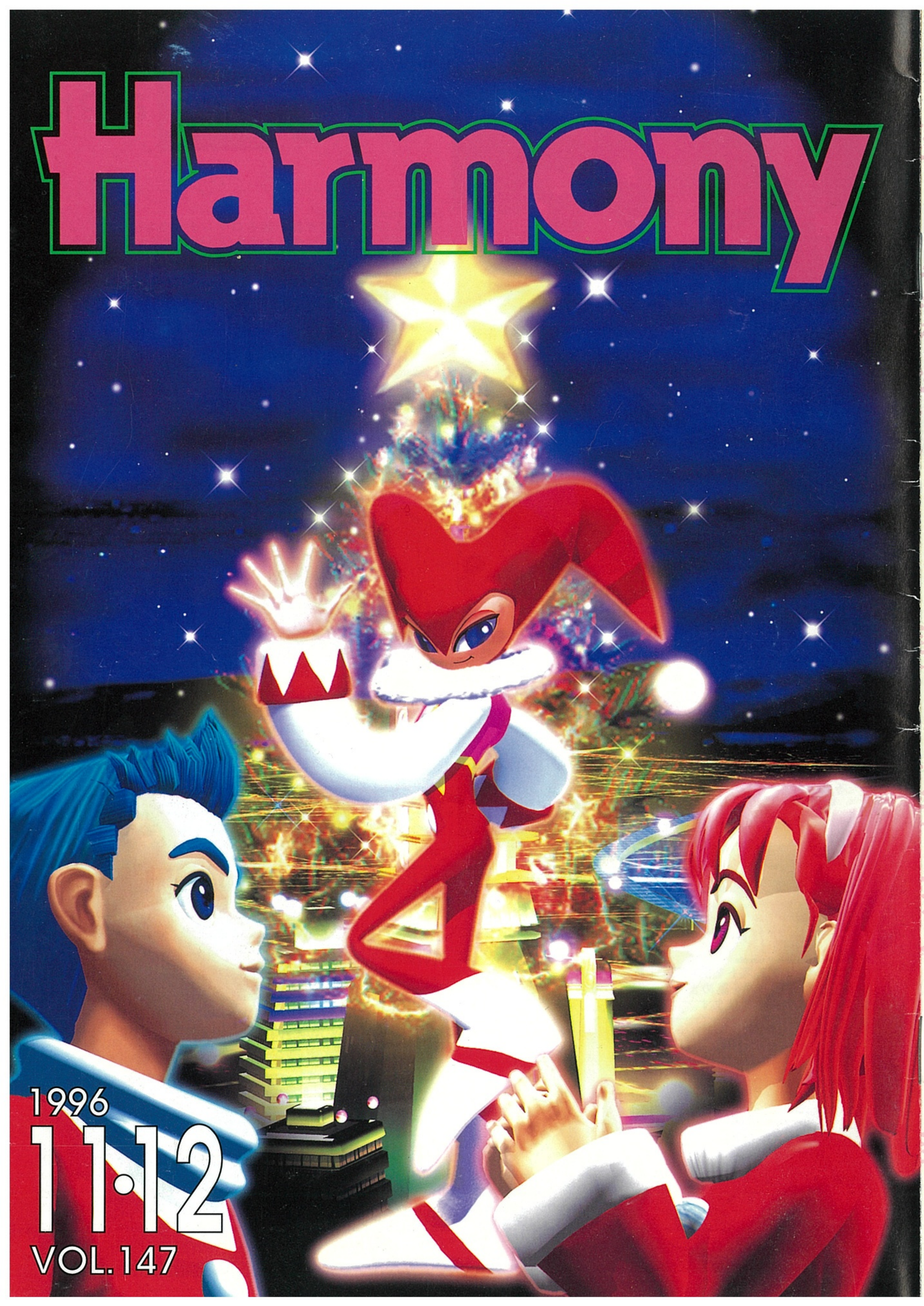


Harmony



1996

11.12

VOL.147

NEW PRIZE

ぶよぶよ クリスマスウォータードーム

© COMPILE
ドームの中は粉雪が舞い散るロマンチックな小宇宙。光に反応して素敵なクリスマスソングを奏でます。



バーチャファイター3 マウスパッド

© SEGA 1996
パソコンブーム&バーチャファイターブーム。両方が合わされば怖いものなしのニューアイテム。



© 1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

タマ&フレンズ
七福神
定番人気のタマ&フレンズが七福神に変身。年始はもちろん、年中置いておきたい縁起もの。

クリスマス セサミストリート

© JIM HENSON PRODUCTIONS, INC.

セサミストリートの愉快的仲間達が特別なシーズンを華やかに演出してくれます。好きな人に贈るもよし、自分の部屋に飾るもよし。



スイートポプリベア

© SEGA TECH
ポプリの小袋をかかえたキュートなくまさん。5種類の香りでメルヘンの世界へいざないます。

タマ&フレンズ テーブルウェア

© 1996 Sony Creative Products.
女性からのリクエストを聞いて、「あったらいいな」と思うグッズを集めました。陶器の風合いがハートをくすぐります。



バーチャロン タペストリー

© SEGA 1995
バーチャロンならではのデザインと巧みな設定がファンをうならせる人気ゲーム。セガサターン版も出ることだし、またもや旋風が...



マーブルわんちゃん

© MS/CLS/Y. TAKAI
CMでもお馴染みのマーブルチョコレートのマスコットたち。今後の活躍が期待されているキャラクターのひとつです。



WHAT'S ATP? Vol.21 2

TOP TALKING 6

大川会長 勲三等旭日中綬章受章／顧問就任挨拶 8

TOPIC NEWS 9

- セガサターン パワーアップミーティング'96～'97 開催
- VF 3 「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」受賞
- 郵政省の次世代CATV実験
セガのシステム採用
- プライズ内覧会 開催
- (株)SGS「アクアリオ」展示会 開催



ぱっと！ぺんど 12

ISO9000 がセガにやってくる！ 13

From Media 14

電子メール裏技（？）講座 18

ちょっとWEB 19

セガ興産からのお知らせ 20

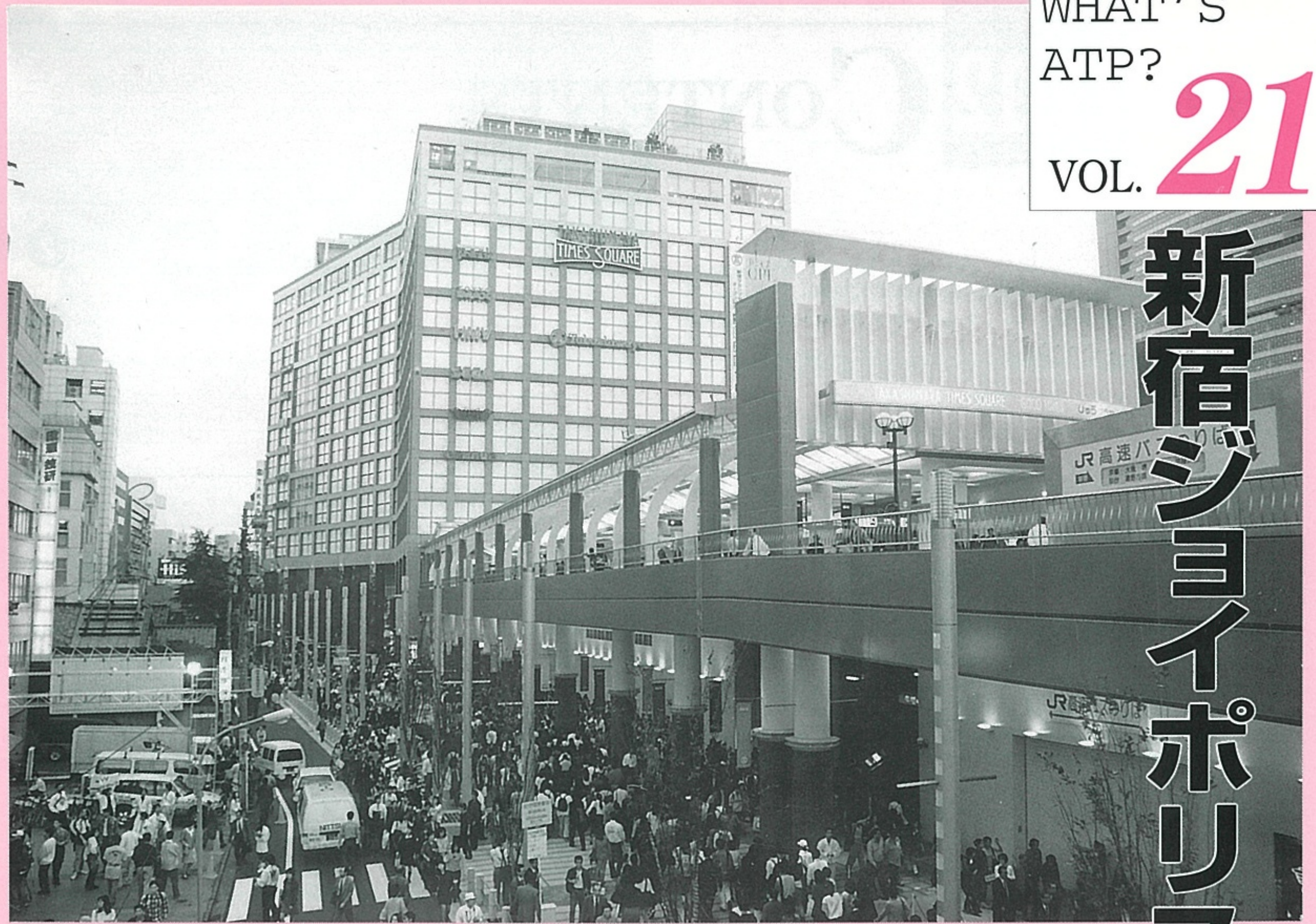
愛ちゃんのJEF UNITEDレポート 21

VOICE OF HARMONY 22

- リレーコラム／それいけ！セガマン
- TENPO1000／クラブ活動紹介
- 今月の推薦コーナー■CD
- 投稿文「痴漢だ！」／■BOOK
- リカちゃんのNOMOレポート
- セガマガジン企画募集！

AROUND THE AM セガワールドトロカデロ 28

新宿ジョイポリス 10月4日オープン!!



10月4日(金)、東京・新宿駅南口「タカシマヤ タイムズスクエア」内に5番目のジョイポリス「新宿ジョイポリス」がオープンしました。

新宿ジョイポリスは、新宿駅南口に「時と時代の広場」をテーマに、従来のショッピングセンター概念を超えた複合商業施設「タカシマヤ タイムズスクエア」内に開設。「タカシマヤ タイムズスクエア」は都心に立地し、1つの館の中で、百貨店、大型専門店の複合アンカーテナントとアミューズメント施設、レストラン街を組み合わせたSCであり、「新宿ジョイポリス」は「東京アイマックスシアター(SME・シネクエスト)」「紀伊國屋サザンシアター(紀伊國屋書店)」とともにアミューズメント分野の中核を担い「次世代エンターテイメント」の発信基地としてアピールしていきます。

新宿ジョイポリスのテーマ・コンセプトは「弾けるフィールド」。新宿を訪れるたくさんの人々、気の合う仲間同士やファミリーといったグループで訪れるお客様達が盛り上がり、弾けることができるよう環境及びアトラクションを設定。気の合う仲間がより親密感を持てたり、時には全く知らなかったグループ同士が仲良くなれるような工夫を館内の随所に導入。

新宿ジョイポリスは東京ジョイポリスと同様に、いかにお客様が盛り上がり、弾ける事ができるかを考えて環境を設定、施設全体をFIRST IMPRESSION・WARM UP・HEAT UP・COOL DOWNの4つにゾーニングされています。

さらにビルイン型施設を生かしたライトによる空間照明と内装のカラーリングによって各ゾーンの性格を引き出すことによりビルインの閉鎖感を感じさせることなくお客様独自のストーリーを作り上げることができます。



First Impression

Floor
11

お客様を日常から非日常の世界に導く「新宿ジョイポリス」の玄関 FIRST IMPRESSION には最新技術を駆使した2機種の大規模アトラクションを設置。お客様に驚きと期待感を与えます。



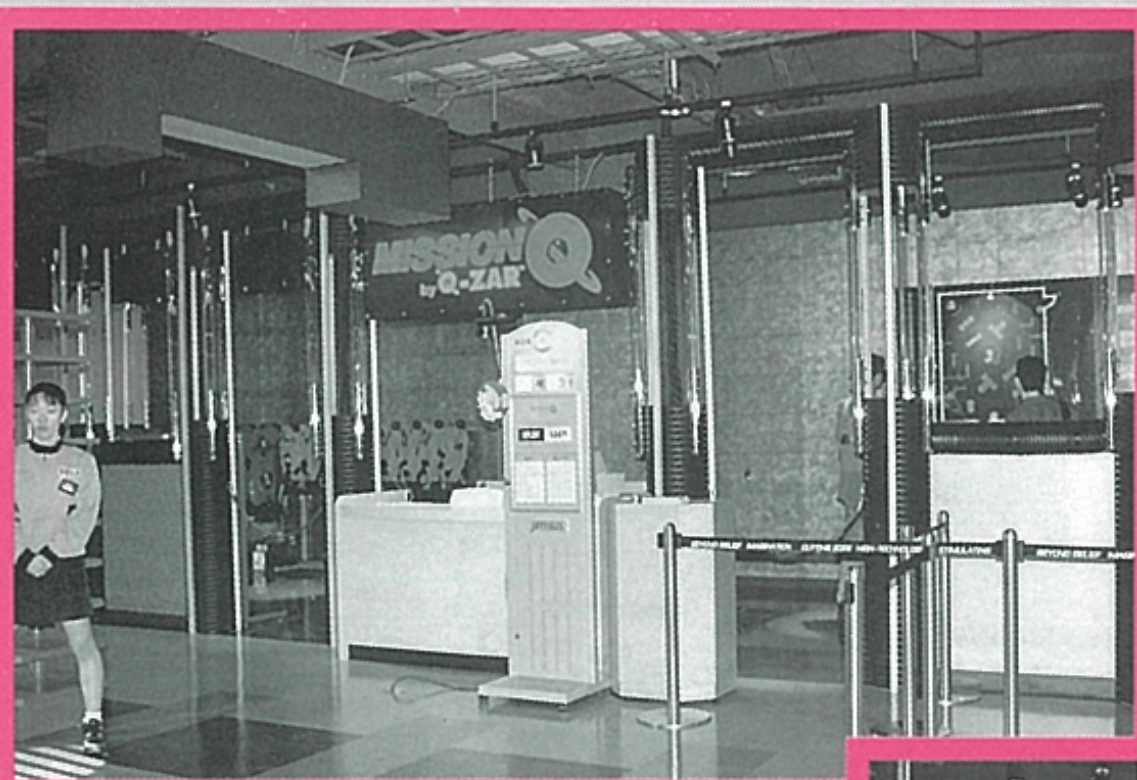
■セガラリー スペシャルステージ

大人気のビデオゲーム「セガラリーチャンピオンシップ」がかつてないスケールの体感ドライブシミュレーターとなって登場。実車のセリカ仕様に取り込み、おなじみのコースにチャレンジ。6軸モーションを搭載し、ラリー特有のドリフト感やジャンプ感を再現。2人での搭乗も可能です。



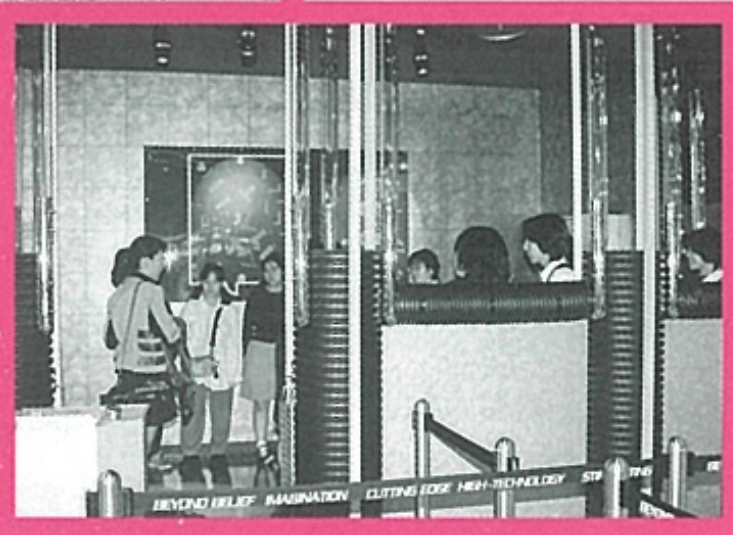
■アクアノーバ

“海底実験都市への遊覧ツアーで巨大怪物に遭遇、予想なかったハプニングに巻き込まれてしまう…”大画面で展開される3D映像と、映像と連動したモーションライドによりかつてないVR空間を実現したモーションライドアドベンチャー。



■ミッションQ

対戦型レーザーガンシューティングアトラクションとして大人気の「Q-ZAR」の新宿JPオリジナルバージョン。最大で5人对5人まで対戦が可能。装着するベストやガンは軽量で安全。女性やお子様も安心して楽しめるスポーツ感覚のアトラクションです。「新宿JP」バージョンは音声などが変更されています。



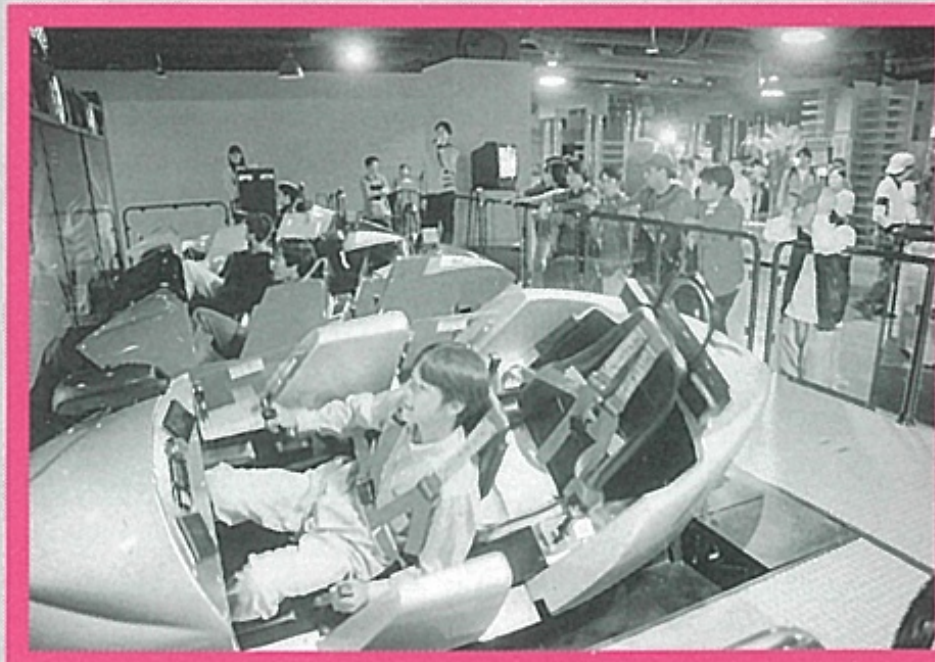
Floor
10

最もエキサイティングな空間 HEAT UPゾーンには WARM UPゾーンで盛り上がったお客様を一気に弾けさせる、刺激的な2機種のアトラクションが揃っています。興奮のボルテージが上がると共に親密感は一層高まるでしょう。



■パワースレッド

東京JPにも設置され好評のウィンタースポーツ ボブスレーをモチーフにしたレースアトラクションです。100インチプロジェクターに映し出される雪景色の中、プレイヤーはボブスレー型ライドに搭乗し、スピードを競い合います。ライブモニターではレース中のプレイヤーの表情が映し出されます。



Warm Up

Floor
11

施設の中心的存在 WARM UPゾーン。お客様同士の出会いやふれあいの場となる事をめざし、みんなで盛り上がり、競いあう事の出来るスポーツ感覚に溢れたアトラクションを3機種用意。



■スーパーランキング

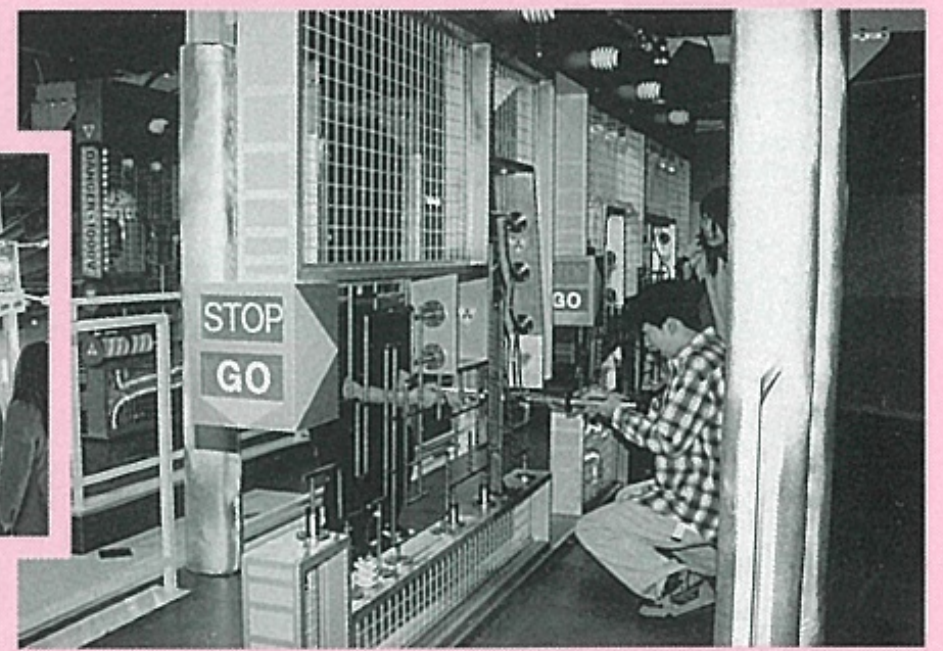
総合運動能力を測定するスポーツアトラクションです。ファイト、バランス、スピード、パワー、デスティニーの5種目を順番に体験。性別や年齢によりハンディも設定できる為女性やお子様も楽しむことができます。高得点者はメディアタワーで紹介、ランキングシステムの中核を担うアトラクションです。



■パニックホッケー

3m×3mの巨大な正方形コートで最大8名で同時に対戦することができるエアホッケーアトラクションです。マルチパックシステムにより最大4個のパックが供給されパニック感がプレイヤーを襲います。仲間同士はもちろん、見ず知らずの人とでも白熱したプレイを楽しむことができます。

(来年より設置予定)



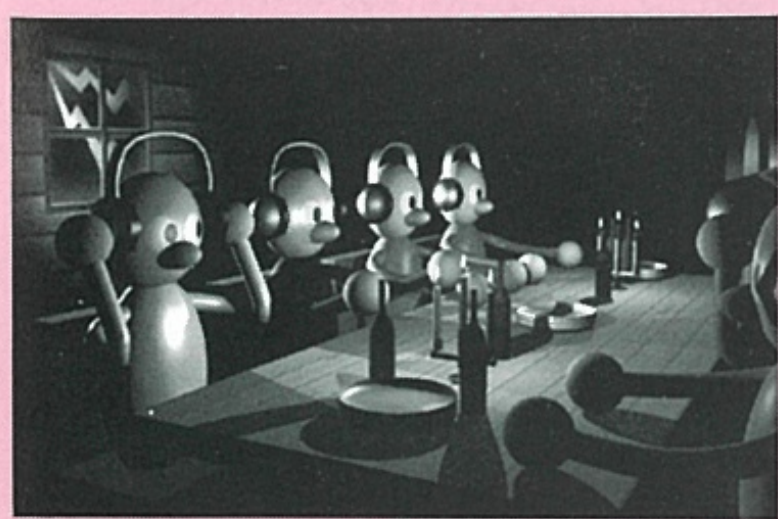
■シヨッキングメイイズ

2人で電極棒を持ち、曲がりくねったコースと数々の障害物に接触しない様、いかに制限時間内でクリアできるか挑戦するアトラクション。コースは難易度別に3ステージ。予選コースをクリアすれば本選のコースにトライ。失敗して接触すると…。ギャラリーも楽しめるスリル満点のアトラクションです。



■ゴーストハンターズ ~隠された財宝~

沈没した海賊船の財宝を様々な障害を乗り越えて獲得するライドアトラクションです。東京JPで好評の「トレジャーパニック」を改良、映像による演出を強化し奥行き感を表現。成績優秀なプレイヤーは2周目に挑戦できます。



■マダーローッジ

嵐の中、ロッジの中にいる8人とロッジの管理人が殺人鬼に襲われるというストーリーの3Dサウンドホラーハウスです。ヘッドホンから聞こえる立体音響と、ボディソニックによる振動や風、照明等の演出により数々の恐怖を体験することができます。

■フォーチュンミュージアム

カール・ユングの心理学に基づくフリーアクセスタイプの心理テストミュージアムです。トリッキーなアートに囲まれながらプレイヤーはリラクゼーション効果のある音楽をBGMに問いかけに答えていき最後に診断結果を受けとります。展示作品は随時変更を予定。



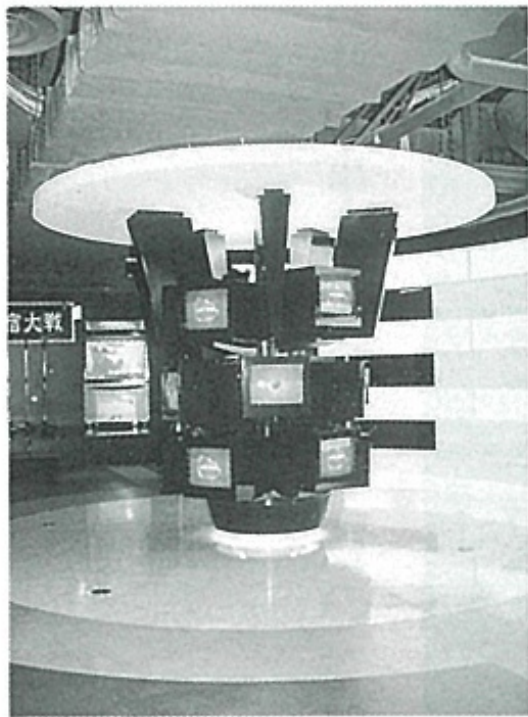
Floor
10

Cool Down

弾けた後のくつろぎの場となる COOL DOWN ゾーン。落ち着いた雰囲気の中、リラックス出来る心理テスト美術館や、身の毛もよだつホラーハウスなど3機種をご用意。仲間同士からそれ以上の関係へと親密度は高まります。



■ジョイポリス ランキングシステム



ゲームやアトラクションを通じてグループ同士が楽しみ、新たなグループを作り出すことを狙いの一つとしています。そのためにスポーツ系のアトラクションを多数11Fに用意し、そこで新記録を出したお客様はメディアタワーの15台のモニターに記録、ランキングと共に顔が写されます。訪れる方はメディアタワーに写るランキング画面やプレイ映像を見てアトラクションやゲームへの挑戦意欲を掻き立てられることでしょう。



施設概要

- 名称:
セガ・アミューズメントテーマパーク
「新宿ジョイポリス」
(SHINJUKU JOYPOLIS)
- 開業日:
1996年10月4日(金)
- 所在地:
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤ タイムズスクエア10F・11F
TEL 03-5361-3040(代表)
- 営業面積:
5,600㎡(1,696坪)
・11F 2,900㎡(878坪)
・10F 2,700㎡(818坪)
- 営業時間:
10:00~24:00 最終入場 23:15
- 年間入場者見込み:110万人(初年度)
- 年間売上目標:27億円(初年度)
- 投資額:24億円
- 入場料【チケットの種類と概要】
入場券(入場のみ)
大人 300円 小人 100円
ジョイセット5券(入場と5アトラクション)
大人 2,600円 小人 2,500円
ジョイセット6券(入場と7アトラクション)
大人 3,200円 小人 3,100円
*大人=高校生以上 16歳以上
*小人=小学生・中学生 7歳~15歳

■アトラクション料金表

アトラクション	料金
アクアノーバ	¥700
セガラリーSS	¥600
スーパーランキング	
パワースレッド	
ミッションQ	
ゴーストハンターズDX	
マダーロッジ	
パニックホッケー	¥500
ショッキングメイズ	
フォーチュンミュージアム	

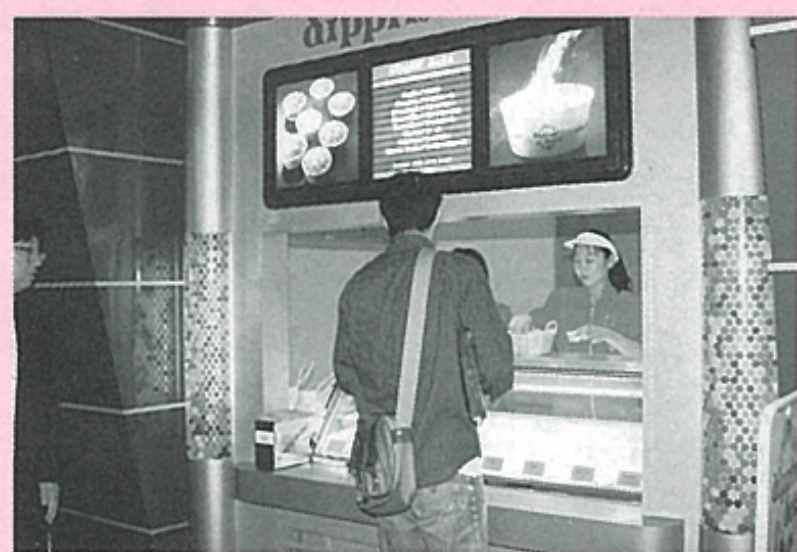
■アクセス

最寄り駅JR新宿駅新南口2階から新宿タカシマヤ2階へ連絡
南口から徒歩2分・または地下鉄新宿3丁目A1出口から徒歩5分

オリジナルグッズを取り揃えたスーベニアショップ「セガソニック&テイルス」、「未来のアイスクリーム」と呼ばれ人気爆発中の「ディッピングドッツアイスクリーム」、そしてセガ初めての直営飲食店となる「All Player's Cafe (オールプレイヤーズカフェ)」が同時オープンしました。

■セガソニック&テイルス

出口付近に位置するスーベニアショップ。セガソニックと弟分のテイルス、またバーチャファイターなどセガのオリジナルグッズを数多く販売。

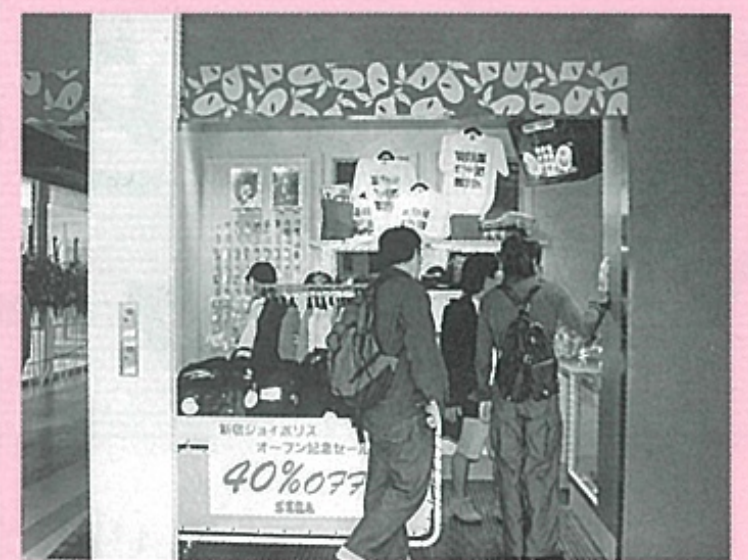


■ディッピングドッツ アイスクリーム

“コロコロ転がり、カラカラ音が響く”従来とは全く異なる「形」「味覚」「食感」を持つ未来型アイスクリーム。3次元的立体感のある外見とまろやかな美味しさは食べるアミューズメント。ATPに初めて導入され、1日に数千カップも売れる人気のもの。

■オールプレイヤーズカフェ

アミューズメントテーマパーク内でセガが初めて運営する飲食施設。できたてのピタパンやホットドッグがあなたを待っています。17時からは、東京の夜景を楽しみながらビールやカクテルを楽しめるバーコーナーもオープンします。自慢のパスタや、パパとママが楽しんだ“スピリット&コーク”も取り揃えています。



今回は当社の事業を離れて、私のベンチャービジネスに関しての考え方を述べてみたいと思います。

よく私は社内の会議などで「経営者マインドで仕事をしてほしい」というようなことを皆さんに話しますが、何か新しい事業を立ち上げる場合はグローバルな視点、すなわち経営者マインドが必要であることを言っているのであり、新しい事業に対しての意欲、起業家精神がビジネスの新しいダイナミズムを作り上げるのです。このところ日本経済があまりパッとせず、何か活力を感じないのも、産業界の中の新しい息吹き、すなわちベンチャービジネスが育っていないことがひとつの原因なのではないかと考えています。そして、長期的視点に立ってみれば、ベンチャービジネスが育たない国は将来的に経済面で大きなペナルティを払うことになるのではないかと？という危機感すら覚えるのです。

今年の5月に経営者の有志、ソフトバンクの孫社長、パソナの南部代表、エイチ・アイ・エスの沢田社長などととも「ベンチャーパートナーズ」を設立いたしました。

「ベンチャーパートナーズ」は、ベンチャー企業を支援する組織として、ベンチャーキャピタル（V

TOP TALKING

「これからのベンチャービジネスの在り方」

C)としての出資、人材育成、経営指導、ノウハウ提供などを目的としており、本格的な活動に向けて今準備を進めています。

私は、ベンチャー企業には2つのタイプがあると考えています。1つは既存のビジネス枠の中で新しいアイデアを活かしてビジネスを構築していく企業、もう1つは今までにないテクノロジーで新しいビジネスをクリエイティブしていく企業の2つです。今の日本のベンチャーといわれる企業の多くは前者の新しいアイデアを活かしてニッチ領域を事業化しているケースが多いと思います。このこと自体それなりに評価されて然るべきと思いますが、後者に属するベンチャー企業が米国に比べて大きく立ち遅れているのは残念でなりません。

私は、これからの世の中を動かし時代の方向性を否応なく変えていくのは、テクノロジーだと考えています。かつて日本が工業インフラの先端テクノロジーを武器に数多くのベンチャー企業が世界を席捲し、日本を経済大国に押し上げる原動力の役割を果たしましたが、それらのベンチャー企業も今や大企業へと進化しました。

そして、情報インフラ時代を迎えた今、先端テク

ノロジ―を武器に世界をリードしているのは大部分が米国のベンチャー企業であります。まさに日本と米国の立場は完全に逆転しつつあります。その証しの1つとして米国では、新しい企業が毎年80万社も誕生しています。日本ではわずか8万社、米国の10分の1に過ぎません。この10倍の格差が将来そのまま日本と米国の経済力格差となつてはね返つてこないとも限りません。もしそうなれば日本の将来に

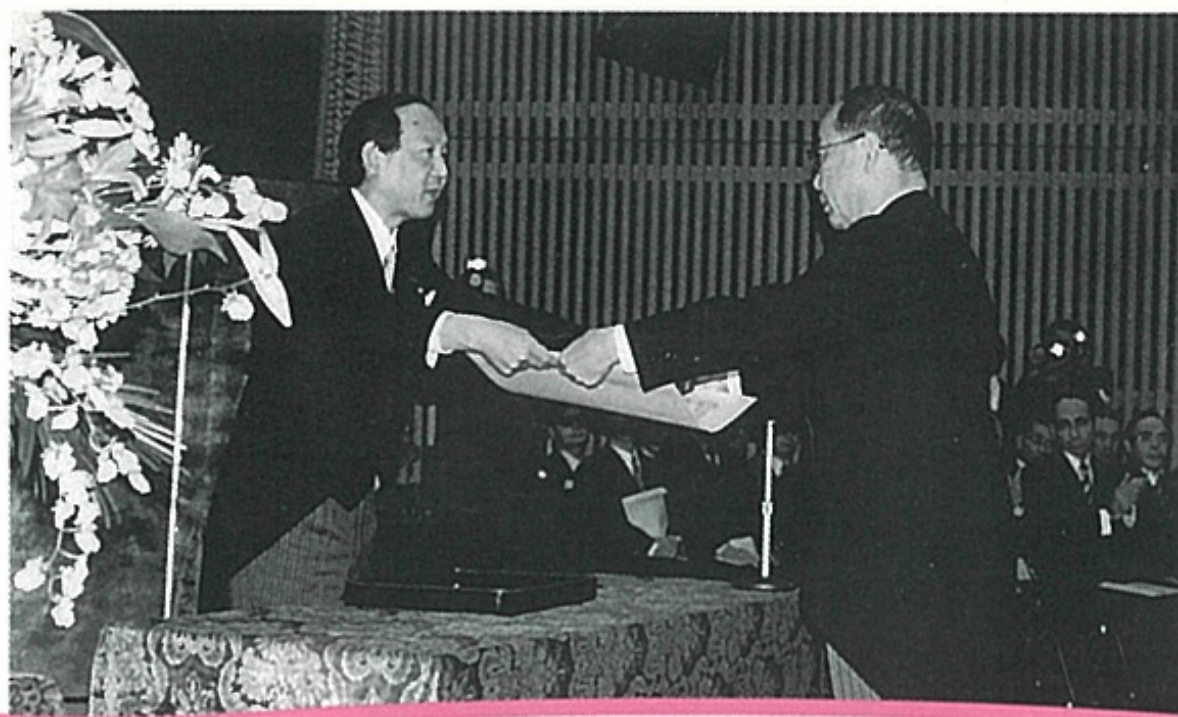


代表取締役社長 中山 隼雄

とつて大変な危機であることは間違いありません。今回のベンチャーパートナーズを発足させたのも、その背景には前述のような私自身の日本のベンチャーに対する危機意識があつたことはもちろんですが、私自身も起業家の一人として日々セガの経営に全身全霊を打ち込んできましたが、ぼつぼつ世の中へのお礼の意味も含めてご奉仕をしなければならぬとの感を常日頃から抱いていました。自分がお役に立つとすれば何が出来るのか、どうということがやれるのか、いろいろ考えましたが、やはり自分の出来ることは起業家の先輩として、技術志向を持つたベンチャー企業の出現を手助けし、一人でも多くの起業家を育成していくことだと思ひ至つたのが、ベンチャーパートナーズ発足の動機です。

今回発足したベンチャーパートナーズは、全員が企業家の集団です。同じ起業家の立場に立つて、それぞれが体験、蓄積してきた経験や知恵やノウハウを提供し、これからの社会に飛翔していこうとしている有望な起業家を発掘応援していこうというのがベンチャーパートナーズの目的であります。

我々の試みが、日本のベンチャービジネス発展の新たな一石となれば本望です。



11月7日郵政省講堂における「平成8年秋の叙勲 勲章伝達式」で、郵政大臣代理の山口郵政政務次官から勲記と勲章を受ける大川会長

大川会長、秋の叙勲で勲三等旭日中綬章を受章



▲伝達式の後、264名の受章者を代表して、謝辞を読みあげる大川会長



▲伝達式終了後、郵政省内での記念撮影。山口郵政政務次官、五十嵐郵政事務次官、天野官房長を中心に、前列左から4人目が大川会長、中列左から4人目がフサ子夫人。大川会長が胸の中央にさげているのが、勲三等旭日中綬章

顧問就任挨拶



酒井 佳夫

9月5日、大安吉日に初出勤したので、もう、約3ヵ月が過ぎようとしています。

「反転攻勢」の旗印の下、皆さんが、それぞれの分野、部署で、知恵を絞り、工夫をこらして、より良い成果を挙げるように頑張っていることが、この3ヵ月弱の間のもろもろの会議や、打ち合わせを通じ、良く解りました。

早く、セガ全体のグローバルな仕事の流れ、ソフトウェアセンサーを含めた関係各社とのビジネスの仕組み、それにも増して当業界の基本的慣用語の意味と商品知識の把握等々、非常にプリミティブな事を極力短期間に理解することが、何はともあれ肝要と努めています。とは言え、入社早々、セガ・ミュージック・ネットワークスの社長を担当するご指示を戴き、OJTで、昨今流行の知識を吸収しながら、取り組んでいます。これまで、SMNを育ててきた社員



の強力なバックアップ、関係取引先の協力サポートを感謝し、今後もそれらを大切に認識しながら進めていきたいと思っています。また、セガグループ全体のリソースを、SMNの事業に最大活用させていただくことにより、業界での競合他社との差別化を明確にし、業容の拡大を測りたいと考えています。関係各部署にはその都度、ご相談申し上げますのでよろしく願います。

もうひとつの仕事として、ご指導いただいていることに、海外市場を中心とした、ATP新規事業とその機器販売推進という課題があります。目下、関係役員、幹部の皆さんとその取り組み方について打ち合わせをさせていただいています。これも、セガの資源の最大活用をバックボーンにして挑戦を始めています。

国内、国外を問わず、マルチメディア、インターネットの活用拡大を軸にしたパソコンの驚異的な普及にも代表されるように、超情報化時代とも言える昨今、単一業界にこだわらず、異業種と積極的に接触し、視野を広げ、ビジネスチャンスとそのパイを拡大することが、これからの起業成功の要因だと思います。小生も当社のビジネスに携わり、これまでの真面目一辺倒から「遊び心」を持つ重要性を認識させられ、視野がすこし広がった感じがしています。皆さんもたまには見るアングルを変えたりすると意外と展開が好転することがあると思います。

セガサターン
パワーアップミーティング '96 ~ '97 開催



11月8日、本社1号館 大会
議室にて「SEGASATURN
POWER UP MEETING '96 ~ '97」
が3部構成にて行われました。



入交副社長



鈴木取締役



毛塚取締役



岡村事業部長



川口事業部長

入交副社長からの挨拶をはじめ、
鈴木取締役より来年度「バーチャ
ファイター3」のサターン移植の
決定などAM2研からの新製品タ
イトル発表を、マーケティ
ングプランをサターン事業
部 岡村事業部長より、イ
ンターネットを利用したマ
ルチメディア展開の説明を
マルチメディア事業部 川
口事業部長より、今後の流
通展開を毛塚取締役より、
次々にビデオ紹介を含め年
末年始へ向けたタイトルラ
インナップや今期500万
台達成への意気込みが熱く
語られました。

また、今回の発表会にて
発表された項目では10月末
にてセガサターンの累計販
売台数が370万台を突破
したことが、また、デジ
キューブと基本的合意に達
しコンピニールトでの拡販
が予定されることやセガサ

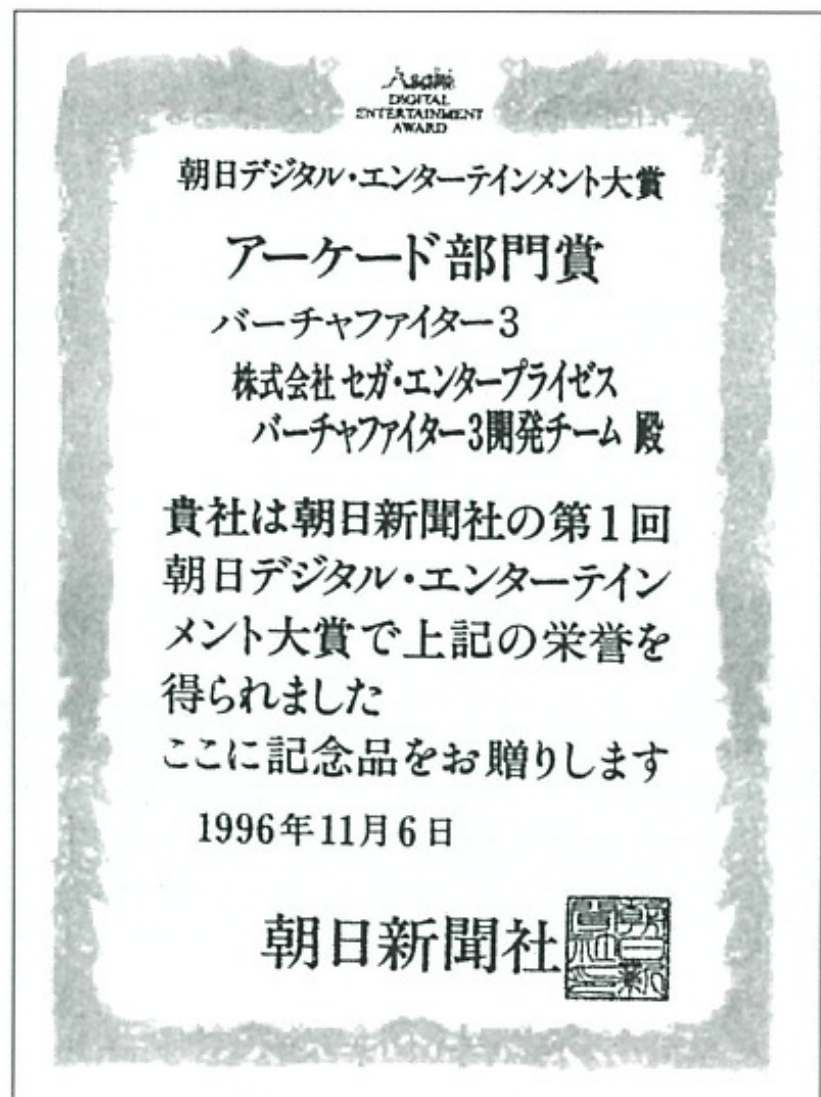


ターニンモデムを年内に5万台販売
する計画と共に、同システムを利
用した家庭用テレビ電話システム
の開発を複数企業と提携で着手し
たことなどが発表されました。ま
た、入交副社長のお言葉にも50
0万台達成後は1000万台を目
指したいという発言もあり、今後
のセガサターンを中心とした展開
に期待されています。

当日は3部を通し、275社51
1名の来場をいただきました。

V F 3 「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」受賞

デジタル技術を用いたゲーム・映画・教育ソフトなどのエンターテインメント作品から優れた作品を顕彰することを目的に朝日新聞社が今年から設けた「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」(審査委員長 浜野保樹 放送教育開発センター助教授)において、「バーチャファイター3」がアーケード部門賞、鈴木取締役がアーケード部門個人賞の各賞を受賞されました。



他の受賞作としては、大賞が「スーパーマリオ64」、スピルバーグ氏が創設した、小児科病棟向けネットワークを運営するスターブライイト財団が最優秀団体賞。その他各賞が授与されました。

11月6日、有楽町マリオンにて催された授賞式では、任天堂の宮本さん等、日本を代表する各社のクリエイター達が一同時に会する貴重な光景も見られました。

少年マガジン誌でも「バーチャファイターを創った男達」としてコミック化され、低年齢層にも一躍有名になった鈴木取締役ですが、今回の受賞により、より一層、幅広い層に認知されるものと思われれます。

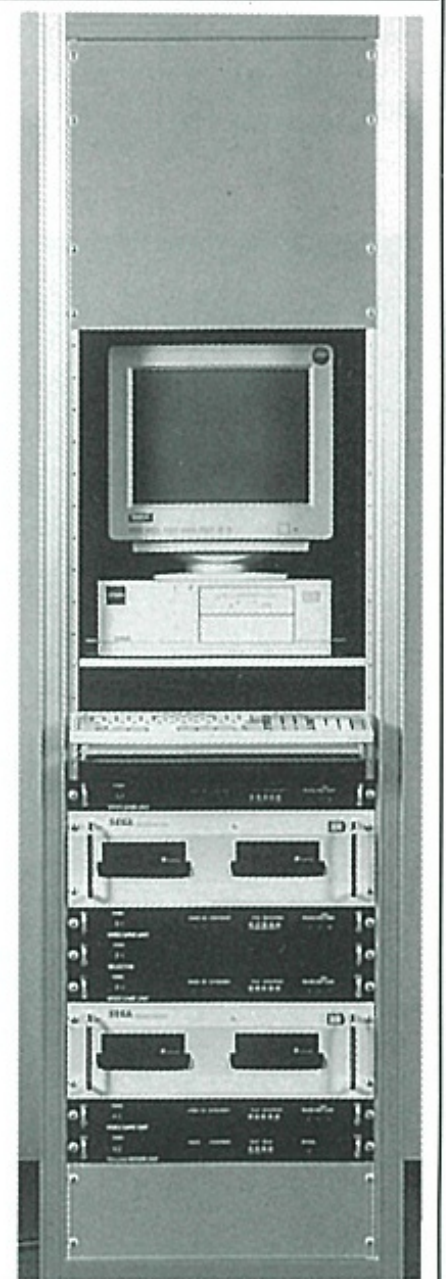
AM2研・パブリシティチーム

中島 靖支

郵政省の次世代CATV実験 セガのシステム採用



セガが開発したオン・デマンド型通信対戦ゲームシステムが、郵政省・通信総合研究所内における統合デジタルCATV標準化試験施設で使用されるインタラクティブ・アプリケーションのひとつとして採用されました。本システムは統合デジタルCATV標準化試験施設向けに当社が独自開発したものであり、国際入札において落札されました。統合デジタルCATVはHFC (Hybrid Fiber Coax) と呼ばれる方式を採用する次世代のCATVアーキテクチャで、従来の映像メディアを超えた多



機能、多目的な双方向の情報媒体として期待されています。

今回納入したセガのシステムは複数のユーザが通信端末から統合デジタルCATV網を介して同時にセンター(ヘッドエンド)のゲームサーバへアクセスし、ゲームタイトルを選択後、画面共有することにより遠隔対戦が行えます。ゲームの処理機能はサーバ側に持ち映像はセンターから配信する方式で、ユーザ側の通信端末は変復調(プレイヤーのコントローラからの出力信号をデジタル変調して上り方向へ出力、下り映像信号を復調してTVモニターへ出力)が主機能となっています。

今後の通総研の実験において当社のシステムは統合デジタルCATVの実用性に関する様々な技術・検証のために利用される予定です。本システムに要求される通信系統の規格は大変厳しいものがありませんでしたが、このほど性能評価テストに合格し本格稼働を始めました。なお、実験施設は一般の方々へも解放されており、公開日には連日多くの見学者が訪れ、特に当社のゲームシステムはCATV網を単なる放送メディアの枠を超え、ネットワークゲームをはじめとする様々な用途への適用の可能性を示唆するものとして注目されています。

ネットワーク研究開発部

岡田 秀二

■ プライズ内覧会 開催

今回のショーは今までと雰囲気を変え、スポットライトなどの照明を使ってアダルトでムードイイな演出がされ、ヤングだけではなくアダルトユーザーやコレクターの増加をアピールする演出になっていました。

示されています。定番となったタマ&フレンズやセサミストリートは今までの人気アイテムの他、実用的なマグカップ、タオルハンガーや大型クッションなども登場していました。また、セガスターンに移植が決定した「ラストプロンクス」のぬいぐるみ、98年にワールドカップを控えたFIFAのキャラクターやトヨタの新車「ノア」のイメージキャラクターが早くもプライズ化されていました。



11月7日、本社1号館 大会議室にて、来春発売予定のプライズの新製品発表会が行われました。

会場には発売が予定されている月々によって展示されているプライズに分けられ、UFO キャッチャー21、プッシュャープライズ69アイテム、UFO あらかとやキッズアミューズ用プライズ26アイテムが展

毎回好評を

いただいたというデイズニーキャラクタープライズシリーズにも新たな企画が加わり、オールドミッキー、ピノキオや7人のこびとのラインアップも充実してました。また、10月下旬から各店舗に設置が開始されたデイズニーキャラクター専用自動販売機が、展示されていました。デイズニーキャラクターを使用した専用自動販売機は、AM業界で初の取り組みのため、オペレーターの注目を集めていました。

また、関西支店・九州支店でも同様の内覧会が行われ、メーカー、オペレーター、ディストリビューターなど約290社・580名の来場を記録しました。



■ (株)SGS 「アクアリオ」展示会 開催

10月14日〜24日の10日間、全国7カ所（福岡・広島・大阪・名古屋・東京・仙台・札幌）のセガの各支店・営業所にて「アクアリオ」の展示会が開かれました。

この展示会は10月中旬よりセガが販売を開始したスロットマシン「アクアリオ」（製造元：株式会社タイヨー）をパチンコオペレーターやディストリビューター、マスコミに知っていただくために開かれたものです。

「アクアリオ」はスロットマシンメーカーの(株)タイヨーの製造で、セガが総販売元となり、関連会社の(株)エスジーエスが販売窓口となる最初の機種です。

メインキャラクターは金色に輝くかわいい熱帯魚を採用し、機



械全体は透明感のある爽やかなブルーで統一されています。ゲーム性もリーチ目が豊富に用意されており、プレイヤーの期待感を膨らませます。

また、「アクアリオ」以外にも今回の展示会では、インターネットによる情報提供サービス「パチンコビレッジ」やプリント倶楽部、ネーム倶楽部も展示され、注目を浴びていました。

10月18日、セガ本社1階・大会議室で行われた展示会ではマスコミ関係者の来場も多く、7会場あわせての来場者数は約1000名を記録し、盛況の内に幕を閉じました。



ぱつと!ペンど

著作権について (第2回)

JASRACの規定の改正について

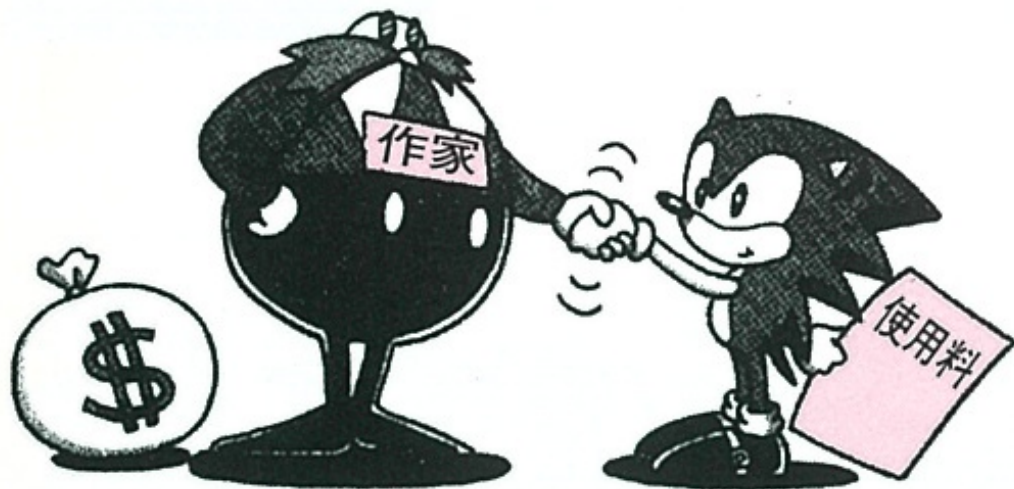
「著作権について」の第2回ですが、今回は、ゲーム音楽の著作権処理に関し、JASRAC（社団法人日本音楽著作権協会）の使用料の規定につき実務上影響のある重大な改正が行われましたので、この改正について説明します。

JASRACとは

皆様もご存じの通り、JASRACは、作詞家・作曲家の作品を作家からあずかってこれを管理し、その利用につきこれら作家と利用者との間の仲介を行なって、音楽著作物の円滑な利用を図っている団体です。もし、JASRACのような仲介団体がないと、ゲームソフト中に、他人の作った音楽を使用したい場合に、まずその作家を探してそれからその作家に個別に条件交渉をして許諾を得なければなりません。JASRACの存在により、利用者は利用したい曲を指定してJASRACに使用の申請をし、所定の使用料を支払えば、作家と個別に交渉することなく、自動的に許諾が得られるわけです。

改正の経緯

ところで、ゲームソフトに第三者の音楽を使用する場合の使用料は、簡単にいうと、これまで、基本使用料800円プラス複製使用料一曲一分まで毎に7円という規定をJASRACは設けていました。しかしながら、業界から、この使用料が高すぎるという声があり、著作権保護の啓蒙を行なっているACCS（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）を通じて、平成7



年5月頃より、ゲームソフトにJASRAC管理楽曲を利用する場合の使用料率の引き下げについて交渉が続けられてきました。この使用料引き下げの交渉が平成8年9月に一定の合意に至り、今回の改正が平成8年10月1日より適用されることとなったのです。使用料引き下げ交渉は各当事者の意見の相違により、難航したため、今回の改正も見切り発車的な性格を有し、平成9年9月30日までという一年の期限付きでの施行です。ACCSとJASRACは、これから一年の実務を通じて問題点を洗い出すことによって、よりよい合意点を見出そうと考えているようです。

改正の内容

改正で最も重要な点は、複製使用料が一曲一分まで毎に3円に引き下げられた代わりに、この料率が作家との直接の協議事項になったことです。したがって、3円より安くなる可能性もあれば、高くなる可能性もあります。今までJASRACに使用申請するだけで利用可能だったものが、各作家との個別の協議事項になったため、利用者側はその分の負担が増えることとなります。一方、これまで、JASRACにより使用許諾がされた楽曲について証紙の貼付が義務付けられていましたが、今回の改正でACCSの会員企業に対しては（セガは会員企業です）、この証紙の貼付が免除されることとなりましたので、この負担がなくなるというメリットがあります。

このように作家との直接の協議事項となった背景には、JASRACで管理できない著作権者人格権の問題がありますが、この問題については、紙面も限られていますので、別の機会に説明することにします。

ISO9000 がセガにやってくる!

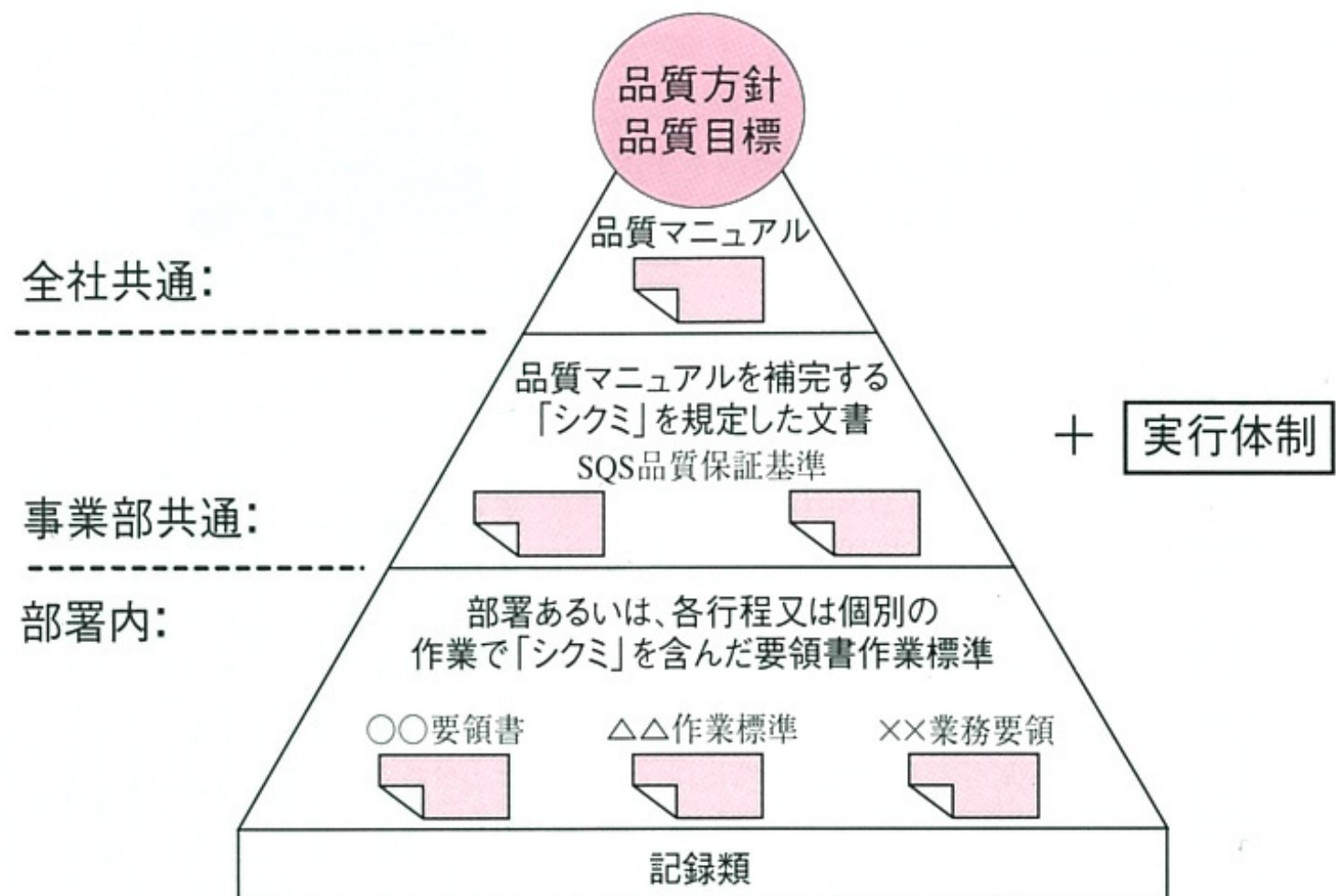
今まで説明してきましたように、なぜ、セガにISO 9000が必要なのかわかっていただけたと思います。いよいよ、セガの品質システムであるSQSの説明をしたいと思います。

全社品質方針：創造性で市場をリード品質で顧客の満足を
 全社品質目標：品質レベルの1桁向上

セガの品質システムは、下の三角形で示されるような構成になっています。このシステムは商品の要求品質を保証する意味から、文章で制定し、維持していることが求められます。一番上位に『品質マニュアル』があって、ここは前号で述べたように20項目の要求事項が、説明がされています。要求事項にそって全社共通の、または事業部門共通の品質活動の手順を述べた『手順書(規定)』があります。さらにその手順を部署内で間違いなくこなすために必要な『作業標準』が必要になります。

1 ● それでは、品質システムの構成は?

品質システムの構成



ISO 9000の品質システムでは、手順を文書化する事がまず最初に求められています。そして、その文書化した規定や手順書、また、製造に用いる図面や生産の計画書など、商品を作るために必要な書類が「文書」と言われています。この文書がいつも最新版が使えるように正しく管理されていなくては、良い品質の商品ができません。



では、文書管理とは何をするの?

2 ●

セガに限らず、日本企業の品質システムの一番の弱点は文書管理の不備だと言われています。

具体的な文書管理の不適合の例としては、

- (1) 指示や手順の文書化されたものがない。
- (2) 承認されていない変更がなされている。
- (3) 廃止され、使われていない文書が現場から除去されていない。
- (4) 新文書が配布されていない。また、その管理記録がない。

のようなことが代表的なものです。

要するに、今まで“ナアナア”でやってきたことがハッキリと見える形で「手順書」に示され、承認された“おおよけ”のものとして管理されていることが必要ですし、記録としても残す必要があります。

このようなことは、企業の体質改善にも非常に役立つ方法です。みなさんも、日常の仕事の中で今やっている仕事の手順を、自分が休んだときでも、新人がきたときでもキチンと間違いなく仕事が進むように、このやり方に慣れましょう。生産の実態が海外生産に移行していくこの頃では、欧米流のやり方も、これからのセガにとって必要なやり方でしょう。次回は注文を受けてから部材調達し、製造委託する部分の説明をします。

品質保証推進部では皆様の質問、意見をお待ちしています。(03-5482-0211)

セガが新参入

価格2万円台 低価格化に拍車

ゲーム大手のセガ・エンタープライゼスは11日、急成長している普及型のデジタルカメラ市場に参入すると発表した。2万円台の低価格を売り物にした製品を11月下旬に売り出す予定で、デジタルカメラの低価格化に拍車がかかることになりそうだ。パソコンを使わなくても、合成写真を作ったり、白黒やセピア調に色を変えたりできる専用の簡易編集機能も売り出し、「遊び感覚で使っ」若者を狙う。

商品名は「デジオ」で、カメラの目にあたる電荷結合素子(CCD)が25万画素ある。価格は2万9千800円で、5万円前後が主流の中で、「安さ」を武器に、今年度中にシェア15%を狙う、という。「ゲーム機も含めると、半導体の国内有数の大口需要家なので、半導体の購入価格を抑えることができたため」と説明している。今年度中に15万台の売り上げを目指す。

デジタルカメラは撮影した画像をデジタル信号に変え、メモリーカードなどに記録する仕組みで、フィルムはいらぬ。画像をパソコンに取り込んで加工・編集できるのが特徴で、プリンターで印刷することもできる。市場規模は95年度に18万台だったが、パソコンの普及と歩調を合わせ今年度は100万台に達すると見込まれている。

簡易編集機能は12月に発売の予定で、2万4千800円。撮影画像をメモリーカードで取り込み、テレビとつないで画面を見ながらペンで加工・編集できる。メモリーカードをゲームセンターに持ち込んで画像をシールにする事業や、ゲーム機「セガサターン」に対応したゲーム機の画面に画像を取り込めるようにすることも検討していく。



デジタルカメラ

セガが新参入 価格2万円台

低価格化に拍車

ゲーム全盛のセガ・エンタープライゼスは11日、急成長している普及型のデジタルカメラ市場に参入すると発表した。2万円台の低価格を売り物にした製品を11月下旬に売り出す予定で、デジタルカメラの低価格化に拍車がかかることになりそうだ。パソコンを使わなくても、合成写真を作ったり、白黒やセピア調に色を変えたりできる専用の簡易編集機能も売り出し、「遊び感覚で使っ」若者を狙う。

商品名は「デジオ」で、カメラの目にあたる電荷結合素子(CCD)が25万画素ある。価格は2万9千800円で、5万円前後が主流の中で、「安さ」を武器に、今年度中にシェア15%を狙う、という。「ゲーム機も含めると、半導体の国内有数の大口需要家なので、半導体の購入価格を抑えることができたため」と説明している。今年度中に15万台の売り上げを目指す。

朝日新聞 朝刊 1996/9/12

通信対戦ゲームで提携

三菱電・セガ 11月サービス開始

三菱電機とセガ・エンタープライゼスは9日、インターネットを利用した通信対戦ゲームサービスを11月に開始すると発表した。電子メールを送受信する仕組みを利用し、囲碁・将棋などの思考型ゲームを中心に始める。市場には相次いで通信対戦ゲームが登場しているが、三菱電機とセガは既存技術を使い、現在のインフラでも採算にのる仕組みを構築する。

9日付でサービスを運営する新会社「バーチャルゲームセンター」を設立した。資本金は1億円で、出資比率は三菱電機が53%、セガが47%。社長には山口義人・三菱電機常務が就任した。

ユーザーがこのサービスを受けるために必要なソフトは雑誌にCD-ROM(コンパクトディスクを利用した読み出し専用メモリー)を添付するなど無償配布する。ユーザーは会員として無料で登録でき、ゲームソフトを使う場合、千円未満程度の有料でダウンロードする。当初は囲碁・将棋、クイズなど4タイトル。操作はキーボードやマウスを使い、電子メールを送受信する要領でできる。

これまでの通信対戦ゲームは、遠隔地の相手と格闘ゲームなどをリアルタイムで対戦できることを売り物にするサービスが多いが、回線容量やサーバーの設置コストの問題で、ほとんどの運営会社が赤字経営となっている。

三菱電機とセガは初年度10万人の会員数を見込んでおり、このうち1万人がコアユーザーとなれば、黒字化するとみている。

オンデマンド型通信対戦ゲームシステム

セガが郵政省に納入

セガ・エンタープライゼスは、郵政省に納入したオンデマンド型通信対戦ゲームシステムについて、記者会見を開き、その概要を説明した。このシステムは、インターネットを利用し、遠隔地の相手と格闘ゲームなどをリアルタイムで対戦できることを売り物にするサービスが多いが、回線容量やサーバーの設置コストの問題で、ほとんどの運営会社が赤字経営となっている。

三菱電機とセガは初年度10万人の会員数を見込んでおり、このうち1万人がコアユーザーとなれば、黒字化するとみている。

電波新聞 1996/10/24



最新のセガ記事は電子メールの共有フォルダ「広報企画室より」に掲載されています。ご覧ください。

通信対戦ゲームで提携

三菱電・セガ 11月サービス開始



三菱電機とセガ・エンタープライゼスは9日、インターネットを利用した通信対戦ゲームサービスを11月に開始すると発表した。電子メールを送受信する仕組みを利用し、囲碁・将棋などの思考型ゲームを中心に始める。市場には相次いで通信対戦ゲームが登場しているが、三菱電機とセガは既存技術を使い、現在のインフラでも採算にのる仕組みを構築する。

日本経済新聞 朝刊 1996/9/10

オンデマンド型通信対戦ゲームシステム

セガが郵政省に納入

セガ・エンタープライゼスが開発したオンデマンド型通信対戦ゲームシステムが、郵政省・通信総合研究所内における統合デジタルCATV標準化試験施設で使用されるインターネットタイプアプリケーションのひとつとして採用され、関電工を通じて郵政省に納入された。

採用されたシステムは、セガが独自開発したシステムであり、統合デジタルCATVの広帯域性を生かした新しいゲームサービス形態となる可能性がある。異なる場所にいる複数のユーザーが、通信端末(新開発)から統合デジタルCATV網を介して同時にセグター(ヘッドエンド)のゲームサーバーへアクセスし、画面を共有することによりサッカーゲームなどの遠隔対戦が行える。ゲーム処理機能はサーバー側に持ち、動画像をセンターから配信する方式で、ユーザー側の通信端末は変復調(プレイヤーのコントローラーからの出力信号をデジタル変調して上り出力、下り映像信号を復調してテレビモニターへ出力)が主な機能で、簡易的なものになっている。セガは今後も、このような新しいインフラを利用した実験に参加することによりノウハウを蓄積し、自社のコンテンツ技術とネットワークを融合した新しいエンターテイメントサービスの創出・提供に積極的な展開を図っていく。

アミューズメントテーマパーク 5年後に世界45カ所展開

セガ、ゲーム施設も500店に 売上高1000億円狙う

セガ・エンタープライゼスは今秋から開始したATPの海外展開を、5年後の2001年までに世界45カ所に広げる計画だ。また、同年までに海外のゲーム施設を現在の約60店舗から500店舗程度に増やす。これにより海外でのアミューズメント施設事業の年間売上高を、現在の190億円（96年度見込み）から1千億円にする計画。日本のアミューズメント施設やゲーム機の評価は国際的に高く、積極展開で世界市場での主導権を確立したい考えだ。

セガは今年7日、ロンドンのピカデリーサーカスで海外初のATP「セガワールド」を開業した。約9千7百㎡のスペースにハイテク技術を駆使したアトラクション6機種などを設置。総投資額は約80億円で、初年度170万人の入場者数を狙っている。

このロンドンの施設を皮切りとして来年3月までに豪州のダーリングハーバー、タイのバンコク、シンガポールに計4施設を新設する。さらに2001年までにアジアで25施設、米国・中南米で10施設、欧州で10施設の計45施設に拡大する。

また、ゲーム施設の海外出店ペースも加速しており、95年度末の39店舗が7月末時点で56店舗に拡大。今年度末までには85店舗にする計画。内訳は欧州（英・仏・独・スペイン）42店舗、米国24店舗、アジア（中国・台湾）19店舗。

セガは94年春に国内でATP事業に参入。現在、東京、横浜、大阪などで5施設を運営している。これらの施設でATPの開発・運営ノウハウを蓄積できたため、海外での積極展開に乗り出す。また、ゲーム施設は国内では飽和状態になっており、海外で新たな市場を開拓する。

ミニテーマパーク

5年後に世界45カ所展開

セガ、ゲーム施設も500店に

セガ・エンタープライゼスは、今年7日にロンドンのピカデリーサーカスで海外初のATP「セガワールド」を開業した。約9千7百㎡のスペースにハイテク技術を駆使したアトラクション6機種などを設置。総投資額は約80億円で、初年度170万人の入場者数を狙っている。

このロンドンの施設を皮切りとして来年3月までに豪州のダーリングハーバー、タイのバンコク、シンガポールに計4施設を新設する。さらに2001年までにアジアで25施設、米国・中南米で10施設、欧州で10施設の計45施設に拡大する。

また、ゲーム施設の海外出店ペースも加速しており、95年度末の39店舗が7月末時点で56店舗に拡大。今年度末までには85店舗にする計画。内訳は欧州（英・仏・独・スペイン）42店舗、米国24店舗、アジア（中国・台湾）19店舗。

セガは94年春に国内でATP事業に参入。現在、東京、横浜、大阪などで5施設を運営している。これらの施設でATPの開発・運営ノウハウを蓄積できたため、海外での積極展開に乗り出す。また、ゲーム施設は国内では飽和状態になっており、海外で新たな市場を開拓する。

日経産業新聞 1996/9/23

豪にゲーム機販売会社合併 セガ、業務用を独占販売

セガ・エンタープライゼスはオーストラリアに業務用ゲーム機器販売の合併会社を設立する。豪州で大型ゲーム施設を展開しているブレッジ・ナイン・ネットワーク・レジャー(VNL)と折半出資で年内に新会社をつくることで合意した。

セガは海外では100%子会社が代理店を通じて業務用ゲーム機器を販売しており、現地有力資本と組んで販売会社を設立するのは初めて。

新会社は豪州とニュージーランドでセガの業務用ゲーム機器を独占販売する。資本金は6億7千万円程度になる見込み。本社はメルボルンに置き、年内にもシドニーやゴールドコーストなど5カ所に営業所を開設する。社名は未定。セガから複数の役員を出す。

豪州とニュージーランドでのセガの業務用ゲーム機器の売上高は出荷額ベースで年10億円程度。新会社の設立により、初年度に15億円に拡大し、数年内に20億円にする計画。

VNLはこれまでシドニー郊外など4カ所に大型ゲーム施設を開設。さらに年内に4カ所で新設する計画。小型施設の展開も進めている。

豪にゲーム機販売会社合併

セガ、業務用を独占販売

セガ・エンタープライゼスは海外では100%子会社が代理店を通じて業務用ゲーム機器を販売しており、現地有力資本と組んで販売会社を設立するのは初めて。セガは海外では100%子会社が代理店を通じて業務用ゲーム機器を販売しており、現地有力資本と組んで販売会社を設立するのは初めて。

セガは海外では100%子会社が代理店を通じて業務用ゲーム機器を販売しており、現地有力資本と組んで販売会社を設立するのは初めて。

日本経済新聞 1996/9/30

セガ

米でインターネット展開

米4社と提携 端末は「サターン」

セガ・エンタープライゼスは、米4社と提携してインターネット事業を展開する。端末は「サターン」。

セガ米でインターネット展開 米4社と提携 端末は「サターン」

セガ・エンタープライゼス(社長中山隼雄氏)は16日、米国におけるインターネット事業で、同国のアークインターフェイス社(ワシントン州)とブラネットウエブ社(カリフォルニア州)、エイサイト社(同)、コンセントリック・ネットワーク社(同)と提携したことを明らかにした。ア社とブ社、エ社からインターネット関連ソフトの供給を受け、「社」とプロバイダー契約を結び、32ビット家庭用テレビゲーム機「セガサターン」を端末としたインターネットと毛ゲーム機というエンターテイメントの融合を図り、「インターネットメント」を提唱、同ゲーム機の販売促進を加速する。

セガは同国の32ビット機の販売ではソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)の「プレイステーション」に対し出遅れている。セガサターンのインターネット対応を実現、ゲーム機の販売戦略をテコ入れする。また、いずれの提携先もインターネット関連で急成長を遂げる企業で、将来的なインターネット事業の布石を打つ。

今回の事業ではア社からインターネットの画面のデザイン、ブ社からブラウザ、エ社からサーチエンジンの供給を受ける。そして「社」とプロバイダー契約を結び、これらをセットにしてセガサターンでインターネット接続を可能にする「セガサターン・ネットワーク」(価格約2万円)を10月31日に米国市場へ投入する。セガサターン・ネットワークはソフト以外にも毎秒2万8千8百ビットのモデムや電話線で構成されている。マウスやキーボードも発売する。インターネットの利用料金は最初の1カ月は無料で、その後は月約2千円。32ビット機を端末にしたインターネット接続はセガサターンが初で、すでに国内で事業を初めている。とくにインターネット人口が多い米国では注目が集まりそうだ。

日刊工業新聞 1996/9/17

「プリント倶楽部」で 赤い羽募金に協力 セガ、アトラス

セガ・エンタープライゼスとゲーム業界中堅のアトラスは、中高生の間で人気の高いオリジナル・シールプリンター「プリント倶楽部」を使い、赤い羽共同募金に協力するキャンペーンを1日から始める。

現在、プリント倶楽部に導入されている27フレームのうちのノーマルフレームに今年50周年を迎える共同募金運動のロゴを入れた特別フレームを追加して、同募金活動への理解を深める。

これと同時に両社は、11月30日までのキャンペーン期間中に「プリント倶楽部」で得られた収益の一部を、東京都共同募金経済団体協力会（東京商工会議所をはじめ、経済団体、業界団体12組織で構成）を通じ東京都共同募金会に寄付する。

アミューズメント施設で 共通割引券

セガとソニー、新宿で

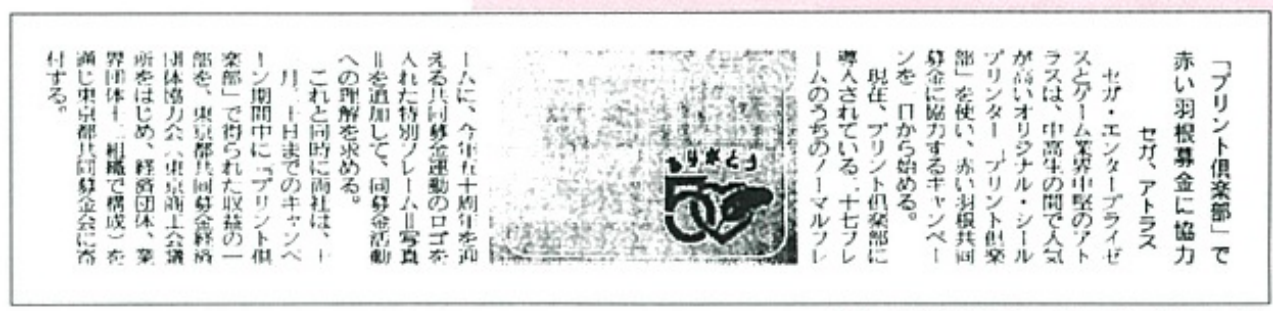
セガ・エンタープライゼスとソニー・ミュージックエンタテインメントの小会社SME・シネクエストは東京・JR新宿駅南口の「タカシマヤ タイムズ スクエア」内に開業したアミューズメント施設で、共通割引券を発売した。

家庭用ゲーム機ではしのぎを削る両社だが、新施設の集客では初めて手を組んだ格好だ。

共通割引券はセガの「新宿ジョイポリス」の入場およびアトラクション3回分の利用券と、ソニーの3次元映像劇場「東京アイマックス・シアター」の鑑賞券を組み合わせた。

2300円（小学生）から2900円（大人）まで4種類を用意しており、個別に買い求めるより100～200円割安。

販売はセガが受け持つ。来年3月末まで取扱期間を限定する予定で、首都圏のJR各駅のみどりの窓口やびゅうプラザ、コンビニエンスストア、チケット店で販売する。



日本工業新聞 1996/10/3

セガの屋内型テーマパーク ジョイポリス好調

セガ・エンタープライゼスは、東京臨海副都心台場地区と新宿南口の「タカシマヤ タイムズ スクエア」内で運営する2つの屋内型テーマパークの集客状況をまとめた。

それによると、今年7月12日にオープンした「東京ジョイポリス」は、10月13日までの約3カ月間で累計入場者数が50万人を突破した。

また、新宿南口の「タカシマヤ タイムズ スクエア」内に4日オープンした「新宿ジョイポリス」も13日までの10日間で累計6万人に達した。

さらに、新宿ジョイポリスの入口付近に設けた直営アイスクリームショップ「ディップドッツ・アイスクリーム」も好調。同店舗で販売している粒状の「未来派アイスクリーム」は平日でも1日約2千カップ、土日祭日には同4千カップの売れ行きを示し、累計で3万5千カップの売り上げを記録したとしている。

日本工業新聞 1996/10/17

セガの屋内型テーマパーク

「東京」 3カ月で50万人
「新宿」 10日間で6万人

ジョイポリス好調

セガ・エンタープライゼスは、東京臨海副都心台場地区と新宿南口の「タカシマヤ タイムズ スクエア」内で運営する2つの屋内型テーマパークの集客状況をまとめた。

それによると、今年七月十二日に、台場地区にオープンした「東京ジョイポリス」は、十月十三日までの約三カ月間で累計入場者数が五十万人を突破した。

また、新宿南口の「タカシマヤ タイムズスクエア」内に四日オープンした「新宿ジョイポリス」も十月十三日までの十日間で累計六万人に達した。

さらに、新宿ジョイポリスの入り口付近に設けた直営アイスクリームショップ「ディップドッツ・アイ」として

アミューズメント施設で共通割引券
セガとソニー、新宿で

セガ・エンタープライゼスとソニー・ミュージックエンタテインメントの小会社SME・シネクエストは東京・JR新宿駅南口の「タカシマヤ タイムズ スクエア」内に開業したアミューズメント施設で、共通割引券を発売した。

家庭用ゲーム機ではしのぎを削る両社だが、新施設の集客では初めて手を組んだ格好だ。

共通割引券はセガの「新宿ジョイポリス」の入場およびアトラクション3回分の利用券と、ソニーの3次元映像劇場「東京アイマックス・シアター」の鑑賞券を組み合わせた。

販売はセガが受け持つ。来年3月末まで取扱期間を限定する予定で、首都圏のJR各駅のみどりの窓口やびゅうプラザ、コンビニエンスストア、チケット店で販売する。

日本経済新聞 朝刊 1996/10/17

ミニテーマパーク 累計で500万人突破
セガ

セガ・エンタープライゼスは10日、全国で展開しているミニテーマパーク五施設の累計入場者数が六日に五百万人を突破したと発表した。内訳は大阪ATCガルボ（大阪市）が百九十九万八千人、横浜ジョイポリス（横浜市）が百八十七千人、新潟ジョイポリス（新潟市）が三十八万三千人、福岡ジョイポリス（福岡市）が四十九万二千人、東京ジョイポリス（東京・港）が三十五万六千人。

セガは九四年四月開業の大阪ATCガルボを皮切りに、ハイテク技術を駆使したアトラクションを売り物とするアミューズメント・テーマパーク事業に進出。今年四月に福岡ジョイポリス、七月に東京ジョイポリスをオープン、十月四日には東京に新宿ジョイポリスを開業する。

日経産業新聞 1996/9/11

アミューズメントテーマパーク 累計で500万人突破

セガ

セガ・エンタープライゼスは10日、全国で展開しているATP 5施設の累計入場者数が6日に5百万人を突破したと発表した。内訳は大阪ATCガルボ（大阪市）が199万8千人、横浜ジョイポリス（横浜市）が180万7千人、新潟ジョイポリス（新潟市）が38万3千人、福岡ジョイポリス（福岡市）が49万2千人、東京ジョイポリス（東京・港）が35万6千人。

セガは94年4月開業の大阪ATCガルボを皮切りに、ハイテク技術を駆使したアトラクションを売り物とするアミューズメント・テーマパーク事業に進出。今年4月に福岡ジョイポリス、7月に東京ジョイポリスをオープン、10月4日には東京に新宿ジョイポリスを開業する。



最新のセガ記事は電子メールの共有フォルダ「広報企画室より」に掲載されています。ご覧ください。

日経産業新聞 1996/9/3

セガの通信カラオケ リズム変換など 新機能を追加

セガ・エンタープライゼスは業務用通信カラオケ「セガカラ」に新機能を追加する。歌う人が好みの曲を自由にメドレーに編成できる機能など3機能で、10月以降実施する。業務用カラオケ市場は飽和している。セガは機能面で差別化を図り、来年3月末までに累計4万7千台の出荷台数を目指す。

累計4万7千台の出荷台数を目標とする。新機能は「フリーメドレー機能」、「リズムチェンジ機能」、「超採点やろう」の3機能。フリーメドレー機能の対象曲は当初260曲でスタートする。またリズムチェンジ機能を使えば、ボサノバ、タンゴなど10種類のリズムを曲の演奏途中に変化できる。主にクラブ、スナックなどでの需要を見込んでいる。

超採点やろうでは、演奏終了後にコンピュータが10人の審査員の役割を果たして点数を表示する。千点満点にして、いずれは全国順位を出し、1位となった人を歌手デビューさせるなどのイベントを開催する予定という。

セガの通信カラオケ リズム変換など新機能を追加

セガ・エンタープライゼスは業務用通信カラオケ「セガカラ」に新機能を追加する。歌う人が好みの曲を自由にメドレーに編成できる機能など3機能で、10月以降実施する。業務用カラオケ市場は飽和している。セガは機能面で差別化を図り、来年3月末までに累計4万7千台の出荷台数を目指す。

新機能は「フリーメドレー機能」、「リズムチェンジ機能」、「超採点やろう」の3機能。フリーメドレー機能の対象曲は当初260曲でスタートする。またリズムチェンジ機能を使えば、ボサノバ、タンゴなど10種類のリズムを曲の演奏途中に変化できる。主にクラブ、スナックなどでの需要を見込んでいる。

超採点やろうでは、演奏終了後にコンピュータが10人の審査員の役割を果たして点数を表示する。千点満点にして、いずれは全国順位を出し、1位となった人を歌手デビューさせるなどのイベントを開催する予定という。

海賊版ゲーム機製販 南米の業者を告訴 セガ

セガ・エンタープライゼス(社長中山隼雄氏)は、パラグアイのT&T社の代表であるシートン・ポー氏らに対し、同国の民事裁判所や商工省、刑事裁判所に証拠保全、仮差し押さえなどの申請を行うと同時に、T&T社を告訴した。

シートン・ポー氏がSEGAのロゴを代表者名義で商標登録し、16ビット家庭用ゲーム機などセガ製品の「コピー」を製造、販売していたため。

セガが南米で模造品業者を告訴するのは初めて。今回は民事裁判所による現場検証と商工省の模造品取り締まりによって収集された証拠から、シートン・ポー氏に対する刑事責任の追及が可能だと判断し、告訴した。年間20万台の16ビット機を生産、セガ製品として通常の価格よりも若干、安くして販売していたという。

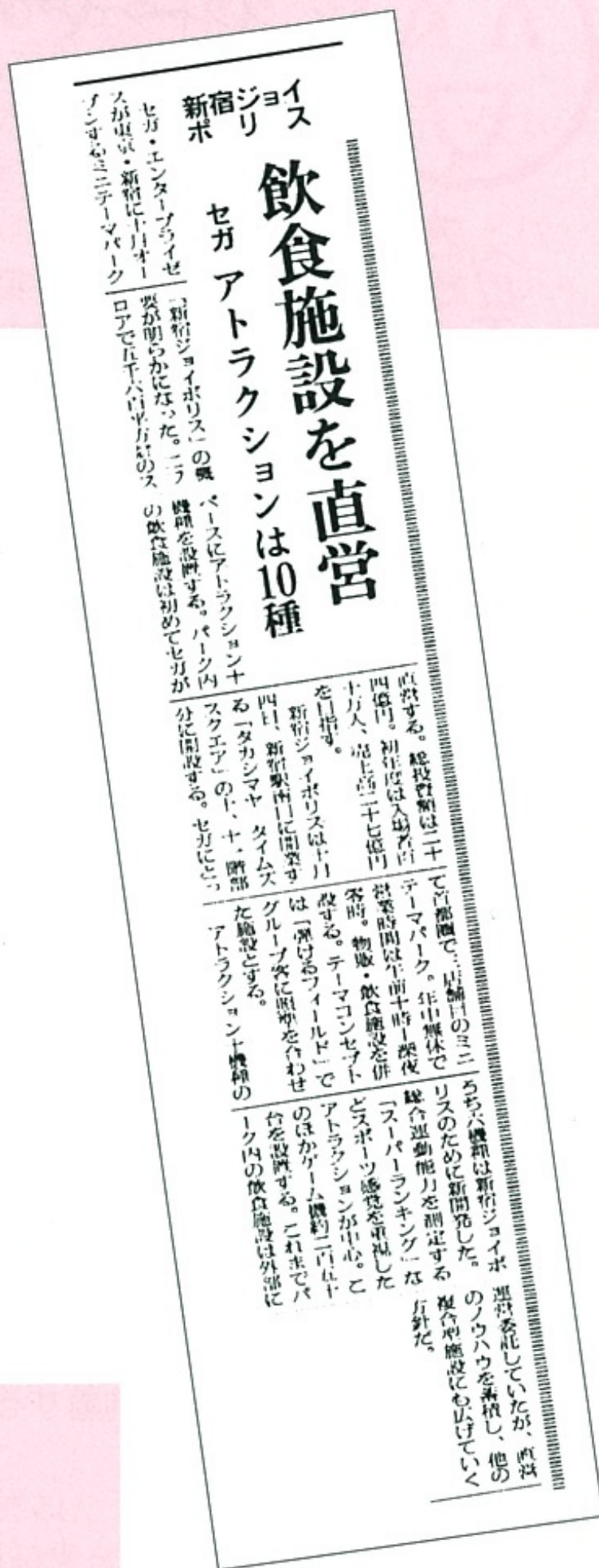
新宿ジョイポリス 飲食施設を直営 セガ アトラクションは10種

セガ・エンタープライゼスが東京・新宿に10月オープンするATP「新宿ジョイポリス」の概要が明らかになった。2フロアで5千6百㎡のスペースにアトラクション10種類を設置する。パーク内の飲食施設は初めてセガが直営する。総投資額は24億円。初年度は入場者百万人、売上高27億円を目指す。

新宿ジョイポリスは10月4日、新宿駅南口に開業する「タカシマヤ タイムズ スクエア」の10、11階部分に開設する。セガにとつて首都圏で3店舗目のATP。年中無休で営業時間は午前10時〜深夜0時。物販・飲食施設を併設する。テーマコンセプトは「弾けるフィールド」でグループ客に照準を合わせた施設とする。

アトラクション10種類のうち、6種類は新宿ジョイポリスのために新開発した。総合運動能力を測定する「スーパランキング」などスポーツ感覚を重視したアトラクションが中心。このほかゲーム機約250台を設置する。これまでパーク内の飲食施設は外部に運営委託していたが、直営のノウハウを蓄積し、他の複合施設にも広げていく方針だ。

日経産業新聞 1996/9/5



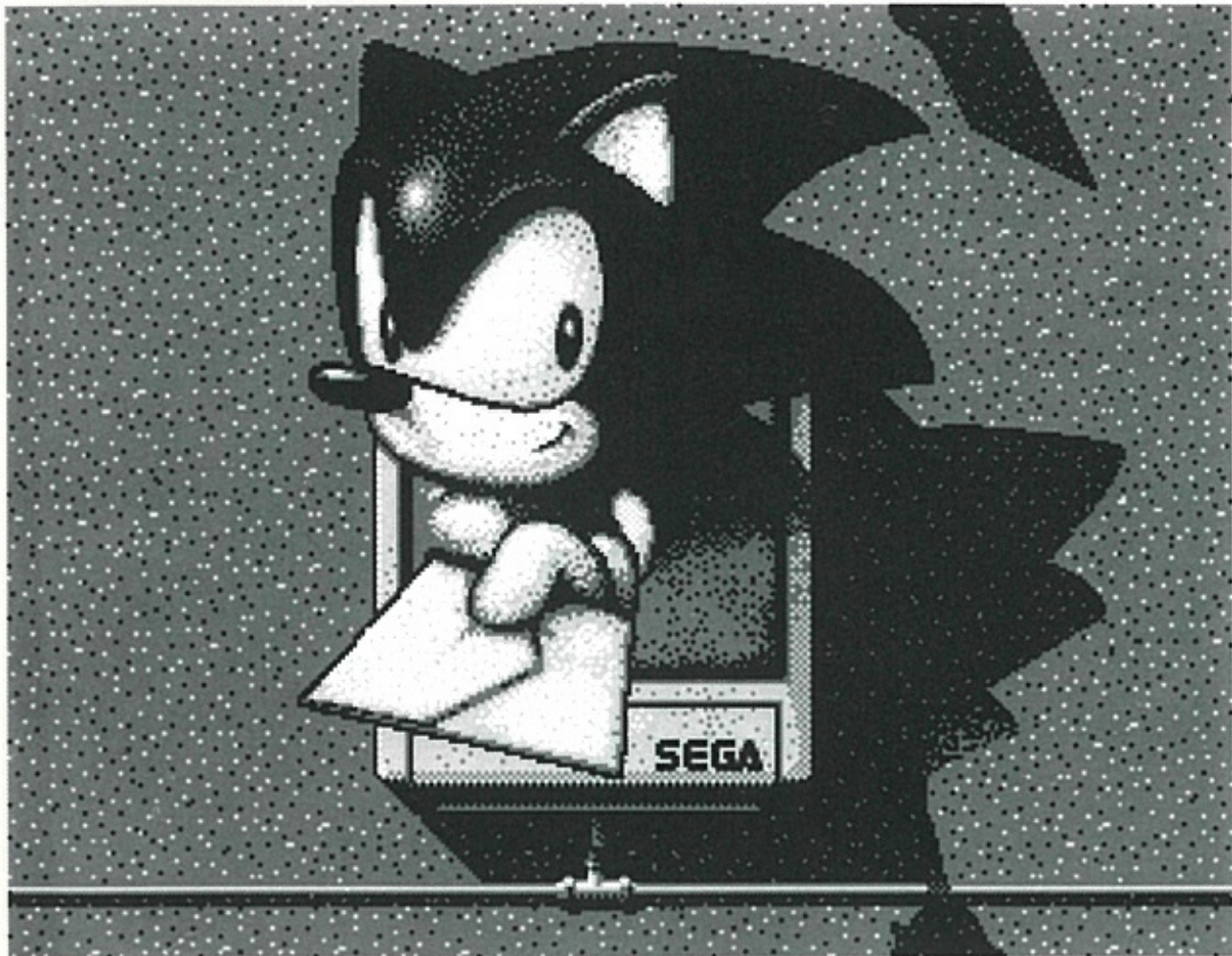
日刊工業新聞 1996/10/29

海賊版ゲーム機製販 南米の業者を告訴 セガ

セガ・エンタープライゼス(社長中山隼雄氏)は、パラグアイのT&T社の代表であるシートン・ポー氏らに対し、同国の民事裁判所や商工省、刑事裁判所に証拠保全、仮差し押さえなどの申請を行うと同時に、T&T社を告訴した。

シートン・ポー氏がSEGAのロゴを代表者名義で商標登録し、16ビット家庭用ゲーム機などセガ製品の「コピー」を製造、販売していたため。

今回は民事裁判所による現場検証と商工省の模造品取り締まりによって収集された証拠から、シートン・ポー氏に対する刑事責任の追及が可能だと判断し、告訴した。年間20万台の16ビット機を生産、セガ製品として通常の価格よりも若干、安くして販売していたという。



☆電子メール裏技(?) 講座

今回は、コンピュータウイルスに関しての一般的なしくみを解説します。

電子メール等に関する問い合わせは
情報企画室(03-5736-7081)まで



★コンピュータウイルス(以下ウイルス)とは

- ①ウイルスは、プログラム的一种、すなわちソフトウェアです。従ってソフトウェアで可能な事は全て出来ます。
- ②ウイルスは自己複製、すなわち自分自身のコピーをつくる機能を持ちます。そのため、本物のウイルスの様にどんどん感染していきます。この場合感染というのは、ハードディスクやフロッピーディスクにウイルスが自分自身をコピーした場合をさします。
- ③さらにウイルスは自分自身を他のプログラムなどに紛れ込ませ、自分自身を隠す機能を持ちます。すなわち一見正常に見えます。
- ④ウイルスは、潜伏期間があります。一定期間を過ぎるまでは、感染だけを繰り返し、ある時期を過ぎるをいろいろな動作をします。



★感染するとどうなるの?

- ①ウイルスに感染しても、早期に発見すれば何事もなく済みます。
- ②ただし、一度でもウイルスが活動すると、画面が乱れたり、ファイルが壊れたり、ひどいものになるとハードディスクの中身をすべて消してしまったりします。



★電子メールは大丈夫?

- ①ウイルスはソフトウェアの一種であるため、それが実行されない限り感染は染ません。つまり電子メールを開くだけではウイルスに感染することはありません。
- ②電子メールを通じて感染する可能性があるのは添付ファイルからです。ただし、セガの電子メールシステムにはウイルス検査用のプログラムがあり、ウイルスに感染した添付ファイルが到着するのを未然に防いでいます。



★どうやって防ぐの?

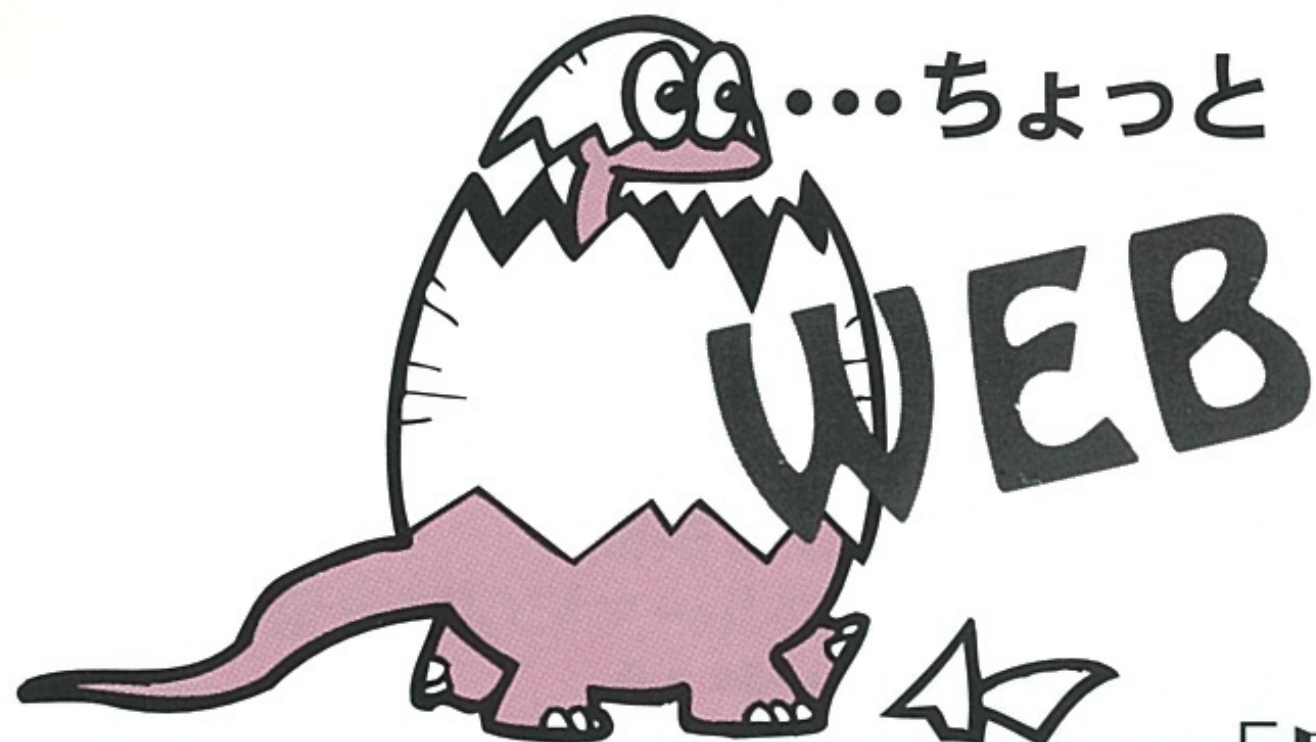
- ①出所のはっきりしないフロッピーディスクは極力使用を避けてください。特にセガ社内でのウイルス発生時例はほぼ全てがフロッピーディスクからの感染です。
- ②ウイルス検査用のプログラムがある場合は必ずそれを使用してください。
- ③もし感染しても、ウイルス検査用のプログラムでウイルスの除去ができます。
- ④ただし、それらは早期発見が必要です。ウイルスがハードディスクの中身を破壊した後では、元には戻せません。



★最近の新種ウイルス

少し前までは、ウイルスはすべてアプリケーションソフトと同様のプログラムでした。ただ、ここ1年ぐらい前から、マクロウイルスと呼ばれる新種のウイルスが発見されています。これはWORD、EXCELなどのマクロ言語と呼ばれる簡易プログラム言語を使用したウイルスで、プログラムではなく文書ファイルに感染します。マクロウイルスは最新のウイルス検査用ソフトを使用しないと発見は困難です。現在、日本ではほとんどこれらのマクロウイルスは報告されていませんが、それも時間の問題といわれています。マクロウイルスは他人とのやり取りの多い文書ファイルに感染するため感染力が強く、注意が必要です。

なお、電子メールの共有フォルダにもウイルスに関する情報を載せています。参考にしてください。



インターネット推進室

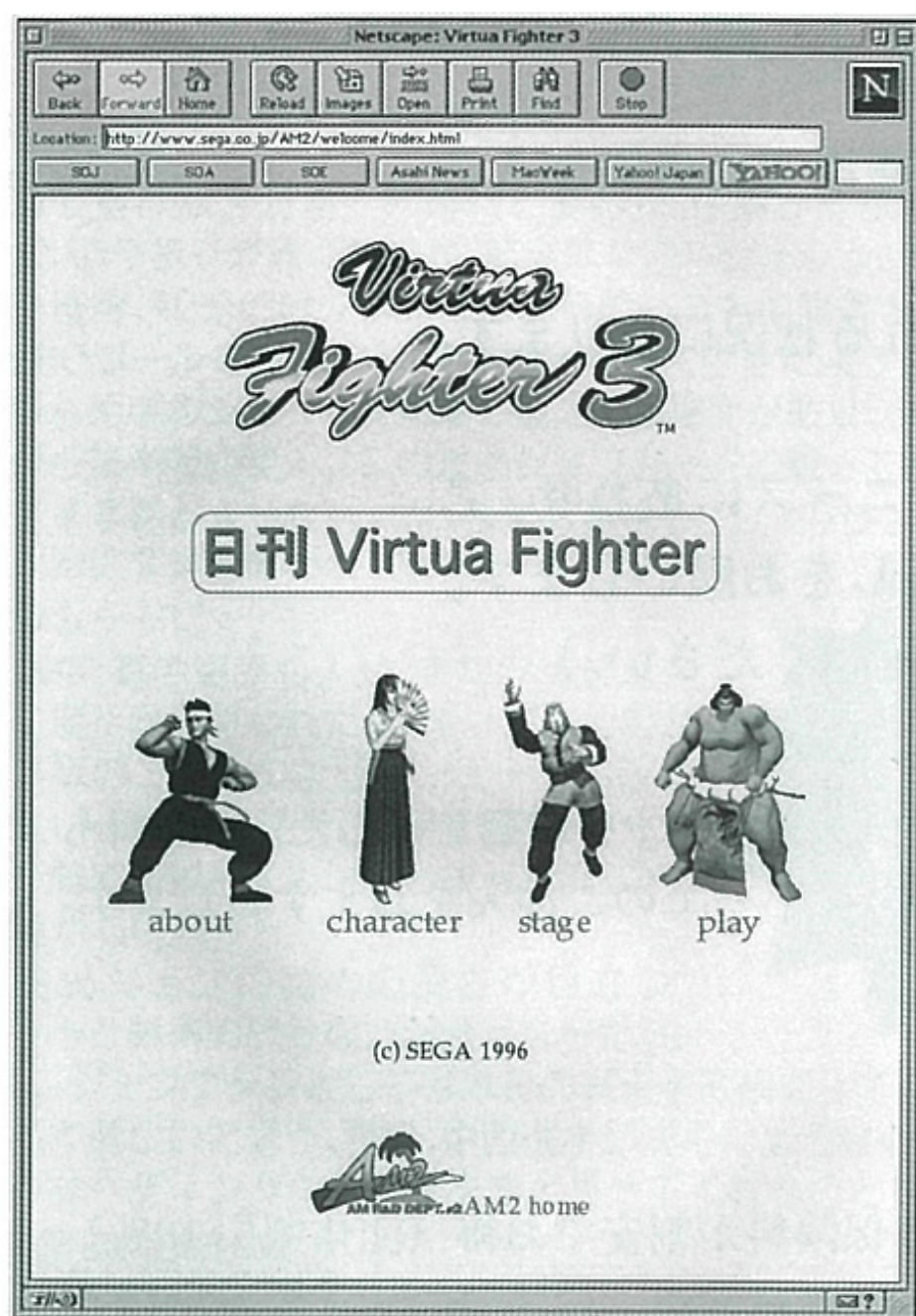
セガホームページ

「日刊 Virtua Fighter」ページ Open!!により さらにパワーアップ

バーチャファイターファンの方は必見の「日刊 Virtua Fighter」ページが11月1日よりOpenしました。このページは、その時々の特ピックス（噂話を含め）などバーチャファイターに関するさまざまな情報を文字通りデイリーに提供していくページです。

編集は、バーチャファイターの開発部門「AM2研」が直接担当します。開発部門手作りのその内容は、ゲーム専門紙等での内容とは一味違ったものに仕上げられており、バーチャファイター開発にかける心意気・情熱など部内の活気ある雰囲気がホームページを通して体験することが出来ます。アドレスは下記の通りです。

さあ、あなたもバーチャファイター通になるためすぐにアクセスしよう！！

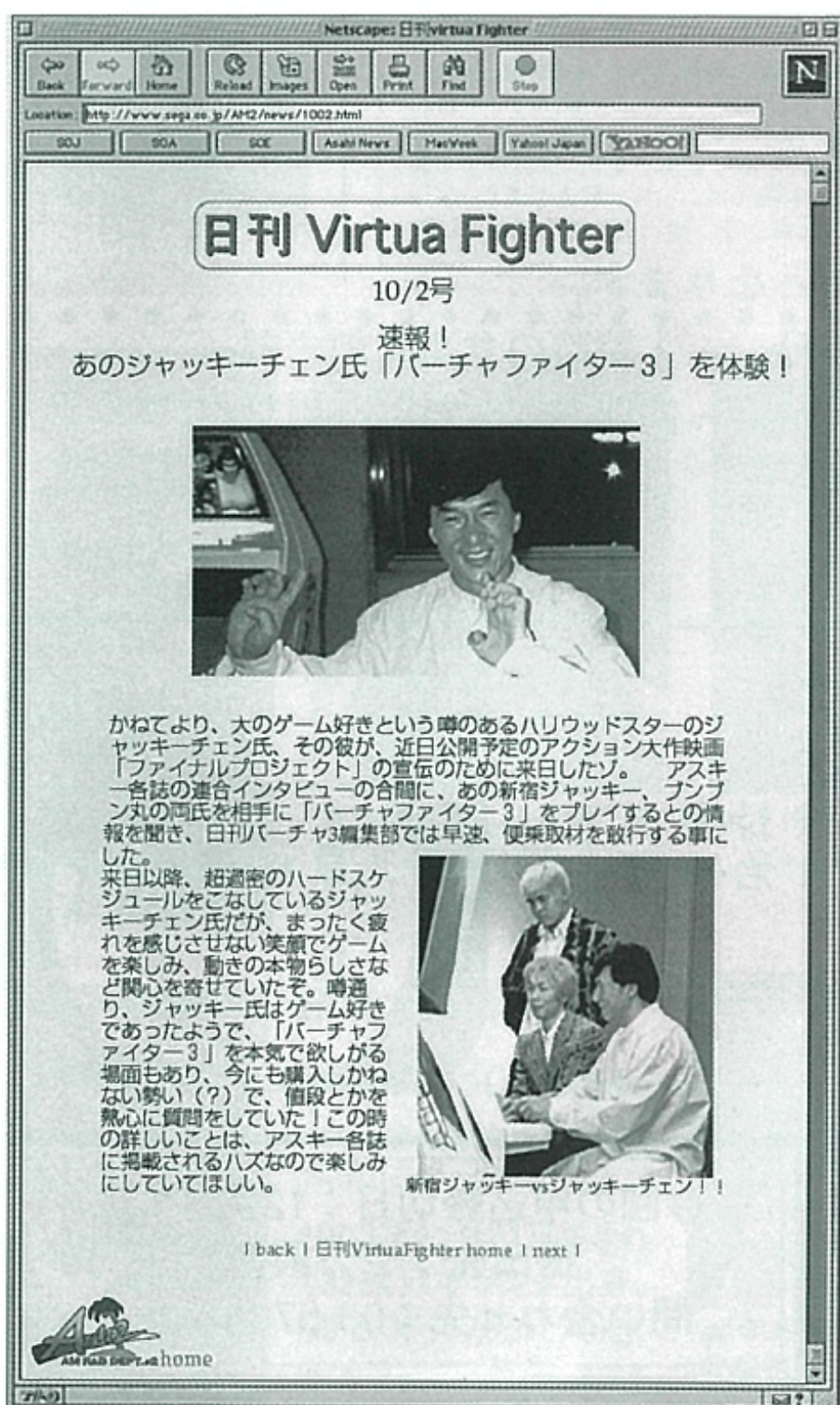


URLアドレス <http://www.sega.co.jp/AM2/>

10月度ヒット数 ついに「1,400万ヒット超」

今年6月3日から開設されたセガホームページが10月度ついに1,400万ヒットを超えました(1,462万ヒット)。この数字は業界のなかで他社を大きく上回り、トップクラスとなっております。この数字の背景には、9月度からのゲームの3D化、旅行ページの新設、回線容量のスピードアップ等が考えられますが、一番の背景は各部門のみなさんからの情報提供による地道なメンテナンスとって過言ではありません。

今後も、業界でトップクラスの座を確保すべく、いや日本国内で有数のホームページになるためにも努力してまいりますので、みなさんのご協力をよろしくお願ひします。





団体損害保険加入のおすすめ

病気入院特約を新設しました

今年度は、福利厚生制度の重要な柱として、職場での保険加入の大幅増大をめざしています。

特に健康保険が効かない自己負担分が拡大される状況にあります。普通傷害保険をご活用ください。

そして全部で7つの保険があります。皆様のニーズにあわせ、ご検討願います。ご加入済みの方もぜひとも見直しをお願いします。(申込書は一人ひとりにお送りしています。ご確認ください。)



病気入院特約で保障を拡大

普通傷害保険に「病気入院特約」を新設しました。保険料もわずかですので、ご家族そろってのご加入をおすすめします。



ご加入の3大メリット

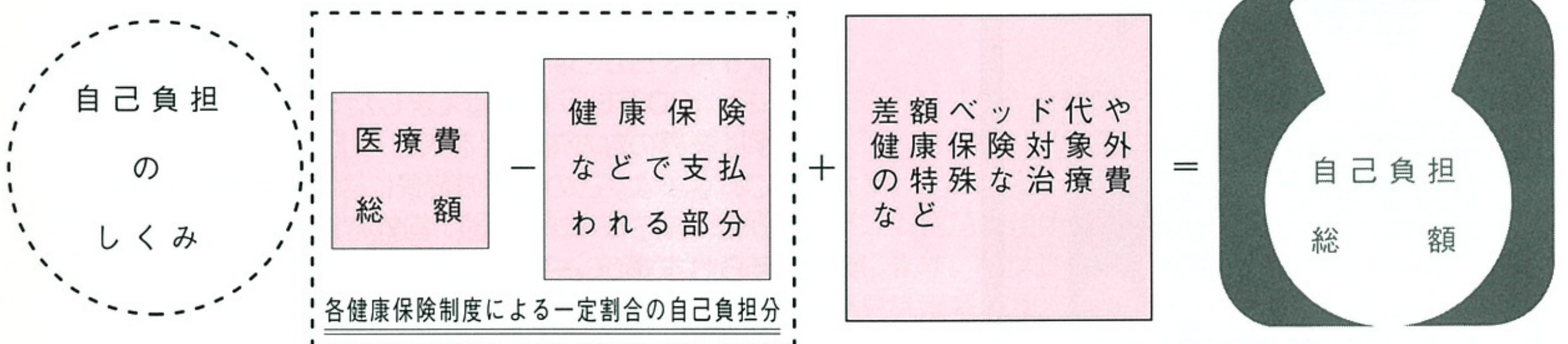
- ①個人で加入するより保険料が割安でお得 (団体割引10%)
- ②給与天引きなので手続簡単
- ③事故のときにはベストサービス(セガ興産が親身で対応します)



意外にかさむ入院自己負担

こんなものが自己負担となります。

- ・医療費の自己負担分
- ・入院時の食事代の一部
- ・差額ベッド代
- ・高度先進医療の技術料



今回の申込締切日：12月13日
提出先：セガ興産
問い合わせ先：03-5736-7285

サポーターはただ試合結果を見に来ているのではなく、
 どれだけ22人のジョカトーレが
 魅了させてくれるプレーを演じてくれるかを
 期待しているのである
 つまらないファールはつまらない演技でしかない



10/16 Jリーグ ジェフVSレイソル戦

By Yokosuka特派員



曇り空は試合直前に秋晴れと変わり、白熱した試合を!という祈りが通じたのか、前半早々にハシエックがヘディングで1点を獲得、40分にはマスロバルからのパスを中西選手が絶妙なタイミングでゴールを決め、ジェフの勝利が見えてきたような気がした。下川選手も相手のシュートを幾度も阻止する場面があり、手に汗を握りしめながら後半戦に突入。“このままジェフムードで戦って欲しい”応援にもますます熱が入った。しかし後半戦直後、ジェフのちょっとした隙にレイソルに3点も奪われ、流れは一気にレイソルムードに……。

途中、真中選手も入り、またジェフムードに戻るかと思われたが、焦りが出たのが前半戦のゴールのようなシュートも決まらないまま試合終了。奥寺監督の「自分たちで勝てる試合を逃してしまった」という言葉が心に残る。

結局ジェフの詰めの弱さが目立つ、ちょっと納得のいかない試合となった。しかし、ジェフファンとしては本日の試合を教訓にして、残りの試合を頑張りたいと思う。今日、中西選手が決めたような心がスカッとするようなヘディングシュートをまた見せてくれることを願っています。



10/19 Jリーグ ジェフVSマリノス戦

By Taniguchi特派員



久々に来た国立は、1万6千人の観客が入り時期のJリーグの盛り上がりをおいおすような試合内容と新たな日本サッカーのセカンドステップを期待する狂信的なファンに囲まれ、私は、90分間至福な時間を過ごした。

その日残念ながら1-2で敗戦してしまった奥寺監督が、「悪いゲームではなかった」とコメントしていたが、負けても収穫があればよいと考えるサポーターはまだまだ少ないはずである。最近のサポーターは、試合結果をただ見に来ているのではなく、どれだけ22人のジョカトーレが魅了させてくれるプレーを緑の芝生の上で演じてくれるかを期待しているのである。だから、つまらないファールはつまらない演技でしかないのだ。

ドイツのブンデスリーガにいた奥寺監督が、勝つことだけしか考えていなければ、あまり経験のない若手ばかりを起用するはずもなく、負けたゲームに「悪い試合ではなかった」とコメントするはずがないのだ。僕らもチームや監督が意図することを理解する姿勢がなければそのチームのサポーターでは決していないのだ。

▼この日はGOALが決まったので、インタビュー時も笑顔がこぼれていた



▲城がゴールを決めた決定的瞬間!



▲ルーファーとマリノス・サバタは熾烈なボール争いを展開。▼



▲攻守にわたり素晴らしい動きをしていた五十嵐選手▼



今月の THE FACE ハシエック選手



▲ヘディング術はリーグNo.1! 現在Jリーグ得点ランキングでも5位につけている



▲この負けず嫌いの性格がチームを引っ張る大黒柱たる由縁



▲城「立つんだジョー!ってそれはオレか」ハシエック「……………」

あなたのお好きな選手を教えてください。特集してご紹介いたします。また、皆様のお便りや投稿写真も大歓迎! まってるからね!



▲このすまなそ〜なハシエックの顔よ……



▲家族の応援でお父さん頑張る!!

●Taniguchi特派員のおまけ●

サッカーを観戦する皆さんに面白い見方をご紹介します。

まず、選手の背番号と名前を確認しないで、どの背番号の選手がいい動きをしていたか、自分なりにチェックします。そして最後にその選手の名前を確認し、日本代表の選手だったり、スター選手であったなら、「やっぱりうまいな、うまいと思ったよ。あの選手は中西選手だったのか。」と自分のサッカー眼に自己満足できます。えっ、つまらないって?



式田ケン PUMAのデルモにど〜オ



▲昨シーズンはレギュラーとして新人ばなれたプレーを見せてくれた鈴木選手



▲下川Jr.、マサナオくん、こんなに大きくなりました!



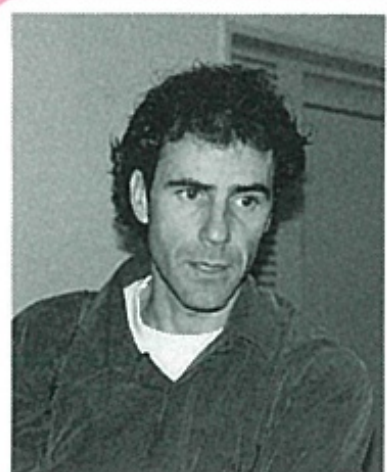
新戦力紹介・

ピーター ボス

Peter Bosz選手

「よい結果を残せるように頑張りたい」とのコメント

1963年11月21日生まれ (32歳)、オランダ出身、MF&DF、175cm、70kg、元オランダA代表

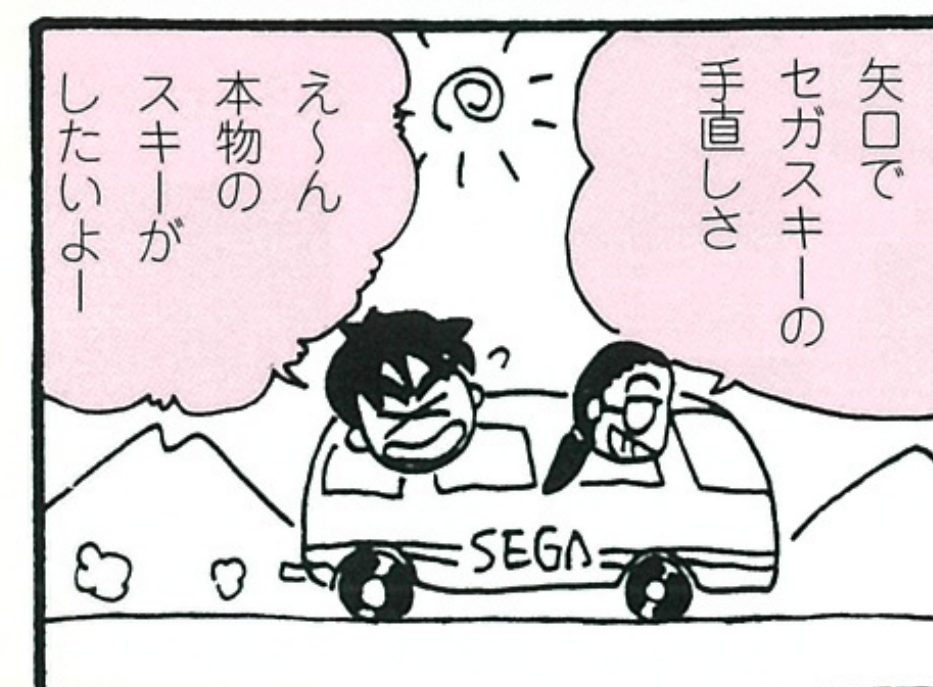
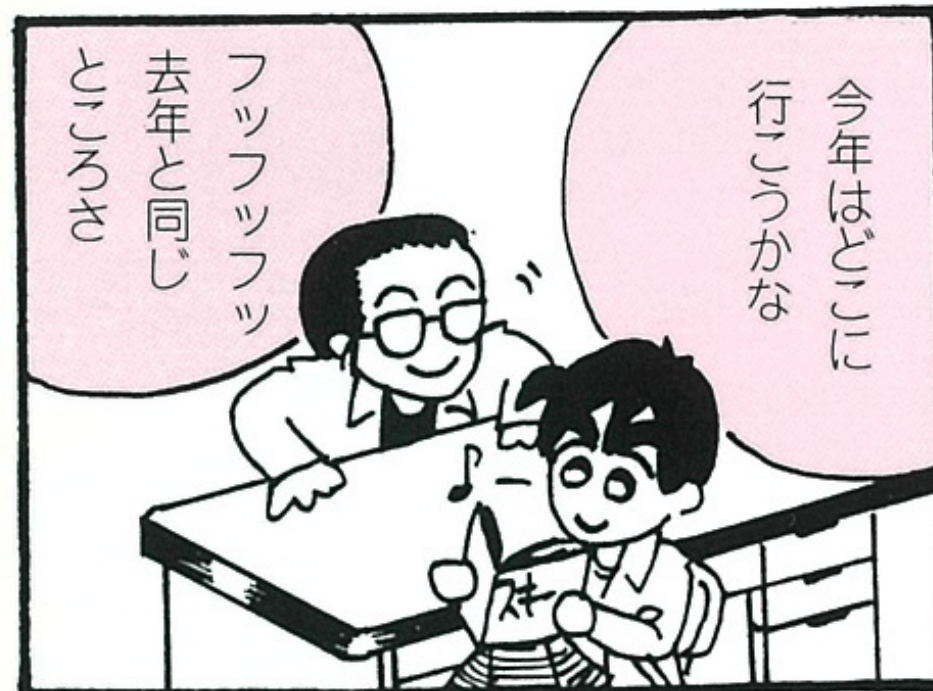
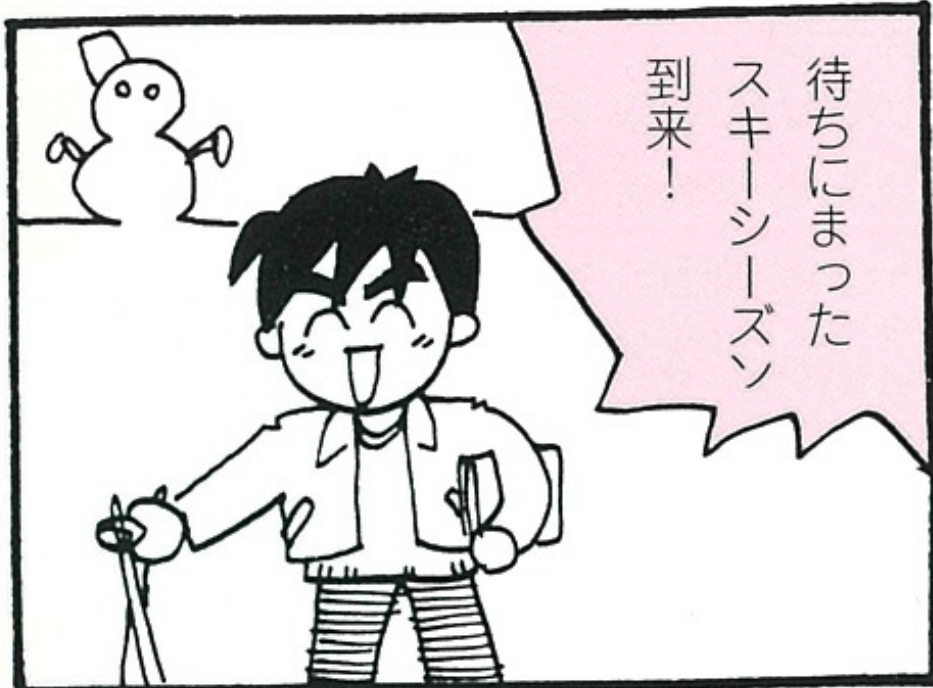


▲今季目覚ましい活躍の武藤選手

おれい! セガマン



「悲しき AM 4 研の冬」の巻



毒を持つ生き物なのに食用とされるフグ。
フグの毒は「テトロドトキシン」という猛毒であることはよく知られている。
毒には消化酵素系の毒と神経系の毒があり、テトロドトキシンは後者の神経毒に分類される。
神経はその伝達に必要な電気信号を発生するナトリウムチャンネルにナトリウムイオンが通過することで次々と電気信号が伝達されていくのだが、テトロドトキシンはこのナトリウムイオンの通過を阻害するため結果として神経が麻痺するのである。
ところがこの毒、フグ自身は作り出せない。
ビブリオ属の細菌が原因とされプランク

RELAY COLUMN

フグ毒の話

技術管理部 三浦 充弦



この事はこれまで謎であったのだが、く毒には冒されない。
入るので、例えるならカドミウム汚染された魚を食べまくる人間のようなものだ。
体にとっても悪そうだが、フグは自らのまたフグは毒を外から取り入れるので、例えるならカドミウム汚染された魚を食べまくる人間のようなものだ。
これは釣り船が行く場所のフグには毒が少ないことを知っているからだろう。
例えばシヨウサイフグを釣らせる釣り船があるが、有毒のシヨウサイフグを釣り客のほとんどは持ち帰り、自分でさばく。

最近になって解明された。
なんでもフグの神経のナトリウムチャンネルは結合部位変異していてテトロドトキシンに対して非感受性になっているのでナトリウムイオンの通過を阻害しないからだ。そのため電気信号が流れ、神経の麻痺が起らない。
さらにテトロドトキシンを捕まえる結合蛋白質をも合わせて持っているという。
神はその緩慢な動きや醜い姿と引き換えに極めて精巧な神経組織をフグに与えたのかもしれない。
これからの寒い季節は鍋。ふぐちりが美味しい季節だがフグが危険な食べ物であったのは過去の事だったと言えるような日が近い将来くるのではないだろうか。
※なおフグの素人調理は危険です。お勧めしません。
次回はPC事業部・大高寛之さんです。

Tenpo¹⁰⁰⁰

趣のある裏通り

JR熊本駅構内から出て、すぐ右を向くと、ケンタッキーフライドチキン、ミスタードーナツ、花屋、定食屋、居酒屋等、郊外テナントが軒をつらねている中に、当店があります。近くには警察署、鉄道警察隊もあり、よく店内を見回りに来てもらったりしています。

当店の主要な客層は、18歳未満のいわゆる若者～若年層といったところでしょうか。

平日の5日間は代々木ゼミナール・熊本予備校の勉強に疲れた予備校生、高校生達が、土日祝日には観光や市内への買い物に出かけて来た人達が集まってきます。

近くには、ゲームセンターKING、ゲームセンター嵐というシャレたネーミングの店があるものの、客層、規模



AM 施設
熊本営業所
セガ マービー
三原 毅

等が異なり、競合店はない状況です。フロア総面積 260 坪、機械設置台数 161 台 2 フロア、社員 1 人、スタッフ 9 名、グロス 1,100 前後、機械構成はビデオが中心で現在 77 台、高校生、予備校生達が客層の中心なのでピークの売上の時間が 5～6 時の間という市内の店舗としてはいたってめずらしいタイプの店です。高校総体等の大会が市内であるときとかは、非常ににぎわいを見せます。また、熊本駅周辺は、市内中心街から少しはなれており、駅周辺の開発が少し立ち遅れている事からか、ちょっと裏通りに入ると、昔ながらの趣のある街なみを見ることができます。



熊本に来たときは、行ってみるのもいいかもしれません。もちろんその時には当店「セガ・マービー」へご来店くださいますようお願いいたします。

次回は、千葉営業所・ハイテクセガ千葉の柴尾田真寿さんをお願いします。



SEGA American Football Club Thunderbolt 近況報告

1. 宿敵 SONY に鮮やかな逆転勝ち!!

1996年度春季リーグ戦に於て、SEGA Thunderboltは6月9日、長年の宿敵 Sony Solid State に 24 対 20 で逆転勝ち！ 3 位という成績でした。試合は前半 12 対 0 とリードされたものの RB 門脇 (AM 機器) のランおよびショートパスでつなぎ、さらに WR 塙 (CSK) への 20 ヤードパスでまず 1 TD をかえすと、今度は敵陣ゴール前での DE 大場 (CS 1 研) のナイスタックルから MLB 村崎 (デジタルメディア制作部) のファンブルリカバーで得たチャンスを QB 山ノ上 (CSK) のランで同点。その後麻生 (AM1 研) や中林 (AM2 研) の活躍もあり後半も 2 TD をあげ、Sony の反撃をかわして勝利しました。

◆スコア

SEGA	0	12	6	6	24
SONY	6	6	0	8	20

2. 秋季リーグ戦始まる

今年の秋季リーグがいよいよ始まりました。現在のところ 2 勝 0 敗と幸先のよいスタートを切り、悲願の優勝を目指し前進中です。今季は昨年チャンピオンのトッパンに逆転勝ちをおさめ、また期待のルーキー門脇 (AM 機器) が 2 TD をあげるなど調子も上々。恒例の横浜スタジアムでの最終戦 (11月30日、午前 11:00 開始) で宿敵ソニーとの試合を優勝決定戦にすべく部員一同頑張っております。ぜひ、みなさん一度応援にいらしてください。詳細はデジタルメディア制作部・村崎まで。(03-5736-7756)



秋季リーグスコア

9月29日対ワキタ戦					
SEGA	0	6	8	6	20
WAKITA	0	0	0	6	6
10月13日対トッパンムーア戦					
SEGA	0	8	0	8	16
Toppan	6	0	8	0	14

これからも
SEGA Thunderbolt を
よろしくお願い致します。

3. 西村専務・Thunderbolt 顧問就任

以前から懸案だった顧問不在で我々も悩んでいましたが、このたび 8 月から西村専務が SEGA Thunderbolt の顧問に就任していただける事になりました。専務は前職の S 銀行時代にも American Football に親しんでおられたということです。専務には我々の活動をバックアップしていただくと共に American Football の普及のため、我々と共に歩んでくださるということで心強い味方が増えたと部員一同大変喜んでおります。

今月の推薦コーナー

★CD



第三コンシューマ研究開発部
星野 一幸

ぼくのアイドルたち

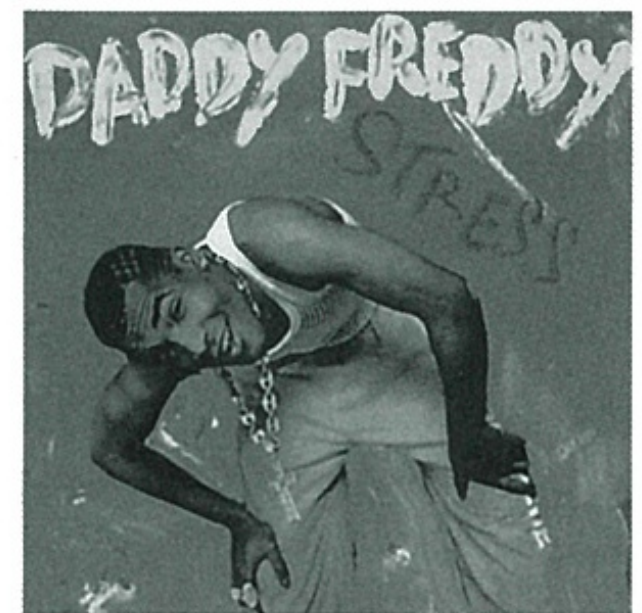
「学生の時って、ヒマだったなあ。」最近つくづくそう思います。ぼくは美大のデザイン科に通っていたので、毎週3つは課題が出ていたけど、それでも帰ってから渋谷に遊びに行けたし、夜中に本は読めたし、寝ないでドラクエやったこともあったし。

ということで、今回は、忙しい社会人があの頃を偲ぶっていう設定で、その当時のぼくのアイドルを紹介させて下さい。

「THE REGGAE PHILHARMONIC ORCHESTRA」(1988年)

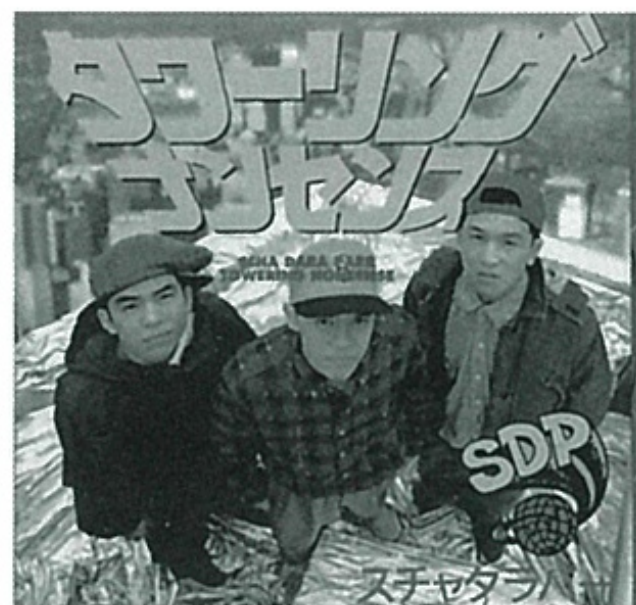


実は、彼等の作品って、これ一枚しか聞いてないんだけど、どうですか、このルックス。昔クラブでやったライブを見に行った時には、さらにバイオリンを弾きながらコサックダンスをやってました。「Minnie The Moocher」がヒットしたので、覚えている人もいます。



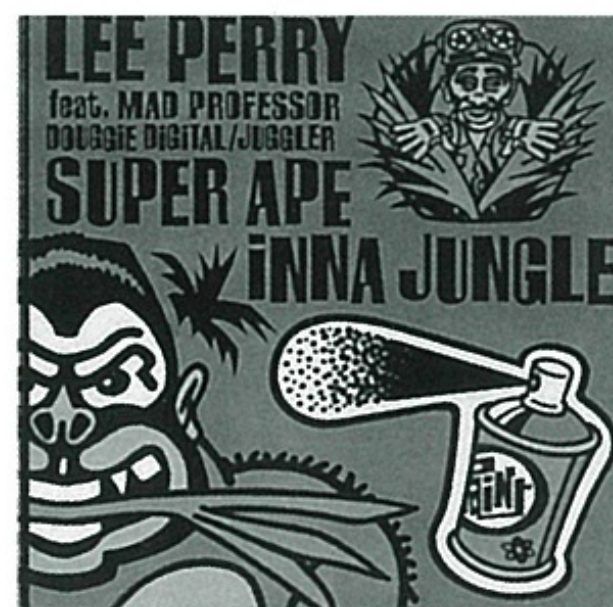
「STRESS」DADDY FREDDY (1991年)

彼こそがぼくのトップアイドルだった人。当時ラガマフィンやラガヒップホップが大流行したけど、その中で一番の早口ラッパーだった。このCDは、ぼくが会社に入った年に発表されたもの（それまでアナログばかりだったから）だけど、独特の疾走感が最高。彼のボス、Simon Harrisは、何年か前にマリオの音楽CD（DJマリオが踊るヤツ）をプロデュースした、ハウス系のオヤジ。そのからみでフレディーも7曲目でラガハウス物をやってます。ラガハウスも流行りましたねえ。



「タワーリングナンセンス」スチャダラパー (1991年)

もちろん、日本にだってアイドルはちゃんといえます。とりあえず今あたりを見回して、一番古そうなヤツを出してみました。ライブで「吠えろ太陽」(太陽に吠えろ!)のトラックでラップするヤツ)をやっていたのを聞いて、一発でファンになりました。あのころ、ヒップホップ系のラッパーは皆コレをマネしてましたね。最近はとっても有名になりましたが、当時のファンはコーネリアスのファンとかとくらべると、一味違う「濃さ」があったような気がします。しかし、なんと言っても、まだ現役なのがうれしい。「ゼルダの伝説」のCFや、94年の「スチャダラ外伝」でのゴンチチやオザケンとのコラボレーション(今夜はブギーバック)とかで一段とメジャーになったし。このあいだ出た「偶然のアルバム」はなんかもうひとつだったけど、熱狂的なゲーマーでもある彼等とは、そのうち一緒に仕事してみたいです。



「SUPER APE INNA JUNGLE」

LEE PERRY (1995年)

リーペリーは、ぼくなんかが何も言うまでもなく、巨匠です。あのメチャメチャ怪しい風貌から繰り出すダブサウンドは、おしゃれ系の巨匠エイドリアンシャードのそれとはまた違った世界。このアルバムでは、「あのリーペリーが、名作SUPER APEのタイトルを冠してジャングルものを作ってきたっ!」というところにポイントがありました。気になる人は、買しましょう。死にます。

次回の方は第一コンシューマ研究開発部・角井 剛さんです。

投稿



「痴漢だ！」

海外コンシューマ
事業本部
欧米営業部
長澤 大輔

7月4日木曜日の夜10時半頃のことである。テキサスから来た新人君の歓迎会からの帰宅途中、私はほろ酔い気分で高田馬場駅から西武新宿発新所沢行きの急行に乗車した。

事件はここから始まった。

私の左後方で、女性のすすり泣く声があったのである。「何だろう」と思ったが、カップルの痴話ゲンカのたぐいだと申し訳ないので、あえて後ろを振り返らず、無関心のそぶりをした。

次の停車駅である「鷲ノ宮」駅に10分ほどで到着した。小太りの中年の男が、満員の乗客をかき分け、私の背後を走り去った。かすかに「痴漢だ！」という声が乗客の中から聞こえた。さっきのすすり泣きは被害者の女性から発せられたものだったのだ。しまった！

私はとっさに電車からプラットフォームへ飛び出した。

ところが、私は一瞬男を見失った。その時、男はプラットフォームの端の鉄柱の陰に隠れていたらしく、茶髪の若い女性の乗客がそれを見て、「ここよ！」と叫んでこちらに指で合図した。かくれんぼじゃあるまいし、柱の陰に永遠に隠れおおせるとでも思ったのだろうか。

男は往生際が悪く、それでもさらに逃げようとして、駆けつけた第一目撃者の青年の手を振り払い、私の方へ突進してきた。

「俺に挑む気か？ふん」と私は鼻を鳴らし、男に両手でがばっと抱きついた。男はあっけなく私の手中に落ちた。

その時私はその小太りの男に抱きついたままで一瞬我に返った。「これでは俺が痴漢じゃないのか。」でも、そんな変な妄想に気を取られている場合ではなかった。だいたい、私にはそのような趣味はないのだ。

私の葛藤をよそに、第一目撃者の青年は痴漢容疑の男に近づき、「説明を聞くだけだから」と告げた。私は逃げられまいとして、男の手をぎゅっと握ったままだった。しかし、はた目に見ると、さぞかし怪しい光景だったことだろう。

私もこのまま無言だと気まずいと思い、「お話をするだけです」と痴漢容疑の男の耳元でささやいた。(あとでよくよく考えたが、お話といってもいったい何を話せばいいのだろう。)

そうこうしているうちに、野次馬の中にいた、一人の初老の紳士がずっと近寄ってきた。そしておもむろに、「いい年なんだから、あなた、往生際よくしなさい」と男を一喝した。

この紳士の一言で、痴漢男は、やけにおとなしくなった。若造に取り囲まれてムキになっていたが、紳士の言葉でとうとう観念したのだろう。男の手から急に力が抜けたのを感じたので(ずっと手を握っているのもイヤだったので)私はやっと手を離したが、男はうなだれたまま二度と逃げようとはしなかった。

私はその後、調書を取るため、駅近くの「野方警察署」まで容疑者の男と同行することになった。私は被害者の女性とその友人、そして例の第一目撃者の勇敢な青年とともに容疑者とは別のパトカーに同乗した。私も青年もパト

カーに乗ったのは初めてだったから、「パトカーで堂々と信号無視って爽快ですね〜」などと言いつつ、隣で運転している警察官にお構いなく、二人でおおはしゃぎした。そんな私たちを見て、被害者の女性が泣きやんでやっと笑みを浮かべてくれた。彼女の笑顔を見ながら、ヒーロー冥利につきるな、と私はしみじみと思った。

★BOOK

「ゲーム戦争 ～遊びを創造する男たち～」

大下英治著

光文社文庫 600円



93年2月に刊行された「セガ・ゲームの王国」に、その後の3年間の動きについて中山社長のロングインタビューを加筆、修正し、改題したもの。

「おたんこナース」 1巻～3巻

佐々木倫子作

小学館 980円



「動物のお医者さん」で有名なマンガ家・佐々木倫子の次なる主人公はみんなの身近な「ナース」。主人公・似鳥ユキエは新米看護婦。日々当たり前のように業務を随行している看護婦の意外な一面がコミカルに描かれています。

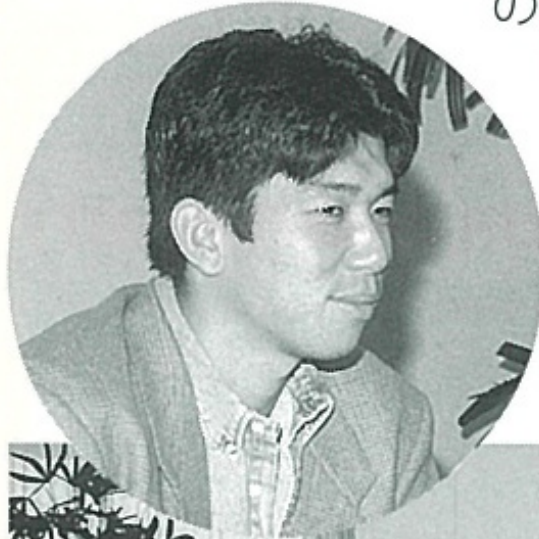


リカちゃんの
NOMO

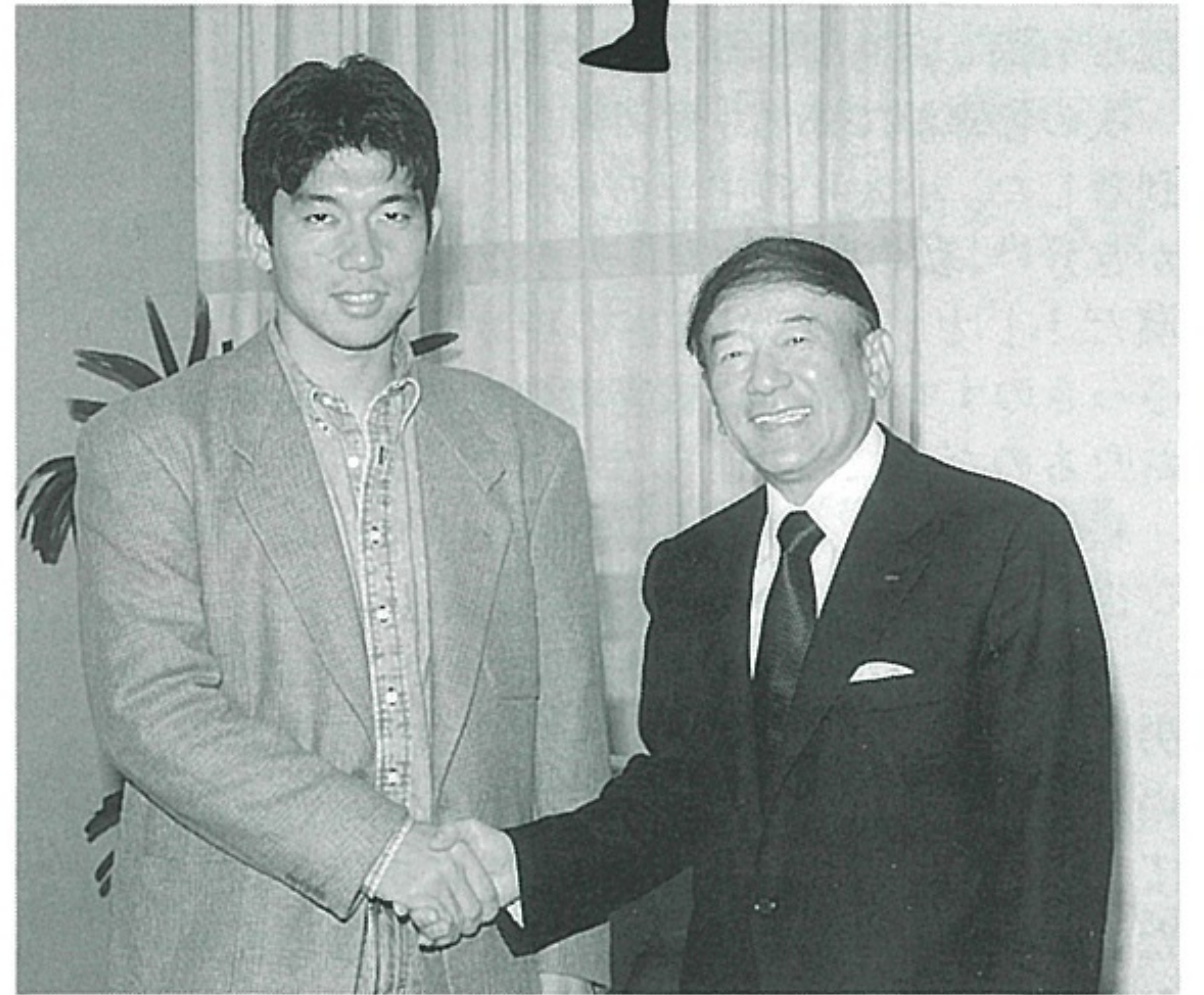
レポート



◆ 10月23日、米リーグ「ドジャース」の野茂選手がセガを訪問。今回は野茂選手監修のコンシューマソフト第2弾の打ち合わせのためでしたが、今、話題のビッグスターの訪問ということもあり、中山社長はじめ、多くの社員がこの日を楽しみにしていました。午前10時。待望の野茂選手が来社。



ノーヒットノーランを達成された現在の活躍ぶり、野茂選手のゲームへの興味や疑問などについて20分ほど対談が行われました。



左から野茂選手、コンシューマR&D 新湯ディレクター、コンシューマR&D 石井副本部長、中山社長、キャラクター部 中山部長

場所を本社1号館3階の会議室に移し、野球ゲームの開発を担当しているコンシューマR&Dのスタッフと打ち合わせが開始。現在までに見せられる登場人物のビデオやCGなどが紹介され、デザイン担当、企画担当と積極的な意見交換が行われ、野球選手ならではの発案もされ、打ち合わせは1時間ほど続きました。



コンシューマR&Dのスタッフと記念撮影

**BIG
PRESENT**

野茂選手が来社した記念に、皆さんを代表してサインをいただきました。厳選なる抽選の上、4名の方にサインと生写真をセットにして差し上げます。1人1枚で、左記の用紙で応募してください。締切は1月31日(金)です。当選者の方は、2・3月号の紙面にて発表いたします。なお、地方の方はFAX(03-5736-7059)での応募を認めます。ただし、e-mailでの受付は致しません。



◆ AM1研にて開発された「ダイナマイトベースボール」を体験。はじめのうちにはバットの振りや守備のボタン操作のタイミングが合わなかったものの、徐々に開発担当者とも互角の勝負を見せてくれました。プレイ後に「面白いですね」と言った一言は開発したスタッフにとって嬉しい一言だったに違いないでしょう。



◆ 打ち合わせ後は本社2号館のアミューズメントR&Dツアーに出られ、AM2研では現在開発中のモデル3基盤最新レーシングゲーム「スーパーカー(仮称)」を体験されました。名越マネージャーに説明を受けながらも、見事な手さばきで車を操り、グラフィックスの鮮明さにも感心されていました。

「CM」 Now!



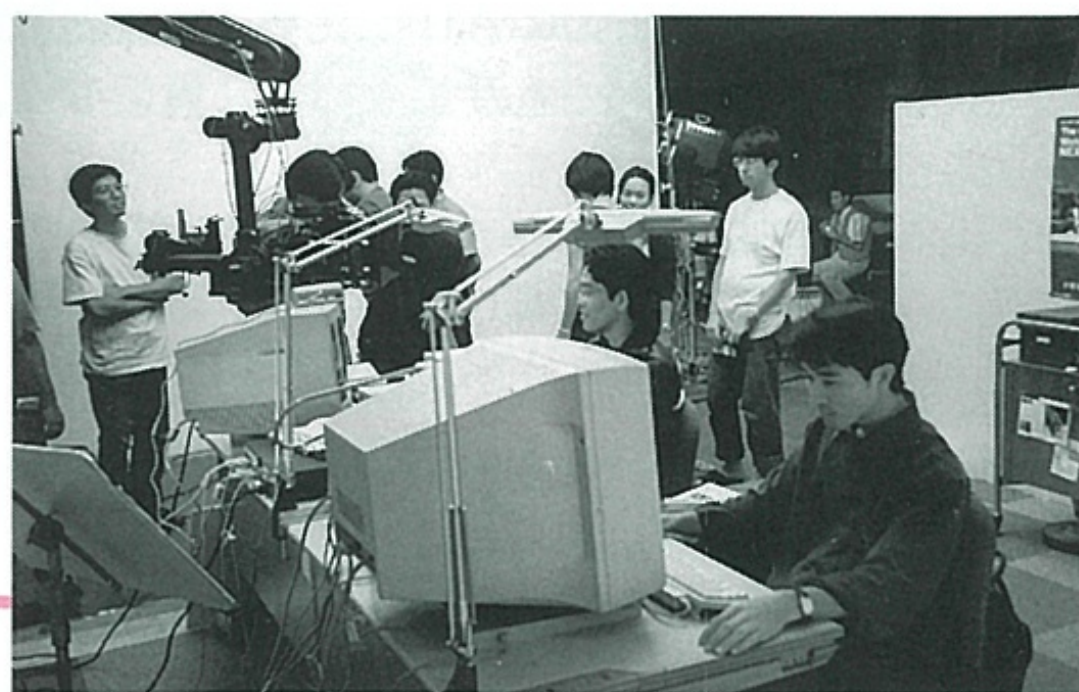
最近、各社のCMはちょっとしたストーリー展開されていたり、シリーズ化されることによって消費者へのインパクトを強めようという傾向が続いています。

そんな中、実はセガのCMとは全く関係ないところでセガ社員が活躍していたりします。皆さん、お気づきになりましたか？

10月1日から放映されている大塚製薬の「ポカリスエット」のCM。脚本家の三谷幸喜さんやDJの坂上みきさんバージョンはきっと皆さんの記憶に残っているかもしれませんが、なんと、「ゲームプログラマー編」があったのはご存知でしたか？

TV画面には「ゲームプログラマーは知らなかった 呉田武司」と書かれ、バックでゲームプログラマーが仕事をしている風景になっている。その「呉田武司」という人物、実はセガのAM3研に所属し、「マンクスTT」などの業務用ゲームを手がけたプログラマーだったのだ。

そもそも、彼がこのCMに登場することになったのも、以前、「マンクスTT」の取材で雑誌に掲載された彼を、このCM制作担当者が‘偶然’読まれ、彼の将来性やさわやかなイメージが製品のイメージに合ったからとか。本人もCMの出来は気に入っているみたいだが、可哀相なのが彼の後ろに写っているもう一人のセガ社員。皆さん彼が誰だか分かるかな？



★野茂選手のサインが欲しい～!

氏名： _____ 社員番号 (_____)

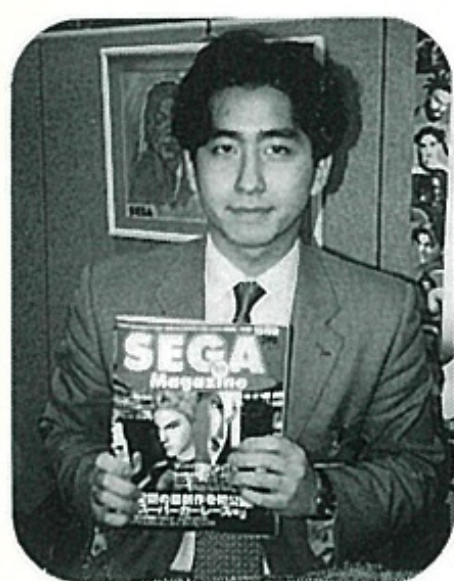
所属： _____

連絡先： _____ (_____) (自宅・会社)

※また、裏面のコーナーとは事務局が異なるので、別途応募が必要です。ご注意ください。

◆大鳥居商店街を歩いてコンシューマR&Dのある第一粒谷事業所まで移動。実際に野球ゲームを作っているチームを訪ね、最新の開発機器や開発環境を見学されました。また、年末のセガサターンに同梱予定の「クリスマスナイツ」をいち早く体験し、ナイツの空中遊泳感やクリスマスのイメージに変わった画面を見て楽しまれていました。また、実際にマルチコントローラーを手に取り、中部長からソフトの説明を受けながらプレイする場面も見られ、ゲームへの関心度も伺われました。





セガマガジン担当
鈴木 克理

いろんな企画
お待ちしております
おります!



こんにちは始めまして！AM施設グループ新規営業事業部にて「セガマガジン」を担当しています鈴木 克理と申します。セガ社員の皆さんはもちろん「セガマガジン」知ってますよね？まさか知らなかったりして…。そんなことはないと思いますが良い機会ですので改めて紹介させていただきます。

そもそも「セガマガジン」は個人的趣味と素人丸出しの誌面構成が大変好評だった「セガジャック」を前身として企画、創刊されました。新創刊後はソフトバンクをパートナーに迎え、セガファンと呼ばれる根強い読者を柱により多くの人たちにセガの展開するアミューズメントコンテンツを紹介することを目指しています。全国の一般書店、セブンイレブンそしてセガのATP、主要AM施設で絶賛発売中ですので是非、皆さん手にとってご覧になって下さい。

さてこの仕事を始めて半年たちましたが、セガという会社の情報量、組織の大きさに驚いています。取材等で

色々な部署の方に御会いしたり、話を聞く機会が多くなりましたが、いつも「えっ！」とか「へー！」とか「そーだったんですか！」の連発です。しかし、なにぶん編集スタッフが少ないのでフォローしきれないトピックも多く、タイムリーを逃すこともたまにきず。

そこで雑誌作りに興味のあるセガ社員の皆さん！「セガマガジン」の企画を考えてみませんか??なんら小難しい知識は必要ありません。「俺はこんなオモロイことを考えている」「私はこんなスゴイネタを持っている」だけで十分です。

そんなセガ社員の方は私にご連絡下さい。電話、企画書、E-mailなんでもOK！皆さんの力で是非「セガマガジン」を盛り上げて下さいね！お待ちしております！

お問い合わせ先：AM施設グループ・新規営業事業部・鈴木 克理(03-5736-7832)

e-mailアドレス：
社内から Suzuki, Masato ,AMO, WIN
社外から SuzukiM@koj.sega.co.jp

りかちゃんの
編集後記

いや～、最近めっきり寒くなりましたね。毎日、何着ていいか悩んでしまいます。毎年寒くなるにつれて「冬ってこんなに寒かったっけ？」って疑問に思ってしまう。

さて、今年も残すところ後1ヵ月になりました。今年もいろんな事がありましたね～。1月にはスピちゃんが来たし、野茂選手も、極々最近では「アムロッチー」まで来ましたね。(一部の関係者しか知らなかったけど・・・)

でも、広報企画室で「来たー！」と言えばこの人、「戸谷大司くん」です。5年間変わらないメンバー、片手に余る人数に、ついにニューフェイスが加わりました。今年の新入社員で入社したばかりの彼ですが、AM施設の店舗での経験と若い力で頑張ってくれるでしょう。なので、広報にいらした際には一声かけてあげてください。

また、来年に向けて、ハーモニーの企画も募集します。「こんなコーナーがあったらいいのになぁ～」とか「私、原稿書きた～い！」って方を探しています。ハーモニーの誌面を借りて社内アピールしてみませんか?いいことがあるかもよ???

企画は随時募集しております。詳しいことは下記までお問い合わせください。

ハーモニー担当：広報企画室・寺嶋 03-5736-7037
e-mailアドレス：社内から Terajima,Rika ,EXC ,WIN
社外から TerajimaR@hq1b.sega.co.jp
来年もよろしくね～!

★セガマガジン企画大募集!

企画名： _____
内容案： _____

氏名： _____ 社員番号 (_____)
所属： _____
連絡先： (_____)

※尚、書ききれない方は必要事項をお忘れなくご応募ください。また、裏面のコーナーとは事務局が異なるので、別途応募が必要です。ご注意ください。

Around the AM

セガワールド トロカデロ



9月7日、イギリス・ロンドン市内、ピカデリーサーカスにセガ初の海外アミューズメントテーマパーク「セガワールド トロカデロ」がオープンしました。

今回のこのテーマパークはロンドンで最も混雑する2つの地下鉄の駅、ピカデリーサーカス駅とレスタースクエア駅の間に位置しています。ピカデリーサーカスの認知度は高く、旅行者の約74%がピカデリーサーカスに訪れ、もしくは行こうとしていると言われています。

また、今回の「トロカデロビル」は英国不動産会社の中でもトップ10に入るバーフォード・ホールディングス PLCとの合弁での開設になり、150年の歴史を持つ英国有数の娯楽ビルとしても有名です。

8階建てのビルの1階にはカジュアルな洋品店や最近話題の「プラネットハリウッド」などが開設されており、奥にセガワールドへの入口が設置されています。エントランスを通るとすぐ、「ロケット・エスカレーター」にて7階まで上がります。レセプションを通ると「ビースト イン ダークネス」や「コンバットゾーン」と呼ばれるバーチャファイター等の対戦ゲームが設置されているコーナーがあります。エスカレーターで徐々に降りていくにつれ、5階「アクアノーバ」「VR-1」や「レーストラック」「フライトデッキ」と呼ばれるドライビングゲームやシミュレーション

ゲームが設置されています。4階には人気アトラクション「ゴーストハンターズ」や「ザ・カーニバル」「セガキッズ」などのカーニバルゾーンやキッズライドのコーナーに分かれ、マクドナルドもオープンしています。3階には「マッドバズーカ」「AS-1」「スポーツゾーン」に分けられています。出口付近にはセガのグッズやソニック&テイルスのキャラクター商品が販売されている「セガストア」が見送ってくれています。

「セガワールド・トロカデロ」はフューチャラクティブ(future + interactiveの造語)をベースに異次元の世界を体験し、ソニックに招かれて元の世界に戻るまでのスリルやホラーを体験できるアミューズメントテーマパークになっています。



■店舗概要

名称：セガワールド・トロカデロ
(Segaworld Trocadero)

開業日：1996年9月7日

オープン時間：AM 10:00 ~ AM 12:00
(最終入場 PM10:30)

オープン日数：年間364日
(12月25日を除く)

所在地：1 Piccadilly Circus,
London W1R 8TR, United Kingdom

電話番号：0171-734-2777

セガスタッフ：尾澤 秀之

営業面積：約9675㎡

設置台数：アーケード機器

大型アトラクション

合計 262 台

合計 6 台



★フロア構成

8階	オフィス
7階	レセプション BEAST IN DARKNESS (ビースト イン ダークネス) コンペティターゾーン (アーケード機器)
6階	休憩施設
5階	AQUA PLANET (アクアノーバ) SPACE MISSION (VR-1) レーストラック (アーケード機器) フライトデッキ (//)
4階	GHOST HUNT (ゴーストハンターズ) カーニバルゾーン・キッズゾーン マクドナルド (飲食)
3階	MAD BAZOOKA (マッドバズーカ) AS-1・スポーツゾーン (アーケード機器)
2階	セガストア (物販)、マクドナルド (飲食)
1階	チケット・ブース/入場回転ゲート

NEW PRODUCTS



■セガサターン クリスマスナイト 冬季限定版

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

11月8～1月25日までの間、「クリスマスナイト冬季限定版プレゼントキャンペーン」と題し、応募者全員に「クリスマスナイト 冬季限定版」をプレゼント。まだセガサターンを持ってない方には同梱で。持っている方は送料手数料の1500円を払うだけでもらえちゃうよ。送料手数料1500円 受付センター：03-5953-9230(毎日10:00～20:00)

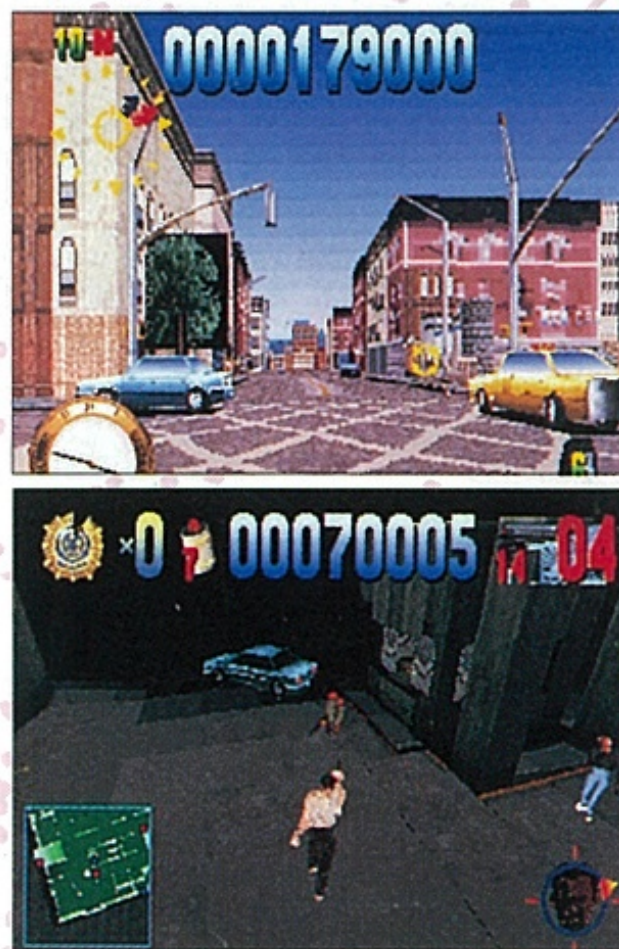
■セガサターン FIGHTERS MEGAMIX

© SEGA ENTERPRISES, LTD.



業務用・家庭用で大ヒットを記録した「バーチャファイター2」と「ファイティングバイパース」が1枚の新しいソフトになって登場。両ソフトのキャラクターの強弱、バーチャファイター3の技が出せたり、リングアウトが無くなるなどの工夫もされていて、今年の年末はこれにはまりそう。

12月21日発売予定 定価4800円(税別)



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

© FOX INTERACTIVE 1995

12月20日発売予定

定価5800円(税別)

■セガサターン
ダイハード トリロジー
大人気映画「ダイハード」シリーズ3部作をもとにしたマルチジャンルゲームが登場。映画の各々の名場面をフルポリゴンで見事に再現。バーチャガンやレーシングコントローラーにも対応。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

発売中 5800円(税別)

■セガサターン
バーチャコップ2
ノンストップアクション！撃ちまくる爽快感！カーチェイスシーンや列車銃撃戦によって前作とは全く違ったスピード感とスリルが体験できる。

■セガサターン 人造人間ハカイダーラストジャッジメント



© 東映・東映ビデオ・石森プロ

© 東映ビデオ・SEGA・東北新社 1996

特撮テレビ「人造人間キカイダー」で主人公のライバルだったハカイダー。その彼が活躍するガンシューティングゲーム。

12月27日発売予定

定価6800円(税別)



■セガサターン 電腦戦機バーチャロン

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

業務用で爆発的な人気を誇るバーチャロイドがついにセガサターン版に移植。ツインスティックも同時発売。

11月29日発売予定 定価5800円(税別)

ツインスティック 11月29日発売予定 定価5800円(税別)

