no.565
1998年 6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 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 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 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)

「マジックシティ@新潟ジョイポリス」で

新カード制導入

追加で書き込みできる磁気カード

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）のATP「新潟ジョイポリス」が、同社と㈱マジックシティ（本社東京、アラン・ムーア社長）とのタイアップにより大幅リニューアルし、新たに「マジックシティ@新潟ジョイポリス」として四月十八日オープンした。同ロケはカードシステムによる運営方法を導入しており、この点でも注目される。

㈱マジックシティは、複合レジャー施設やエンターテイメント施設の企画、運営などを手がけるカナダのインターナショナル・レジャーシステムズ社（ILS、本社トロント、マイケル・ウィルキングス社長）が、日本の投資育成会社などの協力により九七年十一月設立したもので、同ロケがILS社のコンセプトによる日本での第一号店となる。同社がテナントとなって約四億円をかけて大改装し、二フロアある同ロケの二階にライブハウスや飲食店を設け同社が直営、一階にアトラクションやAM機を設置し委託運営している。なおセガ社は新潟交通㈱から土地を含め一括賃借しているが、機械などの直接運営は行なわず建物全体を管理するデベロッパーという形になった。

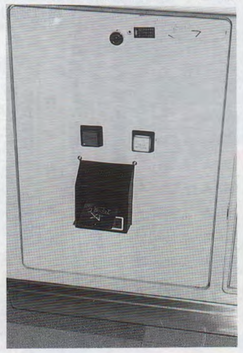
「マジックシティ」店内のTVゲーム（上）など。下の左の写真はTVゲーム機に取り付けられたカード差し込み口

同ロケが導入したカードシステムは、米国インターカードシステム社製のプリペイドカードシステムで、書き込み可能な磁気カードを使い「マジカード」と呼んでいる。AMゲーム機はキャビネットに内蔵されたカードリーダーに差し込むと、その機械の設定プレイポイントが減点されゲームスタートとなる。アトラクションは係員が備え付けのカードリーダーに差し込む。

なおメダルゲーム機は、もともとゲーム性がギャンブルを基本としているため、ペイアウト分を金額に相当するポイントに換算することは問題となることから、カード方式は採用していない。そこでメダル貸出機のみに使用している。カードは六ヵ月間有効で、再入場する場合は入場料が二百円となり百円割り引きとなる。また期限切れの時に残っていれば、新しいカードに書き移される。

なお八号営業へのカードシステムの導入には警察庁見解で制限があるとされているが、同ロケは風営法の許可対象外店であるため、カードに打ち込むポイント（金額）に上限を設けておらず、その運営方法も自由に行なっている。

このほかアトラクションを入れ替え、ゲーム機台数も半減させ、スポーツゲームと飲食フロアを増やしている。（詳しくは7めんに掲載）。



「マジカード」の表

タイトーイン高崎駅

初の駅構内ロケ

1階でAMゲーム機のみ

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、群馬県のJR高崎駅構内に直営ゲーム場「タイトーイン高崎駅店」を一月十日オープンし、順調に運営を続けている。

これは同社初のJR駅構内ロケで、㈱ジェイアール高崎商事を通じてテナント出店したもの。またJR東日本でも駅構内に「八号営業」のゲーム場を設置するのはこれが初めてとなる。高崎駅東口の一階に開設され、二階に駅の改札口がある。

フロア面積は二百三十平方㍍で約六十台のゲーム機を設置。うちTVゲーム機が三十台と半分を占め、プライズマシン、その他アーケード機、AM自販機が各十台という構成でメダルゲーム機は設置していない。これは同社によると「客層や店の広さなどを勘案した結果だ」としている。通路に沿った細長いフロアで、店内をできるだけ一目で見渡せるよう機械配置を工夫している。なお店作りに関してJR側からの注文はとくになかったそうだ。客層は学生とサラリーマンが中心だが、夕方は女子高生が多いとのこと。スタッフは四名で、昼と夜に各二名が常駐。営業時間は十―二十四時。

同店の投資額は公表していない。年間売上げ一億二千万円を見込み、これまでほぼ目標どおり推移しているとのこと。同社では、「AM施設の新たな出店場所としてJR駅構内は、幅広い年代が集まり利用者拡大が見込める有望な立地と考え、今後も駅構内へのロケ設置を積極的に進めていきたい」としている。

「タイトーイン高崎駅店」の入口のようす

改正風営法、可決成立

見込みより早く4月30日に衆議院で

特例営業制など盛る

三月六日に参議院に提出された風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律案（風営法改正案）は、四月十日の本会議で可決、衆議院に送られ、衆議院では四月三十日の本会議で可決、成立した。五月八日に公布された。

国会での同法案の扱いはまるで重要ではなかったようで、参議院では三月二十五日に地方行政・警察委員会に付託。同委員会では三月三十一日に趣旨説明が行なわれ、四月九日に採決となり、翌十日に本会議で可決され

警察庁・生活環境課調べ

SCロケの許可店22%

許可専業店の設置台数は全体の70%

警察庁・生活環境課はこのほど、九七年十二月末現在の「八号営業」関係の業態別営業所数、設置台数などを明らかにした。

それによると、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」は前年比二%減の千六百三十九店で、うち許可店の占める割合いは二・五ポイント下がり二二%となった。

「八号営業」関係については、風営法に基づき風俗営業の許可を受けた「許可営業所」のほか、許可を必要としない「その他の営業所」についても警察庁では調査しており、それぞれの業態別営業所数、設置台数などは**左下の表**のとおりとなる（**都道府県別の表は10-11めんに掲載**）。

これらのうち「許可営業所」の合計営業所数、設置台数などは前号掲載のとおり。「その他の営業所」については、営業所数が前年比九・三%減に、設置台数が一・八%増となった。「許可」、「その他」の合計では営業所数が八・二%減、設置台数が〇・七%増となっている。

「飲食店との併設店」は「許可」で一二・三%減、「その他」で一四・二%減、合計で一三・三%減と営業所減少が著しく、これは設置台数についても言える。「その他併設店」も「許可」で九・五%減少となった。

「専業店」は「許可」で一・九%減と三年ぶりの減少となった。反対に「その他」では五八・九%増と大幅増加に転じている。

「大規模小売店との併設店」は、許可／その他の計千六百三十九店で、前年比一・九%減。うち「許可店」は三百六十店で二二%を占め、前年の二四・五%から二・五ポイント下がった。

都道府県別では「その他の営業所」のうち「飲食店との併設店」で愛知県がトップを占めていたが、北海道に変わった。

「その他の営業所」が「許可営業所」に比べて少なく、わずかしかない例に沖縄が挙げられる。

設置されている「遊技「二号機」に含め、うち「明らかである」ことを「ゲーム」など遊技機賭博と考えられるものが行政解釈で含められており、不当だ――との批判がある。これらはゲーミング設備」の種類別台数は下の表のとおり。これらは風営法施行規則第三条に定める分類によっており、「一号機」はスロットマシンなど遊技の結果がメダルなどで表示されるもの、「二号機」はテレビゲーム機で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「三号機」はフリッパーゲーム機、「四号機」は上記以外で遊技の結果が数字などで表示されるもの、「五号機」はルーレット台、トランプ台などの遊技設備とされる。

うちTVスロットマシンは「一号機」か「二号機」か判断に迷うことになるが、警察庁調査では「明らかである」ことを「ゲーム」など遊技機賭博だれが立証するのか明確でなく、「インベーダーゲーム」など遊技機賭博の関連がまったくない機とAMゲーム機の区別を警察庁はしないという現状を示している。

スロットマシン型を特記している。

しかしながら、これら以外の「その他」の遊技設備（許可店で約五万九百台、その他店で約一万三千七百台）については説明がない。施行規則第三条に該当しない遊技設備と考えられる。

もともと施行規則第三条の内容は、「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる」ことを基準に定められるはずのものであったが、①遊技機賭博との関連がまったくないと考えられるフリッパーゲーム機が掲げられている（ピンゴ ピンボール機と混同した可能性がある）、②「射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるもの」は規制対象から除外されることになっているが、

ゲームセンター等の営業所数と備付台数（平成9年12月末現在）

業態別		営業所数	同・前年	増減率	備付台数	同・前年	増減率
許可営業所	専業店	7,729	7,878	▲ 1.9%	407,372	396,330	2.8%
	飲食併設 深夜酒類提供飲食	670	731	▲ 8.3%	5,337	5,895	▲ 9.5%
	飲食併設 深夜飲食店	278	273	1.8%	2,313	2,299	0.6%
	飲食併設 上記以外の飲食店	5,767	6,651	▲ 13.3%	39,499	45,096	▲ 12.4%
	飲食併設 小計	6,715	7,655	▲ 12.3%	47,149	53,290	▲ 11.5%
	その他併設 風俗営業1-7号	112	119	▲ 5.9%	1,652	1,826	▲ 9.5%
	その他併設 旅館・ホテル	143	157	▲ 8.9%	3,427	3,479	▲ 1.5%
	その他併設 大規模小売店等	360	396	▲ 9.1%	17,475	19,148	▲ 8.7%
	その他併設 その他	1,731	1,920	▲ 9.8%	24,005	24,551	▲ 2.2%
	その他併設 小計	2,346	2,592	▲ 9.5%	46,559	49,004	▲ 5.0%
	合計	16,790	18,125	▲ 7.4%	501,080	498,624	0.5%
その他の営業所	専業店	116	73	58.9%	5,041	2,426	107.8%
	飲食併設 深夜酒類提供飲食	511	580	▲ 11.9%	942	1,098	▲ 14.2%
	飲食併設 深夜飲食店	806	796	1.3%	1,537	1,579	▲ 2.7%
	飲食併設 上記以外の飲食店	5,834	6,961	▲ 16.2%	11,498	13,100	▲ 12.2%
	飲食併設 小計	7,151	8,337	▲ 14.2%	13,977	15,777	▲ 11.4%
	その他併設 風俗営業1-7号	64	56	14.3%	393	344	14.2%
	その他併設 旅館・ホテル	2,123	2,263	▲ 6.2%	13,618	14,407	▲ 5.5%
	その他併設 大規模小売店等	1,279	1,275	0.3%	31,206	30,847	1.2%
	その他併設 その他	1,783	1,788	▲ 0.3%	15,669	14,728	6.4%
	その他併設 小計	5,249	5,382	▲ 2.5%	60,886	60,326	0.9%
	合計	12,516	13,792	▲ 9.3%	79,904	78,529	1.8%
合計	専業店	7,845	7,951	▲ 1.3%	412,413	398,756	3.4%
	飲食併設 深夜酒類提供飲食	1,181	1,311	▲ 9.9%	6,279	6,993	▲ 10.2%
	飲食併設 深夜飲食店	1,084	1,069	1.4%	3,850	3,878	▲ 0.7%
	飲食併設 上記以外の飲食店	11,601	13,612	▲ 14.8%	50,997	58,196	▲ 12.4%
	飲食併設 小計	13,866	15,992	▲ 13.3%	61,126	69,067	▲ 11.5%
	その他併設 風俗営業1-7号	176	175	0.6%	2,045	2,170	▲ 5.8%
	その他併設 旅館・ホテル	2,266	2,420	▲ 6.4%	17,045	17,886	▲ 4.7%
	その他併設 大規模小売店等	1,639	1,671	▲ 1.9%	48,681	49,995	▲ 2.6%
	その他併設 その他	3,514	3,708	▲ 5.2%	39,674	39,279	1.0%
	その他併設 小計	7,595	7,974	▲ 4.8%	107,445	109,330	▲ 1.7%
	合計	29,306	31,917	▲ 8.2%	580,984	577,153	0.7%

施行規則に基づく遊技設備の機種別設置台数

業態別		1号機	2号機	スロットマシン	3号機	4号機	5号機	その他
許可営業所	専業店	59,830	253,851	12,835	9,171	35,154	6,921	42,445
	飲食併設 深夜酒類提供飲食	188	4,794	91	88	48	48	171
	飲食併設 深夜飲食店	173	1,767	28	39	99	96	139
	飲食併設 上記以外の飲食店	1,704	34,402	1,658	276	763	1,271	1,083
	飲食併設 小計	2,065	40,963	1,777	403	910	1,415	1,393
	その他併設 風俗営業1-7号	117	814	0	21	215	299	186
	その他併設 旅館・ホテル	453	1,869	116	141	207	150	607
	その他併設 大規模小売店等	2,174	8,250	754	405	2,469	157	4,020
	その他併設 その他	2,475	16,649	384	595	1,698	344	2,244
	その他併設 小計	5,219	27,582	1,254	1,162	4,589	950	7,057
	合計	67,114	322,396	15,866	10,736	40,653	9,286	50,895
その他の営業所	専業店	155	2,647	94	123	628	205	1,283
	飲食併設 深夜酒類提供飲食	26	874	23	13	5	0	24
	飲食併設 深夜飲食店	290	1,099	30	6	9	12	121
	飲食併設 上記以外の飲食店	663	10,026	568	75	372	76	286
	飲食併設 小計	979	11,999	621	94	386	88	431
	風俗営業1-7号	20	274	0	1	31	10	57
	旅館・ホテル	1,573	8,814	265	649	1,207	136	1,239
	大規模小売店等	3,338	14,452	779	1,227	4,426	343	7,420
	その他	1,070	9,398	497	575	1,216	141	3,269
	小計	6,001	32,938	1,541	2,452	6,880	630	11,985
	合計	7,135	47,584	2,256	2,669	7,894	923	13,699

特許・実用新案出願公告・公開

（4月3日～20日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

四月十五日＝「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、2739225、2-333223。

四月七日＝「ゲーム装置」、グローリー機器㈱（兵庫）、10-8544 5。「景品取得ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、10-8544 6。「クレーンゲーム機」、同、10-8544 7。「ゲーム機管理システム」、同、10-8545 6㊟。「ゲーム機管理システムおよびゲーム機」、㈱船井電機研究所（東京）、10-8548 8。「ルーレット機能付きゲーム機及びこのルーレット機能付きゲーム機管理システム」、同、10-8544 9。「アトラクション／ゲームシステム」、10-9467 8㊟。「テキスト・ベースのインターネット・アクセスが可能な2カートリッジ・ビデオ・ゲーム・システム」、IBM社（米国、群馬）、2739942、62-261439。「多方向操作スイッチ及びこれを用いたドライビングゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2740144、5、7-290065。「スロットマシンの回転リール装置」、㈱オリンピア（東京）、2741100800、1-254447 0。

登録実用新案

四月十四日＝「携帯用シール作成装置」、㈱アイマックス（東京）、3047533。

特許出願公開

四月十四日＝「スロットマシン」、㈱タイヨー（東京）、10-9463 7。「遊技者用テーブルの取付方法及びその取付構造」、㈲クレステック・インターナショナル社（静岡）、10-9467 4。「競争ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-9467 5。「対戦型ゲームシステムにおける画像表示方法及びゲームシステム」、コナミ㈱（兵庫）、10-9467 6。「ドライビングゲーム機及びドライビングゲーム機プログラムが格納された記録媒体」、同、10-9467 8㊟。「テキスト・ベースのインターネット・アクセスが可能な2カートリッジ・ビデオ・ゲーム・システム」、IBM社（米国、8545 0。「シミュレータの操作入力装置及びこれを用いたシミュレータ」、同、10-8545 3。「三次元画像表示を用いた電子遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-8545 1。「クイズゲーム装置」、同、10-8544 2。「ゲームの処理方法、ゲーム装置、画像処理装置及び画像処理方法並びに記録媒体」、同、10-8545 7。「ゲーム制御装置、ゲーム用ランダム事象値発生装置、ゲーム制御方法、ゲーム用ランダム事象値発生方法、ゲーム制御プログラム記憶媒体及びゲーム用ランダム事象値発生プログラム記憶媒体」、オムロン㈱（京都）、10-8544 4。「ゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、10-8545 5㊟。

四月十四日＝「スロットマシン」、㈱タイヨー（東京）、10-9463 7。「遊技者用テーブルの取付方法及びその取付構造」、㈲クレステック・インターナショナル社（静岡）、10-9467 4。「競争ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-9467 5。「対戦型ゲームシステムにおける画像表示方法及びゲームシステム」、コナミ㈱（兵庫）、10-9467 6。「ドライビングゲーム機及びドライビングゲーム機プログラムが格納された記録媒体」、同、10-9467 8㊟。「テキスト・ベースのインターネット・アクセスが可能な2カートリッジ・ビデオ・ゲーム・システム」、IBM社（米国、10-9467 7。

「ゲームマシン」のウェッブサイトは
http://www.ampress.co.jp/

人工知能ロボット

ロボカップの国内大会

フランスでの世界大会めざしチーム強化

人工知能ロボットによるサッカー大会「ロボカップ98ジャパンオープン」（人工知能学会など共催）が四月九-十一日、東京・青山のTEPIAホールで開かれ、これに㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が協賛した。

ロボカップは人工知能とロボット工学の研究例題とするもので、第一回世界大会が昨年八月に名古屋で行なわれ、第二回は今年五月にフランスで開催される。ジャパンオープンは、フランス大会に向けて国内の各参加チームの強化と情報の交流を目的に開かれたもの。

競技は実機リーグとシミュレーションリーグの二種類ある。実機リーグは、カメラからの視覚情報によりコンピューターで状況判断しながら動く自立型ロボットが、ボールを転がし相手のゴールへ入れるもの。一チーム五台以内で、周囲を壁に囲まれたコートの中で十分ハーフの試合をする。ロボットの大きさで中小の二部門に分けられ、フットサル四号球を使う中型部門に四チーム、ゴルフボールを使う小型部門に四チームが参加。

シミュレーションリーグは「サッカーサーバ」というシミュレーションシステムを使い画面上で行なうもの。一人が一選手のプログラムを制作し最大十一人で一チームを構成、画面上の選手がコートの判断によりり独自に五分ハーフの試合を進めていく。これに十二チームが参加した。

いずれもトーナメント方式で行なわれ、十一日の決勝戦の結果、実機リーグの中型部門は大阪大学「トラッキーズ」、小型部門はソニーコンピュータサイエンス研究所「J-スター98」、シミュレーションリーグは安藤友人氏「アンドヒル」がそれぞれ優勝した。

なお会場内に協賛会社四社が各社の技術の一部を紹介する小間が設けられ、ナムコはマイクロマウスロボット「スーパーマッピーキット」と言語障害者用の音声発生装置「トーキングエイドα（アルファ）Ⅱ」を展示した。同社は今後もロボカップ大会に協賛していくことにしている。

ロボカップ国内大会で、上は小型部門決勝戦、下は優勝したJスター98

画期的なHMD

「アイトレック」

オリンパスが開発、6月出荷

オリンパス工業㈱（本社東京、岸本正寿社長）は四月十四日、軽量小型化したHMD（ヘッドマウンテッドディスプレイ）「アイトレック」を開発、価格六万五千円で六月二十日に出荷すると発表した。ビデオ信号を入力するもので、見た目の映像サイズは62㌅相当。ゲーム機のディスプレイとしても使用できる。

HMDは簡単に、快適に使用できることが課題になっていたが、同社では凹面鏡光学系を進化させた「フリーシェイプト・プリズム」の実用化に初めて成功し、軽量小型化について画期的に前進することができた。

この「フリーシェイプト・プリズム」採用により、従来の凹面鏡光学系HMDと比べ約四倍の高い輝度が得られ、さらに画面の隅々まで歪みやボケのない鮮明な映像が楽しめることになった。重さは百十㌘で、スマートなデザインなのでサングラスと同じ感覚で使うことができる。

「アイトレック」の基本仕様は、画角が水平三十五度、垂直二十六-六度（二㌅の距離で見る62㌅画面に相当）、映像素子は十八万画素デルタ配列のTFT液晶パネル二枚、映像信号はNTSC方式、インナーヘッドホン搭載となっている。なおコントロールユニット（重さ八十㌘）が付属する。使用しすぎないよう二時間半で自動的に電源が切れるなどの配慮もある。

ビデオ信号入力なので応用範囲は広く、映像シミュレーターなどでも使うことができる。なお日本航空（JAL）は旅客機ファーストクラスでのサービスの一環として、「アイトレック」を二百台購入し、五月下旬から機内での使用を始める予定。オリンパス光学工業では月五千台のペースで生産する計画だ。

オリンパス工業が開発した新HMD「アイトレック」

カプコン、3月期

予想を上方修正

「バイオハザード2」ヒットで

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は四月二十日、九八年三月期の業績予想を上方修正した。家庭用PS「バイオハザード2」（一月発売）がミリオンセラーとなっているため、赤字幅も小幅ながら縮少される。

修正後の九八年三月期（単独）の売上高は四百七十億円（一月二十三日の前回修正では四百三十億円）、経常利益は七十億円（変化なし）、当期損失は百三十四億円（百三十五億円）となった。

また修正後の同期連結業績予想では、売上高は五百八十億円（五百十億円）、経常利益は百億円（八十一億円）、最終損失は四十七億円（五十六億円）が見込まれている。

「バイオハザード2」は国内で二百万枚以上、海外でも百万枚以上出荷され、すでに三百万枚を越す勢いになっている。

映像ソフトが新しい

「ホラーライド」

東京JPに新アトラクション

セガ社はATP「東京ジョイポリス」に新アトラクション「ホラーライド」を新設、四月二十五日営業を開始する。

これはミニコースタータイプのダークライド式お化け屋敷で、同ロケでは十五番目のアトラクションとなる。自走式の二人乗りトロッコで地下深くにある墓場へと疾走し、曲がりくねったコースなどを進んでいくと、CG映像によるゾンビが襲いかかってくるなど、いろいろな恐怖シーンの演出があるというもの。映像ソフトが新しい。

コース全長三十八メートル。所要時間約四分。利用料金六百円。身長百十㌢以上の利用制限がある。

なお既設のウォークスルー型お化け屋敷「ビーストイン・ダークネス」はこのほど、立体造形物を多数追加して再構成するとともに、エアーやフラッシュライト、鏡などによる演出を強化するなど大幅リニューアルし、三月二十一日再開した。同ロケに二種類のお化け屋敷を設置したことについて同社では、「二つの恐怖アトラクションの登場によりゾーンごとのテーマを一層明確化できる」としている。なお同ロケは九六年七月オープン以来、今年二月まで延べ二百四十万人が来場している。

セガ社「ホラーライド」の恐怖感を与える映像から

ゲームからドラマ

「アテナ」を放映

SNKは、TVゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ」（KOF）シリーズに登場する女性キャラクター「麻宮アテナ」を主人公とするTVドラマ「アテナ」が、四月から放映されることになったと発表した。

日突然超能力を持つ、というドラマで麻宮アテナ役を石橋けいが演じるほか、CGや特撮影像が加わる。三十分番組で、テレビ東京が四月七日午前一時四十五分から（テレビ大阪は八日午前二時十五分から）毎週放映されている。

アテナ役の石橋けい

景品ゲーム機の

フェイスが倒産

サンワイズの連鎖、25億円

民間の信用調査機関調べによると、㈱フェイス（東京都中野区弥生町、金谷龍坤社長）が四月三十日、あさひ銀行（新宿西口）で二回目不渡りを出し倒産した。負債は約二十五億円。

七九年十月に設立されたメダルゲーム機販売会社で、近年は景品払い出しを伴うゲーム機の開発に力を入れてきた。業務、用ゲーム機、カラオケ機、景品の販売などのほか、ゲーム場六店、カラオケボックス三店を経営していた。九七年三月期の売上高は四十一億千五百万円だった。

業務用ゲーム機、カラオケ、景品の販売低下などに加え、㈱サンワイズ（三月五日倒産）に約二億五千万円の焦げ付きが発生したため、取引先などに支援を要請していた。

東京ディズニーランドが
15周年イベント
パレード「ビバ！マジック」など

東京ディズニーランド（TDL、千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営）は、八三年四月十五日の開園以来、今年で十五周年を迎えるため、四月十五日から九九年三月十九日までの約十一ヵ月間、「ビバ！マジック」を合言葉とする記念イベントを開始した。

これは四シーズンに分けられ、シーズンごとに特別プログラムを組むものだが、十五周年記念パレード「ディズニーカーニバル」と「ビバ！マジック」は九九年三月まで共通で繰り広げられる。第一～三シーズンでは「カーニバルミッキー」、七月十七日からの第二シーズンではレーザー光線と花火の「スターライト・マジック」、十一月六日からの第三シーズンでは「クリスマス・ファンタジー」、九九年一月一日からの第四シーズンでは「ニューイヤーズ・ホリデー」などテーマに沿ったイベントを予定。十五年間のギャラリー開設や記念品販売もある。

TDL15周年記念キャッスルショー「ビバ！マジック」©Disney Enterprises, Inc.

ナムコ、港北東急SCに
ワンダーパーク
「パックマンスタジオ」開設

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は四月二十五日、横浜市都築区の港北東急百貨店SC内に新タイプのゲーム場「ナムコ・ワンダーパーク港北・パックマンスタジオ」をオープンした。これは同社のTVゲームから生まれたキャラクター「パックマン」が経営するシネマスタジオ、という設定で開設されたもので、キャラクターを伴う明確なテーマ型ゲーム場となっている。

エンタテインメントとアミューズメントのゾーンで構成、前者に三つのアトラクションと四つのスタジオを設け、後に大型体感型など約百五十台のゲーム機を設置している。また「スタジオミュージアム」や飲食の「ラッキーカフェ」もある。

六階にあり、営業面積約千六百五十平方㍍。営業時間は十一－二十三時。十億円を投資しており、年間八億円の売上高を見込んでいる。

「ナムコ・ワンダーパーク港北・パックマンスタジオ」の一部分

神戸の遊園地事故で
管理など総点検
建設省がJAPEAに文書

神戸ポートピアランドで四月二十六日、ドイツのシュワルツコフ社製「ダブルループコースター」が定位置で停車せず、前方で停止していた無人の車両に追突、小中学生六人を含む乗客二十一人全員が顔や腹などを打ち軽傷を負う、という事故が発生した。神戸ポートピアランドの松井俊彦社長は、毎月の定期点検やこの日の開業前の試運転でも異常はなかったが、事態を重く見て総点検するとしている。

この事故に関し建設省は建築指導課長名で四月二十八日、全日本遊園協会（JAPEA）に対し「同様の事故の再発を防止するため、コースターで二以上の編成で運転を行うものについては、当面『遊戯施設の維持及び運行管理に関する基準』（昭和五十二年五月二十七日付通達）により、制動装置、制動板、速度制御装置、制御器等追突防止のために重要な装置を重点とした点検整備及び適切な運行管理の徹底に努め」るよう求める文書を送った。

JAPEAではこれを受け、四月三十日に建設省・建築指導課長による文書を添付して会員に、「コースターを含めたすべての遊戯施設の安全対策にご尽力いただくよう」求める要請文を送り、遊園地オーナー側にもこれらについて知らせるよう求めた。

JAPEA、理事会
改選方法を検討
総会は「3ヵ月以内」に変更

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は三月二十五日、大阪・梅田の関西文化サロンで第八十六回理事会を開き、総会提出議案のうち九七年度事業報告案および決算案を検討したほか、役員改選については全役員を留任とすること、定款の一部改正のための臨時総会を開くことなどを決めた。

九七年度事業報告案、決算案は原案どおり了承し、総会に提出することになった（事業計画案などは前回理事会で了承）。

次期総会（六月四日、札幌）での任期満了に伴う役員改選については、改選方法を正会員へのアンケートにより求めた結果が報告された。それによると、正会員五十社中四十四社が回答、回答率八八％で、うち「理事会に一任する」と回答したのが八〇％（四十社）で、同様の回答とみなされる未回答が一二％（六社）、「一部入れ替え」が六％（三社）、「大幅入れ替え」が二％（一社）となった。この結果九二％が「理事会に一任」と回答したことになり、これを受け同理事会では「正副会長を含め現行体制で引き続き協会運営に当たる」と決めた。

定款の一部改正は通常総会の開催時期について定款では「五月中」となっているが、次期総会は六月に開くため弾力性を持たせる意味で「事業年度（三月末日）終了後三ヵ月以内」に変更するもの。これは通常総会の直前に臨時総会を開き提案することになった。

このほか各委員会報告があった。うち技術委員会で作成した「シミュレーションマシンの運行管理規定」の最終案が提案され、承認された。これは映像シミュレーターを中心とする揺動座席付きに関する規定で、同協会の「遊戯施設の範疇と考え方」に関する規定で、同協会では「建築基準法上の取り扱いが全国的に画一化されていないが、当協会では遊戯施設の範疇と考え作成」したもので、運転上の確認・注意事項などをまとめている。同規定は四月十五日付で会員に配布された。

アートマジック機能で
顔だけCG処理できる
オムロン「アートマジック」を開発、出荷

オムロン㈱（本社京都、立石義雄社長）は、顔写真をCG画像処理でいろいろと加工できる機能を搭載した新シールプリント機「アートマジック」を四月二十五日発売した。部分だけを線描きしたような画像にするメタリック処理、顔の周囲に縮小した同じ顔画像を散りばめる万華鏡処理など十一種類の処理機能がある。

このほかコントラストの補正、肌色の八段階（色白－小麦色）からの選択、十二倍ズームと露出調整機能搭載カメラによる撮影時の顔の大きさ調整などもできる。また似顔絵も選択でき、これは同社従来機「似テランジェロ」シリーズの機能に〝二人同じで二十〟ブラウン管モード〟を追加したもの。内蔵の背景とフレームは千百種類、似顔絵は百二十種類あり、今後新バージョンをCD－ROMで供給する。

シールは十六、三十二、六十四分割の作成ができ、一回紙を使用。キャビネットの仕様は従来機と同じで二十〝ブラウン管〟を搭載。オープン価格だが実売価格は百十万円。

「アートマジック」によるプリントシール例。顔画像の変化に注目

キョクイチ、3月期
予想を下方修正
マルチメディア関係が後退

㈱キョクイチ（本社名古屋、駒井徳造社長）は四月二十八日、九八年三月期の業績予想を下方修正した。景気後退の影響で、とくにマルチメディア事業の売上げが予想を大幅に下回る見通しとなったため。

修正後の九八年三月期（単独）の業績予想では売上高が、前年比七％減の百億二千三百三十万円（昨年十一月の前回予想では百二十五億円）、経常利益が四八％減の三億七千四百万円（七億二千万円）、当期利益が九千八百万円（三億二千万円）と見込まれている。

またキョクイチはCSデジタル放送「スカイパーフェクTV！」のアニメチャンネル、㈱アニマックスブロットキャストジャパン（本社東京、中村匡志社長）が五月中旬に設立されるのに伴い、その資本金四億九千八百万円の八・五％を出資することを明らかにした。

筆頭株主は㈱ソニー・ピクチャーズテレビジョン。ジャパンで六六・〇％出資する。

家庭用ソフト小売
専門店協会結成
ACES、会長に浅沼丈二氏

家庭用TVゲームソフトの専門店協会、「TVゲーム専門店協会」（ACES）が四月一日、新発足した。明響社、ポックスグループ、スパイスコーポレーション、コングシステムズの四社（店舗数約六百店）が結成したもので、会長に明響社の浅沼丈二社長。

ACESは、売上げ不振と利益低下に陥っている家庭用TVゲームソフト専門店の経営安定を最大の課題とする協会で、メーカー協会であるCESAとも話合う姿勢を示している。ACESの小売店でのシェアは約三割。

SCEやCESAが大きな問題としている中古ソフトの流通について、先に発足しているテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）は真向から対決しているが、ACESは「流通スキーム作りの中で解決すべき課題のひとつ」ととらえ、話合いの中での解決をめざしている点が異なる。

ナンジャタウンに
街巡り型を開設
「ナンダーバード秘密情報局」

ナムコの屋内テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）に三月二十一日、新アトラクション「ナンダーバード秘密情報局」がオープンした。

「ナンジャタウン」内の五〇年代の古き良きアメリカの街並みを再現した「ナンダーバード」などの一帯に設けられた。

「ナンダーバード秘密情報局」は、街巡り型アトラクションで、フェスタリアン（客）がスパイ候補生となって次々とスパイテストに挑戦していくもの。七種類のテストでそれぞれ「成功」、「失敗」が判定され、総合評価によって合否が決定されるが、合格するのは容易ではない。

使用する空間は「ナンダーバード」、「ゴースト13番街」の約千八百平方㍍で、所要時間は二－三十分。四十名がほぼ同時に利用でき、毎時二百七十人が使える。利用料金は四百円。

同園の九八年三月までの年間入園者数は約百二十七万人となっている。

「ナンダーバード秘密情報局」のうち「ハッキンテスト」のようす

99年3月に
到津遊園も閉鎖
全面改装は困難と判断

北九州市小倉の遊園地「到津遊園」を経営する西日本鉄道㈱（本社福岡市、明石博義社長）は、同園を来年三月閉鎖すると四月二十一日発表した。しかし反対意見もある。

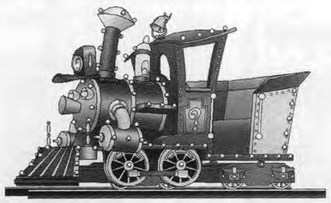
同園は三二年七月開園した動物園を中心とする遊園地で、入園者数が六九年の七十九万人をピークに減少を続け、九七年には四十一万人にまで落ち込んだ。

同社では、「遊園施設が陳腐化、老朽化する一方でスペースワールドや福岡ドームなど競合施設が相次いで出現したことも」あり、客数が減少し、九八〇年からは赤字続きとなっている。全面改装も考えたが百億円近い投資が必要で、その回収は困難と判断した」とし七十年近い歴史に幕を閉じることになった。

なお同園には遊園施設が約四十機種あり、約半数が直営、半数は㈱サノヤス・ヒシノ明昌、㈱トーゴ、タスコ㈱などの委託運営となっている。また動物は七百五十六点もいるが、閉鎖までに引き取り先を探すとのこと。

『遊び心』売ります！

コミカルトレイン350～450mm/G型電気機関車
車両は2人乗りで客車を連結する事ができます。



人気の高さとともにその優れた品質が評価され、朝日の製品は多くの皆様に選ばれ続けています。
テーマにあわせたオリジナル列車の製作も承ります。

朝日エンジニアリング販売株式会社
本社：〒599-0301 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL(0724)94-0783 FAX(0724)94-2195

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。

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER 両替機

アミューズメントゲーム場などのメダル貸機とコイン両替機。
ゲーム場の雰囲気に合わせたデザインの旭精工オリジナルシリーズ。

新登場

MODEL AC-1000T メダル貸・両替機
MODEL AC-2000T 両替機
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で約3000枚（100円硬貨で）を収納。新たな利用方法を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

MODEL AC-3000T 高額紙幣対応/メダル貸・両替機
●AC-3000Tは視認性に優れた大型ドットマトリクス式表示器を2個使用し、1個にはタッチパネルの選択ボタンを装備。メダル払出しはホッパー2台で同時に払出しますので高速払出しが可能です。タイマー付き自動回収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載し、釣銭用1000円紙幣の補充が少なくてすみます。また、メダル貸し出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出し枚数は1枚から600枚までの広い設定範囲が可能。お客様サービスとして当たり機能を内蔵、メダル貸し出し時にスロットが表示され、当たるとサービス枚数を払出します。確率やサービス枚数は任意に設定が可能です。

MODEL AC-4000T 高額紙幣対応/両替機
●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載した両替専用機。タイマー付き自動回収機能で設定時間になると、両替・メダル貸し機能が終了、メダルや硬貨を回収しますので閉店後の作業がスムーズです。また、メモリーに受入れ枚数や払出し枚数のデータを記憶しています。データはバッテリーバックアップされているため、停電などによるデータ消滅がありません。

AsahiSeiko
お客様各位●
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合わせは本社営業部までご連絡ください。
◆運告◆当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。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。

信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社●〒107 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.fsi.co.jp/asahi/

アスキー、債務超過で
西社長は降格に
CSKグループで再建図る

㈱アスキー（本社東京）の創業者、西和彦社長が六月の株主総会で取締役に降格することになった。四月二十七日発表されたもので、アスキーは九八年三月期に四百五十五億円以上の特別損失を計上、その結果百三十二億円以上の債務超過に陥る見通しとなったため。

同社を傘下に収めたCSKグループ（セガ社を含む）が再建策を進めるとの方針だが、厳しい状況が続くと関係者筋では見られている。

カプコン、女性社員の制服一新

カプコンは四月一日、管理部門と一部営業部門の女性社員を対象に制服のデザインを一新した。オールシーズン型を採用したため、コストを三〇%減し、在庫スペースも少なくした。

女性社員で構成する制服検討委員会がアンケート調査を実施。制服を支持するが九三%、新デザインを要望するが九五%となり、デザイナーとも話合いを重ね決めたもの。デザインはゲームソフト開発メーカーらしい、機能性など勘案している。

カプコンの女性社員の新しい制服

人事異動

セガ社

（4月1日）AM経営企画室長（海外オペレーション管掌）常務酒井佳夫▽アミューズメント施設事業本部副本部長、常務ディベロッパー事業部長田副康夫▽アミューズメント機器事業本部副本部長（アミューズメント海外事業本部長）取締役中西信夫▽CS経営企画室長（CS事業企画室長）取締役臼井興胤▽コンシューマ事業統括本部長、特別顧問広瀬禎彦

（アミューズメント機器事業本部）AM関連販売部長、河野勝則

「コンシューマ事業統括本部」ネットワーク事業開発室長、島田隆之▽サターン事業部海外事業推進部長、糸総千秋▽コンシューマソフト事業部副事業部長（CSソフト研究開発本部長）開発推進室長石井洋児▽コンシューマソフト事業部副事業部長兼プロデュース一業部長、内海州史▽コンシューマソフト事業部プロデュース二部長、鉾山元茂▽CS開発生産本部統括部長（副本部長）萩原史郎▽同（同）CS購買部長宇津木栄吉▽同（同）第二開発部長楮修▽CS開発生産本部第三開発部長（TOY開発生産本部）横関謙治

▼機構改革＝①アミューズメントグループをアミューズメント事業統括本部に、コンシューマグループをコンシューマ事業統括本部に、コーポレート・スタッフグループをコーポレート・スタッフ統括本部とし、この三統括本部制とする。②アミューズメント事業統括本部は、アミューズメント機器事業本部、アミューズメント施設事業本部、アミューズメントR&D・アミューズメント海外事業本部はその機能をアミューズメント機器事業本部とアミューズメント施設事業本部に移管する。③アミューズメント事業統括本部にAM経営企画室を新設、④アミューズメント機器事業本部は国内販売事業部、AM関連機器事業部、海外販売部はエスジーエスとセガ・ミュージック・ネットワークスにその機能を移管する。⑤アミューズメント施設事業本部では、業務推進室の機能を管理企画室に、また東日本事業部と西日本事業部の開発セクションをディベロッパー事業部に移管する。海外オペレーション部を新設する。

⑥コンシューマ事業統括本部は、コンシューマソフト事業部、コンシューマ開発・生産本部、サターン事業部で構成される。⑦コンシューマ事業統括本部にCS経営企画室を新設、⑧コンシューマソフト事業部では、CSソフト研究開発本部の開発生産本部第三開発部を設置、⑨コンシューマ開発生産本部では第三開発部（旧TOY開発）を設置。⑩サターン事業部では海外事業推進部（旧海外事業部）を設置。インターネット推進室はメディア本部へ移管する。

⑪コーポレイト・スタッフ統括本部は、従来どおり総務本部、管理本部、情報システム本部、法務本部で構成される。

バンプレスト

（4月21日）常務（取締役）伍賀槌太

事務所移転

㈱ジャレコ・大阪支店＝大阪府吹田市城南区樋井川七丁目四の十二、☎（092）866-3424。

論潮
仕方がない？

「ヒューブリス」とは、二の敗戦〝と呼べる現在ギリシャ悲劇の脚本の構成要素の一つ。人間の栄枯盛衰史観である。幸運の女神テュケが人間を豊かで幸せなコロス（自己満足、飽満）に導く。するといたずらの女神アテが人間を狂気と傲慢（ごうまん）の「ヒューブリス」にさせ、不義に栄えさせる。やがて不義を憎む復讐の女神ネメシスが人間に「天罰」を下すのだ――と八年ぶりに佐々淳行氏が「傲慢による自滅」を語っている（「選択」四月号）。

同氏によると、〝第一の敗戦〟を招いたのが帝国陸軍だとすれば、〝第二の敗戦〟は現在の大蔵省だと思えるほどだ。

責任について言えば、すべてはこういう政治を支えてきた国民の側にあるとされる。制度、形式からすればそのとおりである。しかし経済の大幅後退、果てのない不況、委縮を意味するデフレーションの淵に立たされている国民の大多数は、決してその責任は自分にあると認めないだろう。制度、形式からすればこれまでの政府に委任したことになるかも知れないが、気がかりである。

傲慢行政に「天罰」が下されるのは結構だが、そううまく行くとはとても考えられない。あらゆる意味で国民生活の窮乏化が進むというように、シワ寄せはすべて国民側に押しつけられる。これまでもそうだったけれども、国民はそれを「仕方がない」という思いで受け止めていくのだろうか。消費低迷、所得下落はさらに進むが、「仕方がない」という国民の側のまんがいつまで続くのかとなるかも知れないが、気がかりである。

経済を後退させるよう委任した覚えはまったくないからである。

パージ（追放）を行なうべきとのこと。これまでにない恐りを露骨に示すところに来ている。同氏は明言していないが、決して責任を問われることのない日本の官僚制度の本質にすら迫りつつある。

メーカー ⇄ ABLE CORP. LTD. ⇄ 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7-3006611
〈仕様〉●サイズ：W1,360×D1,000×H1,930(%)
●景品：9段直線平6-30999(ザ・フラッシュチャンス)、5段直線平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) ●実験平：6-9573(選択ゲーム機能付き景品自動排出装置) 平31-5170

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

ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

「マジックシティ@新潟ジョイポリス」

複合施設に大改装
AM機全面委託に

ILS／マジックシティによる日本での1号店

上の写真は一階のAMゲーム機ゾーンのようす。左はマジックシティの入口部分で巨大な本を広げたようすをデザイン

セガ社のアミューズメントテーマパーク（ATP）「新潟ジョイポリス」（新潟市八千代）が、新たに「マジックシティ@新潟ジョイポリス」として生まれ変わり、四月十八日オープンした。

これは都市型エンターテイメント施設のデザイン、開発などを手がけている㈱マジックシティが〝新潟ジョイポリスビル〟のテナントとして入り、従来の同ロケのアトラクションなどを委託運営するとともに、飲食施設やライブハウスなどを新設し直営するという形に施設内容と運営形態が変わったもので、セガ社は同ビルのデベロッパーとなっている。

㈱マジックシティは、カナダのインターナショナル・レジャー・システムズ社（ILS）が遊びと食事、エンタテインメントの複合施設を日本で展開するため九七年十一月に設立したもの。同社は日本での一号店を開設するため候補地を探していたところ、「新潟ジョイポリス」のリニューアルを検討していたセガ社と交渉し、タイアップして大幅リニューアルを行なうことになった。なおILS社はこれとは別に一〇〇%子会社の日本法人、ILS㈱を九三年設立し、㈱マイカルクリエイトや松下電器産業㈱などにAM施設の企画、レジャー機器のサービスなどを提供してきている。

ILS社は、マイケル・ウィルキングス社長（マジックシティ会長）とアラン・ムーア副社長（同社長）が、飲食とゲーム、ライブショーなどの複合レジャー施設〝マジックシティ〟を世界に展開するため九〇年創設したもの。そのメインコンセプトは〝楽しい時を過ごせる場所〟とし、「洗練された運営ソフトやサービスがハイテクゲームのようなハードと融合した施設だ。従来のゲームセンターは過去のものであり、ハードウェアの高度化や複雑化だけでは近い将来必ず市場に飽きられる」という考え方で同施設展開を進めている。

セガ社では「当社は飲食とライブの分野は主力ではないため、その分野に豊富なノウハウを持つILS社の提案を受け入れた。これが成功すれば今後も協力していく」としている。

マジックシティは約四億円を投資し、「新潟ジョイポリス」の内部を約三ヵ月かけて大改装した。内装は基本的に地中海風に変更し、一階がAMゾーン、二階が飲食やライブハウスなどのエンタテインメントゾーンと大きく分かれている。うちアトラクションとゲーム機（メダルゲーム機を除く）に、書き込み可能で金額無制限の新カードシステム「マジカード」を採用したのが大きな特徴（本号1めん参照）。

アトラクションは、対人レーザーシューティング施設「Xフォース」、ウォークスルー式お化け屋敷「ハウス・オブ・ホラー」の二施設を海外から導入し新設。また従来設置されていた十一種類のうち「ライドフィルム」、「ゴーストハンターズ」、「AS-1」、「グランディッシュの館」、「サイカバーン」、「聖サベリオ女学院」の六種類をそのまま設置し計八種類となった。このほかの従来機五種類は他社の委託運営だったため撤去された。ゲーム機は従来の半分に減らし約百三十台となっている。

このほか「コズミックボウル」（五レーン）、バッティングやゴルフ、ビリヤードなど大型スポーツゲームが五種類ある。アトラクションとスポーツゲームの利用料金は二百-六百円。

飲食関係は、スポーツゲーム機に隣接しイタリアをイメージしたスポーツバーで同ロケの中心施設とされる「MCファビオバー」、世界から食材を集めた「MCファビオレストラン」がある。MCファビオとはマジックシティのプロデューサーの名前で、同氏が同ロケ全体のコーディネートを担当している。

同ロケのスタッフはアルバイトを含め百五十人で、最低五十名が常駐。営業時間は平日十一-二十二時で週末や祝日の前日などは午前零時まで。年間入場者五十万人、平均客単価千九百円、初年度売上額十億円を見込んでいる。

なおオープン前日に内覧会が開かれ、セガ社の田副康夫常務は、「従来若者向けにハイテクエンタテインメントを提供してきたが、地域に密着するにはファミリーエンタテインメントも必要だ。その意味で国内第一号店となるマジックシティはAM業界にとって大きな意義があり注目される」と述べた。

マジックシティのウィルキングス会長は、「飲食、ライブエンタテインメント、インタラクティブアトラクション、ハイテクゲームの四つの要素を融合させ、幅広い年代が低価格で楽しめる場となる。こういう施設は日本では慣れるまで時間がかかると思うが、必ず受け入れられるものと信じている」と挨拶した。

上の写真は「Xフォース」入口部分でマネキンなどを装飾に使っている。下は洋風お化け屋敷「ハウス・オブ・ホラー」の入口のようす

右の写真は内覧会で（左から）マジックシティの三輪光範副社長、ウィルキングス会長（左から三人目）、セガ社の田副康夫常務、永井明専務、田畑俊哉マネージャー、下は大型機フロア

左はエアーホッケーに取り付けたカードリーダー、下はAM自販機に囲いを設けたようす。右下は「MCファビオバー」にて

市場は大幅に縮小 再びマイナス成長

ター調べ「レジャー白書98」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析や今後の見通しなどについて、九七年（平成九年）の調査結果をまとめた「レジャー白書98」が㈶余暇開発センター（東京・赤坂、宮野素行理事長）から四月二十七日発表された。

それによると余暇市場全体は二年続けてマイナス成長となった。ゲーム場市場は前年比一一％減と大幅に縮小し、遊園地および業務用カラオケ分野もマイナスとなった。一方、家庭用TVゲーム分野は堅調な伸びを示している。

「レジャー白書」は、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表してきているもので、今回で二十二回目となる。

従来の余暇活動八十九種目に今回から「スノーボード」を追加した九十種目を対象に、①スポーツ（二十八種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）と四部門に分類し、各部門および種目ごとに細かい調査、分析を行なっている。

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

調査は、全国の十五歳以上の男女四千人を対象に、各余暇活動への年間のいてアンケート方式で昨年十二月実施。その結果、有効回収数は三千二百七十一（回収率八一・八％）となったが、自治省編「人口動態表」に基づき調査サンプルを修正し、集計上の有効回収数を三千四百十三としている。これに同月現在の総務庁統計局推計による十五歳以上の人口一億六百九十二万人（うち男性五千百九十三万人、女性五千四百九十九万人）を掛け合わせて推計、分析したもの。またこれとは別に、余暇関連産業の事業所を対象にアンケート調査を行ない、経営動向などもまとめている。

九七年の余暇市場全体の規模は八十二兆六千四百九十億円で、前年比二・八％減となり、過去二十年間で初めてマイナス成長となった前年に続き縮小した。

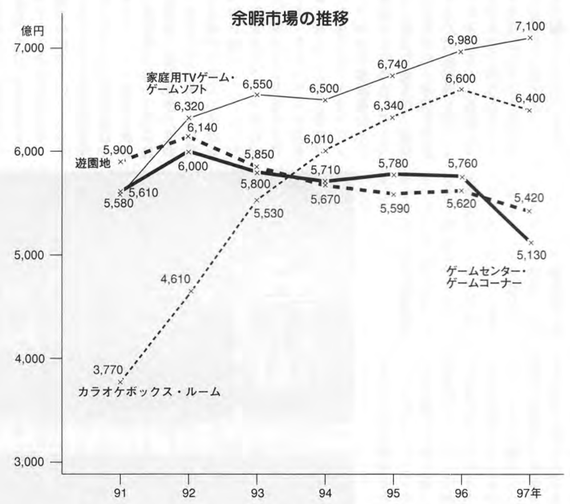
九七年の国民総支出（名目）は五百十三兆七千三百九十億円で前年比一・七％増、民間最終消費支出（名目）は三百七兆五千二百三十四億円で同一・八％増と、いずれも堅調な伸びを示しているものの、余暇市場は落ち込んでいる。

この落ち込みについて同白書では、「規模が極めて大きいパチンコ市場（余暇市場の二六％を占める）の売上げダウンによるところは大きいが、全体的に見ても売上げが減少した分野が多い。パチンコを除く余暇市場は九四年を底に九六年（二・八％増）まで回復基調にあったが、九七年は〇・二％増にとどまり、パチンコと同様に不況の波にとおり。

参加人口は横ばいで推移

ゲーム場の九七年の市場規模は五千百三十億円と、前年の五千六百六十億円に比べ一〇・九％も減少した。

これまでの推移を見ると、新風営法施行の八五年から三年間下降線をたどり、八八年から回復に転じ五年間上昇を続けたが、九二年をピークに減少傾向が続いている。九五年にやや回復したものの翌年は再び微減となり、九七年は大幅な落ち込み



と（**下のグラフ参照**）、九四年まで順調に増え続けてきたのが九五年に前年比二・〇％減と初めてマイナスになったが、九六年はシールプリント機で新しい客層が大幅に増え五・四％増と過去最多になった。この増えた客層の大半が九七年も離れずに定着したものと見られている。

これに伴い、余暇活動全体に占める参加人口の割合を示す参加率も二三・四％（前年二三・七％）と微減。また年間の参加回数は一人平均十二・四回（同十二・八回）、一回当たりの平均消費額は八百十円（同八百八十円）となっている。参加人口やゲーム場へ行く回数は微減あるいは横ばいとなっているが、消費額が前年比約八％減と大幅に低下した。

参加人口を男女別、年代別に見ると（**次ページの棒グラフ参照**）、男女の割合は男性五二％、女性四八％で、女性は九五年に急増しその後も増加傾向にある。同白書では「女性の参加率は八年間で約二倍と大幅に増えている。店舗の健全化を進め、女性ファンの獲得に成功した好例と言えるだろう」としている。

年代別では、男性は十代、女性は二十代が最も多く、男女とも十－二十代で六割以上を占める。前年に比べ男性は十代と四十代、女性は二十代のみがそれぞれ増加した。

なお地域別の参加率では、最も高いのが前年と同じ千葉県、次いで北海道、埼玉、兵庫、愛知、神奈川、岐阜、新潟の順となっている。

家庭用TVゲーム

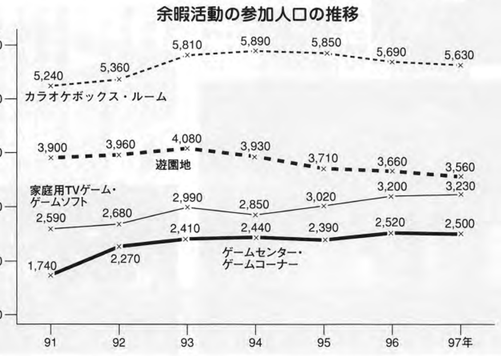
一方、家庭用TVゲーム・ゲームソフトの市場規模は過去最高の七千百億円となり、前年比一・七％増と三年連続して堅調に伸び続けている。過去十年間の推移を見ると、九四年（前年比〇・八％減）以外はすべて拡大してきている。

同白書では、「ハードは全般的にやや伸び悩んだが、『プレイステーション』は独り勝ちの様相となり、販売シェアは四割以上と他のゲーム機を大きく引き離している。ソフトは発売タイトル数が過去最多を記録し、売上げも堅調な伸びを示した。ただしゲームソフト会社の経営環境は厳しく、多額の開発費と大がかりなプロモーションを展開しないとヒットしない状況が生まれつつある。そのため限られた表現能力であっても、ゲーム本来の面白さを追求したいという風潮が開発側に出てきている」としている。

この分野の参加人口は前年比〇・九％増の三千二百三十万人で、これも過去最多となった。参加率は三〇・二％で、前年（三〇・一％）と変わらないが、同白書では「長期的上昇傾向を維持している」と見ている。

参加人口の男女別では男性五七％、女性四三％で、この比率は従来ほぼ比較的安定している。ただ過当競争で同一エリア内のパイの奪い合いになっており、企業間、施設間の格差が一段と大きくなっている」とし、「ゲーム機ではハイテク化が進んでいるが、『電車でGO！』のようなレトロな雰囲気のゲームも人気を呼び、中高年にまで利用者層が広がった」と説明している。

次にゲーム場の参加人口（年間一回以上行なった人）については、二千五百万人で前年比〇・八％減となった。市場規模は大幅に縮小したものの参加人口がわずかな減少にとどまったということは、いわゆる客単価が低くなったことを示している。



ゲーム場 遊園地も

余暇開発セン

とんど変わらない。年代別では、男女とも十代が最も多く前年より増えているが、二十代は男性が減少し女性が増加したのが目立つ。

また年間平均参加回数は四十一・四回でほぼ前年並み。一人当たりの年間平均消費額は一万七百円（前年一万一千三百円）と減少した。この消費額は三年連続で減少を続けているが、参加人口が着実に増えているために市場が拡大してきている。

同白書では、「男性の参加率は下降したが、女性は上昇しており、ゲームメーカーも女性向けソフトの販売に力を入れ始めるなど、女性がマーケットの大きな存在になりつつある」としている。

地域別参加率は岐阜、北海道、千葉がとくに高い比率を示している。

遊園地分野の市場

遊園地、テーマパークの市場は五千四百二十億円で、前年比三・六％のマイナス成長となった。

これまでの推移を見ると、九二年までの堅調な伸びが一転して九三年から三年連続で下降線をたどり、九六年にやや回復したものの九七年は再び減少となった。

同白書は、「東京ディズニーランドやハウステンボスは売上げを堅調に伸ばしたが、バブル期に乱立した第三セクターによるテーマパークの破綻が目立っており、地域間および施設間の明暗は大きく分かれている」と分析。また「九七年に新設された倉敷チボリ公園は自由度の高い空間づくりで老若男女を集めており、大阪のフェスティバルゲートは若者向けの都市型立体遊園地だが、やや苦戦しているようだ。九州ではスペースワールド、シーガイアなどのテーマパークが協議会を組織し、アジアの観光客に九州のパークを売り込み、各パーク間の周遊性を高めることにより、国内客の目減りを海外客が補てんしている。また関東の十二の遊園地が共通チケット〝日本コースターファンクラブ〟を発売するなど、この分野で協業化の動きが出てきている。一方、集客に苦戦するテーマパークでは、テーマとは異質な遊園施設を導入するところもあり、テーマ性と遊戯性、集客と収益のバランスをいかに取るかが難問となっている」と解説している。

参加人口は三千五百六十万人で、前年比二・七％減となった。参加率も三三・三％（前年三四・四％）と低下し、いずれも九三年をピークに四年連続で下降線をたどっている。

参加人口の男女別比率は男性四六％、女性五四％で前年と同じ。年代別では男女とも三十代が多い。前年に比べ男性は十－三十代、女性は二十－四十代が減少した。

年間の平均活動回数は激な低年齢化が進んでおり、一部カラオケボックスが非行の温床化し犯罪も発生するようになった。性が年々増え続け九五年からは半数が女性となっている。参加人口が九五年から下降線をたどっているのは、男性が減ったことによるものと見られる。

年代別の参加率を見ても、男性は各年代で低下しているが、女性は五十代以上が大幅に増えている。男性は二十代、女性は十代が圧倒的に多い。

年間平均活動回数については、十・六回と前年（十・一回）より増えているが、一回当たりの一人平均消費額は千六百八十円と前年比五・六％減少した。消費額も三年連続で低下している。

消費額は前年に続いて増加した。これは家庭用TVゲーム分野とまったく逆の傾向を示している。

カラオケボックス

カラオケボックス・ルームの市場は六千四百億円で、前年比三・〇％減少した。前年まで堅調に伸び続けてきたが、初めてマイナス成長となった。

同白書では、「店舗数は成長の限界に達しており、約一万二千店、十六万室で横ばい傾向にある。ドライブとなっており、カラオケ熱は少しずつ下がっており、とくに三十－四十代の利用人口は減少を続けている。逆に急激な低年齢化が進んでおり、一部カラオケボックス六割を占めていたが、女性が年々増え続け九五年からはほぼ半数が女性となっている。参加人口が九五年から下降線をたどっているのは、男性が減ったことによるものと見られる。

年代別の参加率を見ても、男性は各年代で低下しているが、女性は五十代以上が大幅に増えている。男性は二十代、女性は十代が圧倒的に多い。

年間平均活動回数については、十・六回と前年（十・一回）より増えているが、一回当たりの一人平均消費額は千六百八十円と前年比五・六％減少した。消費額も三年連続で低下している。

業界天気は「大雨」が続く

余暇産業の事業所へのアンケート調査は「業界天気図」としてまとめている。

これは余暇産業十六業種の事業所からの回答（計三千二百四十七ヵ所）を集計し、利用客数、売上げ、利益、収支の現状と予測、経営上の問題点などを分析したもの。とくに売上げなどの実績を天気記号で表し、わかりやすくしている。◎＝快晴で三〇－一〇〇％増、○＝晴れで一〇－二九％増、◑＝曇りで五％減－九％減、●＝大雨で三〇－一〇〇％減をそれぞれ示している。

九六年→九七年実績について、ゲーム場オペレーター（百七十五事業所）は、利用客数、売上げ、利益ともに●→●と厳しく、収支は◑→◑と雨もようで横ばいとし、九八年の収支も◑と予想している。

なお平均客単価は九六年が前年と同じ千二百円だったが、九七年は八・三％減の千百円となっており、利用客の偏り」を挙げている。

なお同白書では、若者を主な対象とする余暇種目でカラオケボックスやゲーム場、ボウリング場など市場規模が縮小した分野について、「携帯電話の費用増大が、顧客の主力である若者層のレジャー費用捻出の障害となり、客単価を下げている」ようだ」と分析している。

また経営上の問題点は、事業所の過半数が「同業施設との競争激化」と「時間帯や曜日などによる利用客の偏り」を挙げており、三割が「変わらない」と回答している。

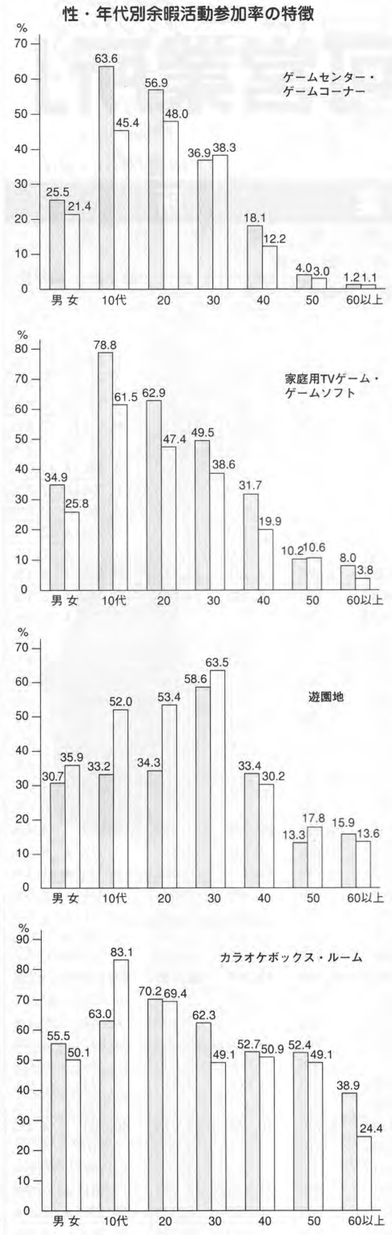
経営上の問題点は、六五％の事業所が「時間帯、曜日、季節による利用客の偏り」とし、続いて「人件費コストの増加」、「同業施設との競争激化」、「設備費などの増加」を挙げている。

同様にカラオケボックス（百四十八事業所）の実績は、ゲーム場と同じで売上げなどは●→◑と大雨が続き、収支は◑→◑となっている。九八年の収支も◑と厳しい予測をしている。

九七年の客単価は、前年比五・二％減の千八百円となった。事業所の五割が「減少」とし、三割が「変わらない」と回答している。

経営上の問題点は、事業所の過半数が「同業施設との競争激化」と「時間帯や曜日などによる利用客の偏り」を挙げており、三割が「料金改定の難しさ」としている。このほかの問題点を挙げた事業所は少ない。

同白書では、「とくにゲーム場分野は利用客数が落ち込んだ上に客単価も減少し、引き続き厳しい状況が続いており、さらに設備投資にコストがかかるにもかかわらず資金不足（借入難）を問題としている事業所が多い。またゲーム場とカラオケボックスは競争が激しくなっており、施設数の増加でマーケット自体が飽和状態にあり、若者の参加が冷え込んでいるのが大きい。遊園地は、旅行や行楽関係が低迷していることも業績が落ち込んだ要因のひとつに挙げられる」としている。



府県別／業態別「許可営業所」

（平成９年12月末現在）

許可営業所

管区	都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店 飲食店	併設店 その他	併設店 小計	計	前年計	前年比	業態別備付台数 専業店	併設店 飲食店	併設店 その他	併設店 小計	計	前年計	前年比
北海道	道本部	195	327	33	360	555	609	▲ 8.9%	11,997	1,448	1,172	2,620	14,617	13,434	8.8%
	函館方面	15	18	4	22	37	42	▲ 11.9%	815	60	57	117	932	1,218	▲ 23.5%
	旭川方面	30	101	7	108	138	154	▲ 10.4%	1,224	925	215	1,140	2,364	2,648	▲ 10.7%
	釧路方面	22	87		87	109	127	▲ 14.2%	1,556	420		420	1,976	1,965	0.6%
	北見方面	13	112	3	115	128	137	▲ 6.6%	583	659	24	683	1,266	1,353	▲ 6.4%
	小計	**275**	**645**	**47**	**692**	**967**	**1,069**	**▲ 9.5%**	**16,175**	**3,512**	**1,468**	**4,980**	**21,155**	**20,618**	**2.6%**
東北	青森県	70	441	54	495	565	657	▲ 14.0%	4,878	2,928	359	3,287	8,165	8,262	▲ 1.2%
	岩手県	60	151	43	194	254	270	▲ 5.9%	1,389	378	771	1,149	2,538	4,454	▲ 43.0%
	宮城県	126	61	41	102	228	233	▲ 2.1%	7,704	595	824	1,419	9,123	8,504	7.3%
	秋田県	65	33	59	92	157	156	0.6%	3,026	343	670	1,013	4,039	4,005	0.8%
	山形県	42	16	12	28	70	72	▲ 2.8%	2,405	55	98	153	2,558	2,929	▲ 12.7%
	福島県	102	31	55	86	188	208	▲ 9.6%	6,892	237	563	800	7,692	7,776	▲ 1.1%
	小計	**465**	**733**	**264**	**997**	**1,462**	**1,596**	**▲ 8.4%**	**26,294**	**4,536**	**3,285**	**7,821**	**34,115**	**35,930**	**▲ 5.1%**
警視庁		**1,431**	**498**	**107**	**605**	**2,036**	**2,202**	**▲ 7.5%**	**69,559**	**4,464**	**926**	**5,390**	**74,949**	**77,348**	**▲ 3.1%**
関東	茨城県	105	43	101	144	249	320	▲ 22.2%	4,220	343	1,299	1,642	5,862	7,571	▲ 22.6%
	栃木県	119	82	169	251	370	387	▲ 4.4%	7,181	478	2,555	3,033	10,214	10,377	▲ 1.6%
	群馬県	95	29	106	135	230	224	2.7%	6,176	269	3,227	3,496	9,672	8,309	16.4%
	埼玉県	376	65	111	176	552	551	0.2%	23,119	712	1,765	2,477	25,596	24,913	2.7%
	千葉県	308	73	187	260	568	576	▲ 1.4%	18,241	866	2,891	3,757	21,998	21,797	0.9%
	神奈川県	533	242	137	379	912	932	▲ 2.1%	29,358	2,434	1,807	4,241	33,599	28,142	19.4%
	新潟県	108	32	30	62	170	190	▲ 10.5%	8,311	1,044	1,164	2,208	10,519	10,784	▲ 2.5%
	山梨県	52	120	3	123	175	168	4.2%	2,258	744	37	781	3,039	3,015	0.8%
	長野県	118	79	45	124	242	235	3.0%	6,038	785	1,272	2,057	8,095	8,453	▲ 4.2%
	静岡県	212	44	55	99	311	310	0.3%	11,549	471	866	1,337	12,886	12,162	6.0%
	小計	**2,026**	**809**	**944**	**1,753**	**3,779**	**3,893**	**▲ 2.9%**	**116,451**	**8,146**	**16,883**	**25,029**	**141,480**	**135,523**	**4.4%**
中部	富山県	46	42	17	59	105	134	▲ 21.6%	2,681	536	1,210	1,746	4,427	4,912	▲ 9.9%
	石川県	65	87	24	111	176	185	▲ 4.9%	5,052	975	799	1,774	6,826	6,923	▲ 1.4%
	福井県	26	264	7	271	297	314	▲ 5.4%	1,688	988	358	1,346	3,034	2,974	2.0%
	岐阜県	114	81	24	105	219	239	▲ 8.4%	5,860	501	884	1,385	7,245	7,751	▲ 6.5%
	愛知県	563	216	134	350	913	927	▲ 1.5%	25,802	1,796	3,488	5,284	31,086	32,050	▲ 3.0%
	三重県	128	198	78	276	404	422	▲ 4.3%	5,825	966	2,716	3,682	9,507	9,557	▲ 0.5%
	小計	**942**	**888**	**284**	**1,172**	**2,114**	**2,221**	**▲ 4.8%**	**46,908**	**5,762**	**9,455**	**15,217**	**62,125**	**64,167**	**▲ 3.2%**
近畿	滋賀県	41	29	10	39	80	84	▲ 4.8%	1,026	117	276	393	1,419	1,072	32.4%
	京都府	153	43	10	53	206	226	▲ 8.8%	8,870	170	363	533	9,403	8,544	10.1%
	大阪府	542	412	80	492	1,034	1,121	▲ 7.8%	32,438	2,294	932	3,226	35,664	34,547	3.2%
	兵庫県	225	266	35	301	526	585	▲ 10.1%	12,596	2,052	1,588	3,640	16,236	16,236	0.0%
	奈良県	44	86	27	113	157	165	▲ 4.8%	2,108	502	503	1,005	3,113	2,473	25.9%
	和歌山県	63	169	36	205	268	278	▲ 3.6%	2,410	1,003	468	1,471	3,881	3,908	▲ 0.7%
	小計	**1,068**	**1,005**	**198**	**1,203**	**2,271**	**2,459**	**▲ 7.6%**	**59,448**	**6,138**	**4,130**	**10,268**	**69,716**	**66,780**	**4.4%**
中国	鳥取県	33	58	3	61	94	101	▲ 6.9%	1,889	299	119	418	2,307	2,210	4.4%
	島根県	33	24	9	33	66	69	▲ 4.3%	1,678	161	122	283	1,961	1,782	10.0%
	岡山県	100	83	22	105	205	235	▲ 12.8%	5,195	821	739	1,560	6,755	7,161	▲ 5.7%
	広島県	174	88	35	123	297	313	▲ 5.1%	7,807	616	969	1,585	9,392	9,455	▲ 0.7%
	山口県	73	97	26	123	196	192	2.1%	4,017	601	928	1,529	5,546	5,362	3.4%
	小計	**413**	**350**	**95**	**445**	**858**	**910**	**▲ 5.7%**	**20,586**	**2,498**	**2,877**	**5,375**	**25,961**	**25,970**	**0.0%**
四国	徳島県	45	34	10	44	89	104	▲ 14.4%	1,787	290	302	592	2,379	2,806	▲ 15.2%
	香川県	64	66		66	130	157	▲ 17.2%	3,641	563		563	4,204	4,455	▲ 5.6%
	愛媛県	51	38	35	73	124	165	▲ 24.8%	3,344	256	849	1,105	4,449	4,469	▲ 0.4%
	高知県	63	50		50	113	119	▲ 5.0%	2,778	246		246	3,024	2,830	6.9%
	小計	**223**	**188**	**45**	**233**	**456**	**545**	**▲ 16.3%**	**11,550**	**1,355**	**1,151**	**2,506**	**14,056**	**14,560**	**▲ 3.5%**
九州	福岡県	311	119	112	231	542	549	▲ 1.3%	17,359	697	1,976	2,673	20,032	19,666	1.9%
	佐賀県	35	20	31	51	86	88	▲ 2.3%	1,413	456	1,136	1,592	3,005	2,750	9.3%
	長崎県	74	22	28	50	124	134	▲ 7.5%	3,667	69	373	442	4,109	4,034	1.9%
	熊本県	88	67	36	103	191	243	▲ 21.4%	4,899	287	847	1,134	6,033	5,743	5.0%
	大分県	59	192	26	218	277	387	▲ 28.4%	2,455	960	410	1,370	3,825	4,421	▲ 13.5%
	宮崎県	63	127	9	136	199	213	▲ 6.6%	3,646	756	151	907	4,553	4,193	8.6%
	鹿児島県	55	336	31	367	422	545	▲ 22.6%	2,497	2,154	587	2,741	5,238	5,986	▲ 12.5%
	沖縄県	201	716	89	805	1,006	1,071	▲ 6.1%	4,465	5,359	904	6,263	10,728	10,935	▲ 1.9%
	小計	**886**	**1,599**	**362**	**1,961**	**2,847**	**3,230**	**▲ 11.9%**	**40,401**	**10,738**	**6,384**	**17,122**	**57,523**	**57,728**	**▲ 0.4%**
合計		**7,729**	**6,715**	**2,346**	**9,061**	**16,790**	**18,125**	**▲ 7.4%**	**407,372**	**47,149**	**46,559**	**93,708**	**501,080**	**498,624**	**0.5%**
構成比		**46.0%**	**40.0%**	**14.0%**	**54.0%**	**100.0%**			**81.3%**	**9.4%**	**9.3%**	**18.7%**	**100.0%**		

「その他の営業所」多い北海道

（平成９年12月末現在）

その他の営業所

管区	都道府県	業態別営業所数 専業店	併設店 飲食店	併設店 その他	併設店 小計	計	前年計	前年比	業態別備付台数 専業店	併設店 飲食店	併設店 その他	併設店 小計	計	前年計	前年比
北海道	道本部		527	328	855	855	869	▲ 1.6%		728	2,367	3,095	3,095	3,207	▲ 3.5%
	函館方面		49	74	123	123	128	▲ 3.9%		81	900	981	981	1,000	▲ 1.9%
	旭川方面		43	69	112	112	110	1.8%		66	1,568	1,634	1,634	1,450	12.7%
	釧路方面		24	88	112	112	121	▲ 7.4%		61	1,087	1,148	1,148	1,224	▲ 6.2%
	北見方面	1	64	34	98	99	99	0.0%	18	132	441	573	591	618	▲ 4.4%
	小計	**1**	**707**	**593**	**1,300**	**1,301**	**1,327**	**▲ 2.0%**	**18**	**1,068**	**6,363**	**7,431**	**7,449**	**7,499**	**▲ 0.7%**
東北	青森県	1	4	33	37	38	59	▲ 35.6%	37	10	599	609	646	474	36.3%
	岩手県	34	89	44	133	167	189	▲ 11.6%	1,760	199	493	692	2,452	1,390	76.4%
	宮城県	2	114	63	177	179	165	8.5%	73	179	678	857	930	849	9.5%
	秋田県		111	103	214	214	175	22.3%		503	822	1,325	1,325	1,332	▲ 0.5%
	山形県	9	8	100	108	117	84	39.3%	474	22	2,252	2,274	2,748	2,460	11.7%
	福島県	2	82	205	287	289	331	▲ 12.7%	58	204	2,093	2,297	2,355	2,604	▲ 9.6%
	小計	**48**	**408**	**548**	**956**	**1,004**	**1,003**	**0.1%**	**2,402**	**1,117**	**6,937**	**8,054**	**10,456**	**9,109**	**14.8%**
警視庁			**613**	**145**	**758**	**758**	**766**	**▲ 1.0%**		**1,164**	**3,148**	**4,312**	**4,312**	**4,331**	**▲ 0.4%**
関東	茨城県	4	47	56	103	107	109	▲ 1.8%	62	88	1,077	1,165	1,227	1,260	▲ 2.6%
	栃木県		56	101	157	157	152	3.3%		116	2,546	2,662	2,662	2,537	4.9%
	群馬県		37	118	155	155	177	▲ 12.4%		79	1,270	1,349	1,349	1,428	▲ 5.5%
	埼玉県	4	63	163	226	230	229	0.4%	73	136	1,762	1,898	1,971	1,973	▲ 0.1%
	千葉県		29	115	144	144	154	▲ 6.5%		104	2,048	2,152	2,152	2,357	▲ 8.7%
	神奈川県	1	29	38	67	68	62	9.7%	25	48	513	561	586	444	32.0%
	新潟県	4	93	156	249	253	288	▲ 12.2%	681	501	1,393	1,894	2,575	1,946	32.3%
	山梨県		49	162	211	211	217	▲ 2.8%		83	769	852	852	937	▲ 9.1%
	長野県		175	228	403	403	407	▲ 1.0%		356	1,293	1,649	1,649	1,514	8.9%
	静岡県	9	307	542	849	858	953	▲ 10.0%	266	654	4,927	5,581	5,847	5,619	4.1%
	小計	**22**	**885**	**1,679**	**2,564**	**2,586**	**2,748**	**▲ 5.9%**	**1,107**	**2,165**	**17,598**	**19,763**	**20,870**	**20,015**	**4.3%**
中部	富山県	1	101	65	166	167	206	▲ 18.9%	105	200	1,005	1,205	1,310	1,332	▲ 1.7%
	石川県		488	177	665	665	712	▲ 6.6%		796	1,381	2,177	2,177	2,250	▲ 3.2%
	福井県	12	156	94	250	262	313	▲ 16.3%	737	274	1,423	1,697	2,434	2,358	3.2%
	岐阜県	1	386	145	531	532	553	▲ 3.8%	90	858	1,623	2,481	2,571	2,630	▲ 2.2%
	愛知県		559	55	614	614	1,317	▲ 53.4%		905	168	1,073	1,073	2,174	▲ 50.6%
	三重県	5	225	85	310	315	311	1.3%	75	365	538	903	978	1,054	▲ 7.2%
	小計	**19**	**1,915**	**621**	**2,536**	**2,555**	**3,412**	**▲ 25.1%**	**1,007**	**3,398**	**6,138**	**9,536**	**10,543**	**11,798**	**▲ 10.6%**
近畿	滋賀県		51	46	97	97	96	1.0%		164	378	542	542	326	66.3%
	京都府	4	63	52	115	119	151	▲ 21.2%	153	134	887	1,021	1,174	1,249	▲ 6.0%
	大阪府	1	624	163	787	788	761	3.5%	18	1,208	2,159	3,367	3,385	3,009	12.5%
	兵庫県	1	220	159	379	380	432	▲ 12.0%	18	534	2,039	2,573	2,591	2,732	▲ 5.2%
	奈良県		8	21	29	29	25	16.0%		19	267	286	286	305	▲ 6.2%
	和歌山県		134	57	191	191	195	▲ 2.1%		278	1,110	1,388	1,388	1,398	▲ 0.7%
	小計	**6**	**1,100**	**498**	**1,598**	**1,604**	**1,660**	**▲ 3.4%**	**189**	**2,337**	**6,840**	**9,177**	**9,366**	**9,019**	**3.8%**
中国	鳥取県		134	74	208	208	206	1.0%		241	852	1,093	1,093	1,092	0.1%
	島根県		125	42	167	167	189	▲ 11.6%		238	535	773	773	648	19.3%
	岡山県	2	42	83	125	127	129	▲ 1.6%	33	92	1,717	1,809	1,842	1,659	11.0%
	広島県		186	81	267	267	284	▲ 6.0%		306	614	920	920	967	▲ 4.9%
	山口県	1	37	62	99	100	113	▲ 11.5%	32	84	1,235	1,319	1,351	1,083	24.7%
	小計	**3**	**524**	**342**	**866**	**869**	**921**	**▲ 5.6%**	**65**	**961**	**4,953**	**5,914**	**5,979**	**5,449**	**9.7%**
四国	徳島県		212	99	311	311	309	0.6%		164	912	1,076	1,076	1,226	▲ 12.2%
	香川県		127	68	195	195	201	▲ 3.0%		270	1,028	1,298	1,298	1,418	▲ 8.5%
	愛媛県		54	55	109	109	117	▲ 6.8%		159	526	685	685	722	▲ 5.1%
	高知県		134	49	183	183	191	▲ 4.2%		210	337	547	547	559	▲ 2.1%
	小計		**527**	**271**	**798**	**798**	**818**	**▲ 2.4%**		**803**	**2,803**	**3,606**	**3,606**	**3,925**	**▲ 8.1%**
九州	福岡県	2	135	71	206	208	209	▲ 0.5%	95	161	1,150	1,311	1,406	1,424	▲ 1.3%
	佐賀県		14	27	41	41	49	▲ 16.3%		30	415	445	445	503	▲ 11.5%
	長崎県	4	69	118	187	191	191	0.0%	59	104	692	796	855	852	0.4%
	熊本県	10	49	158	207	217	222	▲ 2.3%	63	120	1,699	1,819	1,882	1,739	8.2%
	大分県	1	38	39	77	78	132	▲ 40.9%	36	153	425	578	614	863	▲ 28.9%
	宮崎県		103	45	148	148	160	▲ 7.5%		208	500	708	708	716	▲ 1.1%
	鹿児島県		58	66	124	124	143	▲ 13.3%		177	913	1,090	1,090	1,000	9.0%
	沖縄県		6	28	34	34	31	9.7%		11	312	323	323	287	12.5%
	小計	**17**	**472**	**552**	**1,024**	**1,041**	**1,137**	**▲ 8.4%**	**253**	**964**	**6,106**	**7,070**	**7,323**	**7,384**	**▲ 0.8%**
合計		**116**	**7,151**	**5,249**	**12,400**	**12,516**	**13,792**	**▲ 9.3%**	**5,041**	**13,977**	**60,886**	**74,863**	**79,904**	**78,529**	**1.8%**
構成比		**0.9%**	**57.1%**	**41.9%**	**99.1%**	**100.0%**			**6.3%**	**17.5%**	**76.2%**	**93.7%**	**100.0%**		

HYPER NEOGEO64™ 新製品

OFFBEAT Racer!™

オフビートレーサー!

Get you wild.

バトルの展開を左右する、初心者向けからプロ級向けまで揃った、選べる4タイプ8車種。

対向車にも気をつけろ!!

野性を呼び覚ます オフロードレーシングゲーム アーケードに登場!

世界を舞台にオフロードを爆走する、それが「オフビートレーサー!」。ジャンプあり、ドリフトあり、おまけにショートカットポイントあり。
じっくりラインを読んでグリップ走行するか、リスク覚悟で勝負に出るか、自分に合った必勝パターンを作ってみよう!

OFFBEAT RACER

仕様　使用電源:AC100V(50/60Hz)消費電力:580W　外形寸法(mm):全幅1558×奥行1703×全高2088　総重量:464kg

HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。　※製品の外観、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。　©SNK 1998

The Future Is Now
SNK®
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　社	〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売部	〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
名古屋販売	〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.087(823)3371	FAX.087(823)0920
	1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.	TEL.(81)6-339-5577	FAX.(81)6-338-7175
広島販売	〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
東京販売部	〒102-0094 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
仙台販売	〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
特機事業部	〒102-0094 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

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ

NEO プライズシリーズ™

TOP BOMBER

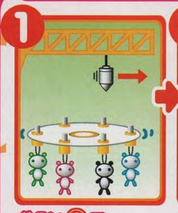
トップボンバー

回転するターンテーブルの上に並んだボタンを狙って、ハンマーを移動させて、落としてください。
ハンマーがみごと命中すれば、景品が払い出されます。
誰にでも楽しめるシンプルなシステムの本格的プライズマシンの登場です。

●シンプルでスリリングなゲームシステム
●縦型でスリムな筐体デザイン

瞬間勝負!シューティング感覚で遊べる新型プライズマシン登場!

遊び方



ボタン①で、ハンマーが移動します。

ボタン②で、ハンマーが落下します。
テーブル上のボタンにハンマーが命中すると、景品が払い出されます。

HIT!

失敗してもまだあきらめるな!!

ラッキーチャンス
ミスした人は、ラッキーカウンターを確かめよう!
7が出たらもう1回!
(7)になっていたら、あと1回プレイチャンスがあるぞ!!

製造・販売元(株)エス・エヌ・ケイ　開発元(株)インターシオ

速報!!

一度に2度楽しめる、新感覚プライズマシンの登場!

NEO mini くるりんバー

ゲーム攻略の楽しみと、狙った景品を獲得する楽しみがドッキング!

左右のおじゃまバーをかいくぐり、ゴールできれば、ルーレットチャンス!

ネオミニくるりんバー
サイズ:
全幅488×全高784×奥行き518
(台座無しの場合/単位は全てmmです。)
◎スタンドはオプションです。

いろいろつくれるネオコミュニケーションシリーズ

NEO コミュニケーションシリーズ™

第一弾!!「ボイスでホルダー」に、サンリオキャラクターが登場!

仕様
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:150W
●外形寸法(mm):
全幅906×奥行き1000×全高2098(設置時)
全幅906×奥行き1297×全高2098(ドアを開いた状態)
●総重量:180kg

©'76,'93,'96,'98 SANRIO CO.,LTD.　APPROVAL No.S802054

世界に一つのオリジナル・アイテムをつくろう!
レーザー加工自販機「ネオレーザー」

高性能オートフォーカスCCDカメラ搭載!
お気に入りの写真等を使ってオリジナルグッズを作ることも。
(他人の著作物に関しては、無断で複製することは禁じられております。)

広い客層に対応できる、マルチペンダー!
値段の異なる複数のアイテムを、一つの筐体で供給することができます。

1000円紙幣識別機搭載!
100円、500円硬貨だけでなく、1000円紙幣も使用できます。

ネオレーザー NEO LASER SYSTEM™

(仕様)
使用電源:AC100V±10V　消費電力:300W　寸法:(全幅)920mm×(奥行)1375mm×(高さ)1985mm
重量:230kg　※写真はイメージ写真です。

フレーム情報　今月も魅力タップリの最新フレームをご紹介

ネオプリントスペシャル

オリックスブルーウェーブ Ver.3

©BW

AMURO・SPEED・MAX Ver.3

ネオプリントマルチ

ネオプリ まんが日本昔ばなしVer.2

マルチカセット44フレーム　©愛企画センター

ネオプリ かえるフレーム

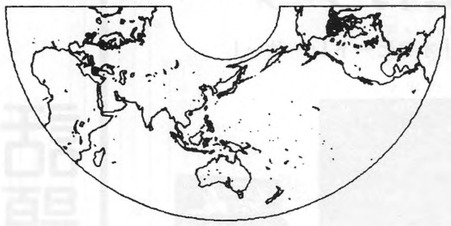
リミテッドカセット20フレーム　© SNK 1998

ネオプリ まんがフレーム

マルチカセット44フレーム　© SNK 1998

※製品の外観、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。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



「アニマルキングダム」開園し
テーマパーク運営好調
ウォルトディズニー社第2・四半期決算

米国フロリダ州オーランドにあるウォルトディズニー・ワールド内に、第四のテーマパーク「アニマルキングダム」が四月二十一日、報道陣らに公開され、二十二日に正式オープンした（内容については本紙第562号など参照）。これにウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク）のマイケル・アイズナー会長兼CEO、ロイ・ディズニー副会長ら首脳陣、アル・ルイス・セセール米国鷲保護基金会長ら自然保護関係者が出席、大がかりなオープニングとなった（写真参照）。

四月二十二日はまた、ウォルトディズニー社の第二・四半期（九八年三月末までの三ヵ月間）が発表された。それによると第二・四半期の売上高は前年同期比〇・五％増の五十二億四千二百万ドル、経常利益は二・五％増の八億四千九百万ドル、純利益は二・五％増の三億八千四百万ドルと好調だった。

部門別売上高は、アニメーション映画などクリエイティブ・コンテンツが三・一％減の二十四億九百万ドル、ペイTVなど放送が三・九％増の十五億八千九百万ドル、テーマパークス&リゾートが三・四％増の十二億四千四百万ドル。放送部門でスカンジナビアン放送システム（SBS）に関する資産を売却して二千四百万ドルの利益を得たのも幸いした。テーマパークス&リゾート部門での経常利益は一五％増と極めて好調になっている。二十五億四百万ドルとなっている。

中間決算では売上高が前年同期比三・四％増の百十五億八千百万ドル、経常利益が六・三％増の二十三億四千百万ドル、純利益が一九％増の十一億三千九百万ドル。部門別売上高はクリエイティブ・コンテンツが〇・五％減の五十四億二千四百万ドル、放送が七・四％増の三十六億五千三百万ドル、テーマパークス&リゾートが六・四％増の二十五億四百万ドルとなっている。

テーマパークス&リゾート部門が好調だったことに関して、アイズナー会長は「この原動力がアニマルキングダムやディズニークルーズラインの営業開始に至るコストを吸収している点に注目すべきだ」と語っている。

なお決算はすべて連結ベース。米国では株式公開企業は四半期（三ヵ月）ごとの決算を決算期終了後約一ヵ月で発表している。

「アニマルキングダム」で上はアイズナー会長（左）、ディズニー氏ら

「タッチマスター」を
アップライトに
ミッドウェー社「4000」で

米国ミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長兼CEO）はこのほどアップライト型の「タッチマスター」を出荷すると発表した。タッチスクリーンで数種類のゲームを内蔵する「タッチマスター」はもともと卓上型（カウンタートップ）で人気を集めてきた。

アップライト式には二十九種のミニゲームを選択することができるソフトウェア「タッチマスター4000」が付属する。

プレイヤーはまず、カード・アクション、ワード、スキル、エロチックなど六つのカテゴリーの中からひとつ選び、さらに選択する。古典的な「ブレイクアウト」（ブロック崩し）などもあり、酒場などに設置される。

Midway's "Touchmaster"

減収だが増益に
WMS社は分割で赤字に
ミッドウェー社第3・四半期

米国ミッドウェーゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は三月末までの第三・四半期の決算を四月二十三日に発表した。売上高は前年同期比五％減の九千四百三十四万ドル、経常利常利益は七％増の千四十万ドル、純利益は九％増の七百万ドルだった。

九ヵ月間では売上高が一％増の二億九千三百万ドル、経常利益が一四％増の五千万ドル、純利益が一八％増の三千二百万ドルと好調。

第三・四半期の売上高のうち家庭用TVゲームソフトは五千二百九十一万ドル（うちN64用が三千百五十六万ドル、PS用が千八百五十六万ドル、SS用はない）、アタリゲームズ社を含む業務用TVゲーム機は四千百四十三万ドル（うち完成品は二千六百四十万ドル、キットは千四百六十五万ドル）だった。業務用の期待作「ハイパードライブ」は第四・四半期に出荷される。

一方ミッドウェー社をスピンオフ（分割）したWMSインダストリーズ社（本社シカゴ、ルー・ニカストロ社長）も同日第三・四半期決算を発表した。スピンオフに伴う損失は三千九百九十万ドルとなっている。

第三・四半期の売上高は前年同期比一〇％増の二千五十一万ドル、経常損失は四千三百三十五万ドル、純損失は三千八百八十二万ドルだった。売上高の内わけはピンボール／ノベリティが五二％減の四百八十三万ドル、ゲーミング機が八五％増の千五百六十七万ドル。

フリッパー開発メーカーとして五十年の歴史を持つ同社は、近年のフリッパー市場の不振にもかかわらず、開発力を結集した新作「ピンボール2000」を開発中で今年中には出荷する。

ゲーミング機部門では前年がVLT機（TVポーカーなど）とリールタイプのスロットマシンで占められていたが、第三・四半期ではもっぱらTVゲーミング機と、新タイプのスロットマシンで伸ばした。同社はリール式スロットマシンに関し、IGT社に訴訟で敗れ、控訴しているものの影響が出ている。

ベトソングループが
コインソフト社設立
PCゲームの業務用化図る

米国の業務用AMディストリビューター最大手として知られるH・ベティ・インダストリーズ社（HBI、ニュージャージー州カールスタット、ピーター・ベティ会長）は「ベトソン」グループとしても有名だが、PCゲームソフトメーカーのインタラクティブ・ライノロット社（カリフォルニア州サンタモニカ、アミール・ルービン社長）と提携、PCゲームを業務用として開発するコインソフト社を設立した。

これはASI98に伴って明らかになったもので、コインソフト社開発の最初の業務用ゲームは「T-REX」という恐竜の登場するファンタジーゲームとされている。

ワールドフェア社会長
ワットモア氏死去

英国の業界紙「コインスロット」や「ユーロスロット」の発行所、ワールズフェア社のスティーブン・ワットモア会長が四月四日、食道がんで死去した。四十二歳だった。同社のマーク・ワットモア元会長の息子で、七八年に入社。九一年に会長となった。

営業を担当してきたワットモア氏は、ロシアのEELEXやブラジルのSALEXなど共催で発足させるなど業界に功績を残した。ワールズフェア社では九四年五月、それまで編集・発行を支えてきたデビッド・スタック社長らが退職、インターゲームズ社を設立し業界誌「インターゲームズ」として独立した。

International Trade Show

E3 (Atlanta, U.S.A)	May. 28-30
Expo Diversions'98 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 18-20
TiLE'98 (Strasbourg, France)	Jun.30-Jul.2
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TAMA-GTI Expo'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA Expo'98 (Nashville, U.S.A.)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
World Gaming Congress & Expo (Las Vegas, U.S.A)	Sep. 23-25
Amusement Park China'98 (Shanghai, China)	Sep. 23-25
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Preview'99 (London, UK)	Oct. 7-8
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orland, U.S.A)	Oct. 15-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfult, Germany)	Nov. 18-21

SALEX '98

Mart Centre, São Paulo, Brazil, July 23rd - 25th 1998

Here is your invitation
to exhibit at the number one
South American
Amusement Leisure Exhibition.

The show for the entire coin-operated,
amusement, leisure, parks, gaming
and casino industries throughout
South America. DON'T MISS OUT!

'NOW IN ITS 6TH SUCCESSFUL YEAR'
'MORE EXHIBITORS, MORE VISITORS, MORE OPPORTUNITIES'

FAX BACK　FAX TO: +44 (0) 161 665 1260 TEL: +44 (0) 161 624 3687

FOR FURTHER INFORMATION REGARDING:　EXHIBITING ☐　VISITING ☐

Name :
Title :
Company Name :
Address :
Country:　Post/Zip code:
Tel:　Fax:
E-mail:

Company Details :
Manufacturer : ☐　Parks/Rides : ☐
Distributor : ☐　Amusements : ☐
Operator : ☐　Casino : ☐
Other :
Signature :
Date :

ALTERNATIVELY POST THIS FORM TO:
WORLD'S FAIR EXHIBITIONS, P.O. BOX 57, 2 DALTRY STREET, OLDHAM OL1 4BB, LANCS, ENGLAND.
E-MAIL: salex@worldsfair.co.uk

話題のマシン

「ハイパーネオジオ64」のCGドライブ

往復走行ラリー

SNKの「オフビートレーサー」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、「ハイパーネオジオ64」第三弾となるCGドライブゲーム機「オフビートレーサー」が、五月十三日発売となった。

これはオフロードラリーを繰り広げるもので、基本コンセプトは「ラウンドトリップRV」を継承し往復路を採用。操作部分も同じだが、キャビネットは電飾パネルが付き配色も一新。

モードは四人まで通信プレイが可能な①「対戦」、一人用で規定周回数を走る②「トライアル」と、初級（香港）から中級（南米）、上級（イタリア）へと順に挑戦する③「チャンピオンシップ」の三種類があり、①と②はさらに三つのコースから選択。車種はビッグホイールから小型乗用車まで八種類あり、車種により難易度（四段階）が異なる。ボディーカラーやAT、MTも選択できる。画面視点（二種）や音楽（三種）も切り替え可能。

ゲームはタイマー制で、規定周回数や最終レベルまで走行した場合もゲーム終了となる。ジャンプ台やショートカット、デコボコの悪路などがある上、ぶつかり合う場面も多く、コースのシチュエーションも凝っている。

OP価格百五十八万円。

「ラウンドトリップRV」の改造用キットOP価格三十四万八千円。

オフビートレーサー

「モデル2」を使い続編

豪華客船が舞台

セガ社「ダイナマイト刑事2」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「モデル2」によるCGアクションゲーム「ダイナマイト刑事2」が五月下旬発売となる。

これは前作（ST-V）の続編で、グラフィックや演出面をグレードアップし、新しいキャラやシステムなどが追加された。

舞台は、武装テロリストにシージャックされた豪華客船内で、テロリストと戦い人質を救出する。

八方向レバーと三つのボタン（パンチ、キック、ジャンプ）で連続技や組み技など多彩な技を使う。

キャラは前作の刑事に新しく二人（男女）を追加し、各キャラに異なる技も設定。また船内を巡るコースを異なる三つのミッションから選択。攻撃面では画面上の敵や背景を破壊する大型ミサイルを追加。さらに画面内の冷蔵庫や掃除機、TV、ゲーム機、冷凍マグロ、寿司なども武器あるいは体力回復アイテムとして使用できる。戦闘能力が三十秒間高くなるパワーアップアイテムも追加された。

ROMキット販売で標準価格二十三万五千円。

ダイナマイト刑事 2

サクセス製、タイトーから

戦車で360度攻撃

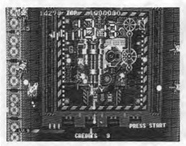
「ガーディアンフォース」

㈱サクセス（本社東京、吉成隆社社長）製TVシューティングゲーム「ガーディアンフォース」（ST-V）が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から五月十九日発売となる。

これは戦車を操作し敵軍を撃破していくゲームで、画面はいろいろな方向へ強制的にスクロールしていく。八方向レバーと三つのボタンを操作。

敵は地上および空中のあらゆる方向から襲ってくるので、砲塔を三百六十度回転（二つのボタンで左右へ旋回）させてメインショットで攻撃するとともに、車体からサブショットも発射。アイテムにより、さく裂弾やロケットランチャーなど五種類のショット（十段階にパワーアップ）と強力なスペシャルウェポン（ストック可能）、二種類のミサイルなどが使える。

八ステージ構成で敵基地や荒野、水中など多彩。二人同時プレイ、途中参加も可能。カートリッジOP価格十二万円。



ガーディアンフォース

「怒首領蜂」シリーズ続編

多彩なショット

日本システムから「エスプレイド」

㈱アトラス／㈱ケイブ社長）から四月下旬発売となった。

これは「怒首領蜂」の開発スタッフによる同シリーズ続編となるもの。縦画面、縦スクロールで八方向レバーと三つのボタンを操作する。

戦闘キャラを三人から選択。キャラにより攻撃能力が異なり、ボタンAでのメインショットは直線、三-五方向ワイド、二-五連装があり、Bでのパワーショットはレバー方向に三十度まで、あるいは真横まで傾くものがある。各ショットは五種類四段階に変化。

またCを押すとバリアを張り、離すと押していた時間に比例して強力エネルギーを放射。パワーアップアイテムもある。ライフ制。基板販売でOP価格十六万八千円。

エスプレイド

ココが新しくなりました

ANWA'S PARTS

OBSFタイプ 押ボタン

改良1

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。

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

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.173617

コンパクトクレーンゲーム機 NEO MiNi ネオミニ

大量に買います!!

㈱ベスト
大阪市淀川区宮原一－三－一〇－四〇七
TEL06(393)8522
FAX06(393)5915
（新大阪駅下車すぐ）

㈱エス・エヌ・ケイ製
●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

話題のマシン

コナミ〝パワプロ〟シリーズ

本塁打の競争も

「実況パワフルプロ野球EX」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGプロ野球ゲーム「実況パワフルプロ野球EX」が、四月二十七日発売となった。

これは同社野球ゲーム〝パワプロ〟シリーズの新作。家庭用では「ニンテンドウ64」「プレイステーション（PS）」「セガサターン」でそれぞれシリーズ化されているが、業務用では「実況パワフルプロ野球96」（九六年六月）に続くもの。レバーとボタンの組合わせにより、投球の高低および球種が選択できるなど、基本的なゲーム内容やデフォルメされた選手キャラなどは従来と同じ。

選手データはPS版「97開幕版」と同じで、PSでの選手パスワードを業務用でも使えるモードがある。試合前に選手オーダーを変更でき、業務用だけの〝ホームラン競争〟モードもある。基板OP価格十七万八千円。

実況パワフルプロ野球EX

ナムコ㈱（本社東京、中村雅哉社長）から、CGバラエティーゲーム機「パニックパーク」が五月下旬発売となる。また定置型乗物機「ポップンドライブ」が、三月中旬発売となった。

「パニックパーク」は「システム23」によるもの。一本の大きなレバーを左右へスライドさせて画面上のキャラを動かすだけのシンプルな操作だが、二人用での同時プレイの場合、互いのレバーが中央でぶつかり合うようになっており、これで相手のキャラを押しやったり操作を妨害することもできるという新趣向の操作方法を採り入れたのが大きな特徴。なお相手に押された側のレバーに負荷がかかるようになっており、キャラを元の位置に戻すにはレバー操作が少し重くなり障害物にぶつかったりするため互いに駆け引きも必要。

ミニゲームは二十種類以上あり、うち自動的にランダムに選ばれた五種類を順にプレイしていく。ゲーム内容は、障害物を避けながらコースをどんどん走っていくもの、振り下ろされる巨大ハンマーに当たらないようタルの上を移動するもの、壊れかけた吊り橋を落ちないよう進んでいくもの、UFOからの発射弾に当たらないよう逃げ回るもの、フラフープや風船を使ったものなど多彩で、ゲームのテンポは速い。

五十インチプロジェクター式「DX」で価格百四十万円。「SD」は後日発売で価格未定。

「ポップンドライブ」は帽子をかぶった動物キャラのバスに乗るもので、サイズが大きめの定置型。内部にはTV画面と液晶画面がある。手前のハンドル、速度レバー、ボタン（クラクション、ジャンプ、エアコン）によりTV画面でドライブゲーム（海か山のコースを選択）を行なうが、これらの操作に対応して液晶画面でキャラの表情が変わるとともに、音声（ナビゲーション）で話しかけてくる。これを同社では、「双方向コミュニケーション形式のインタラクティヴ・キッズライド」と呼んでいる。三人乗りで価格百四十八万円。

ポップンドライブ（右は内部）

CGバラエティー「パニックパーク」

キャラ押し合う

ナムコから乗物「ポップンドライブ」も

パニックパーク

振動装置付き占い機

性格変える遊び

ヒューマン「人間改造装置RX」

ヒューマン㈱（本社東京、鈴木長四郎社長）から、性格診断機「人間改造装置RX」が三月上旬発売となった。

これは性格を診断した後、電気ショック（振動）により別の性格に改造してしまうという遊びの要素を加えたもの。

プレイヤーは席に座って備え付けの鎖を両肩からかけて、前が見えないようにするフードをかぶり、左右の手でそれぞれのグリップを握ってスタートする。名前のイニシャルと生年月日を入力後、音声による六つの質問にイエスかノーで答えていく。質問が終わると〝人間改造〟に移り、音と振動が繰り返される。終了後、改造前の性格診断と改造した結果をプリントアウト。プリント用紙はレジのレシートのような約一㍍の細長い紙で、裏にはヨガなどによる肉体改造法も表記。音声は外部にも流れ、観客が振動の強弱の操作もできる。

利用時間三分。OP価格七十九万八千円。

人間改造装置RX

ブーム再到来! ビリヤード始めませんか?

「ケイアンドユウはビリヤードもバーゲンプライス。」

プレジデント（台のみ） ¥280,000
付属品・一式 ¥50,000
運送・搬入・設置費 実費

プレジデント

○運営資料あります。お問いあわせください。

㈱ケイアンドユウ
電話 06-748-2512 FAX06-748-2507
〒577 大阪府東大阪市長田西3－23
フリーダイアル 0120-00-7295
担当:小澤 彰（おざわ あきら）

今、512K時代へ熱い期待に応えて…EP-ROM WRiTER

超低価格で発売!!

マルチP-ROMプログラマー
MODEL M512-L
¥148,000-

EP-ROM 2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(10個書込、MOS及び12.5V(A)タイプ対応)

■特長
●EP-ROM 2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(全メーカー品)に書込可能
EEP-ROM 64、128、256に書込可能
(切り替えは簡単なキースイッチ式)
●ベリファイ、ブランクチェック
プログラムオートスタート
●シリコンシグネチャ対応 ●見やすいLCD表示
●高信頼性の金メッキソケット
●同時に10個まで書込 ●データバスチェック
●アドレスバスチェック ●スタート、終了ブザー
●書込 %表示 (00～100%)
●電源内蔵 ●書き残り時間表示
●2764、27128、27256、27512は高速書込
●各EP-ROMの選択がワンタッチ
●RS232Cインターフェース標準装備
●M-OO編集用キーコントローラ
インターフェース標準装備
●CMOS、各社Aタイプ(12.5V)も全て対応

EEP-ROM 64、128、256対応
オプション＝8748・8749用サブ基板準備
●イレーサー N-1000(ROM消去器、10個使用) ¥18,000
●イレーサー N100B(ギャングタイプ)EP-ROM100個迄、基板440×440%はROM装填のまま消去可¥160,000
●デバッガー D27512(現場でデータ編集OK) ¥98,000

製造・発売元
日本メモリー株式会社
〒462 名古屋市北区辻本通1丁目10番地
☎(052)912-5727、914-1727 FAX(052)912-5626

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.315

矢飛圓方

古本屋〈11〉

一見無造作に生きている破滅型の人は勿論古本屋とは深い関係が生じることが多い。

では計画型の人が古本屋とはあまり関係がないのかというと実はそうでもなくて、意外に古本屋が本を仕入れるのは計画型の人からの方が多いのである。

破滅型は本の置場がどうなるかということについては二の次で、とにかくその時その時目に触れて欲しいとおもった本は買いいれてゆく。その結果、井上ひさしのように自分の本専用の図書館をつくって貰ったり、また同年齢の長部日出雄は、奥さんのお母さんが近所に居を構えたのをいいことにしてそこへせっせせっせと本を運びこんでいては典型的な破滅型である。だから壁に嵌った時は、当初の予想以上の意外性に充ち溢れた驚くような素晴しい作品を発表してくれる。ただ残念なのはなかなか壁に嵌ってくれないことだけである。

井上ひさしは何歳になっても いくら年齢をとっても落ち着きにかける。いつまでたっても成熟しない青い果実のままである。そこがよさでもあるのだが。長部日出雄はというと自分で自分の有り余る才能をもてあましている。

もう一人同年齢の作家がいる、大江健三郎だ。この人は長部や井上とちがってまことに計画的に本に接してきた人で、接した本の数でいえば多分井上ひさしがもっとも多く、大江健三郎がもっとも少い。

しかし一応精読ということになれば井上は外れて長部と大江がいい勝負ということになり、それに読んだ本の数を掛けあわせれば長部から出てくる数字が桁はずれに大きくなってしまうのだが、長部は結局何でも出来る才能があるために何も出来ないという結果をよんでいるかのようだ。

話を計画型に戻して、大江健三郎のような計画型の人は、まず本を置く場所を固定してしまって井上ひさしは何歳になっても、その場所からはみ出るほどに蔵書数を増やさない。

本が増えると本棚の本と新入りの本とを比較検討して、どちらかを残しどちらかを不用と決定してしまう。その結果不用な本がある程度増えてゆくと古本屋に連絡して不用な本をとりに来て貰う。古本屋にとってはこういう計画型の人は半年か一年毎に定期的に本を売ってくれる仕入先ということになる。計画型はそうだが、破滅型の人はなかなか古本屋に本を売るという事態が生じない。破滅型の人にとっては少くとも自分が自分の目で選んで購入した限り、その本はその人の皮膚とか肉のようにその人の身体の一部と変らないような存在になってしまっているのだ。

井上ひさしや長部日出雄はそうはいっても破滅型の中でもリッチな人であるけれど、私の高校時代、新聞部で一年先輩の人が京大を卒業しても就職出来ず、大学に居残りの今は京大で教授をしているけれど、大学も薄給で見えないけど本の置き場は買えず、退官した後、几帳面な人であったから研究室から持ちかえった本を整理整頓して分類をしては段ボールの箱につめ、それを家の軒下に積み重ね、その上からビニールシートを覆っている。こういう人の仕事にはあるいは仕事こそ期待出来ると、その破れかぶれ寸前のところでよくいう面白い論文が発表されるか大きな期待を、遠く外れた外野席からだが内心は熱いおもいをよせながらじっと息をひそめるようにして待っている。

段ボール箱に周囲を固められた要塞のようで、私はその家を遠くからでも近くからでも眺めるのが好きだ。どうしてなのかそれを見ていると心が和んでくる。馬鹿をやっているのは自分だけでないというのがはっきりと形をとって表現されているのが、間違った安堵感を生んでいるのかもしれない。つよい連帯感を感じているのか。

問題はいつも住に還元されてゆく。人が住むのにさえ狭小なラビットハウスに置くことが出来る本の量は多寡が知れたものである。

そこで気がつけば、古本市場では買い手より売り手の数が圧倒的に多くなってしまってそこへもっとも大きなショックを与えたのが5%の消費税であったと、どの古本屋でも異口同音にいう。

Xさんは今でも半ば意地になって、傍目にはもはやとに意地を通りこしてしまっているとしかいえないのだけれども、Xさんは今でも半ば意地になって、傍目にはもはやとに意地を通りこしてしまっているとしかいえないのだけれども、毎日のように古本屋に本を運び続けている。

Xさんとのこの後の話によれば、日によっては古本屋に古本を買いに来ている客はいないのに、本を売りにきている客が数組がっちゃんこをしている場合もあるという。

買い入れを断わられた人たちが数組、大きな提げ袋に重そうな本を入れて古本屋街を何軒となく断わられてうろうろしている日もけっこうあります、とのことである。

特に夕暮れ時、古本屋街でそういう人たちが多いという人たちが多いい時には絶望的な侘しさを感じるのだ。

そうだ。雪がちらついて木枯しが吹きすさんでいたりしたら舞台装置としては最高です、両手に大きい荷物を持っているから鼻水をたらしたまま、それをどうにかしようにもそれは意に任せず。ね、そういうのってけっこうあるんじゃないですか。

開店時、午前中に圧倒的に多いのは本を買いにくるお客さんではなくて古新聞や古雑誌を買いに回っている業者である。自分が買い集めたものの中から、めぼしいものと見当をつけたものを古本屋に持ちこんでくるのである。古本屋の話によればこれはこれで馬鹿にならないという。年に数度のことでしかないが大本墨打が出る。特に古い雑誌、戦前から終戦直後の頃のものはほぼ間違いなく高価で売れる。その当時はありふれたものでも皆が捨ててしまったような本こそ、今ではなかなか入手出来ない稀覯本になっているとのこと。かえって高価な限定本などは、誰も捨てたりしないので金さえ出せばいつでも入手出来るという。

フェミニズムの時代になり、古本を売る場合にも男が本の包みを持って古本屋の前まできて、そこから女が古本屋のカウンターまで本を持ちこみ、売価の交渉は女がするというのが一般的なパターンになってきている。Xさんは男だから損をしているのではないかとおもいながらも男手ひとつで本を捌いているけれど、もう一ふんばりでどうやら本が片づくようだ。その後へまた本を買い続けるようなことをして、折角出来た風通しのよい大きな大きな隙き間、空間を埋めてしまわないように願うばかりである。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ぴよぴよビンゴ
ボールが入ればヒヨコが飛び出す
75・100φ対応カプセルベンダーで
PIYO PIYO BINGO

ニュー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!!
NEW HEXA PRESIDENT

ラッキークレーンDXⅡ
景品バリエーションに対応
バケットの強弱設定が可能
LUCKY CRANE DXⅡ

ラインズボール チアゴルフ
客層に合わせて選べる2種類のベンダー
(75φカプセル／キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能
LINES BALL CHEER GOLF

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

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

AM オリジナル・テレフォンカードメーカー
purica プリカ ORIGINAL TELEPHONE CARD MAKER
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
充実の54フレーム
1人用 2人以上用
◆だれでもわかりやすい、らくらく簡単操作だよ。
1 1人用フレームか2人用フレームか選んで!
2 好きなカードデザインを選んで!
3 ポーズを決めて撮影!
4 文字の種類を選んで!
5 パレットから選んで文字入力 ★まちがえたらおわてまとりけしボタン
6 文字やロゴ等をジョイスティックで採用してネ!
40秒後 オリジナルテレフォンカードのできあがり
オリジナルテレフォンカードが作れるよ!!
名前やメッセージはもちろん、誕生日、星座、電話番号なども入力できる充実ソフト!!
オリジナルデザインの制作承ります! 是非ご相談下さい。
※キャスター付で移動もラクラク!!
◆小スペース設置型コンパクト筐体。
◆鮮明なプリントで抜群のクオリティ。
◆オリジナルデザインでさらにテレカの商品価値が上がる。
◆魅力あふれる充実デザインでリピート力アップ。
●外寸／W:985mm×D:1,700mm×H:1,965mm (カーテンを含む寸法)
●消費電力／430W
※プリカは株式会社カプコンとメディア商事株式会社の共同販売商品です。 メディア商事株式会社 〒578 大阪府東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.(0729)64-0717 FAX.(0729)64-2059

NEW
おみやげに・記念に・プレゼントに…
TRAVEL&MEMORIES 想い出テレカ ~OMOIDE TELECA~
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
※キャスター付で移動もラクラク!!
人の集まる所、想い出テレカの出番です。
おみやげ・記念・プレゼントetc.にピッタリのテレフォンカードが、あなたの思い出と共に、その場で出来上がります。
●結婚式場にて ●お世話になったあの人と ●神社・仏閣にて ●観光地にて ●ホテル・旅館にて
●その他テーマパーク・遊園地・イベント会場・ゴルフ場など人の集まるところならどこでも人気の的です。
●地名・店名・日付・名前がボタン1つで簡単に入力できます。
●オリジナルの9フレームが効果100パーセントをお約束します。
★設置場所や目的によりあなたのニーズに合ったオリジナルフレームを当社にて制作致します。
●外寸／W:985mm×D:1,700mm×H:1,965mm (カーテンを含む寸法です) ●消費電力／430W

NEW シングルメダルシリーズ 第5弾!!
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
今、人気のフィッシングがメダルゲームで新・登場!!
ビッグヒットの記録に挑戦だ!!
◆ビッグヒットの記録が永遠に残る、ランキング機能搭載。
TODAY(当日)ランキング
TOTAL(過去)ランキング
◆一目でわかるゲーム性、シンプルな操作性、スキル要素も含めて「フィッシング」の醍醐味をコミカルに凝縮。(1ボタンプッシュタイプ・連打あり)
◆2匹同時、3匹同時にビッグヒットで最高60枚まで払出OK!興奮をさらに盛り上げる。
◆舞台に登場する魚は全部で8種類。個性的なキャラが勢揃い。
◆ランキング記録内容は、釣り上げた重量(メダルの払出枚数)、その日の日付・時刻。
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。
※キャスター付で移動もラクラク!!
●外寸／W:500mm×D:570mm×H:1,420mm ●消費電力／130W

次代が求めた新たなる付加価値の創造
impress インプレス
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
使う人のニーズに答えた新機能の数々。
大迫力の重低音!! アクティブサーボスピーカーシステム
サウンド用に専用のアンプを搭載したアクティブサーボシステムを採用。大迫力の重低音を再現。当社独自の立体音「Q Sound」にも完全対応!!
ハイレイト映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
導電膜「ラベンダーマスク」の採用により深みのある色彩再現と高い解像度表示を実現しました。
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」
2P側でも1P側と同感覚でプレイ出来るようキャラの位置を入れ換える「チャレンジャーフリップ」の設定がコネクタの差し替えのみでOK。
※但し、操作部の設定は別途必要。
楽々運搬、筐体が上下に分割可能!!
上下が完全に独立して分割されるので、今まで運搬が困難だった場所へも別々に搬入することができます。
電源を上部に集約・絶縁した安全設計採用。(特許出願中)
前面からの通常メンテナンスでは絶対触れない位置に電源を設置。コイン回収や基盤交換時に誤って感電する危険性がありません。
その他の特徴
●設置場所を選ばないコンパクト設計…坪効率の向上および集客力に多いに貢献します。
●強い耐久性、信頼のD.B.S.(Double Bone Structure)設計…フロントドア回りはD.B.S.設計です。
●イジーメンテナンス…従来の蛍光灯の約5倍の長寿命を誇る冷陰極管を採用しています。
●トータルコーディネイト…インストール専用スペースやA3サイズ挿入可能なパネルを標準で装備しています。
●外寸／W:730mm×D:920mm×H:1,460mm(高さはアイキャッチ含ます) ●消費電力／150W

AM AM事業本部にて取り扱っています。 OP レンタル事業部にて取り扱っています。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。 カプコンホームページ：http://www.capcom.co.jp/
●販売のご用命はAM事業本部／レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン
<AM事業本部>●本社／〒540-0037 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／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル事業部／〒540-0037 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)3340-0736
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

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

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

前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	リアルバウト餓狼伝説　2（SNKネオジオ）Real Bout Fatal Fury 2 (SNK)	7.58
2	1	バーチャストライカー　2（セガ社）Virtua Striker 2 (Sega)	7.57
❸	–	スターグラディエイター　2（カプコン）Star Gladiator 2 (Capcom)	6.82
4	4	鉄拳　3（ナムコ）Tekken 3 (Namco)	6.44
❺	8	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ）Metal Slug 2 (SNK)	5.94
❻	7	闘魂烈伝　3（ナムコ）NJ Prowrestling (Namco)	5.90
❼	9	対戦ホットギミック（彩京）Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.85
8	3	マーヴルVSカプコン（カプコン）Marvel vs Capcom (Capcom)	5.83
9	5	バスアングラー（コナミ）Bass Angler (Konami)	5.82
10	6	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ）Quiz My Angel 3* (Namco)	5.54
⓫	22	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)	5.36
⓬	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ）The King of Fighters '97 (SNK)	5.16
13	10	対戦タントアール・サシっす!!（セガ社）VS Tanto R (Sega)	5.11
14	14	スーパーリアル麻雀　P7（セタ／ビスコ）Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	5.10
15	12	ストライカーズ1945　Ⅱ（彩京）Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	5.00
⓰	25	ストリートファイター　Ⅲセカンドインパクト（カプコン）Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	4.94
17	17	パズルボブル　4（タイトーF3）Puzzle Bobble 4 (Taito)	4.87
18	18	バーチャストライカー（セガ社）Virtua Striker (Sega)	4.85
⓳	33	ギャルズパニック　S（カネコ）Gals Panic S (Kaneko)	4.71
20	15	リベログランデ（ナムコ）Libero Grande (Namco)	4.70
㉑	–	麻雀学園祭（メイクソフトウェア）Mahjong Campus Festival* (Make Software)	4.69
㉒	27	バトライダー（エイティング／ライジング）Batrider (Eighting/Raizing)	4.67
23	11	上海・万里の長城（サン電子／テクモ）Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.62
24	19	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ）Quiz My Angel 2* (Namco)	4.58
㉕	30	ギャロップレーサー　2（テクモ）Gallop Racer 2 (Tecmo)	4.55

*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	1	ビートマニア　2nd　Mix（コナミ）Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania] (Konami)	8.71
2	2	電脳戦機バーチャロン　OT（2P）（セガ社）Virtual On 2 (2P) (Sega)	7.45
3	3	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ）Downhill Bikers (Namco)	7.25
4	4	セガラリー　2（DX）（セガ社）Sega Rally 2 (DX) (Sega)	7.18
❺	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）The House of The Dead (Sega)	6.87
6	6	電車でGO！　2高速編（タイトー）Go By Train 2 (Taito)	6.80
7	5	ゲットバス（セガ社）Get Bass (Sega)	6.65
❽	10	レーシングジャム（2P／DX）（コナミ）Racing Jam (2P/DX) (Konami)	6.55
9	8	ハーレーダビッドソン（セガ社）Harley Davidson & L.A.Riders (Sega)	6.10
❿	11	トップスケーター（セガ社）Top Skater (Sega)	6.09
11	9	ファイナルハロン（ナムコ）Final Furlong (Namco)	6.06
⓬	15	電車でGO！（タイトー）Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	6.00
13	13	ロストワールド（SD／DX）（セガ社）The Lost World (SD/DX) (Sega)	5.80
14	12	ラピッドリバー（ナムコ）Rapid River (Namco)	5.71
⓯	–	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ）Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	5.55

■フリッパー (FLIPPERS)

❶	3	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー）Addams Family (Midway/Taito)	4.30
2	1	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー）Medieval Madness (Williams/Taito)	4.06
3	2	ピンボールマジック（カプコン）Pinball Magic (Capcom)	3.32
4	4	ツイスター（セガ・ピンボール）Twister (Sega Pinball)	3.11
5	5	ジュラシックパーク（データイースト）Jurassic Park (Data East)	3.08

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	プリプリキャンバス（コナミ）Puri Puri Canvas (Konami)	7.93
2	2	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.00
3	3	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社）Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.85
4	4	写してちょ！（タイトー）Diary Shots (Taito)	5.50
❺	–	カレンダー倶楽部（ホープ／セガ社）Calender Club (Hope/Sega)	5.36

ARIKA / CAPCOM

3D・HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION

それぞれの思いを胸に秘め、彼らは今日も路上に起つ。

進化を続ける、新たなる源流。

STREET FIGHTER EX2

ストリートファイターEX2

●新登場の2人「ハヤテ」「シャロン」。そして"ストⅡ"でお馴染み「ブランカ」「バルログ」「ダルシム」が遂に参入!!
●あらゆるコンビネーション技を可能にする、常識破りの新システム「エクセル」。バトルの可能性が無限に広がる。
●グラフィックを一新。闘いをさらに白熱したものに演出する、超美麗グラフィックでキャラ独自の技も冴えわたる。

QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,195,462 and 5,206,884 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc. QサウンドはQサウンドラブズ社の登録商標です。

© ARIKA CO., LTD. 1998, © CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.　画面は開発中のものです。

募集中　ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込方法●オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL.06-948-0556
対象:小学生●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで

シークレットファイルNEWS　基板購入先でお求め下さい。
大好評をいただいているシークレットファイル。ただいま(ストリートファイターEX2)を準備中です。

CAPCOM FAX通信
FAX: 06-947-4540
●好評稼働中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

"セルビュータ"からサウンドトラック続々登場!!
「スターグラディエイター2」オリジナル・サウンドトラック
98年5月21日発売予定!!<2,100円(税込)>

●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事業本部／レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

販売元：株式会社カプコン
<国内販売事業部>●本　社／〒540-0037 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／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル事業部／〒540-0037 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)3340-0736
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
開発元：株式会社 アリカ ●〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号(三富ビル新館5階) TEL.(03)3347-5721 FAX.(03)3347-5725

SEGA™
THE HEAT IS BACK!
DAYTONA USA 2™
BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA 2
デイトナUSA 2の魅力
派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガソンと火花を放つ程に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。ストックカーの迫力と興奮を実感させる最高のプレイ感で、レースファンはもちろん、ビギナーから前作のファンまで、あらゆるターゲットに対応。ロケーションの活性化と長期にわたる充実した高インカムが期待できます。
レースゲーム史上最高の16台まで通信プレイ可能!!
MODEL 3
デラックスキャビネット 1,330(W)×2,760(D)×2,320(H)mm 508kg AC100V 741W 50インチプロジェクションTV PAT.PEND.
ツインキャビネット 1,632(W)×1,700(D)×2,225(H)mm 520kg AC100V 740W 29インチモニター×2 PAT.PEND.
© SEGA 1995,1998
ダイナマイト刑事2
DEKA
MODEL2ボード CVTキット 5月末発売
次々に現れる敵と、多彩でユーモラスな武器。さらにスピーディーな展開でアクションゲームの面白さを最大限に発揮!
© SEGA 1995,1998
VIRTUA STRIKER 2 Version '98
バーチャストライカー2 バージョン'98
世界の代表・24ケ国が夢の舞台へ。
OFFICIAL GOODS
© SEGA 1994,1998
© 1996 JFA
RADIANT SILVERGUN
レイディアント シルバーガン
トレジャー初の業務用シューティングゲーム!
ST-V
SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM
TREASURE
© TREASURE 1998
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(AM関連機器販売部)
電話03(5737)7544(アミューズメント海外事業本部)
電話03(5737)7623(アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク事業部)
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)5843(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)9003(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)
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/

Arcade Slump Clear From White Paper

In the "Leisure White Paper 1998" published by the Leisure Development Center, it was reported that there is a recent trend for people to "enjoy leisure modestly at their own home". The domestic leisure market in 1997 was valued at ¥82,649,000 million, down 2.8% from 1996. With ¥85,379,000 million in 1995 as a peak, the leisure market dropped to ¥85,064,000 million in 1996, thus showing a downturn for two years in a row.

Bucking the trend, however, the number of visitors to cinemas rose to 30,020,000, a rise from 1996. This was due to the many hit movies during the year. Growth was also seen in gardening (36,900,000 persons) and home video playing (30,200,000 persons). In urban types of amusement, however, drops were recorded: bowling centers (37,900,000 persons), amusement parks (35,600,000 persons) and arcade games (25,000,000 persons).

In the "Leisure White Paper", since the scale of market and the number of participants, etc. in each field has been estimated every year, the general tendency can be seen. For example, the scale of the game arcade market and the number of visitors are estimated as follows.

	Market scale (in million)	Players (in thousand)
89	402,000	13,700
90	474,000	14,100
91	561,000	17,400
92	600,000	22,700
93	580,000	24,100
94	571,000	24,400
95	578,000	23,900
96	576,000	25,200
97	513,000	25,000

"The revenue from game centers in 1997 showed a large 10.9% drop from 1996. Although the revenue in 1996 was bolstered by the popularity of photo sticker machines, their popularity is dropping. In addition, the quality of home video games is improving. The year lacked any major coin-op video games hits and revenue is continuing to decrease," the white paper points out. The number of participants also began to decrease from the peak in 1996.

Data on amusement/theme parks is as shown below.

89	505,000	40,000
90	558,000	38,300
91	590,000	39,000
92	614,000	39,600
93	585,000	40,800
94	567,000	39,300
95	559,000	37,100
96	562,000	36,600
97	542,000	35,600

The white paper reports, "Apart from certain special instances, revenue is generally decreasing. At amusement parks in Tokyo and its vicinity and also in Kyushu, the decline is covered by the introduction of common tickets, joint marketing, etc. Generally however, the popularity of thrill rides continues for only a short time so there is great interest in new software which can prolong the life of such rides."

Capcom Revises Forecast Up

Capcom Co., Ltd., Osaka, revised its fiscal year results upward on April 20. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥47,000 million in revenue (¥43,000 million in the forecast of January 23), and ¥13,400 million in net loss (¥13,500 million in the previous forecast).

The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥58,000 million in revenue (¥51,000 million in the previous forecast), and ¥4,700 million in net loss (¥5,600 million in the previous forecast).

According to Capcom, the upward revision is due to the million-selling home video game software "Biohazard 2" which was shipped on January 9 and is enjoying more sales than expected at first. Resultantly, the deficit margin has dwindled a little. Domestic sales of "Biohazard 2" for the "Play Station" are going to exceed 2 million sets, and overseas sales 1 million.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/
© 1998 Amusement Press, Inc.

Olympus Optical Develops HMD "Eye-Trek"

An exceedingly light and compact head-mounted display (HMD) which can be used for virtual reality systems, video games and other video systems, has been developed. It is the "Eye-Trek" developed by Olympus Optical Co., Ltd. According to the company, it can be used like wearing sunglasses. So, it is explained as being a face mounted display (FMD). It is shipped at ¥65,000 on June 20 in Japan.

It has been required to make HMDs be used more easily and comfortably. For this purpose, Olympus has succeeded in adopting a "free-shaped prism" developed by markedly evolving the concave mirror optical system. As a result, it has become possible to realize a distortion-free image which is four times as bright as an image realized by the conventional technology.

The "Eye-Trek" is composed of a display unit (110 g) and control unit (80 g). In the display unit, two TFT liquid crystal panels with 180,000 polygons, a prism and an inner head phone are contained. When an NTSC system video signal is inputted, a screen play comparable to viewing a 62-inch screen from 2 m distance can be enjoyed.

Being a video signal input system, the "Eye-Trek" has a wide scope of application. For example, by purchasing 200 units of "Eye-Trek", Japan Air Line (JAL) will allow passengers to use them as part of first class services from the end of May. Needless to say, they can be used for home video games and also for coin-op videos, Olympus explains. The company intends to ship them at the pace of 5,000 units/month.

Face Co. Goes Bankrupt

Face Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on April 30. The debt is estimated at ¥2,500 million. Face is a gaming type games sales company established in 1979. In recent years it has been developing prize-payout arcade games.

Face's revenue for the fiscal year ended March 1997 was ¥4,115 million from the sales of coin-op games, karaoke and prizes, and also from the operation of 6 arcades and 3 karaoke rooms. While its sales and operation were shrinking, Face had a credit of ¥250 million with Sunwise, and asked its business parners, etc. for financial assistance.

"Magic City" Opens At Sega's Former ATP

The amusement theme park (ATP) "Niigata Joypolis" which was opened in December 1995 by Sega Enterprises Ltd., Tokyo, changed its name to "Magic City @ Niigata Joypolis" operated by Magic City Ltd., Tokyo, and opened on April 18. Magic City Ltd. is an arcade operator company established in November 1997 by ILS, Tokyo, a subsidiary of International Leisure System, Inc. (ILS), Toronto, Canada, and Jafco, Tokyo, an investment company, and the arcade in Niigata becomes the first location for Magic City Ltd. Sega is renting the location to Magic City.

As a result of renewal of the 5,000 m^2 space on the 1st and 2nd floors which took three months, 5 out of 11 existing attractions have been withdrawn and 3 attractions have been added. So, "Magic City @ Niigata Joypolis" has appeared with 8 attractions. For this renewal ¥300 ~ 400 million is claimed to have been invested.

The most significant feature is the use of the writable prepaid card system "Magicard", which was developed by Inter-Card System, U.S.A. It is a magnetic card. When it is inserted before playing a game, and the game is then started, a fee for one play is deducted. If money is put into the writing machine, additional writing on the card can be made. In Japan, this type of card system has been hardly permitted by police for reasons of Fuei Act. In Niigata, however, it is permitted.

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

にぎって あ・そ・ぶ・ だ・け♥

にぎってあそぼう、2人対決が熱い！
バラエティアクションゲーム

パニックパーク

タイムクライシス2

タイムクライシス2 DX

ダウンヒルバイカーズ

DX

SD

目方でドンピシャ

ハンマーチャンプ

ファミリーボウル

ビューティークラブ
バージョンアップキット
ニューモードVol.2

タコハリー
カトウ製作所製

発売中

招福開運

スタアオーディション
更にパワーアップ！
今話題の雑誌とタイアップ。

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

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水 3条1-8-2 TEL. 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 2-24-27 TEL. 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092(474)5605(代)

©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED