

ALL ABOUT

© CAPCOM 1996

PUZZLE FIGHTER IX

スーパーパズルファイターIX

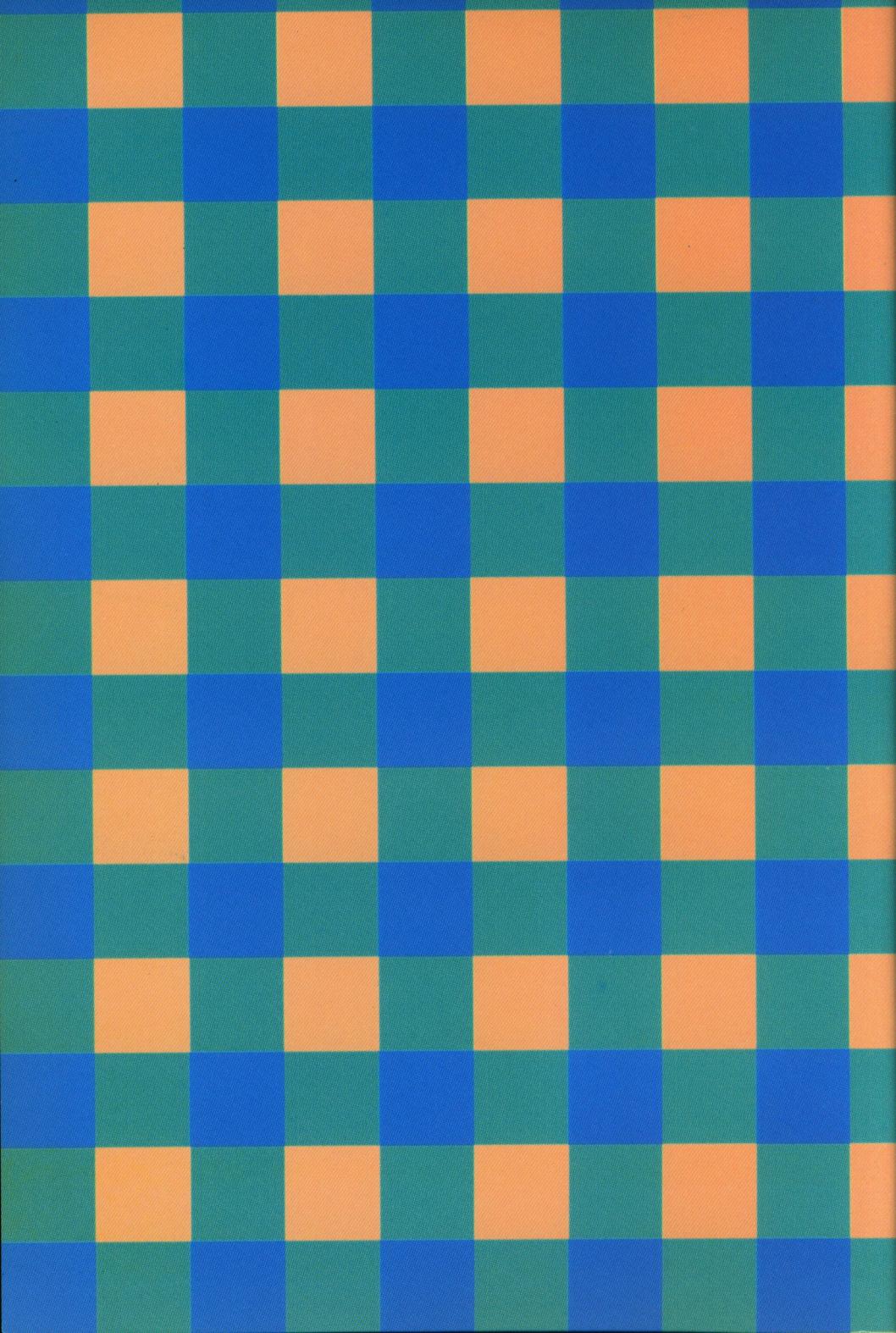
スパズルの
すべてを公開

カプコンファン垂涎の設定資料集
隠し3キャラ使用コマンド
全技グラフィックギャラリー
得点計算式+システム解析



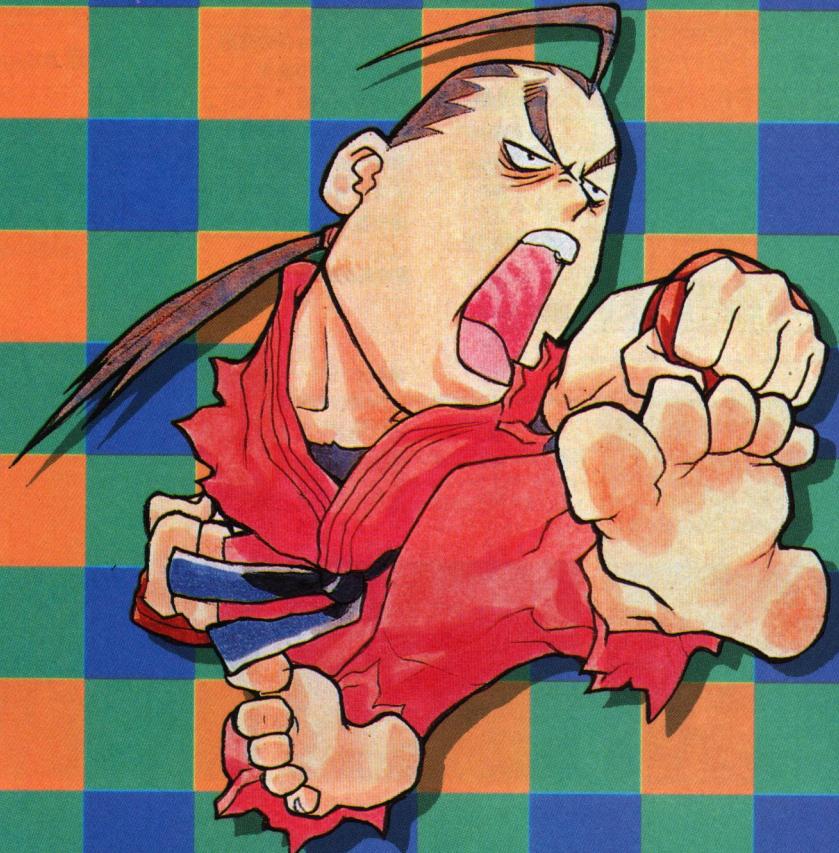
スタジオイベントスタッフ・編





ALL ABOUT
SPAZZLE
FIGHTER IX

スーパー・パズル・ファイターIX





ALL ABOUT



『スーパー・パズルファイターII X』 秘情報局

PHASE 1 サイキヨー流パズル道場 初心者入門編

PHASE 2 PUZZLE FIGHTERS

リュウ	20
ケン	24
チュンリー	28
さくら	32
モリガン	36
フェリシア	40
レイレイ	44
ドノヴァン	48
ゴウキ	52
デビロット	56
ダン	60
SUB-CHARA MUSEUM	64
OPENING THEATER	65
/ENDING GALLERY	

オール・アバウト・スーパー・パズルファイターII X



4

DEMO COLLECTION

落下パターン一覧	66
/CPUキャラクター出現テーブル	68

7

PHASE 3

ひとつ上をいくシステム解析

19

対戦アクションの法則	70
------------	----

特殊状況での操作	72
----------	----

得点システム	75
--------	----

カウンタージェム算出方法	78
--------------	----

カウンタージェムについて	80
--------------	----

テストモード	81
--------	----

海外版のちがい	82
---------	----

PHASE 4

ウルトラサイキヨー流 常勝秘伝書

83

連鎖とパワージェムの比較	84
--------------	----

同時消しの考察	85
---------	----

パワージェムの作りかた	86
-------------	----

連鎖の作りかた	90
---------	----

クラッシュジェムの置きかた	92
---------------	----





ENVIES



レインボージェムの使いかた	94
カウンタージェムへの対処方法	96
攻撃のタイミング	98
具体的な戦略集	99
対CPU戦の戦いかた	103
対2P戦の戦いかた	104

PHASE 5	
スーパーパズルファイターII -FILE	105
CAPCOM開発スタッフINTERVIEW	106
スーパーパズルファイターII X超情報局	113
データで見る「スパズル」	118
声優の部屋	122
VOICE COLLECTION	123

メッセージLibrary	131
禁断の章	137
楽譜集	154
明解・『スパズル』用語の基礎知識 /読者プレゼント	175

特別付録	
インストラクション・カード & 表紙イラスト・ミニポスター	巻末 とじ込み

STAFFより

山下 章

開発インタビューのあと、船水GPと大阪で飲む。そこでうかがった驚愕の新事実とは……残念だが、まだここには書けない。ただ、カブコン・ファンが狂喜するような展開が、近々複数発表になるはず。もちろんA.A.シリーズにもご期待ください。

高橋政輝



大出綾太

ベーマガ本誌の記事用にカブコンへ取材に行った日。「おもしろいですよ、オール・アウトですよ」と冗談まじりで言ったことが、まさかホントになるなんて。とにかくにも、開発スタッフのみなさん、また対戦しましょう。チャンピオンより。

片平鍾瀛

さくらを使用中、見て見て→ゼーの！→かーわいー×2と連続口撃がキマリ、「狙った？」と問われて「狙ってない」と答える。でも最後はスタートボタン挑発だった。それはさておき、仮眠から目覚めて電源を入れたら『スパII X』が……犯人は誰だ！

山中直樹

パズルゲームの対戦をして気になるのはキャラ性能の三すくみがないこと。それが実現するような新システムを切願。なお、本書の対戦ダイアグラムは、ほかの組み合わせと比較しやすいように、優劣(数字)を少し誇張させているのであしからず。

中岡マサミ

サイキョー流筆文字描き師やってます。ほかにも流派を変えて仕事しますんで、またどこかでお会いできると思います。ほんのちょっぴりのお仕事なのに、こんなスペースをくださるペントのみなさんと山下さんに感謝です。ハイ。

隠し仕様

スーパー パズルファイ

スクープ① 3人の隠れキャラが使える!!

『スーパーパズルファイターII X』(以下スパズル)最大の巻が、いま明かされる。通常では使用できない3人の隠れキャラクター「ゴウキ」「デビロット」「ダン」の使用コマンドを公開だ! キャラクター選択画面で下の

コマンドを入力しよう。対CPU戦、対2P戦のどちらでも使用できるぞ。ちなみにコンティニュー時には入力する必要はないけれど、カーソルをべつのキャラに移動させた場合は、もう一度コマンドを実行すること。



ゴウキ使用コマンド

『スーパーストリートファイターII X』以降のシリーズに登場する、殺意の波動をあやつる謎の格闘家ゴウキ。強力な落下パターンで攻撃ができる。



1P側 カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
◆◆◆◆◆+左(1P色)or右(2P色)ボタン

2P側 カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
◆◆◆◆◆+左(1P色)or右(2P色)ボタン

デビロット使用コマンド

『サイバーポッツ』に登場する、悪の帝国デスマサラン王国の第一王女。わがままでひねた性格をそのまま表わしたような落下パターンを持っているのだ。



1P側 カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
▼X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

2P側 カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
▼X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

*最後のボタンは、タイマーが「10」のときに押す

ダン使用コマンド

ダンは『ストリートファイターZERO』シリーズに登場する“サイキヨー流”を名乗る二流格闘家。赤一色の落下パターンは、もやは3流以下……?



1P側 カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
↓X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

2P側 カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。
↓X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

*最後のボタンは、タイマーが「10」以外のときに押す

*コマンド入力を失敗したら、スタートボタンを押しなおして最初からやりなおす

ターII X 情報局

スクープ② 対CPU戦でデビロットが乱入！

『スパブル』の対CPU戦（1人で遊ぶモード）では、通常なら8+1人と戦うことになる。しかし、プレイ中にある条件を満たすと、ステージ Afrに達したときに、隠れキャラクターの「デビロット」が乱入してきて、彼女とも

戦うことになるのだ。乱入条件は以下のとおり。ちょっとキツめではあるけれど、がんばって達成してみてほしい。なお、デビロットに負けてしまって、コンティニューすれば再度対戦できるので、安心して戦おう。



▲まずは本来の7人目が登場



▲突然“挑戦者あり”の表示が



▲対戦相手がデビロット姫に



▲「遊んでやるぞよ」と登場！

デビロット乱入条件

②の「あけぼのフィニッシュ」とは、勝負決定時に画面がフラッシュすること（『ストZERO』のスパコン・フィニッシュと同じ演出）。もし途中でコンティニューしたり、乱入されて1度でも対2P戦になった場合は、条件を満してもデビロットは乱入してこないので注意。なおデビロットに勝つと、本来の8人目との対戦に入る（通常より1人余分に戦うことになる）。

ステージがはじまる（ステージ6終了）までに

①1ラウンド1分以内でCPU敵を倒す

②あけぼのフィニッシュをキメる

③「最大連鎖数」を4以上

④「最大ノワージェム」を20以上

①～④の条件を最低1回ずつ満たすと、ステージ開始時にデビロットが乱入してくる

オマケスクープ 対CPU戦のラストボス(9人目)はあの男だ！

対CPU戦で8人のキャラを倒すと、ファイナルステージに突入し、最終キャラが登場する。8人の顔グラフィックがフラッシュして表示されるのは…

ダン！ が、最終ボスとして出演したことには感激して泣いているダンのうしろからゴウキが近づき、瞬獄殺でボコボコにしてしまうのだ。やっぱりラス

トはゴウキ、というわけ。なお、ゴウキに負けてコンティニューをした場合は、これらの演出はカットされ、最初からゴウキが登場するようになる。



▲「やっ…たぜ、オヤジーツ」



▲「ウルトラやったぜオヤジー」



▲非情にも瞬獄殺がサクレツ



▲「負けたッス」と転がり退場



サイキョー格闘パズル、いきなり登場!!

今度はアタマの駆け引きだ!
 『ストリートファイター』と『ヴァンパイア』の
 奇跡のフュージョンがついに実現!?
 タメろパワージェム! キメろカウンターアタック!
 巨大く連鎖けば大逆転、「頭脳バトル」に火花を散らせ!
 超格闘パズルの決定版
 『スーパーパズルファイターII X』
 新たな激戦の幕が、どういうワケかいま、開くッ!!



PHASER

サイキヨー流パズル道場
初心者入門編





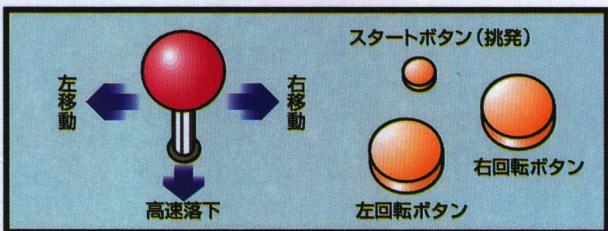
サイキヨー流師範の お言葉

サイキヨー流を名乗ったかったら、
まずは入門編からだな！ 強くなっ
たらオレが相手をしてやるゼッ！

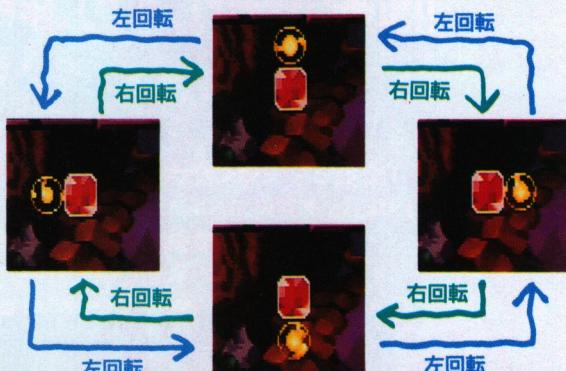
☆ 基本的な操作方法

上から落ちてくる赤・緑・青・黄の4色のブロック（このゲームではジェムと呼ぶ）を手ざわよく消して（壊して）いくのが『スマズル』の基本。ジェムは2個1組になって落ちてくる（落下ジェムと呼ぶ）。レバー←→で左右移動、■に入れれば高速落下。ボタンは回転用で、左ボタンで左回転、右ボタンで右回転ができる。周囲が点滅しているジェム（中心ジェム）を軸にして、もう一方のジェム（公転ジェム）が回転するぞ。落下ジェムは、中心ジェムが下になって落ちてくる。

段差のある場所に落下ジェムを横にして置くと、下に何もないジェムはちぎれて落ちていく。なお、落下ジェムがフィールドの床や置いてあるジェムに触れることを「接地」、置かれて動かなくなることを「確定」と呼ぶ。また、フィールドの横方向は「列」、縦方向は「段」と数える。



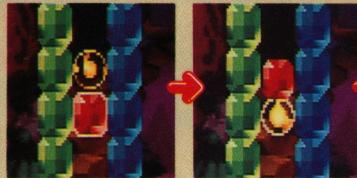
落下ジェムの回転のしかた



特殊操作

タテ回転

通常、落下ジェムを回転させるには、最低でも横2列分のスペースが必要。もしも、横1列分（ジェム1個分の幅）のスキマに入ってしまうと、「タテ回転」という特殊な回転をするようになる。



▲こんなスキマに入つても、ボタンを押せば……

▲効果音とともに上下のジェムが入れ替わるのだ

これは、回転ボタンを1回押すだけで、上下のジェムの場所が入れ替わるというものだ（正確には公転ジェムと中心ジェムも入れ替わる→73ページ）。何回でも使用できるから、うまく活用しよう。



▲ボタンは1回でOK。2回押すともどもどる

特殊操作

挑発

対戦中にスタートボタンを押すと、中央の自キャラが相手を挑発するぞ（1ラウンドにつき1回のみ）。ただしフィールドには何も影響しない。単なるお遊びだ。



▲ダン以外のキャラが挑発すると、相手はアクションする。でもそれだけ

★ 勝敗の決まりかた

『スパズル』では、落下ジェムの落ちてくる列（左から4列目）がさきに一番上まで積み上がったほうが負けとなる。落下口がつまってしまうと、つ

ぎに出現するはずの落下ジェムが落ちてくることができなくなるからだ。落下口があるのは13段目。つまり、ほかの列が13段目まで積み上がってい

ても、4列目さえ空いていれば勝負は終わらないということ。さまざまなテクニックを駆使して、左から4列目を死守しよう。

これなら…試合続行



▲ここまでなら12段なので、まだ試合は終わらない。ピンチだけどネバれ！

こうなると…負け！



▲ここまで積んでしまうと負けになる。ぐれぐれも自分で埋めてしまわないように

★ プレイ画面の見かた

1人で遊ぶとき（対CPU戦）も、2人で対戦するとき（対2P戦）も、画面のレイアウトは同じだ。1P側が

画面の左半分、2P側が右半分を使うことになる（対CPU戦では1P・2Pどちらのスタートボタンを押したか

によって、自分のフィールドの位置が決まる）。画面にはさまざまな情報が表示されるので、すばやく確認しよう。

落下口
落下ジェム出現場所。
ここが埋まると負けだ

予告値
降ってくる予定のカウンタージェム（→11ページ）個数を表す

NEXTジェム
現在操作している落下ジェムが接地→確定してから、つぎに落ちてくる落下ジェム

警告メッセージ
予告値によって警告文が表示される。
1～10……CAUTION
11～30……WARNING
31～……DANGER

フィールド
ジェムを置くことができる空間。基本的に横4列×縦13段の広さ

メッセージ
特殊状況になったとき、以下の4種類のメッセージが表示される。

- 1ST ATTACK
- ×CHAIN！
- TECH BONUS
- ALL CLEAR！

対2P戦連勝数
対2P戦で何連勝したか。「99WINS」でカウンター・ストップ

モード/レベル表示
対CPU戦だと選んだ難易度を表示。
対2P戦なら「VS」

キャラクター名
使ってているキャラの名前を英語で表記

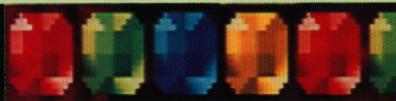
格闘フィールド
パズルの攻防における、選択したキャラたちが2頭身姿で格闘する。このゲームのウリの一つ

スコア
得点。ジェムを消したりすると上がる

勝利ラウンド数
1ラウンド取ると「V」が点灯。すべて点灯すると勝ち抜き

★ジェムには4種類あるのだ

ノーマル ジェム



4種類あるジェムのうちノーマルジェムは、四角形のごく普通のジェムだ。同じ色が縦・横にくっつくように置くと、スキマがなくなつてつながる。同じ色なら何個でも、どん

なカタチにでもつながるぞ。

4個以上のノーマルジェムが四角形につながると、1個の大きなジェム=パワージェムになる。さらにノーマルジェムをつなげて大きな四角

形にすれば、パワージェムは巨大化する。なお一度パワージェム化すると、ノーマルジェムにはもどらない。また、下にジェムが1個でもあると、そこで支えられてしまうのだ。

つなげかるたジェムの



▲置いてあるジェムと同じ色のジェムをくっつけると



▲こうやってつながる。縦・横どちらでもOKだ



▲どんどんつなげて長くすることもできる

パワージェムの落下阻止



▲下に1個でもジェムがあると落ちない

作りかたジェムの



▲L字型につなげたノーマルジェムにもう1個置くと



▲パワージェムになった。この大きさを2×2と言う



▲そのあとも四角形になるように置いていけば



▲巨大化する。正方形でなくても大きくなるぞ

クラッシュ ジェム

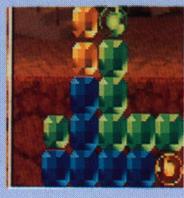


ノーマルジェムは、ただつないだけでは消えてくれない。丸い形をした同じ色のクラッシュジェムをくっつけると、やっと消えるのだ。し

かも、つながっているノーマルジェム（パワージェム）なら、1個のクラッシュジェムでまとめて壊すことができる。ちなみに、同色のクラッ

シュジェム同士をくっつけると、両方とも消えることを覚えておこう。ジェムが消えると、その上に乗っていたジェムは落下するぞ。

消えかかるたジェムでの



▲この部分にクラッシュジェムをくっつけると……



▲つながっているノーマル&パワージェムが消える



▲もちろんパワージェムにくっつけても……



▲1個で全部破壊できる。うへんカイカン

カウンタージェム



ジェムを壊して点数をもらうと、相手側のフィールドにカウンタージェムを降らせて攻撃することができる。カウンタージェムとは、外側がグレーのワクで、中にカウント（数字）が表示されているジェム。数字にはノーマルジェムと同じように4色の種類があって、通常降ってくるときは「5」になっている。このカウンタージェムで相手のフィールドを埋めてつくしてしまうのが、勝利への近道だ。

カウンタージェムの特徴は「上下

左右の隣でカウンタージェム以外のジェムが消えると、巻き込まれて一緒に壊れる」（レインボージェムでの消滅時は例外）こと。ジャマなカウンタージェムは、すぐ隣でノーマルジェムなどを消せば、一緒に消滅するわけだ。カウンタージェムの数字と同じ色のクラッシュジェムをつなげても、破壊することはできない。

もう一つの特徴は「表示カウントがゼロになると、数字と同じ色のノーマルジェムに変身する」こと。カウントは、自分側の落下ジェムを1



◀ 相手が埋まるくらいの力
カウンタージェムを送れ！

個落とす（接地→確定させる）ごとに1ずつ減っていく。これがゼロになると（つまり落下ジェムを5個落とす）と、ノーマルジェムに変身するわけだ。変身したときにもしも四角形に配置されていれば、即座にパワージェム化するし、同色のクラッシュジェムとくっついていれば、その場で消してくれる。この特徴を逆利用して反撃することも可能だ。

消しかかるカウンタージェムの



▲ここにクラッシュジェムを置いておく



▲落下ジェムを置いたので、カウントが1ずつ減る



▲ゼロになったものはノーマルジェムに変身する



▲破壊！巻き込まれたカウンタージェムも消滅

変身カウンタージェムの



▲降ってきた直後。カウントは「5」になっている



▲現状ではクラッシュジェムがくっついても消えない



▲ゼロになると一齊にノーマルジェムへ変身。すると



▲パワージェム化、破壊が自動的に行なわれる

レインボージェム



落下ジェム25個ごとにレインボージェムが登場する。これを任意のジェムの上に置くと、自分側にある同色のジェム（ノーマル、パワー、クラッシュ、カウンター）が全部消滅するのだ。ただし、これによって相手に降るカウンタージェムは初期値が「3」になり、個数も通常の半分になる。なおレインボージェムはフィールドの床に落とすと、何も起きずに消えてしまうぞ。

消えたレインボージェムでの



▲赤の上にレインボージェムを置く



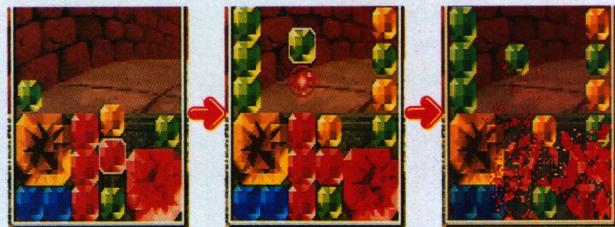
▲同色ジェムをすべて消してくれる

★ いろんな消しかたを知ろう

つなげ消し

クラッシュジェムでノーマルジェムやパワージェムを消すときに、基本となる消しかたが「つなげ消し」。その名のとおり、2個以上つながっているノーマルジェムを消すことだ。パワージェムは「ノーマルジェムの変形」とみなされるので、パワージェムを消すときもつなげ消しということになる。

つなげ消しでは、より長く、より大きく、より大きくなげて消せば、それだけ大量の得点がもらえ、カウンタージェムもたくさん発生する。1回で大量に消すのがポイントだ。



同時消し

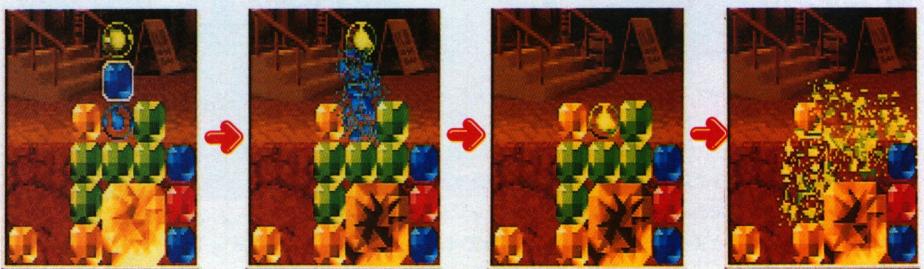
2色以上のジェムがべつの場所で同時に消えることを「同時消し」と言う(2色消えたら2色同時消し、3色だと3色同時消し)。同じ色が離れた場所で消えても同時消しにはならない。



連鎖消し

あるジェムが消えて上に乗っていたジェムが落ちたときに、同色のノーマ

ルジェムとクラッシュジェムがくっつくと、それらのジェムも消える。これが「連鎖消し」だ。ジェムが2回消えると2連鎖、3回消えると3連鎖……とつづくぞ(1回しか消えない=連鎖しなかった場合も、便宜上1連鎖と呼ぶ)。連鎖数が増えるほど、大量のカウンタージェムを相手に送れるのだ。



★ 実験・カウンタージェムの発生個数

相手を攻撃するカウンタージェムの発生量は、ジェムを消したときにもらえる得点の大きさに比例している。それでは、どんな消しかたをすれば、どれくらいのカウンタージェムを送ることができるのだろうか?

正確に発生量を計算するには、複雑な得点計算をしないといけないんだけど、ここではだいたいの感覚を理解

してもらうために、実験を行なってみよう。テーマごとにいろいろな消しかたをして、いくつのカウンタージェムが発生するかを、実際にゲームをプレイして調べてみた。

ちなみに、正確な得点計算方法とカウンタージェム発生個数計算式は75ページから解説している。この実験を理解してから読んでほしい。



▲カウンタージェムの発生個数は、相手側フィールド上部の予告値を見ればいいのだ

実験1 つなげ消しの個数

まずはつなげ消しから。ノーマルジェムをつなげた個数によるちがいを調べてみた。なおこの場合、消すためにつなげたクラッシュジェムも個数に含める。で、結果は右のとおり。つなげた個数と発生数が同じになった。ちなみに、つなげた個数を11個以上にしても、発生量は破壊数とほぼ同数になるぞ。

2個



6個



10個



実験2 カウンタージェムの巻き込み個数

つづいては、カウンタージェムを巻き込んだときの発生量の変化だ。たくさん巻き込めば、それだけ多くのカウンタージェムを送れると思いがちだけれど、実際にはほとんど変化しなかった。カウンタージェムは比較的簡単に消せる(巻き込める)ので、得点は低くおさえられているようだ。

0個



2個



5個



実験3 同時消しの色数

同時消した場合、2色のときと3色のときでは、どれくらい個数が変わるのが? また同時消しなかったときとくらべると? ということと、2連鎖目が同時消しになる場合(2色と3色)と、ならない場合を調べてみた。やはり同時消しになると、発生個数がかなりの割り増しになるようだ。

1色



2色



3色



実験4

パワージェムの大きさ

ノーマルジェムの変形つなぎバター
ンであるパワージェム。 2×2 (ノー m マ l ジ e ム4個分)、 3×3 (同9個分)、 4×4 (同16個分) という3種類のパワージェムで調べてみると、巨大になるほど、飛躍的に発生数が増加した。大きいパワージェムを作るのは、困難なぶん見返りも大きいわけだ。

2×2



3×3



4×4



実験5

パワージェムの個数

では、同じ大きさのパワージェムの個数ではどうだろう。上の 2×2 と比較してみよう。2個の場合は発生個数が倍増。パワージェム2個をノーマルジェム2個でつなげると、そのノーマルジェム分が上乗せされたようだ。 2×2 を3個だとさらに倍増。パワージェムも多ければ多いほどいいようだ。

2×2 が2個



2×2 が2個
+ノーマル2個



2×2 が3個

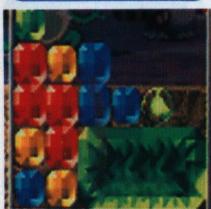


実験6

パワージェムの組み合わせ

同じ大きさのパワージェムは、個数が多いほどたくさんのかウンタージェムを送れることができた。では、ちがう大きさのパワージェムだったらどうだろう。しかも、パワージェムを構成しているノーマルジェムの合計個数が同じだったら。たとえば、 4×2 のパワージェム1個と、 2×2 のパワージェム2個(構成個数はどちらも8個)だと、発生量はちがうのか?—答えは同数。分割されていても構成個数が同じなら、攻撃力は一緒になるのだ。

4×2



2×2 が2個



実験7

パワージェムの向き

4個のノーマルジェムをパワージェムにするときは、 2×2 の正方形にしないといけないけれど、それより多い個数でパワージェム化(または巨大化)させるときは正方形でも長方形でもOKだ。さて、 2×3 という長方形のパワージェムができたとき、縦に長い場合と横に長い場合で、攻撃力は変化するのだろうか。結果は全然変化なし。長方形の向きは関係していないのだ。なお、今後「 2×3 」と表記した場合は「横2列×縦3段」という意味になる。

2×3 (縦向き)



3×2 (横向き)



実験8

連鎖した回数

つづいては連鎖消し。1連鎖ごとに2個ずつ（ノーマルジェム1個+クラッシュジェム1個）消える連鎖で、カ

ウンタージェム発生個数を調べてみた。写真を見ればわかるように、3連鎖以降は発生個数が激増している。ただし注意しないといけないのが、発生個数は1連鎖ごとに算出されるということ。つまり、それぞれで表示されている個

数は、それまでの連鎖で発生した合計個数になっているのだ。たとえば5連鎖時のカウンタージェム個数は、4連鎖目以前に発生した数（24個）と、5連鎖目で発生した数（18個）の合計値となるわけ。

1連鎖



2連鎖



3連鎖



4連鎖



5連鎖



実験9

レインボージェムで消す

最後の実験は、レインボージェムで消した場合について。レインボージェムは同色ジェムを全部消してくれる便利なボーナス・アイテムだけれど、そのぶん不利な点もある。カウンタージェムの発生個数が半分になる（1連鎖目のみ。2連鎖目以降はそのかぎりではない）ことと、カウンタージェムの初期値が0になってしまうことだ。どちらも、相手への攻撃能力が低くなるペナルティ。レインボージェムは、相手を攻撃する手段というよりも、ピンチ脱出やジャマなジェムを消すためのもの、という気持ちで使おう。

レインボージェムで10個



クラッシュジェムで10個



レインボージェムで20個



結論

以上のような実験結果から、つぎのような結論が導き出される。

①つなげ消しよりもパワージェムを



作ったほうがオトク。

- ②パワージェムは複数個に分割されても、総合の攻撃力は変わらないので、1個を大きくするよりも、いくつかにわけて作るのが効率的。
- ③パワージェムの向きは関係ない。
- ④連鎖は4連鎖目以降だと飛躍的に強力になっていく。

- ⑤レインボージェムは攻撃用に使わない。とくにパワージェムなどを壊すことは、威力が半減してしまったい



▲レインボージェムでパワージェムを壊すのは不経済

ないので避ける。

この5点に気をつけておきたい。いかで、カウンタージェム発生量に大きな差が出るぞ。

★ カウンタージェムの相殺を覚えよう

相手から送られたカウンタージェムは、予告値として画面上部に蓄積される。この蓄積分は、その時点で自分が操作している落下ジェムが接地→確定して、NEXT落下ジェムが落ちてこられる状態になると、一度に（個数制限なく）降ってくるのだ。



▲自己側に予告値が表示されている。この状態で落下ジェムを置いてジェムを消す

予告値が表示されているときに自分がジェムを消すと、降ってくる予定だったカウンタージェムを打ち消して相殺できる。たとえば、蓄積が90個あつたときにジェムを消して20個を相殺すると、残りの10個が降ってくる。逆に50個相殺できるだけのジェムを壊すと、

超過分の20個が相手側に送られるので（これも相殺できる）。システム的に相殺する側が不利になる（→79ページ）ので、先手を取るようにしよう。

なお、試合時間が3分を越えると相殺がなくなるので、長期戦になったときは注意しておくこと。



▲連鎖するたびに予告値が減っていく。相殺しているわけだ。さらに……



▲蓄積分を相殺しきると、通常どおり相手へカウンタージェムが送られていく

★ カウンタージェムを逆利用しよう

相殺できずに降ってきたカウンタージェムは、ジャマでしかたがない。けれど、落下ジェムを5個落とせばノーマルジェムに変身するという性質を逆に利用すれば、効果的な反撃ができるぞ。

まずは「シフト」という戦法から。カウンタージェムの色がどういう配置

で降ってくるかは、相手の使用キャラクターによって決まる。この落下パターンにあわせて、あらかじめノーマルジェムを積んでおき、降ってきたカウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間にパワージェムになるようにするのだ。

もう一つは「時限爆弾」と呼ばれる

テクニック。カウンタージェムの状態だと、同色のクラッシュジェムをくっつけても消えない。それを利用して、カウンタージェムのうちにクラッシュジェムをくっつけておくのだ。すると、ノーマルジェムに変身した瞬間に破壊できるというわけ。シフトとあわせれば、絶大な効力を発揮するぞ。



▲まずは「シフト」から。たとえばリュウが相手のときは、こういうふうに積む



▲カウンタージェムが降ってきたら、とにかくノーマルジェムに変身させる



▲そうすると、パワージェムが一度にこんなにできる！ 反撃開始だ



▲「時限爆弾」は、カウンタージェムの隣に同色クラッシュジェムを仕掛ける



▲で、落下ジェムをどんどん置いて、カウントを減らしていく。ゼロになると



▲点火。カウンタージェムが降る前にクラッシュジェムを仕掛けておいてもOK

利用法その1

利用法その2

★スペシャルメッセージの意味

特殊な状況になると、フィールドの下から英数字のメッセージが浮上してくることがある。用意されているメッセージは、「1ST ATTACK」「TECH BONUS」「ALL CLEAR!」「X-CHAIN!」(Xには2以上上の数字が入る)の4種類。これらは、「ストZERO2」などの対戦格闘ゲームで連続技がキマったり、先制攻撃

をしたときなどに表示されるメッセージが元ネタで、「スパズル」でも、軽い状況説明メッセージとして採用されているのだ。

それらの中で、もっとも重要なのは「ALL CLEAR!」。このメッセージが出るとボーナス点が入って、相手側に送られるカウンタージェムの個数が増加するからだ。



▲下から2~3段目あたりに表示される。一瞬で消えるのでジャマにはならないハズ

1ST ATTACK

先制攻撃表示

【ファーストアタック】そのラウンドがはじまって最初にカウンタージェムが降ったとき、攻撃した側に表示される。相手よりさきにカウンタージェムを送っても、相殺されて降らなかった場合は無効。ボーナスとして1,000点が加算されるが、カウンタージェムの発生個数には影響しない。

ALL CLEAR!

全消し表示

【オールクリア】開始時以外で、フィールド内にジェムが1個もなくなると出現。同一ラウンド内で1回目800点、2回目1,200点、3回目1,800点……がもらえる。カウンタージェム個数に影響するうえ、相殺の対象外となる(このボーナス点で発生したカウンタージェムは相殺できない)。

2 CHAIN!

連鎖表示

【チェーン】2連鎖以上が起きたときに、何連鎖目まで消えたかを表す。2連鎖目が消え終わると「2CHAIN!」、3連鎖目が終わると「3CHAIN!」……とそのたびに表示される。メッセージが表示されるだけで、ボーナス点は加算されない(連鎖による得点は加算される)。

TECH BONUS

テクニカル表示

【テクニカルボーナス】レインボージェムを、置いてあるジェムの上ではなく、フィールドの床に置いたときに表示される。レインボージェムは効果(同色全消し)を発揮しないまま消えてしまうが、ボーナスとして、カウンタージェム発生個数に影響しない10,000点が支給される。

★同時に○○したら

ここで一つ問題を。自分と相手がジェムを消すと、さきに消したほうが相手にカウンタージェムを送って、あとから消したほうはそれを相殺しないといけない。では、もし同時にジェムを消したらどうなるんだろうか。答えは、1P側がさきに消したことになるのだ。つまり同時に消しても2P側は相殺にまわされてしまうわけ。

もう一つ。1Pと2Pが同時に落下口を詰まらせてしまうと、どうなるんだろうか。引き分けになりそうだけど、じつはかならず1Pが勝つことになっているのだ。

どちらもあまり起こらない現象だけど、知つておいてソンはないぞ。

同時に消したら?



1P→2Pの順で処理される

同時に積み上がったら?



1P側の勝ちになる

★実際にプレイしてみる

それでは、基本的なルールや戦法が理解できたところで、実際にゲームをプレイしてみよう。

この『スマッシュ』には、コンピュータがあやつる敵キャラと戦う対CPU戦（1人であそぶ）と、人間対人間の対戦が楽しめる対2P戦（2人で対戦！）が用意されている。コンピュータ相手に練習するもよし、友だちや知らない人同士で対決を楽しむもよし、好きな

モードでプレイしよう。

下では各モードでのゲーム展開を解説している。設置しているゲームセンターの設定によっては、モード・セレクトが表示されずに対CPU戦がはじめたり、対2P戦でハンディキャップの設定ができなかったり、乱入できなかつたりするから、注意しておこう。ちなみに下の解説は、デフォルト（初期設定）を前提にしている。

いくつか注意を。対CPU戦では、負けてコンティニューすると使用キャラを変更できるが、それによって対戦相手が変わることはない。対CPU戦の途中で乱入され、決着がついて対CPU戦に復帰した場合は、どちらが勝っていても、乱入前にプレイしていたステージや対戦相手を継承する（モード・セレクトで対2P戦を選んだ場合は、ステージ1からのスタート）。

対CPU戦（1人であそぶ）

最初に出るモード・セレクト画面で「1人であそぶ」を選択すると、レベル・セレクト画面が表示される。3ステージで終了するけれど敵が弱いEASY、通常レベルのNORMAL、上級者向けのHARDから選択しよう。最後に使用キャラを決定すると対CPU戦の開始だ。規定ラウンド数（初期設定は1本）を先取すればつぎのステージへ進める。逆にCPUに先取されるとコンティニュー画面へ。

モード・セレクト



レベル・セレクト



▲ゲームを開始するとこの画面に。右を選ぶと対2P戦になる

プレイヤー・セレクト



▲使用キャラを決定する。強いキャラか、好きなキャラか？！

対戦相手表示



▲対戦相手が決定。さきのステージの相手は表示されない

VS画面



▲「ストZERO」と同じ演出で、対戦者が表示される

対戦開始！



▲「ファイト！」のかけ声とともに対戦がスタート

勝ち



▲1ラウンド取ったたびに、得点清算が行なわれるぞ

負け



▲負けると相手の勝ちメッセージが表示されてから……

対2P戦（2人で対戦！）

対2P戦で遊ぶにはモード・セレクト画面で「2人で対戦！」を選ぶか、対CPU戦プレイ中に乱入すればいい。キャラ選択後にハンディキャップを決めて試合開始、規定ラウンド数（初期設定は2本）を先取すると勝ち残りで対CPU戦が続行される。敗者はゲーム・オーバー。

▼実力差があるときはハンディキャップで調節しよう



▲乱入するとこの文字が表示される。もうおなじみ？



▲規定ラウンド数取れば勝ち抜けとなって、つぎのキャラへ

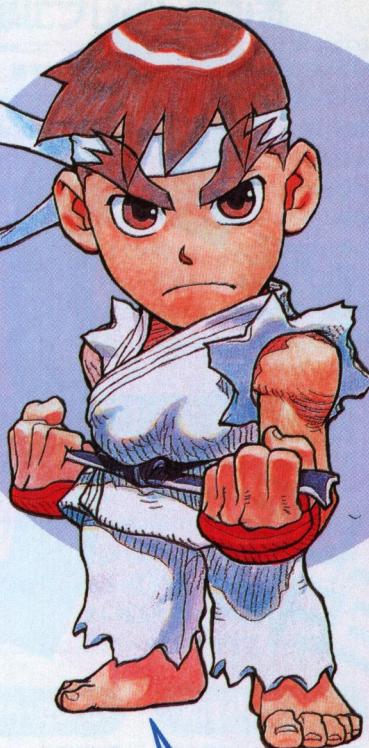


▲コンティニュー画面へ。コンティニューしないと終了だ

PHASE PUZZLE FIGHTERS



強い相手と闘うことに情熱を燃やす、
格闘一筋の青年



リュウ

from STREET FIGHTER ZERO2

RYU

「眞の格闘家」を目指し、旅をつづける
ファイター、リュウ。でも、いつもどちが
って前に立ちはだかるのは、不思議な格
好!?の挑戦者たち。

「オレはリュウ。おまえの力と技を見せて
くれ！」

あららっ、さっこ勝負を挑んだりして
……、リュウは相手が何者かなんて、全然
気にしてないみたいで。



●左ボタン(1P)カラー



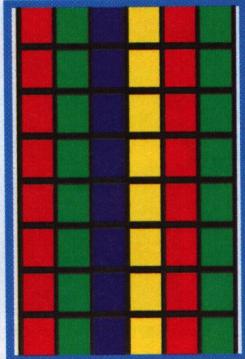
●右ボタン(2P)カラー



リュウを使ったときの戦略

相手の動向にあわせて、攻撃タイミングを切り替えろ

落下パターン



●キャラ性能

落下パターンの色は1列ごとに異なる。
そのため、相手のフィールドを大量のカウンタージェムで埋めても、そ
れらがノーマルジェムに変身すると、たった1個のクラッシュジェムで丸1
列分のジェムが消されてしまうぞ。

●基本戦略

復活されやすい落下パターンになっ
ているので、長期戦はできるだけ避け
たい。つねに致死量レベルのカウンタ
ージェムを送るつもりで戦おう。

●シフトを妨害するには?

とにかくシフトに弱いので、形勢逆

転される可能性が高い。相手がシフト
を作りはじめたら、すぐさま10個前後
のカウンタージェムを送って、妨害す
ることが必要だ。



▲同色を縦1列にならべるシフトは、事前
にカウンタージェムを送って破るべし

リュウを相手にしたときの戦略

ピンチこそ最大のチャンスなり!?

リュウの落下パターンは、1列ずつ同じ色がならんでいるため、非常に消しやすい。さらにシフトを敷いておけば、埋められてしまっても復活ついでに形勢逆転を狙うことができるぞ。

たとえ、シフトを敷く前にカウンタージェムで埋められたとしても、とりあえず1列を消せば、その左右の列のカウンタージェムを利用してパワージェムを作り、反撃することが可能だ。



▲カウンタージェムがノーマルジェムに変身するまで耐えきれば、大逆転もできる

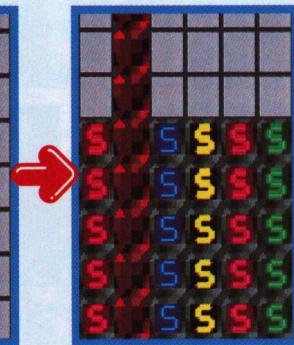
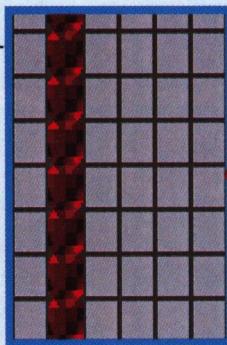
▼落下パターンを覚えておけば、2列×n段のパワージェムが簡単に作れるぞ



有効なシフト①

どこか1列に、隣列に降ってくるカウンタージェムと同色のノーマルジェムを積み上げておけば、カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に2列×n段のパワージェムが完成する。図中の赤ノーマルジェムは青でもOKだ。左から5列目に線を積み上げる手もあるぞ。

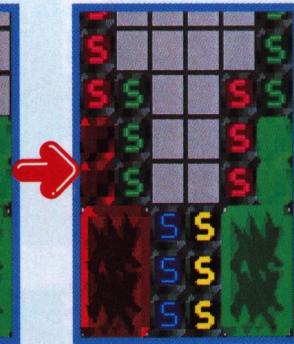
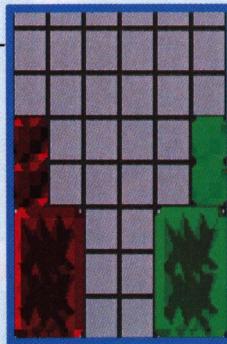
このシフトの特徴は、周囲（とくに3列目）にムダなジェムがなければ、致死量ギリギリのカウンタージェムを降らされても、仕掛けが埋まりにくいこと。攻守を兼ねているわけだ。



有効なシフト②

こちらはシフトというより、パワージェムを作っているときに大量のカウンタージェムを降らされても、仕掛けが埋まらない（すぐに起爆できる）ようにする方法。

積みかたはシフト①の応用で、とにかくノーマルジェム（パワージェム）と落下パターンの色がつながるようにしていればOK。シフト①と併用して、1～2列目に青、または2～3列目に赤のノーマルジェムで土台を作り、それを上に伸ばしていく積みかたがオススメだ。



② レインボージェムで消すべき色は

シフトを敷いている色以外なら、その場の状況で判断する。スペースを確保したければ赤or緑ジェム、パワージェムでの反撃を考えるならパワ

ージェムになりづらい青or黄ジェムを消すのがセオリーだ。シフト①を狙っているときは、その妨げになる（なりそうな）色を優先的に消そう。

RYU'S GALLERY



ステージ・日本

『ストZERO(1)』でのステージと同じだが、周囲は夜になり、「ハンター」の裁かれ(SD化)キャラやカイピトと従者の姿が。コンビニの店名にも注目。



●スタート



▲両手のグローブを片方ずつ
整えてから……



▲リュウのシンボルとも言える
白いハチマキを締めなおす

●通常フットワーク



▲腕を中段に構え、体を上下
にゆっくりと動かす

●余裕フットワーク



▲腕組みをしたまま、相手に
向けて視線を送る

●あせりフットワーク



▲構えは通常時と同じだが、
汗が流れ、口は半開きに

●ピンチフットワーク



▲息つかいか荒くなり、左手
で胸を押さえる

●ダメージ小



▲片手で上半身をカバー、い
わゆる立ちガードのポーズ

●ダメージ大



▲大きくのけぞるが、下半身
の体勢はくずれない

●勝ち



▲満足げに両目を閉じつつ腕
組みをして……



▲うしろへうつむくと、風が
吹き、髪とハチマキがなびく

●負け



▲通常時と同じようなポーズ
で相手を見すえてから……



▲目をつぶり、ガックリと地
面にヒザをつく

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲スタート時や挑発ポーズのグローブをはめなおす動作とまったく同じ

3CHAIN



▲こちらはスタート時で使用された、ハチマキを締めなおす動作と同じもの

4CHAIN



▲両手を閉じて腕組み。かすかにハチマキがなびいているところがポイント

5CHAIN



▲4CHAINのポーズをとり、振り返りつつうつむく。こちらもハチマキがなびく

6CHAIN以降



▲5CHAINとまったく同じアクション。ちがいはボイスぐらいだ

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



両手のグローブをはめる、ハチマキを締めなおすの2種類あり、どちらかが2分の1の確率で表示される。

12~17個(必殺技LV0)

波動拳(2ヒット)



両手をうしろに構えることで気を集中させたあと、イッキに前方へ放出するという飛び道具タイプの必殺技。

18~23個(必殺技LV1)

ファイヤー波動拳(2ヒット)



基本的な動作は波動拳と同じで、ヒット数も変わらないが、食らった相手がしばらく燃えるのが特徴。

24~29個(必殺技LV2)

ファイヤー波動拳(3ヒット)



射出動作や気弾の大きさ、ヒットした相手が燃えるという点はLV1と変わらないが、ヒット数が1増えている。

30個以上(必殺技LV3~4)

真空波動拳(5ヒット)



波動拳の強化版。通常よりも大量の気を練ってから放出する。ファイヤー波動拳と同様、ヒットした相手が燃える。

アリュウ、

今度は、どっちが強くなつたか、はっきりやせてやるぜー！



ケン

from STREET FIGHTER ZERO2

KEN

“リュウがパズルをはじめた!?”そんなウワサを聞きつけ、ケンもパズルの修行をはじめました。

リュウとともに同じ修行を重ねてきたケンでしたが、頭を使うことならリュウに負けない自信がありました。

「パズルでは、絶対おまえにイイ格好させないぞ!!」

得意の頭脳勝負で、ケンは思惑どおりリュウに勝てるのでしょうか?



●左ボタン(1P)カラー



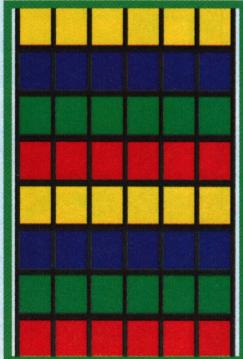
●右ボタン(2P)カラー



ケンを使ったときの戦略

ちまちまと攻めるのは自殺行為だ

落下パターン



●キャラ性能

リュウとは対照的に、1段ごとに色が異なるという落下パターンを持つ。そのため、相手側に降らせるカウンタージェムが6個以下だと、赤ばかりが降ってしまうのだ。

●基本戦法

1段以下のカウンタージェムを送ることだけは避けたいので、たとえ不要なジェムが降ってきてても、むやみに消してはいけない。そのかわり、相手側に降らせたカウンタージェムが2段以上であれば、その量に比例して復活やシフトの設置もされづくなるぞ。

●シフトを妨害するには?

他キャラにくらべて、脅威となるシフトがないので、前述の少量攻撃さえしなければ、とくに問題はないだろう。



▲不要なジェムもパワージェムを壊すまで大事に残す。連鎖に組み込めばなおいい

ケンを相手にしたときの戦略

いかに赤を残すかが勝負の分かれ目

ケンから送られてきたカウンタージュムが1段以下だと、かならず赤が降ってくる。それを利用して、あらかじめ赤のパワージュムを作つておき、さらに相手からのカウンタージュムを加えて巨大化させるのがセオリーだ。

ただ、赤ジュムだけにこだわると、ほかの色の積み込みがあろそかになりやすい。同時に、もう1色でパワージュムを作るよう心がけたい。



▲とにかく赤ジュムを残して、一撃必殺のチャンスを待とう

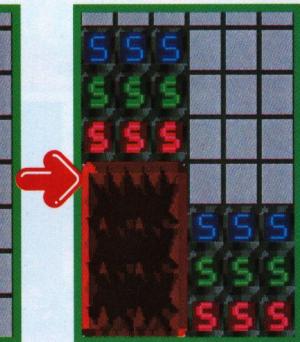
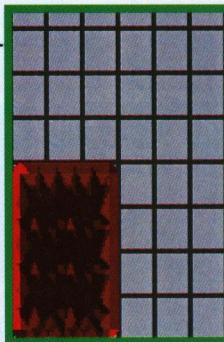
▼すばやく3~4段分のカウンタージュムを送り、先手を確保しておくのも手



有効なシフト①

さきほど説明したとおり、赤ジュムができるかぎり残しておいたほうが、試合を有利に進められる。赤ノーマルジュムは、図のように1~3列目に集めるのが効果的だ。その理由は、送られてきたカウンタージュムが5個以下だと、絶対に4列目には降ってこないため(1~3、5~6列目のいずれかに降る)。

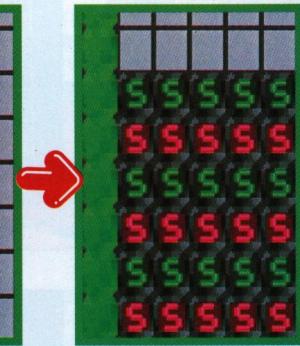
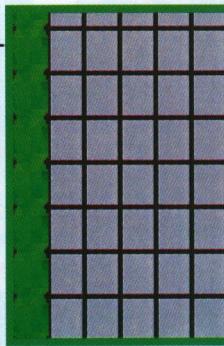
ある程度カウンタージュムが集まつたら、赤ノーマルジュムでそのデコボコを埋め、より大きなパワージュムが完成してから壊そう。



有効なシフト②

相手がつねに2段前後のカウンタージュムを送ってくるようなら、右のようなシフトで対処することもできる。これは、赤ノーマルジュムをおおっている緑ジュムを取りのぞくためのもので、うまくいけばシフト①と同じように巨大なパワージュムが完成する。

しかしこれを行なうには、1~3列目を平らにする(高さをそろえる)必要があるため、難度は高い。確実性も低いので、あくまで参考程度にとどめておこう。



② レインボージュムで消すべき色は

何度も言うが、V-Sケンは赤ノーマルジュムを残すのがセオリーなので、フィールドが埋まる直前でないかぎり、赤ジュムを消してはいけない。

したがって、消すべきは赤パワージュム作成のシヤマとなる色。ケンの落下パターンの2段目にある(1段目は赤)緑ジュムを消すのが無難だ。

KEN'S GALLERY



ステージ・アメリカ

『ストZERO(1)』での舞台。左には「ソドム」という名のお店があり、中央奥には『サイバーポッツ』に登場したVA（ヴァリアント・アーマー）の姿が。



●スタート



▲パンチを2回空振りしたあとファイバー昇龍拳を出す



▲そして、人差し指をクイッと曲げて相手を挑発する

●通常フットワーク



▲リュウと同門だけに、まったく同じ構えをとる

●余裕フットワーク



▲腰に手をあてて、高らかに笑いはじめる

●あせりフットワーク



▲正面を向いたあと、左手で顔全体をおおい隠す

●ピンチフットワーク



▲片目をつむり、うつむきながら息づかいも荒くなる

●ダメージ小



▲正面向きて顔をおさえる。あせりフットワークと同じ

●ダメージ大



▲手足を広げ、歯を食いしばりながらのけぞる

●勝ち



▲相手に背を向けてから、道着の帯をほどく



▲道着を風になびかせながら親指を立ててほほえむ

●負け



▲ダメージ小と同じポーズでうつむいてから……



▲正面向きてへたりこむ。表情は髪に隠れて見えない

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲手のひらで顔をおおったあと、自信に満ちた表情で前髪をかき上げる

3CHAIN



▲親指を立てて笑う。うしろ髪と手が少しだけゆれる以外は動作しない

4CHAIN



▲反対方向を向いて道着の帯を締めなおしたあと、相手に向かって視線を送る

5CHAIN



▲立てた人差し指を手前に曲げて、相手の攻撃を誘うポーズをとる

6CHAIN以降



▲両手を腰にあてて大笑い。余裕フットワークと同じポーズだ

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



人差し指を突き立てて、それを手前に曲げて相手を挑発する。5CHAIN時と同じポーズだ。



12~17個(必殺技LV0)

波動拳(2ヒット)



両手にためた気を前方に発射する。リュウどちらかい、ケンの波動拳はこのレベルでしか見ることができない。

18~23個(必殺技LV1)

昇龍拳(2ヒット)



全身をひねりながらジャンプ・アッパー。コブシを構えた瞬間と、ジャンプした直後にそれぞれヒットする。

24~29個(必殺技LV2)

ファイヤー昇龍拳(3ヒット)



昇龍拳の強化版(『ストZERO』での強・昇龍拳)。コブシが炎に包まれているため、ヒットした相手が燃える。

30個以上(必殺技LV3~4)

昇龍裂破(6ヒット)



軽く跳ぶ昇龍拳→ファイヤー昇龍拳のコンビネーション。最初の昇龍拳がヒットした時点で相手が燃える。



チュンリー CHUN-LI

from STREET FIGHTER ZERO2

行方不明の父を捜すため、刑事になったチュンリー。立ちはだかる相手にクリス跡をイヤというほど残してきた百裂脚は、足が短くなっても健在のようです。

「さあ、かかってらっしゃい！ 私、けつこうこういうの得意なの！」

スピードヒオツムのキレを武器に、チュンリーの捜査はまだまだつづきます。



●左ボタン(1P)カラー



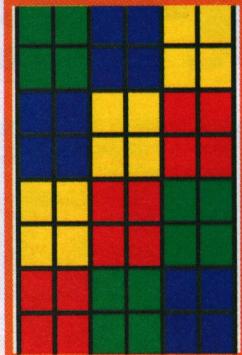
●右ボタン(2P)カラー



チュンリーを使ったときの戦略

一撃必殺を信条にするべし！

落下パターン



●キャラ性能

同色ジエムを2列×2段に組み合わせた落下パターンなので、相手に送ったカウンタージエムがそのままパワージエムに変身することが多い。それなりの覚悟をもって戦おう。

●基本戦略

相手からの反撃を受けにくくするため、2~3個の巨大なパワージエムを断続的に壊すか（送ったカウンタージエムが変身する前につづきのカウンタージエムでフタをする）、より巨大なパワージエムを作り、イッキに致死量のカウンタージエムを送るしかない。

●シフトを妨害するには？

基本戦略で触れた一撃必殺を行なうぐらいしか手はない。いずれにせよ、長期戦だけは避けること。



▲これだけのカウンタージエムを送っても安心はできない。すぐに追加攻撃の準備を

チュンリーを相手にしたときの戦略

相手からのカウンタージェムを利用せよ

チュンリーから送られたカウンタージェムはパワージェム化しやすい。それを利用してイッキに攻めよう。

ただし、相手の攻撃をひたすら待ちつづけていると、30個前後のカウンタージェムでフィールドが埋まってしまうこともある。シフトで使う以外のジェムはこまめに消して、スペースを確保すること。当然、パワージェムを作りながら行なうのがベストだ。



▼シフトはこれぐらいで十分。残りのスペースでパワージェムを作っていくぞ

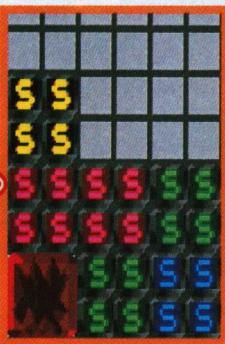
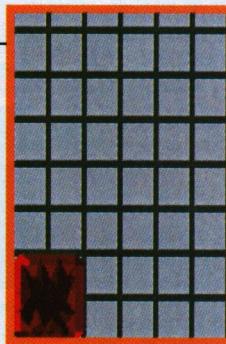


▲デコボコに積んでもらうと、カウンタージェムを利用した反撃が困難になるぞ

有効なシフト①

チュンリーへのシフトは、ジェムを平らに積んでさえいれば、とりあえずOKと言える。なかでも効果的なのは、本来なら分離している2段×2列の赤カウンタージェムをつなげてしまう右図の方法だ。

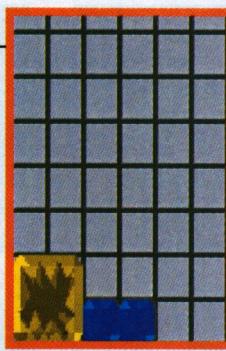
この積みかたの利点は、相手が送ってきたカウンタージェムの量にかかわらず、1~2列目に赤が集まってくれること。つまり、相手の戦法が一撃必殺タイプのものでないかぎり、シフトの内容を変える必要がないわけだ。



有効なシフト②

上記のシフトを敷こうにも、落下ジェムとして赤ノーマルジェムが出てきてくれないときは、このように積んでもいい。こうすれば、赤と緑それぞれのパワージェムがつながるため、かなりの攻撃力を持たせることができる。

慣れない方は、1~2列目のジェムと同じ高さ(1~3段が理想)に積んでおけばいいだろう。この中に赤や緑のクラッシュジェムを仕掛けおけば、カウンタージェムを利用した強力な時限爆弾が完成するぞ。



②レインボージェムで消すべき色は

パワージェムを作ったり、シフトを敷くうえでジャマな色を消すのが基本だが、チュンリーからの攻撃は赤と緑のカウンタージェムが多くなる可

能性が高いので(2段前後の連発ならとくに)、それらを残してパワージェムの巨大化をはかってもいい。つまり青or黄ジェムを消すのが有効。

CHUN-LI'S GALLERY



ステージ・中国

万里の長城。上空を飛んでいるのは、かの有名なソンソンだ。勝負がつくと敗者側の壁がくずれ、1P側にはザンギエフ、2P側にはハガー市長が石像で登場する。



●スタート



▲目を閉じて精神を集中させたあと、相手をにらんで……



▲蹴りをはなつ。ウォーミングアップ終了といったところ

●通常フットワーク



▲両方のコブシを構え、ゆっくりと体を上下させる

●余裕フットワーク



▲腰に手をあて、笑ったり指を振って挑発したりする

●あせりフットワーク



▲親指（のツメ）を口にくわえてくやしがる

●ピンチフットワーク



▲コブシを震わせて泣きペソ状態に。ときおり目を閉じる

●ダメージ小



▲親指をくわえる。あせりフットワークとは表情が異なる

●ダメージ大



▲両手両足を大きく広げ、目を閉じてケイレンする

●勝ち



▲蹴りをすばやく2回はなつたあとで……



▲片足を上げてから、カメラ目線（？）ではほえむ

●負け



▲両目を閉じつつガックリと地面にへたりこみ……



▲涙を流しながら、こちらをにらみつける

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲目をつぶり、人差し指を立てて挑発する。動作は頭のリボンがゆれるだけ。

3CHAIN



▲2CHAIN時に似ているが、立てた指を左右に振るというちがいがある

4CHAIN



▲2CHAIN時とのちがいは、目を開けて視線をこちらに向けること

5CHAIN



▲3CHAIN時に似ているが、こちらを見て、ニッコリと笑いながら指を振るぞ

6CHAIN以降



▲片足を上げて相手をにらんだあと、こちらに視線を向けてニッコリとほほえむ

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



「ストZERO」ではトドメの一撃として愛用された、ごめんねチップ。『スパズル』では攻撃能力はない。

12~17個(必殺技LV0)

百裂脚(2ヒット)



複数回にわたり、残像が出るような高速の蹴りをはなつ。ちなみに「ストII」シリーズでの技名は「百裂キック」。

18~23個(必殺技LV1)

百裂脚(3ヒット)



LV0と同じ技。ただし、LV0のものよりも攻撃時間(蹴りをはなつ回数)やヒット数が増える。

24~29個(必殺技LV2)

百裂脚(4ヒット)



動作自体はLV1のものと変わらないが、ヒット数だけは1増加する(最後の蹴りがヒットする)。

30個以上(必殺技LV3~4)

気功掌(10ヒット)



両手に集めた巨大な氣をラセン状に回転させながら相手にたたき込む。攻撃アクションの中では最多ヒットを誇る技。



さくら

SAKURA
from STREET FIGHTER ZERO2

「ねえねえ知ってる? リュウってパズルも強いんだって」

ウワサを聞きつけ、格闘修行に飽きたらず、さっそくパズルの特訓まではじめたさくら。

準備万端ととのって、勝負に出かけたさくらの前に現れた挑戦者のなかには、どうやら人間ではないかたがたも……!?

超高校級の運動神経と
格闘センス!?を持つ女子高生



●左ボタン(1P)カラー



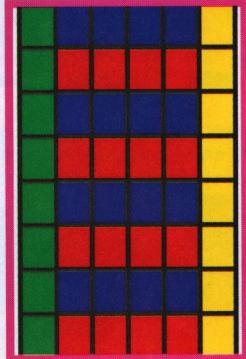
●右ボタン(2P)カラー



さくらを使ったときの戦略

相手がシフトを敷く前に攻めろ

落下パターン



●キャラ性能

落下パターンは、両端が1列まるごと、2~5列目が1段ずつ同色。リュウとケンの複合形と言える。

●基本戦略

少量攻撃の連発は、赤ジェムが大量発生してしまうので厳禁。一方、大量のカウンタージェムを送っても、レインボージェム1個で逆転される可能性がある(右ページ参照)。相手がレインボージェムを使ったことを確認してから攻めるようにしたい。

●シフトを妨害するには?

シフトを敷かれる前に先手を打って

おきたいが、1段前後の攻撃では縦ならびのシフトは破れても、横ならびのシフトは破れない。できるかぎり3段以上の攻撃を心がけよう。



▲相手がシフトとレインボージェムの使いかたを心得ていると苦戦を強いられるぞ

さくらを相手にしたときの戦略

縦横それぞれにシフトを敷こう

何の対策もなしに戦うとツライ相手なので、スタート直後から2列目に緑ノーマルジェムを積み上げるシフトを敷いておきたい。

また、レインボージュムが落ちてたら、2~5列目を埋めているであろう、赤と青のカウンタージュムのどちらか一方を消し、残ったもう1色でパワージュムを作るといい。一発逆転のチャンスを逃さないように。



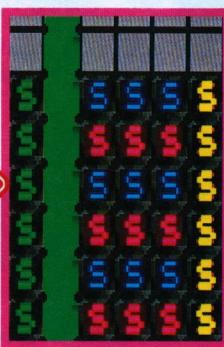
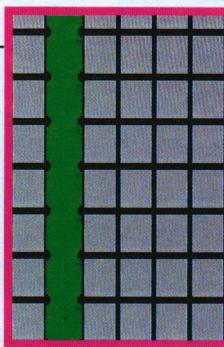
▼土壇場でのクラッシュジュムやレインボージュムの使いかたが命運を決めるのだ



有効なシフト①

理屈はVSリュウのシフト①と同じ。緑ノーマルジェムを2列目の13段目まで積み上げることができれば、大量のカウンタージュムが降ってきてても起爆地点が埋まりにくい（しかも巨大なパワージュムが完成する）。1~2列目には緑以外のジュムを置かないように心がけよう。

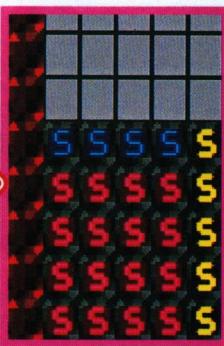
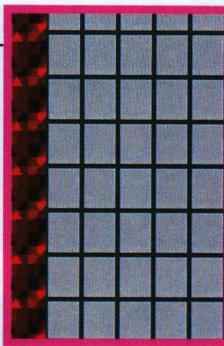
同様に、黄ノーマルジェムを5列目に積む方法もあるが、4列目にジュムが積み上がってしまうケースが多いので、緑ジュムの積み込みができるれば、ムリに狙う必要はない。



有効なシフト②

相手が少量のカウンタージュムを送ってくるタイプなら、このようなシフトを敷くのも有効だ。これは、相手からの攻撃が1段以下だった場合、2~5列目には赤カウンタージュムしか降ってこないことを利用したもの。

原理はケンのページで紹介したシフト①と同じだが、狙って行なおうにも赤ノーマルジェムの出現率が低いと、かえって攻撃のチャンスを逃してしまうことが多い。シフト①がうまく実行できなかった場合の応急策として使おう。



②レインボージュムで消すべき色は

2~5列目に送られてきた赤or青カウンタージュムのうち、総量が少ないものか、シフト①のジャマをしているものを消し、残った色でパワー

ジュムを作るのが望ましい。両端の緑と黄ジュムはその色のクラッシュジュムが出現すればすべて消せるので、ここでは無視してもかまわない。

SAKURA'S GALLERY



ステージ・日本

リュウと同じ場所……と思われるが、遠方に学校があることやコンビニの位置が微妙にちがうのがポイント。勝負がつくと、桜の花びらが散りはじめめるぞ。



●スタート



▲画面の反対側から、汗をかきながら走ってくる



▲画面中央に到着したら、手振りまわしながら急停止

●通常フットワーク



▲リュウの追っかけだけに、同じような構えをとる

●余裕フットワーク



▲人差し指で鼻をこすったあと、片手を挙げる

●あせりフットワーク



▲反対側を向き、汗を流しつつ困った表情で頭をかく

●ピンチフットワーク



▲呼吸が荒くなり、頬をたたいて自分にハッパをかける

●ダメージ小



▲あせりフットワークに似ているが、汗は流さない

●ダメージ大



▲前傾姿勢になり、手足を広げてビリビリと震える

●勝ち



▲ジャンプして体を丸め、力をタメてから……

●負け



▲コブシを高く突き上げ、大きく口を開けて笑う



▲手足を大きく広げ、ダメージ大と同じポーズをとり……



▲うなだれたまま地面にへたりこんでしまう

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲手首で鼻をこする。ちゃんとハチマキがなびいている点に注目

3CHAIN



▲顔だけ相手方向を向いて片手を擧げる。余裕フットワークの後半と同じポーズだ

4CHAIN



▲鼻をこする。2CHAIN時とまったく同じポーズだが、ボイスは変化する

5CHAIN



▲3CHAIN時とまったく同じポーズ。こちらもボイスだけが異なる

6CHAIN以降



▲勝利ポーズと同じように、コブシを真上に擧げて晴れ晴れと笑う

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



相手を指さしながら含み笑い。「ストZERO2」での挑発ポーズとちがい、攻撃能力は存在しない。

12~17個(必殺技LV0)

波動拳(2ヒット)



両手にためた気を発射。気弾の形状がリュウやケンの波動拳とは異なる。気をためる時間も長めた。

18~23個(必殺技LV1)

波動拳(2ヒット)



ポーズは変わらないが、気弾が大きくなる。「ストZERO2」で●のあとにボタンを2回押したときのもの。

24~29個(必殺技LV2)

波動拳(3ヒット)



さらに気弾が巨大化。こちらは●のあとにボタンを3回押したときのものと同じ。ヒット数が1増えるぞ。

30個以上(必殺技LV3~4)

真空波動拳(5ヒット)



収束させた気弾を発射。リュウの真空波動拳とのちがいは、気弾が大きい、相手が燃えない、ダメ時間が長いなど。



モリガン

MORRIGAN

from VAMPIRE HUNTER

「迷路って苦手なの……」

魔界を抜け出し、街に出たモリガン。たまには知的な遊びもいかしら、ってな感じで、適当な相手を見つこうってはパズルで対戦してまわる夜を重ねていました。

さて、今夜のパズルのお相手は、気まぐれな彼女を満足させることができるのでしょうか?



ハイレグスーツと長い髪が
トレードマークのサキュバス

●左ボタン(1P)カラー



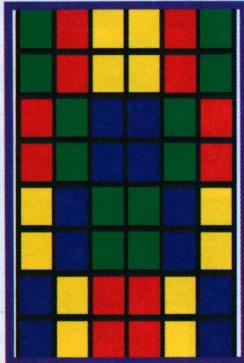
●右ボタン(2P)カラー



モリガンを使ったときの戦略

相手のシフトは巨大パワージェムでツブせ!

落下パターン



●キャラ性能

落下パターンは、中央に2段×2列のカタマリがあり、その周囲を他色がV(逆V)字状に囲んでいるもの。見た目よりも相手は復活しにくい。

●基本戦略

相手に大量のカウンタージェムを送ったのに、シフトで大逆転されてしまうといったケースは少なめだが、2段以下の攻撃ばかりだと、同じ色が縦にならぶので注意が必要だ。

●シフトを妨害するには?

少量攻撃は極力避け、つねに3段以上のカウンタージェムを送る(2×5

前後のパワージェムを壊す)こと。そうすれば、相手のパワージェム作成やシフトを妨害できるし、復活もそれにくくなるぞ。



▲送るカウンタージェムの量が少ないほど、相手に逆転のチャンスを与えてしまう

モリガンを相手にしたときの戦略

あくまで自分のペースで戦うこと

モリганに対するシフトは、以下の2つがそれなりに有効だが、パワージェムを的確に作ってくる（大量のカウンタージェムを送り込んでくる）相手には、ほとんど効果がない。したがって、これらのシフトはあくまで補助とみなし（左から2列目に青ノーマルジェムを3~4個積むだけでいい）、パワージェム作りが主体の正攻法で戦ったほうが無難と言えるだろう。



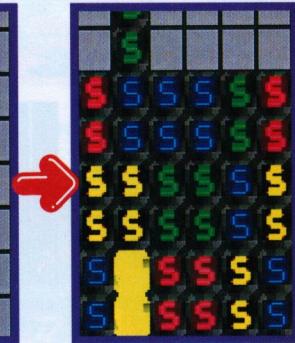
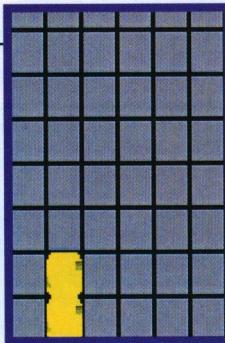
▲徹底したシフトは、少量のカウンタージェムを連発してくる相手にのみ敷くこと

▼カウンタージェムが降る直前に、3~4列目を平らにしておけば復活が楽になる



有効なシフト①

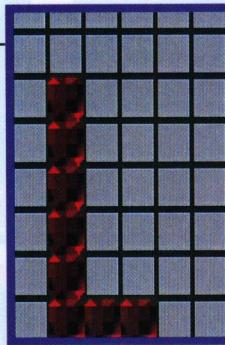
モリганへのシフトは、両端の青か中央の赤を対象にするのが効果的だ。右図は青に対するシフトだが、可能なら1列目と2列目の段差数を2にしておこう（どちらが高くてもOK）。その後、大量のカウンタージェムが降ってくれば、本来ならズレている同色ジェムがつながるため、2列×2段のパワージェムが2~4個完成するぞ。この要領で、2or5列目にある1列×2段のジェムを消して（2段分下にずらす）、同色のカウンタージェムをつなげる手もある。



有効なシフト②

こちらは中央の赤に対するシフト。これで2段以上のカウンタージェムがくれば、3列×3段のパワージェムが完成。さらに、起爆装置も埋まらずにすむぞ。たとえ、このカタチに積めなかつたとしても、2~5列目に赤ジェムを集めておけば、それなりの効果は得られる。

ただし、このシフトには4列目が高く積み上がってしまうという欠点がある。パワージェムがそれなりの大きさになったら、すぐに壊すかその準備をしたほうがいいだろう。



②レインボージェムで消すべき色は

カウンタージェムで埋められているときは、シフト①の要領で1~2列目と5~6列目にあるジェム（おもに青か黄）か、3~4列目にあるジェ

ム（おもに赤）がつながるように活用しよう。フィールドの大半が埋まっているときは、4列目に入れる空間を確保できる後者を行なうといい。

MORRIGAN'S GALLERY



ステージ・アーンスラント城前

モリガンの城（中央奥）がバック。左端にあるドレスはモリガンのものか？周囲には裁かれテミトリのほか、「ハンター」キャラの石像（？）が置かれている。



●スタート



▲コウモリに囲まれて地面から浮かび上がってくる



▲腕組みのまま登場し、コウモリが髪飾りや翼に変形

●通常フットワーク



▲挙げた両手をくねらせる。手から光のツブが落ちるぞ

●余裕フットワーク



▲腕を組む。登場時に似ているが、翼、表情などが異なる

●あせりフットワーク



▲手下のコウモリを握り、いやしそうにうつむく

●ピンチフットワーク



▲泣きながら首を振り、両手でコウモリを強く握りしめる

●ダメージ小



▲手のひらで顔を押さえながらのけぞる

●ダメージ大



▲大きくのけぞる。背中の翼が大きな手に変形

●勝ち



▲ほほえみながら、後方宙返りをしたあと……



▲セパレート服に。「ハンター」の隠し勝利ポーズと同じ

●負け



▲ダメージ小と同じように手で顔を押させてから……



▲のけぞる。翼（コウモリ）が変形して体をささえるぞ

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲勝利ポーズと同様、宙返りをして黒いボディコン・スーツに着替える

3CHAIN



▲さらに宙返りをしたあと、さくらと同じセーラー服に。スカートの中にも見えるぞ

4CHAIN



▲ダンの道着に着替え、よゆうスッのポーズ。ちゃんと、うしろで髪を結っている

5CHAIN



▲チュンリーの服に着替えてから、構えをとる。ストッキングのコウモリ模様は健在

6CHAIN以降



▲チュンリーの服のまま、「ごめんねチヨップ」で相手を挑発する

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



髪をかきあげてウインク。さらに、背中の翼が巨大な手に変形し、両手でピースサインを送るぞ。

12~17個(必殺技LV0)

シャドウブレイド(2ヒット)



翼を刃に変形させて突進。しかし、攻撃がヒットするのは、着地体勢に入ってから。衝撃波が当たっているのか？

18~23個(必殺技LV1)

シャドウブレイド(3ヒット)



動作はLV0と同じだが、上昇中から攻撃がヒット。ただし、3ヒット目は攻撃動作が終わってから当たる。

24~29個(必殺技LV2)

シャドウブレイド(6ヒット)



こちらは予備動作の段階からヒット。なお、4枚目の全身がブレる振り向きポーズは『ハンター』からあったもの。

30個以上(必殺技LV3~4)

ESシャドウブレイド(6ヒット)



全身を光らせ、地面から出現させた分身とならんで攻撃（本体は一番下）。ヒットした相手は青い炎につつまれる。



フェリシア FELICIA

from VAMPIRE HUNTER

ミュージカル・スターを目指すキャット
ウーマン、フェリシア。

「格闘もパズルも、やっぱりスターのたし
なみよね！」

歌っておどれてパズルもカンペキ！ そ
んな彼女の見る夢は、晴れやかな舞台でス
ポット・ライトを浴びる天才パズルネコ
……ん!?



ミュージカル・スターを目指す
キャットウーマン

●左ボタン(1P)カラー



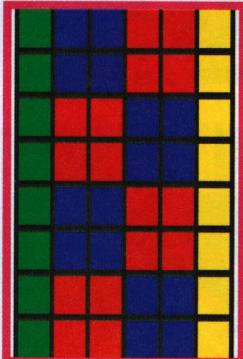
●右ボタン(2P)カラー



フェリシアを使ったときの戦略

攻めのタイミングを見逃さず

落下パターン



●キャラ性能

落下パターンは、両端が縦1列に同
色、2~5列目は2列×2段の組み合
わせとなっている。そのため、大量の
カウンタージェムを送ったときに、相
手のフィールドが平らだと（とくに2
~5列目）、シフトがなくてもパワー
ジェムが大量発生してしまうのだ。

●基本戦略

中途半端な攻撃は相手を有利にする
だけなので、一撃必殺を目指そう。

●シフトを妨害するには？

開始直後に3段前後のカウンタージ
ェムを送ることで、縦ならびに対する

シフトをツブしつつ、相手側のフィー
ルドをデコボコにするのがオススメ。
ノーマルジェム約10個相当のパワージ
ェムをばさやく作れるようになろう。



▲とにかく速攻でパワージェムを作り、相
手に復活のスキを与えないことが大事

フェリシアを相手にしたときの戦略

逆転のチャンスを逃すな

VSリュウやさくらと同様、両端のカウンタージェムに対してシフトを敷いておくのが基本。

フェリシアの落下パターンは、チュンリーのように同じ色がまとまって降ってくるため、カウンタージェムがそのままパワージェムに変身してくれるケースが多い。フィールドが埋めつくされても、パワージェムを作ることを優先させていこう。



▲落下パターンはさくらに似ているので、同じような戦法が通用してしまう

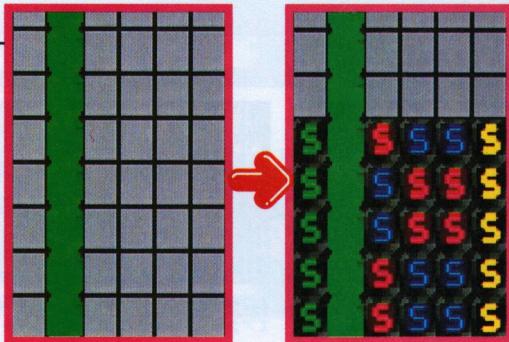
▼お膳立てがしっかりしていれば、カウンタージェムが降ってきてても逆転しやすい



有効なシフト①

VSフェリシアでは、両端の縦1列と、2~5列目の2段×2列のそれぞれにシフトを敷けるが、難易度や確実性を優先させるなら、右のような縦ならびに対するシフトのほうがいい。

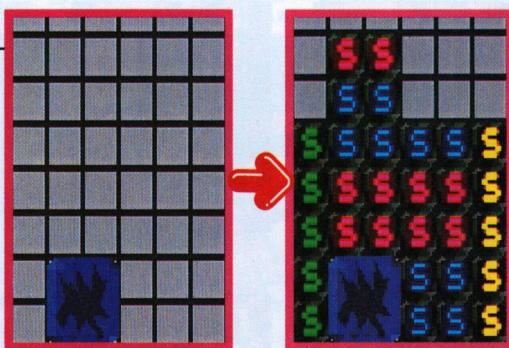
これはVSさくらのシフト①とまったく同じ積みかたで、カウンタージェムが大量に降っても起爆地点が埋まらないという利点も一緒。すばやく10段前後まで積み上げつつ、あまた3~6列目でパワージェムを作ろう。VSさくら同様、5列目に黄を積み上げる手もあるぞ。



有効なシフト②

こちらは2~5列目に降ってくる赤と青のカウンタージェムに対するシフト。高さをそろえておき、2段×2列のパワージェムが自然発生するのを待ってもいいが、どうせならより大きなパワージェムを完成させよう。

このほかにも、シフト①を敷きつつ4~5列目を平らにし、さらに3列目との段差を2にすれば（3列目を高くする）、2列×2段のパワージェムを3列×2段にすることができる。まあ、狙ってやるのはむずかしいので参考程度に。



②レインボージェムで消すべき色は

これもVSさくらと同じで、縦ならびに対するシフトのジャマになっている色を消すか、2~5列目にある赤か青のカウンタージェムの一方を消

し、もう一方の色をまとめるといい。ただし、赤や青ジェムがまとまっているときは、ほかの色を消してパワージェムを巨大化させよう。

FELICIA'S GALLERY



ステージ・アメリカ

ビルの屋上。『ハンター』での舞台と同じだが、ネオンの文字や建物のデザインなどが変更されている。右端の赤い帽子はラス「ベガ」スという意味か?



●スタート



▲相手の目前なのに、両腕をマクラに昼寝をしている



▲口を開け、シッポを伸ばしてアクビし、相手をにらむ

●通常フットワーク



▲手首を内側にひねったまま手をくねらせる

●余裕フットワーク



▲四つ足で座り込み、ヒマそうにアクビをする

●あせりフットワーク



▲相手を見つめながら、ふせた体を震わせる

●ピンチフットワーク



▲内股の姿勢でうつむきかげんに。息づかいも荒くなる

●ダメージ小



▲目をつぶり、相手から顔をそむける

●ダメージ大



▲うつぶせになってツブれる。目とシッポのカタチに注目

●勝ち



▲四つ足で座り、大きくアクビをしたあと……



▲ふたたび眠りにつく。体の向きだけスタート時と異なる

●負け



▲正面を向き、ガックリとうなだれて……



▲舌を出して地面に倒れ込んでしまう

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲その場でジャンプして、片足と片手を挙げながらニッコリとほほえむ

3CHAIN



▲2CHAIN時やブリーズヘルプミーの「みんなありがとう」のポーズと同じだ

4CHAIN



▲こちらも2CHAIN時のポーズとまったく同じもの。ボイスは変化する

5CHAIN



▲首を振ってイヤイヤをする。ブリーズヘルプミーの「きゃ～っ」のポーズと一緒に

6CHAIN以降



▲地面に座り込み、口を大きく開けてアクビをする。一直線に伸びたシッポに注目

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



ジャンプしてコブシを突き上げながら笑う。2~4CHAINしたときのポーズと同じだが、ボイスは異なる。

12~17個(必殺技LV0)

18~23個(必殺技LV1)

24~29個(必殺技LV2)

サンドスプラッシュ (2/3/4ヒット)



片足で地面をこするように蹴り上げ、砂しぶきのような光を発生させて攻撃する。ネコの事後処理(?)がモデルだ。

動作はLV0～2共通だが、LV0は2ヒット、LV1は3ヒット、LV2は4ヒットする。レベルが増えるごとにヒット数が1ずつ増えるわけだ。

30個以上(必殺技LV3)

ESサンドスプラッシュ(5ヒット)



サンドスプラッシュの上位(エスペシャル)版。通常版とのちがいは、全身が7色に光ることとヒット数だけ。

30個以上でKO(必殺技LV4)

ブリーズヘルプミー(8ヒット)



仲間を呼んで相手をボコボコにして大喜び。全キャラ中で唯一あけぼのフィニッシュ時にしか登場しない必殺技だ。



レイレイ LEI-LEI

from VAMPIRE HUNTER

ダークストーカーズをやっつけるため、旅をつづけていた……はずのレイレイと姉のリブリン。いまやダークストーカーズじゃない人までも巻き込んで、ずっかりバスルで遊んじゃってます。

レイレイたちのお母さんの魂が、うかはれるのはいつの日か!?



リンリン姉さんと力を合わせれば、
どんな相手も怖くない!

●左ボタン(1P)カラー



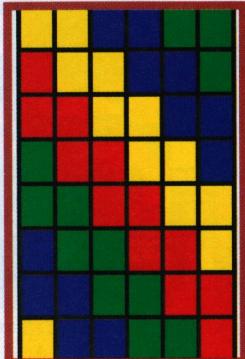
●右ボタン(2P)カラー



レイレイを使ったときの戦略

独特的の落下パターンを活かして攻めろ!

落下パターン



●キャラ性能

ほかのキャラとちがい、斜め方向にならんだ落下パターンを持つ。1列が同色だったり、2×2の配置が含まれているわけではないので、一発逆転される可能性は低いようだ。

●基本戦略

少量の攻撃ばかりしていると、緑と青のカウンタージェムが大量発生してしまう。最低でもノーマルジェム約10個分のパワージェムを壊して3段以上のカウンタージェムを送るようにすること。これが4段以上なら相手に与えるダメージは絶大だ。

●シフトを妨害するには?

3段以上の攻撃で起爆地点にフタをしてしまうといい。2段以下では焼け石に水だ(火に油でも可)。



▲1段前後の攻撃だと、相手のパワージェムを巨大化させてしまうことが多い

レイレイを相手にしたときの戦略

▼フィールドの高低差が意外と重要だ

対策もなしに戦うと、相手からのカウンタージェムで、フィールド内の色の配置がグチャグチャになってしまう。

というわけで、VSレイレイでは緑と青のジェムを中央に集めておこう。こうすれば、相手からのカウンタージェムが2段以下だと、こちらのパワージェムが完成もしくは巨大化する可能性が高くなる。また、起爆地点がふさがれるケースも少なくなるぞ。



▲緑と青のパワージェムを残し、相手からのカウンタージェムで巨大化させよう

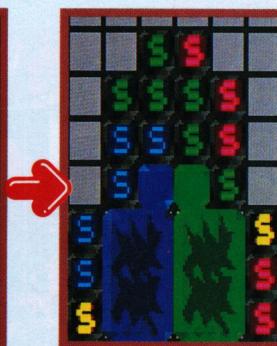
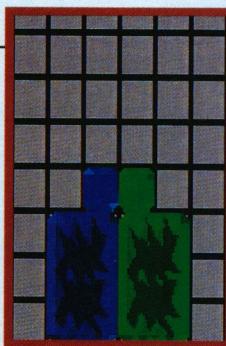
▼段差の調整がカンベキならこのとおり。ただし、確実に成功させるのは高難度



有効なシフト①

中央付近に緑と青を集めることを前提としたシフト。送られてきたカウンタージェムが1段以下ならパワージェムがどんどん巨大化してくれるぞ。それ以上の攻撃がきても、起爆地点が掘り起こしやすいというメリットもある。

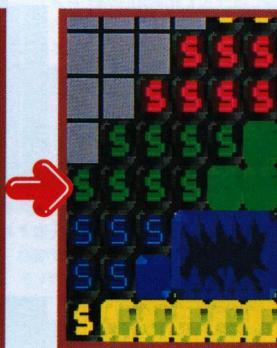
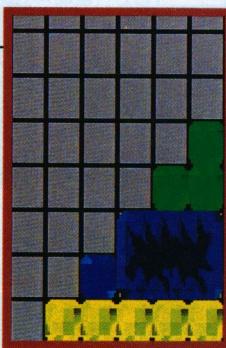
ただ、このシフトをつづけていると、左から4列目が積み上がってしまうので、ころあいを見はからってパワージェムを壊すか、2~3列目の青だけを大きくすること（横2列の幅のまま上方向に大きくしていくのが無難）。



有効なシフト②

ジェムを左から順に1個ずつ高く積み上げ、同色のカウンタージェムを横にならべてしまう。底上げ式シフトなので、図のジェムは何色でもいいが、この中にクラッシュジェムを入れておけば、強力な時限爆弾へと変身してくれるぞ。

相手が大量のカウンタージェムを送ってこないと無意味だし、段差がキレイに1段ずつになっていなければダメなど難題だらけだが、1段分の右上がりをどこか1か所で行なうだけでもシフトとして成立するので役立てたい。



？レイインボージェムで消すべき色は

落下パターンから考えると、どの色を消すべきかは、そのときの状況で決めるしかない。あえて言うなら、カウンタージェムとしての出現率が低

い黄ジェムが無難だが、パワージェムのカタチがくすぐれたり、掘り起こしを優先させるなら、ほかの色を消してもいいだろう。

LEI-LEI'S GALLERY



ステージ・中国

草木に囲まれた墓場。裁かれレイレイに似たパンダの口がコワイ。中央ではレイレイに一目ボレしたザベルが戦いを見守っている。



●スタート



▲姿を消して移動。地面を蹴ったときの砂煙だけが見える



▲画面中央あたりまで移動したら、姿を現しつつ急停止

●通常フットワーク



▲暗器のつまつた手を前に突き出し、左右にリズムをとる

●余裕フットワーク



▲腰に手をやり、鉄爪（ほかの暗器は出ない）をお手玉

●あせりフットワーク



▲体を縮こませ、目をウルウルさせながら相手を見つめる

●ピンチフットワーク



▲両手を合わせ、泣きながらおりジャンプする

●ダメージ小



▲あせりに似ているがリンリン（御札）のポーズが異なる

●ダメージ大



▲姉妹ともども、両手を広げて、大きくのけぞる

●勝ち



▲御札（リンリン）がレイレイの帽子に貼りつく

●負け



▲レイレイが御札をめくり、こちらを見ながらほほえむ

●負け



▲あせりに似たポーズ（視線がちがう）をとったあと……



▲目をまわして地面にへたり込む。リンリンにも注目

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲正面を向き、両手をあわせてほほえみながら目をバチバチさせる

3CHAIN



▲帽子に貼りついた術札（リンリン）をくる。勝利ポーズとまったく同じ

4CHAIN



▲2CHAIN時に似ているが、両手をあわせたあとで口を開いてニコッと笑う

5CHAIN



▲こちらは3CHAIN時の動作とまったく同じ。ボイスだけが異なる

6CHAIN以降



▲4CHAIN時のように、両手をあわせたあと、首を傾げながらウインクする

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発

5種類の暗器でお手玉。それぞれの出現確率は、腕輪とハンマーが8分の1、鉄爪と刀とゴウキ像が8分の2だ。



腕輪



ピコピコハンマー



鉄爪



刀



ゴウキ像



12~17個(必殺技LV0)

地霊刀(2ヒット)



暗器の剣を地面に刺し、地中を通じて相手を真下から攻撃する。剣に「勅令昇龍剣」と記されているのがポイント。

18~23個(必殺技LV1)

地霊刀(4ヒット)



基本的な動作はLV0と同じだが、剣が2回突き出るようになる。そのため、ヒット数が2倍に増えるのだ。

24~29個(必殺技LV2)

地霊刀(6ヒット)



こちらは剣が3回出現するため(剣の出現位置は少しづつ前進する)、ヒット数はさらに増える。

30個以上(必殺技LV3~4)

天雷破(7ヒット)



巨大なオモリを地面に落として、その振動で降らせた鉄球を相手に当てる。オモリの表情の変化が見どころか?

人と魔族の間に生まれし孤高のダークハンター



ドノヴァン DONOVAN

from VAMPIRE HUNTER

魔族と人間のハーフとして生まれたドノヴァン。重い宿命を背負った彼は、パズルでも大マジです。

「何者とて私のジャマはさせぬ……アニタに、笑顔がもどるまでッ！」

ダークストーカーたちだけではなく、フツーの人まで真っ二つにしてしまいそうですが、それでこそドノヴァンといえるのかもし!?



●左ボタン(1P)カラー



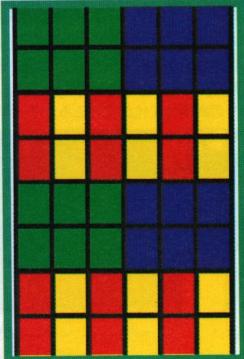
●右ボタン(2P)カラー



ドノヴァンを使ったときの戦略

緩急をつけた攻めが効果的だ

落下パターン



●キャラ性能

ドノヴァンの落下パターンは、赤と黄のシマ模様に、緑と青のかたまりが乗っているというもの。3~4段目に同色のかたまりがあるため、4段前後のカウンタージェムを送るのが、2段以下を送るよりも危険なのが特徴だ。

●基本戦法

1段以下→5段以上のくり返しか、2~3段の連発が意外と強い。なお、2段以下のカウンタージェムばかり送っていると、1・3・5列目に赤、2・4・6列目に黄のカウンタージェムがならんてしまう。相手がシフトを敷い

ているなら少量攻撃はひかえること。

●シフトを妨害するには?

まめに3段以上のカウンタージェムを送っていればOKだ。



▲少量→大量と交互に攻撃すれば、相手のフィールドはゴチャゴチャになるぞ

トノヴァンを相手にしたときの戦略

ムリしてまでシフトを敷く必要はないぞ

VSリュウと同様、2列目に赤を積み上けるシフトが有効。しかし、1列目には赤だけでなく、緑のカウンタージェムが降る可能性もあるので、相手のカウンタージェムを利用してパワージェムを作り逆転、という戦法は確実性に欠ける。したがって、前述のシフトは復活用と考え、攻撃は自分で積み込んだジェムで行なうようにしたほうがいいだろう。



▲2列目に赤を積み上げても、それが形勢逆転に結びつくとはかぎらない

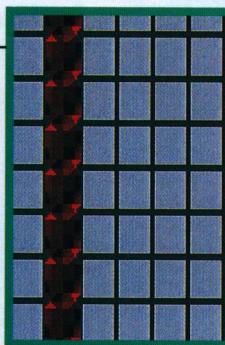
▼カウンタージェムの色がまとまっているときは、パワージェム化を優先的に行なう



有効なシフト①

VSリュウのシフト①とまったく同じもの。上で説明したとおり、このシフトだけで逆転をするには、相手が2段以下のかウンタージェムをくり返し送ってくれないとダメ。

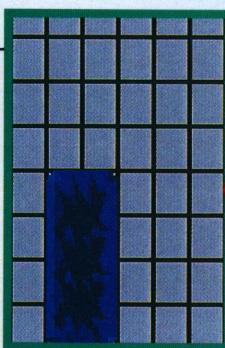
しかし、大量のかウンタージェムが送られてきても、起爆地点が埋まらないという利点があるので狙っていてソンはない。4~6列目でパワージェムを作り、相手から大量のかウンタージェムがきたときに壊して、降ってくる量を2段以下に調整（相殺）できればベストだ。



有効なシフト②

こちらは3~4段目にあるカウンタージェムを利用したシフトだが、シフトを敷いたあとに相手から4段以上のカウンタージェムが送られてこないと、効果が半減してしまう。

しかも、このシフトに成功しても、完成するパワージェムの大きさは6列×2段と、苦労のワリに攻撃力はいまひとつ。よって、参考程度にとどめておこう。いずれにしても、1~3列目か4~6列目の高さをそろえたほうがいいことは忘れない。



② レインボージェムで消すべき色は

シフト①を敷いているなら、シャマであろう黄ジェムを壊すのがベスト。ただし、起爆地点が完全に埋まりきっている状態であれば、それを掘り

起こすことを優先させよう。赤ジェムを消すのは、フィールド内がゴチャゴチャで、どうしても仕切りなおしをしたいときだけにすること。

DONOVAN'S GALLERY



ステージ・洞窟

モリガンのステージとは岩の色や遠景が異なる。右端には裁かれフォボスとオルバスがいて、中央ではガロンが『ハンター』のオープニングをマネしている。



●スタート



▲巨大な帽子で顔を隠しながらの登場



▲身につけていた帽子とマントを後方に投げ捨てる

●通常フットワーク



▲構えた手のひらを反らし、ゆっくりと呼吸をする

●余裕フットワーク



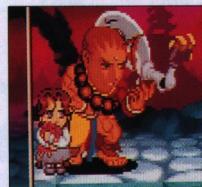
▲魔剣ダイレクを地面に刺す。直後に魔剣が動き出すぞ

●あせりフットワーク



▲片手で顔を押さえて汗をかく。魔剣は手を握る

●ピンチフットワーク



▲手で腹を押さえて苦しむ。魔剣も苦しそうだ

●ダメージ小



▲両手を重ねてうつむく。魔剣は目をまわして倒れる

●ダメージ大



▲大き目のけざる。見えにくいか魔剣が破裂マーク状に

●勝ち①



▲後方に投げ捨てた帽子を念動力で呼び寄せてかぶる

●勝ち②



▲念動力で、背負っていた魔剣を頭上にもっていき……



▲地面に突き刺す。出現確率は勝ち①と同じ2分の1だ

●負け



▲地面にひざまづく。魔剣は目をまわして倒れ込む

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲立てた人差し指を手前に倒し、相手の攻撃を誘う（挑発する）

3CHAIN



▲ポーズは2CHAIN時と同じ。ちがうのはボイスの内容だけだ

4CHAIN



▲こちらも2CHAIN時と同じポーズ。さすがにボイスだけは変化する

5CHAIN



▲またしても2CHAIN時とポーズが変わらない。これもボイスのみ異なる

6CHAIN以降



▲またまた同じポーズ。結局、ドノヴァンは何連鎖してもポーズが変わらないのだ

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



立てた人差し指を手前に倒して挑発。一方、魔剣ダイレクは相手に向かって突進するぞ（攻撃はヒットしない）。



12~17個(必殺技LV0)

18~23個(必殺技LV1)

24~29個(必殺技LV2)

ソードグラップル (2/3/6ヒット)



30個以上(必殺技LV3~4)

プレスオブデス(7ヒット)



『ハンター』では召喚した巨人が踏みつける技だったが、『スバズル』ではブラド=アブルードの棺を相手に落とす。

「殺意の波動」をあやつる究極拳士
パズルとて一切の容赦なし!!



ゴウキ

GOUKI

from STREET FIGHTER ZERO2

獄炎島でひとり鍛錬をくり返すゴウキのもとにも、パズルで対戦する若人たちのウワサが届いていました。

「ぬうっ、いまは格闘よりパズルだといふのか……しかし！」

ニヤリと自信たっぷりの笑みを浮かべるゴウキ。その横には、碁石だの駒だのが点々と……。

今度は究極のオツムを極めるべく、ゴウキの面いがぶたたびはじめようとしていました。



●左ボタン(1P)カラー



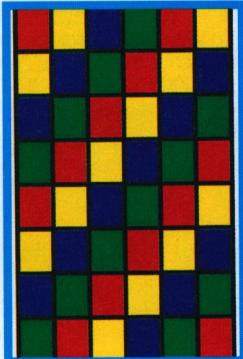
●右ボタン(2P)カラー



ゴウキを使ったときの戦略

落下パターンの強さに頼ることなけれ

落下パターン



●キャラ性能

落下パターンは、同色ジェムが1個ずつ斜めにならんでいたため、それらがくっつくケースは少ない。相手にとっては復活もシフトも困難というわけだ。しかし、ゴウキにはカウンタージェムの発生量が通常の4分の3に減るというハンデがあるぞ(CPUゴウキにはない)。

●基本戦法

相手側にカウンタージェムを送れば送るほど、優位に試合を進められる。したがって積極的に攻撃したいが、相殺が働くと相手に送る量が減ってしま

うので、こちらにカウンタージェムの蓄積がない状態でジェムを壊そう。

●シフトを妨害するには?

少量攻撃の連発をしなければOK。



▲相手からの攻撃は、仕掛けが埋まらない程度の量なら相殺せずに降らせてしまおう

ゴウキを相手にしたときの戦略

最後の最後まであきらめるな！

複雑な落下パターンに悩まされると思うが、ゴウキはカウンタージェムの発生量が他キャラよりも少ないので、パワージェムを的確に作れば、互角にわたりあうことができる。

フィールドを埋められたら、とにかく掘り返しをはかろう。カウンタージェム発生量の修正（→78ページ）があるため、ノーマルジェムを消していくだけで形勢逆転できることがあるぞ。



▲先手必勝。これぐらいのパワージェムを壊せば、ゴウキはまず相殺しきれないぞ

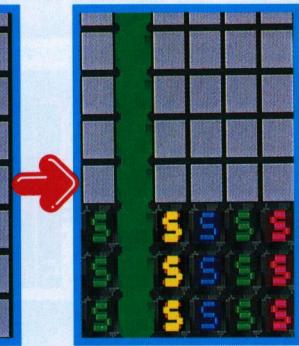
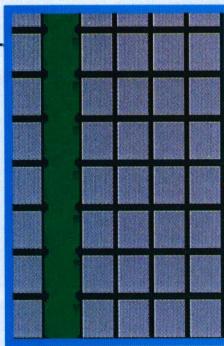
▼縦長のパワージェムを作れば、起爆地点が埋まりにくい。ヘタなシフトより有効だ



有効なシフト①

落下パターンの1段目の左端が緑だということを利用したシフト。相手がカウンタージェムを1段前後ばかり送ってくれば、VSさくらやフェリシアと同じように、縦長のパワージェムが完成するが（よけいな色はレインボージェムで消しておくこと）、そこまで狙いどおりになることはそうそうないんだろう。

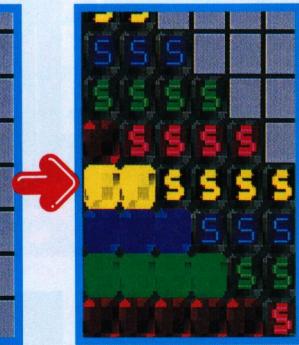
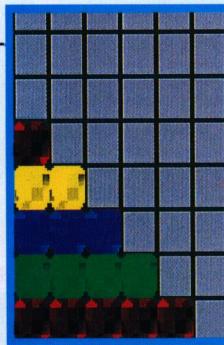
しかし、このシフトを敷いておけば、大量のカウンタージェムを降らされても、普通に消していくよりラクに復活できるぞ。



有効なシフト②

このようにシフトを敷いておけば、カウンタージェムの色が横にならぶ。しかし、シフトを敷いた直後に相手が大量のカウンタージェムを送ってこないといけない。シフトそのものが敷きにくい、攻撃力が低い（パワージェムが完成するわけではないので）と難点が多い。

というわけで、結論としては「土台を左上がりに積んでおけば、カウンタージェムの色が横にならぶことが多い」ということだけ覚えておけばいいだろう。



② レインボージェムで消すべき色は

ゴウキが送ってきたカウンタージェムでフィールドが埋められているときにレインボージェムを使うと、バラバラだった同色のジェムがつながる

（パワージェムになる）ことが多い。基本的にはジェムの個数がもっとも多い色を残し、それがパワージェムになるように、消す色を決めよう。

GOUKI'S GALLERY



ステージ・獄炎島

とある無人島の洞窟。周囲には岩を彫って作られた仏像やガイルの顔面像（日本のロウソクが立てられている柱）があり、中央にはベガに似た阿修羅の影が。



●スタート



▲腰に手をあて、背中を見せたあと……



▲手を握りながら、中段に構えて震える

●通常フットワーク



▲手を開き、小刻みに震える。リュウとは構えが異なる

●余裕フットワーク



▲無言で背を見せると「天」の文字が浮き出てくる

●あせりフットワーク



▲通常フットワークと同じ。余裕を見せてる？

●ピンチフットワーク



▲歯を食いしばり、汗を流しつつ手を握りしめる

●ダメージ小



▲手を握る。ピンチ時どっちがって、汗は流さない

●ダメージ大



▲両手を広げ、後方によろぎながらケインする

●勝ち



▲背筋を伸ばし、右手をふところに通したあと……



▲両手を広げて道着を脱ぎ、首にした数珠をバラまく

●負け



▲歯を食いしばり、くやしそうな表情をしたあと……



▲両手を地面について、がっくりとうなだれる

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲震脚（片足で地面を大きく踏みつける）をしてから手を握りしめて構える

3CHAIN



▲中段に構え、口をすぼめて息を大きく吸いながらブルブルと震える

4CHAIN



▲構えは3CHAIN時のものとまったく同じだが、背後に赤いオーラが出現する

5CHAIN



▲震脚のあと、赤黒いオーラ（殺意の波動）をまとしながら減殺の構えをとる

6CHAIN以降



▲中段に構えて震える。動作の内容は3CHAIN時のものと変わらない

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発

震脚から構える、構えたまま震える、という2種類のポーズがそれぞれ2分の1の確率で登場する。写真は前者のもの。



12~17個(必殺技LV0)

豪波動拳(2ヒット)



うしろに構えた両手から気弾を発射。なお、LV0~2のヒット数はリュウの波動拳と同じだ。

18~23個(必殺技LV1)

灼熱波動拳(2ヒット)



オーラを発しながら中段に構え、波動拳を撃つ。ヒット数は豪波動拳と変わらないが、ヒットした相手が燃える。

24~29個(必殺技LV2)

灼熱波動拳(3ヒット)



ゴウキの動作やヒットした相手が燃えるところはLV1と同じ。ヒット数が1回分増えている。

30個以上(必殺技LV3~4)

滅殺豪波動(8ヒット)



震脚のあと、「滅」を型どられた赤いオーラを発し、さらに巨大化した灼熱波動拳を発射する。

ファイナルステージ登場時

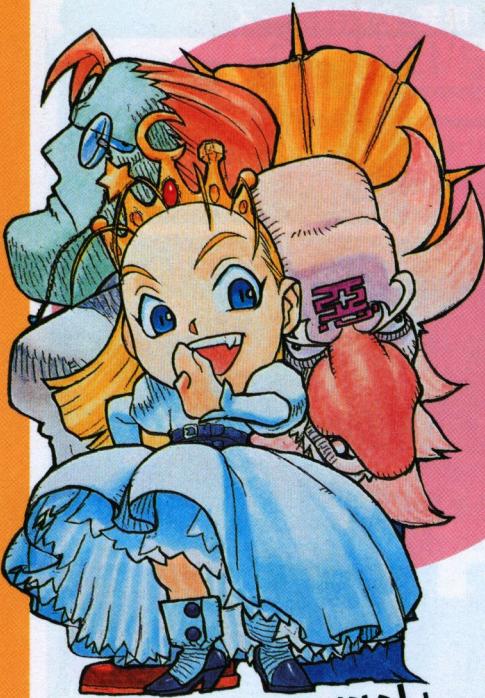
瞬獄殺(14ヒット)



CPUゴウキの登場ポーズ。音もなく相手（ダン）に踏み寄り、一瞬のうちに無数の攻撃をキメる。

デビロット

DEVILOT
from CYBERBOTS



「この世の正義は許さない！」
極悪のデスサタン王国プリンセス

「姫、下々の間ではこのようなものが流行っているようすぞ」と地獄大師が差し出したのは、“サルだってわかる連鎖講座”とか“これがいま対戦のアツいパズル・スポットだ！”といった見出しおついた雑誌でした。

「民衆どもに、王族の知性を知らしめるのによい機会ぢや！」

ピラピラと雑誌を見て、デビロットはすくっと立ち上りました。

さて、今回のおたわむれの犠牲者は!?



●左ボタン(1P)カラー

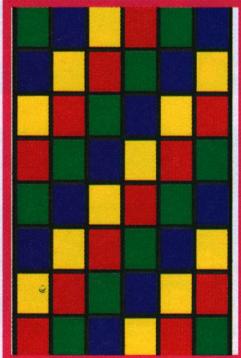


●右ボタン(2P)カラー



デビロットを使ったときの戦略 ゴウキと同じ戦法が使えるぞ

落下パターン



●キャラ性能

デビロットの落下パターンは、同色ジムが右上がりにならぶ、ゴウキの色ちがい版。発生するカウンタージェムの量が、対2P戦時のみ4分の3に減らされてしまう点も同じだ。

●基本戦略／シフトを妨害するには？

ゴウキのページ（→52ページ）で説明した戦法が通用できる。こちらの仕掛けが埋まりそうなとき以外の相殺は避けよう。

●おまけ

デビロットを使用するための隠しコマンドは、ボタンを押すタイミングが

限定されるうえに、入力ミスをするとダンが選ばれてしまうのがネック。同タイプのキャラさえ使えばいいというなら、ゴウキを選んだほうが安全だ。



▲ゴウキと同様、攻撃力の低さをスピードとテクニックでカバーして攻めまくろう

デビロットを相手にしたときの戦略

スタート・ダッシュで差をつけよう

VSゴウキと同じく、相手はカウンタージェムの発生量が少なめなので、速攻でパワージェムを作り、先手必勝で攻めつづけるのが基本だ。

なお、選択画面で表示されるデビロットの落下パターンはフェイントで、実際はゴウキの色ちがい版。シフトもVSゴウキのものが流用できるので(効果が薄いのも同じ)、そのときは配色のちがいを忘れないこと。



▲選択画面での落下パターン表示。左ページの正しい落下パターンと見比べてみよう

▼ムリしてシフトを敷くよりは、自力で縦長のパワージェムを作ったほうが安全だ



特別コラム「すごい姫様はデスサタンから」

ここでは、予期せぬ乱入者であるデビロット(フルネームはデビロット・ド・デスサタンIX世、年齢13歳)の素性について語ろう。

彼女の出身作である『サイバーポッツ』は、「ヴァリアント・アーマー(VA)」という人型兵器が闘う対戦格闘ゲーム。このゲームで彼女は、デスサタン王国の第一王位継承者として、教育係の地獄大師と専属科学者のDr.シャティーンを開発したがえ、Dr.シャティーン開発によるVA「スーパー8」に乗って登場する。

しかし、デビロット一行がする

ことと言えば、主人公たちにちょっとかきを出す程度で、世界征服が目的のワリには冷酷非情なことは全然しない。それどころか、愛らしい一面さえあり(高飛車な性格も含む?)、カブコン・ファンのあいだでは、名ヒロインの1人と

して人気を集めているほどだ。

なお、彼女は同ゲームに登場したガウェインという老戦人を慕っているが、その絆はいまだに不明(初登場の段階でガウェインに言い寄る)。年上の男性(=父親)への愛に飢えていたのか?



◀この高飛車な態度が魅力?
▼これがデビロット一行のオリジナルVA「スーパー8」。左が必殺技のファイナル0、右が緊急回避技のギガクラッシュだ



▲『サイバーポッツ』でのデビロット一行とスーパー8、そして彼女が慕っている老戦士ガウェイン・マードックの勇姿



なぜじ。!? 200%アップとは
トクター、そなたのいつおりか!?



▲敗北時のデモ画面。「この世の正義は許さない!」とは言うものの、オチはいつもこんな調子である

間違ひございません、姫!
エンジン出力、ボディ重量ともに
200%増になっております!



ええ! 意味なし! バカモノ!!
えーいひひひ〜!!



DEVILOT'S GALLERY



ステージ・シュタイン研究所

いかにもなカンジのあやしい場所。右端の巨大ロボットが「スーパーJ」だ。その上にはカップ麺ができるのを待っているタコ（ねじりハチマキつき）がいるぞ。



●スタート



▲地獄大師とDr. シュタインをしたがえて登場



▲口に手をそえて高笑い。動作のちがいは顔の動きだけ

●通常フットワーク



▲腰に手をあてる。地獄大師はうつむきかげんに

●余裕フットワーク



▲またもや高笑い。スタート時とまったく同じポーズだ

●あせりフットワーク



▲目を閉じうつむいて汗を流す。地獄大師は相手をにらむ

●ピンチフットワーク



▲ハンカチをくわえながら泣く。地獄大師も悲しそう

●ダメージ小



▲じだんだを踏む。デビロットの幼さをかいま見る一瞬だ

●ダメージ大



▲デビロットは攻撃をよけ、かわりに地獄大師が食らう

●勝ち



▲ガウェインの写真を取り出し、頬に手をあてる



▲写真を見つめてうっとり。地獄大師の表情がなんかヘン

●負け



▲ハンカチをくわえて悲しむ。デビロットの頭上で大爆発



▲爆煙が晴れると、ボロボロになった3人組の姿が

連鎖ポーズ

2CHAIN



▲口に手をあてて高笑いする。スタート時のポーズとまったく同じだ

3CHAIN



▲相手を指さしながら叫ぶ。デビロット自身の動きは必殺技時と同じもの

4CHAIN



▲ガウェインパンチをくり出す。これがいってた何なのかな? 116ページを参照

5CHAIN



▲相手方向を指さして叫ぶ。ポーズは3CHAIN時と同じだが、ボイスが変化する

6CHAIN以降



▲口に手をそえて笑う。最初と最後が高笑いというところがデビロットらしい

挑発・必殺技ポーズ

1~11個

挑発



あこがれの人、ガウェインの義手を模したおもちゃをつけて、ガウェインパンチを出す。4CHAIN時と同じポーズ。

12~17個(必殺技LV0)

スーパー8・斧(2ヒット)



相手を指さすと、いきなりリヴァリアント・アーマー「スーパー8」が出現し、巨大な斧で相手をたたき斬る。

18~23個(必殺技LV1)

スーパー8・斧(4ヒット)



スーパー8の斧で攻撃。斧を振り下ろす回数が2回になり(LV0は1回)、そのぶんヒット数も増える。

24~29個(必殺技LV2)

スーパー8・斧(6ヒット)



基本的な動作はLV0~1と変わらないが、斧を振り下ろす回数が3回に、ヒット数が6に増加。

30個以上(必殺技LV3~4)

スーパー8・レーザー(7ヒット)



スーパー8の足先から発したレーザーを手前に移動させながら攻撃。ヒットした相手は青い炎につままれる。

挑発こそすべて—史上サイキヨーの一流格闘家



ダン

from STREET FIGHTER ZERO2

DAN

「オレ…やったよ……オレ、オヤジィ～ッ」
やっとの思いで作り上げた“サイキヨー流パズル道場”を前に、いつものポーズで威張にむせぶダンの姿がありました。

「よっしゃあ！スジのいいヤツを集めて弟子にしてやるゼッ！」

サイキヨー流を広めるべく、勇んで門下生探しに岡かけたダンですが、彼より弱くてスジのいいヤツなんているのでしょうか？

●左ボタン(1P)カラ-



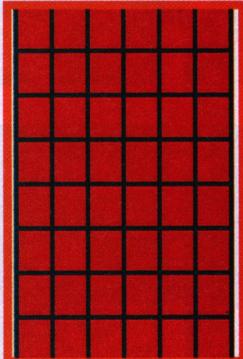
●右ボタン(2P)カラ-



ダンを使ったときの戦略

「ダメでもともと」の心意気で一発勝負を挑もう

落下パターン



●キャラ性能

赤一色という最悪の攻撃パターンを持つため、中途半端な量のカウンタージェムを相手に送ると、あっさりと逆转されてしまうのだ。

●基本戦略

巨大なパワージェムを作り、致死量のカウンタージェムを送るしかない。シフトも狙わないほうが無難だ。カウンタージェムを送ったあと、すぐにつぎのカウンタージェムでフタをする時間差攻撃という手もあるが、それらをレインボージェムで消されると、やはり致死量レベルの反撃をされる。相手

がレインボージェムを使ってから攻めるか、短期決戦を挑むのがいいだろう。

●シフトを妨害するには？

なし。一撃必殺だけを考えること。



▲巨大なパワージェムを2個作り、それをたてつづけに壊していく方法がベターか？

ダンを相手にしたときの戦略

攻めても待ってもOK！

相手からのカウンタージェムが致死量でなければ、それを利用しての大逆転が可能だ。致死量レベルの攻撃にも対応できるように、相殺用のパワージェムを用意しておこう。

自分から攻めるときは、3～5段のカウンタージェムを送って、パワージェムを巨大化されないようにするのか有効だ。相手が少量ずつ消さなければならないようにしむけるのも一興。



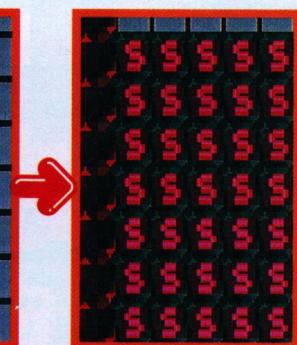
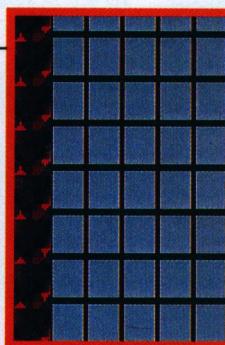
▲相手からのカウンタージェムを利用するなら、フィールドを平らにしておくと楽

▼待ちも結構だが、ジェムを積みすぎて奇襲を食らってしまうことのないように



有効なシフト①

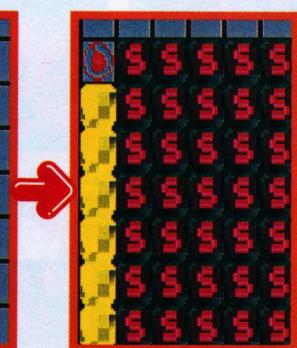
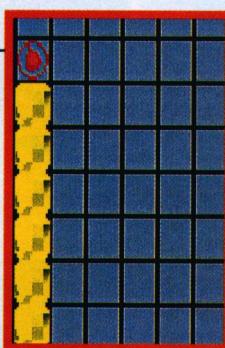
右のように赤ノーマルジェムを12～14段目まで積み上げておけば、相手がカウンタージェムの時間差攻撃をとっても、起爆地点が埋まらずにすむ。このシフトを成功させるポイントは、赤ノーマルジェムを積んだ列とほかの列との段差を大きくして、より多くのカウンタージェムを取り込めるようにすること。ただし、4列目にジェムを積み上げておくと、本来なら負けることのない攻撃量でKOされてしまう可能性があるので、注意するように。



有効なシフト②

時限爆弾を兼ねたシフト。赤クラッシュジェムとほかの列との段差を6段以上にしておけば、相手からのカウンタージェムが積み上がるだけで、致死量レベルの反撃が可能となる。

ただし、2～6列目の高さをそろえておかないと、パワージェム化したときのカタチがイビツになり、攻撃力が半減してしまう。そのため、攻撃（相殺）用のパワージェムを積めないのでネック。こまかく消さないといけない状況に相手を追い込んでから敷くようにしよう。



②レインボージェムで消すべき色は

フィールド内に計39個以上の赤ジェム（カウンタージェムでもOK）があるときは、それらを消すだけで勝利がほぼ確定する。赤クラッシュジェ

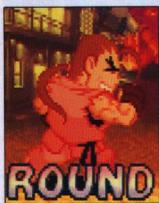
ムが降ってこないときは、これで対処しよう。そうでないときは、赤パワージェムを巨大化させるのにジャマな色を消せばいい。

DAN'S GALLERY



ダンのステージは……と言いたいところだが、じつはケンのステージと同じものが使用されている。というわけで、解説は26ページを見てほしい。

●スタート(通常)



▲転がって相手に近づき、立ち挑発をする

●スタート(ファイナルステージ演出)



▲転がって近づくまでは対2P戦と同じだが



▲こちらは涙を流しながら叫ぶ。(立き挑発)



▲しかし、ゴウキが現れてボコボコに



▲敗者は去ると言わんばかりに転がって退却

●通常フットワーク



▲リュウに似ているが口元はしまりがない

●余裕フットワーク



▲立ち挑発。笑いながらコブシを擧げる

●あせりフットワーク



▲通常フットワークとまったく同じ動作

●ピンチフットワーク



▲こちらも通常フットワークと同じポーズ

●ダメージ小



▲相手に背を向け、丸まって涙を流す

●ダメージ大



▲手足を広げてのけぞる。なんかうれしそう

●勝ち①



▲口を開け、泣いて挑発する(立き挑発)

●勝ち②



▲親指を立てて「よゆうッス」のポーズ

●勝ち③



▲その場でゴロゴロと転がってから……



▲目と口を開けて挑発する(しゃがみ挑発)

●勝ち④



▲勝ち③と同じように地面を転がって……



▲勝ち①と同じ泣き立発ポーズでキメる

●勝ち⑤



▲こちらもその場で前転してから……



▲「よゆうッス」のポーズ。ボイスは必聴



▲丸まって泣く。ダメージ小と同じポーズ

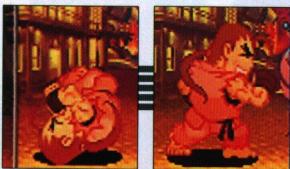
連鎖ポーズ

2CHAIN



▲しゃがみ挑発（脚に注目）。動作はコブシが上下に震えることだけ

3CHAIN



▲転がりつき立ち挑発（正式名称）。しゃがみ挑発どちがって、目は閉じたままだ

4CHAIN



▲転がりつきしゃがみ挑発。2枚目のボーズは2CHAIN時のそれと同じもの

5CHAIN



▲転がりつき泣き挑発。アゴがはずれそうなくらい大きく開いた口が笑える

6CHAIN以降



▲転がりつきよゆうッス。左ページで紹介した勝ち⑤と同じボーズだ

挑発ポーズ

1~11個

挑発[しゃがみ挑発]

しゃがみ状態（ヒザは曲げているが、頭身が小さいので気づきにくい）で力こぶを相手に見せつけて挑発する。動作は腕がブルブルと震えることだけ。



12~17個(必殺技LV0)

ジャンプ挑発(0ヒット)

その場でジャンプし（位置は変化しないが）、ヒザを曲げて力こぶを作つて挑発。動作は、体が上下に震えることだけ。ダンは攻撃ボーズがすべて挑発になっている。



18~23個(必殺技LV1)

脱ぎ挑発(0ヒット)

道着をはだけて肩を出したあと、立ち挑発（目は開いている）を行なう。動作の変化はコブシを震わせることだけ。攻撃時専用のボーズなので、けっこう貴重かも。



24~29個(必殺技LV2)

回転つきジャンプ挑発(0ヒット)

その場で宙返り（前転）をしたあと、ジャンプ挑発（LV0とまったく同じボーズ）を行なう。



30個以上(必殺技LV3~4)

挑発伝説(0ヒット)

前転→しゃがみ挑発→前転→立ち挑発→前転→よゆうッスの挑発メドレー。とにかく動作の長い必殺技だ。



サブキャラ

SUB-CHARA MUSEUM

ミュージアム

『スパブル』はサブキャラの動きも多彩だ。ダイレフの余裕フットワークのような、原作にはない動作もあるぞ。ステージ背景の上下に配置されているパネルとあわせて紹介しよう。

●アニタ

スタート(左ボタン色) / スタート(右ボタン色)



通常



攻撃



●ダイレフ

負け



あせりフットワーク



ピンチフットワーク



余裕フットワーク



●リフリン

スタート



通常フットワーク



挑発



攻撃



あせりフットワーク



ピンチフットワーク



HARDエンディング



ダメージ

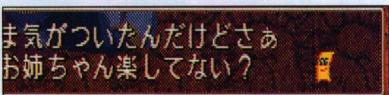


勝ち

負け



勝利メッセージ



●パネル

リュウ



▲せまりくるコブシ(正拳)と、効果マーク

ケン&ダン



▲リュウがパンチなら、こちらはキック

チュンリー



▲チュンリーが身につけていたトゲつき腕輪

さくら



▲キャラクターの名前にちなんで桜の花びら

ゴウキ



▲ゴウキの背中にも浮き出でてくる「天」の文字

モリガン



▲羽を広げたコウモリ。裁かれモリガンか?

フェリア



▲三日月とネコのうしろ姿。シッポには蝶が

レイイ



▲天雷破で地面に落とす顔つき分銅(オモリ)

ドノヴァン



▲コウモリと、ドノヴァンが首につけていた数珠

デビロット



▲デビロット一族(デスマサタン)の紋章

オープニング シアター OPENING THEATER

オープニング（集客デモ）では、タイトル、キャラ紹介、操作説明、対戦デモが流れる。

SUPER



エンディング ギャラリー ENDING GALLERY

「スパズル」の対CPU戦は難易度別に3種類あるが、エンディングは基本的に2種類しかない。とはいっても、それ以外のこまかい部分が変化するため、合計すると全部で5つのパターンがあるのだ。

HARD

基本的にNORMALと同じ。ちがうのは、最後に登場キャラが集合して「みんなありがとう、また遊んでね！」と言ってくれること。



▲リンリンを含めた12キャラが全員集合するのだ

NORMAL

スタッフ紹介とデモが交互に登場。1コインクリア(乱入もナシ)だとちょっとだけ変化する(HARDも同様)。



▲スタッフロールが出て……



▲デモが出て。4回くり返し

1コイン
だよ



▲バックにキャラ絵が表示

EASY

このレベルだけ、ちがった内容になっていい。EASYではスタッフロールが見られないわけだ。



▲ダンが右から転がってきて……



▲中央であけぼのつきよゆうス



▲メッセージが出て退場

DEMO COLLECTION



対CPU戦で、ステージ5の開始前（SHOW TIME）と、EASY以外のエンディングでは、キャラクターたちによるデモが上演されるぞ。ここでは7種類の演目すべてを紹介しよう。なお、SHOW TIMEでどれが表示されるかは、タイトル横にある「出現率」にのっとってランダムで決定される。またエンディングでは、右表のA～Dのテーブルが4分の1の確率で選択され、そのテーブル順に表示されていく。

エンディングのデモ出現テーブル

	1つ目	2つ目	3つ目	4つ目
A	連続変身	ゴメンね	マンホール	冷や汗
B	マンホール	冷や汗	地霊刀	ゴメンね
C	天雷破	ゴメンね	真空波動拳	連続変身
D	真空波動拳	連続変身	天雷破	地霊刀

チュンリーと モリGANの ゴメンね編	出現率 3 16
------------------------------------	------------------------

バブルだけでなく、ゲームキャラのコスプレにも目覚めたモリGAN。さらには、本家に挑戦しちゃってます。



▲チュンリーがモリGANに「ゴメンね！」



▲モリGANがアストラルヴィジョンで分身



▲色々かいの分身と一緒に宙返り



▲モリGANの衣装がチュンリーと同じに



▲2人で挑発。首をかしげるチュンリー

さくら、リュウ、ダンの 真空波動拳編	出現率 3 16
-------------------------------	------------------------

リュウを追い、技を学ぶさくら。今回は特別に、スーパーコンボを習得した瞬間をご覧いただきましょう。



▲真空波動拳でドラム缶を壊すリュウ



▲さくらがそれを見てコツを覚える



▲ダンに向かって真空波動拳を試射する



▲かなたに吹き飛ぶダンとおどろくリュウ



▲さくらは喜び、リュウはあきれ顔

レイレイとドノヴァン、 フェリシアの天雷破編	出現率 2 16
-----------------------------------	------------------------

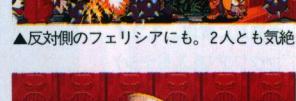
ドリフターズのコントを思い出す。ちなみに、ネコ型の気絶マークは『スパズル』のオリジナルだ。



▲レイレイが天雷破でドノヴァンに攻撃



▲反対側のフェリシアにも。2人とも気絶



▲ほほえむレイレイの頭上にたらいが



▲結局、レイレイも気絶。あきれるアニタ

モリGANの連続変身編	出現率 3 / 16
--------------------	----------------------

まだまだつづく、モリGANのコスプレ・ファッショニ・ショー。今度は、本家と夢の競演だ。



▲まずはバック転をしてから



▲セバレーのボディコン服に変身



▲さらに、バック転してチュンリーの服に



▲チュンリーの挑発ポーズでキメる



▲またバック転して、さくらの服に変身



▲コブシを挙げる勝利ポーズをとる



▲そして最後は、ダンの道着を着て……



▲転がってきたダンと「よゆうッス」

リュウとケンのマンホール編	出現率 2 / 16
----------------------	----------------------

目立つことが好きなケン。今回も一発キメるはずでしたが、ちょっとリキみすぎたようですねえ。



▲ケンがリュウに向かってジャブ



▲そして、その場で昇龍拳を空振り



▲さらに、指で挑発してから……



▲昇龍裂破をかっこよくキメる



▲……と思ったら、マンホールに転落



▲突然の出来事にショックを受けるリュウ



▲しかし、あえて沈黙を保つのであった

レイレイとダンの地獄刀編	出現率 3 / 16
---------------------	----------------------

ある意味愛され、ある意味いたげられているダンは、デモ画面でもこのようなあつかいを受けます。



▲ダンがおなじみの前転をしながら登場



▲そのままレイレイの目前を往復する



▲もう一度……というところで地獄刀



▲ニッコリとほほえむレイレイ

ゴウキ冷や汗編	出現率 0 / 16
----------------	----------------------

エンディング専用デモ。海外版ではゴウキの名前が「アクマ」に変わることに引っかけたのか?



▲洞窟内に無数の悪魔が棲みついてしまふ

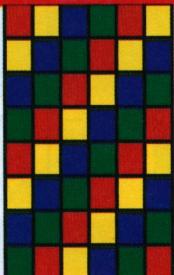


▲意外な展開に言葉も出ないゴウキ

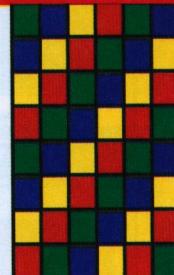
落下パターン一覧

キャラクターごとのカウンタージェムの落下パターンをまとめて掲載。このページを何度もながめて、各キャラの配置を暗記しよう。

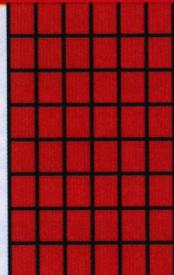
ゴウキ



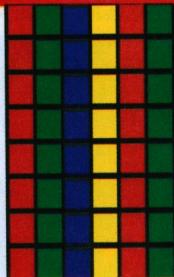
デビロット



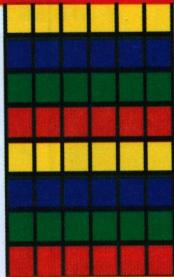
タン



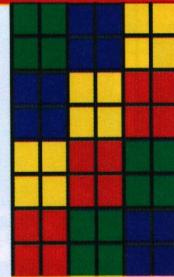
リュウ



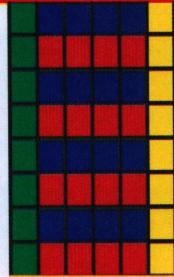
ケン



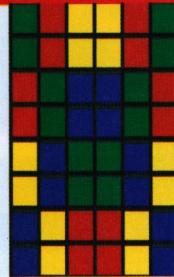
チュンリー



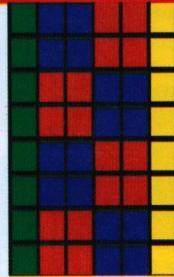
さくら



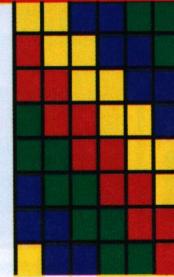
モリガン



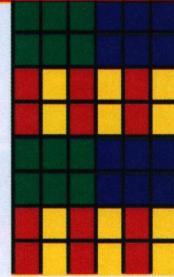
フェリシア



レイレイ



ドノヴァン



CPUキャラクター出現テーブル

対CPU戦の相手キャラの登場順番は、じつはゲーム開始時に決定されている。右表のA～Hが、その出現テーブルだ。どのテーブルも「ZERO」と「ハンター」のキャラが交互に出現するぞ。

STAGE	1	2	3	4	SHOW TIME	5	6	7	8	FINAL
A	リュウ	レイレイ	さくら	フェリシア		ケン	ドノヴァン	チュンリー	モリガン	ゴウキ
B	レイレイ	リュウ	フェリシア	さくら		ドノヴァン	ケン	モリガン	チュンリー	
C	チュンリー	フェリシア	リュウ	ドノヴァン		さくら	モリガン	ケン	レイレイ	
D	フェリシア	チュンリー	ドノヴァン	リュウ		モリガン	さくら	レイレイ	ケン	
E	ケン	ドノヴァン	チュンリー	モリガン		リュウ	レイレイ	さくら	フェリシア	
F	ドノヴァン	ケン	モリガン	チュンリー		レイレイ	リュウ	フェリシア	さくら	
G	さくら	モリガン	ケン	レイレイ		チュンリー	フェリシア	リュウ	ドノヴァン	
H	モリガン	さくら	レイレイ	ケン		フェリシア	チュンリー	ドノヴァン	リュウ	

*ゲーム開始時に8分の1の確率でA～Hのテーブルから決定。以降、ゲーム・オーバーまでは変化しない。
※条件を満たすと、ステージ7でデビロットが乱入してくれる（勝てば正規の7人目と対戦）。
※EASYレベルは、ステージ3で終了する。

PHASE

ひとつ上をいく
システム解析



PHASE 1
ひとつ上をいく
システム解析



対戦アクションの法則

画面中央で一所懸命闘っているキャラクターたちのアクションの法則性を解説しよう。

☆攻撃アクション＆ダメージの法則

カウンタージェムが降ってくると、降らせたほうは攻撃を、降らされたほうはダメージのアクションをする。どんな技を出すか、どんなアクションをするかは、右表のように、降ってきたカウンタージェムの個数によって決定されているのだ。表内の「必殺技LV」は、キャラクター紹介ページにある技表と対応している。

30個以上のカウンタージェムが降り、その直後に負けが決定する（カウンタージェムが降ったおかげで、落下口が埋まってしまう）場合は、画面がフラッシュする「あけぼのフィニッシュ」

カウンタージェムの個数	攻撃アクション	ダメージ・ポーズ	
1～11個(0段～)	挑発	ダメージ大	ダメージ小
12～17個(2段～)	必殺技LV0		
18～23個(3段～)	必殺技LV1		
24～29個(4段～)	必殺技LV2		
30個～(5段～)	必殺技LV3		
	即死時	必殺技LV4	+あけぼの

※攻撃アクションはカウンタージェムが降る瞬間に発動し、特定のポーズになると相手がダメージ・ポーズをする

になる。あけぼのフィニッシュ時に出る技として必殺技LV4が設定されているけれど、基本的にLV3と同じ技が流用されている。フェリシアだけが例外で、LV4だとブリーズヘルプミーが発動するぞ。

あけぼのフィニッシュの使用キャラ別カラー



▲オレンジを基調としたフラッシュ。「ZERO2」のスパコン・フィニッシュと同様



▲こちらは青が基調になっている。「ZERO2」のオリコン・フィニッシュと同じだ



▲「ZERO2」のゴウキの瞬獄殺用フラッシュと同じような、紫が基調のあけぼの

☆挑発ポーズの法則

基本的に、スタートボタンを押すことによってできる挑発と、相手に11個以下のカウンタージェムを降らせたときの挑発ポーズは同じものになっている。なお、リュウ、レイレイ、ゴウキには挑発が数種類用意されているため、どのポーズが出るかはそのつど乱数で決定される（右表を参照）。また全キャラとも、挑発時のボイスは複数用意されており、これもランダムで出力されるぞ（→123ページ）。

挑発ポーズが複数あるキャラ			
出現確率	内容	出現確率	内容
1/2	リュウ	1/8	レイレイ
	グローブをはめる		腕輪をお手玉
1/2	ハチマキをしめる	1/8	ピコピコハンマーをお手玉
	ゴウキ		ゴウキ像をお手玉
1/2	震脚	2/8	鉄爪をお手玉
	震脚してふるえる		刀をお手玉

☆連鎖ポーズの法則

連鎖したときにも、キャラクターがアクションをしてくれる。このときの動作やボイスは、各キャラ各連鎖ごとに1種類ずつ設定されているので、毎回同じアクション＆ボイスが出ることになる。ただし、1連鎖目のみアクションが用意されていないので、いくら消しても何もしない(フットワークをつづけるだけ)。ボイスのほうは1連鎖目から出るけれど、自分がピンチフ

ットワーク(後述)のときには、1連鎖目のボイスも出力されなくなってしまう。また、7連鎖目以降は、6連鎖目と同じアクション＆ボイスが使用されることになっている。

ちなみに、連鎖アクションはほかのアクションのポーズを流用している場合が多いけれど、モリガンとレイレイには連鎖時でしか見られないポーズがあるぞ(デモには使用されている)。



▲モリガンの変身とレイレイのおじぎは、デモ以外では連鎖でしか見られない。逆にドノヴァンは何連鎖しても同じアクション

☆勝ち＆負けポーズの法則

勝敗がついたときにによる勝ちポーズや負けポーズは、基本的に各キャラ1種類ずつしか設定されていないので、毎回同じアクションをすることになる(ボイスはランダムで変更される)。

ただし、ドノヴァンには2種類、ダンには5種類の勝ちポーズが用意されている。この2人のみ、毎回ランダムでアクションが決定されるのだ。さらにダンにいたっては、5種類の勝ちポーズごとにボイスが決められており、

勝ちポーズが複数あるキャラ			
出現確率	内容	出現確率	内容
ドノヴァン			ダン
1/2	剣を地面に刺す	2/8	泣き挑発
1/2	帽子をかぶる	1/8	よゆうuss
中には2種類のボイスが乱数で選択されるポーズもある。結局、ダンの勝ちポーズ＆ボイスの組み合わせは8種類もあるのだ。			
3/8	転がりつきよゆうuss	1/8	転がりつき泣き挑発
1/8	転がりつきしゃがみ挑発	1/8	転がりつきしゃがみ挑発

☆フットワークとBGMテンポの法則

キャラクターのフットワーク(何もしていない状態)やBGMのテンポは、フィールド内にあるジェムの個数が関係してくる。くわしくは右の表を見てほしい。上から2段目は、相手がピンチフットワークのときに自分が通常フットワークの状態だと、余裕フットワークに変更されるという意味だ。

フットワーク	フィールド内のジェム個数	BGMのテンポ
通常フットワーク	0~36個	通常
余裕フットワーク	相手がピンチフットワーク	
あせりフットワーク	37~54個	やや速い
ピンチフットワーク	55個~	かなり速い

※BGMテンポは、個数が多いほうのフィールドに準拠

☆ポーズ＆ボイスの優先順位

もしも、2種類以上のアクションやボイスが、同時に出力されるような状態になった場合、右記のような優先順位にしたがって、下位のものがキャンセルされて上位のものがお出力される。たとえば、連鎖と挑発が重なった場合は、ボーズは挑発が出るけれど、ボイスは連鎖のものがお出力されるのだ。

**ポーズの優先順位
連鎖＆ダメージ・ポーズ＜挑発＆必殺技術ポーズ**

**ボイスの優先順位
挑発ボイス＜連鎖ボイス＜必殺技術ボイス**



特殊状況での操作

PHASE1の「基本的な操作方法」では解説しなかった、特殊な操作を説明するぞ。

☆落下ジェムの特殊回転

落下ジェムは、ボタン操作によって回転させることができる。具体的には、周囲が光っている中心ジェムを軸にして、もう一方の公転ジェムが周りを回転するわけだ。ではもし、公転ジェムの回転移動経路や回転移動先に、フィールドの壁や床、またはすでに置いてあるジェムなどの障害物があった場合、どういうことになるのだろうか。

まずは、移動経路に障害物があるケ

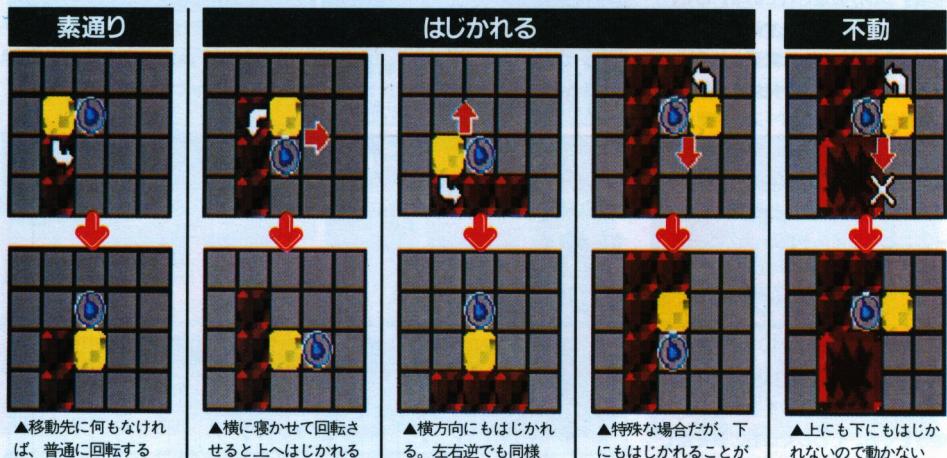
ース。下の左端図の場合だ。このときは、何の影響もなく普通に回転してくれる。途中に障害物があっても、無視して回転移動するというわけだ。

つづいては、移動先に障害物があるケース。下の中央3図がこれにあたる。この場合、結果的にはちゃんと回転するけれど、落下ジェム全体の位置(正しくは中心ジェムの位置)がスライドすることに注目してほしい。公転ジェム

が回転移動するのと反対の方向へ(公転ジェムが下にくるのなら上へ、右にくるのなら左へ)、1ブロック分はじかれてしまうのだ。

さらに、はじかれる方向にも障害物があった場合は、回転できずにそのままの状態をたもつ(下の右端図)。

状況によって、どういうふうに回転・止まることのか、的確に把握できるようになろう。



☆地面ではじかれるのは3回まで

地面ではじかれる(上方向へはじかれる)のには、回数制限が設定されている。基本的に3回までしかできない

ようになっているのだ。しかも、3回目のはじかれが終わった瞬間、通常の回転もできなくなってしまう。



▲この状態で右回転させる
と3回目のはじかれになる

▲上方向へはじかれたあと、
クルッと1回転して……

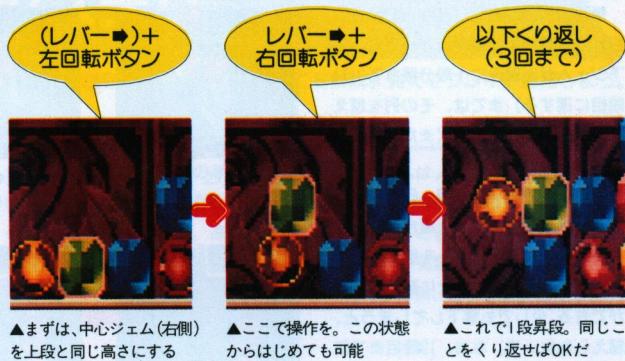
▲はじかれる前と同じ状態
になって固定化される

具体的に説明しよう。3回目のはじかれが終わると、落下ジェムがはじかれる直前の形態のまま固定されてしまい、回転できなくなる。つまり、横向に倒れたままになってしまうのだ。なお落下ジェムが固定化されるのは、同じ場所で3回ではなく、いずれかの場所で合計3回以上はじかれた直後にになっているぞ。

ちなみに横向へのはじかれは、何回でもできるようになっているので、安心して回転させよう。

☆階段を昇らせるこどもできる

落下ジェムがはじかれる利用すると、階段状になっている場所を上へ昇らせるこどもできるのだ。やりかたは右の連続写真で説明している。原理としては、まず中心ジェムを上の段と同じ高さにするために、上方に向かってじく。この状態でレバーとボタンを使って中心ジェムを上段に引っかけるのだ。これをくり返せば、さらに昇っていける。ただし、はじかれるのは3回までなので、3段（立てた状態ではじめれば4段）までしか昇れないぞ。



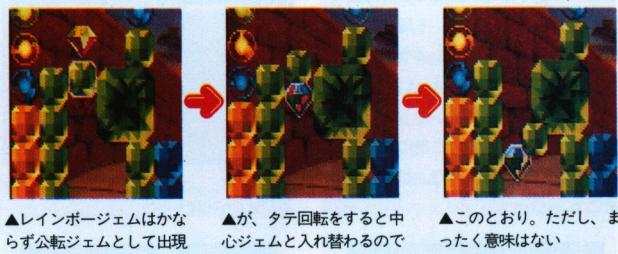
☆くわしいタテ回転

落下ジェムが横1列分のスキマに入ると行なわれるタテ回転。ここでもくわしい解説をしておこう。

タテ回転になる条件は「落下ジェムが縦の状態で、中心ジェムの左右に障害物がある」場合。公転ジェムの左右にしか障害物がない場合は、通常回転になる。回数制限はなく、ボタンを1回押せば上下が入れ替わり、もう1回押すともどもどる。このとき注意しないといけないのが、上下が入れ替わると同時に、中心ジェムと公転ジェムも入れ替わってしまう点。つまり、上

下位置が替わるだけで、中心ジェムの場所は変化しない。これを用いると、かならず公転ジェムとして出現するレインボージェムを、中心ジェムにする

ことも可能だ（意味はないけど）。また、タテ回転しかできない状況が解消されれば、通常回転できるようになることも覚えておこう。



通常回転になる



▲公転ジェムが下のときには1列幅のくぼみにはまる



▲障害物をすりぬけて、通常回転を行なう

タテ回転になる



▲中心ジェムが下になってくぼみにはまつた場合は



▲タテ回転になってしまふ。階段昇りもできない



▲こういう場合、中心ジェムが少しでも下に出れば



▲通常回転可能。左右のジェムには無関係で回転する



▲左と同じシチュエーションでも公転ジェムが下だと



▲まだタテ回転する。中心ジェムが出るまでタテ回転

☆落口以外の列が12段目まで積み上がっても

落口列の左右列（左から3&5列目）が12段目まで積み上がっても、落下ジェムが出現後に1段分落ちる（11段目に達する）までは、その列を越えて反対側に移動させる（または上に置く）ことができる。

それ以外の列（1、2、6列目）が12段目まで積み上がった場合は、落下ジェム出現前からレバーを横に入れておけば越える（または上に置く）ことができる。少しでも落してしまって、越えられないぞ。なお、13段目まで積み上がった列は、階段昇りを使用しないかぎり越えることはできない（しかもむずかしい）ので注意が必要だ。



▲こうなると、もう越えられない！と思うけれど
▲レバーを➡に入れれば上に移動できる
▲さらに➡に入れておけば反対側へ



▲この状況で左端列に持っていくときには
▲落下ジェム出現前からレバー➡。すると……
▲2列目を越えて移動してくれるのだ

☆落口列が12段目まで積み上がると

落口列（左から4列目）が12段目まで積み上がると、通常なら13段目に出現する落下ジェムが、1段上の14段目（画面外）に出現するようになる。ただしこの状況のときは、いくつかの操作制限が課せられてしまう。これを知らないと、ピンチのときに操作ミスを起こしやすくなるので、ぜひ覚えておこう。



▲普通なら、13段目＝予告表示段中に
心ジェムが出現する
▲14段目＝画面外に中心ジェムが出現す
るため、なかなか画面には登場しない

①タテ回転しかできない

14段目に出現してから13段目に落ちてくるまで（中心ジェムが少しでも画面外にあるうち）は、タテ回転しかできなくなる。どうしても横に倒したい場合は、最初に左右へ移動させてからボタンを押して回転させよう。



▲この位置でボタ
ンを押すと

②動かすと強制落下

14段目に出現したあと何もしないでおくと、自由落下してくる。ところが左右に移動させた場合は、横移動した瞬間に13段目に落下してしまう。こうなると、落口列をはさんだ反対側には移動できなくなるので、気をつけるべし。



③13段目を越えるには？

13段目まで積まれた列を越えるには、階段昇りを使う必要がある。いくら14段目から落ちてくるとはいえ、落下ジェム出現前からレバーを入れていても越えられない。なお画面外で階段昇りをするときには、以下の点に注意のこと。





得点システム

ジェムを消したときの得点からボーナスまで、すべてを解説。覚えてプレイに活用しよう。

☆ジェム消滅得点

「スパズル」でのスコアの基本となるのは、対戦中にジェムを消すことによってもらえる得点だ。下にあるのがその計算式。単純に、5種類の数値を足し算するだけで算出できるようにな

っている。その下にあるのが、各数値の解説だ。なお得点は、ジェムが消えるたびに計算されるので、連鎖したときは1連鎖目、2連鎖目、3連鎖目…とそれぞれで算出される。また、バ

ーワージュムはノーマルジェムの変形つなぎ型とみなされるので、「パワージュムの個数」とは、構成しているノーマルジェムの個数を指すことになる(2×2なら4個、3×6なら18個)。

$$\text{ジェム消滅得点} = \textcircled{1} \text{ 基本値} + \textcircled{2} \text{ 連鎖値} + \textcircled{3} \text{ 同時消し値} + \textcircled{4} \text{ つなげ消し値} + \textcircled{5} \text{ パワージュム値}$$

① 基本値

ジェムを消したときの基礎となる得点で、基本は1個100点。パワージュムは、構成しているノーマルジェム個数×100点。カウンタージュムのみ通常10点、レインボージュム使用時は100点になる。

ノーマルジェム	100Pts.
クラッシュジェム	
レインボージュム	10Pts.
カウンタージュム	
レインボージュムで消した場合	100Pts.
パワージュム	
構成個数	×100Pts.

③ 同時消し値

複数色のジェムを同時に消したときに加算される。ちなみに、離れた場所で同じ色のジェムが同時に消えた場合は、この値は加算されない。カウンタージュムの色も除外される。

1色	0Pts.
2色	400Pts.
3色	600Pts.
4色	800Pts.

⑤ パワージュム値

パワージュムが消えたときには、さらに特殊な数値が加算される。基本的な計算式は下のとおり。式中の「A」は、パワージュムの構成個数によって変化する倍率で、個数が多くなるほど大きくなっていく。この倍率と、構成個数を掛けた数値がパワージュム値になるのだ。なお、複数のパワージュムが同時に消えたり(隣接しているか、ノーマルジェムでつながっているか、などは関係ない)、多色のパワージュムが同時に消えた場合は、構成個数が足し算されていく。

② 連鎖値

連鎖したときにに入る。連鎖してジェムが消えるごとに加算される。

1連鎖目	0Pts.
2連鎖目	200Pts.
3連鎖目	400Pts.
4連鎖目	1,000Pts.
5連鎖目	1,600Pts.
6連鎖目	2,200Pts.
7連鎖目	2,800Pts.
8連鎖目	3,400Pts.
9連鎖目	4,000Pts.
10連鎖目以降	4,000Pts.

④ つなげ消し値

ノーマル、クラッシュ、カウンター、レインボー、パワージュムの個数で決定。レインボージュムで消したり多色を同時に消した場合も対象となる。つまり消えたジェムの合計個数で決まるわけだ。

2個	0Pts.
3個	10Pts.
4個	20Pts.
5個	30Pts.
6個	40Pts.
7個	50Pts.
8個	60Pts.
(1個増えるごとに)	+10Pts.
n個	(n-2)×10Pts.

パワージュム値=

$$A \times \left(\begin{array}{l} \text{パワージュムを構成する} \\ \text{ノーマルジェム個数} \end{array} \right)$$

パワージュム構成個数	Aの値
4~8個	100
9~15個	150
16~24個	200
25~35個	250
36~48個	300
49個~	350

☆レバー確定ボーナス

落下ジェムを接地→確定するときに、レバーを■に入れておくと、ボーナスとして10点が入る。接地した効果音がした段階では、まだ確定していないので、このボーナスを取る場合は最後まで■に入れるようにしよう。

レバー確定ボーナス=一律10Pts.

ちなみに、落下ジェムを高速落下させるには、レバーを正確に■へ入れないといけない。◆や◆だと、横に動く

てしまうからだ。同様に、確定ボーナスも真下に入れておかないともらえないでの、注意すること。

☆オールクリアボーナス

対戦スタート時以外で、フィールド上にジェムが1個もなくなると、全消しボーナス（オールクリアボーナス）

▶2回以上の全消しありの破壊力になる
か



が加算される。同一ラウンド中に何回全消したかによって、入る得点が増えていくのが特徴だ。具体的には、1回につき600点（カウンタージェム個数で言うと6個=1段分）ずつ増加していく。また、この得点はカウンタージェムの発生量に影響しており、さらに発生したカウンタージェムは相殺することができないため、かならず相手に降らようになっているぞ。

1回目	600Pts.
2回目	1,200Pts.
3回目	1,800Pts.
4回目	2,400Pts.
5回目	3,000Pts.
(1回ごとに)	+600Pts.
n回目	n×600Pts.

☆特殊ボーナス

対戦中に入るボーナス点は、上記以外に「ファーストアタック」「テクニカルボーナス」がある。

ファーストアタックは、ラウンドがはじまって最初に攻撃した側に与えられるボーナスだ。ジェムを消しただけではダメで、カウンタージェムを相手に降らせないといけない。テクニカルボーナスは、レインボージェムをフィールドの床に置いて、同色全消しの効力を使わなかった場合に加算される。

この二つのボーナスは特殊ボーナスという位置づけなので、カウンタージェムの算出に影響をおよぼさず、単に

ファーストアタック=1,000Pts.

テクニカルボーナス=10,000Pts.

コンティニューポイント=1Pts.(9回まで)

スコアに加算されるだけだ。

余談だが、コンティニューしたときにも得点が1点与えられる。これはコンティニュー回数を示明するためのもので、もちろんカウンタージェムの発

生個数には影響しない。スコアの下1ヶタを見れば、何回コンティニューしたのかがわかる、というわけだ（ただし日が最大）。対2P戦をコンティニューしたときも同じことが言えるぞ。



▲ファーストアタックは、さきにジェムを壊しただけではもらえない



▲相手が蓄積分を相殺して、自分側にカウンタージェムが降ってくると……



▲ボーナスは相手にいく。スコアが入るだけなので、ムリして狙わなくてもいい

☆勝利ボーナス

対戦で勝つとラウンドごとに、ラウンドボーナス、タイムボーナス、最大連鎖ボーナス、最大パワージェムボーナスという4種類のボーナスが加算される（対CPU戦はもちろんのこと、対2P戦でも勝者にしか与えられない）。ちなみに、対CPU戦中に乱入されて対2P戦になるとスコアがゼロになるけれど、勝って対CPU戦に復帰すれば、直前のラウンド終了時のスコアから継続できる。

ラウンドボーナス

そのラウンドを勝つと無条件でもらえる勝利ボーナス。各ラウンドごとに加算されるので、たとえば5本勝負設定で対CPU戦をはじめると、1ステージごとに3ラウンド分のボーナスが与えられることになる。

タイムボーナス

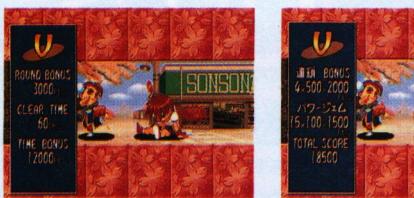
試合の決着がつくまでにかかった時間によって与えられる勝利ボーナス。もちろん早く勝てば勝つほど高得点になる。逆に、試合時間が3分を越えると1点も入らない。3分たつと、相殺機能もなくなるので要注意だ。

最大連鎖ボーナス

そのラウンド中に達成した、最大の連鎖数によってボーナス点が決定する。ジェムを1個も壊さずに勝ったとき以外なら、少なくとも1連鎖をしているはずなので、最低500点が加算されるわけだ。

最大パワージェムボーナス

そのラウンド中に壊した（作っただけではダメ）最大のパワージェムの構成個数によって決まるボーナス。同時に複数のパワージェムが壊れた場合は、構成個数が一括して考慮される。ただし、色のちがうパワージェムが同時に消えた場合は、べつべつにカウントされるぞ。パワージェムを壊さずに勝つと、このボーナスは0点になる。



ラウンドボーナス表		
	1人であそぶ	2人で対戦！
ステージ1	2,000Pts.	
ステージ2	3,000Pts.	
ステージ3	4,000Pts.	
ステージ4	5,000Pts.	
ステージ5	6,000Pts.	
ステージ6	7,000Pts.	
ステージ7	8,000Pts.	
ステージ8	9,000Pts.	
ファイナルステージ	10,000Pts.	
デビロット乱入ステージ	8,000Pts.	

*対2P戦では、乱入したステージによってボーナスが変動。ステージ・クリア直後に乱入すると、つぎのステージのポイントが採用される。スタート時に「2人で対戦！」を選んではじめた場合はステージ1（2,000Pts.）になる。

タイムボーナス=(180-T)×100Pts.

T: クリアタイム(秒)

最大連鎖ボーナス=最大連鎖数×500Pts.

最大パワージェムボーナス=(パワージェムを構成するノーマルジェム個数)×100Pts.

ついでに、勝ちメッセージ画面に出るデータも解説しておこう。規定ラウンド数を取ると、4種類のデータが表示される。トータルスコアは、これまでに獲得した点数。最大連鎖数、最大パワージェム、トータルタイムでは、その相手との対戦結果が表示される。負け試合も加味されるので、清算画面と食いちがうことがあるぞ。



▲負け試合も対象となるので、トータルタイムは負け試合の時間分長くなる



カウンタージェム算出方法

カウンタージェム発生量は、さまざまな修正値に影響される。くわしく解説していこう。

☆仮の個数を決める

ジェムを消したときに発生するカウンタージェムの個数は、そのときに取った得点にほぼ比例している。だいたい100点につき1個と考えておけばい

いだろう。くわしい計算式は下に示したとおりだ。 $(A+B+C) \div 100$ (小数点以下切り捨て) というのが「仮の個数」として、まず計算される。ここ

に7種類の修正値が掛けられて「眞の個数」が算出されるというわけ。ブレイ中に考えるのは、めやすとなる仮の個数だけでもいいかもしれない。

$$\text{カウンタージェムの個数} = \{(A+B+C) \div 100\} \times a \times b \times c \times d \times e \times f \times g$$

※ただし、A：ジェム消滅得点、B：レバー確定ボーナス、C：オールクリアボーナス、a：フィールド状況修正値、b：時間修正値、c：設定修正値、d：レインボージェム修正値、e：隠しキャラクター修正値、f：ハンディキャップ修正値、g：カウンタージェム相殺修正値

A：ジェム消滅得点

ジェムを消したときに入る得点。カウンタージェムの算出は、ジェムが消えたときに進行なわれる所以、連鎖すれば1連鎖ごとに計算される。

B：レバー確定ボーナス

落下ジェムを確定させるときにに入るボーナス点。ジェムを消すと、直前のジェム消滅以降に獲得した確定ボーナスが、まとめて加算される。

C：オールクリアボーナス

全消しボーナス点。そのジェムが消えると全消しになるとき、カウンタージェム算出計算に即座に加算される。これのみ、相殺の対象外。

☆各種修正値を掛ける

上記のように算出された仮の個数には、さまざまな修正値が加味される。計算が行なわれる順番に解説していく。注意しないといけないのが、どの

計算も小数点以下が切り捨てになることと、その切り捨て作業は修正値が掛け算されることに行なわれること。具体的にいふと、まずbの値を掛けて切

り捨て、つぎにbの値を掛けて切り捨て……と順番に実行されていくわけだ。最終的にbまでの計算が終了すると、眞の個数が決定するぞ。

a：フィールド状況修正値

お互いのフィールド上にジェムが何個置かれているかによって、カウンタージェムの個数に修正がかかる。おおざっぱに言うと、攻撃側（降らせる側）は「自分のフィールドがスカスカのときは多めに降り、埋まっているピンチのときは少なめに降る」となるのだ。具体的な数値は下表のとおり。

それぞれのフィールドの状況によって、攻撃側状況修正値と防御側状況修正値が決定し、その両方の数値が掛け算されてaの値が決まるわけだ。

防御側				
攻撃側	フィールドに占めるジェムの個数(修正値)	0～35個($\times 1.1$)	36～53個($\times 1.0$)	54個～($\times 0.9$)
	0～35個($\times 0.9$)	$\times 0.99$	$\times 0.90$	$\times 0.81$
	36～53個($\times 1.0$)	$\times 1.10$	$\times 1.00$	$\times 0.90$
	54個～($\times 1.1$)	$\times 1.21$	$\times 1.10$	$\times 0.99$

b：時間修正値

ラウンド・スタートから1分45秒が過ぎると、以降は時間が経過するにつれて、攻撃量が増加していく。くわしくは下の表を参照のこと。

ラウンド開始からの経過時間	修正値
0～104秒	$\times 1.0$
105～134秒	$\times 1.1$
135～164秒	$\times 1.2$
165～194秒	$\times 1.3$
195～224秒	$\times 1.4$
225～254秒	$\times 1.5$
(以降30秒ごとに)	(+0.1)

C：設定修正値

テストモードのゲーム設定にある「攻撃量」という項目によって、個数の修正がされる。ただしこの設定は、ゲームセンターが決めているもので、プレイしているだけでは判断できない。

「攻撃量」設定	修正値
1	×0.75
2	×1.00
3	×1.25
4	×1.50

D：レインボージェム修正値

レインボージェムを使ったときのみ、この修正値が加味される。1連鎖目のみ、発生個数が半分になるわけだ。レインボージェムの消滅と同時に（同色全消し効果を使わなくても）、クラッシュジェムでジェムを消した場合、すべての攻撃量が半分になってしまうのに注意しておこう。

修正値
レインボージェムの1連鎖目にかぎり ×0.5

E：隠しキャラクター修正値

ゴウキ、デビロットをフレイヤー・キャラとして使用すると、攻撃量が通常の4分の3になってしまい（ダンは影響を受けない）。これ以外のキャラを使っている場合は、当然無修正だ。

修正値
ゴウキ、デビロットを使用した場合 ×0.75

F：カウンタージェム相殺修正値

自分側にカウンタージェムの蓄積がある（予告値が表示されている）状態でジェムを消すと、蓄積個数とのかねあいによって発生個数が修正されるようになっていく。修正が実行される条件は、fまで算出した個数が、蓄積個数（下記式中のX）以下になる場合。このときのみ、表のように発生個数が減らされてしまうのだ。31個以上ならば無修正になるけれど、それ以下だと相殺側が不利になってしまう。なお、相殺せずに相手へカウンタージェムを送る場合や、ラウンド開始後3分たって相殺機能がなくなった場合、この修正値は計算されない。

修正のかかる条件

$$X \geq (f \text{まで} \text{求めた個数})$$

今まで求めた個数	修正値
1～12個	×0.500
13～18個	×0.625
19～24個	×0.750
25～30個	×0.875
31個～	×1.000

☆真の個数が決定する

以上のように、A～Cの得点を100で割った仮の個数に、D～Gの修正値を乗じた真の個数が、最終的に発生するカウンタージェムの個数になるわけだ。こうして決まった発生個数は、（自分側にカウンタージェムの蓄積がある場合はそれを相殺してから）相手へ送られることになる。

これまで見てきた各種修正値の特性を、簡単にまとめておこう。

①フィールド状況がピンチなときほど優遇される。

- ②時間がたつほど個数は増える。
- ③レインボージェム使用時は攻撃量半分のペナルティがつく。
- ④ゴウキとデビロットを使うときは攻撃量が4分の3になる。
- ⑤対2P戦でのハンディが低いほうは攻撃量が増加する。その割合は難易度差で決定する。
- ⑥カウンタージェムの蓄積があるときは、相殺する側が不利。蓄積個数が少ないほど、減少率が大きくなる。ただし31個以上だと影響なし。



▲相殺時の修正は、とても重要な要素。忘れずに

こまかい数値を覚える必要はありません。ないけれど、このデータから読みとれるエッセンスは把握しておいてもらいたい。とくに①、③、④、⑥は、戦略として重要なポイントになるぞ。



カウンタージェムに関する情報

『スパズル』唯一の攻撃手段であるカウンタージェムの特徴を勉強しておこう。

☆蓄積状態での警告文字

相手からカウンタージェムが送られてくると、ひとまずストックされる。このとき予告値と一緒に、その個数におうじた警告文字が画面上部に表示される。ちなみに予告値として実際に表示されるのは「99」までだけれど、それ以上の個数が発生した場合でも、内部ではちゃんとストックされているぞ。

蓄積量	カウンタージェム 1~10個	カウンタージェム 11~30個	カウンタージェム 31個~
警告	CAUTION	WARNING	DANGER
	CAUTION	WARNING	DANGER

☆端数のカウンタージェムはどの列に降る？

フィールドの横幅は8列分なので、降ってくるカウンタージェムが日の倍数個だった場合は、横1段ずつ平らに降ってくる。では、日の倍数ではない場合は、どの列に降るようになっていいのだろうか？

基本的に、左から4列目の落下口列は絶対に避けて降るようになってい。つまり、端数（1~5個）が出た

場合は、絶対に落下口列には降ってこない。ちょっとの量で埋まってしまうないようにという配慮がなされているわけだ。それ以外の列は、毎回完全にランダムで選択されている。

相手がら個以下のカウンタージェムしか降らせてこないときは、4列目にはなかなか降らないので、これを利用した積みかたもできるぞ。

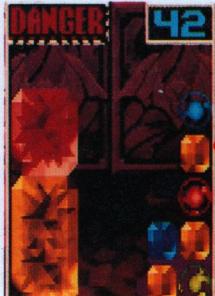


☆画面外での降りかた

降ってくる個数が多くったり、フィールドに置かれているジェムが多くたりして、降ってきたカウンタージェムが画面内に收まりきれない場合の処理も解説しておこう。

画面外にあたる14段目までは普通に降り、15段目以上に降るはずだったカウンタージェムはすべて消去されてしまう。すでに14段目にジェムがあると、その置いてあるジェムは消えて、新し

く降ってきたカウンタージェムが置かれるぞ。なお、14段目にあるジェムはパワージェム化＆巨大化しないようになっている（13段目だと巨大化はするがパワージェム化はしない）。



▲11段目まで積んだ状態で、カウンタージェムを降らせる



▲降ったあとで、土台になっているジェムを消してみる



▲12&13段目に降ったカウンタージェムしか見えないけど



▲すらしてみれば、14段目にも降っていたことがわかる



テストモードの内容

普通に遊ぶときには関係ないけれど、各種設定を行なうテストモードにも触れておく。

☆ゲーム設定の変更

基板についているテスト・スイッチを押すとテストモードに入る。ここでは、以下のような設定が選択できるのだ。ただし、これらの設定はゲームをプレイするまでわからないので注意しよう。文末の□は初期設定。

●コイン設定……何枚のコインを投入すると何回プレイできるか（クレジット数）を設定。1～9コイン1クレジ

ット、1コイン1～9クレジット、2コインスタート1コインコンティニュー、フリープレイが選べる。【1コイン1クレジット】

●コンティニュー……継続プレイができるかどうか。【出来る】

●デモサウンド……集客モード中にサウンドを流すかどうか。【あり】

●Qサウンド……立体音響技術「Qサウンド」（ステレオ）にするか、モノラルにするか。【Q（ステレオ）】

●難易度……対CPU戦でのむずかしさを1～8の段階で設定する。数字が大きくなるほどむずかしい（→118ページ）。【4】

●攻撃量……カウンタージェムの発生

個数を1～4で設定。数が大きいほど個数も増える（→79ページ）。【2】

●ゲームスピード……落下ジェムの落下速度を変更。1～4で、数値は速度に比例する（→120ページ）。【2】

●ゲームモード……下記参照。【タイプB（ノーマル）】

●対CPU戦／2P対戦勝負数……勝ち抜くためのラウンド数を1本／3本／5本勝負から決める。【対CPU戦：1本勝負、2P対戦：3本勝負】

●乱入……対CPU戦での乱入受付を切り替える。【あり】

●ハンデ設定……対2P戦でのハンディキャップ設定の有無を決める（→79、120ページ）。【あり】



の関係者しか設定できない

☆ゲームモードの解説

『スマッシュ』には、4種類のゲーム進行形式が用意されており、テストモードで変更できるようになっている。

おおまかにいって、対CPU戦があ

るかないかの選択、対2P戦では1クレジットで対戦できるか（スタート時にモード・セレクト画面が出るか）、勝ち抜けると対CPU戦を続行できる

か、勝っても負けてもゲーム・オーバーになるかの選択をすることになる。

各タイプの説明は、下図を参照してほしい。





海外版のちがい

日本国内ではめったにお目にかかれないので、海外バージョンの内容も紹介するぞ。

☆海外版は5種類ある

『スパズル』には、日本語バージョンのほかに、全部で5種類の海外バージョンが存在する。ざっとならべてみると「USA」=アメリカ合衆国&カナダ向け、「HISPANIC」=北南米向けのスペイン語版、「ASIA」=東南アジア向け、「EURO」=ヨーロッパ向け、「BRAZIL」= ブラジル連邦共和国向け、の5バージョンだ。「HISPANIC」「BRAZIL」

以外はいずれも英語での表記になっている。

すべてに共通しているのは、ゲーム・タイトルが『SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO』になっていること。海外では、元ネタである『スーパーストリートファイターII X』が『~II TURBO』になっているからだ。



▲このとおり、タイトル・ロゴがちょっとちがう。各所で登場するロゴもこうなっている。ボイスは変更されていないようだ

☆絵で見る変更点

それでは、海外バージョンの変更点を解説しよう。見わかる自信がある人は、下の写真をさきに見て、どこが変更されているかを探すのも一興だ。

【写真①】ダンのパズル道場は、メッセージが訳されているのは当然として、看板も変わっている。「KARATE」にバツをしているのに注目。

【写真②】モード&レベル・セレクト

時のグラフィック中の文字がちがう。レベル・セレクト時は「EASY」などの文字しか出ない。

【写真③】キャラ名が変更されている。レイレイ→ヒセンコー、ゴウキ→アクマだ。これは『ZERO2』『ハンター』と同様の変更点でもある。

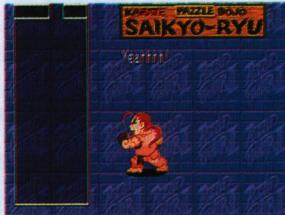
【写真④】これはカンタン。勝ちメッセージと「最大連鎖」「最大パワージ

エム」が英語になっている。

【写真⑤】「SHOW TIME」「INTERMISSION」になってる。理由はナゾ。

【写真⑥】これは超難問。基本的にゲーム中のグラフィックは同じだけれど、画面中央上部のロゴ文字のバックが、「X」から「★」になっているのだ。これに気づいた人はエライ。

写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥



PHASE II

ウルトラサイキヨー流
常勝秘伝書



◎どのくらい得点がちがうのか

いよいよ攻略編に突入する。はじめに、実際に得点を計算することによって、つなげ消し・パワージェム・連鎖の比較をしてみよう。なお、つなげ消しとパワージェムは、表記個数+クラッシュジェム1個で消したときの得点で、連鎖はノーマルジェム1個+クラ

ッシュジェム1個で計算し、そこまでの累計を()で表記している。

まず、 2×2 のパワージェム(4個構成)は2連鎖よりも強力なことがわかる。同様に、ここから「11個のつなげ消し=6個構成のパワージェム=3連鎖」「9個のパワージェム=4連鎖」

「10~15個のパワージェム<5連鎖」

「16~21個のパワージェム=6連鎖」という公式も発見されるのだ。

パワージェムと連鎖は両立させることができるので「4連鎖+8個構成のパワージェム」だと5連鎖したのとほぼ同じ攻撃力になることも読みとれる。

つなげ消し			パワージェム			連鎖		
つなげ個数	得点	発生量	構成個数	得点	発生量	連鎖数	得点	発生量
1個	200	2	3個以下			1連鎖	200 (200)	2 (2)
2個	310	3	4個	930	9	2連鎖	400 (600)	4 (6)
3個	420	4	5個			3連鎖	600 (1,200)	6 (12)
4個	530	5	6個	1,350	13	4連鎖	1,200 (2,400)	12 (24)
5個	640	6	7個			5連鎖	1,800 (4,200)	18 (42)
6個			8個	1,770	17	6連鎖	2,400 (6,600)	24 (66)
7個			9個	2,430	24	7連鎖	3,000 (9,600)	30 (96)
8個	970	9	10個	2,690	26	8連鎖	3,600 (13,200)	36 (132)
9個			11個			9連鎖	4,200 (17,400)	42 (174)
10個			12個	3,210	32	10連鎖	4,200 (21,600)	42 (216)
11個	1,300	13	13個	3,470	34			
12個			14個	3,730	37			
13個			15個	3,990	39			
14個			16個	5,050	50			
15個			17個	5,360	53			
16個			18個	5,670	56			
17個			19個	5,980	59			
18個			20個	6,290	62			
19個			21個	6,600	66			
20個			22個	6,910	69			
パワージェム(つづき)								
構成個数	得点	発生量						
23個	7,220	72						
24個	7,530	75						
25個	9,090	90						
26個	9,450	94						

◎連鎖とパワージェムの見切り

だいたいのめやすがわかったところで、連鎖とパワージェムの具体的な比較をしてみよう。

上表のようなデータから判断すると、連鎖よりもパワージェムのほうが手っ取り早く高得点を得られるようだ。ただし5連鎖以上の場合、連鎖のほうが強力になる。

では、実戦的な比較ではどうだろう

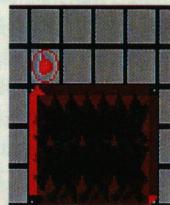
か。作りやすさではパワージェムのほうが上になる。ちがう色のパワージェムを同時に消すと、構成個数が一括して計算されるので、容易に高得点が得られるからだ。逆に作成速度でいえば、必要となるジェムの個数が少ない連鎖のほうが有利。連鎖数分だけクラッシュジェムが必要になるので、運に左右されるという欠点もあるが、落下ジェ

ムしだいで、4連鎖程度ならあっという間に完成してしまう。

結論としては、短期決戦でいくならば連鎖重視。相手からのカウンタージェムを利用したり、長期戦になってしまってOKならパワージェム重視だ。ベストなのは、約16個構成のパワージェムを壊したあと、2個消してもいいから長く連鎖させるという消しかただろう。

○同時消しとパワージェムの比較

つづいては、同時消しの効力について考えてみる。まずはパワージェムとの比較だ。右図のように、構成個数が同じ数値になるパワージェムを、1色で作って壊した場合と、2色で作って同時に壊した場合を比較すると、同時消しのほうが少しだけ高得点になった。これは、同時消しボーナス（400点）と、1個余分に消えているクラッシュジェム（100点）による差なのだ。

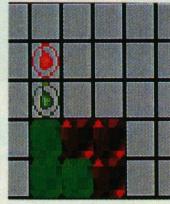
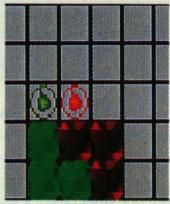
パワージェム	同時消し
 <1連鎖目> 1,300 + 110 + (150 × 12)	 <1連鎖目> 1,400 + 120 + 400 + (150 × 12)
合計3,210 Pts.	合計3,720 Pts.

○同時消しと連鎖の比較

今度は連鎖との比較だ。実戦でよくおこるのが、落下ジェムが両方ともクラッシュジェムで、これを使って連鎖させることもできるし、同時消しにすることもできるという状態。こんなときにはどう対処したらいいのだろうか。

右のように己とおりのパターンで得点を調べてみると、どちらの場合も同時消しのほうが高くなかった。とくに下の場合は、カウンタージェムの発生量にして日々個もの差がついている。

連鎖せると、連鎖ボーナス点として200点が加算される。一方、同時消しだと2色で400点のボーナス。ここで差がついてくる。さらにパワージェムがからんだ場合は、連鎖せるとパワージェムの構成個数を分割して計算されてしまうので、効率が悪くなるわけだ。

連鎖	同時消し
 <1連鎖目> 400 + 20 <2連鎖目> 400 + 20 + 200	 <1連鎖目> 800 + 60 + 400
合計1,040 Pts.	合計1,260 Pts.
 <1連鎖目> 700 + 50 + 600 <2連鎖目> 700 + 50 + 600 + 200	 <1連鎖目> 1,400 + 120 + 400 + (150 × 12)
合計2,900 Pts.	合計3,720 Pts.

○同時消しはこう狙え！

それでは結論。いかなる場合でも、同時消しのほうが得点効率がよくなるので、狙えるときは確実に同時消しを狙っていく。とくに、パワージェムがある場合は、からなず同時消しにするべし。ただし、4連鎖以上のときに

は同時消しよりも連鎖のほうが高得点になる。4連鎖目以降になると、それまでは200点ずつしか上昇しなかった連鎖ボーナス点が600点ずつの増加になり、同時消しボーナスの400点よりも多くなるからだ。3連鎖目での同時

消しを4連鎖にしたり、途中に同時消しが入る4連鎖を5連鎖にしたほうが、効率は上がるぞ。が、この場合もパワージェムがからんでいたら、同時消しを優先させよう。連鎖よりもパワージェムのほうが強いことを忘れずに。

攻略

③

パワージェムの作りかた

●基本は「上へ伸ばしていく」

具体的な攻略に入ろう。最初はパワージェムの作りかたからだ。

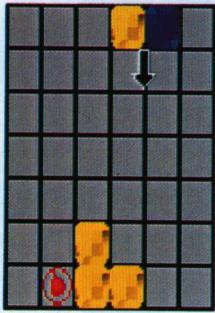
ノーマルジェムを四角形につなげれば、パワージェムになる。ここまでは簡単にできるだろう。ただし、これを巨大化させるときには、いくつかのコツが必要になってくる。

基本的に、パワージェムを巨大化させることは横方向よりも縦方向に伸ばしていくこと。横に大きくしていくと、フィールドの大きさの関係からア列以上にはできないし、不必要的他色ジェムを捨てておく場所が確保できないからだ。その点、縦に大きくする場合は、

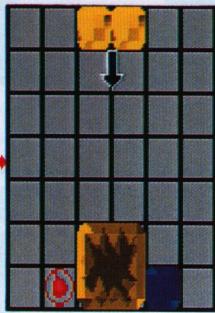
13段まで巨大化できるし、必要なジェムは横の列に捨てていくことができる。また、作成場所によっては、落下口列を低くしたまま巨大なパワージェムを作ることも可能だ。

パワージェムを巨大化させるときは、横方向よりも縦方向を優先しよう。

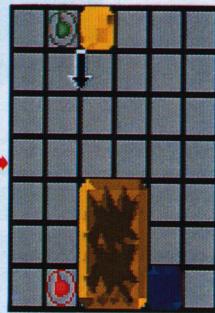
パワージェム化の流れ



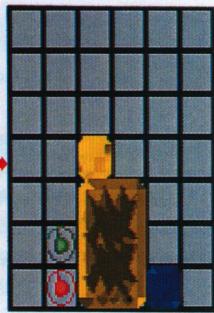
▲ともかく、まずは 2×2 のパワージェムを作ろう



▲パワージェムの上には他色ジェムを置かないようにして



▲こうやって上へ伸ばしていく。他色ジェムは……

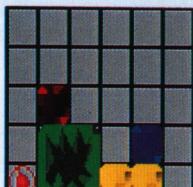


▲横の列に捨ててしまおう。黄がもう1個くれば 2×4 に

●複数個に分割して作る

得点システムのページ(→75ページ)でも解説したように、パワージェムは単体ではなく複数個にわかれていても、また色がちがっていても、同時に消せば構成個数を一括して計算してくれるようになっている。この特性を利用して、実戦ではパワージェムを数個に分割して作っていくようしよう。

1個のパワージェムを巨大化させていくのは、大きくなればなるほど困難になる。そこで、ある程度大きく(構成個数が9個程度に)なったら、それにつながるようにして新しいパワージェムを作ってしまうのだ。これならそれほどむずかしくないし、フィールドの状況にあわせて位置をずらしていくこともできる。見ためは少しカッコ悪くなるけれど、効率を考えて積んでいくことが大切だ。



▲緑パワージェムの上に赤ジェムを置いてしまっても



▲右上に緑を置いて、ついでに土台を作って……



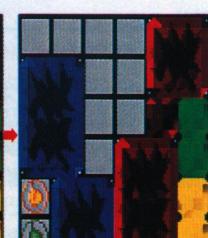
▲ずらしてパワージェムを作成。リカバーできた



▲赤と青の2色のパワージェムを巨大化させたい



▲スキマを埋めるように落ジェムを置いてから



▲色がつながるようにパワージェムを作る

○土台は何個がいいのか?

パワージュム巨大化の基本は上へ伸びすこと、と書いたけれど、それでは横幅は何列分の大きさにしておけばいいのだろう?

結論から言うと、2ないし3個分の幅で作るのが、もっとも効率的だ。これ以上の幅だと、1段分大きくするために必要なノーマルジェムが多くなってしまうので、思うように巨大化できなくなってしまう。また、横に広くな

るため、たとえばちがう色でもう1個パワージュムを作ろうと思っても、そのためのスペースがなくなってしまうのだ。パワージュムは、1色よりも2色で同時に複数個作っていったほうが効率がいいので、それぞれを2~3列幅にしておくのが無難だ。

ほかにも下のような理由があるけれど、とにかく“パワージュムは縦に細く高く”を心がけておこう。



▲横2列幅なら2個で巨大化するが、横5列幅なら5個も必要になる。巨大化を狙うには前者のほうか有利だ

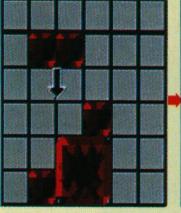
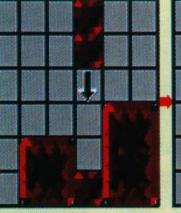
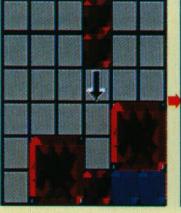
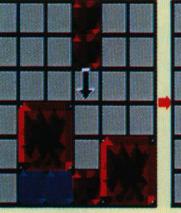
<p>土台は4個も必要ない</p>	 <p>▼4個で2×2を新しく作るのは、得点が同じになる</p>	 <p>2列幅だとゴミ処理がラク</p>	 <p>▼左右列に捨てられる。3列幅以上だとジャマになる</p>
	<p>▲横4個幅で巨大化させていくのと……</p>		<p>▲横2個幅だと、落下ジェム中の不要ジェムを……</p>

○パワージュム化の傾向を考える

たとえば、パワージュムが横方向と縦方向に巨大化できるような状況になったとき、どちら側への巨大化が優先されるのか。ささいなことだけれど、とりあえず実験してみた。

下に例示したのが、いくつかの代表的なパターン。これ以外の実験結果までふまえて推測すると、どうやら横方向への巨大化が優先されているみたいだ。また、フィールドの、より左下に

あるジェムを基本として巨大化する傾向も見られる。ただしこれらはあくまでも推測結果であって、実際にはこの法則にあてはまらない場合もあることを記しておこう。

<p>パターン1</p>	 <p>◀この場合は横優先。左右に伸びる反転していくとも横に伸びる</p>	 <p>パターン2</p>	 <p>◀この配置だと、左下のパワージュムが巨大化した</p>
<p>パターン3</p>	 <p>◀この配置だと、左側のパワージュムが優先されている</p>	 <p>パターン4</p>	 <p>◀この配置だと左が優先。左反転すれば3×3ができる</p>

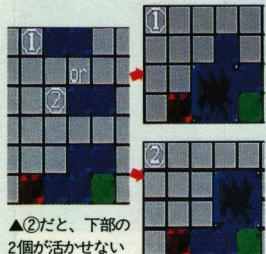
●パワージュム化の順番を考える

前ページのパワージュム化の傾向と関連するのが、パワージュム化させるときの順番だ。

実際にプレイしているとき、パワージュム化（または巨大化）させる順番をまちがえると、パワージュムに取り込まれずに余ってしまうノーマルジュームが出てくる。攻略①（→84ページ）にあった得点表を見ればわかるように、

順番が大事！

パワージュム化したあとの状態を考えて、ジュムを積んでいかないと、取り戻しがつかなくなるぞ。



▲②だと、下部の2個が活かせない

パワージュムの構成個数が1個かうだけで、カウンタージュムの発生量は2個以上ちがってくる。差はわずかで

はあるけれど、この点に気をつけられるかどうかで効率が大きく変わってくるのも事実だ。

例題	回答1	回答2
	▲黄ノーマルジュームがたくさん出てきそうならOK	▲効率が悪い。4列目の2個が活かされない可能性大
回答3	回答4	回答5
▲多少効率は悪いが、速攻を目指すならこれでも可	▲待ちは広いがカタチは最悪。なるべくなら避けたい	▲赤が埋まってしまうが、効率重視ならこれがベスト

●平方数直前のときには注意

平方数とは“1, 4, 9, 16, 25……”のように、ある数を2回掛けあわせた（2乗した）数のこと。ここでは、パワージュムが正方形になったときの構成個数と思ってもらえばいい。

さて、もう一度84ページの得点表を見てみよう（75ページの得点システムでも可）。パワージュムの構成個数が平方数になる直前の得点と、平方数になったときの得点の差が、ほかの場合よりも大きくなっているのがわかるだろう。つまり、壊されたパワージュムの構成個数が平方数を超えるときに、得点が急増するようになっているのだ。

ということは、たとえば右図のように、8個のパワージュムを作ったときは、あともう1個追加するだけで、得点が飛躍的に高くなる。これは活用しないとソンだ。パワージュムの構成個数には注意をしておこう。

	(3個) $300 + 10 = 310 \text{ Pts.}$		4個 $400 + 30 + (100 \times 4) = 830 \text{ Pts.}$
	8個 $800 + 60 + (100 \times 8) = 1,660 \text{ Pts.}$		9個 $900 + 70 + (150 \times 9) = 2,320 \text{ Pts.}$
	15個 $1,500 + 130 + (150 \times 15) = 3,880 \text{ Pts.}$		16個 $1,600 + 140 + (200 \times 16) = 4,940 \text{ Pts.}$

◎できるかぎりパワージュム化すべし

84ページの得点表を見てもらったついでに、パワージュムの構成個数による得点の差についても、具体的に解説しておこう。

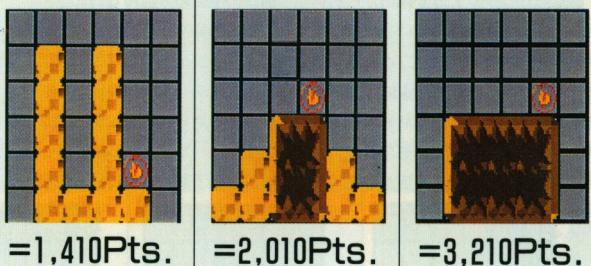
PHASE1(14ページ)で実験をしたように、パワージュムの構成個数によってカウンタージュムの発生量は大きくながって来る。以下では、ノーマルジェムと同じ個数使用するという条件つきにして、パワージュムの大きさによる得点の差を計算してみた。

使うノーマルジェムは12個。パワージュムをまったく作らない場合、半分の個数(6個)で作った場合、全部で

作った場合の3パターンで調べてみると、下のようにかなりの差がついてしまった。パワージュムがない状態を基準にする

と、カウンタージュム個数にして6、18個の差。パワージュム化がどれだけ重要なか、理解できたかな?

これだけ点数がちがってくる!

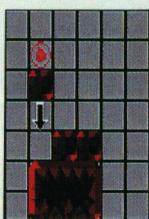


◎状況別定石集

パワージュム講座の最後は、さまざまな状況での定石を図解していこう。こまかいテクニックが多いけれど、よく使用されるものばかりなので、実戦で活用してもらいたい。

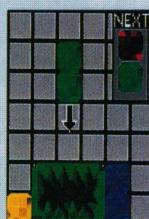
ただ、なにがなんでもこのとおりにする必要はない。もっとも優先されるのはその場の状況だ。置きかたの1つとして覚えておくといいだろう。

定石②：パワージュムを消すとき



◆パワージュムと同色のノーマル&クラッシュジュムという構成の落下ジェムがきた場合、少しでもパワージュムが大きくなるように消すこと。これは必須テク

定石③：土台を3列分にした場合



◆2色で作る場合、落下ジェムが同色ノーマルジェムのペアなら内側に置く。クラッシュジュムは逆側へ待避させよう。不要色ジェムは端列へ捨っていくのだ

定石④：不要色クラッシュジュムの処理



◆パワージュムを作っていない色のクラッシュジュムは、一時的に他色パワージュムの上に置いてOK。同色のジェムがくればすぐに消せるからだ

定石⑤：中途半端なカタチになったら



◆図のように青がぞくぞくときた場合は、パワージュム化を優先せよ。このとき、余ってしまうノーマルジェムが出ないように、スキマを埋めるのが鉄則

攻略

4

連鎖の作りかた

● 基本は「ちがう色を挟み込む」

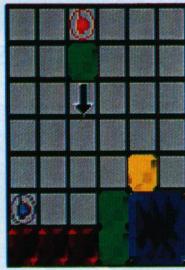
いくらパワージェムが強いからといって、連鎖を作らないでいると効率が悪くなる。検証したように、どんなに小さな連鎖でも、4連鎖以上になれば大きな攻撃力を持つようになるからだ。パワージェムを作るよりも手軽に、高速で組めるという利点を活かして、仕

掛けの中に組み込んでいく。

連鎖の基本となるのは、土台にあるノーマルジェムの色（板にA色）とちがう色のジェム（板にB色）を積み、その上にA色のクラッシュジェムを置いて（ノーマルジェムとクラッシュジェムは上下逆でもOK）、B色ジェム

を消す、“挟み込み”というスタイル。さらにB色に、ちがう色のジェムを挟めば、これで3連鎖が完成する。こうやってどんどん連鎖を伸ばしていくわけだ。パワージェムとちがって、その場その場での判断力が必要となる、ちょっと高度なテクニックだぞ。

連鎖作成の流れ



▲あいだに緑を挟み、上に赤クラッシュジェムを置く



▲今度は青クラッシュジェムで緑クラッシュジェムを挟む



▲すでに置いてあった黄ノーマルジェムの上に青を



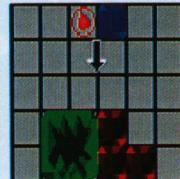
▲これで4連鎖が完成。黄ジェムを壊せば起爆する

● スタート時は階段積みで

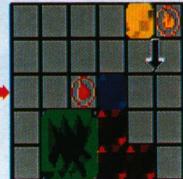
ラウンド開始時から連鎖を組むときは“階段積み”というテクニックを使うことをオススメする。具体的な積みかたは右図を見てほしい。文章で説明すると、あるジェムが消えたとき、そのうえに乗っていたクラッシュジェムが落ちたことにより、隣列に置いてあった同色ノーマルジェムにくっついて消える（ノーマルジェムとクラッシュジェムは上下逆でも可）……という仕組みになっているわけだ。

階段積みの利点は、わかりやすく、簡単に作れること。同色のノーマルジェムとクラッシュジェムを横に1列ずらして置いていけばいいという簡潔さが特徴だ。逆に、平らなところでないうまく積めないのが欠点。だからこそ、フィールドにジェムがない開始直後で活用しよう。理想は、階段積みで4~5連鎖を作り、挟み込みで2~3連鎖を追加するパターンだ。

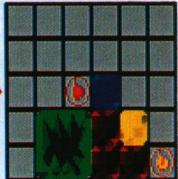
階段積み作成の流れ



▲緑の上に赤クラッシュジェムを仕掛ける



▲こういうときはちぎっておけば階段積みに

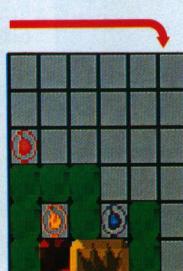


▲3連鎖完成。緑を消せば起爆するぞ

連鎖は階段積み→挟み込みで



▲まずは階段積みを作る
▶点火地点である赤ジェムに緑ジェムを挟み、赤クラッシュジェムを置く

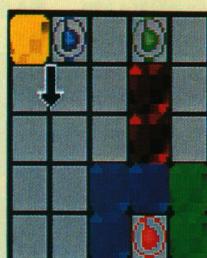


▼さらに黄ジェムで挟み込み。作成順番は階段積み→挟み込みだけど実際は逆順で消していくのだ

◎連鎖のバリエーション

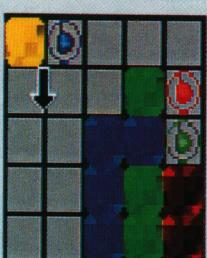
ひとくちに連鎖といつても、そのパターンはたくさんある。とくに『スマッシュ』は、柔軟なシステムになっているため、連鎖のカタチは無限にあるといつてもいい。だから、状況によって瞬時に連鎖を考える臨機応変さが必要になってくるのだ。ここでは、代表的な連鎖パターンを7種類紹介しよう。これらを参考にして、各自オリジナルの積みかたを研究してほしい。

階段・挟み込みミックス



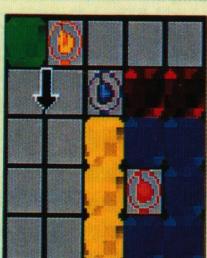
階段→挟み込み→階段と変化していく連鎖。階段積みと挟み込みは、ミックスしても使えるので、利用しよう。

カギ積み



緑ジェムの配置が、カギ状になっている。クラッシュジェムを上に置いて也可。このカタチは実戦で重宝する。

包み積み



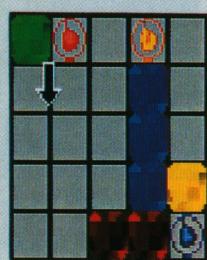
他色クラッシュ（ノーマル）ジェムを包んでしまい、その上にジェムを配置する。カウンタージェムに強い。

サンド積み



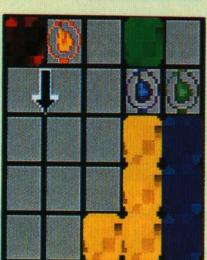
ジェムの色が上下対称となる積みかた。中央部分から外側へ向けて連鎖していく。途中で階段積みを混ぜるもの可。

段差階段積み



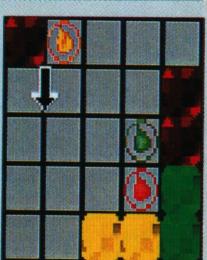
階段積みに段差をつけて、同じ場所（列）でもう1連鎖させる。応用すれば、3連鎖以上も可能。

逆階段積み



階段積み終了後、今度は逆方向に階段積みが進行する。これ以降の続行も可能だ。原理は段差階段積みと同じ。

めくり階段積み



逆階段積みと原理は同じだが、逆方向に向かうとき、ジェムがめくれる様に消える。やりやすさはこちらが上。

◎連鎖を組むときの注意点

何度も書いているように、連鎖はパワージェムよりも高度なテクニックを必要とする。そのため、組んでいくときの注意点がいくつかあるのだ。

まず、カウンタージェムが降ってくると、カタチがくずれてしまう場合が多いこと。とくに、連鎖用として仕込んでおいたクラッシュジェムが、カウンタージェムが変身した瞬間に消えてしまうことがよくある。万全を期するなら、上記の包み積みのような工夫をしないといけないだろう。

連鎖中にパワージェムを組み込むのは有効な手段だが、ヘタにパワージェ

ム化してしまうと、うまく連鎖しなくなることがある。土台のジェムを消すと落ちてくるはずのパワージェムがつかえてしまい、連鎖が止まってしまうわけだ。連鎖に組み込んだノーマルジェムをパワージェム化するときには、

十分に注意するべし。

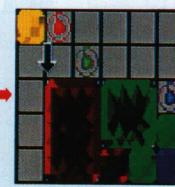
連鎖の仕掛けに必要のないジェムは、影響のない場所に捨てることになるが、置き場所を考えないと、連鎖起爆前や連鎖中に思わず爆発を招きかねない。

不要ジェムの処理にも気を配ろう。

パワージェム化に注意



▲ここで思わず緑をパワージェムにしてしまうと



▲3連鎖完成！と思って点火しても……



▲クラッシュジェムがばれててしまう。無念

◎起爆用としてキープしておく

ジェムを消す必要がないときに、クラッシュジェムが落ちてきた場合、どのように処理するか。実戦において、これはとても重要なポイントになる。

出現時点で必要なないクラッシュジェムは、基本的には後々の点火のため

に配置しておこう。パワージェムや連鎖の仕掛けが完成していても、点火のためのクラッシュジェムが落ちてこなければ、発動させることができない。これを防ぐために、起爆用としてさきにクラッシュジェムを置いておくのだ

(先ヅケと呼ばれている)。どこに仕掛けをけばいいのか判断するには多少の訓練が必要になるけれど、下の基本型くらいは記憶しておくといい。クラッシュジェムをムダに消費しているうちには中～上級者にはなれないぞ。

基本型	応用型
▲斜め上の位置に置いておく。カギ積みの途中段階だ	▲1列空けた場所に置く。ここから連鎖を作ることも可能
▲赤でも青でもどちらでも2連鎖が発動。便利な積みかた	▲連鎖の最終部分に適当に積んでおくと、連鎖することも

◎同色ノーマルジェムとのペアの場合

落下ジェムの組み合わせが、同色のノーマルジェムとクラッシュジェムだったときには、その置きかたに気を配らないといけない。

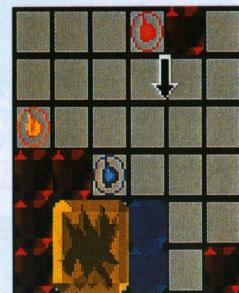
そのままちぎらずに置いてしまうと、その2個のジェムは確実に消えることになる。たとえば、パワージェムや連鎖を作るうえでジャマになっているカウンタージェムを消去するときや、大量に降ってきたカウンタージェ

ムをとりあえず消していくときなどには、とても重宝するだろう。

このような場合以外は、なるべくちぎって、消えないようにするのがセオリー。というのも、段差部分でちぎって上下に分断しておけば、あとで連鎖になる可能性が高いからだ。2個のジェムを消しても、相手に送られるカウンタージェムはたったの2個。それよりも、連鎖を視野に入れてちぎっておいたほうが有効に活用できる。



ちぎるときには、クラッシュジェムを上段に残す(ノーマルジェムのほうをちぎって落とす)よ



うにすると、落ちたノーマルジェムをパワージェム化しやすくなる。

また、同色のカウンタージェムがすでに降っている状況なら、うまくちぎって時限爆弾にするという手もある。

なんにせよ、同色ノーマル＆クラッシュジェムのペアが出現した場合は、ちぎることを前提にして考えよう。

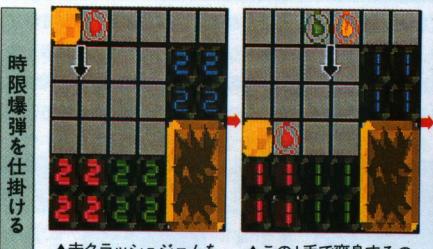
◎時限爆弾としてセットする

前項でもチラッと触れているけれど、自分側のフィールドにカウンタージェムが降ってきたとき、その色と同色のクラッシュジェムをくっつけて置

いておけば、ノーマルジェムに変身した瞬間に消えてくれる。これは、時限爆弾と呼ばれているテクニックで、やりかたが簡単なわりに、かなり強力な

効果を持っている戦法だ。

時限爆弾を仕掛けるときのコツは、カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に、パワージェム化するように手をまわしておくこと。また、カウント数を見れば、いつ点火するのかがわかるので、それにあわせて多色同時消しを狙うのもいいだろう。そしてもっと重要なのは、時限爆弾を仕掛けたら、落下ジェムをドンドン落として、起爆までの時間を短縮すること。点火前に負けてしまった、というのでは泣くに泣けないぞ。



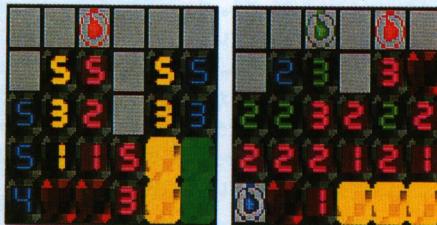
▲赤クラッシュジェムを時限爆弾として仕掛ける

▲この1手で変身するので、黄にも点火しよう

▲3色同時に消して起爆！破壊力はバツグンだ

ポイント① 起爆までに同色を集める

時限爆弾を仕掛けたからといって、あとは起爆するのを待つだけというのではなく、少しもったいない。起爆までに最大4個の落下ジェムが落ちてくるので、これをを利用して時限爆弾の破壊力を上げるようにしよう。具体的には、カウンタージェムに同じ色のノーマルジェム（場合によってはクラッシュジェムでも可）をくっつけていけばOKだ。



クラッシュジェムをカウンタージェムにくっつけて置く場合は、カウントが大きい部分に置くようにしよう。起爆するまでの時間（落下ジェムの手数）が長くなるため、ポイント①で説明したような同色ジェムを集めることで、ぶん長いことができるわけだ。ちょっとしたテクニックだけれど、気をつけておくこと。

ポイント② カウントの大きい場所へ置く

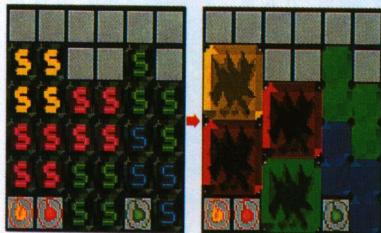
◎地雷としてセットする

時限爆弾と似たクラッシュジェムの利用方法に、カウンタージェムが降ってくる前から仕掛けておくという手段がある。相手からカウンタージェムが送られてくることを見越して、先ツケ

しておくというわけだ。この場合は対戦相手によって、どの位置に何色のクラッシュジェムを置くか、きちんと把握しておく必要がある（右表を参照のこと）。そのかわり、カウンタージ

ムが降ってくれれば、時限爆弾として確実に起爆させることができるので、効果は絶大だ。

相手の攻撃を期待するという消極策ではあるけれど、保険として仕掛けておけば心強い。



相手キャラ	有効な地雷設置点
リュウ	カウンタージェム配列に準拠
ケン	赤最下列
チュンリー	赤1~3/緑2~5/青4~6列目
さくら	赤最下列、緑1~2/黄5~6列目
モリガン	赤2~5列目
フェリシア	赤1~4/青3~6列目
レイレイ	青2~4/緑3~5列目
ドノヴァン	赤2~4・6/黄1~3・5列目
ゴウキ	ナシ
デビロット	ナシ
ダン	赤最下列

レインボージェムの使いかた

●何色を消せばいいのか?

25手ごとにかならず出現するレインボージェム。ピンチのときに出てくれるうれしいけれど、連鎖やパワージェムを作っているときに落ちてきたり、

やっかいなことになってしまう。また、どの色を消せばいいのか、というのも大きな問題だ。

相手と自分の積み込み速度がほとん

ど同じならば、同じタイミングでレンボージェムが出現する。使いかたの差がそのままカウンタージェムの発生量の差になるので、慎重にいこう。

① レインボージェムのセオリー

基本的に「クラッシュジェムが多く置かれている色は残す」「パワージェムになっている色は残す」こと。レンボージェムで消したとき、1連鎖目で発生するカウンタージェムの量は通常の半分に減らされてしまう。もし1連鎖目でパワージェムを壊すと、高い攻撃力を持っているはずなのに威力が半減してしまうため、とても効率が悪い。また、2連鎖目以降はカウンタージェム発生量のペナルティが通常にもどるので、その段階でたくさんのジェムが消えるように仕向けるのが賢いやりかただ。クラッシュジェムが多く残っていれば、それだけ連鎖する可能性が大きくなるので、そういう色は残すべし。

② 連鎖やパワージェムを作成中

パワージェムや連鎖を作っている最中にレンボージェムが出現したときはどうするか。上記のように、パワージェムになっている色はクラッシュジェムが多い色を残すように使うしかない。仕掛けが崩壊してしまうのはあきらめよう。連鎖を作っていた場合は、レンボージェムで点火をしてもいい。このときは、半減ペナルティの影響をおさえるために、1連鎖目にあたる色を消すこと。連鎖やパワージェムに組み込まれない色を最初に決めておき、その色を消すようにしたり、1列だけジェムを置かない列を作り、レンボージェムをそこに落とし込む作戦もある。かなり困難な作業だけれど、後者が最良策だろう。

③ ピンチのときは?

フィールドが上のほうまで埋まっている場合、レンボージェムで消す色はおのずと決まってくる。当然、個数が一番多い色を消すのだ。ただし優先しないといけないのが、左から4列目にたくさんある色。“命の列”である4列目を低くしておかないと、相手よりの攻撃で埋まってしまう可能性が大きいからだ。ちなみに、カウンタージェムを1個消した場合、通常だと10点しか入らないが、レンボージェムで消したときに限りノーマルジェムと同じ100点になる。よって、レンボージェムを使うときは、消えたジェム個数の約半分の量が相手に送られると思っておけばいいだろう(パワージェムがない場合)。



パターン
その①



パターン
その②

▲パワージェムができる色は残してもいい。4色のうち一色だけパワージェムを作らない色を決めておくといい



パターン
その①



パターン
その②

▲最初から1列分空けて組むのはむずかしいから、レンボージェム出現直前に空白にできるように積んでいくといい



パターン
その①



パターン
その②

▲左から4列目に特定の色がたまつていれば、それを消すのも可。カウンタージェムを消しても攻撃力は確保される

○レインボージェムを利用した積みかた

ランダムで出現するのならいざしらず、一定間隔で出現するとわかっているわけだから、はじめからレインボージェムの登場を念頭においてジェムを積んでいくという戦法をとることも可能だ。その究極形が、右に掲載している2つの積みかた。どちらも、カブコンの「スマッシュ」開発者が考案したという、由緒正しいものなのだ。

原理は、とにかくジェムを消さないように（できればパワージェムも作らずに）積んでいき、レインボージェムで1色を消して、偶然に起こる連鎖（フィーリング連鎖）を期待する、というものだ。元祖・ハラダ積みでは、レインボージェムで連鎖を起こしたあと、塔になっているパワージェムを壊して、前に送ったカウンタージェムの上にさらにカウンタージェムを落とすようにしよう。一発勝負のパクチ性が強い積みかただけれど、落下ジェムを高速で落として相手よりも早く仕掛けば、それなりの強さを発揮する。どちらかというと、「スマッシュ」を始めたばかりという初心者向けの積みかただ。実力がついてきたら、フィーリング連鎖の要素だけを取り出して、活用していくといいだろう。

▲ハラダ積みはスピードが命。
両者ともハラダ積みをした場合は、レインボージェムで消す色を十分に吟味すること

元祖・ハラダ積み



真・ハラダ積み

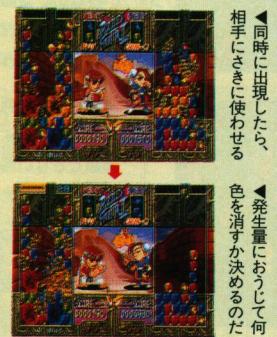


○使うとき&使われるときの注意

最後は、レインボージェムを使用するタイミングについてだ。ベストなのは、自分よりも1手先に相手が出現させた状態。相手がレインボージェムで消すことによって送ってくるカウンタージェムが大量になりそうなら、こちらもすぐにレインボージェムを出現させて相殺を狙う。逆に、降ってきて死なない個数になりそうなならば、わざとカウンタージェムを降らさせてからレインボージェムを使おう。

また、レインボージェムで発生したカウンタージェムは初期値が3になるが、これは正確には「レインボージェムを使用後、最初に降らせるカウンタージェム」が対象になる。だから、蓄積されていた分やレインボージェム使用後に送った分まで3になることがある。極端な例だと、レインボージェム

同時にレインボージェムがきたら

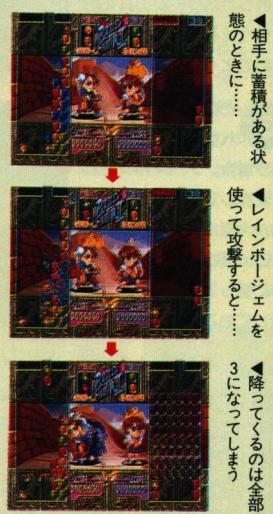


▲同時に出現した。相手にさきに使わせる

▲発生量に応じて何色を消すか決めるのだ

で送った分が相殺されて、相手側に降らなかった場合、つぎにジェムを消したときのカウンタージェムが3になってしまうのだ。ちなみに、TECH BONUSを取ったときは、5になる場合と3になる場合がある。

レインボージェム使用時のカウント



▲相手に蓄積がある状態のときに……

▲レインボージェムを使って攻撃すると……

▲降ってくるのは全部3になってしまふ

カウンタージェムへの対処方法

○消すか? それとも待つか?

相手から送られてきたカウンタージェムが、フィールドに降ってきたとき、そのカウンタージェムを消しにかかるか、ノーマルジェムに変身するのを待つか、という選択をしないといけない。カウンタージェムが降ってくると、思わず消してしまいたくなるけれど、残

しておいたほうがいい場合もあるのだ。総合的に、ノーマルジェムに変身するに困るのなら消し、変身したほうが有利になるなら待ちだ。いくつかの判断基準を紹介するので、これらを参考にして「消し・待ち」の選択をしよう。



ができるようになろう
→あわてずに、的確な判断

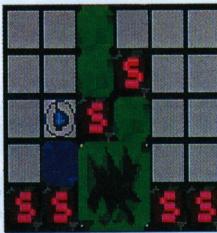
こういう場合は

消せ!!

- 1 連鎖を作っていたときにカウンタージェムを降らされた場合。ノーマルジェムに変身すると、連鎖用に仕掛けたアタックラッシュジェムが消えてしまうことがある。こんなときは迷わず消そう。



- 2 すでに置いてあったノーマルジェムをパワージェム化（巨大化）している場合。右のように、ジャマなカウンタージェムを消してパワージェムを巨大化させるという手法は、実戦でよく使われる。



- 3 とにかく、消さなければ負けになってしまう場合。ノーマルジェムに変身してしまうと、消すのが大変になる。簡単に消せるカウンタージェムのうちに掘って、スペースを確保しておこう。



消しかた

基本的にカウンタージェムのうちに消すのは、ノーマルジェムに変身すると都合が悪い。変身したあとだと消しにくい、という理由があるとき。得点面で考えると、カウンタージェムを壊しても、ノーマルジェムの10分の1の点数しかもらえないから、上の理由がない場合は、あまり消さないほうがいい。

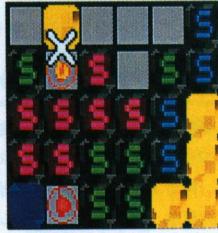
こういう場合は

待て!!

- 1 カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に、パワージェムが巨大化する場合。巨大化しなくとも、同色がきれいにつながっているなら、変身させてからイッキに消すようにしよう。



- 2 時限爆弾としてクラッシュジェムをセットした場合。時限爆弾として機能しているカウンタージェムは、絶対に消してはいけない。自動発火したときに、消えるジェムの個数が減ってしまうからだ。



- 3 足場が消えてしまうことにより、うまく連鎖できない場合。カウンタージェムの上で連鎖をさせようとすると、すぐしてしまって失敗することが多い。連鎖開始は足場がかたまるまで待つべし。

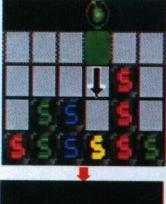
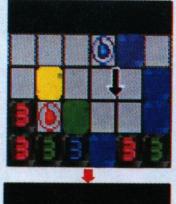


カウンタージェムをノーマルジェムにする最大の理由は、破壊力を大きくするため。変身後にパワージェムになったり、長くつながったりする場合には、ヘタに消すよりも待ってから消したほうが高得点になるのだ。ただし、待つと決めたら落石ジェムをドンドン落とさないと、第2波で埋められてしまうぞ。

◎緊急復活のコツ

フィールド最上段ギリギリまでカウンタージェムで埋められてしまったときは、とにかく掘り起こして復活を試みないといけない。具体的にいえば、狭いスペースで効率よくジェムを消す必要があるのだ。無造作に消していると、不要ジェムがたまつて、いっそうピンチになってしまう。緊急時の消しかたもマスターしよう。

 ▲こういう場合に、赤と緑で連鎖させるには、どう操作する？	<input type="radio"/> レバー➡+右回転	<input checked="" type="radio"/> 左回転
---	--------------------------------	--------------------------------------

 ▲とにかく、左から4列目が埋まらないように、重点的に消していく	 ▲少しずつ消しても意味がない。消せるときにはまとめて消そう	 ▲状況はきびしいが、相手からの攻撃を相殺するために連鎖させる必要も	 ▲不要な落下ジェムは、ジャマにならないように画面外に置いてしまう	 ▲つぎの落下ジェムで消せる場合があるので、クラッシュジェムは表面に
---	--	--	---	--

◎シフトとは？

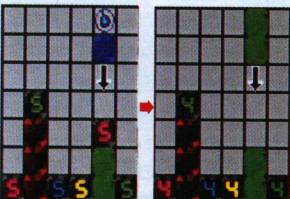
これまで何回か出てきた「シフト」。これは、相手から送られてきたカウンタージェムがノーマルジェムに変身したときに、こちら側が有利になるようなカタチにするため、あらかじめジェムを配置しておくことだ。パワージェ

ム化（巨大化）させたり、起爆地点が埋まらないようにするためのシフトを敷いておくと、カウンタージェムが降っても反撃がラクになる。具体的なシフトの敷きかたは、PHASE2（→19ページ）を参照のこと。

 シフトの基本形	 ▲カウンタージェム同色が縦ならびのキャラと隣列に同色を縦にならべておく
--	--

シフトをジャマされたら

こちらがシフトを敷いていることに気づかれると、適量のカウンタージェムで妨害されることが多い。そんなときには、ジャマしているカウンタージェムを早々に消してしまい、シフトのつづきを作っていく。また、シフトを妨害できるキャラ、できないキャラがいるので、相手の特性を把握しておくことも大事だ。

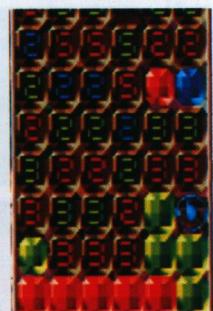


攻撃のタイミング

◎ 基本は2段以上の攻撃を

相手にカウンタージェムを降らせるもっとも効果的なタイミングや量は、戦況によって変化してくる。相手のフィールドがスカスカのときは、なるべく多くのカウンタージェムを送りたい。逆に相手がピンチのときは、少量でもいいから連続的に送るのが有效。シフトを敷かれていたら、妨害できる量を送るか、妨害できないキャラなら一度に大量のカウンタージェムを降らせるために、仕掛けを強力なものにするべきだ。ただし、状況にかかわらず、相手に攻撃するときは2段以上(12個以上)のカウンタージェムを送るようにしよう。これ以下だと、同じ色のジェムが同列に積まれていくため、攻撃しているはずの自分が不利になってしまう。また、1段程度のカウンタージェムだと掘るのがラクだけれど、2段重なると急に手間がかかるようになる。相手の仕掛けを埋めているという観点からも、2段以上の攻撃を心がけよう。

▼たとえば1段(6個)程度の攻撃をくり返すと、こんな状況になってしまう



▲少なくとも2段以上で攻撃すれば、相手フィールドはごちやごちやになるぞ

◎ 追い打ちをかける

相手側にカウンタージェムが蓄積されているときに、こちらがジェムを消すと、それで発生した個数だけ相手の蓄積量が増加する(追い打ちという)。1回目での発生量が1段以下だった場合、これを利用して2段以上にしよう。



◀少ない個数を送っても不利になるだけだから……



◀追い打ちを利用して、個数を増やしてしまおう

◎ 相殺側は不利になる

システム解析ページなどで説明したように、相殺する側はカウンタージェムの発生個数が減ってしまう(30個未満の場合)。相殺中に追い打ちをかけられると、さらに相殺がむずかしくなるので、先手をとって相手に相殺させるべし。



◀後手にまわって一所懸命相殺していくても……



◀追い打ちをかけられると、相殺の効果が薄れてしまう

◎ レインボージェムの直前は避ける

相手側にレインボージェムが出現する直前は、大きな攻撃をひかえておこう。せっかく送り込んだカウンタージェムが、一瞬にして消されてしまい、逆にこちらへ大反撃をされかねないからだ。反対に、レインボージェム使用直後は絶好のチャンス。



◀具体的には、20手目くらいになったら攻撃をやめよう



◀そうしないとせっかくのカウンタージェムが無意味になっちゃう

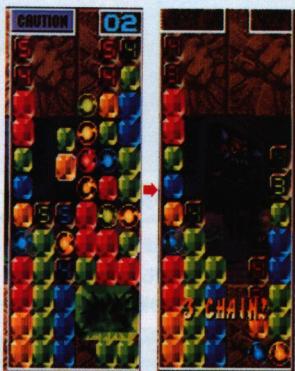
○落下口列を大切に

ここからは、前ページまでに紹介してきた戦術をどのように組み立てていくか、また実戦において注意しておかなければいけないポイントは何なのか、などを具体的に説明する“戦略編”に入していくぞ。

まずプレイ中にもっとも注意しないといけないのが、落下口列（左から4

列目）を低くすること。ここが13段目まで積み上ると、有無を言わさず負けになってしまふから、ほかのどんなことよりも優先させなければならない。戦略として、4列目にジェムを置かないようにするのが理想的だけれど、やむをえず積んでもらうときは、早い時期に消すようにしよう。

ちなみに、落下口列が1段分空いている場合、6個のカウンタージェムが降ると負けになる。以下1段空くごとに、致死量となるカウンタージェム個数は6個ずつ増えしていく。負ける可能性を少しでも低くするために、4列目は低くおさえておくこと。



▲パワージェムを消したり連鎖をしたあと、4列目にジェムがたくさん残ってしまうのも考えもの。すっきりとさせておくべし

○フィールドの左側を活用する

落下口列を大切にすると関連するが、ジェムを積んでいくときはフィールドの左半分（左から1～3列目）をメインにしよう。右半分をメインに使うと、上記の理由で4列目にはジェムが置けないので、5～6列目しか活用

できず、狭い場所で積んでいくことになるからだ。かといって、左半分だけを使うのも効率が悪い。大きなパワージェムを作る場合は左側を使い、パワージェムを2個作るときや連鎖を組むときは右側も使用しよう。

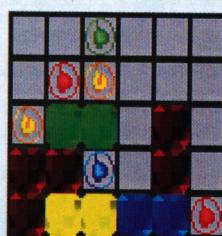


▲連鎖を作るときは左から
右に進むように組むといい

○起爆地点は落下口列の隣に

降ってくるカウンタージェムの個数が6の倍数でない場合は、端数が4列目に降らないようになっている。ということは、4列目はカウンタージェムで埋まってしまう可能性が低いわけだ。これをを利用して、連鎖やパワージェムの起爆地点を4列目に作っておくといいだろう。隣列（左から3or5列目）に起爆ポイントを設定して、4列目にジェムを置くことで点火できるようにしておけば、もっと確実だ。狙って仕掛けるのはむずかしいけれど、なるべくなら気をつけておきたい。

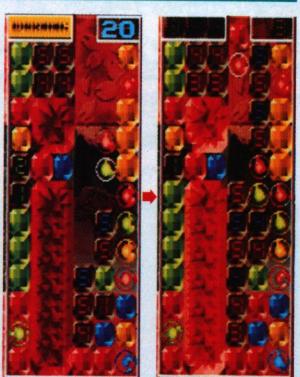
また、4列目に時限爆弾を仕掛けておくのもいい。カウンタージェムが降



▲2段階降つても、起爆場所である黄グラッシュジェムは埋まらない

ってきても、時限爆弾になっていれば簡単に消去できて便利だ。

シフトを敷くときも、4列目にはあまり降ってこないので、そこでカウンタージェムを待つというの効率が悪い。シフトは左から1～2列目か4列目に敷くのがベストだ。



▲落下口列の隣にパワージェムを作つおけば、完全に埋まってしまうという事態が少なくなる。2～3列目に作つのがベター

◎最後まであきらめないこと

上のほうまでカウンタージェムで埋められてしまい、一見もうダメだ！と思っても、勝負を捨ててはいけない。すべてのカウンタージェムがノーマルジェムになるまでは、あきらめないこと。思わずところで時間爆弾が完成していると、ノーマルジェムに変身した瞬間に消えてフィールドが空く可能性があるからだ。

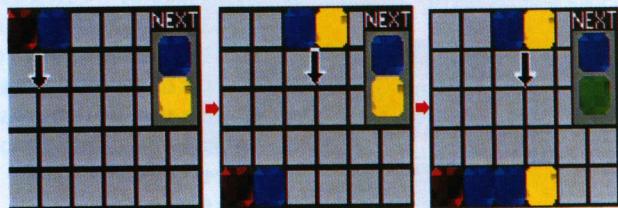


◎スタート時の手順

ラウンド開始直後に落下ジェムをどう置くかというのも、けっこう重要なポイント。ここでの置きかたによって、その後の戦略が確定してしまうからだ。

パワージェム重視していくのなら、同色を横2列ずつそろえるように置いていく。連鎖を狙うなら階段積みを作るのが効率的なので、1列ずつべつの色をならべていくといい。シフトを敷く場合は、すぐに作成を開始すること。

どの戦略でいくかは、落下ジェムの傾向をみるといい。同色のノーマルジェムが集中して出現するような場合はパワージェムを狙おう。クラッシュジェムが多い場合は連鎖が向いている。自分の落下ジェムの順番と相手の落下ジェムの順番が同じことを利用して、わざと手を遅らせて相手の落下ジェムを観察するのも手だ。



▲青が2個出現したので、パワージェム化を狙う

▲こうすれば、NEXTをムダなく活用できる

▲NEXTを1～2列目に置けばパワージェムの完成



▲ジェムの出現割合を見て作戦がたら積みはじめる。効率よく組めるぞ

◎落下ジェムはすばやく落とそう

落ちてきた落下ジェムをどこに置くか迷ってしまう場面がよくある。そんなときは、あれやこれやと長考しないで、すばやく落としていこう。

なぜか。もちろん、長考すれば相手より手が遅れるというデメリットもある。が、最大の理由は、落下ジェムを接地→確定させなければ、相手から送られてきたカウンタージェムが降ってこないからだ。もし、カウンタージェムが蓄積されている状態で落下ジェムをゆっくりと落としていると、そのあ

いだに相手がジェムを消して追い打ちをしてくる。最初の段階では致死量に達していなかったのに、追い打ちで追加されたことによって致死量を越えてしまうことがあるのだ。

相手が連鎖しているときも同様。連鎖中はジェムが消えるごとにカウンタージェムが送られてくるので、落下ジェムをすばやく落とせば、カウンタージェムをこま切れに落させることができる。結果として、小量攻撃を連発したような降りかたにさせられるわけだ。



○致死量っていくつ?

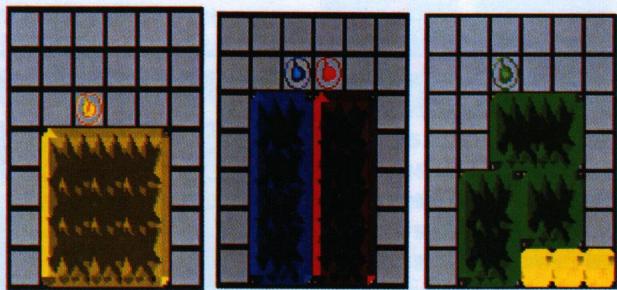
これまで何度か登場した「致死量」という言葉。相手を負かすために必要なカウンタージェムのことだが、相手のフィールド(厳密には落下口列)にジェムが1個もないときの致死量はいくつなんだろうか。計算すると6列×13段=78個。これだけのカウンタージェムを送れば、勝ったも同然ということだ(相殺があるので確実ではないけれど)。右に78個程度の攻撃力を持った仕掛けの例を掲載しているので、参考にしてほしい。

一発昇天を狙うための仕掛け例



○パワージェムはどこまで大きくする?

パワージェムを作っているときに問題になるのが、いつ壊すかということだ。攻撃力と効率のバランスを考えると、構成個数が16個で破壊するのがベストだろう。15個だと発生量が39個なのに、16個になると50個ものカウンタージェムが発生するからだ。が、ここまで大きくするのはちょっと困難なので、12個程度をめやすにしたい。ただし、構成個数が14~15個になったときには、多少ムリをしてでも16個まで大きくしてから壊そう。



▲もっとも理想的なタチ。
シフトを利用しないと困難

▲2色でパワージェムを作ったときは同時消しやすい

▲複数に分割して作ると比較的ラクに巨大化できる

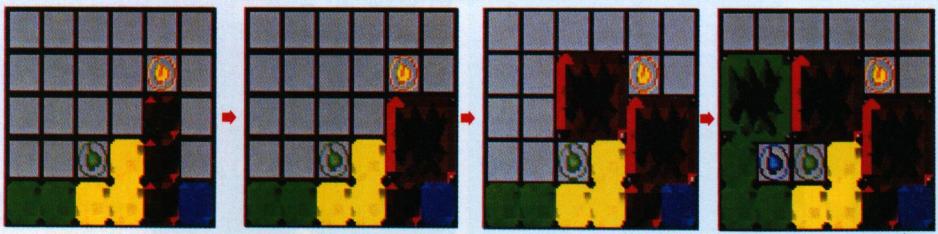
○連鎖を作ってからパワージェムを巨大化せよ

得点システム(→75ページ)を見ればわかるように、何連鎖目にパワージェムを壊しても、入る得点は変わらない。それならば、連鎖のはじめのほうで大きなパワージェムを壊し、早い時期に相手へ大量のカウンタージェムを送ったほうがいい。仕掛けを埋めてし

まい、その後の連鎖で発生するカウンタージェムを相殺できないようするのだ。

こういう仕掛けを組む場合、さきにパワージェムを作るよりも、連鎖を作ったあとにパワージェム化(巨大化)させるほうがいいだろう。パワージ

ムを巨大化させるには時間がかかるため、作成途中で攻撃されてしまう可能性が大きくなる。連鎖の基礎さえできていれば、もし相手が攻撃をしてきても、こちらも起爆して相殺できるという利点があるのだ。



▲まずは連鎖の根幹を作る

▲1連鎖目をパワージェム化

▲連鎖の仕掛けの上にも作ろう

▲こうすれば連鎖尾も強化可能

◎攻撃後の戦略

一方的に攻撃したら

相手にカウンタージェムを降らせたあとの戦法は、降らせた量で変化する。相手のフィールドがあと1段くらいしか空いてなければ、とにかくカウンタージェムを休みなく降らせる。スペースが2段程度ならば、2色同時消しや2×2(できれば2×3)のパワージェムで攻撃しよう。そこまで埋まらなかった場合は、反撃にそなえて攻撃力の大きな仕掛けを作ること。



▲相手が埋まりそうなときは



▲少量攻撃を連発するのだ

両者で相殺したら

両方が同じくらいの攻撃をして、互いのフィールド上にあるジェムが少なくなったときは、すぐさま仕掛けをイチから作りなおそう。自分側に少量のカウンタージェムが降ってきた場合は、それを利用して攻撃力の高い仕掛けを作る。逆に、カウンタージェムが相手側に降った場合は、それを利用した反撃がくる前に、中程度(5段くらい)の攻撃で埋めておきたい。



▲両者が相殺した場合は……

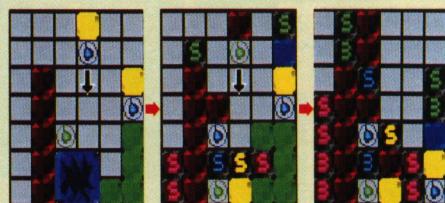


▲相殺できなかった側が有利に

◎その他の定石集

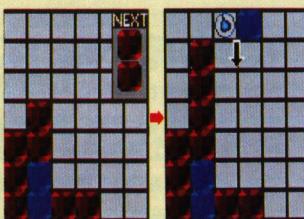
“戦略編”的最後は定石を紹介する。①～⑤以外の定石もひとことずつ書いておこう。タイムロスになるので、時限爆弾を仕掛けたあとに不必要的ジェムの消去をしない。大量攻撃後の追撃用としてパワージェムを用意しておく。連鎖を主体にするときは速攻を心がける。カウントが1のカウンタージェムはノーマルジェムと見なす、などだ。

定石①：シフトを敷いたら相手にエサをまく



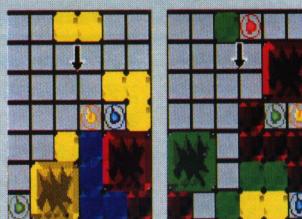
シフトが完成したら少量攻撃を連発して、こまかく消さざるをえない状況に相手を追い込む。カウンタージェムがバラバラと降り、シフトが有効活用できるぞ。

定石②：パワージェム化は効率よく



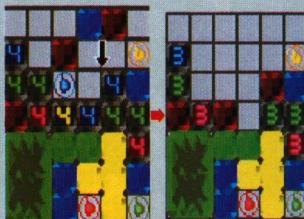
左図の場合、青を消さずに赤をパワージェム化するよりも、このように積んだほうが大きくできるし、ムダなジェムが出なくてすむ。効率第一で考えよう。

定石③：カドの地点をつなげる



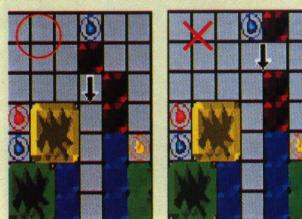
同色ジェムがカドで分割されているときは、その部分にジェムを置いてつなげること。連鎖後にもうまくカドがつながるようにしておけば、破壊力が増加するぞ。

定石④：消滅後のカタチを考える



とくにカウンタージェムを消すときは、消滅後のジェムの配置を考えておこう。せっかく掘ったと思っても、不要ジェムの処理がマズイと意味がないぞ。

定石⑤：なるべくちぎらざに



落下ジェムをちぎると、ちぎられたジェムの落下する時間がロスタイルになる。必要なとき以外は、なるべくちぎらないように積んで、時間を短縮するべし。

対CPU戦の戦いかた

○基本的な戦略

コンピュータと戦う対CPU戦では、特殊な戦略が効果を發揮する。

基本的に、CPU側はどちら（プレイヤー側）のフィールド状況を考慮せずにジェムを積む。つまり“相手が上まで埋まっているから、こまかい攻撃を連発しよう”“シフトを敷いているから妨害しておこう”といった、相手にあわせた戦略をとらずに、黙々とじ

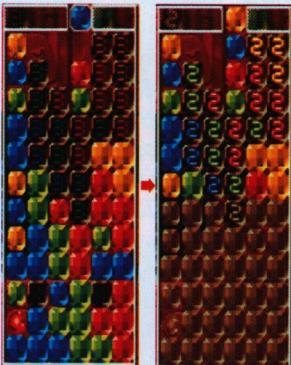
▶ レインボージェムを考
えに入れたシフトもい



エムを消していくのだ。少量攻撃を主体として、大量のカウンタージェムを送ってくることが少ないのも特徴。また、フィールドが10段分くらい埋まると自滅してしまう傾向もある。

対CPU戦でのもっとも効果的な戦法は、シフトを敷いておくこと。相手からのこまかい攻撃を逆利用してパワージェムを作り、イッキにケリをつけられるのだ。こちらから仕掛ける場合は、80個程度の攻撃をして自滅を誘う。ただし、中途半端な量（30～50個くらい）の攻撃をすると、ノーマルジェムに変身したとたんに手痛い反撃を受けることがよくあるので注意したい。

▼横に置けばいいのに、何も操作せずに落としてしまう。かならず自滅するわけではないが、速攻でいくときは考慮しておこう



○出現順番による強さの変化

同じキャラクターでも1人目に出でた場合と8人目に出でた場合は、強さが多少変わってくる。具体的には、思考時間の長さが変化するのだ。早いステージに出現するほど、長い時

間考えてから落下させる。つまり、落下ジェムが出現してから高速落下させる（レバーを手に入れる）までの時間が変化するわけ。負けてコンティニューした場合も、この思考時間は長くな

るぞ。また、EASYとNORMALのステージ1では、CPUは高速落下しないようになっている。

キャラクターの出現順番については68ページを参照してほしい。

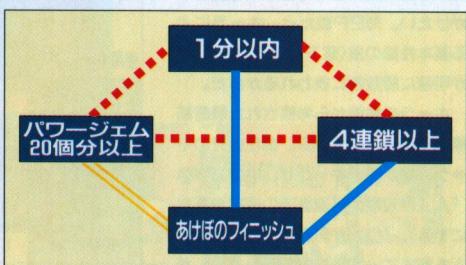
○デビロットに謁見するために

ステージ8までに「1ラウンド1分以内にCPUに勝つ」「あけぼのフィニッシュをキメる」「4連鎖以上する」「20個以上のパワージェムを壊す」の4条件を最低1度ずつクリアすると、ステージアでデビロットが乱入してくれる。彼女を登場させなければ、ステージ1から上記の条件を狙っていかないと、達成はむずかしいだろう。右は、複数の条件を1ラウンドで達成しようとしたときのやりやすさを図式化したもの。



▲なかなか強いデビロット。乱入されたりコンティニューをすると出現しなくなるので注意しよう

赤→黄→青の順でやりやすくなる。その下の表は、どのステージでどの条件をクリアしやすいのかめやすで、△→○→◎の順で達成しやすい。コツは早い段階でパワージェムの条件をクリアすることだ。



ステージ別達成のしやすさ	条件	ステージ	1	2	3	4	5	6
			△ ○ ◎ ○ ○ △ △	○ ○ ○ △ △ △	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ △
	1分以内							
	4連鎖以上							
	パワージェム20個分以上							
	あけぼのフィニッシュ							

対2P戦の戦いかた

●基本的な戦略

対2P戦では相手の状況にあわせた戦いかたをしないといけない。速攻なら連鎖、長期戦になってもいいから一撃必殺を狙うならパワージェムというがベースとなる戦略。これに、相手の戦略を加味して作戦を組み立てよう。

相手が速攻できそうな、パワージェムを作っているとスピードで追いつかないでの、こちらも連鎖主体で攻める。

相手がパワージェム重視なら、連鎖で埋めにいってもいいし、パワージェムを作て応戦してもいい（落下バターンが弱いキャラを使っているなら、パワージェムでの応戦にすること）。

やっかいなのがシフトを敷かれたとき。シフト破りができるキャラを使っていたら、すぐに妨害する。シフトが防げないキャラの場合は、20個以上の攻撃を断続的に3~4回行なうのが効果的な対処方法だ。

そのほかの戦略は右の写真にて。



●相手キャラによる戦略の変えかた

対2P戦では自分と相手のキャラクターの組み合わせを考慮した戦略を心がけたい。対2P戦だと、キャラによる基本性能の差（落下バターンの優劣）が明確に勝敗数に表われるからだ。

キャラの性能から考察された戦略基準をまとめたのが右表。横が自分のキャラ、縦が相手キャラで、中の文字は「A」が攻撃型（連鎖での速攻を基本にする）、「D」が防御型（パワージェムを育てて一撃必殺を狙う）、「S」がシフト重視、「J」が小攻撃連発で攻めていくのが有効という意味。

ただし、あくまでこれは“めやす”。いつもこのとおりで成功するとは限らない。基本性能を比べたときに、こういった戦法が有利だと予想された結果なので、参考程度にとどめておこう。

		基本性能から判断される相手キャラ別戦略基準										
相手キャラ	使用キャラ	リュウ	ケン	チュンリー	さくら	モリガン	フェリシア	レイレイ	ドノヴァン	ゴウキ	デビロット	ダン
リュウ	リュウ	D	A	S	J	A	S	J	D	J	J	J
ケン	ケン	S	A	A	A	D	A	A	D	A	A	A
チュンリー	チュンリー	D	D	S	D	D	D	D	D	A	A	D
さくら	さくら	S	A	S	D	D	S	S	D	A	A	D
モリガン	モリガン	S	A	A	A	A	S	J	A	J	J	A
フェリシア	フェリシア	D	D	S	A	D	S	D	D	A	A	D
レイレイ	レイレイ	S	D	A	S	D	A	S	D	A	A	A
ドノヴァン	ドノヴァン	S	J	S	A	A	J	A	D	J	J	J
ゴウキ	ゴウキ	D	A	J	A	D	J	A	D	J	J	A
デビロット	デビロット	D	A	J	A	D	J	A	D	J	J	A
ダン	ダン	D	D	S	D	D	S	D	D	D	D	S

PHASE 5

スーパーパズルファイター IX-FILE



CAPCOM開発スタッフ INTERVIEW



ここ数年、対戦格闘ゲームが主流だったカプコンが、今回の『スパズル』で新しい側面を見せてくれた。その立役者である開発チームのメンバーに、さまざまなお話をうかがってきたぞ。



とりあえず タイトルの話

——まずは『スパズル』の開発が……

船水：『スパズル』と呼ばれていたのか……(笑)。

——あ、ちがうんですか？ そういうえは正式な略称ってあるんですか？

江口：ボクは『スパズル』でいいと思ってたんで、広報の人たちにそれでいいと言ったんですけど、まわりの人たちにはイヤだと言われた(笑)。

船水：ウチでは『パズルファイター』って呼んでますね。単に『パズル』とか呼ばれてた時期もあった(笑)。まあ『スパズル』でOKです。

——ちなみに、どうして『スーパーパズルファイターII X』というタイトルになったんですか？

船水：ウチのゲームのタイトルは、だいたい本部長の岡本がシャレでつけてるんですよ。そういうタイトルのほうが覚えやすいし、略称になりやすかつたりしますからね。で、今回の岡本の案は『ストリートハンター』とかだったんですけど(笑)、それはちょっとシャレのき過ぎかなあと。

江口：最初僕が考えていたのは『ストリートハンターBOMB』ってやつでした。そのあと候補としては『ストリートバズラーII』とか『パズリー

トファイター』『ジェムっこファイター』とかもありましたね。

ぎう：で、下のほうに『おジェム』とか(笑)。そのままやん。

太田：社内でも「～II X」とか言ってるけど「！」ってあったの?とか言われてましたからね(笑)。

船水：まあ、タイトルで売れるか売れないかが決まることがあるんで、今回はよかったんじゃないかなあと。



はじめに キャラありき

——『スパズル』を開発することになったきっかけを教えてください。

船水：ウチでは毎年、新人草案レースというのをやっているんですよ。そこで江口がパズルゲームの企画を書いたんですが、採点担当が「これはダメ」とゴミ箱に捨てかけてたんです(笑)。それをボクが拾って、太田が考えていたパズルの原案とミックスさせて、とりあえずゲームを作っておもしろかったら出そう、っていうカールい気持ちではじめたんです。ただ、ゲームの中身が完成していないうちにグラフィックばかりがどんどんできあがってきて大変でしたね(笑)。

——企画の段階で1番のウリは何だったんですか？

江口：やはりキャラクターですね。ウ



チの一連の対戦格闘ゲームのキャラクターは、そのジャンルでしか活かされてなかったんですよ。だから、デフォルメしたりして、もっと幅広く活躍させたほうが、ユーザーもいろいろ反応してくれるだろうと思ってたんです。

船水：前々から、こういったキャラクター性を重視したゲームをやりたかったんですけどね。だから、オールスターというコンセプトは最初からありました。デフォルメや夢の対決みたいなものって、マジメなゲームではやりづらいんで、パズルでいこうと。当初は「カブコンがこういうのをやってはいけない」とか言われましたけど、今後のステップとしていいかな、と思ってスタートさせました。

——このゲームを見ると、船水さんが以前おっしゃっていた、キャラ人気を高めて、それを中心に展開するという方向性も確立してきた気がしますね。

船水：マンガや小説と同じように、デザイナーがノリ気になってキャラを作ってくれれば、その流れでゲーム本体もできてしまうという証明にはなったと思いますね。

選ばれし 11人のパズラー

——登場キャラの選考はむずかしかったんじゃないですか？

太田：社内でアンケートをとったら、『クイズカブコンワールド2』のピュアとかファーみたいな、昔のゲームのキャラも候補に挙がったんです。だけど、やっぱり新しいキャラのほうが人気もありますから、対戦格闘ゲームのキャラにしほって、出てきたら楽しいなあとユーザーが思っていそうなキャラを選んできました。

船水：ゲーム関連のコミックで、カブコンの女性キャラだけを集めた格闘マンガを見たんです。で、これができたらおもしろいなと思って、ミーティングで提案したら、ダメでしょうと言わ

れて(笑)。じゃあパズルなら許してくれるかなということで、最初は女の子だけでやるつもりだったんですが、男性キャラも人気があるんで……。

——ある時期、リンリンが使えるってデマも流れましたね。あとは、なぜかデミトリとか(笑)。

太田：リンリンはいますけど、グラフィックが1枚しかないですからね。

江口：リンリンが使えないのは最初から決まっています。彼女については、おフダのまま楽しく動いてもらおうという役割だったので。

——ほかに候補に挙がったキャラはありますか？

江口：社内のアンケートでは『スマッシュ』のキャミィや『エイリアンVS.フレデター』のリン・クロサワとか……、あとはオヤジ系キャラを入れるかで悩みましたね。バリエーションから考えると、そういうキャラもいたほうがいいんですけど……。

船水：ダルシムもおもしろそうだったんですけど、あの動きを再現できるか疑問だったのでやめました。ウチは口キャラを描いたことがあまりないんで、ノリで描けそうなキャラを優先させました。そのおかげでノリで描いたようなアクションもいっぱいありますけど(笑)。

江口：やっぱりキャラクターに対するこだわりは、デザイナーのほうが強いですから、ほつとも絵がいっぱいあがってくる(笑)。

ぎう：リンリンにしても、データだけもらって表示させてみたら「誰やこれ!？」って(笑)。

船水：ウチってどうしてもリアルなキャラクターが多いから、こういうのを描いてみたいけど、口には出せないデザイナーが多かったみたいですね。

——スタッフ陣のちょうどいい息抜き



ふなみずのりたか

●船水紀孝

ゼネラル・プロデューサーという立場になり、家庭用の統括も担当するようになった。

になったんじゃないですか？

船水：そっちのほうが本業になったりして(笑)。



え、ぐちかつひろ
●江口勝博

演出やグラフィックなどの企画を担当。『スパズル』が初作品となる新人企画マン。

——隠れキャラの3人についてはどうですか？

江口：デビロットについては、「サイバーポツ」でもいきなり乱入してくるキャラクターだったんで、そのへんは残しておきたかったんです。ゴウキについては、「スパズル」は対戦格闘ゲームがベースなので、やっぱり最終ボスはゴウキでしょうと……。

船水：ベガじゃないのか(笑)？

江口：どちらにするか悩んだんですけど、デフォルメさせることを考えると、ゴウキのほうがやりやすいかなあと。ダンは、二流格闘家なので、最後にちょっと出てきてボコッとやられるようなあつかいでいいかなって聞いたら、みんなOKだったんで(笑)。

試行錯誤の バランス調整

——各キャラクターの落下パターンはどういうに決定されたんですか？

太田：まずは、リュウとケンで縦と横にするというのがあったんです。ほかのキャラはその中間を割り当てたりしました。あとは、パワージェムがウリなので、そのへんをチュンリーに受け持つてもらいました。最初のころは、さくらなんか2段ぐらい同じ色が落ちてきて、めちゃめちゃ弱かったんですよ。モリガンも2×3ぐらいにかたまっていて弱かったです。反面、ドノヴァンはギザギザになっていて強すぎるから変更……。そういうことを何回もやって調整しました。

船水：結局、対戦格闘ゲームと同じくらいのバランス取ったよね。対戦で調整してから対CPU戦作ったんで、時間がなくなっちゃったりして。

——ゴウキとデビロットは使用キャラ

になると攻撃力が落ちますが、これは落下パターンが強いためですか？

太田：そうです。最初は半分だったんですけど、それだとあまりに弱いんで増やしておきました。でも実際は、プログラマーの岡田さんが勝手にそうしてしまっただけなんですか(笑)。船水：彼は『ストZERO』シリーズのプログラマーなんですが、前々から「パズルをやらせろ」と言ってて、今回の開発がはじまったらムリヤリ参加してましたね。

ぎう：もう、このゲームはプログラマーとデザイナーの暴走はっかりで、企画があとに引っ張られているカンジでしたね(笑)。

太田：この調整も、岡田さんが「ぎうちやーん、50%じゃ弱いから75%ぐらいかえんちゃう？」って言って、ぎうさんが「じゃそうしましょうか?」、ボクはその間で「あれ?」って(笑)。

——以前、「スパズル」の画面を見せていただいたとき、岡田さんに「いいですね」と話したら、すごくうれしそうな顔をしてましたね。

ぎう：あのあとに、岡田さんがこっちにやってきて「グーや言うてたー！」ってガツツポーズってました(笑)。



「ジェム」 誕生秘話

——ブロックが「ジェム」になっているのは『マーヴル・スーパーヒーローズ』の影響ですか？

江口：いえ、ちがいます。今までのパズルゲームって、ブロックが点滅して消えるものばかりでしたよね。パズルゲームはブロックを消すことが大前提なのに、そこを追及しないのはおかしいと思ってたんです。で、固いものが碎けるという快感を表現したくて、最初から固いイメージで考えてました。

太田：ショーティング・ゲームなら、タマを擊つだけで楽しいっていうのがありますよね。同じようにパズルゲー



ムでも、ブロックを消すだけで楽しいという要素がほしかったんです。それと、「ストZERO2」でタイガーブロウや咲桜拳がバリバリバリッと連続で当たるのを見ていた、ああいう感覚の消えかたがいいなと思って、連続的に消えるようにしました。

——ジェムが壊れたときの音もいいですよね。

船水：つぎの仕事もあるんだから、そんなに気合い入れちゃダメだって言ったのに(笑)。サンプリングのクオリティも向上してるんですよ。

近藤：『ストZERO2』のアーケード版と家庭用のあいだの時期に『スマッシュ』を受け持ったんです。だから、『スマッシュ』の作業時間が短ければ、家庭用『ストZERO2』にかかるる時間を長くできたんですよ。でも、実際に画面を見たら「コイツはやるしかない」って(笑)。

ゲームを飾る ボイスの話

——ボイスはかなりの量が収録されていますよね?

近藤：ボイスの量だけで言えば過去最高ですね。こまかいボイスを含めれば400種類ぐらいありますから。G連鎖してはじめて聴けるボイスとかあって、プログラマーに「こんなに聴けるわけないやん」とか言われましたね(笑)。もとのゲームでの勝利メッセージをそのまましゃべるとか、元ネタを知っている人だけが笑えるネタもいろいろと仕込んでますし。

——印象深いボイスってありますか?

江口：やたら社内でウケたのは、モリガンの「頭悪い子ね」(笑)。最初は勝つたびに言っていたんで、みんなムキ一々怒ってたという(笑)。結局あまり出ないように調整しました。

近藤：連鎖してはじめてセリフがつながるものもあるので、狙ってやっていくだけといいですね。あと今回は、口

ケテストの最初のころ、仮のボイスとして『ストZERO2』なんかのボイスを流用してたんです。で、ある日をさかに全部のボイスを新しいものに変えて反応を見てみようという魂胆がありました。

太田：その日はみんなスピーカーに耳をあててましたね。僕はロケテストの基板の交換を担当していたんですが、交換するときに毎回ボリュームを上げておいたんです。ところが、つぎの日になると下げられてる。店員さんとの隠れた闘いでました(笑)。

ぎう：ロケテストと言えば、僕らがお店でプレイしていたとき、誰かが乱入してきたんで、反対側を見たら岡田さんだった(笑)。「強いヤツと闘いたい」とか言って。

船水：彼は自分で“帝王”と名乗ってたからなあ。よく負けてたけど(笑)。

ツラく楽しい ボイス収録

——声優さんにしゃべってもらうときも、いつもの対戦格闘ゲームとはちがうイメージでお願いしたんですか?

近藤：基本的に対戦格闘と同じ声優さんを起用しているんですけど、「今回はS口キャラです」と伝えると、すごく幼いイメージで演じられるんです。オリジナルのイメージを残して、どのくらいまでS口化するかを

調整するのが大変でした。

ケンなんかは最初戻すくら

いのイメージだった(笑)。

江口：なかでも気合い関連の声がむずかしかったですね。声優さんも、しゃべったあと大丈夫かどうか心配そうにこっちを見てました。

近藤：デビロットは今回はじめてしゃべるんですけど、彼女の声のイメージにもかなり悩みました。

江口：でも声優の神宮司弥生さんがノリ気で、「こういうのはどうですか?」



●太田直仁

本作でデビューした新人企画マン。おもにシステム部分などを担当。制作ネームは紫馬肥。



こんどうひろあき
●近藤広明

シャープX68000をこよなく愛するサウンド担当者。制作ネームは“X68K”Kondo。



いろいろやってくださったり、「アドリブでかけ声を3つほど」とお願いしたら、ストップかけるまでやってくださったり(笑)。「こんなに楽しく仕事させてもらつていいのかなあ」と喜ばれました。

近藤：ボイス収録の前日に東京入りしたんですけど、台本ができてなかつたんですよ。当日は朝までホテルで考えて、できあがった台本をコンビニでコピーして、声優さんたちに配ったんです。ほとんど綱渡り状態。

江口：でもチュンリー役の宮村優子さんが「ここにちは」って入ってきたのを聞いて「あっ、チュンリーだ」とか喜んだり、徹夜のわりには元気あったよね(笑)。まあ、もとのキャラクターでは言わないようなセリフが聴けていいかなあと思ってます。ダンの「くじけないッス」なんか、思いついたときは「これやー！」って1人で盛り上がったりして(笑)。

近藤：モリガンと一緒に「よゆうッス」としゃべってくださいとか。

船水：「よゆうッス」はんまり使うなよ(笑)。

目白押しの演出について

——勝ちセリフもおもしろいですよね。
江口：パロディ満載になりましたね。ひねりすぎてわかりにくいものもあるかも(笑)。ドノヴァンなんかは最初2とおり考えていて、すごくシリアスなものと、もう1つはとにかくアニアをかわいがる(笑)。結局もとのイメージを活かしてシリアスになりました。

太田：勝ちセリフはかなり苦労しました。中盤の山場でしたね。

——ミニシアターを導入したのは?

江口：キャラクターを前面に押し出したゲームなんで、ゲーム以外にもサー

ビスできないかなあと思っていたんです。で、いくつかネタを考えてプログラマーに見せたら、「これおもしろいの？」と言われたり(笑)。

船水：セーラー服とかチュンリーの服を着たモリганのコスプレをしてくれる人が出てくるとうれしいですね。

——アニメーションのパターン数は、通常の格闘ゲームとくらべると、どうなんでしょう?

太田：1キャラあたりの枚数は少ないので、1つの行動についてのパターン数が多いと思いますよ。ハチマキが少しだけ動くとか、一定時間経過しないと出てこないパターンがあつたりとか、格闘ゲームよりもこだわって作っています。アクションの概要を企画からデザイナーに伝えて絵を描いてもらうんですけど、できあがったのを見ると20枚以上もあって「えー」とおどろく。それをプログラマーを見て、またピックリする(笑)。

——画面中央のキャラクターで格闘ゲームができるようにする、といった企画案はなかったんですか?

江口：最初はオリジナルコンボもあつたんですけど、データが膨大になると理由でやめました。連鎖の流れにあわせて、パンチやキックを出していくというものだったんですが。

船水：じゃあ、つぎはそれだ。『バズルファイターZERO2』で(笑)。

太田：オリジナルコンボは『スマッシュ』以前の企画にあわせて考えていたんです。内容が現在の状態になったと言えるのは発売のせいぜい半年前で、それまでは基本部分を試行錯誤する毎日でした。1日でボツになったシステムとかありましたから。

ぎう：何本作ったかわからなくらいプログラムを組みました(笑)。

——ゲーム中のBGMは、基本的にアレンジ版ですけど、デビロットだけは新曲なんですか?

近藤：最初は『サイバーポッツ』のス

一パーソナルの演歌調のテーマを使おうという意見もあったんですけど、あれはスーパー日の曲であって、テレビロットの曲じゃない。だったら新しくテーマを作ろうということになったんです。



ちょっとだけシステムの話

——『スマート』はパワージェムなどのシステムが独特ですよね。

江口：遊びかたが一つしかないゲームは作りたくなかったんです。だから、連鎖をしてもいいし、連鎖できない初心者でもパワージェムを作ってタメるだけでもしろい、それで勝てるともっとおもしろいというシステムを作りました。誰にでも楽しんでもらいたいですからね。

——カウンタージェムが相殺されるシステムも、初心者のためですか？

ぎう：最初は相殺がなくて、カウンタージェムの攻撃をガードするキャラとかもいたんですけど、それだと勝負がつくのが早すぎるんで……。

太田：テクニックだけを競わせるというゲーム性もあるんですけど、今回はキャラクターを前面に押し出しているので、そういうのとは少しちがったものを目指したかったんです。

——2連鎖よりも同時に消しのほうが得点が高いのはどうしてですか？

太田：パワージェムがウリの一つでしたし、連鎖を強くすると真・ラダ積み（→85ページ）のような戦法だけで勝ってしまうので、あえて弱めにしました。結局、最終的には連鎖もある程度強くしましたけど。ちなみに、2個ずつの2連鎖のときは1段分、3連鎖のときは3段分のカウンタージェムが降るように設定しています。



対戦格闘とパズルのちがい

——カブコンさんにとっては、ゲームがおもしろければ、ジャンルに対する

こだわりはないわけですね。

船水：そうですね。ただ、パズルゲームは簡単に作れる反面、うまく作らないと全然おもしろくないですから。岡田が趣味で作ったパズルゲームは「つまんねえ」とか「『ZERO2』作ってるときにそんなことやるな」と言われたことがありました（笑）。

近藤：『ZERO2』の開発中にテスト画面でヘンな操作をしたら、見たこともない画面になって、なんだと思ったら岡田さんの作ったパズルゲームだったんですよ（笑）。

船水：『岡田テスト』とか『コラムだま』とか呼んでましたね（笑）。とにかく岡田はコンピュータの思考ルーチンを考えるのが好きで、今回もかなりよくできていると思います。

ぎう：落ちてくるブロックを書き換えるとか、スピードを上げて勝つとか、インチキだけはしたくなかった。コンピュータに負けたというよりも、ゲーム全体に負けたと思われたくなかったので。しかも、コンピュータはつづきの落下ジェムを無視して積むようにしてるので、まだ強くできます。

——江口さんと太田さんは、対戦格闘ゲームを作りたくてカブコンに入社したんですか？

太田：対戦格闘ゲームはもともと好きでしたけど、こだわりはなかったですね。むしろ、今までになじいジャンルもやってみたかったし、入社してからゲームの根底部分のおもしろさを教わって、それなら既存のジャンルにこだわる必要はないなあと。

江口：僕は面接試験のとき、船水が面接官だったんです。そこで「昇龍拳出せませんよ」「対戦格闘ゲーム関係には期待しないでください」と言いまして（笑）。パズルゲームは、何をすべきのかがムキ出しの状態なので、そんなゲームも楽しい



どっちにするの？



●ぎう

メイン・プログラム担当。代表作は『キヤデラックス』『ロックマン ザ・パワーバトル』。

■インビューカブコン研究開発ビルの隣にできたカブコン研究開発ビル。開発スタッフとの「スパズル」対戦も行なわれた



なあと思って新人草案レースでパズルの企画ばかり書いてたんです。ゲームって、中心に流れているものは同じなので。

——今まで対戦格闘ゲームを作ってきたノウハウが『スパズル』に活かされた部分はありますか?

船水：対戦のかけひきの部分ですかね。僕はよく「対戦ツール」という言葉を使いますけど、これも対戦ツールの1つですから、やっぱり人と対戦して楽しいこと、見た目と気持ちいい部分とが連動していることが大切だと思ってます。『スパズル』では、大きなパワージェムを作るのが楽しくて、その大きな宝石を壊せば快感になるという図式がうまく出せていていいんじゃないでしょうか。シーティングは撃てば楽しい、格闘ゲームはなぐれば楽しい、このゲームは壊せば楽しい、そうした部分が受け継がれていると思います。

太田：このゲームをプレイしている人がよろこぶときって、負けそうな状況で大量のジェムを消して逆転勝ちしたときとか、あけぼのフィニッシュをキメたときですからね。

江口：パズルゲームのノウハウはなかったんですけど、「対戦ゲーム」としてとらえれば、そこにある感覚は対戦格闘ゲームと同じですから。

船水：かっこいい(笑)。

江口：……と、船水さんが言ってました(笑)。

いるんですか?

船水：まあ、忘れたころにカブコン研究開発ビルで「スパズル」をプレイしたからといって、つづけてやるのも、ねえ。

——では家庭用ゲーム機への移植は?

船水：みなさんからの反響したいってところですかね。「自分の家で『スパズル』をプレイしたい」という人は、どんどんお手紙をください。

——最後に読者へのメッセージを。

ぎう：人が集まるくらいに大声でプレイしてほしいですね。

太田：とりあえず、だまされたと思って一度遊んでみてください。

江口：今までパズルゲームをやらなかった人にも遊べるようにしたつもりなので、女性から子どもさんまで幅広くプレイしてください。

近藤：キャラクターのボイスが多彩なので、それを覚えて一緒にマネして遊んでくれるとうれしいですね。

——では、いつものように締めの言葉は船水さんから。

船水：今期は、PS版『スターグラディエイター』やPS・SS・SFC版の『ZERO2』、アーケードでは「ウォーザード」「ストIII」「ヴァンパイアIII」、そして『X-MEN』の続編など、新作をいろいろと用意していますので、よろしくお願いします。『スパズル』のような、カブコン・キャラクターたちの今後の活躍にも、期待していてください。

——なんだか、思わずぶりな終わりかたですね(笑)。

(96. 7. 2.)

カブコン研究開発ビルにて)



ファン必見の 情報満載?

——『スパズル』の続編は予定されて

もしや次回作は「スーパー・バスター」か?
（栃木県／連ちゃんマン）
冷麺食いてえ（↑聞いてない）



超情報局

情報局長ちや（デビロット風）。ということで、ふつうにプレイするだけでは見られない現象を、対戦ダイアグラムなどの企画コーナーとあわせて紹介していく。

★☆ スパズル開発秘用語集Ver.2

まずは、カブコンの『スパズル』開発チーム内で使用されていた用語を特別公開。どうしてVer.2なのかな? それはヒ・ミ・ツ……。

●「自分、そう言うてたやん」

某企画マンが某キャラマンに仕事を依頼しにいったときに、かなりの頻度で返ってきた言葉。（例）「〇〇はこういうふうに……」「前に言ってたのと変えるの?」「は?」「自分、そう言うてたやん!」「そうでしたっけ?」

●床の貴公子

某企画マンに一時期つけられていた愛称。開発途中、スタッフホールにはこの名が表示されていた。

●リンキー

上と同じ。

●ロケテスト乱闘寸前事件

対戦台としてロケテストを行なっていた時期に、プレイヤー同士が一触即発の状態になったという出来事。真・ハラダ積みに似た戦法をとっていたプレイヤーに対して「てめえ、汚ねえ攻めかたしてんじゃねえよ!」とインセンをつけたとかつけなかったとか。詳細は不明。

●しゃべりまくりシステム

本ゲームのキャラクターがやたらとしゃべるがゆえにつけられた名前。

●ボキッ

某企画マンが「勢いが盛ん」であることを表わしたいときに使用する擬音。

聞くほうは、慣れていないと戸惑う。

（例）「ここでボキッ!となるですよ」

●ジャブ

本ゲームにおける少量攻撃のことを指す。「小（こ）ジャブ」ともいう。

●火ダネ

クラッシュジェムの俗称。単に「タネ」ともいう。

●「NUMう」（なむう）

本ゲームの前身にあたるパズルゲーム。ボムボタン・システムなど、先進的な（？）システムをいくつも搭載していたが、諸々の事情により永眠した。南無う。

●『BOMBう』（ぼむう）

現在のタイトルがつけられる以前の、本ゲームの呼び名。しかし、開発スタッフはなぜか自分たちのことを「ボムウチーム」と呼ぼうとはしなかった。

●ハラダ積み

開発途中に一時期絶大な強さを誇った本ゲームの戦法。しかし、あまりの強さゆえに調整でどんどん弱められる結果となった。細長くパワージェムを積み上げていく「元祖・ハラダ積み」、その発展形「ダブル・ハラダ積み」、クラッシュジェムをひたすら消さないように置いていく「真・ハラダ積み」の3種類がある。いずれの積みかたも「スピード」が重要。

●キムラ積み

開発途中に一時期絶大な人気を誇った

本ゲームの戦法。しかし、あまりのコミカルさゆえに調整の対象になることは一度もなかった。あるジェムを色々がいのジェムで正方形に囲む「キムラ積み」、その派生形「キムラ積み・壁」、そうなったことが原因で負けてしまう「キムラ積み・死に」などがある。いずれの積みかたも「センス」が重要。

●対応積み

「シフトを敷く」積みかたのこと。

●摩天楼やられ

落下口の下の列をついつい高く積み上げてしまい、少量の攻撃で死んでしまうこと。

●チープ

某ソフトマンのあらゆるゲームにおける戦法。一般的には「するっこい戦法」とか「ちょっぴり姑息な戦法」とか言われている。ゆえに、同氏は「チープ王」と呼ばれることがある。

●「まあいいか、ダンだし」

ダンについてあつかいに困ったことがあると、きまって行き着く結論。

●ジョージア

対戦プレイに負けると、缶コーヒーなどをおごるのが通例となっている人たちがいた。連敗しておごりのツケが貯まると、あたかも「単位」のようにもちいられることがある。（例）「くそっ、また負けた……」「わーい、これで4ジョージア！」（類）メシ、箱



ついに実現！必殺技対決

対戦時間が3分を超すと、カウンタージェムの相殺が無効化される。そのため、両方のフィールドにカウンタージェムが同時に落ちることがある。

この場合、互いのキャラが攻撃アクション（挑発や必殺技のポーズ）を行なうが、どんな技も動作中は全身無敵になっているため、一方のキャラが動作

を終えないかぎり攻撃がヒットしないのだ（K.O時は無条件で空振る）。というわけで、見覚えのする必殺技対決をピックアップしてみた。



▲開始から3分後、同時にジェムを壊すと、相殺の無効化で両者に蓄積量が表示される

▲直後、カウンタージェムが同時に落ちて、それぞれのキャラが攻撃アクションを行なう

▲この場合、一方のキャラが動作を終えるまでは互いの攻撃が空振りしてしまうのだ

真空波動拳(リュウ)VS波動拳(ケン)



▲真空波動拳は、波動拳より予備動作が長いので……



▲一方的に勝つ。「ストZERO2」でも見られる光景だ

サンドスプラッシュ(エリシア)VS滅殺豪波動(ゴウキ)



▲ゴウキが滅殺のポーズでフェリシアの攻撃を回避して



▲そのまま滅殺豪波動で反撃しているように見える

プレオブテス(ドノヴァン)VS天雷破(レイレイ)



▲棺VS鉄球。まさに、落ちるもの対決（うまい！）



▲タッチの差でドノヴァンが勝利をおさめるのだ

地靈刀(レイレイ)VSソードグラップル(ドノヴァン)



▲またしてもダークハンター対決。互いの剣刃刺さるのに



▲どちらも無傷のまま。切レ対決。テナヘイ（←古い）

スーパー刃・斧(デビロット)VS地靈刀(レイレイ)



▲さて問題。巨大な剣と斧の向こうにいるキャラは誰？



▲正解はデビロット……って、上の見出しでバレバレだ

波動拳(リュウ)VS昇龍拳(ケン)



▲番外編。ジェムを落とすタイミングを一瞬遅らせると



▲食らいポーズをキャンセルして必殺技をくり出すのだ

★★ カウンタージェムのカウンターストップ

フィールド上部に表示されるカウンタージェムの予告値は99までしか増えないが、内部ではそれ以上もカウントされている。ところが、相手側の蓄積量がだいたい300を超えていたとき(正

確な数値は不明)に追い打ちをかけたり、一度に500程度(これも不明)を送ると、数値がゼロになってしまうのだ。当然、降ってくるカウンタージェムも、その数字どおりに激減する。

もっとも、この現象を起こすには、フィールドいっぱいのパワージェムを作り、壊す必要がある。実戦ではまず起らないので、気にする必要はまったくない。



▲まずは、フィールドいっぱいのパワージェムを作る。相手がダンなら少しはラクか?



▲このパワージェムを壊せば、相手の負けは確定。しかし、ここでヘタに追い打ちすると



▲予告値が激減してしまう。当然、数値分しかカウンタージェムは降らない

★★ 勝利時の演出

一部のステージでは、勝負がつくと背景に変化が生じる(レイレイ・ステージの演出はレイレイが規定本数を獲

得したときのみ)。写真のほかにも、さくらステージでは桜の花びらが散る演出が用意されているぞ。

ドノヴァン・ステージ



△中央の山頂にいるガ
ロンが遠吠えをする

レイレイ・ステージ



△中央のザベルの目
ハートマークに

チュンリー・ステージ

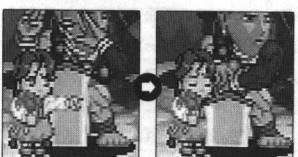


△IP側が負けると左側のカベがくずれてザンギエフの石像が、2P側が負けると右側のカベがくずれてハガーの石像が現れる

★★ 続・サブキャラの部屋

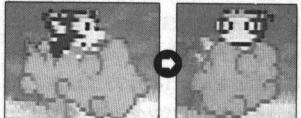
ここでは、64ページ「サブキャラの部屋」で紹介しきれなかったサブキャラの写真(アニア以外はサブキャラというのもアヤシイ)を掲載する。

ちなみに、ソンソンは1984年に発売された同名ゲーム(横スクロール・タイプのシューティング)の主人公。パーティーは『ストZERO』シリーズなどでおなじみのキャラだが、こんなところで引きあいに出されるのは、頭突きによる必殺技が多いからか?



△ドノヴァンが勝ったときのアニア。ドノ
ヴァンが剣を地面に刺した直後、アニアの
腕が消えてしまう。こ、これはもしや……

△チュンリー・ステージの上空を飛行して
いるソンソン。右側は、Uターン時に一瞬
だけ表示される正面向きポーズだ



◀ケンの勝ちメ
ッセージにはバ
ーディーの顔が
出てくるものも

パーティーとは
「頭の使い方」がちがうのさ!

★☆★ キャラカラーの複雑な法則

対CPU戦やデモ画面では、使用キャラのカラー（ノーマル=1P色と、色ちがい=2P色）により、登場するキャラのカラーが変わる場合がある。

●対CPU戦の相手キャラ（デビロットも含む）は通常なら1P色だが、同キャラ戦で自分の使用キャラが1P色

だったときにかぎり、相手が2P色になる（ゴウキとダンをのぞく）。

●2P色のキャラ（誰でもいい）で対CPU戦のEASYレベルをクリアすると、最終デモで登場するダンも2P色になる。

●1コインクリア時の全身グラフィッ

クは使用キャラのカラーに準じる。

●HARDレベルをクリアしたときの集合デモは、使用キャラのカラーとは関係なく、すべて1P色。

●得点のランキング画面で表示されるキャラ（縮小版含む）のカラーは、使用キャラと同じものになる。

★☆★ チョイネタ大特集

まずは、各キャラのステージ背景にある隠れ要素をリストアップしよう。

●リュウ……裁かれたオルバス、ピシャモン、サスカッチ、バイロン、ガロン。画面奥にフォボス、コンビニ「SONSON II' TURBO」前にカイピト＆従者。

●ケン……ビル街にヴァリアント・アーマー。左から？？？？？（黄）、スーパー日（赤）、ゲイツ（緑）、ライトニング（紫）。

●さくら……銭湯「HONDA湯」の看板にモアイ像。画面奥に学校。

●モリガン＆ドノヴァン……モリガン・ステージには裁かれテミトリと城左下部にピクトルの顔、ドノヴァン・ステージには裁かれフォボス＆オルバスと画面奥にガロン。両ステージに共通なのは、画面左のアーチにバイロンの頭蓋骨、右にピシャモンの鎧「般若」、サスカッチ、ザベルの石像。これらを含めると、このゲームには『ハンター』キャラが総登場していることになる。

●フェリシア……中央の電飾看板が「拳々KENKEN」、「風林火山」のぼり、「天」の文字、右の電飾看板が「VEGAS」、その建物の上にベガの帽子、左のビルの屋上にマントをはおった人物（ベガ？）の人影。

●レイレイ……パンダ（裁かれレイレイ？）匹、右奥に地霊刀の剣。

●ゴウキ……左手前にコブシを模した岩、その上部にガイルの顔をした岩。

●デビロット……とくなし。

つづいて、3人の隠れキャラ（ゴウキ、ダン、デビロット）に関する疑問を開発スタッフにぶつけてみたぞ。

Q. デビロットが挑発ポーズで行なう「ガウェインパンチ」とは？ また、そのときにつけているグローブのようなものは何ですか？

A. 彼女が腕にしているのは「電子音ガウェインアームソルジャー」というもので、デビロットのしもべであるDr.シュタインが、こどもの日のプレゼント用に設計したものです。

これは、「サイバーポツツ」に登場したガウェイン・マードックの義手を模したもので、アクションをとるたびに32種類の音が内蔵スピーカーから発せられます。そのなかの内蔵ボイスの1つ「ガウェインパンチ」をデビロットが一緒に声を出しながらアクションしているわけです。ちなみに、「ガウェインパンチ」という言葉に、さして深い意味はありません。

Q. キャラ選択画面で表示されるデビロットの落下パターンが、実際のものと異なるのはなぜ？

A. 落下パターンについてはご指摘のとおりで、表示された落下パターンにしたがって対戦しても、思ったようにいかなくなってしまいます。

それで、「何かおかしいなあ」と思っているときに、こういった攻略本を見て「やっぱりそうなんや、デビロットやもんなあ……」というように、こ

まかいところでイジワルしそうな彼女のキャラクター性を知る人だけがニヤリとなる要素として入れています。

Q. ダンが勝ったときのグラフィックだけ小さい全身像になっていますが？ A. あの全身像はランキング画面でしか使っていなかったので、もったいないと思い、試しに勝利デモで出してみたら、スタッフがいたく気に入ってしまって、あんな風になりました。べつに反対する理由もないし、ダンだし、まあいいかというカンジです。

Q. ダンから攻撃された相手がやられポーズをとらないのは？

A. ダンなので攻撃になつてなくていいだろうと、リアクションをとらないうようにしました。

Q. ダンは、ピンチ時でもフットワークが変わらないのはどうして？

A. フットワークについては、通常時のポーズのテキがよかったです、すごくヤバイ状況でもずっと笑ったままというのもおもしろいかなあということです。ノーティックといふか、ダンらしさを感じさせる部分の1つになったのではないかでしょうか。

Q. ゴウキにもあせりフットワークが用意されていますが？

A. ゴウキは感情を表に出さないキャラだと思うので、そういう動きは少なくしています。また、彼は最終ボスというあつかいなので、多少の攻撃では動かない、ゆうを見せていくといった解釈でよいかと思っています。

★★★ キャラの性能大解析

●キャラ性能一覧表

各キャラの基本性能がひとめでわかるように、評価の優劣を表にまとめてみた。A～Eの5段階で、Aになるほど有利という意味を持つ。では、各キャラの寸評を述べていこう。

- リュウ……つねに同色が縦にならぶので復活（反撃）されやすいが、混戦時は少量攻撃が意外と強い。
- ケン……少量攻撃が弱いため、混戦時は苦戦を強いられるが、反撃されるようなシフトがないのは大きい。
- チュンリー……パワージェムができるやすい落下パターンを持つので、つねに一撃必殺を狙わないとキビしい。
- さくら……シフトの敷かれやすさと、少量攻撃時に赤カウンタージェムが大量発生しやすいのがネック。

- モリガン……落下パターンの3～4列目にある2×2のカタマリにシフトを敷かれると大ピンチ。
- フェリシア……さくらとチュンリーを足して2で割ったような落下パターンなので、攻めきれないと負け確定？
- レイレイ……少量攻撃の連発はシフトのマトになるが、攻守のバランスがよく、比較的使いやすい。
- ドノヴァン……少量攻撃は強いか、攻撃個数が4段前後だとパワージェム

使用キャラ	送ったカウンタージェムの量										戦法			反撃のされにくさ	シフトへの耐性	シフトの妨害	混戦時の優劣
	1段	2段	3段	4段	5～6段	7～8段	9～10段	11～12段	パワージェム	連鎖	少量化攻撃連発	復活のされにくさ	反撃のされにくさ				
リュウ	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	D	C	E	C	A	
ケン	E	D	C	B	B	A	A	A	A	B	E	C	B	A	B	E	
チュンリー	E	E	D	D	D	D	C	B	C	C	E	D	E	D	E	D	
さくら	D	C	C	C	C	B	B	B	C	C	D	C	C	D	C	D	
モリガン	D	D	C	C	B	B	A	A	B	B	D	B	B	C	C	C	
フェリシア	D	D	D	D	D	D	C	B	C	B	D	D	E	E	D	C	
レイレイ	D	C	C	B	B	A	A	A	A	B	D	B	C	C	D	C	
ドノヴァン	C	C	B	D	B	C	A	B	B	A	C	C	B	A	B	B	
ゴウキ	C	B	B	A	A	A	A	A	B	B	D	A	A	A	A	D	
デビロット	C	B	B	A	A	A	A	A	B	B	D	A	A	A	A	D	
ダン	E	E	E	E	E	D	C	D	D	E	E	E	E	E	E	E	

が大量発生しやすい点がネック。

- ゴウキ、デビロット……落下パターンの強さは揺るぎないが、発生するカウンタージェムの量が4分の3にされてしまうハンデが意外と大きい。弱い者いじめ専用キャラか？

- ダン……接待専用キャラとしか言いようがない。評価がオールEではなかったのが、せめてもの救いだろう。

<各項目の意味>

- ・送ったカウンタージェムの量……その量（1段=6個）のカウンタージェムが相手のフィールドに降ったときの

妨害効果が大きいかどうか。

- ・復活のされにくさ……送ったカウンタージェムがノーマルジェムに変身したとき、それがまとめて壊しやすい状態になっているか。

- ・反撃のされにくさ……「復活の～」の評価に、パワージェムが自然発生しやすいかの考慮をくわえたもの。

- ・シフトへの耐性……シフトを敷かれるとどうでないときの落差。

- ・シフトの妨害……シフトを敷かれそうなときに妨害する手段があるのか。

・混戦時の優劣……読んでのとおり。

相手キャラ	ドノヴァン	ケン	レイレイ	ゴウキ	デビロット	モリガン	リュウ	さくら	フェリシア	チュンリー	ダン	合計	順位
使用キャラ													
ドノヴァン	5	6	6	6	7	7	8	8	8	10	71	1	
ケン	5	6	6	6	7	7	7	7	7	10	68	2	
レイレイ	4	4	6	6	6	7	7	7	7	10	64	3	
ゴウキ	4	4	4	5	5	6	7	7	7	10	59	4	
デビロット	4	4	4	5	5	6	7	7	7	10	59	4	
モリガン	3	3	4	5	5	6	6	6	7	10	55	6	
リュウ	3	3	4	4	4	6	6	7	10	50	7		
さくら	2	3	3	3	3	4	4	6	6	9	43	8	
フェリシア	2	3	3	3	3	4	4	4	5	9	40	9	
チュンリー	2	3	3	3	3	3	3	4	5	9	38	10	
ダン	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	11	

しいため降格。リュウ、さくら、フェリシアはシフトを敷かれやすいのがネック。チュンリーとダンは、カウンタ

ジェムがパワージェム化しやすいので、つねに一撃必殺を狙わないとキツイんだろう。（文責・分析：中山直樹）

データで見る『スパズル』

◆CPUキャラのアルゴリズム

対CPU戦で登場する10人のコンピュータ・キャラクター（ダンとは戦えない）には、それぞれ固有のアルゴリズム（思考手順）が設定されている。全部で4種類あるCPUアルゴリズムを解説しよう。

①タメ系



▲長期間になると強さが発揮されるアルゴリズム。速攻で勝負をつけよう

自分と相手のフィールドの状況を見て、現時点で自分が安全なのか危険なのかを判断する。危険だと判定されると、より多くのジェムが消えるような場所へ落下ジェムを置く（消し行動）。安全だと判定されると、パワージェムを作るように（またはパワージェムを巨大化させるように）ジェムを置いていく（タメ行動）。タメ行動になったときには、置く場所は決めているのに落下ジェムを無意味に左右に動かしてみたり、左回転なら1回で済むところを右回転を3回したりなどというランダム動作をする場合がある（乱数で決定）。危険か安全か、微妙な状態のときは、どちらの行動をするかランダムで決定するが、危険度が高いと判断するほど、消し行動をとる確率が高くなる。

リュウ、モリガン、ドノヴァンの順で危険だと判断するのが早くなる。つまり、リュウは少しでもあぶないと感

②連鎖系



▲高速落としてるまでの時間が短くなる後半ステージでは、強敵になる可能性が高い

じたら即座にタメ行動から消し行動になり、逆にドノヴァンは少々ピンチだと判断してもタメ行動をつづけて、ギリギリまでタメてから消しにかかる。

②連鎖系

……ケン・チュンリー・さくら・レイレイ

落下ジェムとフィールド上にあるジェムをチェックして、落下ジェムを縦に置けば2連鎖する、またはしそうな場所に置いていく（ただし、上下の片側がクラッシュジェムでない場所にかかる）。2連鎖ができないと判断した場合は、18分の1の確率でランダムな動きをして、適当な位置に落下ジェムを置く。

③ネコ積み

左から2～3列目に1色のジェムを

④ネコ積み



▲バクチ性の強いアルゴリズム。パワージェム化を阻止できれば楽勝だ

④早消し



▲ゴウキ・デビロットの落下パターンと組み合わさるので、さらに強力（凶悪）

集めて、塔状のパワージェムを築き上げていく。途中でカウンタージェムが降ったりしても、無視して同色を積み上げる。塔で使っている以外の色のジェムは、左から6、5、1列目の順にどんどん捨ててしまう。塔になったパワージェムの爆発についてはとくに条件がなく、捨てたり連鎖などで落ちてきたクラッシュジェムが、たまたまくついた場合にのみ点火される。元祖・ハラダ積みがベースのルーチン。

④早消し

消せるジェムがあるなら、小規模であっても確実に消していく、手数で攻めるパターン。つねにレバーを事に入れた状態になっている。

ちなみに、何人目に登場したか、コンティニューをしたか、テストモードの「難易度」設定はいくつか、ゲームモードはEASY・NORMAL・HARDのどれかなどは、このアルゴリズムには影響しない。これらの要素では「CPUがレバーを事に入れるまでの時間の長短」が変化するだけだ。後半のステージになるほど、コンティニューをしないほど、難易度が高いほど、モードがむずかしいほど、この時間は短縮される。

◆ジェムの出現割合

落下ジェムに含まれるジェムの色や種類は、基本的にランダムで決定されている。ただし、どの色（種類）がどれだけの割合で出現するのか、という確率は個々に設定されているのだ。

大まかにわけて出現パターンには2種類あり、4色のうち2色にかたよって出現する「かたよりパターン」と、4色が平均的に出現する「フラットパターン」にわけられる。かたよりパターンは日分の6、フラットパターンは日分の2の確率で、各ラウンドがはじまるときにどちらかが選択される。一度決定したら、そのラウンドが終了するまでは（原則として）そのパターンが持続されるぞ。

フラットパターンになると、下段左の表のような出現確率にしたがって落

9手目までの中心ジェムパターン

ノーマルジェム	赤	10/32
	緑	6/32
	青	10/32
	黄	6/32

赤と青が極端に高確率になっている。パワージェム化を狙っていくう。

下ジェムが落ちてくる。各色が等確率で、ノーマルジェムがクラッシュジェムよりもわずかにたくさん出るわけだ。

かたよりパターンになると、ますどの色にかたよるかがランダム（各色等確率）で決定。その2色のジェムのみ、ノーマルジェムの出現確率が増加し、クラッシュジェムの出現確率は減少する。下段中央の表は、仮に赤と緑にかたよった場合の数値。

ただし、どちらのパターンでも、ラウンド開始から日組目の落下ジェムまでは、中心ジェムに限ってノーマルジェムしか出ない（赤と青にかたよる特殊な出現確率がもちいられる（上段左表）。

また、フィールドにあるジェムの個数が55個以上になる（9段分を超過する）と、一時にクラッシュジェムの出現確率が増加するピンチパターンに移行する（下段右表）。落下ジェムの出現順番は1P・2Pとも同じなので、落下ジェムの手数が進んでいる（多く落としている）側がピンチになって出現確率がこのパターンに移行すると、もう一方の側は落下ジェムの手数が追いついたときにクラッシュジェム増加の影響を受けるわけだ。ピンチの状態を脱して、フィールド上のジェム個数が

▼ピンチ状態になると、クラッシュジェムがたくさん出る。うまく活用すること



54個以下になれば、もとのパターンにもどる。

基本部分ではこのような法則になっているけれど、特別措置として、同じ色のジェムが一定個数登場すると、その色のクラッシュジェムがからなず出現するようになっている。1P・2Pそれぞれが、赤・緑・青・黄の4つのカウンターを持っていて（スタート時にはランダムで0～3に設定されている）、その色のノーマル＆クラッシュジェムが出現すると1増加する。このカウンターが12になると、強制的にクラッシュジェムが登場するようになっているのだ。逆に言うと、同色ジェムが少なくとも12個出現すれば、からなずその色のクラッシュジェムが落ちてくるということになる。

レインボージェムは落下ジェム25組ごとに、公転ジェムの位置に出現する。

フラットパターン

ノーマルジェム	赤	9/64
	緑	9/64
	青	9/64
	黄	9/64
クラッシュジェム	赤	7/64
	緑	7/64
	青	7/64
	黄	7/64

ノーマルジェムとクラッシュジェムがほぼ同じ割合で、連鎖に向いているパターン。

かたよりパターン

ノーマルジェム	赤	12/64
	緑	12/64
	青	7/64
	黄	7/64
クラッシュジェム	赤	6/64
	緑	6/64
	青	7/64
	黄	7/64

かたよらなかった色はノーマルとクラッシュが等確率に。パワージェム向き。

ピンチパターン

ノーマルジェム	赤	7/64
	緑	7/64
	青	7/64
	黄	7/64
クラッシュジェム	赤	9/64
	緑	9/64
	青	9/64
	黄	9/64

ちょうどフラットパターンと逆になっている。こまかい連鎖が狙いやすい。

△ジェムの落下スピード

対2P戦で落下ジェムが落ちるスピードは、そのラウンドでの落下ジェムの出現組数、開始前に選択したハンディキャップの数値（ハンディセレクトがなかった場合は3を使用）、テストモードで設定されたゲームスピード、の3項目により決定する。1段分落ちるのにかかる時間を「落下ジェムの出現数による速度」表として下にまとめた。なお対CPU戦での落下ジェムが落ちるスピードには、ゲームスピードの設定のみが関係し（難易度、レベル、ステージの影響は受けない）、対2P戦でのハンディキャップ「3」の数値が適用される。ちなみに右の「時間経過による速度」表は、製品版では削除されてしまった幻の設定だ。

また、落下ジェムが出現してから落下をはじめるまでにタイムラグが設定されているが、この時間もハンディキャップとゲームスピードによって決まる。右上の表を参照してほしい。

落下ジェムが落下しはじめるまでの時間

ゲームスピード	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
1	20	18	16	14	12
2	18	16	14	12	10
3	16	14	12	10	10
4	14	12	10	10	10

*単位：1／60秒

時間経過による速度（製品版では採用されなかった設定）

ラウンド開始からの時間	落下スピード
0～120秒（0～2分）	修正なし（ハンディキャップの数値のまま）
121～240秒（2～4分）	ハンディキャップ「4」のスピードに修正
241秒～（4分～）	ハンディキャップ「5」のスピードに修正

落下ジェムの出現数による速度

ゲームスピード「1」

落下ジェム組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	144	112	80	16	2
81～160組	128	96	64	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

ゲームスピード「2」

落下ジェム組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	128	96	64	16	2
81～160組	112	80	48	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

ゲームスピード「3」

落下ジェム組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	112	80	48	16	2
81～160組	96	64	32	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

ゲームスピード「4」

落下ジェム組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	96	64	32	16	2
81～160組	80	48	16	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)	(±0)

*単位：1／60秒（1段落下時間）。ハンディキャップ5で、1組目が最初の1段を落下する時間は16になる。減少後0になる場合は16に固定。

◆各種時間

最後に、ゲーム中のさまざまな処理にかかる時間を解説しておこう。

まずはレバー \blacktriangleright での高速落下について。高速落下は、レバーを \blacktriangleright に入れなければ倍の速度になるのだ。「高速落下無効時間」は、落下ジェムが出現した瞬間にある、レバーを \blacktriangleright に入れても高速落下しない時間のこと。

確定では「接地→確定時間」に注目。接地してからレバーを \blacktriangleright に入れていても、確定までの時間は変化しないのだ。「NEXTジェム出現までの猶予時間」は、ジェムが確定（落下ジェムだけでなく、ちぎって落下したジェムや連鎖によって落ちたジェムが固定するのも確定という）してから、つぎの落下ジェムが出現するまでの時間。

特殊落下の「自然落下速度」は、ちぎったあとの落下や、連鎖後に上に乗っていたジェムの落下時に適用される。連鎖後の落下では、ジェムが縦に積まれていると、下にあるジェムから順番に(60分の4秒間隔で)落下する。

回転の項を見ると、通常の回転よりもタテ回転のほうが速くなっている。

最後はジェムの消滅について。ノーマルジェム1個が消えるのにかかる時間が「ジェム消滅時間」。同色ジェムがつながっている場合（パワージェム化していても同様）は、前のジェムが消えはじめてから「ジェム消滅伝染時間」たつと、隣のジェム（上下左右方向のみで斜めはダメ）が消滅を開始するのだ。カウンタージェムが巻き込まれる場合はこれが無視されて、隣のノーマルジェムが消えはじめるのと同時に消滅はじめる。パワージェム化やカウンタージェムの数値減少（1→0以外）は「確定から消滅開始までの時間」内に処理される。カウンタージェムが1→0になり変身するときは60分の32秒かかり、直後にパワージェム化や消滅がはじまる。★のついたものは、すべてのジェムが確定した瞬間から計測されるので注意しよう。

高速落下

高速落下速度
(1段につき)

$$= \begin{cases} 2/60\text{秒} \\ (\text{レバー}\blacktriangleright\text{入れ10/60秒未満}) \\ 1/60\text{秒} \\ (\text{レバー}\blacktriangleright\text{入れ10/60秒以上}) \end{cases}$$

高速落下無効時間

$$= 16/60\text{秒}$$

確定

$$\text{ジェムの接地}\rightarrow\text{確定時間} = 16/60\text{秒}$$

$$\star \text{NEXTジェム出現までの} \\ \text{猶予時間} = 16/60\text{秒}$$

特殊落下

$$\text{カウンタージェム落下速度} = 3/60\text{秒}$$

$$\text{自然落下速度} = 1/60\text{秒}$$

回転

$$1/4\text{回転の時間} = 8/60\text{秒}$$

$$\text{タテ回転の時間} = 6/60\text{秒}$$

消滅

$$\text{ジェム消滅時間} = 48/60\text{秒}$$

$$\text{ジェム消滅伝染時間} = 6/60\text{秒}$$

$$\star \text{確定から消滅開始} \\ \text{までの時間} = 8/60\text{秒}$$

声優の部屋

「パズル」に登場している各キャラクターのボイスを担当した声優さんを紹介しよう（敬称略、アイウエオ順）。※A……アニメ/C……CDドラマ/G……ゲーム
ファンレターの宛先：（株）アーツビジョン
〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11 メゾンフルーリ1F

あら き かえ

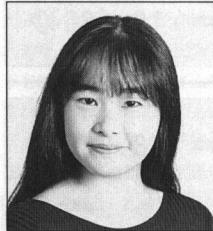
荒木 香恵



1月6日生まれ
大阪府出身 血液型：A
身長：150cm
代表出演作：A／ひしぎ遊戯（美朱）、美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（ちびうさ）、新機動戦記ガンダムW（ヒルデ）

ささ もと ゆう こ

笹本 優子



1月30日生まれ
千葉県出身 血液型：A
身長：148cm
代表出演作：A／ピット・ザ・キューピッド（ラム）、G／スリップストリーム（シンディ）、D&D® シャドーオーバー ミスター（エルフ）

にし むら とも みち

西村 知道



6月2日生まれ
千葉県出身 血液型：A
身長：169cm
代表出演作：A／幽☆遊☆白書（ナレーション）、魔神英雄伝ワタル（シバラク）、スマダンク（安西）、無責任艦長タイラー（フジ）

ほそ い おさむ

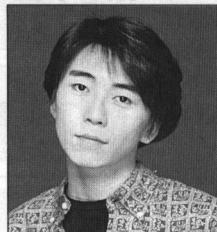
細井 治



9月22日生まれ
埼玉県出身 血液型：O
身長：168cm
代表出演作：G／初恋物語（貴也）、サイバーポツツ（サンタナ）、P.Dビデオ／セガビデオマガジン（ナレーション）

いわ なが てつ や

岩永 哲哉



6月24日生まれ
東京都出身 血液型：A
身長：169cm
代表出演作：A／神秘の世界エルハザード（誠）、新世纪エヴァンゲリオン（ケンスケ）、G／サイバーボツツ（バオ）

じん ぐう じ や よい

神宮司 弥生



12月8日生まれ
兵庫県出身 血液型：A
身長：160cm
代表出演作：G／D&D® シャドー オーバー ミスター（シーフ）、プリンセスマーカー ゆめみる妖精（クールボウ、メディーナ）

ほ し そ う い ち ろう

保志 総一朗



5月30日生まれ
福島県出身 血液型：B
身長：182cm
代表出演作：A／ピット・ザ・キューピッド（モテム）、C／ファイアーエムブレム（ゴーデン）、やってらんねエゼ！（裕也）

みや むら ゆう こ

宮村 優子



12月4日生まれ
兵庫県出身 血液型：O
身長：158cm
代表出演作：A／新世纪エヴァンゲリオン（アスカ）、愛天使伝説ウェディングビーチ（ひなぎく）、VS騎士ラムネ＆40炎（バフェ）

出現法則を完全解説！

VOICE COLLECTION

本ゲームでは、じつにたくさんのボイスが使用されている。連鎖時や勝利時などのボイス出現法則とあわせて、すべてを掲載しよう。

《連鎖ボイスの出現法則》

各キャラクターには、8種類の組み合わせテーブルが用意されている。ゲームをはじめると、1P側・2P側それぞれがテーブル2に設定される。ジェムを破壊すると、そのテーブル内のボイスが放出され、テーブルはつづいて移行する（8のつぎは1にもどる）。ラウンドが進む、対戦相手が変わる、乱入される、コンティニューして使用キャラを変えるなどに係る、この移行は継承される。たとえば、CPU（2P）側のテーブルが5のときにリュウで乱入してジェムを壊すと「どうした？」と放出されるわけだ。通常、ボイスは1連鎖目から出力されるが、ピンチファットワークのときは2連鎖目以降でしか出力されない。7連鎖以降は6連鎖と同じボイスが使用される。

特殊な状態として、レインボージェムで消した場合は、1連鎖目のボイスが放出されず、テーブルの移行もない（同時にクラッシュジェムで壊したり、2連鎖以上した場合はボイスが出て、テーブルも移行する）。また、ボイスの優先順位（→71ページ）によって、ジェムを消したときに連鎖以外のボイスがが出た場合も、テーブルは移行しない。ただし、ピンチファットワーク時に1連鎖目のボイスがカットされた場合はテーブル移行が行なわれる。

《勝ち、負け、ダメージ小、ダメージ大ボイスの出現法則》

この4つは、各キャラ1種類以上ずつ用意されており、それぞれのセリフが特定の確率で使用されるようになっている（1種類しかない場合は、かならずそれが使用される）。ドノヴァンには勝ちポーズが2種類あるが、ボイスはそれとは無関係に決まる（あくまでここに表した確率で決まる）。ダンには勝ちポーズが5種類あり、使用されるボイスはポーズに影響される。

《必殺技ボイスの出現法則》

それぞれの技ごとに固定化されているので、同じ技を出せばボイスは毎回同じになる。

《挑発ボイスの出現法則》

各キャラとも数種類用意されており、それぞれ規定の確率によって出現する。挑発ポーズが複数あるキャラもいるが、ボイスはポーズとは無関係（あくまでここに表記した確率で決まる）。

ナレーション

ボイス	内容
CAPCOM	カブコン・ロゴ画面
スーパーパズルファイターⅡX	国内版タイトル画面
スーパーパズルファイターⅡTURBO	海外版タイトル画面
MODE SELECT	モード・セレクト画面
1人で遊ぶっ！	対CPU戦選択時
2人で対戦！	1クレジット2P対戦選択時
LEVEL SELECT	レベル・セレクト画面
いーじーっ！	レベルEASY選択時
のーまるっ！	レベルNORMAL選択時
はーどっ！	レベルHARD選択時
PLAYER SELECT	プレイヤー・セレクト画面
《キャラクター名コール》	キャラクター決定時
READY？	試合開始前（1本勝負設定時）
FIGHT！	試合開始の合図
K.O.！	試合終了時
YOU WIN	プレイヤー勝利時
YOU LOSE	プレイヤー敗北時
ROUND 1	各ラウンド名（試合開始前）
ROUND 2	〃
ROUND 3	〃
ROUND 4	〃
ROUND 5	〃
CONTINUE？	コンティニュー画面
0、1、2、3、4、5、6、7、8、9	〃 ※英語発音
GAME OVER	ゲーム・オーバー画面
VS	未使用
みんなありがとう。また遊んでね！	エンディング用（全キャラ）

*キャラクター名コール……リュウ、ケン、チュンリー、さくら、モリガン、フェリシア、レイレイ、ドノヴァン、ゴウキ、デビロット、ダン、ヒエンコ（海外版のみ）、アクマ（海外版のみ）

★リュウ

勝ちボイス

ボイス	確率
なかなかやるな	—

負けボイス

ボイス	確率
くう…	1／2
まだまだか…	1／2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
くっ	—

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐあっ	—

挑発ボイス

ボイス	確率
ふんっ	3／8
よしつ	3／8
いくぞっ	2／8

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	波動拳	—
LV1	ファイター波動拳	はどうけん
LV2	—	—
LV3~4	真空波動拳	しんくうはどうけん

そのほか

ボイス	内容
いくぞっ	登場
ギョッ!?	デモ

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	そらっ	かかってこい	そらっ	うってこい	どうした?	よし	どうだ	いい感じだ
2	よし	気合いを入れろ	どうした?	どうした?	うってこい	いい感じだ	そらっ	うってこい
3	いい感じだ	それでは勝てないぞ	気合いを入れろ	そらっ	それでは勝てないぞ	つかめてきた	よし	どうした?
4	どうした?	どうした?	うってこい	かかってこい	気合いを入れろ	思いどおりだ	なかなかだ	かかってこい
5	本気を見せてく	本気を見せてく	かかってこい	よし	どうだ	見切った	思いどおりだ	気合いを入れろ
6	それでは勝てないぞ	そらっ	本気を見せてく	なかなかだ	本気を見せてく	どうだ	見切った	それでは勝てないぞ

★ケン

勝ちボイス

ボイス	確率
やったぜ!	1/2
こんなもんだぜ	1/2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぬうつ	—

負けボイス

ボイス	確率
油断ちまったぜ	1/2
俺としたことが…	1/2

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐあつ	—

挑発ボイス

ボイス	確率
どうしたい?	1/2
かかってきな	1/2

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	波動拳	はどうけん
LV1	昇龍拳	しようりゅうけん
LV2	ファイサー昇龍拳	—
LV3~4	昇龍裂破	いくせ! ショウリュウラッパ

そのほか

ボイス	内容
いくせ	登場

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	いくせ	ほらよっ	それっ	さあて	遠慮するなよ	どうだい?	どうした どうした	軽い軽い
2	それっ	こいつで	どうだい?	始めるか	実力の差さ	ほらよっ	こんな もんだぜ	遠慮するなよ
3	実力の差さ	仕上げだ	軽い軽い	こんな もんだぜ	やったぜ!	こんな もんだぜ	やったぜ!	やったぜ!
4	どうした どうした	軽い軽い	こんな もんだぜ	遠慮するなよ	いくせ	さあて	こいつで	さあて
5	遠慮するなよ	実力の差さ	どうした どうした	かかってきな	ほらよっ	遠慮するなよ	どうだい?	こいつで
6	かかってきな	どうした どうした	遠慮するなよ	実力の差さ	読みが甘いぜ	かかってきな	遠慮するなよ	仕上げだ

★ チュンリー

勝ちボイス

ボイス	確率
やったね	1/4
楽勝ね	1/4
決まったかしら	1/4
私が一番ね	1/4

負けボイス

ボイス	確率
ぐっすん	1/4
もお～つ	1/4
いじめちゃいやっ！	2/4

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	やったね	それっ	これはどう？	これで	見て見て	いくわよ	ダメダメ	いくわよ
2	これはどう？	まだいける？	決まったかしら	遠慮なく	私が一番ね	これはどう？	相手にならないわ	見て見て
3	まだいける？	いくわよっ	楽勝ね	とどめよ	相手にならないわ	ダメダメ	まだいける？	頭脳の勝利ね
4	決まったかしら	決まりね	見て見て	決まったかしら	頭脳の勝利ね	相手にならないわ	これで	楽勝ね
5	遠慮なく	これで	これで	やったね	これで	私が一番ね	遠慮なく	相手にならないわ
6	とどめよ	とどめよ	私が一番ね	また今度ね	決まりね	また今度ね	とどめよ	ゴメンね

★ さくら

勝ちボイス

ボイス	確率
ダーツ	1/4
わ～い！	1/4
やったあ	1/4
最高～っ！	1/4

負けボイス

ボイス	確率
もうダメだあ～	2/4
ショック～	1/4
ダメかあ～	1/4

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぐすん	1/2
うっ	1/2

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
あっ	—
許して	1/2
ゴメンね	1/2

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		やっ!!やっ!!
LV1	百裂脚	やっ!!やっ!!やっ!!
LV2		やっ!!やっ!!やっ!!やっ!!
LV3~4	気功掌	はあっ きこうしょう

そのほか

ボイス	内容
いくわよ やっ!!やっ!!	登場
ゴメンね	デモ
ん！	デモ
とどめね	未使用

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あちゃっ	—

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
あっ	—

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	波動拳	はど～けん
LV2		
LV3~4	真空波動拳	しんくうはどうけん

そのほか

ボイス	内容
よっ…と	登場
あっ！ そっか！	デモ
しっかりしろっ！	未使用
えいっ	未使用

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	それっ	いくよっ	さあて	せえのっ	やったあ	頭の差だよね	まっ当然かな	それっ
2	やるじゃん	せえのっ	いくよっ	いけえ	頭の差だよね	遠慮しないよ	余裕だよ	まっ当然かな
3	遠慮しないよ	こんな とこだね	やりすぎ かなあ	大量一っ	まっ当然かな	いくよっ	こんな とこだね	余裕だよ
4	まっ当然かな	余裕だよ	頭の差だよね	遠慮しないよ	えっもっと?	それっ	えっもっと?	さあて
5	こんな とこだね	さあて	こんな とこだね	頭の差だよね	遠慮しないよ	やったあ	やるじゃん	いくよっ
6	最高～っ!	遠慮しないよ	人生バラ色っ	ダーツ	大量一っ	人生バラ色っ	いけえ	大量一っ

★ モリガン

勝ちボイス

ボイス	確率
今のは練習?	1/4
楽しかったわ	1/4
また遊んであげるわ	1/4
また出直しといで	1/4

負けボイス

ボイス	確率
もうダメエッ	1/2
あああーつ	1/2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あっつ	1/2
うつ	1/2

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
いやっ	—
どうキレイでしょ?	3/8
フフフ	3/8
相手にならないわ	2/8

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	シャドウブレイド	シャドウブレイド
LV2		
LV3~4	ESシャドウブレイド	

そのほか

ボイス	内容
覚悟はイイ?	登場
ゴメンね	デモ
よゆうっ	デモ

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	どうしたの?	あははっ	頭悪い子ね	これは いかが?	覚悟はイイ?	油断大敵ね	容赦しないわ	落ちろ~!!
2	見かけ だおしね	油断大敵ね	今のは練習?	気分いいわ	容赦しないわ	覚悟はイイ?	これは いかが?	楽しかったわ
3	あははっ	気分いいわ	あははっ	今夜は最高!	頭悪い子ね	落ちろ~!!	これで トドメ!	あははっ
4	これで トドメ!	今夜は最高!	また出直し といで	よゆうっ	落ちろ~!!	これで トドメ!	よゆうっ	よゆうっ
5	相手に ならないわ	頭悪い子ね	また遊んで あげるわ	どうしたの?	今夜は最高!	見かけ だおしね	楽しかったわ	覚悟はイイ?
6	ゴメンね	これで トドメ!	今夜は最高!	ゴメンね	楽しかったわ	また遊んで あげるわ	ゴメンね	また出直し といで

★ フェリシア

勝ちボイス

ボイス	確率
おやすみ～	1／2
静かになったニャ～	1／2

負けボイス

ボイス	確率
ダメだ～	1／2
負けちゃったあ	1／2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あっ	1／2
いやん	1／2

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
いったあ～い	—

挑発ボイス

ボイス	確率
やーい	2／8
やったあ	1／8
こっちこっち	1／8
どうっ	1／8
えいっ	2／8
ていっ	1／8

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	サンドスラッシュ	やっ！
LV2		
LV3	E9サンドスラッシュ	
LV4	ブリーズヘルブリー	キャー みんなありがとう

そのほか

ボイス	内容
ふああ～	登場
ニアアアア…	デモ
わーい	未使用

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	それっ	やりい	いくぞおつ	ヤッホー	いくぞおつ	それっ	ヤッホー	いくぞおつ
2	いくぞおつ	それっ	もう一撃ッ	はい プレゼント	感激い～	もう一撃ッ	ドカンと いっぱい	最強だもん
3	もう一撃ッ	ブロード ウェイの	やりい	もう一撃ッ	ドカンと いっぱい	はい プレゼント	壊したゾ～	負けない もん
4	ヤッホー	スターだ もんね	ドカンと いっぱい	ドカンと いっぱい	それっ	ブロード ウェイの	もう一撃ッ	はい プレゼント
5	感激い～	感激い～	壊したゾ～	壊したゾ～	壊したゾ～	スターだ もんね	やりい	ブロード ウェイの
6	最強だもん	負けない もん	ヤッホー	終わった かな？	はい プレゼント	ヤッホー	終わった かな？	スターだ もんね

★ レイレイ

勝ちボイス

ボイス	確率
というワケでアシの勝ち	1／4
ヤッターってのもナンだしー	1／4
ツアイチエン	1／4
シェイシェイ	1／4

負けボイス

ボイス	確率
あぢや～	1／2
ツアイチーン	1／2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
え～っ	2／4
ぐすっ	1／4
いやん	1／4

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
きやああ～	—

挑発ボイス

ボイス	確率
さあて…と	3／8
どうしたもんかな？	2／8
ふふ～ん	3／8

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	地盤力	ハッ！
LV2		
LV3~4	天雷破	アイヤー

そのほか

ボイス	内容
アイヤ～ッ	登場、デモ
むぎう～っ	デモ
怒ってるう	未使用

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	まあ とりあえず	というわけで	ハイナッ	シェイシェイ	無理せずに	まあ とりあえず	ます手始め	調子良いアル
2	こーんな ふうに	ます手始め	ソイヤッ	ツアイチェン	ます手始め	無理せずに	無理せずに	というわけで
3	しちゃつ たりして	ハイナッ	調子良いアル	ヤッターての もナンだしー	調子良いアル	こーんな ふうに	こーんな ふうに	中国四千年の
4	ねえ おどろいた?	ソイヤッ	やりすぎ アルか?	調子良いアル	というわけで	ハイナッ	しちゃつ たりして	秘伝
5	調子良いアル	アチヨー	もうおしまい アルよ	というわけで	中国四千年の	ソイヤッ	やりすぎ アルか?	歴史の
6	もうおしまい アルよ	やりすぎ アルか?	ツアイチェン	もうおしまい アルよ	勝利アルね	ねえ おどろいた?	ねえ おどろいた?	勝利アルね

★ ドノヴァン

勝ちボイス

ボイス	内容
間に帰れ	1 / 2
容赦など…ない	1 / 2

負けボイス

ボイス	内容
…無念	1 / 2
ここまでか	1 / 2

ダメージ小ボイス

ボイス	内容
ぐうっ	——

ダメージ大ボイス

ボイス	内容
おうわあ	——

挑発ボイス

ボイス	内容
こいっ!	1 / 2
はあっ!	1 / 2

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		ふんっ! ふんっ!
LV1	ソードグラップル	ふんっ! ふんっ! ふんっ!
LV2		ふんっ! ふんっ! ふんっ! ふんっ!
LV3~4	プレスオブデス	くらえっ!

そのほか

ボイス	内容
斬り捨てるのみ	登場
う~ん	デモ
ふんっ	未使用

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	どうした?	どうだ	そらっ	よーし	これからだ	はあっ!	ゆくぞ	ゆくぞ
2	これからだ	これが引導だ	くらえっ!	そらっ	どうした?	受け取れ	忌まわしき ものよ	くらえっ!
3	受け取れ	それで	忌まわしき ものよ	どうした?	こいっ!	運命だ	受け取れ	忌まわしき ものよ
4	忌まわしき ものよ	おわりか	ムダな	それで	忌まわしき ものよ	それで	裁きだ	運命だ
5	これが引導だ	忌まわしき ものよ	あがきだ	おわりか	斬り捨てる のみ	おわりか	おわりだ	ムダな
6	はあっ!	裁きだ	間に帰れ	くらえっ!	おわりだ	間に帰れ	容赦などない	あがきだ

★ ゴウキ

勝ちボイス

ボイス	確率
笑止！	—

負けボイス

ボイス	確率
ぐおわ～っ	—

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぐはつ	—

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐおはつ	—

挑発ボイス

ボイス	確率
ぬんっ	1／2
ふんっ	1／2

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	豪波動拳	ぬんっ
LV1	灼熱波動拳	
LV2	—	
LV3~4	滅殺豪波動	めっさつ ぬんっ

そのほか

ボイス	内容
ぬ～ん	登場

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	ふんっ	ぬん	ぬん	ふんっ	ふんっ	ぬん	ぬん	ふんっ
2	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ぬん	ぬん
3	ぬん	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ふんっ	ふんっ	ぬん
4	ぬーん							
5	滅殺							
6	ぬーん	ふんっ	ぬん	ぬーん	ぬーん	ぬん	ぬーん	ふんっ

★ デビロット

勝ちボイス

ボイス	確率
あ～ん ガウェインさまあ～ん	—

負けボイス

ボイス	確率
最低ぢゃ	2／4
ゲホッ	1／4
ケホッ	1／4

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
うにゅ	—

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
きやっはつ	2／4
にやつ	1／4
あ、あぶないではないか	1／4

挑発ボイス

ボイス	確率
ガウェイン バ～ンチ！	3／8
おしおきぢゃ	3／8

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	スパーク・斧	やるのぢゃ～！
LV1	スパーク・レーザー	
LV2	—	
LV3~4	スパーク・レーザー	いけー！

そのほか

ボイス	内容
遊んでやるぞよ	登場

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	ほっぽっぽっ	どうぢゃ	ゆくのぢゃ	しめしめ	死刑ぢゃ	どうぢゃ	ゆくのぢゃ	しめしめ
2	よいぞよいぞ	愚民ども	世界征服ぢゃ	ほっぽっぽっ	ひざまづくのぢゃ	調子こくでないわ	しめしめ	どうぢゃ
3	苦しゅうない	ひざまづくのぢゃ	終わりぢゃ	苦しゅうない	皆殺しちゃ	皆殺しちゃ	愚かよのう	食らうがよいわ
4	愚民ども	よいぞよいぞ	出直してくるかや	よいぞよいぞ	愚民ども	終わりぢゃ	よいぞよいぞ	愚民ども
5	調子こくでないわ	苦しゅうない	ほっぽっぽっ	未熟じやのう	調子こくでないわ	世界征服ぢゃ	出直してくるかや	苦しゅうない
6	皆殺しちゃ	出直してくるかや	修行が足りんのう	出直してくるかや	ほっぽっぽっ	ほっぽっぽっ	調子こくでないわ	ひざまづくのぢゃ

☆ダン

勝ちボイス

ボーズ(出張率)	ボイス	確率
泣き挑発 (2/8)	オヤジーッ	1/2
	オレ…やった…オレ	1/2
よゆうっ	よゆ~うっ	1/2
(1/8)	よゆうっ	1/2
駆けつけようっ	やったー ゴンね サイキョーッ	1/2
(3/8)	やったー ゴンね よゆうっ	1/2
駆けつけようっ	ウルトラやったぜオヤジーッ	—
駆けつけようっ	これぞ! サイキヨー流うー	—

負けボイス

ボイス	確率
もう…ダメッ	1/2
負けたっ	1/2

ダメージ小ボイス

ボイス	確率
めげないっ	1/2
くじけないっ	1/2

ダメージ大ボイス

ボイス	確率
だひょーん	—

必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	ジャンプ挑発	ヒャッホー
LV1	脱ぎ挑発	どしたどした
LV2	断つきジャンプ挑	ヒヤホヒャッホー
LV3~4	挑発伝説	こいよう どしたどした ウルトラやったぜ よゆうっ

そのほか

ボイス	内容
ヒャッホー	登場
やつ…たぜ オヤジーッ	ファイナルステージ演出
ウルトラやつ…オヤジーッ	ファイナルステージ演出
負けたっ	ファイナルステージ演出
やつ…たぜ	未使用

連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	サイキョーッ	うるあ~ッ	よっしゃあ	よっしゃあ	どしたどした	ざけんな	こいよオラ	楽勝ッ
2	こいよオラ	どしたどした	こいよオラ	ざけんな	樂勝ッ	うるあ~ッ	どしたどした	よっしゃあ
3	楽勝ッ	ざけんな	どしたどした	どしたどした	サイキョーッ	こいよオラ	よっしゃあ	うるあ~ッ
4	どしたどした	楽勝ッ	ざけんな	樂勝ッ	ざけんな	どしたどした	うるあ~ッ	こいよオラ
5	ざけんな	サイキョーッ	うるあ~ッ	こいよオラ	うるあ~ッ	サイキョーッ	ざけんな	どしたどした
6	うるあ~ッ	よっしゃあ	楽勝ッ	よゆうっ	こいよオラ	よっしゃあ	よゆうっ	よゆうっ

メッセージLibrary

ゲーム中に表示される各種メッセージを紹介しよう。いつ
もどおり英語バージョンのメッセージも併記してあるぞ。

ルール説明メッセージ

オープニングで流れる「サイキヨー流パズル道場」のメッセージだ。指南役はダン。残念ながら「おやじ～！」は英語に訳されていないようだ。

〈基本操作について〉

何もしらねえ　おめえ達にオレがルールを説明してやるぜ！

My job is to train puzzle fighters !

まずは基本操作からだ！

Now, pay attention !

落下ジェムはなあ……

Move the falling gems by……

レバーで左右移動だ！

pushing the joystick left or right !

ボタンで回転もするゼッ！

You can also rotate the gems with the buttons !

左ボタンで左回転

Use the left button for counter-clockwise rotation,

右ボタンで右回転だ！

the right button for clockwise rotation.

レバー下で早く落とせるゼッ！

If you want the gems to drop fast, hold the joystick down !

わかったか！

Got it !

落口下が詰まると負けになっちまうゼッ！

You lose if your field is filled to the top with gems.

気をつけろ！

So be careful !

〈ジェムの消し条件について〉

次はジェムの壊し方を説明するゼッ！

Next, I'll explain how to destroy the gems.

ノーマルジェムにだな……

Put a normal gem and……

同じ色のクラッシュジェムをくっつけると……

a crash gem of the same color together……

ブツ壊せるゼッ！

and they'll be destroyed !

くっつき合ったノーマルジェムなら……

If 2 or more normal gems are put together……

まとめて ブツ壊せる！

they can be destroyed at once !

フツーにジェムを壊すよりグッと強力だ！

It's more powerful than destroying them separately !

ヒヤッホーッ

Yeaahhh !

同じ色なら、クラッシュジェム同士でも……

Put 2 or more crash gems of a color together and……

ブツ壊せるゼッ！

they'll be destroyed !

おぼえとけ！

Remember that !

〈パワージェムについて〉

次はパワージェムの作り方だ！

Next, I'll show you how to make a power gem !

みんなついてこい！

Pay close attention !

同じ色のノーマルジェムを四角にくっつけると……

Form normal gems of the same color into a square shape and……

ノーマルジェムが変身して、パワージェムになるゼッ！

*those normal gems will merge into a power gem !
Yes, I rock !*

パワージェム化すると、壊した時の攻撃力がUPだ！

The power gem possesses great attacking power !

パワージェムは、いくらでも大きくなるゼッ！

You can make the power gem as big as you want !

好きなだけ大きくして、同じ色のクラッシュジェムをくっつければ……

Build it up to be huge and place a same color crash gem and……

一撃破壊だゼッ！

you can destroy it at once !

すごいゼッ！　おやじ～！

This is great !

パワージェムを連鎖させれば……

If you can destroy several power gems in a chain reaction……

さらに超強力だ！

it's super powerful !

オラ オラ！

Right on !

〈カウンタージェムについて〉

まだまだあるゼッ！ 次はカウンタージェムの説明だ！
More to learn ! Next I'll explain about the counter gems !

このどっさり降ってきたのが、カウンタージェムだ！

These are the counter gems ! Use them to attack !

ジェムを壊せば、これで相手を攻撃できるゼッ！

Destroy your gems and you will send counter gems to the opponent !

カウンタージェムはだな……

A counter gem is……

そばでジェムが壊されると、いっしょに壊れちまうんだが

…… destroyed if a gem next to it is destroyed.

落下ジェムを落としてやれば、中のカウンターが減って

…… The number counts down every round that you drop a gem……

カウンターが0になると
and when it reaches 0,

ノーマルジェムに変身だ！

it changes to a normal gem !

ノーマルジェムに変身した時

If the counter gems form a square when they change

四角になってれば、パワージェムになるゼッ！
they will turn into a power gem !

こうなりや、一気に反撃だ！

Now you can make a comeback !

オラ オラ！

All right !

〈レインボージェムについて〉

最後はレインボージェムを説明してやる

Let's just move on.

よくききやがれ！

Now I'll teach you about the super gems.

この7色に光ってるのがレインボージェムだ

This shining gem is the super gem.

こいつをくつかけりやあ

Drop this on……

a gem of the color you wish to be destroyed and……

同じ色の全てのジェムをブツ壊せるゼッ！

all the gems of the same color will be destroyed !

うまく使ってピンチを切り抜けろ！

Use this wisely to get out of trouble !

これで終わるだ

Oh well. That's the end.

せいぜい練習してくれよな！

Good luck !

セレクト&エンディング・メッセージ

ロケテスト版のエンディングは、製品版のEASYレベルのエンディングと同じデモ（ダンが出てきてよゆうス）に、下記の文章が表示されていた。

〈モード・セレクト用メッセージ〉

1人でCPUと対戦する
PLAYER VS. CPU

1クレジットで 2人で対戦して遊べる！

TWO PLAYERS CAN PLAY HEAD-TO-HEAD
WITH 1 CREDIT !

〈レベル・セレクト用メッセージ〉

初心者安心 イージーコース 3ステージでおしまい
FOR BEGINNERS 3 STAGES

みんなが遊べる ノーマルコース 全8ステージ
FOR AVERAGE PLAYERS 8 STAGES

パズルマニア専用 ハードコース 激ムズ難度の全8ステージ
FOR PUZZLE MANIACS 8 STAGES

〈ロケテスト用メッセージ〉

スーパーバズルファイター2X ただいまロケテスト中!!
NOW ON TESTING !

〈イージーモード・クリア用メッセージ〉

次はノーマルモードに チャレンジだ！
TRY NORMAL LEVEL !

勝ちメッセージ

勝ちメッセージには、どのキャラに勝っても表示される「共用セリフ」（8種類）と、特定のキャラに勝ったときのみに表示される「各キャラ用セリフ」（各1種類）があり、この2つのセリフが交互に出現するようになっている。共用セリフが出る順番のときには、8種類のうちからランダムで1つが選ばれる。したがって、共用セリフが2回連続して（あいだに各キャラ用セリフの表示順番があるので、正確

には1つおいて）同じ内容になる場合もある。共用セリフと各キャラ用セリフのどちらからスタートするかは、ランダムで決定される。対CPU戦での勝利時はもちろん、対CPU戦敗北時の相手側の勝ちメッセージや、対2P戦の決着時に表示されるメッセージも、この法則によって決定されている。なお英語版の場合は、各キャラに4種類ずつ用意されており、そこからランダムで選ばれるようになっている。

リュウ

〈共用セリフ〉

- おまえとはいいライバルになれそうだ
- 楽しい試合だったな またおれと戻ってくれ！
- 工夫が足りない……おまえもおれも！
- 今度闘うときも……たぶんおれが勝つ！
- 勝負は紙一重だった……さあ、またやろう！
- 惜しかった……力を温存しそすぎたみたいだな……
- おれは……おれより巧いやつに会いにいく！
- どうした！ おまえの本気を見せてみろ！

〈英語版〉

- You need more training to stand a chance.
- You've fought well. I was honored.
- Don't tell me, you only know how to play fighting games?
- All too easy……You just don't know the bliss of the bombs.



ケン

〈共用セリフ〉

- これが、頭の差ってやつさ！
- 勝負には「攻めどき」ってもんがあるんだぜ
- まったく、拍子抜けだな
- われながら、美しい勝ちっぴりだぜ！
- 勝ちたかったら 相手の動きも見なくっちゃな
- おととい来やがれよっ！
- おいおい、もう終わりかよ！
- バーディーとは「頭の使い方」がちがうのさ！

* 8にはバーディーの顔が表示される

〈英語版〉

- I have proven the difference between us: you just suck.
- You must learn when to defend and when to attack!
- Not only am I disappointed, inside I am laughing at you.
- It was a beautiful victory, if I do say so myself !

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|--------------------------|
| VSリュウ | :格好をマネしても おれには勝てない！ |
| VSケン | :危なかった…… 攻めの切れ味、変わってないな！ |
| VSチュンリー | :その一直線な攻め——両刃の剣だな…… |
| VSさくら | :気を失ってるうちに 逃げたほうがいいかな…… |
| VSモリガン | :あんたの技とあいつの技 どっちが強いかな |
| VSフェリシア | :ふつ、不思議な格好だな… |
| VSレイレイ | :なかなかのパワーだ またおれと戻ってくれ |
| VSドノヴァン | :道具にたよるようなヤツに おれは負けない |
| VSゴウキ | :本当に勝ったとは……思っていない！ |
| VSデビロット | :なかなかのチームワークだ |
| VSダン | :今度闘うときも…… たぶんおれが勝つ！ |



〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|--------------------------|
| VSリュウ | :いつまでも昔の俺だと 思ってくれるなよ！ |
| VSケン | :な~んかおまえを見ると むかつくんだよな…… |
| VSチュンリー | :チクチク攻めたって 僕には効かないぜ！ |
| VSさくら | :ま、僕に手こするようじゃ あいつにも勝てないな |
| VSモリガン | :美人相手には スマートに決めるのが礼儀だろ？ |
| VSフェリシア | :ゴロゴロ転がるなら 僕も負けないぜ！ |
| VSレイレイ | :顔色悪いぜ、だいじょうぶか？ |
| VSドノヴァン | :その地味なところは あいつそっくりだけどな |
| VSゴウキ | :世代交代ってやつさ！ |
| VSデビロット | :ハハ…… なかなかイイ性格してるな |
| VSダン | :おいおい、もう終わりかよ！ |

チュンリー



〈共用セリフ〉

- 1 時間のムダね 何回やっても同じことよ！
- 2 私、結構こういうのが得意なの……
- 3 ゴメンね！ 手加減は苦手なの
- 4 あなたとはキレがちがうのよ
- 5 「柔よく剛を制す」……といったところかしら
- 6 頭を使うのは苦手なようね
- 7 あなたとはスピードがちがうわ！
- 8 あなた、タダ者じゃない…… 思わせておいてタダ者ね

〈英語版〉

- 1 Why waste my time? You'll just keep losing!
- 2 I'm the strongest puzzle fighter in the world!
- 3 Sorry! But I don't know how to pull punches.
- 4 I'm too smart to fall for your stupid patterns.

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|----------------------------|
| VSリュウ | : あなたがバズル得意なわけないわよね |
| VSケン | : ルックスはいいようだけど オツムがなってないわね |
| VSチュンリー | : どう、本物のキックは？ やっぱりちがうでしょ？ |
| VSさくら | : 寄り道しないで帰りなさい 買い食いもダメよ |
| VSモリガン | : その高慢な性格…… タダ者じゃないわね |
| VSフェリシア | : ちゃんと服を着なさい タイホするわよ |
| VSレイレイ | : 懐し持っている武器を捨てて おとなしくなさい |
| VSドノヴァン | : まさか誘拐じゃないでしょうね |
| VSゴウキ | : 挙動不審ね、アナタ…… |
| VSデビロット | : ガキンチョの出る幕じゃないわ！ |
| VSダン | : 頭を使うのは苦手なようね |

さくら



〈共用セリフ〉

- 1 パズルって すごくおもしろいよねっ！
- 2 ウン、計算どおりだナ！
- 3 あっ！ 早くうちに帰ってドラマ見なきゃ！
- 4 わえわえ、早くもう1回やろうよー！
- 5 あー疲れた…… けっこう頭使っちゃった！
- 6 へえ、意外とうまいじゃん？
- 7 強くて当然！ いっぱい修行してるもんね！
- 8 う～～コレダよやっぱ！ 勝利の一瞬、たまんないね！

〈英語版〉

- 1 Whew, you were good! I've got to train harder!
- 2 Yes……All part of the plan!
- 3 You're quick, smart, and cheap! No wait……that's me!
- 4 Ha ha ha.
- 5 Only my second game, and I am already the best!

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ | : あー絶対手かげんしてる！ もう1回やろー！ |
| VSケン | : なんだ、威勢がいいだけじゃない |
| VSチュンリー | : あたしってズルい女？ |
| VSさくら | : わえわえ、リュウって知ってる？ すごく強いんだよ！ |
| VSモリガン | : 色っぽさでは負けますが パズルでは勝っちゃいます、ハイ |
| VSフェリシア | : ついてきちゃダメだよ ママに怒られちゃうから |
| VSレイレイ | : 危なかったあ！ 攻め方が読めないんだもん |
| VSドノヴァン | : こ、怖いよお……おじさん何者？ |
| VSゴウキ | : おじさん、場違いだよ！ |
| VSデビロット | : あなたお姫様でしょ？ いーなあ、おもしろそうだなあ |
| VSダン | : ウン、計算どおりだナ！ |

モリガン



〈共用セリフ〉

- 1 頭悪い子ね……フッ
- 2 フッ……髪が少し乱れたわ ……あっ枝毛
- 3 勝ちを誇るつもりはないわ 私が最強なんですもの
- 4 ……早いのね もうあなたの程度じゃ満足できないの
- 5 また遊んであげるわ……フッ
- 6 あなたカワイイわ そうやってサルになってるところが
- 7 全然ダメね もっとお勉強なさい
- 8 やさしく、ときには激しく…… 攻めの基本よ、覚えときなさい

※ 2 には涙マークが表示される

〈英語版〉

- 1 Baby, baby, baby……I didn't even sweat!
- 2 Oh Damn……I think I split a hair.
- 3 It's not whether I win or lose, just as long as I piss you off!
- 4 The sun's rising. I will rest 'til the morrow, then win again.

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|--------------------------------|
| VSリュウ | : その一生けんめいな感じ あたし、キレイじゃないわ……フッ |
| VSケン | : 女を喜ばせるには まだまだ修行不足のようね！ |
| VSチュンリー | : チュンリー？ ハッ……だれ、それ？ |
| VSさくら | : そんなカッコじや 男はふりむかないわよ |
| VSモリガン | : ベッ、別にその髪の色が醜ましくて 見てるんじゃないのよ |
| VSフェリシア | : フッ……おバカなネコ |
| VSレイレイ | : この散らかったガラクタ 私が片付けんの？ |
| VSドノヴァン | : お似合いのカップルじゃない ……フッ |
| VSゴウキ | : とっても素敵よ その絶望に満ちたゴツイ顔 |
| VSデビロット | : てんで、お・子・さ・ま！ |
| VSダン | : 頭悪い子ね……フッ |



フェリシア

〈共用セリフ〉

- 1 いまどきのネコは パズルもできなくちゃね
- 2 もあ、最高♥
- 3 これからお昼寝タイムなの ジャマしないでね
- 4 そんなに弱いんじゃあ 遊び相手にもなんないよ
- 5 シッポの差であたしの勝ちね！
- 6 がっかりしないで また遊んであげる！
- 7 歌って踊れてパズルも完ペキ ……もしかして最強？
- 8 あたしは負けない…… スターになる夢があるから！

〈英語版〉

- 1 You're about as sharp as a circle !
- 2 Meow……How'd you like them apples ?
- 3 I won by a tail's length. Now go back to my litterbox !
- 4 You're stoned ! Get it ? Ha ha ha……

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ | :弱っちいけど 悪い人じやあなたさうね |
| VSケン | :やっぱり勝つのは ホントのスターよね！ |
| VSチュンリー | :いたいいたあいつ カカトこうげき反則っ！ |
| VSさくら | :いいなーその服…… こんどかしてっ！ |
| VSモリガン | :やっぱり…… そのカッコはすかしいよ！ |
| VSフェリシア | :ダメよ！ これからネコはもっと強くなくちゃ |
| VSレイレイ | :何か面白いもの持っていない？ ガサゴソ…… |
| VSドノヴァン | :なによう……その目は あ、あたしはわるくないんだからね！ |
| VSゴウキ | :えーん、こわいカオーっ！ |
| VSデビロット | :キャー!! どーぶつ実験はんたいーっ!! |
| VSダン | :歌って踊れてパズルも完ペキ ……もしかして最強？ |

レイレイ

〈共用セリフ〉

- 1 というわけでアタシの勝ち！
- 2 ねえ！ もう1回やらない？
- 3 いま気がついたんだけどさあ お姉ちゃん楽してない？
- 4 どーしてそんなに強いのかって？ そりゃあ人知れず苦労したわけよ
- 5 お日さまが高くなってきたんで おやすみなさい
- 6 パズルは知力・体力・時の運…… じゃなかったっけか？
- 7 アタシが投げたの持ててないよーに 次でまた使うんだから
- 8 よおっし！ 次はもっと元気出していこう！

* 3にはリンリン（御札）が表示される

〈英語版〉

- 1 And again, I won with ease.
- 2 Hey, it's not time for you to walk away ! Try again.
- 3 Why do you hold back ? Your overconfidence is your weakness !
- 4 My revenge begins with you.

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|--------------------------------|
| VSリュウ | :キミと同じような技使う人いるよ でもその人主役じゃないなあ |
| VSケン | :キミ、女を泣かせてきたクチだね！ 見ればわかるよ |
| VSチュンリー | :お父さんを捜してるって？ そこの交番で聞いてみればあ？ |
| VSさくら | :勝つためにはやっぱ 努力と根性なんじゃないかなあ |
| VSモリガン | :負けたらコウモリ姿になるって いったのにーいったのにー |
| VSフェリシア | :なんかイヤだなあ 動物いじめたみたいで…… |
| VSレイレイ | :どっちの持ち物かわからんいや これキミの鉄球？ |
| VSドノヴァン | :それって……キミのパパ？ |
| VSゴウキ | :キミなんか こっちじゃあ全然ツーダよ |
| VSデビロット | :キミたち…… オバケじゃないよねえ？ |
| VSダン | :というわけでアタシの勝ち！ |



ドノヴァン

〈共用セリフ〉

- 1 何者とて私の邪魔はさせぬ！
- 2 倒れはしない この子に微笑みが戻るまでは！
- 3 呪われし血の呪縛 この手で断ち切ってみせる！
- 4 もはや迷わぬ 立ちはだかる者すべてに死の裁きを！
- 5 私は闇に紛れ、闇を討つ者……！
- 6 聞こえろ！ この胸に潜む黒い胎動が……
- 7 この悪夢が神の意志なら 私は神にさえ刃を向けよう
- 8 魔剣「ダイレク」…… 我が力となりし最強のしもべ

〈英語版〉

- 1 No one can interfere with my plans !
- 2 I won't rest until this girl is finally happy !
- 3 I'll put an end to the evil curse in my blood at any cost !
- 4 I am the one who lives in darkness and shatters it !

〈各キャラ用セリフ〉

- | | |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ | :その拳と交えるには もはや私は汚れている |
| VSケン | :お前にはわかるまい！ これは私のすべてをかけた闘いなのだ |
| VSチュンリー | :私の相手は 人の法では裁けぬ者たちだ！ |
| VSさくら | :覚えておくといい 命をかけた闘いもあることを…… |
| VSモリガン | :ただ斬り捨てるのみ 闇に染まった偽りの美など！ |
| VSフェリシア | :泣き叫ぼうと もはやお前を助ける者などない！ |
| VSレイレイ | :立ち去れ！ 力なくしてはその身を焦がすのみ！ |
| VSドノヴァン | :所詮は幻 ただかき消されるのみだ |
| VSゴウキ | :見届けた お前もまた十字架を背負った者……！ |
| VSデビロット | :貴様らも闇の住人ならば 容赦はない！ |
| VSダン | :私は闇に紛れ、闇を討つ者……！ |



ゴウキ

〈共用セリフ〉

- 我が名はゴウキ！ パズルも極めし者なり！
- フン、頭の体操にもちろん
- そのままうすまつておるがよい！
- せめて一瞬なりとも 我を焦らせてみよ！
- 早置きは三文の得！
- 相手にならんわ！ ヒヨコが……
- 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！
- そろそろ泣くか？



〈各キャラ用セリフ〉

- VSリュウ : そのままうすまつておるがよい！
 VSケン : せめて一瞬なりとも 我を焦らせてみよ！
 VSチュンリー : フン、頭の体操にもちろん
 VSさくら : そろそろ泣くか？
 VSモリガン : 我が名はゴウキ！ パズルも極めし者なり！
 VSフェリシア : 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！
 VSレイレイ : 早置きは三文の得！
 VSドノヴァン : 相手にならんわ！ ヒヨコが……
 VSゴウキ : そろそろ泣くか？
 VSデビロット : 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！
 VSダン : そのままうすまつておるがよい！



デビロット

〈共用セリフ〉

- 死刑じゃ！
- おしあきじや！
- つかれた！ 帰って寝るぞよ！
- 愚民ども！ さあ、この美貌をあがめよ！
- くるしゅうない！ ドレイとしてこき使ってくれるわ！
- このデビロット様に勝とうなど 100万年と4カ月早いわ！
- はいつくばって詫びよ！ 許してはやらんがな！
- はいつくばって詫びよ！ 許してはやらんがな！

*デビロットは共用セリフが7種類しかないと、同じものをダブルさせて8つにしている

〈英語版〉

- Let the gems hold you as I plan for your death!
- You've been very bad. Off to the gas chamber!
- What you don't recognize me?! Cyberbots is Capcom's #1 game!
- I know you want me……but can you handle it?

ダン

〈共用セリフ〉

- ビビッたか！ 頭ってのは こう使うんだゼッ！
- ケッ、素人が！ かえって寝ちまいな！
- それでわりかあ……？ ルール教えてやったろうがよオ！
- パズルってのはセンスだぜ、センス！ わかったか！
- ヒャッホーッ！ オレって最強ーッ！
- オレのオヤジはなあ……パズルも強かつたんだゼッ！
- これぞ！ サイキョー流うー
- 泣かすぞ、オラ！



〈各キャラ用セリフ〉

- VSリュウ : ガキがナマいってんじゃねえ！
 VSケン : オレより目立つんじゃねえぞ！ わかったか！
 VSチュンリー : ど〜してくれんだ、コラ！ この顔のクソ跡をよ！
 VSさくら : ジョシコーダーがプロに勝てるかよ！ 部活でもしてな！
 VSモリガン : タカビーな女は好かねえんだよ！ お話ししてもらったことねえからよオ！
 VSフェリシア : ニャオニャオいってんじゃねえ！ ぶつとばすぞ！
 VSレイレイ : なんだあ？ 中国には凶暴な女しかいねえのかあ？
 VSドノヴァン : 眠えぞ、テメエ…… リアクションに困るだろうが！
 VSゴウキ : 足腰立たねようにしてやろうか？ エエ～ッ？!
 VSデビロット : いい根性してんな サイキョー流に入門するかあ？
 VSダン : ヒャッホーッ！ オレって最強ーッ！

〈英語版〉

- I'll make you cry like I did when my daddy died!
- Amateur! Go home and practice dragon punches!
- I thought I taught you well. You know nothing! Dummy!
- Yeahhh! I'm the strongest there is! But don't tell Sagat.....

禁断の章

禁断の章へようこそ。ゲームの企画書やラフ画、原画、スタッフからのコメントなど、ここでしか見られない逸品を収録している。

開発スタッフからのコメント

まずはグラフィックを担当した開発スタッフからのメッセージだ。
担当したキャラのイラストとともにコメントをいただいた。

リュウ



モリガン



一番最初に
モリガンを作ったんだけど
今まごとで、キャラを
描いた事無かったんで
しゃべりかたです

(II)

リュウもまじめでうるさいから
動きを考えるのムズカシかった。
((I))

さくら
さくら...
今回のゲームでは、
あんまりアレルマ見せなかったけど
見せた方が良かった?。
((I))

フェリシア



フェリシアは
胸が大きいのが
描きにくいくらい。(笑)
(II)

デビロット



デビロット姫...
こういう娘、好き!(笑)

(II)

ケン



ニーハツ「喜怒哀樂」の
ハッキリしたヒトはちがりやくこ
なんかよいですね

ZERO限つくりたがた
なあ…次があれはくあるのが?)
無理してでも入ねよみと
思ひます

チュンリー



ヘンなカオさせよりはムツリ
してたオガニのヒトらしい!ヒ
思ひたのですがどないじょ?

ドノヴァン



マサル



マサル

レイレイ

いちばん千間かけ
つくりました。おつかども
レーリー レイレイ!(ペタペタ)

ゴウキ

ケンの勝ち、上着はだけます。
ゴーキも脱ぎます。こうしたら
先輩が「脱がすのが好きやなあ」
…別にそーじゅないってば!



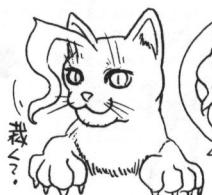
マサル

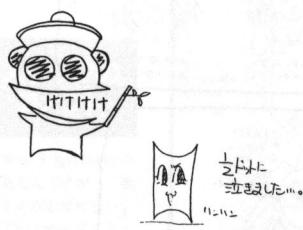
ダン

ホントはゴーキにボツボツに
さ木るだけだ、たんですが、
企画くんにそこのかさねこ、
あとは見このヒーリです。



マサル





秘開発企画ファイル

開発の初期段階で制作された企画書や、グラフィック関係の草案など、普段なら門外不出の資料を公開してしまおう。

●キャラクター・デザイン案

きわめて初期に制作された、キャラ・グラフィックの方向性を決めるための書類だ。企画担当者が制作。

各キャラクターにおいての意匠とフレーム・挑戦本格の指定。

キュンリー 「ZERO」若狭「II」の服！



〈フトワーク〉

「ZERO」のセリフ立(正面)のボーダーが
よくなかったら良いと思ひます。



〈抱髪〉

勝利アゲ「わハハ ラン やだ」の
ラーメンの部分が良い感じだと思います。
特に黒くてくびりが好き。使い自慢のび。

モリガン

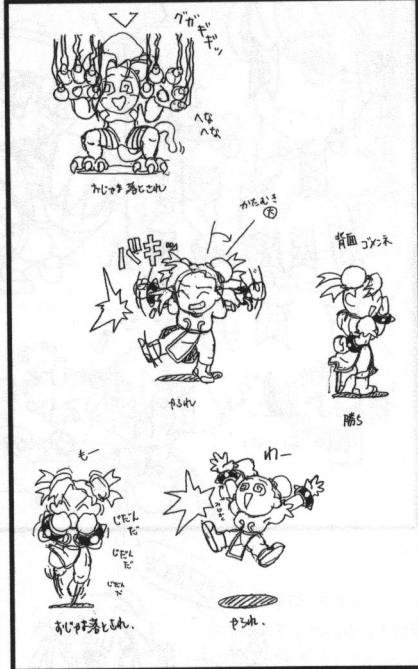


馬にでも乗っただろうは
下にスカスカも思ひも
良いかも...



〈抱髪〉

髪をカリッと引き上げ、対戦相手を向いた
方向に抱髪的な顔立ち「ホース」。
この髪はお嬢さうを見山みうに見えます
かわいいがります。◎



キャラクターの表情について

笑い



金髪



あせり



ピチ



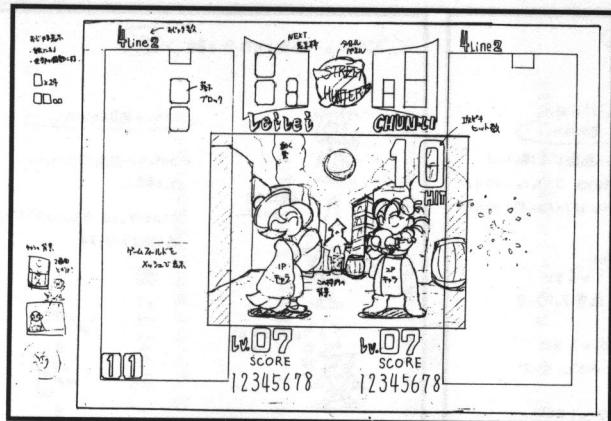
怒りやられ



やられ

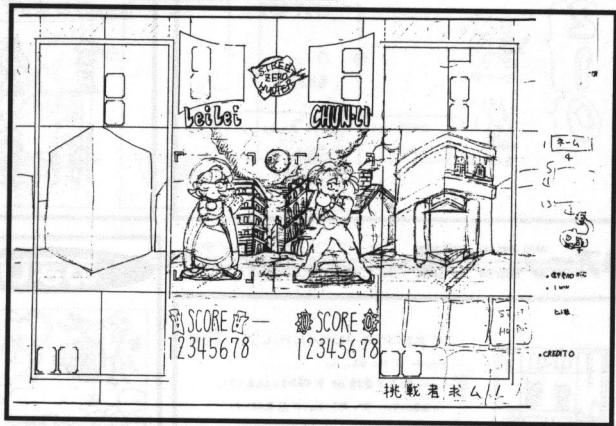


●画面レイアウト案



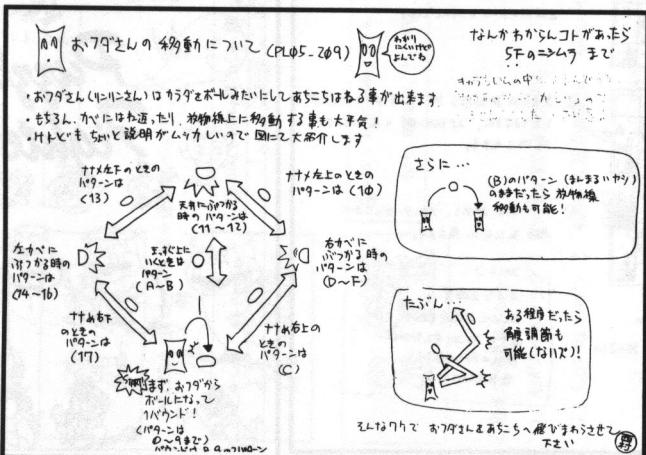
は、最初に出されたレイアウト案。この段階で表示されていた、予告稿の表示方法もちがう

▶上の改良バージョン。独自のグラフィックがある。タイトルが「ストリートハンターゼロ」なのもグッド



●リフレン姉さんアクション案

今までこそ、レイレイの足元で踊っているだけのリン
リンだが、当初はもっとハゲしい行動をする予定だった。



スタッフのコメント

キャラもROMの中にあるんですが、「動かすのがむずかしい」ので出ませんでした。
……残念！

●コンティニュー時の演出

これは現在の演出とほぼ同じ内容の企画書。相違点は、コンティニュー確定時にボイスが出ないだけだ。

＜コンティニュー画面ひの プレイヤー変化＞NO.1

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0



通常フットワーク



通常スクワット



ピッキーポーズ



負けポーズ

コンティニュー演出時の 変化に×12

- コンティニュー画面ひ登場いいよ
プレイヤーキャラは、コンティニュー一カウントが
戻るといいよは下へようボーズかあります
ます。。

カウント
① 9～6まじ
通常フットワーク

② 5～3まじ
やはい ポーズ

③ 2～1まじ
ピンチ ポーズ

④ 0...
負けポーズ

この段落 おさりの 食竹声「あ～み」とか
入ります

＜コンティニュー画面ひの プレイヤー変化＞NO.2



通常スリフト



ピッキーポーズ



通常スクワット



負けポーズ



通常スリフト



ピッキーポーズ



通常スクワット



負けポーズ



通常スリフト



ピッキーポーズ



通常スクワット



負けポーズ



通常スリフト



ピッキーポーズ



通常スクワット



負けポーズ

●オープニング案

オープニング内のプレイデモ
用コンテ。多少変更されています。

＜木アーニング内 キモアレイントリー＞

～IPキャラが木アレイを～

- ① キモアレイも木アレイOKな事務うにしあります。
この画面にみる水アレイ等アレイが超強制です。

木アーニング内アレイ。

- ② IP角 連続開始。
連続時々木アレイもちゃんとります。

- ③ 重音が終わったらすぐ キモアレイが「スペココ」
を出しますし、エンドカンタ側の萬千カーブを
接地面させます。

- ④ スペーコボが出て、カウンタ・ジェムが
相手スリードに落ちます。

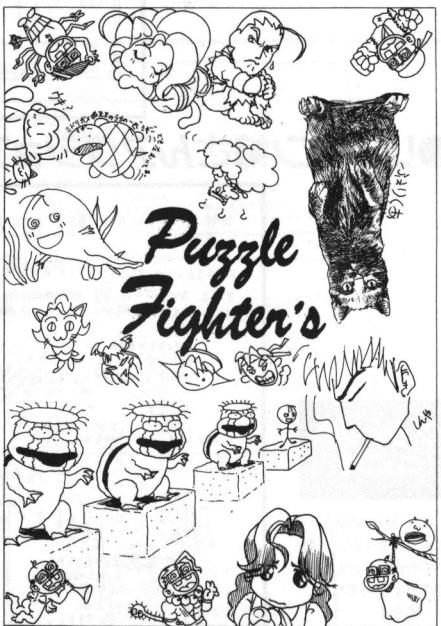
＜コンテ＞

半ボリ企画書...
はじめにある程度までお
途中でコロコロするうの。
原物のまま全く
音無たりしま。

タイル化 画面組立の
統合へ...

おまけ

これは単なるスタッフの落書き。遊んでますねえ。



●デモコンテ集・採用編

エンディングなどで流れるデモの企画書、まずは採用分からの紹介だ。変身モリガン編では意外な楽も……。

〈デモアイデア～7～〉

〈クリル-70 1 の デモ 内容〉



～背景 布景物 框内図～

〈画面は「デジ」機械なりのアーティストの絵画風



① 2人で通常ボズ"ズ"じぶ出現。
モニ-が"ソソキス"ズ"も取る。



モニ-分身中 ゴミ箱ふたをまか通常立ち位置から

② モリガン は 2人に分身

③ かりと 回転し 4ヨリ1-服に変身。
モニ-分身回転し、



④ モリガン 2人 同時に 2X2キ
モニ-1-服がちく! 、? ? が進



〈新たに 火事なもの〉

1. モリ-の 分身シン : カード変化などの時間が火事。
2. モニ-1-服 モリガン : モニ-の服(固体)に おどろいて立ちモリガン 踏む
時間3.

(モニ-70+70(並ばない)とコスメスボーズ)

3. モニ-モニ-70+70(並ばない) 頭

4. ⑧ モニ- : 対戦して ⑧ でつよいです。

〈リバウンド ケン 編〉

① リバウンド"向かわぬ"壁場がアモリギキ。



② ケンが"昇龍空手"を出し前進します。
リュウはアトローカ打げます。



③ モニ-モニ-上に着地し、モニ-モニ-地下に落つい
いります。



④ ケンが"落したショック"画面が上下に走ります。

〈炎舞は絶〉

① モニ-モニ-壁かわー

② モニ-モニ-効果

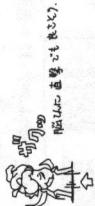
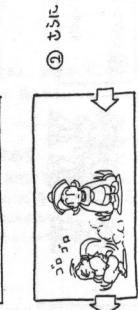
③ モニ-モニ-効果

④ リュウ 図39 ねら?

⑤ リュウ 図49 ひらい様

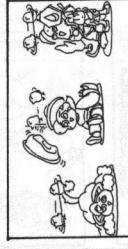
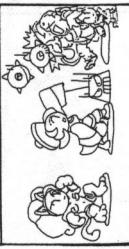
〈デモアヘ4ヶ〉

〈レイン 聖母編〉



- ちよこ
ちよこに画面等であります。
- ① レイン正面丸… 目まめ口きのひがにあります。
 - ② 画面全体 青系のカラーベース
 - ③ ダンク教皇 砂壁… せわせわ
 - ④ ラウチ文字 出された理解が無い場方にあります。

〈エクリプスモモセタモ 終タ・レル(天罰版 編)〉



〈レイン 眼疾編〉

- ① 左から、ヨリミナハ、ドリクン(?)の像… お悔じ(あくび)ます。
- ② ヨリミナハ、ドリクン(?)に天罰版、ヤシナハ(?)。(?)
- ③ キタケイ聖母が見えます。
- ④ 錦地図 P-9に当ります。

- ① ダンクが左から右へ、レインの前を転がる。
- レインスタート
- ② さらに、ダンクが右から左へ 転がる。
- ③ 3回目に、ダンクが左から転がりました。時計
地図刀ばりり。
- ・レインの動きも、XとYと早く。
・画面全体と、青系統のカラーに全部變えたいのです。
・時間。

- ちよこ
ちよこに画面等であります。
- ① レイン正面丸… 目まめ口きのひがにあります。
 - ② 画面全体 青系のカラーベース
 - ③ ダンク教皇 砂壁… せわせわ
 - ④ ラウチ文字 出された理解が無い場方にあります。

〈エクリプスモモセタモ 終タ・レル(天罰版 編)〉

- ① 左から、ヨリミナハ、ドリクン(?)の像… お悔じ(あくび)ます。
- ヨリミナハ、ドリクン(?)に天罰版、ヤシナハ(?)。(?)
- キタケイ聖母が見えます。
- (錦地図 P-9に当ります。)

- ② キタケイ聖母とくじた、ドリクン(?)が、こまちます。
- 次に、ヨリミナハ、ヨリミナハに天罰版、ヤシナハ(?)。(?)
- キタケイ聖母が見えます。

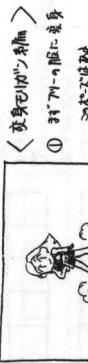
- ③ 2人ともヨリミナハ、ヨリミナハが、晴(はる)。
- ヨリミナハ頭上がり、金髪(きんぱつ)が落(おち)下(さ)る。
- (ヨリミナハ頭上がり、金髪(きんぱつ)が落(おち)下(さ)る)
- ヨリミナハ頭(かしら)回(まわ)し、金髪(きんぱつ)が落(おち)下(さ)る。

- ④ レイン頭に金髪(きんぱつ)が、ヨリミナハと当(あ)たる。
- 残(のこ)れてタガハ(?)で、ヨリミナハと当(あ)たる。
- ヨリミナハもヨリミナハ。

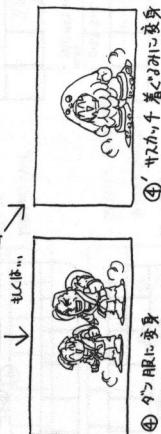
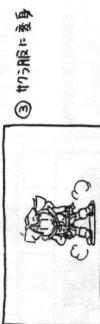
〈レイン 眼疾編〉

- ① レイン正面丸… お悔じ(あくび)ます。
- ② レイン頭上から、金髪(きんぱつ)が落(おち)下(さ)る。
- ③ ヨリミナハ頭(かしら)回(まわ)し、金髪(きんぱつ)が落(おち)下(さ)る。
- ④ レイン頭に金髪(きんぱつ)が、ヨリミナハと当(あ)たる。

〈テモアタマヘコヘ〉



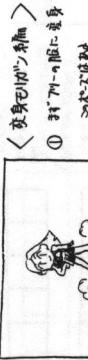
- ① ま、アーマー服に着替
スルヤハサカ。
- ② 今はアーム服。
- ③ カラフルな着替。



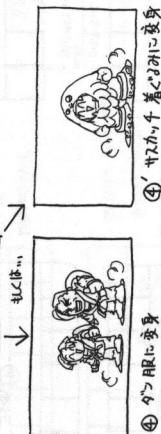
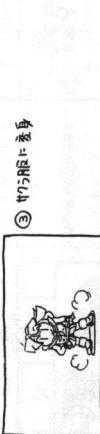
- ④ ダンス心地良。

- ④' サスカラ着ぐわんかに着替。

〈テモアタマヘコヘ〉



- ① ま、アーマー服に着替
スルヤハサカ。
- ② 今はアーム服。
- ③ カラフルな着替。



〈暴力娘サクハ編〉

- ① 生の真空港機を見た時^{トトロ}、その機^{トトロ}が「飛行機^{トトロ}」
を取^{トトロ}り受けた。



〈因幡たゞがくみ縦属〉

- ① コガキムコガキスラジ^{トトロ}に立^{トトロ}つた。ハゲア-キガ
チカガシル^{トトロ}。

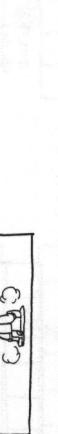


- ② 鹿^{トトロ}物^{トトロ}に住^{トトロ}めかかして^{トトロ}した鹿^{トトロ}に^{トトロ}
ゴ^{トトロ}キ^{トトロ}。

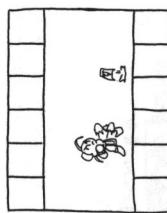
- ① 生の真空港機を見た時^{トトロ}、その機^{トトロ}が「飛行機^{トトロ}」
を取^{トトロ}り受けた。

- ② ハガキ^{トトロ}アタマ^{トトロ}に展^{トトロ}す。何か^{トトロ}を乞^{トトロ}うとい^{トトロ}う。
何^{トトロ}も見^{トトロ}かない^{トトロ}。

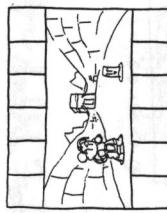
- ③ ハガキ^{トトロ}アタマ^{トトロ}に展^{トトロ}す。やさか^{トトロ}のタ^{トトロ}ン^{トトロ}、
ハガキ^{トトロ}。



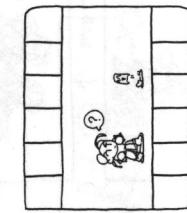
〈アモアモア&6n〉



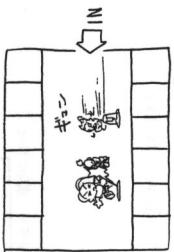
モード一
モード二
モード三



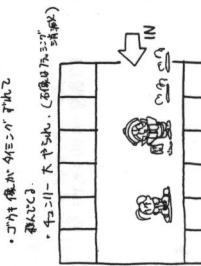
①



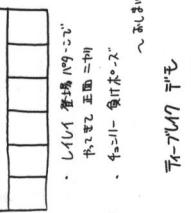
②



モード一
モード二
モード三



モード一
モード二
モード三

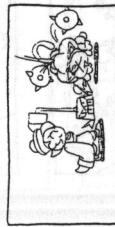


モード一
モード二
モード三

モード一
モード二
モード三

〈天雷破(ハリイ)編〉

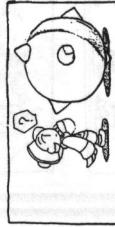
① 天雷破、といいのが出いまわ。アリーヤーの天雷球がいいつかで飛ります。



② 最後に超特大鎧球が降り注ぎます。



③ こんなでかいは持つないで、な、ぱんぱんと
思ふよへ图。



④ モード超特大鎧球がいいかうちに転がる、2
ひょうしひいろと見て、アリーヤー顔つきです。



① フがんぢられ…元からあればいいじです。
② 天雷破用鎧球、アリーヤー

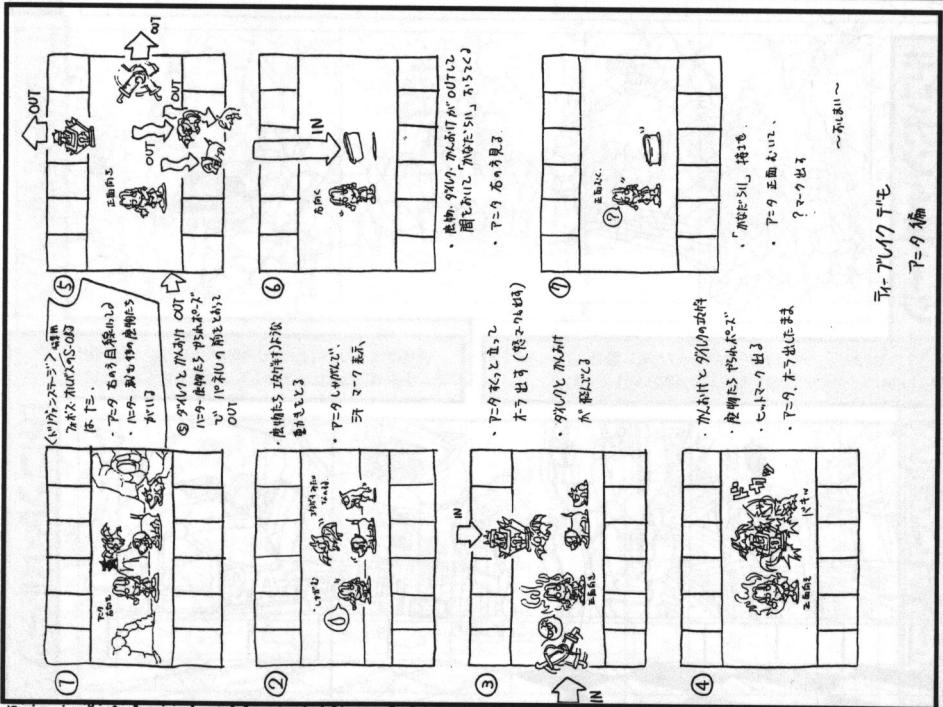
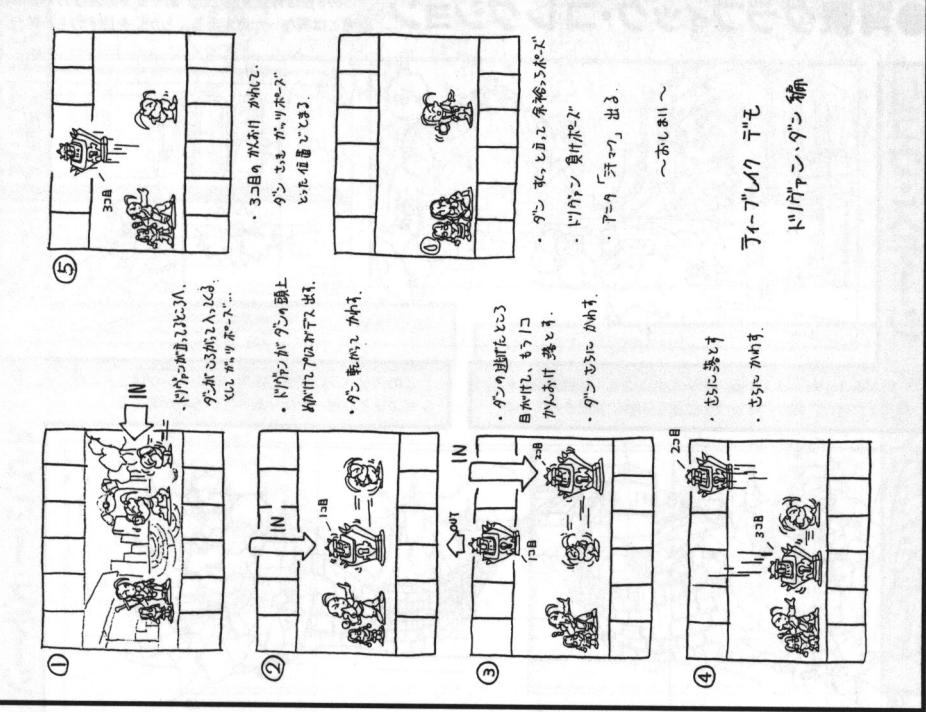
～～～

③ 大鎧球

～～～

④ アリーヤー胸中で体調もじいはば、かわい良し

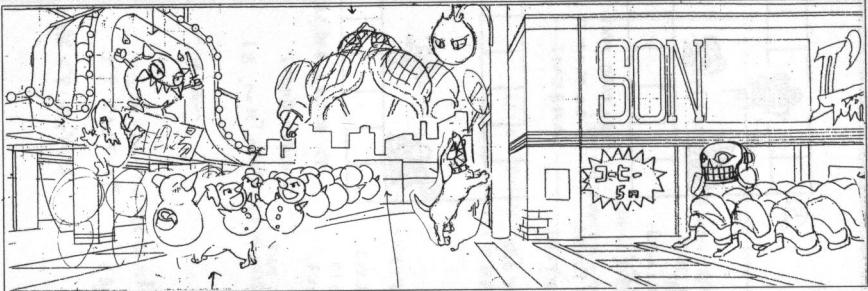
モード一
モード二
モード三



●背景グラフィック・コレクション

この8点は背景原画だが、あくまで原画なので実際の画面とは異なった点がある。ちがいを探すのも一興だ。

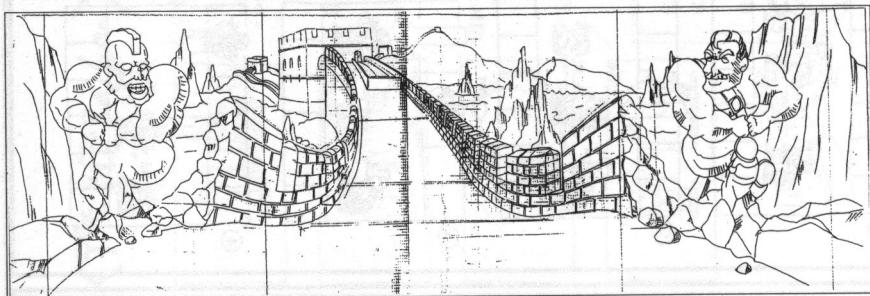
リュウ・ステージ



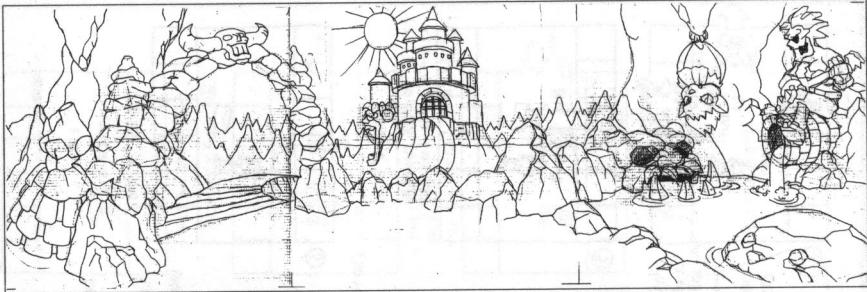
雪だるまがたくさんいる。ゲーム中にいるのは鉄道場の雪だるまだけだ。裁かれキャラの位置も微妙に変更されている。

このステージは原画と採用バージョンがほとんど同じだ。ザンギエフとハガーがはりあってるのが見える。

チュンリー・ステージ



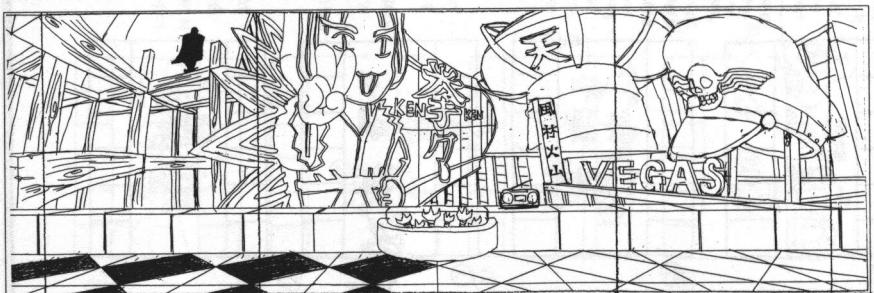
モリガン・ステージ



『ハンター』のモリган・ステージと同じ場所。アーンストランド城にピクトルの頭部があしらわれている。

遠景はほとんど同じだが、縁石の上にラジカセが置かれている。中央の花壇にはえている草はゴウキのちょんまげ？

フヨリシア・ステージ



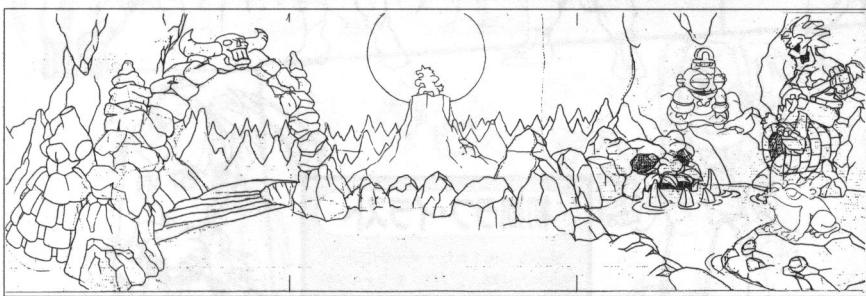
レイレイ・ステージ



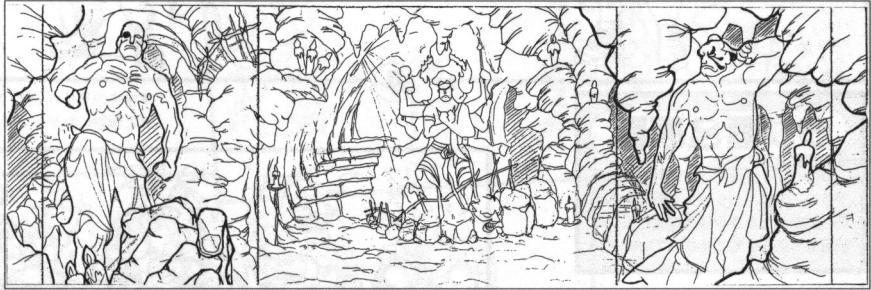
採用グラフィックよりも“荒れた墓地”という雰囲気が強か
ったようだ。ザベルは棺おけの中からのぞいています。

原画からあまり変更されていない。モリган・ステージと似
ているけれど、フォボス・オルバス・ガロンが登場している。

ドノヴァン・ステージ



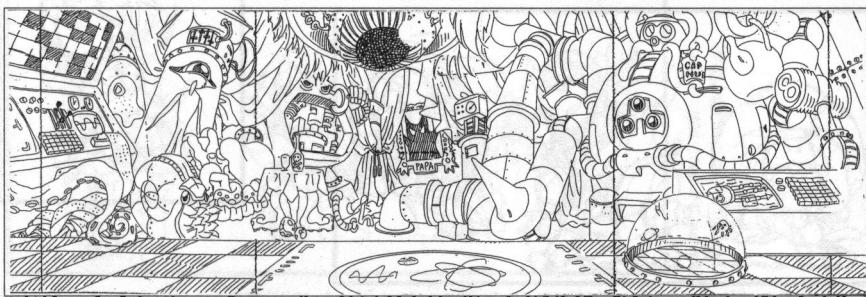
ゴウキ・ステージ



この段階では、左にサガット、右に本田、中央にベガ、その
足元にバイソンの顔と、「ストII」キャラが総登場していた。

画面ではわかりにくいか、中央左に毒の瓶、中央に「P A
P A」と書かれた肖像画がある。デスサタン国王だろうか？

デビロシティ・ステージ



グラフィック・ラフ画&原画

禁断の章の最後は、これまたおなじみのキャラ・グラフィック用ラフ画&原画集だ。今回は特別に、ラフ画を大量にお見せしよう。



初期ラフ・イラスト

企画から出されたイメージに沿って
描かれた初期のラフ画。デフォルメ割合が、まだ低かったことがわかる。

ラフ画&原画

コンセプトが決まったあと、実際に
グラフィック・パターンを制作する
さいに描かれたラフや採用線画たち。未
使用分もあちこちにまざっているぞ。

▼中央のモリガンは、現在のボーッズと微妙にちがっている



▲いまよりも悲惨なボーッズが多いような……





下段のダンは採用分。上段には
上半身ハダカのゴウキがいるぞ

▼左下のイラストでは、ドノヴァ
ンの背後にアニアがいる



▲指を曲げるだけのケンの挑発ホ
ーッズも、慎重に決められたようだ

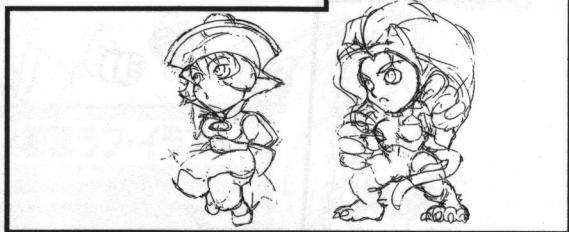




▼フェリアもレイレイも、採用分
とアングルが少しちがっている



▲これはほとんど決定稿。ゲーム
では見られない細部に注目しよう



決定稿

たくさんのラフが描かれて、ついに
最終的なデザインが決定する。指定が
入っているデザイン画を見てみよう。

▼デビロット一行。
攻撃時にボタンを押して
いるのか！



▼モリガンのツメの有無など、こ
まかい部分まで指示されている



厳選グラフィック原画

ゲームに採用されているキャラ原画を、ピックアップして掲載しよう。



▲ダメージ時の
イラク、ゲーム中
では見えない

秘グラフィック原画

こちらは逆に、ゲーム中では見ることのできない原画たちだ。

▲フリーズヘル
ブミーのエリシ
ア救援隊。隠れて
見えないポーズだ



▲レイレイは旋風舞も
使える予定だった

◀ゲーム中の振り向き
は、これを分割して使
用している

カブコロ
カ是伊

『スーパーノバズ』レフアイター II X 楽譜集

Stage Ryu

J = 118

♪-♪

Melo.

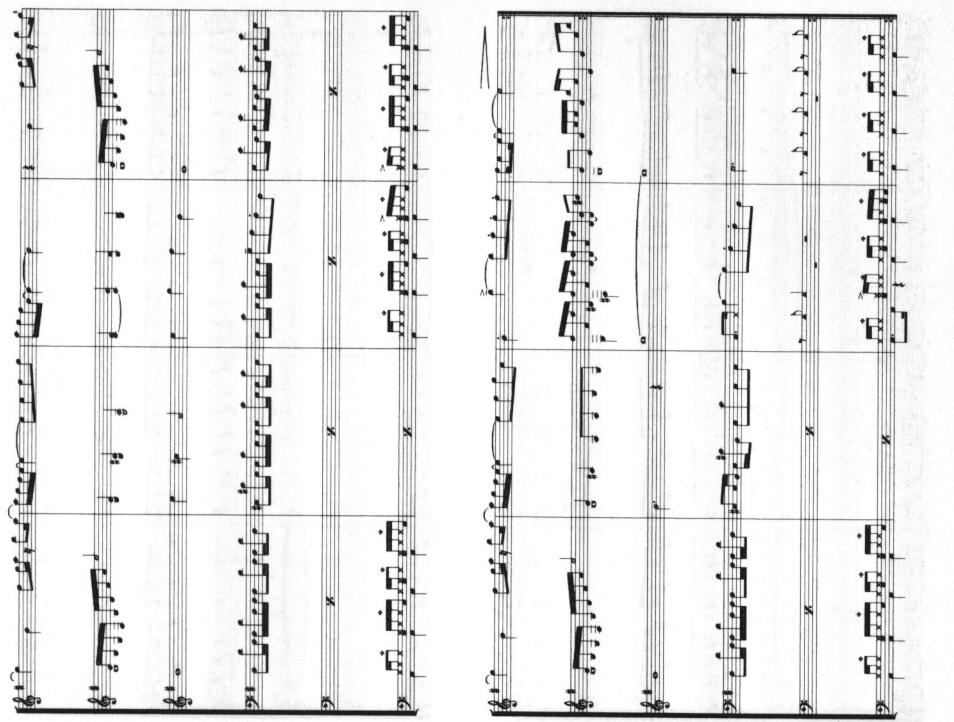
Bell (Vxa.)

Strings

Syn Bass

Hi-Q Cap

Drums



Stage Ken

Musical score for Stage Ken, page 156, measures 1-4. The score includes six staves:

- Melody
- Sub Melody
- Pianissimo
- Vibraphone
- Bass
- Tambourine

The tempo is indicated as quarter note = 152.

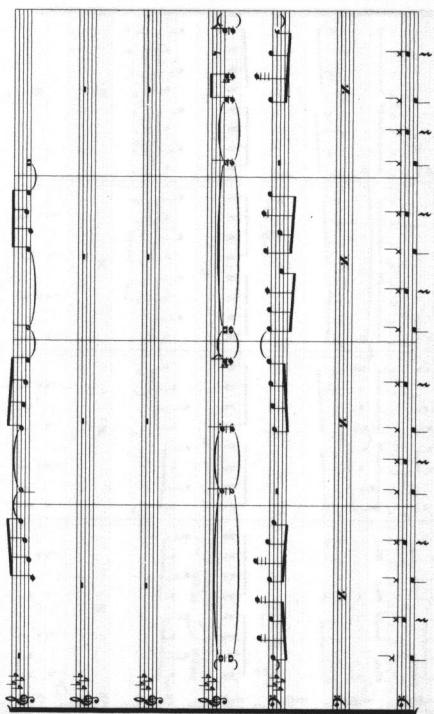
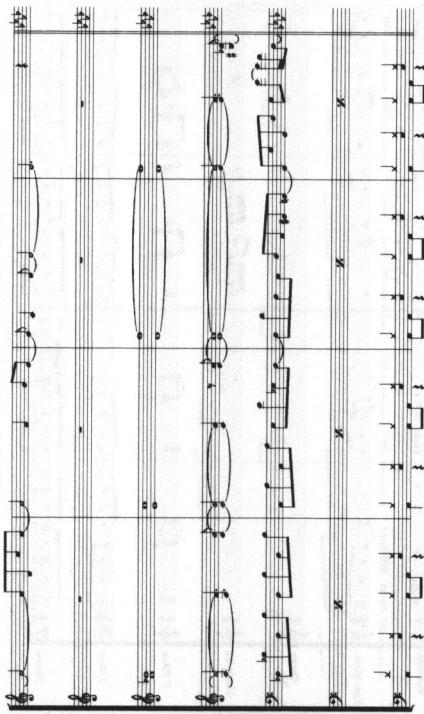
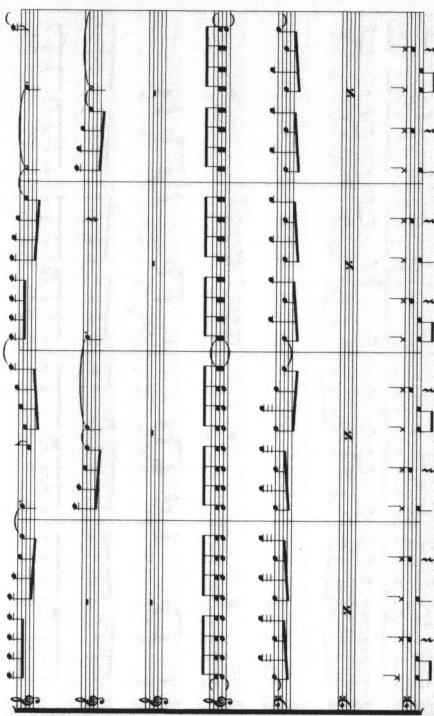
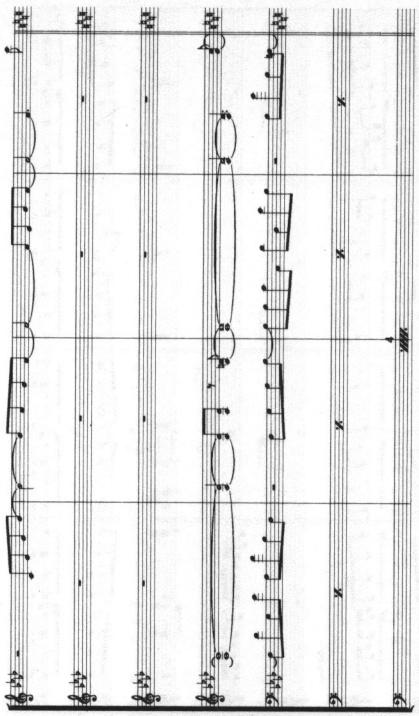
Musical score for Stage Ken, page 156, measures 5-8. The score continues with the same six staves as the first section.

Musical score for Stage Ken, page 156, measures 9-12. The score includes six staves:

- Melody
- Sub Melody
- Pianissimo
- Vibraphone
- Bass
- Drums

The tempo is indicated as quarter note = 152.

Musical score for Stage Ken, page 156, measures 13-16. The score continues with the same six staves as the previous sections.



Two staves of musical notation for Stage Chun-Li. The notation consists of vertical stems with horizontal dashes indicating pitch and rhythm. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a bass clef and a key signature of one sharp.

j = 123

Stage Chun-Li

A musical score for Stage Chun-Li featuring six staves. The instruments listed are:

- Syn Side
- Saw Melo.
- Organ
- Marimba
- E. Piano
- S. Bass
- Drums

The score includes various musical markings such as grace notes, slurs, and dynamic changes. The first two staves correspond to the notation shown above, while the remaining four staves provide a full harmonic and rhythmic context for the piece.



Stage Sakura

$\text{J} = 128$

Ocarina	Ocarina	Flute	Marimba	Bass	Bass	Tambourine	Hand Clap	Drums
---------	---------	-------	---------	------	------	------------	-----------	-------

Musical score page 161, measures 1-4. The score consists of eight staves. Measures 1-3 feature eighth-note patterns primarily in the upper voices. Measure 4 begins with a bassoon solo followed by a dynamic section.

Musical score page 161, measures 5-8. The score continues with eighth-note patterns. Measure 8 includes a dynamic instruction "trumpe" (trumpet) and a bassoon solo.

Stage Morrigan

J = 125

This musical score page contains four staves of music for various instruments. The instruments listed on the left are Piano, Fantesia, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, High O, Hand Clap, Effec. Perc., and Drums. The music consists of four measures. In the first measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the second measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the third measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the fourth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns.

This musical score page contains four staves of music for various instruments. The instruments listed on the left are Piano, Fantesia, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, High O, Hand Clap, Effec. Perc., and Drums. The music consists of four measures. In the fifth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the sixth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the seventh measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the eighth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns.

This musical score page contains four staves of music for various instruments. The instruments listed on the left are Piano, Fantesia, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, High O, Hand Clap, Effec. Perc., and Drums. The music consists of four measures. In the ninth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the tenth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the eleventh measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns. In the twelfth measure, the Piano and Fantesia play eighth-note patterns. The Synth Strings play sustained notes. The Synth Bass and Triangle play eighth-note patterns. The High O and Hand Clap play eighth-note patterns. The Effec. Perc. and Drums play eighth-note patterns.

Musical score for Stage Felicia section, page 163, measures 1-10. The score includes parts for Flute, Bassoon, Trombone, Marimba, Fantasy, Synth Bass, Cat Voice, Tambourine, Electric Percussion, Hand Clap, and Drums. The tempo is indicated as $\text{♩} = 125$.

Stage Felicia

$\text{♩} = 125$

Musical score for Stage Felicia section, page 163, measures 11-20. The score includes parts for Marimba, Fantasy, Synth Bass, Cat Voice, Tambourine, Electric Percussion, Hand Clap, and Drums.

Musical score for Stage Felicia section, page 163, measures 21-30. The score includes parts for Flute, Bassoon, Trombone, Marimba, Fantasy, Synth Bass, Cat Voice, Tambourine, Electric Percussion, Hand Clap, and Drums.

Musical score for Stage Felicia section, page 163, measures 31-40. The score includes parts for Marimba, Fantasy, Synth Bass, Cat Voice, Tambourine, Electric Percussion, Hand Clap, and Drums.

Musical score page 164, top half. The score consists of eight staves. The first two staves are for Flute 1 and Flute 2. The next two staves are for Alto Saxophone and Bassoon. The last two staves are for Trombone 1 and Trombone 2. The score features various musical markings such as grace notes, fermatas, and dynamic changes.

Musical score page 164, bottom half. The score continues with the same eight staves. The Alto Saxophone part is explicitly labeled "Alto Sax". The music includes sustained notes, eighth-note patterns, and rests.

Stage Lei Lei

J = 125

Musical score for Stage Lei Lei, page 165. The score consists of two systems of musical notation. The top system starts with a tempo of *J = 125*. The instruments listed in the first staff are: Ocarina, Flute, S. Strings, Synth Bass, Hs., Lei Lei Voice, Ayo, Bend Cymbal, China Perc., Dan, High Q., Hand Clap, Electric Perc., and Drums. The bottom system continues the musical piece.

Continuation of the musical score from the previous page. This section includes staves for Ocarina, Flute, S. Strings, Synth Bass, Hs., Lei Lei Voice, Ayo, Bend Cymbal, China Perc., Dan, High Q., Hand Clap, Electric Perc., and Drums.

Continuation of the musical score from the previous page. This section includes staves for Ocarina, Flute, S. Strings, Synth Bass, Hs., Lei Lei Voice, Ayo, Bend Cymbal, China Perc., Dan, High Q., Hand Clap, Electric Perc., and Drums.

Continuation of the musical score from the previous page. This section includes staves for Ocarina, Flute, S. Strings, Synth Bass, Hs., Lei Lei Voice, Ayo, Bend Cymbal, China Perc., Dan, High Q., Hand Clap, Electric Perc., and Drums.

Musical score page 166, measures 1-4. The score consists of eight staves. Measures 1-3 show the strings (Violin I, Violin II, Viola, Cello) playing eighth-note patterns. Measure 4 begins with a bassoon solo followed by a dynamic change.

Musical score page 166, measures 5-8. The strings continue their eighth-note patterns. Measure 6 features a dynamic change. Measure 7 includes a bassoon solo. Measure 8 concludes the section.

Musical score page 166, measures 9-12. The strings play eighth-note patterns. Measure 10 begins with a bassoon solo. Measure 11 features a dynamic change. Measure 12 concludes the section.

Musical score page 166, measures 13-16. The strings play eighth-note patterns. Measure 14 begins with a bassoon solo. Measure 15 features a dynamic change. Measure 16 concludes the section.

Stage Donovan

J = 146

Sym. Lead

Syn. Strings

Orch. Hi

Syn. Bass

Fantasia

Syn. Bass

Drums

Stage Gouki

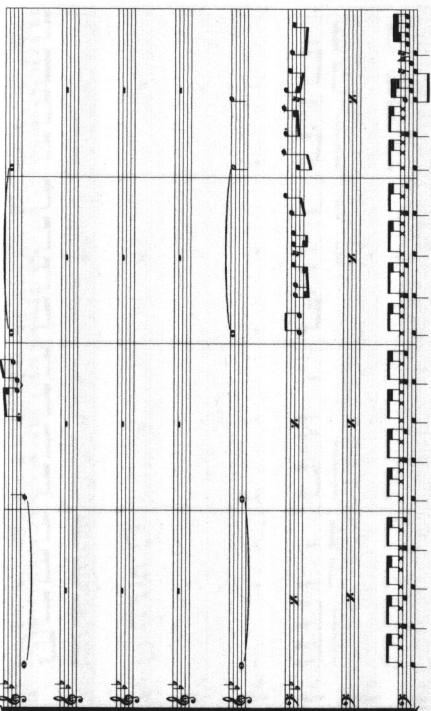
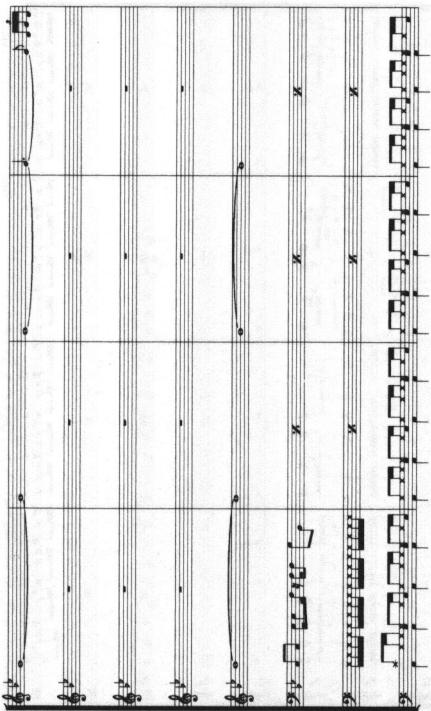
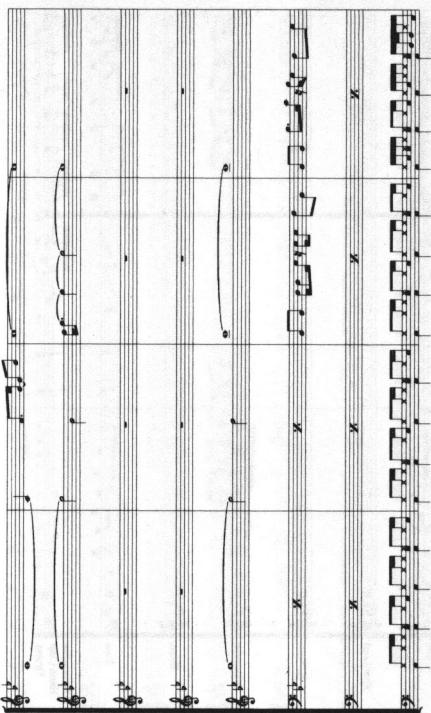
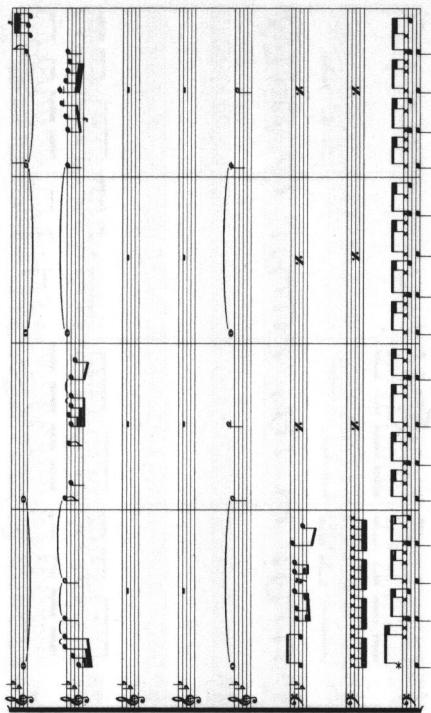
j = 140

Syn Lead Shakuhachi -

Orche Hit Melo. Orche Hit -

Strings E. Bass -

Tumborne Drums



Stage Devilot

j = 128

Fantasia

Organ
Saw Lead
E. Piano
Marimba
Brass
Bass
Tambourine
Hand Clap
Drums

għix

A musical score page featuring five staves. The top staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. It contains a series of eighth-note patterns. The subsequent four staves are in bass clef, with a key signature of one sharp and common time, showing various eighth-note and sixteenth-note patterns.

A continuation of the musical score from the previous page. It consists of five staves, all in bass clef, one sharp key signature, and common time. The patterns of notes and rests continue from the first system, maintaining the established rhythmic and harmonic structure.

A continuation of the musical score from the previous pages. It features five staves, all in bass clef, one sharp key signature, and common time. The patterns of notes and rests continue from the second system, maintaining the established rhythmic and harmonic structure.

171

A continuation of the musical score from the previous pages. It features five staves, all in bass clef, one sharp key signature, and common time. The patterns of notes and rests continue from the third system, maintaining the established rhythmic and harmonic structure.

Theme Of Dan

J = 128

Oboe/Harp

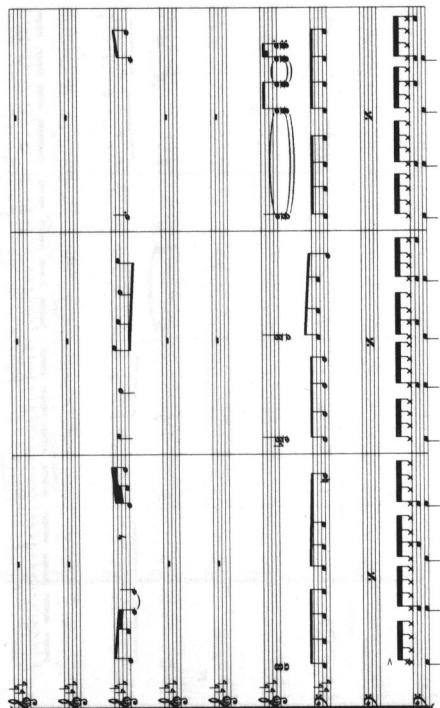
Bassoon

Trombone

Pr

Oboe/Harp

Trombone



明解・『スーパーパズルファイターIX』用語の基礎知識

【起爆】ジェムを壊すこと。

【起爆地点】起爆可能な場所。

【攻撃量】相手側に降るカウンタージェムの個数。「攻撃力」とも言う。

【構成個数】1つのパワージェムに含まれているノーマルジェムの量。

【段】フィールドの上下を区分する単位。→列

【ちぎる】段差を利用して、落下ジェムを1個ずつに分離する。

【致死量】相手を負かすのに必要なカウンタージェムの量。

【点火】「起爆」と同意語。

【破壊力】「発生量」と同意語。

【発生量】ジェムを壊したときに発生するカウンタージェムの個数。

【フィーリング連鎖】適当にジェムを積み上げ、その最下段にあるジェムを消して、偶然に起こす連鎖。

【フィールド】ジェムを積むためのス

ベース。B列×12段（実際は14段目まで存在）で構成されている。

【復活】フィールドにあるジェムを消して、スペースを確保すること。ピンチ状態から立ちなおること。

【不要ジェム】仕掛けには必要としないジェム。「ゴミ」とも言う。

【変身】一定組数（3から5組）の落下ジェムを落とすことで、カウンタージェムがノーマルジェムに変わること。

【掘る】積まれているカウンタージェムを消していく、フィールドのスペースを広くする作業をいう。

【落下ジェム】上から落ちてくる2個1組のジェム。

【落下パターン】キャラごとに設定された、相手フィールドに降らせるカウンタージェムの色配置。

【列】フィールドの左右を区分する単位。一段

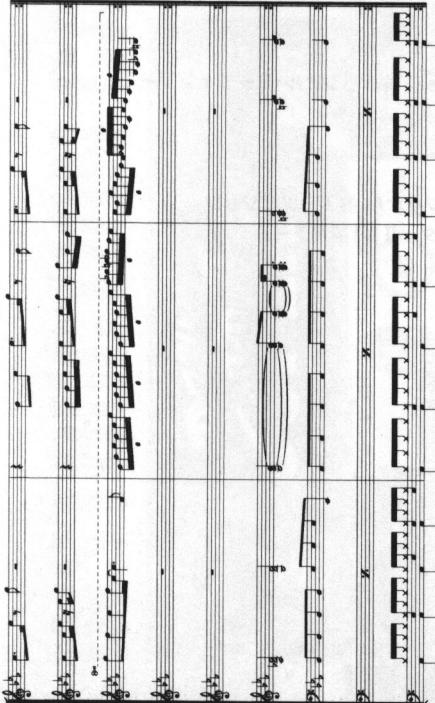
スラング集

【JAC（ジャック）】つぎつぎとノーマルジェム（パワージェム）が壊れていくこと。JAC（ジャパンアクションクラブ）の爆破スタンプをホウフツとさせることからこう呼ばれる。

【○○ちゃん何色かなハアハア】キャラの落下パターンを確認するときに使うキメ言葉。○○にはキャラ名が入るが、さくらに対して使うのがもっとも効果絶大。使いすぎると友だちが減る。

【特約ワイド】時限爆弾の同意語。生命保険が語源で、点火すると「満期」と言う。カブコン公式（？）用語。

【友だちいないから1人で遊ぶ】ひたすら対CPU戦を遊んでいる人に言うと効果大の攻撃呪文。同様に「友だちいないのに2人で対戦」「友だちいるけど1人で遊ぶ」などがある。



PRESENT

カブコンのご厚意により、①シークレット・ファイル「パズルの素」、②『スパズル』ポスターを各5名にプレゼントするぞ。希望者は、本書にはさんであるアンケートハガキに必要事項を記入のうえ応募してほしい。切手は不要なので、そのままポストへ投函しよう。締め切りは96年9月30日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく。



▲カブコンが制作している小冊子がシークレット・ファイルだ。さくらとレイレイの着せ替えが遊べるぞ。ポスターも賞品

ALL ABOUT シリーズ Vol.15

ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX

スタジオイベントスタッフ・編

1996年8月30日初版発行 定価1,280円(本体1,243円)

©1996 Printed in JAPAN

ISBN4-88554-459-9 C0076 P1280E

編集発行人 平山哲雄

発行所 (株)電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 (03)3445-6111

企画・構成・編集 スタジオイベントスタッフ

Director 山下 章

Chief-in-Editor 大出綾太

Editors 山中直樹／中村京子／板場利光

制作協力 片平鍾瀛／藪良小路／曳地哲司

CG制作 高橋政輝(アクアビット)

表紙文字 中岡マサミ

デザイン 藪ふく子／鈴木雅彦(Graph House)／(株)オリジナル・エージェンシー

写真 ジェーシーツー

印刷 奥村印刷(株)

製本 (株)堅省堂

協力 (株)カブコン、(株)キョーワインターナショナル、(株)アーツビジョン

SPECIAL THANKS (株)カブコン『スーパーパズルファイターⅡX』開発チーム

(株)カブコン広告宣伝部御一同

企画・制作マイコンBASICマガジン編集部

©1995,1996 CAPCOM

INSTRUCTION CARDS (JAPANESE)



INSTRUCTION CARDS (FOREIGN)





オール・アバウト・シリーズ LINE UP

Vol. 14 ALL ABOUT

ストリートファイターZERO2



■368ページ
(カラー178ページ)

■1,580円

カブコン開発チームが、全面協力。永久オリジナルルンボウや戦意の波動に目覚めたリュウなどのミステリアスクロールも完全規載している。コマンドミニボスターつき。

Vol. 11 ALL ABOUT

ストリートファイターZERO



■352ページ
(カラー128ページ)

■1,480円

「ストZERO」のすべてがわかる一冊。「ストII」シリーズ全国大会チャンピオン軍団「ガガ・ストライクバーカーズ」が対戦攻略を監修。カブコン開発スタッフ完全協力。

Vol. 8 ALL ABOUT

上巻・システム解析編 真サムライスピリット



■272ページ
(カラー128ページ)

■1,480円

ゲームの基本となるシステムや技一覧表を紹介。さらに、設定資料や開発者の落書きイラスト、公式サイト・ストリーリーなどとのコーナーも充実。ファン必読の一冊。

Vol. 5 ALL ABOUT

ワールドヒーローズ2JET



■240ページ
(カラー96ページ)

■1,380円

システム解析、対CPU & 対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え、技の当たり判定や、メーカーと共同制作の人事物語など、マニアックな情報も載っている。

Vol. 2 ALL ABOUT

ぷよぷよ



■160ページ
(カラー112ページ)

■1,280円

ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析、開発者インタビュー、専門用語辞典、全曲楽譜のほか、ドキュメント小説を特別付録載。

Vol. 13 ALL ABOUT

ぷよぷよ通



■208ページ
(カラー128ページ)

■1,300円

全日本ぷよ協会公認。多くの準備各解説にはじまり、CMライブラリー、開発スタッフ・インタビュー、ボイス＆メッセージリストなど、「ぷよ通」のすべてがわかる。

Vol. 10 ALL ABOUT

餓狼伝説3



■304ページ
(カラー112ページ)

■1,480円

独自で調査した情報&データを詰め込んだ一冊。開発スタッフ、サウンドチーム、生駒台美玲のリップル・インタビューは、「餓狼」ファンならずとも一読の価値あり。

Vol. 7 ALL ABOUT

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■272ページ
(カラー96ページ)

■1,400円

システム解析や対CPU & 対2P戦の攻略法にはじまり、体力が満タンの相手をイニキにKOする連続技を全24キャラクター紹介する。空中鳳凰脚や空中龍虎乱舞のやりかたも分析。

Vol. 4 ALL ABOUT

龍虎の拳2



■240ページ
(カラー96ページ)

■1,380円

内部開定データをもとに、基本システムをくわしく解説。その後、メッセージ一覧やナゾの心霊写真、ニセ龍虎乱舞、伝説の超タクマといつた爆笑情報も。

Vol. 1 ALL ABOUT

対戦格闘闘ゲーム



■208ページ
(カラー112ページ)

■1,480円

「ストIIターボ」など、計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり、エンディングまで徹底的に紹介する。「ヒーヒー2」の開発手記を特別付録。

Vol. 12 ALL ABOUT

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



■368ページ
(カラー144ページ)

■1,580円

完全データ & 攻略法はもちろん、お笑い写真集「メモリアル・オブ・ファイターズ」、開発チーム+長崎 萌+野中政宏インタビューなど、企画モノも満載。

Vol. 9 ALL ABOUT

真サムライスピリット



■320ページ
(カラー96ページ)

■1,480円

対CPU & 対2P戦の攻略法がメイン。全キャラのポーズ+エンディング集、開発スタッフ・ロングインタビュー、読者投稿コーナー、全曲楽譜集なども掲載。

Vol. 6 ALL ABOUT

ヴァンパイア



■272ページ
(カラー96ページ)

■1,400円

ゲーム内容に合わせて視覚的要素を強調。おなじみの攻略法+システム解析に加え、開発者インタビューや本邦初公開の設定資料「ダークストーカーズの秘密」を掲載。

Vol. 3 ALL ABOUT

餓狼伝説スペシャル



■240ページ
(カラー96ページ)

■1,380円

システム解析、技の性能データ、ゲーム攻略だけでなく、開発者インタビュー、隠れキャラの出現条件、テレビCM、アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介。

DELUXE Vol. 1 ALL ABOUT

ヴァンパイアハンター



■320ページ
(変型)

■2,500円

従来の倍サイズ(変型)A4判で、カラーページを惜しみなく使った技表、ボイス集は必見。動きのコマコマを追ったアニメーション・タイムチャートを史上初掲載。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

①最も寄りの書店で取り寄せる。1~2週間かかるが、追加料金なしで入手できる。
②電波新聞社(大代表: 03-3445-6111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そして、ほしい本の名前と、自分の住所と電話番号を教えれば、「ブック急便」で2~3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格+送料380円の着払い。

ISBN4-88554-459-9

C0076 P1280E

9784885544590

1910076012809

ALL ABOUT



発行：電波新聞社
定価：1,280円(本体1,243円)