

SPIDER-MAN

©2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. TM

2002年5月、日米同時公開予定に期待が高まる!!
各種広告の展開も予定されており、露出度満点!!



スパイダーマン スタイリッシュぬいぐるみ BIG
ファンならずとも欲しくなる、リアル感あふれるBig
でスタイリッシュなぬいぐるみ登場です。

SS1616 4月第1週 発売予定
3種/38個入 OP価格 ¥30,000

ビッグ
サイズ

スパイダーマン アクションマスコット
ぶるぶる揺るえるアクション系のマスコットで登場。
その勇姿は幅広い年齢層の気持ちを独占します。

SS1623 4月第3週 発売予定
3種/72個入 OP価格 ¥30,000

ミニ
サイズ

※この情報は2001年12月現在のものです。商品発売時は必ずしもこの限りではありません。※各商品の各商品は監修中につき、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。

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 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F

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

1月発売



サンリオデラックス
レトロ版プロポーズドール
OP価格 32,000円

ハローキティプロポーズドール
OP価格 30,000円

おじやる丸
ひな祭りぬいぐるみ
OP価格 30,000円

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

ESDEN POWER SUPPLY

電源機器のパイオニア

ESDENは、各種電源トランス及びスイッチング電源・ドロップ電源の設計・製造・販売メーカーです。豊富な経験・豊かな実績・スピーディーなOEM設計と高まる信頼性、それがESDENです。

[ISO-9001 認証取得]

TÜV CERT
DIN EN ISO 9001
JIS Z 9901
Certificate: 01 100 008466

[KCシリーズ] スwitchングレギュレータ
入力: AC90~264V
2出力: 5V/12V
容量: 25W/40W/50W/60W/75W/90W
その他出力電圧製作可
JET認証取得済
No.0158-61010-002

[ENCシリーズ] スwitchングレギュレータ
入力: AC90~132V
単出力: 12V/24V
容量: 30W/50W/100W/120W/150W
その他出力電圧製作可
JET認証取得済
No.0158-61010-003

[ENC300シリーズ]
入力: AC90-132V/
AC180-264V
単出力: 5V/12V/15V/24V/
30V/36V/48V
容量: 300W JET申請中

蛍光灯インバータ
入力: AC24V
DC12V/24V
ローコストタイプ
[DPS-10] 15~20W
[DPS-8] 6~10W

[NEA/Bシリーズ] ノイズエリミネータトランス (ノイズ低減トランス)
屋内用乾式自冷式
入出力: AC100/200V切替可
単相・50/60Hz・B種
容量: 100・200・300・500VA(NEA)
1K・2K・3KVA(NEB)

ESDEN INDUSTRIAL CO.,LTD
エスデン産業株式会社
本社: 〒141-0032 東京都品川区大崎3-18-7
TEL 03-5740-8695 FAX 03-5740-8696
工場: 〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995
http://homepage2.nifty.com/esden/
E-mail: esden@nifty.ne.jp

Prize Forum

プライズフォーラム

国破れて、山河在り 障子破れて棧があり



この間、景品だけの展示会で貰ったものに、「この展示会に参加しているメーカーが開発・製造しているプライズ(景品)は、すべてキャラクターの著作権を持った版権元様から許諾を受けております」と印刷してあるよ。

それって当たり前じゃないですか!!
問題はそこなんだ。当たり前なのにどうして景品があるから、わざわざこんなことを印刷しておく必要があるんだろ。許諾を受けてない商品って粗悪な物が多いですよ。

許諾をする方も自分たちの大事な財産だから、企画や製造段階や出来上がった物もチェックして、納得できる物が市場に出るよう希望しているからね。品質はお墨付きたよ。友達がゲームセンターのクレードンで、流行りのキャラクターを上手く手に入れたんで、すけど、家でよく見たら本物じゃなくて、縫製が悪くて、端のほうがかぼこびていた。なんだですね。それでお店に文句を言ったら、「交換しましょう」ところか「たかが景品じゃないの」って聞き直ったそうだから、話にならないですね。

まったくひどいよ。景品目当てで来るお客さんたちも大勢いるんだから、もっと大事にしなくちゃいけない。

大体、いいかげんな景品を置いているゲーム場の経営者は、著作権や品質について何とも思っていない人が多いでしょうね。欠陥品も交換してくれないし、お客さんに嫌われるどころか二度と来ても来ませんよ。

そうだね。そんな店はどうやってお客さんの信用をなくしていくんだろうな。景品は良識あるメーカーから買うに限るよ。

© Disney Enterprises, Inc.

SEGA プライズシリーズコレクション

Sega Prize!

ウォルト・ディズニー生誕100周年記念作品いよいよ公開!!

「アトランティス ~失われた帝国~」12月8日(土)より全国松竹・東急系にてロードショー



アトランティス アクアタワー
製品番号 H1121 入数 3種45個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス リストウォッチ
製品番号 D1268 入数 3種38個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス フィギュアキット
製品番号 D1262 入数 2種50個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス ゴーストタワー
製品番号 D1270 入数 4種80個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス フィギュアボール
製品番号 L1220 入数 4種60個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス ブルーグラス
製品番号 D1269 入数 4種68個入 OP価格 ¥30,000

アトランティス 携帯ストラップ
製品番号 L1224 入数 4種104個入 OP価格 ¥30,000

●掲載の写真は開発中のものです。実際の製品とは異なる場合がございます。また、製品名、入数、製品番号、OP価格、発売時期等も予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

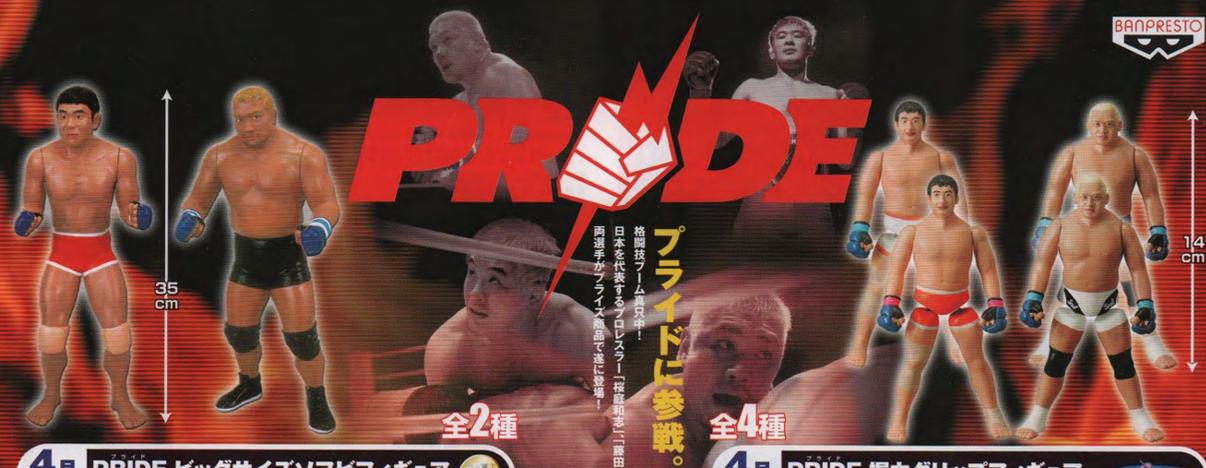
株式会社 セガ 〒144-8532 東京都大田区東横谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズマーケティング課

お問い合わせは、今すぐお電話かFAXで
TEL.03(5737)7541 / FAX.03(5737)7744

Sega Prize! http://sega.jp/prize/

PRIDE

バンプレスト



全2種
4月 発売予定
PRIDE ビッグサイズソフビフィギュア
入数:42個 OP価格:32,000

全4種
4月 発売予定
PRIDE 握力グリップフィギュア
入数:70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 千葉県船橋市船橋1230-1 ヒザガビル PHONE: 047-367-7131

※写真と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

株式会社 バンプレスト プライズ事業部 〒271-0092 千葉県船橋市船橋1230-1 ヒザガビル PHONE: 047-367-7131

株式会社 バンプレスト プライズ事業部 〒271-0092 千葉県船橋市船橋1230-1 ヒザガビル PHONE: 047-367-7131

CGドライブゲーム「湾岸ミッドナイト」

1対1走行競う

ナムコ、プライズ機「おやつちょ〜だいノ」も



湾岸ミッドナイト

湾岸ミッドナイトは、十二月下旬から発売となる。CGドライブゲーム機「湾岸ミッドナイト」は同名漫画をもとにした...



「おだいの」が十二月下旬から発売となる。湾岸ミッドナイトは同名漫画をもとにした...

高の八つのスタート地点から自由に選ぶ。ハンドとアクセル、ブレーキ、シフトレバーを操作...

国産ターボカー十二車種から自車を選び、カーナとミッションを指定後、ナンパクションに乗り...

TVダンスゲーム機 シリーズを一新

コナミの「DDR・MAX」

コナミ(本社東京、上野景正社長)から、TVダンスゲーム機シリーズを一新...

また指定画面の矢印に新タイプを加え、ゲーム収録曲は四十曲以上で...



DDR・MAX



おやつちょ〜だいノ

四柱推命占い機 ユウビス「フォーチュンテラー」

タッチパネル式簡単操作

株式会社ユウビス(本社大阪、森本登社長)は、占い機「フォーチュンテラー」のレンタルを十一月下旬開始した。



フォーチュンテラー

これは液晶画面のタッチパネル方式によるもので、操作はシンプル。占日、誕生時刻(分)からなる...

い場合は不要、氏名を入力後、鑑定、キーに触れると占い結果をA4サイズの用紙でプリント販売も検討中。

昭和技研のプライズゲーム サルが玉リレー

「おさるのえつきほいレース」



おさるのえつきほいレース

昭和技研(本社埼玉、昭和和技研)は、四柱推命をもとにした...

バンプレストのメダルゲーム 流れる宝箱狙う

「お宝いだきルフィ海賊団」



お宝いだきルフィ海賊団

バンプレスト(本社千葉県松戸市、佐賀雄太社長)から、TVメダルゲーム機「お宝いだきルフィ海賊団」が十一月中旬発売となった。

メダルは一回三枚まで投入でき、投入枚数分のキャラが出てくるので、最多三人のキャラで宝箱を狙うことができる。O P価格十九万八千円。

「ルパン三世・ザ・シューティング」銃撃方法が多彩

セガ社、日立SE製シール機「衝撃美写」も



ルパン三世・ザ・シューティング (DX)

ルパン三世・ザ・シューティングは、トム・エンタテインメントと日本テレビ音楽から、アニメ「ルパン三世」の映像とキャラなどの使用...

また明るさを四段階に設定したストロ、好みの設定を選べる機能を搭載...



衝撃美写

話題のマシン

話題のマシン

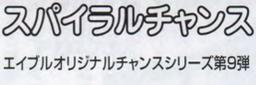
新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー.....エイブルコーポレーション



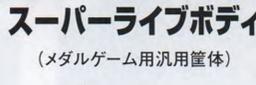
エイブルオリジナルチャンスシリーズ第8弾



射撃名人



スパイラルチャンス



スーパーライブボディ



特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)エイブル



特許申請中(風車・スパイラル運動機構)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

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



柏原一風監修による、四柱推命・占い登場!!



フラッシュ効果を追加したことによって、抜群のクオリティアップ



1回の原価から円で高い利益率!!



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 ユウビス 本社 〒577-0063 大阪府市川橋3-1-35

風宮規制続く業界

11月	10月	9月	8月	7月	6月
16 8 7 6 セガ社新作展(東京、19日大阪、21日博多)、「ワールドクラブ・チャンピオンソフトボール」など発表	30 23 22 21 「横浜ドリムランド」02年2月閉園を発表 AOU第46回理事会(東京)「風宮法の改正解釈基準の疑義を説明 SNK破産宣告(アルゼンチン)傘下で4月2日民事再生申請。10月1日再生手続き廃止	28 「びわ湖タワー」閉鎖。「向ヶ丘遊園」は02年3月閉園を発表 AOU全国大会(札幌)「AOU自体の存続めぐり質疑 ホープの矢野徳蔵専務死去 警察庁、風宮法「解釈基準」を大幅改正した「解釈運用基準」を通過し規制対象を広げる 「第39回AMショー」(23日、東京ビッグサイト)「出展社数30%減、延べ入場者12%減、NSA理事会、業界4 団体統合への「提言」を決議。セガ社とナムコ、業務用分野で包括提携。JAMMAなど3協会による00年度「AM 産業界の実態調査報告書」発表 JAPAEA、遊園施設に関する改正建築基準法の講習会(東京、10月5日大阪)	27 3 東京地裁、アスキーの競走馬育成ゲームソフトに対し馬主が求めた馬のパブリシティ権を退ける判決	25 24 22 18 6 全国カラオケ事業者協会、「カラオケ白書01」を発表。市場1兆円割れに JAMMA第66回理事会(東京)「事務局家賃値下げを了承 富士急ハイランド、米国S&Sパワースタジオを「ドドンパ」と名付け建設(12月にオープン) JAMMA、電気用品安全法に関する技術セミナー(東京) 任天堂など2社が、「ファイアーエムブレム」の著作権侵害でエンターブレインら3者相手に提訴。日立、英国キャ ンバー社と提携し映像シミュレーター用コンテンツの衛星配信へ。自由時間デザイン協会「レジャー白書01」発表 ゲーム市場3年連続縮小	★ 30 20 19 15 8 7 6 5 パブリシティ、初のウェブサイトでゲーム場「ブライズパーク」を正式開業 セガ社コンテンツ戦略説明会(東京)「業務用も積極的展開へ」 JAPAEA第21回通常総会(長崎)「山田敷夫理事(副会長)辞任、後任副会長に森本武彦氏 セガ社新作展(東京ほか2会場)「「バーチャファイター4」など発表。AOU第12回通常総会(東京)「傘下会員 が8%減少」 JAMMA第65回理事会(第13回通常総会(東京)「賛助会員含め会員数10%減
18 15 北米で任天堂「ゲームキューブ」発売	17 米国ラスベガスで従来のゲーミング展、WGC(19日)	25 韓国、ゲーム機設置営業に関する新法施行「ゲーム場を成人向けと 未成年者向けに区別、シングルロケを初めて認める	24 23 7 1 旭精工、米国子会社のマネットロニクス社設立 コナミ、ゲーミングのパラダイム社を買収 米国消費者安全委員会、遊園施設での死傷者統計を発表 オランダのベコマ社倒産「9月17日建設会社に買い取られ再スター ト	9 ルーマニア政府、テーマパーク「ドラキュラランド」の03年開園め ざし建設を決定 香港で「AAE01」(13日) 台北でTAMA-GTI01(25日)	8 コナミ「DDR」意匠権侵害訴訟でソウル地裁が、韓国アンダミロ 社「パンク」の製造販売を禁止する判決

2001年の動き

5月	4月	3月	2月	2001年 1月	2000年 12月
23 18 16 15 14 JAMMA第65回理事会(第13回通常総会(東京)「賛助会員含め会員数10%減	25 23 22 9 6 1 「電気用品安全法」施行。アトラス、新社長に岩田松雄氏、原野直也氏は代表権ない会長に JAPAEA第98回理事会(大阪)「年会費減額を継続 3協会「活性化特別委員会」、中間報告書を発表 AOU第44回理事会(東京) ナムコ、エニックス、スクウェアが、家庭用TVゲームソフト事業で提携を発表「6月18日、業務用分野も含む提携 内容を発表 JAMMA第64回理事会(東京)「総会議案を了承	31 30 27 東京高裁、中古ソフト販売差し止め請求権は存在しないことを確認する判決。29日大阪高裁、中古ソフト販売は著作 権を侵害しないとの逆判決 「東京ゲームショウ01春」(4月1日、幕張メッセ)。PCCWジャパン、業務用部門閉鎖を発表 「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(U.S.J.)」(大阪)オープン。「ネオジオワールド東京ベイサイド」閉鎖	26 23 21 19 13 コナミのPSソフト「ときめきメモリアル」用メモリーカードで、ゲームストリーを省略させるのは同一性保持権 の侵害に当たるとの高裁判決を支持する最高裁判決 「シーガイア」を運営するエニックスソフト倒産「5月11日米国リップウッド社が支援を発表 JAMMA第63回理事会(東京)「協会のあり方を再検討する「特別委員会」設置 「AOUEキスポ01」(24日、幕張メッセ)「出展社12%減、入場者9%減。NSA第16期通常総会(幕張メッセ) トイゴ、山田朋一氏が社長に、山田敷夫氏は会長に就任	31 22 11 10 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」(大阪) JAMMA/JAPAEA/AOU「新春賀詞交歓会」(東京)。12日にJAPAEA第97回理事会(東京) セガ社含むCSKグループ「新春講演会」(東京) セガ社、「DC」の本体製造を3月末で中止すると発表。兵庫県警三田署、コナミなど7社の告発により、家庭用T Vゲーム機を客に無料で使用させた漫画喫茶を著作権侵害で摘発。レジーポイントが消費生活製品安全法改正 で規制対象品目に指定され施行。日本娯楽機の創業社長、遠藤嘉一氏が百二歳で死去	31 20 18 15 11 ナムコとセガ社、業務用機器の物流業務統合で提携と発表 経済産業省がレジーポイントの販売、提供の自粛をAOU、NSA、JAMMAなど関連事業者18団体に要請 コナミとPCCWジャパン(旧ジャレコ)、音楽ゲーム機をめぐる知的所有権紛争の和解を発表 JAMMA第62回理事会(東京)「矢野徳蔵理事が本来の事業推進を提言 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく00年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」に、ナムコ「鉄拳タッグトーナ メント」とセガ社「サンパデアミーゴ」12月下旬表彰 ナムコ「ワンダーエッグ3」、期間満了で閉園
30 米国カリフォルニア州のオペレーター協会、暴力を内容としたTV ゲーム機と未成年者を隔離する法案を棚上げにしたと発表	★ 18 米国テキサス州ダラスで、リデムフシオンを名目にしたTVゲーミ ング機数百台押収「テキサス州法改正へ」 米国チャンス社がチャプターイレブンを申請	29 27 米国カリフォルニア州のオペレーター協会、暴力を内容としたTV ゲーム機と未成年者を隔離する法案を棚上げにしたと発表	8 米国アイズニールランドに第2テーマパーク「カリフォルニア・アド ベンチャー」オープン「アイズニールランドリゾート」が全面開業	12 カナダのシメックス社、米国アイワークス社の買収で合意、またカ ナダのアイマックス社とライフルフィルム部門も取得 イタリア、リミニで春のENADA(11日) エミューレーター「VGS」を巡る訴訟でSCE、米国コネクティッ クス社と和解 米国、キングスドミニオンでS&Sパワースタジオ「ストラストエアー」営 業運開始 米国連邦控訴院、暴力や性的内容を含むTVゲーム機を分離し18歳 以下に触れさせないよう定めたインディアナポリス市条例の施行を 禁止する決定「10月29日に連邦最高裁、市側の上告を却下 IAPAPA、専従会長にフレット・ラフジョイ氏指名「5月就任 米国ラスベガスで「ASTI01」(31日)	16 米国インフォグレイムズ社、「アタリ」のブランドと知的所有権を ハズプロ社から買い取り、家庭用ゲームソフトで「アタリ」を継承 韓国ソウルで「コリアAMエキスポ」(19日)

国内の動き

海外

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2)	Virtua Fighter 4 (Sega)	8.24
2	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)	8.14
3	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)	7.79
4	カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi)	Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	7.50
5	パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi)	Virtua Tennis 2 (Sega)	7.10
6	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)	6.93
7	鉄拳 4 (ナムコ)	Tekken 4 (Namco)	6.69
8	式神の城 (アルファシステム/タイトーGネット)	Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	6.30
9	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi)	Virtua Striker 3 (Sega)	5.92
10	スーパーメジャーリーグ (セガ社 Naomi)	World Series Baseball (Sega)	5.17
11	バーチャストライカー 2 パーバージョン2000 (セガ社 Naomi)	Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.13
12	ビーチスバイクーズ (セガ社 Naomi 2)	Virtua Beach Volleyball (Sega)	4.80
13	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ)	Super World Stadium 2001 (Namco)	4.71
14	ミスタードリラー グレート (ナムコ)	Mr. Driller Great (Namco)	4.39
15	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.33
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ)	The King of Fighters 2000 (SNK)	4.32
17	テトリス (セガ社)	Tetris (Sega)	4.25
18	上海・昇龍再臨 (タイトーGネット)	Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.23
19	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.22
20	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)	4.18
21	ストライカーズ1999 (彩京)	Strikers 1999 (Psikyo)	4.17
22	すくすく犬福 (ビデオシステム)	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.10
23	ホットギミックインテグラル (彩京)	Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.08
24	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン)	Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.01
25	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	Virtua Tennis (Sega)	4.00

■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	太鼓の達人 2 (ナムコ)	Taiko no Tatuji 2 (Namco)	8.59
2	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社)	Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.00
3	ドラムマニア・フィフスマックス (コナミ)	Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.69
4	タイムクライシス 2 (SD/DX/S)(ナムコ)	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.19
5	スリルドライブ 2 (2P/SD/DX)(コナミ)	Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.08
6	ヴァンパイアナイト (SD/DX)(ナムコ)	Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.01
7	ギターフリークス・シックスミックス (コナミ)	Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	6.00
8	バトルギア 2 (タイトー)	Battle Gear 2 (Taito)	5.63
9	シャカッとタンバリンノ (セガ社)	Syakatto-Tambourine (Sega)	5.39
10	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)	5.37
11	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ (カプコン/ナムコ)	Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	5.08
12	コンフィデンシャルミッション (SD/DX)(セガ社)	Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	4.83
13	ニンジャアサルト (ナムコ)	Ninja Assault (Namco)	4.77
14	ザ・警察官 (コナミ)	Police 911 [Police 24/7] (Konami)	4.58
15	キーボードマニア・サードミックス (コナミ)	Keyboard Mania 3rd Mix (Konami)	4.36
16	マンボ・ア・ゴーゴー (コナミ)	Mambo a Go Go (Konami)	4.29
17	モーキャップボクシング (コナミ)	Mocap Boxing (Konami)	4.14
18	ゴルゴ13 銃声の鎮魂歌 (ナムコ)	Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)	4.13

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.43
2	シャイニーショット (オムロン)	Shiny Shot (Omron)	9.00
3	ハードパンチャー はじめの一步 (タイトー)	Hard Puncher (Taito)	8.58
4	チルティショット (オムロン)	Teilty Shot (Omron)	8.50
5	天使のステージ (イーキューリンク/辰巳)	Angel Stage (Tatumi)	8.33
6	チャオッピノ (オムロン)	Chaopi (Omron)	8.29
7	キャンパスショット (オムロン)	Canvas Shot (Omron)	7.88

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 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もので、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)



POINT 景品棚とボールの色がリンク! 景品選択はボールの色で行う新方式を採用! よりゲーム性を追求しました。

POINT ゲームはタイムアタック方式を採用! クレーンは制限時間内は何回でもボールをつかみに行けます!

POINT 景品の払出方式は吊り下げ式とトレイ式を併用。バラエティーに富んだ景品の使用が可能です。

POINT 設置し易い小型サイズ!

POINT ハラハラドキドキのクルンユニットボールの行方に大注目!

遊び方 欲しい景品棚と同じ色のボールをクレーンでつかみ、クルンユニット上の3箇所ある穴のうちアタリ穴に入ると景品払出し制限時間内は何回でもチャレンジ可能です!

キャッチロケクルン

ボールがくぐる、動かします、プレイヤーがすれば、なんがこれぞ緊張感あふれるゲーム!

消費電力 120W

筐体サイズ W:905 D:970 H:2180

景品サイズ 950 950

クレーン&パルによる面白このダブルパンチ!

12月発売

キャッチDEくるんって意味わかんねーよ!!! 予定価格 ¥580,000

Pocket Lifter

各ロケーションで大活躍! 店頭マシンの決定版!! 小さなボディで大きなインカム!!

消費電力 120W

筐体サイズ W:620 D:507 H:1520

景品サイズ 135 135

大好評発売中

OP価格 ¥330,000

Pocket JANKEN

12月発売

お待たせしました! ポケットシリーズ最新作!! 小さなスペースで大きなインカム!

消費電力 120W

筐体サイズ W:620 D:507 H:1520

景品サイズ 135 135

大好評発売中

OP価格 ¥330,000

EXCEL LINE

新盤面近日発売!

このシリーズは安定しております。ゴージャスデザインで高インカム!

消費電力 150W MAX

筐体サイズ W:1660 D:1185 H:1950

景品サイズ 250 250

大好評発売中

OP価格 ¥480,000 (子機 ¥438,000)

kato's original medal machine

テストロケ (関東某所) にて記録の高インカムを記録しました。中の人形達がゲームの演出を盛り上げます!

近日発売!

SCメダルマシーナが大型店舗でロケションを運びます!! 各種景品が豊富! 近日デビュー! おもしろさ爆発!!

消費電力 150W

筐体サイズ W:1660 D:1185 H:1950

景品サイズ 250 250

大好評発売中

予定OP価格 ¥398,000

FANCY LIFTER TWIN2

ツイン2の新機能 ファンシーリフターツイン2

- コンパネの情報ボタンで各リフターの情報をGET
- GET度数表示、あとどのくらいでとれそうを表示
- デモ時に占い表示
- リフトロック機能標準装備・でがバケユニット4箇所に設置

消費電力 300W

筐体サイズ W:1660 D:1185 H:1950

景品サイズ 250 250

大好評発売中

OP価格 ¥980,000

製品の仕様及び価格は予告なしに変更する場合がありますので御了承願います。

株式会社 カトウ製作所 本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号 TEL(03)3307-1221(代) FAX(03)3309-1760

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

SEGA ROSSO
©しげの秀一/講談社
©SEGA ROSSO/SEGA, 2001

3月中旬発売予定

あの「頭文字D」がいよいよ来春登場!!

あいつの頭文字D
いよいよ来春登場!!

NAOMI 2

爆走! アメリカ横断!!

各地の峠に遠征し、走り屋たちと公道バトル!

カードシステム採用!!

カードシステムの採用により、コンティニュー機能はもちろん、ライブバトルのバトルに勝利すると得られるポイントでドレスアップできる機能など、継続したプレイを提供します。

キャビネット仕様: 988(W)×1,756(D)×2,091(H)mm 256kg

ザキング オブ ルート66

ROUTE 66 THE KING OF ROUTE 66

無線機を使って音声確認、ゲーム中のアメリカを大暴走!

無線機を使って音声確認、ゲーム中のアメリカを大暴走!

2月下旬発売予定

大型トレーラーを操作して荷物を目的地まで運送するドライビングゲームの第2弾が登場! シカゴからロサンゼルスまで、多数のメジャースポットをリアルに再現。

走行中、無線機に向かって「トロロ」の叫びを繰り返してプレイヤーの興奮を煽る!

キャビネット仕様: 1,182(W)×1,845(D)×2,192(D)mm 317kg AC100V #9400W

よりオペレーター様の満足度を重視してリニューアル!!

UFO CATCHER 7

UFOキャッチャー7

5段階の難易度設定可能!

5段階のデザイン変更!

ビルボード(6ヶ所)を取り替える事によって簡単にイメージが一新できる!!

基本のビルボードに加えもう一色のビルボード、そしてクリアポケットの3つを標準装備!

ビルボードにつきましては、①お店のロゴなどを自由に設定できる、カスタムオーダーメイドをお受けいたします。②オプションで今後、様々なビルボードの発売も予定しております。

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がいよいよ登場!!

Disney FunSquare SEGA

ディズニーファンスクエア・フロム・セガ

©Disney Enterprises, Inc. Based on the "Where The Bunnies Go" work by A.A. Milne and E.H. Shepherd

SEGA 株式会社セガ

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14

電話03(6737)7539(直) 内線 03(6737)7541(フ) 03(6737)7544(ホ) 011(841)0261(直) 06(6334)5336(直) 08(452)6843(直) 052(702)3003(直)

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0261(直)

仙台販売 仙台市青葉区南2-5-3 電話022(252)6843(直)

東京販売 東京都中央区博多区博多5-7-5 電話03(6737)7539(直)

名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区社が丘1-804 電話052(702)3003(直)

大阪販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(6334)5336(直)

福岡販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5 電話092(452)6843(直)

札幌13号12月株式会社セガ

お客様各位

アミューズメント機器メンテナンス時のご注意(改めてのお願い)

アミューズメント機のメンテナンス時、機種によってお客様により分解や再組み立てといった作業を行われるケースがありますが、作業に当たっては取扱説明書に従い注意事項を厳守し、作業を行って頂くよう改めてお願い致します。特に配線の引きまわしに注意し配線の挟み込み等の事故が無い作業終了後は必ず確認をお願い致します。

すべてのアミューズメント情報はこちら!

http://www.sega-am.com

Capcom, Namco, Taito Recover Coin-Op Biz

Mid-term results for the term ending September 2001 were announced before the end of November by all coin-op game manufacturers and operators that offer their stocks for public subscription. Generally speaking, coin-op amusement game sales and operation income are showing signs of steady recovery. However, with many manufacturers increasing their investment in home video games, there still remains an uncertainty about the future of the coin-op game business.

Sega Corp., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥97,792 million, down 18.1% from the same period a year ago, and final net loss of ¥20,871 million (¥32,456 million in the same period a year ago). These are the mid-term results for a total of 53 Sega subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥25,816 million, down 11.7%, arcade operation ¥34,970 million, down 9.0%, and home videos ¥37,006 million, down 28.5%. The coin-op games division registered an operating profit of ¥2,031 million, down 17.6%, arcade operation ¥5,603 million, up 41.2%, but home videos incurred an operating loss of ¥870 million (¥34,480 million in the same period a year ago).

Revenue from overseas accounted for ¥25,541 million, down 35.2%, and its ratio to overall revenue decreased to 26.1% from 33.0%. According to Sega, although coin-op game sales grew strongly in Japan, Europe and Asia, they decreased in the US. Revenue in about 510 arcades operated by Sega in Japan is increasing rapidly. Stock of the home video console "Dream Cast" (40,000 units in Japan and 230,000 in the US) is likely to be sold out by the holiday season. Shipments of home video game software are also increasing favorably.

However, as a result of the sluggish stock market, the company was forced to take a special loss of ¥28,779 million due to falls in the value of stocks given to the company by the late Isao Okawa.

Konami Corp., Tokyo, posted mid-term consolidated revenue of ¥89,146 million, up 19.9%, and net in-

come of ¥2,522 million, down 78.3%. These represent the mid-term results for a total of 33 Konami subsidiaries including 2 new ones.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥5,426 million, down 38.7%, gaming machines ¥2,557 million, down 39.8%, pachinko devices ¥6,622 million, up 5.6%, home videos ¥25,991 million, up 5.9%, card games ¥12,559 million, down 53.5%, health entertainment ¥32,621 million (new business), and others ¥3,366 million, down 3.2%.

A breakdown of operating income shows that coin-op amusement games accounted for ¥976 million, down 48.8%, pachinko devices ¥1,838 million, up 15.8%, home videos ¥4,015 million, up 30.5%, card games ¥5,059 million, down 62.6%, health entertainment ¥2,420 million, and others ¥169 million. However, gaming machines incurred an operating loss of ¥487 million (vs. an operating profit of ¥57 million in the same period a year ago).

Results for coin-op amusement games deteriorated as the popularity of music videos waned. "Yugio" card games also became less popular, Konami explains. Incidentally, sales overseas accounted for ¥13,688 million, up 131.8%, and its ratio to overall revenue increased to 15.4% from 7.9%.

Namco Ltd., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥69,043 million, up 8.5%, and a net profit of ¥1,234 million (vs. a net loss of ¥3,589 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 29 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥9,089 million, up 3.2%, home videos ¥10,814 million, up 53.3%, arcade operation ¥38,367 million, up 3.9%, restaurants ¥2,054 million, down 3.5%, movie business ¥4,741 million, up 17.7%, and others ¥3,976 million, down 15.6%.

A breakdown of operating income shows that coin-op games accounted for ¥1,194 million (vs. an operating loss of ¥792 million in the same period a year ago), home videos ¥1,434 million, up 962.2%, arcade operation ¥2,182 million, up 143.2%. Namco's movie business division achieved a net profit of ¥18 million. Other businesses suffered an operating loss of ¥564 million.

Revenue from overseas accounted for ¥18,816 million, up 40.6%, and its ratio to overall revenue increased to 27.3% from 21.0%.

As of the end of September, arcades operated by Namco number 381 in Japan, 306 in North America, 10 in Europe, and 17 in Southeast Asia, for a total of 714. In addition, there are 1,390 locations where Namco shares revenue with the arcade operator.

In both the coin-op and home

video categories, the company has achieved favorable results by working out a total development, production and sales plan. Another business contributing to profits is the supply of games for mobile phones.

Taito Corp., Tokyo, posted mid-term non-consolidated revenue of ¥35,215 million, up 21.8%, and net income of ¥1,401 million (vs. a net loss of ¥1,723 million in the same period a year ago). Taito did not prepare consolidated results, since its two subsidiaries are very small.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥4,943 million, up 37.6%, home videos ¥2,261 million, up 119.5%, coin-op karaoke ¥292 million, down 29.7%, arcade operation ¥19,770 million, up 0.1%, karaoke operation ¥2,624 million, down 12.4%, contents services ¥4,668 million, up 992.0%, and others ¥652 million.

Exports totaled only ¥332 million, up 23.2%, and the export ratio stayed remained a dismal 0.9%.

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term consolidated revenue of ¥23,376 million, up 15.9%, and a net income of ¥1,409 million, down 19.8%. These represent the mid-term results for a total of 10 subsidiaries excluding Capcom Europe which will be liquidated.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,163 million, up 9.8%, home videos ¥14,927 million, up 27.5%, arcade operation ¥4,205 million, up 21.2%, and others including movie business and rental business ¥1,080 million, down 50.9%.

A breakdown of operating income shows that coin-op games accounted for ¥303 million (vs. an operating loss of ¥104 million in the same period a year ago), home videos ¥2,643 million, up 9.5%, arcade operation ¥595 million, up 40.9%, and others ¥125 million, down 83.4%.

Revenue from overseas accounted for ¥7,283 million, up 1.7%, and its

Seasons Greetings



ratio to overall revenue decreased to 31.2% from 35.5%.

Capcom revealed that it is decreasing its "coin-op game sales and device rental business, as they continue to make losses." However, coin-op games are in fact now yielding a profit due to several hit games. The rapid growth in arcade operation results seems to be due to the contribution made by new arcades.

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, posted mid-term consolidated revenue of ¥14,096 million, down 18.2%, and net income of ¥595 million, down 46.2%. These figures include the results of a total of 6 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op games and prizes accounted for ¥8,179 million, down 21.5%, home videos ¥4,268 million, up 20.9%, and others ¥2,296 million, down 41.0%. A breakdown of net income shows that coin-op games and prizes accounted for ¥737 million, down 47.9%, home videos ¥512 million, down 36.3%. The others accounted for ¥457 million in operating loss (vs. ¥243 million in the same period a year ago).

Banpresto revised its forecast of fiscal year results. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥27,000 million and net income is ¥750 million. Banpresto originally forecast ¥33,000 million in revenue and ¥1,200 million in net income.

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® パートナーを選ぶ! 究極のタッグバトル麻雀登場! TAITONET

お前の野性は本物か?

近代麻雀コミックで連載中の人気漫画が原作。
CPUも各々の登場キャラクターに合わせた打ち方を再現。
もちろん通信対戦可能!

2人vs2人のチーム対局
自らアガるか! パートナーに協力するか!
戦略を練って相手チームを倒せ!

個性豊かなキャラクター達が勝負の緊張感を盛り上げます!

野性の闘牌

©伊藤誠 ©竹書房 ©近代麻雀オリジナル ©WARASHI 2001 ©MAH-JONG KOBO 2001

黄金の城

黄金都市で
プレイヤーは試される。
時間と勘の勝負!

崇りの棒を倒さずに
コインをかき落とせ!

いままでに無かった新しいゲーム内容
神秘的でアイキャッチの高い筐体
2種類の景品を使うことができます

誰かが狙って
スリル満点!
なぞなぞ操作!

ワンダークラッシュ

●サイズ: W730mm×D998mm×H1970mm ●重量: 200kg

Wonder Crash

ターゲットを狙ってボールを打ち返せ!
景品ゲットは腕次第!

ワンダークラッシュ

細かいパイアウト率設定可能!
対応景品が広がり集客力アップ!

ラリーのスリル!
的当ての爽快感!

バーに景品を吊るすだけの簡単仕様!
光と音でアイキャッチ性抜群!

●サイズ: W800mm×D1153mm×H1965mm ●重量: 180kg

大型景品対応クレーンゲーム機の決定版!

Capriccio Cyclone Pure

カプリチオ サイクロンピュア

メカ機能をさらにパワーアップ!
◆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

3色そろって発売中!