no.485
1994年12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1994

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., Wakasugi 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)

カプコン対データイースト著作権訴訟

侵害認定は困難と訴訟取り下げ和解

類似性の判断基準、業界内で努力目標に

㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)が、同社TVゲーム「ストリートファイターII」の著作権を侵害したとして、データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)を相手に昨年九月に日米両国で起こした訴訟は、十月三十一日カプコンが訴えを取り下げるという方向で和解した。カプコンは当初、データイーストによる著作権侵害を主張、ゲーム性を保護できるかどうかの法的判断(判決)を求めるとしてきただけに、これらの目的が達成できず事実上この訴訟で敗北したことになるが、TVゲーム開発と著作権の関係についてゲーム業界内での協議を図るなど今後に向けて改善を模索する内容の和解となった。

この訴訟は昨年九月、データイーストのTVゲーム「ファイターズヒストリー」がカプコン「ストリートファイターII」の著作権を侵害しているとして、カプコンが東京地裁で、同社米国子会社のカプコンUSA社(本社カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長)が訴えられ、全面的に反論した。この訴訟でウィリアム・オーリック判事は、争点となるはずのTVゲームの著作権について検討を進め、いくつかの決定を下した。まずカプコンUSA社が提出した予備的禁止命令の申請について、三月十六日にこれを却下する決定を下した。決定理由書によると、カプコンはデータイーストが「ストリートファイターII」の成功を真似ようとして研究した事実を立証したけれども、カプコンが主張するキャラクター、必殺技、操作方法、対戦相手選択などのほとんどは著作権法で保護されないものであり、保護されないものを真似ても排除されない――など示された。

またデータイーストが提出したサマリージャッジメント(事実確定判決)が原告作品(ストリートファイターII)に依拠して製作され、類似性があるとしても、わが国現行著作権法等の解釈によって権利侵害を認めるのは現状では困難であるとの認識を得た」として和解に応じた。

この点についてデータイーストは、東京地裁による和解の呼びかけがあり、話合いを持ったところ、「カプコン側が、当社のファイターズヒストリーには著作権侵害その他の違法性が認められないことが明らかであり、ゲーム性が著作権法上保護されるという主張が、著作権法すべて著作権保護の対象外だとする事実確認を行なったもの。

さらにカプコンは新たにスーパーNES版「ファイターズヒストリー」について訴えを追加しようとしたが、これはサマリージャッジメントで却下された。トライアルは結局十二月五日から開始される予定になっていた。

米国の連邦地裁での訴訟については十一月七日までに取り下げることが、東京地裁での和解に含まれている。しかし、カプコンは、米国での訴訟ではカプコンの主張を裏付ける有力な内部資料が証拠として採用されており、陪審裁判でもカプコンに有利な結果となると確信していたが、日本で和解した以上、米国の訴訟を終了することにした――など説明している。

東京地裁での和解内容は「和解条項」(**要旨は2めんに掲載**)に示されており、①カプコンは「ファイターズヒストリー」による著作権侵害を認めるのは困難であるとの認識を得た。②ゲームソフトの類似性の判断基準をまず業界内で確立することが必要だという点で、両者は一致した。③東京地裁での訴訟、米国連邦地裁での訴訟を取り下げるとともに、カプコンは本件に関連する訴訟を今後起こさないことを約束する。④和解に至るまでの訴訟費用は、それぞれ両社が負担する――というもの。

和解条項のうち「類似性の判断基準」は、判例によって示されるべきものであり、それを検討することが努力目標として示されたとも考えられる。データイーストの福田社長は、「当社の主張の正当性が実質的に認められ、和解した。独創的な製品を開発することは当社の社是でもあり、今後も業界の健全な発展に尽したい」とコメントした。

判決目前ぎりぎりの選択
データイーストが応じる

こうした審理過程を経て、とくに東京地裁民事第二十九部の長谷川恭弘裁判官から、結審後に強い和解勧告があり、カプコンは「本件訴訟を提起したが、たとえ被告作品(ファイターズヒストリー)が原告作品(ストリートファイターII)に依拠して製作され、類似性が国分容認する決定を下した。これは、予備的禁止命令の申請却下決定で示された事実認定をサマリージャッジメントとして採用するよう求めた点について却下したのと、カプコンが主張する類似性のうち「三つの必殺技」だけ陪審員裁判(ジュリー・トライアル)に残し、他は(中略)日米の訴訟を取り下げることとしたため、当社としては、当社の正当性が対外的に認められる機会が与えられるのであれば、これ以上訴訟を継続する必要はないものと判断、和解に応じた」と説明している。

いずれにせよ、東京地裁の和解勧告に対して、カプコンが今回の訴訟の争点である著作権侵害に関して、それが認められる見通しが困難になったと判断したようで、事実上の敗訴であるが、和解という形で結着する道を選び、データイーストがこれに応じたと見られている。

なおデータイーストは「日本での訴訟は、カプコンにカプコンが主張する損害額の立証の機会を与えないまま、本年八月三十一日に審理を終結し、十一月二十五日に判決が下される予定となっていた。提訴から約一年という、この種の訴訟では異例のスピードで審理を終結したのは、当社のファイターズヒストリーには著作権侵害その他の違法性が認められないことが明らかであり、ゲーム性が著作権法上保護されるという主張が、著作権法の解釈として認められる余地が全くないためである」と説明している。

米国の連邦地裁での訴訟については十一月七日までに取り下げることが、東京地裁での和解に含まれている。しかし、カプコンは、米国での訴訟ではカプコンの主張を裏付ける有力な内部資料が証拠として採用されており、陪審裁判でもカプコンに有利な結果となると確信していたが、日本で和解した以上、米国の訴訟を終了することにした――など説明している。

東京地裁での和解内容は「和解条項」(**要旨は2めんに掲載**)に示されており、①カプコンは「ファイターズヒストリー」による著作権侵害を認めるのは困難であるとの認識を得た。②ゲームソフトの類似性の判断基準をまず業界内で確立することが必要だという点で、両者は一致した。③東京地裁での訴訟、米国連邦地裁での訴訟を取り下げるとともに、カプコンは本件に関連する訴訟を今後起こさないことを約束する。④和解に至るまでの訴訟費用は、それぞれ両社が負担する――というもの。

和解条項のうち「類似性の判断基準」は、判例によって示されるべきものであり、それを検討することが努力目標として示されたとも考えられる。データイーストの福田社長は、「当社の主張の正当性が実質的に認められ、和解した。独創的な製品を開発することは当社の社是でもあり、今後も業界の健全な発展に尽したい」とコメントした。

カプコン映画「ストリートファイター」

映画音楽もスター起用

ラップのハマー、日本のチャゲ&飛鳥が参加

四十億円の製作費を投じたカプコンの映画「ストリートファイター」で映画音楽にラップ・ミュージックのスター、ハマーと、日本のロック音楽の頂点に立つチャゲ&飛鳥が参加していることが判明した。これは九月二十九日、カプコンUSA社が、カリフォルニア州サニーベイルの本社で記者発表したもので、ミュージシャンもここに集まった(本紙第476号参照)。

ハマーは映画のタイトル場面の音楽を担当。これは別に音楽ビデオとして制作される予定で、音楽ビデオには、NFLのディオン・サンダース選手や主演のジャンクロード・バンダムらも登場する。チャゲ&飛鳥はエンディングテーマを担当、これが米国でのデビュー曲となる。

映画「ストリートファイター」は十二月十七日にハリウッドで完成試写会が催され、同二十三日からユニバーサル映画社を通じて米国で公開される予定。日本では来年のゴールデンウィークに合わせて公開される。

米国でのチャゲ&飛鳥(上)、ハマー(下)とカプコン辻本社長

和歌山のテーマパーク
ポルトヨーロッパ再開
リゾート博は290万人が入場し成功

和歌山市で催された「世界リゾート博」は九月二十五日に閉幕したが、会場内の屋内型テーマパーク部分だった「ポルトヨーロッパ」がリニューアルされ、独立したテーマパークとして十一月三日再オープンした。

同博覧会は七十二日間の会期中、目標入場者数百五十万人を大きく上回る二百九十万人が入場しおり、博覧会と同じ内容で入園料は松下興産㈱の子会社、和歌山エム・アイ・ディ観光㈱（本社和歌山市、川上武雄社長）経営によるテーマパークで、約一万八千平方㍍の敷地に地中海の港町をモデルにした建物群が並び、建物内に六つのアトラクションとゲーム場が設置されて入園料制により再オープンしたもの。博覧会の企画段階から同園の再オープンが決まっていたため、同園の周囲に当初からフェンスおよびゲートが設けられていた。

「ポルトヨーロッパ」（写真はリゾート博で）の入口付近のようす

博覧会は内容、料金とも博覧会開催時と同じ。入園料金は大人千百円、小人八百円で、入園券にアトラクション一回利用券が付いている。当日限りのパスポート券や一年間有効の年間入園券もある。営業時間は季節によって違い、午前十時から午後八時半または九時まで、土曜や祝前日、年末年始は延長される。年間入園者数を百五十万人と見込んでいる。

なお同園に隣接したレストランと市場「黒潮市場」も、入店無料で同時に再オープンした。また一部の展示館が恒久施設として残る。このほかは泉陽興業が担当した屋外遊園地などすべて撤去され、同園を含む一帯はリゾート都市「和歌山マリーナシティ」として、和歌山県と松下興産が共同で建設を進めていく。

ユニスタ日本
企画会社設立へ
大阪市が出資呼びかける

大阪市では此花区西部臨海地区の再開発事業の核として、米国「ユニバーサルスタジオ」の誘致によるテーマパーク建設計画を進めているが、その企画会社「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」（USJ）を第三セクター方式で十二月に設立することを、十一月一日発表した。

「ユニバーサルスタジオ」の大阪進出については、同テーマパークを経営する米国MCA社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、シドニー・シャインバーグ社長）と今年一月に基本合意しており（本紙第406号参照）、調達計画など詰めを進め、資金企画会社の設立でテーマパーク建設事業に具体的に着手することになった。

発表によると企画会社「USJ」の資本金十億円のうち市が二二%を出資することを決め、残り七八%は主要地権者や臨海部開発に関心のある企業に呼びかけて出資を募り、約二十社で構成。十一月下旬に設立発起人会を開き、十二月設立。基本計画や建設費算定、資金調達計画などをまとめ、MCA社との具体的交渉を行ない、九四年に事業に着手する。会社を設立し九五年着工、九九年春のオープンをめざしている。

テーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の総敷地面積は約五十七ヘクタールで、総事業費は約千六百億円。年間約八百万人の入園者数を見込んでいる。

CATVゲーム配信
仙台と奈良でも
セガ・チャンネル方式で

セガ社「メガドライブ」を使ったCATVによるゲームソフト配信が、仙台CATV㈱（本社仙台市、佐々木茂社長）で十月一日、近鉄ケーブルネットワーク㈱（KCN、本社奈良県生駒市、安藤徳社長）で十一月一日、それぞれ開始された。

セガ社ではCATV回線を使った家庭用ゲーム発売によって開発費用の回収が妨げられる場合は、ゲームソフト業界発展が止まってしまうことは明らかである。他方、同一ジャンルにおいて複数の独自製品が競争することは、より良質のゲームソフトを生み出すことにつながり、ゲームソフト業界の発展のために必要であることもまた認めなければならない。

カプコンとカプコンUSA社は、カプコンのゲーム「ストリートファイターII」とデータイーストのゲーム「ファイターズヒストリー」を対象として、著作権法によるゲームソフトの保護範囲につき、日本と米国の裁判所の判断を求めたが、審理の過程を通じ、「ファイターズヒストリー」について現行著作権法等の解釈によって権利侵害を認めるのは困難であるとの認識を得た。

またカプコンとデータイーストは、裁判の審理過程を通じ、両者ともゲームソフト開発業者として業界の発展を求める真摯な気持ちは同じであることについて、相互に理解を深めた。

カプコンとデータイーストは、将来、違法な模倣作品製作を防止するために、ゲームソフトの類似性の判断基準の確定についてのルールができるようにしたもので、価格四千九百八十円。

発表会では、同機基板をもとに開発されたナムコ「システム11」による業務用「鉄拳」も展示され、同システムソフトの「PS」への移植が容易なこともアピールした。

ナミ、「極上パロディウスだ！」など計八タイトル。年内に計二十四タイトルが発売される予定で、価格は五千八百円が中心となる。

なお対戦用ケーブルや継続プレイ用メモリーカード、コントローラーなど周辺機器も同時発売となる。うちナムコがアナログ式コントローラー「ネジコン」を発売する。これは従来のデジタルボタンに加え、中央部の回転部で左右をねじるように回し、主にドライブゲーム用として微妙なコントロールができるようにしたもので、価格四千九百八十円。

SCE「プレイステーション」と全面黒色のCD―ROMソフト

ソフトはCD―ROMだが、専用CPUと複数の機能別プロセッサによる高度な分散、並列処理で演算速度を向上させ、プレイ中にCD―ROMからの読み込みを同時に行なう。なおソフトは、他のCDと区別して全面黒色となっている。

本体の大きさは幅二十七㌢、奥行き十八・八㌢、高さ六㌢で、重さは一・五㌔。独特の操作パッドとAVコードなどが付属する。

他社の32ビット機より安い四万円を割る低価格に設定した上で、同社では十二月三日の発売日に十万台、年内に三十万台、半年後に百万台の出荷を見込んでいる。

ソフト供給では発表会当日現在、契約を終えたサードパーティーが二百四十社に上っている。本体と同時発売となるソフトは、ナムコ「リッジレーサー」、コ「ドラゴンボールZ」など

NECの32ビット家庭用
FXは約5万円
12月9日、3タイトル同時に

NECホームエレクトロニクス㈱（本社東京、宮脇知生社長）は、32ビット家庭用TVゲーム機の名称を「PC―FX」とし、価格四万九千八百円で十二月九日発売する。

「セガサターン」の価格は四万四千八百円だが、日本ビクターでは価格を設定せず、「小売店の自主的判断で販売価格を設定する」という〝オープン価格〟にする。同社は「家電およびゲーム関連の多岐にわたる流通の現状に対応するため」と説明している。これは各社の家庭用32ビット機が出揃う中、小売店で値引き競争が激しくなると予想されることから、値引き率を表示できない〝オープン価格〟により値崩れを防ぐことが狙いと見られている。

なお同社は「サターン」のCD―ROMドライブ、画像圧縮伸長技術などの部分を担当し、技術協力をしている。

セガ社によると、「四社共同開発機だが、各社が『セガサターン』のハードシステム（規格）をベースに味付けし、それぞれのブランドとして製造、販売してもよいことになっている。ただし販売ルートの重複は避ける」としており、日立とヤマハも自社製品としての「サターン」を発売する可能性もあるとのこと。

日本ビクターの「Vサターン」

ソニー32ビット家庭用
PSは39800円で
12月3日発売、ソフトは年内24タイトル

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、小沢敏雄社長）は十月二十七日、東京・虎ノ門のホテルオークラで記者発表会を開き、家庭用32ビット機「プレイステーション」（PS）を三万九千八百円で十二月三日発売すると発表した。

同社は「PS」について今年五月に概要を発表（本紙第475号参照）したが、今回の記者発表会で価格、発売日とともに詳しい仕様や販売戦略などを明らかにしたもの。

同機はCD―ROMドライブを備えたTVゲーム専用機で、32ビットRISC型CPUに独自仕様を施した「R3000カスタム」チップを使用しており、メインRAMは16メガビット。「PS」の大きな特徴であるCG能力は毎秒最大百五十万ポリゴンを処理でき、これは大型のCGワークステーションの機能に匹敵するものとなっている。

またスプライト表示についても専用チップ「グラフィックプロセッサ（GPU）」を使い、一画面（六十分の一秒）で最大四千個を表示でき、従来のTVゲームに見られるライン表示の制限がほとんどないという能力を持っている。

CD－ROMプレイヤー一体型家庭用TVゲーム機（国内のみ）

メーカー名	商品名	発売日	価格	CPU	メインRAM
NEC・HE	PCエンジン・デュオRX	発売中	29,800円	8ビット	0.064M
SNK	ネオジオCD	〃	49,800円	16	56
松下電器	リアル	〃	（オープン価格）	32	16
〃	リアル（FZ―10）	〃	44,800円	〃	〃
三洋電機	トライ	〃	54,800円	〃	〃
セガ社	セガサターン	〃	44,800円	〃	〃
日本ビクター	Vサターン	〃	（オープン価格）	〃	〃
SCE	プレイステーション	12／3	39,800円	〃	〃
NEC・HE	PC―FX	12／9	49,800円	〃	〃
任天堂	ウルトラ64（仮称）	95年秋	未定	64	未定

ビクターも市場参入
「Vサターン」で
オープン価格、と発表し

家庭用32ビット機「セガサターン」は、セガ社が日本ビクター㈱、㈱日立製作所、ヤマハ㈱の三社の技術協力により共同で開発したものだが、うち日本ビクター㈱（本社東京、守隨武雄社長）では十月二十四日、同機外観の配色とロゴだけを変え「Vサターン」という名称で、自社ブランドとして十一月二十二日発売すると発表した。

「セガサターン」の価格は四万四千八百円だが、日本ビクターでは価格を設定せず、「小売店の自主的判断で販売価格を設定する」という〝オープン価格〟にする。同社は「家電およびゲーム関連の多岐にわたる流通の現状に対応するため」と説明している。これは各社の家庭用32ビット機が出揃う中、小売店で値引き競争が激しくなると予想されることから、値引き率を表示できない〝オープン価格〟により値崩れを防ぐことが狙いと見られている。

なお同社は「サターン」のCD―ROMドライブ、画像圧縮伸長技術などの部分を担当し、技術協力をしている。

セガ社によると、「四社共同開発機だが、各社が『セガサターン』のハードシステム（規格）をベースに味付けし、それぞれのブランドとして製造、販売してもよいことになっている。ただし販売ルートの重複は避ける」としており、日立とヤマハも自社製品としての「サターン」を発売する可能性もあるとのこと。

特許・実用新案出願公告・公開
（10月12日～27日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の年月日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十月二十六日＝「スロットマシン」、㈱エースコ電研（東京）、6―836499。734,1―36499。

実用新案出願公告

十月十九日＝「立体あみだくじ器」、㈱三ツ葉電気製作所（群馬）、6―397443、63―166159。「多面体に文字を描いたパズル」、喜多村春美（東京）、6―397444、63―135118。「テレビゲーム装置」、菊池武彦（大阪）、6―397446、1―140031。

特許出願公開

十月二十一日＝「スロットマシンの絵柄表示装置」、㈱エース電研（東京、6―292752。「景品放出ゲーム機」、高砂電器産業㈱（大阪）、6―292766㈱「ゲームデータの転送システム」、㈱リコス（大阪）、6―292267。「遊戯用乗物の乗客保持装置」、㈱トーゴ（東京）、6―292768。

十月二十五日＝「画像表示カードゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6―296773。「テレビゲーム用の模擬装置」、同、6―296754。「画像表示装置」、㈱タイト（東京）、6―296755。「テレビゲーム装置」、同、6―296758。「ゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、6―296756㈱。「コンピュータゲーム機用制御信号入力装置」、㈱ディーエフシー（東京）、6―296757。

実用新案出願公開

十月二十一日＝「ゲーム装置」、㈱エースコ（東京）、6―741189㈱。「スポーツゲーム装置」、同、6―741194㈱。「遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6―741190。「揺動遊戯装置」、同、6―741193。「ゲーム装置」、多摩川精機㈱（長野）、6―741191。

十月二十五日＝「ゲーム用液晶デジタル表示器」、㈱山元（東京）、6―755767㈱。「スロットマシンのリールの組立構造」、㈱カプコン（大阪）、6―755568㈱。「盗み取りゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、6―755577。

登録実用新案

十月十八日＝「ゲーム状態表示装置」、㈱オーク（東京）、6―300345７。

カプコン対データイースト訴訟の和解条項（要旨）

1 カプコンとデータイーストは次のとおりの記事参照（要旨＝1めんの記事参照）

カプコンとデータイーストは、ゲームソフトの開発に必要な機器をレンタルし、「メガドライブ」と受信するシステムで、レンタル料金を含めて利用料金は月額三千円。

KCNは生駒市と奈良市の西部を対象としており、専用の〝セガチャンネル〟として配信。本体八千五百円、受信カートリッジ二万円で販売し、利用料金は二千三百円。

いずれも今年中に二百世帯との契約をめざしている。ソフトは海外向けも含め常時三十タイトルを配信。うち五、六タイトルを毎月新作と交換する。他の七地区もほぼ同様の内容となっている。

ゲームソフトの保護範囲につき、日本と米国の裁判所の判断を求めたが、審理の過程を通じ、「ファイターズヒストリー」について現行著作権法等の解釈によって権利侵害を認めるのは困難であるとの認識を得た。

またカプコンとデータイーストは、裁判の審理過程を通じ、両者ともゲームソフト開発業者として業界の発展を求める真摯な気持ちは同じであることについて、相互に理解を深めた。

カプコンとデータイーストは、将来、違法な模倣作品製作を防止するために、ゲームソフトの類似性の判断基準の確定についてのルールができるようにしたもので、価格四千九百八十円。

発表会では、同機基板をもとに開発されたナムコ「システム11」による業務用「鉄拳」も展示され、同システムソフトの「PS」への移植が容易なこともアピールした。

ナミ、「極上パロディウスだ！」など計八タイトル。年内に計二十四タイトルが発売される予定で、価格は五千八百円が中心となる。

なお対戦用ケーブルや継続プレイ用メモリーカード、コントローラーなど周辺機器も同時発売となる。うちナムコがアナログ式コントローラー「ネジコン」を発売する。これは従来のデジタルボタンに加え、中央部の回転部で左右をねじるように回し、主にドライブゲーム用として微妙なコントロールができるようにしたもので、価格四千九百八十円。

発表会では、同機基板をもとに開発されたナムコ「システム11」による業務用「鉄拳」も展示され、同システムソフトの「PS」への移植が容易なこともアピールした。

組合わせると、NECパソコン「PC98」シリーズとの連結ができるのが大きな特徴。本体は初年度五十万台の販売を目標としている。

ソフトはCD―ROMで、本体と同時に三タイトルが発売される。価格は八千八百円または九千八百円に設定。ソフトの開発、供給については同社とハドソンが行ない、来年夏までに計二十タイトルを発売する予定となっている。

大分県協、臨時総会で
防犯協力会発足
県警の指導で業種ごとに

大分県アミューズメント施設営業者協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十二社）は十月十二日、大分市内の市町村会館で臨時総会を開き、同協会と別に、県警防犯企画課（十一月一日付で生活安全企画課に改称）の指導による「大分県アミューズメント施設営業者防犯協力会」を発足させることを決め、引き続き同「協力会」設立総会を開いた。

県警では業種別に防犯を目的とする組織化を進めており、その一環として、AM機オペレーターによる防犯組織が発足したもの。昨年十二月に秋田市で同様の組織が発足したが、県単位ではこれが初めてとなる。

臨時総会には委任二社を含む全会員が出席。「協力会」の会則案や予算案などを承認し、役員は同県協役員がそのまま兼ねることを決めた。

会則によると、青少年の健全育成への協力、暴力団排除による健全営業の推進などを目的としており、会員は大分県協の会員および目的に賛同する者となっている。なお県警の防犯関係者が顧問または参与となる。

設立総会には会員代表者および従業員ら三十数名と、来ひんとして県警から六名が出席した。

松村誠悟理事の司会により、石橋会長が発足に至る経緯を説明し、「健全営業、暴力団排除をさらに徹底していく」と挨拶した。

県警防犯企画課の坪井徹夫課長は、「大分県協の社会的使命についての認識の高さが協力会発足につながった」とし、「八号許可店で賭博営業をすると、暴力団の恐喝の対象になる」ことも指摘した。また暴力団対策室の大嶋富夫室長は、県内の暴力団の状況を説明した。

この後、尾崎隆副会長が防犯の徹底と暴力団排除についての決意文を読み上げ、坪井課長に手渡した。

なお会員の店舗には、防犯協力会加盟店」のプレートが配布される。

上の写真は「大分県AM施設営業者防犯協力会」設立総会にて決意文を読む尾崎隆副会長（右）、下は岐阜県協研修会のようす

ジャレコとテクモ
大幅に下方修正
9月中間期と95年3月期

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）とテクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十月二十八日、それぞれ九四年九月の中間期と九五年三月期の業績予想を大幅に下方修正した。ジャレコは八八年九月の店頭公開以来、初の赤字（単独、連結とも）の見通し、テクモも九二年十二月の店頭公開以来初の連結赤字の見通しとなった。

ジャレコは九月中間期について、業務用の市場悪化、家庭用ソフトの需要減少により計画を下回るとし、下期で業績回復が見込まれるが従来からの在庫（米国家庭用）を整理するので、通期では赤字となると説明している。

修正後の中間期業績予想を下回る売上高になったとし、下期ではさらに経常損失八億円、当期損失八億一千万円。売上高は五月時点の予想に比べ六〇％減、前年同期と比べ五三％減となる。

修正後の九五年三月期業績予想は売上高八十一億円、経常損失七億円、当期損失七億一千万円と厳しくなる見込み。

修正後の九五年三月期連結業績予想は売上高八十三億円、経常損失八億円、当期損失八億円の見込み。

テクモは九月中間期について、業務用、家庭用、オペレーションともに予想を下回る売上高になったとし、下期ではさらに家庭用市場が厳しくなるが業績はやや回復すると説明している。

修正後の中間期業績予想は売上高二十三億九千万円、経常損失三億五千万円、当期損失三億五千万円。売上高は五月時点の予想に比べ三八％減、前年同期と比べ四三％減となる。

修正後の九五年三月期業績予想は売上高九十億一千万円、経常利益四千万円、当期利益二千万円と黒字を維持する見通し。

しかし修正後の九五年三月期連結業績予想では売上高九十四億一千万円、経常損失一億円、当期損失一億三千万円と、赤字メーカーとオペレーター双方の便宜を図るもの。

愛知県協が今年も
地方展示会企画
21社出展、2日目は一般公開

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長）は十一月十九日―二十日、名古屋市内の中小企業振興会館で昨年に続き二回目のミニAMOAO主催の障害者招待作発表を一カ所で行ない、メーカーとオペレーターイベントが開かれる。

入場料制（千円）で業者には招待券を配布。初日は業者中心、二日目は一般入場日。出展社はSNK、カプコン、コナミ、ジャレコ、セガ社、テクモ、タイトー、ナムコなどと地元の大平技研工業や中日本リースなど二十一社。

また十八日にはここで

岐阜県協、研修会
風営法を再確認
県警担当官が講演、説明

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十四社）は十月十三日、岐阜市内の県民ふれあい会館で、県警防犯課から講師を招き健全営業推進のための研修会を開催、四十名が参加した。

真鍋会長は挨拶の中で、「非行少年や暴力団などへの対処方法の説明、風営法の解釈基準についての再確認などを行なうための研修会」と説明した。

県警防犯課の岸勝課長補佐と樋口洋係長の二人を講師に進められた。

岸課長補佐は「県内に八号店が二百五十三店もあるのに参加者四十名は少ない」と指摘し、講演に移った。同氏は県内の犯罪および少年非行の状況を詳しく説明したが、ゲーム場などのデータは示さず、「ゲーム場は若者が集まるので非行の温床になりかねない」とだけ述べた。

また事前に提出されていた県警への質問事項に答えた。その中でいわゆる〝一〇％〟以上での無許可営業店が増えていることについて同氏は「当然取り締まる。ただ〝一一％〟の場合と目に余る場合に同じ処分をするかどうか、その許容範囲というものもあり、営業停止処分か始末書で済ますかはケースバイケース」と答えた。

樋口係長は、八号許可申請や届け出に必要な書類など事務的なことについて説明し、不備をなくすためにも管理者講習の出席率向上を求めた。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

エックス メン
〝CPS II〟で300メガ!!
〝透明化〟など新技を駆使

エースドライバー DX
左右スライド座席を採用
シビアなハンドリング!!

バーチャファイター 2
CGポリゴン対戦格闘!!
リアルでスムーズな動き

ジャンボツインDX
カラフル4Pプライズ機
大型カプセル収納可能!!

X−MEN

ACE DRIVER DX

VIRTUA FIGHTER 2

JUMBO TWIN DX

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒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 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

GUNHARD™
ガンハード
実写で高解像度が自慢のガン・シューティング
★テロ活動を制圧せよ！ステージ選択可能!!
★ゴキブリを撃て！偷快な2人対戦プレイ専用モード!!
★射撃訓練、実戦、2人対戦の3つのモードで長期稼動を保証!!
特報!!
お持ちの筐体に即取りつけ可能！ガンハード・キット発売予定！

前世占い
カルマ アイ
KARMA EYE
前世での生き様を検証する
★あなたの前世は貴族？待？それとも、動物？結果が楽しい前世占い!!
★5種類の占い項目&3種類の占い方法で、あなたの前世をズバリ判断!!
★美麗なカラー用紙で、注目度抜群!! 2人同時占い(用紙2枚)も当然可能！

ピンボール・第25弾！
マーヴェリック・ザ・ムービー
★人気急上昇中の西部劇映画をピンボール化!!
★更に巨大化!? ドットマトリクス・ディスプレイ!!
★ブラックジャック？ポーカー？楽しいカードゲーム！

DATA EAST
© 1994 DATA EAST CORP.
お問合せ・ご相談はこちら（営業部直通）へ！
データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内営業部直通〉TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06) 448-8601

JALECO
NEW
ザ・トランプマン
トランプマン公認
トランプマンの不可思議マジックに挑戦!!
♥フジTVの定番バラエティー番組「なるほど！ザ・ワールド」を越える面白さ!!
♠トランプマンの超不可思議マジックを見破るのはキミだ!!
◆ターゲット当てゲームあり、ボーナスゲームあり、カードプレゼントあり、これぞ！ロケーションのバラエティ!!
♣2人対戦可能！みんなでワイワイ、楽しんじゃえ!!
(寸法)(H)1,780×(W)1,040×(D)750mm (消費電力)約160W
©フジテレビジョン

麗しの〝スーチーパイ〟あざやかにパワーアップ！
熱い要望に応えて再び登場!!
NEW
MEGA SYSTEM 32 第2弾
アイドル雀士スーチーパイII
●アニメーションがスゴイ！32ビットボードの大迫力が可能にしたフルサイズのハイクオリティーアニメーション！
●キャラクターがカワイイ!! 美少女キャラデザイナー園田健一氏の手によるNEWキャラクターを含む全8人!!
●さらに今度は喋りもスゴイ!!! アーケードマージャン初の有名人気声優8人起用!!キャラクターの魅力がハンパじゃない!!!
スペシャルキャンペーン実施決定!!
★園田健一先生キャラター原画集
★声優直筆サイン入り台本プレゼント！

早押しシリーズ第3弾
大好評につきパワーアップして登場!!
早押しクイズ 熱闘生放送！
◎定番ジャンルに加え「世界のミステリー現象」「おばあちゃんの知恵袋」など新鮮でためになる問題も多数用意しました。
◎ワイワイ楽しい勝ち残りシステムはもちろん白熱の勝ち残りシステムも健在！
NEW
(寸法)(H)1,835×(W)955×(D)1,035mm (消費電力)約160W

トップインカム持続中、ロケーションの必須アイテム!!
WORLD SOCCER
29インチタイプ
※インチタイプ

※画面は開発中のものです。※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。 © 1994 JALECO LTD All rights reserved.
株式会社ジャレコ
(本社) 〒156 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3706-4810(直通) FAX.03-3706-4822 (九州) 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711 FAX.0979-32-2527
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター) 〒156 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2260

「バーチャファイター」
各地で競技大会
業務用、家庭用いずれも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、家庭用「サターン」用ソフト「バーチャファイター」と業務用「バーチャファイター2」（十一月中旬発売）の発売記念イベントとして、「バーチャファイター・チャンピオンシップ」を十月から全国の同社ゲーム場約四百店および家庭用TVゲーム販売店約二千店で、来年二月まで開催している。

これは「バーチャファイター」の業務用第一弾と第二弾、「サターン」用の計三機種について、それぞれゲーム大会を行なうもの。各店舗での大会をそれぞれ一ヵ月間実施し、全国十地区の代表を選ぶ地区大会を行ない、来年二月中旬に東京で全国大会を開催することになっている。

各大会は、まず十月一日から十一月上旬まで業務用「バーチャファイター」大会、続いて十一月中旬から十二月中旬までは「サターン」用ソフトの大会、十二月上旬から一月上旬まで業務用の同「2」大会と順次開かれる。全国大会では、出場者とともにCG格闘技の今後の可能性などについての懇談会も開かれる予定。

なお同イベントに合わせて、「バーチャファイター」のゲーム音楽コンサートが、東芝EMIとの共催により全国八会場で順次開かれることになっている。

ナムコ、ヤオハンと提携
中国進出に加速
ウィムジーの45％を取得

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十月十七日、ヤオハン・ウィムジー社（本社香港、岩沢善明社長）の株式二五％を取得、すでに中村雅哉氏が個人として所有している二〇％を含め、ナムコグループとして四五％を所有することになった。

ヤオハン・ウィムジー社は、ヤオハン（本社香港、和田一夫代表）が九一年十月、ウィムジー社を買収して設立した、ファミリー向けゲーム場オペレーター会社。香港二十店のほか、東南アジア各国でも展開しており、約二億五千万香港ドルの出店計画に連携したロケーション展開をしていくことになった。

ヤオハンは中国で二〇一〇年までに一千の小売店を展開する考えで、これに伴い併設ゲーム場も開設される予定。ナムコではハイテク機器、運営ノウハウの強みを生かして、ヤオハングループの出店計画に連携したロケーション展開をしていくことにした。

コナミ、販売拠点に
韓国子会社設立
韓国側業者と共同出資

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十月二十八日、韓国での業務用と家庭用の販売を担当する子会社、韓国コナミ社（本社ソウル）を十二月中に設立、九五年一月から業務を開始すると発表した。

韓国コナミ社は、韓国の電子部品会社である㈱仁光の李在仁社長と、商社である日湖貿易㈱の車舜洙社長との合弁会社。資本金二億ウォンのうち七〇％をコナミが、三〇％を韓国業者側がそれぞれ出資する。会長はコナミの上月社長、副会長は日湖貿易の車社長、社長は仁光の李社長が就任する。

コナミでは九五年三月に台湾コナミ社の業務を開始させており、東南アジア地域では二番目の子会社となる。韓国コナミ社は当面、販売が主な業務内容となるが、将来はオペレーション事業も計画している。また中国でも近い将来、販売会社設立することを検討中だ。

大阪府協、理事会
3月に福祉事業
古川理事は松浦氏と交代

大阪府アミューズメント施設営業者協会（事務局大阪、梅原靖三会長）は十月十二日、大阪市内のカプコン本社で第五十八回会合を開き、理事の補選を行ない、障害者ゲーム大会の開催などについて検討した。

理事の補選は古川真一氏（コナミ㈱）が社内異動に伴い理事を退任したためで、同社大阪支店長の松浦浩司氏を後任理事として選任した。

障害者ゲーム大会は、三月にAOU主催で実施したが、二回目は同協会の単独主催とすることになった。このため予算を検討した結果、多額になることから理事と運営委員会委員が各自一万円ずつ寄付し、不足分を同協会予算から支出することを了承した。開催日は来年三月二十七日、会場は土井富美雄副会長が経営する「スポーツセンター21世紀」を予定している。

このほか、「模範優良店」七店舗の推薦、忘年理事会（十二月六日）、新春賀詞交歓会（一月六日）の日程などを決めた。

論潮
ゲーミング

アミューズメントとギャンブリング（ゲーミング）は明らかに異なる概念なのだが、しばしば混同される。これは、犯罪に結び付きやすいことから規制されることの多いゲーミングの立場からすると、規制されることの少ないアミューズメントと比べて不利なので、混同されたほうが有利に働くという考えが働いているため――と思われる。しかし立場を変えれば、アミューズメントについてこの混同は迷惑以外の何ものでもありえない。

英国、スペインではスロットマシン式の、ドイツではロタミント式の、それぞれ射幸遊技機が普及しており、これらは現金を直接払い出すことを除くと、日本のパチンコと概念的にはよく似ている。従って、カジノ（賭博場）用のギャンブル機ほどギャンブル性が強くないが、その国や州が定めた範囲内のギャンブル性を保つことで営業できるものを、射幸遊技機という概念でひとまとめにしてよいと思われる。

うち英国のAWP機はアミューズメント・ウィズ・プライズの略で、プライズ（景品）の代わりに現金を払い出すギャンブル機であり、決してアミューズメントマシンとしては分類されないにもかかわらず、未練がましい呼び名だと言うことができる。英国の展示会ATE（アミューズメント・トレード・エキジビション）の主役は、英国の業界で最も多く使われるAWP機であり、純粋の意味のアミューズメントマシンはATE出品機の一部しかない。

毎年秋に米国で開かれるゲーミングエキスポでは、日系メーカーがギャンブル機を数多く出品する。それらは日本ではメダル投入＝メダル払い出し方式なのでメダルゲーム機と呼ばれているが、コインなどの現金を使えるようにさえすればギャンブル機になるからだ。従って「本来の用途」はともかく、これらの出品機は本質的にギャンブル機だと言ってよい。実際に刑法上の賭博に使用されるかどうかは別に論じるべきことではないか。

人事異動

コナミ
（11月1日）国際事業本部業務部長、仲沢一弘氏。二五二―七四二八。

ナムコ
㈱ウインズ＝東京都千代田区神田松永町二十三番地、NC島商ビル、☎五二九六―二五三一、梅木克彦社長。
アイレム㈱・開発室＝石川県松任市福留町六五番地、☎（〇七六二）七七―三八〇〇、藤元幸男室長。
広島県アミューズメント施設営業者協会＝広島市南区比治山本町十六番三十五号、☎（〇八二）二五二―七四二八。

営業所開設

㈱シグマ・札幌営業所＝札幌市北区北七条西二丁目六番地、37山京ビル、☎（〇一一）七二八―三三四一、田畠昌宏所長。

事務所移転

㈱ウインズ＝東京都千代田区神田松永町二十三番地、NC島商ビル、☎五二九六―二五三一、梅木克彦社長。

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

THE FLASH CHANCE®
ザ・フラッシュ・チャンス

狙って獲れるから 熱中度100倍！

●鮮やかなライティングで集客力抜群!!
●景品はカプセルいらず。ロケーションのローコスト化を実現。
●ニューアイデアの払い出し機構（特許出願中）で、カプセルなしでも景品詰まりがありません。
●ショーウインドーには6種（12個）の景品が陳列できます。

インカムUPは景品しだい!!

遊び方
コインを入れると上・中・下段の陳列棚のLEDランプが点滅。
ストップボタンで欲しい景品のある列を狙って止めます。
列が決定したら、今度は欲しい景品を狙ってストップボタンを押し、見事ランプが景品の下に止まれば、バックのマジックミラーが点灯。景品が払い出されます。

SIZE(mm)：H1700/W665/D720　〒61-15913
●商標登録出願中：9種　商願平6-30999(ザ・フラッシュ・チャンス)　9種　商願平6-31000(THE FLASH CHANCE)
●特許出願中：ゲーム機における景品払い出し機構に関しての特許　特願平6-95693

OP価格：598,000円
（全国運賃元払い、一部離島を除く）
製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

ABLE CORP
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㈹　FAX 03（3986）5180

BANPRESTO

大人気！セーラー戦士が250Mのフルアニメーションで、華麗にアクション!!

大人気のセーラー戦士たちの魅力を満載！
大容量250Mを駆使したフルアニメーションで、華麗に魅せる格闘アクションゲーム！
キャラクターは5人戦士の中から選択できおなじみの必殺技はプレイヤーのレベルに合わせてパワーアップ！
さらにゲームでしか見られない武内直子先生監修のオリジナル必殺技も鮮やかに炸裂!!
★途中参加！コンティニュー、2人協力プレイもOK！
★TVでおなじみの声優たちが声の出演!!

P.C.B近日発売!!
美少女戦士セーラームーン

業務用ビデオゲーム基板
（仕様）8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能！

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画　©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

発売元　株式会社バンプレスト
VG事業部
台東区雷門2-16-9〒111
PHONE:3847-5165

イテク、低価格化 っと面白いゲーム

停滞するオペレーション事情 打開策をメーカー側から提案

セガUSA社の小間で（左から）セガUSA社の中川昌弘副社長、ハウエル・アイビー副社長、セガ社の鈴木久司常務

カネコ／中外貿易の小間で（左から）カネコ・ヨーロッパ社のジョン・ブレナン氏、ジョン・ジョイス氏、中外貿易の西川富造氏、シンディさん、金子製作所の金子浩社長

米国テクモ社の小間で（左から）ジョエル・クルス氏、ジョイス・カーラーさん、仲田健一社長

米国のAMOAエキスポ94（九月二十二―二十四日）は、二年半前のACME92で使われたのと同じテキサス州サンアントニオのコンベンションセンターで開催された。メキシコに近いこの地方都市は美しく、素晴しい土地柄であるが、ローカルであることに違いはなく、そう容易に行けるところではない。まして、日本のAMショーと日程が重なったことから、どちらの展示会にも参加しなければならない者にとっては、成田―サンアントニオ間は余計遠く感じられた。

本紙と記事、チャートの交換で提携している米国の業界誌「リプレイ」十月号は、AMOAエキスポ94を「小さくて大きいショー」と要約したが、これはそのとおりだ。第一に、九百九十小間（約九千七百平方㍍）に二百七十社が出展するという規模の大きさに反し、来場者は昨年の八千三百人を下回る八千人強だった（公式発表はまだ）。第二に、出品機の質は悪くないがずば抜けていいものが見当らなかった。第三に、オペレーション、販売ともに低下しているが、来場者の表情は明るかった。

第四にTVゲームの暴力シーン問題に関して、世論を背景とした標準化の動きがあるが、それにもかかわらず新たに暴力シーンを含む新ゲームが披露された。第五に、CGなどハイテクは歓迎されているが、それに伴う高い値段は敬遠されている。第六に、国際的な内容の展示会ではあるが、AMショーと日程が重なり、国際色が薄れた。――以上が、「リプレイ」が掲げたAMOAエキスポ94の六つのパラドックス（逆説）である。

人気を集めたミッドウェー社「キラー・インスティンクト」

新しいCG技術

米国のAM業界は、最近のオペレーション状況低迷に伴い、AM機販売も停滞しており、打開策が求められている。昨年までのミッドウェー社「モータルコンバット」、カプコン「ストリートファイターII」の人気は去り、勢いのあるのはセガ社「デイトナUSA」など一部の完成品タイプだけ。しかし完成品タイプの価格は高く、大きな矛盾に直面することになった。

オペレーション収入と価格のギャップについて矛盾を解決するもののひとつに、SNK「ネオジオ」システムがあり、最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」がリードしているが、これだけで済むわけでない。

こうした状況の中から今回、ミッドウェー社（ウイリアムズ社と姉妹会社で、両社ともWMS社の子会社）が、TVドライブゲーム機「クルージンUSA」と、TV格闘ゲーム機「キラー・インスティンクト」を紹介。大きな衝撃を与えたが、これはCGゲームというハイテクにもかかわらず、低価格を大きな魅力としているからである。

「クルージンUSA」と「キラー・インスティンクト」はいずれも、任天堂がシリコン・グラフィックス社（SGI）と提携して開発中の64ビット機「ウルトラ64」の技術を使っており、このため低価格化が可能になったとされている。しかしミッドウェー社らとの技術提携の範囲など具体的な内容は、なお明らかにされていない。

「クルージンUSA」は、CG技術を使ったTVドライブゲーム機で、サンフランシスコからワシントンDCまでアメリカ大陸を横断していく、というゲーム内容。二年前から開発していたため、のゲーム内容は、「デイトナUSA」のようにドライバーのスキルに挑むというものでなく、どちらかと言えば初心者向きなので、幅広い客層を対象にしているが、オペレーション収入はそれほど高くないとされる。自動車の形をしたコックピットタイプ（一人用。同社はフルモーション・シミュレーター型と呼ぶ）、座席付きのアップライトタイプ（一人用と二人用。同社ではDXシットダウン型、ツインDXシットダウン型と呼ぶ）の三タイプある。うち一人用アップライトはすでに出荷中で、価格は六千ドル（約六十万円）。

もうひとつの「キラー・インスティンクト」は、任天堂「ウルトラ64」に基づく最初のTVゲームとなり、英国レア社、米国レア・コインイット社が開発してきた。対戦相手を選択する画面でCG技術が使われているほか、ゲーム画面でCGふうの画像処理が施されている。

英国レア社／米国レア・コインイット社は、実は任天堂「スーパーNES」用「ドンキーコング・カントリー」（SFC用「スーパー・ドンキーコング」）の開発にも加わっており、ポリゴンCGではないのにCGふうの立体画像を作り出すことに成功している。この立体画像技術は、SGI社CG用コンピューターをもとに開発された「パワーアニメーター」を使ってできるとのこと。

「キラー・インスティンクト」はアップライト完成品で低価格（高価格という説もある）で発売される。

米国のメーカー

「ウルトラ64」技術によるミッドウェー社TVゲーム機の低価格化に対し、ナムコもソニー「プレイステーション」に基づく低価格CG基板「システム11」を開発しており、低価格化は大きな傾向となるようだ。AMOAエキスポ94でナムコは「レイブウォー」（鉄拳）を出品、未完成ながらその魅力を披露した。

AMOAエキスポ94で「キラー・インスティンクト」と並んで話題となったのは、データイースト「タトー・アサッシン」で、米国で開発されたTV格闘ゲーム。実写撮り込みで、抱腹絶倒の闘いを繰り広げる。米場者の間で大きな人気となったが、これも開発中。抱腹絶倒と言えば、TWI／アタリゲームズ社の「ブライマルレイジ」も面白く、これは33㌢の「ショーケース・キャビネット」で出荷中だ。

このようにAMOAエキスポ94では、米国製TVゲーム機で話題になったものが多いが、さて今後AMゲーム業界が好転していくことにつながるのかどうか――がいぜんプログクション開発のLDゲーム機「コップス」を出品した。うち「コップス」は、警官を主人公としたテレビ番組をもとにした実写ガンゲーム。

レーザーディスク（LD）に映像ソフトを収録し、LDガンゲーム機をシリーズ化したアメリカン・レーザーゲームズ社（ALG）は、ハイテクによりLDソフトからコンパクトディスク（CD）ソフトへと規格を変更、CDガンとして製品を一層展開しやすくなった。もちろん低価格は、コメディタッチと同様にALG社の得意技でもある。

このショーでは、縦画面のLDガンゲーム「ファースト・ドロー・ショーダウン」のほか、CDガンゲーム化を紹介。さらにCD―ROMシステムによる新ゲームを三タイトル披露した。格闘ゲーム「ウェイ・オブ・ザ・ウォーリア」、飛行ゲーム「VRストーカー」、ボウルゲーム「ロケッタ・ボウル」が、十一月から来年一月にかけて出荷される予定。うち「ウェイ・オブ・ザ・ウォーリア」は実写撮り込みによるもので注目される。

インクレディブル・テクノロジー（IT）社の姉妹会社で、「タイムキラー」をヒットさせたストラータ社は、パズルゲーム「ペアーズ」を出品。妖しげな写真の上にカードが並んでおり、一枚ずつめくってペア（組み札）を見付けていくと、全部見ることができる――という際もの。

ニュー・イメージ・テクノロジー（NIT）社も、似たような簡単なゲーム三十五種を収め、タッチスクリーンで遊べるようにした「タッチスタウン・ボナンザ」を出品している。その技術は確かに面白いが、ゲーム内容が低俗すぎるため、バーなどのシングル（ストリート）ロケ向きとされる。

このほかUSゲームズ社のポーカーなど七十種の射幸遊技を収めた「カウンタートップ・チャンプオン」や、TVギャンブル機があるが省略する。つまり、米国のメーカーするが、商標は任天堂に属する。

タイトーアメリカ社の小間で、力の入った「オペレーションウルフ3」の展示のようす。最近同社は米国で販売を伸ばしているもようだ

データイーストUSA社の小間で、左側はフリッパー（まだこの時点ではデータイーストピンボール社の製品）。右側は「タトー・アサッシン」

《TVゲーム機》

ハも

データイーストUSA社の小間で（左から）英国エレクトロコイン社のスタジーデス社長、DEピンボール社のジョー・カミンコウ氏、データイーストの福田哲夫社長、DEピンボール社スターン副社長

SNKオブ・アメリカ社の小間で（左から）タイトーアメリカ社の中西義典副社長、SNKオブ・アメリカ社の北沢道明社長、ヘイ・キュー・リーさん

アトラスの小間で（左から）メトロテインメント社のフランク・クァン社長、フィルモアの森田登志喜社長、アトラスソフトウェア社のジョン・山本社長、データイーストUSA社の藤本正浩副社長

データイーストUSA社が開発中の「タトー・アサッシン」

ALG社の小間で、旧作のCD－ROM化と同時に、CDゲームの新作が披露された。うち「ウェイ・オブ・ザ・ウォーリア」は2台しか設けられなかったが、注目された

セガUSA社の小間で「スポーツフィッシング」（左）や「デザートタンク」を展示しているようす。フィッシングはアメリカ人に大変好評だった

AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94

ナムコアメリカ社の小間で（左から）鈴木清彦氏、デビッド・ビショップ氏、ジョン・ワーナー氏、カナダのニューウェイセールズ社ジョン・ジャング社長、ナムコアメリカ社のケビン・ヘイズ社長

ジャレコＵＳＡ社の小間で（左から）ミッチェルのロイ・尾崎社長、米国コナミ社の平岡賢司社長、ジャレコＵＳＡ社の井川真一社長、メアリー・ハマンソンさん、ジョリー・ベッカー副社長

セタＵＳＡ社の小間で、「ツインイーグルII」を背にしたロバート・バー氏、静岡智一副社長

が開発したＡＭゲームは（ポーカーゲームなどを別にして）これぐらいしかなく、あとは日本のメーカーが開発したものばかりとなる。

日本のメーカー

ところが日本製のＴＶゲームは、同じ時期に開催されたＡＭショーでほとんど紹介され尽しているので、ＡＭショーの出品機を見ている人にとっては、さほど斬新とは映らない。ではＡＭショーを見ていない米国の業者にとって、これら日本製ゲームはどう映ったのだろうか。これらの製品の大部分は、日本のメーカーの米国子会社から紹介されたが、長年にわたる日本からの進出に対して米国側はあまり快く思っていないので、よほど米国の事情を理解していないと受け入れられない。

米国でのマーケティングに意欲的なナムコ・アメリカ社は、ＣＧドライブゲーム機「エースドライバー」、ＣＧ格闘ゲーム機「レイブウォー」（鉄拳）、ＴＶガンゲーム機「ポイントブランク」（ガンバレット）、メジャーリーグ版の「グレートスラッガーズ」など揃えた。うち「エースドライバー」は、〝ハイテク・ハイプライス〟の典型に当たるが、敬遠されるどころか大変な人気となったのが面白い。

セガ・エンタープライゼスＵＳＡ社は、「デイトナＵＳＡ」の人気を保ったまま、このショーではＣＧゲームの新作を紹介。ＣＧタンクゲーム「デザートタンク」、ＣＧガンゲーム「バーチャコップ」、ＣＧ空中戦ゲーム「ウイングウォー」を出品したが、「バーチャファイター２」はホテルスイートルームでの披露にとどまった。同社のユニークなＬＤゲーム機「スンポーツフィッシング」は体を動かすことの好きなアメリカ人にぴったりで、テレビニュースでも紹介され、人気を呼んだ。

データイーストＵＳＡ社は、米国で開発中の「タトー・アサッシン」が人気を集めたほか、ＴＶガンゲーム機「ロックン・ローデッド」（ガンハード）、ネオジオソフトの「ストリートスラム」（ダンクドリーム）を出品。

米国コナミ社は、「リーサルエンフォーサーズＩＩ」、子ども向け「バイレーツ」（暴走船長バイレーツ）などにとどまった。米国テクモ社は、基板キットの「エイトフォース」、「Ｖゴール」を紹介した。

タイトー・アメリカ社は32ビットシステム基板「サイバーコアシステム」を強調、「ダライアスIII」（ダライアス外伝）、「バブルシンフォニー」、「ハットトリックヒーロー95」など紹介した。またＴＶガンゲーム機「オペレーションウルフ３」、ネオジオソフトのビデオシステム「パワースパイクスII」にも力を入れた。

ミッチェル製品

ＳＮＫオブ・アメリカ社は「ネオジオ」シリーズ新作「サムライ・ショーダウンII」（真サムライスピリッツ）を中心に、ヒット作「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」などを紹介した。

カプコンＵＳＡ社はＣＰシステムIIシリーズの「アーマード・ウォーリア」（パワードギア）、「ダークストーカーズ」（ヴァンパイア）などを出品。同社の販売担当、フランク・バルーズ氏のファブテック社ではセイブ開発の「雷電ＤＸ」などが紹介された。

アメリカン・サミー社からは、「クレージーボウル」、「イーグルショットゴルフ」、バンプレストの「機動戦士ガンダム・ＥＸレビュー」が、基板キットで出品となった。サンソフト社（サン電子）は、「パンキードゥードル」（ポポイっとへべれけ）と「上海III」が出品された。

アトラスソフトウェア社は「パワー・インスティンクト２」（豪血寺一族２）の一作に絞った出品。久しぶりか初めての出展になるセタＵＳＡ社は、「ツインイーグルII」を出品した。

金子製作所／中外貿易は、32ビットシステム機の「グレート１０００マイルラリー」を、ハンドル付きアップライトで紹介した。32ビットシステムを持つジャレコＵＳＡ社は、「Ｆ１スーパーバトル」アップライト、「ジュニア・グランプリスター」ミニ・コックピットなど揃えた。ミッチェルのコミカルアクション「チャリー・ニンジャ」基板

ウェイ・オブ・ザ・ウォーリア

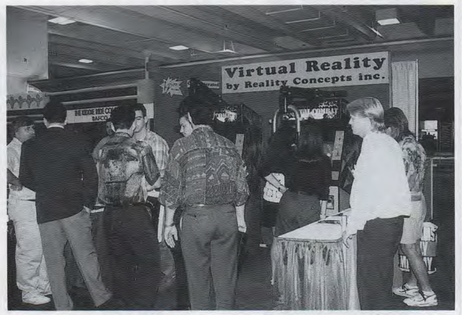
タトー・アサッシン

キラー・インスティンクト

クルージンＵＳＡ

ミッドウェー社「クルージンＵＳＡ」。左はフルモーション・シミュレーター型、左下はツインＤＸシットダウン型、右下はＤＸシットダウン型

ＴＷＩ／アタリゲームズ社の小間で、英国ノバ社開発のＬＤガンゲーム機「コップス」を展示しているようす。出来はよく、仕上がりが期待されている



リアリティコンセプト（ＲＣ）社は、ＶＲ８社から引継いで、ＶＲゲーム機「Ｖゾーン」を出品したようす。１小間ながら、よく人を集めた

AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94

《フリッパー、その他》

シカゴの４大メーカー 人気映画とタイアップ

キットは海外市場優先で、この小間で紹介され、必らずしも日本製ＴＶゲームが日本で先に紹介されるわけではない一例となった。

日本のメーカー製ＴＶゲーム機は、これほど多く出品された。なお台湾のＩＧＳ社によるＴＶガン「ザ・ロード・オブ・ガン」と格闘「ラウンドハウス・ランブル」が、ベトソングループの小間で紹介された。ロムスター社は今回、出展を取り止めたが、次回また出展するとのこと。

本格ＶＲ機２社

二年ほど前からショーの話題作りに貢献してきたＶＲ（バーチャルリアリティ）ゲーム機分野は、まだ商品として確立したとは言い切れないようであり、ＡＭＯＡエキスポ94では二社の出品にとどまった。これらはいずれもヘッドマウンテッドディスプレイ（ＨＭＤ）を使用する本格的ＶＲゲーム機で、製品としては発表済みのもの。

ひとつはアルタネイト・ワールド・テクノロジーズ社の「Ｖゾーン」（アップライト）で、ＨＭＤをアームに吊したタイプ。ソフトは「バーチャルコンバット」。

もうひとつはＶＲ８社が開発したのを引き継いだリアリティ・コンセプト（ＲＣ）社の「Ｖゾーン」（アップライト）で、ＨＭＤをアームに吊したタイプ。ソフトは「バーチャルコンバット」。

製品としてはこれ以上改良の余地がないようで、さらにこのショーでは、任天堂がミッドウェー社の「バーチャリティ」を披露した。両社はＷＭＳ社の子会社であり、開発、製造、販売も同じスタッフが担当しているので、同じ会社と言ってよいようだが、ミッドウェー社には「バリー」のブランドがあるので、やはり区別される。

うち「ロードショー」は、左側にもうひとつのプランジャーがあるフリッパーで、路面修理をテーマにしたもの。「コルヴェット」は、米国のスポーツカー「コルヴェット」にちなむもので、右側にミニチュアカーの直線コースがある。

データイーストピンボール社は、映画「マーヴェリック」をテーマとした同名フリッパーを披露。ウエスタンでイカサマ賭博を内容とする喜劇映画で、その要素を採用している。

もうひとつ、プリミア・テクノロジー社は、新作「フレディ・ア・ナイトメア・オン・エルムストリート」を出品したが、これは同名の怪奇映画にちなむもの。同社は「ゴットリーブ」のブランドを引き継いでいるが、往年のＤ・ゴットリーブ社はなく、またアルビンＧ社もなくなった。

プリミア社はこのショーで、ピンボール型のリデムプション機「ブルズアイ」を出品したが、もちろんこれはフリッパーではない。以上四社の新作はいずれも米国のオペレーターの気に入られており、フリッパー分野は将来も安定して続くと見られている。

リデムプション

ＴＶゲーム機、フリッパーを除くアーケードゲーム機のほとんどは、米国ではリデムプションゲーム機となる。リデムプションは、遊技の結果プレイヤーが一定の成果を挙げていると、チケッティング」を出品して注目された。このショーにはこうしたスポーツもカニズムなど展示した。

ＡＭＯＡエキスポ終了後、各地でディストリビューターによるオープンハウスが開かれており、これらの新作が紹介されていることも重要だ。

米国ではＴＶゲーム機と並んで重要な分野となるフリッパーについては、新作が四大メーカーから紹介された。世界のフリッパーは、シカゴ地区をいならしい。

フリッパーは、いずれにせよ米国文化の象徴のひとつだし、ゲーム場での代表的なＡＭゲーム機である。それだけにＡＭＯＡエキスポでも、フリッパーの展示はいつも大事にされてきた。それが理由になっているのかどうか明らかではないが、ミッドウェー／ウィリアムズ社が長年、会場入口近くを占め、これまで貢献してきたはずの日系メーカーの小間は会場のはずれなど、ずいぶんひどい場所を割り当てられた。これにはさすがに怒って、日系メーカーはグループでＡＭＯＡに抗議すると言われるが、さてどうなることやら。

ＡＭＯＡエキスポ94では、ウィリアムズ社が「フリントストーンズ」に続く新作「ロードショー」を、またミッドウェー社が新作「コルヴェット」パー製造に参入する予定。

さらにこのショーでは、Ｓ社の子会社であり、開発、製造、販売も同じスタッフが担当しているので、同じ会社と言ってよいようだが、ミッドウェー社には「バリー」のブランドがあるので、やはり区別される。

うち「ロードショー」は、左側にもうひとつのプランジャーがあるフリッパーで、路面修理をテーマにしたもの。「コルヴェット」は、米国のスポーツカー「コルヴェット」にちなむもので、右側にミニチュアカーの直線コースがある。

データイーストピンボール社は、映画「マーヴェリック」をテーマとした同名フリッパーを披露。ウエスタンでイカサマ賭博を内容と

プリミア社の新作フリッパー「フレディ」

ウィリアムズ社の新作フリッパー「ロードショー」

ブロムリー社の新作アーケード機「ローラーホッケー」

再びミッドウェー／ウィリアムズ社の小間で「クルージンＵＳＡ」（アップライト１人用）の展示のようす。アップライトでも、日本の場合ここまでいくかどうか

プリミア社は新作フリッパー「フレディ」を集中して展示。ミッドウェー／ウィリアムズ社とデータイーストピンボールの各フリッパーもすぐ近くに出品されている

AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94

SAN ANTONIO
AMOA EXPO '94
SEPTEMBER 22-24 / SAN ANTONIO, TEXAS
The Amusement & Music Operators Association
International Exhibition & Educational Seminar for the
Coin-Operated Amusement, Music & Vending Industry

ミッドウェー社が2年連続 TVゲーム機部門で賞独占

AMOAエキスポ94の二日目の夜、マリオットリバーセンターで恒例のアワード（賞）ショー&バンケット（夕食会）が開かれた。ここでレコード／ジュークボックス関係、AM機関係のAMOA賞が発表された。うち「新製品部門」と「優良展示部門」は展示会場に来たオペレーターの投票で決まり、他は約一年間のオペレーション実績をもとに投票で決まる。

AMゲーム関係は次のとおりで、日系メーカーは受賞されなかった。

◎ 新製品部門＝ミッドウェー社「キラー・インスティンクト」。

◎ 優良展示部門＝モービルレコード社、ポップス・スペース・レーサー社（いずれも二度目）とシーバーグ社。

◎ 最も多くプレイされたTVゲーム機（完成品）部門＝ミッドウェー社「モータルコンバットII」（前回受賞も同社）。

◎ 最も多くプレイされたTVゲーム機（キット）部門＝ミッドウェー社「モータルコンバットII」（前回受賞作はI）。

◎ 最も多くプレイされたフリッパー部門＝ミッドウェー社「アダムスファミリー」。これは三年連続しての受賞となった。

◎ 最も斬新な技術部門＝メリット社「ピットボス・スーパータッチ30」で、これはタッチスクリーンを使った卓上式TVポーカー機。こういう製品のどこが斬新なのか、と疑問が残る。これ以下の部門もおざなりの感が否めない。

◎ 最も多くプレイされた電子ダーツ部門＝アラクニッド社「ギャラクシーダーツ」（二年連続しての受賞）。

◎ 最も多くプレイされたプールテーブル部門＝バレー社「クーガー」（同）。

◎ 最も多く利用されたジュークボックス部門＝ロウ社「レーザースターCD100」（同）。

◎ 最も多くプレイされたリデムプションゲーム部門＝スキーボール社「スキーボール」（二年前と同じ）。

◎ 最も人気のあるその他のゲーム機部門＝ダイナモ社「エアホッケー」で、これは四年連続受賞。

TVゲーム、フリッパー、新製品の各部門で、昨年に引き続きミッドウェー社が受賞を独占した意味は大きく、この壁を打破するだけの勢いのあるメーカーは日本勢の中にもないことを示している。なんでも日本のメーカーが一番だという思い込みは、少なくともAMOA賞の選考という厚い壁の前には通用しないということだ。もちろん米国だから、開発を含めメイド・イン・USAが選考の際に優位に立つからであるが、それ以上に優秀なTVゲームを開発することが日本のメーカーには望まれるのだ。

米国AM市場支える TV機、フリッパー

そのためには米国の業界を理解することが最も大切であるが、これがそう容易なことではない。幸いなことにAMOAは今年初めて「アニュアルレポート」（年次報告書）を作成、ショーを機に広く配布しており、参考になる。これによるとAMゲーム、ジュークボックスを含む米国のコインオペ業界の市場規模は約七十億ドルと見積られている。九二年現在、全米に約二百五十万台の機械が約四千五百社のオペレーターによって運営されている。

この内わけはTVゲーム機九十三万五千台、フリッパー八十七万台、プールテーブル二十四万四千台、電子ダーツ十六万五千台、クレーンなど景品取りゲーム機五万五千台、リデムプション、キディライド、サッカーテーブルなどその他六万五千台、ジュークボックス二十五万台。

AMOAは全米各地のオペレーターを中心に、ディストリビューター、メーカーが加入しているが、会員数は約千七百社。この中には、米国以外の二十七カ国の会員も含まれている。

AMOAの九三年度収入は約二百七十万ドルで、内わけはAMOAエキスポ四一%、事務局経費二一%、対政府など公的活動費一六%、機関紙代二%、その他二〇%となっており、やはり展示会関係が最も多く、これが最大の事業となっていることに違いはない。

AMOAはオペレーター事業の基礎を改善すべく立法、行政に働きかける活動をするほか、さまざまなプロモーション活動も行なうなどして、四十五年の歴史を刻んできた。この中には新1ドル硬貨発行のためのロビー活動や、並行輸入されるTVゲーム基板についての著作権の制限、さらには最近問題となっている暴力シーンを含むTVゲーム関連など、いろいろある。

日本と米国では経済、文化、そして考えかたが大きく異なるので、簡単に米国の業界を理解するのは無理だと思われるが、じっくり時間をかけ熱心に勉強すれば少しぐらいは分かってくるのではないか。それぐらいしないと、日本の業者はこれほど親しみやすい外国のひとつも理解できない。

成田―ダラス直行のAA機の中で（左手前から）ドイツのチューニング社レイモンド・ザフト社長、英国コナミのスチーブ・ビーラム氏、エレクトロコイン社のハンス・ビーラム氏、ジョン・スタジーデス社長、香港のメトロテインメント社のフランク・クァン社長、ミッチェルのロイ・尾崎社長。AMショー2日目のこの便は、サンアントニオに最も便利なので、業界関係者が大勢乗っていた

SCHOOL BUS 4人乗り

電磁誘導車シリーズ

●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500㎜

全長1,800㎜×幅1,080㎜×高さ1,500㎜

●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂（最大7度）走行もできます。
●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。

ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩はいつも朝日から……
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

明るい大型LED数字表示器
《在庫豊富》
あらゆるAMゲーム機のスコア表示等に最適!!

文字高さ・タイプ	品名、発光色 赤(R) 緑(G)	単価(¥)	
26ミリ	EL 026(R) 又は(G)	280	在庫はアノードコモン
40ミリ	EL 040(R) 又は(G)	780	
57ミリ	EL 057(R) 又は(G)	900	
76ミリ	EL 076(R) 又は(G)	1,800	
100ミリ	EL 100(R) 又は(G)	2,800	

※屋外向け高輝度も有ります(赤色のみ)
57ミリ、76ミリ、100ミリはBCDドライバー付き有ります。

＊消費税別途申し受けます。
＊送料一律1,000円を承ります。

イーエスシー株式会社
本社 〒564 大阪府吹田市内本町1-7-17
（電話）
アミューズ販売部：07436-4-4859
本社：06-319-7295

AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94 AMOA・EXPO'94

出展社一覧表

最終版のAMOAエキスポ94の出展社リストを、参考のために収録するが、それでもいくつか実際と異なる箇所がある。

1小間の大きさは10平方フィート（約9㎡）で、日本のAMショーなどとほぼ同じ。出展料はAMOA会員が1小間1500ドル、非会員なら2000ドル。出展社バッジは、10小間以下の場合6個、11―20小間8個、21―30小間10個、31―40小間15個などの段階制。

今回最も大きかったのはミッドウェー／ウィリアムズ社の合同ブースの42小間分で、日本の場合とかなり異なる。

EXPO '94 EXHIBITORS

A
A.L.D. Services, Inc. 988
ABC Coin Sorting & Counting Co. 894
Acces Entertainment 993
Ace/Acme Co. 1225
Action Lighting 1103
Advanced Games & Engineering 1332
Allied Specialty Insurance, Inc. 1582
Alter Enterprises 947
Alternate Worlds Technology 121, 220
Amer-A-Can Consultants & Suppliers 1625
American Changer Corporation 1417
American International Shuffleboard Co. 847
American Laser Games 777
American Sammy Corporation 1741, 1749, 1753
AMOA National Dart Association 1800
AMOA Education Foundation 1803
Amusement Emporium Inc. 1042
Amusement Equipment Exchange 1303
Amutec Kiddie Rides 1560
Antique Apparatus/Rock-Ola, Mfg. 550
Arachnid, Inc. 1575
Arms International, Inc. 1539
Asahi Seiko USA, Inc. 1425
ASCAP 585
Atari Games 621, 721
Atlus Software, Inc. 1474
Automatic Products, Inc. 1565

B
Baton Lock & Hardware Co. 929
Bay Tek, Inc. 1561
Benchmark Entertainment L.C. 1279
R.H. Belam Company 842
Best Amusement, Inc. 696
H. Betti Industries, Inc. 752, 753, 764, 765
Big Electronics, Inc. 1804
Bob's Space Racers, Inc. 1149
Bonita Marie International 1240
Broadcast Music, Inc. (BMI) 1101
Bromley Incorporated 1079
Bundra Games Corp. 1219

C
California Games, Inc./CGI Distributing 595
Canadian Coin Box Magazine 1733
CAPCOM USA 543
Carousel International Corp. 843
Cash Box International Magazine 1554
Central South One Stop 416
Chicago Lock Co. 693
Chugai Boyeki (America) Corp/Kaneko 1549
Circuit Board Sales 980
Classic Creations 1118
Classic Inc. 1715
Clever Devices Ltd. 1269
Coastal Amusements Inc. 677
Coin Acceptors, Inc. 1806
Coin Concepts, Inc. 1361
Coin ConneXion 1113
Coin Controls International 1654
Coin Journal Co., Ltd. 657
Coin Mechanisms 743

D
D & R Industries 1148
D & S Vending, Inc. 692
Dan Brechner & Co. 1023
Dart Mart Inc. 538
Dart World Inc. 1331
Data East USA 911
Data Eye, Inc. 1217
Deltronic Labs, Inc. 883
Digital Disc of America 304
Dillon Importing Co. 688
Dixie-Narco 643
Doyle International 1261
Duzall Toys, Inc. 1280
Dynamo Corporation 933

E
Eagle Lift 1048
Electronic Arts 1649
EMT America 565
ESD (Equipment Systems & Devices) 799
Euroslot 1150
Exidy, Inc. 1475
Extra Effort, Inc. 695

F
Fable Toy Corp. 1400
FABSTEK, Inc. 771
FALGAS U.S.A. 989
Fawn Engineering Corp. (Servomatic) 1664
Fun Industries (div. Johnston) 1566

G
G.D.C., Inc. 785
GaMCO International Inc. 977
Games of Tennessee, Inc. 1724
Gametime Shuffleboards 897
Gemini Chemical Company 1233
Global Billiard Mfg. Co. 653
Globe Ticket & Label Company 769
Good Stuff Corporation 1679
Grayhound Electronics Inc. 1239
Great American Billiards 1774
Great Lakes Dart Distributing 1152

H
Hamilton Mfg. Corp. 1028
Hantarex Corp. of America 1419
Happ Controls, Inc. 510
HMS Monaco 1327
Hoffman & Hoffman 1516
Hollywood Pop 1321
Hot Hits 300
Huebler Industries, Inc. 1119
Huglin International 596

I
I.T.B.A. Inc. 1910
IAAPA's Family Entertainment Ctr. 1500
Imagination Leisure, Inc. 665
Imonex 1675
Impulse Amusements 1807
Infinity Group, Inc. 1403
Innovative Concepts in Entertainment 501
Int'l Game Technology (IGT) 1045
Intellicall, Inc. 1278
Intercard Inc. 1300
Intergame 1428

J
J&H Watch Service, Inc. 1409
J.S. Toys 1502
J-S Sales Company, Inc. 742
Jaleco USA, Inc. 1503
JCM 1200
Just Kiddie Rides 1617

K
K-Scale 546
Kemac 1461
Kevin Sharp Enterprises, Inc. 1374
KIC Products 1117
Kiddie Rides International/Bafco 1210
Kiddie Rides U.S.A. 865
Klopp Coin Counters 1114
Konami Inc. 1125, 1126

L
LA East, Inc. 317
Laramie Interests, Inc. 1349
Lazer-Tron Corporation 1524, 1525
Leisure Entertainment Ltd. 965
Lock America, Inc. 1569
Lynde-Ordway Company, Inc. 1401

M
Machine-O-Matic Ltd. 1211
Mars Electronics Int'l 1055
Mayoni Enterprises, Inc. 1416
Mazzco 1061
Merit Industries, Inc. 532, 533
Micro Manufacturing, Inc. 669
Medalist Marketing Corporation 1583, 1900
Meltec, Inc. 1260
Microsystem Controls/ESP 795, 204
MicroTouch Systems, Inc. 601, 611
Midway Manufacturing Inc. 701, 711, 801, 811
Mobile Record Service Company 313
Moloney Manufacturing Inc. 1410
Mondial International Corporation 689
Muncie Novelty Co. 540A

N
Nadel & Sons Toy Corp. 852
Namco-America Inc. 853
Nancy Sales Co. Inc. 747
National Amusement Network, Inc. (NANI) 1801
National Sports Games 1339
National Ticket Co. 943
Neonetics, Inc. 1093
Neotec Graphic International 1274
New Image Technologies, Inc. 571
New Orleans Plush, Inc. 1096
Noel Industries, Inc. 1465
Nortech Engineering & Manufacturing 1218
NSM America, Inc. 301, 405

O
Omni 1639
One Stop Redemption 893
Oriental Trading Company, Inc. 1449

P
P & H Company, Inc. 1317
Pars Gaming International 1808
Peninsula Vending, Inc. 889
Pentranic, Inc. 1325
Perfect 360 Controls 649
Planet Earth Entertainment 1626, 1627
Play Ball! Cards & Novelties 1455
Play Meter Magazine 1043
Play-By-Play Toys 1349
Plush 4 Play 981
Plush Appeal 1665
Premier Technology 901
Prizes! 659
Promax Industries Inc. 1302
Purple Star, Inc. 1379

Q
QRS Music Rolls, Inc. 212
Quartermaster 1380
Quick Silver Development Co. 1411

R
R.J. Reynolds Tobacco Company 500
Rainbow Crane Inc. 1766
Reality Concepts 1208
Rebecca's 792
Red Baron Board Exchange 868
Repeat the Beat 413
RePlay Magazine 502
Revenco Corporation 548
Rhode Island Novelty 892
RMR Sales, Inc. 214
Roger Williams Mint 504
Rowe International, Inc. 101, 102, 113, 114

S
Scan Coin, Inc. 544
SD Technologies/Division of General Video Corporation 308
Seeburg International 577
SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A) 633, 733
Selectra International Designs 684
SETA USA, INC. 592
Sharp Image Electronics Inc. 992
Silent Partner, Inc./Allstar Music Inc. 864
Skee-Ball, Inc. 1138
Skilo Bingo Inc. 1539
Smart Industries Corp. Mfg. 1160, 1161, 1174, 1175
SNK Corporation of America 1700, 1701
Southland Distributing 1092
Space Age Electronics 524
Sportech, Inc. 1661
Spotlight on Hits 208
Standard Change-Makers, Inc. 1778
Standard Metal Typer, Inc. 1238
Steiner Manufacturing & Sales 860
Strata Group, Inc. 1063
Street Beat Magazine 200
SUNSOFT 1439
Superior Toy & Novelty Corp. 1071

T
Taito America Corp. 511, 521
Tecmo Inc. 877
TEKBILT, Inc. 1905
Tellermate 1556
Theisen Vending 1309
3 Koam, Inc. 1308
Tornado Table Soccer, Inc. 589

U
U. S. Toy Company, Inc. 1555
U.S. Amusement Auction Co. 1104
U.S. Games, Inc. 971
Ultimate Pool Table Mover Inc. 798
United Plush Company 881
USA Darts 1508

V
Valley Recreation Products 821
Van Brook of Lexington 1102
Vending Times 1301
Vendors Exchange, Inc. 1120
Vendtron, Inc. 884
Victory Vending & Sales, Ltd. 1408
Video Lottery Consultants Inc. 789

W
Wells Gardner Electronics Corp. 1109
What's New for Family Fun Centers 1116
Wico Corporation 1011
Wideway, Inc. 1275
Williams Electronic Games, Inc. 601, 611, 701, 711, 801, 811
World Class Cranes 1316
World Class Tables, Inc. 1313
Worldwide Industries 1368
Wurlitzer Jukebox Company 201

X
XCF, Inc. 1426
Xytek 1087

Z
Zamperla, Inc. 1431

SANWA'S PARTS

新発売
リードスイッチ付押ボタン "はめ込み"タイプ(OBSF-30RG)
"ネジ"タイプ (OBSN-30RG)

今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50～100万回（3ヶ月位）でしたが、当社の"RG"シリーズは、300万回以上の長寿命（1年位）!!!
（ケースも頑丈になりデザインも一新しました）
簡単に言ってしまうと、"RG"シリーズが1個壊れる間に、今までのスイッチは5～10個壊れるということです。ボタン1個壊れてゲームを止めている間の"損"、メンテナンスに要する費用等を考えれば、"RG"シリーズは"得"と言えます。

今までのスイッチ			新しいスイッチ		
DC12V	100mA	50万回以上	CD12V	5mA	300万回以上
DC5V	10mA	100万回以上	DC5V	10mA	500万回以上

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
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号
ネオライフ新大阪805号
TEL：06-324-3916～7 FAX：06-324-3918
振込銀行：十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261 FAX：03-3554-2232 TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No. 173617

The Future Is Now
SNK

真 SAMURAI SPIRITS™

真サムライスピリッツ
©SNK 1994

覇王丸地獄変

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」益々大好評!

新登場!!

ご存じ侍日本大活劇、再び参上。

剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が。
再び修羅の道をゆく。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ?

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売)	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F)	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区荻野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

ネオジオゲームもJAMMAゲームも ネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK、大画面&高画質で!
内蔵コネクターの切り替えでJAMMA規格ゲーム基板も
搭載可能!明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と
高音質スピーカー。さらに充実機能も満載した
ネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

NEW

NEO50
MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備、JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200~3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

NEO29
ネオジオ4本用筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
JAMMA仕様筐体
●29インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

NEO CANDY25
JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,488

NEO25
ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行850×全高1,368

NEO19
ネオジオ4本用筐体
●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法(mm):幅520×奥行648×全高1,340※キャスター付きアップライト台(オプション)取り付け時は、全高1490mm

視線をキャッチ! 楽しさいっぱい!!

アミューズメントの超人気モノ。
個性派マシンとキャラで高収益。

とびきりオシャレに、便利になって新登場!

スペースもとらず、メンテナンスもすごく簡単!ぬいぐるみが入れられる100φカプセルもそのまま使えて高収益!

キャンディーカプセル
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:110W
●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

カラーは2タイプ!

大好評!まぜまぜボタンで楽しさアップ。

ゲーム性をプラス。インカムをプラス。

最初にボタンを押して、自分で景品をかきまぜる。この楽しさがプレイヤーに大好評!景品の山も常に平らに保ち、安定した集客力を発揮します。

1人用
ネオカーニバルスペシャルミニ
●外形寸法:幅900×奥行883×高さ1,880mm
●重量:151kg●消費電力:AC100V110W

2人用
ネオカーニバルスペシャル
●外形寸法:幅1,650×奥行883×高さ1,880mm
●重量:257kg●消費電力:AC100V180W

ノルマクイズ

格闘クイズ

スロットクイズ

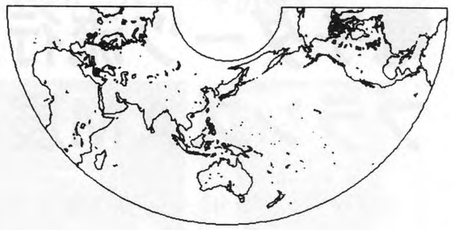
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

□製造・販売元
The Future Is Now SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311 (大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE06(339)5577 FAX.06(338)7175

□開発元

株式会社ザウルス 〒102 東京都千代田区麹町4-3-29 麹町関東ビル TEL.03-3222-1721

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



英国バーチャリティ社

家庭用VR開発で提携

米国アタリ社「ジャガー」用VRゲームに

英国のバーチャリティ・グループ社（本社レスター、ジョン・ウォルダン社長兼CE）と米国のアタリコープ（本社カリフォルニア州サニーベイル、サム・トラミエル社長）は十月二十五日、アタリ社の家庭用64ビット機「ジャガー」用にバーチャリティ社がVR技術を供与することで合意した、と発表した。

バーチャリティ社は八七年設立のVRゲーム機「バーチャリティ」のメーカー、当初「1000」シリーズを展開、今年一月から「2000」へと移行している。同社によると「2000」シリーズは、すでにロシア、クエート、タイを含め二十一ヵ国に輸出した。また九三年六月にセガ社とVRゲーム機となっており、VRゲームソフトを拡充しつつある。

アタリコープは旧アタリ社から八四年に分離された家庭用TVゲーム機メーカー。九三年十二月提携、AMショー94で披露された「テックウォー」（開発中）など具体化している。また今年七月には米国IBM社ともライセンス契約を結んだ。同社「バーチャリティ」はIBM社パソコンのOSで作動し、ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ（HMD）を使う本格VRゲームシステムは、専用HMDを製造する。これらの開発費はアタリ社が負担し、さらにバーチャリティ社に許諾料を支払う。「ジャガー」用VRゲームシステムは、

合意によると、「ジャガー」用のVRゲームシステムを両社が共同開発し、バーチャリティ社が負担する。

アタリ社のトラミエル社長は、次世代機のメーカーとして競合するセガ社やソニー、3DO、任天堂などがVRゲームシステムを持っていないことから、今回の合意によりアタリ社が有利に展開できる、と語っている。ただし、うちセガ社と任天堂は、家庭用VRゲームシステム分野に参入する予定をすでに明らかにしており、アタリ社の独壇場になるかどうかは分かっていない。

しかし、データイーストUSA社の業務用TVゲーム機のマーケティングはシカゴ地区のほうが有利なことから、改めてシカゴのオヘア空港近くに事務所を設けた。元アイレム・アメリカ社の藤本正浩氏が、業務用部門の副社長としてこの事務所を担当する。

サンソゼではもとからあった家庭用部門、シカゴ地区から移転したリデムプション販売、そして経理部門などで構成されるもようだ。

セガ社系となり改名したセガ・ピンボール社の責任者は、これまでと同様ゲアリー・スターン上級副社長で、その製品は従来から指名されたディストリビューターを通じて販売される。従って、日本ではセガ・ピンボール社製フリッパーをデータイーストが販売していくことになる。

アクレイム社が

ゲーム配信参入

TCI社と提携、95年末目標

米国最大のCATV会社、テレコミュニケーションズ社（TCI、本社コロラド州イーグルウッド、ジョン・マロン社長）と、家庭用ゲームソフトメーカーのアクレイム・エンタテイメント社（本社ニューヨーク、グレゴリー・フィッシュバッハ会長）は十月二十日、CATVでのゲームソフト配信事業で提携することになった、と発表した。

TCI社は米国四十八州の一千八十万世帯にCATVサービスを実施しており、一方のアクレイム社は任天堂やセガ社製家庭用TVゲーム機向けにゲームソフトを開発している大手メーカーのひとつ。今回の合意により、CATVに接続するゲーム用端末機の普及とCATV用ゲームソフトの開発を目的とする新会社を両社で設立する。

このためTCI社はアクレイム社の株式を一〇%取得し、TCIテクノロジー社のブルース・ラベネル副社長をアクレイム社の重役に送り込む。新会社の所有比率は、アクレイム社六五%、TCI社三五%、重役はアクレイム社から三人、TCI社から二人とし、二、三カ月以内に設立する。事業開始は九五年末とのこと。

CATVを通じて家庭用ゲームソフトを送信する事業は、すでにセガ社がタイムワーナー社、TCI社と組んで「セガ・チャンネル」として実験を重ねており、日本でもCATV局と提携、各地で開始している。これらはまだ小規模だが、本格化すると大きな市場になると見られている。

アクレイム社から九五年秋にアタリ社が有利に展開できる、と語っている。ただし、うちセガ社と任天堂は、家庭用VRゲームシステム分野に参入する予定をすでに明らかにしており、アタリ社の独壇場になるかどうかは分かっていない。

米国DE社移転

業務用はシカゴ

経理、家庭用はサンノゼに

データイーストの米国子会社、データイーストUSA社（福田哲夫社長）は、フリッパー部門がセガ・エンタープライゼスUSA社に買いとられたのに伴い、再び本社をサンノゼに移転することになったが、業務用TVゲーム機の販売部門はシカゴ地区にとどまることになった。またセガ社ではフリッパー部門を十月十四日付で「セガ・ピンボール」に改称したことを明らかにした。

データイーストUSAの本社はもともとサンノゼにあるが、フリッパー部門がシカゴ地区にあったことから今年一月、サンノゼに家庭用部門を残してシカゴ地区に移転していた。その後、フリッパー部門であるデータイースト・ピンボール社をセガ社に売却することが決まったので（本紙第481号参照）、再び移転することになったもの。

マジックエッジセンター

西海岸で1号店

ナムコが投資した複合施設

ナムコの米国子会社、ナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ケビン・ヘイズ社長）は八月二十七日、通信型フライトシミュレーター「X—21ホーネット」を中心とする複合施設、「マジックエッジセンター」を開設した。将来これは各地に設けられる予定で、米国での最初のロケーションとなる。

ナムコは九三年八月、米国のマジックエッジ社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、ドン・モリス社長）と資本提携し、マジックエッジ社が開発したシミュレーター「ホーネット1」をナムコが日米で独占的に展開することを決め、これを六台単位で運営するロケーション展開の実現を進めてきた。

マジックエッジ社「ホーネット1」は、コックピットにプレイヤーが乗り込み、前方画面を見ながら戦闘機の操縦をシミュレートするもので、九二年十一月のIAAPAで初めて出品、披露された。ナムコとの提携に伴い、改良され、「X—21ホーネット」となった。その画像システムは、シリコングラフィックス（SGI）社のONYXリアリティエンジンをもとにしており、使用される映像ソフト「パンパイアXDV—7」はパラダイム・シミュレーション社が制作した。

「マジックエッジセンター」は実は、米国よりも日本で早く実現した。これは七月二十六日にオープンしたナムコ「たまご帝国」の中の「ファイターキング」で、「X—21ホーネット」を六台設置したもの。ソフトはやや簡単にした日本版となっているが、基本は同じとされている。米国の「マジックエッジセンター」では、ソフトも本格版で、マニアでも十分堪能いできるとのこと。

米国サンノゼ地区に開設された「マジックエッジセンター」（千百平方㍍）は、ナムコが所有、マジックエッジ社が運営するもの。十八台（うち六台は練習用）の「X—21ホーネット」からなるメイン施設と、「オフィサーズクラブ」と名付けられたレストラン&バーで構成されている。メイン施設の利用料は、一回四十分で十六ドル（会員は十三ドル）。ナムコは四億円投資した。

米国西海岸にオープンした「マジックエッジセンター」1号店

アステリスク遊園地

黒字経営に回復

フランス文化が有利に

フランスの遊園地、パーク・アステリスクは有名なコミックに基づくテーマパークだが、競合するユーロディズニーの経営難とは逆に業績を伸ばしていることが、十月十八日に判明した。

同園は冬場は閉鎖される（今年は十月十六日から）ためだが、今年の入園客は八九年のオープン以来最高、前年比三二%増の百五十五万人となった。売上高も三二%増の二億六千七百万フラン（約二百八億円）、当期利益は前年の四千万フランから赤字から、千五百万フラン（約十一億七千万円）の黒字へと回復した。

同園はパリから北へ三十㌔の距離にあり、フランスの文化を楽しめるテーマパーク。ローラーコースターなどスリルライドもあるが、パリ東部三十二㌔にあるユーロディズニーと同様、スリルライドには人気はない。

ヨーロッパAM通信

電子ダーツ流行 フランスAM展

TVゲーム、フリッパー新作揃う

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 フランスのAM機器展「アミューズエキスポ94」は十月六—八日、パリのエスペース・シャンペールで開催されたが、ちょうどJAMMAショーとAMOAエキスポの直後だったため、多くの新ゲームがヨーロッパで初めて披露されたことになった。同じ理由で日本や米国に行かなかった欧州の業者も、この展示会に集まったというのも特徴になった。

外国からパリへと業者を引き寄せるのは、なにもビジネスだけではないことも断わらねばならない。かれらの多くは、パリで二、三日仕事をしていくというよりか、むしろビジネスと遊びを組み合わすことができることに意義を見出しているからだ。かれらは晴天と、立派な展示会、そしてパリで得られる楽しみを経験することができた。

アミューズエキスポは国際色を強めており、これは出展社、（国内のディストリビューターを支援する）メーカー、来場者がいずれも国際的になっていることで示される。とくにドイツのノバ社、イタリアのゼネラルゲーム社が出展したことは、フランス市場が重要になることを示した。

この展示会が、巡業遊園業専門ショーであるフォーレンエキスポ（十二月六—九日開催予定）から分かれて開催されるのは、これで二回目となる。今年は前回より一段と会場が広くなり、出展社は来場者の数と質に満足したようだ。

フランスには約二十八万六千台のAM機器があり、その内わけはフリッパー十万台、TVゲーム機六万台、ガムマシン六万台、電子ダーツ機とプールテーブル、テーブルサッカーなど六万台、ジュークボックス六千台となっている。プールテーブルはこの国で人気が高く、これは競技大会などのプロモーションが成果を挙げているためである。

昨年のショーで流行したギャンブル機「ガムマシン」（本紙第481号参照）は、今回ごく一部の出展社による出品にとどまった。ガムマシンの違法オペレーションにより十名も逮捕されたと報じられており、これらの製品の販売にはまるで力が入っていない。

逮捕者たちは多額の保釈金を支払って釈放されたが、判決が言い渡されるまでの六ヵ月ないし一年間、公判に出頭しなければならない。その間、多くのオペレーターはガムマシンから得られるはずの利益をあきらめ、他の分野に努力を注ぐようである。

ガムマシン急減

昨年のガムマシンに代わって今回のショーで主役を演じたのは、電子ダーツ機だった。これはほとんどのメーカー、ディストリビューターから新品、中古品などいろいろ出品された。その数を見れば、フランスが電子ダーツ機の大きな市場になっているのがわかる。

電子ダーツ機に関するスペアパーツ、付属品も一斉に売り出され、競技大会などのプロモーションが話題になった。フランスはドイツに次ぐ電子ダーツ機の国となり、オペレーターはガムマシンを撤去し、電子ダーツ機を前面に出してきた。

電子ダーツ機にも種類があり、アブランシュ・オートマチック社はメリット社「スコービオンダーツ」、ロアジール・ヌ局は宝くじを、現行のスクラッチカード式から、ボー社はメルクール社コンピューター端末機利用方式に変更すべく検討／ア・ナイトメア・オン・エルムストリート」、デ射幸遊技に希望をつなぐ者もいるが、宝くじの前には射幸遊技はほとんど存在意味がないと考える人のほうが多い。

フランスはいぜんとして、フリッパーの人気が根強い。この展示会ではミッドウェー社「コルベット」、ウィリアムズ社プリミア社「フレディーングウォー」を出品、人気を集めた。同社はタイトー「オペレーションウルフ3」、アタリゲームズ社「ブライマルレイジ」、カプコン「ダークストーカーズ」、SNKネオジオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」を合わせて紹介した。

アブランシュ・オートマチック社はナムコ「リッジレーサー2」、「スズカエイトアワーズ2」、コナミ「リーサルエンフォーサーズII」、ジャレコ「ガンバード」、そしてガエルコ社のガンゲーム機「ターゲットヒット」を披露した。

二回目の出展となるカプコン・ヨーロッパ社は「ダークストーカーズ」、「リング・オブ・デストラクション」、「スラムマスターズ2」、「アーマードウォーリアズ」（日本名は本紙チャートを参照）を出品した。

イタリアのゼネラルゲーム社はSNKネオジオの新ゲームソフトとして、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」、ADK「アグレッサーズ・オブ・ダークコンバット」、ビデオシステム「エアロファイターズ2」、データイースト「ストリートファープ」、NMK「ゼッド・ブレード」（ラグナロク）を披露した。

ベルギーA&M

ノバ社はサッカーテーブルの出品でも注目されるが、ベルギーのアート&マジック社のTVゲーム「アルティメットテニス」、「チーズチェイス」、「ストーンボール」、「シューティングスター」を紹介した。

英国のバーチャリティ社はVRゲーム機「2000」シリーズを出品。これにオペレーターの関心が集まり、同社の小間は人で埋まった。

ジュークボックスはフランスで落ち目にあるとは言え、まだ盛んな国なので、展示会には世界の主なメーカー品が出揃った。その中にフランスの新しいメーカーとなったコナミ社、ジューテル社である。同社はAM業界で二十五年の歴史があり、主にTVゲーム機のキャビネット販売、PC基板販売で知られてきた。

ピエール・テル氏が所有するジューテル社はフランスで評判を保ってきたが、娘のソフィ・テルさんがジュークボックスの製造を担当、メーカーとして業務を開始したもの。CDジュークを品揃え し、英国、スペイン、イタリア、ドイツ、ベルギーなどに販路を広げたいとしている。

(Martin Dempsey)

右側上の写真は（左から）ウィリアムズ社のセンゲルマン氏、ジョー・ディロン氏、クーニッ

ク社のサルモン氏、ギエル氏。下の写真はゼネラルゲーム社の小間でアグリアーク氏（中央）ら

左側上の写真は（左から）ジャレコのマークス林憲二氏、コナミの小

社スパーンス氏。下の写真は（左から）ブレントレジャー社リズさん、ナムコのテレサさん、フィッシャー氏、アブランシュ社ムリエールさん

東南アジアAM通信

台湾で急増する Gマシンが主役

台中「TAM」展、日本からSNKのみ出展

台湾で四回目のAM機展となる「台湾国際電子遊戯機産業展」（TAM＝台湾アミューズメントマシン・エキジビション）が十月十四－十八日、台中の世界貿易センターで開かれた。

台湾でのAM機展は今年から、クリエーティブ社と台湾電玩雑誌社が交互に単独主催し、年二回開かれることになっている。今回は台湾電玩雑誌社の主催だが、AM産業の発展と政府との協調をめざす台湾の業者団体「チューマシン・エキジビション」の企画を同社が請け負って実施した形となっている。

出展社は約六十社で、日本から直接出展したのは今回はSNK一社のみだった。入場料制で一人百五十元（約六百円）。入場者数は五日間で、過去三回とほぼ同じの約二万人。出展内容についてはこれまでと大きく異なり、AM機が減少し、クレジットベット式遊技機が激増したのが特徴。

この背景には、この一年間での台湾AM機市場の大きな変化がある。

台湾のゲーム場はこれまで、AM機とギャンブル機を併設し、ギャンブル機で賭博営業をする店が増えたため、十八歳未満のゲーム場への入場を禁止する（父兄同伴を除く）法律が施行された。これは子どもを賭博から引き離す目的のもので、賭博営業を禁止するものではないため、賭博営業を事実上認める形になってしまい、その後はAM機よりギャンブル機を増やす店が増加の一途をたどっている。つまりギャンブル機の増加は、AM産業の発展を大きく妨げることを実証した形となった。ちなみに台湾では公然と行なわれている賭博は容認されている限り賭博は容認されない限り、パチンコ店では店内で換金、他のギャンブル機もクレジット数を換金するのが通常という状態になっている。

なお台湾では〝メダルゲーム機〟というのはほとんど意味なく、それらは本来のギャンブル機として使用されている。

しかし一方で、年齢による入場時間を制限したVゲーム機を除くTV上で、ギャンブル機と暴力シーンがあるTV上で、子どもがプレイできるようにするという法律案を提案しようとの動きもある。

そういう状況の中で開かれた今回のショーは、台湾業者の出展社の多くがTVポーカーやスロットマシンなどギャンブル機を多数出品し、AMゲーム機のほとんどは日本製という内容になった。

日本製は、SNKが「サムライ・ショーダウンII」（真サムライスピリッツ）を中心に、「ネオジオCD」のトップローディングタイプも参考出品した。

SNK以外はすべて台湾のディストリビュータ ーを通じて出品し、セガ社「デイトナUSA」「パーチャコップ」、ナムコ「エースドライバー」「ガンバレット」、カプコン「パワードギア」のほか、タイトー、データイースト、ジャレコ、ビスコ、パンプレストなど、AMショーで発表した各社の製品が展示された。

台湾のメーカーでは唯一、鈎象電子（IGS）社がTV格闘ゲーム「エイリアン・チャレンジ」を披露したにとどまった。同社では、「いずれは法律が変わり、TVゲーム機が再び主流となる時が来る。その時に対応できるだけの競争力をつけておきたい」としている。

また台湾最大のオペレーター（六十店運営）でありディストリビューターでもある理想遊楽機械工業（PACO）社は、同社が代理店となっている米国と英国のアーケードゲーム機メーカー三社の製品（主にリデムプション）を紹介した。

なお同ショーには、低価格の台湾製ギャンブル機を求めて、東欧諸国や南米の業者も来場しており、その意味で台湾のメーカーは市場を世界的に広げつつあるようだ。

「サムライショーダウンII」をアピールしたSNKの小間のようす

上の写真は台湾最大のDBでありOPでもあるPACO社の小間、左は台湾メーカーで唯一、TVゲームのオリジナル機を披露したIGS社の小間

ゲーミングエキスポ94のIGCA社の小間で、エイチ・スクエアの橋本博良社長と「ビデオクラップス」

ゲーミングエキスポ94

セガ社、シグマが出展

ギャンブル機市場の拡大で展示会も成長

ギャンブル機器の国際展、ワールド・ゲーミング・コングレス&エキスポが九月二十六—二十八日、米国ラスベガスのコンベンションセンターで開催され、約一万平方㍍の会場にギャンブル機メーカーなど五百七社が出展した催しで、今回が八回目。展示会に伴うセミナーも、今回は百件以上あるほどふくれ上った。

展示会の規模は、以前なら大したことはなかったが、ここ一、二年で急速に拡大してきた。これらは、かつてラスベガスなど限られたカジノしか市場がなかったのが、最近では地方自治体の収入源確保のためのリバーボートギャンブル、VLT（ビデオラックタリー・ターミナル）、少数民族保護のためのインディアンゲーミングなど、さまざまな形態で市場が拡大していることによる。

出展社のうち主なメーカーは、米国のIGT（インターナショナル・ゲーム・テクノロジー）社、バリー・ゲーミング社（バリー・エンタテイメント社）、ウィリアムズ・ゲーミング社、オーストリアのノボマチック社、オーストラリアのアリストクラット社、日本のメーカーの米国子会社であるユニバーサル・ディストリビューティング社、シグマゲーム社、セガ・エンタープライゼス社（米国セガ社のゲーミング部門）など。

米国ギャンブル機市場では、IGT、シグマが比較的大きなシェアを占めていると見られており、かつてのバリー、ユニバーサルがシェアを減らしているとのこと。ギャンブル機の製品開発、マーケティングは、AM機とはかなり異なるため分からないことが多いが、客の射幸心をうまく煽ることでオペレーション収入（カジノ経営側の取り分）を確実にするものでなければならない。

今回の出品傾向は、明るいイメージのスロットマシン、一台で何種類ものギャンブルができるTVポーカーが多かったことが挙げられる。またウィリアムズ社は、AMゲームの音響効果をスロットマシンに導入した。

セガ社は多人数用競馬「ロイヤルアスコット・スペシャル」や「ビンゴパーティー」など出品、シングル（一人用）機以外の市場を狙っている。米国IGCA社も六人用「ビデオクラップス」を出品しており、日本のメダルゲーム機が多少姿を変え、海外のカジノ市場に進出しつつあるのが印象的だ。しかしメダルゲームとゲーミングでは、現金を賭けるかどうかという大きな違いがあり、カジノ市場では運営上の収入の安定性が強く求められる。

ギャンブル機市場は拡大中であるが、将来いつ規制されるか分からないという不安もある。

ゲーミングエキスポ94で、上はセガ社の小間の一部、下はユニバーサル

話題のマシン

F3システム「バブルシンフォニー」

泡吹きつけ倒す

タイトーから中日本リース「クイズ365」も

バブルシンフォニー

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社〝F3パッケージシステム〟の第三弾「バブルシンフォニー」が十月二十五日に発売となった。また、中日本リース㈱（本社名古屋、早川永一社長）開発のTVクイズ「クイズ365」が九月六日に発売となっている。

「バブルシンフォニー」は同社の固定画面クリア型アクションゲーム「バブルボブル」の新バージョンで、画面は階層状。敵に泡を吹きつけて泡の中に閉じ込め、それに体当たりして泡を割ることで敵を倒していくというもの。レバーと二つのボタン（泡発射、ジャンプ）を操作。選べるキャラクターは四種類で、それぞれ歩くスピードや泡の飛距離が異なる。

持ち人数制で、泡に包まれていない敵に触れたりすると一人失う。画面上のすべての敵を倒すと次のステージへ進む。アイテムも多彩。全部で十九ステージで構成されているが、途中にいくつかの分岐があり、ステージ構成が変化する。

二人同時プレイや途中参加も可能。カートリッジOP価格五万八千円。

「クイズ365」は架空のTV局〝中日本TV〟が企画する番組をテーマにしたTVクイズで、二人同時プレイも可能。選択肢に対応した四つのボタンで解答していく。

各ステージはクイズ番組以外にもさまざまなTV番組をもとにしており、ニュース、天気予報、推理ドラマ、スポーツ中継などをテーマにクイズが進行する。クイズ以外にも、飛んでくるボールを打つ野球ゲームなどがあり、バラエティーに富む内容になっている。

ステージごとに正解数のノルマがあり、達成できないと画面上に表示されているライフゲージが減る。ライフゲージがなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

クイズ365

〝SSV〟のTVドライブ

実在車でラリー

ビスコの「ドリフトアウト94」

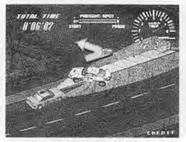
TVドライブゲーム機「ドリフトアウト94」が、㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、十一月十八日発売となる。

これは32ビットシステム基板〝SSV〟によるもので、〝ワールドラリー〟をテーマに世界九コースでレースを展開。

実写取り込み画像を採用し、トヨタやアウディなどメーカー名、セリカや名ミニクーパーなど車種名とカラーリングは、許諾を得て実在のものを使用。斜め上から見下ろした画面構成で、自車を中心に全方向へスクロールする。二方向レバーと二つのボタン（アクセルとブレーキ）を操作。

選択できるラリーカーは八種類あり、高速型、加速型、コーナリング性能重視型などそれぞれ性能が異なる。各コースは幾つかのルートで区分され、ルートにより難易度が異なる。一つのルートは制限時間六十秒に設定されている。タイムとゴールまでの距離は、ゲージで表示。途中、矢印の形で進行方向が示される。

道路の状況や背景が変化に富んでいる。基板販売のみでOP価格十七万八千円。


ドリフトアウト94

ジャレコからアーケード機

足でバッグける

「ワールドPKサッカー」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、サッカーのPK戦をテーマにしたアーケードゲーム機「ワールドPKサッカー」の29インチタイプが九月末に、40インチタイプが十月中旬に、それぞれ発売となった。

これは㈱アイレムの開発機だが、著作権を含むすべてをジャレコに譲渡したもの。キックバッグをけった強さや位置に応じて、画面上でボールがゴールに向けて飛んでいくというゲーム。

世界十二カ国のチームから一チームをボタンで選択。相手チームのゴールとキーパーが画面に表示され、狙う位置を示す照準が動くので、タイミングよくキックバッグをける。三回シュートして、二得点すると次のチームとのPK戦に進む。チームにより、キーパーの反射神経やジャンプ力などが異なる。

また、キックバッグの軌道や派手な演出の〝スーパーシュート〟が打てる。これは、煙が尾を引いて急降下する〝ドライブシュート〟、ボールが火に包まれる〝ファイヤーシュート〟、ボールが分裂したように見える〝カゲロウシュート〟など全部で六種類ある。二人交互プレイも可能で、これは互いにシュートを三回ずつ行ない、ゴール数を競うもの。

29インチタイプは幅一三二・八センチ、奥行二一五センチ、高さ一六五センチで、定価九十八万円。40インチタイプは幅一一四センチ、奥行二〇三センチ、高さ一七四センチで、定価百二十八万円。

ワールドPKサッカー
40インチタイプ（左）
29インチタイプ（上）

今、512K時代へ熱い期待に応えて…EP-ROM WRiTER
超低価格で発売!!
マルチP-ROMプログラマー
MODEL M512-L
¥148,000.-
EP-ROM 2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(10個書込、MOS及び12.5V(A)タイプ対応)
EEP-ROM 64、128、256対応
■特長
●EP-ROM 2716、2732、2732A、2532、2764、2764A、27128、27128A、27256、27512(全メーカー品)に書込可能
EEP-ROM 64、128、256に書込可能
(切り替えは簡単なキースイッチ式)
●ベリファイ、ブランクチェック
プログラムオートスタート
●シリコンシグネチャ対応 ●見やすいLCD表示
●高信頼性の金メッキソケット
●同時に10個まで書込 ●データバスチェック
●アドレスバスチェック ●スタート、終了ブザー
●書込 %表示 (00～100%)
●電源内蔵 ●書き残り時間表示
●2764、27128、27256、27512は高速書込
●各EP-ROMの選択がワンタッチ
●RS232Cインターフェース標準装備
●M-OO編集用キーコントローラ
インターフェース標準装備
●CMOS、各社Aタイプ(12.5V)も全て対応
EEP-ROM 64、128、256対応
オプション＝8748・8749用サブ基板準備
●イレーサー N-1000(ROM消去器、10個使用) ¥18,000
●イレーサー N100B(ギャングタイプ)EP-ROM100個迄、基板440×440%はROM装填のまま消去可 ¥160,000
●デバッガー D27512(現場でデータ編集OK) ¥98,000
製造・発売元
日本メモリー株式会社
〒462 名古屋市北区辻本通1丁目10番地
☎(052)912-5727、914-1727 FAX(052)912-5626

クルッと回転 狙えるプライズ
てんくる
超デカ120φカプセル使用
多種多様な景品を入れて売上げUP!!
●4つの景品カプセルが美しいミラー板とともに回転。電光点滅ランプを景品の位置で止めるとその景品が払い出される。
●リプレイ、Wチャンスで楽しさを増す。
●景品カプセルは上部から自動補給。
●空カプセル40個付き。
●浮き彫りデザインキャビネット採用。
●お求めやすい価格！インカムも良好!!
仕様：幅620mm×奥行600mm×高さ1,950mm
AC100V・約50W 88kg
120φカプセル約50個収納
〒91-52111
開発・製造元
ダイショー商会
TEL0720-70-3892 FAX0720-70-3894
〒570 大阪府大東市新田本町13-12
特許・実用新案出願中

話題のマシン

実写撮り込みガンゲーム「ガンハード」

3種選択で射撃

データ、ネオジオ用「ダンクドリーム」も

ガンハード

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から二人用TVドライブゲーム機「エースドライバー」のDXタイプが、十一月十七日発売となる。

これは同社CG基板「システム22」を使用したもので、同基板使用ドライブゲーム機は「リッジレーサー」に次いで二作目となる。

ハンドル、ブレーキ、アクセル、六速ギア（オートマ）（弾倉）を交換するように、銃の底に突き出た〝マガジンスイッチ〟を押し上げて弾丸を補給するという方式に特徴がある。

内容が異なる三種類のモードがあり、一種類を選択。「ストーリーモード」では、プレイヤーは特殊戦闘部隊の隊員としてテロリストと戦うという設定。六つの事件のステージから一つを選択し、画面に次々と現れる敵を素早く狙撃していく。敵に攻撃されると画面上に銃のマークで示されたライフが減る。ライフがなくなるとゲーム終了。

「ガンクラブモード」は射撃クラブでトレーニングするというもので、的当て早撃ちなどで命中精度を競い技量を試す。

「マッチモード」は二人同時プレイの場合に選択できるモード。得点を競う五ステージ制で、タイマー制と三本勝負（ステージごとに勝敗を決める）の二種類から選択。アイテムもある。OP価格五十七万八千円。

「ダンクドリーム」は三対三のストリートバスケットボールによる世界大会をテーマにしたもの。チームは十チームあり、それぞれスピード、ディフェンスなどの能力値が異なる。コートを斜め上から見下ろした画面構成で、ボールを中心に画面が横スクロールする。

八方向レバーと二つのボタン（シュート、パス）を操作。レバーとボタンの組合わせでシュートブロック、フェイント、リバウンドダンクなど多彩なテクニックが使用できる。シュートを決めるごとに画面下の〝スーパーショットゲージ〟が増え、一杯になると派手な演出の〝スーパーダンクショット〟が出せる。

ゲームはタイマー制。二人対戦プレイも可能。カートリッジ価格五万八千円。

エースドライバーDX

システム22〟使用

近未来のコース

ナムコ「エースドライバーDX」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から二人用TVガンゲーム機「ガンハード」が十一月十日に、〝ネオジオMVS〟用ソフト「ダンクドリーム」が十月中旬に、それぞれ発売となった。

「ガンハード」は実写撮り込み画像による標的を、備え付けの拳銃で狙撃していくゲーム。画面下に表示の保有弾丸がなくなると、本物の拳銃のデータ、ハンドルの動きに連動した左右への座席のスライド機構などにより、リアルな運転感覚を味わえるのが特徴。ボーズ㈱との共同開発によるサウンドシステムを採用。スピーカーは座席の背もたれ上部に設置。

通信機能により最大八人（四台接続）まで同時プレイ可能。幅一三七センチ、奥行二一八センチ、高さ二二〇センチ。価格四百九十八万円。なおSDと50インチタイプも後日発売となる。

ダンクドリーム

6人用プライズマシン

鳥の足で景品を

タカラAM「フラミンゴヒル」

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤安太社長）から、六人用プライズマシン「フラミンゴヒル」が十一月上旬発売となった。

これはターンテーブル上の景品を回転バーで落とすもの。ボタンを押すとテーブル上のフラミンゴの足（バー）が円を描いて動いていき、景品が落とし口へ押し出される品群の流れを見てタイミングをとることもできる。

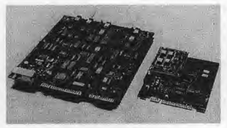
電飾とミラーを使い、赤を基調にしたデザインで、中央の柱に設けられた棚に景品サンプルを陳列できる。直径一六〇センチ、高さ二一六センチ。OP価格百二十四万円。

と払い出される。フラミンゴは途中一回だけ止めることができるため、景

フラミンゴヒル

中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。
中古大型機買います
より高く買います。

最新中古大型機売ります
より安く売ります。
株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425㈹
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556
●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

Used P.C. Boards!
for the video game machines
We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.

CALL US!
KANAYA TRADING CORP.
TLX: 5233481 KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272
28-10, 2-chome, Higashi mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan
中古基板
売ります
買います
カナヤ商会
KANAYA
〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28-10

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.236

矢飛圓方

変なお世辞

暑くも寒くもない季節になり、夕方帰宅してから夕食までの間、ちょっとぶらっと近くを散歩する。

夕食のビールの直前に珈琲をのむのはちょっとどうかなというところで、喫茶店には入れず、立ち寄るのはつい本屋ぐらいに限られてくる。

棚の本を手にとってばらばらと見ていると、中に珍しくも〝小沼丹〟という項があり、買うことにする。

久世光彦の『ひと恋しくて』である。

内容は久世光彦が文で表わした七十六人の人たちのポートレイトであり、宇野亜喜良の似顔絵が各見出しごとに七十六点ついている。

小沼丹さんの絵の顔を見ると四十年前のものである。あるいは小沼さんの顔は、私が知っている四十年前と現在とほとんど違っていないという場合も考えられないことはないが、真逆。

四十年前の小沼さんは宇野亜喜良の絵のように、馬鈴薯のような形の頭だった。いつも腫れぼったい眠そうな目で、あまり手をいれてない自然な状態で癖がついているのに、まかせている髪、話すときは唇の両端に唾が溜っているようで、時として目立つことはないけれど小さな泡が唇の端につくことがあった。

小沼さんの英語の授業のテキストが『さようなら チップス先生』で、チップス先生の話し方の特徴が、話の間にアーム、アームという語が入ることであって、小沼さんの話し方に何となく、それが重っていたように思い出される。

夕食後早速小沼さんのところを読む。

――文学少年だった。昭和二十年代の終わりごろのことである。高校生になったばかりなのに、文学界、文藝、新潮といったいわゆる文芸誌を、毎号仲間と回し読みしていたのだから偉いものである。……

〈第三の新人〉の台頭期であった。曽野綾子の『遠来の客たち』が評判になり、安岡章太郎が、『悪い仲間』で人気があった。そんな中で、私はなんと言っても小沼丹だった。はじめて読んだ、『村のエトランジェ』という、信州の疎開地の少年と彼が目撃した男女の事件を描いたパステル画みたいな短編が好きで、そのあと、『汽船』『紅い花』『白孔雀のゐるホテル』、続いて『帽子』『気鬱な旅行』と読むうちに、その心優しさと酒落たユーモアと、でもその底に漂っている不思議にひんやりしたものとが、好きで好きでたまらなくなり、小沼丹独特の〈ジロオ〉とか〈ガブリエル・デンベエ〉とかいう書き方も含め、文体模写までやった記憶がある。そのころ、文学少年の無邪気さで、小説家二十人ぐらいの住所を『文芸年鑑』で調べ、年賀状を出したことがあったが、年が明けて返事がきたのは、川端康成と小沼丹だけだった。川端康成のは本箱の上に飾り、小沼丹のは抱いて寝た――

小沼さんから英語を教わったのは昭和二十九年である。

『村のエトランジェ』は、当時カッパブックスの戦後文学選集に入っていたので読んでいたが、英語の授業と『村のエトランジェ』の作者とがなかなか自分の頭の中で結びつかなかった。

久世光彦があげている曽野綾子について書きたいという衝動の強さは分るけど、何を書いたらいいのか分らないのだなと受けとっていたし、安岡章太郎については辛い生き方だ、自分には出来なさそうだ、と思っていたし、遠藤周作の『鹿』が高く評価されていたのに、吉行淳之介の『原色の街』に一票差で敗れてしまったことも私は知っていた。

当時吉行のこの作品に対する評価は今と違ってなかなか厳しいものがあった。（もし）は許されないことではあるのだが、もしこの時『村のエトランジェ』が賞をとっていたら、小沼さんの人生は今とはかなり異ったコースをとったのではなかろうか。吉行はたとえこの時に賞を落としてもその後必ず賞をとったのに違いない。

十月初旬、英語の試験があり、小沼さんのテキストは非常に易しいもので、四月下旬の暇なある日図書館で、一年分のテキストが数時間で読了出来ていた程度のものであった。

私は十分そこそこの時間で解答を書き終えると教室の外へ飛び出して、共通教室の二階のロビーから直接他の校舎に行く露天の廊下の方へ出ると、廊下の柵に両手を載せてキャンバスを見渡していた小沼さんがさっとこちらをふりむいた。

小沼さんは姓を覚えてくれていた。

「○○さん、試験はどうだったですか」

私はこんなに早く出てきているのだから易しいのに決っているのではないかと思いながらも、つい小沼さんの紳士らしい態度に紳士らしく応答しようとして、

「やはり田舎の高校とはちがって非常に難かしい問題でした」

と言ってしまった。

二人でキャンパスを見下ろしながら大人と小人で何を話したのやら記憶が覚束無くなっているのだが、別れ際に唐突に小沼さんは井伏鱒二が弟子を探していますよ、と言った。

その後、他は全て優なのに小沼さんの英語だけが良の評価がついていた。

それはないでしょう小沼さん。

のあったのがその頃受けた印象であった。

小沼さんの『村のエトランジェ』は少年の視点から描かれた、ミステリーめいた話で、少年の視点とその中にでてくる、丸い小さな舌とかパンツの穴というささやかなユーモアにも納得できた。

授業の後で、誰か行く人がいたらどうぞと映画の試写会の切符を渡していたのも、新進の作家であるから送られてきたものかもしれない。

時間によっては、その映画について学生と話しあいをすることもあり、学生の中には後の映画評論家になった長部日出雄や、岩波映画に行った渡部などがいて、けっこう話がもりあがっていた。

鴎外原作の『雁』が高峰秀子主演で映画化され、原作と映画の関係などの時には、『グッドバイ・ミスターチップス』は殆んど読まれるなく、最後に小沼玄人は鴎外が好きで、石が好きなのは素人です、と、この人にして断言をした。

どうしても鴎外が好きになれなかった私は、けっこうこの言によって悩まされたものである。

そうしてその頃、小沼さんは芥川賞の候補になっていたのに、吉行淳之介の『原色の街』に一票差で敗れてしまったことも私は知っていた。

当時吉行のこの作品に対する評価は今と違ってなかなか厳しいものがあった。（もし）は許されないことではあるのだが、もしこの時『村のエトランジェ』が賞をとっていたら、小沼さんの人生は今とはかなり異ったコースをとったのではなかろうか。吉行はたとえこの時に賞を落としてもその後必ず賞をとったのに違いない。

十月初旬、英語の試験があり、小沼さんのテキストは非常に易しいもので、四月下旬の暇なある日図書館で、一年分のテキストが数時間で読了出来ていた程度のものであった。

私は十分そこそこの時間で解答を書き終えると教室の外へ飛び出して、共通教室の二階のロビーから直接他の校舎に行く露天の廊下の方へ出ると、廊下の柵に両手を載せてキャンバスを見渡していた小沼さんがさっとこちらをふりむいた。

小沼さんは姓を覚えてくれていた。

「○○さん、試験はどうだったですか」

私はこんなに早く出てきているのだから易しいのに決っているのではないかと思いながらも、つい小沼さんの紳士らしい態度に紳士らしく応答しようとして、

「やはり田舎の高校とはちがって非常に難かしい問題でした」

と言ってしまった。

二人でキャンパスを見下ろしながら大人と小人で何を話したのやら記憶が覚束無くなっているのだが、別れ際に唐突に小沼さんは井伏鱒二が弟子を探していますよ、と言った。

その後、他は全て優なのに小沼さんの英語だけが良の評価がついていた。

それはないでしょう小沼さん。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

エースドライバー DX
シビアで強烈レスポンス
ハンドル操作で座席移動

ACE DRIVER DX

バーチャファイター2
格闘ゲームの常識を超える
リアルなCGポリゴン!!

VIRTUA FIGHTER 2

クイズ ドレミファグランプリ
イントロで曲名早当て!!
4ジャンル、1200曲内蔵

スーチーパイ II
園田健一描く美少女雀士
32ビットでフルアニメ!!

株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17－4 TEL(0564)24－2581(代) FAX(0564)22－0555

CAPCOM

怒涛の戦い 頂点を極める。

人類をはるかに超えた力をもつ ミュータントたちの スーパーバトルが炸裂!

パワー爆発! 驚異の300メガ

MARVEL COMICS

X-MEN X-メン

CHILDREN OF THE ATOM

●無数の技から君だけのオリジナル技を作れ!
●《分身》・《飛行》・《透明化》、Xパワーで攻撃せよ!
●初心者も安心、《オートガード》で上級者に挑め!

CPS II 第8弾

Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™は Qサウンド社の商標です。

X-Men TM & ©1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. ©CAPCOM 1994 All Rights Reserved. This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.
＊画面は開発中のものです。

《新時代》対戦格闘ゲーム［X-メン］鮮烈デビュー!

オリジナルアミューズメントマシン、好評発売・レンタル中。

ノーリスクで高収益をお約束する レンタル&リースシステム ぜひ御利用下さい。

ズラリ並んだカプコンの自信作! バラエティーに富んだラインアップで、あらゆるロケーションに対応します。
●販売のご用命はアーケード東日本営業部/アーケード西日本営業部、レンタル&リースのご用命はレンタル営業部まで。

新製品
TVでおなじみポコニャン!のとっても楽しい乗り物ができたヨ!
■この商品は販売用です
●ポコニャン!バルーン
(W)1,400mm×(D)1,500m×(H)2,160mm
©1993藤子・F・不二雄・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画
©CAPCOM 1994

新製品
人気者ロックマンがボールゲームになった!
■この商品は販売用です
●パニックショットロックマンTM
(W)625mm×(D)900mm×(H)1,516mm

新製品
手に汗握る究極の緊張感! 史上最強の対戦型モグラたたき、登場!
■この商品は販売用です
●拳聖土竜
(W)1,380mm×(D)1,200mm×(H)1,690mm

ルーレット&液晶スロットで楽しさ倍増!
●スクリューファイターTM
(W)520mm×(D)460mm×(H)1,676mm

驚異のQサウンドTM対応で臨場感アップ!
●Qグランダム25TM
(W)800mm×(D)965mm×(H)1,425mm

オシャレでコンパクトな実力派筐体!
●カプコン・ミニキュート
(W)500mm×(D)690mm×(H)1,300mm

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

株式会社カプコン
アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部/〒540 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
アーケード東日本営業部/〒163-02 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
レンタル営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 近畿営業所/TEL.(06)946-4054 FAX.(06)946-7429

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	8.78
2	2	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.39
3	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	8.07
❹	–	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)	7.08
5	4	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.65
❻	–	パワードギア（カプコン） Armored Warriors (Capcom)	6.63
7	5	ダライアス外伝（タイトー） Darius III (Taito)	6.43
❽	9	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	6.38
9	6	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	6.37
❿	–	クイズ365（中日本リース／タイトー） Quiz 365* (Nakanihon)	6.23
11	3	豪血寺一族　2（アトラス） Power Instinct 2 (Atlus)	6.16
12	8	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	6.03
⓭	14	グレートスラッガーズ　94（ナムコ） Great Sluggers 94 (Namco)	6.00
14	10	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.71
15	12	クイズ・アンド・ドラゴンズ（カプコン） Quiz & Dragons* (Capcom)	5.70
16	13	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.69
17	7	スペースインベーダー　DX（タイトー） Space Invaders DX (Taito)	5.62
18	16	スーパーリアル麻雀　P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.60
⓳	27	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun)	5.50
20	19	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.47
21	11	Ｊリーグサッカー・Ｖシュート（ナムコ） V-Shoot (Namco)	5.42
22	20	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.32
㉓	26	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.29
㉔	25	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	5.23
25	23	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	5.05

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

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

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	9.38
2	1	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	8.94
❸	4	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	8.23
❹	–	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	8.00
5	5	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.93
6	3	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	7.91
7	6	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	7.65
❽	10	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	7.23
9	8	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	7.00
10	9	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	6.90
11	7	リーサルエンフォーサーズ　II（コナミ） Lethal Enforcers II (Konami)	6.86
12	11	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	6.22
13	12	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.71
14	14	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion−King of Quiz* (Jaleco)	5.00
15	15	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	4.94

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	4.75
❷	6	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.60
3	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.50
4	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.40
❺	–	スーパーマリオブラザーズ（プリミア／サミー） Super Mario Bros. (Premier／Sammy)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

❶	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	7.09
2	1	カルマアイ（データイースト） Karma Eye (Data East)	6.55
3	3	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	6.41
❹	5	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.14
❺	6	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	4.88

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

11月号から

アップライト・ビデオ

機種名（メーカー名）	評価
1 レボリューションX（ミッドウェー）	8.89
2 バーチャファイター（セガ社）	8.61
3 モータルコンバット　II（ミッドウェー）	8.46
4 リーサルエンフォーサーズ　II・ガンファイターズ〔ザ・ウエスタン〕（コナミ）	7.96
5 ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.79
6 ファイナルラップ　3（ナムコ）	7.60
7 ロード・オブ・ガン（ＩＧＳ/Hベティ）	7.33
8 ＮＢＡ　ＪＡＭ・トーナメントエディション（ミッドウェー）	7.26
9 リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	7.23
10 アンダーファイアー（タイトー）	7.17

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

1 デイトナＵＳＡ（セガ社）	9.67
2 クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	9.38
3 リッジレーサー（ナムコ）	9.20
4 ティーメック（アタリ）	9.10
5 ブライマルレイジ（アタリ）	8.63
6 アウトランナーズ（セガ社）	8.59
7 エアコンバット（ナムコ）	8.50
8 スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	8.38
9 ラッキー＆ワイルド（ナムコ）	8.18
10 スタジアムクロス（セガ社）	8.00

ベスト・ニュービデオ

ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）

「リプレイ」11月号は、前号「ザ・プレイヤーズ・チョイス」のベスト・ソフトウェア第12位に「サムライ・ショーダウン　II」を掲げたのは明らかな間違いだとし、謝罪した。10月号の時点で同ゲームは、まだ米国で出荷されていないのに間違ってオペレーターが記入したため、と説明している。当然ながら、本紙11月１日号に掲載したうち第12位は削除される。

©1994 Replay Magazine（本紙特約）調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

機種名（メーカー名）	評価
1 ダークストーカーズ〔ヴァンパイア〕（カプコン）	8.51
2 キング・オブ・ファイターズ'94（ＳＮＫネオジオ）	8.03
3 スーパーサイドキックス　2〔得点王２〕（ＳＮＫネオジオ）	7.87
4 ギャルズパニック　II（カネコ）	7.60
5 ライデン　ＤＸ〔雷電ＤＸ〕（セイブ／ファブテック）	7.40
6 ダンジョンズ＆ドラゴンズ（カプコン）	7.38
7 エイリアンＶＳプレデター（カプコン）	7.22
8 ネック＆ネック（ブンドラ）	7.20
9 サムライショーダウン〔サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	7.13
10 ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	7.12
11 クレイジーボウル（サミー）	7.00
12 ツインイーグル　II（セタ）	6.93
13 ファイターズヒストリー・ダイナマイト（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.91
14 エアロファイターズ　2〔ソニックウィングス2〕（ビデオシステム／ＳＮＫネオジオ）	6.80
15 ゼロチームＵＳＡ（セイブ／ファブテック）	6.75
16 ワールドヒーローズ　2　ＪＥＴ（ＡＤＫ／ＳＮＫネオジオ）	6.64
17 ブラッドストーム（ストラータ）	6.57
18 ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／ＳＮＫネオジオ）	6.57
19 アグレッサーズ・オブ・ダークコンバット〔痛快ＧＡＮＧＡＮ行進曲〕（ＡＤＫ／ＳＮＫネオジオ）	6.57
20 ＳＦⅡＣＥ〔ストⅡダッシュ〕ターボ（カプコン）	6.41

フリッパー

1 フレディ・ナイトメア（プリミア）	8.38
2 スタートレック（ウィリアムズ）	8.07
3 アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.06
4 ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	8.00
5 フリントストーンズ（ウィリアムズ）	8.00
6 コルヴェット（ウィリアムズ）	8.00
7 デモリションマン（ウィリアムズ）	7.91
8 ガンズ・アンド・ローゼズ（データイースト）	7.57
9 レスキュー911（プリミア）	7.54
10 テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	7.29

開発元：ダイナックス株式会社 DYNAX INC.
〒463　名古屋市守山区八反6-10 N・Lビル3F
6-10, HATTAN, MORIYAMA-KU, NAGOYA 463, JAPAN.
TEL. 052(791)0111 FAX. 052(791)1515

VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX DYNAX INC.

SEGA

アミューズメントの次・世界!

SEGA AMUSEMENT CG WORLD
アミューズメント CG ワールド

「SEGA AMUSEMENT CG WORLD」コーナーをご提案いたします。
次世代ゲームの主流である「CGビデオゲーム」を広く効果的にアピールするため、新製品「バーチャファイター2」を始めとした数々のCGゲームマシンを一堂に設置。将来性と拡張性のある新しいコーナー展開で、注目度・集客率・リピート率のアップと新規ユーザーを獲得。ロケーションの活性化とハイインカムを実現します。

前作を越える興奮、格闘シミュレーションの究極進化!
後戻り出来ない白熱の激闘。格闘ゲームの歴史をまた変える。
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
1,140(W)×2,200~3,100調節可(D)×1,867(H)mm 326kg AC100V 475W 50インチプロジェクションTV ☎95-4429
AM R&D DEPT.#2

DESERT TANK
デザートタンク
最新鋭シミュレーターで知られるマーチン・マリエッタ社の技術で開発した、本格的な戦闘シミュレーションゲーム。
1,140(W)×2,800(D)×1,870(H)mm 375kg AC100V 563W 50インチプロジェクションTV ☎95-4429 ©SEGA/MARTIN MARIETTA 1994

ヒットした部分から倒れる、リアルで興味な敵のアクション。
VIRTUA COP
P-TYPE 155kg AC100V 205W 29インチモニター ☎95-4578
バーチャコップ

デイトナUSA
DAYTONA USA
最高8人同時対戦プレーの通信機能を搭載!
ツインタイプ
1,632(W)×1,617(D)×1,814(H)mm 473kg AC100V 1,200W 29インチモニター×2 ☎95-4887

WING WAR
時代を越えたスーパー戦闘機による夢の空中戦!
ウイングウォー
1,632(W)×1,640(D)×1,775(H)mm 470kg AC100V 475W 29インチモニター×2 ☎95-4880

TEC WAR
ヘッド・マウンテッド・ディスプレイが映しだす360°に広がる迫力映像のシューティングマシン!
テックウォー

Virtua Racing
バーチャルリアリティは、ついに現実を抜き去った!
DXタイプ
バーチャレーシング
1,350(W)×2,500(D)×1,780(H)mm 400kg AC100V 880W ワイドジョイモニター ☎95-4391

映画の興奮をV.R.体験!3Dシューティング・アクションゲーム。
STAR WARS
スターウォーズ
1,140(W)×2,250~3,200調節可(D)×1,867(H)mm 365kg AC100V 455W 50インチプロジェクションTV ☎95-4429
R. TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.

最新・最高の技術が創りだした、バーチャルリアリティー!

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一総合事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700(国内販売事業部)	九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841(代表)
		電話03(5736)7721(海外販売事業部)	広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
		電話03(5736)7630(AM施設統括本部)	名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
		電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)	仙台販売	仙台市若林区如町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)	神戸販売	神戸市中央区元町通1-11-19	電話078(333)7973(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336(代表)			

©SEGA

Capcom v. Data East Copyright Case Settled

The copyright suit which has been fought by Capcom Co., Ltd., Osaka, and Data East Corp., Tokyo, at the Tokyo District Court, ended in a settlement before the court on October 31. The compromise agreement also indicated that a settlement would be reached by November 7 in the suit which has been fought by their respective US subsidiaries at the US District Court for Northern California.

Charging that Data East's coin-op video "Fighters History" infringed upon the copyright in Capcom's coin-op video "Street Fighter II", Capcom brought civil suits in September 1993 before the district courts in both Japan and USA, while Data East brought a counteraction before the Tokyo District Court in November 1993.

In the US district court, Capcom USA Inc., CA, sought a preliminary injunction preventing Data East USA Inc., CA, from distributing the "Fighters History", but the Judge William Orrick rejected it on March 16, 1994. Then, in response to Data East's application for summary judgement, the judge passed a decision partially admitting it. In Japan, a judgement was scheduled for November 25, while in the USA, a trial centering on "the three characters and five moves" problem raised by Capcom was due to begin on November 30.

It became increasingly apparent that a finding confirming copyright infringement as desired by Capcom would not be forthcoming. Therefore, the Judge Yasuhiro Hasegawa, Tokyo District Court, recommended both parties to settle the case. The agreement reached before the Tokyo District Court covers 7 points of which the following 4 are important.

1. Both parties recognized that, although the copying of video game software must be prohibited as it hinders the industry's development, it is also necessary to create better software through competition with original software in the same genre.
2. Both parties also recognized through the judicial proceedings in Japan and the USA that a finding that "Fighters History" infringed on the "Street Fighter II" copyright is unlikely. They also recognized that, though there may be similar disputes in the future, at this stage, it is primarily necessary to formulate objective criteria within the industry.
3. Therefore, Capcom withdraws the suit to which Data East consents. It will also withdraw the suit in the US District Court by November 7. From now on, Capcom will never assert any claim concerning "Fighters History" and its related software.
4. The court costs which have so far been incurred, will be born respectively by both parties.

Concerning the compromise agreement, Data East commented: "Since most of Capcom's assertions have already been rejected by the judge in the US District Court, and also since, recognizing that it is difficult to find copyright infringement in the Tokyo District Court, Capcom proposed withdrawing the suit. As a result, Data East found it no longer necessary to continue the suit."

Meanwhile, Capcom commented: "Recognizing that, with the present interpretation of the copyright law in Japan, it is difficult for the copyright infringement to be found in the current case, we made a compromise according to the judge's recommendation. Although we expected a favorable result at the US trial due to evidence in favor of Capcom, we must abandon the action in the USA now that we made a compromise in Tokyo."

From the very start, Capcom's lawsuit was unclear about the fact establishing procedures necessary for the civil suit, and only proved that "Data East set out to copy Street Fighter II's success (and) Data East developers spent hours studying the game to see how this goal might be accomplished", and ended up asserting the similarities between the two video games. Therefore, it became very likely that the copyright infringement asserted by Capcom would not be admitted. It is said that Capcom was eager to reach a compromise settlement in order to avoid an unfavorable judgement being handed down.

Jaleco, Tecmo Revise Forecast Result '94 Down

On October 28, Jaleco Ltd., Tokyo, and Tecmo Ltd., Tokyo, drastically revised downward their forecasts for the mid-term ending September 1994 and the fiscal year ending March 1995. According to these forecasts, both Jaleco and Tecmo will record a deficit in their consolidated results for the fiscal year ending March 1995.

Jaleco explains that its year-end results will record a deficit as a result of the deterioration in the coin-op games market and lower than expected demand for home videos. Jaleco explained that home video game inventories will be disposed of and efforts made to stimulate sales in the second half of the year.

Jaleco's new mid-term forecast shows revenue at ¥2,600 million and a net loss of ¥810 million. The new year-end forecast has revenue of ¥8,100 million and a net loss of ¥710 million. Consolidated revenue is forecast to record ¥8,300 million for a net loss of ¥800 million.

Tecmo explained the revision as resulting from lower than expected performances in the coin-op games, operation and home video sectors. It said that a recovery will be difficult in the second half so that a deficit in the consolidated results is inevitable.

Tecmo's new mid-term forecast shows revenue at ¥2,390 million and a net loss of ¥350 million. The new year-end forecast has revenue of ¥9,080 million and net profit of ¥20 million. Consolidated revenue is forecast to record ¥9,410 million for a net loss of ¥130 million.

Sony, NEC & JVC To Bow 32-Bit Home Videos

Sony Computer Entertainment (SCE) Inc., Tokyo, a Sony's subsidiary, announced on October 27 that it will ship the 32-bit home video console "Play Station" on December 3 in the domestic market at the price of ¥39,800. With a 32-bit RISC type CPU, "Play Station" is dedicated to CD-ROM software, and its hardware has the advantage that its CG capacity excels that of coin-op video games. Tying in with this, Namco has developed the coin-op video game board, "System 11", aiming to offer CG game software at low prices.

24 software titles are to be shipped within this year including Namco's "Ridge Racer" and Konami's "Fantastic Journey DX" and "Crazy Cross" (all priced at ¥5,800).

NEC Home Electronics, Ltd., Tokyo, an NEC subsidiary, announced on October 31 that it will ship the 32-bit home video game console "PC-FX" on December 9 in the domestic market at the price of ¥49,800. "PC-FX" is also dedicated to CD-ROM software.

The most salient feature of "PC-FX" is that it can transmit animation images to the screen at high speed (30 frames per second). However, it has no CG capability. Three titles to be released together with the hardware include Hudson's "Battle Heat" (¥8,800).

Victor Company of Japan (JVC) Ltd., Tokyo, announced on October 24 that it will ship the "V-Saturn" – a product whose specifications are the same as those for Sega's "Saturn" – on November 22. It will be manufactured by Sega and shipped under the JVC brand. Hitachi will also undertake sales of Sega's "Saturn" thereby considerably strengthening its marketing.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1994 Amusement Press, Inc.

KOMAYA™
THE BIG NAME
IN JAPANESE REDEMPTION

MINI HOCKEY
W: 30"
H: 37"
L: 51"
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE DISTRIBUTOR FOR **KOMAYA** PRODUCTS ALL OVER THE WORLD.
PLEASE CONTACT:
Fillmore, inc.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

namco

注文殺到！

現在を超えた走りに乗り遅れるな！

通信機能搭載レーシングゲーム

ACE DRIVER™

エースドライバー

ド迫力

最強"システム22"搭載！

▶新機構「パワースライドシート」採用による 強烈なレスポンス！

▶反力のついたシビアなハンドリング

▶視点切替による白熱のレース展開！

50インチプロジェクタータイプ

大画面で熱いバトル！

DX

SD

限定生産！

仕様
DX
●寸法：W2,370×D2,180×H2,200(mm) ●重量：1,112kg
●消費電力：720W ☎95-4339

SD
●寸法：W1,395×D1,700×H2,050(mm) ●重量：332kg
●消費電力：490W ☎95-4689

仕様
●寸法：W2,400×D2,900×H2,520(mm)

"システム22"搭載!! 超リアルグラフィックで超過激な対戦バトル!!

新登場

CYBER COMMANDO

サイバーコマンド

乱入可能!!

2台まで通信可能!!

DX

SD

仕様
DX プロジェクター部
●寸法：W1,080×D700×H2,080(mm) ●重量：133kg
本体部
●寸法：W930×D1,790×H1,400(mm) ●重量：124kg
●消費電力：335W ☎95-4688
SD ●寸法：W820×D1,785×H1,860(mm) ●重量：180kg
●消費電力：201W ☎95-4664

この年末商戦最強にして最高のソフト！

鉄拳 TEKKEN™

超新製品

モノ凄い反響！

業界激震！

新ハードウェア搭載！

究極の3D対戦格闘ゲーム

近日登場!!

待望のナムコ大型メダルマスゲーム登場！

ZELOS®

ゼロス

New!

大迫力の9面マルチディスプレイ。

一度プレイしたらやめられない楽しさ。

5人用

仕様
●寸法：W2,600×D1,710×H2,235(mm)
●重量：740kg
●消費電力：1,100W(MAX 15A)
☎95-4955

スパイラルフォール

SPIRAL FALL™

It's New!

新新・単純・興奮！
オリジナルルール採用!!
カラフルなボールが
スパイラルを駆け抜ける！

◆アイキャッチ性高い華麗な筐体デザイン！
◆ワイドなステーションでカップルやグループ客にも最適、余裕のプレイが可能！

仕様
●寸法：W3,400×D3,050×H2,200(mm) ●重量：約1,400kg
●消費電力：3,000W ☎95-4955

激突!! ゴジラ VS キングギドラ™

新登場

人気の「ゴジラ」起用
プライズ第2弾！

愛敬あるキャラクター、
単純なゲーム内容で
人気間違いナシ!!

©1994 TOHO-TOHO EIGA

仕様
●寸法：W630×D745×H1,450(mm)(看板部含む)
●重量：80kg ●消費電力：42W ☎91-49854

新製品

ちゃーんと退治せーへんと、
血ィ吸い取られてまうで～っ！

Mosquito ATTACK!

モスキートアタック

しつこい蚊には強力殺虫銃が効く！
大興奮のエレメカ・シューティング
ゲームがまもなく登場するで！

2人同時プレイ可能！

仕様
●寸法：W915×D2,005×H2,145(mm)(看板部含む)
●重量：225kg
●消費電力：301W ☎91-49385

新感覚！バラエティ・ガンゲーム！

人気大爆発！

2人で対戦！

GUNBULLET™

ガンバレット

多彩な48ステージで
早撃ち、狙い撃ち！

見本

仕様
●寸法：W780×D895×H2,080(mm)
●重量：150kg ●消費電力：150W ☎95-4665

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

本社 〒146 東京都大田区矢口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菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)1630(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(368)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム適正設置基準」を守ってご使用下さい。

© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.