

no.556
1998年 1/1-15

アミューズメント通信
JANUARY 1-15, 1998

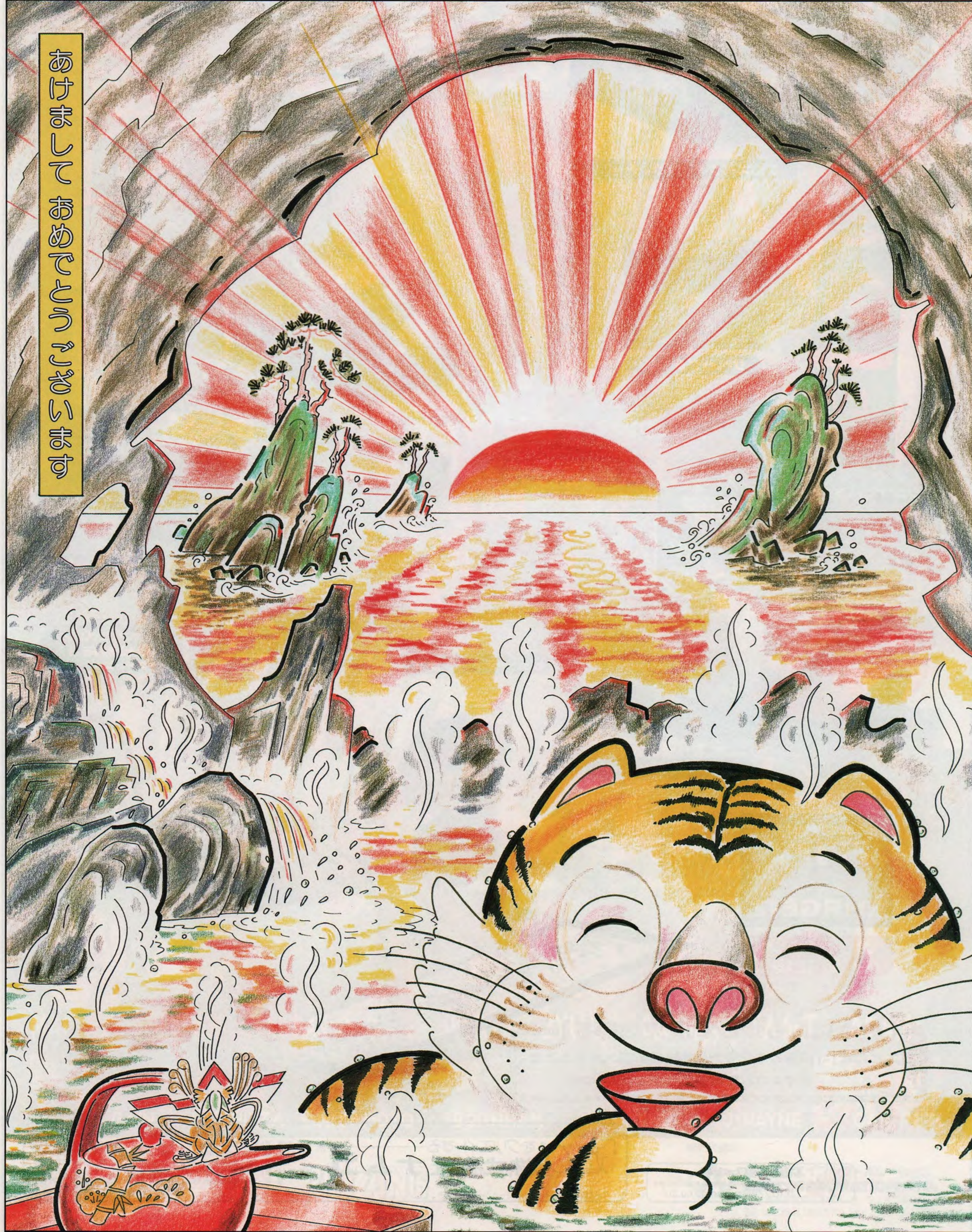
ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 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 発行所 株式会社アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

あけましておめでとう
あけましておめでとう
あけましておめでとう



論潮

不当な規制撤廃へ

国際的なAMゲームの原動力に

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。旧年中はご愛読、ご支援いただきまことにありがとうございました。本紙は未熟な業界紙ではございますが、業界紙としてあるべき正しい立場や内容などを探求しながら努力を重ねてまいりました。さらに本紙が皆さまがたに必要な情報を、分かりやすく正確に、をモットーにお届けできるような努力を続けてまいりました。お読みいただき、誠にありがとうございます。

二〇〇一年から始まる二十一世紀まであと二年という世紀を迎えたこととなるが、ちょうど百年前の十九世紀末に硬貨作動式のAM機、ゲーム機が誕生したことから考えると、今日のAM機の世界的な発達、ゲーム機によるラスベガスなどカジノの発達など、まさに隔世の感がある。AM機は十九世紀末に、メリーゴランド、ローラーコースター、大観覧車などの遊園施設が欧米で発達していた。さらに十九世紀末には米国の大都市で、エジソン式ジュークボックスを並べた「ベニアーケード」と呼ばれる娯楽場が出現し、一九二〇年代までにさまざまなからくりを仕組んだゲーム機、力試し機、古い機などの硬貨作機、古い機などの硬貨作

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ある(少年のたまり場ということについてはほとんど説得力が乏しい)。ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

ゲーム機の特長は遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。遊技の結果が偶然で(予測できない)、それに財物を賭けることにある。

namco

謹賀新年

本年もよろしくお願いたします。



プロスペクティブウィナー



リベログランデ

ワニアニパラダイス



ラビッドリバー



エアガイツ 近日登場



スタアオー디션

モトクロスゴー! DX



モトクロスゴー! SD



ビューティークラブ



新日本プロレスリング 闘魂!伝3 アーケードエディション



【虎穴に入らずして虎児を得る】
 【ことわざ】:「迷うことなくナムコ製品を導入することで、高インカムを得ることができる」の意

ナムコオンラインショップ
<http://www.namco.co.jp/>

遊ぶをクワイエットする
 株式会社ナムコ

本社 〒146 東京都大田区大田 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
 販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
 (札幌) 〒003 北海道札幌市白石区東水 3-8-1-2 TEL. 011 (822) 5002 (代)
 (名古屋) 〒461 愛知県名古屋市中区東 2-24-27 TEL. 052 (333) 5305 (代)
 販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江坂 20-10 TEL. 06 (338) 3511 (代)
 (福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上野田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)
 ©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

夢ランド創造

くるくるターゲット



KURUKURU TARGET

これが、こうなる。

最強の新タイプ
 プライズマシン

SIZE (mm) : W1,680
 ×D1,200×H1,975
 P.S. : 600W
 PAT.PEND
 特許出願中

TASKO

にゅうとんランド



NEWTON LAND

●4人同時プレイも可能な
 キーホルダータイプの
 新プライズマシン

●ロケの中央などにも
 気軽に設置できる
 コンパクトサイズ

SIZE (mm) : W1,400×D1,400×H1,250
 P.S. : 180W

スペースキューブ



SPACE CUBE

遊びながら
 体力・バランス感覚を
 養成できる
 キッズフィットネスマシン

SIZE (mm) : W6,096×D6,096×H4,536
 ※スペースに合ったサイズに変更できません。

シックスフープ



6 HOOPS

ゴールリング 6個
 楽しさ 6倍

※景品は75φカプセル

SIZE (mm) : W1,052×D2,280×H2,455
 P.S. : 100W

SPACE CREATOR
TASKO 株式会社

東京営業部 〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741℡ FAX.03-3823-7531
 大阪営業部 〒532 大阪市淀川区野中1-5-17 ☎06-303-7531℡ FAX. 06-306-0210
 福岡営業部 〒810 福岡市中央区洲川1-7-12大戸ビル5F ☎092-524-8006℡ FAX.092-524-8017
 ※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
 © TASKO

新年展望



AM理解の輪を世界に

中村雅哉

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)名誉会長
株式会社 ナムコ・代表取締役社長

あけましておめでとうございます。年初にあたり、業界各社のますますのご発展と、関係各位のご健勝を心より祈念申し上げます。

私は、ここ数年平均して年間約百日を海外で過ごしております。インターネットが定着をみたからといって、直接会って話をすること以上のコミュニケーションに優る方法があるはずがありません。昨年米国、欧州、アジアと現地を訪れ、アミューズメント、さらにはエンターテインメントのビジネスの可能性と発展への手がかりを求めて、現地業界関係者との対話時には議論を重ね、直接市場や展示会を巡って参りました。

これらの地を訪問し、想い新たにいたしますことは、わが国においてアミューズメント事業の発展と健全化に向けて三十年の研鑽を重ねてきたJAMMAの、経験値と知能を、他国にそれを育成・発展するに有意義な「ソフトウェア」として積極的に公開し、啓蒙を行なうべきことの必要性であります。

アミューズメント事業というやもするとギャンブル事業との混同を招きかねない難しい事業分野を、他国に先駆けて健全なる大衆娯楽産業として導いてきたJAMMAの試行錯誤の歴史とそこから得たノウハウは、必ずやグローバルな視野でアミューズメント事業の発展を拓くのに有効な指針となるものと確信します。私たちが創り出す「遊び」を待つ青少年は世界中にいます。これは私が肌身で感じた実感です。しかし今、彼らの誰もがこれらゲームマシンの楽しさを享受できる環境にあるかどうかという点ではありません。JAMMAはアミューズメントの先進機関として「ゲームアミューズ

メントを健全娯楽として世界に」の大手高所の視点から、JAMMAの経験値と知能を世界に向けて積極的に発信していかなくてはなりません。

誠に残念なことながら、海外では多く、アミューズメントとギャンブルとが未分化、つまりその違いが明確に認識されることのないままの状態に置かれています。

例えば、英国では純然たるギャンブルマシンがAWP(アミューズメント・ウィズ・プライズ)という紛らわしい名称で定着してしまっています。これは本来、GWC(ゲーミング・ウィズ・キャッシュ)と呼んで明確に「線」を画すべきはずなのに、また、ドイツでは一層甚だしくアミューズメントもギャンブルもあつたものでなく、ただコインオペレーターのマシンを設置しているというだけで十把一からで認識され、十八歳未満の青少年の立ち入りも禁止されています。名ばかりはFEC(ファミリー・エンターテインメント・センター)と称しながらアミューズメントマシンはドイツの青少年から遠ざけられた所にあってはならないと認識され、また魅力的な市場と認識された中国・台湾の現状には、さらに目を覆うものがあります。一部の会社がアミューズメントを新しい文化事業として展開することの意義を十分吟味する姿勢もなく、利益優先主義の偏った姿勢でスロットマシンやポーカーゲームといった機器の過剰な市場投入を行ない、こうした姿勢が当局の警戒を煽る

結果となり、ゲームマシンもギャンブルマシンも一からめにした今の泥沼の規制状態を招きました。しかし、こうした状況を一方的に海外の国々の理解に帰すわけには参りません。反面、しっかりとわれわれJAMMAとしての努力不足を再認識すべきです。アミューズメントは日本が世界に先駆する分野です。わがJAMMAの三十年にわたるノウハウの蓄積が、世界のアミューズメント市場の健全化とグローバルスタンダード構築を進める上でシシクタンク的な機能を果たすことが、今、大きく求められているのではないのでしょうか。各国のアミューズメント観を正すに十分な情報発信やアナウンスへの努力が求められるべきです。

そして、「遊び」は「文化」であるのだという高邁な精神を持ち、しっかりとしたフィロソフィーと誇りをもって海外に発信していかなくてはなりません。アミューズメントのグローバル時代を迎える中、これからのJAMMAには事業的視点以前に文化的視点に立つての深い洞察、熱意と信念、忍耐力と戦略が必要とされるのではないのでしょうか。

われわれの仕事は信頼、安心が第一です。わがJAMMAを基盤に、世界にアミューズメント文化への理解の輪を広げて参りましょう。

グローバル時代を視座に置いてのJAMMAの一層の前進を期して、新年のご挨拶の結びとさせていただきます。



新年展望



新しい遊び提供する道

中山隼雄

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。振り返れば一九九七年は、日本経済にとって激動の年でありました。いくつかの金融機関の不祥事と経営破綻は、日本の金融システムそのものを強く問い直した出来事でありました。今春のビッグバン以降、さらにマーケットサイドからの日本の金融機関・システムへの圧力は強まると考えられますし、まさに日本経済の質的転換ができるか否かの正念場となります。数年來言われてきた「グローバル・スタンダード」への転換が現実のものとなってきます。

日本経済同様、当アミューズメント業界も非常に厳しい状況にあります。昨春の消費税率5%へのアップは、われわれの業界に大きな影響を与えております。また、この数年間のビデオゲームの不振は奥深く、一昨年から「プリクラ」を代表とするAM自販機のブームが新たな市場を開拓し穴埋めはしているものの、AM市場全体を底上げするには至っておりません。現在アミューズメント市場は、大きな方向性を見失っていると考えられます。

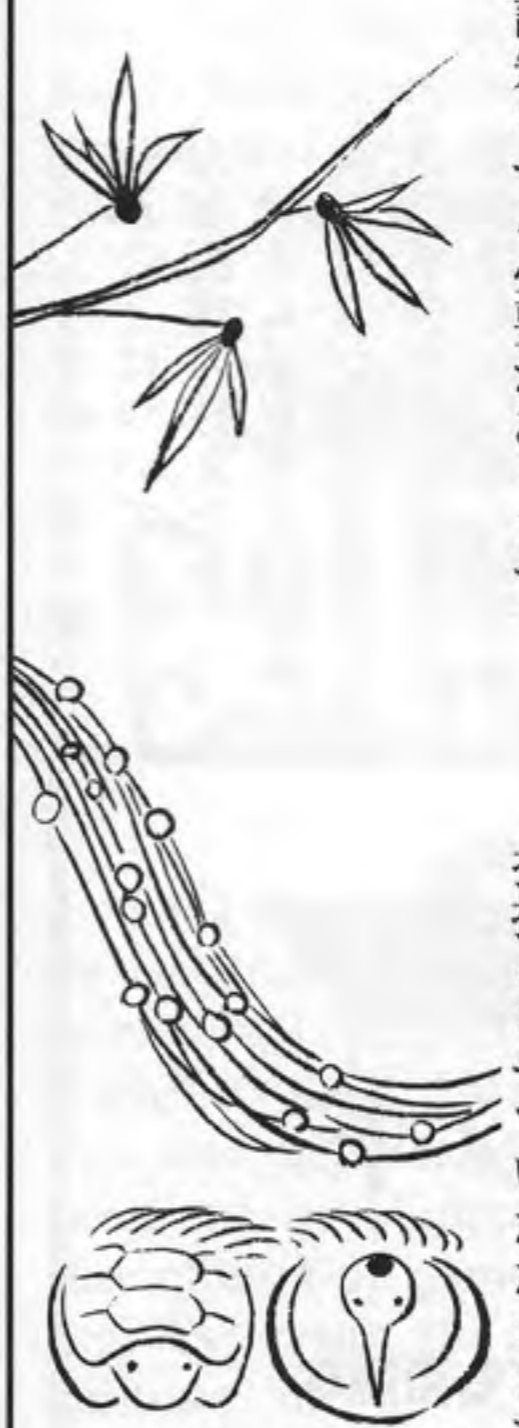
消費の多様化とともにわれわれの主要ターゲットとする若年層の消費は、携帯電話・ネットワーク通信等のコミュニケーション手段への支出に大きな割合が割かれており、音楽ソフトやパレル業界などにもその影響が表れております。一方で映画業界は、「もののけ姫」や「インデペンデンス・デイ」、「ロストワールド」等のヒット作とシネマコンプレックスの浸透により、昨年の観客動員数が十一年ぶりに一億五千万人を突破しています。また、サンリオの「キティ」が復活、ティーンエイジャーを中心に女性層に人気を沸騰し、

大きな需要を創出しています。世の中がマルチメディア時代・ネットワーク社会へ確実に移行している中で、われわれアミューズメント業界を取り巻く消費環境、特に広い意味でのエンターテインメント市場で、われわれに何が求められているのかをもう一度しっかりと見据えていく必要があるかと思われまます。世の中の流れを見極め、潜在需要を掘り起こすような斬新で幅広い層に支持されるような「遊び」を提供していくことが、当業界の使命であります。最先端技術をいかに蓄積・応用し、画期的なアイデアを付加して「新しい遊び」として社会に提供し、新たな市場を形成していくことがアミューズメント業界に期待される産業としての役割であり、社会的な存在意義なのではないでしょうか。しかしながら技術はあくまで手段であり、ハイテクに頼らず様々なジャンルにアプローチしていく視点が必要かと思われまます。時代をうまく取り込んだアイデア商品が大きな市場を生み出すのです。「プリクラ」の一連のブームは良い一つの例ではないでしょうか。低価格でアイデアを生かした商品開発が世の中のニーズと合致した時に、新たな市場やジャンルが生まれてくると思われまます。不振と言われるビデオゲームも、家庭用TVゲームとの差別化がなされていない結果であり、例えて言うなら家庭で見られる映画館で見られる映画の関係に似ていて、その違いを一般ユーザーにはつきりと認知させる必要があります。

アミューズメント業界における技術革新は、九〇年代に入り目をみはるものがありました。3DCG技術やVR技術の発達には各社のご努力もあり、世界に誇れるものとなりました。日本のアミューズメント産業が現在世界中から注目されるのも、「エンターテインメント」の中核となるこれらの技術が早く取り込み、自らのものとした成果に他なりません。迫力ある映像と音響効果、センサー技術やシミュレーター技術等のVR技術を効果的に利用し、臨場感あふれるものを創出していくことが、家庭用との差別化を生み出すひとつの方向性であり、同時に当業界がエンターテインメント市場で大きな影響力を持つ原動力となるのではないのでしょうか。

海外におきましては、アミューズメントの潜在市場は依然高いものと思われまますし、世界各国からの要望も大きいものがあります。昨年も昨年の香港に引き続きアジアAMショーをシンガポールで開催し、成功裡に終えることができた。今後も日本発のワールドワイドに通用する数少ないエンターテインメント産業として、当業界は大きな可能性を秘めております。厳しい状況にある日本経済の牽引役として、われわれAM業界がその本質を忘れず、将来にわたって世界市場をリードする「グローバル・スタンダード」として発展していかねばならないと考えております。

今後の業界の発展と皆様のご健勝を祈念いたしまして、年頭のご挨拶とさせていただきます。



親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

<p>ヘキサプレジデント</p> <p>期待と信頼を凝縮しながら ペールを脱いだ王者の極!!</p>  <p>HEXA PRESIDENT</p>	<p>ロケットキャッチャー</p> <p>高速噴射ロケットで景品を直撃!! 2つの硬貨投入口でインカム上昇</p>  <p>ROCKET CATCHER</p>	<p>びびよピンゴ</p> <p>ボールが入ればビヨコが飛び出す 75・100φ対応カプセルペンダー</p>  <p>PIYO PIYO BINGO</p>	<p>ラインズボール</p> <p>客層に合わせて選べる2種類のペンダー (75φカプセル/キャンディ仕様) 料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能</p>  <p>LINES BALL</p>	<p>チアゴルフ</p>  <p>CHEER GOLF</p>
--	--	--	--	---

YUBIS 株式会社 ユビス

本社 千577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
 東京営業所 千110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代
 福岡営業所 千810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

<p>CARD DISPENSERS</p> <p>カード ディスペンサー</p> <p>MODEL CD-200</p> <p>国内外での販売実績を誇るカードディスペンサーシリーズ。連続2枚出し防止の新クラッチ方式と、2枚重ね出出防止する逆転ローラー採用で、テレフォンカードやキャラクターカードなど、材質や厚み、大きさなどあるゆるタイプのカードを各機種で確実に送り出します。</p> <p>小型カードサイズ: CD-120PC テレフォンカードサイズ: CD-200 クレジットカードサイズ: CD-1000 CD-1000-230 CD-1000-1100 スクラッチカードサイズ: CD-1100 ベースボールカードサイズ: CD-1300 CD-1300-340 CD-1300-280A</p> 	<p>COIN DOOR コインドア</p> <p>アミューズメントの大型ゲーム機などの筐体に最適のコインドアシリーズ。材質や3点カムロック方式で防犯性を高めました。</p> <p>MODEL ALD-WD</p> <p>使いやすい小型キャッシュボックス装備のコンパクトコインドア。投入口はPL法対応型に設計した汎用タイプです。ドアの材質を厚く、安全性をさらに向上させました。</p> <p>MODEL DLD-WD</p> <p>キャッシュボックスを装備したコインドア。ドアには強靱なアルミダイキャストを採用。さらに三点カムロック方式により高度な防犯性を可能にしました。キャッシュボックスは大容量ですが運びやすい把手を装備。また、新機構の懸垂式で重い金庫も簡単に軽く引き出せます。</p> 
--	--

Asahi Seiko お客様各位 ● 弊社製品は1台からでも注文を賜います。ご注文、お問合わせは本社営業部までご連絡ください。

旭精工株式会社 信頼と技術のふれあい

本社 ● 千107 東京都港区南青山2-24-15
 PHONE: 03-3401-6181/FAX: 03-3408-7420
 ホームページ http://www.fsi.co.jp/asahi/

新年展望



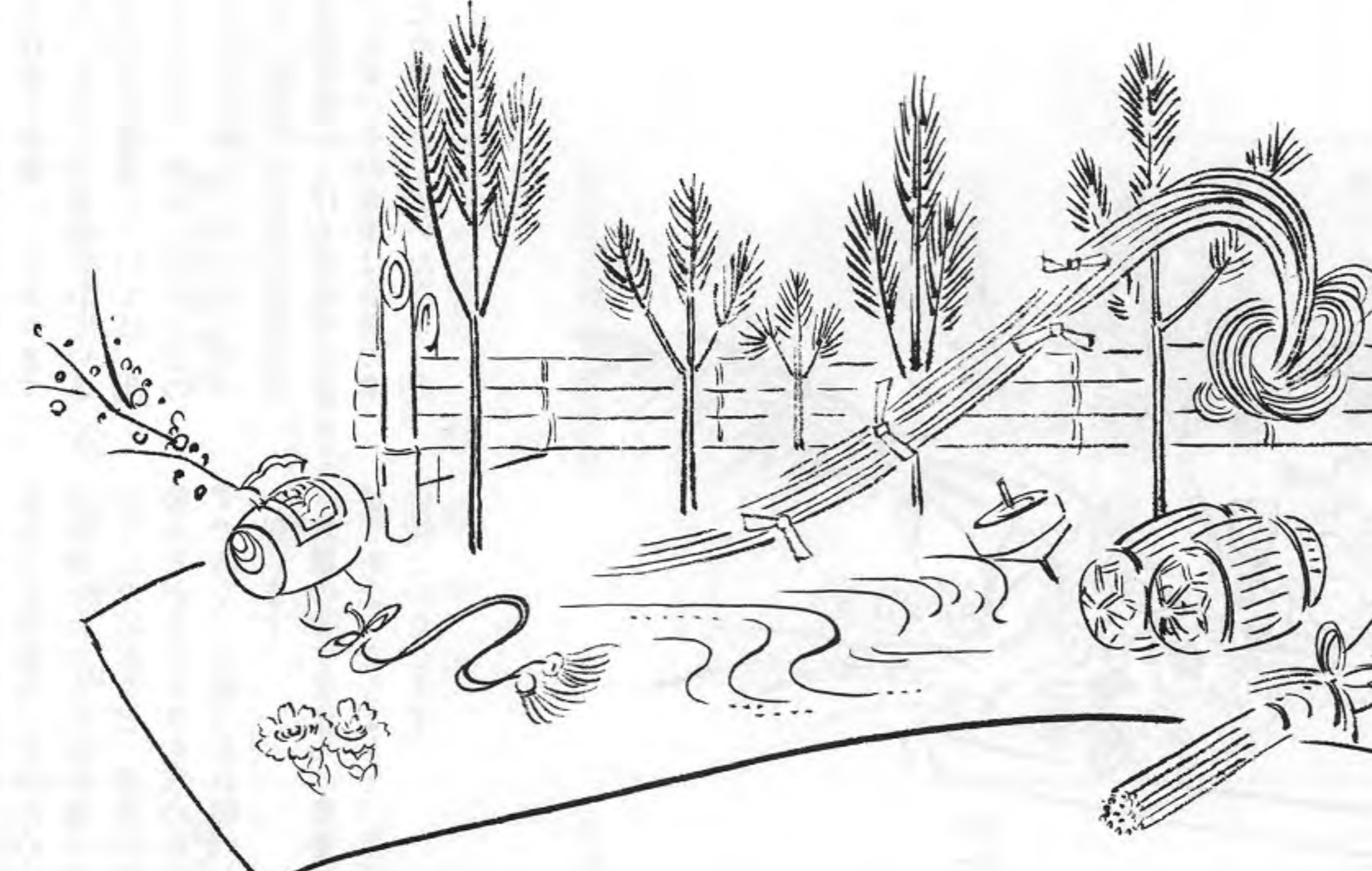
業界健全化と組織強化

入江昭造

(社)全日本アミューズメント施設業者協会連合会(AOU)会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長

新年あけましておめでとございます。皆様には、ご家族お揃いで、すがすがしい新年をお迎えのこととお慶び申し上げます。また昨年は、AOU活動に皆様の絶大なご支援をいただき、厚くお礼申し上げます。昨年は、景気の長期低迷が続く中で、不況と目された都市銀行、大手証券会社が、人々の信用を失って市場からの退場を余儀なくされるなど、おしなべて日本経済の先行不透明に、明日が見えない、国民の消費不振の出口が見えない、情勢にありました。その影響は、レジャー産業の停滞、取り分けゲームセンターの経営をも直撃し、業界は、低迷から脱し切れず、景況感に年を追う毎に厳しい状況に置かれました。一方では、少年非行が四年連続して、全国的に拡散、増加し、特に「遊ぶ金欲しさ」を動機とする凶悪犯の増加は、国民の安全・平穏な生活を脅かしており、安全で安心して遊ぶことができる環境をモットーに努力するゲームセンターにおいても、気がかりな非行の現象が見られました。AOUでは、業界をとりまく厳しい諸情勢に対応して、関係行政機関・団体と緊密な連携の下に、業界の活性化を目指して、いわゆる「景品価格の改定」を実現し、また関係行政機関に「営業時間の延長等」を要請しました。また、業界の健全化を目指し「店舗管理者研修会」を各地区で開催し、特に大阪で開催した「少年とゲームセンターの在り方に関する懇談会」では、AOUの各組合で初めて、少年の健全育成、少年輔導に携わる十四人の職域・地域・団体の方を招いてゲームセンターの運営について意見を交換し、ゲ

に参加する余地はありません。ですからパークフェクトに遊べますと、それ以上の遊びは期待できませんし、その作品が発展するということがありません。私は、作品で遊ぶ過程で、ユーザーが部分的に自分の考えを作品に反映できるソフトを作った方がいいと思っております。そうすれば、結果の善し悪しとは別に工夫の楽しみというものがユーザーに出てきます。そうすれば、毎回毎回が文字通り個性的な遊びとなるでしょう。人間の楽しみは結局のところ、工夫とか発見の楽しみのことです。第二は、連続という考え方にとらわれず、非連続という考え方も作品に採り入れるということですが、これまでの作品は、シューティングであれ、アクションであれ、すべて連続という概念でゲームが構成されている。連続するものが身について、意外性の要素が薄くなるのです。これはゲームに飽きがる原因になります。私は非連続という概念をもゲームに採り入れたら面白いと思っております。たとえば、子供の遊び道具に万華鏡というのがあります。これはプリズムを利用した簡単な道具ですが、向きを変えると情景が一変するという面白さがあります。つまり同じハードでありながら、向きによって全く予想されない意外な結果が出るという面白さです。ゲームも同じことで、モードを変えていくことで全く予想できなかった新



しいゲームになる、というゲームを作るのです。面白さの中には意外性というものが潜んでいるのですから。近年ハイテクアミューズメントの市場規模は、一兆五千億円程度と言われているようですが、これはわが国の経済力に比較してあまりにも小さいのです。このことは逆に、きっかけをつかめば、大発展を遂げる可能性があることを示唆しています。昨年は特に、国内でこれまでの常識を覆すような出来事が続々と起こり、また業界にも何となく沈滞ムードが漂いました。環境がそうである以上で、とかく将来をもその延長線上で消極的に考えがちなものです。しかし私はそうではなく、わがアミューズメントの業界は大きく発展しそうな予感を感じております。そうならば、市場規模十兆円というのも夢ではありません。いまは小さな企業も全体の市場が拡大する中で、大発展のチャンスがやがて来るような気がしてなりません。

国内1千万台に
12月中はキャンペーンも
SCE「PS」
国内累計出荷台数が、十二月に一千万台に達することになったと発表された。これに伴い、「一千万台ありがとう」キャンペーンを同月中実施することにした。PSは九四年十二月の発売以来、九五年五さらには三万台をめぐす勢月には百万台、九六年八月

神奈川県協、通常総会
解散し新協会へ
山梨県協、通常総会
会長に畑晴夫氏
副会長に山下征夫氏
委員が定款作成などの作業を進め、一月に解散総会および新協会設立総会を開く予定。なお現在の組合員全員とロケを運営している賛助会員を新協会の正会員とする事になった。村山理事長は、「AM業界はこの十年で大きく様変わりし、共同購入事業が難しくなることにも組織率を上げるにも協同組合であることがネックとなり、任意団体への移行を進めた」としている。

新年展望



10兆円の市場に挑む夢

金沢義秋

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)副会長
株式会社 ジャレコ・代表取締役社長

新年明けましておめでとございます。今年が平和で明るく、そして業界各社がますます発展いたしますよう祈念しております。さて新年にあたり、わが業界のハイテクアミューズメントの流れを振り返って見ますと、従来から続いてきたアミューズメントというものが、一つの踊り場に差しかけたような気がしてなりません。もとよりメーカー各社は、ユーザーに楽しんでいただける製品作りを努力しております。施設の運営にあたるオペレーターの方々もサービスの提供にそれぞれ工夫をこらしておられます。しかし、昨年は業界全体を牽引するようなヒット作は見当りませんでした。施設運営収入は全体としては減少したと思われ、業務用の機器なソフトの世界でこのような現象が見られたのは、家庭用の機器とソフトに需要がシフトしたのだ、という見方もあります。実は家庭用の世界も大きくなっているわけではあります。これは一体どうしたことでしょう。私は、その原因は、類型的な製品が繰り返して提供されるのに対し、本当に個性的な作品が極めて少ないという点に求められると考えております。ユーザーにとっては、これが飽きを加速させる要因となっていると思われ、それではどのような考え方で製品を構成したらよいかということですが、私は次の二点を考えました。第一は、ユーザーが参加する作品作りということ。これまでの作品はメーカーが努力して精緻な作品を作ります。するとユーザーはメーカーの考えた枠内でゲームをし、メーカーの考えどおりに遊べればパークフェクトです。つまりユーザーが作品作り

に参加する余地はありません。ですからパークフェクトに遊べますと、それ以上の遊びは期待できませんし、その作品が発展するということがありません。私は、作品で遊ぶ過程で、ユーザーが部分的に自分の考えを作品に反映できるソフトを作った方がいいと思っております。そうすれば、結果の善し悪しとは別に工夫の楽しみというものがユーザーに出てきます。そうすれば、毎回毎回が文字通り個性的な遊びとなるでしょう。人間の楽しみは結局のところ、工夫とか発見の楽しみのことです。第二は、連続という考え方にとらわれず、非連続という考え方も作品に採り入れるということですが、これまでの作品は、シューティングであれ、アクションであれ、すべて連続という概念でゲームが構成されている。連続するものが身について、意外性の要素が薄くなるのです。これはゲームに飽きがる原因になります。私は非連続という概念をもゲームに採り入れたら面白いと思っております。たとえば、子供の遊び道具に万華鏡というのがあります。これはプリズムを利用した簡単な道具ですが、向きを変えると情景が一変するという面白さがあります。つまり同じハードでありながら、向きによって全く予想されない意外な結果が出るという面白さです。ゲームも同じことで、モードを変えていくことで全く予想できなかった新

しいゲームになる、というゲームを作るのです。面白さの中には意外性というものが潜んでいるのですから。近年ハイテクアミューズメントの市場規模は、一兆五千億円程度と言われているようですが、これはわが国の経済力に比較してあまりにも小さいのです。このことは逆に、きっかけをつかめば、大発展を遂げる可能性があることを示唆しています。昨年は特に、国内でこれまでの常識を覆すような出来事が続々と起こり、また業界にも何となく沈滞ムードが漂いました。環境がそうである以上で、とかく将来をもその延長線上で消極的に考えがちなものです。しかし私はそうではなく、わがアミューズメントの業界は大きく発展しそうな予感を感じております。そうならば、市場規模十兆円というのも夢ではありません。いまは小さな企業も全体の市場が拡大する中で、大発展のチャンスがやがて来るような気がしてなりません。

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
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円
一緒に申し込み下さい
海外(Air Mail)の購読料は一律米10ドルとなっています
ASAHI AMUSEMENT MACHINE
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
本社: 徳島県徳島市東沖洲2丁目26-13
TEL: 0886-64-6190
営業本部: 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL: 0724-94-0783

新年展望



安全で楽しい遊園施設

山田三郎

全日本遊園施設協会(JAPEA)会長
泉陽興業株式会社・代表取締役社長

新年おめでとうございます。年頭のご挨拶は、気持の盛り上がるような明るく元気な言葉で始めたいのですが、業界の大方の皆様は、昨年も増して厳しいお気持ちで一九九八年の新春を迎えられたのではないのでしょうか。昨年は緩慢ではあるが景気は回復基調にあると言われ、半信半疑ながらも良くなることを期待していましたが、一向に景気はよくなりません。むしろ諸状況は悪くなる一方でした。先行きの不安感からくる心理的要因が原因とも結果ともなつて、消費は低迷を続け、流通業界はもとより、私たちオペレーターの上も低調の連続で、転嫁できない消費税アップに泣かされた。この状況が続くと今年にはサブイパルゲームが展開され、リストライバルゲームが切った対応ができた企業のみが生き残る権利を有することになるように思います。自社に即した社員教育と合理化策を、いかに強力に、効率よく推進していくか、そして協会がそれらに関する情報交換を推進し、お役に立ちたいと考えます。消費税による負担増は別にして、売上げ低迷やコストアップの要因のいくつかを挙げてみますと、①従来になかった新しいジャンルのアミューズメント機械の出現に喜び沸きたった「プリクラ」系のシール機もその寿命は短く、二年を経ずして売上げが激減してしまい、それに代わる売上げを牽引する機械が登場していないこと。②業務用と家庭用とのテレビゲームの差がなくなつてしまったこと。③若者間に普及した携帯電話の通話料が月一万円近く支出されて

おり、限りある小遣いの中からゲーム向けられる分が減つてしまつたこと。④大店法の緩和により店の休日が増え、営業時間が延長になり、売上げに貢献しない人件費の出費が増加した。⑤競合大型店の出現により、業者間の競争がますます激化していきつたこと。さて、風適法規制の緩和や見直しを求めている私たちの運動は、すでに十二年を経過しました。去年の成果としては景品限度額の八百円へのアップがありますが、子ども客の多い私たちのSCプレイランドでは、遊びの健全性を顧慮して従来どおりの安価な景品を使用するよう自粛をお願いしております。また、とく問題視されている店内での少年補導については、現場スタッフが、現実には少年とどのような対応や融合を行なっているのか、協会では会員の営業日誌から事例を拾い上げる作業を行なつていっています。その成果は会員の業務のため参考としていただく一方、

家族中心に新しいレジャーを生み出すことが予測され、少しは明るいニュースも報じられております。遊園施設は、幅広い年齢層の方々に憩いと団らんを提供して楽しんでいただく場をつくる施設であるという認識に立って、利用される方々の安全を最優先にするという考え方が大切です。従いまして、当協会が遊園施設業界の中心的存在としての立場で、会員は施設の設計、施工および維持運行管理のそれぞれの面について、常に研鑽を積んでいるところでございます。このことの一環として、昨年も恒例の「遊園施設安全管理講習会」を財団法人建築設備・昇降機センター、日本遊園地協会との共同主催で九月三十日、大阪のエキスポランドにおいて開催し、遊園施設に携わる技術者、運行管理の実務者を対象とした勉強会を実施いたしました。この講習会は、監督官庁や関係団体から高い評価をいただいている講習会であります。また、当協会の各種委員会では、関係官庁、関係団体等からのご要請や、協会会員からの要望に対処するため検討会を持ち、あらゆるニーズに応える作業を行なっております。以上のように、当協会は「安全第一」で「楽しい」「夢のある」遊園施設を提供しようと会員一同が、今後とも支援しております。最後になりましたが、本年も皆様のお祈り申し上げます。



SANWA'S PARTS WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY. Joystick, Push Buttons, Power Supplies, Coin Counters, Switches, Connectors, Key & Locks, Harnesses. Spare Parts for Amusement Machines. SANWA DENSHI CO.,LTD. 〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208

1997年版合本 限定販売 特価12,000円. 本誌「ゲームマシン」の97年度発行分を1冊の本にしたものです。これ以前の合本については、91~96年版がわずかに残っているだけで、在庫がありません。(できるだけ予約して下さい)。 株式会社 アミューズメント通信社 大阪市北区堂山町18-2 若杉ビル ☎(06)314-0309 〒530-0027

新年展望



「生き残り策」を真剣に

内田 博

日本SC遊園協会(NSA)会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

新年おめでとうございます。年頭のご挨拶は、気持の盛り上がるような明るく元気な言葉で始めたいのですが、業界の大方の皆様は、昨年も増して厳しいお気持ちで一九九八年の新春を迎えられたのではないのでしょうか。昨年は緩慢ではあるが景気は回復基調にあると言われ、半信半疑ながらも良くなることを期待していましたが、一向に景気はよくなりません。むしろ諸状況は悪くなる一方でした。先行きの不安感からくる心理的要因が原因とも結果ともなつて、消費は低迷を続け、流通業界はもとより、私たちオペレーターの上も低調の連続で、転嫁できない消費税アップに泣かされた。この状況が続くと今年にはサブイパルゲームが展開され、リストライバルゲームが切った対応ができた企業のみが生き残る権利を有することになるように思います。自社に即した社員教育と合理化策を、いかに強力に、効率よく推進していくか、そして協会がそれらに関する情報交換を推進し、お役に立ちたいと考えます。消費税による負担増は別にして、売上げ低迷やコストアップの要因のいくつかを挙げてみますと、①従来になかった新しいジャンルのアミューズメント機械の出現に喜び沸きたった「プリクラ」系のシール機もその寿命は短く、二年を経ずして売上げが激減してしまい、それに代わる売上げを牽引する機械が登場していないこと。②業務用と家庭用とのテレビゲームの差がなくなつてしまったこと。③若者間に普及した携帯電話の通話料が月一万円近く支出されて

おり、限りある小遣いの中からゲーム向けられる分が減つてしまつたこと。④大店法の緩和により店の休日が増え、営業時間が延長になり、売上げに貢献しない人件費の出費が増加した。⑤競合大型店の出現により、業者間の競争がますます激化していきつたこと。さて、風適法規制の緩和や見直しを求めている私たちの運動は、すでに十二年を経過しました。去年の成果としては景品限度額の八百円へのアップがありますが、子ども客の多い私たちのSCプレイランドでは、遊びの健全性を顧慮して従来どおりの安価な景品を使用するよう自粛をお願いしております。また、とく問題視されている店内での少年補導については、現場スタッフが、現実には少年とどのような対応や融合を行なっているのか、協会では会員の営業日誌から事例を拾い上げる作業を行なつていっています。その成果は会員の業務のため参考としていただく一方、

当局をはじめ学校・PTA・少年育成関係者などへ広報資料として役立つものにはないかと考えています。昨年十一月、自民党では警察庁関連の業界団体の窓口となる「生活安全関係団体委員会」を設けるため当業界に対しても参加の呼びかけがありました。新年早々にも正式な委員会が発足するはずですが、昨年はこの他にも「アミューズメント政治経済研究会」や「葛飾・小岩アミューズメント連合会」が作られ、私たちの産業の振興を目指した推進母体を三つ持つことになり、ようやく陳情活動にも一つの転機を迎えた感があります。重要なことは、私たちの運動が国民の世論と常識に沿ったものであることであり、そのためには景品の扱いとともに少年客へのしつかりした対応など、業界の自制と努力がなによりも求められるはずであり、ご協力をお願いしたいと思います。皆様をますますのご健勝とご発展を祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

Table with 3 columns: Title, Artist, and Rank. Lists songs like 'CAN YOU CELEBRATE?' by Anson, 'PRIDE' by Anson, etc.



ボウリングとゲーム SNKが復合店. SNKは、ゲーム場や野店を十二月十二日、カラオケを併設した直営「福井」店を二十日それぞれオープンした。ボウリング場「ネオ」は三階建て「ネオジオランド」とAMスペース(機械合計百九十台)、カラオケなどを別フロアに設置。「福井」はホームセンターとの併設で、二階フロアにゲーム機五百台とカラオケなど設置。両店ともボウリング場は三十三レーンとなっている。

セガ社新作展のTVゲーム 「ゲットバス」など6種

「ポケベル早押しピポバ」なども充実

セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山一丁目)は、十二月三日に大阪・淀川ホールで「セガ新作展」を開催した。新作ゲーム「ゲットバス」など6種を、大阪会場に九十九人、九州会場に百五十人、計千三百七十人のオペレーターが関係業者が参集した。披露された新製品の主な内容は次のとおり。



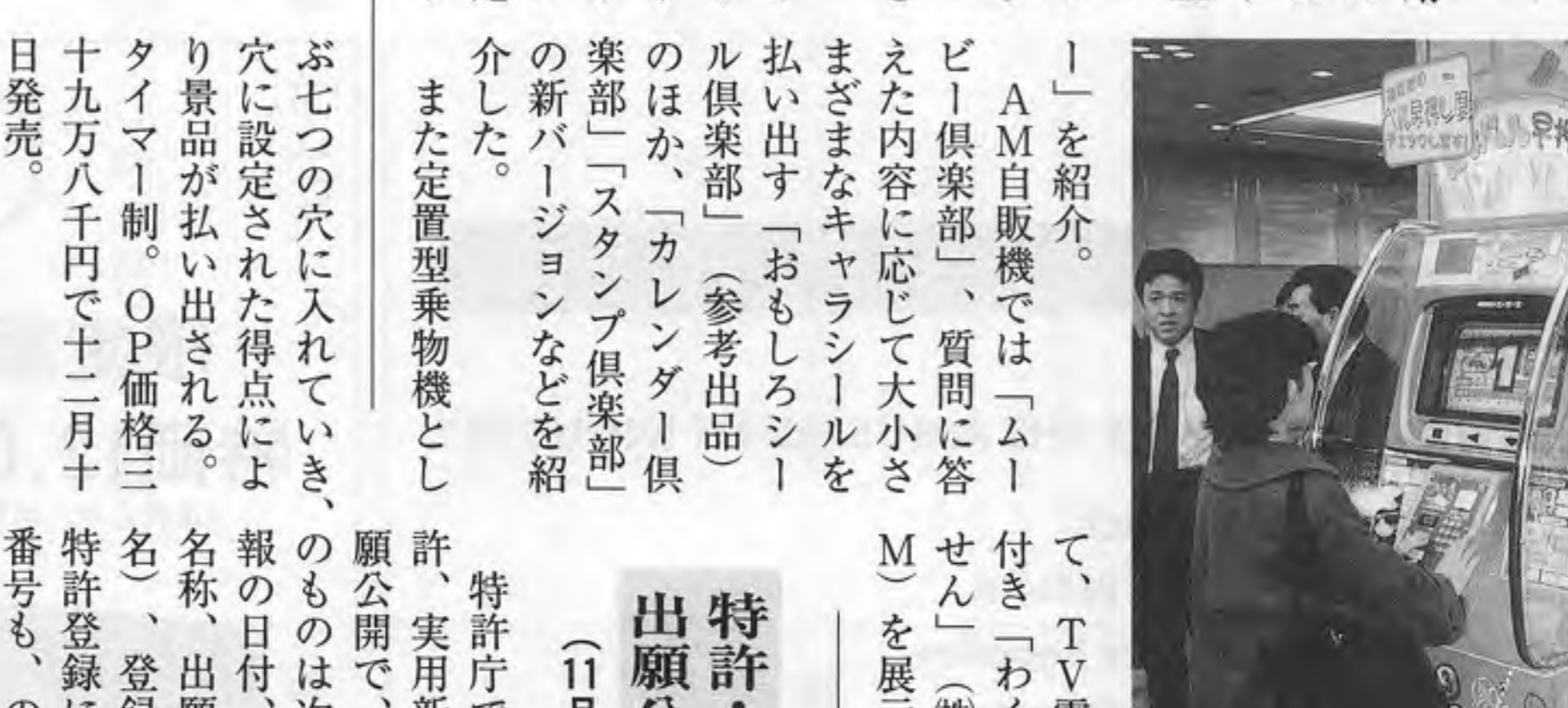
セガ社新作展で、上は大阪会場のようす。下は東京会場での新製品



セガ社新作展で、上は大阪会場のようす。下は東京会場での新製品

「ゲットバス」は、決られたコースを走り回りながら、途中の障害物を避け、ゴールを目指す。本作は「話題の新作ゲーム」の一角を占める。また、「ポケベル早押しピポバ」は、ポケベルの文字を早押しで入力するゲーム。他にも「ゲットバス」の続編、「スライム」の続編、「スライム」の続編、「スライム」の続編...

「ゲットバス」は、決られたコースを走り回りながら、途中の障害物を避け、ゴールを目指す。本作は「話題の新作ゲーム」の一角を占める。また、「ポケベル早押しピポバ」は、ポケベルの文字を早押しで入力するゲーム。他にも「ゲットバス」の続編、「スライム」の続編、「スライム」の続編...



セガ社新作展で参考出品の「ポケベル早押しピポバ」

「ゲットバス」は、決られたコースを走り回りながら、途中の障害物を避け、ゴールを目指す。本作は「話題の新作ゲーム」の一角を占める。また、「ポケベル早押しピポバ」は、ポケベルの文字を早押しで入力するゲーム。他にも「ゲットバス」の続編、「スライム」の続編、「スライム」の続編...

業務用から事実上撤退

「スタンプ倶楽部」関係はセガ社に譲渡

データエースト(本社東京、福田哲夫社長)は、十二月四日、「スタンプ倶楽部」に関する知的財産をセガ社に譲渡した。同社によると、これは業務用TVゲーム機の開発を事実上撤退することを明らかにした。

データエースト(本社東京、福田哲夫社長)は、十二月四日、「スタンプ倶楽部」に関する知的財産をセガ社に譲渡した。同社によると、これは業務用TVゲーム機の開発を事実上撤退することを明らかにした。



ジャレコ新作展で「くるくるアタック」(左側)など

ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は、十二月十六日、新作ゲーム「くるくるアタック」などを展示した。このほかAM自販機の「マイバズル」も展示された。

ナムコ「スタアオーディション」で第4回審査に3百万人

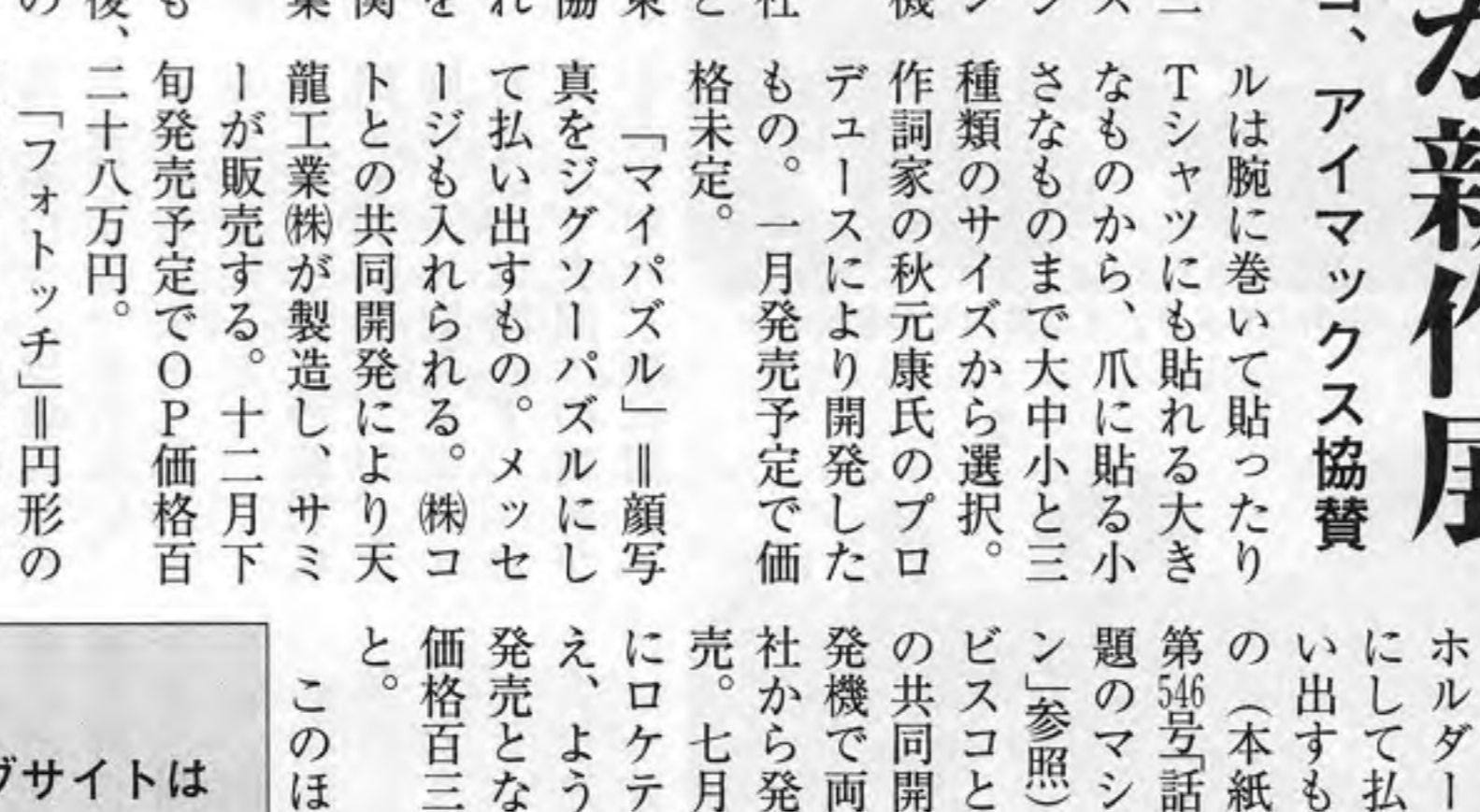
グランプリに高校生の妻夫木君決まる

ナムコの業務用「スタアオーディション」は、九月十六日までに、全国で約三百万人が参加した。この中で、グランプリに選ばれたのは、高校生の妻夫木君である。



第4回「ザ・ビッグオーディション」で、上はグランプリに決まった妻夫木君

ナムコの業務用「スタアオーディション」は、九月十六日までに、全国で約三百万人が参加した。この中で、グランプリに選ばれたのは、高校生の妻夫木君である。



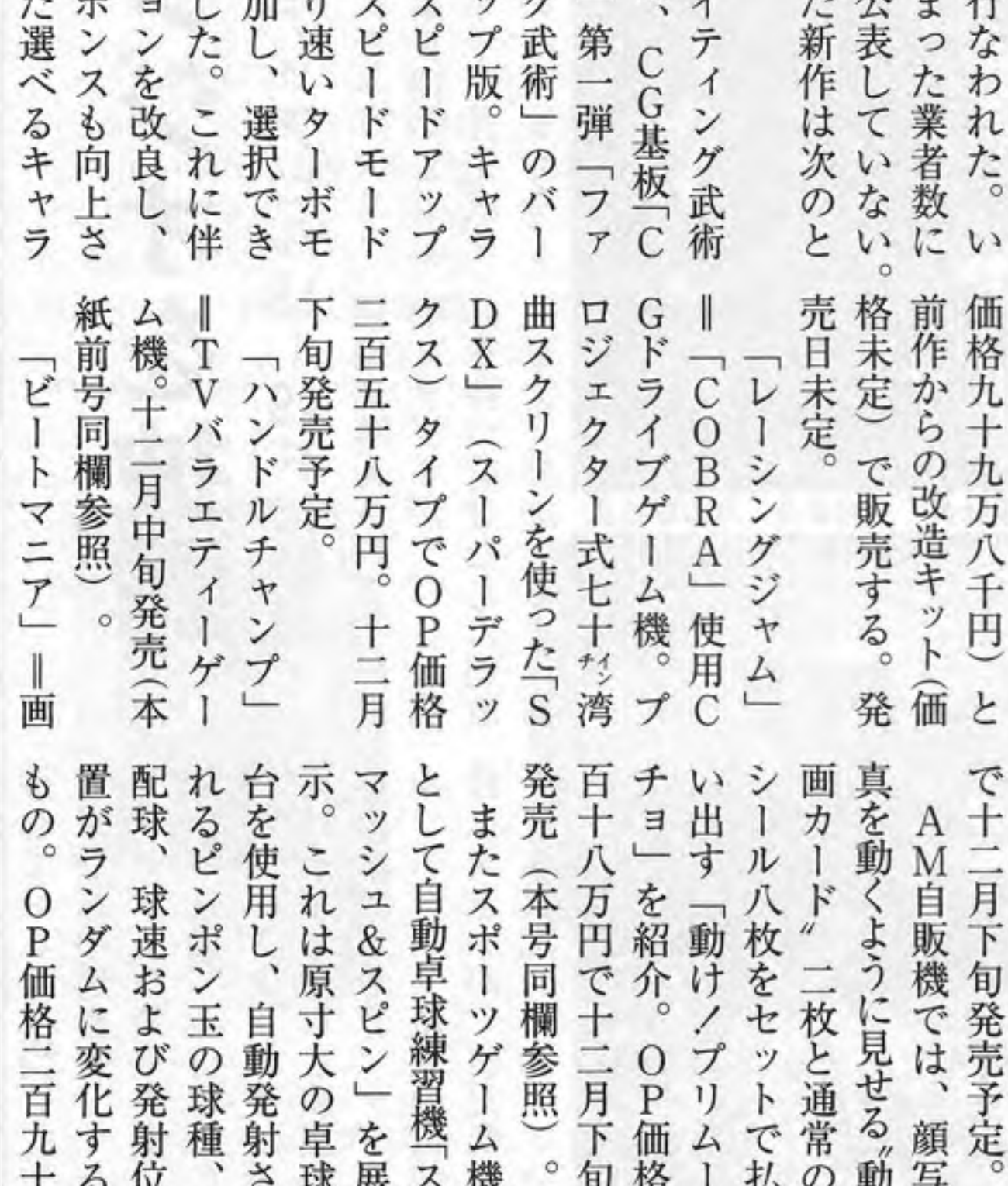
ナムコ「スタアオーディション」で第4回審査に3百万人

ナムコの業務用「スタアオーディション」は、九月十六日までに、全国で約三百万人が参加した。この中で、グランプリに選ばれたのは、高校生の妻夫木君である。

「武術2nd」など

座間、神戸の事業本部で

コナミ(本社東京、上野景正社長)は、十二月一日、神戸・座間にて、新作ゲーム「武術2nd」などを発表する。これは座間、神戸の事業本部で発表された新作ゲームである。



コナミ「GM機器事業本部」(座間)での新作展のようす

コナミ(本社東京、上野景正社長)は、十二月一日、神戸・座間にて、新作ゲーム「武術2nd」などを発表する。これは座間、神戸の事業本部で発表された新作ゲームである。



コナミ「GM機器事業本部」(座間)での新作展のようす

コナミ(本社東京、上野景正社長)は、十二月一日、神戸・座間にて、新作ゲーム「武術2nd」などを発表する。これは座間、神戸の事業本部で発表された新作ゲームである。

「モンモン倶楽部」など

ビスコ、アイマックス協賛

ビスコ(本社東京、里見治社長)は、十二月二日、新作ゲーム「モンモン倶楽部」などを発表する。このほか、アイマックスとの協賛も発表された。



ビスコ「モンモン倶楽部」など

ジャレコ新作展

「くるくるアタック」も

ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は、十二月十六日、新作ゲーム「くるくるアタック」などを展示した。このほかAM自販機の「マイバズル」も展示された。



ジャレコ新作展で「くるくるアタック」(左側)など

ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は、十二月十六日、新作ゲーム「くるくるアタック」などを展示した。このほかAM自販機の「マイバズル」も展示された。

TGS 98 春計画

CESA主催の

CESA主催の「TGS 98 春計画」は、二月二十二日に開催される予定である。これは、ゲーム業界の最大のイベントの一つである。

「ゲームマシン」のウェブサイト
<http://www.ampress.co.jp/>

間を有料(小学生以下は無料)で一般公開する。イベント事務局では、おおよそ百十人が出席し、十五万人が来場すると見られる。これらに基づき、出展料は一月間三十三万円から三十二万円、二月は三十一万円、三月は三十万円、と徐々に下がっていくと見られる。

十一月十七日「パチンコ玉利用のスコットマシン」、高砂電器産業(株)(大阪)、2554321、4-366799。

十一月十九日「二音信号切替回路」、日本電気(株)(大阪)、2555527、4-15180。

十一月十八日「物品仕分け装置、物品仕分け方法及びこれを用いた遊技装置」、セガ(株)(大阪)、9-2948699。

十一月二十五日「遊技機のパネル照明装置」、ユニバーサル販売(株)(東京)、9-2995447。

十一月二十五日「遊技機」、同、9-2996088。

十一月二十五日「遊技機のパネル照明装置」、ユニバーサル販売(株)(東京)、9-2995447。

十一月二十五日「遊技機」、同、9-2996088。

十一月二十五日「遊技機のパネル照明装置」、ユニバーサル販売(株)(東京)、9-2995447。

十一月二十五日「遊技機」、同、9-2996088。

十一月二十五日「遊技機のパネル照明装置」、ユニバーサル販売(株)(東京)、9-2995447。

SEGA™

恐怖心と冒険心が交錯する瞬間。大自然のダイナミックさが、スレイヤーを魅了し、さまざまなハスニングが、スレイヤーを熱くする。



1,320(W)×2,692(D)×2,080(H)mm 約400kg AC100V 500W 50インチプロジェクションTV © SEGA 1997



世界中のライダーの憧れ「ハーレーダビッドソン」を操りL.A.の高層ビルやビーチなど様々な風景とアクションを楽しむ新感覚バイクレースゲーム



鋭意開発中!! 進化を遂げたバーチャロイドたちの新たな戦いの幕開け

今年も

あらゆる可能性にトライすることが、

挑戦!

セガの原点です。



HAPPY NEW YEAR 1998

セガ競馬の集大成



ロイヤルアスコットII スタンダード
ワールドダービーで好評の「馬主レース」をグレードアップ! 参加型メダルゲームとしてプレイヤーに新しい感覚を提供。
磨かれた伝統を継承する。

特許取得 競走馬が自由にフィールドを走るフリートラックシステム (自由走行制御装置) が特許を取得いたしました。



オプション
今春発売予定

サテライト・パネルを2席増設できるオプションを用意。最大12席の運営でインカムがさらにアップ!
2,580(W)×4,415(D)×2,260(H)mm 1,900kg AC100V 25A 特許番号:2650643/特許番号:2694689 © SEGA 1997



ビンゴプラネット

幻想的で美しすぎる
光の演出がビンゴゲームの
魅力をさらに引き立てた。

超ロングラン「ビンゴサーカス」のゲーム性をパワーアップ! お洒落な雰囲気を楽しむ女性客やカップルはもちろん、ビギナーからハイローラーまで、あらゆる客層をゲット!
2,726(W)×2,726(D)×2,195(H)mm AC100V 25A © SEGA 1997



知名度抜群!
目立つ大きな
ヤッターワン!

クルクルとメダルがスピンし移動! 2つのゲームで半時計感覚の指令に反応してプレイ新感覚のコミュニケーション型メダルゲームマシン。



1,783(W)×1,783(D)×2,117(H)mm 400kg AC100V 5A © SEGA 1997



99宇宙時間で宇宙旅行する「すころくゲーム」搭載!

惑星をめぐる、ビッグなスーパーズピン・ボーナスを狙え!

600(W)×600(D)×1,740(H)mm 100kg AC100V 105W © SEGA 1997



メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご使用下さい。

本社3号館 東京都大田区東糎谷 2-12-14
電話 03(6737)7539 (管内販売部)
電話 03(6737)7541 (A.M. 業務連絡部)
電話 03(6737)7544 (アミューズメント部)
電話 03(6737)7553 (アミューズメント部)
電話 03(6737)7558 (アミューズメント部)
電話 011(841)0248 (代 表)
電話 06(334)8336 (代 表)
電話 082(452)5843 (代 表)
電話 082(253)7379 (代 表)
電話 062(702)3003 (代 表)
電話 022(287)0930 (代 表)

セガのインターネットホームページ
[SEGA]インターネット・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/

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5
広島販売 広島市中区河原町11-17アルミビル
名古屋販売 愛知県名古屋市中区社が丘1-804
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8

FUJIFILM I&I-Imaging & Information

カレンダー ポスター シール が 新登場

写真から作れる万能型プリントマシン!!

お手持ちの写真(プリント)から作成できるプリントシステム。遊び方が多彩だから、お客様へのアピール度が違います。

★カレンダー(A5/A6サイズ)



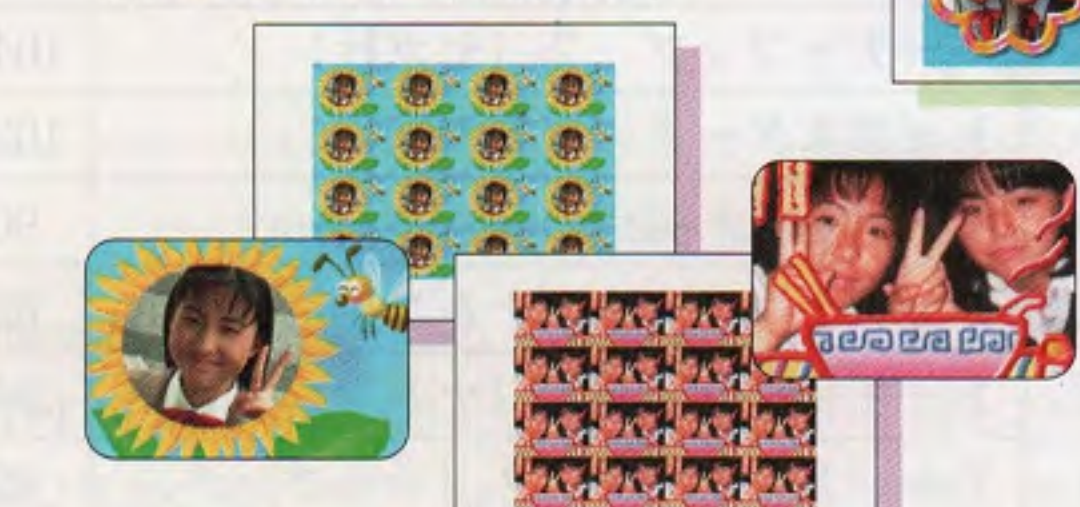
多彩なプリントパターンを搭載!

★ポストカード(A6サイズ)



★おしゃれなセピア調もOK

★シールプリント(A6サイズ・16分割)



自分でプリントしちゃいマシ〜ん!

アラジンふりんと Aladdin Print



大好きな写真が、かわいらしいプリントになっちゃうよ!



■外形寸法: 高さ1,400×幅570×奥行き700 (mm)
■本体取付用の各種フードなどもご用意しております。(別売)

- オリジナルデザインのフレームも作成できます。
■富士フィルムはココが違います。
■今までにない写真ライクな高画質。...

富士写真フイルム株式会社 感材部 〒106-8620 東京都港区西麻布2-26-30 TEL.03-3406-2990

「アラジンふりんと」に関する情報をインターネットで公開しています。《富士フイルムホームページ》http://www.fujifilm.co.jp/aladdin/

AOUが表彰した97年度 優良ロケーション108店

AOU(入江昭造会長)は「平成9年度模範優良表彰店」として百八店を選び、十月二十三日、石川・加賀で開催した「AOU全国大会」(本紙第554号参照)で表彰した。

- 北海道 (4)
七ヶ社。福島県双葉郡 小岩一(二三〇三)の九。
富田町大字本岡新夜ノ 守五三(一〇三)の三。...

ぱりんとパニック

各地で高インカム続出中!



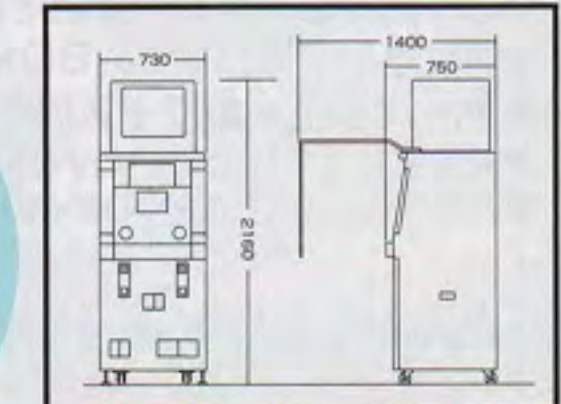
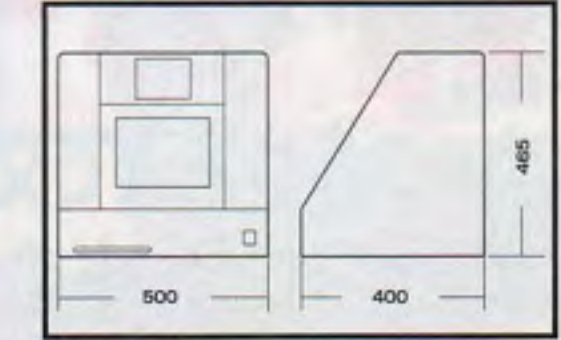
タッチパネルモニター採用!

インカム
倍増!!

CM放映可能な
エクストラモニター



ぱりんとパニック(卓上型)



カラーリング、キャラクター等は
オリジナルオーダー可能。

自販機として
自動サンプル配布機
として...
ディスペンサー
機能合体!

実用新案登録済

ぱりんとパニック

覚醒!エキサイティング・ドラゴンシューティング発動!!



集中力の限界に挑む!

近日発売



画面は開発中のものです。



Game Machine's Best Hit Games 25

97年下半年ベストヒットゲームズ25

「鉄拳3」が1位 2位「子育て2」

TVゲーム機—ソフトウェア

順位	機名(メーカー名)	評価
1	鉄拳3 (ナムコ)	2795
2	子育てクイズマイエンジェル 2 (ナムコ)	1813
3	ヴァンパイアセイヴァー (カプコン)	1771
4	パーチャストライカー 2 (セガ社)	1739
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (SNKネオジオ)	1562
6	マールズバーヒーローズVSストリートファイター (カプコン)	1365
7	ストリートファイターIII (カプコン)	1355
8	パズルポブル 3 (タイトー/F3)	1326
9	ダイナマイトベースボール97 (セガ社)	1250
10	XメンVSストリートファイター (カプコン)	1168
11	ぶよぶよSUN (コンパイル/セガ社)	1122
12	テトリス (セガ社)	1059
13	パーチャストライカー (セガ社)	1051
14	ギャルズパニック S (カネコ)	944
15	ギャロップレーサー (テクモ)	940
16	上海 III (サン電子/タイトー)	890
17	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ)	864
18	Gドライブス (タイトー)	837
19	ライデンファイターズ (セイブ)	833
20	ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ)	804
21	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	781
22	コラムス97 (セガ社)	771
23	子育てクイズマイエンジェル (ナムコ)	751
24	ストライカーズ1945 (彩京/ジャレコ)	743
25	サムライスピリッツ—天草降臨 (SNKネオジオ)	740

TVゲーム機のソフトウエア部門(メディア型など)は、高インカムをキ...
「鉄拳3」はC.G.基板「システム12」を使った一作目の格闘ゲームで九七年三月発売。ナムコがS.C.E.と共同開発したC.G.基板「システム11」による「鉄拳2」(九四年十二月)、それを引き継いだ「鉄拳3」(九五年八月)と、さらにそれを無料「鉄拳2」(九五年十月)と続いた「鉄拳」シリーズ最新作。画像やキャラクターの動きを大幅にグレードアップ、キャラクターを計十人にしたもの。上半期では実質二ヶ月半の集計で十六位だ

残っている。娘ひとりだ...
「鉄拳3」はC.G.基板「システム12」を使った一作目の格闘ゲームで九七年三月発売。ナムコがS.C.E.と共同開発したC.G.基板「システム11」による「鉄拳2」(九四年十二月)、それを引き継いだ「鉄拳3」(九五年八月)と、さらにそれを無料「鉄拳2」(九五年十月)と続いた「鉄拳」シリーズ最新作。画像やキャラクターの動きを大幅にグレードアップ、キャラクターを計十人にしたもの。上半期では実質二ヶ月半の集計で十六位だ

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、アットゲームズ「パズルポブル3」(九六年十月)が、コンスタントに高インカムをキープして

一位となった。飛行機着陸ゲームはあったが、地道にレールのの上を走るとあって、幅広い層のプレイヤーに喜ばれた。出荷後、人気は衰えて

「鉄拳3」はC.G.基板「システム12」を使った一作目の格闘ゲームで九七年三月発売。ナムコがS.C.E.と共同開発したC.G.基板「システム11」による「鉄拳2」(九四年十二月)、それを引き継いだ「鉄拳3」(九五年八月)と、さらにそれを無料「鉄拳2」(九五年十月)と続いた「鉄拳」シリーズ最新作。画像やキャラクターの動きを大幅にグレードアップ、キャラクターを計十人にしたもの。上半期では実質二ヶ月半の集計で十六位だ

「電車でGO!」トップ

完成品タイプでは「電車でGO!」(タイトー)が九七年二月、十位の間十一位にコンパイル/セガ社「ぶよぶよSUN」(八八年十二月)、二十

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機名(メーカー名)	評価
1	電車でGO! (タイトー)	1983
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社)	1887
3	パーチャファイター 3 (セガ社)	1741
4	ロストワールド (セガ社)	1497
5	電脳戦機パーチャロン (セガ社)	1343
6	レイプレーサー (ナムコ)	1217
7	タイムクライシス (ナムコ)	1188
8	パーチャコップ 2 (セガ社)	1049
9	トップスクーター (セガ社)	1024
10	ガンバレット (ナムコ)	904
11	ファイナルハロン (ナムコ)	858
12	トーキョーウォーズ (ナムコ)	847
13	アルペンレーサー 2 (ナムコ)	822
13	スカッドレース (セガ社)	822
15	アルペンサーファー (ナムコ)	790

「鉄拳3」はC.G.基板「システム12」を使った一作目の格闘ゲームで九七年三月発売。ナムコがS.C.E.と共同開発したC.G.基板「システム11」による「鉄拳2」(九四年十二月)、それを引き継いだ「鉄拳3」(九五年八月)と、さらにそれを無料「鉄拳2」(九五年十月)と続いた「鉄拳」シリーズ最新作。画像やキャラクターの動きを大幅にグレードアップ、キャラクターを計十人にしたもの。上半期では実質二ヶ月半の集計で十六位だ

その他アーケードゲーム機

順位	機名(メーカー名)	評価
1	プリント倶楽部 2 (アトラス/セガ社)	2268
2	ネオプリント (SNK)	1109
3	なんでもシール委員会 (アイマックス/ジャレコ)	988
4	ネーム倶楽部 (セガ社)	864
5	スタンプ倶楽部 (データイースト/セガ社)	794
6	セラージュ (ユージン/ナムコ)	631
7	ジョイスタンド (大平技研)	595
8	手相占いちよっとみせて (セガ社)	571
8	ギノウタイ (ナムコ)	571
10	アロマクラブ (セガ社)	546
11	プリネーム (バンダイ)	531
12	電撃イライラ棒チャンス (タカラAM)	490

25めに年間分

HYPER NEOGEO 64

「操り人形の悲しき宿命」
闇の傀儡 霸王丸を追う。

心奪われし傀儡
色

サムライスピリッツ
SAMURAI SPIRITS

侍魂～サムライスピリッツ～
© SNK 1997

新生サムライスピリッツ、見参。

HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

NEO GEO

幕末浪漫 月華の剣士

今
話
の
ソ
ノ
ウ
年

物語
ラ
ア
ウ
年

幕末浪漫
月華の剣士

はくまつるまん げっかのけんし
© SNK 1997

幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。

一茶あり 玄武の翁 新鉄 紫鏡 遠衛宗洋 神崎十三

幸烈次 天野淳 卯名守守矢 楓 雪 鷲塚慶一郎

NEO GEOはSNKの商標です。

NEO コミュニケーション シリーズ

NEO コミュニケーション シリーズ

TV・雑誌等で強力プロモーション推進中!
集客と高インカムに貢献します。

キミの声と友達の声が
いっしょにキーホルダーに
録音できるぞ!

かわいい
キャラクターが
続々登場!

ボイスでホルダー

自分だけのメッセージキーホルダーを作る
新種ベンダー「ボイスでホルダー」が登場!

カップルや友達で交換して持ちあっていたり、
メッセージカードの代わりにプレゼントに添えたり、使い道は色々。

- ◆ボイスチェンジャー機能を使って、おもしろい声で録音もできる。
- ◆メッセージのバックにBGMも入れられる。
- ◆キーホルダーのサイズは手ごろな約5cm。
- ◆使用電源: AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力: 150W ●総重量: 220kg
- ◆外形寸法 (mm): 全幅906×奥行1000×全高2098 (設置時) 全幅906×奥行1297×全高2098 (ドアを開いた状態)

NEO プリントスペシャル

特定の期間に自動的に
期間限定フレームが
出現します。

フレーム最新作!!

namie amuro 2
with Speed & Max
安室奈美恵 Ver.2 with Speed & Max

Blue Wave
ORIX Baseball Club
オリックス・ブルーウェーブ Ver.2 カジュアルバージョン

反町隆史 竹野内豊 Ver.2
反町隆史 & 竹野内豊 Ver.2

世界旅行
NEO PRINT SPECIAL
ネオプリントスペシャル 世界旅行

お正月フレーム
出現期間
1月1日～1月11日

バレンタイン
フレーム
出現期間
1月30日～2月14日

卒業&ホワイトデー
フレーム
出現期間
2月29日～3月14日

※フレームは安室奈美恵 Ver.2 with Speed & Maxの場合です。

ファイナル電流イライラ棒

あの話題の大ヒット作
「ウルトラ電流イライラ棒」が
パワーアップして帰ってきた!

電流イライラ棒 リターンズ

- サイズ: 全幅1202×全高1850×奥行598 (mm)
- 使用電源: AC100V±10V (50/60Hz)
- 消費電力: 315W ●重量: 180kg

スリルと興奮のネオチャレンジシリーズ

◎テレビ朝日1997 企画/株)タカラ

※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。

The Future Is Now
SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6
TEL.06(339)3311 (大代表)
TEL.06(339)5588
TEL.06(709)8522
TEL.06(413)6156
TEL.06(823)3371
TEL.06(871)8317
TEL.06(818)339-5577

大阪販売部 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6
名古屋販売部 〒465 愛知県名古屋市中区一丁目3-100
福岡販売部 〒812 福岡県福岡市博多区博多2-4-19
高松販売部 〒760 香川県高松市福町2-13-17
広島販売部 〒731-01 広島県広島市安佐南区紙屋町3-32-1
TEL.082(871)8317
TEL.081(8)339-5577

東京販売部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)
仙台販売部 〒983 宮城県仙台市宮城野区秋野町4-2-22
札幌販売部 〒007 北海道札幌市東区北44条南15-2-36
東京特務事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)
大阪特務事業部 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6
TEL.03(5275)2737
TEL.022(284)0191
TEL.011(752)9364
TEL.03(5275)2733
TEL.06(339)6150
FAX.06(338)9506
FAX.052(709)8545
FAX.052(413)8740
FAX.057(823)0920
FAX.082(871)5303
FAX.(81)8-338-7175

Game Machine's Best Hit Games 25

97年年間ベストヒットゲームズ25

基板タイプでは「鉄拳3」が首位

「年間ベストヒットゲームズ25」は、その年の上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、一年間で最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる(集計方法については下半期ベストヒットゲームズ25の註を参照)。

Table with 4 columns: Rank, Title (Mechanism - Manufacturer), Release, Review. Lists top 15 games including Partheon, Time Crisis, and Metal Gear Solid.

「バーチャファイター3」が圧倒
セガ社とナムコのほぼ独占となっており、九一年度①ナムコ「バーチャファイター3」...

Table titled 'TVゲーム機—ソフトウェア' showing top 25 TV game software titles with columns for Rank, Title (Mechanism - Manufacturer), Release, and Review.

「バーチャファイター3」
二位の「パズルポブル2」と二十四位の「パズルポブル2X」を引き継ぐかっこうで、人気を保った。

Table titled 'その他アーケードゲーム機' showing top 12 arcade game titles with columns for Rank, Title (Mechanism - Manufacturer), Release, and Review.

1997 彩京のラストスパート!!

セガ社製 MODEL 2が甦る!! A/B/CRX対応
ロックオンした暈に対して全方向どこからでも攻撃ができる!!



選べる自機は3タイプ!!
APACHE AH6X, GUNSHIP, COBRA
攻略性の違う4つのコースで長期稼働OK!!

ZER GUNNER 新発売
NOW ON SALE

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社 彩京
〒164 東京都中野区中央5丁目6番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968

1998 彩京のスタートダッシュ!!

彩京新チームが贈る、本格派対戦格闘ゲーム。
最後の楽園(EDEN)に落ちてきた8人の悪天使たち!!



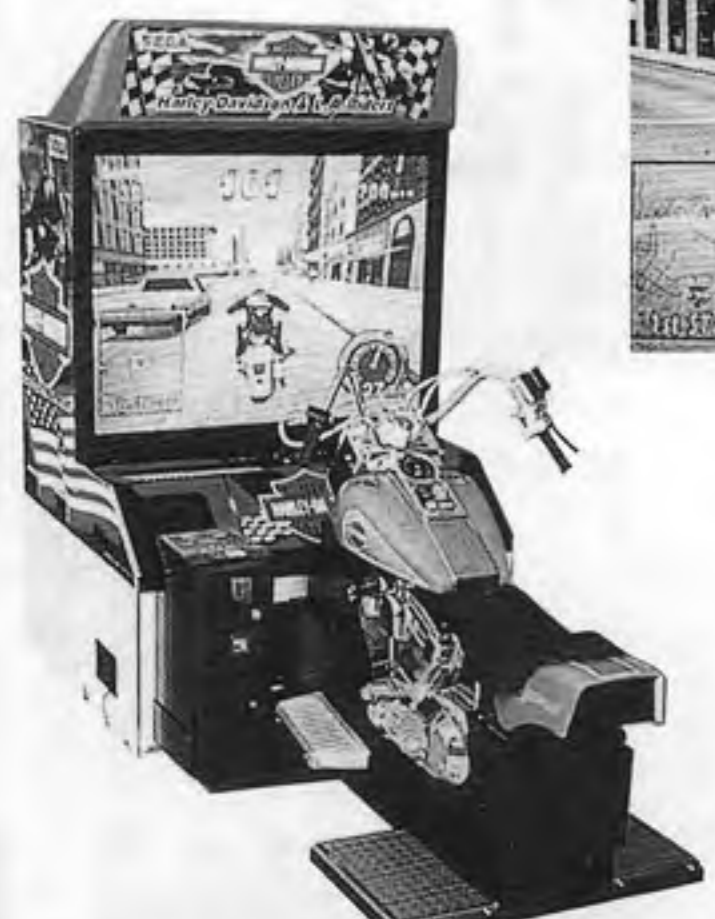
The Fallen Angels 近日発売
COMING SOON

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社 彩京
〒164 東京都中野区中央5丁目6番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968

セガ社「モデル3」CGバイクゲーム

自由走行楽しむ

「ハーレーダビットソン&LAライダーズ」



ハーレーダビットソン&LAライダーズ (DX)



ハーレーダビットソン&LAライダーズ (SD)

セガ社「モデル3」を使用した、米国の名車「ハーレーダビットソン」に乗ってロサンゼルス街を走行するゲーム。決められたコースを走るレースゲームではなく、自由に道を選びながら進むフリー走行を楽しむ。独自のデザインやサウンドを操作し、フロントとリアのブレーキ、アクセルで走行。重厚感のあるエンジン音を再現し、その振動が座席などに伝わる。四台（四人）まで通信同時プレイも可能。DXタイプは五十センチプロジェクター方式の体感型で標準価格二百四十七万五千円、SDタイプは二十九センチブラウン管搭載で百二十二万五千円。

話題のマシン

話題のマシン

「ネオジオ64」の「サムライスピリッツ」

キャラ移動自在

SNK、AM自販機「ボイスでホルダー」も



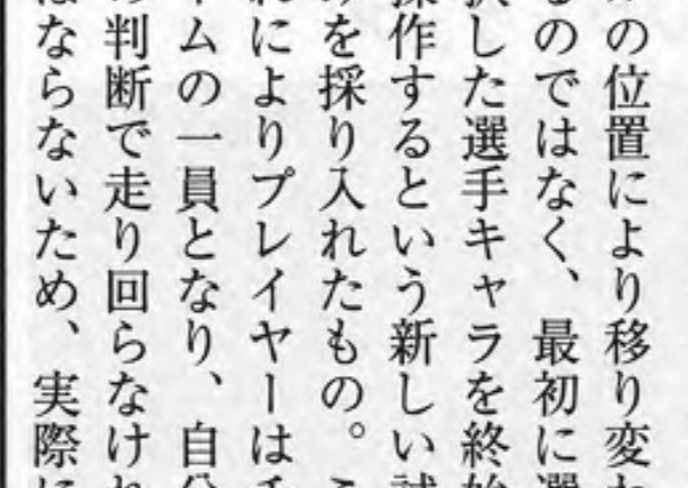
サムライスピリッツ (NEO50III)

リッツが十一月十九日、またAM自販機「ボイスでホルダー」が十八日、それぞれ発売となった。「サムライスピリッツ」は、CGポリゴンによるキャラなど主部分と2Dアニメによる背景などを融合させた画像で、同社では「新システムによるこのシリーズの原点からグレードアップさせる」という意味で、あえて第一作と同名タイトルにしたという。従来シリーズからの九人に新キャラ二人を加えた十一人から選択。いずれもモーションキャプチャー技術を駆使し、また剣技を必殺技などが異なる。同キャラから選ぶため、同じキャラでも戦い方が違ってくる。従来のレベレベ選択を改良し初心者モードを新たに設定。八方向レバーと四つのボタンを操作。キャラが試合に出場しているようなリアルな擬似体験ができる。八方向レバーと三つのボタンを操作。チームを三十二カ国から選手を十人から選択。プレイヤー選手を背後から見た画面で、視点は三百六十度回転できる。指定された同チーム選手にパスを出したり、また同選手をスライディングさせ相手ボールを奪う指示を出したり、奪ったボールを自分でパスさせたりするほか、多くのテクニックも使える。二対戦または協力プレイも可能。基板販売でOP価格十七万八千円。

「システム12」のCGサッカー

1人で駆け引き

ナムコの「リベログランデ」



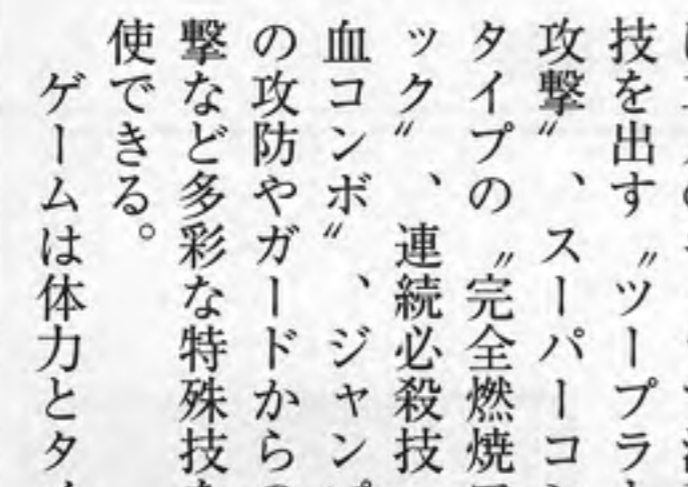
リベログランデ

ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム12」によるCGサッカーゲーム「リベログランデ」が十二月二十五日発売となる。これは従来のサッカーゲームの判断で走り回らなければ操作する選手がボールの位置により移り変わるのではなく、最初に選んだ選手を最後まで操作する新しい試みを採り入れたもの。これによりプレイヤーはチームの一員となり、自分の判断で走り回らなければならぬため、実際に試合に出場しているようなリアルな擬似体験ができる。八方向レバーと三つのボタンを操作。チームを三十二カ国から選手を十人から選択。プレイヤー選手を背後から見た画面で、視点は三百六十度回転できる。指定された同チーム選手にパスを出したり、また同選手をスライディングさせ相手ボールを奪う指示を出したり、奪ったボールを自分でパスさせたりするほか、多くのテクニックも使える。二対戦または協力プレイも可能。基板販売でOP価格十七万八千円。

CG格闘ゲーム

学校を守る戦い

カブコン「私立ジャスティス学園」



私立ジャスティス学園

カブコン（本社大阪、向レバーと四つのボタンでパンチとキックの各強弱を操作する。各学園に三人のキャラがいて、プレイヤーは同じ学園からメインとサポートのキャラ二人を選択（ラウンド間のキャラ交代も可能）。攻撃面では二人のキャラで派手な技を出す。ツーパーソンの攻撃、スーパーコンボタイプの「完全燃焼アタック」、連続必殺技「熱血コンボ」、ジャンプでの攻防やガードからの反撃など多彩な特殊技を駆使できる。ゲームは体力とタイムを併用。設定ラウンド数を取れば次のステージへ進む。基板OP価格二十四万八千円。

彩京初のCGシューティング

回転ロックオン

「ゼロガンナー」ROMキット



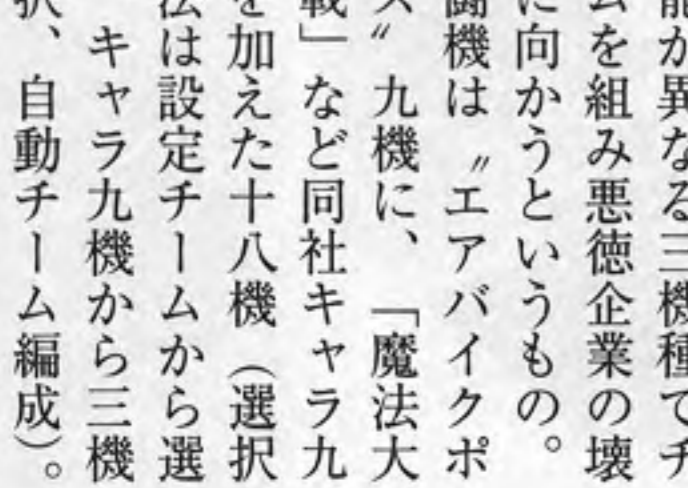
ゼロガンナー

彩京（本社東京、竹村幸弥社長）から、同社初のCGシューティングゲーム「ゼロガンナー」が十二月十八日発売となる。これはセガ社「モデル3」により開発したもので、近未来の世界各地の都市に出現する武装テロに最新鋭攻撃ヘリ（アパッチ改、コブラ改、ガンシツ改の三機種から選択）が立ち向かう。八方向レバーとボタン二つを操作。自機がどこに移動しても敵首が常にロックオンした敵機に向けられ、後方からも攻撃できる。三百六十度回転式ロックオンシステム、敵弾を一瞬で消す「ソニックウェーブ」などが特徴。四コマ選択、二人同時プレイ、途中参加も可能。ROMキット販売のみでOP価格十八万八千円。

エイティング/ライジング製

チーム編成出撃

エイブルから「バトライダー」



エイブルから「バトライダー」

エイティング/ライジング（本社東京、藤澤知徳社長）製TV縦スクリーンシューティングゲーム「バトライダー」が、十一月九日に発売される。魔法大戦「バトライダー」が、エイブルから発売される。これはシューティング初のコースから選択。基板販売で価格未定。

AM自販機、2回撮影

動画とシールを

コナミ「動け! プリムチョ」



動け! プリムチョ

コナミ（本社東京、上月景正社長）から、AM自販機「うごけ! プリムチョ」が十二月下旬発売となる。これは利用者の顔写真を、動くように見える動画やシールに合成し、二回撮影した写真が液晶タッチパネル方式になっている。プレイヤーの顔を写真に合成し、二回撮影した写真が液晶タッチパネル方式になっている。プレイヤーの顔を写真に合成し、二回撮影した写真が液晶タッチパネル方式になっている。

専用時計に貼る

シール自販機「フォトッチ」

サミーとアイマックスから



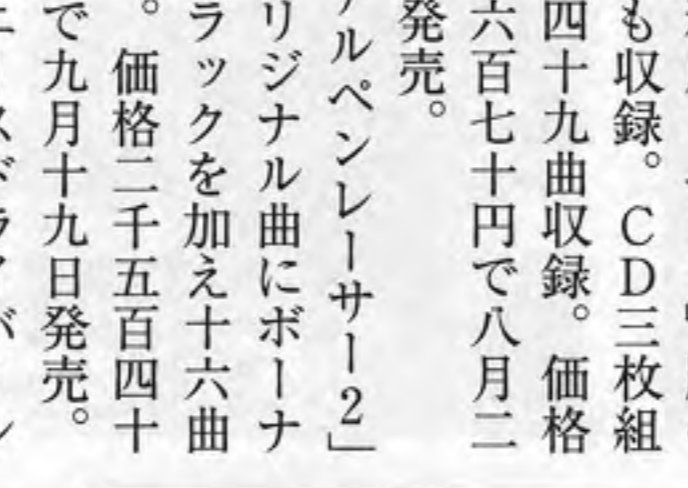
フォトッチ

サミー（本社東京、里見治社長）とアイマックス（本社東京、今成雄社長）の共同開発によるAM自販機「フォトッチ」が、十二月中旬発売するとはい出される（時価）。これは丸型顔写真シールを作成し、専用の液晶時計の表面に貼るというもの。機能はアイマックス開発「なんでもシール委員会」と同じで、持ち込み物との合成も可能。はい出されるシールは、丸型プリカットシール一計だけのはい出しも可能。丸型シールの下部は時刻表示窓の部分がカットされており、時計表面に貼った上から専用クリアカバーをはめ込むようになっていく。時計の色は選択可能で、六十個を収納できる。本体OP価格百三十八万円。シールと時計（各五百個）のセットOP価格十五万五千円。

ゲームサウンドCD

ナムコ音楽6作

SNK、カブコン、サクセスも



ナムコ音楽CD

業務用TVゲームのミュージックCDが次々と発売されており、うちナムコ、SNK、カブコン、サクセスのゲーム音楽を収録したものが十一月に発売となった。「アルペンレジャー」ナムコの音楽CDは六作品あり、いずれもワンダースピリッツから発売。収録、価格二千五百四十円。アルマジロレジャー「アルマジロレジャー」収録、価格二千五百四十円。エースドレイブ「エースドレイブ」収録、価格二千五百四十円。エースドレイブ「エースドレイブ」収録、価格二千五百四十円。エースドレイブ「エースドレイブ」収録、価格二千五百四十円。



ナムコ音楽CD



フォトッチ

サムライスピリッツ (スーパーNEO29タイプ2TFV) を約十秒間吹き込む。ボイスでホルダーのキャビネットを使用。画面と音声の指示に従い、選んではい出されたキーホルダーを所定の位置にセットし、受話器で音声シリーズ3作目のAM自販機「立体シール作成」ジャレコ「もこもこシール委員会」ナムコ「もこもこシール委員会」から、Aがサラサラした立体感のシールが出来る。追加されたのは「ミニシールモード」で、これは顔写真は無く、設定デザイン（動物や花など）から選ぶか持ち込み物を振り込んだものを八、十六、三十二分割シール（選択）に作成する。終了後二分ではい出すが、その間特殊シールが当たるミニゲームがある。OP価格百八万円。



ころがしてピンゴ
ボールを転がし前方の穴に入れるアーケードゲーム機。3個がピンゴで揃うとリプレイ(景品払い出しにも対応)。OP価格89万円。【真砂工業】No.547



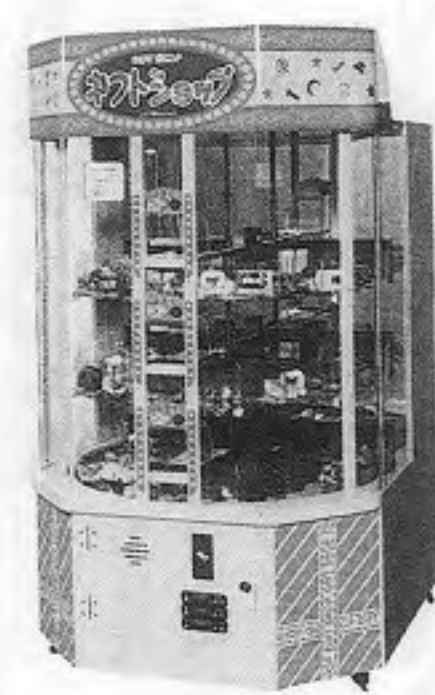
ストリートファイターIIセカンドインパクト「CPS II」第3弾。「ストII」の新バージョン。キャラが13人に増え個別アクションや「EX必殺技」など追加。基板OP価格23万8千円。【カプコン】No.552



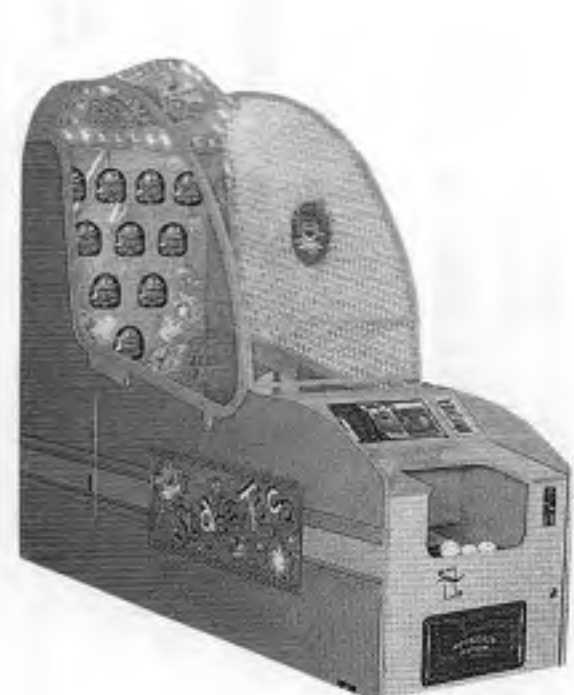
モーターレイド
「モデル2」使用CGバイクレースゲーム機。近未来を舞台に他のレーサーとの武器格闘も行う。標準価格185万円。改造用キット販売も。【セガ社】No.552

話題のマシン

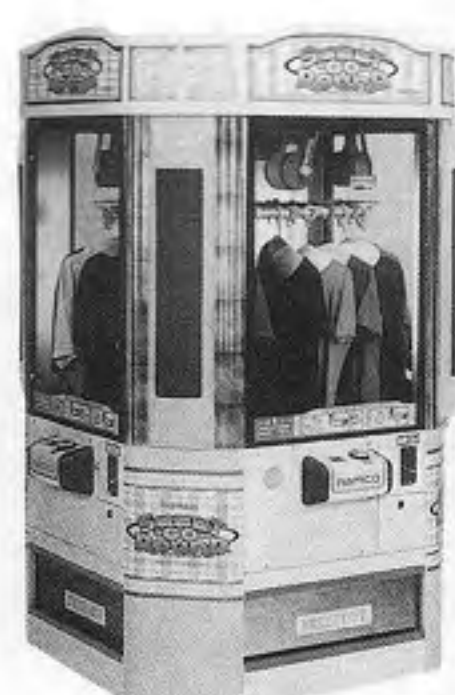
(第547号～第552号)



ギフトショップ
プライズマシン。景品テーブルの回転を止め、正面に景品があれば扉を開けて取り出すというもの。テーブルは3層ある。OP価格98万円。【こまや】No.552



スペース・タコ
カーニバルタイプのプライズゲーム機。前方の緑色の「タコ星人」にボールを投げ、10人全部に当たると景品払い出し。定価146万8千円。【トーゴ】No.552



スイートゴerland
4人用プライズマシン。大型景品対応。Tシャツや傘などを吊り下げたフックをアームで掲げ景品を落とす。定価98万7千円。【ナムコ】No.551



スタアオーディション
4つのテストによるスター性診断機。結果を顔写真付きでプリントアウト。合格すれば実際のオーディションの参加資格取得。価格125万円。【ナムコ】No.550



疾風!!真剣白刃取り
侍人形が振り下ろす剣を手形アームで挟み止めるというプライズゲーム機。反射神経が試される。景品はカプセル。OP価格59万8千円。【メトロ】No.548



ラッキーホルダー 2
キーホルダー景品を落とすプライズマシンの新バージョン。デザインを一新しメンテナンス性を大幅に改良。5人用。定価135万円。【トーゴ】No.547



プリプリキャンパス
AM自販機。撮影した写真画面にタッチペンで絵や文字を自由に書き込みでき、2種類のサイズのシールを作成。OP価格89万8千円。【コナミ】No.548



ココロからが
AM自販機。イラストや入力文字をミニスタンプにして払い出す。表面に付属インクを塗り印刷方式に転がすと帯状に印刷。標準価格80万円。【セガ社】No.547



オーラ写真倶楽部
オーラによる占い機。顔写真とカラフルなオーラを合成し、占い結果とともにプリントアウトする。標準価格122万5千円。【セガ社】No.547



プレートメモリー
AM自販機。顔写真をプラスティック板に特殊熱処理加工しプリント、キーホルダーとして払い出す。OP価格138万円。【ビスコ】No.546



ごきげんトーマス
レールを使った定置型乗物機。直線コースをリターンし往復。汽笛と音声付き。2人乗りでOP価格188万円。【朝日エンジニアリング/バンプレスト】No.548



いっけいシリーズ・みどりのマキヤ Ōa
定置型乗物機。同名TVアニメのキャラを使用。ボタンでキャラの音声が出る。景品カプセル付き。1人乗り。OP価格28万8千円。【バンプレスト】No.547



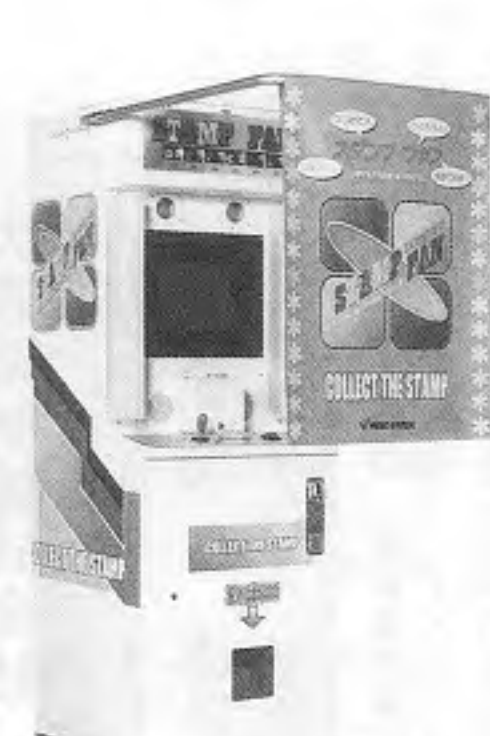
カレンダー倶楽部
AM自販機。カレンダー(1〜2ヵ月)付き顔写真をハガキ大にプリントし、スタンドとセットで払い出す。OP価格118万円。【ホープ/セガ社】No.552



写してちょ!
AM自販機。6穴ミニシステム手帳用の顔写真リフを作成。住所録やカレンダー付き。4コマ漫画などから選択。標準価格123万6千円。【タイトー】No.550



なんでもスタンプ委員会
AM自販機。撮影した顔写真を持ち込んだ物との合成写真をスタンプにして作成、払い出す。作成待ち時間約40秒。定価135万円。【ジャレコ】No.550



スタンプファン
AM自販機。顔写真をスタンプ作成。インクとスタンプの色はバスターカラーで6色。作成待ち時間10秒。OP価格98万円。【ビデオシステム/シグマ】No.550



プリカ
AM自販機。50度数のテレホンカードに顔写真をプリントし払い出す。文字入力も可能。利用料金1回千円。定価168万円。【カプコン】No.550



スクーニービー
AM自販機。16連写、持ち込み物との合成、半透明、ズームなど多機能搭載シール作成機。価格138万円。【メイコソフトウェア/メディア商事】No.548

総目録

No. 101

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②明らかなコピー機や③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)、③乗物機、④AM自販機・その他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)



中国龍 II
TVパズルゲームのバージョンアップ版。山積みから1つずつ取って下で揃えて消していく。基板OP価格14万8千円。【アルタ/エイブル】No.547



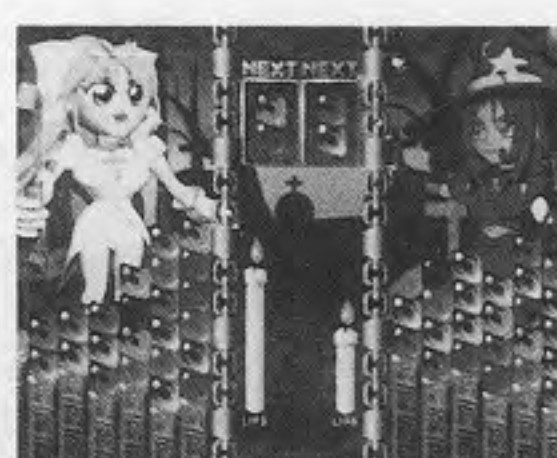
閃激ストライカー
“スーパーカネコシステム”第6弾。TVシューティングゲームで縦スクロール。CGレンダリング使用。カセットOP価格9万8千円。【カネコ】No.547



ロストワールド (SD)
「モデル3」使用の同名CGパズルゲームの2人用アップライト型。恐竜を倒すとともにミニゲームも。29インチ型OP価格110万円。【セガ社】No.546



オーバーレブ
CGドライブゲーム機。「モデル2」基板使用。カーブが多いコース設定でドリフト走行が中心となる。2P型。OP価格168万円。【ジャレコ】No.548



モンスターライダー
TV落ち物パズルゲーム。「サターン」用同名ソフトを「SSV」により業務用に移植。基板価格14万8千円、サブ基板10万8千円。【ビスコ】No.548



ウルトラ電流イライラレーサー VZ
“イライラレーサー”をTVゲーム化したもの。タカラが企画。トラックボールで電極棒を操作し独特のコースを進む。価格87万6千円。【ザウルス/SNK】No.548



ラウンドトリップRV
「ハイパーネオジオ64」第1弾のCGドライブゲーム機。実在RV車で世界各地の道路を往復する。対抗車も出現。OP価格88万円。【SNK】No.548



ウェディングラブソディ
TVクイズゲーム。33ジャンルからの出題に答え、結婚から結婚までのストーリーをたどっていく。基板販売でOP価格15万8千円。【コナミ】No.547



麻屋ハイパーアクション 2
TV麻雀ゲームのバージョンアップ版で「SSV」基板使用。アニメ動画枚数を増やしキャラの演出を強化。基板販売でOP価格15万8千円。【サミー】No.547



きらめきスターロード
「F3システム」のTV音楽クイズゲーム。女子高生をアイドルに育てていく。基板セットOP価格16万6千円。カセット9万8千円。【タイトー】No.551



Gダリアス・バージョン2
「FX-1」第9弾のCGシューティングゲーム。シリーズ5作目。初心者モード追加。キャプチャー方式強化。基板OP価格20万8千円。【タイトー】No.551



ファイティング武術
同社同名機の29インチミディ型でゲーム内容は同じ。キャビネットは耐衝撃性の高い成形素材使用。OP価格99万8千円。通信キットも別売。【コナミ】No.551



ファイティング武術
「COBRA」第1弾のCG格闘ゲーム。1人用ではAI機能搭載のCPU側と戦う。レバーだけで多彩な動き。OP価格148万円。【コナミ】No.550



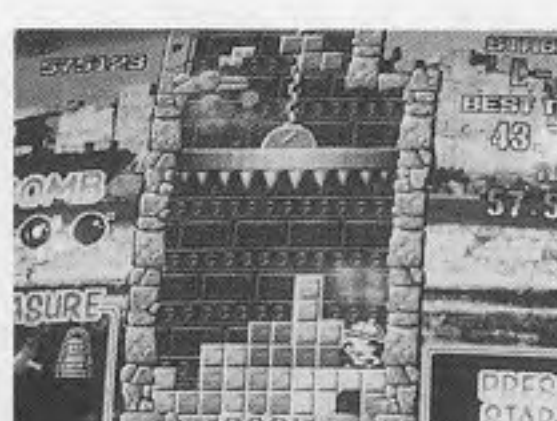
ル・マン24
「モデル3」使用CGドライブゲーム機。24時間耐久レースに自由に参加するフリーエントリー方式。通信機能搭載。標準価格237万5千円。【セガ社】No.550



ポケットファイター
「CPS II」第25弾。TV格闘ゲーム。同社TVキャラをデフォルメしコスチュームを自由に変更できる。ソフト基板OP価格12万9千円。【カプコン】No.550



パラチャファイター 3tb
「モデル3」使用「VF3」をバージョンアップ。3人対3人のチームバトル制に。画面視点切替も。改造用キット標準価格23万5千円。【セガ社】No.552



テトリスプラス 2
TV落ち物パズルゲームのバージョンアップ版。トラップブロックなど新フィーチャーを追加。キャラも選択可能。基板OP価格15万8千円。【ジャレコ】No.551



セガ・ウォータースキー
「モデル2」使用CG水上スキーゲーム機。両足でフットコントローラーを操作。ジャンプでキャラが派手な演技をする。標準価格205万円。【セガ社】No.551



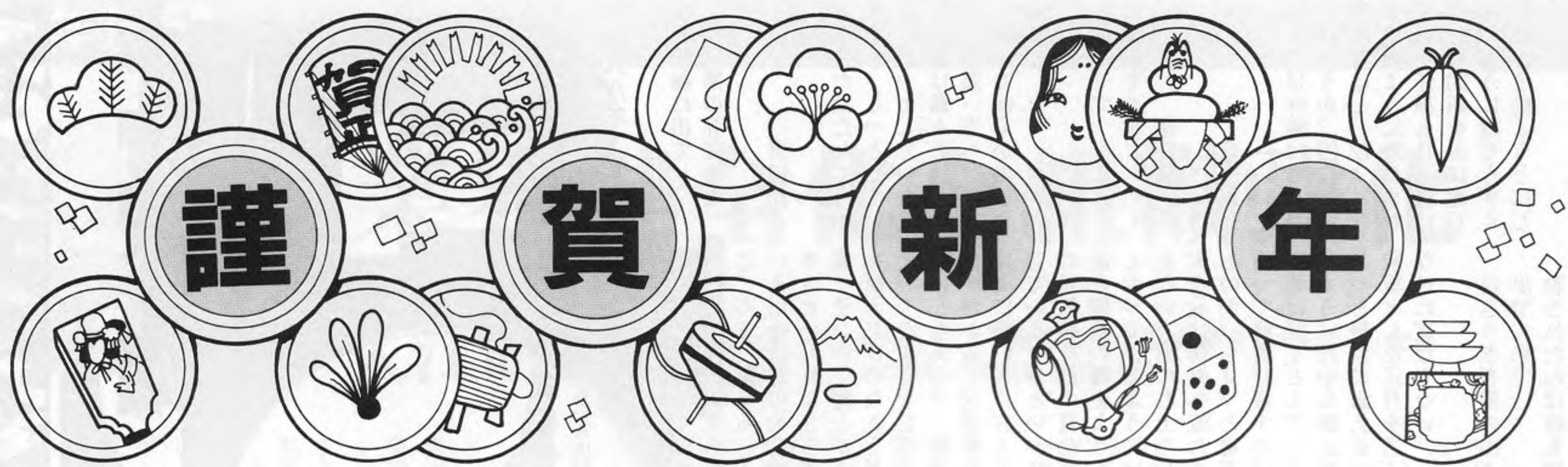
チャロップレーサー 2
バージョンアップしたCG騎乗ゲーム。「PS」基板使用。2人同時プレイモード追加。基板OP価格21万8千円。通信タイプは22万6千円。【テクモ】No.551



ストライカーズ1945 II
前作の続編としてグレードアップした縦スクロールシューティングゲーム。自機が6機に増え新攻撃システムを追加。基板OP価格18万8千円。【彩京】No.551



スーパーワールドスタジアム97
業務用“ワースタ”シリーズ9作目のTVプロ野球ゲーム。97年の選手前作を採用。基本的な内容は前作を継承。基板OP価格14万8千円。【ナムコ】No.551



豊永産業株式会社 代表取締役 永楽 藤八 〒554-0002 大阪此花区伝法五十一番一十三 TEL06-6460-9672 FAX06-6460-9671 〒555-0043 大阪西淀川区大南三丁目四三 TEL06-6475-0331 FAX06-6475-0330	株式会社 ミヤケ 代表取締役 三宅 敏弘 〒189-0002 東京都東村山町青葉町一丁目一十一 TEL042-239-9180 FAX042-239-9180 〒180-0022 東京都武蔵野市境二丁目一八 TEL042-255-7110 FAX042-255-7110	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	日本S.C.遊園協会(NSA) 会長 内田 博 〒101-0021 東京都千代田区外神田三丁目一三 TEL03-3355-8833 FAX03-3355-8833
富士電子工業株式会社 取締役社長 清野 昌三 〒272-0015 千葉県市川市鬼高四丁目八十四 TEL047-379-0111 FAX047-379-0111	株式会社 ミゼッティ工業株式会社 代表取締役 橋本 敬造 〒187-0011 東京都小平市鈴木町一五三二 TEL042-239-9180 FAX042-239-9180	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	大阪府アミューズメント施設 営業者協会 会長 川楠 俊太郎 〒541-0056 大阪府東淀川区久太郎町一丁目一十六 TEL06-6263-1383 FAX06-6263-1383
株式会社 フォーベックス 代表取締役 大山 行夫 〒467-0827 名古屋市瑞穂区下坂町一三三八 FAX052-245-1577	魔法株式会社 代表取締役 松浦 博司 〒270-1443 千葉県葛飾区南町沼南一丁目一 TEL047-471-2151	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	全日本遊園施設協会(JAPEA) 会長 山田 三郎 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷一丁目一三 TEL03-3498-4767 FAX03-3498-4767
株式会社 フェイス 代表取締役 金谷 龍坤 〒164-0013 東京都中野区弥生町一丁目九八 TEL03-3337-7664 FAX03-3337-7664	真砂工業株式会社 代表取締役 真砂 幸男 〒211-0067 (本社工場) 川崎市中原区今井七丁目五十五 TEL044-726-6414 FAX044-726-6414 〒618-0000 (関西営業所) 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二丁目二 TEL075-955-6113 FAX075-955-6113	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	社団法人 ユニズメント施設 営業者協会(AOU) 会長 入江 昭造 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一丁目一四一 TEL03-3355-6767 FAX03-3355-6767
富貴商会 代表者 高橋 靖和 〒607-8348 京都市山科区西野広見町三十二丁目二 TEL075-595-1136 FAX075-595-1139	株式会社 ホークセイ株式会社 代表取締役 高山 輝美 〒810-0044 福岡市中央区六本松一丁目一十一 TEL092-730-0400 FAX092-730-0400	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	社団法人 ユニズメント施設 営業者協会(AOU) 会長 入江 昭造 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一丁目一四一 TEL03-3355-6767 FAX03-3355-6767
株式会社 フォーベックス 代表取締役 大山 行夫 〒467-0827 名古屋市瑞穂区下坂町一三三八 FAX052-245-1577	株式会社 ホークセイ株式会社 代表取締役 高山 輝美 〒810-0044 福岡市中央区六本松一丁目一十一 TEL092-730-0400 FAX092-730-0400	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	社団法人 ユニズメント施設 営業者協会(AOU) 会長 入江 昭造 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一丁目一四一 TEL03-3355-6767 FAX03-3355-6767
株式会社 フェイス 代表取締役 金谷 龍坤 〒164-0013 東京都中野区弥生町一丁目九八 TEL03-3337-7664 FAX03-3337-7664	株式会社 ホークセイ株式会社 代表取締役 高山 輝美 〒810-0044 福岡市中央区六本松一丁目一十一 TEL092-730-0400 FAX092-730-0400	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	社団法人 ユニズメント施設 営業者協会(AOU) 会長 入江 昭造 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一丁目一四一 TEL03-3355-6767 FAX03-3355-6767
株式会社 フェイス 代表取締役 金谷 龍坤 〒164-0013 東京都中野区弥生町一丁目九八 TEL03-3337-7664 FAX03-3337-7664	株式会社 ホークセイ株式会社 代表取締役 高山 輝美 〒810-0044 福岡市中央区六本松一丁目一十一 TEL092-730-0400 FAX092-730-0400	株式会社 ユウビス 代表取締役 川楠 俊太郎 〒577-0063 東京都川崎市川崎区三丁目一五番三五号 TEL044-271-1818 FAX044-271-1818	社団法人 ユニズメント施設 営業者協会(AOU) 会長 入江 昭造 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一丁目一四一 TEL03-3355-6767 FAX03-3355-6767

株式会社 タイガー商事 代表取締役 鈴木 民夫 〒538-0042 大阪市鶴見区今津中一丁目十二 TEL06-6962-9412 FAX06-6962-9412 〒538-0042 大阪市鶴見区今津中一丁目十二 TEL06-6962-9412 FAX06-6962-9412	株式会社 たつみ娯楽 代表取締役 入江 昭造 〒321-1403 栃木県日光市下鉢石町四〇〇 FAX02-8853-0555	株式会社 トーゴ 代表取締役 山田 數夫 〒152-0023 東京都目黒区八雲一丁目一五 TEL03-371-8646 FAX03-371-8646	株式会社 日本システム 代表取締役 村上 栄司 〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町一丁目一三 TEL042-211-3111 FAX042-211-3111
株式会社 タイト 代表取締役 中村 紘一 〒102-8648 東京都千代田区平河町一丁目一五 TEL03-5621-2510 FAX03-5621-2510	辰巳電子工業株式会社 代表取締役 辰巳 嘉宏 〒634-0008 奈良県橿原市十市町十四番地 TEL074-441-3474 FAX074-441-3474	株式会社 トライ 代表取締役 頼木 立行 〒101-0021 東京都千代田区外神田三丁目一十五 TEL03-355-3122 FAX03-355-3122	株式会社 ハピネット 代表取締役 河合 洋 〒111-0043 東京都東区駒形一丁目一五 TEL03-3847-6732 FAX03-3847-6732
株式会社 ダイナ 代表取締役 飯田 正道 〒406-0032 山梨県東八代郡石和町四丁目一七 TEL055-263-4718 FAX055-263-4718	中央リース販売株式会社 代表取締役 榎本 哲夫 〒164-0003 東京都中野区東中野四丁目一五 TEL03-389-6001 FAX03-389-6001	株式会社 ナムコ 代表取締役 中村 雅哉 〒146-8655 東京都大田区矢口二丁目二二 TEL03-3756-3111 FAX03-3756-3111	株式会社 ビスコ 代表取締役 秋山 哲雄 〒603-8371 京都市北区衣笠東御所の内町十三 TEL075-464-2676 FAX075-464-2676
太陽アドバンス有限公司 代表取締役 田中 章雅 〒110-0004 東京都台東区下谷一丁目二 TEL03-3843-8776 FAX03-3843-8776	株式会社 テクモ株式会社 代表取締役 柿原 彬人 〒167-0052 東京都杉並区南荻窪四丁目一十一 TEL03-3370-7000 FAX03-3370-7000	株式会社 ニッコウ電子 代表取締役 関口 康利 〒132-0031 東京都江戸川区松島一丁目三十九 TEL03-365-5777 FAX03-365-5777	株式会社 ビデオシステム株式会社 代表取締役 古川 晃司 〒600-8815 京都市中京区中堂寺東町一番地 TEL075-311-4400 FAX075-311-4400
タスコ株式会社 代表取締役 上原 義和 〒113-0021 東京都文京区本駒込三十七丁目二 TEL03-3817-6741 FAX03-3817-6741	株式会社 テヅカ 代表取締役 手塚 明雄 〒663-8204 兵庫県西宮市高松町十六丁目一五 TEL079-666-2375 FAX079-666-2375	日本科学遊園株式会社 代表取締役 江川 清一郎 〒607-8495 京都市山科区日ノ岡町土町二十 TEL075-581-8808 FAX075-581-8808	株式会社 フウキ 代表取締役 高橋 富貴子 〒607-8408 京都市山科区御陵島ノ町二番地 TEL075-505-0335 FAX075-505-0335

CAPCOM
カプコン・アミューズメントマシン&グッズ充実のラインナップ!
CAPCOM AMUSEMENT MACHINE & GOODS LINE-UP

NEW オリジナル テレホンカードメーカー

purica
オリジナルテレホンカードメーカー

1人用 2人用

あゆみchan
 KOJIRO MIYUKI

充実の **54** プレーム

オリジナルテレホンカードが作れるよ!!

名前やメッセージはもちろん、誕生日、星座、電話番号なども入力できる充実ソフト!!

- ◆小スペース設置型 コンパクト筐体。
- ◆鮮明なプリントで 抜群のクオリティ。
- ◆魅力あふれる充実デザイン でリポートアップ。
- ◆オリジナルデザインでさらに テレホンカードの価値が上がる。

●外形/W:1,000mm×D:1,700mm× H:1,970mm (カーテンをきむすた)
 ●消費電力/430W

※プリカは株式会社カプコンと メディア商事株式会社の共同販売商品です。

〒578 大阪府東大阪市中新開2丁目1番35号
 TEL:(0729)64-0717 FAX:(0729)64-2059

impres
インプレス

時代が求めた 新たな付加価値の創造

使う人のニーズに答えた新機能の数々。

迫力の重低音!! アクティブサーパーボースピーカーシステム。
 サウンド用に専用のアンプを搭載したアクティブサーパーボースピーカーを採用。大迫力の重低音を再現します。当社独自の立体音「Q-Sound」にも完全対応!!

ハイエンド映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
 薄電膜「ラベンダーマスク」の採用でより深みのある色彩再現と高い解像度表示を実現しました。

対戦格闘人気をさらに盛り上げる、新感覚「チャレンジャーフリック」。
 2P側でも1P側と同じ感覚でプレイ出来るように、キャラクターの位置を入れ換える「チャレンジャーフリック」の設定がコネクタの差し替えのみで行えます。
 ※但し、操作部の設定は別途必要。

他の特徴

- 設置場所を選ばないコンパクト設計…坪効率の向上および集客力に多に貢献します。
- 強い耐久性、信頼のD.B.S. (Double Bone Structure) 設計…フロントドア回りはD.B.S.設計です。
- イージーメンテナンス…従来の蛍光灯の約5倍の長寿命を誇る冷陰極管を採用しています。
- トータルコーディネイト…インストール専用スペースやA3サイズ挿入可能なパネルを標準で装備しています。

●外形/W:730mm×D:920mm×H:1,460mm(高さはアイキャッチ含まず) ●消費電力/150W

※キャスター付で移動もラクラク!!

AM 事業本部にて取り扱っています。 OP レンタル事業部にて取り扱っています。

◎好評稼働中!! ◎CAPCOM FAX ☎ FAX: 06-947-4540 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。 カプコンホームページ: <http://www.capcom.co.jp/>

●販売のご用命はAM事業本部/レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株 氏 社 カ プ コ ン

＜AM事業本部＞ 本 社 / 〒540-0037 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号 TEL:(06) 920-3633 FAX:(06) 920-5133
 ●東京支店 / 〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL:(03)3340-0730 FAX:(03)3340-0701
 関東営業所 / 〒540-0037 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号 TEL:(03)3340-0737 FAX:(03)3340-0736
 名古屋営業所 / TEL:(052)778-1117 FAX:(052)778-1119
 近畿営業所 / TEL:(06) 946-4054 FAX:(06) 946-7429
 札幌営業所 / TEL:(011)642-8340 FAX:(011)642-8731
 仙台営業所 / TEL:(022)282-5311 FAX:(022)282-5313
 岡山営業所 / TEL:(086)246-4191 FAX:(086)246-4193
 福岡営業所 / TEL:(092)629-5100 FAX:(092)629-5103

MARUCHI CAMERA EYEZ あいす No.306

まるちカメラ眼

鎌先英太郎

一九九八年一月一日

元日の縁に出て
 猫の足音を聴いて
 京田和介

もうじつばたしは始
 まらない。じつとして
 いえは昔の大昔偉イ
 サンといわれざる国の
 偉イサンが、耐えがた
 きに耐え忍びがたきを
 金がかかる。交通費な
 どにせよ、おまけに、
 金がかかる。交通費な
 どにせよ、おまけに、
 金がかかる。交通費な
 どにせよ、おまけに、

とび下りて
 寒仔猫
 京田和介

暮までは株価はど
 うなるか、円安は、
 世界恐慌は、びんび
 ん鬼のように跳ねまわ
 っている猫も日本流に
 すべてに水に流され
 たかのように縁でうず
 くれたまま動こうとし
 ない。
 後願の裏が大きすぎ
 てその重圧に押し潰され

軒並にどのもこいつ
 があたかも一流の証明で
 あるかのように陸統とし
 て逮捕があいつくは、
 偉イサンは動けば総会
 系の装置によって鬼のよ
 うに殺されかねないの
 偉イサンが殺されないう
 に静かに動かねないよ
 うに静かに動かねないよ
 うに静かに動かねないよ

ほのぼのとさせる正月
 である。猫もいけど朱
 唇もいいのである。
 正月にちよろくさい事
 お言やるな

松瀬の青々さんに叱ら
 れてもうた。喋ったあ
 りかんです。おまけに、
 なに、おまけに、おまけ
 に、おまけに、おまけに、

首相が豊富に所有して
 いるのはスキャダルだ
 けで、アンパンの理髪だ
 けで、アンパンの理髪だ
 けで、アンパンの理髪だ

かつての正月の話で
 る。こういって、こうい
 った。この正月の話で
 る。こういって、こうい
 った。この正月の話で
 る。こういって、こうい

山河は冬かやきて
 位に掛けり
 飯田龍太

こういう正月も好きだ。
 襟巻に一片浮ける

松瀬の青々さんに叱ら
 れてもうた。喋ったあ
 りかんです。おまけに、
 なに、おまけに、おまけ
 に、おまけに、おまけに、

政治にかかわる実務的
 な作業も色面でも芸の
 面でも、オールドマイティ
 であつた西行だが、今の
 時代と重ねあわせて見る
 ことも可能な次のような
 歌ものもしている。

津の国の難波の春は
 ゆめなれや
 華のかれ葉に
 風わたるなり

西行は最後には身す
 ぐすの通世者に身を
 つすのだが、通世者とし
 ては先達にあたる能因法
 師の作

心ある人に見せばや
 津の国の難波わたり
 の春のけしきを

を本歌にしている。
 難波の海の春景色は、
 広大な華原の美しさとと
 つた実弾による訓練をお
 りた地域では、地域の住
 民は本気で立ちあがった
 猛然たる抗議を行ってい
 るが、すでに時や運し、
 各地域毎にその抗議運動
 は封じこめられて、各地
 域の運動を全国の運動に
 つなげてゆくような組織
 も存在しない。あるいは
 形成されない。あるいは
 ここの揺れワンワンでど
 こを揺つても出てくるの
 は高度のダイオキシ
 わが国ではすべて何もか
 も汚染されてしまった。
 そういふ状況の中では、
 西行の歌は一層の切実さ
 をもつてくる。

年たけて、また越ゆべ
 しと思ひきや
 命なりけり
 小夜の中山

殆どの多分権力争い
 や勢力争いに敗れた偉イ
 ヤンが現に目の前で拘
 束入りするように流されて
 毎日のように流されてい
 る社会で、コドモにだけ
 わが国に誇りをもてとい
 つても持っているのは精々
 ぐらいつつあるものであ
 るに、日本中いたるところ
 の地べたにべたんべたん
 と座りこんでいる。
 はいはい松瀬青々さん
 申訳ございませぬ。話を
 もとにして西行さん
 の歌。難波の春は素晴
 いもだったが、しかし
 今は冬のまつたどなか
 春ならばあれほどにも讚
 美される一帯の風光も、
 華の枯葉を荒涼たる寒風
 が吹き渡るのみである。
 おお寒!

メーカー ↔ **オペレーター**

PRO BOW2
 リアル画面、
 迫力のピンアクション
 幼児向けカーターなしオプションも

NEW FLASH CHANGE
 ニューフラッシュチャンス
 要量に比べ、さらにパワーアップ!
 景品収納もくんと大きく雑多交換力

BIG FLASH CHANGE
 ビッグフラッシュチャンス
 登録実用新案 登録番号73006611

くるりんチャンス
 プレイヤー大興奮の
 プライズ機新登場!!

回転する景品皿(カプセル不要)を
 レバー状の皿落しレバーでタッチ!

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
 TEL.03 (3988) 2061代 FAX.03 (3986) 5180

JANUARY 1・15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	月華の剣士 (SNKネオジオ) Last Blade (SNK)	7.38
2	ストリートファイター IIIセカンドインパクト (カプコン) Street Fighter III 2nd Impact (Capcom)	7.28
3	バーチャストライカー 2 (セガ社) Virtua Striker 2 (Sega)	7.17
4	鉄拳 3 (ナムコ) Tekken 3 (Namco)	6.94
5	対戦ホットギミック (彩京) Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	6.27
6	ギャロップレーサー 2 (テクモ) Gallop Racer 2 (Tecmo)	6.26
7	スーパーリアル麻雀 P7 (セタ/ビスコ) Super Real Mahjong P7* (Seta/Visco)	6.10
8	ストライカーズ1945 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo)	5.96
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (SNKネオジオ) The King of Fighters '97 (SNK)	5.77
10	ウィンターヒート (セガ社) Winter Heat (Sega)	5.44
11	バーチャストライカー (セガ社) Virtua Striker (Sega)	5.38
12	ヴァンパイアセイヴァー 2 (カプコン) Vampire Savior 2 (Capcom)	5.29
13	きらめきスターロード (タイトー) Music Quiz* (Taito)	5.25
14	子育てクイズマイエンジェル 2 (ナムコ) Quiz My Angel 2* (Namco)	5.24
15	ポケットファイター (カプコン) Super Gem Fighter (Capcom)	5.19
16	スーパーワールドスタジアム 97 (ナムコ) Super World Stadium 97 (Namco)	5.10
17	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.09
18	ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.08
19	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター (カプコン) Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Capcom)	5.06
20	ウェディングラプソディ (コナミ) Wedding Rhapsody* (Konami)	5.01
21	花組対戦コラムス (セガ社) Sakura Taisen Columns (Sega)	4.92
22	上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	4.87
23	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai - The Great Wall (Sun)	4.85
24	テトリス・プラス 2 (ジャレコ) Tetris Plus 2 (Jaleco)	4.80
25	スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.73

*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	ラビッドリバー (ナムコ) Rapid River (Namco)	7.88
2	ファイナルハロン (ナムコ) Final Furlong (Namco)	7.69
3	電車でGOノ (タイトー) Go By Train [Densya de Go!] (Taito)	6.86
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社) The House of The Dead (Sega)	6.70
5	ロストワールド (SD/DX) (セガ社) The Lost World (SD/DX) (Sega)	6.65
6	ル・マン24 (セガ社) Le Mans 24 (Sega)	6.64
7	バーチャファイター 3tb (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	5.96
8	サイドバイサイド 2 (2P) (タイトー) Side By Side 2 (2P) (Taito)	5.86
9	トーキョーウォーズ (SD/DX) (ナムコ) Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	5.55
10	ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.47
11	クイズドレミファグランプリ 3 (コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	4.90
12	バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社) Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	4.88
13	ファイティング武術 (コナミ) Fighting Bujutsu (Konami)	4.82
14	レイプレーサー (2P/SD/DX) (ナムコ) Rave Racer (2P/SD/DX) (Namco)	4.70
15	デイトナUSA (DX/2P) (セガ社) Daytona USA (DX/2P) (Sega)	4.69

■フリッパー (FLIPPERS)

1	NBAファーストブレイク (ミッドウェー/タイトー) NBA Fastbreak (Midway/Taito)	4.00
2	バットマン・フォーエバー (セガ社/データイースト) Batman Forever (Sega/Data East)	3.10
3	ピンボールマジック (カプコン) Pinball Magic (Capcom)	3.05
4	アダムスファミリー (ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)	3.03
5	ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East)	2.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)	8.00
2	スタアオーディション (ナムコ) Star Audition (Namco)	7.46
3	写してちょ (タイトー) Diary Shots (Taito)	7.13
4	プリント倶楽部 2 (アトラス/セガ社) Print Club 2 (Atlus/Sega)	7.00
5	なんでもシール委員会 (アイマックス/ジャレコ) Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.18

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)

CAPCOM

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

集結、カプコンヒーローズ!

懐かしのキャラも続々登場!

援護攻撃スペシャルパートナー

2人のキャラを同時操作!

超合体ヴァリアブルクロス

マーヴル VS. カプコン
クラッシュ オブ スーパーヒーローズ



CPS II
第28弾

MARVEL, CAPTAIN AMERICA, GAMBIT, INCREDIBLE HULK, SPIDER-MAN, WOLVERINE, VENOM, WAR MACHINE, ONSLAUGHT, AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LOGOS THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION. ©1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

©1997 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM CO., LTD. IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD. IN JAPAN AND OTHER COUNTRIES. CAPCOM CO., LTD. IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD. IN JAPAN AND OTHER COUNTRIES.

大丈夫だ。私達がいる!!

Don't worry, we'll take care of it.



シークレットファイルNEWS

基板購入先でお求め下さい。

CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-947-4540

●好評録音中!!
録音ソフト、攻略クニック、イベント情報など
知りたい情報は24時間いつでもお電話ください。

●CD-ROM版もSULEPUPER...
私立ジャスティス学園オリジナルサウンドトラック
98年1月29日発売決定!! <2,100円(税込)>

株式会社カプコン

<AM事業部> ●本社 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店 〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタル事業部/154-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632 名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

「魔法大作戦シリーズ」「バトルガレック」「蒼穹紅蓮隊」のライジングが放つシューティング最新作!!

近日登場

エアバイク9機+RAIZINGゲスト9機! 総勢18機の大迫力!

シューティング初のチーム制(18機中3機選択)で長期稼働!!

さらに、初級・中級・上級のコース選択機能も搭載!!

BATPOLICER

ARMED POLICE

BATPOLICER

バトライダー

MARIA GOLDEN STRAWMAN D.D. SHORTY JYUJI BIRTHDAY TAG-T ADAM

GAIN CHITTA MIYAMOTO BORNAM B-WAYNE J-WAYNE CAR-PET

総発売元 株式会社 エイティング 千144 東京都大田区西蒲田7-32-2 Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180

開発元 RAIZING 株式会社 ライジング ライジングホームページ http://WWW.RAIZING.CO.JP/

販売代理店 株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD. 千171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル Tel. 03(3988)2061(代) Fax. 03(3986)5180

Atlus Files Patent Suit Against APBI, SNK

Atlus Dream Entertainment Co., Ltd. (ADE), Irving, CA, USA, a US subsidiary of Atlus Co, Ltd., Tokyo, announced that it filed a patent infringement lawsuit against American Photo Booths Inc. (APBI), Alexandria, VA, SNK Corp. of America, San Jose, CA, and SNK Corp., Osaka, in the US District Court in Los Angeles.

The lawsuit filed on November 25 centers on the key technology in Atlus' "Print Club". Atlus acquired the patent through an exclusive license agreement with ImageWare Software Inc., San Diego, CA, the owner of the patent, according to ADE.

Yukio Takenaka, ADE's co-chairman said, "This patent (U.S. Patent No. 5,343,386) is the engine that makes these photo booths possible. We cannot and will not allow APBI or SNK to misappropriate our exclusive

rights to this patent."

ADE's lawsuit seeks an injunction restraining APBI and SNK from manufacturing, selling, leasing, or distributing their photo booth (APBI's "Sticker Station" and SNK's "Neo Print"), as well as substantial monetary damages. It also seeks a declaration that a patent (U.S. Patent No. 5,623,581) owned by APBI is invalid.

Jim Miller, ImageWare's chairman and CEO, said, "we were first in this market. In 1988, we introduced our 'People Postcard' interactive photo booth, which permitted customers to create postcards incorporating their own image against a variety of pre-programmed background scenes."

Although we asked APBI for comment, we have not received it to date. Yoshikazu Jinno, president of SNK of America, said: he "reacted with indignity over the false accusation made by Atlus," and he "looks forward to defending the lawsuits and in bringing a countersuit against Atlus to seek monetary damages."

According to SNK Corp. of America, Atlus admitted that it merely purchased a license on the ImageWare Software's patent which concerns the merging of predetermined background with a personal image for printing. A number of companies (such as Photo Vend) manufacture and distribute photo sticker in U.S. "The US District Court is expected to carefully scrutinize the ImageWare Software patent and reject Atlus' lawsuit as being without merit and frivolous", SNK Corp. of America comments.

Data East Cuts Back Its Coin-Op Div.

Data East Corp., Tokyo, announced on December 4 that it transferred the intellectual property of its "Stamp Club" to Sega Enterprises Ltd., Tokyo, and, accordingly, decided to suspend the development and manufacture of coin-op games for the time being. As a result, the company will concentrate on development of home video game software and communication adapters as the main lines of business.

Data East is a coin-op video game manufacturer established in 1976, and entered the home video field from 1986. In 1986, it set up Data East Pinball in the USA, but sold it to Sega in 1994. In recent years, few of the company's coin-op videos have been a hit. The only successful machine was "Stamp Club" which was shipped from December 1996 (5,000 units sold to date).

However, the development, manufacture and sales of "Stamp Club" incurred a huge cost, Data East explains. 30 staff workers engaged in "Stamp Club" business will move to Sega.

Nintendo Shows Steady Growth

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported mid-term revenue of ¥202,967 million, up 55.9% over the same period a year ago, and net income of ¥24,671 million, up 57.5%. This was announced November 13.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥201,564 million, up 55.6% over the same term a year ago, and others ¥1,402 million, up 140.4%. The overall export ratio jumped up to 75.1% from 46.8%.

In Japan, the Game Boy software "Pocket Monsters" was a hit and 6.9 million cartridges were sold between February 1996 and September 1997. Since June 1996 Nintendo has shipped 2.47 million units of "Nintendo 64" in Japan and 9.03 million units overseas.

Nintendo revised upward its forecast for the fiscal year ending March

1998 to ¥423,000 million in revenue, and ¥62,000 million in net income.

Tecmo Recovers, Jaleco Suffers

Tecmo Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥5,384 million, up 21.1% over the same period a year ago, and net income of ¥289 million, up 12.9%. This was announced on November 25.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,065 million, up 2.2% over the same term a year ago, home videos ¥1,428 million, up 57.7%, arcade operation ¥1,885 million, up 24.4%, and others ¥3 million, up 103.4%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥68 million, up 43.8%. The export ratio decreased to 1.0% from 8.1% in the same term a year ago. Tecmo did not revise its forecast for the fiscal year ending March 1998.

Jaleco Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥3,765 million, down 6.5% from the same period a year ago, and a net loss of ¥1,119 million. In the same term a year ago, Jaleco reported net income of ¥77 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,358 million, up 52.3% over the same term a year ago, home videos ¥570 million, down 63.5%, aquariums ¥205 million, down 29.4%, and others (including arcade operation) ¥631 million, up 1.8%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥7 million, down 98.1%, home videos ¥96 million down 83.2%, and aquariums ¥3 million. The export ratio dropped to 2.9% from 24.6%.

Jaleco again revised downward its forecast for the fiscal year ending

A Happy New Year!



March 1998, with the revenue revised from ¥9,600 million (forecast in September) to ¥8,700 million, and net loss ¥840 million to ¥1,050 million.

Atlus Contn. Strong Growth

Atlus Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥23,605 million, up 109.7% over the same period a year ago, and net income of ¥2,658 million, up 115.1%. This was announced on November.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥9,492 million, up 146.9% over the same term a year ago, sheet and ink sets for "Print Club" ¥11,685 million, up 164.1%, home videos ¥1,232 million, down 41.5%, arcade operation ¥1,111 million, up 32.4%, and others ¥85 million, up 102.4%.

Atlus shipped 6,874 "Print Club" units in the term. Of the company's revenue, that related to "Print Club" was ¥21,177 million, accounting for 89.7% of total. For the period from October 1997 to March 1998, Atlus will export 5,000 "Print Club" units to the USA.

Atlus forecast ¥55,000 million in revenue and ¥6,000 million in net income for the fiscal year to end March 1998.

USED BUT LIKE NEW

! RECONDITIONED DEDICATED MACHINES

!! USED ORIGINAL PCB'S

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan,
Phone : 81-727-54-2535
F a x : 81-727-54-2522
e-mail : fillmore@pic-internet.or.jp
W e b : http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/

キャッチ・ザ・ハート



新年あけましておめでとろどぞいませす

旧年中は大変お世話になりました。本年もよろしくお願ひ致します。

平成十年 元旦 株式会社タイトー TG/GM 販売部一同



新春特大号
お正月
大特集

写してちょ！
ウィンターバージョン
新作フレーム 早くも登場!!

季節のイベントに合わせて
フレームの内容が自動的に変わります

- 内蔵のカレンダーが自動的にフレームを交換し、高インカムを持続します。
- それぞれのシチュエーションに合わせた「コミックモード」と「ステーションナリーモード」を豊富に用意しています。(全113フレーム)
- 12月26日～1月9日：新春特大号
1月10日～1月15日：成人の日特集 / 1月16日～2月14日：バレンタイン特集
- 2月15日を過ぎても、季節を問わない新フレームを用意しています。



1月号 新春特大号 12/26～1/9



カーテン形状・カラーリンク一新!
新型POPも標準装備でアイキャッチ抜群!!

1月号 成人の日特集 1/10～1/15



- それぞれの季節フレームに合わせた「筐体POP」を標準で同梱しています。(1月10日～1月15日：成人の日特集 / 1月16日～2月14日：バレンタイン特集)
- すべてのフレームを一度に探せる一覧表をカーテン部に差し込めるようになっています。

筐体仕様
●横幅：660mm ●奥行：1400mm
●高さ：2040mm ●重量：118kg
(パイプカーテン含む)



パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4



君は滑車に勝てるかな?
連続で相手に泡をふかせろ!

興奮度バツグン!
面白さからグレードアップ!

名作「パズルボブル」の第4弾!

まもなく登場!

株式会社タイトー

〒102 東京都千代田区平河町2-6-3 © TAITO CORP. 1997
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

TG 販売部 / 〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM 販売部 / 〒243-04 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集! 問い合わせ先 TEL.045 (593) 7100