

月刊 NEO·GEO FREAK

1997年12月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第12号 通巻31号  
SNK公認[NEO·GEOオフィシャル情報誌] NEO·GEO CDZ

# ネオジオフリーク

侍魂～サムライスピリッツ～

特別付録

スペシャルレポスター

フザ・キシング・オズオ'97ブ'

★隠しキャラ対CPU戦攻略と設定原画集

連載  
野安生駒治美  
中井邦彦  
政宏彦  
「遊びは終わりだ!!」  
「碧い砂時計」  
「燃えたら?」

キヤラ別  
必殺技解説

1997  
590 yen  
月号 芸文社

侍  
魂  
(サムライス。ヒリッツー)

SNKオフィシャルラジオ番組  
「わおちゅぴ」のすべて!!  
懐かしのあの場面から、  
最新のこの場面まで  
ネオジオTVCM特集

本邦初公開!!  
白井影二の  
読者ハガキへのお礼コミック

The Future Is Now  
**SNK**



侍



侍団体操



五王



月圓畫面



畫面



龍卡龍罰



四十日蕃



火之魔女



火之魔女



火之魔女



火之魔女

参見にビデオスタイル新生



株式会社エヌ・エー・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレファンサービス 東京 03(5275)8200 大阪 06(639)0110(AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお読みください。

インターネット専用サイト http://www.necgo.co.jp

HYPER NEOGEO 64はSNKの商標です。

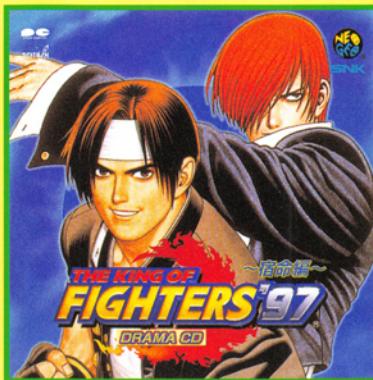
# SCITRON LABEL NEW RELEASE

POY CANYON SCITRON

-RADIO DRAMA-

CD 97.11.7 ON SALE

## THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -宿命編-/SNK



CD:PCCB-00286 ¥2,548(税込)

好評発売中!  
RADIO DRAMA  
**THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD**  
-宿命編-/SNK  
CD:PCCB-00281 ¥2,548(税込)

人とオロチとの闘いが、  
今最後の時を迎えるとしている。  
果たして、その答えは!?

インタラクティブラジオドラマ第13弾は激突編に続き、～宿命編～の登場!  
「ゲームドナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

出演声優…草薙 京/野中政宏、八神 庵/安井邦彦、神楽ちづる/斎藤亞紀子、  
二階堂紅丸/モンスター前塚、不知火 舞/曾木亞古弥、麻宮アテナ/栗栖  
ゆきな、ユキ/小島朋子、山崎竜二/石井康嗣、七枷 社/栗根まこと、クリス  
/諸方りお、シェルミー/西川葉月、オロチ/くまい もとこ、ナレーション/  
大塚明夫

演出◆千葉 繁

「子安、氷上のゲームドナイト」好評放送中!

日時：毎日日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz) 深夜25:00~25:30  
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25:00~25:30  
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 深夜24:00~24:30  
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) 深夜24:40~25:10  
\*10月より大阪/毎日放送の放送時間が変更になりました。

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子  
11月放送のラジオドラマは「マリーのアトリエ」

CD 97.12.3 ON SALE

**マリーのアトリエ ドラマCD**  
CD:PCCB-00291 ¥2,548(税込)

12月放送予定のラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」

CD 97.11.19 ON SALE

### 子安・氷上のゲームドナイト ON CD

CD:PCCB-00289 ¥2,548(税込)

初回特典：子安・氷上のオリジナル「CLUB G」特製ステッカー

放送1周年をむかえる「ゲームドナイト」のオリジナルアルバムがついに登場。  
新旧オープニング／エンディングテーマを始め、クリスマスソング、ゲーム名場面  
集、ドラマも収録した充実の1枚!!

<収録内容>  
動物たちの夜～ゲームドナイトオープニングテーマ～Open Sesame～跨空  
飛行～星の魔女～あなたに出会えてよかった!/ゲームドナイト1年間振り  
返って～よし～ゲームドナイトエンディングテーマ～ 他 ドラマも収録  
ドラマ特別ゲスト：千葉繁、大塚明夫、松本保典、金丸由向子、  
長崎美樹

-SNK Characters Sounds Collection Vol.4-

CD 97.11.19 ON SALE

## テリー・ボガード/SNK 新世界楽曲雑技団



CD:PCCB-00288 ¥1,529(税込)

初回特典  
**スーパービックチャード**

大好評のシリーズ第4弾は、餓狼伝説、KOFシリーズでお馴染み「テリー・ボガード」の登場だ! 橋本さとし  
演じる、陽気で心優しきナイスガイ=テリーの魅力を存分に味わってくれ。テーマ曲「クリキントン」「Big  
Shot!」「クリといつまでも」、出演作品のボイスコレクションも、もちろん収録。テリーを語るにはこの  
1枚でOKだ!

<収録内容>

クリキントン(オリジナル/アレンジ)/Big Shot!(オリジナル/アレンジ)/クリといつまでも(オリジナル/ア  
レンジ) /テリー・ボガード インタビュー(新録音) 声の出演：橋本さとし  
[餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、餓狼伝説3、REAL BOUT餓狼伝説、K.O.F.'96、REAL BOUT餓狼伝説スペシャル、K.O.F.'97より]

-SNK Characters Sounds Collection Vol.5-

CD 97.12.3 ON SALE

### KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION/SNK

CD:PCCB-00292 ¥1,529(税込)

初回特典：スーパービックチャード

SNKのクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、KOF'97キャラクターによるオリジナルドラマを収録したシン  
グルCD6枚を、全て1枚のアルバムに収録したレアアイテムが、1500シリーズという驚愕の価格でサイトロンレベルよりリリース!

MANIKYU-DAN

CD 97.11.19 ON SALE

-Fantastic Character Series-

CD 97.11.7 ON SALE



まにのろぢ~/まにきゅあ団

CD:PCCB-00290 ¥2,548(税込)

お子さまからマニアまで楽しめる超ごらく音楽集団登場!  
インディーズでカルトな人気で注目を浴びている  
「まにきゅあ団」ついにサイトロントメジーデビュ!!  
メンバー  
絶江“回長”慎治 (Key.)/江幡 “maimai” 育子 (Vo.)/佐宗 “AYA” 緑子 (Key.)/佐野  
“電磁”信義 (MP.)/佐々木 “さ男” 寶人 (MP.)  
<収録曲>  
海賊バイレーブ/砂場ウォーズ/HERO HERO HERO/がうがう/おくちはへのじ/愛し  
の家電/カオス秋葉原/モンスターマシン/さかなはさかな/明日のサル/機械の王国



VAL PROJECT presents  
**MY DREAM**

-スペシャル・ヴォーカル・アルバム-

CD:PCCB-00285 ¥2,548(税込)

STARRING

西村朋緒/辻谷耕史/立木文彦/玉川紗己子

VAL projectの魅力あふれる超豪華本格派アルバムがサイトロンか  
ら、ついに発売決定!

キャラ別必殺技解説

# 侍魂 ～サムライスピリッツ～

12

特集1

## ねおちゅひのすべて★

4

特集2

## ネオジオ TVCM

126

隠しキャラ対CPU戦攻略

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

28

### ゲーム攻略&紹介

～幕末浪漫～ 月華の剣士	46
ショックトルーパーズ	54
ラウンドトリップRV	58

### インタビュー

侍魂～サムライスピリッツ～	
霸王丸役／中村大樹	8
色役／南かおり	10

### 設定資料

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	
設定原画集	65
キャラクターテキスト⑰	
泰崇秀＆崇雷	122

### 声優連載コラム

碧い砂時計／生駒治美 ★	133
遊びは終わりだ!!／安井邦彦 ★	134
へへ、燃えたろ?／野中政宏 ★	135

### コミック

白井影二のお礼コミック	132
リョウの朝ごはん／日向星花	79
サムライスピリッツ カントリーロード	
雪伝／島津わか乃	90
三匹が行く!／坂本みのる	136
月刊4コマFREAK／坂崎拓海	141

NEO·GEO TOPICS	78
ネオジオプロムナード	80
ソフト人気ベスト10	82
ソフト売上ランキング	84
ゲーム用語辞典	85
格ゲー館	86
クラブハウスコア ★	88
読者創作ストーリー ★	98
クロスワードパズル ★	99
Welcome To PaoPao Cafe!	
バオバオカフェへようこそ! ★★★★★★★★★★★	100
新作発売予定リスト	112
天晴 ★	113
3バーセントの誘惑 ★	114
ボスキラ列伝	116
ネオジオ家庭用新作ゲーム情報	118
通販コーナー	138
最新音楽CD&VIDEO	140
読者プレゼントコーナー ★	141
奥付	142

★=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

SNK  
オフィシャル  
ラジオ番組

# ねおちゅび のすべぞ!!

生駒・神谷の最強タッグと  
『ねおちゅび』の魅力に大接近!!

9月27日、東京・某スタジオで『ねおちゅび』の第一回目の収録がおこなわれた。

この日は同時に『ねおちゅび』のお披露目をかねた記者発表がおこなわれたのだ。

生駒「秋ですね」

神谷「秋といえば…」

生駒&神谷「ねおちゅびですか？」

という2人の大ボケトークで記者会見がはじまった。

取材陣の多さに「こんなに集まつたん？ 緊張するわ」といっていた2人だったが、全然そんな様子も素振りも見せずに、写真撮影や取材陣の質問に応えていた。

神谷「大阪人の根性みせたらかっていいか」

生駒「でも、ベタベタすぎて嫌われたらやだよ」

神谷「でも今流行は大阪弁だから」

生駒「じゃあし東京弁でしゃべるわ（笑）」

といった具合にかけあいの息もピッタリ！

全体的に大阪のノリで番組を作っていくといたいということで、2人は終始お国言葉の関西弁でしゃべりまくった。

そして、そんないい雰囲気のまま第一回の収録へと突入したのだった。



## 記者発表



ナコルルねえさまはしっかり妹をフォローしていたぞ



リムルル同様、ねえさまを立てる（!?）神谷さん

「ねおちゅび」とは、10月11月号のトピックスのページでもお知らせしたが、知らない人のためにちょっとおさらいしよう。

「ねおちゅび」は、10月10日からはじまったSNK提

供のラジオ番組のこと。

パーソナリティは「サムライスピリッツ」のナコルル役

でお馴染みの生駒治美と、今

回の「侍魂」サムライスピ

リル役を演じている神谷けい

こという大阪出身の2人！

## ねおちゅびって何だ？

SNKのオリジナルトイ

ある番組をキャラフレー

ズにしたこの番組は、なんど

パーソナリティ2人のトーク

がオール関西弁！

内容はSNK提供というだ

けあって、SNKの最新情報

やオリジナルラジオドラマ、

パーソナリティ2人の個人情

報など盛り沢山！ 色々な形

でゲストも予定している。

実は芸文社も提供して

いるので、もしかしたらネオジオ

フリークの秘密情報を聞ける

かもしだれないぞ！

「天王寺のお嬢」こと生駒

治美と、「都島のだだっ子」

こと神谷けいこの2人が本音

で語るトークは、ファンなら

ずとも魅了されるぞ！

## 放送日時

ラジオ大阪 (1314kHz)  
毎週金曜日24時30分～25時  
ラジオ日本 (1422kHz)  
毎週土曜日24時2分～24時30分  
東海ラジオ (1332kHz)  
毎週月曜日23時30分～24時



生駒治美&  
神谷けいこ

# 突撃!!『ねおちゅび』パーソナリティーインタビュー!!

生駒治美、神谷けいこの2人に、  
『ねおちゅび』について聞いてみたぞ!  
まだ終了直後ということもあつてが、  
かなりハイテンションな  
お2人の会話をお楽しみください♡



\*生駒治美的プロフィールは連載コラム  
(133P)をご参照ください。

誕生日：2月13日  
出身地：大阪府  
血液型：O型  
趣味・特技：料理、釣り  
特技：機械体操  
主な経歴…

（TV）NHK「徳川慶喜」  
(98年1月～大河ドラマ)、  
「水曜シリーズドラマ・月の  
船」レギュラー、NTV火曜  
劇「通か…」

サスペンス劇場「警視庁鑑識  
課」シリーズレギュラーなど  
（映画）京都映画塾卒業制作

（ラジオ）NHK FMラジ  
オドラマ「鉄の輪」  
（舞台）劇団☆新感線 5本  
など

私たちに  
不可能はない！

・ 収録お疲れさまでした。

何回か収録を終えられて、手

応えの方はどうですか？

神谷：ぱっちりやねえ。私た

ちに不可能はないね（笑）。

生駒：いや、もう不可能だら

けやん（笑）。でも、まあハ

ガキもたらさんきたしね。

神谷：そうそう、あんなにく

ると思わんかったよね。ババ

抜きできるくらいが精一杯か

など思つたから…。だから

自分で書かなあかんかなあと

かいつてたよね。

生駒：うん、お友達とかに書

いてねとかいたり（笑）。

神谷：はじめはかなり不安だ

ったんですよ。すべてにおいて

て、最初はアイコンタクトも

できなかつたし。

生駒：そうそう。息も全然合

わへんかったし。合わせてし

やべるところをばらばらにい

つたりとか。結構、大変やつ

たし…。でも、今日はぱっち

りやつたよね。

神谷：うん、ぱっちりやつた。

回を重ねることにクオリティ

が高くなつていく（笑）。

生駒：どこがやねんとか思わ

れてるかもしねへんで（笑）。

## 地雷娘&キング オフ・クラッシャー

「ねおちゅび」のタイト  
ルの由来を教えてください。

神谷：今、「ねこぢるうどん」とおるちゅばんエビちゃん

というマンガがとても好きで。

会議中、ちょうど何かないか

などいう話が出た時に、私が

それを好きという話をしたら、

スタッフの中で一時、児童言

葉がはやつたんです。

生駒：そうそう。その流れで、

最初「オオスピリツツ」とい

うのがあつたんだけど、なん

かノーマルやなどいうことに

なつて、けいこちゃんが幼児

言葉にしましよう、それで

決定しました。

天王寺のお嬢、都島

のだっこ娘の由来はなん

ですか？

生駒：もうそのままなんだけ

ど、住んでるんですよ（笑）。

神谷：ただね、私は「だだっ

子」が気に入らない。

生駒：そのまんまやん（笑）。

神谷：いや違う！ どうせな

ら、なんか…四文字熟語で、

いい言葉ない？

差し入れのケーキを食べるお2人。美味  
しそうですが、しかしさ大きなケーキ…

生駒：露天風呂ちや  
う？ 烧肉定食とか。

神谷：ちやう（笑）。

生駒さんから見た  
神谷さんはどういう人

ですか？

生駒：もう地雷のよう

な奴です（笑）。ぼや

つと歩いてたら、けい

こちゃんの勢いにふき

飛ばされてしまします。

神谷：地雷のように志しが強

いということですか？

生駒：ちょっと違うねんけど

（笑）。

逆に神谷さんから生駒さ

んは？

神谷：一言でまとめてあげる

生駒：一応オロローしてんね

んな（笑）。

一番組を進めるにあたって

2人で話し合つたことなどあ

りましたか？

生駒：ちょっと違うんやけど、

けいこちゃんがね。どうしま

しょーとかFAXで送つてき

たことあつたよね。なんかい

きなりマンガをコピーした変

な男の人の絵を、だらだら

つて送つてきたよね。夜中の

12時頃（笑）。名前はい

えないけど、滝麻呂（※一

つていうんですけどね（笑）。

生駒：けど結局、連絡つかな

かったことが多かつたよね。



ハガキを手にはほ笑む2人

神谷…私がね、こういうネタやりましょってFAXしたものが見て、きっと「ハンツ」って鼻で笑って破って捨ててるんですよ。(笑)。  
生駒…いや、私はけいこちゃんのこうしましょっていうFAXを見て、ちゃんと自分の意見を留守番電話に入れたのに、みんな消えちゃってたんですね。あんたの留守番電話がめちゃめちゃ悪いね。

神谷…こうやって私の留守電入ってるんですよ。(笑)。  
まあ、今回はそうやってんかった。留電入れてもまじで。留電入れてから父が悪いのかも(笑)。

神谷…こうやって私の留守電のせいにするんですよ。(笑)。  
まあ、元々父の持ち物だから

生駒…いや、私はけいこちゃんのこうしましょっていうFAXを見て、ちゃんと自分の意見を留守番電話に入れたのに、みんな消えちゃってたんですね。あんたの留守番電話がめちゃめちゃ悪いね。

神谷…私がね、こういうネタやりましょってFAXしたものが見て、きっと「ハンツ」って鼻で笑って破って捨ててるんですよ。(笑)。  
生駒…いや、私はけいこちゃんのこうしましょっていうFAXを見て、ちゃんと自分の意見を留守番電話に入れたのに、みんな消えちゃってたんですね。あんたの留守番電話がめちゃめちゃ悪いね。

神谷…ゲームを全然知らない人からもハガキを何枚かいただいたりして。そうですね。誰でも楽しめる番組にしていきたいなどとも思いますねえ。

神谷…やつぱり手作りの番組にならぬよう、できるだけ頂いたハガキに反応していくみたい。とりあえず形あるものにしていきたい。

● 私たちは  
リストナーの味方です

か?

どんな番組にしたいですか?



神谷さんお気に入りの「馬場」と書かれたイカすハガキ

——やはり「ねおちゅび」のキーワードは「海外ロケ」? 生駒…あつそれはね、滝麻呂がお金を出してくれるつていふから(笑)。  
神谷…私たち悪いなあと思うんですけどね、もう涙ながらに切実に、頼むんですよ。彼が(笑)。

生駒…滝麻呂さん忙しいから、お金使う暇がないんだろね。  
神谷…滝麻呂…そんなこといつない。(滝麻呂氏、乱入!)  
神谷…心の声が聞こえるんですよ。(笑)。

——最後にリストナーの皆さんにメッセージをお願いします。

神谷…私たちは決して仲悪くないですから(笑)。

生駒…勘違いしないでください。

神谷…酷いこといつたりしますけど、その裏には愛がありますから

生駒…ラブリーなこやからな(笑)。

神谷…だから安心してハガキをたくさんください。プレゼントも待ってるからね。

生駒…差し入れ大歓迎(笑)。

神谷…ほんま未なかよろしくお願いします。

——ありがとうございました。

ねおちゅびではおハガキを募集しているぞ。パーソナリティの2人に対する応援のおハガキ、質問、こんなコーナーで作って欲しいetc…、何でも受け付けているとのこと。

とにかく何でもいいからどんどんハガキを送れ! ということらしい。

またハガキを送る時に自分で撮ったネオブリーフはると非常に喜ばれて、採用される確率が上がるかも…しねれないぞ! 現在企画されているコ

ーナーは次の通り。

番組の主題歌を作ろうというコーナー。主題歌の歌詞、曲はもちろんのこと、ジャケット写真のイメージイラストまで幅広く募集してやうぞ!

「ねおちゅび」マスクコットキャラクターである神合けいこが描いたバンドのイラストの名前を募集するぞ! しかも募集するのは名前だけではない!

「これよりもこっちの方がねおちゅびには合ってる!」とか「私の方があつとカワイイキャラ描けるぞ!」と自らイラストを描いて送つてもOKのこと!

● 大募集  
おハガキ  
正しい物の壊し方

### オリジナルキャラ&名前募集

「ねおちゅび」マスクコットキャラクターである神合けいこが描いたバンドのイラストの名前を募集するぞ! しかも募集するのは名前だけではない! 「これよりもこっちの方がねおちゅびには合ってる!」とか「私の方があつとカワイイキャラ描けるぞ!」と自らイラストを描いて送つてもOKのこと!



### 大自然のおしおき

「私は自然をこんな風に守つた」または、「大自然を汚しているこんな悪い人もいるんです」などの自然について考えるコーナー。

アドリブでやる2分間のミニドラマ。その間にやつて欲しい「役」や「シーン」のほか、台本を送ってくれちゃうかも!

おたよりの宛先

〒552-01  
フジオ大阪  
「ねおちゅび」  
ネオジオフリーク係

# 声優インタビュー

# 中村大樹

なか

むら

だい

き

いつか自分の手で霸王丸を自在に動かしてみたいですね!!



CRL-78

発売が待ち遠しい『侍魂～サムライスピリツ～』。そのポリゴンになつたサムスピで霸王丸役が新しくなつたのは先月お知らせした通り。

発売に先駆けて、新・霸王丸こと中村大樹さんに、収録の時の話や先日おこなわれたA.M.ショーの時のことなど、色々とお話を聞かせてもらつた。

『侍魂～サムライスピリツ～』は、そのポリゴンになつたサムスピで霸王丸役が新しくなつたのは先月お知らせした通り。

発売に先駆けて、新・霸王丸こと中村大樹さんに、収録の時の話や先日おこなわれたA.M.ショーの時のことなど、色々とお話を聞かせてもらつた。

**中村 大樹**

誕生日：12月25日  
血液型：A型  
出身地：東京都  
身長：170cm

趣味：旅行、野球  
特技：殺陣、ボクシング  
担当ネオジオキャラクター：ゲーム  
名：霸王丸（侍魂～サムライスピリツ～）

その他の仕事

アニメ：「赤い光弾ジリオン」  
（ダイ、「鐵伝サムライトルーパー」伊達征士、「桃太郎伝説」  
「新桃太郎伝説」竜神太郎、「勇者エクスカイサー」（スカイマックス）  
「機甲警察メタルジャッキー」「アクリル」、「三国志」劉備  
玄徳、「南国恋バーアくん」  
（方オル）、「ミュータントタートルズ」「ソナーハンド」、「勇者特急  
マイトガイ」「ガイイン」「ガングダムX」「シンコモリ」「モジヤ公」「ドンモ」「ビーストウォーズ  
～超生命体トランسفォーマー」「トイ・ザクス」「烈火の炎」  
（木蓮）、「ヒートボカラタック」  
（ワフショード）、「学級王ヤマザキ」（おばあ様）、「ごどものおもちゃ」「千石先生」  
アルハム：「ACT#1」、「小説（ロマン）」「賢者の選択」（ピクチャー）  
シングル：「シーフリースラブ」、「EDEN」（ピクター）

最初は経験でと  
はじめた声優が  
知らぬうちに本業に――

この世界に入ったきっかけ

を教えてください。

「古川登志夫さんの劇団に所屬していた時に、『宇宙戦艦ヤマト』の劇場版の完結編にゲストで出演させていただいたのが声優として初めての仕事ですね。その時に初めてこ

ういう声優という仕事があることを認識しました。

実はもともと声優を目指していたというより、役者志望だったんですね。役者をやっていてもドラマなどで音がうまく拾えなかった時など、あ

とから声だけ録り直すとい

うことがあるので、声優の仕事をやっておいて損はないかな

と思ってはじめました。でも、やっていくうちに声優の仕事の方が忙しくなっちゃつたと

いう感じなんです（笑）。

それで今は洋画の吹き替え、

ナレーション、アニメーション

『侍魂～サムライスピリツ～』  
©SNK 1997



霸王丸

霸王丸は  
自分と似ている部分と  
憧れの部分を持つ男

――今日はサムライという二  
とですが、霸王丸の第一印象  
はどうでしたか？

「がつちりしていく強そうだ  
なと思いました（笑）。放浪  
しているというか、自由気ま  
まな暮らしをしているという

のは、どこかうらやましい感  
じです。あいの生き方は男  
にとつてある種、憧れるところ  
がありますね」



実はSNKと縁のある中村さん

――時代物ということで意識した点はありますか？  
「時代劇は好きなん、全然違和感はないですね。すぐ溶けこめました」

――霸王丸に対して持ついるイメージを教えてください。

「顔は精悍でたれ目で無精髭をはやして、初めて設定資料を頂いて見た時に、見た目はちょっと自分に近いなと思ったんですよ。まあ僕はもう少し小柄ですけど（笑）」

――今回はアフレコした時に画面はあったんですか？

「ありましたね。ボイスの収録の前にこういうイメージのゲームですよって、映像を見せてもらいました」

――自分と重なる部分などはありましたか？

「普段はわりとんびりしてます」

――格闘ゲームの声を今まで担当したことありますか？

「あつたかもしれません、ちょっと覚えてないです。格闘物のアニメーションはありましたけどね。TV版『餓狼伝説』のビリー・カーンと劇場版『餓狼伝説』のキム・カツファンをやりました」

――自分と重なる部分などを中心に活動しています

――格闘ゲームの声を今まで担当したことありますか？

「あつたかもしれません、ちょっと覚えてないです。格闘物のアニメーションはありましたけどね。TV版『餓狼伝説』のビリー・カーンと劇場版『餓狼伝説』のキム・カツファンをやりました」

――それじゃ特別に役づくりしたということはなかったと

――自分がやったことには似てる気がしますね。あと、お酒が好きなところとかかな（笑）」

――それでは、あまり意識しませんでした。まあ、強いていえば声を太くしようと心がけたぐらいかな？」

「そうですね。あまり意識しませんでした。まあ、強いていえば声を太くしようと心がけたぐらいかな？」

――時代物ということで意識した点はありますか？  
「時代劇は好きなん、全然違和感はないですね。すぐ溶けこめました」

――霸王丸に対して持ついるイメージを教えてください。

「顔は精悍でたれ目で無精髭をはやして、初めて設定資料を頂いて見た時に、見た目はちょっと自分に近いなと思つたんですよ。まあ僕はもう少し小柄ですけど（笑）」

――今回はアフレコした時に画面はあったんですか？

「ありましたね。ボイスの収録の前にこういうイメージのゲームですよって、映像を見せてもらいました」

――自分と重なる部分などはありましたか？

「普段はわりとんびりしてます」

――格闘ゲームの声を今まで担当したことありますか？

「あつたかもしれません、ちょっと覚えてないです。格闘物のアニメーションはありましたけどね。TV版『餓狼伝説』のビリー・カーンと劇場版『餓狼伝説』のキム・カツファンをやりました」

――それでは、あまり意識しませんでした。まあ、強いていえば声を太くしようと心がけたぐらいかな？」

「そうですね。あまり意識しませんでした。まあ、強いていえば声を太くしようと心がけたぐらいかな？」

――自分と重なる部分などを中心に活動しています

――格闘ゲームの声を今まで担当したことありますか？

「あつたかもしれません、ちょっと覚えてないです。格闘物のアニメーションはありましたけどね。TV版『餓狼伝説』のビリー・カーンと劇場版『餓狼伝説』のキム・カツファンをやりました」









\*画面写真及びシステム内容は開発中のものです。



# 侍魂 SAMURAI SPIRITS™

侍魂～サムライスピリッツ～

©SNK 1997

## システム変更点& 各キャラ必殺技解説 新技もまとめて紹介!!

9月のAMショーでお披露目された『侍魂』。その発売を心待ちにしている人も多いだろう。しかし、先月号までの情報と比較して、システムが色々と変更された。

今回は、そのシステムの変更点及び、各キャラの必殺技を順に解説していくぞ。

新技や秘奥義などの画面写真もあわせて紹介。侍魂ファンは必見だ!!

解説／ジェイケイ、モ里斯ケ、修羅騎士 鷹



やっぱりレバー防御の方が慣れちゃってるでしょ

右に向いている時にレバー左で立ち防御、左下でしゃがみ防御ができるぞ。

各種起き上がりや引き込みなどの特殊動作がどうなるのかは、現時点では不明。分か

り次第お知らせしていくので、もう少し待っていてね。

各ボタンの変更については、以下の通りになっている。

Bボタン・強攻撃。攻撃力は高いが、スキが大きい攻撃が多い。

Cボタン・投げ。レバーと

の組み合わせにより、投げ技

怒りMAX時には、すべての攻撃力がアップし、一部の必殺技の性能が変化する「怒り必殺技」、専用のコマンド入力をおこなうことで発生する「秘奥義」、怒りゲージAX時にABCボタンの同時押しで発動する「怒り爆発」などの行動が選択可能となる。

「怒り必殺技」は、技による必殺技もパワーアップされれる。

「秘奥義」は、技を出すことにより、怒りMAX時間のタイムが減算され、ヒットさせるとタイムは0になる。

「怒り爆発」は、発動させると「怒」の文字が爆発タイムに変化し、その時のダメージによる増加量は、自分がダメージを受けた場合と、自分の攻撃(必殺技を含む)が相手に防御された時に増加するには変更なし。ダメージによる増加量は、受けたダメージに比例する。

怒りMAX状態になる条件も変更点はない。

怒りMAX時には、すべての攻撃力がアップし、一部の必殺技の性能が変化する「怒り必殺技」、専用のコマンド入力をおこなうことで発生する「秘奥義」、怒りゲージAX時にABCボタンの同時押しで発動する「怒り爆発」などの行動が選択可能となる。

「怒り爆発」は、技によると必殺技もパワーアップされれる。

「秘奥義」は、技を出すことにより、怒りMAX時間のタイムが減算され、ヒットさせるとタイムは0になる。

「怒り爆発」は、発動させると「怒」の文字が爆発タイムに変化し、その時のダメージによる増加量は、自分がダメージを受けた場合と、自分の攻撃(必殺技を含む)が相手に防御された時に増加するには変更なし。ダメージによる増加量は、受けたダメージに比例する。

怒りMAX状態になる条件も変更点はない。

## 基本操作

Dボタン・特殊移動。レバーワーとの併用により、走り込み(フリーダッシュ)が可能。

怒りゲージ

自分が必要な量は、受けたダメージに比例する。

## システム変更点

\*画面写真及びシステム内容は開発中のものです。グラフィックなどは変更される場合もありますので、予めご了承ください。

# **NEW GAME** 侍魂～サムライスピリッツ～



ナルル怒り爆発！ 残りタイムが二  
目で分かるようになつた



発動攻撃のあと□：□：□モードで空入。このあと追加入力で…



この通り、食らい中の反撃呂陸御がどうなるかはまだ不明



常に相手を向いて走る。緊迫感さらに倍。一瞬感じ

怒り爆発の瞬間。色がふっ飛んでるし、攻撃判定アリか?



時押しすることで、一閃が発動する。しかし、一閃を発動させると、その時点でタームをすべて消費し、爆発状態は終了する。

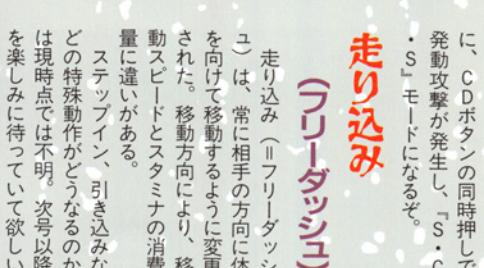
**スタミナゲージ**

スタンダード

ゲージが0になると切れる状態になり、スキができるてしまふ。しかし、レバガチャで回復時間の短縮ができる。ただし、怒りMAX中に限られ、スキーを止めると力が戻る。

## 必殺技

相手の攻撃を防御した直後に、防御キャンセル対応必殺技を入力すると、防御硬直を



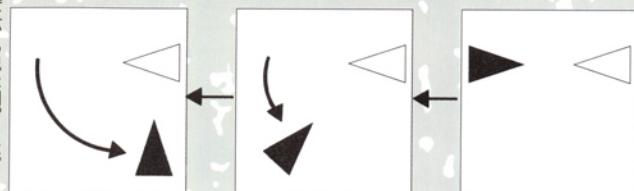
サムライ・  
コンビネーション・  
システム

前号で紹介した、サムライ

ドライブシステムが変更されたもの。効果はS・D・Sと変わっていない。

不気味なカーソルが黄色の時  
に、CDボタンの同時押しで  
発動攻撃が発生し、「S・C  
・S」モードになるぞ。

例：レバーノの場合



\*真上から見た図。△はプレイヤーを表す(△で右を向いている状態)。矢印は移動する方向を表す。

●プレイヤーが走り込みをする時、常に相手プレイヤーに体を向けて移動する。

レバー↗	レバー↘	レバー↖	レバー↙	レバー↓	レバー↑	レバー→	レバー←
							
相手に近づきながらまわりこむ	相手に近づきながらまわりこむ	相手から遠ざかりながらまわりこむ	相手から遠ざかりながらまわりこむ	相手との距離を保ちながらまわりこむ	相手との距離を保ちながらまわりこむ	前進する	後退する

# システム解析（開発バージョン）

秘奥義演出公開!!

にCボタンを押すと、攻撃動作をキャンセルできるぞ。

## ●S.C.S

今回システムが変更されてしまった侍魂だが、現時点の開発バージョンでのシステムは、こんな感じになっている。これから変更になる可能性もあるわけだが、参考までに目を通してみて欲しい。

## ●通常攻撃

通常技はレバーとの組み合いで、によってさまざまに変化する。たとえば、普通の立ち強攻撃は2Dサムスピの立ち斬りっぽい技になる。といった感じ。

→ +ボタンや↘+ボタン、弱強同時押し(+ボタン)などで出せる技もあつたぞ。

## ●ジャンプ

着地に大きなスキがあるので、跳びこみから連続技を狙うのは無理っぽい。また、小ジャンプは技を出せる高さが頂点付近に限定されていた。空中防御はなくなつたようだ。

## ●投げ

立っている相手にのみ有効。Cボタンを押すと相手をつかみ、そのあとレバー入力で相手を引つ張って位置を調節することができます（一回だけ）。つかんだ直後または引張った直後に再びCボタンを押すと投げ技に移行、Cボタンを押さないでいると相手を突き放す。現時点では、突き放し後に追い打ちは入らない。



追い打ち攻撃の存在も確認できたぞ(相手ダウン時に↘+A)

## ●フィールド移行

フィールドの特定の場所に、墜落する状態で、ふき飛んでダウンする攻撃を食らうと、

ラガがぶつかると、その先にパトルフィールドが移行する。

色ステージでは床がその場所で、ダウンしたキャラが床にぶつかると、床が抜けてそのまま下にある洞窟へと移行する。

ガルフォードステージでは船の上から下へと移行するぞ。

ほぼ床が抜けてしまう。洞窟では場外転落の危険性アリ

至るところがダウントする…

色ステージはフィールド移行必至。どちらかがダウントするといい上がることができるようだ。

つかまつた状態になるが、発生条件は不明。この状態の相手に攻撃を加えて落とすことはできないようで、確実には

ここでは、「秘奥義」を発動させた際、演出としているイラスト画面を紹介するぞ！

全キャラ分、修羅、羅刹の両方にあると思われるが、現在のところ確認はできなかつた。この撮影も開発バージョンを使用したので、「怒り必殺技」の画面になつていて、完成版では秘奥義をヒットさせた時に入ることになる。

今回紹介できなかつた分は、次回以降で紹介していくので、もう少し待っていてね。

# NEW GAME

侍魂～サムライスピリッツ～

強烈な右正拳から、追加入力で斬り攻撃がつながり…



酒瓶攻撃を相手に決める（割れる）と使えるようになる技



最後は剛破で締め。羅利霸王丸



勢いよく踏みこんで突き刺す。貫通

しちゃって痛そうですね



気合い充実！ ビリヤードっぽい構えで狙いをさだめて…

## ● 右京（修羅）

右京（修羅）の新技は、相手の攻撃をさばく技。相手の

月の災炎とほぼ同じ技。コマンドを入力すると小さな水の玉を召喚する。最大3つまで召喚することができるぞ。

性能も災炎と同じで、水の玉をつけた状態だと、特定の必殺技がパワーアップする。

## ● 苍月（修羅）

蒼月（修羅）の新技は、火

の炎を召喚する。最大3つまで召喚することができるぞ。

が、確実に入る攻撃があるかは未確認。何にせよ、読み重視の必殺技となること間に違はないだろう。

現段階では、上、中、下段の3種類があり、それに対応した技しかさばけないようになっている。さばいたあとは右京側が有利になるのだろうが、確かにいる攻撃があるかは未確認。何にせよ、読み重視の必殺技となること間に違はないだろう。

続けて月光を発生させる。これで相手は宙に浮くので…

技（六道烈火）に似た必殺技を修得した。氷（氷火）をまとった刀で斬り上げたあと、側面にまわりこんで月光のよ

うな技で空中にぶき飛ばし、落ちてくるところに天草降臨の遠距離立ち強斬りっぽい技

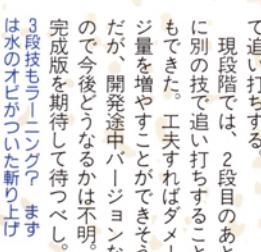
月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました。

月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました。月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました。

月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました。月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました。



さらに追撃が入っちゃう。頼りになりそうな連続技だね



3段技もラーニング？ 水球を頭上に召喚してから…

# 華麗なる技の数々とくどこ覧あれ!!

シリーズ最新作、そして3

D初の「侍魂」。

とくれば、

当然用意されているのが「新技」。

ここでは、技名やコマンドはまだ公表できないが、見ているだけで早くプレイしたくなっちゃうような、華麗なる新技の数々を紹介するぞ。

ただ、やっぱり開発中のものなので、完成版で変わっちゃうたらカンペーンしてね。

やつぱり開発中のものなので、完成版で変わっちゃうたらカンペーンしてね。

る酒瓶攻撃を相手にヒットさせると使えるようになるのだ。

酒瓶は割れてしまうので、酒瓶攻撃の方は使えなくなるぞ。

酒瓶は次のラウンドでも割れたまま。その試合中は、勝負が決まるまでこの技を使うことができるってことだ。

ナコルの新技は修羅＆羅刹共通の必殺技。光のロープ振り下ろし攻撃×2→振り上げ攻撃を繰り出す。カムイリムセに返しの一撃が追加されたもので、アベチ

カムイリムセっぽい感じだ。現時点では、怒りMAX時ののみ出せるようになっている。

ナコルの新技は修羅＆羅刹共通の必殺技。光のロープ振り下ろし攻撃×2→振り上げ攻撃を繰り出す。カムイリムセに返しの一撃が追加されたもので、アベチカムイリムセっぽい感じだ。現時点では、怒りMAX時ののみ出せるようになっている。

幻十郎（羅刹）の必殺技は、現時点ではかなり変更されている。光翼刃、桜華斬、三空殺がなくなつた（？）代わりに、新技が追加されているぞ。

これは、狙いをさだめるような構えから、一瞬にして間合いをつめて刀を突き刺す技。

幻十郎（羅刹）は、これと同じ系列の技をあと2つ持っている。未確認なのだが、そのうちの一つは対空版となつているようだ。

相手の攻撃を受け止めることができ。さらに…



3段技もラーニング？ ますます水のオビがついた振り上げ技量を増やすことができ。その後どうなるかは不明。完成版を期待して待つべし。

で追い打ちする。

現段階では、2段目のあとに別の技で追い打ちすることもできた。工夫すればダメ

。

。

。

火月

火月（修羅 羅刹共通）も  
新必殺技を修得した。写真を見て  
「何コレ？」焦熱魂じやうねつこん  
と思うが、実は違う技。掌の前に火の玉が発生するだけで  
まったく前に飛ばないのだ。  
これまた、「ただ弱体化しただけじゃん」とて人が多いと  
思うけど、れっきとした新必  
殺技なのでこのコーナーに入  
れてみた。ちなみに、焦熱魂  
はなくなっているようだ。

火月

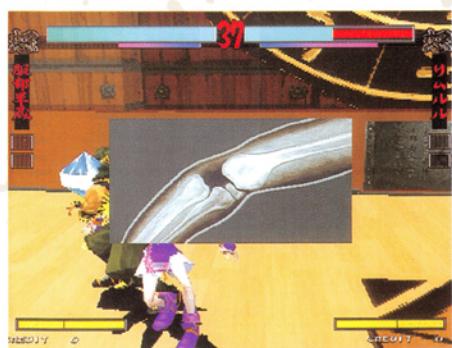
天草降臨の火月（修羅）の武器飛はし技である暴爆・火炎撃に似たこの技も、やっぱり新必殺技（セリフも天草降臨とは違う）。通常必殺技なので、怒りMAX時でなくとも使うことができるぞ。



飛ばなくなった飛び道具。  
焦熱魂に似ているが違う  
ので注意！



炎をまといつつ突進する技。火月らしくてカッコイイっす



骨までいってます。噂ではさらにボキっちゃうらしいゾ

●ナコルル(羅刹)

ナコルル（羅刹）の新必殺技は、相手に向かって走つていき、頭を両足で挟んで後方に投げ飛ばしたあと、馬乗り



投げ打中に追加入力する回、3回と連続で技を決めるものや、打撃技ヒット後に追加入力で投げ技に派生するものの、しゃがみ状態の相手に対する馬乗りになつて一突き<sup>19</sup>、これで死なないのがサムライです。

見た目が派手なうえ、威力も高い秘奥義。怒りMAX時しか使用できないが、ブレイヤーにとっては、機会があつたらぜひとも狙っていきたい技だ。

幻十郎

ここでは、現時点で確認できた秘奥義を、いくつか紹介するぞ。数が少ないのは、まだ開発版つてことでご勘弁願を…（これはつか。

**秘奥義は、こんな感じだ!!**



牙幻の超技といえばコレ。ボイスがおとなしくて残念(hy魔)



色の起振は空遊芭舞<sup>ハナブシ</sup> 同手  
でメツタ斬りにしたあと…



カムイ エムシ。頭上に超巨大な氷の塊を作り出し、それを相手に投げつける技。放物線を描くように飛んでいくのだが、氷が信じられないほどビッグなので、ある程度アバウトな間合いで出しても当てることができるようだ。それでも、見るたびに「テカイ！」という声しかかもれない技である。

リムルル

カムイ エムシ。頭上に超巨大な氷の塊を作り出し、それを相手に投げつける技。放物線を描くように飛んでいくのだが、氷が信じられないほどビッグなので、ある程度アバウトな間合いで出しても当てることができるようだ。それでも、見るたびに「テカイ！」という声しかかもれない技である。

新キヤウである色の秋葉義  
は、いわゆる乱舞系の技。ま  
ずは相手に向かって突進して  
いき、これがヒットすると乱  
舞が発動。両手に持った刀で  
相手を斬り刻んだあと、後方  
に反り返りながら2本の刀で

動きが美しい乱舞技た  
ちなどに、もう一人の新キ  
ヤラである柳生磐馬の秘奥義  
は完成していないらしく、残念な  
がら確認できなかつた。磐  
馬のファンは続報に期待して  
くれ。

# NEW GAME 侍魂～サムライスピリッツ～

40 奥義一弧月斬

奥義 烈震斬 15

55 旋風波

神社の境内。石垣に囲まれたバトルステージ。フィールド移行後は、見晴らしのいい海の側となる。

ちなみにこのステージには、遠くで見守る女性が1人だけいる。お静かうか?

17

奥義一弧月斬  
刀を回転させながら上昇する。  
侍魂では、一回転目で相手を浮かせて、2回転目で追い打ちをするようになっているぞ。

3Dバトルになったことで、対空技として使う機会は減るだろうが、割りこみ技としては使えるかも。ちなみに、弧月斬と旋風裂斬は修羅と羅刹のどちらでも使えるぞ。

奥義 烈震斬  
小さくジャンプしたあと、力まかせに刀を叩きつけて攻撃する烈震斬。今までのシリーズと同じく、侍魂でも修羅だけが使うことができる。

現段階では、弱と強で移動距離が異なるようだ。弱だとほんの少しだけ移動しないぞ。

奥義 旋風波  
これもシリーズ皆勧賞の必殺技で、竜巻を前方に飛ばす飛び道具。食らった相手をはるか上空までふき飛ばす。現時点では、落ちてきた相手に追いつかれるようだ。

侍魂では、走り込みやステップ移動があるため、牽制技として使いにくくなることが予想される。

奥義 旋風波  
肩口へ背中での強烈なタックルを食らわせる技。2Dサムスピでの剛破は、ヒットさせたあとに追い打ちができるのだが、侍魂でもその特性はある。もちろん追撃も可能だ。

刚破  
健在(現段階では)。ヒットさせると相手をよろけさせて、そこに一方的に攻撃することができるぞ。

霸王丸ステージ  
『出羽 骸流島 午の刻』

いかにも男らしい霸王丸。自分の腕に自信を持っているセリフが、彼の性格を表しているようだ。表情も自信たっぷりって感じだしね。

ハコも力強く彫りこまれていて、霸王丸らしい。

修羅  
● 奥義  
弧月斬

● 奥義  
烈震斬

● 奥義  
旋風裂斬

● 剛破  
羅刹

● 疾風急進  
この剣には  
どの程危じぬ  
勝てぬよ!

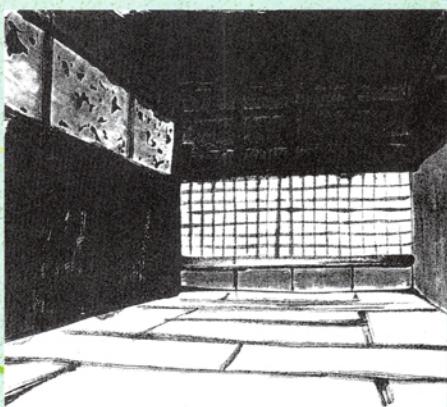
勝利アビ



どこからでもかかるべきな!  
俺の剣技が見切れるか!?

は おう まる  
**霸王丸**  
解説/ジェイケイ





宿部屋の一室。四方を壁と障子で囲まれた、狭いバトルステージ。

フィールド移行後は、今にも嵐が起らんとしている町の一角らしい。闘いを見守る人は、誰もいない。

●桐翫  
光翼刃  
下から上へ斬り上げる対空技。今回、出がかりに無敵時間があるかは謎だが、ヒットさせれば確実にダウンを奪える。連係などに混ぜるといかもしない。ちなみにこの技は、修羅だけが装備。

●桜華斬  
豪快に刀を振りつつ、でかい花札を相手に向かって放つ飛び道具。相変わらず中へ遠距離からの牽制に使えるが、ステップ移動で簡単に回避されてしまう。乱発はできないと思われるのだ。

●三連殺  
「猪、鹿、蝶！」。相変わらずの突進技。一段目をヒットさせても、2段目はヒットする前にぶされてしまったり、ステップ移動で回避されてしまう。普段は一段目だけを奇襲として使い、不意をついて2段目、3段目まで出すといいかも。

●雪刃  
コマンド投げ。相手をつかんだあと、花札とともに斬り捨てる技。ちなみにこの投げ技は「斬紅郎無双剣」以降、修羅専用として登場していた技だったのだが、今回は羅刹に移ったのだ。理由は謎。

## 『肥後 街道宿場 嵐前』 牙神幻十郎ステージ

## 修羅

## 必殺技解説



一言で終わり。って、すごくこの人らしい。。。なにげに侍魂での幻十郎は無口な人になつていて、セリフが少ないようを感じる。一つ一つに迫力と重みはあるんだけどね。

## 勝利アビ



## **NEW GAME** 侍魂～サムライスピリッツ～



4秘劍—ツバメ返し



### 3. 秘劍 天つ風



A black and white sketch of a large, ornate hall with multiple columns and a high ceiling. The floor is polished wood, and there are people visible in the background.

神社の境内、石垣に囲まれたバトルステージ

霸王丸とまったく同じフィールドだが、こちらは夕暮れ時で、時間がたつと暗くなる。霸王丸ステージにいた女性は、こちらではない…。

修羅

秘劍

さゝめゆき

必殺技解說

秘劍 ツバメ返し

空中から回転して一木手を斬る、おなじみの技。昇りで出せば相変わらず中段として使っていいけるが、ステップ運動で回避されてしまうと確実に反撃されてしまう。状況を見極めて使っていこう。

しまつたり、ステップ移動で  
回避されてしまう恐れがあるので、適当に出しているだけ  
では駄目なのだ。

羅刹

秘劍 ひけん  
臘刀 おはた 刀たな

鋭く踏みこんで、3回連続で斬り上げる技。3段目がパートすると、ダウンを奪うことができる。おもに相手の技のスキに決めたり、奇襲に使っていこう。

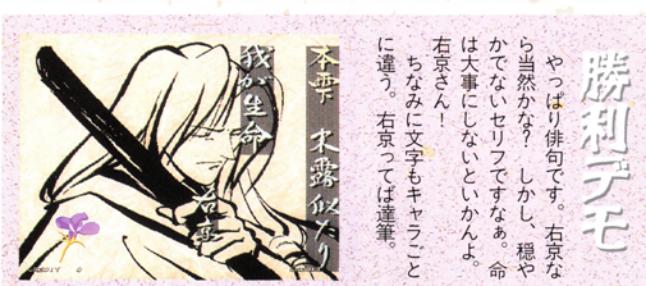
●秘劍

前作、前々作では修羅が仕  
備していた技なのだが、なぜか  
羅刹に移つた。

秘劍·臘刀



A screenshot from the SNK 2D fighting game 'Samurai Shodown'. The scene is set in a traditional Japanese castle courtyard at night, with stone walls and a large gate in the background. Two characters are engaged in combat: one in a blue and white outfit performing a low attack, and another in a purple and white outfit performing a high attack with a curved sword. The character in blue has a health bar at the bottom left, and the character in purple has a health bar at the bottom right. The top of the screen features a title bar with '秘劍・臘刀' on the left and a large red '56' in the center, indicating the player's current score.



やつぱり俳句です。右京な  
ら当然かな？しかし、穩  
かでないセリフですなあ。命  
は大事にしないといかんよ。

右京さん！

ちなみに文字もキヤラ  
に違う。右京つてば達筆。



壊れかけた大吊り橋での闘い。落下の危険が大きいバルス舞台で、フィールド移行はない。

霧の中での闘いだが、時間がたつと雨が降ってくる。蒼月らしいステージだ。

● 浮月  
少しの間、空中に浮遊し続ける水の玉を繰り出す。相手の目前に置いて動きを封じる。  
走り込みやステップ移動とい

前作では水柱が非常に大きかったので、飛びこんできた相手を確実に迎撃できる。回は写真を見れば一目瞭然。極端に小さくなってしまった。

足元に水たまりを作り出し、その中に自分の体を沈ませて他の場所から出現する移動技。現段階では押したボタンで出現する位置を変更することができる。トリッキーな動きが可能となるが、相手に読まれると出現位置を狙われてしまうことになるだろう。

地中から水柱を発生させる。跳びこみを迎撃することは難しそうなので、新たな使い道を考える必要がありそうだ。

## 必殺技解説

跳びこみを迎撃することは難しそうなので、新たな使い道を考える必要がありそうだ。

## 羅刹

空中から相手につかみかかる、有効範囲にいれば投げ飛ばす奇襲的な技。現段階では相手を跳び越えて背後からつかみかかる、といったことが可能なので、使い方次第では強力な武器になりそうだ。



さすがお兄ちゃん、いうことが違う。自分を大海にたどえちゃうあたり、不遜つゆーか…。それでもこの人なら許されるんだから、やっぱりすごいよな。ファンも納得するし。

この剣技と水の術：見切ることができますか？

## 風間蒼月

解説／モリスケ



## 木津 大吊り橋 朝霧

## 勝利デモ

NEW GAME

侍魂～サムライスピリッツ～



● 大爆殺

相手をつかんだあと、豪快に爆発させる技。前作では対空に使えたが、今回どうなのがまだ謎。ただ、浮かせたあと(→Bなど)の追い打ちとして使うことや、炎炎

修羅

必殺技解説

を装備させてから決めるときが増すことは判明している。

● 炎返し

炎炎を装着している状態で、ダウンを奪われた時にのみ発動する技。この技は、ダウンをした時にコマンドを入力すると、炎炎が相手に向かって突進してくれる。うまく出していけば起き攻めにあわなく



『木津 大吊り橋 日没』  
風間火月ステージ

壊れかけた大吊り橋上での闘い。時間が日没時になるだけで、蒼月とまったく同じステージ。こちらもフィールド移行はない。

時間がたつと夜になり、遠くで花火が上がる。



熱く燃える俺の技は  
誰にも止められないぜ!!

風間火月

解説/修羅騎士 鷹

● 炎滅

自ら爆発したあと、ボタンに対応した場所に出現する攻撃兼移動技。Aボタンで出した時は相手の手前に出現し、Bボタンで出した時は裏側へまるわることができる。

出は遅いものの爆発に攻撃判定があるので、接近戦でい

きなり出してみるのが有効な使い方となるだろう。

グで相手を少し浮かせ、そこに拳を突き上げて上空にぶき飛ばしたあと、さらに自らも上昇して叩き落とす3段技。

2・3段目の入力は先行入力式になっているようだ。

最後の追い打ちが、下から突き上げる「オラオラオラオラア～、なんじゃコラア！」(byタカの空耳)から、相手

勝利デモ

の頭上から攻撃を加える「りくどおーれつかあー!!」に変わったのだ。その激しく格好よいボイスは、実際に自分の耳で聞いて欲しいところなのだ。

六道烈火の2段目からは、3段目で追い打ちする他に、色々な技で追い打ちが可能なようだ。

とことんクールな兄貴と違って、どこまでも熱い男、火月。ここんぱんにやられてしまってまで「立てよ」なんていわれちゃ、対戦相手もたまりませんがな。：にしても、いわゆる、対照的な兄弟だ。



邪惡なる者を倒すため  
みんな、力を貸して!

## 必殺技解説

### 修羅

つているようだ。

この技と、アンス（レラ）  
ムツベは修羅&羅刹共通だ。

### カムイ リムセ

ロープを振りまわして攻撃する技。ボリゴンで描かれた光のロープがとってもキレイ。

現段階では、弱だと一回、強だと二回攻撃するようになつていて。また、飛び道具を跳ね返すという特性はなくなつていて。

### アンス ムツベ

低い姿勢で突進して、足元を斬りつける。

スキの大きさは不明。何にせ

よ、ナコルルの主力技となることに違いはないだろう。

### シチカブ エトウ

ママハハが斜め下に突進して攻撃する技。一種の飛び道具のようなものだ。

修羅のナコルルには、この他にもママハハを使った必殺技がいくつかある。例によつて、ママハハにつかまることもできるみたいだぞ。

### 羅刹

## 羅刹ナコの気分転換!?

### シチカブ エトウ 52



### レラ ムツベ

アンス ムツベの上昇バージョン。侍魂では前方に進まずにいきなり斜め上に突進するので、地上の相手に当たるのは難しそう。使い道としては、対空や空中にふき飛ばした相手への追い打ちが想像できるが、実際のところ、現段階では不明（スマン）。



20サムスピでも修羅と羅刹で顔立ちに差があつたナコルルだが、侍魂では修羅と羅刹の髪形までもが違うものになつたぞ。

写真のように、修羅は相変わらずの長髪なのだが、羅刹は肩できつたり切りそろえたおかっぱ頭になつたのだ。おかげで茶髪。お姉さまって感じがさらに高まつたっていうか…ファン層拡大の予感。

ちなみに、羅刹ナコの方は顔がちょっとキツい感じになります。早く幸せになれるといいね。

## 勝利アモ

### ナコルルステージ 蝦夷 カムイコタン



緑に包まれた村の一角の野原。季節感あふれる大自然が舞台。サノウクとモナシリが闘いを見守っている。

ステージ選択の際ランダムで季節が変化し、カムイコタンの四季が楽しめる。



# NEW GAME 侍魂～サムライスピリッツ～



23 コンル メム



コンル ハンノ 24



雪の積もった村の一角の野原。ナカルルと同じステージだが、こちらは吹雪が吹きすさぶ中での闘いになる。

後ろの方には、サノウクとモナシリの他に村人の姿も見える。トナカイもいるぞ。

『蝦夷 カムイコタン』  
リムルルステージ

## ●ルブシ クアレ(ニシ)

今までのシリーズでもおなじみの飛び道具。放り投げたコントが放物線状に飛んでいき、相手の頭上で氷の花となる。現時点では、コンルは相手のいるところに飛んでいくようになっているので、間合いを深く考えながら当てることができそうだ。

## ●カムイ シトウキ

やや大振りなモーションで前方に氷を打ち出し、それが

## ●コンル メム

地面に氷を張つて、それを踏んだ相手を凍らせる技。立ちガード不能で、食らってふき飛んだ相手に空中追いつかれるようだ。

今までのシリーズ同様、ルブシ クアレは修羅と羅刹で

## ●コンル ノンノ

地面に両手を叩きつけ、そこから氷の花を上昇させる技。

天草降臨では連続技に組みこむと強力だったが、侍魂では連続技には防げない。立ちガードでは防げない。

小さな氷の槍を連続で突き刺したあと、巨大な氷の槍でトドメをさす技。これも性能は…だが、とりあえず最後まで連続ヒットはするようだ。ちなみに、出し方がボタン連打からコマンド入力に変更されているぞ。

## リムルル

解説/ジェイケイ



勝利デモ

切なげで大人びた姉とは違つて、まだ幼さの残るリムル。雪だるまやクマの絵が何とも愛らしいゆーか何てゆーか。そんでもってこの勝ち気な表情。ファンにはたまんないかもね。

ハハクルとコンルで悪い人をやっつけちゃうぞ!!



## 必殺技解説

## 羅刹

## ●ルブシ クアレ(トイトイ)

今までのシリーズ同様、ルブシ クアレは修羅と羅刹で

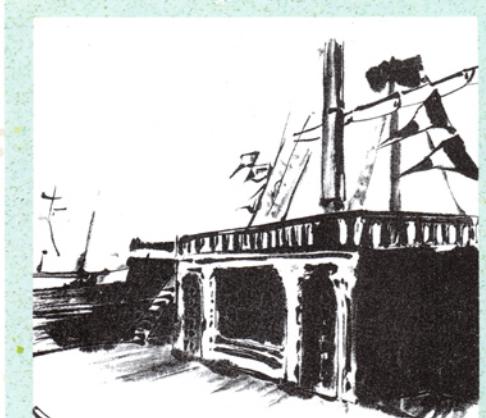
侍魂では、ステップ運動や走り込みで飛び道具をかわせるので、役立ち具合は未知数。

羅刹の(トイトイ)は、コンルが地面を滑っていくのだ。までのシリーズとは違った使い方を探す必要がありそう。

鏡のような形になる技。踏みこみながら攻撃するので、今までのシリーズとは違った使い方を探す必要がありそう。







船上・甲板上での闘い。ガルフォードたちへ向けた横断幕などがある。フィールド移行後は船の下方へ。

後ろの方に、シャルロット他いろんなキャラがいる。バリィの子供たちもいるぞ。

ガルフォードステージ  
アメリカサンランシスコ PM 1.00

●レプリカアタック  
煙幕で姿を消したあとに対戦相手の上空から出現し、攻撃しながら降下していくトリッキーな技。ボタンによって、手前側に出現するか、後ろ側に出現するかを指定できる。シャドーコピーを混ぜて使用することで、ある程度は反応されにくくなるだろう。

●シャドーコピー  
愛大バビィに命令し、対戦相手に攻撃をしかけさせるトップブリーダーな技。修羅は

煙幕で姿を消してから対戦相手の正面と背後に煙幕を発生させ、どちらかの煙幕にてレポートする移動技。出現する位置は押したボタンで変更できるようなので、奇襲をしきたい時にはもってこいの技といえる。

●プラズマブレード  
ガルフォード使いにはおなじみとなっている、電撃をまとったグナイを投げつける飛

電撃範囲は狭いようだ。現段階では多段ヒットするので、威力に関しては目を見張るものがありそう。

●ストライクヘッズ  
相手を上空高くまで持ち上げ、脳天から地面に叩きつけられるおなじみのコマンド投げ。今回も半蔵の使用するコマンド投げ「モズ落とし」と対になつているようだが、ガルフォードには相手を地面に叩きつけた際に稻妻がほとばしる演出が加えられている。



## 修羅

## 必殺技解説

### ●シャドーコピー



## ガルフォード

解説／モ里斯ケ

●プラズマブレード  
ガルフォードを使えないので、この技を多用することになりそう。ちなみに、レプリカドッグやオーバーヘッドクラッシュ、メガストライクドッグなどもあるようだ。



## 羅刹

●プラズマブレイク  
体中に電撃をまとわりつかせて相手を攻撃する、驚異的な技。電撃は広範囲に広がっているのだが、見た目より攻撃範囲は狭いようだ。



## ●ストライクヘッズ

やっぱり明るいアメリカン忍者。何となく彼らしい字もいいし、バリィの手形(?)つきなのもイカス！  
ところで、「必ず救い出す」って、いつたい誰を？そんな話があったのか？そん

## 勝利デモ



この磐馬の技の数々  
見ててくださいされ姫様！

## 柳生磐馬

解説/ジェイケイ

### 必殺技解説

#### 修羅

#### 鉄碎丸

右手に装備した火器「破岩丸」から弾を撃つ飛び道具。普通の飛び道具と違う点は、一回撃つたびに弾をこめる必要があるところ。弾がない状態でコマンドを入力すると、弾をこめる動作になるのだ。ボタンを押しつ放しにする構えのボーズで待機、その

状態でレバーを上下に入れると、発射角度を3段階に変化させることができる。ボタンを離した時点で発射する。

ちなみに、弾をこめた状態で破岩丸を使った通常技をヒットさせると、羅刹の磐馬のみ相手を燃やすことができる。

放り上げは、その名の通り相手を上空高くに放り投げるコマンド投げ。四肢破壊固めは放り上げからの追加入力による派生技で、自らもジャンプして投げを決める技。放り上げからは、裏柳生流 投殺 粉碎大落下という派生技もあるぞ。

羅刹磐馬の必殺技は打撃技が中心。この震獄は、思いつ切りためを作ったあと、大きく踏みこんで超強烈な一撃を食らわせる技だ。

現段階では、ためを作る時間が長すぎるかわりに、なん

ここに攻撃を受けると破岩丸でブン殴って反撃する。いわゆる当て身投げ系の必殺技。現段階では上段攻撃のみ返すことができる。中＆下段攻撃は返せないようだ。

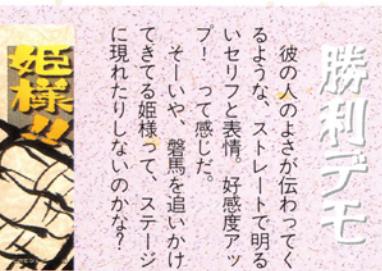
修羅の磐馬は、上記の3つの他にもいくつかのコマンド投げを持っている。相手をつかんだまま移動できる投げ技や(場外転落を狙えるかも)柔道技などもあるようだ。



#### 羅刹

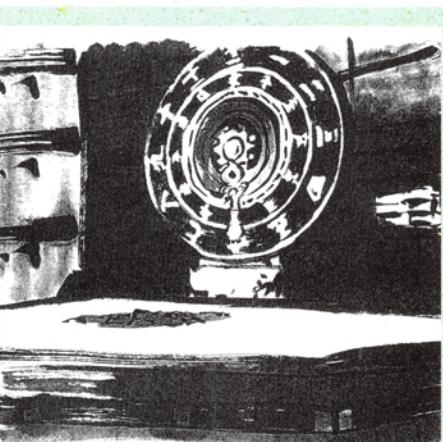
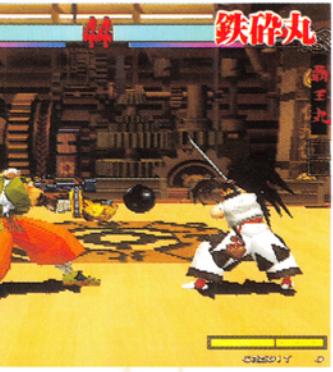
#### 裏柳生流

#### 震獄



### 江戸幕府和時計やぐら申の刻

#### 柳生磐馬ステージ

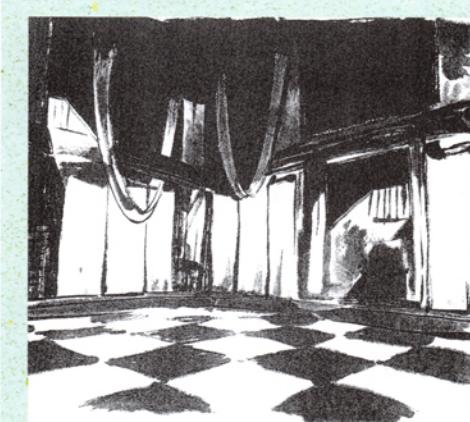


時計塔内の最上部がバトルステージ。回転する仕掛け台上の闘い。

フィールド移行後は、時計塔の外側がステージとなる。いかにも場外に転落しやすそうだ。

# NEW GAME

侍魂～サムライスピリッツ～



心奪われし傀儡の色にふさわしく、藏の中が闇い場。床を突き破ると、その下にある洞窟内部へとフィールド移行する。

背景の赤い着物がちょっと気になる…。

● 露抜

## 修羅

### 必殺技解説

● 天咆輪・陽

飛び上がって、回転しつつ斬る技。要是は対空に使えるつぱい技なのだ。この技をヒツトさせたあとは、追加入力によつてさらに追い打ちすることができるようだ。(未確認)。

● 刹那(クシャナ)

相手に向かつてジャンプして、両足で相手の首をはさんでこのように(写真参照)投げを決める技。ジャンプする頭に叩きこもう。

● 転法輪  
(ダルマーチャクラ)  
一プラヴァルタナ

一見、飛び道具のようだが、実は目の前に気弾のようないからでも投げられるだろう。

## 『山城 蔵座敷 申の刻』 色ステージ



邪魔をするならば  
私の技で沈めてあげる…

色

解説/修羅騎士 鷹

また、追加入力により追い打ちすることが可能。



## 羅刹

● 無明(アドビカーパー)

相手にキスをして悪霊を取つかかる、投げ判定の技。この技を決めたあとは相手がよろめくので、特定の技なら追い打ちすることが可能かもしれない。しかしまあ、すごい技ですね。



妖しい魅力でファンをひきつける色。こんなセリフいわたら、卒倒してしまう人も多いだろう。でも気のなさげなことをいう。他のセリフもチェックしてね。

勝利アモ



夏がすぎても、ますますヒートアップしていくKOF。今回は隠しキャラでのCPU戦の他、さまざまな不思議現象を紹介。気になるあのA級や面白い連続技など、まとめて解説しちゃうぞ!

解析／ジェイケイ

©SNK 1997

# THE KING OF FIGHTERS'97

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

隠しキャラを使ってのCPU攻略開始!  
システム解析でも驚きの情報を  
お届けするぞ!

SNK  
発売中/128,000円  
家庭用ROM 発売中/32,000円  
家庭用CD 発売中/6,800円  
SS '98年春予定/価格未定  
PS '98年春予定/価格未定  
460M 格闘アクション



パワーチャージがヒット！ 浮いた相手には食らい判定が残っているぞ

特定の必殺技（京の七拾五式 改やロバートの極限連舞脚など）を決めたあとは、ふき飛んでいく相手に食らい判定が残つておらず、そこに空中追い打ちを決めることができるのはご存じの通り。

この空中追い打ちは、食らい判定が残つている状態に間に合ひさえすれば、ほぼすべての打撃技がヒットするのだ



パワーチャージは空振りするだけ。ちゃんと調節されてます

しかし、紹介している空振りキャンセル法を使えば…

空中追い打ち(秘)テクニック

## システム解析

が、中には「空中追い打ち」として決めることはできないと設定されている必殺技もある。京の強七拾五式改やロバートの龍虎乱舞などがこれに該当するぞ。

しかし、ある特殊な方法を使うことによって、それらの必殺技を決めることができるようになる。その方法とは、「通常技を空振りキャンセルして、空技追い打ちとして決められない必殺技を出す」というものだ。例えば、11月号のテリーの一欄情報で紹介した、「弱パワーワーチャージ→弱パワーワーチャージ」という連続技。パワーワーチャージは空中追い打ちとして決められない技なので、普通に出しても空振りするだけなのだが、通常技（しゃがみ弱パンチがいい）を空振りキャンセルして出すと、見事にヒットするというわけだ。

その他の、京の強七拾五式改→強七拾五式 改：（画面端限定）、キングの弱サブラizer（画面端限定→弱サブライズ）：（画面端限定）、ロバートの極限連舞脚→龍虎乱舞といった連続技も、この方法を利用しないと決めることができないぞ。

注意して欲しいのは、この方法はあくまで空中追い打ちとして決められない技が決められるようになるだけ、といふこと。食らい判定が残つてないふき飛びに、空中追い打ちができるようになるわけではない。勘違いしないように。もちろん、食らい判定が残つている状態に間に合なくとも空振りするだけだ。



不思議その1



奴隸に。□○版はアイスラッシャーが消えてしまうので不可能  
クラー（Dボタン投げ）の場合は通常技を出してもダメージは入らず、じつとしていても外れることはない（アイスラッシャーを出すとダメージが入る）。唯一、空中ふた飛ばし攻撃を出すとダメージが入って外れることがある。

成功すると、何だかよく分からぬ重きをしたあと…

このへんまで戻ってきたら投げを入力  
するとちょうどいいぞ

**奴隸走にレ：オナの**

不思議現象解析

なんと、相手キャラが暴走レオナの奴隸になつてしまつという現象が発覚した。

やり方は、①暴走レオナがアイスラッシャー（強の方がやりやすい）を出す。②相手

# 不思議その2 乱舞から抜け出す! リターンズ



八重次は、ソラノイロヘンボントンが、墓地で出来とやれいやせいを

③庵はすぐに前転して相手をキ ャラの反対側に抜け、画面端と端の間合いから弱闇払いを 撃つたあと、すぐにダッシュショットで追いかける。④反対側の画面端にある程度近づいたところで、八稚女を出して闇払いを とり先、もしくは同時にヒツ トさせる。

# 不思議その3 フランケン シュタイナーの謎



元々の性能である強モードは、投げるまで無敵になつてゐる

クラークのフランケンシュー  
タイナー（以下フランケン）  
の無敵時間が短くなってしま

か素早くなる代わりに無駄時間が短くなるのだ。



## 特殊チーム&エンディング紹介



ユリ  
「ちょっと、ジャン君！  
許さないわよ！返しなさい！」

KOFで服が破れなくなったとお嘆きの貴方に送るエンディング

### '94女性格闘家チーム



キング

不知火 舞

ユリ・サカザキ

### オールドチーム



麻宮アテナ



クラーク



ラルフ

SNKから過去に発売されたゲームの主人公たちを集めたチーム。主人公は「アテナ」「サイコソルジャー」「ラルフ」と「クラーク」だ。この場合は、アテナは「アテナ」「サイコソルジャー」にはうつてつけたものだ。



ラルフ  
「元祖主人公といったら  
オレ達だろ！！」

右端の入って誰？ …どうやらケンスウのようですね



ロバートにとられたんじゃないのか？」

CREDITS 03  
CREDITS 04  
極限流の看板を背負って立つのは…  
ロバート！?

「KOF」、「龍虎の拳」、各シリーズの主人公を集めたチーム。主人公だけあって、どのキャラも強い。金員そろいもそろつて連続技が強烈だし、通常技も高性能必殺技も強力な対空技を全員が持っている。

### SNK歴代主人公チーム



リョウ・サカザキ



テリー・ボガード



草薙 京

### 準主人公チーム



キム・カッファン



ジョー・ヒガシ



二階堂紅丸

各チームのNo.2で構成されたチームだからといって侮ってはいけない。キムはともかく、他の2人は各チームの主人公とタメをはるくなればいい強いのだ。

1番よりナンバー2、その生き方を否定するのか紅丸よ？



世界最強となった俺には到底勝てないぜ！」

実はこの「KOF'97」では、既成のチーム以外でも、特定のキャラを組み合わせることによって、特殊な中間デモやエンディングを見ることができます。

その組み合わせは7通り。中にはネオジオフリーク編集部から選抜した「火気元氣チーム」もあるぞ。その名の通り、炎を操るキャラたちなのだ。



## 特選連續技紹介

### へなちょこ連続技

ここでは、難しくせに全然減らなかつたり、他の連続技を決めた方がダメージが大きい、といったトホホな連続技を紹介しよう。

### 草薙京

●強七拾五式改(?)  
ヒット→弱七拾五式改(?)  
KICK

●スーパーサイキック  
スル→弱サイサイコソード  
スタルビット

●外式百合折り(裏まわり)→近距離立ち強パンチ→キャンセル強百式七式・  
パンチ→キャンセル強百式七式・  
ヤンセル強百式七式・  
葵花×3

### アーテナ

●強ユリちようアツバ  
版)一→弱飛燕烈孔(通常版)

## わりと使える しまう連続技

### 圧殺

これは、ちょっと意外な連続技や、知っていると得をする連続技を紹介。どれも実戦で役に立つ可能性がある、これがポイントだ。

### 大門

●頭上払い(相打ち)  
前方大ジャンブ空中ふ  
飛ばし攻撃

●しゃがみ強パンチ→  
キャンセル通り魔蹴り  
↓強電巻疾風斬

### チヨイ

●しゃがみ強パンチ→  
キャンセル通り魔蹴り  
↓強電巻疾風斬

これは、遠距離立ち弱パンチを省いた方が圧倒的に簡単で、ダメージ的にも大差ない

画面中央でも決められるぞ。  
画面端だと竜巻疾風斬がメリメリヒットするので、合計ダメージはなかなかのもの。

その他、しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→遠通り魔蹴りヒット後に鳳凰脚がつながるのは超有名だが…

斐ニッシューがこの技だと追い打ち可能。覚えておいて損はない!

### チヤン

### 鉄球大暴走→鉄球大

鉄球大暴走は、トドメの一撃技がランダムで変化するのだが、それが立ち弱キックだった時はさらに追い打ちが可能。ただし、画面端限定だ。追い打ちは弱パンチなどで弱パンチで追い打ちしない時は弱パンチで追い打ちで着地を攻めるといいぞ。

強七拾五式はほぼ密着で。強Pキャンセルなんのは論外

このぐらいの位置で拾ったあと、2段目を進めに出すべし

難しいうえに密着からしか決められないという意味ナシ連続技。ダメージは…秘密。

一応、コソを紹介しておこう。強七拾五式、改は2発目を遅めに出て、相手を高く浮かせると同時に自分のスキも減らす。これの硬直がとけたら、すぐさまダッシュしてできるだけ低い位置で弱七拾五式、改を当て、2発目を少しだけ遅らせて出す。ここまで調節して初めて弱R.E.D.KICKがヒットするようになるのだ。



このあと葵花×3まで入るキャラは百合折りヒット後、背後から攻撃す数少ない。見た目はいいんだけど…

うまくいけば弱独楽廻りまでつながる。すごいダメージだ



このあと葵花×3まで入るキャラは百合折りヒット後、背後から攻撃す数少ない。見た目はいいんだけど…



画面端なら強竜巻疾風斬もつながる。チヤン

には中央でもOK



強七拾五式。これは低めの打点でヒットさせること

スパリA級。チャネリングしていないと20ヒット以上はキツイ(?)



ショータイム開始! しゃがみ強P空振りキャンセル…

●強七拾五式 改(2ヒット)→強七拾五式 改(2ヒット)

P28で紹介しているテクニック(空振りキャンセル法)を利用したA級連続技。かなり難しいので、順にコツを解説していこう。

最初の強七拾五式は、2段目を遅めのタイミングで出すこと。これによって、相手を高く浮かせられるうえに自分

への坂道を転げ落ちつつ、相手のミスを待つしかない、と

最後に食らった相手は天國への階段を昇りつつ(地獄)

国への階段を昇りつつ(地獄)の坂道を転げ落ちつつ、相手のミスを待つしかない、というような連続技を紹介。

## 草薙京

## 二天國・地獄連続技

側のスキも小さくなるのだ。

次の強七拾五式は通常技を空振りキャンセルして出すのだが、当てる位置が高すぎる

ので、通常技を出すタイミングを微妙に調節する必要がある。

通常技は、しゃがみ強P

ンチがやりやすいと思うぞ。

そのあと2段目は、出

タミングを少しだけ遅らせ

る。早いとスキが大きくなっ

て次が間に合いにくく、遅す

ると空振りしてしまうのだ。

3回目以降だが、1段目は相手の浮き具合によって、2段目は1段目を当てた高さによつて、出すタイミングを微調整する必要があるぞ。

その後、パワーマックス状態で、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル後旋腿→仙氣発動

●弱超球弾→大ジャンプ後旋腿→仙氣発動セイブル(マックス版)

直がとけると同時におこない、ジャンプ強キックは少し低めの打点で当てよう。この2点が成功したならば、あとは間隔を開けないように技を出すだけOKだ。実はかなり難しいんだけどね。

通常時でも、画面端で遠距

離立ち強パンチ(2段目)→

キャンセル後旋腿→仙氣発動なら決められるぞ。

大ジャンプは弱超球弾の硬直がとけると同時におこない、ジャンプ強キックは少し低めの打点で当てよう。この2点が成功したならば、あとは間隔を開けないように技を出すだけOKだ。実はかなり難しいんだけどね。

通常時でも、画面端で遠距

離立ち強パンチ(2段目)→

キャンセル後旋腿→仙氣発動なら決められるぞ。

これが打点が超重要な寸前。

それで運が絡んでもしまう

スローの

時間はこのぐらいだ

これが打点が超重要な寸前。

それで運が絡んでもしまう

相手の必殺技を防ぐたあとは…

このように反撃しよう。  
このあとヒットするのだ



近距離立ち弱キックをすぐに出せば確実にヒットする



ジャンプ攻撃をガードされても…



キャンセルして強襲車を出せば、勝手に食らってくれるのだ

特定の技を出して、相手に何かしらの行動をとらせるパターン。画面端で行使するといい感じになる。詳しくはキャラ別を参照してね。

●誘いパターン  
特定の技を出して、相手に何かしらの行動をとらせるパターン。画面端で行使するといい感じになる。詳しくはキャラ別を参照してね。

●待ちパターン  
基本は画面端でしゃがみガード。相手が出してくる技をガードしたあとなどに反応するバターンがコレ。前転から投げを狙ってくるCPUもいるので、うまく反応して投げや連続技を決めたいところ。また、密着するまで近づかれ

●弱キックを出すと、この技に對してCPUは立ちガードをして食べてくれる、というのを利用した全キャラに通じるもの。一度ダウントを奪った近距離立ち弱キックのあと

から強襲車を出しそう。

●硬直を出そう。この時点で相手がガードしたらバターンが成立。その後は最速で強闘

いを出し続けるだけでいい。

●相手との距離が遠いほどやりやすい(端と端まで離れるといい感じ)ぞ。まさに「跳ば

させないで倒す」なのだ。

しかし、自分の体力と残り

タイムを考え、けずり殺せ

させないで倒す」なのだ。

しかし、自分の体力と残り

タイムを考え、けずり殺せ

させないで倒す」なのだ。

しかし、自分の体力と残り

タイムを考え、けずり殺せ

跳ばせないで倒すが  
トレーニングで落とすは  
もう古い!?

## 対CPU戦基本戦法

# '94草薙京

攻略/修羅騎士 鷹

## ●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプをひたすら繰り返し、対空技や突進技を空中ガードして、着地後すぐに投げや連続技を決めしていくパターン。相手が真下まで寄ってきたら、弱技を使って間合いを離そう。

## ●草薙の歴史…足元がお留守だぜ! パターン

相手をダウントさせたあとでのパターン。このパターンは、ジャンプ攻撃を深めに当てる(連続技を狙える打点)あと、すぐに下段である近距離立ち弱キックを出すと、この技に對してCPUは立ちガードをして食べてくれる、というのを利用した全キャラに通じるもの。一度ダウントを奪った近距離立ち弱キックのあとから強襲車を出しそう。

## ●草薙の歴史・外伝…受けでみる草薙の拳…を!

ただ、強闘払いを使つけて

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け

け



対CPU戦キャラ別攻略

●誘いバターン対応キヤラ

紅丸、アンティ、ロバー<sup>ト</sup>、ラ  
ルフ、チノ、社、シエルミー、  
山崎、ビリー、暴走レオナ、  
オロチシェルミー、オロチ社

ク、②前転、③投げ or 連続技  
シエルミー！①中→遠距離  
で弱技を出す、②シエルミー！  
ショート、③引きつけて（投  
げられる直前）連続技。  
山崎：①画面端で待ち、近

A screenshot from the game showing a character in a black suit performing a move against another character. The background features a city skyline with a large American flag and the word "KOF" prominently displayed.

ヤラ●待ちバターン対応主

ろにしゃかみ強ハンチから連続技を決めよう。  
クリス：——キヤラ分の間合いで近づいてきたら鬼焼きを出そう。ジャンプしたリ必殺技を出そうとして食らってくれることが多い。ダウンを奪つたら草薙の歴史へ。  
マリ！——近い位置でストレート・スライサーをガードしとあと連続技を決めよう。  
暴走庵：キヤンセル鬼焼き、琴月、八稚女をガードしたあとと連続技。

# VS オロチ

(消えるやつ)で後ろに出現するので、少し歩いて投げを決めよう。以降は繰り返すだけでOKなのだ。



きた時に「ふせる可能性があるから」。  
ビリー！…①先端を当てるようには遠距離立ち弱キック、②通常技、③①のあとすぐにはジャンプして連続技。ジャンプで攻撃から連続技を狙うだけでも結構いる。

暴走レオナ：①ギリギリ当たらぬ間合いで遠距離立ち弱キック、②Xキャラバード後連続技。

オロチ・シェルミー！…①遠距離で弱技を出す、②「むげつ」のらいうん（勝手に出す時もある）、③一番手前（相手側から見て）に出した時、技の引き際を狙つて大ジャンプ攻撃から連続技。何かしようとしてほぼ確実に食らっていく。一番手前以外の「むげつ」のらいうんはガードに徹しよう。

●空中待ちバターン対応キヤラ  
京、フラーク、ケンスウ、キング、ギム、チョイ、真吾  
それぞれ待つ技を紹介。

### ●空中待ちパターン対応キャラ

A screenshot from the video game Tekken 3. The scene is set in a dark, industrial-looking arena with a large, multi-story building in the background. In the foreground, two characters are engaged in combat: Ken Masters (in his signature blue gi) and Guile (in his red gi). Ken is performing a high kick towards Guile's head. The health bars at the top of the screen show Ken at 1P and Guile at 00. A large digital timer on the right side of the screen displays the number 57. To the left of the timer, there is a small icon of a character's face. The bottom of the screen features a row of small, rectangular icons representing different attack or power levels.

風斬。真吾→強腕車、真吾+

大門、ヨリ、ちづる

### ● その他のパターン

6700 CREDIT 01 KYO KUSANAGI 53 OROCHI

DOW CREDIT 01 KYO KUSANAGI 53 OROCHI

DOW CREDIT 01 KYO KUSANAGI 53 OROCHI

~~VS~~ オロチ

空中ガード、着地後に連續技を決めよう。

近づかれてしまった場合はジャンプなどを使って間合いを離そう。

ヤンセル強闊払いのみてOK  
何かしようとして食らつてくれ  
るのだ。

の先端を当てるよう闘おう  
しゃがみ強キツクを出して勝  
手に食らってくれるぞ。  
ちづる：端と端まで離れて  
しゃがみ強キツク→空振りキ

**大門**：画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すだけ。  
**ユリ**：遠距離立ち強キック

### ● その他のパターン

\*オロチ攻略部のオロチの技番号は、11月号17ページの技解析と対応しています。

倒し方はノーマル庵と  
早く攻撃一力が総合高いぶん  
早く倒せるぞ!

## ツキノヨルオロチノ チニクルフィオリ

攻略/蒼炎闘士ゆーち

### ●ふつ飛び攻撃バターン

ふつ飛び攻撃を前進しながら当てにいこう。ふつ飛び攻撃でダウンを奪つたらすかさず近づき、CPUの起き上りにも出していこう。2回戻れば、もうCPUを画面端に追いつめているので、ふつ飛び攻撃の先端が当たるくらいの間合いを保ち、繰り返すだけでOKだ。

### ●しゃがみ強キックバターン

ふつ飛び攻撃バターンで使う攻撃をしゃがみ強キックに変えるだけ。ダウンを奪つたら起き上がりにも忘れずに。

### ●琴月バターン

基本的に画面端でしゃがみガードしてCPUの必殺技ガード後に反撃するもの。反撃には近距離なら肩風+αで対処しよう。琴月をガードさせたら、一瞬しゃがみガードして仕切り直しをしよう。このバターンでもCPUは前転してくることがあるので、遠

前転で抜けてくるキャラがいるが、通常投げ(D投げ)や肩風が間に合うので、あわてにしつかり対処しよう。

CPUが近づいてきたところに出していくてもいいし、自分から当てにいってもいいぞ。CPUは遠距離立ち強キックを

遠距離立ち強キックバターンの強パンチバージョン。キャンセルで強葵花を入力しておけばヒット時に連続技になり、よりダメージを奪えるぞ。

したがって、葵花の一回目で止めて仕切り直しをしよう。このバターンでもCPUは前転してくることがあるので、遠

距離立ち強キックバターン同様に対処しよう。

## 技コマンド表

●投げ技	
逆刺ぎ	→or←+C
逆逆刺ぎ	→or←+D
●特殊技	
外式・夢弾	→+A+A
外式・轟斧 隠死神	
外式・百合折り	ジャンプ中←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓←+AorC
式百拾式・夢月陰	→↓←+BorD
百式・葵花	↓↙+AorC (3回連続入力)
●超必殺技	
千武百拾式・八稚女	↓↘→+AorC
裏百八式・八酒杯	↓↙←↓↘+AorC

とにかく弱夢月(キャラ別参照)  
をガードさせるのじゃ

すると前転や必殺技を誘えるぞ。  
きつちり対処するのじゃぞ。

おまけ①:なぜか暴走庵の

单発で琴月をガードさせる

キャラと、跳び込み攻撃をガ

ードさせてから琴月をガード

させるキャラがいるので、キ

ャラ別攻略を参照してく

り。

メリためよう。

おまけ②:なぜか外式・轟

斧 隠死神が見えてから相

手が近距離で前転してくれ

ばいいだけ。しかし、3段目

はキャンセルがきかないうえ

にスキだらけ。別に面白い

だけで意味ないのでした。

おまけ③:気絶連続技の補

足(先月とは別バージョン)。

これは今月の格ゲー館伝説の

10割の方をチャックしてちょ

う(俺が書いたんじゃない

けど...)。誰つてそれは...)。

## おまけ情報

近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを出すとヒットするので…

●遠距離立ち強パンチバターン

遠距離立ち強パンチの先端を目安にCPUに当てよう。

CPUが近づいてきたところに出していくてもいいし、自分から当てにいってもいいぞ。

CPUは遠距離立ち強キックを

前転で抜けてくるキャラがいるが、通常投げ(D投げ)や肩風が間に合うので、あわてにしつかり対処しよう。

●遠距離立ち強パンチバターン

遠距離立ち強パンチバターン

遠距離立ち強キックバターン

遠距離立ち強パンチバターン



## 対CPU戦キャラ別攻略

●遠距離立ち強キャラ

紅丸 ハートエリ、レボ  
ナ、ちづる、チャン

●遠距離立ち強打、手  
バターン対応キャラ  
大門、テリー、アンティ、リョ  
ウ、真吾

アテナ、チン、舞、チョイ、オ  
ロチクリス

● その他のパターン

卷之三

起き上がったのを確認してから遠距離立ち強キックを当てよう。遠距離立ち強キックをガードされても、オロチ



飛びこもうとした時（下降中も可）にもヒットする。闇合いを覚えよう

●遠距離立ち強打、手  
バターン対応キャラ  
大門、テリー、アンティ、リョ  
ウ、真吾

アテナ、チン、舞、チョイ、オ  
ロチクリス

● その他のパターン

卷之三

起き上がったのを確認してから遠距離立ち強キックを当てよう。遠距離立ち強キックをガードされても、オロチ



まぐろでポンッ！ スピードに惑わされず、落ち着いてね…

オロチ社には跳  
びこみ強キツク  
から着地後弱琴  
月を出そう。

●しゃがみ強キックを  
一〇対応キヤラ

ンチから着地後弱引月を出そ  
う。ダウンを奪つたら、ケン  
スウの起き上がりに少し早め  
に琴月を重ねればヒットする  
ぞ。

ストレー・スライサーで  
つぶされてもクラブ・クラッ  
チまでは決めてこないので、  
スキに葵花を決めてやろう。

イ!  
ストレート・スライサーで  
つぶされてもクラブ・クラッツ  
チまでは決めて、しないので、  
スキに葵花を決めてやろう。  
起き上がりに葵花を重ねて、お  
ヒットするぞ。



慣れれば簡単。しゃがみ強キックを怖がらずに前に出よう！

ヤ  
ケンスウ、キング、社、クリス  
山崎、比利ー、オロチシェエル  
ミー、オロチ社  
ケンスウには跳びこみ弱バ

マリーは葵花でOKって書いてある。左側には「かシエルミーシュートを出一  
てきて自爆する。しかし、そ  
んなことは気にせずに撃つて  
いこう。」と記されている。



簡易コマンドの脣風でもよか♡ 月も  
微笑んでるぞい



あ～もうヤダッ！ってな感じで葵花を出していくと効果あり(ウソ)

The screenshot shows a mid-air confrontation between two characters. On the left, a female character with long dark hair and a blue top is performing a downward kick. On the right, a male character with short blonde hair and a yellow patterned vest is being kicked. The background features a stylized city skyline at night. The top of the screen has a black bar with the text '1P' and '2P' on the left, a score of '1000', and a timer '59'. Below this, the names 'LAILA' and 'YAGAMI' are displayed above their respective health bars. The bottom of the screen shows another set of '1P' and '2P' labels, a score of '3400', and a timer '58'. The names 'LAILA' and 'YAGAMI' are again shown above their health bars. A red triangular icon is positioned in the center of the screen.

The screenshot shows a mid-air confrontation between two characters. On the left, a female character with long dark hair and a white top is performing a downward kick. On the right, a male character with short blonde hair and a yellow patterned vest is being kicked. The background features a blue wall with vertical stripes and a red liquid splatter on the floor. The top of the screen has a black bar with the text '1P' and '2P' on the left, a score of '1000', and a timer of '59'. Below this, the names 'LAILA' and 'YAGAMI' are displayed above their respective health bars. The bottom of the screen shows a red triangle icon, a score of '3400', and another timer of '58'. The names 'LAILA' and 'YAGAMI' are also present here. The bottom left corner shows a 'CREDITOS' button, and the bottom right corner shows a 'PRESS START' button.



## 対CPU戦 基本戦法

**弱攻撃で細かく刻もう  
ゴリ押しもOK！**

# ヤミノナカオロチノ チニメザメルレオナ

攻略／モリスケ

しゃがみ強パンチを使う場合はできるだけ早く出すこと



強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシュや、もしくは近距離立ち強キック一段目→キャンセル弱グランドセイバー→強ムーンスラッシュや（以降連続技）を決めよう。

ジャンプ強パンチは、ギリギリ着地で連続技が狙える程度の高さで出すと、相手の対空技をつぶせたり、空中投げに化けたりして貰ることもある。打点が高すぎると連続技につなげないので写真の高さを参考に。

技コマンド表

おまけ情報



ダウン攻撃になるグランドセイバー。塞用性は低いが見た目はよい

暴走レオナのグランドセイバーは、連続技に組みこまれ、必要以上に間合いが離れないといった点で、ノーマルレオナより高性能。しかも、暴走レオナのグランドセイバーのみ、ダウーン中の相手にヒットさせることができるのだ。

決められる状況は、グランデセイバー、ボルテックランチャ、空中ふつ飛びし攻撃ヒット後が代表的。画面端なら、空中の相手に高い位置でムーンスラッシュヤをヒットさせたあとも決められる。どれもダウーン回避でかわされると、ダウーン中にヒットする範囲内でタイミングを遅らせて出せば、調度よくダウーン回避の終了直後に重なるぞ。

A screenshot from the video game Super Street Fighter IV. The scene is set in a tropical racing track in Monaco, featuring palm trees, a Formula 1 race track, and a city skyline in the background. In the foreground, two characters are engaged in combat: Ken (in his green gi) is performing a high kick towards Cammy (in her red and white outfit). The screen displays various game information: '1P' and '2P' at the top left; 'LEONIE' and 'K. TANAKA' with their respective portraits at the top center; a large digital timer showing '54' in the center; and a small digital timer showing '2 HIS' at the bottom left.

強スラッシャー。基本連続技なのに体力を半分減らせるのだ

●投げ技
レオナクラッシュ →or←+□
オーデルバックラー →or←+□
ハイデルンインフェルノ ジャンプ中↑以外+Cor□
●必殺技
ムーンスラッシャー ↓ため↑+AorC
グラントセイバー ←ため→+Bor□ 強～→□で追加技
Xキャリバー ↓ため↑+Bor□
ボルテックランチャ― ←ため→+AorC
アイスラッシャー ↓↙←+AorC
●超必殺技
Vスラッシャー ジャンプ中↓→↘↓↙←+ AorC
リポルスパーク ↓↙←↖↘+Bor□
グラビティストーム

るの? ...

りこまで引きつけた

写真



くじくだいちび  
飛びまわるう  
攻略なんてすぐ  
終わるからよ！

## 対CPU戦基本戦法

「何かな～何かな～？」  
とおやつ袋を開け…じ  
やなくて連続技を決め  
よう

技コマンド表

●投げ技
БАКУ (ぱく) →or←+C
БЭКИ (べき) →or←+D
●特殊技
БҮ (ぶ) →+B
●必殺技
МУСЭБҮ ДАЙЧИ (むせふだいち) 投げ間合いで→↓↙←→+ AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ (にらぐだいち) 投げ間合いで←↙↓↘→+ AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ (おどるだいち) ↑↙↓↘+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじくだいち) ↓↙←+AorC
●超必殺技
АРАБРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち) 投げ間合いで←↓↙→←↖ ↓↘→+AorC
ХОЭРУ ДАЙЧИ (ほえるだいち) ↓↘→↓↙→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРУЮ ОТОШИ (あんこくじごくごくらくお とし) 投げ間合いで→↓↙←→↖ ↓↙←+AorC

●しやがみ強キ  
ツクバターー

# おまけ情報

クを前転で抜けてくるキャラがいるが、しゃがみ強キックの先端（一段目）が当たるように出しておけば、次に2段目がCPUにヒットしてくれるぞ。ダウントンを奪つたら歩いて近づき、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを重ねていこう。

→相手が起き上がる寸前に  
“おどるだいち”（空振り）  
↓ “あんくじく”→“くらく  
おどし” or “あらぶるだいち”  
①は起き上がりにガード不能がうまく重なるというもの。  
しかし、打撃防御技や無敵技、  
前転などで簡単に対処される  
という欠点もある。②は①の  
欠点を補っているのだが、起  
き上がりに投げで対処される  
という欠点がある。まあ、使  
い分ければどちらもいい連係

撃パターン

だが、俺的には②が比較的有効だと思う。

ふつ飛ばし攻撃を CPUに当てにけばいいバターン。この技も先端が当たるように出していく。ダウンを奪つたら歩いて近づき CPUの起き上がりに再び出していこう。この技は CPU戦では対空にもなるので、CPUの跳びこみも合わせて撃退していく。



通常技（キャラ別参照）をガードさせてキャンセル…



「とったあ～！」の弱挫く大地でおやつをゲットしよう…



「何かな～何かな～？」  
とおやつ袋を開け…じ  
やなくて連續技を決め  
よう



●ふつ飛ばし攻撃  
CPUに当てにいけ  
ばいいバターン。こ  
の技も先端が当たる  
ように出していく、  
ダウソ奪つたら歩  
いて近づき、CPU  
の起き上がりに再び  
出していこう。この  
技はCPU戦では対  
空にもなるので、C  
PUの飛び込みも  
合わせて撃退してい  
こう。

先端（一段目）が当たるように出しておけば、次に出る2段目がCPUにヒットしてくれるぞ。ダウントーンを奪つたら歩いて近づき、CPUの起き上がりに再びしやがみ強キックを重ねていこう。

A screenshot from the SNK 48th Stage Challenger mode of the game 'Metal Slug'. The scene shows a character in a red suit performing a backflip over a metal structure. In the background, there's a large crowd of spectators and a building with a sign that reads 'KYO KOSTUME'. The top of the screen displays 'CHALLENGERS' and 'TAKI TAKI N.' on the left, and 'CHALLENGERS' and 'KYO KOSTUME' on the right. The bottom of the screen shows a progress bar labeled 'REBOTS 03' and a vertical bar labeled 'GODLESS 04'.



## おまけ情報

最初の3チーム目くらいまでは、飛び二み連続技などで簡単に勝ってしまうので、これを利用して「ぐじくだい」バターンを練習しておくのもいいかもしれないね。

### ●「ぐじくだい」バターン対応キャラ

京、紅丸、アンティ、リョウ、コリ、レオナ、アテナ、ケンス、ウチ、ちづる、キング、キム、チヨイ、社、シエルミー、クリス、山崎、マリ、ビリー、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社、オロチシエルミー、オロチクリス

「ぐじくだい」後にも通常技キヤンセル、「ぐじくだい」を繰り返すキャラはバターンAと表記。

「ぐじくだい」後にも通常技キヤンセル必殺投げの連続技を決めるキャラはバターンBと表記。

「ぐじくだい」後にも通常技キヤンセル必殺投げの連続技を決めるキャラはバターンBと表記。

京、レオナ、キム、チヨウ、クリス、オロチシェルミー、ユリ、ケンス、チヨウ、マリ、ビリー、暴走庵、オロチクリスは、单発で出していいってOK。追いかちはバターンAを使おう。シエルミーにも单発で出し



このくらいの間合いで出していいければ前転されてもOKだぜ



前転を誘って、龍牙ガード後に反撃。できるなら前転に必殺投げを決めよう



「舞っチャン♪」っていう具合にガード後はお好きなように…

ていいっていいが、追い打ちは  
バターンBだぞ。注意。  
エニックスアローをガードし  
よ。弱はガード後に必殺投  
げ、強のガード後は弱「ぐじ  
くだい」でキヤツチしよう。  
追い打ちはバターンAだ。

チャンはまずしゃがみ強キ  
ックでダウンを奪おう。そし  
て起き上がりにふつ飛ばし攻  
撃キヤンセルで出し、追い打  
ちはバターンA。

山崎はふつ飛ばし攻撃or  
やがみ強キックキヤンセルで  
出し、バターンBへ。

チャンはまずしゃがみ強キックキ  
ックでダウンを奪おう。そし  
て起き上がりにふつ飛ばし攻  
撃キヤンセルで出し、追い打  
ちはバターンA。

山崎はふつ飛ばし攻撃or  
やがみ強キックキヤンセルで  
出し、バターンBへ。

この2キャラも基本戦法通りにふつ飛ばし攻撃を重ねるタイミングを紹介しておこう。

●「ぐじくだい」バターン対応キャラ

特に注意する点はないキャラ  
たち。基本戦法通りやれば  
書いていくぞ。



「その電車乗ります!」、「お客様乗車は禁止です!」  
やがみ強キックキヤンセルで  
出し、バターンAだ。

山崎はふつ飛ばし攻撃or  
やがみ強キックキヤンセルで  
出し、バターンBへ。

「歩いてから近距離立ち強キ  
ックが決められないと、い  
う方は、「ぐじくだい」  
の着地後にその場で遠距離立  
ち弱パンチorしゃがみ弱パン  
チキヤンセル「ぐじくだい」  
を出してくださいといいぞ。

ラルフクラーク

●ふつ飛ばし攻撃バターン対応キャラ

ジョー、ロバー、舞

●他のバターン



余裕があるなら趣味に走って殴ぶ大地  
超必殺投げを狙ってもいい

何も考えずに「ぐじくだい」  
バターンを使つていこう。

しかもオロチは「ぐじくだい」  
キヤンセル可能でダウ  
ンを奪えない通常技「キヤン  
セル「ぐじくだい」の繰り

ADVはゲージがたまり次  
第「あんこくじごくごくらく  
おどし」or「あらぶるだい  
ち」でファイナルを華々しく

返して超余裕ツチ心  
「ぐじくだい」後も追い打ちは  
通常技は、威力のある近  
距離立ち強キックがおすすめ。  
打ち通常技は、威力のある近  
距離立ち強キックがおすすめ。  
おどしは、「ぐじくだい」  
の着地後にその場で遠距離立  
ち弱パンチorしゃがみ弱パン  
チキヤンセル「ぐじくだい」  
を出していくといいぞ。

「歩いてから近距離立ち強キ  
ックが決められないと、い  
う方は、「ぐじくだい」  
の着地後にその場で遠距離立  
ち弱パンチorしゃがみ弱パン  
チキヤンセル「ぐじくだい」  
を出していくといいぞ。



開幕はいきなり撲く大地を出して  
キヤツチ!

後は通常技を決めて、お決まり  
のキヤンセル撲く大地の繰り返し

VS  
オロチ

“むげつのらいうん”で  
はめ殺し!  
それがCPUの運命よ!

## オロチシェルミー

攻略/蒼炎闘士ゆ一ち

ンセル “むげつのらいうん”  
(Aボタン) を出そう。そう  
すれば、目の前に出た雷雲に  
CPUは再びしゃがみガード  
するので、また飛びこみ攻撃  
↓しゃがみ強パンチ→キャン  
セル A “むげつのらいうん”  
を決めてやろう。

結果的に飛びこみ強キック  
↓しゃがみ強パンチの繰り返  
しでダメージを奪っていくの  
だが、4回ほど繰り返せばC  
PUは絶するぞ。その時は  
お好きな連続技を決めよう。

また、飛びこみからのしゃ  
がみ強パンチは↓で出し、キ  
ヤンセル “むげつのらいう  
ん”を→Aと簡易コマンドで  
入力すると簡単だぞ。

最初のしゃがみ強パンチ↓  
キヤンセル A “むげつのらい  
うん”がやりにくい人は、ラ  
ウンド開始直後にバックステ  
ップや後ろジャンプでCPU  
との間合いを広げ、單発のム  
ン”を→Aと簡易コマンドで  
入力すると簡単だぞ。

しゃがみがみ強パンチにAボタン  
の“むげつのらいうん”をキ  
ヤンセルして出すと、CPU  
はしゃがみガードをしてかた  
まつてしまふので、飛びこみ  
介しよう。“むげつのらいう  
ん”でCPUがかたまつたら、  
ダウントを奪う連続技より効  
率のよい連続技があるので紹  
介しよう。

少し後ろにさがって、CPU  
が歩いてくるのを見てからバ  
クステップや後ろジャンプで  
ターンに持ちこんでいく  
といいぞ。

ヤンセル “やたなぎのむち”  
を出していくといい。  
CPUにしゃがみ強パンチを  
当てにいくパターん。しゃが  
み強パンチはなるべく引きつ  
けてから出していいこう。CP  
Uが地上にいる場合にしゃが  
み強パンチをヒットさせたら、  
よりダメージを奪つたためにキ  
ヤンセル “やたなぎのむち”  
を出していいといい。

りに下強Pで平手打ち…  
“やあー! 痴漢よおー!”とばか  
りに下強Pで平手打ち…  
追い打ち。痴漢退治とはこんなもの…



## おまけ情報

合いに注意しよう。

対人戦でも狙いやすい連続  
技を紹介。先月も紹介したが、  
まずは近距離でしゃがみ強パンチ→キヤンセル A “むげつの  
らいうん”を撃つていこう。

“むげつのらいうん”は當て  
たりガードさせないように間  
合いで裏わざをする相手には跳  
常ガードしている相手には跳  
びこみ強パンチから先ほど置  
いておいた“むげつのらいう  
ん”が当たり、飛びこみ強パンチ  
が連續ヒットするのだ。

には先に“むげつのらいう  
ん”が当たり、飛びこみ強パンチ  
が連續ヒットするのだ。  
あとは着地で通常技につな  
げ、キヤンセル必殺技→超必  
殺技を決めてやろう。うまく  
いけば一回の連続技でKOさ  
せることも可能だぞ。



しゃがみガードでセメント状態。J強攻撃→下強Pをプレゼントちょ~



下強Pキヤンセル無月の雷雲(A)  
後に大Jで攻めこむのが超有効

## 技コマンド表

●投げ技
BAKURAN (ばくらん) →or←+□
ENRAN (えんらん) →or←+□
●特殊技
KOIRAN (こうらい) →+B
●必殺技
YATANAGI NO MACHIN (やたなぎのむち) ↓↙←+AorC
SHAKHIN NO ODRON (しゃじつのおどり) ↓↙←+BorD
MUGEN NO RAYUN (むげつのらいうん) ↓↙←↘+AorBorCorD
RANJIN NO IN'E (らいじんのつけ) ジャンプ中↓↘+BorD
●超必殺技
SHUKUMAE, GENGAI, SHINSI (しゅくめい・げんまい・しんし) ↓↙←↓↘+AorD
ANKOKU RAIKOKEN (あんこくらいくうけん) ↓↙←↓↘+AorC

# 対CPU戦キャラ別攻略

オロチシェルミーのCPU

戦は非常に簡単なので、バターンを覚えてぜひノーコンティニュークリアを目指して欲しい。また、初めの3チームくらいはバターンを使用しなくとも跳びこみ連続技を決めていくだけで勝ててしまうので、この際に「むげつのらいうん」バターンの跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→ヤンセルA「むげつのらいうん」を練習しておくといいぞ。

オロチクリスは「むげつのらいうん」を出すと後転で逃げることが多いので、Aを出して逃げたらC or Dボタンの

「むげつのらいうん」を出し、画面端(歩いてもいい)に追いつめてやろう。逃げ場がないなればバターンに持ちこんでいるぞ。

オロチクリスは「むげつのらいうん」を出すと後転で逃げることが多いので、Aを出して逃げたらC or Dボタンの

「むげつのらいうん」を出し、画面端(歩いてもいい)に追いつめてやろう。逃げ場がないなればバターンに持ちこんでいるぞ。

オロチクリスは「むげつのらいうん」を出すと後転で逃げることが多いので、Aを出して逃げたらC or Dボタンの

「むげつのらいうん」を出し、画面端(歩いてもいい)に追いつめてやろう。逃げ場がないなればバターンに持ちこんでいるぞ。

## ●“むげつのらいうん”バターン対応キャラ

京、紅丸、大門、テリー、ユリ

レオナ、クラーク、ケンシウ、チン、ちづる、舞、ギング、キム、チャン、チョイ、社、クリス、山崎、トリー、真吾、暴走レオナ、オロチ社、オロチクリス

紅丸はキャンセル「むげつのらいうん」に前転して当たりにくることがあるため、バターンにはまりにくいが、しゃがみ強パンチ→キャンセル「むげつのらいうん」だけでも勝ててしまうので問題ない。

ユリも前転してきて「むげつのらいうん」がヒットすることが多いので、紅丸同様し続けよう。また、出せる状態なら「むげつのらいうん」ヒット後に続けて「あんこくらいうん」をプレゼントしてやつてもいい。

ちづるには「しゃじつのおどり」を連発するだけでも勝ててしまうぞ。もちろんバターンを使っても大丈夫だ。社とオロチ社は跳びこみ攻



とは高確率で前転をしてくるぞ



ガードしてしまえば大丈夫。さあ八咫薙で反撃よん♡



オロチシェルミーにはラウ

雷神の杖は女王様の力カドトロワッてね♡

ンド開始くらいの間合いを保

ち、オロチシェルミーの手前

に出る「むげつのらいうん」

を待とう。そして、手前の「む

げつのらいうん」が消えかか

った時に「やたなぎのむち」

を出せば、次の「むげつのら

いうん」を擊とうとしていると

ころにヒットするぞ。

ダウンを奪つたら近づいて、

起き上がりに弱「やたなぎの

むち」を出していくと当たり

やすい。ガードされたら一度

バックステップし、再び「や

たなぎのむち」を出していこ



前転を誘う、龍牙までガードしたら反撃。何か手が気になる…



「重いわねえ～」つと通常投げ。シェルミーさん、あと少しえすよ

## ●“しゃがみ強パンチ”バターン対応キャラ

アンドレイ、ジョー、ロバート、ラルフ、アーテナ、シェルミー、暴走庵、オロチシェルミー

アンドレイには遠距離立ち距

離立ち強パンチがヒツ

トすると（まれにガード時も）アンディは高確率で前転をしてくるので、通常投げor連続

技を決めてやろう。

ジョーには近づいて

きたところに通常投げ

を決めよう。

ロバートには近距離離

で空振りでもいいから



ふつ飛ばし攻撃を出していこ

う。すると前転を誘えるぞ。

普通なら前転に通常投げや連続技を決めるのだが、ロバー

トは前転後に龍牙を出してく

ることが多いので、前転を誘

うこと

こと



"じしをかむほの「お」でを  
使つた強力バターン!  
滅殺すべし!"

## オロチクリス

攻略/ジェイケイ

で出せるし、ミニ乱舞の間合  
以外でも他の必殺技が暴發す  
ことはない。少し近い間合  
で屈Cを当たった時も、とり  
あえず入力しておくといいで。  
屈Cを前転で抜けられた時  
や、屈Cを出し遅れて至近距  
離まで接近された時は、まず  
投げられてしまう。ADV時  
はレバー下方向+C連打で投  
げ技はすしを狙おう。EXT  
時や相手が必殺投げを持って  
いた場合は諦めるべし。

投げられてしまふ。ADV時  
はレバー下方向+C連打で投  
げ技はすしを狙おう。EXT  
時や相手が必殺投げを持って  
いた場合は諦めるべし。

### 技コマンド表

●投げ技
ЧИ НО БАЦЫ (ちのばつ) → or ← + C
ТЭН НО ЦУМЫ (てんのつみ) → or ← + D
●特殊技
МУЁ НО ОНО (むようのおの) → + A
●必殺技
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほの) ↓ ↘ + A or C
ПУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほの) → ↓ ↘ + A or C
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほの) 投げ間合で ← ↗ ↓ ↘ + A or C
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほの) ↓ ↘ + A or C
●超必殺技
ЛАЙЧИН О ХАРАУ ГОУКА (だいちをはらうごうか) ↓ ↗ ↓ ↘ + A or C
АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ (あんこくおろちなぎ) ↓ ↗ ↓ ↘ + A or C

### ④ 滅殺ミニ乱舞バター

舞…を繰り返すというのだ。  
CPUはガードせずに食らい  
続けてくれるぞ。

ミニ乱舞を決めたあととのバ  
ターンで、全キャラに通用す  
る。大ジャンプ昇り強キック  
で追い打ち→前に歩いて相手  
の着地に近距離立ち強パンチ  
を重ねる→キャンセルミニ乱

舞…を味わいたいなら、  
ミニ乱舞ヒット後、前に歩い  
て屈C→キャンセル強突進炎  
→強「つきをつむほの」or  
「むようのおの」+ αがいい。

### ⑤ 鏡を屠る炎バターン

弱の「かがみをほふるほの  
お」(以下、突進炎)を、間  
隔で攻撃をうまい具合に跳びこして  
ヒットするのだ

### ⑥ 誘いバターン

弱攻撃などで特定の技を行  
く誘えれば必ず出してくる。  
このバターンに限らず、ミニ  
乱舞につなぐ連続技を決めて  
いた場合は、後述の滅殺ミニ乱  
舞バターンに移行するといい。

## おまけ情報

ミニ乱舞後はこれがオススメ。屈C  
の根元部分を当て…



①MAX版「だいちをはらう  
ごうか」は、画面中央で相手  
と2キャラ分ぐらい離れた位  
置から出せば3ヒットする。

調節して)弱「たいようをい  
るほの」→中ジャンプ強キ  
ック→「しゃがみ弱パンチ」+キ  
ヤンセル「むようのおの」↓

②連続技を紹介。(間合いを  
キャラによっては、密着から強攻撃キ  
ヤンセルで連続技を

キャンセルミニ乱舞→弱「あ  
んこくおろちなぎ」。防御力  
が並以下のキャラは昇天する。  
③滅殺ミニ乱舞バターンで触  
れたミニ乱舞→前に歩いて  
屈C→キャンセル強突進炎だ  
が、相手はこの強突進炎を着  
地と同時の必殺技で返すこと  
是不可能(A+Bは可能)。  
ガードさせればかなり有利に  
なるので、対人戦でもそこそ  
こ有効だ。

対地の屈Cは先端を当てる感じで、  
このあとは相手の動きに注意して…  
に屈Cを出して迎撃するべし。



前転したら連続技Aだ。勝手に前転してきた時にも決めよう



キャラによっては、密着から強攻撃キ  
ヤンセルで連続技を

キャンセルミニ乱舞→弱「あ  
んこくおろちなぎ」。防御力  
が並以下のキャラは昇天する。  
③滅殺ミニ乱舞バターンで触  
れたミニ乱舞→前に歩いて  
屈C→キャンセル強突進炎だ  
が、相手はこの強突進炎を着  
地と同時の必殺技で返すこと  
是不可能(A+Bは可能)。  
ガードさせればかなり有利に  
なるので、対人戦でもそこそ  
こ有効だ。



しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセル→+A→キャンセルミニ乱舞とつなげよう



ガードされてもお構いなしに連  
登して画面端に追いつめ…

●じゃがお強ハ、チハ  
ターン対応キヤラ  
紅丸、大門、テリー、ロバ  
トウラーフ、キム、真吾、暴  
走庵、暴走しオナ、  
暴走庵には、早めに屈Cを  
出し、空振りした時は一瞬待  
つて再び屈Cを出していこう  
●鏡を屠る炎バターン  
ケンスウ、チャン、チョイ、マ  
対応キヤラ

● しやかみ強ハ、ンチノ  
ターン対応キヤラ

ヤラ  
● 読しバターン対応ギ

アンディ、リョウ、ユリ、チノ、  
社、シェルミー、山崎、オロチ  
シェルミー、オロチ社

暴走風には早めに屈Cを出し、空振りした時は一瞬待つて再び屈Cを出していこう

**対応キヤリ** 録を屠る炎バターン  
ケンスウ、チヤン、チョイ、マリー 前転で抜けられた時は、ケンスウとチョイにはガード、チヤンとマリーには連発。  
チヤンには、突進炎連発で画面端に追いつめて、突進炎をガードさせた直後にしゃがみ弱キックを出すとよくヒツツトする。連續技につなげよう。

IP-10800-18

このあとすぐにガード。  
1発出すごとに様子を  
見ていくう。



(2)誘える行動。(3)対処法。以上順で紹介していく。

アンディ&ユリ:(1)画面端までさがって、ギリギリ尾突かない間合いでしゃがみ弱キツ(2)空爆弾(アンディ)、  
雷煌拳(ユリ)。(3)ガード後連続技(アンディにはA、ユリにはB)。近づかれたらしがみ弱キツで追い払う。  
リヨウ:(1)開始直ぐくら

のを待ち、京にはギリギリ届かない間合いで、ラルフには先端が当たる間合いで、ぶつ飛ばし攻撃を出していく。ダウൺさせたら、起き上がりにやや遅めのタイミングで、ふつ飛ばし攻撃を(先端を重ねよう)ショーンにはガードをかためて待ち、近



京にはキャンセル強突進炎を出すのもいい。  
カウンター時は2ヒットだ



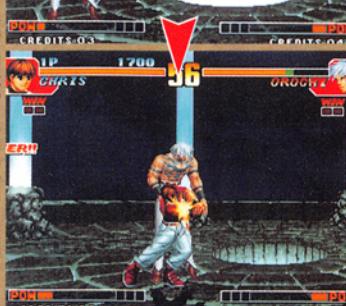
CPUちづるは起き上がりが弱い。転ばせればほとんどの勝ちだ。

○他のパターン  
京ジョーレオナラルフ、アテナ、ちづる、舞、キンク、クリス、ビリー、オロチクリス

を空中ガードト街に連絡するダブルストライクのスキにも“むようのおの”。→キャンセルミニ<sup>△</sup>乱舞などが入るぞ。クリスに対しても、相手が近づいてきたら（間隔<sup>2</sup>キララ分）が目安。弱<sup>△</sup>つきをつむぼの<sup>△</sup>お<sup>△</sup>を出していこう。が、一ドされても、そのあとハントイングエアを空振りする。

気持ち遅めのタイミングで、足を当てるのがコツ。このあとは、  
ビリーには、ジャンプ強キック→連続技Bを狙っていく。  
オロチクリスには待ち。ジャンプ（技は出さない）や前転からミニ二乱舞を狙ってくる。

前転のスキにキツチリ攻撃しよう  
位置が入れ替わることに注意



の間合いではやかみ弱キツク  
②跳びこみ or 猛虎 雷神刹。  
③少し引きつけて弱 づきを  
つむほのおで迎撃。近づか

づいてきたところに投げ（  
+D）を決めよう。

当たると、オロチは食らつた  
あと前転してくる。終わり際  
のスキにD投げを決めて練る  
返し、江口進二のパン

VS  
才口手



# 本格始動!!

幕末浪漫  
月華の剣士

© SNK 1997

今月はシステム概要に加えて正式決定したストーリーと、全キャラのオフィシャルイラスト＆キャラ設定プラス画面写真を大公開!!  
最新情報満載でお送りするぜ!

SNK  
家庭用MVS 発売日未定／価格未定  
家庭用ROM 発売日未定／価格未定  
家庭用CD 発売日未定／価格未定  
SS PS 容量未定  
格闘アクション

大変長らくお待たせしました。本誌9月号で設定原画、10月号で主要3キャラのオフィシャルイラスト&デモ画面を紹介してきた「『幕末浪漫』月華の剣士」。かなり小出しに紹介してきたため、みんなをいらいらさせてしまったかも(涙)。しかし、この度とうとうSNKの全キャラの正式決定したオフィシャルイラスト、ストーリー＆キャラ設定が発表された!

今回はこれらに加えシステム概要＆画面写真をつけての大判振舞い!! 最新情報を大紹介するぞ! まあチャンバラする日はもうすぐだ!!

**ストーリー**

生と死の境界、地獄門。その境界を護る4人の守護神、四神。四神の1人の暴走によって引き起こされた未曾有の混乱、天災、そして「魔人復活」。混乱に立ち向かう者たち・互いに引き寄せ合う大いなる運命の糸…。

太古の昔より存在する2つの世界…。「現世(うつしよ)」と、死者が在りし地「常世(じこよ)」。

この2つの世界をつなぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。

そして遙か神話の時代より、この境界を守りし存在「四神(しじん)」。

「東の青龍(仁)」、「西の白虎(義)」、「南の朱雀(忠)」、そして「北の玄武(礼)」。人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をこなし続けていた。

時は流れ、「幕末」。200年以上続いた徳川幕府…その長き平安の果てに武士は牙をなくし、人々は平和という「箱庭」の中で新たな「混乱」の兆しを感じはじめていた。そして突然の動乱…日本全土を席巻する未曾有の天災…「魔人復活」の噂…かつてないほどの「混乱」の中、人々はただ絶望しているかに見えた。

しかし、そうではない者たちがいた。いまだその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち…動乱の眞の原因を確かめようとする者…その原因を知り、止めようとする者…「魔人復活」に惹かれる者…それぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たちの戦いがはじまる。

システム概要

システム解析／ジエイケイ

月華の剣士  
開発版

## 初プレイ報告書

が可能。硬直中に追い打ちが入るか？ 硬直が回復できる

か？　といったことはまだないが、弾いた側が有利にならることは間違いないだろう。ちなみに、失敗した時はしつかりスキができるようだ。

明たか。弾いた側が有利にすることは間違いないだろう。ちなみに、失敗した時はしつかりリスクができてしまうようだ。

現段階では、立ちどいやがみでは弾きモーションが違う。下段攻撃はしゃがみ弾きで、か返せない、といった制約があるのだろう。

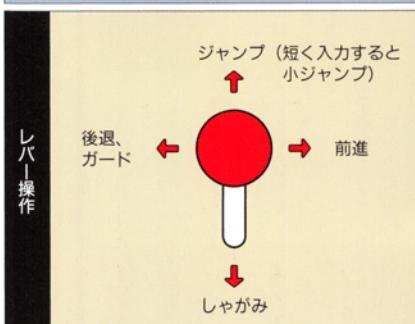
操作が簡単なこの「弾き」により、読み合いが重視されることは容易に想像できる。 続報に期待して欲しい。

金質選拔

弾きと並んで、月華の剣士の目玉となるシステム。キヤウタ選択後、さらに剣質を選択できるのだ。



基本操作一覽



ボタン操作	Aボタン	弱斬り
	Bボタン	強斬り
	Cボタン	蹴り
	口ボタン	弾き
	BC同時押し	中段技
	→→	ダッシュ(キャラによりフロントステップ)
	←←	バックステップ
	スタートボタン	挑発
	←+A	リーチの短い弱斬り
	→+B	リーチの長い強斬り
	→+C	敵を壁までふき飛ばす



モリブデム（以下モ）：確かに、キヤーの動きも悪くなかった。しかし、しっかりとした作りが印象的でした。開発途中でサブコードが多く、一部の技が出ないところに、モリブデム（以下モ）：確かに、キヤーの動きも悪くなかった。しかし、しっかりとした作りが印象的でした。開発途中でサブコードが多く、一部の技が出ないところに、

“でーか、JKが使っていた、モリスケでーか”  
“使っていた”じいちゃんやメと釣りにボコられたのは悔しい。

モ・玄武の籠 自分の体ほどの大きさがある籠を背負い、その中からさまざまな生物が出てくるぞ。と金もいいね。

鷹：今のところ“楓”ですね。  
見た目もイイ感じだし、俺好みの技を装着しているのがかなりいいやいと思わせる！ とりあえずこのゲームではこのキャラをメインで使うつもりでいるでござんす。

「ワーキャラ（投げキヤラ）」なんだけど、少々鈍すぎる気がする。なので、今後の調整に期待感。一人だけ攻撃避け→カウンター攻撃（キヤンセル可能）を使った率、烈火も気になる。俺はたぶん使わないけど。

モ…最近の2D格闘でよいと思われるシステムをほどんど取り入れるようになりました。もちろんこの「ゲーム」特徴の「力と技」を選択できるシステムにも期待が持てるね。

鷹<sup>たか</sup>／よく分<sup>わ</sup>からんけど、強<sup>き</sup>がよさぞ。緊<sup>き</sup>張<sup>ぱう</sup>が反<sup>そ</sup>響<sup>き</sup>する。確<sup>たしか</sup>定<sup>てい</sup>され<sup>る</sup>が、成<sup>し</sup>功<sup>こう</sup>すと反<sup>そ</sup>響<sup>き</sup>する。彈<sup>はじ</sup>み<sup>き</sup>は、一<sup>いつ</sup>の技<sup>わざ</sup>を出<sup>だ</sup>すにしろ。  
読み合<sup>あわせ</sup>いが生<sup>じ</sup>じてくるわけであつて……んく、とにかく新<sup>あたら</sup>鮮<sup>あらわ</sup>というだけいつておきましょ。他<sup>ほか</sup>にも特殊技<sup>とくしゆわざ</sup>などの色々な操作方法<sup>じょうさほう</sup>があつて楽<sup>たの</sup>しみそうな樂曲<sup>らくぎょく</sup>、あとは剣<sup>けん</sup>質<sup>しつ</sup>選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>によるバランスがどうなるか気がかりです。

うシステムが新鮮。実戦にどう影響するか楽しみ。  
剣質選択は両剣質のバランスが問題。バランスがとれていれば楽しめるのでは?

17

# お待たせ! 全キャラの正式決定版キャライラスト&画面写真を大公開だ!!

**楓**

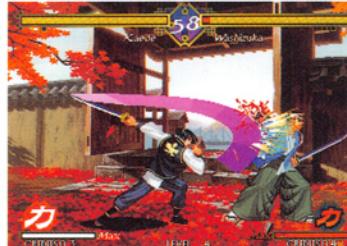
剣術の師匠に拾われ、守矢、雪とともに兄弟のように育てられた。その頃から楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。

楓にとって彼らは家族同然でスタンダードなキャラだらうと予想される。また守矢との決着はどうつけられるのか? 楽しみだね。

## キャラ設定

通常は幼さが残る少年だが、「覚醒」することで、自信に満ち、神秘的な力を發揮する。義兄である「御名方 守矢」を追っている。

年齢..17歳  
格闘スタイル..活心一刀流  
(オーバーダックスな剣術)  
シンボルアイテム..紅葉



楓の剣攻撃。紫の軌跡が印象的だ



**Shining Soul**

じだい 時代を継ぐ少年

これが楓覚醒の瞬間



守矢の必殺技。剣の軌跡がまるで月のようない弧を描いている



十兵衛を彷彿させる守矢の攻撃。攻撃範囲はかなり広そう



守矢ステージの演出。このあとろそくの火が puff と消えるのだ

ストーリー

楓と守矢のVS画面。この2人の決着はいかに?



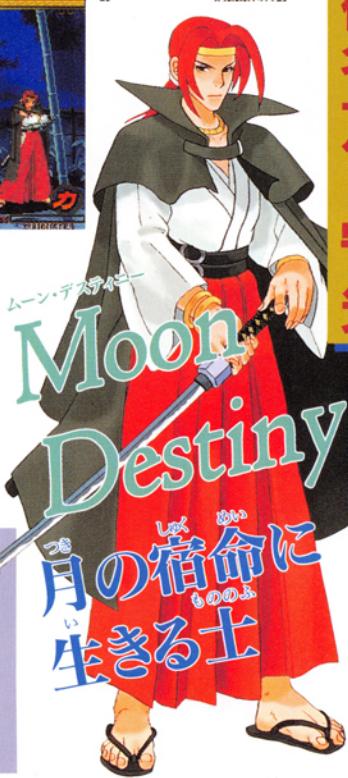
## 楓(覚醒後)

今回公開された写真を見る限り、守矢はかなりリーチの長いキャラだと思われる。天才剣士という設定といい、そのキャラ性能はいかほどのものか? 期待は高まる。

## キャラ設定

楓VS守矢のスタートデモ画面。キャラによってさまざまな演出があります

年齢..22歳  
格闘スタイル..活殺逸刀流  
(テクニカルな剣術)  
シンボルアイテム..月光、装飾品



**御名方 守矢**

**Moon Destiny**  
月の宿命に生きる士

**楓**

剣術の師匠に拾われ、守矢、雪とともに兄弟のように育てられた。その頃から楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。

楓にとって彼らは家族同然であり、中でも剣術を教えてくれていた守矢は、とくに信頼のにおける人物であった。しかし、楓が12歳になったある日、事件が起った。雪と一緒に師匠の道場へ向かう途次、雪は倒れた師匠の脇と、血のついた刀を持った守矢の姿だった。

今まで信じていたものが目の前で崩れ去り、楓は夢の中で守矢に斬りかかっていた。守矢は楓の刀を避けようともせず、左肩に食らい、何もいわず道場を去つていった。それから5年...楓は事件の真相を知るために、そして師匠の仇を討つために守矢を追つて旅立つ。

通常は幼さが残る少年だが、「覚醒」することで、自信に満ち、神秘的な力を發揮する。義兄である「御名方 守矢」を追っている。

年齢..17歳  
格闘スタイル..活心一刀流  
(オーバーダックスな剣術)  
シンボルアイテム..紅葉

## ストーリー

没落士族の末裔である守矢はその剣術を認められ、楓たちと同じ師匠に引き取られた。その後、数年で師匠の実力を超える程の天才で、楓雪にどうしてはあこがれの的であった。

また、守矢は剣術を教へ家族を与えてくれた師匠を心から尊敬していた。それは、瞬の出来事で、気がつくと目の前には師匠の轡が軋がっていました。守矢は何もいわずに道場を去つた。

あの日から5年...守矢はさらに剣術に磨きをかけ、自らの過去を清算するために旅を続けている。



守矢ステージの演出。このあとろそくの火が puff と消えるのだ

# 雪

彼女の使用する武器は槍。設定にあるように長いリーチを活した戦いが中心となるのだろう。また、写真を見て頂くとお分かりのように、雪という名前になんでか、氷を使った攻撃があるようだ。

## キャラ設定

外国人。シャープな感じのクールな女の子。槍を使い長リーチを利用して闘う。

年齢…18歳

格闘スタイル…活心長槍術（長いリーチを活かし闘う）シンボルアイテム…雪の結晶（拾われた時つけていた首飾り）

**ストーリー**

幼い頃、天災で両親を亡くし、楓、守矢と同じ師匠に拾われた。彼らは、雪を暖かく迎え入れた。外見の違いにコンプレックスを抱いていた雪はそんな彼らを信頼し、あがれて、剣術をはじめた。楓、守矢に比べ、腕力の劣る雪は師匠から槍を習い、そのリーチと遠心力で非力を捕つていた。お互いに腕を磨き合い、時にはお姉さんの存在、また独りの女性としてすこし日々は雪にとって幸せそのものであった。

そして、雪が13歳の時、例の事件が起こり、3人はバラバラになった。あれから5年…。雪は楓を止め、思いを寄せる守矢を救い、あの日の事件の真相を知るために、師匠の槍を手に2人を追いはじめる。



雪ステージの演出。きれいな雪景色だ



雪VS天野。写真動きが想像できるかな



こちらは雪対天野のVS画面



天野の攻撃。ポーズを見る限り見切りづらそうな攻撃だねえ

天野 漂。そんな漂には、写真にあるように将棋の駒の使ったものなど粋な技が多そうだ。  
まあ、とりあえず大胆に披露していくださるおみ足がまぶしい…かな?

年齢…28歳  
格闘スタイル…我流  
喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃）  
シンボルアイテム…桜と金

## キャラ設定

風流を愛する男、天野漂。そんな漂には、写真にあるように将棋の駒の使ったものなど粋な技が多そうだ。  
まあ、とりあえず大胆に披露していくださるおみ足がまぶしい…かな?

年齢…28歳  
格闘スタイル…我流  
喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃）  
シンボルアイテム…桜と金

**ストーリー**

からこそ風流を味わう余裕が必要であり、彼を慕う人間もまた数知れない。

ロマンシング・ワンダラー

江戸の喧嘩桜

いきつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野はため息をついた。  
「まったく…近頃どうしちまつたんだい？」

「見てみな、この神木の万年桜がどんどん散りはじめている。遊女が尋ねる…。  
「…どっかで風流の分かんねえ野郎が悪巧みでもしてんのかなあ」

そういうと、天野は立ち上がった。遊女が尋ねる…。  
「…どっかで風流の分かんねえ野郎が悪巧みでもしてんのかなあ」

天野は答えた…。  
「喧嘩だよ」



天野の勝ち画面。お酒は常時持ち歩いているのかな

風流を心から愛する男、天野漂。そんな漂には、写真にあるように将棋の駒の使ったものなど粋な技が多そうだ。  
まあ、とりあえず大胆に披露していくださるおみ足がまぶしい…かな?

年齢…28歳  
格闘スタイル…我流  
喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃）  
シンボルアイテム…桜と金

年齢…28歳  
格闘スタイル…我流  
喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃）  
シンボルアイテム…桜と金

いきつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野はため息をついた。  
「まったく…近頃どうしちまつたんだい？」

「見てみな、この神木の万年桜がどんどん散りはじめている。遊女が尋ねる…。  
「…どっかで風流の分かんねえ野郎が悪巧みでもしてんのかなあ」

そういうと、天野は立ち上がった。遊女が尋ねる…。  
「…どっかで風流の分かんねえ野郎が悪巧みでもしてんのかなあ」

天野は答えた…。  
「喧嘩だよ」

# 天野



# 一条あかり

13歳の陰陽師あかりちゃん、彼女の使つ技は陰陽師らしいものばかり。中でも百鬼夜行は壮観だねえ♡ ちなみにあかりちゃんのニュートラルボーズはかなりかわいいらしいぞ(現段階ではね)!

## キャラ設定

陰陽師としての腕は一人前。猫のような顔立ちで、ピンと立った前髪と八重歯が特徴。関西弁をしゃべる。勉強好きな彼女は、最近「エングリッシュ」に凝つていて、日常会話程度は話すことがで

きる。明るい性格で、少し無鉄砲なところもあり、負けず嫌い。居候である神崎十三の世話を焼いてはお姉さんぶつっている。

## ストーリー

一条家は守護役のオブザーバー的存在である。

ある日、あかりの父は地獄門の異変を察知した。父の部屋に呼ばれたあかりは、その調査を命じられる。

「ホンマ? よっしゃ、ウチに任しどき!」  
くれぐれも調査だけだといふ。父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶退治の筋書きを考えていた。

年齢…13歳  
格闘スタイル…一条流陰陽術  
(式神や妖怪を呼び出す。  
大型の「幣帛」をお払い棒のようないもん)を持ち、式神を作った人形」を袖の中にしまっており)  
シンボルアイテム…御札と幣帛、リボン



あかりVS十三のスタートデモ画面。  
2人のかわす台詞が気になるね



十三のパワフルな攻撃。ガードされたあとでのスキはあるのかな



あかり対十三のVS

年齢…26歳  
格闘スタイル…我流  
(金棒を使ったバッフルな攻撃)  
シンボルアイテム…金

見た目といい、設定といい、豪快な印象を受け  
る十三。さて、写真を見る限り、やはり技の方も  
かなり豪快。一条家の居候といふ設定といい、あかりちゃん  
との会話なんかも気にな  
るね。



# 神崎十三

十三のパワフルな攻撃。ガードされたあとでのスキはあるのかな

## ストーリー

十三は居候先の自室でヒマを持てあましていた。  
バタバタバターン! と足音がしたかと思うと、スパンーン!  
後ろから頭をはたかれた。  
「なんやなんや」と振り返ると、あかりが腕組みして立つていて。

## キャラ設定

2メートル近い巨漢で、短い癖つ毛に長いのみ上げ。羽織を着て、一見すると傾き者。サバサバとした性格で、関西弁をしゃべる一条家の居候。3枚目を演じる切れ者(?)である。

よう  
陽気な羅漢  
Big Heart



**ストーリー**

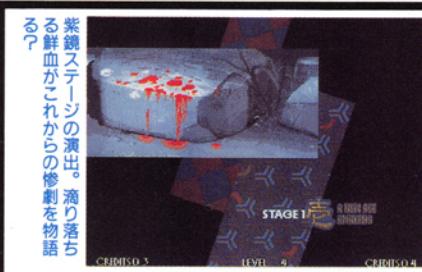
隠密行動を終え、無事に壬生出所に戻ってきた鷺塚が、「地獄門」を呼ぶ場所が、新たなる密令が下った。どうやら幕末体制の混迷の原因に、鷺塚の必殺技。見た目飛び道具のよう、「地獄門」を見つけ出し、これの調査に当たって欲しいとのことであった。

早速、鷺塚は調査をはじめた。

新撰組隊士、鷺塚慶一郎。本作において、まさに舞台となる幕末を象徴するキャラクターといえる。彼の使う天然理心流一撃必殺の流派らしく、鋭い突きの必殺技があるぞ。

### キャラ設定

年齢：28歳  
格闘スタイル：天然理心流 集（牙を秘めた一撃）  
シンボルアイテム：新撰組の法被、「誠」



年齢：34歳  
格闘スタイル：明鏡止水 慈殺の章（狂気をはらみつつも研ぎ澄まされた剣）  
シンボルアイテム：闇、雨、巨大な武器



両手に刀を持ち、殺人欲だけで行動する紫鏡。そんな2刀流の彼の使う技は見た目残忍なものが多くそうだ。また元新撰組隊士という二で、鷺塚と何らかの因縁もありそうだね。

### ストーリー

「地獄門」の影響で時代が再び混沌しはじめた。命懸けの充実感…一般の人間を斬つても得られる充実感は知っている。紫鏡にとっては、より大きな充実感の得られる絶好の機会があった。

そんな時、謎の男に声をかけられる。「より多くの…より強い者を…斬りたい…」。紫鏡の心が叫んでいた。

そういう男は闇の中に消えた。紫鏡は、ただニヤリと笑っていた。

だけ反るよう刀を振り上げる紫鏡。彼は独特なモーションが多そうだ。



狂気の元新撰組隊士。人を斬ることに何の迷いもない彼の剣筋には、一点の曇りもない。新撰組にいた頃は維新志士たちの強敵であったが、政治的・思想などは何もなく、「殺人欲」のみで動いていたため、内部で肅正されかける。

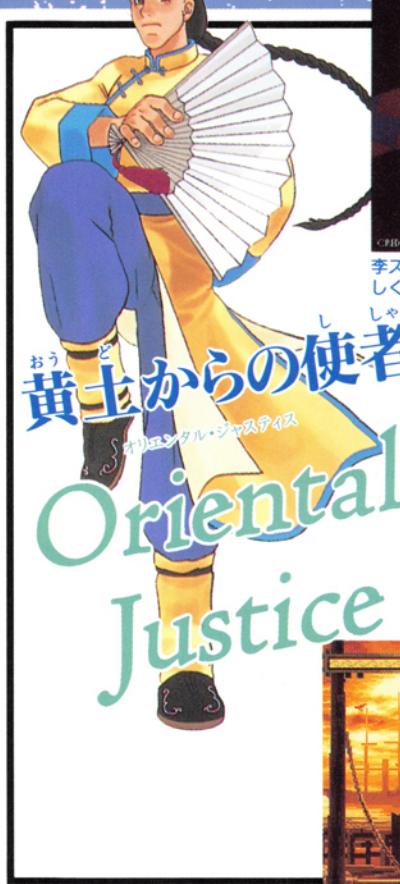
しかしそれを事前にかぎつけ、新撰組を脱退した紫鏡は、流浪の「浮浪」（はぐれ）人斬りとなり、新撰組にもその切っ先を向ける。

2つの刀をつなげての攻撃。（うんかなり痛そうな技ですな）



### キャラ設定





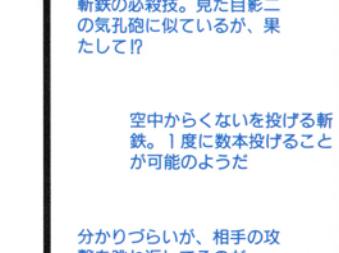
# 黄土からの使者 Oriental Justice



李VS斬鉄のスタート  
デモ画面。少林寺拳法VS忍術、その勝敗は?



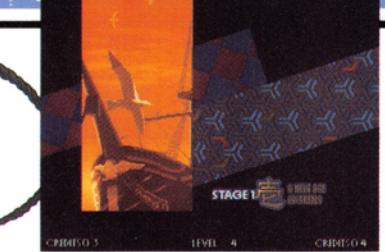
斬鉄の必殺技。見た目影二の氣孔砲に似ているが、果たして?



空中からくないを投げる斬鉄。1度に数本投げることが可能のようだ



分かりづらいが、相手の攻撃を跳ね返してるので



李ステージの演出。海を渡ってきた烈火らしくステージは港

李の必殺技。  
こちらも炎をまとった



年齢・52歳  
格闘スタイル：忍術（素早い動きで相手のスキを誘い、致命傷を与える）  
シンボルアイテム：笠とマント

中国服に身を包み、弁髪を結う。真面目で正義感が強く、悪は許せない性格で、義に厚く、礼節を重んじる好青年。本名は『李成龍』。中国の崇山少林寺で、武術を学んだ。近年は、大僧正の側近として衛士を務め、大僧正より、人の世の『無常』について学んでいた。

SNK初の少林寺拳法を使え必殺技にも炎を使ったものが多い。世界を救うため、大陸からやってきた李烈火。彼のシンボルアイテムは炎。それゆえ必殺技にも炎を使ったものが多い。

## キャラ設定



## 烈火



年齢・20歳  
格闘スタイル：飛影拳（素早い動きと体術。大陸製の特殊武器を使用）

## ストーリー

扇子から繰り出される炎による攻撃。出は速そつだぞ

本山で修行に励んでいたある夜、東の方角に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正のところへ駆けつけ、この次第を伝えた。そして、大僧正の玲玉をのぞきこみ驚愕した。日出する国より起つた災いは、やがて大陸へ、そして世界へと広がり、この世を暗黒へといざなつていった。

この世を暗黒に染めないため、成龍、烈火はサムライの國へと足をおろした。

本作の忍者、斬鉄。

己が最強だということを確信するため、忍術を駆使して翻う斬鉄は、空中から出せる飛び道具や、相手の攻撃はね返す技など、さまざまなタ

イブの技を持っている。

歴史の裏舞台に暗躍した忍者の一人。動乱により多くの同門を失い、気づいた時には斬鉄一人になっていた。

「我が流派は最強か」という自らの中の矛盾の苦しみから解放されるため、「最強」の確証を得るため、果てしない闘いへ身を投じ、修羅となつ悲しい男。

## キャラ設定



## 斬鉄



# Last Ninja 最強の忍者



「この世に拙者に勝るものはおらぬ。いてはならぬ」闇に溶けこむ影はつぶやいた。足元に転がる男の死骸。愚かにも最強を名乗っていた剣士も、彼の術の前には赤子同然である。2本の小刀から鮮血が滴り落ちた。

「だが……これでは最強の証にはならぬ……」この剣士程度の腕では勝負にすらならない。この魔人を倒してこそ最強を確信できると考えた。

## ストーリー

## ス

NEW GAME

～幕末浪漫～ 月華の剣士

究極の極意「仏捨刀」に目覚め、真心流を完成させる。  
その心と技を買われ、玄武の守護神となり、その要職に就く男たちの養成をする  
かたわら、好きな釣りにこじらんじた。

「やれやれ、あの坊主が間違った方向にいかぬよう、見届けてやらねばなるまい。それにはしもそろそろ決着をつけある日、何かを決意した楓は黙つて翁の元を去る。しかし、それに気づかぬ翁ではなかった。

翁のイカす必殺技。魚籠からカメを飛び出させて攻撃するっす  
愛用の魚籠を背負い、釣竿を手にすると、ゆっくりと楓をあとを追う。

年齢：128歳  
格闘スタイル：真心流 一の太刀  
(熟達したその技はトリッキーである)  
シンボルアイテム：釣竿と魚籠



翁ステージの演出。水墨画にありそうな風景だ



翁のイカす必殺技。魚籠からカメを飛び出させて攻撃するっす



翁VS示源のスタートデモ画面。玄武VS白虎の守護神同士による戦闘だ

かつて「闘将朴然」と呼ばれた24人の強者を倒した剣豪。現在隠居中。

128歳の剣豪、玄武の翁。名前の通り四神の一人、「玄武の守護神」だ。設定通り、彼の技はトリッキーなものが目立つ。ちなみに魚籠から飛び出す亀の大きさは数種類あるらしい。

### キャラ設定

かつて「闘将朴然」と呼ばれ24人の強者を倒した剣豪。現在隠居中。

128歳の剣豪、**玄武の翁**。  
名前の通り四神の一人、「玄武の守護神」だ。



復讐の鬼、「白虎の守護神」直衛示源。彼は他のキャラとは違う。そのまま、彼の復讐がどのようストーリーに関わっていくのか興味深いね。

### キャラ設定

白虎の守護神。2メートルを超す巨体で、鬼のような形相をしている。実直で真面目な人柄と豪傑無双の強さで誰からも慕われていたが、親友の策略により封印されてしまった。その封印が解かれた時、復讐の虎は咆哮する。

激しい振動が周囲を驚かした。彼は今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。10年間、指一本動かせずにいた彼は静かに立ち上がった。

### ストーリー

彼に残っているのは復讐のみ。彼には復讐すべき者の名だけが頭にこだましていた。彼の一歩は地響きを呼んだ。直衛示源。白虎の守護神と呼ばれた男。



パワーキャラらしい力強い攻撃。一発の威力が大きそうだ

なおえし  
直衛示源



示源の武器である硬化した己の右腕から繰り出す強力な攻撃

年齢：36歳

格闘スタイル：壊腕・白虎の爪  
(白虎の力により硬化する腕による打撃と体術)  
シンボルアイテム：白虎の数珠

Iron Tiger

# Shock Troopers

特殊工作員となって  
任務を遂行する  
ド派手でかっこいい  
快感シューティング!!

ザウルス  
発売日未定／価格未定  
発売日未定／価格未定  
発売日未定／価格未定  
SS PS シューティング  
家電用ROM 家電用CD 346M

- ①得点表示
- ②タイム表示
- ③プレイヤー表示（チームプレイモード選択時のみ）
- ④プレイヤーライフ
- ⑤特殊武器アイテム表示
- ⑥弾数表示（特殊武器）
- ⑦ショット種類表示
- ⑧弾数表示（ノーマルショットは∞）



通常  
ゲーム  
画面



ノーマルショットだけでこの巨大戦車を倒すのは、ちょっと骨が折れそうだ

○8方向レバーと4つのボタンを使用。  
○Aボタンを押しっぱなしで、ショット方向を固定することができます。  
○Bボタンを押すことで回避行動をとり、敵の攻撃をかわす。攻撃回避を行っている間は敵の攻撃をまったく受け付けることはない。

○Cボタンは特殊武器でキャラごとに専用の武器が設定されている。  
○チームバトルモード選択時にDボタンを押すことにより、プレイヤーチェンジが可能。

操作  
方法

ノーマル  
ショット

てショットの内容と威力は異なってくるぞ。攻撃力の高いキャラの代表はやっぱりビッグ・ママで、低いキャラはミルキーだったりする。だいたい見たまんまと感じだよね。

## 基本システム

## 特殊武器

Cボタンを押すことで特殊武器を使って攻撃するぞ。これは各キャラクターごとに設定されているボムのようなもので、残り弾数に制限があり弾数が0になると使用不可能になる。特殊武器はアイテムとして出現するボムアップを入手す

ることで残り弾数を増やすことが可能。ボスキャラとの対決を前にできるだけ無駄使いはしないようにしよう。あと少しで倒せるっていう時に弾が残っているのといいのでは全然違うぞ！

また、チームバトルモードを選んだ場合、装弾数がロンリーウルフモードよりも少なめになるので、どっちがいいか良く考えよう。



これがミルキーの特殊武器・ナーバム弾 かっこいいねえ



△迫力のさく裂シーン。ホント鬼に金棒って感じだよ

## 攻撃回避

Bボタンを押すことによって敵の攻撃をヒラリと回避するぞ。回避行動中は完全無敵の状態になるんだけど、攻撃が一切できなくなる。

そのかわり、Aボタンを押しながらの攻撃回避も可能だぞ。

は、レバーとの組み合わせで8方向に回避することが可能。

あぶないっ！ 弾が飛んできただそ



△ショットを使わず接近攻撃で敵を倒していくのも楽しいかも？

## 接近攻撃

からはアイテムが出現する可能性があるんだ。（ショット攻撃で敵を倒した場合はアイテムの出現はないぞ！）接近敵は接近してAボタンを押すことで接近攻撃することができ、これによって倒した敵は異なる。

くるくるくるっと… 前転でかわして  
ふう、助かったあ、何とか避けきったかな？  
さあ、反撃開始だ。倍にしてお返ししてやる！

## アイテムショット

ステージ上に設置してある木箱や特定の戦車、接近攻撃によって敵を倒した場合、アイテムが出現し、プレイヤーキャラがそれを取ることでノーマルショットをパワーアップすることができるぞ。

ショットアイテムを持っているときに、Aボタンを押すことでアイテムショットを撃つことが可能。

持っているショットアイテムの残り弾数が0になると、自動的にノーマルショットに戻る。なお、ゲットしたアイテムはステージをクリアすると無くなってしまうのであからず。



アイテムショットなら、たゞ  
え相手が戦車でも楽勝だ!

S



スピードアップ  
移動速度が速くなる



タンクバスター  
弾数：30発



火炎放射器  
弾数：100発



バルカン  
弾数：200発



ヘビーマシンガン  
弾数：200発



ゲームを有利に進めるにはアイテムが必要不可欠。接近攻撃を駆使しろ！

こういう時の仲間って頼もしく感じるよねー

※ここで紹介した以外にもいろいろなアイテムが隠されているぞ！

ボムアップ  
特殊武器の残弾増加



ライフアップ(大)  
体力が回復する



ライフアップ(小)  
体力が少しだけ回復する



ダイヤ・黄  
一定時間無敵



ダイヤ・青  
ボーナス得点



ダイヤ・赤  
画面内敵全滅

## キャラクター変更

チームバトルモードを選んだ場合、ゲーム中にDボタンを押すことにより状況に応じて自由にキャラクター変更が可能。これをうまく利用するとジャッカルの残りライフが少なくなってきたのでミルキーと交代、ゲームを進めていくと回復アイテムが出現！そこですかさずジャッカルに交代してライフ回復！ということができる。チームバトルモードでは、3人のライフ残量が0になった時点(つまり全滅)でゲームオーバーになるぞ。あと、チームバトルとい

うのは残念ながら無くなってしまった。

ライフが減ってきてる。早く交代しなくては

だけあって相性というのがあります。メンバーの組み合わせによってスタート時のライフが増減するので注意しよう。

ちなみに、前号で紹介したキャラの「得意レベル」というのは残念ながら無くなってしまった。





前号でも紹介したように、3つのルート（山岳・ジャングル・渓流）が用意されていて、各ステージではバイクに乗ったり、崖をよじ登ったりと、いろいろな戦闘シーンが

君を待ち構えているぞ！ちなみに、3ステージ終了後ルートを変更することがで

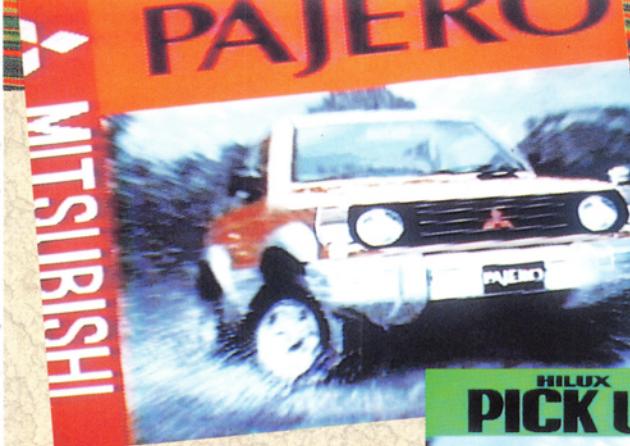
きるのでその時の気分や、状況によって選んでいいぞ。

## ルートを選べ!!



装甲車がバイクに並んできたぞ。はねられないように、ここはひとつ鉛弾をお見舞いしてやれ！





FIELD FOX  
VG 0048 MODEL-B

攻略/  
DSP-たろりん

SNK

発売中/880,000円

業務用版

家庭用POM

家庭用CD

SS

PS

レース



TM  
©SNK 1997

# ラウンドトリップRV

## 各コースポイント攻略&隠しモード大公開!!

発売されて2ヶ月がたつこのゲーム、みんな楽しんでるかな?  
今回は、初級から上級までの各コースのポイント攻略と、4つの隠しモードをすべて紹介するぞ! これでキミもRV通だ!!



ドールで選択 アクセルで決定

こんなボディパターンのものも。好みで選ぼう



アクセルで決定 ハンドルで選ぶ

シフトレバーで違うカラーが選べるぞ  
選択画面では、ハンドルを左にまわして項目の選択を  
おこない、アクセルペダルを右にまわして項目の選択を  
基本操作



座席左のA、Bボタンは、  
踏みこんで決定する。また、  
シフトレバーを上下に動かす  
ことにより、車輪のカラーと  
ボディパターンの変更ができる  
座席左のA、Bボタンは、  
左右にまわして項目の選択を  
おこない、アクセルペダルを  
選択画面では、ハンドルを  
シフトレバーで違うカラーが選べるぞ  
シフトレバーで選ぶ

BGM選択ボタン。レース中  
に選択可能。1~3ボタン  
で好きなBGMを選べ、4を  
選択するとBGMはオフにな  
り、効果音だけを楽しめる。  
その時の気分で、何度も変  
更が可能。

## システム解析





## 隠しモード大公開!!

「ラウンドトリップRV」を心ゆくまで楽しみたい人のために、4つの隠しモードを紹介するぞ!

キミはどのモードがお気に入りかな?

### ▼ 使用コマンド ▼

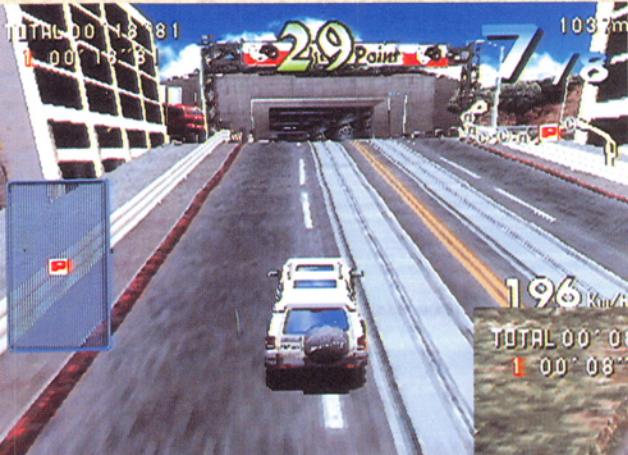
トランスマッシュション  
選択の画面で、ブレーキペダルを踏みながら、

視点切り替えボタンを押したあと、スタートボタンを押す。

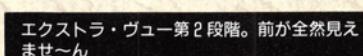
コマンドが成功すると、観客の歓声(S.E.)が聞こえる。

ゲーム開始時は通常の視点だが、これでエクストラ・ビューが選択できるようになるのだ。

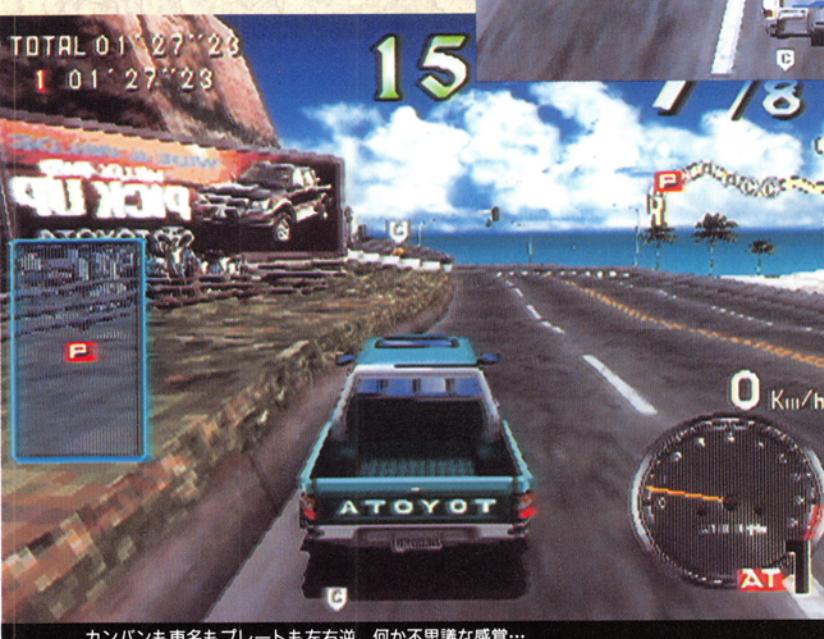
切り替え方は、B視点(ビハイド・ビュー)の状態でさらにBボタンを押すだけ。エクストラ・ビュー第1段階になり、その状態でさらにBボタンを押せば第2段階と切り替わっていく。



エクストラ・ビューの第1段階。ちょっと上から見た感じ



エクストラ・ビュー第2段階。前が全然見えませ~ん



カンパンも車名もプレートも左右逆。何か不思議な感覚…

楽しいかも。  
通常のコースをプレイしつくした人におすすめのモードだ。

### ▼ 使用コマンド ▼

トランスマッシュション  
選択の画面で、視点切り替えボタンのA、B

を同時に押しながら、アクセルペダルで決定する。

コマンドが成功すると、通常の決定音ではなく、タイムエクステンド音が鳴る。

ゲーム画面になつた時には、コース全体が左右反転の状態になつているぞ。このコマンドも、ゲームオーバーするまで効果が継続する。

### ▼ 使用コマンド ▼

トランスマッシュション  
選択の画面で、ブレーキペダルを踏みながら、

視点切り替えボタンを押す。

## 隠しその1 エクストラ・ビュー

通常、レース中に変えられる視点は、ビハイド・ビューとドライバーズ・ビューの2種類。しかし、レース開始前にあるコマンドを入力すると、さらに2種類の視点が追加される。それがエクストラ・ビューだ。

エクストラ・ビューは、通常の2種類の視点よりもさらに上から見えたもので、第一段階ではビハイド・ビューよりも少し高い視点、第2段階になるとほとんど真上から見た視点となる。前方がまったく見えなくなるので、難易度はかなりアップするぞ。スリルを楽しみたい人にもおすすめ。

ちなみに、ゴール時などの演出では強制的にビハイド・ビューに切り替わってしまっては?

エクストラ・ビューから視点を戻すには、Aボタンを押せばいい。第2段階でAボタンを押せば第1段階になり、そこからさらにAボタンを押す。

エクストラ・ビューは、ゲームオーバーするまで効果が継続されると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。

このコマンドは、ゲームオ

ーバーするまで効果が継続さ

れる。

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わつて見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行していく車と衝突、なんてことになつてしまふぞ。車のブレーキや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わつて見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行していく車と衝突、なんてことになつてしまふぞ。車のブレーキや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わつて見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行していく車と衝突、なんてことになつてしまふぞ。車のブレーキや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わつて見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行していく車と衝突、なんてことになつてしまふぞ。車のブレーキや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わつて見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行していく車と衝突、なんてことになつてしまふぞ。車のブレーキや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも

### ▼ 使用コマンド ▼

トランスマッシュション  
選択の画面で、視点切り替えボタンのA、B

を同時に押しながら、アクセルペダルで決定する。

### ▼ 使用コマンド ▼

トランスマッシュション  
選択の画面で、ブレーキペダルを踏みながら、

視点切り替えボタンを押す。

## 隠しその2 ミラーモード(左右反転)・プレイ

通常のコースをプレイしつくした人におすすめのモードだ。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続さ

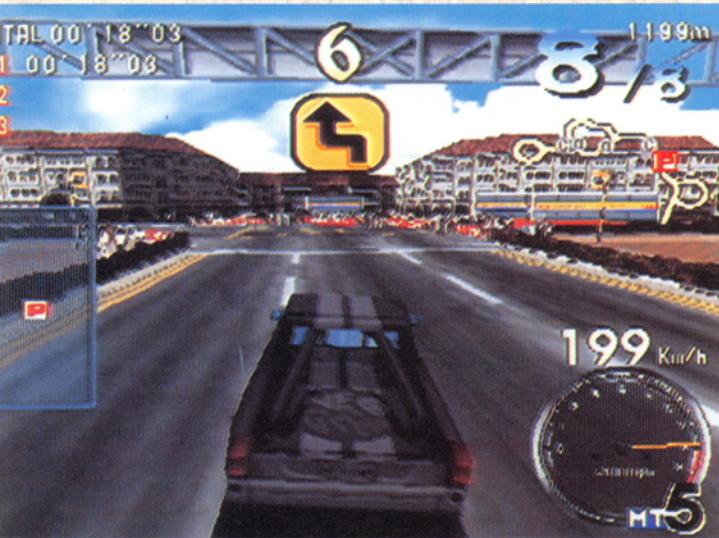
れると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続されると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続されると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続されると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続されると、通常の視点(ビハイド・ビュー)に戻る。



オフロードを疾走するえび！ 違和感ありあり。影に注目



DOTAL 00' 10" 44  
1 00' 10" 44  
2



のりに巻かれたいいくら。きゅうりが何ともプリティ

# 隠しその ブラック・カー (マニアック 仕様)プレイ 3

▶前編 パンマニア◀

コマンドを入力すると、通常の車輛よりも難易度の高い車輛制御の、マニアック仕様のブラック・カーが使用できる。

通常の「FIELD FOX」のカラーではなく、車輪全体が真っ黒になったブラック・カーラーに変わったのだ。このコマンドも、ゲームオーバーするまで効果が継続する。

『F-IE LD FO  
X』を選択し、トラン  
スマッシュション選択の画  
面でMTにカーソルを  
合わせ、あらかじめシ  
フトレバーで黒色のボ  
ディカラーリにし、さら  
にシフトレバーを上、  
上、下、下、上、下、  
上、下、下、上の順に  
入れ、アクセルペダル  
で決定する。

隠しその  
すし・カー  
プレイ

コマンドを入力すると、なんと、車輪が「すし」に変身してしまう。何ともおいしいところ…いやいや、楽しそうなモードだ。

すしの種類は、えび、とろたまご、いくらの4種類。見た目はへんだが、それでも車としての性能は、通常の車と同じなのだ。普通の車と並んで走っている姿は、何ともおかしい。かなりリアルなすしだしね。

愉快なモードだし、せひ一度は試してみよう。対戦相手の気力もそげ  
でやれば、相手の気力もそげ  
るかも!?  
ちなみに、このモードでブレイブモードでプレイする場合は、ドライバー  
ズ・ビューが使用できなくな  
る。車体の変化を楽しむため  
のモードなんだから、それも  
当然かも…。

使用コマンド >>>>

- カーセレクトの画面で『FILE』、『FO』、『X』を決定し、その時のアクセルペダルを踏みっぱなしにしたまま、トランスマッシュション選択の画面にいく。そのままの状態で、BG選択ボタンを1、2、3、4の順に押したあと、そのままの状態で、BG選択ボタンを1、2が『とる』、3が『たまご』、4が『いくら』に、それぞれ対応して、最後に押しっぱなしにするBG選択ボタンは、1が『えび』、2が『とうふ』、3が『たまご』、4が『いくら』にする。スタートボタンで決定する。

# 初級コース

## アメリカ

全長：4,189m 高低差：49m



OK  
ち  
か  
み  
ち  
い  
う  
。看板は体当たり

ダートから舗装路に戻つて  
きたら、2ヵ所ほど近道がで  
きるポイントがある。2つあ  
る右コーナーのイン側にある、  
地面の色の違う部分がソレ。  
2つ目の近道は、店の軒下  
を通ることになるぞ。あまり  
大きくハンドルを切らず、ス  
ムーズに進入していこう。  
出口にある看板は、ぶつか  
つて吹き飛ばすことが可能。

スタートから登り坂まで  
の間は特に問題なく走るこ  
とができるだろう。登り坂  
の手前の左コーナーは、ミ  
ドルから入って早めにハン  
ドルを切りはじめればOK。  
登り坂が終わるとトンネ  
ルに入る。中はゆるやかな  
右コーナーだが、トンネル  
の出口は左コーナーだし、  
縁石が見づらいので、あま  
りインを突かず、コースの  
中央付近を走ると安全だぞ。



次が左コーナーなので、あまりインに入らない  
くとも大丈夫

ゴール手前のヘアピンコ  
ーナー。ここもインギリギ  
リを突いて、ドラム缶をな  
ぎ倒しながら曲がるのが理  
想。早く曲がるにはドリフト  
を使う。コーナー入り口  
でブレーキを踏み、それと  
同時にハンドルを右に切る。  
90度ぐらい曲がったらアク  
セルを踏みカウンターを当  
ててうまくコントロールし  
ながら後半をクリアすべし。



ドリフトで曲がってみた。これくらいインが  
突ければ合格でしょう

**スタート地点**

**ゴール地点**

Uターン地点である、こ  
の長い右コーナーは、ダ  
ートなのでタイヤのグリップ  
が悪く、減速しないと曲が  
り切ることができない。  
コーナーの前半は比較的  
ゆるやかなので、早めにハ  
ンドルを切りはじめていれ  
ばOK。ドラム缶が見えてきたら、  
後半のキツい部分に入る、  
一気にブレーキングして、  
ドラム缶を倒す感じでイン  
を突いていこう。



ここで一気にインへ。ドリフトを練習するにも  
いいコーナーだ

トンネルを抜けると下り  
坂が待っている。何度もマ  
シンがジャンプしてしまう  
ぞ。宙に浮いている間はコ  
ントロールがきかないでの、  
へんな方向を向かないよう  
に気をつけなければならない  
い。

最後のジャンプのあとの  
右コーナーは、着地したら  
すぐにブレーキを踏みなが  
ら右に曲がっていく。



ジャンプ中にハンドルを切っておき、着  
地したらブレーキングだ

# 中級コース

アジア

全長：4,475m 高低差：18m



巨石地帯の入り口が直線なので、往路よりもラクに走れるぞ



2つ目の分岐点はリターン地点。右に進むと、先ほどと同じように対向車がきてしまうので、道路交通法にしたがって（？）左に進むといいだろう。この先是緩やかな右コーナーがずっと続くだけなので、アクセル全開でインを走っているだけで問題ない。



巨石地帯後半。このラインを取れば、あとは直進するだけ

3つ目の分岐点では右に入りたい。最初の分岐点で通ったコースを逆から走るわけだ。

左は倒木がたくさんあり、乗り上げてしまうとマシンがジャンプしてしまうため、コントロールが難しい。特にアウト側の倒木を踏むと、壁への接触はまず避けられない。

最初の分岐点では左に進むといい。右は対向車がくるだけでなく、倒木がたくさんあって走りにくいためだ。左のコースにはいくつかの巨石があつて進路を妨げている。最初は左に寄つておいて、正面に赤い鉄骨が見えたらそれに沿つて右に一気に入るとよけやすいぞ。あとは写真のラインを走ればOK。

ここでのシケインは、慣れるまでは最初の左コーナーでスリップしてしまい、うまく抜けることができないだろう。

コーナーの手前でアクセルをオフにして、早めに左に切りはじめ。そして次の右コーナーが見えたたら、ハンドルをニュートラルに戻してからアクセルを踏みはじめるべし。



このあたりで、早めにハンドルを戻しはじめる方がいいぞ

スタート地点

ゴール地点



最後の分岐点がココ。最初の分岐点、2つ目の分岐点と同じ理由で、左に入った方がラクなのだ。ここもリターンするための道で、右コーナーが延々と続くだけ。インをキープして進もう。ただ、長いコーナーなので、何度もハンドルを微調整しなければならない。

# 上級コース

## ヨーロッパ

全長：5,427m 高低差：92.8m

2回目のトンネルを抜けると、コースの中間地点であるループに差しかかる。ここは左右どちらにも入れるのだが、敵者は右に進むので、それにならって右を選択すべし。ループに入つて最初の左コーナーはけつこうきつい。少しブレーキングしてから曲がりはじめよう。



TOTAL 01:24'34  
1 90'12"34  
2 90'12"34  
23  
8/8  
121 Km/h



TOTAL 01:24'34  
1 90'12"34  
2 90'12"34  
51  
5/3  
STOP STOP  
107 Km/h

この左コーナーは鋭く曲がればアクセル全開で抜けられる

雪道に入つて最初のコーナーだが、いきなり難しい。イヤガがグリップを失つてしまふと、コントロールを取り戻すのが大変。コーナー 자체はそんなにキツいわけではないので、アクセルオフで進入し、コーナーの中ほどからはアクセルのオン・オフを繰り返すべし。



長い右コーナー。アクセルのオン・オフで速度調整をしながら抜けよう

進入前にアクセルをオフになると曲がりやすいぞ。次にすぐ右コーナーがあるので、曲がりすぎには注意。ループを終えてトンネルに入ると、いきなり左への急コーナーが待つている。往路では外側を走ったのでゆるやかだったが、復路では内側を走るために圧倒的にキツくなっているのだ。

ダートに入って橋を渡ると、キツい左コーナーに差しかかる。ここは早めにハンドルを切ら全開のまま曲がることができるぞ。もしもオーバーランしそうになつたら、少しアクセルをゆるめてやればOK。次の長めの左コーナーは、アクセルのオン・オフを繰り返しながら曲がるといい。

チャンピオンシップでは関係ないのだが、トライアルモードでは、ゴール地点でヒターンをしなければならない。コースの左に寄つてゴール通過する少し前にフルブレーキ、同時に右にハンドルを切ろう。そして、リターングが終わつてからブレーキを踏み放し、同時にアクセルを踏みはじめれば、失敗することははじめだ。



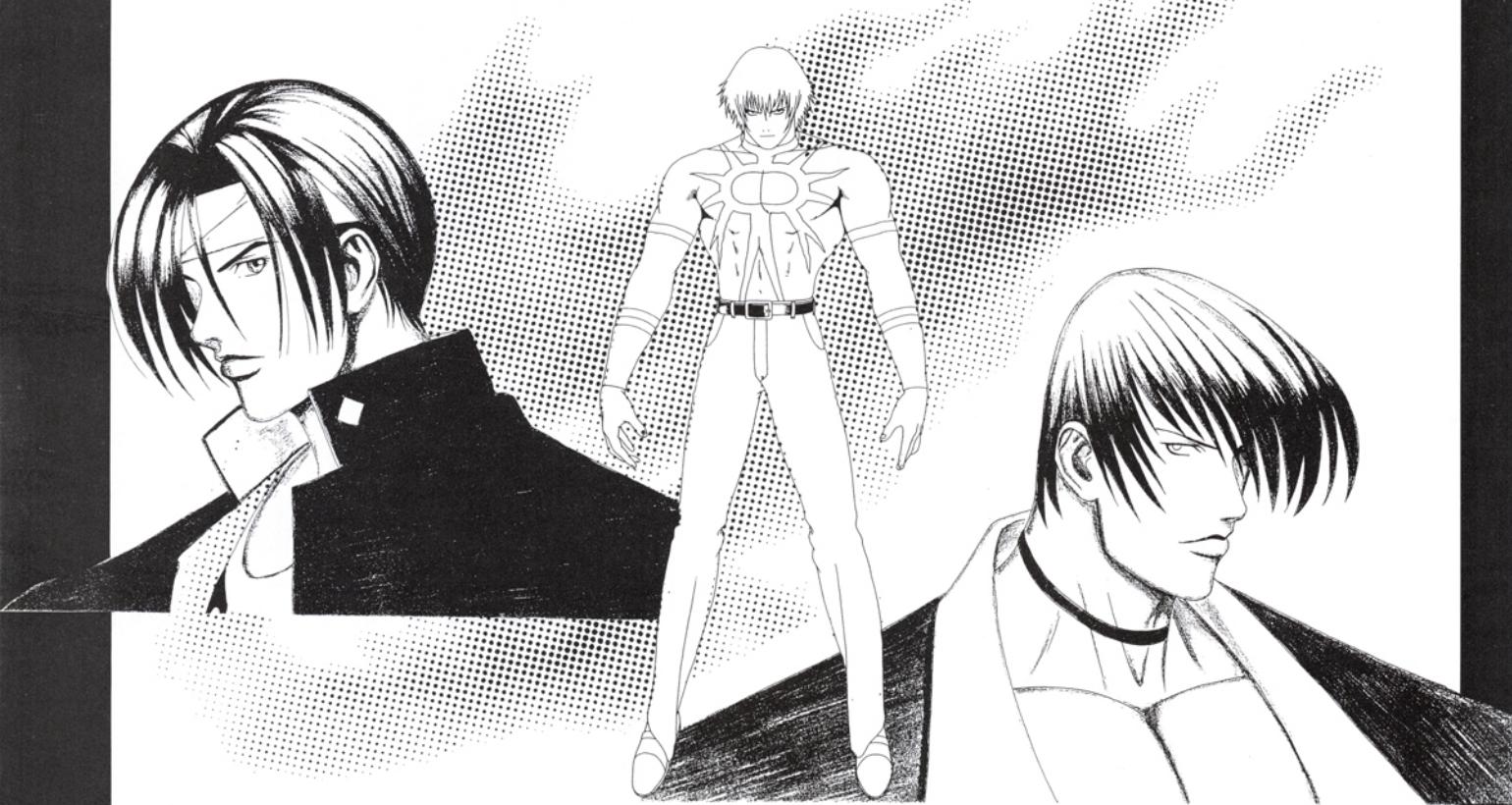
TOTAL 02'20"45  
1 92'20"03  
2 90'30"41  
30  
7/3  
58 Km/h

上級のみの自力Uターン。ブレーキは踏みっぱなしにしよう

スタート・ゴール地点

# THE KING OF FIGHTERS'97 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

## -イラスト&設定資料集-



## THE KING OF FIGHTERS HISTORY

すべては差出人「R」としたためられた招待状に始まった…。

ルガール・バーンシュタインという正体不明の男が開催した「キング・オブ・ファイターズ'94」大会は、あくまで、こな個人の企みによる格闘大会にすぎなかった。

しかし、「'95」大会からその様相は変化していく。ルガールの復讐劇に端を発した大会で、未知の暗黒パワー『オロチ』の存在が明らかになったのである。

さらに「'96」大会では、歴史の影となり、封じられていたオロチを守護していた八咫の血を受け継ぐ者、神楽ちづるが表舞台に登場、京、庵はオロチの力が解放されたことを知る。

そのオロチ解放の立役者、オロチ八傑集・四天王の一人、ゲニッツが大会に乱入、草薙、八神、神楽の抹殺を企てるが失敗し、自書。残る手がかりとなるはずだったオロチ八傑集のマチュア、バイスも、庵が自身の体に宿す、オロチの血の暴走によって殺害(?)され、オロチに関するすべての謎は間に包まれたまま「'96」大会はその幕を閉じた。

しかし、オロチの恐ろしさを語り伝えて知るちづるは、自らをオトリとして「'97」大会を開催。足並みのそろわぬ草薙、八神を引き寄せ、自身も出場することでオロチ封じに取りかかろうとする。

己自身の思惑に反して、大きな流れに身を置かざるを得なくなった京と庵。形なき圧力で迫りくるオロチの影はユキにまで迫ろうとしていた。

1800年前、オロチを封じた三神器は再び手を取り合うことができるのか? そして660年にのぼる草薙と八神の宿縁の決着は? ユキにまでその魔の手を伸ばそうとしているオロチの真の目的とは何か? 今再び、オロチとの『最終決戦』の火蓋が切られようとしている…!

# オロチ 大蛇



オロチ一族と「八傑集」を束ねる一族の長。

地球意思とされている存在（神ではない）で、人類創世以来、人々を見守り続けていた。しかし、人が自然の一部でなくなった瞬間から「オロチ」は人類にとって「悪」となった。

【オロチ】は固定された実体を持たない、いわば【魂】のような存在で、実体化する時は必ず「触媒」を必要とする。

1800年の時を経て封印を解かれた【オロチ】の魂は、クリスの肉体に潜み、その体を利用して実体化した（ただしこの姿が、目に見える【オロチ】の真の姿というわけではなく、取りつく「触媒」によってその姿は変わる）。

人々の心の弱い部分に取りつき憎悪、嫉妬、怨嗟など、あらゆる負の感情をふくらませ、世を混乱に陥れる。

## 決戦 1800 Years ago

人がこの世に誕生する以前

から存在していた「オロチ」。

あたかも神の如く存在して

いたこの絶対意思は、地上の

生きとし生けるもののすべて

を見守り、時にはそれらに恩

恵を、時にはそれらに苦難を、

「自然がもたらすもの」とし

て与え続けてきた。

しかし、人がその内に持つ

エゴを増長させ、「オロチ」

にとつて自然の一部として機

能できなくなつた時、「オロ

チ」は敵となつた。人類史上

最大最強最悪の敵に…。

### 『オロチ』の肅正

「オロチ」の肅正が開始された。しかし、肅正は「オロチ」による直接的な物ではなかった。「オロチ」の意思を受け継ぐことのできた者たち

で構成された「オロチ一族」、そして「オロチ」の力の象徴である、自然の力を司る「オロチ八傑集」。彼等の手により直接的な肅正はおこなわれていった。

「オロチ」が心弱き者につけいり、世を混乱させる。そこで「八傑集」が雷や炎などの力を用いて殺戮の限りを尽くす（後世、オロチが自然災害の象徴として考えられるのは、ここのことからだと考えられる）。力をなくした人々をオロチ一族が統治する。こうして「オロチ」は急速にその勢力を伸ばしていく。

しかし、「オロチ」の目的は地上にその勢力を伸ばすことではなかつた。地上にその勢力を伸ばすこととは別に真の目的があつたのである。

### 『オロチ』の目的

急速にその勢力を伸ばすオロチ一族。だが、彼等にとつて勢力を伸ばすことは、さして重要なことではなかつた。彼等が、その勢力を伸ばす陰には、「オロチ」の力をすべて開放するための「起爆剤」を探し出すという目的があつたのである。

「オロチ」にとつての「起爆剤」、それは「オロチ」の力を効率よく引き出せる巫女のことだつた。巫女をよりしろして「オロチ」の力を引き出そうというのである（日本各地に残る人身御供の伝説もこれが基になっていると考えられる）。

力解放するための材料をすべてそろえ、ついに地上にその力を放出しようとする「オロチ」。世界の終焉を誰もが覚悟したその時、「オロチ」の前に立ちはだかる3人の戦士が現れた。スサンノの命を受け集いし戦士たち、「三種の神器」の登場である。

### 『決戦』

「オロチ」に唯一対抗しうる力を持つ三神器の戦略はただひとつ。「オロチ」の力が臨界に達しようとした瞬間に、よりしろとなる巫女の結合を崩すことだつた。

抗戦勢力を指揮し、クシナダの奪回に成功する三神器。

戻にかかり、不完全なままで

決戦の舞台にまであげられた

「オロチ」になす術はなかつた。あえなく封じられてしまふ「オロチ」。同時に、各地のオロチ一族、八傑集もまた封じられた。

人とオロチの決戦はこうして幕を閉じた。

### 三種の神器 登場

8人目の娘にオロチ勢力の手が伸びようとした時、各地で組織的な武力反抗行為が起こつた。予想だにしなかつたこの反撃は、オロチ勢力にとつては奇襲をかけられたような形となつた。

反抗勢力はオロチ勢力を次々と撃退。そして、ついに八傑集までも圧倒しようと

状況を重くみた八傑集は計画を軌道修正する。8人目のよりしろ、「グシナダ」を捕獲しようとする同時に、7人のよりしろを以て引き出せる力で「オロチ」の力を解放しようとしたのだ。人々がオロチに気を取られ、守りの手薄になっている間に、クシナダはあえなく捕獲されてしまつた。

抗戦勢力を指揮し、クシナダの奪回に成功する三神器。戻にかかり、不完全なままで決戦の舞台にまであげられた「オロチ」になす術はなかつた。あえなく封じられてしまふ「オロチ」。同時に、各地のオロチ一族、八傑集もまた封じられた。

人とオロチの決戦はこうして幕を閉じた。

人々は再び歴史の陰に隠れ、三神器、武を司る二傑、「払う者」「草薙」、封する者「八尺瓈」、そして、護を司る力護りし者「八咫」をこう呼んだ。「草薙の剣・八尺瓈の勾玉・八咫の鏡」と…。

# オロチ四天王・八傑集



一見、何を考えているか分からない隠み所のない性格で、明るく屈託のない笑いを見せたかと思うと、一変して妖しげな雰囲気を見せたりする。表情は、前髪に隠されているが、見えない瞳の奥には強い殺意を持っている。

ファッションデザイナーという職業を持ち、人々に溶けこんでいる彼女は、人間社会を愚かと考えるオロチ一族でありながら、その生活を楽しんでいるのかもしれない。

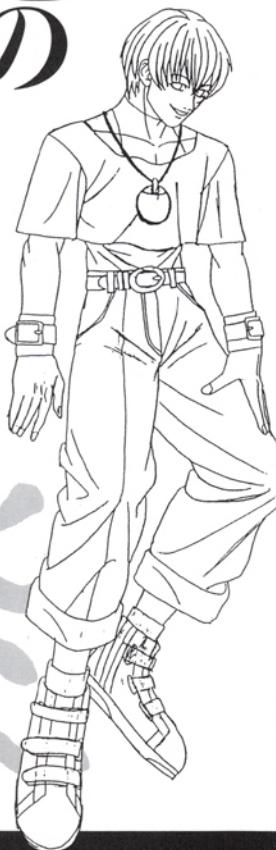
## 荒れ狂う稻光の シェルミー



自分の理屈で人を殺すタイプだが、それはオロチ一族としての意思ともいえる。

旅好きの青年で世界中を旅しているが、その真の目的は「魂の封印」を解かれた残りの四天王と会うためである。

## 乾いた大地の 社



## 吹き荒ぶ風のゲーリツ

風を意のままに操る特殊能力を持つ、オロチ一族の牧師。

牧師ということもあり、丁寧な言葉使いや物腰で、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（＝オロチの長の意志）を貫き通すためゆえである。

封じられていたオロチの力を解放し、草薙、八神、神楽の抹殺を企てようと「KOF'98」大会に乱入するが失敗、自害してしまう。

## 炎のさだめの クリス

やさしい笑顔の似合う少年で、普段はその風貌からおとなしい性格を装っているが、彼の持つ殺意は社やシェルミーよりも強い。笑顔で人を殺せるタイプ。

# オロチ一族



# 族

# 七枷社



# 山崎竜二

一匹狼である彼も、オロチ一族の宿命を背負っている。

オロチ八傑集としては覚醒しておらず、自分自身がそういう立場にあることも知らない。

最後に他の八傑集と対峙することで自分の運命に気づくが、持ち前の性格ゆえ誰の指図も受けず、自分自身の道を進むことになる。

# クリス



# シェルミー

## オロチ八傑集[ヤマタノオロチ]

神話の時代にスサノオが倒したヤマタノオロチ。しかし、そのヤマタノオロチとは、暗黒の力を手に入れ、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中の最も腕の立つ8人、オロチ八傑集のことであった。

## オロチ一族

神話の時代にスサノオが倒したヤマタノオロチ。しかし、そのヤマタノオロチとは、暗黒の力を手に入れ、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中の最も腕の立つ8人、オロチ八傑集のことであった。

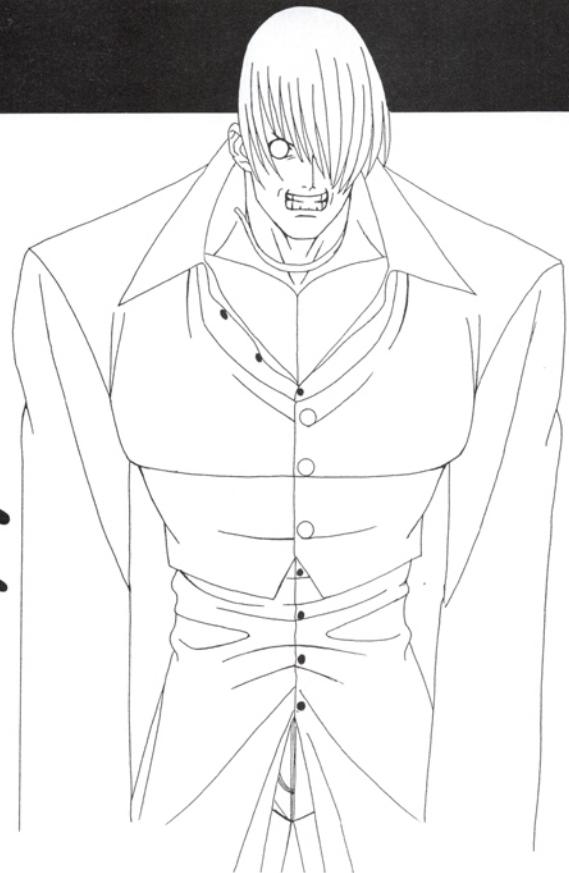
その「岩を碎き、肉を裂く」恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを8つの頭を持つ大蛇、すなわち「ヤマタノオロチ」と称し、恐れたのであった。他の一族とは違い「八傑集」としての存在は、血によつて受け継がれるではなく「輪廻」により継承される。

千年前の戦いで「三種の神器」に破れ「輪廻」されることなくその「魂」は封印されていたが、600年前に八尺瓈の手により解放されてしまう(「かしオロチの長のみ「魂」が解放されてしまうことはなかった」)。

つまり、現在の「オロチ八傑集」は千年前の「八傑集」が転生した姿である。

# 血の暴走

ヤミノナカオロチノチニ  
メザメルレオナ



ツキノヨル  
オロチノチニ  
クルフイオリ



ガイデル  
(レオナの父)

## マチュア/バイス

元・ルガールの秘書。マチュ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おこなうためであり、「'96」大会でも、オロチ一族の長より八神 庵の監視の意味をこめて、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。しかし、庵自身の体内に宿す、オロチの血の暴走によって倒されてしまう。生死不明。

その結果、力の制御ができなくなつたレオナは暴走。ガイデルは妻とともに自分の娘に殺され、レオナもまた、自身の記憶を封印してしまった。

ゲーニッツはガイデルに早々に見切りをつけ、その血を受け継ぐレオナをオロチ族として目覚めさせようとした。ゲーニッツはガイデルに性と結婚、2人の間にレオナが誕生する。ガイデルがなす人間として暮らしていた。のちに彼は普通の人間の女としての生活をして何よりも愛する妻と娘のために、この命令を受け入れようとはしなかつた。

レオナが10歳の時、ゲーニッツがガイデルの前に現れる。ゲーニッツはガイデルにオロチ八傑集の任に着くよう命じるが、ガイデルは普通の人間としての生活をして何よりも愛する妻と娘のために、この命令を受け入れようとはしなかつた。

（GAIDEL）

# 三種の神器

草薙  
京

八神  
庵



神楽ちづる



千年前、草薙、八尺瓈、八咫の三者によってオロチは封じられた。これ以後、千百十数年の間平穏な世が続いているかのようにみえたが、確実に変化は生じていた。八尺瓈の「オロチの力への憧れ」である。積み重ねられていったその思いは「オロチの魂の解放」という行動として具現化してしまった。

しかし、この時解放されたかにみえた魂は「オロチの魂」ではなく、「オロチ八傑集の魂」だった。不測の事態に備えて、八咫が封印の場所を移していたためである。

「オロチの魂」の解放には失敗した八尺瓈だったが、解放した「八傑集の魂」と盟約を結ぶことで、史上最悪の技「八稚女」の完成に成功する。この事件を一早く察知し、行動を起こしたのがオロチ一族である。オロチ一族は八尺瓈に接近し、「八稚女」をもつて草薙と対決するよう持ちかける。

目的は2つ。一つは三種の神器「武」を司る草薙を根絶やしにすること。もう一つは、両者の争いを火種にして拡大する戦乱によって八咫をおびき寄せ、「オロチの封印」の場所がどこかを突き止めるためである。

戦乱はしばらく続いたが、草薙、八尺瓈の争いに決着はつかなかつた。この間、オロチ一族と解放された八傑集の魂は何処かに消失（消滅ではない）。乱が小康状態に入った時点ではことは落ち書きを取り戻したかのよううにみえた。

しかし、現実はそうではなく、この争乱が決定的なものとなつて草薙と八尺瓈は断絶。これを機に八尺瓈は「八神」を名乗り、草薙と敵対し続けることになる。

これが「660年前の宿縁」のはじまりである。

草薙VS八神  
『660年の宿縁』

# OTHER FIGHTERS

だいもん  
**大門五郎**  
ごろう

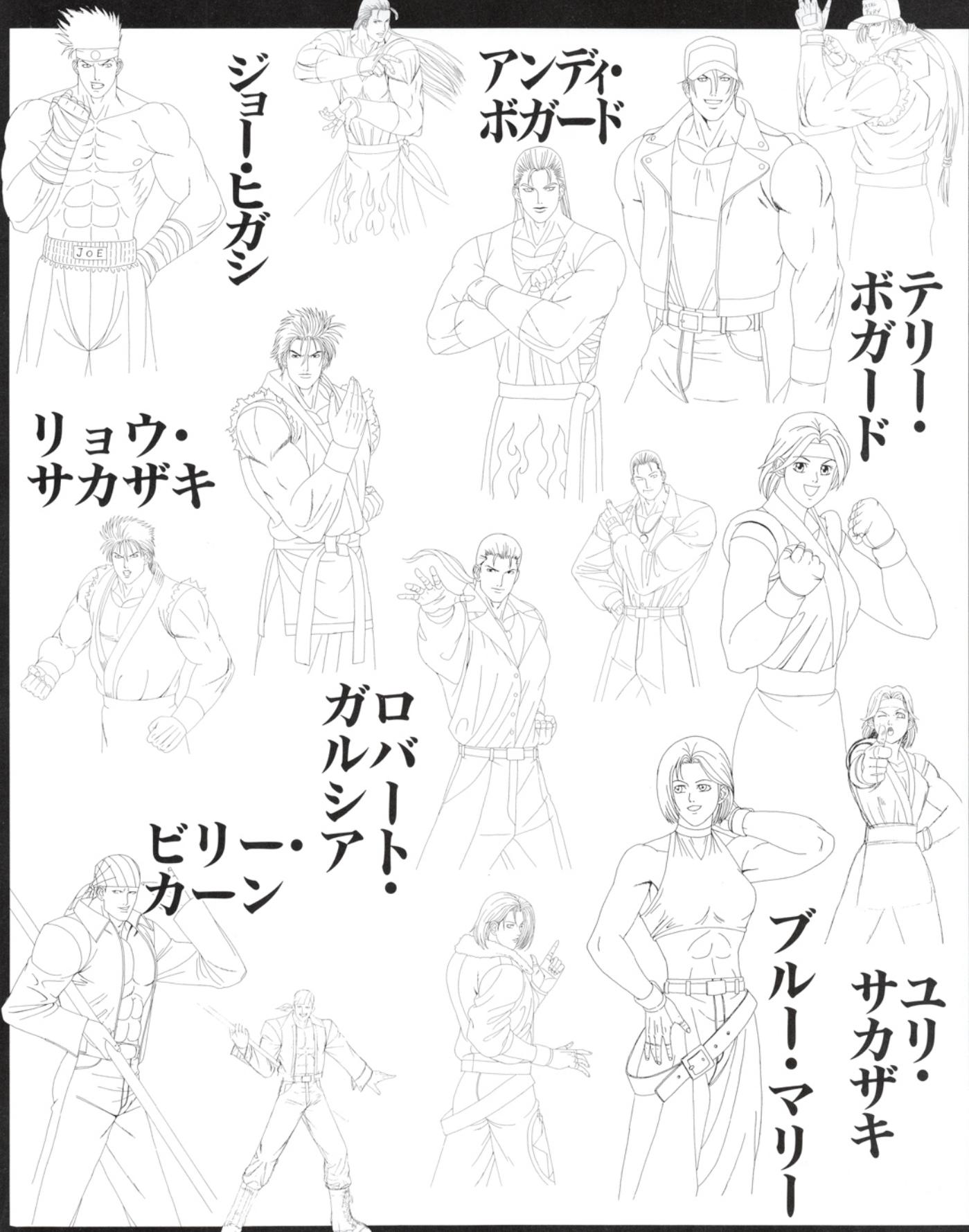
クラーク

ラルフ

にかいどう  
**二階堂紅丸**  
べにまる

矢吹真吾  
ぶき しんご

レオナ



キング



麻宮アテナ



不知火舞



ちんげんさい

鎮元斎



キム  
カツファン



しいけんすう

椎拳崇



チャン・  
コーハン



チョイ・  
ボンゲ

# オロチチーム (ニューフェイスチーム?)

すでに開発当初より、男性、女性、少年で構成されるオロチチームの登場は決定していたようだ。少年オロチには、はやくもオロチ（ラスボスの方）の面影が見られる。

あと、けっこう要チェックなのが小物の使い方。特に拘束具っぽいベルトなんかは、最終的に社の上着やシェルミーのブーツにその痕跡をとどめていたりする。



# 男オロチ (社?)

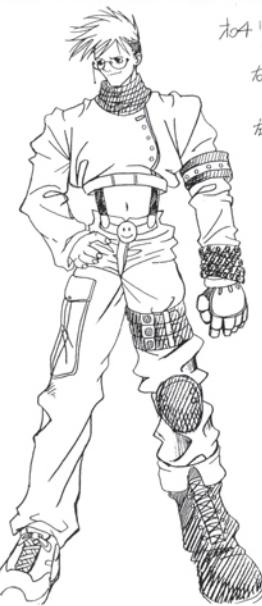
オロチチームの方のデザインでも分かるように、一時期は両腕を拘束具で縛っていた男オロチ。いったん全面的に見直されたらしく、その後は現在の社に近くなっていく。

はっ、このポーズはもしや…!?  
「生意気だ」のポーズだね



オロチリーダー

胸元は引出物には  
基材がやさか。  
レザーベルトは  
スケルミー。



オロチガ

右半身は黒い頭と対空技  
を持ったキャラ。  
左半身はコントローラー風の  
持つハメキャラ。

カーゴパンツやサスペンダーなど  
に現在の社の面影がみられる



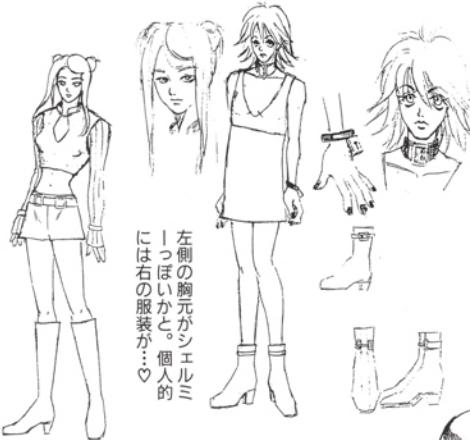
オロチチームの方にもあったモチ  
ーフ。こんなのも見たかった



女キャラだからここにいたけど、  
デザイン的には社に近いかもね



審査員を開いてから。  
胸のボタン飾りがシェルミーのそ  
で飾りに名残をとどめている



左側の胸元がシェルミー  
っぽいかと。個人的  
には右の服装が…♡

# 女オロチ (シェルミー?)

3人の中でもっともデザイ  
ンが激しく変わっているのが  
女オロチ。やはり女性キャラ  
だけに、デザイナーもファッ  
ションに気をつかっているの  
がよく分かる。

オロチ少年

# 少年オロチ (クリス?)

どうやら初期の頃からラス  
ボスへの変身が決まっていた  
らしい少年オロチ。よってデザ  
インも、オロチらしきものとクリスらしきもの2バ  
ーンに分けられる。

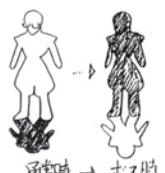
すその折り返しがクリスっぽい?  
蛇にかたどったSの意味は…



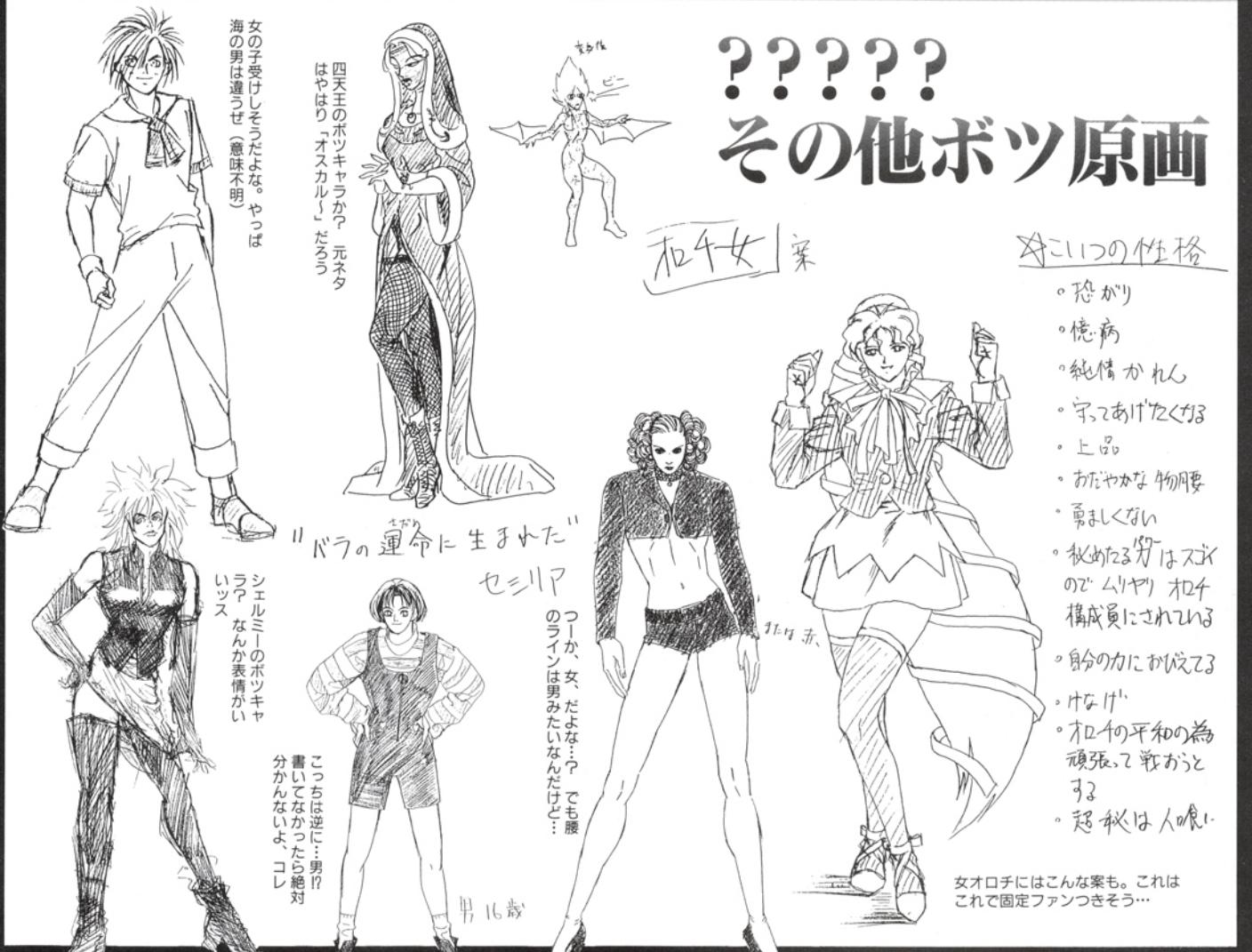
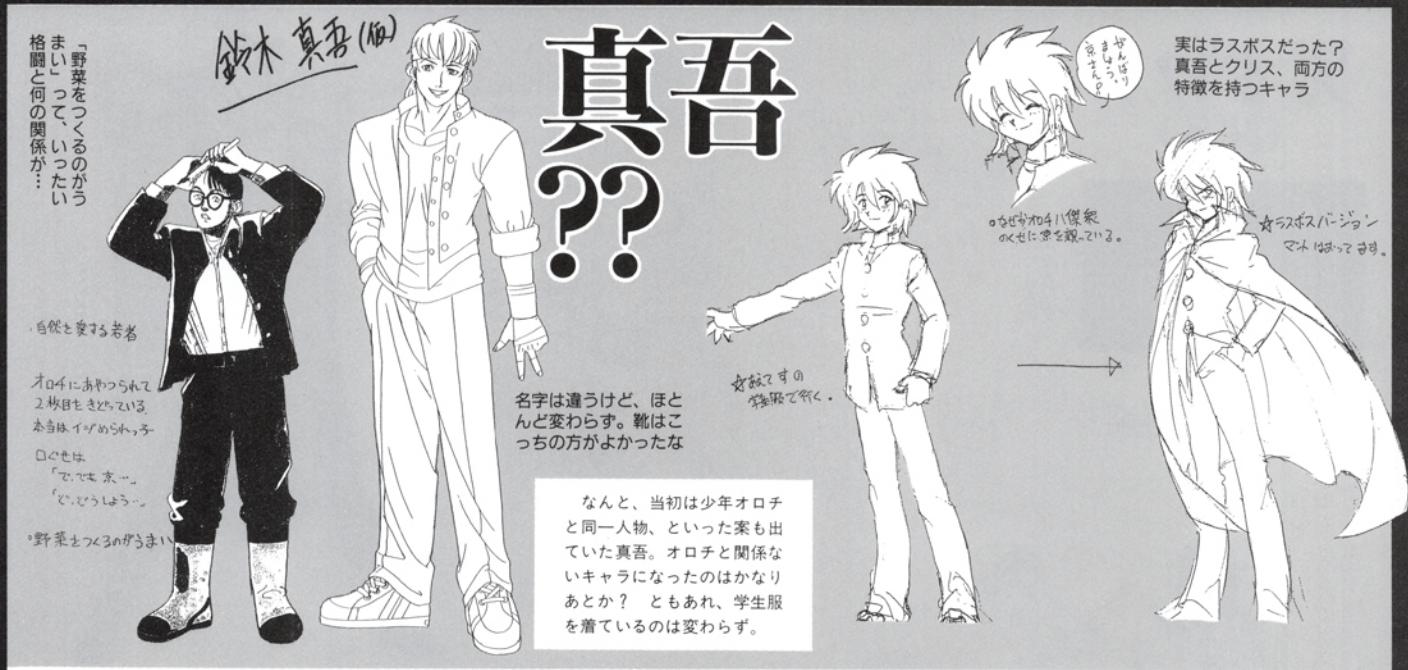
96. エマ・クズ風  
25.5



オロチ模様のバリエーションの一  
つ。なんとなくピエロっぽい



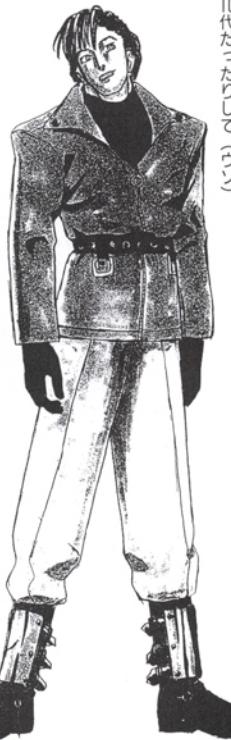
輪郭がボス。  
白いと黒一色、  
お細黒、ぼくして、  
株影の所を  
水写法、勝手様  
色付きの影。



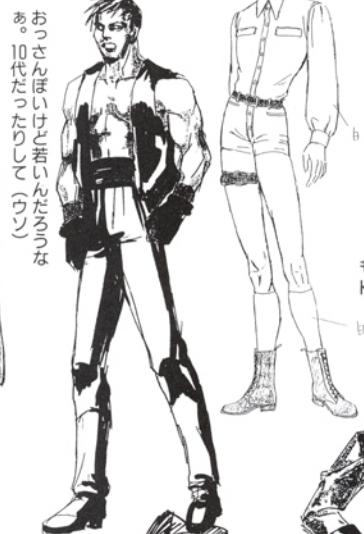
ズボンがなんとなく黒  
タイツに見えてしまう  
のは気のせいかな?



16才 甲



ブーツがかっこよし。  
電信柱蹴っても痛くな  
さそうだ



おっさんっぽいけど若いんだろうな  
あ。10代だったりして。(ウソ)

ハイソックスにブーツ  
って、一種のツボなの  
かな? なんかやだなあ

もしこんなのがオロチだったら、  
KOF、どうなってたんだろう…



やっぱり小鳥も攻撃に  
参加するのか? 小鳥  
つかまり攻撃とか…



生き残りと時々かで  
奥は複数体でひ  
こいつかアローン。

この服見て、島村ジョー思い出し  
たんだけど…。ダメかな?

この衣装、すごくない  
か? 腹冷やさないで  
くれ。つて感じだ

人見知れづけない  
氣合高くて、氣味悪い。  
靴、太めに作りたいと思ひ  
自分でひくやつよ。



一見かつこよさげだけ  
ど、実はかなり額がヤ  
バイ。まだ若いのに…



## SNK公認!! 役に立たないKOF講座

※このコラムの内容はまったくの想像であり、編集部の独断と偏見によるものであることをおことわりしております。

オロチ八傑集・四天王が持つ異名。「どこかで聞いたようね…」なんて思つてたら、ある時ふと気がついた。  
「これって、全部アニメの主題歌なのでは…」

以下に編集部で推理した、それぞれの元ネタと思われるものを列挙しよう。

吹き荒ぶ風(ゲーニッツ)  
||「サ○ボー○○○(新)」

オープニング  
炎のさだめ(クリス) ||  
●甲●兵●ムズ オープ  
ニング

乾いた大地(社) || 戰  
荒れ狂う稲光(シェルミ  
ー) || ●バ  
ン●世(新)  
オープニング



「不良」  
って感じでが  
つこいいんす  
けど。タ  
トゥーも  
いい味出  
てる

シリアというキャラが…。や  
はり「ベルばら」なのか?  
他にも「鉄の城の○○」と  
バラの運命に生まれた。セ  
か「不思議なボッケの××」  
なんて異名を持つたヤツがい  
たら楽しいんだけど…ダメ?



## ▶ ネオジオトピックス

ゲムドラの魅力がぎっしり  
つまつたこの一枚、必ず手に  
入れよう！

「子安・氷上のゲムドラナイ  
ト ON CD」

発売日：11月19日（水）

### イベント

## 公子安・氷上のゲムドラナイト 公開イベント開催決定!!

「子安・氷上のゲムドラナイト  
ON CD」の発売を記念して、ゲムドランナイトがおこなわれるこ  
とになったぞ。このイベントに、抽選で300名が招待される。

応募方法は以下の通り。

## PS版マジドロIIIを買つて タロットを手に入れよう!!

### キャンペーン

PS版の「うれたてキャ  
ベーン」に続いて、好評発売

中のPS版「マジカルドロ  
ブIII よくばり特大号！」で、

ファン待望のスペシャルグッ  
ズが当たるキャンベーンが実

施されているぞ。

「マジカルドロップIII よ  
くばり特大号！」を購入して、  
ゲームソフトについているア  
ンケートハガキに必要事項を

記入して送ると、抽選で5千  
名に特製の「マジドロタロッ  
トカード」が当たるというも

う！

必ず往復ハガキで応募のう  
え、住所、氏名、年齢、電話  
番号を明記し、返信用のハガ  
キにも住所、氏名を明記して、  
のだ。

締切りは11月12日（水）必  
着。子安・氷上に会いたい人  
は、急いで応募しよう！！

次の宛先まで（往復ハガキ以  
外での応募は無効）。必ず一  
人一通のみで応募すること。  
宛先：〒107-006 TBSラジ  
オ「子安・氷上のゲムドラナ  
イト」公開イベント ネオジ  
オフリーカー係

「ポケットエステ」は、摂  
取カロリーの入力と内蔵され  
た歩数計機能により、個人の  
体型や年代などの生活スタイル  
に合わせてカロリーの摂取、  
消費を自動換算するもの。食  
生活から毎日の健康管理やダ  
イエットを、誰にでも手軽に  
シミュレーションできる携帯  
ヘルスマシーンなのだ。

使い方は簡単。最初に自分  
の体重、身長、年代、性別及  
び、ライフスタイル指数（厚  
生省発表の「日常生活から見  
た生活強度の区分」）を自安に、  
平均的な日常生活の内容を4  
段階に分けた指數

を入力。

## これでお手軽ダイエット! 携帯ヘルスマシーン登場!!

### 新製品

30日消印有効。まだソフトを手に入れていない人は急いで入手して、ぜひともキャンペーンに応募しよう！

問い合わせ：03-5370-0729（データイースト

株式会社）

「ポケットエ

ステ」は11月下旬より、全国の

玩具店、デパート、スーパーなど

で販売開始される予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろいゲームでフ

アンを楽しませてくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもしろいものが期

待できそうな感じ。実用性もあ

ることだし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

がちな一人暮らしの人にもオ

ススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、

占いもできるし、女の子には

気になるグッズだね！

示。キャラクターは、かわい

らしいものからあと驚くユ

ニクなものなど、全部で30

種類以上用意されている。太

ったりやせたりのキャラクタ

ーの他、筋肉質体型や偏った

食生活を続けた時のびっくり

キャラクターなど、食生活へ

の警笛が一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩

数計、表示されるキャラクタ

ーを使ってその日の運勢が占

える「運だめし

ゲーム」機能も

ついているぞ。

「ポケットエ

ステ」は11月下旬

より、全国の

玩具店、デパー

ト、スーパーなど

で販売開始さ

れる予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろ

いゲームでフ

アンを楽しませ

てくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもし

ろいものが期

待できそうな感じ。

実用性もあること

だし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

がちな一人暮らしの人にもオ

ススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、

占いもできるし、女の子には

気になるグッズだね！

示。キャラクターは、かわい

らしいものからあと驚くユ

ニクなものなど、全部で30

種類以上用意されている。太

ったりやせたりのキャラクタ

ーの他、筋肉質体型や偏った

食生活を続けた時のびっくり

キャラクターなど、食生活へ

の問い合わせが一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩

数計、表示されるキャラクタ

ーを使ってその日の運勢が占

える「運だめし

ゲーム」機能も

ついているぞ。

「ポケットエ

ステ」は11月下旬

より、全国の

玩具店、デパー

ト、スーパーなど

で販売開始さ

れる予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろ

いゲームでフ

アンを楽しませ

てくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもし

ろいものが期

待できそうな感じ。

実用性もあること

だし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

がちな一人暮らしの人にもオ

ススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、

占いもできるし、女の子には

気になるグッズだね！

示。キャラクターは、かわい

らしいものからあと驚くユ

ニクなものなど、全部で30

種類以上用意されている。太

ったりやせたりのキャラクタ

ーの他、筋肉質体型や偏った

食生活を続けた時のびっくり

キャラクターなど、食生活へ

の問い合わせが一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩  
数計、表示されるキャラクタ  
ーを使ってその日の運勢が占  
える「運だめし

ゲーム」機能も

ついているぞ。

「ポケットエ

ステ」は11月下旬

より、全国の

玩具店、デパー

ト、スーパーなど

で販売開始さ

れる予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろ

いゲームでフ

アンを楽しませ

てくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもし

ろいものが期

待できそうな感じ。

実用性もあること

だし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

がちな一人暮らしの人にもオ

ススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、

占いもできるし、女の子には

気になるグッズだね！

示。キャラクターは、かわい

らしいものからあと驚くユ

ニクなものなど、全部で30

種類以上用意されている。太

ったりやせたりのキャラクタ

ーの他、筋肉質体型や偏った

食生活を続けた時のびっくり

キャラクターなど、食生活へ

の問い合わせが一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩  
数計、表示されるキャラクタ  
ーを使ってその日の運勢が占  
える「運だめし

ゲーム」機能も

ついているぞ。

「ポケットエ

ステ」は11月下旬

より、全国の

玩具店、デパー

ト、スーパーなど

で販売開始さ

れる予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろ

いゲームでフ

アンを楽しませ

てくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもし

ろいものが期

待できそうな感じ。

実用性もあること

だし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

がちな一人暮らしの人にもオ

ススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、

占いもできるし、女の子には

気になるグッズだね！

示。キャラクターは、かわい

らしいものからあと驚くユ

ニクなものなど、全部で30

種類以上用意されている。太

ったりやせたりのキャラクタ

ーの他、筋肉質体型や偏った

食生活を続けた時のびっくり

キャラクターなど、食生活へ

の問い合わせが一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩  
数計、表示されるキャラクタ  
ーを使ってその日の運勢が占  
える「運だめし

ゲーム」機能も

ついているぞ。

「ポケットエ

ステ」は11月下旬

より、全国の

玩具店、デパー

ト、スーパーなど

で販売開始さ

れる予定。標準

小売価格は3千円（税別）。

いつもおもしろ

いゲームでフ

アンを楽しませ

てくれるADK

のここと、今度の

ポケットエステ

もなかなかおもし

ろいものが期

待できそうな感じ。

実用性もあること

だし、よくある育成ゲ

ームと違って自分をシミュレ

ーションできるってのは、こ

れまでないもの。

偏食傾向も一目で分かるか

ら、ダイエットが気になる女

の子だけでなく、食事が偏り

# ネオジオ アーケード マシン

NOW Ver.

I 9 9 7 I I 0 8

技=技術重視型  
頭=知能重視型  
体=体力重視型  
緊=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=シリアルスタッフ  
愉=ユーモラスなタッチ

G=グラフィックに注目  
S=システムに注目  
C=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=ちょっとH

## コンシューマ全タイトルリスト

### ネオジオ ネオジオCD プレイステーション セガサターン

タイトル	メーカー	ジャンル	価格(発売予定日)			業務用MVS	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版		
NAM-1975	SNK	シューティング	¥13,800	¥4,800	— / —	— / —	'90. 4. 26
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK	スポーツ	¥18,000	¥4,800	— / —	— / —	'90. 4. 26
麻雀狂列伝一西日本編	SNK	麻雀	¥15,800	¥4,800	— / —	— / —	'90. 4. 26
マジシャンロード	ADK	アクション	¥15,800	¥4,800	— / —	— / —	'90. 4. 26
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	¥21,000	¥4,800	— / —	— / —	'90. 5. 23
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	¥21,000	¥4,800	— / —	— / —	'90. 7. 24
ニンジャコンバット	ADK	アクション	¥18,000	¥4,800	— / —	— / —	'90. 7. 24
ザ・スーパースバイ	SNK	アクション	¥19,000	¥4,800	— / —	— / —	'90. 10. 8
サイバーリップ	SNK	アクション	¥18,000	¥5,800	— / —	— / —	'90. 11. 7
JOY JOY KID	SNK	パズル	¥13,800	¥4,800	— / —	— / —	'90. 11. 20
リーグボウリング	SNK	スポーツ	¥16,800	¥4,800	— / —	— / —	'90. 12. 10
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	¥19,800	¥5,800	— / —	— / —	'91. 1. 25
戦国伝承	SNK	アクション	¥19,800	¥5,800	— / —	— / —	'91. 2. 12
キング・オブ・ザ・モンスター	SNK	アクション	¥19,800	—	— / —	— / —	'91. 2. 25
ラギ	ADK	アクション	¥19,800	¥4,800	— / —	— / —	'91. 3. 14
ASO II ハラストガーディアン	SNK	シューティング	¥18,800	¥4,800	— / —	— / —	'91. 3. 25
バーニングファイト	SNK	アクション	¥19,800	¥4,800	— / —	— / —	'91. 5. 20
クロススウォード	ADK	アクション	¥21,800	¥4,800	— / —	— / —	'91. 7. 25
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'91. 9. 20
ロボアーミー	SNK	アクション	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'91. 10. 30
ラリーチェイス	ADK	レース	¥23,800	¥4,800	— / —	— / —	'91. 11. 8
餓狼伝説～宿命の闘い～	SNK	格闘アクション	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'91. 11. 25
フットボール・フレンジー	SNK	スポーツ	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 1. 31
サッカープロール	SNK	スポーツ	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 2. 14
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 3. 16
ラストリゾート	SNK	シューティング	¥22,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 3. 23
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 4. 15
ニンジャコマンド	ADK	シューティング	¥23,800	¥4,800	— / —	— / —	'92. 4. 30
キング・オブ・ザ・モンスター2～ザ・ネクスト・シング～	SNK	アクション	¥25,800	¥5,800	— / —	— / —	'92. 5. 25
アンドロデュノス	ビスク	シューティング	¥23,800	—	— / —	— / —	'92. 6. 15
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	¥25,800	¥4,800	— / —	— / —	'92. 7. 28
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'92. 9. 24
ピューポイント	サミー工業	シューティング	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'92. 11. 20
餓狼伝説2～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'92. 12. 10

●価格はすべて税別です。またPS価格の「廉価版」はPlayStation The Best、SS価格の「RAM付」は拡張RAM同梱版の価格をそれぞれ表しています。

\*1 業務用基板が発売されていないものはネオジオCD版発売日 \*2 専用拡張ROM同梱

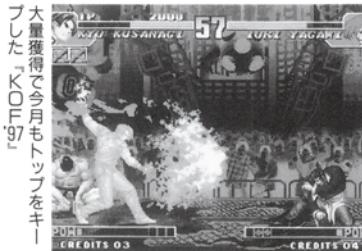
\*3 他に限定KOFダブルパック ('95+ROM、「96+RAMのセットで¥9,800) も発売

## ▶ネオジオプロムナード

タイトル	メーカー	ジャンル	価格(発売予定日)				業務用MVS 発売日※1	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付		
得点王	SNK	スポーツ	¥ 23,000	¥ 5,800	— / —	— / —	'92. 12. 14	易販長短
戦国伝承 2	SNK	アクション	¥ 25,000	¥ 5,800	— / —	— / —	'93. 2. 18	技感難忍
ファイア・スープレックス	SNK	スポーツ	¥ 28,000	¥ 5,800	— / —	— / —	'93. 3. 25	体易C短
ワールドヒーローズ 2	ADK	格闘アクション	¥ 28,000	¥ 5,800	— / —	— / —	'93. 4. 26	輸S C短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥ 28,000	¥ 7,800	— / —	— / —	'93. 7. 7	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥ 28,000	¥ 7,800	— / —	— / —	'93. 9. 16	技C爽細音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	¥ 25,000	—	— / —	— / —	'93. 12. 16	体幻感闇
龍虎の拳 2	SNK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 2. 3	技感S C忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	¥ 25,000	¥ 5,800	— / —	— * / —	'94. 2. 17	技易爽短
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	データイースト	格闘アクション	¥ 28,000	¥ 7,800	— / —	¥ 5,800 / ¥ 7,800	'94. 3. 17	技感C
得点王 2	SNK	スポーツ	¥ 28,000	¥ 7,800	— / —	— / —	'94. 4. 19	易G爽長短
ワールドヒーローズ 2 JET	ADK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 4. 26	技感S G C
トップハンター	SNK	アクション	¥ 28,000	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 5. 18	技幻感難闇S
雀神伝説	エイコム	麻雀	—	¥ 5,800	— / —	— / —	'94. 6. 29	國幻感幽長H
ソニックウイングス 2	ビデオシステム	シューティング	¥ 28,000	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 7. 18	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 7. 26	技易幽S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'94. 8. 25	技感S C彩
パワースバイクス II	ビデオシステム	スポーツ	—	¥ 5,800	— / —	— / —	'94. 10. 19	易S爽長
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 8,800	— / —	— / —	'94. 10. 28	緊感難真S C音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	¥ 28,000	¥ 5,800	— / —	— / —	'94. 12. 8	体易圓音
パズルボブル	タイトー	パズル	—	¥ 6,800	— / —	— / —	'94. 12. 21	國幻易輸S短
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / —	'95. 1. 24	技幻感難C
クイズ キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	¥ 29,800	¥ 5,800	— / —	— / —	'95. 2. 1	技頭感易S C
ダブルドラゴン	テクノジャパン	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	¥ 5,800 / —	— / —	'95. 3. 3	技真C彩
得点王 3	SNK	スポーツ	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'95. 3. 7	技易S長短
餓狼伝説 3 ~遙かなる闇いへ~	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 8,800	— / —	¥ 6,800 / —	'95. 3. 27	技感G S C音彩
風雲默示録	SNK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 8,800	— / —	— / —	'95. 4. 25	技感難真S C
クロススウォードII	ADK	アクション	—	¥ 5,800	— / —	— / —	'95. 5. 2	技幻感難G爽
ワールドヒーローズバーフェクト	ADK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 8,800	— / —	¥ 5,800 / —	'95. 5. 25	技感S C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'95. 6. 20	國C爽彩
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 8,800	¥ 5,800 / ¥ 2,800	¥ 7,800 *2 / —	'95. 7. 25	技感C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス 2	ビデオシステム	麻雀	—	¥ 7,800	— / —	— / —	'95. 8. 25	國C H
バルスター	エイコム	シューティング	¥ 32,000	¥ 8,800	— / —	— / —	'95. 8. 28	技堅幻難G忍音
超入学園ゴウカイザー	テクノジャパン	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	¥ 5,800 / —	— / —	'95. 9. 18	感難C
ステーキスウェイナー	ザウルス	競馬アクション	¥ 29,800	¥ 7,800	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / —	'95. 9. 27	体易S
将棋の達人	ADK	将棋	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'95. 9. 28	國忍長彩
ソニックウイングス 3	ビデオシステム	シューティング	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'95. 10. 12	技易短
ADKワールド	ADK	バラエティ	—	¥ 6,800	— / —	— / —	'95. 11. 10	幻易圓短彩
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 8,800	¥ 5,800 / ¥ 2,800	¥ 5,800 / ¥ 8,800	'95. 11. 15	技体真G S
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	¥ 29,800	—	— / —	— / —	'95. 11. 27	知輸C短彩
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	¥ 34,000	¥ 8,800	¥ 5,800 / —	— / ¥ 8,800	'95. 12. 21	技堅圓難C
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	—	¥ 3,800	— / —	— / —	'95. 12. 22	技易S彩
ピッグーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	¥ 29,800	¥ 7,800	— / —	— / —	'96. 1. 29	易爽
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 7,800	— / —	— / —	'96. 3. 12	技感S C
マジカルドップ 2	データイースト	パズル	¥ 29,800	¥ 6,800	— / —	¥ 5,800 / —	'96. 3. 21	國圓C短
押し出しジントリック	ADK	パズル	—	¥ 4,800	— / —	— / —	'96. 3. 22	易輸S
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	—	¥ 6,800	— / —	— / —	'96. 3. 28	技堅短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	¥ 29,800	¥ 7,800	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / ¥ 7,800	'96. 4. 19	堅G易輸
オーバートップ	ADK	レース	¥ 29,800	¥ 4,800	— / —	— / —	'96. 4. 26	緊易短
NINJA MASTER'S~霸王忍法帖~	ADK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 7,800	— / —	— / —	'96. 5. 27	技感難S C
神鳳拳	ザウルス	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 7,800	— / —	¥ 5,800 / —	'96. 6. 13	技G S C
フットサル	ザウルス	スポーツ	—	¥ 6,800	— / —	— / —	'96. 7. 19	技短
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 8,800	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / ¥ 7,800 *3	'96. 7. 30	技感C爽彩
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	—	¥ 6,800	— / —	— / —	'96. 9. 20	技難G
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	—	— / —	— / —	'96. 9. 20	技感難S
ステーキスウェイナー 2	ザウルス	競馬アクション	¥ 29,800	—	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / —	'96. 9. 24	体堅易輸短
得点王 炎のリベロ	SNK	スポーツ	¥ 29,800	—	— / —	— / —	'96. 10. 16	技堅S短
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 6,800	I2,25予 / —	¥ 5,800 / ¥ 7,800	'96. 10. 25	技感圓S C
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	¥ 29,800	—	— / —	¥ 5,800 / ¥ 7,800	'96. 11. 21	技幻圓S C短音
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	¥ 29,800	¥ 5,800	— / —	I2,18予 / —	'96. 11. 25	國C S
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	¥ 29,800	¥ 6,800	— / —	— / —	'96. 12. 17	易C爽短
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 6,800	未定 / —	I2,25予 / I2,25予	'97. 1. 28	技堅圓C爽
KOF'96 NEO・GEOコレクション	SNK	バラエティ	—	¥ 3,800	— / —	— / —	'97. 2. 14	易C彩
マジカルドップIII	データイースト	パズル	¥ 29,800	—	¥ 5,800 / —	¥ 5,800 / —	'97. 2. 25	幻易圓C短
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	¥ 6,800	¥ 6,800 / —	¥ 6,800 / —	'97. 6. 27	感圓C忍長
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	¥ 32,000	¥ 6,800	'98春予 / —	'98春予 / —	'97. 7. 28	技感S C爽彩

## 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 (リ)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	315P
2位 (リ)	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	172P
3位 (4)	サムライスピリット 天草降臨	SNK	格闘アクション	159P
4位 (7)	風雲スーパー タッグバトル	SNK	格闘アクション	136P
5位 (8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	104P
6位 (リ)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	90P
7位 (3)	真説サムライスピリット 武士道烈伝	SNK	RPG	82P
8位 (5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	78P
9位 (10)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	45P
10位 (11)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	29P



大量的獲得で今月もトップをキープした「A.O.F.'97」

安定した得票数をキープし続

ることはないだろう。

2位は先月と同じく、毎号

先月から首位となった「K.O.F.'97」は、今月も着実に票

を伸ばしてトップをキープ。た

だ「K.O.F.シリーズ最新作だか

ら」というだけではなく、新た

なシステム、新登場したキャラ

クターなどが好評を博して

おり、その人気は当分衰える

### 総評

けている「RBSP」。

さて先月3位にランクイン

して

いた「武士道烈伝」だが、

残念ながら今月は大幅に順位

を下げ7位に。今後、再び上

位に返り咲けることを期待し

よう。

「武士道烈伝」と対照的に、

今日は「風雲スーパー タッグ

バトル」の得票率が高く、7

位から4位へランクアップし

た。これからも最新作が上位

を占めるランキングにおいて、

健闘を続けて欲しい作品だ。

その他、「K.O.F.'95」が8位

から5位に、「龍虎外伝」が

10位から9位にランクアップ

し、「RB 餓狼」が5位から

8位にランクダウンした。

また今月は久々に「餓狼3」

がトップ10入りした。代わり

に「サムスピ」がランク外へ。

さて累計50では、

からじりじりと票を伸ばして

きた「RBSP」が7位から

5位へ一気にランクアップし

た。ランクアップするのに

かかる時間が

かかり12位へ。

先月は順位間の票差があま

りなかったが、今月は対照的

に「K.O.F.'97」の独走となっ

# 月間 NEO·GEOソフト 読者人気ベスト

10!

またしても2KOFの人気絶頂!  
堂々の第1位に大差をつけ

NEO·GEO BEST 10!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!



新作が台頭する中、健闘が目立つ「風雲SST'97」





9月1日～9月30日

予想通り!? KOF'97  
独走首位  
武士道烈伝は  
2位に

# NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

ついにKOFが家庭でプレイできる!  
このロム版KOF'97には、家庭用ならではの6つのモードが用意されているぞ。

<b>1</b>	<b>ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM</b>	<b>6,126P</b>
<b>2</b>	<b>真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD</b>	<b>3,013P</b> '97. 6. 27発売
<b>3</b>	<b>リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD</b>	<b>297P</b> '97. 3. 30発売
<b>4</b>	<b>ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD</b>	<b>253P</b> '96. 2. 24発売
<b>5</b>	<b>ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(限定版) CD</b>	<b>241P</b> '96. 6. 14発売
<b>6</b>	<b>リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM</b>	<b>215P</b> '97. 2. 28発売
<b>7</b>	<b>サムライスピリッツ天草降臨 CD</b>	<b>102P</b> '96. 12. 27発売
<b>8</b>	<b>餓狼伝説3 CD</b>	<b>71P</b> '95. 4. 28発売
<b>9</b>	<b>風雲默示録 CD</b>	<b>53P</b> '95. 6. 16発売
<b>10</b>	<b>得点王3 CD</b>	<b>46P</b> '95. 6. 23発売

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

## &lt;ソフマップ&gt;

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

## &lt;ソフマップ日本橋店&gt;

大阪府日本橋  
3号店☎06-634-4020  
4号店☎06-634-5820  
7号店☎06-634-2076

## &lt;あくとグループ&gt;

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  
☎0566-24-7665

## &lt;カメレオンクラブ&gt;

カメレオンクラブ綾瀬店  
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F  
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

## 協力店の紹介

## PS版TOP5

<b>1</b>	<b>真説サムライスピリッツ 武士道烈伝</b>	<b>521P</b>	<b>'97. 6. 27発売</b>
<b>2</b>	<b>ザ・キング・オブ・ファイターズ'96</b>	<b>279P</b>	<b>'97. 7. 4 発売</b>
<b>3</b>	<b>メタルスラッグ</b>	<b>264P</b>	<b>'97. 8. 7 発売</b>
<b>4</b>	<b>ステーキスウェナー2</b>	<b>220P</b>	<b>'97. 5. 9 発売</b>
<b>5</b>	<b>リアルバウト餓狼伝説</b>	<b>164P</b>	<b>'97. 1. 10発売</b>

## SS版TOP5

<b>1</b>	<b>真説サムライスピリッツ 武士道烈伝</b>	<b>437P</b>	<b>'97. 6. 27発売</b>
<b>2</b>	<b>マジカルドロップIII</b>	<b>383P</b>	<b>'97. 6. 20発売</b>
<b>3</b>	<b>ステーキスウェナー2</b>	<b>189P</b>	<b>'97. 5. 2 発売</b>
<b>4</b>	<b>ザ・キング・オブ・ファイターズ'96</b>	<b>164P</b>	<b>'96. 12. 31発売</b>
<b>5</b>	<b>わくわく7</b>	<b>114P</b>	<b>'97. 6. 20発売</b>

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82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。

各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

# ゲーム用語辞典

## た(タ)

たいくう〔対空〕・跳びこ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ぶ。97なら、京や庵の鬼焼きなどが代表的。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ある。

たいせん〔対戦〕・コンピュータと闘う対人戦がある。手堅い攻略バーチャンの存在するCPU戦より、読み合いや心理攻撃(?)の重要な対人戦の方が盛り上がる。

だいどうげい〔大道芸〕・見せ技とも。見た目は大変カッ

特定のモーション中や、特定の部位に対する攻撃なら、受け止めつつ必殺技を続行するシステムのこと。97では京の鬼焼きや猛虎、雷神剛などがその代表。

チキン・臆病者の意。自分からは攻めようとしてないでガードをかため、攻めこまれたら後ろにさがりつつ判定の強い

## ち(チ)



暴走レオナのグラントセイバー。連続技に組みこめるツス

たいりよくけーじ〔体力ゲージ〕…格ゲーなどで、画面上部にあるゲージのこと。(これが多くなるとノックアウト。ダウノン倒れること。

だけきぼうきよ〔打撃防御〕…てき〔敵〕・倒すべきもの。ゲームにおいては必要不可欠の存在。姿形はさまざま、魔魔たり、マツチヨな格闘家だったり、たまに子供だったりする。

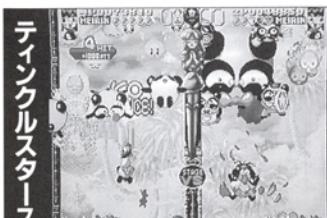


「地をはう飛び道具」って、冷静に考えるとなか変だな

## て(テ)

てき〔敵〕・倒すべきもの。ゲームにおいては必要不可欠の存在。姿形はさまざま、魔魔たり、マツチヨな格闘家だったり、たまに子供だったりする。

とびどうぐ〔飛び道具〕…①ガンやバスターなど、砲弾が飛んでいく武器のこと。②格ゲーで、キャラクターから弾を飛ばす技の総称。



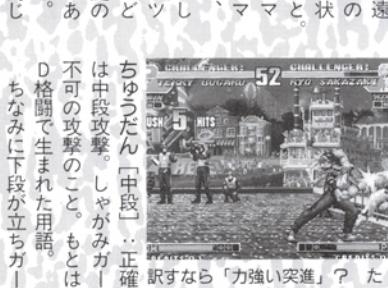
## ティンクルスタースライツ

## テリー・ボガード



史上最強のフリーター。みんなからアニキと慕われるが、そっちの気はないので注意だ

## 本書のきまりと使い方：見出し語[漢字]意味



②ためる。チャージショットなどはこちらの意味。  
チキンは別物。  
チャージ・①突撃。パワーチャージなどは「力強い突進」ではない。  
ヤージなどはこちらの意味。

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ない。ちなみに、待ちと

出すには大抵、体力赤ギージ状態やパワーゲージ満たんなど、特殊な条件が必要。略して超必、または超技。

とくしゅわざ〔特殊技〕…必殺技や投げ技以外のレバー操作+ボタンで出る技のこと。必殺技とは違い、ガードされると相手の体力は減らない。

'97では通常技をキャンセルして出せ、さらにはキャンセルして必殺技を出せるものも。

とつしんわざ〔突進技〕…格ゲーの技で、キャラクターそのものが相手に突っこんでいる技のこと。'97ではバーンツクリや琴月、グランセイバーなどが代表的。

## つ(ツ)

とくしゅわざ〔特殊技〕…必殺技や投げ技以外のレバー操作+ボタンで出る技のこと。必殺技とは違い、ガードされると相手の体力は減らない。

'97では通常技をキャンセルして出せ、さらにはキャンセルして必殺技を出せるものも。

とつしんわざ〔突進技〕…格ゲーの技で、キャラクターそのものが相手に突っこんでいる技のこと。'97ではバーンツクリや琴月、グランセイバーなどが代表的。

とばおと〔跳ば落と〕…「跳ばせて落とす」の略。こちらの技のことを。'97ではバーンツクリや琴月、グランセイバーなどが代表的。

キヤラ。

とくしゅわざ〔特殊技〕…必殺技や投げ技以外のレバー操作+ボタンで出る技のこと。必殺技とは違い、ガードされると相手の体力は減らない。

んだよ」と的な反応のこと。

ちようひつさつわざ〔超必殺技〕…「龍虎の拳」で初登場した、必殺技を超える必殺技。

とくしゅわざ〔特殊技〕…必

ジ状態やパワーゲージ満たんなど、特殊な条件が必要。略して超必、または超技。

とくしゅわざ〔特殊技〕…必

とくしゅわざ〔特殊技〕…必

# 格ゲー館

講師：ジェイケイ  
修羅騎士 鷹  
蒼炎闘士 ゆ一  
モリスケ  
DSP=たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。テクニック紹介の他、質問にもお答えしていくぞ。



フェイントとは、スキのある必殺技を出したり、飛びこみをやると見せかけて実際は

面白さの神髄と呼べる。今ナーックを紹介していこう。「達人への道」解析要いなえの。

## フェイント

クになら初級者から上級者に初級者から上級者を紹介していこう。「達人への道」解析要いなえの。

## 達人への道 修行 伍

対人戦テクニック①

飛び道具を撃つとみせかけるフエイントは結構使えますよ

飛び道具を撃つとみせかけるフエイントは結構使えますよ

飛び道具を撃つとみせかけるフエイントは結構使えますよ

## ディレイ

ディレイとは、一セットとなっている多段の連係を、タイミングをずらしていく。タイミングをずらすことができ、結果対空技で迎撃されにくくなる。このようないで、接近時のしゃがみ弱蹴り→立ち中斬り→キヤンセル弱残像踏み込み斬りが連続技や、昇り秘剣つばめ返しと併用しての攻めも強烈。牽制&対空の安定した強さに加えてスピード攻めも可能。最強は右京で決まりだ。

強さのポイントは、新技である残像踏み込み斬りの高性能ぶり。メイン牽制技の立ち&しゃがみ中斬りをキヤンセルして、弱で出せば連続技になり（キャラ限定）、中で出れば2回切ることができる。

最速でつなげた時は割りこまれない連係（連続ガード）でないことね）の場合、2段目か



1段目をガードさせたらディレイをかけて（遅らせ）：



ので、接近時のしゃがみ弱蹴り→立ち中斬り→キヤンセル弱残像踏み込み斬りが連続技や、昇り秘剣つばめ返しと併用しての攻めも強烈。牽制&対空の安定した強さに加えてスピード攻めも可能。最強は右京で決まりだ。



「KOF '97」の京の持つ必殺技、荒咬みを例に挙げてみよう。荒咬みは3段目まで派生する追加必殺技を出せる。そこで、荒咬みをガードさせたら瞬間で2段目を出した3段目が直撃するというわけだ。

「KOF '97」の京の持つ必殺技、荒咬みを例に挙げてみよう。荒咬みは3段目まで派生する追加必殺技を出せる。そこで、荒咬みをガードさせたら瞬間で2段目を出した3段目が直撃するというわけだ。



安定性+高いラッシュ力。修羅騎士好み（？）のキャラなのだ



## CLUB HOUSE/HI-SCORE

## クラブ・ハウスコア

目指せ頂点!!  
ハイスクアラーたち  
熱い稼ぎの宴

第5回ランキング開始!  
今後の盛り上がりに期待

今月はKOF'97の影響か、申請数が少なくて、ちょっと寂しい感じです。みなさん、ゲーセンに通いまくりだったんでしょうか? こちらの方もよろしくお願ひします。

そして今月から、第5回ボイントランキングを開始します! 今回はKOF'97がかなり盛り上がりそうな予感...募集項目も増え、スコア狙いも熱くなりそうですね。結果発表は来年5月号。3月末日までに応募されたものが対象となります。たくさんご応募お待ちしています!

ちなみにKOF'97の募集項目は、チームプレイ(3種の神器、真吾&京、オロチチムを含んだ12チーム)、エディット、サバイバー(スコア、タイム)です。

11月号の補足というか追加を一つ。通常のエディットと

は別項目で、N.F.ならではの

「火気元氣チーム(ピリ、

京、舞)」のスコアも募集し

ます。なかなか楽しめるチ

ムだし(自画自賛)、奮つて

応募してくださいね♡ 他で

は募集されないチームだらう

し...。みんな、使ってください。

毎回うるさくてすみません

が、申請の際の注意事項を一

つ。ビデオテープ一本で複数

の応募をする場合も、オプシ

ヨン画面は必ず「プレイ」としてください。面倒だとは思いますが、チェックするのに必要なので、どうか宜しくお願いします。それと、いまだに再生不可能な「Tape」がまたしまいます。不備扱いで失格になってしまいますので、発送の際にはご注意くださいね。

今月のハイスクアラー攻略法  
高得点への道

リアルバウト 餓狼伝説  
スペシャル

(ランコ・バッシュ)

まずライン移動して、対ラインいやがみC攻撃で相手をダウンさせる。次に、近距離C、C、C、C、→Cのコンビネーションアタックを当て再びダウンさせ、ダブルコングを出してパワーゲージをためる。

起き上がった相手に近距離C、C、C、C、C↓キヤンセルゴールデンボンバーを決め、最後に近距離C、C、C、C↓キヤンセルメガトンスクリューオーを決めてKO。最後のCでゲージがちょうど満たんになるのがポイント。

最後は相手の体力が残り少

ないでの、しゃがみB、B、

↓Cを決めてKO。

ギース戦では、間合いを離立立ちC攻撃が確実にヒットする。

相手をダウンさせたあとは

ジャンプで近づく。そして、空中でジャンプC攻撃を空振りしておくと、着地後の近距

離立ちC攻撃が確実にヒットする。

相手がダウンしている間にダフ

前記の連続技を決めてバター

ンを持っていく。最後は、対

ラインいやがみC攻撃を当

てく残っているので、しゃがみB、B、↓Cではなく、しゃがみB、B、→C、←C↓キ

ヤンセル龍炎舞を決めてフィニッシュすべし。

がみB、B、→C、←C↓キ

ヤンセル龍炎舞を決めてフィ

ニッシュすべし。

ヤンセル龍炎舞を決めてフィ



あまくさ  
天草四郎時貞

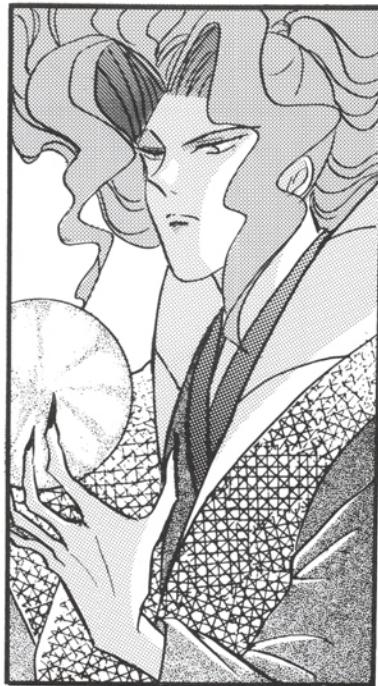
サムライスピリット  
カントリーロード

# 雪伝

Presented by 島津わか乃

これが

ごく



我が気配  
感じると  
はただ者にあらず

小さき者よ  
お前は  
何者だ？

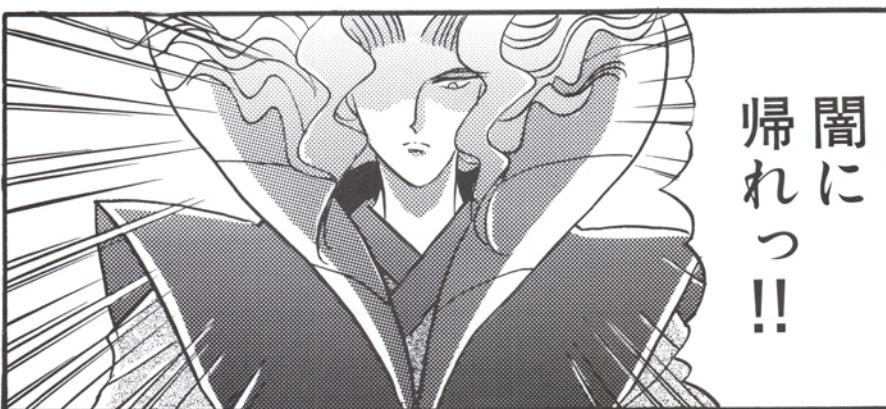
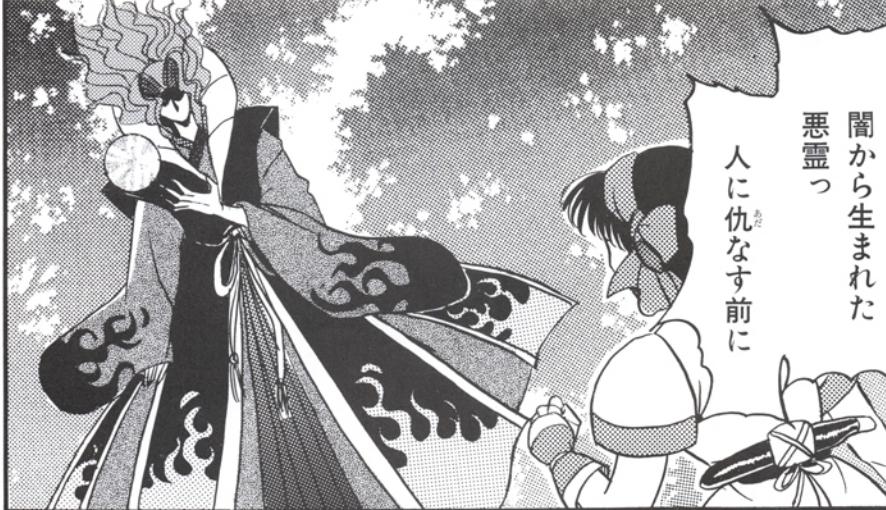
目をそらしちゃ  
だめだつ

恐れずには  
こいつと  
向き合わなきや

私は  
カムイコタンの  
リムルル

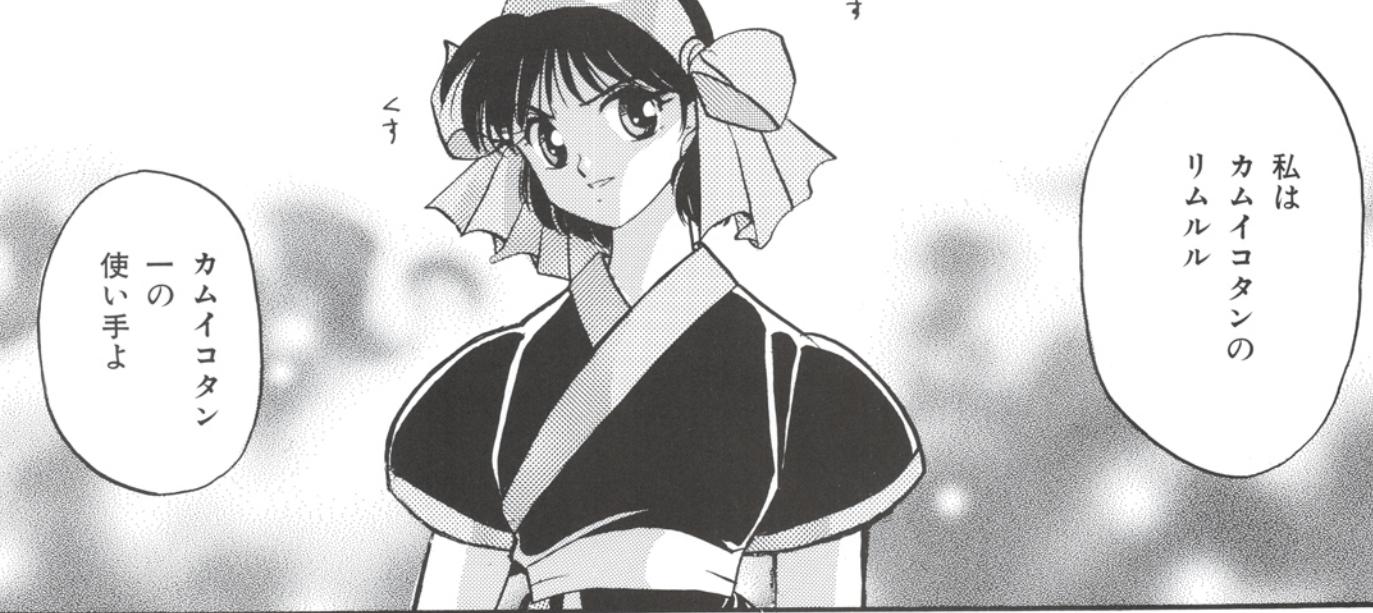
シカンナカムイ流  
一の使い手  
ナコルルの妹  
リムルルだつ

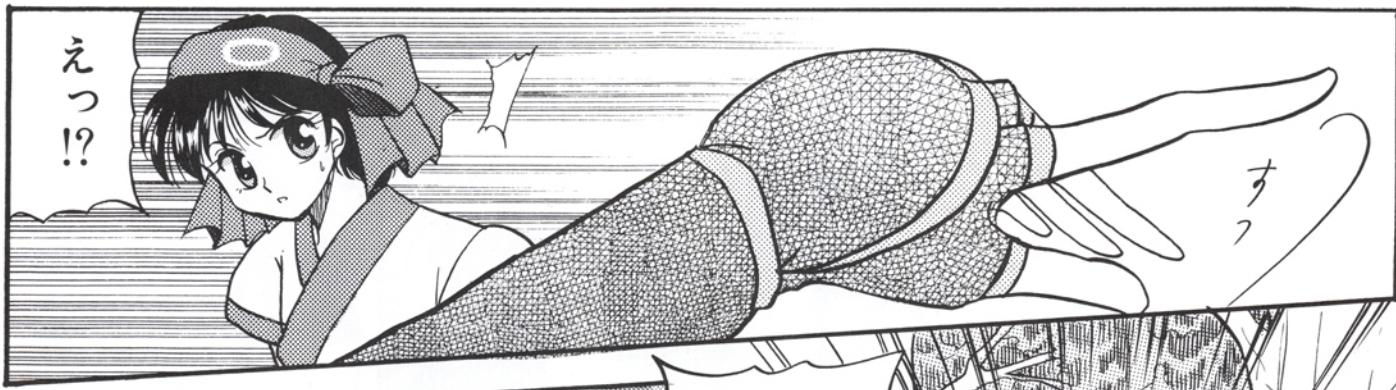


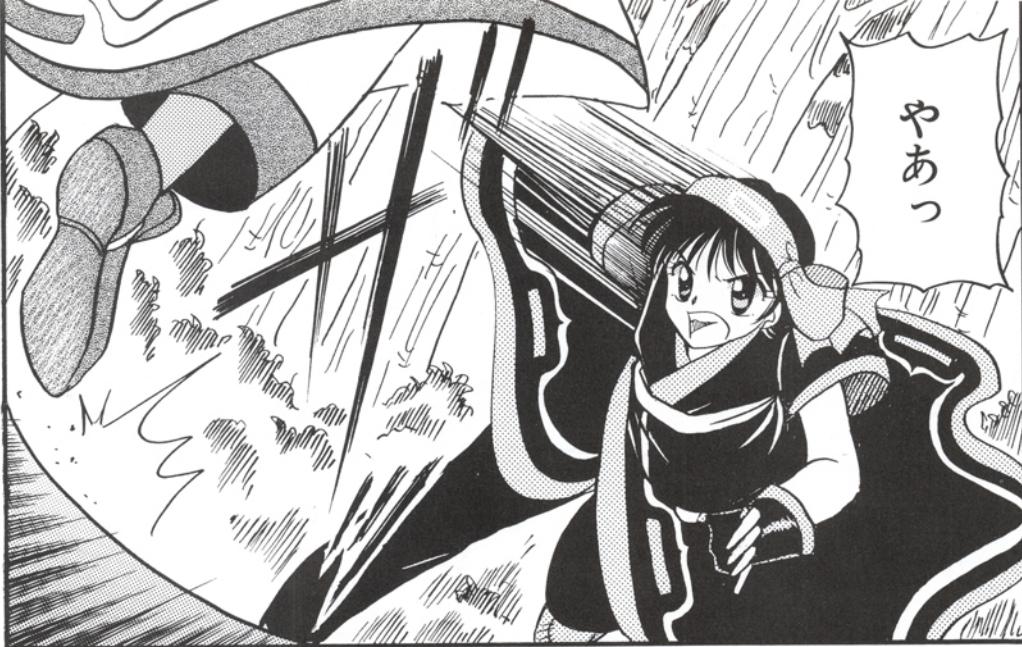


















# Welcome To PaoPao Cafe!

大道具の中  
ネオジオ物発見!!

学校では文化祭の準備で大忙しの今日この頃。その文化祭で友達のクラスで劇をやるのですが、その劇で使う大道具の中にスゴイものを発見してしまいました!!

それは、ダンボール製ゲー

ム機!! しかも、手描きさ

れている画面はK.O.F.'97!!

いやあ、同姓同名（キムつさ）っていうのはたくさんいるけどさっているんですね。多分、ハングルのつづりも同じだと思います。

●PN／松原孝志（兵庫県）  
編・これはなかなかファン必見ですな！ 今度、編集部のみんなでカラオケいふたらさつそく搜さなくちゃ！

ネオジオフリーク!! 目録  
裏表紙を見せて「私、この子（真美）やろうかな?」と尋ねると「まあ、似合つやろな」と一言。「この人は?」（シリルミー）を見せるが、今度は「スカートめんどくさいな何色なの?」といふ。「月華の剣士」の記事を見ると「二つち（楓）もこっち（雪）も、どっちもあんたなら似合うやろ」といわれる。まったく解のある母で嬉しきる。

●PN／倉長行矢（福岡県）  
編・そうか、D君もきっとネオジオ…もといSNKファンなのかも知れないね。じゃなきやネオブリは作らないよな。しかし、ゲーム機なんか作って一体どんな劇をやるのかのう？ その辺が気になるぞ！

●PN／NORTH FOX（大阪府）  
お母さんはコスプレお針子要員??

父の影響か!!  
ダンジョン歌手デビュー!?

このコーナーでは、日々の生活や学校で起きたおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙待つてます!! よろしくねつ、ママパパ♡

でもなぜかそこに貼ってあ

る操作説明は天サム…。それ

だけではない！ 同じくダン

ボール製実物大ネオブリ機!!

目がハートになるくらいネ

オジオにこだわった大道具を

作ってくれたD君に感謝しな

いと…!!

ありがとう

## PaoPao 賞



★PN／八坂排穂（静岡県）

迫力ある肉まん…、じゃなくて構図ですな。う~ん、肉まん食べたくなっちゃったよ。買いにいくかなってことでバオバオ賞決定じゃ！



●PN／七瀬日向（鳥取県）  
真吾は動きがある意味トリッキー（笑）だから強いんじゃつて思える一瞬あるよな。確かに。



●PN／蒼流焰（北海道）  
うおう、兄貴性格出てる（笑）。



●PN／前野笑也（東京都）  
暴走が好きとなん？ なかなかいいねえそういうお方は。まあ動きはイカスところあるけど。



●PN／前野笑也（東京都）  
暴走が好きとなん？ なかなかいいねえそういうお方は。まあ動きはイカスところあるけど。

• 読者通信欄 Welcome To PaoPao Cafe !



● P.S. / 楠瀬瑞姫（愛知県）  
P.S.版では彼の没原画が見れるの  
じゃ！ 雾囲気が全然違つてな  
かなかナイスじゃぞ！



●PN／真咲啓祐（東京都）  
迫力でこのカップルにかなうカップルはいないわな、確かに！ ノリのよさもピカイチかもね！



●PN/M・マッキー（福井県）  
いつの間にかいなくなった黒子。  
さりげなくいて判定下すのがよか  
ったのに…。復活しないかにや？



●PN／霞屋もとい（福島県）  
庵つて太陽の照つてる屋間より夜  
が似合うよね。まあ、月しようて  
るわけなんだけど、雰囲気がね。



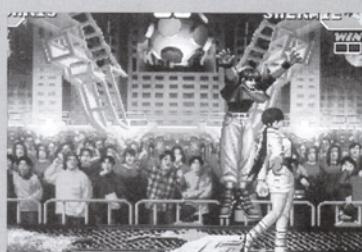
少年ストーカーC  
狙われたナイスバディ  
11月号27ページ左上の  
ストーカーは14歳。チ  
コ(死語)がボーンな  
一サンを襲う、決定的瞬  
●P.N./部長アキヤマ

編…おおつ、なんとあわれなやうだ。  
話じやー！ 七枷 杜23歳、  
まだまだ遊びたい盛りだったの  
んじやな。よおつしわもしも泳  
ぐぞいー！ そおうれ（バ  
ウエイツー）ホギヤッ!!

海が好きじゃあー！  
社の夏物語

★PN/ちよʊナツコ~♥  
(千葉県)

# ストリーアルバム



バイバイのでかいギャルは夜道に気をつけろ！  
しかし、自分の魅力に気づいていないファニー・ボーイたちも危険！少年の華奢なくるぶしに興奮する、飢えた女性編集者が君を狙つてるぞ  
(スマン蒲地)！

A black and white photograph showing a large crowd of people from behind, looking towards a building. A prominent feature is a large, white, cylindrical or dome-shaped structure positioned above the building's roofline, possibly a water tower or a large satellite dish.

編・本当に理解のあるお母様ですこと…。でも、めんどくさいっていつているといううちは、もしかしてお母様に「コレスプレーの衣装を作つてもらつて」とか言っているのかな?

★PN／しま／もの（東京都）

「とにかく、おまえさんには、おまえさんといつてももらいたい!!」  
以上、友人との会話。  
失礼いたしました。

とオロチ庵の隣にフレンチ庵  
出るんだよっ!!」

MCト  
庵」という言葉が書かれて  
いてあるじゃないですか!!  
ガーン!! フレンチな庵!?  
マドレーヌを持つていつた  
友人達は大ウケで、フレンチ  
な庵の想像図まで描き出す始  
末…。今までこういうのを見  
たことがなかったのでかなり  
びっくりしました。



Pâtisserie  
PÂTE DE MOD

FRENCH

— 1 —

きつて、しうのはになかなが楽し  
いかも。ハガキは、その時  
図解したというイラストで、  
いてあつたのだが、それが超  
笑える。載せられないのが残  
念な限りなので、今度イラス  
トコーナーの方に送つてね♪  
ちなんにこれが送つてくれ  
た証拠物件ともいえるお店の  
シールだ！



クリスがボーカルって意外なんだよな。なんかウイーン少年合唱団って気がして仕方ないんだよな。



●PN/あじ・ちきん(広島県  
なんかすげーナイスキャスティング!  
比利ーのゴリはちょっとついけど、おもしろいのでOK



## 読者通信欄 Welcome To PaoPao Cafe !

# キャラ♥レター

打倒!! イオリン!  
影二の分まで頑張ってねビリー♡

ハイハイハイ!! 元気にしてた? '97出場できただよ。私はうれしいよ。今度、卵料理作ってパーティしよう。出場お祝いだ!! ワオ!! 何がいいかな? やっぱりオムレツかね。あっビリー君は、卵ならなんでもいいのかな? 今度教えてね♡ 私は卵を使っているので好きなのは、やっぱりオムレツだね。ケチャップで炒めたごはんと一緒に食べるのがおいしいよね。え、もう卵料理の話はいいって? これはsorry。ついついはしゃいでしまったよ。

では、あらためて'97出場おめでと。ギース様の命令だけど、また会えてうれしいよ♡ 影二君も出したらよかったですのにね。それでまた組んで…イ…イオリンを倒すじゃないか!! ファイト!! ビリーくん♡

え、オレは他のヤツと組むことになってる? わかってる。影二君の分までがんばってね。

では、いってらっしゃい♡

★PN/サングラス(千葉県)

編:ビリーと見せかけて実は影二への愛が見え隠れしているような気がするのは気のせいいかにや? なんちて。

究極のお姉様コンビ  
復活希望にかける賛歌!

マチア、バイス、君達は本当に死んでしまったのか。いくらオロチがやられ役でも往生際よすぎるよ。

あの高いヒールで繰り出す技の数々。「カコトが折れたらどうするの」なんて心配せずにいられなかつたっけ。

今年は女性平均年齢下がったんだよ。君達の読者人気もね。でも落胆することはないさ。八神の夢にまで現われる執念があるんだ、きっと復活できるよ。

「庵…また会いましょう…」

このセリフに期待しているよ。

その時の姿が例えどんなであっても(フランケ統続みたいでも)、心からその復活を喜びたい。

●PN/縁側西瓜(長野県)

編:フランケ統続はまずいぞ! あれなら亡靈の方が全然いいって! だってフランケ統続のコスチュームは…以下略(減)。

●PN/Y.H.ARMY(埼玉県)  
編:この問題つてようするに、その人やその人の使用キャラの戦闘スタイルによつて色々と変わってきちゃうと思うんだよね。対CPUにしてもどうしても対人戦と戦い方違うのありだと思うし、でも確かに乱入する前に、どんな戦い方するのかなっていう自安にする部分もあるし…。だから一概にどっちがどっちといえない辺り、あとは個人個人に任せることかな。うーん。

相手につきあう方がだんぜんいいぞ。これなら相手も「自分レベル」で上達するし、私もそんな相手からいくつもの対処法を見つけられて大幅に加わる。  
対戦とは十人十色の人間模様。そこがおもしろいと思うのですが…。戦法に厚みが加わる。

●PN/水野将(岡山県)  
初代の天草がお好きというところで、すが、ゲーム画面の彼つて、なんとかかつた記憶が…。



●PN/雨月京(滋賀県)  
おもしろい効果じゃのう。なんかキャラの二面性を表してるみたいに見えるでちゅ。



●PN/藤田和秋(神奈川県)  
いつまでたつても心は少年ならず。でもこんな手のタイプつづるごくいパパ活になりそう(笑)。

●PN/TOKA(沖縄県)  
初めてのイラストはまさにそんな感じたけど、新しいのはまるで違うんだもんあげが!



●PN/上蘭彩香(神奈川県)  
月華は今月ついに画面写真公開だよん! けっこライケてるんで、編集部的にも楽しみなのじゃ!

●PN/カイナマグロ(神奈川県)  
社ってこういうことしそう(笑)。でもこうやってみるとます親子みたいだな、この三人…。

京サマ（→さちやん）が運命の出会いだったことは、つまり京サマが留年するのも運命だったわけですか。● P.N. / 藤沢伶里（愛知県）／そう、運命には逆らえません。すべてはサダメなのです。というわけで、京の方も京の卒業は諦めるよろし。しかし、京はそのうち真吾ともクラスメイトになるんじゃないかしらん？いや、それも運命ってやつさ。（編）

# 替え歌、行きましょ

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を開拓する『替え歌、行っ

きましょ！』

みんなのナイスなネタを大発表

するぜ！

イエ～！レッジング！

お～コラ、葵花でくるな！

今年は超暴走？！

ライバルを変えてくれ

ストーカーの恐怖！

庵の地道な復讐劇

目指せ～、替え歌じょ～れ

うつん♪ の伏見涼デス！

10月号に引き続き京の心

シャウト！ S.M.A.P. 「SH

AKE」の替え歌です！

花を2段目まで出しながら追

つてくるなんて、怖すぎるぞ

庵（これも精神的に京を追

つめるという、八神家の作戦

のなか）。うーん、600年間復讐

に燃える一族の考へることは、

私ら凡人にはいまいち理解で

きないでブ。

いやでも、こういふのは

のして（？）2人がなつか

しいっす。今ゲーム上では

しゃれにならんことになっち

の神器のあのエンディングは

なんだつたんだあ～ツ！

いつでも、こういふのは

のして（？）2人がなつか

► 読者通信欄 Welcome To PaoPao Cafe !

高3の時、文化祭のステージで「戻る」が前を出した僕は「チャンスに勝てますか?」もちろんその後は3日間の停学でした。イエーイ。●P.N.=部長アキヤマ(東京都)／さあ今度は町中でそれをやるのだ! できれば新宿の交差点あたりがいいぞ! 目の前に父番があつたらもう最高! ところで、ガールズフリーク2冊もお買い上げいただき、ありがとうございました。2号目もよろびく!(編)



●F-15E五三酉丸（奈良県）  
シクルウとママハハ。両方ともい  
つも連れ歩いてたらナコルルは無  
敵な気がするのう。



龍虎ファミリーだ！ ユリは何をうらやましがってるのかな？ 気になるつチ！



悲しそうな、社の「何イイイー!!」  
がなんかいい感じす♡



なんか厳しい表情をした京ちゃんだのう。そのなんともいえん表情がええのう。



正月  
年  
新  
春  
節



●PN／暴走兄弟小椋&ビカチユツ（東京都）  
弟との合作とは仲がいいんだね♡  
でもイラストのお題は「けんか」。

あんな勢いで舌を出して走ってきて直前で止められたらしい。実際に攻撃受けるよりもダメージでかいと思うぞ。そういえば、今回採用したお二方はお友達同士だつたん

スね  
すごい偶然た  
ところで、最近ネタが片寄  
つてきちゃってるので、もつ  
といろんなキャラの替え歌が  
見たいぞ。ニューフェイスチ  
ームや真吾などの新キャラな

んで狙い目 もちろん キャンペーンについてだけでなく、ネオジオオーゲームに寄せる思いを替え歌にしてもいいぞ。元にする歌はできるだけみんなが知っている歌にしようね!



ラジオは聞けて?

草野君  
あやかし

そんな  
彼女の

勝手オース!

引き潮  
真吾が涙しちゃ



This comic strip consists of five panels. Panel 1: A boy with glasses and a checkered shirt says 'んー' (Hnn). Panel 2: The boy asks '出でてよ!' (Come out!) and says '草薙子だも' (It's Kusanagi). Panel 3: The boy asks '出でてよ!' (Come out!) again and says '草薙子トト?' (Kusanagi Toto?). Panel 4: The boy says 'オオ。心地いい' (Wow. It feels good) and '草薙子モ!' (Kusanagi!). Panel 5: The boy is shown carrying a large sack labeled '公' (Public) over his shoulder, walking away through a field of flowers.

**オープンテロス** 暴走庵が葵花を発見で止めてスキを軽減させた時、少なくとも俺が使う庵よりは冷静な感じだったのだね。彼。っていうか名称未定一号くんの方が暴走してるんじよーか? (編)

# 勉強は守りたが

ネオジオの在り方や  
魅力についてのみんな  
の意見を待ってるぜ！  
みんな、ネオジオに  
ついての勉強は足りて  
るかい？

カムバツク龍虎ステージ  
ステージに特徴ある演出を

い演出だったよね、あれ。

KOF '95が発売され、がっかりしたことがあります。それは、各ステージに特徴がないことです。みなさんはKOF '95の龍虎ステージを覚えていますか?!

ブリクラ嫌いだけど  
ネオブリならやるぜ！

（けど、）こ愛嬌でしょーか？  
ちなみに、この現象は編集部  
ゲーマー陣の間で、地形効果  
と呼ばれていたぞ。南無く。

ありませんでした。そしてKOF'97で「今年」そ！」と思ったのですが、ダメみたいですし…。

龍虎ステージと逆バターンの  
闘技場とか。  
来年に期待します。よろし  
くお願いしますよ。SNKさ

●PN／パープル冴子（埼玉県）

編：プリクラ嫌いの女子をも  
あつさりとゲットしてしまう  
SNKキャラたちの力！  
これもまたネオジオの魅力  
なり。喜ばしい限りだ。

強すぎる隙しギヤー

が贈るバーメもなぐなる上

編：ゲームバランス崩してるのは強キャラは隠し。でもそうじやなくても敵にまわらしくないものさ。'95時代の

ホント。  
でも「CD版のみ使用可」とかにしたら、また口ムヨー  
ザーが怒っちゃうだろうし。  
そういうや隠しキャラ使用禁

るみたいだけど、そういう店を探して練習する、ってのはどうお？ ちょっとやりこんでる人の使う暴走庵なんかにや太刀打ちできないもんねえ。

正四六四  
䷯

夢見たら悪い夢になるのかな? 一 ● ノ／ 門井潤介 (二三七五)

●FNN／門井紹介（千葉県）  
そうだよね。家庭用も出たし、これから家で練習積んでゲーセンで遊びに行けるのじゃ。

●P.N／小松辰吉（東京都）  
ラジオドラマに出たはいいけど、  
山崎大変なことになつちまつたよ

なかなかおもしろいとりあわせと  
おもつたら何気にハチマキーズな  
のね。なるほど。

もあると思いますが

# よろす質問& 要望コーナー

三種の神器ゲームのEロを見る限り、KOFシリーズは終わつたかのように思えるが、カネツルのKOFをSNKが終わらせるワケはない！ というわけで、三種の神器とオロチの確執を描いた「オロチ編」は今作で終わり、次回からはヨウトウ編となる。そこで、SNKの確執に迫った「よゆうつち編」がはじまる！ まだ不明なところもあるが、少しずつ明らかになっていく。どうぞお楽しみに。

オーフンテラス

●PN／弥生田梨（神奈川県）  
対オロチの時の巫女衣装はなかなか何が儀式用なのかな？

●PN／栃木県  
KOF'97に出でくる矢吹真吾の彼女とは、一体どのよう性格の人なのですか？

●PN／負けられないんだよ  
どうやら、彼女だと思っているのは裏舌だけみたいで、彼女の方はなんとも思っていないみたいですよ。

(SNK宣伝部)

●PN／鳳凌葵（千葉県）  
KOF'97に出でくる矢吹真吾の彼女とは、一体どのよう性格の人なのですか？

●PN／栃木県  
どうやら、彼女だと思っているのは裏舌だけみたいで、彼女の方はなんとも思っていないみたいですよ。

(SNK宣伝部)

●PN／海野海月（千葉県）  
KOF'97に出でくる矢吹真吾の彼女とは、一体どのよう性格の人なのですか？

●PN／千葉県  
矢吹真吾で、魔界車を出したら、なんと頭から着地しました。それも一回だけ！ あれはかくされ追加攻撃みたいなものなのでしょうか？

(SNK宣伝部)

●PN／すき焼半人前（京都府）  
矢吹真吾で、魔界車を出したら、なんと頭から着地しました。それも一回だけ！ あれはかくされ追加攻撃みたいなものなのでしょうか？

(SNK宣伝部)

## 赤貧の弱み



●PN／春日真（大阪府）

## 短気



●PN／綺染らんる（宮城県）

## 新しい師匠



●PN／火薙萌（静岡県）

キヤアアツ!!

自主規制

醉っ払いを回すのはやめよう（マリー謹）

●PN／Yukie（愛知県）

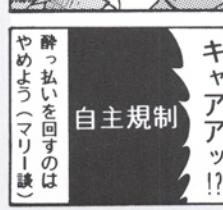
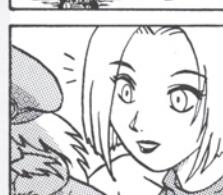
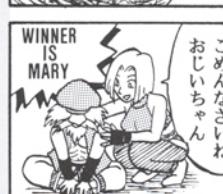


●PN／弥生田梨（神奈川県）  
対オロチの時の巫女衣装はなかなか何が儀式用なのかな？



●PN／羅城水月齋（東京都）  
クールにとかいいつつ、鬱いつぱりは熱いんだよね、真吾ってば。まあそこがいいんだけどね。

## 回転



●PN／Yukie（愛知県）

M・ダイナマイド  
スウェイニング!!

そりや確かにヤバいわな。まあ酔っぱらいでなくとも年よりまわしちゃうのは別の意味でやばくねえ？ なんにしてもお年寄りは大切にね♡

WINNER IS MARY

ごめんなさいね  
おじいちゃん

あ、あの…

酔っ払いを回すのは  
やめよう（マリー謹）

キヤアアツ!!

●PN／Yukie（愛知県）



## 読者通信欄 Welcome To PaoPao Cafe !

武士道烈伝で石原がレベルアップした時の絵を見ると、「どうも、むしろ逆にパワーMAXしたんじゃないねえか?」って不安になるのは私だけでしょうか?★PONY'S NAVY(埼玉県) / レベルアップした途端に、あとは①~④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス(自分の住所、氏名)を書くのを忘れないように(結構忘れる人が多かったりする)。

武士道烈伝で石原がレベルアップした時の絵を見ると、「どうも、むしろ逆にパワーMAXしたんじゃないねえか?」って不安になるのは私だけでしょう?★PONY'S NAVY(埼玉県) / レベルアップした途端に、あとは①~④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス(自分の住所、氏名)を書くのを忘れないように(結構忘れる人が多かったりする)。

オープンテラス

### 初心者向け同人誌の申込法講座

①定額小為替と切手を買おう。: 郵便局で値段分の定額小為替と切手を買います。

②替には期限があるのでも申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません(同じ人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす)。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れ替るのがベスト。同じ理由で封筒側に「為替の中」と書かないようにします。

③手紙を書く。: 欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額+切手を明記した申込書(便箇でOK)を書きます。例: 「ネオジオアンソロジー!」500円×1冊を申し込みます。

④返信用封筒も用意します。: 完名カードと自分の住所、氏名を書いたカード状のもので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

⑤宛名カードで用意する。: 宛名カードのもののが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼つてあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っています。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

⑥返信用封筒も用意する。: 返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまふこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料と一緒に返送されます。不使用だった場合、本とあとは①~④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。

⑦最後に封筒の裏にリターンアドレス(自分の住所、氏名)を書くのを忘れないと、おまけに、立ち止まるとき咳こむしなあ。(ネオジオ版には入ってないけど)。

本は約1カ月ぐらいで手元に届きます。

## ネオジオ特選同人誌コーナー

### SPIRAL TOWN



●KOF'97本。オールキャラのギャグ本。/B5/オフ/34P/450円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒018-52 秋田県鹿角市花輪字下花輪167 山崎純子(発行: MONO-VISION)

### LET'S PARTY!



●ほぼオールキャラのRBS本。/B5/オフ/32P/500円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒004 北海道札幌市厚別区大谷地東5-9-15 コーポ高田AI-1 牧野さちこ(発行: NGL)

### 絆



●風間兄弟の本。抜け忍の火月を追う蒼月のシリアルズがメインです! /B5/オフ/44P/550円無記名小為替+240円切手+宛名シール/〒431-31 静岡県浜松市大瀬町2261 斎藤方「ZEP.」(発行: Zephyr)

### かれいどすこおぶ



●サムスピのRPG本! オールキャラでギャグが中心! /B5/オフ/44P/550円無記名小為替+240円切手+宛名シール/〒441 愛知県豊橋市柱久番町49-1 山本早苗(発行: はやねはやおき)

### HAPPY GO LUCKY



●RBSとKOF'97のビリー近辺のギャグ本! 女性向けの内容かも... /B5/オフ/44P/600円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒339 埼玉県岩槻市加倉4-7-1 山田泰子(発行: PincoPincoPinco)

### FREE TIME



●KOF'97のギャグ本! 一応オールキャラということです! /B5/オフ/28P/300円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒257 神奈川県秦野市南矢名1-5-5-103 坂本いつみ(発行: KOTEMARI)

### 本格キムチの素



●キムFANによるキムFANのためのキムFAN本。/B5/オフ/52P/500円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒433 静岡県浜松市小豆餅4-3-7 板尾智恵(発行: キムチSPECIAL)

### With You



●夏休みがテーマという庵×日本! 小さい京が生意気でナイスです! /B5/オフ/64P/700円無記名小為替+50円切手+270円切手+宛名シール/〒324 栃木県大田原市加治屋33-313 川俣千春(発行: 那須富士見本舗)

### フェニックス ハネムーン



●堀崇×アーティストの本! ほのぼのでラブランな2人が可愛いです! /A5/オフ/52P/400円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒277 千葉県柏市布施1090-7 潤尾方 中江いづき(発行: ケンスウ)アーティスト向上委員会

卷之二十一

霸王丸が「半陽」で色が「半陰」でしょ。『陽』と『陰』でしかも「半

●文通（イラ交）してくださる方、一緒にゲーセンにいってくださる方、お友達になりましょう！ ジャンルは問いませんが、FANまたはほんとうが好きな人などと嬉しいです（あとでビリーカー）。少しこなれてしまふ。サーカル作ったり、みんなでゲーセンへいったりしたいです。年齢別不問。できれば学生の方。おもろい方。年齢別不問。年齢別不問。切手不要。

〒709-0071 岡山県赤磐郡吉野町原尻80号  
丸町35-1-6-2-563 平田俊也

●OFGが好きで、私も文通してくださる方。ユーチューバーさん。テレパシーが好きで、私も文通してくださる方。板橋真紀さん。よくなるべきな方。僕と文通しようとしない人がいます。家が近ければ、「同じ年齢の人がいいです。」とお話しを聞きたいです。返事もOK。本命は魔社です。書きたいです。15歳男。

〒709-0071 岡山県赤磐郡吉野町原尻80号  
丸町35-1-6-2-563 平田俊也

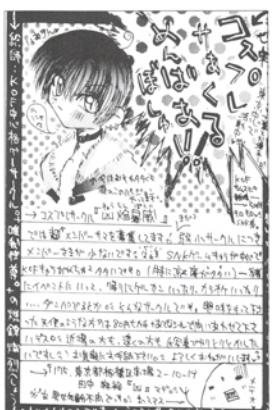
●SNKのゲームの中でも特にKOFが好きで、イベントやゲームについてくれる方。お手紙を募集します。答えてもらいたい方は募集です。答えてもらいたい方は募集です。ゲームが好きで、一緒にゲーセンへいってくださる方を募集しています。ゲームが好きで、一緒にゲーセンへいってくださる方を募集しています。年齢別不問。初回のみ20円。切手同封。20歳、女性。

〒176 宮城県仙台市青葉区宮井一丁目9番  
宇蛇86 田中加代子

●KOFO 愛崇のアンケート回答者様募集！ 答えてもらいたい方はお手紙をください。切手不要でも、KOFOの愛崇が好きじゃなくても、Fが好きな人ならOKです。文通&イラストも募集です。拳崇、バート、テリー、ビル、真吾など、社が好きな人で、短期間文通したい人好みな人で、よろしくお願ひします。

〒134 東京都江戸川区臨海町1-3  
1-5-202 関町家里美

です！ 14歳・男  
埼玉県入間市住  
市平358-1  
042-21-4055  
川俣保幸 氏  
特ニ「公十郎、ギー  
ベト」が好きで、古  
狼・F.G.サン  
スピなどとの格ゲ  
の手紙ください。  
イラ交OKです。  
初回のみお預りしま  
同一封でお願いしま  
す。 14歳・女  
〒302-001 茨城県  
水戸市郡山町西門  
すき野1-8-2  
橋口麻帆  
キヤラクターム  
吉田一郎  
人には答へられない  
たしです。 「ネオ  
ジオマニア」  
SOS部門 「アーテ  
ム」



● な募集します。初回のみ80円切手同封で、必ず文通回数を書いてください。お手紙待てます。17歳・男。  
〒251-713 神奈川県横浜市鶴見区渡辺淳一  
● とにかくテリー・マリーが好きで、たまらない方! 私とお友達になつてしまいたい!! 文通でやさしくできると嬉しいです。できれば中2以上の方希望 性別不問、もちろん切手も必要です!! ので、どうぞよろしくお願いします。あと、どちらん知らなかつても歓迎です。13歳・女。  
〒533-163 長崎県福江市上大津町86-1  
森義理  
● 職業者様募集!! RBSでビリーワン・カーン本を作るにあたって、執筆者様を募集しています。詳しいは80円切手同封で。元切手も可。  
〒463 愛知県名古屋市守山区吉根木洞3-2-5-4-127 岩田優子  
● とにかくサムライに夢の人文通文通しよう♥ 同人してるとなまおOK! 好きなキャラは風間器用コスプレキャラ。年齢不問。お待ちしてます。20歳・女。  
〒389-06 長野県須坂市城町中之条803 町田里美  
● SMXの格闘ゲームに超マニアで、キム、姚明、マリーが大好きな人で、OK-F97でもRBB、RBS、何ででもOK! 大募集です。3合目までOK! 三合目までOK! 文通OK!

● 買い／ROM版「天サム」を200円で。安価優先。美品有り。希望価格と支払い方法を明記のうえ、返復ガキでご連絡を。  
〒376 群馬県高崎市生川町内町5-62

● 売り／ROM版「KOF'96」を62万5千円位で。ハガキでご連絡を。  
〒136 東京都江東区白砂3-17

● 交換／私のCD版「ニンジャマスター」、「特捜隊」等、あなたのCD版「プレイカード」を、また、CD版「バルスター」もつけてください。それをCD版「ミッドロ2」+もつて下さい。ハガキでご連絡ください。

〒921 石川県金沢市額井二丁目248  
中井昌吉

● 買い／NE97年1月号を。ボスキーはなくして結構です。80円切手で封で連絡ください!!  
〒573 大阪府枚方市磯島元町8-1

西川アリサ  
● 売り／ROM版「ダンクドリーム」「FHD」「ダブルドロゴン」「ツーピングハンター」、希望価格と箱説あり。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。高価優先。まとめてもバラでも可。  
〒435 静岡県浜松市安松町17-12  
柿崎鉄兵

● 交換／僕のPS版「KOF'95」「

○ CD版「KOF'96」を「R.B.S.P.」で  
先。交換方法を書いて、ハガキで  
ご連絡ください。

〒151 東京都渋谷区代々木3-19  
2-504 ヨコハマオーディオCDZ本体を、  
● 買い「ネオオジオCDZ本体を、  
万5千円で。なるべく商品類を、十  
払いの方法で貰う。支払いで。往復ハ  
キでご連絡ください。

〒820-103 福岡県嘉穂郡嘉穂町大字  
牛隈1-405-1 大久保明彦  
● しまり、「KOF'96」の便せんを貰  
りました。

B5、スカンの入ったうすビンクの  
紙に縦書きラグ丁度。2種類各5枚枚  
づつ計10枚です。(レセプト付)  
希望額と送料分の切手、会員券の  
記名小が替(切手でも可)を同封  
してご連絡ください。

〒193 東京都八王子市武分町780  
7 佐藤朝子

● 交換「私の「N.F.97」10月号ホ  
ターー」と、あなたの「N.F.97」10月号ホ  
ターー」(5月号ボスター)(京&レオナ)を  
を。「彼らのボスター」は超美品で、  
できれば美品で。まずは後悔なし  
か80円切手同封でご返答ください。  
〒666-101 兵庫県川西市溝和田東  
1-3-2 10棟20号室 左近洋紳

でご連絡ください。

— 501 - 61 岐阜県宇都宮市鶴来町津町宮  
1 - 98 岐阜県美濃加茂市  
● 交換／私のROM版「RBSSP」と、あなたのROM版「天サム」または私のROM版「RBSSP」+一万円で、あなたのROM版「OF-97」を。  
〒565 大阪府吹田市長野東15-6 江川文昭  
● 買い／NEFVO. 一~96年12月迄  
（商品・ボスターつき）& SNK  
ボスタークレアが発送各種を送信  
80円切手同封でご連絡を。  
〒781-01 高知県高知市仁井田一  
4 6 安部裕美  
● 売り／武士道伝の便せんを。絵  
柄2種B510枚入、和紙に赤、緑  
シック刷り（ゴマ）です。かわいいです。  
また、時計、靴音牛若姫を販売して  
ます。10円のシールが付いています。  
+アテ名シールを同封してご連絡を。  
〒089-13 北海道河西郡中札内村新  
札内南  
● 交換／僕のROM版「KOF'96」と、あなたのROM版「RBSSP」を、往復ハガキでご連絡を。  
〒562 大阪府箕面市新稻4-1-1  
芝村正太  
● 買い／ROM版「風雲STL」を5千円で、5万円で、往復ハガキでご連  
絡を。風雲を売ってくれた人にほ  
ざい。ROM版「餓狼3」をつきます。  
〒562 大阪府箕面市新稻4-1-1

売上及営業ロード

ようか? ●PN=IPの食卓 (東京都) /



C版「KOF'96」を(RBSP)優先。交換方法を書いて、ハガキで連絡ください。

〒151 東京都渋谷区代々木3-19-2 二輪堂社  
●貢い／ネオジオCDZ本体を1万5千円で。なるべく美品希望。支払は代金払いで。往復ハガキでご連絡ください。

〒280-03 福岡県嘉穂郡朝日町大字牛隈1-405-1 大久保明彦  
●売り／「KOF'96」の便せんです。また、鹿児島のイラストです。B5。スカパンの入ったたうしビンゴの紙。クラゲの紙。2種類各5枚ずつ。計10枚入り100円。希望数と送料分の切手。代金分の記名小為替(切手でも可)を同封してご連絡ください。

〒193 佐藤義一  
●交換／私の「N.F'97年10月号ボスター(色)」と、あなたの「N.F'96年9月号ボスター(京&レオナ)」を。これらのボスターは超美品です。できれば美品希望。されば美品希望。まずは往復ハガキで。料金は同一封筒で。一枚報いたさい。郵便料金は別途。料金は1668円。兵庫県川西市溝和田東1-3-2 10棟201号室 左近年鑑

●貢い／ネオジオCDZ本体を1万5千円で。多少キズあります。起動してプレイできればいいです。送料負担があるので、送料のみの価格です。

「マムスピ<sup>ド</sup>びんせんセットあります。  
(ブルー・BS-12枚+BSシール/1枚)  
閉釦、ナコリハミタクシ事4ムキナヒ  
AI+ナラハナ括弧内貰え、アヤスシいうあは  
400円の定窓小高替+50円の手  
ナラテナシル+「セムビ<sup>ド</sup>びんせんセット」  
書いた紙、同封の上  
〒737-01  
広島県吳市  
仁町方山819-28  
磯木才枝方  
衣谷康行  
まじめ手帳F-11.  
(元)封筒はナラハナ  
...また、天井裏など  
お手入れが簡単な  
ペーパーなども販売  
HOI/HOI/...  
並三色丸襟アソブ  
マムスピ<sup>ド</sup>びんせん





# 新作ソフト発売予定リスト

10月23日 現在

## ♥ユーザーの声♥

● ポスト『メタスラ』として、  
『メタスラ』として、

いた俺は、この「ショックトルーパーズ」にかなり期待している。

アクションシユーティングが帰ってきた(ザウルスパンザイである)。使用できるキャラ8人もいるし、友達と2人で遊ぶとかなりあつくなるぞー!!

早く出ないかな!! 家庭用は出してほしい。でもNEO・GEOのゲームはSNK以外のゲームは予約できない

…やっぱりムリ?  
● 三浦浩二さん(山口県)

せめて年内には両方ども…。

● PN/默示録の磁界王(静岡県)

## こんなゲームあつたらしいな

KOFを題材にした結婚恋愛シミュレーション、その名

も「年貢の納め時よ、アーンデイ!」さまざまなイベントをこな

する。リアルバット戦伝説スペシャルや、「月華の剣士」も中止になってしまったとのことでシステム大変更です。ガードはボタンからレバ

ーになるし、その他細かいところが変わっています。もう編集部もバニクつてます。おかげ

で、パートナーと一緒に恋バトルを繰りひろげる。もちろんバトルは実際にキャラを操作して闘うのだ!

最後に待ち構えているのはパートナー。物理攻撃で速攻ノックアウトするもよし、精神攻撃でジワジワとまいらせらるもよし。とにかく相手を参

うことで、まずはめでたい。

● PN/赤の魔術師(群馬県)

今回はSNK中村さんご

Fに出でている歴代の女子子キャラから選択可能。

舞ちゃんたたらぱりアンドイを選ぶのが成功率高いけど、別にチャン相手にもできる自由度の高さがウリ。

● PN/年貢の納め時よ、アーンデイ!(ならぬ「年貢の納め時よ、アーンデイ!」てな感じ)

だが、あのKOFを題材にし

ていながらちゃんと結婚する

のが素晴らしい。本編だと誰

もいつまでたっても結婚しき

うにないしね…。

タイトル	メーカー	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
------	------	------	----	-----	----	------

### ◆HYPER NEOGEO64

侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
---------------	-----	---------	---	-------	------	-----

### ◆MVS

ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	11月11日発売予定	48,000円	100%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
バルスタークラフト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%

### ◆NEO・GEO

ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
バルスタークラフト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答

### ◆NEO・GEOCD/CDZ

～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
バルスタークラフト	SNK	シューティング	—	発売日未定	価格未定	無回答

### ◆セガサターン

ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	—	12月18日発売予定	5,800円	100%
リアルバット戦伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
SNKファン・CD 戦伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答

### ◆プレイステーション

サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	'97年冬発売予定	5,800円	85%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ 刺客指南パック	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバット 戦伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファン・CD 戦伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答

●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。

※サターンの欄で価格が2つあるもの2つ目の価格は“お買い得セット”的段です。

郵便はがき

お手数ですが  
50円切手を  
おはりください

□□□ - □□

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  
12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 テ □□□-□□ 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12月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

( )  
( )  
( )

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

( )  
( )  
( )

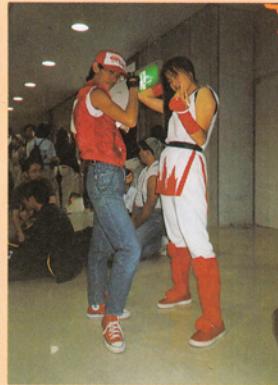
3. お手持ちのハードに○をつけてください

- ①NEO・GEO ②NEO・GEOCD ③NEO・GEOCDZ  
④セガサターン ⑤プレイステーション ⑥スーパーファミコン  
⑦N64 ⑧ゲームボーイ ⑨その他 ( )

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# 天晴

秋ですね。秋といえば焼き芋ですね。  
焼き芋といえば、もう焼き芋屋さんが出てる  
んですわ。秋の夜長におイモでも食べながら  
天晴写真をゲットしようかなあ♡



## テリー＆アンディ

●PN／テリー=武道拳＆アンディ=響飛鳥（神奈川県）  
ボガード兄弟2人セッットってマジ少ないよな。1人ずつなら結構見かけるけど…。やっぱり遠く離れてそれぞれに修行してからめったに会えないんだよ、きっと！なんちて♡



## シェルミー

●PN／美和（東京都）  
うお～っ！ 横殺ポーズのオロチシェルミーじゃ！  
太ももが！ 大きく開いた胸が～！ 「お姉様」って呼んでよかですか？ つうことで、だれが何といおうが  
今月の天晴賞に決定じゃい♡



## 八神庵＆矢吹真吾

●PN／庵=TERA & 真吾=BLUE（福岡県）  
おや以前SNKライバツアーフ（福岡）で優勝したお2人じゃないですか！ たまには違うキャラをやってみようということで、京が庵になって庵が真吾に変身したと  
のこと！ なかなか似合つりますぞ！



## 草薙 京

●PN／藤真天（兵庫県）  
はい、時々担当の気が向いた時に復活するようになつた「今月の女京様」のコーナーでございます♡ 「女にしておくのはほしい！」と少年大好きの某雑誌が絶賛しておりました！ いかがっすか？



## アンディ♡舞

●PN／アンディ=AKI&舞=桜花雨竜（山口県）  
『年賀の収め時』カップルだのう～ 腕組まれて照れてるんだか、困ってるんだか微妙なアンディとニコニコ笑顔の舞ちゃんがいい味出していますな！ とりあえずお幸せに♡ なんちて（笑）。



## ガルフォード

●PN／にやにや（京都府）  
ポリゴン版のガルフォードですな！ 確かに動きやすいカンジだけど、ますます忍者っぽくなってしまったような気がしないでもないんだよな（笑）。足元のバビィがカワイイ♡

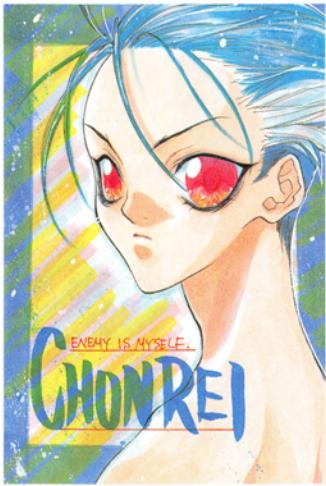


さてさて、今月の凝つてまさんにはPN／QP職人さんです。そのベンチームの通り今回のお題はキューピー人形を使ったコスプレ物だ！  
1個80円のキューピー人形を使って、フェルトを縫つたり、ボンドで貼つたりして作ったそうです。う～ん、カワいい♡  
作ってくれたキャラ数がこれまですごい！ なんとサムライ&KOFシリーズのほとんどのキャラ作ってくれたのだ。紙面の都合で一部しか載せられないのがとても残念です。編集部内で楽しませていただきました♡ 特にアースクエイクは笑わせていただきました！  
以上、今月はここまで！ 来月も皆の衆の楽しい投稿待つてるよん♡

私、  
凝つて  
ます♡



●PN／いかがわしいな（鹿児島県）  
今月のキャラクターテキストは秦兄弟なので見ておくんなまし♡ しかも全ページカラーなのだ♡



●PN／トミーへーKOU（広島県）  
ショタコン心をくすぐられる関丸くんですな♡ なんだからそのおつきな睡に吸いつこまれちゃいそうだね。なんうふ♡



●PN／白雪月花（滋賀県）  
ニコニコ真吾ちゃんかわいいの♡ しかしその山ちゃんパンが超気になるぞ！ 食べたらおなか壊しそうだな…。食べなくなるドリル入れられそう。



# 3パーセントの誘惑



●PN／砂河せん（東京都）  
秘書を引き連れてビリーちゃんどうしたの？ 色違いのシャツが派手ですが、ってもしやそれが制服だったら楽しいな（笑）。



●PN／立野いせな（愛知県）  
目がイッちゃってます！ しかし暴走ってどうやったら止まるんだろう。倒すしか方法ないのかな？ う～む。



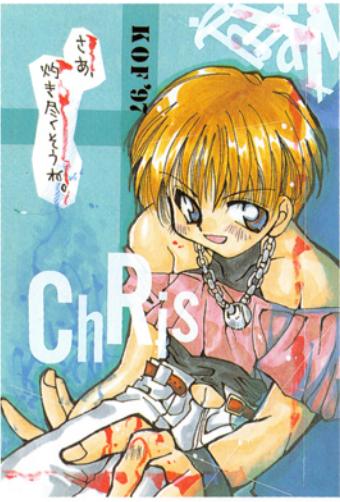
●PN／日向音（青森県）  
なんか照れてる蒼月が珍しくいい感じ♡ 普段クールだけどちょっと意外なところで感情出しそうだよね、兄貴ってさ。



●PN／COCOON（富山県）  
勝ちデモの庵の血って自分の？ 他人の？ 自分のだったら何か痛そうだよね。格好いいんだけどねえ。



●PN／如月海（兵庫県）  
初代のイメージのリムルルだそうで。彼女も色々衣装変わって大変だよね。今度は半ズボンで生足が…、ムフフ♡



●PN／黒沢さとる（北海道）  
ニューフェイスの3人はスケ一人気あるよ！ 特にクリスは一部のお姉様に絶大な支持を受けていたりして（笑）。





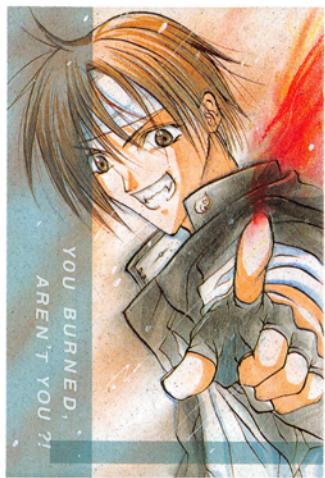
●PN／咲見和華（大阪府）  
漬物に例えるとはこれまた涼いっすな。  
他のキャラは結構難しそうだけど、庵び  
ったりじゃん！ よしハヤらせようぜ！

●PN／波瀬彩（兵庫県）  
あったかいイラストだね。すこくナカル  
ルらしい色調がグー！ やさしくてはかな  
げな雰囲気もいいカンジです



●PN／いりなみ美（神奈川県）  
秋ですね。紅葉見にいきたくなっちゃった  
よん！ なんか、さりげなくいるハングド  
マンがよいですか

●PN／綾木くろ（鹿児島県）  
イエー！ 元気な京ちゃんじゃのう♪  
男の子は元気が1番じゃい！ ギザギザ  
な歯も愛嬌あっていいカンジっす！



●PN／はるCHAN（岡山県）  
恋しいいいことだなあ。おいらはそろそろコタツが  
欲しいなあなんて思つてるのに（笑）。はあ…。若さ  
が欲しいよん！



●PN／間ケンゴロウ（東京都）  
「バイバイ」なんて寂しいこといわないのでよん、シク  
シク。とりあえずEODにいかない限りOKってことで  
どうかのう？ ダメ？



●PN／青名（北海道）  
男前のクラークさんだあ～♡ やっぱりグラサンして  
る男はグラサン取つても格好よくなくなっちゃね。うん、  
基本だよ。



## 今月の 誘惑賞

●PN／九頭巳佳弥（大阪府）  
うお～!! 色っぽいのう♪ 実は色々や  
もんは見た目だけじゃなくして技も色々  
あるのがあるのじやー。とりあえず楽し  
にして欲しいよー



●PN／ヒルノスマネ（大阪府）  
足を見るに'96版アテナかな？ 確かに'96よか  
ったよね。でもやっぱり今年の衣装でタイトな  
しが完璧かと…、失礼しました。



●PN／都氏さとみ（富山県）  
残念ながらロード画面これじゃなかったです。  
でもこんなんだったら楽しいのにな（笑）。  
しかし、これってもしや脱皮してるの？

# ボスキヤラ列伝

格ゲー、アクション、シミュレーション…あまたあるネオ・オペト台に登場するボスキャラを紹介していく「一ナボスキャラ列伝」。

今回は「マネー・アイドルエクスチラ」  
ス、「マイド・ティードラ」を紹介するぞ!

「今日は『マネーライドルエクスチェンジ』、『マイド・ディーラー』を紹介するぞ！」

# マイトイーラー

「落ちもの系パズルゲーム」では、攻撃ライン（ゲーミング）によって違うが、普通お邪魔アイテムなどが出現する。

ドル上院  
インの意地悪さ  
からタワーが最  
強)といえるだ  
ろう。



マイトイーラー

ステイタス：バンク・コンツ  
エレン総帥  
年齢：20歳  
身長：175cm  
体重：55kg  
血液型：AB型  
趣味：おしゃれ  
好きな物：宝石類  
嫌いな物：部下の失敗報告



検証  
3

スピード

このゲームはパズルゲームであるゆえ、残念ながら防御力を測定することは不可能である。

二、**防御力**と同じ理由で、スピード、測定不能。ただ、PUのラスボスとして登場した時には、雷光のごときスピードで動く姿を見る事ができる。

最強キャラ対最弱キャラの  
闘い。ハッキリいってイジ  
メです



総合評価

変身後は、世界中の硬貨の絶滅という、よく分からぬ野望を持つ教団、マニー教団の教祖。優秀な部下もたくさん抱えている（ほとんどが女子高生だが）。表社会・裏社会会のどちらでもトップに立つ権力者なのである。

## 検証 2 防御力

則性はあり、それがマイド  
イーラーを攻略するうえでの  
救いとなつてゐる。

変身前つまりマイドバイラーの正体は、バンク・コンツェルンの総帥。

## 検証 1 攻撃力

連鎖時に相手に送る攻撃ラン  
イン数の計算式は全キャラ共  
通なので、攻撃力を検証する  
に当たっては、攻撃ラインの  
硬貨の配置が純粋に評価され  
ることとなる。

ゲーム全体にいえることだが、大連鎖を2回素早く決めれば倒すことができるため、熟練者がプレイすればあっさり倒すことができる。

強さの証

難易度

対人戦プレイで最初から使えるにもかかわらず、人が使うと尋常でない強さを発揮するマイトイーラー。使うとハッキリって嫌われる。

CPUのボスとしても、クリアへの最後の砦と呼ぶに相応しい強さを持って、初心者の前に立ちふさがる。連鎖がキッチリできるようになるまではなかなか倒せないだろう

## ボスデータ評価表

総合	A	S	組織力
難易度	B	-	スピード
防御力	-	A	攻撃力

## 連鎖基本 テクニック

連鎖中にもキャラを操作することができるこのゲームでは、仕掛けを作つて連鎖させる「自動連鎖」と、連鎖中に次の連鎖を作る「あとづけ連鎖」を組み合わせて使うことができる。

自動連鎖の作り方から説明しよう。画面右上方の方に500枚を拾つて同種の硬貨にくつけていくのを繰り返すというわけ。5円、50円、500円は、同種を2つくつければ両替できるので、特に準備をしなくとも簡単に連鎖させることができる。

500円は、同種を2つくつければ両替できるので、特に準備をしなくとも簡単に連鎖させることができる。

### マイトイーラー攻撃ラインパターン

一見デタラメな配置だが、法則はあるぞ。左から1、3、4、5、7列には1円、10円、100円しか出現せず、2、6列には5円、50円しか出現しない。

いのだ。

それでも、同じ硬貨が縦に並んでいる場所はほとんどないため、まとめるのが難しく、強い配置といえる。



両替後の硬貨が出現するように調整する必要があるぞ

円を置いておき、その左下に100円を4枚縦に並べておく。その下に50円を、その左下に10円を……という具合に1円まで仕かけをつなげていく。そして1円から連鎖を始動させればOKだ。準備として1円、10円、100円を4枚縦に並べておく。そして、他の硬貨を両替している間に、準備しておいた4

まず1円を5枚並べる。そしてこれが消えている間に……

素早く10円を拾つて5枚並べる。それで連鎖が成立するというわけ。



## 攻略!! マイトイーラーを倒せ!

最も確実にCPUのマイトイーラーを倒す方法は、5連鎖を素早く決めて、間違ひれずに2~3連鎖で追い打ちをするというパターンで、あとづけ連鎖を使うことで、大連鎖が完成するというわけ。

最初の5連鎖は自動連鎖を使うといい。画面内の硬貨をよく見て、連鎖に必要な硬貨が足りないようならば、すぐ

1を倒すことができるぞ。

対人戦にもいふことだけでは画面内の硬貨の数が少ないので、大きい連鎖を作れるほどの硬貨が確保できない。そこで、5円と50円を掘り出す作業をしておくといい。この2種は2枚くつづけるだけで両替できるので、あとづけ連鎖でカンタンに消すことができる。

最初の自動連鎖が終わったら、掘り出しておいた5円と50円をあとづけ連鎖で消して2~3連鎖させる。うまくいけば、ここでマイトイーラー

にレバー↓×2を入力してラインを引き出し、連鎖を組むのに充分な硬貨を用意しよう。そして、1円から500円へと続く自動連鎖を急いで組み上げて発動させる。発動したら、その間に次の連鎖の準備をしておかねばならない。

とはいっても、対CPU戦



他のキャラと違い、背景にアップがないのが少し残念…

素早くもう一度連鎖を発動させて、息の根を止めてやろう



500円が消えて5連鎖。これでマイトイーラーを追いかめる

NEO·GEO

P S

S S

# ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報を届けます。今月はなんと4ページ! PS版『サムスピ天草降臨SP』とSS版『RB餓狼SP』を中心に紹介だ!

©SNK 1996, 1997 ©SNK/ADK ©1997 DATA EAST CORP.



PS版ではなんとV Sモードに限り、「真サムライスピリッツ」や「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」での人気キャラ、チャムチャムが登場!

チャムチャムと  
斬紅郎が使用可能

V Sモードでは  
チャムチャムも  
登場!  
オプションも  
もちろん充実!

**P S**  
プレイステーション

いよいよ発売日が決定した  
『サムライスピリッツ 天草降臨』。  
『チャムチャム』などどの辺が  
『スベアル』なのか? PS版オリ  
ジナル要素を大紹介だ!

SNK	12月25日発売予定 5,800円
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ V Sモード ブラックティスマード	

しかもV Sモードでは、さ  
らに隠しキャラである斬紅郎  
も初めて使用可能なのだ。



真サムと一緒に? チャムチャムの勝ちデモ

豊富なオプション  
で初心者も安心!

オプション関連は、基本的に

SS版と一緒に。

データロードの短縮関連では「デモカット」や、文字だけの選択画面にする「簡易キャラクター選択」がある。

少味気くなるが、少しでもロードを短くしたい人はおすすめだ。

練習に便利な「コマンドリスト」、「ブラックティスマード」もSS版に引き続き搭載。

コマンドリストはゲーム中にいつでも技コマンドが一覧表になつて出る機能で、なかなか便利。ブラックティスマードは練習台のキャラの行動パターンを

設定できる。CPUのアクションを立ち、座り、ジャンプの3種類から、またガード方法をノーガード、ガードした

ままの状態、攻撃を受けたらガードする、の3種類からそれぞれ選べる。

ゲーム中の音量を好みに調節できる「ミュージック

セレクト」、ボタン一つで必殺技が使用できる「LRコン

トロール」などもある。

## セガサターン スライツ

SS版の『スライツ』はなんと、おまけディスクがついて2枚組での登場。最新ゲーム画面&エターナルボックスの画面も紹介だ！

## スライツ サターン

ターンモードはSS版オリジ

ナルモード、アーケードモ

ードはネオジオ版を処理落

らま

で（笑）忠実に再現したモー

ドなのだ。

サターン版オリジナル要素もますます充実！

2枚組での登場だ！

SS版は、ゲームモードをサターンモードとアーケードモードの2つから選べる。サ

### 細かいバランスの見直し

ターンモードではさまざま

なマイナーチェンジがおこ

なわれている。以下はサターンモードでの主な変更点だ。

ドなのだ。

### 新ルールの追加

CPU戦では、登場していくキャラすべてに新規デモを追加。もちろんボイスつきなので、しゃべりまくる！

### 新キャラの追加

このモードでのみ、新キャラも登場。その名も美鈴キサラギ。ランの担任の先生で、変装（コスプレとも呼ぶ）が得意だ（変な先生…）。

ADK
12月18日発売予定
5,800円
対戦シューティング
○
NG ROM
○
NG CD
×
PS
○
SS
×
SS拡張RAM対応
×

2人同時プレイ サターンモード タインクルスター・エターナルボックス

「ティンクルスター・エターナルボックス」とは、ネオジオCD版で好評だったイラストギャラリーの強化版のこと。ファンから送られてきたイラストの全掲載やキャラクター自己紹介、設定資料など、盛り沢山になっている。

### エターナルボックス

「ティンクルスター・エターナルボックス」とは、ネオジオCD版で好評だったイラストギャラリーの強化版のこと。ファンから送られてきたイラストの全掲載やキャラクター自己紹介、設定資料など、盛り沢山になっている。

23  
25



このイラストはホームページ  
用の原画画像なのだ

キミのイフストも  
（送ったな  
ら）入ってるぞ！



描き下ろしイラストがいっぱい！





最初からこの選択画面一コマンドなしでOK! ッス

SNK	12月25日発売予定 5,800円
	拡張RAM同梱版 7,800円
	格闘アクション
NG ROM	○
NG CD	×
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ ブラクティスマード	

SS版では初めから  
ギースが使用可能!  
恒例のオプションも  
もちろん充実!

ギースが最新作「リアル  
バウト 餓狼伝説スペシャル」  
がついにSSに登場。  
SS版ではなく、ネオジ  
オ版では隠しキャラであった  
ル」が登場。

## セガサターン リアルバウト 餓狼伝説 スペシャル

餓狼シリーズ最新作『リアル  
バウト 餓狼伝説スペシャル』  
より迫力を増した狼たちの闘  
いを見届けろ!



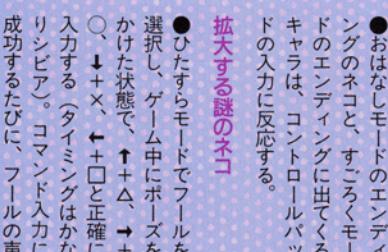
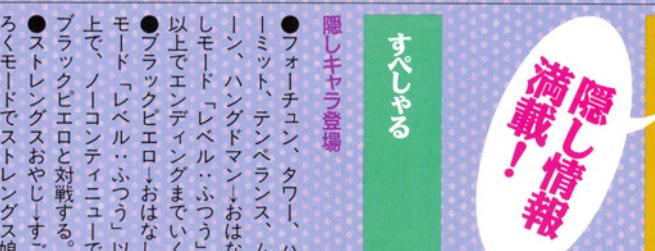
通常の対CPU戦モード。  
アーケードと同じ感覚で楽し  
むことができる。



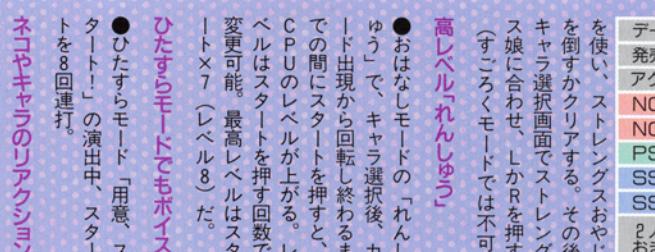
てなわけでテリーもビックリだ



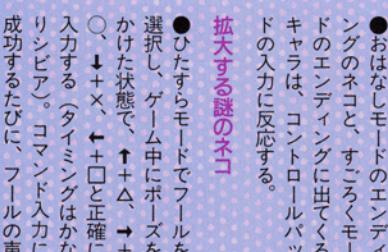
「うるさい、ボスは私だ!!」「真のボスは私だ!!」



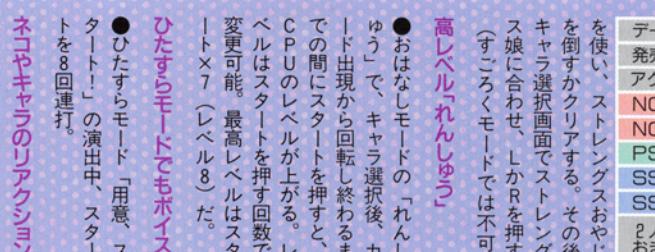
口も使用可能になるのだ!  
すべしやるではフルックエ



データイースト	発売中 5,800円 (コンビニ専用)
アクションパズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ スペシャルモード おまけモード	



口も使用可能になるのだ!  
すべしやるではフルックエ



データイースト	発売中 5,800円 (コンビニ専用)
アクションパズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ スペシャルモード おまけモード	

## ▶ネオジオ家庭用新作ゲーム情報



マリーの超必がアンディにヒット!



もバッヂリ再現!

SS版オリジナルの練習モード。「簡易キャラクター選択」を採用し、「ステージ選択」が可能。このモードでは時間や体力に関係なく技の練習ができる。相手の体力ゲージが一定量減り進化した「ラインバトル」

いるので、スピード的な対戦が楽しめる。「ステージ選択」也可能だ。ネオジオCD版で好評だった、対CPU戦にオリジナルイベント(チャンスファイト&乱入ブレイヤー)を追加したモード。よりスリリングな闘いが楽しめるぞ。

### ブラックティスマード



オプション画面。ここでさまざまな項目が変更可能



オプションにSS版で新たに加わったのは全部で3つ。「SPECIAL」をONにすると、必殺技がボタン1

一は赤でパワーゲージが満たん(Pパワー状態)なので、超必殺技や潜在能力もいつでも使えるのだ(パワーゲージに戻る)。

### オプション



オプションでSPECIALを選ぶとこの画面に



好きなだけハルマゲラッシュの練習だ!

つで出せる「スペシャルモード」になる。「PAD CONFIGURATION」は、基本操作やスペシャルモードで使用する必殺技を好きなボタンに設定することができる。

「DEMO」はOFFにすることで、勝利デモをカットし、ロード時間を短縮できる。

● スタジオでは、ボタンを押すことでキャラが動いたりしゃべったりする。詳細は以下	● フォーチュン、タワー、ハミッド、テンペラランス、ムーン、ハングドマン、すとーりーモードで、タイムカウントの数字とカーソルを合わせたキャラのタロットNoが一緒にセレクト×3回。	● ストレングスおやじ、ストレングス娘にカーソルを合わせて△を押す。	● 「あーけーど」では、ブラックエロは使えない。
<b>「おまけ」</b>	<b>隠しキャラ登場</b>	<b>あーけーど</b>	<b>ワールドが着替える</b>

● スタジオのキャラセレクト画面でカーソルをエンブレスに合わせスタートを押すと、すぐ近くモード版のエンブレスが見られる。	→: 攻撃(小) ←: 攻撃(大) □: やや不利 ○: 勝ち	↑: 攻撃(中) ↓: ダメージ △: かなり不利 ×: 負け
<b>エンブレス</b> <b>すぐ近くモード版</b>	<b>セレクト: ニュートラル</b> <b>L1/L2: BGM ON</b>	<b>スタート: EXIT</b> <b>R1/R2: BGM OFF</b>

さあ楽しみましょう



スキが意外に大きい飛び道具。前作に比べると出が遅いっす



移動距離は短いが、ガードされても反撃されない必殺技だ

秦 崇秀

必殺技



飛相手の体力を奪い取る超必殺技。  
飛び道具を貫通するぞ



対空技。横へのリーチは、ちょっと  
短め…



スタンダードカラー  
は赤。全作1Pカラー  
はみんなこれ

衣装



なんぞ別ラインでは攻撃判定なし(涙)。  
威力はあるけど使いにくい技かも

# キャラクター テキスト

じん ちゅう しゅう  
秦 崇秀



プロフィール

格闘スタイル…帝王拳

国籍…中国 職業…無職

誕生日…1980年6月6日

年齢…17歳 身長…170cm

血液型…不明

趣味…旅行

好きな食べ物…からいもの  
嫌いなもの…深海魚(顔が怖い)

得意スポーツ…球技以外は好き

好きな音楽…アニメ主題歌

特技…皮肉(本人は悪気なし)

★NF人気投票結果

第1回 29位 第2回 29位 第3回 14位 第4回 39位 第5回 25位

過去の魂に操られる  
悲劇の兄弟  
秦雷&崇秀に  
秦迫る!



じん ちゅう れい  
秦 崇雷

プロフィール

格闘スタイル…帝王拳

国籍…中国 職業…無職

誕生日…1980年6月6日

年齢…17歳 身長…170cm

血液型…不明 趣味…スノーボード

好きな食べ物…杏仁豆腐

嫌いなもの…努力

得意スポーツ…個人技全般

好きな音楽…なし

特技…オシャレ(最近色気づいてきた)

★NF人気投票結果

第1回 31位 第2回 35位 第3回 23位 第4回 41位 第5回 18位

こいよ!!

HPOWER 押しつばなしでパワーアップする  
飛び道具

兄弟お馴染みの突進技。→→→+  
Aで移動距離が伸びるぞ

必殺技

お馴染み吸い取る必殺技。大きな  
スキができるので注意だ

無敵時間がついてる対空技。ガードされると反撃確定

宿命拳のパワーアップ版。跳  
びこみを落とせる場合もある  
ぞ

出は遅いが飛び道具を貫通する必  
殺技。威力はあるでよ

これがMAX版。かなり大きく育  
ってますねえ

飛び道具を跳ね返す技  
は無防備  
しかし、その他の技に  
は無防備

※ プロフィールおよび技の写真は「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」のものです。 ©SNK 1994, 1995, 1996

122

## ▶キャラクター紹介

**姫し現実の中で一族の誇りを胸に生きる兄弟**

双子の兄弟 崇雷と崇秀。彼らは6歳の時に伝染病で両親を亡してから、兄弟2人力を合わせて生きてきた。

兄弟の父は死の床で一族に伝わる伝説を彼らに語った。「我々の祖先に秦王龍という男がおつてな、始皇帝の護衛長官を務めておつた。その力たるや凄まじく、まさに龍の化身の如く千騎の兵を一人で壊滅させたそうじゃ。お前ら2人にもその男の血が流れていることは難しい。貧しい身なりをしているため、裕福な家の子供たちのいじめの対象となってしまうのだった。父のいいつけを守り、誇り高く生きてきた2人だが、厳しい現実を前にして次第に人

秦兄弟の意識はまったくない。

**祖先の魂に翻弄される2人**

時は流れ、2人が14歳になったある日、兄弟はいつものように近所の子供たちに囲まれ、いじめられていた。その時、崇雷を凄い衝撃が襲つた。気がつくと、いじめ子たちは半死の状態で倒れていた。その次の瞬間、急に頭痛がおこり、2人は気を失つてしまふ。

2人が次に目覚めた時、その体は別の魂が支配していた。

「なんと王龍の息子、やはり彼らの祖先である海龍・空龍の兄弟の魂がよみがえり、それぞ崇雷、崇秀の体を支配してしまったのだ！」

別の魂に支配されている時、秦兄弟の意識はまったくない。

秦の秘伝書を手に入れる闇のプローカー。「餓狼3」では秦の秘伝書を手に入れることで、秦兄弟を利用しようとする。

●**山崎竜二**

相関キャラ

人物は？

「秦の秘伝書」を記した秦兄弟の祖先 秦王龍。秦一族のいい伝えでは、彼は始皇帝の護衛長官であったといつ。さて、始皇帝といえば、東アジア最初の統一帝国「秦王朝」の創始者だ。彼の名は政。秦の莊襄王の子（大商人呂不韋が実父という説あり）。紀元前247年に13歳で秦王となり、紀元前233～221年にかけて春秋戦国時代の混乱を治めて天下を統一。始皇帝と称し、中国

## 秦兄弟のすべてに迫る！

**姫し現実の中で一族の誇りを胸に生きる兄弟**

秦兄弟はこんな不幸な境遇に育つのだ。

つまり多重人格者のような状態に陥っているわけだ。そして海龍・空龍兄弟は父・王龍の記した秘伝書を手に入れ、完全体として蘇ろうとする。

そんな2人の前に秘伝書の捜索に協力しようという男が現れた。男の名は山崎竜二。

そう、このあとは皆さんもご存じの通り、「餓狼3」以降の餓狼シリーズへと続いていくのだ。さて、幾度となく過去の魂に操られ、闘いに身を投じてきた2人が、作品

ごとに成長を感じられる。

「餓狼3」当時は、山崎に面倒をみてもらっていた（意外だ…）2人だが、今ではちゃんと自立して生活しているし、

「R.B.」のエンディングで見せた彼らの素顔は、年相応の少年以外の何者でもない。

何者にも支配されず、己自身で闘う彼らの姿、そして明るい未来がいつか見られる

## 秦兄弟のすべてに迫る！

**姫し現実の中で一族の誇りを胸に生きる兄弟**

落ちこむ姿が子供っぽくてかわいいです

R.BSP(2P)

最新作「RBSP」の2Pは赤紫。しぶい色です

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

R.B餓狼(2P)

初登場作2Pカラーは黄緑。きれいな色だよね

あくびしながらの登場。困った顔

負け

勝ち

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

R.B餓狼(2P)

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

落ちこむ姿が子供っぽくてかわいいですね

負け

勝ち

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

R.B餓狼(2P)

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

あくびしながらの登場。困った顔

負け

勝ち

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

R.B餓狼(2P)

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

あくびながらの登場。困った顔

負け

勝ち

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

R.B餓狼(2P)

ちょっとパールがかかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

# 設定原画

デザイナー様のお言葉

兄弟は最初、別の名前がついていたのですが、上司から「もっとええ名前ないん？」といわれ困っていたところ、知り合いに中国語を勉強している方がいたので、秦兄弟が中国人ということもあり、何かいい名前はないかと相談してみました。

すると「崇」という字は中國の人人がつける名前に多いらしく、「雷」は頭を使うタイプではなくて力が強く勇ましい人につけ、「秀」は逆に力は強くないか頭のよい人につけるということを教えていただきました。

この3つの文字を組み合わせ、兄は「崇雷」、弟は「崇秀」となりました。

## RB餓狼

2作目からプレイヤーキャラクターになりました秦兄弟。エンディングの原画がかわいいですね。(崇雷・崇秀:CV/山口勝平)

## Q&A

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

### A Q

2人が使う帝王拳とはどのような流派なのですか。

### A Q

2人は一言でいふと、どちらが強い弟と、大人ぶ

### Q

2人は「崇雷」と「崇秀」のような性格をしているのでしょうか。

最初にキャラクターを作った時に赤い衣装を着た子供の設定で進めていましたが、デザインを詰めていく段階で、2通りの案がありました。企画内でかなり迷っていましたので、ここは一つ会社の偉い人にどちらか決めてもらおうと思い、見てもらおうとにしました。

秦兄弟を設定した際の工ピソードなどありましたら、お聞かせください。

弱は精神力の強弱に基づくとされています。型にこだわるのではなく、いかに精神力をコントロールできるかを

### A Q

崇雷の特技は料理だそうですが、一番得意な料理はなんですか。

### A Q

唐の楊貴妃ゆかりの「貴妃鶏(ゲイフェイチー)」。

### Q

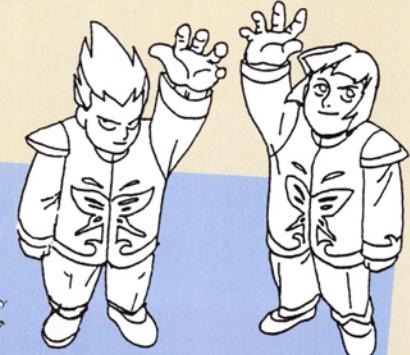
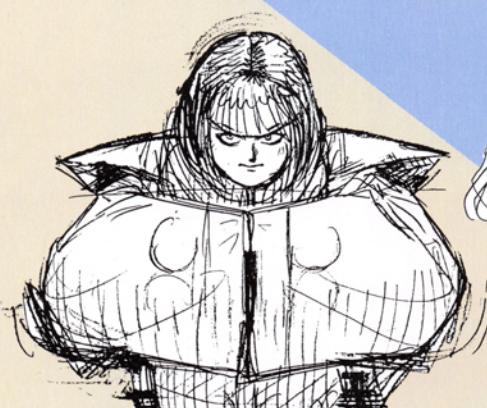
2人はそれぞれ父・母どちら似なのでしょうか。

最初にキャラクターを作った子供の設定で進めていましたが、デザインを詰めていく段階で、2通りの案がありました。企画内でかなり迷っていましたので、ここは一つ会社の偉い人にどちらか決めてもらおうと思い、見てもらおうとにしました。

会社の暗い布団部屋の中で沈黙の時間がしばらく続き、一言:「こいつら双子にしたらええんぢやう」ということで双子になりました。めでたしめでたし。

▶キャラクター紹介

# RB餓狼SP



最新作「RBSP」。兄弟も17歳になりました。(『餓狼3』は14歳)。原画も増えてうれしい限り! この作品がう多大な成功であるらしいといふのが分かったのだ。(崇雷・崇秀・CV／山口勝平)



特選メッセージ	
<b>●勝利メッセージ</b> 女性なのにここまでやると はほめてあげます。しかし相 手が悪かったようですね。 たかったんだよ!! (VS崇雷)	<b>●勝利メッセージ</b> もうすこし楽しませてくだ さいよ。 (対人戦)
<b>●勝利メッセージ</b> 兄さん、怒らないで。勝ち たかったんだよ!! (VS舞)	<b>●勝利メッセージ</b> 弱い奴と闘うのは、もうあ きた。 (VS山崎)
<b>●勝利メッセージ</b> 僕らと組もうよ! 貴様なら役立ちそうだ。 よ!(VS比利)	<b>●勝利メッセージ</b> ・ナゼ オマエハ ヨワイノ ダ? (VS対人戦)
<b>●勝利メッセージ</b> ・元気だよ! ・楽しい ・裏切れば殺すといったよ、	<b>●勝利メッセージ</b> ・マタドール? 僕をなめて るのか! ・なんだそれは、帝王拳のつ もりか? ・貴様なら役立ちそうだ。 よ!(VS比利)



必殺技一覧			
	崇秀	RB	RBSP
帝王神足拳	○ ○ ○		
帝王天眼拳	○ ○ ○		
帝王天耳拳	○ ○ ○		
帝王神眼拳	○ ○ ○		
帝王拳銃落			○ ○
帝王空殺神眼拳			○ ○

必殺技			
	崇秀	RB	RBSP
帝王神足拳	○ ○ ○		
帝王天眼拳	○ ○ ○		
帝王天耳拳	○ ○ ○		
帝王神眼拳	○ ○ ○		
帝王拳銃落			○ ○
帝王空殺神眼拳			○ ○

必殺技一覧			
	崇秀	RB	RBSP
帝王神足拳	○ ○ ○		
帝王天眼拳	○ ○ ○		
帝王天耳拳	○ ○ ○		
帝王神眼拳	○ ○ ○		
帝王拳銃落			○ ○
帝王空殺神眼拳			○ ○

超必殺技			
	崇秀	RB	RBSP
帝王漏尽拳	○ ○ ○		
帝王空殺			○ ○

潜在能力			
	崇秀	RB	RBSP
帝王宿命拳	○ ○ ○		
帝王龍聲拳			○ ○ ○

ついに  
帝王拳が  
世界をにぎる  
時がきたぞ  
かな

RBSP(崇雷)  
GEO

かなりトボけた崇秀。  
かわいい  
いエンディングっす。

RBSP(崇秀)  
GEO

次号予告  
次号のキャラクター紹介  
トは「餓狼3」で登場して以  
来、その個性的なキャラクタ  
ーで多数のファンを獲得した  
一で、山崎竜二の登場だ!  
今年はキング・オブ・ファ  
イターナーにも参戦し、その勢  
いはとどまるることを知らない。  
そんな彼の魅力について徹底  
的に迫つてみよう!



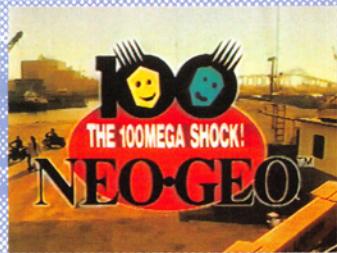
得意満面のお兄ちゃん。崇秀  
のエンディングに続いているの  
トは「餓狼3」で登場して以  
来、その個性的なキャラクタ  
ーで多数のファンを獲得した  
一で、山崎竜二の登場だ!  
今年はキング・オブ・ファ  
イターナーにも参戦し、その勢  
いはとどまるることを知らない。  
そんな彼の魅力について徹底  
的に迫つてみよう!

あのCMをもう1度！  
そんなあなたに送る…

# NEO・GEO TV CM特集



SNKは昔から、数多くのTV CMを作ってきた。傑作も数多く、今なお記憶に残るもののが少なくない。そんなわけでもう1度、あなたのつかしのネオジオCMをピックアップ！



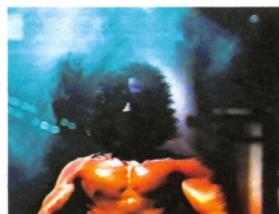
©SNK 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997  
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU イラスト／しろ一大野



NO「スーパー・リアルアクション」



虎へとその姿を変化させて



NO「無敵の龍が…」  
リョウの身体がぶれはじめ

龍虎



NO「龍虎の拳」  
歩いていく2人



吠えるロバート。その瞳の  
先に見えるものは



く龍へとモーフィングしてい  
く



ユリ「助けて…」  
最後に捕らえられたユリが



ガッチリと手を握る、無敵  
の龍と最強の虎



NO「最強の虎が…」  
そして、ロバートも…

龍虎の拳

1992

## ライバル編



「リョウ！」

リョウの後ろに敵がいる  
ロバートが注意するも  
バイクに囲まれたユ  
リとロバート手前から画面に入つて  
くるフェラーリリョウのバイクに迫る  
バイクたち

「ロバート！」

そこに現れたのは…  
(会話はすべて英語)  
「リョウ！」運転しているのはもち  
ろん、最強の虎フロントガラスをクラ  
ッシュ知らない内に後ろの敵  
を倒しているユリ…誤ってロバートを殴  
てしまふリョウその後、ゲーム画面  
のロバートがそのあと現れるゲーム  
画面はもろんリョウNC 「すごい奴らが帰  
ってきた。スーパー」

「オレもついでないねん！」

NC 「すごい奴らが帰  
ってきた。スーパー」人待ち顔のユリ。待  
っているのは…

「大体、お前たちの奴は…」



「面白いのがリョウ！」

「リアルアクション  
ゲーム、龍虎の拳2」再び入るゲーム画面。  
今度はリョウ対タクマ。ミュージション・  
ネイション

1992



新登場

(NC) 大迫力の連続攻撃、  
必殺拳。ネオバトルアクシ  
ョンゲーム、ミュージション  
・ネイション。連続攻撃や、必殺技が豊富な  
横スクロールタイプのアクシ  
ョンゲーム。こちらのCM映  
像も、基本的にゲーム画面を  
再構成したものだ。

## ラストリゾート

1992

(NC) コンピューターゲーム  
スの恐怖が迫る。人類に残さ  
れた、最後の作戦とは。本格  
的シューティングゲーム、ラ  
イソドックスなものだ。

餓狼2のCMは相当のバリエーションが作られている。ちなみに、「ミキ」というのは舞を演じていた女優さんの名前なのだ。

## 餓狼伝説2 1992



### ミキ編



街中の雑踏を、走りぬけて  
いく女性



所々に挿入される、テリー  
のアップ



はたして、どこに向かって  
走っていくのか?



雑踏抜けた先の桟橋には  
テリーが…



NC「運命のいたずらが、  
2人をまたこの街に呼び戻す」



「伝説は繰り返す、餓狼伝  
説2」

### テリー編



何者かに追われるテリー。  
はたして誰に追われている?



女性の瞳のアップ。そこに  
映り込む炎



一瞬に入る赤い画像の意味は  
障害物を飛び越えるテリー。



続いて入る、女性（舞ア）  
のアップ



NC「なぜ闘うのか、誰の  
ために闘うのか」



「伝説は繰り返す、餓狼伝  
説2」

### 狼の休息編



窓ガラスを破り、部屋に飛  
び込むテリー



開け続けるテリー。彼に休  
息の時は…



道端にうずくまるテリー。  
傷を手当にする女性（舞ア）



道端と交互に流れる画像。  
どこからか逃げている?



NC「狼たちに、休息は許  
されないのか」



「伝説は繰り返す、餓狼伝  
説2」

## 餓狼伝説

1991



NC「エキサイティ  
ング、ネオ・ジオ」



「今、まさに宿命の  
ゴングが鳴り響く」



「最強の格闘ゲーム、  
ついに登場」



「MAX330メガの劇  
的体験」



「ネオジオシステム、  
餓狼伝説」

新金剛

# 餓狼伝説3

餓狼3のCMはテリー編と山崎編の2種類。ネオジオでの餓狼シリーズとしては、今のところこれが最後。山崎のインパクト強し。

1995

## 山崎編



ヘリに追われ、走  
るテリー

## テリー編



雨の中、闘い続け  
るテリー



お前テリーがガキだ



その瞳の先に、見  
えるものとは



うようど酔がじゅう



NC「すべての闘  
いは、」



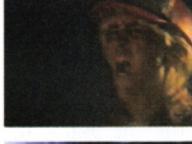
お前、危険やってんのかよ！



「たった一人の勝  
者のためにある」



寄る「新たな影が忍び  
込める」



「奴は、誰だ？」



怯え叫ぶ女性



いい



「ネオジオO.O.  
餓狼伝説3」



「ネオジオO.O.  
餓狼伝説3」

# 餓狼伝説スペシャル

餓狼スペのCMは、テリー、アンディ、ジョーがそれぞれ主役の3パターン。やけに若い(?)ギースのやられ方がやはり見ものか。

1993

## ジョー編



夜の街。吹っ飛ば  
されるジョー



物に阻まれる舞  
「ジョーーー」障害



不敵に笑うギース。  
NC「幾つもの伝



説が生まれ…」



「そして、消えて  
いく」



「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」



「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」

## アンディ編



ブールに突き落と  
されるアンディ



舞を止めるジョー  
「アンディーーー」



アンディとギース  
の対峙は続く



NC「幾つもの伝  
説が生まれ…」



「そして、消えて  
いく」



「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」



「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」

## テリー編



吹っ飛ばされるテ  
リー



「テリーーー」  
舞の声が響く



廃墟で闘うテリー  
とギース



NC「幾つもの伝  
説が生まれ…」



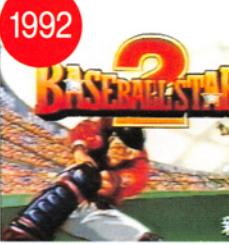
「そして、消えて  
いく」



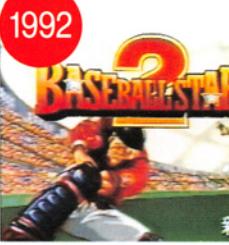
「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」



「狼は眠らない、餓  
狼伝説スペシャル」



(NC) メジャー野球の開幕だ！  
なーんたって盛り上がる、ベース  
ボールゲームの決定版！  
熱血！ パワー！ ビート！  
All right！  
ベースボールスターズ2



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。  
(NC) パス！ ロック！ アメフト  
の熱気を完全シミュレート。熱くな  
れ！ フットボール・フレンジー。

## フットボーラー フレンジー



近未来を舞台に、何でもありの格  
闘サッカーが楽しめる。  
(NC) 闘いの場に変わったサッカ  
ーフィールド。劇的体験、サッカー  
ーブロール。

## サッカーブロール

# フザ・キングダーズ'94 オブ!

1994

ゲームのCMとしては一風変わったスタイルが当時話題に。現在では爆発的人気を誇る京も、発売前バージョンでは姿が見えない…。

## うわさの真相編



学生「本当に見たんだよ、ウソじゃねえよ!」



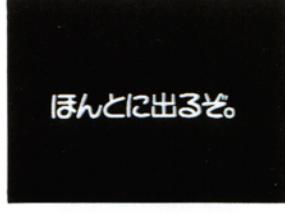
次々と「サッピングする画面」  
A氏「餓狼とか、龍虎…」



「SNKの方ですか? 出る  
んですか、出ないんですか?」



「NO! その噂は本当なのか?  
撮影はやめてください!」



ほんとに出るぞ。

学生「本当に見たんだよ、ウソじゃねえよ!」

次々と「サッピングする画面」  
A氏「餓狼とか、龍虎…」

「NO! その噂は本当なのか?  
撮影はやめてください!」

「この文字が出てエンディング」

## 落とし物編



「いいかげん、本当のこと  
いくつくださいよ!」



相手にしないSNKの社員。落とし物に気づくインター  
ボロリと何かを落とす



ユア。声をかけ…



それが何が気づく。  
…あ、あーっ!」



「ついに真相が…」  
「ついに真相が…」



## 背中編



「出るんですけど、  
いいかげん本当のこと  
いくつですか?」



「いいかげん本当のこと  
いくつですか?」



「ください本当の  
…あーっ!」



「これいいたい、  
何ですか!」



NO「その噂は本  
当だった!」

1995



映像的に美しいCM。

## 得点王3

1994



ナレーションのセンスが光る、得点王シリーズのCM。

## 得点王2

1993



100メガショック第3弾。

## ファイヤー・スーパーレックス

(NC) 人口50億のこの星で、1994年  
年のワールドカップを見たのは、の  
べ312億人。僕たちの星は、水と空  
気と、サッカーでできている。

(NC) サッカーのルールは、わず  
か17。最も単純で、最も複雑なス  
ポーツ。ネオジオ、得点王2。

(NC) 命を賭けた闘いのゴングが  
響く! ワールドチャンプは誰だ!  
100メガスーパーファイト、ファ  
イヤー・スーパーレックス

# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ネオジオCMの最新版。取り調べ編は異様な雰囲気の中進行していくドラマが見もの。モニター編は'96年秋発売予定だった頃のものだ。

1996  
1997



## モニター編



次々とスイッチが  
入っていき…



SNKがつくると  
RPGはこうなる。

暗がりに積み上げ  
られたモニター



人々がスペックを  
それぞれに映った

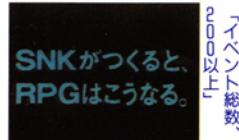


連呼していく。そ  
の後一気に消え…



再び一つだけ点灯  
するモニター

## 近日発売編



SNKがつくると、  
RPGはこうなる。  
「イベント総数、  
200以上」



OVER 10 MEGA  
BIT OF MESSAGES



SN  
PG



OVER 140  
BATTLE EVENTS  
OVER 100 DIALOGUE  
COMMANDS  
OVER 200 MULTIPAYER  
CHARACTERS  
OVER 100 CHARACTERS  
OVER 100 BATTLE AREAS



「メッセージデー  
タ10メガビット強」  
KとRPGの文字  
交差していくSN

## 取り調べ編



「本當なんですか！  
サムライが船で…」



「それに、お地蔵  
さんか！」



「…しゃべるのか？」



「真説サムライビ  
リッツ武士道烈伝」



「どれでやつたん  
だ？」「わああ！」



「剣と共に死ぬ運命」  
が刃のみ



「悪しき者、魔界  
より蘇りきたる」



「ネオジオサムライ  
スピリッツ新登場」



「ス」

サムライ  
スピリッツ

1993

このCMでめずらしいのは、なん  
と2分という超ロングバージョン  
があること。深いBGMが流れ、  
見応えのある作りとなっている。



「龍虎2」より。ゲーム世  
界を見事に実写化してい



「武士道烈伝」より。もはやゲ  
ーム本編とは関係のない世界に

多い、ということである。  
ゲーム世界を見事な実写に  
した「龍虎」「餓狼」両シリ  
ーズもすごいが、ゲーム本編  
とはもはやまったく関係ない  
独自の世界を構築してしまっ  
た「KO F'94」や「武士道烈  
伝(取り調べ編)」なども、  
見るに強烈なインパクトを  
与えずにはおかしい(いや、  
「餓狼スベ」のギースや「餓  
狼3」の山崎もインパクトあ  
るけどね)。

残念ながらネオジオのCM  
に関しては、最近はなかなか  
作られなくなってきた。「武  
士道烈伝」だって、PSとS  
と同時発売だったからな  
かもしれない。  
ユニークさでは群をぬくネ  
オジオのCM。昔のヤツもい  
いけど、ファンとしてはやつ  
ぱりネオジオのCMの新作が  
見たいよね。

「月華の剣士」あたりでやつ  
てくれる嬉しさんだけどな  
あ…。

まとめにかえて



★白井影一先生のマンガが読めるのはNFだけ(笑)!!



# 侍魂お披露目 AMショーで 遊びまくる2人…

ナコルル/  
侍魂「サムライ  
スピリット」  
©SNK 1997



生駒治美  
いこまほるみ

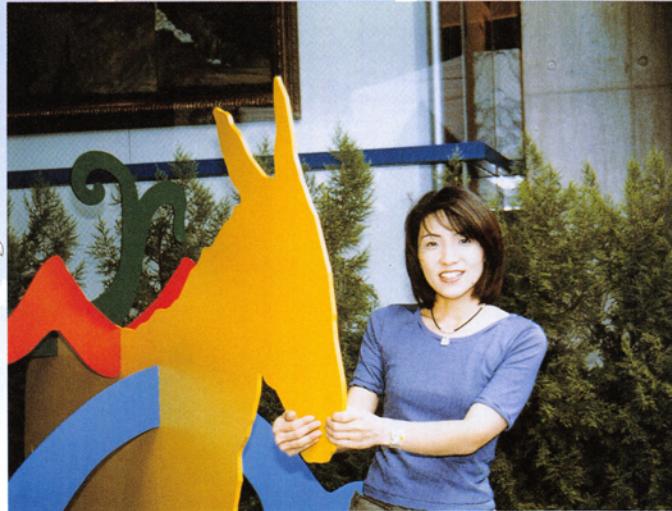
2月5日生まれ／大阪府出身  
A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキーニー、スキーバーボード、スキー、スキーバイブル、ヨーダイビング  
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえどこの人、担当キャラは、「ナコルル」というのが名前。ゴルル、シャルロット、「餓狼」「龍虎」「DOF」のフルーリー・マリー、キングなど多数。

その他のTVアニメ「ごどものおもちゃ」、「ラジオドラマ『HAPPY BOY』」などでも活躍中。SNKのラジオ番組「ねおかみび」のパーソナリティも務める。

ほんわり湯気の立つ鍋が恋しい季節になりましたね。実りの秋のこの時期は、やつぱり何を食べても美味しいのであります。私の胃袋は相変わらずいい状態!みんなも早く大きくなるんだよ。さて、ちょっと前になるけど、東京のピックサイトでおなわされたアミューズメントマシンショーのお話をしましょ。今回、SNKブースでは、迫力満点のハイバーネオジオ「侍魂「サムライスピリット」（これは凄いぞ!）の初お披露目ということで、9月20日には幻十郎役のコングさんや霸王丸役の中村さん、

## 侍魂お披露目で AMショーで 楽しいモノが!

# 碧い砂時計



東京・表参道にて

## AMショーで 楽しいモノが! ステージの外には!

色役の南さんがゲストで登場し、色濃いステージが繰り広げられたそなな。私はというと、次の日になりムルル役の神谷けいこちゃんと一緒に遊びにいよいよ。大阪人はこのタダといい楽しいモノがいっぱいあって、大変だったのだ。おかげで全部タダ。For Free。

ステージどころではないくらい

う言葉に弱いのだ。

と2人で遊びにいよいよ出

演したのですが、もう

ステージどころではないくらい

ムルル役の神谷けいこちゃん

と2人で遊びにいよいよ出

演したのですが、もう



## 野中政宏の

A large, bold graphic featuring the Japanese phrase "燃えたろ?" (Nemeta罗?) in a stylized, blocky font. The characters are primarily blue with some white highlights, set against a bright yellow background. The graphic is framed by thick blue diagonal lines forming a triangular shape.

第5回

## 交錯する2つの運命 神が選んだ拳とは…

神?  
もつとも遠くて  
惡魔?  
近い2人

何かの「教え」を信じてい

今回は、ラジオドラマ「K  
O F '97 激突編 & 宿命編」を  
通して僕が感じたこと、考え  
たことを話すことにしよう。

草薙の剣の伝承

千800年の時を経て  
よみがえる

「決して相入れない、対極にあるモノ」と考える人もいれば、「どちらも同じモノで、表裏一体だ」という人もいる。

今回京は草薙の神拳を手に入れた。ある「力」に選ばれることによって。

そして、人は自分の弱さを知ることで「強く」なれる。人は強くなることで、「優しく」なれる。その優しさが、人が人であるゆえに持つこと



草薙 京 / 「The King  
Of Fighters '97」  
©SNK 1997

る「ケ」ではない。その姿を見たこともないし、声を聞いたこともない。それでも人はみな多かれ少なかれ、神や悪魔の存在を意識している。

しかし神とは、そして悪魔とは一体なんだろうか？

そして人間とは？

京と庵。まったく正反対かと思えば、実はよく似ている存在。2人の関係は、神と悪魔のそれによく似ている。しかし、彼らは神でも悪魔でもない。僕と同じ、いやそれ以上に人間らしい「人間」なのだ。

僕はどちらかといえば、後者の考え方方に近い。なぜなら神は「人の良心の結晶」で、悪魔は「人の惡意の結晶」だと考へていいから。

# との運命

宿命に選ばれる者たち  
大事なのは  
『人間らしい』生き方

今回のラジオドラマで、京の親友・紅丸がオロチと血の契約を結んだ。しかし、それは京に草薙の神拳を会得させたためだった。

さるに閑わらず。今回のドラマを通して思つたのは、京と庵の宿命って、実は「誰よりも人間らしく」生きることなのかもしないということ。皮肉だよね。彼らは誰よりも普通の人として生きることが許されないのだから。

ドラマなんて100通りの感じ方ができるし、みんなが自由に楽しんでくれば嬉しいんだけど、僕が精一杯演じた京の思いが、みんなに伝わるこ

とを願つてゐる。

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、  
〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202号  
株式会社 分室 ネオジオフリーク編集部  
「へへ 燃えたり? 12月号」係まで。  
締切りは12月9日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。  
10月号の当選者は、福島県の小林さつきさん。おめでとう!

野中政宏

誕生日：10月15日 出身地：広島県 血液型：A型 趣味 特技：モードースポーツ観戦、ドライブ、ギャンブル、パソコン通信 担当ネオジオキャラクター：草薙京（KOFシリーズ）、首斬り破沙羅（サムライシリーズ）その他 の仕事：FM守口にてロジCMのナレーションなど



お楽しみは  
これからだ！

野中政宏の

野中政宏質問コ一ナ一 第2回！ 野中さんのコト、もつと知りたいというギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてゐるゼ！

Q 京以外ではどんなキャラ声をあてみたいですか？  
（山口県・山花ドラゴン）  
A …よく聞かれるけど、答える  
づらい質問なんだよね、これ。  
僕は「役者は演じるのが仕事、配役はプロデューサーの仕事」と思っているので、  
任された役を魅力的に演じることしか考えられないんだ。  
それでもええて観る人となるべく、やばい敵役がとす。  
外に向けて気持ちを発散しまくってるキャラとかいいな。  
例えは、「ツキノヨルオトコノニマサメルノナカ」とかさ。あとこれじゃやだな。  
のスケベオヤジだな。  
ま、とにかく、こういうのは巡り合わせだからね。僕にできるのは、もらった役を大にすることだけです。ハイ。

その後の狼炎チーム

# 三匹が行く!

作・画/坂本みのる

©SNK 1995,1996,1997

キョーアアーフ  
ドリテ  
ください





電話予約限定商品

限定500部

# SNKオリジナル・1998年度版 『KOF WORLD CALENDAR』

KOFカレンダー緊急発売！ 6ページ  
のカラーイラストはすべて描き下ろし。フ  
アンなら絶対ゲットだぜ！

KOFカレンダーは  
電話予約でのみ受け付けます。

NOW  
PRINTING

電話予約受付け日：

11月16日

PM 1:00～PM 6:00

電話番号：

(03)5395-6314  
(03)5395-6776

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

価格:1,890円  
送料:1部1,200円、2部以上1,800円  
商品番号:C-KOF-01  
サイズ:タテ370mm×ヨコ370mm  
(見開きサイズ  
タテ740mm×ヨコ370mm)  
フルカラー/6枚(表紙除く)

限定品ですので、定員になり次第締め切らせて  
いただきます。大変混雑することが予想されますので、  
つながらない場合は時間をおいてから、もう1度お  
かけをおしください。

上記以外の時間には、ご予約をお受けすることは  
できません。ご了承ください。

1回の電話につき3部までご予約できます。  
商品の発送は12月初旬になります。



## KOF'97 マスコット キーホルダー

価格:3,675円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:MK-KOF-01

15種類 1セット

## KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ:草薙京、矢吹真吾、椎拳崇、  
シェルミー、ブルー・マリー

Bタイプ:八神庵、七枷社、クリス、  
不知火舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

価格:各3,675円  
送料:F(送料一覧表参照)  
商品番号:NU-KOF-01

5種類 1セット



## B·O·F マスコット キーホルダー

価格:1,575円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:MK-BOF-01

5種類 1セット

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&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

\*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入手してください。

◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④「ネオジオフリークサービス部」とすべて2カ所ずつ記入します。

◆2枚目は複数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、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦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70円程度です。

【申込先】

〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202 株芸文社 分室  
ネオジオフリークサービス部  
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係  
(口座番号)  
00160-5-105479

\*住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は12月8日までです(電話予約商品は指定日のみ)。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

## ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ  
価格:20,190円  
送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:H-NCZ-03

●NEO・GEOCD  
価格:14,140円  
送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:H-NC-02

●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:1,890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:4,095円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNT-03

ネオジオに付属し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:2,730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:3,310円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CAB-01

21ビンのRGBマルチコネクタつ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。

●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:1,260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つあるテレビへ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:1,260円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-M02

音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビへ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:6,755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:3,675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。

## サムライスピリット タペストリー



5種類1セット

※開丸のみ別サイズ

価格:3,150円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:TP-SAM-01

サイズ:A2(594mm×420mm)

## ネオジオウォッチセレクション

価格:各1,995円  
送料:D(送料一覧表参照)  
商品番号:WA-NG-01



③KOF

④餃狼伝説

⑤サムライスピリット

希望の番号を必ず明記して下さい。

①番と②番は売り切れです。



価格:2,310円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:ST-NG-01

サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm



## ネオジオステッカー

KOF 2枚、餃狼 3枚  
の5枚1セット。

### ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、  
帯の5点セット。

価格:52,290円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:CS-NAK-01

サイズ:M-L

(希望サイズを必ず明記)  
※チチウシは含まれておりません。



### 草薙 京ジャケット

価格:36,540円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:J-KYO-01

サイズ:S-M-L-XL

(希望サイズを必ず明記)



### 草薙 京グローブ

フリーサイズ

価格:10,290円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:G-KYO-01



### 草薙 京ヒンパツチセット

価格:1,050円

送料:B(送料一覧表参照)

商品番号:B-KYO-01



### リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、  
手甲、帯の5点セット。

価格:52,290円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:CS-RIM-01

サイズ:M-L

(希望サイズを必ず明記)



### キャラクターシューズ

●ナコルル靴

商品番号:SH-NAK-01

●リムルル靴

商品番号:SH-RIM-02

価格:15,750円

送料:D(送料一覧表参照)

サイズ:23, 25 cm・24, 25 cm

(希望サイズを必ず明記)



### テリーキャップ

フリーサイズ

価格:3,990円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:CP-TER-01



### 八神 魔ジャケット

価格:31,290円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:J-IOR-02

サイズ:M-L-XL

(希望サイズを必ず明記)



### 八神 魔ロングシャツ

価格:20,790円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:L-IOR-02

サイズ:M-L-XL

(希望サイズを必ず明記)

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## 送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円

B=いくつでも300円

C=1セット100円、2セット以上200円

D=2セットまで500円、3セット以上800円

E=1セット500円、2セット以上900円

F=1セット1,000円、2セット以上1,500円

G=1セットにつき1,000円

# 最新音楽 CD&VIDEO

CD

テリーの魅力満載!  
熱い語りを聴こう!!



SNK Characters  
Sounds Collection Vol.4  
テリー・ボガード

SNK新世界楽曲雑技団

CD

KOF'97の隠された真実!  
待望のドラマCD登場

ノーツ  
デイレクター

お久し振りのSNKキャラクターズサウンドコレクションは、テリー兄貴の登場だ!いつも明るく陽気な彼。そんなテリーの隠された心の声がたっぷり聴けるこのCD、待ち焦がれていたファンも多

お久し振りのSNKキャラクターズサウンドコレクションは、テリー兄貴の登場だ!いつも明るく陽気な彼。その声がたっぷり聴けるこのCD、待ち焦がれていたファンも多

これが聞いて、テリーの熱い魂に触れてみよう!

お久し振りのSNKキャラクターズサウンドコレクションは、テリー兄貴の登場だ!いつも明るく陽気な彼。そんなテリーの隠された心の声がたっぷり聴けるこのCD、待ち焦がれていたファンも多

●11月19日発売  
1,529円  
CD:PCCB-00288  
発売元:ポニーキャニオン/  
サイトロンレーベル  
初回特典:スーパーピクチャー  
CD

ンズコレクションも、4作となりました。今回登場するのは、餓狼伝説、KOFシリーズでおなじみのテリー・ボガード。テリー役を演じる橋本さんは、新録「語り」の収録は、9月に都内のスタジオでおこなわれたが、T.V.Dラマ2本かけもちという大忙しの中、スケジュールは何とかいただいての収録となりました。

今回、ゲムドラ・ラジオドラマの脚本でおなじみの滝本正至氏によるシナリオは、インタビューに答えているテリーという設定でしたが、ジェフのこと、ギースのこと、女の子のことなど、次々と、元気で優しくてちょっとシャイでもやくちやカッコいいテリーの魅力がとてもよく伝わると思います。本当に目の前でテリーに話しかかって、あなたの側にせひ、置いてお

非売品として雑誌などでも紹介され、SNKのクレーンによる「クリキンントンギターバージョン」。曲調こそ違いますが、実にテリーらしい素晴らしいアレンジバージョンに仕上がっています。また「ブックレットには、SNKの開発の方と、「クリキンントン」作曲のKONNY氏よりコメントをいただきま

た。制作者の想いが伝わってきて、テリーファンがあつてもなくとも、彼のカッコよさに触れることができるようになります。

●12月3日発売  
1,529円  
CD:PCCB-00292  
発売元:ポニーキャニオン/  
サイトロンレーベル  
初回特典:スーパーピクチャー  
CD

ノーツ  
デイレクター

ファンならば喉から手が出るほど欲しいCDが登場! このスペシャルCDがあれば、景品がうまく取れないど嘆いていた人も、みんなのドラマが聴けるのだ。京&ユキ、アーテナ&ケンスウ、舞&ちづる&キンギ、マリー・&山崎&ビリー、喜美庵の6話収録。どれを取ってもぜひ聴きたいものばかりだね!

ゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、

F'97に登場する12人のキャラクターたちの物語が取り上げられているわけですが、キリストはもちろんのこと、制作スタッフも豪華です。新世界楽曲雑技団のKONNY氏による「この物語を聴いて彼らの想いを知った人にとって「KOF'97」がより魅力あるゲームとなるよう、スタッフ全員が頼っています」という、SNKスタッフのみなさんの想いが、あふれんばかりにつまつた



SNK Characters  
Sounds Collection Vol.5  
KOF'97キャラクターズドラマ  
SPECIAL EDITION

た。「個々のキャラクターの魅力やその世界観は、とても重要なアイテムだといつも考えています」とのこと、「みんなSNKのゲームとの仲」をより深く取り持ちたく思います」ことでの、「みんなSNKの姿勢が、見事に反映された作品だと思いま

す。このシングルCDの制作のきっかけとして、新世界楽曲雑技団のKONNY氏曰く、「個々のキャラクターの魅力やその世界観は、とても重要なアイテムだといつも考えています」とのこと、「みんなSNKの姿勢が、見事に反映された作品だと思いま

す。このシングルCDの制作のきっかけとして、新世界楽曲雑技団のKONNY氏曰く、「個々のキャラクターの魅力やその世界観は、とても重要なアイテムだといつも考えています」とのこと、「みんなSNKの姿勢が、見事に反映された作品だと思いま



# NEO·GEO FREAK 1月号予告

次号は12月9日発売 定価590円(本体562円)

# 侍魂 ～サムライスピリッツ～ 必殺技解析&コマンド公開 ～幕末浪漫～ 月華の剣士 全キャラ必殺技解説&性能評価 ショックトルーパーズ 序盤ステージ攻略

NEO·GEO FREAK 12月号  
第3巻第12号 通巻第31号  
1997年12月1日発行 (毎月1回・1日発行)  
定価590円(本体562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.03-5395-6314

●発行人／中西吉永  
●編集人／編集長・勝保篤  
●テスク／田原筋子、新井正信、平田政惠  
●編集スタッフ／稻葉祥子、蒲地美樹、林由貴恵、森さくら、片山恵子、大島ゆり子  
●攻略スタッフ／ジェイケイ、修羅騎士 廉、モリスケ、蒼炎騎士ゆーち、DSP -たろりん、奥女中秀磨、リトマス兄弟  
●制作スタッフ／鳥貝なつみ  
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS (山田幸廣・山口勉・桂田和昭)、根津修一、松永一美、村木哲雄、浅川賛司、早川知代子、APO DESIGN、小野真由美  
●サービス部／藤田明美  
●広告営業部／小串紀博、小林邦秋、占部啓介、印牧利昭、葛西紀子、小林幹尚、織田倉登、奥田雅弘、梶敏也、作花範男、中川真理子、宮崎有史、池田涼子、今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エヌ・エヌ・ケイ

## ◆特集

# ネオジオ10大ニュース '97年を振り返る

## ◆キャラクターテキスト

### 山崎竜二

(餓狼伝説シリーズ)

## ◆ネオジオ・ボスキャラ列伝

### 羅将神ミヅキ

(真サムライスピリッツ)

## ◆声優連載コラム

### 生駒治美～碧い砂時計

### 安井邦彦～遊びは終わりだ!! 野中政宏～へへ、燃えたろ?

(内容は都合により変更になる場合があります)

# 超! 編集後記

●求む!! 副編集長。これまでのように『取り敢えずコイツで…』みたいなのは、全体のレベルが上がった今ではちょっとねえ…。という訳で、新井くん、もう少し遅刻減らない? (勝俣)  
●NUNOの「CRAVE」を延々と聴き続け、何かに陥りそうになっていた私ですが(なんだろうね)。ちょっと復活。春までは生きられそう。AEROSMITH早くこーい!(田原)  
●スパロボF(スーパー)終わる。面白いんだけど、いくら強くてもエヴァには興味がないのでほぼ無改造。やっぱ2回目はザクをフル改造だろ。関係ないけどキャンプいきてえ。(新井)  
●ソウルハッカーズの発売まであと少し。悪魔合体主体の遊び方をするオイラは、あの可愛いメイドのねーちゃんを沢山見れるだろう。メイドの服っていいよね。いや、男として。(平田)

●「はいってねえぞ、ばばあ!」という落書きが私の後記にありました。とても残念です。人はどうして争い事を好むのでしょうか? でも田原さん、私は貴女を許します。悪者でも。(稻葉)  
●東京モーターショーにいったじょ。かっこいい車とお姉ちゃんたちにウハウハ状態。ハーレースペース最高! 写真もいっぱい撮ったじょ~。二輪もいいが四輪もいい。欲びい!(蒲地)

●たまたまに続きたんしもゲット! 超ブリティと子育てに励んでいたがうっかり会社に忘れ2日ほどいたら親方に化けやがった。あちしも悪かったのだがやっぱショックなのだ!!(林)

●先月の格ゲー館で、私のレバーの持ち方が変だと指摘された。そういうやそくな…。でも普通の持ち方になると、技でないよ? う~ん。森さくらでも分かる、初心者格ゲー講座希望!(森)

●愛しい人に貰いでしまうのは女の性か。稼いだ資金のほとんどをつぎ込んだ所為か、私のサイバスターはやっぱり強い! アカシックバスター最高! 完結編早く出て欲しいよろ。(片山)

●「頭で考えられないにやあ。肌でも擂めないにやあ」そんな今日この頃。11月はジャスティス休暇が欲しいねえ。あっそだ平田さん、オイラ、XメンVSリベンジしたいにやあ(滅)。(大島)

●某誌の評価によるとロンドはつまらないらしく、購入にやや抵抗感が…。こんなことなら、無理してでも体験版を入手しておけばよかったと後悔。結局買うんだろうけど。(ジェイケイ)  
●侍魂を少しいじった。けど、技の使い道やスキなどを調べる暇もなく残念無念。もう少しやりたかったなあ~。

そういうえばストIIIの新作が出たんだよなあ~、やってみようかな?!(鷹)

●しっかりやり込む暇もなく、結局全国大会に出れませんでしたセイヴァー。ヘボすぎりゅ。侍魂、初めていじくったけど結構気に入りました。前評判ほどじゃなかったなあ。(モリスケ)

●毎月アンケートハガキを読んでると、今更ながら多くの人に支えられているなと感じます。お互い面識はないけれどNFによって心は通じ合っています。それを伝えたかっただけ…。(ゆーち)

●10-KEN君、メタスラTAスゴイです。特に6面のショットガンバターンには感動。受験が終わったらまたスコア送ってね。でも俺みたいな遊び人生にはなっちゃダメだぞ!(DSP)

●「忍ペンまん丸」はいいですよ。ネンガ様(推定年齢80歳って本当…?)の魅力に、不覚にもはまってしまった私…。もう、終りでしようか。故郷の姉へ。梨をありがとうね(脇田)

月刊ネオジオフリーク増刊

ガールズゲーム・インタビューマガジン!!

# GirlsFreak

『ガールズフリーク』は、可憐な少女キャラクターをフィーチャーした“ガールズゲーム”的専門誌。ありきたりの紹介記事に満足できないファンのために、インタビューを中心とした独自の情報を提供していくゾ。

当面は年4回のペースで発売していくので、ネオジオフリークともどもヨロシクね。

Vol.2 / 12月12日発売!!

◆Vol.2の巻頭は“エルフ特集”。話題作『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』、そして『野々村病院の人々』や『下級生』などを通じて、同社が生み出すタイトル群の傾向・魅力を分析していくゾ。

◆タイトル特集は『センチメンタル・グラフティ』『サクラ大戦2』『みつめてナイト』『NOël-La naige』『あいたくて』『働く、そして…』『フレンズ』『青山ラブストーリーズ』他。制作・開発者のインタビューも盛り沢山だ。

◆声優インタビューは、横山智佐、池澤春菜、金月真実、富沢美智恵、桑島法子他。またイラストレーター・インタビューとして竹井正樹、木村貴宏、うるし原智志なども登場する。プレゼントもたっぷり用意しているので要チェック。

◆その他に超大物プロデューサーや、超人気アイドルを含むマル秘インタビューも数本予定している。乞うご期待!!



ガールズフリーク  
Vol.1  
好評発売中!!

判型：AB判／頁数：128P／定価：本体 886円+税

発行：株式会社 芸文社

月刊ネオジオフリーク編集部責任編集による  
ムック・書籍のお知らせ

# KOF'97のグラフィックが 豪華装丁の完全保存版に!! **KOF'97キャラクターブック 大好評発売中！**



●判型:A4判/頁数:160P/定価:本体1800円+税  
◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。装丁も豪華で、保存版として最適の1冊。

◆京、庵、ちづるの3人が織り成す「Burn Effect～宿命の炎～」、京と真吾にスポットを当てた学園ドラマ風ストーリー「デビュー」、オロチとしての自分を全うする社を描く「星を射る者」、マリー、ビリー、山崎の3人の思惑が入り乱れる「Submission」、怒チームにちづるを絡めた「バリケード」の5話を収録。文は臼井之英、藤紀一之、倉田三世他、イラストはRURUと桜城やや。

●判型:新書判/頁数:208P/定価:本体860円+税

# KOF'97の小説5話を収録した アンソロジー・ノベルス! **KOF'97～アンソロジー 絶賛発売中!!**

# おなじみ最強・NF編集部攻略陣が KOF'97をパーフェクトに攻略!! KOF'97完全攻略マニュアル 絶賛発売中!

◆キャラ別基本性能、必殺技＆通常技解説、対CPU戦基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法、ダメージ数値一覧表等、ネオジオフリーク編集部攻略スタッフがパーフェクトに攻略。初心者にも分かりやすい解説で安心だ。

●判型：AB判／頁数：192P／定価：本体1650円+税

## 好評発売中!!

<PS版KOF'96の攻略本>

### 最強攻略!! [PS版]ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●判型：A5判／頁数：160P／定価：本体1200円+税

<KOF'96の小説集>

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー

●判型：新書判／頁数：208P／定価：本体860円+税

小説集『KOF'96～アンソロジー』をご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。小社にお申し込みの場合は、本の名前（KOF'96～アンソロジー）、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額(903円)と送料(240円)を現金書留にて、次の宛先までお願ひいたします。

〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9

株芸文社 出版管理部 「KOF'96～アンソロジー」係  
お問い合わせ ☎03-5992-2051

制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部 発行：株式会社 芸文社

月刊ネオジオフリーク 12 月号

NEO·GEO BREAK  
1997年12月号

侍魂～サムライスピリッツ～  
キャラ別必殺技解説

月刊NEO·GEO木太シヤル情報誌 芸文社

NEW

The Future Is Now  
**SNK**



NEO-GEO CD

COMING UP!!  
**THE KING OF FIGHTERS'97**

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場!

©SNK 1997

ネオジオCD版 好評発売中/価格6,800円(税別)  
ネオジオ版 好評発売中/価格32,000円(税別)

株式会社エヌ・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。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>

◆NEOGEOはSNKの商標です。  
画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめ了承ください。

