



1996年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第11号/通巻18号  
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO・GEO FREAK



月刊

# ネオジオフリーク

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝  
風雲スーパータッグバトル  
ステークスウイナー2  
超鉄フリキンカー

キャラクター  
テキスト  
草薙京

全キャラ対CPU戦攻略

# ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96

## 緊急速報! サムライスピリッツ 天草降臨

## 風雲スーパー タッグバトル ポスター

特別付録

1996

# 11

月号

580yen 芸文社



新製品

The Future Is Now  
**SNK**



ピンチをチャンスにキヤラチエング  
**ダングの掟はあまぐない!**

初体験。  
対戦システム拡張ボードで、  
最大4人まで参加できる  
マルチプレイヤーバトル  
が可能になる!

# 風雲 SUPER TAGBATTLE

システムの融合と進化。これがハイリッツ格闘アクションだ。

※対戦システム拡張ボードはMV-1B(日本国内仕様)基板でのみ対応

今までになかった興奮が「リアルタイム」  
風雲スーパータグバトルだから可能になった!  
通常の2人対戦「VS」はもちろん、4人参加で「2 vs 2」  
2人で協力する「2 VS COM」そして3人参加で変則タッグの「2 vs 1」。  
この新感覚バトルがまさに対戦格闘ゲームの未来形!



# SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON VIDEO & LD

SNK

VIDEO & LD 10.18 ON SALE



ネオジオゲーム攻略では右にできるものがない「ネオジオフリーク」編集部監修による強力プレイ。華麗なる連続技、対戦、対CPU戦を完全攻略。またゲームオリジナル声優によるオフショットドラマは必聴!

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎戦士ゆいち、風のFLN  
声の出演：野中正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、曾木重吉  
音楽：新世界楽曲雑技団

VIDEO: PCVP-00616 ¥4,800(税込)  
LP: PCLP-11970 ¥4,800(税込)



© SNK 1996

<プロローグ>オープニング~タイトル~基本操作 ゲームシステム (前作との相違点) <ザ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム>主人公チーム (草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎) 餓狼伝説チーム (テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ) 新・龍虎の拳チーム (リュウ・サカザキ、ロバート・ガルス、ユリ・サカザキ) 新・怒チーム (ラルフ、レオナ、クラーク) サイコソルジャーチーム (麻宮アテナ、椎拳崇、鎮元蔵) キムチーム、(キム・カッファン、チャン・コハン、チョイ・ボンク) 新・女性格闘家チーム (藤堂香澄、不知火 舞、キング) ボスチーム (ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザー、Mr.ビッグ) <オチを護る者、そして運命に従う者> CPU攻略~エンディング<おまけ>スタッフクレジット

特典：8P解説書

## SCITRON LABEL 1500 SERIES



CD 11.21 発売予定

あの豪血寺シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キララたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤!

初回特典：CDケースサイズステッカー

<収録曲>オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクション

ATLUS

CD: PCCB-00227 ¥1,500(税込)

## サイトロンレーベル ファンタスティックキャラクターシリーズ 第3弾

サターン、プレイステーションのそれぞれオープニング+エンディングがフルサイズで新録音、そして選りすぐりの代表曲に新たに歌詞を加えて制作されたヴォーカルアレンジ曲、そして並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲と、「音楽に究めた」全曲完全フルアレンジの本格派スーパーコンピレーションが完成!



Eternal Melody  
エターナルメロディ

初回特典：スーパーピクチャーCD 12P オールカラーブックレット

MEDIAWORKS

CD 10.18 ON SALE

CD: PCCB-00229 ¥2,500(税込)

## サイトロンレーベル ラジオレギュラー番組 遂にスタート!!

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク待望のラジオ番組が放送決定!  
ゲームミュージックをたくさん流す音楽コーナーと様々なゲームストーリーを  
マンスリーでドラマ化するインタラクティブラジオドラマで構成された30分番組。  
そのほかゲームメーカーサウンドチームや、声優、アイドル等々多彩なゲスト参加予定。ご期待下さい。

## 「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時：TBSラジオ(95.4kHz) 毎週日曜日深夜25:00~25:30

パーソナリティー：子安武人、氷上希呂  
第1回放送：10月13日

- 10月のラジオドラマタイトル：「THE KING OF FIGHTERS '96」 オリジナル声優が多数出演します。
- インタラクティブラジオドラマとは?  
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2つありリスナーがハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選ぶ。希望の声の多かった方を放送します。ただし放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

「THE KING OF FIGHTERS '96」ドラマCD11月7日発売!

## SCITRON LABEL INTERNET情報!!



サイトロンから  
ついにインターネットにて  
ホームページ開始!!  
随時新情報を  
掲載する予定です。

<http://www.scitron.co.jp/>

# CONTENTS

## NEO・GEO FREAK 11月号

### 全56ページ!! 徹底集中攻略 全キャラ対CPU戦攻略

集中攻略

# ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96 ..... 6

★プレゼントのあるページを表しています  
★賞品制度を導入している投稿ページを表しています

ゲーム攻略&新作

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	62
風雲スーパータッグバトル	68
ステーキスウィナー2	74
超鉄ブリキンガー	78

緊急速報

サムライスピリッツ 天草降臨	134
-------------------	-----

設定資料

キャラクターテキスト④ ／草薙 京のすべて	80
わくわく7	84

コミック

リュウの朝ごはん／日向星花	95
しる一太のキャラクター烈伝／しる一太野	100
サムライスピリッツ・カントリーロード 雪伝 ／島津わか乃	109
三匹が行く!／坂本かずみ	138
四コマ一座／城弥広己	143

声優インタビュー/辻裕子(マチュア声優)	4
増刊号のお知らせ	89
ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー/ハドソン	90
NEO・GEO TOPICS	92
ネオジオプロムナード	96
ソフト売上ランキング	102
ソフト人気ベスト10	103
クラブハウスコア	104
初心者向け格ゲー講座	106
読者創作ストーリー	108
エス・エヌ・ケイ物語④	113
クロスワードパズル	115
パオパオカフェへようこそ!	116
新作発売予定リスト	128

天晴	129
3パーセントの誘惑	130
オールドゲーム攻略/ゴーストパイロット	132
通販コーナー	140
奥付	142
プレゼント	143

※新作モード情報、もう一度愛して♥、巻頭特集、声優連載コラムは、今号都合によりお休みいたします。

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ©SNK 1996  
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)  
NEO・GEOはSNKの登録商標です  
©芸文社 1996 禁無断転載

ネオジオキヤラ声優インタビュー

# 辻裕子

## 声優の仕事は

## 小学校からの夢!

## 今の生活はととても充実!!



### プロフィール

誕生日：1974年9月1日  
 出身地：大阪府  
 血液型：A型  
 サイズ：身長/胸囲体重/43kg(スリーサイズはヒ・ミ・ツです)  
 趣味：映画鑑賞(洋画)、演劇、機械いじり、霊を探す、旅行、漫画を描く  
 英会話、手話  
 好きな映画：ツインピークス  
 好きな本：ジークル博士とハイド氏  
 尊敬する人：両親  
 声優歴：1年  
 出演作品：**覚之進**(CDドラマ サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣) ロサ(風雲スーパータッグバトル) マチユア(K・O・F'96)



©SNK 1996

K・O・F'96の発表と同時に、人気爆発のマチユア&バイスの元秘書コンビ。

今回の声優インタビューは、そのマチユアを演じている辻裕子さんにお話を聞かせてもらった。

機械いじりや、霊を探す!! など変わった趣味を持つ彼女。とっても面白い話が聞けそうな予感…。

### 少年のよきなロサと色っぽいマチユアどちらも気に入ってます!

まずはこれまでの経歴、ゲームの声優をはじめたきっかけを教えてください。

「小学生のころから画面に合わせて声を出す仕事(つまり声優ですね)にすごく憧れていたんです。」

まず最初にそれがあって、現在所属しているTTB(大阪テレビタレントビュロー)の養成所、TTTCで1年間勉強して、現在SNKさんのお仕事中心にやらせていただいています。

SNKでの一番最初のお仕事は、どんな役だったんでしょうか?

「ゲームの声優ではなく、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のCDドラマが最初でした。覚之進という男の子の役でしたね。私は声が少年っぽいのでこういう役が多いん



マチユアと同じポーズでっこり!!

ですよ(笑)。

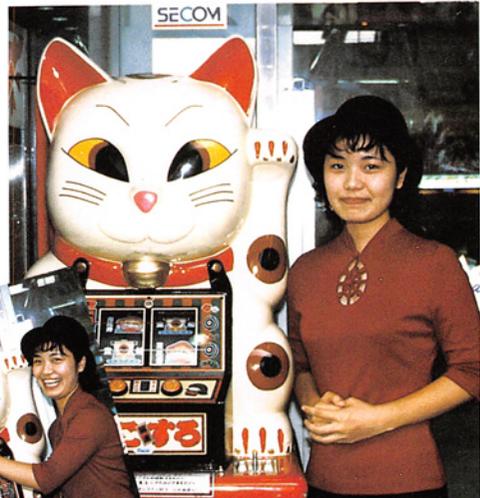
そのあとは、「真説サムライスピリッツ 武士道列伝」のピクトリア、「風雲スーパータッグバトル」のロサ、「K・O・F'96」のマチユア役を担当しました。

印象に残っている役は誰ですか?

「やっぱり、ロサとマチユアですね。」

ロサの声のイメージは、男の子っぽい感じだったので、自分の得意分野(女)ということもあってすごくやりやすかったです。

逆にマチユアの方は、自分より年齢が上のお姉様役だったので、いつもと違う自分が出せて、演じていてとても楽しかったですね。



恒例のねこする写真。ちよっと緊張…と、見せかけておちゃめなさん!

**いつかはマチュアで  
連戦連勝!**  
ゲームが上手になりたい!!

— 気に入っているセリフなどはありますか?  
「マチュアの、気持ちいいしよ♡」と、殺してあげる。この2つが好きです。  
— この系統のセリフが好きです。ちよっと危ないかもしれないですね(笑)。  
— アフレコを終えた時はどんな感じでしたか?  
「疲れたような、楽しかったような色々な感情が混ざったような複雑な気分でした。ちよっと分かりにくいですがそんな感じです(笑)」  
— ところで自分の声は、実際にゲームをやってみてみましたが?  
「マチュアを使って連戦連勝…といきたかったんですが、うまく動いてくれないんです(泣)。はつきりいって全然ダメでした」。



が楽しいです。上手な人のプレイを見ていると格闘ゲームって面白いですよ(笑)。でも、いつかは腕を上げて、華麗にマチュアを動かしてあげたいです」

**機械いじりと  
霊を探るのが趣味、  
両極端なワタシ!**

— 趣味にかなり珍しいものがありますか?  
「機械いじりと、霊を探ります(笑)」  
— 私はお芝居をやっているんですが、照明の係になったのが機械いじりをするようになったきっかけですね。  
— それから電化製品に興味を持つようになって、家にあるビデオデッキなどを見ると、無性に開けてみたくなるんですよ。

危険なので、本当は開けちゃダメなんですけど(笑)。我慢できないんです(笑)。偶然なんですけど、マチュアと同じ趣味なんです(笑)。プロフィールを見てビックリしました」

— 霊を探るとい方は…  
「お化けとかは、大好きなんです。スタジオとかに入ると見えちゃうんですよ。一番強烈だったのは横浜に旅行に行った時です。15人くらいの霊が寄りかかっていたことがあるんですよ。なにか重いなあ…と思っていたら、家まで連れて帰ってきちゃったんです。嫌いじゃないんで、怖くはないんですけど(笑)」

— 二、怖いですよ…充分に(苦笑)。その他は、英語がお好きなんです(笑)。  
「まだまだベラベラとまではいきませんが、英会話を習っているんです」。

— 私は洋画が好きで、よく観に行くんですが、観ている時に字幕なしで内容が分かったらカッコイイじゃないですか。マーク先生! デビット先生! (英会話学校の先生) これからもよろしくお願ひします(笑)」

— 最近観た映画や、これから観たい映画はありますか?  
「この間、ビュティフルガールズ」の試写会に行ってきました」



マチュアを使い奮闘するも、残念ながら敗北…

ました。女の子版の「スタン・バイ・ミー」のような感じですよ(笑)。暖かいお話でした。今、一番観たいのは「ザ・ロック」! これは絶対観にきたいです!! アクシヨンはスカッ! としていいですよ(笑)。  
— でも、私は一人では観にいけない人なので、早く友達を誘わなきゃ(笑)」

**ゲームの声はすごく  
楽しい! 今度は可愛い  
女の子役をやってみよう!!**

— 今後の目標、予定などありませんか?  
「10月の29、31日に大阪の森ノ宮フアナットステーションで『ジャンクルジャンクション』という演劇に出演します(笑)」

— 聞い合わせ先は欄外です。私は、銃を片手に活躍する女刑事を演じています。  
— 内容は、ハードボイルドにアクションにロマンチックに…ちよませのお話です(笑)。興味のある方は観にきてください(笑)」

— では、最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。  
「これからも、もっともっと色々なゲームキャラクターの声を演じてみたいです。今度は、可愛らしい女の子の役にも挑戦してみたいです(笑)」

— ね(無理かなあ…)  
— 今後、チャンスがあれば色々なことにチャレンジしていきたいので、応援してください(笑)」

## HIROKOの 諸国 漫遊記



イギリスにて、アガサ・クリステイさん(猫人形)と記念写真

— 旅行もお好きなんです(笑)。今まで旅行した場所、印象に残っている出来事などありますか?  
「5月に友達とイギリスに…行ってきました」。

— まわりの人は英語をしゃべっているんで、もうウキウキでした(当たり前か…)。  
— 何人かの友人と観光バスのところで待ち合わせをしていたので、友達かバスのおじさんに「何分後に出発したい」というようなことを説明したんです。でも、相手はクスクス笑ってばかりで全然通じないんですよ。そこで私がしゃべり出して、ベラベラと説明したら通じたんですよ! それがスゴク嬉しくて、日本に帰ってきた時にみんなに「いふらしたんです(笑)」。

— 中学生の時にいったタイも印象に残ってますね。  
— 私はスポーツは苦手なんです(笑)。水泳だけは自信があるんです。海にいったら沖のブイまでは泳がないと気がすまないですよ(笑)。

— タイでもブイまで泳ぐぞ! と、泳ぎはじめたんですが、どこまでもブイが見えないんです。まわりの人達も私の近くで騒いでいるし、これは戻った方がいいかな…と思ったんですが、戻りたくなかった。そこで初めて溺れていることに気づいたんです。

— 頭の中に日本の新聞の出しが浮かんできました(笑)。日本人、タイで悲劇の水死、という文字がグルグルとまわりまわりました(笑)。必死で戻ろうと思うんですが、なかなか進まないし、救助隊らしき人たちも出てくるし、結局潜水水をして浜辺へ戻りました(笑)。戻ったらスゴイ怒られて、何をいっているのか分からなかったです(笑)。

— あとで聞いたら、タイのブイはビーチから見て左右に設置してあるそう(笑)。見えないわけですよ(笑)。救助隊のみなさま大変(笑)。迷惑をおかけしました。でも自力で帰ってきたので溺れてない! のかなあ…」



# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

©SNK 1996

## 全27キャラによる 対CPU戦徹底攻略!!

## チームで、エディットで、 オールクリアを目指せ!



システム解析/ジェイケイ

SNK	格闘アクション	362M
MVS	発売中	カセット
	¥118,000	発売中
		CD
		10月25日発売
		¥8,800



この間、ガードしていれば通常は投げられないはず...  
ゴイことが可能になるのだ。  
この事実と、前号で少し触れた「技の硬直中にボタンを先行入力すれば、そのあとの投げが失敗しても通常技が暴発しない」というテクニックを組み合わせると、かなりスゴイことが可能になるのだ。  
まず、相手に攻撃（おもに弱攻撃）をガードさせ、超必殺の投げ技のコマンドを入力しつつ、早め（大体、弱攻撃を遅めにキャンセルするタイミング）にボタンを押し、そのまま押し放しにしてみよう。前号の「暴れる」と投げられる理論により、暴れる相手は問答無用でゲットするぞ。しかも、相手がガードし続けても通常技は暴発しないうえ、超必殺技の投げ技は成立し続けている、ということには、相手のガードポーズの持続時間が切れた瞬間にゲットできるのだ。これってもしかや...!?

ついにまた!!  
暴れようが暴れまいが  
投げるよ〜ん理論!?

KOFといえばシステムに関するいろいろな秘密。そんなわけで、対CPU戦攻略に紹介してみよう!!  
入る前に、割と面白いシステム関係のお得情報をちよつと紹介してみよう!!

# '96ちよつと「お得情報」



謎のバックダッシュ!?  
前向きのまま後ろに走っちゃうよ〜ん理論

前向きに下がっていく 皇帝...もちろんほかのキャラでも可能だ  
※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

# 神楽ちづる

草薙家が守護する「草薙の拳」、八神家が守護する「八尺瓊勾玉」、そして三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するのが、神楽家の末裔である神楽ちづるであった。

本来の名字が表に表れないようにとの配慮によって、神楽姓を名乗っている。神楽家は代々双子が生まれる家系であり、その双子により封印を護っているが、ゲニーツツにより、ちづるの姉が殺害され、暗黒エネルギーを押さえ切れなくなったことで、オロチの封印は解かれた。

彼女は再び動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らに木刀打ちできる人間を探すため、今回の「K・O・F」を開催し、最終戦の前に現れて腕試しを要求するのであった。

性格は、22歳という年齢の割に落ち着いており気品があるが、決して大人っぽくはない。

96のストーリーで重要な意味を持つ「オロチ一族」。

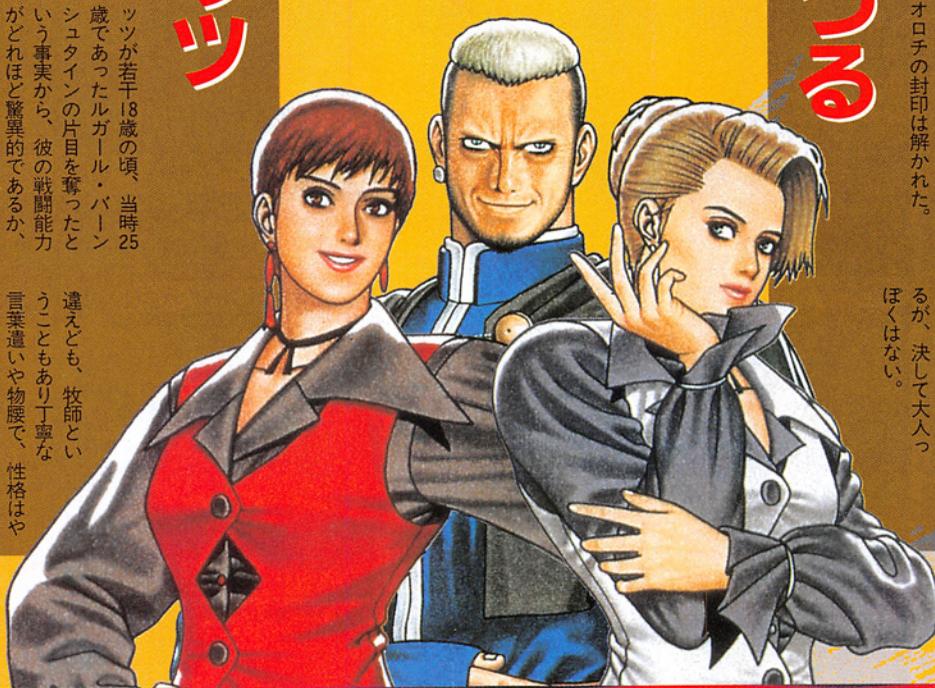
過去に血の契約を結んだ八神庵をはじめ、秘書2人、最終ボスのゲニーツツなど、今作ではオロチと何らかの関係を持つキャラが結構いる。

ここで紹介する追加ストーリーを読めば、KOFのストーリーが今まで以上に深く理解できるようになる。ことけあい。はたしてオロチとは一体何者なのか!?

# ゲニーツツ

バイスやマチユアに代表されるオロチ八傑集の中でも特に実力を持った4名を「四天王」と称しており、彼はそのオロチ八傑集四天王の内の一入である。

「吹き荒ぶ風のゲニーツツ」との異名を持つ彼は、風を意のままに操るという特殊能力を持つ。かつて、ゲニー



ツツが若干18歳の頃、当時25歳であったルガル・バーンシュタインの片目を奪ったという事実から、彼の戦闘能力がどれほど驚異的であるか、想像に難くない。

彼は牧師の姿をしているがキリスト教などの信仰ではなく、オロチの神を崇拝する者である。また崇拝する対象は

違えども、牧師というところもあり丁寧な言葉遣いや物腰で、性格はやや気取りがちな部分を持つ。

根本的にかなり残忍だが、それも己の信念(＝オロチの長)の意思を貫き通すためゆえである。

## 追加ストーリー公開!!オロチ一族とは…!?

驚くべきことに8年前の一家惨殺事件は、ゲニーツツに眠れる力を呼び起こされ暴走した力を制御できずいた、オロチ一族の血を引くレオナ自身の手によって引き起こされたものだった。

この事実はいハイデルンはおろか、彼女自身でさえ知るよしもなかったが、事件後ハイデルンに保護され、戦士として育て上げられた彼女が、再び「K・O・F」という表舞

# レオナ

台にて、ゲニーツツと対峙することになったのだ。そしてあるうことかゲニーツツは、忌まわしきその事実を彼女に告白する。

戦士とはいえ、18歳の少女であるレオナにとって耐え難い事実であったのはいうまでもない。

彼女に刻まれた恐るべき記憶、体に眠るオロチ一族の血、それに抗う心の葛藤。レオナの闘いはこれから始まる…。

# オロチ八傑集

ゲニーツツ、マチユア、バイス

神話の時代にスサノオノミコトが制したといわれるヤマタノオロチだが、実は歴史上で怪物といわれているヤマタノオロチとは暗黒の力を支配し、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中で、選りすぐりの実力を持つ8名の戦士「オロチ八傑集」を称した言葉であった。

その「岩を砕き、肉を裂く」ほどの恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを八つの頭を持つ大蛇「すなわち、ヤマタノオロチ」と呼び、恐れたのであった。なおマチユアやバイスに代

表される現在のオロチ八傑集は、その末裔にあたる。またオロチ八傑集の上には、オロチ一族を束ねる長がいるようだが、それが何者なのか、また何を企んでいるのかは、今は謎のベールに包まれている。

以前、マチユアとバイスがルガールの秘書をしていたのも、オロチ一族の暗黒エネルギーを奪ったルガールの監視を行うためであり、彼女らは今回もオロチ一族の長より八神庵の監視の意味も込めて、庵のパートナーとして、チームを組むよう指示されて行動したのであった。



威力の高い技で  
一気にも倒しにいけ!!

くさ なぎ きょう  
**草薙 京**

攻略/修羅騎士 鷹

## 基本戦法



●基本戦法A→近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾五式・毒咬みパターン。  
至近距離で「くらえ〜」

をガードさせ、すぐに近距離立ち強パンチキャンセル「くらえ〜」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶す



とにかく、至近距離で「くらえ〜」をガードさせよう



この繰り返しで、気絶を狙おう

名の通り、画面端で後ろジャンプをして、ひたすら技を出すパターンなのだ。

●基本戦法C→画面端で後ろジャンプ強パンチor空中ふっ飛ばしパターン。



ムササビの舞を待ち、反撃。龍炎舞ガード後も反撃できる

るので、あとは好きなように。  
●基本戦法B→待ちパターン。おもに相手の技を誘ったり空振ったところに連続技を叩き込んでいくものだ。使用する連続技は、近距離立ち強パンチ→毒咬み+αが理想。

とにかく、至近距離で「くらえ〜」をガードさせよう  
当てる身されてもめげるな。  
基本戦法B(待ちパターン)が効くのは全部で15キャラ。紅丸には画面端で遠立ち強キックの先端を当てるように。相手がしゃがみ強キックを出しても勝てる。間合いがずれて技の出かかりを雷撃拳で止められても毒咬みで反撃できる。テリと庵はよくパワーをためるので、すぐにジャンプ攻撃から連続技を狙おう。アインデイには琴月 陽をガードさせて空破弾を誘い、前転で抜け硬直中に連続技を決めろ。リョウは近づいてきたらしやがみ弱パンチを振ってみよう。弱飛燕疾風脚を出すこと



射距離に入ったら、連発しよう

●基本戦法A(近距離立ち強パンチ→キャンセル毒咬みパターン)が有効なのは、京、ジョー、チャン、マチュア、バイスの5キャラ。京は立ち強パンチを鬼焼きで返してそんな高くはないのでピラリに押し切る。チャンには単発で毒咬みを出すとい。毒咬みガード後に立ちorしゃがみ強キックを出すので、ガード後に毒咬みを出せば、あとは繰り返しでOK。香澄には荒咬み→九傷(ボディがお留守だせ!)を繰り返すだけ。

が多いので、空振りに反撃。ロバートは遠距離で立ち弱パンチを振っているのと強龍撃拳を撃つことがあるので終りに毒咬みか琴月 陽をフチ込もう。ユリには琴月 陽をガードさせると前転するのを、引きつけて鬼焼きや近距離立ち強パンチから連続技を狙え。

## キャラ別攻略

●基本戦法B(待ちパターン)が効くのは全部で15キャラ。紅丸には画面端で遠立ち強キックの先端を当てるように。相手がしゃがみ強キックを出しても勝てる。間合いがずれて技の出かかりを雷撃拳で止められても毒咬みで反撃できる。テリと庵はよくパワーをためるので、すぐにジャンプ攻撃から連続技を狙おう。アインデイには琴月 陽をガードさせて空破弾を誘い、前転で抜け硬直中に連続技を決めろ。リョウは近づいてきたらしやがみ弱パンチを振ってみよう。弱飛燕疾風脚を出すこと



式百拾二式・琴月 陽をガードさせれば… 手堅く転がってくるので、反撃だ!

この後は、着地してから連続技を叩き込もう  
●基本戦法C(ジャンプ攻撃パターン)は、大門、ラルフ、クラウザーに有効。使う技は、大門→後ろジャンプ強キック、ラルフ→後ろジャンプ強パンチ、クラウザー→垂直小ジャンプ早め空中ふっ飛ばし攻撃。その他のキャラの対処法は、クラークは小ジャンプ強パンチ→垂直小ジャンプ強キックを空振りしないよう繰り返す。チンハシやがみ弱技を振るとよく跳び込んでくるので、弱鬼焼きで迎撃。ケンスウは立ち強キックなどをガードさせると、①その場or超球弾を放つてから跳び込む。②タッシュユから龍顎砕or龍連牙・天龍。行動に応じて反撃しよう。

●基本戦法C(ジャンプ攻撃パターン)は、大門、ラルフ、クラウザーに有効。使う技は、大門→後ろジャンプ強キック、ラルフ→後ろジャンプ強パンチ、クラウザー→垂直小ジャンプ早め空中ふっ飛ばし攻撃。その他のキャラの対処法は、クラークは小ジャンプ強パンチ→垂直小ジャンプ強キックを空振りしないよう繰り返す。チンハシやがみ弱技を振るとよく跳び込んでくるので、弱鬼焼きで迎撃。ケンスウは立ち強キックなどをガードさせると、①その場or超球弾を放つてから跳び込む。②タッシュユから龍顎砕or龍連牙・天龍。行動に応じて反撃しよう。



この後は、着地してから連続技を叩き込もう

降中)を当ててカウンターの取り、空中ふっ飛ばし攻撃などで追い討ちしよう。アテナ、キム、チヨイに対しては画面端で後ろジャンプを続け、それぞれサイコンド、飛燕斬、竜巻疾風斬を誘う。うまく空中ガードしたら



食い込む感じで出してみよう。すると...

立ち強キックを出してくるので、すぐ鶴摘み。弱鬼焼きでも可能だ

## 神楽ちづる

「ボディーがあめえーぜー」を出すので、すぐに鶴摘みを出し、外式・龍射りで燃やしやろう。以降繰り返し。

## 対ボス攻略

## ゲーニッツ

うまくいけば、そこですか?を誘えるので、ダッシュ→前転で抜けて反撃だ

ちづるとは反対で、できの限り先端を当てるつもりでよい



全キャラ共通のバターンは、相手が近づいてきたら中or大ジャンプで跳び、強パンチ等をガードさせる。着地後しゃがみ強キック(下段技)を出せば勝手に食らってダウンをするので、以降繰り返し。速く倒したいなら、しゃがみ弱キック→近立ち強パンチ→キャンセル毒咬みα。京固有のバターンは、荒咬みの先端をガードさせ、「ぞ

ここでるか」を誘う。ガードさせたらすぐにダッシュ&前転で竜巻を抜けて連続技を叩き込んでいこう。

### 技コマンド表

●投げ技	
ハツツル 八鉄	→または++C
イツツル 一刺背負い投げ	→または++D
●必殺技	
百弐・鬼焼き	→↓+AorC
R.E.D.Kick	→↓+BorD
弐百拾弐式・夢月	→↓+AorC
七拾弐式 改	→↓+BorD
百拾四式・荒咬み	↓+A
百拾八式・九傷	↓+AorC
百拾七式・八鎧	↓+AorC
・荒咬み→九傷動作中	AorC
・荒咬み動作中	→↓+AorC
百拾五式・七瀬	↓+AorC
・荒咬み→九傷動作中	BorD
・荒咬み→八鎧動作中	BorD
外式・刺穿ち	↓+AorC
百拾五式・毒咬み	↓+AorC
四百弐式・罪詠み	↓+AorC
毒咬み動作中	→↓+AorC
四百弐式・罰詠み	↓+AorC
毒咬み→罪詠み動作中	→+AorC
九百拾式・鶴摘み	↓+AorC
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	↓+AorC

## ●お徳情報

R.E.D.Kickって正式名称は七百弐式独楽屠り(こまほふり)なのね。次は10月号の連続技の補足。

しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル:と書いたけど、近距離立ち弱キック→しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチでもつながるのだ。

※このページ以降のボスキャラ技名は、正式名称ではなく、読み仮名で表記している場合があります。



長く強い足を  
有効活用すべし!!

# 二階堂紅丸

攻略/モリスケ

## 基本戦法

基本パターン①は、リーチのある立ち強キックの先端を当てるように出していくもの。立ち強キックは足払いを潰す効果があるので、CPUの出した技はほとんど潰せるぞ。

蹴り終わった後に少し前進するので、跳び込まれた時に自動的に下をくぐっていることも多い。そんな時は裏から連続技を叩き込んでやろう。立ち強キックを決めた後は

こちらから間合いを詰めて再び蹴りを出してもいいが、相手が近づいてくるのを待ってから立ち強キックを出した方が間合いの調整がしやすい。安全にいくなら相手が接近するまで待ってから蹴りを出そう。4~5発決まれば、連続技を決めれば勝利は目前だ。基本パターン②は、相手が歩いて接近してきた所を紅丸コレラーで吸い込むもの。意外と間合いが広めなので比較的簡単に吸い込める。投げた後は相手との間合いが離れないので、起き上がりにも強真空片手駒を重ねて体力をけずっておこう。同時に間合いも離れるのでいい感じだ。

## キャラ別攻略

基本パターン①が通じるキャラは、餓狼チーム、主人公チーム、怒チームの3人全員、キム、チャン、ロバート、ユリ、庵、マチュア、ビッグ、ギース、ケンスウ、アテナとかなり多い。この中にパターンが通じにくいキャラがいるので、補足を書いておこう。大門は時折攻撃避けて立ち強キックをかわしつつ天地返しを狙ってくるので、立ち強キックは食い込ませないような間合いで出そう。マチュアにはギリギリ届かないぐらいの間合いで立ち強キックを出そう。デスベアーの出はじめを潰せるぞ。

ってみる。すると、サブライズローズを連発してくるので、空中ふっ飛ばし攻撃で落としてやろう。カウンターを取れるので、もう一発空中ふっ飛ばしを決めることができるぞ。チャイには画面端で後ろジャンプを繰り返すと電拳疾風斬や疾走飛翔斬を出してくるので、空中ガードした後に連

入れっ放し。必殺技を空中ガードしたらリョウは近づいてきた時に連続技を決めよう。リョウは近づいてきた時にしゃがみ強パンチを空振ると弱飛燕疾風脚を誘えるので、すぐ反応して連続技を決める。

パイスはひたすら小ジャンプで跳び込んで連続技を狙うだけで勝てるぞ。チンには立ち強キックではなく立ち弱キックを使う。届かない距離で空振ると弱柳燐蓬葉を誘えるので、ガード後に連続技だ。寝た時は接近して紅丸コレラーが入るぞ。

着地後、近距離立ち強パンチキヤンセル各種必殺技を決める!



足元の食らい判定がなくなり、相手の足払いに打ち勝てる



間合いの広いレコダーでつかむ。追い討ちはCPU専用技らしい



ノコノコ歩いてくるおバカなCPUを



出す間合いが通常と違うので注意

基本パターン②を使うのは香澄、クラウザーの2キャラに對してのみ。基本戦法で説明した通りに闘えばなんなく勝てるはずだ。ここまでに出ていないキャラには基本パターンが通じないので、キャラ別に紹介する。舞はこちらから手を出さずに待つてみよう。ムササビの舞や挑発、気合いのためしてくるので連続技を決めるチャンスだ。サンキュ!! キングに立ち強キックを出すとベノムストライクで返してくるので、手を出さずに待



このぐらいの間合いで立ち弱キック(単発)を出し、柳燐蓬葉を誘おう



間合い重要。開始直後を目安に調節しよう



神楽ちづるの戦はメチャクチャ楽チン。試合開始直後ほどの間合いで立ち弱パンチを空振りすると跳び込みや玉響の瑟音を誘えるのだが、続けて強雷鞭拳を出すことですべて潰すことができるのだ。繰り返しても気絶させることはできないが、雷鞭拳は攻撃力が意外と高いのですぐKOすることができる。

## 神楽ちづる

### 技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	→または++C
フロントスープレックス	→または++D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
雷鞭拳	↓↘→+AorC
空中雷鞭拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
真空片手駒	→↘↓↙+BorD
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	・居合い蹴りヒット中↑+BorD
	・↑↙+BorD
紅丸コレクター	接近して←↙↓↘→+C
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC

ちゃんとやれば、ほぼ確実にヒットするはずだ



一連の行動が終了したら...



ちよつとでもミスると危険なので慎重にしよう。試合開始直後は後転で間合いを離す。竜巻を出しているら、こちらからは攻めずに様子を見よう。すると、モリモリ気力をため始めるので、挑

## 対ボス攻略

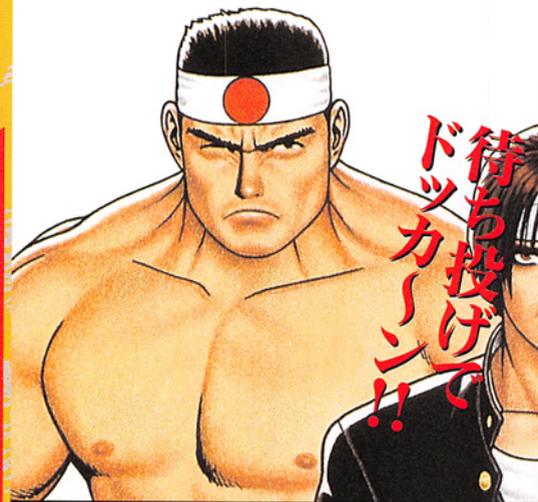
### ゲーニッツ

発してゲージを減らそう。こちらに歩いてきたら、中ジャンプ弱キックで跳び込もう。うまくガードさせたら、しゃがみ弱キックから立ち弱キックにつなぎ、キャンセル紅丸コレクターを狙う。投げが

決まったら起き上がりに再び跳び込み、同様の連続技を狙おう。これを繰り返せばOKだ。しゃがみ弱キックをガードされた時は、再び跳び込むか一度間合いを離すといいぞ。

起き上がりに跳び込んで繰り返し。ちよつと後ろに下がって前方小ジャンプするといいぞ





待ち投げて  
ドツカーン!!

## 基本戦法

# 大門五郎

攻略/ジェイケイ

大門の対CPU戦は、以下のパターンが基本となる。

●待ち投げパターン  
ガードを固めて待ち、近づ

いてきたところを天地返しで投げるというパターン。

●コツは間合いを広めて取って待つこと。速くからノコンコと歩いてくる相手の方が投げやすいのだ。投げたあとには近づかずにパワーをためよう。

MAXなら天地返しのため、に地獄極楽落としを狙えるぞ。



この程度の間合いで入力を開始すれば...

天地返しをバツリ決まるぞ。慣れば結構カンタン

●空中ふっ飛ばしパターン  
小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で飛び込みまくるパターン。ひたすら跳んでいればそのうちヒットするぞ。



こんな感じで先端を当てると、相手によっては全然ガードしない

出すタイミングは早めだが、ジャンプ直後ではなく、少しだけ遅らせて出すように。ジャンプ方向は垂直と斜めを使い分け、攻撃範囲の先端を当てるようにしていくべし。

●頭突きパターン  
相手の動きに合わせて、し

ゃがみ強パンチ(頭突き)を当てていくパターン。当たってしまつたらひとまずしゃがみガードして待つ。そして、相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで頭突きを出そう。



要するに、相手を見ながら頭突きを出していればいいのだ

●飛び込まれても頭突きでOK。対空になるぞ。そのうち相手が気絶するので、連続技(ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル天地返し)でとめをさせよう。

待ち投げパターンは、京丸、東、拳嵩、舞に有効。対京戦では、近めで食らえくをガードしたあと天地返しが入ることを覚えておこう。舞に対しては画面端まで後退して待つ。ムササビの舞や必殺忍蜂は、ガード後に近距離立ち強キック→キャンセル天地返しが入るぞ。また、通常技での飛び込みはガード後に天地返しが決まりやすい。

●頭突きパターンが通用するのは、庵、マチュア、アンデイ、リョウ、ユリ、ラルフ。庵がパワーをためはじめたから、すぐにダッシュ→大ジャンプから連続技を決めよう。マチュアには対空頭突きを潰されるので、手堅くいくならガード。ラルフも飛び込みが強い。遠距離立ち強キックで迎撃するかガード。ユリへの対空頭突きは、少し遅めのタイミングで出すこと。

●空中ふっ飛ばしパターンで倒せるのは、バイス、鎮元齋、ロバート、チョイ、クラーク、ギース、クラウザーだ。ロバート、チョイボン、クラウザーに対しては、空中ふっ飛ばし攻撃カウンターのヒット→着地と同時に前ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙つていこう。



毎回出しておくのも手だが、カウンターに反応して決めるのが理想

## キャラ別攻略

残りのキャラはそれぞれ専用のパターンで倒すべし。大門には、画面端で後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返すパターンが安全。対テリー戦では、突進技を待つガード後に天地返しで反撃、歩いてきたら頭突きをアテナに対しては間合いを広めに取って、飛び込みを遠距離立ち強キックで迎撃しよう。



アテナの飛び込みは立ち強キックで。4〜5回落とせれば気絶するはずだ

●近づくれた時も、適当に遠距離立ち強キックを出すこと。ジャンプ直後に当たりやすい。レオナには、画面端でXキヤリバー&グラウンドセイバーを待ち、前者には近距離立ち強キック→天地返しで、後者には直接天地返しで反撃。



対キムは、相手が近づいてきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(早めに出す)で対空技を潰し、さらに昇り、ふっ飛ばし2ヒットを狙おう。

●チャンには前ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に天地返し。最初は小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃の前歩いて昇り強キック。香澄には昇り空中ふっ飛ばし攻撃(空振り)から着地天地返し。ビッグは頭突きで追い払いつつ突進技を待ち、ガード後に連続技。この2人を一度投げたら、起き上がりにしゃがみ弱キックを重ね、ワテンボおいて天地返しを繰り返して倒してしまおう。キングはサブライズローズを連発する。雲つかみ投げを早めに出して返していこう。



連発的に的を絞り、一回ガードしたあと一瞬待ってから出すのが簡単



天地返し。早めに入力してボタンを押し放しにするとい



こちらへんで立ち弱パンチを振って、跳び込みや必殺技を誘い...

**神楽ちづる**  
実は待ち投げパターンで勝ててしまうのだが、一応他のパターンも紹介しよう。やることは簡単。開始直後、もしくはやや近い間合いで遠距離立ち弱パンチを出し、間を置かずにふっ飛ばしを出すだけ。何かしらの行動を取ったところにヒットするぞ。あとはこれを繰り返せばOK。

ふっ飛ばし攻撃で潰す。ボタンは連打でも全然OKだ。端に追い詰められたら待ち投げパターンを使おう

奴が歩いてきたところに小ジャンプ弱パンチで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出そう。なぜか立ちガードして食らってくれるはず。すかさず切り株返しして追い討ちしてやろう。この時、ジャンプ弱パンチは低めの打点で当てて、あとのつなぎは間を置かずに出すのがコツだ。これが決まったら、すぐにダッシュして起き上がり中にジャンプ弱パンチで跳び込み、同じことを狙っていい。注意点は、遠距離での竜巻連発モードの最中に突っ込むのは無謀だということ。ここは挑発&ガードに専念し、近づいてくるまで待とう。



打点が高いと投げられてしまう。低めに当てるよう注意すること

このあと硬直が解け次第切り株返しを出そう(キャンセルではない)



## ゲーニッツ

## 対ボス攻略

### 技コマンド表

●投げ技	
十字締め (近距離)	→または←+C
つかみ叩きつけ (遠距離)	→または←+C
送り足払い	→または←+D
●必殺技	
地雷震	→↓+AorC
超受け身	↓←++BorD
雲つかみ投げ	←↓↓++A
超大外刈り	←↓↓++B
切り株返し	←↓↓++C
天地返し	接近して→↓↓←++C
●超必殺技	
地獄極楽落とし	接近して→↓↓←++C

必殺技でゴリ押し！  
そして死ねっ！！



# 八神庵

や がみ いおり  
攻略／蒼炎闘士ゆ一ち

## 基本戦法

基本その昔く必殺技の百式拾七式・葵花を当たらうがガードされようが関係なく、ただ連発してゴリ押しボタン。タッシュからや、CPUが葵花の射程距離に入ったら出

キャラの位置に関係なく、強葵花をCPUに深くガードさせ…



いっばくおいて肩風だ！ 死んどくか？



ローっとしてるこ蹴り殺すぞオラーっ もちろん先端グッドだ



ひたすら琴月。邪魔する奴は死ね！

基本その昔く百拾式・琴月・陰で死んどけ！ 乱発ボタン。

基本その昔く遠距離離立ち強キックが近寄ってきたら強キックの先端を当てる。数発当てる気絶するので、連続技で仕留めてやれ。画面中央、画面端どちらでも使えるぞ。



おろっ？ 琴月の連発を避けられた



でも投げちゃうよん 邪魔だっ！

対CPU戦、死ぬぞ壹だけで勝つていける。しかし後半強くなるCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒーロー（主人公）チームはみんな死ぬぞ壹、貳（葵）はみんな死ぬぞ壹、参（葵）京は死ぬぞ壹、参、画面端で待ち、歩いてきたところや必殺技ガード後に肩風からの連続技で死ねる。大門は死ぬぞ壹、参、との参も有効。琴月を攻撃避けて避けられて

## キャラ別攻略

も投げれるので問題ない。庵は画面端でしゃがみ待ち。葵花や鬼焼きを出してくるのでガード後連続技で死ね！ マチュアは死ぬぞ壹、貳（葵）を起し上がりにしゃがみ弱キックをくらひやすので連続技を狙え。バイスは跳び込み連続技や空中ふっとはし攻撃で死ねる。香澄は空中ふっとはし攻撃を当てず（通常ジャンプ）に飛び込み、着地で肩風連続技です！ 舞は死ぬぞ壹、貳（葵）。画面端でしゃがんで待ち、ムササビの舞や龍炎舞をガード後に立ち強パンチから連続技で泣かせ！



つばく置いて鬼焼きで撃退！ また空破弾を出してきやすいので、前転して裏から連続技で叫べU ジョーは死ぬぞ壹、参、後ろに下がりが近寄ってきた所を肩風でのも安定だ。リョウウは死ぬぞ壹、貳（葵）。画面端でしゃがみ弱キックで牽制すると飛燕疾風脚（しゃがんでいると当たらない）を撃つてくるので、連続技で死ね！ ロバートとユリは死ぬぞ壹、参、サイコンルジャー



何してるの？ くぐって泣かずソッ！

チーム共通。特にアテナと拳崇にはその参も有効。挑戦には

ふっ飛ばし攻撃を当てるのが安定。BIGは死ぬぞ参。しゃがみ弱キックを牽制して必殺技を誘い、ガード後に連続技を決めるパターンも有効だ。



跳び込むとレグトマホークがくる。早出して押え込み！

一応、貳（葵）でも死ねる！ ギースは画面端で待って烈風拳のガード後に反撃だ。クラウザーは死ぬぞ壹、参、も効くが、画面端で垂直空中ふっ飛ばし攻撃を一回当てたら、起し上がりに小ジャンプ空中



うるさい奴には頭突きでお仕置だ！

ダッシュ連続技だ。チンはちょっと間合いを離し、しゃがみ弱キックで牽制。跳び込み攻撃には鬼焼き、柳燐蓬菜は連続技で泣かせ！ キムは死ぬぞ壹、参、で問題ない。チャンはふっとはし攻撃だけ。チャンはふっとはし攻撃だけ。よく見て先端を当てにいこう。



鬼焼き一閃！ 跳び込みでも必殺技でも何でもこんかい！ 慣れば簡単だよ

百式・鬼焼きで死ね！  
パターン。  
ラウンド開始の間合  
いよりちょっと近い間  
合いで弱パンチを振る  
るとちづるは天神の  
理、玉響の琴音、跳び  
込み攻撃のいずれかで  
反撃してくるので、そ  
こを鬼焼きで燃やして  
やろうぞ死ね！



このくらいの間合いで立ち弱パンチを牽制すると、ちづるが反応してくるので…

## 神楽ちづる



とりあえず「どうした？」を撃つと、ありや？ 消えちゃった…



百八式を撃って屑風でえっ  
ほっえっほっ泣け！パターン。  
闇払いを撃つとゲーニッツ  
は竜巻を残し裏に回る。ひよ  
うが、跳び込みのどちらかに  
反応する。ひようが、なら闇  
払いの硬直が解けた直後、跳  
び込みならゲーニッツが着地  
した時に屑風で掴もう。その  
後は連続技で死ねってな感じ  
うが、跳び込みのどちらかに  
例の連続技も決めてキャラリ  
ーウケを狙おうぞっ死ね！

## ゲーニッツ

技コマンド表	
●投げ技	
逆刺ぎ	→または←+C
逆逆刺ぎ	→または←+D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓+AorC
式百拾貳式・夢月	→↓+BorD
百式拾七式・葵花	↓+AorC(3回連続入力)
屑風	接近して←+↓+←+C
百八式・闇払い	↓+→+AorC
●超必殺技	
禁千式百拾貳式・八稚女	↓+←+↓+→+AorC

じゃあ屑風でつかんで連続技です  
ねー本当にどうしちゃったの君？

## ●お徳情報

ここでは俺のお徳情報を紹  
介するぞおっ死ね！

泣け情報く体力ゲージが赤く  
ない時(パワーゲージMAX  
も不可)に一部の通常技に超  
必殺技をキャンセルする技が  
普通は単発でヒットする技が  
多段ヒットになる。連続技に  
使うとしゃがみ弱キックが2  
ヒット(2セット)するので、  
しゃがみ弱パンチにつないで、  
キャンセル葵花で8段が完成  
おお！ふっ飛ばし攻撃も同  
じ要領で1回で3発出すこと  
ができ、2セットガードさせ  
キャンセル葵花で簡単にガー  
ドクラッシュを狙えるぞ。  
叫べ情報く屑風のとダツシ  
ユ強パンチキャンセル屑風の  
連続技があるが、実はキャラ  
によってはダツシユせず、歩  
いてからも入ってしまうのだ。  
ヒュー！京相手など簡単な  
ので、修羅騎士…いやいや、  
自分の宿敵に決めてやろうぞ。  
フッフッフ死ね！



下弱K(2HIT)→近立強P→屑風も可能



キャンセル葵花も混ぜていけば簡単にガードクラッシュを狙えるぞ！

## 対ボス攻略



# マチュア

攻略/修羅騎士 鷹

## 基本戦法

●基本戦法A「待ち」。  
相手の挑発、パワーため、技の空振り、技を誘ったりして反撃するパターンだ。  
手堅く連続技を決めてやる。  
●基本戦法B「ふっ飛ばし攻撃の先端」  
（ふっ飛ばし攻撃の先端）  
ルマサカ→以下、ふっ飛ばし攻撃はC+D、メタルマサカ→はマサカと表記。



キャンセル弱マサカ。これが基本



とりあえず、ふっ飛ばし攻撃を出して...



ダウンした相手には積極的に飛び込もう



近距離立ち弱キックを出すとか食らう

本来、このパターンはC+Dでダウンを狙うものだが、ガードされてしまった時を考慮し、キャンセル弱マサカ（強より若干スキが小さい）を出しておくもの。最低限相手の体力を削ることができると

基本戦法Aが有効なのは全部で15キャラ。

京、レオナ、舞、ギースに對しては画面端で、それぞれ「くらす」or R、E、D、Kick、Xキヤリバー、ムササビの舞、ダブル烈風拳を待つて反撃しよう（京にはC



ダブル烈風拳をガードしたら、ヘブスゲイトも決まるのだ

+D)。テリと庵は、パワーをためだすのを待つて攻め込もう。アンディにはマサカをガードさせると空破弾を出してることが多いので、ガード後C+Dで反撃しよう。



とりあえずし、近づいたら、弱パンチ

ジョー、ビッグ、クラウザーには、相手が歩いてくるのを待ち、しゃがみ弱パンチ→キャンセル強マサカとつないでいこう。このあと、ジョーは前転（投げorキャンセル可能な通常技で反撃）、ビッグはカルフオルニアアロニス（着地時に反撃）、クラウザーはレグトマホーク（ガード後、しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱マサカで反撃）を出して

## キャラ別攻略

リョウには近い間合いでしゃがみ弱パンチを振ると弱飛燕疾風脚を出してくることがあるので、空振りに近距離立ち強パンチで反撃。ロバートに對しては遠距離で立ち弱パンチを振ると、強龍撃拳を出すことがあるので、技の引き際に強マサカで突っ込もう。



有効だが、気長なのだ

チンは、こちらが中・遠距離でしゃがみ弱パンチを振ると飛び込んでくる人が多い。C+Dの先端で迎撃しよう。キム、チャイに對しては画面端で後ろジャンプ（空中ガード）。それぞれ飛燕斬or空砂塵、竜巻疾風斬を出してることがあるので空中ガード後、地上で反撃。キングはサブライズを連続することが多いので一度ガードした後、すぐに垂直ジャンプをして空中ふっ飛ばしを出して追い討ちしよう。

残りのほとんどのキャラは基本戦法B（ふっ飛ばしキャンセル弱マサカ）での攻め。香澄には遠距離からマサカを出し、以降は後転弱マサカ→後転弱マサカ→後転弱マサカと繰り返すだけ。



起き上がりに遅らせて出すと食らうのだ

ユリとアテナには起き上がった直後にC+D。これまたよく食らうのだ。マチュアとバ



大門は避ける場合があるが、そのままふっ飛ばし連打でOK



この位の位置でしゃがみ弱パンチを出してみよう。すると...

ジャンプをすることが多いので、ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう



中間距離でしゃがみ弱パンチを振るとジャンプするので、C+Dで落とそう。たまに百+Dで反撃するようにしよう。

## 神楽ちづる

八活 玉響の瑟音を出してく

相手がパワーをためている時は挑発に専念し、こちらに歩いてきた時は、中or大ジャンプ弱キックで飛び込み、着地後すぐに立ち弱キックを出す。すど何故か食らってくれる。

## ゲーニッツ

相手との距離を考えて、中or大ジャンプを使い分けよう

## ●お得情報

私の超必殺技、ヘブンスゲイトを出せない状態(パワーMAX、赤ゲージ以外)で近距離立ち弱キック(2段目)にキャンセルをかけて出そうとしてみて。どう? ヘブンスゲイトが出ないかわりに近距離立ち弱キックが3段になったでしょ。もちろんこれに

立ち弱K×2→下弱P→強マサカーで10段

キャンセルをかけることもできるし、しゃがみ弱パンチやもう一度近距離立ち弱キック(激ムム)へつなぐこともできるよ。 By マチュア

パワーをためたしたら、間合いを離して挑発た!



## 技コマンド表

●投げ技	
デスブロウ	→または←+C
バックラッシュ	→または←+D
●必殺技	
デスロウ	↓↙←+AorC(3回連続入力)
メタルマサカー	↓↙←+BorD
デスベアー	↓↘→+AorC
ディーサイド	←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
ヘブンスゲイト	↓↙↘↓↘→+BorD

キャンセルをかけて強マサカーへつなごう。その後は後ろジャンプで間合いを離して繰り返し。また、後ろジャンプのあと余裕があれば挑発だ。



## 対ボス攻略



CPUの跳び込みにはこれで安定。雷煌拳にも使うし反応命よ！

オロチーを牽制しといて落とす楽しいねえ、パターンしゃがんで待ち、CPUが跳び込んできたら立ちガードをする。キャラによっては跳び込みを落とすことが可能なので、昇りジャンプ強キックを対空技に使う。牽制には

主にしゃがみ弱パンチを使っている、近づいてきた所や、遠目にいる時から出していったりとキャラによって使い分けが必要なので、対CPU戦でくわしく説明するよあー！対空あり！対 使わない！無印。オロチー？空中ふっとはし攻撃をやっているだけでイタイよあー！パターン。



間合いとしてはできるだけ引きつけてからよ。ピンピン当たるわよ！



ガマンしきった後は歩いて連続技タイム！



レバーを左右どちらかに入れて連射。前転防止よ！

基本的には画面端で垂直ジャンプをして、CPUが近づいてきた所や跳び込み、ダツシユなどを狙い撃ちしていきこう。起き上がった所に狙うこともある。その際に小ジャンプを

使うことが多いので、連続でできるよ！しておこう。オロチー画面端でCPUに必殺技を出させて連続技で楽しいねえ！パターン。画面端でひたすらしゃがみ待ち、CPUの必殺技をガードしたら連続技で反撃！跳び込み攻撃は手堅くガードだ！近寄ってこなかったら、挑発連射で攻めてこさせよう。必殺技のスキはキャラによって様々だが、近距離立ち弱キック(二段技)キャンセル弱ゴアフェストで安定よ！(鬼焼きや龍炎舞はちよつと歩いてから入れよう)また、ゲージためと挑発をやめないキャラにはダツシユ連続技を決めてね♡

下弱Pを2〜3発打ち様子を見る。高い跳び込みは昇りジャンプ強キック迎撃だ。2は近づいてきてから垂直空中ふっ飛ばし攻撃(以下、垂直空ふ)の先端を目安に当てよう。大門はオロチー2。連続で跳んで垂直空ふを出さず。俺はオロチー3。葵花と鬼焼きガード後に反撃よ！マチュアはオロチー1(対)。近づいてきてから下弱P連射。バイスはオロチー2。跳び込み連続技や起き上がり連続空中ふっ飛ばしを狙え！キングはオロチー1。下弱Pで牽制するとサブライズローズを連発で出すので、2回目に垂直空ふを当てよう。舞はオロチー3。花蝶扇以外に反撃可！香澄は昇りジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(当てない)を出して着地にゴアフェストで吸ってやれい！レオナはオロチー3。Xキャラリオナには連続技、グラランドセイバーはゴアフェストだ！ラルフはオロチー2。垂直空ふを当てたら、起き上がりにつっ飛ばし攻撃の先端を重ねよう。ク

ラークはひたすら遠距離立ち強キックを出せば楽勝！テリーとアンディーはオロチー(対)。バーンナツクルは垂直空ふ、クラックシュートと空破弾には連続技よ！ジョー



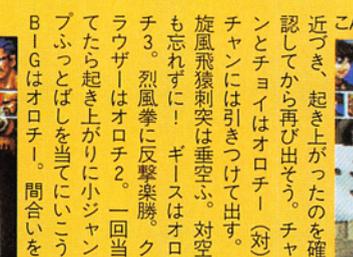
牽制しゃがみ弱キックはリョウが近づいてきたから出した方がいいわ！



近距離で立ち弱パンチを牽制してタイガーキックを誘うのもグッドよ！



レグトマホークを誘ってバイーン！ 慣れると簡単よ！



こんな感じに足元をすくうのだ。跳び込みに注意よ！



近づき、起き上がったのを確認してから再び出そう。チャーンとチャイはオロチー(対)。チャーンには引きつけて出す。旋風飛猿刺突は垂直空ふ。対空も忘れずに！ギースはオロチー3。烈風拳に反撃楽勝。クラウザーはオロチー2。一回当てたら起き上がりに小ジャンプふっ飛ばしを当てていきこう。BIGはオロチー。間合いを

## 基本戦法



難しいけど楽しいねえ！！

# バイス

攻略/蒼炎闘士ゆーち

どうも♡海の中から失礼！バイスです。ブクブクッ！他のキャラに比べると非常にCPU攻略が難しいワ・タ・シ♡手堅いパターンばかりだけれどくわしく解説するので最後までつきあってねえ。ブクブクッ。うっ！くろしくわあ！

京はオロチー(対)。しゃがみ弱パンチ(以下、下弱P)は連射でOK！鬼焼きとR.E.D. Kickは着地後に連続技を決める。紅丸はオロチー(対)、2。引きつけて

## キャラ別攻略

下弱Pを2〜3発打ち様子を見る。高い跳び込みは昇りジャンプ強キック迎撃だ。2は近づいてきてから垂直空中ふっ飛ばし攻撃(以下、垂直空ふ)の先端を目安に当てよう。大門はオロチー2。連続で跳んで垂直空ふを出さず。俺はオロチー3。葵花と鬼焼きガード後に反撃よ！マチュアはオロチー1(対)。近づいてきてから下弱P連射。バイスはオロチー2。跳び込み連続技や起き上がり連続空中ふっ飛ばしを狙え！キングはオロチー1。下弱Pで牽制するとサブライズローズを連発で出すので、2回目に垂直空ふを当てよう。舞はオロチー3。花蝶扇以外に反撃可！香澄は昇りジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(当てない)を出して着地にゴアフェストで吸ってやれい！レオナはオロチー3。Xキャラリオナには連続技、グラランドセイバーはゴアフェストだ！ラルフはオロチー2。垂直空ふを当てたら、起き上がりにつっ飛ばし攻撃の先端を重ねよう。ク

ラークはひたすら遠距離立ち強キックを出せば楽勝！テリーとアンディーはオロチー(対)。バーンナツクルは垂直空ふ、クラックシュートと空破弾には連続技よ！ジョー

近づき、起き上がったのを確認してから再び出そう。チャーンとチャイはオロチー(対)。チャーンには引きつけて出す。旋風飛猿刺突は垂直空ふ。対空も忘れずに！ギースはオロチー3。烈風拳に反撃楽勝。クラウザーはオロチー2。一回当てたら起き上がりに小ジャンプふっ飛ばしを当てていきこう。BIGはオロチー。間合いを

あつとと着地に強ディーサイドで空中連続技よー デリーシャスー



ふっとばし攻撃が2発入らないように高い位置で出し...

ハ〜♡梅酢(ニセ)です。たいたいお食事中ですが、好物を食べながら対ボス戦の楽勝パターンを紹介していきます。すば〜い(梅)。モグモグ! 「ふっとばしてディーサイドでゲツチュウ」。パターン! その名の通りカウンターで空中ふっ飛ばし攻撃を当て、着地に追い討ちの強ディーサイドを入れるパターン。まず神楽が近づいてきたら垂空ぶをできるだけ先端でガードさせ、続けて跳び込み空中ふっとばしを当てにい。それだけで空中連続技のできあがり!

着地する寸前にコマンドを入れてバクッ! 通常投げでも楽しいねー!

このくらいの間合いで跳び込め。ウキャ〜! ジャンプ時は技を出しちゃだめよ!



バイスCPU戦の中では非常にづらい相手なのよねえ。攻略パターンは跳び込みスカしコマンド投げぐらいのよねえ。間合いを離してゲニッツが歩いてきたら跳び込み、着地でゴアフエストで投げ

る! その後は少し下がりが、起き上がったのを確認して再び跳び込め! 通常投げも決まりやすいので狙っても吉。追い込まれたら、下弱P連射や垂空ぶで間合いを離すとい

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

## ゲーニッツ

## ●お徳情報

オロチ一族の秘奥義「ネガティブゲイン」抜け出せないよ! どうなってるの? いたいよお」を教えちゃうわよ。まず通常技(近距離弱キックが簡単にキャンセルで超必殺技を入れる。そしてここが重要! その時、Cボタンは押しっぱなしにしておく(レバーぐるぐる)と通常技(レバーももちろん、相手がガード後に何らかの方法で反撃を試みようが、ガードを固めて続けてもいてもバイスが歩いて射程内に入ればぶん投



レバーをグルグル回し歩いていけばビキーン! あ〜んタイトのね〜

キャンセルかけてCボタン押しっ放し

### 技コマンド表

●投げ技	デスブロウ →または←+C
	バックラッシュ →または←+D
●必殺技	アウトレイジ ↓←+BorD
	レイヴナス ジャンプ中 ↓←+BorD
	ゴアフエスト 接近して →↓←+C
	ディーサイド ←↓+AorC
●超必殺技	ネガティブゲイン 接近して →↓←+AorC



相手を待ち受ける感じで先端を当てること。蹴るべし、蹴るべし…

相手によつては、立ち強キックを食らったあと、ガードしたあと、大技を空振りすることもある。このときも立ち強キックを叩き込むべし。挑発やパワーのためははじめた時もチャンス。すぐにやめることはまずないので、すぐ



該当者は紅丸、マチュア、空振りしたらラッキーだ



間合いや高さはこんな感じ。空振りはできるだけ避けること



京&リョウには強パンチを使う。少しリーチが短いので注意

キングには画面端でサブライズローズに集中して待ち、超早出しのしゃがみ強パンチで返していこう。遠いときは返せないので手堅くガード。バイスには昇り小ジャンプ強パンチから弱邪影拳をガードさせ、直後に中段当り身投げで反撃を取ってやろう。ユリは弱邪影拳をガードすると前転してくる。終わり際のスキに投げしゃがみ強パ

お。キングには画面端でサブライズローズに集中して待ち、超早出しのしゃがみ強パンチで返していこう。遠いときは返せないので手堅くガード。バイスには昇り小ジャンプ強パンチから弱邪影拳をガードさせ、直後に中段当り身投げで反撃を取ってやろう。ユリは弱邪影拳をガードすると前転してくる。終わり際のスキに投げしゃがみ強パ

ここでは、基本となる2つの戦法を解説していこう。●立ち強キックパターン 相手の様子をよく見て、遠距離立ち強キックを中心に攻撃していくパターンだ。

相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで立ち強キックを出そう。跳び込んで来た場合は、間合いが遠ければ後ろにさがって着地際に立ち強キックでOK。近いときは相討ち覚悟のしゃがみ強パンチで返すか、無難にガードしよう。

●疾風拳パターン 開始直後ぐらゐの間合いから、垂直ジャンプして疾風拳を撃ち続けるパターン。多少ガードされても、根気よく撃つべし、撃つべし。注意点は間合いと撃つ高さ。射距離ギリギリで当てる感じで、ジャンプ下降中の少し低い位置で撃つようにしよう。

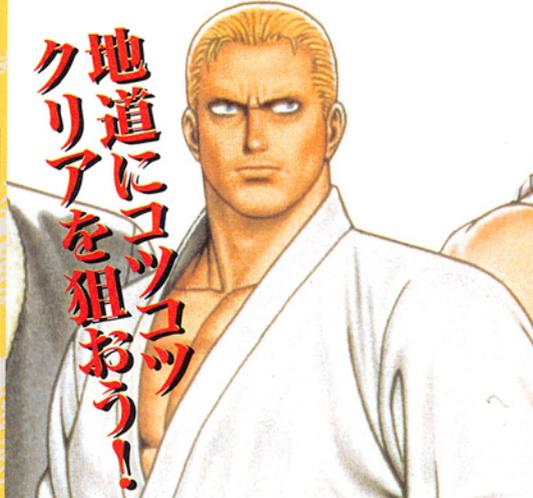
●疾風拳パターンは香菱、ロバート、キム、チャンに有効。キムは前転で抜けてくることがある。反応して投げられるように集中しておこう。そのほかのキャラは、後述する専用のパターンで倒そう。



連発、屈弱K連発後、遠立強K後、空中C+D後などのパターンがある

跳び込んできたらこんな感じで。近い時はガードが無難だ。前+Dボタンで投げてやろう。チンは離れてしゃがみ弱キック(単発)を出すと跳んでくる。遠距離立ち強キックの先端を当てるで迎撃しよう。近いと跳び込みで強く柳燐蓬菜を出すことが多いので、ガード後に投げor連続技だ。ギースに対しては、画面端でダブル烈風拳を待ち、ガード後に投げや連続技で反撃。クラウザーには前方小ジャンプの昇りで強パンチを出し、連続技を狙っていこう。ジャンプ直後ではなく、少し遅めに出すと(3ヒットになるタイミング)ヒットしやすいぞ。

### 基本戦法



## ギース・Howard

攻略/ジェイケイ

●立ち強キックパターン 相手の様子をよく見て、遠距離立ち強キックを中心に攻撃していくパターンだ。

●疾風拳パターン 開始直後ぐらゐの間合いから、垂直ジャンプして疾風拳を撃ち続けるパターン。多少ガードされても、根気よく撃つべし、撃つべし。注意点は間合いと撃つ高さ。射距離ギリギリで当てる感じで、ジャンプ下降中の少し低い位置で撃つようにしよう。

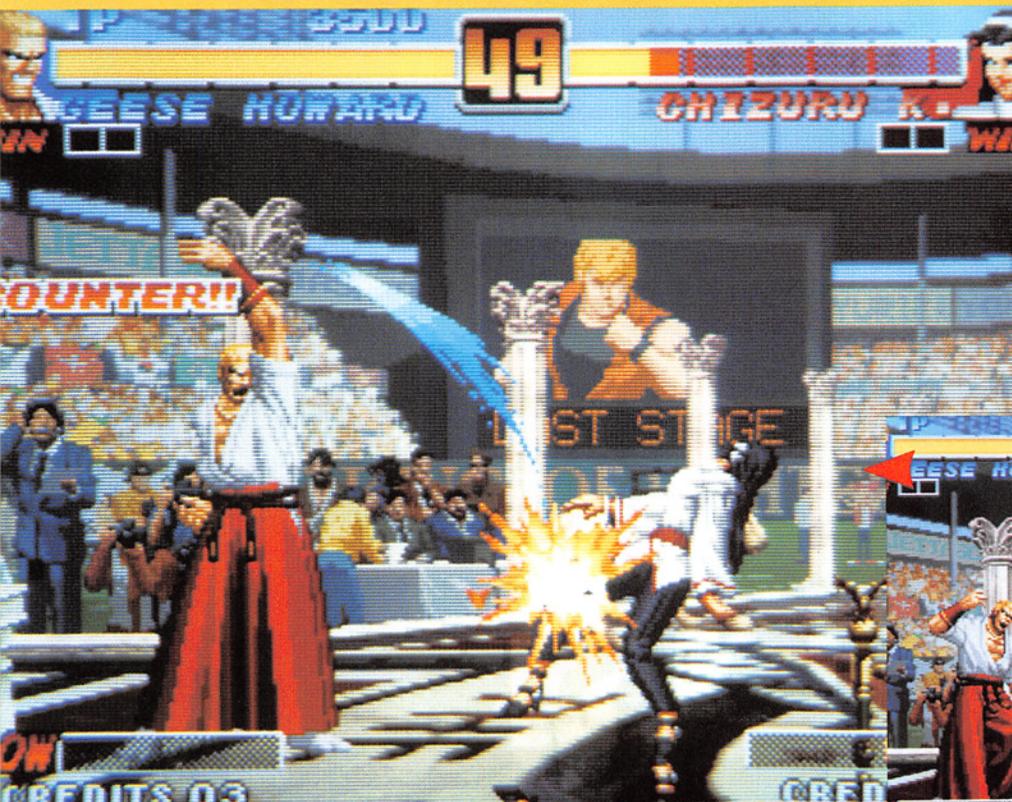
●立ち強キックパターンで勝てるのは、紅丸、庵、マチュア、ラルフ、クラーク、テリー、アンディ、アテナ、ケン、スウ、チョイ、ビッグ。庵に対してはあまり手を出さず、鬼焼きの空振りやパワーため&挑発を狙っていこう。クラークは前転で抜けてくることがある。注意しておき、反応して投げを決めよう(強パンチに化けてもOK)。

●立ち強キックパターンで勝てるのは、紅丸、庵、マチュア、ラルフ、クラーク、テリー、アンディ、アテナ、ケン、スウ、チョイ、ビッグ。庵に対してはあまり手を出さず、鬼焼きの空振りやパワーため&挑発を狙っていこう。クラークは前転で抜けてくることがある。注意しておき、反応して投げを決めよう(強パンチに化けてもOK)。

### キャラ別攻略



なぜか前転してくる。解つてれば対処するのは簡単



カウンターヒットするぞ。端に追い詰められたら、ふっ飛ばし攻撃をガードさせるといい

相手が歩いてきたところに、先端を当てるような感じで烈風拳を出す。これの繰り返しでOK。必殺技を出そうとして食らってくれるぞ。

また、開始直後より少し近い間合いで立ち弱パンチでジャンプや必殺技を誘い、直後に上段当て身投げで取るというパターンもある。

ちづるがこのくらいまで近づいてきたら烈風拳を出すと...



まずジャンプ強キックをガードさせる。打点がよければ...

遠距離では手が出せないの  
で、挑発&ガードに徹する。  
奴が歩いてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出そう。なぜかガードせずに食らってくれるぞ。あとは起き上がりにより少し遅めに跳び込んで同じことを繰り返せばいい。

注意点はジャンプ強キックの打点。少し昇り気味、ジャンプの頂点寸前でボタンを押し感じがちょうどいいぞ。また、たまに挑発してMAXにさせないことも重要だ。

着地直後のしゃがみ強キックを食らってくれる。以降繰り返すべし

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

## ゲーミッツ

### 技コマンド表

●投げ技	
殺陣方手投げ	→または++C
真空投げ	→または++D
●必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
疾風拳	ジャンプ中↓↙←+AorC
上段当て身投げ	←↙↘→+B
中段当て身投げ	←↙↘→+D
邪影拳	→↘↓↙←+AorC
飛翔日輪斬	→↓↘+AorC
●超必殺技	
レイジングストーム	↙↘↓↙↘+AorC



# 皇帝の切り札 ブリッツボール!!

## ヴォルフガング クラウザー

攻略/モリスケ

### 基本戦法

基本パターンを大きく2つに分けて紹介しよう。試合開始直後はバックステップ、もしくは後転で相手との距離を離してから弱上段ブリッツボールを連射しよう。すると、ブリッツボールを前転で回避しつつじわじわ接近してきても、手堅くヒットする。

近してくるので、そこを投げ間合いの広いカイザースープレックスで吸い込む。投げたあとは自動的に間合いが離れるので、再び弱上段ブリッツボール連射モードだ。相手を画面端に追い込んでいる時に投げた場合は間合いが離れないので、バックステップする必要あり。これがパターン①。パターン②は間合いを離してから弱下段ブリッツボールを連射する。跳び込まれやすいが、相手キャラによっては一度ヒットすると何故かノーガード状態になるので、死ぬまでブリッツボールがヒットし続けるぞ。

もしも体力が赤く点滅するまで減らされたなら、弱ブリッツボールではなく弱カイザーウェイブ連射に切り替えよう。前転してきた時にはパターン①と同じくカイザースープレックスが決まり、跳び込まれた時も弾がヒックなので手堅くヒットする。

基本パターン①を使うと、実はすべてのキャラに対応できてしまう。ただし、キムやチョイはビヨンビヨン跳び回る場合があるので、空中ぶっ飛ばし攻撃などで強引にダウンを奪い、起き上がり弱上段ブリッツボールを重ねてパターン①に持っていこう。前述したように基本パターン①でほとんどのキャラに勝ってしまうので、基本パターン②は気が向いたら使う程度でいい。ちなみに、基本パターン②が、有効なキャラは、ギース、リョウ、ロバート、ユリなど。こやつらには弱下段ブリッツボールでメリメリ燃やしてやろう。

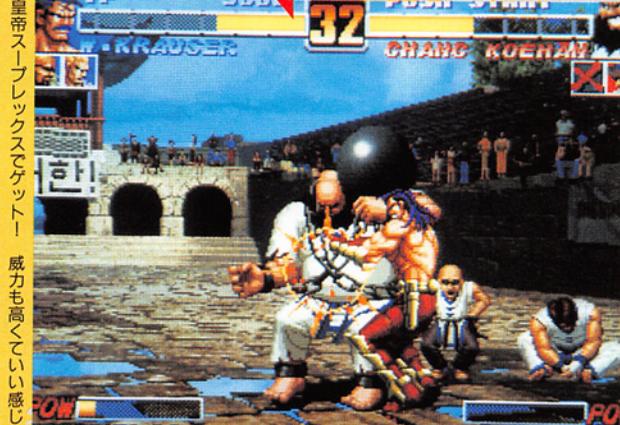
弱上段ブリッツボールを連射するのはちょっととしたコツがあるので紹介しよう。写真にある通り、ブリッツボールを撃つ前に跳び込まれて接近された場合は、落ち着いてしゃがみ強パンチ、もしくはしゃがみ強キックにキャンセルをかけて弱下段ブリッツボールを撃ち、続けて弱上段ブリッツボールにつなげてパターン①に持っていこう。

### キャラ別攻略

ルが画面の3分の2ほど進んだら次のブリッツボールをボタン押しっぱなしで入力する。2発目を撃つと画面にスローがかかるので、タイミングで



このぐらいの間合いでは前転に気をつけておく



転がってきたら素早くコマンド入力して...

皇帝スープレックスでゲット！ 威力も高くていい感じ



近づかれたときは、まずしゃがみ強キックなどをガードさせ

そのあと弱上段ブリッツボールを持っていき

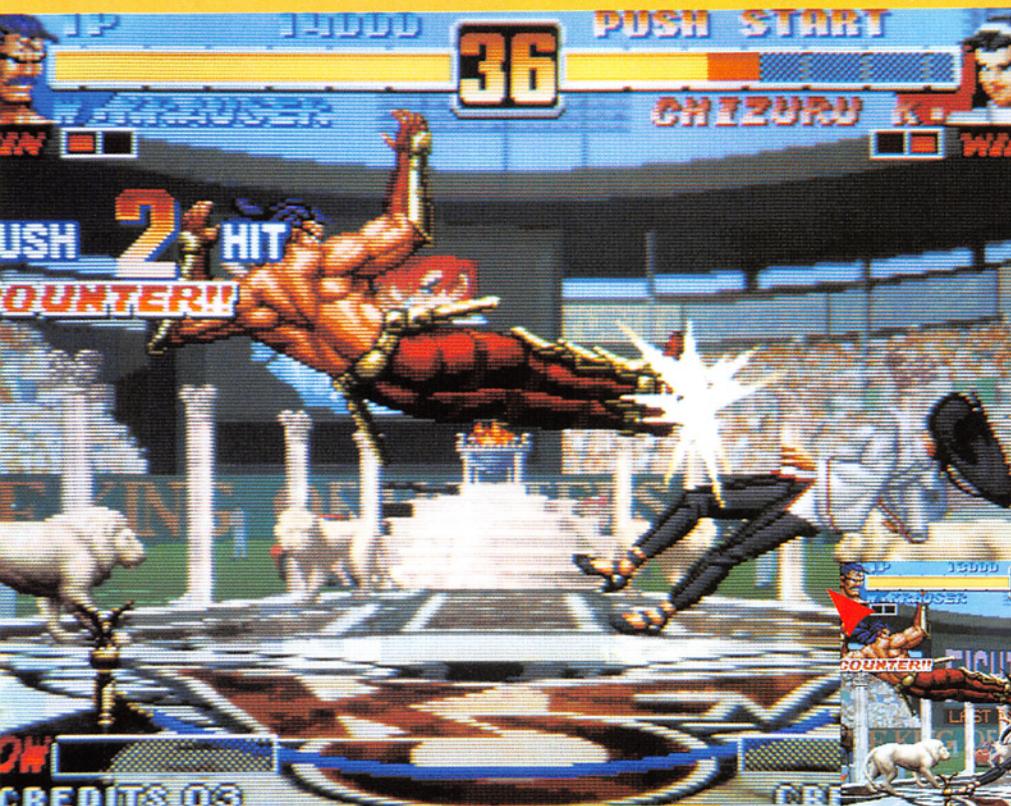


キャンセルで弱下段ブリッツボール。これをガードしてくれば...



1 発目がこのぐらいまで進んだらコマンドを入力すれば...  
入力するのはなくブリッツボールの進み具合に注目して次のブリッツボールを入力するようにするといいぞ。CPU戦が非常に簡単なクラウザー、一人用でプレイする時には用心棒代わりにこっそり入れておくのはどう？





着地と同時の強皇帝キックでドロップキック2段の完成!



## 神楽ちづる

神楽ちづるは基本パターン①で勝てるが、ここで紹介する専用バターンの方が楽。  
ひたすら垂直ジャンプを繰り返して空中ふっ飛ばし攻撃を出す。すると、百活天神の理(対空技)を出してくるのだが、ふっ飛ばし攻撃で一方的に潰すことができる

ぞ。ちゃっかりカウンターをとれるので、着地と同時に強カイザーキックを出せば追い討ちになる。素早い反応とコマンド入力が必要だけどね。空中ふっ飛ばし攻撃は早めにジャンプの頂点辺りで出さないと相打ちになってしまうので注意しよう。

この戦法以外では、歩いて

きた所をカイザースーパーレックスを決めるバターンも有効だ。投げ間合いが広いので比較的決めやすい。カウンターヒットになるので...

## 対ボス攻略



ラスボスも基本パターンでOK。ブリッツで前転を誘い...

ゲーニッツには基本パターン①を使って闘う。ただし、カイザースーパーレックスを決めるタイミングが一瞬でも遅れると逆にコマンド投げて決められてしまう上に、ゲーニッツは防御力が高いのでカイザースーパーレックスを決めてもそれほどダメージを与えられない。投げた後は少しでもパワーゲージをためて攻撃力を上げておこう。長期戦になりやすいのでミスしないように気合いを入れて闘うべし。

## ゲーニッツ

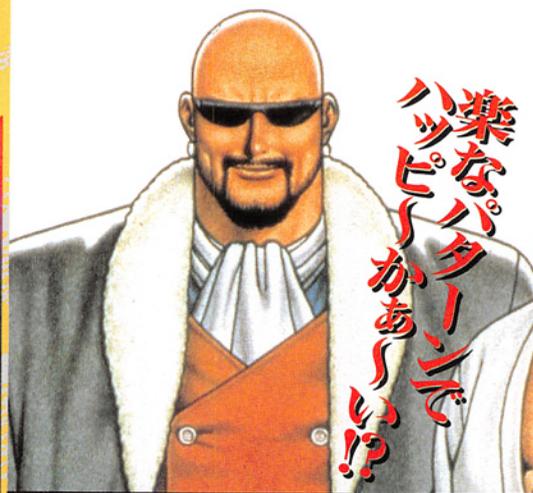
皇帝スーパーレックスで投げるだけ。きちとやれば必ず勝てるはずだ

### 技コマンド表

●投げ技	
クリフハンガードロップ	→or←+C
カイザードライバー'91	→or←+D
●必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↙←+AorC
ブリッツボール・下段	↓↙←+BorD
レッグトマホーク	↓↘→+BorD
カイザーキック	→↓↘+BorD
カイザーデュエルソバット	←↙↓↘+BorD
カイザースーパーレックス	接近して→↓↙←+C
●総必殺技	
カイザーウェイブ	→←↙↘→+AorC



楽なボタンで  
ヒットかあ〜い!?



基本戦法

Mr.ビッグ

攻略/モリスケ

基本ボタン①はリーチのある立ち強キックでひたすら牽制する簡単なもの。相手キャラによっては先端を当てるように出すとカンカンヒットするので、4〜5発当たれば



長〜い足で蹴りまくるだけ。間合いさえ覚えればとってもカンタン

基本ボタン③は垂直ジャンプ空中ぶっ飛びし攻撃をひたすら繰り返すもの。空中ぶっ飛びし攻撃は早めに昇り出すようにしないと、相手のジャンプ攻撃によって一方的に潰されてしまう。ダウンさせたら素早くタッシュで近づき、垂直ジャンプ空中ぶっ飛びし攻撃を重ねて再びボタンに持っていく。



相手キャラに合わせた技で跳ばせて…



弱コマンドで落とす。とばおと?

基本ボタン②は、弱コマンドブラスターやしやがみ弱パンチで跳び込みを誘い、弱カリフォルニアロマンスで迎撃する。跳ばせて落とす(通称とばおと)的なもの。後述するが、相手キャラによって誘う時に使う技が変わるので覚える必要がある。ちなみに、キム、チャン、クワウザーは起き上がりでグラントブラスターを重ねるとひたすら食らい続ける。一度ダウンさせれば勝ったも同然だ。

しやがみ弱パンチを出しても地雷震は食らわないので…



基本ボタン②はキャラごと誘う技が違うので順に紹介していく。チンとキムは離れてからの弱コマンドブラスターで跳び込みを誘う。チンも弱コマンドブラスターだが、跳び込みではなく竜巻疾風斬を誘える。リョウとケンスウはしやがみ弱パンチで跳び込みを誘う。大門はしやがみ弱パンチで地雷震を誘えるので、立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを決める。舞はしやがみ弱パンチで、ムササビの舞や挑発を誘える。ともに連続技を叩き込むチャンスだ。



パンパン気絶する。こんなことしてないで、ちゃんと連続技を決めよう



終りのスキに反撃できる。跳び込みから連続技を決めることも可能だ

キャラ別攻略

基本ボタン①が通じるのは、ユリ、ロバート、紅丸、ラルフ、クラーク、ビッグ、キング、餓狼チームの3人と庵チームの3人。キングがサライズモードで連続技で入った時は、落ち着いて空中ぶっ飛びし攻撃で対処しよう。

基本ボタン③は京とレオナに対して使う。京は試合開始直後に「食らえ〜」で突っ込んでくる可能性が高いので、最初から垂直ジャンプしておくといい。残りのキャラには基本ボタン①が通じないので、キャラ別で攻略していく。チャンは立ち強パンチキャンセル強ブラスターを出すと跳ぼうとしてブラスターを食らうので、起き上がりにブラスターを重ねて以上だ。アテナは画面端でひたすらバックジャンプを繰り返すとサイコソードや強フェニックスアローを出してくるので、空中ガード後に立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを決める。クワウザーはカイザーキックを待ってブラスターを決め、起き上がりにブラスターを重ねればOK。ギースは遠距離立ち強パンチ



香澄には強コマンドブラスターを出しているだけで勝てる



なぜか中段当て身。当然、こちらの強パンチがヒットするぞ

チを出すすど何故か中段当て身を出して食らうので、繰り返していれば勝てる。香澄は強コマンドブラスターを出すと滅身無投や白山桃を出そうとして食らうので、繰り返すだけで楽勝だ。



立ち強キックは間をおかすにすぐ出そう。ほぼ確実にヒットするぞ。繰り返して気絶させるべし



出す間合いは、開始直後かほんの少し近い程度

## 神楽ちづる

ちづるの戦は楽勝。離れてから立ち弱パンチ→立ち強キックと連続して出そう。立ち弱パンチで、跳び込みor玉響の聲音(腕を振り下ろす飛び道具跳ね返し技、前転のいずれかを誘えるのだが、立ち強キックですべて潰せるのだ。ひたすら繰り返していければそのうち気絶するので、連続技を決めれば一気にK.O.だ。注意することは立ち弱パンチを出す間合い。近すぎると無敵必殺技で反撃されてしまうぞ。

ゲーニッツ戦も慣れてしまえば簡単だ。試合開始直後は後転で間合いを離そう。この時にゲーニッツが竜巻を出していた時は、2発出したあとに気力をためることが多い。気力をため始めたらずくにダッシュして立ち強キックを決めよう。決めたあとはバックステップで間合いを離してから挑発してゲージを減らそう。竜巻ではなくズンズンと歩いて接近してきた場合は、画面端まで後退してから立ち強キックを連発だ。ギリギリ届く間合いで連発すると風のようにならなくなるので、出てきた所に立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを叩き込もう。決めたあとはしっかり挑発してゲージを減らすこと。パワーがMAXになつてしまうとコマンド投げがかなり痛いので、こまめに挑発することを忘れずに。



強キックのフープを誘う。端ならなおグッドだ

## 対ボス攻略

## ゲーニッツ

出現時はスキがある。連続技を決めることができる。挑発も忘れずには完璧

### 技コマンド表

●投げ技
ミリオンダラーバスター →または←+C
ハイリフトスルー →または←+D
●必殺技
グランドブラスター ↓↘↘+AorC
クロスダイビング →↘↘+AorC
スピニングランサー →↘↘+BorD
クレイジードラム AorCボタン連打
カリフォルニアロマンス →↓↘+AorC
●超必殺技
ブラスターウェイブ ↓↘↘↘+AorC



ほとんどのキャラクターに有効なお手軽戦法でGO!



## 基本戦法

とう どう か すみ  
**藤堂香澄**  
攻略/DSP-たろりん

香澄のCPU戦攻略にあたって最もお世話になる技は、ズバリふっ飛ばし攻撃である。地上で相手が近づいてくるのを待ち、こちらのふっ飛ばし攻撃がギリギリ届くくらいの位置まできたところでふっ飛ばし攻撃を出すと、かなり高

い確率で食らってくれるのだ。キャンセルで強ね当てるを出してあげればガードされても体力をけずれるし、相手キャラによってはガードを解いて重ね当てを食らってくれることもある。この、ふっ飛ばし攻撃→キャンセル強ね当てるの1セットが香澄の基本戦法だ。超重ね当ても使える技、食らってくれるキャラとそうで

さて、実は香澄はこの基本戦法がとて強い反面、他に有効な戦法がなかったりする。そこで、対CPU戦全体を通しての注意点を挙げていこう。距離が速い時、CPUは挑発やパワーためをはじめることが多い。このスキを突かない手はない。挑発の時はスキが少ないので手堅くふっ飛ばし攻撃を当て、パワーための時は欲ばって立ち強パンチ→キャンセル竜巻槍打を決めてやろう。



チャン、マチュア、バイスなどに当たる

ないキャラの差がハッキリしているが、食らってくれるキャラにはこれだけで勝てる。体力が赤くなったら連発OK! そうでなくてもパワーをためてむりやり撃とう。使うのは強(Cボタン)の方だ。

## キャラ別攻略

ふっ飛ばし攻撃→キャンセル強ね当てるの基本戦法は京、餓狼チーム、キムチーム、マチュア、バイス、龍虎チーム、香澄、舞、拳崇、ビッグ、ラルフ、クラルクと、ほとんどのキャラに通用する。それぞれ注意点を説明していこう。ロバート、アンディはふっ飛ばし攻撃をガードすることが多いが、その後前転してくるので重ね当てがヒットする。チャイは歩いてくるモードと飛び跳ねるモードの2つの行動パターンがある。歩いて近づいてきた時は基本戦法通りでよいが、跳んでくる時は減身無投などの対空技は無理に狙わず、ガードに徹する方が無難。



庵は待ちで闘う。鬼焼きをガードしたら連続技、葵花ガード後は竜巻槍打。跳び込んでも近距離立ち強パンチで簡単に落とせるぞ。

遠距離立ち強キックで手堅く攻めていき:



キングも、サブライズローズを待ち、それを空中ふっ飛ばし攻撃で落としていこう。減身無投はイマイチ使えない。アテナは立ち強パンチでジャンプを誘えるので、ジャンプ攻撃を減身無投で返そう。

レオナと舞は、画面端まで下がって待つのがついで。そして基本戦法を使いこなし、突進技(Xキヤリバー、ムササビの舞)を待とう。もちろんこれらの突進技をガードしたら硬直に反撃を決めるのだ。

庵は待ちで闘う。鬼焼きをガードしたら連続技、葵花ガード後は竜巻槍打。跳び込んでも近距離立ち強パンチで簡単に落とせるぞ。チンと紅丸はふっ飛ばし攻撃が当たりにくいので、チンにははしあみ強キック、紅丸には遠距離立ち強キックを当てていこう。紅丸が前転してきたらスーパー稲妻キックがくるのでガードして反撃。大門はバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返す。



クラウザーはジャンプふっ飛ばし攻撃だけで勝てる。遠めの間合から跳び込めば、対空技のレグトマホークをつぶせるのだ。ギースはダブル烈風拳を待ってガード後に連続技でOK。

技を出そうとしたりジャンプしようとしたところに当たるぞ



ロバートは前転をするが抜け切れないのだ



こういったスキはチャンスなので見逃さないようにしよう



キムは流星落が怖いので、ふっ飛ばし攻撃が当たる間合いまで近づいてくるまではしやがみガードで待つのが基本。次に、基本戦法が通用しないキャラの固有パターンを。



近距離時専用のお手軽対空。早めに反応しよう



慣れないと反応するのはつらいかも



前転かジャンプのどちらかを誘える。どちらにしても次の重ね当てがヒットするぞ

## 神楽ちづる

まず、前通常ジャンプで跳び込み、空中ふっ飛ばし攻撃を早めに出そう。すると、対空技として出してくる百活天神の理をつぶすことができる。キャンセル空中重ね当てで2ヒットするのでおいしい。一度ちづるを転ばせたら、起き上がる前に重ね当てを

出す。間合いは重ね当てが届かないところ。すると、ちづるは起き上がってすぐ前転で近づいてくるので、重ね当ての硬直後にすぐにもう一度重ね当てを出すと、前転のスキに重ね当てがヒットするのだ。まれに前転でなく、ジャンプをしてくることもあるが、



起き上がる前に重ね当てを撃っておくと...

この場合も重ね当てがヒットするので問題なし。ちづるは再びダウンするので、以下繰り返してカンペキ。

## 対ボス攻略

### ●お徳情報

打撃防御効果のある必殺技、白山桃。主な用途はガードさせての固めと対空だが、対空に使うにはタイミングが難しく、早めに出してしまうと相打ちになることが多い。

ところが、白山桃は空中の相手にも2段ヒットする技なので、1段めが相打ちになると、相手は食らい判定が残ったままふっ飛んでいく。この時すかさず超重ね当てを出すと、空中連続技になる。

ただ、相手がジャンプふっ飛ばし攻撃を出してきた場合はこちらがダウンしてしまうのでダメだし、対空技としては当て身投げの滅身無投の方が確実なので、実用度は低い。

起き上がり用小ジャンプ弱キックを重ねて



まずは間合いを離して待つ。ゲニッツがタツシユをして近づいてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込む。通常ジ

## ゲニッツ

ジャンプをしてしまうと下をくぐられて、「お別れです!」と

なってしまうので注意。ジャンプ強キックはほとんどの場合ガードされるが、着地してすぐしやがみ強キックを出すと、ゲニッツは立ちガードをした

ままなのでヒットする。こうして転ばせたら起き上がりに小ジャンプ弱キックで跳び込みガードさせ、しやがみ弱キック(これも食らうてくれる)↓キャンセル竜巻槍打! 空中ふっ飛ばし攻撃を決める。あとはその繰り返しだ。



しやがみ弱キック→キャンセル竜巻槍打。小ジャンプは垂直がいい

### 技コマンド表

●投げ技	
百足量み	→または++C
蝸牛掛け	→または++D
●必殺技	
重ね当て	↓\→++AorC
空中重ね当て	↓\→++AorC
ジャンプ中	↓\→++AorC
白山桃	↓\→++AorC
滅身無投	←\↓\→++B
殺掌陰蹴	←\↓\→++D
竜巻槍打	接近して→\↓\→++C
●超必殺技	
超重ね当て	↓\→↓\→++AorC

手数数を増やして  
攻撃力をカバール!

# 不知火舞

攻略/DSP-たろりん

## 基本戦法

まず、バターン①が通用するキャラの解説から入ろう。これで勝てるのは、レオナ、キム、チャン、テリー、ジョー、アンディ、紅丸、大門、庵、マチュア、ケンスウ、ピッグ、クラウザー。

各キャラの注意点を。レオナ、キム、アンディ、紅丸にはムササビの舞がガードされても、飛翔龍炎陣を出さずにまたすぐムササビの舞を出していこう。チャンはまれに鉄球粉砕撃の出かりでムササ

ビの舞を打撃防御するが、その後粉砕撃が空振りするのでそのスキに近距離立ち強パンチーキャンセル必殺忍蜂を決めよう。大門は画面端でもムササビの舞→強飛翔龍炎陣でOK。また、まれに攻撃避けでムササビの舞を避けるので、すぐに反応して投げを決めること。ノンビリしてると逆に投げられてしまうぞ。

次にバターン③の解説。これが有効なキャラは京、ユリ、ラルフ、香澄。ただ、京はあまり安定しないので、バターン②で闘うほうがいいかも。



香澄は当て身しようとするが、もちろん龍炎舞がヒットするぞ

舞の対CPU攻略では基本的に3つのパターンがある。順に紹介していこう。

まず、ムササビの舞(地上から出す方)を出していくもの。CPUキャラはダッシュで突っ込んできたり、いきなりパワーたをははじめて、ムササビの舞を食らうてくれることが多いのだ。もしガードされてしまったら、着地と同時に飛翔龍炎陣を出そう。相手が反撃をしようとして手を出したところに当たる。もしガードされても、なぜかCPUキャラはこちらが着地するまでガードポーズを取っている。画面の中央では強、相手が画面端にいる時は弱の飛翔龍炎陣という具合に使い分けると、さらに反撃を受けにくくなるぞ。これがバターン①。

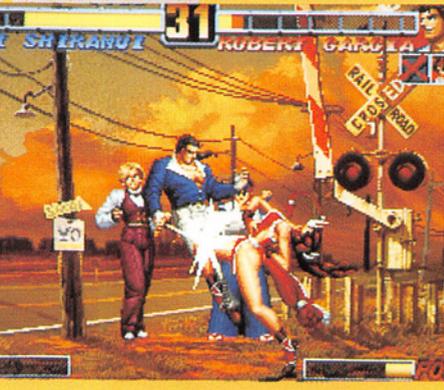
次に、リーチの長い遠距離立ち強パンチで牽制し、相手が跳び込んできたら対空技の



遠距離立ち強パンチで落とすというもの。前に歩きながら立ち強パンチの先端を当てるようにして、カツカツと相手を押していくのがポイント。これがバターン②。

最後のバターンは、弱龍炎舞を出すだけのもの。相手が龍炎舞に反応して技を出してくるのだが、龍炎舞が一方的に勝つというものだ。通用するキャラが限られているが、やるのが単純でラクチン。これがバターン③だ。

口パートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使おう



このあと、キャンセル必殺技まで決めるのが理想

ロバートは飛翔龍脚を出されると相打ちになってしまうが仕方がない。対空に飛翔龍炎陣を使う手もある。アテナは跳んできたら下をくぐって後ろから技を当てよう。



飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづけよう

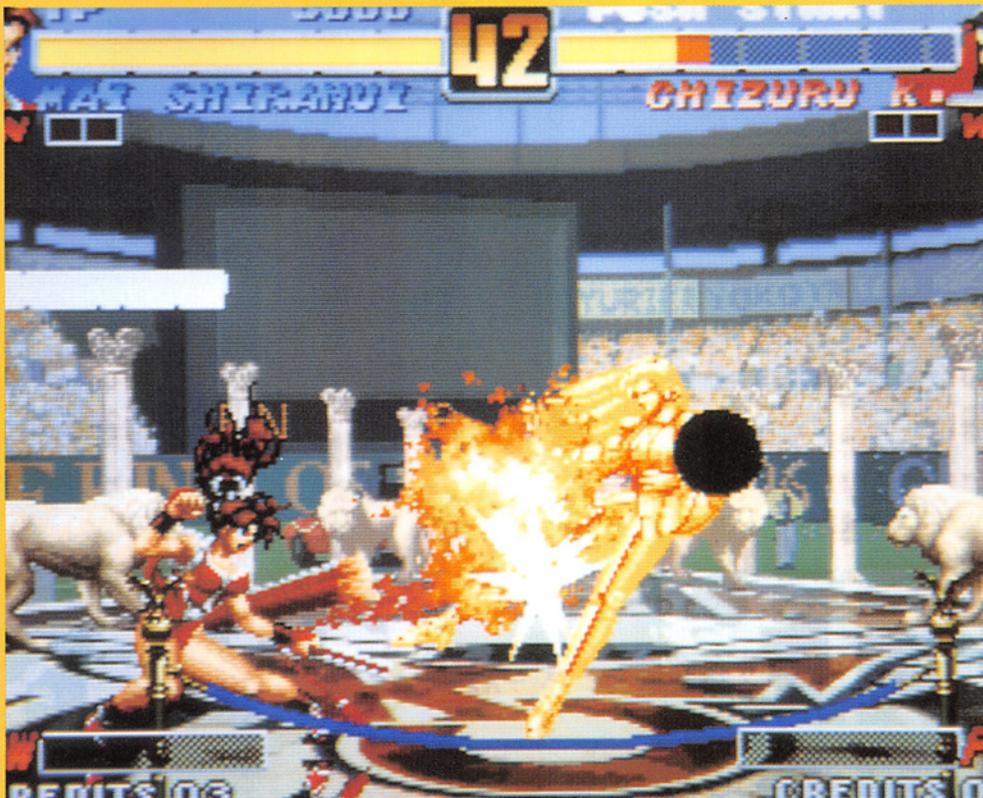
他の特殊なバターンを使うキャラの説明に入ろう。バイスはジャンプ攻撃に弱いので、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル龍炎舞を狙おう。必殺忍蜂は入りにくいので注意。リョウはしゃがみ弱パンチで飛燕疾風脚を誘い、空振りしたところに連続技。ギースは画面端でダブル烈風拳待ち、ガードして連続技だ。キングはサブライズローズを後ろジャンプ空中ふっ飛ば

一度サブライズをガードしたあとバックジャンプするとい。チンは間合いを離して弱花蝶扇を出しているだけで勝てるので問題なしだ。



し攻撃で落とす。クラークは画面端まで下がり、後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返そう。このバターンは大門にも効く。

## キャラ別攻略



龍炎舞だけで楽勝。間合いさえ合わせれば、こちらが攻撃を食らうことはない

ちづるにはパターン②が超有効。近づいてきたら龍炎舞(弱がよい)を出すと、ちづるは反応して百活、天神の理を出してくるのだが、龍炎舞が一方向的に勝つのだ。この繰り返しの繰り返して勝てる。

## 神楽ちづる

このパターンでは龍炎舞を出す間合いが重要だ。なるべく遠くのほうで、龍炎舞の先端を当てるようにしよう。もし画面端に追い詰められてしまったら、大ジャンプでちづるを跳び越して反対側に逃げ、

間合いを離そう。もう一つ、しゃがみ弱パンチでジャンプや百八活、玉響の聲音を誘い、そこに強飛翔龍炎陣を当てるパターンもあるが、無理に使う必要はない。

## 対ボス攻略

### 技コマンド表

●投げ技	
不知火剛頭	→または++C
風車崩し	→または++D
ジャンプ中↑以外+CorD	
●必殺技	
花嫁崩	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↘→+BorD
ムササビの舞	・→↓↙←+AorC (ボタン押しっぱなし)
ジャンプ中↓↙←+AorC	
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↘→+BorD

まずはジャンプ弱キックで跳び込み…  
画面端に追い詰めたら、しゃがみ強キックの代わりにしゃがみ弱キック→立ち弱パンチ→キャンセル強龍炎舞の連続技を決めてもよい。



まずはゲーニッツが近づいてくるのを待つ。遠くでよいかせやパワーたためを繰り返している時は攻撃してもムダなので、こちらも間合いを離して挑発を繰り返してしよう。奴がずんずん歩いて近づいてきたら、小ジャンプ弱キックで跳び込む。大抵ガードされるが、気にせずしゃがみ強キックを出そう。ゲーニッツは立ちガードしたままなので当たる。起き上がり再び小ジャンプ弱キックで跳び込んで繰り返そう。地道なパターンだが確実に勝てるぞ。

## ●お得情報

あまりお得ではない、というが、逆にソンの情報だが、面白いで紹介しよう。といっても大したコトではなく、舞の垂直ジャンプ強キックは攻撃力が極めて低く、ヒットしても相手の体力が一

なので、相手のしゃがみガードを崩すには斜めジャンプ強キックを使おう。げび。



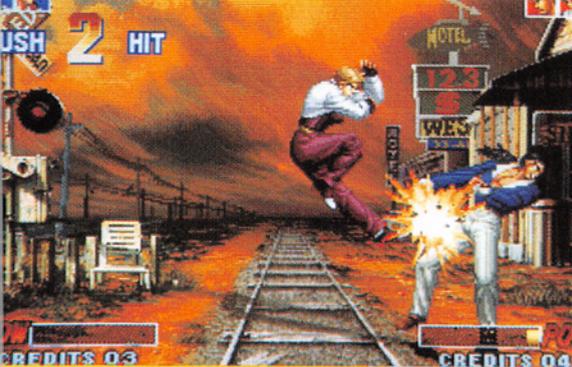
なぜか1ドット。驚くほど減らない。気絶値はあるけどね

ドットしか減らないのだ。パワーマXの時にも1ドット。



着地と同時にしゃがみ強キック。地道にこれを繰り返そう

## ゲーニッツ



キングの基本となる戦法は2つある。まずはサブライズローズボタン。やることは単純、ひたすら弱サブライズローズを繰り返すだけ。CPUキャラはサブライズローズをほとんど返してこないためだ。

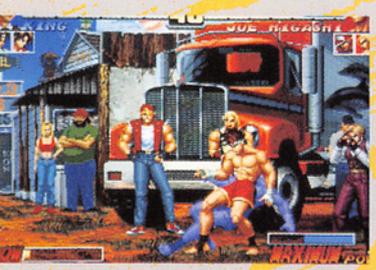
CPUキングも使うストロングな戦法だ

### 基本戦法



攻略/DSP-たろりん

後転などをしてサブライズローズを食らってくれるキャラと、ガードし続けるキャラがいるのだが、このパターンは基本的にサブライズローズを食らってくれるキャラが対象。ガードでも体力をめりめり削れるが、パワーがMAXになるとガードキャンセル緊急回避動作で逃げられた場合向に反撃を食らってしまうか



ガードキャンセルで逃げられてしまつとちよつと厄介

近付いて来たらぶつ飛ばし攻撃をガードさせて...

ミラージュキックでガードクラッシュを狙う



らだ。一応、パワーがMAXになる前にいったん間合いを離して挑発をすればパターンを続けられるが、効率が悪いのでおすすめできない。もう一つのボタンはミラージュキックボタン。相手が近づいてくるのを待ち、ぶつ飛ばし攻撃→キャンセル弱ミラージュキックをガードさせる。そして、ミラージュキックのあとに反撃をしてくるキャラに対しては弱トルネードキックを、反撃をしてこないキャラクターにはぶつ飛ばし攻撃をガードさせてキャンセルミラージュキックを繰り返すし、ガードクラッシュを狙うというものだ。

ミラージュキックパターンは3タイプに分けて説明しよう。ユリ、ジョー、レオナ、クラウザーは、ミラージュキックをガードさせると反撃をしてくるので、弱トルネード



香澄は重ね当てを跳び越えて当たる

京はガードして待ち、なにか技をガードしてからサブライズローズを出してパターンに持ち込む。

サブライズローズボタンが有効な相手は、ロバート、チン、チャン、香澄、京。他のキャラにも、ゲージがMAXにならないようにすれば一応使っている。キャラごとの注意点を述べていこう。チンは柳燐蓬菜でサブライズローズを打撃防御することがあるが、そのあとお互い当たらずに通り返してしまうので、後ろからまたサブライズで突つ込めば問題なし。香澄はちよつとアレレンジして、遠くから強サブライズローズで突つ込み、当たつたらまたバックステップで間合いを離して強サブライズス：の繰り返し。チャンも同じく速くから出していく。まれに鉄球砕撃で打撃防御されるが、鉄球砕撃本体は空振りするのでそのスキに反撃しよう。京はガードを固めて待ち、なにか技をガードしてからサブライズローズを出してパターンに持ち込む。

### キャラ別攻略



反撃を弱トルネードキックで潰そう

他のキャラには独特のパターンを使う。リョウは画面端まで下がってしゃがみ弱パンチを出すので飛燕疾風脚を誘える。ガードして連続技を決めよう。キングは一応ミラージュキックパターンが通用する

マチュア、クラーク、チヨイ、ビッグはぶつ飛ばし攻撃→キャンセルミラージュキック→ぶつ飛ばし攻撃...と繰り返すだけでOK。チヨイは跳んでくることも多いので、しゃがみ強パンチで落としていこう。アテナ、キムのは、ミラージュキックをガードさせたあとはいったん様子を見よう。特にキムはよく半月斬や空砂塵を空振りするので、そのスキに連続技だ。



いきなり突つ込んでも返されてしまうぞ

雷鞭拳を誘って、そのスキに技をいれていこう

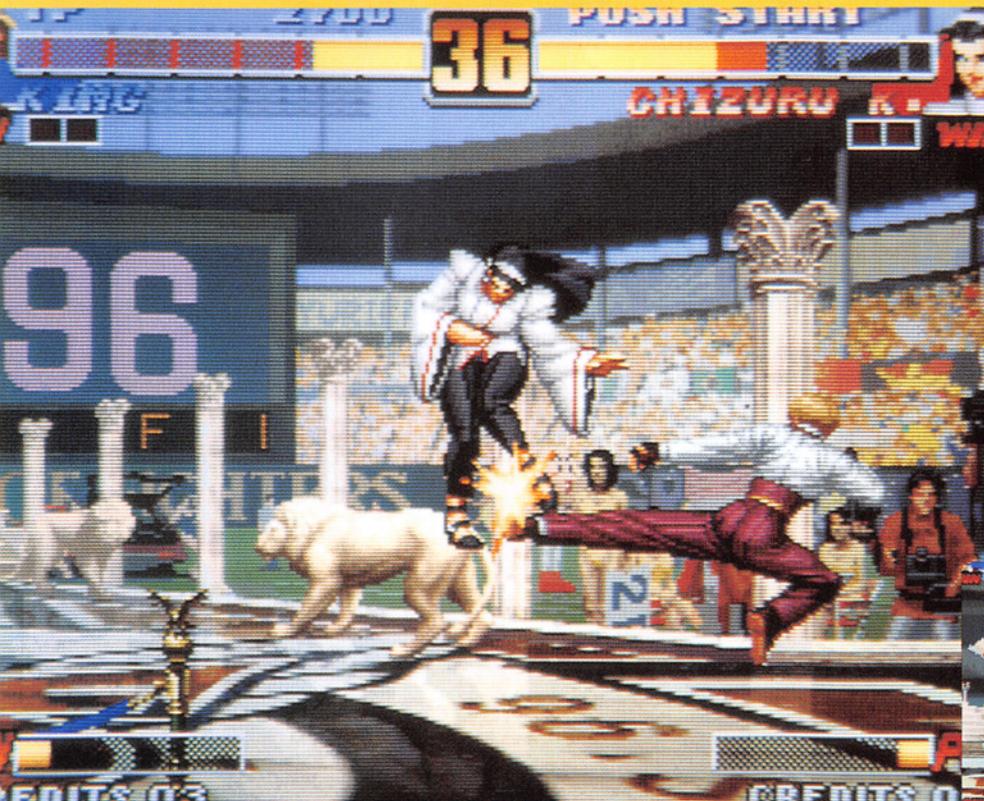


そして、各必殺技のスキに連続技などで反撃をしていこう。大門とケンスウは画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返す。ジャンプ強キックを繰り返す。立ち弱パンチ→キャンセル強トルネードキックの連続技を繰り返そう。

が、サブライズローズを待つてジャンプぶつ飛ばし攻撃で返すほうがラク。紅丸は立ち弱パンチで雷鞭拳を誘って空振りさせ、そこに立ち強キックを当てる。アンディとラルフは近づいてきたところに遠距離立ち強キックを出すと食らってくれるぞ。庵とギースは待ちが基本。そして、各必殺技のスキに連続技などで反撃をしていこう。大門とケンスウは画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返す。ジャンプ強キックを繰り返す。立ち弱パンチ→キャンセル強トルネードキックの連続技を繰り返そう。



ガードしてから反撃に転ずる



そうすれば、ジャンプしてきてもふっ飛ばし攻撃で落とすことができる

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを出してちづるの攻撃を誘い、それをふっ飛ばし攻撃で返す。これが基本的な攻略法だ。

ただし、間合いが難しい。百活、玉響の聲音を出してきた場合は空振りのスキに手堅くふっ飛ばし攻撃がヒットするのだが、ちづるが跳び込んできた時が問題で、近くから

跳び込まれるとジャンプふっ飛ばしを出してきて相討ちになってしまう(ひどい時には一方的に負けることも)。遠くから跳び込んできてくれればちづるは技を出さないのでも問題なく落とせる。できるだけ遠くでしゃがみ弱パンチを出そう。近づかれてしまったら大ジャンプで跳び越えて間合いを離すべし。

## 神楽ちづる



これぐらい離れてちづるの技を誘うのがポイントだ

# 対ボス攻略



ジャンプ弱パンチをガードさせ

ジャンプ攻撃↓下段技のバターンを使う。ゲニッツが近づいてきたら、小ジャンプ弱パンチで跳び込みガードさせる。そして下段技の近距離立ち弱キックを出すと食らってくるので、キャンセル強トルネードキックの連続技を決めよう。

ゲニッツを端に追い込んだらさらにチャンス。立ち弱キック↓キャンセルサブライズローズ↓強トルネードキックの強力連続技が決まるぞ。奴が近づいてこない時は、跳び込んでもよのかせを食らうだけなので、挑発などをして近づいてくるのを待つこと。

## ゲニッツ



近距離立ち弱キックから連続技。間合いが離れるので跳び込みからやりなおし

### 技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	→または←+C
フックバスター	→または←+D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
トラップショット	→↓↘+BorD
トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
サブライズローズ	→↓↘+AorC
ミラーージュキック	←↓↘→+BorD
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD



これつてもしや  
跳ばせて落とす...!?

## 基本戦法

# レオナ

攻略/モリスケ



しやがみ弱攻撃を適度に連発して牽制、これで跳ばせて...



相手キャラに合わせた技で落とすべし

キャンセル弱  
グランドセイバ  
ーの繰返しだが  
若干難しめだが  
ほとんどのキャ  
ラに対して通じ  
るパターンなの  
で覚えておいて  
損はない。

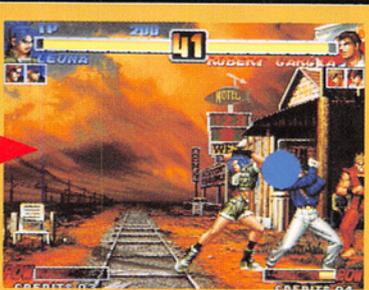
しやがみ弱パンチやしやがみ弱キックをチクチク出してCPUの跳び込みを誘い、しやがみ強パンチやしやがみ強キック、ムーンスラッシュなどをを使って迎撃する。これが基本パターン①だ。

もフル活用してもらいたい。基本パターン②は、弱グランドセイバをガードさせ、しやがみ強パンチをつないでキャンセル弱グランドセイバを出し、これをひたすら繰り返して、画面端に追い込みつつガードクラッシュを狙う。

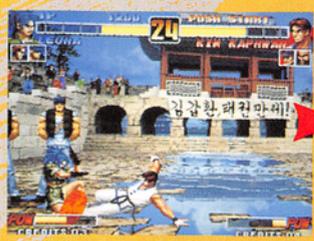
しやがみ強パンチの時にガードクラッシュになれば弱グランドセイバがヒットする。お手軽なしやがみ強キックなどで追撃しよう。画面端でガードクラッシュした時にはしやがみ強パンチを決め、落ちてきた所にしやがみ強パンチキャンセル弱グランドセイバを重ねよう。重ねるタイミングがバツリなら高確率でしやがみ強パンチがヒットするので、一気に気絶させることが可能。



弱のグランドセイバはスキがないので



しやがみ強パンチ+キャンセル弱セイバ...と固めていける



ガード後に○ボタンを連打すれば



簡単に返せる。レバーは✓入れっ放し

キムはしやがみ弱パンチで誘うと流星落を出してくるので、反応して1段目はガードし、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が



なぜか前転して食らいまくるアンディ

パターン①を使う場合、誘う技と落とす技がキャラごとに違うので順に紹介しよう。テリーはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。

## キャラ別攻略



適当に出せば勝手に食らう。追いつきも忘れずに決めておく。

強いのでガードで安定。チョイはしやがみ弱パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで落とす。リョウはしやがみ弱パンチで誘い、しやがみ弱キックで迎撃。ユリはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチ。雷煌拳にも一方的に勝てる。京はユリと同じくしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とす。弱キックの膝を出されると相打ちになるが、4~5発当てれば気絶するので構わずいこう。

大門はしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強キックで迎撃。地震には反応してグランドセイバを決める。レオナはしやがみ弱キックを出すとXキャラバーを出すので、ガード後に立ち強キックからの連続技を決める。跳び込みはスピードが速いのでガードが無難。クラークには強ポルテックランチャーを出しまくろう。

強いのでガードで安定。チョイはしやがみ弱パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで落とす。リョウはしやがみ弱パンチで誘い、しやがみ弱キックで迎撃。ユリはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチ。雷煌拳にも一方的に勝てる。京はユリと同じくしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とす。弱キックの膝を出されると相打ちになるが、4~5発当てれば気絶するので構わずいこう。



早めに出そう。裏回りでもOKなのだ

大門はしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強キックで迎撃。サブライズローズを連発してきたらジャンプふっとばし攻撃×2で対抗しよう。舞はしやがみ弱パンチを出すので、ガード後に連続技を決める。八神チーム3人はしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とすパターン。ギースはしやがみ弱パンチで誘い、しやがみ強キックで落とす。邪影拳はガード後にしやがみ強キックだ。

アテナはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで迎撃。ケンズウはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とす。中ジャンプで跳ばれると相打ちになりやすいのでガードしよう。キングはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで迎撃。サブライズローズを連発してきたらジャンプふっとばし攻撃×2で対抗しよう。舞はしやがみ弱パンチを出すので、ガード後に連続技を決める。八神チーム3人はしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とすパターン。ギースはしやがみ弱パンチで誘い、しやがみ強キックで落とす。邪影拳はガード後にしやがみ強キックだ。

ラルフはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強キックで落とす。アテナはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで迎撃。ケンズウはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とす。中ジャンプで跳ばれると相打ちになりやすいのでガードしよう。キングはしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで迎撃。サブライズローズを連発してきたらジャンプふっとばし攻撃×2で対抗しよう。舞はしやがみ弱パンチを出すので、ガード後に連続技を決める。八神チーム3人はしやがみ弱キックで誘い、しやがみ強パンチで落とすパターン。ギースはしやがみ弱パンチで誘い、しやがみ強キックで落とす。邪影拳はガード後にしやがみ強キックだ。

ビッグはしやがみ弱キックの先端を当てると強カリフォルニアロマンスやクロスダイビングを出すので、ガード後に連続技を決める。クラウザーはしやがみ弱キックでチクチク押せばOK。これ以外のキャラにはパターン②を使えば完璧だウホ!



しゃがみ弱パンチを出す間合いが重要。開始直後よりやや遠めだ

## 技コマンド表

### ●投げ技

キラーバイト →または←+C  
 オーデルバックラー →または←+D  
 ハイデルンインフェルノ  
 ジャンプ中↑以外+CorD

### ●必殺技

ムーンスラッシャー  
 ↓ため↑+AorC  
 グランドセイバー  
 ←ため→+BorD  
 Xキャリバー  
 ↓ため↑+BorD  
 ボルテックランチャー  
 ←ため→+AorC

### ●超必殺技

Vスラッシャー ジャンプ中  
 ↓↘↘↓↘↘↑+AorC

スタート時よりも少し離れたぐらゐの間合いでしゃがみ弱パンチ→立ち強パンチと連続で出すと、玉響の瑟音(腕を降り下ろす技)を出した直後や跳び込んできた所にいい感じでヒットするので、間合いを調整しながら繰り返そう。間合いが返すきると玉響の瑟音をモロに食らってしまう。また、繰り返しているうちに自然と画面端へ追い込まれてしまうので、早めにくつるを大ジャンプで跳び越えて間合いを離すようにしよう。



間をおかずに立ち強パンチ。これを繰り返して根気よくダメージを与えよう

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

ゲーニッツに対しては、跳び込み攻撃をガードさせて一瞬待ってからしゃがみ強キック、といった全キャラ共通のバターンを使った方が安全。基本バターン②を使うと、グランドセイバーをガードさせた後にコマンド投げを決められてしまうことが多い。

## ●お得情報

パワーMAX時のみつながら、垂直ジャンプ(昇り)強キックキャンセルVスラッシャー。難易度の高い連続技だが、簡単な入力方法を発見したのでここで紹介しよう。  
 ↓↘↘↑で垂直ジャンプ

跳び込み攻撃をガードされても...



しつこく強キックを出し、↓↘↘と入力してボタンを押せば完成だ。↓↘↘↑と入力した後の→↘は省いてもOKなので、一気に↓↘↘と入力してもいいのだ。  
 この入力方法を使えばかなりの確率で出せるハズ。練習して実戦で決めよう。



なぜかそのあとの下段攻撃がヒットするのだ



## ゲーニッツ



根気がいるけど  
パターンは簡単!!

# ラルフ

攻略/MASA藤原

## 基本戦法

1つ目は、小ジャンプふっ飛ばし攻撃をやり続けるというもの。ラウンドが開始したらいきなり相手方向に小ジャンプして、ふっ飛ばし攻撃を出す。この時、ガードされたら再び相手方向に小ジャンプをしてふっ飛ばし攻撃をする。

これをずっと繰り返し続ければ、相手はいつか食らってくる。その後、相手の起き上がりには、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃を重ねる。ガードされたら小ジャンプふっ飛ばし攻撃。というようにずっと繰り返していい(ふっ飛ばし)



判定が強く、この技で跳び込んでいれば勝てる相手も多い



1発めをガードしたらすぐに昇りジャンプふっ飛ばしを出す

庵は待っていればパワーためや葵花をやりだす。パワーためをやりだしたらダッシュで近づいてから連続技を入れる

2つ目は、立ち強パンチがギリギリ届く間合いで出す戦法。相手が近づいてくるまで待ち、立ち強パンチが空振りした時は、すぐに立ち強パンチを出す。立ち強パンチが空振りした時と相手に反撃されてしまうことがあるので、少し間を置いてから立ち強パンチ出すようにする。そして、相手が気絶したら連続技を入れよう(立ち強パンチパターン)。



4発ぐらいで気絶。連続技を決めよう

3つ目は、しゃがんで相手が近づいてくるのを待ち、近づいてきたらしゃがみ強パンチを振るという戦法。この戦法で注意することは、立ち強パンチパターンと同様に、しゃがみ強パンチがギリギリ届くような間合いで出すというパターンだ(しゃがみ強パンチパターン)。

レオナは画面端でガードしていれば、グラウンドセイバーがXキャラクターをやってくる。グラウンドセイバーをガードした時は、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを決め、X

葵花の時は3段目までガードしてスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れる。ギースは、画面端でガードしていればそのうちダブル烈風拳をやるので、それをガードして連続技を入れよう。



画面端でガードしたほうが連続技を入れやすい

## キャラ別攻略

ふっ飛ばしパターンが通用する相手は、京、紅丸、アテナ、拳崇、チャン、チヨイ、香澄、バイス、マチュア、クラウザー、ビッグ。

立ち強パンチパターンが通用する相手は、大門、テリー、リョウ、ロバート、ラルフ。

しゃがみ強パンチパターンが通用する相手は、ジョー、ユリ、クラーク、キム。キムに対しては画面端でやった方がパターンにはまりやすい。

アンディはジャンプふっ飛ばしパターンがある程度通用するのだが、ややきついで別のパターンを紹介しよう。

とりあえず後退しながら、アンディが近づいてくるのを待ち、そして投げ間合いに入ってきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れよう。以降この動作を繰り返し。以降この動作を繰り返し。

キャラクターをガードした時は連続技を入れよう。

舞は画面端でガードしていると、よくムササビの舞を出してくる。それをガードして連続技を入れよう。

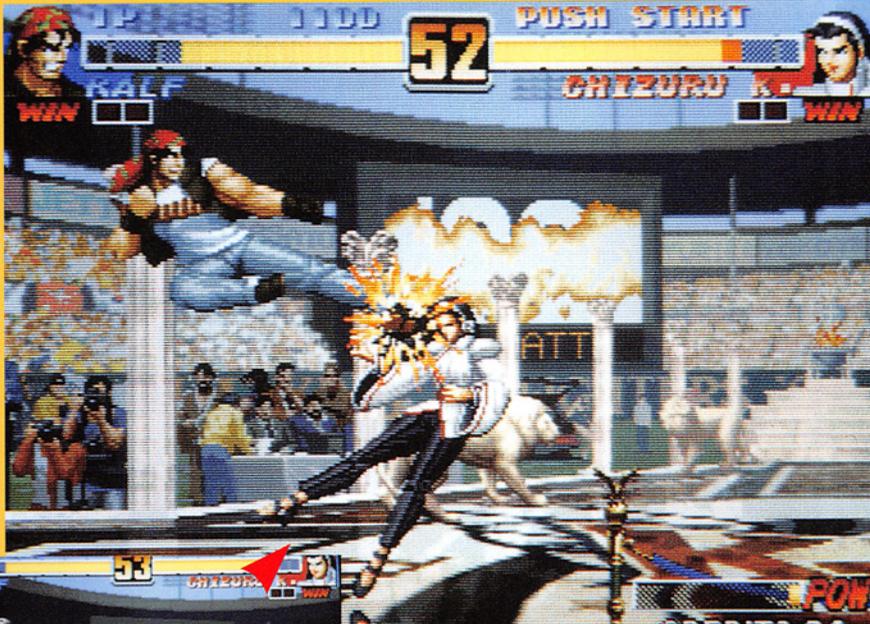
この時、例えば立ち強パンチ+キャラクター必殺技を出す時は、一瞬間を開けないと立ち強パンチが空振りになってしまうので注意すること。

キングは、ほととけはそのうちサブライズローズを連続してやる。サブライズローズの1回目をガードしたら2回目のサブライズローズを

## 技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	→または←+C
ノーサンライトボム	→または←+D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←ため→+AorC
急降下爆弾パンチ	・↓ため↑+AorC
スーパーアルゼンチンバックフリーカー	・ジャンプ中↓↘→+AorC
接近して	←↘↓↘→+BorD
ラルフキック	←ため→+BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘↘↓↘↘+AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓↘↘↓↘↘+AorC

足の先端が当たるようにしてやればヒットしてくれる。



垂直ジャンプふっ飛ばし攻撃の先端が当たるくらいの間

合までちづるを引きつけて、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃

## 神楽ちづる

撃を出すと当たってくれる。このパターンをやっているとき、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃と天神の理が相打ちになることがある。相打ちになると、こちらの方が少しだけ大きなダメージを受けることになってしまう。こういった状況が連続してしまうと、結果としてこちらの方の体力が先に0になってしまうことがある。それを防ぐために、パワーゲージをMAXにしておくようにしましょう。

ちづるが近づきすぎないように気をつけるようにする。



## 対ボス攻略

ゲニーッツに対してのボタンは2通りある。ジャンプからの急降下爆弾パンチをガードさせてみよう。ラルフが着地するところに、ちょうどゲニーッツがいるというような感じで、ゲニーッツが間合いを詰めてくる。着地すると同時にスーパーアルゼンチンバックフリーカーを入れることができる。これが1つ目のパターンだ。ジャンプふっ飛ばし攻撃をガードさせる。そのあとにしゃがみ強キックを出すようにする。

しっかりガードさせるようにして…



## ●お得情報

最初、技表にはスーパーアルゼンチンバックフリーカーは、Dボタンと指定してあったが、Bボタンでも出せるのじゃ。どちらでも出してもダメージは変わらないので、空振りした時のスキが小さいBボ

タン入力を出しておきなされ。立ち弱キックは牽制技として使うこともできるので、近距離の間合いになったら、↘↓↘→+Bを牽制に使ってみるもよし。投げ間合いならスーパーアルゼンチンバックフリーカー、間合いが遠かったらスキが小さい立ち弱キックになる。ということです。

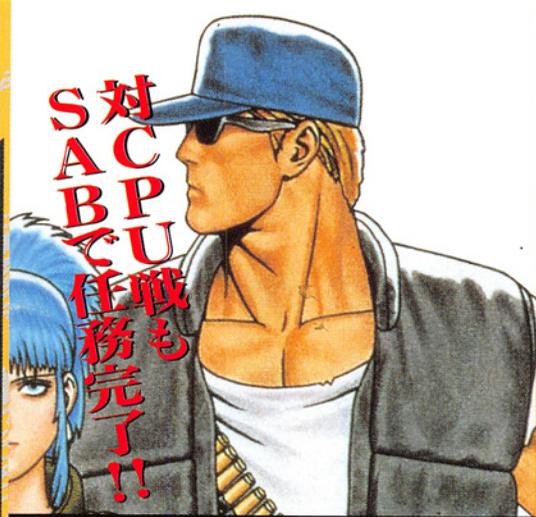


Bボタンで入力したほうがミスしたときのスキは小さい

着地と同時にスーパーアルゼンチンバックフリーカー！



## ゲニーッツ



対CPU戦も  
ABCで任務完了!!

# クラーク

攻略/ジェイケイ

## 基本戦法

● 基本戦法は大きく分けて3つ。それぞれ解説していこう。  
● 待ちSABパターン

ガードを固めて待ち、相手が歩いてきたところをスーパーアルセンチンバックブリーカー(以降SABと表記)で吸い込むというパターン。もちろん、フライングエルポーもセットで決めてへーい。投げたあとには適当に間合いを離して、繰り返しSABを狙っていい。パワーをためれば、SABの代わりに超必殺技を狙うこともできるぞ。

● 空中ふっ飛ばしパターン



ひとまず待ち、この程度まで近づいてきたら...



4~5発で気絶する。連続技を決めよう



先端を当てるとガードしない相手もいるぞ

● 立ち強キックパターン  
歩いてきたら遠距離立ち強キックの先端を当てて追い払いつつ、スキのある技などで反撃していくパターン。詳しくはキャラ別攻略を参照。

最後に相手のスキに決める連続技だが、近距離立ち強パンチ(1段目)↓キャンセルSABがいいだろう。以降これを基本連続技と表記。

待ちSABパターンが有効な相手は、京、紅丸、テリー、アンディ、ジョー、ケンスウ、リョウ、香港、  
京のR.E.D. Kick、琴月、近めからの食らえ、

このあとは確実にSABを決めたい

テリーの各種突進技、アンディの斬影拳(食らっても入る)をガードしたあとはSABが入るので見逃さないように。  
また、テリーはパワーをため始めると全然やめないので、そこにジャンプ強キックが基本連続技を決めることが可能。リョウはよく跳んでくるが、これはガードするのが無難。そのあとたまに虎咆を出すので、前進して着地にSABだ。ケンスウはタッシュユから龍顎砕や龍連牙・天龍を出すことが多い。タッシュユしてきたらひとまずガードし、着地のスキに基本連続技を決めよう。空中ふっ飛ばしパターンは、マチュア、バイス、チン、ロバート、キム、チョイ、ギース、クラウザーに通用する。このうち、キムとクラウザーに対しては少し早めに空中ふっ飛ばし攻撃を出すこと。カウンターの追い討ちはロバート、キム、チョイ、クラウザーに決めやすいぞ。立ち強キックパターンを使

うのは、庵、ラルフ、クラーク、ビッグの4人。  
ラルフには立ち強キックだけでOK。出すのが早いと跳び込み攻撃を食らうことがあるのだけ注意すればいい。庵はテリー同様にパワーためをやめないのでも、そこに連続技。クラークは前転で抜けてくることが多い。注意しておき、すぐにDボタン投げ(SAB)で投げよう。ビッグの突進技はガード後に基本連続技だ。ここまでに書いたキャラ以外は専用パターンで倒せよう。大門に対しては、画面端でバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃の繰り返し。  
アテナとユリには、開始直後より少し近い間合いから遠距離立ち強キックで牽制、跳

着地でナバームストレッチ。パッチリつかめるぞ

た時だけはガードすること。対レオナだが、小ジャンプ弱パンチで跳び込んで、着地後少しだけ待ってSABで投げよう。このパターンはレオナ以外にも結構通用するぞ。チャンに対しては(小中)ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込んだあと、前方小ジャンプから技を出さずに着地SAB。これの繰り返し。  
舞に対してはレリ→後ろで画面端まで後退、ムササビの舞や必殺忍蜂をガード後に基本連続技。通常技での跳び込みはガード後SABが決まる。キングはサブライズローズを連発する。一回ガードしたあと、すぐに垂直ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃(頂点辺りを出す)で迎撃、着地後ナバームストレッチ、フライングエルポーまで決めよう。

前転に注意。反応して投げるべし

昇りではなく、少し遅めにふっ飛ばしを出して...

## キャラ別攻略



## 神楽ちづる

ちづるなんて待ってらAボタンで以上。とってもカンタンだ

中ボスであるにも関わらず、基本戦法の待ちSABボタンだけで勝つことが可能。サックと倒してしまえ

## 「対ボス攻略」

こいつに対しては、前方小ジャンプ弱パンチしやがみ弱キック、キャンセルSAB、フラッシングエルポーが有効。ジャンプ弱パンチをガードしても、しやがみ弱キックを食らってくれるのだ。これを一度でも決めることができれば、あとは起き上がりに跳び込めばバターンになるぞ。

この時、ジャンプ弱パンチは少し低めの打点で当てて、すぐにしやがみ弱キックにつなぐこと。しやがみ弱キックからのSABは、間をおかなければキャンセルじゃなくても連続技になるので、キャンセルができない人も安心だ。

最初に跳び込むまでだが、遠距離での竜巻連発モード中に突っ込むのは無謀。ここは挑発&ガードに徹すること。そのうち必ず歩いてくるので、そこで跳び込むようにしよう。

ジャンプ弱パンチを少し引きつけてガードさせて…



続けてしやがみ弱キックを出す、ほぼ確実にヒットする



## ゲーニッツ

### 技コマンド表

●投げ技	スーパーアルセンチンバックブリーカー 接近して←↓↘→+D
ピラミッドドライバーEX →または←+C	ナバームストレッチ →↓↘+AorC
フィッシャーマンバスター →または←+D	フランケンシュタイナー ←↓↘→+B
テスレイドドライブ ジャンプ中↑以外+CorD	フラッシングエルポー 必殺投げ中↓↘→+AorC
●必殺技	●超必殺技
バルカンパンチ AorCボタン連打	ウルトラアルセンチンバックブリーカー →↘↓↙←→↘↓↙←+C
ローリングクレイドル ←↙↓↘→+AorC	

SAB～エルポーまでセットで決めるべし。もちろん、出せるなら超必殺技でもOKだ



# テリー・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

## 基本戦法

まず1つ目は、遠距離から強パワーウェーブボタン。その名の通り遠距離からパワーウェーブを放つだけ。相手によってはしゃがみ強キックの先端にキャンセル(遅め)をかけてから出す方が有効な場合もある(基本戦法A)。2つ目は、待ちパターン。

挑発やパワーため、相手の技を誘ったり空振ったりしたところへ連続技を叩き込むものを使用する連続技は、近距離も忘れなよ!

京に対しては画面端で待ち、R.E.D. Kickや近い位置で百拾五式・毒咬みを出してきたらガード後に素早く立ち弱パンチで反撃し、強ライジングへつなごう。また、飛び込んでくることも多いので、できる限り弱ライジングで迎撃しよう。テリーと庵はよくパワーためをするので、ジャンプ攻撃から連続技を狙

おう。アンディに対しては弱パンナツクルをガードさせよう。アンディは空破弾が飛翔拳を出すことが多いので前転で抜け、裏から連続技だ。ジョーに対しては入った待ち、投げ間合いに近づいたらC投げ。リョウには近い間合いでしゃがみ弱パンチを振る。すると弱飛燕疾風脚を出すところがあるので、空振ったところに反撃。レオナ、舞、ギラスには画面端で待ち、Xキアリバー、ムササビの舞、ダブル列風拳を出してくるのを待ち、ガード後に連続技。ケンスウには遠距離立ち強キックなどをガードさせると①超球弾のあとorその場から跳び込んでくる②タッシュユから龍顎砕or龍連牙・天龍のどちらかを出す場合が多いのでそれなりの対処を取ろう。キングはサプライズスロウを連発するので、一度ガードした後、空中ぶっ飛ばし攻撃(頂点、下降中で出す)でカウンターを狙い、追い討ちしよう。

マチュア、バイス、クラウザーにはラウンド開始直後に中ジャンプで跳び、空中ぶっ飛ばしを出そう。その後も空中ぶっ飛ばしの先端が当たるように垂直小ジャンプや小ジャンプを使い分けて、やや早めに空中ぶっ飛ばし攻撃を繰り返すだけ。ビッグに空中ぶっ飛ばし攻撃(先端がよい)をガードさせると各種突進技を出してくるのである。中、遠距離でしゃがみ弱パンチを振ると、突進技を出してくることもあるぞ。

最後は空中ぶっ飛ばしパターン。画面端で繰り返す場合と、ぶっ飛ばしの先端を当てるように攻めるものの2種類ある。また、空中ガード待ちといったパターンも含まれる(基本戦法C)。

基本戦法B(待ち、パターン)が有効なのは全部で11キアラ。それぞれ何をするかを説明してこう。

基本戦法A(パワーウェーブボタン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キャラ。しゃがみ強キック遅めキャンセル強パワーウェーブボタンが通用するのは、ユリ、ロバート、チャンの3キャラ。

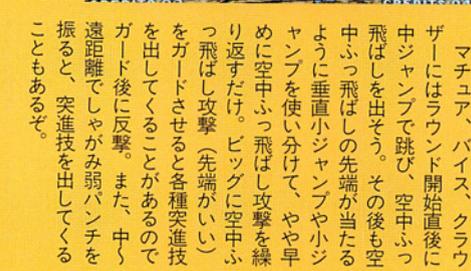
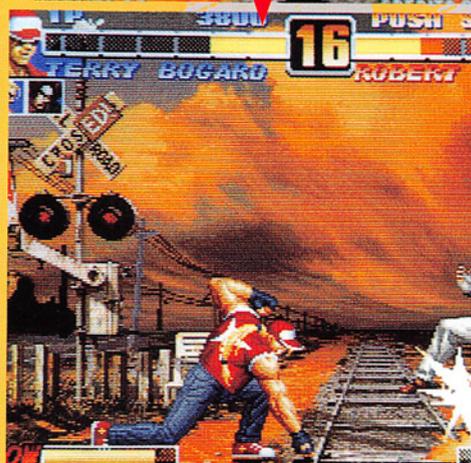
基本戦法C(空中ぶっ飛ばしパターン)が効くのは全部で9キャラ。紅丸、大門には画面端で先端を当てるようにして出すだけ。アテナ、キム、チャイには画面端で後ろジャンプ。それぞれサイコソード、

自分が好きな相手も多い。反撃できる技を覚えてしまおう

基本戦法B(待ち、パターン)が有効なのは全部で11キアラ。それぞれ何をするかを説明してこう。

基本戦法A(パワーウェーブボタン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キャラ。しゃがみ強キック遅めキャンセル強パワーウェーブボタンが通用するのは、ユリ、ロバート、チャンの3キャラ。

基本戦法C(空中ぶっ飛ばしパターン)が効くのは全部で9キャラ。紅丸、大門には画面端で先端を当てるようにして出すだけ。アテナ、キム、チャイには画面端で後ろジャンプ。それぞれサイコソード、



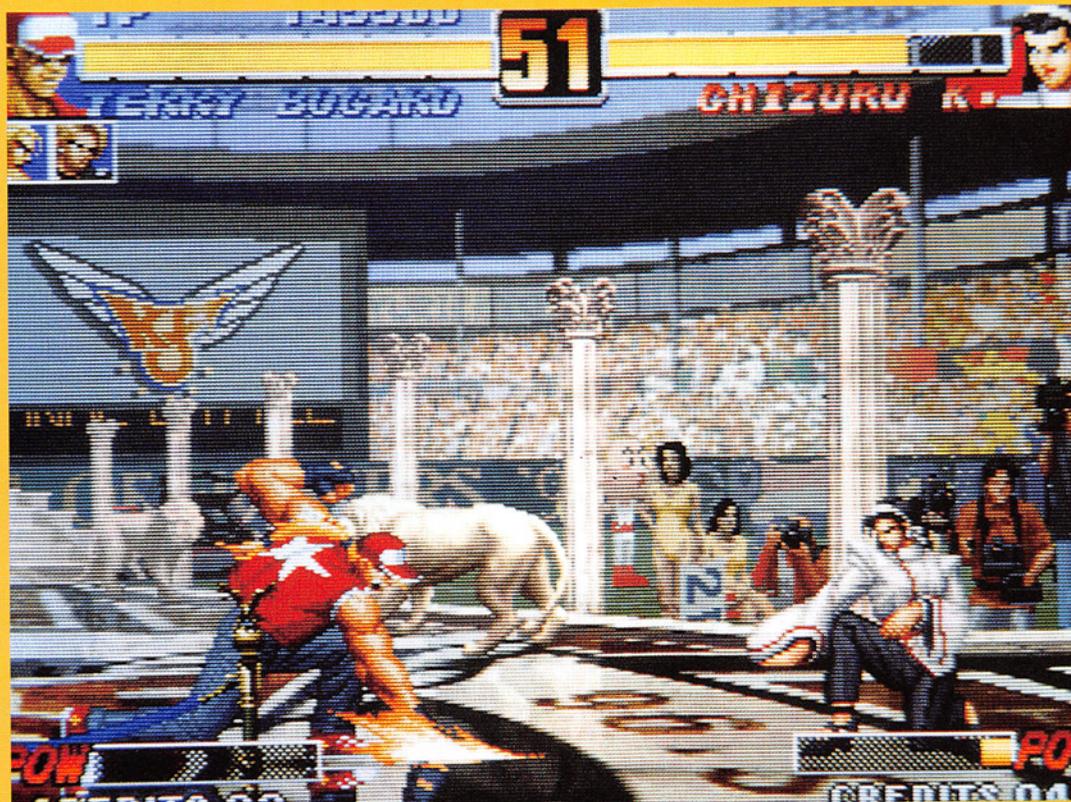
待った方が楽な相手も多い。反撃できる技を覚えてしまおう

しゃがみ強キックの先端をガードさせて...

弱パンチをガードさせて空破弾を誘い...

前転で抜けたあと、タッシュユで接近して背後から連続技を決めよう

## キャラ別攻略



このぐらいの間合いから強パワーウェイブを撃つだけ。サッサと倒して次にいきましょう

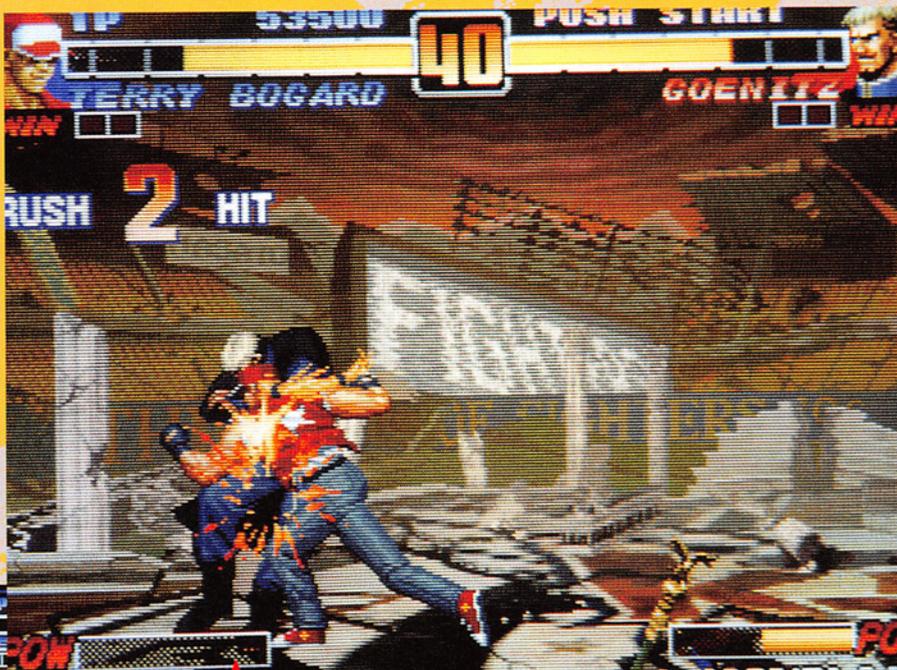
基本戦法Aで挙げた遠距離からのパワーウェイブボタンが有効。楽勝でパーフェクトを取ることができるのだ。

相手に近づかれたら、しゃがみ弱パンチを振ってみよう。相手はジャンプor百八活 玉響の瑟音を出すので、ライジン

ングで返していく。しゃがみ弱パンチからすぐにライジングタツクルを出す感じだ。

## 神楽ちる

## 対ボス攻略



出現時に連続技を決めることができるのだ

キャンセルパワーウェイブなら、抜けられてもこちらが先に動けるようになるので…

ゲーニッツも基本戦法AでOK。しゃがみ強キック↓キヤンセル弱パワーウェイブを出すテレポトで移動するが、自分の目の前を通るあたりで近距離立ち強パンチを出すと食らってくれる。そのままキヤンセルをかけて強ライジングへつないでいこう。

### 技コマンド表

●投げ技
グラスピングアッパー →or←+C
バスタースルー →or←+D
●必殺技
バーンナックル ↓↙←+AorC
パワーウェイブ ↓↘→+AorC
クラックシュート ↓↙←+BorD
ライジングタツクル →↓↘+AorC
パワーダンク →↓↘+BorD
●超必殺技
パワーゲイザー ↓↙←→+AorC

## ゲーニッツ



CPU戦でも大活躍。効く相手にはホント効くのだから

1つ目は、飛翔拳をバリバリ出し続けるパターン。キャラによって仕掛け方が多少変わってくるのだが、大体、先端を当てるようにして飛翔拳を出せばよく食らってくれるので問題はない。

## 基本戦法



ヒットしてもガードされても、しゃがみ弱キックから斬影拳

ダウンを奪ったあとは「相手が起き上がった直後」に弱飛翔拳を出すだけでOK！再び飛翔拳を食らうまでダウンを奪えるぞ。以後繰り返して



斬影拳で突っ込み...

ダウンを奪ったあとは「相手が起き上がった直後」に弱飛翔拳を出すだけでOK！再び飛翔拳を食らうまでダウンを奪えるぞ。以後繰り返して

各種必殺技で攻め通せ!!



# アンディ・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

いこう (基本戦法A)。

2つ目は、一度相手に近づいて、しゃがみ弱キック→キヤンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントとして、斬影拳をガードされたあとのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキャラもいるぞ (基本戦法B)。

3つ目のパターンは、待っているだけ。そして、相手が出す技や、行動に合わせて連続技、返し技などを決めていくパターンだ。(基本戦法C) ※基本戦法A、Cに比べると、だが、ダウンさせたら挑発で相手のパワーゲージを減らしておこう。また、相手(CPU)がパワーためや挑発をした時は、できる限り攻め込んでいこう。

## キャラ別攻略

A (飛翔拳パターン) が通用するのは、紅丸、アンディ、ラルフ、クラークの4キャラ。紅丸の場合は、こちらに歩いてきた時に出すようにしよう。

B (しゃがみ弱キック→キヤンセル弱斬影拳パターン) が通用するのは、ジョー、ユリ、キム、チャン、香澄、マチュア、バイスの7キャラ。ユリ、チャンに対しては、しゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチがいい。また、香澄には、遠距離から飛翔拳を放ち、一度ダウンを奪ってからパターンに移ろう。

C (待ちパターン) が有効な相手は、残る16人。反撃のほとんどが近距離立ち強パンチでOKなので、そこから撃壁背水掌へつないでいこう。京が跳び込んできた時は昇龍弾で迎撃し、琴月、陽、R.E.D.、Kirkをガードして反撃。大門には、画面端でジャンプ強キックの先端を当てるようにして出すだけ。

目の前で挑発をしたらタイラクトに斬影拳を打ち込むか、ダッシュして立ち強パンチを入れるかにしよう。リョウウに対しては、近い間合いでしゃがみ弱キックを出すぞ。



このように、飛燕疾風脚を誘えるのだ



パワーをためだしたら、跳び込もう

が弱パンチを振って飛燕疾風脚を誘い、空振り後に反撃しよう。ロバートには、遠距離で立ち強パンチを振るといい。強龍撃拳を出してくることもあるので、技の引き際に強斬影拳で突っ込もう。舞とレオナに対しては画面端で待ち、それぞれムササビ

ふっ飛ばし空キャンセルのコツは、出した必殺技+CDなのだ

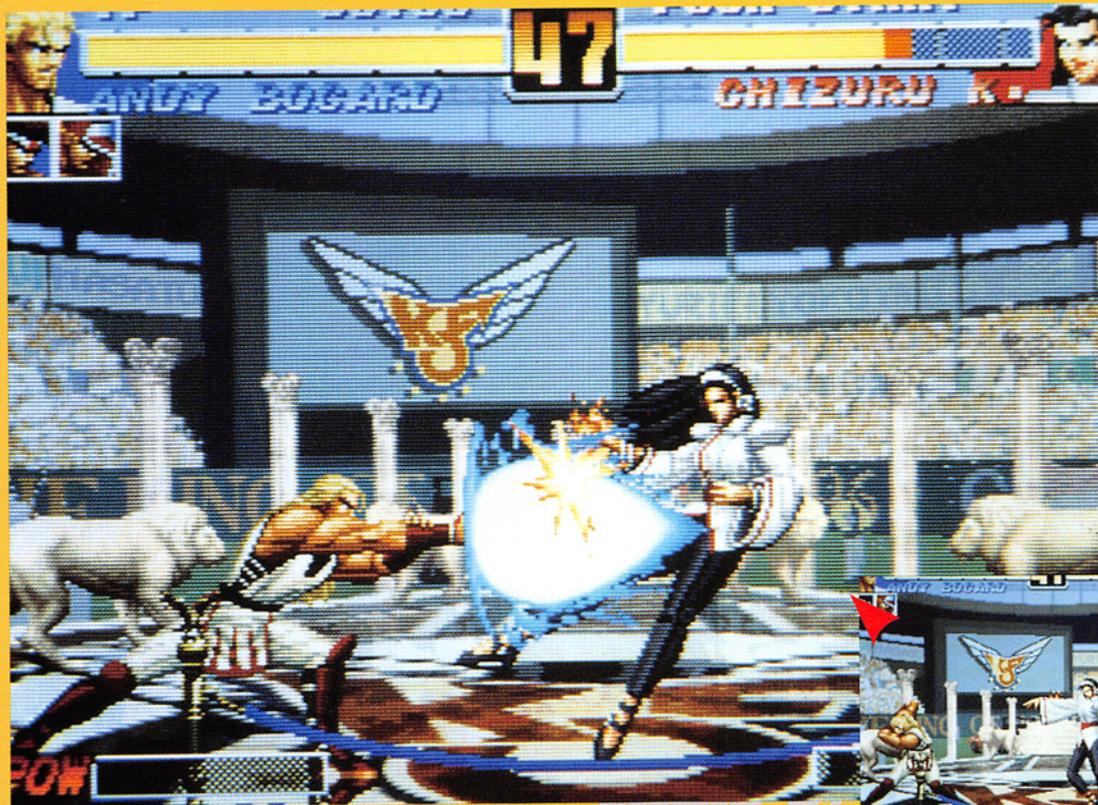


この場合、使用するのは強空破弾なので←↓↘→+CDなのだ



この場合、使用するのは強空破弾なので←↓↘→+CDなのだ

う。また、庵が強装花を出してきた場合は、3発目までガードしてから反撃。ギースには画面端で待ち、立ち強パンチ→キヤンセルダブル烈風拳を出してきたら、硬直中に反撃なのね。BIGには遠距離で小技を振って、各種突進技を誘い、ガードしてから反撃をしよう。ケンズウには遠立ち強パンチで牽制しつつ跳び込み待ち、跳んできたら弱昇龍弾で迎撃。クラウザーには、近づいてきたらふっ飛ばし→空振りキャンセル強空破弾を出してみよう。前転してきた場合はモロに食らうぞ。



勝ち方は非常に簡単。近づいてきた時に弱飛翔拳を放つだけ。要は基本戦法Aの飛翔

## 神楽ちづる

拳パターンに属するのだ。先端が当たるようにね。



この位の位置なのだ。早めに出すとガードされてしまうぞ

見事ヒット！あとは挑発やパワーためを混ぜて継続しよう

## 対ボス攻略

アンディ特有なものでは、近づいてきたら、ぶつ飛ばし攻撃→空振りキャンセル強飛翔拳。相手は真八稚女（みすぢ）を出そうとして、勝手に食らってくれることが多い。

しかし、近すぎる位置で空振りキャンセルをしても、飛翔拳が出るまでに真八稚女を食らってしまうので位置には気をつけよう。相手がパワーをためた時は、迷わず強斬影拳で突っ込め。これまたよく食らってくれるので、我弾幸まで出そう。そして、ダウンを奪ったあとは、挑発で気力を減らしておこう。その他は草薙京のところで紹介した共通パターンへ持ち込み、しゃがみ弱キック→キャンセル撃壁背水掌でOK。

### 技コマンド表

●投げ技	
剛闘・改	→または←+C
抱え込み投げ	→または←+D
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
斬影拳	↘→+AorC
我弾幸	斬影拳ヒット中 ↓↘→+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↘→+BorD
撃壁背水掌	接近して↙↘↓↘+C
幻影 不知火	ジャンプ中↓↘→+BorD
幻影 不知火	下顎
幻影 不知火	着地中AorC
幻影 不知火	上顎
幻影 不知火	着地中BorD
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙↘↓↘+BorD



おら！天下の宝刀・斬影拳（強）じゃい。ヒット後は我弾幸までキツチりね

## ゲーニッツ

パワーをためだしたら：





ガードされても連発していればそのうち当たってくれる



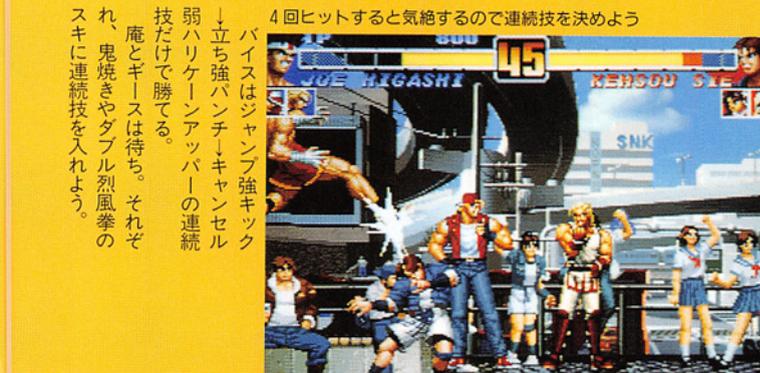
リーチの長い技に弱いCPUには連発するだけでよくヒットする



1発目は当たらないが、2発目は射撃が長いのでヒット



適当なタイミングで出しても空中として機能するぞ



4回ヒットすると気絶するので連続技を決めよう

↓立ち強パンチ→キャンセル弱ハリケンアッパーの連続技だけで勝てる。  
庵とキースは待ち。それぞれ、鬼焼きやダブル烈風拳のスキに連続技を入れよう。

パターン①は、ひたすら弱ハリケンアッパーを連発するというのがいい。CPUはジャンプしようとして失敗し、ハリケンアッパーに当たることが多いのだ。ただし、弱ハリケンアッパーは射撃が短いので、撃つ間合いはかなり近め。相手が近づくと待ってから連発モードに入る。

パターン②は、しゃがみ弱の間の間合いで強ハリケンアッパーを連射する方が有効なキャラもある。詳しくはキャラ別攻略を参照。  
パターン③は、しゃがみ弱

パターン①のアレンジで、遠めの間合いで強ハリケンアッパーを連射する方が有効なキャラもある。詳しくはキャラ別攻略を参照。  
パターン②は、しゃがみ弱

京とロバートは、ハリケンアッパーに反応して毒咬みや飛燕旋風脚を出してくるので、射程のやや外からハリケンアッパーを撃つようにしよう。ユリも遠めからハリケンを撃つようにする。跳び越えられてしまうことが多いが、その下をくぐることでできるので、着地点に後ろから連続技を決められる。

パターン③で闘うのは、ジョー、チョイ、チャン。ジョーとチャンにはしゃがみ強キックキャンセル黄金のカカトをガードさせるのを繰り返す。画面端でガードすれば反撃が入るぞ。

## 基本戦法



飛び道具で爆烈拳でオラオラ！！

# ジョー・ヒガシ

攻略/DSP-たるりん



密着状態でしゃがみ弱キックが当たったら連続技を

キックパターン。相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックで追い払うようにする。しゃがみ弱キック単体を食らってくれることも多いが、狙いは前転。CPUが前転をしてき



間合いはこれくらいがベスト

パターン①の対象は、京、ラルフ、クラウザー、アテナ、テリ、香澄、ロバート、ユ

## キャラ別攻略

パターン②は、紅丸、レオナ、アンディ、舞、マチュアに対して使う。

それぞれ注意点があるので説明しよう。レオナがしゃがみ弱キックを出したら、次に必ずしゃがみ強キックがくるのでガードすること。アンディは、空破弾を出してきたら立ちガードで防ぎ、ガード後に反撃を試みよう。食らって



ガードしたら反撃タイム

また、キングに対しても、サブライズローズを待って黄金のカカトで返す、というふうに応用できる。  
次に、特有のパターンを使うキャラの解説に入ろう。  
大門、キム、ケンスウ、クラークは、画面端でジャンプ強キックを出すのを繰り返す。ジャンプの頂点付近で強キックを出すのがポイントだ。

また、キングに対しても、サブライズローズを待って黄金のカカトで返す、というふうに応用できる。  
次に、特有のパターンを使うキャラの解説に入ろう。  
大門、キム、ケンスウ、クラークは、画面端でジャンプ強キックを出すのを繰り返す。ジャンプの頂点付近で強キックを出すのがポイントだ。

股間がヒットしている決定的瞬間。これだけを繰り返してもパーフェクト勝ちできる

欲張るなら連続技だが、真のジョー使いならば股間オンリーだ（笑）



## 神楽ちづる

ちづるには非常にイカすパターンが発見されたので紹介しよう。名づけて「股間ボタン」。

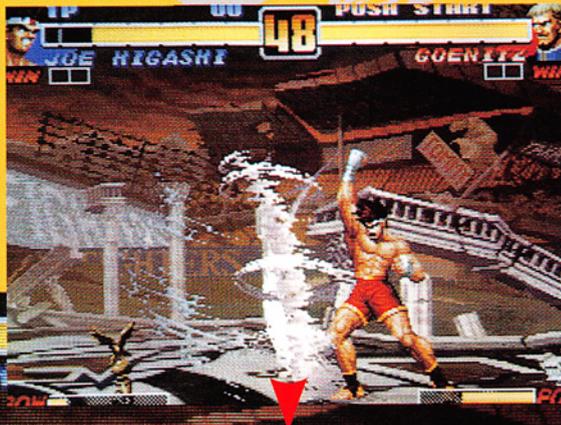
やることは簡単、画面端まで下がってジャンプ弱キックを出すだけ。ジャンプするのにはちづるが近づいてきてから、そして、弱キックは下降中に引きつけて出す。これだけで、

百八活 天神の理を潰すことのできるのだ。しかも、そこから立ち弱パンチ→キャンセル爆烈拳の連続技につなぐことができる。

なぜ「股間ボタン」かというと、ジャンプ弱キックの時、ジョーの股間がちづるの顔にパッチリ当たるため、楽しい。

弱ハリケーンアッパーでゲニッツのワープ技を誘い、その終り際のスキに、立ち弱パンチ→キャンセル爆烈拳の連続技を入れる。これでパッチリ勝つことができる。

一応注意点を述べておこう。爆烈拳はきちんとフィニッシュまでつないでダウンさせ、その間に挑発を3回してゲニッツのパワーをゼロにするように。爆烈拳フィニッシュは、きちんと爆烈拳の11段目にキャンセルをかけて出すこと。立ち弱パンチから決めた時はヒット数表示が12の時だ。



ハリケーンアッパーでゲニッツを誘い...

あとはAボタンを連射するだけ

## 対ボス攻略

## ゲニッツ

### 技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→または←+C
レッグスルー	→または←+D
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↓↘↘+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓↘↘+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↓↘↘+BorD
黄金のカカト	↓↘↘+BorD
●超必殺技	
スクリュアアッパー	↓↘↘↘↘+AorC



# 猛虎雷押剛で クリアだ押忍!!



## リョウ・サカザキ

攻略/蒼炎闘士ゆ一ち

### 基本戦法

リョウは大きめに分けて2つのパターンがあるのでそれぞれ紹介していく。押忍! 組み手①は対人戦でも使うこと多い猛虎雷押剛を連発する。ガードされても構いなしパターンで押忍!

ガードされても削りが多く間合いもよい具合に離れ再び雷押剛を出すとCPUの反撃を打撃防御して当たるので

連発しているだけで勝てることもある。押忍!

飛び込みからや地上でCPUが射程距離に入ったら出すといった感じに使う。基本的にはガードされても反撃されにくい弱を使う。

また、打撃防御で返しきれないので、対処法はのちのち紹介する。押忍!

組み手②はしゃがみ強パンチ(アップ)を当てていく戦法。画面端などでしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところを狙い打ちで出して



地上では引きつけてしゃがみ強パンチ

時も対空技となる。押忍!

また、キャラによってはしゃがみ強パンチが潰されてしまうこと(相討ちも含む)もある。なるべく自分の真上に飛び込んできたものを落としていこう。数発入れると



飛び込み系には早めに出そう

気絶するので、その時は連続技を決めろ。押忍!

### キャラ別攻略

実は組み手①で足足りる。しかしCPUの順番次第で組み手②も使う場合もあるので、じっくり攻略していこう。最初の4チーム目ぐらいまでは飛び込み攻撃や雷押剛が決まりやすいので連続技の練習だ! 京と大門は組み手①。全キャラに共通だがCPUのパワーゲージがMAXにならないよう、雷押剛の合間に挑発でゲージを減らすことを心掛けよう。押忍!

そう。ゲージをため始めるとやめぬ庵にはダッシュして連続技を入れる。葵花ガード後も入る。押忍! マチュアは組み手②が安定。ダウンしたら起き上がりやすいので、立ち弱パンチに繋ぎ連舞拳まで入れてやれ。押忍! ハイスは飛び込み攻撃を食らうので、離れた間合いから飛び込み連続技を狙うだけ。押忍!

キングと舞は組み手②、①。香澄は組み手①とジャンプ攻撃すかし連舞拳を狙え! レオナは組み手②。グランドセイバーには連舞拳、Xキヤリバーには連舞拳をそれぞれガード後に入れよう。ラルフ、クラークは組み手①②の使い分け。餓狼チームは組み手②のみ。必殺技飛び道具が狙い目。ガードしたらしゃがみ強パンチから連続技だ! アンディは組み手①も有効。雷押剛をガードされたら、少し間をおいて虎咆で反撃を潰せ。空破は立ちガードして連続技も決まる。リョウ



紅丸には飛び込み連続技が決めやすい

通常ジャンプをする。スパーバ一稱妻キックを出してくる。とがあるのでカウンターを取って飛び込み連続技だ。押忍!

庵は組み手②。近づいてきたら遠距離立ち弱蹴りて返



連続技を叩き込み!



対ビッグ戦では、離れたら弱技で牽制しよう。突進技を誘える。組み手②。B-1Gも組み手②が有効。必殺技をガードしたら連続技だ。押忍! 以上です。リョウは比較的楽なので、がんばってね。押忍!



ユリは少し特殊。めり込むように雷押剛をガードさせる...

前転してくる。でも、雷押剛を連発していれば問題ないのです。



気絶するので、その時は連続技を決めろ。押忍!

連続技を叩き込み!

雷押剛のあと、ちよと待って虎咆を出せば必殺技を潰せる。

とにかくひねパンを打ち込むだけ。そのうち気絶する

は通称ひねパン(遠距離強パンチ)の先端を当てるように打ってあげばいいオラッ!

ロバートとユリは組み手①

②。ガードされたらロバートには虎咆拳を撃って反撃を潰せ。サイコソルジャーチームも組み手②のみ、楽勝。キムとチョイは特に組み手②

①も有効。チャンとギースは組み手①の追い討ち

ナンドオラッオラッ! クラウザーは画面端じゃなくても

②。①も有効。チャンとギースは組み手①の追い討ち

ナンドオラッオラッ! クラウザーは画面端じゃなくても



雷撃剛でGO。必殺技を出してくるが、打撃防御して突き進むのだ

神楽ちづるの攻略パターンは2通りあるので自分で簡単だと思っただけで押忍！  
A) 立ち弱パンチで牽制して猛虎雷撃剛でオリヤッ！  
開始直後よりちよっと近い間合いで立ち弱パンチ(一発で牽制すると神楽は天神の理または玉響の悪音を出すので、そこに打撃防御効果のある弱雷撃剛を決めてやろう押忍！  
追い討ちの虎砲もセットで入れるのを忘れずに押忍！  
B) 虎煌拳を撃ってパーフ



このぐらいの間合いから立ち弱パンチで誘って...

## 神楽ちづる

エクトダオリヤ！パターン。弱虎煌拳の先端が当たる間合いで撃っているだけ。弱強と交互に撃っていい。手堅くいくなら弱だけで。パーフエクトだ押忍！

## 「対ボス攻略」

ゲーニッツの攻略パターンは2通りある。弱虎煌拳を先端が当たる間合いで撃つと、ゲーニッツは虎煌拳を跳び越えられずに当たるか、竜巻を残し裏に回り込む。ひょうがを出してくるので、回り込まれたら落ち着いてしやがみ強パンチキャンセル雷撃剛をたたみ込め！  
追い討ちのオツラク！(虎砲)まで決めてパーフエクトを狙え！  
押忍！



そして、出現時のスキに背後から連続技を叩き込ませろ

## ゲーニッツ

ゲーニッツに対しては、まず虎煌拳でワーフ技を誘う



### 技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→または++C
巴投げ	→または++D
●必殺技	
虎煌拳	↓↓++AorC
虎砲	→++AorC
雷撃剛	→++AorC
飛燕疾風脚	→↓↓++BorD
極限流連舞拳	接近して→↓++C
猛虎雷撃剛	↓++AorC
●超必殺技	
霸王翔吼拳	→↓++AorC
龍虎乱舞	↓↓++AorC

ここには極限流連舞拳ヒット後の追い討ち攻撃を紹介したいと思う押忍！  
追い討ちには空中攻撃、必殺技のどちらかを入れることが可能。ダウンを奪え、安定したダメージを狙うなら空中ふっ飛ばし攻撃が最適。連舞拳ヒット後ダウンさせず連係にいきたい時は大ジャンプ強蹴りを空中で当て、着地に「もうい



## ●お得情報

実はちよっとだけ体力に差があるのだ

気絶しているところに連続技を入れて一気に体力を奪おう



相手から近づいてくるのを待つようにしてやる

レオナは、ガードして待ってればグランドセイバーやXキヤリバーをやってくる。グランドセイバーをガードしたら投げ、Xキヤリバーをガードしたら近距離立ち強パンチ→極限流連舞脚→ジャンプふっ飛ばし攻撃(以後、連続技はすべてこれ)を入れよう。アテナは、画面端で後ろジャンプをしていけば、サイコ



少し離れた間合いから出すように

チンは、待っていればスキがある技を出してくるので、ガードしたあとに連続技を入れよう。またチンが寝たらしやがみ強キックを入れよう。舞は、画面端で待っていけばムササビの舞を出すので、ガードして連続技を入れる。



空中ガードを忘れずしておくこと

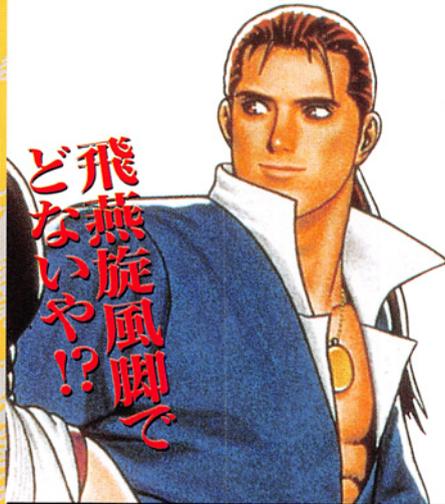
ギースは、そのうちダブル烈風拳を出してくるのでガードしたら連続技を入れよう。ビッグは、立ち弱パンチを振って来れば突進系の技をやってくるので、ガードしたあとに連続技を入れよう。



この龍牙はカウンターで当たって2ヒットになる

1つ目は立ち強キックを使う戦法。立ち強キックが届く間合いに相手が近づいてくるまで待ち、近づいたら立ち強キックを出す。立ち強キックを当てたあとは、相手との距離が離れてしまうので、再び相手が近づいてくるまで待つから強キックを出す。そのうち相手は気絶するので、好みの連続技を入れよう。強キックパターン。

## 基本戦法



# 飛燕旋風脚で どないや!?

## ロバート・ガルシア

攻略/MASA藤原

2つ目は飛燕旋風脚を使っていくパターン。ラウンドがはじまったら飛燕旋風脚。相手にガードされたら続けて飛燕旋風脚。相手にヒットしたら続けて飛燕旋風脚。相手のパワーゲージがマキシмумにもなっても飛燕旋風脚。いつでも飛燕旋風脚。どこでも飛燕旋風脚。とにかく飛燕旋風脚これだけでOK。相手のパワーゲージがたまったらガードキヤンセル(前転)されても、極限流連舞脚になることがあるし、相手の反撃もほぼガードできるので、相手のパワーゲージを気にせずにやっていこう(飛燕旋風脚パターン)。



相手の体力がなくなるまで続けるべし

## キヤリ別攻略

強キックパターンが通用する相手は、紅丸、大門、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、クラーク、拳崇、香港、バイス、マチュア。飛燕旋風脚パターンが通用する相手は、キム、チャン、チョイ、クラウザー。

京には、ラウンドが開始したら垂直ジャンプして飛燕龍神脚を出す。ガードされたらまた垂直ジャンプして飛燕龍神脚を出す。いつか当たってくれる。気をつけなければならぬのは、飛燕龍神脚が空振りして相手の近くに着地してしまつた時。その場所で垂直ジャンプしてしまつと、京が鬼焼きを出してきてそれに当たることがある。そんな状況になったら、後ろジャンプから飛燕龍神脚を出すように。

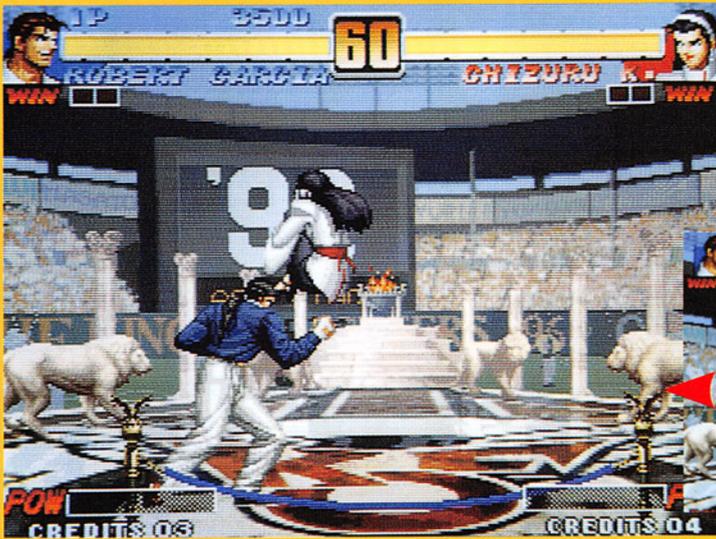


レオナが技を出してくるまで我慢する

この後に少し間をおいてから強パンチからの連続技を入れる

キングはサブライズローズを連発してくるので、とりあえず一回ガードして次のサブライズローズに昇りジャンプふっ飛ばし攻撃合わせ。これは繰り返してい。俺は待っていればそのうち葵花やパワーためをやりだす。葵花の時は3段目に龍牙を合わせ、パワーためをはじめたから急いで連続技を入れよう。





跳びこんでくるので龍牙で  
迎撃しておく



この間合いからしゃがみ弱キックを出す...

## 神楽ちづる

まずラウンドがはじまったらいきなりしゃがむ。ちづるが近づいてきたら、しゃがみ弱キックが届かない間合いで1発空振りする。そうすると、必ず何かを出すので、龍牙を出すと、ちづるは勝手に当たってくれる。これを繰り返していこう。ちづるがダウンしたら、挑発してパワーゲージを減らすようにしよう。

たこのパターンがきかなくなってしまうので、大ジャンプで跳び越すようにしよう。

### 技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→または←+C
首切り投げ	→または←+D
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕旋風脚	→↓↘←+BorD
飛燕龍神脚	→↓↘←+BorD
ジャンプ中↓↘←+BorD	
極限流連舞脚	接近して←↘↓↘→+D
●超必殺技	
霸王翔吼拳	→←↘↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘↘↓↘↘+AorC

離れた間合いから強龍撃拳を出すひょうがをしてくる



連舞脚→ジャンプ→極限流  
攻撃)を入れる。投げでもい

ラウンドが開始したらとりあえず画面いっぱい離れる。そうしたら、強龍撃拳を撃つてみよう。するとゲーニッツはレポート技のひょうがを出してくる。ひょうがの出現する場所は、自分の前方のやや離れた位置か、前方か後方の密着した位置。やや離れた位置の時は強龍撃拳に勝手に当たってくれる。密着した位置の時は乱舞技を出してくる。乱舞技をガードしたら連続技(しゃがみ強パンチ→極限流連舞脚→ジャンプ→飛ばし攻撃)を入れる。投げでもい

い。これを繰り返していこう。ゲーニッツがダウンしている間は、挑発をしてパワーゲージを減らすこと。もう一つのパターンは、まごジャンプ弱キックをガードさせて、しゃがみ弱キック→極限流連舞脚といれるもの。このパターンで注意しなければならぬことは、ジャンプ弱キックはかなり深めにガードさせて、密着した位置に着地するという点。そうしないと、極限流連舞脚の出かからりに反撃されてしまう。



ひょうがをしてからのみすちをしっかりとガードしてから連続技をぶち込んでおこう

## ゲーニッツ

### ●お得情報

超必殺技が出せない状態でキャンセル超必殺技をやると、通常技が2HITになる。この時の強パンチの2段目にキャンセルがかかる。これを利用して、裏回りジャンプ弱キック→立ち強パンチ→霸王翔吼拳→極限流連舞脚→ジャンプ→飛ばし攻撃といった連続技を入れてみよう。つまり10月号で紹介した連



体力ゲージとパワーゲージを確認してからやるようにしよう

## 対ボス攻略

連続びんたで  
ゴリ押ししつち!!



# ユリ・サカザキ

攻略/蒼炎闘士ゆーち

## 基本戦法

組み手1くしゃがみ強キック  
キャンセル百烈びんたでゴ  
リゴリよゆうつちバターン。  
通常技で最も長いしゃがみ  
強キックをキャンセルして強  
百烈びんた(以下、びんた)  
を出していくだけつち! ビ  
ンタをガードされたら、再び  
しゃがみ強キックキャン  
セルびんたを出していこ  
うつち。しゃがみ強キッ  
クでダウンした場合は、  
CPUの起き上がりに通  
常技(しゃがみ強キック、  
しゃがみ強パンチ)やぶ  
つ飛ばし攻撃を重ねてキ  
ャンセルびんたを出そう  
つち! しゃがみ強キッ  
クキャンセルびんたらし  
ゃがみ強キックキャンセ  
ル(以下、下強K&B)  
を続けていけばほとんど  
勝つことができる。特定  
のキャラにはびんたをガ  
ードされた時にちよつと  
歩いてしゃがみ強パンチ



しゃがみ強キックからのキャンセル百烈びんたをCPUがガードしたら...

組み手2く虎煌拳とりあえず  
キャンセルびんた(以下、下  
強P&B)を出すと、CPU  
の反撃を潰して強パンチから  
連続技になるのでそれも使っ  
ていくつち! 連続してびん  
たびんた(以下、B&B)  
も使えるつちよ



ユリ! 撃つちま〜す。先端が目安よ

撃つちよつちバターン。  
全キャラには通じないが、  
間合いに応じて弱or強虎煌拳  
を撃っていく(先端が望まし  
い)つちよ! ラウンド開始  
直後やCPUが近づいてきた  
所に撃っていくつち。画面端  
に追い詰め、起き上がった所  
に弱を単発で撃っていくと、  
より効果的(はまりやすく、  
やりやすい)つちよ! あく  
まで組み手1の延長上として  
使っていくつちよ

## キャラ別攻略

ほぼ組み手1でいい。ここ  
では百烈びんたをガードさ  
せた後の対処を紹介するつち  
よ!

京&紅丸は組み手1。下強  
K&Bで押している。画面  
端では下強P&Bが当たりや  
すつち。大門は組み手1、2  
びんたを攻撃避けて避けたら  
通常投げつち。画面端なら起  
き上がりに2を使うつち!  
庵は組み手1。また、画面  
端で待つて葉化、鬼焼きのガ  
ード後に下強Pから連続技を  
決めていくのも有効つち。マ  
チュアは組み手1、2。下強

P、K&BどちらでもOK!  
画面端なら起き上がり2も  
有効つち! バイスは跳び込  
み連続技。よゆうつちよ

おりゃ! 跳び込みOKつち。連続  
技の練習台になる悲しい女、バイス...

組み手1。下強K  
&Bでいいが、ガードが堅い  
時にはびんた後に弱虎煌拳を  
撃つてから下強P、K&Bを  
出すと決まりやすいつち!

サブライズローズの連発には、  
2発目に空中ぶつ飛ばし攻撃



パチーン! 私の張り手は百万馬カッチ!

対処するつち。舞は庵と同  
じて花蝶扇以外の必殺技に反  
撃つち。香澄は組み手1、2  
下強K&Bをガードされたら  
すかさず弱虎煌拳を撃とう。



よつと! 虎煌拳。逃がさないつちよ



強 百烈びんたをガードさせたら...

起き上がりの2も吉、レオナ  
も庵と同じ。Xキャラパーは  
連続技、グラウンドセイバーに  
は弱びんたで反撃つち! ラ  
ルフ&クラークは組み手1、

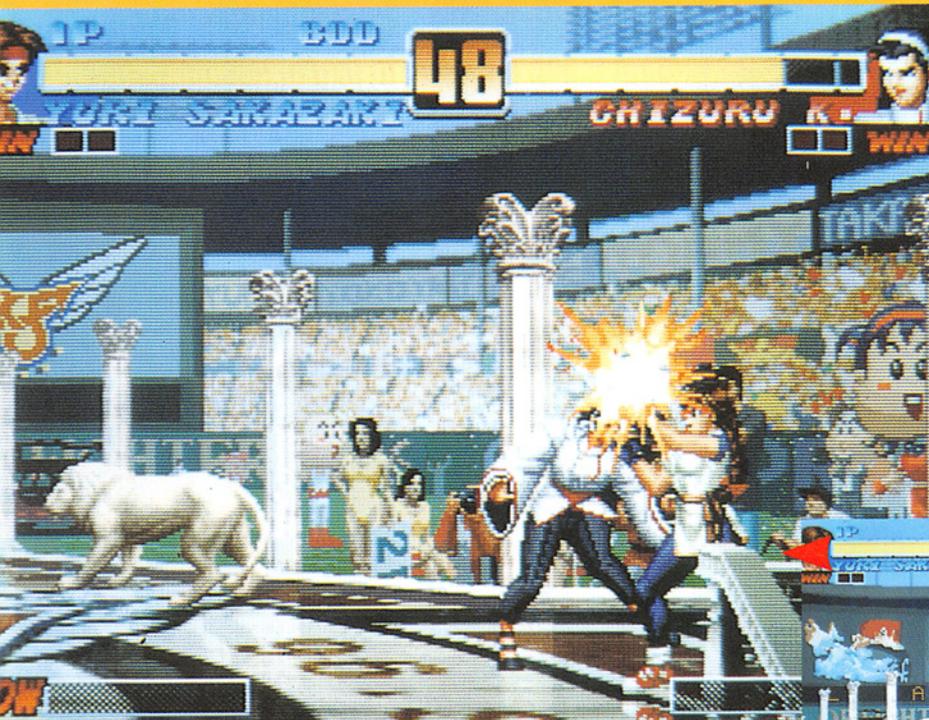
電光石火パンチ! チンの跳び込み  
攻撃も落とせる。慣れれば簡単つち!



るつち。アテナ&拳崇は組み  
手1。アテナは下強K、P&  
B、拳崇は下強K&BとB&  
Bの使い分けつち! チンは  
しゃがみ弱キックで牽制。柳  
燐蓬葉には連続技、回転的空  
突拳は下強K、跳び込みは  
伸びきった下強Pで楽勝だ!  
組み手1も有効つち。キムチ  
ームは組み手1、2。下強K  
&BとB&Bは三人共、追い  
詰めての下強P&Bはチャン、  
チャイ。ボスチームは組み手  
1。下強K&Bの後に下強P  
&Bを狙おうつち。また、キ  
ースには庵式も有効。烈風拳  
のあとに反撃つち!



ダッシュや近づいてきた所を返り討ち。私に近づくとケガするつちよ!



着地後は弱百烈びんたで吸い込めるツチよ♡ ちょうアップパーでも可

ボス戦はちょっと難しい所もあるけど慣れば超オツケーっしょ！ ここまできたらサクッとクリアしようっち！  
弱ユリちょう回し蹴りをガードさせて百烈びんたでおしおきっち！ バターン。正面に落ちようすると天神の理で落とされるので、回し蹴りで裏回り（神楽の後頭部）に飛び越える感じ。見事ラストの蹴りをガードさせたら、弱百烈びんたで神楽の反撃をバ

クツと吸ってやろうっち！  
間合いは弱バンチが居くくらしいの近距離（登りと落ち際に一回ずつガードさせる）とラウンド開始よりちよと近い間合い（登りが空振り、落ち際に一回ガード）の2つ。状況に応じて使い分けようっち！ また基本戦法の組み手2も使え、虎煌拳の先端を目安に撃とうっち。強く弱で撃つのが基本。



弱ユリちょう回し蹴りで飛び越え、こんな感じでガードさせよう

## 神楽ちびる

端に追い詰めたら弱から弱で撃とうっちよ！

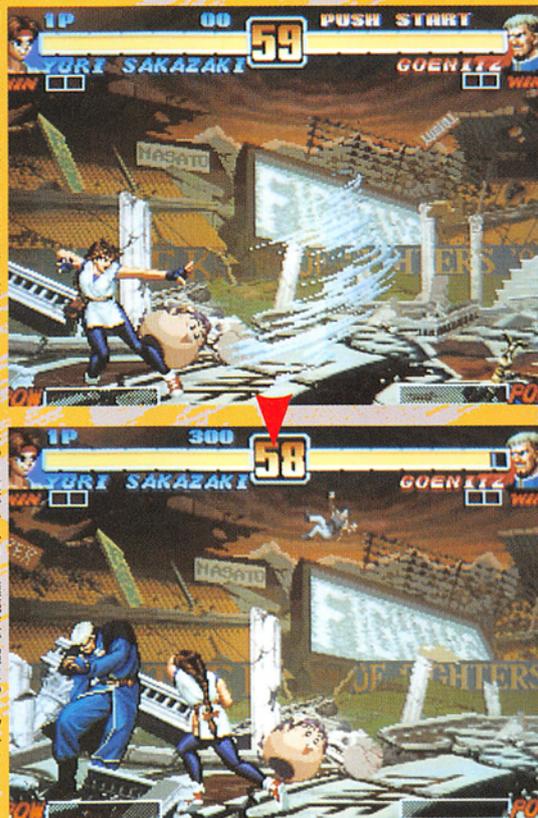
## 対ボス攻略

ゲーニッツはお兄ちゃんと同じバターンを使うっちよ♡  
弱虎煌拳を先端が当たる間合いで撃つと、CPUは童巻を残して裏に回り込む、びよ

うが、ジャンプのどちらかで反応してくるので、びよが、は硬直がとけたと同時に、ジャンプはゲーニッツの着地と同時にしやがみ強バン

チから連続技を入れようっち。落ち着いてやれば問題ないっしょ。みんなガンバッ！

## ゲーニッツ



間合いをちよと離して弱虎煌拳を撃つと…

おつと裏ですか？ 連続技で超ようっち♡

## ●お得情報

ハァ〜イ！ ユリの「サービス♡ サービス♡」のお時間っちよ！  
今回のお題は「極限流空手」の技名について〜だっち。ユリが昨年から使い始めた必殺技、ユリちょうアップパーってのがあるっちよね。実はこの技は「空牙」っていう正式名称があるんだよ。今年からの新技、ダブルユリちょうアップパーは「裏空牙」、ユリちょうアップパーは「サービス♡」でした。

## 技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→または←+C
さいれんと投げ	→または←+D
燕落とし	ジャンプ中↑+外+C or D
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
ユリちょうアップパー	→↓↘+A or C
ダブルユリちょうアップパー	強ユリちょうアップパー着地時
	→↓↘+A or C
虎煌拳	↓↘→+B or D
百烈びんた（コマンド投げ）	接近して→↓↘↙+A
百烈びんた（移動投げ）	→↓↘↙+C
ユリちょうナックル	↓↙↘+A or C
ユリちょう回し蹴り	↓↙↘+B or D
●超必殺技	
霸王翔吼拳	→↙↘↘+A or C
飛燕鳳凰脚	↓↘↘↘↘↘+B or D



フェニックスアロー強し！ これだけでゴリゴリ押ししていけるよ



こんな感じで起き上がりにドンドンかさねていこう

ダッシュ連続技ね。香澄はサイコ1、2。先端が自安。起き上がりは根元で重ね、再び出そう。レオナはサイコ2、3。起き上がりは根元重ね。3はXキヤリバーに連続技。グラッドセイバーには近立ち強Pと強サイコリフレクター。ラルフ&クラークはサイコ3。速立ち強Pを振る。跳んでき



小ジャンプして早めに出るのがコツよ！



サイコ1フェニックスアロー(以下PA)乱発パターン。当たろうが、ガードされようがお構いなしにPAで跳びまくる。基本的には強PAを使い、PAをガードされた時は前方、垂直、後方のいずれかでジャンプして再びPAを

出すの。PAガード後に反撃するキャラがいるので、キャラによって3種類のジャンプの使い分けが必要になるの。サイコ2と3は飛びし攻撃をブンブン振るぞパターン。ふっ飛ばし攻撃を連続しつづけてPUに近づいていたり、近づいてきた所を狙い撃ちする感じで使う。CPUの起き上

りにもふっ飛ばし攻撃を重ねていくが、これも根元か先端のどちらかを重ねていく。どっちを使うかはキャラによってさまざま。キャンセル必殺技を使う時もありま〜す♡サイコ3画面端で待って通常技を当てたり、牽制して撃退するパターン。基本的にしやがみで待つ。通常技で牽制するとCPUは何かしらアクションを取ってくるので、そこを撃退するか、ガード後に反撃しよう！牽制はしやがみ弱キックがメイン。当てる

花蝶扇以外の必殺技を反撃しよう。ゲージためや挑発にはやめない娘にはダッシュからお仕置き

たら対空、前転は投げに化けるので問題ナン。テリィはサイコ1、3。PA後は垂直ジャンプしてPAをガードしたら前方ジャンプPAを出そう。ダウン後は起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3画面端でひたすら距離離立ち強パンチ。前転されても投げに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！八神チームはサイコ1。PA後は後方JとPA。庵はサイコ3も有効。牽制はなし。葵花も安定。キングはサイコ1、2でダウンさせて、起き上がりに跳び越しPAを出そう。舞はサイコ3。牽制なし。

疾風脚は反撃可。ロバートはサイコ1、2。PA後は垂直ジャンプしてPAをガードしたら垂直小ジャンプして飛びし攻撃を当てる。カウンターで当たるので、着地強サイコ2で追い撃ち。BIGはサイコ2。近距離で乱発！必殺技は反撃た！サイコも有効

## 基本戦法



# 麻宮アテナ

攻略/蒼炎闘士ゆ一ち



ブンブン振ろう。避けは歩いて投げ！

アテナは基本戦法をどれもくまなく使うのでややこしいけれどその分クリアも比較的楽だよ♡ さあ〜レッツトライ！ 京と紅丸はサイコ1、2。PAをガードしたら前方ジャンプPAを出そう。ダウン後は起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3画面端でひたすら距離離立ち強パンチ。前転されても投げに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！八神チームはサイコ1。PA後は後方JとPA。庵はサイコ3も有効。牽制はなし。葵花も安定。キングはサイコ1、2でダウンさせて、起き上がりに跳び越しPAを出そう。舞はサイコ3。牽制なし。

アテナは基本戦法をどれもくまなく使うのでややこしいけれどその分クリアも比較的楽だよ♡ さあ〜レッツトライ！ 京と紅丸はサイコ1、2。PAをガードしたら前方ジャンプPAを出そう。ダウン後は起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3画面端でひたすら距離離立ち強パンチ。前転されても投げに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！八神チームはサイコ1。PA後は後方JとPA。庵はサイコ3も有効。牽制はなし。葵花も安定。キングはサイコ1、2でダウンさせて、起き上がりに跳び越しPAを出そう。舞はサイコ3。牽制なし。



レバー後ろに入れて連発。前転防止！

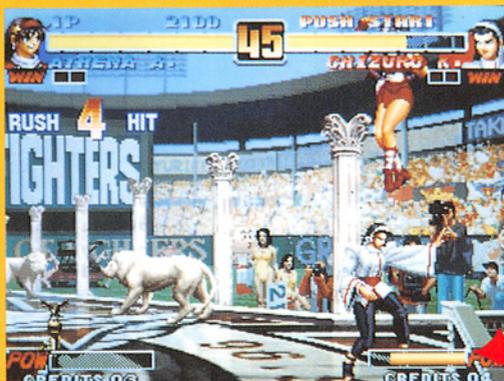


近づいてきた所に狙い撃ちい〜♡

## キャラ別攻略

たら対空、前転は投げに化けるので問題ナン。テリィはサイコ1、3。PA後は垂直ジャンプしてPAをガードしたら前方ジャンプPAを出そう。ダウン後は起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3画面端でひたすら距離離立ち強パンチ。前転されても投げに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げた！八神チームはサイコ1。PA後は後方JとPA。庵はサイコ3も有効。牽制はなし。葵花も安定。キングはサイコ1、2でダウンさせて、起き上がりに跳び越しPAを出そう。舞はサイコ3。牽制なし。

あり。柳燐蓬菜には連続技。それ以外にはふっ飛ばし攻撃だ。近づいてきたら下強Pを連射しよう。キムはサイコ2、3。牽制にはしやがみ強パンチの



大ジャンプなどで神楽を跳び越えてから…

ボス攻略は甘い。甘いつつ！  
好物のいちご大福を口の中に  
ほうばりながらクリアよん♡  
大福〜垂直ジャンプしてフ  
エニックススアローだねっ♡  
ちづるを大ジャンプで飛び  
越して強P A (ジャンプ頂点  
ぐらい) を出そう。その際、  
ちづるは百活。天神の理を出  
すが、ちづるの背中に当たる  
ようにすれば問題ない！ダ  
ウン後はダッシュで近づき、  
起き上がった所に再び、跳び  
越しor垂直ジャンプP Aで攻  
めよう。間合いはーキャラ分  
ぐらいが離れているといい！  
大福〜ふっ飛ばし攻撃から  
サイコロフレクターだねっ♡  
ふっ飛ばし攻撃キャンセル  
強S Rを出していくだけ。ふ  
つとばし攻撃の手首ぐらいを  
目安に。間合いが悪いと返さ  
れるので注意！ 強の飛び道  
具に変えてもグウ♡



「フェニックスアロー〜♡」で戻ってくれば御覧の通り。後は繰り返しよ。いえ〜い完璧っ！

## 技コマンド表

●投げ技	空中サイコソード ジャンプ中→↓↘+AorC
ビットスルー →または←+C	サイキックテレポート ↓↘+BorD
サイキックスルー →または←+D	●超必殺技
サイキックシュート ジャンプ中↑以外+CorD	シャイニングクリスタルビット →↓↘←+AorC
●必殺技	空中シャイニングクリスタルビット ジャンプ中に ↔↘↓↘←+AorC
サイコボールアタック ↓↘←+AorC	クリスタルシュート シャイニングクリスタルビ ット中に↓↘←+AorC
フェニックスアロー ジャンプ中↓↘←+AorC	空中クリスタルシュート 空中シャイニングクリスタ ルビット中に↓↘←+AorC
サイコロフレクター →↘↓↘←+BorD	
サイコソード →↓↘+AorC	

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

## ゲーニッツ

● **お徳情報**  
どうもおく歌って踊れるア  
イドル麻宮アテナ「ラジオン  
F」のお時間で〜す♡ 今回  
はアテナのマル秘情報を教え  
ちゃうわ。超必殺技でシャイ  
ニングクリスタルビット(S  
C B) っていう技があるでし  
よ…実はそれを身にまとった  
状態で移動することができる  
のよ。まずS C Bを普通に出  
して、そのS C Bをダウンし  
ない技(立ち弱パンチや立ち  
強キック)で潰してもらおうの。

カウンターで潰してもらい即入力!



わあ〜い♡ 出したまま  
動けるソッ。超完璧!

そしてアテナののけぞりが終  
わった時に素早くもう一回S  
C Bを出してみると、あら不  
思議S C Bを出したまま動く  
ことができちゃうわ。動ける  
時に再び入力すると、一度に  
二重のS C Bをまとうことも  
できるよ♡ 動ける時には他  
の必殺技も出るので対戦でも  
効果抜群! 一度は試してみ  
てね。あらっ? 終りの時間  
ねっ「ラジオンF」の麻宮ア  
テナでした。バイバイ♡

強のサイコボールまでガードさせると…

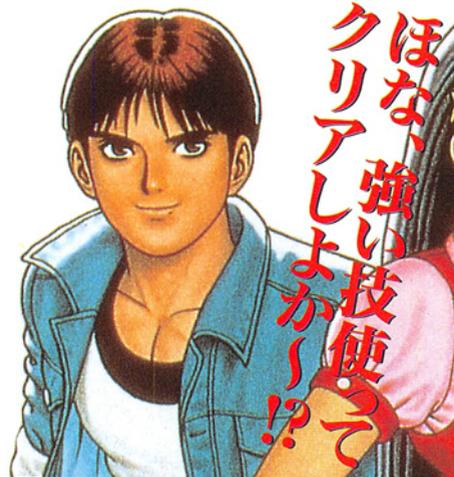


ラウンド開始後は後転して  
C P U の出方を見よう。近づ  
いてきたらふっ飛ばし攻撃キ  
ャンセル強の飛び道具をガー  
ドさせよう。その後様子を  
見ていると、ゲーニッツは跳び  
込みか竜巻を残して移動する  
「ひょうが」のどちらかで反  
撃してくる。しかし、どちら  
も強サイコソードで撃退可能  
見て当てにいつてね♡



「ひょうが」が跳び込みを出してくるが、サイコソードで撃退可能! コメンさい。

ほな、強い技使って  
クリアしよか!?



# しい けん すう 椎拳崇

攻略/ジェイケイ

## 基本戦法



先端を当てること。そのうち気絶するぞ

まず最初に連続技から。相手の必殺技のスキなどには近距離立ち強パンチ→キャンセル龍連牙・地龍を、気絶させた時はジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル龍連牙・天龍を決めるといいだろう。それでは2つの基本戦法を解説していこう。



反応して、相手と間合いに合った対空技で迎撃しよう



ヒットすることが多いが、たまに跳び越えてくる



結構スキがあるので、かわしてしまえば強Kで反撃できる

まず、立ち強キックを前転で抜けてくるような相手。前転に充分気をつけておき、抜けたらすぐにレバー前+Dで投げるようにしよう。

次に、立ち強キックを食らった(ガードした)あと、スキのある技を出すことがある

●超球弾パターン

間合いを離して弱の超球弾を連発するパターン。相手が跳び込んできた場合は、速い時は着地をしゃがみ強キックで転ばせ、近い場合は引きつけて弱龍頭砕で返そう(地上で3ヒットさせる。そのあとは、起き上がり超球弾を重ねて繰り返していこう。

近づかれたときは、しゃがみ強キック(ヒットしても同じ)→キャンセル強超球弾のあと、続けて弱超球弾を撃つといい。



強Kの代わりに跳び込み連続技でも可

## キャラ別攻略

まず立ち強キックパターンから。勝手に食らうのは大門アンディ、ラルフ、ギース。前転で抜けてくるのは紅丸とクラーク。大技を出すことがあるのは、紅丸(雷鞭拳、雷光拳、マチュア(テスベア)、アテナ(リサイコリフレクター)、ユリ(虎煌拳)だし、少しでも近いと当たってしまうので注意。



ラッキー。強K1発いだけだす

超球弾パターンは、京、チン、ケンスウ、チャン、チョイに有効。跳び込みに対してだが、京は中途半端な間合いが多いのでやばそうならガード。チンにはしゃがみ強キック、ケンスウには弱龍頭砕だけで大丈夫。チョイには間合いによって使い分けよう。



着地にしゃがみ強Kを置いておくべし



超球弾の後ろをダッシュで追いかけて

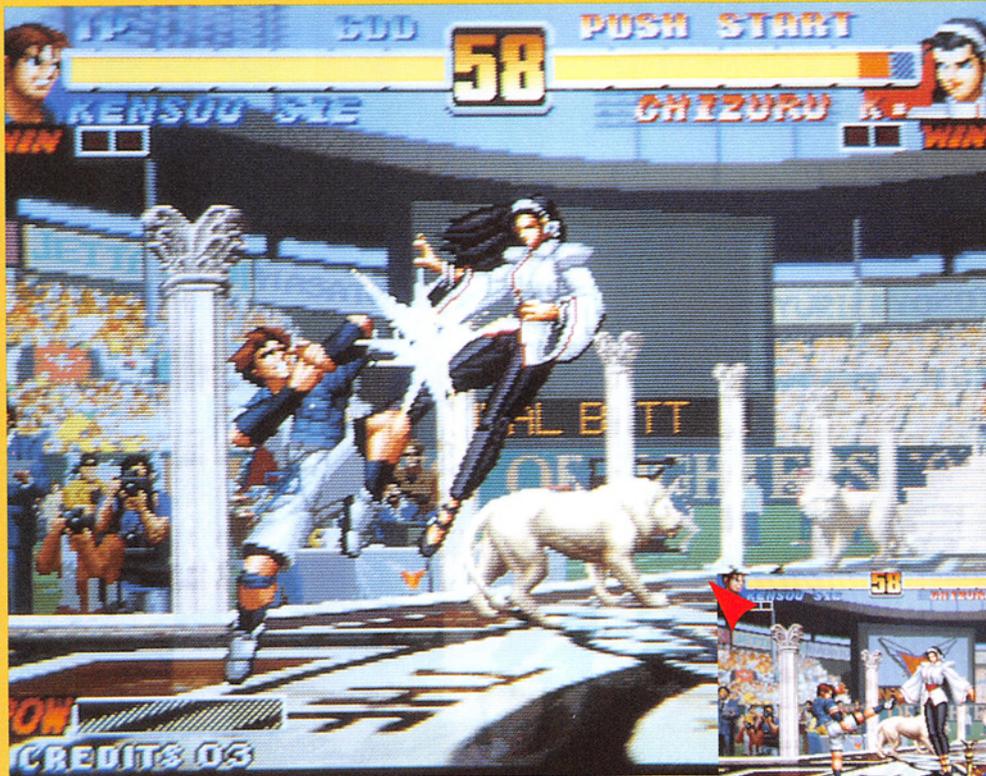
そのほかのキャラはそれぞれ別の専用パターンで倒そう。バイスには通常ジャンプ強キックで、ロバートには小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込みまくる。垂直&前ジャンプを使い分け、空振りしないようにすること。クラウザーには小ジャンプから空中

ふっ飛ばし攻撃(先端を当てる)を少し早めに出してカウンターを取り、着地後昇り空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ち。ジョーに対してはガードしてレバー前+Cで投げる。リョウはしゃがみ弱キックを出していると飛燕疾風脚を空振りするのでそのスキに連続技。間合いが近いとしゃがみ強キックを食らうので注意。



間合いは大体このくらい。空振りするので着地に連続技だ

レオナには画面端でXキャラバーを待ち、ガード後反撃。香澄は強敵。ガードを固めて待ち、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。もしヒットしたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。舞は歩いてきたところに龍連牙・地龍を出すと食らってくれることがある。ガードされてもすぐにしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ。ムササビの舞や必殺忍蜂はガード後に反撃可能。キングはサブライズローズを連発するので、タイミングを計って(一回ガードした直後がやりやすい)早出しの龍連牙・天龍か垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で返そう。



開始直後より少し近い間合  
いて遠距離立ち弱キックを出  
したあと、間をおかずに龍連  
牙・天龍を出してみよう。跳  
び込んできたり必殺技を出し  
たところにヒットするぞ。こ  
れを繰り返せば楽勝なのだ。

龍連牙・天龍がジャンプ攻  
撃と相打ちになったり、必殺  
技を出したところに1段しか  
当たらなかった場合は弱キッ  
クを出す間合いが速く、弱空  
系の必殺技を出されるよう  
な近いということ。間合い調

節の参考にして欲しい。  
画面端に追い詰められたら  
歩いてくるところをギリギリ  
まで引きつけて超球弾を出す  
パターンに切り替えるとい



立ち弱Kで相手の行動を誘って…

すぐに龍連牙・天龍で返す。弱Kの硬直が解け次第ならすぐに出すこと



端と端に離れて弱超球弾でワープさせ…

まずは画面の端と端に離れ  
て弱超球弾を撃つ。するとゲ  
ーニッツはワープ技で抜けて  
くるのだが、少し前に歩けば  
出現するところを投げること  
ができる（Cボタン投げを使  
う）。あとは起き上がり、強  
超球弾を重ね、続けて弱超球  
弾を出せば再びワープしてく  
るので、同じことを繰り返せ  
ばOKだ。たまにジャンプし  
てくるが、大抵空中で食らっ  
てダウンするので問題ない。  
奴が歩いてきて間合いを離  
せないときは、画面端まで後  
退して中間距離で弱超球弾を  
撃つべし。そのあとジャンプ  
やワープで目の前にきたゲー  
ニッツを投げれば、前述のパ  
ターンに移行できるぞ。

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

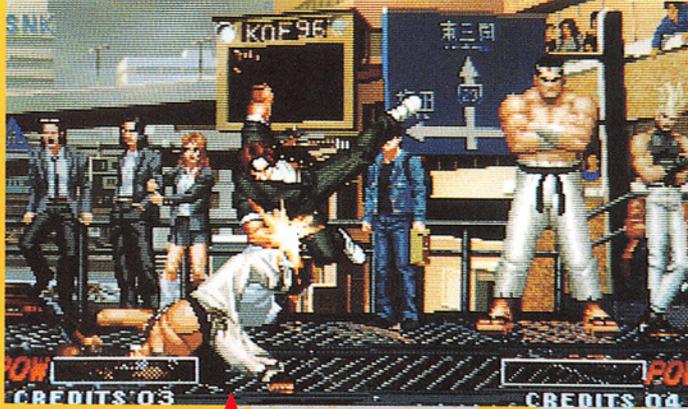
## ゲーニッツ

技コマンド表	
●投げ技	
発勁	→または←+C
巴投げ	→または←+D
●必殺技	
超球弾	↓↙←+AorC
龍顎砕	↓↙←+BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘+C
龍爪撃	←↙↓↘+C
ジャンプ中	↓↙←+AorC
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘↘↓↙←+B
神龍天舞脚	↓↘↘↓↙←+D

ちよっと歩いて出現地点を投げ。根気よく繰り返すべし



飛び込みや突進技がきたら起きる。これだけでハイフェクトも楽々可能



## 基本戦法

寝まくつても  
文句いわれないゾ!!



# ちん げん さい 鎮元斎

攻略/ジエイケイ

これだけで勝てる相手も多いのだが、アレレンジが必要なものがあるので解説しよう。まず、寝ると飛び道具を撃



とりあえずこのへんで寝て...

チンは望月酔と鯉魚反跳を使えば、比較的楽にCPUを攻略することができるぞ。とりあえず中間距離で寝っ転がる(強の望月酔)。そして、相手が跳び込んだり突進技を出してきたら鯉魚反跳(以降↑+Dと表記)で返してやろう。そのあとはダッシュ等で間合いを調節して繰り返し寝ていけばOKだ。



近づいてきたらとりあえず起きておこう

次に、ダッシュ(歩き)でズンズン接近してくる相手。そのまま寝ていると足払いや投げを食らってしまうので、接近してくるのを確認したら早めに鯉魚反跳を出して、返り討ちにしてやろう。そのほか、寝っ転がっているときに相手が挑発したら、すぐに↑+Dを出せばヒットさせることができることも覚えておくといいたいだろう。



これくらいの間合いで待機するべし

ってくる相手。こういった相手には、レバー前で相手の通常技がギリギリ届かない程度の間合いまで移動して待つ。そして、飛び道具が頭上を通過したら龍蛇反跳(以降↑+Bと表記)や↑+Dで反撃してやろう。↑+Bはその場ですくに出し、↑+Dはレバー前で進んでから出すこと。相手によって使い分けよう。



寝ていれば鬼焼きに当たることはない。降り際に反撃すればOK



庵も近づいてくるが、勝手に鬼焼きを出すことが多い。そのスキに↑+DでOKだ。

庵も近づいてくるが、勝手に鬼焼きを出すことが多い。そのスキに↑+DでOKだ。

庵も近づいてくるが、勝手に鬼焼きを出すことが多い。そのスキに↑+DでOKだ。



必ず相手に当たるようにすれば、これだけで勝つことが可能

キムにはカウンターヒットすることが多いので、見逃さずに前方大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ちしよう。ギースには画面端でガードを固めて待ち、跳び込みをしやがみ強パンチで返していこう。ダブル烈風拳はガード後に近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燦蓬葉が決まるぞ。チャンは寝てもお構いなしに技を振ってくる。手足に引っ掛ける感じで↑+Dを当ててやろう。あとは、ダッシュでいつもより近くまで接近し、寝た直後に↑+Dを出す。これの繰り返しでOK。

ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃(早めに出す)で跳び込み続けるのが楽。5回ほどガードさせるとガードクラッシュになり、着地後立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃が決まるのも覚えておこう。香澄に対しては、歩いてきたところに弱の瓢箪撃を当てただけ。届かない間合いで出すと重ね当てを食らいやすいことにだけ注意すればいい。



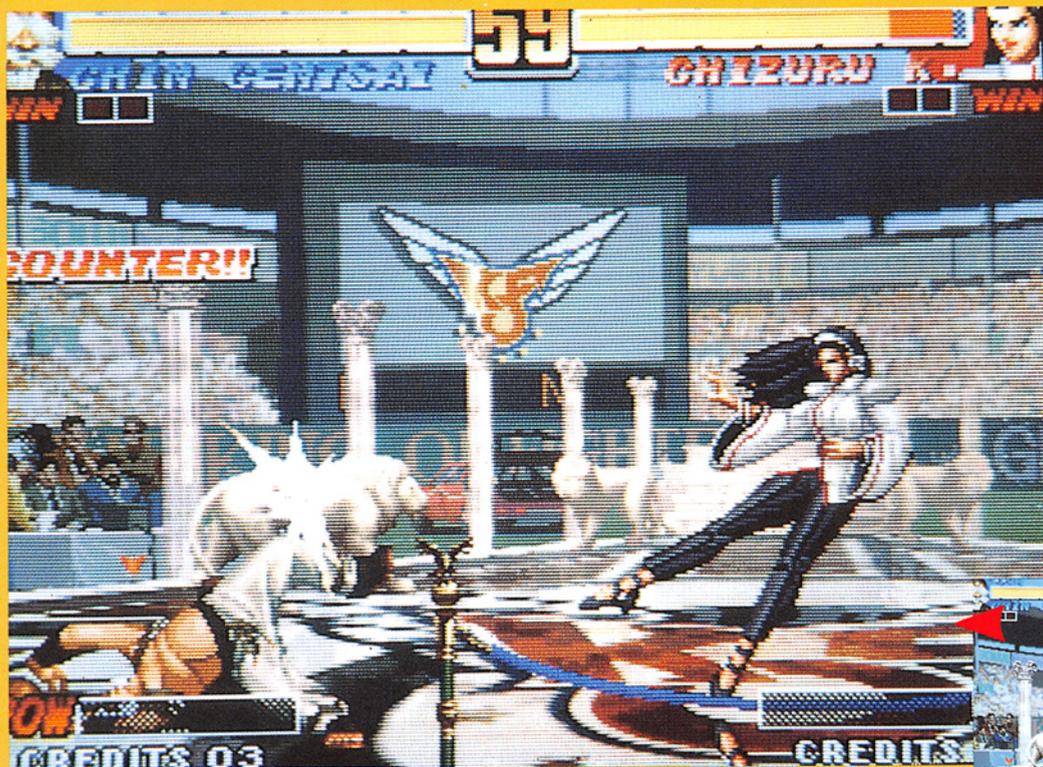
少し近めで寝てすぐ起きる。攻撃してまたまた(リセット)するぞ

## キャラ別攻略

そのほかのキャラは専用のパターンを使って闘おう。

寝てからの↑+D対空&突進技返しだけで勝てるのが、京、紅丸、マチュア、バイス、テリ、アンディ、アテナ、チン、チョイ、ビッグ。飛び道具を撃ってくるのは舞、ケンスウ、ロバート、クラウザーには↑+Dで反撃しよう。クラウザー以外は跳び込みや突進技の場合もあるので、それにも注意すること。接近してくるのは、クラーク、ヒガシ、リョウ、ユリ。クラークだけはちよつとキツイので、足払いを出す間合いを覚えるようにしたい。ちなみに、ヒガシのハリケンアッパーは寝てれば当たらない。↑+Dで反撃できるぞ。

そのほかのキャラは専用のパターンを使って闘おう。大門に対しては、画面端で後ろジャンプ強キック(早出し気味)を繰り返すだけ。キングはサブライズローズを連発してくる。画面端で待ち、ガードした直後に寝て次のサブライズローズを↑+Dで返そう。引きつけないと相討ちになりやすいので注意。ラルフとキムには、やはり画面端まで後退、近づいてきたら後ろジャンプして早めに空中ふっ飛ばし攻撃を出してみよう。よくヒットするぞ。



起きるだけ。とにかく簡単。必殺技が出せれば勝てます

非常に簡単。とりあえず適当に寝るとちづるは突進技を出してくるので、それを↑+Dで返せばいいだけ。

## 神楽ちづる

たまくにやる気をなくして(?)動かなくなるが、そんなときはレバー前で移動して↑+Dを当てればい。

相手がちづるでも簡単に勝てる。まず寝て、突進技がきたら…



## 対ボス攻略

### 技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	→または←+C
逆脚投げ	→または←+D
●必殺技	
龍捲拳	↓↙←+AorC
柳橋蓮葉	↓↘+AorC
回転的空突拳	←↙↓↘+BorD
酔管巻翁中	→+BorD
望月酔中	←↙↓↘+BorD
酔管巻翁	↓↘+AorC
望月酔	↓↙←+BorD
蝶襲鯉魚	←↙↓↘+AorC
龍蛇反脚	望月酔中↑+B
鯉魚反脚	望月酔中↑+D
●超必殺技	
轟雷炎炮	↓↘↓↘+AorC

こいつは寝たのに反応して突進乱舞技を出したり、タツシユしてきたりする。突っ込んできたのを確認したら、↑+Dで迎撃してやろう。遅れると投げを食らったりするので、「きたな」と思ったらすぐに出してしまおう。  
注意点は、遠い間合いで寝てしまおうと覚悟に当たってしまおうということ。開始直後ぐらい、もしくは少しだけ直前で寝るようにすること。

### ●酔管巻翁のコメンナサイ

突然フラフラになる酔管巻翁。9月号では「投げ以外に對して無敵」と書いたけれど、弱で入力した場合は頭のあたりに、強で入力した場合は足元に食らい判定が残っていることが判明…ごめんない。あまり使わない技ということに勘弁してください。

強は足元が弱点。使い分けが重要…ってあまり使わないが



寝るとゲーニッツは突進してくることが多いけど…殺気を感じたらすぐに起きればいだけ。楽チンだ

## ゲーニッツ



# 飛翔脚と流星落で 押していこう!!



## キム・カッフアン

攻略/MASA藤原

### 基本戦法



とにかく飛翔脚。ひたすら飛翔脚

まず1つ目とにかく飛翔脚を出し続けるというもの。ラウンドが開始したら前方ジャンプして、ジャンプ中のどのタイミングでもいいので飛翔脚を出す。その飛翔脚が相手にヒットしてもガードされても、着地したらすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。この時の飛翔脚が相手にガードされた時は、相手の手前に着地する時、またすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。相手にヒットした時は相手の手前に着地する時と、裏

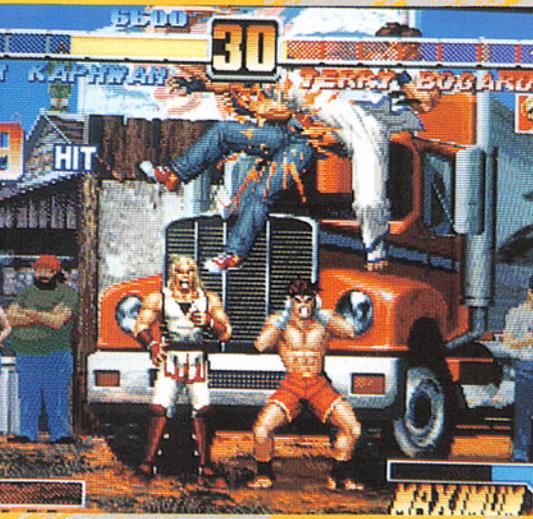
に着地する時がある。手前に着地した時はすぐに垂直ジャンプして飛翔脚に持っていき、裏に着地した時はしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→空砂塵と連続技にする(飛翔脚パターン)。

2つ目は流星落を出し続けるというパターン。ラウンドが開始した時には、ためが完



ガードされても気にせず出し続けよう

ガードされても気にせず出し続けよう



ヒットしたあと裏に着地したら、そこから連続技を叩き込み!



ガードすれば連続技での反撃が可能

遠い間合いからこのパターンに入る時は1発目の流星落は強で出し、近づいたら弱で出す(流星落パターン)。

アテナは流星落で画面端まで押す

レオナは画面端で待てば、グラウンドセイバーかXキャラバーを出してやる。グラウンドセイバーを出した時はガードしたあとに投げ、Xキャラバーを出してきた時はガードしたあと連続技を入れる。アテナは流星落パターンを



アテナは流星落で画面端まで押す

飛翔脚パターンが通じる相手は京、紅丸、大門、テリー、アンディー、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、拳崇、舞、ビス、マチュア、クラウザー、ピッグ、流星落パターンが通じる相手は、クラーク、チン、キム、香澄、キング。

使って画面端まで持っていく。そこで待っていると跳んでくるので、飛燕斬で迎撃しよう。キムは飛翔脚をガードさせて、しゃがみ強キックを出そう。なぜかしゃがみ強キックに当たってけると、跳

### キャラ別攻略

ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は鳳凰脚も間に合うぞ



ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は鳳凰脚も間に合うぞ

キがある技を出したら連続技をぶち込んでやる。俺は待ってれば、パワーゲージをため始めるか葵花を出してくる。パワーゲージをため始めたなら、近づいて連続技を決め、葵花をやってきたら3段目に飛燕斬を当てる。また、跳び込んできたら飛燕斬で迎撃しよう。

このあと3段目を飛燕斬で返そう。ガード後に反撃でも可



このあと3段目を飛燕斬で返そう。ガード後に反撃でも可



飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効

## 神楽ちづる

相手がある程度近づいてきたら、垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をガードさせる。このあとすぐに相手の方にジャンプし、空中吹っ飛ばし攻撃を出すとカウンターで当たってくれる。着地したらすぐに強

半月斬を出すと、空中に浮いているちづるにヒットする。もし、失敗して画面端に持っていかれてしまった時は、相手が近づいてきたところを大ジャンプで跳び越えて広い方に逃げてしまおう。

空中ぶっ飛ばしは早めに出そう。さすれば対空技を潰せるのだ。



もし追い詰められてしまったら、大ジャンプで跳び越えて反対側に逃げよう

### 技コマンド表

<b>●投げ技</b>	のりばい 飛翔脚	ジャンプ中 ↓ ↓ → + BorD
首極め落とし	のりばい 流星落	← ため → + BorD
殺脚投げ	のりばい 空砂塵	↓ ため ↑ + AorC
<b>●必殺技</b>	<b>●超必殺技</b>	
飛燕斬	のりばい 鳳凰脚	↓ ↓ ← → + BorD
半月斬	のりばい ジャンプ中	↓ ↓ ← → + BorD

近づいてきたらジャンプ弱パンチで跳び込んで…  
まず、ジャンプ弱パンチをガードさせる。着地したら、しゃがみ弱キックを出すと当たるので、しゃがみ弱キック ↓しゃがみ弱パンチ ↓空砂塵 ↓といった連続技をぶち込む。その後は、相手の起き上がり にジャンプ弱パンチをガードさせて、同じことを繰り返してあげればOK。



## ゲーミッツ



着地でしゃがみ弱キック。なぜかヒットするので連続技につなごう

## ●お得意情報

キムの → or ← + C 投げ (首極め落とし) をチョイに決めると、なぜかダメージが2倍になる。まさにお手紙ちょうだいといったところか…



どういっわけかメリツと減る。チョイで戦は狙っていくか?

また、画面端で昇り大ジャンプ弱パンチ → キャンセル 飛翔脚をやって4HITになった時、再び昇り大ジャンプ弱パンチを出すと、昇り大ジャンプ弱パンチ → キャンセル 飛翔脚 → 昇り大ジャンプ弱パンチが連続技になる。  
ほかに、空中ぶっ飛ばし攻撃をカウンターで当て、浮いた相手に強飛燕斬を当てると、体力半分を奪えるぞ。



強飛翔脚 → 大ジャンプ弱P → キャンセル強飛翔脚 → 大ジャン...



鉄球回して  
簡単クリアだ!!

### 基本戦法

# チャン・クーハン

攻略/ジェイケイ



CPUを攻略する際に、基本となる戦法を紹介しよう。  
●鉄球大回転パターン  
ひたすら強の鉄球大回転を出し続けるというもの。ヒットしたらABC同時押しで強制停止して、再び強の鉄球大回転を出していこう。

勝手に突っ込んでくるキャラが意外と多いのだ

ひたすら跳び続けていれば、そのうち相手は気絶するぞ



最初は後転で離れたつづ連打すれば、出す前に通常技が暴発して反撃されることが少なくなるぞ。また、レバーを↓に入れておけば、しゃがみ強パンチ空振りキャンセルで大回転が出ることもあり、お得。●跳び込み強キックパターン  
多少ガードされても気にしないで、小ジャンプ強キック(早めに出す)で跳び込みまわりのパターンだ。間合いによ

多くのキャラに通用する。間合いとタイミングを覚えよう



●跳び込み強キックパターン  
ダウンスさせたあとは、起き上がり前にジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を重ねよう。先端を当てるようにすると、なぜかCPUはガードしないのだ。画面中央ではタツシユく中ジャンプから、端に追い詰めたら小ジャンプから出そう。



このときのふっ飛ばしは昇り気味に出そう

って、垂直ジャンプと前ジャンプを使い分けていこう。  
●後ろジャンプパターン  
画面端で後ろジャンプ強キック(やはり早めに出す)を繰り返すというも。たまに目の前で挑発するので、立ち強パンチで殴っておこう。  
●空中ふっ飛ばしパターン  
垂直(間合いによって前方)小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を、先端を当てる感じで出していくパターン。早めのタイミングで出してしまおう。

## キャラ別攻略

まずは鉄球大回転パターン。これは、京、紅丸、キング、ユリ、ケンスウ、チョイの6人に通用する。



ここまで前進、そして止まれ

紅丸はしゃがみ強キックを出すことがある。蹴りがギリギリ届かない間合いまで前進して、その場で回っていよう。



弾はだいたい鉄球で消せるぞ

跳び込み強キックパターンはマチュア、バイス、チンに有効。チンのみ、蹴りの先端を当てるようにしよう。後ろジャンプパターンだが、大門、舞に通用するぞ。  
庵、クラーク、テリート、ロバート、キム、チャン、ギース、クラウザー、ビッグには



カウンターヒット後は追い討ち可能

空中ふっ飛ばしパターンだ。庵に対しては、中間距離から後ろ小ジャンプして出すとヒットしやすい。  
ロバート、キム、クラウザーには空中ふっ飛ばしがカウンターヒットに重なることが多い(起き上がりに重なったときは例外)。すぐに前方大ジャンプの昇りて空中ふっ飛ばしを出し、2ヒットを狙おう。

そのほかのキャラは専用のパターンで倒そう。  
香澄、レオナ、アテナ、ジョーは、後述するパターンで転ばせたあと(大回転で転ばせたらすぐにABCで停止したあと)、起き上がりに空中ふっ飛ばし攻撃の先端を重ねるパターンに移行しよう。  
香澄は、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて、遅めのキャンセルで弱鉄球粉砕撃を出すようにヒットするぞ。  
レオナに対しては、画面端まで後退して待つっていると、Xキャラバやグランドセイバーを出してくる。ガード後に大破壊投げて反撃しよう。  
アテナだが、開始直後ぐらゐの間合いで立ち弱パンチを空振りして跳び込みを誘い、そのままボタンを連打して鉄球大回転で迎撃しよう。

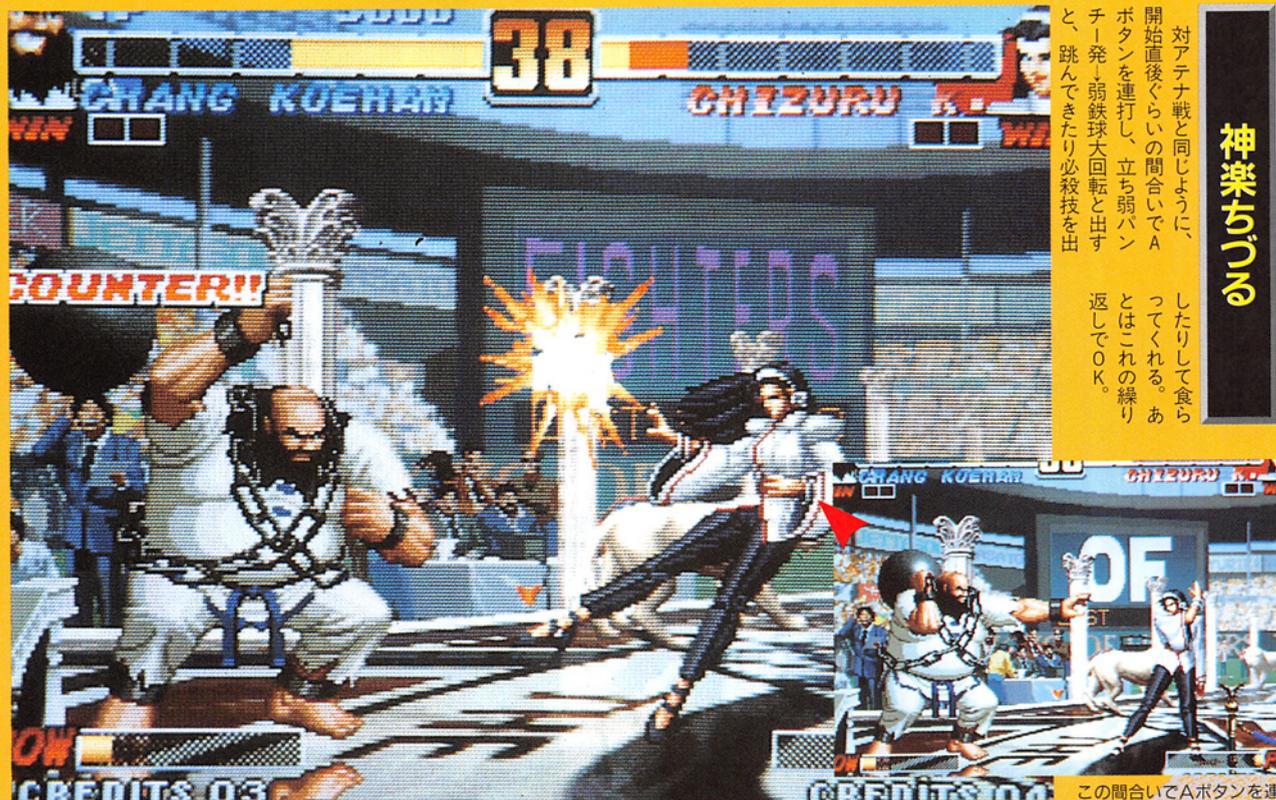
誘いの弱パンチはこのくらいの間合いで



ジョーに対しては、ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチを出していると、タイガーキックを誘えることがある。タツシユで近づいてしゃがみ弱パンチキャンセル弱鉄球大回転を叩き込もう。ラルフとリョウには、先端を当てる感じで遠距離立ち強パンチを出していくだけ。リョウはたまに突っ込んでくるが、しゃがみ弱キック弱飛燕疾風脚という連係を多用するので、ガード後にしゃがみ弱パンチキャンセル弱鉄球大回転で反撃すればいい。  
アンディに対しては、画面端まで後退、奴が歩いてきたらしゃがみ弱パンチを出してみよう。空破弾を誘えることが多いぞ。ガード後に大破壊投げて反撃して繰り返そう。



もししゃがみ弱パンチがヒットしても、大抵そのあと空破破壊



### 神楽ちづる

対アテナ戦と同じように、開始直後ぐらいの間合いでAボタンを連打し、立ち弱パンチ→弱鉄球大回転と出すと、跳んできたり必殺技を出す

したりして食らってくる。あとはこれの繰り返しでOK。

この間合いでAボタンを連打すると自動的に攻撃を誘って...

返すことができる。レバー前で移動すれば、カウンターヒット時に2ヒットすることがあるぞ



近づいてきたら技を出さずに小ジャンプして...

こいつに対しては、離れているときはガードに徹する。そして、奴がパワーをためはじめたら、タッシュから中ジャンプして空中ぶつ飛ばし攻撃を食らわさせてやる。歩いて近づいてきた場合は、技を出さずに小ジャンプ(近ときは垂直、やや遠いときは前)、着地と同時に大破壊投げを狙うと決まりやすいぞ。これらの方法で転ばせたら、空中ぶつ飛ばし攻撃を重ねるパターンで倒してしまおう。

### ゲーニッツ

着地で大破壊投げが結構決まる。投げたら空中C+Dを重ねて以上



### 技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	→または←+C
鎖締め	→または←+D
●必殺技	
鉄球粉碎撃	←ため→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ため↑+BorD
大破壊投げ	接近して→↓↓←→+C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↓→↓←→+AorC

# 頼師匠直伝の飛翔脚に 頼るでナンヌー!!!



## チョイ・ボンゲ

攻略/モリスケ

### 基本戦法

基本パターン①は強飛翔脚をひたすら連発する超お手軽なもの。しかも、ほとんどのキャラに対して通用するのでかなりウハウハ。相手キャラによっては飛翔脚がヒットしないが、けすりだけでもかなりの体力を減らすので問題ない。また、ガードさせ着地直後にしゃがみ強キックを出すのも有効。必ずヒットするわけではないが、当たる確率が高い。もちろん、飛翔脚がヒットした時もしゃがみ強キックにつないでダメージを増やしておく。

飛翔脚を連発する時は、基本は後ろジャンプから行う。垂直ジャンプからだ体の大きいキャラ以外は跳び越してしまいがち。なので、大門やクラウザーなどの大型キャラに限定して使うといい。基本パターン②は、強旋風飛翔脚を3回連続でガードさせ、4回目は逃げて元の位置に戻り、再び強旋風飛翔脚で突撃、をひたすら繰り返すもの。相手キャラによっては4回連続で出した方が有効な場合もあるので、その辺はキャラ別攻略を読んでくれい。

相手を選べはかなり有効。食らいまくるので楽に勝てるぞ。

前述の通り、基本パターン①がほとんどの相手に通用する。なので、通じにくい相手に対する補足を書いていこう。大門は飛翔脚を出すのが少し遅いので、飛翔脚を出してからのスピード(間隔)をできるだけ速くしよう。クラウザーは跳び込みに対してレグトマホークを出してくるのが厄介。当たり方がよければ一方的に勝てるのだが、相打ちになることも少なくない。ただ、一度ダウンさせて起き上がりに重ねるとヒットする確率が高いので、めげずに突っ込んでみよう。

このあと見事にヒット。レバーは前入れて。

### キャラ別攻略

させることもできる。香澄もギースと同じく、しゃがみ強パンチで追い払う。ただ、ギースほど接近してこないためダメージを与えられない。なので、離れている時はひたすら気力のため、近づいてきた時に真!超絶電巻疾風斬を出してみよう。なぜか当て身しようとしてヒットすることが多いぞ。チョイは画面端まで下がって後ろジャンプを繰り返すと電巻疾風斬や疾走飛翔脚を出すので、空中ガード後に反撃。

基本パターン②は、キム、チャン、アンディ、紅丸に対して使う。キムと紅丸は基本戦法に書いたことを実行すればOK。チャンもほとんど同じだが、逃げたあとはチャンの様子を見ること。鉄球粉砕撃を出してくることが多いので、すぐに突っ込むと相打ちになってしまうのだ。アンディには逃げずに4回連続で突っ込み、しゃがみガードしよう。すると、昇龍弾や空破弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。ギース、香澄の当て身コン

チャンは鉄球粉砕撃の打撃防御で防ぐことがあるけど... 気にはせず突進すれば打撃防御が終了したあとにヒットするぞ

このあと見事にヒット。レバーは前入れて。

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

とにかく強飛翔脚で突っ込むだけ。ガードされても...

続けてしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

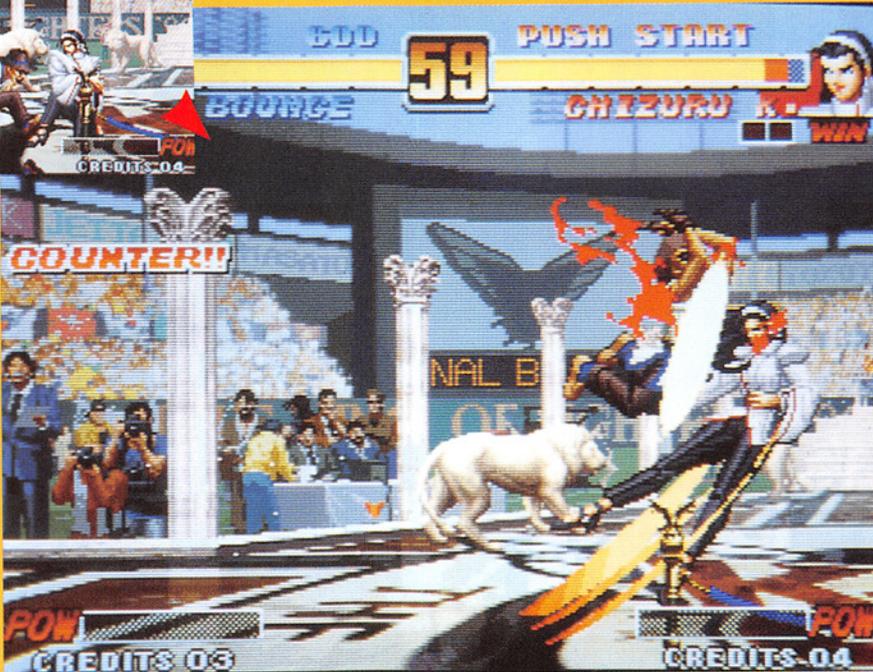
普段は使いにくい技だが...



## 技コマンド表

●投げ技	
頭突き刺し	→または←+CorD
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ため↑+AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑+BorD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘/+BorD
旋風飛猿刺突	←ため→+BorD
方向転換	飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突中レバー+ボタン
疾走飛翔斬	←ため→+AorC
●超必殺技	
真!超絶竜巻真空斬	→↓↘←→↓↘/+AorC

CPUのほうには超有効。百活 天神の理を潰せるのだ



対ちづる戦は激しくお手軽。おもむろに弱の疾走飛翔斬で突っ込むと、超強力なちづるの無敵必殺技をいい感じで潰せるので、これをひたすら繰り返すだけで勝ててしまうのだ。対人戦、対CPU戦ともにほとんど使えなかった疾走飛翔斬だが、こんな所で役に立つとは驚きだ。ニマ。

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

強飛翔脚はいつも高い位置から出すこと



ゲーニッツ戦は基本パターン①を駆使して闘う。試合開始直後は後転で様子を見よう。竜巻を出しているようなら、ひたすら挑発しつつ接近してくるまで待つ。歩いてきたならすぐに跳んで飛翔脚だ。この時、できるだけ高い位置から飛翔脚を出し、着地でしゃがみ強キックを出そう。ヒットしたなら再び高い位置からの強飛翔脚を重ねて同じことを繰り返す。ガードされた場合はもう一度飛翔脚を出せば問題ない。ただ、この戦法をとるとすぐにゲーニッツのパワーゲージがMAXに

## ゲーニッツ

なってしまうので、ちよつとしたミスで捻じられた時のダメージ

ダメージがかなり痛い。失敗しないように気合いを入れよう。

着地後はすぐにしゃがみ強キックを出そう。要は基本戦法①なのだ





# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM  
©SNK・フジテレビ・ASATSU  
イラスト/しろ一犬野

SNK > RPG > 容量不明

MVS

カセット

CD

12月発売予定  
8,800円



時は 天明八年。  
徳川幕府による泰平の世。

人々は 彼らのことを  
「サムライ」と字した…

ひたむきに 己の道をゆく  
その生き様を  
「サムライスピリッツ」と呼ぶ!

制作

エス・エヌ・ケイ  
フジテレビジョン  
ASATSU



## オープニングデモ 誌上プレビュー

## スタートイベント公開! あのキャラもついに登場!

残念ながら、またまた発売がのびてしまった武士道烈伝。しかし、新たな情報は続々と送られてきているぞ。今号もオープニングデモをはじめ、「邪天降臨之章」のスタートイベントや、「妖花慟哭之章」に登場する3人のキャラのプロフィールなど情報が盛りだくさん!

ついに公開されたオープニングデモ。フジテレビ・近藤サトアナウンサーによるナレーションが流れる中、サムライたちが登場!

# フィールドマップ画面

今回は「邪天降臨之章」のフィールドマップを公開!

フィールドマップとは、江戸などのタウンマップよりひとつ大きいフィールドのこと。次の目的となるタウンまでの移動時に、主人公たちはここを通過することになる。もちろん、フィールドには

エンカウント・バトルがいろいろと待ちうけているぞ。「邪天降臨之章」では今回公開されたカマイコタンや関東の他、関西、九州など、まだまだフィールドは続く。



カマイコタン・フィールドでのナコルル。この後、船着き場を探して江戸へ出発する



江戸の街。ここでYESを選択すれば、街の中へと入れる



月山から高崎の関所を通過して、江戸をめざすガルフォード



関東フィールドでのナコルル。左下に船も見える

# サムライ酒場

冒険に出る前に、主人公たちがパーティを組むことになった。「サムライ酒場」。ここで

## パーティ選択の手順

- ①「サムライ酒場」の入り口に立つと、パーティを組むかどうかだずねられる。
- ②YESの場合、酒場の中に入ることができる。
- ③中にはおなじみのキャラがたくさんいる。プレイヤーは主人公キャラを仲間になりたいキャラに接触させ、パーティに入るかどうか聞いていこう。
- ④組み合わせにないキャラ
- ⑤邪天降臨之章ではここで2人、妖花慟哭之章では1人を選択し、旅に出ることになる。

## 酒場の内部はこうなっている

「サムライ酒場」は写真に見える、入口を入ったところの土間部分と、その奥にいくつかある個室の座敷で構成されている。

土間にいないキャラは、この座敷を個別に訪ねていくと会えるようになっているぞ。

## 男は黙って一人旅—幻十郎

主人公が幻十郎の場合、彼は酒場の入口で門前払いにあつてしまふ。これは以前からお伝えしているとおり、幻十郎は常に一人で旅を続けるため、仲間キャラというものが

存在しないからだ。もちろん幻十郎はその後、彼らしく捨てゼリフを吐いてその場を去る。幻十郎ファンならニヤリとするハズ。



ナコルルの誘いにチャムチャムが「OK」

は おう まる きば がみ げんじゅう ろう  
**霸王丸&牙神幻十郎**

スタート地点:枯華院



つまらぬ毎日だ・・・

枯華院での修行に飽きた幻十郎。彼のスタートイベントは、このひとことで始まる

6人それぞれのスタートイベント&道中シンを公開。なかでも霸王丸と幻十郎のスタートイベントは一見の価値アリ!!

枯華院で師匠・花調院和狎のもと、修行をしている霸王丸と幻十郎。しかし幻十郎はここでの修行に飽き、「つまらぬ毎日だ」と独り言を。そんな幻十郎の様子を気づかう和狎が、霸王丸に相談をもちかける。しかし霸王丸が幻十郎と会話をしようとしても、幻十郎は相手にしない。その後、本堂の横を通り修行場へ向かう途中、異様な雰

では霸王丸の魂を求め、天草四郎時貞が出現していた。現れた天草と霸王丸との出来事に幻十郎が絡み、またひとつもんちゃく起きる。最終的にはこれがきっかけとなり、「人を斬るのが最高の修行」とばかりに幻十郎は一人旅に出ることになる。また、霸王丸もおのれの力不足を悟り、修行の旅に出ることになる。



どうも最近幻十郎の様子がおかしい・・・

そんな幻十郎を気づつかう、彼の師匠の和狎



なんだ!?

異変に気づく幻十郎。この後、人は別々の道を歩む

邪天降臨之章



何が修行だ、バカらしい!

霸王丸が会話しようとするを捨てゴッソを



ここは通行止めた! 帰れ、帰れ!

関所で手形をもっていないと追い払われる。幻十郎だとケンカしそう!



お城の様子も、変だし北町への出入りも、厳しい・・・

江戸南町をいく霸王丸・ナコルル・狂死郎

たちばな う きょう  
**橋右京**

**スタート地点:  
老学者の庵**

最愛の人、小田桐圭のために「究極の花」を探す右京。武蔵国に庵をかまえる博学の老学者に、その花が魔界の入口に咲くことを教わる。  
では、魔界とはどこにあるのか？ そう問う右京に老学者は十兵衛を訪ねよ、という。「命を落としては意味がないぞ…」と諭す老学者に、右京は「どうせはかない命なら」と答え、旅に出る。



ここは、お江戸の南町だ

**ガルフォード**

**スタート地点: 月山**

月山で服部半蔵に入門許可を受けるガルフォードとアースケイク。天草を追って服部半蔵が消えてもらうぜ」とうそぶき、のちには盗賊団を率いることになるアースケイク。それとは対照的に、正義の人・ガルフォードは愛犬・パビイとともに師匠の後を追う。



よかろう、この月山の地での修行を許そう



実体化した天草四郎。この前後、ト派手なエフェクトが画面を覆う



邪悪な風が、オレを呼んでいる・・・オレは天草を追う！

**チャムチャム**

**スタート地点:  
南米グリーンヘル**

太陽神殿を守るタムタムの前に天草が登場。宝玉パレンケストーンを奪ってしまう。タムタムは天草の攻撃で倒れたまま…。この後、宝玉を守れなかったタムタムは神・ケツアルクアトルの神罰を受けることになる。

手形どころかお金を見るのも初めての彼女。ちゃんと関所は通れるのか？

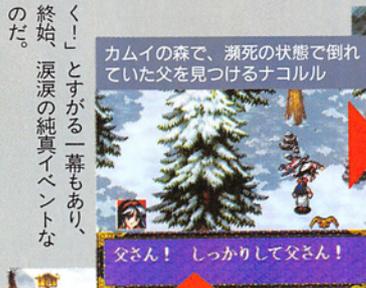


ボクやるよ!ケツアルクアトルさま

**ナコルル**

**スタート地点:  
カムイコタン**

勇者である父のもとから、宝刀チチウシを持って帰ってきた守護鳥・ママハハに不審がるナコルルとリムルル姉妹。「まさか父に何かあったのでは？」とナコルルが探しに出ると、カムイの森で瀕死の状態の父を発見する。ナコルルの必死の声に、父はすでに大自然を侵しはじめていた天草を倒せといひのこし、「江戸の十兵衛を訪ねよ」と娘に助言する。父の教え通り、ママハハを連れ江戸へ旅立つナコルル。この後リムルルが「私もい



父さん! しっかりして父さん!



ママハハの帰還を不審がるリムルル。一緒にいたはずの父は一体?

江戸南町。船に乗るにも手形が必要らしい



船に乗るには手形が必要なんだ・・・

箱根に行きなさる? 手形がないと関所は通れんぞ

サムスピファンならおなじみの、幻庵、王虎、ズイーガーの3人も初登場。彼らはサムライ酒場で仲間にならなければならないもの、それぞれ重要な役割を演じることになる。とくに愛すべき(?) 敵キャラとして主人公たちの前に立ちほだける幻庵には要注目!

## 不知火幻庵

魔道な道化の望みは在!?

### プロフィール

流派：魔道な流  
武器銘：あざみ (最愛の妻の名をつけている)  
生まれ：1782年3月25日  
出身地：鬼哭島  
声優：矢野栄路

ご存じ「魔道の者」幻庵。魔界に通じる不知火一族の末裔。まがまがしい容貌だが、一族きっての優秀な戦士である。あの「ケケケ…」という声が聞けるのでファンは狂喜?



ケケケケケ! 魔界の王はワシだケ! ケケケのケ!

武士道烈伝のカゲの主役!? 不知火幻庵。2つの章で大活躍だ!

### シナリオ設定

「魔道の王」の座をひそかにねらう幻庵。武士道烈伝でもかなり魔道な奴として登場。しかしその登場は神出鬼没で、妖花慟哭之章、邪天降臨之章ともに「こんなトコに」という場面に、ややこしい相手として出現するらしい!!  
幻庵とは地上の街だけで出会うとは限らない。妖花慟哭之章の巨大ダンジョン「魔街道」にも彼は出没する。彼と出会うと戦いは避けられない。バトルは気合いを入れよう。  
また、邪天降臨之章にも幻庵は登場。彼とのバトルに勝たないと天草への道が絶たれてしまう、という大事な役どころとか。重要なアイテムを隠しもっているというウワサもあり、まさに「ジョーカー」的な存在といえる。

## 王虎

### プロフィール

流派：少林寺流抜刀術  
武器銘：斬肉大包丁  
生まれ：清89年1月2日  
出身地：中国 (ある王族の末裔)  
声優：中まさる

中国統一を目標とする王族の末裔。参謀となる真の漢を探している。武士道烈伝では、息子・大虎や、双子の兄・王竜も登場。また、王虎の弟子が王虎の道場を守る姿も。武士道烈伝では兄・王竜が「撲肉大石柱」を、弟・王虎はサムスピ時代の「斬肉大包丁」を使うぞ!



王虎の武器はサムスピ時代の斬肉大包丁だ!

### シナリオ設定

妖花慟哭之章の北京に登場する王虎。彼も非常におもしろい展開をシナリオに加えてくれる存在だ。家族をもち、兄弟をもち、弟子をもつ。そんな北京での王虎ワールドが主人公たちと自在に絡み、格ゲーではまったく想像もできなかった、生き生きとした王

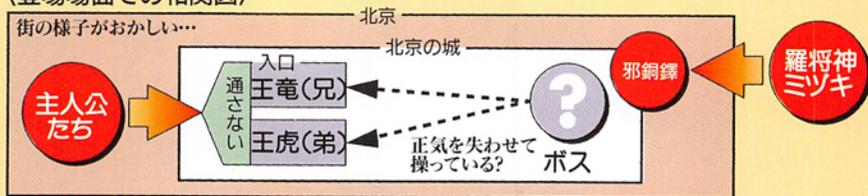
虎が見られる。羅将神ミツキの放った邪銅鐸のカゲを追い、北京に到着する主人公たち。町人や商人の情報から北京の元凶を探して、中心地区の巨大な城にたどりつく。その入り口で行く手ははばむのが、なんと王虎・王竜の双子兄弟なのだ。彼らを倒さねば奥へは進めない。熱いバトルがはじまる。

王虎・王竜は実は城のボスキャラに魔の力で操られているらしい。彼らを正気に戻し、家族のもとに帰してやるにははたしてどうすれば?

王虎は助けてやれば、とんでもなく頼もしい助っ人になるハズだ。彼が本来の「本気」な性格を取り戻せるかどうかは、主人公たちの奮闘にかんにかかっている。



### 〈登場場面での相関図〉



主人公たちの行く手を阻むのは王竜・王虎兄弟!

# ナインハルト・ズイーガー



武士道と騎士道がここに交錯!

## プロフィール

流派：紅獅子流備兵術  
武器銘：スライガー二  
生まれ：1761年8月19日  
出身地：プロシア王国  
声優：石井康嗣

ヨーロッパ最強の軍団「紅獅子聖騎士団」の隊長。武士道烈伝では、ドラッヘ・ライヒの国王ともなっている。王妃はビクトリア。

妻をさがすズイーガー。いったい何が起こったのか?

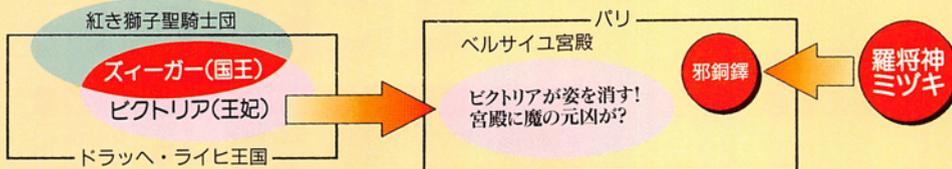


## シナリオ設定

出雲を旅だった主人公たちがパリで出会うのがズイーガー。彼は国王として王妃を連れ、ベルサイユ宮殿に招かれている。しかし、主人公が宮殿にたどりつくときとんでもないコトが起きてしまう。なんとズイーガーの妻・ビクトリアが姿を消してしまっただ。これがアンブrosiaの暗黒の力と関係したできごとであることを主人公たちは知ることになる。そしてズイーガー

は、このパリで主人公とともに壮絶な戦いをくり広げることになる。騎士道を「いぶし銀」の存在で体現するズイーガーはファンも多いはず。当然シナリオでも非常に、カッコイイ。羅将神ミツキの放った邪銅鐸で、不穏な空気に包まれるパリで、ヨーロッパを代表する騎士として主人公とともにミツキと対峙する。武士道と騎士道。ズイーガーの姿を通して、その共通項がシナリオで展開される。

## 〈登場場面での相関図〉



世界を結ぶ巨大ダンジョン「魔街道」。ここで幻魔と魔子あわせしているように、魔

ケケケケケ! 魔界の王はワシだケ!ケケケケ!

魔街道に出没した幻魔と、バトルはちあわせする主人公たち

パリの一角。ミツキを倒す決意に燃え、魔街道の門をくぐろうとするズイーガー。これを止める主人公たち。もしかしら異が?

奥に立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と関わりある(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章。東洋・西洋などさまざまな文化背景を網羅した展開となっている。

いけません! あなたにもしものことがあったらどうするんです!

中央の人物、アヤしすぎる…。とくに帽子(?)のカタチとか

## 謎がナゾを呼ぶ!

### 新情報!

幻魔との戦闘。あの技も出る!?

バトルは3人のパーティで戦うはずなのに、この写真はいつたいてい?! 詳細は不明だがこれは「助太刀」システムのワンシーンらしい。

双子の兄・王竜とのバトルで、主人公たちに助太刀をしようとしている王虎。果たして王虎は正気に戻ったのか? そして助太刀システムの詳細とは?! さまざまなナゾをはらみつづ次号へ!

決意に燃え、魔街道の門をくぐろうとするズイーガー。これを止める主人公たち。もしかしら異が?

奥に立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と関わりある(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章。東洋・西洋などさまざまな文化背景を網羅した展開となっている。

「一回通ったからカンタン」とはいかない、奥の深いダンジョン。一生懸命クリアして次の街についても、また苦労して戻るハメになるかも!?

## 助太刀システムとは?

3人じゃなくて4人で闘っている!? これが助太刀システムだ

## 敵キャラも奥義を使う!?

「あのキャラは出ないの?」「〇〇はどんな役割?」など、読者のさまざまな質問ハガキを大募集! 掲載された質問には、開発スタッフがピシッとお答えいたします。質問ハガキの宛先は 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社 分室 ネオジオフリーク編集部 「武士道烈伝」読者Q&A係

\*質問のしめ切りは11月9日(必着)とさせていただきます。

## これが邪銅鐸だ!

邪銅鐸

人面銅鐸

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻庵などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出してくる。この「敵キャラ奥義」、敵のレベルによってはかなりの種類を使いこなすツワモノも多数登場予定とか。ますますバトルに気が抜けない!?

章の序盤で出雲より世界各地に発射される魔の装置「邪銅鐸」。設置した場所のパワーをミツキに送るだけでなく、バトルに負けた者はその中に取り込まれる、というやっかいな敵でもある。

今回公開されたのは邪銅鐸と人面銅鐸の2種類。このうち人面銅鐸は、名称も初公開となる。

邪銅鐸は力の強大化につれ、色・形まで変化している。もしや人面銅鐸とは、邪銅鐸が強大化した形態なのか?

## これが邪銅鐸だ!



# 風雲 SUPER TAG BATTLE™

©SNK 1996

## 風雲スーパータッグバトル 新システムと 個性豊かな10人の技を 一気に紹介!!

前作から1年半。今回の風雲はシステムとキャラが大幅に変わり、新たな魅力が加わった。

今月はニューシステムの解説と登場キャラ10人の簡単な紹介、そして使える必殺技コマンドを紹介するぞ!

SNK		格闘アクション	242MB
MVS	発売中 98,000円*	カセット	10月発売予定 価格未定
		CD	発売日未定 価格未定

### 基本システム

#### ゲームモード

ゲームモードは1人で2キャラを操作するタッグシステムと、2人で力をあわせ、1キャラずつ操作する協力プレイモードシステムの2種類。乱入することで対戦も可能だ。タッチはタッグエリアにマイキャラがいる時に、Dボタンを押すことができる。また、体力が半分以上で相手の体力が半分以上の時に←↓+Dボタンと入力すると、攻撃しながらタッチするエマーゼンシー・タッチが使える。体力回復は自動だが、協力プレイ中のみ、待機中のキャラがボタン連打すると大幅に回復させることができる。



エマーゼンシータッチ。パートナーが攻撃しつつリングインするのだ



自チームのタッグエリアでDボタン。パートナーと入れ替わるぞ

#### 特殊操作

##### 空中組技

ジャンプ中に、イーグルは

#### 挑発

CDボタン同時押しで可能。特に効果はないが、キャラによってさまざまなので、対戦中に使って、優越感にひたるのもいいかもしれないね。



出かき以外は無敵らしい。飛び道具を避けつつ接近することもできる

#### 回り込み

→+ABボタン同時押しで、相手の後ろに回り込む。追い込まれた時に逃げる場合や、早くタッチゾーンに入りたいときに有効だ。



普通に起き上がるよりは早く動き始めるが、逃げられないことも多い

#### 起き逃げ (前方・後方)

吹っ飛び中に前か後ろにレバーを2回押す。見た目はただのバックステップやタッグメニューしか見えない。無敵時間もないので、使いにくい。

#### スウェー

ABボタン同時押しで、体を開いて相手の攻撃をよけられる。ちなみにスウェーは単発の技しかよけられない。使いたいところが難しいシステムだ。

#### 投げられ着地

組まれると同時に→+Cでうまく受身をとる。かなりこちらのダメージを減らすことができるので、いつでも出せるように練習してほしい。

#### ラッシング コンビネーション

ある特定のボタンを連続して押すと、技が繋がって連続技となる。コマンドについては次号以降紹介するので、楽しみに待っていてくれ。

#### サプライズアタック

自分のライフゲージが半分以上の時、タッグエリア内で←↓+Aボタン入力すると発動する協力技。この技で一発逆転も可能だぞ。



基本の流れは弱→弱→強→強→武器→武器 (特大)。途中を省くことも可能



キャンセルから出すこともできるが、使うことは少ないかも

## 技コマンド表

●必殺技	
ウェルテクス・ロサ	→↓↘+C
ウェルテクス・ロサ (追加)	ウェルテクス・ロサ中に↓↖+C
ウェルテクス・ロサ (武器なし時)	→↓↘+C
メテオール・アングリフ	↓↖←+B
メテオール・アングリフ (追加1)	メテオール・アングリフ中に↓↘+B
メテオール・アングリフ (追加2)	メテオール・アングリフ中に↓↖+B
サプライズ・タスク	(ジャンプ中) ↓+C
サプライズ・タスク (追加)	サプライズ・タスク中に↓+C
ビー・ニードル	←↓↖+C
ビー・ニードル (武器なし時)	←↓↖+C
ターニング・エア・キック	(壁際へジャンプ) ←+B
ローゼス・サンクシオン	→↓↘↖←+C
クレセント・スライサー (立ち状態のみ)	↓↘→+C
●逆転技	
勝利の暁	→↓↘↖←+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↖+A



前転浴びせ蹴り。キャンセルから出せば大抵連続技になり、スキも小さくていい感じ



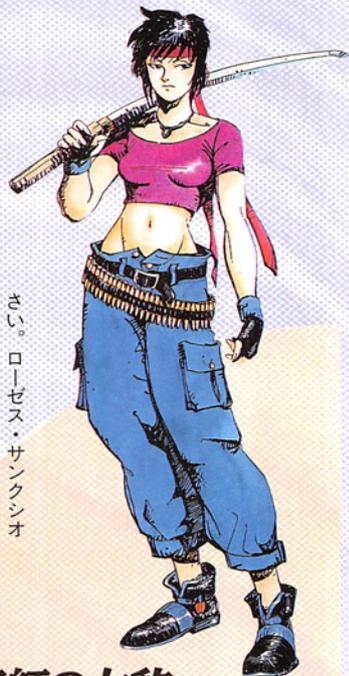
乱舞技。スキが小さいのはいいが、出るのが遅いので連続技には使えない



見た目の通り対空技。無敵時間はないが、出るのが早くて判定面でも強い

## キャラ特性

飛び道具に対空技、それに突進技と一通りの技がそろっている、いわゆるオーソドックスタイプのキャラクター。必殺技のサブライズ・タスクは、しゃがみガード可能だがスピードが速く、スキも小さい。



## 深紅の女豹 ロサ

さい。ローゼス・サンクシオンは一部の飛び道具を跳ね返せるが、やや使いにくい。

## バックストーリー

警察組織と対立するレジスタンスの女リーダー。元は移民達による自己防衛集団であったが、警察と対立する程の力を持つ武力組織に成長。主なメンバーが逮捕されたため彼女がリーダーを務めている。真獅子王に捕らえられた仲間を救うために獣神武闘会に参加。勝ち気で、面倒見のよいアネゴタイプ。通り名のロサとは、ラテン語で「バラ」を意味する。

## 技コマンド表

●必殺技	
飛閃斬	↓ため↑+C
飛閃斬 (追加)	飛閃斬中に↓+C
断月斬	↓↖←+B
飛颯脚	(ジャンプ中) ↓+B
飛颯脚 (追加)	飛颯脚中に↓+B
三連激 (立ち状態のみ)	↓↘→+C
三連激 (追加1)	三連激中に↓↘→+C
三連激 (追加1-2)	三連激 (追加1) 中に↓↘→+C
●逆転技	
鳳凰脚	→↓↘↖←+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↖+A



無敵時間はないが、おにも連続技用。対空に使うのが早めに出すこと



出始めに無敵時間があり、接近戦で強力。追加入力で最大3ヒットする



コンボチェーンの最終攻撃キャンセルで連続技に。ガンガン狙おう

## キャラ特性

接近戦ではテコンドーの蹴り技、遠距離戦では絶大なリーチを誇る棒術と、どの距離でも闘うことができるキャラ。

断月斬は、飛閃斬や飛颯脚(要追加技)などでダウンさせた相手への追い討ちになる。また、中段攻撃はスキが小さいため、ヒット後さらに連続技へつないでいけるぞ。



## 天才蹴撃手 キム・スイル

## バックストーリー

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。この時代には珍しく、学校を卒業している。考古学を専攻し、最近まで遺跡発掘の助手をしていたが、現在は飲み屋の用心棒で生計を立てている。彼に目をつけた真獅子王が自分の配下にと、うるさくいうのを黙らせるため、獣神武闘会に参加。キム・カッパァンとは血縁関係にある。

## 技コマンド表

● 必殺技	
強烈斬	←↓↘→+A
強烈斬 (追加)	強烈斬中に←↓↘→+A
飛天昇王脚	→↓↘+B
飛天昇王脚 (追加1)	飛天昇王脚中に→+B
飛天昇王脚 (追加2)	飛天昇王脚中に↘+B
烈風杖	(ジャンプ中) ↓+A
烈風杖 (追加)	烈風杖中に↓+A
幻影飛棍 (横)	↓ため↑+A
幻影飛棍 (斜め)	↓ため↑+B
幻影飛棍 (上)	↓ため↑+C
念動飛棍	→↘↓↙←+C
飛棍技術 (立ち)	↓↘→+C
飛棍技術 (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C
● 逆転技	
奥義! 無双乱舞	→↘↓↙←+A
● 協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A



追加入力で追い討ちが可能になった。連続技に組み込むのがオススメだ



近距離で通常技をキャンセルして出せば連続技になる。スキは少しあるので注意

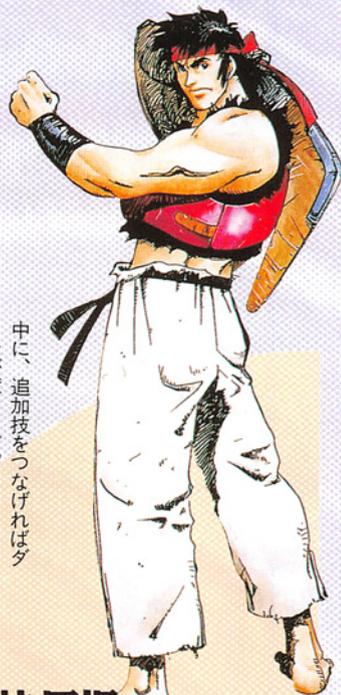


空中からブーメランを投げつける技。着地のスキはないので結構使いやすい

## キャラ特性

前作同様通常技のリーチが短く、地上戦は少々辛い。しかし、空中必殺技は強化されているので、空中戦で活路を開いていくことになりそう。その空中必殺技である烈風殺だが、ガードされても反撃されにくいのが強み。ヒット

中に、追加技をつなげればダウンが奪えるぞ。



# 風雲快男児 ハヤテ

## バックストーリー

前回の獣神武闘会では影の獅子王に敗れてしまった。1年間の風雲拳修行の旅を終えてジバングシティに帰ってみると、獅子王再来の噂が流れていた。頑なに、自分が最強の男だと思い込んでいたハヤテであったが、獅子王に敗れたことで身の程を知ったようだ。とはいえ、自信過剰は相変わらずで、さらに磨きのかかった風雲拳の技を試すため、獣神武闘会を参加を決意する。

## 技コマンド表

● 必殺技	
アメリカンスクリュー	(ジャンプ中) ↓+B
フラッシュウイング	→↓↘+B
フラッシュウイング (追加)	フラッシュウイング中に↘+B
フロントスープレックス	←↙↓↘→+A
フロントスープレックス (追加)	フロントスープレックス中に←↙↓↘→+A
ダイビングボディアタック	(壁際へジャンプ) ←+A
アックスブーム	↓↙←+C
アックススロー (立ち)	↓↘→+C
アックススロー (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C
● 逆転技	
イーグルスベシアル	→↘↓↙←+A
● 協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A



食らった相手を投げる突進技。スキがあるので連続技に組み込もう



三角跳びからのボディアタック。スキでガードが速く、奇襲に使える



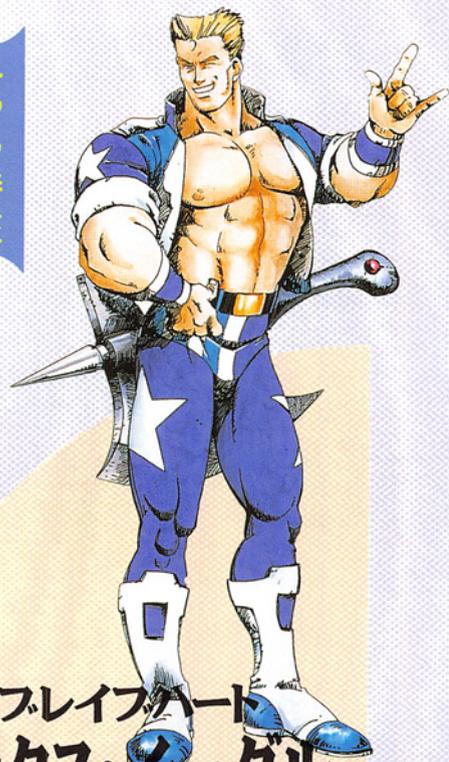
## バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王が兄であるという確証は取れなかった。今度こそ、兄を捜し出したいという思いから、真獅子王によって再び開催のろしを上げられた獣神武闘会に参加する。ある情報報によるものだが、彼には最近彼女ができたらしい。

## キャラ特性

斧を持ったアブないプロレスラー。リーチやスピードは多少劣るが、攻撃力は高空フラッシュウイングは対空技として強力。アメリカンス

クリューは非常にスキが小さく、間合いや相手キャラによってヒット後にフラッシュウイングを決めることも可能。これが攻めの要となる技だ。



# フレイブハート マックス・イーグル

## 技コマンド表

●必殺技	
クレイジートイ	→↓↘+C
ブラッドバラソル	(ジャンプ中) ↓+A
ローラーダッシュ	←↑↓↘→+A
ローラーダッシュ (追加)	ローラーダッシュ中に←↑↓↘→+A
トランスポーター (近く)	↓↑←+A
トランスポーター (空中)	↓↑←+B
トランスポーター (その場)	↓↑←+C
マダーハット	→↓↘↑←+C
スケアクロウ	↑+B
マジジャンズカード (立ちのみ)	↓↘→+C
●逆転技	
グッドフェイス	→↓↘↑←+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↑+A

ジャグル・ファイトと彼がいうように大道芸をエッセンスにしたトリッキーな闘いが楽しんだ。

大会参加を決意した。

獅子王の組織を乗っ取るうとすべく

シテイに現れた真

め、再びジバング

メンパー補強のため、

はずがなかった。

の高い彼が許せる

そんな組織の醜態をプライド

化の一途をたどる盗賊団・マジカル・ヒポポのリーダー。

最近逮捕者が相次ぎ、弱体化の



## バックストーリー

## キャラ特性

あいかわらずアヤしさ大爆発のジョーカー。体が大きい割に、武器のハンマー以外のリーチは大したことはない。ブラッドバラソルは判定こそ弱い

がスキは小さく、ガードさせられればそこから攻め込める。ローラーダッシュは高速の突進技。連続技に使う時は追加技までつなごう。



## 地獄の道化師 ジョーカー

## 技コマンド表

●必殺技	
白虎弾	→↓↘+C
千手拳打	→↓↘+A
気伝玉	↓↑←+A
気伝玉 (追加)	気伝玉中に→+A
紫炎竜	→↓↘↑←+C
珍火炎 (立ち状態のみ)	↓↘→+C
鶏々変化☆	→←→+C
旋風炎舞☆	(ジャンプ中) ↓+C
●逆転技	
仙人発波☆	→↓↘↑←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↑+A

前回の獣神武闘会は、何とギックリ腰でリタイアという結果に終わった。かつての獅子王との闘いによってつけられた額のキズのお返しをするため、再び獣神武闘会への参加を心に決める。

しかし、最近では額のキズに対する恨みよりも、獅子王の突き進んでいる誤った道を正してやろうかとも考えているらしい。



## バックストーリー

## キャラ特性

チュンは体力が半分以下になると怒り状態になり、必殺技が2つ追加され、2段ジャンプも可能になるぞ。

鶏々変化は相手を鶏に変える飛び道具で、スキがなく使いやすい。今回の鶏は攻撃や2段ジャンプ、立ちガードなどができるので、ヒット直後に下段技で追い討ちしよう。



## 伝説の生き証人 チュン・パイプー

## 技コマンド表

●必殺技	
陽炎拳	Aボタン連打
陽炎拳 (追加)	陽炎拳中に↓↘→+A
轟天	↓↙←+C
滅殺爪	↓ため↑+C
豪炎弾 (横)	→↓↘+A
豪炎弾 (斜め)	→↓↘+B
豪炎弾 (上)	→↓↘+C
無道転輪爪	(壁際へジャンプ) ←+C
獄炎界	←↙↓↘→+A
無道牛炎波	↓ため↑+A
三日月 (立ち)	↓↘→+C
三日月 (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C
●逆転技	
邪呀乱撃掌	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サブライズアタック	←↓↙+A

真獅子王を倒すために、獄神武闘会に参加する。現在、弟のメズウとは別行動をとっているが、うまくいけば途中で一緒になっているかもしれない。



獄神武闘会が終わり、暗黒街での活動を続けていた彼であったが、再び真獅子王により、獄神武闘会が執り行われるという噂を耳にした。亡き弟・カズウの仇である

### バックストーリー



### キャラ特性

炎を扱うゴズウ。通常技では、しゃがみ武器攻撃のリーチが長いので使えるぞ。陽炎拳は、追加技までガードされても反撃されないため、

接近戦でとりあえず出せる技だ。無道牛炎波は、少し早めに出せば対空技になる。轟天は連続技に組み込みたいが、ガードされると反撃は必死だ。



## 炎獣 ゴズウ

## 技コマンド表

●必殺技	
陽炎脚	Bボタン連打
陽炎脚 (追加)	陽炎脚中に↓↘→+B
轟天	↓↙←+C
氷衣	→↘↓↙←+B
流水弾	←↙↓↘→+B
無道転輪爪	(壁際へジャンプ) ←+C
かまいたち	↙+B
無道水流波	→↓↘+B
三日月 (立ち状態のみ)	↓↘→+C
●逆転技	
邪呀乱撃脚	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サブライズアタック	←↓↙+A

獄神武闘会が終わり、兄と同じく暗黒街での活動の折、再び真獅子王によって獄神武闘会が開催されることを知った彼も、弟・カズウの仇を取るため大会参加を決意する。そして、彼は真獅子王を葬り去り、その手柄を利用して、テロリスト集団・邪呀の組織内で地位を上げることができたなら、と考えている。兄・ゴズウとは現在別行動中である。



出ている間は手を出さず、相手にとってはやししい技といえる。対空技。無敵時間はないものの、出るのが早いので結構使える。



### キャラ特性

メズウは兄とは違って水を操る。通常技はゴズウとかなり違うが、しゃがみ武器攻撃

が使いやすいのは同じだ。轟天はゴズウと違って横に突進するので連続技になりやすい。新技の三日月は、出るのが早い飛び道具。キャンセルから出して、牽制にも使っている。



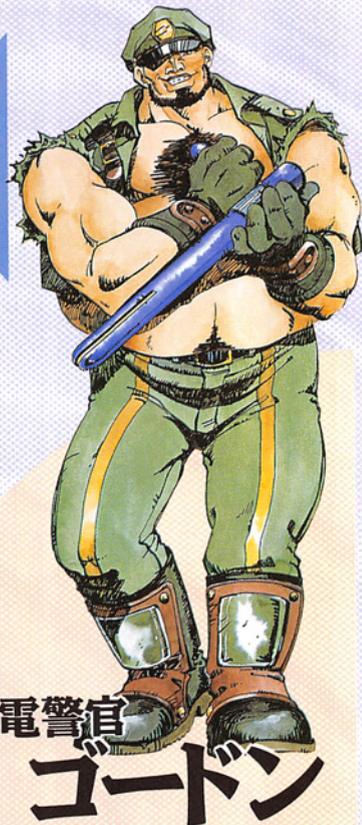
## 氷獣 メズウ

## 技コマンド表

●必殺技	
フリクションヒート	→↓↘+A
ラウンチャッパー	↓↘→+A
ラウンチャッパー (追加)	ラウンチャッパー中に↓↘→+A
ヒップボマー	(ジャンプ中) ↓+B
ハードプレッシャー	(ジャンプ中) ↓+C
スパークボルト	↓ため↑+C
サイクロン・トンファー (立ち状態のみ)	↓↘→+C
●逆転技	
マッドポリス	→↘↓↖←→+A
●協力技	
サブライズアタック	←↓↖+A



## キャラ特性



発電警官  
ゴードン

見た目通りに攻撃力は高いが、動きは当然のように遅い。しかし、新技のヒップボマーはかなりスルドイぞ。

対空技。無敵ではないが判定は強い。飛び道具のスパークボルトは、弾のスピードが速く一部の飛び道具を貫通していく。ただし、スキは大きい。

高弾しゃがみガード不能、裏回りOK。多少スキはあるが全然使える。

## バックストーリー

不治の病におかされた娘・カンビーも、謎の人物(真獅子王)の援助による手術で一命を取り止めた。元氣になった娘がふと漏らした「広いお家に住みたい」という一言で、マイホーム購入を決意するが、人口増加に悩むジバンクシティで、それは夢のまた夢である。マイホーム購入資金を稼ぐため、彼は真獅子王から受けた獣神武闘会への誘いに乗った。

## 技コマンド表

●必殺技	
ナイトメア	←↖↓↘→+A
ナイトメア (追加)	ナイトメア中に↓+A
ビーストブロー	↓↖←+A
ミニマムアッパー	→↓↘+A
サイレントストーム	→↘↓↖←+C
ゴッドプレス	↓↑+C
アースチョッパー (立ち状態のみ)	↓↘→+C
●逆転技	
キングストレート	→↘↓↖←→+A
●協力技	
サブライズアタック	←↓↖+A



## キャラ特性



白銀の魔獣  
獅子王

武器以外の通常技のリーチが長く、遠距離立ち回し、強キックにビーストブローやミニマムアッパーを絡めれば、少し遅くても連続技になるぞ。

ちなみに、ミニマムアッパーがヒットしたあとはアースチョッパーで追い討ちが可能だ。中段攻撃はスキが小さいので、連続技につながるぞ。

足払い以外は大抵取れる当て身技。追加入力で追い討ちができる。

フチャ乱舞技。非常に突進力があり、連続技に組み込みやすいのだ。

## バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王の影として大会参加者を迎え撃っていた。しかし、次第に真の獅子王に対して憎しみを抱くようになり謀反を企てたものの、圧倒的な力の前に敗れてしまう。獣神武闘会開催の声明をきいた彼は、真獅子王を倒しその地位を奪うために参加を決意する。再び訪れたチャンスに彼はあえて影武者・獅子王の姿で挑む。



# ステークスウィナー2

日本を制し、  
世界でも栄光をつかめ!  
リアル・ジョッキー・アクション  
第2弾!

©1995/1996 SAURUS

ザウルス	競馬アクション	178M
MVS	発売中 98,000円	カセット 発売日未定 価格未定
	CD	発売日未定 価格未定

ついに発売になったステークスウィナー2!! もうプレイしてみたかな?

今回は、ゲームの前半、3歳馬のレース紹介をはじめ、ゲームに登場する12頭の馬のプロフィールを紹介していくぞ!



海外レースは、賞金が国内のものより額が低いものの、ポリーナスが高いので、賞金王の道を極めるには、海外遠征を果たすのが近道だ。そして、最後には世界の強豪を倒して世界チャンピオンの座をめざそう。

発のものだったわけだが、今回はある条件をクリアすれば3歳時、4歳時、さらに古馬になってからも、アメリカ路線やヨーロッパ路線の大レースに何回も転戦できるようにした。

他にも、牡・牝の違いによっても、参加できるレースが変わってくるので、更にバリエーションが豊かになった。前作では、海外レースは単

ゲームの全体の流れは前作と同じ。競走馬がたどる一生という話はそのまま、3歳時の新馬戦から古馬になるまでのレースを勝ち抜いていく。今回、プレイヤーが選ぶことが出来る馬は全部で12頭。しかも、それぞれの馬ごとに能力、例えばスピードやスタミナなどのパラメーターや距離適性が違うので、調教方法や選べるレースがいろいろと変わってくるのだ。

## レース紹介(前半)

### 1 戦目

このゲームで最初のレースだ。2つのレースのどちらかを選択することができる。どちらのレースを選んでもこれといった違いはない。距離も短くシステムになれるには調度いいレースかも。

#### ●小倉新馬戦

小倉競馬場  
1000m・芝  
1着賞金・590万円



#### ●札幌新馬戦

札幌競馬場  
1000m・芝  
1着賞金・590万円



### 2 戦目

1戦目のレースで3位までに入賞を果たせば参加することができる。1位なら3歳Sを、2位、3位だと未勝利戦を選ぶこととなる。

ここからアイテムショップを利用することができるわけだが、未勝利戦の場合はお買物ができないのだ。

#### ●小倉未勝利戦

小倉競馬場  
1000m・芝  
1着賞金・500万円



#### ●札幌未勝利戦

札幌競馬場  
1000m・芝  
1着賞金・500万円



●小倉3歳S  
小倉競馬場  
1200m・芝  
1着賞金・3200万円  
種類・G III



●札幌3歳S  
札幌競馬場  
1200m・芝  
1着賞金・3200万円  
種類・G III



### 3 戦目

ここに入る前に、1回目の調教を受けることができる。ばっちり調教して次のレースに備えよう。そしてこのレースから、牡・牝によって選べるレースが違ってくる。また、距離なども違うので自分の馬にあったレースを選ぶ必要があるだろう。

**フェアリース**  
中山競馬場 芝1200m 良  
レコード 1:09.2  
プライムステージ  
1着賞金 3200万円

●フェアリース  
中山競馬場  
1200m・芝  
1着賞金...3200万円  
種類...GIII 牝馬戦

**朝日杯3歳S**  
中山競馬場 芝1600m 重  
レコード 1:34.0  
リンドシェンバ  
1着賞金 5300万円

●朝日杯3歳S  
中山競馬場  
1600m・芝  
1着賞金...5300万円  
種類...GI 牡馬戦

**ラジオたんぱ杯3歳S**  
阪神競馬場 芝2000m 良  
レコード 2:02.7  
ロイヤルタッチ  
1着賞金 3200万円

●ラジオたんぱ杯3歳S  
阪神競馬場  
2000m・芝  
1着賞金...3200万円  
種類...GIII 牡馬戦

海外GI制覇なるか?!  
アースエイク  
遠征へ

EUROPE AMERICA  
10  
自然そのままのコースで芝も深い。瞬発力勝負の競馬が中心だ。

海外レース  
国内レースで、1、2歳連続レコード優勝すると、3歳

**阪神3歳牝馬S**  
阪神競馬場 芝1600m 良  
レコード 1:34.7  
ヤマニンパラダイス  
1着賞金 5300万円

●阪神3歳牝馬S  
阪神競馬場  
1600m・芝  
1着賞金...5300万円  
種類...GI 牝馬戦

**BCジュヴェナイルフィリーズ**  
ベルモントパーク競馬場 ダート1700m 重  
レコード 1:42.0  
1着賞金 5200万円

●BCジュヴェナイルフィリーズ  
ベルモントパーク競馬場  
1700m・ダート  
1着賞金...5200万円  
種類...GI 牝馬戦

**BCジュヴェナイル**  
ベルモントパーク競馬場 ダート1700m 稍重  
レコード 1:41.0  
1着賞金 5200万円

●BCジュヴェナイル  
ベルモントパーク競馬場  
1700m・ダート  
1着賞金...5200万円  
種類...GI 牡馬戦

アメリカ路線

馬での海外レースに参加する権利が手にいられる。この場合、3歳目からの参加となる。  
また、3歳馬戦で1戦目、2戦目を勝ち抜き、3戦目のGIレースを勝ち抜くことで4歳馬戦からだが、海外進出ができるようになる。まあ、このへんはことは、また次の機会に紹介します。

**マルセル・ブサック賞**  
ロンシャン競馬場 芝1600m 稍重  
レコード 1:36.0  
1着賞金 1600万円

●マルセル・ブサック賞  
ロンシャン競馬場  
1600m・芝  
1着賞金...1600万円  
種類...GI 牝馬戦

**グランクリテリウム**  
ロンシャン競馬場 芝1600m 良  
レコード 1:35.0  
1着賞金 2000万円

●グランクリテリウム  
ロンシャン競馬場  
1600m・芝  
1着賞金...2000万円  
種類...GI 牡馬戦

ヨーロッパ路線



アクビをする  
よそ見をしている



気合い全開  
速度 4



歯を食いしばる  
速度 3



精悍な顔  
速度 2



ニュートラル  
通常速度(馬なり)



びっくり!!  
立ち上がる



痛み顔  
暴れる



バテ顔  
バテバテ



イヤイヤ  
フラフラだ?



荒い吐息  
フラフラだ!



顔ムチ痛い!!  
顔ムチ受けたー



お口をモグモグ  
ニンジン食った?



シビレたー  
しびれています



怒り顔  
馬群割り行くぞ!!

馬メーターで馬の状況を常にチェック!

前作と同じく画面の左下で、馬の状態を一目で確認することができる。レースの攻め方を考えていく上で、馬の状況は常にチェックしたいものだ。今回はうれしいことに、表情にバリエーションが増えて分かりやすく、さらに愛くるしいものになった。

# キャラクター紹介

いろいろ選べる12頭！  
貴方はどの馬がお好み？

勝負に勝つためには、コースを知ることも大切だが、何よりも自分の使用する馬を知らなければいけないだろう。

馬の細かい性質を知り、馬にあったレース運びをする。それこそが勝利の栄光への第一歩なのではないだろうか。

各馬はそれぞれ、脚質、パラメーター値、適性距離、気性を持っていて、それによって走り方が決定する。

まず脚質には、逃げ、先行、差し、追い込みの4種類がある。逃げは初めから馬群のハナに立ち、そのままゴールまで駆け抜けるタイプ。先行はハナまでいかなないまでも馬群の先頭集団につけて、レース後半で徐々に上位を狙っていくタイプ。差しはレース前半は馬群後方に位置し、レース後半で先頭に立つタイプ。追い込みはレース前半は馬群最後方に位置し、レース後半で一気にトップに競り上がるタイプ。

次にパラメーター値だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示され、スピード、スタミナ、瞬発力、体力がある。どれにおいても数値が大きい方が有利だが、少ない場合でも調教によって、鍛えることが可能なので調教は積極的ににおこなっていききたい。

適性距離は、短中距離馬と中長距離馬の2種類に分かれる。短中距離馬は1200m〜2400mぐらいのレースに適している馬で、中長距離馬は1200〜3200mぐらいのレースに適している馬になる。

そして、気性だが、穏やか、普通、荒い、激しいの4つに分かれている。読んで字の通りなわけだが、この気性によって、手綱さばきやレース運びも変わってくるのでチェックが必要だろう。

それでは、全12頭の馬の紹介をしよう。

## ローカルホープ



タイプ…牡・白毛  
気性・脚質…激・追込  
適性距離…1600m〜2500m  
スピード…4  
スタミナ…3  
瞬発力…7  
体力…5  
公営出身の両親にちなんで「公営の希望」を直訳した名前がつけられた。気性が激しいためレースに集中させるのに苦労しそうだ。

## ウィンチエスター



タイプ…牡・芦毛  
気性・脚質…穏・先行  
適性距離…1600m〜3200m  
スピード…3  
スタミナ…6  
瞬発力…3  
体力…7  
S・マックイーンが映画の中で使っていたライフルから名前をとったこの馬。スピードと瞬発力にかけるので、地道な調教が必要だろう。

## アースクエイク



タイプ…牡・板栗毛  
気性・脚質…荒・逃げ  
適性距離…1200m〜2400m  
スピード…6  
スタミナ…4  
瞬発力…2  
体力…6  
安定した能力を持っているので、気持ちよくハナに立つことができれば、そのまま後続に影を踏ませることなく逃げ切つてしまえるだろう。

## フローラルレディ



タイプ…牝・板栗毛  
気性・脚質…普・差し  
適性距離…1200m〜2000m  
スピード…5  
スタミナ…4  
瞬発力…6  
体力…4  
牝馬特有の瞬間に爆発する末脚がこの馬の最大の武器。2000m以下のレースは安心して見ていられるだろう。

## シャイニンダンサー



タイプ…牡・青鹿毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1200m〜2600m  
スピード…6  
スタミナ…4  
瞬発力…5  
体力…4  
ステークスウイナーで活躍したヒーサイレントの半弟。スタミナに不安があるので3000mをこえるレースには適性があるとはいえないだろう。

## ブルーエンジェル



がつけられたこの馬。瞬発力もスピードも持ち合わせていて、距離不問の万能馬といえる。

タイプ…牡・青毛  
気性・脚質…普・  
先行  
適性距離…1800m  
スピード…6  
スタミナ…4  
瞬発力…5  
体力…6

米海軍の曲芸飛行隊の名前と馬体の色の青毛から名付け

## モンタナマジック



タイプ…牡・鹿毛  
気性・脚質…普・差し  
適性距離…1400m〜2500m  
スピード…4  
スタミナ…5  
瞬発力…6  
体力…5

長距離馬にしては体力に不安がないとはいえないが、その分他の能力の高さでフォローできるだろう。

## オープンハート



味のないところが難点かも。しかし、気性も素直で扱いやすい馬である。

タイプ…牝・芦毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1400m  
スピード…5  
スタミナ…5  
瞬発力…3  
体力…6

距離を問わない堅実性は評価できるが、今一つ切れ

## スーパーモデル



タイプ…牝・栗毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1000m〜2000m  
スピード…6  
スタミナ…3  
瞬発力…3  
体力…4

スーパーモデルのように世界を飛びまわる馬になるようにという願いが込められているこの馬。超絶なスピードが魅力だ。

## フラックバード



機のコードネームが名前の由来。スタミナ面に若干の不安があるので長距離向きの馬とはいえない。

タイプ…牡・青鹿毛  
気性・脚質…激・差し  
適性距離…1200m  
スピード…5  
スタミナ…4  
瞬発力…6  
体力…5

米軍の「SR71」という超音速偵察機

## ダンスステップ



タイプ…牝・鹿毛  
気性・脚質…荒・差し  
適性距離…1600m〜3000m  
スピード…3  
スタミナ…5  
瞬発力…4  
体力…6

華麗なステップで駆け抜けて欲しいという意味が込められている馬で、ステークスウイナーのディスコダンサーの妹。

## トリプルクラウン



タイプ…牡・黒鹿毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1600m〜3200m  
スピード…5  
スタミナ…6  
瞬発力…3  
体力…5

三冠馬になって欲しいという願いが込められた名前を持つ。スピードもスタミナも充分なので、可能性は充分あるだろう。

# 攻略3回目は 中盤の難関 3Aステージ を攻略だ!

ついに発売された『超鉄ブリキンガー』。ステージ攻略第3回となる今回は、3Aステージを徹底攻略。

豊富な攻撃パターンをもつボスの攻略もバッチリだ！  
ちなみにこの3Aステージは、2Aステージからじゃないとこれないので注意。

## 超鉄ブリキンガー



攻略/Dr. ちら

©SAURUS 1996

ザウルス > シューティング > 178M

MVS	-	カセット	-	CD	発売中
	-		-		¥6,800



でか砲台はみかけたおした。とりあえず稼ぐしが

この地上物は画面後方にランチャーを撃ってくるので、画面前方で空中のミサイルヘリを、ため攻撃・打撃などで倒しブリキンメダルを稼ごう。ちなみにでか砲台のミサイルはショットで発射落ちとせる弾を撃ってくるので心配ない。稼ぐ際の打撃アイテムは範囲の広いノコギリがいいぞ。

1 狙いミサイルザコでか砲台地帯



美味しいな〜っ

2 通風口地帯  
地上の壁を壊して下に降り

## 3Aステージ 錆色の 掌握者



ると、壊せる壁が仕切りになった小部屋にザコヘリが出てくる。ここは稼ぎ地帯。小部屋にザコヘリをため、一気に打撃攻撃を加えてブリキンメダルを稼ごう。

3 ベルトコンベア地帯

斜め右下に下がった後に背景がベルトコンベアのような場所がある。前半のほうはザコヘリに打撃ため攻撃・打撃攻撃などでブリキンメダルを稼ぐことができるが、後半はレーザーヘリが出てくるので稼ぐのは難しい。

途中に出るアイテムヘリでショットアームアイテムをホーミングにして、ザコ処理に専念するのが安全。



忙しくするための暇もなさそう



とってもホクホクです。いえる

5 稼ぎ地帯

ボス前に、着陸している状態のザコの群れがいる。ここはザコを思いっきりためたため打撃攻撃で稼ごう。もちろん、最後に出てくるエネルギーアイテムもちゃんと回収しよう。

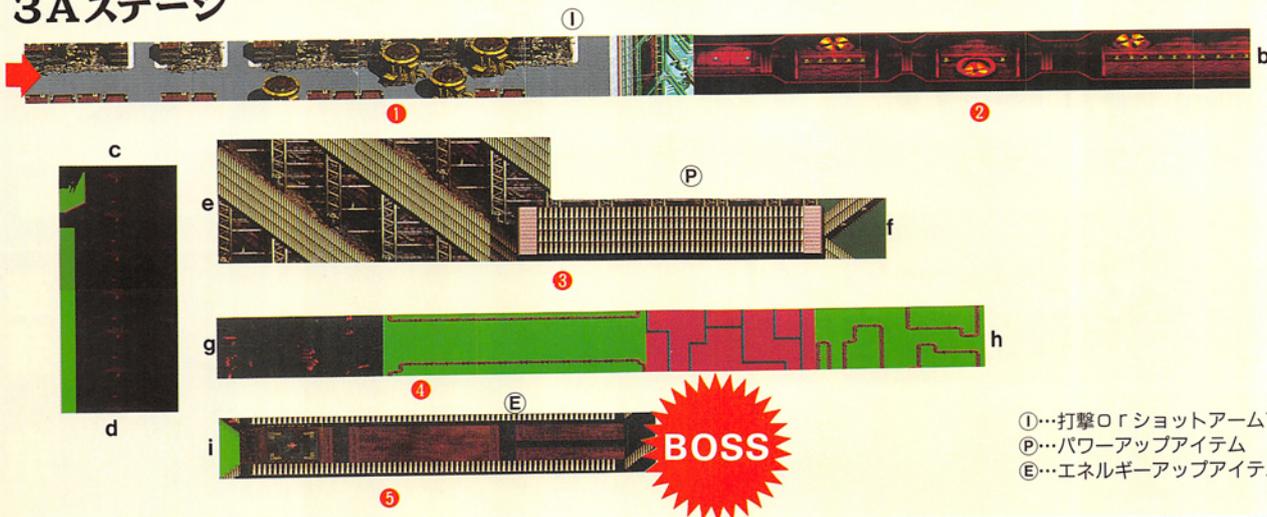


手堅く逃げ道を確保

4 ファイアー地帯  
ここは火柱が自機のいく手を阻む。この火柱は火が出てくる所を破壊すれば消すことができる。安全にいくなら上か下のどちらか一方の火柱を集中して壊して進もう。

後半の火柱地帯はホーミングミサイルにすれば、いろいろんだ地形にある火柱も壊せる。

## 3Aステージ



- ①…打撃orショットアームアイテム
- Ⓟ…パワーアップアイテム
- ⓔ…エネルギーアップアイテム



大きく避ける

**1 拡散弾3回**  
ボスが出すボール状の物体（これに当たり判定はない）から一定時間後、9WAYの狙い弾を自機に向け撃つ。弾と弾の間に入りうとせず、固まりごと避けるようにしよう。この避け方は目の前に張りついて撃ち込みながらもできる。フリキンガーをボスに埋め込み（ショットはミサイルがベスト）、自機のショットを撃ち込むと9WAYを3回ぐらい避けただけでボスの体力を3分の2ぐらい減らせる。2ターン目の拡散弾3回パターンがくれば確実にボスを倒せるぞ。

### 攻撃パターン

## ボス 近衛左隊機隊長

狼残の攻撃パターンは大きく分けて7つあり、これを様々に組み合わせながら攻撃してくる。なお、ずつと避け続けていると最後には逃走してしまうのだ。



**2 ホーミングエネルギー弾**  
画面上に数発のエネルギーボールを放つ。ボールは放たれた後、ある程度自機を追尾する。画面端を使って大きく避けよう。

1つ1つ回してしまおう

**3 ミサイル炸裂5WAY**  
自機を狙って5WAYを数発撃つ。弾のスピードが遅いので避けやすい。

**4 手から3連レーザー**  
手から高速レーザーを3本同時に自機に向かって数発撃つてくる。結構おどろおどろしい方なので死角も多く、意外と避けられる。

**5 手から回転レーザー**  
手からレーザーを180度回転しながら撃ってくる。3連レーザー同様結構死角があるので、それを利用したりして、複合攻撃をかます方法もある。



知恵(安地)を使って避けよう



**6 手から4WAYレーザー**  
手から4WAYに自機に向かってレーザーを撃ってくる。4WAYレーザーだけなら簡単に避けられるが、エネルギーボールの直後にこのパターンがきてしまったらダメージを覚悟するしかないだろう。



君達はどこ狙ってんだい。ボクはここだよ

このパターンの組み合わせがとつても終わってます

**7 ビットレーザー1〜6回**  
2つのビットが手前に飛んできて止まり、ビットが一瞬光った時の自機の位置に向かって3WAYのレーザーを撃ってくる。それを逆手に取ってビットが光った瞬間に自機を移動させ、レーザーをあさつての方向に撃たせるパターンがベスト。

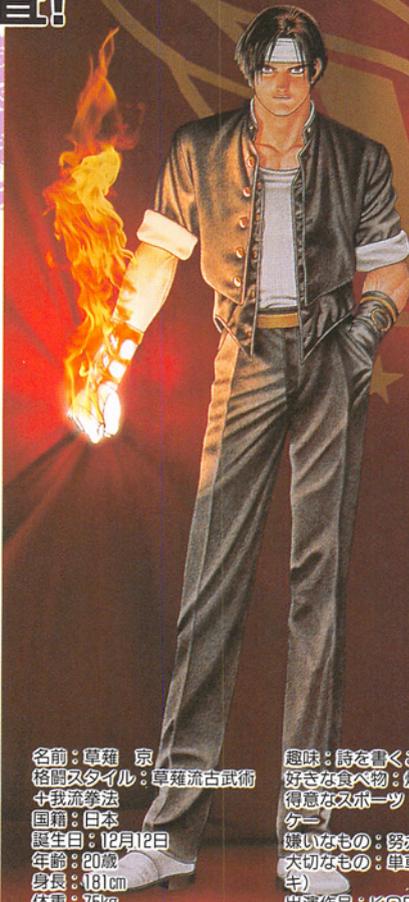
### ボスのパターン早見表

1ターン目
12341234ボス左35ボス右
2264646426464645
75757575757575
2ターン目以降
12341234ボス左35ボス右
25757575757575
3ターンするとボスは逃亡

# キャラクターテスト

燃える男ナンバーワン!!  
炎を操る無敵の高校生を徹底調査!

草薙  
京



名前: 草薙 京  
格闘スタイル: 草薙流古武術  
+我流拳法  
国籍: 日本  
誕生日: 12月12日  
年齢: 20歳  
身長: 181cm  
体重: 75kg  
血液型: B型(RH-)

趣味: 詩を書くこと  
好きな食べ物: 焼き魚  
得意なスポーツ: アイスホッケー  
嫌いなもの: 努力  
大切なもの: 単車と彼女(ユキ)

出演作品: KOF'94, '95, '96

★NF人気投票結果(総合順位)

第1回 1位 第2回 1位 第3回 5位

※草薙 京のプロフィールは、KOF'96のものとする

これが「草薙の拳」だ!!  
●京の代表技



'94からお馴染みの対空技。'96では少し弱くなったぞ

希望!

'96では消えた飛び道具。復活



突進して相手をつかみ上げ、「おりゃ、燃えろおあ!!」

2連続で蹴りを繰り出すぞ。連続技専用!



弧を描くような蹴り。ところこの技、どいう意味だ?

「食らえ!!」のかけ声で発動。罪詠み、罰詠みに連係可能



弱く「あんたじゃ燃えねえ、弱く奴には用はないのさ」

まさに燃える男のト根性!! 燃え燃えの超必殺技だ



「なにこすぶつてんだ?」と相手を挑発。ムッキー!!

「どうしてもやるのか?」宿敵八神との対戦前

# オレの炎は消せねえぜ！ 戦う男子高校生、草薙京

ストレートの黒髪にハヤリ(?)のバンダナ、格闘家にしては華奢なボディに、マニアにはたまらない変形学ラン。そんなナイスな外見だけでも充分イヤ〜ン。なのだが、炎の魁人はそれだけではない。草薙京は草薙流古武術の正統継承者にして、草薙家の現当主。そして今なお現代に存在し続ける、オロチ一族を狩る運命を持つ者…。

## ●アンバランスさも人気の秘密

「燃えたら?」「なにくすぶってんだ?」などと…。「草薙の拳(※)に対する絶対的な自信から、勝ち気な言動が目立つ京だが、勝気な決して近寄り難い奴じゃあない。もはや戦闘服兼普段着と化しているあの学ランを見ても分かるように、彼の高校生生活もはや?年目。留年を繰り返したり、追試を食らったりと、一介の高校生らしい(?)一面もあり、詩を書くことが趣味という意外にポエティ(安井氏談)な部分もみせる。やれ草薙家当主だの、正当後継者だのいっても、京だつ

## ●草薙流古武術の正当後継者

草薙家に先祖代々伝わる炎を操る武術「草薙流古武術」。草薙家の末裔である京は、幼い頃から草薙家当主である父に、武道家としての英才教育を施されていた。彼は若く15歳でその父を越えたといわれており、そのわずか3年後、18歳の時には、全日本異種格闘技大会において見事優勝を果たした。そして現在、彼は1800年もの歴史を持つ草薙家の当主として、また、あのヤマタノオロチを倒した草薙流古武

て人の子。こんなちよつと三枚目な一面もあって当然だ。格好いいけど完璧ではない。そんなアンバランスな部分も人気の秘密といえるだろう。はやく卒業しないと高校に捨てられるぞ〜!

## ●気になる彼女の存在は…?

京にユキという名の彼女がいることはかなり有名な話だ。まあ、彼も只今青春真っ盛り、彼女の1人や2人くらいいても不思議ではなからう。しかし可愛そうなことに、一部の熱狂的ファンの間では、すでに彼女は他界したものとされているらしい…。モテる男の彼女、つていう立場もなかなか辛いのねえ。ユキに関する詳細は謎に包まれていて、戦いに疲れ彼の心を癒してくれるような包容力のある女性であることは、まず間違いないさうだ(詳しくはKOF'96アレンジアルバム「夕陽と月」を聞こう!)

# 草薙京バックストーリー

## ●KOF'94

『草薙流古武術』の使い手である京は、若く18歳で全日本異種格闘技戦優勝を果たした。この大会で拳を交わした準優勝者の紅丸、3位の大門とともに、日本代表チームとして、KOF'94に出場したのは、その1年後である。そして見事優勝した彼は、大会の主催者であるルガール

## ●KOF'95

そして1年後、修行を終え日本に帰った京は、KOF'95の招待状を受けとった。古くから草薙家と対立する八神家の末裔、八神 庵と対決すべく、彼は再び紅丸、大門とともに大会に臨んだ。



洗脳され、息子が目を剝く柴舟に、似すぎてる…。

ちなみにこつちはゲーニッツのアップ。…、似すぎてる…。

## 草薙 京 京関係キャラ紹介

### ▶二階堂紅丸◀

派手で目立ちたがり屋で女好きの青年。米国人と日本人のハーフ。

### ▶大門五郎◀

もと柔道のオリンピック金メダリスト。柔道の強さに限界を感じ、1人山にこもり修行に明け暮れているところを、京から仲間誘われる。

### ▶草薙柴舟◀

草薙 京の父。ルガールに敗れ、洗脳され、操られていたが息子に助けられる。

### ▶ルガール・バーンシュタイン◀

KOF'94、'95のボス。ゲーニッツの解放したオロチの力を利用してしようとしたが、その強大な力を使いこなせず、半ば自ら破壊した。

### ▶ユキ◀

京の彼女。

### ▶八神 庵◀

草薙家と対立する一族、八神家の子孫。

### ▶神楽ちづる◀

KOF'96の中ボスであり、大会主催者でもある。オロチの封印を護りし者。

### ▶ゲーニッツ◀

KOF'96のボス。風を操るオロチの一族。

八神 庵、神楽ちづる、ゲーニッツについて、詳しくは下を見てね。

# 京の宿命と、彼を取り巻く因縁の人物達に迫ってみよう

## 八神家との対立

約1800年前、ヤマタノオロチを倒したといわれる伝説の一族「草薙」…。そして、もとは草薙家の一族だったが、660年程前に志しの違いにより草薙家から分裂した一族があった。本来敵であるはずのオロチ一族と血の契りを交し、その名を名乗るようになった「八神」である。



宿敵八神 庵。京を殺すため、今日もがんばる青年

神楽家の末裔である。封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、オロチを倒すことのできる人物を探すため、KOF'96を開催する。そして、草薙家の正当後継者である京の力を確認したちづるは、オロチ一族の復活と、オロチを倒す草薙家の宿命を彼に告げ、運命の戦いに彼を巻き込んでゆくのだ。

## オロチ一族の復活

オロチ八傑衆四天王の1人であるゲーニッツは、オロチの封印を破り、力を復活させた張本人である。世界各地に封印されたオロチの力を解放することを目的とするゲーニッツは、オロチを倒す宿命と力を持った草薙



“吹き荒ぶ風のゲーニッツ”という異名を持つコワイ牧師

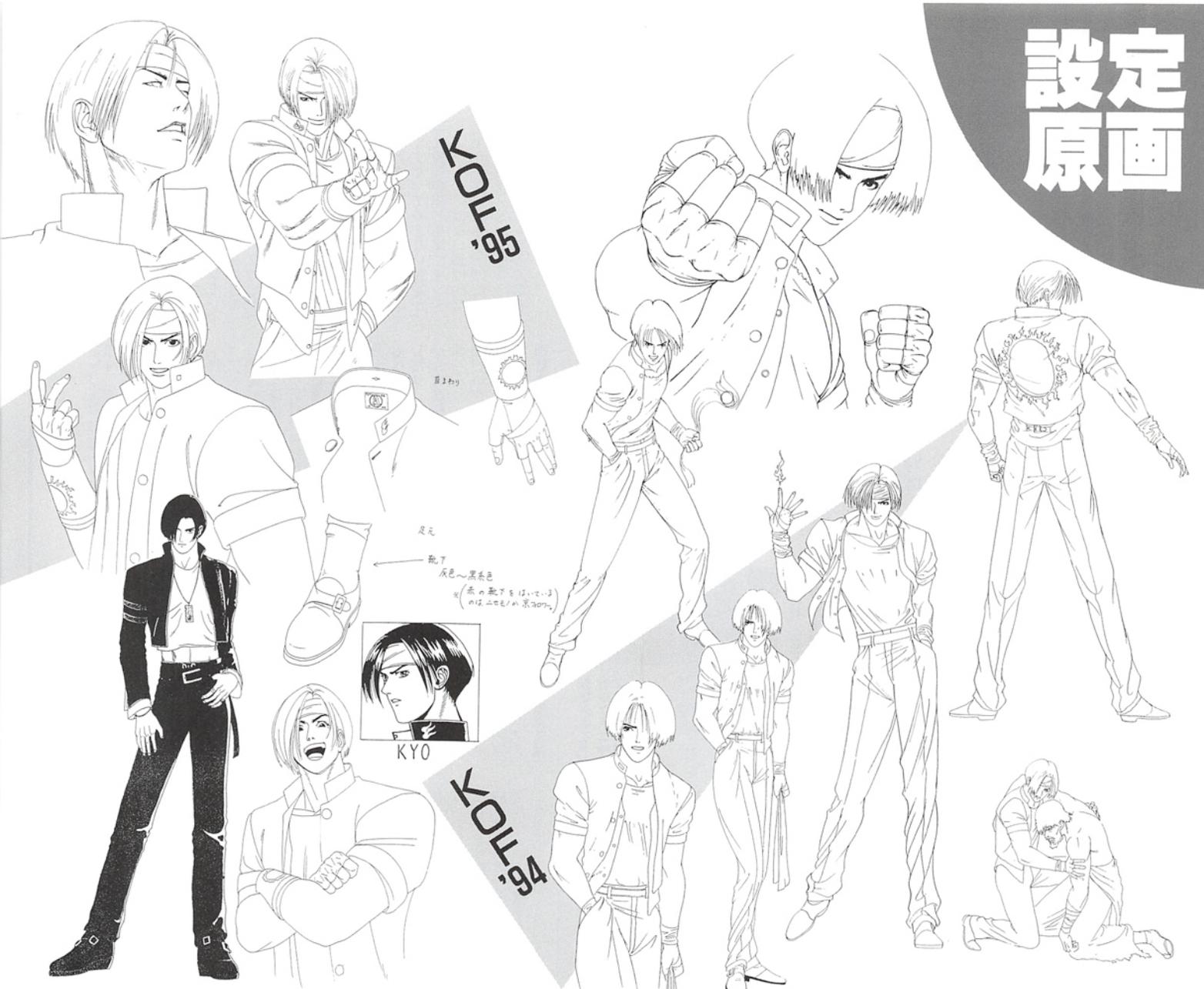
## 神楽家との接触

ある日、鬱蒼と茂った雑木林の中で京は謎の人物に襲われた。その相手には大蛇鱗もまたたく通用せず、彼は完全に敗北した…。彼は敗北の屈辱を晴らすため、KOF'96にすべてを賭ける決意を固めた。そして運命は京に、神楽ちづる、八神 庵、そしてオロチ一族のゲーニッツを引き合わせ、彼は自分の意思には関係なく、草薙家の末裔としての宿命に巻き込まれてゆくのだ。

神楽ちづる。本名「八咫ちづる」(※)。草薙家が「草薙の剣」(※)を、八神家が「八尺瓊の勾玉」(※)を守護するようになり、三種の神器の最後の1つ「八咫の鏡」(※)を守護し、オロチの封印を護る

※ 神話にある「草薙の剣」とは、実は「草薙の拳」であるといわれている。  
※ 八咫ちづる (やたちづる)、草薙の剣 (くさなぎのつるぎ)、八尺瓊の勾玉 (やさかにのまがたま)、八咫の鏡 (やたのかがみ)

# 設定原画



## ワンポイントキャラクターイラスト

### 三種の神器の一つ 『草薙の剣』とは？

古くは神話の時代、須佐之男命は出雲の国の肥河の上流へ降った。そこで老夫婦が1人の娘を困んで泣いているのに出会った。

娘の名は櫛名田比売。なんでもこの土地には1つの胴体に8つの頭と8つの尾を持ち、8つの谷、8つの峰にわたるほどの体を持つ恐ろしい怪物が現れるという。

『八俣の大蛇』と呼ばれるその怪物は、毎年現れては老夫婦の娘を1人ずつ食い殺し、今までに7人も娘を殺された。そして今度は8人目の櫛名田比売が殺される番なので泣いているのだという。

事情を聞いた須佐之男命は、大蛇を退治する約束をした。そして、櫛名田比売の姿を聖なる櫛の姿に変え、自らの髪の中に隠し、老夫婦に八塩折りの酒を用意させ、それを8つの門のある垣根の中に置かせた。

準備が整い待っている八俣の大蛇は現れた。大蛇は酒に気づくとすぐさま8つの頭を酒樽に突っ込み、強い酒を一気に飲み干し、酔い潰れてしまった。

須佐之男命はここぞとばかりに腰の長剣で大蛇をずたず

たに切った。その際大蛇から流れた血は、肥河の水を真っ赤な血に変えたという。

そこで尾のうちの1つを切った時、剣の刃が欠けた。不思議に思い尾を裂いてみると、中から立派な太刀が出てきた。

この剣ははじめ天叢雲剣といたが、のちに日本武尊が東国平定の際に火攻めの危機に陥り、この剣で草をなぎ払い、賊を防いだので、草薙剣という名に改められた。

### 残る神器、八咫の鏡 『八坂の勾玉』について

時は八俣の大蛇の一件の少し前である。

須佐之男命の乱暴りに激した天照大御神は、天の岩屋に籠り、戸を閉めてしまった。太陽の神が岩穴に籠ってしまったことで、夜が続き、ありとあらゆる災いが起こった。

この時神々は、天照大御神が岩戸から出てくるように、岩戸の前に神を立て、上の方の枝に八坂の勾玉を、中ほどの枝に八咫の鏡をかけて折ったという。

そして天照大御神は岩戸から姿を現し、天地は輝く光りを取り戻した。

これらの『草薙剣』、八坂の勾玉、八咫の鏡を合わせて『三種の神器』という。

## 燃える男の台詞集

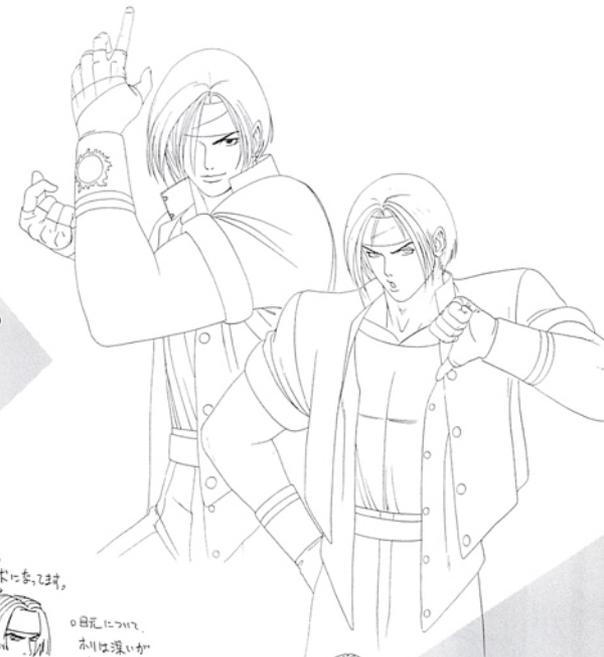
### ●F'OK '94

勝利メッセージ  
どうだオレの拳は！ ナバームよりも熱かったらう！  
(VSブラジルチーム)

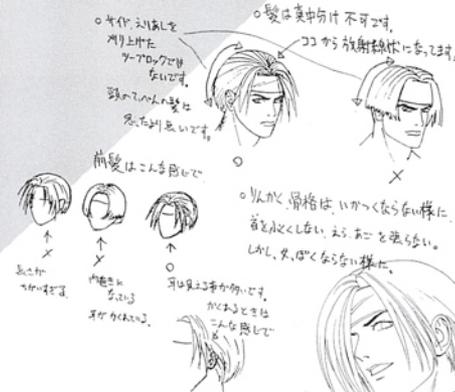
運が良かったな！ もう少しやってりや消し炭だったぜ！ (VSアメリカチーム)  
オレの拳は1800年の歴史がある！ そうやすやすと破れねえよ！

▶キャラクターテキスト

必殺技名一覧			
	KOF'94	KOF'95	KOF'96
必殺技			
百八式・闇払い	○	○	
百式・鬼焼き	○	○	○
百壹式・腕車	○	○	○
貳百拾貳式・琴月 陽		○	○
七拾伍式 改		○	○
R. E. D. Kick (七百七式・独楽屠り)			○
百拾四式・荒咬み			○
百貳拾八式・九傷			○
百貳拾七式・八鏽			○
百貳拾伍式・七瀨			○
外式・蹴穿ち			○
百拾伍式・毒咬み			○
四百壹式・罪詠み			○
四百貳式・罰詠み			○
九百拾式・鶴摘み			○
超必殺技			
裏百八式・大蛇薙	○	○	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙			○



作画にあたっての注意事項!! (デザイナー仕様)



髪は真中分け不可!! (デザイナー仕様)

三層構造の髪は、髪質が柔らかく、髪が自然に揺れるように描く。髪の色は、黒髪に少し青みがかかっているように描く。



(VS 韓国チーム) 残念だったな! この大会の優勝はオレ達がかろうつ!  
(VS イタリアチーム)

●勝利メッセージ  
どうだい本物の炎は! なまじ真似すると怪我するぜ!  
(VS 主人公チーム)  
オレ達と戦って敗れたんだ。もう潮時だと思っぜ。なあ先輩方よ!  
(VS 餓狼チーム)  
俺の拳は灼熱の炎! あんたらに、この炎は消せねえよ!  
(VS 怒チーム)  
八神! オレを殺すには全然力不足だぜ! 八神家もお前で終わりだ!  
(VS ライバルチーム)

KOF'96  
●勝利メッセージ  
草薙千八百年の歴史が、そう簡単に真似できるかよ! あきらめな!  
(VS 主人公チーム)  
勝ち負けは抜きにしたい。闘いだつた! 流石一時代を築いた男達だな!  
(VS 餓狼チーム)  
確かに極限流は強いが、所詮は格闘技。格闘技じゃオレに勝てねえよ!  
(VS 龍虎チーム)

デカイ口叩くには、勝たなきゃ意味がないな! なあ、八神よ!  
(VS 八神チーム)  
実力のねえ奴が大悪党になれるかよ! 笑わせるぜ!  
(VS ボスチーム)  
負けたからつてよくよする時間はねえハズだ! もっと努力しな!  
なつてねえ! 俺とぶつかつてその程度で済んだのは奇跡的な。  
(VS その他のチーム)

野中政宏 / KOF'94、'95、'96  
声優  
三ツ矢健児



# わくわく7

## 設定原画& 開発インタビュー

©1996 SUNSOFT



### プロフィール

出身…わくわくタウン3丁目  
身長…152cm  
体重…54kg  
性別…男  
年齢…13歳  
好き…山と海  
嫌い…数学

爆  
皇  
雷



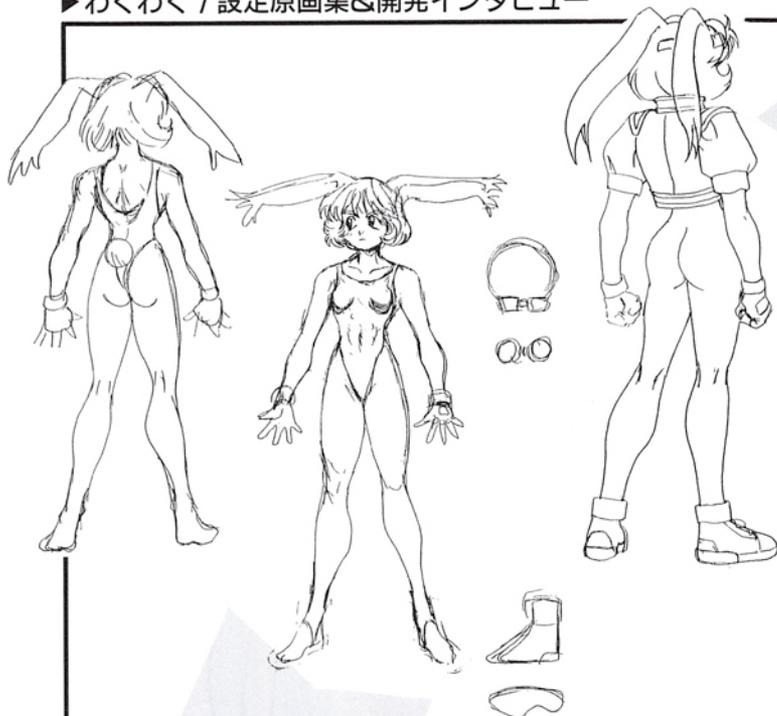
なんと、13歳の中学生キャラクター。冒険が大好きな、山や海を愛するアウトドア少年だ。

きっと夏休みになると、自転車で日本縦断してしまうような男の子なんだろう(予想ですが…)。

名前の由来は、「バックオライ」から…という噂あり。



行のが〜?!



まき はら  
**牧原 アリーナ**

**プロフィール**  
 出身…わくわくタウン5丁目  
 身長…156cm  
 体重…42kg  
 性別…女  
 年齢…14歳  
 好き…あまいもの、スポーツ、  
 ショッピング  
 嫌い…昆虫



**スラッシュ**

魔界からこの世界にやってきた凄腕の魔物ハンター。この世界に逃げてくる魔物を倒す仕事をしている。自分の手から生み出すエネルギー剣が彼の最大の武器だ。ちなみにこのゲームの美形キャラ担当である（年齢的にもバッチリ）。耳がとんがっているのもポイントだね。

**プロフィール**  
 出身…魔界  
 身長…187cm  
 体重…62kg  
 性別…♂  
 年齢…23歳  
 好き…放浪の旅  
 嫌い…古きもの、呪われしもの、その他 妖怪全般



スポーツが大好きな普通の中学2年生（最近の女子中学生は、普通にビームを撃てるのか!?!）。おてんばな少女だが、昆虫が嫌いなど可愛らしい一面も持っている。彼女の「ドキドキアタック」は学校の科目として覚えたものらしい（どんな科目だ…）。

- Q…まずは、基本コンセプト、セールスポイント、魅力などについてお聞かせください。
- A…コンセプトは「明るく、楽しく、元気に格闘!!」  
 セールスポイントは、「わくわくパワー」を使用したさまざまな攻撃方法です。  
 魅力は、超個性があり、滑らかにアニメーションするわくわくキャラクターたちでしょう。どのキャラクターでプレイしても楽しく愉悅にしてくれますよ。
- Q…今回登場するキャラクターの年齢をみるとかなり低年齢のキャラクターが多いですが、なにか狙いなどはあるのでしょうか。
- A…イメージとして年齢が低い方が元気がありそうなので、他のゲームとの差別化の意味もあります。
- Q…今回、わくわくボールを手に入れるために各キャラは闘いに参加していますが、7人はいったいどんな願いがあるのでしょうか？
- A…キャラクターたちについて聞い

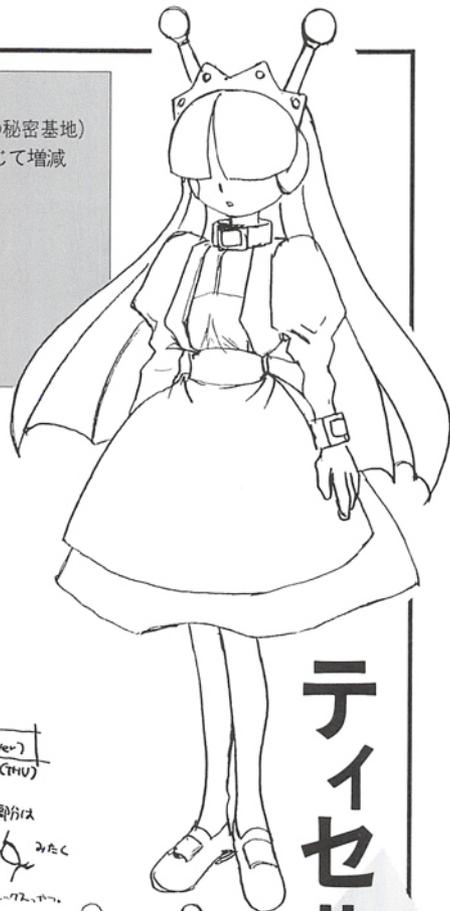
開発者に聞く  
**Q&A**

# ダンディーJ

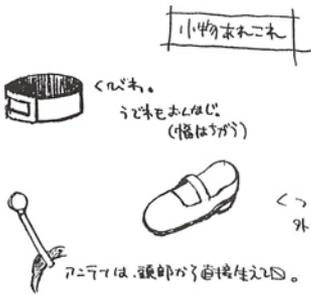


**プロフィール**  
 出身…ロンブローゾ タワー(博士の秘密基地)  
 身長…148cm (通常時) 状況に応じて増減  
 体重…35kg (通常時)  
 性別…♀ (生殖機能なし)  
 年齢…11歳  
 好き…博士と6人のお姉さん、  
 博士のおうち  
 嫌い…なし (本当は人形のような自分の体)

ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形。身体の各部分を自在に変形させることができる (おもに生活用品だが…)。  
 ロボットだけあって光線技が得意。  
 実は人間に強い憧れを持っていて、人間になりたいと思っている。



# ティセリロンブローゾ



世界をめぐる有名な冒険家、ダンディーJ。秘宝“わくわく7”を見つけ出すという依頼を受けて捜査を始める。  
 現在は昔のパートナーの娘、夏美を引き取り、共に世界を旅している。  
 ちなみに、本誌攻略スタッフのJKとは関係があるようでない…。

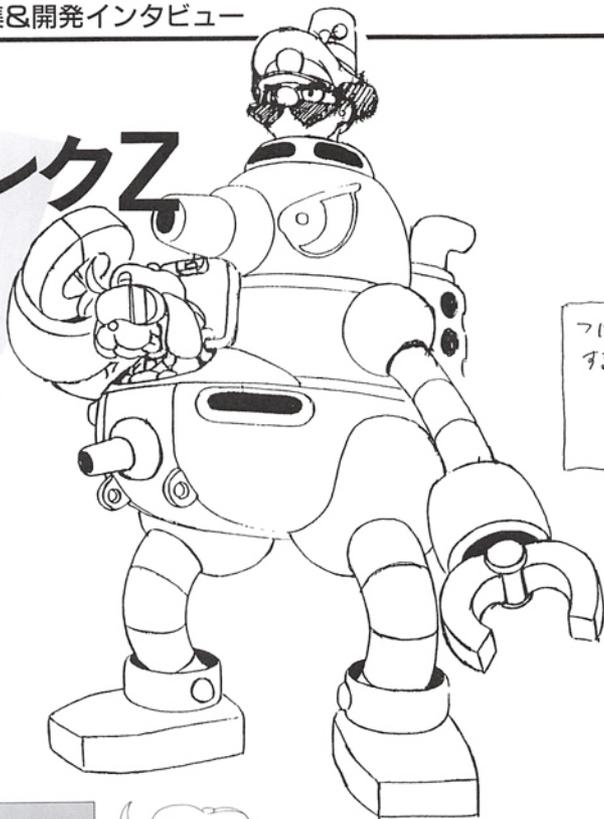
**プロフィール**  
 出身…ハラハラ国 ハラハラシティ  
 身長…182cm  
 体重…72kg  
 性別…男  
 年齢…37歳  
 好き…タバコ  
 嫌い…金持ち

メイドさん用靴止めで、前髪を隠して、髪を隠す。

てみましょう。  
 ライ…おもしろそうだぜ!  
 特に願いがあるというより楽しんでるだけかな。  
 アリーナ…うふっ ひ・み・っ♡  
 秘密だそうです…。  
 スラッシュユ…ふっ、俺に願わないみたいですが、今回は魔物を倒す目的または妖精を助ける目的で闘っているようです。  
 ティセ…えーと、うーんと…博士の病気を直してくださいお願いします。  
 本当は人間になりたいという願いを密かにもっているのですが…。  
 ダンディーJ…願いだと…? 仕事の依頼があったから集めてるんだが。  
 ランブー…仕事だニヤー! 夏美…いくわよっ! ダンディー! ランブー!  
 あくまで仕事のためみたいです。それにダンディーJはわくわくポールで願いがかなうことすら知らないんです…。  
 署長…ハーツハツハツ! わしの野望をかなえるためじゃー!  
 ハム助…キャイン!  
 仲がよさそうで…。どうやらポリタンクZによる世界制覇と秩序ある完全平和が願いのようです…。  
 まるるん…ふ…ふがあー!  
 妻ちゃん…がんばってね。まるるん。  
 まるるん…ふ…ふこー!  
 迷子の妻ちゃんをパパとママにかえすのが願いのようです。

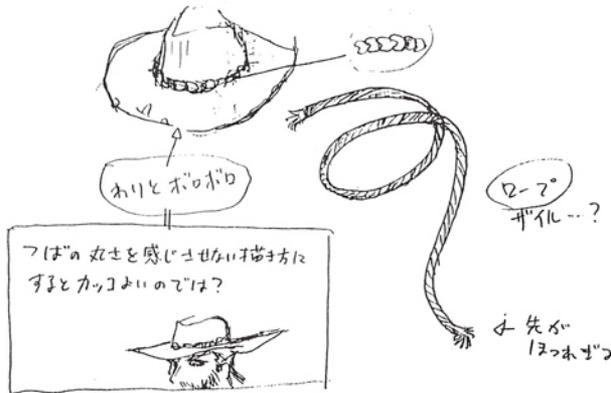
Q…牧原アリーナの『ドキドキアタック』は学校の科目と

# 名称： ポリタンクZ



**プロフィール**

出身…(製造元) 署長宅のガ  
レージ  
身長…(頭頂高) 190cm  
体重…(重量) 777kg  
性別…なし  
年齢…なし  
好き…なし  
嫌い…なし

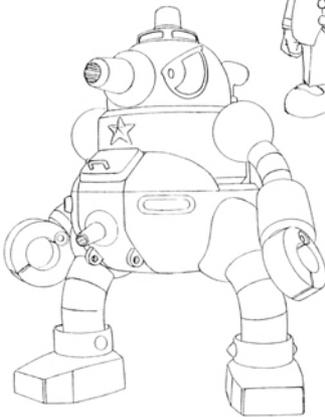
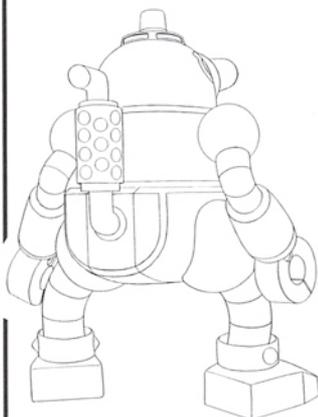


ふくうあたま  
ねじせ?



わくわくシティボリスの技術の粋を集めて作り出した究極の機動戦車。操縦者は、開発も担当した徳川超十郎とハム助の1人と1匹が担当している。

戦車だけあって、攻撃用のオプションパーツも豊富。パワーはあるが、動きが遅いのが弱点!



Q…ティセには、6人のお姉さんがいますが、その人たち(?)は普段どうしているのでしょうか?

そんなわけで、極端に差があるわけではないですね。

A…普段の状態での増減というより、ダッシュやしゃがみの時の足がない状態とか、足がほうきやモップになっている状態で変化しているということです。

Q…ティセは身長&体重がある程度増減するようですが、最高、最低だと、どのくらいになるのでしょうか?

A…特定の魔物はいないと思います。とりあえず、現在は魔界でなくこの世界に滞在しているようです。

何かがいそうな気配でも感じ取っているのでしょうか? それとも単にこの世界の天井が気に入っているだけかもしれません。

Q…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきましたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか?

A…特定の魔物を使った運動(体育)アリーナに限らず、ライも同じです。

ドキドキアタック、だけでなく大抵の必殺技は学校で教えてもらったり、本にのっているのを見たりして会得したものです。

して会得したそうですが、いったいどんな科目なんだろうか?

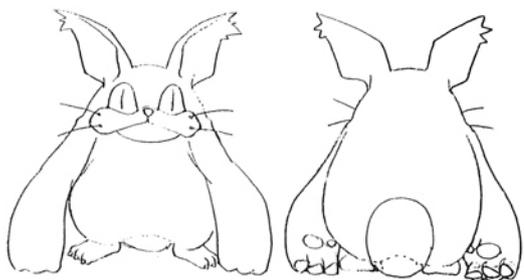


**プロフィール**  
 出身…迷いの森  
 身長…(頭長) 170cm  
 体重…181kg  
 性別…♂ オス…?  
 年齢…?  
 好き…食べること(主に果実系)、眠ること、歌をうたうこと、麦ちゃん  
 嫌い…へビ

森の中で暮らす大型の動物。知能も意外に高く、人の言葉もある程度は理解できる。一緒にいる女の子は、森で迷っているところを拾った六条麦ちゃん。まるるんは麦ちゃんが大好きらしい。肉球ファンにはたまらないキャラクターである(いるのか?)。



# まるるん

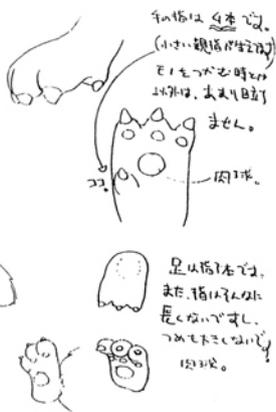


FRONT

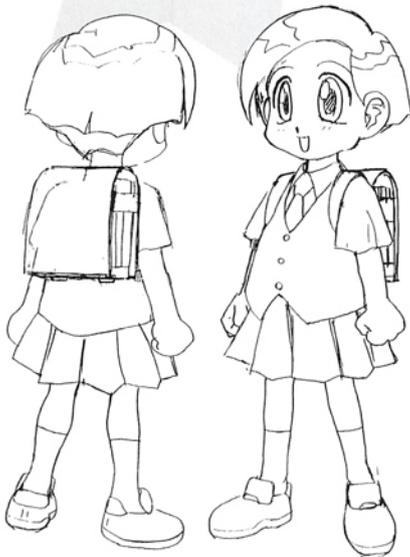
REAR



SIDE



肉球は4本で、(小さい親指が1本) E1をつぶす時の力は、あまり強くない。肉球。足の指は5本で、親指は人外長くないです。肉球。



A…博士のところ、ティセと一緒にメイドをしています(博士はハーレム状態か?)。ティセは一番下なので、よくお姉さんたちに仕事をいいつけられたりしているようです。

でも、ティセは決してお姉さんたちのことを嫌いになつたりしない自動人形なのです。

Q…爆皇雷と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

A…あるようです。いや、けっこうあるかな…。

ケンカなんかしたりして気にはしてるとか。まあ、中学生という難しい年頃ですから色々あると思います。

Q…発売日はいつごろになるのでしょうか?

A…日にはまだ確定していませんが、11月中には発売できる予定です。

Q…最後に開発の方の意気込みと、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A…楽しみにしていたみなさん、待たせてしまってゴメンナサイ。ようやく、発売月が決定しました。

「わくわく7」は期待を裏切らない愉快で楽しい作品になったと思います。心を込めて創ったわくわくキャラクターたちをみんなで遊んでやってください。

他の格闘ゲームとは何か違ったものを感じ取れると思います。

**出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!**

**国内最強のNF編集部攻略陣が  
KOF'96をパーフェクトに攻略!**

**ネオジオフリーク編集部責任編集**

# **ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 完全攻略マニュアル**

**11月7日発売!!**

予価：¥1,580 発行：株式会社 芸文社

**この内容を超えられるムックは、ない…!**

**絶賛発売中!! 今すぐ書店でお求めください!**

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～キャラクターブック  
定価：¥1,280
- ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280
- ニンジャマスターズ“霸王忍法帖”  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280

# ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー⑦ ハドソン

## 株式会社ハドソン

●1973年に有限会社ハドソン設立。1984年に株式会社となる。

1978年に日本初のパソコン用ソフトを発売し、以後もユニークなソフトを多数発売している。

ネオジオの代表的な作品に天外魔境真伝がある。

©HUDSON SOFT 1996



**ユニークな作品を  
作り続けるハドソンは  
ゲームソフト界の  
リーディング・カンパニー!**

今回の「ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー」は、天外魔境シリーズ、ボンバーマンシリーズで有名なハドソン。現在、ネオジオ用ゲームの「ネオ・ボンバーマン」を開発中。

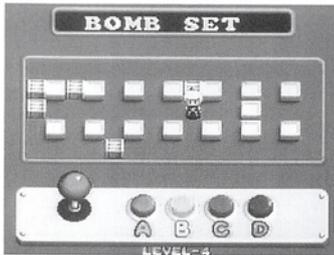
今回は、この新作ゲームの話を中心に話を聞かせてもらった。本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社ハドソン、仲縁の中山晃さんです。

**久々の新作！  
ネオボンバーマン登場!!**

— 久しぶりのネオジオ作品になるわけですが、遂にアクション版のボンバーマンがネオジオに登場ですね。

— そうですね。今までも、色々なハードにボンバーマンは登場していますが、ネオジオでもやっと発売することになりました。

— それでは早速、ネオ・ボンバーマンの最大の特徴、ウリをお願いします。



ネオジオならではの操作説明もあるよ

— 今回のボンバーマンには、ノーマルモードとバトルモードの2種類のモードが選べるようになっています。

ノーマルモードは、2人協力プレイを進めていく冒険活劇がメインに。バトルモードでは乱入可能な白熱の対戦が楽しめます。今回は、キャラクターも10人いますが、乗り物も10種類用意しています。もちろん(?)ネオジオのゲームなので、各キャラクターに1つずつ必殺技も用意していますよ(笑)。

さらに、今回はキャラの声をハイジ役などで有名な、杉山佳寿子さんなどの豪華声優陣が担当しているので、声にも注目して欲しいですね。

— イメージとしては、一番最初に発売された元祖ボンバーマンのようになるんですか？

— そうですね。対戦を面白くするために、色々な新しいシステムを取り入れてはいますが、シンプルに作ってありますのでイメージ的には最初

## 株式会社 ハドソン 仲縁

### 中山晃さん

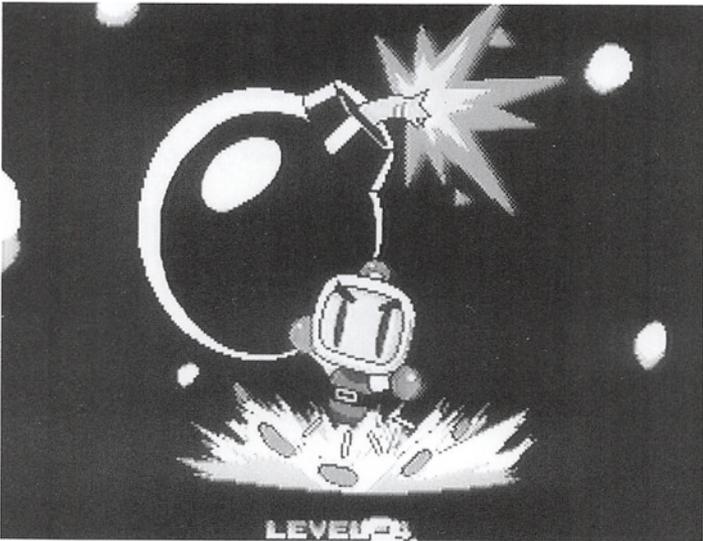
●昭和47年10月10日生れ(あっ! 明日か誕生日だ)  
趣味は車です。オールシーズン、夜な夜な奥多摩周辺の某峠でドリフト三昧!!  
冬は毎週末、休みのある限りスノーボードに命をかけてます。

のボンバーマンにかなり近いと思います」  
— 気になる発売日なんです。気がころになるのでしょうか？

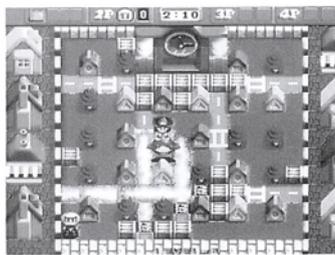
— まだ決定したわけではないですが、秋ぐらいを予定しています。11月ぐらいにはゲームセンターに並ぶと思いますので、もう少し待ってくださいね」

**要望によっては  
あのゲームが移植される?**

— ハドソンにはボンバーマンの他にも、桃太郎シリーズや天外魔境シリーズなど多くの人気シリーズがありますが、これらのゲームがネオジオに登場する可能性はないのでしょうか? 本誌のアンケート

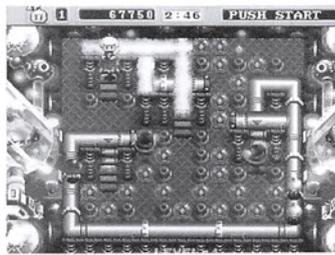


毎度おなじみのボンバーマン! 今回もコミカルな動きで大活躍だ!!



乗り物にのれば展開が有利になるぞ

「うーん…。現在はネオ・ボンバーマンの発売に全力を尽くしていますので、その後のネオジオタイトルは今のこ



怪しい雰囲気の実験室みたいなステージ

「お話は変わりますが、今年の夏も恒例のキャラバンで大忙しだったそうですね。お疲れさまでした。」「おかげさまで、今年で無事12回目を向かえることができました。私は今回、関西方面を担当

### ネオ・ボンバーマンでゲーム大会を開催したい!

「話が変わりますが、今年の夏も恒例のキャラバンで大忙しだったそうですね。お疲れさまでした。」「おかげさまで、今年で無事12回目を向かえることができました。私は今回、関西方面を担当

「今、ハードソンではインターネットのホームページを開発しています（アドレスは欄外に掲載しています）。ご意見・ご希望は大歓迎なので、ごんどんアクセスしてくださいね。みんなの意見を、実際に取り入れることもあるかもしれませんのでよろしくお願ひします!!」



フラフープをしながら攻撃してくる奇妙な敵



うまくクリアすればこんな画面で祝福!

# ネオ・ボンバーマン お得情報!!

## 乗り物の利用法が 攻略の近道!!

「ここでは、もう少しネオボンバーマンについて、くわしく教えていただけますか?」「ノーマルモードには、キャラクターの数と同じく、乗り



これが注目のオープニング画面!

## バトルモードは まさにサバイバル

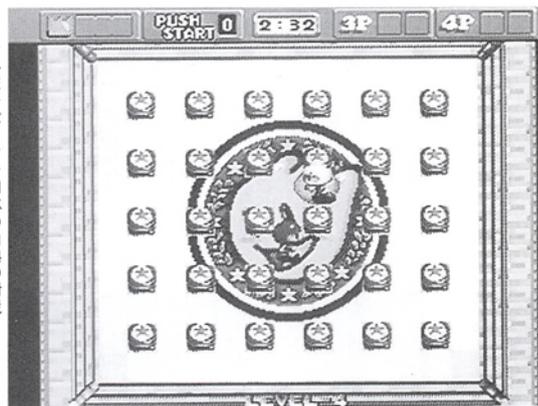
「バトルモードの方はどんな感じなんです?」「バトルモードはとにかく自然バトルが楽しめるようになっていきます。こちらは乱入することが可能なので、思う存分知らぬボンバリストに挑戦することができますよ。バトルモードは最初は1対1のタイムモードですが、勝ち進むにつれて敵がどんどん増えていきます。何と最終的には1対3のバトルロイヤルへ。」

「バトルモードは最初は1対1のタイムモードですが、勝ち進むにつれて敵がどんどん増えていきます。何と最終的には1対3のバトルロイヤルへ。」

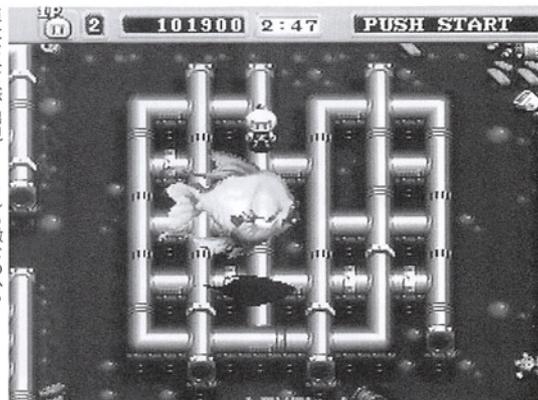
物が全部で10種類登場するんです。乗り物を手に入れる方法も簡単! 敵キャラクターをやつつけると改心して主人公たちの仲間になってくれます。主人公たちが個性的な必殺技が使えるように、乗り物にもそれぞれ特殊な効果があります。うまく利用すればゲームを有利に進められますよ。その他にも、ステージのオ

「ここでは、もう少しネオボンバーマンについて、くわしく教えていただけますか?」「ノーマルモードには、キャラクターの数と同じく、乗り物に同じとじこめられている仲間を救出すると一緒に闘ってくれるイベントなどもあります。閉じ込められた仲間のキャ

生き残るにはかなりのテクニックが必要なので、ボンバーチャンプ目指して腕を磨いてくださいね!」



ノーマルボンバーマン同志の白熱の対戦!!



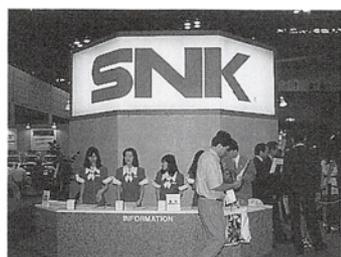
巨大な金魚が出現! これも敵なのか!?

# ネオジオトピックス

ショー

## 新作ゲーム目白押し! なんでもありのAMショー!!

9月12日から14日までの3日間、幕張メッセにおいて、『第34回アミューズメントマシンショー』が開催された。社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会の2協会が主催で、出展社数は73社。「遊から生まれる豊かな心」というテーマで、開催されたこのイベントは、めまぐるしい勢いで、日々発展を続けるアミューズメントマシンの業界の最新版マシンが、勢ぞろいしていた。



今回SNKブースはいつもより広がった



『MF2000』には常に人が並んでいた



AMショーは今年も大盛況!

### 超人気タイトル はやくも続編が!

くだ!

並んだ人々を横目に、ブースの外側を進んでいくと、NEO50がバーンと並んでいる。しかもなにより見慣れないタイトルが…。『風雲スーパータッグバトル』に「サムライスピリッツ 天草降臨」とな? 『サムライスピリッツ 天草降臨』は、人気シリーズサムライスピリッツの新作。70%バージョンということだったが、さすがは人気シリーズいつまでたつても人だかりが消えない。しかし、その人だかりにも負けずと並んでいっ

早速、SNKの人をつかまえて聞いてみると、『MF2000』という米ファルコナー社製の4人乗りのシミュレーターということだ。どうやらアイマックス・ライドフィルム(体験型映像シミュレーション)の小型版といったところらしい。このショーが終わると、ネオジオワールドに新しいアトラクションとして登場するので、要チェックだ。



『風雲スーパータッグバトル』では、4人同時プレイで熱い闘いが…



『サムライスピリッツ 天草降臨』では後ろにプレイを待つ人の列が…

詳しい情報は、別のページ(『風雲スーパータッグバトル』P68、73、『サムライスピリッツ 天草降臨』P134、137)で特集しているので、そっちを見てくれ。

### スポーツあり、競馬あり ジャンル問わずに新作登場!

外回りを一周して、中へ入っていくと、見慣れない筐体が…。どうやらSNKの新しい筐体で『スーパーネオ29-TFV』というらしい。これは、液晶サブモニターが上部について29インチの最新元筐体だそう。高性能CCDカメラが内蔵されていて、例えば、筐体が離れた場所にあっても、対戦相手の映像がモニターに映し出されるのだ。この『スーパーネオ29-TFV』が並んでいる内部では、新作タイトルが目白押し。まず目についたのが得点王シリーズの最新作『得点王(炎のリベロ)』。基本的な部

▶ネオジオトピックス



「ステーキスウィナー2」はサラリーマンにも人気が出そう



ADKの新作はキャラクターがカワイイ!

こんなパズルゲームも…

分は前作を継承しており、シユートチャンス時に画面が切り替わるといふイベントも健在だった。久々のスポーツ物なので期待したい一本だ。

その「得点王」の向かい側に展示されていたのが、前号から紹介しているザウルスの「ステーキスウィナー2」。ゲーム的にはほぼ完成していた。競馬を知らない本誌記者も、チャレンジしてみたところ、そこそこレースを勝ち進めていい感じだったぞ。

続いてプレイしたのが、ADKの対戦型シューティング(?)「ティンクルスタースプライツ」。基本的なルール

は、上空から登場する敵をさまざまな攻撃(ため撃ち、連射など)で倒し、対戦相手に攻撃ザコを送り込んで、ダメージを与えるというもの。ADKだけあって、さすがにたのシユートイングではなかった。

おなじみハドソンからは、ボンバーマンシリーズの最新作「ネオ・ボンバーマン」が出版されていた。最近までは「NEOアクションゲーム」という名前でリストにあったソフトだ。

内容の方は、すでに家庭用で発売されていたもののアーケード版といった感じだが、全然知らない相手と対戦できるので、今まではできなかった楽しみ方ができるかもね。

ビデオゲームだけじゃない! アミューズメント機も充実!

ビデオゲーム以外にもさまざまなものが出版されていた。もうおなじみとなったSNKのミニクレールゲーム「ネオミニ」。新しい景品ゲーム「ピンゴデムーチョ」。これはルーレットをまわしてピンゴの目がそろおうと景品が買えるというものだ。また、新しい景品も多数展示されていた。KOF'96の転写シールやムービングベットをはじめ、アクセサリーや小物など、いろいろあったぞ!

いままで人気爆発中の顔写真印刷のシール作成機をSNKも出すぞ。名前は「ネオプリント」。12種類の基本フレームの中から一つを選んで撮影すると、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされるのだ。しかも、カラープリントはもちろんのこと、モノクロやセピアという、3つの色調が選べるのだ。ちなみにセピアを選んでやってみたが、決してなかなかいい感じの仕上がりがなかった。

そういえば、プレイの説明をしてくれるのはアテナちゃんなのだ! さすがはSNKって感じだね。

ウッチャン・ナンチャンの炎のチャレンジャーという番組でもお馴染みの「ウルトラ電流イライラ棒」のミニチュア版で、「ウルトラ電流イライラ棒」(そのまんま)。細く迷路のように作られたルートを鉄の棒を潜らせてゴールを目指すといったものだ。さすがに本物そっくり! …とまではいかないものの、失敗す

ると「パンツ」という音とともに煙が出たりスリル満点だったぞ。

サンソフトは、はやくも話題沸騰の格闘ゲーム「わくわく7」を、東京ゲームショウ'96に続き出版。なじみやすいキャラクターに、分かりやすい操作がうけているのだからか?

なんか今回SNKブースはいつも以上に大にぎわいだった。どれもこれも、これから秋・冬にかけて全国のゲームセンターに出まわる予定なので、楽しみにね。



縦、横、斜め。1列そろえてピンゴ!

どれもコレクションしたいものはかり



集中力が必要な「ウルトラ電流イライラ棒」。なかなか難しらしく、何度もチャレンジしている人の姿が…



「ネオプリント」にも、なが〜い列が!!

# ゲーム音楽+ラジオドラマ 『子安、氷上のゲームドラナイト』

先月号でもお伝えした、サ  
イトロン・アンド・アート提  
供のラジオ番組のタイトルと  
放送開始日が正式に決定した  
タイトル…『子安、氷上のゲ  
ムドラナイト』  
放送局…TBSラジオ  
日時…毎週日曜日深夜25…00  
〜25…30  
第1回放送…10月13日

タイトルからも分かるよう  
に、パーソナリティーには人  
気声優の子安武人、氷上恭子  
を起用。

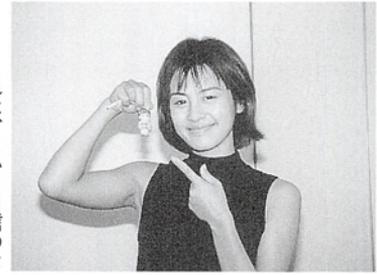
音楽コーナーではこの2人  
のかけあいを中心に、テクノ  
特集やノストツップダンスメ  
ドレーなど、新旧のゲームミ  
ュジックをいろいろな切り  
口で料理して、リスナーを飽  
きさせない内容になっている。  
もちろん、ゲームメーカー  
サウンドチームや声優、アイ  
ドルなど、多彩なゲストも予  
定されているぞ。

そして番組の後半は、リス  
ナーが2つの次週予告からど  
ちらかを投票で選び、希望の  
声の多かった方を放送するこ  
うな形式の、その名もインタ  
ラクティブラジオドラマ。  
がんばって投票しないと、  
キミの好きなキャラの出番が  
少なくなってしまうかもしれ  
ない!?

このドラマ、月ごとに違う  
題材で放送されていくことに  
なる(つまり4話完結)が、  
その記念すべき第一弾は「K  
OF'96」という、まさにネオ  
ジオフリークなら狂喜乱舞す  
るタイトル。

# ラジオドラマ初挑戦! さとう珠緒に突撃インタビュー

その「KOF'96」のラジオ  
ドラマだが、今回スケジュー  
ルの都合で他の人とは別に  
一人で収録することになった  
アテナ役のさとう珠緒さん  
の収録現場にお邪魔した。  
ラジオドラマは初挑戦にも  
関わらず、そんな気配をみ  
じんも感じさせない彼女の演  
技は立派なモノ。収録後、初  
挑戦の感想を聞いてみた。



キーホルダーと一緒に

「今回は、という自信のセ  
リフはありますか?」  
「え(動揺)!! い、いや、  
ないです(笑)。うーん、とい  
うか、どうも私はお芝居のと  
ころより、香澄さんとの?  
かけあいみたいな、ワーワー  
って話すヤツ(インタラクテ  
イブドラマのガイダンス部  
分の方が得意みたいです)」  
「話が変わりますが、今日  
は海外ロケからこちらに直行  
だったとか?」  
「そうですね。1週間フ  
ィジーにいつてまして、ホン  
トに今日帰ってきて、とりあ  
えずおうちにスーツケース置  
いてここにきましたってカン  
ジで。だからまだ、少しポー  
ツとしてるんです、ゴメンな  
さい(笑)。」

最後に、ファンの皆さん  
にひとことお願いします。  
「えーと、がんばりますので  
もしよろしければ、アテナに  
一票を…、ってなんか政治家  
みたいじゃないですか(笑)。  
うーん、アテナの出番を増や  
せと、手紙を番組まで送って  
ください(笑)!!」

# K・O・F'96決勝大会開催! ネオジオワールドの熱い1日!

8月30日、ネオジオワール  
ドで、ザ・キング・オブ・フ  
ァイターズ96ゲーム大会関東  
地区決勝が開催された。  
個人戦と団体戦の2部門が  
あり、個人戦は32カ所、団体  
戦は16カ所です。予選大会を勝ち  
抜いてきた精鋭たちによって、  
熱いバトルが繰り広げられた。  
個人戦は前年度チャンピオン  
が1回戦で破れるというな  
かなか波乱も含みつつはじま  
った。決勝は、大門・鎮・マ  
チュア対鎮・チヨイ・チャン  
のおもしろい組み合わせとな  
ったが、激しい接戦の結果、  
大門・鎮・マチュアを使う根  
本英樹さんが優勝した。



個人戦の表彰式の模様

「人と同じキャラは使いたく  
ない。優勝できてうれし  
い」とのコメント。  
準優勝は長崎洋平さん。第  
3位は西村康平さん。  
団体戦は、3人1組でおこ  
なわれ、静岡県から参加のU  
3チーム(松本淳さん、萩野  
一城さん、川越信也さん)が  
優勝した。それぞれ「キムが  
強い」と聞いてたけど、余裕だ  
った(笑)。」

また、翌日31日には名古屋  
大阪の各ネオジオランドで、  
個人戦の関西地区の決勝大会  
がおこなわれた。入賞者は次  
の通り。  
優勝・朝倉均  
さん、準優勝  
・橋口和道  
さん、第3位・  
寺見崇さん。  
[名古屋大  
会]  
優勝・竹内新  
さん、準優勝  
・細尾祭さん、  
第3位・中山  
翔太さん。



アテナのポーズをとる珠緒ちゃん!



白熱した試合に、見ている方もつい力が入る!

▶ネオジオトピックス

日付	時間	開催地	店名	電話番号
10/12	14:30	神奈川県戸塚市	シータ 戸塚店	045-871-8941
10/13	14:30	岩手県水沢市	マジカルガーデン 水沢店	0197-22-2755
10/13	未定	愛知県小牧市	ゲーム選隊 小牧店	0568-75-8210
10/13	未定	愛知県西春日井郡	ゲーム選隊 西春店	0568-21-5357
10/13	未定	愛知県春日井市	ゲーム選隊 春日井インター店	0568-85-8333
10/13	14:00	高知県高知市	マジカルガーデン御座店	0888-85-1171
10/13	14:00	愛知県春日井市	マジカルガーデン春日井店	0568-82-1245
10/13	14:00	長崎県長崎市	遊ing長崎店	0958-20-3341
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing浜線店	096-379-4321
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing桜木店	096-360-3033
10/13	14:00	熊本県熊本市	遊ing長嶺店	096-387-7411
10/20	未定	愛知県海部郡	ゲーム選隊 甚目寺店	052-445-1565
10/20	未定	愛知県春日井市	スーパーキッズ二子店	0568-34-9165
10/20	未定	愛知県名古屋	トマト淨心店	052-532-7316
10/20	15:00	三重県四日市市	マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
10/20	15:00	愛知県江南市	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
10/20	15:00	愛知県安城市	マジカルガーデン安城店	0566-97-0901
10/20	15:00	長崎県長崎市	遊ing城山店	0958-61-0202
10/20	14:00	長崎県長崎市	遊ing花丘	0958-45-9695
10/27	15:00	愛知県名古屋	マジカル黒川店	052-915-7581

THE KING OF FIGHTERS '96  
ゲーム大賞目録案内

9月4日、5日の2日間、東京ビックサイトにおいて、「96カラオケ・フェスタ」が開催された。  
カラオケとエス・エヌ・ケイ。一体どんな関係があるのだろうか？と首をひねっている諸君も多いと思うが、これが実に深いかわりがあったのだ。以前にもこのコーナーで紹介したネオミニのことは覚えていらっしゃるでしょうか？人気のクレインゲームをよりコンパクトにしたSNKのクレインゲーム機である。クレインの爪を賞品ことに付け替えられてなかなかの優れものなのだ。



待ち時間にネオミニで遊べる日も近いぞ！

ショー  
カラオケでもネオミニ！  
これで待ち時間も怖くない！

実はあれをカラオケボックスなどに置いてみては...というところらしいのだ。なるほど、ちょっとした時間に手軽に遊べれば待ち時間のイライラも解消されるというわけだね！

最新音楽  
CD&VIDEO

ついに登場！  
コレスエ見れば完璧!?

今年もこの季節がやってきました。夢の祭典「KOF'96」の攻略ビデオの発売が決まりました。

「ディレクター  
ノートツ」

今回もネオジオフリーク攻略スタッフの面々に協力してもらいビデオが完成した。

KOFシリーズは、いつものことながらキャラ数が多く、限られた時間と様々な制約の中、納得のいくプレイを収録するのは困難を極めるのだが、流石というかやはりというか、彼らはその難技を見事果たしてくれた。

対戦プレイの中に見られる何気ない部分にも、攻略のヒントがいっぱい隠されているので、皆さん注意して見て下さい。

また恒例となったゲームオリジナルキャストによるショートドラマも当然収録されています。普段あまり聞くことのできないオフショットの京と庵が出てきてます。それもお楽しみに。

リョウの朝ごはん  
迷信パロパ  
作・画/日向星花



©SNK 1992, 1994, 1996



ゲームプレイ..  
ジェイケイ、モリスケ、修羅  
騎士、鷹、蒼炎闘士ゆーち、  
風のFLN  
声の出演..  
野中政宏、安井邦彦、さとう  
珠緒、島よしのり、矢野栄路  
ほりえかおり、有田洋之、齋  
藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、  
曾木亜古弥  
監督..  
ネオジオフリーク編  
集部  
音楽..  
新世界楽曲雑技団  
特典..80P解説書

VIDEO  
THE KING OF FIGHTERS '96  
SNK

10月18日発売  
●VIDEO: PCVP-11970 ¥4,800 (税込)  
●LD: PCLP-00616 ¥4,800 (税込)  
発売元: ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

# ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1996年10月9日版

技=技術重視型 罇=知能重視型 体=体力重視型 罇=スリリング 幻=ファンタジック 感=ドラマチック 易=簡単お手軽 難=高難易度 真=シリアスタッチ 愉=ユーモラスなタッチ ㊟=グラフィックに注目 ㊤=システムに注目 ㊣=キャラに注目 爽=スカッと爽快 忍=要忍耐 長=未長く楽しめる 短=短時間プレイも 音=音楽も最高 彩=多彩なモード H=ちよっとH



TM



NEO-GEO CDZ

SNK/麻雀/42M	麻雀狂列伝 西日本編	SNK/スポーツ/50M	ヘスボールスターズ プロレスシミュレーター	SNK/シューティング/46M	NAMING5	メーカー名/ジャンル/容量	タイトル
¥15,800/¥4,800/'90.4.26		¥18,000/¥4,800/'90.4.26		¥13,800/¥4,800/'90.4.26		カセット価格/CD価格/MVS発売日 (CD版の場合はCD発売日)	
ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 罇 幻 H		メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がコクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 技 難 罇 真		テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 技 難 罇 真		内容	
ADK/アクション/46M	ニンジャコソバット	SNK/スポーツ/46M	ライティングヒーロー	SNK/スポーツ/62M	トッププレイヤーズゴルフ	ADK/アクション/46M	マジシャンロード
¥18,000/¥4,800/'90.7.24		¥21,000/¥4,800/'90.7.24		¥21,000/¥4,800/'90.5.23		¥15,800/¥4,800/'90.4.26	
悪の忍者集団“影一族”を倒すため“忍一族”の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 体 難 C 罇		若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 技 難 罇 真		豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 技 難 罇 真		呪われた8冊の魔法書を取り戻し、魔物たちを再び魔法書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 技 幻 難 罇	
SNK/スポーツ/26M	リーグボウリング	SNK/パズル/22M	JOY JOY KIRO	SNK/アクション/50M	サイバリープ	SNK/アクション/55M	ザスーパースパイ
¥16,800/¥4,800/'90.12.10		¥13,800/¥4,800/'90.11.20		¥18,000/¥5,800/'90.11.7		¥19,000/¥4,800/'90.10.8	
3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 技 易 罇 難 罇		ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 罇 難 幻 罇		突然、暴走しはじめた軍事コンピュータ“サイバリープ”を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷宮のようなステージを抜けたあと、ラストにまうちける衝撃が圧巻！ 技 罇 罇		アメリカ本土を震撼させた国際テロ組織“ゾルゲ・キング”が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 罇 難 罇 真 罇	
ADK/アクション/50M	ラギ	SNK/アクション/55M	キング・オブ・スターズ	SNK/アクション/55M	戦国伝承	SNK/シューティング/55M	ゴーストパイロット
¥19,800/¥4,800/'91.3.14		¥19,800/'91.2.25		¥19,800/¥5,800/'91.2.12		¥19,800/¥5,800/'91.1.25	
美しい星であったラギが、侵入者ガルマー族によって破壊されたつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技“業術”を使って、故郷の自然を守れ！ 奇想天外な敵と罇が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技 易 罇 難 罇		ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブツ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体 罇 罇		戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出張させた！ 特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体 罇 罇 C 罇		第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐる、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃(4つの中から1つを選択)を駆使して自国を守れ！ 体 難 罇	
SNK/スポーツ/46M	2020年スーパーヘスボール	ADK/アクション/50M	クロススウォード	SNK/アクション/54M	バーニングファイト	SNK/シューティング/47M	ASOIIラストガーターティアンパー
¥21,800/¥5,800/'91.9.20		¥21,800/¥4,800/'91.7.25		¥19,800/¥4,800/'91.5.20		¥18,800/¥4,800/'91.3.25	
西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 罇 罇 難 罇		3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技 幻 罇 難 罇 真 罇		米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体 罇 罇 C 罇		SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！ いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 罇 難 罇 S	

▶ネオジオプロムナード

SNK/スポーツ/48M ¥23,800/¥5,800/92.1.31	フットボールフロンティア	SNK/格闘アクション/55M ¥23,800/¥5,800/91.11.25	餓狼伝説〜宿命の闘い〜	ADK/レース/46M ¥23,800/¥4,800/91.11.8	ラリーチエイス	SNK/アクション/46M ¥21,800/¥5,800/91.10.30	ロボアミー
48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 [休] [国] [長] [短]		人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピュータと闘えるのも斬新。 [休] [S] [長] [短]		WRCとバリ・タカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台(バリダカモードは9台)から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 [休] [国] [長] [短]		大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団“ヘル・ジード”にマキシマとロッキーが挑む。殴る、蹴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 [休] [国] [長] [短]	
SNK/スポーツ/68M ¥23,800/¥5,800/92.4.15	ベースボールスターズ2	SNK/シューティング/45M ¥22,800/¥5,800/92.3.23	ラストリゾート	SNK/アクション/45M ¥21,800/¥5,800/92.3.16	ミュージック・ネーション	SNK/スポーツ/46M ¥21,800/¥5,800/92.2.14	サッカーフール
シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える“パワーバット”を使えば、1打逆転のチャンスあり！デッドボールを受けるど乱闘になることも。 [休] [国] [長] [短]		恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦“ラストリゾート”。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の“ユニットシュート”が強力。 [休] [国] [長] [短]		舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュージックたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 [休] [国] [長] [短]		近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ [休] [国] [長] [短]	
ADK/格闘アクション/82M ¥25,800/¥4,800/92.7.28	ワールドヒーローズ	ビスコ/シューティング/34M ¥23,800/-/92.6.15	アンドロデュノス	SNK/アクション/74M ¥25,800/¥5,800/92.5.25	キックオフ・サムライスターズ2 スーパーネクス・ストレンジ	ADK/シューティング/54M ¥23,800/¥4,800/92.4.30	ニンジャコマンドー
史上最強の英雄は誰だ？この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない“デスマッチモード”が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 [休] [S] [C] [短] [中]		戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることによってレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 [休] [長] [S] [短]		巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いを挑む。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 [休] [国] [長] [短]		時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外の敵々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた裏を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ [休] [国] [長] [短]	
SNK/スポーツ/54M ¥23,000/¥5,800/92.12.14	得点王	SNK/格闘アクション/106M ¥28,000/¥6,800/92.12.10	餓狼伝説〜新たなる闘い〜	サミー工業/シューティング/72M ¥25,000/¥5,800/92.11.20	ヒーポイント	SNK/格闘アクション/102M ¥28,000/¥6,800/92.9.24	龍虎の拳
12のナショナルチームが世界一をめざし激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 [休] [国] [長] [短]		シリーズ第2弾。新たな闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 [休] [国] [長] [短]		斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ [休] [国] [長] [短]		拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラにも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 [休] [国] [長] [短]	
SNK/格闘アクション/118M ¥28,000/¥7,800/93.7.7	サムライスピリッツ	ADK/格闘アクション/146M ¥28,000/¥5,800/93.4.26	ワールドヒーローズ2	SNK/スポーツ/106M ¥28,000/¥5,800/93.3.25	ファイヤーストアックス	SNK/アクション/74M ¥25,000/¥5,800/93.2.18	戦国伝承2
“斬る”ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。“怒りゲージ”が一定のダメージを受けると上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 [休] [国] [長] [短]		新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 [休] [S] [C] [短] [中]		迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 [休] [国] [長] [短]		前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿敵の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 [休] [国] [長] [短]	
データイースト/スポーツ/74M ¥25,000/¥5,800/94.2.17	プロレスパワーテニス	SNK/格闘アクション/178M ¥29,800/¥6,800/94.2.3	龍虎の拳2	データイースト/アクション/90M ¥25,000/-/93.12.16	ミッドランドベンチャー	SNK/格闘アクション/150M ¥28,000/¥7,800/93.9.16	餓狼伝説スヘンシャル
選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで爽快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ [休] [国] [長] [短]		忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 [休] [国] [長] [短]		データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めてするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 [休] [国] [長] [短]		『餓狼伝説2』をベースにキャラクタージョアアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人+3闘士とクラウドと一緒に総勢15人に増えた。「龍虎の拳」のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 [休] [C] [短] [中]	
SNK/アクション/110M ¥28,000/¥6,800/94.5.18	トップハンター	ADK/格闘アクション/178M ¥29,800/¥6,800/94.4.26	フルヒーローズ2	SNK/スポーツ/106M ¥28,000/¥7,800/94.4.19	得点王2	データイースト/格闘アクション/122M ¥28,000/¥7,800/94.3.17	ファイヤースピリッツ
2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラブロンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 [休] [国] [長] [短]		リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 [休] [国] [長] [短]		前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48か国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 [休] [C] [長] [短]		『ファイヤースピリッツ』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1か所弱点が存在するのがユニーク。 [休] [国] [長] [短]	

SNK/格闘アクション/196M ¥29,800/¥7,800/94.8.25 『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にもなる。 <b>【格闘】S/C</b>	ADK/格闘アクション/178M ¥29,800/¥6,800/94.7.26 不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、尻尾屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 <b>【格闘】S/C</b>	痛侠GANGAN行進曲	ビデオシステム/シューティング/102M ¥28,000/¥6,800/94.7.18 実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤やん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話を楽しむ。 <b>【格闘】C</b>	ニンジャウイングス2 エイコム/麻雀/82M -/¥5,800/94.6.29 エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマーチャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 <b>【格闘】C/C</b>	雀神伝説
タイトー/パズル/32M -/¥6,800/94.12.21 人気ゲーム『パブルポブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡を打ちつけて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 <b>【格闘】S/C</b>	データイースト/スポーツ/94M ¥28,000/¥5,800/94.12.8 3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーシュートもある。 <b>【格闘】S/C</b>	ダンクドリーム	SNK/格闘アクション/202M ¥29,800/¥8,800/94.10.28 前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タンの時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 <b>【格闘】S/C</b>	真サムライスピリッツ ビデオシステム/スポーツ/82M -/¥5,800/94.10.19 近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 <b>【格闘】S/C</b>	パワースパイクスII
SNK/スポーツ/158M ¥29,800/¥7,800/95.3.7 シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ <b>【格闘】S/C</b>	テクノスジャパン/格闘アクション/178M ¥29,800/¥7,800/95.3.3 アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 <b>【格闘】C/C</b>	ダブルドラゴン	ザウルス/クイズ/122M ¥29,800/¥5,800/95.2.1 SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 <b>【格闘】S/C</b>	オフィスファイターズ サンソフト/格闘アクション/169M ¥29,800/¥7,800/95.1.24 滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性の。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでスクロールする。 <b>【格闘】C/C</b>	ギャラクシーファイター
ADK/格闘アクション/226M ¥29,800/¥8,800/95.5.25 時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ <b>【格闘】C/C</b>	ADK/アクション/70M -/¥5,800/95.5.2 シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 <b>【格闘】S/C</b>	クロススウォードII	SNK/格闘アクション/190M ¥29,800/¥8,800/95.4.25 舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 <b>【格闘】S/C</b>	風雲黙示録 SNK/格闘アクション/266M ¥32,000/¥8,800/95.3.27 シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 <b>【格闘】S/C/C</b>	餓狼伝説3 遥かなる闘い
エイコム/シューティング/305M ¥32,000/¥8,800/95.8.28 CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 <b>【格闘】C/C</b>	ビデオシステム/麻雀/不明 -/¥7,800/95.8.25 6人の女の子+謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 <b>【格闘】C/H</b>	ファイナル麻雀	SNK/格闘アクション/250M ¥29,800/¥8,800/95.7.25 新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙菜子の声は2人に八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 <b>【格闘】C/C</b>	サムライスピリッツ95 RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器や術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 <b>【格闘】C/C</b>	天外魔境真伝
ビデオシステム/シューティング/154M ¥29,800/¥7,800/95.10.12 シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 <b>【格闘】C</b>	ADK/将棋/58M ¥29,800/¥7,800/95.9.28 ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周りに将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 <b>【格闘】C/C</b>	将棋の達人	ザウルス/競馬アクション/80M ¥29,800/¥7,800/95.9.27 特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 <b>【格闘】S</b>	ステークスウィナー 人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 <b>【格闘】C/C</b>	超人学園ゴウカイザー
SNK/格闘アクション/346M ¥34,000/¥8,800/95.12.21 シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 <b>【格闘】C/C</b>	タカラ/クイズ/118M ¥29,800/95.11.27 おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしやなさないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 <b>【格闘】C/C</b>	まるてラックスクイズ	SNK/格闘アクション/282M ¥32,000/¥8,800/95.11.15 シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣闘選入。不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 <b>【格闘】C/S</b>	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 ネオジオCD初回のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。「ワーヒー」のブロックが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 <b>【格闘】C/C</b>	ADKワールド

## ▶ネオジオプロムナード

タイトル	発売日	価格	ジャンル	特徴										
データイースト/バズル/86M	¥29,800/¥6,800/'96.3.21	SNK/格闘アクション/298M	¥32,000/¥7,800/'96.3.12	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	ナスカ/スポーツ/133M	¥29,800/¥7,800/'96.1.29	SNK/バラエティ/不明	ザンギング・オブ・ファイターズ96	¥32,000/10月25日発売予定/'96.7.30	ザウルス/格闘アクション/338M	¥32,000/¥6,800/'96.8.13	ADK/格闘アクション/330M	¥32,000/¥7,800/'96.5.27	NINJA MASTER'S 覇王忍法帖
人気バズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 [図説C][脚]	ロボットの主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロボット以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 [図説S][C]	さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グラッドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 [図説S][C]	このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 [図説S][C]	ADK/レース/210M	¥29,800/¥4,800/'96.4.26	スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 [図説][脚]	奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。 [図説][脚]	「ドリフトアウト'94」の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実際のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 [図説][脚]	召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いバズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリユー・イーグルも登場する。 [図説S]	SNK/格闘アクション/362M	ザウルス/シューティング/178M	ザウルス/格闘アクション/338M	ADK/格闘アクション/330M	ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 [図説][脚][C][S]
SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用ではサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 [図説][脚][C][S]	ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 [図説][C]	3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージのため、パワーアップさせよう。 [図説][C][S]												

タイトル	発売日	CD番号	価格
ザンギング・オブ・ファイターズ94 アレンジサウンドトラック	'94.11.18	CD:PCCB-00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD:PCCB-00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラック	'94.12.16	CD:PCCB-00169	¥2,500
ダングドリーム/ガンハード	'95.1.20	CD:PCCB-00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD:PCCB-00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD:PCCB-00175	¥1,500
ギャラクシーファイア	'95.3.17	CD:PCCB-00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD:PCCB-00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD & 溝口危機一髪	'95.5.19	CD:PCCB-00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラック	'95.6.7	CD:PCCB-00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD:PCCB-00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD:PCCB-00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD:PCCB-00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD:PCCB-00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラック	'95.8.19	CD:PCCB-00188	¥2,500
ザンギング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95.9.21	CD:PCCB-00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD:PCCB-00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD:PCCB-00193	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラック	'95.11.17	CD:PCCB-00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラック	'95.11.17	CD:PCCB-00198	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD:PCCB-00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD:PCCB-00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラック	'96.2.7	CD:PCCB-00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD:PCCB-00203	¥1,500
オーバートップ/押し出しジントリック	'96.2.21	CD:PCCB-00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラック	'96.3.6	CD:PCCB-00207	¥2,500
神鳳拳	'96.3.21	CD:PCCB-00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4.3	CD:PCCB-00212	¥2,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラック	'96.5.2	CD:PCCB-00213	¥2,500
超鉄プリキンガー	'96.5.17	CD:PCCB-00211	¥1,500
NINJA MASTER'S ~覇王忍法帖~	'96.6.21	CD:PCCB-00209	¥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD:PCCB-00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD:PCCB-00219	¥2,500
ザンギング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラック	'96.7.19	CD:PCCB-00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD:PCCB-00223	¥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD:PCCB-00215	¥1,500
ザンギング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラック	'96.9.20	CD:PCCB-00225	¥2,500

## ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD:PCCB-00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90.6.21	CD:PCCB-00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット	'90.11.21	CD:PCCB-00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組):PCCB-00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD:PCCB-00072	¥1,500
クロススウォード/戦国伝承	'91.11.21	CD:PCCB-00076	¥1,500
餓狼伝説/ラストリゾート	'92.5.21	CD:PCCB-00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD:PCCB-00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD:PCCB-00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD:PCCB-00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD:PCCB-00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組):PCCB-00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD:PCCB-00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD:PCCB-00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD:PCCB-00123	¥1,500
餓狼伝説 イメージアルバム	'93.7.21	CD:PCCB-00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD:PCCB-00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD:PCCB-00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2 イメージアルバム	'93.10.21	CD:PCCB-00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD:PCCB-00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD:PCCB-00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD:PCCB-00144	¥1,500
サムライスピリッツ イメージアルバム	'94.2.18	CD:PCCB-00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD:PCCB-00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル ~イメージアルバムパート1~	'94.4.21	CD:PCCB-00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD:PCCB-00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル ~イメージアルバムパート2~	'94.6.17	CD:PCCB-00155	¥2,500
龍虎の拳2 イメージアルバム	'94.7.21	CD:PCCB-00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD:PCCB-00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2 JET イメージアルバム	'94.8.19	CD:PCCB-00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライブ!	'94.10.5	CD:PCCB-00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ	'94.10.21	CD:PCCB-00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD:PCCB-00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD:PCCB-00164	¥1,500

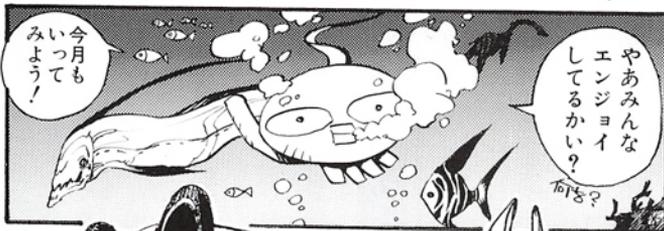
誰よりも発売延期におどいている人なアツの

# PS2版の『魔界大戦争』

脳電波

## RPG! 新作! 怒! 伝!!!

その4



中国でグイグイやる  
**鉄貴妃**

武のめいはいかに  
グイグイやるね

オレのアリテで  
ジャステックな  
姉妹たちとの  
再会も有り!

王座に  
グイグイとせまるね

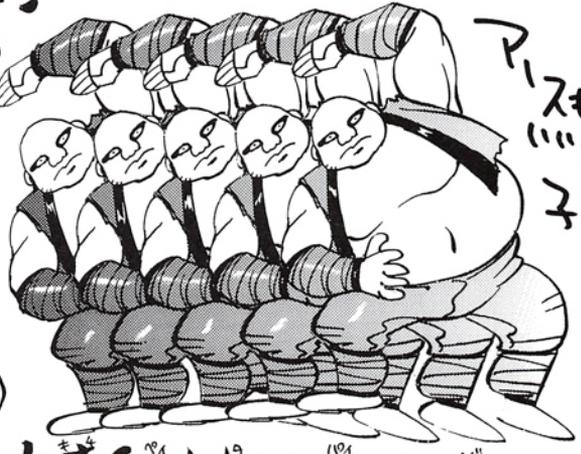
**ゴッ**

クソ  
クソ  
クソ

**大鉄人** (15名) ガッた!

お宝あると  
アスガの  
あり  
カズンが  
おとし

アスモ  
ハジ  
子分もね



んきり平か本んハモン



**ワッ**

リアルバウト餓狼伝説が  
驚異の振り返り！  
なんと2ヵ月ぶりに  
TOP1をゲット!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで  
全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編  
集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング

TOP10

8月1日~8月31日

1	リアルバウト餓狼伝説 CD	1,368P
2	神鳳拳 CD	1,125P
3	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 (限定版) CD	1,003P
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CD	937P
5	マジカルドロップ2 CD	721P
6	神鳳拳 ROM	549P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 CD	426P
8	ソニックウイングス3 CD	135P
9	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 CD	98P
10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ROM	63P

### 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店  
は以下の通りです。

#### 〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店  
東京都外神田3-14-10  
ソフマップビル

☎03-3253-3030

#### ソフマップ日本橋店

大阪府日本橋  
3号店 ☎06-643-0070  
4号店 ☎06-634-5820  
7号店 ☎06-634-2076

#### 〈あくとグループ〉

#### ファミコンランド一宮本店

愛知県一宮市富士3丁目1-5  
☎0586-24-7665

#### 吐夢書店

静岡県三島市文教町1-1-19  
(東レ建設 森島ビル1F)  
☎0559-88-1708  
他、加盟店75店舗



振り返りの1位に！

### ランキング総評

龍虎の拳 外伝のV3  
を阻んだのは、なんとリ  
アルバウト餓狼伝説でし  
た。

リアルバウトは今月で  
8ヵ月連続の登場になる  
のですが、見事2ヵ月ぶ  
りにTOPに振り返りま  
した。

今後も、連続ランキン  
グ記録がどこまで伸びる  
のか楽しみです。

2位には、神様たちが  
大暴れする格闘ゲーム、  
神鳳拳のCD版が初登  
場！新しいオープニン

グデモヤ、ロード時間が  
短縮する簡易キャラセレ  
クトなどもついて遊びや  
すくなっています。

ROM版も6位にラン  
クされ、今後の動きが楽  
しみなタイトルです。

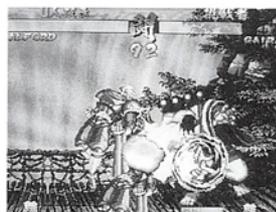
3位には龍虎の拳 外  
伝 (限定版) がランキン  
グ。今月もTOPが予想  
されましたが、残念なが  
ら順位を落としてしま  
いました。

しかし、ノーマル版も  
9位にランクされていま  
すので、今後の巻き返し  
が期待できます。

4位には、斬紅郎無双  
剣のCD版、10位にはR  
OM版がそれぞれランキ  
ング。サムライシリーズ  
もまだまだ元気です。

今月号では、格闘サム  
ライスピリッツシリーズ  
の最新作、「サムライス  
ピリッツ天草降臨」の情  
報も緊急公開！最新作  
をプレイする前に、斬紅  
郎無双剣で腕を磨いてお  
くといいかもありません  
ね。

7位には、これまた常  
連のK・O・F'95がラン  
キング。



続編にも期待大!!

いよいよ来月には、話  
題の新作96のROM版が  
発売されます。

今回は、全9チーム、  
総勢27キャラの豪華メン  
バーが出場。新キャラも  
7人登場!!

'95も非常に息の長いゲ  
ームでしたが、それ以上  
の爆発的ヒットが予想さ  
れます。

8位には、人気シュー  
ティングゲームのソニッ  
クウイングス3がランキ  
ング。

最近では、シューティン  
グの新作が発売されず、  
寂しいかぎりですが、頑  
張って欲しいジャンルで  
す。次回のTOP10をお楽  
しみに!!



# NEO・GEOソフト 読者人気 ベスト 10!

## K・O・F'96 首位の座は当面安泰!?

今月も「K・O・F'96」の圧倒的強さばかりがやけに目立つ集計となった。2位以下を500ポイント以上引き離しての首位は、この人気投票始まって以来の快挙である。こうなると、ただ恐れ入りまじしとしかいいようがない。ところで他はどうかというところ、やや元氣不足といった感じだ。

今年のタイトルでベスト10入りを果たしているものは、「96」の他では「RB 餓狼伝説」・「龍虎の拳外伝」・「NINJA」の3タイトルしかない。「餓狼SP」・「餓狼3」など古めのタイトルが、再度ベスト10入りしていることから、勢いのある新作のチャート入りが見られるところだ。

累計50位の「96」が10位から5位にランクを上げた。

## 今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	753P
2位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	217P
3位(2)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘アクション	206P
4位(4)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	112P
5位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	87P
6位(9)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	71P
7位(5)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	60P
8位(8)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	55P
9位(-)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	36P
10位(-)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	21P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加算し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

た。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてね!!

〈今月の読者の一言〉

●「KOF'96」は変更されたグラフィック、新技、簡単超必等で前作、前々作と違った楽しさが良い。超必でフィニッシュした時も超ハデで! PN/M r sモール(福岡県)

〈宛先〉

〒112 東京都文京区水道 2-13-12 SKビル 202  
株式会社 分室  
ネオジオフリーク編集部  
「ソフト人気ベスト10」係

## 累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,623P	12位(12)	パルスター	590P	38位(37)	ASO II	37P
2位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,378P	13位(13)	龍虎の拳 2	457P	39位(39)	ニンジャコマンドー	35P
3位(3)	リアルバウト 餓狼伝説	2,181P	14位(14)	ワールドヒーローズ パーフェクト	382P	40位(40)	ラギ	34P
4位(4)	真サムライスピリッツ	1,872P	15位(15)	パズルポブル	352P	41位(41)	フライング パワーディスク	28P
5位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,394P	16位(16)	ソニックウィングス 3	323P	42位(43)	NEO・GEO CD SPECIAL	26P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,350P	17位(18)	メタルスラッグ	286P	43位(42)	押し出しジントリック	25P
7位(6)	餓狼伝説スペシャル	1,081P	18位(17)	ピューポイント	280P	44位(44)	ワールドヒーローズ 2 JET	22P
8位(7)	餓狼伝説 3	1,026P	19位(22)	NINJAMASUTER'S	265P	45位(45)	オーバートップ	22P
9位(8)	天外魔境真伝	791P	20位(19)	ステークスウィナー	239P	46位(46)	得点王 3	20P
10位(9)	サムライスピリッツ	722P	21位(20)	マジカルドロップ 2	238P	47位(47)	キング・オブ・ザ・モンスターズ	20P
11位(11)	ARTOFFIGHTING 龍虎の拳 外伝	681P	22位(21)	餓狼伝説 2	223P	48位(47)	ジョイジョイキット	19P
			23位(23)	ギャラクシーファイト	199P	49位(49)	ダブルドラゴン	19P
			24位(24)	ソニックウィングス 2	168P	50位(49)	マジシャンロード	18P
			25位(25)	アイドル麻雀ファイナルロマンス 2	160P			
			26位(26)	超入学園ゴウカイザー	136P			
			27位(27)	トップハンター	72P			
			28位(28)	クロスソード II	71P			
			29位(29)	ファイターズヒストリー ダイナマイト	59P			
			30位(30)	ワールドヒーローズ 2	56P			
			31位(31)	ADKワールド	47P			
			32位(37)	神凰拳	46P			
			33位(33)	風雲黙示録	45P			
			34位(32)	餓狼伝説	43P			
			35位(33)	龍虎の拳	42P			
			36位(35)	ビクトーナメントゴルフ	40P			
			37位(36)	ラストリゾート	38P			

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウススコア

K・O・F'96登場間近  
嵐の前の静けさか…!?

目指せ頂点!!  
ハイスコアラーたちの  
熱い稼ぎの宴

今号からポイントランキングの第3回目に入りました。今回トップに輝くのは、果たして誰だ!?

てなどころで、今月の傾向ですが、みなさんゲーセンでKOF'96をやりまくっているのか、はたまた夏休みを満喫しているのか、スコア申請数はポチポチといった感じ。ま、しばらくはKOFファイバーが続きます。

KOFはSNKでもサバイバーモードのスコアアタックをおこなうそうなので、この際、家庭用が発売されたら極めてみるのもいいんじゃないでしょうか? 上位入賞者には賞品も出るそうだし。

また、今月から「ニンジャマスターズ」と「神風拳」の2タイトルの集計を開始するとともに、来月あたりからメタルスラッグなんかも集計しようかと考えてます。まだ詳細は未定ですが。

とりあえず、ページの都合で新タイトルと入れ替わりに旧作が消えると思えますが、そのあたりは例によってご容赦を…。

今月の  
ハイスコアラー攻略法  
高得点への道

AIR OF FIGHTING  
龍虎の拳 外伝 (ワイラー)

ワイラーは、→A、→A、ブラックアウトでほとんどのキャラを素早く倒せる。

対シンクレアでは→Aをよくさばかれてしまうので、一回浮かせたらなるべく体力を減らすため(→A、→A)×2、立ちパンチ×αでダメージを与える。

最後のロバートはちよつと離れてアコースキックを出すので食らう。スキのある技をカードして→A、→A、ブラックアウトを入れてもいい。

●未来飛行・島根県  
A R O F F I G H T I N G  
龍虎の拳 外伝 (全 覚山)

最初の方は、→A、→A、→B、→Bの連続技だけで倒す。ミスしたらアルティメイクトで葬ります。

カーマン以降の敵はスキの大きい技をガードして右端脚から連続技を入れる。

●未来飛行・島根県  
リアルバウト餓狼伝説  
(アンディ・ポガード)

アンディはジャンプC→幻影 不知火→立ちD→斬影拳 (疾風裏拳+くれない弾) or 空破弾を中心に攻める。この連続技をCPUが気絶するまで入れまくり、気絶させたら斬影拳以降を超烈破弾にかえ、これを入れて美しくキメる。

残りカウントが45以上あればSASが取れる(もちろんパーフェクト)。

また、画面左端であれば、アンディ究極奥義(フリースク4月号参照)を入れるのもイ

イ。もし気絶時にゲージがたまってなかったら、闇浴びせ蹴りを使ってためるようにする。

●G・T・H・北海道  
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (服部半蔵・修羅)

まず、足払いなどでダウンさせ、起き上がりで防御崩しを入れるパターンで闘う。相手の体力が赤ゲージになったら反撃してくるので注意する。あとは完勝でしめる。

●ん・よゆうっち♡・鹿児島県  
天外魔境真伝  
(古沢、ジライカ、絹)

「経験」と「根気」につきます。投げで転ばせるキャラならよいが、ダッシュB+Cや必殺技で転ばせるキャラは、通常のランクでやった方がよいと思われる。

八雲を使って少し頑張れば、誰でも2万台に乗る。ゲート下手な私ができたとことなので、間違いはないハズ。

●KM☆GM・宮崎県  
ワールドヒーローズスーパーフェクト (服部半蔵)

服部半蔵は相手の起き上がりに弱疾風燕落としを重ねます。ヒットすれば相手は倒れるので、再び起き上がりを攻めます。ガードされても、すぐ光龍破をうてば反撃しようとした相手にヒットし、ダウンします。

ジンギスカン、マッドマン、キャプテンキッドはパターンにはまりにくいので、普通に闘った方がいいです。

●SAS・愛知県

ハウススコア担当者から一言

ういっす。編集の新井氏(通称アラチャン)から指輪物語(ミドルアース)のトレディングカードの存在を教わり、早速次の日に3万五千円分のカードを箱買いしてしまっただ当です。バルログ出ねえ〜! っていうか、デユリンの災、あるいはバラウカール。欲しい。いえる。アングマールの魔王もまだ出ない。くう〜! と、現在たかがカードに一喜一憂しております。NBAカードしかり。そして金がなくなる。冒頭で書いた通り、今月は申請の数があまり多くありませんでした。これをK・O・F'96 or 夏休みの仕業と取ってよいのか、あるいは旧作のスコアがなくなることへの間接的な抗議と取ったらよいやら…。

毎月毎月、言い訳していますが、ページが限られているので新作を取るか、旧作を残しておくか:担当者としても非常に悩まされる場所です。どうあつたりするわけです。どうか理解のほどをヨロシクお願いします。

ここで新作の集計に関する補足ですが、ニンジャマスターズは超タイムアタックモード(8月号参照)での集計をふくみます。CD版でいうところの「パーフェクト」モードです。また、申請の際には万のため、応募要項にカセット版かCD版かを書いておいていただくと集計がスムーズにおこなえます。ご協力をお願いします。

それでは、また来月号のこのページでお会いしましょう。

クラブ・ハウススコア  
ポイントランキング

- 1位 ん・よゆうっち♡・鹿児島県 140PTS
- 2位 KM☆GM・宮崎県 90Pts
- 3位 M, Y - 剣魂・千葉県 70Pts
- 4位 幻庵ラプリー・長野県 45Pts
- 5位 未来飛行・島根県  
SAS・愛知県 30Pts
- 7位 10-KEY・東京都 25Pts
- 8位 ワイゾウ・奈良県  
G・T・H・北海道 20Pts

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	23,505,100	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	18,253,100	12人目
カブキ団十郎	幻庵ラブリー・長野県	14,884,400	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	14,347,600	10人目
絹	KM☆GM・宮崎県	14,275,200	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	13,768,600	11人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	12,607,300	12人目
綱手	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,302,100	12人目

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ・ディオ	Y.Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
呂布奉先	10-KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10-KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻庵ラブリー・長野県	13,170,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
J・カーン	M,Y-剣魂・千葉県	13,064,600	ALL
ラスプーチン	10-KEY・東京都	12,097,600	ALL
服部半蔵	SAS・愛知県	11,069,800	ALL
出雲良子	幻庵ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M,Y-剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
孫悟空	SAS・愛知県	10,403,800	ALL
風魔小太郎	幻庵ラブリー・長野県	10,078,200	ALL
金龍	幻庵ラブリー・長野県	9,931,400	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	幻庵ラブリー・長野県	8,457,000	ALL

バルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	1,394,180	ALL

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	未来飛行・島根県	2' 37" 65	ALL
シンクレア	M,Y-剣魂・千葉県	2' 40" 90	ALL
不破 刃	松原双角団々長・東京都	3' 47" 14	ALL
藤堂香澄	M,Y-剣魂・千葉県	3' 50" 80	ALL
ロディ・パーツ	M,Y-剣魂・千葉県	3' 57" 87	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士 鷲・神奈川県	4' 04" 61	ALL
ロバート・ガルシア	R,T・兵庫県	4' 11" 21	ALL
王 覚山	未来飛行・島根県	4' 16" 73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ブルー・マリナー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カップファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・パッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KLS-TAK・茨城県	2,272,900	ALL
ダック・キング	へっぽこ大王・広島県	2,220,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,205,200	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちえりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M,Y-剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフウ	10-KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,178,300	ALL
霸王丸(修羅)	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,148,800	ALL
服部半蔵(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
リムルル(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,970,800	ALL
首斬り破沙羅(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
霸王丸(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,905,700	ALL
緋雨閑丸(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
千両狂死郎(羅刹)	M,Y-剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花楓院骸羅(羅刹)	M,Y-剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
緋雨閑丸(羅刹)	M,Y-剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
橘右京(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花楓院骸羅(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞(羅刹)	M,Y-剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	M,Y-剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット(京・ハイデルン・クラーク)	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ(京)	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール(京)	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

ハイスコア  
募集要項

● ノンコンティニューによる  
点數、またはクリアにかっ  
た時間集計とします(クリ  
アしなくても可。乱入は無効  
)。ハートはNEO・GENO  
NEO・GENO(ON)  
のどれでもOKです。  
● ハイスコア申請にあたって  
は、次の項目を明記して下さい

- ① ゲームタイトル
- ② スコア
- ③ キャラクター名
- ④ ランク
- ⑤ 面數(何人目までいったか)
- ⑥ あなたの攻略法、スコア稼  
ぎのコツ
- ⑦ 住所、氏名、年齢、職業、  
電話番号、スコアネーム
- 申請スコアの証拠として、  
キャラクター名とそのスコア  
が同一画面上にあるVTR、  
または写真を同封して下さい。  
ゲーム名の下に\*印があるも  
のは、VTRのみ集計いたし  
ます。
- ゲームランクは不問ですが、  
ランド数などは初期状態で、  
● 以下のゲームを対象とさせ  
ていただきますが、申請数に  
かたよりが見られますので、  
極端に申請の少ないタイトル  
に関しては、やむをえず集計  
を中止する場合があります。
- ① 龍虎の拳 外伝\*
- ② リアルバウト餓狼伝説\*
- ③ サムライスピリッツ斬紅郎  
無双剣\*
- ④ K・O・F'95\*
- ⑤ ワールドヒーローズパー  
フェクト\*
- ⑥ 天外魔境真伝\*
- ⑦ ニンジャマタース\*
- ⑧ 神風拳\*
- ⑨ バルスター\*
- スコア集計は、必要事項を  
明記のうえ左記宛先までお願  
いします。  
〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 KOKORO 2022  
株式会社分室  
ネオジオフリーク編集部  
「クラブハウスコア」

モリスケの

初心者向け

# 格ゲー講座

©SNK 1996

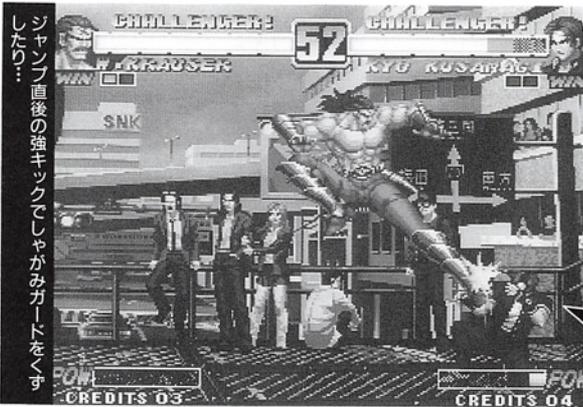
新装第4回

今月のお題

## 2択攻撃

講師：モリスケ

最近ちょっぴり好評でウハウハな格ゲー講座。今月は割と実戦的な2択について紹介するゾ!



ジャンプ直後の強キックでしゃがみガードをくすしたり...

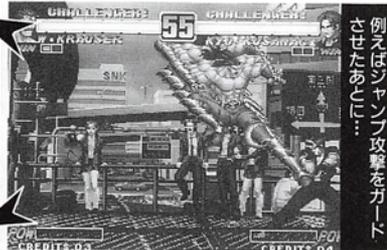
まずは基本的な部分の説明から入ろう。2択攻撃とは、対処方法(ガードの種類等)が違う2つの攻撃パターンを使い分けて、相手を迷わせる戦法のことをいう。文で説明してもわかりにくいと思うので、まずは簡単なものから例に挙げて紹介してみよう。

### 実戦的戦術 2択攻撃とは...

こにやにやちわーす! ポケモン買って捕獲しまくりなモリスケです!  
さて、今回は格ゲーの対戦における戦略の1つ、「2択攻撃」について、基本的な説明から実戦での狙い方までをじっくり解説していきたいと思えます。巷の対戦ではすでに基本となりつつある2択攻撃のやり方と防ぎ方、知らなかった人はこれを機に覚えてしまおう。いえる!



立ちガードできないしゃがみキックなどで攻めるのが基本的な2択



例えばジャンプ攻撃をガードさせたい時に...

相手の起き上がりに合わせて、しゃがみガードが必要な下段の足払い、もしくは立ちガードが必要な中段技を重ねてみる。実は、これだけで2択攻撃を仕掛けたことになっているゾ。

に無敵技を出す、という選択肢もあるけど、すべてのキャラが無敵技を持っているわけでもないで、ここでは相手がガードすることを前提に書きました。  
2択攻撃のおおまかな意味は分かってもらえたかな? 次は、実戦における狙い方を紹介しよう。

実戦で最も基本的なものは跳び込み攻撃をガードさせた直後に下段か中段の2択を迫るもの。KOF'96のクラウザーを例に挙げてみよう。  
自分がクラウザーの時、相手にジャンプ強キックをガードさせたら、下段のしゃがみ強キックか、中段になる後ろ小ジャンプ強キックのどちらかでおもむろに2択を迫ってみよう。跳び込み攻撃ガード後はしゃがみガードするのが基本なので、最初は中段の逃げ小ジャンプ強キックでしゃがみガードを潰しかかろう。

NF特選

格ゲー用語辞典

## た行

### 【対空技】

跳び込んできた相手を迎撃する時に使える技を、まとめて対空技と呼びます。'96なら、京や庵の鬼焼き、ビッグの力リフォルニアアロマンスなどが代表的。しゃがみ強パンチなどの通常技が対空技として使える場合は、通常技対空などと呼ぶこともアリ。

### 【ため技】

レバーを一定時間同じ方向に入れておく技や、ボタンを一定時間押しておく技をまとめてため技と呼ぶ。レバーを←や↓に入れてためをつくる技は、✓に入れたためしゃがみガードしならためをつくることもできる。知らなかった人は覚えておこう。

### 【チキン】

おにく。うそ。臆病者のこと。自分からは攻めようとしていないでガードを固め、攻め込まれたら後ろに下がったり判定の強い技を出す、というのがチキンの特徴。一般的に嫌われる傾向にある戦法なのでオススメはしません。ちなみに、待ちとチキンは別物です。

### 【F.U.N.】

「F.U.N.」以外の攻略ライターが潜む謎のゲース。半分以上潰れかけているので衛生環境が非常に悪く、冬でも蚊が出ます。フランスから来ている風のFLNは小山のホームステイして1人家を追いつかれたので、現在はとんよこで生活している。



中段になることを知っている人以外にはまず決まるので、最初の方はひたすら逃げ小ジャンプ強キックを出しているだけでも意外と有効だ。

ひたすら繰り返している相手も飛び込み攻撃ガード後に中段を出してくる、と学習するはずなので、今度は立ちガードしている所に裏をかい下段のしゃがみ強キックを混ぜてやろう。完全に読み合いになってしまいが、これで基本的な2択攻撃の完成だ。

下段と中段の他に、コマンド投げのカイザースロープレックスを混ぜれば見極められにくい3択攻撃になるのだが、飛び込み攻撃をガードさせた直後に投げると、怒りになる方が多いので、やめておいた方が無難であります。

まあ、おうちで友達と遊ぶ時ならあんまり怒られないと思うけど、それでもやっぱり当て投げはほどほどにした方が楽しく対戦できます。

システムを  
活用した  
2択も有効だ!!

飛び込み攻撃をガードさせたあと以外では、スキの少ない弱技をガードさせた直後が2択を迫るチャンスだ。

またしても'96から、クラークを使つて例を挙げてみよう。しゃがみ弱キックをガードさせることができれば、スローパーゼンテンバックブリーカーを使つて2択を迫ることができると。前号のKOFのシステム紹介にある、「暴れると投げられる理論」を見てもうえば分かると思うけど、攻撃をガードしたあとに何らかの行動(通常技を出したりジャンプするなど)を取るとガードボーズがすぐ解除されるので、投げられるようになる。逆に、手を出さずにガードしていればガードボーズが少しの間持続するので、その間は投げられない。

このシステムを上手に利用



すれば、しゃがみ弱キックガード後に手を出してくる相手ならすぐにコマンド投げを入力、落ち着いてガードを固めているようなら一瞬待ってからコマンド投げを入力、といった「投げを使った2択攻撃」もあるぞ。

2択の対処法は  
運しだい!?

ただ、この2択攻撃は比較的返されにくく、かなりハマつぱいので、巷の対戦台で狙うとブレイクが起る可能性アリ。このシステムをしっかり把握している身内同士で狙う分には、ぜんぜん問題ないと思うけど。

ついでに、お手軽なレオナの2択も紹介しておこう。画面端の相手に強ボルテックランチャーをガードさせると、自分の方が相手よりも先に動けるので、中段になる垂直小ジャンプ攻撃と下段のしゃがみ強キックで2択を迫ることができ。比較的狙いやすい2択攻撃なので、レオナを使う人は覚えておこう。

次は、逆に2択攻撃を迫られた時の対処法を紹介しよう。相手が2択に使ってくる2種類の攻撃方法のうち、どちらか一方が出の遅い攻撃の場

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が遅い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしゃがみガードしておき、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

中段と下段、どちらの出が早い場合は反応できないので完全な読み合いになる。2択を迫られる際に、下段技を食らうとそのまま連続技を叩き込まれる場合は、できるかぎりしゃがみガードするようにしてリスクを少なくしたい。そこにつけ込まれて中段を出されると食らってしまうことが多々ある。連続技をもらってはマ

シンドと思うぞ。

てなわけで、今回は埼玉県のPN/鳥丸さちこさんのお手紙を参考に、2択についてざっと紹介してみました。内容的には簡単だったと思えますがどうだったでしょうか?

最近、質問のお手紙も少しずつ増えてきつたので、ちょっと嬉しiss。できるかぎり紙面で紹介するので、ガンガンお手紙送ってちょうだいな〜!! おっと、用語辞典のネタや、今月のお題のリーグエストも募集中ナリよ。格ゲー講座までお葉書よろしくお願ひします!

モリスケに訊け!  
読者Q&A  
コーナー

**Q** KOF'96で、Mr BIGの「立ち大Pキャンセルプラスタワーウェイブ」がどうしても出来ないのです。コツを是非教えてください。(PN/レ1命(神奈川県))

**A** キャンセルグンナイが出来ないツスカ、フムフム。遠距離立ち強パンチの1段目をキャンセルするのなら、振りが遅いのと比較的入力しやすいと思うんだけど、出の早い近距離強パンチとなると話は別。コマンドがグラウンドプラスターと重な

**Q** こんにちはモリスケさん。実はKOF'96で通常技キャンセルができません。94、95、リアルバウトでもこんなことはなかつたんです。下手になつたのかと思つて95をプレイしてみたらちゃんとキャンセルできるんです。KOF'96はどことが違つているのでしょうか? どうかキャンセルのタイミングとコツを教えてください。(PN/乱舞VS炎(大阪府))

**A** '96システム編に書いてある「先行入力ボタン押しつばなし」を使つてキャンセルすれば比較的簡単できます。自分もこの入力方法を知らない時はキャンセルをかけたらくて苦労したよ〜。練習!

# 読者創作ストーリー

## 〃 武士道とは死ぬことと見つけたり… 幻十郎と霸王丸の最後の戦いが今はじまる…

### 紅月夜

★PN/亜偉 順(栃木県)

「散れ! 光翼刃!!」  
ほんの15秒前には血気盛んであったはずの浪人が、激しい血飛沫をあげて吹き飛んだ。一刀のうちに両断された醜い死体が、夜の冷たい大気の中で舞う。どさりと鈍い音を立てて紅の屍が地面に転がった。「…また、つまらぬものを斬ったな」

今夜、何度目の剣客であったらう。何度きても、何者がこようと同じことだ。(俺の邪魔をする奴は殺す。)

「俺の邪魔をする奴は殺す。」  
幻十郎は胸中で呟いた。そう、少なくとも憎き霸王丸をこの手で殺すまでは…! 幻十郎を破門にした和神と、その愛弟子の霸王丸。霸王丸はこの日本に無双の剣豪として名を馳せている。霸王丸を必殺の太刀で討ち破ることに、幻十郎は剣の道を見出し、強い奴が、弱い奴を殺す。当然のことよ。…待っている霸王丸。貴様と俺とどちらが強いか決着をつける時だ」

「何を許して! 殺さないで!」  
「…許す? ふん、奴が何をしたか。俺は俺の意志で奴を殺す、それまでのことよ。貴様にとって奴がどれほどの価値のものか知らんが、女に何をいっても分かんない」  
静に背を向けて歩み出す幻十郎の心に、再び迷いが蘇った。不意に胸の内て呟く。(…俺の望みは、一体何だというのだ?)

宿場を出るころには、もう夕刻近くになっていた。また夜がやってくる。今夜も何人ともなく剣客がやってくるだろう。昨夜のように、また血飛沫があがる。  
軽い山道に差しかかると、背後から山道を尾行する足音が聞こえてきた。歩幅からして、女だ。このような薄暗い山道を一人で出歩くなど、賊に襲ってこれといわんばかりだ。幻十郎は歩みを止め、女の方を振り返った。不安そうに肩を震わすその女は、幻十郎の顔を確かすると、前へ2歩3歩と歩み出す。  
「何だ、貴様は?」  
「あ…牙神幻十郎さままでございませぬ。やっぱりそうでしたわ。宿場を出るところを見かけたので、もしやと思いましたが。私、静と申します」  
声まで震わせながら、おすおすと話しはじめる。  
「何の用だ? 用がなければさっさと帰れ」  
「お、お話があります。どうか聞いてください。…霸王丸さまの命を狙っているというのは本当ですか?」  
「…だったらどうする?」  
表情一つ変えない幻十郎の返事を聞いて、静の顔は青ざめた。  
「お願いです! あの方を死なせないで!! あの方と戦わないでください!!」  
涙でくずれた顔を覆い、静は地面にへたり込む。  
「そんなことをいいにわざわざ尾てきたのか。俺が戦わずとも、向こうからやってくる。いざれ戦うことになる。…そして、俺が奴を殺す」  
「お願いします! 霸王丸さま

「何を許して! 殺さないで!」  
「…許す? ふん、奴が何をしたか。俺は俺の意志で奴を殺す、それまでのことよ。貴様にとって奴がどれほどの価値のものか知らんが、女に何をいっても分かんない」  
静に背を向けて歩み出す幻十郎の心に、再び迷いが蘇った。不意に胸の内て呟く。(…俺の望みは、一体何だというのだ?)

「何を許して! 殺さないで!」  
「…許す? ふん、奴が何をしたか。俺は俺の意志で奴を殺す、それまでのことよ。貴様にとって奴がどれほどの価値のものか知らんが、女に何をいっても分かんない」  
静に背を向けて歩み出す幻十郎の心に、再び迷いが蘇った。不意に胸の内て呟く。(…俺の望みは、一体何だというのだ?)



イラスト/孫明・S

「何を許して! 殺さないで!」  
「…許す? ふん、奴が何をしたか。俺は俺の意志で奴を殺す、それまでのことよ。貴様にとって奴がどれほどの価値のものか知らんが、女に何をいっても分かんない」  
静に背を向けて歩み出す幻十郎の心に、再び迷いが蘇った。不意に胸の内て呟く。(…俺の望みは、一体何だというのだ?)

### 募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。  
ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。  
作品にはタイトルとPNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。  
採用者には、ネオジオオフィスクラウドサービス提供による賞品を差し上げます。  
(宛先)  
〒112 東京都文京区水道2-1-13 112 SKビル202  
株式会社 分室  
ネオジオオフィスクラウド編集部「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

3月も終りの  
カムイコタンに  
なごり雪が  
降っている

ナコルル  
ねえさまが  
再び旅立って  
三日がすぎた



サムライスピリッツ  
カントリーロード  
**雪 伝**

Presented by 島津わか乃

はじめまして、未熟者ですゆえ生温い目で見守ってやって下さひ（わか乃）



あの時…  
一瞬ねえさまが  
風の中に消えてしまっ  
気がした

なぜだろう  
胸がドキドキ  
するのが  
いつまでたっても  
おさまらない



ハロー  
エクスキューズミー

私は  
ガルフォードと  
います

ナコルルは  
いますか？

なっ…  
なっ…

ずかずかずか

あやし  
ありませ  
ん



ナコルル  
ねえさまは  
いません

三日前に  
旅立ちました



不穏な気がして  
もしやと思ったが  
やはり…

おーまいが

よし、パピイ  
今から  
追いかけてよう

わい



なっ…



とうっ  
ホ

何なの  
あの人…



あっ  
雪穴に  
はまった

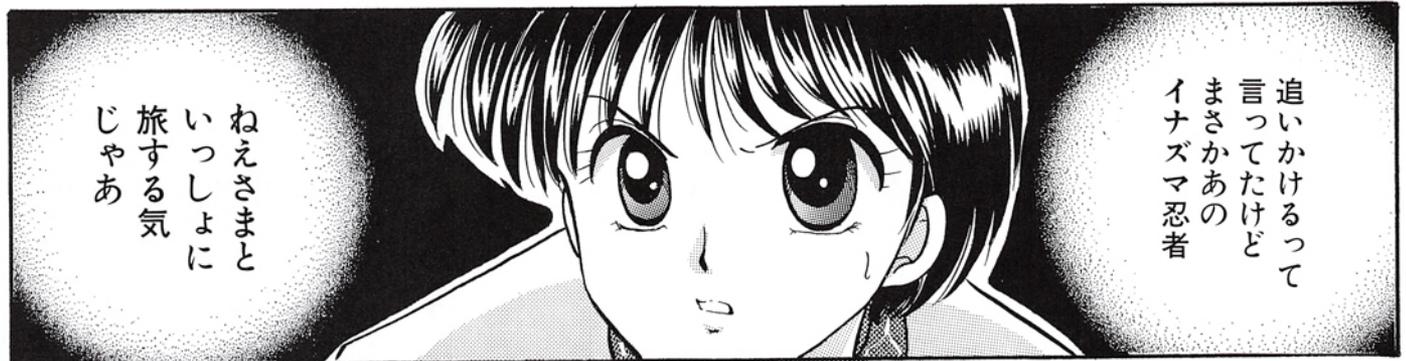
ばか  
みたい

のーっ  
ズボッ



どうも  
ありがとう  
それじゃあ

えっ  
ちよつと!



追いかけるって  
言ってたけど  
まさかあの  
イナズマ忍者

ねえさまと  
いっしょに  
旅する気  
じゃあ



断固阻止!!



冗談じゃ  
ないわ

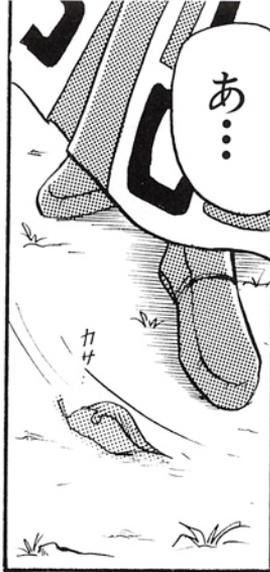


あんなの訳の  
わかんない人と  
いっしょに  
旅だなんて…



里では  
気が付かな  
かったけど

木々の小さな  
悲鳴が私にも  
聞こえる。  
ねえさまの言う  
禍々しい気の  
せいなのね…



あ…



ねえさまは  
どっちの道を  
行ったの  
かしら…

うーん



それにしても  
本当に  
困ったわ



はっ!!  
殺気っ



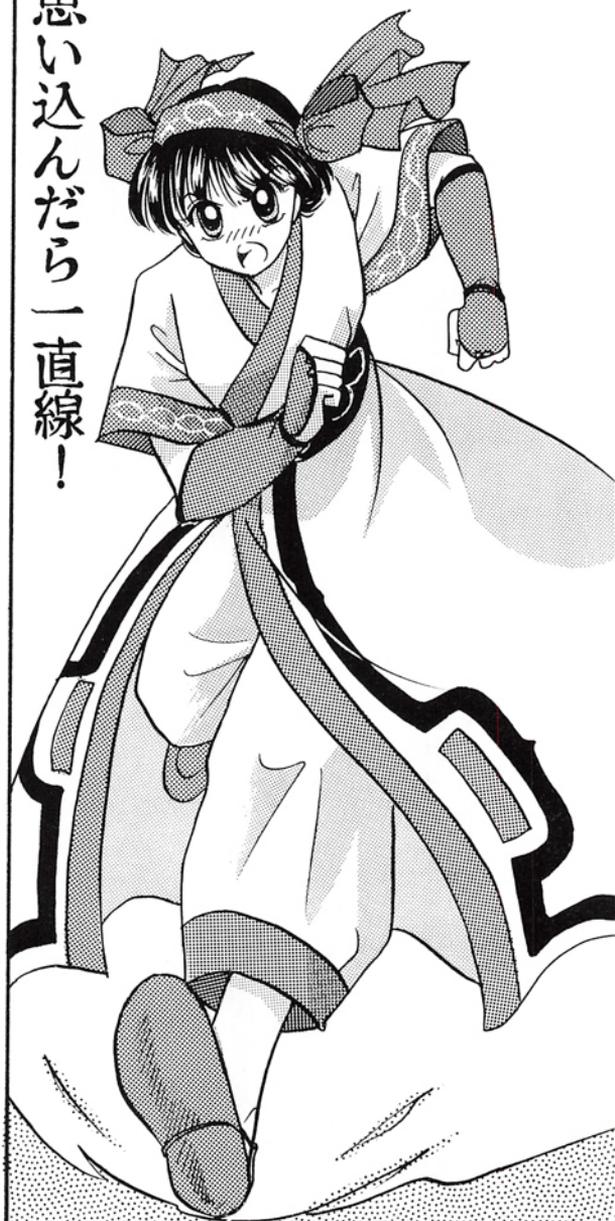
お前  
アイヌの  
戦士だな

私と一勝負  
してもらおう



待ってて  
ねえさま  
今いくわ!

思い込んだら一直線!



# ~SNKの“秘話”に迫る~ ES・エヌ・ケイ物語 ④

企画開発本部企画宣伝部長  
中井敏之さん



SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらうこのコーナー。

前号では、歌うゲームで有名な『サイコロリジャ』とソノビを撃ちまくる爽快ガンシューティング『ヒースト/スターズ』の話をお聞かせもらった。

今号では、いよいよネオジオが発売になる90年からの話を聞かせてもらう。

4月5日生れ 大阪出身  
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルークラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

べた時に、違和感のないブックに決定したわけですね。裏話として、コスト的に黒色か、一番安かったという理由もありますが、（これが真相じゃないですよ。あくまでも理由の1つです。）

## 大忙しの初期のソフト開発

家庭用のネオジオと同時発売になったソフトは、NAM-1975、ベースボールスターズプロフエッシュショナル麻雀狂列伝などの5本だったんですが、新ハードの立ち上げということもあり、パラエティに富んだ作品群になりました。

とにかく最初は、産めよ増やせよの時代だったので、とにかくソフトの開発は大変でした。今もこの状況は変わってないです（笑）。

ソフトの開発が発売日間に合うかは、本当に心臓に悪いですよ（苦笑）。  
とにかく時間がなかったので、開発スタッフを制作チームと、チェックをするチームに分け、昼夜2部制にして24時間体制で動いていました。会社の会議室で、寝泊まりをしていました（なぜか和室だった、寝こち抜群！）

早く場所を確保しないと悲しいことに。今ではいい思い出です（笑）。

## 会社で食べるおせち料理弁当!?

開発の方も大変でしたが、プロモーションも少人数のためかなり苦労しました。何といっても一月にプライ

ベイトショー、4月に発売というハードスケジュールでしたからね。

もちろんお正月はなし。おせち料理をお弁当箱に詰めて、会社で食べたのをよく覚えていますが（忘れてたくても忘れられない思い出です）

## ゲームンの中は灼熱地獄!!

プロモーションで思い出したのですが、ネオジオ発売当時にネオジオ仮面（正式名称ゲームン）というイメージキャラがいました。

CMなどでは、専用のタレントさんに演じてもらっていたのですが、イベント用は社内人間が入っていたんです。もちろん、私も体験しています（笑）。

このゲームンの中は、夏はとんでもなく暑い！汗だくになりながらチラシを配り続けるのは辛かったですね。体力の関係上、ゲームンには交替で入るのが、交替する時に他人の汗がベタベタになっていて、気持ち悪くてまじりました（苦笑）。

## 100メガショック!!ネオジオ大ブレイク!!

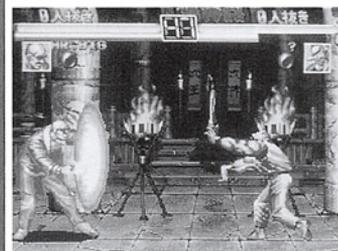
その後は、みなさんご承知の通り「100メガショック!!」でお馴染みの格闘ゲームの登場で大ブレイク！現在にいたるといったところですね。長々と書いてきたこのコーナーも今回で最終回です。読んでくれたみなさん、本当にありがとうございます。

これからも、SNKとネオジオをよろしく願います。

## 龍虎の拳(1992年)

人気格闘シリーズの第一弾。有名な100メガショック第一弾ソフトでもある。現在ではどのゲームにも採用されている乱舞技もこのゲームが元祖だ。

必殺技も他のゲームとは少し変わっていて、気力を使うシステムを採用している。気力がないと必殺技を出すことができないため、気力ためや相手の気力を減らす挑発などのシステムが非常に重要になっている。



カラテ対ビッグのMr.対決!

## 餓狼伝説スヘシヤル(1992年)

ネオジオの看板ともいえる人気シリーズ、「餓狼伝説」の第3弾。

ネオジオ格闘ゲームの人気を決定づけた記念碑的作品でもある。

餓狼伝説2に登場するおなじみのキャラクターに、餓狼伝説シリーズの人気キャラクターである、ギース・ハワード、タン・フールー、ダック・キングなどを加えた15人が登場する。

餓狼伝説2では使えなかった3闘士クラウザーや、隠れキャラクターのリョウ・サカザキ（対戦のみ可能）も使えることや、前作よりも派手で出やすくなった超必殺技が大きな話題を呼んだ。

ストーリーはあまり重要視せず、オールスター戦のような豪華な顔合わせを実現しているのが人気の秘密かも。



タン・フールーの撃放が炸裂



このゲームでギースが大活躍!!

## SNKの秘密兵器ネオジオが登場!!

（前号からの続き）  
90年には、いよいよネオジオが発売になるわけですが、このころは、すでにソフトの開発の仕事からは完全に離れていました。

当時、私はネオジオ本体のデザインやネオジオをデビューさせるプロモーションにこだわっていました、大忙しの毎日でした。

当時、家庭用の展開の中に、レンタルをおこなおうという計画がありましたので、レンタル時に本体を入れる専用バッグや、ソフトを展示する欄などを作ったのを覚えていませんね。

## 今、明かされるネオジオが黒いヒ・ミツ

ネオジオ本体のデザインにも色々苦労しましたね。最初のデザインコンセプトに、カッコいいものにしよっじゃないか!! というのがあったんですよ。

当時のゲーム機のデザインは、おもちゃっぽいものが多かったのですが、今までは違っ高級感を出そうと考えました。そうなるかと今度は本体のカラーが問題になってくるわけなんです。

現在、AV機器のカラーは、メタリック系のものが多いのですが、当時は圧倒的に黒色のものが主流でした。そこで、AV機器とネオジオを並

# ネオジオCD版ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」 コンテスト'96開催のお知らせ

## タイムレコード&ハイスコア キングオブプレイヤーズ K・O・Pの栄冠は誰の手に!?

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版の発売を記念して、家庭用で追加された新モード「サバイバーモード」を使ったタイムアタック&スコアアタックコンテストがSNKにより開催される。

### ネオジオCD版 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

### 「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96 概要

競技会期間：1996年10月25日（金）～11月30日（土）

対象ソフト：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版  
(1996年10月25日発売予定)

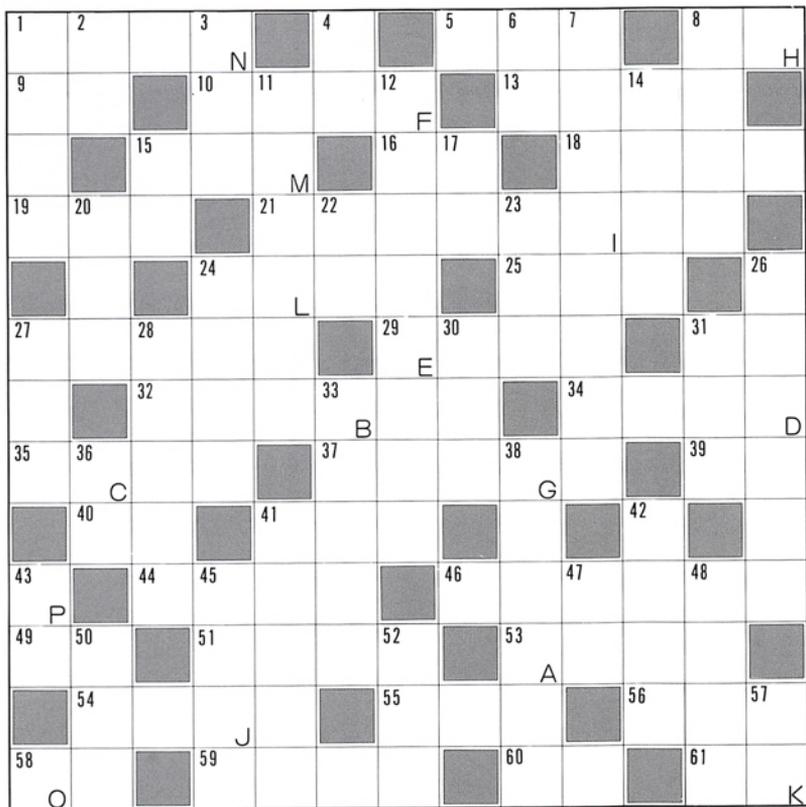
予 価：8,800円（税抜き）

- 応募要項：好きなキャラクターを選択し、「サバイバーモード」に挑戦。タイムアタック部門、スコアアタック部門を設定、各キャラごと上位5名（合計270名）に「認定証」及び「K・O・F'96オリジナルテレカ3枚組」をプレゼント致します。
- 応募方法：スコア画面の写真及び、CDソフトタスキ部分の応募券を郵便封筒に入れ、必要事項（郵便番号・住所・氏名・年齢（学年）電話番号、使用キャラクター）を記入してお送りください。
- 応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号  
株式会社エス・エヌ・ケイ  
「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係行
- 応募締切：1996年11月30日（土）（当日消印有効）
- 当選発表：本誌'97年2月号誌面にて2部門、各キャラのトップスコア54名を発表、その他入賞者の方は、商品の発送をもって発表にさせていただきます。



\*サバイバーモードとは、家庭用オプション機能で使用キャラ1名に対して、9チーム（同キャラ戦）+ボス2名とのタイムアタック及びスコアアタックのモード。体力は通常のゲームと同じく1人勝ち抜くごとに若干体力が回復するが全回復せず、体力が0になった時点でゲームオーバー。メモリーへの保存は全員を倒してからでないとできません。

# クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスワードを完成させよう。そしてA~Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

## 今月のヒント: 6文字

9月号クロスワードパズル当選者  
 青木祐介・千葉県/堀愛里子・静岡県/出口健太・神奈川県/富加須健人・福島県/久禮康代・兵庫県/高麗純・茨城県/橋口良二・鹿児島県/溝田勝文・長崎県/加藤慎吾・愛知県/山本衣里奈・大阪府

- 1 レゲエには欠かせない?  
 2 アンディ〜♡  
 3 ○○○翔吼拳  
 4 データイーストの愛称といえはコレ  
 5 カラー  
 6 バンチ、またはジェット  
 7 コースター  
 8 神鳳拳の色っぽいほうの中ボス  
 9 日本の車はこう  
 10 サムスピRPG、妖花働哭之章のカギはこのキャラが握る?  
 11 古代エジプトの猫頭の女神  
 12 ○○○ライス  
 13 ○○○メートル、○○グラム  
 14 三国志最強、ワールドヒーローズにも出場  
 15 もしも  
 16 木の枝  
 17 車輪  
 18 自称(?)麻宮アテナの彼女といえは  
 19 動力を使わない飛行機  
 20 チベットの中心都市  
 21 「余裕ッチ!」といえはこの人  
 22 あんまりオイシイので、騎士の称号をもらったというの  
 23 屋台でよく売ってるよね尻尾が東を向いたら、犬の頭はどこを向く?  
 24 羅刹ナコルルのパートナー  
 25 「KOF'96」では京に○  
 26 払いがなくなった  
 27 文学思想系の雑誌の名前  
 28 防波堤などにある、○○  
 29 〇ポッド  
 30 ならずものをカッコよく

- 1 物語のあら○○、○○をとおす  
 2 修羅ナコルルのパートナー  
 3 アテナの必殺技といえは  
 4 ○○○ボール  
 5 相手の石を囲んで取った数で勝敗が決まる  
 6 「わくわく7」の主人公格? 爆皇○○  
 7 祭りといえは  
 8 ミニ・レンジ  
 9 花蝶扇はコレを飛ばす技  
 10 ○○○と罰  
 11 よく店頭にかエルヤソウの置物が:  
 12 チャン・コーハンには縁のない言葉ですな  
 13 完璧さますう♡  
 14 炎の博多弁男  
 15 空気の排出口  
 16 「恐れる」を英語でいうと  
 17 木を切る大工道具  
 18 京と庵って、ある意味○○になつてるよね  
 19 紅茶の一種で、アイスティにするとおいしい  
 20 緊張を緩和し、たがいにうちとけてくれることを例えて  
 21 砂糖を熱してできる褐色であめ状のかたまり  
 22 チンゲンサイが飲みそう? 中国産のお酒  
 23 陽の反対だけど、アウトの反対でもある!?  
 24 地獄の○○も金したい  
 25 署名、合図  
 26 トヨタから出てるワンボックス車  
 27 趣味する野球  
 28 能や狂言の主役  
 29 スパイスの一種

### 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで  
 〒112 東京都文京区水道  
 2-13-12 SKビル202  
 (株)芸文社 分室  
 ネオジオフリーク編集部  
 「11月号クロスワード」係  
 締切りは11月9日(必着)  
 正解者の中から抽選で10名にネオジオグッズをプレゼント。

### 9月号の答え: テッドリーレイブ

9月号のクロスワードパズルのA~Oを順に並べると、**ギースノサイシユウオウギハナニ**となります。  
 ちなみに「サンダーブレイク」(やはり8文字)と答えた人、これは潜在能力でした。



- 53 ○○○○のようなスルドイバンチ  
 54 投手のスキを狙って2塁にダッシュ!  
 55 楽市○○○は織田信長が制定した  
 56 ルガルゴンの元秘書で、マチュアとコンビを組む  
 57 シカがたくさんいる県  
 58 ○○○○の出会い  
 59 ○○○○の人と○○○てる人では大きな違い  
 60 船の方向を定める装置  
 61

読者  
通信欄

# パオパオカフェへ ようこそ!

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

**手際の悪かった大会予選！  
今後反省を活かして欲しい**

先月おこなわれたNFチャレンジャーシップ。僕は友達と一緒に、はるばる長野から車でネオジオワールドへ向かった。土浦市に到着したのは朝の9時。大会開始の3時間以上も前だった。

それなのに！ 大会に参加できなかった。これはどういうことだ!!

確かに参加者は多かった。でも半分以上の希望者が参加できなかったという事実には納得がいかない!

予選会場がたった2台というのも用意が悪すぎたと思う。参加希望者が多かったことはあの場ですぐに判断できたこと。筐体の数を増やすなり、しかるべき手を打てばあんなことにはならなかったはずだ。

実際の悪かった大会予選！今後反省を活かして欲しい

今回の仕打ちには失望したが、それだけでネオジオフリークを見捨てるほど、僕も人間が小さいわけではない。今後ゲーム大会が開催されるなら、2度とこんな読者を裏切る形にならないよう、しっかりと今回の反省を活かして欲しい。

★PN/チャック・R (長野県)

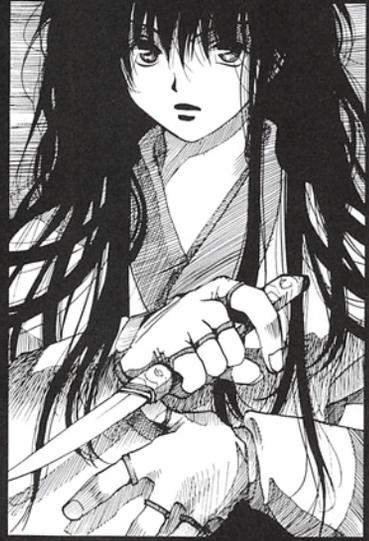
編・今回のゲーム大会に於きまして、同様のお叱りを多数の読者の方からいただきました。編集部とイベント代行業者による見込みを大幅に上回るご来場があったため、全く対応不能の状態に陥ってしまいました。ご来場されながら予選会に参加できなかった読者の方々は、慎んでお詫び申し上げます。大変申し訳ありませんでした。今回の教訓を活かして、今後二度とこの

ネオジオフリークは全国誌である。参加者の中には僕のように速くからやってきた人もいたはずだ(会場で知り合った人の一人に、わざわざ熊本からやってきた人もいた。僕以外に、遠方からきた人で参加できなかった人もいただろう。

参加した上で負けたのなら納得もいくが、参加すらできないで終わるなんて、ちょっと納得がいかない。

このことは、読者参加の表紙撮影会や攻略スタッフとのハンデ対戦、それから野中さんと安井さんのトークショーなど、他の企画内容がよかっただけに、予選の手際の悪さが残念で仕方ない。あれさえうまくいっていたらとてもよい大会だったのに!!

### パオパオ賞



★PN/閑馬 (千葉県)  
なんか不思議な何かを感じさせるナコルルちゃん。何だろう、この感じ? 小鳥と会話でもしてようかな。



●PN/影山さおり (埼玉県)  
やー、わくわく7ホント楽しただねえ。主人公が半ズボンの子供ってのがいい。はやく遊びたいねえ♡



●PN/真山巧 (岡山県)  
ムックよかった? さんきゅ♡ 絶賛発売中(のハズ)なんて、まだ見てない人もよろびくね♡



●PN/ヒョーゴノスケ (東京都)  
おつ、上半身裸のリュウウツツのものなかなかオツですな。いい体しとねえ、あんちゃん!



●PN/竜飛呼 (愛知県)  
相変わらずの日本一娘! 元気元気。あの着物と蛇の目傘の出所と、収納形態を知りたい今日この頃。



●PN/水推たかね (福島県)  
たびたび偽善者と噂されるキム先生。EDを見て限りじゃ、チャン&チヨイの卒業もまだ先かじゃ?



●PN/いかわみか (神奈川県)  
くやしがる2人の涙に乾杯じゃ。勝ち誇った八神の表情がナイスである。

ようなことがないようにいた  
します。(勝俣)

ゲームセンターの順番待ちで  
疑問に思ったこと

ゲームセンターの対戦台で  
は、普通1P側と2P側のど  
ちらかに並ぶと思うのですが、  
対戦というの勝抜き戦で  
す。自分の前の人が強ければ  
いつまでたっても順番は当然  
まわってきません。そこであ  
る程度様子を見たあと、反対  
側にもわってまた順番待ちし  
ます。しかしこれが新作や人  
気ゲームで、たくさんの方が  
並んでいたら…？へたをす  
れば1時間以上並ぶことにな  
ります。(体験済みさっ！)

そこで、並び方を工夫して  
みてはどうでしょうか？例え  
ばトイレの並び方のように、  
○番目に並べば○番目にプレ  
イできるとか、ただそのよう  
にするには広いスペースを必  
要とするかもしれません。ど  
うすれば一番よいのでしょ  
う？ゲームセンターのルー  
ル、マナーはどういったも  
のなのでしょう？ゲームセン  
ターに通うようになって3年  
経ちますが、いまだに細かい  
所は分かりません。アバウト  
で楽な気持ちになれる雰囲気  
に甘えすぎているのかもしれ  
ません。もう一度、ルール、  
マナーを見直す必要があるの  
ではないでしょうか。

●PN/パール牙子(埼玉)  
編・ゲームセンターの順番待  
ちの問題か。大きなゲーム  
センターだと、ロケテスト中  
は抽選券を配ったりと、なる  
べく多くの方がプレイでき  
よう工夫しているみたいだけ  
ど、常にできることじゃない  
から、牙子さんみたいな思い  
をする人もいるでしょうね。  
順番待ちの問題に、割り込  
みっていうのもあるけど、最  
終的には人間としてのモラル  
に頼るしかないものね。難し  
い問題よね。  
ま、アタシの目の前でそんな  
ことするおバカさんがいた  
ら、ナコルルにかわっておい  
おきしちゃうけどね。(稲葉)

●PN/202(愛知県)  
なんか舞ってネコちゃんみたいだな。花柄の衣装はオリジ  
ナル？なかなかお似合いっす。



●PN/中村葉弥(埼玉)  
おっ、あの日の安さんと野中さんの服だ！モデルは  
八神と草薙だな。きつくれた人、ありがたう♡



●PN/毎峰みりん(千葉県)  
悩ましげなシンクレア様っす。この人見るとどうしても  
アラジン思い出しちゃうよ。仕方ない？



●PN/我夢丸(長野県)  
オージビームといえは96のアンテナのニューtralポ  
ズだ。ありや一見の価値ありだ。オススメ。



裏技コーナー

発見！  
庵のスーパーキック!?

(K.O.F.97)

95で、庵の百合折りが多段  
ヒットするやり方を発見しま  
した。やり方は、自キャラが  
左にいる時(左右どちらでも  
できます)。

①まず、相手を跳び越す前に、  
レバーを左下に入れる。約1  
秒ほどしゃがむ感じ。

②次にジャンプor大ジャンプ  
したと同時にレバーをニュー  
トラルに戻し、相手を跳び越  
したらレバーを左に入れ、レ  
バーを離すと同時にDボタン  
を押す。Dボタンは最後まで  
押し続け、この時レバーはニ  
ュートラルにしておくこと。

成功すると一瞬庵が百合折  
りの状態で止まり、相手に多  
段ヒットする。蹴りの当たる  
回数は、百合折りの当たる高  
さと位置によって、2発か3  
発と明らかに調節できる。

この技はかなりムズいですが、  
使えるようになれば見た  
目もカッコイイし、対戦でも  
有効なので、庵使いのみなさ  
ん極めてみてはどうですか？

●PN/火月(東京都)  
編・95をやっているとたまー  
に起こったりするけど、どう  
やってやるのか方法が分から  
なかった、という話をよく聞  
く(自分もその一人)庵の多  
段百合折り。

というわけで火月さんの方  
法を試してみたところ、何度  
か成功したので、正しい方法  
を知るためにJK&ゆーち  
に助言を求めたことだ。

彼らによれば、たぶん正確  
な入力方法がほかにもあるは  
ずで、調べれば分かるかもし  
れないけど96の攻略が忙しい  
ので、それどころじゃない！  
とのこと。なんともそっけな  
い返事。トホホ…。一応、ゆ  
ーちから「ジャンプの前にレ  
バーを下に入れておき、相手  
を跳び越えたらレバーを小刻  
みに2回ほど入れ、Dボタン  
を押して百合折りをしたらレ  
バーをニュートラルに戻す  
とやりやすいゲコツ」という  
コメントをもらった。どなた  
か正しいやり方を知ってる方、  
ぜひ教えてくださる!!

はじめまして。「サムライ  
スピリッツ 斬紅郎無双剣」で  
隠しファイチャーを発見しま  
したので報告します。

それは、MVS版で毎月13  
日に1コインクリアすると、  
スタップロールにSDキャラ  
が出現するといふものです。

5月、7月、8月の13日に  
確認しました(6月はまだ条  
件が分からなかった)。スタ  
ップロールの終りの方、「A  
ND ALL SNK ST  
AFF」と表示された直後、  
画面の上の方に12キャラ+黒  
子+斬紅郎+動物3匹の全17  
体が、2頭身くらいにディフ

というわけで、今月はいつ  
もより数が少なかった裏技コ  
ーナーですが、いかがなもん  
だったでしょうか？96の攻  
略が忙しくなければ、庵の百  
合折りの秘密をぜひ解析した  
かったところですが…。それ  
はぜひ、また来月お会いしま  
しょう！  
(伊丹)

13日ティフォルメ  
キャラの謎

(斬紅郎無双剣)

編…ほほう、裏技とはちよつ  
と趣が違いつけど、なかなか面  
白い情報ですね。カセットと  
CDにはカレンダー機能かな  
いので、たぶんMVS版だけ  
隠しファイチャーでしょう。  
編集部にもMVS版がなかつ  
たので、実際に13日を見はか  
らってゲームで試そうと思  
ったんですが、今月KOF  
担当で、60ページ分の原稿が  
俺を逃がしてくれましえん  
でした。とほほ…。

何で13日にしか出ないのか  
不思議。地元で斬紅郎無双剣  
が現役稼働中のゲームセンの  
ある人は、ためしてみるのはい  
かがかな？13日以外に、こ  
の日にクリアしても出るぞ！  
といった情報も、見つけた方  
はぜひこゝ一報を。

●PN/部長アキヤマ(東京都)  
うー、あのカラーニそ岡くんが究極のメ

ニューに加えたがってやまない究極のカラーなのだあ!! 食えたキミは幸せ者じゃ。なんちて。(編)

オープンテラス  
ネオジオオンでネオジオカラー食べたんですけど、オイラがいつも食べてるポ○カラーの味がするんすよ。やっぱ○ンカラー使ってるのかなあ…。(編)

●PN/部長アキヤマ(東京都)  
うー、あのカラーニそ岡くんが究極のメ

# 今月の

## コンピネーションバトル

ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンピネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは恐ろしく。



### バランスの善し悪しは個人の捕らえ方一つだ

9月号の笹峰えみりんさんは、最近のS.N.Kさんの格ゲーはシステム、バランスに多少難がある、といっています。僕はその通りだと思いません。

例にあったリアルバウトの減りすぎる連続技も、逆の捕らえ方をすれば、友人たちとどれだけ体力が減らせるか競いあつたりすることもできて、

楽しいのではないのでしょうか。強すぎるCPUだって、KOF95の時は、柴舟とルガールというクソ強い2人を3人で倒さなくては行けなかったけど、96ではちづる1人を3人で、ゲーニッツを3人で倒せばよくなっている。少しづつ改善されていっていると思えます。

システムはすべて同じだったらおもしろくないと思えます。個々のゲームに特有のシステムがあるからこそ、おもしろいと思えます。システム



●PN/永岡岬(岐阜県) 草薙の表情が野中さんの表情にソックリでナイスじゃ!! 編集部の森ちゃんらが正面に手を挙げてたぞ!



●PN/京極庵(三重県) ひとつ気になるのが向こう側に立ってる人。アンディじゃなさそうだし...。舞、そんなに近寄っちゃいけません!



●PN/砂河せん(東京都) こ主人の無事を祈るビリーってどこですか? かわいいうの♡ タバコはなに吸ってんのかにゃ?

を理解する前に投げ出すなんて真のネオジオユーザーではない(断言)!

システム、バランスの善し悪しはその人の捕らえ方で決まってしまうものだから、それらの悪いところをなく、よいところを見つめる。見つけてくれる視点から見直して見てください。そうすればそんな風には感じないと思います。S.N.Kさんも色々かんばつていっているから、贅沢をいわないように。

●PN/はうおまる(静岡県) 編...うん、システムもホント難しいよね。ずっと同じとかマンネリとか工夫がないとかいわれるだろうし、毎回変えたら変えたで、コロコロ変わってついていけない、なんて文句も出るし。おまけに、はうおまるさんのいうように個人の捕らえ方でその善し悪

して変わってきちゃうもんでしょ。こりや難しいなんてもんじゃありません。

万人に納得のいくシステムってのははつきりいって不可能だと思っけど、大半の人に好まれるシステムはできるよね。人気ゲームはそれに成功したんだと思うよ。

●PN/針田待子(大阪府) 編...後半の字が大きくなっていく部分は、ハガキに筆でつくか書いてあって、その想いがよくよく表わられました♡ それにしても、「この腹がっさばいて...」っていうのも、強烈で、ほんとに命がけの愛なんだよね。(稲葉)

### 前提と楽しむのが、本当に大切なのはどっち?

友人は怒っていた。どうもKOF96のことらしい。死んだはずのギースやクラウザーが出たことらしい。

楽しいければそれでいいってものじゃない。俺はギースが死んで悲しかった。だがそれでよかったも思った。それがこんな形で復活するんだって! クラウザーもそうだな。

これで2人は客寄せパンダじゃないか! 彼はこういつた。これまで積み上げてきたものを打ち壊してまで楽しむことは大事なのか、と。俺は反論できなかった。もともとだと思っただけである。

俺は単純にゲームを、楽しむものとして捕らえてきた。だが友人の憤慨する姿を見て、「ゲームの根底」にあるものを見たような気がした。それは「ストーリー」であり、「前提」であると思う。だから俺はこう思うことにする。S.N.Kは「前提」と「楽しむこと」の2つから、「楽しむこと」を選んだのだ。

友人は96を見限ることにし



とても強烈な愛  
バイスへの想いが今...  
私の可愛い猫ちゃん、ラブリーナイス!!! なバイス江。この腹がっさばいて君のこととどだけ愛してるか見せてあげたいよ。

●PN/針田待子(大阪府) 編...後半の字が大きくなっていく部分は、ハガキに筆でつくか書いてあって、その想いがよくよく表わられました♡ それにしても、「この腹がっさばいて...」っていうのも、強烈で、ほんとに命がけの愛なんだよね。(稲葉)

クラーク、やめて! 女性キャラとの対戦  
クラーク:私あなたのこと  
が好きなの。愛してる。  
あなたが女性キャラと闘う時、私毎回回見られない。だってあなたの手足が、女性キャラの体にふれるんだもん。イヤそんなの。私以外の女性の体にはふれないで。だから女性とは闘わないで。お願い! 私、あなたをすべてがすく欲しい。誰も取られたくない! 本気であなたのために愛してるの。ねえ、クラーク:私にだけサンクスを取った姿を見せて欲しい。私にだけ本当のあなたを見せて。

最後に:はずかしけどあなたに思い切っている。私ね...あなたと結婚したい。そしてあなたの子供が欲しい...  
編...分りました。CGボイトレイト作りましょう...ってわけにはいかないか。うん、アテナのグッズ売れるかもねえ、さくらちゃん♡(稲葉)

★PN/クラと美栄(埼玉県) 編...女性キャラとは闘って欲しいくない、なんてちよつとわがままだけど、何となくその気持ちも分かってしまうようでもあり...でも子供を作るなら、顔くらい分かってた方がいいんじゃない?(稲葉)  
もうだめなんだよーアテナを3人使いたいアテナ、好きなんだよーアテナ、だめなんだよー。KOF96でもアテナ以外の2人(3人チーム)使うのいやなんだよー。なんで3人アテナ使えんの?  
昔の話だけどKOF94の時のサイコボールの声なんかあまーい声でロリっぽかったのがとつてもよかつたなあ。今でも好きだけど。  
KOF96になってからもいいですね。あのスカートの短さは...って、アテナは何を着てもかわいーと思うよお。水着、着物、体育着...なんかもいいかも♡  
アテナのRPPGとCGボイトレイトを出して欲しいな。CGボイトレイトなら5千円以上でも買うのよあ。アテナ?っつこんしなせえ!  
●PN/アンディボンガアーD(神奈川県)

たようだが、俺は彼よりも  
う少し広い目で見ようと思う。  
俺は甘いだろうか？  
★PN/名称未定一号(宮城  
県)

編…まあ、キャラの相関上の  
矛盾は避けられない問題だよ  
ね。ストーリーを知らない人  
は何の疑問もなく楽しめても  
ストーリーや設定を知ってる  
人は何か引つかかってしまう

だらうな、特に'96とかは。  
でもKOF'97ってドリームマ  
ッチがウリなんだから、夢の  
ような顔合わせを素直に歓迎  
する手もあるのでは…？  
(蒲地)



●PN/泉川さやか(岐阜県)  
永遠の女子校生…。いいじゃない  
ですか！ うらやましいっすよ。  
ああ、10代に戻りたいよ～



●PN/ロバヤンZ(高知県)  
そうか、こういう幼少時代を送る  
とあんな人に育つわけだな。それ  
にしても強引な恨み方じゃ。オヤ  
ジの服が…



●PN/血の暴走WAT(岐阜県)  
次回作での八神ボスはファンの  
間じやくよく聞く話らしいが、原因  
はあのエンディングか？ あれは  
ヤバいからな。



●PN/蒼桐瑞姫(大阪府)  
KOF 96の新女性キャラが総出  
演！ いや～、華やかですな。と  
ころでマチュアとバイス、どっち  
がお好き？

## メーカーへの要望と質問

いおりん(庵)のことにつ  
いての質問です。

プロフィールの「大切なもの」のところでは「ガボールのチェン」となっていますけど、'95の時の「彼女、クロームハーツの指輪、ポールの時計、ポールの指輪、ポールのチェン」となっていました。ポールのチェンがなくなりましたか？ いおりんは彼女とか捨てない人(タイプ)だと思っただけですか？

●PN/キコヤ(新潟県)

どうやら、クロームハーツの指輪などには飽きてしまい、現在はガボールというメーカーのチェンを大切にしているようです。

彼女とは色々な事情があったようですね。現在は特にありません(超必殺技で食べてしまっただけ…なんてことはありませんのでご安心を)。

(SNK広報)

●PN/ひめさま(東京都)

「KOF」シリーズはSNKの人気キャラクターが一堂に会する夢の祭典です。そんな、年齢のことなんて…気にしないでください(く、苦しめなさい)。(SNK広報)

それは、ギース様の年齢なんです。だって龍虎の拳2の時は、ギース様が26歳でB・I・Gが33歳なのに、なんでK・O・F'96ではギース様が42歳、B・I・Gが35歳なんですか？

42歳のギース様がタイムトリップしたっていうのならうなすぎますか？

●PN/ひめさま(東京都)

「KOF」シリーズはSNKの人気キャラクターが一堂に会する夢の祭典です。そんな、年齢のことなんて…気にしないでください(く、苦しめなさい)。(SNK広報)

## 読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。「可能性」の項目は、現状を考慮した編集部独自の推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚(75%以上)、○＝可能性あり(74～50%)、▲＝ちょっと苦しい(49～30%)、△＝ほぼ無理(29～10%)、×＝絶望的(9%未満)となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないかによって、印には大きな差がつかます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル(ジャンル)	メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー(アクション)	SNK	411P	▲
②天外魔境シリーズ(RPG)	ハドソン	395P	○
③バーチャファイターシリーズ(格闘アクション)	セガ	332P	▲
④アテナ(アクション)	SNK	220P	△
⑤怒シリーズ(アクション)	SNK	219P	▲
⑥ぶよぶよシリーズ(パズル)	コンパイル	203P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ(RPG)	セガ	195P	○
⑧大戦略シリーズ(シミュレーション)	セガ	163P	○
⑨へべれけシリーズ(エトセトラ)	サンソフト	161P	◎
⑩闘神伝シリーズ(格闘アクション)	タカラ	157P	△
⑪クイズ探偵ネオ&ジョ(クイズ)	SNK	146P	×
⑫ガードアンヒーローズ(RPG)	セガ	123P	○
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR(麻雀)	ビデオシステム	103P	○
⑭パズルポブル2(パズル)	タイト	91P	△
⑮恋こいし(花札)	ヒスコ	86P	○
⑯マジカルドロップ(パズル)	データイースト	82P	▲
⑰ソニックウイングス(シューティング)	ビデオシステム	64P	▲
⑱ストリートファイターZERO2(格闘アクション)	カプコン	52P	△
⑲パニックパニック(パズル)	ハドソン	40P	▲
⑳鉄拳シリーズ(格闘アクション)	ナムコ	38P	△

\*印はCDのみの移植希望。

## Q&A

編集部のみなさんに質問です。

今、K・O・F'96でどうしても気になっていることがあ  
るのです。拳崇は負けた時に  
何ていっているのですか？

早口すぎて分かりません。何  
であんな長い言葉を使うん  
ですか!!

友達は、「中華マン買って  
くるださやーっ」って聞こえ  
るとか聞いてましたが、私に  
はぜんぜん聞こえませんが、  
「ほにやらら、たるわあ〜っ」  
と聞こえるのですが…。本当  
は何ていっているんですか？

気になって気になってしかた  
ありません。どうか私の心の

もやを晴らしてください！  
お願いしますっっっ!!

●PN/葵そら(新潟県)

拳崇の負けた時のセリフは  
確かに早口だよな。意外とは  
つきりしゃべっているんだけ  
どゲームセンターなどでは、  
聞き取りにくいのかも？

ではここで正解を大発表！  
「京はこの変態が襲ったわ  
あ〜っ!!」が正解！  
嘘です…。京ファンのみ  
なコメンね♡

本当は「今日はこれくらい  
にしといたるわあ〜っ」です。

(山崎)

●PN/糸城央左(茨城県)

編集部でも試してみました  
が、できませんでした。  
そこでSNKの広報の方に  
問い合わせたところ、ど  
うやら説明書の方の間違ひの  
ようです。本当にごめんなさ  
い。

もちろん、ゲームの方には  
何の影響もないので遊びたお  
してくださいね！(山崎)

# 今月の隣人愛



今月の「隣人愛」は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

**初心者VS熟練者**  
この方法で平等に!?

最近の格闘ゲームでは、初心者と熟練者の差が激しい。その中で、その差を埋めることのできるおもしろい遊び方を教えてください。やり方はカンタン。

テレビの前に鏡を置いて、熟練者は後ろを向き、その鏡に写るテレビの画面を見て対戦するのです。そうするとあら不思議、操作とキャラの動きがまるっきり左右反対になります。ガードしているつもりが前に歩き出し、普通に技を出そうとしても出ません。これで初心者の方も熟練者に勝てる!!

コンピュータとの対戦に飽きた熟練者のみなさんにもオススメです。

★PN/穂上純矢(愛知県)

編..あら、けつこうおもしろそう♡ これなら私でもJさんや鷹さんやモリスケさんに勝てるかしらん? 彼らって目隠ししても凄いのよね。でもなまじ見えてると混乱するのかな?

うーん、色々考えてないで挑んでみることにします♡ (稲葉)

**キム先生からの卒業(?)の歌**

長崎萌さん(アテナ)の歌  
う「My Love」の勇気を出して♡の替え歌です。  
チャンの声でアイドル風に歌ってください。

正義を語る偽善者  
彼の名前はキム・カッファン  
修業はきつくとはい  
やごと卒業かな  
毎日トヨイトと人逃げ出さ  
と考えた

不思議な魔法かけて殺してしまおう  
コーンもこのまらないの  
鉄球大暴走  
この技を食らって欲しい  
逃がたいよはやく

●PN/玲夢理亜(沖縄県)

編..とにかく楽しいです、この替え歌♡  
チャンの声でアイドル風に:って、それはちょっと辛いかも? でもチャンもかわいと思うけどね♡  
同封の「アイドル風のドレス着てマイク片手に歌っているチャン」のイラストも楽しいです♡ みなさまにお見せできないのが残念。今度はイラストコーナーに送ってください



●PN/早見草(鳥根県)  
すげー、さわやかなイラスト。うん、なんかめっちゃめっちゃ気に入ったぞ。性える拳撃がいい感じ。



●PN/合成洗剤イムる(岐阜県)  
忍者って胸元がHって...。そうだよねえ、おいらもそう思うよ。だってアミだよ。アミつつたらタイツだし...

いね♡ (稲葉)

**アンディに捧げる歌...  
でも怒っちゃイヤ♡**

餓狼伝説スペシャルの頃に  
内輪で歌われていた替え歌です。「キャンディ♡キャンディ」がもと歌の「アンディ♡アンディ」。

短足なんて、気にしないわ  
デコハゲだっただっただっただっ  
お気に入り

斬影投げハメ大好き  
私、私、私はアンディ  
対戦で卑怯勝ち、ちよっぴり  
虚しい  
そんな時こういうの、敗者を  
見下けて  
笑って、笑って、笑ってアン  
ディ

### おいしい肉



「肉」を食べて、  
「おいしい肉」



「肉」を食べて、  
「おいしい肉」



「肉」を食べて、  
「おいしい肉」



「肉」を食べて、  
「おいしい肉」

●PN/一条将臣(神奈川県)

### おかんとイオリン



「おかん」とイオリン、  
「おかん」とイオリン



「おかん」とイオリン、  
「おかん」とイオリン



「おかん」とイオリン、  
「おかん」とイオリン



「おかん」とイオリン、  
「おかん」とイオリン

●PN/りういち,N(北海道)

なんだかな。お茶目なことやるなあ、草薙。八神の好物は肉なんだから、こんな格好したら食われるに違いないだろう。もちろん八女神(パワーアップ版)でさあ。

そうか、こうしてあの不可思議な3段笑いが完成したわけだな。しかしKOF'96では、あの笑いは4段にパワーアップするとみてたんだが...。いや残念。



●PN/タケチ(群馬県)  
KOF'96でなく、'95の2人なのはなぜだあ! なんか'96の方がみんな顔が若いよね。スッキリしてるし。



●PN/暁美龍(滋賀県)  
●PN/くれあ蘭須(愛知県)  
●PN/草薙一登(滋賀県)  
●PN/唯蔵雄(福島県)  
おお!! NF常連4人衆の合作だ。エライ豪華ですな。お友達だったんですか~!

友情なんでサヨナラ、ね♡  
アンティ♡アンティ

だってあの頃のアンティっ  
て、まさにこうだったから…。  
うわっ、ゴメン！ 殴らない  
で！

●PN/山中金時（北海道）  
気に入りました♡

●PN/シヨナサン仙慈（北海道）  
ちづるの設定原画はKOF96キャラクターブックに載  
ってて…と、さりげなく宣伝するおいら。てへへ♡

編…いいですねえ、これ。タ  
イトルまでは誰でも一度は思  
いつけるだろうけど、歌詞全  
部考えちゃったうえに、テン  
ポもいいし…。特に、斬影技  
げハメ大好き、ってところは  
気に入りました♡

なんだかアンティがかわい  
いことになってる替え歌  
だけど、逆に山中さんのアン  
ティへの愛がうかがえる替え  
歌でした♡  
ちなみに4月号に同じキヤ  
ンデイで京、庵、キムの替え  
歌があります。（稲葉）



●PN/OZI（新潟県）  
ダンスチームか…いいな、それ。  
ってーと3人目は誰になるんだ？  
シンクレアもいいが、マリーも捨  
て難いな。



●PN/鼻からうどん西寛（千葉県）  
くあつ、なんとレアなイラストだ  
ー！ また稼働中のゲーセンもた  
まにあるので、がんばって探して  
みよう。



●PN/炎舞（千葉県）  
すげー、キャスト&超人だっ。いや、ホントすこ  
よ。この前のマンドロの大会には出たんですか？

### こんな空耳

#### ハイデルンの 変な超必殺技？

ずっと前から思ってたんで  
すけど、95のハイデルンのフ  
ァイナルプリンガーが「オレ、  
ヘン」に聞こえる。

●PN/北海道チヨイ（北海  
道）

編…君も修羅騎士…。俺には

#### アッコ兄さんと ホンフウのよだれ…!!

96でキングのサブライズロ  
ーズが「和田アキ子」と聞こ  
えます。何回もやるとだんだ  
ん聞こえてきます。

聞こえないです。ハイデルン  
が変ってか？ 変なおくじさ  
ん、だから変なおくじさん  
♪ 15点でトコかな…。

もう一つ。鉄狼3とリアル  
バウトでホンフウの「覚悟は  
よかね？」が「相手によだれ」  
に聞こえます。  
★PN/草階門五京丸（神奈  
川県）

編…1つ目はうるさい環境で  
プレイすると、なんとなく聞  
こえる気がする。2つ目は…  
オイ！ ホントにそう聞こえ  
んのか!? 絶対に「相手によ  
だれ」と聞こえると思えば、  
君は修羅騎士の後継者になれ  
るぞ。点数は42点を進呈。

### 愛のてぼじき

#### 影二と庵 ついに結婚？

実家の近くで取った写真で  
す。如月庵…もうどうコ  
メントしたらいいのか…。草



●PN/天王紅蓮（埼玉県）  
おっ！ SNKボス軍団総出演！  
さすが96力あるなあ。忘れかけて  
たけど、秦兄弟もボスだったんだ  
よね。



●PN/くれあ蘭須（愛知県）  
いよいよ発売間近！ いやー、楽  
しみですね。特に主人公の半スポ  
ンとか…。まるんどか…。



●PN/シヨリ山リンド（奈良県）  
妖しい魅力を感じ出すアテナっち、とりあえず気になる  
のはパンダナの星、なんか喋り出しそうです♡

●PN/Y T（京都府）

#### 紅丸の正体は 破裏拳ポリマー！

た。真実を手独楽、反動三  
段蹴り、と叫ぶのです。

●PN/Y T（京都府）  
編…そうか、俺は影二のと  
ころにヨメにいったのか…。  
ピリもいたら95のライバ  
ルチームなんだがなあ。いや  
残念。  
（蒲地）

タイトルは「戦え！ ポリ  
マー」佐々木功の「男の詩  
（うた）」のCDの9曲目に  
入ってます。一曲のために買  
うには少々お高いのですが、  
紅丸ファンには必聴ですよ！  
たぶん、一部の通信カラオケ  
にはあるそうです。  
★PN/にやにや（京都府）

編…わざわざテーマを送って  
くれてサンキュー♡  
ところで一曲のために買う  
のは…っていつとるけど、同  
封の歌詞カードを見ると一曲  
前の「たかえ！ キャシャー  
ン」の中にも「ライノグド  
リル」つまり紅丸の特殊技名  
が載ってるぞ。96では消えた  
技だけとさ。  
ちなみにこれ、結構有名な  
話なのだ。（蒲地）

オープンテラス ついにまた、日本一人にやさしいゲーム。その名も「親切サムライ」とリッツ武士道列伝。あつ、その人、ものを投げないでください！ ●PN/ハリカンパンチ（静岡県）/こぞサムスピキョウたちが最後のちりめん問屋を名乗り、蒲地を遊ばしながら、悪いお代官さまにいちめられる農民を助けるというストーリー。はやく遊びたいぞ。（編）

オープンテラス 大門が天地返して倒したのに「草薙の力だ」はないだろ。京ちゃん、それと、京の「R・E・D・K・I・C・K」は「留年エンドレスタメ男」の略ですか？ ●PN II 名称未定1号（宮城県）／京がまったく手を出さずにKOFに優勝しても、それは草薙の力であり、また、草薙の力を所を以てするのである。しかし「留年エンドレスタメ男」ってのはなあ。うしろから刺されても知らんよ。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオの肖像」。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

「龍虎の拳外伝」の王寛山が使う、心意六合拳。だ！これは知る人ぞ知る、イスラム教徒だけに伝わる秘拳!! こんな超マニアックな格闘技を出したのはSNKだけだ!! スゲス!

### 恐るべし!! 格闘技マニアSNK!!

今でこそ格闘ゲームブームで、いろんな格闘技が知られるようになったが、ちょっと昔は「カポエラ」? なにそれ? 状態だった。はつきりいってSNKはスゴイ!! こんなマニアックな格闘技をゲームに出してしまうなんて。さすが業界の異端児(笑) SNK!!

カポエラの他には、サンボ、モンゴル相撲、古武術、骨法、シューティング、テコンドー、護身術: などなど、かなり格闘マニアの心をくすぐる数々の格闘技! 実は俺も格闘マニア!! もう、たまらんぜや。これからもっとマニアックな格闘技をどんどん取入れて欲しい限りである。それにしても、今まで一番マニアックだと思ったのは、



●PN/梓こん (岡山県) けこう珍しいチョナチョナちゃん(舌噛みそう)。つけ耳や手袋を制作する少女。器用なね。



●PN/藤崎てんおお (千葉県) 確かに、MAX八稚女ってナイフとかフォークとか持ってそうだな。困気だよな。アレはヤバイよな。



●PN/福福門 (福岡県) 悪魔くんには明るい笑顔でちゅ。かわいいでちゅ♡ 悪魔にしゅのはもったいないでちゅ。

## タカの十番勝負



こんな変な病気にからないう、みんな気をつけてね。では、本題に入るとして。まずは、JKの使うJマン動き。これは、相手に技を出させたあと返されにくい攻撃法を使って、露骨に10割連続技や永久連続技を狙うための動き。当人にこのことを聞くと「だめ!」で終わってしまつた。次はモリスケのモ動き。スキの小さい技を使つての連係でひたすら相手を固める動きだ。ゆーちの蒼炎闘士動きは、いきなりバックダッシュ(P6参照)をして、相手がひるんだ時にカイザーキックを繰り出す。どうやら「ピビラセ」に神髄があるようだ。というように、みんなも自分なりの動きを持ってみよう。格ゲーも一層楽しくなるよ。では、おやすみzzz:。

### 第4発目... それぞれの動き

ともどもども。鷹つびくでしゅ。今月は、NF攻略陣の格ゲーにおける動きなんぞを紹介してみよう。って、その前に最近編集部内で流行っている、謎の病気にしゅ。それもこの病気は、副編のいたみんが、ある人物が使

つた寝袋を使用し「なんか、かゆいよ」といったことにはじまり、8月上旬には俺の足に6箇所の「ただれ」ができた。しばらくしてなおつたと思いきや、次はデレステに感染。今ではパワーアップした菌がゆーちに住み着いている。原因は本誌攻略スタッフ風のFLNが、その名の通り風の如く持ち込んだもよう。また、この症状をYANG(ヤン)病と命名。

### 謎



確かに... KOFには謎がいっぱい、と機械魚さんもいつてるが、ホントあの教旨も謎だよな。ラルフのパンダナの巻き方がなんだかオシャレだ。

### 影響



ラルフとクラークの平気そうに食べる姿が楽しい♡ 怖いものいっぱい見てるんだらうな、さすが軍人君だ! テリーと草薙はケンナリなのにさ。

●PN/機械魚 (宮城県)

●PN/機械魚 (宮城県)

どっちにしてもSNK開発スタッフの方々のなか、かなりの格闘技マニアの方がいるはず。これは。(蒲地)

身体にやさしい…  
ロード時間のミニ♡

ネオジオフリーカー諸君、ネオジオCDの、他にない魅力を存じか？

それは、あの長いロード時間である。「えー!!」と驚く人もいるだろうが、まあ聞きたまえ。

実はあの時間は目を休める時間。つまり目の保養を行う時間なのである。

ネオジオのゲームは画面が派手な物が多いので、ちょうどいいのではないかと。そうして我々ネオジオCDユーザーは、他機種ユーザーよりも健全な身体を手に入れることになるのだ。

ネオジオCD買ってよかった♡  
●PN/アンネタンポフ(兵庫県)  
編「おっと！ えらい楽道家君だ！ うそうそ。いや、いいよキミ！ 絶対長生きするよ。確かに目の一つや二つは休まるよね。ふうっ。目を休めるのもいいが、あの時間を有効活用するためにネオジオフリークを読んでみる。つてのはいかかにかや？ もしくはトイレにいくとか、風呂に入るとか。(蒲地)

密かな楽しみ♡  
同キャラ対戦時の演出

ネオジオのマニアックな魅力の一つは、CPU戦における同キャラ対戦にあるというには思う。  
ストーリー重視の格闘ゲー

ムでは、同キャラ対戦とこちらが本物、CPUが二セ物という設定が基本である。で、この二セ物の処理の仕方が非常に楽しい。黒ナコルは表情が違ふし、タヌキなどの二セ物のキャラの登場はネオジオならではの。しかし、本当の楽しみはセリフにある。ジョーと舞のセリフは特に最高である。とりわけ餓狼シリーズは、ジョーの「てめえ、まだいやがったか！ しぶてえ野郎だ」や、舞の「いいかげんあきらめてよねっ！」というセリフから、ずっと同じ二セ物が登場しているようで、これだから楽しいのである。  
●PN/さいばね屋朱狗丸(東京都)



●PN/美舟銭湯(三重県)  
ちよっとお休み中ですか？ あっ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマネはしないか。



●PN/氷流志亜(北海道)  
スリムなりヨウちゃん、この人って身長割りにエライ体重少ないよね。ロバートが重すぎるだけか？



●PN/結城勇魚(奈良県)  
子供コンビだ～！ あーあ、KOFに「子供チーム」って採用されないかなあ。無条件でゲットなんだからにやあ。



●PN/航流志亜(埼玉県)  
リョウ、ロバートに競外伝でお気に入りキャラだぞ。KOFでは誰が好き？

NEO GEO No.7 DEAD  
ネオ・ジオ ハット デッド

●(NIRA-KODOMO)とは、1986年に、メンバー全員モヒカンというスタイルで活動を始めた、有機リン系パンプバンド。京浜工業地帯常生れのバリバリ公書っ子、ボーカルのみつきは、大のネオジオフリークとして有名。



みつきい(ボーカル)

今月のお題  
戦国伝承

モヒカンは  
二つの世界を股にかける!?

NIRA-KODOMOのビデオを販売することになった東京のカルトショップ「パロック」。店内は「アダルト系ビデオ・コーナー」と「死体システム・コーナー」に分かれているんだけど、「パロック」の店長から「奥のフロアがアダルト・コーナー。手前の死体システムが一般コーナー」なんて説明を受けて、親しみを感じてしまったソ!! なぜならオライもバイトを探す時は、少しでもマジメな奴に見せるために、赤いモヒカンを黒に染めたりして面接の時には「まあ、モヒカンっていつも普通の黒いモヒカン

『異世界の入り口』は  
和太鼓の調べが…。

今回は「通常世界」と「異世界」をいききしながら魔物を倒す、横スクロールの異色アクションゲーム。軽快なBGMにノって、街をカッポしている、オレンジ色の閃光に飲み込まれ、天高く吸い上げられてしまうのだ。このシチュエーションか

ら考察するといき着く先はUFO内部の解剖室であって、しかるべきだが、妙な信号音も聞こえたりや医療機器とおぼしきメカもナイ！ 耳をカスメルのは和太鼓に合わせ奏でられる能楽曲!! なんてシブイ趣味なんだ。まさか「普段は縁側で日向ぼっこしてます」って感じの宇宙人が、お茶でもススリながら出てくるのか!! と思いきや威勢のいい魔物達が刀を振りかざして襲ってくるではナイか!! まさしくそこは「異世界の入り口」だったのだ。

犬とあなごなるなれ!!  
とても頼りになる奴だぞ!!  
このゲームの魅惑のポイントは、主人公が「サムライ」忍者。犬に愛幻自在ってトコロだ。まあ、サムライ忍者。はともかく「犬畜生に変身できる」ってのは得なのか？ ソンなのか？ よく分からない話ではある。しかし、この場合!! トツブリダーも推奨するよオ！ 数々の忍術を巧みに使いこなしたかが犬」と高をくくってた魔物たちを一網打尽にしてしまっ!!  
教訓…首輪をつけていないよオ！ 犬には、ウカツに近寄らナイこと!! って感じて非常にタメになるのだ。

みつきいのゲーム通信簿

未確認飛行物体度	★★
和太鼓・乱れ打ち度	★★★★
愛犬家ご満悦度	★★★★★

オープニング 私の友達が、KOF94の京の勝ち画面を見て、「テレビにキノコが生えてる」などどめかしました。おまけにもう一人の友達も「あつはつは、留年キノコ」と笑いました。やはり血まみりですか？ ●PNII森の仲間たち(鳥取県) そのキノコはおいらのいきつつけのファミレスのクックによりおいしく調理され、ハンバーグのタレにされたあけく。今まごにおいらの胃の中で電撃の復讐をしよる。(編)

オープンテラス「S.N.Kだから、K.O.F'96に「チーム神助」が出てくる」という、どうしようもないガセネタが私のもとに入ってきた。なわけあるか！  
 ●PN/Y.S.N.A.V.Y. (埼玉県) / チーム神助。か……。そりゃまたマニアックなチームだなあ。もちろん島田神助さん率いるお笑い芸人3人組で、お笑いネタで相手を翻弄し、そのスキをみてバイクで突進、という恐ろしいチーム！(編)

の同キャラ対決で、黒子が变身する、つのがあったじゃん。アレ気に入ってんだよね。モシヤスカいつ！ (浦地)

**9月号のJJJさん！ やっぱ影ですよね！！**

影！！影！！  
 そうなんですよJJJさんのいう通り、キャラの影！ NEWゲームでも最初に見る

のは影の様子です。  
 去年の4月頃、ネオジオCDとK.O.F'94を買いました。一人でじっくりやっていると、キャラの影がだ円じやないことになりました。それからというもの、そのへんをよく注意して見るようになったのですが、94は影はもちろん、水溜まりの所に立つと、なんとキャラが写っちゃうんじゃないか！ すばらしい！ 知っている限りでは、影は、

K.O.F'96では94から、餓狼伝説では3からです。サムライ、龍虎の拳ではだ円です。これからも影にハマるぞ！！  
 ●PN/S.O.S (埼玉県)

編…影はねえ、ホント凝ってるよね。だ円はちよつと変っても水溜まりに姿が写るってのは気づかなかったっす。見てみるとかなりキレイで感動したぞ。オススメは96のキムステージだ。(浦地)



●PN/椿蘭丸 (北海道)  
 草薙のファンなのか紅丸のファンなのか…？ 紅丸も納得いかなそうなる顔しよるぞ。なに気に大門がかわいいい。



●PN/アテナ使い (宮城県)  
 なんとミニミニ着用のアテナじゃ。でもあって絶対半ズボンだっ！ だって見えないから…。



●PN/北一色 皐皇鳥  
 かわいい♡ キンタロウみたい。でも現代社会では職務向きをたうえ、連れていかれるんだろな



●PN/祥吉 (佐賀県)  
 やっぱ妹も洗濯好きなのかにゃ？ カゴにさりげなく入ってる兄ちゃん人形か欲しい。くれ！



●PN/津軽紫 (青森県)  
 やっぱりとことなく渋いルーミッチ。かわいっていうよりかっこいいな。うん。



●PN/唯蔵雄 (福島県)  
 エアファン初使用のイラストだそそ、遊びは終わりのか？ もっと遊んでくれ！



●PN/米光めぐみ (長崎県)  
 バックに月をしょってるぞ。八神にかわって復讐男の「俺のこの顔によくも傷つけやがったな」と叫んでるわけではないぞ。はい。



●PN/氷根霧戈 (千葉県)  
 運命と書いて「さだめ」と読まんですかね？ せめてキミは幸せになってくれ。ラルフって好きなのかねえ？ うひ。



●PN/浅倉かんの (大阪府)  
 スーパーディフォルメバージョンのレオナさん。ケーキ屋の店頭飾られてそう。かわいい♡



●PN/森本レオナ (東京都)  
 かのじよ♡とこいくの？ なんて声かけたらサブライズローズか？ 確かに私服のキンクってこんなイメージだよ。

仲良しボスチーム



た、楽しいそう♡ ギースとクラウザーってなんだかんだいって兄弟だもんな、しかもこの無意味な争いはまさに兄弟ゲンカ！ なんだかビッグがかわいいそうね。

忠義の人



きゃ、ギース様頼りがいあるう♡ ビリーがなんだかとてもかわいいぞ♡ しかしてさくさに紛れて、フトン干しや買い物まで主人にやらせるとは…。恐るべし！

●PN/砂河せん (東京都)

★PN/砂河せん (東京都)

# 投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！

賞品稼ぎもかなり大歓迎！！

「読者通信欄」パオパオカフェ  
「パオパオカフェ」

△大自然のおしおき▽

・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

△今月の隣人愛▽

・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

△今月のコンピネーションアタック▽

・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

△ネオジオの肖像▽

・ネオジオの魅力を大解剖するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

△こんな空耳▽

・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

△裏技コーナー▽

・読者の裏技や得意技を大募集！！優秀なものには賞品を進呈！！

△愛のほどき▽

・技系以外のおかしな「ネタ&写真」を募集。秀作には賞品を進呈！！

△アメリカの要望&質問▽

・意見も受けつけてるよん。

△OQ&AV▽

・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

△キャラ♡レター▽

・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

△モノクロイラスト▽

・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名(本名も)を記入すること。優秀作に賞品進呈。

△4コマまんが▽

・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

△ネオジオ特選同人誌コーナー▽

・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号(掲載しません)を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

△移動希望ソフト▽

・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

△文通&募集コーナー▽

・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対いやめてネ。

△売買取換交換コーナー▽

・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

△キャラクタールンキング▽

・好きなネオジオキャラを男3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってね。コメント採用者1名に賞品進呈。

・80字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

△天晴▽

・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

△3パーセントの誘惑▽

・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

△クラフトハウス▽

・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3か月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は104P。

△読者創作ストーリー▽

・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190〜200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細108P。

△ソフト人気ベスト10▽

・好きなネオジオソフトを募集。詳細は103P。

△新作ソフト期待度ベスト5▽

・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、非売品のネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで

〒112東京都文京区水道2-13

12 SKビル 株式会社

分室 ネオジオフィーク編集部

部「○○コーナー」係

オープンテラス 随分前から気づいてたんだけど、P.SのKOF'95での俺の勘違いのかけ声、あれって「ホモったー」って聞こえませんか？ね。●PN#蓮華氷菜(富士山) / コリヤ本末、空耳コーナー、ネタだが、まあここに送られてきたって仕方ない。実は移植時のちよっとしたミスで、八神は誰かとホモってしまったのだ！それを正直に告白する彼に拍手してやろうじゃないか。(編)

# ネオジオ特選同人誌コーナー

<p><b>LUCKY STRIKE '95</b></p>  <p>●ライバルチーム中心のKOF'95本。キースとビリーの話が超イカス!! / B5 / オフ / 24P / 300円無記名小為替+190円切手+宛名シール / 〒237 神奈川県横浜須賀町7-16 三縄方 NGF (発行: 灰被姫)</p>	<p><b>暴走チャイル</b></p>  <p>●KOF'96の本。一応、オールキャラですが、どっちかっていうと新キャラが中心かな? / A4 / オフ / 24P / 700円無記名小為替+240円切手+宛名シール / 〒500 岐阜県岐阜市千手堂中町1-14 ひらのわたる (PUNNY'S AND R・S・C)</p>	<p><b>でも、やっぱりワニが好き</b></p>  <p>●ジョー・ヒガシの本。ギャグもシリアスも、ジョーばかり!! / B5 / オフ / 56P / 600円無記名小為替+270円切手+宛名シール / 〒581 大阪府八尾市植松町3-1-2 宮内尚美 (発行: TRIPPIN' MONKEY)</p>
<p><b>君が大好き</b></p>  <p>●ガル×ナコの本! 黒ガル×紫ナコの話も有り。ラブな2人が超カワイイ!! / A5 / オフ / 52P / 500円無記名小為替+240円切手+宛名シール / 〒901-03 沖縄県糸満市湖平573-4 あけぼのマンション306号 石丸乃り子 (発行: 千葉爆笑クラブ)</p>	<p><b>BIG 2</b></p>  <p>●KOF'96+96の本。テリーと京が中心かな? でもキム親子の話がグー!! / B5 / オフ / 24P / 350円無記名小為替+190円切手+宛名シール / 〒350-13 埼玉県狭山市大字水野1316-6 増子里美 (発行: 地球帝国堂)</p>	<p><b>天舞烈殺!!</b></p>  <p>●ニンジャマスターズの本。サスケ、カムイ、鳳凰ファンは見るっきゃない!! / B5 / オフ / 40P / 400円無記名小為替+270円切手+宛名シール / 〒983 宮城県仙台市宮城野区五輪2-13-33 郷家真琴 (発行: ZIPANGU RED)</p>



求人倍増!就職抜群!生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目!

# コンピューターゲーム科

## アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



↑PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



↑GATEWAY2000での実習。↓PC9821での実習。



9年4月生 願書受付中



◆来て見ておどろいてほしい!!  
最新マシンと環境。就職実績。授業  
内容と修得技術。そして適正学費!!



現場でやっていることを授業で学ぶ!

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、CG科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ほくの最近作。ホントはメカものが得意なんです(コンピューターゲーム科2年・神田毅)

体験入学実施中!!

10月12日(土) 11月9日(土)  
12月14日(土) 1月18日(土)

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人/日本漫画家協会賛助会員・社団法人/日本映画テレビ技術協会々員・財団法人/日本視聴覚教育協会々員

# 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

# 新作ソフト発売予定リスト (9月24日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
<b>◆MVS</b>						
ステーキスウィナー 2	ザウルス	競馬アクション	178M	9月24日発売予定	98,000円	100%
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	10月下旬発売予定	価格未定	不明
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王 4	SNK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	100%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	100%
<b>◆NEO・GEO</b>						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	格闘アクション	362M	9月27日発売予定	32,000円	100%
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	10月発売予定	価格未定	100%
ステーキスウィナー 2	ザウルス	競馬アクション	178M	11月発売予定	価格未定	100%
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	12月発売予定	価格未定	不明
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王 4	SNK	スポーツ	容量未定	10月発売予定	価格未定	不明
<b>◆NEO・GEOCD/CDZ</b>						
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	9月27日発売予定	7,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	格闘アクション	362M	10月25日発売予定	価格未定	100%-α
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	発売日未定	価格未定	100%-α
ステーキスウィナー 2	ザウルス	競馬アクション	178M	11月発売予定	価格未定	100%-α
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	12月発売予定	8,800円	不明
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	31年11月発売予定	価格未定	不明
QP	サクセス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王 4	SNK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのベアベアアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	81%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。  
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。  
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

## 新作ソフト期待度ベスト5

**ユーザーの声**  
ほひよー!! 来た来た来たあ!! 風雲の続編『風雲スーパータッグバトル』。くはあー!! 長かったなあ…。キヤロル♡に出会って以来、アイヌシスターズ以外には浮気しないで(かなりウソ)待ってた甲斐があったってなんだよ。また会えるよマイハニー!!

このゲームって可愛い女の子はいるけど、さわか美男子ってないよなあ。しゃやねえ、新キャラに期待すつかにかく期待しまくりなの  
◆◆◆◆◆ (片桐)  
私のイチオシは「わくわく7」です。東京ゲームショウでプレイした感じは、なかなか良いです。親父(じ)がすごーくカッコ良いです!! あ

今号の記事を読めば分かるように、残念ながら今回キヤロルは登場しないのさ。でもさわか美男子は登場することにしている(しかもキムの親類らしい。孫だったりして)。  
◆◆◆◆◆ (片桐)  
実は自分も「わくわく7」に対して期待しまくりなんです(特にまるるんがウフフという感じ)、とにかく発売日が決まりません。これから冬にかけて『風雲』は出るわ、『サムスピ』の続編は出るわなど、新作が目白押しなので、いつもほぼ発売時期を当てている編集部の人眼力をもつても認めない状態です。すべてはSNKさん次第か…。(片桐)

## 新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	367P
2	わくわく7	98P
3	ステーキスウィナー2	76P
4	サムライスピリッツ天草降臨	57P
5	超鉄ブリキンガー	42P

**CCD版『96』ボス使用コマンド**

ちまたで噂の「KOF96」ボスキャラ使用コマンド。今回、CD版のみ使えることが分かったので紹介しよう。キャラクター選択画面の時にスタートボタンを押しながら「↑+B、↑+C、↑+A、↑+D」と入力するだけだ。

●神楽(ちか)の  
 ・令月(れいげつ) ↑or↑+C  
 ・回天(くわいてん) ↑or↑+D  
 ・百活(ひゃくかつ) 天の理 ↓↓↓+A or C  
 ・武百拾貳活(ぶひゃくじふにかつ) 天速の祝詞 ↓↓↓+A or B or C or D  
 ・武百拾貳活(ぶひゃくじふにかつ) 天速の祝詞・天端(てんぱん) ↓↓↓+A or C  
 ・再ボタン入力(さいボタンいりり) ↓↓↓+A or C  
 ・百八活(ひゃくはちかつ) 玉響の琴音(たまひびきのことぶき) ↓↓↓+A or C

☆裏面八拾五活(うらなめんはちじふごかつ) 零技の礎(ぜろぎのすもと) ↓↓↓+A or C

●ゲニツツ  
 ・M3首領(みんぞう) ↓↓↓+A or C  
 ・COKAHVCAHV ↓↓↓+A or C  
 ・EHOAKA33 ↓↓↓+A or C  
 ・BAHFETOKOBN ↓↓↓+A or C  
 ・BAHFEMAM3HV ↓↓↓+A or C  
 ・FHFIA ↓↓↓+B or D  
 ・真八稚女(まやちよめ) MH3YQH ↓↓↓+A or C  
 ・真八稚女(まやちよめ) MH3YQH ↓↓↓+A or C  
 ・真八稚女(まやちよめ) MH3YQH ↓↓↓+A or C  
 ・真八稚女(まやちよめ) MH3YQH ↓↓↓+A or C

☆裏面八拾五活(うらなめんはちじふごかつ) 零技の礎(ぜろぎのすもと) ↓↓↓+A or C

郵便はがき

お手数ですが  
50円切手を  
おはりください

112 - □□

東京都文京区水道 2-13-12

SKビル202

(株) 芸文社

ネオジオフリーク編集部

11月号プレゼント係 行

希望プレゼント  
番号

フリガナ  
氏名

年齢 歳  
性別 男・女

住所 〒 □□□ - □□

都道  
府県

市区  
郡

電話番号

職業 中学生 大学生 社会人

小学生 高校生 その他 ( )

# ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

●記事ごとに最良～最悪の中から当てはまるものを1つ選びマルをつけてください。抽選でご希望の賞品をプレゼントします（143P参照）。

記事	最良	良い	普通	悪い	最悪
●声優インタビュー／辻裕子（マチュア声優）					
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96					
●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝					
●風雲スーパータッグバトル					
●ステーキスウィナー2					
●超鉄ブリキンガー					
●キャラクターテキスト④～草薙 京のすべて					
●わくわく7設定原画集					
●ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー／ハドソン					
●NEO・GEO TOPICS					
●リョウの朝ごはん／日向星花					
●ネオジオプロムナード					
●しろ一太のキャラクター烈伝／しろ一大野					
●ソフト売上ランキング					
●ソフト人気ベスト10					
●クラブハウスコア					
●初心者向け格ゲー講座					
●読者創作ストーリー					
●サムライスピリッツ・カントリーロード 雷伝／島津わか乃					
●エス・エヌ・ケイ物語④					
●クロスワードパズル					
●バオバオカフェへようこそ！					
●NEO・GEO Not DEAD／みっきい					
●新作発売予定リスト					
●天晴					
●3パーセントの誘惑					
●オールドゲーム攻略／ゴーストパイロット					
●サムライスピリッツ 天草降臨					
●三匹が行く！／坂本かずみ					
●通販コーナー					
●奥付					
●プレゼント					
●四コマ一座／城弥広己					

## NFへのご意見

# 天晴

サバイバルゲーム用に電動M-16ベトナムバージョンを買おうかと画策中の慶様がお送りする、前号からタイトルまわりの変わった『天晴』。じゃ、行ってみましょうか!!



## 草薙京

●PN/渡辺ゆみこ(兵庫県)  
手堅く今月も、早々にノルマを消化。相変わらず多いやね。こうなったら女京サマアワードでもやっか。そんな時はあの人に審査員長を...!!

## ゲーニッツ&草薙京&神楽ちづる



●PN/ゲーニッツ=中村葉弥&京=プリン&ちづる=みなつ(埼玉県)  
ジャヘン! ポスキャラ1番乗りナリ。しかも2人。ゲーム大会で野中さんにカランでた酔っぱらい(修羅騎士)にもよろしく。なんちて。

## レオナ



●PN/みいす(広島県)  
オロチの力でスイカを飛ばすレオナちゃんじゃ。例のイラストと同じであるが、本人もご指摘の通り、向きが逆じゃ(笑)。残念。



## リムルル

★PN/愛布奈湖(京都府)  
くどいようじゃが、侍やる人ってロケに凝るの好きネ、ワシなんか夜の竹林いたら速攻で逃げる。実際。



## アンディボガード

●PN/八稚女由美(千葉県)  
写真はアンディじゃが、本人は宇宙一挑発しまくるジョー使用だそうじゃ。さすがにジョーはできんわな。ワシはやったことあつけど。



## テリーボガード

●PN/テトラーち(宮城県)  
やっぱネオジョーといえは基本はテリー兄貴じゃな。あんま投稿しねーけど。96じゃ弱まっちゃって寂しい。いえる!! でも使うけど。

うくむ、もうちつと細かく書いて欲しかったが...。ま、本人もご指摘の通り、天晴初の影二コスプレ写真つーことで(ワシの勘違いかもしれんが...なかつたよネ、今まで)。今後も影二にこだわってみたいんだけど、相変わらず天晴スポットへのおハガキ募集中。衣装の製作費用や製作期間の分かるメモを同封のうえ「天晴」までヨロピク♡



イ人ばつかりじゃ(感動)。では早速、長野PN/でんPさんの衣装を紹介じゃ。お題はJK大喜びの如月影二。衣装の内訳はつーと...:合計費用:7千円くらい。製作期間:1週間。とのこと。背中炎マークと手申に苦労したとのコメントつきじゃ。



アツサリ終わると思いきや、どうにか4回目をむかえることができた「天晴スポット」。こんなコーナーにも投稿してくれるなんて、NF読者はイケるな。

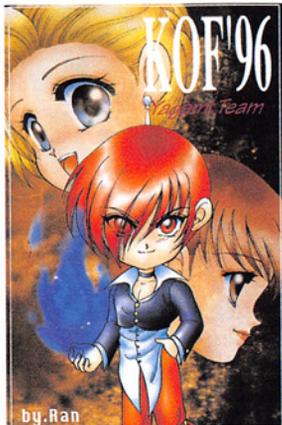
今月の天晴スポット



## 今月の誘惑賞



●PN/はるCHAN (岡山県)  
月を眺めながら1人、杯をかたむける幻十郎。うーん  
やっぱり秋はお月見ですね。風流じゃのう。



●PN/百式らん (東京都)  
カワイイ八神庵チームだ♡ お色気ムムム  
ンアダルトチームって感じたからこういう  
のも新鮮だね!



●PN/針田待子 (大阪府)  
どうしたの? 僕、道に迷っちゃったの  
かな? でもあんまりボーっとして歩て  
ると危ないお姉さんにさらわれちゃうゾ!



●PN/MIZUKI (兵庫県)  
ちょっとだけ♡ あんたも好きねえ。はい  
好きです! なんつったらアンティに怒  
られちゃうね。きつと。



●PN/高塚夕美 (北海道)  
「おつしの顔丸様♡」としてあなたほそむな美しいの?  
やっぱり毎日のお手入れをかなさないのかまかせろ!



●PN/勇神新名 (宮城県)  
さっすがハイデルンの愛弟子! 強さはハン  
パじゃないよな、レオナちゃん! しかも!!  
愛いながら、なんて罪人なんだ、君は!!



●PN/わりり巨♡ (山口県)  
やったー♡ 今度は兄さんがメインだあ!  
でも弟君は不満みたいだね。「するいよ兄さ  
ん! 僕だって目立ちたいよー」ってか?



●PN/荒井チエリー (福島県)  
えっ! ルーミどうしたの? なになにこっ  
ちにおいでって? わかったよ…。今行くか  
ら待ってね♡



●PN/倉長行夫 (福岡県)  
チョイがブルーでチャンがイエロー。おお! び  
ったりじゃないか! カラーならではだよ、こ  
ういうって。



●PN/マリー使い (茨城県)  
なんか秋ですね。マリーの視線がしっとりして  
いいよなあ♡ うーん、大人の女ってカンジで  
ゆね! ふう…。



●PN/真山巧 (岡山県)  
茶パツのサスケちゃんだ! グレ忍ですか…。  
まあ彼の場合、抜け忍になっちゃったわけだ  
から、初めからグレるような…。



●PN/蒼薙かなん♡ (鹿児島県)  
まっ、まいりました! キング様っつ! はい  
おっしゃる通りあっしが情けないんでしゅ…。

# オールドゲーム攻略

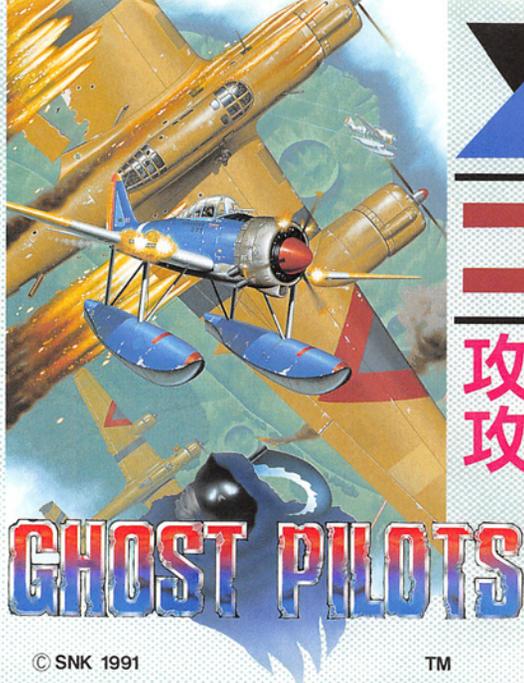
## ゴーストパイロット

### 攻略2回目は地上面の 攻撃パターンとボス攻略だ!!

攻略/Dr.ちら

SNK/シューティング/55M  
カセット版: 1991年7月1日発売  
19,800円  
CD版: 1995年3月17日発売  
5,800円

今回のオールドゲーム攻略は前号に引き続き、激ムズシューティング『ゴーストパイロット』の地上面を攻略していこう。ここまでもかなり難しかったが、ここからさらにムズイぞ!!



© SNK 1991

TM



敵の弾に対してここがボスの死角



弾の隙間、弾の隙間

**ボス**  
最初我真ん中の固定方向3WAY砲台2門と、ファイヤー砲台が真下に向かって攻撃してくる。  
倒し方だが、まず画面中央よりやや左右の死角に自機合わせつつ、上から飛んでくるミサイルをやり過ごす。  
そうして地道それぞれのパ

ーツを破壊していくと、本体から3~5WAYで攻撃してくるようになる。この攻撃は自機を狙ってくるので、充分本体に撃ち込みながらよけることができるので、それほど問題なく倒すことができる。

### ボス ロドリゲス



敵の飛行機が殺気する

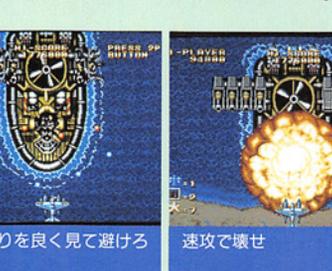
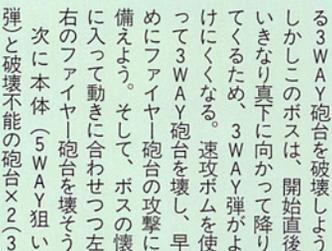
ま、できるだけ倒した方がいいと思うが、ショットレベルが弱かったり(弾の横幅がせまい)、自機の移動スピードの関係上倒せない敵も出てくるが、それは仕方がない。



ショットの幅が狭い

### 地上面 ステージ1

### 地上面攻撃パターン



機回りを良く見て避ける

速攻で壊せ

**ボス**  
このボスは、前の方に3WAYの狙い砲台1門と、ポイントの左右外側に真下に向かって撃つファイヤー砲台がついている。  
まず、ボスの前方についてる3WAY砲台を破壊しよう。しかしこのボスは、開始直後いきなり真下に向かって降りてくるため、3WAY弾がよけにくくなる。速攻ボムを使って3WAY砲台を壊し、早めにファイヤー砲台の攻撃に備えよう。そして、ボスの懐に入って動きに合わせて左右のファイヤー砲台を壊す。次に本体(5WAY狙い弾と破壊不能の砲台×2(3

WAY狙い弾で攻撃してくるが、弾をよく見て落ち着いてよければ大丈夫。

### ボス ポセイダス



このホーミングミサイルは壊すまで飛んでるぞ〜



こいつには要注意

この場所は所々敵は画面下まで降りてくる戦闘機と、たまに自機に向かって斜め45度の角度で反転してくる戦闘機の2種類があり、反転してくる戦闘機はたまに弾を撃ってくる時もあるので注意しよう。  
後半は橋がたくさん出現するステージ。この場所は所々にトラックがあり、ホーミングミサイル×4発撃ってくる。それと同時に飛行機と戦車が出てくる。この時、ホーミングミサイルが撃ちもらしてしまい、手に負えないと思ったらボムを使って立て直そう。ここでボムをけちらすとよけ場所がなくなってしまうので、ボムを使う覚悟でこの場所はプレイした方がいい。

### 地上面 ステージ2

## 地上面 ステージ3

前半はアイテム戦闘機が画面外周をまわったり、画面中央へいきなり登場するものもいるので、アイテム機にはさまれそうになったらボムを使って破壊しよう。あとはステータ



無理せず手堅くいこう

ジーと似たような感じの攻撃の後半まで続くだけだ。後半は、斜め45度で突撃してくる戦闘機とホーミングトラックの複合攻撃で攻められるが、こもボムを使うつもりで手堅く進んでいこう。



まだボムを使わなくてもいけそう

## ボス ドナMk.I,II

この2台の戦車は外側で2門の砲台がついており、この砲台は真下に撃ってくる。

中央で2台の戦車が連結すると、真ん中についている砲台が狙い弾とローリングフレームバリア(砲台の周りで回転する、自機ショットもかき消す)で攻撃してくる。交互で数回、攻撃が入れ替わったあとに連結が解除される。

連結を解除したあとは、固定砲台+真ん中の砲台が開き、画面外側をまわりながら狙い弾を2発単位で撃ち、再び真ん中で連結する。

最初に連結するまでは、画面の左端で(真ん中の砲台が



狙い弾だけ気をつけて



隙間に入ろうとするのは雑念だ

開いていないので安全地帯で連結するのを待ち、連結が解けたら弾をよけつつ、どちらかを集中的に(まずは固定砲台)狙おう。再び連結する前に倒せるハズ。

残り1台になると攻撃のパターンが、ばらまき弾×2→ローリングフレームバリア→ばらまき弾×2といった感じになる。こうなったら楽勝。

ばらまき弾は大きく動いてかわせるし、ローリングフレームバリアは近づかなければ問題ない。ばらまき弾を待っている間にボスに撃ちこみ、撃ってきた時は大きく動いてよけるのを繰り返せばOKだ。

## 地上面 ステージ4

前半は、森と土地みたいな場所になっている。ここには結構アイテム編隊が多く出てくる。アイテム編隊が出てくる間は、他の戦闘機が出てこないのが安心してアイテムを取ることが出来る。また戦車も画面端にいるヤツ以外ほとんど危険はない。



よゆ〜で処理できるぞ(ちょっとオーバー)

後半面は、ホーミングトラックと斜め45度反転戦闘機がミックスして出現する場所があるので、そこでは画面端にいてやられそうになったり、ホーミングミサイルが処理できない(壊さない)とずっと自機に向かって誘導してくる。思ったらボンバーを使う。



もう我慢できない。ボンばあ〜

## ボス ゲンバオー

両脇についている鉄球は、自機と縦軸があうと下に向かって攻撃してくる(鉄球自体は画面外に飛ばす)。たまに少しだけ下に飛ばしたあと、引込んで再び画面奥に向かって飛ばすといったフェイントを仕かけてくる場合もある。

また中央にはばらまき狙い弾砲台がついている。ばらまき狙い弾は鉄球の処理の妨げになるので、初めに破壊してしまおう。あまり耐久力がなく、弾よけの必要があまりないので楽勝のはず。さらにその後、真ん中から破壊できな



この鉄球がごつ〜とくるのだ



1面のボスと同じ要領だ

先に鉄球を破壊しよう。鉄球は飛んでくる時に鉄球の下が光るので、それまでは鉄球に集中攻撃しておき、光ったら画面横陣の方でよけよう。鉄球を2つ破壊すると弱点が開く。

2つの鉄球を壊したことでよって3WAY弾砲台が1つ増え、弱点から5WAY弾と狙い弾で攻撃される。全部狙い弾なので、すき間に入っ

この戦車はかなり画面下までくるので、その時は画面横陣でよけるか、安全にボムで弾を消してしのこう。

## 地上面 ステージ5

前半の港は戦車、ボートの配置がいやらしく、全部処理できないので、画面端の戦車などは残しても仕方がない。戦闘機に対しては、セオリー通り片側に固めてから倒そう。後半は、地上面最後の発狂地帯。空中からは斜め45度反転戦闘機が大量発生するため



画面片側からの切り返しが大変うえ、戦車、ホーミングトラックがワラワラ出てくる。ここは追いつめられたり、ミサイルが追いかけてきたと思ったらボンバーを使って切り抜けるしかない。残ったボンバーをおしみなく使った方がいいだろう。

## ボス ジャバラル

このボスは左右のパーツから真下にファイアーと誘導ミサイルで攻撃してくるうえ、2カ所の砲台から4発狙い弾を撃ってくる。

安全に戦うのだったら左右どちらかのパーツと砲台を巻き込むようにボンバーを使う。片側に逃げ場所を作り、もう片方は攻撃の合間を見計らってパーツを破壊しよう。



このボムでお掃除じゃ



3WAY弾はできるだけ大きくよけよう

すべてのパーツを壊すと、本体から撃つと5発に拡散する弾の3WAY、下のハッチから3WAYの狙い弾を撃ってくるが、最初の3WAY攻撃は大きく動いてよけた方がいい。拡散させないようにボスの弱点に当てていこう。多少アドリブが入って(3WAYのすき間に入られる)しま



# 天草四郎時貞 天草降臨

## 豪華絢爛！ キャラ総数 17名のこの迫力!! 待望のサムライシリーズ 第4弾がついに登場だ!

©SNK 1996

SNK	格闘アクション	容量未定
MVS	発売日未定	12月発売予定
カセット	価格未定	価格未定
CD	価格未定	97年1月発売予定

# STORY

1788年・初頭、世界中に起こった災厄は「彼」が1人の剣士に倒されることによって平穏を取り戻そうとしていた。しかし、冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は今なお、人々を苦しめていた。

そして、天明8年、秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺はその様相を一変させた。そしてその中心であった島原城は、日に日に姿を変えて、小浜・九千都・深江などの近隣の村や集落を呑み込み、拡大していった。

その邪悪な外観と怨霊の呪詛に呼応するかのような「彼」の福音が聞こえてくるという噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を「天草城」と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。

その魔城の主こそは、かつて幕府軍によってこの世を追われ、恨みと征服欲により150年の時を経て魔界から蘇った

「彼」、「天草四郎時貞」であった。その目的は全世界を征服し、この世に理想郷を創ることであった。

天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にしながら自我を持つ「王無月斬紅郎」の「魂」を現世に召還した。

しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持って復活した「斬紅郎」を抑えることのできない「彼」は、「斬紅郎」を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておくことしかできなかった。

天草四郎時貞は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの失った「力」を再び取り戻すために、「魔城」を用いて人々から魂を吸い取っていった。

その「魔城」からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がろうとしていた。

そして再び、世界は混沌の時代へ向かおうとしていた。

全国のサムスピファンのみならず、お待たせしました！ 大人気サムライシリーズ4作目がついに我らの目の前にっ！ 待ってたぜ〜！ 注目すべきは、前作からの12名+旧サムライシリーズからの3名+新キャラ2名の、総勢17名という豪華な顔ぶれ！

今回は全体のストーリーはもちろん、各キャラのサイドストーリーもばっちりお届けしちゃうぞ!!

前作と同様、上級者向けの「剣聖」、中級者向けの「剣豪」、初心者向けの「剣客」。



レベル選択

基本的に、前作のシステムと同じだが、そこはもちろん新作！ さらに改良され、進化したシステムがキミを待っていること必至！ ただ、今回は詳しい情報はまだないので、本当に軽く触れるだけだ、許してね。

今日は魔界、明日は勝利よーん



剣質選択

これも前作同様「修羅」「羅刹」の2タイプの剣質からどちらかを選択する。カラーなどのグラフィック面での違いはもちろん、使え

その他、サムライ名物「武器飛ばし技」の入力操作が簡単になっている！ などという気になる情報も入ってきているが、詳しくは来月まで待ってくれ〜(泣)！

あの「怒りゲージ」のパワーアップ版なのか？ どちらにしても、これによって一層緊迫した勝負になることは間違いないらしいぞ。

「怒り爆発」モード

詳しいことはまだ分らないが、どうやらサムライシリーズでお馴染みの「怒りゲージ」に、さらに追加されたモードらしい。

システムなんぞをかる〜く…

※画面は開発中のものです

# 総勢17名のサムライたちと彼らの目的を一挙大公開!

理想郷創造を目論み、世界に災厄をもたらす「天草四郎時貞」を倒すため、サムライたちが再び立ち上がる。新キャラ2名と、旧作キャラ3名を加えた総勢17名、それぞれ別の闘いの目的を今ここに公開!

お馴染みの仲良し姉妹、ナコ&リムに加え、なんと新キャラも!

## 新キャラ2人は忍者兄弟!



ヤラも兄弟! 兄弟マニアにはたまりませんなあ。

真ん中のスペース、怪しすぎる...

妹のために「魔城」へ!

## 風間火月

妹の体の異変は「魔城」が原因となり、掟を破って「抜け忍」となり、「魔城」へと向かう。



なんか派手だぞもしや超必??

兄ちゃんの方はクールなカンジ



兄弟対決じゃい〜!!



「抜け忍」の弟を追う兄

## 風間蒼月

「抜け忍」となった弟を追わなければいけない立場から「追いつ忍」となり、弟を追っていきうちに「魔城」へと辿り着く。



ドーナツ効果いくわよん♡ 気になる輪っかだ

燃えとる燃えとる... 名前からしてやはり炎の男?

## 祝復活! あいつらが帰ってきた!!

今度の俺はサルじやねえ!



## タムタム

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「飯面」をつげ、日本に向かう。



衣装も少し変わったぞ

これはバグナテオスガ

女王、再び日本上陸!

## シャルロット

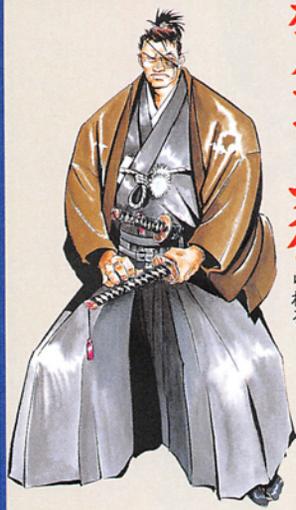
祖国の異変を感じ取り、原因究明のため、再び日本へと向かう。



柳生新陰流にかなうかな?

## 柳生十兵衛

国内各地の異変の原因が、「魔城」であることを知った幕府から、調査・討伐を命ぜられる。



これが柳生新陰流じゃ〜!! うりや!



トリスラッシュつぽい技だ、痛ぞ...

前作に引き続き登場の12名のサムライたち



「魔城」の復活とともに、「天草」の気を感じ取り、決着をつけるため、「島原」へと向かう。

今度こそ決着をつけてやるぜ！

霸王丸

はおうまる！  
残像つき。これまた派手な技だ。

いくよ、ママハハ！  
ナコルル

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るために「島原」へ向かう。



姉さま、私も一緒にいく！

リムルル

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るため、また、姉・ナコルルを手助けするため「島原」へ向かう。

幕府の密命で動く影！

服部半蔵

国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で、「魔城」破壊を命ぜられる。



相変わらず正義の使者！  
ガルフォード

この世にはひる「悪」を倒すため

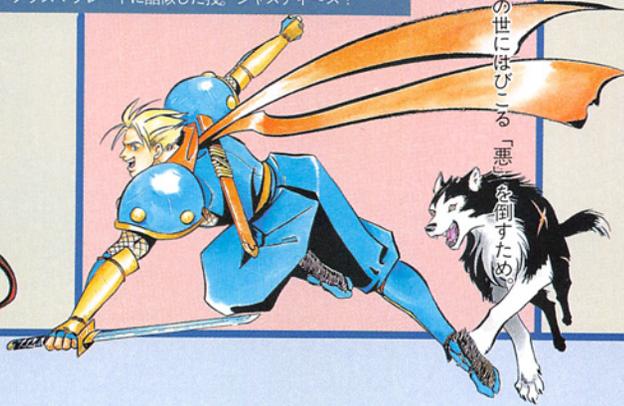


プラズマブレードに酷似した技。ジャスティ〜ス！

「鬼」だど？ 本当か？

千両狂死郎

「肥前」巡業中に「鬼」の噂を聞き、その真偽を確かめるために「魔城」へと向かう。





花札好きは相変わらずのようだ。五光帆は健在かな？

霸王丸：殺す！  
 きばがみげんじゅうろう  
**牙神幻十郎**

「気に入らない奴」を斬りながら、霸王丸を「殺す」ためだけに追い続けるうち「島原」に辿り着く。

俺を死なせてくれ…  
 くびききばさら  
**首斬り破沙羅**

破沙羅自身が「死ぬ」ために殺さなければならぬのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」であることに気づき、「天草」の気を追って「島原」へ向かう。



鬼塚が壊れていることを不審に思い、「斬紅郎」を探すうちに、「魔城」から流れ出る「邪気」の中に「斬紅郎」の「気」を感じ取り、「島原」に向かう。

「斬紅郎」が島原にいる…!!  
 かまういんがいら  
**花諷院骸羅**

もう1人の自分を追って…  
 あまにくろしろうときさだ  
**天草四郎時貞**

まさに天照封魔祭！ やはり宝玉は使うみたいだね



もう1人の自分自身（闇側の魂）を探して倒し、再びひとつとなるため「魔城」へと向かう。

圭殿の幸せは私の幸せ  
 たらばな  
**橘右京**

小田桐圭と、その婚約者が幸せに暮らせるよう、その2人に危害が及ばぬうちに排除するため「島原」へと向う。



「鬼」の気を感じて島原へ！  
 ひさめしすまる  
**緋雨閑丸**

「天草」が復活し、出現した「魔城」から流れ出る「邪気」のなかに「鬼」の「気」を微かに感じ、確かめるために「島原」へ向かう。



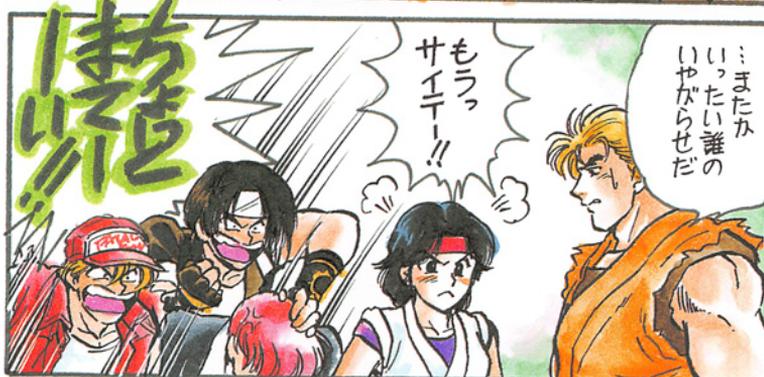
# 三四が行く!

作・画/坂本かずみ

©SNK 1995/1996



極限流が狙われてるだろ?



またか いったい誰の いやからせだ



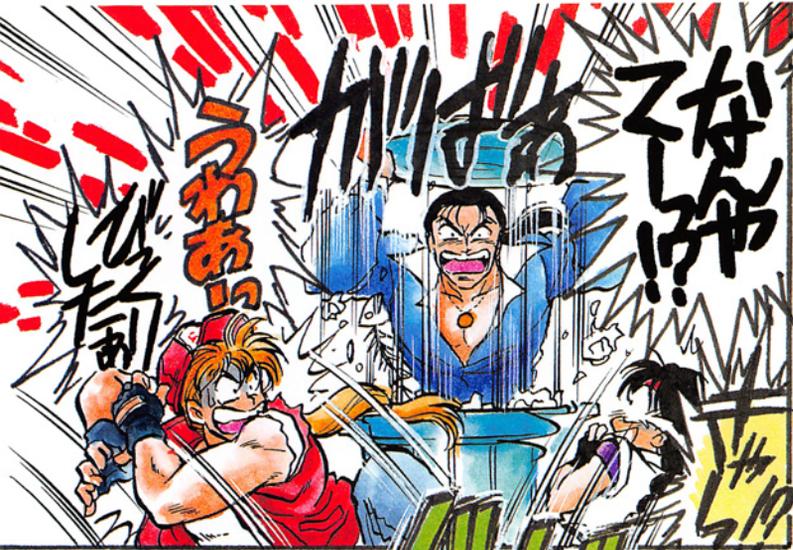
やーん せーかく 分別した ゴミが ぐちゃぐちゃ にー!

ゴミ箱く出しましう



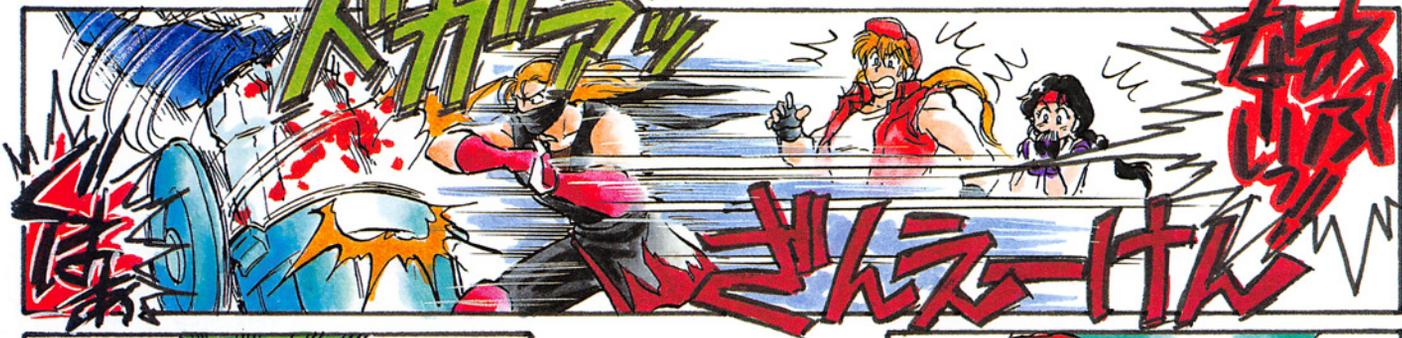
極限流は今 何者かに 狙われてる らしいんだ

前号でこんな 意味深な ヒキをしといて オチは これかあ?!



この前なんか学校帰りに誰かが後をつけたまいた!

ゴミのことでいんぞうはないんです最近不審な人影がこの辺ウロウロしてるのは確かです



心理描写もありません

ありません

おまえ! その変装でバシバシと思ってるのか

オレの?

オレの?

兄さんが新チームを組んだのはオレのためだと舞は言っていた

だからオレは度なからそと兄さんを助けようと心に決めたんだ

あぁ... ロバートさん!?

ロバートさんかお家の奥で

アンディ!?

なせここに?!

フ... 私はアンディではありません

ただの通りすがりの忍者のようです

はあ?

おまえ! アンディは兄さんか?!

くらーはだん

さらば!

殺すな、ゴミのせいだ

その犯人をつかまえたらか殺していいか?

やだー こっちこないぞ

えんが

ゴミのせいだ

まびつづく!

ゴミの中...

ゴミの中...

ゴミの中...

ゴミの中...

どうしてあんたはポリバケツなんかに...?

走り込みや! ユリちゃんのボディガードやまかいな!!

あつたて...

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ムービングペット



『KOF'96』人気の4キャラのマスケット人形。各キャラ吸盤タイプとキーホルダータイプがあり、8体1セット。

価格：2,060円  
 送料：D (送料一覧表参照)  
 商品番号：MP-KOF-01

## サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ  
 (594mm×420mm)。  
 5種類1セット。



価格：3,090円 送料：E (送料一覧表参照) 商品番号：TP-SAM-01

## フィギュア

クレーンゲームのフィギュア

価格：2,060円  
 送料：D (送料一覧表参照)



●龍虎の拳 外伝(10体1組) 商品番号:F-RYU-01 ●サムライシリーズ(10体1組) 商品番号:F-SAM-02

## テレホンカード



●ナコルル・リムルル  
 商品番号:T-NR-02

NFオリジナルテレカ。  
 各限定300枚!

価格：1,236円  
 送料：A (送料一覧表参照)



●舞・ユリ・アテナ 商品番号:T-YMA-04

## ポストカード

6枚セット



価格：309円  
 送料：C (送料一覧表参照)  
 商品番号：PS-01

## ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm



●霸王丸(2枚1組)  
 商品番号:ST-HAO-03

価格：1,030円  
 送料：C (送料一覧表参照)

ネオジオフリークサービス部提供

NEO・GEOオリジナルグッズ  
**通信販売**  
 コーナー

## 草薙京ジグソーパズル

300ピース  
 (サイズ：  
 38cm×26cm)。

価格：1,545円  
 送料：D  
 (送料一覧表参照)  
 商品番号：  
 P-KYO-01



## Tシャツ

イラストは森気楼。  
 M、Lから希望サイズを必ず明記



価格：2,884円  
 送料：B (送料一覧表参照)  
 商品番号：S-YMA-01

## 通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。  
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などのご注文は受けつけておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ご入金日から商品の到着までには、2~4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- 在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
- お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金着払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内をお願いいたします。
- 金額はくれぐれもお間違いのないようお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314 ネオジオフリークサービス部

## 送料(手数料)一覧表

<b>A=いくつでも100円</b>	<b>D=2個まで500円、 3個以上800円</b>
<b>B=いくつでも500円</b>	<b>E=1個1,000円</b>
<b>C=1個100円、 2個以上200円</b>	※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結精です。

## 申込方法

- 現金書留をご利用になる場合
  - ◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
  - ◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。  
【同封する紙に記入するもの】
  - ①郵便番号と住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
  - 【申込先】  
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202  
御雲文社 分室 ネオジオフリークサービス部  
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係  
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。
- 郵便振替をご利用になる場合
  - ◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
  - ◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
  - ◆口座番号は「00160-5-105479」です。
  - ◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
  - ◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
  - ◆通常手数料は60円程度です。

## 郵便振替用紙の記入例

1枚目

口座番号を記入します

加入者名を記入する欄です

あなたの住所・氏名と電話番号を記入します

希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

左と同じ内容を記入します

2枚目

通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません

## ハード



●NEO・GEOCD  
価格:33,784円  
送料:E(送料一覧表参照)  
商品番号:H-NC-02



●NEO・GEOCDZ  
価格:43,775円  
送料:E(送料一覧表参照)  
商品番号:H-NCZ-03

## 周辺機器

### ●ネオジオCD 専用コントローラー

※ハード3機種とも使用可能  
価格:1,854円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNT-02  
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

### ●ネオジオCD コントローラープロ

※ハード3機種とも使用可能  
価格:4,017円  
送料:E(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNT-03  
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

### ●RFコンバーター

※ハード3機種とも使用可能  
価格:2,678円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CNV-01  
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

### ●RGBケーブル

※ハード3機種とも使用可能  
価格:2,266円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-CAB-01  
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承ください。

### ●ネオジオCD ステレオAVコード

※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能  
価格:1,236円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-SAV-01  
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

### ●モノラルAVコード

※ハード3機種とも使用可能  
価格:1,236円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-MAV-02  
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

### ●ネオジオCD ACアダプター

※ネオジオCDのみ使用可能  
価格:3,605円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-ADP-02  
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

### ●ネオジオCDZ ACアダプター

※ネオジオCDZのみ使用可能  
価格:3,605円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:PA-ADP-03  
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## ソフト予約受付中!



### ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)

発売日:10月25日  
価格:7,519円  
送料:E(送料一覧表参照)

### ●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD)



ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。  
商品の発送には発売日より2~3日かかります。発売日直前に申し込まれた方は、さらに発送が遅れる場合がございますのでご了承ください。

# NEO・GEO FREAK

## 12月号予告

次号は11月8日発売  
定価580円(本体563円)

# ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96

■連続技特集

# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

■バトルシステム

# 超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第4弾

# サムライスピリッツ天草降臨

NEO・GEO FREAK 11月号  
第2巻第11号 通巻第18号  
1986年11月1日発行(毎月1回・1日発行)  
定価580円(本体563円)

発行所●株式会社 芸文社  
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9  
出版営業TEL 03-5992-2051  
広告営業TEL 03-5992-2052  
編集部●株式会社 芸文社 分室  
〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202  
TEL 03-5395-8314  
印刷●三晃印刷株式会社

- 発行人/中西吉永
- 編集人・編集長/勝保儀
- 副編集長/片桐誠、伊丹恭
- 編集スタッフ/新井正信、稲葉祥子、蒲地美樹、林由貴恵、平田政憲、吉田定広、片山恵子
- 攻略スタッフ/ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士 鷹、風のFLN、蒼炎騎士ゆうち、Dr. ちら、DSP-たろりん、奥女中秀彦、リトマス兄弟、T-DEN、ISHITAR、H.K. G-ARM、ウェッピン=イレース、無双拳士ま、MASA藤原
- 制作スタッフ/鳥貝なつみ、田原節子
- 制作協力/PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉・桂田和昭)、根津修一、村木哲雄、松永一美、波川賢司、早川知代子、APO DESIGN(北田晴美・平井勉)、小野真由美
- サービス部/森さくら
- 広告営業部/砂山琢磨、印牧利昭、小林邦秋、内野与幸、葛西紀子、占部啓介、小林幹尚、梶敏也、織田倉啓、奥田雅弘、作花範男、中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

## 走召! 編集後記

- 今月はかな〜り楽な進行で余裕たっぷり。でも来月はまたKOF'96のムックがあって、地獄の再現? 片桐くん、お疲れさま。仕事やめれば、また髪が生えてくるよ、きつと♡(勝保)
- この編集部に入って1年半。長いようで短い時間でしたが、この度、この編集部を退くことになりました。まあ自分がいなくても、この本は大丈夫でしょう。あとは宜しく。(片桐)
- 明大前常連と飲みに行った。といっても俺はもはや常連と呼べるほどかよってないんだけど。しかも年下ばかりで話題についてゆけぬ。借金君、朝までつきあわせてゴメン。(伊丹)
- この間カードを買いにいったらなんと福袋を発見、あまり深く考えずにとりあえず購入。指輪物語のカード入ってなくてガッカリ。伊丹さん、ニセNBAカードいりませんか?(新井)
- 今月は楽勝!! こんなに仕事が楽だったのは久しぶり♡ 気候も過ごしやすくなってきたし、イタリア料理もいよいよ、これからは赤ちようちんかしら? ねえ、なつみさん?(稲葉)
- ついに念願のニューマシを買ったっす。軽くて小さくてナイスなやつ。ノートさ。誰か前のパソコン買い取りませんか? あの日荷物持ちしてくれたKさん、さんさきゅーでした。(蒲地)
- 利用駅が同じ所に友達引っ越してきた。趣味が同じ人なので、超ラッキーって感じ(笑)。

これで育成ゲームが借り放題!! って、やる時間あるのかしら? すべては自分次第…。(林)

●某ポリゴン格ゲー3を少しやったが、相撲のプローションの悪さに絶句。やはりバンクラチオンか…。ネオジオでは、風雲に少し期待している。面白いといいな。(ジェイケイ)

●先月は後記が書けなかった。こえっ。格ゲーで書いたがポケモン買った。楽しい。既にクリアしたので愛するカピゴンを育成中。マジハマるんでGB持ってる人は買うしか!(モリスケ)

●昔、自分が書いた攻略文を久々に見たんですが、「終わってる!」と思った。これからは下手なりに頑張りたいと思ってますんで、どうか見捨てないで下さい…はあ〜。(修羅騎士 鷹)

●最近またモシューティング少ない。格ゲー下手な僕には苦しい時期。ちら師匠と2人でSHT講座でもやりたいなあ。うひ。ファンレターくれた人ありがとう。(DSP-たろりん)

●俺たちもNFイベントに行きました。そのとき話した秘書さん達は岡山からの参加。毎月たのしみと聞き、改めてより良い攻略を書こうと決意。励みになりますサクスっ。(ゆーち)

●実はブリキンガーはとっても面白いのではないかなと思いついて今日この頃。相変わらずストーヨコでガレッカやっています。実はトーヨコ砲台ちゃっかり復活しました。(Dr. ちら)

●引越ってしたことないんですけど…。大変なんです。片付けが終わらないと、遊びに行けないのがつらいです。はやく某ポリゴンを買費に会いに行きたいのに〜。(田原)

●今月は某コーナーのお陰で某高校生の魅力についてひたすら考えるハメに。その際誰に向けるでもない謎の微笑を浮かべていたという林娘の証言にちょっぴりアンニュイ。(森)

### ◆巻頭特集

## ネオジオ・ キャラクターグッズ

### ◆オールドゲーム攻略

## ゴーストパイロット

### ◆もう一度愛して♡

## 得点王

### ◆声優連載コラム

## 生駒治美〜碧い砂時計

## コング桑田〜人生、あーこりゃこりゃ

## 安井邦彦〜遊びは終わりだ!!

## 桜井智〜T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)

神凰拳 雑誌プレゼント用  
テレフォンカード/5名  
(ザウルス)



神凰拳  
CDソフト/3名  
(ザウルス)



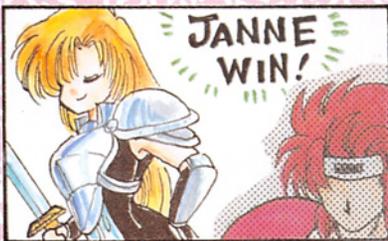
わくわく7  
音楽CD/3名  
(ポニーキャニオン/  
サイトロン&アート)

NEO-GEO FREAK  
PRESENT  
for you  
プレゼントコーナー



餓狼伝説3 CDソフト/10名  
(SNK)

四コマ  
一座  
作。城弥広己



安井邦彦サイン入り  
八神庵テレフォンカード/3名  
(SNK)



パルスター  
音楽CD/5名  
(エイコム)



草薙京バッチ/20名  
(SNK)



マジカルドロップ  
バンドナ/5名  
(テータイースト)

**応募の決まり**  
 申し込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号をそてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。  
 締切りは11月9日必着。  
 発表は1月号(12月9日発売)誌上。

**ネオジオワークの月号プレゼント当選者発表**

①KOF'96 ポスター  
 山崎悦子・千葉県/泉川人・兵庫県/矢澤大樹・神奈川県/森田純子・京都府/秋山真一・茨城県/吉田慎平・兵庫県/坂元川原賢志・富山県/吉田慎平・兵庫県/坂元石川県/小野寛和・神奈川県/尾原麻広  
 ②ネオジオワールド招待券  
 遠藤文寛・福島県/麻坂麻美・北海道/中西聡・富山県/吉田朝子・長崎県/高垣翔・広島県/守屋伸幸・東京都/作田慶輔・千葉県/渡村英穂・東京都/泉孝顕・山口県/徳田健・秋田県  
 ③マジカルドロップ? Tシャツ  
 伊藤成規・埼玉県/枝村大輔・栃木県/青木洋介・茨城県/上林義信・長野県/大野政俊・秋田県/小林裕世・新潟県/山田崇博・愛知県/西田和弘・兵庫県/関智和・栃木県/松本駿太郎・広島県  
 ④NINJA MASTER S 闘士志法帖  
 オリジナルサウンドトラック  
 大岡雅人・群馬県/岡田彰・福岡県/吉田麻美子・静岡県/山崎恭平・熊本県/佐藤勲・千葉県  
 ⑤草薙京バッチ  
 山田康之・京都府/田中正・千葉県/中島靖・徳島県/山口徹・福井県/竹之内卓・熊本県/草野基美・茨城県/大本晃裕・埼玉県/大西将弘・千葉県/伊藤美佐子・東京都/小梁川浩樹・埼玉県  
 ⑥神凰拳テレフォンカード  
 三神悦生・大分県/田原万也・奈良県/子安弘高・岐阜県/清水直也・大阪府/水沼靖・栃木県  
 ⑦餓狼伝説の達人テレフォンカード  
 星野正・長野県/浜田晃宏・高知県/川添雄希・佐賀県/丹内智子・北海道/高松良和・愛知県/中山豪士・愛知県/朝比奈朋子・福岡県/石井一樹・宮城県/松原正憲・群馬県/高崎幸・山口県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございませ。



業界初!! 初回限定3面パッケージ

■ NEO GEO はSNKの商標です。



# 株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8  
第2紀尾井町ビル

ザウルス・テレフォンサービス  
03-3222-1734

Fax. 03-3222-1728



ネオ・ジオCD版「超鉄ブリキンガー」

定価 6,800円

## 好評発売中 !!

ザウルス・ホームページ <http://www.saurus.co.jp/>



燃えてるかい？



ネオジオCD専用ソフト10月25日発売予定/価格8,800円(税別)  
ネオジオ専用ロムカセット好評発売中/価格32,000円(税別)

# THE KING OF Fighters '96



## アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!

◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

★NEOGEOはSNKの商標です

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

