

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

セガ社、国内「DC」不振でトップ交代

大川氏社長兼任 入交氏は副会長

開発部門は7月から9子会社へ 営業部門は10月から5子会社に



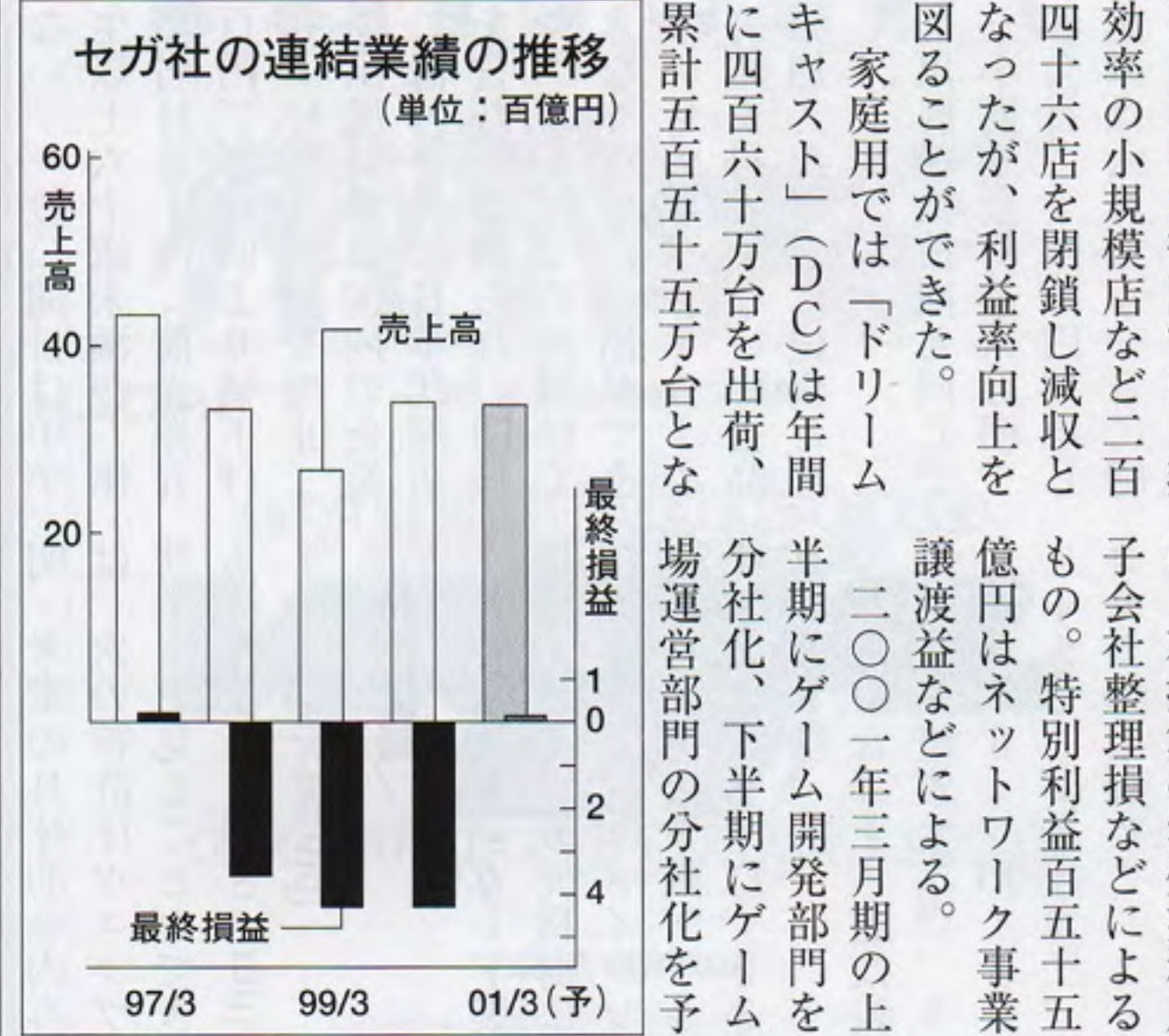
大川 功氏

セガ社は今年三半期決算を発表した。六月一日付で入交昭一郎社長は業績不振の異動、分社化計画を発

セガ社、3月期決算

3年連続の最終赤字に 国内家庭用が不振、今期は減収黒字を予想

セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭一郎社長)は五月二十六日、トップ異動、分社化計画とともに三半期決算(連結、単独とも)を発表。三年連続の赤字となった。



セガ社の連結業績の推移 (単位: 百億円) 売上高 最終利益 97/3 99/3 01/3(予)

遊技施設も含め 横浜市が新税検討

横浜市は五月二十二日、税導入の可能性を模索する

遊技施設も含め 新たな自主財源確保に

横浜市は五月二十二日、税導入の可能性を模索する

短期決戦でセガ社を立て直す。次期社長は四十歳を要する。大川氏は、既存のゲーム市場は成熟化したとして、セガ社がCSKグループの先兵となることを強調している。

大川功氏(おかわい)は、「三月に退社を申し出たが大川会長に慰留された。今後はプロトタイプ戦略を担当する」と説明した。大川氏は、「他に適任者がいないので、私が約二年間に入社したに伴いセガ社に努めた。海外では米国で伸ばしたが、中古品が市場に出回って欧州、アジアで伸び悩んだ。オペレーション部門では、非効率の小規模店など二百四十六店を閉鎖し減収となったが、利益率向上を図ることができた。

95年施行の電取法改正 経過措置が終了

乙種の甲種表示廃止
九五年七月施行された電取用品取組法の改正経過措置が、六月三十日に終了する。六月三十日までに製造された甲種マークの電取用品は、経過措置で引き続き甲種マークが表示されたまま販売されていく。乙種マークの電取用品は、六月三十日以後に製造されたものは、甲種マークが表示されず、乙種マークのみが表示される。経過措置は、七月一日以降は旧マークが表示されたまま販売されていく。乙種マークの電取用品は、六月三十日以後に製造されたものは、甲種マークが表示されず、乙種マークのみが表示される。

西垣氏が社長に 林取締役は専務に昇格

林取締役は専務に昇格
西垣保明氏、林隆氏
西垣保明氏は五月十八日の取締役会でトップの異動を内定した。激変する市場に対応し、若返りを図るといふので、六月二十九日の株主総会を経て実施される。西垣氏は五月十八日の取締役会でトップの異動を内定した。激変する市場に対応し、若返りを図るといふので、六月二十九日の株主総会を経て実施される。

三精輸送機
本社社長は会長に就任
山田聡氏
山田聡氏は五月十八日、山田聡特別顧問が社長に就任し、本多益社長が代表取締役社長に就任した。ともに大株主の住友銀行出身。六月二十九日に実施する。

稲垣常務が昇格
日本コンラックス社長に
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格

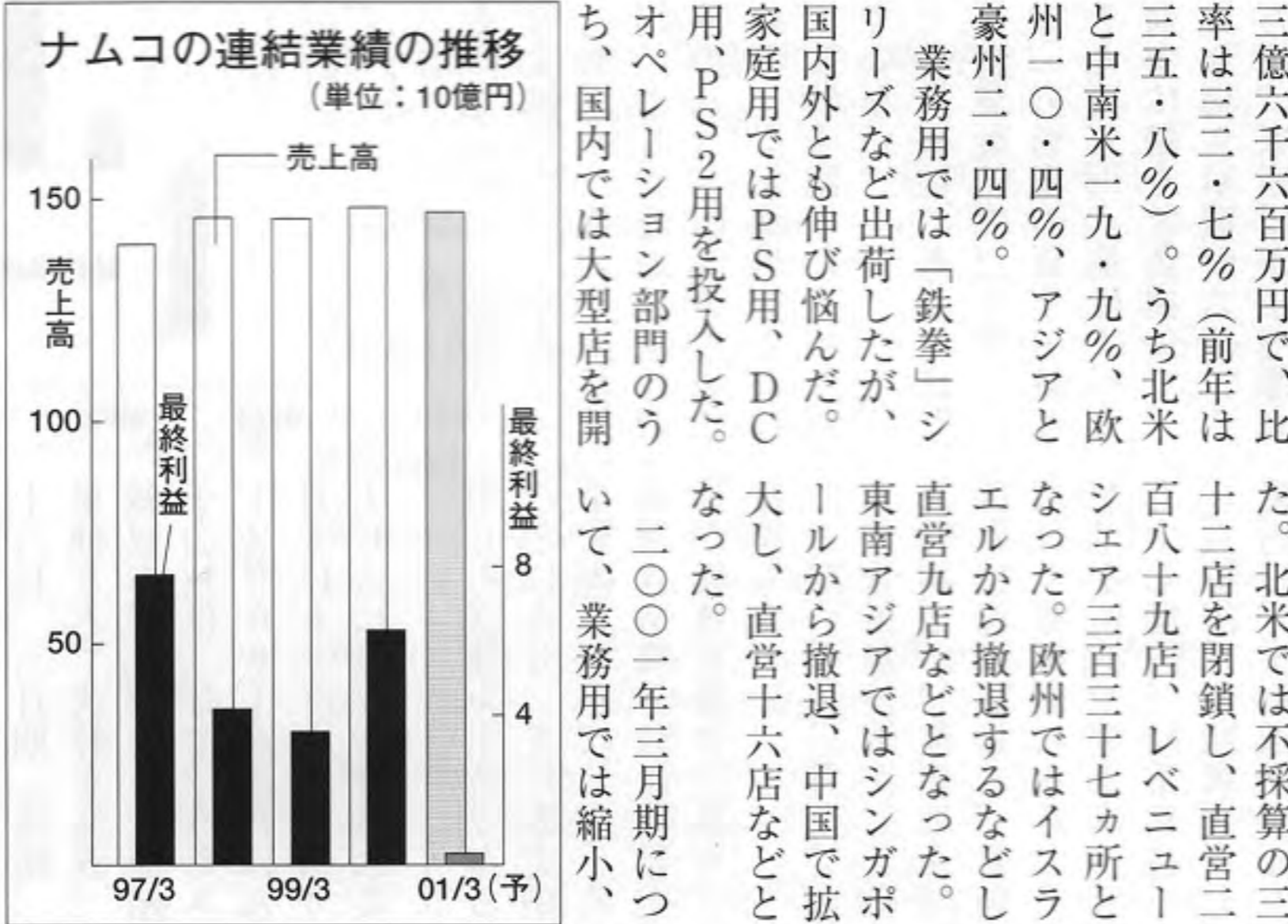
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格

稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格

稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格
稲垣常務が昇格

ナムコ、3月期決算 業務用20%減収

ナムコ、3月期決算
業務用20%減収
ナムコ、3月期決算
業務用20%減収

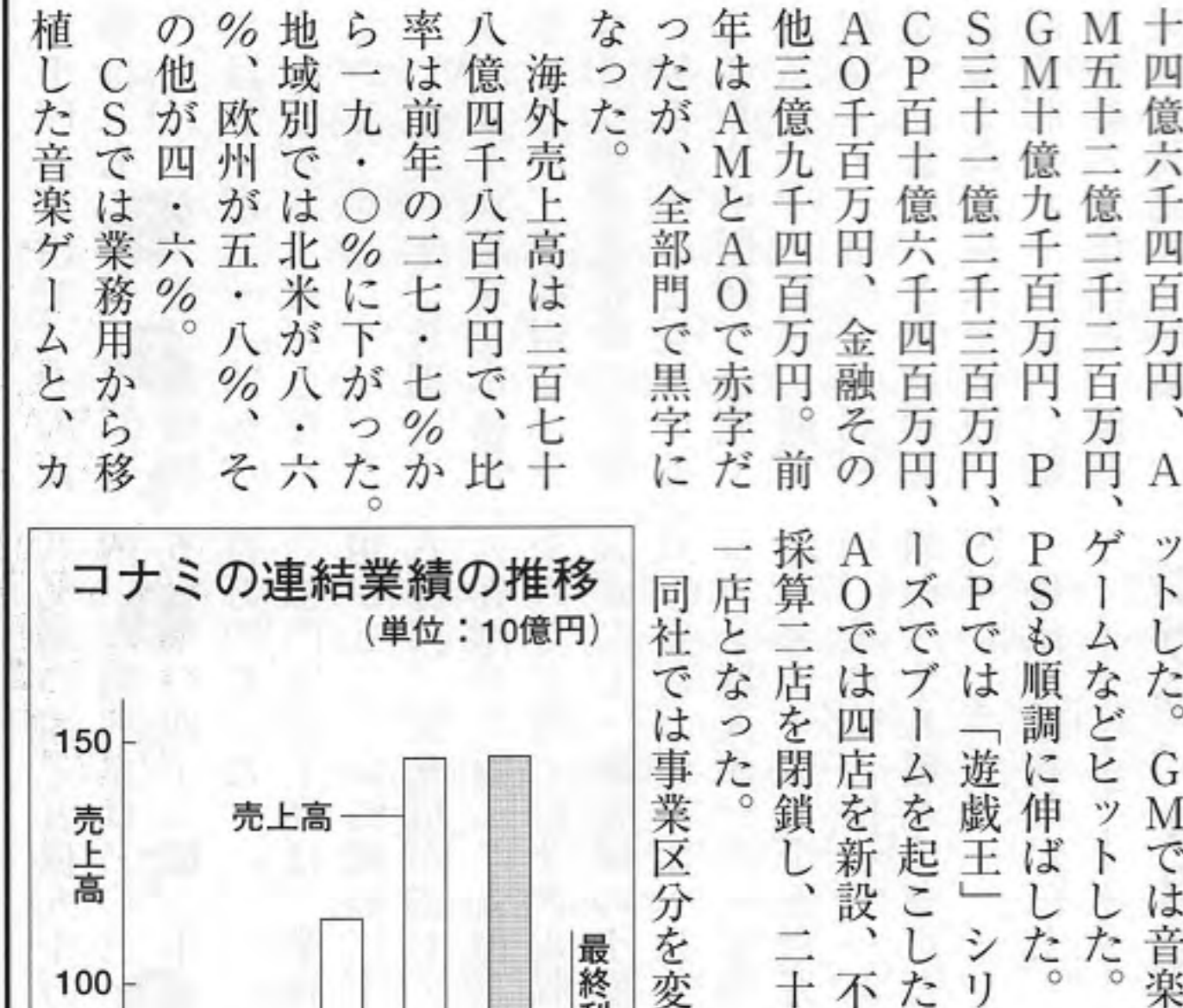


ナムコ、3月期決算
業務用20%減収
ナムコ、3月期決算
業務用20%減収

ナムコ、3月期決算
業務用20%減収
ナムコ、3月期決算
業務用20%減収

コナミ、3月期決算 ヒット作で増益

コナミ、3月期決算
ヒット作で増益
コナミ、3月期決算
ヒット作で増益



コナミ、3月期決算
ヒット作で増益
コナミ、3月期決算
ヒット作で増益

コナミ、3月期決算
ヒット作で増益
コナミ、3月期決算
ヒット作で増益

タイトー、3月期決算 減収で大幅赤字

タイトー、3月期決算
減収で大幅赤字
タイトー、3月期決算
減収で大幅赤字



セガ社から新会社 インターネット電話

セガ社から新会社
インターネット電話
セガ社から新会社
インターネット電話

今年AMショー 出展募集を開始

今年AMショー
出展募集を開始
今年AMショー
出展募集を開始

今年AMショー
出展募集を開始
今年AMショー
出展募集を開始

今年AMショー
出展募集を開始
今年AMショー
出展募集を開始

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

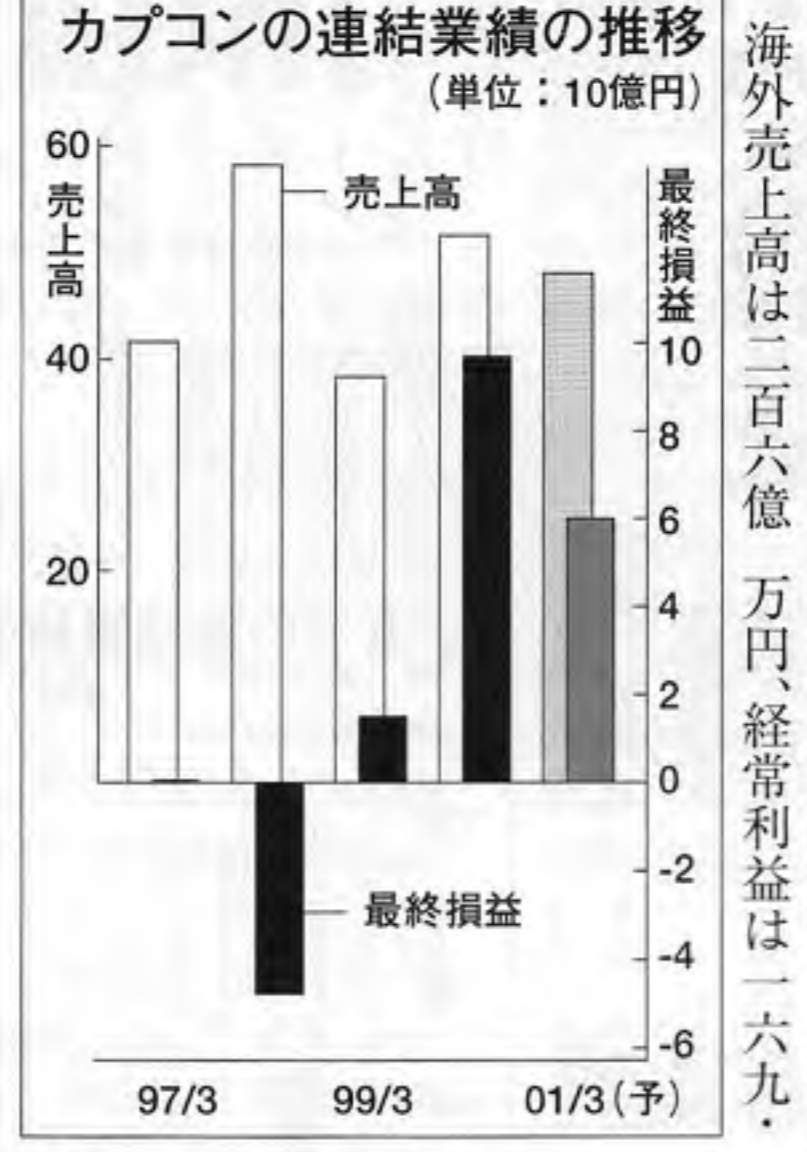
カプコン、3月期決算 大幅な増収増益

家庭用伸長、業務用不振

カプコン(本社大阪)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比三・四％増の七億七千四百四十九万五千円、営業利益は一・三％増の九千九百九十九万五千円、最終利益は一・二％増の八千八百九十九万五千円となった。

家庭用ゲーム機は、売上高が前年比三・四％増の七億七千四百四十九万五千円、営業利益は一・三％増の九千九百九十九万五千円、最終利益は一・二％増の八千八百九十九万五千円となった。

業務用ゲーム機は、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。



7号機のみ利益

業務用は減収で営業赤字

セガ(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

業務用ゲーム機は、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

セガ社新作展 競争馬育成と着順賭け

「スターホース」メインにCGゲーム機

セガ社は五月十三日、大阪府大阪市東淀川区の東淀川ターミナルホテルで「スターホース」の新作展を開催した。この日は、同ホテルの宴会場を会場に、約四百名が参加した。

「スターホース」は、競馬の育成と着順賭けをテーマにした競馬ゲームで、プレイヤーは競馬の育成と着順賭けを体験できる。本作は、競馬の育成と着順賭けを体験できる。本作は、競馬の育成と着順賭けを体験できる。



セガ社新作展の大阪会場にて(左から)セガ社の磯野大介所長、P.I.Cの坂本博志社長、セガ社の山下滋販売部長

5年ぶりの赤字

メダルゲームなどが後退

シグマ(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

メダルゲームは、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

減収で再び赤字

業務用音楽ゲームが支え

ジャレコ(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

業務用音楽ゲームは、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

タイトーが吸収

ネットワーク配信を強化

京セラマルチメディア(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

ネットワーク配信は、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

「プロスロット」

専用キャビネットに独占権

SNK(本社大阪)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

専用キャビネットは、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。



SNK新作展・本社にて(左から)水船売販売部長、森茂樹AM販売部長、北野一成社長

「プロスロット」は、専用キャビネットに独占権を有するスロットゲーム。本作は、専用キャビネットに独占権を有するスロットゲーム。本作は、専用キャビネットに独占権を有するスロットゲーム。



写真はパンプレスト新作展の大阪会場にてAMゲーム機の展示の様子

パンプレスト(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

パズルマシンは、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

パンプレスト新作展 プライズ展も

新ジャンル含む景品も

パンプレスト(本社東京)は五月十三日、三ヶ月期決算を発表した。家庭用ゲーム機の売上高は前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。

景品は、売上高が前年比一・一％減の三億九千九百九十九万五千円、営業利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円、最終利益は一・一％減の四千九百九十九万五千円となった。



写真はセガ社プライズ内見会の大坂会場にて新キャラ景品などの展示

SCロケの許可店20%

警察庁・生活環境課へ 許可専門店の設置台数は全体の70%

警察庁・生活環境課は、五月四日増えた。現在の「SCロケ」の設置台数は、前年比で約七割増え、設置台数もこれまで増え続けている。また「許可」の設置台数は、前年比で約四割減ったが、「その他」の設置台数は、前年比で約七割増えた。その結果、SCロケなど「大規模小売店」等の併設店は、四年間減少を続けてきたが、九九年は千六百四十八店と〇・九割減った。うち「許可」は千六百四十八店と〇・九割減、「その他」は千六百四十八店と〇・九割増、「その他」は千六百四十八店と〇・九割増となった。

「許可」は「SCロケ」の設置台数の約二割を占め、前年比で約四割減った。これは、警察庁が「許可」の設置台数を、前年比で約四割減らしたためと見られる。警察庁によれば、SCロケなどの設置台数は、前年比で約七割増えた。これは、警察庁が「許可」の設置台数を、前年比で約四割減らしたためと見られる。警察庁によれば、SCロケなどの設置台数は、前年比で約七割増えた。

ゲームセンター等の営業所数と備付台数・施行規則に基づく機種別設置台数 (平成11年12月末現在)

業態別	営業所数	同・前年	増減率	機種別設置台数																				
				1号機	2号機	3号機	4号機	5号機	その他															
許可																								
飲食併設																								
深夜酒類提供飲食	81	102	▲20.6%	628	573	9.6%	122	483	101	9	3	5	671											
深夜飲食店	668	648	▲3.1%	6,453	4,734	36.3%	93	5,628	570	42	19	0	6											
上記以外の飲食店	5,087	5,341	▲4.8%	38,942	39,067	▲0.3%	2,323	32,933	1,139	269	886	806	1,725											
小計	5,836	6,091	▲4.2%	46,023	44,374	3.7%	2,538	39,044	1,810	320	908	811	2,402											
風俗営業1-7号	91	96	▲5.2%	1,198	1,400	▲14.4%	106	648	4	18	211	152	63											
旅館・ホテル	146	132	10.6%	3,750	3,094	21.2%	440	2,060	104	134	213	204	699											
大規模小売店等	327	346	▲5.5%	18,039	17,819	1.2%	2,708	7,018	447	718	2,682	419	4,494											
その他	1,337	1,574	▲15.1%	21,055	23,443	▲10.2%	2,176	13,969	378	342	1,939	409	2,220											
小計	1,901	2,148	▲11.5%	44,042	45,756	▲3.7%	5,430	23,695	933	1,212	5,045	1,184	7,476											
合計	14,836	15,748	▲5.8%	497,779	500,941	▲0.6%	76,502	299,329	16,997	9,188	43,714	7,884	61,162											
その他																								
飲食併設																								
深夜酒類提供飲食	415	495	▲16.2%	775	896	▲13.5%	34	681	21	10	6	0	44											
深夜飲食店	678	710	▲4.5%	1,460	1,318	10.8%	255	1,025	35	6	16	1	157											
上記以外の飲食店	6,657	5,338	24.7%	12,933	11,147	16.0%	606	11,122	631	55	349	163	638											
小計	7,750	6,543	18.4%	15,168	13,361	13.5%	895	12,828	687	71	371	164	839											
風俗営業1-7号	63	72	▲12.5%	344	449	▲23.4%	16	246	0	2	39	3	38											
旅館・ホテル	1,875	2,085	▲10.1%	13,407	13,821	▲3.0%	1,993	7,869	323	650	1,058	121	1,716											
大規模小売店等	1,321	1,288	2.6%	32,917	31,743	3.7%	3,521	14,688	779	1,263	4,306	665	8,474											
その他	1,683	1,691	▲0.5%	14,868	15,140	▲1.8%	1,285	8,670	350	561	1,430	241	2,681											
小計	4,942	5,136	▲3.8%	61,536	61,153	0.6%	6,815	31,473	1,452	2,476	6,833	1,030	12,909											
合計	12,789	11,771	8.6%	81,543	78,754	3.5%	7,961	46,457	2,240	2,643	7,962	1,226	15,294											

ゲーム大会開催

セガ社はTVゲーム機を進み五レートをプレイし「大ブレイク」を仕掛けた。大阪府協会の「ゲーム大会」は、五月三日、東京の同社直営店「池袋キョーゴ」で開催された。同大会は東京都内の同社ロケ十九店舗で三月十六日、四月十八日の間に予選を行い、各店代表一、三名を選出、計三名が決勝へと進み優勝を競った。予選には延べ八百九十六名が参加した。



写真は「セガ東京記念」にて優勝者(上)とゲーム大会の様子



写真は「セガ東京記念」にて優勝者(上)とゲーム大会の様子

同大会は、同社のゲーム大会を、今年「全国レベル」にまで拡大し実施する。その結果、合計ポイント数が最多の「マリン」(コードネーム)が優勝し、トロフィーが贈られた。現在は約七万台を出荷している。同大会は、同社のゲーム大会を、今年「全国レベル」にまで拡大し実施する。その結果、合計ポイント数が最多の「マリン」(コードネーム)が優勝し、トロフィーが贈られた。現在は約七万台を出荷している。

16人で優勝争い

テクモ「DOA2」大会 全国チャンピオンに高校生
テクモ(本社東京、スポ会場一位)は、同社古原彬人社長(高校生)が見事優勝し、同社の兼松部長を倒した。大会は、同社の兼松部長を倒した。大会は、同社の兼松部長を倒した。



写真はテクモ「DOA2」大会で、上は兼松部長(左)と優勝者



写真はテクモ「DOA2」大会で、上は兼松部長(左)と優勝者

川楠会長の再任を承認

大阪府協、定時総会

大阪府アマチュアスポーツ協会(事務局長川楠信雄)は五月五日、大阪府協会の定時総会を開き、役員改選に際し、川楠会長を再任させた。川楠会長は、定時総会を開き、役員改選に際し、川楠会長を再任させた。川楠会長は、定時総会を開き、役員改選に際し、川楠会長を再任させた。



大阪府協第16回定時総会出席者は(左から)川楠信雄氏、松本博志氏、上野元氏、下は川楠信雄氏

新会長に中村氏

青森県協、通常総会

青森県アマチュアスポーツ協会(事務局長中村茂)は五月四日、青森市内の通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。中村氏は、通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。中村氏は、通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。

新会長に中村氏

事業計画など前年どおり

青森県アマチュアスポーツ協会(事務局長中村茂)は五月四日、青森市内の通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。中村氏は、通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。中村氏は、通常総会を開き、役員改選に際し、中村氏を新会長に選任させた。

業務用は有料で

目的、コンセプトは不明

業務用AM機の営業とゲームセンターの営業は、異なる。業務用AM機の営業は、ゲームセンターの営業と異なる。業務用AM機の営業は、ゲームセンターの営業と異なる。業務用AM機の営業は、ゲームセンターの営業と異なる。



右の写真は、上はおおさかゲームまつり、下はセガ社のゲームまつり



右の写真は、上はおおさかゲームまつり、下はセガ社のゲームまつり

CAPCOM®

インスタント着メロ入カ

着メロコレクション

HANDY PHONE MELODY COLLECTION

設置代理店募集中!

設置開発管理をして頂ける代理店様を募集致しております。

『着メロコレクション』にPHS端末が標準装備!

売上アップ! 業務効率アップ! 集客効果アップ!



PHSネットワーク

株式会社カプコンは、タウンサーバーストリーを情報端末の新たな標準として位置づけ、全国展開を進めております。

着メロコレクション仕様
●使用電源
○定格電圧 AC100V
○定格周波数 60/50Hz
○定格消費電力 120W
●寸法
本機 幅約500mm×奥行約610mm×高さ約1,580mm
ディスプレイ 幅約500mm×奥行約610mm×高さ約2,040mm
●重量
約65kg
●モニター
15インチカラーモニター
●操作機器
赤外線タッチパネル
●金庫設置
100円硬貨/約3,400枚

指いっぽんでカンタン入カ! 画面を軽くタッチするだけで誰でも簡単に操作できる!

※キャスター付きなので移動も簡単です。 ※コンパクト設計で設置場所を選びません。

着メロコレクション
「着コレ」なら複雑なメロディモザイクがカンタンに入カしちゃいます!
▶新曲も毎月更新! 誰よりも早く、流行の曲をゲットできる。現在レパートリーは約1,000曲!!
▶最新機種にも対応! 208シリーズやモードにもいち早く対応。
▶「今月の特集」 話題のアーティスト特集など毎月変わる特集コーナーに注目!
▶3和音メロディ とびきりきれいな3和音メロディも全曲対応!

着メロコレクション
Check it out!
●カワイイ、おもしろい画像が100枚以上!!
画像は毎月追加、おなじみの画像から人気のゲームキャラクター、オリジナルデザイン画像まで多彩な画像が満載です。

株式会社カプコン
【法人営業部】 ●東京/TEL(03)3340-0767 ●大阪/TEL(06)6920-3631
●札幌営業所/TEL(011)857-0188 ●仙台営業所/TEL(022)282-5311 ●北関東営業所/TEL(029)227-8961 ●関東営業所/TEL(03)3340-0737
●名古屋営業所/TEL(052)778-1117 ●近畿営業所/TEL(06)6797-9790 ●岡山営業所/TEL(086)246-4191 ●福岡営業所/TEL(092)629-5100

使用曲については、JASRACの許諾を受けています。 ※仕様は改良のため予告なく変更される場合があります。ご了承下さい。

「フィッシュユライフ」 観賞魚と遊べる

セガ社から6月に発売

セガ社は本物のような観賞魚と遊ぶことのできる「フィッシュユライフ」を標準価格四十九万八千円(税別)で発売する。...



セガ社「フィッシュユライフ」

岡本が引き継ぐ

改称しリニューアル

現在ソフトバンクの社長として有名な孫正義氏の連載は今年三月、関口和一著「パソコン革命の旗手たち」(日経新聞社)として、大幅に加筆された。...



「あさむしワンダーランド」の入口部分(上)と園内の様子

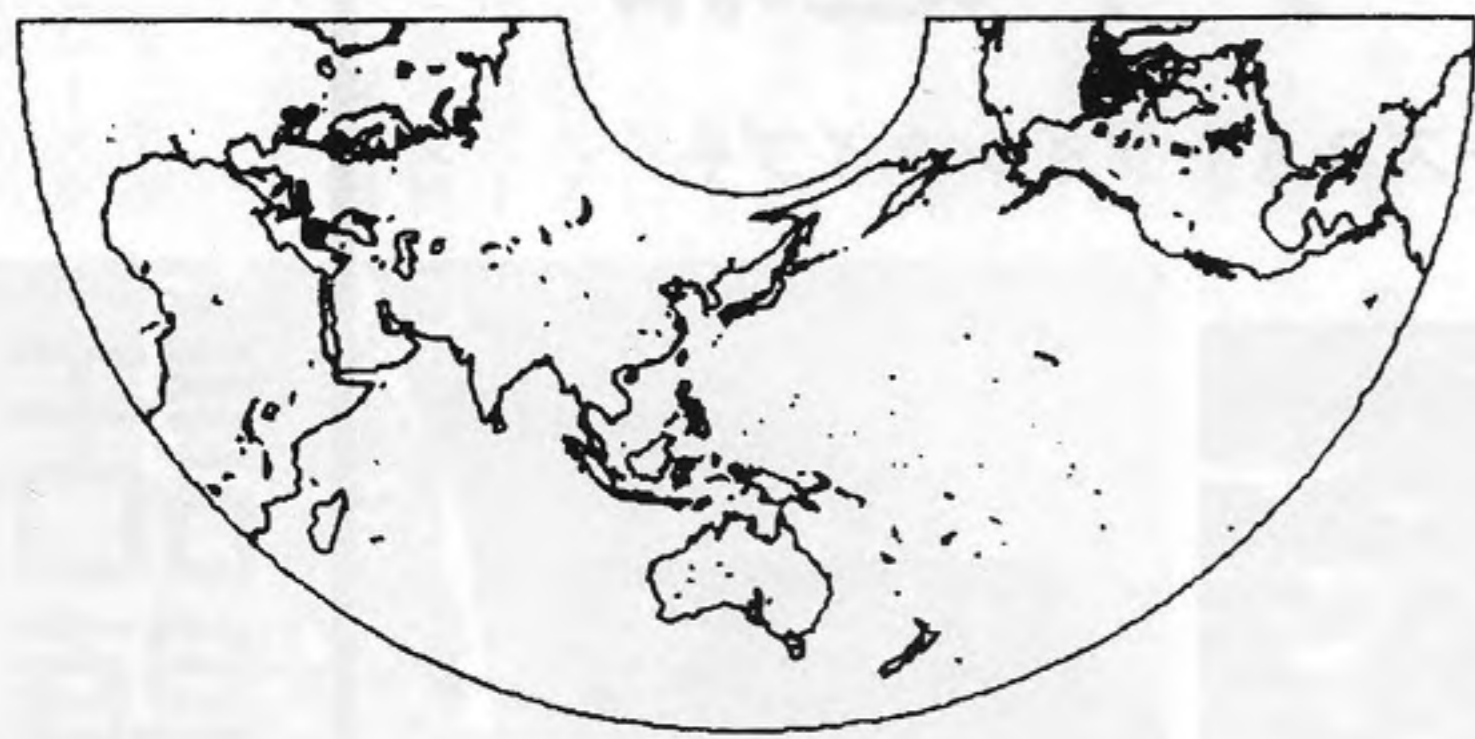
親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Smart King スマートキッズシリーズ
Miracle Swing ミラクルスイング
Lucky Crane ラッキークレーンDX III
RAINBOW SLOT レインボースロット III
FEVER DX フィーバーDX ノーマルタイプ

YUBIS 株式会社 ユービス
〒777-0063 東大阪市川俣3-1-35 06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 03-5824-7161 FAX.03-5824-7163

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



マイク・ルドウィッツ氏

ルドウィッツ氏に

会長にはロン・カララ氏再選

米国のAM機メーカー選を実施、ロン・カララ / デイストリビューター / 協会、AAMA(アメリカ / カン・アミューズメント / マシン・アソシエーション、事務局シカゴ)は五月十九日の総会で役員改選を実施、ロン・カララ / 会長(レーザートロン社 / 副社長)を再選した。退 / 任しインクレディブル、 / テクノロジー(I.T.)社 / に就職するボブ・フレイ / 専務の後任は、コナミ / アミューズメント・オブ / アメリカ社を退社するマ / イク・ルドウィッツ氏と / 決まった。 / AAMAでは昨秋以 / 来、専従役員を会長、会

員会社から選ばれる代表 / 者を議長と呼んでいるが / ルドウィッツ氏は九九年 / 五月まで会長だったので / 手もとに残っている当時 / の名刺がまた使えること / になる、と言っている。 / の仕事は、AAE(香港) / と台湾を訪れることとさ / れている。 / AAMAの副会長はベ / ンチマーク社のアル・ク / レス氏、幹事はナム・ク / コーゼンチーノ氏、会計 / はグレートサンDB社 / のデビッド・カピルト / 氏となっている。

International Trade Show

China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June 28-July 1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July 12-14
Salex'00 (Sao Paulo, Brazil)	July 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 10-13
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 17-19
ATEI & ICE (London, UK)	Jan. 23-25
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31

「PS2」はDVDビ / デオにも対応しているこ / とから、日本では発売後 / 二ヶ月で百八十万台以上 / を出荷、さらに順調に伸 / び続けている。このため / S / CEでは約千三百億円を / 投資し、〇・一八ミクロ / ンプロセスの微細加工技 / 術を導入した半導体生産 / を増強しており、六月か / ら実施できると説明して / いる。 / S / CEはS / CEの完 / 全子会社。S / CEは二〇 / 〇一年三月までに「PS / 2」を日米欧で一千万台 / 販売する、と計画してい

懸賞金付きトーナメント

ミッドウェー社も計画

「スキングゲーム」など4機種を対象に / 米国のミッドウェー社 / ムズ社(シカゴ、ニール / ニカストロ社長)は五月 / 十一日、業務用TVゲー / ステムでトーナメントシ / ステムを開始する、と発 / 表した。インクレディ / エルテクノロジ社(I.T. / エル・ホジソン社長) / が四年前から実施して / る懸賞金付きトーナメ / トを追うもので、現金と / 賞品を提供すること / だが、いつから実施す / るかも不明である。 / I.T.社の懸賞金付き / トーナメントシステムは / 「ゴールデンステイブル / フ」などでプレイヤーが / 出したハイスコアを通 / 信「キッズゲーム」 / 回線で集約し、期間中 / 上位入賞者に賞金や賞 / 品を贈るとしている。 / 「ミッドウェー社によ / る、ミッドウェー社 / 「ゴッチマスター」 / インフィニティ」、「 / キンズゲーム」、「 / シュ2049」トーナ / ントエディション」の三 / 機種について、インク

家庭用の米国E3に

業者だけ6万人

「DC用ブリーム」も出品 / 家庭用TVゲームの世 / 界最大の展示会、第六 / 回は五月十三日、ロサ / ンゼ / ユニオン社、コナミ、 / ユニオン社、オプ・ア / メリカ社(イリノイ州 / ツファローグロブ、前 / 橋蔵社長)では六月一 / 日、「サイレントスコー / ー」を発売する。賞金 / 提供 / 用子会社、コナミ、ア / ミューズメント・オブ・ / ユニオン社(イリノイ / 州、上位入賞者にデジ / タル / ツファローグロブ、前 / 橋蔵社長)では六月一 / 日、「サイレントスコー / ー」を発売する。賞金 / 提供



E3の会場は巨大なロサンゼルス・コンベンションセンター

略式で大半却下

コネクティク社「VGS」で

マッキントッシュ上で / 「PS」用ゲームソフト / が作動するコネクティ / ク社(カリフォルニア / 州サンマテオ、ロイ・ / クトナル社長)のエミ / ユレーターバーチャル / ゲームステーション(V / GS)が、S / CEの権利 / を侵害するとしてソニ / が訴えた訴訟で、米 / 邦地裁は五月十八日、 / ニーの訴えの大部分を / 却下するもの、を却下 / するもの、を却下す / るもの、を却下する / 荷されている。 / 「PS2」はDVDビ / デオにも対応しているこ / とから、日本では発売後 / 二ヶ月で百八十万台以上 / を出荷、さらに順調に伸 / び続けている。このため / S / CEでは約千三百億円を / 投資し、〇・一八ミクロ / ンプロセスの微細加工技 / 術を導入した半導体生産 / を増強しており、六月か / ら実施できると説明して / いる。 / S / CEはS / CEの完 / 全子会社。S / CEは二〇 / 〇一年三月までに「PS / 2」を日米欧で一千万台 / 販売する、と計画してい

北米で「PS2」

10月26日に発売

ドライブベイなどを追加 / 北米向け「PS2」は / 基本的に日本のもと同 / じだが、本体内部に振 / ベッドを作り、拡張ス / ドディスクドライブなど / を設けることができる。 / 五、五ドライブベイと、 / ストワークインターフェ / ースのための拡張ユニ / トを組み込んだ。 / 「PS2」はDVDビ / デオにも対応しているこ / とから、日本では発売後 / 二ヶ月で百八十万台以上 / を出荷、さらに順調に伸 / び続けている。このため / S / CEでは約千三百億円を / 投資し、〇・一八ミクロ / ンプロセスの微細加工技 / 術を導入した半導体生産 / を増強しており、六月か / ら実施できると説明して / いる。 / S / CEはS / CEの完 / 全子会社。S / CEは二〇 / 〇一年三月までに「PS / 2」を日米欧で一千万台 / 販売する、と計画してい

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

最新情報 KOFフィギュアキーチェーンも発売決定!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

今夏登場! 乞うご期待!!

若者に大人気のパチスロ機をゲームセンターに!

SNKが放つ高収益への新たな切り札「Proslot」!!

- 搭載機種に「アルゼ」の人気マシンが続々登場! SNKは、プロスロットの搭載機種としてパチスロのトップメーカー「アルゼ」の人気機種を続々と供給。あの「オオハナビ」をはじめとする数々のビッグタイトルで集客性を高めます。
- スロット本体ごと交換できるからリニューアルが簡単! プロスロットは、スロット本体部分を取り外して交換することが可能。新たな搭載機種が出るたびに交換すれば、低コストで人気マシンへのリニューアルが簡単に行えます。
- プレイヤーを満足させる安心のアミューズ配当! プロスロットは、ペイアウトを83%・86%・89%・92%・95%・98%の6段階(3メタルの場合)に設定可能。ホールと同じプレイが気軽に楽しめます。

プロスロットが 高収益を生む理由、それは3つのセールスポイント

Proslot

プロスロット

- 使用電源 AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力 200W
- 寸法 幅646mm×奥行535mm×高さ1800mm
- 製品重量 66kg(筐体込み約100kg)

(搭載機種例:オオハナビ)

◆プロスロット用筐体◆

サンダーV バイオメテア ビーマックス ワードオブライブ

※本製品は、アルゼ株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。
※SNK/Proslotは株式会社SNKの商標です。
メダルゲーム機の設置場所につきましては「メダルゲーム機設置要領」を必ずご確認ください。

今後、このほかにも続々登場予定!!

©ARUZE CORP. All Rights Reserved

冒険は伝説を超える。アクションRPGの決定版第二章!

GAUNTLET DARK Legacy

ガントレット ダークレガシー

MIDWAY

www.neogeo.co.jp

株式会社 SNK

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)

大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313

東京販売 〒135-0063 東京都葛飾区新小岩3-25 TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202

名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市中区東一丁目3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 1-6.ENOKI-CHO.SUITA-SHI.OSAKA.564-0053.JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※社名は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。最新情報をインターネット上でご覧ください。

米国ミッドウェー社製CGアクション 派手な協力攻撃

SNKから「ガントレット・ダークレガシー」



ガントレット・ダークレガシー

社製TVアクションゲーム「ガントレット・ダークレガシー」が六月下旬発売となる。これは「ガントレット」シリーズ三作目となるパシフィック版。敵を倒しながら経験値と賞金をアップさせ、パワーアップしていくというRPGタイプのゲームで、最大四人までの同時プレイ、パワーアップさせたキャラを保存し呼び出せるパスワード制などは前作を引き継いでいる。キャラは新しく四人が加わって計八人に増え、それぞれスピードやア

バンプレストのプライズ機 キャラが陣取り

「ピカチュウじゃけん隊」
ボックス内で右からピカチュウ、左からニャーにLED表示。勝つとそのまま前進、負ければ一旦スタット地点に戻り再び前進し、相手キャラと出会う所でじゃけん隊のメンバーが交代する。バトルは、相手キャラのHPを減らす。バトル終了後、勝利した側のメンバーが交代する。バトルは、相手キャラのHPを減らす。バトル終了後、勝利した側のメンバーが交代する。

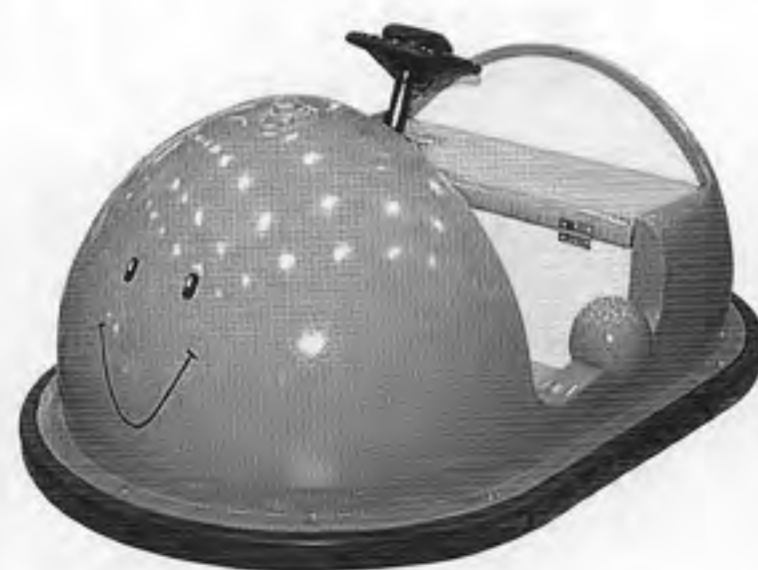


ピカチュウじゃけん隊・陣取り合戦

カチュウ、左からニャーにLED表示。勝つとそのまま前進、負ければ一旦スタット地点に戻り再び前進し、相手キャラと出会う所でじゃけん隊のメンバーが交代する。バトルは、相手キャラのHPを減らす。バトル終了後、勝利した側のメンバーが交代する。

「野菜・果物シリーズ」 速度設定が可能

日邦のバッテリーカー「ミカン」
これは同社「野菜・果物シリーズ」で、オレンジ色の車体のフロント部分に目と口が描かれ、乗降部の左右に小さなミカンの装飾がある。オペレーターがスピードの調整をワンタッチでできる機構を備え、利用者の年齢層に合わせてスピードを



ミカン

リアル路線バス 多彩な運転遊び付き乗物

ホープの「ちびっこ交通」

ホープ（本社工場）が設置され、同社では、小野定良社長が「ミニチュア型キティ」が四月下旬発売。乗車すると料金箱に硬貨を投入。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーによりスピードとくに運転席はバスの運転に必要なボタン類など



ちびっこ交通（下は運転席）

ある。またヘッドライトと音声ほか各種のスイッチ、ワイパーの作動、ツチも装備。本体は上下行き先表示の変更、七種に三分割し連動できる。外部プレートと内部大人一人、子ども一人の表示ランプが連動し、次二人乗りでOP価格九十九とあります。の押しボタ

セガ社「バーチャロンOT ver.5.66」 3ロボット追加

「スターウォーズRA」ツインタイプも



バーチャロンOTバージョン5.66

「スターウォーズ・レジェンダリー」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。「バーチャロンOTバージョン5.66」は、「ナオミ」基板を使用してパシフィック版を使用するとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VMEビジュアルメモリー」の差し込み口を設けた。新ステージとDC版の

「スターウォーズ・レジェンダリー」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。「バーチャロンOTバージョン5.66」は、「ナオミ」基板を使用してパシフィック版を使用するとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VMEビジュアルメモリー」の差し込み口を設けた。新ステージとDC版の

「スターウォーズ・レジェンダリー」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。「バーチャロンOTバージョン5.66」は、「ナオミ」基板を使用してパシフィック版を使用するとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VMEビジュアルメモリー」の差し込み口を設けた。新ステージとDC版の

「スターウォーズ・レジェンダリー」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。「バーチャロンOTバージョン5.66」は、「ナオミ」基板を使用してパシフィック版を使用するとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VMEビジュアルメモリー」の差し込み口を設けた。新ステージとDC版の

「スターウォーズ・レジェンダリー」のツインタイプが六月下旬それぞれ発売となる。「バーチャロンOTバージョン5.66」は、「ナオミ」基板を使用してパシフィック版を使用するとともに、「DC」用同名ソフトのデータも使えるようにしたもので、VMEビジュアルメモリー」の差し込み口を設けた。新ステージとDC版の

コナミのTV音楽ゲーム 通信対戦モード

「ポップンミュージック4」
コナミ（本社東京、ボタン（五色九個）を叩く。画面両サイドで踊るV音楽ゲーム機「ポップンミュージック4」が六月下旬発売となった。これは流れる音楽のリズムに合わせてボタンを叩いていくゲームで、二台接続により二人対戦プレイもできる。このほか従来シリーズから「ポップンミュージック」は継承。いずれも一定のレベルゲージ以上でステージクリア。一、二作の曲に新曲を加え計七十曲以上収録。価格八十五万円。



ポップンミュージック4



ポップンミュージック4

このほか従来シリーズからの「ポップンミュージック」は継承。いずれも一定のレベルゲージ以上でステージクリア。一、二作の曲に新曲を加え計七十曲以上収録。価格八十五万円。

子ども用に開発 メルヘン調キャビネット

アトラス「プリクラキッズ」

アトラス（本社東京、子ども向けシルプリンソフト「プリクラキッズ」が四月下旬発売となった。

これはメルヘン調の家をデザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。

これはメルヘン調の家をデザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。デザインしたキャビネット。



プリントクラブキッズ



スターウォーズ・レジェンダリー（ツイン）

アミューズメント場の雰囲気合わせた旭精工のメダル貸・両替機。

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

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

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

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

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

カード類を確実に払出す旭精工のカードディスプレイ。

新機構でラップしたカードを払出し
MODEL VCD-100
セロハンなどでラップされたカード類も確実に払い出す新機構ディスプレイ。傷を付けない高価カードや薄く払出しに無難なカードなどの払出しに最適。

ベストセラーカードディスプレイ
MODEL CD-200
国内外での販売実績を誇るカードディスプレイ。新クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを約束。

カートリッジタイプディスプレイ
MODEL CD-Series
CD-200をベースにテレホンカードサイズから各種サイズのカードを払い出すCDシリーズ。また、カートリッジ使用により積上げ枚数は自由自在。

カードにやさしい上出しタイプ
MODEL TCD-2000
カード荷重がかからない持ち上げ機構を搭載したカードにやさしい上出しタイプカードディスプレイ。カード販売機などカード取出し口の位置設定が無難な設計できるタイプのカードディスプレイ。

キャッシュレス時代に対応
MODEL SCD-1000
ICカードの読み込み、書込み用端子を装備しているICカードの発券・回収機。ユニークな回収機能によりICカードをリサイクル使用するICカードディスプレイ・エンコーダー。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン)	Marvel vs. Capcom 2 (Capcom).....6.88
2	3	闘魂烈伝 4 (ナムコ)	NJ Prowrestling 4 (Namco).....6.29
3	7	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ)	Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega).....6.26
4	2	パワースマッシュ (セガ社ナオミ)	Virtua Tennis (Sega).....6.25
5	6	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京)	Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo).....6.24
6	4	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	Metal Slug 3 (SNK).....6.22
7	5	ミスタードリラー (ナムコ)	Mr. Driller (Namco).....6.01
8	27	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami).....5.82
9	10	サイヴァリア (サクセス/タイトー)	Psyvariar (Success/Taito).....5.63
10	12	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo).....5.56
11	29	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ)	Dynamite Baseball 99 (Sega).....5.50
12	8	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	Tekken Tag Tournament (Namco).....5.41
13	9	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)	Super World Stadium 2000 (Namco).....5.33
14	13	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo).....5.25
15	14	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	Virtua Striker 2 ver.99 (Sega).....5.11
16	17	スーパーパズルボブル (タイトーGネット)	Super Puzzle Bobble (Taito).....5.00
17	-	パワーストーン 2 (カプコン)	Power Stone 2 (Capcom).....4.78
18	15	バーチャンBA (セガ社ナオミ)	Virtua NBA (Sega).....4.77
19	18	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	Gallop Racer 3 (Tecmo).....4.69
20	25	スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社)	Spike Out Final Edition (Sega).....4.67
21	16	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム (テクモ)	Dead or Alive 2 Millennium (Tecmo).....4.65
22	11	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom).....4.48
23	26	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ)	The King of Fighters '99 (SNK).....4.47
24	19	アクアラッシュ (ナムコ)	Aqua Rush (Namco).....4.46
25	32	ギャルズパニック S2 (カネコ)	Gals Panic S2 (Kaneko).....4.44

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

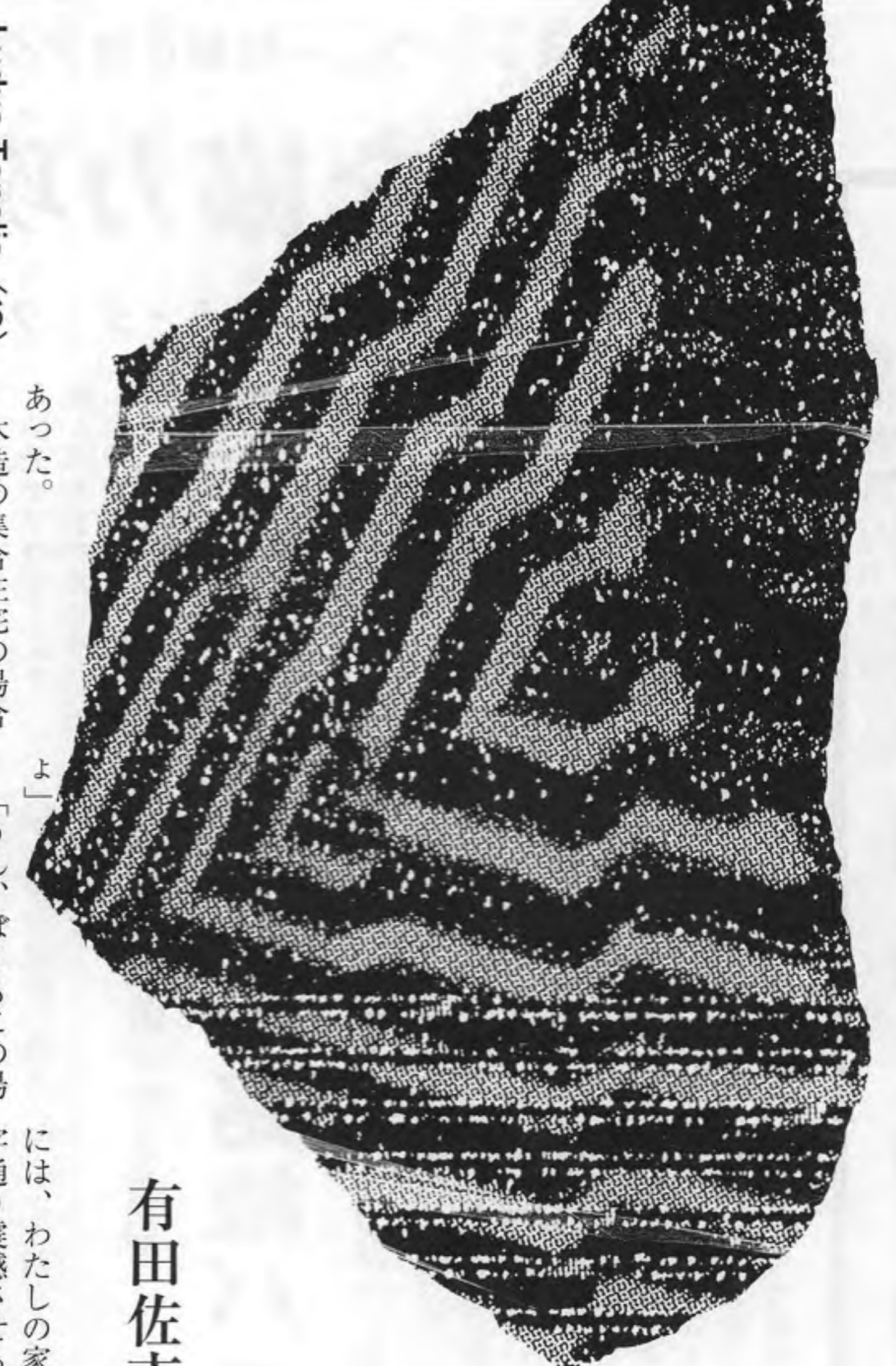
前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ (セガ社)	Derby Owners Club (Sega).....8.77
2	2	ドラムマニア・セカンドミックス (コナミ)	Drum Mania 2nd Mix (Konami).....8.33
3	3	ゴルゴ13 (ナムコ)	Sniper 13 (Namco).....7.65
4	4	サンパDEアミーゴ (セガ社)	Samba DE Amigo (Sega).....7.61
5	5	ギターフリークス・サードミックス (コナミ)	Guitar Freaks 3rd Mix (Konami).....7.19
6	7	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)	The Typing of The Dead (Sega).....7.08
7	6	キーボードマニア (コナミ)	Keyboard Mania (Konami).....6.90
8	8	ワールドキックス (SD/DX) (ナムコ)	World Kicks (SD/DX) (Namco).....6.82
9	9	ポップンミュージック 4 (コナミ)	Pop'n Music 4 (Konami).....6.69
10	13	ビートマニア・クラブミックス (コナミ)	Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami).....6.64
11	12	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)	Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami).....6.44
12	11	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco).....6.42
13	10	18ホイラー (セガ社)	Eighteen Wheeler (Sega).....6.27
14	15	バトルギア (タイトー)	Battle Gear (Taito).....6.11
15	18	ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ)	Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami).....6.06
16	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社)	The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega).....5.81
17	14	クライシスゾーン (SD/DX) (ナムコ)	Crisis Zone (SD/DX) (Namco).....5.75
18	17	ミリオンヒッツ (ナムコ)	Million Hits (Namco).....5.70

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア)	Photo & Seal Kilala (Make Software).....8.44
2	2	パンチマニア北斗の拳 (コナミ)	Punch Mania (Konami).....8.00
3	3	ピュアショット (オムロン)	Pure Shot (Omron).....7.75
4	-	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング)	Extreme Groover (Hitachi Software Engineering).....7.05
5	4	ストリートスナップ (トーワジャパン)	Street Snap (Towa Japan).....6.44
6	-	料理の達人 (ナムコ)	Ryori no Tatujiin (Namco).....6.20
7	6	デカプリ (アイエムエス)	Deka-Pri (IMS).....5.88

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。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)

Ludus Tonalis <9>
 マンションの上階の住人が自転車泥棒であったというのは千載一遇のまことに奇遇であるのだが、今は家庭で使われている機器でもちよっと大仕事のものになると騒音源になりやすい。
 マンションから新築の家への引越しも大変だったけれど、おもっていたのよりは容易に出来た。箱詰めの本でまだ箱から出さずに置いたままのものも多く、箱詰めの手間が省けたこと、マンションへの引越しからその時を経ていないので、同じような手順で、事をすませることが出来た。まあ不幸中の幸とでもいうべきか。
 マンションの騒音でいばはんこたえたのは上階からの騒音ということであ



まるち
かめら
あいず
No.357

あった。
 木造の集合住宅の場合には上部からの騒音よりも、横からの騒音が壁の薄さで気になるのだが、鉄筋コンクリートの場合には横からの騒音は殆んど伝達されない。
 それはいいのだけれど、受けるダメージの程度は横よりも上の方がずっと大きい。頭を踏まれているような感じがした。
 新居に移った当分の間は、木の香、新しい畳の匂い、気分がよかった。しかし世の中には変わった人もいり、隣の空地には深夜になると音がした。
 自動車で乗りつけてやってくるのである。夜も更けて他の音が全然なくなる頃のデニス・ボールの音は結構気になるものである。「ねえ、いい場所です

有田佐市
 「うん、ほくもこの場所には、わたくしの家族は文字通り震撼させられてしま

た時には、お互いにやれやれとねと一応はあった。しかし結果は、やれやれにはならなかった。その響きと振動はやはり相当なものなのである。結果がよくないということについて話に行くけど、生活に差し支えるので、隣人にその件について話

一度目の移動については、設計ミスであるという面もあって、工務店がほかをぶったようだが、更にこれをどうこうするということになると、隣人が全てを負担しなければならぬという

土地を購入して、家を建て、もう暫くの間は、そういう資金の余裕はないというの隣人の言である。

その後隣人もボイラーの音と響きに耐えかねて、か、今度はボイラーの移動ではなくて、かなり厚い鉄板でボイラーの装置の上方と周囲を覆う小屋を造った。

ところがこの鉄板の小屋もあまり有効な効果を生じなかった。

やはりボイラーの位置をもう一度かえてくれな

色をなして感情的になっ

その後その話はすんなりとは受け入れられず、いろいろな経緯があることにはあったが、隣人は生活にきたこのボイラーは支障をきたしていたのと、もともと隣人は風流がいい人であったのなどが幸いして、その後ボイラーは後の庭の外れに移さ

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー エイブルコーポレーション

スプライト★パズル

バージョンアップ版完成!
新製品

〈改良点〉

- 4層基板になって容量大幅アップ!!
- バックアップ機能搭載。
- 12段階の配当調整。
- 500円投入時のクレジットで、コンティニューができる。

WILD SHOT DAN

老・若・男・女
だれがヤッテモ 楽しい!!

新製品

- 動いている的をBB弾でパンパン撃ちまくる。
- 設定得点に達したらダーツに挑戦!
- ダーツの欲しい景品番号を狙って撃て!
- 当たった番号の景品をGET!!
- 余った得点はコンティニュー時、手持ちになるヨ

サイズ: H1,880×W990×D2,000

企画・製造: ㈱エイブルコーポレーション

PRO BOW 2

プロボウ・パートII

好評発売中

長期安定稼働記録を更新中!

- リアルで激しいピンアクション
- スプリットにチャレンジ
- 軽快なBGMサウンド
- コールドテンドントラブル時のワンタッチリセット機構付き

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

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
 TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180
 ★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

WAQ! SEGA WAQ!

NAOMI™ **ダービーオーナーズクラブ2000**

DERBY OWNERS CLUB 2000

TM © SEGA 1999, 2000

ゲーム性の深みと現実感がアップ。ファンにさらなる満足感を提供。
ピギナーや新規登録馬も参加しやすい機能を追加。

- 2000年JRAプログラムにあわせて、レース賞金体系を整備。
- 1999年に活躍したJRAの競走馬、種牡馬、繁殖牝馬を追加。
- 日本一のスピード馬への夢を追う。コースレコードを表示。
- デビューしたばかりの馬が「強者」と競り合えるハンデ戦を導入。

ファン
要求に応え、
さらに楽しく。

外形寸法: 4,680(W)×1,602(D)×1,862(H)mm (※オプションのサテライト付時)
重量: 1,671kg (オプションのサテライト付時)
消費電力: AC100V 680W サテライト AC100V 180W×3
モニター: 50インチプロジェクター×2 サテライト 21インチ×3

世紀末戦闘機構「Millennium Finalizer」最終仕様
M.S.B.S.Ver.5.66、発動

「NAOMI」を使用により、奥行きと立体感あふれる密度の高いグラフィックの高速対戦ゲームが、多くがAM施設で展開可能になりました。

クイックメッセージデータ 艦体カスタマイズデータ

1,632(W)×1,602(D)×1,862(H)mm
29インチモニター×2
462kg AC100V 745W
©SEGA 1998, 2000

ダンシングフィーバー **DANCING FEVER**

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

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

1,670(W)×1,300(D)×2,045(H)mm
32kg AC100V 410W ©SEGA 2000

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話 03(5737)7539 国内販売部
電話 03(5737)7541 国内販売部・プレイス販売課
電話 011(841)0250 海外販売部
電話 06(6334)5386 直営店
電話 082(452)6843 直営店
電話 052(702)30031 直営店

Irimajiri Steps Down As Sega President



Isao Okawa

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced its fiscal results on May 26 as well as changes in top management and the spin-off of its divisions into independent companies. Stepping down from the office of president as of June 1, President Shoichiro Irimajiri will remain as vice-chairman for the time being. Chairman Isao Okawa also serves as president. Accordingly, Okawa, the chairman of CSK, switches from chairman to honorable chairman of CSK.

Around March, Irimajiri expressed his intention to resign to Okawa on the grounds of poor domestic sales of "Dream Cast". However, he is said to have been persuaded to remain as vice-chairman in charge of broadband strategy. According to Okawa, he judged it inevitable at this juncture for him to serve also as president. He expects that in two years, the office of president be taken over by a capable person in his 40s.

As for the spin-off of the R&D divisions into independent companies, apart from CRI which absorbed Amusement R&D Division 2 (see "Game Machine" No. 608), Sega decided to spin-off its nine divisions into new wholly owned subsidiaries. All nine subsidiaries will have their offices in the same place as Sega's present head office. The new companies were to be established in April and start operations on July 1.

The arcade operation divisions are also being spun off into five subsidiaries wholly-owned by Sega. Each of the companies will be responsible for arcades within its own geographic area in Japan. As a result of the spin-off of

the R&D and arcade operation divisions, 1,525 employees out of Sega's total workforce of 3,068 will move to the subsidiaries.

In Sega's consolidated results, 39 domestic and overseas subsidiaries were included. Compared to the preceding year in which the number of subsidiaries was 38, 13 subsidiaries such as Sega Muse were added, while 12 subsidiaries such as Sega Pinball were excluded.

Sega posted ¥339,055 million in consolidated revenue, up 27.4% over the preceding year, and ¥42,880 million in final net loss (¥42,880 million in the preceding year) for the fiscal year ended March 31, 2000. A breakdown of revenue shows that coin-op games, prize games and karaoke machines accounted for ¥73,653 million, down 16.6%, home videos and toys ¥186,188 million, down 119.8%, and arcade operation ¥79,212 million, down 14.9%.

Revenue overseas accounted for ¥145,521 million, and its ratio increased to 42.9% from 26.8%. Since it

was decided to give more priority to consolidated results than to non-consolidated results from this year, sector-wise exports were not disclosed.

Although operating income from arcade operations was ¥4,602 million, coin-op games and home videos incurred ¥2,664 million and ¥43,032 million in operating losses, respectively. Sega forecast ¥336,000 million in consolidated revenue and ¥1,500 million in final net income for the fiscal year to end March 2001.

Sega also reported ¥272,585 million in non-consolidated revenue, down 27.1%, and ¥36,799 million in net loss (¥33,383 million in the preceding year) for the fiscal year ended March 2000. Sega forecast ¥240,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,100 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Namco Reports Favorable 1999 Earnings

Namco Ltd., Tokyo, posted ¥148,065 million in consolidated revenue, up 1.8% over the preceding year and ¥6,287 million in final net income, up 76.3% for the fiscal year ended

March 2000. This was announced on May 23. This year, 26 subsidiaries were included in the figures, up from 22 in the preceding year. Seven new subsidiaries such as the movie studio Nikkatsu were added and three were dropped.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,667 million, down 20.4%, home videos ¥32,558 million, down 17.4%, arcade operation ¥75,119 million, down 1.5%, restaurants ¥3,808 million, down 2.0%, movie business ¥7,320 million, and others ¥8,590 million. In Japan, Namco now operates 440 arcades and two theme parks. 48 arcades were closed during the year. In North America, Namco closed 32 arcades during the year and also now operates a total of 289. Revenue overseas amounted to ¥48,336 million, and its ratio decreased to 32.7% from 35.8%.

Operating income grew favorably: coin-op games ¥370 million, home videos ¥9,822 million, arcade operation ¥572 million, restaurants ¥79 million and others ¥375 million. Only the movie business was in the red, with an operating loss of ¥167 million.

However, Namco forecast ¥147,000 million in consolidated revenue and only ¥300 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Namco also reported ¥96,768 million in non-consolidated revenue, down 11.1%, and ¥2,636 million in net income, down 16.8%, for the fiscal year ended March 2000. Namco forecast ¥95,500 million in non-consolidated revenue and ¥300 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

Konami Results Sharply Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥146,666 million in consolidated revenue, up 29.3% over the preceding year, and ¥18,344 million in final net income, up a large 259.4%, for the fiscal year ended March 2000. In the consolidated results, 31 subsidiaries were included with the addition of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥25,334 million, up 148.0%, gaming machines and other coin-op games ¥12,988 million, down 2.4%, home videos ¥61,264 million, down 2.4%, pachinko devices ¥13,178 million, up 21.3%, card games ¥27,820 million, up 201.4%, arcade operation ¥4,503 million, up 1.7%, and others ¥1,574 million, down 39.8%.

In the category of coin-op games and home videos, music videos scored a great hit. Card games also enjoyed successful sales. An operating profit was recorded in all categories. A breakdown of operating income was as follows: coin-op amusement games ¥5,222 million, gaming machines ¥1,091 million, home videos ¥15,464 million, pachinko devices ¥3,123 million, card games ¥11,064 million, arcade operation ¥17 million, and others ¥394 million.

Revenue overseas accounted for ¥27,848 million, and its ratio decreased to 19.0% from 27.7%. Konami forecast ¥147,000 million in consolidated revenue and ¥13,000 million in final net income for the fiscal year to end

March 2001.

Konami also reported ¥130,124 million in non-consolidated revenue, up 29.1%, and ¥16,236 million in net income, up 224.3%, for the fiscal year ended March 2000. Konami forecast ¥124,000 million in non-consolidated revenue and ¥9,500 million in net income for the fiscal year to end March 2001.

Correction:

In the previous article about Sony's fiscal results and its "Play Station 2" (PS2) to be shipped in North America, we reported incorrect specs of "PS2" in North America. The "PS2" will be equipped not with a 3.5 inch hard disc drive but with a drive bay for 3.5 inch hard disc drive.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned) FOR SALE

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

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

Game Machine
Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/
© 2000 Amusement Press, Inc.

TAITO®

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

お待たせしました。ついに新作の登場です。

BATTLE GEAR 2

バトルギア2

今話題の新型11車種を追加。
臨場感バツグンの美しいグラフィック。
登場車種・コースレイアウトも一新。
限りなく速くコースを駆け抜ける
シンプルかつ奥の深いドライブゲームの最新作です。

道をあける。

2000年夏登場!



TAITONET

上海シリーズの新作、
グレードアップ版の登場です。

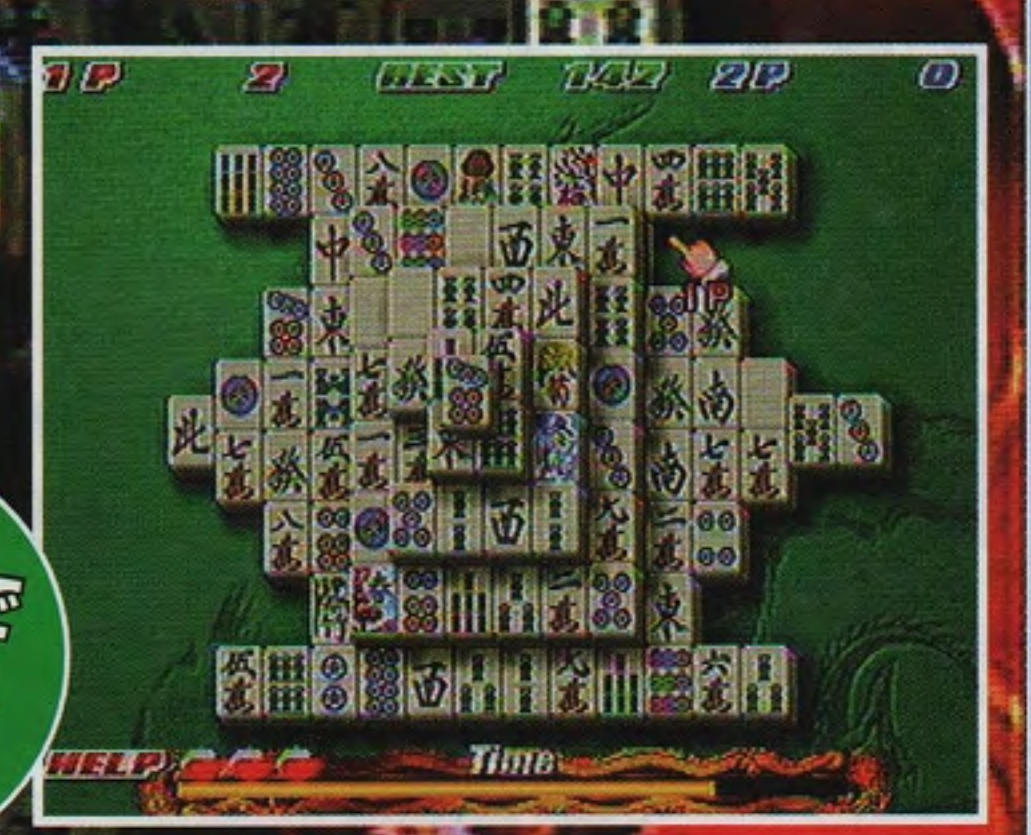
上海

～昇龍再臨～

2つの新モード搭載
神経衰弱の要素を取り入れた「陰と陽」
取った牌の数で争う「パンダモニウム～陰と陽～」
「上海クラシック1」、「上海クラシック2」、「上海クラシック3」も遊べます。



従来の上海ルールはそのまま
256色で見やすい麻雀牌



Shanghai: Shoryu Sairin is a trademark, and Shanghai and Activision are registered trademarks, of Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. All rights reserved. ACTIVISION

大人気! タイトーSCメダルシリーズ最新作

レンダファイター

連打で敵をやっつける!!



敵モンスターを打ち負かしてメダルゲットだ!

Capriccio Cyclone SR

あらゆる形状の大型景品対応
2人用クレーンゲーム。

- ★アームの強弱は、ドライバー1本で簡単変更。
- ★店舗に合わせたサウンド設定、安全落とし設定、ゲームモード設定が可能。



●サイズ: W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量: 230kg

株式会社 **タイトー**

TAITO HOME PAGE <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県老名市今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2000