

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

香港のネット企業、PCCW社が

270億円かけて ジャレコ買収

10月末に社名変更、経営陣入れ替え

（株）ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）が、香港最大のネット関連企業、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス社（PCCW、本社香港、リチャード・リー会長兼CEO）に約二百七十億



PCCW本支社CEOで、新PCCW-J社の社長に就任するトッド・ボナー氏

円で買収され、インターネットのコンテンツ提供会社として生まれ変わる。PCCW社とジャレコが合意したと八月十日に発表されたもので、ジャレコは十月三十日の臨時株

主総会を経て社名を、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン（PCCW-J）に変更。金沢社長は退任し、PCCW社から派遣されたトッド・ボナー氏が社長に就任する。

PCCW社は、リチャード・リー（中国名は李志楷、三十三歳）が設立した。同氏は香港財閥、長江実業グループの李嘉誠会長の三男。米国スタンフォード大学を卒業後、八千九百五十万ドルの債権を返済し、三十三歳の若さで設立し、三年後には五百三十万世帯と契約するほど成長した。九三年にスタートアップを売却し、同月パシフィック・センチュリーグループを設立した。PCCW社はその子会社で、衛星、ケーブルなどブロードバンド（高速大容量通信）向けの情報提供を主な事業としている。

ジャレコは、業務用ゲーム機と家庭用ゲームソフトを開発を今後と続け、これらを中心としたネットワークを通じて世界に配信する。また他社のコンテンツについてもジャレコが窓口となるよう進められている。

CESAは八月中旬、東京ゲームショウ（TGS）00秋（九月二十二・二十四日、幕張メッセ）に出展することになってきたが、出展をキャンセルしたことを明らかにした。TGSにセガ社は協賛し、協賛金を払うがこれは変更がない。この結果、TGS00秋には六十二社（今春の前回は六十六社）が千七十九小間（千二百九十五小間）に出展する予定。

セガ社はこれまでTGSに毎回大きなブースを構えていたが、今回初めて

て出展しなくなる。同社によると今回、出展を取り消した理由は、セガ社主催でインターネット関連の経費をかけることと、計画があり、それに全力を注ぐためとしている。

ただそのイベントの開催時期や内容はまだ明らかになっていない。TGSでは大きなブースを構える出展社のもと、セガ社が出展しなくなると他の出展社やショールームにどのような影響を及ぼすのか、運営にはそれほど影響はないと考えられるが、期待していた一般来場者は

と語っている。なおTGSではキャンセル料の規定があり、七日以降の場合キャンセル料は出展料の五〇％となる。セガ社は六十五小間（二小間二十六万小間）申し込んでいたが、千六百九十万円の出展料を定めた上で、AMシヨウなど業務用の展示会場は出展申し込みと同時に締め切られることになっており、キャンセルしても払い戻しをしないと決めている。

TOBと第三者割当増資を経て十一月六日に、ジャレコの持株比率は次のとおりと予定。PCCW-Jは八四・〇％、PCCWは四・一％、PCCWアジアは三・九％、PCCWマネジメント社は二・一％、金沢興産は一・五％、オリックスは〇・九％、びあ・三三、三和銀行は〇・三％。

これまで約千三百三十万株、資本金三十二億千六百円だったのが、二回にわたる第三者割当増資を経て九千七百二十万株、資本金百六十九億六千四百万円へと増加する。今回の合意による増資によりジャレコが得た資金二百七十四億円は新規のインターネット事業と、既存事業に係わる有利子負債の返済に充当される。

PCCW社がジャレコを九〇・二％所有して、日本におけるブロードバンドの飛躍的発展である。PCCW社の双方向コンテンツサービス（NOW）（ネットワーク・オペレーション）は、世界で初めてインターネットとデジタルテレビを融合させたもので、利用者は映画、画像、アニメ、テキスト、ウェブリンクなど楽しめる。PCCW社とジャレコは「NOW」日本語版サービスを発表し、そのために日本にNOWスタジオを設立する。また日本キャラクター、ゲーム

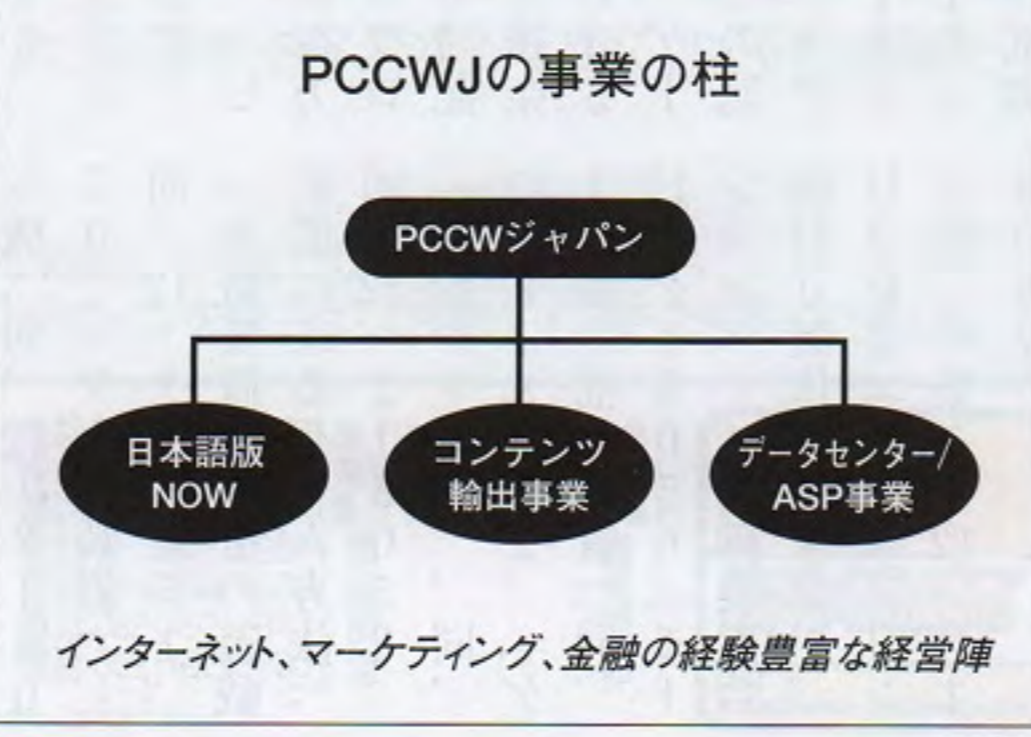
セガ社が出展取り消し 独自にネット関連の催しを理由に

不出展の理由については、セガ社が出展しなくなると他の出展社やショールームにどのような影響を及ぼすのか、運営にはそれほど影響はないと考えられるが、期待していた一般来場者は

と語っている。なおTGSではキャンセル料の規定があり、七日以降の場合キャンセル料は出展料の五〇％となる。セガ社は六十五小間（二小間二十六万小間）申し込んでいたが、千六百九十万円の出展料を定めた上で、AMシヨウなど業務用の展示会場は出展申し込みと同時に締め切られることになっており、キャンセルしても払い戻しをしないと決めている。

これまで約千三百三十万株、資本金三十二億千六百円だったのが、二回にわたる第三者割当増資を経て九千七百二十万株、資本金百六十九億六千四百万円へと増加する。今回の合意による増資によりジャレコが得た資金二百七十四億円は新規のインターネット事業と、既存事業に係わる有利子負債の返済に充当される。

PCCW社がジャレコを九〇・二％所有して、日本におけるブロードバンドの飛躍的発展である。PCCW社の双方向コンテンツサービス（NOW）（ネットワーク・オペレーション）は、世界で初めてインターネットとデジタルテレビを融合させたもので、利用者は映画、画像、アニメ、テキスト、ウェブリンクなど楽しめる。PCCW社とジャレコは「NOW」日本語版サービスを発表し、そのために日本にNOWスタジオを設立する。また日本キャラクター、ゲーム



インターネット、マーケティング、金融の経験豊富な経営陣

待ち時間なしの「ファストパス」

東京デイズニランド類の人気アトラクション「TDL」を運営する株式会社ニランド、加賀見...

新宿・南口の「新宿J.P.」が閉館

約4年間の業績はよいが...



96年10月オープン時の新宿J.P.

アトラクションの前に設置した専用券売機にパスポートチケットを差し込むと、分単位で指定時刻を印字した「ファストパス・チケット」が払い出される...

努力の限界

ゲーム機や乗物機を置いて収入を得るオペレーターが、どうしたら安定的に高い収入を得ることが出来るのかを研究するのは当然だろう...

無線POS使うAPS事業開始

日本ユニカ(本社東京、保木純社長)はNTエックス(本社東京、池田茂社長)とこのほど業務提携し、ゲーム機の売上げデータをリアルタイムに把握する機能を...

感謝のイベント

年末までのワンダーエッグ...

さらさら5社追加

シドニー五輪野球に協賛...

コナミ(本社東京、上月景正社長)は八月九日に、(株)日本野球機構(NPB)から得ているプロ野球データをTVゲームに使用することを...

プレイヤーがしてみたい伝説のゲーム、名作ゲーム、懐かしいゲーム。レトロ基板レンタル。1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルし...

Kato's game machine advertisement featuring Fancy Lifter Twin, Lumispin Prize, and Fancowheel. Includes images of machines and technical specifications.

Kato's KATO MANUFACTURING CO., LTD. 本社工場/東京都世田谷区北山6丁目24番13号

SNKの営業、管理部門 有明に移転

SNK(本社東京、北野一成社長)は八月十八日付で、本社を東京有明に移転した。...

東京J.P.に集約することにしたため」としている。J.P.はこれまで八ヶ所...

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Yubis game machine advertisement featuring Smart Kids, Bomber Crane, Rainbow Slot, and Fever DX. Includes images of machines and promotional text.

Yubis 株式会社 ユビス 本社 〒577-0063 東大阪市川原3-1-35

タイミング規定値

Table with 3 columns: 事項 (Item), 内容 (Content), 時間 (Time). Rows include address setting, master reset, and packet timing.

タイミング推奨値

Table with 3 columns: 事項 (Item), 内容 (Content), 時間 (Time). Rows include master reset, sleep reset, and packet timing recommendations.

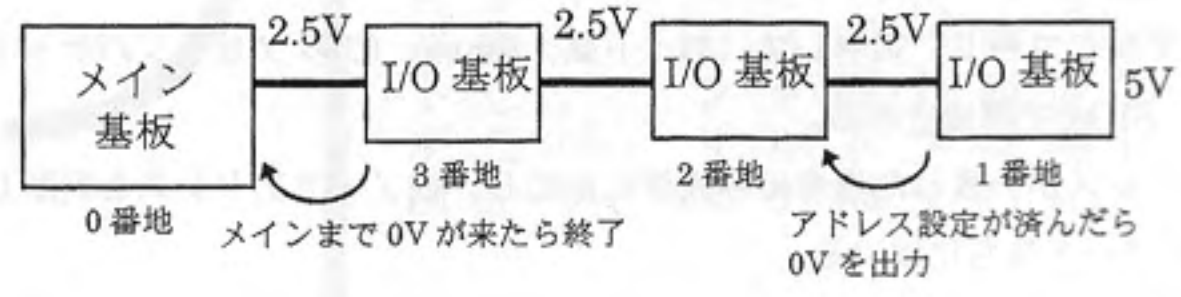
マスター、スレートの立ち上がり時間は筐体内に設置される場合の目安である。別筐体で電源投入の同時性が確保されない場合もあるので、マスターはアドレス設定が不成功の場合、リセットコマンドから初期設定を繰り返す必要がある。

別紙3 「アドレス設定手順」

通信に用いるアドレスは、SCSI 接続のように、DIPSW など切り替える方法もあるが、JAMMA VIDEO 規格では、ユーザーの手を煩わせず自動設定できるようにする。

通信コネクタの sense 線を使い、末端の I/O 基板から順番にアドレスを設定し、完了したことを順にメイン基板側に伝えていくことで、すべての I/O 基板にアドレスを設定する。

なおメイン基板は0番地と規定する。



アドレス設定前の I/O は、アドレス設定コマンドを受けた時に、sense が 5V か 0V を検出して自分の番を知る。

末端からメインに向けて順番にアドレスを設定

アドレス設定手順

各 I/O 基板は初期状態（電源投入時、またはリセット時）では sense 出力は 2.5V（アドレス設定以前）を出力する。

- 1 最初 sense 線は上の図のように、末端の I/O をのぞき 2.5V になる。末端は 5V プルアップされているので、5V になり、ターミネータが ON される。
2 メイン基板は 2 秒後（リセット時間も含む）に、アドレス設定コマンドを 1 番地に送る。I/O 基板は sense が 5V または 0V の I/O（最初の場合は末端）がこのコマンドを受ける（1 番地にセットされる）。設定された I/O は sense 線に 0V を出力する。
3 1ms 後にメイン基板は sense 線を検出し、0V になっていなければ、さらに I/O 基板が接続されているものと判断し、アドレス設定コマンドを 2 番地に送る。
4 sense 線が 0V になるまで、アドレスを増やして③を繰り返すが、31 回繰り返しても終わらない場合は、途中での断線などのトラブルと見なし、エラー処理を行う（リセットコマンドで最初からやり直す、など）。
5 アドレス設定時に sense 線のレベルは、リクエストパケット受信中にサンプリングしたのを使い、アドレス設定したスレートは、アクリリッジの為にトランシーバを出力に切り替え、再び入力に戻すまでの出力期間中（同時を含む）に、sense 線を 0 に落とす。

通信コマンドフォーマット

コマンドフォーマット

メイン基板と I/O 基板とのデータの交換はマスター（メイン）が送るコマンドにより行われる。I/O 側からマスターに通信要求などは行えないので、マスターから定期的に通信を行って、データを監視する。

1つのコマンドについて1回の送受パケット交換を行うとオーバーヘッドが大きくなるため、複数のコマンドを一度に送受しても良いこととし、データ交換の効率化（高速化）をはかる。複数のコマンドを受けたスレートは、受けた順に処理し、処理結果が関係するコマンドが続く場合、次のコマンドから結果を反映する。処理結果が出るまでに時間がかかる場合は、ビジジー（処理中）を返す。

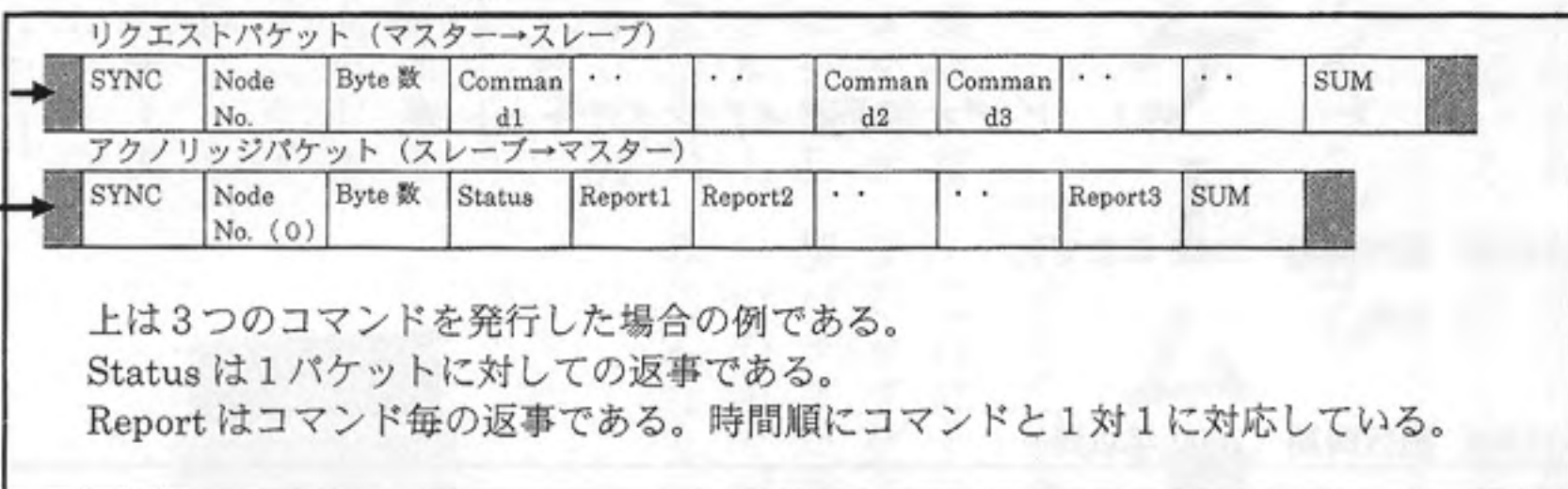
(表1.1 コマンド一覧表)

Table with 4 columns: コマンド (Command), コード (Code), 機能 (Function), リクエスト/アクリリッジバイト数 (Request/Akrylidge Bytes). Rows include reset, address setting, and various data transfer commands.

汎用ドライブ出力1~3は、(物理的に)同一のドライブに対するコマンドである。汎用ドライブ出力の機能を持つ I/O 基板は、3つのコマンドを実装しなければならない。

コマンドの複数発行

(図2.1 パケット図解)



上は3つのコマンドを発行した場合の例である。Status は1パケットに対しての返事である。Report はコマンド毎の返事である。時間順にコマンドと1対1に対応している。

ステータスとレポートのコード

ステータスは1つのリクエストパケットを受けたスレートが、状態をマスターに伝える返事である。レポートは1つのコマンドを実行した結果をマスターに伝える返事である。

(表3.1 ステータス、レポートコード一覧表)

Table with 2 columns: コード (Code), 内容 (Content). Rows include normal, command not supported, and error codes.

Table with 2 columns: コード (Code), 内容 (Content). Rows include parameter error, parameter missing, and data error codes.

スレートは対応していないコマンドを受けたとき、それ以後のパケットをすべて破棄し、コマンドアンノウンを返す。また、それ以前に実行されたコマンドがあれば、アクリリッジパケットにレポート（パラメータがある場合はそれも）を返す。

(表4.1 機能ファンクションコード表)

Table with 5 columns: 機能 (Function), code (HEX), P1, P2, P3, パラメータの説明 (Parameter Description). Rows include end of function, SW input, coin input, and various data transfer functions.

(以下省略)



CがSか、魂で選べ。



Which side are you on!?

株式会社カプコン <AM事業部>

●西日本販売部 / 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL:(06)6920-3633 FAX:(06)6920-5133
●東日本販売部 / 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 TEL:(03)3340-0730 FAX:(03)3340-0701
※販売のご用命は<AM事業部>までお申し付けください。
CAPCOM (株) 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL:(06)6920-3633 FAX:(06)6920-5133
★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
©CAPCOM CO., LTD. 2000. ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2000. ©CAPCOM VS SNK 2000. 本誌に掲載のイラストは本誌の許可を得て、権利者より提供されたものである。
*SNKは、(株)エヌ・エスの登録商標です。*イラストレーション: 藤原 将樹 / SNK *画像は権利者のものです。

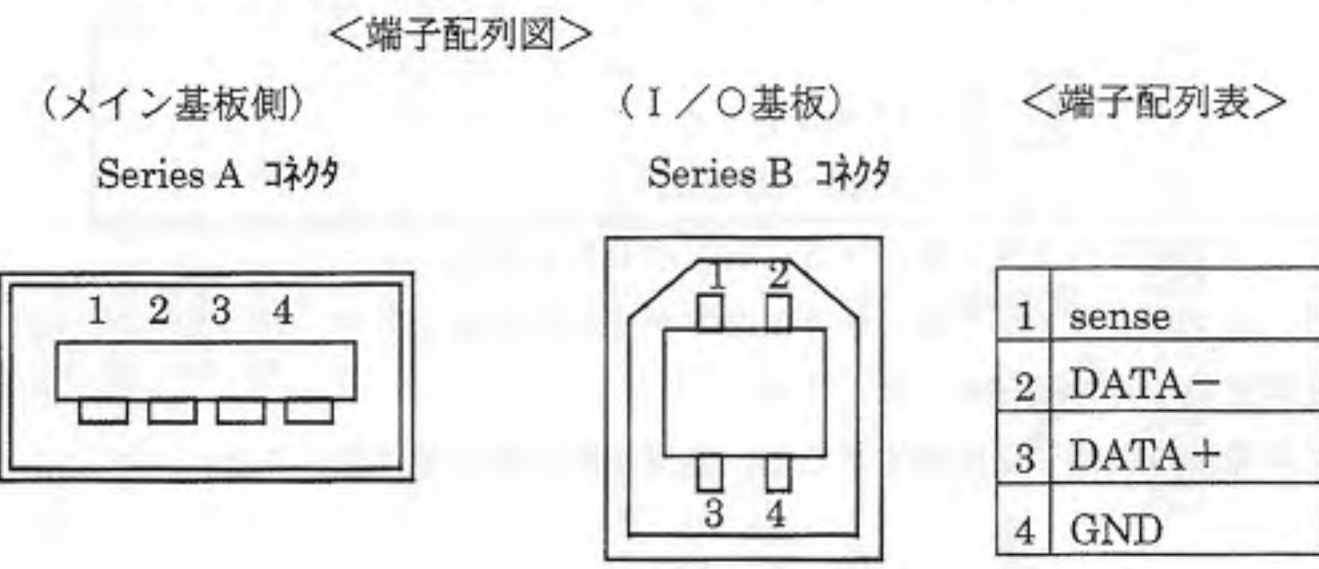
7.1.2 ビデオ出力コネクタ ビデオ出力コネクタは、15ピンミニD-SUB (MIL-C-24308規格準拠) (メス) を1個あるいは2個、メイン基板上に設けること。コネクタの端子配列は下図表とする。



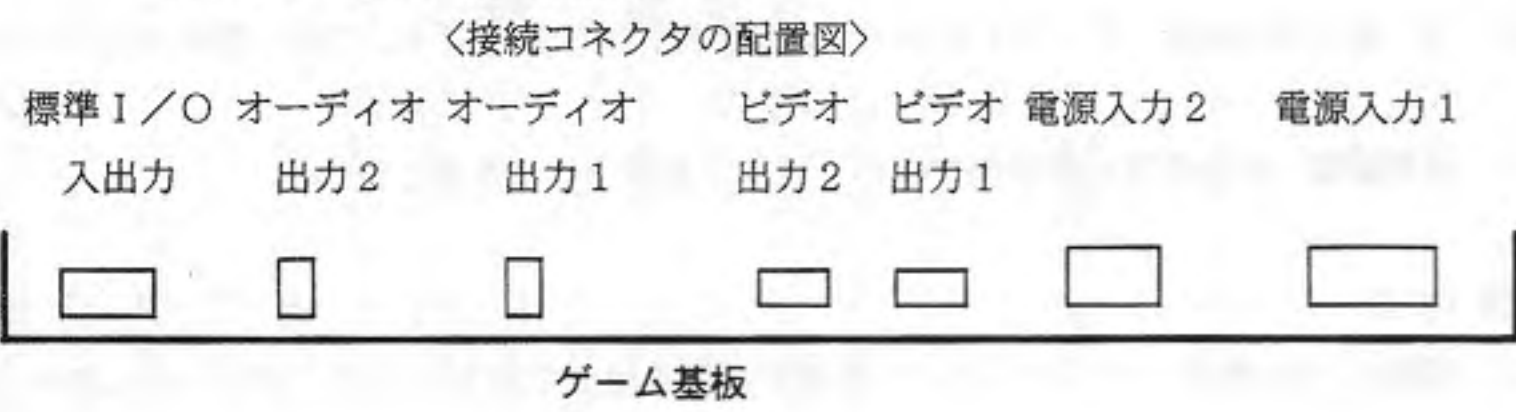
基板のコネクタとケーブルコネクタの固定ネジ部は、インチネジ (#4-40 UNC) とする。モニターコネクタが15ピンD-SUBコネクタの場合は、インチネジ (#4-40 UNC) を推奨する。

7.1.3 オーディオ出力コネクタ オーディオ出力コネクタは、RCAピンジャック (メス) (オーディオR、オーディオL) を1組あるいは2組、メイン基板上に設けること。端子色の赤はライト出力、白はレフト出力とする。

7.1.4 標準I/O入出力コネクタ 標準I/O入出力コネクタは、USBコネクタ (Series A 3pin) を、メイン基板上に設け、I/O基板にはUSBコネクタ (Series B 3pin) を設け、接続すること。コネクタの端子配列は下図表とする。



7.2 接続コネクタの配置 接続コネクタの配置は、下図のようにメイン基板の一端側に標準I/O入出力、オーディオ出力、ビデオ出力、電源入力の順に配置すること。尚、2組となるコネクタでは、メイン基板に必要としないコネクタは設けなくて良い。また、これらのコネクタ間隔は規定しない。



7.3 接続コネクタのGND電位 接続コネクタのGND電位は、DC電源コネクタのGND (電源1-5ピン, 6ピン, 7ピン, 8ピン, 電源2-4ピン, 5ピン, 6ピン)、ビデオ出力コネクタのGND (5ピン, 6ピン, 7ピン, 8ピン, 10ピン)、オーディオ出力コネクタのGND、標準I/O入出力コネクタのGND (4ピン) は、全てDCレベルで、同電位であること。

3. メイン基板の寸法

8.1 メイン基板の寸法 メイン基板の最大寸法は以下とする。

Table with 2 columns: Dimension (幅, 長さ, 高さ) and Value (390, 450, 150 mm).

9. 表示 本規格に適合するメイン基板は、メイン基板上に社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の登録商標であるJAMMAマークと、STEP1/STEP2、水平走査周波数を、モニター画面上にJAMMAマークと、STEP1/STEP2、メーカーコード、I/O基板の1D、使用I/Oポートの一覧を次の条件により表示するものとする。

9.1 表示方法

9.1.1 メイン基板の表示方法 メイン基板のJAMMAマークの表示は基板上にシルク印刷する。

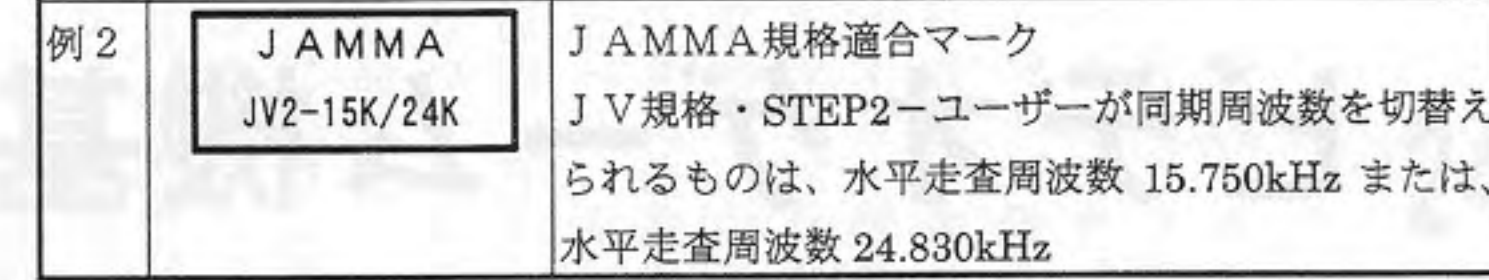
9.1.2 メイン基板の表示場所 メイン基板の表示はビデオ出力コネクタの近傍の見易い所とする。

9.1.3 メイン基板の表示内容 メイン基板の表示は次のものとする。

Table for 'Main Board Display Content' with columns for Item and Content. Items include JAMMA compliance mark, JAMMA logo, J V V specification, and video scan rate.

(参考表示例)

Table showing an example of the main board display content for JAMMA JV1-15K.



9.1.4 メイン基板の表示寸法 メイン基板の表示寸法は(図2)に表わす。

9.2.1 モニター画面の表示 モニター画面に、JAMMA VIDEO STANDARDと、STEP1/STEP2、メイン基板のメーカー名・使用可能I/Oポートの一覧、I/O基板のメーカー名・使用可能I/Oポートの一覧・ID・ソフトのバージョンを表示すること。

9.3 表示の資格 本規格の適合表示は、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の正会員及び、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会より使用許諾を受けた者とする。

10. 規格暫定期間 本規格は下記の暫定期間を定める。

10.1 STEP1 STEP1の適合使用期間は本規格の制定から、平成11年(西暦1999年)12月31日迄とする。

10.2 STEP2 STEP2の適合使用期間は、平成12年(西暦2000年)1月1日からとする。但し、平成12年(西暦2000年)1月1日以前に適合使用を妨げない。

11. 特許 本規格は、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の正会員及び、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会より使用許諾を受けた者が製作する一般ビデオゲーム機に使用するメイン基板の工業標準を定め、相関性の確保を目的とするものです。当協会は本規格を元に製作される製品に関し、本規格の内容の使用に起因する第三者の特許権、その他の権利等の侵害について、当協会は其の責を負いません。

図1 ビデオ信号タイミングチャート

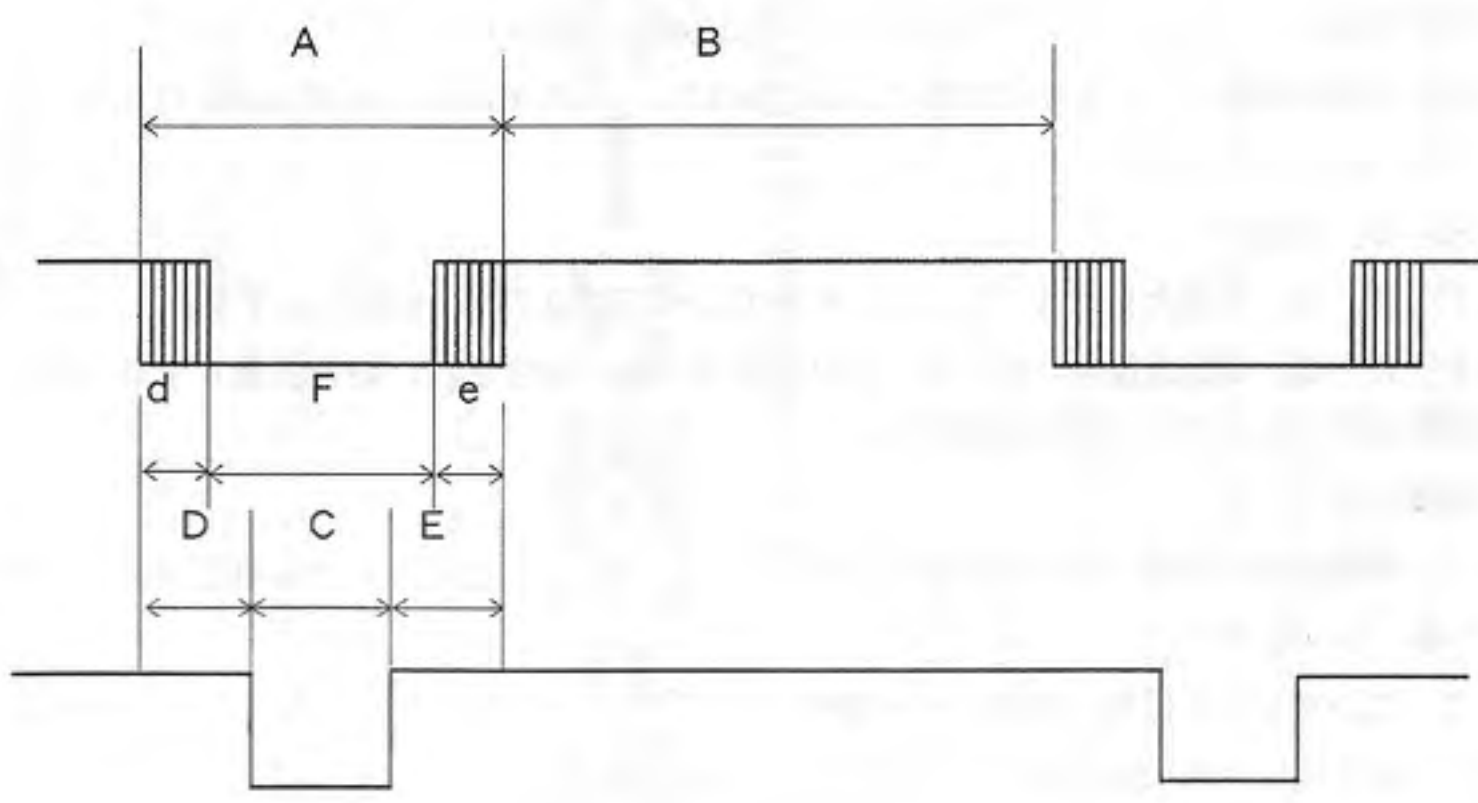


図2 メイン基板の表示寸法

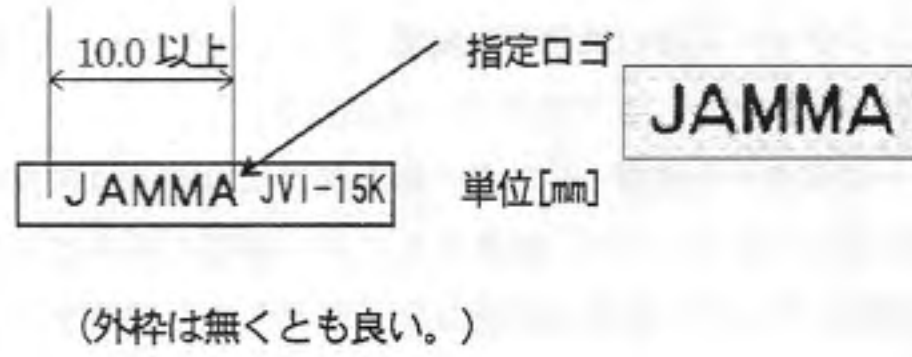


図3 モニター画面の表示例

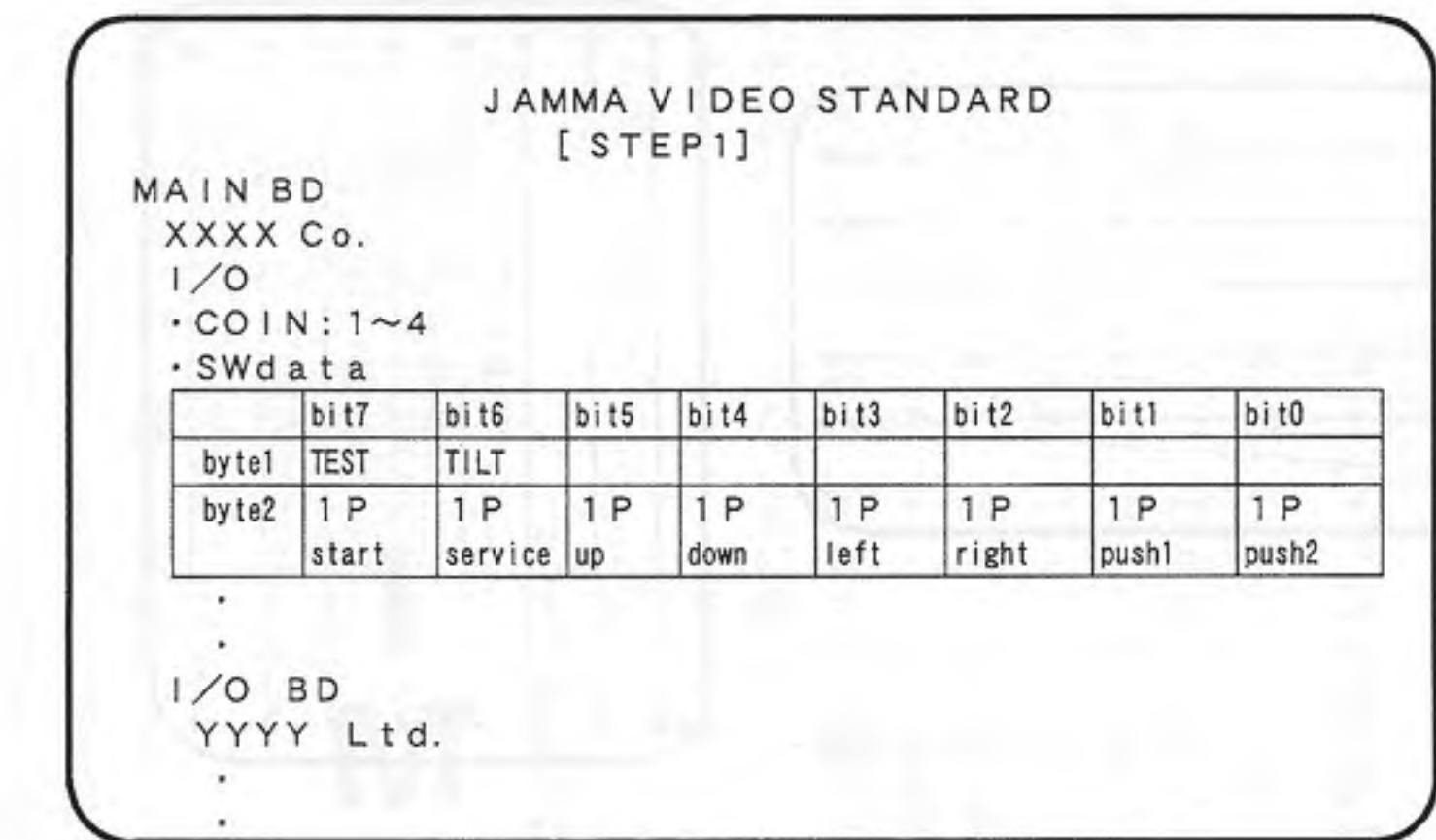
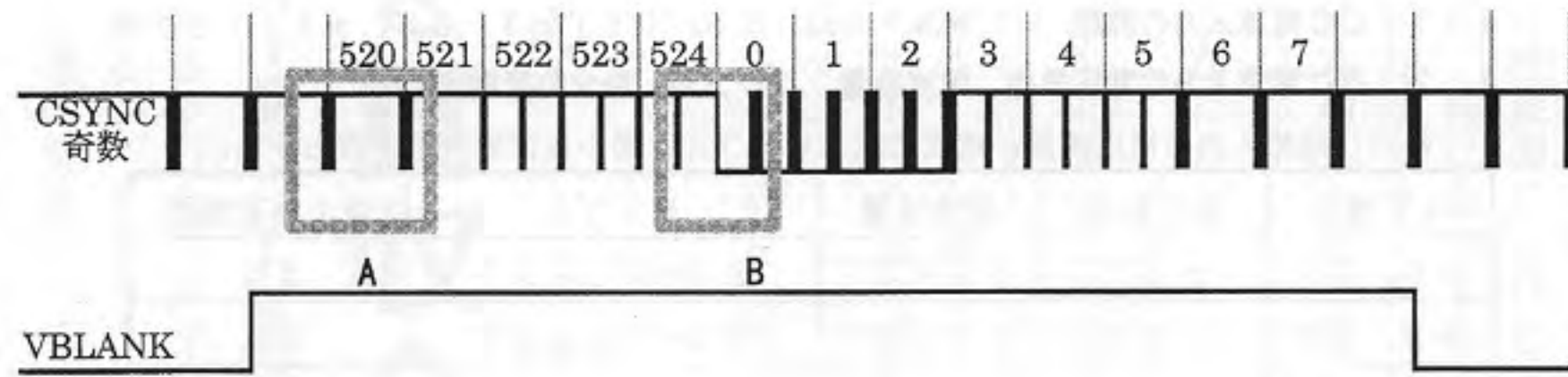


図4-1 NTSCのCSYNCタイミング

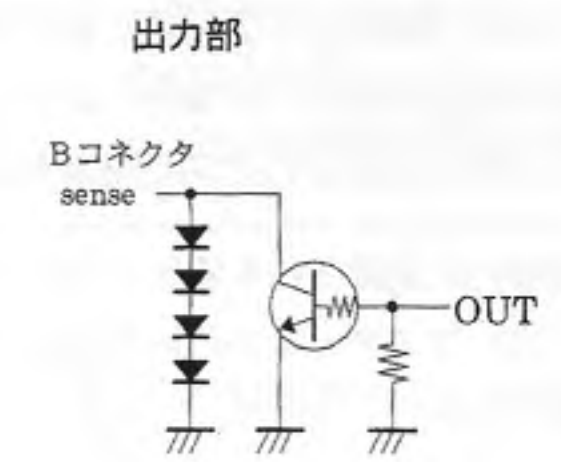


SENSE線によるターミネータの制御とアドレス割り振り

sense線は0V、2.5V(2~3V)、5Vの3つの電圧を規定する。5Vは先のI/O基板がないことを示し(この時ターミネータがONになる)、2.5Vは先のI/O基板がアドレス設定以前の状態を示し、0Vは先のI/O基板がアドレス設定を終了したことを示す。アドレス設定の手順については別紙3を参照。(sense入力側は5Vにプルアップする)。sense出力は電源が供給されなくとも、0Vにはならない(GNDに電流を引き込まない)。途中のI/Oが電源OFFの場合も、メイン基板で電源断を検出できる。

SENSE出力回路例

各ノード(I/O基板)は電源OFFの状態でも、sense線をGNDに引かないような回路にすること。



別紙2 「通信プロトコル」

- (1) 115.2Kbpsの調歩同期、8bitデータ、1スタートビット、1ストップビット、ノンパリティで通信する。これを通信方式Ver1.0とする。
(2) 論理的に1つのマスターと複数(最大31)のスレーブとし、メイン基板がマスターとなる。
(3) 各ノードは通信プロトコル上、論理アドレス(番地)を決め管理する。マスターは0番地とし、スレーブの番地は立ち上げ時に自動設定を行う。(詳細は、別紙に示す)
(4) 通信は基本的に、マスターから特定のスレーブに向けて始めるリクエスト、アクノリッジの1対のデータ群で構成する。
(5) それぞれのデータ群をパケットと呼ぶ。
(6) パケットは、SYNCコード、アドレス、バイト数、Status(アクノリッジパケットのみ)、データ、SUMで構成される。
(7) スレーブは、アドレスが一致した場合のみ通信に反応し、他ノードアドレスと判断した場合はSYNCコード待ちにはいる。
(8) SYNCコードを保護するため、アドレス以後のデータにSYNCコードと同じデータがある場合、送信側でエンコードしてSYNC以外のコードにし、受信側でデコードして、元のデータを再現する。
(9) バイト数はこれ以後のデータ(Status, Data0~SUM)の数を示し、SUMはSync以後(アドレス)、SUMの前までのデータを2進数加算したものである。データの最大数はSUMを含めて255バイトである。マスターもスレーブも255バイトのデータを受けられるようにする必要がある(使用限定が可能な場合を除く)。
(10) 通信エラーに対しては、SUMでのエラー検出のみで、エラー訂正は行わない。
(11) すべてのドライバがディスエンブルされた状態は、通信バスがハイインピーダンスの不安定な状態になるので、なるべく避ける。(通信のない時は、マスターが出力状態を保つ)
(12) 各ノードはSYNCコードを監視することで、パケットの先頭を認識する。SYNCコードと同じものがデータ中に含まれないようにデータに対し、事項で示すエンコード、デコード処理をする。

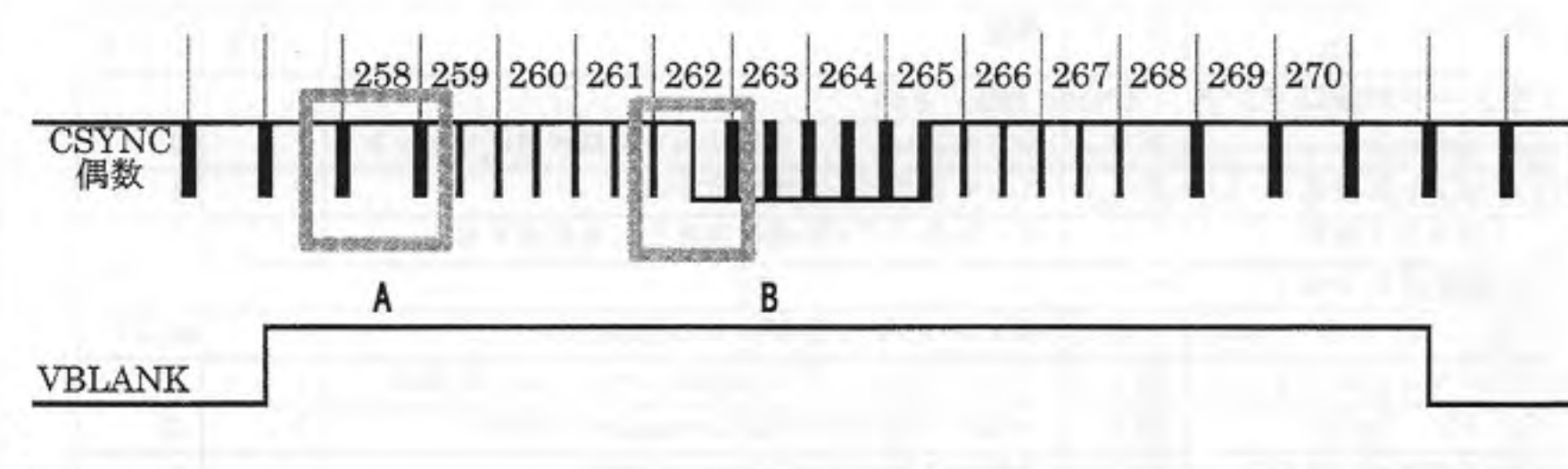
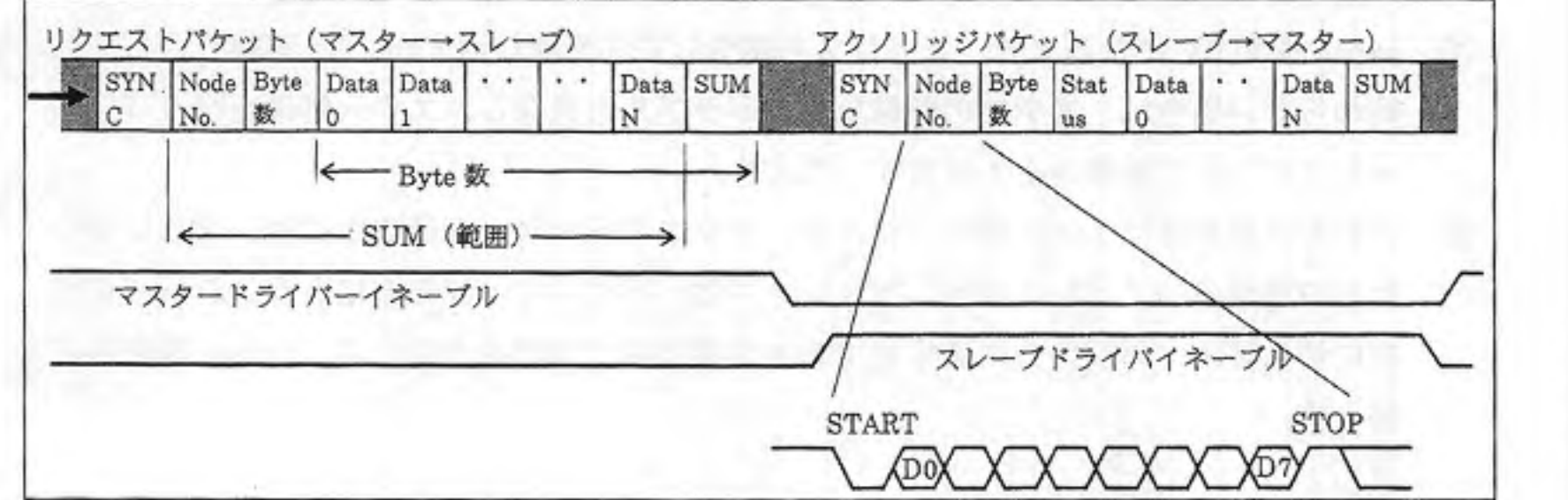


図4-2 CSYNCのパルス・タイミング

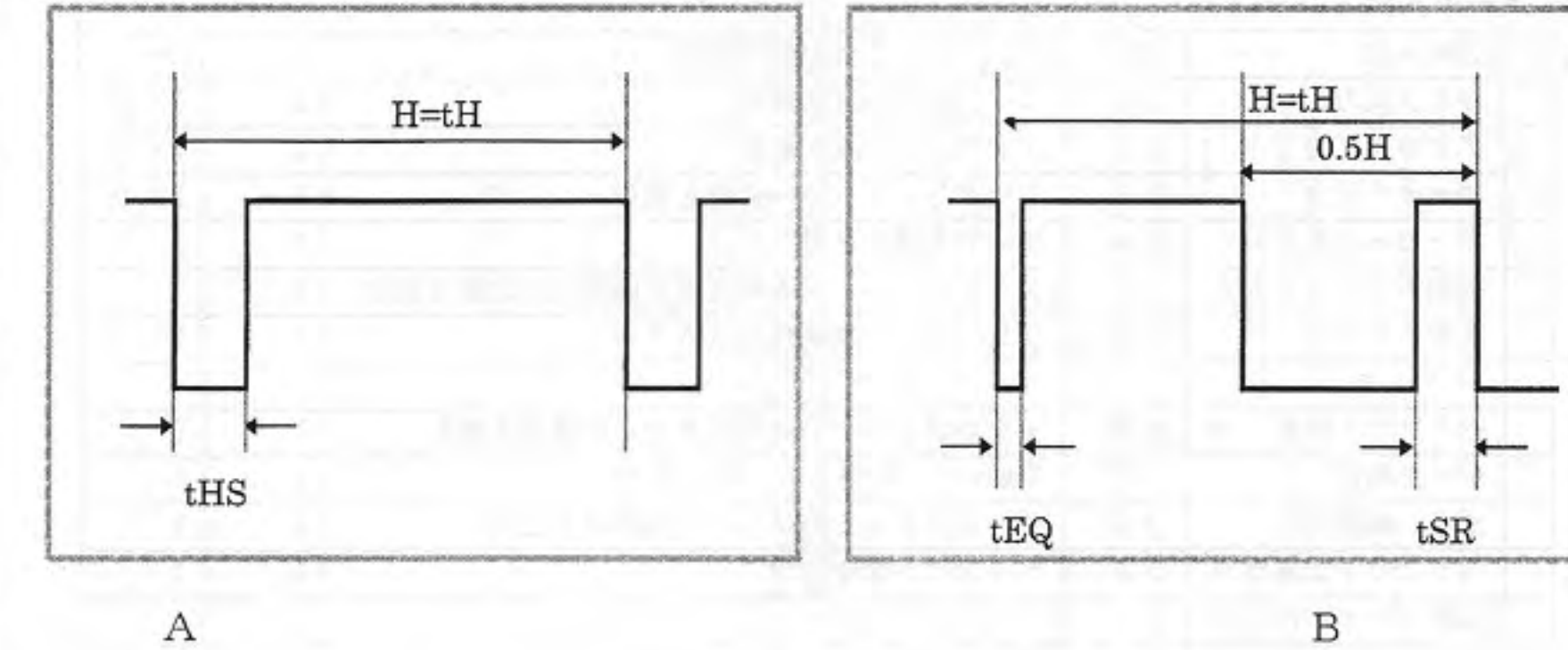


Table with 2 columns: Parameter (VCK, tH, t0.5H, 1V, tHS, tSR, tEQ) and Value (53.693175, 3412.5, 1707.1705.5, 525, 252or252/252.5, 124).

表1 ビデオ信号タイミングチャート表

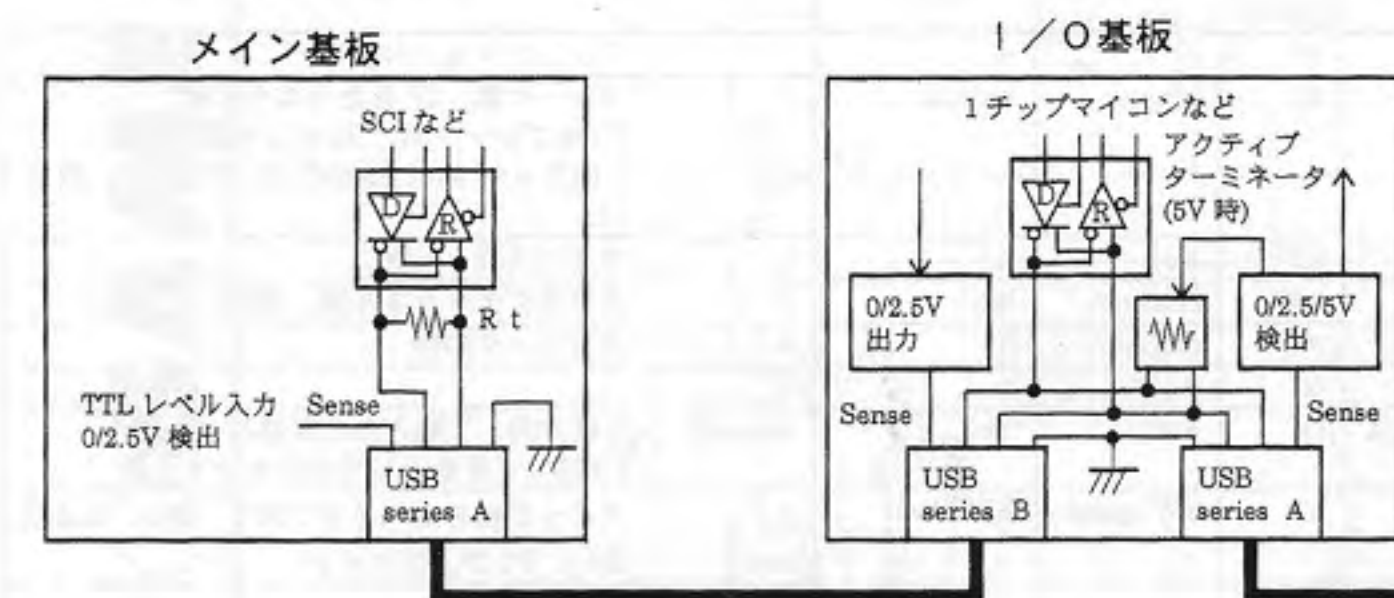
STEP1(施行時期 1999年まで) (省略)

STEP2(施行時期 2000年以降)

Table with 3 columns for 15K, 24K, and 31K specifications, listing parameters like frequency, non-display period, display period, etc.

注意: 各欄の上側は水平パラメータ、下側は垂直パラメータ。F(黒レベル最小期間)とはメイン基板から映像信号を出力することの無い最小期間を規定する。水平線間隔=C(同期信号幅)+E(バックポーチ幅) 1.1mS

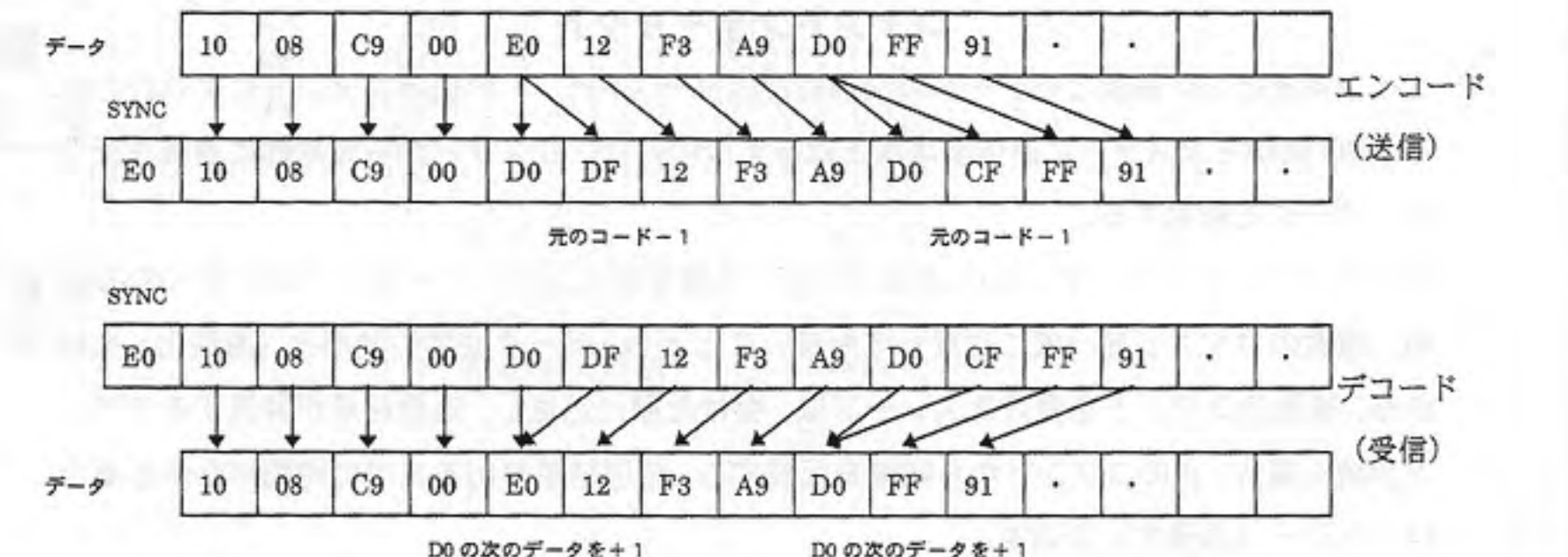
別紙1 「回路構成」



I/O基板は複数接続できるように、シリーズA、Bの両方のコネクタを持ち、再終端の基板だけがターミネータをONできるように、sense線の電圧検出により、ON/OFFできるアクティブターミネータを装備する。

SYNCコードの保護

- SYNCコードをE0とする。メーカーコードをD0とする。
エンコード時は、このE0、D0の2つのデータ以外は変換しない。E0、D0の2つのデータはメーカーコード(D0)と、元のコード-1の2バイトに変換する。
デコード時は、D0以外は変換しない。D0が来た場合は、次のコード+1をデータとする。
エンコードの処理はByte数やSUMの処理後に行う。Byte数やSUMには関係しない。デコードの処理はこれと合わせるようにByte数、SUMの処理前に行う。



「ストII」と「KOF」キャラが対決 チームバトルで カプコンから「カプコン vs SNK」



CAPCOM vs SNK

カプコン(本社東京、大川功社長)から、TV占拠「日テレ式」未来予想スタジオが九月下旬発売となる。

これは「ストII」のキャラクターと「KOF」のキャラクターが対決する。第一作のサブタイトルを「ミレニアムファイター2000」としてシリーズ化する。

TV画面上の敵キャラを メダルで撃破し

ナムコの新型メダルゲーム2種

カプコンが「カプコン vs SNK」が九月五日発売となる。これは「ストII」のキャラクターと「KOF」のキャラクターが対決する。第一作のサブタイトルを「ミレニアムファイター2000」としてシリーズ化する。

話題のメイン

訂正 前号本欄掲載のセガ社「東京バス案内」の標準価格は誤りで正しくは二百四十万円でした。



キャラクシアンファイバー



シューティングパラダイス



パチスロ王国DX・グランシェ

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。

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。

タッチパネル式の2人用TV占拠機 女子アナが説明

セガ社「日テレ式」未来予想スタジオ



日テレ式未来予想スタジオ

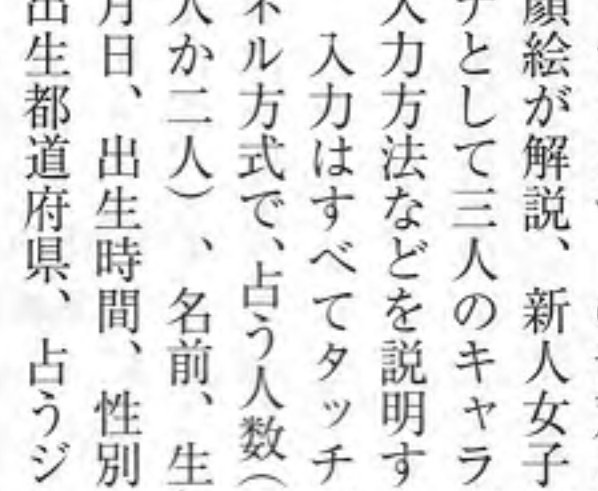


ルミスピンブライズ

これは上部の大きな回転式LEDスロットにより、大型景品を狙うもの。景品は大きな窓の中に入っており、アイキャッチ効果がある。

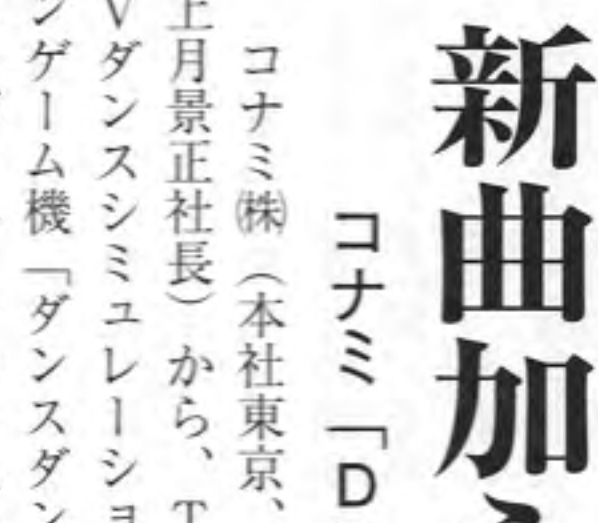
表裏両面プレイ型ブライズ機 回転LED採用

これは上部の大きな回転式LEDスロットにより、大型景品を狙うもの。景品は大きな窓の中に入っており、アイキャッチ効果がある。



DDRフォースミックス

これは「DDR」シリーズ最多となる百曲以上を収録し、バージョナップした。「DDR サードミックス」の収録曲に新曲を三十曲以上追加し、画面内容も一新した。



DDRフォースミックス ソロ

新曲加え100曲に

これは「DDR」シリーズ最多となる百曲以上を収録し、バージョナップした。「DDR サードミックス」の収録曲に新曲を三十曲以上追加し、画面内容も一新した。



アンパンマンのばいきんまんたいじの2

カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

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

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

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

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

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

SNK
www.neogeo.co.jp

SNKが放つ 高収益への 新たな切り札 「Proslot」!!

パチンコホールで若者を中心に人気爆発のパチスロ機。その興奮と臨場感をそのままゲームセンターにお届けするのが、SNKの「Proslot (以下プロスロット)」です。エキサイティングかつ効率的な稼働を実現するシステムで、貴店のインカムアップに貢献します!!

プロスロットが
高収益を生む理由、
それは3つの
ポイント

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



(搭載機種例:オオハナビ)

Proslot プロスロット

- 使用電源:AC100V±10V(50・60Hz)
- 消費電力:200W
- 寸法:幅446mm×奥行535mm×高さ1800mm
- 製品重量:66kg(筐体込み約100kg)

※本製品は、アルゼ株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。
※SNK/Proslotは株式会社SNKの登録商標です。
©ARUZE CORP. All Rights Reserved

若者に大人気の パチスロ機をゲームセンターに!!

株式会社 SNK

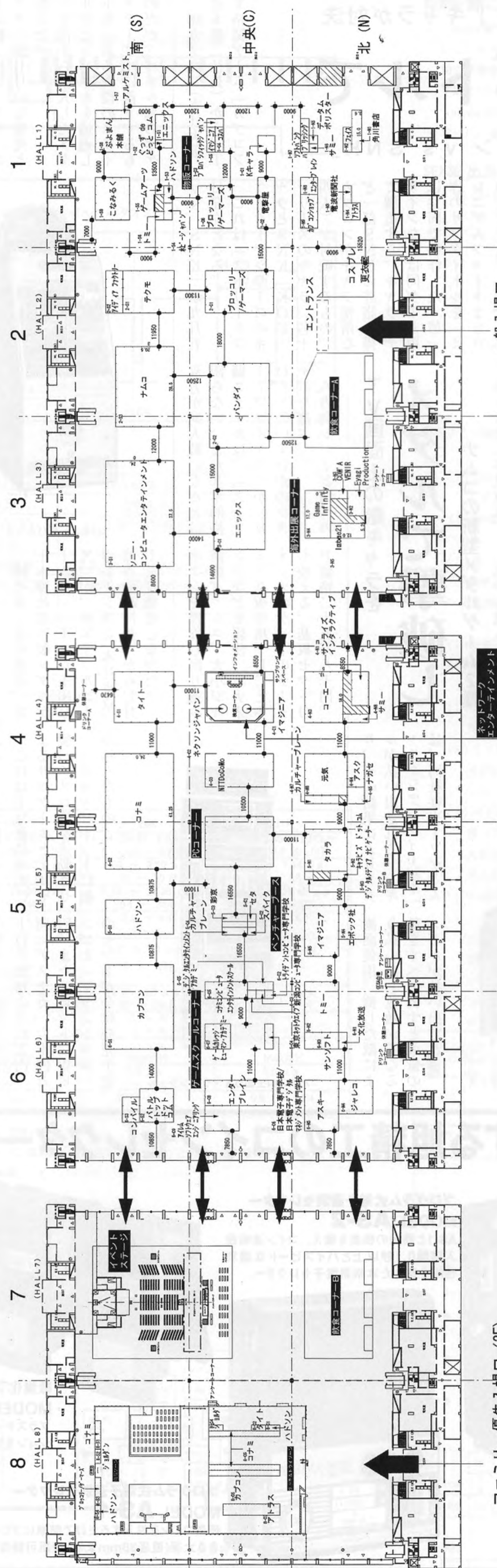
本社 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟 TEL.03(5530)2080(大代表)
東京販売 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202

大阪販売 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町2-21-12 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)9506
※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。

TOKYO GAMESHOW 2000 AUTUMN

9月22-24日 幕張メッセ

2000.8.8現在



小間番号	ブース名	小間番号	ブース名	小間番号	ブース名	小間番号	ブース名	小間番号	ブース名	小間番号	ブース名
1-01	アトラス	3-01	パイオニア	5-01	エニックス	7-01	サンソフト	9-01	バンダイ	11-01	コナミ
1-02	アルゼ	3-02	コナミ	5-02	スクウェア	7-02	カプコン	9-02	セガ	11-02	カプコン
1-03	アイランド	3-03	スクウェア	5-03	コナミ	7-03	スクウェア	9-03	サンソフト	11-03	スクウェア
1-04	エンターブレイン	3-04	スクウェア	5-04	コナミ	7-04	スクウェア	9-04	サンソフト	11-04	スクウェア
1-05	カプコン	3-05	スクウェア	5-05	コナミ	7-05	スクウェア	9-05	サンソフト	11-05	スクウェア
1-06	カプコン	3-06	スクウェア	5-06	コナミ	7-06	スクウェア	9-06	サンソフト	11-06	スクウェア
1-07	カプコン	3-07	スクウェア	5-07	コナミ	7-07	スクウェア	9-07	サンソフト	11-07	スクウェア
1-08	カプコン	3-08	スクウェア	5-08	コナミ	7-08	スクウェア	9-08	サンソフト	11-08	スクウェア
1-09	カプコン	3-09	スクウェア	5-09	コナミ	7-09	スクウェア	9-09	サンソフト	11-09	スクウェア
1-10	カプコン	3-10	スクウェア	5-10	コナミ	7-10	スクウェア	9-10	サンソフト	11-10	スクウェア

(※ 株式会社等の表記は省略)

WAQ! SEGA WAQ!

ナスカー アーケード Presented by SEGA

NASCAR ARCADE

START YOUR ENGINE!

最速より、最強を目指す奴らがここにいる。

なぜ、これほどアメリカで愛されるのか。その理由を、あなたは体感する。

©1999-2000 Electronic Arts. All Rights Reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. ©SEGA 2000

クラッキンDJ

あの“音ゲー”に飽きたユーザーに新感覚と最高のパフォーマンスの場を! そう、それが“CRACKIN'DJ”だ!

Hitmaker ©SEGA/Hitmaker/Co.,Ltd.,2000

故障、接触などのモノ、クラッシュするものもない、楽しく、楽しいNO.1 アメリカン・モータースポーツが、アーケードゲームに初登場。

“音”にこだわり、本物と同様の“スクラッチ”音制御を完全シミュレート!! 体感低音100%のウーハーにより身体で感じるグルーブ感が音好きの若者などの新しい層に好評です。必要以上にDJパフォーマンスを決めることで“カッコイイ”自分を演出できます。

ツインタイプ 1,632(W)×1,700(D)×2,322(H) 1,896(POP)×410mm 492kg AC100V 845W

DXタイプ 1,360(W)×2,610(D)×2,230(H)mm 450kg AC100V 520W

1,130(W)×1,230(D)×2,050(H)mm 260kg AC100V 460W

東京バス案内

アーケードマシンだからこそ実現できる、重厚でリアルなプレイ感覚!

45人乗

夢のキャストで大好評の「東京バス案内」が、アーケードに登場です! 東京交通の全貌を力により、本物と同じ「リアル」のデザインを採用。「バス」の運転が、実際のバス運転に似ている。交通状況に応じて的確に安全に目的地まで乗客を運ぶ「プロドライバー」の運転を体験しよう!

1,500(W)×2,460(D)×2,250(H)mm 465kg AC100V 480W 50インチプロジェクションTV

NAOMI

あなたの未来は、バーチャル女子アナにおまかせ!

日本テレビの真のアナウンサー達と、番組でつながりあふ未来の「日本テレビバーチャル女子アナ」が未来予想アソビに登場。

使いやすさで大好評! タッチパネルで簡単操作!

日テレ式 未来予想アソビ

761(W)×998(D)×2,200(H)mm 137.5kg AC100V 255W 29インチモニター

© SEGA 2000 © 2000 SEGA・NTV © 2000 NTV

サンバDEアミーゴ フロアマット、コーションマットを固定してください!

フロアマット、コーションマットは事故を予防するための重要部品です。サンバDEアミーゴを運営するには、必ず敷設、床面に貼り付けてください。

マット裏面の両面接着テープを利用して、互いを貼り合わせて、床面にも接着し固定します。しかし、床面の材質によっては、接着テープの粘着力では固定が不十分な場合があります。また、テープの経年変化により固定の一部が剥がれると、お客様が足を取られて転倒する恐れがあります。以上のような事態を解消するために、以下の措置をご配慮ください。

- 毎日の運営開始前にマット固定が十分であるか、確認してください。
- テープの粘着力では不十分である場合は、市販の接着テープを利用して固定を補強してください。市販のテープは、床面に合わせた接着強度があり、できるだけ幅広く、マットのデザインを隠さない透明タイプをご使用ください。

市販の接着テープを利用して固定を補強

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東橋台2-12-14 電話03(6737)7539 国内販売部
電話03(6737)7541 国内販売部・プレイ販売課
電話03(6737)7544 国内販売部・プレイ販売課
電話011(84)10261 海外販売部
電話06(6334)5336 直営店
電話092(452)6843 直営店
電話052(702)30031 直営店

すべてのアミューズメント情報はこちら。 [sega-am.com](http://www.sega-am.com)

PCCW To Buy Jaleco Enter Japan Market



Todd Bonner

Pacific Century Cyberworks Ltd. (PCCW), the Hong Kong-listed technology flagship company of Pacific Century Group, will acquire a majority share in Jaleco, Ltd., Tokyo. PCCW, Jaleco and Yoshiaki Kanazawa, Jaleco's major shareholder and president, announced a ¥27,000 million agreement on August 10.

PCCW's purchase of Jaleco will proceed in the following manner: (1) By August 30 PCCW will purchase all stocks from Kanazawa and his wife through a "take-over bid" (TOB); (2) On two occasions (September 5 and November 6), Jaleco stocks will be issued in large quantities through third party allotment, and almost all of them will be purchased by PCCW.

On October 30 an extraordinary general meeting of Jaleco will be held to decide changes in the company name and its lines of business, and to appoint new officers. Todd Bonner, president of the Japan Branch of PCCW, will assume office as president and Yoshiaki Kanazawa will resign. The new company name will be Pacific Century Cyberworks Japan (PCCW Japan) and its lines of business will consist of "NOW Japan", content export and data center.

As of November 6, PCCW Japan's main shareholders and the ratio of their holdings will be as follows: PCCW Group 90.2% (Cyberworks International 84.0%, PCCWJ Partnership 4.1%, PCCW Asia Management 2.1%), Kanazawa Kosan 1.5%, Orix 1.0%, Dentsu 0.9%, PIA 0.3%, Sanwa Bank 0.3%.

PCCW is one of the world's largest Internet companies, and is on course to become the world's largest broadband Internet provider. PCCW's

merger with Cable & Wireless will take effect August 17. The merged company will have a pro-forma revenue this year of about US\$3.5 billion.

PCCW Japan aims, for the time being, to inaugurate the Japanese version of "NOW (Network of the World)" commenced by PCCW, and set up "NOW" studio in Japan. PCCW Japan will also export Japanese characters and animation to Asia and launch a data center business in Japan.

Jaleco is a coin-op game manufacturer renamed in 1983 from Japan Leisure which was founded in 1971 by Kanazawa and incorporated in 1974. From 1985 it set about the development of home video software. Since 1987 it has been listed on the OTC market. However, after peaking six years ago, its business performance has been turning downward with consolidated revenue of ¥6,114 million and a final net loss at ¥985 million for the fiscal year ended March 2000, thus incurring an increasing burden of liabilities.

So, as a result of being bought out by PCCW, Jaleco will be reborn as PCCW Japan and will solve its debt crisis. As for its lines of business, although video game software development may be continued, it will occupy only a limited portion of its overall business, with the emphasis being firmly on its Internet business. Basically, since Jaleco had only a few hit titles in recent years, its survival as a game software company was seen as remote.

ber 26 in the USA. Initially, shipment in Europe was scheduled to be made simultaneously with that in the USA. However, since demand in Japan expanded more than expected, it was postponed by one month.

Sega Cancels its Booth At "TGS"

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which intended to exhibit at "Tokyo Game Show 2000 Autumn" (TGS, September 22-24, Makuhari Messe), canceled its booth early in August. This was announced by CESA which organizes "TGS". Sega's supportive attitude to the TGS is unchanged. This is the first time that Sega will not exhibit at the show. According to Sega, it canceled its booth because it has a plan to hold its own Internet-related event. However, no details of this event have been released. It is in fact thought that Sega might have rebelled against the tendency of major "TGS" exhibitors to spend ¥100 million per company for showy booths.

In its "TGS" exhibition rules, CESA stipulates that, if a company cancels its booth after July 5, 50% of the exhibition fee must be paid as a cancellation fee. Sega was scheduled to pay an exhibition fee of ¥16,900,00 for 65 booth units. Moreover, it was planning to spend huge sums for publicity and booth design for general players. Hence the question seems to have arisen within the company. The truth, however, is unclear.

CESA's spokesman stated: "We are amazed at the cancellation by the major TGS exhibitor. Even if Sega does not exhibit, other exhibitors and show management will not be much affected. However, players who visit expecting to see a Sega booth will be disappointed."

Konami Ships Music Game To Europe

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on August 3 that it had decided to launch full-scale development of its music game "DDR" in overseas markets. To begin with, it will be shipped to the UK as "Dancing Stage Euro MIX" and sold by Konami Amusement of Europe Ltd., London, UK.

A plan for the North American market has not been revealed yet. Meanwhile, marketing is already underway in Southeast Asian markets, but no details of this have been given. According to an industry source, however, since music games produced by Korean manufacturers are of very high quality, Konami products do not sell well in Southeast Asia and Australia.

SCE Ties Up With NTT Docomo

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, and NTT Docomo Corp., Tokyo, announced on August 1 that they had reached agreement to offer a new network service by combining SCE "Play Station" and NTT Docomo "i Mode".

NTT Docomo, a mobile communication network subsidiary of NTT, is developing the mobile network terminal "i Mode" and 10 million people currently subscribe to it. Meanwhile, 18 million sets of SCE "Play Station" have so far been shipped in Japan. The aim of both companies is to combine them so as to create "mobile game" as a new field of business.

For this purpose, cables linking "i Mode" and "Play Station" will be shipped in December. By using these cables, "i Mode" exclusive site can be viewed on the TV screen via the "Play Station". NTT Docomo will start "i Mode" corresponding to JAVA from December, and "Play Station" will also be adapted to interlock with it. Next spring, games such as a racehorse rearing game played on the mobile phone screen will be introduced.

SCE explains that, by encouraging other game software companies to develop such communication-type software, it wishes to develop it as an independent business unit. NTT Docomo intends to expand its income from connection fees by extending not only data

transmission but also interactive communication.

Incidentally, SCE announced on August 4 that it will ship "Play Station 2" (PS2) to Europe on November 24. It was shipped on March 4, 2000, in Japan and will be shipped on Octo-

FILLMORE GAMES

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

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

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

TAITO®

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

だれでも気軽に楽しめる
電車運転
シミュレーションゲーム

のんびり走ろう電車の旅 かぼね 運転士!!

楽しさ優先のゲーム性

- ◆ワンマン運転によるドアの開け閉め操作。
- ◆車掌アナウンスを手動で操作。
- ◆有名観光地がゲームラウンド。しかも観光ガイド付。

写真協力ノ江ノ島電鉄株式会社



のんびり運転、
しっぴかり操作。



●サイズ：W1042mmXD1621mmXH1908mm ●重量：約170kg



コントロールパネル一新!

怒涛の究極メダルアクション!! 777

BERMUDA PANIC

多段スライダと
音船型コンテナで
イカサマ666を救出を演出

パリエーションに富んだ
スロットアクションを実現



サイズ：W630mmXD725mmXH1875mm 重量：105kg

テンコモリオンステージ

まくって、のせて、
てんこ盛り!

親子で、兄弟で、
カップルで、
みんな楽しい、
誰もがうれしい
プライズゲーム!

様々な小型景品に対応!
細かなベイヤウト調整が可能!



サイズ：W780mmXD1015mmXH1990mm (ポップを含む) ●重量：約130kg

本格的、縦スクロールシューティングゲームが
パワーアップして再登場!!

サイヴァリア リビジョン

TAITONET

「リプレイモード」の追加で
挑戦意欲を沸き立たせる
話題の新作!

新「BUZZシステム」搭載

開発元 SUCCESS



カプリチオサイクロンSR

Capriccio Cyclone

オリジナル キャッチャーメカ

あちゆる形状の
大型景品対応
2人用クレーンゲーム。

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



●サイズ：W1760mmXD895mmXH1975mm ●重量：230kg

株式会社タイトー

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

© TAITO CORP. 2000