

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

WMS社が伝統あるフリッパーの 生産中止決める

「バリー」、「ウィリアムズ」は終了

「ウィリアムズ」、「バリー」のフリッパー生産は打ち切られることになった。十月二十五日、米国WMSインダストリー・社(シカゴ、ルー・ニカストロ社長)が九月までの第一・四半期決算とともに発表したもので、世界最大のAM機業者に大きな衝撃をもたらした。WMS社はニューヨーク証券取引所上場会社で、業務内容は①ゲーミング機器製造(子会社のWMSゲーミング社が担当)、②フリッパーおよびノベリテイ製造(子会社のウィリアムズ・エレクトロニクス社が担当)、③昨年分離したミッドウェーゲームズ社からのTVゲーム機キャビネットなど委託生産の三つだった。このうちウィリアムズ社が担当してきたフリッパーとノベリテイ製造部門を閉鎖することに決めた。



ウィリアムズ社最後のフリッパーとなった「スターウォーズ・エピソード1」

WMS社によると、フリッパー部門は、不振が長期化しており、営業損失は九七年六月期で三百万ドル、九八年六月期で七百八十万ドル、九九年六月期で七百九十万ドルとなった。従来のフリッパー開発を見直し、今年春以降はTVモニターを加えた新シリーズ「ピンボール2000」を投入したが、それほど回復が見られなかったため、継続を断念した。

WMS社のフリッパー部門、ウィリアムズ社は四六年設立のフリッパーメーカーで、他の部門を加えたことから親会社と見做され、八八年に、バリーフリッパーとミッドウェーTVゲーム機を製造するバリー・ミッドウェー社をWMS社が買い取った。WMS社が買い取ったのは、ウィリアムズとバリーの両ブランドのフリッパーを、チームマ

主なフリッパーメーカーの系譜

31	ゴットリーブ社	41	ゴットリーブ社	84	ブリミア社	96
32	バリー社	41	ゴットリーブ社	84	ブリミア社	96
34	シカゴコイン社	41	ゴットリーブ社	84	ブリミア社	96
41	スターン社	47	スターン社	84	データイースト	94
46	(バリー・ミッドウェー社)	77	スターン社	86	データイースト	94
46	ウィリアムズ社(WMS社)	84	スターン社	86	データイースト	94
		88	スターン社	88	セガビン	99
			スターン社	94	スターン	

「ピンボール2000」シリーズ第一作の「リベラ」は九九年六月までに五千八百台以上出荷され、第二作「スターウォーズ」も好評だったが、シリーズ自体はそれ以上の期待がかけられてきた。

九八年三月、WMS社はTVゲーム機製造販売部門、ミッドウェーゲームズ社をスピントフ(分割)した。これ以降フリッパーについてWMS社は、別会社であるミッドウェー社を通じて販売してきた。

AMゲーム機を象徴するものとして米欧、そして日本でも親しまれた。TVゲーム機が出現した七〇年代以降も、電子化が進めるなど開発を重ねたが、九〇年代に入って急速に市場が小さくなって

ムズ社が加わった。全盛を誇ったゴットリーブ社でさえ八四年に閉鎖、ブリミア社が引き継いだのが九六年に終了した。シカゴコイン社はスターン社となったが八四年閉鎖、その代わりに出来たデータイースト・ビンボール社は、セガ・ビンボール社を経て、スターン・ビンボール社として唯一生き残ることになった。(右のチャートを参照)

「ゴットリーブ」はなく 残るは「スターン」のみ

フリッパー分野はもと一機種が加わり、ゲームもと三〇年代初めにブームを起したピンボールシカゴコイン社が主なメーカーで、戦後ウィリアムズ社が加わり、ゲーム機として確立した。ゴットリーブ社、バリー社、シカゴコイン社が主なメーカーで、戦後ウィリアムズ社が加わり、ゲーム機として確立した。ゴットリーブ社、バリー社、シカゴコイン社が主なメーカーで、戦後ウィリアムズ社が加わり、ゲーム機として確立した。

格的に参入するという決意が一致した、として全面協力することを明らかにした。日立製作所では「シミュレーション・ライドシステム」を四千万円(イスタラクタイプは五千万円)で出荷。映像ソフトは年間契約でレンタルするとし、二〇〇三年までに日米、アジア地区で五百台の出荷をめざしている。

「ゴットリーブ」は、セガ・ビンボール社を経て、スターン・ビンボール社として唯一生き残ることになった。(右のチャートを参照)

日立の映像シミュレーター 製品化しナムココロケへ

ゲーム性加え「ワンダーエッグ3」に

㈱日立製作所(本社東京、庄山悦彦社長)は、次世代映像シミュレーター「シミュレーション・ライドシステム」と、その映像ソフト第一作「コントラクション」を製品化した。ナムコの都市型テーマパーク「ワンダーエッグ3」などで展開することになった、と十月十四日に発表した。

「ワンダーエッグ3」では、「たまご帝国ゾーン」に新アトラクション「コントラクション」として導入、十二月一日オープンする。施設運営

映像ソフト「ワンダーエッグ3」は、①「シミュレーション・ライドシステム」は、①軽量小型カプセルの八人で、電動モーションベグ3」など展開することになった、と十月十四日に発表した。

解像度プロジェクター、新開発のスクリーンにより、複数画像を幅約三メートルにシームレス化した、③座席の操作ボタンでインタラク

光線によって百分の一の大きさに、障害物を手元のコントローラーで撃破しながらライドが進む。②「ワンダーエッグ3」は、①「シミュレーション・ライドシステム」は、①軽量小型カプセルの八人で、電動モーションベグ3」など展開することになった、と十月十四日に発表した。

日立製作所はCG、VR、シミュレーション、映像技術などを活用する。九六年八月に「ナムココロケ」という自社開発の新しい遊びにチャレンジする」と、日立グループがア

日立製作所では「シミュレーション・ライドシステム」を四千万円(イスタラクタイプは五千万円)で出荷。映像ソフトは年間契約でレンタルするとし、二〇〇三年までに日米、アジア地区で五百台の出荷をめざしている。

日立製作所では「シミュレーション・ライドシステム」を四千万円(イスタラクタイプは五千万円)で出荷。映像ソフトは年間契約でレンタルするとし、二〇〇三年までに日米、アジア地区で五百台の出荷をめざしている。



日立製作所の「コントラクション」イメージ図と構造図から出たイメージ図



日立製作所の「コントラクション」イメージ図と構造図から出たイメージ図

カプコン、中間期と通期 予想を上方修正

カプコン(本社大阪)は、七月発売の「バイオハザード」が百七十万枚以上、「バイオハザード3」が九十万枚以上、「バイオハザード3」が六十万枚以上、「バイオハザード」が六十万枚以上と見込んでいる。修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

これに伴い二〇〇〇年三月期業績予想も、売上高は百九億九千九百九十九万九千九百九十九円、経常利益は四億九千九百九十九万九千九百九十九円、中間利益は三億九千九百九十九万九千九百九十九円、修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

ロケ収入が急減 5年ぶりに赤字見通し

シグママ(本社東京)は、七月発売の「バイオハザード」が百七十万枚以上、「バイオハザード3」が九十万枚以上、「バイオハザード3」が六十万枚以上、「バイオハザード」が六十万枚以上と見込んでいる。修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

これに伴い二〇〇〇年三月期業績予想も、売上高は百九億九千九百九十九万九千九百九十九円、経常利益は四億九千九百九十九万九千九百九十九円、中間利益は三億九千九百九十九万九千九百九十九円、修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

中間期は赤字に 通期は経常利益のみ修正

シグママ(本社東京)は、七月発売の「バイオハザード」が百七十万枚以上、「バイオハザード3」が九十万枚以上、「バイオハザード3」が六十万枚以上、「バイオハザード」が六十万枚以上と見込んでいる。修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

これに伴い二〇〇〇年三月期業績予想も、売上高は百九億九千九百九十九万九千九百九十九円、経常利益は四億九千九百九十九万九千九百九十九円、中間利益は三億九千九百九十九万九千九百九十九円、修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

営業収入が減少 中間期赤字だが、通期黒字

シグママ(本社東京)は、七月発売の「バイオハザード」が百七十万枚以上、「バイオハザード3」が九十万枚以上、「バイオハザード3」が六十万枚以上、「バイオハザード」が六十万枚以上と見込んでいる。修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

これに伴い二〇〇〇年三月期業績予想も、売上高は百九億九千九百九十九万九千九百九十九円、経常利益は四億九千九百九十九万九千九百九十九円、中間利益は三億九千九百九十九万九千九百九十九円、修正後の九月中間期業績予想は、売上高は百八十五億円(五月の前回予想では百五十三億円)、経常利益は三十三億円(二十四億円)、中間利益は二十四億円(二十億七千七百万円)を見込んでいる。

「ゲームマシン」のウェブサイト

<http://www.ampress.co.jp/>

ニュースリリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

十月十四日「映像表示型プレイヤ搭載装置及びこれを用いた映像体成型ゲーム装置」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」

十月十五日「データ表示型プレイヤ搭載ゲーム機」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」

十月十六日「宙返りプレーンおよびその駆動方法」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」、株式会社コトブキ工業(株)「プレイステーション2専用周辺機器」

JETRO補助金使 米事情を視察

JAMMAは、通産省の外部団体である日本貿易振興会(JETRO)の片岡敏行氏の計四名で、JETROが持つ政府補助金を使って、米国の「業界関係者」を視察した。JETROの「業界関係者」を視察したのは、JETROの「業界関係者」を視察した。JETROの「業界関係者」を視察した。

全国大会へチーム進出 16チームのうち東京南エリア代表に

セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。

セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。

NSAがロケ調査 新たに許可の必要性も

日本SC遊園協会(NSA)は、新規小売店舗法(廃止)による影響を調査している。日本SC遊園協会(NSA)は、新規小売店舗法(廃止)による影響を調査している。

日本SC遊園協会(NSA)は、新規小売店舗法(廃止)による影響を調査している。日本SC遊園協会(NSA)は、新規小売店舗法(廃止)による影響を調査している。

セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。セガ・エンタープライゼス(本社東京)は、入賞者を増やすため、各都道府県を単位として、全国大会を開催する。

長崎県協会の定期総会。非行全国で400人と県警が費用を上げる。長崎県協会の定期総会。非行全国で400人と県警が費用を上げる。

長崎県協第19回定期総会のようす。正面の8氏は来賓



長崎県協第19回定期総会のようす。正面の8氏は来賓

長崎県協会の定期総会。非行全国で400人と県警が費用を上げる。長崎県協会の定期総会。非行全国で400人と県警が費用を上げる。

横浜に風営対象外店舗

メダルゲームなし、メインは完成品タイプ

株式会社「ナムコ」(本社東京)が、お同施設に隣接して泉陽ケードゲーム機約十台、中村雅哉社長は、横浜、興業(株)運営遊園地「コスモワールド」があり、相模原市緑区に九月十日、乗客約二千人が訪れた。メダルゲームをメインとした「ナムコ」の完成品タイプ店舗が、横浜にオープンした。

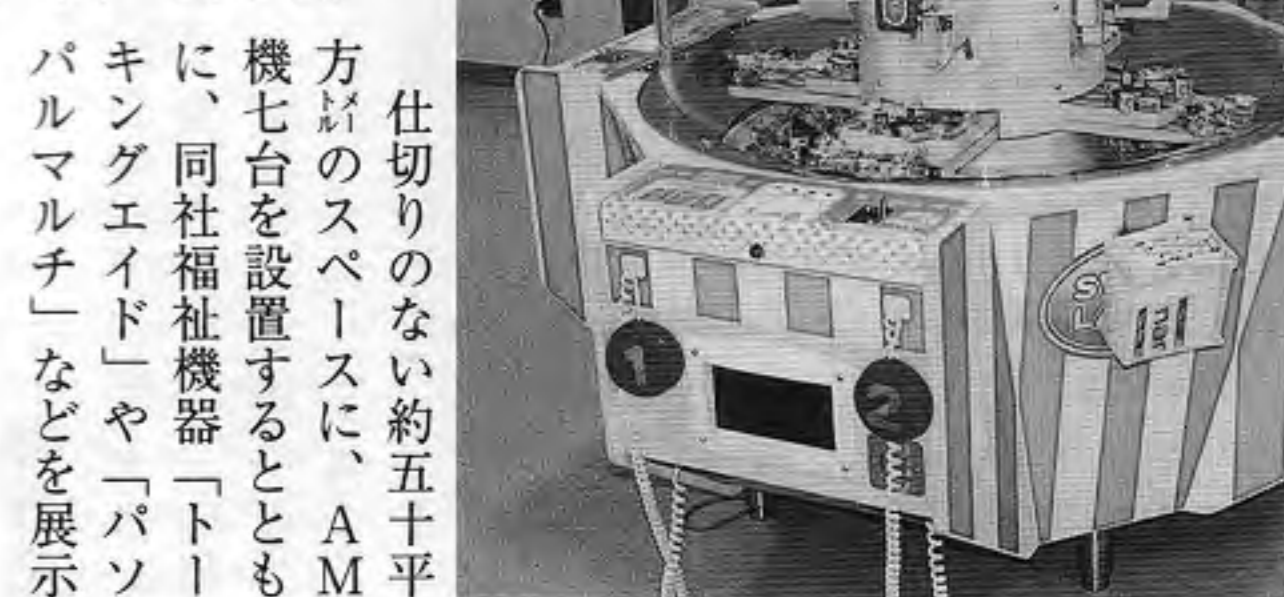
「ナムコ」は、メダルゲームをメインとした店舗を、横浜にオープンした。メダルゲームをメインとした店舗を、横浜にオープンした。メダルゲームをメインとした店舗を、横浜にオープンした。



写真はナムコ「ドリームフィエスタ」のAMコーナー



写真は「ナムコ」のメダルゲームコーナー



写真は「ナムコ」のメダルゲームコーナー

データゲームをFMで

FM東京の放送網利用し

ナムコ(本社東京)が、FM東京の放送網を利用して、データゲームを配信するサービスを開始した。このサービスは、FM東京の放送網を利用して、データゲームを配信するサービスを開始した。

大型複合25店目

「ステーション天神」として

株式会社「ナムコ」(本社東京)が、お同施設に隣接して泉陽ケードゲーム機約十台、中村雅哉社長は、横浜、興業(株)運営遊園地「コスモワールド」があり、相模原市緑区に九月十日、乗客約二千人が訪れた。メダルゲームをメインとした「ナムコ」の完成品タイプ店舗が、横浜にオープンした。



写真は「ナムコ」のメダルゲームコーナー



写真は「ナムコ」のメダルゲームコーナー

韓国でも手続き

「iモード」でも

ナムコは十月一日、韓国に出向しており、その国のアミューズワールドの一部は日本国内でも使用されている。ナムコは、韓国に出向しており、その国のアミューズワールドの一部は日本国内でも使用されている。

カミパレス破産

アルユメは業務を停止

民間の信用調査機関「カミパレス」が、破産宣告を受けた。アルユメは業務を停止し、アルユメは業務を停止した。

「iモード」でも

業務用から「Xデー」など

ナムコは、NTTドコモの「iモード」で、業務用「Xデー」など、業務用から「Xデー」などを提供している。

ナムコは、NTTドコモの「iモード」で、業務用「Xデー」など、業務用から「Xデー」などを提供している。

ナムコは、NTTドコモの「iモード」で、業務用「Xデー」など、業務用から「Xデー」などを提供している。

ナムコは、NTTドコモの「iモード」で、業務用「Xデー」など、業務用から「Xデー」などを提供している。

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN HOPPER コインホッパー

ゲーム機・自動販売機・両替機などに設置する、コイン・メダル高速安定抽出機構のコインホッパー。確かな性能と豊富なバリエーションでお応えします。

MODEL WH-2/U1
新機構スクリュー採用の高速抽出で実績のコンパクトホッパー。正面幅35mmサイズから狭いスペースの対応に最適。ゲーム機や自動販売機の確実な安定した抽出を約束します。また、エスカレーター内のコインも自動回収します。設計が大変便利です。

MODEL CH-700
ドラム型ディスクの採用により、毎秒13枚の高速抽出ホッパー。安定した抽出はもちろん、コイン・メダル約2000枚の大容量。使用コインサイズは外径25.0~30.8mmまで調整して対応します。ゲーム機やパチスロ機などの抽出に最適です。ベースは特殊強化プラスチック、フレームはアルミダイカスト製で軽量化を図っています。

MODEL SA-595
モーター、制御基板などを新規開発した汎用タイプの小型ホッパーです。小型ながら補助ヘッド取付け時には1200枚(100円硬貨)の収容枚数を誇り、抽出スピードも平均360枚/分間。ワンタッチコネクタやスライドベースによりメンテナンス性も向上。

MODEL DH-750
本場ラスベガスでも高い評価を得ている大径コイン(38mm)専用ホッパーです。メダルゲーム機やパチスロ機器などの大径コインの抽出に最適。抽出はスムーズなディスク回転機構を備えていますので、安定した抽出が可能です。エスカレーター仕様もあります。

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/

ゲーム性

ゲーム性は、ゲームの面白さを決める重要な要素である。上手なプレイヤーは、ゲームの面白さを決める重要な要素である。

ゲーム性は、ゲームの面白さを決める重要な要素である。上手なプレイヤーは、ゲームの面白さを決める重要な要素である。

ゲーム性は、ゲームの面白さを決める重要な要素である。上手なプレイヤーは、ゲームの面白さを決める重要な要素である。

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99



カプコン・コインオブ社の小間 (左から) カプコンの吉田昌隆常務、カプコン・コインオブ社の久保隆氏と新作「スポーン」



セガUSA社の小間で、「ポケモン」版ブリクラと (左から) アトラスの原野直也社長、アトラスUSA社の山本純社長



AMOAエキスポが展示会場入口で、ランドプロダクト社のデビット・マロフスキー社長 (中央) と、レア社のスコット・ホッチャー副社長 (左)、ジョエル・ホッチャー社長

AMOAエキスポが展示会場入口で、ランドプロダクト社のデビット・マロフスキー社長 (中央) と、レア社のスコット・ホッチャー副社長 (左)、ジョエル・ホッチャー社長



コナミAM・オブ・アメリカ社の小間のようす。ナムコ「クライスゾーン」と並んで、「サイレントスコープ」は人気を集めている

打米

ても続かない。フリッパーを区別するよう世論に訴え、人気が強いが、次第に市場は小さくなってきている。決まらないうえに、だかTVゲームは、基板タイプ開発の勢いが弱くなつて、シリーズものの完成品タイプが続いており、困難が続き、完成品タイプがなかなか出にくい環境にある(経営法で規制されている日本でも、同様のことが言える)。

アメリカ文化の一翼を担うことにもなった。エレメカから電子式に移行し、TVモニターとの組み合わせなどの試みも盛んに行なわれた。しかしヒット作は長持ちするものも少なかった。その理由として、小さいと思われるようになってきた。次第に作られるものは、AMOAエキスポ99で、ウィリアムズ社のピンボール2000シリーズ2000「スターウォーズ・エピソードI」と、セガ・ピンボール社の新作「ハリウッドビッドン」が紹介され、いずれも評判が良かった。しかし直後に、セガ・ピンボール社は売却され、スターウォーズ・エピソードIは、ウィリアムズ社がフラッシュライトの開発に大変慎重になつてきている。

フリッパージョーシイ、このシリーズは、アメリカ文化の一翼を担うことにもなった。エレメカから電子式に移行し、TVモニターとの組み合わせなどの試みも盛んに行なわれた。しかしヒット作は長持ちするものも少なかった。その理由として、小さいと思われるようになってきた。次第に作られるものは、AMOAエキスポ99で、ウィリアムズ社のピンボール2000シリーズ2000「スターウォーズ・エピソードI」と、セガ・ピンボール社の新作「ハリウッドビッドン」が紹介され、いずれも評判が良かった。しかし直後に、セガ・ピンボール社は売却され、スターウォーズ・エピソードIは、ウィリアムズ社がフラッシュライトの開発に大変慎重になつてきている。

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99

開策いぜん見えず 国市場の停滞続く

「ピンボール2000」シリーズの勢いなく TVゲームは完成品とも多くは続編もの



セガUSA社の小間で披露された「バーチャテニス」では、有名選手のデータがCG映像に盛り込まれている

米国内では全般的に好況が続いているのに、業務用AMOAエキスポ市場は後退し続けている。理由は家庭用TVゲームの普及率が高いという点に集約されている。日本は、携帯電話の普及率が高いという点に集約されている。結局は面白いゲームが少なくなつたことに尽きる。

フリッパージョーシイ、このシリーズは、アメリカ文化の一翼を担うことにもなった。エレメカから電子式に移行し、TVモニターとの組み合わせなどの試みも盛んに行なわれた。しかしヒット作は長持ちするものも少なかった。その理由として、小さいと思われるようになってきた。次第に作られるものは、AMOAエキスポ99で、ウィリアムズ社のピンボール2000シリーズ2000「スターウォーズ・エピソードI」と、セガ・ピンボール社の新作「ハリウッドビッドン」が紹介され、いずれも評判が良かった。しかし直後に、セガ・ピンボール社は売却され、スターウォーズ・エピソードIは、ウィリアムズ社がフラッシュライトの開発に大変慎重になつてきている。

米国内では全般的に好況が続いているのに、業務用AMOAエキスポ市場は後退し続けている。理由は家庭用TVゲームの普及率が高いという点に集約されている。日本は、携帯電話の普及率が高いという点に集約されている。結局は面白いゲームが少なくなつたことに尽きる。

フリッパージョーシイ、このシリーズは、アメリカ文化の一翼を担うことにもなった。エレメカから電子式に移行し、TVモニターとの組み合わせなどの試みも盛んに行なわれた。しかしヒット作は長持ちするものも少なかった。その理由として、小さいと思われるようになってきた。次第に作られるものは、AMOAエキスポ99で、ウィリアムズ社のピンボール2000シリーズ2000「スターウォーズ・エピソードI」と、セガ・ピンボール社の新作「ハリウッドビッドン」が紹介され、いずれも評判が良かった。しかし直後に、セガ・ピンボール社は売却され、スターウォーズ・エピソードIは、ウィリアムズ社がフラッシュライトの開発に大変慎重になつてきている。



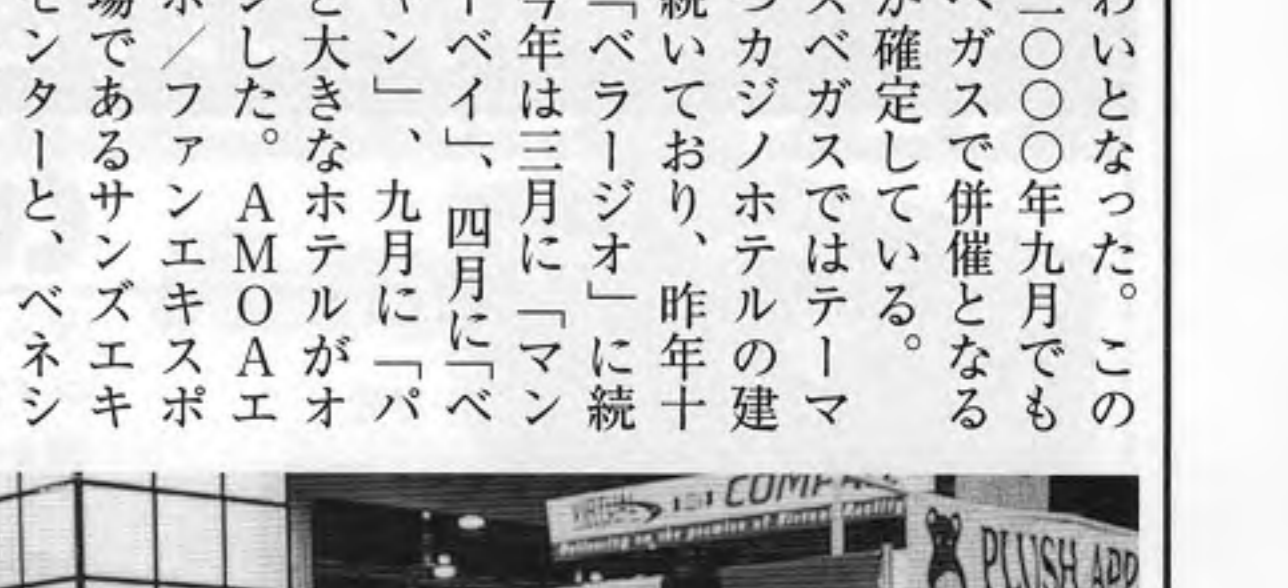
SNK・オブ・アメリカ社の小間のようす。いつものAMOAエキスポやAS1なら、会場全体はよく空いているが、ファンエキスポとの併催効果なのか、大変混んでいた

米国内では全般的に好況が続いているのに、業務用AMOAエキスポ市場は後退し続けている。理由は家庭用TVゲームの普及率が高いという点に集約されている。日本は、携帯電話の普及率が高いという点に集約されている。結局は面白いゲームが少なくなつたことに尽きる。



セガ・エンタープライゼスUSA社の小間で (左から) セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社の中西信夫社長、セガUSA社の上原武副社長

米国内では全般的に好況が続いているのに、業務用AMOAエキスポ市場は後退し続けている。理由は家庭用TVゲームの普及率が高いという点に集約されている。日本は、携帯電話の普及率が高いという点に集約されている。結局は面白いゲームが少なくなつたことに尽きる。



ナムコ・アメリカ社の小間で、ガエルコ社「ローリング・エキストリーム」をシットダウン型コントローラーに組み合わせた製品

米国内では全般的に好況が続いているのに、業務用AMOAエキスポ市場は後退し続けている。理由は家庭用TVゲームの普及率が高いという点に集約されている。日本は、携帯電話の普及率が高いという点に集約されている。結局は面白いゲームが少なくなつたことに尽きる。

CAPCOM



闇を彩る光の新線。



©モト企画 ©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

伝説のアクションゲーム「ストライダー飛竜」が帰ってきた!!

2Dと3Dが融合した新時代のグラフィック!!
自由自在のアクロバットアクション!!
超絶的な体術と不屈の魂をもつ男「飛竜」と
なって、壮大な未来世界を戦い抜け!!



画面は開発中のものです。

CAPCOM FAX 通信 ●好評録音中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載の24時間いつでもお出しします。

株式会社カプコン
大阪支店 / 〒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/
※販売のご用途は<国内販売事業部>/レンタル・リースのご用途は<OP事業部>までお申し付けください。

シークレットファイナルNEWS
★只今「ストライダー飛竜2」を準備中。お楽しみに。

セルビュータ
最新ソフト
「ストライダー飛竜2」オリジナル・サウンドトラック
2000年1月21日発売!! ★初回限定特典★

OP事業部 / 〒540-0037 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)6920-3633 FAX.(06)6920-5133
札幌営業部 / TEL.(011)857-0188 FAX.(011)857-0198
仙台営業部 / TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5319
新潟営業部 / TEL.(025)886-2041 FAX.(025)886-2043
北関東営業部 / TEL.(029)227-8961 FAX.(029)228-9351
関東営業部 / TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
名古屋営業部 / TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業部 / TEL.(06)5737-3790 FAX.(06)5737-9791
岡山営業部 / TEL.(086)246-4151 FAX.(086)246-4193
福岡営業部 / TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99

AMOA・EXPO'99

アメリカ社はネオジオソフトの「キング・オブ・ファイターズ99」、「原島2」まで出品。カプコン・コリンオプ社は新作「スポーン」をメインに、ハナホ社製「マレットマッドネス」を紹介した。後者はTVモグラー叩きだが、ハンマ側にてセンサーが組み込まれており、直接モニターを叩く。また、テクモ「デッド・オブ・アライブ2」が一台だけここに置かれていた(しかし、カプコンが販売するわけでは決していない)。

新傾向のゲーム

タイマー製品を扱っているICE社は、「バトルギア」を出品した。以上のほか、日本製TVゲームはない。ジャレコUSA、米国テクモ社などは出展していない。フリッパー、TVゲーム機以外では、リデムブションゲーム機が相変わらず出品されているが、さほど注目すべきものはない。クレインその他の景品提供機では、サミーU



ハナホゲーメ社が開発、製造し、カプコン・コリンオプ社が販売する「マレットマッドネス」。大画面モニターを直接、ゴムのハンマーで叩く

AMOAエキスポ99ではVRゲーム機「VRX633」が、バーチャルゲームズ社から出品された。アーム上からHMD付き操作盤が降りてきて、イメージングソフトはPC用であり期待できない。AMOAエキスポ99では、イルジョン社がPAシューティングゲーム「ジャンプゾーン」を出品した。完成披露していた。HM D付きで、腰から上をロケット切りがなくなる。ゲーム期間中に「AMOAゲーム賞」の受賞者を発表し、贈呈する(ジュークボックス関係のミニゲームは、遊園地ユージョングッズ関係のミニゲーム)。AMOAエキスポ99は、午後二時、ベネシアンホテルで発表された。その結果は次のとおりで、AMOA会員の投票に基づいて決まっている。



イルジョン社のVRゲーム機「ジャンプゾーン」を試しているようす。ゲームスタートとともに、足元の床がなくなり、ロープで吊られる形になる



セガ・ピンボール社の小間で、同社の名前では最後のフリッパーとなる「ハーレーダビッドソン」を試しているようす。10月からはスターン・ピンボール社



トウホウ社の「トウホウ」。プレイヤーはハンドル状のコントローラーを動かして、ボールを相手方に叩き込む。言うのは簡単だが、体力を要する

●最も多くプレイされたTVゲーム機(完成品と同一キット)部門
●インクレディブル・テックの「インクゴルフ」
●最も多くプレイされたフリッパー部門
●セガ・ピンボール社「サウスパーク」
●最も多くプレイされた新技術部門
●メリック社「メガタッチ・マックス」
●最も多くプレイされた景品提供ゲーム機部門
●USA社「スポートアリーナ」
●最も斬新なゲーム
●ゲーム部門
●オペレーターが選ぶ
●最も人気のあるその他のゲーム部門
●ダイナモ社「エアホッケー」
●最も斬新なゲーム
●全部門
●すべてが、これらに次第に変化してきているが、「エアホッケー」は三十年以上人気を保っており、またブルーテールの人気の根強いことが分かる。「サイクロン」は三年以上、人気を保っている。

今回珍しい日系のサミーUSA社が受賞した。TVゲーム関係ではこのところ日系メーカーは表彰されていないが、これは日本のメーカー間、業者間の理解が足りないことも大きな要因となっている。適当にサミット会合に出て、やっとな情報交換する状況からは後退していると見ることが出来る。驚くようなヒット作が急に出現しない。そういう意味で、AMOAエキスポ99は、大きな転換期にあることを示している。



ファンエキスポ99の会場の一部。全体にAMOAエキスポより出展社は多く(約1.5倍)、出品範囲が広い。さまざまなライド、ミニチュアゴルフコース、映像シミュレーターなどとなっている



AMOAエキスポ会場で、ロボテックス社の映像シミュレーターのような「コースターライダー」。映像に伴い揺動するが、中途半端な製品と言わざるをえない

MARK

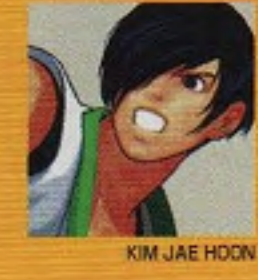
OF

THE

WOLVES

【餓狼】 MARK OF THE WOLVES

新たな伝説が今、始まる。



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!!

新たなバトルシステムとして、キャラクターのパワーアップのタイミングを任意に設定できる「T.O.P.システム」と
戦闘中に体力の回復が行える「ジャストディフェンス」を搭載、パワーゲージを使用しての超必殺技、潜在能力も健在!!



株式会社 SNK
本社 〒564-0063 大阪府吹田市市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0063 大阪府吹田市市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313

東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区北千代3-8(東2区南千代ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

※画像写真は開発中のものです。NEO GEOはSNKの商標です。©SNK1999



INVASION

THE ABDUCTORS
インバージョン

凶悪エイリアン襲来!!



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!!



INVASION:The abductors™©1998 Midway Games Inc. All Rights Reserved.

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!!



●使用電源: A C100V±10V(50/60Hz)
●消費電力: 330W
●寸法: 幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重量: 295kg



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!
●すぐらアイス玉の数は、プレイヤー・ガールレットで決定!
●オペレーターの手動が力がかからない自動難易度調整機能搭載!
●使用電源: A C100V±10V(50/60Hz) ●消費電力: 310W
●寸法: 幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重量: 110kg

福岡販売部 〒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上でご覧ください。 http://www.neogeo.co.jp/

SNK Home Page URL

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



F・センスキー氏

センスキー氏、今度は協会活動多いオペレーター

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アメリカ・アミューズメント・オペレーター・アソシエーション）の会長に就任した。センスキー氏は、事務局長の職を退任した。今年三月、AMOAの年次総会に出席し、会長に就任した。センスキー氏は、AMOAの会長として、協会活動に積極的に参加している。センスキー氏は、今年三月、AMOAの年次総会に出席し、会長に就任した。センスキー氏は、AMOAの会長として、協会活動に積極的に参加している。

センスキー氏は、今年三月、AMOAの年次総会に出席し、会長に就任した。センスキー氏は、AMOAの会長として、協会活動に積極的に参加している。センスキー氏は、今年三月、AMOAの年次総会に出席し、会長に就任した。センスキー氏は、AMOAの会長として、協会活動に積極的に参加している。

International Trade Show		
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	
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13	

米国各地に百七十余の室内児童遊戯場を展開している。CEC社が九月下旬に明らかになった。デイスカパリーゾーン（DZ）の商標を含め、買収した千九百五十店舗を、CEC社が買収した。速度が早く、年末には三百五十店舗以上になるとのこと。

ムービーワールド買収

ドイツとスペイン（建設中）の2カ所
ドイツとスペイン（建設中）の2カ所



米国アマリアパークス社（オクラホマ州オクラホマシティ、ゲアリー・ストリー）は、十月六日、欧州の「ムービーワールド」を買収することを確認した。買収額は、約三億ドルと見られている。ムービーワールドは、ドイツとスペイン（建設中）の2カ所を運営している。ムービーワールドは、ドイツとスペイン（建設中）の2カ所を運営している。

ポーカー機禁止

州最高裁が全面撤去を命じた
州最高裁が全面撤去を命じた

米国でもTVポーカーゲーム機は、州最高裁が全面撤去を命じた。州最高裁は、州最高裁が全面撤去を命じた。州最高裁は、州最高裁が全面撤去を命じた。州最高裁は、州最高裁が全面撤去を命じた。

ベンシオン社長

モンゴメリ氏退任
モンゴメリ氏退任

ベンシオン社長のモンゴメリ氏は退任した。モンゴメリ氏は、ベンシオン社長のモンゴメリ氏は退任した。モンゴメリ氏は、ベンシオン社長のモンゴメリ氏は退任した。モンゴメリ氏は、ベンシオン社長のモンゴメリ氏は退任した。

TEAが生涯賞

価値あるテーマエンター表彰
価値あるテーマエンター表彰

TEAは、価値あるテーマエンター表彰を授与した。TEAは、価値あるテーマエンター表彰を授与した。TEAは、価値あるテーマエンター表彰を授与した。TEAは、価値あるテーマエンター表彰を授与した。

チャックピザが「DZ」を整理

米国各地に百七十余の室内児童遊戯場を展開している。チャックピザが「DZ」を整理した。チャックピザが「DZ」を整理した。チャックピザが「DZ」を整理した。チャックピザが「DZ」を整理した。

米国「リプレイ」誌

プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ	
機種名 (メーカー名)	評価
1 サイレントスコープ (コナミ)	10.00
2 ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)	8.71
3 ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社)	7.92
4 トーナメント・ゴルドダンテ 3Dゴルフ (インクレディブル・テクノロジー)	7.90
5 ウォー・ファイナルアサルト (アタリゲームズ)	7.75
6 NBAショータイム (ミッドウェー)	7.50
7 カーニバル (ミッドウェー)	7.42
8 サイト4 (アタリゲームズ)	7.36
9 クリプトキラー [ヘンリーエクスプローラーズ] (コナミ)	7.33
10 ゾンビパンジ (セガ社)	7.25
11 プリッツ99 (ミッドウェー)	7.24
12 ガントレット・レジェンド (アタリゲームズ)	7.24
13 トータルバース (コナミ)	7.14
14 エリア51 (アタリゲームズ)	7.05
15 マキシマフォース (アタリゲームズ)	7.00

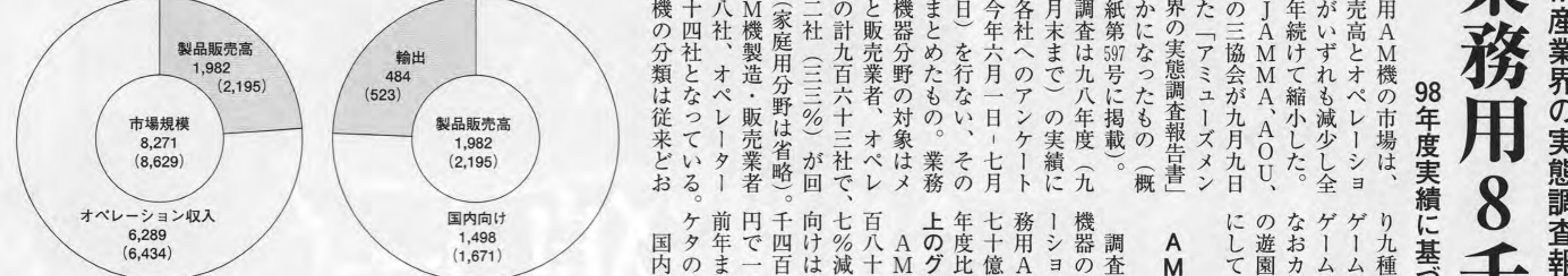
ビデオ・ソフトウェア	
機種名 (メーカー名)	評価
1 テクケン [鉄拳] タグトゥーナメント (ナムコ)	8.46
2 ゴールドダンテ 99 (インクレディブル・テクノロジー)	7.76
3 ストリートファイター 3 サードストライク (カプコン)	7.61
4 キング・オブ・ファイターズ99 (SNKネオジオ)	7.50
5 ソウルキャリバー (ナムコ)	7.48
6 ダイナマイトコップ (セガ社)	7.23
7 テクケン [鉄拳] 3 (ナムコ)	7.11
8 マーヴルvsカプコン (カプコン)	7.00
9 ショックトルーパーズ 2 (SNKネオジオ)	7.00
10 ゴールドダンテ 98 (インクレディブル・テクノロジー)	6.90
11 ポリストレナー (P&Pマーケティング)	6.88
12 パスタム・アゲイン [バズルポブル 2] (タイトー)	6.83
13 ライデン [雷電] ファイターズ (セブ開発/ファブテック)	6.81
14 ゴールドダンテ 97 (インクレディブル・テクノロジー)	6.76
15 ストライカーズ1945 パートII (彩京/ワールドワイドビデオ)	6.73
16 パスタム・アゲイン EX (タイトー/SNKネオジオ)	6.72
17 ワールドクラスボウリング (インクレディブル・テクノロジー)	6.71
18 ライデン [雷電] ファイターズ 2 (セブ開発/ファブテック)	6.64
19 メタルスラッグ X (SNKネオジオ)	6.61
20 ゴールドダンテ 3Dゴルフ (インクレディブル・テクノロジー)	6.57

デラックス型・ビデオ (シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)	
1 サンフランシスコ・ラッシュ: 2049 (アタリゲームズ)	9.44
2 ハイドロサンダー (ミッドウェー)	8.88
3 タイムクライシス II (ナムコ)	8.80
4 ロードバーナー (アタリゲームズ)	8.57
5 スターウォーズ・トリロジー (セガ社)	8.56
6 クレージータクシー (セガ社)	8.28
7 ホームランダー/ピッチャーズデュエル (IL)	8.20
8 クルージン・ワールド (ミッドウェー)	8.00
9 テラバースト (コナミ)	8.00
10 ハーレーダビッドソン (セガ社)	7.86
11 ロストワールド・ジュラシックパーク (セガ社)	7.83
12 サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック (アタリゲームズ)	7.82
13 カリアワールド (アタリゲームズ)	7.70
14 トップスクーター (セガ社)	7.64
15 トーキョーウォーズ (ナムコ)	7.60

フリッパー	
1 サウスパーク (セガピンボール)	8.48
2 スターウォーズ・エピソード1 (ウィリアムズ)	8.30
3 メディバール・マッドネス (ウィリアムズ)	7.59
4 モンスターバッシュ (ウィリアムズ)	7.47
5 アダムスファミリー (パリー)	7.18
6 リバング・フロム・マーズ (パリー)	7.17
7 シアター・オブ・マジック (パリー)	7.06

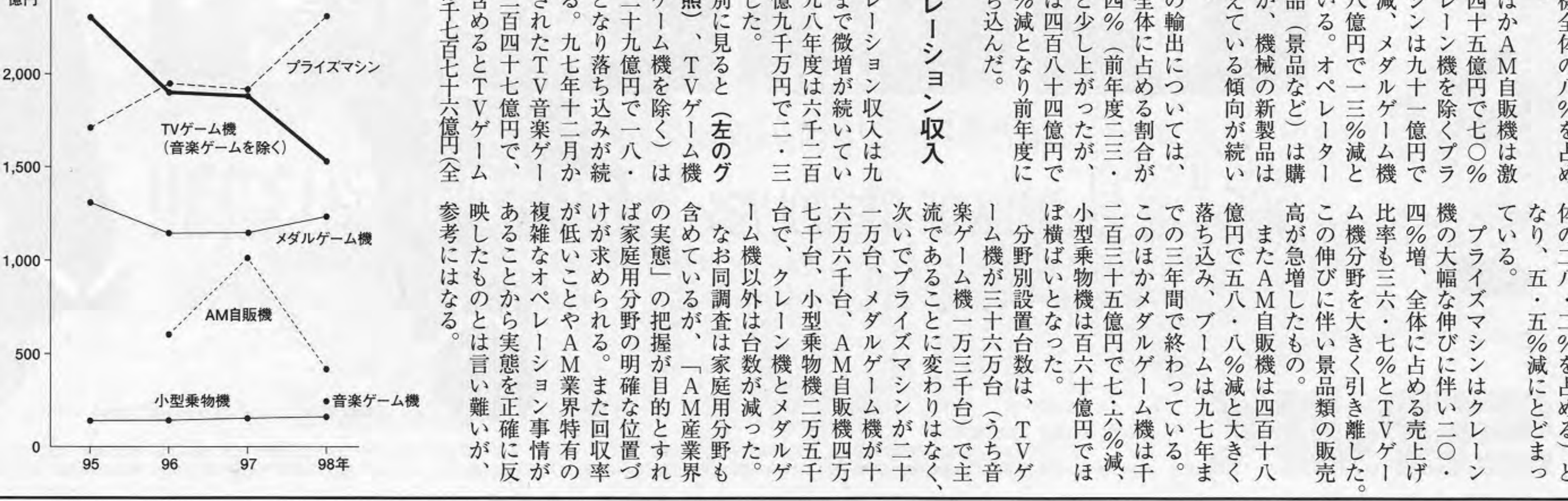
©1999 Replay Magazine 《本誌特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にすなわち機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

AM産業界の実態調査報告書



業務用AM機の市場は、今年度はTVゲーム機の項目の中で音楽ゲーム機とその他に分類された。AM機の市場は、今年度はTVゲーム機の項目の中で音楽ゲーム機とその他に分類された。AM機の市場は、今年度はTVゲーム機の項目の中で音楽ゲーム機とその他に分類された。AM機の市場は、今年度はTVゲーム機の項目の中で音楽ゲーム機とその他に分類された。

オペレーション収入



AM機全体の八割を占める。AM機全体の八割を占める。AM機全体の八割を占める。AM機全体の八割を占める。AM機全体の八割を占める。

TVアクションパズル「Mr.ドリラー」

地下へ掘り進む

ナムコ、プライズ機「スウィートランド4」も



ミスタードリラー

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から、パズル要素を加味したTVアクションゲーム「ミスタードリラー」が十一月中旬、またプライズマシン「スウィートランド4」が十一月下旬にそれぞれ発売となる。

「ミスタードリラー」は「システム12」基板使用。地中深く掘り進んでいく穴掘りゲームとして、ドリルを持ったスミスくんを操作して、埋め尽くされたブロックを壊しながら下へ進んでいくというゲーム。四方向レバーでキャラの移動と掘る方向を操作し、一つの

ボタンでブロックを壊す。画面はキャラの動きに従って下から上へスクロールしていく。ブロックは正方形、長方形、L字形などがある。色は四色(青、赤、黄、白)のほかに、必要に応じてエアが減少、なくなると一人アウツのエアを大幅に減らす。またエアを増やすエアカプセルもある。

基本的に真下のブロックを壊していき、×印ブロックを避けて横へ進むとその上にあるブロックが落下、周囲のブロックと同色になる。消滅したブロックが落下する。さらにその空間に消滅したブロックの連鎖が起る。落下ブロックが押しつぶされる。持っているキャラが一人なくなるまで、連鎖の結果を考えな

メカスロット式で大型景品対応に「タイトー」そろっととる? BIG」

タイトー(本社東京、中村敏一社長)から、プライズマシン「そろっととる? BIG」が九月中旬発売となる。

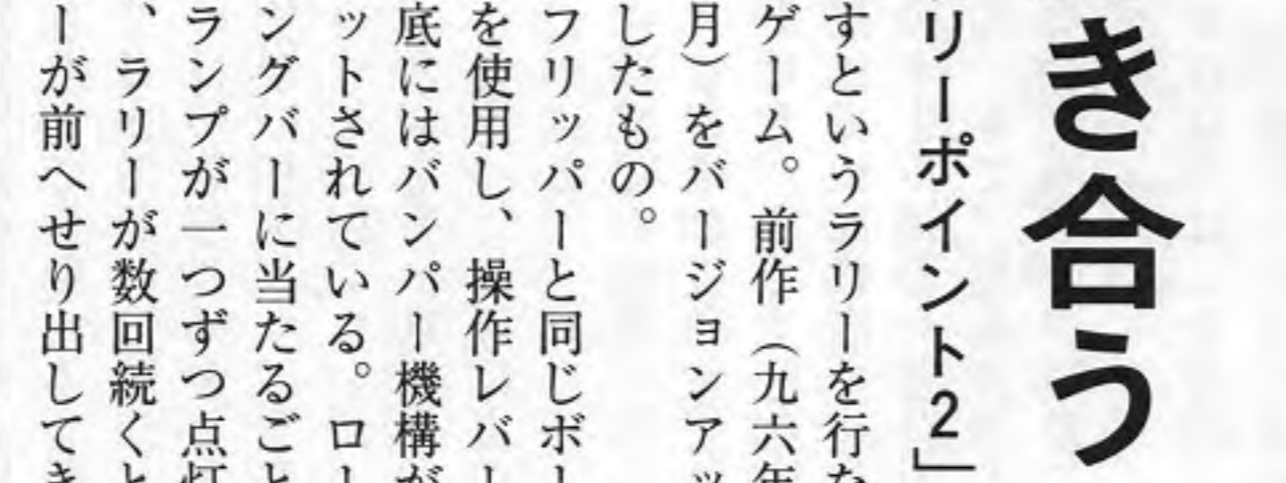
これはシリーズ新作で大型景品対応となり、従来のLEDマトリクスによるスロットがメカ3リール5ラインに変わった。キャビネットも大きくなった。ディスプレイボックスに吊るされた九種類の大型景品のうち、欲しいものの番号を選ぶと、右側

そろっととる? BIG

IMS/アトラス

ボール弾き合う

プライズ機「ラリーポイント2」



ラリーポイント2

アトラス(本社東京、原野直也社長)から、プライズゲーム「ラリーポイント2」が十月下旬発売となった。

これはレバーを左右へ移動させながらボールを弾き返し、プレイフィールドの奥に設けられたロケットランチャー(ゴム製)に当てて弾き合いを繰り返す。

この要素を加味したTVアクションゲーム「ミスタードリラー」が十一月中旬、またプライズマシン「スウィートランド4」が十一月下旬にそれぞれ発売となる。

「ミスタードリラー」は「システム12」基板使用。地中深く掘り進んでいく穴掘りゲームとして、ドリルを持ったスミスくんを操作して、埋め尽くされたブロックを壊しながら下へ進んでいくというゲーム。四方向レバーでキャラの移動と掘る方向を操作し、一つの

「ラリーポイント2」は、プレイフィールド上に棒とゲーム終了。が出たり引つ込んだりして難しくなる。この棒の動きは調整できる。また棒の数を増やす穴もある。棒が十回連続と景品(百五十?カプセル)が払い出される。ミスする価格は九十九万八千円。

「スウィートランド4」はデザインを一新したバージョンプ版。景品ディスプレイは回転灯が設置された。タイマー制(設定可能)の下に止まるので、その下にいれば安全。掘り進んだ深さがメーターで表示され、百進目ごとにレベルが上がる。メーターは千だが、初心者向け五百モードもある。基板OP価格十七万八千円。

スウィートランド4

セガ社の「ダービーオーナーズクラブ」

競走馬育て騎乗

「ナオミ」使用CGパズル「セガテトリス」も



ダービーオーナーズクラブ

セガ(本社東京、入交昭一郎社長)から、CG競走馬育成シミュレーションパズル「セガテトリス」が十月下旬発売となった。いずれも「ナオミ」基板使用。

「ダービーオーナーズクラブ」は八人用で、実際スクリーンと飲食もできるテーブル付きサテライト八つで構成。プレイヤーマスターが馬主、調教師、騎手となってゲームを進めていく。四つの選択できるボタンの計六ボタンを操作する。

まず個性が異なる牡馬と牝馬を選ぶとその子馬も馬が誕生、馬主となって名前を付け騎手服も選ぶ。次に調教に移り、

坂路、プールなどで走らせたり泳がせたりして指定タイムでのゴールをめざすという方法で鍛えていく。

調教を終えてレース前方スクリーンで展開に参加。プレイヤーマスターが騎手となり、馬の状態を示すメーターを見ながらレース配分を考へてムチと抑えボタンを操作。最後に牧場に帰ってレース結果を振り返り、ほめたり叱ったり、エサを与えたりして言葉や絵を選択する。

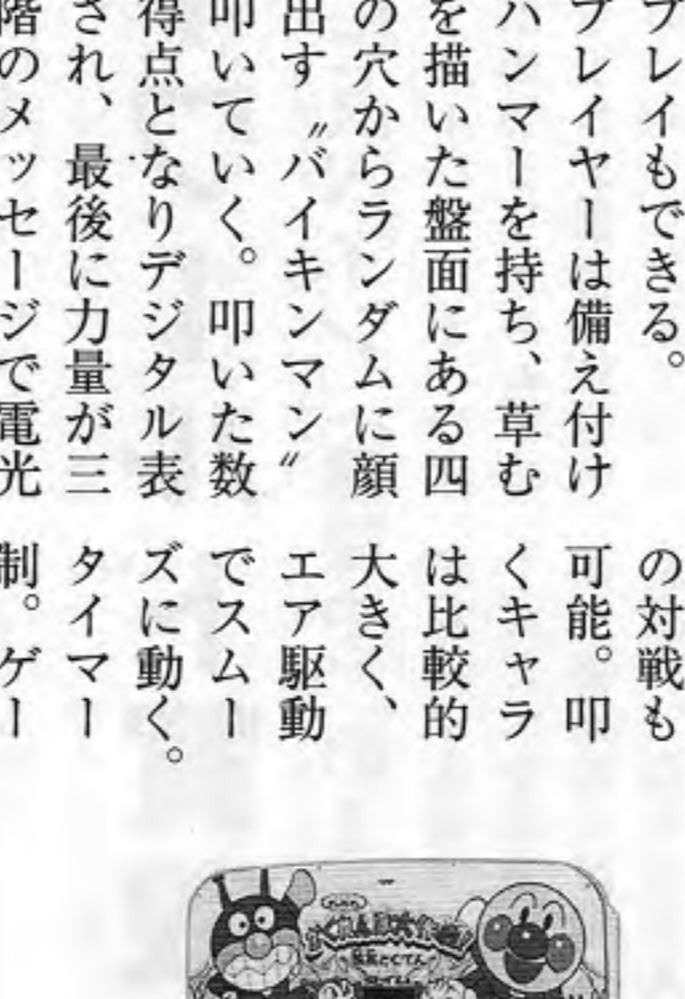
最後に育てた馬のデータを記録したオーナーズカード(磁気)が払い出される。このカードは全国の同機共通で、次回以降のレーススタートする。標準価格千五百万円。「セガテトリス」は、「テトリス」にさまざまなフィチャーを加えたCG画像にしたもの。基本標準価格二十二万二千五百円。ROM販売もある。

セガテトリス

バンプレストのモグラ叩き

難易度の選択も

2P対戦「かくれんぼ大作戦」



アンパンマンのかくれんぼ大作戦

バンプレスト(本社千葉県松戸市、佐賀龍太社長)から、モグラ叩きゲーム機「アンパンマンのかくれんぼ大作戦」が十一月下旬発売となる。

これは「それいけ!アンパンマン」のキャラを登場点となりデジタル表示され、最後に力量が三段階のメッセージで電光

表示される。1P側、2P側でそれぞれ別々に難易度を三段階からボタンで選択でき、格八十九万円。

ム結果に關係なくミニゲームのOEEM。OP価格千五百万円。

「セガテトリス」は、「セガテトリス」にさまざまなフィチャーを加えたCG画像にしたもの。基本標準価格二十二万二千五百円。ROM販売もある。

UFO

スポーツゲーム機

標的に円盤投げ

「コナミから「UFO」



UFO

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、スポーツシミュレーションゲーム「UFO」が十月発売となる。

これはTBSから許諾を得てテレビ番組「筋肉番付」のコーナー「UFO」を採用品の。手前の下部から一枚ずつ出てくる円盤を、リンスビーの要領で投げ、前方のターゲットに当てる。ターゲットは大きい円盤を九分割し

話題のマシン

話題のマシン

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES USED MACHINES IN STOCK. PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

東名インターと清水インターの間に位置する700坪の再生工場には常時300台以上のゲーム機が展示してあります。10人のエンジニアが整備して出荷致します。

MAMA・TOP

中古ゲーム機
中古基板
中古メダル機

どこよりも美しい中古機
売ります。
新品同様・完全整備
格安品もあり!

ラスト Vegas (5日間) 中古機 どこよりも高く買います。
ご招待キャンペーン実施中
値引きなし!
運賃はママトップが持ちます。

ロイヤルアスコット等の大型メダル機設置致します。
■ご連絡いただければいつでも大型機、基板の在庫表をFAXさせていただきます。 担当 石川・近藤

美しい中古機に再生するSINCE1975 〒420-0804 静岡市竜南1-1-54 (土曜日にも営業致しております) <振込先>
株式会社 ママ・トップ TEL: 054-248-7700 清水銀行 千代田支店 普通7039480
FAX: 054-248-5655 E-mail mama-top@po.sphere.ne.jp 静岡銀行 香谷支店 普通0493454

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

HEXA 800 ヘキサ800

Lucky Crane ラッキークレーンDXⅢ

RAINBOW SLOT レインボースロットⅢ

FEVER DX フィーバーDX ノーマルタイプ

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種類のペンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能

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

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

盤面15種類のメカスロ
オートクレジット機構

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賃につきましては「メダルゲーム機設置運賃」を守ってご利用下さい。

YUBIS 株式会社 ユビス

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

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産 (カプコン)	Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	7.32
2	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)	6.92
3	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	Tekken Tag Tournament (Namco)	6.71
4	ストライカーズ1999 (彩京)	Strikers 1999 (Psikyo)	6.63
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ)	The King of Fighters '99 (SNK)	5.87
6	クレイジータクシー (セガ社NAOMI)	Crazy Taxi (Sega)	5.56
7	アイドル雀士スーチーパイ III (ジャレコ/セガ社NAOMI)	Mahjong Soo-Chi-Pai III* (Jaleco)	5.46
8	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.45
9	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)	5.41
10	スーパーワールドスタジアム 99 (ナムコ)	Super World Stadium 99 (Namco)	5.26
11	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)	5.23
12	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)	5.19
13	おてなみ拝見 (タイトー/サクセス)	Otenami-Haiken* (Taito)	5.00
14	パカパカパッション 2 (ナムコ)	Paca Paca Passion 2 (Namco)	4.90
15	ソウルキャリバー (ナムコ)	Soul Calibur (Namco)	4.75
16	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.71
17	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)	4.67
18	パズループ (ミッチェル)	Puzz Loop (Mitchell)	4.60
19	テトリス・ザ・グランドマスター (アrika/カプコン)	Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.57
20	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.44
21	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ)	Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.40
22	スーパーパズルボブル (タイトーGネット)	Super Puzzle Bobble (Taito)	4.38
23	スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社)	Spike Out Final Edition (Sega)	4.33
24	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ社NAOMI)	Giant Gram (Sega)	4.29
25	ギャルズパニック S2 (カネコ)	Gals Panic S2 (Kaneko)	4.20

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■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	サイレントスコープ (コナミ)	Silent Scope (Konami)	8.00
2	ドラムマニア (コナミ)	Drum Mania (Konami)	7.72
3	ビートマニア・フィフスミックス (コナミ)	Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	7.53
4	ロックン tred 2 (ジャレコ)	Rock'n Tread 2 (Jaleco)	7.50
5	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)	7.45
6	ブレイブファイターファイターズ (セガ社)	Brave Fire Fighters (Sega)	7.43
7	パワーショベルに乗ろう! (タイトー)	Power Excavator (Taito)	7.36
8	ポップンミュージック 3 (コナミ)	Pop'n Music 3 (Konami)	7.24
9	ギターフリークス・セカンドミックス (コナミ)	Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	7.06
10	ステップングステージ 2 (ジャレコ)	Stepping Stage 2 (Jaleco)	7.00
11	ロックン tred (ジャレコ)	Rock'n Tread (Jaleco)	6.86
12	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)	Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.75
13	ジャンボノサファリ (セガ社)	Jambo Safari (Sega)	6.67
14	タッチ・デ・ウノー (セガ社)	Touch de Uno (Sega)	6.50
15	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)	6.24
16	バトルギア (タイトー)	Battle Gear (Taito)	6.12
17	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ)	Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.10
18	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.86

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	ストリートスナップ (トーワジャパン)	Street Snap (Towa Japan)	7.22
2	透明マジック (オムロン)	Transparent Magic (Omron)	6.50
3	プリプリキャンパス (コナミ)	Puri Puri Canvas (Konami)	5.80
4	スーパープリクラ21 (アトラス)	Super Pricla 21 (Atlus)	5.74
5	クイック&クラッシュ (ナムコ)	Quick & Crash (Namco)	5.50
6	デカプリ (アイエムエス)	Deka-Pri (IMS)	5.44
7	なんでもシール委員会 (ジャレコ)	Sticker Magic (Jaleco)	5.14

評価 (RATING) 調査アンケートの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変な人気と売上げ、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)

風の声 (10)

「辻音楽師の唄」の題は「もう一つの太宰治」という副題がついている。実際には昭和十一年太宰が板橋の病院に入院したところで話が終っていることだ。気がかりになって、あながきも注意しながら見たのだが、どうして昭和十一年で伝をきつたのかについては言及されていない。

昭和十一年には太宰の第一創作集「晩年」が完成しているし、太宰について長部さんが触れておきたいことはこの年のことまで充分だったのかもしれない。

「晩年」についてはおはるが怖い本を見たことがある。またまた勿体ぶったことをいう。

そんなつもりは毛頭ないのだけど、「晩年」の扉に太宰治の自筆で「詩集『青春』を買ったこと」がある。それは今は二十万円ぐらいの値がついているの



矢飛圓方

用を殺した。ただ自殺の殺という字の上から同じベンと同じインクでその字が消して殺の字が透して出てくるのが面白い。

大阪阿倍野の古書屋さん天地で、ショウケイスに置いてあった。昭和四十五年ごろの話になるけど、やはり無気味な感じが買えなかった。あの本は今何処にいつているのか。

ほくも古書屋さん天地は知ってるよ。あそこはよくとんでもない本を置いてるからね。ほくが見たのは伊東静雄の全詩集を初版の極美本で、全冊揃って三万円ぐらいいった。今でも夢に見るよ。あれを買ってあげばよかったのだ。

今は情報の時代でそういうことはおこりえないのだけど、わたくしも阿倍野では天海書店の店先の段ボール箱の一冊百円の均一本で、福永武彦の詩集「青春」を買ったことがある。それは今は二十万円ぐらいの値がついているの

だろう。そうか、別に売るために買ったのではないのだから。ただ川上澄生の手から。たぶん表紙や挿画に五葉つかわれていたに仙花紙の一見安っぽい感じの本だけど、終戦直後の熱っぽい匂い、その愛らしさ、ほくが通読すると、だれかがいつか「思ひ出」の冒頭の第一節を引用した後、

「思ひ出」の冒頭の第一節を引用した後、

「思ひ出」の冒頭の第一節を引用した後、

見方も紹介しておきたい。ということへのおもいも、不思議なことだがつづいて、脂汗をうかべ、きみて書いてはとこり魂こめて書いたものも描写が、あの土地に数年間住んでいただけのラフカデイオ・ハーンの描写を見たと天と地の開きがあり、へなへとなつて、きまは度々繰り返した。身のかねれぬという、

「思ひ出」の冒頭の第一節を引用した後、

「思ひ出」の冒頭の第一節を引用した後、

井伏鱒二の引用があり、どういふ邸宅であったのかについては長部さんがこれで充分である、読者の心におもひのよき欲の念、長部さんのフアツとしてあえて言わせて頂けば、その名文に挑んで見ても、その名文の多かたが、この著書で長部さんが伝えたかったことはやはり辻音楽師についてでしょう。

この作品の後に書かれた作で長部さんは太宰の「善蔵を思う」から

「善蔵を思う」から

「善蔵を思う」から

する。きみは津軽ではあがましい、とほいううことか知ってるのかね。最後は有名な芥川賞に纏わる一件から昭和十一年太宰の入院での伝は閉じられていく。

「辻音楽師の唄」ははじめからこの辻音楽師についていろいろ話が出ていたけれど、(アウトルーム)多かたが、この著書で長部さんが伝えたかったことはやはり辻音楽師についてでしょう。

この作品の後に書かれた作で長部さんは太宰の「善蔵を思う」から

「善蔵を思う」から

「善蔵を思う」から

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

RED EYE レッドアイ

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(株)/衛セイブ開発

STARLIGHT CHANCE スターライトチャンス

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、いろいろサービスがあります。

使ってからの楽しみ!!

Rally Point 2 ラリーポイント 2

- 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!!

株アイエムエス/株アトラス

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>

SEGA
SURVIVE THE GAMES
NAOMI™ 対戦型テニスゲーム、ついに登場!

世界の大会をリアルに再現!!

パワースマッシュ
PowerSmash
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

リアルな映像・簡単な操作性・深い戦略性を持つ、全く新しいテニスゲームが登場!! 世界ランキング上位の8選手が実名で登場、世界の大会で戦いを繰りひろげます。
1レバー&2ボタンの簡単操作で、サーブ&ボレー/バックハンドショット/スマッシュエースといったプロ選手さながらのスーパープレイが可能。相手との読み合い、駆け引きが勝敗を左右する対戦型スポーツゲームです。

F355チャレンジ
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。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

アウトトリガー
OUTRIGGER

素早く攻撃せよ!
マッスを駆け、敵を捕捉!

最大4人の通信対戦可能

アーケードゲームならではの3Dに特化した操作デバイスを実現した新感覚の通信型アクションシューティングゲームです。マップの上どこでも動きまわられる優れた自由度で3Dゲームの醍醐味を満喫できます。

名馬、誕生。
ダービーオーナーズクラブ
DERBY OWNERS CLUB

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!

本社3号館 東京都大田区東横谷 2-12-14

電話 03 (5737) 7539 (国内販売部)
電話 03 (5737) 7541 (国内総務部・アシスタント)
電話 03 (5737) 7544 (海外販売部)
電話 03 (5737) 7553 (アムステルダム支店)
電話 03 (5737) 7558 (アムステルダム支店)
電話 011 (84) 0250 (直通)
電話 06 (6334) 5336 (直通)
電話 052 (702) 3003 (直通)

WMS Industries Exits Pinball Biz

WMS Industries Inc., Chicago, announced its operation results for the first quarter ended September on October 25, and also announced that WMS will discontinue its pinball and cabinets manufacturing business. Since 1947 when it first shipped "Williams" pinballs, the company has been involved in the manufacture of pinball machines and added the "Bally" brand in 1988. Now, WMS has decided not to manufacture them any longer.

Incidentally, as of October 1, Sega Pinball Inc. was sold to its president,

Gary Stern, and renamed Stern Pinball Inc. Although "Gottlieb" brand pinballs were taken over by Premier, the company ceased to manufacture from 1996. This leaves Stern Pinball as the only pinball manufacturer left in the industry.

Konami Warns Amuse World

Konami Co., Ltd., Tokyo, warned Amuse World Corp., Seoul, Korea, on October 1 not to manufacture and sell the music video game "EZ2DJ", and said that it intends to claim damages.

According to Konami, it applied for patent registration of its music video game "Beat Mania" (Hip Hop Mania) in Korea, and the Korean Patent Office has recently publicized the patent application. Amuse World's "EZ2DJ" infringes upon this patent, and Konami gave a preliminary warning of legal procedures, as required to do by Korean law.

According to Konami, unauthorized copies of Japanese products have become widespread recently, particularly in Southeast Asia (in spite of this, JAMMA has taken no steps to tackle the problem). Konami says it intends to take all steps necessary to protect the intellectual property of its own products.

Amuse World, as one of KAMMA Group companies, exhibited its prize game "Yo Yo Punch" at the JAMMA Show 99. It distributed only the leaflet of "EZ2DJ" and did not exhibit the product proper, though its reason is unknown.

Shuntaro Kawakusu, an operator involved in arcade operation, said, "The coin-op business was always based on the three pillars of flipper pinballs, driving games and gun games and it was believed that this situation would always continue. Technology would advance, such as driving games and gun games changing from electromechanical to video and the electronization of pinball, but the basic business model was thought to be indestructible. The demise of pinball is very sad."

Capcom Revises Forecast Up

Capcom Co., Ltd., Osaka, revised its mid-term and fiscal year results upwards on October 13. The post-revision forecast of revenue for the mid-year ending September was ¥18,500 million (vs. ¥15,300 million in the previous forecast in May) and net income was ¥2,200 million (vs. ¥1,375 million in the previous forecast).

A post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥38,500 million (vs. ¥35,000 million in the previous forecast) and net income was ¥4,800 million (vs. ¥3,450 million in the previous forecast). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥53,000 million (vs. ¥45,000 million in the previous forecast) and final net income was ¥7,500 million (vs. ¥4,550 million in the previous forecast).

According to Capcom, the reason for the upward revision is the great success of the home video software "Dino Crisis" and "Bio Hazard" for the PlayStation, which have both already become million-sellers. "Bio Hazard 3" for the Nintendo 64 and "Bio Hazard Code Veronica" for the Dream Cast will also be very successful. Capcom explains that its consoli-

dated results will also grow sizably since its subsidiary Capcom USA which includes Capcom Coin-op and Capcom Entertainment is also enjoying good results.

Sigma Revises Forecast Down

Sigma Inc., Tokyo, revised its forecast of mid-term and fiscal year results downwards on October 15. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥10,453 million (vs. ¥11,598 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥343 million (vs. ¥34 million in the previous forecast).

A post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥20,961 million (vs. ¥23,648 million in the previous forecast) and net loss was ¥490 million (vs. ¥202 million of net income in the previous forecast).

The yearly operation income from Sigma's arcades including medal game parlors dropped by about ¥1,300 million, and as a result, domestic sales are likely to decrease by about ¥1,400 million. Large-scale restructuring has become necessary, Sigma explains.

Atlus Revises Forecast Up

Atlus Co., Ltd., Tokyo, revised its mid-term and fiscal year results upward on October 29. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥8,950 million (vs. ¥8,900 million in the previous forecast in May) and net income was

¥150 million (vs. ¥100 million in the previous forecast).

A post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥18,230 million (vs. ¥18,000 million in the previous forecast) and net income was ¥240 million (vs. ¥200 million in the previous forecast).

However, the post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥21,000 million (vs. ¥21,500 million in the previous forecast) and final net loss was ¥490 million (vs. ¥130 million in the previous forecast).

According to Atlus, a special income occurred in the mid-term due to the sale of securities the company held. The company explains this as a necessary step to pay for various lawsuits the company is involved in. The revision of the full fiscal year results is due to the worsening prospects for arcade operation income.

Jaleco Revises Forecast Down

Jaleco Ltd., Tokyo, revised its forecast of mid-term results downwards on October 5. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥3,300 million (vs. ¥3,700 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥330 million (vs. ¥60 million of net income in the previous forecast).

According to Jaleco, the coin-op music videos "Stepping Stage", "Rave Master" and "Rock'n Tread" have already been shipped. However, since the shipment of "Star Maker" has been postponed until at least October, revenue fell below the initial forecast estimate. In the latter half, however, since "Star Maker" and four home video games will be shipped, Jaleco did not revise its forecast of results for the fiscal year to end March 2000.

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



namco®

家庭用との相乗効果で お店もノリノリ!



ギター&ドラムセッション
海外有名アーティスト曲満載

クエストフォーフェイム

© 1999 Virtual Music Entertainment, Inc.
Virtual Music logo and Virtual Music Entertainment, Inc. are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. "Amochin" and the Amochin logo are registered trademarks of Svengali Merchandising, Inc.

AMショーでも大好評! ナムコの新音楽ラインナップ。



最新歌謡曲
なんと100曲!!



ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO., LTD.



UmJammerLammy

家庭用元祖音ゲー、遂に登場!!

ウンジャマ・ラミー (仮称)

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A. Greenblatt/Interlink



ミスタードリラー
Mr. DRILLER



クライシスゾーン SD



クライシスゾーン DX



New ガンバレット
フィーバー



New スイート
ランド4



New ファンシー
ホイール
(カトウ製作所製)



とびこせ!
ジャンプマン



ファンシーリフター
エクセル
(カトウ製作所製)



ファンシーリフター
J
(カトウ製作所製)

Wonder Plaza
インターネットで最新の製品情報を公開しています
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」を創造する
株式会社 ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区東口 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)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (大代)
販売二部 (大 阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江崎町 1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (大代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上原 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (大代)

©1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.