

no.515  
1996年 4/1

アミューズメント通信

APRIL 1, 1996

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可

# 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., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

米国ACME 96(オーランド)でアクライム社が

## 初の業務用を披露

WMS社は「ウォーゴッド」などを出品



米国ACME 96のウィリアムズ/ミッドウェー社の小間で、新作「ウォーゴッド」などを試す業者らのようす

## タイトー「FX-1」で

PS用基板使ったCGシステム

カプコンも独自に工夫したCGゲーム

(株)タイトー(本社東京、S.)に使われているCPU ROMに圧縮収納し、必要な機能を重視して「スターゲームディエイ

中村紘(社長)と鈴木憲(本社大阪)辻本憲(家庭用32ビットTUE)の家庭用32ビットTUEエキス

三社長はそれぞれ、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント(SC)の家庭用32ビットTUEのゲーム機「プレイステーション」をベースに業務用CG基板を開発しており、その開発中のゲームなどをA Uの負荷を軽減している。

O Eの「FX-1」このソフトは「サイキックシステム」として開発。クワースなど三社ともSCからP

両社ともSCからP

画像データなどをメイン

していくことになる。

展開

金子尚志社長、NEC

日本電気㈱(本社東京)は二月二十六日、「ウイ

ンドウズ95」対応パソコ

の発表。

N ECがメーカー向けに4月

NEC





懇親会で表彰も

イベント優秀賞は2団体に  
は、AO 「日本経済は立ち直り

月二十二日夜、東京の赤坂プリンスホテルで恒例の懇親会を開き、併せて「AOU年間優秀機械」と「ゲームの日イベント企画」の表彰を行なった。この懇親会はこれまで同様、各出展社から一名を無料招待し、それ以外はパーティ券方式（一枚一万五千円）で行なわれたもの。参加者数は前回は大きく減り九百人を割つたが、今回は九百四十二人と増えた。

桐谷克己事務局長の司会で進められ、真鍋勝紀ショリー実行委員長が、「このショリーは（旧NAO主催を含め）十五回目となり、その間業界は困難なり、ハードルを乗り越え発展してきた。次のハードルはもつと高くなると思うが、メーカーと協力し将来への夢を抱きながら業界を発展させていきたい」と述べた。

出展社を代表してコナ

# 市議に3期当選 大野商事の大野社長



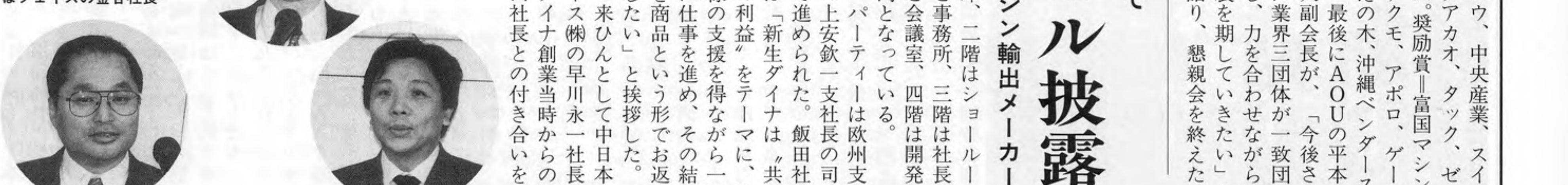
# 新本社ビル披露

(本社大阪、庫、二階はショールー  
長)は、かねと事務所、三階は社長

を進めてきたと会議室、四階は開発が完成、一月門となつてゐる。

、法人20年で  
**本社ビ**  
スロットマ  
（本社大阪、庫  
住長）は、かねと  
故を進めてきたと  
が完成、一月  
を開始したのに  
月三日に取引先  
業者約四十人を  
住屋の披露バー  
開いた。

は業務拡張とと  
が法人成り（七  
創業は七二年  
で二十年を迎  
に建設されたも  
面積は約九十平  
四階建ての自社  
階は駐車場と倉  
田ダ一

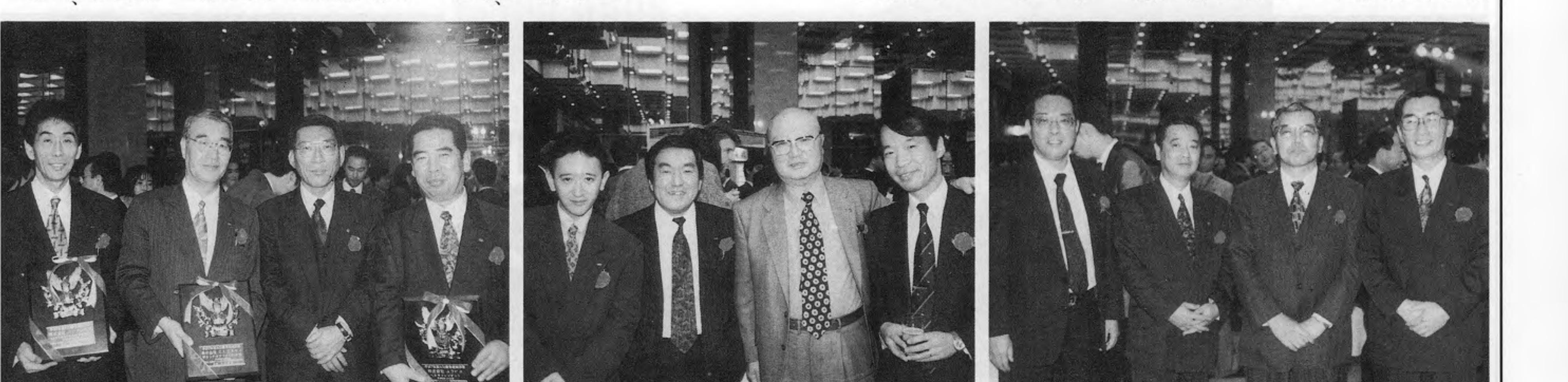


## コナミ 業績に応じて W B を社員に

長は中国とのビジネスについてよく勉強し忍耐強く取り組んでいるバイタリティーある人」と評価した。

この後、加藤智部長がお札の挨拶を述べ、㈱コエイスの金谷龍坤社長が乾杯の音頭をとった。

なお同社はTVスロットマシンを中心とするノーカーで、歐州と台湾にある支社を通じて全製品の七割を海外へ輸出している。



懇親パーティーにて（左から）バンプレストの吉田明常務、SNKの村瀬貞昭本部長、マタハリーの兵井勝常務、ユウビスの森本登専務。手に持っているのは「優秀機表彰」の楯

懇親パーティーにて（左から）セガ社の中山晴喜部長、佐藤秀樹常務、ホープの矢野徳藏常務、ナムコの中村繁一専務

懇親パーティーにて（左から）シの中西良至係長、ナムコの鈴木登

# 数々の名作シミュレーションを 実現したスマートが送る 究極の正統派シミュレーション出現!!



業務用ビデオゲーム基板

株式会社 バンプレスト  
東京都台東区駒形2-4-11 〒111  
ヨシキビル7F  
TEL 03-3847-2861

©GAZELLE ©BANPRESTO 1996 MADE IN JAPAN



**韓国から視察団**  
AOUエキスポとロケ訪問  
韓国の保健福祉部など  
ゲーム場担当官と工科大  
学工学部教授らハイテク  
ゲーム産業研究会員が  
日本のゲーム機産業を視  
察するため、二月二十日  
から四日間来日、AOU  
エキスポ96など視察した。  
通商産業・文化体育・建  
設交通など視察団は十二名で、保  
健福祉・情報通信・教育・  
文化体育・建

本省のゲーム機産業を視  
察するため、二月二十日  
から四日間来日、AOU  
エキスポ96など視察した。  
通商産業・文化体育・建  
設交通など視察団は十二名で、保  
健福祉・情報通信・教育・  
文化体育・建

## 静岡県協、通常総会

96年度事業計画に盛る

非行防止や福祉

会員登録



コナミの小間にて、上は水上ジェットスキーをテーマにしたCGゲーム「ジェットウェーブ」の展示のようす。左はTVパーティーゲーム「ビビバシチャンプ」

社製の新TVゲーム機などを展示した。  
S N K



いずれもカブコンの小間にて、左はCG格闘ゲーム「ストリートファイターゼロ」(左)と部分。同社小間内には身動きがとれないほど来場者が埋め尽くされた



アート・

オブ・ファイティング龍

虎の拳・外伝

(本紙前

号「話題のマシン」参照)

「ネオジオ」ソフトを

サードパーティーも含め

多数出品した。

滑らかでリアルな動き

出品で、次のとおり。

「フットサル」(ザウ

ルス開発)

五人対五人、

のミニサッカーゲームで、

少年のキャラクターがス

ピード感のある試合を開

く。

「超鉄ブリキンガー」

(同)『メカラボットキ

ヤラによる横スクロール

シューティングゲーム。

アイテムを取るとどん

んバーアップしていく。

「オーバートップ」(A

DK開発)

リング画像のドライブゲ

ア

イン

予定)

「アート・

スラック

』(ナ

スカ開発)

歩いて銃を

撃ち手投げ弾を投げ、ま

る新ソフトはすべて参考

出品で、次のとおり。

「メタルスラッグ」(ナ

スカ開発)

歩いて銃を

撃ち手投げ弾を投げ、ま

る新ソフトはすべて参考

出品で、次のとおり。

「アート・

スラック

』(ナ

スカ開発)

歩いて銃を





The Future Is Now  
**SNK**

誰も知らないもうひとつの“龍虎”。



# ART OF FIGHTING

## 龍虎の拳 外伝

©SNK 1996

The appearance of the Latest NeoGeo fighting action, "The Path of the Warrior Art of Fighting 3" !!

- ネオジオで初めてモーション・キャプチャーを使用。動きが超リアル!
- アクションモデルは、厳選された本物の格闘家やスタントマンたち!
- 1ラウンド決着もあり得る究極のルール“ULTIMATE K.O.”!
- もちろん“龍虎”ならではの気力システムやズームシステムも健在!



## 新登場! 最新アミューズメントマシンの数々。

SNKから新たな高収益アイテムがアミューズメントシーンに続々と登場! デザインコンセプトを一新したビデオゲーム筐体「スーパーNEO」シリーズや新型大画面モニター搭載の「NEO50II」など、高インカムを実現します。



### Candy Super NEO 29

スーパーNEO 29-CP  
(POPカードタイプ)スーパーNEO 29-CS  
(スタンダードタイプ)

### スーパーNEO 29 キャンディ

- あのキャンディ筐体に“スーパーNEO”シリーズが2タイプ新登場!スタンダード、POPカードどちらもビルボード標準装備。
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力: 120W ●重量: 96kg
- 外形寸法(mm): 幅710×奥行890×全高1,450

※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。画面はハメコミ合成です。  
●NEOGEOはSNKの商標です。



あのキャンディカプセルが、  
より身近になって新登場!



●使用電源: AC100V±10V(50/60Hz)

●消費電力: 70W ●本体重量: 89kg

●外形寸法(mm): 幅680×奥行970×全高815

## オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!



### SAMURAI SPIRITS (マスコット人形)

- OP価格25,000円(200個入り)
- あのサムライスピリッツがマスコット人形に。ゲームファン必須のアイテムです!!
- サイズ: 高さ5cm程度 ©SNK 1996

発売元 株式会社エヌ・エヌ・ケイ

※表示価格は消費税を含みません。掲載写真は出荷品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エヌ・エヌ・ケイ 本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)

大阪府 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(339)9506

東京支店 〒102 東京都千代田区紀尾井町8-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)7373 FAX.03(3222)7422

東京特許事務所 〒102 東京都千代田区紀尾井町8-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)7373 FAX.03(3222)7422

札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北4条東15-2-36 TEL.011(752)5364 FAX.011(751)8446

福岡支店 〒810 福岡県福岡市博多区塙2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

広島支店 〒731-01 広島県広島市安佐南区緑井3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303

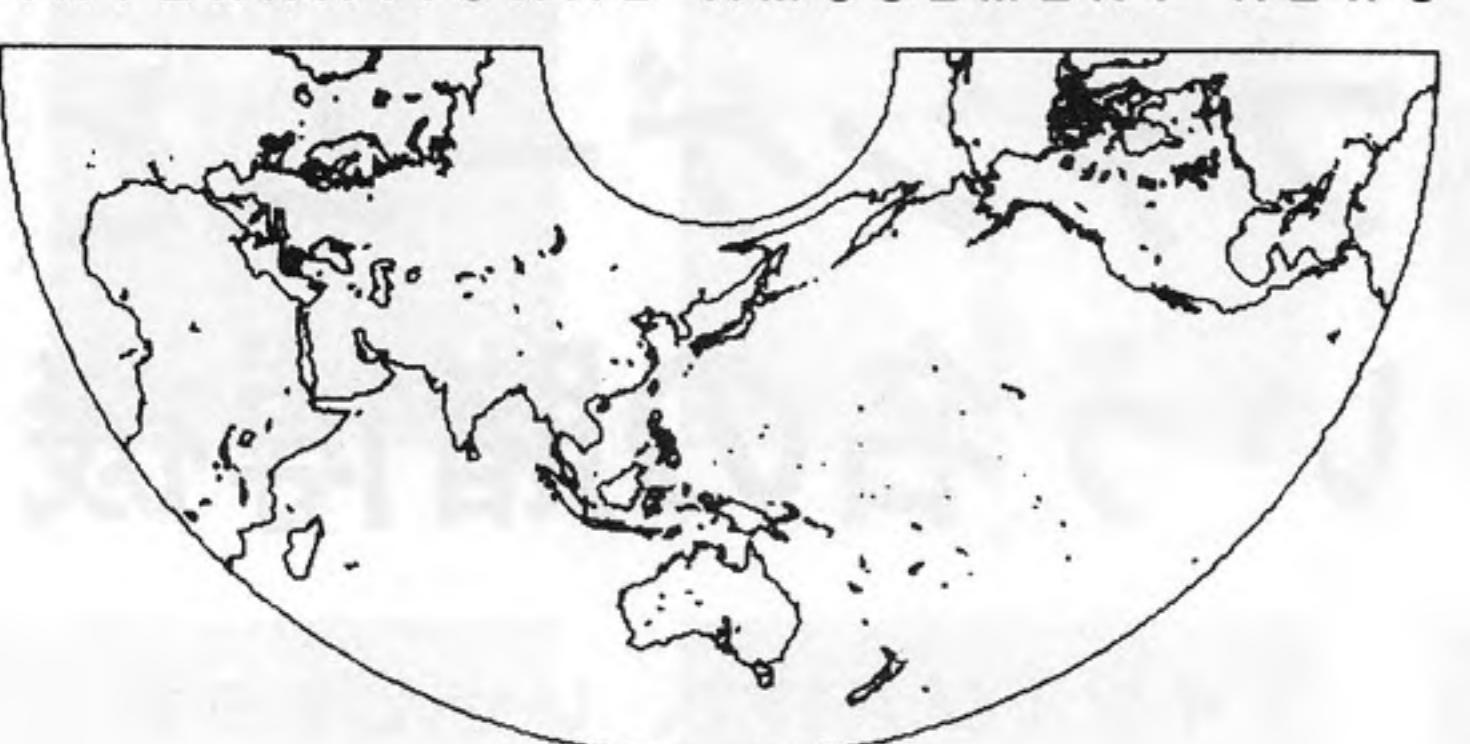
大分支店 〒760 長崎県大分市大字西郷2-13-17 TEL.087(23)3371 FAX.087(23)0920

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE: 06(339)5577 FAX: 06(338)7175

# 海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



ラスベガスのストラットスフィアタワーを  
よじ登る巨大なコング

48人乗せるアトラクション、12月完成予定

「ストラットスフィアタワー」を

にかと話題の「ストラットスフィアタワー」は四月一日にオーブンするが、第二期建設

設計画としてタワーを登るキングコングの追加を

する見込みとなつた。こ

れは地上十一階から百九

十二階の高さまで、キン

グコングの腹の部分に四

十八人の客を乗せて上昇

していくもの。一回六分、

料金は五ドル。

「ストラットスフィアタワー」自体は百三十五階

相当の三百五十階の高さに

で、二百八十階の高さに

「スペースショット」「十

六百万ドルかけて追加

されるキングコングの乗

物(名称未定)

について

C社は「ハイローラー」

ロード・アミタロニクス社

S.T.R.のミッキー・カ

ークスター「ハイロー

ラー」(三十六人用)な

マニ・グランジノ

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー

ー



# 話題のマシン

これは前作のバージョンアップ版だが、キャラクターの背景のグラフィック、音楽が高いほど多くの技を各種の演出などが新しく組立てるという「オリジナルコンボシステム」が加わったことで、その最大の特徴は、連続技の内容をプレイヤー自身が操作する。直されており、前作とは異なるイメージのゲームになっている。八方向レバーと六つのボタンで操作できる。

## 「進め! 対戦ばずるだま」

「たま」3種追加

## 連続技独自作成

「ストリートファイターZERO 2」



組合せバーチャルは無数にある。これはまず「ス

ーパーコンボゲージ」を

レベル以上ため、ボ

タンを三つ同時に押し、ボ

タン内にレバーとボ

ーを同時に押す(必殺技)

やスーパーコンボなども

含む)を入力

時間切れ

トフライターゼロ

が、三月二十五日発売となる。

TV格闘ゲーム「ストリ

ートファイターゼロ

2」が、三月二十九日発

売となる。

TV格闘ゲーム「ストリ

ートファイターゼロ

2」が、三月中旬発売と

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ

レイヤーはロングシュー

は落ち物バズル「対

战组合バズル」は

おだま」に変わらないといふ

基本的な遊び

は世界三十カ国か

ら「チーム」と、チームの

中心となるエースブレイ

ス」が、三人から選択試

合をするもの。エースブ



APRIL 1

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■ TVゲーム機—ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回 機種名(メーカー名)  
MODEL (MANUFACTURER)評価  
(RATING)

1	バーチャファイター 2.1 (セガ社)	7.82
2	リアルバウト餓狼伝説 (SNKネオジオ) Real Bout — Fatal Fury V (SNK)	6.89
3	バーチャファイター 2 (セガ社) Virtua Fighter 2 (Sega)	6.86
4	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.62
5	鉄拳 2 バージョンB (ナムコ) Tekken 2 (Namco)	6.52
6	D&D シャドーオーバーミスラ (カプコン) D&D Shadow Over Mystara (Capcom)	6.46
7	ソウルエッジ (ナムコ) Soul Edge (Namco)	6.25
8	ファイティングバイバーズ (セガ社) Fighting Vipers (Sega)	6.24
9	バーチャストライカー (セガ社) Virtua Striker (Sega)	6.17
10	パズルボブル 2 X (タイトーF 3) Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	6.08
11	ビッグトーナメントゴルフ (ナスカ/SNKネオジオ) Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.93
12	進め! 対戦ばずるだま (コナミ) Let's Attack Crazy Cross (Konami)	5.92
13	パズルボブル 2 (タイトーF 3) Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	5.64
14	テトリス・プラス (ジャレコ) Tetris Plus (Jaleco)	5.63
15	ストライカーズ1945 (彩京/ジャレコ) Strikers 1945 (Psyko)	5.60
16	バトルガレッガ (エイティング/ライジング) Battle Garegga (Eighting/Raizing)	5.58
17	沙羅曼蛇 2 (コナミ) Salamander 2 (Konami)	5.41
18	ステークスワイナー (ザウルス/SNKネオジオ) Stakes Winner (Saurus/SNK)	5.40
19	ストリートファイター・ゼロ (カプコン) Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom)	5.36
20	究極タイガー II (タクミ/タイトーF 3) Twin Cobra II (Takumi/Taito)	5.35
21	19XX (カプコン) 19XX (Capcom)	5.29
22	ときめきメモリアル対戦ばずるだま (コナミ) Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.19
23	スーパーワールドスタジアム'95 (ナムコ) Super World Stadium '95 (Namco)	5.18
24	上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai — The Great Wall (Sun)	5.00
25	パズルボブル (タイトー/SNKネオジオ) Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	4.95

\* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない発売の人気と売上げ、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	電脳戦機バーチャロン (2P) (セガ社) Virtual On — Cyber Troopers (2P) (Sega)	8.27
2	アルペンレーサー (ナムコ) Alpine Racer (Namco)	8.06
3	バーチャコップ 2 (セガ社) Virtua Cop 2 (Sega)	7.42
4	ダートダッシュ (SD/DX) (ナムコ) Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	7.09
5	バーチャファイター 2 (DX) (セガ社) Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.01
6	レイブレーサー (2P) (ナムコ) Rave Racer (2P) (Namco)	7.00
7	マンクスTT (DX) (セガ社) Manix TT (DX) (Sega)	6.63
8	セガラリー・チャンピオンシップ (2P) (セガ社) Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.47
9	レイブレーサー (SD/DX) (ナムコ) Rave Racer (SD/DX) (Namco)	6.19
10	ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.10
11	デイトナUSA (ツイン) (セガ社) Daytona USA (Twin) (Sega)	6.00
12	スカイターゲット (SD/DX) (セガ社) Sky Target (SD/DX) (Sega)	5.86
13	スポーツフィッシング 2 (セガ社) Sports Fishing 2 (Sega)	5.56
14	エースドライバー (SD/DX) (ナムコ) Ace Driver (SD/DX) (Namco)	5.50
15	クイズドレミファグランプリ 2 (コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	5.45

## ■ フリッパー (FLIPPERS)

1	アダムスマーファミリー (ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)	5.51
2	ノーフィア (ウィリアムズ/タイトー) No Fear (Williams/Taito)	5.50
3	フランケンシュタイン (セガ社/データイースト) Frankenstein (Sega/Data East)	5.00
4	ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East)	4.83
5	リーサルウェポン 3 (データイースト) Lethal Weapon 3 (Data East)	4.50

## ■ その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	プリント俱楽部 (アトラス/セガ社) Printing Club (Atlas/Sega)	8.69
2	人相鑑定団 (データイースト) Fortuneteller on Physiognomy (Data East)	6.17
3	手相占い・ちょっとみせて (セガ社) Palmist (Sega)	5.93
4	ラズマタッズ (アイマックス) Razzmatazz (Imax)	5.50
5	リアルパンチャー (タイトー) Real Puncher (Taito)	5.00



格闘ゲームの正統進化。闘るなら基本、極めるなら王道。

- スーパー・コンボの究極進化システム  
<オリジナルコンボシステム>搭載!
- 新キャラクタ追加で壮絶バトルが今ここに!
- 洗練されたゲームシステムでオリジナル戦略を徹底追求!



画面は開発中のものです。

## 大好評発売中!



## レンタル&amp;リースシステム

ノーリスクで高収益をお約束する。



株式会社 セガ・エンタープライゼス  
©SEGA 1991

第一蛇谷事業所 東京都大田区東横谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)  
電話03(5736)7722(海外販売事業本部)  
電話03(5736)7834(アミューズメント施設クリーニング)  
電話03(5736)7838(アミューズメントマーケティング部)  
電話03(5736)0249(アミューズメントマーケティング部)  
電話03(334)3388(代)  
電話03(452)6841(代)  
電話03(283)7979(代)  
電話03(702)3003(代)  
愛知県名古屋市名東区社か丘1-804  
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代)

英文版業界ニュース

lion and the net loss ¥1,800 million. These revisions reflect the general downturn in revenue, Taito explains.

According to the company, arcade operation income, which is the main pillar of its business, is dropping, while revenue from its coin-op video, coin-op karaoke and home video business also fell. It is only recently that the market penetration of its home communication karaoke "X-55" began. The company's business results will also be affected greatly by a loss due to the disposal of coin-op karaoke inventories.

## Sega Promotes 64-Bit CG Board "Model 3"

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced that it has recently developed a new coin-op CG board "Model 3", and will ship its first software "Virtua Fighter 3" in July. Sega promoted this game strongly on its booth at the AOU Expo '96 (February 21-22). "Model 3" has a polygon processing capacity more than three times greater than that of CG board "Model 2" for "Virtua Fighter 2", and the screen images impressed everyone who saw them.

Sega's coin-op CG board system started with the 32-bit "Model 1"

### CG Videos At AOU Expo '96

The AOU Expo '96, which has now taken its place firmly as a major spring event in the coin-op calendar, was held in Makuhari Messe, Chiba, February 21-22. A large number of new videos, pinballs, other arcade games, and kiddie rides were introduced. However, the focus of attention was very much on computer graphic (CG) videos.

In addition to "Virtua Fighter 3" (under development) based on the "Model 3", Sega unveiled "Sega Sonic", "Gunblade N.Y.", "Manx TT", "Virtualon VS" based on the "Model 2" and "ST-V" based "Virtua Fighter Kids" and "Decathlete".

Namco showed "Time Crisis", "Prop Cycle", "Alpine Surfer", "Tokyo Wars", "Dirt Dash" and "Ace Driver-Victory Cup" based on its "System Super 22", and "Prime Goal EX", "Dunk Mania", "Xevious 3" and "Soul Edge" based on "System 11".

Taito introduced "Landing Gear" based on its "JC System", as well as "Super Football Champ", "Psychic Force" and "Ray Force" based on the new "FX-1 System".

Jaleco and Tecmo exhibited "Super GT 24 Hours" and "Dead or Alive" respectively. Both games are based on Sega's "Model 2". Konami unveiled "Jet Wave" which is under development, while Capcom introduced "Star Gladiator", a game still under development which uses Sony's "Play Station" board. For most of the CG games mentioned above, the shipment schedule is not yet fixed.

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
18-2, Doyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
faxphone (81) 6-314-3821  
© 1996 Amusement Press, Inc.

The revised forecast for consolidated revenue stands at ¥350,000 million, down 8.8% from the preceding year, while the net income was revised to ¥5,200 million, up 1.7%. This is due to the disposal of 16-bit home video sales in Europe and the change in the sales system from the conventional direct sales to an agent system. Accordingly, Sega will liquidate Sega Europe Group Ltd., a holding company for the home video department in Europe, and also its subsidiaries, Sega Video Games Netherlands, Sega Belgique and Sega Austria (while retaining the subsidiaries in the U.K., France and Spain).

A special loss of ¥26,000 million accompanies the liquidation. Sega also intends to reduce its 16-bit home video business in the U.S.A. as much as possible, and shift it to 32-bit home video sales. In contrast to the consumer side, Sega stresses that its coin-op game sales and arcade operation businesses both in Japan and overseas are doing well, in addition to 32-bit home video sales in Japan.

### Taito Revises Forecast Down

On February 29, Capcom Co., Ltd., Osaka, revised its fiscal results forecast for the period ending March 1996. Although non-consolidated revenue is predicted to recover due to favorable domestic sales of 32-bit home video software, net income is still expected to fall due to an assessed loss of ¥800 million incurred by its American subsidiary, Capcom USA, whose business is deteriorating.

The new non-consolidated revenue forecast is estimated at ¥35,700 million, down 25.5%, and the net income ¥500 million, up 173% (in November 1995 the company revised the revenue to ¥34,500 million and the net income to ¥700 million).

It is likely that the consolidated results for the fiscal year ending March 1996 will deteriorate even further, with revenue decreasing to ¥43,700 million, down 16.4% from the preceding year, and the net loss to ¥2,700 million (in May 1995 the company predicted revenue to be ¥50,000 million and the net income ¥800 million). Thus, it appears inevitable that, while the size of the loss will decrease significantly, Capcom will incur a loss for the second year in a row.

**KOMAYA™**  
THE BIG NAME  
IN JAPANESE REDEMPTION



**MINI HOCKEY**  
W: 30"  
H: 37"  
L: 51"  
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE DISTRIBUTOR FOR KOMAYA PRODUCTS ALL OVER THE WORLD.  
PLEASE CONTACT:  
**Fillmore, inc.**  
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan  
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

**大ヒット御礼 システムスーパー22**

**Pedal Action Gun Shooting TIME CRISIS**  
DX SD

タイムクライシス™ もはや敵なし! 最高! 最強! NO.1!!  
これを買わずに何を買う?

**新製品 ビデオゲームじゃない!  
これは痛快エレメカプライズマシンです。**

**PAC-CAP** パックキャッパー™

実力勝負!!  
ジャマする4匹の  
モンスターをクリアして  
景品をGet!  
ナムコオリジナル  
150φ  
カプセル対応

待望のポリゴンシューティングゲーム  
遂に登場!!  
**XEVIOUS3D/G**  
ゼビウス3D/G  
最新技術を駆使した超美麗3DCG映像!  
多彩で手ごたえのある全7エリア構成!  
戦略性も富んでいる!  
破壊感、壮大感抜群のパワーアップシステム!

2人同時プレイ可能! 中途参加もOK! 繰続プレイ可能!  
こいつが他のシューティングゲームを打ち落とす!!

**DUNK MANIA** ダンクマニア™  
3-DCGバスケットボールゲーム  
システム11採用  
4人同時プレイ可能!  
協力・対戦プレイいずれもOK!  
イカスぜ、2on2!  
キメるぜ、ダンクショート!

**VICTORY LAP** エースドライバーバイクトリーラップ™  
チャンプを決めろ、  
3連戦!

**PAC-SLOT** パックスロット™  
どれが来るかな?  
4種類の  
スーパーリーチで  
ドキドキの展開!

**NAMCO CLASSIC COLLECTION** ナムコクラシックコレクション™  
PAC-MAN RALLY-X DIO BUG  
パックマン・ディグダグ・ラリーX  
オリジナルとアレンジで、NEWラリーXが加わります。

今度はこの7本だ!!  
PAC-MAN DIO BUG RALLY-X NEW RALLY-X

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

「遊び」をクリエイトする—  
**遊び株式会社 ナムコ**

販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)  
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区篠路3条1-8-2 TEL 011(822)6002(大代)  
(名古屋) 〒466 愛知県名古屋市中区栄3丁目27-1 TEL 052(522)2000(大代)  
(大阪) 〒554 大阪府大阪市北区の大臣20-10 TEL 06(330)3511(大代)  
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上原田2-12-24 TEL 092(474)5605(大代)

©1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.