

no. 549
1997年 9/15

アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)



論潮

より自由な開発へ

望まれる現実的な調べと幅広い論議

32ビット家庭用TVゲーム機やパソコン業界と比べると、業務用AM機業界の低調さはもはや否定できない状況となった。例外的にシールプリント機やCG格闘ゲーム機などが市場を支えているものの、市場を拡大するよう新たなゲームはここ数年なく、強い成長性を示したかつての勢いが業務用AM機業界に見られなくなったのである。確かにパブル経済崩壊後の長期不況で回復が見られないことや今年四月に引き上げられた消費税率など、国内消費は落ち込むことはいちも回復する傾向がない、といった環境がその背景にある。またかつて最大の輸出先だった米国の業務用市場が長期的な低迷にあることも、影響を与えている。

かつてAMを生み出した「ブレイクアウト」や「スペースインベーダー」、「パックマン」、「テトリス」などのような、発想の転換に基づく、だれでもなじみ、だれもが熱中することになるようなゲームを開発すれば、一気に期待は改善される。しかし期待は常にあり、しかし画期的なゲームというものは、期待されているからといって出現するものではないし、よほど自由な発想が必要とされる。

ところが業務用AM機業界では主として規模の

拡大が進んだため、遊技場というゲームの多い家庭用とは対照的な傾向となる。一回せいぜい五分間ぐらいでコンスタントにオペレーション収入が確保される、そういうゲームが望まれるようになれれば、開発の方向も一段と制限されることになる。日本では確かに、東京デイズ、ニランドに始まる「遊び」ソフトの重要性や、業務用から家庭用へと広がっていったTVゲームの表現の自在性などが拡大し、人びとに広く認識され、評価されるようになった、というプラス面があり、これは否定できるものではない。しかし、人びとに広く知られるようになったということはその反面、正しい認識されない、つまり誤解されるという危険性をも含んでいる。正しく対応していけばいいのであるが、振り返れば「インベーダーゲーム」自衛隊宣言「を始めるの業界では正しい対応をしたか、どうか疑問の余地があるように思われる。社会との対応において他人任せの脆弱な体質から脱皮せねばならない、といわざるを得ない。広報が必要となる。宣伝に走る、あるいはその典型であり、きちんとした広報の前提になる業界の方向性、指針、考えをみすめすみすめしている。これはRPGなど、プレイタイムを長くして

とはいえここまで拡大してきたことも事実なのであるから、日本の業務用AM機業界は、その規模や内容から国際的の機会に、国際的な水準からどの点でどのように入っているのか、あるいは遅れているのか、などをよく研究してみてもどうだろうか。少なくともAMショーの企画、運営に携わっている委員会のメンバーは、日本よりも歴史が長く国際的な米国のAMOAエクスボやIAAPAショーなどを実際に訪れ、その企画、運営などの比較、検討をしてもいいのではないだろうか。

とくにトレードショーの後半を一般公開にする傾向について、米国の家電ショー、夏季CESが、かつての好評に導いた一度の試験で終わった経緯なども大いに参考になるだろう。ビジネス目的の展示会にもかかわらず、ビジネスと直接結びつかない一般客の動員にエネルギーを費やして、ショーの来場者数が多ければよいというのでは、どこかおかしいのではないだろうか。こういうことについて、論議が行なわれたい、ということがそもそも遅れていると言わねばならない。せめてこの展示会の方向性、指針、考えをみすめすみすめしていることになりかねないと思うのである。

より自由な開発へ

望まれる現実的な調べと幅広い論議

新製品
AMショー出展





STRIKERS 1945 II

驚異のロングランヒットを記録した
彩京の名作シューティングがさらに進化して帰ってきた!!

- ため撃ちレベルは3段階! 強の撃ち込みに応じてパワーアップ!!
- 自機は新たな機体4機を加えた全6機より選択可能!!
- 容量3倍、発色数8倍! 前作を凌ぐ超美麗26万色グラフィックス。
- 8方向レバー+2ボタン操作。全8ステージ。

劇・遊・人・すきです

まってました! 新製品登場!!

Lucky holder 2

ラッキーホルダー2

- ふたたびあなたに幸運を呼ぶラッキーホルダー第2弾! ゴージャスなデザインで新登場!
- サイズ: 幅1300mm 奥行1300mm 高さ2050mm
- 消費電力: AC100V350W

らっきーほるだーmini

●特待ちに待ったラッキーホルダー第2弾! コンパクトになってSCロゴやシンボル専用にも入ります。
- サイズ: 幅600mm 奥行700mm 高さ1670mm (スタンド装着時)
- 消費電力: AC100V115W

カプセルパレード

●サイズ: 幅1650mm 奥行990mm 高さ1850mm
- 消費電力: AC100V170W

トップスナイパー

●サイズ: 幅920mm 奥行2500mm 高さ2240mm
- 消費電力: AC100V400W

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
 本社支店/〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-19米津ビル第5階704号室
 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
 〒059-13 北海道苫小牧市宇沼1-18-77沼ノ端中小企業団地

TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420
 TEL.06-821-9522 FAX.06-821-9526
 TEL.092-411-2833 FAX.092-411-2208
 TEL.0144-57-1050 FAX.0144-57-1051

ZER GUNNER

ゼロガンナー

無人標的補足システム搭載の
最精鋭ヘリ部隊より決行される
都市奪還作戦!!

MODEL2基板による
彩京初の3Dシューティングゲーム!!

年末発売予定!!

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

株式会社 彩京

〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968
 インターネットホームページアドレス <http://mailhost.net/~psikyo>

「CESA白書」による家庭用国内市場規模7.2億円に

所有台数など消費者動向も調査

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

調査によると、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

「メディア芸術」文化庁が創造活動支援へ

文化庁が創造活動支援へ

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

文化庁は、メディア芸術の分野において、創造活動を支援する。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

アジア展不参加で論議

JAMMA第42回理事会、C&C憲章案次回へ

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

JAMMA第42回理事会は、アジア展不参加の件について論議を行った。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

家庭用から業務用参入

アクセラ、トミー、スクウェアの3社

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

アクセラ、トミー、スクウェアの3社は、家庭用から業務用市場へ参入する。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。



写真上はJAMMA第42回理事会、下はアジアAMショー説明会にて

東京リース販売倒産

シンゲルロケのOP

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

東京リース販売が倒産した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

ポスター図案決定

合同パティは帝国ホテルで

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

ポスター図案が決定した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

アジアンショー97の開催時間変更。2日目の開催時間変更。アジアンショー97の開催時間変更。2日目の開催時間変更。

アジアンショー97の開催時間変更。2日目の開催時間変更。アジアンショー97の開催時間変更。2日目の開催時間変更。

「ゲームマシン」のホームページは <http://www.ampress.co.jp/>

「ゲームマシン」のホームページは <http://www.ampress.co.jp/>

「ゲームマシン」のホームページは <http://www.ampress.co.jp/>

「ゲームマシン」のホームページは <http://www.ampress.co.jp/>



村山嘉男理事長

村山嘉男理事長

理事1名を補選

任意団体への移行は9月総会で

【社コンピュタエナ】として、同協会が「CESA白書」を発表した。これは、家庭用ゲーム機の市場規模を調査し、その結果をまとめたものだ。調査は、今年一月から三月にかけて行われ、全国の消費者を対象とした。調査の結果、家庭用ゲーム機の市場規模は、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

理事1名を補選した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。これは、前年比で約二割増しの七億二千万円に達した。

ナムコ「ナンジャタウン」に もののけ番外地

開園1周年記念の新タウン



写真上は(左から)ナムコ・中村社長とにつかつの穴戸健一、中村社長とにつかつの穴戸健一

と対照的な、昭和三十年代の寺、墓地、学校、旅館、小川、池、空地など。中村社長は「ナンジャタウンは一年間で目標の二十万人を超え、入園客はこの町並みを進むとともに、「もののけ」の魅力を体感していただくこと」を期して、今年七月二十六日の初日には、戸建てから中村社長への花も入園客があつた。

通算5百万人に 「ワンダーエッグ2」

9月15日まで記念イベント

ナムコの都市型テーマで、「ワンダーエッグ2」が「ナンジャタウン」の無期限「特別フリーパス」券などが贈られた。「ワンダーエッグ2」は、九四年七月に「たまご帝国」を追加。九六年七月に第一期営業を終え、九七年七月に第二期営業に入った。「ワンダーエッグ2」は、九七年七月に第二期営業に入った。

「ワンダーエッグ2」は、九四年七月に「たまご帝国」を追加。九六年七月に第一期営業を終え、九七年七月に第二期営業に入った。「ワンダーエッグ2」は、九七年七月に第二期営業に入った。

「ワンダーエッグ2」は、九四年七月に「たまご帝国」を追加。九六年七月に第一期営業を終え、九七年七月に第二期営業に入った。「ワンダーエッグ2」は、九七年七月に第二期営業に入った。

スポーツ機に特徴 ホクセイ「ヴァモスもち」 メディアックス製を10機種

メディアックス製を10機種

ホクセイ(本社福岡)は、福岡、業ビルTNC放送会館「ヴァモスもち」を七月十三日オープンした。百道地区は博多湾に面したリゾート、レジャーゾーンで、福岡タワーや福岡ドーム、博物館などがあり、若者の人気スポットともなっている。「ヴァモスもち」は、スカッシュなど十種類のスポーツ機を揃えている。

近成 治郎氏(ちかなりじろう)が死去。八月二十日午前一時、肝不全のため大阪府吹田市の病院で死去。五十八歳。大阪府出身。葬儀・告別式は二十三日午前十時から吹田市桃山台五丁目九番地、千里会館で行なわれ、喪主は同社専務妻陽子(ようこ)さん。

タイトー、東西で カラオケ新作展

一体型「X2000STAR」

タイトー(本社東京)は、七月、場合合わせて約四百五十人のカラオケ設置業者が、同日に大阪・梅田の第一ホテルで、同機は「X2000STAR」をそれぞれブライベ、シリーズの新作で同一P1トショを開き、業務用通信カラオケの新製品「X2000STAR」を発表した。

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

「X2000STAR」は、機能をもとめて一体化し、より扱いやすくなった。主な特徴は、歌声の正しい音程への加工や声質の変更、ハモニーマスターの追加などが可能なボイスエフェクト機能、同社キャラ、ソニッククラブ「X2000STAR」を使用したゲーム感覚の採点機能、曲に合わせた静止画の自動出力、拍手や歓声の挿入機能などを搭載。また操作パネルは電光付きテンキ

魔刃降臨。

様々な武器を携えた個性的なキャラクター達。
派手につながる連続技の数々。
勝敗を左右するマジックゲージ。

対戦型格闘アクション

ASURA BLADE

SWORD OF DYNASTY
アシュラ ブレード

Fuuki Co., Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネビル3F
TEL 075-595-1136 FAX 075-595-1139 E-Mail fuukico@mediawars.or.jp

チームバトルでガンガン!!

8人の傭兵たちが巨悪なテロ組織に挑む!!

アクションシューティングゲーム

Shock Troopers

ビデオゲーム版 ああの興奮が専用筐体でよみがえる!!

好評稼働中!

SAURIUS 1997

本 社	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL 06(339)3311(大代表)	東京販売部	〒102 東京都千代田区千代田3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL 03(5275)2737	FAX 03(3222)7422
大阪販売部	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL 06(339)5588	仙台販売部	〒983 宮城県仙台市宮城野区長町4-2-25	TEL 022(284)0191	FAX 022(284)0193
名古屋販売部	〒465 愛知県名古屋市中区名東区1-3-100	TEL 052(702)8522	札幌販売部	〒065 北海道札幌市東区北4条東15-2-36	TEL 011(752)6364	FAX 011(731)6446
福岡販売部	〒812 福岡県福岡市博多区博多2-4-19	TEL 092(413)6156	東京特機事業部	〒102 東京都千代田区千代田3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL 03(5275)2733	FAX 03(3222)7422
高松販売部	〒760 香川県高松市南町2-13-17	TEL 0878(23)3371	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
広島販売部	〒731-01 広島県広島市安佐南区高尾原3-32-1	TEL 082(871)8317				

SAURIUS 1997

出展内容
50音順

35th

Amusement Machine Show



中山准雄委員長

毎年開催しているアミューズメントマシンショーも、回を重ねて今年も第三十五回となり、ビジネスマン・オタク・ファミリーなど幅広い層に受け入れられつつある。今年は「変化」と「成長」をキーワードに、様々な新製品やサービスが並ぶ。その中でも、特筆すべきは「遊」の原点に立ち返るというテーマだ。中山准雄委員長は、「変化を創造し続けてきた結果と誇りを活かして、さらなる成長を遂げたい」と意気込みを語っている。

今年開催しているアミューズメントマシンショーも、回を重ねて今年も第三十五回となり、ビジネスマン・オタク・ファミリーなど幅広い層に受け入れられつつある。今年は「変化」と「成長」をキーワードに、様々な新製品やサービスが並ぶ。その中でも、特筆すべきは「遊」の原点に立ち返るというテーマだ。中山准雄委員長は、「変化を創造し続けてきた結果と誇りを活かして、さらなる成長を遂げたい」と意気込みを語っている。

日本において独自の発展を遂げたアミューズメント業界も、今や世界を代表するハイテク文化として、世界各国から注目を浴びている。その中でも、近年特に注目を浴びているのが、デジタル技術と機械技術の融合による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

毎年開催しているアミューズメントマシンショーも、回を重ねて今年も第三十五回となり、ビジネスマン・オタク・ファミリーなど幅広い層に受け入れられつつある。今年は「変化」と「成長」をキーワードに、様々な新製品やサービスが並ぶ。その中でも、特筆すべきは「遊」の原点に立ち返るというテーマだ。中山准雄委員長は、「変化を創造し続けてきた結果と誇りを活かして、さらなる成長を遂げたい」と意気込みを語っている。

日本において独自の発展を遂げたアミューズメント業界も、今や世界を代表するハイテク文化として、世界各国から注目を浴びている。その中でも、近年特に注目を浴びているのが、デジタル技術と機械技術の融合による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

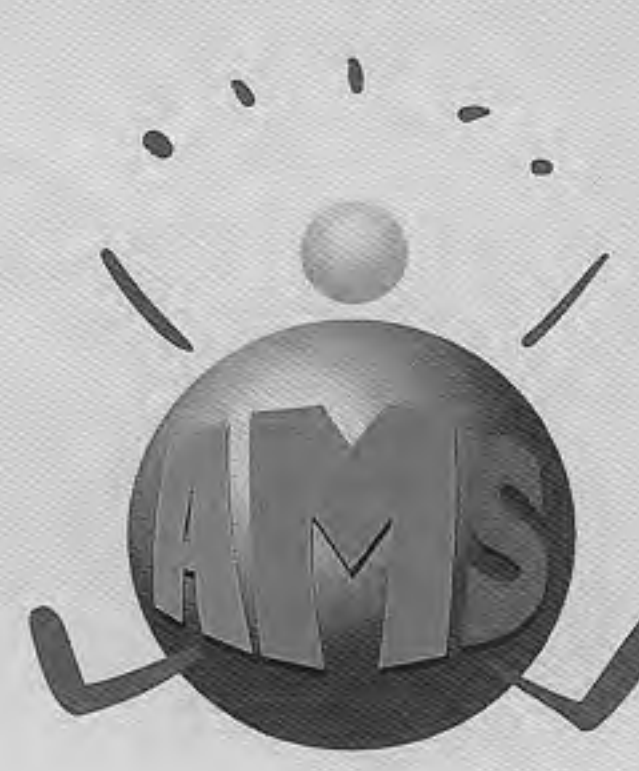
また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

第35回アミューズメントマシンショー

各社出展内容一覧

(50音順)



AMUSEMENT MACHINE SHOW

アイマックス
出展方針 「なんでも」がコンセプト。最新のデジタル技術と高度な制御技術による新製品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

旭精工
出展方針 使いやすさと改良を加えた新製品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精度の加工技術と高度な制御技術による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

アトララス
出展方針 アミューズメントを超えたエンターテインメントを提供。最新のデジタル技術と高度な制御技術による新製品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精度の加工技術と高度な制御技術による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

ポスター付き景品も
出展方針 クリスマスに向けて、ポスター付き景品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精度の加工技術と高度な制御技術による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

エイコー
出展方針 同社はAM業界に携わる顧客に、売上利益を増大させるためのアイデアや戦略を提案。最新のデジタル技術と高度な制御技術による新製品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精度の加工技術と高度な制御技術による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

エイブルコー
出展方針 これまでメーカとオペレーターをつなぐ橋渡し的存在であった同社は、今回のショーでは展示商品を通して「これからのアミューズメント業界」を提案。最新のデジタル技術と高度な制御技術による新製品を多数出展。特に注目を浴びているのが、高精度の加工技術と高度な制御技術による新製品だ。例えば、高精細なグラフィックや、リアルな音響効果を実現したゲーム機や、高度な制御技術による大型遊具など、様々な分野で進化を遂げている。また、近年は「遊」の原点に立ち返るというテーマも盛んに行われている。これは、高度な技術と高度なエンターテインメントが求められている中で、ユーザーにとってより楽しませようとするための試みだ。例えば、懐かしいゲーム機を再現したゲーム機や、懐かしい遊具を再現した遊具など、様々な形で「遊」の原点に立ち返るというテーマが取り上げられている。

本紙特約の企画として、第35回AM Showの出展各社の抱負および出展内容をまとめ、以下に掲載しました。ショー開催を前に心おこしに、心よりお礼申し上げます。なお、この原稿は八月下旬に締め切りました関係上、実際の出展内容は異なる部分もあり得ることを申し添えておきます。JAMMA/JAPEA共催のAM Showは今回、会場を東京ビッグサイトに移し、会期は従来より一日長い四日間(後半二日間は一般入場)となり、七十七社がAM機や遊具施設、関連製品などを多数出品する予定です。この「一覽」は社名五十音順(出版関係を除く。海外出展社も最後に掲載)とし新作中心に分野別にまとめ、通し番号を付けました。(編集部)



A C-3000 T

TECMO

大逃げするか、末脚ためるか、
対戦の駆け引きはキミ次第！

待望の

V S モードを搭載して出走間近！！



3Dジョッキレーシングゲーム第二弾

GALLOP RACER 2

ギャロプラー

テクモ株式会社 販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店: 06-339-5136 名古屋営業所: 052-953-8695

©TECMO, LTD. 1997

35th

Amusement Machine Show

出展内容
50音順

AM筐体用金属部品

出展方針 産業用金属部品メーカーである同社は、業務用ゲーム機分野ではインベーターゲームの時代からAM機の構成部品として商品化に参画しており、その高付加価値化に貢献していることを示す。

新CGゲーム7作品

セガ・エンタープライゼス

出展方針 プリスをソーンごとに区分して、秋から年末に向けたロケーションビジネスの必須アイテムを豊富にパリエーションにて展示する。

クリスマス景品中心

スクラッチ

アイテムをメインに、ぬいぐるみやグッズを取り揃え、サンリオキャラも数多く展示する。



ダンシング・イン・クリスマス



ハローキティ・モーニングセット



ベアーキッズ・アメリカンスクール

ゲーム機専用パーツ

セイミツ工業

出展方針 AM機専用Vゲーム機キャビネット

の各種部品類を多数展示する。

出展内容 セガ社製Vゲーム機キャビネット金具など各種展示

の各種部品類を多数展示する。

出展内容 景品(すべて新製品)①「ダンシング・イン・クリスマス」②「ハローキティ」③「ベアーキッズ」④「モーターレイド」⑤「ヤッターマン」⑥「モーターレイド」⑦「モーターレイド」⑧「モーターレイド」⑨「モーターレイド」⑩「モーターレイド」⑪「モーターレイド」⑫「モーターレイド」⑬「モーターレイド」⑭「モーターレイド」⑮「モーターレイド」⑯「モーターレイド」⑰「モーターレイド」⑱「モーターレイド」⑲「モーターレイド」⑳「モーターレイド」㉑「モーターレイド」㉒「モーターレイド」㉓「モーターレイド」㉔「モーターレイド」㉕「モーターレイド」㉖「モーターレイド」㉗「モーターレイド」㉘「モーターレイド」㉙「モーターレイド」㉚「モーターレイド」㉛「モーターレイド」㉜「モーターレイド」㉝「モーターレイド」㉞「モーターレイド」㉟「モーターレイド」㊱「モーターレイド」㊲「モーターレイド」㊳「モーターレイド」㊴「モーターレイド」㊵「モーターレイド」㊶「モーターレイド」㊷「モーターレイド」㊸「モーターレイド」㊹「モーターレイド」㊺「モーターレイド」㊻「モーターレイド」㊼「モーターレイド」㊽「モーターレイド」㊾「モーターレイド」㊿「モーターレイド」



ヤッターマン (©タツノコプロ)



モーターレイド

16めんへ続く

Amusement Auction

東京・9月20日(土)です

次回オークションは 東京会場[500台]—AMショー会場(ケイアンドユウのブース)

[オークション日程] 10/3(土)大阪会場[400台]—シンガポール[150台]

supported by SEGA

- 9月特別買取価格 (97年10月9日まで有効・買い取り数量に限りがあります)
- マックスTT ツイン ¥550,000
- デイトナUSA ツイン ¥850,000
- エースドライバー DX ¥950,000
- アクアジェット ¥700,000

☆引き取り運送費は当社が負担します
☆お支払いは商品到着後3日以内振り込み

私たちに問い合わせ下さい

☎ 0120-00-7477

【担当】松永里美・石井理恵・清水洋良



ゲーム機
高価買取
します!

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
E-mail info@kandu.co.jp ホームページ: http://www.kandu.co.jp

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 0896-64-6190 FAX 0896-64-6191
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



新製品続々出現!AMショーはジャレコブースへ!

ドリキンこと土屋圭市氏監修の 超本格派ドリフトドライブゲーム!



SUPER TECHNIC CHALLENGE CUP
OVERREV
オーバレーブ

公道の走り屋からサーキットの覇者へ!

ドリフトを駆使して激しいバトルを展開する『走り屋』をモチーフにしたドライブゲーム。リアルに再現されたコースグラフィックは必見!

©1997 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

なんでもスタンプ委員会

オリジナルスタンプが無限に自由に作れる!

シンボルメッセージスタンプが作れちゃう!

もちろんあなたの顔のスタンプが作れちゃう!

ひと味違う合成スタンプが作れちゃう!

手持ちのものをなんでも合成! どんぱスタンプでも超オツケーだよ!

色は全部で7色から選べるよ

こんなにかいかに仕上がるよ!

仕様 ■外形寸法 (H)1,962x(W)980x(D)1,510 (パイプ・ホーン付)
■使用電源/AC100V ■重量/約160kg

ナンシーフレームニューバージョン登場! 全48フレーム

GODZILLA GODZILLAND
ゴジラフレーム上陸!

モノと人と背景が合成できる新スタイル!

なんでもシール委員会
設置店のみの限定販売です

ナンシーフレームニューバージョン
『総発売元 エポック社』『販売代理店 ジャレコ』
ますます快調!

あのロングセラーが帰ってきた!

新たなモードを搭載、さらに高インカム確実!

TETRIS 2 PLUS
テトリスプラス2

★エンドレス、パズル、VSの3つのモード!
★パズルモードに、新たなキャラクターセレクト、トラップが満載!
★VSモードは、対戦内容やハンディキャップが選べる親切設計!

ドラえもんのはたあげゲーム
専用景品大好評発売中!

ドラえもんのはたあげゲーム専用景品大好評発売中!

35th Amusement Machine Show

出展内容
50音順

米欧の優良製品紹介

禪

出展方針 米欧の優良製品を扱う同社は今回、英国製シミュレーターを中心に目先の変わった製品を紹介する。

出品内容 ①映像シミ

新タイプ遊園施設を

泉陽興業/泉陽機工

出展方針 大阪に今夏開業した世界最大の大型観覧車ならびに都市型複合立休遊園地「フェスティバルゲート」をはじめ、同社が今日まで手がけてきたグローバルな事業展開をビデオ、パネルで紹介する。また同社独自のノウハウによる新施設のほか話題の乗物機を出品。

出品内容 ①「忍玉乱太郎」

14めんからの続き

のスタンダードのイメージを一新する新しいフェーチャーを追加。六頭立てで十人用。⑩「ピンゴ」

総合DBをアピール

写真リーフと新TV

出展方針 総合DBの新製品。TVゲーム機①「サムライスピリッツ」②同「ラウンドトリップRV」③セガ「VF3・TB」④「同「ウィンターヒート」⑤デクモ「ギャロップ」⑥タイトー

出品内容 以下すべて新製品。TVゲーム機①「サムライスピリッツ」②同「ラウンドトリップRV」③セガ「VF3・TB」④「同「ウィンターヒート」⑤デクモ「ギャロップ」⑥タイトー

店舗の効率運営推進

大仙産商

出展方針 AM施設の効率経営を推進するサービスマシン、周辺機器のラッシュアップを展示。各種インテック、各種高機能両替機、メダル貨機をはじめ、厳正な売上金精算を行なう上不可欠のさまざまな紙幣・硬貨計数機、さらに新開発のハードウェア選別処理機⑧「J」⑨「SA1121」⑩「混合硬貨選別処理機」⑪「大量の硬貨を高速計数する」⑫「大量の硬貨を高速計数する」⑬「大量の硬貨を高速計数する」⑭「大量の硬貨を高速計数する」⑮「大量の硬貨を高速計数する」⑯「大量の硬貨を高速計数する」⑰「大量の硬貨を高速計数する」⑱「大量の硬貨を高速計数する」⑲「大量の硬貨を高速計数する」⑳「大量の硬貨を高速計数する」㉑「大量の硬貨を高速計数する」㉒「大量の硬貨を高速計数する」㉓「大量の硬貨を高速計数する」㉔「大量の硬貨を高速計数する」㉕「大量の硬貨を高速計数する」㉖「大量の硬貨を高速計数する」㉗「大量の硬貨を高速計数する」㉘「大量の硬貨を高速計数する」㉙「大量の硬貨を高速計数する」㉚「大量の硬貨を高速計数する」㉛「大量の硬貨を高速計数する」㉜「大量の硬貨を高速計数する」㉝「大量の硬貨を高速計数する」㉞「大量の硬貨を高速計数する」㉟「大量の硬貨を高速計数する」㊱「大量の硬貨を高速計数する」㊲「大量の硬貨を高速計数する」㊳「大量の硬貨を高速計数する」㊴「大量の硬貨を高速計数する」㊵「大量の硬貨を高速計数する」㊶「大量の硬貨を高速計数する」㊷「大量の硬貨を高速計数する」㊸「大量の硬貨を高速計数する」㊹「大量の硬貨を高速計数する」㊺「大量の硬貨を高速計数する」

タカラアミューズメント

タカカラアミューズメント

出展方針 あなたのロケーションにもTV番組の世界が広がるをテーマにした「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」のアトラクションをゲーム化したシリーズを中心とする。店内でTV番組の臨場感を再現しながら、幅広いターゲットの客層にアピールできる。

出品内容 プライズマシン①「炎のインベーダー」②「炎のインベーダー」③「炎のインベーダー」④「炎のインベーダー」⑤「炎のインベーダー」⑥「炎のインベーダー」⑦「炎のインベーダー」⑧「炎のインベーダー」⑨「炎のインベーダー」⑩「炎のインベーダー」⑪「炎のインベーダー」⑫「炎のインベーダー」⑬「炎のインベーダー」⑭「炎のインベーダー」⑮「炎のインベーダー」⑯「炎のインベーダー」⑰「炎のインベーダー」⑱「炎のインベーダー」⑲「炎のインベーダー」⑳「炎のインベーダー」㉑「炎のインベーダー」㉒「炎のインベーダー」㉓「炎のインベーダー」㉔「炎のインベーダー」㉕「炎のインベーダー」㉖「炎のインベーダー」㉗「炎のインベーダー」㉘「炎のインベーダー」㉙「炎のインベーダー」㉚「炎のインベーダー」㉛「炎のインベーダー」㉜「炎のインベーダー」㉝「炎のインベーダー」㉞「炎のインベーダー」㉟「炎のインベーダー」㊱「炎のインベーダー」㊲「炎のインベーダー」㊳「炎のインベーダー」㊴「炎のインベーダー」㊵「炎のインベーダー」㊶「炎のインベーダー」㊷「炎のインベーダー」㊸「炎のインベーダー」㊹「炎のインベーダー」㊺「炎のインベーダー」

ファミリー向け機械

タスコ

出展方針 ファミリー性の高い遊戯機の新作を中心に出品する。

出品内容 プライズゲーム機①「ゆうとんランド」②「ゆうとんランド」③「ゆうとんランド」④「ゆうとんランド」⑤「ゆうとんランド」⑥「ゆうとんランド」⑦「ゆうとんランド」⑧「ゆうとんランド」⑨「ゆうとんランド」⑩「ゆうとんランド」⑪「ゆうとんランド」⑫「ゆうとんランド」⑬「ゆうとんランド」⑭「ゆうとんランド」⑮「ゆうとんランド」⑯「ゆうとんランド」⑰「ゆうとんランド」⑱「ゆうとんランド」⑲「ゆうとんランド」⑳「ゆうとんランド」㉑「ゆうとんランド」㉒「ゆうとんランド」㉓「ゆうとんランド」㉔「ゆうとんランド」㉕「ゆうとんランド」㉖「ゆうとんランド」㉗「ゆうとんランド」㉘「ゆうとんランド」㉙「ゆうとんランド」㉚「ゆうとんランド」㉛「ゆうとんランド」㉜「ゆうとんランド」㉝「ゆうとんランド」㉞「ゆうとんランド」㉟「ゆうとんランド」㊱「ゆうとんランド」㊲「ゆうとんランド」㊳「ゆうとんランド」㊴「ゆうとんランド」㊵「ゆうとんランド」㊶「ゆうとんランド」㊷「ゆうとんランド」㊸「ゆうとんランド」㊹「ゆうとんランド」㊺「ゆうとんランド」

コンパクト人生占い

辰巳電子工業

出展方針 ニューコンセプトの「どうし手相」をコンパクトにしたバージョンアップ

出版を披露する。出品内容 TV占機「どうし手相」(新製品)25めんへ続く

NEO コミュニケーション シリーズ



反町隆史と竹野内豊のフレームが新登場! SORIMACHI & TAKENOUCHI VERSION

ネオプリントスペシャル 反町隆史 & 竹野内豊 バージョン (フレームは全部で20種類)

NEO プリント SPECIAL



好評のバラエティーケシコムシリーズ第4弾!!



バラエティーケシコムIV 540個入り OP価格16,200円

イライラ様の楽しさをビデオゲームで再現・増幅!

ウルトラ電流 イライラ様 ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

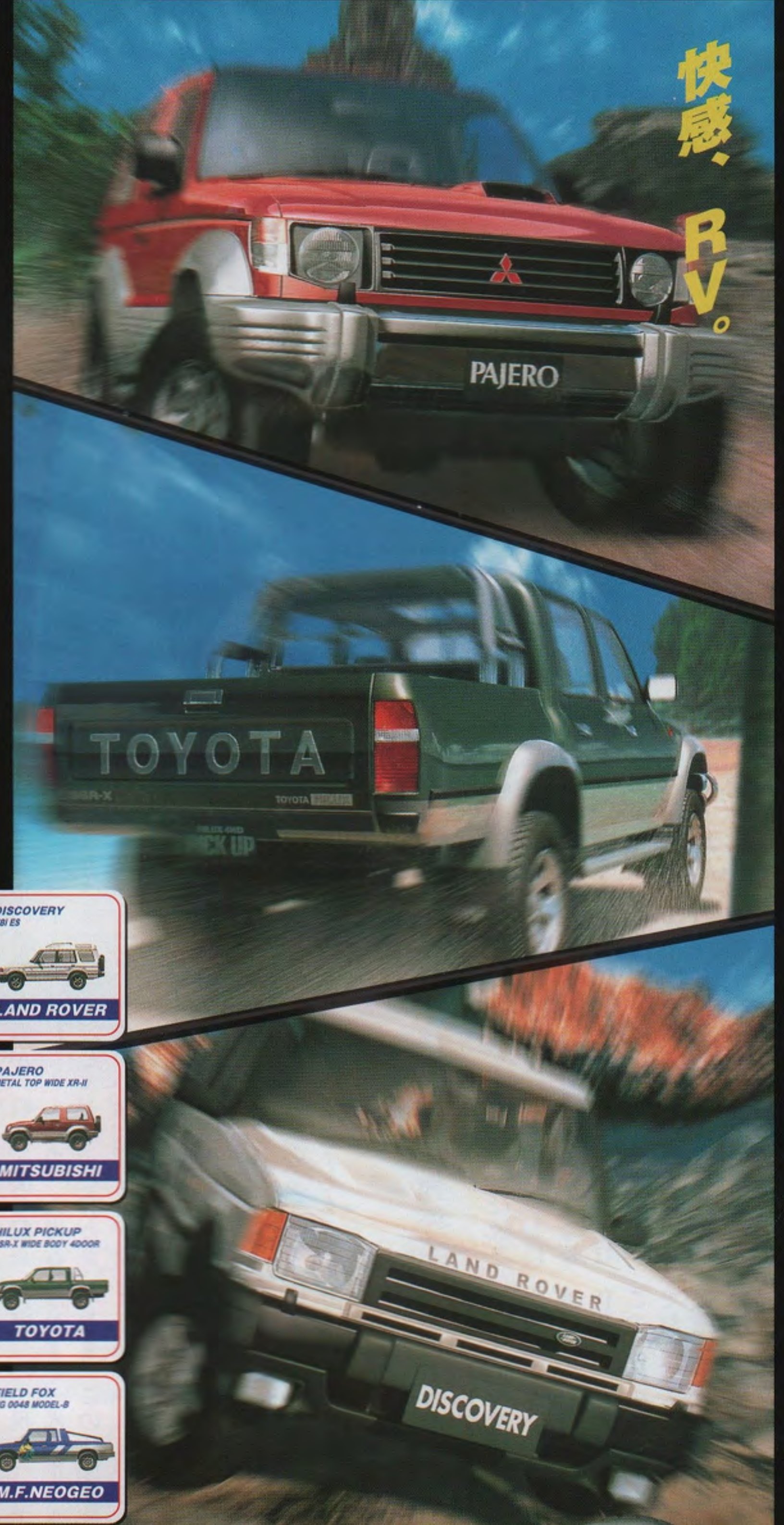
シンプルなお操作とビデオゲームならではの珍コース、難コースが、プレイヤーの挑戦意欲をかきたてる!



*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。



新生サムライスピリッツ、見参。



快感、RV。

- DISCOVERY V6 IS LAND ROVER
PAJERO METAL TOP ROOF 2000 MITSUBISHI
HILUX PICKUP 2000 4WD 4000 TOYOTA
FIELD FOX 1900 4WD M.F.NEOGEO



侍魂 SAMURAI SPIRITS



ROUND TRIP RV ラウンドトリップRV

HYPER NEOGEO 64

超! ネオジオ、登場。 [ラウンドトリップRV] [サムライスピリッツ] にぞうご期待!!

The Future Is Now SNK

HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社 エス・エヌ・ケイ 本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
大阪販売部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
名古屋販売部 〒465 愛知県名古屋市中区一社3-100
福岡販売部 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
高松販売部 〒760 香川県高松市安佐南区坂崎町3-32-1
広島販売部 〒731-01 広島県広島市安佐南区坂崎町3-32-1
TEL:06(339)3311(大代表)
TEL:06(339)5588 FAX:06(339)9506
TEL:06(702)8522 FAX:06(702)8545
TEL:082(413)6156 FAX:082(413)8740
TEL:0878(23)3371 FAX:0878(23)0920
TEL:082(871)8317 FAX:082(871)5303
TEL:06(339)6150 FAX:06(339)9506
東京販売部 〒102 東京都千代田区花見川町3-8(第2配電井町ビル)
仙台販売部 〒983 宮城県仙台市青葉区桜町4-2-25
札幌販売部 〒007 北海道札幌市東区北4条東15-2-36
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区花見川町3-8(第2配電井町ビル)
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12



市場開発の大拠点 南米サレックス97

南米ブラジルのサンパウロで総合遊技機展、S A L E X (サウスアメリカン・アミューズメント・レジャー・エキスポ) 97 が七月二十五〜二十七日に開催され、日本のTVゲーム機などが多数出品された。ブラジルの業界誌「ゲームズニュース」と英国ワールドフェア社(「ユーロソフト」などの発行所)が共催するもので、今年も五回目を迎える。ブラジルの真夏の七月のサンパウロは学校の冬休みシーズンになるが、日本の四月ごろの気候で過ごしやすい。日本の業者も多かったが、長時間にわたる旅程と十二時間の時差を覚悟せねばならず、しかもビザ(申請に二週間はかかる)が必要なので、そう気楽に訪れることはできない。それにもかかわらず、S A L E Xを訪れるのは、まずこの展示会が南米を代表する最大のショーとして発展してきたこと、

元々韓国、台湾、香港での取り締まりが実施されたため大幅に減少してきている。九四年七月には、インフレの象徴となっていた通貨、クルゼーロに代わりレアルが導入された。これが経済の安定に大きく貢献した。現在レアルはおおよそ一米ドルとなっており、この状態が続くよう期待されている。ブラジルは十六世紀以来ポルトガルの植民地だったが、一八二二年に帝国として独立、八九年の革命を経て共和国となり、今世紀初頭にはヨーロッパ、アジアなど世界の人びとが移住する多民族国家となった。一九六〇年代以降、新首都ブラジリアの建設や南米最大の都市サンパウロの発展に見られるような近代化、工業化が進んでおり、今後中産階級が育つため、人種差別もなく偏見も少なくなると見られ、至るところにその影を落している。

ブラジルは日本の二十万人というメカロポリスに、これに伴ってAM機市場が着実に拡大してきている。中心部は地下鉄も走っているが、交通機関はもっぱら自動車、毎日市内にしつかりしたゲーム場、郊外に室内大型遊園地もいくつ開設されている(ゲーム場ではロムスター、ネオジオ系がリーダー、室内大型施設ではブレイランド、パルケ・

ブラジルの経済は数年間までひどいインフレに悩まされ、それが主な原因となって外国製品がほとんど輸入されなかったという時期が続いた。このためTVゲーム機のコピー品が氾濫していたが、九二年以降経済改革が進められ、コピー基板は供給

通貨安定に期待
ブラジルの経済は数年間までひどいインフレに悩まされ、それが主な原因となって外国製品がほとんど輸入されなかったという時期が続いた。このためTVゲーム機のコピー品が氾濫していたが、九二年以降経済改革が進められ、コピー基板は供給

左側の写真はサレックス97が開催されたマートセンター入り口付近の様子。下はロムスター・ド・ブラジルの小間で来場者がプレイしている様子。



ネオジオ・ド・ブラジルの小間で(左から)SNKの川崎英吉会長、ネオジオ・ド・ブラジルの青木茂男社長



ロムスター・ド・ブラジルの小間で(左から)保木孝仁社長、カプコンの岡本吉起常務、吉田昌隆本部長、小野寺輝夫本部長



コナミの小間で(左から)南米担当の上田和宏氏、平岡賢司部長、大谷正憲部長



ディベラス社の小間でナムコ・アメリカ社の(左から)久恒健嗣副社長、エミーロ・カブレラ氏



写真は(左から)ネオマスター社のゴンザレス氏、ネット氏、カルロス氏、米国アタリゲームズ社の大畑政夫副社長、アレクサンドラ・ドネシーさん



ベストAM社/ダイナの小間で(左から)ダイナの丸山直一副社長、ベストAM社のボブ・マーチン氏、ダイナの飯田正道社長

左側の写真はサレックス97が開催されたマートセンター入り口付近の様子。下はロムスター・ド・ブラジルの小間で来場者がプレイしている様子。

初めから、この二社が最も大きい展示ブースを構え、互いに競ってきたという経緯がある。両社の働きかけにより「ストリートファイター」の地元のデストリビューターも次第に業績を伸ばしている。日本や米国のメーカー製品が、現在なお混然一体となって導入されているが、やがて供給ルートもそれぞれ整備されていくのではないかと見られている。S A L E X 97では入口近くの大展示ブースで、ネオジオ・ド・ブラジル社、SNKの「ハイパーネオジオ64」に基づく「サムライスピリッツ」、「ラウンドトリック」、「ネオジオ」シリーズの新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」、そして「ネオオプ」を出品、大いに人気を集めた。

ナムコ・アメリカ社は地元のデストリビューター「ザ・キング・オブ・ファイターズ」を通じて、すでにヒット作となった「鉄拳3」などを出品。セガワ社製品はセガ・ゲームワークス社経由で、同様にパークス社経由で展示された。

米国のウイリアムズ/ミッドウェー社はフリット、TVゲーム機の新作を紹介。同資本系列のアタリゲームズ社は地元のアタリ・エレクトロニック社と共同で、現地でじっくり調べた。米オオスター社と共同で「メイス」を紹介した。米国からはこのほか、リデム・ジョンソンゲーム機、デュークボックスなどが多数出品された。

元々韓国、台湾、香港での取り締まりが実施されたため大幅に減少してきている。九四年七月には、インフレの象徴となっていた通貨、クルゼーロに代わりレアルが導入された。これが経済の安定に大きく貢献した。現在レアルはおおよそ一米ドルとなっており、この状態が続くよう期待されている。ブラジルは十六世紀以来ポルトガルの植民地だったが、一八二二年に帝国として独立、八九年の革命を経て共和国となり、今世紀初頭にはヨーロッパ、アジアなど世界の人びとが移住する多民族国家となった。一九六〇年代以降、新首都ブラジリアの建設や南米最大の都市サンパウロの発展に見られるような近代化、工業化が進んでおり、今後中産階級が育つため、人種差別もなく偏見も少なくなると見られ、至るところにその影を落している。



左側の写真はサレックス97が開催されたマートセンター入り口付近の様子。下はロムスター・ド・ブラジルの小間で来場者がプレイしている様子。

左側の写真はサレックス97が開催されたマートセンター入り口付近の様子。下はロムスター・ド・ブラジルの小間で来場者がプレイしている様子。



左側の写真はサレックス97が開催されたマートセンター入り口付近の様子。下はロムスター・ド・ブラジルの小間で来場者がプレイしている様子。

ココが新しくなりました

SANWA'S PARTS OBSFタイプ 押ボタン

改良1
改良2

ボタンの爪を大きくしたので、旧型より、厚めの板金にも取付け可能になりました。

旧型ボタン	適用板厚	2.0~2.5mm
新型ボタン	適用板厚	2.0~3.7mm

パネルとの隙間を無くし、ゆるみ、ガタツキが起きにくく、回転防止のツメの削りカスを逃がす工夫がしてありますので取付けが簡単です。

今までのボタンと互換性があります。取付穴等は同じです。

SANWA DENSHI CO.,LTD

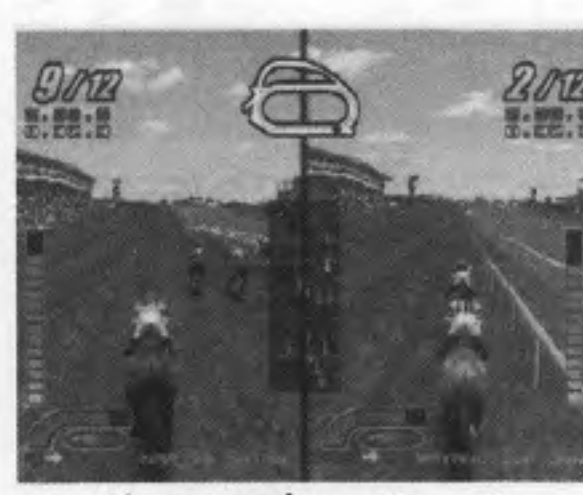
〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208

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.1 73617

35th Amusement Machine Show

出展内容
50音順



ギャロップレーサー 2

ラビッドライダー 新製品。⑤

「電撃イライラ棒ジャンク」シリーズの最新作。⑥「ライオン」シリーズの最新作。⑦「ライオン」シリーズの最新作。⑧「ライオン」シリーズの最新作。⑨「ライオン」シリーズの最新作。⑩「ライオン」シリーズの最新作。⑪「ライオン」シリーズの最新作。⑫「ライオン」シリーズの最新作。⑬「ライオン」シリーズの最新作。⑭「ライオン」シリーズの最新作。⑮「ライオン」シリーズの最新作。⑯「ライオン」シリーズの最新作。⑰「ライオン」シリーズの最新作。⑱「ライオン」シリーズの最新作。⑲「ライオン」シリーズの最新作。⑳「ライオン」シリーズの最新作。㉑「ライオン」シリーズの最新作。㉒「ライオン」シリーズの最新作。㉓「ライオン」シリーズの最新作。㉔「ライオン」シリーズの最新作。㉕「ライオン」シリーズの最新作。㉖「ライオン」シリーズの最新作。㉗「ライオン」シリーズの最新作。㉘「ライオン」シリーズの最新作。㉙「ライオン」シリーズの最新作。㉚「ライオン」シリーズの最新作。㉛「ライオン」シリーズの最新作。㉜「ライオン」シリーズの最新作。㉝「ライオン」シリーズの最新作。㉞「ライオン」シリーズの最新作。㉟「ライオン」シリーズの最新作。㊱「ライオン」シリーズの最新作。㊲「ライオン」シリーズの最新作。㊳「ライオン」シリーズの最新作。㊴「ライオン」シリーズの最新作。㊵「ライオン」シリーズの最新作。㊶「ライオン」シリーズの最新作。㊷「ライオン」シリーズの最新作。㊸「ライオン」シリーズの最新作。㊹「ライオン」シリーズの最新作。㊺「ライオン」シリーズの最新作。㊻「ライオン」シリーズの最新作。㊼「ライオン」シリーズの最新作。㊽「ライオン」シリーズの最新作。㊾「ライオン」シリーズの最新作。㊿「ライオン」シリーズの最新作。

テクモ

騎乗ゲームの第2弾

新「スタンピング倶楽部」

中部商事
出展方針 各種景品類を豊富に展示する。
出品内容 景品①バーミニポーチ、②レディール付きタイプ、③フアアソートなど。



アッチコッチタッチ

雑貨景品を多数紹介

新「システム23」披露

16めんからの続き
(辰巳電子工業)
ストーリー分岐をわかりやすくするインジケータなどを追加し、プリンタタイプを展示する。



どうし手相なるの？コンパクト

データイースト

「キデイゾーン構想」

トーゴ

トーゴ
出展方針 遊びの多様な新作を中心に、エレメ

新「システム23」披露

クリスマス景品中心
「クリスマスシルバーツェット」シリーズ、マジック、アルミ缶など。③「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。④「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑤「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑥「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑦「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑧「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑨「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑩「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑪「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑫「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑬「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑭「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑮「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑯「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑰「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑱「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑲「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑳「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉑「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉒「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉓「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉔「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉕「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉖「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉗「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉘「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉙「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉚「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉛「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉜「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉝「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉞「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉟「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊱「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊲「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊳「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊴「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊵「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊶「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊷「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊸「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊹「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊺「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊻「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊼「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊽「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊾「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊿「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。

多様なメダルを

トーケン

トーケン
出展方針 同社はAMの集大成版。②「マガカ」シリーズの最新作。③「マガカ」シリーズの最新作。④「マガカ」シリーズの最新作。⑤「マガカ」シリーズの最新作。⑥「マガカ」シリーズの最新作。⑦「マガカ」シリーズの最新作。⑧「マガカ」シリーズの最新作。⑨「マガカ」シリーズの最新作。⑩「マガカ」シリーズの最新作。⑪「マガカ」シリーズの最新作。⑫「マガカ」シリーズの最新作。⑬「マガカ」シリーズの最新作。⑭「マガカ」シリーズの最新作。⑮「マガカ」シリーズの最新作。⑯「マガカ」シリーズの最新作。⑰「マガカ」シリーズの最新作。⑱「マガカ」シリーズの最新作。⑲「マガカ」シリーズの最新作。⑳「マガカ」シリーズの最新作。㉑「マガカ」シリーズの最新作。㉒「マガカ」シリーズの最新作。㉓「マガカ」シリーズの最新作。㉔「マガカ」シリーズの最新作。㉕「マガカ」シリーズの最新作。㉖「マガカ」シリーズの最新作。㉗「マガカ」シリーズの最新作。㉘「マガカ」シリーズの最新作。㉙「マガカ」シリーズの最新作。㉚「マガカ」シリーズの最新作。㉛「マガカ」シリーズの最新作。㉜「マガカ」シリーズの最新作。㉝「マガカ」シリーズの最新作。㉞「マガカ」シリーズの最新作。㉟「マガカ」シリーズの最新作。㊱「マガカ」シリーズの最新作。㊲「マガカ」シリーズの最新作。㊳「マガカ」シリーズの最新作。㊴「マガカ」シリーズの最新作。㊵「マガカ」シリーズの最新作。㊶「マガカ」シリーズの最新作。㊷「マガカ」シリーズの最新作。㊸「マガカ」シリーズの最新作。㊹「マガカ」シリーズの最新作。㊺「マガカ」シリーズの最新作。㊻「マガカ」シリーズの最新作。㊼「マガカ」シリーズの最新作。㊽「マガカ」シリーズの最新作。㊾「マガカ」シリーズの最新作。㊿「マガカ」シリーズの最新作。

トップ産業

トップ産業
出展方針 クリスマス商品を中心とする。①「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。②「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。③「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。④「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑤「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑥「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑦「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑧「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑨「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑩「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑪「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑫「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑬「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑭「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑮「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑯「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑰「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑱「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑲「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。⑳「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉑「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉒「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉓「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉔「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉕「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉖「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉗「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉘「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉙「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉚「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉛「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉜「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉝「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉞「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㉟「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊱「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊲「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊳「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊴「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊵「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊶「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊷「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊸「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊹「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊺「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊻「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊼「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊽「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊾「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。㊿「クリスマスグッズ」シリーズの最新作。

ナムコ

ナムコ
出展方針 CGゲームの新作を中心に、エレメ

トーフジャパン

トーフジャパン
出展方針 オペレータの立場に立ったインカ

新AM自販機を多種

新AM自販機を多種
出展方針 同社はAMの集大成版。②「マガカ」シリーズの最新作。③「マガカ」シリーズの最新作。④「マガカ」シリーズの最新作。⑤「マガカ」シリーズの最新作。⑥「マガカ」シリーズの最新作。⑦「マガカ」シリーズの最新作。⑧「マガカ」シリーズの最新作。⑨「マガカ」シリーズの最新作。⑩「マガカ」シリーズの最新作。⑪「マガカ」シリーズの最新作。⑫「マガカ」シリーズの最新作。⑬「マガカ」シリーズの最新作。⑭「マガカ」シリーズの最新作。⑮「マガカ」シリーズの最新作。⑯「マガカ」シリーズの最新作。⑰「マガカ」シリーズの最新作。⑱「マガカ」シリーズの最新作。⑲「マガカ」シリーズの最新作。⑳「マガカ」シリーズの最新作。㉑「マガカ」シリーズの最新作。㉒「マガカ」シリーズの最新作。㉓「マガカ」シリーズの最新作。㉔「マガカ」シリーズの最新作。㉕「マガカ」シリーズの最新作。㉖「マガカ」シリーズの最新作。㉗「マガカ」シリーズの最新作。㉘「マガカ」シリーズの最新作。㉙「マガカ」シリーズの最新作。㉚「マガカ」シリーズの最新作。㉛「マガカ」シリーズの最新作。㉜「マガカ」シリーズの最新作。㉝「マガカ」シリーズの最新作。㉞「マガカ」シリーズの最新作。㉟「マガカ」シリーズの最新作。㊱「マガカ」シリーズの最新作。㊲「マガカ」シリーズの最新作。㊳「マガカ」シリーズの最新作。㊴「マガカ」シリーズの最新作。㊵「マガカ」シリーズの最新作。㊶「マガカ」シリーズの最新作。㊷「マガカ」シリーズの最新作。㊸「マガカ」シリーズの最新作。㊹「マガカ」シリーズの最新作。㊺「マガカ」シリーズの最新作。㊻「マガカ」シリーズの最新作。㊼「マガカ」シリーズの最新作。㊽「マガカ」シリーズの最新作。㊾「マガカ」シリーズの最新作。㊿「マガカ」シリーズの最新作。

緊急告知!

緊急告知!
AMショー出展商品

さらには新しい面白さ!!
サミーが贈るスペシャルラインナップ

モモの俱樂部

今、新たな旋風を巻き起こす
シールマシンが堂々登場!!!

無断複製 絶対禁ズ

はたしてその実像は……

AM SHOW

AM SHOW

AM SHOW

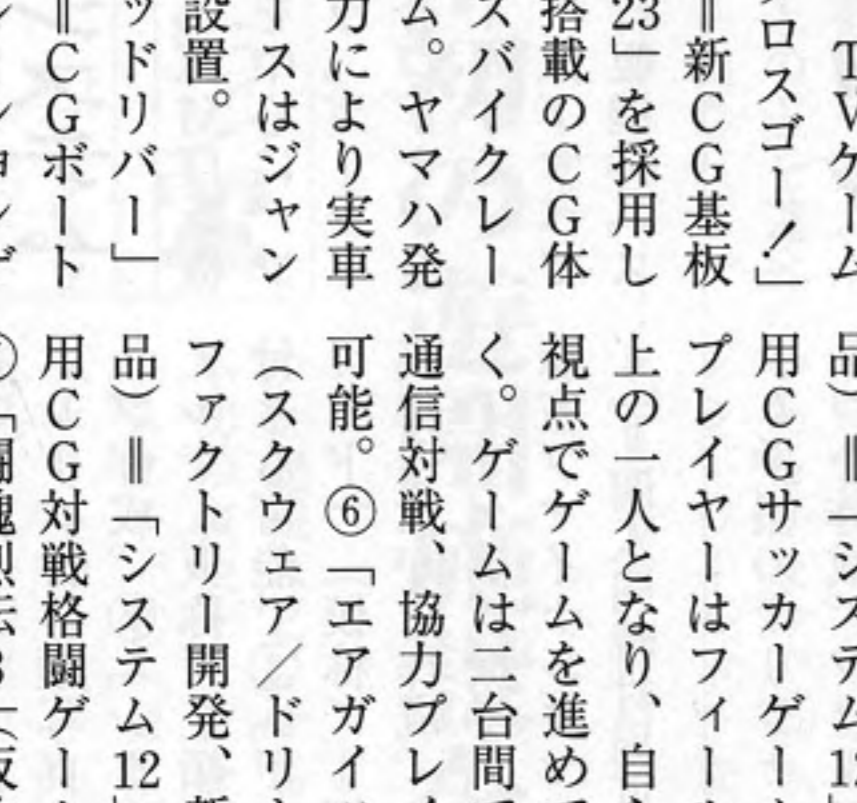
AM SHOW

AM SHOW

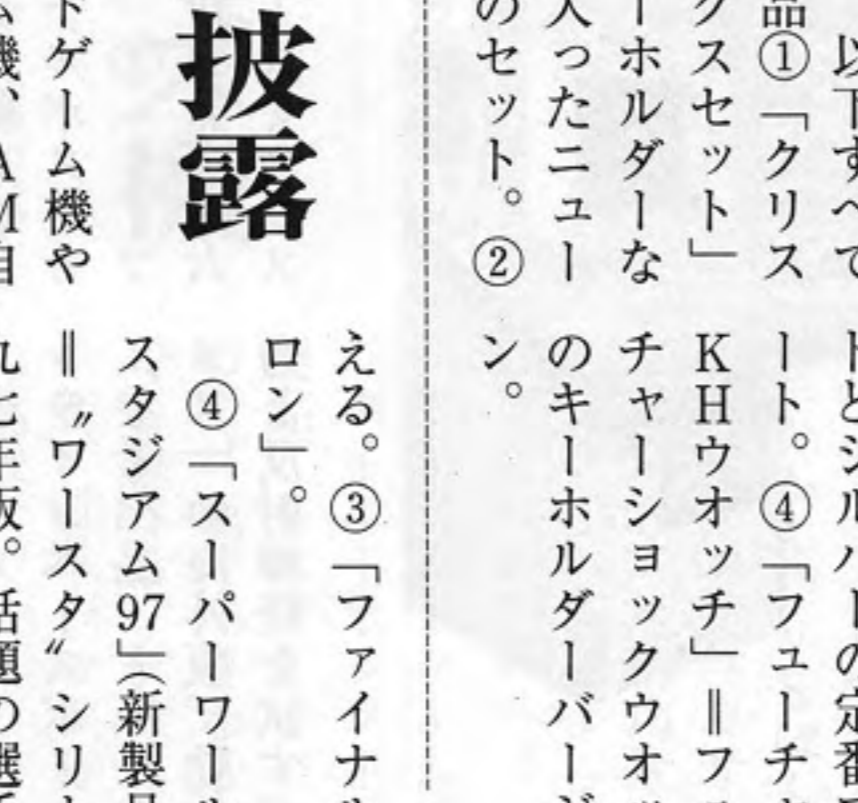
AM SHOW



ラビッドライダー



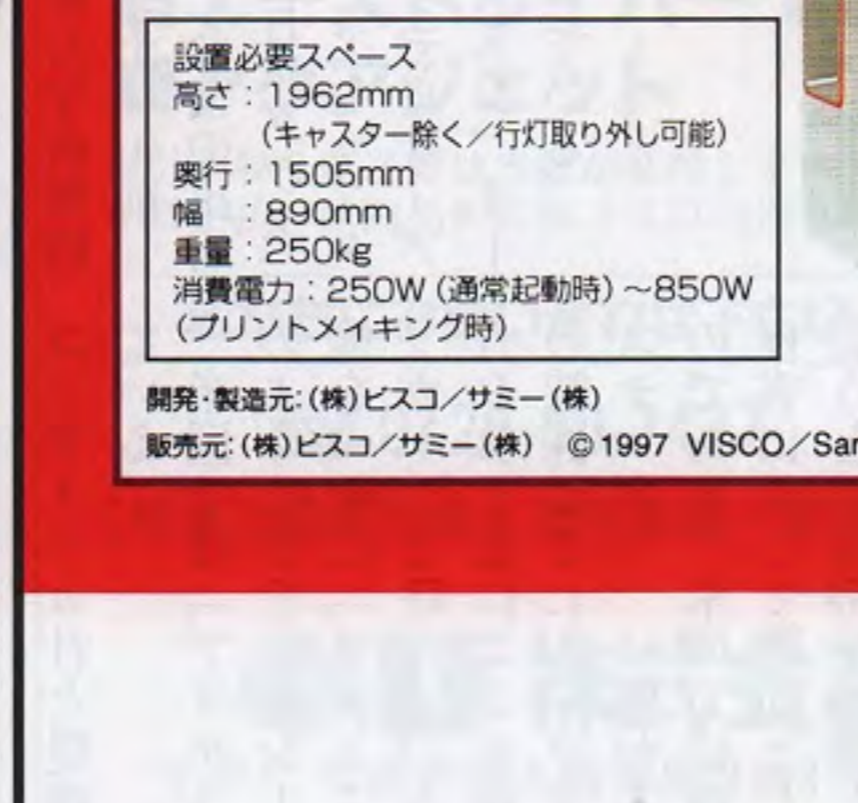
アッチコッチタッチ



どうし手相なるの？コンパクト



アッチコッチタッチ



アッチコッチタッチ



アッチコッチタッチ



アッチコッチタッチ



アッチコッチタッチ



サミー株式会社 AM営業本部
本社 〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
名古屋営業所 〒465愛知県名古屋市中区本郷3-5-6ロウビル2F
TEL:052-775-5460 FAX:052-775-5486

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

CAPCOM 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 シングルメダルシリーズ 第4弾!!

ジャングルヒーロー

「ドスコーイッ!」とわんぱくアニマル達をぶっとばせ~!



- ◆ 迫力満点の18インチモニター!!
アイキャッチ性も抜群!!
- ◆ インカム情報(当日累計)やペイアウト状況等の情報が、常時確認できるバックアップ機能付。
- ◆ ユーモラスでコミカルなキャラクター達の動きで子供たちにアピールします。
- ◆ 誰でも簡単に遊べるワンボタンプレイ! 単純だから熱くなる!!

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

※キャスター付で移動もラクラク!!

★ビデオゲーム筐体

インプレス

時代が求めた新たな付加価値の創造。

- ◆ 迫力の重低音! アクティブ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、新感覚チャレンジシャープリッパ。
- ◆ 本キャラクターで動く、さらさら上下に分割可能!!
- ◆ 電源を上部に集約、絶妙な安全設計採用。(特許出願中)

● 外寸/W:730mm×D:920mm×H:1,480mm (高さはアイキャッチ含まず)
● 消費電力/150W



★シングルメダルシリーズ第2弾!!

ボンバーマンボンバーレボ

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抜群!!
- ◆ スキル性アップのゲームで、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)やペイアウト状況等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



※キャスター付で移動もラクラク!!

シングルメダルシリーズ 第3弾!!

スーパーメダルファイターズ

今度のリュウはメダルゲームで勝負だ!!



- ◆ 1ゲーム最大15ベットまで可能!!
- ◆ カプコン格闘ゲームの人気キャラクター達がメダルゲームに登場!!
- ◆ スーパーチャンスで最高99枚ゲット可能!!

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

※キャスター付で移動もラクラク!!

★カプコンオリジナル

リストウォッチ

個性に合ったウォッチ、お洒落に選んでください。



◆ 10種/100個入り (大:80個/小:20個)

★ノート&鉛筆ベンダー式プライズマシン

ポコニャン!

大好評の「ポコニャン!」シリーズ。当たりがなんと3種類。ジャンボになって登場!!



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

※キャスター付で移動もラクラク!!



まるち
かめら
あいず
No.299

思考学 連続々々

「ボート」としては、時間は一日のうちではどうやら明け方暮れ方か、いずれにせよ朦朧とした時がいちばん多いようである。

古来私たちが貧しいものは渡辺武信がいう「ボート」と出来る場所に恵まれず、馬上、船上、枕上、の三つが一人で自由に「ボート」とすることを含めて考えざるを得ない。適した場所であると考えられてきた。

馬の鞍の上での考えとは今風にいえば自動車にあたるのだが、自動車も運転しながら考えることにふけるのは危険であるから、当然自動車をとめて考える時におもいにふけることになる。そういう車をとめて、その中で居眠りをしたり、

缶ジュースをゆつくり飲んで煙草をくゆらしながら「ボート」としては、人を家の近くではよく見かける。特に猛暑の季節には車を必ず日陰に置いて、ずつと道の日陰側を歩いて来た当方は停車してある車のために、照りかえしてむくむくしている日なたの方を歩かざるを得なくなることが多い。

トイレで「ボート」を考えた。トイレットであり、考えて断念はしたが、この断念はしかるべきところならばやい密室であることには違いない。

昔は枕上で考えた。昔の人が多かったかもしれないが、眠りにつく前、考えざるを得ない。そうであるならば、現代の生活においては、例の身体はくつがけがあるいは頭だけが浮いてくるという状態になる。

のだからと、仕様もない心配が次から次へと雲のように湧きあがり、目を閉じているのに当時の柱時計が時刻をうつつ音に響かせる。馬鹿げた経験をしたことがある。

「ボート」としては、ある程度持続する時間が必要であり、その時間を必要とする場所についてはいくつかの条件が求められる。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。

矢飛圓方

音で目が覚めてしまう。「ボート」として考えざるを得ない。適した場所であると考えられてきた。馬の鞍の上での考えとは今風にいえば自動車にあたるのだが、自動車も運転しながら考えることにふけるのは危険であるから、当然自動車をとめて考える時におもいにふけることになる。そういう車をとめて、その中で居眠りをしたり、

のだからと、仕様もない心配が次から次へと雲のように湧きあがり、目を閉じているのに当時の柱時計が時刻をうつつ音に響かせる。馬鹿げた経験をしたことがある。「ボート」としては、ある程度持続する時間が必要であり、その時間を必要とする場所についてはいくつかの条件が求められる。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。

な条件のひとつである。勿論その前に健康でなくつちや。当然な話だけれど、この健康も難しい問題である。いろいろな条件を個人的に実存的にクリアして、はじめて「ボート」とすることが可能になる。「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。素人目にはこの「ボート」としては、科学的な不確定性は、マクロの世界での人間の自由の根拠にはならないと主張する。

メーカー ← → オペレーター

NEW FLASH CHANGE ニューフラッシュチャンス

BIG FLASH CHANGE ビッグフラッシュチャンス

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)をレバー状の血落とす機構でタッチ

登録実用新案 登録番号73006611

● 本体: W800×D750×H1800(%)
● 高さ: W110×D70×H150(%)

● 仕様 ● サイズ: W1,360×D1,000×H1,530(%)
● 景品: 9種(景品平均値:3099円) ● フラッシュチャンス
● 特設景品: 9種(景品平均値:3099円) ● フラッシュチャンス
● 特設景品: 9種(景品平均値:3099円) ● フラッシュチャンス
● 特設景品: 9種(景品平均値:3099円) ● フラッシュチャンス

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)
前 機種名(メーカー名) 評価
回 MODEL(MANUFACTURER) (RATING)

- 1 1 鉄拳 3 (ナムコ)7.44
Tekken 3 (Namco)
- 2 2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (SNKネオジオ)
The King of Fighters '97 (SNK)7.41
- 3 4 バーチャストライカー 2 (セガ社)
Virtua Striker 2 (Sega)7.39
- 4 3 マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター (カプコン)
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Capcom)6.86
- 5 6 ヴァンパイアセイヴァー (カプコン)
Vampire Savior (Capcom)5.79
- 6 8 子育てクイズマイエンジェル 2 (ナムコ)
Quiz My Angel 2* (Namco)5.68
- 7 7 ダイナマイトベースボール'97 (セガ社)
Dynamite Baseball '97 (Sega)5.62
- 8 5 Gダライアス (タイトー)
G Darius (Taito)5.14
- 9 - VS雀士ブランドニュースターズ (ジャレコ)
VS Mahjong Brand New Star* (Jaleco)5.10
- 10 12 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)5.08
- 11 - 麻雀ハイパーリアクション 2 (サミー)
Mahjong Hyper Reaction 2* (Sammy)5.00
- 12 - ウィニングスパイク (コナミ)
Winning Spike (Konami)5.00
- 13 13 Xメンvsストリートファイター (カプコン)
X-men vs. Street Fighter (Capcom)4.95
- 14 11 バーチャストライカー (セガ社)
Virtua Striker (Sega)4.89
- 15 14 ライデンファイターズ (セイブ)
Raiden Fighters (Seibu)4.86
- 16 - ウェディングラプソディ (コナミ)
Wedding Rhapsody* (Konami)4.83
- 17 16 ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ)
Mahjong Final Romance 2* (Video System)4.79
- 18 10 ギャルズパニック S (カネコ)
Gals Panic S (Kaneko)4.75
- 19 18 ストリートファイター III (カプコン)
Street Fighter III (Capcom)4.68
- 20 15 マジカルドロップ III (データイースト/SNKネオジオ)
Magical Drop 3 (Data East/SNK)4.57
- 21 17 パズルボブル 3 (タイトーF3)
Puzzle Bobble 3 (Taito)4.46
- 22 21 ストリートファイター EX (アトラス/カプコン)
Street Fighter EX (Capcom)4.46
- 23 19 ぷよぷよSUN (コンパイル/セガ社)
Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)4.45
- 24 23 VSネットサッカー (コナミ)
VS Net Soccer (Konami)4.43
- 25 22 ストライカーズ1945 (彩京/ジャレコ)
Strikers 1945 (Psikyo)4.41

*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。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 機種名(メーカー名) 評価
回 MODEL(MANUFACTURER) (RATING)

- 1 1 ファイナルハロン (ナムコ)
Final Furlong (Namco)9.25
- 2 3 ロストワールド (SD/DX) (セガ社)
The Lost World (SD/DX) (Sega)7.92
- 3 2 電車でGO! (タイトー)
Go By Train [Densya de Go!] (Taito)7.70
- 4 4 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社)
The House of the Dead (Sega)7.65
- 5 6 ときめきメモリアルおしえてユアハート (コナミ)
Tokimeki Memorial - Tell me your Hart* (Konami)7.00
- 6 7 トップスケーター (セガ社)
Top Skater (Sega)6.75
- 7 5 サイドバイサイド 2 (2P) (タイトー)
Side By Side 2 (2P) (Taito)6.20
- 8 - GTIクラブ (DX/2P) (コナミ)
GTI Club (DX/2P) (Konami)6.00
- 9 9 アルマジロレーシング (ナムコ)
Armadillo Racing (Namco)5.83
- 10 8 トーキョーウォーズ (SD/DX) (ナムコ)
Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)5.82
- 11 12 スカッドレース (セガ社)
Scud Race [Sega Super GT] (Sega)5.82
- 12 10 ガンバレット (ナムコ)
Point Blank [Gun Bullet] (Namco)5.50
- 13 17 タイムクライシス (SD/DX) (ナムコ)
Time Crisis (SD/DX) (Namco)5.35
- 14 22 ガンブレッドNY (SD/DX) (セガ社)
Gunblade NY (SD/DX) (Sega)5.23
- 15 21 バーチャファイター 3 (セガ社)
Virtua Fighter 3 (Sega)5.14

■フリッパー (FLIPPERS)

- 1 1 NBAファーストブレイク (ミッドウェー/タイトー)
NBA Fastbreak (Midway/Taito)5.50
- 2 5 ジャンクヤード (ウィリアムズ/タイトー)
Junkyard (Williams/Taito)4.50
- 3 3 ピンボールマジック (カプコン)
Pinball Magic (Capcom)4.00
- 4 4 バットマン・フォーエバー (セガ社/データイースト)
Batman Forever (Sega/Data East)3.50
- 5 2 ジュラシックパーク (データイースト)
Jurassic Park (Data East)3.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

- 1 2 プリント倶楽部 2 (アトラス/セガ社)
Print Club 2 (Atlus/Sega)7.27
- 2 1 ネオプリント (SNK)
NEO Print (SNK)7.00
- 3 3 なんでもシール委員会 (アイマックス/ジャレコ)
Sticker Magic (Imax/Jaleco)6.92
- 4 5 セラージュ (ユージン/ナムコ)
Cellage (Yujin/Namco)5.89
- 5 - アロマクラブ (セガ社)
Aroma Club (Sega)5.78

巨人参戦

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

ストリートファイターIII セカンド インパクト ジャイアント アタック

CP III SYSTEM FULL 第3弾

◆新たに2人の戦士登場!! 新世代の戦士も更なる力を身に闘いの地に向かう。
◆闘いの駆け引きをさらにアグレッシブにする(EX必殺技)。
◆個性豊かな(パーソナルアクション)に加え必殺技やキャラの躍動感・重量感をよりリアルでパワフルに一新。

第35回 アミューズメント マシンショー 開催日時:平成9年9月18日(木)~21日(日) 会場:東京国際展示場(東京ビッグサイト) 東4・5・6ホール
時間:10時00分~17時00分(18日・19日) 住所:東京都江東区有明3-21-1
9時30分~17時00分(20日) 出展機種:●ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK ●ポケットファイター ●私立ジャスティス学園 ●その他、多数出展予定!

●南海線ゆりかもめ JR・豊田地下鉄「新橋駅」~25分~1「国際展示場正門前駅」下車徒歩5分
●池袋線池袋駅 JR・豊田地下鉄「新木場駅」~6分~「国際展示場駅」下車徒歩10分
●有明線有明駅 JR・豊田地下鉄「有明駅」~約35分~2「豊洲駅前」下車徒歩約2分 3「浜松町駅前」下車徒歩約2分
●リムジンバス:1 羽田空港から(約20分) 2 成田空港から(約60分) 3 箱根CATから(約15分)

画面は開発中のものです。 詳細は開発者にお知らせ下さい。

大好評をいただいているシークレットファイル。 たいま(ストリートファイターIII セカンド インパクト)を準備中です。

シークレットファイルNEWS 大好評をいただいているシークレットファイル。 たいま(ストリートファイターIII セカンド インパクト)を準備中です。 是非ご利用下さい。

カプコンホームページ(インターネット): <http://www.capcom.co.jp/> ※販売のご用命はAM事業部/レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。 筐体のデザイン・仕様等予告なく変更する場合があります。 あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン

<AM事業部> ●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
●大阪支店/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3632 FAX(06) 920-3632
●名古屋支店/TEL(052)778-1117 FAX(052)778-1119
●札幌支店/TEL(011)642-8340 FAX(011)642-8731
●近畿支店/TEL(06) 946-4054 FAX(06) 946-7429
●仙台支店/TEL(022)282-5311 FAX(022)282-5313
●岡山支店/TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193
●福岡支店/TEL(092)629-5100 FAX(092)629-5103



AMUSEMENT MACHINE



電腦戦機バーチャロン
オラトリオ タングラム



ビジュアル、サウンド、操作性、戦術、
駆け引きの奥深さ、全てが前作を上回る。
最先端の3DCG技術を駆使した
リアルタイム・ロボットバトル・シミュレーション

進化を遂げたバーチャロイド
たちの新たな戦いの幕開け



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997/CHARACTER DESIGN: HAJIME KATOKI

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

第一総店 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話 03(5736)7700(国内販売部)
 電話 03(5736)7702(A.M.直営部)
 電話 03(5736)7721(アミューズメント海外事業部)
 電話 03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
 電話 03(5736)7837(アミューズメント施設グループ)
 電話 011(84)10248(代表)
 電話 06(334)5336(代表)
 電話 092(452)6843(代表)
 電話 082(233)7979(代表)
 電話 052(702)3003(代表)
 電話 022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ
 SEGAエンターテイメント・ユニバース
 最新アミューズメント情報を紹介
 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
 http://www.sega.co.jp/

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
 大塚支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
 福岡支店 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5
 広島支店 広島市中区河原町11-17
 名古屋支店 愛知県名古屋市中区社が丘1-8-4
 仙台支店 仙台市若林区郡町東3丁目1-8



SHOW LINEUP 1997

闘いの舞台に新たな時代、到来。



「バーチャファイター3」に新機能搭載。3対3のチームバトル！
対CPU戦、視点切り替え！格闘技、新時代突入。

SEGA セガ ウォータースキー Water Ski



南国の海をステージに、
波しぶきを感じながら
フィニッシュ！
マリンスポーツの楽しさを
満喫できる水上スキー
体感ゲーム。

1,850(W)×2,650(D)×2,100(H)mm 約360kg
AC100V 167W 50インチプロジェクションTV
PAT.PEND.



© SEGA 1997

ムービー倶楽部

あなたの動きが6連写
されてフレートに！！

カッコよく楽しくポーズを決めて、
オリジナルムービーフレートをつくろう



速報

業界初!!モデル3で
本格派のフィッシング
ゲームが近日登場!!

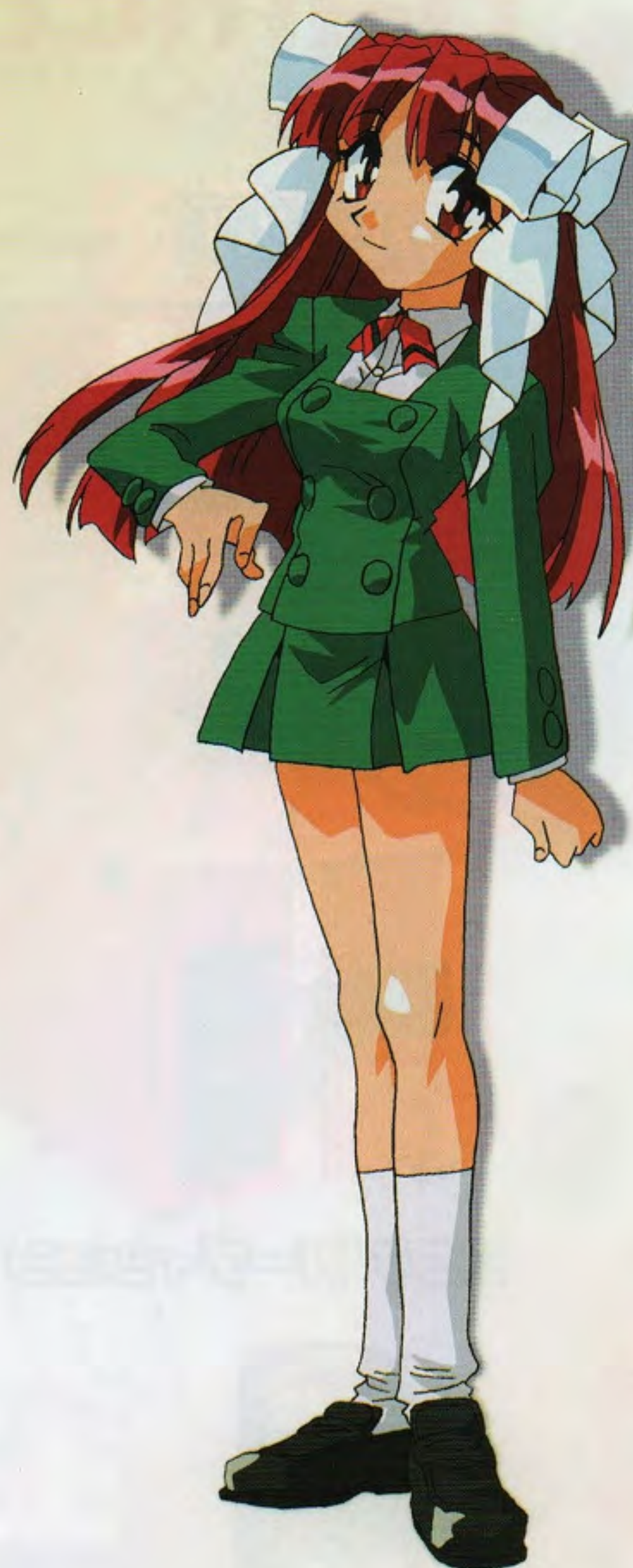


Get Bass

ルアーやポイントの選択、ロッドアクションが釣果を
左右する、本格的ルアーフィッシング・シミュレーション!

© SEGA 1997





対戦麻雀 ファイナル ロマンス4

待望のシリーズ最新作がついに登場!

通信対戦というシステムで、従来の麻雀ゲームファンに加え
新たなファン層を開拓したあの「ファイナルロマンス」が、
さらにパワーアップして今秋登場します!

通信対戦が4人でできちゃう!!

大好評の通信対戦システムが、なんと4人打ちに対応!
もちろん、4筐体でそれぞれシングル、2人打ち対戦といった組み合わせも可能!!
ロケーションを問わず高インカム・長期稼働を実現します!!

©1997 VIDEO SYSTEM

オリジナルスタンプメーカー

STAMP FAN STAMP WORKING STATION

スタンプファン



超はやい!
印刷時間わずか10秒
高速印刷!!!

超きれい!
写真解像度300dpiの
鮮明画像!!!

9月登場予定
9月登場予定

超はやい! 超きれい! 超かわいい!
新登場の「スタンプファン」は、
この秋の要チェック商品!

フレームには、ファンシーショップやステーションナリーで
女の子達に大人気のキャラクター達が続々登場!!
何個でも集めたいくなるリピート性と1個わずか10秒の高速印刷
で、高インカム・長期稼働は間違いなし!

人気のパステルカラー全6種類!



〈寸法〉W660/D780/H1,950(mm) 〈重量〉約130kg 〈消費電力〉約200W
改良のために筐体のデザイン・仕様等を予告なしに変更することがございますので、予めご了承ください。

ビデオシステム株式会社

〒600 京都市下京区中堂寺薬田町1番地 京都リサーチパーク サイエンスセンタービル4号館7階
TEL 075(323)0023(代) FAX 075(323)0026
インターネットホームページアドレス http://www.dreamsquare.co.jp

英文版業界ニュース

Namco Licenses System 12 To Home Video Houses

Namco Ltd., Tokyo, has recently authorized the home video game software manufacturers, Squaresoft, Axela and Tommy, to develop software for the coin-op CG board "System 11" or "System 12", and to sell the PC board together with software developed.

The first such example is the puzzle game "Starsweep" developed by Axela, which was shipped in July from Namco. It is a video game based on the "System 11" board. The player wipes out three-colored oblongs by lining them up.

Squaresoft intends to have its subsidiary, Dream Factory, develop a

coin-op CG video game based on the "System 12" (the game title, etc. undecided). Tommy will develop the software "Tokon Retsuden 3" for "System 12". The game will be shipped within 1997 from Namco (while the home video will be shipped in March 1998 from Tommy).

Namco's coin-op CG board "System 11" and its version-up "System 12" are low-priced coin-op boards utilizing the mainboard of the 32-bit home video "Play Station" of Sony Computer Entertainment (SCE). Therefore, manufacturers developing game software for "Play Station" are in a good position to develop coin-op software for the "System 11" or "System 12".

Namco intends to make the specifications of the "System 11" and "System 12" available also to other companies and thereby expand utilization of these boards. Namco will undertake sales of the games in order to reduce the risk faced by software developers with no experience of the coin-op market.

"Festival Gate" Osaka Opens With "Sega World"

The complex "Festival Gate" (24,000 m²), which is a combination of an amusement park and hot spring, opened on July 18 in Shinsekai, Osaka. It was constructed on the former car barn of Osaka City by a joint venture of four trust & banking companies - Toyo, Mitsui, Chuo and Nihon - who invested ¥30,000 million. The "Spa World" consisting of a hot spring and pool was purchased and is operated by Hanshin Juken Co., Ltd., Osaka. The amusement park "Festival Gate" is operated by Festival Gate Co., Ltd., Osaka, which was established by the four trust & banking companies.

The amusement park "Festival Gate" is housed in a building eight stories above and one under ground. Senyo Kogyo sold 16 amusement rides to Festival Gate and is operating them. There is also a simulator operated by Imagine Japan. On the 6th floor is the arcade "Sega World" (2,000 m²) operated by Sega, and two attractions, 50 games and 20 amusement vendors are installed.

The amusement park "Festival Gate" is free of charge. Expectations are for five million visitors and ¥12,000 million in sale annually. On the other hand, the "Spa World" adopts an admission fee system (¥2,700 for adults), including an arcade (85 m²) operated by Taito.

Namco Adds New Theme Town To "Nanja Town"

On July 26, Namco opened a new theme town "Monokoke Bangaichi" (World of Ghosts) in the extension space (1,200 m²) of the indoor theme park "Nanja Town" (Ikebukuro, Tokyo) in commemoration of the first anniversary of its opening. Opened in July 1996, "Nanja Town" attracted many more visitors than originally forecast (1.2 million) and this is the reason for the extension.

Masaya Nakamura, president of Namco, said at the new theme park opening party, "Our survey of entrants to "Nanja Town" showed that they stayed for 5 ~ 6 hours on the average, and 90% of respondents expressed that they would like to visit again. So, we recognize that the facility was generally satisfactory to our guests. On the occasion of the first anniversary, we have further shown our "philosophy of play", so, we would like to have them understand it."

"Monokoke Bangaichi" is a facility reproducing a row of stores and houses on a street which stands in sharp contrast to the especially popular theme town "Fukubukuro Shotengai" (Fukubukuro Shopping Street) in "Nanja Town". While walking along the street, entrants can enjoy five attractions. "Monokoke Bangaichi" represents the sixth theme

Game Machine

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress@mb.infoweb.or.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/
© 1997 Amusement Press, Inc.

town in "Nanja Town".

Meanwhile, Namco's urban-type theme park "Wonder Egg 2" has welcomed its 5 millionth visitor since its opening, and held a commemorative ceremony. By adding the "Empire of Egg" which opened in July 1994 to the "Wonder Egg" which opened in February 1992, the "Wonder Egg 2" was renewed and entered into the second phase of its operation in July 1996.

Kurashiki Tivoli Opens On July 18

Kurashiki Tivoli Park, Okayama, Pref., opened on July 18 and attracted 642,000 guests in the one month till August 17. It took 10 years to complete the park construction. The original plan was drawn up by Okayama City in 1988 but the city authorities then decided against it. Okayama Prefecture and Kurashiki City then established a joint venture called Tivoli Japan Ltd. to go ahead with the plan.

Kurashiki Tivoli Park is composed of six cultural facilities such as a concert hall, 16 amusement rides and attractions, 2 arcades, 24 shops and 20 restaurants installed on the former site (120,000 m²) of Kurabo Industries, Ltd. on the north side of Kurashiki Station. 67% of the site is covered with trees and flowering plants, and 8% is used for waterways and ponds, thus mirroring the image of "Tivoli" in Denmark.

The 16 amusement rides and attractions were purchased by Tivoli Japan at the total price of ¥8,000 million. A breakdown of the machines shows that four of them are those made by Sanoyasu Hishino Meisho, and two by Sansei Yusoki, while two were of foreign make introduced by Hanwa Kogyo, three by Kawasho, and one by Taps. Games at two arcades

were supplied by Sanoyasu Hishino Meisho.

Tivoli Japan has invested ¥47,400 million in the project while forecasting three million visitors in the first year and two million from the second year onwards. Okayama Prefecture and Kurashiki City have furnished huge investment and loans to Tivoli Japan, so that a group of inhabitants has even brought a lawsuit concerning the validity of such appropriation of public funds.

CESA Reports On Home Vid Market

At the end of July, the Computer Entertainment Software Association (CESA) published a report on the situation of the home video games market in 1996. According to the report, the size of the domestic market is estimated at ¥529,293 million for software and ¥189,967 million for hardware, totaling ¥719,260 million. The report named the "CESA Game White Paper" is the first such report by the CESA, and will be published every year.

During 1996, ¥122,736 million worth of software was exported. A geographical breakdown shows that 43.8% went to North America, 27.3% to Europe, 3.2% to Asia/Australia, and 1.5% to Central/South America. Meanwhile, a geographical breakdown of hardware exports totaling ¥221,894 million shows that 61.5% went to North America, 33.0% to Europe, 2.6% to Asia/Australia, and 0.8% to Central/South American.

As for trends in the domestic consumer market, 69.5% of all households have a home video console and each family owns an average of 26.5 software titles. The number of players is 33.35 million.

**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/

namco®



ファイナルハロン



スーパーワールドスタジアム'97
※球団名ならびに選手名は(株)日本野球機構の同意を得ています。



鉄拳
カードワールド



スタア オーディション



スイートゴーランド

9月18日・19日は
有休とさせていただきます
ご迷惑をおかけいたします
♥



スーパーセラージュ
(株)ユージン製



トロピカルフルーツ
(株)カトウ製作所製

COMING SOON



'97アミューズメントマシンショー・
ナムコブースにてお待ちしております。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

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/

本社	〒146 東京都大田区東口 2-1-21	TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部	〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5	TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(札幌)	〒003 北海道札幌市白石区南水 3条1-8-2	TEL. 011 (822) 5002 (代)
(名古屋)	〒461 愛知県名古屋市中区東 2-24-27	TEL. 052 (833) 6305 (代)
販売二部	(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町 20-10	TEL. 06 (338) 3511 (代)
(福岡)	〒812 福岡県福岡市博多区上里町 2-12-24	TEL. 092 (474) 5605 (代)

©1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED