが多いというのが幸いした。NOELは「ワンダーパークFEC」を〝圧倒的な成功〟が続いている、と説明している。

イスラエル初の室内ゲーム場「ワンダーパークFEC」のようす

映像SLメーカー

IMAXが好調

今年中に設置ロケ45ヵ所増

カナダのアイマックス社（IMAX、本社トロント、ブラッドリー・ウェチスラー会長兼CEO）は二月五日、九六年十二月期決算を発表。売上高は前年比四七％増の一億二千九百八十万ドル、純利益は三二二％増の千五百四十万ドルとなった。

同社は「ライドフィルム」システムなど映像シミュレーターの大手メーカーのひとつで六七年設立。同社の映像シミュレーターは現在二十二ヵ国百四十九ヵ所に設置されており、九七年中にさらに四十五ヵ所増えることになっている。

副会長として九四年に経営陣に加わったダグラス・トラングル氏は任期切れで退任するが、同社関連の「カフェ@プレイ」などを手がける。

LDガンゲーム機の

ALG社が倒産

家庭用だけでも持続せず

米国のアメリカン・レーザーゲームズ社（ALG、本社ニューメキシコ州アルバカーキ）が一月十五日、米国破産法第十一条（チャプターイレブン）を申請、倒産した。

「マッドドッグ・マックリー」などLDガンゲーム機のメーカーとして知られているが、九六年十一月の業務用閉鎖後も家庭用は継続したが、回復できないほど業績は悪化していた。

ALG社のLDガンゲーム機は日本ではカプコンが販売してきた。

ALG社は八八年、射撃訓練システムメーカーのICAT社のゲーム機部門として設立され、九〇年秋に「マッドドッグ・マックリー」を発表して以来、LDガンゲーム機を次々と出荷。CDガンゲーム機も開発して注目され、業務用だけでなく家庭用（主にパソコン用）にも進出した。九六年十一月の業務用閉鎖後も家庭用は継続したが、回復できないほど業績は悪化していた。

ALG社のLDガンゲーム機は日本ではカプコンが販売してきた。

AMUSEMENT SHOWCASE INTERNATIONAL

International Trade Show

Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI'97 [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Leisure & Amusement (Jakarta, Indonesia)	Mar. 20-22
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Apr. 4-6
Theme Parks & Fun Centers (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
World of Entertainment (Prague, Czech)	May.1-3
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
Victorian Amusement Machine Expo (Melbourne, Australia)	May.15-16
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
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
Theme Parks & Attractions'97 (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26

話題のマシン

2Pガンゲーム機「サンダーハリケーン」

連射銃抱え狙撃

コナミからエレメカ機「守動拳」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGガンゲーム機「オペレーション・サンダーハリケーン」が三月上旬発売となる。またアーケードゲーム機「守動拳」が、一月下旬発売となった。

「サンダーハリケーン」は二人用で、五十インチプロジェクター方式画面使用。プレイヤーは備え付けの大型マシンガンを脇に抱えるように持ち、画面に出現する敵兵および兵器、建物などを狙撃しながら得点を加算していく。

マシンガンのトリガーを引くと弾丸をオート連射し、前の方のレバーに付いているボタンで画面上の敵弾を一掃できるスペシャルウェポンを発射。弾丸数は無制限で補充する必要はないが、ウェポンの数には制限がある。発射するたびにマシンが反動する機構を搭載しており、リアル感がある。

背景は陸上から海上、空中へと展開し、戦車やボート、ヘリコプターに乗った敵兵などをやっつけていく。音響はスーパーウーハー搭載の三スピーカーシステムを採用。

ゲームはダメージ制。二人用は協力プレイとなる。ハンドルとアクセルのみ

オペレーション・サンダーハリケーン

OP価格百六十八万円。

「守動拳」は拳法の使い手〝チェン〟人形のガードのすきを狙い、頭部をハンマーで叩くというタイミングゲーム。ハンマーは人形の左右と後方の三カ所に設置。

〝チェン〟は両手を左右に回転させながら頭を防御するので、回転する手に当たらないよう各ハンマーに対応した三つのボタンでハンマーを振り下ろし、頭に当たるごとに得点が加算される。得点はそれぞれのハンマーごとに五点、三点、二点と異なり、時間内に一定得点以上に達すれば、七十五〝カプセル入り景品を払い出す。景品は五十個まで収納可能。OP価格七十九万八千円。

カプコン〝CPSⅢ〟第2弾

新キャラが9人

「ストリートファイターⅢ」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSシステムⅢ」第二弾となる「ストリートファイターⅢ」が二月二十八日発売となった。

これは同社対戦格闘ゲーム「ストリートファイター」シリーズ最新作で、「ストⅡ」シリーズを基本的に継承しながら新システムを加え、グラフィックやキャラのアニメーションを強化したもの。八方向レバーと六つのボタンを操作する。

キャラは「ストⅡ」からのリュウ、ケンの二人に新キャラ九人を加え、計十一人から選択。新システムのひとつは、キャラ選択後三つのスーパーアーツ（超必殺技）から一つを選んで使う〝スーパーアーツセレクトシステム〟。これは技を出すなどしてゲージをためることにより使用可能になるが、技の性質によってためるゲージの量やストックできる数が異なるのが特徴。また新アクションとして、相手の攻撃を受け止め反撃のチャンスをつくる〝ブロッキング〟が加わった。二人対戦プレイ可能。CD-ROMとのセット基板OP価格二十四万八千円。

ストリートファイターⅢ

ナムコ「ポケットレーサー」

ミニCGレース

「鉄拳3」は完成品と基板で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGドライブゲーム機「ポケットレーサー」が三月上旬発売となる。

これは「システム11」を使用したコンパクトなミニアップライト型で、二種類のコースと、四種類のレーシングカーから選択してゲームをするもの。ハンドルの高さは七十八センチと低い位置に設置され、同社では〝子ども向け〟としている。

なお、「鉄拳3」（前号本欄参照）は、同社新ミディ型キャビネット「サイバーリード」に組込み、基板一枚で同キャビネット二台を接続した対戦仕様のセットとして、OP価格七十九万八千円で三月上旬に、また基板キットはOP価格二十六万八千円で三月下旬に、それぞれ発売となる。

ポケットレーサー

守動拳

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

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

①購読申込書には宛先もはっきりと

②購読料とともに郵便局で手続きを

③約1週間で、小社に通知が来ます

④お手元に新聞が毎号郵送されます

■海外（Air Mail）の購読料は一律米180ドルとなっています

大型機、高く買います

	（単位：万円 2月10日現在）		（単位：万円 2月10日現在）
●アウトランナーズ	20	●トーキョーウォーズ・SD	100
●バーチャレーシング・ツイン	10	●デイトナUSA・ツイン/DX	100/70
●ダートダッシュ・DX	80	●セガ・ラリー・ツイン/DX	100/70
●ワインディングヒート・DX	80	●アルペンレーサー	50
●F-1エグゾーストノート・ツイン	8	●レイブレーサー・ツイン	50
●F-1スーパーラップ	10	●ビクトリーラップSD	70
●メガロ50・SD	15	●バーチャコップ2・SD/DX	20/50
●スーパーメガロ2	30	●ガンバレット	10
●タイムクライシス・SD/DX	30/80	●スズカ8アワーズ・SD/DX	20/80
●ガンブレード・SD/DX	40/90	●リッジレーサー・ツイン	30

即金で買い取ります。
引取り、見積り無料！
電話、FAXでお気軽に！！

TY 株式会社トーヨー
〒545 大阪市阿倍野区昭和町 1-19-21
TEL：(06)628-2136 FAX：(06)624-3987

話題のマシン

「ST-V」で「コラムス97」

CG宝石パズル

セガ社から童の「紫炎龍」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「ST-V」ソフト「コラムス97」が一月二十日、また㈱童（本社東京、高崎敬之社長）開発の同ソフト「紫炎龍」が二月十三日にそれぞれ発売となった。

「コラムス97」は〝コラムス〟シリーズ最新作となるCG落ち物パズルゲームで、同色の宝石を縦横斜めに三つ並べて消していくもの。

フィールドに並ぶ宝石の横列が従来より一つ増えて七列になった。初級、中級、上級から選択でき、初級ではヒントを表示。一人用で大連鎖を起こすと、右画面でそのもようを再現。宝石を消すと中央のゲージが上がり、一杯になると隣接する同色の宝石を全部消し去る〝魔宝石〟が出現。終了後、段位認定とアドバイスが表示される。二人同時プレイも可能。カートリッジOP価格十二万円。

「紫炎龍」は縦スクロールシューティングゲームで、八方向レバーと二つ（ショットとボム）を備など九種類。二人同時プレイも可能。カートリッジOP価格十二万円。

コラムス97

紫炎龍

TV縦シューティング

攻撃形態が3種

アトラスから「怒首領蜂」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、縦スクロールシューティングゲーム「怒首領蜂」（ドドンパチ）が三月上旬発売となる。

これは「首領蜂」の続編で、基本的なゲーム内容、操作方法などは前作を踏襲しながら、新しい攻撃パターンなどを追加しバージョンアップしたもの。八方向レバーと二つのボタンを操作する。主な特徴は次のとおり。

自機がショットすると同時にオプション機も回転し弾を発射するA、左右への移動時に傾いて発射するB、扇状に広がって発射するCの三タイプから選択。さらにショット（六段階）かレーザー（貫通）のいずれかを選択で強化できる。また二つのボタンでボンバーの攻撃力が変わるほかアイテムも出現。二人同時プレイも可能。基板販売でOP価格十六万八千円。

怒首領蜂

CG電車運転シミュレーションゲーム

時刻通り駅停車

タイトー、JCシステム「電車でGO！」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CG電車運転シミュレーションゲーム機「電車でGO！」が三月十日発売となる。

これは同社CG基板、JCシステム」を使用したもので、電車の運転操作、全国四ヵ所のJR線の走行風景などをリアルに再現。プレイヤーは電車を運転し、時刻表どおりに各駅間を運行させるというゲーム。マスターコントローラー（アクセル）とブレーキレバー、フットペダル（警笛）を操作。

ゲームは減点方式で、到着時刻の遅れ、駅の停車位置オーバー、信号無視、無意味な停車、踏切事故などにより持ち時間が減り、持ち時間がなくなるとゲーム終了。駅に正確に停車した場合などにボーナスゲームがあり、電気機関車と貨物車両の連結に挑戦できる。

コースは初級（亀岡―京都）と上級三種類（渋谷―東京、京都―大阪、品川―横浜）があり、いずれかを選択。終了時に上達へのアドバイスも表示される。OP価格百二十万円。

電車でGO！

「ノヴァシステム」第3弾

相手画面つぶす

カネコ「さるかにハムぞう」

㈱カネコ（本社東京、金子浩社長）から、「スーパーカネコ・ノヴァシステム」第三弾となる「対戦ブロックくずし・さるかにハムぞう」が、一月二十七日発売となった。

これはボールを弾き返しながら上部のブロックを壊していくゲーム。左右二分割画面での対戦形式でプレイし、右側画面に攻撃パターンなどを追加しバージョンアップしたもの。八方向レバーと二つのボタンを操作する。主な特徴は次のとおり。

自機がショットすると同時にオプション機も回転し弾を発射するA、左右への移動時に傾いて発

さるかにハムぞう

いるロボットが画面中央の間仕切りを左側へ押しながらスライドさせ、プレイヤーのフィールドを狭めてくるので、フィールドがつぶされる前にすべてのブロックを消さなければならない。また二人用では残りブロックの数が多い方へ間仕切りがスライドし、相手フィールドをつぶせばクリア。

ボリュームスイッチを回して下部のキャラを移動させ、ボタンでボール発射やジャンプを行ない、スマッシュやスライスボールも打てる。多彩なアイテムも登場。カセットOP価格七万八千円。

なお「ユキデタマンーP」（本紙第534号本欄参照）は第四弾ソフトとして三月二十五日発売予定。

中古ゲーム機高価買い取りします！

2月の特選価格

デイトナUSA（TWIN）	¥900,000
バーチャーコップ2（DX）	¥500,000
ダートダッシュ（DX）	¥500,000

●引き取り運送費無料 ●お支払いは引き取り後3日以内振り込み
●お気軽にお電話下さい。担当：松永
0120－007477

※アミューズメントオークション日程
3月 8日(土) 大阪 ☆400台
3月15日(土) 東京〈中継 シンガポール〉 ☆400台
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

□流通の革新ー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

ANWA'S PARTS

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

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

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

SANWA DENSHI CO.,LTD
〒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 NOW CAMERA EYES No.287

全機能不全〈IV〉

山川萬里

サガという野性の職業の相手を選ばずもつ中を刺り貫いたペニスをぶらさげているのである。

ヘーゲルの歴史哲学の時代には、その時代の地球上の生活の諸形態という横軸をよいこらしょと縦軸に立ててしまえば、世界の歴史はほぼ想像がつくものだとされていた。

ヘーゲルの時代にしてもそれ以前の時代と較べると交通の手段、通信の手段、異地域間の商品の流通などは驚くほどの変化を遂げていた。それでも今ほどのことはなかったのである。パプアの奥地などでは、日本でいえば縄文時代の生活を髣髴とさせるような暮しを送っている人々がかなりの数で存在していた。

そういう生活をしている中でも特に成人の男性は、私たちがいくら努力をしてもおっつかないぐらいのダンディな身装りをしている。ただダンディの基準が私たちのもつ基準とは違っているだけである。

成人の男性はみな、ゴらがそういう凝ったファッションに身を窶しているのにも気がつかずに、西洋の文化人類学者が調査をスムーズにすすめるのには彼らと同じような身形で彼らにうちとけてゆかねばならないというので、全裸で彼らの中に入りこんでいったので、彼らは全裸の西洋人に驚いて走って逃げてゆく。逃げていった先で「あの人たちはなんて野蛮な人たちなのだろう。男性のシンボルを剥き出しにして平気で私たちのところへやってくるなんて、今まであんな変なの見たことがないよな」と話しあっていた。という報告書を見て、〈barbarian〉という語が使用される場合には一方的な状況ではなくて相互的な状況においてであるということが納得されたことがある。

片方が相手を野蛮なおもった時には、必ず野蛮なとおもわれた方もそ

忘出来る能力がある程度の人数までは必要である。

そこで国際化に対応するための必要悪として、自由文部省系以外の教育の体系による機関を設置しなければならないだろう。

これは必要悪であるから出来るだけ数をおさえてごく少数にしておく。

自由文部省に対してこちらは国際文化省とよぶことにする。

国際文化省系には保育所は設置しない。保育所はすべて自由文部省系の管轄下に置く。

したがって国際文化省系としては国際小学校、国際中学校、国際高等学校、国際大学、国際大学院、各種の国際研究所を設置する。

教師の方の問題であるが、自由文部省系では保育所だけが公務員で有給であり、自由小学校から自由大学院までの教師はすべて無給のボランティアであったのに対して、国際文化省系の教育機関はすべて公務員で有給であり、今の教師の賃金のように銀行、ゼネコン、商社、マスコミの賃金よりもずっと低めのものではなくて、逆にずっと高めのものである方がいい。

そのかわり、倫理規定については非常に厳しくして、特にモラルの根幹に触れるような問題の事件が生じた場合については、すべて即時に懲戒免職になるぐらいのものがいいだろう。

国際文化省系の教師については、設置する際に、すべて全国から公募する。その後国際大学院の卒業生が生じるようになれば、すべて国際系の卒業生だけが国際系の教師の資格を持つようにする。

国際系の教師についてはすべて複数制にする。ひとつの役割にあたる人についてはすべて二人の仕事をすることにする。

したがって、今のような呑気な大学のしょっちゅう休講だらけの講座などというのはすべて消滅してしまうはずである。

一人が病気で欠勤した場合、所謂学会に出張しても、もう一人の人が出勤している。高賃金高待遇であるから、二人のティームで自習時間が生じた場合には二人は解職になる。

そのかわり、二人ともしっかりしている場合には、二人の責任において一人の方が数年間外国へ留学しようともそれは自由である。ただ休講とか自習時間が生じない限りは二人同士の話し合いで、授業にあたらない人がどうしようとも二人の勝手である。健康で自由でお金がたっぷりあれば放っておいても上等な人間が出来上ってゆくことであろう。

今のわが国の教育の乱れのいちばん大きな原因は、やはり教師に人がいないといえばいい過ぎになるが、人がすくないことである。

人といっても普通の人であればそれでいいのだが、残念ながら普通の人がすくない。

大阪府を例にとっても高度成長期には教師の定数を充たすことが出来なくて、北は北海道から南は沖縄までたとえ関係がない学部でも短大卒で資格があれば、教師になる人を求めて全国中に教師の採用試験場を設定して人狩りを行ったものだ。

どうしてそうなったのかについてのいっとう大きな原因は低賃金であった。特に男については一般企業の½、悪くすれば⅓ぐらいの賃金しか支払れていなかった。

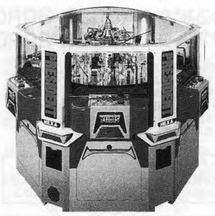
この時期に大量に普通の人でない人が教師の世界に送りこまれてきた。男性は非常にすくなく女性は一般企業のおちこぼれが多かった。

すぐに各学校内でおきてきた変化は言葉の乱れであった。国語はおろか日常生活でも普通の日本語を話せない女性が多かったから、それが敏感な生徒にすぐ影響してゆく。今の教育の乱れは、その女性たちの途徹もなく下品な言葉づかい（当人たちはそれで得意になっていた）として表れてきていた。その人たちが文章を書けば一行の中に必ず間違った漢字が入っていた。

〈続〉

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

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
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

NEW SUPER FEVER II

マジック 27
ビッグ配当の連発で魅了!!
インカムアップのスロット

MAGIC27

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。

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

CAPCOM

情熱を継ぐ者たち!

NEW GENERATION

新世代対戦格闘ゲーム

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ストリートファイターIII ニュージェネレーション

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

◆新世代の闘いに挑むリュウ、ケン。さらに<9人の新キャラ>登場。闘いは新たな領域へ。
◆3つの超必殺技の選択で闘いのバリエーションがさらにUP!!<スーパーアーツセレクト>
◆相手の攻撃をタイミングよくブロック。即座に相手のスキを反撃せよ!!<ブロッキング>
◆新開発<CPシステムIII>が滑らかな動き、超美麗のグラフィックを鮮やかに再現する。

'97春・登場!

画面は開発中のものです。

CP SYSTEM III 第2弾

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。値体のデザイン・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> ●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

MARCH　15

Game Machine's Best Hit Games 25

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

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	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)	7.28
2	3	ストリートファイター　ＥＸ（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	7.00
3	2	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	6.55
4	4	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.08
5	7	まじかるでーと（タイトーＦＸ―１） Magical Date (Taito)	5.61
6	11	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	5.58
7	5	ぷよぷよＳＵＮ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	5.54
8	9	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.43
9	12	パズルボブル　３（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.35
10	6	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	5.21
11	8	Ｘメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.19
12	–	ＶＳネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	5.09
13	14	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.07
14	17	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.00
15	10	サムライスピリッツ―天草降臨（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	4.91
16	15	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	4.89
17	21	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.82
18	28	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.75
19	–	コラムス　97（セガ社） Columns 97 (Sega)	4.67
20	22	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.65
21	30	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.64
22	16	デッド・オア・アライブ（テクモ） Dead or Alive (Tecmo)	4.62
23	23	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	4.58
24	–	雀々しましょ（ビスコ） Mahjong Jong* (Visco)	4.51
25	24	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	4.50

*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	スカッドレース（セガ社） Scud Race (Sega)	8.20
2	1	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.64
3	4	バーチャファイター　３（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	7.32
4	3	ＧＴＩクラブ（DX／２Ｐ）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	7.22
5	7	アルペンレーサー　２（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	6.87
6	6	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	6.54
7	5	セガスキースーパーＧ（セガ社） Ski Super G (Sega)	6.50
8	8	セガツーリングカー（DX／２Ｐ）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	6.30
9	10	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.27
10	12	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.21
11	13	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	6.11
12	14	ガンバレット（ナムコ） Point Blank ［Gun Bullet］ (Namco)	6.08
13	11	バーチャコップ　２（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.79
14	17	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	5.50
15	18	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.43

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.50
2	3	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.00
3	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.75
4	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.50
5	5	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)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	9.14
2	2	ウルトラ電流イライラ棒（ＳＮＫ） Hazard Zone (SNK)	8.88
3	5	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Print (SNK)	8.80
4	4	プリント倶楽部　２（アトラス／セガ社） Printing Club 2 (Atlus/Sega)	8.33
5	6	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	8.18

CAPCOM

impress™ インプレス

オールインジェクションボディを採用した進化的なフォルム!

◆迫力の重低音! アクティブサーボスピーカーシステム。
◆ハイエンド映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
◆対戦格闘人気をさらに盛り上げる、新感覚「チャレンジャーフリップ」に対応。
◆キャスター付で楽々運搬、さらに筐体が上下に分割可能!!
◆電源を上部に集約・絶縁した安全設計採用。(特許出願中)

●外寸／W:730mm×D:920mm×H:1,460mm (高さはアイキャッチ含む)
●消費電力／150W

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

OP AM

マジカルパンプキン™ ビューロランドでだいぼうけん

ハローキティ、けろけろけろっぴ、バッドばつ丸とビューロランドで楽しい大冒険に出発だ!!

◆ゲームプレイ時間／プレイ料金のDIP設定が可能。
◆設置の向きに困らない左右出入口。
◆ハローキティ、けろけろけろっぴ、バッドばつ丸の楽しいオブジェが抜群のアイキャッチとなり、集客効果抜群!

●外寸／W:1,580mm×D:1,640mm×H:1,950mm
●消費電力／210W

© 1976, 1988, 1993 SANRIO CO., LTD. NO-S7-11-11-02
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM

BOMBERMAN ボンバーマン みそボン［ルーレット］

シングルメダルシリーズ 第2弾!!

子供達に大人気の「ボンバーマン」がメダルゲームになって新登場!!

◆モニターサイズ18インチ。大画面の迫力でアイキャッチ性もバツグン!!
◆スキル性タップリのゲームで、メダル獲得時の爽快感もバツグン!!
◆バックアップ機能によりインカム情報(当日・累計)やペイアウト状況などの情報がいつでも確認可能。

●外寸／W:500mm×D:570mm×H:1,419mm
●消費電力／130W

© HUDSON SOFT
Produced by EIGHTING

※キャスター付で移動もラクラク!!

AM

カプコンオリジナルリストウオッチ

腕にキラリ 個性が光る!!

◆10種／100個入り (大:80個／小:20個)

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

OP AM

カプコン・アミューズメントマシン&グッズ充実のラインナップ!

CAPCOM AMUSEMENT MACHINE & GOODS LINE-UP

NEW DYNAMIC SCREEN PROJECTION OOB:50 (ニューオオビ・50)

迫力の大画面!!

ゲームシーンに新戦力。アミューズメントが今、熱くなる!!

◆大迫力50インチプロジェクションTV(水平解像度24KHz)使用。
◆スキャン・コンバータ(15KHz～24KHz)搭載。
◆Qサウンド®対応スピーカーシステム「アクティブ・サーボスピーカー」搭載。
◆画像調整(コンバージェンス調整)は、付属のリモコンにより簡単に調整可能。
◆横画面専用。
◆運搬時に便利なモニター、シート、キャビネット分割方式。
◆2～3人プレイ用。
◆蛍光灯によるライトアップにより設置場所をいっそう引き立てる。
◆移動もラクラク、便利なキャスター付。

●外寸／W:1,140mm×D:2,200mm～3,700mm×H:1,875mm ●消費電力／350W

機能性、操作性、臨場感をさらに追求!

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AM

ノート&船舶プライズマシン

ポコニャン! ジャンボフレンド™

ただいま大好評の「ポコニャン!」シリーズ。当たりが3種類になりジャンボになって新登場!!

●外寸／W:700mm×D:550mm×H:1,820mm
●消費電力／70W

© 1996 藤子・F・不二雄・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画 © CAPCOM 1996

AM

シングルメダルシリーズ第1弾!!

ゴー!ゴー!コニーちゃん! ジャカジャカジャンケン!™

ポンキッキーズ(フジテレビ系)で大人気のゴー!ゴー!コニーちゃん!のジャカジャカジャンケン!がメダルゲームになって登場!

ing

●外寸／W:500mm×D:570mm×H:1,419mm
●消費電力／130W

© 1996 EIGHTING　© 1996 kerokeroking/FCC

AM

シークレットファイルNEWS

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム施設営業許可」を守って、ご使用ください。

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。

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> ●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

KONAMI

水と光のイリュージョン
波と数字のインスピレーション。

アクアツイスター
AQUA TWISTER™
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

海底を思わせる幻想的なムードの中、4種類のゲームが楽しめる、8人同時プレイの新型マスメダルゲーム誕生です。

遊べるゲームは4種類。〈同時に複数のゲームで遊べます。〉

NUMBERS —数字当てゲーム—
好きな数字を4つ選び、すべて当たると高配当。

BINGO —ビンゴゲーム—
チャンスカラーでビンゴになると高配当。

PULL G MOTHER —数字崩しゲーム—
縦2ライン以上の数字が消えると当たり。連鎖もあります。

NUMRACE —魚レースゲーム—
魚のレースの1着と2着を当てます。

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。
本体寸法／3,040(W)×3,070(D)×2,100(H)mm 総重量／2,131kg(本600/含む) 使用電源／単相AC100V(50/60Hz) 消費電力／約2,800W
設備電源／50A メダル容量(1ステーション当たり)／ホッパー容量(25ε) 約1,000枚 オーバーフロー容量(25ε) 約2,500枚

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

英文版業界ニュース

"Print Club", CG Videos Dominate AOU Expo '97

At the "AOU Expo '96" (February 19–20, Makuhari Messe), Atlus/Sega's "Print Club", Data East/Sega's "Stamp Club" and several similar products were exhibited. At the show, a large number of new videos were also unveiled.

Atari Games, USA, exhibited the fighting video "Mace-the Dark Age". Its video gun game "Maximum Force" and CG racing video "San Francisco Rush" were shown in SNK's booth.

Capcom's new video "Street Fighter 3" (2D) will be shipped in the near future. Capcom also showed the fighting games "Vampire Savior", "Battle Circuit" and "Street Fighter EX Plus". It also exhibited Midway Manufacturing's "Cruis'n World" (although whether it will be distributed by Capcom or not remains unknown).

Data East unveiled the puzzle game "Magical Drop 3" for "NEO·GEO". Jaleco introduced the racing video "Over Rev". Kaneko announced that, by adding the 3Dfx CG board to the "Super Nova System", it will be able to develop CG games.

In addition to the introduction of its CG system "Cobra", Konami showed the hang-gliding video simulator "Hang Pilot", the CG gun game "Thunder Hurricane" and the CG shooting game "PolyStar".

Namco showed the unique video game "Armadillo Racing" in which an armadillo is raced around the track using a trackball. It attracted a lot of attention. Its new game "Tekken 3" will be shipped in the near future.

Sega unveiled the CG game "Virtua Striker 2" based on the "Model 3" board, "Scud Race" (Twin), the CG gun game "House of the Dead" based on the "Model 2" board and the skate boarding game "Top Skater" which also proved popular.

In addition to Atari Games' two titles, SNK unveiled demonstration screens of "NEO·GEO 64" which is due for release sometime this summer and which drew a lot of attention. "NEO·GEO 64" is a new system which uses a 64-bit CPU enabling CG and looks very promising. The details have as yet not been disclosed.

Taito exhibited the CG train simulator "Densya de Go!" which proved very popular. It is a game with a difference where the player operates the railcar as a driver. It also introduced "G Darius", "Arkanoid Returns", etc.

Tecmo introduced "Dead or Alive 2" and "Gallop Racer 2". Video System showed "3 or 3 Dunk Madness", a basketball game for 3 players.

Atari, SNK Ink Dist. Agreement

Atari Games Corp., Milpitas, CA, has entered into a distribution agreement with SNK Corp., Osaka, for two of Atari's new video games, "San Francisco Rush" and "Maximum Force". Under the agreement, SNK will manufacture, market and distribute these games in Asia. This was announced on February 14.

"San Francisco Rush" is a CG racing game available in a single seat configuration and linkable up to eight units. "Maximum Force" is a 2-player video gun game which features live-action quality graphics using CG rending technology. Both of these games were exhibited at the SNK booth at AOU Expo '97.

Masao Ohata, vice president of international business development at Atari Games, said, "We are extremely proud to have a leader company like SNK representing these two products in Asia. SNK is not only a high-quality manufacturer, but their sales and distribution structures in the Asian market are outstanding."

Eikichi Kawasaki, CEO and chairman of SNK, states, "These two games are different from our current products and will be well accepted by operators and players in Asia. By adding Atari Games' products to our line, we will be able to strengthen our sales to the FEC market."

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.

Namco, SCE Set Up CG Production Venture

Namco Ltd., Tokyo, Sony Computer Entertainment (SCE) Inc., Tokyo, and Polygon Pictures Inc., Tokyo, announced on February 12 that these they will establish Dream Pictures Studio Inc. (DPS), a computer graphics (CG) video production company. Of the joint venture company's capital of ¥200 million, Namco and SCE will invest 45% each and Polygon Pictures 10%. The company will be established on March 12.

Masaya Nakamura, president of Namco, will assume office as chairman, Toshifumi Kawahara, president of Polygon Pictures, as president, and Shigeo Maruyama, vice-president of SCE, as vice president of DPS and all three will have representative rights. At first, DPS will have a staff of around 200 and its first project will be production of a full CG film (costing more than about ¥6,000 million) to be released in autumn 1999.

DPS's president Kawahara established Polygon Pictures in 1983, and has produced CG videos for movies, commercial films, etc. "After the movie 'Terminator 2' (1991)", he explains, "the speed of digitalization in Hollywood has increased dramatically. I always felt it necessary to create production in Japan which is capable of rivaling Hollywood and this has now become possible with the participation of Namco and SCE."

Namco has been planning to produce full CG movies (e.g. "Toy Story"), and, with the establishment of DPS, it has moved a step forward towards its realization. Nakamura said, "We have been preparing for the current joint venture for the last two years. We have been involved in the amusement business for the last 40 years and we now intend to tackle the wider entertainment business and the new multimedia age."

As of January 1, Nakamura also assumed office as external director of Rhythm & Hues Studios, Los Angeles, CA, USA, and said, "We also intend to utilize this company's CG technology at DPS." DPS is seen as the Japanese equivalent of George Lucas' Industrial Light & Magic (ILM) center for movie production.

Nintendo To Reduce "N64" Price

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on February 21 that it would decrease the price of the 64-bit home video console "Nintendo 64" (¥25,000) to ¥16,800 from March 14. Because of large demand in the USA and Europe, Nintendo can increase the monthly production from the present 700,000 units to 1 million units by May, thus making the price reduction possible.

Since its release in June 1996, "Nintendo 64" has sold well and 1,850,000 units had been shipped by December in Japan. Since its September release in the USA, 2,140,000 units had been shipped by December. In Europe, too, it will be shipped from March. Therefore, Nintendo decided to increase its production capacity. It is expected that 6 million units will be shipped in Mar. ~ Sept. 1997 and 7 million units in Oct. 1997 ~ Mar. 1998.

Compared to SCE's 32-bit "Play Station" (¥19,800) and Sega's 32-bit "Saturn" (¥20,000), "Nintendo 64" is cheaper with regard to console price. However, since the price of its ROM cartridge is ¥9,000 compared to the ¥5,000 ~ 6,000 price of the CD-ROM software of the 32-bit machines, the system is still regarded as expensive. However, the ¥8,000 decrease in the console price seems to have greatly shocked SCE and Sega.

Nintendo also revised its ordinary income forecast for the fiscal year ending March 1997 from ¥85,000 million to ¥100,000 million. This is due to the change in the internal dollar exchange rate from ¥100 to ¥120. The revenue and net income forecasts have not been revised.

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/

確かな目で、いいものを。namco®

0.1

鉄拳3

アルマジロレーシング

子育てクイズ マイエンジェル2

0.5

アルペンレーサー2 コンパクト

スピン ザ スピン

パック アドベンチャー

0.7

ポケットレーサー

ドッカーンマウンテン

くるくるゴジラメリー

©TOHO CO.,LTD

1.0

30テスト

パックエイト

セラージュ ユージン製

1.5

2.0

※適度に離して御使用下さい

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

ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい

本社		〒146 東京都大田区矢口2-1-21	TEL03-3756-2311(大代)
販売一部	(東京)	〒146 東京都大田区多摩川2-8-5	TEL03-3756-2311(大代)
	(札幌)	〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2	TEL011-822-5002(代)
	(名古屋)	〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27	TEL052-933-6305(代)
販売二部	(大阪)	〒564 大阪府吹田市江の木町20-10	TEL06-338-3511(代)
	(福岡)	〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	TEL092-474-5605(代)

©1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.