

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

米国 ASI '01 (ラスベガス) は新作少なく

市場縮小さらに進む

“オールディーズ”ゲームの見直し、復活の兆し



ASI '01展示会場の左側部分を上から眺めた光景。全体の小間配置、密度の高い展示方法など参考になる点は多い

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) が三月二十九日、三十一日、ラスベガスのコンベンションセンターの一部を使って開催され、日本の新ゲームメーカーが紹介された。主催者のメーカー/デベロッパー、ユーザー協会、AAMAによる、百八十三社(前回二百一十二社)が六百二十三小間(六百八十二小間)に出展し、一段と小規模になった。入場は事前または当日の登録で、今回は前回より七・五%減の約四千九百六十人だった。同じコンベンションセンターで自販機関係の展示会、NAMAS (ナミングエキスポ) が開かれ、双方の展示会を訪れる業者向けに、前回と同様に登録料の減額など実施されているにもかかわらず、ASIの縮小化が進んでいるのは、まさに米国業務用AM機市場が一段と縮小していることを示している。

米国 ASI '01で初めて披露された新ゲームは、インディアナポリス市のゲーム機規制が注目を集めた。またメリック社「メガタッチ」シリーズ。コナミによると、KPEは自社製パチスロ遊技機三機種について、警察庁の外部団体である保安電子通信技術協会(保安通協)の検定で認可されていること。全防連はパチスロ遊技機の認可を都道府県の公安委員会に申請する際、必要な書類を発行する機能を持っており、全防連での業者登録はメーカーとして不可欠とされている。コナミの座間工場がその製造工場として登録された。従って、次は都道府県の公安委員会が認可を受けることになる。

コナミは子会社、コナミパチスロエンタテインメント(KPE)、本社製造業者として登録されたと発表した。コナミがパチスロ遊技機市場に参入するための手続きのひとつで、実現に向けた一歩近づいた。KPEは七月六月設立のバチスロ遊技機製造運営会社で、九九年三月以降コナミからパチスロ液晶装置事業を継承している。二〇〇〇年四月にはパチスロメーカーの日本電動式遊技工業協(日電協)に加え、パチスロ市場参入を明らかにした。九七年四月にはパチスロ販売会社団体(本社東京都港区、米沢美都社)を八億四千六百円円で買収した。ナブスは八九年六月設立のフィットネス機器メーカーで、二〇〇〇年二期の売上高は七十九億三千九百万円。

コナミによると、KPEは自社製パチスロ遊技機三機種について、警察庁の外部団体である保安電子通信技術協会(保安通協)の検定で認可されていること。全防連はパチスロ遊技機の認可を都道府県の公安委員会に申請する際、必要な書類を発行する機能を持っており、全防連での業者登録はメーカーとして不可欠とされている。コナミの座間工場がその製造工場として登録された。従って、次は都道府県の公安委員会が認可を受けることになる。



セガUSA社の小間で「バーチャゴルフ」を試す業者のようす

SNKが民事再生申請

負債43.6億円、問われる親会社の責任

アルゼ子会社で事業転換中のSNK(本社東京、岡田和生社長)の子会社で、パチンコ・パチスロ遊技機の開発メーカーである「エヌ・ケイ」(SNK、本社東京、北野一成社長)が四月二日、大阪地裁に民事再生手続開始を申請。同日保全命令が出た。負債総額は約四百三十六億円だと民間の信用調査会社では伝えている。SNKは七八年七月に

管不振に陥った。そこで二〇〇〇年二月に第三者割当増資の方法でアルゼが五十億円を出資し、SNKの株式の五〇・八%を所有する親会社となり、再建をめざした。アルゼの子会社としてSNKは、パチンコ遊技機分野へ参入する一方、これまで「ネオジオ」の市場を減らすなど不採算部門からの全面撤退を図っていた。北野社長は説明

務内容の転換とリストラにより多額の特別損失を計上することになった。今年三月期はこのため大幅な債務超過となることになり、再建をめぐってKが主力銀行を相手に三月九日、大阪簡裁に特定調停を申請した。大部分の金融機関はこれに応じず、一部の債権者が応じたが、一部に三月三十日に一回不渡りを出したため、民事再生の手続きを進めるに至った。三月末の資産二百九億二千七百万円に対し負債四百三十六億五千五百万円(うちネオジオワール

その二〇〇〇年二月に第三者割当増資の方法でアルゼが五十億円を出資し、SNKの株式の五〇・八%を所有する親会社となり、再建をめざした。アルゼの子会社としてSNKは、パチンコ遊技機分野へ参入する一方、これまで「ネオジオ」の市場を減らすなど不採算部門からの全面撤退を図っていた。北野社長は説明

コナミは子会社、コナミパチスロエンタテインメント(KPE)、本社製造業者として登録されたと発表した。コナミがパチスロ遊技機市場に参入するための手続きのひとつで、実現に向けた一歩近づいた。KPEは七月六月設立のバチスロ遊技機製造運営会社で、九九年三月以降コナミからパチスロ液晶装置事業を継承している。二〇〇〇年四月にはパチスロメーカーの日本電動式遊技工業協(日電協)に加え、パチスロ市場参入を明らかにした。九七年四月にはパチスロ販売会社団体(本社東京都港区、米沢美都社)を八億四千六百円円で買収した。ナブスは八九年六月設立のフィットネス機器メーカーで、二〇〇〇年二期の売上高は七十九億三千九百万円。



猿川昭義氏
猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川氏に代表権

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

新社長に岩田氏

岩田氏は代表権ない会長に
岩田氏は代表権ない会長に



岩田隆雄氏
岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

岩田隆雄氏を代表取締役
岩田隆雄氏を代表取締役

業務用部門閉鎖

半数の150人を削減へ
半数の150人を削減へ

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

業務用部門閉鎖
業務用部門閉鎖

予想を下方修正

セタ、3月期業績の
セタ、3月期業績の

予想を下方修正
予想を下方修正

予想を下方修正
予想を下方修正

予想を下方修正
予想を下方修正

予想を下方修正
予想を下方修正

予想を下方修正
予想を下方修正

予想を下方修正
予想を下方修正

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で

大量販売と消尽原則で
大量販売と消尽原則で



久保田久保田専務と本多社長を語るエニックスの代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

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

猿川昭義氏を代表取締役
猿川昭義氏を代表取締役

「Xbox」用にセガ社「DOC」で大阪の佐々木氏が優勝

「Xbox」は年内出荷予定の高性能家庭用TVゲーム機

セガ社は三月二十日、米国マイクロソフト社の「Xbox」用にゲームソフトを開発

セガ社は三月二十日、米国マイクロソフト社の「Xbox」用にゲームソフトを開発

人事異動

ラウンドワン (4月28日) 兼任CEO、部長を設ける

セガ社は三月二十日、米国マイクロソフト社の「Xbox」用にゲームソフトを開発

再開発計画を発表 「ラ・クーア」計画を発表

「ラ・クーア」計画を発表

再開発計画記者発表

神奈川県協、通常総会 事業計画承認

セガ社「DOC」で大阪の佐々木氏が優勝



ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

メダル両替

メダル両替

AsahiSeiko logo and contact info

旭精工株式会社 logo

旭精工株式会社 logo

後楽園ゆうえんち 新型観覧車など 「ラ・クーア」計画を発表

「ラ・クーア」計画を発表

再開発計画記者発表

神奈川県協、通常総会 事業計画承認

セガ社「DOC」で大阪の佐々木氏が優勝

AsahiSeiko product advertisement for vending machines

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

ゲーム大会決勝

メダル両替

メダル両替

旭精工株式会社 logo and contact info

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

ら、映画の著作物にゲームソフトのよう...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

よってあらかじめ設定された範囲内において...

なり、第一譲渡後も消滅しない権利として一般的に理解されてきており、最初の譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利として認められる。むしろ、複製物の行先等をコントロールする権利を認めることは、最初の譲渡に関しては、実質的な意義がある。

③ 昭和59年の著作権法の改正により、著作物一般について設けられた貸与権(現行法第26条の3)については、複製物が適法に譲渡された後(すなわち第一譲渡行為の後)であっても行使できることが当然の前提となっている。(貸与権は、特に第一譲渡後の貸与を想定してこれを規制するものである)法26条の3の規定が、貸与権の対象となる著作物から映画の著作物を明示的に除外しているのは、映画の著作物には貸与を含む頒布権が認められており、改めて貸与権を定める必要がなかったためである。このことは、貸与に及ぶ権利を含む映画の著作物の頒布権が第一譲渡によって消滅しない権利であることを当然の前提としている。

また、著作権法は、「頒布」の定義規定を同法2条1項19号に設け、「有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをい」と譲渡と貸与を一体のものとして定義した上、同法26条1項において、著作権者が「複製物により頒布する一権利を専有する旨を規定しているものであるから、譲渡と貸与とを区別し、一方については消滅するが他方については消滅しない」と解釈する余地はない。

② 法26条1項の立法趣旨は、映画の複製物が「譲渡」によって流通することを前提とし、複製物の所有者による譲渡の自由に対し、著作権者保護の観点から制限を加えようとするところにある。すなわち、著作権法は、映画の著作物の著作権者に対し、複製物の「最初の譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利」としての頒布権を認めたのであり、その頒布権の具体的内容としては、頒布先、即ち譲受人又は借受人を限定したり指定したりすること、頒布場所を限定したり指定したりすること、時間的に頒布期間を限定することなどが含まれる。

④ 例え、劇場用映画のフィルム配給に際しては、頒布権は「フィルム」の供給を受けた者が、次にそのフィルムをいつ、どこに供給するかを、著作権者において指示決定することができる権利として機能する。そして、法26条1項は、フィルムなどの複製物の所有権を譲り受けることにより当該複製物を供給された者が、第三者にその所有権を「譲渡」することを明確に想定している。その「譲渡」を著作権者のコントロールの下において、著作権者が複製物の行先・時期等を指定する権利としての頒布権を認めているのである。

③ 複製物の「所有者」と「著作権者」が一致する場合には、著作権者が認めた権利は、複製物の所有権なくともその者は、複製物の所有権によって当該複製物の利用、収益、処分をコントロールすることができる。頒布権が「所有者」と「著作権者」とが分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。

① 一般の著作物については、平成11年の著作権法改正により「譲渡」が認められたが、右譲渡は「譲渡権を有する者又はその許諾を得た者により公衆に譲渡された場合」に消滅するものとなつており、映画の著作物については、法26条の2第2項1号)では、このような明文による例外規定は設けられておらず、従来から著作権者の複製物の行先を指定する権利としての頒布権が認められていると解釈されている。

② 市販のビデオ・カセット及びゲームソフトの頒布権を消滅させるべきかどうかは、譲渡権創設の検討過程においても審議された。平成11年の著作権法改正の譲渡

初め譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利としての頒布権を認めたのであり、その頒布権の具体的内容としては、頒布先、即ち譲受人又は借受人を限定したり指定したりすること、頒布場所を限定したり指定したりすること、時間的に頒布期間を限定することなどが含まれる。

④ 例え、劇場用映画のフィルム配給に際しては、頒布権は「フィルム」の供給を受けた者が、次にそのフィルムをいつ、どこに供給するかを、著作権者において指示決定することができる権利として機能する。そして、法26条1項は、フィルムなどの複製物の所有権を譲り受けることにより当該複製物を供給された者が、第三者にその所有権を「譲渡」することを明確に想定している。その「譲渡」を著作権者のコントロールの下において、著作権者が複製物の行先・時期等を指定する権利としての頒布権を認めているのである。

③ 複製物の「所有者」と「著作権者」が一致する場合には、著作権者が認めた権利は、複製物の所有権なくともその者は、複製物の所有権によって当該複製物の利用、収益、処分をコントロールすることができる。頒布権が「所有者」と「著作権者」とが分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。

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

各種好評発売中 (メダルゲーム用汎用筐体)

チャンスシリーズ第8弾

新製品

老若男女、だれもが楽しめる!! ●B弾で悪者を撃つぞ!! ●設定地点に当たると「挑戦」命中止! 悪者の撃つぞ!! GET!!

新製品

●ボーカリスト、麻黄、花札、競馬等 TVメダルゲーム基板が入ります! ●オペレーターのお楽しみメダルを承ります!

新製品

●正統派&新斬新登場!! ●アルセリア、ハチマキ、シリス花 ●液晶サブゲームも次々と投入!!

エイブル

セタ/エイブル

エイブル

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

なり、第一譲渡後も消滅しない権利として一般的に理解されてきており、最初の譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利として認められる。むしろ、複製物の行先等をコントロールする権利を認めることは、最初の譲渡に関しては、実質的な意義がある。

③ 昭和59年の著作権法の改正により、著作物一般について設けられた貸与権(現行法第26条の3)については、複製物が適法に譲渡された後(すなわち第一譲渡行為の後)であっても行使できることが当然の前提となっている。(貸与権は、特に第一譲渡後の貸与を想定してこれを規制するものである)法26条の3の規定が、貸与権の対象となる著作物から映画の著作物を明示的に除外しているのは、映画の著作物には貸与を含む頒布権が認められており、改めて貸与権を定める必要がなかったためである。このことは、貸与に及ぶ権利を含む映画の著作物の頒布権が第一譲渡によって消滅しない権利であることを当然の前提としている。

また、著作権法は、「頒布」の定義規定を同法2条1項19号に設け、「有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをい」と譲渡と貸与を一体のものとして定義した上、同法26条1項において、著作権者が「複製物により頒布する一権利を専有する旨を規定しているものであるから、譲渡と貸与とを区別し、一方については消滅するが他方については消滅しない」と解釈する余地はない。

② 法26条1項の立法趣旨は、映画の複製物が「譲渡」によって流通することを前提とし、複製物の所有者による譲渡の自由に対し、著作権者保護の観点から制限を加えようとするところにある。すなわち、著作権法は、映画の著作物の著作権者に対し、複製物の「最初の譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利」としての頒布権を認めたのであり、その頒布権の具体的内容としては、頒布先、即ち譲受人又は借受人を限定したり指定したりすること、頒布場所を限定したり指定したりすること、時間的に頒布期間を限定することなどが含まれる。

④ 例え、劇場用映画のフィルム配給に際しては、頒布権は「フィルム」の供給を受けた者が、次にそのフィルムをいつ、どこに供給するかを、著作権者において指示決定することができる権利として機能する。そして、法26条1項は、フィルムなどの複製物の所有権を譲り受けることにより当該複製物を供給された者が、第三者にその所有権を「譲渡」することを明確に想定している。その「譲渡」を著作権者のコントロールの下において、著作権者が複製物の行先・時期等を指定する権利としての頒布権を認めているのである。

③ 複製物の「所有者」と「著作権者」が一致する場合には、著作権者が認めた権利は、複製物の所有権なくともその者は、複製物の所有権によって当該複製物の利用、収益、処分をコントロールすることができる。頒布権が「所有者」と「著作権者」とが分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。

① 一般の著作物については、平成11年の著作権法改正により「譲渡」が認められたが、右譲渡は「譲渡権を有する者又はその許諾を得た者により公衆に譲渡された場合」に消滅するものとなつており、映画の著作物については、法26条の2第2項1号)では、このような明文による例外規定は設けられておらず、従来から著作権者の複製物の行先を指定する権利としての頒布権が認められていると解釈されている。

② 市販のビデオ・カセット及びゲームソフトの頒布権を消滅させるべきかどうかは、譲渡権創設の検討過程においても審議された。平成11年の著作権法改正の譲渡

初め譲渡にとどまらず、その行先を指定する権利としての頒布権を認めたのであり、その頒布権の具体的内容としては、頒布先、即ち譲受人又は借受人を限定したり指定したりすること、頒布場所を限定したり指定したりすること、時間的に頒布期間を限定することなどが含まれる。

④ 例え、劇場用映画のフィルム配給に際しては、頒布権は「フィルム」の供給を受けた者が、次にそのフィルムをいつ、どこに供給するかを、著作権者において指示決定することができる権利として機能する。そして、法26条1項は、フィルムなどの複製物の所有権を譲り受けることにより当該複製物を供給された者が、第三者にその所有権を「譲渡」することを明確に想定している。その「譲渡」を著作権者のコントロールの下において、著作権者が複製物の行先・時期等を指定する権利としての頒布権を認めているのである。

③ 複製物の「所有者」と「著作権者」が一致する場合には、著作権者が認めた権利は、複製物の所有権なくともその者は、複製物の所有権によって当該複製物の利用、収益、処分をコントロールすることができる。頒布権が「所有者」と「著作権者」とが分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。法が「複製物の『所有者』と『著作権者』」が分離する場合である。

前記問題点に対して適切に対応する方が、現行法において既に用意されている。「頒布権」による中古ソフトの規制は、「解釈論上やむを得ない」としては、著作権法に明記された規定に照らしては、著作権者が権利を行使する自由は認められる。その一方で、著作権者の権利を行使する自由は認められる。その一方で、著作権者の権利を行使する自由は認められる。その一方で、著作権者の権利を行使する自由は認められる。

② WIPO著作権条約第6条(2)は、「この条約のいかなる規定も(中略)権利の消滅については、締約国が自由にその条件を定めることを妨げるものではない」と規定し、消滅については、各国の立法に委ねられている。

⑤ 特許権に関する最高裁判所第3小法廷平成9年7月1日判決(民集51巻6号229頁)以下「BBS事件最高裁判決」ということで示された国内消滅に関する論旨は、本件には適用されるべきではない。

BB事件最高裁判決では、傍論において特許権の国内消滅について論旨が展開されている。しかし、特許法におけるのは異なり、著作権法においては、映画の著作物については消滅しないこととを前提に設計されているのであるから、特許権に関する判決を引用して、右頒布権について国内消滅を論ずることは、的を外れている。

(審判における被控訴人の主張の要点)

1 ゲームソフトは「映画の著作物」ではない。

(1) 著作物の「類型」として「映画の著作物」には、「映画の効果に類似する視覚的または聴覚的効果を生じさせる方法で表現された著作物」として、「物に固定」されたものを含むものとされている(法2条3項)。

(2) 「映画」の効果に類似する視覚的または聴覚的効果を生じさせる方法で表現された著作物と異なるため、単に、映像が連続して動いているように見えては足りず、NGフィルム選別、シナリオに従った編集、細編集、音づけ等の映画製作過程を通じて、著作者の思想、感情に基づいた一貫した流れのある映像が表現されていることが必要である。

① この点は、いわゆる三沢市市勢映画事件の最高裁判決(東京高裁裁判所平成5月9日判決)等支持して上告を棄却した最高裁

2001年5月開催決定!

Prize collaboration

プライズ コラボレーション～2001秋合同プライズ内見会～

業界をリードする三社が結束! 新しい波と興奮をお届けします。ご期待下さい!

参加三社



株式会社セガ



システムサービス株式会社



株式会社エイコー

開催日時及び会場

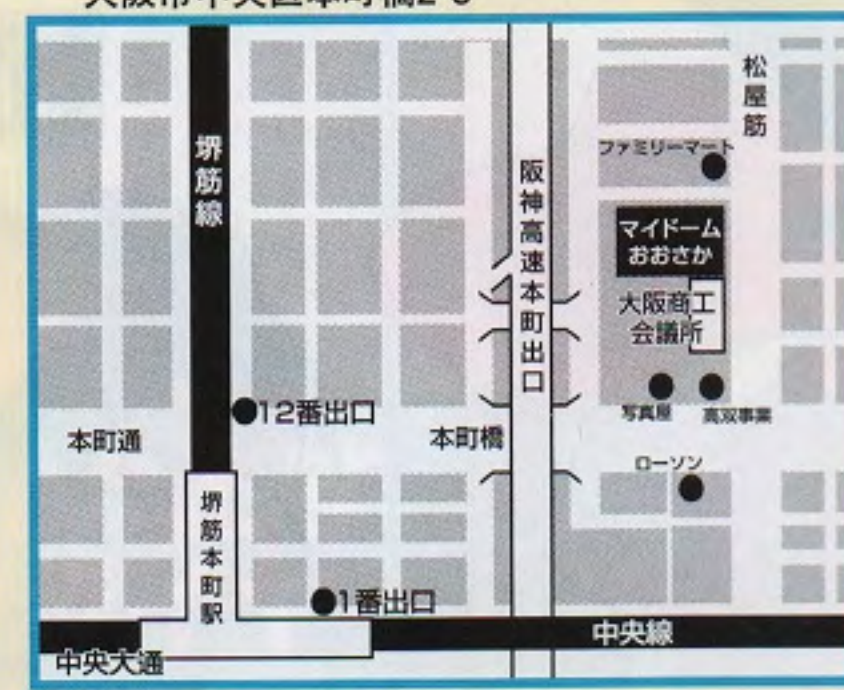
●東京 5/15(火) 10:00～17:00

プリズムホール
東京都文京区後楽1-3-61



●大阪 5/18(金) 10:00～17:00

マイドームおおさか 3階E展示場
大阪市中央区本町橋2-5



●札幌 5/21(月) 13:00～17:00

サッポロファクトリーホール
札幌市中央区北2条東4丁目



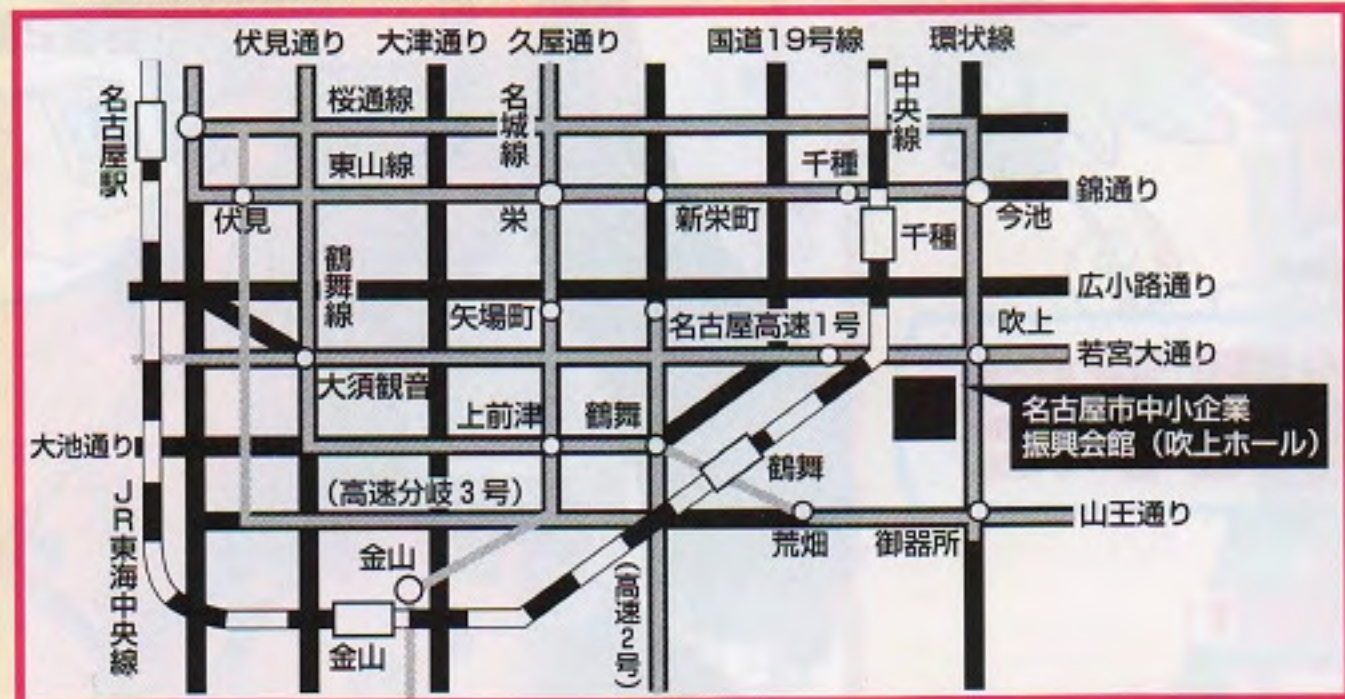
●仙台 5/22(火) 13:00～17:00

メイフェアプラザ仙台ワッセ 1階夢ホール
仙台市青葉区北根黒松2-10



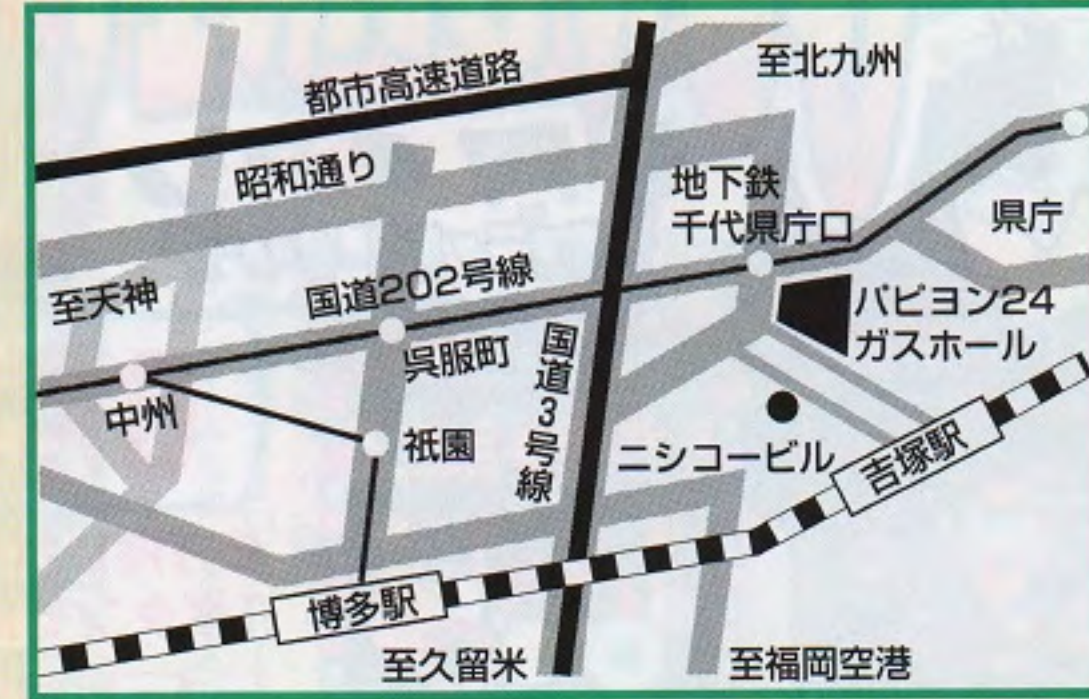
●名古屋 5/24(木) 13:00～17:00

名古屋市中企業振興会館 2階第1ファッション展示場西
愛知県名古屋千種区吹上2-6-3



●福岡 5/25(金) 13:00～17:00

パピヨン24 ガスホール
福岡県福岡市博多区千代1-17-1 2階



●各社問い合わせ先



株式会社セガ
東京都大田区東堀2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズ販売課
電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744



システムサービス株式会社
東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F
電話 03(5951)6600
電話 03(5951)3449



株式会社エイコー
AM販売部
東京都墨田区本所1-3-13
電話 03(3624)1183
FAX 03(3622)6235

Prize Forum

プライズフォーラム

タケシ! 引換券はだめ! と叫んだら、タクシーが止まった



ゲーム機の景品に使える物は市販価格で八百円以下で決まっているのだから、それ以下ならいいのね。そうだと、もともともうおまけのような物だったんだら。

じゃあ、カプセルに入っているコインとかジュエスの引換券はいいんでしょ。

ダメだよ。

えー、どうしてコインとかジュエスくらいだと八百円もないから、限度額っていうのにつかからないんじゃないの。

それはね、景品はゲーム機に入れたものしか提供しては行けないし、取った景品を他の品物と交換しては行けない、っていうのにつかると。

あーさか。お客さんへのサービスとしてはいいと思うけど、しては行けないことなのね。

そうなんだ。景品の限度額を守っていても、交換しては行けないんだ。

だれがそういうのを決めてるの?

ゲーム場を運営している人達で作ったAOUって団体があってね、そこで自分達を守るべきこととして、自主規制を作っているんだ。

へー、でも、そうやって決めていても守らないゲーム場などもあるのね。

そうだね、必ずしも徹底されているとは言えないようだよ。AOUのリーダーシップに期待したいね。



4月発売! 春のウキウキ新商品!!

JUMBO ザンリオキャラクター
30x40cm



ゲゲゲの鬼太郎 水鉄砲キーホルダー
OP価格 25,000円
4種/120個入り



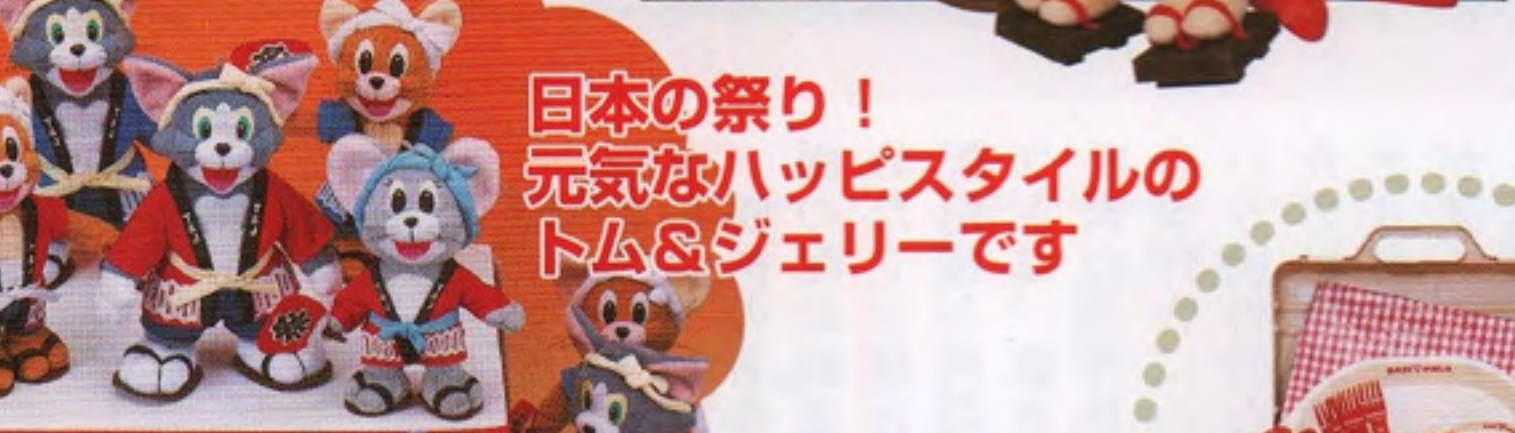
JUMBO ゲゲゲの鬼太郎 アクティブジャンボ
OP価格 32,000円
4種/40個入り



ザンリオキャラクター 風船クッション
OP価格 32,000円 4種/40個入り



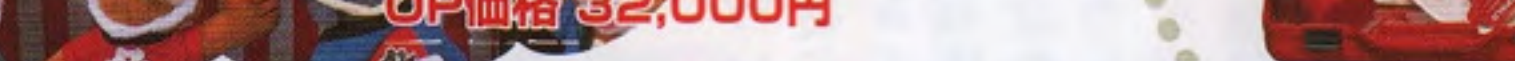
日本の祭り! 元気なハッピースタイルのトム&ジェリーです



うさずきん節句ぬいぐるみ
OP価格 30,000円
5種/80個入り



トム&ジェリーお祭りスタイル
OP価格 32,000円
5種/80個入り



great silver 925
GS925EXE3
OP価格 45,000円
18種/60個入り



Bass NATURAL
バスカメラ&スコープ
OP価格 45,000円
5種/60個入り



バスフィロドチェア
OP価格 30,000円
2種/40個入り



バスピクニックランチ
OP価格 32,000円
2種/40個入り



AMUSE 株式会社アミューズ
http://www.amunet.co.jp

TEL.03-3802-8041 FAX 03-3802-8058

TEL.06-6390-2901 FAX.06-6390-2903

バンプレスト ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア

確かな造形、そして大迫力のビッグサイズ。シリーズ展開によりコレクション性も抜群!!



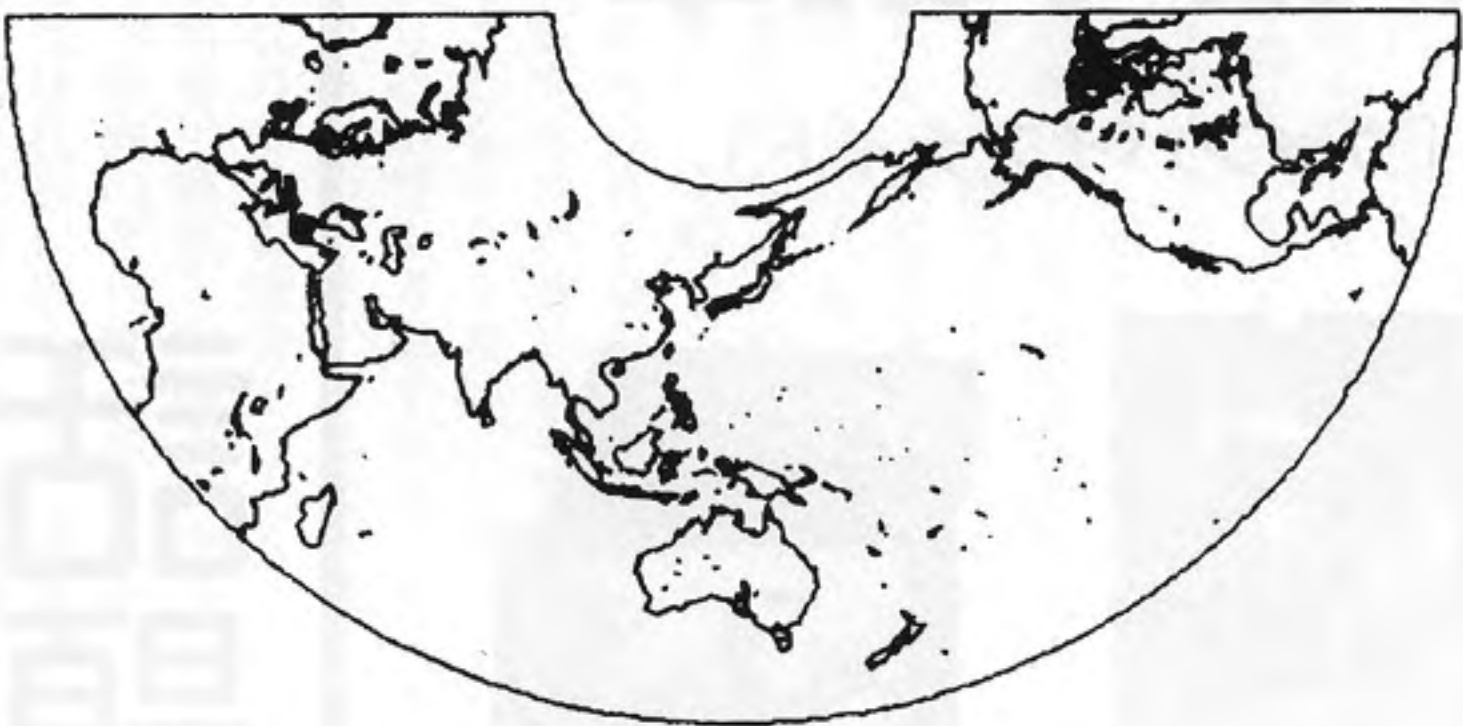
1 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア 1
4月発売予定 OP価格: 32,000円
入数: 42/全3種

ウルトラマン VS バルタン星人
ウルトラセブン VS キングジョー
ウルトラマンティガ VS イーウィルティガ

2 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア 2
5月発売予定 OP価格: 32,000円
入数: 42/全3種

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



桂林郊外に開設 台湾業者が事業を進め

中国・広西チワン族自治区にある観光地、桂林(けいりん)に、中台をテーマにした遊園地を建設する計画がある。この遊園地は、台湾業者が事業を進めている。桂林は、中国の観光地として知られており、多くの観光客が訪れる。この遊園地の開設は、桂林の観光資源をさらに豊かにし、観光客の増加を期待している。台湾業者は、桂林の自然環境と文化遺産をテーマにした遊園地を建設する計画を立てている。この遊園地は、桂林の観光地としての魅力をさらに高め、観光客の増加を期待している。

本格的な遊園地を 台湾業者が事業を進め

中国・広西チワン族自治区にある観光地、桂林(けいりん)に、中台をテーマにした遊園地を建設する計画がある。この遊園地は、台湾業者が事業を進めている。桂林は、中国の観光地として知られており、多くの観光客が訪れる。この遊園地の開設は、桂林の観光資源をさらに豊かにし、観光客の増加を期待している。台湾業者は、桂林の自然環境と文化遺産をテーマにした遊園地を建設する計画を立てている。この遊園地は、桂林の観光地としての魅力をさらに高め、観光客の増加を期待している。

TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May. 17-19
TILE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 20-22
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonja'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18

連邦高裁が施行を禁止

インディアナポリス市条例問題

オベレーターは暴力シ... 連邦高裁はインディアナポリス市の条例を施行することを禁止した。この条例は、オベレーターが暴力シ... 連邦高裁はインディアナポリス市の条例を施行することを禁止した。この条例は、オベレーターが暴力シ...

韓国KY社訴え

「ポートルトスタジオ」特許

米国フォトファンタジー社が韓国KY社を訴えている。理由は「ポートルトスタジオ」の特許を侵害しているとの主張だ。米国フォトファンタジー社は、韓国KY社に対して訴訟を起こしている。理由は「ポートルトスタジオ」の特許を侵害しているとの主張だ。

混乱の中で開催

イタリア、春の展示会

イタリアの春のAM機展、ENADAプリマベラ(春)は三月八日、一日、例年と同じ日に行われるが、混乱が予想されている。イタリアの春のAM機展、ENADAプリマベラ(春)は三月八日、一日、例年と同じ日に行われるが、混乱が予想されている。

日系から韓国系へ

勢い強まるアンダムミロ社

アンダムミロ社の韓国系が日系から韓国系へと勢力を拡大している。アンダムミロ社は、韓国系が日系から韓国系へと勢力を拡大している。アンダムミロ社は、韓国系が日系から韓国系へと勢力を拡大している。

ZERO GUNNER 2

ゼロガンナー2

全方向スクロールシューティング

破壊の爽快感を前面に打ち出し 前作をさらにパワーアップ!!

超美麗! 3Dグラフィックス
4年の歳月を経て、大幅に進化したシューティングゲーム史上最高峰のグラフィックス。

シューティングゲームの面白さを徹底追求
360度全方向に攻撃できるターンマーカーシステム搭載! 360度の包囲網を突破せよ!

GUNBARTCH

敵弾を打ち返せ!!

6月発売予定

8方向レバーと1ボタンで簡単操作! ブロック崩しと彩京シューティングのドッキング!

ホットギミック

INTEGRAL (仮)

彩京麻雀ゲーム最新作!

登場キャラクター数シリーズ最多!
新システム搭載! ついにペールを脱ぐHG完全版!
この夏、日本全土で「彩京少女まつり」発動!

7月発売予定

「CPS II」の横シューティング 攻撃モード2種

ケイブ/カプコン「プロギアの嵐」



プロギアの嵐

機カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から、機ケイブとの共同開発によるTVシューティングゲーム「プロギアの嵐」が四月十一日発売となった。これは、プロペラ回転で発電した電力でそのプロペラを回すという半永久駆動装置「プロギア」が普及した王国を舞台に、不老不死を得て反乱を起こした老人たちの軍隊を、子どもたちが戦闘機に乗りやっつけていくゲームで、擬ったストーリーを設定。横スクロール画面で、八方向レバーと二つのボタンを操作。攻撃システムも独特で、戦闘機と機銃を操る二人のファイターキャラと、

6人用プライズマシン 景品を押し上げ

サミー「ラウンドスクエア」

サミー(本社東京、里見治社長)から、六人用プライズマシン「ラウンドスクエア」が三月下旬発売となった。これは、六人分の操作部があるが、と景品落とし機を立体的にしたようなゲーム機で、ボックス内に回転する円錐形のターンテーブル、景品を落とす穴があり、景品落下の音が聞こえる。六人用という点で、通常の操作部が六人分になっている。これは、六人分の操作部があるが、と景品落とし機を立体的にしたようなゲーム機で、ボックス内に回転する円錐形のターンテーブル、景品を落とす穴があり、景品落下の音が聞こえる。六人用という点で、通常の操作部が六人分になっている。



ラウンドスクエア



ちびっこパトカー



遊び付き定置型乗物機 街中をドライブ

ホープの「ちびっこパトカー」

ホープ(本社工場川崎市、小野定良社長)から、定置型乗物機「ちびっこパトカー」が四月下旬発売となる。パトカーをテーマにしたデザインだが、フロント部やタイヤなどにリアル感を演出している。電光が走り、上部で双方のパワーが増減する。制限時間内に怪人のパワーを全部消すと景品(52万円)がもらえる。OP価格は十二万八千円。

電光で怪人倒す 「仮面ライダーアギト変身」

「仮面ライダーアギト変身」



仮面ライダーアギト変身ノダブルレレット

千葉県松戸市、佐賀屋社長)から、プライズゲーム機「仮面ライダーアギト変身ノダブルレレット」が四月中旬発売となった。これは、二つの大きなレレット使用「ダブルレレット」シリーズの二作目。仮面ライダーアギトの戦いをモチーフにしたもの。電光が走り、上部で双方のパワーが増減する。制限時間内に怪人のパワーを全部消すと景品(52万円)がもらえる。OP価格は十二万八千円。

ホラー感覚のCGガンゲーム機

中世の城で銃撃

ナムコから「ヴァンパイアナイト」



ヴァンパイアナイト (DX)



ヴァンパイアナイト (SD)

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から、CGガンゲーム機「ヴァンパイアナイト」が三月中旬「ヴァンパイアナイト」が三月中旬発売となった。これは「PS2」基板をベースに同社が開発した業務用CG基板「システム2.46」を使用している。同基板使用ゲームはこれまで三作目となる。ゲームソフトの開発にはセガの子会社、機ワウエンターテインメントが協力した。現代に甦った中世の城に住む五人のヴァンパイアとその配下の怪物たちが、村人をヴァンパイアに変えていくという設定で、備え付けのビストロを使用。連続して撃てる弾数に制限があるが、銃口を画面外に向けて補充できる。敵に弾を当てるとダメージを与え、ダメージが一定になると倒れる。倒れると倒れないが、マーカーで示される弱点を撃てば一発で倒すことができる。イートマニアII DX・ファイ

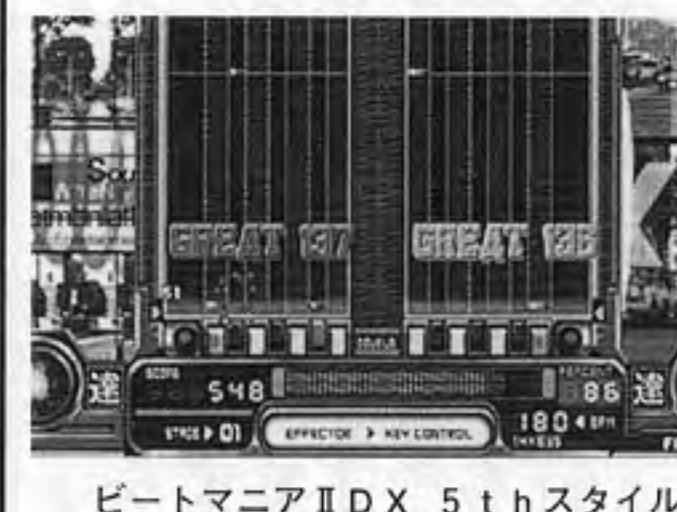
「パラパラダイス2」 講習モード追加

「ナミ」ビーマニアII DX5も

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、ゲーム機「パラパラダイス2」が三月中旬発売となった。「パラパラダイス」シリーズの最新作で、初代に比べて操作性が向上し、初心者向けの練習モードが追加された。また、新曲が加えられ、全曲が収録された。OP価格は八十二万円。



福引ちゃんす



ビートマニアIIDX 5thスタイル



パラパラダイス 2nd Mix

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Carnival Day

超アナログ!!
新感覚プライズゲーム機



パチンコとスマートボールがドッキング!! 景品は大型・中型・75φカプセルの3種類

ぐるり@ゲット!

揺らせてゲット! 大型景品対応
新感覚プライズマシンが登場!!



LuckyCrane

ラッキークレーンDXIII



リング1個から重量感ある景品まで、パケットの強弱設定が可能!!

tama puri

タマプリ



入ってみたいなるタマゴ形シール機 アップと全身、CG調効果も自在!! 2カートリッジ式プリンターを搭載

YUBIS 株式会社 ユウビス

本社 577-0063 東大阪市川原3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜松ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351

ESDEN POWER SUPPLY 電源機器のバイオネー

ESDENは、各種電源トランス及びスイッチング電源・ドロップ電源の設計・製造・販売メーカーです。豊富な経験・豊かな実績・スピーディーなOEM設計と高まる信頼性、それがESDENです。

[ISO-9001 認証取得]

tuv CERT
DIN EN ISO 9001
JIS Z 9901
Certificate: 01 100 008466

[KCシリーズ] スイッチングレギュレータ

入力: AC90~264V
2出力: 5V/12V
容量: 25W/40W/50W/60W/75W/90W
その他出力電圧製作可
JET 認証取得済
No.0158-61010-002

[ENCシリーズ] スイッチングレギュレータ

入力: AC90~132V
単出力: 12V/24V
容量: 30W/50W/100W/120W/150W
その他出力電圧製作可
JET 認証取得済
No.0158-61010-003

[ENC300シリーズ]

入力: AC90-132V/AC180-264V
単出力: 5V/12V/15V/24V/30V/36V/48V
容量: 300W [JET申請中]

蛍光灯インバータ

入力: AC24V
DC12V/24V
ローコストタイプ
[DPS-10] 15~20W
[DPS-8] 6~10W

[NEA/Bシリーズ] ノイズエリミネータトランス

(ノイズ低減トランス)
屋内用乾式自冷式
入出力: AC100/200V切替可
単相・50/60Hz・B種
容量: 100・200・300・500VA(NEA)
1K・2K・3KVA(NEB)

ESDEN ES DEN INDUSTRIAL CO.,LTD
エスデン産業株式会社
本社: 〒146-0092 東京都大田区下丸子4-7-18
TEL 03-3759-4580 FAX 03-3759-4596
工場: 〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995
http://homepage2.nifty.com/esden/
E-mail: esden@nifty.ne.jp



ナスカーアーケード (DX) CGドライブゲーム機。実在レースを再現。最後尾からスタートし指定順位をめざし他車を追い抜く。8人通信プレイも。標準価格235万円。【セガ社】No.621



サイヴァリアリビジョン TVシューティングゲーム。「Gネット」第10弾。ステージ選択式で特別ステージも用意。ゲームカードOP価格11万8千円。【サクセス/タイトー】No.621



ドラゴンプレイズ TVシューティングゲーム。キャラが竜に乗り魔王を撃破。キャラと竜を随時分離・合体できるのが特徴。基板OP価格18万8千円。【彩京】No.620

話題のマシン

(第616号～第621号)



ウルトラマン攻撃指令/Wルーレット プライズゲーム機。2つのメカスロットの結果により盤面でキャラを進退させる。ゴールで景品が払い出される。OP価格32万8千円。【バンプレスト】No.617



ガンズバイク CGアクションシューティングゲーム。テロリストと銃撃戦、肉弾戦を展開。「ナオミ」基板でOP価格24万8千円。【彩京/カプコン】No.621



ビートmania II DX・フォーススタイル キーボードとターンテーブルを操作する音楽ゲーム。一般公募による2曲を含む30曲を追加。モードも3種追加。改造キット価格26万8千円。【コナミ】No.621



ポップンミュージック・アニメ2号 TV音楽ゲーム。アニメソング15曲を追加。タイミングよくボタンを叩くミニゲームを加味。価格89万8千円。改造基板キット24万8千円。【コナミ】No.621



ニンジャアサルト (SD) 2人用アップライト型CGガンゲーム機。弾が連続して敵に命中すると高得点。「ナオミ」基板使用。29インチ型で価格97万5千円。【ナムコ】No.621



ニンジャアサルト (DX) 2人用CGガンゲーム機。忍者をテーマに、剣や手裏剣などで攻撃してくる魔物の忍者を撃破する。プロジェクター式50型価格166万2千円。【ナムコ】No.621



バムューダバニック メダルプッシュャーゲーム機。メダルを積んだ客船が転覆し多量のメダルをフィールドに落とすなど多彩な演出がある。OP価格64万円。【タイトー】No.618



プリネットステーション シールプリント機。シール作成のほか、携帯電話の待ち受け画面への画像入力、登録された他の携帯電話との送受信も可能。価格128万円。【アトラス】No.616



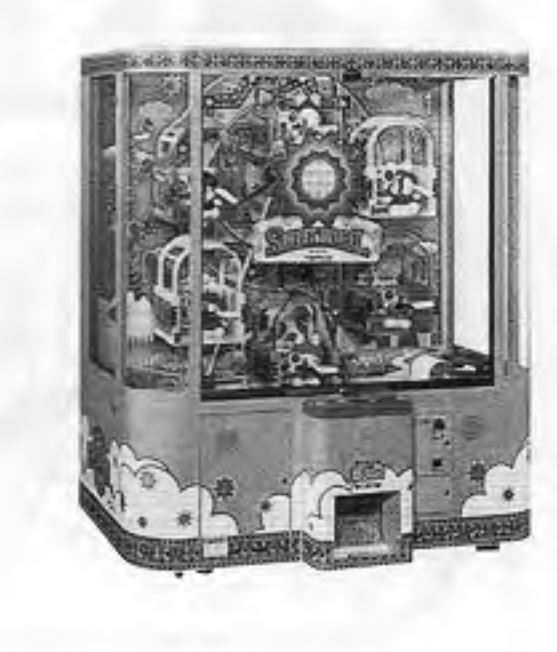
ミスショット・ダー2 ガンゲーム機。BB弾を発射し標的を狙撃。一定条件で回転ルーレット盤を狙い、当てた数字の景品を払い出す。OP価格82万円。【エイブル】No.620



ルミスピンプライズ プライズゲーム機。大きな回転式カラーLEDスロットによる数字が3回でプラス5以上になれば景品払い出し。OP価格99万8千円。【カトウ製作所】No.618



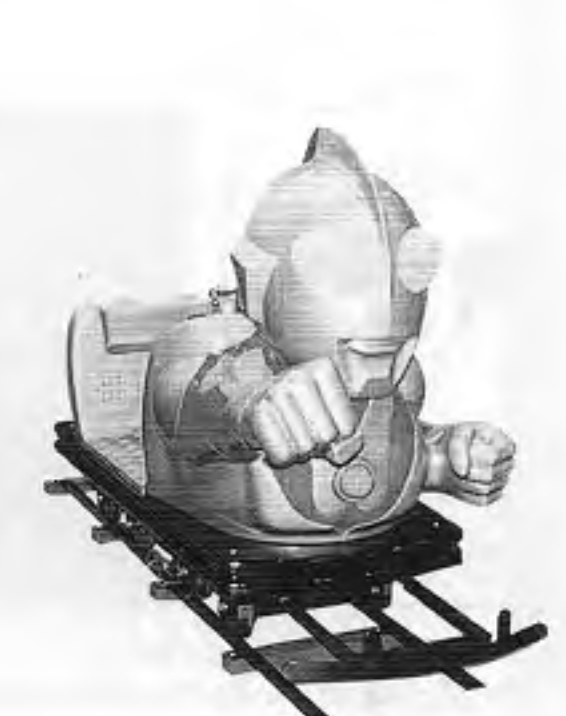
アンパンマンのバイキンたいじ/2 ボール投げのアーケードゲーム機。左右へ動くキャラに当たると音声や悲鳴が出る。おまけのキャラカード付き。OP価格89万円。【バンプレスト】No.618



スウィートホイール 観覧車をモチーフにしたプライズマシン。景品を乗せたコンドラが回転し下の乗降口に来た時、アームでコンドラの扉を開ける。価格125万円。【ナムコ】No.617



パトカー 定置型乗物機。パトカーをモチーフにしたオープンカーをデザイン。大きなパトライトが点滅。音声と擬音付き。2人乗りで定価48万円。【真砂工業】No.620



スーパー特選ウルトラマン レール走行式乗物機。空飛ぶウルトラマンをデザイン。ミニカプセル景品付き。大阪娯楽機製作所のOEM。OP価格150万円。【バンプレスト】No.617



ヒーローキエのユニコーンをかける 定置型乗物機。ユニコーンに乗ったキエをデザイン。ファンで芳香剤の香りが出る。1人乗りでOP価格59万8千円。【日邦産業/ココロ】No.616



ギャラクシアンファイター “シューティングメダルシリーズ”第2弾。画面中のキャラにメダルを当てて倒すと、キャラに応じたメダルが払い出される。価格80万円。【ナムコ】No.618



シューティングパラダイス メダルを銃で発射して転がし、前方のTV画面中のキャラに当たる“シューティングメダルシリーズ”第1弾。価格80万円。【ナムコ】No.618



パチスロ王国DX・グランシェル パチスロメダルゲーム機。10インチ液晶画面と連動させ、いろいろなフィーチャーが得られるサブゲームができる。OP価格59万円。【セガ/エイブル】No.618

総目録

No. 115

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(プライズマシンを含む)、③AM自販機、④メダルゲーム機、⑤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。(一部次回へ繰り越し)



シャザイ TVシューティングゲーム。開が原の戦いをモチーフにしたSF仕立てで敵弾消去攻撃もある。「S.V」基板セットOP価格14万8千円。【ビスコ】No.616



DDR・サードミックスプラス TVダンスシミュレーションゲーム。韓国のヒット曲を追加しコリアダンスも楽しめるようにしたもの。改造キット価格9万5千円。【コナミ】No.616



GT1クラブ・コロソイタリアノ 2P型CGドライブゲーム機。前作の続編。階段を上ると実際の不可能な走行シーンを多く採用。価格148万円。改造キット39万8千円。【コナミ】No.616



ランニングハイジャパン・ジャズver. CG旅客機操縦ゲーム。操縦桿操作だけの簡単モードと細かい操作の超ベテランモードを追加。29型OP価格124万円、50型168万円。【タイトー】No.617



ミッキー&ミニーくれよんキッス TV塗り絵ゲーム。画面中の線画キャラにタッチペンで色を塗り、終了後プリントアウト。難易度別3モード設定。標準価格87万2千5百円。【セガ社】No.617



東京バス案内 CGバス運転シミュレーションゲーム機。都バスの運行を再現し運転手のさまざまな操作をする。「ナオミ」基板使用。標準価格210万円。【セガ社】No.617



ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3 CGプロレスゲーム。キャラやモード、技の種類を追加。試合前の奇襲攻撃やロープワークもある。「ナオミ」基板で標準価格18万5千円。【セガ社】No.616



クイズでアイドル/ホットデビュー TVクイズゲーム。クイズに答えながらアイドルやお笑い芸人を育てていく。ミニゲームもある。4人通信プレイも。基板OP価格17万8千円。【彩京】No.616



恋のバラバラ大作戦 TVダンスゲーム。カメラでプレイヤーの動きをとらえ、手本どおり踊っているかをチェックしゲームで評価する。自社ロケ用。【ナムコ】No.616



DDR・フォースミックス・ソロ 1人用TVダンスシミュレーションゲーム。「DDR」シリーズ最多の100曲以上を収録。改造用基板キット販売で価格15万8千円。【コナミ】No.618



DDR・フォースミックス TVダンスシミュレーションゲーム。30曲以上追加。前作からの改造用キット価格24万8千円。「ダンシングステーション」用30万8千円。【コナミ】No.618



CAPCOM vs SNK カプコン「ストII」とSNK「KOF」のキャラがチームバトルで対決する格闘ゲーム。「ナオミ」基板セットOP価格25万8千円。【カプコン】No.618



日テレ式/未来予想スタジオ TV占い機でタッチパネル式。将来の一定期間の運勢をプリントアウト。アナウンサーが説明。「ナオミ」基板使用。標準価格72万5千円。【セガ社】No.618



電車でGO/3 通勤編・ダイヤ改正 CG電車運転ゲーム。新路線や電車の種類を追加。また硬貨の追加投入で区間が延長される。改造キット販売でOP価格43万円。【タイトー】No.617



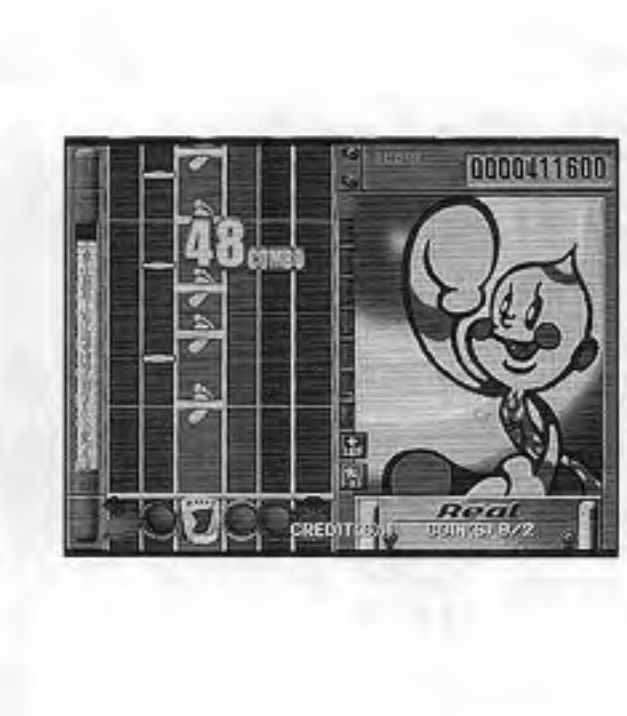
バラバラバラダンス TVバラバラダンスシミュレーションゲーム。決められた手の振り付けで踊ると、センサーが動きを感じし得点となる。価格128万円。【コナミ】No.617



ゴルゴ13・奇跡の弾道 TVガンゲーム機。スコープ付きライフル銃で標的を狙撃。判定の精度がアップした。価格91万3千円。改造キットOP価格29万8千円。【ナムコ】No.620



ギターヒーロー・フォースミックス TVギターシミュレーションゲーム。28曲追加。ベース音の効果をも上げるスピーカーユニットと改造用CD-ROMのセット価格23万8千円。【コナミ】No.620



ドラママニア・サードミックス TVドラマ演劇シミュレーションゲーム。中高年に人気がある曲を中心に28曲追加し計78曲収録。改造用CD-ROMのセット価格26万8千円。【コナミ】No.620



1944・ザ・ループマスター TVシューティングゲーム。ボムを誘導できる。オプション機能もある。「CPS II」32作目。ゲームソフト基板OP価格12万8千円。【カプコン】No.620



がんばれ運転士II CG電車運転ゲーム。湘南を走る江ノ島電鉄と松山の伊予鉄道の路線を採用。景色を見てゆっくり走行し車で観光案内もある。価格124万円。【タイトー】No.620



クラッキンDJ DJシミュレーションゲーム。2つのターンテーブルと音量制御、曲の頭出し、音の切り替えなどを行ない本格的。標準価格97万5千円。【セガ社】No.620

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	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi)	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.23
2	1	ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/セガ社 Naomi)	6.82
3	2	ミスタードリラー グレート (ナムコ)	6.25
4	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi)	6.11
5	5	ギルティギア X (サミー Naomi)	5.50
6	7	鉄拳 タッグトーナメント (ナムコ)	5.14
7	8	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	5.08
8	10	カプコン VS SNK (カプコン Naomi)	5.00
9	6	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	4.95
10	4	ギガウイング 2 (タクミ/カプコン)	4.80
11	20	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	4.77
12	21	上海・昇龍再臨 (タイトーG ネット)	4.64
13	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNK ネオジオ)	4.63
14	11	ハイパービシバシチャンピオン (コナミ)	4.56
15	22	テトリス (セガ社)	4.54
16	12	すくすく犬福 (ビデオシステム)	4.50
17	9	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン)	4.43
18	44	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	4.41
19	27	対戦ホットギミック 3 (彩京)	4.40
20	25	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)	4.32
21	37	メタルスラッグ 3 (SNK ネオジオ)	4.31
22	24	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京)	4.29
23	16	続おてなみ拝見 (サクセス/タイトーG ネット)	4.21
24	28	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	4.20
25	23	ミスタードリラー 2 (ナムコ)	4.17

* 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	太鼓の達人 (ナムコ)	8.73
2	2	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社)	8.17
3	10	シャカッとタンバリンノ (セガ社 Naomi)	7.56
4	-	モーキャップボクシング (コナミ)	7.51
5	18	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)	7.50
6	-	スタントタイフーン (タイトー)	7.14
7	3	東京バス案内 (セガ社)	7.13
8	4	ザ・警察官 (コナミ)	6.92
9	13	ドラムマニア・サードミックス (コナミ)	6.89
10	7	ドラムマニア・フォースミックス (コナミ)	6.85
11	9	コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社)	6.42
12	11	バトルギア 2 (タイトー)	6.35
13	14	バーチャファイター 3tb (セガ社)	6.26
14	8	ニンジャアサルト (ナムコ)	6.21
15	12	リッジレーサーVアーケードバトル (ナムコ)	6.20
16	-	キーボードマニア・サードミックス (コナミ)	6.13
17	5	エアトリックス (セガ社)	6.10
18	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社)	5.91

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	9.27
2	-	めっちゃキレイノ (メイクソフトウェア/アトラス)	9.10
3	2	フラッシュショット (オムロン)	8.74
4	3	チャオピノ (オムロン)	8.56
5	4	キャンパスショット (オムロン)	8.24
6	5	フォト&シール・クルクル (メイクソフトウェア)	7.93
7	6	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア)	7.67

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を、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)

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 トーナメント・ゴルドデンティール・フォー (インクレディブル・テクノロジー)	8.64
2 ゴルドデンティール・フォー (インクレディブル・テクノロジー)	8.60
3 ダークシルエット・サイレントスコープ 2 (コナミ)	8.00
4 ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社)	7.60
5 ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)	7.44
6 ミズ・バックマン/ギラガ・リユニオン (ナムコ)	7.36
7 グリット (ミッドウェー)	7.33
8 トータルバース (コナミ)	7.20
9 マキシマムフォース (アタリゲームズ)	7.02
10 エリア51 (アタリゲームズ)	6.92
11 サイレントスコープ (コナミ)	6.91
12 サイトフォー (アタリゲームズ)	6.82
13 ポイントブランク [ガンバレット] (ナムコ)	6.50
14 インペッション (ミッドウェー)	6.44
15 ガントレットレジェンド (アタリゲームズ)	6.19

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 アークティックサンダー (ミッドウェー)	8.32
2 クライシスゾーン (ナムコ)	8.25
3 ナスカアーケード (セガ社)	8.13
4 クルージングゾティカ (ミッドウェー)	8.06
5 サンフランシスコ・ラッシュ:2049 (アタリゲームズ)	7.93
6 タイムクライシス II (ナムコ)	7.75
7 18ホイラー (セガ社)	7.60
8 クレイジータクシー (セガ社)	7.53
9 スターウォーズ・トリロジー (セガ社)	7.53
10 ボリス911 [ザ・警察官] (コナミ)	7.50
11 ハイドロサンダー (ミッドウェー)	7.46
12 ロストワールド・ジュラシックパーク (セガ社)	7.41
13 クルージングワールド (ミッドウェー)	7.33
14 エアコンバット22 (ナムコ)	7.25
15 トップスケーター (セガ社)	7.23

ビデオ・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)	評価
1 ビッグバックハンター (インクレディブル・テクノロジー)	8.24
2 ディアハンティングUSA (サミー)	7.92
3 ターキーハンティングUSA (サミー)	7.80
4 カプコンvsSNK (カプコン)	7.69
5 テック [鉄拳] タッグトーナメント (ナムコ)	7.55
6 マーヴルvsカプコン 2 (カプコン)	7.53
7 シンプソンスボウリング (コナミ)	7.33
8 ガントレットレジェンド・ダークレガシー (ミッドウェー)	7.05
9 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	7.05
10 ゴルドデンティール2K (インクレディブル・テクノロジー)	6.97
11 ワールドクラス・ボウリング (インクレディブル・テクノロジー)	6.71
12 NBAショータイム・ゴルドエディション (ミッドウェー)	6.71
13 ストリートファイター3・サードストライク (カプコン)	6.69
14 NFLブリッツ2000・ゴルドエディション (ミッドウェー)	6.67
15 マーヴルvsカプコン (カプコン)	6.63

フリッパー

1 サウスパーク (セガピンボール)	7.78
2 メディーバル・マッドネス (ウィリアムズ)	7.73
3 スターウォーズ・エピソード1 (ウィリアムズ)	7.68
4 ハイローラー・カジノ (スターン)	7.63
5 アタック・フロム・マーズ (パリー)	7.57

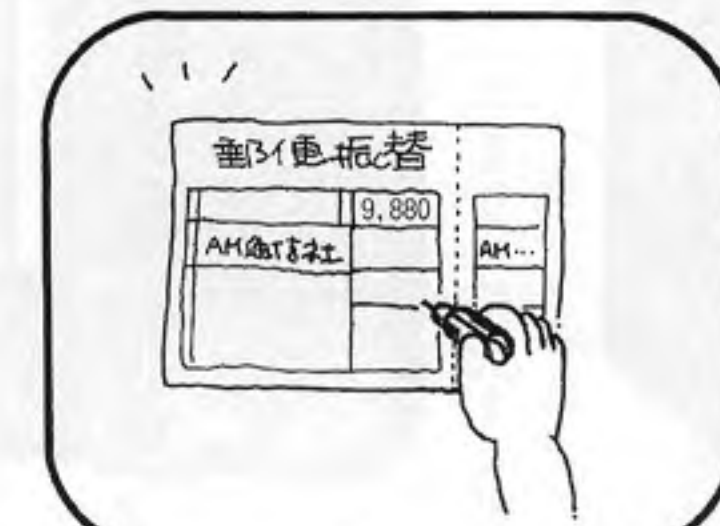
オールドイー・ビデオ

1 テンベスト (アタリ)	6.71
2 キャラガ (ナムコ/ミッドウェー)	6.30
3 サンセットライダーズ (コナミ)	6.14
4 ミズ・バックマン (ナムコ/ミッドウェー)	6.13
5 スズカ8アワーズ (ナムコ)	6.09

©2001 Replay Magazine 《本誌特約》調査方法は本誌「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。日本語版にさらに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料 (送料、消費税込) は9,880円です



①購読申込書には宛先もはつきりと



②購読料とともに郵便局で手続きを



③約1週間、小社に通知が来ます



④お手元に新聞が毎号郵送されます

海外 (Airmail) の購読料は一律米ドルとさせていただきます

不正商品にご注意ください!!

ウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン株式会社ディズニー・コンシューマ・プロダクツは日本においてディズニーキャラクター商品をライセンスしています。最近、並行輸入される真正品であると輸入業者によって誤解され、輸入される不正なディズニーキャラクター商品が数多く出まっています。不正なディズニーキャラクター商品は、真正品と誤解されて輸入されたものであっても、すべてがウォルト・ディズニー・カンパニーの著作権、および商標権の侵害品です。ディズニーの不正商品を製造、輸入、卸売、小売、展示、広告、頒布することは違法行為となります。ディズニーは、ディズニーの知的財産権を守るために、不正商品に関するいかなる行為に対しても断固たる措置をとります。たとえ不正商品を並行輸入された真正な商品と信じていたとしても、不正商品を取扱っていたことに対する免責事由とはなりませんので、輸入されたディズニーキャラクター商品が不正商品でないか、十分ご注意ください。よろしくお願いいたします。



ディズニーは、商品に著作権 ©Disney, ©Disney Enterprises, Inc. など表示および契約ライセンス名の記載を義務づけています。ご確認ください。日本国内での製造販売を正式に承認された商品には、契約上、PL法に對する保障への加入が義務づけられています。

ウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン株式会社
ディズニー・コンシューマ・プロダクツ
東京都港区南麻布5-2-32 第32興和ビル

機動戦士ガンダム 連邦VSジオン

2VS.2のチームバトルアクション

1年戦争を舞台に、プレイヤーは連邦軍とジオン軍にわかれて激闘を繰り広げる!

テレビ版で活躍した数々のモビルスーツに搭乗可能!

あの音響! あの楽曲! あの台詞! こだわりの演出がプレイを盛り上げる! 気分はもう宇宙世紀!

君は生きのびる事ができるか?

エースパイロット達よ! 今こそ1年戦争に参加せよ!!

NAOMI

発売元: 株式会社バンプレスト 開発元/販売元: 株式会社カプコン

© 2001 Amusement Press, Inc.

Aruze Sub' SNK Files For Protection

SNK Corp., Tokyo, an Aruze subsidiary, filed for protection under the bankruptcy law before the Osaka District Court on April 2, and the Court issued an order for the payback of its debts to be discontinued. This action is a bold attempt by Aruze to reduce SNK's debts, which totaled ¥43.655 million as of March 31, far exceeding its assets of ¥20,927 million.

SNK is a video game manufacturer which was founded in 1978 as Shin Nihon Kikaku, and changed its name in 1996. It has shipped more than one million units of the coin-op video game system "NEO-GEO" around the world

Tecmo Lose "Gallop Racer" Appeal Case

Tecmo Ltd., Tokyo, lost again in race-horse copyright case on March 8. By using the name of a famous race-horse in its coin-op/home video "Gallop Racer", the company was sued by the horse-owner demanding compensation for damages. In January 2000 the Nagoya District Court ordered Tecmo to pay ¥3,410,000 in damages on the grounds that Tecmo infringed upon the racehorse' publicity rights.

Against this, Tecmo brought an intermediate appeal by asserting that, "Human beings have publicity rights but horses do not". However, on March 8 the Nagoya High Court ordered Tecmo to pay compensation for damages by recognizing that even a horse has publicity rights. However, based on the understanding that horses having publicity right are confined to famous horses which have already won a major championship, the court decreased the amount of damages to ¥2,340,000.

"Gallop Racer" is a video game where the player's horse participates in various horse races and it became popular due to its use of the names of real racehorses. Since 1996 it has released a series of "Gallop Racer" games including "Gallop Racer" for "PS2" in March this year.

Game Machine Amusement Press, Inc.

Editor: Masumi Akagi
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/
© 2001 Amusement Press, Inc.

since 1990, and many game cartridges such as "King of Fighters", "Samurai Shodown", and "Metal Slug" series. Although its "NEO-GEO" coin-op video system and game cartridges were often illegally copied, SNK's legal affairs department took powerful countermeasures against the pirated versions.

Although the "NEO-GEO" coin-op system, SNK's main business, enjoyed good sales, the company felt compelled by its impending stock exchange listing to broaden its lines of business. As a result, it developed and marketed the hand-held video game system "NEO-GEO Pocket" in May 1998 ("NEO-GEO Pocket Color" from March 1999), and also opened the indoor amusement park "NEO-GEO World Tokyo Bayside" in March 1999. Both of these two projects, which required huge investment, failed, SNK now explains.

These investment failures, together with the recession in the coin-op video game market, made fund raising difficult for the company, and so SNK agreed to become Aruze's subsidiary in January 2000. SNK issued new stock which Aruze bought for ¥5,000 million, giving it 50.8% of SNK's outstanding stock. Subsequently, Aruze decided to change SNK's line of business to pachinko manufacture as the Aruze group's main subsidiary.

With Aruze assigning SNK's video game development staff to pachinko development, SNK's "NEO-GEO" game software staff decreased to a negligible number, and titles also decreased significantly. However, it still continued to retain the "NEO-GEO Pocket Color" business. "NEO-GEO World Tokyo Bayside" was closed in March this year, with about ¥5,000 million of outstanding debts.

Namco Names Sarukawa Rep. Director

Namco Ltd., Tokyo, announced on March 29 that it had granted representative rights to Akiyoshi Sarukawa, executive director. As a result, chairman & president Nakamura, vice president Takagi, executive director Tachibana and executive director Sarukawa now all have representative rights. Sarukawa is responsible for R&D, production, and sales of coin-op games, home videos, and pachinko games.

After graduating from the department of commerce, Takushoku University, Sarukawa, 56, entered Namco in 1967, became director in 1990, and has served as director in charge of sales from 1992.

Eikichi Kawasaki, founder, retired from his office as chairman in February 2000, and president Yoshihiko Kudo also retired. In his place, Kazunari Kitano became president, and Kazuo Okada, president of Aruze, decided to serve also as chairman of SNK. The company's head office moved to the same location as Aruze. All of SNK's overseas subsidiaries were liquidated last year.

On March 9 this year, SNK requested its banks and finance companies to forgive part of SNK's debts. However, the request was turned down and SNK filed an application for mediation before the Osaka Summary Court. Although this was a step for facilitating debt forgiveness through the courts, some creditors did not accept the plan and SNK's first check bounced on March 30. This forced SNK to take procedures under the bankruptcy law, president Kitano explains.

At present, game cartridges for "NEO-GEO" are developed only by third parties, and it is anticipated that, although new titles will be developed, their number will certainly decrease.

Atlus Appoints M. Iwata As President

Atlus Co., Ltd., Tokyo, announced on March 30 that it had revised its business forecast, and will change its representatives as of April 1. Naoya Harano, founder and president, became chairman with no representative rights, and vice-president Matsuo Iwata was promoted to president.

After graduating from the department of economics, Osaka University, Matsuo Iwata, 42, entered Nissan. In 1991 he got an MBA at UCLA, and, after working at Gemini Consultant Japan from 1992, Coca Cola Japan from 1996, and Coca Cola Beverage Service from 1999, he entered Atlus in

June 2000 as chief of the president's room, and became vice president from November.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March is ¥22,700 million and net loss is ¥4,100 million. Atlus previously forecast ¥22,200 million in revenue and ¥1,000 million in net loss on November 22.

According to Atlus, although its revenue improved slightly, its deficit margin is likely to grow due to losses from the revaluation of coin-op photo-sticker machines, losses from disposal of inventories related to subsidiaries, etc. Therefore, the company intends to liquidate its assets.

In order to overcome its worsening management situation, Atlus has worked out a reconstruction plan. According to the plan, the company will fully change its top management, and dispose of as much bad assets as possible. It will also invest more in home videos.

PCCW Japan Closes Arcades

PCCW Japan (former Jaleco) Limited, Tokyo, announced on March 30 that it had closed its Oita factory and will close five arcades in Tokyo by the end of April. It will also discontinue aquarium sales. This means that Jaleco's coin-op business is likely to disappear.

The closure of the five arcades is a temporary step, and new utilization plans for the premises are under consideration, according to PCCW Japan. However, it appears the premises will be converted to internet cafes, and will have nothing to do with coin-op. The company has already stopped developing and manufacturing coin-op games. As for video games, it will develop only network videos for PCs.

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



**2001年度開幕時のデータをもとに緻密に再現された全30チーム、
30スタジアムを舞台に、総勢700人以上のメジャー リーガー達が名で登場!!**

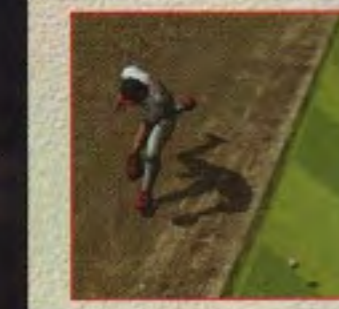
NAOMI™
CD-ROM SYSTEM

**申込締切
5月17日**
6月下旬発売予定
お試し販売第3弾!!



**日本人選手の活躍で身近な存在となったメジャー リーグの
魅力を完全再現!**

メジャー リーグの誇るスーパースターはもちろん、**日本人メジャー
リーガー**も全て登場するスーパーリアルスポーツゲームです。高度な
モーションキャプチャー技術を用いて再現した、個性的な選手
達の様々なピッチングフォーム、バッティングフォームをはじめ、
試合中に起こるちょっとしたプレーの一つ一つに、メジャー リーグ
の魅力が溢れています。



スーパー メジャー リーグ
対応コントロールパネル
●ダイナマイトベースボールナオミ
●ダイナマイトベースボール99
●スーパー メジャー リーグ99



**カードシステムの搭載で、
新たな遊びが生まれる!**



NAOMI2 club kart.™
european session

**予約締切
5月10日**
6月下旬発売予定
**ツインタイプ
5月24日**
7月中旬発売予定



ツインタイプ
1,984(W)×1,690(D)×2,220(H)mm
500kg AC100V 845W

DXタイプ
1,339(W)×2,585(D)×2,212(H)mm
430kg AC100V 400W

最新基板NAOMI2によるカートを題材
にしたドライブゲームです。カードシ
ステム採用により、プレイヤーの成長とと
もにカートの性能もアップ!初心者から
ヘビーユーザーまで、さまざまなレベル
で長く楽しむ事ができます。

**あの、ダンシングフィーバーが
ゴールドに輝いて再び登場!!**



SEGA
DANCING FEVER GOLD
ダンシングフィーバー
ゴールド
DANCE★MAN appears courtesy of ANEX, INC.
1,370(W)×1,300(D)×2,045(H)mm 325kg 59100W
530W ©SEGA 2000,2001

おリクリクリになったフィーバー一曲は
ユーザーのプレイ直感をさらに高め、
高いリビート感を提供します。

回転寿司風のスレイフィールドと
コーナーに配したサインタワーが、
抜群のアイキャッチ効果を発揮。

お客様とのコミュニケーションを大切に!
遊びはプライズマシン+雰囲気はカーニバルマシン、
新発想のカーニバルプライズマシン登場!!

最新のJ-POP20数曲を新たに
追加し、ますますノリノリ!! NAOMI
しゃかっとタンバリン!
ニューバージョンキット
●恋しれホーション21 ●evolution
●ミニモニ。ジャンケンぴょん! ●LOVE2000
●BABY!恋にKNOCKOUT! ●HOTEL PACIFIC
●らいおんハート ……他、全26曲収録

SEGA 株式会社 セガ

本社3号館 東京都大田区東花谷2-12-14
電話 03(5737)7539(国内販売部)
電話 03(5737)7541(プライズ部/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
関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804
電話 011(841)0250(直通)
電話 06(6334)5336(直通)
電話 092(452)6843(直通)
電話 052(702)3003(直通)

すべての
アミューズメント
情報はこちら。
sega-am.com
URL
http://www.sega-am.com