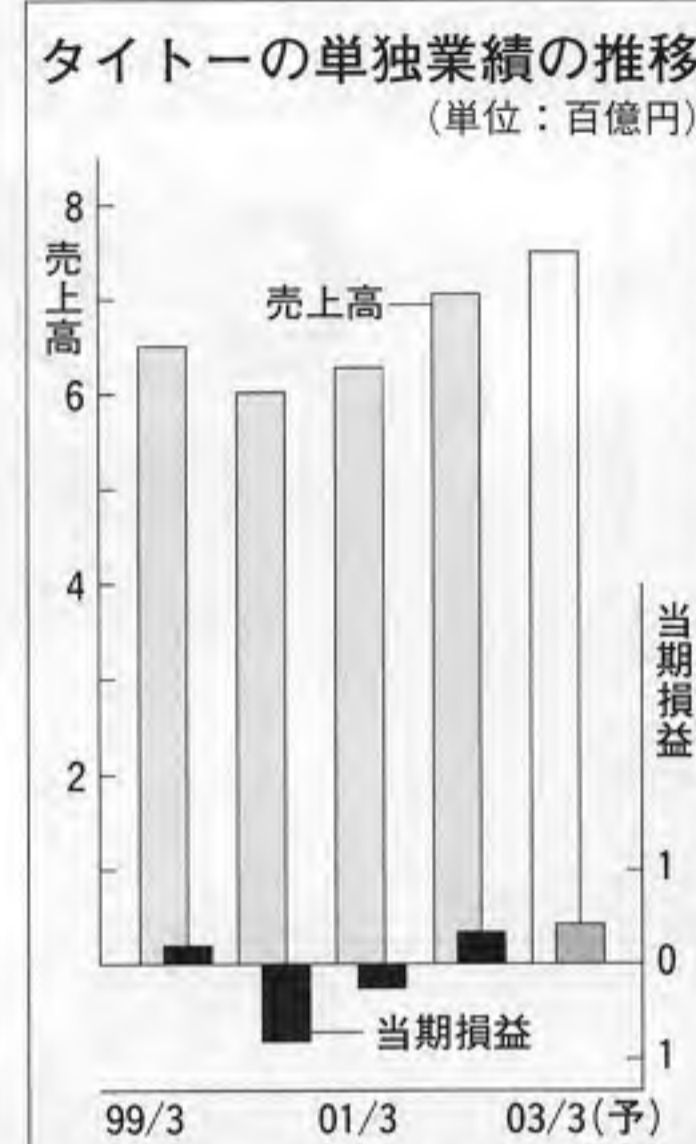


2年ぶり黒字転換達成

ゲーム場堅調、コンテンツサービス急伸

タイトー(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。タイトーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。タイトーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。タイトーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。



為替差益大きく

売上高は下回るが、増益へ

任天堂(本社京都、一億八千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。任天堂は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。任天堂は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

TDSで伸ばす

ホテル子会社も上回る

約五百億円発生するため、最終利益は前年を上回り、過去最高になる見通し。任天堂は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。任天堂は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

全体の店舗数が減ったため収入も減ったが、店舗効率アップなどを進めており、堅調と見られている。業務用販売では「はじめの歩み」、「同2」、「とめばあちやんの駄菓子屋」など出荷、「03」トベツトフアクトリー」関連のブライズも好評で売上高を回復させた。

さらに増収増益

7店新設、直営134店に

タイトー(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。タイトーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

増収だが減益に

利益率低下など響く

プロセッコリー(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。プロセッコリーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

整理損少なめで

最終損失9億円予想

ラウンドワン(本社大阪府堺市、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。ラウンドワンは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

黒字転換確実に

売上高下回るがコスト減で

アドアーズ(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。アドアーズは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

遊園地事業から撤退へ

03年に宝塚ファミリーランドなど閉鎖

阪急電鉄(本社大阪、一億八千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。阪急電鉄は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

チェーン店改称

ゲームファンタジアから



河野良明社長

アドアーズ(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。アドアーズは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

セガ社、東京・錦糸町に「アルカキット」

駅前ビルの4階に若者向け

セガ社の運営子会社であるセガアミューズメント(本社東京、永井明)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。セガ社は、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。



写真は上下とも「セガワールド・アルカキット」のようす



写真は上下とも「セガワールド・アルカキット」のようす

平和島に大口ケ

「ゲームパニック東京」

タイトー(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。タイトーは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

今年9月開催

初日はビジネスデーに

アドアーズ(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。アドアーズは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。



セガ社イベント「ゲームジャム2」の会場のようす

アドアーズ(本社東京、一億七千万円・業務用)は、今年三月期決算(西暦保身社長)は四月二十五日、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。アドアーズは、今年三月期決算(単独のみ)を発表、増収で黒字回復した。

宝塚ファミリーランドはもと、築有馬電...



しましまタウン入場10万人目の阿部さん一家へのセレモニー

「しましまタウン」に 半年間で10万人...

論潮 名作の保存

宝塚ファミリーランドは長い歴史を持つだけに...

テクモも許諾へ

テクモ(株)本社東京、中村純司社長は三月十日...

人事異動

コナミのゲーム場運営子会社、株式会社コナミ...

事務所移転

南エスピーベンダー、青森県十和田市東二十四番町十六番八号...

北海道協、通常総会 新会長に岸塚氏

北海道アミューズメント施設業者協会(田中ト)

運用基準の説明

秋田県アミューズメント施設業者協会(今野)

値上げ意見交換

滋賀県協との共同化も 京都府アミューズメント施設業者協会(蕭明)



助けあい、はげまらしてフェアプレイ。

大阪は批判意見

大阪府アミューズメント施設業者協会(川楠)

山口県協、通常総会 広川氏が会長に

山口県アミューズメント施設業者協会(萩田)

Techno-Top advertisement for game machine rental and maintenance services.

Yubis advertisement for game machines and services.

ラジオに続いて出現したテレビは、耳だけでなく目をも奪う形で人々の生活を大きく変えた。これは放送を通じて一方的に情報が伝えられるというものであったが、その仕組みにコンピュータが加わり、プレイヤーが操作をすることで、それまでに見出すことができなかった新しい楽しみ方を見出すことができるようになった。とくに業務用はTVゲーム機、ドラムゲーム機など長年に及ぶ



政治風刺漫画に描かれたアブラハム・リンカーンがバガテルで遊んでいるようす

以前からゲーム場を通じて確実に一歩ずつ市場を固め、またTVゲームによるさらなる飛躍に拡大して行つた。家庭用は試行錯誤しながらも、ついに大々的な市場を作った。だがTVゲームは、突如として生まれたわけでもない。少くとも業務用に関する限り、その背景にはエレメカ方式のピンボールゲーム機やガジェットと呼ばれるものが存在した。米国の時代以前までさかのぼる。それはTVゲーム機の歴史に匹敵するほどの歴史に匹敵するほどの内容で、技術開発における考え、コピー問題、ゲーム機との関わりなどさまざまな問題を提起している。

ビルボードに掲載された「ハンプティダンブティ」の広告から

さらに続きます。ご意見、ご感想をお寄せ下さい。(編集部)

エレメカ時代の業務用ゲーム機

以前のピンボールゲーム機は、第一に「遊ばせる」という点に重点が置かれていた。しかし、その後のピンボールゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

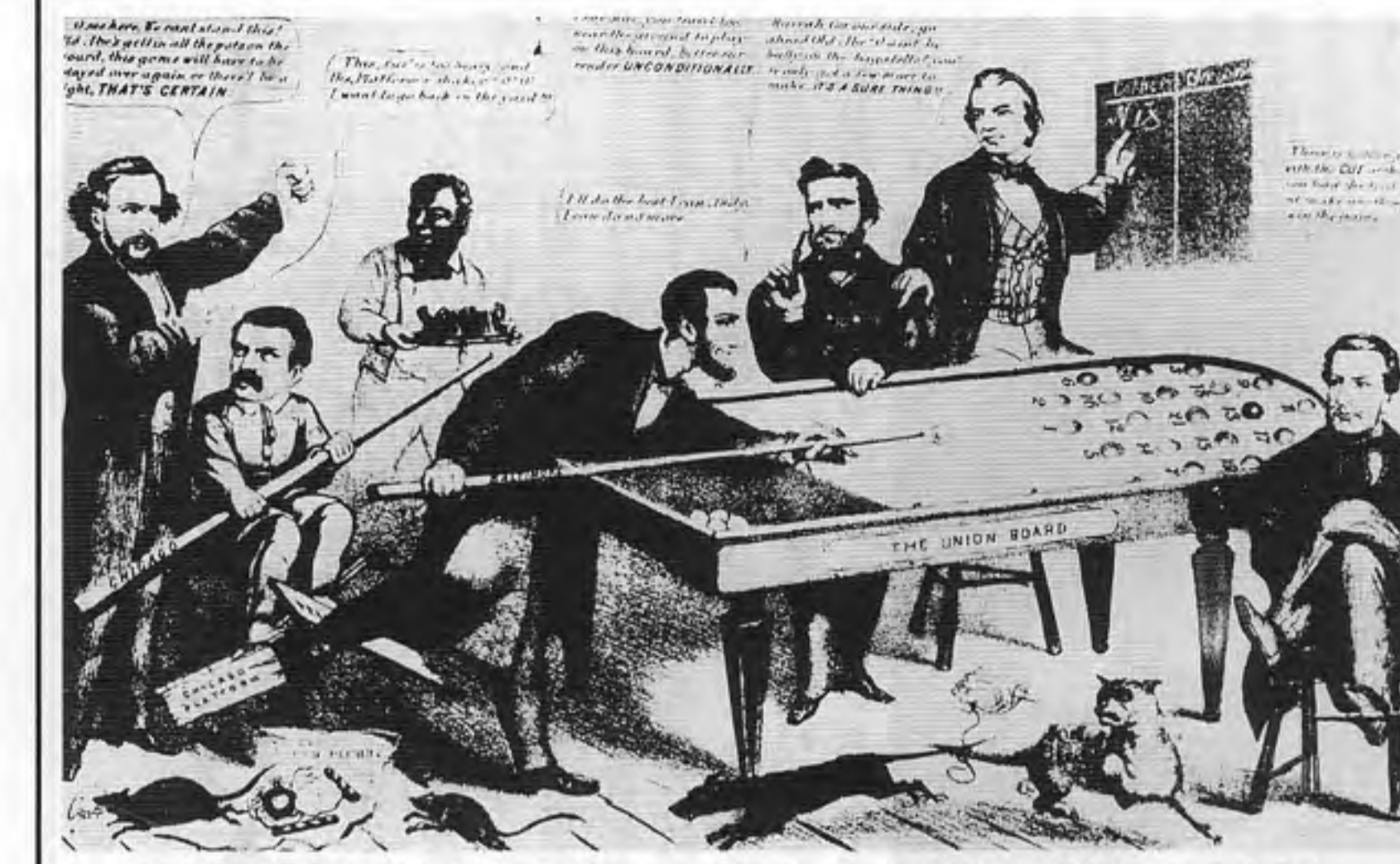
エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

TVゲームの歴史

エレメカ時代の業務用ゲーム機



政治風刺漫画に描かれたアブラハム・リンカーンがバガテルで遊んでいるようす

以前のピンボールゲーム機は、第一に「遊ばせる」という点に重点が置かれていた。しかし、その後のピンボールゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。



ゴットリーブ社の「バップルボール」(1931)を上から見たところ。大量に売れた初のピンボールゲーム機となった

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

1930年代中ごろ。大変賑わったベニーアーケードのようす

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

エレメカ時代の業務用ゲーム機は、単に遊ぶだけでなく、プレイヤーのスキルや操作を評価するようになっていく。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

ゴットリーブ社は米国で最大のピンボールゲーム機を生産した。そのために、各地からの膨大な需要があった。効果的な宣伝を行ったこともあり、これは、一年間に七万五千台も売れた。年間五万台の出荷だった。その中には「バップルボール」も含まれていた。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

ゴットリーブ氏は三十九年九月に「バップルボール」を完成させた。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

ゴットリーブ氏は三十九年九月に「バップルボール」を完成させた。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

ゴットリーブ氏は三十九年九月に「バップルボール」を完成させた。これは、エレメカ時代の業務用ゲーム機の発展の方向性を示している。この時代には、エレメカ技術が導入されたピンボールゲーム機が登場し、それによって、プレイヤーのスキルや操作が評価されるようになった。

きつとまた恋をする

海は見ていた

THE SEA WATCHES

kei kumai × akira kurosawa × shugoro yamamoto

監督：熊井啓 脚本：黒澤明
原作：山本周五郎「なんの花か薫る」「つゆのひぬま」(新潮社刊)より
製作総指揮：中村雅哉
出演：清水美砂 遠野凧子 永瀬正敏 吉岡秀隆
つみきみほ 河合美智子 野川由美子
石橋蓮司 奥田瑛二

製作：「海は見ていた」製作委員会
製作協力：株式会社黒澤プロダクション
配給：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント/日活
日活創立90周年記念作品
http://www.umiwamiteita.com/
©2002「海は見ていた」製作委員会

2002年6月 渋谷東急他 全国松竹・東急系にてロードショー

“三世代共遊” 新世紀マシン 遂に登場!!

とれとれ! シリーズ 第1弾 けんせつしゃ



簡単操作のワンボタン

景品払出し率は?
★大・小2種類のショベルを用意
★時間設定 60~300秒
1ストローク30秒

ワンポイントアドバイス
高インカム、リピート性を保つには、景品内容をこまめに覚えていくことをお勧めします。

第2弾 とれとれ! ひこうき

ショベル付ミニひこうきが2機
親子協力プレイで
ザクザクとれる!!



景品大作戦 続々登場

第3弾 とれとれ! おかしのばしや

お菓子の
メリーゴーランド
木馬のクレーンで
すくっちゃおう!



HOPE

株式会社 **ホープ**
AM機器事業部 販売部

〒211-0067 川崎市中原区今井上町50番地
TEL/044-722-6142 FAX/044-711-2779
HOPEホームページ http://www.am-hope.co.jp

※本誌掲載は景品のため必ず景品を必ずご確認ください。
※景品は景品のため必ず景品を必ずご確認ください。

健康博02に コナミ機器出品

一般公開だが業者8割



「健康博」で「ボディループ」など展示したコナミの小間のような様子

健康に関する食品やトレーニング機器などの製品を一堂に集めた「健康博02」(CM Pジャパン主催)が三月十四日(土)東京ビッグセンターで開かれ、AMが業界からコナミ(本社)東京、上月景正社長)が主催者として、同博覧会は展示会と各種セミナーで構成され、二十回目となる今回は四百三十五社(前回は四百十五社)が出展した。主催者側によると、国民の健康志向の高まりから出展社数が年々増えてきており、とくに健康器具やマッサージ関係の

調査方法改める

ユーザー直結のネット集計

「健康博」で「ボディループ」など展示したコナミの小間のような様子

円形パイプを持ち、パイプ内をボールを転がして回すもので、音声指示や音楽付きの「ボディループ」、PS2用フィットネスゲーム「ネオアクションゲーム」(シャトルビート)のほか、型ゲーム装置」同、3273038、111326633。「カラオケシステム」、ヤマハ(静岡)、3273472、41279554。四月十五日「ドライビングゲーム機」、コナミ(東京)、3273729、8114618729。「呼び名を含む画面表示文の音声出力のアクセルゲーム機」、コナミ(東京)、3275001、1136369。四月二日「ビデオ内

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

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

レトロ基板レンタル

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
1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします
毎週入れ替えても1日たったの333円です

1Pブロック、悪魔城ドラキュラ、アルゴスの戦士、ウルトラ警備隊、グラディウス、クレイジーライマ、サムライ(侍)、シーソージャンプ、ジーベ、ITスペースインベーダー、超絶倫人ベラボーマン、トランザイザザン、ドンキーコング、熱血硬派くにお君、ファイナルファイト、ファンタジーゾーン、フリスケットム、平安京エイリアン、魔界村、ミサイルコマンド、与作とゴング平、ルパン3世、ワープ&ワープ など 1,000タイトル以上

お気軽にお問い合わせください
レトロ基板専用デスク
06-6746-1943
〒578-0976
大阪府東大阪市西池田町1-14-13
phone 06-6744-1283
fax 06-6744-1235

高井商会

どうぶつの森+

現実の世界と同じように時間が流れる架空の世界で、自由気ままに日々を過ごすことができるゲームソフト。

ニンテンドー ゲームキューブになって、「森」での生活にいくつかの「ふらす」要素が加味された「どうぶつの森+」。1年を通じて変化する村の景色やイベント、また手紙を書いたり、村の動物たちとのコミュニケーションを楽しんだり、プレイヤーは架空の世界で自由気ままに暮らすことができます。

どうぶつの森+ めいぐるみ BIG

子供から大人まで幅広い人気のゲームソフト、「どうぶつの森+」のビッグサイズめいぐるみ。とたけ、フータ、リセットさんの人気3種をラインナップ。

SS1784 9月第3週 発売予定
3種/38個入り OP価格 ¥30,000

ビッグサイズ
約28cm



雑誌「週刊ファミ通」でゲームの掲示板ページが好評連載中。今後、システムサービスの商品情報も掲載予定です。



今回初登場のキャラクターも追加された、待望のニンテンドーゲームキューブ版「どうぶつの森+」

※誌面の各商品は監修につき、デザイン・カラー・寸法など仕様等変更になる場合がありますのでご了承ください。

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.

お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットでTEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449 システムサービス株式会社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-13-6 JTB池袋ビル6F

eコマースサイト: www.fans-web.com FANSホームページ: www.fans.co.jp

EIKOH PRIZE NEWS

6月発売



サンリオオールハイビスカス柄ドール

OP価格 30,000円 4種類 70個入り 約18cm

ハローキティ(ピンク)X24 ハローキティ(レッド)X20 ミミX20 ポムポムプリンX6



サンリオBIGドット水着ドール

OP価格 32,000円 4種類 40個入り 約29cm



BIGキュービーソフトドール

OP価格 30,000円 4種類 40個入り 約28cm



MUTSU(ムツ)アクションめいぐるみ

OP価格 30,000円 4種類 60個入り 約25cm



べじたんず

OP価格 25,000円 5種類 100個入り 約16cm

EIKOH 株式会社 アイコー AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

Prize Forum

プライズフォーラム

取ろう取ろうで取られる 景品は取られるうちが華



今日も新しい景品を手に入れるわよ。相変わらずだね。今度はどんな景品なの? 一日行かなかったら新しい景品が入っているわよ。いろんな景品が出てくるよ。ちょっとおおきな景品もあるけど、ほんとに景品ってバラエティにとんでるし、よく考えつくなあって思うことがあるよ。アイディアがぎゅぎゅと詰まってるんじゃないかな。反対に七転八倒して作り出す時もあるわよ。それを思うとコピー品って、私絶対許さないわ。この間、練習に出かけたゲームセンターでコピー品の景品で事件があったんだ。あら、コピー品を景品にするような悪質なお店では遊んじゃいけないわよ。違うよ。そのお店はコピー品なんか景品にするような店じゃないんだ。けれどどうもコピー品が紛れ込んでいたみたいなんだ。ニセモノだと知らなかったとしても責任ってあるんじゃないの? そうなんだけど、店長さんはすぐに謝って本物の景品と交換したんだ。それってあたりまえじゃないの。とか「たかが景品じゃないの」って店が多いよ。でもそれ以上に僕が感心したのは、店先に「誤ってコピー品が景品に紛れ込んでいたの、本物と取り替えます」って張り紙してあったことさ。持って帰った人のことも考えてのことなんだね。へえ、その店長さんって偉いわね。そうだろう、それも立派な情報公開だよ。近頃は役人や国会議員でも口を開けてごまかしているくらいだから、それは確かに感心できるよね。



SEGA プライズシリーズコレクション

Sega Prize!

桜花大戦の総決戦とも言える「桜花大戦4〜恋せよ乙女〜」で二大ヒロインの強力タッグが実現!



桜花大戦4 ハイグレード戦闘服フィギュア 製品番号 H1158 入数 2種40個入り OP価格 ¥30,000

幾多の戦いを繰り広げてきた「北斗の拳」の漢(おとこ)たちが、リアルなフィギュアで続々登場!!



北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.3 製品番号 D1377 入数 3種54個入り OP価格 ¥30,000

どこか神秘的に見える…。世界中のあらゆるミステリーが携帯ストラップになって出現!!



M- ミステリーコレクション 携帯ストラップ 製品番号 L1288 入数 5種120個入り OP価格 ¥30,000

9月 発売製品 大好評受注中! 受注締切 6月14日(金)

株式会社 SEGA 〒144-8532 東京都大田区東横谷2-12-14 本社3号館 TEL.03(5737)7541 / FAX.03(5737)7744

最新プライズ情報 http://sega.jp/prize/ sega-am.com http://www.sega-am.com/

プライズインフォメーション

あずまんが大王 スリッパ
セガ社
同漫画から「ちよ」「大阪」「かみネコ」「ねこねこ」のキャラ4種のスリッパ。長さ25センチ。68個入りOP価格3万円。9月中旬発売。

鉄人28号ソフトフィギュア
セガ社
「鉄人28号」のカラーとモノクロ、「ブラックオックス」の3種のセット。高さ16センチ。箱入り。56個入りOP価格3万円。9月上旬発売。

THE DOG 首輪ストラップ
システムサービス
犬の首輪をデザインしたマスコット(5センチ)付きストラップ。パッケージ(13センチ)入り。5種80個入りOP価格3万円。9月上旬発売。

アフロ犬マスコットキーチェーンHalloween
システムサービス
ゴーストやカボチャ、魔女などに扮したハロウィンがモチーフのアフロ犬。高さ7センチ。5種100個入りOP価格3万円。9月下旬発売。

ハローキティ プチ浴衣ドール
エイコー
浴衣姿のキティちゃんのめいぐるみ。背面は帯にうちわを差している。高さ14センチ。色違い6種100個入りOP価格3万円。6月発売。

おじゃる丸 浴衣めいぐるみ
エイコー
「おじゃる丸」のキャラ6種類が浴衣やはっぴを着たデザイン。一番大きいキャラは高さ21センチ。80個入りOP価格3万円。6月発売。

PRIDE ビッグサイズソフビフィギュア
バンプレスト
異種格闘技の桜庭和志、藤田和之の2選手をアソート。高さ35センチ。桜庭24個、藤田18個の計42個入りOP価格3万2千円。4月発売。

おジャ魔女どれみドッカ〜ン/ 魔女見習いハナちゃんスーパードXめいぐるみ
バンプレスト
同アニメで6番目に登場する魔女「ハナ」ちゃんの大形めいぐるみで高さ38センチ。2種類のスタイルをアソート。38個入りOP価格3万円。8月上旬発売。

人気キャラクターを多く登場!! もりだくさん!!

ヒカルとヒカルが繰り広げる熱い戦い! 小学生に囲まれている「ヒカル」が遂に登場!!
7月発売
全5種 入数:76個 OP価格:30,000
8月発売
全4種 入数:108個 OP価格:30,000

ちよびつツ Chobits
女の子型パソコン「ちよ」と、主人公の奇妙な同棲という独特なストーリー。絶大な人気を誇る「CLAMP」の作品が新登場!!
4月2日より毎週火曜日26:20~TBS系にて放送開始!
週刊「ヤングマガジン」にて好評連載中!!

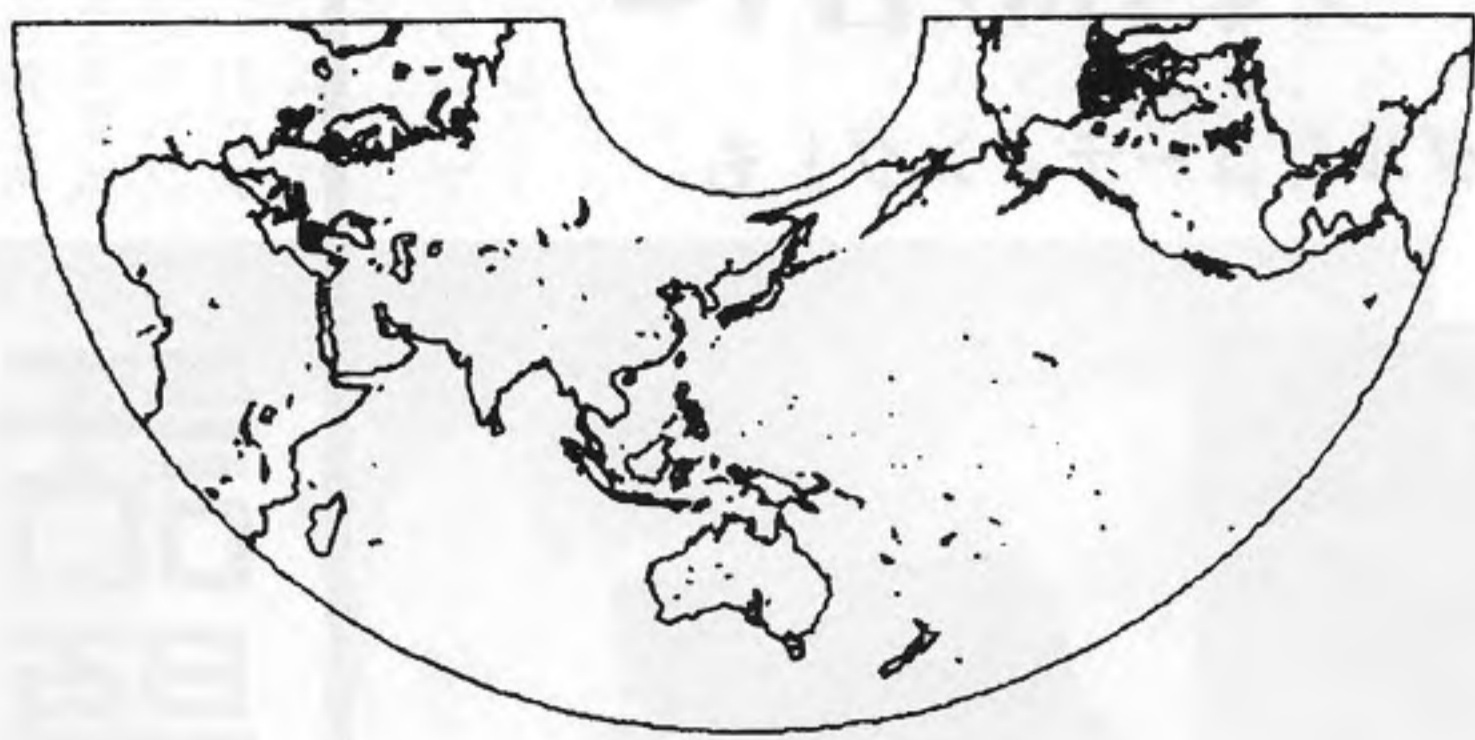
ちよびつツ ピクチャーロック
全4種 入数:62個 OP価格:30,000
ちよびつツ めいぐるみ
全4種 入数:76個 OP価格:30,000

ちよびつツ フィギュアキーホルダー
全5種 入数:150個 OP価格:30,000

株式会社 バンプレスト プライズ事業部 〒271-0092 千葉県市川市市川1230-1 ビデオビル PHONE.047-367-7131 プライズ最新情報満載!バンプレストホームページ http://www.banpresto.co.jp/

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



訂正 本紙四月十五日号「セガ社50年に」の記事に付いていた写真説明に間違いがあり、またさらに詳しいことも判明したので当面分る範囲内で次のとおり訂正します。

左上の写真は、「水交社ビル時代」ではなく、反田で撮影されたもの。スチュアート氏の右側二人目は、現在エスシー・オー(大分)の宮坂宏社長。六人目は八木博氏、七人目は加納順氏、八人

「セガ社50年に」の 写真説明で訂正

宮坂氏らのご指摘で

目には渡辺弘氏、九人目はポール・ユワン氏など分

中段右側の写真で、越智止才之助氏となっていました。

左下の写真でシカゴコイン社のサム・スターン氏と説明したが、正しくは七七年に設立したスターン社を通じてシカゴコイン社を買収したサム・スターン氏である。スターン氏は三〇年ころから業界人で、ウィリアムズの社長を務めた。



International Trade Show

| | |
|--|---------------|
| AALARA 2002 (Gold Coast, Australia) | May 21-23 |
| E3 2002 (Los Angeles, U.S.A.) | May 22-24 |
| TILE 2002 (Berlin, Germany) | Jun. 11-13 |
| Asian Amusement Expo (Singapore) | Jul. 17-19 |
| SALEX (Sao Paul, Brazil) | Jul. 18-20 |
| GTI Expo (Taipei, Taiwan) | Jul. 18-21 |
| Exime '02 (Mexico City, Mexico) | Jul. 24-25 |
| Dalian Int'l Game Show (Dalian, China) | Jul. 31-Aug.3 |
| Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan) | Aug. 28-29 |
| Global Gaming Expo (G2E) 2002 (Las Vegas, U.S.A.) | Sep. 17-19 |
| AMOA Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.) | Sep. 19-21 |
| Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.) | Sep. 19-21 |
| JAMMA Show (Tokyo, Japan) | Sep. 19-21 |
| Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan) | Sep. 20-22 |
| FER/Interzar (Madrid, Spain) | Sep. 25-27 |
| IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.) | Nov. 20-23 |
| EELEX 2002 (Moscow, Russia) | Dec. 13-15 |
| 2003 | |
| ATEI, ICE, VAS'03 (London, UK) | Jan. 21-23 |
| ASI 2003 (Las Vegas, U.S.A.) | Mar. 26-28 |

なっていることだ。

13カ月ぶり チャンスライドで再生

「メーカー条項」を免除して継続

米国の遊園施設メーカー、チャンス・インダストリー社(カンザス州ウィッチト、リチャード・チャンス社長兼CEO)は昨年四月十八日、連邦破産法第十一章(チャプターイレブン)の手続きを申請したが、十三カ月後の五月にもチャプターイレブンの状況から脱する見込みになった。

同社によると、債務の再編と新会社、チャンス・インダストリー社への移行を内容とする合意が、インラスト銀行との間で成立した。新会社は、従来どおりチャンス社が一〇〇%所有し、これまでどおり事業を継続する。

チャンス社がチャプターイレブンを申請したのには、市場低迷など環境の悪化もあるが、ファイナンス会社と結んでいた、メーカ条項が大きな原因となっていた。これは直接請求することに直ったという。

チャンス社は二年前と比べて、従業員数と売上高は二分の一に減ってしまったが、新会社に移行し、これまで通り製品を供給、サービスを継続する。

また同社は昨年五月ごろ、新会社のチャンス・インダストリー社(CMIC)を設立し、CMICがローラーコースター(ニューヨーク、ビル・ニューマンCEO)のもので、毎年秋にラスベガスで開催されてきた、G2Eは米国のゲーム

今年は一ひとつに

米国ゲーム機展 WGC EはなくなりG2Eだけ

米国のゲーミング機器展示は、従来からのワールドゲーミング・コングレーション(AGC)が主催、展示会運営として、今年二月に決着した。G2Eは世界最大のゲーミング機器展として伸ばすことが確定した。G2Eは今年九月十七、十九日、ラスベガスの定となっている。

コンベンションセンターでは、違法な賭博営業を置いたとして、ソウル地検は三十三名を逮捕した。これは昨年未開始されたソウル市内の十九店の賭博営業摘発に伴うもので、すでに六十六名が身柄拘束なしに起訴されており、また二十五名が指名手配されている。逮捕者のうち、ユンという姓しか分からない四十一歳の男は、ゲーミング機を置く三カ所の遊技場から毎日千五百万ウォン(約千五百万ドル)の荒稼ぎをしていた。

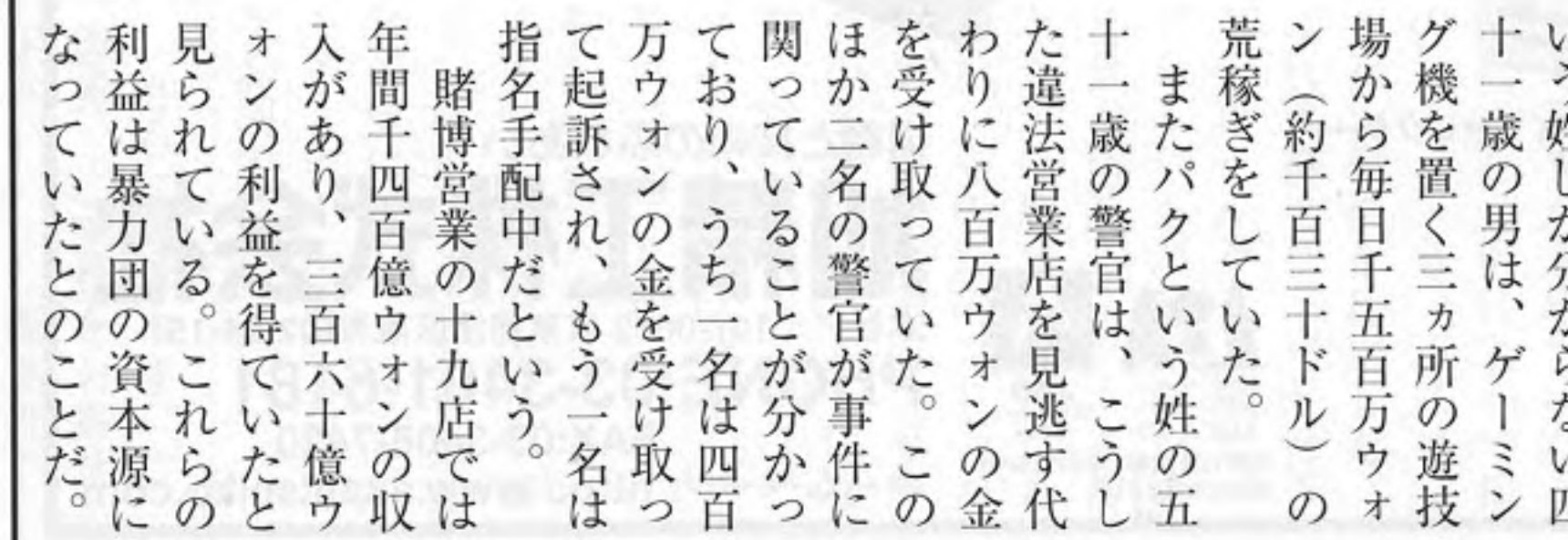
またバクという姓の五十一歳の警官は、こうした違法営業を見逃す代わりに八百萬ウォンの金を受け取っていた。このほか二名の警官が事件に関与していることが分かっており、うち一名は四百萬ウォンの金を受け取って起訴され、もう一名は指名手配中だ。もう一名は賭博営業の十九店では年間千四百萬ウォンの収入があり、三百六十萬ウォンの利益を得ていたと見られている。これらの利益は暴力団の資本源になっていたことだ。

韓国・ソウル地検が 組織犯罪を摘発

19とばかり店で大量の逮捕者

韓国・ソウル地検は四リアハラド紙が伝える月七日、ソウル市内で違法なゲーミング機を運営していた大がかりな組織犯罪を摘発した。この際、T.V.ゲーミング機を遊技場に設置した。違法な賭博営業を置いたとして、ソウル地検は三十三名を逮捕した。これは昨年未開始されたソウル市内の十九店の賭博営業摘発に伴うもので、すでに六十六名が身柄拘束なしに起訴されており、また二十五名が指名手配されている。逮捕者のうち、ユンという姓しか分からない四十一歳の男は、ゲーミング機を置く三カ所の遊技場から毎日千五百万ウォン(約千五百万ドル)の荒稼ぎをしていた。

またバクという姓の五十一歳の警官は、こうした違法営業を見逃す代わりに八百萬ウォンの金を受け取っていた。このほか二名の警官が事件に関与していることが分かっており、うち一名は四百萬ウォンの金を受け取って起訴され、もう一名は指名手配中だ。もう一名は賭博営業の十九店では年間千四百萬ウォンの収入があり、三百六十萬ウォンの利益を得ていたと見られている。これらの利益は暴力団の資本源になっていたことだ。



写真はいずれも昨年初めて開かれた米国G2E展示会場のようす

とは別会社として扱われ、そのためチャンスライド・ミニユアークチュアリング社と提携する形をとっている。

これらチャンスゲームは、メーカーの協会のアメリカンゲーミング・アソシエーション(AGA)が主催、展示会運営として、今年二月に決着した。G2Eは世界最大のゲーミング機器展として伸ばすことが確定した。G2Eは今年九月十七、十九日、ラスベガスの定となっている。

と、そのためチャンスライド・ミニユアークチュアリング社と提携する形をとっている。

と、そのためチャンスライド・ミニユアークチュアリング社と提携する形をとっている。

と、そのためチャンスライド・ミニユアークチュアリング社と提携する形をとっている。

お待たせの新製品が、一堂揃って新発売!

FANCY LIFTER EX2
ファンシーリフターEX2
新発売

TRY LOT
トリロト
新発売

KATO'S
KATO'S AMUSEMENT SYSTEMS CO., LTD.

『喜びのレジャーシステムを創造する』 本社工場/〒157-0061 東京都世田谷区北山6丁目24番13号
株式会社 **カトウ製作所** TEL 03-3307-1221(代) FAX 03-3309-1760
製品の詳細は... <http://www.kato-mfg.co.jp>

遊び心
たのび心!!

(株)トミーラール250mm/ゲージシリーズとフアアふうせんを組み合わせた一例です。設置場所に応じたレイアウトを組み込むことができますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

●フアアふうせんは、B.L.D.オリジナル(株)の商品です。

□総発売元 **ITOCHU SANKI** 伊藤忠産機株式会社
〒100-0014 東京都千代田区永田町2丁目14番2号
TEL 03-3506-3524 FAX 03-3506-3521 (山王ランドビル)
●商品に関する問い合わせはプラント・レジャーシステム課 庶務まで

□販売代理店 **AMUSEMENT KIDDIE RIDES WORKS CO., LTD.** エイケイワークス株式会社
本社 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 〒599-0301
TEL(0724)94-0783 FAX(0724)94-2195
※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

と、そのためチャンスライド・ミニユアークチュアリング社と提携する形をとっている。

魔法の杖を使うCGガンシューティング

秘宝求めて探検

セガ社「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」



ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス

藤セガ(本社東京、佐藤秀樹社長)から、CGガンシューティングゲーム「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」が五月下旬発売となる。

これはピラミッドや遺跡を探検しながら秘宝を見つけるというストーリーリで、竜をデザインした魔法の杖の魔法の杖を持ってボタンで発射、襲ってくる敵をやっつけていくゲーム。

杖による攻撃内容は、発射数とパワーが異なる三タイプから選択。また危険な状況になると発動するステータス「サイクバ」が追加された。一杯に使用できる魔法の杖は、連続技で使うことで、連続技でいくゲーム。

杖による攻撃内容は、発射数とパワーが異なる三タイプから選択。また危険な状況になると発動するステータス「サイクバ」が追加された。一杯に使用できる魔法の杖は、連続技で使うことで、連続技でいくゲーム。

話題のマシン

話題のマシン

旭精工のコイン払い出し機(コインホッパー)は、あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えております。

COIN HOPPER

コンパクトホッパー SK-595G
コンパクトホッパー SH-400
大型ホッパー DH-750
高速ホッパー CH-600
スクレパータイプホッパー WH-2

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>

ナムコから「湾岸ミッドナイトR」 車種が大幅増に

「ガンダムメダルシューティング」も



湾岸ミッドナイトR



ガンダムメダルシューティング

高木九四郎社長から、CGドライブゲーム機「湾岸ミッドナイトR」が四月下旬発売となった。また「シューティングメダル」シリーズ五作目の「湾岸ミッドナイトR」が、三月上旬発売となった。

湾岸ミッドナイトRは前作のバージョンアップ版で、ライバル車と一対一で競走し車間距離をどれだけ離すかを競うゲーム。

湾岸ミッドナイトRは前作のバージョンアップ版で、ライバル車と一対一で競走し車間距離をどれだけ離すかを競うゲーム。

おジャ魔女競走

「みんなでよいどん」



おジャ魔女競走

バンプレストのTVメダル機が競走し、一番でゴールするキャラを当てる。メダルは三枚までベットで

バンプレストのTVメダル機が競走し、一番でゴールするキャラを当てる。メダルは三枚までベットで



エクストライアルレーシング

コナミのドライブゲーム アクション走行

「Xトライアルレーシング」

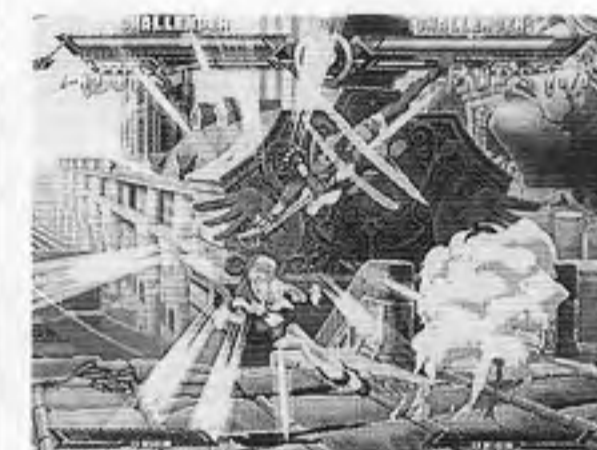
「Xトライアルレーシング」

コナミ(本社東京、上月景正社長)から、CGドライブゲーム機「エクストライアルレーシング」が三月上旬発売となった。

エクストライアルレーシングは前作のバージョンアップ版で、ライバル車と一対一で競走し車間距離をどれだけ離すかを競うゲーム。

回避逆転の新技

サミーから「ギルティギアXX」



ギルティギアXX

サミー(本社東京、里見治社長)から、アーケードシステムワークスが開発したTV武器格闘ゲーム「ギルティギアXX」が五月二十日発売となる。

これは前作をグレードアップしたもので、新しい攻撃システムなどが追加された。八方向レバーで使うもので、連続技で

これは前作をグレードアップしたもので、新しい攻撃システムなどが追加された。八方向レバーで使うもので、連続技で

外れなしも設定

こまや「キャンディ・モール」



キャンディ・モール

新しく特殊技を使う四人のセットOP価格三十八万八千円。

新しく特殊技を使う四人のセットOP価格三十八万八千円。

巨大バケツも

「ファンシーリフターEX2」



ファンシーリフターEX2

カトウのシリーズ新作「ファンシーリフターEX2」が四月下旬発売となった。

カトウのシリーズ新作「ファンシーリフターEX2」が四月下旬発売となった。

旭精工のコイン選別機(コインセレクター)は、あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えております。

COIN SELECTOR

電子式ドロップタイプセレクター AD-624
積算式フロントタイプセレクター AF-754-EF
メカ式フロントタイプセレクター PFB-730
電子式フロントタイプセレクター AF-654
メカ式フロントタイプセレクター 757-P

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>

MAY 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 | バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2) | Virtua Fighter 4 (Sega) | 6.91 |
| 2 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX (カプコン/バンプレスト Naomi) | Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto) | 6.72 |
| 3 | 熱チューンプロ野球2002 (ナムコ) | Nettayu Pro-Baseball 2002 (Namco) | 5.63 |
| 4 | メタルスラッグ 4 (メガ/サンAM ネオジオ) | Metal Slug 4 (Mega/Play More) | 5.50 |
| 5 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi) | Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto) | 5.47 |
| 6 | パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi) | Virtua Tennis 2 (Sega) | 5.22 |
| 7 | バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) | Virtua Striker 3 (Sega) | 5.20 |
| 8 | カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi) | Capcom vs. SNK 2 (Capcom) | 4.83 |
| 9 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 (イオリス/サンAM ネオジオ) | The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft) | 4.78 |
| 10 | 鉄拳 4 (ナムコ) | Tekken 4 (Namco) | 4.68 |
| 11 | 対戦ホットギミック 快樂天 (彩京) | Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" (Psiky) | 4.56 |
| 12 | 上海 III (サン電子/タイトー) | Shanghai III (Sun) | 4.29 |
| 13 | スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) | Super World Stadium 2001 (Namco) | 4.26 |
| 14 | すくすく犬福 (ビデオシステム) | Quiz Lucky Dog (Video System) | 4.25 |
| 15 | パワースマッシュ (セガ社 Naomi) | Virtua Tennis (Sega) | 4.14 |
| 16 | ストリートファイター III サードストライク (カプコン) | Street Fighter III 3rd Strike (Capcom) | 4.11 |
| 17 | 対戦ホットギミック フォアエバー (彩京) | Mahjong Hot Gimmick Forever (Psiky) | 4.09 |
| 18 | 鉄拳 タグトーナメント (ナムコ) | Tekken Tag Tournament (Namco) | 4.07 |
| 19 | ぷよぷよ SUN (コンパイル/セガ社) | Puyo Puyo 3 (Compile/Sega) | 4.05 |
| 20 | バーチャンBA (セガ社 Naomi) | Virtua NBA (Sega) | 4.04 |
| 21 | 上海・三国牌闘儀 (サン電子/童/タイトー Gネット) | Shanghai Sangokuhaitogi (Sun/Warashi) | 4.00 |
| 22 | ことばのパズルもじびったん (ナムコ) | Word Puzzle (Namco) | 3.94 |
| 23 | テトリス (セガ社) | Tetris (Sega) | 3.93 |
| 24 | ホットギミックインテグラル (彩京) | Mahjong Hot Gimmick Integral (Psiky) | 3.92 |
| 25 | 続おてなみ拝見 (サクセス/タイトーGネット) | Otenami-Haikun 2 (Taito) | 3.89 |

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査アンケートの設置機を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの評価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 | 頭文字Dアーケードステージ (セガ社) | Initial D (Sega) | 8.63 |
| 2 | 太鼓の達人 2 (ナムコ) | Taiko no Tatujin 2 (Namco) | 8.09 |
| 3 | 太鼓の達人 3 (ナムコ) | Taiko no Tatujin 3 (Namco) | 7.33 |
| 4 | ドラムマニア・シックスミックス (コナミ) | Drum Mania 6th Mix (Konami) | 6.82 |
| 5 | ダービーオーナーズクラブ II (セガ社) | Derby Owners Club II (Sega) | 6.71 |
| 6 | ポップンミュージック 7 (コナミ) | Pop'n Music 7 (Konami) | 6.00 |
| 7 | スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ) | Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami) | 5.82 |
| 8 | ギターフリークス・セブンスミックス (コナミ) | Guitar Freaks 7th Mix (Konami) | 5.79 |
| 9 | 湾岸ミッドナイト (ナムコ) | Wangan Midnight (Namco) | 5.78 |
| 10 | タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) | Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco) | 5.35 |
| 11 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) | The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega) | 5.33 |
| 12 | ザ・警察官 2 (コナミ) | Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami) | 5.22 |
| 13 | ルパン三世・ザ・シューティング (セガ社) | Lupin III - The Shooting (Sega) | 5.15 |
| 14 | 犬のおさんぽ (セガ社) | Walk The Dog (Sega) | 4.93 |
| 15 | ビートマニア・セブンスミックス (コナミ) | Beat Mania [Hip Hop Mania] 7th Mix (Konami) | 4.85 |
| 16 | 剣 (コナミ) | Brade of Oner (Konami) | 4.71 |
| 17 | バトルギア 2 (タイトー) | Battle Gear 2 (Taito) | 4.64 |
| 18 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) | The Typing of The Dead (Sega) | 4.25 |

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| | | | |
|---|-----------------------------|---|------|
| 1 | らくバラショット (オムロン) | Rakupara Shot (Omron) | 9.17 |
| 2 | 衝撃美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) | Shogekibisy (Hitachi Software Engineering/Sega) | 8.86 |
| 3 | 美肌惑星 (日立ソフトウェアエンジニアリング/ナムコ) | Bihada Wakusei (Hitachi Software Engineering/Namco) | 8.70 |
| 4 | 劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) | Gekitekibisy (Hitachi Software Engineering/Sega) | 8.67 |
| 5 | やまとなでしこ (アトラス) | Yamatonadeshiko (Atllus) | 8.46 |
| 6 | ハードパンチャー はじめの一步 (タイトー) | Hard Puncher (Taito) | 7.75 |
| 7 | ぱれっと (イーキューリンク/IMS) | Palette (IMS) | 7.44 |

まるちかめらあしず No.390



有田佐市

Ludus Tonalis <36>

前にも触れたことだが、吉田秀和(LP三百選)でクレゴリオ聖歌から、LP以前までの音源として引いてきているのは、その頃日本ではビクターからでいた、ふたつのシリーズである。「クレゴリオ聖歌」はLP三枚、「耳による音楽史」はLP二枚のボックスが十巻で計LP二十枚。このふたつのシリーズとはなかった。演奏が面白くなく、殆んど楽しめる音ではなかった。ただ、今だからこそ、そういう突き放した言い方が出来るのであって、「LP三百選」がはじめて出版された時には、九五〇年代には、邦盤がずつと安価で、輸入盤は

なに見当たらない。とおもっているうちに、新書版でクレゴリオ聖歌からLP三枚までの音源をあけているのが見つかった。音楽の友社から出版されているONBOOKSという新書のシリーズの九七番、皆川達夫著「ルネサンス・パロッド」名曲名盤百」というのがそれである。

確かに項目は百ではあるのだが、ひとつの項目にひとつのCDではなくて、それに関連しているCDを数枚ずつあげているので、この本に出ているCDの枚数は数百枚である。

実際にLP以前のCDをまとめる際に、この本は非常に役に立った。しかし音楽史の流れを手際よくまとめているのは吉田秀和「LP三百選」の方で、そこに出版している作曲家の音源探しは皆川の著書で引いても、三年間続けた。皆川達夫の本は改訂版であり、まえがきの中で著者が

「初版以来十四年の年月がすぎ、十五の版を重ねてきましたが、この間に時代はLPからCDへと移り、LPはほとんど影をひそめてしまっている。現在発売されているCDの数は、LPの何倍もなっている。この時期には本の世界においてその事情は同様であり、その洪水のように溢れかえる膨大な出版数にはもはや手が出ないような、すさまじさであった。多分ジャンルでいうことが惹き起されたのに違いない。パブルである。

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

エイブル

エイブル

エイブル

エイブル

エイブル

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

SEGA **あこがれていた選手のトレーディングカードで
目指せ! 世界一のクラブチーム!!**

CARD GAME

セリエAの18チーム、実在のトッププレイヤーを含む309種類のトレーディングカードを用いてプレイし、チームを育てていくサッカーゲームです。プレイフィールド上に選手カードをフォーメーションに見立て配置し遊びます。選手交代もカードを入れ替えるだけです。また、ゲームプレイ後には選手カードが1枚払い出されます。誰のカードがでるかには運次第! ゲームはリピーター性のある育成型で、操作はカードを並べ替えるだけの誰でも出来る簡単な設定なので、幅広いユーザーを楽しませることができます。

誰のカードがでるかには運次第! ゲームはリピーター性のある育成型で、操作はカードを並べ替えるだけの誰でも出来る簡単な設定なので、幅広いユーザーを楽しませることができます。

高次元戦略を可能にした、幅広いユーザーが楽しめる、高次元のカードゲーム!

**WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002**
ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002

©Panini, 2002

Hitmaker ©Hitmaker/SEGA, 2002

NAOMI2

PUZZLE GAME **NAOMI** ムサビのチョコマーカー

Musapey's Choco Marker

6月発売 予定

はさみで消す快感!
ジャムアクションが楽しい
新感覚パズルゲーム!

6月発売 予定

はさみで消す快感!
ジャムアクションが楽しい
新感覚パズルゲーム!

©ECOLE, 2002
http://e56.info

MEDAL GAME **NAOMI**

「お祭り」をテーマにした
新機軸プッシャー登場!
「スズヒモ」に祈りを込めて、
ジャックポットへのスズを鳴らせ!

お祭り大明神

好評 発売中!

10サテライトで
最大20人プレイ可能!!

©SEGA 2002

ディズニーの世界観をそのままにコンパクトバージョン 絶賛稼働中!!

Disney FunSquare

ディズニー ファン スクエア フロム セガ

©Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works
by A.A. Milne and E.H. Shepherd

ソウルサーファー **SPORTS GAME**

SOUL SURFER

2002年夏、BIG WAVE到来!
爽やかな波に乗る快感バトル!!

7月発売 予定

©SEGA/SEGA ROSSO, 2002

NAOMI2

PRIZE MACHINE **今夏発売 予定**

UFOキャッチャー7
UFO CATCHER 7

元祖UFOキャッチャーの
第7弾! 好評発売中!!

のびのびとした
プレイを可能にした、
スキル性の高い
プッシャーゲームの登場!!

©SEGA 2002

SEGA 株式会社 **セガ**

本社3号館 東京都大田区東横谷2-12-14 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

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0250 直通
名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区社が丘1-9-4 電話052(702)3003 直通
関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(6334)5336 直通
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 直通

●ご使用の際には取扱説明書をご下下さい。●ここに記載されている製品の価格は、予告なしに変更される場合がございますので、ご了承下さい。

すべての
アミューズメント
情報はこちらに
sega-am.com
http://www.sega-am.com

Playmore Files Suit Against Aruze

Playmore Corp., Osaka, which took over SNK's intellectual properties on October 30 last year, announced that it brought before the Osaka District Court three lawsuits against Aruze demanding about ¥2,900 million compensation for damages on the grounds of Aruze's having violated Playmore's intellectual property rights. Aruze's only comment is that they are "examining the contents of the lawsuit".

According to Playmore, it purchased SNK's intellectual properties in their entirety from SNK's trustee on October 30, 2001, when SNK was declared bankrupt by the Osaka District Court. This followed a round of bidding at the end of October in which Aruze also participated. Playmore's tender was accepted. Accordingly, from that day onward, intellectual properties such as trademarks, copyrights and patents related to SNK's video games including "NEO-GEO", and pachislot machines, belong to Playmore.

Taito Intro's "C-Sound"

Taito Corp. announced on April 2 that it developed a coin-op network karaoke system which can deliver sound quality comparable to that of a CD by utilizing an electronic sound source based on a computer programming language. This was developed jointly with (1) Nippon Columbia, (2) Analog Devices Inc., a major American semiconductor manufacturer, and (3) Prof. Barry Vercoe, Media Lab., Massachusetts Institute of Technology (MIT), USA.

Of the three lawsuits brought by Playmore, the first one was filed on February 28, in which Playmore demands ¥120 million in compensation for damages incurred after October 30 last year. Playmore claims that Aruze used the trademark and design of the original SNK pachislot machine "Crazy Racer R" without permission.

Regarding the use of intellectual properties before the transfer on October 30, the trustee has not taken any concrete action. Although "Crazy Racer R" was developed by Playmore's staff, and commercialized and shipped

Hankyu To Close Amusement Parks

Hankyu Railway Co., Ltd. announced on April 9 that it will withdraw from the amusement park business. "Kobe Portopia" operated by the company will terminate its operation in March 2003, and "Takarazuka Family Land" will also partially close in April 2003. The entire park will close by August 2003. The Takarazuka site will be converted into a commercial complex and houses.

"Takarazuka Family Land" was built around "Takarazuka Spa" which opened in May 1911. A zoo was added in 1924, botanical gardens in 1927, and a roller coaster etc. in 1952 to the spa resort. However, with visitors peaking at 2.5 million in 1974 and trailing off to 1.1 million in 2001 (including visitors to Takarazuka Theater in both years), there seemed no possibility of returning the amusement park to profitability.

"Kobe Portopia" opened as an amusement park as part of the "Portopia Expo 1981", and was subsequently operated directly by Hankyu Railway. However, with Kobe still in the economic doldrums since the Kobe earthquake 1995, the number of visitors has continued to decrease from a peak of 1.6 million in 1991 to 470,000 in 2001. The land is owned by Kobe City.

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/
© 2002 Amusement Press, Inc.

OLC Revises Forecast Upward

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, revised its forecast of fiscal year results on April 23. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥281,000 million, and net income ¥12,700 million. OLC previously forecast ¥274,700 million in revenue and ¥5,900 million in net income on November 13, 2001.

OLC explains the upbeat forecast by pointing to the favorable results of both Tokyo Disneyland and Tokyo Disney Sea which opened in September last. Furthermore, hotels operated by OLC also showed favorable results.

Nintendo Revises Its Forecast Up

Nintendo Co., Ltd., revised its forecast of fiscal year results on April 11. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥550,000 million, and net income ¥110,000 million. Nintendo previously forecast ¥580,000 million in revenue and ¥80,000 million on November 21, 2001.

Reflecting a shift from the handheld video "Game Boy" to "Game Boy Advance", the company's revenue is forecast to increase by 15% from the preceding year, but revenue from home video console "Game Cube" is forecast to drop below the previous forecast, due to shipment of game software for "Game Cube" being delayed until April and later. However final net income is forecast to increase due to an exchange rate profit of ¥50,000 million.

Round One Revises Forecast

Round One Corp., Osaka, operator of bowling center and arcade complexes, revised its forecast of fiscal year results on April 24. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥20,830 million, and net loss ¥900 million. Round One previously forecast ¥20,580 million in revenue and ¥1,360 million in net loss on November 9, 2001.

Round One liquidated its poorly performing network business "Club Netz" and initially estimated its special loss at ¥9,900 million, but this has turned out to be only ¥8,986 million. Since results from the company's bowling center and arcade operations are continuing to grow favorably, the loss resulting from the liquidation of "Club Netz" is minimized.

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®

CAPRICCIO LIFT™

小型・中型景品対応
ひっかけ式プライズマシン

カプリチオ リフト

フックでひっかけ景品ゲットだ!

- UP・DOWNボタンとレバーでフックを穴に入れよう!
- 引っかけたら落とし口まで移動させよう!
- タイマーが0になるまで何度も挑戦できるよ!



ペイアウトが
コントロール可能な
フックメカ



●サイズ: W1760mm×D892mm×H1973mm ●重量: 約260kg

アーケード業界初の卓球ゲーム「ライジンピンポン」



- 1人で遊ぶ「ストリートモード」
- 2人で遊ぶ「対戦モード」

ライジンピンポン™

ストリートタツキキューバトル

左右への打ち分け、
カット・ドライブ・スマッシュなど
球種の変化も自由自在!!



「チャンスボール」がでたら
スペシャルショットをキメろ!!



それぞれ異なった特性をもつ
個性豊かなキャラクター!!



●サイズ: W1158mm×D1665mm×H2248mm ●重量: 180kg

とめばあちゃんの駄菓子屋

景品は付いた紐を直接引っ張り、
引っ張った景品がそのまま買えます。
簡単操作で、遊び方がシンプル!



小型・中型・大型景品を
同時にレイアウト可能

ゲーム中にコミカルに動いたり
プレイヤーに対して口うるさく
しゃべる店主「とめばあちゃん」



●サイズ: W860mm×D980mm×H1892mm ●重量: 145kg

CROSSFIRE™

驚嘆! 三大払い出しシステム!

- ★ベルト式ジャックポット&
EXジャックポット払い出し
- ★戦車メダル砲撃システム
- ★ダンパー払い出しシステム



●サイズ: W630mm×D725mm×H1875mm ●重量: 105kg

ギミック満載の
こだわりのゲームフィールド!

株式会社 **タイトー**

TAITO Web Site <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
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。