no.598
1999年 11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1999

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., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 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 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国AMOAエキスポ99（ラスベガス）は

併催効果で盛り上げ

「ファンエキスポ」とも、展示規模は小さいながら

AMOAエキスポ99のセガ・エンタープライゼスUSA社の小間で、完成品タイプのTVゲーム出品のようす

米国AMOAエキスポ99（九月二十三－二十五日、ネバダ州ラスベガス）では、これまで大きなブースを構えていた大手メーカーさえもが小さなブースに規模を縮小し、全般に一段とサイズが小さくなった。しかし、FEC（ファミリーエンタテイメントセンター）向けの展示会、ファンエキスポが同時に隣接会場で開かれ、一方で登録入場すればもう一方にもそのまま入場できるようにしたことから、入場者数はふくれ上がり、とくにAMOAエキスポの会場はここ数年なかった活況を呈した。

今回AMOAエキスポには約二百社が五百四十二小間に出展、ファンエキスポでは三百六社が六百四十小間に出展した。登録入場者数はAMOAエキスポが五千三百人、ファンエキスポが五千人だったとのことで、計一万人以上が両会場に入ったことになる。

ファンエキスポとの同時併催は今回が初めてで成功したので、来年も行なうことになった。これを受けて春の展示会、ASIは来年、自販機展のウェスタンNAMAと併行開催する見通しだ。

日系メーカーはこれまでどおり出展し、〝穴のあいた〟状態にならなかった。しかし米国メーカーのうち、アタリゲームズ社は出出展しているものの、販売がミッドウェーの、販売がミッドウェーストラの影を落とすものとなった。

新ゲームは日本のAMショー出品機に加え、セガ社「バーチャテニス」、ミッドウェー社「ブリッツ2000ゴールド」、ハナホ／カプコン「マレーズ」、セガ「マッドネス」、ピンボール社「ハーレーダビットソン」など結構あった。これらはさらに全米各地のディストリビューターが開く「オープンハウス」で紹介される（追って詳報の予定）。

写真上はナムコ・アメリカ社の、下はミッドウェー／アタリの小間

家庭用中古ゲームソフトの

頒布権認め販売を禁止

大阪地裁が、東京と正反対の判断示す

家庭用TVゲームソフトの中古販売に関する民事訴訟で、大阪地裁は十月七日、TVゲームソフトは著作権法上の「映画の著作物」であり、法律上「頒布権」が認められる以上、中古品の無断販売は禁止するとする判決を言い渡した。中古ソフト販売業者側は直ちに控訴すると発表。メーカー側は主張が認められたとする声明を発表した。

この訴訟は、カプコン、コナミ、スクウェア、ナムコ、SCE、セガ社の六社が、中古ソフト販売の㈱アクト（本社岡山、新谷雄二社長）とそのフランチャイジー、㈱ライズ（本社兵庫県伊丹市、上岡良和社長）を相手どって、映画の著作物の頒布権に基づき中古ソフトの販売禁止を求めて九八年七月八日に起こしたもの。アクトは中古ソフト店「わんぱくこぞう」を約三百店フランチャイズで展開しており、当初「わんぱくこぞう茨木店」経営の上岡良和氏を第三被告としていたが、これはライズに切り替えられた。スを相手どって九八年十月に起こした訴訟で、東京地裁が今年五月二十七日、TVゲームは映画の著作物でなく、頒布権もないので、中古ソフト販売を差し止める請求権はないとする判決を言い渡したことから、メーカー側は厳しい立場に立たされるに至った。エニックスは六月八日に控訴、東京高裁での控訴審が始まっているものの、メーカー側は大阪地裁で敗れるわけにいかないという局面にあった。

大阪地裁の小松一雄裁判長は、争点を三つに絞った上で、まず「映画の著作物」の要件として、映画に類似する視聴覚効果、物（CD-ROM）への固定、著作物性の三点を満たしており、映画の著作物であるとした。

第二に「頒布権」は配給のある劇場映画に限られるという主張に対し、そういう限定解釈は妥当でなく、ゲームソフトは頒布権のある映画の著作物だとした。第三に、適法な複製物としてのゲームソフトの頒布権は、いったん販売された（第一譲渡）後に消尽するとの主張に対して、今年の著作権法一部改正の趣旨からしても「消尽しない頒布権」と解釈するのが妥当だとした。

判決は、問題になったTVゲームソフトの中古品頒布を禁止し、保有する中古品の廃棄を命じた。

判決に関して、メーカー側はACCS、CESA、パソ協の共同声明を発表。権利者に許諾のないゲームソフトの中古販売が認められない、との主張が求められた、これを基本に販売店との良い協力関係を築きたい――とする考えを示した。

一方、ARTSは「東京地裁判決の明快な判断を覆すことのみを目的とした判決であり、当然控訴する」とし、中古業者への不当な取引き行為が横行することに警告を発する、としている。

大阪地裁判決で小松裁判長は、現行著作権法の解釈に重点を置いたとし、（一般消費者に販売される）「ゲームソフトについて著作権者が消尽しない頒布権を有することについては、立法論としては異論があり得ると思われる」と述べており、立法上の解決を示唆している。もちろん現行法の解釈にとどまる限り、家庭用だけでなく、業務用のTVゲームも、頒布権が付いて回ることになり、許諾なしに販売した場合は著作権（頒布権）侵害と判断されることから、混乱は免れないと見られる。

東京地裁と大阪地裁の判決が、まったく正反対の判断を下した以上、東京と大阪のそれぞれ高裁でどう解決するかが大いに注目されることになった。

ビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）の理事長と理事。

メーカー側六社は、㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）、㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（パソ協、竹原司長）と協調し、訴訟を進めてきた。

しかし上昇がエニックスは六月八日に控訴、東京高裁での控訴審が始まっているものの、メーカー側は大阪地裁で敗れるわけにいかないという局面にあった。

大阪地裁の小松一雄裁判長は、争点を三つに絞った上で、まず「映画の

旭精工、ラスベガスの
米国子会社10周年祝う
シーザースパレスで記念パーティー開催

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）の米国子会社、アサヒセイコーUSA社（ネバダ州ラスベガス、安部一哉社長）は九月十四日、シーザースパレスカジノホテルで創立十周年記念パーティーを催した。取引先の約百社百十人と従業員夫妻約九十人を招いて開いたもので、日本からも安部社長夫妻とスタッフら五名が参加した。

アサヒセイコーUSA社は、八九年三月に旭精工の米国支店として安部寛社長の長男、安部一哉氏（現在旭精工の専務）が創立したが、業績が好調なことから九六年七月、現地法人となった。創立当時は社長を含め四人でスタートしたが、現在では四十人態勢となっている。三年前現地法人化を機に、事務所を移転し拡張した。

現在アサヒセイコーU S A社は、マッカラン国際空港の南側にある工業団地の中で、土地（約八千四百平方㍍）と建物（約二千五十平方㍍）を所有し、設計、営業を含む事務所と、組み立て、配送を含む製造ラインがある。なおこの工業団地には、カジノ用ゲーミング機の主なメーカーがいくつか入っている。

取引先は大手ゲーミング機メーカーとAM機メーカーで、他にテレホンカード払い出し機や銀行のATM機などの市場にもコインメックなどを供給している。

二百名以上となった十周年記念パーティーは、現地法人のカジュアルな雰囲気で進められた。パーティー途中で安部寛社長が短かい挨拶を述べた。米国子会社のほか、英国にアサヒセイコー・ヨーロッパ社がある。国内では埼玉県の岩槻工場などがあり、栃木県に喜連川工場を新設している。

（右の写真上は、前列左から安部寛社長夫妻、安部一哉米国子会社社長と海外営業部スタッフなど）

旭精工の米国子会社10周年記念パーティーで（左の説明を参照）

任天堂、中間期と通期
予想を下方修正
円高で500億円為替差損

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十月一日、九月中間期と通期（連結とも）の業績予想を下方修正した。国内で「GB」用ゲームソフト「ポケットモンスター金」と「同銀」の発売が下半期に延期になった上、海外での「N64」本体値下げのため、売上高が予想を下回った。また最近の急激な円高で五百億円の為替差損が発生したことによる。

修正後の九月中間期の業績予想で、売上高は千九百億円（五月の前回予想では二千百億円）、経常利益は二百億円（六百億円）、中間利益は百七十億円（三百二十億円）となっている。

二〇〇〇年三月期の業績予想は、売上高四千六百億円（四千八百億円）、経常利益は千億円（千四百億円）、当期利益は六百億円（七百五十億円）と修正された。

同連結業績予想では売上高が五千七百億円（五千九百億円）、経常利益が千百六十億円（千七百億円）、最終利益が六百四十億円（九百三十億円）と修正されている。

任天堂は為替予約をしないため、差損や差益は発生して当然とのこと。

「パックマン」20周年で
ミッチェル氏招待
完全プレイで記念盾を贈る

TVゲーム「パックマン」（八〇年）で六時間かけて全面クリアプレイを達成した、米国のビリー・ミッチェル氏を九月十七日、ナムコは東京ゲームショウ99秋の同社小プレイで最高得点を達成し、公式記録に掲載されることになった（本紙第596号「海外ニュース」参照）。東京ゲームショウでは、ナムコの中村雅哉社長からミッチェル氏に記念盾が贈られた。

ナムコでは「パックマン」二十周年にちなみ、「ナンジャタウン」と「ワンダーエッグ」で「パックマン」に関するクイズコーナーを催す（十月末まで）ほか、直営ゲーム場九店でイベントを開催する。またPS用ゲームソフト「パックマンワールド20th アニバーサリー」を十一月二日に発売する。

なお九月十五日、直営店「ワンダーパーク港北店」の「パックマンスタジオ」でも、ミッチェル氏を招いてのトークショーなどが催された。

東京ゲームショウで、中村社長と並んでポーズをとるミッチェル氏

特許・実用新案出願公告・公開
（9月16日～30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

九月二十日＝「景品落とし機」、㈱マリーナホテルシステム（鳥取）、2950826、10-295753。「板面遊技機の遊技球搬出装置」、㈱メルシーサービス（大阪）、2951329、10-282012。「ゲームシステムおよびそのゲームを実行するためのプログラムを格納したコンピュータ読取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（兵庫）、2951948、10-186578。

九月二十七日＝「ローリングゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2953386、8-196887。「遊戯機」、同、2953414、8-329807。「ゲームシステム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、2954081、9-111583。

実用新案登録（旧）

九月二十一日＝「ボールゲーム機のボール検知装置」、㈱ナムコ（東京）、2599857、5-559431。

登録実用新案

九月二十四日＝「対戦型ゲーム装置」、輔祥貿業股分有限公司（台湾）、3061652。「ボールリングボール投擲装置」、㈱ナムコ（東京）、3061892。

九月二十八日＝「スロットマシン」、㈲清水企画（長野）、3061913。同、3061912。「ゲーム機のバイプレータ付き操作レバーユニット」、ホリ電機㈱（神奈川）、3061963。「絵柄可変式遊技機」、㈱ダイトーエンジニアリング（大阪）、3062079。「携帯用ゲーム機器における液晶表示画面部の保護シール具」、㈱さくら堂（東京）、3062088。「画像合成装置」、日立ソフトウエアエンジニアリング㈱（神奈川）、3062219。「自動写真撮影装置および印刷用紙」、同、3062194。「合成画像プリント装置」、同、3062195。「スロットマシンの図柄リール装置」、金城貴政（東京）、3062287。

特許出願公開

九月二十一日＝「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11-253660㈱。「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、富士ゼロックス㈱（東京）、11-253657。「ゲーム機、該ゲーム機の起動方法及び該ゲーム機用ゲームプログラムの実行方法」、㈱バンダイ（東京）、11-253660。

九月二十八日＝「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京、11-262577。「電子機器装置」、同、11-262579。「液晶ゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、11-262578。「競争ゲーム装置」、同、11-262581。「画像処理装置」、カシオ計算機㈱（東京）、11-262580㈱。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、㈱ウイズ（東京、11-262582。「テレビのクイズ番組と競う早押し機」、谷文雄（大阪）、11-262583。「ゲームシステム」、トッパンレーベル㈱（東京）、シルンベルジェ㈱（神奈川）、㈱セガ・エンタープライゼス（東京、11-253652。「ゲームシステム、中継装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、11-253656。「ゲーム用実況中継装置」、同、11-253659㈱。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、㈱ライトウェイト（東京）、11-253654。同、11-253655。「ゲームコントローラのアタッチメント」、オムロン㈱（京都）、11-253656。「ネットワークゲームシステム、ネットワークゲームサーバ装置及び対局者選定プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、富士ゼロックス㈱（東京）、11-253657。

「ゲームマシン」のウェブサイト
http://www.ampress.co.jp/
ニュースレリース、資料の送り先は
editor@ampress.co.jp

「鉄拳タッグトーナメント」の
函館決勝で堂園氏優勝
西日本／東日本大会経て、世界大会へ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のCG格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」の日本一を競うゲーム大会「99世界大会出場者・日本代表選考会イン函館」が九月二十六日、函館の湯の川観光ホテルで開催された。

これは西日本大会（八月二十八日、京都）と東日本大会（九月五日、東京）を経て開かれたもの。東西の大会はナムコ提供ラジオ番組が主催、同社が後援し、試合は一本勝負のトーナメント方式で進め上位四名を選出後、決勝戦を行なった。両大会とも決勝戦の司会はナムコの田井利明課長が務めた。

西日本大会は、店舗推薦百名と一般応募二百六十名の計三百六十名、東日本大会は店舗推薦百名と一般応募三百名の計四百名がそれぞれ参加。両大会とも店舗推薦選手が上位を独占し、各一－二位が函館大会に招待された。

函館での「世界大会出場者・日本代表選考会」は会場を提供した湯の川観光ホテルが主催、ラジオ番組などが協賛、ナムコ後援で開かれた。招待選手四名に東西大会での敗者、北海道の店舗推薦者などが加わり計八十名が参加し、約二百人が見物する中、大会が進められ盛り上がった。

試合はまず予選会があり、参加者を四ブロックに分け二本先取のトーナメント方式で行ない、各ブロックのトップが決勝戦へと進む。東西大会からの招待選手四人はシード選手として各ブロックに一人ずつ最終戦に出場し、四人ともそれぞれのブロックでトップとなった。

決勝は四人で総当たりのリーグ戦を行ない、その結果、東日本大会優勝者の堂園剛史氏が他の三人にすべて勝ち見事優勝した。二位は同準優勝者の林田勝幸氏、三位は西日本大会優勝者の判藤俊介氏、四位は同準優勝者の河野亮太氏となった。四人にはそれぞれ表彰状とナムコの「PS」ソフトやゲートボール用品などが贈られた。

うち上位二名は世界大会に招待され出場する。この世界大会は十一月七日、米国カリフォルニア州サンノゼのナムコアメリカ社直営店「ワンダーパーク」で開催され、日米のほか韓国、メキシコからも参加する予定。なお米国では九月から同ゲームの大会を実施、世界大会の前日に決勝大会を開催する。

写真は「鉄拳ＴＴ」日本大会で、上は（左から）大橋さん、優勝した堂園剛史氏、河野氏、林田氏、判藤氏、日高さん

函館大会では、番組のパーソナリティ、大橋照子さん（文化放送）と日高のり子さん（KBS京都）らによるトークショーなどがあり、終了後は参加者とともに懇親会を開いた。

写真は「DDR」全国大会で、上は中野将樹氏（左）とコナミ田中常務

各地予選を経て98組が競い
中野氏が優勝
「DDR」第2回全国大会

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、ダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション」（DDR）を使った全国ゲーム大会の決勝を九月二十六日、東京・台場のバレットタウン内イベントホール「ジップ東京」で開催した。

「DDR」のゲーム大会は昨年に続いて二回目となるが、今回は「キング・オブ・フリースタイルダンサーズ」と名付けて開催し「DDRセカンドミックス・リンクバージョン」を使用した。

七月中旬から全国のゲーム場九十四店で予選を行ない、各店から一名または二人ペアを選出、これにAMショー会場の同社小間で九月十一－十二日実施した特別予選で選ばれた十組（うち三組がペア）を加えた計百四組が予選を通過した。

決勝大会には九十八組が参加し、うち最年少は五歳の男の子、最年長は三十代後半の男性だった。会場には事前応募による一般約六百人と取引先などからの招待者を含め約八百人が集まり、盛り上がった。

競技はプレイ曲のクリアを最低条件とした上で、いかに格好よく踊れるかを競うもの。一般来場者から選ばれた百人が審査員となり、ダンスが素晴らしいと思ったら手元のスイッチをオンにするという方法で審査され、オンの数が多い上位四名を選出、この四名が最終決戦に挑んだ。選手の中にはダンスだけでなく、仮装したり楽器など小物を使ってパフォーマンスを披露する者が多かった。

決勝の結果、個性的なダンスで観客も一緒に楽しめるようなパフォーマンスをアピールした中野氏（東京AMサントリー・ウィズ選出）は、大人顔負けのダンスを披露し会場をわかせた。

競技の合間には「DDR」収録曲のアーチスト、アミューズメントストリー・ウィズ選出）は、大人顔負けのダンスを披露し会場をわかせた。

六〇年に関大商卒、住友銀行入行。六八年十一月に三和鉄工に入社、専務。八八年十二月から社長。全日本遊園協会（JAPEA）では、八五年大阪府出身。自宅は大阪府箕面市米町四の二十の七月中旬から全国のゲーム場九十四店で予選を行ない、各店から一名または二人ペアを選出、これにAMショー会場の同社小間で九月十一－十二日実施した特別予選で選ばれた十組（うち三組がペア）を加えた計百四組が予選を通過した。

決勝大会には九十八組が参加し、うち最年少は五歳の男の子、最年長は三十代後半の男性だった。会場には事前応募による一般約六百人と取引先などからの招待者を含め約八百人が集まり、盛り上がった。

競技はプレイ曲のクリアを最低条件とした上で、いかに格好よく踊れるかを競うもの。一般来場者から選ばれた百人が審査員となり、ダンスが素晴らしいと思ったら手元のスイッチをオンにするという方法で審査され、オンの数が多い上位四名を選出、この四名が最終決戦に挑んだ。選手の中にはダンスだけでなく、仮装したり楽器など小物を使ってパフォーマンスを披露する者が多かった。

決勝の結果、個性的なダンスで観客も一緒に楽しめるようなパフォーマンスをアピールした中野氏（東京AMサントリー・ウィズ選出）は、大人顔負けのダンスを披露し会場をわかせた。

競技の合間には「DDR」収録曲のアーチスト、アミューズメントストリー・ウィズ選出）は、大人顔負けのダンスを披露し会場をわかせた。

六〇年に関大商卒、住友銀行入行。六八年十一月に三和鉄工に入社、専務。八八年十二月から社長。全日本遊園協会（JAPEA）では、八五年大阪府出身。自宅は大阪府箕面市米町四の二十の

鬼頭　雅美知氏

鬼頭雅美知氏死去
三和鉄工社長、JAPEA理事

鬼頭　雅美知氏（きとう・まさみち＝三和鉄工㈱社長、全日本遊園協会理事）九月二十日午後三時二十五分に肝不全のため大阪市内の済生会中津病院で死去。六十二歳。葬儀・告別式は二十二日午後〇時半から吹田市内の千里会館で行なわれた。葬儀委員長は三和鉄工常務の渡辺正忠氏。喪主は子息の鬼頭光治（みつはる）氏。十四。

AMショー会場にて（左から）アクシス商事の市瀬龍雄社長、ナムコの橋正裕常務、テヅカの手塚明雄社長

合同ショーパーティーにて（左から）ダイワ貿易の田中亀雄会長、タイトーの中村紘一社長、カプコンの辻本憲三社長（JAMMA副会長）、タイトーの松高誠三本部長、ミッドウェストの渡辺承之部長、タイトーの林隆本部長

AMショー会場にて（左から）セガ社の鈴木久司副社長、ジャレコの金沢義秋社長（JAMMA副会長）、エスジーエスの小形武徳社長

99年版「警察白書」

たまり場対策また検討

具体的にはカラオケボックス、コンビニなど

警察庁は九月二十四日、「平成十一年版警察白書」を発表。同三十日に発売された。今回は「国境を越える犯罪との闘い」を特集したほか、旧警察法施行後五十年の変化を織り込んだ。

うち風営法により許可制となっている「八号営業」については、風俗営業のひとつとして、「風俗営業の状況」、「風俗関係事犯の現状」の中で例年どおり記載されている。しかし、少年のたまり場だとして規制対象に入れたと、よく言われるにもかかわらず、これらの関連性は相変らず示されていない。

「風俗営業の状況」では九八年十二月末現在の営業所数、「風俗関係事犯の現状」では九八年中の「ゲーム機等を使用した賭博事犯の検挙状況」が、例年どおり記載されている（本紙第589号で掲載）。検挙状況に関して、「最近は、トランプゲームやルーレット用の設備を設けて遊技をさせる『カジノバー』といわれる営業施設における賭博事犯が多くなっている」と記述している。

巻末資料の「風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況」も例年どおりで、七号営業（パチンコ店など）と八号営業関係を合計したもの。八号営業だけのデータは示されていない。

警察庁では、TVポーカー店などの違法営業所も、通常のAMゲーム場もすべて「八号営業」（ゲームセンター等）として同じカテゴリーに含めており、八四年の法改正以来この見方を変えていない。

なおゲーム場関係とは別に、警察白書では少年非行対策のひとつとして、「カラオケボックス等や街頭補導活動を強化するとともに、法令に違反する行為の取締りに努める」（八十五ページ）。

「不良行為を助長する環境の浄化」を掲げ、次のように記述している点が注目される。

> 「カラオケボックス等の娯楽施設やコンビニエンスストアは、深夜における不良行為少年のたまり場となったり、飲酒、喫煙等の不良行為が行われたりするおそれが大きいことから、警察では、こうした営業に係る少年の不良行為の実態の掌握などを行なった。

内田会長が挨拶し、「今年の夏休み期間中、当社ロケでは昨年に比べ約一割減となった。昨年も一昨年に比べ落ち込んでいた。皆さんのロケも同じような状況にあると思う。今、企業として生き残れるかどうかというところまで来ており、落ち込みを何とかして止めなければならない。今回のAMショーでは音楽系のゲームが増えプライズマシンが減ったのではないかと思うが、SCロケ向けの中古機には品質にばらつきがあるので、信用できる業者から現物を確認して仕入れたほうがよい。また完成品などの中古を設置するにはメンテナンスの技術も必要になる」と語った。

AMショー出品機でSCロケ用として関心が高かったのは、バンプレスト「おどって／ピカチュウ」、タイトー／トーゴ「キッズレール電車でGO！」、コナミ「ポップンステージ」、セガ社「サンバDEアミーゴ」、ナムコ「ワールドキックス」、トーゴ「ジャンピング7ホール」など。

このほか同協会が実施しているSCロケ実態調査のアンケート用紙の早期回収、IAAPA視察ツアーの申し込み状況などについて話があった。また出席メーカー五社から新製品動向について説明があった。

SC遊園、例会

中古機活用提案

三共の伊東秀人専務が

NSA例会で、三共の伊東秀人専務が話をしているようす

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長）は九月九日、東京ビッグサイトの会議室でAMショー開催に合わせて第四十九回例会を開き、ショー展示品の品評会や機械には期待できそうなものもありそうだ」と述べた。

新入会員として、正会員の㈱大阪娯楽機製作所、佐伯工業㈱、㈱三栄、賛助会員の㈱トーシン産業の四社が紹介された。

青年部会の伊東秀人氏（㈱三共専務）から、「中古機をもっと活用しよう」と題して話があった。同氏は「ネオジオ」ソフトなど基板タイプのTVゲーム機の中古品を仕入れSCロケ二店に設置、夏休み中の売上げデータを示し、「中古でも収益に貢献していることが分かる。新品は価格が高いので、売上げをある程度上げても償却に時間がかかる。しかし中古品はどんなゲームをいつ、どこのロケに導入するかによってキャッシュフローを改善する効果がある。なお機械には品質にばらつきがあるので、信用できる業者から現物を確認して仕入れたほうがよい。また完成品などの中古を設置するにはメンテナンスの技術も必要になる」と語った。

AMショー出品機でSCロケ用として関心が高かったのは、バンプレスト「おどって／ピカチュウ」、タイトー／トーゴ「キッズレール電車でGO！」、コナミ「ポップンステージ」、セガ社「サンバDEアミーゴ」、ナムコ「ワールドキックス」、トーゴ「ジャンピング7ホール」など。

このほか同協会が実施しているSCロケ実態調査のアンケート用紙の早期回収、IAAPA視察ツアーの申し込み状況などについて話があった。また出席メーカー五社から新製品動向について説明があった。

JAPEA、理事会

運営委スタート

事故はレポートで伝える

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は七月二十八日、大阪・梅田の関西文化サロンで第九十二回理事会を開いた。

協会運営のあり方などについて検討する運営委員会の初会合が同理事会直前に開かれ、その報告があった。同委員会の委員長に山田会長、副委員長に山田數夫、会沢敏晶両副会長が選任され、六月総会での懇談会で出された意見や理事会提案などを検討した。その主な内容は次のとおり。

会員が営業参加できる単独イベントの開催は、社会状況や資金的に見て無理なので他の博覧会などに協力する形で検討する。遊園施設の事故について今後「JAPEAリポート」に採り上げる。

製品や部品の共同開発や共同購入により、協会のオリジナル商品を開発することも検討する。今後一年間活動がない場合委員会は廃止する。

また業界の若手の考えを反映するシンポジウムの実施、新製品情報の提供、協会収入のあり方など今後検討していく。

次回会合からはテーマを決めて検討することになり、第二回会合は未加入業者の入会促進をテーマに会費値下げなどを検討する。

このほか遊戯施設安全管理講習会（九月十七日）の開催概要の説明、第37回AMショー委員会の経過報告、合同ショーパーティー券を今年も協会で一括購入し全会員に一枚ずつ配布するなどの報告があった。

また今年の「会員懇談会」は十一月十一日、滋賀・大津で開催することを決めた。

「ゲームの日」に向け

実行委が初会合

実施要領は前回と同様

AOU、JAMMA、NSAの三協会によるゲームの日実行委員会は九月一日、第一回会合を開き、「ゲームの日」（十一月二十三日）イベントの実施要領をまとめ、実際にイベントを主催するAOU会員の各協会に協力を求めた。

「ゲームの日」は今年で四回目となり、「AM業界と地域社会とのコミュニケーションをさらに深めていく」ことを目的としている。同委員会のメンバーを今回再編し、委員長に入江昭造氏（AOU会長）、副委員長に永井明氏（AOU）を選任。委員はJAMMAから高橋和治専務、NSAから相田進、内田慎一、宮原久の各氏、AOUから村山嘉男、畑晴夫、河合峰宏、小菅郁一、上條経男の各氏。事務局はAOUが担当する。

イベントの実施要領は昨年とほぼ同じで、①福祉関係へのAM機提供「アミューズメントプライド・エイド」の実施、②来場者アンケートの実施、③タレントのZ-1を起用したプレゼント用オリジナルグッズ（クオカードとストラップ）とポスターの作成、④「ゲームの日」告知用のほりの作成――などを挙げ、これから具体的作業を進めていく。

これを受けてAOU会員協会が独自のイベント実施に向け検討を始めるが、今年も実施しないAOU会員協会もある。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）エナジィの佐々木耕太郎社長、グッドヒルの斉藤敬治常務、セガ社の田副康夫常務執行役員、グッドヒルの岡田明彦社長

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの石川祝男常務、富士電子工業の日森惇部長

合同ショーパーティーにて（左から）岡本製作所の岡本典之社長、加藤工業の加藤克彦社長、トーゴの山田朋一常務

合同ショーパーティーにて（左から）友栄の内田博社長（NSA会長）、カプコンの吉田昌稔常務、アミューズキャピタルの青木利則取締役

AMショー2日目に

ナムコが懇親会

無効審判請求など説明

ナムコは九月十日、東京・台場のホテル日航東京で業務用機器取引先約六十五名を招いて、昼食会を兼ねた懇親会を開催した。例年五月、伊豆・川奈で開く「お得意様謝恩パーティー」が今年なかったことから、これに代わるものとしてAMショー二日目の昼どきに開かれた。

AMショー会場の東京ビッグサイトとホテル日航東京との間は、大型バスで送迎した。販売推進課の田井利明課長が司会となり、冒頭で中村雅哉社長が短かいスピーチをしただけで、ゆったりとしたパーティーになった。

中村氏はコナミの特許問題に触れ、「九六年一月施行の改正特許法により、それまでと異なる付与後異議申し立て制度となっている。私どもとしては特許の異議申し立てもできるが、無効審判を請求しており、自信を持って無効審判を勝ちとるつもりだ」と述べている。刻、コナミが取引先オペレーターのみを招いて、「内輪だけの会」を開いているが、非公開のためこれ以上のことは分からない。なお同じホテルで同時乾杯の音頭は、AOUの入江昭造会長がとり、中締めは㈱エフジィエルの松本昭夫社長が行なった。

ナムコの懇親パーティーで、左上は中村雅哉社長、右上はAOU入江昭造会長、右はエフジィエル松本昭夫社長。下は会場のようす

テーマパーク化した

"ベガスの歴史"

谷岡一郎氏の著書発行

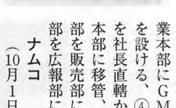
ラスベガスが誕生してから今日までの歴史をたどる、谷岡一郎著「ラスヴェガス物語」（PHP新書、六百五十七円）が八月四日発行された。著者はギャンブル社会学などが専門で、現在大阪商業大学学長。

一九〇〇年には人口約二十五人だったラスベガスが今では百万人を越えており、それとは別に年間三千万人以上の旅行客が訪れるほどの"究極のリゾート"に発展してきた経緯を、平易に説明している。

このためフラミンゴホテルを作ったバグジーコとシーゲル、実業家で飛行機マニアのハワード・ヒューズ、九〇年代のテーマパーク化をもたらしたスティーブ・ウィンの三人を軸に、豊富な写真や図表を掲げながら、物語りを進める手法を採った。すでに一掃されたマフィアの抗争についても手抜きしていない。

カジノの繁栄を実現するため、犯罪や不正を防止するために出来たライセンス制も、さまざまな経緯を経て確立された。

ことが分かる。しかし具体的な許可手続きまでは紹介していない。



アスキー増資し

CSKの子会社

CSKは九月二十八日、経営再建中のアスキーを子会社化する、と発表した。アスキーが実施する百五十億円の第三者割当増資を、CSKが全額引き受けることにしたもので、これにより出資比率は二三%から五二%へと増える。増資は十月二十八日払い込みの予定。

CSKでは、アスキーの展開するPC、ゲーム出版や電子商取引ビジネスを取り込み、CSKグループのインターネット事業の強化を進める。

カジノ経営については「警察学論集」八月号の上野正史「米国におけるゲーミング営業の規制」が詳しい。しかしいずれもゲーミング機器を規制する連邦法に触れていないのが注目される。

コナミの株式

ロンドンでも上場

コナミの株式が九月二十七日、ロンドン証券取引所に上場された。日本と、コナミの第六位大株主のあさひ銀行とは株初めての例となる。ロンドン証券取引所での上場に際し、価格八千五百二十六円（額面五十円）で、二百四十八万二千二百株が売り出された。

売り出しに際してコナミと、コナミの第六位大株主のあさひ銀行とは株式の持ち合いを解消する。そのため、株式の売り出しは、あさひ銀行と上月教育財団などが行なう。上場に伴う増資はしない。主幹事はゴールドマン・サックス。

人事異動

セガ社（9月30日）取締役（副社長）広瀬禎彦

オリエンタルランド（10月1日）運営本部運営企画室長（運営監理部長）徳力真▽商品本部商品販売部長（運営本部運営企画室長）中田喬▽兼運営監理部長、プロジェクト統括部長田丸泰

タイトー（10月1日）兼GM販売部長、取締役GM事業本部長林隆▽GM第三開発部長（技術生産部長）菅沼隆史▽広報部長、大塚洋

▼機構改革＝①TG販売部を廃止、業務をGM事業本部に移管、②技術生産部を廃止、業務をCP事業本部とGM事業本部に分割移管、③GM事業本部にGM第三開発部を設ける、④海外販売部を社長直轄からGM事業本部に移管、⑤CP販売部を販売部に、広報宣伝部を広報部に改称

ナムコ（10月1日）中国・アジア営業本部長（アジア営業本部長兼東南アジア営業部長兼中国事業室長）執行役員山内好隆▽総務人事部付部長（第一テーマパーク事業部長）木田新三▽製商品計画調整本部長（研究・開発・生産管掌付部長）栗原恒夫

▼機構改革＝アジア営業本部を廃止し、中国・アジア営業本部を新設

14面にもニュース

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）たつみ娯楽の入江昭造社長（AOU会長）、後楽園不動産の小関捷吾顧問、トーゴの山田數夫社長（JAPEA副会長）

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコトレーディングの金平光雄社長、トーゴの相田進特別顧問、ナコスの郷原弘薫社長、三栄の三田進社長

合同ショーパーティーにて（左から）サンスイの三浦保夫社長、岐阜特機の真鍋巧社長、京葉リースの中島豊彦社長

合同ショーパーティーにて（左から）サミーの川村康則本部長、三栄の田中一彦社長、ナムコの鈴木登部長

37th Amusement Machine Show

続 アミューズメントマシンショー 各社出展内容

（前号からの続き）

その他アーケード機

新バージョン中心だがエレメカ機に新趣向も

TVゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケード機（プライズマシン、占い機、AM自販機を含む）の分野も特に新規性は見られず、バージョンアップ版が多かった。

その中でバンプレストのぬいぐるみを踊らせるリズムゲーム、サミーの磁石を応用したベルト式メカドライブゲームなどに関心が集まった。

プライズマシンは大型景品対応が増え、景品を陳列しアイキャッチ効果を狙うものが多かった。

AM自販機は低調で、シール機はほとんどがバージョンを変えたものにとどまった。このほかアトラスに続いて爪プリント機を大平技研工業が、またカプコンに次いで船井ヒューコムが携帯電話の着メロ入力機をそれぞれ新製品披露した。

占い機の出品が今回は数機種増えるとともに、シール機やゲーム機にも占いの要素を採り入れる傾向も見せた。

上の写真はアトラスの小間で、各シール機と利用者などを映し出すモニターなどを接続し相乗効果を狙うネットワークコーナーを提案

右側の写真はいずれもエイブルの小間で、上は「ラリーポイント2」と「スターライトチャンス」、下は景品を吊るした黒いベルトをBB弾で撃ち抜いて切り離す「レッドアイ」の展示

アトラス

一つのボールを十回以上弾き返すと景品が払い出されるゲームの第二弾で音と光の演出を加えたIMS製「ラリーポイント2」（エイブルも出品）、ちょっとHな内容のTV占い機でケイブとの共同開発「小松くんのホット占い」（参考出品）を披露した。

シールプリント機は、自分の二種類の写真合成や登録された他人の写真との合成などができる「ミラクルコレクション」、透明シール使用「シースルーショット」など出品。

また同社シール機に接続する付帯機器として、さまざまな形のノンプリカットシールをカットする「きるる」、利用者の紹介やPRをするTVモニター「アトラスビジョン」を実演展示した。

エイブル

プライズゲーム機として、大型景品十二個を陳列したスロット式ゲームでコンティニュー機能搭載「スターライトチャンス」（本紙前号「話題のマシン」参照）、景品を吊るしたゴムベルトをBB弾で撃ち抜いて切り離す二人用ガンゲーム機の韓国ドリームアイランド／セイブ開発「レッドアイ」などを紹介した。

SNK

サッカーをテーマにコートの盤面上部から落下するボールをトラックボールでキーパーを動かし一定数以上キャッチすると景品を払い出す「ダイナマイトキーパー」（参考出品）、ランダムに移動する九つのゴールネットにバスケットボールを投げ入れていくグッディションアップした「ジライヤミステリー」を披露。

AM自販機として、爪にかぶせる透明の付け爪とこれに貼るデザインシールを払い出す「スーパーネイルアート」、デジカメのデータをプリントアウト（写真シールも可能）する「デジラボ」を参考出品。またルーニートゥーンのキャラ使用「テレアート・プレミアムバージョン」を紹介した。

左の写真はSNKの小間で「ナインフーブス2」とアトラクションの一部乗物の展示

岡本製作所はおみくじ機と従来ゲーム機、ゴーカート、遊園施設パネルを展示した

上の写真は大平技研工業の「ジライヤミステリー」のプレイ風景、下はオムロンの小間で新バージョンのシール機

大平技研工業

交互に点滅し最後に光ったフットパネルを踏まないよう階段を上っていくというプライズゲームのコンパクト版でバージョンアップした「ジライヤミステリー」を披露。

大阪娯楽機製作所

四層の吊り下げ景品を電光ルーレットで狙う五工社製「コズミックガーラ」を参考出品した。

岡本製作所

雅楽が流れる中、巫女人形がおみくじを運んできて払い出す占い機「開運おみくじ」など展示。

オムロン

シール機で、利用者の前後と上部からライトを当てる「ハイキーショット・バックライトバージョン」、半透明フレームの画質を向上させた「アートマジック・ファンタジーバージョン」を出品。

カトウ製作所

プライズマシンで景品リフトを傾けるタイプの小型版「ファンシーリフ

37th Amusement Machine Show

左の写真はごまやの小間にて、「エクスプレスロボ」は女性の関心を集めた

カトウ製作所は「ファンシーリフター」シリーズを新作とともにアピールした

左はコナミの小間で「UFO」や「スマッシュ&スピン2」などスポーツ機の展示部分

ター・ミュー」（ナムコが総販売元）、景品を吊り下げたフックをルーレットで傾けていく「ファンシーホイール」（参考出品）、LEDマトリクス画面使用「キッズ倶楽部」でキャラをジャンプさせる「飛べ飛べ！なわとびくん」と点滅マークの色を合わせる「パーフェクトラブ」の二種類のソフトを参考出品。

カプコン

レンタルを開始した硬貨作動式の携帯電話着メロ入力機「着メロコレクション」の対応機種と曲数（六百五十曲以上）が増えたことをPRした。

北日本通信工業

星座による占い機で、五種類の運勢と性格、相性を占い、結果をレシート型用紙でプリントアウトする「リュウドウ」を参考出品した。

ココロ

ポップコーン自販機で出来上がるまでハンドル操作でキャラを動かすエレメカサイクリングゲームが楽しめる「ハローキティのポップコーンでサイクリング」を参考出品した。

コナミ

大型スポーツゲーム機で、モードを増やしバージョンアップした卓球ゲーム機「スマッシュ&スピン2」、円盤を投げて前方の九つの電光ターゲットに当てる「UFO」を出品した。

ごまや

三つのドアのうち選んだドアの中へロボットが入っていき、手前へ戻ってきて中に景品（百五十〝カプセル〟）が入っていれば払い出す「エクスプレスロボ」、リングネットやホールにボールを投げ入れる「キッズバスケット」などを出品した。

サミー

エポック社からキャラ使用許諾を得て開発したエレメカドライブゲーム機で、ベルトコンベアのコース上をキャラが乗った自動車（磁石を応用し固定されていない）を操作する「ドラえもんの運転だいスキ」を参考出品。

セガ社

コーナー展開中の「ディズニーファンスクエア」（現在全国二十一ヵ所に設置、専用AM機が十一機種ある）用の新機種として、LEDじゃんけんゲーム「くまのプーさんジャンケンステップ」、キャビネットのイラストをディズニーキャラにした「ミッキー&ミニーバズルショック」のプライズゲーム機と、ディズニーの映画ビデオを映す「ビデオシアター」を展示した。同コーナーを紹介した。

右の写真は新システムを採用したサミーの新エレメカドライブゲーム機「ドラえもんの運転だいスキ」

右はタイトーが出品した米国ウィリアムズ社製フリッパー「スターウォーズ・エピソード1」で光るサーベルなどを設置

トーゴ

カーニバルタイプでゲーム終了時の残りタイムによって二種類の景品を払い分ける新「PLUSシリーズ」として、動くお化けを光線ピストルでやっつけるガンゲーム機「ハンティングゴーストPLUS」、九枚の的にボールを投げて当てる「パーフェクトリーグPLUS」を出品した。またバンプレストへのOEMに売元となっているカトウ製作所製プライズマシンの新作も展示した。

バンプレスト

透明ドーム内の大きな〝ピカチュウ〟のぬいぐるみを、電光ボタンをリズミカルに叩いて踊らせるモードと、〝ピカチュウ〟の踊りに合わせて好きな楽器ボタンを叩くモードがあるリズムゲーム機「おどって！ピカチュウ」（ホープのOEM、同機のぬいぐるみキャラを変えた「おどって！ドラえもん」（同、参考出品）を展示した。

顔を出す〝ぱいきんまん〟をハンマーで叩いていく二人用モグラ叩きゲーム機で対戦プレイもできる「アンパンマンのかくれんぼ大作戦」（トーゴのOEM）、AM自販機の同社レンタル用「プリント倶楽部バンプレストバージョン」の新作「たればんだ」と「デジモンアドベンチャー」を展示した。

ビーアンドエフ

プライズマシンとして陳列した大型景品をLEDスロットで狙うスタンス製「ワンダーファクトリー」、キャビネットを大型化し景品も大きくなったエクセル製「ファンキーサーカスビッグ」、大型景品対応で上昇ランプを指定位置で止める同「チョーダイゲット」など各社製品を紹介した。

右の写真はセガ社の小間で「ディズニーファンスクエア」コーナーを紹介した部分

右はトーゴの小間でOEMによるアーケードゲーム機や定置型乗物機などの展示部分

上の写真はトーゴの新カーニバル機「ハンティングゴースト」。光線銃で揺れ動くゴーストを撃つ

上の写真は北日本通信工業が出品した占い機「リュウドウ」。星座占いで透明ドームがアイキャッチ

37th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機

エクスプレスロボ（こまや）

ジライヤミステリー（大平技研工業）

キッズバスケット（こまや）

レッドアイ（ドリームアイランド／セイブ開発）

ファンシーホイール（カトウ製作所）

ダイナマイトキーパー（SNK）

アンパンマンのかくれんぼ大作戦（バンプレスト）

スウィートランド 4（ナムコ）

そろっと～る？BIG（タイトー）

スピンスピン・ミニ（船井ヒューコム）

ドリル・オ・マティック（ベンチマーク社）

サイバースペース（昭和技研）

チョーダイゲット（エクセル）

ファンキーサーカスビッグ（エクセル）

UFO（コナミ）

スマッシュ＆スピン 2（コナミ）

コスミックGALA（五工社）

開運おみくじ（岡本製作所）

船井ヒューコム

プライズマシンとして景品トレイを円形に並べたのが四層あり、レバーを上昇させフックを倒してトレイを傾けるもので、一部のトレイを取り外せば大型景品にも対応できる「**スピンスピン・ミニ**」、ボタンでランプを上昇させ指定個所に止めると円筒形カプセル景品を払い出す「**ガチャコン**」（参考出品）、蜂の巣状に並んだ筒の穴のいずれかに回転ドリルの位置を合わせ、中にある景品を向こう側へ押し出すという米国ベンチマークゲームズ社製「**ドリル・オ・マチック**」（参考出品）などを紹介した。

また携帯電話の着信メロディー入力機でメール送信も可能なタッチパネル方式の「**着メロスタンド**」を参考出品した。

ホープ

泉陽興業とバンプレストへのOEMによる新アーケードゲーム機二機種（各出展社の項参照）を出品した。

漫充堂

携帯電話に貼るデザインシール作成システムで、タッチパネル方式のパソコンとプリンター、専用カッターをセットにし係員が対応するというシコーデバイス開発「**テレウェア**」を参考出品。

友栄

パチンコ式レバーでボールを盤面に弾き下部の数字ポケットに入れていき、中央の電光パネル上でビンゴを完成させるプライズゲーム機で、2リールスロットによるスペシャルチャンスもある昭和技研製「**サイバースペース**」を展示した。

右の写真は各社プライズマシンを中心に展示した船井ヒューコムの小間のようす

ホープのOEM「おどって！ピカチュウ」を展示したバンプレスト（右上）とホープ（右下）の小間。上はバンプレストが紹介した「おどって！ドラえもん」

ユウビス

バス釣りをモチーフにしたスマートボールタイプのプライズゲーム機で、ボール十個を弾き一定得点以上でボールが追加されていき、最終的に設定得点に達するか〝キングバスホール〟に四個入れるかで百〝カプセルの景品を払い出すという「**バスフィッシング**」を参考出品した。このほか「ラッキークレーンDXⅢ」、「グラスダービー」などプライズマシンも展示。

右は友栄の小間にて、パンダの絵柄菓子機のほか昭和技研製プライズマシンなどを展示

韓国KAMMA

エアー吸引装置を使用したクレーン機で、タコをあしらった円筒を移動させて先端に景品を吸い

37th Amusement Machine Show

スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ社/タイトー）

おどって！ピカチュウ（バンプレスト）

ドラえもんの運転だいスキ（サミー）

スーパーネイルアート（大平技研工業）

ポップコーンでサイクリング（ココロ）

バスフィッシング（ユウビス）

ハイキーショット・バックライトバージョン（オムロン）

エクストリームグルーバー（日立ソフト/ナムコ）

ガチャコン（船井ヒューコム）

遊園施設・乗物機

遊園施設は新作も紹介 小型機は独自性重視も

遊園施設分野は今回、実物展示が増えた。とくに遊具関係で風船を使ったもの、乗物機と組合わせたアスレチック施設などが目立った。また大型遊園施設は数機種の新作や最近設置されたものを中心に、パネルや模型などで紹介された。

小型乗物機の分野はキャラクターものが主流だが、今回は香りを出すもの、ミニチュア電車を走らせるゲーム付きのもの、野菜をデザインしたものなどキャラに頼らずオリジナル性を重視する傾向も見せた。

SNK

「ネオジオワールド東京ベイサイド」で稼働中のアトラクション「イッツ・ア・クールジョッキー」の乗物を展示し、同パークをVTRやパネルで紹介した。

大阪娯楽機製作所 協和プレイプロダクツ

両社は実質共同小間で出展した。ボールプールやチューブトンネル、スライダーなどの遊具と直線レールを往復走行する小型乗物機を組み合わせた施設「**ボールランドジープ**」を実物展示。これは協和プレイプロダクツとエイケイワークスの共同開発製品で、両社から発売となる。

レール走行式乗物機として、三百五十㌢ゲージでクマのアメリカンタイプの汽車「**サザンクロス号**」と新幹線「**700系のぞみ**」を出品。いずれも少し大きめの車両でゆったり乗ることができるもの。二百五十㌢ゲージでクマの運転手を乗せた汽車「**アニマルトレイン**」を披露。汽笛音と音声付き、料金と周回数を設定可能でエイケイワークスから発売。

またバンプレストへのOEMによる三百五十㌢ゲージの「**スーパートレインウルトラマン**」を展示。これは目が光るウルトラマンを大きくデザインした二人乗りで、テーマソングとキャラ音声が流れ、カプセル景品が払い出される。

岡本製作所

米国製「ゴーカート」を出品したほか、各種遊園施設をパネル展示。

オリエンタル産業

ネットで囲んだ施設を埋めた風船が扇風機で舞う中に入って遊ぶという「**フワフワふうせん**」を出品。またガラス張りの壁面や天井などの中にカラフルな風船を入れ、エアーで舞うようにしたディスプレイ「**ダンシングバルーンウォール**」を展示した。

ココロ

〝ユニコーン〟に〝キティ〟が乗ったデザインの定置型乗物機「**ハローキティのユニコーン空をかけめぐる**」（日邦産業のOEM）を出品。これは真珠のようなつやのある白い外観でアイキャッチ効果があるもので二人乗り。芳香剤の香りの風をファンで乗客に流すという装置を採用し、アロマテラピー効果を付加したのが特徴。

サノヤス・ヒシノ明昌

ただ円形（直線部約十㍍）に回るベルトの十二カ所から外側へ伸びたアームに円形の車輪付き乗物が取り付けられ、全体が同時に走行しカーブではスピンするという遊園施設で、馬をデザインした「**ワールドダービー**」と昆虫の「**スピンホッパー**」を模型と乗物部分の実物展示で紹介した。

また各遊園地に今年設置した遊園施設として、動物の顔をデザインしたゴンドラを交換できる方式の「**アニマル観覧車**」（ゴンドラ実物展示）、レールにぶら下がった二人乗りライドが高所から滑降する「**バットフライヤー**」（模型展示）のほか、ニューモデルの「**スピンターンコースター**」などを写真パネルで紹介。

遊園地やSCのキャラをデザインする「キャラクターバッテリーカー」として、ボルトヨーロッパのキャラ使用「**ダイバダン**」（日邦産業のOEM）を出品した。

三精輸送機

今年新設された遊園施設として、幼児および高齢者向けの「**ファミリーコースター・チボリ鉄道**」、人形や花壇を配した水路を走る「**メルヘンボート**」などを写真パネルや模型で展示した。

CQアメニック

エアークッション遊具の中に、ゴムに布を貼った大小の特殊風船を入れ、パイプに投げ入れるとエアーで別のパイプから飛

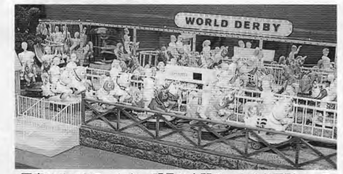
右の写真上はレール走行式乗物機の新作を紹介した大阪娯楽機製作所、下は協和プレイプロダクツの小間で「ボールランドジープ」の実物展示。両社は仕切りを外し共同小間として出展

左はオリエンタル産業の小間で「フワフワふうせん」と「ダンシングバルーンウォール」

左の写真は三精輸送機の小間にて、今年設置した遊園施設を写真パネルや模型で紹介

37th Amusement Machine Show

AMショーで話題の小型乗物機



写真はサノヤス・ヒシノ明昌の小間で、上はだ円形コースを走行する「ワールドダービー」の模型、下はそのライド部分の展示と各種遊園施設のパネル展示などのようす

び出すという遊びを加えた「**バルーンサーカス**」、目の錯覚を利用し平衡感覚を失わせる施設「**ワームホール**」、ソニーの3Dグラストロンとアクーヴ・ラボの立体音響および振動装置を組み合わせたサーカスの映像を楽しむ硬貨作動式の二人用「**スモールキッズワールド**」（アクーヴ・ラボ製、オープンタイプの屋外用とライオンの顔を屋根にした屋内用がある）を出品。

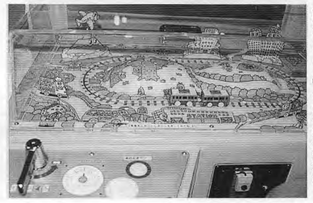
泉陽興業／泉陽機工

急な傾斜地やカーブでもレール敷設が自在で座席は常に水平に保たれるという新型の輸送用モノレール「**マウンテンライナー**」、汽車型の遊覧バスでキャラをデザインした排煙装置付き「**パークトレイン・きかんしゃトーマスとなかまたち**」をいずれも実物展示した。

このほか「よこはまコスモワールド」に新設した「ダイビングコースター・バニッシュ」など各遊園施設をパネル展示。

CQアメニックが展示した「ワームホール」と「スモールキッズワールド」（上、左は大小の風船で遊ぶエアー遊具「バルーンサーカス」

左の写真は泉陽興業の小間で、実物展示したパークトレイン



左はタイトーの乗物「キッズレール電車でGO！」の内部の運転遊び

タイトー

電車をデザインした定置型乗物機「**キッズレール電車でGO！**」（トーゴのOEM）を参考出品した。これは内部のフロントボックスがあり、その中に山や海岸に沿って二両編成のミニチュア電車が走るジオラマを設け、乗客がレバーで電車を前進や後進させるという遊びを加えたもの。

トーゴ

同社が今年三月包括的に提携した米国プレミアライズ社製のリニアコースター「**リニアインダクション・シャトルループコースター**」（ダイビングタイプとデュアルタイプ）など、各種遊園施設をパネルで紹介。またタイトーへのOEMによる定置型乗物機を出品した。

右の写真はトーゴの小間にて各種遊園施設のパネル展示や小型乗物機の展示

日邦産業

バッテリーカーの新〝野菜シリーズ〟として、スイカをデザインし内部は実と種をイラストで描いた「**スイカ**」、真っ赤な「**トマト**」の二機種を出品した。いずれも乗降部分にも小さなスイカ、トマトをデザインしたもので、メロディー付き。一人乗り（大人一人と子ども一人も可能）。このほか「イチゴ」があり、今後カボチャなど次々とシリーズ化していく。

バンプレスト

ベルト式コースを走るメカドライブゲーム付き定置型乗物機「**アンパンマンのゲームライド**」（ホープのOEM、本紙前号「話題のマシン」参照）を出品した。

豊永産業

新タイプのローラーコースターで、座席部分が動きに応じて回転する特殊機構の車両を採用し、垂直落下や反転、座席が後ろ向きでの走行など多様な走行形態を可能にした「**スレッジハンマー**」、動く人形や積み木のトンネルなどで演出したファミリー向け「**メルヘンコースター**」を模型で紹介したほか、「ウォーターライド」、「アドベンチャーサファリ」など各種遊園施設をパネル展示。

右は日邦産業の小間で野菜をモチーフにしたバッテリーカーや売上回収システム

ホープ

バンプレストへのOEMによる定置型乗物機を中心に、各種小型乗物機を展示した。

右はスペインのファルガス社の小間で多数の小型乗物機とモグラ叩きなど

真砂工業

箱型ライドの中に入って立ち、ホラーを演出するシーンの前へ移動してドアが開くというアトラクション「**ザ・トップ・オブ・ザ・タワー**」（開発中、模型展示）、「ネオジオワールド東京」に設置された「バクテン」などアトラクションをパネルで紹介した。

37th Amusement Machine Show

上の写真はワックの小間でソニー製1人用映像シミュレーター「アミューズビジョンライドS1」

上の写真はココロが展示したAMロボット「ティラノサウルス」と「チャールズダーウィン」（右側）のようす

右の写真はビーシュア社が展示した「スカイダンサー」のようす

ミゼッティ工業

バッテリー式のゴーカートで二人乗りの「**M169型**」と「**M164型**」を披露した。

またステンレス製の傾斜コースを滑走するボブスレータイプの二人乗り「**ボブカート**」（ドイツのピエガンド社製）の車両を展示したほか、一人乗りボートがレール上を急降下した後水上ヘジャンプする「**ノーティックジェット**」（ドイツのスレーター社製）、フス社とアローグ社などの遊園施設をパネル展示した。

左の写真は豊永産業の小間で、落ち着いた商談スペースを設け各種施設を紹介

ワック

一人用映像シミュレーターで、座席上部にソニーのHMDを取り付け映像と動き（三軸）と音のデータをパソコンのハードディスクに記録し作動させるソニー製「**アミューズビジョンライドS1**」を出品した。

また潜水艦型エアー遊具をプールに浮かべ、中で水上を歩くような感覚を楽しむというウォークションライド遊具「**ウォーターウォークサブマリン**」（太陽工業製）などをパネルで紹介。

下の写真はセガ社「フィッシュライフ」の展示

左はミゼッティ工業の小間で、「ボブカート」やバッテリーカーなどの展示

左はスペインのファルガス社の小間で、各種定置型乗物機の展示のようす

ファルガス社

バトカーやバイクなど一人用ミニ定置型乗物機を中心に、ミニメリーなど多数の乗物機を展示。

部品・景品・その他

旭精工は、必要な作業をすべて一台で行なうICカードディスペンサー「**PFB730**」、設定が自在のホッパー「**BE15**」など、硬貨メカの新製品を紹介した。

三和電子は、デジタル式シフトレバー「**SLA30N2**」、ボタン付きレバー「**JLK・GF2AT**」、薄型の照光式六角形ボタン「**OBSA40UR**」など部品の新作を展示した。

大仙産商は、メダル貸機「**EG712／722**」、大容量の硬貨計数機「**CN20**」などグローリー製品の新作を紹介した。

景品類は今回も各社から多種多様な製品が出品された。その中でプルームは、三層の透明袋に景品を入れて空気で膨らませパッキングする「**ポイズヒップ**」を紹介し、どんな形状の小物もクレーン機対応にできることをアピールした。これは袋と景品のセットでの販売となる。

AMロボット二体をコロが実演展示した。五分の三スケールの恐竜でサーボ制御により滑らかな動きをする「**ティラノサウルス**」、座った人形で空圧制御により上半身の動きと顔の表情が豊かな「**チャールズダーウィン**」で、レンタル、販売のほか特注も可能。

米国ビーシュア社は、チューブ状の人形にエアーを吹き込み踊っているように見せる「**スカイダンサー**」（高さ二－五十メートル）と、そのコンパクト版「**スカイダンサーJr.**」を実演展示した。

このほかの出品製品の主なものは次のとおり。

イブルは、セガ社のミディ型TVゲーム機を組み込んで迫力あるサウンドシステムのアップライト型に変える「**サウンドアイ**」を展示した。

オー・エム・アイは、店内監視用デジタルカメラ「**ショップアイ**」シリーズと、同カメラ四台の映像切り替えや分割同時画面にする「**4チャンネルビデオスイッチャー**」などを紹介。

協和プレイプロダクツは、ボールプール用のボールを吸い上げて自動的に洗浄、乾燥させる装置「**スーパースクラバー**」を紹介した。

コマデンは、半球面状に並んだカラーLEDの回転による残像効果でイラストなどを表示するディスプレイ「**回転型LED**」、LEDを等間隔で網状に並べたのれんタイプのディスプレイ「**ネット式フルカラーLED**」（会場内イベントステージの天井に吊り下げ実演展示）などを紹介した。

ジャレコは、セガ社「ナオミ」基板にも対応したミディ型TVゲーム機キャビネット「**ポニーマークV**」を参考出品。

スガツネ工業は、指紋の照合とドアの開閉機構を連動させる装置「**指紋照合機**」（光学式）を紹介した。

セガ社は、「バーチャル水族館」のデモ画面と、同システムのタッチパネルで魚が反応する一つのモニターをインテリア用「**フィッシュライフ**」として展示した。

泉陽興業／泉陽機工は低単価の特殊紙使用チケットを採用し、利用枚数や機種別の管理が容易にできる「**運営管理着券システム**」を紹介。

トーケンは、常温水のメダル洗浄機「**PW2000**」、自動おしぼり機などを展示した。

ナムコは、子ども用メダルゲーム機に取り付けるディスプレイ用透明ボックス「**メダルパニックトレジャーボックス**」（タクミコーポレーション製）を紹介した。

バンプレストは、ボックス内に手を入れてエアーで舞う三角くじをつかみとるイベント用抽選機の小型版「**とるとるキャッチャー一番くじ・ミニ**」、吊り下げるひもがない大型景品を「コンビニキャッチャーDX」用に使用するためのひも付き汎用バッケージ（透明袋）を紹介した。

右の写真は旭精工の小間で、カード払い出し装置や硬貨メカなど新製品を紹介

右はプルームの小間で、小物をパッケージ景品化する「ポイズヒップ」を展示

右はママトップの小間にて、美しい中古機を販売する姿勢や業務内容などをPR

上の写真はエイブルが出品した「サウンドアイ」。ミディ型をサウンドシステム搭載アップライト型にする

新たな伝説が今、始まる。

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

新たなストーリーと多数の新キャラクターを迎えて、

新生"餓狼~MARK OF THE WOLVES~"ネオジオからいよいよ登場!!

NEOGEOはSNKの商標です。 ©SNK1999

SNK®

株式会社 SNK
本　社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313
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
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

SAN FRANCISCO RUSH 2049™

サンフランシスコラッシュ2049

ベストタイムや走行距離をパスワードでセーブ!
プレイを繰り返すことでシークレットコースやシークレットカーが出現?!

未来の街を痛快ドライブ!

SAN FRANCISCO RUSH 2049

2049年のサンフランシスコを舞台に大爆走!
あちこちに隠された奇想天外なショートカットコースやシークレットコース&シークレットカーが、プレイヤーのハートに直撃します!!

■サイズ:1970mm(全長)×847mm(全幅)×1625mm(奥行)
■重量:277kg ※数字はシングル時のものです。

Rush 2049™&© 1996-99 Atari Games Corporation 1999. All rights reserved.

ATARI GAMES

INVASION THE ABDUCTORS™

インベージョン

街を守れ!市民を救え!!
白熱のガンシューティング・ゲーム登場!

上空のUFOに市民がさらわれると一大事!
さらわれた市民はエイリアンに改造されてプレイヤーに襲いかかる!!

MIDWAY

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!

上段・下段で別々に難易度と料金を設定可能! サイズや価格の異なる3景品を同時にオペレート!!

お花畑だ!! ハチブンブン™

©SNK 1999

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:330W
●寸　法:幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重　量:295kg

お花畑だ!! ハチブンブン

集中力と緊張感で楽しさ倍増!
ハラハラドキドキのプライズマシン!!

◆宙を漂うアイス玉の動きで、アイキャッチ効果バツグン!
◆すくうアイス玉の数は、プレイヤーガルーレットで決定!
◆オペレートの手間がかからない自動難易度調整機能搭載!

ドキドキアイス™

Doki Doki Doki

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:310W
●寸　法:幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重　量:110kg

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)6740
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※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。 最新情報をインターネットでご覧ください。 SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

東京ゲームショウ99秋

「PS2」で盛り上げ

一般客、減少したが、前回並み16万人以上

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催の東京ゲームショウ99秋が九月十七－十九日、千葉の幕張メッセ（1－8ホール）で開催され、ユーザーなど約十六万四千人が詰めかけた。

この催しは家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年から発足、九七年から年二回開かれているもので、今回が七回目。七十四社（前回八十二社）が約千五百小間に出展。全体の規模、出展社ともに減少しているが、これはハードウェアの性能アップに対応できないソフト開発メーカーが増えてきたためとのこと。AM業界関係は十四社（前回十六社）だった。

初日のみビジネスデーとし、流通関係者らを招待。後の二日間はユーザーなど一般に有料（中学生以上千二百円、小学生以下無料）で公開した。

入場者はビジネスデーが前年比一三・四%増の二万千四百三十四人、一般公開の二日間が一・四%減の十四万二千四百三十二人で、初めて一般客が減った。

一般客を魅きつけるためイベント色の強いことで知られるこのショーで、ソフトメーカー大手の小間装飾などは一段と派手になった。しかし「PS2」出品など前評判にもかかわらず、一般客が減ったのは会場の収容力の限界を示したと言える。

SCEが来年三月四日に出荷する「プレイステーション2」（PS2）は、文字どおり話題の中心となり、その展示ブースは大混雑した。SCEは「PS2」用ソフト十タイトルを公開、うち四タイトルを出展。ハードウェアの体験できるようにした。また「PS」とのソフトの互換性、DVD映像ソフトの再生などもアピールした。

会場内のイベントステージで初日、SCEの久多良木健社長が約一時間特別講演し、「SCEが目指すのはゲーム、音楽、映画の融合であり、DVDドライブはそのためのもの。PS2がユーザー層を拡げ、次にネットワークで結ばれたデジタルエンタテイメントという新市場を創造する。ジョージ・ルーカス監督やハリウッドの映画会社がソフト制作に参入、PS2によってゲームと映画の垣根がなくなる。将来的には映画の製作、配給ビジネスにも参入する」など語った。

ショー全体の展示ソフトは約四百二十タイトル。機種別では「PS」四一%、「GB」一五%、「DC」一〇%、ウィンドウズPC九%、「ネオジオポケットカラー」（NGP）八%、「ワンダースワン」（WS）六%など。ジャンル別ではシミュレーション、RPS、アクションの順になっている。

セガ社は「シェンムー」（発売を来春に延期と十月一日に発表した）を中心にDC用ソフトを、サードパーティー分を含め約六十タイトル紹介。「電脳戦機バーチャロン・オラトリオンタングラム」を使ったネットワーク対戦を実演した。音楽ゲーム「スペースチャンネル5」も披露された。業務用「サンバDEアミーゴ」も展示された。

コナミは「ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス」などPS用約二十タイトル、DC用、N64用各三タイトルを紹介。業務用「ダンスダンスレボリューション・サードミックス」、「ダンシングステージ」を展示した。

ナムコは「パックマンワールド20thアニバーサリー」、「ドラゴンヴァラー」などPS用四タイトルを展示。PS2用「新戦」を披露された。業務用「ドリームキャストDC用、N64用などを出品。業務用「着メロコレクション」も展示した。

SNKは「キング・オブ・ファイターズR2」など NGP用ソフト二十五タイトルと、低価格の新型NGPを出品。またサクノス「クーデルカ」のデモ画面も紹介した。

タイトーはPS用「電車でGO／名古屋鉄道編」やDC用「電車でGO／2高速編3000番台」など計十六タイトルを出品。PS2用「電車でGO！」のデモ画面も紹介した。

サミーはPS用とWS用を各六タイトル出品。アトラスはPS用三タイトルとDC用「魔剣X」を出品。ジャレコはDC用「キャリア」など五タイトル。テクモはPS用「蒼魔灯」に絞っての出展で、業務用「デッド・オア・アライブ2」も紹介としている。

東京ゲームショウ99秋で、上はセガ社、下はSCEの小間のようす

東京ゲームショウ99秋で、上はSCE久多良木社長講演、下は開会式で

PCネットゲーム支える

CESAマネー

協会として年末にも開始

CESAは東京ゲームショウ開催に伴い、開発者のための「デベロッパーズカンファレンス」を九月十六－十七日、幕張メッセ国際会議場で開き、そこでPCネットワークゲーム市場を支える「CESAネットワークインフラ」の発足説明会などが行なわれた。

「デベロッパーズカンファレンス」は、これまでTVゲームソフト開発者にハードウェア情報を公開するため設けられた「技術戦略説明会」を発展させたもので、ゲームソフト開発支援ツールの紹介や、最新技術情報の紹介などを主な内容としている（略称CEDEC東京）。

「CESAネットワークインニシアティブ」は九月十三日に発表されており、PCネットワークゲーム市場が米国で盛んになっており、日本でもスタートする状況にあって、そこでCESAが、「goo」を運営するNTTエムイー情報流通にシステム構築と運営を委託して、ポータルサイト、課金システム（CESAマネー）など、今年末から開始するというもの。

辻本憲三副会長は、日本のコンピューターエンタテイメント産業は最先端を進んでいるが、米国に比べるとネットワークゲームの立ち上がりが極めて遅いことから、これを支援するシステムをCESAで用意することに決まっていない。

ユーロディズニー社の計画では、CESAが用意するポータルサイトでゲームに関するあらゆるニーズに対応する。PCネットワークゲームにかかる課金（ゲーム料金）を共通のシステムで構築する。CESA会員はゲームソフトを提供し料金を受けとり、そのシステムをCESAが提供するというもの。ネットワークゲームをPC（パソコン）上で行なうことを標準と考えている。

「DC」ネットワーク事業

IICに営業譲渡

CSK子会社で、近く社名変更

セガ社は家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）を使ったネットワークビジネスを分離、CSKの子会社であるインターナショナル・インベストメント㈱（IIC、本社東京都港区、福島吉治社長）に営業譲渡した、と十月一日に発表した。

IICは八三年設立の投資会社で、CSKが七〇%、セガ社が三〇%所有している。「DC」ネットワークビジネスは約五十億円でIICに譲渡された上で、IICはネットワークゲームの基礎的なサービスを業務に据えることになる。このため社名を近い将来変更する予定。

セガ社によると、「DC」を使ったネットワーク接続者数は国内で約四十万人に達しており、ビジネス拡大に備えて事業運営を独立させることにした。IICではネットワークゲームのインフラを提供するとともに、メールやインターネット接続、電子商取引などのネットワークサービスを引き継いでいく。

ナムコ、家庭用で

初の子会社

モノリスソフト設立

ナムコは十月一日、家庭用ゲームソフト開発の子会社、㈱モノリスソフト（東京都大田区矢口、杉浦博英社長）を設立した。ナムコが九〇%、元スクウェアの杉浦氏と高橋哲哉氏が各五%出資。ナムコが開発子会社を設立するのは初めて。

モノリスソフトの社長と副社長に就任した杉浦氏と高橋氏の制作意欲などが、ナムコの考えと一致することから開発子会社設立となった。新会社では、ナムコの「テイルズ」シリーズに並ぶRPGの新シリーズを、「PS2」用として開発する予定。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーランド・パリ隣りに

「ディズニースタジオ」

2002年開園めざし、建設を進める

フランスの「ディズニーランド・パリ」を経営するユーロディズニー社（マルヌ・ラバレ、ジル・バリソン社長）は九月三十日、第二テーマパーク「ディズニー・スタジオ」（現地ではレ・スチュジオ・ディズニー）を作ると発表した。総工費約四十億フラン（六百八十億円）かけて建設、二〇〇二年春にオープンする予定。

ディズニーランド・パリの第二テーマパークについては、これまで何度も話があったが、正式発表は今回が初めて。ディズニーランド・パリは当初「ユーロディズニー」として九二年四月にオープン、九四年十月に現在の名称に改めた欧州最大のテーマパーク。九四年九月期までは赤字続きで経営が危ぶまれていたが、強力な合理化など進めた結果、その後は黒字に転換、順調に業績を伸ばしていることから、第二テーマパーク構想が進められてきた。

九八年度の入園者数は前年の千二百五十七万人よりわずか少ない千二百五十一万人だったが、純利益は前年の二億千七百万フランから、二億九千万フランへと伸ばした。同園のホテルも初年度は半分ほど空室だったが、今では使用率八〇%となっている。

ディズニーランド・パリの隣りに建設されるディズニー・スタジオは、米国フロリダ州オーランドのディズニーワールドにある「MGMスタジオ」に似た、フランスやヨーロッパや米国の映画、アニメ、テレビ番組などをテーマにしたもの。映画やアニメ、テレビ番組の中に入り込むような特殊効果が組み込まれる。

すべて完成する二〇〇三年に、ディズニー・スタジオを訪れる人数は約四百二十万人と同社は予想している。パスポート入園料などの価格はまだ決まっていない。

ユーロディズニー社のテーマパーク九四年九月期までは赤字続きで経営が危ぶまれていたが、強力な合理化など進めた結果、その後は黒字に転換、順調に業績を伸ばしていることから、第二テーマパーク構想が進められてきた。

九八年度の入園者数は前年の千二百五十七万人よりわずか少ない千二百五十一万人だったが、純利益は前年の二億千七百万フランから、二億九千万フランへと伸ばした。同園のホテルも初年度は半分ほど空室だったが、今では使用率八〇%となっている。

ディズニーランド・パリの隣りに建設されるディズニー・スタジオは、米国フロリダ州オーランドのディズニーワールドにある「MGMスタジオ」に似た、フランスやヨーロッパや米国の映画、アニメ、テレビ番組などをテーマにしたもの。映画やアニメ、テレビ番組の中に入り込むような特殊効果が組み込まれる。

すべて完成する二〇〇三年に、ディズニー・スタジオを訪れる人数は約四百二十万人と同社は予想している。パスポート入園料などの価格はまだ決まっていない。

セガ社、スターン氏に

セガピンボール社売却

改称しフリッパー開発、製造を継続

セガ社と米国セガ・ピンボール社（SPI、イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）は十月一日、SPI社をスターン氏が買い取り、スターン・ピンボール社に社名変更したことを明らかにした。すでに「セガ」ブランドの付いているフリッパーとビデムプションゲーム機はしばらくの間そのまま出荷される。

同社の由来は、七七年十二月にサム・スターン氏（ゲアリー氏の父）がシカゴコイン社を買い取り、スターン社としたところまで遡ることができる。スターン社はフリッパーを製造する一方、八〇年からTVゲーム機分野にも参入したが、八四年七月に倒産した。

八六年十一月、データイーストの米国子会社であるデータイーストUSA社が、データイーストピンボール社を設立。ゲアリー・スターン氏を執行副社長（EVP）に任命した。

セガ社は十月一日付で米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（SOA、サンフランシスコ、毛塚敏郎副会長兼COO）の下に「DC」業務専用の子会社、セガ・オブ・アメリカ・ドリームキャスト社（SOAD）を設立した。

九月九日に北米で発売した「DC」が、二週間で五十二万四千台に達しており、年内目標の百万台を十月中にも達成する可能性が出てきた。さらに急拡大が見込まれる「DC」ビジネスを専門とする、SOAの完全子会社を設立することにしたもの。会長兼CEOに、セガ社の青園雅紘副社長が就任している。

なおセガ社では欧州での「DC」発売を当初九月二十三日に予定していたが、十月十四日発売に延期している。これは英国BT社とネットを構築し、これまで英国だけだった無料接続サービスを欧州全域に広げるのに時間がかかっているため、ヨーロッパ社から退き、アタリゲームズ社製品と説明されている。欧州では英国のセガ・オブ・ヨーロッパ社（SOE）が「DC」販売の拠点となる。

米国SOAの下に

「DC」専門会社

セガ社、急拡大に対応し

セガ社は十月一日付で米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（SOA、サンフランシスコ、毛塚敏郎副会長兼COO）の下に「DC」業務専用の子会社、セガ・オブ・アメリカ・ドリームキャスト社（SOAD）を設立した。

九月九日に北米で発売した「DC」が、二週間で五十二万四千台に達しており、年内目標の百万台を十月中にも達成する可能性が出てきた。さらに急拡大が見込まれる「DC」ビジネスを専門とする、SOAの完全子会社を設立することにしたもの。会長兼CEOに、セガ社の青園雅紘副社長が就任している。

なおセガ社では欧州での「DC」発売を当初九月二十三日に予定していたが、十月十四日発売に延期している。これは英国BT社とネットを構築し、これまで英国だけだった無料接続サービスを欧州全域に広げるのに時間がかかっているため、ヨーロッパ社から退き、アタリゲームズ社製品と説明されている。欧州では英国のセガ・オブ・ヨーロッパ社（SOE）が「DC」販売の拠点となる。

S・ブレイク氏

再びベラム社に

業界から引退した、は嘘

英国のシェーン・ブレイク氏が米国のAM機輸出会社、RHベラム社（ニューヨーク州ヘンプステッド、マーク・ハイム社長）の国際販売担当副社長に、九月一日付で就任した。二十年ぶりにベラム社に戻ったことになる。

ブレイク氏の業界歴は長く、六二年に英国ストリート社社長、七四年米国ロウン社副社長、七六年米国ベラム社副社長、七九年米国アタリゲームズ社販売部長、八二年同副社長、八六年同英国代理人、九二年ナムコ・ヨーロッパ社社長。九五年同販売担当重役となっていたが、九八年五月にナムコ・ヨーロッパ社から退き、アタリゲームズ社製品の欧州での販売代理人となった。九九年四月、アタリゲームズ社製品の欧州での販売権はミッドウェー社に渡り、レイチェル・ディビスさんが担当することになった。

このためブレイク氏は業界から引退したと言いながらも、五月以降は就職先を探していた。販売力では国際的に知られているが、古いタイプの業界人として敬遠される傾向もある。

International Trade Show

Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
Australia's Amusement Expo (Brisbane, Australia)	Nov. 11-13
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Leisure India (Bombay, India)	Dec. 8-10
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
Amuse UK (Blackpool, UK)	Feb. 29-Mar.1
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 28-30
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
IGBE (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11

まず国立映像博物館へ

最新型のESP

キャンバー社「モルフィス」に

英国の映像シミュレーターメーカー、キャンバー・エンタテイメント社（サセックス州クローリー、ポール・スペンス社長）は九月二十八日、同社の最新型映像シミュレーター「モルフィスESP」を、英国ブラッドフォードにある国立映像博物館に納品した、と発表した。

「モルフィス」シリーズは十四人用だが、「モルフィスESP」は九人用で、設置面積が少なくて済む。デジタルイメージ、ワイド画面、3Dサラウンド音響などの特徴を引き継いでおり、米国アイワークス社のライドフィルムを利用できる点で強みも持つ。

Camber's "Morphis ESP"

ラウンドは音響などの特徴に知ってもらうべく導入した。欧米から十台の注文を受けた「モルフィスESP」の、最初の納入となった。

国立映像博物館は、写真、フィルム、テレビジョンなどに関する博物館で、映像に座席の動きが組み合わされるムービーライドの楽しさを来場者に知ってもらうべく導入した。欧米から十台の注文を受けた「モルフィスESP」の、最初の納入となった。

米国マクファーデン社が破たん

米国の映像シミュレーターメーカー、マクファーデンシステムズ社（カリフォルニア州サンタエスプリングス、ラリー・ハヤシガワCEO）がこのほど、連邦破産法第七章（チャプターセブン＝自己破産）を申請した。

九八年中に第十一章（チャプターイレブン）を申請、数ヵ月後に再建できるとしていたが、それが実現できずに実質的に倒産したもの。

同社はIAAPAショーに「VRエキスプレスシミュレーター」など出品、各国に輸出もしていた。

話題のマシン

“職ゲー”シリーズ第4弾「救急車」

負傷者乗せ運転

セガ社「ダイナマイトベースボール99」も

㈱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3」使用CGドライブゲーム機「救急車」と、社〝職ゲー〟シリーズ第四弾となる。操作はハンドルとアクセル、ブレーキ、シフト（四速マニュアルまたはオートマチック）でドライブゲームと同じだが、渋滞をすり抜け、交差点で飛び出してくる他車をかわして赤信号を突き抜け、見通しが悪い街路を猛スピードで右左折しながら走行するもので緊迫感がある。

舞台は近代的高層ビルと古い建物が混在するシカゴ。事故現場（交通事故やビル火災などさまざま）で救急隊員が負傷者を救急車に乗せるとゲームスタート。交差点などでは表示された矢印の方向へと進んでいく。

画面左上に負傷者の容態を示すヘルスポイントが示され、時間経過とともに減っていき、他車や障害物などにぶつかったりすると容態が悪化しポイントが大幅に減る。その都度、車内で応急処置を行なうようすが画面右上に映し出される。ポイントがなくなると負傷者が死亡しゲーム終了となるが、その前に病院に到着すればステージクリアとなり、次のステージへと進む。標準価格九十万円。

救急車

「ダイナマイトベースボール99」は、九五年から毎年一作発売してきている同社プロ野球ゲームの五作目で、日本野球機構とプロ野球十二球団の公認ゲーム。レバーと二つのボタン、回転バットスイッチを操作する。

球場は前作の東京とナゴヤドーム、グリンスタジアム神戸に西武ドームと横浜スタジアムを加え計五つに増えた。連携プレイや選手固有のモーションが二段と多彩になった。また守備側の投球が、投げたい球種を選びAボタンで投げられるように変わり、投球モーション中にコースをレバーで入力できる。

「ナオミ」用ROM基板キット標準価格十八万五千円。

ダイナマイトベースボール99

カトウ／ナムコのプライズ機

新機能で小型化

「ファンシーリフター・ミュー」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤勇社長）製プライズマシン「ファンシーリフター・ミュー」が九月中旬発売となった。

これは「ファンシーリフター」シリーズ三作目で、キャビネットをコンバクト化し新システムを追加したもの。

景品（大型対応）を乗せるバケットがスケルトン素材になり、上下二層にそれぞれ三つずつの計六つになった。

ルーレットの回転針を止めた個所の数字によりバケットが傾くものだが、同機は数字のほか「?」マークを追加し、これに止まると次の回転がスローになり狙った数字に止めやすくなった。またバケットの傾き加減を示すレベルランプが追加されゲームが分かりやすくなった。

幅一〇二×奥行一二〇×高さ一九五㎝。OP価格六十九万八千円。

ファンシーリフター・ミュー

A4サイズのシール機

分身や三等身も

アトラス「ミラクルコレクション」

㈱アトラス（本社東京、二十四日発売となった。

原野直也社長）から、これはA4サイズの用紙にさまざまな写真をプリントするもので、顔、全身のほか顔はそのままで体を縮めた三等身の〝チビキャラ〟にしたり、左右両隣や上に自分の分身がいる写真などに加工することもできる。

シールパターンは、大小三十六種類の写真セットを上下二組に印刷するもの、メッセージシール付きのもの、質問に答えた内容に応じたレイアウトがなされキャッチコピー付きで雑誌の表紙風のもの、そして登録された多数の他人の写真を背景に自分の写真を大きく印刷するもの——の四種類から選択できる。

シールはノンブリカット。用紙は四百枚セットOP価格六万円。本体OP価格百五十八万円。

ミラクルコレクション

新時代のマシンを生み出す
トータルサプライヤー …… エイブルコーポレーション

ABLE CORP.LTD

RED EYE
レッド アイ
新製品
ＢＢ弾を撃つ！撃つ！
景品が取れる！取れる！
●赤いレーザー光線を標的に合わせ、景品を吊り下げたベルトを狙いＢＢ弾を発射!!
●ＢＢ弾は自動装弾システムにより設定弾数を自動的に装弾。
●撃ったＢＢ弾も自動的に回収。
ドリームアイランド㈱／㈲セイブ開発

☆STARLIGHT CHANCE☆
スターライトチャンス
待望の新製品
３段のヒナ壇に各１段４種類
計12ヶのビッグ景品を陳列!!
●コインを入れてスロットを回す。プレイヤーの好きな景品の記号をホールド。そしてもう一度スロットを回し記号を３つ揃えると、その記号の景品を払い出す。
●コンティニューは、０～５回まで切り替え可能。
●その他、いろいろサービストライがあります。
使ってからのお楽しみ!!

Rally Point 2
ラリーポイント 2
新製品
●シンプルなゲーム性に迫力サウンドとイルミネーションがドッキング！
●あの名機が完全フルモデルチェンジ!!
㈱アイエムエス／㈱アトラス

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
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

話題のマシン

テクモのCG格闘ゲーム

タッグバトルも

「デッド・オア・アライブ2」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、セガ社「ナオミ」基板使用CG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ2」が十月末に発売となる。

これは前作のグレードアップ版で、グラフィックを大幅に向上させ、初心者からマニアまで楽しめるような操作方法になった。

デッド・オア・アライブ2

八方向レバーと三つのボタンを操作する。うち一つは新たに採用された〝フリー〟ボタンで、ガードと八方向への自由移動が容易になり、他のボタンとの組み合わせにより投げ技や投げ抜け、ディフェンシブホールドなどができる。あと二つのボタンはパンチとキック。

キャラは十二人に増え、うち五人が女性。キャラごとに設定されたストーリーが展開する一人用と二人同時対戦モードがあるが、タイムリリースモードとしてキャラ二人によるタッグバトルモードも用意されている。ゲームソフト含む基板OP価格二十六万八千円、ROM基板十九万円。

新要素加えたＴＶ縦シューティング

ため撃ち自由に

彩京から「ストライカーズ1999」

㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）から、TVシューティングゲーム機「ストライカーズ1999」が十月中旬発売となった。

これは「1945」と同「Ⅱ」に続くシリーズ三作目となるもので、新攻撃システムなどを追加しバージョンアップしたもの。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作する。

戦闘機はF4ファントムⅡ、F117ステルスなど実在の五機種に、同機を設置してから一ヵ月後に登場するタイムリリースキャラの隠し機体一機を含む六機種がある。

ボタンを押し続けている間はため撃ち攻撃となり（敵機撃破に応じてためたエネルギーが減る）、離すとキャンセルできるというシステムに変わり、攻撃の自由度が増した。敵のボスに数秒間露出する弱点〝コア〟を設定し（最終ステージを除く）、一定の距離に近づくと赤色に変わるので集中攻撃を加えると早く倒すことができボーナスが加算される。

八ステージ構成で前半は地球上でランダムに変わり、後半は宇宙へ飛び出しボス戦主体のショートステージが二つあり、全部クリアすると難易度を上げた二周目に入る。

ランキングは当日分（一～七位）と過去最高スコア（消去も可能）を表示する。基板販売でOP価格十八万八千円。

ストライカーズ1999

コナミの音楽ゲーム続編

2倍速モードも

「ビートマニアⅡDX・2nd」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、DJシミュレーションゲーム機「ビートマニアⅡDX・セカンドスタイル」が九月下旬発売となった。

これは最大七つの鍵盤ボタンとターンテーブルを音楽に合わせてリズムよく操作するゲームで、バージョンアップ版。

前作「ⅡDXサブストリーム」の四十三曲に新曲二十曲以上を追加し、「ビートマニア」シリーズ最多の収録曲となる。

モードは四種類あり、ターンテーブルと鍵盤四つを使い三ステージを演奏する初級者向け、これにエキストラステージを加えた鍵盤五つの中級者向けと鍵盤七つの上級者向け、さらに指定曲でハイスコアを競うエキスパートの四種類のエフェクトロールできるフェーダーも装備した。価格百九十四万円、改造キット二十四万八千円。

ビートマニアⅡDX・2ndスタイル

「スマートキッズ」第5弾

2頭の馬を狙う

ユウビスの「グラスダービー」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、二つの数字が点灯。プレイフィールドに八頭の馬が走っているイラストプレートを設け、その下にホールがある。点灯した数字の二つの馬のホールを狙ってボールを弾く。

ホールは6と8番が一つ、これ以外は二つある。二つの馬のホール（二つまたは三つ）にボールが入ると景品（カプセルかキャンディを切り替え）を払い出す。ただし落馬ホールにボールが二つ入った後にクリアした場合はリプレイとなる。持ちボール数は十六個。OP価格三十九万八千円。

グラスダービー

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN SELECTOR コインセレクター
ワイドな使用範囲に対応する旭精工のコインセレクター群。
コイン選別性能や不正防止機構など、
安定した性能で実績のあるセレクターです。

MODEL AD-81P
ドロップタイプセレクター
コンパクトサイズの1ウェイセレクターであるゆるコインサイズに対応。糸釣りなどの不正防止機構はもちろん、クレードルやマグネットを装備し、外径、厚み、材質で疑似コインを厳しくチェック。

MODEL AD-922E
電子セレクター
投入コインデーターをセレクターがプログラム記憶するため安定した選別精度が得られます。本体はシンプル構造のため保守・点検などのメンテナンスが容易です。4金種対応や6金種対応も用意しております。

MODEL AF-952
電子セレクター
常に安定した選別精度が得られる2ウェイ電子セレクター。サイズ変更にはデータを変更するだけであらゆるコインやメダルに幅広く対応。本体はシンプル構造ですのでメンテナンスが簡単です。4金種対応や6金種対応も用意しております。

MODEL 757-P
フロントタイプセレクター
技術の粋を集約したオールプラスチック製の軽量メカ式セレクター。選別機構部はあるゆるいたずらと疑似コインを排除します。また、不正行為に対して7つの厳しいチェックによって完全にシャットアウト。クレードル交換などワンタッチメンテナンスで便利。

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。
◆謹告◆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/

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.345

矢飛圓方

風の音〈9〉

『辻音楽師の唄』を読んで、ぼくがおやとおもったのは、はじめのほうは小説風な叙述なのですが、後半は気が急いてきたような感じで、小説風の肉が削ぎ落され、大事な骨幹だけが示されてゆくように変化していってる、ということです。

たしかに、『辻音楽師の唄』においては太宰の生活だけではなく、多分、長部さんの主眼は太宰の作品のよさ、面白さをどうしても出来るだけ多くの人に知って欲しいという方へ移っていってるようです。

たとえば『厠世による心中自殺』での田邊あつみの死について

――やがてかれの心中の深いところで重い響きを発しはじめ、しだいに増幅されて、太宰文学全体の基調主音をなす罪の意識のもっとも根本的な原因のひとつになっていくのである――

全体に強い調子と長部さんが何かに急かされていう語が造られてゆくいるようであるのが目立つのですが、いつもの長部さんであれば重ねて心中をつかったりせずに心の内奥の深いところで、とても表現しているはずです。なかでもぼくが気がかりにしたのは基調主音という語についてでした。

文意からとれば多分、通奏低音と同じ意味で使用されているとおもいます。通奏低音では長部さんにとってはもの足りない感じがして、基調主音という造語までもがなされている。

そうだね。おれもその語には異常なものを感じてかなりの数の辞書をひいたのだが、おれの見た限りでの辞書には出ていなかった。

通奏低音というのはバロック音楽でチェンバロで持続して鳴らされている低音のことで、批評文でこれを使いはじめた人は吉田秀和です。

それを更に通奏低音ではパンチが効かないとおもったのか、基調低音ということばを造ったのだが、それをつくったのは誰だったかな。

まあそういわれればそうかもしれないけど、あれもけっこう多くの人がその後つかうようになっているよ。そういう貴様も実におかしい語をつくったんだ。顔貌とはいったいなんだ。はじめて貴様の文の中であれを見た時には女房と二人で腹をかかえて笑ったぞ。

もう過ぎたことだ、何十年も昔の話だ。面貌や容貌では何となく画数が少ないような感じでついつい顔の字をあてただけだ。

でも驚いたのはあの造語がもった伝播力だよ。東大のセンセが論文につかってくれていたり、文章や語には今や一家言があるようなことをいっている高村薫がつかってくれていたり、あの語を他人の文で見るたびにおれこそ女房と二人でおなかをかかえて笑いころげてるよ。

こわいものだね。たしかあれは昭和四十五年ごろにお前が大阪のPR誌で書いたものだから。

脱線ついでにいっておけば、吉田秀和の文の中の語では、通奏低音よりもっと一世を風靡したもっと多くの人が、鳥たちとか、人以外の複数の存在に今までの(等)にかわってたちを使用していたのがコマーシャルにまでおよんでしまった。

大阪発のPR誌でいえば、もう時効だからいってしまうけど、お前の文の原稿用紙で六枚分ぐらいを清水哲男がそっくりそのまま盗用していたことがあったな。

あれも笑えたね。笑って許してしまったのだけど。

大阪発のPR誌がもつ伝播力も馬鹿にならないよね。

閑話休題、もうすこし基調主音について。basso continuoが通奏低音ですが。あとそれらしい語をあげておきますと、主音これはtonica、基音というのもあり、suono fondamentaleですが、文脈でとらえれば、やはり通奏低音が適語でしょう。しかし長部さんはそれをもっと強調したくて、基調主音という造語がなされたのではないでしょうか。それだけが重要であるとということです。

「厠世による心中自殺」だけではなくてサヨクとの関係でもそうだとおもうけど、長部さん自身が津軽の人であったりまえだとおもっていて案外気がつかないとおもわれることに、津軽の人たちのもつサービス精神があげられるのではないかしら。

松山巌がくせについてのエッセーで、津軽の人たちがもつくせとして、自分が関係している人をとかして喜ばせようとするサービス精神をあげ、太宰治もその例外ではないね。

まあ、子供の喧嘩じゃあるまいし、私だって、もちろんもっともっと知っていますよ。

サービス精神については

――いったん物語を書きはじめると、ひたすら相手を喜ばせ笑わせることに全神経が働きはじめて、筆がとまらなくなる資質の持主であった――

とその作品について長部さんも太宰のサービス精神が並のものではないとしているけど、作品だけではなくて、対人関係においてもそういう風であったのではないかということです。くせなんですね。

松山によれば、大きい事があるごとにこのくせが実人生においてはよくない方へと太宰を追いつめていった、といいたいようです。

内容がある話をしていたのだけど、次に来た校長がとんでもない大馬鹿で自分の大学の先輩が司馬遼太郎であるというので文化勲章の後で司馬遼太郎の話をはじめたら、生徒がげらげら笑いはじめて収拾がつかなくなったことがあったな。

でもあれだよ。鞍馬天狗については、覆面をしなければならない理由はひとつもないと学生につっこまれて、ひっこみがつかなくなった人もいたという話をきいたことがあるのだが。

鞍馬天狗は大仏次郎のサービス精神からうまれた作品であるのに過ぎない。きみは大仏次郎といえば鞍馬天狗しか知らないのか、実に不幸な人だね。

まあ、子供の喧嘩じゃあるまいし、私だって、もちろんもっともっと知っていますよ。

サービス精神については

――いったん物語を書きはじめると、ひたすら相手を喜ばせ笑わせることに全神経が働きはじめて、筆がとまらなくなる資質の持主であった――

とその作品について長部さんも太宰のサービス精神が並のものではないとしているけど、作品だけではなくて、対人関係においてもそういう風であったのではないかということです。くせなんですね。

松山によれば、大きい事があるごとにこのくせが実人生においてはよくない方へと太宰を追いつめていった、といいたいようです。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

SMART KIDS スマートキッズシリーズ
キャットプレイ　グラスダービー

遊びの幅を広げたスマートボールタイプ
客層に合わせて選べる2種類のベンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能

HEX 800 ヘキサ800

王者新生!!待望の大型景品対応型
コンパネ、景品落下口を分離可能

Lucky Crane DX III ラッキークレーンDXⅢ

リング1つから重量感ある景品まで
バリエーション豊富なバケットの
強弱設定が可能

RAINBOW SLOT レインボースロットⅢ

盤面15種類のメカスロ
オートクレジット機構

FEVER DX フィーバーDX ノーマルタイプ

盤面30種類の豊富
なバリエーション

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

YUBIS 株式会社ユウビス
本　社　〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所　〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX.03-3837-3887
福岡営業所　〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX.092-771-7223

インスタント着メロ入力マシーン

着メロコレクション

CAPCOM

HANDY PHONE MELODY COLLECTION

©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

今じゃもう、着メロはアタリマエ。これからはみんなといっしょじゃ、オモシロくない!!

好評レンタル中

曲数なんと650曲以上!!
タッチパネルでカンタン選曲!
新曲も毎月更新!
対応機種は随時追加予定!

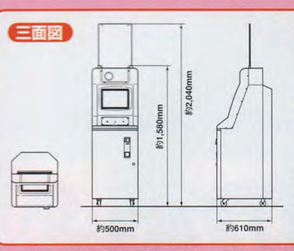
着メロって…どうやるの??
そんなアナタに… コネクタを接続して、タッチパネルでピッピッと選曲。約10秒で、着メロがアナタのものに。

ありきたりのメロディじゃ満足できない!!
そんなアナタに… 流行のアノ曲でクールにキメルもよしウケ狙いにはしるもよし…。機種によっては、40秒以上もメロディが入るよ。

ずっと同じじゃつまんない。
そんなアナタに… 新曲は毎月1回更新。どんどん増えるレパートリー!!

手入力なんて、やってらんない!!
そんなアナタに… この音階のつながりは、マネできません!! もちろんメロディは全てオリジナルRemix。

三面図



着メロコレクション仕様
●使用電源
○定格電圧／AC100V
○定格周波数／50/60Hz
○定格消費電力／120W
●寸　法
○本　体／幅 約500mm×奥行 約610mm×高さ 約1,580mm
○ポップアクリル取付時／幅 約500mm×奥行 約610mm×高さ 約2,040mm
●重　量　／約65Kg
●モニター　／15インチカラーモニター
●操作機器　／赤外線式タッチパネル
●金庫総量
○100円硬貨／約3,400枚

JASRAC 使用曲については、JASRACの許諾を受けています。

※仕様は、予告なく変更される場合がございますのであらかじめご了承ください。

謹　告

平素は格別のお引き立てを賜り厚くお礼申し上げます。

さて、弊社商品「着メロコレクション」は、平成11年6月24日に発表して以来、皆様方のご支援により多くの方々に認知されると共にご愛顧賜るまでに至りましたことを、有り難く感謝申し上げます。

この「着メロコレクション」は、基本となるアイデア、構造、及びソフトウェアについては、特許出願がなされております。

つきましては、同種の商品を制作・販売されようとする方、また、それらを御使用、御購入されようとする皆様方には、取扱につきましては、充分に御留意くださいますようお願い申し上げます。

なお、「着メロコレクション」に関しましては、弊社までお問い合わせくださいますようお願い申し上げます。

株式会社カプコン

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信 FAX:06-6947-4540 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/

株式会社カプコン
本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●OP事業部／TEL(06)6920-3631 FAX(06)6920-3632
●営業企画／TEL(06)6920-3616 FAX(06)6920-5137
東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
●営業企画／TEL(03)3340-0767 FAX(03)3340-0701

●札幌営業所 TEL(011)857-0188 FAX(011)857-0198
●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)6797-9790 FAX(06)6797-9791
●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

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

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

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社ＮＡＯＭＩ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.88
2	3	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	6.87
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	6.42
4	–	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	6.10
5	6	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.46
6	5	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.36
7	9	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	5.25
8	7	スーパーワールドスタジアム　99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.21
9	13	ストリートファイター　ＥＸ２プラス（カプコン） Street Fighter EX2 Plus (Capcom)	5.01
10	8	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.00
11	28	ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.91
12	10	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.80
13	22	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	4.76
14	26	おてなみ拝見（タイトー／サクセス） Otenami-Haiken* (Taito)	4.73
15	12	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.70
16	14	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.60
17	11	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.53
18	20	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.51
19	27	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.50
20	18	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)	4.48
21	23	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3*(Namco)	4.47
22	21	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.34
23	29	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.19
24	17	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社ＮＡＯＭＩ） Giant Gram (Sega)	4.13
25	33	武力・ブリキワン（ＳＮＫネオジオ） Buriki One (SNK)	4.08

*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	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	8.24
2	–	ブレイブファイヤーファイターズ（セガ社） Brave Fire Fighters (Sega)	8.13
3	2	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	7.89
4	–	ポップンミュージック　3（コナミ） Pop'n Music 3 (Konami)	7.60
5	3	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ） Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	7.29
6	4	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)	7.24
7	–	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.00
8	–	ビートマニア・フィフスミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	6.88
9	5	ロックントレッド（ジャレコ） Rock'n Tread (Jaleco)	6.78
10	–	タッチ・デ・ウノー！（セガ社） Touch de Uno ! (Sega)	6.75
11	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.17
12	10	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.95
13	6	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	5.88
14	13	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5.67
15	–	ダンスダンスレボリューション・ソロ・ベースミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] Sole Bass Mix (Konami)	5.58
16	7	ギタージャム（ナムコ） Guitar Jam (Namco)	5.44
17	16	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	5.33
18	12	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On ! (SD/DX) (Namco)	5.25

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.27
2	2	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	7.25
3	3	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	6.75
4	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.20
5	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.83
6	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	5.78
7	7	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	5.08

CAPCOM

いざ！ オリジナル

JoJo's

Bizarre Adventure Heritage for The Future

ヴァニラ・アイス　ホル・ホース　マライア　アヌビス二刀流ポルナレフ　ペットショップ

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

●新たな「スタンド使い」参戦!! 総勢16人の熱き戦い。
圧倒的な要望に応え「ホル・ホース」「マライア」など登場!! CPU専用キャラだった「ヴァニラ・アイス」も使用可能に!!
●新機軸「チャレンジモード」搭載!!
ランダムに現れる敵を次々に倒し、腕に磨きをかけろ!! ゲームオーバー時にはジョセフがキミの戦いぶりを評価してくれる。
●お馴染みのキャラクターがさらにパワーアップ!!
前作からのキャラクターには＜新必殺技・新スーパーコンボ＞を追加!! 考えうる最高のゲームバランスで「ジョジョの奇妙な冒険」完成形誕生!!

CP System 第6弾

画面は開発中のものです。

© 荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
●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。

CCC 会員募集中!
CAPCOM Friendly Club
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。
松阪ビル ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6946-0555
陸奥社・●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで

セルビュータ 絶賛稼働
「ジョジョの奇妙な冒険」オリジナル・サウンドトラック
●2,100円(税込) CPCA-1022 ★大好評発売中!!★

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)6920-3633 FAX(06)6920-5133
●東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階) TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701
★＜カプコンホームページ＞最新ゲームのおもしろ情報が満載です。 http://www.capcom.co.jp/
※販売のご用命は＜国内販売事業部＞／レンタル・リースのご用命は＜OP事業部＞までお申し付けください。

OP事業部／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(03)3340-0737 FAX(03)3340-0736
TEL(06)6920-3631 FAX(06)6920-3632
札幌営業所／TEL(011)857-0189 FAX(011)857-0198
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
北関東営業所／TEL(029)227-8961 FAX(029)228-9351
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)6797-9790 FAX(06)6797-9791
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

SEGA
ダービーオーナーズクラブ
DERBY OWNERS CLUB
名馬、誕生。
NAOMI
馬を鍛え育てる喜び、感動、満足感!
業界初、競走馬育成シミュレーションゲーム登場。
自分だけの馬を作る!
プレイヤーが競走馬の「オーナー&ジョッキー」となり、馬の性格・コンディションに合わせた調教や食事をさせ、コミュニケーションをとりながら、信頼性を高めレースに出走。強く速い競走馬に育てます。
データをカードに記録するので、他店でのプレイも可能です。

救急車
エマージェンシーコール
アンビュランス
救急車
EMERGENCY CALL AMBULANCE
救急車独特の緊張感を、ドラマチックに体験。
交通事故、凶悪事件、大火災…、現代社会に潜む様々な危機。プレイヤーは、そんな危機から人々を救う救急隊員となり、負傷者を事件や事故の現場から救急病院に搬送します。
945(W)×1,625(D)×1,870(H) 280kg
AC100V 440W ©SEGA 1999

F355チャレンジ
NAOMI
F355 challenge
TWIN TYPE
通信対戦で興奮度抜群!ツインタイプ。
ドリームキャスト用ビジュアルメモリに、自分の走行データを記録して、家庭で閲覧することができます。
1,632(W)×1,700(D)×1,935(H) 507kg AC100V 569W ©SEGA 1999

NAOMI
OUTTRIGGER
International Counter Terrorism Special Force
アウトトリガー
最大4人の通信対戦可能
マップを駆け、敵を捕捉、素早く攻撃せよ!
マップ上のどこでも動きまわれる優れた自由度で3Dゲームの醍醐味を満喫できます。
©SEGA 1999

NAOMI
ダイナマイトベースボール'99
ボールゲーム アゴー! ゴー!
よりエキサイティングになっていよいよ登場!!
(社)日本野球機構
プロ野球12球団公認ゲーム
©SEGA 1999

パズルゲームの原点、今、蘇る!
SEGA TETRIS
NAOMI
セガ テトリス
レベルアップするごとに変化する美しい背景、世界旅行の気分を満喫。

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(国内販売部・プライズ販売課)
電話03(5737)7544(海外事業部)
電話03(5737)7523(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運営部)
札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0250(直通)
関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(6334)5336(直通)
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(直通)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(直通)
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いち早く。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

Osaka Court Rules Used Vid Sales Illegal

The Osaka District Court passed judgement on October 6 that, since home video games are cinematographic works, used home video games may not be sold without the permission of the manufacturer. This decision is the exact opposite of the decision made on May 27 by the Tokyo District Court. Although the manufacturers welcomed the decision, used video game sellers say that they will immediately bring an intermediate appeal.

The home video game manufacturers initiated the lawsuit at the Osaka District Court in July 1998 against Act Co. and Rise Co., two companies which had been selling used video games. The makers claimed copyright infringement. The plaintiffs were Capcom, Konami, Namco, Sega Enterprises, Sony Computer Entertainment (SCE) and Square Software.

The manufacturers whose CD-ROM software for the "Play Station" and "Sega Saturn" had been resold by Act and Rise, asked that these sales be prohibited, since these home video games are cinematographic works and sales of used home video games violate the manufacturers' distribution rights.

Retailers of used home video games refuted the manufacturers' claim arguing that the distribution right enshrined in law applies only to theatrical movies, and that, since home video games are retailed to the consuming public in large quantities, they do not constitute "cinematographic works for which distribution rights are reserved."

The court decided that as video games are developed spending money and time comparable to that spent on producing theatrical movies, they should also be considered as audiovisual works similar in nature to cinematographic works. Therefore, the court decided that the sale of used home video games represented an infringement of the distribution rights of the manufacturer.

The judge, Kazuo Komatsu, stated in his judgement that "There may be a legislative objection to the point that manufacturers have permanent distribution rights concerning game software. Here, however, I simply judged by interpreting the existing Copyright Law." He referred to the fact that theatrical movie films are not retailed to consumers, suggesting that a true solution cannot be reached under the current Copyright Law.

At the judgement passed on May 17 at the Tokyo District Court, it was ruled that home video game manufacturers do not have the right to prohibit resellers from selling used game software, since home video game software is not the same as cinematographic works. The manufacturer Enix brought an intermediate appeal and the case is now under examination at the Tokyo District Court. Against the judgement at the Osaka District Court, the retailer Act Co. will bring an intermediate appeal. So, the lawsuits over sales of used home video games are likely to continue into the foreseeable future.

On behalf of the manufacturers, the Association of Copyright for Computer Software (ACCS), the Computer Entertainment Software Association (CESA) and the Japan Personal Computer Software Association jointly made a statement that they welcome the current judgement and that their desire is to have cooperative relationships with retailers.

On the other hand, upon commenting that the contents of the Osaka District Court's judgement are incomprehensible and are the total opposite of the findings of the Tokyo District Court, the Association of Retailers of TV-Game Software (ARTS) whose members include Josho which won the case with the Tokyo District Court's judgement, criticized the decision as being utterly devoid of consideration for the interests of consumers.

Although the issue of used coin-op game sales was not mentioned by the manufacturers, if the court deems home video games to be cinematographic works and the manufacturers therefore hold the distribution rights, there is no legal obstacle to manufacturers having the same distribution right for coin-op video games. As such, many traders buying/selling used coin-op video games may be affected. Concerning this, however, we must wait for judgements to be delivered at the Tokyo and Osaka High Courts.

Nintendo Revises Forecast Down

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, revised downwards its forecast of mid-term and fiscal year results on October 1. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September is ¥190,000 million (vs. ¥210,000 million in the previous forecast in May) and net income is ¥17,000 million (vs. ¥32,000 million in the previous forecast).

The post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 2000 is ¥460,000 million (vs. ¥480,000 million in the previous forecast) and net income is ¥60,000 million (vs. ¥75,000 million in the previous forecast).

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year is ¥570,000 million (vs. ¥590,000 million in the previous forecast) and final net income is ¥64,000 million (vs. ¥93,000 million in the previous forecast).

According to Nintendo, the drop in forecasted revenue is due to the fact that domestic shipments of the game software "Pocket Monster Gold" and "Pocket Monster Silver" for the "Game Boy" are behind schedule, and that the price of "Nintendo 64" was decreased overseas. Moreover, since the company incurred an exchange loss due to the sudden upswing in the Yen's value vis-à-vis the dollar in September, net income was also forced to drop significantly below expectations to about ¥50,000 million.

JAMMA Allows Illegal Exhibit

In another sign of the desperation of JAMMA to attract exhibitors, it has now become clear that JAMMA overlooked a clear infringement of Japanese law and its own rules. Certain products at the show were in violation of the Electrical Appliances Control Law and the show's exhibition rules but in spite of this, the secretariat did not prohibit them. This appears to be the first such case in the history of AM Show.

The Electrical Appliances Control Law covers household electrical appliances, and prohibits the exhibition, sale, etc. of any products that do not pass tests at agencies designated by the government. As a result of a revision of the law in 1995, coin-op games are now exempt. However, due to the fact that kiddie rides are for children to get on, they remain designated. JAMMA, however, has not endeavored to have kiddie rides exempted from this designation.

At AM Show '99, it was decided that Falgas Industries, Spain, could exhibit its kiddie rides. JAMMA forwarded to Falgas a written warning that kiddie rides cannot be exhibited, unless the machines are licensed based on the Electrical Appliances Control Law, or granted a special approval, and that they would be removed from the show booth unless either of these conditions were met.

At Falgas Industries' booth at AM Show '99, Falgas kiddie rides were exhibited. According to the show secretariat, no proceedings based on the Electrical Appliances Control Law were made. However, the secretariat did not remove the machines. When asked for an explanation, JAMMA's executive director, Kazuharu Takahashi, gave the following meaningless reply: "I reckon the machines are OK, if they are not switched on and children are not allowed to get on."

The number of visitors to the Amusement Machine (AM) Show '99 (September 9-12, Tokyo Big Sight) seems to have decreased from last year, although direct comparison is impossible due to changes in the counting system. On the first two days, visitors with invitation cards are admitted. Last year, since the bar code on each badge card was counted, the actual number of visitors could be confirmed. This year, however, this system was abolished and replaced by a system for visually checking the number of persons who passed either of three gates to the show site, the number includes even persons who go out once for lunch, etc. and then return again. When asked the reason for the changes, the show secretariat offers no explanation.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/
© 1999 Amusement Press, Inc.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES
! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE
Visit our websight for more information
http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/
E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp
FILLMORE, INC.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

パワーショベルに乗ろう!!™

POWER SHOVEL SIMULATOR

好評発売中

●サイズ
(29インチ)：W1010mm×D1461mm×H2015mm
(50インチ)：W1158mm×D2284mm×H2064mm

実機と同じ操作系。
振動が伝わる臨場感。

プレイヤーを掴んで離さないステージ構成
技術を究める「現場王モード」
笑いとスリルの「バイト王モード」
競う醍醐味「2人プレイモード」

電車でGO!メダルゲッター 子供編

LET'S GET MEDAL!

みんなで楽しめる
すごろく風ルーレットだよ!

「電車でGO」が
メダルゲームで
新登場!

好評発売中

●サイズ：W640mm×D810mm×H1850mm ●重量：105kg

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。

そろっと〜る? BIG™

BIGなインカム

「そろっとーる」の
おもしろさ!
大型景品にも対応!

景品盗難&不正防止機能を強化!

好評発売中

●サイズ：W1200mm×D890mm×H1850mm ●重量：205kg

カードパズル フリップメイズ

Flip Maze

めくってそろえる
かんたんカードパズル!

同じ色のカードを3枚以上揃えて消す
パズルゲームです。

TAITO G NET システム 第6弾

好評発売中

TAITONET

総販売元 株式会社タイトー® 開発元 MOSS ©TAITO CORP.1999 ©MOSS 1999

本格四人打プロ麻雀 麻雀王

MAHJONG OH

4台通信することで最大4人までの
同時対局が可能です。

十二人のプロ雀士が
プレイヤーを迎え撃つ!

TAITO G NET システム 第7弾

近日登場

TAITONET

総販売元 株式会社タイトー® 開発元 株式会社Warashi.inc ©TAITO CORP.1999 ©Warashi 1999

株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1999
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649