

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

ナムコと任天堂、GC用ゲームソフトの 開発販売で提携

世界に誇れる文化財産をめざし

ナムコと任天堂は五月八日、家庭用「ゲームキューブ」(GC)向けゲームソフトの共同開発や販売方法などについて業務提携したと発表した。提携内容は①任天堂「スーパーフォックス」シリーズ(GBA)向けゲームソフト、②二年十月からナムコの委託により国内は任天堂が販売する、③そのゲームソフトとしてナムコは「ミスタードリラー」や「テイルズ」シリーズ、「ソウルキャリバーII」など開発し、④三年末までにGC用作品、⑤二年末までにGBA用八作品を供給する、というものである。



記者発表会で(左から)ナムコの原口洋一常務、西沢敦博プロデューサー、任天堂の宮本茂本部長、波多野信治本部長

ナムコは、〇二年十月からナムコの委託により国内は任天堂が販売する、③そのゲームソフトとしてナムコは「ミスタードリラー」や「テイルズ」シリーズ、「ソウルキャリバーII」など開発し、④三年末までにGC用作品、⑤二年末までにGBA用八作品を供給する、というものである。

本紙「ゲームマシン」はこの第660号をもって休刊いたします。一九七四年以来二十八年間、A.M.業界に関わる内外のニュースを報道する専門紙として、皆さまがたに親しまれてまいりました。親しまれてまいりました。近年いっそうに回復することのない業界全体の状況をかんがみ、止むを得ず発行を休止することいたしました。

本紙はもとも、協会機関誌「アミューズメント産業」の制作会社が別に発行する形で七四年八月に創刊したもので、当時の協会(全日本遊園協会)の指示により制作会

休刊のお知らせ

ご理解ある皆さまのおかげでなんとか続けてまいりましたが、形だけの名譽を尊ぶのではなく、人びとを心から楽しませることによって成り立つビジネスとして実質的に、さらには大きな努力が

トの開発に着手したが、ることにした」と述べた。技術交流の中で「スターフォックス」を共同開発する話へと進んだ。またゲームソフト販売は、販売力がある任天堂に委ね

最終報告書提出

3協会活性化特委 中間報告を簡素化し3月に

JAMMA、AOU、NSAの三協会による活性化特別委員会(竹内哲郎委員長)は、「アミューズメント産業の活性化に向けて」の提言の最終報告書を三月下旬にまとめる、四月上旬に三協会に報告したことが分かった。提言は三協会に委ねられた形で、同委員会は三月末に解散した。

必要だと思います。それにつけても、心から面白い機械というものが少なくなっているのは淋しい限りです。本紙休刊に伴い、いろいろとご迷惑をおかけいたしますが、お預かりしていただきますようお願いいたします。順次返却させていただきます。また事務所は縮小し、七月中旬に移動する予定です。当面インターネット上の本紙サイトは継続しますので、プレスリリースや写真などを従来どおりお送り下されば掲載することも可能です。以上、お礼がたがたお

このほか、各社の技術や特許が相互利用できるシステムの構築、小学生やライトユーザーなど新規顧客へのアプローチ、AM機と携帯電話が連結できる環境作りなどを提言している。報告書は三協会に届けられたが、三協会とも受け取ったことを含め、その対応を明らかにしている。

業務用で新方式

カセット交換を今秋出荷

サミーとセガ社は、主に開発、セガ社を中心にSCやシングルロケ用ゲームソフトを供給し、販売は両社で行なうという。この「システムX」には、サミーがセガ社から昨年七月に購入したD「用グラフィックエンジン」(CPUと画像処理チップで構成)を使用する。今年夏ごろ完成させられる。今年夏ごろ完成させられる。今年夏ごろ完成させられる。



岩田 聡氏

任天堂、山内社長退任 新社長に岩田氏

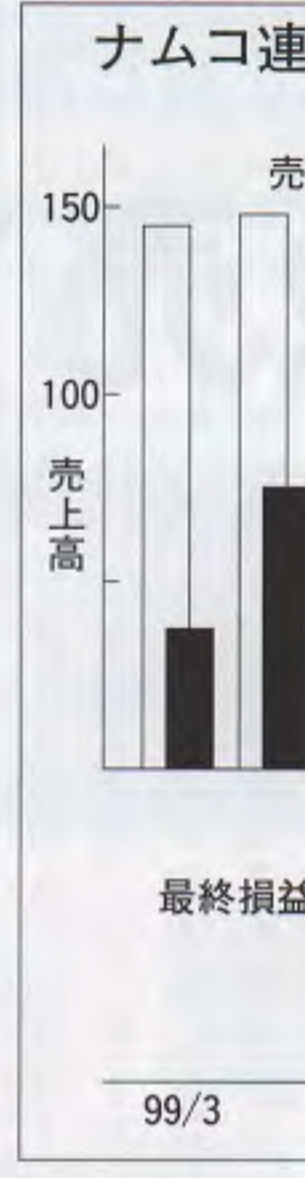
任天堂(本社京都、山内博社長)は五月二十四日、トップの異動を発表した。一九四九年以来社長を務めてきた山内氏は五月三十一日付で取締役相談役に退き、取締役兼経営企画室長の岩田聡氏(四十二歳)が新社長に就任する。これとともに、浅田篤副社長が会長に、森仁洋常務が専務に昇格して新社長を補佐する。新任社長の岩田聡氏(いわた さとる)は八二年入社、八四年取締役、東工大情報工卒、ハル研究所入社、八四年取締役、九三年代表取締役を経て、〇〇年六月から任天堂取締役経営企画室長、北海道出身。四十二歳。

が新社長に就任する。これとともに、浅田篤副社長が会長に、森仁洋常務が専務に昇格して新社長を補佐する。新任社長の岩田聡氏(いわた さとる)は八二年入社、八四年取締役、東工大情報工卒、ハル研究所入社、八四年取締役、九三年代表取締役を経て、〇〇年六月から任天堂取締役経営企画室長、北海道出身。四十二歳。

ナムコ、3月期決算 業務用とゲーム市場回復

家庭用ソフトは営業利益6割増に

ナムコ(本社東京、四日市)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...



セガ社、3月期 今期黒字を予想

セガ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

業務用減収赤字 反対にゲーム市場は増収増益

ナムコ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

増収で黒字転換 ゲーム市場は既存店で好調

ナムコ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

テクモ、3月期 家庭用で伸ばす

テクモ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

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

オリエンタルランド、3月期 TDR充実で大幅増益

オリエンタルランド(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

新施設04年に導入 ゲーム市場はやや上向き傾向

オリエンタルランド(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

映画好調で回復 ゲーム市場はやや上向き傾向

オリエンタルランド(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

三精輸送機、3月期 大幅な減収減益

三精輸送機(本社大阪)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

アルゼ、3月期 業務用ふるわず

アルゼ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

やまと黒字回復 ゲーム市場以外が増収

やま(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

さらに連続赤字 カードシステムは来年に

ナムコ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

ナムコ(本社東京)は、三十三年度の三十三期決算を発表し、営業利益が二億九千九百九十九万八千六百五十二円(前年比一・五割増)と回復した。また、ゲーム市場の回復も追い風となり、営業利益は前年比二・八割増の二億九千九百九十九万八千六百五十二円にまで回復した。...

OP部門を売却

ケイエイオのみ約20億円

コナミ(本社東京、上月景正社長)は、五月十三日、ゲーム場運営部門の子会社、(株)ケイエイオを五月三十一日付で(株)アマムリド(本社東京、田中勉社長)に売却すると発表した。譲渡金額は二十億円前後と見られている。

百億でなく30億

読者の報道について見解

東京国税局はUDNをインジャンボ(株)(ECJ)としての役割を終えたことから売却を終えたことについて、これまでも子会社の(株)コナミアミューズメントオペレーションが行なっていたゲーム場運営事業を、会社分割方式で(株)ケイエイオとして分離させており、ケイエイオのみを売却する。

アルゼ、申告漏れ

読者の報道について見解

読者の報道によると、アルゼがアルゼの申告漏れ(七億)を、百億円で買収したことが、五月十六日付の読売新聞で報じられた。アルゼは「百億円ではなく三十億円」としては、あくまでも「円」などとする見解を翌日発表した。

改革の道筋

論潮

大きなビジネスだから、業務用だけに続かない。改める気運が生まれている。ゲーム機市場でも、経営者の意向が強い。業務用だけでなく、家庭用でもこの傾向が顕著になっており、両分野で弱体化が始まっている。それが、まさに、独自のゲーム市場への挑戦。その部門にも悪影響を及ぼしている。

TVゲームの歴史

3 オペレーターから始めた大手3メーカー

戦前の日本にも業務用ゲーム機は

戦前の日本にも業務用ゲーム機は多かった。その多くは遠藤嘉一氏の日本機械工業が各地の百貨店に展開した遊戯機や、いくつかの遊園地で使われていた。ゲーム機や乗物機、その他ノベリテイ機はほとんどが大量生産でなく手作業によるもので、作った機械をみずから設置した。台数もわずかなもので、いろいろ工夫しながら作られた。競争相手もほとんどないことから、余裕をもって仕事を楽しんだ。遠藤氏は語っていた。日本機械工業による業績のうち、一九三一年、松屋草店の屋上に開設した屋外・屋内遊戯場「スポーランド」は遊園施設だけでなく、当時のあらゆるゲーム機とノベリテイ機、乗物機を網羅した画期的なものであった。これは戦後百貨店屋上の遊戯場作りに大きな影響を与えたと見られる。しかし、第二次世界大戦が近づくと、遊戯機は「贅沢品」としての風潮が強い。一九四〇年には、戦時特種物品製造販売制限規則が適用され、遊戯機はすべて生産中止となり、第二次世界大戦の終結に伴い駐留軍ととも日本...

サービスゲームズ社

サービスゲームズ社には、マリー・プロムリー氏と、この父アレン・プロム。岩間、沖繩などの知人のジェームズ・ハムロッド氏が一四〇〇年に、ハイウェイの米軍基地で仕事を始めたのが最初である。これは米軍基地内の厚生施設として設置された。これらは、メンテナンス、ロットマシンなどのメンテナンスとして東京、麻布のマンニクビルで会社を作った。五二年五月、テイ・レメア氏を共に...

新会長に辻本氏

協会名も変更、略称同じ

(株)コンピュータエタ、協会名を(株)コンピュータエタ協会(CEASA)に変更した。なお正会員は五月十六日の通常総会を経て、新会長に辻本憲三氏が選任され、上月二十日(株)エタが退会し四月一日現在で百二社となった。

人事異動

(株)コンピュータエタ

五月十六日 設計生 藤田 誠二 入社

五月十六日 設計生 菅生新 入社

五月十六日 設計生 柳瀬 誠二 入社

五月十六日 設計生 藤田 誠二 入社

五月十六日 設計生 菅生新 入社

五月十六日 設計生 柳瀬 誠二 入社

五月十六日 設計生 藤田 誠二 入社

五月十六日 設計生 菅生新 入社

五月十六日 設計生 柳瀬 誠二 入社

五月十六日 設計生 藤田 誠二 入社

五月十六日 設計生 菅生新 入社

五月十六日 設計生 柳瀬 誠二 入社



セガ社「ペリスコプ」の海外向けカタログから。合併後の初のヒット作となった。サイズは高さ2m、幅1.2m、奥行2.6mとかなり大きい。

ローゼン・エンター

デビッド・ローゼン氏の間に上海から沖繩、韓国、は三〇年ニューヨーク市、東京では米軍放送局(Aールックリ)で生まれたが、FRSの台本作家、番父親がテロリスト工場組プロデューサーの仕事を持つ家庭で育ち、コロコ本文化に興味を抱くことになった。そして生活費を稼ぐために画家が似顔絵を描かす学校を再開して、これを米国内のビシを切り上げ、米国内の志願入隊し、四八・一一年、これを米国内のビシ

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Fortuneteller 占いの機

funfunfun フンフンフン

Lucky Crane DX III ラッキークレーンDXIII

リング1個から重量感ある景品まで、バケットの強弱設定が可能!!

YUBIS 株式会社 ユビス

本社 〒577-0063 東大阪市川原3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952

東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜喜ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351



業者団体による総合AM機展は1967年9月にNAMAが大坂で開いた「第6回コインマシンショー」が初めて...

東京オリンピックにちなみだもった。しかし太東貿易が許可を得たのを...

中村製作所からナムコ

中村雅哉氏は一九二五年に東京・神田で生まれ、四八年に国立横浜工業専...



物置に転がっていた木馬を引取り修理して、松屋横浜店の屋上に設置...

古川謙三氏は一九一六年に京都で生まれ、五五年一月に関西精機製作所...

一方、ビジネスの仕方は次々変わっていき、オレオレという時期が続いたほどである...

さらに続く予定でしたが、本紙休刊のため全体の一部が掲載できませんでしたが、機会があれば続ける用意はあります。



「ベリスコープ」でNAMA(全米遊園地協会)から贈られた表彰状をセガ社の左から、レメー氏、越智正才氏、ローゼン氏(一九六九年撮影)。

改めてゲーム業界について研究した上で、米国の業者からエレメカ...

区にセントラルビルに移転した。またポリングは大手メーカーのプラ...



1956年に大坂で開かれた国際見本市で、ジュークボックスなどを出展した太東貿易の(左から)中西昭雄氏、ミハイル・コーガン氏。

初、大株主のブルームリー氏やローゼン氏は日本での子会社になった。この...

タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...

タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...

タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...

イ・レメ氏が描いたスケッチを元に、六五年に「ベリスコープ」を開発した。これはプレイヤ...

あるG&W社に株式を売却し、セガ社はG&Wの子会社になった。この...



日本アミューズメント工業協会(NAMA)は1967年2月に設立され、会長にローゼン氏、副会長にコーガン氏と中村雅哉氏が選ばれた。上は68年の再選を伝える米国「キャッシュボックス」の記事から。

太東貿易からタイト

タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...

タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...

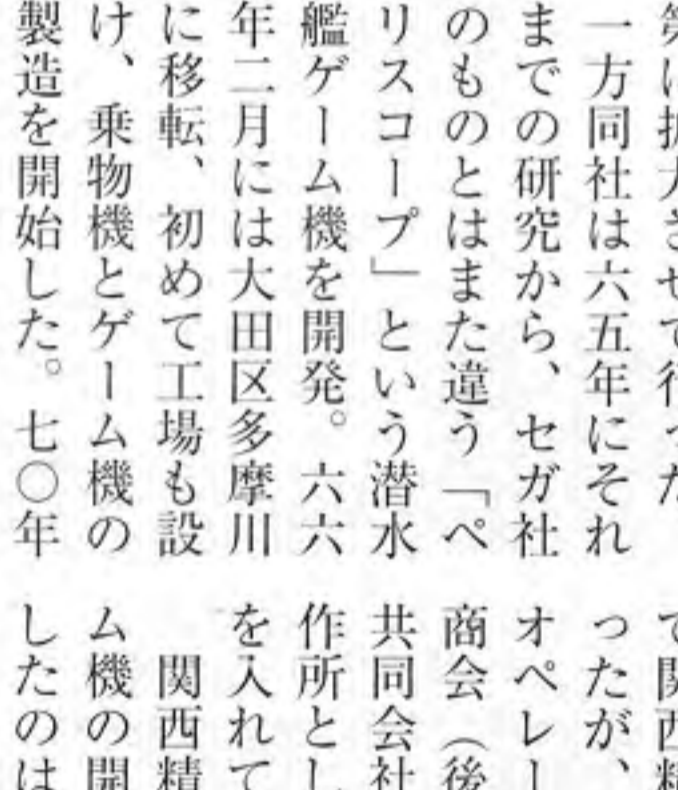
タイトの創業者、ミハイル・コーガン氏は口雑貨貿易業を開始。五〇年に日本橋のサンスビル...



中村製作所「レーザー」(70年)



セガ社「グランプリ」(69年)



中村製作所「レーザー」(70年)



セガ社「グランプリ」(69年)



関西精機製作所「ミニドライブ」(1959年)



第21回AMショー(1983年)で関西精機製作所の(左から)古川謙三氏、青井峰男氏、古川純一郎氏。

関西精機製作所「ミニドライブ」(1959年)の画像と説明。

SEGA プライズシリーズコレクション

Sega Prize!

東京ミュウミュウのヒロイン達がクリスマスコスチュームで勢揃い!!
セガプライズ向けのスペシャルアイテム

NEW CHARACTERS ファン待望、加奈子のフィギュアも遂に登場。ベットのクローにも注目!!

NEW CHARACTERS 待望のアニメ化記念。独特の世界が見事なレリーフキーチェーンに!!



東京ミュウミュウ クリスマスめいぐるみ

製品番号 B1452 入数 5種70個入 OP価格 ¥30,000



ラブひな Again クリスマスキーチェーンフィギュア

製品番号 L1307 入数 6種150個入 OP価格 ¥30,000



王ドロボウJING レリーフキーチェーン

製品番号 L1310 入数 5種100個入 OP価格 ¥30,000

10月発売製品
大好評受注中!
受注締切
7月15日(月)

株式会社 **セガ**

〒144-8532 東京都大田区東横谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズ販売課

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/>

EIKOH PRIZE NEWS 7月発売



ハローキティキュートライダードール

OP価格 30,000円

4種類 約22cm 60個入



ハローキティチビキニ&パレオドール

OP価格 30,000円



サンリオマリススポーツドール

OP価格 30,000円



ゴン太クラブチビめいぐるみ

OP価格 30,000円



マツハケン

OP価格 30,000円

EIKOH

株式会社 **エイコー** 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

高額なゲーム基板を購入するより、安くレンタルしませんか?

レンタル期間中は何度でも無料で基板交換致します!

無料メンテナンスで、まさかのときも心配ご無用!

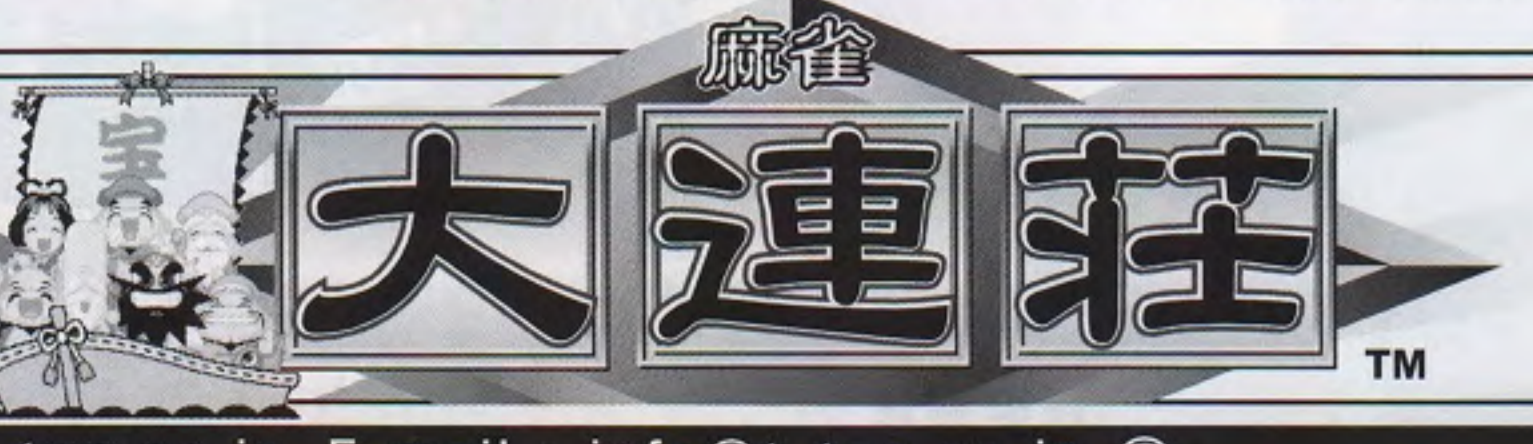
1年に2アイテムの新しいゲーム基板が登場します!

麻雀、花札開発メーカーならではの豊富なラインナップ!

©2002 Techno-Top,Limited/ T-topSOFT Nagoya Japan. T-top SOFT/TTR Div.

6月レンタル開始予定!

七福神が奇跡を招く!



情報はインターネットでもご覧いただけます。 <http://www.t-top.co.jp> E-mail: info@t-top.co.jp

Techno-Top,Limited 株式会社 テクノトップ
〒463-0041名古屋守山区大谷町2-34 TEL:052(791)4600(代) FAX:052(791)4250
TTR Div. 052(791)1414 052(791)4250
お問合わせ・商品カタログなどの資料請求は
受付時間AM9:30~PM6:30(土・日・祝日は休み)

Prize Forum

プライズフォーラム

昨日の花は今日の夢
驚かぬこそ愚かなり



ゲーム機に使われる景品として市販価格が八百円以下と決められていますよ。そうよ。業界内の自主規制だけじゃなくて、風俗営業法の運用基準にも明記されたから、違反して八百円以上の高価な商品が景品にしたら刑事処罰の対象になるよ。市販価格が八百円って言うと海外の安い景品が目になりますよね。そうよ。でも気をつけてないと輸入品には許諾を受けてないとか、コピー品じゃないのと言いたくなるほど似ている品が多いんだ。それはいつも店長が言ってる、証拠なんかで確認すればいいんじゃないんですか。それがね近頃は手口が巧妙になってきて、その証拠自体がニセモノで本物と見分けがつかないんだ。でも景品そのもので本物がニセモノが見分けるなんて難しいですよ。そうよ。知らない業者が「安くします、半額ですよ」なんて言うのはあやしいよ。それは私でも分かって思えますよ。そんなに安くするのはなかなか思えますよ。そんなにか本物ならキャラクター料を払っているから製造原価を考えると、せいぜい一、二割引くらいがギリギリじゃないかな。そうよ。うちに入りに入っている業者さんや企画や開発をやって、生産や販売まで自社ですべてまわすから、ルートがはっきりしてありますよ。あつこちつとしていたら、当然コピー品が混じりこむ可能性が高くなりますからね。景品は信用のおける業者に頼ります。そうよ、それが一番だよ。せっかくだからゲームを楽しくして、景品を持って帰って帰って帰って帰って。だか景品のメーカーさんも頑張ってるよ。安心して使える景品類を作って欲しいね。



しずくちゃん

ちいさなしずくのようせいたい。



しずくちゃん めいぐるみ BIG
小さな水滴の妖精、しずくちゃんが大きいサイズのめいぐるみになりました。抱きごっこバツグンのめいぐるみです。

SS1835
10月13日発売予定
4種/38個入
OP価格 ¥30,000

ビッグサイズ 約27cm

© クーリア

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 TEL03-5951-6600 FAX03-5951-3449
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

From TV animation **ONE PIECE** **今年のはテレビアニメワンピースで決まり!!**

DXサンタクロースめいぐるみ 全2種 入数42個 OP価格:32,000円 10月発売予定

チョッパークリスマスめいぐるみ 全5種 入数76個 OP価格:30,000円 11月発売予定

テレビアニメ「ワンピース」の海賊「偉大なる航路」の海賊フィギュア Part2 全6種 入数70個 OP価格:30,000円 10月発売予定

テレビアニメ「ワンピース」フィギュアキーホルダー〜アルバーナの闘い編〜 全6種 入数150個 OP価格:30,000円 10月発売予定

株式会社 **バンプレスト** プライズ事業部 〒271-0092 千葉県船橋市松戸1230-1 ビザサザキ 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/> ※写真と商品は、多少異なりますのでご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



期待された1ドル 硬貨生産を中止

発行後2年でも普及せず

期待された米新1ドル硬貨は、発行後2年でも普及せず、生産を中止する。米連邦準備制度理事会（FRB）は、1ドル硬貨の生産を中止する。これは、1ドル硬貨の普及率が思ったほど低かったためである。米連邦準備制度理事会は、1ドル硬貨の生産を中止する。これは、1ドル硬貨の普及率が思ったほど低かったためである。

期待された米新1ドル硬貨は、発行後2年でも普及せず、生産を中止する。米連邦準備制度理事会（FRB）は、1ドル硬貨の生産を中止する。これは、1ドル硬貨の普及率が思ったほど低かったためである。米連邦準備制度理事会は、1ドル硬貨の生産を中止する。これは、1ドル硬貨の普及率が思ったほど低かったためである。

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 Pach-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/Interazar (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

競馬レースを支援しているNTRAもセガ社「DOC」を活用して、競馬馬を高めることにメリツトがある。競馬馬を高めることにメリツトがある。競馬馬を高めることにメリツトがある。



E3 2002で、上は会場前、下はサウスホールの一部の様子



米国の沈滞ムード反映

正副会長は再任

米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。

米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。

米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。

米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。米国の沈滞ムード反映。正副会長は再任。

拡大続ける米国家庭用

E3、2002 業者だけで世界中から6万人が訪れる

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、E3 2002が、五月二十二日、二十四日、五月二十六日、二十七日、二十八日、二十九日、三十日の7日間、ラスベガスで開催された。E3 2002は、世界中から6万人が訪れる。業者だけで世界中から6万人が訪れる。

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、E3 2002が、五月二十二日、二十四日、五月二十六日、二十七日、二十八日、二十九日、三十日の7日間、ラスベガスで開催された。E3 2002は、世界中から6万人が訪れる。業者だけで世界中から6万人が訪れる。

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、E3 2002が、五月二十二日、二十四日、五月二十六日、二十七日、二十八日、二十九日、三十日の7日間、ラスベガスで開催された。E3 2002は、世界中から6万人が訪れる。業者だけで世界中から6万人が訪れる。

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、E3 2002が、五月二十二日、二十四日、五月二十六日、二十七日、二十八日、二十九日、三十日の7日間、ラスベガスで開催された。E3 2002は、世界中から6万人が訪れる。業者だけで世界中から6万人が訪れる。

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、E3 2002が、五月二十二日、二十四日、五月二十六日、二十七日、二十八日、二十九日、三十日の7日間、ラスベガスで開催された。E3 2002は、世界中から6万人が訪れる。業者だけで世界中から6万人が訪れる。

面白さが持続して、高インカム達成中!

FANCY LIFTER EX2 ファンシーリフターEX2

当たりゾーンが毎回変わる!「ファジーゾーンルーレット」搭載

チャンスはプレイ毎にやってくる!

- 通常パケットの確率は、6個の集合体で設定するため「とれる感」が増しました。
- ウルトラデカパケットは、単独の確率設定のためお店のノウハウを駆使できます。
- 幅1680mm×奥行1200mm×高さ1960mm
- 重量=約300kg ●消費電力=160W以下

※商品には当局的な上乗価格を付けてお楽しみください。

こちらもよろしく!大好評製品です

- TRYSLIT** トリスロ
- EXCEL HANE** エクセルライン
- Pocket Lifter** ポケットリフター
- FRANCY LIFTER EX2** ファンシーリフターEX2

株式会社 **カトウ製作所** (株)カトウ製作所

TEL 03-3307-1221(代) FAX 03-3309-1760

<http://www.kato-mfg.co.jp>

小型メダル機シリーズ

フライングキッズ
キャットバーガー
ザ・パワーリフター
フラッグロボ

それだけ! きりぎり飛行
ご注文のタイムに大対戦!
旗揚げ対決!

新発売 新発売 新発売 新発売

※商品には当局的な上乗価格を付けてお楽しみください。

遊び心 やのたま!!

(株)トミーラレール250mm/ゲージシリーズとフアファウゼン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合わせたことのできるお気軽にお問い合わせ下さい。

●フアファウゼンは、B.L.D.オリエンタル(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 藤生まで

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 大阪府泉南郡岬町湊輪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。

サーフィンゲーム「ソウルサーファー」 波乗り技を駆使

セガ社から「ムサビのチョコマーカ―」も



ソウルサーファー



「ソウルサーファー」は世界の海のビッグウェーブでサーフィンを楽しむゲームで、プレイヤーはサーフボード上に立ち前後左右に傾けながら操

作する。波はさまざまな形状と動きがあり、どの部分を滑走するかはプレイヤーが決める。波の頂上やトネル状の中などは得点が高くなる。ボードの後ろを踏み込むとジャンプ系アクション、同時に左か右へ傾けるとターン系アクションの多彩な技が駆使できる。波を垂直に駆け上がり、ボードを回転させた後ろを踏むとハイレベルのいろいろな技を繰り出すことができる。トネル内では後ろを踏み続けて減速し、長

多彩照明で撮影

シールプリント機

「ムサビのチョコマーカ―」が七月下旬発売となる。「ソウルサーファー」は七月下旬発売となる。

これは光をテーマとした多様なライトを設置し、その組み合わせを自由にすることができ、さまざまな雰囲気の写真に仕上げるというもの。ライトは利用者の背後に十個のスポットライト、床に三色のライト、前の左右側面を使った強力フラッシュが設置されている。操作部分にあるター

機アトラス「エイトビーム」は、カメラは上下移動と左右四十五度回転、角度調節ができる。タッチペン書きができ、一画ごとに色が変化するカラフルペンなどを採用。OP価格百六十三万円。



ムサビのチョコマーカ―

バンプレストのプライズ機 キャラがPK戦

「ライダーシュート!!」は移動させ、レバー先端のボタンでボールを打ち出してゴールへ入れる。敵キャラが左右ヘラダムに動いているので、ガードされないように狙ってシュートする。五回シュートし三回ゴ

ずつの計八ステージ構成。だブロックの色が変わるので、再度挟んで消す。一個ずつ追加されるブロックをキャラが持ち、積み上げたブロックの上と側面を移動させるが、一度下りると上れない。「ムサビのチョコマーカ―」は空間に立体的に積み上げたチョコブロックのブロックを、二人同時対戦プレイ(左右二分割画面)も可能。「オミ」用GDDRROMでOP価格九万八千円。



ライダーシュート!!

ナムコ、CG剣劇ゲーム「魔斬」 和風妖怪を斬る

漫才ゲーム「ナイス・ツッコミ」も



魔斬

高木九四郎社長)から、CG剣劇ゲーム機「魔斬」と、漫才ゲーム機「ナイス・ツッコミ」がいずれも七月下旬発売となる。

「魔斬」は備え付けの剣を振るとセンサーが感知し、画面上の刀が同じように振られて敵の和風妖怪に斬りかかるというゲーム。剣の位置関係をセンサーに正確に感知させるため、プレイヤーは指定された場所に立つてプレイする。剣の振り方によって画面上の刀の威力が変化す。敵キャラだけでなく

テロップによって進行し、テロップが緑色の文字の時はペダルを踏む。赤文字の時は人形を叩くが、その内容に合わせて適切なツッコミを入れなければならぬ。適切なツッコミをタイミングよく入れると評価が上がる。漫才は松竹芸能の若手漫才コンビが書き下ろしたネタを取録し、当人の映像も映し出されるが、ゲーム中は人形キャラになる。価格未定。



ナイス・ツッコミ

7本の剣を刺す

タイトーからナツメ製



黒ひげ危機一発

「黒ひげ危機一発」は八本の剣を模した押し込める。メダルボタンがあり、うちどれか一つがアウトになる。OP価格四十三万円。

23種の動物狙い

子ども用メダルゲーム機



どうぶつ大集合

「サミー」どうぶつ大集合」は出射枚数の数字(1-4)を表示、小さく描かれた動物ほど払い出し枚数が多い。うまく動物の絵の上を止めるというゲーム。動物は計二十三種類あり、それぞれメダルの払

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に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



スクレパタイプホッパー WH-2



高速ホッパー CH-600



大型ホッパー DH-750

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>



諸君の全製品は特許権、実用新案権および商標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。



旭精工(株)製機工場はISO9001認証を取得しました

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に各種取り揃えております。

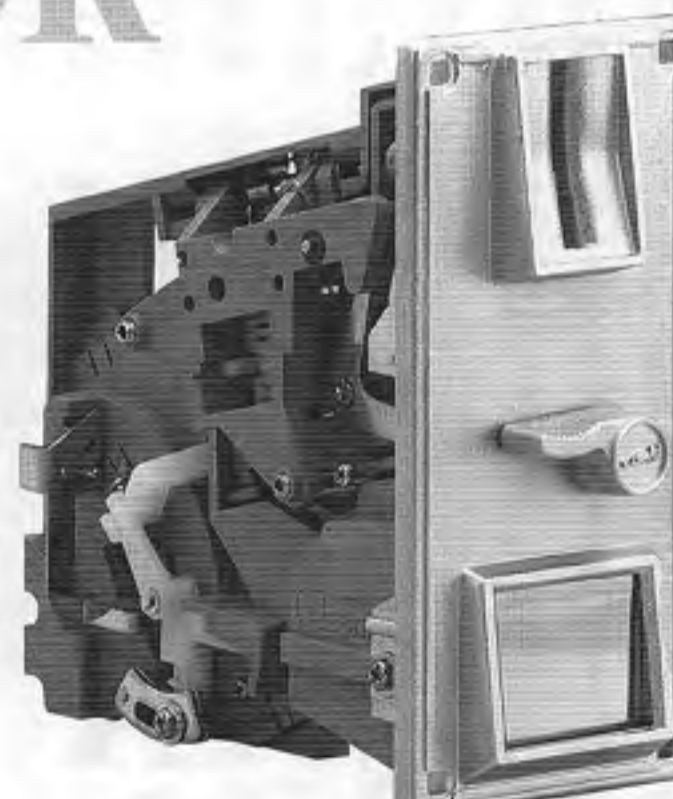
COIN SELECTOR



電子式ドロップタイプセレクター AD-624



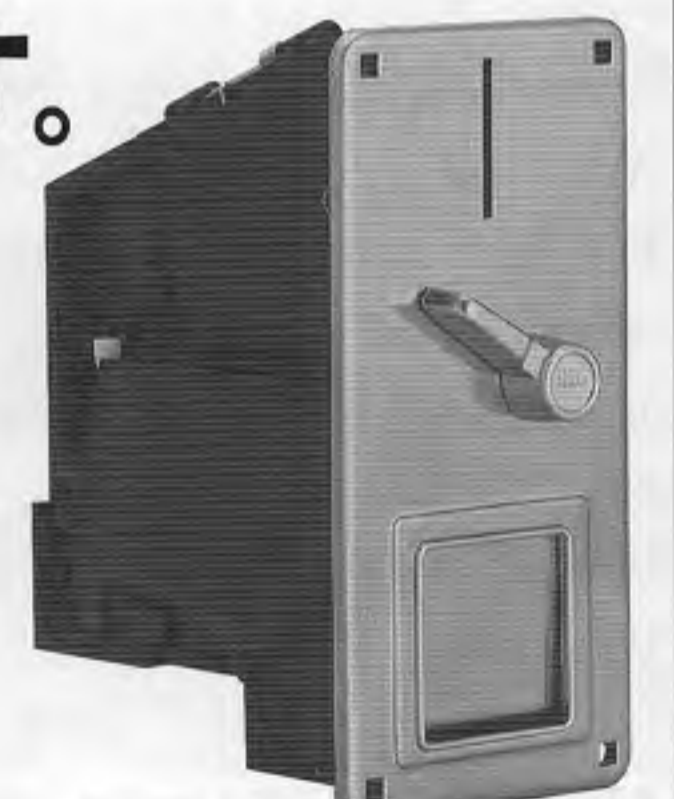
積算式フロントタイプセレクター AF-754-EF



メカ式フロントタイプセレクター 757-P



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



諸君の全製品は特許権、実用新案権および商標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。



旭精工(株)製機工場はISO9001認証を取得しました

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>

Game Machine's Best Hit Games 25

TVゲーム機——ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

Table of TV game software rankings with columns for Rank, Title, Manufacturer, and Rating.

完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

Table of dedicated video game rankings with columns for Rank, Title, Manufacturer, and Rating.

その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

Table of other arcade game rankings with columns for Rank, Title, Manufacturer, and Rating.

家庭用中古ソフトの販売は著作権侵害にならないとした最高裁判決

適法に販売されたゲームソフトの頒布権のうち譲渡権は消尽する

当事者の表示 別紙当事者目録のとおり

上記当事者間の大阪高等裁判所平成11年(第3484号)著作権侵害行爲差止請求事件について...

主文 本件上告を棄却する。上告費用は上告人らの負担とする。

理由

上告代理人松村信夫、同島村和行、同村本武志、同田中千博...

1 原告らは、第1審判決別紙ゲームソフト目録一ないし六記載の家庭用テレビゲーム機用ソフトウェア...

レインゲームである。本件ゲームソフトは、プレイヤーがロボットを操作し、島の危機を救っていくという内容のロールプレイングゲームである...

行に併せてプレイヤーが行うコントロールの操作内容によって変化するが、プログラムによってあらかじめ設定される範囲のものである。

4 特許権者又は特許権者から許諾を受けた実施権者が我が国内において当該特許に係る製品を譲渡した場合に、当該特許製品についての特許権は、その目的を達成したものと消滅し、もはや特許権の効力は、当該特許製品を再譲渡する行為には及ばないこととす。

ところで、映画の著作物の頒布権に関する著作権法26条1項の規定は、文学的及び美術的著作物の著作権に於いて譲渡金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会を保障されているものということができる。

なお、平成11年法律第77号による改正後の著作権法26条の2第1項により、映画の著作物を除く著作物につき、譲渡権が認められ、同条2項により、いったん適法に譲渡された場合における譲渡権の消尽が規定されたが、映画の著作物については頒布権に譲渡される権利が含まれることから、譲渡権に適用されないこととされ、同条2項において、上記のような消尽の原則を確定的に規定したものであって、同条1、2項の反対解釈に立つて本件各ゲームソフトの譲渡権の効力は、前記のとおり専ら複製品の数々にわたる貸与を前提としていたこと、著作権者の意図しない上映行為を規制する必要があるため、その前段階である複製物の譲渡と貸与を含む頒布行為を規制する必要があったこと等の理由によるものである。

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc. 調査用ゲーム機の設定機種を売上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...



バーチャファイター4 エボリューション

Virtua EVOLUTION

VIRTUA FIGHTER 4

ネットワーク連動コンテンツが大幅に進化!!

進化ここに極まる。



ゲームシステムが大幅に進化!!

ステージをリニューアル。雨が降り、風が吹く! さらに美しさとバラエティを増した新ステージの数々。

待望の新キャラを2体追加し、既存キャラクターも一大刷新!

新技の多数追加はもちろん、精気の変更や新構えの追加など全面的なチューニングにより、新鮮なプレイが楽しめます。



Original Game © SEGA © SEGA/AM2/SEGA, 2001, 2002

ミッションモードで1Pモードの面白さを大幅拡大!

1Pモードをプレイ中に「○回復」攻撃を「○ガードしろ」などのミッションが与えられ、これをクリアするとアイテムやフアイトマネーを獲得。1Pモードのステージ構成も新たに増えて、攻略性が向上。

アイテム数 激増!

個性的なアイテムが多数登場し、コレクション性がアップ。量や目の色まで変更可能になりました。

争奪戦で対戦がより熱く!

対戦時には「争奪戦」が発生することがあり、これに勝つとアイテムやフアイトマネーを獲得できます。

クエストモードで全国をまたにかけたイベントが!

VF.NETから「イベント」に来た有名プレイヤーを倒せ! 全国のプレイヤーが2つのチームに分かれて、勝負を懸え!などのクエストが与えられ、プレイヤー同士の戦いを楽しく盛り上げます。



BRAD 魅力的な新キャラクターを2体追加!! GOH

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 (内線)	販売部
	電話 03(5737)7541 (フライング)	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)	販売部
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 (直通)	販売部
関西販売 大阪府豊中市豊南町東 2-5-3	電話 06(6334)5336 (直通)	販売部
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5	電話 092(452)8843 (直通)	販売部

●ご使用の前に必ず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。

英文版業界ニュース

Sega Forecast Return To Profit In FY 2002

Sega Corp., Tokyo, reported ¥206,334 million in consolidated revenue, down 15.1% from the preceding year, and ¥17,829 million (¥51,729 million in the preceding year) in final net loss, for the fiscal year ended March 2002. 50 subsidiaries are included in the company's consolidated results posted on May 17.

A breakdown of revenue shows that coin-op games and karaoke/pachinko machine sales accounted for ¥52,663 million, up 0.3%, home videos ¥85,136 million, down 26.5%, and arcade operation ¥68,533 million, down 8.2%.

A breakdown of operating income was as follows: coin-op games ¥1,956 million, down 79.7%, home videos ¥5,578 million (¥69,186 million of operating loss in the previous year), and arcade operation ¥8,114 million, down 1.6%.

Since discontinuing production of the home video console "Dream Cast" in March 2001, Sega has been disposing of inventories. With the release of a series of new game software titles, Sega has succeeded in turning in an operating profit. Although its coin-op games sold favorably, particularly in the American market, karaoke/pachinko machines incurred a loss. The

arcade operation business is also going well at about 500 locations.

However, due to a special loss, the final balance went into the red. As special net income, Sega posted a special profit total of ¥6,128 million including ¥1,666 million donated from the late Isao Okawa and ¥2,180 million profit on stock sales. The company also posted a special loss total of ¥32,893 million including a loss of ¥16,725 million associated with the disposal of stocks donated by the late Isao Okawa. The company's balance sheet is now altogether much more healthy.

Sega forecast ¥210,000 million in consolidated revenue and ¥18,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2003. It is likely that Sega is now finally on the threshold of turning a profit for the first time in six years.

Namco Limited, Tokyo, posted ¥152,136 million in consolidated revenue, up 3.8%, and ¥2,035 million in final net income (¥6,000 million in final net loss in the previous year) for the fiscal year ended March 2002. 26 subsidiaries are included in the company's consolidated results posted on May 23.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including pachinko devices accounted for ¥18,291 million, down 5.5%, home videos ¥35,520 million, up 17.5%, arcade operation ¥77,181 million, up 3.3%, restaurants ¥4,228 million, down 1.3%, movie business ¥9,903 million, up 13.9%, and others ¥7,011 million, down 24.9%.

A breakdown of operating income was as follows: coin-op games ¥1,494 million (¥3,207 million of operating

loss in the previous year), home videos ¥7,750 million, up 59.6%, and arcade operation ¥2,086 million (¥820 million of operating loss in the previous year), but restaurants incurred an operating loss of ¥65 million, the movie business a loss of ¥150 million, and others a loss of ¥1,373 million.

Coin-op games sales were favorable in the USA and the UK and returned to profitability. Home videos were generally favorable, including the distribution of games for mobile phones. Although the arcade operation business remains weak, it is continuing to improve. The company closed 45 unprofitable arcades in Japan as well as arcades in France and Germany. As a result, the number of Namco arcades decreased to 369 in Japan, 282 in North America, 9 in Europe and 23 in Asia.

Namco forecast ¥158,800 million in consolidated revenue and ¥4,400 million in final net income for the fiscal year to end March 2003.

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥62,742 million in consolidated revenue, up 27.8%, and ¥4,912 million in final net income, down 18.2%, for the fiscal year ended March 2002. 10 subsidiaries are included in the company's consolidated results posted on May 13.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,564 million, down 42.3%, home videos ¥47,769 million, up 50.6%, arcade operation ¥8,327 million, up 16.5%, and others including pachinko devices ¥3,081 million, down 18.3%.

A breakdown of operating income was as follows: home videos ¥11,257 million, up 52.0%, arcade operation ¥1,174 million, up 55.3%, and others ¥205 million, down 77.1%, but coin-op games incurred an operating loss of ¥456 million (operating income of ¥87 million in the previous year).

home video games contributed positively to sales. The arcade operation business also grew, as efforts were concentrated on large locations.

Capcom forecast ¥70,500 million in consolidated revenue and ¥5,900 million in final net income for the fiscal year to end March 2003.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥11,017 million in consolidated revenue, up 15.4%, and ¥1,224 million in final net income up 91.2%, for the fiscal year ended March 2002. 2 subsidiaries are included in the company's consolidated results posted on May 15. Since April 2000, Tecmo has almost entirely withdrawn from the development of coin-op games.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including pachinko devices accounted for ¥89 million, down 67.1%, home videos ¥7,424 million, up 28.5%, and arcade operation ¥3,503 million, up 0.2%. A breakdown of operating income was as follows: home videos ¥2,107 million, up 44.6%, and arcade operation ¥575 million, up 25.7%, but coin-op games incurred an operating loss of ¥44 million (¥39 million in the previous year).

"Dead or Alive 3" for Xbox was a hit in the USA and Europe. It did not sell well however in Japan. No coin-op games are presently in development.

Tecmo forecast ¥12,390 million in consolidated revenue and ¥1,470 million in final net income for the fiscal year to end March 2003.

Konami Quits

Arcade Operation

Konami Corp. announced on May 13 that it agreed with Amlead Co., Ltd. to sell its arcade operation subsidiary Konami Amusement Operation to Amlead for about ¥2,000 million as of May 31. Upon completion of the deal on May 31, Konami will withdraw from the arcade operation business.

Established in May 1996, Konami Amusement Operation has been operating 18 arcades. Its revenue for the term ended March 2002 was ¥6,779 million. Amlead is an operator company established in October 1992, mainly operating arcades attached to supermarkets and shopping centers. Its revenue for the term ended March 2002 was ¥3,224 million.

Taito Sets Up "Taito Tech"

Taito Corp., Tokyo, has recently opened a site (www.taitotech.com) for the supply of components of coin-op games and rides. The site is aimed at operators across Japan. Over 8,000 types of components are available for not only Taito products but all types of coin-op games and rides. According to Taito, the parts can be shipped on the same day an order is received.

Up to now, Taito has had such a parts supply service for its own arcades in Japan based on an intranet system. By opening this system up to other operators, the company is trying not only to promote the system as a business but also to cut down the costs involved in visiting operators to service machines.

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.

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

カプリチオ リフト

小型・中型景品対応 ひっかけ式プライズマシン

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!
- ひ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

Capriccio Cyclone Pure

大型・中型景品対応クレーンゲーム機の決定版!

3色そろって発売中!

- ◆ キャッチャーメカのモーターや上下移動のシャフトを改良!
- ◆ ゲーム回転率がアップし、対応景品が更に広がります!
- ◆ アームの強弱はドライバー1本で簡単に切替可能!



ブルー



グリーン



ピンク

●サイズ: W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量: 230kg

とめばあちゃん の駄菓子屋

景品に付いた紐を直接引っ張り、引っ張った景品がそのまま獲れます。



小型 中型 大型

サイズの異なる景品を同時にレイアウト可能!

●サイズ: W880mm×D980mm×H1892mm ●重量: 145kg

ライオンピンポン

- 1人で遊ぶ「ストーリーモード」
- 2人で遊ぶ「対戦モード」
- カット、ドライブ、スマッシュなど自由自在の操作感!



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

みんなの知ってるあの黒ひげ危機一発ゲームがメダル機とスライス機となって新登場!

スライスゲーム版

黒ひげ危機一発

メダルゲーム版

セーフの数に合わせて盤面のすざろくが進みます。剣を7本押せたら景品がゲットできます。

セーフの数に合わせて配当が増えていきます。剣を7本押せたら30枚の最大配当がもらえます。

スリリングな押し心地のリアルな剣!



特大黒ひげ人形が飛び出したらアウト!

アウトに気をつけて剣を押せ!

●サイズ: W580mm×D635mm×H1435mm ●重量: 65kg

©1975 TOMY natsume PRIZUM CREATOR 企画・製造元ナツメ株式会社