

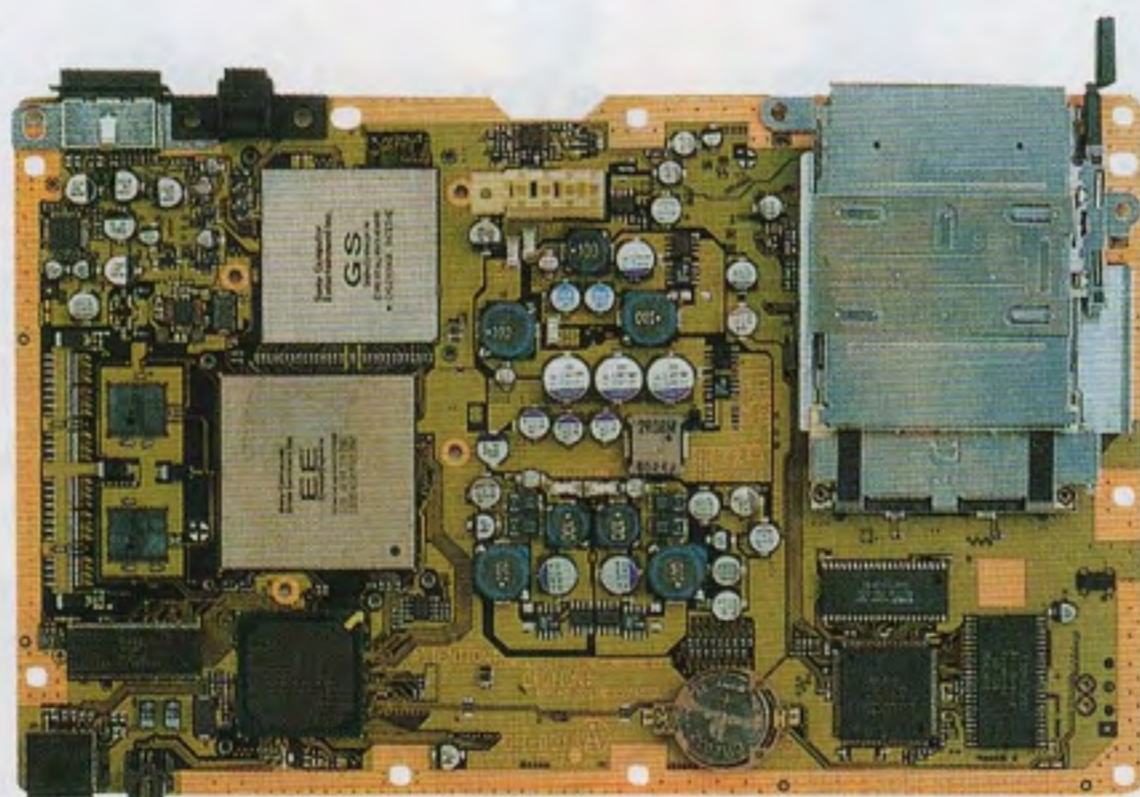
ゲームマシン

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

SCE「PS」基板に続き「PS2」基板を 業務用に供給 ナムコなど8社以上のメーカーに

日、「プレイステーション2」(PS2)基板を、また「PS2」技術をもとにすることから、ソフトウェアと開発ノウハウが、広範囲に生かされることになる。SCIEはこれまで「PS」基板を業務用メーカーに供給してきたが、あえて説明してきたことがなかった。今回「PS2」業務用基板は、SCIEをもちに供給する。業務用「PS2」を発売したもので、SCIEは積極的に供給価格を公表している。業務用「PS2」は、SCIEが独自に開発したインテグレーションとして開発することになる。「PS2」業務用基板は、SCIEの活用により、業務用と家庭用両方のゲームソフトを開発するメーカーにとって、開発効率の向上と業務用ゲーム基板開発

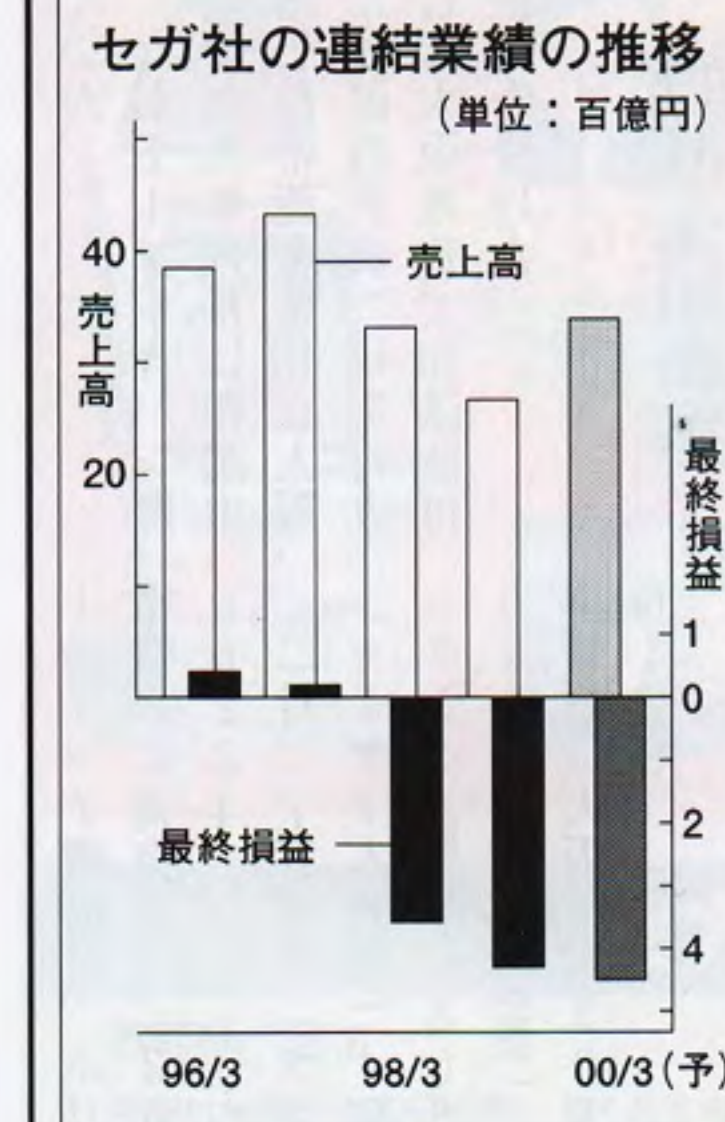


「プレイステーション2」のメイン基板。「エモーションエンジン」(EE)という名の128ビットCPU、「グラフィックシミュレーション」(GS)という名の画像処理チップのふたつのチップが盛り込まれている。家庭用ではこれにDVDドライブが加わる形となっている

最終損失は四百四十九億(百九十八億)と見込まれている。単独ベースでは家庭用で好調だったのが、国内で予想を大きく下回ったことによる。下半期「DC」本体は百万台、計画に対して六十万台、セガ社、3月期予想修正

連結赤字449億円に拡大 CSKと大川会長から1千億円以上調達

セガ・エンタープライゼス(本社東京、入交昭一郎社長)は二月二十八日、三ヶ月業績予想を下方修正するとともに、第三者割当増資によりCSKと大川功会長から約千十四億円の資金導入を図ることを明らかにした。修正後の三ヶ月単独の売上高は二千七百三十五億(九九年十一月の前予想では二千九百億)、経常損失は三百四十三億(百二億)、当期損(百二億)で、赤字幅を大幅に広げる見込みだ。修正後の三ヶ月連結の売上高は三千三百八十三億(九九年五月の前予想では三千八百六十億)、経常損失は三百九十四億(百六十三億)と増え、CSKと大川会長から1千億円以上調達



セガ社は四月四日付で三十六万株を新たに発行し、CSKと大川功会長がそれぞれ五百六十八万八千八百円を払い込んで引き受ける。その結果CSKの持ち株比率は一九〇%から二四・五%に、大川氏は二・〇%から三・〇%にアップする。このためCSKは三月末に千万株を上限に新株

セガ社は四月四日付で三十六万株を新たに発行し、CSKと大川功会長がそれぞれ五百六十八万八千八百円を払い込んで引き受ける。その結果CSKの持ち株比率は一九〇%から二四・五%に、大川氏は二・〇%から三・〇%にアップする。このためCSKは三月末に千万株を上限に新株

JAMMA、流通委 中古販売は必要 シヨール出品禁止からの結論

JAMMAの流通委員(熊谷俊範委員長)は一月十二日、第一回合合を開き、いわゆる中古品の売買は業界にとっても不可欠のものであるとの意見をまとめ、この問題について同委員会はこれ以上関わることはできないとの結論をJAMMA理事会に提出することにした。中古機問題は九九年七月十四日のAMシヨール委員会、中古機販売会社から、撤去せず放置した。メーカー団体の展示会では初めての汚点となる展示だった。しかし、セガグループの未公開会社の株を公開する予定なので、財務基盤も一層安定する見込み。セガ社では導入した資金を、転換社債の償還と光ファイバーアーケードセンターなどへの投資に当てるとしている。

中古機販売会社はシヨール委員会の決定に従った。中古機販売会社は三月十日の理事会でこれを検討し、「中古機問題はシヨールだけでなく、JAMMA Aとしてどう考えるかという問題なので、流通委委員会で各方面から意見を集める」と決めた。流通委員会はこれを受け、会員らに意見を募った。寄せられた意見をもとに流通委員会は第一回合合を開いたが、同委員会は「中古品の売買は業界にとって必要不可欠なものである」との考えで一致しており、「関わる手段を持つことができない」とした。AMシヨールの目的などに従い運営すること、②メーカーの都合でその都度方針を変えないこと、などが意見を加えた。これらは二月二十三日のJAMMA理事会に提出され、了承された。中古機の売買はメーカー側のPL責任に関係がある主張する向きもあったが、PL責任はメーカーが欠陥商品を製造販売してはならない、とするもので、中古機売買の是非とは関係ない。また約して出展することで契約している出展社に対して、相談もなく出展条件を大幅に変更し、出展社に混乱を起こさせたAMシヨール委員会の責任はま

好調で上方修正

新設財団が主な株主に

コナミ(本社東京)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

消費不況で低調

三井グリーン、12月期

三井グリーンランド(株)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖

自己破産申請を準備中

民間の信用調査機関の調べによると、(株)サンアップ(京都市山科区大宅早稲)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

特許・実用新案 出願公告公開

(2月9日~28日)

特許庁で登録された特許、実用新案、特許出願公告を公開する。特許出願公告は、特許出願の公開を待たずに、特許出願の内容を公開する。特許出願公告は、特許出願の内容を公開する。特許出願公告は、特許出願の内容を公開する。

無料ネット拡充

ライプコムユニティ実現へ

CSK・セガグループも全国二百カ所、回線のネットワークサービス数も約三万になり、日本社会、(株)イサオ(本社東京)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中



イサオ事業説明会(左から)高倉鉄夫氏、福島吉治氏、大川功会長

二月二十一日「遊技装置」、李籍雄(韓国)、3011927、101267266。二月二十八日「水中空中観覧車」、鹿島建設(株)、30133664。51223346。「ゲーム機に装着可能なターミネーターアダプター」、コナミ(株)(兵庫)、3014386、11773580。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

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

続いて高堂理事が辞任

会費値下げは新年度のみ正会員で20%

日本アマミューズメントマシン工業協会(JAMMA)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中



JAMMA第57回理事会(2月23日)の様子

定款第五條では「正会員は、アマミューズメントマシンの製造又は販売を営む法人及び個人並びに個人として、この協会の目的を達成するために必要な資金を拠出する者」となっている。このうち正会員については、「アマミューズメントマシン関係(機械製品の製造、部品製造、製品製造、コンシューマー製品の製造、ゲームソフトの開発、製造、販売)を営む法人及び個人」であること、大幅に変更されることになった。

アルゼが同社パチスロ(七号営業遊技機)を同社に無断で「八号営業遊技機」として改造使用している業者がいる。これらに該当しないものとしてJAMMAに申し入れた件について、JAMMAは二月一日付で、JAMMAの通知には問題があるとする旨を回答した。この報告があった。これに関し、太陽自動車機がJAMMAの通知には問題があるとする旨を回答した。この報告があった。これに関し、太陽自動車機がJAMMAの通知には問題があるとする旨を回答した。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

正会員3社退会

角田理事から辞任届も

全日本遊園施設協会(JAPEA)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

定款の理事定数「十人以上十五人以下」を「七人以上十五人以下」と減らす変更案を総会に提出することになった。また定款の「役員が辞任した場合、後任者が就任するまでは前任者がその職務を行なう」とする規定についても、このままではいかどうか検討することになった。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

今年AMショー委 出展規則手直し

小間内の小間は禁止へ

JAMMA/JAPEAによるAMショー委員会の第一回会合が開かれ、出展ルールの見直しが行われた。出展ルールの見直しが行われた。出展ルールの見直しが行われた。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

11社が資本参加

「PS」関係の流通に威力

木健社長が設立したネット販売会社、プレイステーション・ドットコム(PS・D)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

SAMMI 豪州子会社の A C J と提携

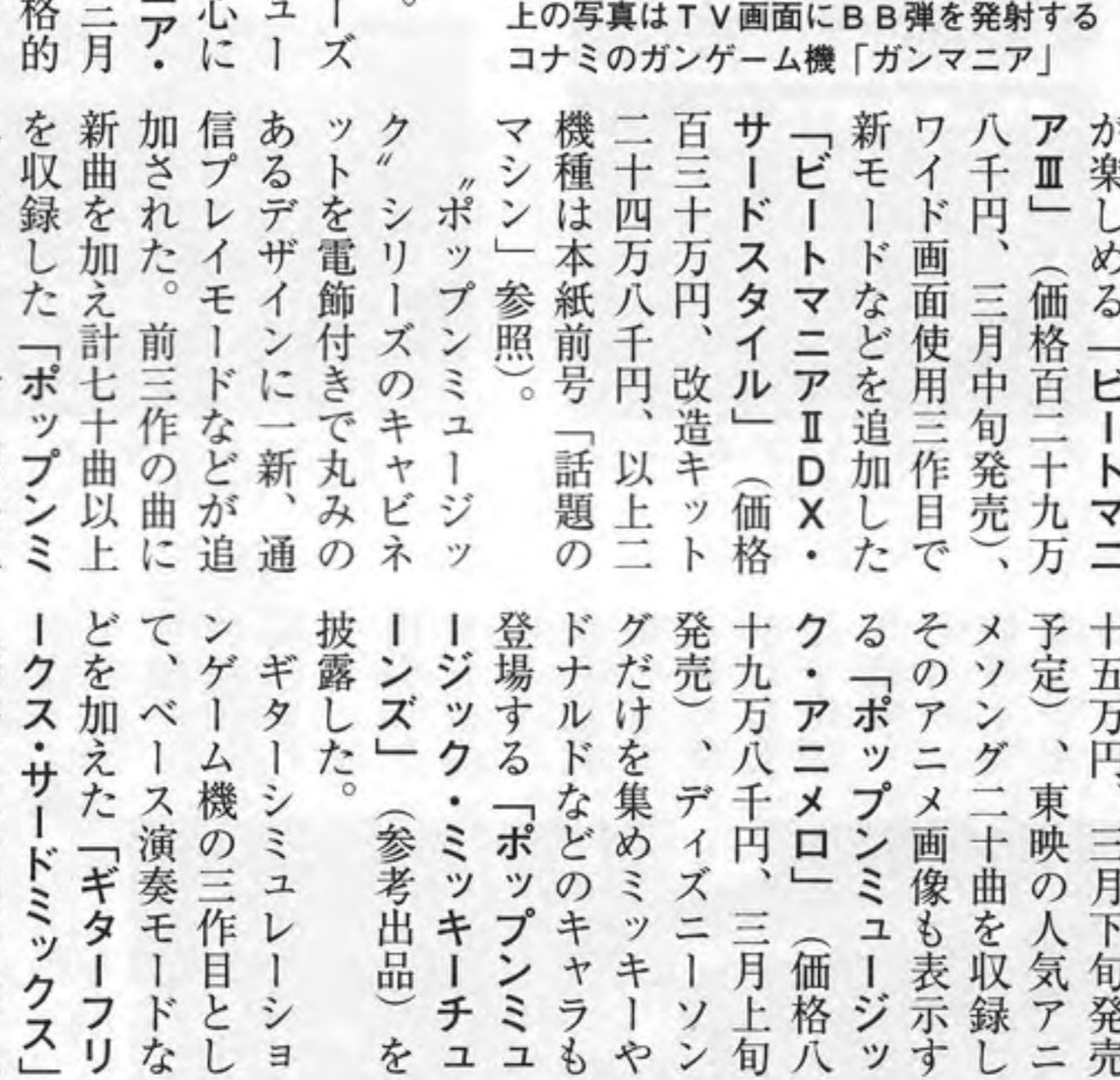
SAMMI(本社東京)は三月三十一日(本決算)は三月二日、三月期業績予想を上方修正した。「遊戯王」ソフト開発子会社に対する知的財産権譲渡益十億円を特別利益に計上することによる。

修正後の三月期連結の売上高は千四百五十億円(同千四百四十億円)、経常利益は二百九十億円(二百七十億円)、最終利益は百八十億円(百七十億円)の見通しだ。なお、助上月情報教育財団(事務所東京、上月景正理事長)の設立が三月二日に認可されたのに伴い、八二年六月設立の遊園施設、イベントの「サンアップ」閉鎖、自己破産申請を準備中

二月二十八日「ゲーム機コントローラにおける操作感調整式の十字キー」。

コナミ

新タイプのガンゲーム機「ガンマニア」を参考出品。これは備え付けのビストルで約20分間のTV画面上の標的を狙うものだが、実際にBB弾



サイ

武器格闘ゲーム「ギルティギア」(ゼクシオ)を参考出品。これはアーケードシステム開発による「PS」用「ギルティギア」の続編で「ナオミ」基板使用。2D画像だがグラフィックがきめ細かい。そう難しくない操作で必殺技など多彩なコンボが使える。五月発売予定。



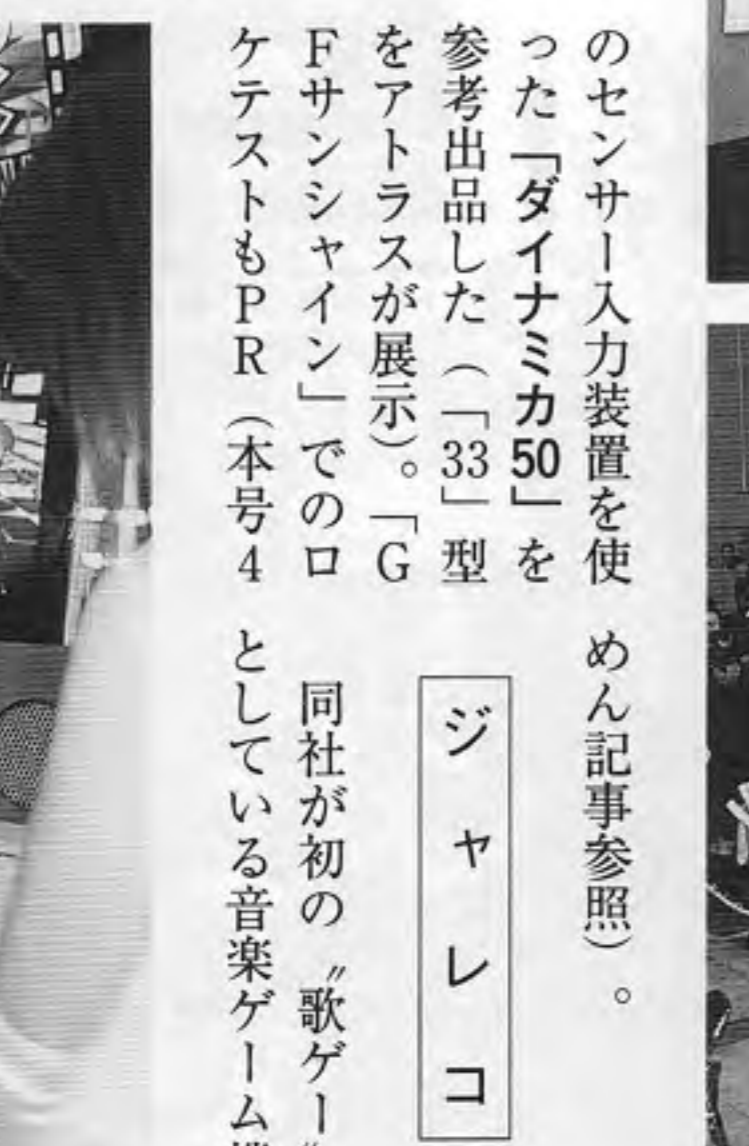
サ

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として



京

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として



カプコン

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として



TVゲーム機

操作方法に新しい試み 家庭用との連動増える

TVゲーム機分野は、また新ガンゲーム機としてナムコのスコープをのぞき込むライフル狙撃ゲームも大幅に減少した。また、このほか「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として



アトラス

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として



アミューズメント

エキスポ2000

出展内容

AOUエキスポ2000の展示内容を、分野別に新製品を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機分野のみに絞って、②その他アーケード機(プリーズ機、古い機など含む)、③メダルゲーム機、④AM自販機、⑤乗物機・遊園施設、⑥部品・景品・その他を掲載します。以下分野別に出品社(社名略称)を五十音順とし、新製品は赤字で示しました。(編集部)

台湾IGS社/アルタの格闘ゲーム「形意拳(しんいけん)」を披露した。これは動物の形象と動きを採り入れた同名の中国拳法をモチーフにしたもので、「PGMシステム」の新作。キャラ(十一人)の動きが独創的で、分身攻撃や相手の背後への回り込み、奇襲のほか十種類以上の必殺技を駆使する。またセタ「アレック64」ソフトとして、自機に取り込んだ敵の能力を使用するなど新しい試みの攻撃方法を採用した縦スクロールシューティングゲーム「バリアントシチュエーション」で、将棋ゲームのバージョンアップ版でコンピュータ側側の思考時間を大幅に短縮するなど内容を充実させた「五月陣戦3」(本紙前号)話題のマシン(参照)を紹介した。

マが展示した。

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として

「ナオミ」基板使用の格闘ゲーム「マーヴルVSカプコン2」を発表。同時発売する「ダイナミカ」は「ニューエイジ」オブ「ヒーローズ」。これは三人対三人のチームバトル形式で、三人のキャラのタイプと用でも使えるようにした。その差し込み口を操作盤の中央に設置。同社とセガ社製のTVゲーム機「ギルティギア」を取り付けられる。また「CPS II」の新作として





いずれもナムコの小間にて、アートトラック運転ゲーム機「トラック狂走曲」の展示部分で、上は派手な電飾を施したトラックの実物とともに紹介。左下は座度が動くDX型、右下はSD型でいずれも1人用



ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

「ドリムオーディション」を出品。これは備え付けのスタンドマイクにマイクにラオケの要領で歌うものだが、途中で伴奏が止まる。三月下旬発売予定。三月下旬発売予定。三月下旬発売予定。

Advertisement for Able Corporation featuring 'Starlight Chance' and 'Bowling 2' machines. Includes company name '株式会社エイブルコーポレーション' and contact information.

法石を集めてマップを進み、魔の世界にのみ込まれた女神を助けるという。参考出品。『日テレ式』未来予想スタジオ」II タッチパネル方式のTVゲーム。システムに大きな特徴がある。ゲームカードOPを加え、結果がプリントアウトされる。参考出品。

「サイバーロードII」を発売する時刻に合わせ、魔の世界にのみ込まれた女神を助けるという。参考出品。『日テレ式』未来予想スタジオ」II タッチパネル方式のTVゲーム。システムに大きな特徴がある。ゲームカードOPを加え、結果がプリントアウトされる。参考出品。



ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

AOUエキスポで話題のTVゲーム画面



「ドリムオーディション」を出品。これは備え付けのスタンドマイクにマイクにラオケの要領で歌うものだが、途中で伴奏が止まる。三月下旬発売予定。三月下旬発売予定。三月下旬発売予定。



ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

ナムコの新キャビネット「サイバーロードII」は、「PS」と「DC」のコントローラーとメモリーが使える

史上最大の戦場が待っている。

METAL SLUG 3

陸に空に海に大活躍する戦闘メカの数々!

“ワープゲート”にとびこめば、そこには新たな攻略ルートが?!

全てのフィーチャーが圧倒的なボリュームで登場するシリーズ第4弾!!

NEOGEOはSNKの商標です。 ©SNK 2000

SNK 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)5588 FAX.06(6339)3313

東京販売 〒135-0063 東京都江東区豊洲3-25 新栄ビル7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202

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

ねおぼくも登場! **MEGACUTIE**

震えるかわいイロ等たちのついでにっは!!

MEGAPRINT CUTIE HEROES

ネオプリキュータ&ヒーローズ

●44フレーム
●4連写フィルム/16連写フィルム搭載

この他にもかわいフレームがいろいろ!!

©SNK 2000

アメリカを代表する2大スポーツが1つになった!

NFLブリッツ2000+NBAショウタイム

これがスポーツステーション!!

実戦さながらの多彩なフォーメーションが魅力のアメフトゲーム!!

NFLブリッツ2000

NBA SHOWTIME

NBA on NBC

選手達の華麗なアクションが楽しいバスケットゲーム!!

9D MIDWAY

NFL BLITZ™ 2000 game ©1999 Midway Games Inc. All rights reserved. BLITZ and MIDWAY are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. ©1999 NFL. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related marks are trademarks of the National Football League. Official Licensed Product of NFL Properties, Inc. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA team member teams and may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. The NBA, logos, logos, emblems and other NBA identifications used on or in this product are trademarks and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of the National Basketball Company, Inc. and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. All rights reserved.

落ちてくるボールをキャッチして景品をゲット!!

あそびかた

①コインを入れて景品セレクトボタンを押すとゲームがスタートします。

②トラックボールを操作してボールをキャッチしてください。

③20コ以上キャッチすると景品が払い出されます。

DYNAMITE KEEPER

ダイナマイトキーパー

●使用電源: AC100V±10V (50/60Hz)
●消費電力: 170W
●寸法: 幅850mm×奥行1000mm×高さ1900mm

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

©仕組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。最新情報はインターネット上でご覧ください。 SNK Home Page URL: <http://www.neogeo.co.jp/>

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



世界最大の観覧車 やつと営業運転

完全予約制「ロンドンアイ」

世界最大の観覧車「ロンドンアイ」(高さ百三十五メートル)が三月になってやつと営業運転を開始することになったが、予約が一杯で当分の間予約できない見込みだ。

英国航空(BA)とタクシーグループの合弁事業で、ミレニアム事業の一環として進められ今年一月から営業を始める予定だったが、遅れていた。二月から地元客を

ロンドンアイ(高さ百三十五メートル)が三月になってやつと営業運転を開始することになったが、予約が一杯で当分の間予約できない見込みだ。

英国航空(BA)とタクシーグループの合弁事業で、ミレニアム事業の一環として進められ今年一月から営業を始める予定だったが、遅れていた。二月から地元客を

International Trade Show

India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
Fexpo'00 (Barcelona, Spain)	Mar. 22-24
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 28-30
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan)	Mar. 31-Apr. 2
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6
TILE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
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. 17-20
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept. 20-22
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept. 20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 21-23
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo'00 (Paris, France)	Dec. 6-8

ロンドンアイ(高さ百三十五メートル)が三月になってやつと営業運転を開始することになったが、予約が一杯で当分の間予約できない見込みだ。

英国航空(BA)とタクシーグループの合弁事業で、ミレニアム事業の一環として進められ今年一月から営業を始める予定だったが、遅れていた。二月から地元客を

単なる開発子会社で 業務用アタリはなくなる

ミッドウエー社、DB会合で新作発表

米国ミッドウエー社(ニューティ)が新製品として「アタリ」を開発子会社として発表された。これは、アタリ社が「アタリ」を開発子会社として発表された。これは、アタリ社が「アタリ」を開発子会社として発表された。

アタリ社が「アタリ」を開発子会社として発表された。これは、アタリ社が「アタリ」を開発子会社として発表された。



ミッドウエー社「クルーゼンイグザティカ」

1ドル硬貨発行

AM機、自販機に便利

米国で一月、赤ん坊を背負ったインディアン女、七、八、九(一九二二年)の肖像を描いた新しい1ドル硬貨が発行された。前の1ドル硬貨は、婦人活動家の肖像を描いた白色硬貨だった。新しい硬貨は、AM機、自販機に便利。



新1ドル硬貨

英国ATEIに伴い サミットを開催

英国ATEIに伴い サミットを開催

英国ATEI(二月)の業者団体のトップが話し合うサミット会合が開かれた。ATEIは、英国のアーケードゲーム、パチンコ、娯楽機産業の代表者。

WMSゲーミング社 IGT社に反訴

独占禁止法違反だと

WMSゲーミング社は、IGT社に反訴した。独占禁止法違反を主張している。WMSゲーミング社は、IGT社に反訴した。

セガ社「DC」専用 ドリームアイ6月発売

セガ社「DC」専用ドリームアイは、三月十六日に開かれた発表会で、佐藤秀樹常務執行役員が明らかにした。ドリームアイは、31万画素のデジタルカメラと、二秒間のビデオカメラとして撮影したり、またインターネット上のテレビ電話用カメラに使用することもできる。三分の一インチCMOSイメージセンサーを内蔵し、フラッシュメモリにデータを受取る。電源はデジタル電池として使用可能な4電池二本を使用する「DC」接続時は本



「ドリームアイ」のセット(上)と、発表会で披露されたネット電話

を兼ね、「ドリームアイ」で使用する専用システムディスク「ビデオリアルパーク」が用意される。テレビ電話ではインターネット上と電話接続の二種類が可能。マイクロホンヘッドセット方式になっている。テレビ電話の開発を進めてきたK

子ども向け催し 次世代ワールドホビー展

家庭用TVゲームの新作ソフトや玩具などを紹介する子ども向け催し「次世代ワールドホビー展」が、三月十七日から二十三日、千葉の幕張メッセで開催され、二日間約十四万四千人が訪れた。このイベントは小学校が発行する漫画雑誌「コロコロコミック」に登場したキャラクターの紹介を目的に企画された。主催は実行委員会だが、実質的に小学校が企画、運営している。九八年以来、千葉以外にも名古屋、福岡、大阪でも展開しており、今回も名古屋、福岡、大阪で約二十九万七千人が訪れた。九四年以来、入場無料で通じている。今回は二十三社が協賛を出展し、うちTVゲーム関係は十二社。AM業界は関係ではセガ社、カプコン、コナミ、バンプレストが参加した。展示内容は、キャラクター商品も多岐にわたる。主役はTVゲーム

SCE「PS2」発売前に 一般客に公開

初日に久多良木社長が挨拶

SCEは「PS2」の発売記念イベント「プレイステーション・フェスティバル2000」を二月十八日、二十日、千歳の幕張メッセで開催。これは三日間で五万五千八百

十四人が訪れた。三月四日発売を前にした。お披露目イベントで、初日はビジネスステとして流通関係者、ソフとして流通関係者、ソフトメーカーなど一万三千五百二十二人が訪れた。あとの二日間は有料で、中学生以上千二百円、小学生六百円(一般に公開され、ユーザなど四万五千四百六十二人が訪れた。これは幕張メッセのホール9-11(三ホール)に「PS2」を約五百台設置、三月に発売される十七社二十七日タイトルを試せるようにした。

製品ソフトはナムコ「リッジレーサーV」、「鉄拳タッグトーナメント」、「カプコン」ストリートファイターEX3、「コナミ」パワフルプロ野球」が紹介された。初日に会場で久多良木社長が挨拶し、「コンビュータエンタテインメントの世界が大きく広がるとうとしている。当社がやろうとしているのは、素早い可能性を秘めている。PS2開発で感じているのは、クリエイターの創



「PS2フェスティバル2000」で、上は久多良木社長の挨拶の様子

造性、パワーのすごさだ。出荷される多くのソフトは世界中の人びとをとりこにするだろう。PS2本体の生産は順調だ。今からネットでの受注を待つべきだ。店頭にも出展する子ど向け催し「次世代ワールドホビー展」が、三月十七日から二十三日、千葉の幕張メッセで開催され、二日間約十四万四千人が訪れた。このイベントは小学校が発行する漫画雑誌「コロコロコミック」に登場したキャラクターの紹介を目的に企画された。主催は実行委員会だが、実質的に小学校が企画、運営している。九八年以来、千葉以外にも名古屋、福岡、大阪でも展開しており、今回も名古屋、福岡、大阪で約二十九万七千人が訪れた。九四年以来、入場無料で通じている。今回は二十三社が協賛を出展し、うちTVゲーム関係は十二社。AM業界は関係ではセガ社、カプコン、コナミ、バンプレストが参加した。展示内容は、キャラクター商品も多岐にわたる。主役はTVゲーム

初の四半期決算 SKジャパン、連結で

SKジャパンは、三月期(単独)業績を発表した。売上高は四億二千九百万円、経常利益は二億四千九百万円、最終利益は二億四千九百万円と増収増益を見込んでいる。連結ベースでも売上高が五億九千九百万円、経常利益が四億二千九百万円、最終利益が四億二千九百万円と増収増益を見込んでいる。



「次世代ワールドホビーフェア」で、写真はバンプレストの小間

予想を下方修正

財務健全化へ向け赤字に 株式会社エフエックス(エフエックス)は、三月期業績を発表した。売上高は四億二千九百万円、経常利益は二億四千九百万円、最終利益は二億四千九百万円と増収増益を見込んでいる。連結ベースでも売上高が五億九千九百万円、経常利益が四億二千九百万円、最終利益が四億二千九百万円と増収増益を見込んでいる。

リアルなスコープ付きライフル銃で 依頼を受け狙撃

ナムコのTVガンゲーム機「ゴルゴ13」



ゴルゴ13



中村雅哉社長から、新
TVガンゲーム機「ゴル
ゴ13」が三月三日発売と
なった。これは同名漫画をモチ
ーフにしたライフルによ
る狙撃ゲームで、ゴルゴ
13が使っているのを再現
したスコープ付きライフ
ルを備え付けてある。
練習を兼ねた操作説明
の後、ストーリーを二十
種類から選択すると原作
の絵を再現したデジタル
コミックが始まり、ゴル
ゴ13が狙撃依頼を受ける。
使用弾数(発射回数)が
制限時間など狙撃条件が
示された後CG画像に変
わり、標的の遠景を表示
スコップをのぞくとセン
サーにより近景に切り替
わり、標的を探して撃つ。
標的は動いており、狙撃
側もへりなどに乗って揺
れている場合もある。
成功すれば狙撃の精度
により信頼度(0~100%)
が上昇または維持される。
失敗すれば下がり、0に
なるとゲーム終了。また

話題のマシン

ジャレコの「歌ゲー」 音程外さず歌う

「ドリムオーディション」
株ジャレコ(本社東京、
金沢義秋社長)から、音
楽ゲーム機「ドリムオー
ディション」が三月十日
発売となった。
これは備え付けのマイ
クに向かってカラオケの
要領で歌い、変化する伴
奏に感嘆されず正しい音
程で歌い続けることがで
きるかどうかを試すもの。
モードは、音程変化、
曲のスピード変化、途中
で何回も別の曲に変わっ
てしまふモード、伴奏
などの変化がなくカラオ
ケ同様に採点されるべ



この曲を百曲の中
から選んでスタート。
画面に歌詞と同時に音
符上をタイミングバグが
流れ、正しく歌った音符
は消えていく。正しく歌
えないとテンションメー
ターが下がっていき、な
くなるとゲーム終了。画
面の演奏キャラが途中で
いなくなるなど演出もあ
る。なお一定得点以上で
同社主催オーディション
への参加資格が与えられ
る。OP価格百八万円。



ドリムオーディション

スーパーコンパクトホッパー 払出しが左右自在のエスカレータータイプや コインサイズ変更に対応可能なディスク調整タイプも登場。

SH-400シリーズ

MODEL SH-400・SH-400F・SH-400/U1

SH-400/U1はコンパクトホッパー初のエスカレーター付。
払出し中でも左右切り替え可能な便利なニュータイプも登場。
SH-400Fタイプは外径:16.5~29.0mm/厚み:1.3~3.1mmまでの
コインはディスク調整のみで対応可能です。
SH-400シリーズは小型のスペースタイプながら¥100硬貨サイズで
約550枚収容可能。専用制御基板により完璧にコインロックを解消。
コネクタやヘッドの取付け、取外しはもちろんワンタッチ着脱です。
さらに、自己診断機能付センサーは、フォトセンサーか
近接センサーを選択できます。



MODEL SH-400F



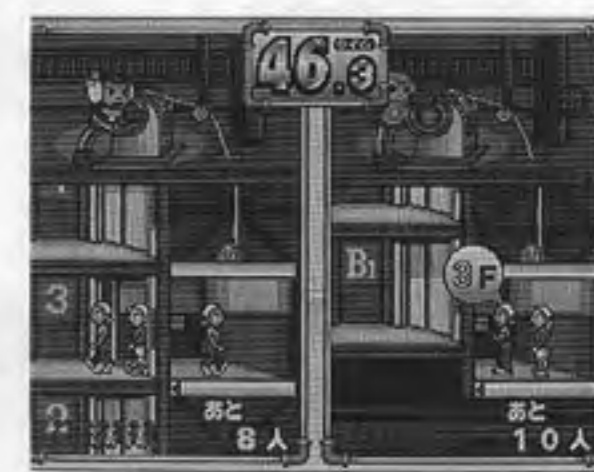
お客様各位
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがって権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社 本社/〒107-0062 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.asahiseiko.com

タイトーから「まわすんだ〜!!」

回してゲームを

「Gネット」のサクセス「サイヴァリア」も



まわすんだ〜!!



話題のマシン

セガ社の能力テスト機 2人コース追加

「タッチ・デ・ウノノ2」
株セガ・エンタープ
ライズ(本社東京、入交
昭一郎社長)から、能力
テストゲーム機「タッチ
デ・ウノノ2」が二月
スの問題の種類が増えた

コースは二人用①「右
脳カッパ度チェックコ
ース」に加え、三コース
となった。このコースは
四ステージ構成で、前半
二ステージは左右分割画
面それぞれ別々にプレ
イ、後半二ステージは
一つの画面での同時協力
プレイとなる。その結果
二人の相性や個別の能力
評価などがプリントアウト
される。



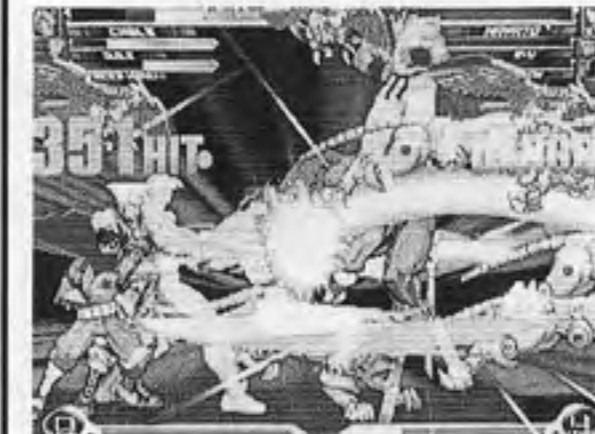
サイヴァリア

「サイヴァリア」は縦
スクロールゲーム。八方
向レバーと二つ(シヨッ
トとボンバー)のボタン
を操作する。
敵弾に触れるたびに自
機の形状が変わるとい
い、必殺ショットなどが
使える。六ラウンド十五
ステージ構成で隠しステ
ージも用意。自機レベル
により次の選択ステージ
が異なる。
ゲームカードOP価格
十萬八千円、基板とのセ
ット二十萬三千円。

カプコンから「ナオミ」使用 3対3での格闘

「マーヴルVSカプコン2」
株カプコン(本社大阪、
辻本憲三社長)から、「ナ
オミ」基板使用による対
戦格闘ゲーム「マーヴル
VSカプコン2」が三月
十六日発売となった。
これは前作の二人対二
人から三人対三人のチ
ムバトルになり、キャラ

ヤラに三タイプずつ設定
されており、その攻撃タ
イキは一人または二人
人をボタンで呼び出す。
強力なハイパーコンボ使
用中にパートナーにもコ
マンド入力でき、三人連
続での派手な必殺攻撃も
可能となる。基板キッ
トOP価格二十四萬八千円。
なお「DC」コントロ
ーラー(VMデータ、振
動パックに対応)を使え
る「C型パネル」(操作
盤)を、OP価格十八萬
円です。三月十七日発売。
これにより同ゲームに設
定された家庭用だけまたは
業務用だけのキャラを相
互に使えることになる。



マーヴルVSカプコン2



メタルスラッグ3

入ると分岐ステージに移
るなどフィールドが広が
った。乗り込むとパワー
アップできる乗物が十種
類(前作四種類)に増加
また敵キャラも増え、ゾ
ンビが吐く液を浴びると
プレイヤーキャラもゾン
ビにされたり、怪物の冷
気を浴びると雪だまに
ジOP価格九萬八千円。

テクモ「TPS」第10弾 貫通や壁揺らし

「ザ・ブロックくずし」
株テクモ(本社東京、
柿原彬人社長)から、「T
PS」システム「第十弾と
して3Dパブリックシヤ
ーを開発「ザ・ブロックく
ずし」が二月下旬発売とな
った。これはパドルを左右
へ移動させてボールを弾き
返しながら、上部に並ぶ
ブロックを破壊していく
ブロック崩しゲームに、
いろいろなファイチャー
を加えたもの。左右二方
向レバーと三つのボタン
を操作する。
ボールを受けた瞬間に
パドルを動かすと回転が

加わって破壊力を増し、
ブロックを貫通する。レ
バーとボタンで壁や盤を
揺らし、ボールのスピー
ドや角度を変えられる。
またパドル移動の加速も
できる。ほかボール分裂
などアイテムも多彩。二
人同時プレイでは打ち返
した側で得点が入る。
サブ基板OP価格十萬
八千円、メイン基板との
セットで十七萬八千円。



ザ・ブロックくずし

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。

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。

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秒以上とハイスピードな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。



お客様各位
弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。
当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがって権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社 本社/〒107-0062 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.asahiseiko.com

APRIL 1

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	パワースマッシュ (セガ社ナオミ)	7.08
2	2	ミスタードリラー (ナムコ)	6.65
3	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ)	6.13
4	4	餓狼 - マーク・オブ・ザ・ウルブズ (SNKネオジオ)	6.01
5	6	バーチャNBA (セガ社ナオミ)	6.00
6	-	グレート魔法大作戦 (エイティング/カプコン)	5.38
7	7	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	5.36
8	8	ストライダー飛竜 2 (カプコン)	5.35
9	9	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム (テクモ)	5.33
10	17	対戦ホットギミック 快樂天 (彩京)	5.27
11	5	パカパカパッション スペシャル (プロデュース/ナムコ)	5.25
12	12	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ)	5.18
13	13	おてなみ拝見 (サクセス/タイトー)	5.10
14	14	クレイジータクシー (セガ社ナオミ)	5.00
15	-	アクアラッシュ (ナムコ)	4.92
16	10	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	4.89
17	11	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	4.80
18	20	対戦ホットギミック 3 (彩京)	4.75
19	28	ギャロップレーサー 3 (テクモ)	4.69
20	18	ストリートファイター III サードストライク (カプコン)	4.58
21	19	ストライカーズ1999 (彩京)	4.43
22	22	すくすく犬福 (ビデオシステム)	4.42
23	40	スーパーパズルボブル (タイトーGネット)	4.39
24	16	ストライカーズ1945プラス (彩京/SNKネオジオ)	4.38
25	15	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産 (カプコン)	4.33

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

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)

■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	-	ダービーオーナーズクラブ (セガ社)	8.86
2	1	サンバDEアミーゴ (セガ社)	8.50
3	2	18ホイラー (セガ社)	8.00
4	4	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)	7.33
5	-	ビートマニアコンプリートミックス 2 (コナミ)	7.08
6	3	ミリオンヒッツ (ナムコ)	7.00
7	6	ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ)	6.89
8	7	クライシスゾーン (SD/DX)(ナムコ)	6.63
9	8	スリルドライブ (2P/SD/DX)(コナミ)	6.50
10	11	ドラムマニア (コナミ)	6.19
11	10	サイレントスコープ (コナミ)	6.18
12	13	バトルギア (タイトー)	5.94
13	14	タッチ・デ・ウノー (セガ社)	5.83
14	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社)	5.79
15	17	ビートマニア・フィフスミックス (コナミ)	5.78
16	9	ブレイブファイヤーファイターズ (セガ社)	5.63
17	12	タイムクライシス 2 (SD/DX/S)(ナムコ)	5.40
18	20	ギターフリース・セカンドミックス (コナミ)	5.36

■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)	8.42
2	2	ピュアショット (オムロン)	8.22
3	3	ストリートスナップ (トワジャパン)	7.20
4	4	デカプリ (アイエムエス)	6.22
5	5	スーパープリクラ21 (アトラス)	5.50
6	6	透明マジック (オムロン)	5.43
7	7	プリプリキャンパス (コナミ)	4.91



有田佐市

LUDUS TONALIS
Iudus tonalisというのはラテン語で「音の戯」の意。ポール・ヒンデミット (1895-1963) が作曲したピアノ曲、シェーンベルクの十二音技法以降のピアノ曲の中では名曲のひとつである。この名曲の題名をかりて音についてとりとめもないことなるのかもしれないが、いろいろと調べてゆきたいとおもっている。

すべての存在の中でも音ほどすぐに消えてしまいはかないものはない。最初から目に見える形で存在はしていない。あ、何か音がしたとおもった瞬間にその音は消えてしまっていて捕えようがない。今からみるとまことに

稚拙なものだが、一応音が捕えられるようになったのはエジソンの発明以降である。しかし音は捕えにくい。二十世紀を変えてしまった音。広島に落された原子爆弾の音さえ私たちが知らない。

あのきこ雲の映像、写真はまきかえしくりかえし見てきたのにも拘りかたらず、映像や写真は無音のまま。黙して語らない。

歴史全体についてさえも、文字が使用されていなく時代が遠くなるほど長大な時間の後にくつついていく微塵のような時間について知らされていくだけだ。

しかし音については、その微塵のような短い時間の間にその尻尾にたてほんのちよつと分るかなという具合である。自分の発する音について

でも未知のままである。音を発したいはばんはじめての人がどういふ音を出したのか。アイウエオか。メッチャ何とか。生命の発生から考えると、数十億年の血と汗の数の結果が、あれである。

音についての考察に關してはすでにギリシア時代の文献が残されている。ギリシア時代の人々が音についてどう考えていたかは文字によって連る。その時代の壮麗な建築物についてもそれをほぼ復元することが可能である。その時代にいたのう音が奏でられていたのかということは未だに殆んど分っていない。

クルト・ザックスはその著「音楽の起源」(邦訳 岩波書店)で孔子があげていた社会秩序の核になるべきものは、礼と楽である。礼については文字で残されて

ののより、もっと深く想像力にきざみつけられている。黄砂から浮かびあがるピラミッドや、パコタやシユトゥバ、ギンさんと日光をあびたギリシアやローマの神殿の堂々たる柱をめぐらした玄關。しかし、これらはいわぬまことに、わが国に外国の文化が入ってきた事例を検証すれば、その外国の文化はことごとく和風に變化していることには衆目一致するところである。

要するに終始一貫して、いいたいことは音は捕えたい、また分りにくいということである。

その貴重な音が、わが国ではあまりにもそんなにありふれるようになり使用されている。中島義道が自分の行動する範囲内において、絶えずその環境を侵害してくる雑音についていいたい雑音の発信源を確認し、発信をしないよう要請して小石の傍に転がっている小石のように、その要請を無視され黙殺されてゆく話は今風のトン・キホーテ、あるいは極上のブラッテ、ユーモアにもなりかねない風情である。

元来音は人を哲学者にする。絵画志向の人は水平思考に秀れ、あちこち跳び回ることが好きなのに対して、音楽志向のつよい人は垂直思考型でひとつの事柄を深く掘り下げ体系化する作業を好むという俗説さえある。

中島義道は多分、音志向が、つまり人であるばかりに、無意味な雑音騒音に耐えかねたことであ

く人々の会話は、あまりにもみじめな感じがしないでもない。チョー何とか。メッチャ何とか。生命の発生から考えると、数十億年の血と汗の数の結果が、あれである。

音についての考察に關してはすでにギリシア時代の文献が残されている。ギリシア時代の人々が音についてどう考えていたかは文字によって連る。その時代の壮麗な建築物についてもそれをほぼ復元することが可能である。その時代にいたのう音が奏でられていたのかということは未だに殆んど分っていない。

クルト・ザックスはその著「音楽の起源」(邦訳 岩波書店)で孔子があげていた社会秩序の核になるべきものは、礼と楽である。礼については文字で残されて

ののより、もっと深く想像力にきざみつけられている。黄砂から浮かびあがるピラミッドや、パコタやシユトゥバ、ギンさんと日光をあびたギリシアやローマの神殿の堂々たる柱をめぐらした玄關。しかし、これらはいわぬまことに、わが国に外国の文化が入ってきた事例を検証すれば、その外国の文化はことごとく和風に變化していることには衆目一致するところである。

要するに終始一貫して、いいたいことは音は捕えたい、また分りにくいということである。

その貴重な音が、わが国ではあまりにもそんなにありふれるようになり使用されている。中島義道が自分の行動する範囲内において、絶えずその環境を侵害してくる雑音についていいたい雑音の発信源を確認し、発信をしないよう要請して小石の傍に転がっている小石のように、その要請を無視され黙殺されてゆく話は今風のトン・キホーテ、あるいは極上のブラッテ、ユーモアにもなりかねない風情である。

元来音は人を哲学者にする。絵画志向の人は水平思考に秀れ、あちこち跳び回ることが好きなのに対して、音楽志向のつよい人は垂直思考型でひとつの事柄を深く掘り下げ体系化する作業を好むという俗説さえある。

中島義道は多分、音志向が、つまり人であるばかりに、無意味な雑音騒音に耐えかねたことであ

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

SMART Kids
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DXⅢ

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

遊びの幅を広げたスマートボールタイプ 客層に合わせて選べる2種類のペナダー 料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能

あのヘキサが1人用コンパクト・省スペース機種で登場!! ディスプレイ用飾り棚を新設 テーブルのスピード調節可能

リング1つから重量感ある景品まで バリエーション豊富なバケットの 強弱設定が可能

盤面15種類のメカスロ オートクレジット機構

盤面30種類の豊富なバリエーション

株式会社 YUBIS 株式会社 ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952
 東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東2-29-3 米十糸野ビル ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887
 福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-771-7223

SEGA

NAOMI

SEGA MARINE FISHING

10種類以上のターゲット達を狙い、大海原へキャスト!

セガ マリンフィッシング

1本のロッド握り締め、青く透明なフィールドへと繰り出す。海釣りの魅力が満載!ソルトウォーター・ルアーフィッシング・ゲーム。NAOMIならではの美しくリアルな映像と、プレイヤーの派手なゲームアクションで、ロケーションを活性化。50インチの大画面に映し出されるブルーの美しい海中、躍動感あふれる魚たちやルアーのトリッキーな動き、迫力のファイトシーン等で、プレイ意欲を高めます。さらに、ロッドやルアーのアクション等を指示するアドバイス機能搭載。釣りマニアはもちろん、釣りの知識がない、ヒギナーや女性客も楽しくプレイができます。



1,692(W)×2,745(D)×2,290(H)mm 50インチプロジェクションTV 374kg AC100V 400W ©SEGA 2000

あっちでWAQ! こっちでWAQ! 話題の中心、セガの新作ラインナップ!

右脳能力チェックのやりかた

右脳能力チェックのやりかた

右脳能力チェックのやりかた

ふたりの「右脳カッパル度」を手チェック!

ついにきました。シリーズ第2弾!!

好評稼働中の「1」に続き、待望の第2弾が登場しました。新作チェック問題はもちろん、2人で同時に楽しめる「右脳カッパル度チェックコース」も追加。ますます加熱する右脳チェックゲーム。

761(W)×988(D)×2,200(H)mm 137.5kg AC100V 285W ©SEGA 2000

舞台・ダンスゲーム登場!!

DANCING FEVER

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!!

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

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と立ち上がったAVEX所属のアーティスト、他のアーティストの編曲・演奏をも担当し(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。

1,870(W)×1,800(D)×2,085(H)mm 22kg AC100V 410W ©SEGA 2000

セガ製エアホッケー機用「PL対処セット」無償配付のお知らせ

お客様 各位
 平素は格別のご高配を賜り、厚くお礼申し上げます。
 この度弊社は、**弊社製エアホッケー機**をより安全な環境・方法で運営頂く為、「PL対処セット」を追加設計致しました。下記の対象機種の中には製造物責任法(PL法)施行以前に納入された汎用外の製品もございますが、現在の弊社安全基準に照らし合わせ、ゲーム中にバックフィールドの外に飛び出す可能性のある遊び方、打ち方について、プレイヤー様に注意喚起する必要があるとの結論に至りました。そこで各機種に合わせた「PLステッカー」を「補足説明書」と共にセガ製エアホッケー機用「PL対処セット」として、無償にて郵送させていただきます。ついては、ご入用のお客様に申込書を送付致しますので、下記の弊社窓口までご連絡下さい。申込書に必要事項をご記入頂き、ご注文の種よくお願い申し上げます。またベアマッホホッケー機については、お客様の方で当該機運送状況を把握できず、前述「PL対処セット」のみでは安全運営が不十分と思われる場合には、「ガードネット・フェンス増設キット」を有償にて販売しておりますので、ご購入・対応をお勧め致します。ご多用の所、誠に恐縮ですが、趣旨ご理解の上ご協力賜りたく宜しくお願い申し上げます。

機種名	セット名	セットナンバー	価格
ベアマッホホッケー ホッケースタジアム	PL対処セット4P	XTI-0105	無償
ニュースピードホッケー エキサイティングスピードホッケー その他のセガ製2人用ホッケー	PL対処セット2P	XTI-0105-01	
ベアマッホホッケー	ガードネット・フェンス増設キット	XTI-0105-02	有償

●お問い合わせ窓口
 (株)セガ・ロジスティクスサービス 部品管理部
 TEL 03-5763-1781
 FAX 03-5763-1788

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・プレス販売部)
 電話 03(5737)7544 (海外販売部)
 電話 03(5737)7523 (アミューズメント施設事業本部)
 電話 03(5737)7528 (アミューズメントマーケティング部)

札幌販売 札幌市豊平区豊平5条3-2-34 電話 011(841)0250 (通)
 関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(634)5330 (通)
 九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5 電話 092(452)6843 (通)
 名古屋販売 愛知県名古屋市中区社が丘1-80-4 電話 052(702)3003 (通)

●ここに記載されている製品の価格は、予告なく変更される場合がございますので、ご了承下さい。

英文版業界ニュース

Sega Revises Forecast, CSK To Invest ¥101 Bn

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, revised the forecast of its results for the fiscal year ending March 31 seriously downward on February 28. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year shows ¥273,500 million in revenue and ¥35,300 million in net loss. Sega previously forecast ¥290,000 million in revenue and ¥10,900 million in net loss on November 26, 1999.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥338,300 million in revenue and ¥44,900 million in final net loss. Sega forecast ¥386,000 million in revenue and

¥19,800 million in final net loss on May 28, 1999.

In the non-consolidated results, revenue is now expected to be ¥16,500 million lower than the previous forecast. Sega explains that this is due to the fact that coin-op game sales fell by ¥1,200 million, arcade operation by ¥400 million, and home video games by ¥14,900 million. A breakdown of operating income by category shows that coin-op game sales stood at ¥400 million, down ¥1,800 million, and arcade operation stood at ¥5,400 million, down ¥1,000 million. However, the operating loss from home videos is likely to reach ¥39,600 million, up ¥22,200 million.

SCE To Supply "PS2" Boards

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on February 24 that it will supply coin-op manufacturers with mainboards for coin-op CG videos based on the mainboard in the company's "Play Station 2" (PS2). Those being supplied initially are Capcom, Hudson, Jaleco, Konami, Namco, SNK, Taito and Tecmo, and this number is expected to grow.

Previously, the "Play Station" (PS) mainboard was used by several coin-op video game makers such as Capcom, Namco, Taito and Tecmo. However, this did not appear to be a conscious strategy of Sony itself. However, in the case of "PS2", SCE announced the coin-op use for the first time. Incidentally, 720,000 units of "PS2" were shipped in three days from March 4 to 6. At first, the company intended to ship one million units in two days. However, since memory cards included in the sets were in short supply, SCE could not meet demand.

There are several cases in which the mainboard of a home video console is used for coin-op CG games such as the "Naomi" system which is based on Sega's "Dreamcast" mainboard. These are said to be convenient when converting coin-op games to home video games or vice versa.

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.

1997, however, it was sold to a group of American investors so that Sega owns only 20% of its stocks. Therefore, Sega intends to buy back the remaining 80% to make a restart. Incidentally, Sega Gaming Europe, UK, was renamed SGE Holding, and controls three AWP manufacturers including JPM. So, its business essentially remains the same.

Consolidated revenue is likely to drop ¥47,700 million below expectations. A breakdown shows that Sega's own consolidated revenue will drop ¥9,100 million, overseas arcade operation by ¥11,800 million, and home video related business by ¥48,800 million. But, home video sales in the US and Europe will increase ¥22,000 million. Reflecting dwindling sales of coin-op games overseas and other factors, the final net loss is likely to swell significantly.

Given the severe situation it finds itself in, Sega announced that it will issue 3.6 million new stocks for a cash injection of ¥101,376 million. These new stocks will be bought by Sega's leading stockholder CSK Corp. and its founder and chairman, Isao Okawa. As a result, CSK will own 24.5% of Sega's stocks (so far 19.0%) while Isao Okawa will own 13.0% (so far 2.0%). Sega will use the funds to redeem ¥44,173 million worth of convertible bond (CB) and to develop network arcades by means of high-speed communication network, etc.

points of alteration on the exhibition rules are as follows:

As in last year, although those who are not members of JAMMA or JAPEA can exhibit, those participating from abroad can exhibit only through agents in Japan. Also, exhibition by groups such as the Korean industry group at last year's show, is prohibited. No reason for the change has been given.

It is also now prohibited for exhibitors to hold events such as a luncheon party during the show period. It is now prohibited to set up a special booth within the exhibitor's booth and exhibit there products other than those which can be by general visitors.

In the case of secondhand product sales companies, only those licensed as a manufacturer can exhibit their secondhand products (otherwise prohibited). Trades people coming to the show on the second day without an admission ticket can now gain entrance to the show upon payment of an admission fee. However, no improvement was made to the current situation in which even players can enter and play if they have invitation tickets.

Fewer New Vid. At AOU Expo

The number of new videos unveiled at AOU Amusement Expo '00 (February 25-26, Makuhari Messe) was less than half the number at recent years' shows, reflecting the market recession. The main new videos are as follows:

Banpresto's puzzle game "Gunpey", Capcom's fighting game "Marvel vs Capcom", "Mars Matrix", Konami's drive game "GTI Club 2", gun game "Gun Mania", Namco's driving game "Truck Fantasy", gun game "Sniper 13", football game "World Kicks", Sammy's fighting game "Guilty Gear X", Sega's "Star Wars: Racer", "Marine Fishing", "Virtua-On OT 2000 Ed.", Taito's "Go By Train 3".

JAMMA Show: Rules Changed

A meeting of the show committee of the "Amusement Machine Show" (AM Show held by JAMMA and JAPEA) was held and several exhibition rules were altered. The AM Show this year will be held at Tokyo Big Sight from September 21 to 23 when AMOA will also be held. The main

FILLMORE GAMES

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

Visit our web site 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

namco

南夢宮飯店

うん! うまい! これならいくらでも 稼げるネ!!

中華の達人 周 富徳さん

新登場 ハイスコアなら
景品3個払い出し!

料理の達人

新登場

スナイプ・シューティングゲーム ゴルゴ13 ©さいとう・プロ / 小学館	スーパーワールドスタジアム 2000 ※画面は開発中のものです。 ※野球各々の登録番号は (社)日本野球機構の同意を得ています。	サイバードII	ワールドキックス DX	ワールドキックス SD	ドンとアップ	ブレイブブレイド ©EIGHTINGRAIZING 2000
ミリオンヒッツ ©NIKKODO CO.,LTD.	アクアラッシュ ※画面は開発中のものです。	バッティングキング	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-ii (カトウ製作所製)	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION ©NJPW ©TOMY ©yuna's

インターネットで最新の製品情報をお知らせいたします
http://www.namco.co.jp/

「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東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂 1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上里 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)

©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED