

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

初のリバーサービス単独展(博多)に 業者のみ千人も

新製品披露もあり、商談も活発に

福岡市内のマリンメッセ福岡で開催され、業者のみ約千人が来場。ビジネスショーを単独主催した点でも注目される。これは「出展社とオペレーターの実質的な商談の場を提供すること」を目的に、出展料を無料とし、同社が会場賃借料を全額負担して開かれたもの。開会式で神宮司社長は「このショーは製品を紹介すると同時に販売活動も九州での各社ブライベ



リバーサービスの小間での同社の(左から)高木和彦次長、神宮司憲人社長、神宮司ユミ専務、吉村和弘部長、大泊一彦支店長

「このショーは製品を紹介すると同時に販売活動も九州での各社ブライベ」
「このショーは製品を紹介すると同時に販売活動も九州での各社ブライベ」
「このショーは製品を紹介すると同時に販売活動も九州での各社ブライベ」

福岡市内のマリンメッセ福岡で開催され、業者のみ約千人が来場。ビジネスショーを単独主催した点でも注目される。これは「出展社とオペレーターの実質的な商談の場を提供すること」を目的に、出展料を無料とし、同社が会場賃借料を全額負担して開かれたもの。開会式で神宮司社長は「このショーは製品を紹介すると同時に販売活動も九州での各社ブライベ」



上はAER会場、下は米国デベッカ社製「ドラムスケイプ」の展示



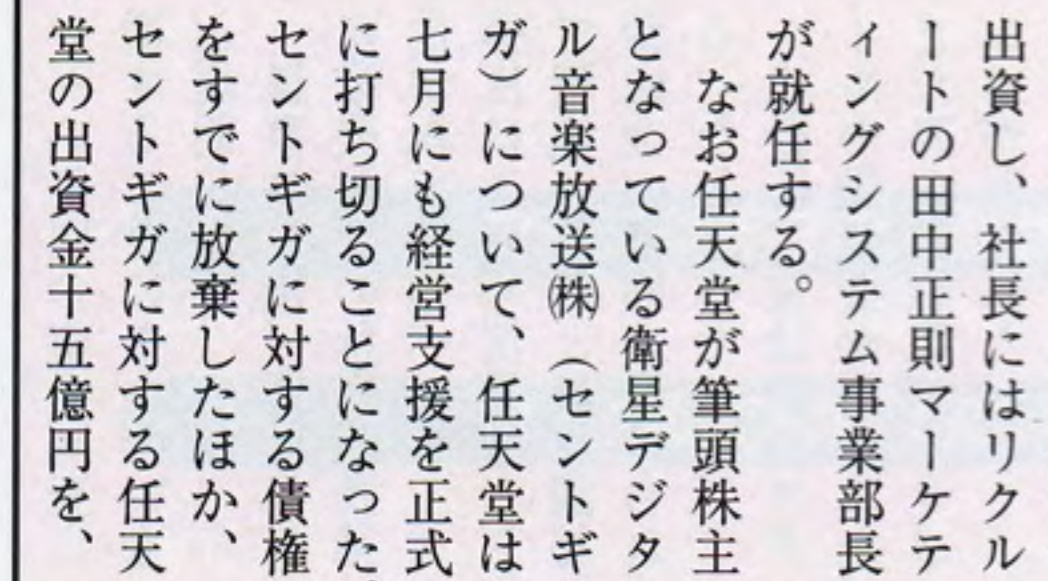
うち十六社が単独小間、十二社がリバーサービス共同小間内に製品を展示する形で出展した。出展社名は次のとおり(カソコ内は小間数)。
セガ社、タイトー、大平技研工業(以上各20)、ナムコ、SNK、シグマ、アトラス、エイコー、スクラッチ/マイカルクリエイト(共同小間)、シグマシステムサービス、ハピネット、ビーナッツクラブ(以上各10)、ジャレコ(5)、船井ビューコム(4)、トーケン(1)。
共同小間(80)内はカブコン、オムロン、マルカ、サミーAMサービス、オービット、エクセル、サンテック、ハービッツ、アルビサービス、ソウワコーポレーション、大長商事、インタージオ。

任天堂「64DD」は ネットワークで

衛星放送事業は打ち切りへ

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ



「N64」の下に収まる「64DD」とソフト

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ



「手塚治虫ワールド」のイメージ ©TEZUKA PRODUCTIONS

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ

任天堂(本社京都、山内溥社長)は「ニンテンドウ64(N64)用の専用ディスクドライブ「64DD」を九月十二日までに発売するとともに、「64DD」を利用する会員制ネットワーク事業「エントラネットサービス」(仮称)を十一月一日開始すると六月十一日発表した。「64DD」は「N64」の下に収まる形で開発さ

「手塚治虫ワールド」 民間資本を募る

2007年開業めざし計画

手塚治虫ワールド(仮称)は、五月十七日、神奈川県横浜市磯子区に設立された。これは「鉄腕アトム」をテーマにした、民間資本を募る計画である。手塚治虫ワールドは、五月十七日、神奈川県横浜市磯子区に設立された。これは「鉄腕アトム」をテーマにした、民間資本を募る計画である。

手塚治虫ワールド(仮称)は、五月十七日、神奈川県横浜市磯子区に設立された。これは「鉄腕アトム」をテーマにした、民間資本を募る計画である。手塚治虫ワールドは、五月十七日、神奈川県横浜市磯子区に設立された。これは「鉄腕アトム」をテーマにした、民間資本を募る計画である。

「手塚治虫ワールド」のイメージ ©TEZUKA PRODUCTIONS

JAMMA、通常総会 会費値下げ検討したい

正会員の基準明確にする、と柿原副会長

【日本アマミューズメン】か、考える必要がある。トマシン工業協会（JAMMA）中山準会長、市場から撤退するしかない。最新技術の固まりで六十四社は五月十八日、もユーザーの心を奪い熱海の「石亭」で第十一回通常総会を開き、総会によるトマシンの存続を議論した。

中山会長は都合により急遽出席できないことになったとして、柿原副会長が議長となった。柿原副会長は議長として、トマシンの存続を議論した。中山会長は都合により急遽出席できないことになったとして、柿原副会長が議長となった。柿原副会長は議長として、トマシンの存続を議論した。

公益法人なので業界問題 扱えない、と通産省説明

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

(社)日本アミューズメントマシン工業 第11回通常総会



JAMMA通常総会で、上は挨拶を述べる柿原副会長

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

SNKの3月期決算 減収で大幅減益

業務用減少、家庭用増加

【吹田市、高堂良彦社長】吹田市、高堂良彦社長は「吹田市、高堂良彦社長は「吹田市、高堂良彦社長は」

吹田市、高堂良彦社長は「吹田市、高堂良彦社長は」

今期も赤字予想 家庭用を北米で伸ばす

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

社名	売上高	経常利益	当期利益
セガ	214,546 (▲21.0)	431 (▲96.1)	▲33,383 (—)
ナムコ	266,194 (▲19.7)	▲7,279 (—)	▲42,880 (—)
コナミ	145,516 (▲0.2)	5,908 (▲31.5)	3,166 (▲32.0)
タイトー	100,779 (40.0)	7,507 (▲17.3)	3,566 (▲14.4)
SNK	113,413 (26.5)	12,918 (133.7)	5,006 (0.1)
カプコン	64,873 (▲7.3)	1,318 (▲48.5)	1,018 (▲53.8)
アトラス	33,745 (▲6.9)	1,100 (▲75.9)	508 (▲47.6)
シグマ	30,256 (▲35.5)	1,701 (▲77.3)	1,395 (—)
アトラス	38,366 (▲34.1)	3,084 (▲69.4)	1,507 (—)
アトラス	23,014 (▲3.0)	968 (▲6.0)	171 (▲69.6)
アトラス	23,034 (—)	963 (—)	168 (—)
アトラス	18,970 (▲50.0)	▲467 (—)	▲5,838 (—)
アトラス	19,197 (▲46.6)	▲1,114 (—)	▲6,122 (—)
アトラス	10,653 (32.0)	2,411 (40.7)	1,164 (29.7)
アトラス	9,471 (▲25.3)	1,101 (▲29.9)	584 (▲4.6)
アトラス	9,588 (▲26.8)	886 (▲44.3)	500 (▲42.1)
アトラス	7,933 (▲22.5)	618 (62.2)	▲4,980 (—)
アトラス	8,920 (▲21.1)	157 (1290.4)	▲5,525 (—)
アトラス	6,791 (▲8.6)	12 (▲93.5)	▲340 (—)
アトラス	6,625 (▲6.7)	▲283 (—)	25 (—)
アトラス	7,075 (▲10.0)	▲294 (—)	14 (—)

上段は単独決算、下段は連結決算（タイトー、SNK、ラウンドワン、スガイ・エンタテインメントは単独のみ）。単位は百万円。カッコ内は前年増減率（％）で、—は前年値がないか、マイナスで計算できない。▲はマイナス。



アトラスの連結業績の推移 (単位: 10億円)

特許・実用新案 出願公告公開

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

特許出願公開

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

大幅な減収減益

オペレーションのみ伸ばす

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

ニニメンは否定 トーワジャパンの手形

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

MM縮小進める

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

MM縮小進める

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

【東京】トマシン工業協会の役員は、業界内の業者（JAMMA）が、これについては総会で高橋専務は説明していない。理事のうち上月景彦氏（コナミ副会長）が退任し、一名欠員となったことも、総会で説明はなかった。

会員名簿で会員の業務が（例えば）景品の製造販売、景品の販売など、同一で製品販売方針を巡る争いが生じているが、そういう問題はどうとらえるか、という質問があった。

これについて柿原副会長は「フリーキョウに当たる」と答えた。通産省の秋庭英人課長補佐は、「（JAMMA）は業界団体ではなく、公益法人なので、そういう業界内部の問題を議論するのはどうか」と答えた。

アジヤAMショーを中止したことに伴う質問もあつた。高橋専務は「三年実施したが見直すことにした。今後三年は三億円近く内部留保金もある。で次回理事会に諮る」と答えた。

「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

ARIKA / CAPCOM

一撃必殺の神話が、生まれる。



3D・HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION

STREET FIGHTER PLUS

奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?

- 攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を超える超破壊力の「メテオコンボ」搭載。一瞬たどる気力が抜けない。●過激な新キャラ「エリア」、「ウルトラ・ロケット」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大混戦だ。●更なる完成度を突き詰めた、激闘のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。



CAPCOM FAX 通信 ●好評稼働中!!

販売元:株式会社 アリカ

資募集中!

セガエンタープライズ

「ストリートファイターEX2」

販売元:株式会社 アリカ

ナムコ、新作展 「鉄拳TT」など期待作

7月中旬発売の「ギタージャム」など

ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は、東京の営業本部で六月一...



ナムコ新作展の東京会場で「ギタージャム」(上)と「鉄拳TT」など

発売予定(本紙前号「話題のマシン」参照)な...

「DDR」など 新バージョンで

コナミ販社が各地新作展

コナミ製品の販売会社コナミ共催により東京で...



コナミ新作展では東京会場、下は大阪会場のようす



セガ社のプライズ展

セガ社のプライズ展 ディズニー系と DCキャラ重点

セガ(本社東京、入江イゼス)は、五月十日...



セガ社プライズ新作展で東京会場のディズニーキャラ製品の展示

このほか、八月五日...

顧客意識調査で 景品獲得が目的

ゲーム機の人気は低下し、会員率も減少している。景品獲得が目的の顧客意識調査を実施する。AOU(入江昭道会長)は、会員率の低下を懸念し、景品獲得を目的とした顧客意識調査を実施する。調査はAOUが九〇年から実施し、九五年からJAMMAとNSAが加わり三団体による「ゲームの日」事業の一環として費用を共同負担して実施、集計、まとめはAOUが行ない冊子を作成する(今回は例年より約二カ月遅れ七月配布される)。

ただし、この調査は回収率などから客観的データ収集というより、賞品格の意向調査という性格の強い調査と見られる。調査はAOU会員にアンケートが送られ、回収率は約五十万枚を配布、十

岡山スカイガーデン 京山が7月再開

おもちゃ王国がテコ入れ

岡山スカイガーデン(京山)は、七月二十日に再開する。おもちゃ王国(本社、岡山県玉野市)は、六月十一日、京山を再開する。再開は、九月に閉園となった京山ロープウェイ遊園(岡カロープウェイ遊園)の再開を待たず、七月二十日に再開する。再開は、七月二十日に再開する。再開は、七月二十日に再開する。

25年前には...

この業界に入った人は知らないだろう。今年、三十七周年を迎える。その間、ゲーム業界は大きく変化した。その間、ゲーム業界は大きく変化した。その間、ゲーム業界は大きく変化した。

伍賀常務が昇格

杉浦氏は取締役へ退き

伍賀常務が昇格。杉浦氏は取締役へ退き。伍賀常務が昇格。杉浦氏は取締役へ退き。伍賀常務が昇格。杉浦氏は取締役へ退き。

USJ新社長に 阪田晃氏が就任

大阪市の第三セクターでユニバーサルスタジオジャパン建設を進める

USJ新社長に 阪田晃氏が就任。大阪市の第三セクターでユニバーサルスタジオジャパン建設を進める。USJ新社長に 阪田晃氏が就任。大阪市の第三セクターでユニバーサルスタジオジャパン建設を進める。

台湾へ親睦旅行

静岡県協の10名

台湾へ親睦旅行。静岡県協の10名。台湾へ親睦旅行。静岡県協の10名。台湾へ親睦旅行。静岡県協の10名。

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN HOPPER コインホッパー

ゲーム機・自動販売機・両替機などに設置できる、コイン・メダル高速安定払出し機構のコインホッパー。確かな性能と豊富なバリエーションでお応えします。

MODEL WH-2/U1
新機構スクリュー採用の高速払出しで実績のコンパクトホッパー。正面幅35mmサイズだから狭いスペースのコインリフトに最適。ゲーム機や自動販売機の確実な安定した払出しを約束します。また、エスカレーター内のコインも自動回収しますので集計が大変便利です。

MODEL CH-700
ドラム型ディスクの採用により、毎秒13枚の高速払出しホッパー。安定した払出しはもちろん、コイン収容枚数も約2000枚の大容量。使用コインサイズは外径25.0~30.8mmまで調整して対応しますので、ゲーム機やパチスロ機などの払出しに最適です。ベースは特殊強化プラスチック、フレームはアルミダイカスト製で軽量化を図っています。

MODEL SA-595
モーター、制御基板などを新規開発した汎用タイプの小型ホッパーです。小型ながら補助ヘッパ取付け時には1200枚(100円硬貨)の収容枚数を誇り、払出しスピードも平均360枚/分間。ワンタッチコネクタやスライドベースによりメンテナンス性も向上。

MODEL DH-750
本場ラスベガスでも高い評価を得ている大径コイン(38mmまで)専用ホッパーです。メダルゲーム機やパチスロ機などの大径コインの払出しに最適。払出しはスムーズなディスク回転機構を備えていますので、安定した払出しができます。エスカレーター仕様もあります。

旭精工株式会社
本社 〒107 東京都港区南青山2-24-15
PHONE: 03-3401-6181/FAX: 03-3408-7420
ホームページ http://www.fsi.co.jp/asahi/

ゲーム場で補導1万人

AOU、通常総会

AOU、通常総会。ゲーム場で補導1万人。AOU、通常総会。ゲーム場で補導1万人。AOU、通常総会。ゲーム場で補導1万人。

今年も催事参加

県警は改正風営法を説明

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

静岡県協の10名

台湾へ親睦旅行

静岡県協の10名。台湾へ親睦旅行。静岡県協の10名。台湾へ親睦旅行。静岡県協の10名。台湾へ親睦旅行。

今年も催事参加

県警は改正風営法を説明

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

今年も催事参加

県警は改正風営法を説明

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

今年も催事参加

県警は改正風営法を説明

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。今年も催事参加。県警は改正風営法を説明。

「その他の営業所」多い北海道

(1998年12月末現在)

管 区	区分	そ の 他 の 営 業 所						業 態 別 備 付 台 数						
		業 態 別 営 業 所 数				計		業 態 別 備 付 台 数				計		
		専 業 店	併 設 店			前 年 計	増 減 率	専 業 店	併 設 店			前 年 計	増 減 率	
都 道 府 県	飲 食 店	そ の 他	小 計			飲 食 店	そ の 他	小 計						
北 海 道	道 本 部	3	496	309	805	855	▲ 5.5%	275	690	2,302	2,992	3,267	3,095	▲ 5.6%
	函 館 方 面		43	69	112	123	▲ 8.9%		70	866	936	936	981	▲ 4.6%
	旭 川 方 面		38	66	104	112	▲ 7.1%		56	1,568	1,624	1,624	1,634	▲ 0.6%
	釧 路 方 面		23	88	111	111	▲ 0.9%		60	1,077	1,137	1,137	1,148	▲ 1.0%
	北 見 方 面	1	82	33	115	116	▲ 17.2%	18	314	396	710	728	591	▲ 23.2%
小 計	4	682	565	1,247	1,251	▲ 3.8%	293	1,190	6,209	7,399	7,692	7,449	▲ 3.3%	
東 北	青 森 県		4	43	47	47	▲ 23.7%		10	765	775	775	646	▲ 20.0%
	岩 手 県	4	72	91	163	167	▲ 0.0%	259	199	834	1,033	1,292	2,452	▲ 47.3%
	宮 城 県	2	113	62	175	177	▲ 1.1%	73	178	618	796	869	930	▲ 6.6%
	秋 田 県		104	92	196	196	▲ 8.4%		487	769	1,256	1,256	1,325	▲ 5.2%
	山 形 県	7	6	95	101	108	▲ 7.7%	412	29	2,294	2,323	2,735	2,748	▲ 0.5%
福 島 県	2	77	205	282	284	▲ 1.7%	58	233	2,494	2,727	2,785	2,355	▲ 18.3%	
小 計	15	376	588	964	979	▲ 2.5%	802	1,136	7,774	8,910	9,712	10,456	▲ 7.1%	
関 東	警 視 庁		566	132	698	698	▲ 7.9%		1,034	2,944	3,978	3,978	4,312	▲ 7.7%
	茨 城 県	4	47	56	103	107	▲ 0.0%	62	88	1,077	1,165	1,227	1,227	▲ 0.0%
	栃 木 県	1	50	110	160	161	▲ 2.5%	29	130	1,923	2,053	2,082	2,662	▲ 21.8%
	群 馬 県		35	92	127	127	▲ 18.1		72	1,300	1,372	1,372	1,349	▲ 1.7%
	埼 玉 県	4	31	122	153	157	▲ 31.7%	73	105	1,480	1,585	1,658	1,971	▲ 15.9%
	千 葉 県		29	93	122	122	▲ 15.3%		104	1,707	1,811	1,811	2,152	▲ 15.8%
	神 奈 川 県	2	29	22	51	53	▲ 22.1%	61	54	349	403	464	586	▲ 20.8%
	新 潟 県	5	87	147	234	239	▲ 5.5%	753	463	1,264	1,727	2,480	2,575	▲ 3.7%
	山 梨 県		50	175	225	225	▲ 6.6%		83	948	1,031	1,031	852	▲ 21.0%
	長 野 県		170	230	400	400	▲ 0.7%		346	1,469	1,815	1,815	1,649	▲ 10.1%
	静 岡 県	7	320	555	875	882	▲ 2.8%	329	657	5,068	5,725	6,054	5,847	▲ 3.5%
	小 計	23	848	1,602	2,450	2,473	▲ 4.4%	1,307	2,102	16,585	18,687	19,994	20,870	▲ 4.2%
	中 部	富 山 県	1	101	63	164	165	▲ 1.2%	105	200	1,005	1,205	1,310	1,310
石 川 県			488	177	665	665	▲ 0.0%		796	1,381	2,177	2,177	2,177	▲ 0.0%
福 井 県		12	154	92	246	258	▲ 1.5%	847	267	1,350	1,617	2,464	2,434	▲ 1.2%
岐 阜 県		2	382	146	528	530	▲ 0.4%	147	853	1,701	2,554	2,701	2,571	▲ 5.1%
愛 知 県			326	42	368	614	▲ 40.1%		572	108	680	680	1,073	▲ 36.6%
三 重 県		6	170	72	242	248	▲ 21.3%	97	248	352	600	697	978	▲ 28.7%
小 計	21	1,621	592	2,213	2,234	▲ 12.6	1,196	2,936	5,897	8,833	10,029	10,543	▲ 4.9%	
近 畿	滋 賀 県		50	51	101	101	▲ 4.1%		158	496	654	654	542	▲ 20.7%
	京 都 府	4	72	57	129	133	▲ 11.8%	183	119	1,105	1,224	1,407	1,174	▲ 19.8%
	大 阪 府	3	526	169	695	698	▲ 11.4%	64	1,032	2,405	3,437	3,501	3,385	▲ 3.4%
	兵 庫 県	1	217	147	364	365	▲ 3.9%	18	525	2,370	2,895	2,913	2,591	▲ 12.4%
	奈 良 県		7	28	35	35	▲ 20.7%		40	468	508	508	286	▲ 77.6%
	和 歌 山 県		132	63	195	195	▲ 2.1%		276	1,122	1,398	1,398	1,388	▲ 0.7%
	小 計	8	1,004	515	1,519	1,527	▲ 4.8%	265	2,150	7,966	10,116	10,381	9,366	▲ 10.8%
	鳥 取 県		130	72	202	202	▲ 2.9%		231	826	1,057	1,057	1,093	▲ 3.3%
国 中	鳥 根 県		127	41	168	168	▲ 0.6%		230	437	667	667	773	▲ 13.7%
	岡 山 県	1	43	82	125	126	▲ 0.8%	27	172	1,642	1,814	1,841	1,842	▲ 0.1%
	広 島 県		190	82	272	272	▲ 1.9%		321	602	923	923	920	▲ 0.3%
	山 口 県	1	35	60	95	100	▲ 4.0%	32	81	1,334	1,415	1,447	1,351	▲ 7.1%
	小 計	2	525	337	862	864	▲ 0.6%	59	1,035	4,841	5,876	5,935	5,979	▲ 0.7%
	徳 島 県		203	99	302	302	▲ 2.9%		288	860	1,148	1,148	1,076	▲ 6.7%
四 国	香 川 県		122	68	190	195	▲ 2.6%		263	1,171	1,434	1,434	1,298	▲ 10.5%
	愛 媛 県		41	42	83	83	▲ 23.9%		151	537	688	688	685	▲ 0.4%
	高 知 県		133	47	180	183	▲ 1.6%		208	358	566	566	547	▲ 3.5%
	小 計		499	256	755	755	▲ 5.4%		910	2,926	3,836	3,836	3,606	▲ 6.4%
	福 岡 県	4	129	91	220	224	▲ 7.7%	160	215	1,357	1,572	1,732	1,406	▲ 23.2%
	佐 賀 県		9	27	36	36	▲ 12.2%		21	528	549	549	445	▲ 23.4%
九 州	長 崎 県	4	69	117	186	190	▲ 0.5%	59	104	692	796	855	855	▲ 0.0%
	熊 本 県	10	49	157	206	216	▲ 0.5%	63	120	1,650	1,770	1,833	1,882	▲ 2.6%
	大 分 県	1	29	37	66	78	▲ 14.1%	36	112	346	458	494	614	▲ 19.5%
	宮 崎 県		90	41	131	131	▲ 11.5%		185	478	663	663	708	▲ 6.4%
	鹿 児 島 県		39	46	85	85	▲ 31.5%		100	823	923	923	1,090	▲ 15.3%
	沖 縄 県		8	33	41	41	▲ 20.6%		11	137	148	148	323	▲ 54.2%
	小 計	19	422	549	971	990	▲ 4.9%	318	868	6,011	6,879	7,197	7,323	▲ 1.7%
	合 計	92	6,543	5,136	11,679	11,771	▲ 6.0%	4,240	13,361	61,153	74,514	78,754	79,904	▲ 1.4%
構 成 比		0.8%	55.6%	43.6%	99.2%	100.0%		5.4%	17.0%	77.7%	94.6%	100.0%		

府県別／業態別「許可営業所」

(1998年12月末現在)

管 区	区分	許 可 営 業 所						業 態 別 備 付 台 数							
		業 態 別 営 業 所 数				計		業 態 別 備 付 台 数				計			
		専 業 店	併 設 店			前 年 計	増 減 率	専 業 店	併 設 店			前 年 計	増 減 率		
都 道 府 県	飲 食 店	そ の 他	小 計			飲 食 店	そ の 他	小 計							
北 海 道	道 本 部	185	294	30	324	509	555	▲ 8.3%	11,174	1,314	1,230	2,544	13,718	14,617	▲ 6.2%
	函 館 方 面	12	17	2	19	31	37	▲ 16.2%	719	52	27	79	798	932	▲ 14.4%
	旭 川 方 面	30	82	7	89	119	138	▲ 13.8%	1,259	862	207	1,069	2,328	2,364	▲ 1.5%
	釧 路 方 面	17	63		63	80	109	▲ 26.6%	1,721	354		354	2,075	1,976	▲ 5.0%
	北 見 方 面	11	68	3	71	82	128	▲ 35.9%	538	397	51	448	986	1,266	▲ 22.1%
小 計	255	524	42	566	821	967	▲ 15.1%	15,411	2,979	1,515	4,494	19,905	21,155	▲ 5.9%	
東 北	青 森 県	74	364	38	402	476	565	▲ 15.8%	5,251	2,332	299	2,631	7,882	8,165	▲ 3.5%
	岩 手 県	52	140	39	179	231	254	▲ 9.1%	3,298	756	909	1,665	4,963	2,538	▲ 95.5%
	宮 城 県	121	58	36	94	215	228	▲ 5.7%	7,897	532	964	1,496	9,393	9,123	▲ 3.0%
	秋 田 県	59	27	51	78	137	157	▲ 12.7%	2,976	346	862	1,208	4,184	4,039	▲ 3.6%
	山 形 県	38	15	11	26	64	70	▲ 8.6%	2,532	55	161	216	2,748	2,558	▲ 7.4%
福 島 県	95	33	48	81	176	188	▲ 6.4%	6,836	258	422	680	7,516	7,692	▲ 2.3%	
小 計	439	637	223	860	1,299	1,462	▲ 11.1%	28,790	4,279	3,617	7,896	36,686	34,115	▲ 7.5%	
関 東	警 視 庁	1,368	406	107	513	1,881	2,036	▲ 7.6%	67,306	4,733	482	5,215	72,521	74,949	▲ 3.2%
	茨 城 県	102	43	99	142	244	249	▲ 2.0%	4,167	437	1,374	1,811	5,978	5,862	▲ 2.0%
	栃 木 県	116	80	151	231	347	370	▲ 6.2%	7,071	512	2,297	2,809	9,880	10	

Kを超えるもの、その名はK。

THE KING OF FIGHTERS

◆新主人公「K(ガイガッパ)」をはじめとする総勢30人の魅力あふれるキャラクター陣。
◆出場者9人+ストライカー(援護攻撃専任)1人の4人編成で戦うニューシステム。
◆ゲーム中にプレイヤーがボタン操作で任意に選べる2つのパワーアップモード。

新生KOF始動——ザ・キング・オブ・ファイターズ'99、この夏開催!!

NEOGEOはSNKの商標です。 ©SNK 1999

株式会社 SNK 本 社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100
SNK CORPORATION 1-6.ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.

TEL.06(6339)3311(大代表)
TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(東2紀尾井町ビル)
札幌販売部 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36
TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6448

お花畑だ!!

ハチブンブン

「お花畑だ!!ハチブンブン」は、上段と下段で別々に難易度とプレイ料金を設定可能。大型・小型・高額・低額景品を効率的に同時オブレートできます。さらに、便利な自動難易度調整機能などで貴店のインカムアップに貢献します。

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる! ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!

◆かわいいハチとお花畑での視線を釘付け◆遊び方は簡単、フック式的にひっかけて景品を落とすだけ!
◆目標ペイアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
●使用電源: AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力: 330W
●寸法: 幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm ●重量: 295kg

Doki Doki Doki

アイス

「ドキドキアイス」は、シンプルかつスリリングなゲーム性で、景品獲得までのプロセスをより美しく演出したプライズマシン。さらに、目標ペイアウト率に難易度を自動的に調節する自動難易度調整機能などで貴店のインカムアップに貢献します。

集中力と緊張感で楽しさ倍増! ハラハラドキドキのプライズマシン登場!

◆田舎風アイス玉の動きで、アイキャッチ効果バツグン
◆早くアイス玉の数は、プレイヤーカラーレドで決定
◆オブレートの手順がわかりやすい自動難易度調整機能搭載

●使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力: 310W
●寸法: 幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重量: 110kg

あそびかた

はじめにコーンをひっくり返して中のアイスを全部落として下さい。

- ボタンを押してルーレットスタート!!
- もう一度押してルーレットストップ!!
- 吹き上がるアイスをコーンで上手にすくってね。
- 時間内に目標を達成すればすてきな景品がもらえるよ。

5まく花の順にハチのおしりをひっかけてね!

わたしと一緒にフレームを作ってみはりませんか。

中村玉緒

NAKAMURA TAMAO

デモには中村玉緒さん本人の声を搭載。

あの恐怖は続いている・・・!

ネオプリントスペシャル「リング」に続いて「らせん」登場。

らせん After Ring

呪いのフレームもあります。

©「リング」「らせん」製作委員会 Omega Project Inc.



F355 challenge

芸術的で贅沢な「夢」のマシンを堪能

世界を代表するゲームプロデューサー・鈴木裕によるリアルレーシング・シミュレーター登場!!

芸術品ともいわれる真紅のボディに、レース仕様のコンプリート・キットをまとった高貴で美しくレーシング・マシン「フェラーリF355 challenge」。伝統と格調を引き継いで創り出された、5バルブ・ヘッドの秘めたるパワーが醸し出すエクゾースト・ノート。空気を引き裂きそうに感じさせるスピードと圧倒的なビジュアル。その全てに誰もが魅了される。誰にも遠慮はいらない。自分だけの世界で、この夢のマシンが体験できる。



F355 challengeという一瞬間に限定したゲームに、フェラーリ社が初めてのライセンス供与。

「F355 challenge」で再現された世界が、通常のアーケードゲームの域をはるかに超えていること、エンターテインメントとしての完成度の高さに、フェラーリ社が大きな共感と賛辞を示し、このカテゴリーで初めてライセンスを供与されました。データ提供等のサポート、共同の商品テストなど、両社の強力なパートナーシップがこのレーシング・シミュレーターを可能にしました。

数々のトップレーサーの監修を受け、現在考えうる最高水準のリアルな操作感覚を実現。

実際のサーキットでプロ・ドライバーが運転するF355を走らせ、車の挙動、G等のデータを集積。それらのデータを基に、ラップタイム、ステアリング・コントロール等を実際のF355 Challengeに可能な限り近づけており、これまでのドライビング・ゲームとは一線を画します。

コースは実在の人気サーキット5コースを用意。

精密に再現されたコースでは、本物さながらの臨場感を体感することができます。

AI(人工知能)によるアシスト機能搭載。

音声と画面表示によるナビゲーションがついたトレーニング・モードなどを用意。初級者でも楽しみながら運転技術の向上を図ることができます。



レーシング ドライバーを目指す人がサーキットをより正確に覚え短期間で運転技術が向上するように作られた本格的シミュレーター

F355 challenge NAOMI

F355 challenge



Challenge amore mio!

F355 challenge™, Ferrari® logos and the F355 Challenge distinctive all associated designs are trademarks of Ferrari Idea S.A.

©SEGA 1999

ドライバーの視界を映し出す29インチモニター3基と、シートに組み込まれたスピーカーシステムで大迫力! アイキャッチ画面のDXキャビネット!!

2,080(W)×2,260(D)×1,830(H)mm 29インチモニター×3 ©SEGA 1999



大好評の「職ゲー」シリーズ。

追りくる炎に勇気を燃やせ!!

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

消防士 プレイブ ファイアーファイターズ

今で3D-CGで表現することの難しかった「炎」と「水」を完全再現!! プレイヤーは、消防士に扮して火災現場のホタルに向かい、放水で炎の根を切り開き、救助隊を呼び出します。時間と共に広がっていく、生き物のような炎と煙。ひたすリアルに消火活動を体験。興奮度、臨場感、爽快感すべて一度に味わえます。

1,280(W)×1,280(D)×2,190(H)mm 29inch AC100V 350W 60/50Hz 50/60Hz 対応 ©SEGA 1999

遂に登場!!

緊急予告!!

リアルなプレイで好評のバーチャストライカーシリーズ。ニューバージョンがよりパワーアップしてよいよ近日登場!!

NAOMI

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社3号館 東京都大田区東糀台 2-12-14

電話 03(5737)7539 (国内 寄売部)
03(5737)7541 (国内 販売部・プレス販売部)
03(5737)7544 (海外 寄売部)
03(5737)7523 (アムステルダム 総務部)
03(5737)7528 (アムステルダム パーク本部)
011(941)0250 (札幌 支店)
06(6334)5396 (大阪 支店)
092(452)8843 (福岡 支店)
052(702)3003 (仙台 支店)

SEGA ENTERTAINMENT INC. <http://www.sega.co.jp/>

Court Rules; Used Video Can Be Traded

Tokyo District Court ruled on May 27 that home video game manufacturers do not have the distribution rights of used products and are not able to prevent resellers from buying and selling used game software, since the video game softwares are not the same as cinematographic works.

There have been three lawsuits recently centered on the resale of used home video game software. The lawsuit brought against the retailer Do before the Tokyo District Court in June 1998 by Capcom, Konami, Namco, Sony Computer Entertainment (SCE) and Square, terminated on March 9, 1999, without the court having to reach a decision, as the defendant Do accepted the plaintiffs' claims.

In the lawsuit brought in July 1998 against the retailer Act Co. before the Osaka District Court by five companies including Capcom and by Sega, the trial is continuing with the addition of Rise Co. as defendant. The third case is a lawsuit brought on October 5, 1998, before the Tokyo District Court against the manufacturer Enix Corp., Tokyo, by the retailer Josho Co., Ltd., Tokyo.

Josho has around 200 outlets in its "Chameleon Club" home video game software chain. In August 1998, it received a written warning from Enix asking it to desist from selling used software. Judging that the case against Do, which did not center specifically on the nature of used software, would end without a clear decision, Josho brought a lawsuit against Enix. In the lawsuit, it asked the court to confirm that Enix had no right to demand that Josho cease trading used software.

Enix asserted that, given the multitude of court decisions regarding the unauthorized counterfeiting, video games are the same as cinematographic works under the copyright law and as such, the right of distribution is also covered by the same law.

In return, Josho asserted that the legal term "movies" whose distribution right is authorized, should cover only theater movies, and that as such, video games are not cinematographic

works. As they are not cinematographic works, control of distribution should not exist.

The court's decision recognized the claim by Josho that video games are not cinematographic works and as such, there is no right of control over distribution and therefore, Enix has no right to demand that Josho cease trading used software. The judge's reasoning for not regarding video game software as cinematographic works was that video games are capable of interactive play, whereas in movies, there is no break in the image from beginning to end.

The Association of Retailers of TV-Game Software (ARTS) of which both Josho and Act are members, made a statement welcoming the judgement. It said, "SCE, along with other software manufacturers, has attempted to prevent the re-sale of used software in order to promote its marketing of "Play Station". The judgement of the court has clearly shown that SCE's actions were unreasonable."

Enix commented that "It was an unexpected judgement, and we'll bring an intermediate appeal." The Association of Copyright for Computer Software (ACCS), the Computer Entertainment Software Association (CESA), and the Japan Personal Computer Software Association, to which the manufacturers belong, have jointly expressed a complaint that "It is an un-

Nintendo Shows Steady Growth In Results '98

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which is not involved in the coin-op business, posted ¥467,109 million in non-consolidated revenue, up 8.2% over the preceding year, and ¥68,114 million in net income, up 2.6% for the fiscal year ended March 1999. This was announced on May 26.

The consolidated results including 10 overseas subsidiaries show revenue of ¥572,840 million, up 7.1%, and final net income of ¥85,817 million, up 2.5%.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥432,793 million, accounting for 75.6% of the total (53.0% in North and South America, 20.0% in Europe, and 2.6% in others).

Nintendo forecasts ¥480,000 million in non-consolidated revenue and ¥75,000 million in net income. It also forecasts ¥590,000 million in consolidated revenue and ¥93,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2000.

fair judgement not acknowledging that video games are cinematographic works."

According to the assertion of the manufacturers, since cinematographic works have a distribution right under the Copyright Law, used software should also naturally be covered. If this were to be acknowledged, the same argument could also be applied to coin-op videos making the re-sale of used coin-op video games also illegal, without the permission of the manufacturers. This possibility means that used coin-op video game traders are also keenly interested in this matter.

Incidentally, in the USA, the "first sale doctrine" is established, and the distribution right does not extend to secondary distribution. In Japan, although there has as yet been no legal judgement on the matter, the same situation as the USA applies. Regarding illegal counterfeiting, video games are still protected as audiovisual works in the same way as movies. This has not been affected by the decision against Enix.

Unlisted SNK Shows Net Income Drop

SNK Corp., Osaka, reported ¥33,745 million in non-consolidated revenue, down 6.9% from the preceding year, and ¥508 million in net income, down 47.6%, for the fiscal year ended March 1999. Since SNK does not offer its stocks for public subscription, it is not obliged to announce the results, and has therefore not released any details.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥14,572 million, down 26.7%, home videos ¥7,756 million, up 67.2%, arcade operation ¥11,205 million, down 1.9%, and others ¥211 million, down 33.2%.

Exports totaled ¥10,459 million, up 5.5%. Coin-op exports accounted for ¥8,705 million, and home videos ¥1,755 million. The export ratio increased to 31.0% from 27.4%.

The total revenue of three major subsidiaries (SNK Corp. of America, SNK Europe Ltd., and SNK Asia Ltd.) accounted for ¥9,638 million, up 21.3%, and net income ¥43 million (vs. ¥772 million in net loss for the preceding year). SNK did not forecast results for the coming fiscal year.

Atlus Posts Large Loss

Atlus Co., Ltd., Tokyo, posted ¥18,970 million in non-consolidated revenue, down 50.0%, and ¥5,838 million in net loss (vs. ¥2,942 million in net income for the preceding year). This was announced May 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥9,905 million, down 67.0%, home videos ¥5,264 million, down 0.8%, arcade operation ¥3,299 million, up 47.5%, and others ¥499 million.

The consolidated results including 4 domestic and overseas subsidiaries showed ¥19,197 million in revenue, down 46.6%, and ¥6,122 million in final net loss (vs. ¥2,111 million in final net income for the preceding year). This was announced June 14.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥9,945 million, down 63.7%, home videos ¥5,549 million, down 1.4%, and arcade operation ¥3,702 million, up 25.1%. The overseas revenue was ¥2,964 million occupying 15.4% of the total.

Atlus forecast ¥18,000 million in non-consolidated revenue and ¥200 million in net income for the coming year. It also forecasts ¥21,500 million in consolidated revenue and ¥180 million final net loss for the fiscal year to end March 2000.

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間購読料 (送料、消費税込) は 9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円と一緒に申し込み下さい

①購読申込書には宛先もはっきりと

②購読料とともに郵便局で手続きを

③約1週間、小社に通知が来ます

④お手元に新聞が毎月郵送されます

海外 (A1 Mail) の購読料は一律米ドルとなります。

Guitar Jam™

ギタージャム

Everybody Play!



*仕様は予告なく変更される場合があります。

namco QUICK&CRASH™

クイック&クラッシュ

ビデオじゃない!
実物のターゲットを破壊せよ!!

Quick!
&
Crash!

1/1000秒の
早撃ちシューティング!!



新登場!!

チューンナップギターは物産展限定



鉄拳 Tag Tournament
※画面は開発中のものです。



パランスライ (Balance Slave) arcade machine.

メリーボンバー (Mary Bomber) arcade machine.



新登場
オークキーン
※筐体はイメージCGです。



スーパーワールド スタジアム1999
※画面は開発中のものです。
※球団名ならびに選手名は(社)日本野球機構の同意を得ています。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市長区 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部 (大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市芝原 1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)

インターネットで最新の製品情報をお届けします
http://www.namco.co.jp/

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

© EIGHTING/RAIZING 1999 © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED