

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

IAAPAショー99 (アトランタ) で示された

好調な遊びの世界

コナミは初めて優秀新製品賞を受賞



IAAPAショー99のうち、米国ウィズダム・インダストリーズ社の小間で、動く大きな海賊船のよう

遊園地関係の世界的な展示会、IAAPA (インターナショナル・アムusement・ショー・オブ・アトランタ) が十一月十七、二十日、米国ジョージア州アトランタのコンベンションセンターを舞台に開催された。約四万六千平方メートル(約一億四千平方メートル)に約千二百社が出展、約三万人の業者が世界中から集まった。



上はコナミ米国子会社ルドウィッツ社長、下はセガ社「パワースレッド」

セガ社、ナムコの米国子会社や、ミッドウェイ社、APPA賞(アワード)が贈られるが、コナミ・アメリカ社が「DDR」で初めて優秀新製品賞(ゲーム部門)を受賞した。また出展社による夜のレセプション・パーティーも盛んで、ナムコ・アメリカ社は例年以上の規模で盛り上げた。IAAPAショーは日本のAMショーなどと根本的に異なり、業者の創造的エネルギー、ビジネスパワーを発揮できる場として、年ごとに充実してきている。

ナムコが音楽ゲームの

米国VME社買い取り

「クエストフォーフェイム」共同開発機に

ナムコは十一月十日、レイランド社を十一月末のベンチャー企業で、当初の音楽ゲーム開発にも設立し、VME社を初め音楽業界とのつながりを活かした音楽ゲームを開発していること、ユーニックス・エンターテインメント社(VME)と共同開発していること、ナムコの子会社として設立された「クエストフォーフェイム」は、世界的に有名なバンド「ネイブルズ」の社長兼CEOにブラッドレイ・ネイブルズ氏と音楽を使った音楽ゲームで、画面の表示に合わせたボタンを押し、ギターやドラムを演奏しているという。

ナムコでは、かねてよりVME社の開発力を評価し、業務用「クエストフォーフェイム」を共同開発することになった。

「クエストフォーフェイム」は九四年にPC用ゲームソフトとしてVME社が発売。九七年七月にはPS用ゲームソフトとしてSCC社が発売された。業務用はナムコがMショーなどで披露している。VME社の音楽ゲームには他に、布袋寅泰の映像と音楽を使った「ストリートソング」があり、PS用ゲームソフトが九八年五月、SCC社から発売された。VMEはインターネットを通じて幅広い展開をめざしている。



VME社のネイブルズ社長と業務用「クエストフォーフェイム」

公正取引委員会は十一月十日、セガ社と家庭用販売子会社のセガ・ミュージックの本社や支店など約三十ヶ所を、独占禁止法違反(不正な取引方法)の疑いで立ち入り検査した。家庭用「ドリムキヤスト」(DC)本体と周辺機器、ゲームソフトの販売価格を制限などという疑い。セガ社「DC」本体は九八年十二月、二万九千八百円で発売され、今年六月に一万九千九百円に値下げされた。公取委に

セガ社立ち入り

価格維持、中古ソフト禁止で

公正取引委員会は十一月十日、セガ社と家庭用販売子会社のセガ・ミュージックの本社や支店など約三十ヶ所を、独占禁止法違反(不正な取引方法)の疑いで立ち入り検査した。家庭用「ドリムキヤスト」(DC)本体と周辺機器、ゲームソフトの販売価格を制限などという疑い。セガ社「DC」本体は九八年十二月、二万九千八百円で発売され、今年六月に一万九千九百円に値下げされた。公取委に

セガ社、来年中に 開発、運営を分社化へ

通信ゲーム空間で「一時間千円」めざす

セガ社は十一月二十六日、これまでの「三分百円」日、九月中間決算とともという形態ではなく、「一時間千円」という「エンターテインメント」部門を「コア」部門と見直し、開発と運営を分社化することを発表した。これは「コア」部門を「コア」部門と見直し、開発と運営を分社化することを発表した。これは「コア」部門を「コア」部門と見直し、開発と運営を分社化することを発表した。

海外「DC」好調

業務用とOP部門は大幅増

セガ・エンタテインメントは十一月二十五日、海外での営業成績を報告した。海外での営業成績は、業務用部門が三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

4年ぶり赤字に

オペレーション維持、経営改善

セガは十一月二十五日、本年度の決算を発表し、過去四年ぶりに赤字に陥ったことが明らかになった。これは、オペレーション部門の赤字が拡大し、経営改善の必要が示された。

セガ社は十一月二十五日、海外での営業成績を報告した。海外での営業成績は、業務用部門が三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

コナミ、中間決算 大幅増収増益に

初めて中間連結決算発表

コナミ（本社東京）は十一月二十五日、九月中間決算を発表した。これは、初めて中間連結決算を発表したことで、業績の伸びが明確になった。

海外売上高は全体の一〇・〇％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

業種	売上高		経常利益		当期利益	
	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率
セガ	126,384	(25.2%)	▲18,575	(—)	▲19,118	(—)
コナミ	69,507	(82.8%)	16,581	(537.7%)	11,569	(780.0%)
ナムコ	48,353	(▲13.5%)	2,131	(▲42.0%)	936	(▲55.1%)
タイトー	30,264	(▲0.9%)	▲3,486	(—)	▲3,616	(—)
カプコン	18,706	(13.9%)	2,331	(▲26.7%)	2,201	(▲17.1%)
シグマ	10,501	(▲12.7%)	114	(▲86.0%)	▲343	(—)
アトラス	8,927	(▲0.3%)	566	(5692.4%)	150	(—)
ラウンドワン	6,421	(41.2%)	1,279	(73.1%)	730	(63.6%)
キョクイチ	4,307	(5.3%)	338	(▲14.6%)	45	(—)
テクモ	3,561	(▲16.0%)	244	(▲29.0%)	123	(▲45.6%)
ジャレコ	3,297	(30.7%)	▲323	(—)	▲329	(—)
スガイ・エンタ	2,929	(▲12.3%)	108	(—)	116	(—)
ティンメント	6,100	(▲10.2%)	▲40	(—)	30	(—)

単位百万円。上段は中間決算、下段は通期予想。カッコ内は前年同期比。

セガ社は十一月二十五日、海外での営業成績を報告した。海外での営業成績は、業務用部門が三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

販売は伸び悩み 当初予想どおり減収減益

ナムコ、中間決算

ナムコ（本社東京）は十一月二十五日、九月中間決算を発表した。これは、当初予想どおりの減収減益だった。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

海外「DC」好調

業務用とOP部門は大幅増

セガ・エンタテインメントは十一月二十五日、海外での営業成績を報告した。海外での営業成績は、業務用部門が三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。

業務用販売後退

家庭用国内は大きく伸び

ナムコ（本社東京）は十一月二十五日、九月中間決算を発表した。これは、業務用販売が後退したが、家庭用国内は大きく伸びた。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

連続し減収減益

ナムコ（本社東京）は十一月二十五日、九月中間決算を発表した。これは、連続して減収減益となった。

海外売上高は全体の一〇・〇％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

「ゲーム機」、コナミが三〇・一％増、OP部門が一・一％増、合計が三・二％増となった。これは、海外での営業成績が好調だったことを示している。

年末勝戦!

ロケーションにあったものをお選びください。



ミリオンヒッツ
© NIKKODO CO., LTD.



誰でも知ってる
ヒット曲を
なんと100曲収録!
選りすぐりの新譜を収録した
更新用CDも
毎月発売!!



パパパッションスペシャル
© 1998 1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED

新曲追加!
スペシャル版
の登場です。



他の音楽ゲーム
にはナイ!
「アドリブプレイ」
が楽しめる!



好評のナムコ・
キッズシングルメダル
シリーズ最新作。
変身シーンが子供たちの
心をとらえて
はなしません!



とびこせ!
ジャンプマン

ガンバレットといえば
大量のミニゲームと
誰でも楽しめるゲーム性!
息の長い製品力も
魅力です!



ガンバレット
ファイバー

どんな
ロケにも合う
定番中の定番です。
メンテ性も
オペレーションの利便性
も大幅アップ!



スイートランド4

同梱版促グッズ
売り上げを
サポート!
・立て看POP
・店頭ポスター



「ひと工夫で
ひと儲け!」を目指す
「運営アイデア集」
付いています。



ウンジャマ・ラミー NOW!

© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A. Greenblatt/Interlink
*ウンジャマ・ラミーは株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメントの商標です。



遊びを創造する 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)
販売一部 (東) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部 (大) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上町 2-12-24 TEL. 092 (474) 5005 (代)
© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

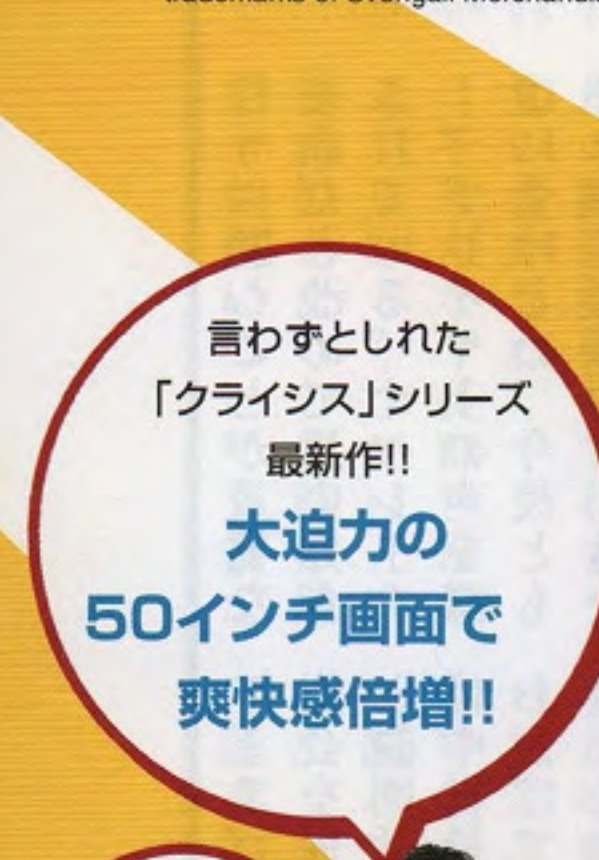


エアロスミスの
名曲にのってギターと
ドラムのセッション!
エアロスミスの来日も決定!
年末年始はエアロで
熱くなれ!

クエストフォーフェイム

© 1999 Virtual Music Entertainment Inc.
Virtual Music logo and Virtual Music Entertainment, Inc. are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. "Aerosmith" and the Aerosmith logo are registered trademarks of Sverigall Merchandising, Inc.

間違いない安心感!!
ガンシューティングの
スタンダード
アイテムです。
マシンガンの引き金を引けば
ストレスも一気に
吹き飛びます!



言わずとした
「クライシス」シリーズ
最新作!!
大迫力の
50インチ画面で
爽快感倍増!!



クライシスゾーンDX



クライシスゾーンSD



開運クイズ 幸福の旅人

ナムコクイズゲームの
新作はキョーレツな個性の
占い師を訪ね歩く開運クイズ!
ラジオ番組との
タイアップで
盛り上がりも
好調!



2000年の
運勢は
これで占え!

つつい
あとをひく
アクション
パズル。



ミスタードリラー
Mr. DRILLER

明るいデザインと
簡単な操作で
新しい客層にも
アピール
します!



対応景品
揃えてますよ。



ファンシー
ホイール
(カトウ製作所製)



ファンシーリフター
エクセル
(カトウ製作所製)



ファンシー
リフターM
(カトウ製作所製)

ファンシー
シリーズ
大好評です!!



まっ、
すごい!

わーい! よりどりみどり!

どれに
しようかな?

きであり、プレイヤーの操作によつて画面上に表示される具体的な映像の内容や順序が異なるという「著作物」としての著作物性を肯定するに妨げにはならないものというべきである。本件各ゲームソフトは、各回のプレイによって現出する連続映像が、被告らが映画の著作物の要件として主張する「一本の映画全体を貫く思想又は感情を視聴者に伝達する連続映像」に相当すると認められるものである。

また、ゲームソフトの右のような性質からすれば、ゲームソフトは、プレイヤーのプレイを待たずに完成した著作物というべきことが明らかであるから、未編集の映画フィルムと同視して論じることが相当ではない。

5 証拠(甲三六、三七)によれば、最近、インタラクティブ(双方向的)映画と呼ばれるあらかじめ決まった一連の動画映像ではなく、観客の反応に応じて画面上の動き、表情、筋書き等が変化するという形で、複数用意された映像が選択されてストーリー展開が変化するという形式の劇場用映画が試験的にあるが現れていることが認められる。右のように、現行著作権法の制定時に観念されていた劇場における映画の上映、あるいは放送媒体による一方的な送信形態による映画の公衆送信などは異なる表現形式の著作物が既に出現しているものであり、これを映画の著作物の概念から除外する合理的な根拠はない必要性があるとも考えられない。

したがって、右のような映画の著作物の現状に照らせば、ゲームソフト等のインタラクティブな表現形式を取る著作物について「映画の著作物」から排除すべき合理的な理由はないというべきである。6 以上によれば、本件各ゲームソフトは、著作権法上の「映画の著作物」に該当するものというべきである。

二 争点2について

1 被告らは、映画の著作物の頒布権は、いったん適法に複製された複製物が適法に譲渡された後は、当該複製物には及ばないものと解すべきであると主張する。しかし、もともと、映画の著作物に頒布権が認められた背景には、前記のとおり、劇場用映画についての配給制度という取引慣行があったという面があり、その趣旨からいっても、右頒布権は第一譲渡後も消滅しない権利として一般に著作権法の規定からみても、劇場用映画に限らず、映画の著作物の頒布権が第一譲渡によって消滅するとの解釈は採り得ない。

三 争点3について

1 被告らは、映画の著作物の頒布権は、いったん適法に複製された複製物が適法に譲渡された後は、当該複製物には及ばないものと解すべきであると主張する。しかし、もともと、映画の著作物に頒布権が認められた背景には、前記のとおり、劇場用映画についての配給制度という取引慣行があったという面があり、その趣旨からいっても、右頒布権は第一譲渡後も消滅しない権利として一般に著作権法の規定からみても、劇場用映画に限らず、映画の著作物の頒布権が第一譲渡によって消滅するとの解釈は採り得ない。

四 結論

以上によれば、本件各ゲームソフトは、いずれも映画の著作物に該当し、著作権者である原告らは、本件各ゲームソフトについて、それぞれ頒布権を有し、しかも右頒布権は複製物がいっただん公衆に譲渡された後も消滅しないものという

- 1 タイトル
- 2 商品番号
- 3 1998年1月29日
- 4 株式会社ナムコ
- 5 PLAYS STATION
- 1 1998年4月2日
- 2 商品番号
- 3 1998年6月11日
- 4 株式会社セガ・エンタープライゼス
- 5 PLAYS STATION

審議会の審議の過程では、映画の著作物の定義につき、(1)表現方法が劇場用映画と同種のものを映画の著作物に含めるという考え方、(2)製作の再利用方法が劇場用映画と異なるものは映画の著作物から排除するという考え方の二通りが存在した。同審議会の昭和四一年四月の答申では(2)の立場を採用し、放送のための技術的手段として放送事業者により作成されるものは含まないものとされた。ところが、一九七七年(昭和四二年)に開催されたベルヌ条約のストックホルム改正会議における議論を踏まえて、放送事業者によって製作されたフィルム、ビデオテープ等も映画の著作物として保護されるように変更され、放送用映画の排除に関する規定部分が削除された形で現行著作権法二条三項の規定に改められて著作権法案として国会に提出され、これがそのまま成立するに至った。

一方、著作権法が映画の著作物に認められた権利を行使した当該著作権者として、劇場用映画の配給会社は、映画館経営者に対してプリント・フィルムを貸し渡すにともなう、上映期間が終了した際には返却せざるを得ない指定された映画館へ引き継がせるといった形での配給制度が維持して存在しており、映画の著作物に他の著作物一般に認められていない頒布権が導入されたのは、右のような配給制度の下で取り引きされてい

三 劇場用映画について配給制度の慣行が存在するという社会的事実を前提とした上で、著作権法が認めたとする事情が存在することは、前記のとおりである。劇場用映画は、オリジナル・フィルムを基にして複製館において上映し、一度に多数の観客に鑑賞させるといった形態で利用されるものであり、個々の複製物が上映による多額の収益を生み出すという流通形態も、多数の複製物が需要者たる公衆に直接販売されるという流通形態をとらず、前記のような配給制度という特殊な流通形態の慣行が

行われてきたものである。このような配給制度の存在という社会的事実を前提として、著作権法が映画の著作物に頒布権を認めた背景には、映画の著作物は、製作に多大な費用、時間及び労力を要する反面、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与え、同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという特性が考慮されているものと考えられる。すなわち、右のような性質を有する映画の著作物について、投下資本の回収の多様な機会を与えるために、上映権及び頒布権を特に認めて、著作権者が対価を徴取できる制度を構築したものと考えられる。

現行著作権法の制定当時、テレビゲームは存在していなかったから、映画の著作物にゲームソフトのようなものが入ってくることは、予想していなかった種類の著作物であるからといって、これを排除すべきではなく、制度上の立法趣旨を踏まえて、著作権法上の映画の著作物としての保護を与えるに適したものと否かを、形式的な要件とともに実質的な側面から判断すべきである。

テレビゲームのゲームソフトは、プロデューサー、ディレクター、キャラクター・デザイナー、プログラマー、サウンド担当者、プログラマー、シナリオライター等多数の者が組織的に製作に関与し、多額の費用と時間をかけて製作される場合も多く、この点で劇場用映画に類似しているものであり、右のような傾向は、ゲーム機の高性能化とも相まって最近では一層顕著になってきており、ゲームの内容も映像・音楽の技術的な進歩による視覚的表現方法の向上が著しく、映画との差が小さくなってきている(甲三三)。証拠(甲一、二)によれば、本件各ゲームソフト

- 1 1998年3月26日
- 2 株式会社ナムコ
- 3 1998年3月29日
- 4 株式会社ナムコ
- 5 PLAYS STATION
- 1 1998年3月26日
- 2 商品番号
- 3 1998年3月26日
- 4 株式会社ナムコ
- 5 PLAYS STATION

MARK

OF

THE

WOLVES

「餓狼」 MARK OF THE WOLVES

伝説には続きがある。

Yes, they do exist...
Those who sacrifice all for their ambitions...
Those who endanger all for the taste of revenge...
Whose actions are just?
Justice is not the issue.
The victorious survive, the vanquished fall.
This is the only justice.
Ten years later...



新たなストーリーと多数の新キャラクターを迎えて、
新生「餓狼~MARK OF THE WOLVES~」ネオジオから登場!!

新たなバトルシステムとして、キャラクターのパワーアップのタイミングを任意に設定できる「T.O.P.システム」と
戦闘中に体力の回復が行える「ジャスティディフェンス」を搭載。パワーゲージを使用しての超必殺技、潜在能力も健在!!



株式会社 SNK
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)6588 FAX.06(6339)3313

東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(東2区紀尾井町2) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545



RUSH 2049

ベストタイムや走行距離を
パスワードでセーブ!
パスワードでセーブすることでシークレットコースや
プレイを繰り返すことでシークレットコースや
プレイを繰り返すことでシークレットカーが出現?!
シークレットカー



未来の街を痛快ドライブ!



2049年のサンフランシスコを舞台に大暴走!
あちこちに隠された奇想天外なショートカット
コースやシークレットコース&シークレット
カーが、プレイヤーのハートに直撃します!!

■サイズ:1970mm(全長)×847mm(全高)×1625mm(奥行)
■重量:277kg ※数字はシングル時のものです。



INVASION

THE ABDUCTORS



凶悪エイリアン襲来!!

街を守れ!市民を救え!! 白熱のガンシューティング・ゲーム登場!

上空のUFOに市民がさらわれると一大事!
さらわれた市民はエイリアンに改造されてプレイヤーに襲いかかる!!



INVASION: The abductors™©1998 Midway Games Inc. All Rights Reserved.

福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区東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

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。最新情報をインターネット上でご覧ください。
SNK Home Page URL.
<http://www.neogeo.co.jp/>

「ネオジオ」で新格闘シリーズ「餓狼」 キャラ全面刷新

SNKから「サーフプラネット」も



餓狼

オジオMVSの格闘ゲームソフト「餓狼」が十一月二十六日発売となった。また、サーフプラネットが、十一月二十日発売となった。

「餓狼」は「餓狼伝説」シリーズ九作目となるものだが、主人公を含めほとんどのキャラを一新し、前作までのキャラの息子や弟子など二代目の時代に入ったという設定で、同作品から新たなストーリー展開が始まる。サブタイトルは「マーク・オ

ブ・ザ・ウルブズ」。キャラは総勢十二人で、主人公は古武術とマーシャル・アーツを使う「ロッキン・ワード」。このほかのキャラはテコンドー、中国拳法、忍術、プロレスなどの技を使う。女性キャラは二人。

2人同時演奏に ジャレコの音楽ゲーム機

ジャレコ(本社東京、前作の三つのモードにそれぞれ二人同時プレイを追加。うち二つのモード「プラクティス」と「リアル」の二人用は、ミックスと減っていくメーターが二人ずつに表示さ

ナムコの楽器演奏ゲーム機 ギターとドラム



「クエストフォーフエイム」を取り付けたのが特徴。うものでなく、気持ちよく演奏できるよう調整されたゲームになっている。人気ロックバンドのエアロスミスの曲を採用。価格は百二十五万円。

十四万九千円。 「サーフプラネット」は「サーフプラネット」に乗った選手キャラをコントローラしながら、雪の斜面コースを滑降していくゲーム。操作はレバーを左右へ倒すだけでシンプル。同ゲーム販売代理店の米国アタリがゲームメーカーとして設立しているインターネットの世界ランキングに登録もできる。二人同時プレイも可能。基板販売でO.P.価格十五万八千円。

話題のナムコ



ロックンメガセクション

「ロックンメガセクション」は、どちらか一方のメーターがポーターライン以下になるとゲーム終了。もう一つの「ライブ」は二人が、一つのメーターを共有し、なるべく最大五曲連続演奏ができる。遊び方は前作と同じで、ドラムをペダルで、もう一種の楽器(三種類ある)をピックアップで演奏する。O.P.価格九十八万円。

「ナオミ」使用「パワースマッシュ」 リアルなテニス

セガ社「サンバDEアミーゴ」も



パワースマッシュ

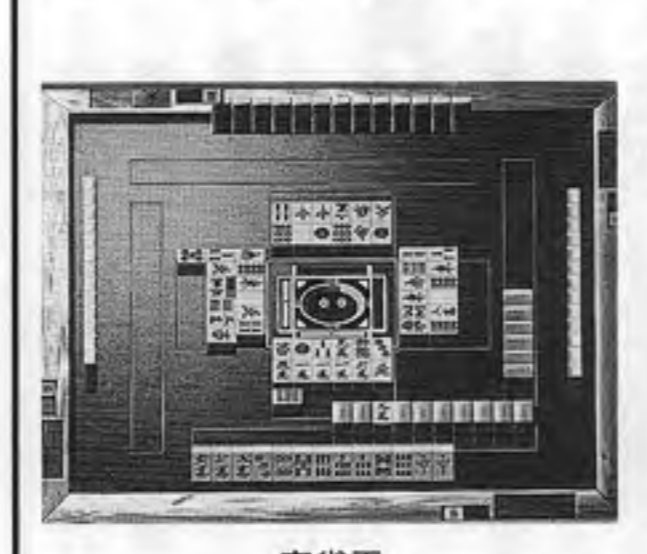
ユレシオンゲーム機「サンバDEアミーゴ」が、いずれも十二月中旬発売となる。

「パワースマッシュ」は世界ランキング上位の選手八人を画像で再現したもので、審判やボールマシン、観客なども細かい動きをする。コートは豪、仏、米、英にオリジナル(屋内)のカートコート。屋内でのプレイは五種類(五ステーション)を用意。

ダンス版に一新 フットスイッチを設け

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、ダンス版に一新。フットスイッチは少し押し込むと音が出るもので、「DR」とは異なるシステムを採用。五個(五色)のスイッチを配置したパネルが二つ並んでおり、十個全部を使う(二ゲ

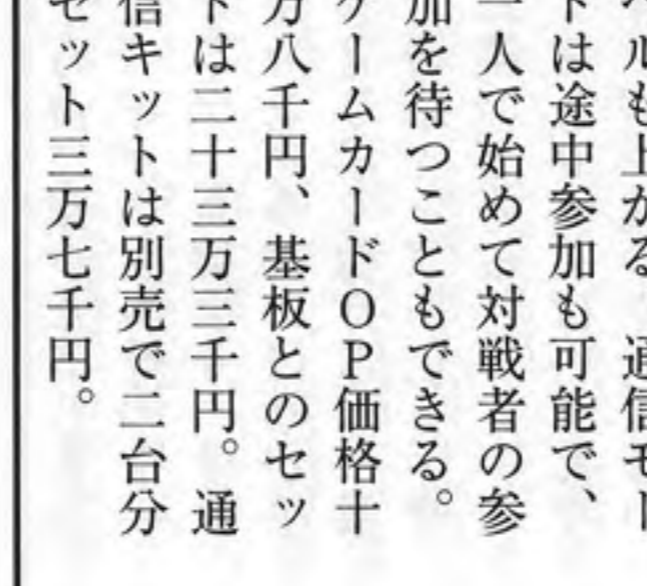
タイター「Gネット」第7弾 通信4人打ちで 童開発「麻雀王」



麻雀王

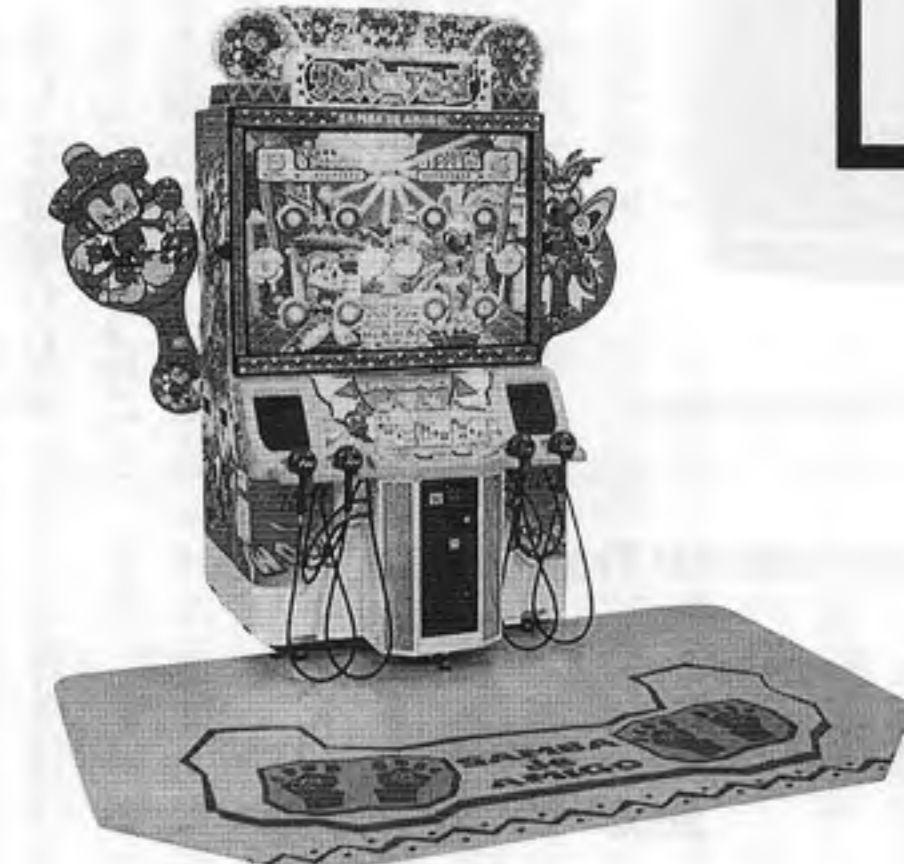
「タイター」は「Gネット」第7弾となる。麻雀ゲームで、展開を有利にするアイテムや女性キャラの演出などがなく、麻雀のみを演出し、一人用と四人まで通信同時対局(四つの基板を接続)ができるモードがある。これは実際の麻雀と同じ。一人用は実在のプロ雀

士(計十二人)と対局しながら全国八カ所(八ステーション)を巡る麻雀大会で、各ステーションで示される「三位以内」などのルールをクリアし優勝を目指す。大会は小島武夫プロの司会が進められ、クリアするたびにノルマが厳しくなりプロ雀士のレベルも上がる。通信モードは途中参加も可能で、一人始めて対戦者の参加を待つこともできる。ゲームカードO.P.価格十



ポップンステージ

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、ダンス版に一新。フットスイッチは少し押し込むと音が出るもので、「DR」とは異なるシステムを採用。五個(五色)のスイッチを配置したパネルが二つ並んでおり、十個全部を使う(二ゲ



サンバDEアミーゴ

「サンバDEアミーゴ」は、足元に敷く大きな専用マット付きでO.P.価格百二十八万円。

確かな性能と豊富なバリエーションの旭精工のコインホッパー。

汎用タイプ小型ホッパー MODEL SK-595S
小型ながら補助ヘッド使用時には1300枚(100円硬貨)収容で、払出しも平均約360枚/分間の汎用型ホッパー。

高速払出しホッパー MODEL CH-700
ドラム型ディスクで毎秒13枚の高速払出しで、コインサイズも25.0~30.8mmまでに対応します。また収容枚数も25mmモデルで2000枚の大容量ホッパー。

大径コイン専用ホッパー MODEL DH-750
38mmまでのコインを確実に払出し、メダルゲーム機やパチスロ機器などに実績のある大径コイン払出しに最適ホッパー。

コインサイズ変更対応ホッパー MODEL SH-400/U1
コインの払出し中でも即座に左右出しに切換え可能なエスカレーター仕様とコインサイズ変更に対応可能なSH-400Fタイプもありバリエーション豊富なホッパー。

ワイドな使用範囲に対応する旭精工のコインセレクター。

プログラム式電子選別セレクター MODEL AS-2
AS-1と同様の機能を備え、コイン連続投入間隔0.1秒以上と高速選別性能を備えた本格派電子セレクター。

軽量化フロントセレクター MODEL PFB-730
プラスチックボディで軽量化とカラーバリエーションを実現。幅広いコイン・メダルに対応。

プログラム式電子選別セレクター MODEL AS-1
使用コインを投入するだけで簡単にプログラム設定ができる大径(直径38mmまで)使用可能な電子セレクター。

設定自在型セレクター MODEL AF-954EF
金額のトータル機能を搭載し、設定スイッチにより自由な金額(10円~990円まで10円単位)に設定可能な積算タイプセレクター。

風営規制続く業界

11月	10月	9月	8月	7月	6月	5月
17 16 11 9 セガ社新作展(東京、11日大阪、12日福岡)、「18ホイラー」など発表。パンプレスト新作展(東京、16日大阪ほか3会場)、「グレンベイ」など紹介 JAPPEA会員懇談会(滋賀) SNK新作展(大阪、19日東京)、「戦狼」発表 ジャレコ新作展(東京)、「ロクソングマガセクション」発表	27 21 13 7 4 1 改正不正競争防止法施行「CD-ROMの記録データのコピーガードを無効化する行為を制限」コナミ、インターネット上の完全会員制中古機オークション開設 大阪地裁、家庭用中古ソフト販売に関する訴訟で、TVゲームソフトは映画の著作物なので頒布権を侵害する中古品の無断販売を禁止するとの判決 JAPPEA第55回理事会(東京)、「次回AMショー」は会期3日間に短縮 テクモ新作展(東京)、「デッド・オブ・アライヴ2」など紹介。AOU全国大会(山形) ナムコ、家庭用TVゲームソフトに関する特許を侵害したとコナミを東京地裁に提訴、仮処分も申請	24 17 9 1 「東京ゲームショウ99秋」(19日、幕張メッセ) 警察庁「平成十一年版警察白書」発表「八号営業は例年どおり記載」	17 9 6 5 4 パンプレスト新作展(東京、6日大阪)、「おどろけビカチュウ」など発表 ジャレコ、「早押しクイズ王座決定戦」の実用新業権を侵害したとして、コナミ「ドレミファグランプリ」の差し止めを求め仮処分を東京地裁に申請 コナミ、ナムコ「ギタージャム」の差し止めを求め仮処分を東京地裁に申請 トーセ、大証二部と京都証券取引所に上場。24日、エスケイジャパン、大証新市場に上場	28 23 22 14 7 2 SNK新作展(大阪、6日東京)、「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」など発表。シグマ新作展(東京) サミー新作展(東京)、「シックスティーズドリーム」など発表 JAPPEA第54回理事会(東京)、「中山雄雄会長退任、新会長に柿原彬人氏。」「機械基準」改正を承認 ジャレコ新作展(東京)、「ロクソング」発表 コナミ、ジャレコに対する仮処分申請を取り下げ、同時にナムコに対し「VJ」使用の差し止めを求め仮処分を東京地裁に申請。(11月10日取り下げ、30日ナムコは無効審判を特許庁に申請) 船井ビューコム新作展(東京)、「セブンセブン」など発表。JAPPEA第52回理事会(大阪)	23 23 14 8 7 2 1 CEESA第3回通常総会(東京) 東京地裁、家庭用TVゲームの中古ソフト販売に関する訴訟で、TVゲームソフトは映画の著作物でなく頒布権もないので差し止め請求権がないとの判決 セガ社、中山雄雄氏の副会長退任(6月29日付)を発表 ナムコ新作展(2日東京、4日大阪ほか2会場)、「鉄拳タッグトーナメント」「ギタージャム」など発表 JAPPEA第19回通常総会(東京)、「2年間会費20%値下げを決定」コナミ、未公開特許侵害したとジャレコ「VJ」の製造、販売差し止めを求め仮処分を東京地裁に申請。 21日ジャレコは無効審判を特許庁に申請 リバーサービス主催初のAM機展「AMエキスポRイン博多」(マリンメッセ福岡)「出版29社」コナミ製品の販社が初発表(東京など7会場)。22日、アトラス新作展(東京、24日大阪) パンプレスト社長に佐賀雄太氏、杉浦幸昌社長はバンダイ会長に 著作権法の一部を改正する法律公布「すべての著作物に上映権および譲渡権を認め、コピーガード無効化に罰則(2000年1月1日施行)」	28 27 20 CEESA第3回通常総会(東京) 東京地裁、家庭用TVゲームの中古ソフト販売に関する訴訟で、TVゲームソフトは映画の著作物でなく頒布権もないので差し止め請求権がないとの判決 セガ社、中山雄雄氏の副会長退任(6月29日付)を発表
18 17 10 2 米国ウォルトディズニースタジオ、「香港ディズニーランド」を2005年開園で香港政府と合意したと発表 ナムコ、音楽ゲーム草分けの米国VME社を買収 米国アトラス社、「IAAPA99」(20日) ナムコ、ソニーピットスコア社を無断コピーで提訴	25 23 14 6 1 米国セガ・ピンボール社は売却され、スターリン・ピンボール社に 米国フリアーパルクス社、ドイツとスペインの「ワーナーブラザーズ」を買収を発表 米国サムスカロライナ州最高裁、州内TVポーカー機の全面撤去を命じる判決 ブラジル、ゲーミング機を改めて全面禁止すると宣言 米国WMS社、「パリー」「ウイリアムズ」のフリッパー生産中止	30 23 14 旭精工の米国子会社、アサヒセイコーUSA社創立10周年記念パーティー 米国ラスベガスで「AMO Aエキスポ99」と「ファンエキスポ99」が並行開催(25日)。AMO A新会長にフランク・セニスキー氏 フランスのユーロディズニースタジオ、第2パーク「ディズニースタジオ」を2002年開園すると発表	11 セガ・オブ・アメリカ社のバーナード・ストラトラー社長が退任、毛塚敏郎会長代理が副会長として引き継ぐ	★ 17 16 14 1 中国で「娯楽場所管理条例」施行「未成年のゲーム場入場を土日で祝日のみ認めること」 シンガポールで「AAE99」(16日) 台湾で「TAMA-GTIEキスポ」(19日) メキシコのブラスト、SNK「KOF99」発表会 セガ社、オーストラリアのATP「セガワールド・シドニー」売却、9月12日英国ロンドンの同「トルカドーロ」売却	30 18 16 1 イタリアのジェビン社、SNK製品に関する欧州での独占販売権を改めて発表 米国サンフランシスコにソニー初のエンタテインメントセンター「メトロ」開設 欧州ユーロマックス、新会長にエデュアルド・アントーハ氏 SNKとアトラス、米国連邦地裁でのシール機を巡る独禁法訴訟で和解「アトラスは和解金を支払いSNKは訴訟取り下げ。米国ミッドウェー・ゲームズ社、子会社アタリゲームズ社の販売部門を統合すると発表	28 19 16 米国AAMA総会(18日)「新会長にロン・カララ氏 中国・広州市AIC、業務用「ネオジオ」システム基板のコピー品販売業者4社を摘発 米国ユニバーサルスタジオ・フロリダの第2パーク「アイランズ・オブ・アドベンチャー」オープン イタリアのジェビン社、SNK製品に関する欧州での独占販売権を改めて発表

1999年の動き

5月	4月	3月	2月	1999年1月	1998年12月
19 18 ★ 14 12 11 パンプレスト新作展(12日東京、19日大阪ほか3会場)、「でた目で勝負」など発表 任天堂、次世代家庭用TVゲーム機「ドルフィン」を2000年末に出荷すると発表 AOU第10回通常総会(東京)「傘下会員数が88社減少し1109社」 警察庁、98年版「風俗営業等の現状」を発表「八号営業は減少傾向続くが大型店舗は増加」 JAPPEA第53回理事会および第11回通常総会(熱海)「理事会で上月景産理事辞任を了承」 セガ社新作展(東京、20日大阪、21日福岡)、「プレイステーション」など発表	30 27 24 22 6 1 改正風営法に伴う「営業延長許容地域」を指定する都道府県条例施行「八号営業の適用は27都府県。サミー、業務用販売部門を子会社のサミー・アミューズメントサービスに移管」 アトラス新作展(東京、8日大阪、9日福岡)。「大平技術工業新作展(大阪、9、10日東京)」 SNK新作展(大阪、23日東京、27日福岡)。「武力・ブリクワン」など発表。ジャレコ新作展(東京)「ステッピングゲージ」発表。JAPPEA第52回理事会(東京)「総会議案検討」 カプコン、都内最大級のロケ「プラサカブコン吉祥寺」オープン 余暇開発センター「レジャー白書99」発表「ゲーム市場3年連続縮小。JAPPEA第91回理事会(東京)「ワーキングマン、自己破産手続き開始を発表、連鎖倒産が相次く」	29 26 19 18 11 5 2 SCIE、「PS2」の基本仕様を発表 コナミ、JAPPEAに音楽ゲームのコンセプトを模倣した会員は「C&C憲章」に反すると抗議、19日JAPPEAは同憲章は単なる精神規定と回答 マイカルクリエイト、北海道最大のAM施設「ダイナレックス」を小樽市に開設 泉陽興業運営「よこはまコスモワールド」開園。「東京おもちゃショー99」(21日、東京ビッグサイト)「東京ゲームショウ99春」(21日、幕張メッセ)。トゴ、米国プレミアライズ社とLIM技術で包括業務提携を発表。東京・台場「パレットタウン」内に「ネオジオワールド東京ベイサイド」オープン JAPPEA第90回理事会(大阪)「運営委員会」設置 AOU近畿地区協議会「改正風営法の勉強と店舗運営管理者研修会」(大阪)。「テクモ新作展(東京)」「ギャロップレジャー3」発表	24 19 17 9 2 セガ社、直営ロケ「クラブセガ渋谷」にICカードシステムを導入 JOU第26回総会(東京)「解散を決議。12日、警察庁、改正風営法に伴う改正「解釈基準」発表 「AOUEキスポ99」(18日、幕張メッセ)「入場者17%減。NSA第14回総会(幕張メッセ)」 JAPPEA臨時理事会(東京)「年会費20%値下げを決定」 JAPPEA第51回理事会(東京)「アジアAMショー」は継続開催しないと決定	19 14 12 11 8 6 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」(大阪) JAPPEA/JAPPEA/AOU「新春賀詞交歓会」(東京)。「JAPPEA第89回理事会(東京)」 ケイアンドエウ、大阪地裁へ自己破産申請「21日破産宣告」 セガ、アルゼの子会社 CEESA賀詞交歓会(東京)。「タカラAM新作展(東京)」。AOU/大阪府協元理事の峯久氏死去「3月14日有志による「しのお会」開く(大阪)」 AOU近畿地区協議会、地域懇談会(大阪)。22日、セガ社含むCSKグループ「新春講演会」(東京)	★ 21 17 8 5 カプコン、入場料とトークン併用の実験店「カプコステーション」を新潟にオープン「12日大阪と富山、19日茨城でも開設」 SNK新作展(大阪、9日東京)。「戦狼伝説ワイルドアンビション」など発表。ジャレコ新作展(19日東京)。「VJ」発表。ラウンドワン、東証二部に上場 JAPPEA第50回理事会(東京)。「健全化を阻害する機械基準」改正を差し戻し SNKの家庭用「ネオジオ」操作盤の無断製造販売訴訟で大阪高裁、ホリ電機の控訴を棄却「7月8日最高裁、ホリ電機の上告(1月6日)を棄却し原則決定」 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく98年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にナムコ「鉄拳3」とセガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド」12月下旬発表
14 ★ 5 ドイツVDAI、IMAを一月開催に戻すことを決定「99年は開催しない」 英国ロンドンで世界最大の大観覧車となる「BAロンドンアイ」建設開始「2000年一月開業」 米国コロラド州での高校生銃撃事件の衝撃で暴力シーンのあるTVゲーム機をディズニースタジオが撤去	30 ベルギー国会、ゲーミング機規制を整備する賭博機法案を可決成立	23 英国BACTA、新会長にサイモン・トーマス氏	4 英国ATEIを米国TOIC社が買収すると発表「4月19日、英国BACTA臨時総会で売却案を否決」	26 22 英国ロンドンで「ATEI98」(28日)	2 SNK業務用「ネオジオ」の無断コピーソフトに關し、中国・広州市AICが販売4社摘発。19日には台湾の台北市警察がコピー工場摘発 中国・上海でJAPPEA/AOU「新春賀詞交歓会」(第3回アジアAMショー)「6日」 米国ウォルトディズニースタジオ、テーマパーク&リゾート部門をウォルトディズニースタジオ・エンタテインメント社として再編を発表 中村雅哉JAPPEA名誉会長、ドイツのAMゲーム場への年少者入場規制の撤廃をVDAIに申し入れ「VDAIは政府に4項目要求

DECEMBER 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	-	ミスタードリラー (ナムコ)	7.70
2	-	デッド・オブ・アライブ 2 (テクモ)	7.48
3	1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 (カプコン)	6.84
4	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社NAOMI)	6.44
5	3	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	5.94
6	4	ストライカーズ1999 (彩京)	5.57
7	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ99 (SNKネオジオ)	5.34
8	9	対戦ホットギミック 3 (彩京)	5.18
9	11	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	5.08
10	10	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	5.00
11	14	スーパーワールドスタジアム 99 (ナムコ)	4.94
12	12	クレイジータクシー (セガ社NAOMI)	4.89
13	16	おてなみ拝見 (タイトー/サクセス)	4.82
14	6	アイドル雀士スーチーパイ III (ジャレコ/セガ社NAOMI)	4.77
15	15	ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン)	4.63
16	7	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	4.58
17	17	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)	4.57
18	19	パズループ (ミッチェル)	4.56
19	23	すくすく犬福 (ビデオシステム)	4.43
20	13	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ社)	4.40
21	18	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	4.38
22	29	ジャイアントグラム全日本プロレス 2 (セガ社NAOMI)	4.37
23	25	スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社)	4.36
24	20	ソウルキャリバー (ナムコ)	4.31
25	8	パカパカパッション 2 (ナムコ)	4.26

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	4	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス (コナミ)	7.33
2	2	ドラムマニア (コナミ)	7.24
3	1	サイレントスコープ (コナミ)	7.08
4	-	ブレイブファイターファイターズ (セガ社)	6.88
5	6	ポップンミュージック 3 (コナミ)	6.72
6	7	タッチ・デ・ウノー (セガ社)	6.67
7	5	パワーショベルに乗ろう! (タイトー)	6.61
8	9	ビートマニア・フィフスミックス (コナミ)	6.55
9	10	スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)	6.30
10	11	ギターフリークス・セカンドミックス (コナミ)	6.06
11	8	ステッピングステージ 2 (ジャレコ)	6.00
12	13	ビートマニアコンプリートミックス (コナミ)	5.92
13	3	ロックン tred 2 (ジャレコ)	5.90
14	14	バトルギア (タイトー)	5.87
15	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社)	5.82
16	16	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)	5.81
17	17	エアラインパイロット (SD/DX) (セガ社)	5.20
18	12	ジャンボノサファリ (セガ社)	5.09

その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	ストリートスナップ (トワジャパン)	7.57
2	2	エル (メイクソフトウェア)	6.75
3	4	スーパープリクラ21 (アトラス)	6.33
4	3	透明マジック (オムロン)	6.13
5	5	クイック&クラッシュ (ナムコ)	5.94
6	7	なんでもシール委員会 (ジャレコ)	5.36
7	8	デカプリ (アイエムエス)	5.33

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査アンケートの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものを、数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大々的な人気と売上げ、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)

風之音 へ12

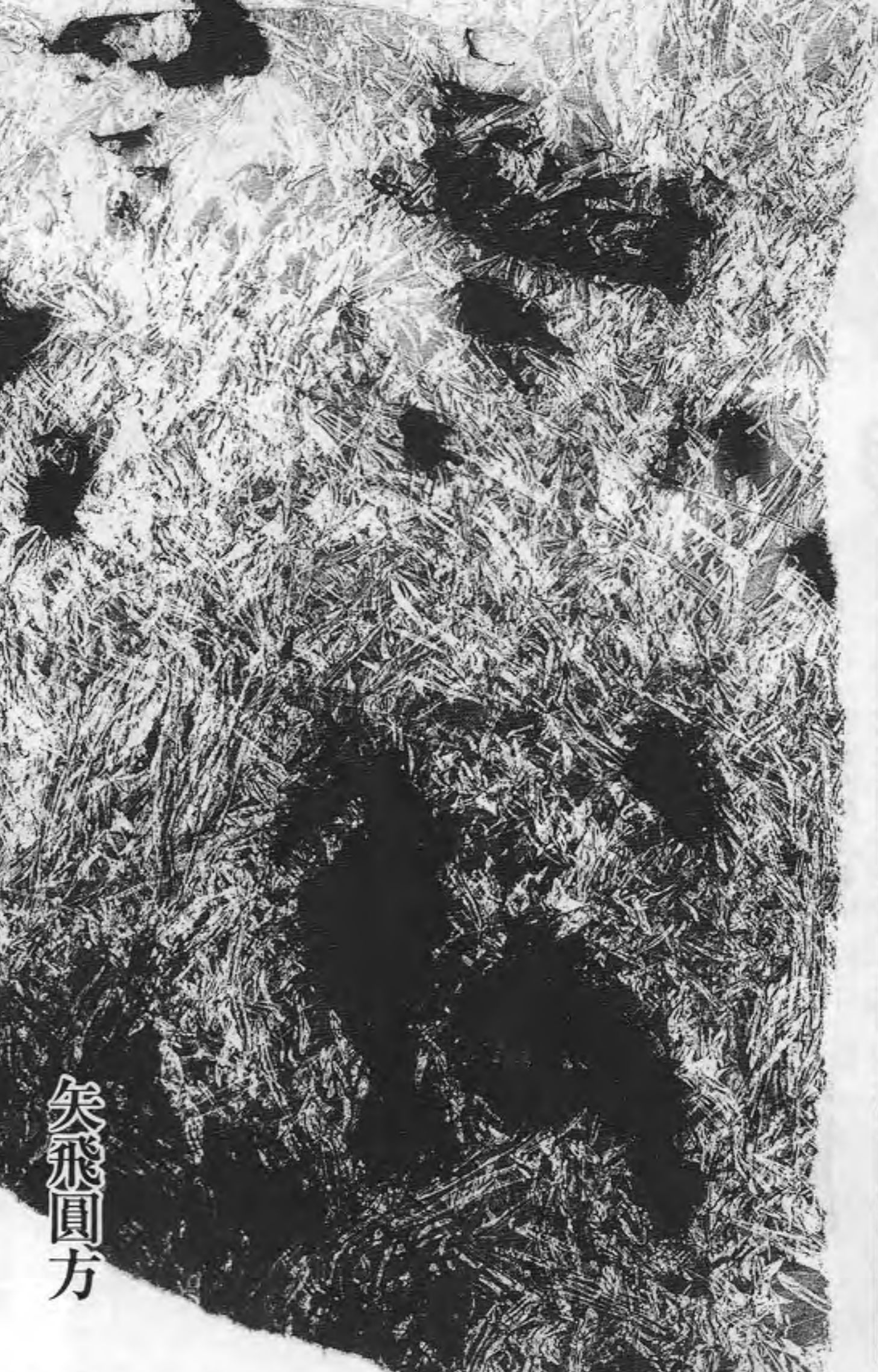
東の問おとすれた静寂の中で気がとりなす...

究極のブランドとは...

「天皇」は、客観的な存在として存在する...

藤森も究極のブランド論に万感のおもいを託し...

渡部直己著「不敬文学」のそれよりさらに悪化...



矢野龍圓

およんでいるが、日本全国にわたってはどういうふうであったのか、未だなかなかはっきりして見えない。

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

RED EYE レッドアイ

新製品

- BB弾を撃つ/撃つ/景品が取れる/取れる!
- 赤いレーザー光線を標的に合わせ、景品を吊り下げたベルトを狙いBB弾を発射!
- BB弾は自動装弾システムにより設定弾数を自動的に装弾。
- 撃ったBB弾も自動的に回収。

ドリームアイランド機/南セイブ開発

STARLIGHT CHANCE スターライトチャンス

待望の新製品

- 3段のヒナ壇に各1段4種類計12種のビッグ景品を陳列!
- コインを入れてスロットを回す。プレイヤーの好きな景品の記号をホールド。そしてもう一度スロットを回し記号を3つ揃え、その記号の景品を払い出す。
- コンティニューは、0~5回まで切り替え可能。
- その他、いろいろサービストライがあります。
- 使ってからの楽しさ!!

Rally Point 2 ラリーポイント 2

新製品

- シンプルでゲーム性に迫力サウンドとイルミネーションがドッキング!
- あの名機が完全フルモデルチェンジ!!

機アイエムエス/機アトラス

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



1999年 世紀末のこの時を セガのゲームで

イリキっちゃおう!



NAOMI

サンパデアアヨーゴ



マラカスを振って、 ラテンのリズムにノリまくれ!

業界初、ノリにのったマラカスゲーム! 誰もが一度は耳にしたことのあるラテンの、ノリノリなリズムに合わせて、マラカスを振りまくれ! キミのプレイに合わせて画面もどんだん盛り上がり、行く! 今までの音楽ゲームにはないノリを体験することができるぞ。

1,220(W)×1,135(D)×2,200(H) 専用マット使用時 4,030(W)×2,590(D) AC100V 約500W 227kg

SURVIVE THE GAMES NAOMI 対戦型テニスゲーム、ついに登場!



Power Smash SEGA PROFESSIONAL TENNIS

リアルな映像・簡単な操作性・深い戦略性を持つ、全く新しいテニスゲームが登場!! 世界ランキング上位の8選手が実名で登場、世界の大舞台で戦いを繰りひろげます。1レバー2ボタンの簡単操作で、サーブ&ボレー/バックハンドショット/スマッシュエースといったプロ選手さながらのスーパープレイが可能。相手との読み合い、駆け引きが勝敗を左右する対戦型スポーツゲームです。

ダービーオーナーズクラブ 名馬、誕生。



自分だけの馬を作る! 育成カードに記録するだけで他のプレイヤーも育成可能! 育成した馬を競走させる! 競走結果に応じて馬の能力がアップする!

F355 challenge

通信対戦で興奮度MAX! ツインタイプ

ドリームキャスト用ビデオメモリに、自分の専用データを記録して、対戦可能! 対戦相手も選べます。

火星チキネル

プレイヤーは地球人タレント。MARS TVを救うため、ミニゲームで人気を上げる!

各種TV番組をモチーフにした、華やか明快な18種類のミニゲームは、運打、タイミング、反射神経、クイズなどバラエティーに富んでおり、誰でも気軽にプレイすることができます。

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14

札幌販売	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話 011(841)0250	通
仙台販売	仙台市青葉区大森1-1-1	電話 022(233)5366	通
名古屋販売	名古屋市東区東栄5-7-5	電話 052(452)8843	通
大阪販売	大阪市東淀川区東中島1-1-1	電話 06(708)3003	通

国内販売部	電話 03(5737)7539	国内販売部	電話 03(5737)7541
海外販売部	電話 03(5737)7544	海外販売部	電話 03(5737)7543
カスタマーセンター	電話 03(5737)7539	カスタマーセンター	電話 03(5737)7539
SEGAエンタープライゼス	電話 011(841)0250	SEGAエンタープライゼス	電話 011(841)0250
SEGAエンタープライゼス	電話 092(452)8843	SEGAエンタープライゼス	電話 092(452)8843
SEGAエンタープライゼス	電話 052(708)3003	SEGAエンタープライゼス	電話 052(708)3003

●ここに記されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

英文版業界ニュース

Video Slump Hurts Mid-Term Results

Mid-term results for the term ending September 1999 were announced by the end of November by all of the coin-op manufacturers and operators which offer their stocks for public subscription. Konami, among others, announced the results of its consolidated settlement of accounts for the first time on November 18. Sega announced on November 26 that it would spin-off its R&D division and arcade operation division into independent companies.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥126,384 million, up 25.2% over the same period a year ago, and a net loss of ¥19,118 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥16,194 million, down 44.6%, home videos ¥69,161 million, up 183.4%, arcade operation income ¥39,359 million, down 15.5%, and others ¥1,668 million, up 131.0%.

Exports totaled ¥49,762 million, up 225.3%. The export ratio increased to 39.4% from 15.1%. Coin-op exports accounted for ¥6,269 million, down 45.2%, home videos ¥42,245 million, up 1,093.0%, and others ¥1,247 million.

Reflecting the slump in domestic and overseas coin-op markets, results from coin-op sales and arcade operation turned downward. From April to September the company closed 150 arcades, and will close 223 arcades in total by March 2000, so that 657 arcades will remain in operation. Although domestic sales of the home video system "Dreamcast" were slow, 600,000 sets were sold in the USA within September, giving a great boost to sales. Thus, the company intends to expand "Dreamcast" sales in Japan, USA and Europe.

Sega revised its forecast for the fiscal year ending March 2000 downward to ¥290,000 million in revenue, and ¥10,000 million in net loss.

Sega announced that, in order to increase sales of network games through "Naomi" and "Dreamcast", it decided to spin-off its R&D divisions into 15 subsidiary companies to be established in 2000, and also transfer its arcades operation division to 2 subsidiaries (east Japan and west Japan). "We aim to become a network entertainment kingdom," said Shoichiro Irimajiri, president of Sega.

Konami Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥69,507 million, up 82.8%, and net income of ¥11,569 million, up 780.0%. From April, Konami transferred spun off its arcade operation division as a subsidiary company.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,757 million, up 497.7%, home videos ¥32,229 million, up 68.6%, pachinko devices ¥5,242 million, down 14.4%, playing cards ¥11,242 million, up 436.5%, and others ¥35 million.

Exports totaled ¥10,344 million, up 46.1%, and the export ratio decreased to 14.9% from 18.6%. Coin-op exports accounted for ¥3,473 million, up 81.9%, home videos ¥6,673 million, up 32.8%, playing cards ¥197 million, up 37.8%.

Sales of music video games increased in both coin-op and home video categories, and the gun-game "Silent Scope" contributed to the growth of coin-op exports.

Konami revised its forecast for the fiscal year ending March 2000 upward to ¥124,000 million in revenue and ¥14,000 million in net income.

Konami posted mid-term consolidated revenue of ¥78,246 million and final net income of ¥14,004 million. These represent the mid-term results for a total of 31 companies including for the first time a domestic bowling subsidiary and a Brazilian subsidiary. For the fiscal year ending March 2000, the company revised the revenue forecast to ¥144,000 million, and net income forecast to ¥17,000 million. A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted

FTC Raids Sega Offices

The Fair Trade Commission (FTC) investigated Sega Enterprises Ltd., and its home video distributor subsidiary, Sega-Muse Co., Tokyo, on November 10 on suspicion that Sega pressured retailers not to offer discounts on its "Dreamcast" home video machine. The anti-trust watchdog made on-the-spot investigations at about 30 locations, including Sega's head office over allegations that the two companies violated the Anti-monopoly Law.

According to FTC sources, Sega and Sega-Muse instructed retailers not to sell the "Dreamcast" console at a discount from its recommended retail price of ¥19,900, and not to sell any used home videos.

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/
© 1999 Amusement Press, Inc.



Seasons Greetings

for ¥22,087 million, home videos ¥35,044 million, pachinko devices ¥5,867 million, playing cards ¥12,105 million, arcade operation ¥2,213 million, and others ¥928 million.

Namco Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥48,353 million, down 13.5%, and net income of ¥936 million, down 55.1%. Namco did not revise its forecast for the fiscal year ending March 2000.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,237 million, down 18.6%, home videos ¥9,523 million, down 30.7%, arcade operation ¥28,889 million, down 4.7%, and others ¥1,702 million, down 2.1%.

Exports totaled ¥9,210 million, down 31.0%, and the export ratio decreased to 19.0% from 23.9%. Coin-op exports accounted for ¥2,400 million, down 27.8%, home videos ¥5,400 million, down 35.1%, and others ¥1,409 million, down 4.7%. In the "Others" category, home video license charges to Namco Hometek are included.

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥30,264 million, down

0.9%, and a net loss of ¥3,616 million. Taito revised its forecast for the fiscal year ending March 2000 again to ¥64,000 million in revenue and ¥3,300 million in net loss.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,996 million, up 24.5%, home videos ¥1,145 million, down 15.9%, coin-op karaoke ¥483 million, down 29.8%, home karaoke ¥150 million, down 31.9%, arcade operation income ¥23,937 million, down 1.2%, and others ¥551 million, down 1.2%. Exports totaled only ¥360 million, down 31.9%, and the export ratio decreased to 1.2% from 1.7%. Coin-op exports accounted for ¥215 million and others ¥145 million.

Namco Purchases VME

Namco Ltd., Tokyo, announced on November 10 that it will purchase Virtual Music Entertainment Inc., Andover, MA, U.S.A., and merge it into Namco Music Playground Inc., a new company to be established by Namco Holding Corp.

Virtual Music Entertainment (VME) is a developer/manufacture of music video games established in 1993. From the outset it has had strong connections with the music trade, and developed "Quest For Fame" as a PC game in 1994 and released it as software for the Play Station through SCE in July 1997. Another game by the company, "Stolen Song", was also sold through SCE for the Play Station in May 1998.

These music video games allow players to play guitar or drum music

in accordance with instructions on the screen and can be regarded as a precursor to the music video games now enjoying huge popularity in Japan. Namco, jointly with VM, is developing the coin-op version of "Quest For Fame" and unveiled it at the JAMMA Show in September. Namco recognized the developing potential of VME and decided to buy-out the company.

Namco purchased VME and its intellectual property at US\$16 million, and Namco Music Playground Inc., which will be established the end of November, will merge with VME. As a result, Kevin Hayes, president of Namco America, will assume office as chairman of the new subsidiary, and Bradley Naples, president of VME, will assume office as its president.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

**! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE**

Visit our websight for more information
<http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore/>
E-mail: fillmore@pic-internet.or.jp

FILLMORE, INC.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563-0043, Japan.
Tel: +81(727)54-2535 Fax: +81(727)54-2522

CAPCOM®



闇を彩る光の新線。

STRIDER II HAWK



伝説のアクションゲーム「ストライダー飛竜」が帰ってきた!!

2Dと3Dが融合した新時代のグラフィック!!
自由自在のアクロバットアクション!!
超絶的な体術と不屈の魂をもつ男「飛竜」と
なって、壮大な未来世界を戦い抜け!!



画面は開発中のものです。

© モト企画 © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM FAX 情報 ●好評稼働中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載! 24時間いつでも引き出せます。
FAX: 06-6947-4540

シークレットファイルNEWS
★只今(ストライダー飛竜2)を準備中。お楽しみに。
詳細購入先で
お探下さい。

セルビュウ
最新情報
「ストライダー飛竜2」オリジナル・サウンドトラック
2000年1月21日発売!! ★初回限定特典付★ GPOA-1035

株式会社 カプコン
＜国内販売事業部＞ ●本社 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)6920-3683 FAX.(06)6920-5133
●東京支店 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階) TEL.(03)3340-0790 FAX.(03)3340-0701
★<カプコンホームページ> 最新ゲームのおもしろ情報満載です。 http://www.capcom.co.jp/
※販売のご用命は＜国内販売事業部＞/レンタル・リースのご用命は＜OP事業部＞までお申し付けください。

OP事業部 / 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所 / TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
TEL.(06)6920-3631 FAX.(06)6920-3632 名古屋営業所 / TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
札幌営業所 / TEL.(011)857-0188 FAX.(011)857-0188 近畿営業所 / TEL.(06)6797-9790 FAX.(06)6797-9791
仙台営業所 / TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5319 岡山営業所 / TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
新潟営業所 / TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 福岡営業所 / TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103
北関東営業所 / TEL.(029)227-6961 FAX.(029)228-9351

