no.609
2000年 5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1　八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ASI'00（ラスベガス）で入場者数横ばい

さらに展示規模縮小

ネット利用のトーナメント方式など話題に

ASI00のミッドウェー社の小間で、「クルージン・エキゾティカ」を試す業者とキャンペーンガール

業務用AM機市場の縮小が続く米国で、春の展示会ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル、旧ACME）00が、三月二十九－三十一日、ラスベガスのコンベンションセンターの一部分を使って開催され、日米の新ゲームが紹介された。

主催者のメーカー／ディストリビューター協会、AAMAによると、二百十三社が出展、オペレーターなど五千九百二十人の業者が登録入場した。過去五年間を見た場合、出展社は九九年より多いが五年間ほとんど横ばいで、大手ブースが小さくなったため全体の出展規模は一段と小さくなった。登録入場者数もほとんど横ばいだ。もうこれ以上縮小することはないものの、大きく発展するエネルギーもない、という感じである。

隣りの会場で自動販売機展、NAMAウェスタンエキスポがほぼ同時開催となり、相乗効果があったものの、勢いをつける に至っていない。主な出展社のうち、アタリゲームズ社はミッドウェー社に吸収されてしまったし、これまで出展してきたSNKオブ・アメリカ社は出展しなかった。

ASI00で初めて披露されたTVゲーム機は、セガ社のドライブゲーム機「NASCAR」、コナミの「シンプソンズ・ボウリング」、サミーUSAのガンゲーム「ディア・ハンティングUSA」ぐらいだった。ナムコ・アメリカ社はガエルコ社「フットボールパワー」も出品したが、「ワールドキックス」のほうに人気が集まった。カプコンUSA社も力を入れた。ミッドウェー社は「ガントレット・ダークレガシー」、「クルージン・エキゾティカ」などで盛り上げた。しかし、目新しい製品はショーフロアを見渡してもわずかしかなかった。

出展内容よりも話題になったのは、ビューターなど（「海外ニュース」参照）。新1ドル硬貨の人気が高いこと、ネット利用による懸賞金付きトーナメントなども話題になった。

米国市場は明らかに後退しているが、悲観的な見方は少なく、まだまだ楽観的な考えのほうが主流を占めている（**次号で詳報の予定**）。

ASI00の開会式で、大きなハサミを持つカララ会長（中央）ら

コナミ「DDR」に関し

韓国で意匠権侵害訴訟

「パンプ」のメーカーと販売会社相手に

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三月三十一日、同社TVゲーム機「ダンスダンスレボリューション」（DDR）の意匠権を侵害されたとして、ソウル地方裁判所に民事訴訟を提起した、と発表した。「DDR」について同社は韓国特許庁に九八年十二月二十三日に申請、九九年七月二十一日に登録されていた。

訴えられたのは、TVゲーム機「パンプ・イット・アップ」（通称パンプ）を製造したアンダミロ社の金容煥（キム・ヨンファン）氏（京畿道高陽市）と、販売したソンド・エンタテインメント社（本社ソウル）。

コナミによると、「DDR」は韓国で九九年五月から出荷、広く知られているが、「DDR」の「パンプ」の製造、販売などの差し止めを求める訴えを起こした。

「パンプ」は、「DDR」と構成がよく似た音楽ゲーム機だが、「DDR」の場合ステップする位置が四ヵ所なのに対して、中央のひとつを加えた五ヵ所になっている。また「DDR」が外国のポップソングを採用しているのに対して、「パンプ」では韓国のダンス音楽が多く採用されている という。

コナミは「ビートマニア」や「DDR」などの音楽ゲーム機に関して法的手続きを日本で進めてきたが、本訴はまだ提出していない。根拠にした特許について無効審判の請求があり、特許庁での審理が進められているだけ。今回の訴えは、内外で初めての本訴提起となっている。

なおコナミは昨年十月韓国で、特許侵害を理由にアミューズワールド社に警告したが、今回の提訴はそれとは異なる。

「パンプ・イット・アップ」

SNK機構改革

販売部門を分割

米欧子会社は家庭用に

㈱SNK（本社大阪府吹田市、北野一成社長）は、業務用AM機と家庭用ゲームソフトの開発に重点を置くことになった。アルゼグループとしての位置付けについて、アルゼの岡田和生社長が明らかにした（**本号10－11面を参照**）。

SNKによると、業務用「ネオジオ」システムは世界中に百四十万台普及しており、そのゲームソフト開発を継続していく。家庭用ではハンドヘルド「ネオジオポケットカラー」を再構築する。そのほか「PS2」用ゲームソフト開発がアルゼグループとして最重点課題となっており、SNKでも力を入れる。

業務用販売では、米国ミッドウェー社製TVゲーム機を扱ってきており、これは継続する。

本社の販売部門は業務用と家庭用で担当を分ける。海外の販売子会社については、米国のSNKオブ・アメリカ社が北米と南米の家庭用を担当、業務用は本社が担当する。欧州のSNK・UK社は家庭用を担当、業務用はイタリアのジェビン社が代理店となっている。香港のSNKアジア社は、業務用と家庭用の両方を担当する。

これら一連の再編に伴い、国内の開発子会社と関連会社、ザウルスと夢工房は解散した。「PS」用開発子会社のサクノスは継続する。米国の開発子会社、SNK・USテクノロジー社は半導体開発を終えたので、夏までに解散する予定。

ロケーションは「ネオジオワールド」が茨城県土浦市、東京・台場、「ネオジオボウル」が千葉、仙台にある。大阪本社近くの「ネオジオランド」は三ヵ所だったが、うち二号店は閉鎖し、Tゾーンに店舗を賃貸した。

なおSNKでは四月二十一日に臨時株主総会と取締役会を開き、アルゼの岡田社長を会長に選任する予定となっている。

モータウンカフェを タイトーがFC

レストラン経営に進出

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、横浜市内に直営エンターテインメントレストラン「モータウンカフェ」を四月二十五日オープンする。と三月二十二日発表した。

同店はJRなどの横浜駅西口近くにあるビルの四－七階にある。一－三階は同社AM施設「タイトーステーション横浜店」が入っており、同ビル全体を同社が借り受けたことになる。

「モータウンカフェ」は米国のレコード会社、モータウンレコード社が所属アーチストとポップミュージックの世界をテーマに米国三ヵ所で運営しているレストランで、四店目をタイトーがフランチャイズ契約により日本に初めて導入したもの。投資額六億円、年間の来店者数二十三万人、売上げ六億五千万円を見込んでいる。

四－六階がレストランとバー（フロア面積九百八十平方㍍）で計二百五十席を設け、七階は厨房になっている。内装は米国の店と同じきらびやかな色彩で、ダイアナロスやスティービーワンダーなど歴代アーチストの衣装やレコードジャケット、塑像などが飾られ、カフェ専属歌手によるライブショーもある。

タイトー「モータウンカフェ」横浜店の外観

同コーナーの営業面積は約十七平方㍍で直営。たこ焼きを買うと店頭に設置した特製スロットマシンをプレイし、揃った絵柄に応じてたこ焼きを追加サービスする。絵柄が揃った時、同店の大看板〝ゲーム原人〟が連動して動く。たこ焼きは四個二百五十円、ソフトドリンク百円。店内のプレイヤーに出前も行なう。営業時間は十－二十二時で年中無休。同社では同店を一号店として他の直営ゲーム場にも広げていくとしてトとして拡充していく。

ポータルサイトはもともと、会員であるゲームソフトメーカーがネットワークビジネスに容易に参入することができる環境を整えるために、NTT－Xの協力を得て開設を進めてきた。

実際には会員メーカーの新作情報などがメインとなり、会員制（会費無料）でのゲームネット配信（有料）などのサービスを次々と追加してきている。

同社はこれで飲食店分野に本格的に参入し、同レストランを今後四年で四店舗に増やすとしている。なおAM施設に隣接して展開しようとしていたホットドッグ店は閉鎖した。

シグマ、GFバーディーに 大たこ焼ビギン

スロットで当れば追加も

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は、直営ロケ「ゲームファンタジア（GF）バーディー店」（神奈川県町田市）の店頭に、たこ焼きコーナー「大たこ焼ビギン」を新設、三月三日オープンした。

シグマ「GFバーディー」店頭の大たこ焼コーナー

CESAがポータルサイト開設

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は三月一日から、インターネット上にポータルサイト「CESAゲーム・ドットコム」を開設した。これまでの公式サイトも継続しており、ポータルサイトはユーザーなど一般消費者向けの総合サイトとして拡充していく。

実際には会員メーカーの新作情報などがメインとなり、会員制（会費無料）でのゲームネット配信（有料）などのサービスを次々と追加してきている。

ジャレコ、3月期予想 不振で下方修正

3年連続の経常赤字に

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は三月三十一日、三月期業績予想を下方修正し、三年連続で経常赤字になることを明らかにした。

修正後の三月期単独の業績予想では売上高が五十億円（九九年十一月の前回予想では七十五億円）、経常損失が八億三千万円（一億六千万円の利益）、当期損失が十億八千万円（一億二千万円の利益）と後退した。

修正後の三月期連結では、売上高が六十三億円（九九年十月の前回予想では八十億円）、経常損失は八億九千万円の利益）、最終損失が十億五千万円（一億五千万円の利益）と見込まれている。

業務用、家庭用とも下半期での増収が期待されたが、大幅に下回る見込みとなった。まず業務用では音楽ゲーム機など三作を出荷したが、予想の半分程度にとどまるもよう。家庭用でもDC用、PS2用、WS用を投入したが、予想の四割にとどまる見込みだ。

米国家庭用は好調だった。しかし国内ゲーム場経営は採算を圧迫するほど低迷しており、春日部、所沢、静岡、石神井の四店を閉鎖した。直営店閉鎖に伴う一億三千万円と、棚卸資産評価損一億二千万円を特別損失に計上することになった。

業務用販売の アムテック破綻

家庭用ボトムアップも

民間の信用調査機関調べによると、㈱アムテック（東京都台東区元浅草、大谷譲司社長）は三月十日に一回目不渡りを出し、事後処理を野田房嗣弁護士（☎03－3505－3971）に一任した。負債は約三億円。

八九年三月設立の業務用ゲーム機販売会社で、「ゲームステーション」（足立区）、「コミュニケーション」（千葉県）などゲーム場も経営したが、ゲーム場経営からは撤退した。九九年八月期売上高は四億二千万円。

また㈱ボトムアップ（東京都中野区中野、岡本茂社長）が三月三十一日、東京地裁へ自己破産を申請した。負債は約八億円。九四年四月設立の家庭用ゲームソフト開発会社で、「スーパートランプ」、「同2」、「大相撲64」など出した。九七年十一月期売上高六億六千三百万円だった。

特許・実用新案出願公告・公開

（3月16日～31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

三月二十一日＝「ゲーム機」、コナミ㈱（東京）、30222540、11－226658。「万歩計機能付きゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－7993。「ゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、30223317、8－2814439。「打撃遊戯装置」、㈱タイトー（東京）、30223426、3－96897。

三月二十七日＝「疑似体験遊戯装置の故障処理装置」、カヤバ工業㈱（東京）、30248243、3－168715。

登録実用新案

三月二十一日＝「ゲーム機コントローラ」、ホリ電機㈱（神奈川）、306718 2。

三月三十一日＝「メダルホッパー用のメダル排出ガイドピン」、㈱ワールド・テクノ（東京）、306721 9。「遊技装置」、李籍雄（大阪）、306727 5。

特許出願公開

三月二十一日＝「遊技装置」、㈱ナムコ（東京）、12－79189。「シューティングゲーム装置」、同、12－79280㈹。「遊戯用乗り物を用いる遊戯装置」、同、12－79281。「ゲーム機の表示装置」、㈱タイトー（東京）、12－79191。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、12－79192。同、㈱三共（群馬）、12－79193㈹。「景品落としゲーム機」、㈱マリーナホテルシステム（鳥取）、12－79272㈹。「ゲーム機」、㈱カトウ製作所（東京）、12－79273㈹。同、12－79274㈹。「メダル装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－7979㈹。「ゲーム機およびその駆動装置」、同、12－842375㈹。「ゲーム機」、同、12－84238㈹。「メダルゲーム機」、同、12－84239㈹。「アーケードゲーム機」、同、12－84251㈹。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、12－84253。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12－84253。同、12－84254。「シューティングゲーム装置及びその演算方法」、同、12－84255㈹。同、12－84256㈹。「サイコロ型ゲーム機」、木村正樹（北海道）、12－84241。「シューティングゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12－84242。「ビデオゲーム装置」、同、12－84244㈹。同、12－84244。「ゲーム機の飛翔体発射装置」、同、12－84245。「ゲーム機の音響システム」、同、12－84248。「ビデオゲーム」、同、12－84249。「ゲーム機の衝撃感発生装置」、同、12－84250。「ゲーム装置、行動回数による能力変化方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12－84246。「ゲーム装置、戦闘処理方法およびそのプログラム読み取り可能な記録媒体」、同、12－84247㈹。「カードを用いたゲーム装置及びゲーム方法」、㈱バンダイ（東京）、12－84257。「体感型揺動装置付きゲーム機」、㈱ティーファイブ（東京）、12－84258。「風船製造装置」、ヒューマン㈱（東京）、12－84262。

「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

京都市民防災センターに 大地震アトラクション

セガ社が納入、消防ゲーム機なども

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、㈶京都市防災協会運営の公共施設、京都市市民防災センターに、防災をテーマとしたアトラクションとTVゲーム機をこのほど納入した。同センターはこれらをまとめて「防災バーチャルコーナー」として新設し、三月二十四日リニューアルオープンした。

同センターは九五年一月に発生した阪神大震災を契機に同年九月、防災に関する啓発施設として不足していることから、地震、火災、強風などに関する体験装置や防災訓練室が設置されており、現在まで約三十万人が来場している。

三月二十一日のプレスプレビューで京都市消防局の木野村健一部長は、「阪神大震災から五年がたち、災害への危機意識が薄れているのが懸念される。とくに十代後半から三十代の若い世代に防災に関する興味を持ってはすべてセガ社から買い取り、同センターが運営。リニューアルの総投資額は一億五百万円。セガ社が納入した機種は次のとおり。

「3D京都大地震」の映像（上）と偏光メガネをかけた乗客

初めて」と説明した。

同センターは地上四階、地下二階建てのビルで、延べ床面積は約三千六百平方㍍あり、三階に同コーナーが設けられた。アトラクションとゲーム機

偏光メガネをかけ、百五十㌢スクリーンのCG立体映像で京都市街の直下型大地震を想定した活断層の隆起やビル倒壊などを疑似体験する。ライドは四人ずつ二列に座る八人乗りで、電動モーター二軸駆動により映像に合わせ揺動する。所要時間約七分。

立体音響施設「土砂災害の恐怖」＝ヘッドホンを付け、ハイキングに出かけた家族が嵐で遭難するストーリーを聞くもので、光や振動などの演出がある。定員四人。所要時間約四分。

TVゲーム機「プレイファイヤーファイターズ」＝ホースでの消火作業をテーマとした同社ゲームだが、消防士と救急車を日本のものに変更し、テロップも変えてある。二台設置。同「防災学習ミニゲーム」＝救助や救急用具集めなどをテーマとした四種類のゲームを内蔵し、選択してプレイする。いずれもトラックボールとボタンを操作。「メガロ410」キャビネットで三台設置。

セガ社がAM機を納入した「防災バーチャルコーナー」のようす

映像シミュレーター「3D京都大地震」＝偏光メガネを使用した光線銃にバイブレーションを付加した。ストーリー設定も、従来機でやっつけたはずのアマゾン蚊が殺虫剤の副作用で街の人蚊となって再び襲ってきたという内容に変え副題を「アマゾンの逆襲」としている。所要時間六分、利用料金八百円。

このほかパーク内回遊型アトラクション「新・のら猫ナジャヴの事件簿」のシナリオを「黄金の骨盗難事件」に一新、四月二十九日スタートする。

またゴールデンウィーク期間中、ラスベガスのマジシャンを招きイリュージョンとマジックショーのイベント「ナンジャ・イリュージョンシアター」などのイベントを開催する。

日活の新作映画 「どら平太」完成

後世に残る傑作、と中村社長

ナムコの映画子会社、日活㈱（本社東京、中村雅哉社長）は、新作映画「どら平太」の完成披露試写会を三月三十日、東京・有楽町の朝日ホールで開催、約八百人が招待された。この映画は五月十三日から全国の東宝系映画館で上映される。

映画「どら平太」は、六九年に「四騎の会」を結成した黒沢明、木下恵介、市川崑、小林正樹の四監督が共同で脚本を手がけたもので、三十年経って市川崑監督が映画化した。総制作費八億円で、中村社長が製作総指揮を務めた。

映画の内容は、放らつな性格で〝どら平太〟というあだ名を持つ、小藩の町奉行が、藩の重役が関与する不正、腐敗を暴き正すというもの。

試写会で中村社長が挨拶、「この映画は日活にとって記念作となるだけでなく、日本の映画界にとっても後世に残る傑作だと思う。本当の時代劇であり、本当の映画の面白さが味わえる。日活は現在再建中だが、創設の原点に戻り映画作り に懸命である。私自身も目標として二百本は作ると腹を決めている。日活は興業にも力を入れていく。四月にはシネリーブル池袋（1と2）を開業、また年内にスクリーン数を増やしていく。この映画は第五十回ベルリン国際映画祭で、日本人で初めてのベルリナーレカメラ賞を受賞した。私はゲームの仕事を超え、映画に余生を賭けていく覚悟だ。頑張っている日活に力を貸してほしい」と語った。

主役の役所広司（どら平太）や、共演の浅野ゆうこ、宇崎竜童、片岡鶴太郎、市川崑監督も挨拶した。

「どら平太」完成披露試写会で挨拶する中村雅哉社長（上）と出演者ら

ナンジャタウンで アマゾンの逆襲

蚊取り大作戦リニューアル

ナムコの屋内型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋サンシャインシティ）は、アトラクション「蚊取り大作戦」をリニューアルし三月十一日営業を再開した。

同アトラクションはダークライド型シューティングゲーム施設で、殺虫剤スプレーをデザインした光線銃で襲いかかってくる蚊をやっつけていくもの。

標的の蚊は従来のものに加え、業務用ゲーム機となって襲ってくる蚊が殺虫剤の副作用で人蚊となって再び襲ってきたという内容に変え副題を「アマゾンの逆襲」としている。所要時間六分、利用料金八百円。

このほかパーク内回遊型アトラクション「新・のら猫ナジャヴの事件簿」のシナリオを「黄金の骨盗難事件」に一新、四月二十九日スタートする。

またゴールデンウィーク期間中、ラスベガスのマジシャンを招きイリュージョンとマジックショーのイベント「ナンジャ・イリュージョンシアター」などのイベントを開催する。

「蚊取り大作戦・アマゾンの逆襲」の1シーンのようす

TDL99年度は 1650万人に

歴代5番目の記録に

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は四月三日、九九年度の東京ディズニーランド（TDL）入園者数が、前年比五・五％減の千六百五十万七千人だったことを明らかにした。これは八三年四月の開園以来五番目の記録となる。

今年三月末までの九九年度入園者数については、九八年度が十五周年記念事業を繰り広げた結果、過去最高の千七百四十五万九千人となったことから、その反動として九八年度から百万人程度減少する、と見込んでいた。

長引く不況下でほぼ見込みどおりの結果になったのは、各種イベントなどが支持されたため、と同社では説明している。

なお新アトラクション「プーさんのハニーハント」は九月一日オープンすることが正式に決まった。また二〇〇一年秋にオープンする新テーマパーク「東京ディズニーシー」を、イメージイラストや模型などで紹介する「東京ディズニーシー・スペシャルプレビュー」は四月十五日から、「ディズニーギャラリー」で開始される。

アトラス「プリネット」

iモードで画像を送信

ジャレコ、カプコンは携帯電話に画像

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は二月二十三日、㈱サイバード（本社東京、堀主知ロバート社長）と提携、写真シール機「プリネット・ステーション」で撮影した写真をNTTドコモの携帯電話サービス「iモード」で送信などするサービス「プリネット」を五月一日開始することになった、と発表した。

サイバードは携帯電話向けサービス業者で、iモードの新メニューとして「プリネット」を企画。アトラスは「プリント倶楽部」から発展させた「プリネット・ステーション」を開発し、iモード「プリネット」と連動させるようにした。

「プリネット」会員として正式に登録することにより、利用者は撮影した画像付きのメールを送受信したり、掲示板に投稿できるほか、撮影画像を「プリネット」サーバー内に保存することができる。iモード「プリネット」の利用料は月額三百円の予定。

アトラスはまたバンダイとも提携。バンダイはiモードサイト「キャラっぱ」シリーズなど十二種のメニューを提供しているので、「プリネット・ステーション」にバンダイのサーバーからキャラクターフレームなどのデジタル素材を配信、撮影画像と合成させることができるようにする。「プリネット・ステーション」はOP価格百二十八万円で四月発売予定。

アトラスでは写真シール機が現在国内で四万六千台あり、うち四三%に当たる二万台が同社製品であると推計。市場はまだ衰えておらず、さらに多種多様なフレームや、魅力ある機能を加えることによって活性化できると見ている。急速に普及したiモードの利用もその有力な手段ととらえている。

また㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）と㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）が、画像の送信はできないが携帯電話の待ち受け画面に画像を入力できるAM自販機を、AOUエキスポで発表した。

ジャレコは写真シール機「なんでもシール委員会」を発展させた「ケータイまちうけショット」を開発。これは顔写真とフレームまたは手持ちの写真や品物との合成画像を作成し、携帯電話の画面に入力するもの。価格百万円で四月発売予定。販売目標は一千台。

カプコンは、すでにレンタルで設置展開している着信メロディー入力機「着メロコレクション」の追加機能として「マチキャラギャラリーズ」を披露。これは同機に収録された八十種類以上の画像の中から選んで、待ち受け画面に入力するもの。画像には「ストリートファイター」や「バイオハザード」などのキャラやオリジナルイラストがある。この新機能搭載機の設置および従来機の改造は三月中旬開始した。

「プリネットステーション」（上）と「着メロコレクション」の展示

ジャレコ「ケータイまちうけショット」

ジャレコ音楽ゲームでCD

ジャレコの音楽ゲーム「ステッピング」シリーズに使用された楽曲を収録した音楽CD「ステッピングセレクション」が、三月二十九日発売となった。

「ステッピング3スペリア」のオリジナル曲のほか、同シリーズで採用したバックストリートボーイズ、ブリトニースピアーズ、ステップス、スキャットマン・ジョンの各アーチストのゲーム曲バージョン三十七曲と、ボーナストラック五曲の計四十二曲を収録。価格二千五百四十八円（税込み）。

なお同CDと同じタイトルの「PS2」用ソフトが三月四日発売となった。同ソフト用の足踏みコントロールマット（別売）もある。

中古ソフトユーザー

「歩む会」が発足

著作権法について見解も

家庭用TVゲームソフトの中古品を利用してきた人たちが、三月二十四日に「中古ゲームと歩むユーザーの会」（略称歩む会、三輪張久代表）を発足させた。同日、東京YMCAホテルで発表した。代表の三輪氏は金沢市に住む学生。設立時の賛同者は四十二名、代表を含む運営委員は五名。

「歩む会」は、中古ソフト問題が東京と大阪の高裁で争われているが、ユーザーの会（略称歩む会）は、最大の当事者である中古ソフトのユーザーの声が反映されていないことから設立された。中古ソフト販売業者によるテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）と連携するが、一般消費者であるユーザーの賛同を募り、当面三万人の会員を集めたいとしている。

「歩む会」は、中古ソフト売買がすでに十年以上行なわれてきているにもかかわらず、メーカーの恣意的な市場操作の一環として中古ソフト市場が脅かされている、としている。同会の考え方としては、ゲームソフトは映画とは別の映像著作物であり、メーカーが販売した後は「ファーストセール・ドクトリン」という原則が国際知的所有権機構（WIPO）でも認められているが、日本の著作権法では映画だけ頒布権があるとの理由で、この原則の適用から外しているので、流通の異るもの、映画と別に規定すべきだ――など立法政策まで含めた見方をしている。

当面の活動は、メーカー団体に対する意見書などの提出、著作権審議会などへの参加要求、公取委への陳情、会報の発行など。ウェッブサイトは www.goresale.gr.jp

兵庫県協、定時総会

試練さらに続く

県警は許可営業で説明

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸市、手塚明雄会長、会員六十二社）は三月八日、神戸市内の産業振興センターで第十六期定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には九社が出席した。

手塚会長が挨拶、「不景気が長引いており、オペレーターも苦労の多い毎日が続いている。当協会としても会員のために少しでも役立つような活動をしていきたい」と語り、同会長が議長となって議案審議が進められた。

同協会の事業年度は昨年の総会でそれまでの十一月末までを十二月末までに変更したため、十五期事業報告案、決算案は九八年十二月－九九年十二月の十三ヵ月間となっており、いずれも異議なく承認された。

事業報告の中で手塚会長は、「シールプリント機ブームの後、音楽ゲームに一部救われた感はあったものの TVゲーム機の凋落は著しく、他の人気機種も不在のため、プライズマシンの景品についての模索を余儀なくされた一年だった。今は世神大震災から五年たったが、地元経済は震災前の景気が良くなればまた儲かる時が来るという保証もなく、非常事態が続いている。私たちはこの商売を始めた時の原点の気持ちに帰って、経営を見直すべきだ」と述べている。

また同年度中、新入会員が二社あったものの八社が退会したとの報告があった。

十六期事業計画案、予算案も原案どおり承認された。事業計画では「阪係五社）から新製品動向について詳しい説明があった。

兵庫県協定時総会にて上は県警の甚田郁雄課長補佐、右上は手塚明雄会長、右は西山清治理事、下は会議のようす

第16回 HAO 定時総会

続いて恒例の懇親会が開かれた。来ひんとして県警生活安全企画課の甚田郁雄課長補佐は、「昨今、『サブマリンキャッチャー』が話題になっている。県警では動物愛護団体から猛烈な抗議を受けたため、設置店の実態調査に走り回っている。私どものスタンスとしては、風営法や条例など法令に違反していなければ撤去を求めることはできないし、ぬいぐるみがエビになろうと八百円以下であればよいと指導している。ただし許可営業なので、世間の批判を浴びるのは好ましくないとは思っている」と語った。また県風俗環境浄化協会の中辻務専務からも挨拶があった。

西山清治理事が乾杯の音頭をとった後、同協会が毎年実施している福祉施設へのグッズ贈呈に協力した会員に感謝状が贈られた。中締めは尾上道郎副会長が行なった。

NAOMI™ CAPCOM®

POWER STONE 2 パワーストーン2

いこう！ぼくらが夢見た冒険世界へ。

暗雲立ち込める大空。大地をゆるがす轟音とともに
巨大な影が世界を覆いつくす。突如として現れた謎の浮遊城。
悪の策略によって捕らえられたパワーストーン戦士達。
果たして彼らの運命は？新たなる冒険が今始まる。

激戦!!4人でバトルロイヤル!! 生き残るのは2人!!
4人同時に遊べる。協力して戦うもよし、自分以外をすべて蹴散らすもよし。戦法はキミ次第だ。
緊迫!! 刻々と変化するバトルシチュエーション!!
次々と変わるバックグランド。気が抜けないドラマティックな冒険劇の始りだ。
集めろ!! パワーアップの源、パワーストーン!!
パワーストーンを集めて変身!! パワーアップした超必殺技で一気に逆転だ。

ビジュアルメモリでドリームキャストとリンク!! 家庭からアーケードへ。遊びが拡がる!!

※ビジュアルメモリはVM対応筐体、C型パネル筐体で使用可能です。

©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。画面は開発中のものです。

株式会社カプコン
<AM事業部>●西日本販売部／〒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
●東日本販売部／〒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
★<最新情報が満載のカプコンホームページへアクセス!!> http://www.capcom.co.jp/ ※販売のご用命は<AM事業部>までお申し付けください。

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
●最新情報発信中!! 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
セルビュータ 最新情報
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック 絶賛好評発売中!! 2,100円(税込)CPCA-1024

東京おもちゃショー'00

主催団体統合へ

ペットロボットなど新作

玩具業界最大の展示会「東京おもちゃショー00」が三月十六－十九日、東京ビッグサイトで開催され、ペットロボットに関心が集まった。

玩具業界は長引く不況による消費低迷と少子化傾向で、家庭用TVゲーム関係を除くと低迷が続いているが、各メーカーが対象年齢を広げた商品の開発に取り組み、その効果が少しずつ現れてきたとされている。業界団体の調査によると、九八年度の売上高は九千八億円で前年比〇・九％増となっている。

同ショーは今回で三十九回目。主催は今回まで㈳日本玩具国際見本市協会だが、同協会は今年六月末日で解散し㈳日本玩具協会と統合するため、次回からは新団体の主催となる。

今回は国内百四十三社（前回百二十五社）、海外四十三社（五十一社）の計百八十六社（百七十六社）が出展。会場は前回と同じ一－五ホール。四日間のうち前半二日間は業者商談日、後半は有料で一般公開した。前半の来場者は前回とほぼ同じで一万八千九百人だったが、後半は一四％増の五万一千三百人。四日間では一〇％増の七万三百人だった。

四年前に家庭用TVゲーム関係が「東京ゲームショウ」に移ってしまったため、過去三回は盛り上がりを欠いてきたが、今回はセガトイズやタカラ、トミー、バンダイが犬や猫、魚などのペットロボットを展示して話題となり盛り返した。ペットロボットは自在に動き回るものやセンサーで感知して動くものから、音声認識や学習機能を備えたものまで出品された。

これらコンピューターロボットのほか、ゼンマイなど機械仕掛けの動物ロボット玩具も増えた。

AM業界からの単独出展はコナミだけとなり、同社はハンドヘルドゲーム機「ビーマニポケット・ハローキティ」などシリーズの新作と、カードゲーム「遊戯王」シリーズを中心に展示した。

またバンプレストがバンダイの小間内に、「コンビニキャッチャー」などプライズマシン数機種と専用景品、風船の中で遊ぶ遊具「バルーンファンタジー」（参考出品）などを紹介した。

セガ社系のセガトイズは、犬型ペットロボット「プーチ」とキッズコンピューター「ピコ」を中心に出品した。なお同社がスポンサーとなっている米国MITメディアラボが研究している「カーリーロボット」などの次世代コンピューター玩具も紹介した。

東京おもちゃショーでバンプレスト（上）とセガトイズの小間にて

バンダイ「BN－1」開発

自立型が出揃う

トミーも今年中に出荷

㈱バンダイ（本社東京、高須武男社長）は、猫型ペットロボット「BN－1」を開発、今年秋に価格五万円以下で発売すると三月十三日発表した。

「BN－1」は開発コード名で、製品化する時に愛称が付けられる。人工知能や学習機能を備えた自立型ロボットで、「人間とのコミュニケーション」に重点を置いて開発された。

バンダイの杉浦幸昌会長

同園は約六十万平方㍍の敷地に本格的な動物園と遊園地を併設し八一年三月開園。遊園施設は現在三十六種類設置。九九年度（今年三月まで）の入園者数は前年度比一〇％増の百二十八万人で、同園によりさらに増えるものと期待している。

ボットは独特の動きが特徴で、幅広い層が楽しめるものだ。遊園地分野は景気低迷と競合施設の乱立などで厳しい状況が続いているが、当遊園地は今後も新規投資を続けていく。その一環として、ライド中心でなくソフト面を重視したアミューズメントとエンターテインメントの複合施設として園内の半分を再開発する」と挨拶した。再開発により「コースターランド」を全面改装し、二〇〇三年春にリニューアルオープンする。

東武動物公園に

木製「レジーナ」

米国スタンド社製で5つめ

東武動物公園（埼玉県南埼玉郡宮代町、東武鉄道㈱経営）はこのほど、木製コースター「レジーナ」を導入、設置し三月十八日営業運転を開始した。

同機は米国スタンド社製でインタミン・ジャパンが施工。同園の買い取りで子会社の東武レジャー企画㈱が運営。総工費約二十七億円。「レジーナ」の名称は女王を意味するイタリア語で、一般公募により決定した。

以前のボート池（二万六千平方㍍）の中に、住宅六百戸分相当の木材を使用して組み立てられ、最高部の高さは地上三十七㍍。コース全長千三百三十四㍍、最大傾斜角度五十度。最高速度は、二百五十㌔の直線下降コース部分での毎時九十・二㌔。最大負荷二・七Ｇ。四人乗り車両の七両連結（定員二十八人）を一編成とし、三編成で運転。所要時間二分十秒。利用料金千円。身長百十㌢以上の利用者制限がある。

なお木製コースターはこれで国内五機目となり、うち四機が米国スタンド社製、一機がトーゴ製（よみうりランド）となる。

上の写真は東武動物公園の木製コースター「レジーナ」のようす

スペースワールド10周年で

大観覧車を新設

阪和興業製、直径80m

スペースワールド（北九州市、㈱スペースワールド経営）は、九〇年四月オープン以来十周年を迎えることになり、新たに大観覧車「スペース・アイ」を設置、三月十八日営業運転を開始した。

大観覧車は阪和興業㈱製で総工費十五億円。同園の買い取りで直営。高さ約百㍍、ウィール直径は八十㍍で四人乗りの円柱形ゴンドラを四十八個設置し、定員は百九十二人。一周約十五分。利用料金五百円。

ゴンドラ部分の外周をたくさんの細いスポークで支えるタイプで、中央部から外へ向かって赤から黄色へのグラデーションカラーを使用し、太陽をイメージしたデザインになっている。

スペースワールドに設置された高さ100メートルの大観覧車「スペース・アイ」

タカラなど3社

統一規格で「ロボカップ・トイズ」

タカラ、トミー、バンダイの三社は、サッカーをする統一規格のロボットを各社で開発し競技会も開催するという新しいジャンル「ロボカップ・トイズ」を共同で創設することに合意した、と三月十四日発表した。

これは人工知能ロボットの研究プロジェクト「ロボカップ国際委員会」と協力し、子どもたちが科学技術に触れる入り口としての教育を兼ねて展開するもの。三社はそれぞれ、赤外線コントロールによる通信方式を採用したロボットの試作機を披露した。価格は五千－八千円で今年中に発売する予定。

買い主を認識させる赤外線発信ペンダントもある。初年度出荷目標は十万台で、初めの一万台はインターネットを通じ販売する。当面、海外出荷は考えていない。

発表会で杉浦幸昌会長は、「長い間取り組んできたキャラクターロボット開発の経験を生かして五年前からロボット技術の研究を進め、その成果を『BN－1』に結集した。子どもたちの夢を先取りし新しいアイデアをロボットに詰め込んで提供するのが、当社の目指すエンターテイメントビジネスだ」と語った。

また石上幹雄常務と芳賀義典次長が、「BN－1」の特徴を説明した。同社のほか、タカラが猫型「ロボパルジャレット」を開発、価格二千四百八十円で三月二十九日発売した。これは五種類のセンサーを内蔵。音声が犬の鳴き声から人間の言葉に変わっていくというもの。

ペットロボットはソニー「アイボ」、セガトイズ「プーチ」に続いてこれで五社が開発しており、玩具業界では新しい分野として期待している。

ペットロボット「BN－1」と説明するバンダイの芳賀義典開発次長

後楽園ゆうえんち

座席が水平回転

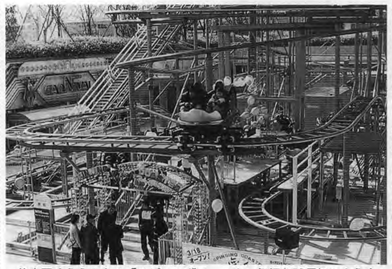
「スピニングコースター」開設

後楽園ゆうえんち（㈱東京ドーム経営）はこのほど、ミニコースター「スピニングコースター舞姫」を導入、三月十八日営業運転を開始した。

内藤智夫部長

同機はドイツのゾーネ社製でインタミン・ジャパンを通じて導入したもの。投資額五億円で同園の直営となっている。

ライドは四人乗りで、二人ずつ背中合わせに座るという座席がこのタイプでは日本初となる。座席部分がカーブコースで遠心力などにより三百六十度水平回転するのが特徴で、乗車人数や座る位置、重さによって回転の仕方が異なる。コース全長三百六㍍、最高部の高さ十一㍍、最大傾斜角度三十度、最高速度は毎時三十九・六㌔。最大負荷二・七Ｇ。所要時間三分。利用料金五百円。身長百二十㌢以上、八歳以上の利用者制限がある。


後楽園ゆうえんちの「スピニングコースター舞姫」試運転のようす

五日のプレス試乗ではインタミン・ジャパンの小間内に、「スピニングコースター企画」㈱が運営。総工費約二十七億円。「レジーナ」の名称は女王を意味するイタリア語で、一般公募により決定した。

以前のボート池（二万六千平方㍍）の中に、住宅六百戸分相当の木材を使用して組み立てられ、最高部の高さは地上三十七㍍。コース全長千三百三十四㍍、最大傾斜角度五十度。最高速度は、二百五十㌔の直線下降コース部分での毎時九十・二㌔。最大負荷二・七Ｇ。四人乗り車両の七両連結（定員二十八人）を一編成とし、三編成で運転。所要時間二分十秒。利用料金千円。身長百十㌢以上の利用者制限がある。

なお木製コースターはこれで国内五機目となり、うち四機が米国スタンド社製、一機がトーゴ製（よみうりランド）となる。

人事異動

カプコン

（4月1日）技術部長、常務青木隆▽海外事業部長、同東京支店長辻本春弘▽経営本部経営企画室長（海外事業部長）執行役員平尾一氏▽制作管理部長（業務部長）同山下佳文▽CS事業本部CS事業部長（CS国内販売事業部長）同飛沢宏▽マーケティング部長、家次栄一▽デザイン部長、岡野正衛

▼機構改革＝①社長室、経営管理部を統合し、経営本部とする、②経営本部に役員室、経営企画室を設置、③制作管理部を新設、④販売企画部を廃止し、マーケティング部を新設、⑤CS国内販売事業部を廃止し、CS事業部を新設、キャラクターライツ部を移管、⑥第六開発部を廃止、第二開発部と第三開発部に統合

サノヤス・ヒシノ明昌

（4月1日＝以下はレジャー事業本部関連分のみ）常務（取締役）レジャー事業本部副本部長森本武彦▽兼レジャー事業本部副本部長、営業総括兼那須営業部長水本貞昭

シグマ

（4月1日）製販部門担当付シニアマネジャー（経営企画室長兼情報システム部長）佐藤和雄▽CS報室長川上武章▽情報システム部長、佐藤徹▽顧問、平山勝夫

ジャレコ

（4月1日）広報宣伝部長兼開発部長、守照由樹▽販売三部長、柏村尚

テクモ

（4月1日）販売事業部・メディアネットワーク事業部・国際事業部・第二部・第三部担当（コンシューマー事業部長兼商品開発部長）副社長中村純司▽アミューズメント事業部担当（アミューズメント事業部長）専務長田延孝▽執行役員アミューズメント事業部長（営業開発部長）紺野巳佐夫▽同販売事業部長（販売部長）兼松聡▽同クリエイティブ第一部部長、早川隆祥▽同クリエイティブ第二部長、蔵方徹▽執行役員、経営企画室長佐々木憲太郎▽同クリエイティブ第三部長、板垣伴信▽同メディアネットワーク事業部長、藤田一己

▼機構改革＝①メディアネットワーク事業部を新設、②販売部とコンシューマー事業部を統合、販売事業部とする、③エンジニアリングサービス部、営業開発部を廃止、アミューズメント事業部を新設、キャラクター事業部を廃止、CS事業部を新設、商品開発部を廃止、CS事業部を新設、商品開発部長）副社長中村純司▽アミューズメント事業部担当（アミューズメント事業部長）専務長田延孝▽執行役員アミューズメント事業部長（営業開発部長）紺野巳佐夫▽同販売事業部長（販売部長）兼松聡▽同クリエイティブ第一部部長、早川隆祥▽同クリエイティブ第二部長、蔵方徹▽執行役員、経営企画室長佐々木憲太郎▽同クリエイティブ第三部長、板垣伴信▽同メディアネットワーク事業部長、藤田一己

▼機構改革＝①メディアネットワーク事業部を新設、②販売部とコンシューマー事業部を統合、販売事業部とする、③エンジニアリングサービス

ナムコ

（4月1日）ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト部長、福本正史

▼機構改革＝①営業部門の再編に伴い、営業一部から同六部までを廃止し、東日本営業本部の下に九エリア、西日本営業本部の下に七エリアを設置、②社長室管掌の企画事業部門と企画事業室を、研究、開発、生産管掌に移管、③新規プロジェクトをそれぞれ、ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクトとナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボに改称

バンプレスト

（4月1日）常務（取締役）山浦康彦

友栄

（4月1日）常務（取締役）内田慎一

SNK

（4月21日）会長、アルゼ社長岡田和生

社名変更

㈱アソビックス（旧・㈲ハーテック）＝埼玉県加須市南町十の十三、☎（0480）63－2080、沼野進社長。

事務所移転

㈱テンレジャーサービス＝福島県郡山市八山田五の七十四、☎（024）935－7117、天沼勝社長。

論潮

「市価」の基準

「八号営業」での景品提供は風営法第二十三条第二項で禁止されているが、現実には警察行政上の有権解釈によりいわゆる「市価八百円以下」の景品（賞品）なら放任されることになっている。

法令や規則というものは意味が明確でないといけないし、とくに罰則がついている規定については不明確であってはならないが、そもそも規定自体が文章として示されない有権解釈となると、混乱を生じないほうがおかしい、と言うべきか。単価八百円の「オペレーター価格」の景品の広告掲載されている雑誌もあれば、「六百五十円で仕入れた景品が八百円以下というのはおかしい」という主張も掲載している。

仕入れ価格は市販価格と同じでないのは当然であろう。では景品の広告でいう「オペレーター価格」とは何なのか。AM機や景品の価格では通常、業者以外の人向けの値段と考えられる。

「市販価格八百円」という基準しか現実にない向けの値段が示され、これが以上、これを厳守しなければならない。そのためには市販された場合いくらになるか、が示されていなければならないが、一般に販売しないことを強調したり、一般に販売することを禁じる警告がついているものもある。それでは「市販価格」は示されていないことになり、実際には「市価八百円以下」でない疑いを持たれかねない。おかしいことが多すぎる。

プライズ機を「八号営業」の規制対象遊技設備から除外すれば、少なくとも「八号営業」の矛盾点のひとつは解消されるのだが、そういう可能性も今はない。

引き実績が多ければ、三割五分引きの値段となる場合もある。しかし、それぞれの業者ごとに値引き率を設定するのが大変なら、一定の価格をオペレーター価格としても特別おかしいわけではない。ただ、それでも業者以外の人向けに売るとき は、二、三割増しになる、と考えられる。

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
ラッキーボールでフッシング!
Sunday Fishing
無線機
U.F.O PANIC
スタンドアロンタイプ
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種類のベンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能

Miracle Swing ミラクルスイング
あのヘキサが1人用コンパクト・省スペース機種で登場!!
ディスプレイ用飾り棚を新設
テーブルのスピード調節可能

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 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7163

SC「モザイクモール港北」（横浜）に

「チルコポルト」とビルー体型観覧車

コナミAMオペレーションが運営

上の写真はモザイクモール港北の外観、上部に建物と一体化した観覧車が設置されている。下は観覧車の5階乗り場付近

コナミの子会社、㈱コナミアミューズメントオペレーション（KAO、本社東京、太田護社長）は、横浜市郊外に完成した大規模複合SC「モザイクモール港北」内に大型AM施設「チルコポルト港北店」を三月十七日オープンすると同時に、SCと一体化し設置された観覧車の運営も開始した。

同SCは阪急百貨店の子会社である㈱モザイク開発が運営。敷地面積一万八千平方㍍、建築面積一万六千平方㍍で地下一階、地上六階建て、延べ床面積は約十一万平方㍍。阪急を核店舗に約百三十の専門店が入っている。全体の総事業費二百五十億円、初年度来店者数八百万人、売上げ二百四十億円を見込んでいる。

「チルコポルト港北店」はKAO直営二十店舗目で、これまでの最大規模となる。五階に設けられており、店舗面積は約二千三百平方㍍。AM機の総設置台数は約三百台で投資額などは公表していない。

入り口が二ヵ所で、それぞれ出入りがしやすいよう広くとってあり、開放的な雰囲気がある。店内も広い通路によってAM機をゾーン区分しており、メイン通路の床には順路を示す大きな矢印が描かれている。装飾は比較的シンプルで、原色を中心としたカラフルなストライプ模様が店内全体に走っている。また柱や壁面などにコナミのホームページのアドレスを大きく表示したり、「エキサイトメント」「エモーション」などの単語と同店名を英語表記で並べたりしている。

店内の中央部分には円形に囲った広いレストスペースが設けられ、乳母車でのファミリー客らに喜ばれているようだ。

なお同SCビルの中央に一一六階を貫く吹き抜けがあり、同店の吹き抜けに面した部分がガラス張りになっているため、店内を明るくしている。

〝スポーツ&バトル〟をコンセプトとして、若者やカップルを中心にファミリーも対象に入れた多彩なジャンルの機種構成になっている。

三百台の機械のうち過半数をプライズマシンとメダルゲーム機が占めている。このほかTVゲーム機が約五十台で、うち音楽ゲーム機が二十台、その他アーケードゲーム機三十台、大型スポーツゲーム機七台、シール機などAM自販機十台、定置型乗物機二台を設置。うちスポーツゲーム機は〝筋肉番付〟をモチーフにした同店オリジナル版の「ストラックアウト」「キックターゲット」が中心となっている。料金は一ゲーム百－四百円、メダルは二十枚千円から貸し出している。

同じ五階フロアに同店に隣接して観覧車の乗り場がある。ビル一体型の観覧車は、同じ阪急系列の大阪「HEPファイブ」に九八年設置された大観覧車（回転直径七十五㍍、定員二百八人）がある。いずれも㈱サノヤス・ヒシノ明昌製で、阪急の施設運営子会社が買い取った。

港北の観覧車はKAOの委託運営となっている。ポルト」が午前十一時から大阪のものより小さめで、観覧車が十時から、いずれも午後十一時まで。

利用料金は一人四百円だが、二－四人でゴンドラ一つを利用できる〝ゴンドラ券〟（八百円）もある。

営業時間は、「チルコポルト」が午前十一時から、観覧車が十時から、いずれも午後十一時まで。心に大変な人気だ。とくに休日ともなると行列ができ、待ち時間が一時間半にもなることがある。

利用料金を低くしたことも、リピーターの増加につながっているようだ」としている。

また「観覧車を利用した客の大半は『チルコポルト』にも流れてきてゲームをしていくので、その相乗効果が予想外に大きく、ゲーム場の売上げは目標をかなり上回っている。ゲーム場の平均客単価は千五百円くらいだ。観覧車の人気が落ち着くのはだいぶ先になるものと見ているが、ゲーム場だけの売上げアップの方法もいろいろと検討している」とのこと。

なお同SCは開発中の新興住宅地〝港北ニュータウン〟の核施設のひとつとして、横浜市営地下鉄三号線のセンター北駅前に建設されたもの。同ニュータウンには現在約十万三千人が居住しており、最終的に人口三十万人の多機能複合都市をめざしている。

「チルコポルト港北店」の広い入り口部分（上）と店内中央のようす

上の写真はTVゲーム機ゾーン、下はTV音楽ゲーム機ゾーンのようす

左の写真はオリジナルのスポーツゲーム機「ストラックアウト」などの設置フロア

左はコナミ製品を中心に多彩な機種を設置したメダルゲーム機ゾーンのようす

冒険は伝説を超える。アクションRPGの決定版第二章！

新しい4人のプレイヤーキャラクター、そして新しいステージ。
前作「ガントレット レジェンド」を超えるスリルがロケーションに炸裂！

GAUNTLET DARK Legacy

MIDWAY

Gauntlet®Legends™©1998 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.
©1998, 1999 Midway Games West Inc. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission.

SNK VS. CAPCOM

新登場!!
2社自慢のキャラクターアソートが実現!!
ツインフィギュア キーチェーン
5月発売予定

①京&リュウ ②テリー&ケン ③庵&ガイル ④アテナ&さくら ⑤ナコルル&モリガン ⑥舞&春麗

SNK VS. CAPCOM ツインフィギュアキーチェーン
●入数150 ●12種6組アソート OP価格30,000円
台紙付ブリスターパック（サイズ：55mm×55mm）
※商品完成のため、イラストは実際の商品と異なる場合があります。ご了承ください。

©SNK 1999 ©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ●CAPCOM」は、㈱カプコンの登録商標です。

落ちてくるボールをキャッチして景品をゲット!!

DYNAMITE KEEPER

あそびかた
①コインを入れて景品セレクトボタンを押すとゲームがスタートします。
②トラックボールを操作してボールをキャッチしてください。
③2つ以上キャッチすると景品が払い出されます。

ダイナマイトキーパー
●使用電源：AC100V±10V（50/60Hz）
●消費電力：170W
●寸　法：幅850mm×奥行き1000mm×高さ1900mm

METAL SLUG 3

史上最大の戦場が待っている。
"ワープゲート"にとびこめば、そこには新たな攻略ルートが?!
全てのフィーチャーが圧倒的なボリュームで登場するシリーズ第4弾!!

NEOGEO は SNKの商標です。 ©SNK 2000

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 〒135-0063 東京都江東区海辺1-25 新東京ビル7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区冨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。
www.neogeo.co.jp

特別インタビュー

岡田和生社長が語る

世界規模のエンタテイメント企業めざすアルゼグループの考えかた

バチスロ最大手のアルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は、昨年一月に㈱セタ（富士本淳社長）、今年二月に㈱SNK（北野一成社長）と㈱シグマ（真鍋勝紀社長）をそれぞれ子会社にした。このほかパチンコ・パチスロ関係の㈱環デザイン、㈱テクニカル・マネージメントなどもすでに子会社にしている。

アルゼはかつて、「ユニバーサル」のブランドでアーケードゲーム機、TVゲーム機、メダルゲーム機の有力メーカーとなっていたが、八五年以降パチスロ機分野に参入したのに伴い、AM機関係は中断してきている。九八年四月、現社名に改称、同九月に株式を公開した。

バチスロ最大手になった今、再びAM機分野にどう取り組んでいくのか。SNK、シグマ、セタを子会社に、アルゼグループとしてAM機分野でどう展開していくのか。これまでの経過とアルゼとしての将来の構想について、岡田社長に語っていただいた。

なにぶん多忙の岡田社長のことなので、もっとうかがいたいことがあったが、アルゼグループとしての考え方を語っていただくので精一杯だった。

以下はその要旨で、これだけでもアルゼグループとしての方向性はかなり鮮明に示されていると考えられる。（編集部）

TVゲーム、エレメカからパチスロへの転換

当社が発足した六九年、ナミ、SNK、ジャレコ、AM業界ではセガ社、タイトーが大手で、これにナムコが追随していた。大手はオーナーが外人で、中古マシンを使ったロケ運営が主体で、メーカー的機能を加えてきていた。その後、第二世代と呼ばれる当社や、シグマ、コに進み始めた時代でもあった。業界のスタート当初は機械的なものが多く、特にカジノ分野では米国パリー社が王者で、日本ではまねることのできない完成度の高いスロットマシンを作り、絶対的な地位を築いていた。機械的にも遅れていた日本のメーカーがTVゲーム機開発に進んだのは、歴史が浅く、完成度の高いものがそれほど作られておらず、新しい技術が採用しやすかったからだ。

当社は「タイム80」などパチンコに毛のはえた程度のものから出発し、半導体、トランジスタを使用、徐々にIC化を進めていった。七八年には、8ビットCPUを採用したタイトー「スペースインベーダー」が登場した。日本のメーカーは変わり身が速かった。それが功を奏して八二-八三年ごろ、いろいろなTVゲーム機が生まれた。輸入から輸出へ転じたのもこのころからだった。

それとともにコピー問題が出てきた。基板にすべての機能があり、経験、ノウハウがなければ作れないというものではなく、IC技術があり、プログラムを変えなければコピーしやすい。それがコピー製品をまん延させることになり、大きな問題となった。

海外への輸出とコピー製品のまん延という状況の中で、業界は発展し市場が急激に大きくなった。その大部分は海外市場だったが、その結果、当たる製品を出すと好調、外れると悲惨という起伏の激しい業界ともなった。セガ社、タイトー、ナムコはロケ拡大の実績があるので安定していたが、それ以外の第二世代は不安定なままだった。それぞれカラーの違いがあったが、シグマはロケを拡大してきていた。

当社はメーカーを指向してきたが、世界を見た時に、カジノビジネスとAMを両立させているところが最も安定していると考えた。ここにオリンピアマシンの限界を感じた。

アルゼの戦略を語る岡田和生社長（右）とインタビューするAM通信社の赤木真澄社長

前段判定方式とニアミスでゲーム性持たせた

パチスロに参入した当初、当社が試行錯誤を重ね考えついたのが、前段判定方式だった。大当たりを確率で決めるというもので、プログラムで確率を作った。これはギャンブルマシンにとって画期的なことだった。これにより大当たりは狙って取れるというわけにはいかなくなった。スタートボタンを押した時に、プログラムで当たり外れが決まっていた。

一方、下手な人を救済するために例えばセブン柄が三～四コマ以内に入っていれば、引っぱって当たるようにした。前段判定だと、最初から外れが見えている。きわどいけれど外れにすることができる。これを「ニアミス」と言うが、これが何度か続くと期待感に変わる。パチンコ業界の「リーチ」というやり方は前段判定だからできた。リールを引っぱり込めない時、あるシンボルマークを出し、その並べ方を見つけ出すことで、プログラムでは当たっていることを見抜かせようとした。つまり、視覚的優越性を採用し、プレイヤーに見抜かせるところにゲーム性を持っていった。

AMのゲームコーナーは技、敏しょう性、体力などを使ってハイスコアを出すことが優越感となる。AMゲームの原点は

パチンコ市場がある。市場規模と台数を聞いた時、メーカーとして成り立ちやすい、何とか参入しようと考えた。AMと二頭立てでいくほうが早く、力強いと考えた。風営法改正の四年ほど前、八一年のことだ。八二年にはどっぷり入り込んでいた。一方ではTVゲームの基板輸出もやっていた。

オリンピアマシンは、セガ社、タイトーによって六五年ごろスタートしたが、これはリールを止める押しボタンを採用したものだった。リールを止めて大当たりを出すことができたのだが、うまい人は五十分の一～百分の一以内で当たることもあった。これでは商売にならないと考え、絵柄を見にくくした。それでもうまい人はどんどん取る。逆に下手な人はやめていった。これではいけないと考えた。ここにオリンピアマシンの限界を感じた。

海外のバリー社のスロットマシンもそうだったが、当たりの時のリールを検知し、当たった時だけ配当を払い出すという結果判定方式を採用していたのだ。

そこにある。ところが年をとると動態視力が落ち、感度が鈍る。公平なゲームでないと遊べなくなる。確率ならば公平だ。技による優越感でなく、目で見た判断力による優越感を採り入れたことによりパチスロ分野で成功した。

多くの人が参加し、たくさんの設備が要る。それによって業界が成り立つ。そこに大衆娯楽の原点がある。大衆娯楽化するギャンブルは最も好ましい。われわれはパチスロの世界にいかにゲーム性を持たせるかを考えてきた。ゲーム性、ギャンブル性をそれぞれ五〇%持ち合わせた機械が理想だ。だれでもやれる大衆娯楽、これが業界の発展だと思っている。

ファミコン世代が一巡し、われわれのメインの客になっている。十八-二十歳はゲーム場中心、二十-三十歳はパチスロ中心、四十七歳から六十歳ぐらいまではパチンコをやっている。パチンコ、パチスロをなぜやるかと言うと、体力との兼ね合いだ。われわれはAMからやってきたので、年代の開きがよく見えた。優越感はいくつになっても変わらない。確率のゲームでは、目で見た判断力で他の人より早く見抜くことができるという優越感がある。体力のない人は視覚的な判断力が優越

特別インタビュー

感となっている。

今ではパチスロをゲームコーナーに置くようになっているが、それはパチスロにゲーム性があるという証しだと思う。当社の「花火」がコピー改造で売られている。警告書を出したのは、少しぐらいならともかく、余りにやり過ぎだったからだ。ゲームコーナーで人気があるのは、ゲーム性がある証拠だ。ゲームコーナーで訓練してパチンコ店に行くようになっている。一方パチスロではゲーム性を高めるため、前段判定、リーチ目、すべりなどを入れてきたが、ここに来て液晶を搭載していいという許可が出た。そこで、液晶を使うことにより、さらにゲーム性の高い機械を作っていきたいと考えている。

岡田和生社長（アルゼ本社にて）

これからは映像の時代 全年代が楽しめる娯楽

これからは映像の表現力が勝負になる。これを最も得意としてきたのが業務用AM機だったが、〝悪魔のマシン〟とも言うべきSCE「PS2」が登場した。家庭用でこんなハードが出ることはこれまで考えられなかった。業務用の各メーカーも「PS2」用ゲームソフト開発に力を注いでいる。家庭に入るデジタル家族構成を考えた時、全年齢層にうけるゲームが必要だということで、ソニーはゲームソフトのタイトル数を多く揃えるという方向で進めた。家庭用マーケットはゲームソフトの種類を多くすることが正解だと思う。われわれはパチンコの世代を見ているのでよく分かる。家庭の中を見たら、どんなゲームがあっても不思議ではない。家庭にはさまざまな人がいて、年代の違い、能力の違いが遊ぶ機械を決める。このことが見えていたかどうかが、大事なポイントだと思う。セガ社は業務用の延長でしか見ていなかったと思う。ソニーは家庭用の世界から見ていた。その差は大きい。AMの違いを見てきたわれわれの目からは、それが見えた。

ゲーム世代がパチンコ業界の対象になってきて、ゲーム半分、ギャンブル半分という要素に近づいてきた。さらなる発展のためには、われわれ自身がゲームの中でも一番にならなければならない。そうしないとパチスロの中での一番も、そのうちに崩れることになる。液晶が付いて映像表現力がダサイものだったら「PS2」で訓練した子どもが大人になって、〝こんなもので遊べるか〟と離れてしまう。「PS2」でも一番にならなければならない。もし一番になり映像表現力が付けば、売れる機械も作れる。さらに全世代を対象とした機械娯楽を視野に入れていくべきだ。子どものころに慣れ親しんだゲームの延長線上に大人のゲームがあるからだ。そのためにゲームの世界に手を広げる。

パチンコ店は、ある程度の規模（七百台くらい）と新製品を導入する能力を持たなければ、勝ち組にはなれない。パチンコ店の前に百坪くらいのゲーム場があってもいい。ゲームの客は世代的にパチンコ客の予備軍だ。ゲーム場の規模としてはシグマがそれにふさわしい。AMとパチンコがくっついてもなんら違和感はない。パチスロが現実にゲーム場から客を取っている。それほどパチスロにはゲーム性が備わっているということだ。

グループ内各社の目的 SNK、シグマ、セタ

ゲームの表現力が分かっていないと、将来足元を崩される。ゲームやるなら一番にならなければ意味がない。われわれは業務用（家庭用「PS2」、さらにカジノまで、全年代層対象の機械娯楽エンターテイメントに手を出している。M&A（企業の合併・買収）をやってきた根拠はここにある。グループ各社の役割、目的は次のとおりだ。

アルゼ＝パチスロ、パチンコ機の開発、製造を行なう。

セタ＝ハウスカード、周辺機器、コンピューターシステムなど設備関係を行なう。

環デザイン＝店舗デザイン、内装を行なう。

テクニカル・マネージメント＝レンタル及び将来のファイナンス。

SNK＝業務用ゲーム、「ネオジオポケット」のゲームソフト開発、製造。なお「PS2」ゲームソフトはアルゼも開発する。

シグマ＝ゲームコーナー運営、パチンコ店運営サポートを行なう。

各社の目的ははっきりしているが、似ている分野もあるので、業務の整理統合をして効率化、コストダウンを図っていく。人材交流も積極的に行ない、従来よりはるかに効率を良くして収益を上げていく。勝ち組になるためのグループ化だ。

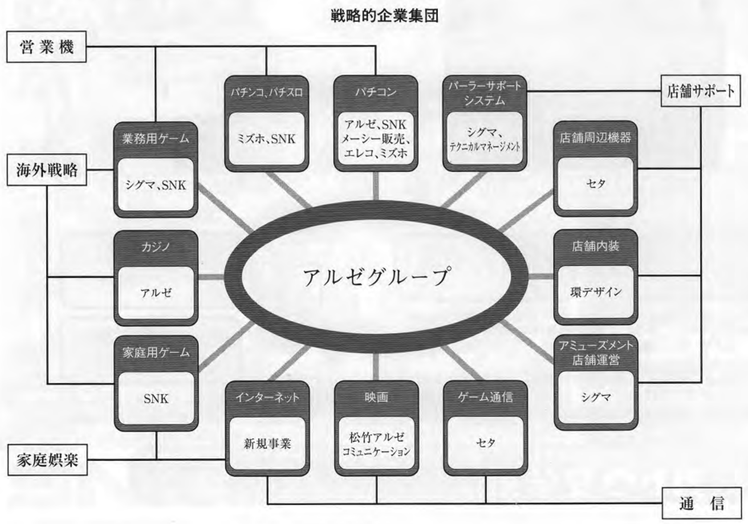
パチンコ店のオーナーが望むことはどんなことでも手伝えるだけの総合力、ノウハウを持ち、時代にふさわしい新しい店舗作りを応援していく。当社が店のオーナーになるつもりはない。われわれの機械とノウハウをフルに活用してほしいということだ。

「PS2」用のゲームソフトは作るが、ハードの開発はしない。グループとして足りないのはインターネット関連だが、遊びチャンネルを考えている。来期中には軌道に乗せたいと考えている。

SNKは三年ほど前まで業績がよかったが、その後下がっている。「ネオジオ」システムは、「PS2」の時代であり、システムアップの時期に来ているが先が見えない。

「ネオジオポケット」で何とか活路を見出そうとしたが、うまく飛べなかったということだ。SNKは、二-三年で株式を公開したい。問題はどこまで業績を伸ばすか、公開するにふさわしい優れたものを作れるかということだ。「ネオジオポケット」も成功させなければならない。軌道に乗せることは大変ではないが、報拠点程度の付き合いとなっている。

シグマは米国のシグマゲーム社に食われた。ゲームコーナーの運営そのものはそんなに悪化していない。ゲーミングの統合はライセンスが下りてから検討する。八月くらいまでにはライセンス処理が終る予定だ。当社と英国エレクトロコインとの関係は古いが、今は情報交流程度の付き合いとなっている。



米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

機種名（メーカー名）	評価
1 ダークシルエット・サイレントスコープ 2（コナミ）	9.33
2 ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	8.11
3 ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	7.92
4 サイレントスコープ（コナミ）	7.91
5 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）	7.63
6 ＮＢＡショータイム（ミッドウェー）	7.20
7 サイト４（アタリゲームズ）	7.05
8 ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.04
9 マキシマムフォース（アタリゲームズ）	6.92
10 ガントレットレジェンド（アタリゲームズ）	6.87
11 エリア51（アタリゲームズ）	6.78
12 ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.69
13 トータルバイス（コナミ）	6.67
14 カーニビル（ミッドウェー）	6.65
15 ワールドシリーズ99（セガ社）	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 クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	9.07
2 クライシスゾーン（ナムコ）	8.88
3 スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.50
4 ブレイブファイアファイターズ（セガ社）	8.50
5 タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	8.28
6 サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.26
7 ホームランダービー・ピッチャーズデュエル（ＩＬ）	8.17
8 ＬＡマシンガン（セガ社）	8.00
9 クレージータクシー（セガ社）	7.91
10 ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.85
11 ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.74
12 イビルナイト（コナミ）	7.67
13 オフロード・サンダー（ミッドウェー）	7.63
14 キックイット（インターラクティブライト）	7.60
15 クルージン・ワールド（ミッドウェー）	7.59

ビデオ・ソフトウェア

機種名（メーカー名）	評価
1 ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	9.10
2 バーチャテニス〔パワースマッシュ〕（セガ社）	7.75
3 テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.55
4 ＮＢＡショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.55
5 ＮＦＬブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.50
6 ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.48
7 ストライカーズ1945パートⅢ（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.33
8 ストリートファイター３・サードストライク（カプコン）	7.25
9 マーヴルｖｓカプコン（カプコン）	7.00
10 ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.00
11 ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ開発／ファブテック）	7.00
12 ストライカーズ1945プラス（彩京／ＳＮＫネオジオ）	7.00
13 ストリートファイター ＥＸ２（カプコン）	6.86
14 ソウルキャリバー（ナムコ）	6.78
15 メタルスラッグ Ｘ（ＳＮＫネオジオ）	6.76
16 パスタムーブアゲイン〔パズルボブル２〕Ｘ（タイトー／ＳＮＫ）	6.74
17 ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐマーケティング）	6.73
18 ストライカーズ1945パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.69
19 ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ開発／ファブテック）	6.63
20 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）	6.57

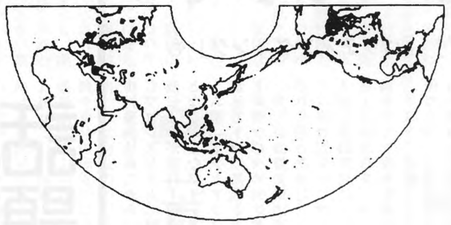
フリッパー

1 スターウォーズ・エピソード１（ウィリアムズ）	8.08
2 カクタスキャニオン（ウィリアムズ）	8.00
3 スターシップトルーパーズ（セガピンボール）	7.83
4 モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.82
5 メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.81
6 アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.75
7 サウスパーク（セガピンボール）	7.55

©2000 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。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



AAMA専務の ボブ・フェイ氏退任へ

14年間勤続終え、IT社へ転職の予定

ボブ・フェイ氏

米国業務用AM機メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局シカゴ郊外）で十四年間勤めてきたボブ・フェイ氏が七月一日付で退任し、インクレディブル・テクノロジー社（IT、本社シカゴ郊外、エレーヌ・ホジソン社長）に転職することになった。

フェイ氏はもともと連邦捜査局（FBI）の捜査官だったが、TVゲームのコピー基板が米国に氾濫し、その法的対策の一翼を担うため、八六年四月AAMAのコピー事件担当として採用された。そして実際、北米からコピー基板を一掃すべく、コピー品輸入販売業者を次々と追い詰めていくなど成果を挙げた。

八八年三月にAAMAのビッド・ウィーバー専務が退任したのに伴い、フェイ氏は専務（執行副会長）に就任、また九九年には新設ポストの会長（従来の会長は議長になった）に昇格した。十四年間、AAMAではただ一人の常勤役員として、EXIME、AAE、インド展など海外展の陣頭指揮もしてきた。

この間、九三年七月にJAMMAとAAMAはTVゲームコピーヤーを国際的に追い詰めるためのチーム、AAG（アンチカウンタフェイティング・アドバイザリー・グループ）を発足させ、フェイ氏をその責任者に任命した。AAGはしかしその後、中南米での家庭用無断コピー対策ぐらいしか成果を挙げておらず、近年ますます業務用、家庭用のコピー品産地化している中国への取り組みなどはなおざりにされている。AAGの予算は年ごとに縮小されているものの、なお継続中とされている。

転職先のIT社は、TVゴルフゲーム「ゴールデンティーゴルフ」などで知られるメーカー。同社は、高得点を出したプレイヤーに懸賞金を贈るという、「インターナショナル・トーナメントシステム」（ITS）で製品販売の業績を伸ばしてきた。

この懸賞金システムは遊技の結果として現金を提供するもので、明らかに違法と断定できないものの、かなりグレイ（灰色）の性格を帯びている。IT社は製品販売をこれまで、ブルドッグアミューズメント社に委託して売に切り替えた。

きたが、今年から自社販

フェイ氏を採用することによってIT社は、ITSが違法だと非難されることのないよう、防御策を講じるのだと解されている。そして、フェイ氏はIT社の国際販売・対政府担当の副社長に就任する予定。ただフェイ氏はこの件についてまだ正式に発表していない。

ITCへの申請では日立、日立セミコンダクター社、セガ社、セガ・オブ・アメリカ社が対象となり、日立のSDRAM、DDR SDRAM、SHシリーズCPUとセガ社「DC」の輸入および国内販売の禁止を、米国関税法第三百三十七条に基づき求めている。

ITCへの申請について、日立はコメントを差し控えている。セガ社は「SHシリーズの一ユーザーにすぎない。日立と協議したい」としている。

スターン社新作 サッカーテーマ

分かりやすさを特徴に

Stern's "Striker Xtreme"

今や事実上唯一のフリッパー・ピンボール機メーカーとなった米国スターンピンボール社（イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）の新作、「ストライカー・エキストリーム」はワールドカップサッカーをテーマにした。

このフリッパーはどんなプレイヤーにもすぐなじめる分かりやすさを特徴としている。プレイフィールド左上のゴールを狙って、障害になるドロップターゲットを落とし、キーパーにブロックされないようボールをさばくのがコツ。コーナーキック、スローインなども実現している。各国チームを打ち敗ればマルチボール。欧州向けに各国語版もあり二月出荷。米国では三月出荷。

米国ランバス社が ITCにも提訴

日立、セガ社を相手どって

米国の半導体設計大手のランバス社（カリフォルニア州マウンテンビュー、ジェフ・テート社長）は三月二十五日、同社が持つ米国特許（6034918、6038195）を侵害する日立のCPUとセガ社の家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）の輸入と販売の禁止を求める申請を、米国国際貿易委員会（ITC）に提出した。

ランバス社は一月十八日、日立製作所と米国の日立セミコンダクター社を特許侵害で連邦地方裁判所に訴えている。これは日立のSHシリーズCPUのインターフェイス部分がランバス社の四つの特許を侵害しているというもの。さらに二つの特許侵害についても二月二十九日に提訴した。

SHシリーズのCPUはセガ社「DC」で採用されている。連邦地裁での訴訟では日立だけを訴えたが、ITCへの申請ではセガ社も巻き込まれることになった。

英国デイスレジャー社 持株会社が発足

スペインのシルサ社主導で

英国デイスレジャー社（ルド・アントーハ社長）はセガ社の手を離れ、単なるAWP機ディストリビューターとなったが、これは新会社デイス・シルサUK社が所有することになった。三月二十四日、スペインのAWP機大手メーカー、シルサ社（バルセロナ、エデュアルド・アントーハ社長）が発表した。

それによると、シルサ社は、英国で二十五年の販売経験を持つボブ・デイス氏と新たにデイス・シルサUK社を設立し、この新会社がセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社からAWP機販売事業とデイスレジャー社の社名を買いとった。

デイス・シルサUK社の会長にボブ・デイス氏が就任した。子会社、デイスレジャー社の社長にはジャック・テンプル氏が就任している。

任天堂、セガ社ら ヤフーを訴える

海賊版オークションサイトで

米国任天堂とセガ・オブ・アメリカ社、エレクトロニック・アーツ社は共同で三月二十八日、インターネット検索大手のヤフー社（本社サンタクラーズメント社に委託して売に切り替えた。

フェイ氏を採用することによってIT社は、ITSが違法だと非難されることのないよう、防御策を講じるのだと解されている。そして、フェイ氏はIT社の国際販売・対政府担当の副社長に就任する予定。ただフェイ氏はこの件についてまだ正式に発表していない。

ITCへの申請では日立、日立セミコンダクター社、セガ社、セガ・オブ・アメリカ社が対象となり、日立のSDRAM、DDR SDRAM、SHシリーズCPUとセガ社「DC」の輸入および国内販売の禁止を、米国関税法第三百三十七条に基づき求めている。

ITCへの申請について、日立はコメントを差し控えている。セガ社は「SHシリーズの一ユーザーにすぎない。日立と協議したい」としている。

米国WMS社 ガマシェ社長に

米国WMSインダストリーズ社（シカゴ、ルイス・ニカストロ会長）は三月二十三日、新社長としてブライアン・ガマシェ氏を指名したことを明らかにした。WMS社と子会社WMSゲーミング社のCOOを兼ねる。

これまでWMS社社長はニカストロ会長が兼務してきた。WMS社の副社長兼COOおよびWMSゲーミング社のCOOだったケビン・バーナー氏は退任する。

新社長のガマシェ氏はこれまでホテルカジノ業界で過ごし、九八年からウィンダム・インターナショナル社のリゾート部門社長だった。

International Trade Show

World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June.28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 17-20
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo'00 (Paris, France)	Dec. 6-8
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 17-19

話題のマシン

ナムコからCGプロレス「闘魂烈伝 4」

タッグマッチで

「ドンとアップ」「バッティングキング」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGプロレスゲーム「闘魂烈伝4」が四月下旬発売となる。またプライズゲーム機「ドンとアップ」が三月下旬、スポーツゲーム機「バッティングキング」が二月下旬にそれぞれ発売となった。

「闘魂烈伝4」はトミーとの共同開発によるシリーズ四作目で、セガ社「ナオミ」基板を使用。レスラーは撮り込み画像で三十五人になり、前作の倍以上に増えた。また四人までの同時プレイが可能となり、タッグマッチやバトルロイヤルもできるようになった。八方向レバーと五つのボタンを使用。ボタンでストレッチ技、スープレックス技、打撃、特殊操作、対戦相手変更（シングルマッチでは使用しない）を選択する。両者同時に技を出した場合、投げはストレッチに、ストレッチは打撃に、打撃は投げに勝つというルールは前作を継承。

闘魂烈伝 4

なお家庭用メモリーを使えるキャビネット「サイバーリードⅡ」を使用すれば、「DC」用同名ソフトで育てたレスラーで戦うことができる。基板OP価格二十三万八千円。

「ドンとアップ」は大きなフットボタンの上に立ち、ジャンプして着地した時の力に応じてランプを上昇させ、指定位置に止めるというゲーム。

八種類の大型景品から一つ選択後、キャビネット中央の縦に並んだ緑と赤のランプラインのうち、緑が点灯する。フットボタンで赤ランプを上昇させ緑と同じ位置に止めると、選んだ景品が払い出される。コンティニューするごとに緑ランプの点灯個所が一つずつ（最高六つまで）増え、狙いやすくなっていく。なおスタート時に一回練習ができる。価格八十七万五千円。

ドンとアップ

「バッティングキング」は、トスアップされるボールをバットで打ち返し、当てる。二－四枚同時命中も可能。パーフェクトでリプレイとなる。価格百七十二万五千円。

バッティングキング

セガ社の新2Pプライズ機

引きずり落とす

「UFOプライズステージ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、プライズマシン「UFOプライズステージ」が四月中旬発売となった。

これは柄の先端に短い爪が付いた鍬のような形のリフトで景品を手前へ引きずり落とす、という方法を採用したもので二人用。

二本のレバーを操作し、一本のレバーでリフトを上下、もう一本で左右へ移動させる。後はリフトが自動的に一定間隔だけ前進し後退する。景品をうまく引き落とせば払い出される。景品棚は四段だが調節でき、1P側だけ三段にして大型景品を使うことも可能。設置面積は「UFOキャッチャー」と同じ。標準価格百十五万円。

UFOプライズステージ

電光ルーレット式で

カプセル3種類

こまや「ブンブンストップ」

㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から、プライズゲーム機「フラワールーレット・ブンブンストップ」が三月中旬発売となった。

これはハチが飛び回って花に止まるのをモチーフにした電光ルーレット式で、中央に三種類の景品カプセルを並べた半球透明ドームがある。

その周囲を走るランプをボタンで止め、「100点」（二カ所）に止まれば百五十㌘カプセル、「80点」（四カ所）で七十五㌘カプセル、「50点」（六カ所）で四十八㌘カプセルが払い出される。「0点」（八カ所）はハズレ。OP価格三十九万八千円。

フラワールーレット・ブンブンストップ

MODEL SH-400/U1

スーパーコンパクトホッパー
払出しが左右自在のエスカレータータイプや
コインサイズ変更に即座に対応可能なディスク調整タイプも登場。

SH-400シリーズ
MODEL SH-400・SH-400F・SH-400/U1

SH-400/U1はコンパクトホッパー初のエスカレーター付。
払出し中でも左右切り替え可能の便利なニュータイプも登場。
SH-400Fタイプは外径:16.5～29.0mm／厚み:1.3～3.1mmまでのコインはディスク調整のみで対応可能です。
SH-400シリーズは小型のスペースタイプながら¥100硬貨サイズで約550枚収容可能。専用制御基板により完璧にコインロックを解消。
コネクターやヘッドの取付け、取外しはもちろんワンタッチ着脱です。
さらに、自己診断機能付センサーは、フォトセンサーか近接センサーを選択できます。

MODEL SH-400F

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、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社／〒107-0062 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.asahiseiko.com

話題のマシン

「ナオミ」使用CGアクションゲーム

4人参加で激戦

カプコンの「パワーストーン 2」基板

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「ナオミ」基板使用CGアクションゲーム「パワーストーン2」が四月二十七日発売となる。

パワーストーン 2

これは前作の格闘の要素を弱め全体的に多彩な展開となるアクション性を強めて、大幅にグレードアップしたもの。ステージ上のアイテムやギミックが豊富になり、新キャラも数人増えた。また基板一つで二台のキャビネットを接続し、四人まで同時対戦プレイができるようになった。八方向レバーと三つのボタンを操作するが、ボタンは攻撃、アクション（前作はパンチとキック）とジャンプに変わり幅広い動きに対応し、初心者でもプレイしやすくなった。

三つ取ると大変身できるパワーストーンの数が増えた。また柱や壁を使ったり、飛行機や戦車、砲台に乗り込むなど画面内にあるものは何でも使うことができる。

ステージ構成も変化に富み、日本の城、遺跡、飛行船や潜水艦の上、氷山、宇宙基地などがあり、空中を落下しながら、海で泳ぎながら、巨大岩石交換用カートリッジOPボードとのセットで価格十一万二千円、マザーP価格十五万四千円。

IGS／アルタの格闘ゲーム

動物の形で戦う

エイブルから「形意拳」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、台湾IGS社製TV格闘ゲーム「形意拳」（シンイーケン）が四月十三日発売となった。輸入総販売元は㈱アルタ。

これは中国古来の同名拳法をもとにしたもので、猿や鳥、蛇など動物の形象と動きを採り入れた独特の動きで戦う。八方向レバーと四つ（強弱のパンチとキック）のボタンを操作する。

形意拳

キャラは十一人プラスアルファが登場し、それぞれが十種類以上の必殺技を持っている。一瞬小さくジャンプして攻撃する不意打ち、分身を使いキャラと連動させての攻撃、防御中に相手の攻撃を崩す技、相手ガードを崩して後ろへ回り込む技、ダウン時の相手の追撃回避などがレバーとボタンの組み合わせにより駆使できる。また一定条件でたまっていく潜在能力パワーゲージに応じて特殊技が使える。なおガードは使用回数制限がある。「PGMシステム」で

コナミのパンチゲーム

パッド叩き格闘

「パンチマニア・北斗の拳」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、アーケードゲーム機「パンチマニア・北斗の拳」が四月中旬発売となった。

これはアニメ「北斗の拳」をもとにしたパンチシミュレーションゲーム機で、パンチングマシンのように力いっぱい叩くものではなく、反射神経やパンチの正確さを試すもの。

パンチマニア・北斗の拳

プレイヤーは同アニメの主人公〝ケンシロウ〟となり、備え付けのグローブを両手にはめ、キャラクターネットの左右両端からランダムに手前に出てくるパッド（計六つ）を叩いていくもので、モグラ叩きのパンチ版とも言える。奥のTV画面に敵のアニメ映像が映し出され、セリフとともに拳（パッド）を一定数出してくる。全部叩くと次の相手に挑戦。ステージが進むと六つのパッドの起き上がってくるスピードがかなり速くなる〝奥義〟が繰り出され、難しくなっていく。価格百八万円。

ユウビスのプライズゲーム

魚釣りテーマに

「サンデーフィッシング」

㈱ユウビス（大阪本社、川楠俊太郎社長）から、プライズゲーム機「サンデーフィッシング」が三月旬発売となった。

これはSC向けスマートボールゲーム機「スマートキッズ」第六弾となるもの。魚釣りをモチーフに、盤面には魚や釣り人などの絵がコミカルに描かれている。

レバーを引いて計十六個のボールを次々と盤面に弾き出していき、ホールに入るごとにバックパネルにランプが点灯する。十のホール全部にボールを入れるか、または盤面上部中央にあるラッキーホールに四個を入れると景品が払い出される。八－九ヵ所に入れて終わった場合はリプレイとなる。七十五㌘カプセルとキャンディの二種類の払い出し装置を内蔵。ゲーム料金とゲーム数を四段階に切り替え可能。OP価格三十九万八千円。

サンデーフィッシング

カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

MODEL VCD-100
MODEL TCD-2000
(ラッピングカード)

新機構でラップしたカードを払出し
MODEL VCD-100
セロハンなどでラップされたカード類も確実に払い出す新機構ディスペンサー。傷を付けたくない高価カードや薄くて払出しに無理なカードなどの払出しに最適。

ベストセラーカードディスペンサー
MODEL CD-200
国内外での販売実績を誇るカードディスペンサー。新クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを約束。

カートリッジタイプディスペンサー
MODEL CD-Series
CD-200をベースにテレフォンカードサイズから各種サイズのカードなどを払い出すCDシリーズ。また、カートリッジ使用により積上げ枚数は自由自在。

カードにやさしい上出しタイプ
MODEL TCD-2000
カード荷重がかからない持ち上げ機構を搭載したカードにやさしい上出しタイプカードディスペンサー。カード販売機などカード取出し口の位置設定が無理なく設計できるタイプのカードディスペンサー。

キャッシュレス時代に対応
MODEL SCD-1000
ICカードの読込み、書込み用端子を装備しているICカードの発券・回収機。ユニークな回収機能によりICカードをリサイクル使用するICカードディスペンサー・エンコーダー。

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、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社／〒107-0062 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.asahiseiko.com

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.354

人

有田佐市

Ludus Tonalis〈3〉

しているが、彼らも夜起きを移した後、後悔している暇もなく朝には家へ帰って寝ることだろう。

オーディオのメーカーが設置している無音ルームがある。

この部屋の中では、ほぼすべての周波の音が遮断されて、耳には音が達することがない。

音が一切聴えなければ静かで居心地がよさそうだが、不思議なことには人間は本当の無音の状態には耐えることが出来ないという結果が出ている。

耐えることの出来る時間には長短の個人差があるとはいうものの、無音の中では精神状態のバランスが失われてゆく。

とはいっても、わが国でもっとも多くの人の悩みの種になっているのは騒音である。

特に就眠を妨げる騒音に対する苦痛を感じている人は多い。

昭和三十年前後には、まだ人々の生活は、大体ほぼきまった時間の幅の中で過ごされていた。

農、山、漁村はもちろんそうだが、都会でも殆んどのサラリーマンが勤める会社の勤務時間は9時から5時までで、その前後にラッシュアワーが生じる。

サラリーマンは勤めのためには10時頃には寝るのが普通であった。

都会でもほぼ一定の時間に人々は就眠していた。

ところが今は放送関係をはじめ、販売業、サービス業、流通業など二十四時間営業の業種が増え、勤務形態もパートタイマー、フリーターと仕事をしている時間がばらばらである。

きまった勤務時間に縛られないセールスマン、あるいはセールスウーマンも多い。

したがって都会の人々の就眠時間も不定な時間に変化している。

アメリカのある州では未成年者の午後9時以後の外出禁止を条例化したという記事を去年見たが、日本では、小学校高学年、中、高生で受験に関係がない生徒も深夜街を徘徊して帰って寝ることだろう。

誰もが夜寝て朝起きるようになれば騒音の問題のかなりの部分は解決されるのだが、現実にはなかなかそうは簡単にコトが運ばない。

騒音の種類も以前と較べたらずっと増えている。身近なところでは家電製品である。昭和三十年代には三種の神器とよばれていた電気冷蔵庫（TV、クーラー。TVは別にしても電気冷蔵庫、クーラー今ではエアコンだが、洗濯機、掃除機みなモーターで作動するので、モーターの回転音が五月蠅（うるさ）くなる。その他家庭によっては使用しているボイラー、ボイラーの低周波は実に強力である。低周波でいえば自動車の低周波もこたえる。特に大量に自動車が走行する幹線道路の附近は、人間が住める場所ではない。

一方で、よく都会が騒がしくて田舎は静かであると勘違いして田舎に居夜っぴて耳につき眠ることが出来なかったとか、一定の間を置いて害鳥を追っぱらうための大砲のような凄じい音で、障子紙がびりびり震えるとか、山鳴りというけれど、強い風が山を襲うと地鳴りが共鳴して、軽い地震のような感じがしたりもする。

音に対してもどのあたりまで耐えることが出来るのか、騒音は増大してゆくばかりで一向にその勢いが削がれる気配がうかがえない。

音を感じとるということはすぐれて主観的なものでもある。

自分がつよく関心をもつ音がある場合には、時としてその音が非常に微弱でその周囲に多くのもっと大きな音が鳴っている場合でも、その関心があるごく微弱な音だけを拾い出して聴くことさえ可能であるようだ。

友人の一人、幼小のころから音楽が好きな人であったのだが、長じてピアニストと結婚した。

奥さんだけではなくて四人の子息ともどもピアノの練習に励む家庭になる。

その後、周囲の住人らピアノの騒音に対する苦情が続出してくるようになる。

友人は将来にわたってピアノと自分の家族の関係が断ちきれないのを見通して、設計師と緻密な相談を重ねて、ほぼ完全な防音を施した建物を建築した。

完成の日にはささやかな記念パーティーがもたれ、その中世のヨーロッパの城塞のような家屋に関係者や友人たちは驚歎の声をあげた。

スタインウェイのグランド2台とベーゼンドルファーのグランドピアノ1台をそれぞれアメリカ、ウィーンからとりよせ、器用な人であったので自分でお気に入りのパーツで組み立てた巨大なオーディオ装置も設置されていた。

完成記念の乾盃の音頭をとる友人の顔は秋天の庭の樹々の木洩れ陽でもひときわ晴れやかな輝かしい顔であった。

ところが初冬になったある日、彼からの電話で仕事をおえて早々に城塞を訪れることになる。

あれだけ完璧とおもえていた防音装置にもかわらず、五、六軒先の人からピアノの音が依然として聴こえてきて寝かれないとの連絡があったという。

その老人宅までの間の四、五軒の家からは、その後何も苦情は出ていないのである。

暫く、二人で軽く飲んで10時頃友人の案内でその老人宅をたずねる。

老人宅の横には大きい道がはしっていて、この時間にはけっこう車の走行があり車の音は騒がしい。

応接室に通される。お茶にびっくりした。ころあいの甘さ、渋み、濃厚なとろりとした緑茶である。性が貧しいせいか、さぞ高価なものであろうと一瞬そんなつまらぬおもいが脳を過る。気がつけば湯呑みも美術館でしか目にしたことがないようなものである。改めて周囲に目を巡らせれば椅子、卓子、その他の家具、スリッパもそうだ。美術館級のものである。

姿勢が凛とした老人で話す声音も静かであるが明瞭で歯切れがよく、よく徹る。

しかし、家の佇いは閑静だが、家の横を走る車の音が凄じいと私は感じていた。

老人はやはりピアノの音が聴こえるのですという。

話を聞いている間に何度もほら、ほら、あれはピアノの音でしょうという。はじめの間は全然そういう音は聴くことが出来なかったが、何度も注意を重ねられる間に、そういわれればきれぎれに本当に聴こえるのと聴こえないのとのすれすれの間からあるいは間から。非常な努力を重ねた後、ピアノらしい音といえば、そういう音がしていないこともない。音の怖さを知らされた。

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.

スターライトチャンス STARLIGHT CHANCE
バージョンアップ版完成！ 新製品
〈改良点〉
● 4層基板になって容量大幅アップ!!
● バックアップ機能搭載。
● 12段階の配当調整。
● 500円投入時のクレジットで、コンティニューができる。

ミリオンショットバン MILLION SHOT BAN 2
老・若・男・女 ダレガヤッテモ 楽しい!! 新製品
❶動いている的をBB弾でバンバン撃ちまくる。
❷設定得点に達したらダーツに挑戦！
❸ダーツの欲しい景品番号を狙って撃て！
❹当たった番号の景品をGET!!
❺余った得点はコンティニュー時、手持ちになるヨ。
サイズ：H1,880×W990×D2,000

プロボウル・パートII PRO BOWL 2
プロボウル・パートII 好評発売中
長期安定稼働記録を更新中！
● リアルで豪快なピンアクション
● スプリットにチャレンジ
● 軽快なBGMサウンド
● コールアテンダントトラブル時のワンタッチリセット機構付き

企画・製造：㈱エイブルコーポレーション

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

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

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

前回	評価(RATING)	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル VS カプコン 2（カプコン） Marvel vs. Capcom (Capcom)	7.41
2	2	パワースマッシュ（セガ社ナオミ） Virtua Tennis 2 (Sega)	7.13
3	–	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	6.77
4	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社ナオミ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.40
5	5	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.10
6	–	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	5.69
7	4	バーチャNBA（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	5.62
8	7	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.47
9	15	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)	5.25
10	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.22
11	9	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	5.14
12	19	ダイナマイトベースボール 99（セガ社ナオミ） Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.09
13	6	サイヴァリア（サクセス／タイトー） Psyvariar (Success/Taito)	5.06
14	18	パカパカパッション スペシャル（プロデュース／ナムコ） Paca Paca Passion Special (Namco)	5.00
15	16	おてなみ拝見（サクセス／タイトー） Otenami-Haiken* (Taito)	4.89
16	25	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.83
17	17	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.81
18	13	クレイジータクシー（セガ社ナオミ） Crazy Taxi (Sega)	4.80
19	21	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.65
20	8	餓狼 – マーク・オブ・ザ・ウルブズ（SNKネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK)	4.64
21	14	ストライカーズ1945プラス（彩京／SNKネオジオ） Strikers 1945 Plus (Psikyo/SNK)	4.55
22	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)	4.51
23	27	アクアラッシュ（ナムコ） Aqua Rush (Namco)	4.46
24	11	グレート魔法大作戦（エイティング／カプコン） Dimahoo (Eighting/Capcom)	4.44
25	40	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.43

*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	評価(RATING)	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	7	ワールドキックス（SD／DX）（ナムコ） World Kicks (SD/DX) (Namco)	8.94
2	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.91
3	3	ゴルゴ13（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	8.31
4	5	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	7.95
5	4	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	7.15
6	6	18ホイーラー（セガ社） Eighteen Wheeler (Sega)	7.00
7	8	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.63
8	–	タッチ・デ・ウノー！ 2（セガ社） Touch de Uno! 2 (Sega)	6.38
9	9	ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco)	6.30
10	15	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	6.22
11	18	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.15
12	11	クライシスゾーン（SD／DX）（ナムコ） Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.11
13	–	電車でGO！ 3通勤編（タイトー） Go By Train 3 (Taito)	6.07
14	22	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.06
15	13	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	6.00
16	21	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)	5.90
17	12	ビートマニアコンプリートミックス 2（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix 2 (Konami)	5.70
18	24	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ） Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	5.35

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フォト＆シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software) 8.25
2	2	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron) 7.89
3	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan) 7.48
4	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS) 6.30
5	6	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron) 5.78
6	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus) 5.47
7	7	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami) 4.80

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

WAO! SEGA WAO!

スター・ウォーズに、スピードとスリルの新たなエピソードが誕生する。

「スター・ウォーズ：エピソードI」のポッドレースを迫力のグラフィックと臨場感あふれるサウンドで再現！

世界中のファンを熱狂させた、SF映画「スター・ウォーズ：エピソードI」。その名シーンの興奮をそのままに、対戦型3Dレーシングゲームとして新登場。プレイヤーは、映画に登場するキャラクターに扮してポッドレーサーを操り、時速900kmオーバーのスピードで、激しくも爽快なレースバトルを繰り広げる。映画を超える迫力と臨場感を体験できる、超体感アーケードゲームマシンです。

プレイヤーのレベルに合わせて4つのコースが選べます

インパクトのあるキャビネットデザインで、抜群のアイキャッチ効果！

2つのレバーで操作。「自動車やバイク」とは異なる、新鮮で未来的な操作感覚を提供。手元には接触時の衝撃を伝える振動ユニットを搭載。さらに、迫力の重低音を生み出すサブウーハーをシート後方に配置。最高の臨場感を演出します。

遊び方

ライバルマシンと競争しながら、制限時間内に完走と1位を目指します。

STAR WARS RACER ARCADE

スター・ウォーズ：レーサー アーケード

Star Wars: Racer Arcade

©Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved. Used under authorization.
©SEGA Enterprises, Ltd. 2000

1,310(W)×2,830(D)×2,230(H)mm
50インチプロジェクションTV 370kg
AC100V 約600W

Fly through the surreal experience of the new Star Wars : Racer Arcade game!!

NAOMI

美しい女神さま達といっしょに…
・こ・た・え・る。

クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～

「月刊アフタヌーン」で人気の「ああっ女神さまっ」が、ストーリー性あふれるクイズゲームで登場。キャンバス内に張られた結界を取り除き、女神さま達とともに、立ちはだかる巨大な魔力の敵を倒せ！

原作の人気キャラクターを、ポリゴンによる美しく迫力のあるアニメーションで描き、ストーリーを構築。さらに、豊富なジャンルのクイズで幅の広いプレイヤーを獲得。また、各キャラクターに独自のエピソードを用意。マルチエンディングにより、プレイごとに新しい楽しみが得られ、リピートプレイを促進させます。

©藤島康介／講談社 ©SEGA／講談社 2000

NAOMI

右脳カップルチェックマシン タッチ・ザ・クルー？2 こんどはふたりでタッチしよ！

ふたりの"右脳カップル度"要チェック！

謎のお邪魔キャラ イブルが新たに登場！！

前作でコース進行を担当していた右脳四姉妹に加え、新たに登場。プレイヤーの最終結果（右脳ランク）を予想したり、難しい問題で挑戦してきたりと、様々な手段でプレイをさらに盛り上げます。

使いやすさで好評のタッチパネル

右脳カップル度チェックコーズを新たに追加！！

4つのステージを2人でプレイして、右脳でカップル度をチェックします。

※前半2ステージは1人用を交互に、後半2ステージは2人用を同時にプレイします。

761(W)×988(D)×2,200(H)mm 137.5kg AC100V 285W ©SEGA 2000

SEGA 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/

●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承ください。

英文版業界ニュース

JAMMA Admit Used Video Resale Necessary

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has recently reconfirmed that the resale of used video games is absolutely vital for the industry. The conclusion reached at JAMMA's distribution committee was authorized by JAMMA's board of directors.

Although legal proceedings regarding the resale of used home video games are still going on, there has been no official move against the resale of used coin-op videos. However, at the JAMMA Show last year non-members were allowed to exhibit used machines for the first time. With this as a turning point, it was suddenly decided that the resale of used coin-op videos and their exhibition should be curtailed.

Therefore, JAMMA member Mama Top, a used coin-op videos resaler which has been exhibiting its used machines for many years without any problem, protested in October 1999 against JAMMA's "having limited the exhibition without any prior consultation and also without any reason."

Responding to this, JAMMA's board of directors thought it necessary to reach some conclusion about used coin-op videos, and entrusted the matter to the distribution committee. The committee, collecting views and opinions from the JAMMA members, discussed them at a meeting held on January 12, 2000.

As a result, the distribution committee reached a conclusion that the resale of used video games is absolutely vital for the coin-op amusement business, and the board of directors authorized it. It is likely that this matter will now be laid to rest.

Toshinori Kumagai (president of Able Corp.), chairman of the distribution committee, in trying to understand why the sale of used coin-op games was initially regarded as a problem, said, "The directors who were worried about the problem of used coin-op video resale, must have been confusing coin-op videos with home videos."

K. Okada: "Aruze Aiming For The Top"

In an interview with *"Game Machine"*, Kazuo Okada, president of Aruze Corp., expressed his ambitions, "Not only in the field of pachi-slot but also in all other game entertainment fields from game software for the "Play Station 2" to the casino market in Las Vegas, I'll be aiming for the top."

Aruze (formerly Universal) remains the top manufacturer in the pachinko style slot machine "pachi-slot" market. Formerly, however, it had been a coin-op game manufacturer. Feeling the necessity to stabilize its operations in the coin-op game area, Okada advanced into the gaming market. There he introduced the "near-miss" feature which added an extra element of fun to games and which proved very successful. In this process, he realized that merely producing gaming machines does not automatically lead to success. It is necessary for the players to use the machines themselves and judge which is the best. And to win of course.

The company intends to be the top company in all fields of game entertainment. "Not only will we concentrate our efforts on "PS2" software development but we will also make strong efforts with regard to casino gaming machine development and marketing."

Jaleco Revises Forecast Down, Suffers Loss

Jaleco Ltd., Tokyo, revised its forecast of fiscal year results downward on March 31. The post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year ending March 2000 is ¥5,800 million, and net loss ¥1,080 million. Jaleco previously forecast ¥7,500 million in revenue and ¥120 million in net income on November 19, 1999.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥6,300 million in revenue, and ¥1,050 million in final net loss. Jaleco previously forecast ¥8,000 million in revenue and ¥150 million in final net income on October 8, 1999.

According to Jaleco, sales of coin-op games and home video software for the last six months dropped far below expectations with sales of coin-op and consumer games reaching only 50% and 40% of theier respective sales targets. With arcade operation deteriorating, the company also shut down three arcades. The only bright spot was home video sales in the USA.

Jaleco was obliged to register an operating loss for the third year in a row.

Konami Files Suit In Korea

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on March 31 that it brought a lawsuit before the Seoul District Court against Kim Young Hwang and Sundo Entertainment in Korea alledging that they infringed upon the Unfair Competition Prevention Law and Konami's design rights. According to Konami, Kim manufactured the music video "Pump It Up" (Pump) which violates the design rights of Konami's "Dance Dance Revolution" (DDR) and Sundo Entertainment sold it.

According to Konami, it applied for registration of the "DDR" design in December 1998 and it was actually registered in July 1999. "DDR" was shipped in May 1999 and has become widely known. From September 1999, however, "Pump", which is very similar in design to "DDR", was shipped and among players "Pump" came to be regarded as part of the "DDR" series. Therefore, Konami decided to bring a lawsuit asking that shipment of "Pump" be prohibited, based on the Unfair Competition Prevention Law and Designs Law.

Although "Pump" is a music video whose composition resembles that of "DDR", it has five foot pads as opposed to "DDR"'s four. Furthermore, it uses Korean dance music while "DDR" uses foreign pop songs.

Although Konami started proceedings in Japan for preliminary injunctions against products resembling its "Beatmania" and "DDR" games, the Patent Office is now examining whether the patent upon which the proceedings are based is valid. It has not yet come to a conclusion. Also, it appears that Konami is not eager to bring an official lawsuit in Japan. The current case in Korea is the first lawsuit concerning Konami music video.

Used Home Vid. Players Set Up Association

42 home video game players including university students, have organized a "Used Video Game Players Association". This association was formed in view of the situation where legal proceedings are underway concerning the sale of used home video games, but the views and opinions of the largest party affected, the players, have been ignored. Initially, the new association is aiming for 30,000 members.

According to the players association, despite the fact that the resale of used home videos has been going on for over 10 years, the used video game market is now threatened by arbitrary attempts at market manipulation by a number of manufacturers. Although video games are audio-visual works like movies, video games differ completely from theater movies which are covered by distribution rights. It is also unfair that the "first sale doctrine" authorized by the WIPO is not applied to movies underJapan's Copyright Law.

The users association explains that they intend to voice their opinions to the government and manufacturers' associations. They also intend to cooperate with the ARTS, an association of used home videos resalers.

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/
© 2000 Amusement Press, Inc.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES
! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE
Visit our web site for more information
www.fillmoregames.com
tosh@fillmoregames.com
Fillmore Games
26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.
Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

namco

全国どこでも
お届けいたします。

-(株)ナムコ一同-

お天道様に一番近い色男

トラック運送

まいど～

6NT面発売!

NEW

SD

NEW

DX

ゴルゴ13
©さいとう・プロ/小学館

料理の達人

サイバーリードII

新日本プロレスリング
闘魂烈伝4
ARCADE EDITION
© NJPW © TOMY © yuke's

ワールドキックス SD

バッティングキング

ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO.,LTD.

ドンとアップ

ブレイブ ブレイド
©EIGHTING/RAIZING 2000

NEW

ファンシーリフター
チミ
(カトウ製作所製)

NEW

ファンシーリフター
ツイン
(カトウ製作所製)

義理と人情そして愛…。

トラック狂走曲™

ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 1-2-8 TEL. 052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092(474)5605(代)

©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED