

no.615

2000年 8/1

アミューズメント通信

AUGUST 1, 2000

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 株式会社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)

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



朝顔の花と水

別表第二 遊戯施設の種類の増減係数

種類	増減係数
(一) 客席部分が主索によりつるされ、かつ、垂直軸又は傾斜した回転軸の周りを一定の速度で回転するもの	六〇〇
(二) 客席部分が垂直軸又は傾斜した回転軸の周りを一定の速度で回転するもの(客席部分をゆるやかに上下動させるものを含む。)	二七〇
(三) 客席部分が、垂直軸又は傾斜した回転軸の周りを回転するもので(一)項又は(二)項に掲げるもの以外のもの	五〇〇
(四) 客席部分が固定された水平軸の周りを一定の速度で回転するもの	四〇〇
(五) 客席部分が可変軸の周りを一定の速度で回転するもの(客席部分をゆるやかに上下動させるものを含む。)	六八〇
(六) 客席部分が可変軸の周りを回転するもので(四)項以外のもの	五五〇
(七) 客席部分が垂直平面内のうち当該部分の中心より低い部分において回転運動の一部を反復して行うもの	八〇〇

第一 遊戯施設の客席部分の構造方法は、平成十二年建設省告示第千四百十九号の別表第一(以下「別表第一」という。)の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常走行速度及び勾配がそれぞれ同表の定常走行速度の欄及び勾配の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設及び同告示の別表第二(以下「別表第二」という。)の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常円周速度及び傾斜角度がそれぞれ同表の定常円周速度の欄及び傾斜角度の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設について、次に掲げる基準に適合する構造とする。

一 別表第一(一)項及び(二)項に掲げる遊戯施設については、次のイからハまでのいずれかに該当する構造とする。

イ 次の(1)から(3)までに掲げる客席部分の区分に応じ、それぞれ(1)から(3)までに定める構造の側壁その他これに類するもの(以下「側壁等」という。)を客席部分に設け、かつ、乗降口に扉(施設する装置を設けたものに限る。以下同じ。)を設けたもの。

(1) 客席部分の人が座席に座って利用するもので、地盤面(客席部分の外側に十分な広さの床がある場合)から高さ五メートル未満の客席部分までの高さ五メートル未満の客席部分の床面から高さ五メートル以上、かつ、座席面から高さ三メートル以上の側壁等の側壁等。

(2) 客席部分の人が座席に座って利用するもので、地盤面から客席部分までの高さ五メートル以上の客席部分の床面から高さ八十センチメートル以上、かつ、座席面から高さ四十センチメートル以上の側壁等。

(3) 客席部分の人が立って利用する客席部分の床面から高さ一メートル以上の側壁等。

ロ シートベルトその他客席部分に属する客席部分から落下することを防止する装置(以下「シートベルト等」という。)を設けたもの。

ハ 定常速度又は定常円周速度が毎時十二キロメートル未満、勾配が二度未満で、かつ、地盤面から客席部分までの高さ二メートル未満のものにあっては、手すりその他客席部分に属する客席部分から落下することを防止する装置(以下「手すり等」という。)を設けたもの。

二 別表第一(三)項及び(四)項並びに別表第二(四)項から(七)項までに掲げる遊戯施設で次のイからハまでのいずれかに該当するものについては、客席部分に属する客席部分に固定する装置を設けること。

イ 客席部分が四十五度以上傾斜するもの(事故等で停止した場合に客席部分の人が客席から落下する

別表第二 遊戯施設の種類の増減係数

種類	増減係数
(一) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	四〇〇
(二) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	一〇〇
(三) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	六〇〇
(四) 水を流した水路を人が直接滑走するもの	九〇
(五) 客席部分をつり昇降させるもの	一八

この間、客席部分が水平に戻るもの又は客席部分を壁又は開いて閉る等客席部分の人の客席部分の外への落下を防止する措置を講じたものを除く。

ハ 遊戯施設の走行又は回転により客席部分の人が客席部分に座面に対し垂直方向に及ぼす力が零となるもの

三 別表第一(一)項及び(二)項並びに別表第二(四)項から(七)項までに掲げる遊戯施設で前号に掲げるもの以外のものについては、シートベルト等及び手すり等を設けること。

四 別表第一(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、高さを五メートル未満(客席部分の人が外に飛び出さないために必要な高さを加えるものとする。以下同じ)とし、傾斜を設けること。ただし、次に掲げる部分については、この限りでない。

(1) 客席部分への乗入口

(2) 客席部分からの出口(当該出口の直前二メートル以上の部分を直線とし、かつ、当該出口に深さを八十五センチメートル、当該出口の先端からの長さを六メートル(安全上支障ない場合においては、三メートル)以上としたプールを設けた場合に限る。)

(3) 客席部分の両側に落下防止用の張り出し部分が設けられている部分(曲線部分を有しないものに限る。)

五 別表第二(一)項から(三)項までに掲げる遊戯施設にあっては、シートベルト等及び手すり等を設けること。ただし、別表第二(三)項に掲げる遊戯施設第一号イ又はロのいずれかに該当する構造としたものに限る。)

六 別表第二(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、客席部分を壁、床、天井その他これらに類するもので囲い、かつ、乗降口に扉を設けること。ただし、地盤面から客席部分までの高さ十メートル以下のもの第一号イに該当する構造としたものについては、この限りでない。

第二 客席部分には、遊戯施設の使用の制限に関する事項を掲示すること。ただし、乗り場において当該事項を掲示した場合にあっては、この限りでない。

建設省告示第千四百二十七号 遊戯施設の非常止装置の構造方法を定める件

遊戯施設の非常止装置の構造方法は、平成十二年建設省告示第千四百十九号の別表第一(以下「別表第一」という。)の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常走行速度及び勾配がそれぞれ同表の定常走行速度の欄及び勾配の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設及び同告示の別表第二の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常円周速度及び傾斜角度がそれぞれ同表の定常円周速度の欄及び傾斜角度の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設(別表第一(四)項に掲げる遊戯施設その他動力の切断、駆動装置の故障等により客席部分の人が危険を受けるおそれのある事故が発生し、又は発生するおそれのない遊戯施設を除く。以下同じ)に、次に定めるものとする。

一 客席部分の走行速度、円周速度及び傾斜角度が、それぞれ通常の走行又は回転における速度又は角度を超えた場合に客席部分を停止する装置を設けること。ただし、動力を切った場合において客席部分が加速せず、かつ、安全に停止する構造のものにあっては、動力を切る装置とすることができる。

二 動力が切れた場合又は駆動装置に故障が生じた場合に、加速するか、又は通常の走行又は回転の方向と逆の方向に走行又は回転するおそれがあるものについては、加速又は逆の方向への走行又は回転を防止する装置を設けること。

三 油圧式の駆動装置による遊戯施設にあっては、次に掲げる装置を設けること。

イ 遊戯施設の運転中に油圧が異常に増大した場合に、自動的に作動し、かつ、作動圧力(ポンプからの吐出圧力)を、定格圧力(積載重量と作用させて連続して使用できる最高圧力)をいう。)の二・五倍を超えないようにする装置

ロ パワーシリンダーで客席部分を支持して昇降させる構造のものにあっては、圧力配管、油圧ゴムホース、ポンプ等が破損した場合に客席部分の急激な降下を防止する装置

ハ 油温を摂氏五度以上摂氏六十度以下に保つための装置

ニ プランジャー及びパワーシリンダーにあっては、ストロークの離脱を防止する装置

四 一の軌道に二以上の客席部分(複数の客席部分が連結して走行するもの)にあっては、これを一の客席部分とみなす。)が同時に走行する遊戯施設にあっては、追突を防止する装置を設けること。

別表第二 遊戯施設の種類の増減係数

種類	増減係数
(一) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	四〇〇
(二) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	一〇〇
(三) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	六〇〇
(四) 水を流した水路を人が直接滑走するもの	九〇
(五) 客席部分をつり昇降させるもの	一八

この間、客席部分が水平に戻るもの又は客席部分を壁又は開いて閉る等客席部分の人の客席部分の外への落下を防止する措置を講じたものを除く。

ハ 遊戯施設の走行又は回転により客席部分の人が客席部分に座面に対し垂直方向に及ぼす力が零となるもの

三 別表第一(一)項及び(二)項並びに別表第二(四)項から(七)項までに掲げる遊戯施設で前号に掲げるもの以外のものについては、シートベルト等及び手すり等を設けること。

四 別表第一(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、高さを五メートル未満(客席部分の人が外に飛び出さないために必要な高さを加えるものとする。以下同じ)とし、傾斜を設けること。ただし、次に掲げる部分については、この限りでない。

(1) 客席部分への乗入口

(2) 客席部分からの出口(当該出口の直前二メートル以上の部分を直線とし、かつ、当該出口に深さを八十五センチメートル、当該出口の先端からの長さを六メートル(安全上支障ない場合においては、三メートル)以上としたプールを設けた場合に限る。)

(3) 客席部分の両側に落下防止用の張り出し部分が設けられている部分(曲線部分を有しないものに限る。)

五 別表第二(一)項から(三)項までに掲げる遊戯施設にあっては、シートベルト等及び手すり等を設けること。ただし、別表第二(三)項に掲げる遊戯施設第一号イ又はロのいずれかに該当する構造としたものに限る。)

六 別表第二(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、客席部分を壁、床、天井その他これらに類するもので囲い、かつ、乗降口に扉を設けること。ただし、地盤面から客席部分までの高さ十メートル以下のもの第一号イに該当する構造としたものについては、この限りでない。

第二 客席部分には、遊戯施設の使用の制限に関する事項を掲示すること。ただし、乗り場において当該事項を掲示した場合にあっては、この限りでない。

建設省告示第千四百二十七号 遊戯施設の非常止装置の構造方法を定める件

遊戯施設の非常止装置の構造方法は、平成十二年建設省告示第千四百十九号の別表第一(以下「別表第一」という。)の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常走行速度及び勾配がそれぞれ同表の定常走行速度の欄及び勾配の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設及び同告示の別表第二の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常円周速度及び傾斜角度がそれぞれ同表の定常円周速度の欄及び傾斜角度の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設(別表第一(四)項に掲げる遊戯施設その他動力の切断、駆動装置の故障等により客席部分の人が危険を受けるおそれのある事故が発生し、又は発生するおそれのない遊戯施設を除く。以下同じ)に、次に定めるものとする。

一 客席部分の走行速度、円周速度及び傾斜角度が、それぞれ通常の走行又は回転における速度又は角度を超えた場合に客席部分を停止する装置を設けること。ただし、動力を切った場合において客席部分が加速せず、かつ、安全に停止する構造のものにあっては、動力を切る装置とすることができる。

二 動力が切れた場合又は駆動装置に故障が生じた場合に、加速するか、又は通常の走行又は回転の方向と逆の方向に走行又は回転するおそれがあるものについては、加速又は逆の方向への走行又は回転を防止する装置を設けること。

三 油圧式の駆動装置による遊戯施設にあっては、次に掲げる装置を設けること。

イ 遊戯施設の運転中に油圧が異常に増大した場合に、自動的に作動し、かつ、作動圧力(ポンプからの吐出圧力)を、定格圧力(積載重量と作用させて連続して使用できる最高圧力)をいう。)の二・五倍を超えないようにする装置

ロ パワーシリンダーで客席部分を支持して昇降させる構造のものにあっては、圧力配管、油圧ゴムホース、ポンプ等が破損した場合に客席部分の急激な降下を防止する装置

ハ 油温を摂氏五度以上摂氏六十度以下に保つための装置

ニ プランジャー及びパワーシリンダーにあっては、ストロークの離脱を防止する装置

四 一の軌道に二以上の客席部分(複数の客席部分が連結して走行するもの)にあっては、これを一の客席部分とみなす。)が同時に走行する遊戯施設にあっては、追突を防止する装置を設けること。

別表第二 遊戯施設の種類の増減係数

種類	増減係数
(一) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	四〇〇
(二) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	一〇〇
(三) 軌条を有さない軌道を走行するもので(一)項以外のもの	六〇〇
(四) 水を流した水路を人が直接滑走するもの	九〇
(五) 客席部分をつり昇降させるもの	一八

この間、客席部分が水平に戻るもの又は客席部分を壁又は開いて閉る等客席部分の人の客席部分の外への落下を防止する措置を講じたものを除く。

ハ 遊戯施設の走行又は回転により客席部分の人が客席部分に座面に対し垂直方向に及ぼす力が零となるもの

三 別表第一(一)項及び(二)項並びに別表第二(四)項から(七)項までに掲げる遊戯施設で前号に掲げるもの以外のものについては、シートベルト等及び手すり等を設けること。

四 別表第一(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、高さを五メートル未満(客席部分の人が外に飛び出さないために必要な高さを加えるものとする。以下同じ)とし、傾斜を設けること。ただし、次に掲げる部分については、この限りでない。

(1) 客席部分への乗入口

(2) 客席部分からの出口(当該出口の直前二メートル以上の部分を直線とし、かつ、当該出口に深さを八十五センチメートル、当該出口の先端からの長さを六メートル(安全上支障ない場合においては、三メートル)以上としたプールを設けた場合に限る。)

(3) 客席部分の両側に落下防止用の張り出し部分が設けられている部分(曲線部分を有しないものに限る。)

五 別表第二(一)項から(三)項までに掲げる遊戯施設にあっては、シートベルト等及び手すり等を設けること。ただし、別表第二(三)項に掲げる遊戯施設第一号イ又はロのいずれかに該当する構造としたものに限る。)

六 別表第二(四)項に掲げる遊戯施設にあっては、客席部分を壁、床、天井その他これらに類するもので囲い、かつ、乗降口に扉を設けること。ただし、地盤面から客席部分までの高さ十メートル以下のもの第一号イに該当する構造としたものについては、この限りでない。

第二 客席部分には、遊戯施設の使用の制限に関する事項を掲示すること。ただし、乗り場において当該事項を掲示した場合にあっては、この限りでない。

建設省告示第千四百二十七号 遊戯施設の非常止装置の構造方法を定める件

遊戯施設の非常止装置の構造方法は、平成十二年建設省告示第千四百十九号の別表第一(以下「別表第一」という。)の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常走行速度及び勾配がそれぞれ同表の定常走行速度の欄及び勾配の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設及び同告示の別表第二の遊戯施設の種類の欄各項に掲げる区分に応じ、定常円周速度及び傾斜角度がそれぞれ同表の定常円周速度の欄及び傾斜角度の欄各項に掲げる数値以下の遊戯施設(別表第一(四)項に掲げる遊戯施設その他動力の切断、駆動装置の故障等により客席部分の人が危険を受けるおそれのある事故が発生し、又は発生するおそれのない遊戯施設を除く。以下同じ)に、次に定めるものとする。

一 客席部分の走行速度、円周速度及び傾斜角度が、それぞれ通常の走行又は回転における速度又は角度を超えた場合に客席部分を停止する装置を設けること。ただし、動力を切った場合において客席部分が加速せず、かつ、安全に停止する構造のものにあっては、動力を切る装置とすることができる。

二 動力が切れた場合又は駆動装置に故障が生じた場合に、加速するか、又は通常の走行又は回転の方向と逆の方向に走行又は回転するおそれがあるものについては、加速又は逆の方向への走行又は回転を防止する装置を設けること。

三 油圧式の駆動装置による遊戯施設にあっては、次に掲げる装置を設けること。

イ 遊戯施設の運転中に油圧が異常に増大した場合に、自動的に作動し、かつ、作動圧力(ポンプからの吐出圧力)を、定格圧力(積載重量と作用させて連続して使用できる最高圧力)をいう。)の二・五倍を超えないようにする装置

ロ パワーシリンダーで客席部分を支持して昇降させる構造のものにあっては、圧力配管、油圧ゴムホース、ポンプ等が破損した場合に客席部分の急激な降下を防止する装置

ハ 油温を摂氏五度以上摂氏六十度以下に保つための装置

ニ プランジャー及びパワーシリンダーにあっては、ストロークの離脱を防止する装置

四 一の軌道に二以上の客席部分(複数の客席部分が連結して走行するもの)にあっては、これを一の客席部分とみなす。)が同時に走行する遊戯施設にあっては、追突を防止する装置を設けること。

新基板で「ミスタードリラー 2」 対戦モード追加

ナムコから「大漁太鼓三三七拍子」も



ミスタードリラー 2

ナムコから「大漁太鼓三三七拍子」も追加された。ミスタードリラー2は、一人用の新モードはエジプトステージの二十層まで。ブロックの大きさが小さくなって縦横に並ぶ数が倍近く増え、

「システム12」をベースとした新基板「システム10」を使用。基板OP価格十七万八千円。「大漁太鼓三三七拍子」は、三三七拍子で打ち鳴らされる太鼓の音に合わせ、



フラッシュショット

対戦モードは、左右二分割画面でそれぞれプレイヤー、アイテムによって相手フィールドを混乱させながら掘り進むのを競う。アイテムは相手のブロック画面を九十度回転させたり天地を逆にしたりするもの、特殊ブロックを発生させるものなどがある。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

対戦格闘シリーズ7作目 裏キャラも使い

SNKの「KOF2000」

SNK(本社大阪、北野一成社長)から、「ネオジオMVS」ソフトの対戦格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ(KOF)2000」が七月下旬発売となる。これは「KOF」シリーズ7作目。前作で導入した「ストライカー」は、一人用上級モードと二人対戦モードを追加し、前作からの二つのモードもマイナーチェンジした。一人用で操作するキャラは前作と同じ「ホリス」の5人、2P側に女の子の新キャラ「アンナ・ハットン」が登場。ゲームの基本的ルールと操作方法は前作と同じ。

一人用の新モードはエジプトステージの二十層まで。ブロックの大きさが小さくなって縦横に並ぶ数が倍近く増え、

「システム12」をベースとした新基板「システム10」を使用。基板OP価格十七万八千円。「大漁太鼓三三七拍子」は、三三七拍子で打ち鳴らされる太鼓の音に合わせ、

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

オムロン(株)本社京都府立石野から、シールプリント機「フラッシュショット」が六月下旬発売となった。

4人協力プレイのCGアクション 剣と魔法で戦う

セガ社「ナオミ」の「スラッシュアウト」



スラッシュアウト

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

話題のマシン

話題のマシン

1人用TVガンゲーム機 BB弾を画面に

「ガンマニア」

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

コナミ(本社東京、洋館内)で模擬実践を行なう上級モードが五ステージ用Vガンゲーム機「ガンマニア」が七月下旬発売となる。これは備え付けのピストルで前方TV画面のターゲットを狙撃するゲーム。実際のBB弾を撃つので、ステータスと進む。ステージはクリアできないまま時はアッパで全ステージを終るとゲーム終了。終了時に百人中の順位、過去と今日の

アーケードゲーム機 ゴキブリを踏む

「ゴキブリ」

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

ホープ/エイコーの乗物機 ピアノが弾ける

「ハロキティえんそうかい」

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

セガ(本社東京、大川功社長)から、CGアクションゲーム「スラッシュアウト」が七月下旬発売となる。これは剣と魔法を主な武器として、異次元の世界で次々と現れるモンスタータイプの敵をやっつけていくゲーム。八方向レバーで移動、四つのボタンで攻撃、魔法、ジャンプ、視点の固定を行なう。

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。

AsahiSeiko 旭精工株式会社

アミューズメント場の雰囲気合わせた旭精工のメダル貸・両替機。

自動回収機能付きメダル貸・両替機
MODEL AC-1200T
見やすい表示と扱いやすい大型セレクトボタンを装備。回収作業を短時間で完了するタイマー式自動回収機能やエラーは箇所表示ですばやく対応。また、選択ボタンで貸出し枚数や金額と両替を自由に設定可能。表面パネルは1台からでもフリーデザイン可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)

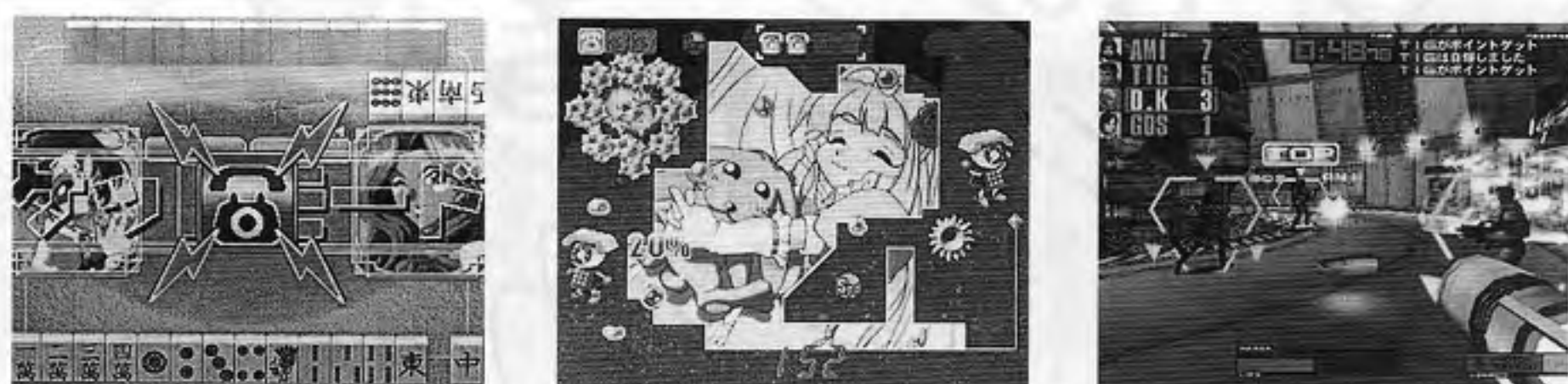
自動回収機能付き両替機
MODEL AC-2200T
回収作業の煩わしさを解消するタイマー式自動回収機能やすぐれた信頼の高性能制御ユニットを装備。

高額紙幣対応メダル貸・両替機
MODEL AC-3000T
タイマー付自動回収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式紙幣対応で約り紙幣の補充の回数が増えてみます。また、お客様へのサービスとして確率設定可能な回転式アタリ機能を内蔵。

高額紙幣対応両替機
MODEL AC-4000T
選別性能に優れたリサイクル式高額紙幣処理装置を搭載した両替専用機。もちろんタイマー付自動回収機能で貸出し終了やメダル・硬貨を回収するので閉店の作業がスムーズ。

省スペースタイプ両替機
MODEL PC-1000
高性能1000円紙幣選別機を搭載したコンパクト(幅130mm)な両替機。ゲーム台間やゲーム機器に取付可能。

AsahiSeiko 旭精工株式会社



TEL雀 「スーパーカネコシステム」第13弾。持ち点(設定可能)制のTV脱衣麻雀ゲーム。通信対戦も可能。カートリッジOP価格9万8千円。【カネコ】No.600
パニックストリート 「スーパーカネコシステム」第12弾。陣取りゲーム「ギャルズパニック」シリーズをバージョンアップ。カートリッジOP価格9万8千円。【カネコ】No.600
アウトリガー CGアクションシューティングゲーム。トラックボールで画面を全方向へスクロールし敵を狙撃。「ナオミ」基板キットOP価格22万8千円。【セガ社】No.600

話題のマシン

(第597号～第601号)



ストリートバイブシン 5つのパイプにボールを投げ入れるアーケードゲーム機。コンティニュー機能。景品払い出し装置付き。OP価格96万円。【ホープ/泉陽興業】No.596
サーフプラネット スペインのガエルコ社製TVスノーボードゲーム。難易度が異なる4コースを設定。2人通信同時プレイも可能。基板OP価格15万8千円。【SNK】No.601
獣娘-マーク・オブ・ザ・ウルブズ 「ネオジオMVS」ソフト。シリーズ9作目で全キャラを一新。アイテムではなく通常の麻雀を採用。カートリッジOP価格14万9千円。【SNK】No.601
麻雀王 「Gネット」第7弾のTV麻雀ゲーム。通信で4人打ち可能。アイテムではなく通常の麻雀をプレイ。ゲームカードOP価格10万8千円。【タイトー】No.601
ポップンミュージック 「ポップンミュージック」の操作ボタンをフットスイッチにしたダンスシミュレーションゲーム機。2人同時プレイも可能。価格118万円。【コナミ】No.601
ロックンメガセッション TV音楽ゲーム機。ロックンシリーズ3作目。フットペダルを2つ設置し2人用になり、デモ専用画面を追加し一新。OP価格98万円。【ジャレコ】No.601



アンパンマンのかくれんぼ大作戦 2人対戦も可能なモグラ叩きゲーム機。「バイキンマン」をハンマーで叩く。おまけの景品付き。トーゴのOEM。OP価格89万円。【バンプレスト】No.599
UFO “スポーツシミュレーションゲーム”3作目。フリスビーを投げて前方の9分割電光パネルに当てる。結果をプリントアウト。価格264万円。【コナミ】No.598
グラスダービー スマートボールタイプ“スマートキッズ”5作目。指定の馬番ホールにボールを入れると景品が払い出される。OP価格39万8千円。【ユウビス】No.598
ファンシーリフター・ミュー ルーレットで景品を傾けるブライズマシンシリーズ3作目でコトで揃えた数字の景品を払い出す。OP価格69万8千円。【カトウ製作所/ナムコ】No.598
スターライトチャンス ブライズマシン。大型景品12個を陳列し、3リールメカスロットで揃えた数字の景品を払い出す。リプレイもある。OP価格88万8千円。【エイブル】No.597
パズルショック いろいろな形のブロックを、盤面の同じ形の窪みにはめ込んでいくアーケードゲーム機。全部入れると景品を払い出す。OP価格59万8千円。【セガ社】No.597



アンパンマンのゲームライド 定置型乗物機。ハンドルでキャラを操作し流れるコース上を走らせるメカドライブゲーム付き。ホープのOEM。OP価格110万円。【バンプレスト】No.597
ミラクルコレクション シールプリント機。3等身や分身分身の加工など多彩なパターンの写真をA4版用紙に印刷。ノンリカットシール。OP価格158万円。【アトラス】No.598
おどってピカチュウ エレメカリズムゲーム機。音楽に合わせリズムよくボタンを押すとピカチュウがダンスする。ホープのOEM。OP価格39万8千円。【バンプレスト】No.600
スウィートランド4 4人用ブライズマシンのバージョンアップ版。景品ディスプレイと回転灯を設置。タイマー制の取り放題モードを追加。価格81万円。【ナムコ】No.599
そろっと〜BIG 大型吊り下げ景品対応ブライズマシン。3リールメカスロットで絵柄を揃える。絵柄により多彩なフィーチャーがある。OP価格78万円。【タイトー】No.599
ラリーポイント2 ブライズゲーム機。機械制とボールを弾き合いラリーをするゲーム。音に合わせて点灯する電飾など加味。OP価格99万8千円。【IMS/アトラス】No.599

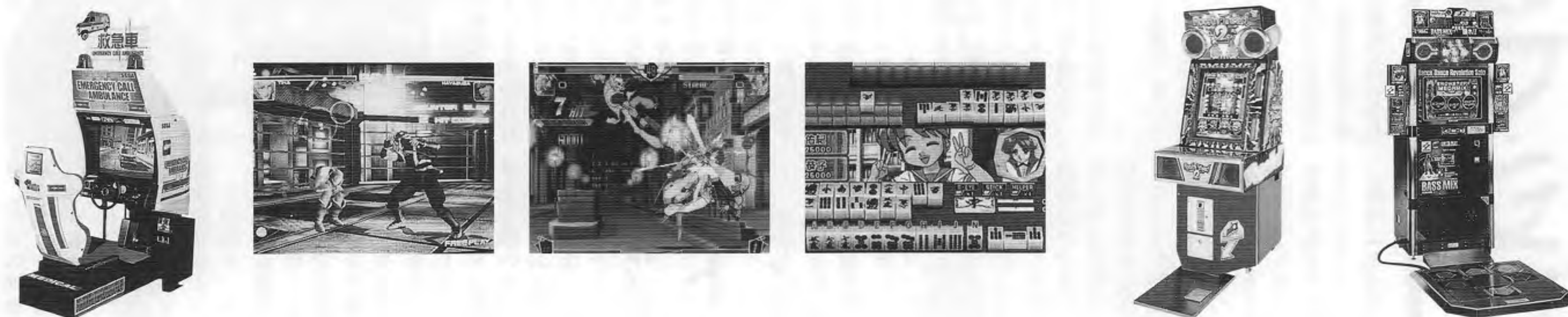
総目録

No. 111

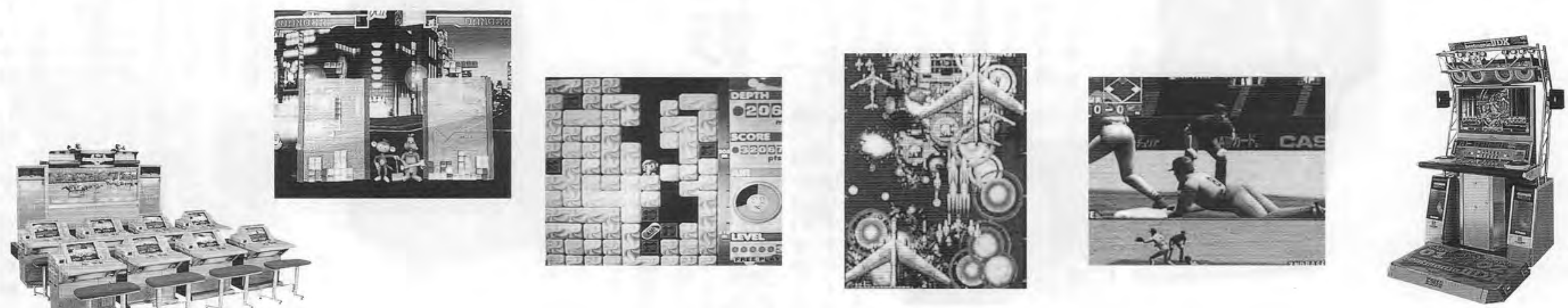
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で①明らかなコピー機や②とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①TVゲーム機②アーケードゲーム機(ブライズマシンを含む)、③AM自販機、④乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部前回からの繰り越しおよび次回繰り越し)



ジャンボサファリ CGドライブアクションゲーム機。シブを走らせロープとネットを飛ばして動物を捕獲する。「ナオミ」基板使用。OP価格158万円。【セガ社】No.597
ポップンミュージック 3 TVリズムゲーム機。3曲をノンストップでプレイできるハイパーモードや新曲23曲などを追加。価格58万円。改造キット23万円。【コナミ】No.596
steppingstage2・スプリム TVステップゲーム機。難易度自動調整モード追加、指示画面一新などバージョンアップ。OP価格158万円。改造キット29万8千円。【ジャレコ】No.596



救急車 「モデル3」によるCGドライブゲーム機。救急車を運転し負傷者を病院まで運ぶ。渋滞や赤信号に関係なく猛スピード走行。標準価格90万円。【セガ社】No.598
デッド・オア・アライブ 2 「ナオミ」基板使用CG格闘ゲーム。8方向移動とガードができるフリーボタン採用。ROM基板OP価格19万円。基板セット26万8千円。【テクモ】No.598
ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産 「CPSⅡ」第6弾の格闘アクションゲーム。新モード追加。CD-ROM型ゲームソフト。OP価格13万8千円。基板セット20万8千円。【カプコン】No.597
アイドル雀士・スーパースター TV麻雀ゲーム。多彩なイベントでアイテム取得。通信対戦も可能。「ナオミ」用ROMキット販売でOP価格16万8千円。【ジャレコ/セガ社】No.597
ロックンレッド 2 TVリズムアクションゲーム機。最高6曲プレイできるモードや人気アーティストの曲を追加。OP価格79万8千円。改造キット19万8千円。【ジャレコ】No.597
ダンスダンスレボリューション・ソロベスミックス 「DDR」の1人用でフットパネルが2つ増え6つになった。3曲連続プレイモードなど追加。価格108万円。【コナミ】No.597



ダービーオーナーズクラブ CG競走馬育成シミュレーションゲーム機で8人用。馬主、調教師、騎手となってプレイ。馬のデータをカードに記録。標準価格1,500万円。【セガ社】No.599
セガトリック TVパズルゲーム。CG画像で多彩なフィーチャーを追加。2台接続で4人まで対戦可能。「ナオミ」基板セット標準価格22万2千5百円。【セガ社】No.599
ミスタードリラー パズル要素を加味したTVアクションゲーム。土のブロックを壊しながら地中へ掘り進んでいく。「システム12」基板でOP価格17万8千円。【ナムコ】No.599
ストライカーズ1999 縦スクロールシューティングゲームのシリーズ3作目。ボタンを押している間にはため撃ち、離すとキャンセル。基板OP価格18万8千円。【彩京】No.598
ダイナマイトベースボール99 CGプロ野球ゲームシリーズ5作目。ボタンで球種選択、レバナーでコース変更が可能。「ナオミ」用ROM基板キット標準価格18万5千円。【セガ社】No.598
ビートマニアⅡDX 2ndスタイル DJシミュレーションゲーム機。2倍速モード、エフェクター、フェーダー、新曲20曲などを追加。価格194万円。改造キット24万8千円。【コナミ】No.598



ダンスダンスレボリューション 3rd MIX TVダンスシミュレーションゲーム機。曲を一新。ノンストップモード追加。8ランク評価も。価格126万円。改造キット34万8千円。【コナミ】No.600
ハイパーパンパシチャンPBC 同社同名機の汎用基板タイプ。早食いや料理作りなど27種類のミニゲームをプレイ。「システム573」用ROMキット価格8万円。【コナミ】No.600
1オン1ガバメント 「TPSシステム」第9弾。1対1または2対2のCGバスケットアクションで格闘要素もある。基板OP価格21万8千円。【ジョルダン/テクモ】No.600
クライシスゾーン(SD) 同社同名機の29インチTVブラウン管によるミラー投影型。画面内の窓や書類などが砕け飛び散る。テロの動きもリアル。価格104万円。【ナムコ】No.600
クライシスゾーン(DX) 「システムスーパー23」による1人用CGガンゲーム機。連射マシンガンでテロリスト狙撃。50インチプロジェクター式で価格154万円。【ナムコ】No.600
F355チャレンジ(ツイン) 同社同名CGドライブゲーム機の2Pタイプ。4台8人まで通信プレイ可能。「DC」のVMデータも使用できる。OP価格168万円。【セガ社】No.600

AUGUST 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	3	ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	6.40
2	2	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)	6.25
3	1	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	6.13
4	4	闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Pro Wrestling 4 (Namco)	5.88
5	5	パワースマッシュ (セガ社ナオミ) Virtua Tennis (Sega)	5.87
6	11	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)	5.72
7	10	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	5.57
8	9	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	5.50
9	17	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.27
10	8	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.25
11	6	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	5.25
12	13	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.17
13	14	バーチャンBA (セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	5.09
14	12	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.91
15	16	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)	4.81
16	7	マーズマトリックス (タクミ/カプコン) Mars Matrix (Takumi/Capcom)	4.80
17	24	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)	4.73
18	31	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.51
19	23	スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.50
20	-	バーチャロン Ver 5.4 (セガ社) Virtual On Ver 5.4 (Sega)	4.45
21	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	4.39
22	18	パワーストーン 2 (カプコン) Power Stone 2 (Capcom)	4.38
23	-	ブレイブブレイド (エイティング/ナムコ) Brave Blade (Eighting/Namco)	4.30
24	21	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム (テクモ) Dead or Alive 2 Millennium (Tecmo)	4.24
25	27	ストライカーズ1999 (彩京) Strikers 1999 (Psikyo)	4.23

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

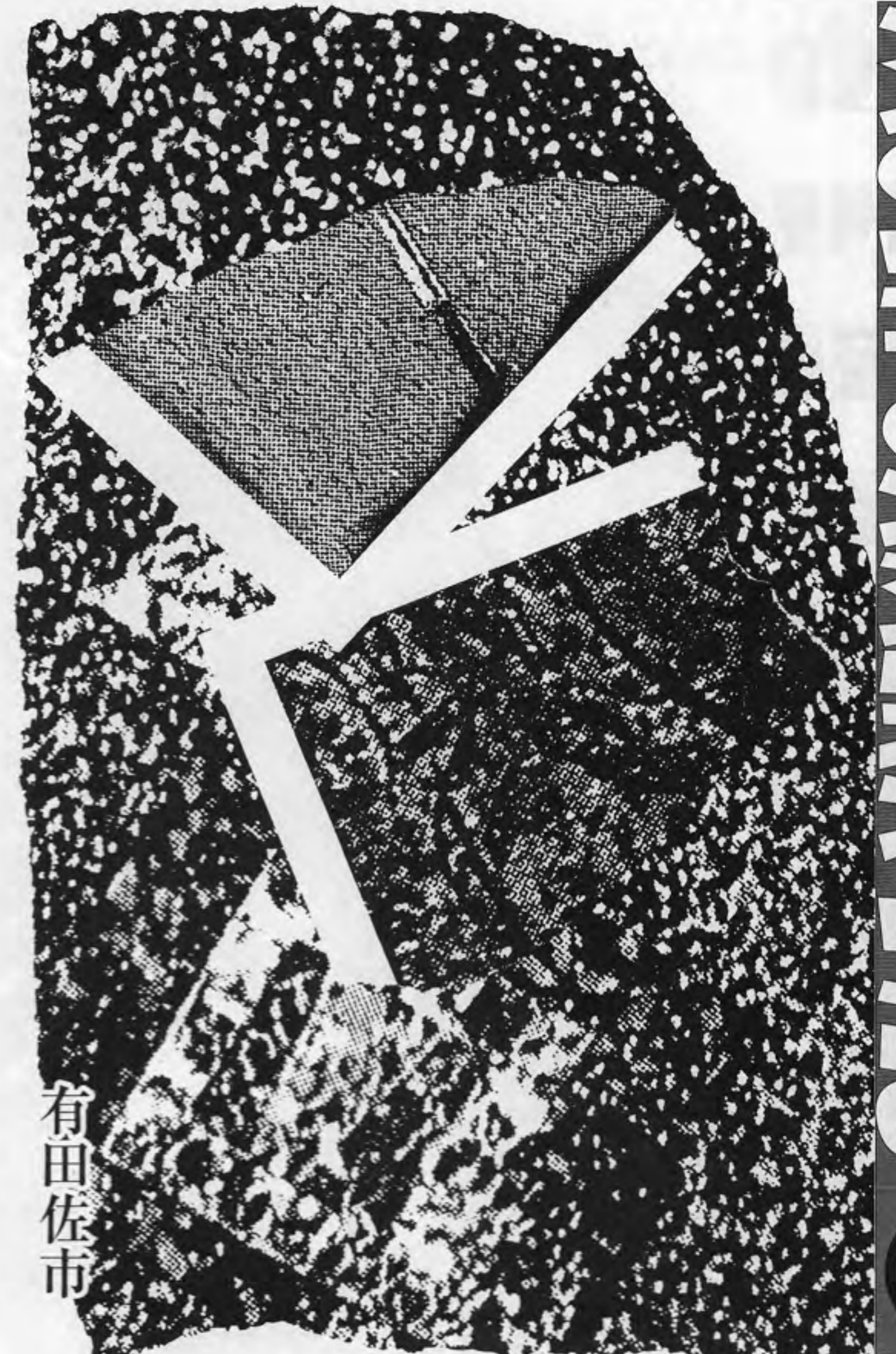
■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega)	9.11
2	-	ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)	8.44
3	4	ドラムマニア・セカンドミックス (コナミ) Drum Mania 2nd Mix (Konami)	7.59
4	2	ゴルゴ13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)	7.06
5	6	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	6.77
6	5	サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	6.57
7	-	トラック狂走曲 (SD/DX) (ナムコ) Truck Kyosokyoku [Truck Fantasy] (SD/DX) (Namco)	6.56
8	10	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)	6.51
9	-	ビートマニアフィーチャリングドリームカムトゥルー (コナミ) Beatmania featuring Dreams Come True (Konami)	6.50
10	3	ドリームオーディション (ジャレコ) Dream Audition (Jaleco)	6.44
11	16	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.30
12	11	ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	6.08
13	7	ギターフリース・サードミックス (コナミ) Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	6.07
14	12	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.07
15	24	ビートマニア・クラブミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	5.80
16	14	バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	5.72
17	15	18ホイラー (セガ社) Eighteen Wheeler (Sega)	5.70
18	22	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)	5.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	2	フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)	7.77
2	1	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)	7.75
3	3	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	7.05
4	4	パンチマニア北斗の拳 (コナミ) Punch Mania (Konami)	6.93
5	6	ラリーポイント 2 (アイエムエス/アトラス) Rally Point 2 (IMS/Atlus)	6.38
6	5	ストリートスナップ (トウワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	6.00
7	10	デカプリ (アイエムエス) Deka-Pri (IMS)	5.25

評価 (RATING) 調査ローテ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。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)



有田 佐市

まるちがめらあいず No.360

「ベートーヴェンは大作曲家だが、(トルコ行進曲)はベートーヴェンよりモーツァルトの曲の方がいいでしょう」といつていた。

音楽らしい音楽を何も知らない田舎の漁師小僧を相手にして、この先生は自分が深く入りこんでしまっている。クラシックという音の世界、素晴らしい天国的な新しい世界への熱を帯びた誘導者であった。

ベートーヴェンという人名をはじめてきた子どもたちは、ベントーヴェン、弁当弁とふざけた言い方で笑い声をあげながら、今迄全然無縁であった、ベートーヴェンがレコードの音に結びついて記憶していった。

音楽室の壁には音楽の音が響いている。作曲家が持っている作曲家のポर्टレイトを美術の

初から後任の人に習っていたら、そんなものだおもって何事も起きなかったことだろう。

しかし前任の先生が、菩提樹のあの有名なシューベルトの前奏、菩提樹の繊細な葉がちらちらと微風に葉裏を翻しているような一度聴いたら忘れられない前奏を巧みな表情をつけて弾いていた。後任の先生は菩提樹のメロディをそのまま数小節弾いて、「はい」と歌を唱わせた。幼稚園や小学校の先生とまったく同じようなことをしたのである。

他の歌についても同じであった。違うことは子どもにも分る。やはり前任の先生のピアノの方がずっとよかつた。数時間は子どもたちは後任の先生にじつと我慢していた。

当時ラジオ放送で「素人のど自慢」という番組が人気があり、上手に歌った人には鐘が三つなり、下手な人には鐘が一つで、「御苦労様でした」と、その人の歌が終了になってしまふことを誰もが知っていた。

悪戯鬼の一人が、「素人のど自慢」にヒントを得て、音楽の時間に小使室(当時は小使いさん)が鐘をふって廊下を走りながら授業の始まり、終了を知らせていた。「更なる技術職員という名に技術職員という名に技術職員」と、その音楽の先生がいつものようにメロディを数小節ピアノで弾いて、鐘をひとつ鳴らして、「残念でした。御苦労

音楽の先生の顔色が急変して、けつ子どきが方へ走って行くこととする。子どもは教室の窓から外へ飛びおりて逃げ出して、先生も窓から飛び出して、その子どもを追ってゆく。もうオツペンバックの天国と地獄の音楽の世界、大活劇がはじまった。

その後の音楽の時間もずっとその先生は前任の先生のような前奏は弾いてくれないまま、新制中学校から新制高校へとすすむ。高校では当時自分の時間割は自分で自由に組むようになっていて、単位都合で音楽は無縁であった。

だが傍目にも東京音楽学校(東京芸大)卒の音楽の先生、ピアノの音も素晴らしい、私たちが中学一年で偶然遭遇した音楽の先生、ピアノの音の方がずっとよかつたようにおもわれていた。高校の音楽の先生のピアノの音は情緒に欠けて、随分野蛮な響きに聴えていた。

大学では勿論音楽の時間などはなかったが、時代の風潮で昭和二十八年頃には誰も彼もが歌を唱っていた。

大学で圧倒的多数の人々が歌っていた歌は、ロシア民謡を主とした「歌声運動」の歌であった。

書物もベストセラーにはなっていない。マルクス論の解説書が新書版で出版され、人気をあっつめて、二位を維持していた。

私も歌声運動の歌を唱われないことはなかったが、貧しい雰囲気の中でアコ1デオンひとつの伴奏で陶酔状態で歌われているのが怖かつた。

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

ABEE CORP. LTD.

バージョンアップ版完成! 新製品

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!

老・若・男・女 だれがヤッても 楽しい!! 新製品

①動いている的をBB弾でバンバン撃ちまくる。
②設定得点に達したらダーツに挑戦!
③ダーツの欲しい景品番号を狙って撃て!
④当たった番号の景品をGET!!
⑤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

企画・製造: 株式会社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

WAQ! SEGA WAQ!

すべてが本物、究極のメダルゲーム完成。

スターホース

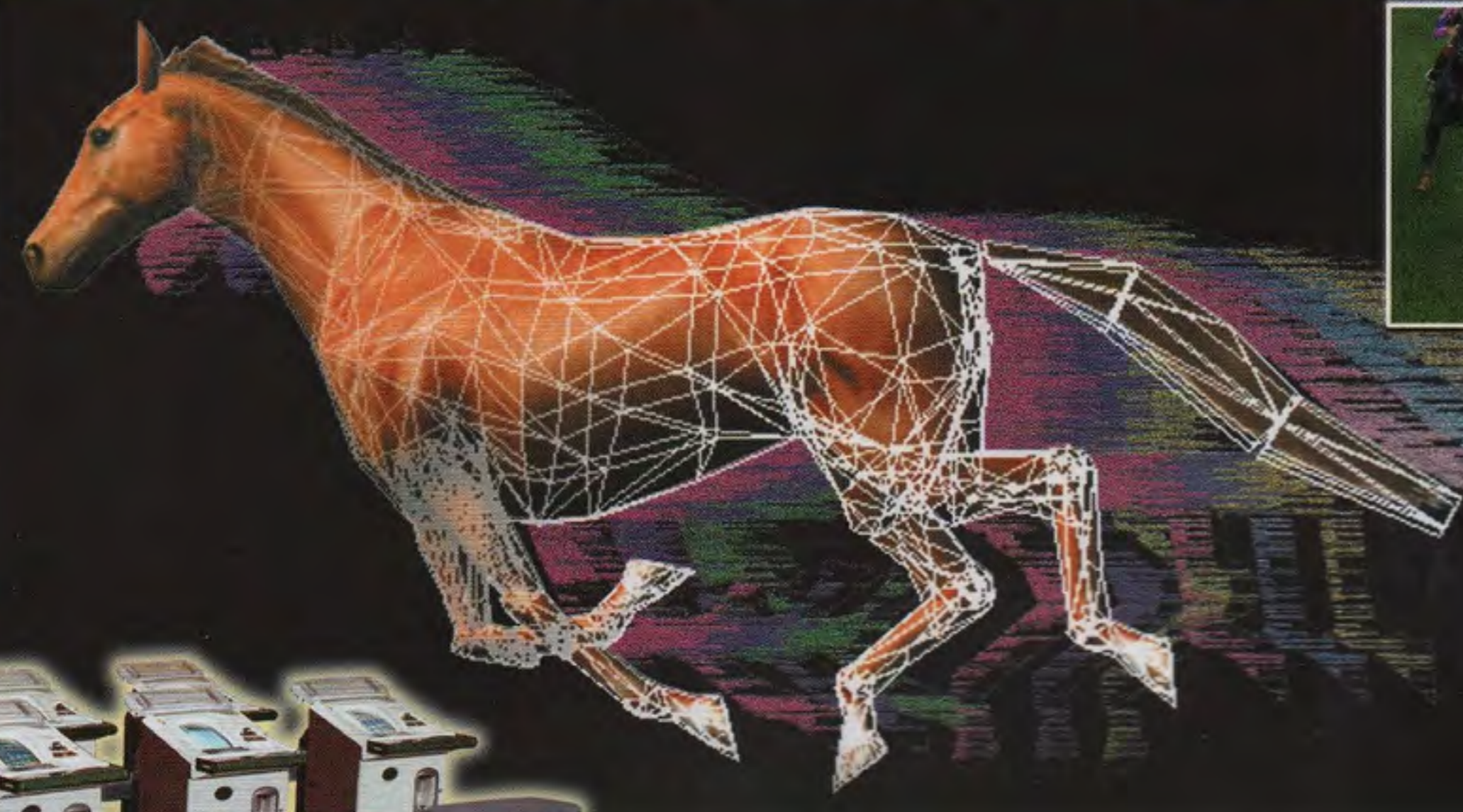
Star Horse

VICTORY AT THE TRACK

バットゲームと馬主ゲームという競馬の2つの魅力を徹底追求!!



協賛:関東競馬新聞協会
実況:杉本 清



© SEGA 2000

NAOMI

- 業界初! ワイド馬券搭載。 ●実名ジョッキー46名登場。 ●さらにパワーアップした馬主ゲーム!!
- 実名馬150頭登場。 ●実況はあの杉本清アナウンサー

極限に挑む本物志向!

本格的な競馬の醍醐味と楽しさを堪能!

馬とのコミュニケーション、それがキーワード

~馬と一緒に感動を共感してください。~

仕様(最新推奨面積) 15,800(W)×5,495(D)×2,680(H)mm (設定変更により2,800mmへ調整することも可能)
重量:約1,700kg
消費電力:メインディスプレイ/AC100V 1,500W サテライト/AC100V 2,000W
モニター:メインディスプレイ/50インチプロジェクター×2
サテライト/14インチモニター×10

剣と魔法のアクションバトル ネットワーク型・剣術ファンタジーアクションゲーム

「スライクアウト」で確立された爽快で徹底的なプレイが(ワーアップ)。
走る。斬る。倒す。壊す。探す。集める。手を組む。そして...
プレイの楽しさと奥行きは無限に進化し続ける。まさに魔法のように。

4人同時参加の協力プレイ可能なシステムで、剣と魔法の威力効果によるコミュニケーション・プレイを可能。敵を倒すと得られるアイテム(魔法)をアイテムとして活用していくシステムや敵の差し止めるステータス分岐のマルチシナリオ方式によりプレイヤーを驚かせます。

© SEGA 2000

NAOMI

王道を築き上げた伝説が甦る。 GIANT GRAM 2000

全日本プロレス 3 栄光の勇者達

ジャイアントグラム2000

時代を越え、伝説のレスラー達が再び、王者の座を争い、伝説のレスラーが登場!!

好評のドリームキャストとアーケードのリンクシステム

- アーケード機とドリームキャスト機を同時接続可能となり、リアルタイム対戦や、リアルタイム対戦が期待できます。

© SEGA 2000 © 全日本プロレスリング株式会社

NAOMI

DANCING FEVER

メダルフロアにいままでとは違う客層を呼び込みます。ダンス☆マンの軽快な楽しいトークで、ゲームも最高に盛り上がる!!

ダンス☆マン

1970年代~80年代のダンスクラシックの楽曲にオリジナルの歌詞をつけて、名曲の良さをもう一度感じてもらう立ち上がったAVEX所属のアーティスト、他のアーティストの楽曲・演奏も担当し(モーニング娘。『LOVEマシーン』[恋のダンスサイト]など)今後の活躍が期待されます。

© 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・プレイス販売部) 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) 電話 011(841)0251 (直)

関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(6334)5336 (直) 電話 06(6334)5337 (直)

九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5 電話 092(452)6843 (直) 電話 092(452)6844 (直)

名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区社が1-804 電話 052(702)3003 (直) 電話 052(702)3004 (直)

© 2000 Amusement Press, Inc.

英文版業界ニュース

Namco, Konami Settle On Patents Dispute

Namco Ltd., Tokyo, and Konami Co., Ltd., Tokyo, who have been in dispute over several patent problems, reached a settlement on July 3, and withdrew a series of legal proceedings. According to the announcement made by both companies, the settlement was reached under conditions "completely equal for both parties" and from now on both companies will cooperate in solving important industry problems such as counterfeit problems in Southeast Asia. However, they made it one of the settlement conditions not to disclose the contents of settlement, and so the details are not clear.

In the announcement made by both companies, they merely mentioned that the heart of the dispute lay in patents. It is however beyond doubt that the dispute involved Konami's music video "Beat Mania" patent and the similar Jaleco music machine "VJ". Despite this, no reference was made to Jaleco Ltd., Tokyo, in the announcement made by both companies.

Jaleco has been asking the Patent Office to make judgement that Konami's "Beat Mania" patent is invalid, and its examination is at the final stage. According to Jaleco, the

judgement as requested by Jaleco is likely to be delivered in the near future. If so, it follows that Konami settlement by making certain concessions to Namco. However, its contents were not announced.

One possible concession is one concerning the right to use Japanese pro baseball data in video games. Konami, by obtaining the exclusive rights from Nihon Pro Baseball Organization (NPB), has been using them from April this year. Manufacturers other than Konami cannot develop video games using pro baseball data, unless they receive a sub-licence from Konami. Although Namco has been allowed by the NPB to continue to develop the "Family Stadium" series, since Konami obtained the exclusive rights, Namco has regarded it as a serious problem.

According to Jaleco, since Jaleco has not benefitted from any such concessions, it must proceed with legal procedures as usual. There is no offer on settlement from Konami. Even if such a settlement should appear, there is no way to reach such a compromise agreement. Thus, Jaleco utterly denies the possibility of settlement.

The disputes between Konami and Jaleco/Namco can be roughly summarized as follows.

Banpresto Posts Fiscal Results

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba Pref., a Bandai subsidiary, reported ¥28,444 million in non-consolidated revenue, down 14.2% from the previous year, and ¥1,055 million in net income, down 25.9%, for the fiscal year ended March 2000. Banpresto is not a public company.

A breakdown of revenue shows that amusement business accounted for ¥21,413 million, down 15.6%, home videos ¥6,247 million, down 10.4%, and others ¥783 million, down 2.6%. Out of revenue from amusement business, 78% came from prizes for games, 15% from coin-op arcade games, and 7% from arcade operation income.

Banpresto forecast ¥29,000 million in revenue and ¥1,500 million in net income for the fiscal year to end March 2001.

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.

tion, and whether it is valid or invalid is judged by the Patent Office after making an examination in response to a request for invalidity adjudgement. This application is pending.

On July 21, Konami filed an application for a preliminary injunction to enjoin Namco from operating Jaleco "VJ". This was dropped on November 10.

On July 30, Namco filed an application before the Patent Office to make judgement that Konami's "Beat Mania" patent was invalid. This was dropped as part of this compromise agreement.

On August 5, Jaleco filed an application for a preliminary injunction on the charge that Konami's "Quiz Doremifa Grand Prix" infringes upon Jaleco's "Speed King - King of Quiz" utility model right (a right close to a patent right). This is still pending.

On August 9, Konami filed an application for a preliminary injunction, on the charge that Namco's "Guitar Jam" infringes upon Konami's "Guitar Freaks" patent. This was dropped this time.

On August 18, Konami filed an application for a preliminary injunction, on the charge that Jaleco's "Rock'n Tredd" infringes upon its "Beat Mania" patent. This is still pending.

On October 27, Namco brought a patent lawsuit, on the charge that Konami, with its home video, infringes upon the patent on a mini game which can be played while reading CD-ROM with game software for "PS", and also filed an application for a preliminary injunction. This lawsuit was withdrawn as part of the compromise settlement.

Konami's "Beat Mania" patent was applied for in July 1998, registered on April 10, 1999, and listed on the Patent Bulletin on July 26. Concerning this patent, Jaleco/Namco filed an application for invalidity examination, on the charge that before the patent application, there had already been the same patent, and it was a matter of common knowledge. Although Namco dropped its application this time, the judgement of the Patent Office is still eagerly awaited.

Sammy Ties Up With Gaming Co.

Sammy Corp., Tokyo, bought out Barcrest (Japan) Co., a subsidiary of Barcrest, UK, at the end of June. Barcrest is a subsidiary of International Game Technology (IGT), and a leading manufacturer of amusement with prize (AWP) games.

Sammy will also establish a joint venture company with Aristocrat Japan Co., a subsidiary of Aristocrat Inc., Australia. Aristocrat is a world-class slot machine manufacturer, next only to IGT. Through these capital tie-ups, Sammy intends to strengthen its base as a pachislot manufacturer. Although Sammy has an amusement games division, its weight within the company is very small.

"Reoma World" To Be Closed

The large theme park "Reoma World", Kagawa Pref. is to be closed on September 1 - this was announced by its owner company, Reoma Ltd. It was judged that it cannot survive in the current circumstances where "Universal Studio", Osaka, is scheduled to open in the spring of 2001, and "Tokyo DisneySea", Chiba, in the fall of the same year.

"Reoma World" was constructed on a 690,000 m² site in the suburbs of Takamatsu City by investing ¥75,000 million, and opened in April 1991. Although it went well in 1991 when it received 2,394,600 visitors, the number of visitors has continued to decrease year after year due to the adverse effect of the business recession, and dropped to 1,052,900 in 1999.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

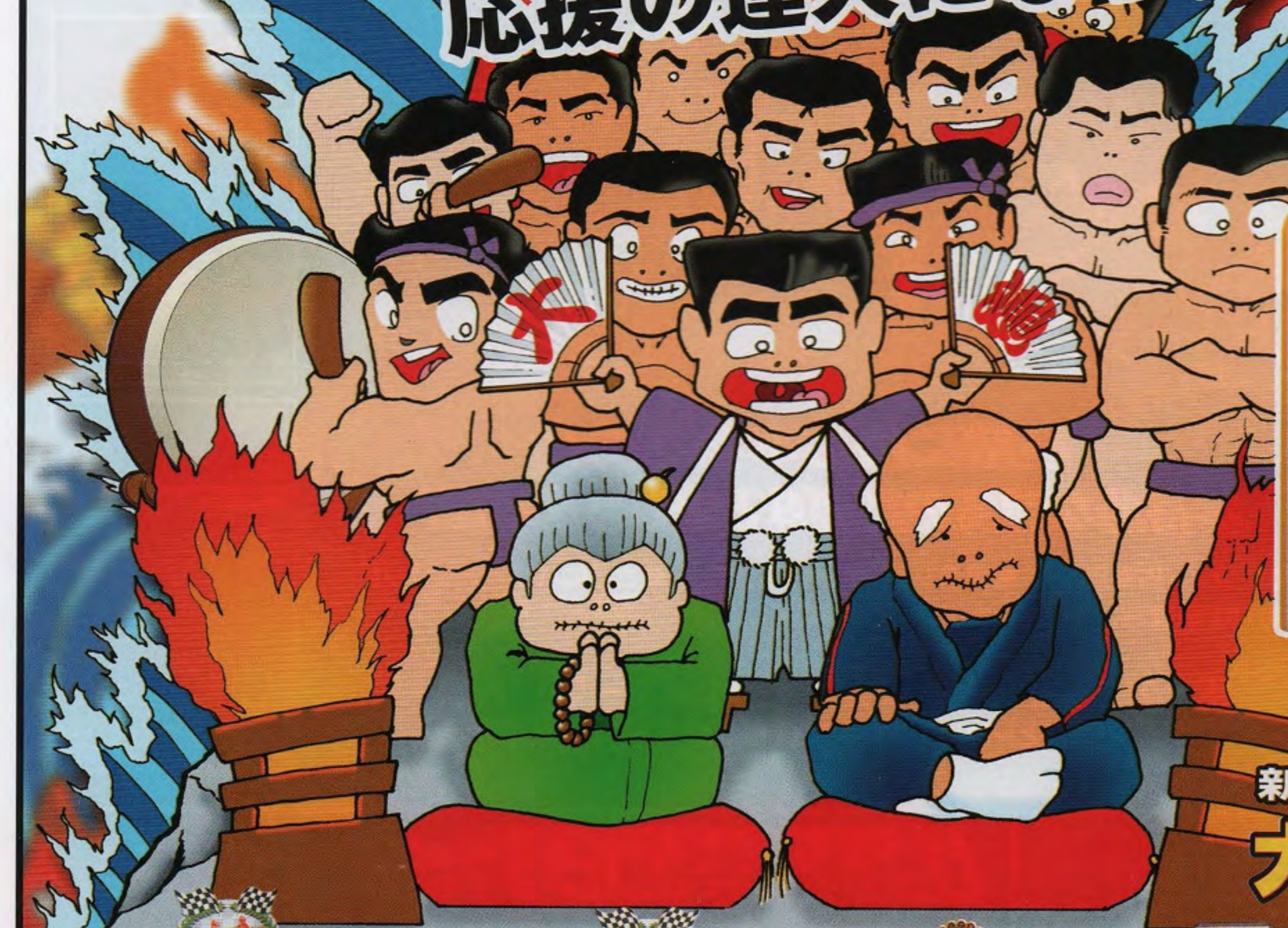
Visit our web site for more information
www.fillmoregames.com
tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games
26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.
Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

大漁太鼓

namco

あの「料理の達人」に続く、「達ゲー」シリーズ待望の第2弾!
ボタンを交互に叩いて
応援の達人になろう!



新感覚リズム&プライズゲーム
大漁太鼓337拍子



カートデュエル DX カートデュエル SD シューティング
パラダイス ギャラクシアン
ファイバー トラック狂走曲 DX トラック狂走曲 SD



ミスターリラ-2 ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO.,LTD. ワールドキックス テクノヴェルク スウィート
ホイール ファンシーリフター
ツイン (カトウ製作所製) ファンシーリフター
デミ (カトウ製作所製) ファンシー
ホイール (カトウ製作所製)

Wonder Plaza
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
<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 東京都大田区実況 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大)
販売一部 〒146-8656 東京都大田区実況 2-9-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部 (大) 〒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里 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)
©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED