no.600
1999年12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 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―2―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)

新空港のあるランタオ島で2005年に

香港ディズニー

香港政府とウォルトディズニー社が合意発表

米国ウォルトディズニー社（マイケル・アイズナー会長）と香港特別行政区政府（董建華長官）は十一月二日、「香港ディズニーランド」をランタオ島北部に建設、二〇〇五年にオープンすることで合意したと発表した。米国以外でディズニーランドは、八三年開園の東京ディズニーランド、九二年開園のディズニーランド・パリがあり、三番目が決定したことになる。

香港ディズニーランド建設については、別に中国・上海が候補地に上がっていたことから交渉が長引いていたが、香港経済のテコ入れを狙う香港政府が基本合意を得ることに成功した。香港政府は用地の造成や輸送網整備を負担する。

香港ディズニーランドを建設し所有するのは新会社、香港国際テーマパーク社で、香港政府が五七%、ウォルトディズニー社が四三%それぞれ出資して設立する。しかし投資額となると、三十二億米ドルのうち香港政府が大部分の二十八億九千万米ドルを負担することになる。さらにウォルトディズニー社はロイヤリティを受け取る。

香港ランタオ島北部に出来る香港ディズニーランドを、上空から見た夜景（イメージ図）

建設地は香港新空港のあるランタオ島北部で、空港と香港中心街との間は鉄道、フェリー、高速道路があるので、交通の便もよい。二〇〇〇年に着工、百二十六万平方メートルの用地にメインストリート、ファンタジーランド、トゥーンタウン、アドベンチャーランド、フロンティアランド、トゥモローランドなどで構成されるテーマパークと、ホテル、駐車場が建設される。

二〇〇五年に大部分が出来上ってオープン、さらに二〇〇七年に全部が完成する予定。入園者数は二〇〇五年で年間五百万人、二〇〇七年で千万人を見込んでいる。これらによる雇用は二〇〇五年で一万八千四百人、二〇〇七年で三万五千八百人と試算されている。

香港の人口は約六百八十万人なので、この計画には中国本土からの訪問客が予定されている。このため香港政府は、中国本土から香港への渡航手続きの簡素化を図るよう中国政府に求める。また台湾、シンガポールなど東南アジア諸国からの訪問客も見込んでいる。

香港政府の董長官は、向こう四十年間で千四百八十億香港ドル（約二兆円）の経済効果が見込めるとし、「国際観光都市としての香港にとって新しい時代が始まる」と、その意義を強調した。

ウォルトディズニー社のアイズナー会長は、「最初のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）はディズニーが残したもののひとつにすぎない。新しいディズニーランドを作るということは当社にとっても最も重要な決定だ」としている。

基本合意後、ウォルトディズニー社と香港政府はそれぞれ内部での承認手続きを進めることになっているが、巨大プロジェクトであるため、作業もぼう大になるもようだ。

香港ディズニーランドは基本的に、これまでのディズニーランドのコンセプトを継承しつつ、中国文化など東洋風のアイデア、キャラクターが織り込まれるもよう。また、これまでのディズニーランドにない、トイストーリーのキャラクターを使った「バズ・ライトイヤー」など新アトラクションも含まれる。アトラクションに使う言葉は、広東語、北京語、英語の三種類になる。詳細はテーマパーク部門のウォルトディズニー・アトラクションズ社が詰めていく。

下半期では二〇〇〇年の節目で、年末に「ミレニアム・スペクタキュラー」などのイベントを催す。通期入園者数は千六百七十万人を見込む。

二〇〇〇年三月期の業績予想は、売上高のみ千七百五十五億円（五月の前回予想では千七百九十七億円）と下方修正している。

香港ディズニーランド建設についてOLCは、「集客への影響はほとんどない」としている。TDLは約千七百万人の年間入園者があり、二〇〇一年には「ディズニーシー」もオープンし、計二千五百万人に膨らむ見通しとなっているため。

なお同社ではOLCグループの理念を示すGIを決定した。

特許侵害を理由に

ナムコ、コナミを提訴

CD-ROM読み込み中のミニゲームで

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十月二十七日、同社特許を侵害したとしてコナミ㈱（本社東京、上月景正社長）による製造販売差し止めを求める民事訴訟を東京地裁に提出した。同時に仮処分も申請した。

これは家庭用TVゲームソフトに関するもので、CD-ROMに収納されているメインゲームのプログラムを読み込むのに時間がかかることから、その間プレイヤーにミニゲームで遊んでもらうことにより、プレイヤーに待ち時間を感じさせないよう工夫したもの。ナムコはこの発明を九四年十二月二日に「ゲームプログラムおよびデータの読み込み方法、ならびにこれを用いたゲーム装置」の名称で出願、九八年一月三十日に特許第2394号として登録された。

この特許は九八年四月二十二日付け特許公報に掲載され、同十月二十二日に第三者による異議申し立て期間も終了している。ナムコによると、PS用の同社「リッジレーサー」、「同・レボリューション」、「鉄拳」、「ワールドスタジアムEX」、「ワールドスタジアム2」、「同3」、「エースコンバット」でこの特許が使用されており、一般に〝ゲーム読み込み中のミニゲーム〟として知られている。

ところがコナミが今年七月二十二日に出荷したPS用「実況パワフルプロ野球99開幕版」において、このナムコ特許が無断使用されていることが判明。ナムコは十月四日コナミに対し警告状を送るとともに、これまでの製造販売数量を答えるよう求めた。

ナムコによると、十月二十二日に届いたコナミからの回答は、この特許について「自社製品の中で先行技術がある」としてナムコの主張を否定するものとなっている。このためナムコは、コナミ製品でそういう例がないことを確かめた上で、コナミ「実況パワフルプロ野球99開幕版」の製造販売などを差し止めるよう求める訴訟を起こした。損害賠償の請求はこの訴えに追加する予定。

コナミはナムコの発表に関して「コナミはナムコの特許を侵害した事実など一切ない。ナムコ特許にはコナミの先行技術を初め多くの先行技術があり、無効であることは明らかだ」とするコメントを発表した。コナミによると、すでにナムコに回答済みにもかかわらず訴訟を提出したのは「暴挙」であり、コナミ特許を侵害する音楽ゲーム機製造使用など差し止めを求める仮処分申請についての「苦肉の対抗策としか考えられず、このようなナムコの態度は到底許されるものではない」と全面対決の姿勢を示している。

コナミ、「VJ」の申請取り下げ

なおコナミによると、「ビートマニア」特許に基づきナムコに対する仮処分は申請したが、いずれも本訴は提出していない。うち「VJ」使用差し止めを求める仮処分申請は七月二十三日に提出されたが、十一月十日に取り下げられた。ナムコ「ギタージャム」の製造販売など差し止めを求める仮処分申請は、八月九日に提出されたままとなっている。

OLC、中間決算

減収ながら増益

コスト減と評価損戻しで

㈱オリエンタルランド（OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は十月二十六日、九月中間期決算を発表、減収ながらイベント費用減や株式評価損戻入益などで増益となった。

九月中間期の東京ディズニーランド（TDL）入園者数は、猛暑の影響で前年同期比三・五%減の八百二十三万六千人となった。売上高は六・七%減の八百五十五億百万円、経常利益は一七・三%増の百十八億三千四百万円、中間利益は一七・七%増の六十八億四千七百万円だった。

部門別売上高は、アトラクション・ショー収入が四・〇%減の三百八十四億八千百万円、商品販売が一三・六%減の二百九十六億六千百万円、飲食販売が〇・四%減の百六十八億六千百万円、その他が六六・九%減の四億九千七百万円。構成比はそれぞれ四五・〇%、三四・七%、一九・七%、〇・六%。

消費不況と天候不順の影響で集客数が落ち込んだ。また一人当たり商品販売高も減少した。しかし有価証券評価損戻入益などで増益となった。

OLC GROUP
オリエンタルランドのGI

ソニー、第2・四半期
円高で減収減益
家庭用ゲーム部門は好調

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は十月二十七日、ソニー・グループ全体の第二・四半期（九月までの三ヵ月間）連結決算を発表。ゲーム部門は次世代機「PS2」を前にして、減収減益となっているが、ソニーを支える大きなビジネスにとどまっている。

ソニーの第二・四半期売上高は前年同期比六・八％減の一兆六千三百二十七億円、営業利益は三六・九％減の七百一億六千六百万円、純利益は三一％増の四百六十五億千五百万円となった。円高による減収減益傾向が強く表われている。

ゲーム部門では、売上高が前年同期比一八・四％減の千四百五十九億二千九百万円（セグメント間取引を含む）で、営業利益は四・二％減の二百八十億八千九百万円。ゲームソフトは好調だったが、「PS」本体価格の値下げと円高傾向などで全体として減らした。

第二・四半期の本体出荷台数は、前年同期の五百八十二万台に対し六百八十一万台で、欧州で大幅増となったものの米国で減らした。九月末の累計出荷台数は六千五百二十一万台。

ゲームソフトは前年同期の四千百万枚に対し、四千八百万枚と伸ばし、累計五億千万枚に達している。自社ソフトでは「みんなのゴルフ2」、「どこでもいっしょ」が好調だった。なお前年同期の為替レートを適用した場合、第二・四半期のゲーム部門の売上高は約四％減、営業利益は約四八％の増加と試算される。

改正商法の施行に伴い㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）などを二〇〇〇年一月五日に完全子会社化する。これにより㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）も完全子会社となる。SCEは二〇〇〇年三月四日に「PS2」を出荷、夏にアジアで、秋に米欧でも出荷する。「PS2」用の「エモーション・エンジン」などに対する設備投資額は、当初予定を百億円上回る約千三百億円となる。しかし二〇〇〇年三月期だけでも「PS2」の売上高は六百億円になるとの見通しで、ゲーム部門の業績は急速に回復、伸長するもよう。

ラウンド1、中間決算
店舗増やし増益
新たにクラブネッツ設立

㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は十一月五日、九月中間期決算を発表。直営店を三店増やして大幅な増収増益となったが、通期業績予想をわずか下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比四一・二％増の六十四億六千百万円、経常利益は七三・一％増の十二億七千九百万円、中間利益は六三・六％増の七億三千万円だった。

部門別売上高は、ボウリング場収入が四二・二％増の三十五億四百万円、ゲーム場収入が三九・九％増の二十六億八千八百万円、その他施設収入が四一・七％増の二億六千百万円、設備販売が一〇六・〇％増の六百万円となっている。

直営店は四月に宝塚店（兵庫）、七月に八王寺店（東京）を新設し、計二十四店となった。これまでのロードサイドとは別に、大阪・梅田と京都・河原町の繁華街出店も契約を済ませ、出店準備している。主にボウリング場利用客を対象として九八年四月に開始したマイレージサービスの会員は、九月までに二百十万人に達している。

下半期では直営で、尼崎駅前、八千代村上、茨木、名古屋鳴海の四店を新設、カラオケなど併設する予定。これらに伴い二〇〇〇年三月期の売上高は百四十五億円（五月の前回予想では百四十七億円）、経常利益は三十五億円（三十八億円）、当期利益は十七億円（十八億五千万円）になると予想している。

同社では、消費低下などの厳しい状況に対応し、繁華街ロケへの出店、カラオケと飲食併設にインターネットなど情報端末を利用したサービスを加える。そのため完全子会社、㈱クラブネッツ（同社長）を十一月一日付で設立した。同子会社は年間売上高四億円を見込んでいる。

日立ソフト
写真シール機で約23億円の損害

日立ソフトウェアエンジニアリング㈱（本社横浜、兼清裕幸社長）は十月二十七日、九月中間決算を発表。大規模業務システム開発が好調で、増収増益となったが、写真シール機関連で貸倒引当金と特別損失を計上するに至った。

「ストリートスナップ」を共同開発した㈱トーワジャパン（東京都中野区、梶原厳邦社長）が二回目不渡りを出し、十月二十五日に銀行取引停止となった。負債一億五千万円。八九年十二月設立のカラオケ機器リース・販売会社。

特許・実用新案出願公告・公開
（10月16日～11月2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

十月十八日＝「スロットゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、29636 34、7－287758。「テレビゲーム機用のハンドル操作装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、296337 68㊐㊖、7－528884。「ゲームコントローラ及びゲーム操作情報の形成方法」、同、296 4878、6－188820 40。「ゲーム装置」、同、2964918、7－153260。「遊戯装置」、同、296495 5、8－194828。「競争ゲーム装置及びその制御方法」、同、296 50305、10－2433 033。「カプセル払出装置」、コナミ㈱（兵庫）、296446 5、6－2 20773。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、296515 2、10－272859。

十月二十五日＝「コースター装置」、飛島建設㈱（東京）、2966 1 20、3－114335。「メダルゲーム機の懸賞装置」、㈱ナムコ（東京）、296759 4、3－2 0337。

十一月二日＝「景品取出装置」、㈱バンプレスト（東京）、296887 1 9、8－115507。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおける糸状体巻取量演算方法及びビデオゲームにおける糸状体巻取量演算プログラム」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－2 9055 2。「揺動装置及び体感シミュレーション装置」、ソニー㈱（東京）、11－2 9 0 5 5 5 1㊐。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、11－2 9 0 5 4 9。同、11－2 9 0 5 5 0。「競争予想装置および情報記録媒体」、同、11－2 9 0 5 5 3。同、11－2 9 0 5 5 4。「携帯型通信情報端末を用いたゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、11－2 9 0 5 5 2。「揺動装置及び体感シミュレーション装置」、ソニー㈱（東京）、11－2 9 0 6 9 1 1 1、10－2 6 8 5 0 1。「クレーン ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－2 9 0 5 5 5。「疑似体験用搭乗者移動装置」、㈱日立製作所（東京）、11－2 9 0 5 5 6。

十一月二日＝「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、11－2 9 9 9 6 1。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－2 9 9 9 6 2。「遊技装置」、㈱イマジック 0 6 3 0 5 8。「ゲーム装置」、㈱レミング（東京）、3 0 6 3 1 3 7。同、㈱エイプル・コーポレーション（東京）、3 0 6 3 1 7 3。

特許出願公開

十月十九日＝「観覧車の架設方法」、三菱重工業㈱（東京）、11－2 8 5 5 8 5。

十月二十六日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11－2 9 0 5 0 2。同、11－2 9 0 5 0 5。同、㈱ソフィア（群馬）、11－2 9 0 5 0 3。同、前川正義（神奈川）、11－2 9 0 5 0 4。「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、11－2 9 0 5 4 5 6㊐。同、11－2 9 0 5 4 5 4㊐。「ゲーム機」、同、11－2 9 0 5 4 7㊐。「キー方法および装置、記録媒体」、同、11－2 9 0 5 5 1㊐。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、11－2 9 0 5 4 9。同、11－興業㈱（大阪）、11－3 0 0 0 0 2 5。「競争ゲーム装置」、㈱シグマ（東京）、11－3 0 0 0 2 7。同、11－3 0 0 0 2 8。「競争ゲーム装置の模型体験導装置」、同、11－3 0 0 0 3 0。「競争ゲーム装置の光誘導装置」、同、11－3 0 0 0 3 1。「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、11－3 0 0 0 2 9。「タイムトラベル遊戯装置用マレットおよびテーブル遊戯装置用パッド」、同、11－3 0 0 0 2 2。「ゲーム機」、同、11－3 0 0 0 0 3。「ゲーム装置」、杉村詩朗（石川）、山田慎一郎（神奈川）、㈱エフ・イー・シー（石川）、㈱レクストン（東京）、11－3 0 0 0 4 1。「交互連接機能を有する電子ペット」、仲偉實業股分有限公司（台湾）、11－3 0 0 0 4 2。「記録媒体及びエンタテインメントシステム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11－3 0 0 0 4 4。「通信ゲームシステム」、川村好正（静岡）、11－3 0 0 0 4 7。「シューティングゲーム装置」、㈱エスエヌ・ケイ（大阪）、11－3 0 0 0 4 8。同、㈱日立製作所（東京）、11－3 0 0 0 4 9。「動き感覚生成装置」、㈱エイ・テイ・アール（京都）、11－3 0 0 0 5 2㊐。「姿勢情報入力蓄積再生装置」、同、11－3 0 0 0 5 3㊐。

ゲームにおける操作の正解判定方法及び該ゲームにおける操作の正解判定プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－3 0 0 0 3 2㊐。「ビデオゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、11－3 0 0 0 3 3。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、11－3 0 0 0 3 5。同、11－3 0 0 0 3 8。同、11－3 0 0 0 3 9㊐。同、11－3 0 0 0 4 5。「ゲーム用画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、11－3 0 0 0 3 6。同、11－3 0 0 0 3 7㊐。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、11－3 0 0 0 4 0。同、11－3 0 0 0 4 3。「ゲーム装置」、杉村詩朗（石川）、山田慎一郎（神奈川）、㈱エフ・イー・シー（石川）、㈱レクストン（東京）、11－3 0 0 0 4 1。「交互連接機能を有する電子ペット」、仲偉實業股分有限公司（台湾）、11－3 0 0 0 4 2。「記録媒体及びエンタテインメントシステム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11－3 0 0 0 4 4。「通信ゲームシステム」、川村好正（静岡）、11－3 0 0 0 4 7。「シューティングゲーム装置」、㈱エスエヌ・ケイ（大阪）、11－3 0 0 0 4 8。同、㈱日立製作所（東京）、11－3 0 0 0 4 9。「動き感覚生成装置」、㈱エイ・テイ・アール（京都）、11－3 0 0 0 5 2㊐。「姿勢情報入力蓄積再生装置」、同、11－3 0 0 0 5 3㊐。

「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

ゲーム開発のヒューマン破綻
前期で業務用から撤退

民間の信用調査機関調べによると、ヒューマン㈱（東京都武蔵野市吉祥寺南町、鈴木長四郎社長）は十一月一日、東京地裁八王寺支部に和議申請し保全命令を受けた。負債約四十億円。

八三年五月設立のTVゲーム開発メーカーで、開発者養成学校も運営してきた。TVゲームは業務用もあるが、多くは家庭用。TVゲーム機のほか古い機などのアーケードゲーム機、アトラクションも開発した。

業務用部門の不振で九八年三月期売上高は六十二億四千三百万円に後退。九九年三月期は業務用部門からの撤退により四十億二千三百万円とさらに落ち込み、十二億六千百万円の赤字になっていた。今年十一月に家庭用部門からも撤退、養成学校に専念することを決めていた。和議申請に際し和議条件も示している。

また㈱ダイワ音響機器（神奈川県大和市深見西、梶原厳邦社長）が二回目不渡りを出し、十月二十五日に銀行取引停止となった。負債一億五千万円。九九年十二月設立のカラオケ機器リース・販売会社。

アトラス、中間期と通期
資産売却で修正
連結の赤字幅さらに増加

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は十月二十九日、九月中間期と通期（連結とも）の業績予想を修正した。

修正後、九月中間期の売上高は八十九億五千万円（五月の前回予想では八十九億円）、経常利益は五億六千万円（三億円）、中間利益は一億五千万円（一億円）と予想されている。

主な修正理由は、訴訟を早期解決させるための費（SNKとの和解関連）に備えて、所有していた有価証券などを売却し、営業外利益と特別利益として計上したことによる。

これに伴い二〇〇〇年三月期業績予想は、売上高八十億円（三億円）、経常利益は二億四千万円（二億円）、当期利益二億四千万円（二億円）と修正された。

コナミAMが中古機ビジネス
ネットで競売
パソコン無償貸与、完全会員制で

コナミは業務用AM機の中古機オークションをインターネット上で行なう専用ホームページ「コナミアーケードネット」を十月四日開設したと、十月二十八日発表した。

実務はロケーション部門の子会社として今年三月設立した㈱コナミアミューズメントオペレーション（本社東京、大田護社長）が担当している。

同オークションは専業オペレーターを対象とした完全会員制で、参加を申し込んだオペレーターを同社が審査した上で会員として登録、インターネット端末を無償貸与する。会費は無料で会員は現在約千社。会員オペレーターは同ホームページ上で売りたい機械、買いたい機械の機種や希望価格を提示、売買成立を待つ。なお同ホームページは独自の方法による専用ページで、会員以外はアクセスできない。オークションの具体的なシステムなどは公表していない。

コナミでは、「中古機市場はこれまで一部のディストリビューターの仲介により成り立っていたが、オペレーターは中古機をタイムリーに売買することができなかった。インターネットでの中古機流通市場を形成することにより、中古機のリアルタイムでの売買、低コストでの仕入れが可能となるため、オペレーターの新製品購買意欲の増大にも注やオペレーター向け広告媒体など幅広いサービスの提供を考えていく」と海外のオペレーターにもネットを広げる予定。さらに今後、新製品の受発注を中古機オークションは以前、ニッコウ電子と共同で開発、会員制でなくオープンで運営していた。

テクモ、内覧会
「DOA2」など
CGゲーム機発売を前に

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十月二日、本社で新作内覧会を開き、「デッド・オア・アライブ2」と「1オン1ガバメント」を紹介した。

いずれもAMショーで披露したCGゲームだが、発売時期などが決まったため内覧会を開いたもの。オペレーターら関係者約三百人が参集した。

「デッド・オア・アライブ2」はシリーズ三作目として「ナオミ」基板を使用。一作目「デッド・オア・アライブ」（九六年十一月）は「モデル2」基板、二作目「同プラス」（九八年十月）は「PS」基板を使用し、三人増加、キャラをアップさせ、初心者向けの多機能ボタンなどを採用。またタッグマッチやサバイバルなどタイムリリースの隠しモードがある（本紙第598号「話題のマシン」参照）。同社ではロケでの売上げの推移を見ながら、隠しモードを使えるようにする。

写真はテクモ内覧会で「デッド・オア・アライブ2」など

カラオケフェスタ99
展示会は開かず
歴史ふりかえる催しに

カラオケ機器の販売、レンタル業者の集まりである全国カラオケ事業者協会（事務局東京、梶喜代三郎会長）は九月二十七・二十八日、東京・虎ノ門のホテル、パストラルのイベントホールで「カラオケフェスタ」を開催、関係業者ら約三千人が来場した。

同フェスタは九五年から毎年、カラオケ市場から下降線をたどっていたなどを実施してきたが、今回は展示会は開かずセミナーとカラオケの歴史紹介だけを行なった。同協会では「二千年の前年にひとつの区切りとして記念イベントを組んだ」としているが、業者の多くは「不況で品物が動かず新製品も少ないという状況のため展示会を中止したのではないか」との見方をしている。

カラオケ市場は九六年から下降線をたどっていて、会員から「展示会の規模は年々縮小し来場者数も減少傾向にある」という表現で、会員からアンケート方式で意見を求める文書を送った。締め切りは十一月十三日となっている。

これは中古機を扱う業者が、JAMMA内にもいて、これまでなんら問題はなく、ゲーム場経営を主力とする関係会社の業績が悪化していることから、連結ベースでは下方修正し、赤字幅を広げる。修正後の二〇〇〇年三月期の連結売上高は二百十億円（六月の前回予想では百十億円）、経常利益は一億九千万円（三億四千万円）、最終中間利益は一億二千百万円（九千四百万円）が予想されている。

これに伴い二〇〇〇年三月期の売上高は四十二億六千百万円（四十一億円）、経常利益は三億九千二百万円（三億四千万円）、当期利益は二億百万円（一億九千百万円）と予想を修正した。

連結業績予想は、売上高が四十九億六千七百万円（四十七億六千五百万円）、経常利益が三億九千六百万円（三億五千百万円）、当期利益は二億二千四百万円（二億四百万円）と修正した。

JAMMA・流通委
中古で問題提起
ショー出品禁止から別方向

JAMMAの流通委員会（熊谷俊範委員長）は十月十四日、業務用AM機の「中古機器・中古基板の取り扱いについて」という表題で、会員から寄せられた意見を基に、JAMMA役員が委員を兼ねるAMショー委員会に対し、新製品もAMショーに出展しないことを決めたことによる。AMショー委員会が示した理由は、「メーカー団体が主催する展示会だ」というもので、メーカーの許諾を得ていない中古機出品やカタログを使った販売など販売も禁止した。

これについて、事前に何の相談もなしに突然中古機出品を禁止したことを不満とするママトップがJAMMAに申し入れた。それに対しJAMMAはAMショー委員会でとりあげるのではなく理事会で検討し、流通委員会に預けたもの。

中古機販売とPL法上のメーカー責任を示唆する問題提起を、流通委員会はしているが、趣旨は明らかとは言えない。

「カラオケフェスタ」で歴史を示す古いカラオケなど

AOU全国大会

消費税問題で意見交換

一般客のAM離れでエキスポにも危機感

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は十月二十一日、山形県天童温泉の天童ホテルで、「全国協会長会議（非公開）」および「平成十一年度全国大会」を開いた。

今回の全国大会は東北地区協議会が担当し、会合、模範優良店表彰、懇親会、翌日のレジャー（ゴルフコンペまたは観光）で構成、これに会員傘下のオペレーターら百四十名が参加した。

入江会長が挨拶し、「この大会は年に一回、全国の協会員が一堂に集う数少ない機会のひとつでお祭りのようなものでもあり、AOUの年間行事として定着している。大いに議論し合い情報交換し交流を深めてほしい。現在、平成不況が続く中、AM業界を取り巻く環境も大変厳しいものがある。この原因にはいろいろあるが、一番大きいのは家庭用TVゲームと携帯電話の普及だと思う。この融資を巡る悪条件が陳情により改善されたが、これは健全営業への努力が業界の信用という形で評価されたものと思う。そのためのひとつの活動が〝ゲームの日〟であり、五回目となる今年も業界のイメージアップにつながる機会ととらえ、工夫を凝らし大いに盛り上げてほしい」と語った。

会合では各委員会報告があった。事業委員会の永井明副委員長（真鍋勝紀委員長は欠席）は、来年のAOUエキスポは二月二十五－二十六日開催するが、「今年のAMショーでは一般客が前年より約二千人減少しAM離れが見られるため、エキスポに向け各協会の会員店舗で積極的にPRしたい。そのひとつとして関東、東京、東海地区の店舗で割引入場券を販売する」と述べた。また出展について小間装飾は自由とし商談室やマルチモニターなどの設置規制も外すとした。事務局から「出展小間数が年々減ってきている。オペレーターがもっと多く来場すれば出展社も力を入れるとの思うので、各協会員は積極的に来てほしい」との要望があった。

広報委員会の川楠俊太郎委員長は、四地区での地域懇談会の実施予定、三協会によるAM産業実態調査報告書を各協会に一冊ずつ配布したことなど報告した。

研修委員会の瀧口正委員長は指導員養成講座（九月二十八日）の報告と店舗管理者研修会の来年三月までの開催（五地区）予定について、また健全営業推進委員会の長友隆典委員長はAOUマークの変更と啓蒙ポスター作成を検討中であることなどそれぞれ説明した。

恒例の模範優良店表彰は九十店（前回百八店）が対象となり、うち出席した二十九店の代表に入江会長から表彰状が手渡された。欠席した六十一店には各協会を通じて渡される。なお今回初めて会場の壁面に表彰店の写真が掲示された。

懇親会では中西昭雄最高顧問が乾杯の音頭をとり、瀧口正理事が中締めを行なった。次回の大会は九州・沖縄地区協が担当し、佐賀県嬉野温泉で開かれる。

全国協会長会議の内容については、同大会の中で事務局から報告された。自由討議の形で進められ、主な内容は次のとおり。

消費税問題について、「今後税率が一〇－一五%に引き上げられるのが目に見えているので、早急に対応策を考える必要がある」とのことから研究会を発足させることになった。「将来消費税分をプレイヤー側に転嫁していくという店とそうでない店があるが、全体の問題として知恵を出し合いたい」としている。

各協会の組織率向上について、傘下会員は現在約千百社に減っており、「対外的に物を言う時、組織率が問題となる。外部の人に、AOUに伝えておけば各協会に伝わる、あるいはAOUで全国の会員の意見が分かると思われなければAOU活動が十分にできない」とのことから、傘下会員の増強に一層力を入れていくことになった。

九月一日開設したAOUのホームページについて、エキスポなどの告知のほか店舗同士の情報交換にも利用していく、また各協会でもホームページ開設を検討するよう要望があった。

AOU全国大会で、下は模範優良店表彰を受けたオペレーターら

アトラス、飲食併設の

複合施設を開設

「ゲームパニック横浜」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は、横浜みなとみらい21（MM21）地区にアメリカンスタイルの飲食店を併設した複合AM施設「ゲームパニック横浜」を十月十四日オープンした。

これは同日開設した大型複合SC「横浜ジャックモール」内に設置されたもの。同モールは清水建設が土地所有者の日本郵船などから十年契約で借りて建設した二階建てのアメリカンバー「ガスパニッククラブ」と共同で開設し、飲食部分の運営をアトラスが同クラブに委託している。投資額は公表しておらず、初年度売上げ八億円を見込んでいる。

一階はフロア面積五百七十平方㍍、うち約五百三十平方㍍が区画されたAM機フロア「ゲームパニック」で八号営業。プライズマシン約四十台を中心にシール機やTVゲーム機など計百十台を設置。メダルゲーム機はない。これに併設してファーストフード「ガスパニックカフェ」がある。

二階は「ガスパニック横浜」とし面積約九百二十平方㍍。アメリカンスタイルの本格的バーが中心で、周囲の壁面に沿ってフリッパーやガンゲーム機、ドライブゲーム機など約四十台のAM機が設置されており風営対象外。またビリヤードコーナー（五台設置）がある。昼間のランチタイムと午後五時から深夜二時までのナイトタイムに分け、後者の時間帯は十八歳未満の入場ができない。スタッフは外人が中心となっている。

客層はファミリーからアダルトまで幅広いが、他のSCロケに比べると平均年齢が高いとのこと。売上げは順調に推移し、平均客単価は同社郊外型ロケ「ムー大陸」並みの二千円弱と見ている。

アトラス「ゲームパニック横浜」の2階フロアのようす

シグマ、現地バス会社と

台湾で合弁事業

嘉義市「アークトラック」

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は十月二十六日、台湾の嘉義市内に合弁会社の新格馬育楽股份有限公司が運営するゲーム場「アークトラック」を十月二十三日オープンしたと発表した。

同店は鉄道の嘉義駅から徒歩四分の繁華街にあり、角地のビル内一－二階を使用した二フロア構成で面積は計六百五十六平方㍍。設置機械台数は計百三十六台。一階は二百二平方㍍でアーケードゲーム機六十六台、二階は四百五十四平方㍍でメダルゲーム機七十台を設置している。営業時間は午前十時から深夜一時半までで年中無休。総投資額約一億三千万円、年間売上げ一億六千万円を見込んでいる。

シグマでは、「台湾国内には非合法ギャンブル機店が多く、ゲーム場＝ギャンブルと思われている。しかし同店は当社のメダル管理システムなど運営ノウハウを提供し、健全、安全、快楽、快適性の要素を備えた健康的で明るいゲーム場として運営する」としており、東京から社員二名を派遣し運営面の指導をしている。

新格馬育楽はシグマが台湾でゲーム場を経営するため、現地バス会社の嘉客運合会が協力した。

参加対象は六十歳以上で、同店常連客と同連合会員を招待し男性十二人、女性十九人の計三十一人が参加した。うち最高齢者は八十三歳。

大会は一人三百枚のメダルを持ち、店内の各種メダルゲーム機で約二時間プレイした後、手持ちメダルの枚数で順位を決めた。上位入賞者に賞品が贈られ、参加者全員に記念品が渡された。

高齢者招きメダルゲーム大会

シグマは十月二十一日、軽に楽しめるメダルゲームの魅力をアピールし顧客層の拡大を図る」ためこれまで都心部の直営店で同様のゲーム大会を三回開いてきており、四回目となる今回は初めて郊外店での開催となった。和光市役所と同市高齢者連合会が協力した。

埼玉県和光市内の直営店「ゲームファンタジア和光店」で、高齢者を対象とした「シニアメダルゲーム大会」を開いた。

同社は「だれにでも気

シグマが合弁で台湾・嘉義市に開設したゲーム場「アークトラック」

CAPCOM®

闇を彩る光の斬線。

STRIDER HIRYU

ストライダー飛竜®

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。

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

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
●好評稼働中!! 簡易ソフト、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。

シークレットファイルNEWS ★只今（ストライダー飛竜2）を準備中です。お楽しみに。 基板購入先でお求めください

セルビュータ最新情報 「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!!★初回新譜特典付★ CPCA-1095

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.(06)6920-3631 FAX.(06)6920-3632
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
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

AMショー

来年は9月21－23日に

JAMMA第55回理事会で、違法出品報告

㈳日本アミューズメント入会は㈱ガゼルと先の二トマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長）は十月十三日、事務局会議室で第五十五回理事会を開催、来年のAMショーは三日間に戻すこと、通常総会は東京で開くことなど決めた。理事会は非公開で、高橋和治専務（事務局）が議事内容を説明した。

正会員として㈱マリンゲーム（本社東京、御簾納正幸社長）と㈱マーベラスエンターテイメント（本社東京、中山晴喜社長）の入会が承認された。事務局は退会について理事会で報告していないが、四月以降正会員は加藤工業㈱、ホクセイ㈱、㈱タニガワ、㈱タカラアミューズメントが退会、十月中に中和機械㈱、㈱エヌエムケイが退会している。

本紙はこれで六百号となるが、約四年前の五百号から比べると、AM業界全体の落ち込みを反映するものとなった。その最大の要因は九七年四月の消費税率引き上げなどにより、日本経済が腰砕けになり全般的な景気後退を一段と加速したことである。そして消費不況が一層進行し、ゲーム場、遊園地ともに客離れ現象が顕著になってきた。しかも営業するオペレーターにとっては、消費税を転嫁できるどころではないので、税負担が増え経営が圧迫されますます苦しくなってきた。

またゲーム業界にとっては、九八年に風営法が大幅改正されたにもかかわらず、風俗営業全体の手続き改善が行なわれたぐらいで、AMゲームに対する不当な規制についてまったく顧みられることがなかったし、規制撤廃を求める動きすら業界は打ち出すことができなかった。それだけ知力も体力もないことをさらけ出したのである。

AM業界の深刻な不況の要因はまだいくつか挙げることができる。しかし、それらをどう克服していくのかという具体的な対策がJAMMAなど業界団体によって示されなかったことも大きい。メーカーの開発力は、技術の高度化に伴い飛躍的に向上しているが、夢中になるほど面白いゲームや遊びを生み出すという自由な発想、アイデアについてはどうか。経営管理面が強化されるほど、こうした点が見落される傾向が強くなった。

事実を事実として直視し、客観的な分析に基づき対策を進めていけばよいのであるが、業界団体の現状からすれば、事務上のレベルが低下する一方である。しかも時代の方向とはまったく正反対の、情報非公開の方向に向かっており、改善がより困難になった。

国内の業界動向はこうして悪化しているが、国際的にはインターネットを通じて巨大な変革期を迎えつつあり、大きな可能性が残されている。このギャップはますます大きくなるが、果たしてどこまでいくのだろうか。

論潮

客離れ加速

とがなかったし、規制撤廃を求める動きすら業界は打ち出すことができなかった。それだけ知力も体力もないことをさらけ出したのである。

AM業界の深刻な不況の要因はまだいくつか挙げることができる。しかし、それらをどう克服していくのかという具体的な対策がJAMMAなど業界団体によって示されなかったことも大きい。メーカーの開発力は、技術の高度化に伴い飛躍的に向上しているが、夢中になるほど面白いゲームや遊びを生み出すという自由な発想、アイデアについてはどうか。経営管理面が強化されるほど、こうした点が見落される傾向が強くなった。

事実を事実として直視し、客観的な分析に基づき対策を進めていけばよいのであるが、業界団体の現状からすれば、事務上のレベルが低下する一方である。しかも時代の方向とはまったく正反対の、情報非公開の方向に向かっており、改善がより困難になった。

国内の業界動向はこうして悪化しているが、国際的にはインターネットを通じて巨大な変革期を迎えつつあり、大きな可能性が残されている。このギャップはますます大きくなるが、果たしてどこまでいくのだろうか。

JAMMA第55回理事会（10月13日）のようす

からクレームが出ているが、この件は流通委員会で検討することにした。

来年以降の開催期間は四日間から三日間に短縮することにした。出展社の希望が多いためで、二〇〇〇年は九月二十一－二十三日、二〇〇一年は調整中。一般公開を廃止し、トレードショーに戻すという案はまったく議題に出ていない。

来年の通常総会は、業界の不況の折、温泉地での開催は費用がかかるとの理由で、東京開催（五月二十三日、ホテルオークラの予定）を決めた。

ある会員（具体的に示されていない）から会長に連絡があり、二〇〇円硬貨発行を陳情することになった。通産経由で大蔵省に陳情書を提出する（陳情するに至った手続きは不明）。

以上のほか法律解釈のための顧問弁護士選任の件など検討した。JETRO枠の政府補助金を消費したことなどの報告もあった。なお今年の総会で指摘された会員資格、会費のあり方などの基本問題について、早急に検討する必要があるが、事務局ではそれを放置していることが明らかにされている。

エレクトロニクスショー

旭精工が出展し

サイクル硬貨処理機披露

㈱日本電子機械工業会主催のエレクトロニクスショー99が十月五－九日、幕張メッセ（1－11ホール）で開催され、AM業界から旭精工㈱が出展した。同ショーは三十八回を迎えており、来年からはコムジャパンと統合、名称を変える予定。

エレクトロニクスショー99のテーマは「つながる、デジタル、ひろがる、コミュニケーション」で、五百二十二社（うち海外二十二ヵ国、二百三十三社）が出展した。1－8ホールは産業部門、9－11ホールは暮らし部門と区分され、前者は主に電子部品、後者は主にAV機器などの新製品を紹介するというもの。

暮らし部門では、デジタルTVとDVD関連製品などデジタル家電が中心となった。今年度五十万台出荷が確実なDVDレコーダー、DVDプレイヤーに関連し、DVDRAMなどが紹介された。プラズマディスプレーは、四十二ｲﾝﾁ型から五十ｲﾝﾁ型へ大型化が進んでおり、液晶ディスプレーも二十ｲﾝﾁ型が製品化され、二十八ｲﾝﾁ型が参考出品された。

三洋電機はイメージスプリッタ方式のメガネなし3Dディスプレーを参考出品した。

エレクトロニクスショーに出展した旭精工の小間のようす

パレットタウンの観覧車

ギネスブックに

エスティ運営、高さ世界一

東京・台場の大規模複合施設「パレットタウン」内に設置されている「大観覧車」がこのほど、世界一高い観覧車としてギネスブックに登録された。同機登録以前の世界一は同観覧車を所有し運営している㈱エスティ（ST、本社東京、坂本真司社長）が今年七月申請、十月二十九日に「ギネスワールドレコード認定証」を受領したもの。

同「大観覧車」は地上百十五ﾒｰﾄﾙの高さがある。高さ百十二・五ﾒｰﾄﾙだった。回転輪直径百ﾒｰﾄﾙ、六人乗りゴンドラを六十四台設置。同機が登録された新版ギネスブック（日本語版）は年内に発売となる。

STは、サノヤス・ヒシノ明昌とトーゴが共同出資し九八年八月設立、今年三月十九日（パレットタウンのオープン日）業務を開始した。サノヤス・ヒシノ明昌製「大観覧車」と、米国S&S社製でトーゴが設置した米国S&S社製タワーライド二機種を買い取り、この三機種の専業運営会社となっている。同タウンは東京都の十年限定事業用借地権に基づき開発されたため、STも十年間で解散する予定。

なお現在ロンドンで建設中の高さ百三十五ﾒｰﾄﾙの観覧車「ロンドンアイ」が来年一月開業すれば、これが世界一となる。

ギネスブックに登録された世界一高い「大観覧車」

人事異動

SNK（9月1日）▼機構改革＝営業本部と国内販売部を統合し、営業本部とする（10月26日）▼機構改革＝SNKヨーロッパ社をSNK・UK社に改称

佐々木耕太郎社長。

東京ドーム（11月1日）兼広報部長、常務経営企画室長兼経営企画部長永田孝男▽秘書室長、山住昭宏▽総務部長（広報部長）中村寿祥▽財務部長（施設部長）山田健一▽施設部長（秘書室長）細川武定▽遊園地部長（総務部長）内藤智夫

熱海後楽園取締役（財務部長）桑原誠

タカラ（11月1日）顧問、佐藤慶太▽退任（副社長）

新会社設立

㈱ユニ・ファクトリー＝東京都調布市西つつじケ丘三丁目十五の三の一一、☎（0424）90－0411、坪井照雄社長。

事務所移転

㈲エナジイ＝東京都立川市曙町一丁目十三の九、GS丸岡ビル3F、☎（042）540－2575、川口雅一社長。

住居表示変更

㈱タイトー・中央研究所＝横浜市港北区高田西一丁目十六番二十八号、☎（045）593－7105。

映画の著作物として認め中古ソフト販売差し止めを命じた判決

（前半部分）

家庭用TVゲームソフトのメーカー側が中古ソフト販売業者を相手どって、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提起した訴訟に関する判決。原告は㈱カプコン、コナミ㈱、㈱スクウェア、㈱ナムコ、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント、㈱セガ・エンタープライゼス、被告は㈱アクトと㈱ライズで、第一審の大阪地裁は十月七日、原告勝訴の判決を言い渡した（本紙第598号参照）。被告は十月二十日に控訴している。東京地裁の判決（五月二十七日、本紙第590、596号参照）とは正反対の判断を下したわけで、今後東京と大阪のそれぞれ高裁でどう解決するかが注目される。

主　文

一　被告らは、別紙ゲームソフト目録一ないし六記載の各家庭用テレビゲーム機用ソフトウェアの複製物の中古品を頒布してはならない。

二　被告らは、その保有する前項記載の各家庭用テレビゲーム機用ソフトウエアの複製物の中古品を廃棄せよ。

三　訴訟費用は被告らの負担とする。

事実及び理由

第一　請求

主文同旨

第二　事案の概要等

一　事案の概要

本件は、家庭用テレビゲーム機用ソフトウェア（以下「ゲームソフト」という。）のメーカーである原告らが、ゲームソフトの中古品を販売している被告らに対し、後記各ゲームソフトは映画の著作物に該当し、原告らの許諾を得ずにこれらの中古品を販売する行為は、原告らが有する頒布権を侵害するとして、右各ゲームソフトの中古品（外観上、ユーザーにおいていったん遊技等の使用に供したと判断されるゲームソフトの複製物をいい、外観上パッケージが開封されているものを含む。）の販売の差止め及び廃棄を求めた事案である。

二　前提となる事実（当事者間に争いがないか、後掲各証拠及び弁論の全趣旨より明らかな事実）

1　当事者

㈠　原告らは、いずれも、ゲームソフトの開発、製造及び販売を目的とする株式会社である。

㈡　被告株式会社アクト（以下「被告アクト」という。）は、ゲームソフトの中古販売のフランチャイズチェーンの運営、育成を業とする株式会社であり、新品のゲームソフトのほか、いったん一般消費者に譲渡され、遊技に供されたゲームソフト（以下「中古ソフト」という。）を買い入れて中古品として一般公衆に販売するという営業形態のフランチャイズチェーンの運営、育成を行っている。

㈢　被告株式会社ライズ（以下「被告ライズ」という。）は、被告アクトのフランチャイジーであり、大阪府茨木市において、「わんぱくこぞう茨木店」の名称でゲームソフトの中古販売業を営んでいる。

2　原告らの著作権

原告らは、それぞれ別紙ゲームソフト目録一ないし六記載のゲームソフト目録一ないし六記載の番号に従い「本件ゲームソフト一」などといい、これらを併せて「本件ゲームソフト」という。）を製作し、これらをCD－ROMに収録して販売している。原告株式会社カプコンは本件ゲームソフト一の、原告コナミ株式会社はゲームソフト二の、原告株式会社スクウェアは本件ゲームソフト三の、原告株式会社ナムコは本件ゲームソフト四の、原告株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントは本件ゲームソフト五の、原告株式会社セガ・エンタープライゼスは本件ゲームソフト六の、各著作権者である。（検甲一ないし六（各枝番を含む。以下同じ）、弁論の全趣旨）

3　本件各ゲームソフトの内容等

㈠　本件ゲームソフト一ないし五は、いずれも原告株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントが製造、販売する家庭用テレビゲーム機「PlayStation（プレイステーション）」用のゲームソフトであり、本件ゲームソフト六は、原告株式会社セガ・エンタープライゼスが製造、販売する家庭用テレビゲーム機「SEGASATURN（セガサターン）」用のゲームソフトである。

㈡　右各テレビゲーム機は、本体とこれに接続されるコントローラからなり、テレビ受像器のAV入力端子と本体をケーブルで接続し、本体に専用のゲームソフトが収録されたCD－ROMを装填して使用するものであり、プレイヤーがコントローラに配置されたボタン等を操作することにより、CD－ROMに収録されたプログラムに基づいて影像データ及び音声データが出力されて、テレビ受像器の画面に動画影像等が表示されるとともに、スピーカーから音声が発せられる。

本件各ゲームソフトを使用する場合に、テレビ受像器に表示される動画影像及びスピーカーから発せられる音声は、ゲームの進行に伴ってプレイヤーにより操作されるコントローラーのボタン等の操作内容によって変化し、各プレイごとにその具体的内容は異なる。

㈢　本件各ゲームソフトのゲームの内容は、次のとおりである。

(1)　本件ゲームソフト一は、兵器製造会社であるアンブレラが製造したTウィルスによって汚染されたラクーン・シティに、ラクーン市警の警察官として赴任してきたレオンと、ラクーン市警に所属していたケンが音信が途絶えた兄クリスを捜しにやって来たクレアとが、Tウィルスによるゾンビや新たに開発されたGウィルスによる生命体等と戦いながら、ラクーン・シティを脱出するまでのストーリーからなるいわゆるロールプレイングゲームである。

(2)　本件ゲームソフト二は、不思議な三体のロボットのツインビー、ウィンビー、グインビーと、それぞれのパイロットである三人の子供たちにより平和が守られてきた「どんぶり島」の危機に対して、現実世界からメローラ姫に呼び出されたプレイヤー（ゲームの主人公）が、ツインビーたちを操作し、島の危機を救っていくというロールプレイングゲームである。

(3)　本件ゲームソフト三は、ニューヨーク市内を舞台にした六日間の惨劇を題材にしたもので、ニューヨーク市警一七分署の新人刑事であるアヤが、クリスマス・イブの夜にカーネギーホールで遭遇した発火事件を発端として、イブと名乗る敵を追い、モンスター等と戦いながら、事件の真相を解明していくロールプレイングゲームである。

(4)　本件ゲームソフト四は、三島財閥の首領である三島平八が謎の生命体「闘神」をおびき出すために最強の格闘家を決める大会を催すという背景ストーリーの設定の下に、様々な格闘技を身につけたキャラクターたちが戦う対戦格闘型ゲーム（アクションゲーム）である。

(5)　本件ゲームソフト五は、プレイヤーが、ゲームの中で将来のプロレーサーを夢見るアマチュア・レーサーとなり、各種のレースに参戦することで、賞金を得て、より性能の良い車に買い換えるなどのレーサーの人生を擬似体験するというストーリー設定の下で、レース・ドライビングを楽しむレーシングゲームである。

(6)　本件ゲームソフト六は、ワールドカップ・フランス大会に出場して、ワールドカップ優勝を目指すというストーリー設定の下にサッカー・ゲームを楽しむゲームである。（以上、甲八、検甲一ないし六）

4　被告ライズは、フランチャイザーである被告アクトの指導の下に、前記場所において、前記名称を用いてゲームソフト販売店を開設して営業しているが、右店舗では、本件各ゲームソフトの中古ソフトを含むゲームソフトを一般公衆に対して販売している。

三　争点

1　本件各ゲームソフトは、著作権法にいう「映画の著作物」に該当するか。

2　本件各ゲームソフトは「頒布権のある」映画の著作物に該当するか。

3　映画の著作物に認められる頒布権は、第一譲渡によって消尽する等の限界があるか。

四　争点に関する当事者の主張

1　争点1（映画の著作物性）について

【原告らの主張】

㈠　本件各ゲームソフトは、いずれも、人間の精神的活動の所産であり、思想又は感情を創作的に表現したものである。また、本件各ゲームソフトは、影像をディスプレイ上に映し出し、登場人物（キャラクター）が動きをもって表現されており、音楽についても、影像と一体になって表現されている。このように、本件各ゲームソフトは、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されたものである。

㈡　本件各ゲームソフトは、製作者の意図どおりの有限数の影像がCD－ROMに固定されているものであって、他の著作物との区別の点で何ら問題がなく、固定性の要件を満たす。

㈢　したがって、本件各ゲームソフトは、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」であるから、著作権法（本三項）にいう「映画の著作物」に該当し、原告らの許諾を得ずに本件各ゲームソフト

の中古ソフトを販売することは、原告らの映画の著作物に関する頒布権（同法二六条一項）を侵害する。

【被告らの主張】

㈠ 映画の著作物に該当するためには、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法」により「思想又は感情」が表現されていなければならない。したがって、連続して動いているように見える虚像及びこれにシンクロナイズして右虚像から発せられている音声（以下、これらを併せて「連続影像」という。）によって、「思想又は感情」が視聴者に伝達されなければならない。逆にいえば、「思想又は感情」を視聴者に伝達できる連続影像のみが「映画の著作物」となり得る。

映画を製作するに当たっては、あらかじめ短時間の連続影像を多数製作しておき、これらを取捨選択し、適宜組み合わせるという編集作業を経て、一本の映画が製作されるものであり、一本の映画は、実際に映画に組み込まれた連続影像群の編集著作物ないし集合著作物となるのではない。また、個々の連続影像の形成に創作的に関与した者の共同著作物ないし、共有著作物になるものでもない。一本の映画全体の形成に創作的に寄与した者たちのみが、「映画の著作物」の著作者となるのであり、とりわけ編集作業を主導する立場にある監督ないしプロデューサーが著作者として重視されている（著作権法一六条参照）。したがって、「映画の著作物」により表現される「思想又は感情」とは、「一本の映画全体を貫く思想又は感情」をいうのであり、当該著作物全体を貫く思想又は感情を視聴者に伝達しない連続影像は、映画の著作物とはいえない。

ゲームソフトは、プレイごとに出現する連続影像が異なるから、右に述べたような思想又は感情を視聴者に伝達できる連続影像を有さず、映画の著作物には当たらない。

㈡ 映画の著作物の要件である「物に固定されている」とは、著作物が何らかの方法により物と結びつくことにより、同一性を保ちながら存続し、かつ、著作物を再現することが可能な状態をいう。すなわち、ある特定の表現を媒介とすることによって、特定の表現を再生できる状態をいう（例えば、映画フィルムを再生機にかければ常に同じ連続影像が再現されるが、このような状態を指す。）。

映画の著作物において「物に固定」されるべきものは、映画の著作物の構成要素ないし原著作物群ではなく、映画の著作物たる表現そのもの、すなわち著作者の思想又は感情を創作的に表現した連続影像群である。これは、映画の著作物においては、カットとモンタージュに代表される編集行為が最も重視されていることからも明らかであり、素材としての短い連続影像が共通していても、その選択、組み合わせ、順番が異なれば、もはや別の著作物であるというべきである。

コンピュータゲームに代表されるインタラクティブな表現物では、どの影像が、どのような組み合わせで、どの順番でモニター等に映し出されるかは、プレイヤーの操作（及び乱数を利用したパラメータ）によって変化するから、特定の連続影像群を、特定の組み合わせで、特定の順番で映写幕等に映し出すことは事実上不可能である。したがって、ゲームソフトは「物に固定」されているとはいえないから、映画の著作物には当たらない。

㈢ これまでビデオゲームについて映画の著作物性を認めた下級審裁判例があるが、違法複製等の事案であって、本件とは事案の利益状況に著しい差異があり、本件についての先例的な意味はない。さらに、近時の最高裁判決（平成八年一〇月一四日）は、「映像を撮影収録した本件フィルムがNGフィルム選別、シナリオに従った粗編集、細編集、音づけ等の映画製作過程を経ないまま未編集の状態で現在に及んでいる」以上、「本件フィルムに関する限り著作物と認めるに足りる映画は未だ存在しないものというべきである。」と判示した東京高裁の判決を支持して上告を棄却した。コンピュータ・ゲームの画面は、プレイのたびにプレイヤーの選択によって影像が変化し、一貫した流れをもった影像が当初から提供されるわけではなく、ゲーム製作者は一種の素材としての影像の提供を行っているものであり、未編集フィルムが存在している状況と類似するから、右最高裁判決に従えば、映画の著作物たり得ないものである。動画イコール映画という考えは、もはや成り立たない。

【原告らの反論】

㈠ 「映画の著作物により表現される思想又は感情とは、一本の映画全体を貫く思想又は感情をいう」との解釈は、従前の判例、学説の解釈と相容れないものである。

㈡ 固定性は、原則として著作物性の要件ではない（著作権法一七条二項）が、映画の著作物の関係で要件になっている（同法二条三項）ものであり、その趣旨も次のとおり限定されたものにすぎない。

すなわち、映画の著作物の要件として固定性が定められたのは、文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約（以下「ベルヌ条約」という。）二条(2)において「著作物が物に固定されていない限り保護されないことを定める権能は、同盟国の立法に留保される」とされたことを受けて、テレビ画面の取扱いと関連して設けられたものである。ベルヌ条約に定められている固定性の要件の意義は、著作物を確認し、他人の模倣したものとの混同を避けるための映画の著作物に関する固定性の要件は、ベルヌ条約の右規定を受けて、生放送番組等を映画の著作物として保護しないとの趣旨で設けられているにすぎない。

実質的にみても、同一の媒体(物)に複数のストーリーが固定されており、いずれかのストーリーを選択することが予定されている映画の著作物は、ゲームソフト以外にも、DVD（デジタル・ビデオディスク）等の媒体を用いたものが存するのであって、これらを映画の著作物と認めないことは、結論として不相当であることが明らかである。被告らの主張は、映画の著作物の現状にも合致しない。

㈢ 被告らが引用する最高裁平成八年一〇月一四日判決は、劇場用アニメーション映画と同様の内容を備えた本件各ゲームソフトとは全く事案を異にするものである。本件各ゲームソフトは、劇場用映画と極めて類似した製作過程により編集されて媒体上に固定された有限通りの影像を、プレイヤーの操作によってプレイさせることこそが、まさに予定された内容であり、右判決との対比でいえば、編集済みの著作物である。

2 争点2（頒布権の有無）について

【被告らの主張】

㈠ 著作権法において、映画の著作物のみが頒布権を有するという例外的な取扱いが認められたのは、映画の著作物の特殊性、とりわけその配給制度の保護要請が認められた結果であって、併せてベルヌ条約の履行義務の実現とが重なったものである。

すなわち、映画の著作物に頒布権を導入した昭和四五年当時、映画会社は興行収入を見越して上映館を戦略的に決定できるような配給制度を利用しており、映画製作会社は、上映用のプリント・フィルムを映画館経営者に貸し渡すにとどめて、上映期間が終われば、貸し渡したプリント・フィルムを映画製作会社に返却させたり、映画製作会社の指示の下に、次の映画館へ引き継がせたりすることにより、映画を配給していた。このような慣行を前提として、映画の著作物の頒布権が導入されたのである。

著作権法が映画の著作物にのみ頒布権を認めた理由を合理的に説明しようとすれば、映画の著作物が、著作権法制定当時の一般的取引実態からして、劇場において上映されるものであり、一個の複製物でも一時に多数の需要を満たすことができたことから、上映権を予防的に保護するために、複製物（映画フィルム）の流通をコントロールしようとしたものであると説明するしかない。

㈡ したがって、映画の著作物の頒布権の対象は、劇場用映画の配給を内容とするフィルムの頒布のみに限定して解釈すべきである。上映による収益を予定している劇場用映画については、流通を支配できる頒布権を著作権者に付与することに合理性があるが、複製物が多数製造販売され、公衆への譲渡が予定されているものにまで頒布権を認めることは、他の著作物との均衡からも合理性を欠き、立法趣旨やその必要性等の点からも不適当というべきである。著作物に連続影像性があることだけをもって、著作物の流通を妨げたり、市場をコントロールすることが可能となる強力な頒布権を認めることはできない。ゲームソフトが映画の著作物であるとしても、「頒布権のある映画の著作物」には該当しないものというべきである。

【原告らの主張】

㈠ 著作権法は、劇場用映画とその他の「映画の著作物」とを区別することなく、映画の著作物には何らの例外なく頒布権を認めているから（二六条）、劇場用映画についてのみ頒布権が認められる等の解釈が成立する余地はない。

また、著作権法は、「頒布」の概念について、「複製物を公衆に譲渡し、又は貸与すること」（二条一項一九号前段）をいうと規定するとともに、特に、映画の著作物又は映画の著作物において複製されている著作物については、「これらの著作物を公衆に提示することはできない。

第三 当裁判所の判断

一 争点1について

1 著作権法は、著作物を「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」（二条一項一号）と定義するとともに、「映画の著作物」を著作物の例示として挙げている（一〇条一項七号）。「映画の著作物」については、著作権法には、著作者の範囲（一六条）、著作権の帰属（二九条）及び著作権の保護期間（五四条）に関する特則が置かれているほか、その利用に関する権利として、他の著作物一般には認められていない上映権及び頒布権（二六条）を著作権者が専有する旨の規定が置かれている。また、著作権法は、「映画」の概念の定義については、明示的な規定は置いていないが、「映画の著作物」には、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。」としている（二条三項）。右のとおり、著作権法上の「映画の著作物」には、劇場用映画のような本来的な意味の映画以外のものも含まれるが、著作権法の規定に照らすと、映画の著作物として著作権法上の保護を受けるためには、その要件を満たす必要があると解される。

㈠ 映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること（表現方法の要件）

㈡ 物に固定されていること（存在形式の要件）

㈢ 著作物であること（内容の要件）

被告らは、本件各ゲームソフトが映画の著作物であることを争うが、主として右要件のうちの㈠㈡を争うものである。

㈣ ゲームソフトは、極めて多数の者が組織的に協力をし合い、その創作活動を集約することによって、総合芸術として一つの作品が完成されるものであり、その製作に携わる者の間における役割分担等の状況も、劇場用映画の製作過程とほとんど同様である。また、その製作に要する期間及び製作費の水準も、劇場用映画を凌駕しているほどである。したがって、ゲームソフトの製作過程等の観点からも、ゲームソフトと劇場用映画を区別する合理的理由を見出すことはできない。

また、ゲームソフトは、デジタル方式によってCD・ROM等の媒体に固定されており、繰り返し使用された中古ソフトであっても劣化がなく、新商品と同様にゲームを楽しむことができるから、新商品と中古ソフトは市場が競合し、また、中古ソフトの買入と販売の反復行為が貸与類似の効果を生じることから、著作権者は十分な資金回収の機会を奪われている。

【被告らの反論】

ゲームソフトについて、媒体としてのCD・ROMが劣化しないということはなく、他の著作物と比較して異なることはない。

また、投下資本の回収が保障されている商品などないばかりか、開発に多大な費用を要することが多いプログラム等について頒布権が認められていないことからすれば、頒布権が与えられる実質的根拠が多大な投下資本の回収にあるということはできない。著作権法が映画に限って頒布権を認めたのは、映画館等の劇場において多数の公衆が同時に映画を鑑賞するという映画の一般的利用形態及びこれを前提とする映画の流通形態（すなわち配給制度）に特殊性を認めたからであって、映画の製作過程に特殊性を認めたからではないから、ゲームソフトの製作過程が劇場用映画と類似するとしても、そのことをもって、頒布権を認める根拠とはならない。なお、実際には、本件各ゲームソフトについて、原告らは投下資本の回収を果たして、十分な利益を上げている。

3 争点3（消尽等）について

【被告らの主張】

㈠ ベルヌ条約は、映画の著作物に関してのみ頒布権を認めている（一四条、一四条の二）が、頒布権は最初の公衆への頒布行為にのみ適用されるのであり、いったん頒布された後の再頒布には及ばない。ベルヌ条約の正文は、英文と仏文の両方が存するが、解釈に疑義があるときは仏文の正文によるとされているところ、ベルヌ条約が映画の著作物について認めた頒布権は、仏文では「mise en circulation」（流通に置くこと）となっていることからみても、右頒布権は最初の公衆への頒布行為のみに適用されることが明らかである。

また、ベルヌ条約上の映画の頒布権は、上映を目的としない映画の複製物の頒布には及ばない。すなわち、WIPO（世界知的所有権機関）が一九七八年に発行したベルヌ条約の逐条解説では、ベルヌ条約一四条及び一四条の二に関し、上映目的でない映画の頒布はそもそも同条項の予定する範囲にないことを明らかにしている。

我が国の著作権法は、ベルヌ条約を前提に、条約上の義務として映画の著作物に関する頒布権を認めているのであるから、右頒布権は、特段の事情のない限り、ベルヌ条約上の映画に関する頒布権と同様、第一頒布権に限定され、再頒布には及ばないと解すべきであり、また、上映を目的としない提供には頒布権が及ばないと解すべきである。

㈡ 一九九六年一二月に成立したWIPO著作権条約六条(1)では、著作物に一般的頒布権を認めているが、国内及びEUなどの域内における第一頒布によって国内や域内で頒布権が消尽すること（国内消尽）が最低限の前提となっている。

㈢ 著作者の権利として頒布権を認めている諸外国では、頒布の意味を限定したり、第一譲渡等で頒布権は消尽するとの法原理（消尽理論やファーストセールドクトリン）を認めている。

㈣ 特許製品が少なくとも国内消尽することは、古くから判例により広く承認されている。著作物の複製物の譲渡は、有体物の譲渡という点では特許製品の譲渡と何ら変わるところがない。したがって、著作物の複製物の譲受人は、著作物の複製物という有体物を再譲渡することをも含め権利に関する利用処分権限を取得するのであり、このことは一般社会の当事者間の共通の認識、期待にも合致する。譲渡の対象物が、たまたま著作権の対象となろうが、特許権の対象となろうが、右のような共通の認識、期待に差異はない。明文の規定こそないものの、消尽理論は、知的財産権法上、既に最高裁判例（最高裁判所平成九年七月一日判決・民集五一巻六号二二九九頁参照）によって確立された法理論である。著作権に消尽理論が及ばないとか、著作権に消尽理論の例外を認めるべきとする理由は何ら存しない。

㈤ なお、被告らは、貸与権が消尽するとも主張するものではない。本件では、貸与権は問題になっていない。昭和五九年に著作権法の改正によって貸与権が立法的に創設されるまで、著作物の複製物の公衆への貸与は自由であり、著作権侵害ではなかった。貸与権が消尽しないのは、貸与権を消尽させない前提で（消尽の例外として）立法がされたからにすぎない。このような例外的な修正規定である貸与権の規定を根拠にして、著作物の複製物の消尽という根本原理を論じるのは本末転倒である。

㈥ 以上のとおり、ベルヌ条約、WIPO著作権条約、世界各国の法制等からして、頒布権の国内消尽を認めるのが国際的常識ないし、グローバル・スタンダードであり、また我が国の特許法の消尽理論は著作権法にも妥当するものであるから、映画の著作物の頒布権は、いったん適法に複製された複製物が適法に譲渡された場合には、以後、当該複製物に関する限り及ばないものと解すべきである。

本件各ゲームソフトの中古ソフトは、適法に複製されたゲームソフトの複製物が、いったん適法に頒布されて流通に置かれた後のものであり、上映目的で販売されるものでもないから、被告らが行う本件各ゲームソフトの中古ソフトの譲渡に、原告らの頒布権は及ばない。

【原告らの主張】

㈠ 著作権法二六条一項により認められる映画の著作物についての頒布権は、著作者又はその許諾を受けた者が複製物を譲渡した後にも、その複製物のその後の頒布（公衆に対する譲渡又は貸与）に及び、消尽しない権利である。このことは、次のとおり、著作権法の条文上の構造から明らかである。

(1) 著作権法は、譲渡と貸与を区別することなく、両者を一括して「頒布」という上位概念を設定し、この上位概念をもって頒布権の内容を規定している（二条一項一九号）。したがって、複製物の譲渡と貸与のうちの一方については消尽するが、他方については消尽しないと解釈する余地はない。また、著作物一般の貸与権を定めた著作権法二六条の二の規定は、映画の著作物についての適用を明文で排除しているから、映画の著作物の第一譲渡後の貸与について、別途貸与権に関する規定が適用される余地はない。仮に頒布権が第一譲渡により消尽するとすれば、頒布権に包含される貸与権についても消尽すると解釈せざるを得ないから、当該複製物の譲受人がこれをレンタル業務に自由に利用できるという非常識かつ現実離れした結論となる。

(2) 著作権法は、著作物一般について、著作者の許諾なく作成された複製物を情を知って公衆に譲渡する行為について著作権侵害とみなす旨を規定し（一一三条二項二号）、映画の著作物にのみ頒布権を与えている（二六条）。すなわち、映画の著作物については、著作権を侵害する行為によって作成されたものであるか否かを問わずに複製物により頒布する権利を著作権者に専有させているから、頒布権について消尽論を適用する余地はない。

(3) 平成一一年六月に成立した著作権法の一部を改正する法律（同年法律第七七号）により、映画の著作物以外の著作物について譲渡権の規定が新設されるとともに、この譲渡権は譲渡権を有する者により譲渡された複製物等には適用されないことが明文で定められた（改正後の著作権法二六条の二）。しかし、右規定も映画の著作物については明文で適用が除外されているのであって、これは、立法者に、映画の著作物については譲渡と貸与を包含した消尽しない頒布権を維持するという価値判断があったからである。右改正により、映画の著作物の頒布権が消尽しないものであることが、一層明らかになった。

㈡ ベルヌ条約は、本来、条約締結国間における著作者の権利に関する基本準則を定めるものであるから、同盟国が条約に定められた範囲内において、法律又は解釈によって著作権を強化することを否定するものではない。さらに、著作権法五条は、我が国の著作権法が条約上の義務規定を抵触する際には、条約の定めが優先することを定めているにすぎないから、原告らの主張のような解釈を行うことを排除する趣旨ではない。

㈢ 被告らは、特許権における消尽理論が著作権にも妥当すると主張するが、著作権は、特許権と異なり、著作物と物が不可分一体の関係になく、著作物と物とは分離して評価及び利用し得ることから、著作物の複製物を譲渡する際に、一般的に先行投資回収の手段が保障されているわけではないなどの差異があり、特許製品と著作物の複製物とを同列に論じることはできない。

以下後半部分は次号に掲載

MARK OF THE WOLVES

伝説には続きがある。

Yes,they do exist…
Those who sacrifice all for their ambitions…
Those who endanger all for the taste of revenge…
Whose actions are just?
Justice is not the issue.
The victorious survive.The vanquished fail.
This is the only justice.
Ten years later…

ROCK HOWARD
TERRY BOGARD
KIM DONG HWAN
KIM JAE HOON
HOTARU FUTABA
GAIO
RI JIMEI
KYUSHIKIDO BUTT
HOKUTOMARU
FREEMAN
TUNG
KWAN HAN

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!!

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

※画面写真は開発中のものです。NEOGEOはSNKの商標です。©SNK1999

INVASION THE ABDUCTORS™

インベージョン

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!!

MIDWAY

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

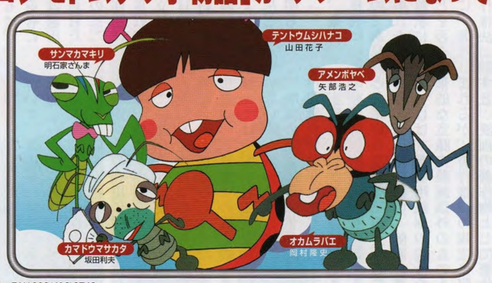
TVアニメなどでおなじみの「ヨシモトムチッ子物語」が フレームになってこの冬新登場!

NEO マリット Multi

ヨシモト

ムチッ子物語

ムシになった吉本興業の
お笑いタレントがいっぱい!



このほかにも大勢のキャストが登場!

©NEWKIDS IN YOSHIMOTO・SME・SHOGAKUKAN 1999

福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
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。 SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

11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）	9.13
2 ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	8.46
3 ワールドシリーズ99（セガ社）	8.29
4 ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	7.85
5 NBAショータイム（ミッドウェー）	7.67
6 トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.67
7 ゾンビリベンジ（セガ社）	7.67
8 ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.65
9 ブリッツ99（ミッドウェー）	7.54
10 カーニビル（ミッドウェー）	7.38
11 サイト4（アタリゲームズ）	7.05
12 ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	7.03
13 マキシマムフォース（アタリゲームズ）	6.91
14 ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.87
15 ブリッツ（ミッドウェー）	6.86

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）

機種名（メーカー名）	評価
1 サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	9.17
2 ホームランダービー／ビッチャーズデュエル（IL）	9.00
3 ハイドロサンダー（ミッドウェー）	8.73
4 クレージータクシー（セガ社）	8.71
5 スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.69
6 タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	8.58
7 ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.00
8 クルージン・ワールド（ミッドウェー）	7.91
9 キックイット（インターラクティブライト）	7.83
10 バスフィッシング（セガ社）	7.71
11 トーキョーウォーズ（ナムコ）	7.60
12 サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.53
13 トップスケーター（セガ社）	7.36
14 ロードバーナー（アタリゲームズ）	7.33
15 デイトナUSA（セガ社）	7.27

ビデオ・ソフトウェア

機種名（メーカー名）	評価
1 NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	9.33
2 テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	8.21
3 ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	8.08
4 ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.56
5 ゼロガンナー（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.40
6 ダイナマイトコップ（セガ社）	7.27
7 パワーストーン（カプコン）	7.17
8 ソウルキャリバー（ナムコ）	7.10
9 ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ開発／ファプテック）	7.07
10 ストリートファイター EX2（カプコン）	7.00
11 パスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル 2〕（タイトー）	7.00
12 メタルスラッグ X（SNKネオジオ）	6.94
13 ストリートファイター 3・セカンドインパクト（カプコン）	6.91
14 パスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル 2〕X（タイトー／SNK）	6.85
15 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）	6.80
16 ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ開発／ファプテック）	6.79
17 ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	6.78
18 マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.72
19 ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.67
20 ストライカーズ1945パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.63

フリッパー

1 スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	8.69
2 サウスパーク（セガピンボール）	8.38
3 リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.65
4 ハーレーダビッドソン（セガピンボール）	7.64
5 モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.59
6 アダムスファミリー（バリー）	7.22
7 アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.04

©1999 Replay Magazine 《本紙特約》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。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ランドネットが 64DD会員募集

限定10万人で2ヵ月間

㈱ランドネット（本社東京、田中正則社長）は十月二十日、任天堂「ニンテンドウ64」（N64）と専用ディスクドライブ「64DD」を使うネットワークサービス「ランドネット」の具体的な運営方法など発表した。

同社は任天堂とリクルートが半分ずつ出資して設立した合弁会社。「64DD」は64MBの磁気ディスクを使用する。すでに「巨人のドシン1」などいくつかの専用ゲームソフトが発表されていたが、販売を含むネット運営方法の発表が遅れていた。

十万人限定で十一月十一日から二ヵ月間、会員を募集。十二月上旬にハル日航で「PS」用ソフト「ジェットでGO！」を中村紘一社長）は十一月一日、東京・台場のホテルでウェアとソフトウェアを学ぶレッスンモードの三種類がある。操作はオートとマニュアル、画面視点は二種類からそれぞれ選択できる。

来年二月発売だが、JALの機内で先行販売する。価格五千八百円。操縦桿付き専用コントローラもあり価格六千八百円。

発表会でタイトーCP事業本部の松高誠三本部長は、「家庭用ハードが上位機種へ移行する前の端境期にあり、ゲームソフトメーカーは厳しい状況だが、『電車でGO！』に続く息の長い作品をめざし『ジェットでGO！』を開発発売した。航空機操縦ゲームとして完成度が高い」と述べた。また同開発部の鈴木喜博部長がゲーム内容を説明した。

日本航空の引田潤造部長は「二年前に日航商事を通じ同ゲーム開発を依頼、今年二月開発に着手し期待どおりの作品に仕上がった」と語った。

なお同社は業務用では同種ゲームを全日空（ANA）の協力で開発、近く発売する。

タイトーから家庭用 フライトゲーム

全国9ヵ所の空港から

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月一日、東京・台場のホテル日航で「PS」用ソフト「ジェットでGO！」を発表した。

同ソフトは日本航空（JAL）の全面協力により開発したもので、JALの旅客機の機体や飛行データなどを採用したCGフライトシミュレーションゲーム。

東京、関西、名古屋、広島、那覇など全国九ヵ所の空港での離着陸、巡航の操縦をする。正確な離着陸の操縦技術が評価されるフライトモード、離陸－巡航－着陸の一貫したフライトを楽しみ、飛行マイルをためると選択路線が増える〝マイレージバンク〟などを採用したクルーズモード、操縦方法や計器の見方などの記者発表会を開いた。

タイトーの松高誠三本部長

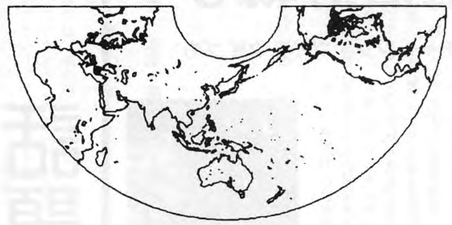
れてくるのは「64DD」、モデムなど周辺装置、ゲームソフトの入った六枚のディスクなどのセット。一年間無償貸与し、一年後に所有権は会員に移転する。これ以外のプリントサービスやゲームデータの配信サービスは別で有料となる。

申し込みができるのは大手クレジットカードの利用者か、その子どもに限られるので、決済はすべてクレジットカードとなる。二年目以降の会費は A、B両コースとも月額千五百円となる。

送料は千五百円。送ら

上の写真左はタイトー「ジェットでGO！」発表会で同ソフトの展示、右は専用コントローラを持つスチュワーデス

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



ウォルトディズニー社決算 AM部門以外は苦戦中

インフォシーク買収とリストラで大幅減益

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十一月四日、第四・四半期（九月までの三ヵ月間）と九九年度の決算を発表。第四・四半期は減収で大幅減益、年間では増収で大幅減益となった。

第四・四半期の売上高は前年同期比六・〇%減の五十七億八千百万ドル、純利益は七一・〇%減の八千五百万ドルだった。部門別売上高は、放送、ケーブルネットなどのメディア・ネットワークスが二一・一%増の十七億九千八百万ドル、アニメ映画、ビデオなどのスタジオ・エンタテイメントが一八%減の十六億三千六百万ドル、テーマパーク&リゾートが一・九%増の十五億五千三百万ドル、コンスーマープロダクツが八・三%減の七億四千七百万ドルなど（部門別は構成変更した）。このうち営業利益が増えたのはメディアネットワーク部門とテーマパーク&リゾート部門のみで、コンスーマープロダクツ部門は減益、スタジオ・エンタテイメント部門は赤字となっている。

九九年度決算の売上高は前年比一・八%増の二百三十四億二百万ドル、純利益は二九・八%減の十三億ドルとなった。部門別売上高は、メディアネットワークスが五・一%増の七十五億千二百万ドル、スタジオ・エンタテイメントが四・四%減の六十五億四千八百万ドル、コンスーマープロダクツが五・二%減の三十億三千万ドルとなっている。うち営業利益が増えたのはテーマパーク&リゾート部門のみで、他はすべて減益となった。

年間では買収したインフォシークが含まれており、これに伴い部門別構成を再編した。買収費用やリストラ費用がかさんで減益となった。部門別では家庭用ビデオ、キャラクター商品などが衰えてきている。

テーマパーク&リゾート部門は好調だったが、東部を襲ったハリケーンの影響で、客向けロケーションを展開するディズニー・リゾート（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十一月四日、第四・四半期（九月までの三ヵ月間）と九九年度の決算を発表。第四・四半期は減収で大幅減益、年間では増収で大幅減益となった。

第四・四半期の売上高は前年同期比六・〇%減の五十七億八千百万ドル、純利益は七一・〇%減の八千五百万ドルだった。部門別売上高は、放送、ケーブルネットなどのメディア・ネットワークスが二一・一%増の十七億九千八百万ドル、アニメ映画、ビデオなどのスタジオ・エンタテイメントが一八%減の十六億三千六百万ドル、テーマパーク&リゾートが一・九%増の十五億五千三百万ドル、コンスーマープロダクツが八・三%減の七億四千七百万ドルなど（部門別は構成変更した）。このうち営業利益が増えたのはメディアネットワーク部門とテーマパーク&リゾート部門のみで、コンスーマープロダクツ部門は減益、スタジオ・エンタテイメント部門は赤字となっている。

九九年度決算の売上高は前年比一・八%増の二百三十四億二百万ドル、純利益は二九・八%減の十三億ドルとなった。部門別売上高は、メディアネットワークスが五・一%増の七十五億千二百万ドル、スタジオ・エンタテイメントが四・四%減の六十五億四千八百万ドル、コンスーマープロダクツが五・二%減の三十億三千万ドルとなっている。うち営業利益が増えたのはテーマパーク&リゾート部門のみで、他はすべて減益となった。

年間では買収したインフォシークが含まれており、これに伴い部門別構成を再編した。買収費用やリストラ費用がかさんで減益となった。部門別では家庭用ビデオ、キャラクター商品などが衰えてきている。

テーマパーク&リゾート部門は好調だったが、東部を襲ったハリケーンの影響で、客向けロケーションを展開するディズニー・リゾート（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は十一月四日、第四・四半期（九月までの三ヵ月間）と九九年度の決算を発表。第四・四半期は減収で大幅減益、年間では増収で大幅減益となった。

第四・四半期の売上高は前年同期比六・〇%減の五十七億八千百万ドル、純利益は七一・〇%減の八千五百万ドルだった。部門別売上高は、放送、ケーブルネットなどのメディア・ネットワークスが二一・一%増の十七億九千八百万ドル、アニメ映画、ビデオなどのスタジオ・エンタテイメントが一八%減の十六億三千六百万ドル、テーマパーク&リゾートが一・九%増の十五億五千三百万ドル、コンスーマープロダクツが八・三%減の七億四千七百万ドルなど（部門別は構成変更した）。このうち営業利益が増えたのはメディアネットワーク部門とテーマパーク&リゾート部門のみで、コンスーマープロダクツ部門は減益、スタジオ・エンタテイメント部門は赤字となっている。

九九年度決算の売上高は前年比一・八%増の二百三十四億二百万ドル、純利益は二九・八%減の十三億ドルとなった。部門別売上高は、メディアネットワークスが五・一%増の七十五億千二百万ドル、スタジオ・エンタテイメントが四・四%減の六十五億四千八百万ドル、コンスーマープロダクツが五・二%減の三十億三千万ドルとなっている。うち営業利益が増えたのはテーマパーク&リゾート部門のみで、他はすべて減益となった。

年間では買収したインフォシークが含まれており、これに伴い部門別構成を再編した。買収費用やリストラ費用がかさんで減益となった。部門別では家庭用ビデオ、キャラクター商品などが衰えてきている。

テーマパーク&リゾート部門は好調だったが、東部を襲ったハリケーン

レーザートロン社 ビル爆破テーマ

「ブラスト・イット」を出荷

米国レーザートロン社（カリフォルニア州ブレザントン、ノーマン・ビ）がAMOAエキスポ99で披露した、リデムプションゲームの新作「ブラスト・イット」は、ビルの爆破をテーマとしたもので、払い出されるチケット枚数が多いほど爆破規模も大きくなる。

キャビネットはファイバーグラス製でユニークなデザインとなっている。

Lazor-Tron's "Blast-It"

ブラジル、本格的にゲーミング機禁止宣言

許可制ビンゴパーラー以外は全面禁止に

ブラジルのスポーツ・グ機を特定するに至っていなかった。

ビンゴパーラーは五百五十四店が許可されており、国家スポーツ開発院（INDESP）がビンゴパーラーの許可料収入に当たってきた。今回その徴収方法が大統領令で明示された。

合法的ビンゴパーラーを装う、違法なビデオゲーミング機を改めて禁止、これらを設置営業する者は逮捕する、と発表した。同国にはびこっていたギャンブル機は一掃されることになった。

ブラジルではゲーミング機はもともと禁止されているが、許可されている「ビンゴパーラーからの許可料収入を当てにしていることから、ゲーミングのところ消極的な方向に転換している。「クラブディズニー」は閉鎖し、「ディズニークエスト」も増やさない方針だ。

観光省のラファエル・グレッカ大臣は十月二十三日、「ビデオビンゴ」とか「カッサニッケル」とか呼ばれるスロットマシン、TVポーカーなどのゲーミング機を改めて禁止、これらを設置営業する者は逮捕する、と発表した。同国にはびこっていたギャンブル機は一掃されることになった。

ブラジルではゲーミング機はもともと禁止されているが、許可されている「ビンゴパーラーからの許可料収入を当てにしていることから、ゲーミングのところ消極的な方向に転換している。「クラブディズニー」は閉鎖し、「ディズニークエスト」も増やさない方針だ。

ミッドウェー社四半期 業務用は回復へ

WMS社はゲーミング94%に

米国ミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は十月二十五日、九月までの第四・四半期決算を発表、増収増益とした。

売上高は前年同期比一九・三%増の一億六百万ドル、純利益は一五・七%増の千百万ドルだった。部門別売上高は、業務用が五六・五%増の三千万ドル（うち完成品タイプは九八%増の二千六百万ドル）、家庭用ゲームソフトは八・八%増の七千五百万ドル。家庭用の比率（全体の七一%）が大きくなっているが、今後さらにタイトルを増やす。

「バリー」ブランドのフリッパー生産中止を発表した米国WMSインダストリーズ社（シカゴ、ルー・ニカストロ社長）の、九月までの第一・四半期決算は、ゲーミング部門が全体の九四%を占めるに至った。

よって調べられている。

スポーツ観光省とINDESPは基本的に、スポーツ振興のための資金を許可制のビンゴパーラーから自動的に徴収する方法を確立し、それ以外のいかなるゲーミング機設置営業も禁止し、取り締まることで一致した。

ブラジルでは米ドルに対するブラジルのレアルの為替相場が二分の一になったことから、経済自体が弱含んでいる。これらを背景に、AMゲーム機市場は、ゲーミング機の急速な普及に伴い縮小してきた。業者はギャンブル営業のほうが手っ取り早くもうかることを知ってしまったのである。

しかしゲーミング機がはびこった結果、それらは取り締まりの対象になった。AMゲーム機の市場回復が期待されるが、ブラジルに輸出してきた欧州のゲーミング機業者はショックを受けている。

売上高は前年同期比一三五%増の五百十一億八千六百万ドル、純損失は四十七億二千万ドル。フリッパー生産中止のコストなどが大きいため、赤字となる。

売上高のうちゲーミング機部門（WMSゲーミング社が担当）は一五五%増の四百八十億二千万ドル。ゲーミング機ネットなどの生産は八・二%増の三十一億六千六百万ドル。ゲーミング機部門ではとくに、九八年十月以降ヒット作となった「モノポリー」を、九九年九月までに三千百八十九台出荷した。

家庭用でコナミ ESPN使用権

コナミは十一月八日、米国のスポーツ専門TV放送網、ESPNのブランドを家庭用TVゲームソフトに使用できる権利を獲得した、と発表した。米国ESPNは十一月四日に発表している。

ESPNを八〇%所有するABC社はウォルトディズニー社の子会社。今回のライセンス契約については、ウォルトディズニー社のコンスーマープロダクツ部門が関係している。

コナミはライセンスを受けて、DC用「メジャーリーグ・ベースボール」や、PS用「メジャーリーグ・サッカー」などを来年春にも出荷、ESPNブランドを積極的に活用するとしている。

IAFECが 1月にも改称

米国ファンエキスポを主催してきているFECオペレーター協会、IAFECは来年一月一日付でIAEFI（インターナショナル・アソシエーション・フォー・ザ・エンタテイメント&レジャーインダストリー）に改称することになった。現在会員の承認を受ける手続中で、十一月中にも確認される予定。

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
Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan)	Mar. 31-Apr.2
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6

話題のマシン

CGガンアクション「アウトトリガー」

4人通信対戦も

セガ社「F355チャレンジ」ツインタイプも

アウトトリガー

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」使用のCGアクションシューティングゲーム機「アウトトリガー」と、CGドライブゲーム機「F355チャレンジ」のツイン（2P）タイプが、いずれも十一月下旬発売となる。

「アウトトリガー」は対テロ特殊部隊の予備隊員となり実践的な戦闘訓練を行なうもの。武器（マシンガンやロケットランチャーなど）切り替えボタンと発射トリガー付きレバーで攻撃と移動を行なうほか、方向を変えるトラックボールとジャンプボタンを操作。トラックボールは"アイボール"と名付け、キャラが見る方向の景色をスクロールさせるもので、高所から下をのぞき込んだりビルを見上げたりと全方向へ視点を変えられるのが特徴。フィールド内では物の上に乗ったり物陰に隠れたり自由に動き回ることができる。

コンピューター側の敵を次々と倒し、制限時間内に与えられたミッションをクリアすれば次のステージへと進むが、ゲームは難しくなっていく。

また四台（四人）まで通信同時対戦プレイも可能で、この場合は敵に倒されてもすぐ復帰し、敵に命中させたポイント数で順位を競うモードとなる。参中参加、乱入拒否もできる。基板キットOP価格二十二万八千円。完成品四台セットでOP価格百八十三万二千円。

「F355チャレンジ」ツインは29ｲﾝﾁモニター二つ搭載の2P型。四台（八人）までの通信プレイ、「DC」ビジュアルメモリーへの走行データ記録などが可能。OP価格百六十八万円。

F355チャレンジ（ツイン）

ジョルダン／テクモ

格闘バスケット

TPS基板「1オン1ガバメント」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、「TPSシステム」第九弾となるCGバスケットアクションゲーム「1オン1ガバメント」が十二月上旬発売となる。

これはジョルダン開発の2オン2モードもある。

「PS」ソフト「1オン1」を業務用に移植し、新モードなどを加えバージョンアップしたもの。ビルの屋上や積雪のリゾート地などに設けられた二つのゴールネットの間で、一対一でシュートを競い合うゲーム。二対二（四人まで同時プレイ）

四方向レバーと二つのボタンでガード、ドリブル、スチール、ジャンプ、パス回しなどを行なうが、パンチやキックで攻撃してボールを奪うという格闘技も使えるのが特徴。

一ラウンドタイマー制で勝てば次のラウンドへ進む。基板OP価格二十一万八千円。

1オン1ガバメント

コナミ「DDRサードMIX」

収録楽曲を一新

ミニゲーム基板とギター用キットも

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVダンス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）サードミックス」が十一月中旬、TVミニゲームの基板タイプ「ハイパービシバシチャンプPCB」が十一月十八日、また家庭用コントローラーを業務用に接続しプレイできるようにする「ギターフリークスリンクキット2・マイギター対応」が十一月八日、それぞれ発売となった。

「DDRサードMIX」は楽曲を新曲に一新し、東芝EMIのダンス音楽CD最新版から三十曲以上収録。前作までの音楽も別モードに収録し、これを合わせると計七十曲近くなる。ステージ（曲）終了時に五つの判定によるダンスゲージが残っていればクリア、途中でもなくなるとゲーム終了。ノンストップモードを追加。バランクのダンスレベルも表示する。完成品価格百二十六万円、改造キットは「セカンドMIX」用三十四万八千円、「ダンシングステージフィーチャリングTKD」用三十四万八千円。

「ハイパービシバシチャンプPCB」は完成品と同じ内容で三つのボタンを使い早食いや料理作りなど二十七種のミニゲームをプレイする。同社汎用基板「システム573」用CD-ROMキット「ギターフリークスリンクキット2」は、1P側に「PS」用ギターコントローラーを接続するジャックを取り付けるもので、備え付けギターとのツインプレイもできる。メモリーカード対応「キット1」の改造用キットで価格四万八千円。

DDR 3rd MIX

ハイパービシバシチャンプPCB

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

TV「パニックストリート」

陣取りで女出現

カネコから「TEL雀」も

㈱カネコ（本社東京都三鷹市、金子浩社長）から、「スーパーカネコシステム」第十二弾のTV陣取りゲーム「パニックストリート」が九月二十三日、また同十三弾のTV麻雀ゲーム「TEL雀」と同じ。八方向レバーと二十二日、それぞれ発売となった。

「パニックストリート」は「ギャルズパニック」シリーズの新作で、敵の攻撃を避けながら画面上にラインを引いて延ばしていき、囲んだ部分のシルエットが消えて下からアニメ画像が現れるという基本的な遊び方は従来と同じ。八方向レバーとボタン一つを操作する。

ギャルのキャラは十二人で隠しキャラもいるが、一定以上のエリアのシルエットを消さないとキャラは登場しない。派手な攻撃ができるアイテムもある。八〇%以上のエリアを確保するとステージクリア。なお同社テレホンサービス"スーパーカネコダイヤル"でキャラのドラマやプレゼントクイズなどが聞ける暗証番号を表示するアイテムもある。カセットOP価格九万八千円。

パニックストリート

「システムスーパー23」のガンゲーム

背景も連射粉砕

ナムコの「クライシスゾーン」（DX／SD）

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システムスーパー23」使用の一人用CGガンゲーム機「クライシスゾーン」が十一月末に発売となる。

これは「タイムクライシス」の流れをくむものだが、フットペダルで銃撃と回避の態勢を使い分けるのと音響システム以外は一新された。

テロリスト集団に占拠されたオフィスビル、バーク、SCの三ステージから選択し、次々と現れるテロリストを狙撃していく。銃がこれまでの単発式から連射マシンガンに変わり、背景の壁面やガラス、書棚やパソコンなどあらゆるものが砕けて割れ、飛び散るという凝った演出シーンを採用しており、撃ちまくるだけでも爽快感がある。また、テロリストの動きもより、弾が命中した個所から後ろへのけぞるなどリアルなリアクションをする。

ステージクリア時に次のステージを選択できる。タイム数がなくなるとライフ数が一つ減るというライフ制。五十ｲﾝﾁプロジェクター式DX型価格百五十四万円、二十九ｲﾝﾁミラー投影式SD型価格百四万円。

クライシスゾーン（DX）

クライシスゾーン（SD）

バンプレストのメカ音楽機

キャラがダンス

「おどって！ピカチュウ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、アーケードゲーム機「おどって！ピカチュウ」が十二月上旬発売となる。

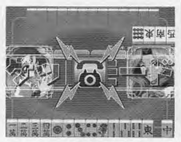
これは子ども向けのエレメカリズムアクションゲームで、高さ約四十ｾﾝﾁの踊るピカチュウのぬいぐるみを透明ボックス内に設置しており、アイキャッチ効果がある。

流れる曲をポケモン関連の五曲から選択。モードが二種類あり、一つはアップするモードを選択できる。コンティニューすると得点やツミコミなどのボーナスがある。ギャルは十二人で吹き出しメッセージが出る。

チーやボンをするとカネコダイヤルでギャルと話ができるなどの暗証番号入手のチャンス。カセットOP価格九万八千円。

手上げなど五種類の動きをする。百点満点での評価もある。「もう一つは音あそびモード」で、ピカチュウの踊りと音楽に合わせシンバルやドラムなど五種類の打楽器ボタンを自由に押していくもの。一曲でゲーム終了となりキャラカードを払い出す。ホープのOEM。OP価格三十九万八千円。

おどって！ピカチュウ


TEL雀

あらゆる業種のニーズに信頼と技術で対応します。

世界中で使用され、確実な払出しで定評のカードディスペンサーシリーズ。
新クラッチ方式（連続2枚出しを防止）や逆転ローラー（2枚重ね送出を防止）の採用で安定したカード払出しを約束します。また、センサーへのいたずら、カードの取り忘れを防止するセンサー異常機能付きで、使いやすさやセキュリティの対策も万全です。
テレフォンカードやキャラクターカードなど材質の厚み、大きさなど対応範囲も広く用途に合わせて各機種から選択できます。

CARD DISPENSERS
カードディスペンサー
●小型カードサイズ：CD-120PC
●テレフォンカードサイズ：CD-200
●クレジットカードサイズ：CD-1000／CD-1000-230
●スクラッチカードサイズ：CD-1100
●ベースボールカードサイズ：CD-1300／CD-1300-340
CD-1300-280A

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。
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社●〒107-0052 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/
◆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。

まるちかめら あいず MULTI CAMERA EYES No.347

風の音〈11〉

矢飛圓方

長部日出雄さんの三冊の著作について、わたくしたち、まるち・かめら・あいずのグループ三人でその読語感について話しあうということで、わたくしの事務所の近くの喫茶店で会合をもち、それぞれに勝手なことを言っていたのだけれど、意外に時間がかかってしまい、『振り子通信 続』から『辻音楽師の唄』へと話がすすんでいるころには、気がつくと、喫茶店には わたくしたち三人以外には客はいなくなってしまっていた。

心なしか街もひっそりと静まりかえっている。

バブルがはじけてから後の、夜から早朝にかけての街は怖い。

ちょっと人通りがすくない暗い場所では、いつ襲われるのか分らないような情況になっている。

吉本隆明が情況という語をつかっていた時代がまだまだ安全な時代であったとおもわれるぐらい物騒な時代になってきたのである。

市民はそういう情況には非常に敏感である。灯が消えるころになると、こういうビジネス街からはさっと潮がひくように明るくて安全な場所へ小走りで移動してしまっている。

三人ともなかば慌てて店を出てゆく仕末になる。

丁度店の前には男の人が車でママさんを迎えにきていた。

その日はなぜか三人ともども暗い街におびえてしまったのか、飲もうという声をかける人が一人もいなくて、そそくさと別れてしまう。

山川から、

「例の三冊の本でもうて、また会うことにしよう」

最近とみに時間が流れてゆくのが早い、早すぎる。

秋といえば

天高し猫と生れて
働かず

という吉田瑠美子の名句があるが、のんびりと過ごせる一日がほしい。

その日の夕方、鎌先から電話があり、数日後、鎌先の下駄ばきマンションの喫茶店で三人が会うことになった。

マンションの喫茶店だから、小さいテーブルに小さい椅子の今風の喫茶店だろうとおもって行ったが、想像していたのとは全然ちがっていた。

再開発ビルで、以前からこのビルの場所で喫茶店を経営していた老夫婦の店だった。

テーブルも椅子もカップも皿もその他の調度品もすべて以前の店で使用していたもので、重厚なゆったりした感じの店で、客は昔からの顔馴染みが圧倒的に多く老人ホームの喫茶室のようだった。

はじめは周囲の老人力におされて、三人とも、ぼそぼそとしか話が出来なかった。

「天皇はどこから来たか」

ついについて著者の長部さんは結腸ガン手術の前夜簡単な遺書を認めたとした後に

――われわれ日本人の戦前、戦中、戦後のいわば精神史を、自分なりにメモライズした『天皇は どこから来たか』を一年半前に刊行していたことも、大きかったとおもう。

自分がこの世に生きた痕跡は、ごくささやかにはあるけれど、それにてはわずかにとどめることができたのではないか。入院した直後に、十七刷目の増刷の通知が届いた。かりにいま死んでも、この本だけはずっと読み継がれていく可能性が、皆無ではない――

として自分にとっての著作がしめるウェイトがいかほどのものであるかを記述しています。

天皇という語は、ついというようにしてしまうからね。

中学、高校、大学とテキストではイギリスのキングを例にあげて、市民革命後のキングが占めるポジション、王は君臨すれども統治せずというポジションに新憲法下の天皇は位置づけられているとして説明されてはきたのだけれど、わたくしたち素人の目にはイギリスの王室からうける雰囲気と皇室からのそれとが同じようだとは到底感じられないしな。

ダイアナの自由な振舞いを見るにつけてもね。

それにあれだよ。誰が言い出したのか知らないが、もともとは君臨という語には統治がもつ意味はすべてふくまれているのだよ。君臨という語の語意は――君主として臣下に臨み、国を統治すること――なのさ、したがって、君臨すれども統治せずという文は成立しないはずなのだが、実際にはテキストでは三権と天皇は無関係な関係におかれているということをそういう文で説明している。

まあそういうややこしいことはそこまでにしておこう。

気がつくとわたくしたちがこの喫茶店に入った時にはまるで念仏を低声で唱えるような感じで、あちこちの席で話に興じていた店の客が一斉にしんとして、こちらの話に聞きいってるようだった。

わたくしたちも他の客の迷惑にならぬように同じトーンで念仏を唱えるようにお互いに話を交していたのだが。

喫茶店の充分に人生体験を重ねてきた人々を黙りこませてしまうほどのパワーをこの天皇という語は今の民主主義の時代のわが国でも依然としてたもち続けているようである。

わたくしたちの話もぎこちなくなってゆく。

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

DECEMBER 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	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)	7.36
2	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)	6.96
3	3	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	6.48
4	4	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	6.00
5	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)	5.84
6	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)	5.73
7	16	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.64
8	14	パカパカパッション 2（ナムコ） Paca Paca Passion 2 (Namco)	5.63
9	8	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.50
10	48	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.40
11	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)	5.38
12	6	クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega)	5.22
13	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)	5.18
14	10	スーパーワールドスタジアム 99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.16
15	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)	5.11
16	13	おてなみ拝見（タイトー／サクセス） Otenami-Haiken* (Taito)	5.08
17	30	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Majong Final Romance R* (Video System)	5.00
18	20	ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.79
19	18	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.70
20	15	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.63
21	28	E雀さくら荘（セイブ開発） E Jong Sakuraso* (Seibu)	4.50
22	22	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.48
23	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)	4.47
24	27	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.44
25	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)	4.42

＊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	1	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	7.92
2	2	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	7.76
3	4	ロックントレッド 2（ジャレコ） Rock'n Tread 2 (Jaleco)	7.40
4	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)	7.39
5	7	パワーショベルに乗ろう！（タイトー） Power Excavator (Taito)	7.11
6	8	ポップンミュージック 3（コナミ） Pop'n Music 3 (Konami)	6.89
7	14	タッチ・デ・ウノー！（セガ社） Touch de Uno! (Sega)	6.80
8	10	ステッピングステージ 2（ジャレコ） Stepping Stage 2 (Jaleco)	6.75
9	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)	6.65
10	12	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.60
11	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)	6.56
12	13	ジャンボ！サファリ（セガ社） Jambo! Safari (Sega)	6.50
13	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)	6.42
14	16	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.18
15	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)	6.17
16	18	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.78
17	19	エアラインパイロッツ（SD／DX）（セガ社） Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5.73
18	23	スーパービシバシチャンプ（コナミ） Super Bishi Bashi Champ (Konami)	5.38

■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)	7.86
2	13	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	7.00
3	2	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	6.33
4	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.28
5	5	クイック＆クラッシュ（ナムコ） Quick & Crash (Namco)	6.25
6	3	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.53
7	7	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	5.46

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：これ以上と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）

SEGA

NAOMI

サンバDEアニーゴ

マラカスを使って、ラテンのリズムにノリまくれ!

業界初、ノリにのったマラカスゲーム! 誰もが一度は耳にしたことのあるラテンの、ノリノリなリズムに合わせて、マラカスを振りまくれ!キミのプレーに合わせて画面もどんどん盛り上がって行く!今までの音楽ゲームにはないノリを体験することができるぞ。

©SEGA 1999

ダービーオーナーズクラブ DERBY OWNERS CLUB

名馬、誕生。

馬を育てる楽しさ、感動、興奮!
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!

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。

NAOMI

SURVIVE THE GAMES

NAOMI対戦型テニスゲーム、ついに登場!

世界の大舞台をリアルに再現!!

パワースマッシュ PowerSmash SEGA PROFESSIONAL TENNIS

セガスポーツシリーズ

©SEGA 1999

NAOMI

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、世界の大舞台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／パッシングショット／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 NAOMI F355 challenge TWIN TYPE

通信対戦で興奮度抜群!ツインタイプ。

©SEGA 1999

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、家庭で現実することができます。

NAOMI 火星チャンネル MARS TV ©SEGA 1999

プレイヤーは地球人タレント。MARS TVを救うため、ミニゲームで人気を上げろ!

各種TV番組をモチーフにした単純明快な18種類のミニゲームは、通打、タイミング、反射神経、クイズなどバラエティーに富んでおり、誰でも気軽にプレイすることができます。

セガ製AM機器 西暦2000年問題ご報告の件

拝啓 貴社益々ご隆盛の事とお慶び申し上げます。平素は弊社製品のご愛顧を賜り厚く御礼申し上げます。さて弊社では、世界的に懸念されます西暦2000年問題 (以下Y2K問題)に対処する為、年初より弊社製AM機器の実機調査、対応策の検討・実施に、鋭意取り組んで参りました。Y2K問題は初めて直面する問題ではありますが、10月末までの調査の結果 現時点で判明している、Y2K問題により運営不安定な状態となる機種と、その対応について、以下の通りご報告申し上げます。
お問い合わせ窓口の詳細や、その他の機種の状況については、以下ご案内表に記載しておりますので、ご確認と対応実施の程、よろしくお願い致します。尚、その他ご不明な点については、ご購入元までお問い合わせ下さい。
引続き、より一層の品質並びにユーザー様へのサービス向上に努めてまいりますので、今後ともご高配を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。 敬具

記

1999年10月31日現在

AM機器・商品名	Y2K問題の状況	対処方法	お問い合わせ窓口
スターライトフォーチュン	●7桁(タイズ画面の上2桁の年表示部分がカウントアップ出す「2000年」は「1900年」と表示されてしまいます。●下2桁のみの入力となっている全年月日入力の年表示はカウントアップ機能がないため、2000年を末尾の方は1900年と認識されてしまいます。その結果ホロスコープ占いの結果に影響します。	基板上のロム2個を、Y2K対応ロムに変更する必要が有ります。無償にて、Y2K対応ロムを発送致します。交換後のロムはお手数ですが**廃棄願います。**	住所:東京都大田区平和島1-2-30 センコー(株)平和島PDセンター 4F 名称:(株)セガ・ロジスティクス サービス 部品総売事業部 部品管理部 TEL:03-5763-1781 FAX:03-5763-1788 **時期:11月中旬より発送開始予定。**
理想像探偵社1/同2	●ソフトプログラムがY2K問題未対応の為「一人でどこかも調査」が「二人でなかよく調査」を選択してOKボタンを押すとエラー表示と共にゲームがストップします。	筐体内のPCのハードディスクを、Y2K対応ソフトインストール済のハードディスクと交換する必要が有ります。Y2K対応ハードディスクを無償発送致します。交換済のハードディスクはお手数ですが、右記窓口までご**返送願います。**	住所:千葉県佐倉市大作1-3-4 名称:(株)セガ・ロジスティクス サービス 補修事業部 テクニカルサービス部 TEL:043-498-2605 FAX:043-498-2655 **時期:12月中旬より交換開始予定。**
カレンダー倶楽部用オリジナルバージョン	●2000年1月以降の「月選択」画面にて進れた文字が表示され、年号の「0」(ゼロ)の文字が正しく表示されません。但し、内部では正しく表示されておりますので、印刷は正常に出力されます。	筐体内のカートリッジをY2K対応カートリッジと交換する必要が有ります。Y2K対応カートリッジを無償発送致します。交換済のカートリッジはお手数ですが、右記窓口まで**ご返送願います。**	住所:千葉県佐倉市大作1-3-4 名称:(株)セガ・ロジスティクス サービス 補修事業部 テクニカルサービス部 TEL:043-498-2605 FAX:043-498-2655 **時期:12月中旬より交換開始予定。**
カレンダー倶楽部用サンリオキャラクターVer.1・2	●2000年1月以降の「月選択」画面にて進れた文字が表示され、年号の「0」(ゼロ)の文字が正しく表示されません。但し、内部では正しく表示されておりますので、印刷は正常に出力されます。	筐体内のカートリッジをY2K対応カートリッジと交換する必要が有ります。Y2K対応カートリッジを発送致します。	部材担当セガ販売員へ直接か、もしくは直接お取引(口座)をお持ちでないユーザー様は商品ご購入業者宛を通して、弊社国内販売部までお問い合わせ下さい。
ロイヤルアスコット	●日付を年号の下2桁で処理しており「99」年から「00」年になりますが、2000年と正しく認識しており、動作上の問題はありません。		
ST-V,NAOMI BD	●2000年対応している為、問題ありません。		
MODEL3,セキュリティTYPE C搭載のシステム32及びシステムマルチ32(システム32は※1参照)	●日付を年号の下2桁で処理しており「99」年から「00」年になりますが、2000年と正しく認識しており、動作上の問題はありません。	※1 左記の当該ゲームタイトルは以下の通りです。 ハードダンク、DARK EDGE、BURNING RIVAL、F1 SUPER LAP、SONIC THE HEDGEHOG、DRAGON BALL Z、Jリーグ	
上記以外の製品	●時計・カレンダー機能を持たない為、問題ありません。	表中の掲載内容は10月末日時点の調査結果に基づくものです。最新情報を得る為に、弊社ホームページ(http://www.sega.co.jp/y2k/)を定期的にご覧頂くことをお勧め致します。	

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(海外販売事業部)
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事業部)
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ご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

Agreement Reached On HK Disneyland

The Walt Disney Co., Burbank, CA, and Hong Kong SAR Government announced on November 2 that they basically agreed to build Hong Kong Disneyland on north Lantan Island. If authorized by their respective boards of directors, construction will start in 2000 and the park will open in 2005.

Concerning the construction of Hong Kong Disneyland, negotiations have been continuing for the past eight months under the intense gaze of the Hong Kong public. Tung Chee Hwa, Chief Executive of the Hong Kong SAR Government, said, "For 40 years to come, we can expect the economic effects of the park to be around HK$148 billion (US$19 billion)", thus boasting of the results of the government's efforts.

Michael Eisner, chairman and CEO of The Walt Disney Co., said, "The original Disneyland theme park is one of the cornerstones of the Disney heritage, so the decision to build a new Disneyland is among the most important decisions our company can ever make. Following an extensive worldwide view, we came to recognize Hong Kong as a unique city in an extraordinary nation at a remarkable time. We look forward to working with the people of Hong Kong to develop the Lantan Island area as one of the world's premier tourism destinations."

According to the basic plan, Hong Kong Disneyland will be constructed on an area of 1,260,000 m^2 facing Penny's Bay of Lantan Island where the Hong Kong International Airport is situated. The site area will be extended in the future. Hong Kong Disneyland will be composed of Main Street USA, Fantasyland, Toontown, Adventureland, Frontierland, Tomorrowland, etc., and two or three hotels with about 1,400 rooms will be constructed in the vicinity. The goal is to open the park in 2005 and 5 million visitors are expected per year. In 2007 the total facility size will be extended furthermore, increasing the expected annual attendance to 10 million. Accordingly, it is expected that 18,400 jobs will be created in 2005 and 35,800 jobs in 2007. Regarding traffic access to the park, the rail, highway and boat routes to the nearby airport can be used.

Hong Kong Disneyland will be constructed and owned by Hong Kong International Theme Parks Ltd. 57% of the company's capital is invested by the Hong Kong SAR Government and 43% by The Walt Disney Co. The Hong Kong government will also bear the cost of preparing infrastructure for the park. It has also been agreed that Walt Disney Co. will receive a 5~10% royalty.

Since Hong Kong's population is only 6.8 million, Hong Kong Disneyland obviously expects many visitors from mainland China. Therefore, the Hong Kong government will request the Chinese government to simplify procedures for traveling from the mainland to Hong Kong. The company also expects attendance from Taiwan and Singapore.

Incidentally, in the case of Tokyo Disneyland which also gets many visitors from Southeast Asia, since Tokyo DisneySea will open in 2001 and the total attendance is expected to increase to 2.5 million, it will not be adversely affected by Hong Kong Disneyland, explains Oriental Land which is operating Tokyo Disneyland.

Sony Predicts Game Division To Grow Fast

Sony Corp., Tokyo, announced on October 27 its consolidated results for fiscal second quarter ended September. Although the game division is in a bad way prior to the domestic shipment of "PS2" in March 2000, its revenue was ¥145,929 million, down 18.4% from the same quarter a year ago, and the operation income was ¥28,089 million, down 4.2%, thus remaining relatively stable. According to Sony, if calculated tentatively in terms of the same exchange rate of the equivalent quarter one year ago, the revenue shows a 4.0% drop and the operation income shows a 48% increase.

In the same way that its subsidiary Sony Music Entertainment will become a fully owned subsidiary in January 2000, Sony Computer Entertainment (SCE) will also become a fully owned subsidiary. It is explained that the amount of investment in the development of the main chip "Emotion Engine" for the "PS2" will reach ¥130,000 million, up ¥10,000 million over the initially planned amount. However, since sales of "PS2" are predicted to total ¥60,000 million for the short period from March 4 to 31, 2000, Sony's game department is predicted to grow sharply thereafter.

Namco Files Patent Suit

Namco Ltd., Tokyo, brought a civil lawsuit on October 27 against Konami Co., Ltd., Tokyo, on the charge of violation of Namco's patent and asked for a prohibition order to be placed on the manufacture and sales of Konami's home video games. The company will later claim damages. At the same time, Namco requested a preliminary injunction order.

Against this, Konami commented that, since there are cases in which the technology in question was used prior to Namco filing for its patent, Namco's patent is invalid and the lawsuit is quite stupid.

According to Namco, the technology relates to home video games using CD-ROM. It is a "mini game during game reading" to be enjoyed while the console reads the main game stored in the CD-ROM. It has already been used in seven Namco home video titles for "Play Station" such as "Tekken" and "Ridge Racer". It is also popular with consumers.

In December 1994 Namco filed an application for patent registration of this invention before the Patent Office, and it was registered in February 1998. This patent is listed in the Japan Patent Office Bulletin in April 1998, and the period during which third parties can make a counterclaim terminated in October 1998 (Konami did not make a claim).

However, the technology embodied in the patent was used by Konami in its home video "Jikkyo Powerful Pro-Baseball '99 Opening Version" for the Play Station shipped in July this year. Namco sent a written warning to Konami, which, in turn, replied that "Namco's patent is invalid". Hence, Namco filed the patent lawsuit and also applied for a preliminary injunction order.

On the other hand, on the charge that Namco violates the "Beatmania" patent, Konami filed an application for a preliminary injunction order before the Tokyo District Court so that Namco be prohibited from manufacture "Guitar Jam". Therefore, Konami commented that the current action of Namco is merely a desperate countermeasure against Konami's filing an application for preliminary injunction order. However, although Konami filed an application for a preliminary injuction order, it did not file the patent lawsuit. Whether the "Beatmania" patent is valid or not – the vital point – is currently being examined at the Patent Office. Namco's lawsuit is regarded to be far more serious.

Human Files For Protection

Human Corp., Musashino City, Tokyo, filed for protection under the bankruptcy law before the Hachioji Branch of the Tokyo District Court on November 1. Its debts are estimated at ¥4,000 million.

Human Corp. is a video game developer/manufacturer established in May 1983, and engaged in operation of a creator education school and development of arcade games such as fortune-telling machines. In the video game field, although the company did not enjoy much success in coin-op videos, it shipped several home videos.

Due to the sluggishness of the coin-op video and arcade game business, the company withdrew from this field in 1998. After that, however, its business has remained dull and is engaged solely in the operation of the creator school.

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®

好評発売中

パワーショベルに乗ろう!!

POWER SHOVEL SIMULATOR

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」

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

本格派シミュレーションの最新作

LANDING HIGH JAPAN

ランディングハイジャパン

近日登場

手にあせ握る緊張のフライト

◆実機のハイテクジャンボ機を操縦。
◆実際の空港や飛行計画を使用。
◆離着陸時のコックピットを逃さずリアルに再現。
◆臨場感あふれるフライトを実現。
◆初心者も満足の御助け機能満載。

●サイズ：(29インチ) W1098mm×D1664mm×H1967mm ●重量：230kg
(50インチ) W1158mm×D2487mm×H2069mm ●重量：300kg

「そろっとーる」のおもしろさ!

そろっとーる? BIG

好評発売中

●サイズ：W1200mm×D890mm×H1850mm
●重量：205kg

面白さ満載の
Newプライズマシン!
どちらも省スペース設計
大型景品に対応!

コンティニュー仕様で
BIGな
インカム

楽しい仕掛け盛り沢山!

DON DONでる造!

どんどんでるぞう

近日登場

●サイズ：
W884mm×D1100mm×H1889mm

リアルな操作レバー。
ジオラマ鉄道模型で、楽しい演出。

キッズレール 電車でGO!®

見て、乗って、楽しい。
「電車型ボディ」

●サイズ：
W1050mm
D1620mm
H1500mm

好評発売中

電車でGO! メダルゲッター 子供編

LET'S GET MEDAL!

「電車でGO!」がメダルゲームで新登場!

みんなで楽しめるすごろく風ルーレットだよ!

●サイズ：W640mm×
D810mm×H1850mm
●重量：105kg

好評発売中

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。

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