

# GAME Charge

■アクションバンド電波別冊

Vol.16  
Winter  
¥900

*Virtua Fighter Kids*

AOU SHOW  
人気爆発確実品

SONIC CG BATTLE

セガニックのCG対戦ゲーム版

サターン移植最前線!

NEWGAME=ARCADE

GUNBLADE NY

DecAthlete

LAST BRONX 東京番外地

BATTLE GAREGGA

NINJA MASTER'S

## FIGHTING VIPERS

### ハニー全開!

# 100連勝の興奮!

全キャラ最終隠し技&コマンド表公開

バーチャファイター2

ポストカード付き

■セガAM3研オリジナル制作

電腦戦機 **バーチャロン**

# 特大ポスター

VIRTUAL-ON  
2P color Graphic





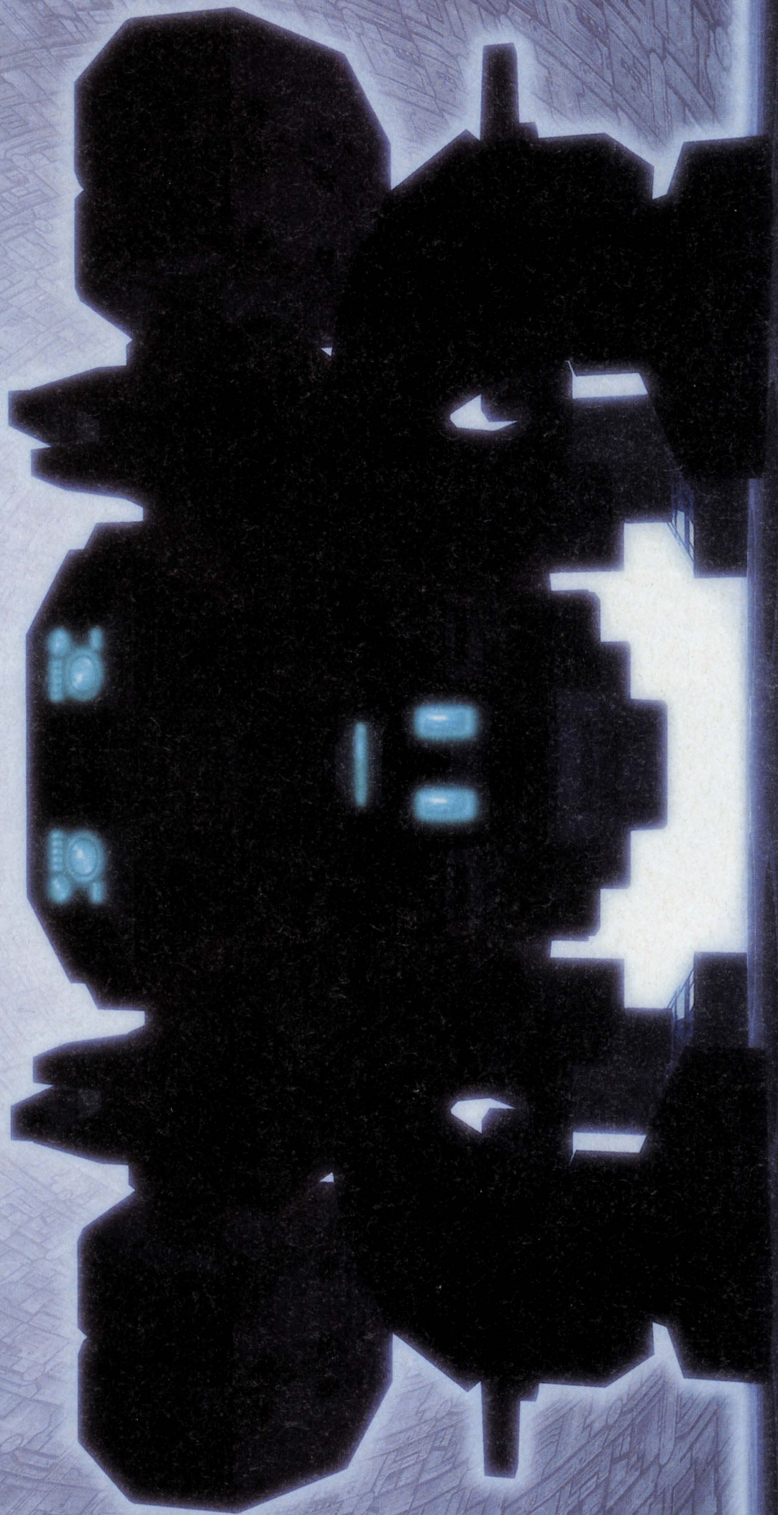
**SEGA**  
AM R&D DEPT.#3

**VR.HBV-10-B**

©SEGA 1995 "CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON"

Ver.02

©SEGA 1995 "CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON"



SEGA™  
AM R&D DEPT. #3

## CONTENTS

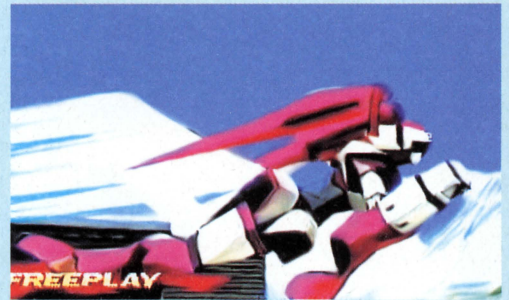
- 特集/100連勝の興奮! ハニー全開 ————— 5
- FIGHTING VIPERS 最終隠し技公開 ————— 10
- LASS BOSS=Mahler ————— 26
- VIRTUAL-ON 2Pcolorグラフィック ————— 30
- LASS BOSS=? ————— 46
- GUNBLADE NY ————— 48
- DecAthlete ————— 49
- LAST BRONX東京番外地 ————— 50
- 編集後記・奥付 ————— 51
- 島民ランド ————— 52
- 投稿チャージ ————— 54
- NEO GEO CHARGE ————— 58
- GAMELANDさっと! ————— 60
- Xシンジケート ————— 61
- CLUB CRUB ————— 64
- 漁業新聞 ————— 68
- IROTUDO (イロモノ達の集い) ————— 70
- 晴れ・惚れコンシューマー ————— 78
- NEWGAME=CONSUMER
- アルバート オデッセイ外伝■SS■ ————— 80
- ヴァンパイアハンター■SS■ ————— 82
- ゼクシード■PS■ ————— 84
- NEWGAME=ARCADE
- BATTLE GAREGGA ————— 86
- NINJYA MASTER'S ————— 88
- SONIC CG BATTLE (名称未定) ————— 90
- VIRTUA FIGHTER KIDS ————— 94
- VIRTUA FIGHTER 2 POSTCARD

### COVER REPORT コスプレとわたし

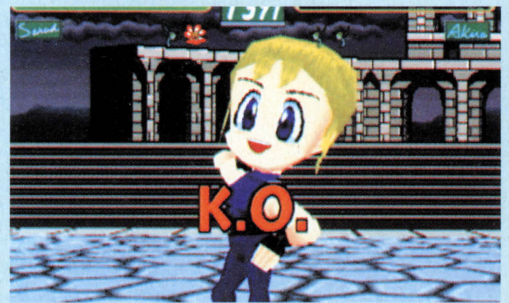
オハヨゴザイマス、そのコedis! 今回のチャージはハニー特集ということでミニハミとーくっす。そそそおえば先日ワタシはコスパというモノに初参加してみました~! ナニガナダカワからないうちに賞をいただいでしまい(!) おみやげまでもらった、ヤッター! この日ワタシはハニーの格好をしてたのですが、会場はもうハニーいっぱいだったなあ。「時代はハニー」って事を思い知らされた(謎)一日であったことよ。ほによ。コスプレという世界にふれてはや2年、いろんなブームがあったけど、その中でもハニーはかなりイカした衣装なので、変身願望ばっちり。ゲーム代もかさみまくってばっちりばいばい(謎)。



●特集/100連勝の興奮!



●VIRTUAL-ON



●NEW GAMES



●VIRTUA FIGHTER 2 POSTCARD

# FIGHTING VIPERS

HUNDRED BONUS

ハニー全開！

## HONEY

というわけでバイパーズの特集です。でもチャージとしては、攻略という観点だけでバイパーズを扱うのは物足りません。もっとキャラクター一人一人の魅力に迫りたい、その答えがこれです。

# 1000 連勝の 興奮！！

●ハニーちゃんのアーマー脱衣&アーマー脱衣●

# FIGHTING VIPERS

HUNDRED BONUS

ハニー全開!

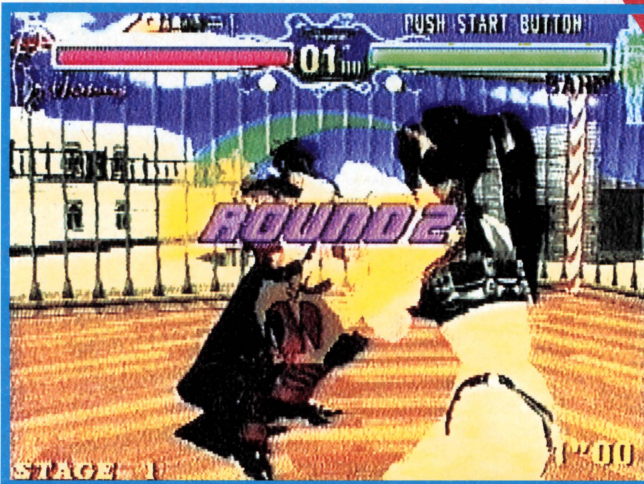


●インカメラ、ハニーちゃんの超々脱ぎっぷり●

まあいい、わかった。いいから見てくれ。このページの写真を。なにかおかしいぞ!? やばげ。そう、ハニーのスカートがないのだ。一体全体これはどうしたことだろう? そのわけは2ページ後に。

# 1000連

# H O N N E Y



●ハニーちゃんのアーマー脱衣&アーラマー脱衣●

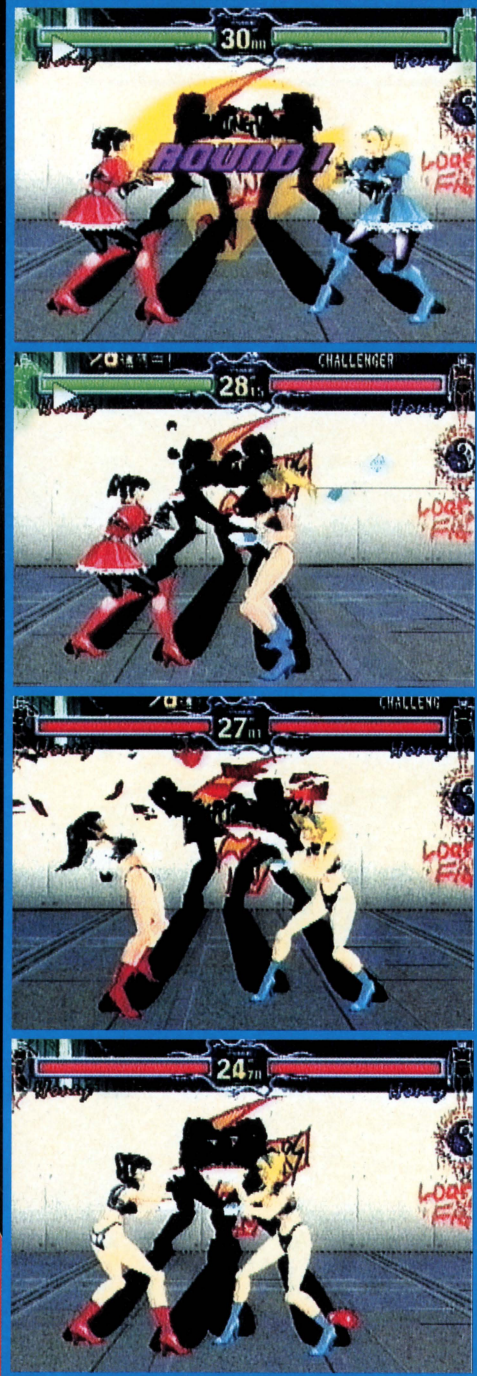


とりあえずじっくり見れ。ハニーのミニスカート、略してファイブミニがないっつーことは、ハニーのパンツ、略してハニパン(苦しい)がオールスルーって感じ。コギャルのシースルーは古いか〜？

# 勝の興奮!

# 禁断の超甘い蜜！ 魅惑の魅カハニー 最強のインカマー 100連勝の興奮！

●ハニーちゃんのアーマー脱衣&アーマー脱衣●



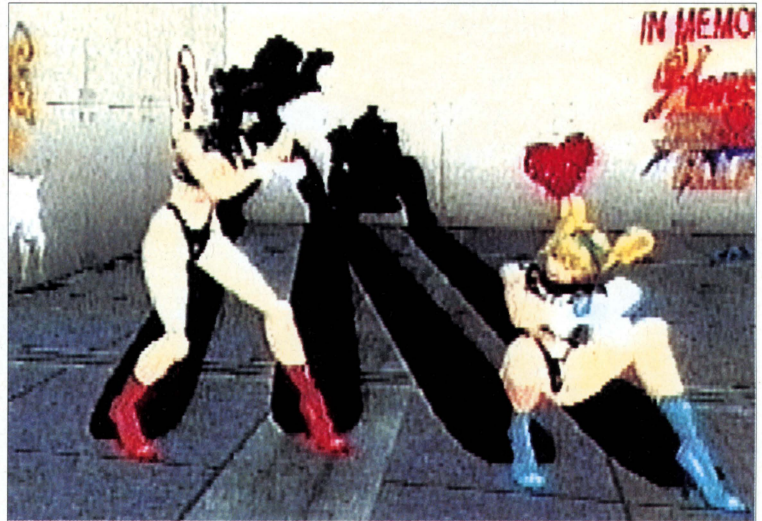
# FIGHTING VIPERS

HUNDRED BONUS

ハニー全開！

ついに公開！！やっぱり噂は本当でしたか。

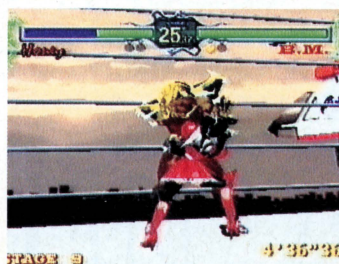
このスカート取れ現象、実は偶然でもバグでもなんでもないんだ。レッキとした仕様。なんと、ハニーにだけ与えられた巨大ボーナス、超出血大サービス「スーパーハニーフラッシュ（※仮名です）」だ！通常のプレイでは絶対に見ることはできない。対戦のみだ。この状態になる条件は、『100連勝する』こと。ちょうど100人目の相手を倒した瞬間から、ハニーフラッシュ（アーマー脱衣）時の、スカートがなくなるのだ！大ボーナス、ラッキースタート～この状態、まさにランジェリー状態って感じでかなりセクシー…というかもうはなごモノ。ちょっと青少年には刺激が…しかし、100連勝は並の腕じゃあできない。となると徹ゲーっすか？やっぱ。



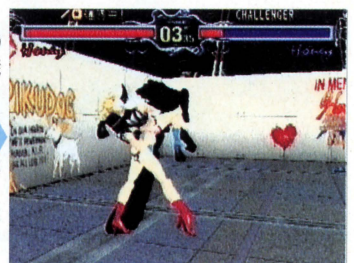
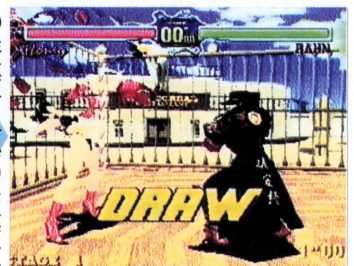
●洋菓子（屋のお菓子）  
ハニーパイ



●焼きたてホカホカ  
ハニーパン



●珍珠（蜜蜂の足）  
蜜足



このページの勝手な命名は編集部の手なり事であるのは超～当然ッス。



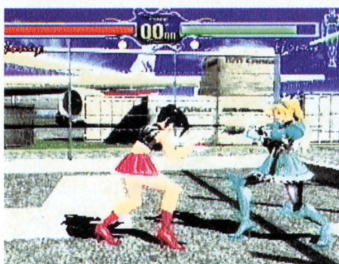
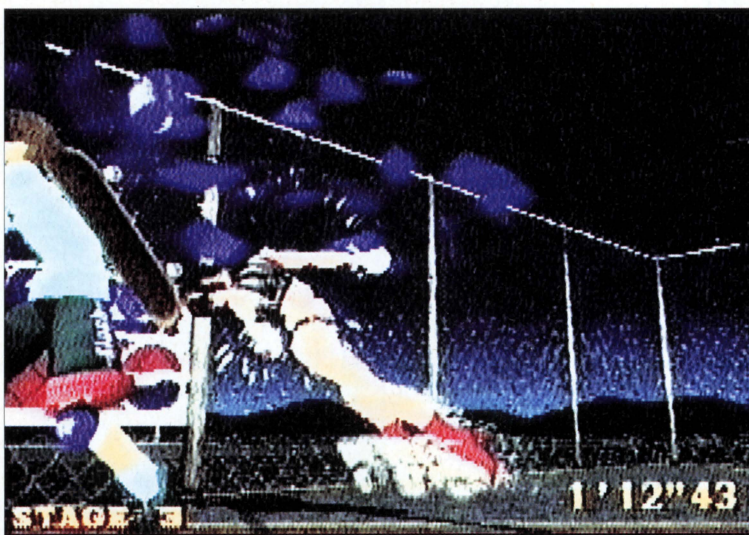
# H O N N E Y



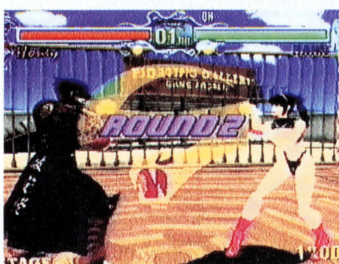
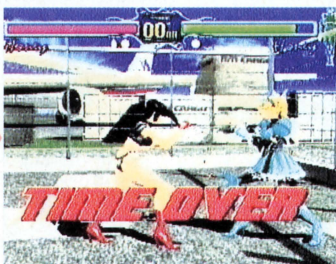
1PT フロント  
 敗退時のアップも一味違う。なんかへんな感じがしていませんか？



2PT フロント  
 金髪も同じく取れます。なんかこっちの方がエッチじゃないかも。



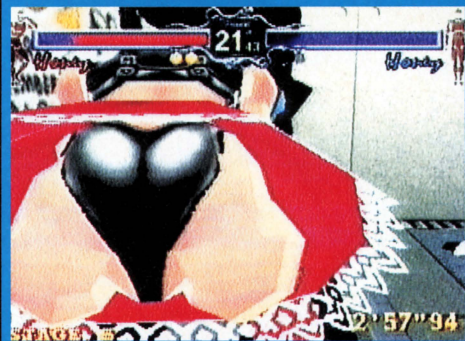
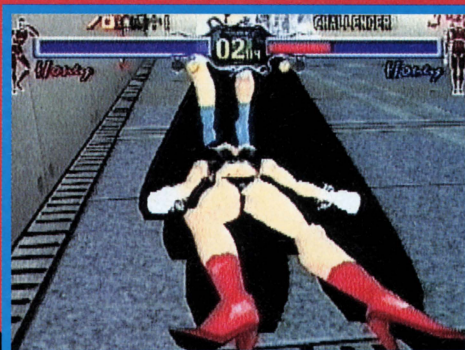
● 洋菓子 (屋のお菓子)  
 ハニーパイ



● 焼きたてホカホカ  
 ハニーパン



● 珍味 (蜜蜂の足)  
 蜜足



● ハニーちゃんのアーチャー脱衣&アーラマ脱衣 ●

## コチラはチャージ、神例その子ちゃんの甘いミツ!

「いや〜スゴイですねコレ。いいんすかって感じ? 一回だけ地元のアークードでみたけど、自分じゃ絶対ムリだよな〜。誰かこの状態のコスプレしてくんないかなー。え? 私はイヤッす。」



神例その子...目下業界ナンバー1との誉れ高き元祖チャードル。現在の得意コスプレキャラはハニー。パンツが見えないように自作ブルマはいているというヌルさ。

# T O K I O



1. ロースピンパンチ→↓K+Gの足払いからの立ちパンチが3発まで出せる。2. ダブルクラッシュキック…ミドルキック2発の後にショートジャンプキックが出る3連技。ガンガン前進していく強い技だが、入力のディレイはほとんど効かないので、決め打ちで。3. スターライトダンス…通常のみドルとは逆足のミドルキック、「プロダンサー（なんだその名は）」からの同じくショートジャンプキック。アーマーも破壊できるぞ。4. ファイヤーダーツ…トキオだけはダッシュ中のKがこのドロップキックになる。5. オープンロール…ただのPPKだが、2発目がエルボー（中段）でなおかつ次のハイキックが連続技。ガードされても安全な強いコンボだ。

# ■アーマー脱衣連写



トキオは、手足のゴテツとしたアーマーはもちろん、さりげなく着ているジージャンの内側の防具も取れる。

内側のアーマーが取れるっつーことはGジャンも破れそうなもんだけど、取れないねえ。それがスタイルか？

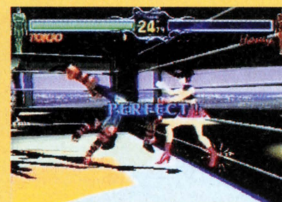
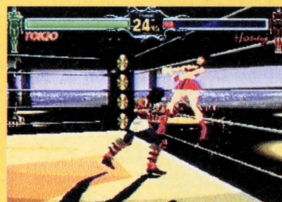
アーマーがないぶん、異様に足が細く見える……ってほんとに細いよ！ やっば足細くないと美少年じゃない？

技名	コマンド	条件・備考
ジャストイスジャブ 上P	P	
オープンチェスト	PP	
オープンピン	PK	
オープンアーム	PPP	
オープンロール	PPK	
ジッドジャブ 下P	↓+P	
オープンアッパー 中P	↘+P	
オープンエルボ	→+P	
エルボブロー	→+PP	
オープンアームブロー	→+PPP	
ライトニングアロー	→+PP ↓+P	
ジャンプハンマー 小J P	↑+P	ジャンプ同時 Pからのコンビネーションはつながらず
スラストエア J P	上+P	空中
ジャンプハンマー	上P	
ロングローキック 上K	→+K	
スピノアキック	K+G	
スピノアシライズ	K+GK	
スピノコザック	K+G ↓+K	
スピノフット	K+GKK	
カタバルトキック	→+K+G	
カタバルトハイ	→+K+GK	
カタバルトミッド	→+K+G ↘+K	
カタバルトロ	→+K+G ↓+K	
ロールキック	K	
リアクター	KP	
コンボ・リアクター	KPP	
コンボ・エッジ	KPK	
コンボ・リアクタープラス	KPPP	
コンボ・マキシエッジ	KPPK	
コンボ・トリックス	KPP ↘+K	
コンボ・ベントエッジ	KPPPK	
コンボ・リアクターコザック	KPPP ↓+K	
コンボ・トリックスアロー	KPPP ↘+K	
ロキック 下K	↓+K	
ロースピンキック	↓+K+G	KPからの連続技につながる
ロースピンバチ	↓+K+GP	
ロースピンハイ	↓+K+GK	
ロースピンロー	↓+K+G ↓+K	
ロースピン	↓+K+G ↓+KK	ガード&アタック
ブロッバスター 中K	←+K	
スナプニー	→+K	しゃがみ→立ち途中
スタンディングブレーキ	K	
ミドルキック	↘+K	
クラッシュステップ	↘+KK	
ダブルクラッシュキック	↘+KK →+K	

技名	コマンド	条件・備考
フロダンサー	↘+K+G	
スターライトダンサー	↘+K+G →+K	
ヒールドロップ	↑+G ↓+K	
ペリフリップ	→ ↓+P+K+G	攻撃技ではない
ペリフリップキック	→ ↓+P+K+GK	
ガード&アタック返し返し	←+K	←+KPG&A&G&Aで返す技はなし
トリックス 小J K	↘+K	ジャンプ同時
ローリングバット	→+K	ジャンプ同時
おピンキック	↑K	空中
ロカットキック	↑ ↓+K	着地ぎわ
ミドルホップスピンキック	↗+K	ジャンプ同時
ジャンプロー J K	↑+K	ジャンプ同時
エアローリングバット	↑K	空中
フレアロー	↑K	着地ぎわ
フロントジャンプロー	↑ →+K	ジャンプ同時
フロントエアキック	↑ →+K	空中
エアタイプ	↑ ↓+K	空中
フレアキック	↑ ↓+K	着地ぎわ
バックエアキック	↑ →+K	空中
ターンバチ 後攻撃	P	敵背後
ターンロールキック	K	敵背後
スピキックターン	↑+K	敵背後&ジャンプ同時
ローターンバチ	↓+P	敵背後
ターンロスピンキック	↓+K	敵背後
ロススピキックターン	KP	敵背後 KPからのコンビネーションはつながらず
ターンバチジャブ	PP	敵背後 KPからのコンビネーションはつながらず
ターンバチロールキック	PK	敵背後
ランニングストレート走攻撃	P	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ファイターダーツ	K	走り中
ランニングトリックス	↘+K	走り中&ジャンプ同時
ホップスピキック	↑+K	走り中&ジャンプ同時
スライディングキック	↓+K	走り中
ランニングジャンプキック	↗+K	走り中&ジャンプ同時
ウォールスロー 投げ	P+G	敵近く・立ち
バックウォールフラッシュ	P+G	敵近く+壁近く
タハンドウォールフラッシュ	P+G	壁に背向け+敵近く・立ち
シルダースロー	←→+P+G	敵近く・立ち
グラブアクセル	←→+P+K+G	敵近く・立ち
スナプストール	↓ →+P+G	敵近く・立ち
テッドダブルニー	←→+K	敵近く&敵壁に背向け
バックスプレックス	P+G	敵背向け
イーグルランディングダウン	↑+P	敵ダウン中
スピットキック	↓+K	敵ダウン中
トキオフラッシュ 脱ぎ	←→+P+K+G	

# BIG HITTING WIPERS

TOKIO 全技表

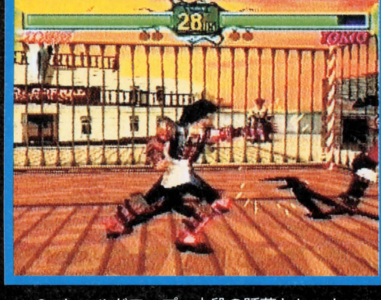
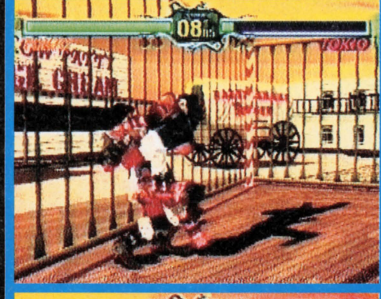
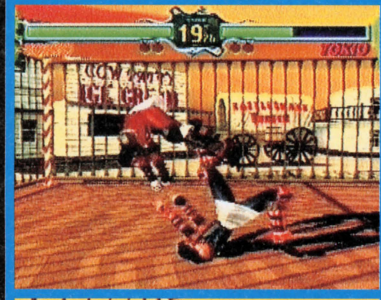


敵を高く浮かす中段のアップパー、オープンアッパー。威力は普通だが、判定が少々狭い。しゃがみから出せない。は出が遅いのでも早めに入力しよう。

壁ぎわで浮かせたら、立ちKからのコンビネーションがダメージ巨大。Kは出が遅いので早めに入力しよう。

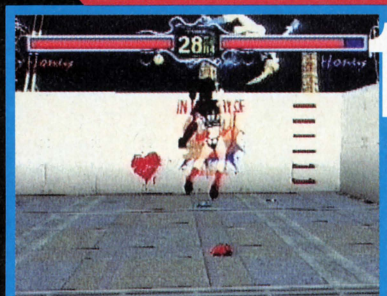
最後がバック転り。相手の位置が高ければ、最後がハイキックになる、コンボ・ベントエッジもいい。

# ■コンボ3ヒット



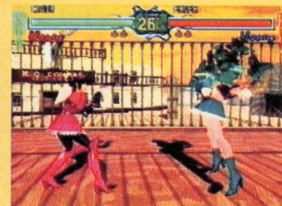
6. ヒールドロップ…中段の踵落とし。カッコいいが、入力がかかりやすい。素早く。7. コンボ・リアクターコザック…立ちKからの3発P→下段キック。リング端以外で浮かせた相手に決めるなど。8. グランドアクセル…カゲの弧遠落のような動作だが、普通のともえ投げ(柔道ね)。硬直が長いので追い打ちは不可。見せ技ススね。9. テッドエンドダブルニー…敵を壁際に追いつめたときのみ出せる。ヒザ蹴りを左右2発。なかなか強靭な技。10. ライトニング・アロー…これは→PPのエルボブローが入ったとき、連攻で↓+Pと入力すると高速のストレートが連続で出る。アーマー破壊技で、かつ出がすごく速い技なので、敵の技の際に狙うとバチ強力だ。

# H O N E Y



1. ライジングキャットアッパー…バンのドラゴンアッパーよりもモーションが長い○龍拳系の技。巷では「ネコちょうアッパー」とも…出がすごく遅いので、見せ技として使う？ 2. キャットパロウ…リオンの転身擦踵脚のような（コマンドも同じだ！）技。出は遅いけど、当てやすく威力はビッグ。 3. ダブルローキックディップ…下段への3連キック、ローレックビートの最後のKをPにするとこの技になる。最後にディップ・ザ・レッグが出るわけね。 4. ランニングビーチアタック…ダッシュ技の一つ、サンマンも同じ技を持つ（笑）。 5. ウォールザップ…壁ぎわでPをヒットさせると、次のP入力で無理矢理投げに変化する。バン以外は全員持つ連携技だ。

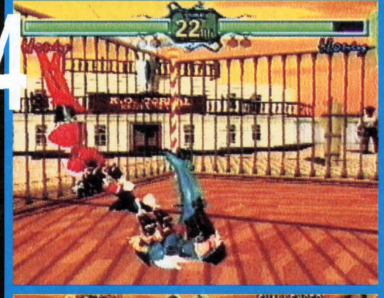
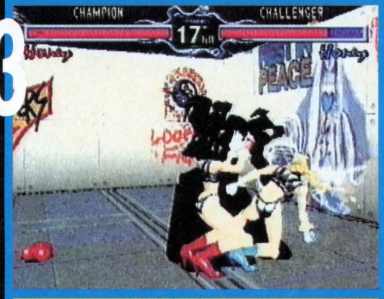
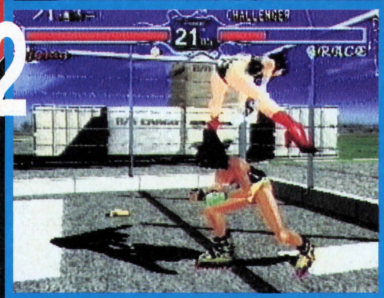
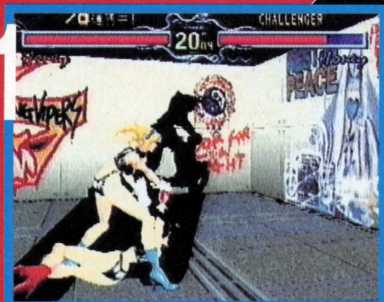
# ■アーマー脱衣連写



ハニーの脱衣は、当然「ハニーフラッシュ」という名前だ（マジで）。上半身はほぼすべて、下半身はブーツのヒザパッド→

一部分とエナメルストッキングが割れ落ちる。ナマ足がいい色出してるのでけっこうなまめかしい感じ。そして100連勝後はスカートも…

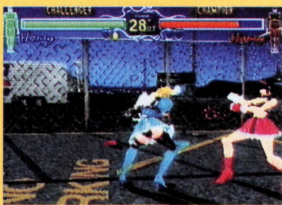
2Pカラーのバツキン外人ハニーも脱げる（←あたりまえだ）。個人的にはこっちの方が好きだけど、100連勝後は1Pの方がいいなあ



6. フォークスルー…相手の股ぐらをくぐって裏にまわる。攻撃力はないが、いろいろと攻め方があるぞ。背後投げを狙うとか… 7. バールディングホース…これも裏にまわる。馬飛びが愛嬌たっぷりだ。当然攻撃力はない。 8. ベリベリチェック…背後投げだが、これもまたまた攻撃力がない。ヒザカックンしてよろけさせるだけ。この後にキャットアッパーを当てるのが堅い感じだが、もう一回背後投げ（バックスープレックスとか）を狙うのもずうずうしくて好感が持てる。 9. ゴートウヘブン…相手の顔に股からののっかって倒す投げ技。これは一応ダメージあるのね。 10. キャットホイール…もっとも攻撃らしい攻撃。相手の腕をつかんで、後転しながら蹴り跳す技だ。

技名	コマンド	条件・備考
キャットスナブ 上P	P	
ブロックスラップ	←+P	ガード&アタック
キャットバット	PP	
スナブハイキック	PK	
キャットスクラッチ	PPP	
ウォールザップ	PPP	壁近く・PPヒット
コンボキャットキック	PPPK	
コンボローキック	PPP ↓+K	
ロースナブ 下P	↓+P	
ローバチローキック	↓+PK	
キャットアッパー 中P	↘+P	
キャットアッパー	↘+P	しゃがみOK
キャットスラップ	→→+P	
ハニーシング	→+P	
ハニーワンツ	→→PP	
ハニートリプル	→→PPP	
ライジングキャットアッパー	→↘+P	
ティップ・ザ・レッグ	↘↘+P	
ナックルハンマー 小J P	↑+P	ジャンプ同時 Pからのコンボキネーションへつながる
キャットハンマー J P	↑+P	ジャンプ同時
キャットハンマー	↑P	空中
ハイキック 上K	K	
ジャックナイフキック	K+G	
ローキック 下K	↓+K	
ダブルローキック	↓+KK	
レッグビート	↓+KKK	
キャットバロウ	→→+K+G	
ダブルローキック&ティップ	↓+KK ↓+P	
ローレッグビート	↓+KK ↓+K	
スコルピオンアタック 中K	↘+K	
ブロックボンバー	←+K	ガード&アタック
ピーチアタック	P+K+G	
ダブルピーチアタック	P+K+G P+K+G	
キャットテイル	↓+K	
キャットテイルハイ	↓+KK	
トーキック	K	しゃがみ一立ち (途中)
トーキックスコルピオン	KK	トーキックからつながる
トーキックキャットサマー	K↘+K	トーキックからつながる
トーキックキャットヒール	KK+G	トーキックからつながる
ガード&アタック返し返し	←+K	←+K O G A E G A Eで返された時に入る
キャットサマーキック 小J K	↘+K	ジャンプ同時
ローリングバット	↑+K	ジャンプ同時
ネッピンキック	↑+K	空中
ロカットキック	↑↓+K	着地ぎわ
ミドルリングバット	↗+K	ジャンプ同時

技名	コマンド	条件・備考
7ロントジャンプ J K	↗+K	ジャンプ同時
ジャンプ	↑+K	ジャンプ同時
エアローリングバット	↑ K	空中
フレア	↑ K	着地ぎわ
7ロントエアキック	↑→+K	空中
エアダイ	↑↓+K	空中
フレアキック	↑↓+K	着地ぎわ
バクエアキック	↑←+K	空中
ターンスナブ 後攻撃	P	敵背後
ターンキック	K	敵背後
スピニングターン	↑+K	敵背後&ジャンプ同時
ロススピニングターン	↓+K	敵背後
ローターンスナブ	↓+P	敵背後
ターンダブルスナブ	PP	敵背後 Pからのコンボキネーションにつながる
ランニングストリート 走攻撃	P	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ランニングピーチアタック	P+K+G	走り中
ランニング	K	走り中
ランニング	K+G	走り中
ランニングキャットサマー	↘+K	走り中&ジャンプ同時
ホップスピニング	↑+K	走り中&ジャンプ同時
スライディングキック	↓+K	走り中
ランニングジャンプキック	↗+K	走り中&ジャンプ同時
ウォールスロー 投げ	P+G	敵近く・立ち
バクウォールラッシュ	P+G	敵近く&敵壁に背向
ダグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向&敵近く・立ち
バクウォールスロー	←+P+G	敵近く・立ち
フォークスルー	↑+P+K+G	敵近く・立ち
バールディングホース	↗+P	敵近く(↑ジャンプ同時)
ベリベリチェック	P+K+G	敵背向け・立ち
キャットホイール	↓←+P+G	敵近く・立ち
ゴートウヘブン	↗→+P+G	敵近く・立ち
バックスープレックス	P+G	敵背向け
ハニーエアリアル	←+P+K+G	両者空中
スピニングダウン	↑+P	敵ダウン中
EI	↓+P	敵ダウン中
EI EI	↓+PP	敵ダウン中
EI EI EI	↓+PPP	敵ダウン中
EI EI EI EI	↓+PPPP	敵ダウン中
EI EI EI EI EI	↓+PPPPP	敵ダウン中
スピットキック	↓+K	敵ダウン中
クワイウォール 壁技	上+P	ジャンプ中壁接触 (攻撃技ではない)
ウォールダイブ	上+P	壁登り中
ハニーフラッシュ 脱ぎ	←→←→+P+K+G	



コンボはいろいろ豊富。ここではPP P Kのコンボキャットキックからの簡単な連続攻撃を紹介しよう。

最後のKを↓+Kにすると、ローキックになる。二択OK。ハイキックが当たると相手が浮くので硬直が解けた→

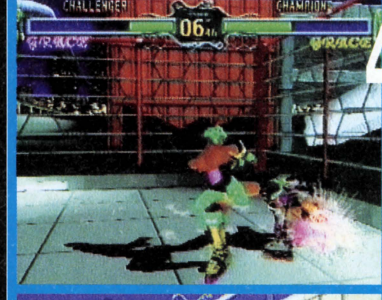
→ら、すかさずダッシュして(その方が投げやすい)大ジャンプ。縦座標が合ったらハニーエアリアルだ。ゴー!

# ■コンボ3ヒット

# BIG HITTING VIPERS

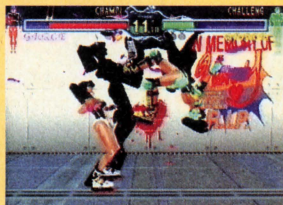
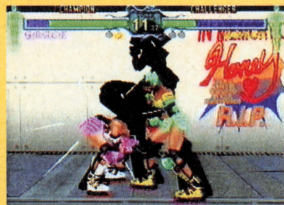
HONEY 全技表

# GRACE



1. フランケンシュタイナー…大ジャンプから立っている相手を投げる珍しい投げ技。狙い目は相手の起き上がり時などだが、実はいろんな立ち技に勝てたりするのでガンガンまたがっていいころ。
2. ビートブロックバスター…P連打からフェイントでG&Aを出す。
3. ブラックアイス…上体をそらしつつ出の速い手刀を出す。相手の攻撃の間にしゃがみPから連続で出すとか…ね。
4. シットスピン2～5…下段の足払いを最大5回連続で出せる。ディレイ（入力を遅らせる）がものすごく効くので、タイミングをずらして出しまくってみよう。
5. スクラッチハート…リング端に追いつめた相手にP+G投げを決めると、自動的にこれに変化する。

# アーマー脱衣連写



彼女の見るからに”ブレードランナー(そのままじゃねえか)”という感じの小さい防具はすべて取れてしまう。

取れた状態は完全にレオタードだけ、みたいな感じ。スポーティな雰囲気なのでちょっとエッチじゃない。

意外と脚が細いんですね。アーマーは上だけ取れた状態もなかなかグレースフル(優雅)な感じ。美形黒人女性…。

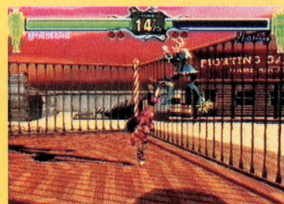
技名	コマンド	条件・備考
シングルビート 上P	P	
デュアルビート	PP	
ビートハイキック	PK	
ビートロー-spin	P↓+K	
トリプルビート	PPP	
ビートターンレグ	PKK	
ビートブロックバスター	PPK	ガード&アタック
クアッドビート	PPPP	
バルカンビート	PPPPP	
ウォールザップ	PPP	壁近く・PPヒット
シットビート 下P	↓+P	
シットビート-spin	↓+PK	
ブロックスラップ 中P	←+P	ガード&アタック
ティップスラップ	→+P	
ブラックアイス	P+K	
ナックルハンマー 小J	↑+P	ジャンプ同時
ナックルハンマー J	↑+P	ジャンプ同時
ナックルハンマー	↑+P	空中
アイスレグ 上K	K	
レグビート	KP	敵背後・Pからのコンビネーションにつながる
ターンレグ	KK	
バルカンレグ	KKK	
クロスキック	K+G	
クロスステップ	K+GK	
クロスステップラUNCH	K+GKK	
クロスブレード	K+G↘+K	
クロスブレードラUNCH	K+G↘+KK	
シットキャメル 下K	↓+K	
シット-spin	↓+K+G	
シット-spin2	↓+K+GK	
シット-spin3	↓+K+GKK	
シット-spin4	↓+K+GKKK	
シット-spin5	↓+K+GKKKK	
ブロックバスター-中K	←+K	
キャメルキック	↘+K	
キャメル-spin	↘+KK	
キャメル-spinキッカー	↘+KKK	
ロングアックス	→+K+G	

技名	コマンド	条件・備考
ロングアックスターン	→+K+GK	
ブレードスラッシュ	↑+G↓+K	
レグラUNCH	↘+K	
ガード&アタック返し返し	←+K	←+KのG&AをG&Aで返された時に入る
サマーソルトキック 小JK	↘+K	ジャンプ同時
コイン	↑+K	ジャンプ同時
ホッピングキック	↑+K	ジャンプ中
ブレードキッカー	↑↓+K	着地ぎわ
プロトジャンプ- JK	↗+K	ジャンプ同時
ジャンプ-	↑+K	ジャンプ同時
エアローリングソバット	↑+K	空中
フレア-	↑+K	着地ぎわ
フロントエアキック	↑→+K	空中
エアダイブ	↑↓+K	空中
フレアキック	↑↓+K	着地ぎわ
バックエアキック	↑←+K	空中
ターンビート 後攻撃	P	敵背後
ターンキック	K	敵背後
スピニクッター	↑+K	敵背後&ジャンプ同時
ロスピンキックターン	↓+K	敵背後
ローターンビート	↓+P	敵背後
ターンダブルビート	PP	敵背後・Pからのコンビネーションにつながる
ランニングビート 走攻撃	P	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ダッシュブレード	K	走り中
ダッシュコイン	K+G	走り中
サマーソルトキック	↘+K	走り中&ジャンプ同時
スライディングキック	↓+K	走り中
ウォールスロー 投げ	P+G	敵近く・立ち
スクラッチハート	P+G	敵近く&敵壁に背向け
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向け&敵近く・立ち
アイスネメシス	←→+P+K+G	敵近く・立ち
ショルダー-スルー	↓←+P+G	敵近く・立ち
バックス-ブレイクス	P+G	敵背後
フランケンジュタイナー	↓+P+K+G	空中&敵近く・立ち
スマートダイブ ダウン	↑+P	敵ダウン中
スピットキック	↓+K	敵ダウン中
グレースラッシュ 脱ぎ	←→←+P+K+G	

# RIGHTTING WIPERS

GRACE 全技表

6. レグラUNCH…ラクセルのスカイスクリーマーにも似た蹴り上げ。グレースには相手を高く浮かす技がこれしかない。出が遅いので連発は禁物。  
 7. ブレードスラッシュ…トキオのヒーールドロップと同じ技。入力が難しいので、相手の起き上がりにも重なるもの。 8. クロスブレードラUNCH…この入力で、K+GKKのクロスステップラUNCHの2発目を中段蹴りにすることができる。入力受け付け時間が短いので素早く。 9. ショルダー-スルー…相手を肩にのせて後方に吹っ飛ばす投げ技。ちょっとコマンドがムスいわりにはダメージが少ない。追い打ち不可。 10. アイスネメシス…腕を固定してひねりながらひっくり返す関節技(?)。 ”メキッ”といういい音がある。



蹴り上げのレグラUNCHはコマンドが少し難しいので、できればリング端で一発目を決めたい。

続けてもう一回レグラUNCH。浮いた相手が空中でP+K+G受け身をとったら、かなり余裕で間に合うぞ。

そしてサマーソルトキック。これは攻撃判定が出るまでが比較的短く、下り蹴りにも勝てる。シメには最適だろう。

# コンボ3ヒット

# RAXEL



1. ギターラスト…簡単なコマンドで出せるリーチの長いアーマー破壊技。ガードされてもその後の相手の攻撃が届かないところが魅力。
2. ナックルクロウキック…エルボーからのミドルキックが出せる（う〜強い!）が、その後にP、K + Gと入力すると裏拳十デススピニングが出せる。強すぎのコンボ。
3. グレイブポスト…ダウン攻撃なのだが、やけに出が速く、硬直時間も短い。リング端でやると強力なハメになる可能性アリ（CPUは逃げられない）。対戦では覚悟して使え。
4. フライングスクリュウ…フライングVがP 2回だとこれになる。リーチがあってアーマー破壊技（こればっか）。
5. スカイスクリュー…簡単入力の蹴り上げ。コンボ始動技だ。



# ■アーマー脱衣連写



「足の防具がスターライトエクスプレッスって感じ」と筆者のセンパイが言っていた。いいえて妙。

ゴテゴテの衣装はとっとと脱ぎ捨てて身軽になったほうがよさげ。大きいぶん判定が広いので攻撃としてもいい？

脱衣すると完全に上半身はハダカに。ライブも最高潮に……ってところか。色、白いね……って関係ないか。



6. サマーソルトキック…さすがジャッキータイプ。迎撃としては文句なし。 7. デススピローラー…デススピニングから複雑なコマンドを繰り返すことにより3発出せる。どうやら2発目以降はガード不能らしい。 8. デスキャノン…相手の首を持ったまま上を跳び越え、その勢いを利用して水平に投げ飛ばす。それ自体はさほど威力はないが、壁にぶつくて跳ねた相手にコンボを決めれば超強力。 9. デンジャラスノイズ…デスキャノンと同様にして跳び越えて、今度は首の骨を折る(ようなにぶい音がする)投げ。 10. デトロイトロッキングダウン…入力が超ムズイが気持ちよさは群を抜くものがある。PKキャノンから出せるようになったら一流だろう。

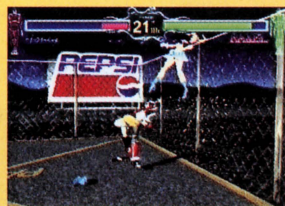
技名	コマンド	条件・備考
ジャブ	上P	P
ライトニングアッパー	←+P	ガード&アタック
ライトスピ	PP	
ジャブハイキック	PK	
ライトスルー	PPP	
ルックス・ザット・キル	PPK	ガード&アタック
ライトスルークワッシュ	PPP	壁近く・PPヒット
ジツジャブ	下P	↓+P
ローベチ	↓+P+K+G	
アッパー	中P	↑+P
ダブルアッパー	↖+PP	
エルボークット	→+P	
ナックルブラックワウ	→+PP	
ナックルロッキング	→+PK	
ライトハンド	→+PPP	
ギタートラスト	→→+P	
フラインG	↖+P	
フライングスリュー	↖+PP	
ホッピングハンマー 小J P	↑+P	ジャンプ同時・Pからのコンボネーションにのみなる
ジャンプハンマー J P	↑+P	ジャンプ同時
ジャンプハンマー	↑P	空中
ハイキック	上K	K
バックオフ・キック	→+K	
バックオフ・ディッチ	KK	
デススピニング	→+K+G	
デススピ・スラッシュ	→+K+G↓↖→+K	
デススピ・ローラー	→+K+G↓↖→+K↙↘↖→+K	
ローサイドキック	下K	↓+K
スタンディングハイキック	K	しゃがみ→立ち途中
スライディングキック	↓+K+G	
ブロッカスター	中K	←+K
ミドルキック	↖+K	
キックアウェイ	→+K	
モーター・クルー	↖+KP	
デススピコンボ	↖+KP→+K+G	
ロースピコンボ	↖+KP↓+K+G	
スカイスクリーマー	K+G	

技名	コマンド	条件・備考
ガード&アタック返し	中K	←+K
サマーソルトキック	小J K	↖+K
ローリングバット	↑+K	ジャンプ同時
ホッピングキック	↑K	空中
レッグキラー	↑↓+K	着地ぎわ
ジャンプロー	J K	↑+K
エアローリングバット	↑K	空中
フレアロー	↑K	着地ぎわ
フロントジャンプロー	↑→+K	ジャンプ同時
フロントエアキック	↑→+K	空中
エアダイブ	↑↓+K	空中
フレアキック	↑↓+K	着地ぎわ
バックエアキック	←+K	空中
ターバンベチ 後攻撃	P	敵背後
ターンキック	K	敵背後
スピニングターン	↑+K	敵背後&ジャンプ同時
ローターバンベチ	↓+P	敵背後
ロススピニングターン	↓+K	敵背後
ターバンベチジャブ	PP	敵背後・Pからのコンボネーションにつながら
ランニングストレート 走攻撃	P	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ランニングニー	K	走り中
ランニングサマーソルト	↖+K	走り中&ジャンプ同時
ホップスピニング	↑+K	走り中&ジャンプ同時
スライディングキック	↓+K	走り中
ランニングジャンプキック	↗+K	走り中&ジャンプ同時
ウォールスロー 投げ	P+G	敵近く・立ち
ウォールスクワッシュ	P+G	敵近く&敵壁に背向け
タグハンドウォールクワッシュ	P+G	壁に背向け&敵近く・立ち
デスキャノン	→→+P+G	敵近く・立ち
デンジャラスノイズ	←→+P+G	敵近く・立ち
デトロイトロッキングダウン	↑+G↓+P+G	敵近く・立ち
デスドロップ	P+G	敵後ろ向き
フライングタスク ダウン	↑+P	敵ダウン中
スピットキック	↓+K	敵ダウン中
グレイブボスト	↓↓+P	敵ダウン中
ラクセルクワッシュ 脱ぎ	→→→+P+K+G	

# RIGHTTING VIPERS

RA X E L

全 技 表



コンボ始動にバッツリリンスクリュー。デスキャノンから決めるのが定番のK Oパターンだ。

浮いた相手にすぐもう一度スカイスクリーマー。受け身をとななかったときは空振りすることもある。

さらにシメはサマン。ただし相手が受け身をとり続けたら死ぬまでスカイスクリーマーは入るぞ。一応。

# ■コンボ3ヒット

# PICKY



1. エアグラブ…空中投げ。アッパーで浮かせた相手に昇りジャンプで決めるのが定番。
2. オーバーヘッドボードバッシュ…その場からいきなりスケボーでブン殴る技。コマンドがムズいぞ。パイパーではG押し入力が頻繁に出てくるね。
3. ヒールドロップ…トーキックが変化して踵落としになる。これは入力も優しめでグッ。
4. コンボトロー&ハイキック…PPからのトーキック→ハイキックのコンボ。ダウンしないのがミソ。
5. ハッチ…大ジャンプ攻撃の中でも珍しい、下りに出しても攻めになりうる技。なぜこんなフワ〜としたやる気のないヒザが…? と思うほど地上技をつぶしまくるし、相手の背中側にも当てやすい(俗に言う”めくり”ね)。

# ■アーマー脱衣連写



ピッキーはまだ子供なだけに脱ぎに期待してはいけない(どういう観点だったの)。特に諸葛ゆうかサンとか。

ピキオはいつもメットをかぶっているため顔の印象が薄い。脱いだ方が全然ピキオらしいと思うんですけど…。

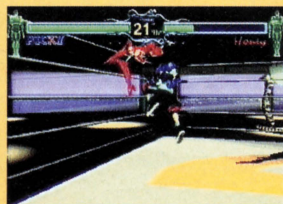
シャツがカッコイイよね。1Pの水色とか、かなりイイ。でも勝ちポーズで髪が羽ばたくのは鳥みたいでキモい。

技名	コマンド	条件・備考
ホーダーバチ	上P	P
ダブルホーダーバチ		PP
バンチコイン		PK
コンボテールキック		P↓+K
ホードバッシュ		PPP
ワンズコイン		PPK
ウォールスクワッシュ		PPP
ワンズアッパー		PP→+P
ワンズアッパーハイスピン		PP→+PK
ワンズトキック		PP↓+K
コンボトキック		PP↓+KK
ワンズニー		PP→+K
コンボスキッピングニー		PP→+KK
ローバチ	下P	↓+P
ローバチテールキック		↓+PK
ブロックアッパー	中P	←+P
アッパー		↓+P
アッパーハイスピン		↓+PK
アッパーミドルスピン		↓+P→+K
ホードスラップ		←→+P
オーバーヘッドホードバッシュ		↓+G↓+P
ホッピングハンマー	小J P	↑+P
ジャンプハンマー	J P	↑+P
ホッピングハンマー		↑+P
ホッピングニー	上K	K+G
ハイスピンキック		↓↘→+K
テールキック	下K	↓+K
ブロックニー	中K	←+K
スタンディングニー		K
ニー&ハイスピン		KK
ステップニー		→+K
ミドルスピンキック		↘+K
トキック		↓+K
トキ&ハイキック		↓+KK
ロケットミサイル		↗+K
スキッピングニー		↓↘→+K+G
ヒールドロップ		↓↘+K+G
ヒールドロップ2		↑+G↓+K
ガード&アタック返し返し		←+K
コイン	小J K	↑+K
ホッピングキック		↑K

技名	コマンド	条件・備考
ロケットキック	小J K	↑↓+K
ジャンプ	J K	↑+K
エアロリングバット		↑K
フレア		↑K
フロントジャンプ		↑→+K
フロントエアキック		↑→+K
ハッチ		↑↓+K
フレアキック		↑↓+K
バックエアキック		↑←+K
ターンバチ	後攻撃	←+K
ターンキック		K
スピニングターン		↑+K
ロススピニングターン		↓+K
ローターンバチ		↓+P
ターンダブルバチ		PP
ランニングホードスラップ	走攻撃	P
ランニングニー		K
ダッシュエア		P+K+G
スライディングキック		↓K
スライディングキック	フリップキック	K
スライディングキック	フリップキック	↓+K
スライディングキック	フリップキック	↓+K
ウォールスロー	投げ	P+G
ウォールスラッシュ		P+G
タグハンドウォールクラッシュ		P+G
テッドエンドダブルニー		←→+K
オーバーヘッドキャノン		←→+P+G
フォクスルー		↓+P+K+G
フォクスルーキック		↓+P+K+G→+K
バックスプレックス		P+G
エアグラブ		←+P+K+G
フライングヘッドギア		↓+P+K+G
フライングヘッドギア	ジャン	↑+P
モールドバッシュ		↓+P
フットスタンプ		↓+K
ダブルスタンプ		↓+KK
トリプルスタンプ		↓+KKK
クワイムウォール	壁技	↑+P
ウォールダイブ		↑+P
ピッキーフラッシュ	脱ぎ	←→→+P+K+G

# PICKY 全技表

6. オーバーヘッドキャノン…デスキャノンと似た技だが、投げの力が弱いのか、壁から遠いと届かない。でも壁ぎわでなら、跳ね返った相手を登り空中投げできる。7. クライムウォール…一部キャラにのみ与えられた壁登り動作。登り切った頂上で、↑+P入力でウォールダイブという踏みつけ技が出せるぞ。8. フライングヘッドギア…フランケンシュタイナー同様、空中からの投げ。脚で挟んでからの華麗な動きがルチャしてイカス。9. フォクスルー…敵の股下をくぐって裏へ回るガキっぽい投げ技。ダメージはない。10. フォクスルーキック…フォクスルー時に←Kを入力しておくと、この蹴りが出来る(連続技)これで決めるか、コンボを狙うか…



超定番コンボ。最初はフォクスルー。股の下をくぐって、裏から強力なコンボをお見舞いしたい。

今回はコンボスキッピングニーでいきなり。さらにコンボDジョイントがあったら…って気がしたりして。

スキッピングニーからさらにコンボが繋がる可能性がある。壁際なら振り返りバンチ始動コンボとか…。

# ■コンボ3ヒット

# SANMAN



1. ダブルアッパーピーチ…ダブルアッパーのあと、Kでピーチボンバーが出せる。少しディレイも効くぞ。 2. パワーハンティング…壁ぎわに追いつめた相手にのみ有効な下段投げ(条件が厳しすぎるよ)。アイアンクローで吊り上げた相手を壁にたたきつける。特殊～。対CPU戦なら走り攻撃をガードさせた後に入りやすいぞ。 3. トリプルパワーノック…まるでバットでノックをするように腕を左右に振り回すわざ。→Pで開始し、3回まで出せる。 4. ダブルパワーハンマー…両拳を握って上から殴りつける、「パワーハンマー」を2回連続で出すコンボ。 5. パイルドライバー…しゃがんでる相手にのみ入る。でも決まるとかなり嬉しい。達成感アリ。

# アーマー脱衣連写



安全性に疑問のある半キャップ（ベルトしめろよ…）に金太郎純正腹当て（※本文中の表現はデタラメです）→

→脱衣後のTシャツにも「3」の文字が。一体、彼と「3」の間に何があったのか？ 真相は次号以降で公開！→

→というのはウソだ！彼は単に、「前代未聞の売りのないキャラ」として密かな話題を呼んでいるハゲだ。



6. バックホーンクラック…「背骨折り」？カナディアンバックブリーカーなんですかね？コレ。  
7. マックストリップ…ダウン中の相手を起こして地面に叩きつける残酷な対ダウン投げ。条件があって、相手の頭が自分側でないとダメ。しかも起きあがられると入らない。ちなみにレッグスローを当てた相手は頭をこっちに向けて倒れるぞ。  
8. サンマンボンム…壁ぎわでのみ有効。壁に当ててからパワーボム。  
9. オーバードライブ  
10. ファイナルオーバードライブ…首根っこをつかんで地面に叩きつける。この後に入力を追加すると同時に2回叩きつけてから持ち上げたままジャンプし、振り回してとどめの叩きつけを遂行。ドンタコスみたいなもんです。

技名	コマンド	条件・備考
サンマンバチ	上P	P
ワンツバチ	PP	
サンマンバチキック	PK	
ワンツハンマー	PPP	
ワンツピーチ	PPK	
ワンツクラッシュ	PPP	壁近く・PPヒット
パワーノック	←→+P	
ダブルパワーノック	←→+PP	
トリプルパワーノック	←→+PPP	
サンマンバチアップ	P\+P	
ブースティック	P\+PK	
ローバチ	下P	↓+P
サンマンアッパー	中P	\+P
ダブルアッパー	\+PP	
ダブルアッパーピーチ	\+PPK	
エルボースタッシュ	→+P	
ジャックナイフスロー	\+P+G	
イグニションバチ	→+P	
ジェネレーターバチ	→+PP	
ファイブジェネレーターバチ	→+PPP	
アトミックジェネレーターバチ	→+PPPP	
フュージョンジェネレーターバチ	→+PPPPP	
パワーハンマー	↓+P+K+G	
ラウンドトリップハンマースロー	↓+P+K+GP+G	
ダブルパワーハンマー	↓+P+K+G↓+P	
サンマンハンマー	小J P	↑+P ジャンプ同時
サンマンハンマー	J P	↑+P ジャンプ同時
スカイバーナー	↑P	空中
ナックルハンマー	↑→+P	空中
サンマンキック	上K	K
ローサンマンキック	下K	↓+K
レッグスロー	中K	↓+K+G
ブロックボンバー	←+K	ガード&アタック
ミドルサンマンキック	\+K	
ピーチボンバー	P+K+G	
ダブルピーチボンバー	P+K+GP+K+G	
ガード&アタック返し返し	←+K	↑+KOG&P&G&AT 返された時に入る
ローリングバット	小J K	↑+K ジャンプ同時
ホッピングキック	↑K	空中
レッグブレイカー	↑↑+K	薙地ぎわ
ミドルローリングバット	↗+K	ジャンプ同時

技名	コマンド	条件・備考
フロントジャンプ	J K	↗+K ジャンプ同時
ジャンプ	↑+K	↑+K ジャンプ同時
ピーチフォール	↑K	↑K 空中
ライダー	↑K	↑K 薙地ぎわ
フロントエアキック	↑→+K	↑→+K 空中
エアタイ	↑↓+K	↑↓+K 空中
ライダーキック	↑↓+K	↑↓+K 薙地ぎわ
バックエアキック	↑←+K	↑←+K 空中
ターンナックル 後攻撃	P	P 敵背後
ターンキック	K	K 敵背後
スピニングターン	↑+K	↑+K 敵背後&ジャンプ同時
ローターンバチ	↓+P	↓+P 敵背後
ロースピニングターン	↓+K	↓+K 敵背後
ターンナックルバチ	PP	PP 敵背後
サンマンアタック 走攻撃	P	P 走り中
ランニングピーチボンバー	K	K 走り中
スライディングキック	↓+K	↓+K 走り中
オックスビキック	↑+K	↑+K 走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	↗+K	↗+K 走り中&ジャンプ同時
サンマンナイスカン 投げ	P+G	P+G 敵近く・立ち
スパークラッシュ	P+G	P+G 敵近く・立ち&敵壁に背向け
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	P+G 壁に背向け&敵近く・立ち
ジャイアントスイング	←↙↓↘→+P	←↙↓↘→+P 敵近く・立ち
ジャイアントスイング?	←↙↓↘→+P	←↙↓↘→+P 敵ダウン中
ヘアハッグ	←→+P+G	←→+P+G 敵近く・立ち
エレファントハッグ	←→+P+G←→+P+G	←→+P+G←→+P+G 敵近く・立ち
バックホーンクラック	←→+P+K+G	←→+P+K+G 敵近く・立ち
パワーハンティング	↓+P+G	↓+P+G 敵近く&敵壁近く
バインドドライブ	\+P+G	\+P+G 敵近く・しゃがみ
マックストリップ	↓←→+P	↓←→+P 敵ダウン中
オーバードライブ	→↘↓↙←→+P+G	→↘↓↙←→+P+G 敵近く・立ち
フルオーバードライブ	→↘↓↙←→+P+G←→+P+G	→↘↓↙←→+P+G←→+P+G 連続投げ
ファイナルオーバードライブ	→↘↓↙←→+P+G←→+P+G←→+P+G	→↘↓↙←→+P+G←→+P+G←→+P+G 連続投げ
ウェリドクック	P+G	P+G 敵背後
ピーチバーガー ダウン	↑+P	↑+P 敵ダウン中
メガンスタンプ	↓+K	↓+K 敵ダウン中
サンマンフラッシュ 脱ぎ	←→←→+P+K+G	←→←→+P+K+G

# BIG HITTING VIPERS

## 全技表



サンマンにしかない、「投げコンボ」を紹介しよう。ヘアハッグ後に素早く←→+P+Gと入力すると、もう一度→



→締め付ける「エレファントハッグ」になる。シメられて崩れ落ちる相手を見つつ、自分の硬直が解けるのを→



→待ち、ジャイアントスイング。相手の起き上がり入力が遅れば入る。その後、接近してダウン攻撃を狙おう。

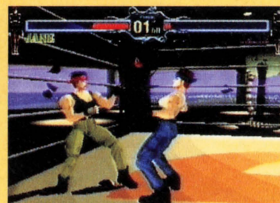
# コンボ3ヒット

# J A N E



1. コンボスイッチアッパー…PKからアッパーが  
つながるという超意表をついたコンボ。対戦での  
重要な主軸となる（CPUもガンガンくらってくるぞ）。  
2. ツーハンドバッシュ…アキラの白虎  
双掌打のような、前方へ高速で突進して両手で殴  
る技。トルネードパンチに失敗して出ることもある  
が、とにかく出が速いし距離をかせげるので使  
い方によってはいける。3. クロールトルネード  
パンチ…下段のトルネード。相手の起き上がり  
に重ねるなど。威力バツン！4. コンホレイドニ  
ー…PPをヒットさせてからいきなりクリンチニ  
ーに移行する打撃&投げの特殊コンボ。5. プレ  
ークネッドドライバー…背後投げの1つ目は、首  
折り。相手を片腕でムズと捕まえてベキッとな。

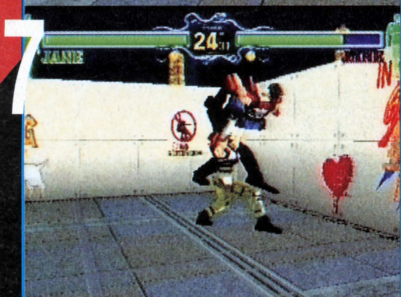
# ■アーマー脱衣連写



超男っぽいジェーンだが、アーマーを取ると思わずに女らしい巨乳が出現。あのボヨコンシステムが投入されたか？

右腕のPAXパワーグローブ（すいませんウソです）と胸の防具、すね当てがエブリーなんだよな。

それにしてもアキラに似てますね、顔。実は遠い親戚？ でもキャラ的にはジェフリーなんだよな。



6. タイガースブレックス…2つ目の背後投げはこのカッコイイ投げ。ドラゴンズと胸の固め方が違う。7. フリングアップブレイカー…ジェフのフロントバックブリーカーの高速版のような技。入力が簡単なので隙あらは狙いたい。8. プレンバスター…投げ受け身で背後に回られることは絶対にありません。9. ダブルウォールスクラッチ…相手を壁に追いつめたときのみ入る。顔を壁に押しつけてガリガリおろす。一部地域では「和田アキ夫スペシャル」とも。壁ぎわではダブルウォールストライクニーより、この技の方がジェーンほくて合ってる。10. スーパーコンボランチャー…クリンチニークラブを決めた後に↓+PK入力でニールンチャーが出せる（連続技）。

技名	コマンド	条件・備考
ブロックストレート	上P ←+P	ガード&アタック
クラブナックル	P	
ダブルクラブ	PP	
ナックルハイキック	PK	
トリプルバッシュ	PPP	
コンボスイッチアッパー	PKP	
ダブルクラブラッシュキック	PPK	
コンボブロックストレート	PP+PK	ガード&アタック
ロスピンコンボ	PP↓+K	
コンボウォールスクラッチ	PPP	壁近くPPヒット
コンボレイドニー	PP→+K	
ガード&アタック返し返し	←+P	↑+PPGG&A&G&Aで返された時に入る
ローナックル	下P ↓+P	
ローナックルスピ	↓+PK	
トスアッパー	中P ↘+P	
ライジングアッパー	↘+P	
ボディブロー	→+P	
ダウンスマッシュ	→+PP	
パワースマッシュ	→→+P	
トルネードバチ	←↘↓+PK	
クロールトルネードバチ	→↓↘+P	
ツーンバドバッシュ	↓→+P	
ジャンパハンマー	↑+P	ジャンプ同時
スラストバチEア	J P ↑+P	ジャンプ同時
ジャンパハンマー	↑+P	空中
スマートキック	上K K	
ロスピンキック	下K ↓+K	
ロスピンアップ	↓+K+GK	
ダブルロスピンキック	↓+K+G↓+K	
ミドルスピキック	中K ↘+K	
カットニー	→+K	
スタンディングハイキック	K	しゃがみから立ち途中
ニールンチャー	↓→+K	
ローリングバット小J	K ↑+K	ジャンプ同時
ホッピングキック	↑K	空中
ローカットキック	↑↓+K	薙地ぎわ
ジャンプト	↑+K	ジャンプ同時
エアローリングバット	↑K	空中
フレアト	↑K	薙地ぎわ
フロントジャンプト	↑→+K	ジャンプ同時
フロントエアキック	↑→+K	空中

技名	コマンド	条件・備考
エアダイブ	J K ↑↓+K	空中
フレアキック	↑↓+K	薙地ぎわ
バックエアキック	↑←+K	空中
ターンナックル 後攻撃	P	敵背後
ターンキック	K	敵背後
スピニングターン	↑+K	敵背後&ジャンプ同時
ロスピンキックターン	↓+K	敵背後
ローターンナックル	↓+P	敵背後
ターンダブルナックル	PP	敵背後・Pからのコンボネーションにつながる
ランニングナックル 走攻撃	P	走り中
ランニングナックル	P+G	走り中
ランニングニー	K	走り中
ホップスピキック	↑+K	走り中&ジャンプ同時
スライディングキック	↓+K	走り中
ランニングジャンプキック	↗+K	走り中&ジャンプ同時
クリンチバチ	P+G	敵近く・立ち
ダブルクリンチバチ	P+GP	敵近く・立ち
クリンチストライクニー	P+G→+K	敵近く・立ち
ウォールスクラッチ	P+G	敵壁に背向け&敵近く・立ち
タガバドウォールクラッシュ	P+G	敵近く&壁に背向け
プレバスター	←→+P+G	敵近く・立ち
フリングアップブレイカー	→↓+P+G	敵近く・立ち
クリンチニー	K+G	敵近く・立ち
ウォールストライクニー	K+G	敵近く&敵壁に背向け
ダブルウォールストライクニー	K+GK+G	敵近く&敵壁に背向け
クリンチニークラブ	←↘↓→+K+G	敵近く・立ち
スーパーコンボニールンチャー	←↘↓→+K+G↓+K	敵近く・立ち
ブレイクドライブ	P+G	敵背向け
タイガースブレックス	P+K+G	敵背向け
ナックルダイブ	↓+P	敵ダウン中
ナックルバット	↓+P	敵ダウン中
スピットキック	↑+K	敵ダウン中
クライムウォール 壁技	↑+P	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	↑+P	壁登り中
ジェーンフラッシュ 脱ぎ	←→←→+P+K+G	

# BIG HUNTING VIPERS

## JANE 全技表



クリンチニークラブで2回ヒザを入れると、相手はヨロヨロと崩れ落ちるが、その途中はガードできない状態。

そこへ出の速い下段技を入れるのはもちろん。これはローナックルスピ。ちゃんとする、相手はダウンする。

ダブルロスピンキックでもいいし、昇り蹴りでもいい。投げ技を狙ってみるのもいいかも（入るのか？）。

# ■コンボ3ヒット

# B A H N



1. 仁義撃闘破…愛称「おひかえなすって」。下段アーマー破壊技なだけに、誰もが警戒する。そこで中段攻撃（拳火花や鉄肘など）との二択に持ち込むとイイ。2. 弔殺…その場でのけぞって思いっきり頭突きを入れる中段のアーマー破壊技。攻撃判定が狭いのがちとつらい。3. 根性肘…後ろに一歩下がってからのヒジ攻撃。相手の起き上がり前に、接近してからこれを出す、などの使い方がいいか？ 4. 肘鉄山…裡門→鉄山の連続技と考えればいい。かなりカッコいいが、ディレイは全然効かないので始めから決め打ちするしかない。5. 怒羅魂圧破…昇○拳系のジャンプアッパー。出は速いが別に無敵ではない。2回連続で出せる蛇武流怒羅魂圧破もあるぞ。



# ■アーマー脱衣連写



長ランにボンタン、ツバの長い帽子をかぶってその上からアーマーとは恐れ入った。さあ脱いでもらいましょう。脱ぐと実はソデなしの上着だったことがわかる。なんか断然脱いだ方がカッコいい。どんどん脱ごう。背中の文字は「破威破亞終（パイパーズ）」だ。「仁義終室」は”ジギキス=ハン”と読むのか？ 素顔見せて。

技名	コマンド	条件・備考
拳骨(げんこつ)	上P	P
肘鉄砲(ひじでっぼう)	↑+P	ガード&アタック
超突賭羅斗(スーパーストレート)	↑+P	
ガード&アタック返し返し	↑+P	↑+PのG&AをG&Aで返された時に入る
座拳骨(ざげんこつ)	下P	↓+P
仁義撃闘破(じんぎげきとうは)	↖+P	
鉄肘(てつひじ)	中P	↑+P
拳華火(こぶしはなび)	↘+P	
根性肘(こんじょうひじ)	↔+P	
弔般(チョウパン)	P+K+G	
鉄山霧(てつざんこう)	↔↔+P+K	
鋼肘(はがねひじ)	↔+P	
肘根替(ひじコンボ)	↔↔+P↔+P	
肘鉄山(ひじてつざん)	↔↔+P↔↔+P+K	
怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)	→↓+P	
蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)	→↓↘+P→↓↘+P	
甲破弾(こうはだん)	↖↓+P	ガード&アタック
烈甲破弾(れつこうはだん)	↖↓+PP	ガード&アタック
烈火甲破弾(れつかこうはだん)	↖↓+P→↓↘+P	ガード&アタック
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	小J P	↑+P
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	J P	↑+P
捺苦流般魔(ナックルハンマー)	↑+P	ジャンプ同時
足蹴(あしげ)	上K	K
速攻足蹴(そっこうあしげ)	↔+K	
下足蹴(したあしげ)	下K	↓+K
厄座鬼苦(ヤクザキック)	中K	↘+K
浪淋愚楽廻徒(ローリングソバット)	小J K	↑+K
跳爪先鬼苦(ジャンプトキック)	↑+K	ジャンプ同時
賽怒鬼苦(サイキック)	↑K	空中
狼鳴斗鬼苦(ローカットキック)	↑+K	着地ぎわ
中浪淋愚楽廻徒(ミドルローリングソバット)	↖+K	着地ぎわ
前飛爪先(フロントジャンプト)	↗+K	ジャンプ同時
跳爪先(ジャンプト)	↑+K	ジャンプ同時
空浪淋愚楽廻徒(エアローリングソバット)	↑K	空中
浮麗亞爪先(フレイト)	↑K	着地ぎわ
前飢亞鬼苦(フロントエアキック)	↑+K	空中
飢亞醒舞(エアダイブ)	↑↓+K	空中
舞降亞鬼苦(フレアキック)	↑↓+K	着地ぎわ
後飢亞鬼苦(バックエアキック)	↑+K	空中
踵返捺苦流(ターンナックル)	後攻撃	P
踵返鬼苦(ターンキック)	K	敵背後
回転鬼苦踵返(スピニングターン)	↑+K	敵背後
下踵返善治(ローターンパンチ)	↓+P	敵背後&ジャンプ同時
下回転鬼苦踵返(ロースピニングターン)	↓+K	敵背後
双踵返捺苦流(ダブルターンナックル)	PP	敵背後
疾走衆賭羅斗(ランニングストレート)	走攻撃	P
疾走竜狗留(ランニングタックル)	P+G	走り中
賽首鉄山(ダッシュてつざん)	P+K	走り中
疾走膝(ランニングニー)	K	走り中
跳鬼苦(ホップスピニング)	↑+K	走り中&ジャンプ同時
滑込鬼苦(スライディングキック)	↑+K	走り中
疾走飛鬼苦(ランニングジャンプキック)	↖+K	走り中&ジャンプ同時
駈投(かべなげ)	投げ	P+G
卸金(おろしがね)	投げ	P+G
手愚般怒撃碎(タグハンドウォールクラッシュ)	P+G	敵近く&敵壁に背向け
倒(たおし)	↔+P+G	敵近く・立ち
激弔般(ゲキチョウパン)	↔↔+P+K+G	敵近く・立ち
骨盤割(こつぱんわり)	P+G	敵背向け
刹那落(せつなおとし)	P+G↔↔+P+G	敵近く・立ち
特攻(とっこう)	ダウン	↓+P
対撃足蹴(タイマンキック)	↓+K	敵ダウン中
止(とどめ)	↓+P	敵ダウン中
引導(いんどう)	↓+PP	敵ダウン中
パンフラッシュ	脱ぎ	↔↔↔+P+K+G

# B A H N 全技表

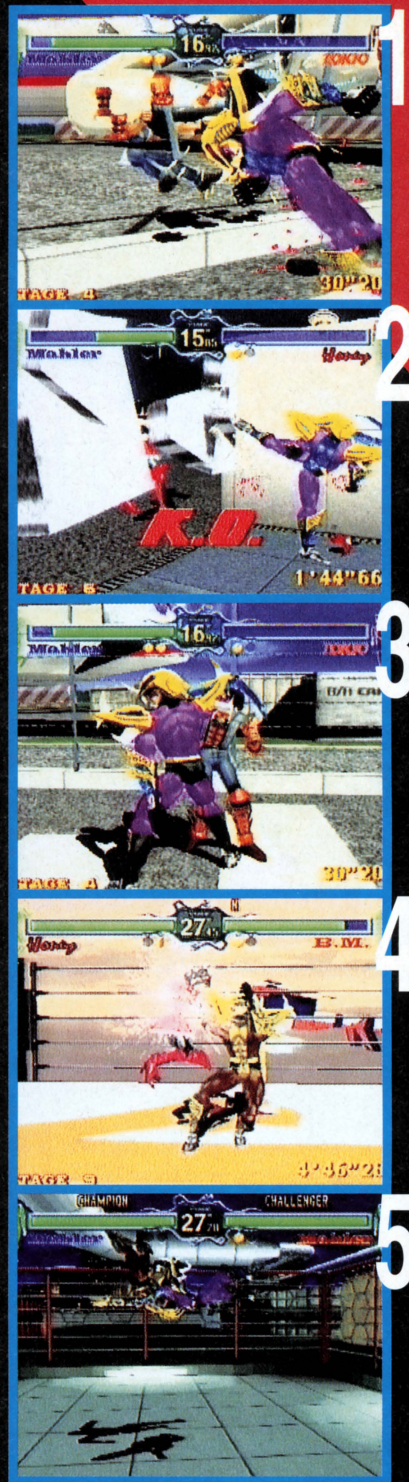
6. 烈甲破弾…左腕アッパーから連続で右腕ジャンプアッパーを出すG&A。コマンドの性格上、相手のコンボをガードしてる最中に入力できる。  
 7. 烈火甲破弾…烈甲破弾の2発目を怒羅魂圧破入力すると、きりもみアッパーに変化する。コマンドは難しいが、こちらの方が相手を高く浮かすしカッコイイ。  
 8. 倒…バーチャ1の倒身搜腿と同じような技。ここへダウン攻撃の”引導”を入れるとバーチャ2の倒身搜腿に。  
 9. 激弔般…相手を捕まえて頭突きを入れる投げ。ここから怒羅魂圧破が入るぞ。  
 10. 刹那落…駈投直後にダッシュで追いかけてP+Gで、超一強引に背後投げの骨盤割を入れる(！なんと連続技)。体力半分奪う。バンナーは必ず極めよ。



これは連続技ではないがけっこう決まることの多い攻撃。まずコマンド投げの激弔般を入れる。硬直が解けたら…すかさず烈甲破弾。相手が立ち技を出してきてもG&Aなのでシカト。蛇武流怒羅魂圧破でもいいぞ。浮かしたら落ちてくる場所に鉄山霧。対戦時は受け身を取られて下り蹴りを出されたら負けちゃうけど。

# ■コンボ3ヒット

# M a h l e r



## マーラー、 アーマー脱衣



コイツがマーラー。ラスボスのB、Mとは別人である！ ちょっと小さいのだ（頭にキングコブラが噛みついてるのは同じ）。この男は、ある条件を満たすとプレイヤーキャラとして出現する。その条件とは、基板の稼働回数が15000回を越えたとき。それでキャラセレ画面で右端のビックキーにカーソルを合わせ、レバーを右に入れる。これでアップ顔のワク内にマーラーが現れるというわけさ。2Pカラーは体が紫でもう意味不明。（マジ）そろそろ使える店も出てきているようなので、今の内にマーラーの技を研究しておこう。要点1…PやKがらみのコンボは複雑な連携になる。とりあえず他の全キャラのコンボを試してみるべし。なんか10連コンボぐらいはありそうである。2…↑+Pのダウン攻撃は決めた後の硬直がほとんどなく、すぐ次の動作に移れる。踏みつけダウン攻撃もあるぞ。3…P+Gの基本投げはウォールスローだ。投げる前に少しタメがある。それからこれは未確認だが、ごくまれにB、MのウォールスローをP+Gで投げ抜けできることがある。4…あの相手の首をつかんで高く吊り上げ、「グキッ」というサウンズを鳴らす、あの残酷な首折り投げのコマンドは、「ピーッ・・・」です。5…空中投げもあった！ 空中ランニングネックブリーカーってヤツですか？ コマンド

は・・・ある！（まだ、内緒）。6…マーラーがアーマーを脱いでも顔のマスクは取れない。どういうことか。7…B、Mがなんの略なのかは、漁業新聞に載っている。8…注目のマーラーの勝ちゼリフは、「あうう」である。9…しつこい。いい加減やめろ。以上。



## CPU チョッピリ攻略 倒せ! 必ず倒せ! ハメだ! 投げと空中コンボ、それしかない!

さて、バーチャにすっかり体が慣れてしまった体に、ファイバーズの1レバー3ボタンは余裕入り込める。しかしCPUの動きは新しい。どうやって攻略するのか? 早く全面クリアしたいというアナタにちょっとアドバイス。やはり言えるのは、「走って投げでしょう」というお約束の答え。相手との距離を開け、走らせてからこちらも走り、接触時に投げコマンド終了。コレだ。このゲームではダッシュ中のP+Gがショ

ルダータックルになってしまうので、投げる寸前にレバーをニュートラル(中立)にして惰性走行状態にしてから投げる。飛ばした相手が壁に跳ね返ったところをダッシュで追いかけていって、ショルダータックルでアーマーを破壊するのが対CPU定番の攻めになっている。または、至近距離からバック大ジャンプ昇り蹴りを出すと、高次元の敵はG&Aを出してくる。着地したらさかさず走って投げた。



速くから走って、寸前でニュートラルP+Gで投げる。投げる方向を見極めたら、追っかけてダッシュ!



そして当たるようにタイミングよくP+Gタックル。大ダメージだ。その後に空中コンボも入る場合多し。

## こうやりや、楽! 略して攻楽!

### 対人戦 チョッピリ攻略 ターニングポイントは昇り蹴りだす

## G&A・昇り蹴り・タックル!

上の3種の攻撃だけで対戦には勝てる! と暴言を吐きたい気分。上・中段はG&Aで勝つし、とっさの返し技はすべて昇り蹴り(バーチャでいうところのバカ蹴り)で問題ナシ。自分から攻めるときは、威力が大きく隙の少ないショルダータックル。使い方さえ合っていればマジでこれだけでいい。決まらないまずはやりこんでノリを覚えよう。慣れてきたら、それ以外にもG&Aをガードしたら投げるとか、空中に浮

かせた後のコンボ、また逆に浮かされたときのP+K+G受け身とそこからの下り蹴りの使い分けなんかも考えればいい。とにかく始めはドカーンと突っ込んでバーンと殴りゃ楽しいんす。さらに余裕が出てきたら優勢な試合ではアーマーをわざと脱いで、相手を挑発する十ギャラリーをドキドキさせるのも盛り上がってイカス。とにかくすべてがノリ最優先のゲームなので、チキンとかそーいう言葉は適用したくないッス。

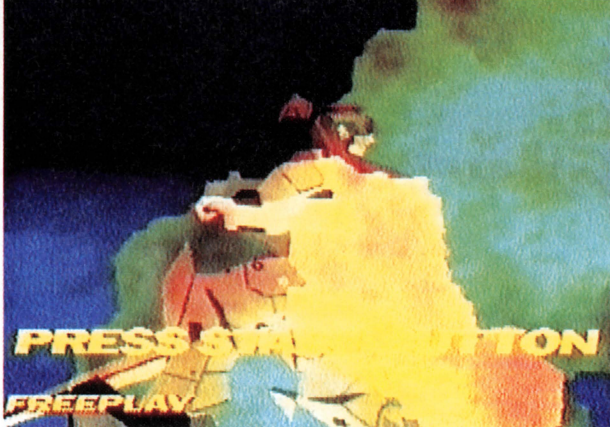


受け身は必ず取ればいってもんじゃない。受けまる(=受け身をとる)と滞空時間が伸びるのを忘れずに。



G&Aをガードした時は、ダッシュして投げを入力すればかなり決まる。これの連続ビギナーは怖くないぞ。





# 究極の1。

ついに始動した、バーチャロン・プロジェクト。今までの常識をアッサリ打ち破って出現したこの革新的な作品は、ただ単におもしろいだけでなく、同時にとてつもない可能性をも秘めている。

つい先日の取材で明らかになったことだが、あれだけのリアリティと迫力の動きを実現しているながら、「電腦戦機バーチャロン」には、AM3研がやりかった要素のたった3分の1ぐらいしか入っていないというのだ!! ダーッ!!

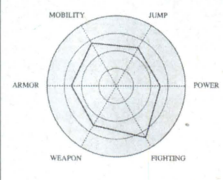
入れようと思えばさらにずっと多くの要素を詰め込むこともできたが、いきなりフルコース（料理で言えば…だね）を出すのではなく、とりあえずあいさつ的な気持ちを込めて、前菜としてこのバーチャロンを発売したとのこと。では、続編ではそのあたりが容赦なく詰め込みまくられることになるわけだ。

とてつもなく壮大なバーチャロン・プロジェクトは、まだ始まったばかりだ。とりあえず我々はバーチャロンをやり込むのみ。タププリ食べて、メインディッシュにそなえようじゃないっすか。

M G V - 0 4 - G

# TEMJIN

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高 ……15.2m  
 本体重量 ……7.62t  
 全備重量 ……20.3t  
 ジェネレーター出力 ……4620kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ビームライフル	★★★	★★★	★★
ボム	★	★	★
ビームソード	★★★★	★	★

## ●機体概説

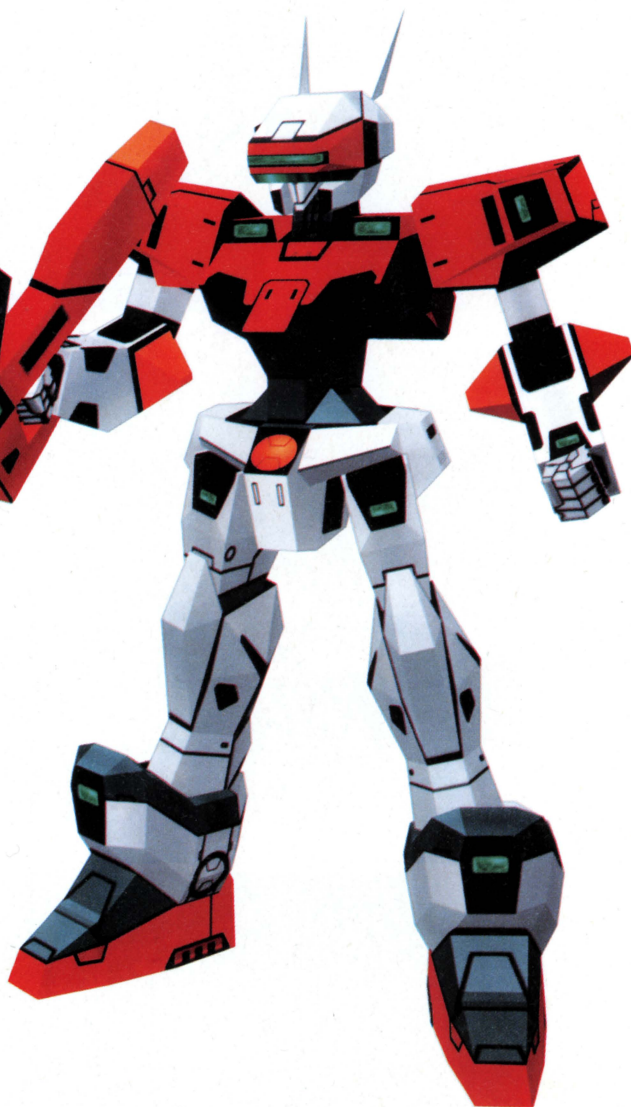
◇本格始動したバーチャロン・プロジェクトで最初に開発されたバーチャロイド。その後のバーチャロイドの原型となった基幹機種の一つで、この機体の開発によって得られたノウハウがもとになって、後にパイパー、パイパー2、アフアームド、フェイ-イェン、といった機種が開発が行われていった。

◇汎用性を重視しており、機体の基本性能のバランスは非常に高いレベルで安定している。このため、戦闘バーチャロイドとしてのポテンシャルは極めて高い。後発の一部機種に比べるとややパワーの面での見劣りはないが、抜群の扱い易さによってその欠点は十分に補われている。

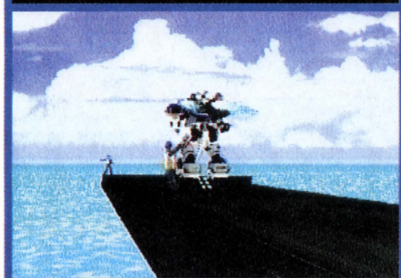
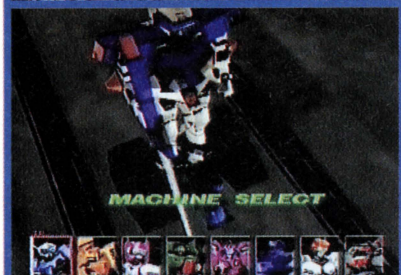
### 1PCOLOR



### 2PCOLOR



# 出撃デモ

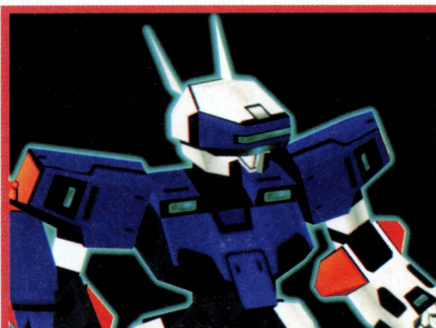


# VIRTUAL ON

電撃戦機  
CYBER TROOPERS  
パニャン

## さすが主役だ、万能機体のテムジンくん

白と青のさわやかな機体に、完成度の高いオーソドックスなデザインが心地よい主役的バーチャロイド、テムジン。この名をつけた理由は、覚えてもらいやすいからとか。過去のアニメにも同じ名のロボットがいたという噂も。性能的には機動性を重視した超安定型の機体で、遠距離・近距離戦ともいけるクチ。トリガー同時押し時のビームソードは、中間距離から一瞬で敵の懐に入り込める有効な攻撃。混戦の中で接近したときに使うといいだろう。相手をかく乱させて一撃離脱、これだ。



1PCOLOR



2PCOLOR



# ココがウリ

船の先端についているラム（衝角=しょうかく）の形のように相手に突っ込むことからこの名がついたとか。



テムジンの売りといえば、近距離白兵戦。動作の速い機体が相手なら、走りまくって裏をとり、バッサリ斬って大ダメージを与える戦法が超有効。ホントに強いぞ。そして隠し攻撃もある。ジャンプ中に左右レバーを両方同時に前に押し、トリガー+R同時押し。これで空中から敵めがけてビームソードを突き立てて突っ込んでいく「グライディング・ラム」という技が出せるぞ。ただし出せるのはフルチャージ状態でのみ。



**R-SHOT** ビームライフル…多少連打の効くショット。ロボットアニメでもおなじみだ。ダッシュ中に撃つとホーミング性がアップする。



**L-SHOT** ボム…前方にボイトと投げるボムだが、大きな爆煙をあげるので、自分の姿を隠す煙幕として使用するのが賢い？

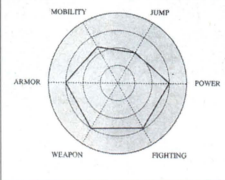


**R+L-SHOT** ビームソード…敵に向かって瞬時に接近し、右手の剣で一刀両断するカッコいい技。ただ有効間合いが狭いので乱発は禁物。

H B V - 1 0 - B

# DORKAS

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭 頂 高 ……………13.4m  
 本 体 重 量 ……………9.25t  
 全 備 重 量 ……………25.9t  
 ジェネレーター出力 ……………7840kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ファイアーボール	★★	★★★	★★
ハンマー	★★	★	★★★★
ファランクス	★★★★	★	★★

## ●機体概説

◇ライデン並の装甲と火力を有しつつ、機動性能はこれを上回る機体を…！という極めて欲張りな要求に基づいて開発された重戦闘バーチャロイド。  
 ◇開発途中で機体コンセプトが火力重視よりも汎用性重視にシフトしてしまった。そのため、各武装の単体での火力はライデンに劣る。しかし、総合能力で

は優るとも劣らないポテンシャルを有する。また、ライデンで問題になった白兵戦能力の低さもかなり改善されている。  
 ◇ライデン、ベルグドルでの反省点を踏まえ、機体の小型化・低重心化が進んでいる。これにより、走行時の安定性が格段に向上し、非常に転倒しにくい機体となった。また、機動性能もライデンに比較すると確実に改良している。

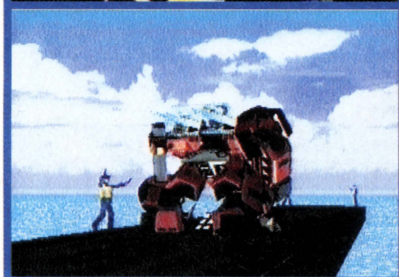
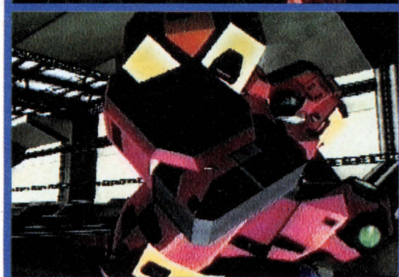
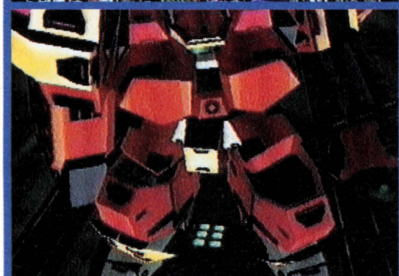


1PCOLOR ▲

▲ 2PCOLOR



## ■ 出撃デモ ■



# VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

バーチャルオン

## 低重心の機体がかわいいぞ、ルカちゃん

パッと見、なんだかチビっこくてかわいいな、なんて思うかもしれないが、なかなか欲張りな機動性能を持つドルカス。ライデンの機動能力をアップさせた感じ…といえばわかるだろう。あの致命的な遅さが初心者をやせつけないライデンよりも扱いやすいことは確かだ（しかしライデンのレーザーに勝る火器はない）。他にも重心が低いので転びにくい、という点も見逃せないぞ。それになんといってもあのスタイルがかわいらしいんだよなあ。なんかチビっ子暴れん坊って感じで。



1PCOLOR



2PCOLOR



## ■ ココがウリ ■

まさに暴れん坊將軍の名がふさわしいルカちゃんらしい必殺技。鉄球でいてこましたれ！ みたいな〜。



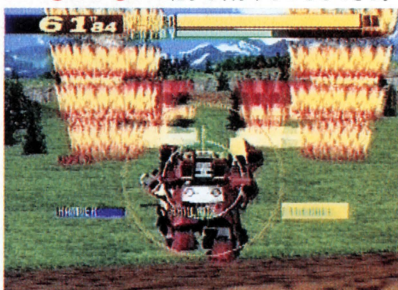
ダッシュ持続時間が少し長めで、重量級のわりには敵弾を避けやすいドルカス。基本ショットの他にも、パッチリ隠し攻撃があるぞ。名前は「メガスピハンマー」。3つのゲージがすべてフルチャージされている状態で、右旋回と同時にL/R同時押しで出せる。鉄球をポンプ振り回すルカちゃんらしい技だ。比較的最長い間振り回すのだけっこう当たってくれる相手も多いかも。ただ、出すのにかなりコツが必要だ。



**R-SHOT** ファイアーボール…ほどほどの連射能力を持つ基本のショット。案外追尾性能が高いのでうまく多用するようにしよう。



**L-SHOT** ハンマー…ホーミングする鉄球だ。放物線を描いて敵に飛んでいくので、障害物に隠れながら相手を攻撃することもできる。

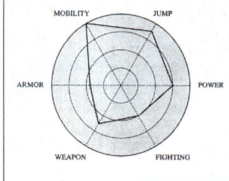


**R+L-SHOT** ファランクス…広範囲に爆風を巻き起こすかなりイける重火器。ただし射程距離は短いので、なるべく接近戦で使う

S R V - 1 4 - A

# Fei-Yen

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭 頂 高 ……………14.8m  
 本 体 重 量 ……………6.84t  
 全 備 重 量 ……………13.7t  
 ジェネレーター出力 ……………4380kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ハンドビーム	★	★★★★	★★
ボーガン	★★★	★★	★★★
ハートビーム	★★★★	★	★★★★★

## ●機能概説

◇それまでに得られたノウハウの全てを導入し、軍の秘密開発機構が密かに開発を進めたバーチャロイド。未確認事項ではあるが、最初に制作されたオリジナル機体は開発資料と共に何者かによって奪われており、現在配備されている機体は、すべてレプリカであるらしい。

◇マシンスペックは現在のところ、不明の点が多いが、通常のV.コンバータによる制御機能とは異なるタイプが使用されている可能性が高い。運動性能のポテンシャルは極めて高く、そのレスポンスは現用

機種中、最高値をたたき出している。

◇武装に関しても不明の点が多い。特に胸部装甲を展開してジェネレーターから直接発射されるビームが何故あのようなハート型になるのかは、現状では解明されていない。



1PCOLOR

2PCOLOR

# 出撃デモ



# VIRTUA FIGHTER 4

電 脳 戦 機  
CYBER TROOPERS  
パ ー チ ャ ロ ン

## 長い耳とミニスカ、 フェイイエンちゃん

この機体の色、この形… こ、これは明らかに、ある美少女系テレビアニメ作品と密接な関係がありそうな… いや、それは気のせいだ。「ロン」紅一点（女とか男とかの区別はないが…）のフェイ=イエンちゃんは、パワーは大したことないが、全機体中最高の運動性能を持つパーチャロイド。その細身の機体でフィールド上を縦横無尽に駆け回る。しかしてそのしぐさは非常に愛らしく、立ち状態でハートビーム（LR同時）発射のモーションは隙アリって感じた。



1PCOLOR



2PCOLOR



# ココがウリ

体力がピンチ状態になると、これ、このように愛らしいBGMとともに成虫に…いや、ハイパー状態に。



フェイ=イエン（漢字で書くと「飛燕」？）の売り、というか最大の特長は、体力が半減したときの「ハイパーモード」だ。プレイ中、体力が50%未満になると、突然機体が虹色に光ることはないかな？ そう、その瞬間からフェイ=イエンは生まれ変わっているのだ。その名もフェイ=イエンR（もちろんウソだ！）。変身後から急激に火力がアップ。各種基本ショットも違う兵器になるのだ！ 大チャンスです。



**R-SHOT** ハンドビーム…連射性能に優れた基本Rショット。ジャンプしながら撃つと固め撃ちになる。多用すべき武器だ。



**L-SHOT** ボーガン…弓矢のような形をした、攻撃力・追尾力ともに標準以上のなかなか怖い武器だ。地上・空中どこでも使いやすい。

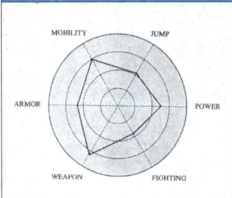


**R+L-SHOT** ハートビーム…胸部ジェネレーターから直で発射？ ふむ、なかなか謎めいたアレですな。ジャンプ・ダッシュから使うべし。

S R V - 0 7 - D

# BELGDOR

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高 ……………17.2m  
 本体重量 ……………10.4t  
 全備重量 ……………27.8t  
 ジェネレーター出力 ……………5270kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
グレネード	★	★★★	★
ナバーム	★★★	★	★
ホーミングミサイル	★★★★	★★	★★★★

## ●機体概説

◇あまりにも高価なライデンの代わりに、火力支援タイプとして急速開発された機体。  
 ◇ライデンの機体がベースとなっているが、ジェネレーターは低出力・安価なものに交換されている。しかし、装甲が適度に削減されているので機動能力は存外良い。  
 ◇主武装であるホーミングミサイル用の一連の照準・誘導装置がすべて頭部に搭載

されているため、かなり重心の高い機体になった。その結果、同系列の他機種に比べると走行時の安定性に劣り、転倒しやすい。  
 ◇ライデンの安価な代替機種、という位置づけであるにも関わらず、その戦闘能力は非常に高い。



1PCOLOR ▲

2PCOLOR ▲

# ■ 出撃デモ ■



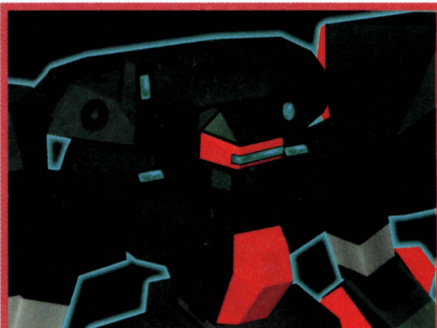
# VIRTUA FIGHTER 3

CYBER TROOPERS

バーチャファイター

## ！え～これ安いのか？ ベルグドルさん。

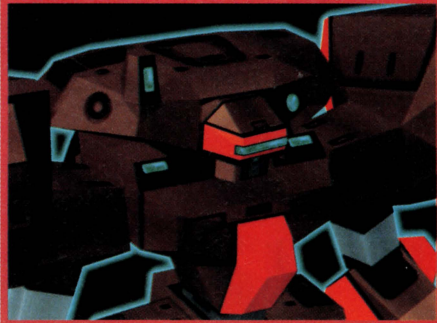
全8機体の中でもかなりシブシブのベルグドルさん。機体の色からしてとても地味だ。ライデンの廉価版、ということになってはいるが、結果的に運動性能が向上し、それでいて攻撃力は値段にしてはさほど低くない、というところがミソ。特にLR同時押しのホーミングミサイルは非常に避けづらく、中距離戦では重要な攻め手となる。相手との間合いを広くとって、効果的に射撃を行えば近づきたい驚異的存在になるだろう。使い手によって性能差が大きく出るマシンだ。



1PCOLOR



2PCOLOR



# ■ ココがウリ ■

破壊力のあるホーミングミサイルを相手から離れながら撃ちまくる(えっ、待ち?)のがとりあえず安全?



ライデンより機動性は優れているものの、やはり動きの速い機体と張り合えるレベルにはない。間合いをできるだけ開けて遠距離射撃を心掛けよう。ダッシュに関しては、斜め方向へはかなり遅いし移動距離も短いので、おもに弾丸をよけるときの左右ダッシュを使うようにしたらいだろう。くれぐれも遠くからのホーミングショットを、斜めやバックダッシュでよけないよう。ほぼ必ず喰らいます。



**R-SHOT** グレネード…連射性能はそこそこ、射程もあるイージーショット。前後ダッシュ時に撃つとまとめ撃ちになるぞ。



**L-SHOT** ナバーム…相手の手前に投げ込むナバーム弾。威力はまあまあだが、おもに相手の足止めに向くと効果を発揮する。

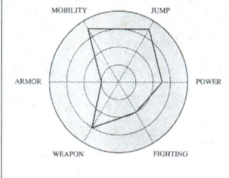


**R+L-SHOT** ホーミングミサイル…これはベルグドルの主力兵器といってもいい。追尾性能に優れ破壊力もある。これをメインに攻めれ。

T R V - 0 6 k - H

# VIPER II

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高	.....15.8m
本体重量	.....5.24t
全備重量	.....11.5t
ジェネレーター出力	.....4430kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バルカン	★★	★★★★	★
7wayミサイル	★★★	★	★★★★
ホーミングビーム	★★★★	★	★★★★

## ●機体概説

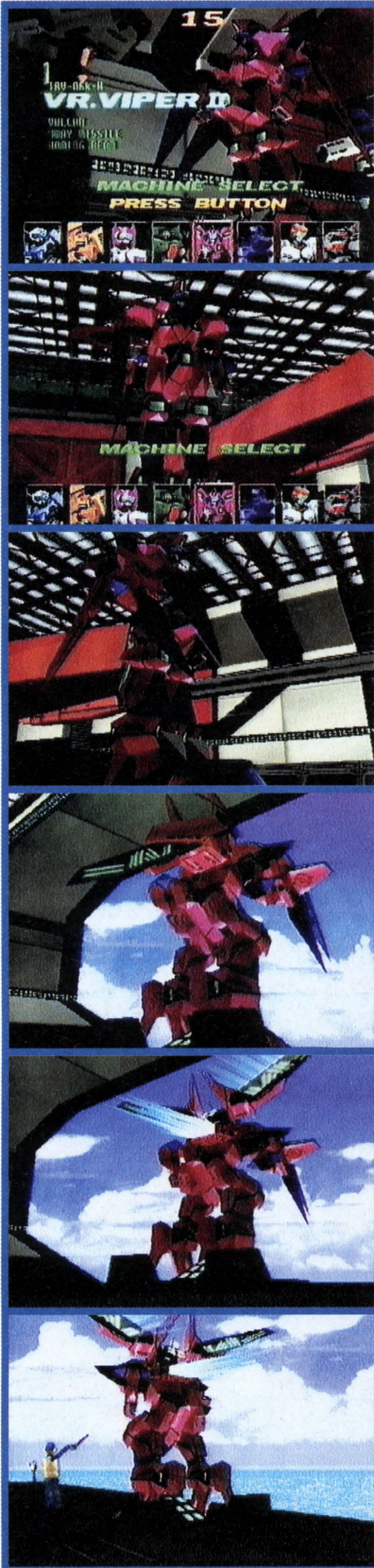
◇戦術偵察用バーチャロイド。開発コストを抑えるために、テムジンの機体がベースになっている。  
 ◇徹底した軽量化が行われており、その結果テムジンと同出力のジェネレーターを使用しているにも関わらず、同機を数段上回る跳躍・滞空運動性能を有する。  
 ◇その装甲は極めて貧弱であり、わずかな被弾が致命傷にもなりかねない。しかし、卓越した運動性能を十分に引き出せる熟練パイロットが本機を扱う場合、対バーチャロイド戦闘でも恐るべきパフォーマンスを発揮する。



2PCOLOR

1PCOLOR

# 出撃デモ



# VIRTUA FIGHTER 2

CYBER TROOPERS

バーチャロン

## とびぬけて空中戦が強い、バイパーII!

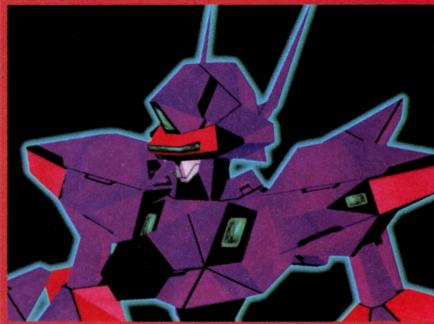
鮮やかな色彩の機体やスマートな戦闘スタイルで、ちょっと洗練された感じのオシャレな機体が、けっこう人気を集めそうなバイパーII。とびぬけて跳躍力・滞空能力が優れているため、空中戦を得意とする。相手の視界から消え去り、頭上から連続で何回も攻撃するなどといった攻撃が非常に有効。バーチャロンでは、ジャンプ中に移動することもできるので、このずば抜けた飛行能力は相手との間合いをとるのに大いに役立つだろう。ただし防御力の低さはどうしようもない。捕まるな。



1PCOLOR



2PCOLOR



# ココがウリ

ジャンプからのSLCか、ホーミングビームで二択をかけられるとか。うーん、装甲薄いくせに強いヤツ。



バイパーIIには隠し攻撃があった。テムジン・ドルカス同様ゲージがすべてフルチャージされている状態でジャンプし、頂点付近でレバーを両方前に倒してLRショット同時押し。これで、"S.L.Cタイプ"という特攻技が出せるぞ。機体全体が火の玉につつまれ、相手に向かって急降下するカッコいい技で、なんと突進中は完全無敵とか。威力もハンパないので、当てれば勝ち。出された相手は恐怖だろうな〜。



**R-SHOT** バルカン…連射が効くが、あまりホーミングは効かないのが残念。ただ、ジャンプやダッシュ中は3ウェイになったりする。



**L-SHOT** 7wayミサイル…地上で撃つと7初だが、ジャンプ中は3発。ダッシュ中は一発(1)になったりと変化に富む。

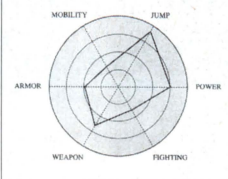


**R+L-SHOT** ホーミングビーム…一発撃ったらしばらく次が撃てないが、非常に追尾能力が高く、壁の影から相手を狙い撃ちしたりできる。

X B V - 1 3 - t 1 1

# BAL-BAS-BOW

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高	.....20.2m
本体重量	.....9.48t
全備重量	.....17.3t
ジェネレーター出力	.....5480kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
リングレーザー	★★	★★★★	★★
F.マイン	★	★★	★★★★★
ハンドビット	★★	★	★★★★

## ●機体概説

◇バル・バス・パウは、プロトタイプ・バーチャロイドとも呼ばれ、その後のバーチャロイド開発の契機となった機体である。

◇まず、月面遺跡より発見された巨大人型兵器のパーツを再生利用しよう、という試みが企図された。この遺跡兵器の制御機能としてV.コンバータが開発された。そして、V.コンバータの動作検証用のテスト機体としてテムジンとライデンが開発されたのだった。

両者は、当初の開発目的を逸脱し、兵器として順調に実用化されていったが、当のバル・バス・パウ開発の方は難航を極め、試作機のロールアウトも大幅にスケジュールがずれ込んでしまった。

◇現状、試作機は遺跡ユニットとV.コンバータとの相性が良好ではない。そのため、ジェネレーター出力が安定せず、特に運動性能に悪影響が出ている。

◇バル・バス・パウに装備された各火器は他に見られない特異な特徴を持つ。これらは、試作機ならではの斬新なコンセプトに基づくものだが、なにぶん成熟が進んでおらず、いまだ十分にその能力を発揮しているとは言い難い。しかし、それでも現用バーチャロイドに匹敵する戦闘力を有している。この事実は、同機の潜在能力の高さを意味すると同時に、このタイプが実用化された暁には、明らかに第二世代バーチャロイドとして既存機種とは一線を画する兵器が誕生するであろうことを暗示している。

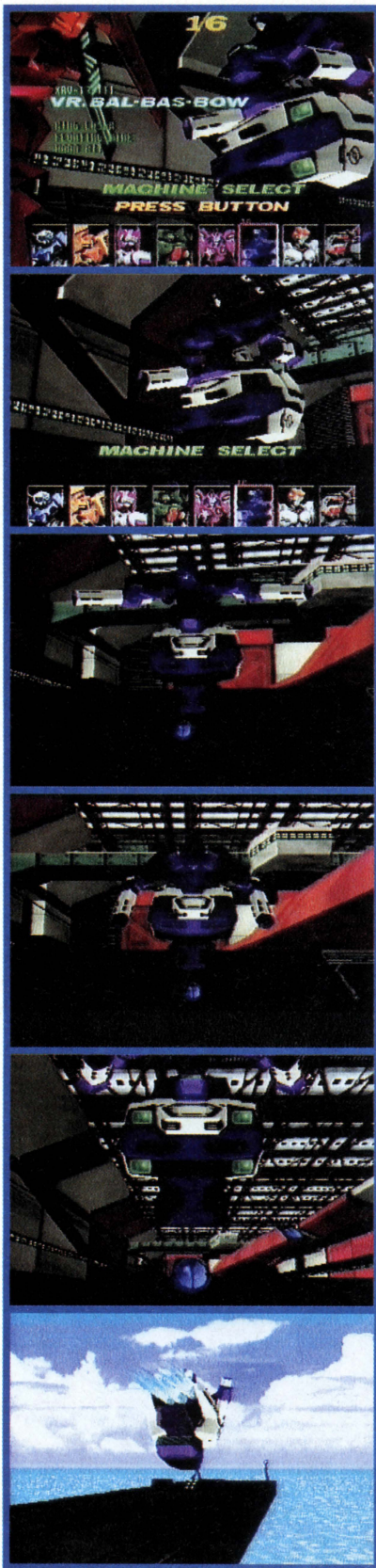
2PCOLOR

1PCOLOR





# ■ 出撃デモ ■



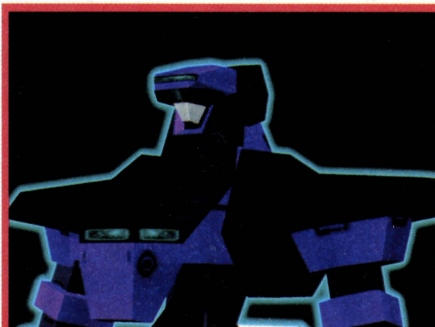
# VIRTUA FIGHTER 2

CYBER TROOPERS

バーチャロイド

## イロモノっぽいぞ！ なにわのバウやん。

設定によれば、すべてのバーチャロイドの基本になったプロトタイプがこのバウやんであるとのこと（う〜ん、ジ〇ングみたいなもんか？）。しかし遠距離戦がすべて、と言いたくなるこの偏った機動性能は非常に強いクセを有しているっぽい。あの色、勝ちポーズ、戦闘スタイル、宙に浮いて移動するさまは、確かに個性的だけれども… 得意のハンドビットは遠距離攻撃としては超使えるのだが、一端懐に入り込まれるとヤバげ。ダッシュ性能があまりよくないので近寄せないよう。



1PCOLOR



2PCOLOR

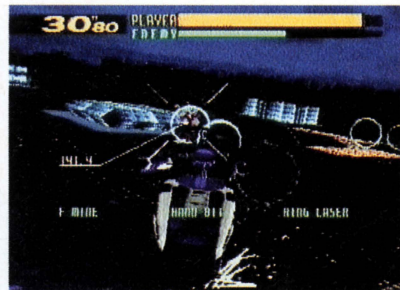


# ■ ココがウリ ■

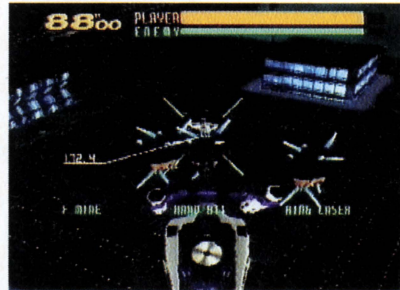
イヤらしいハンドビット攻撃は、ジャンプ中にせせば攻撃力がアップする。ジャンプ滞空時間も長いしね。



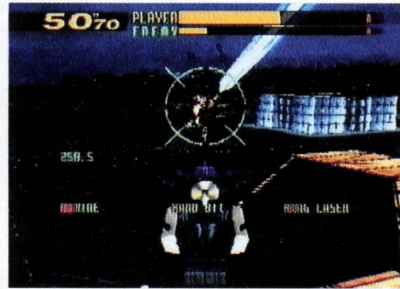
どう考えてもこの機体は遠距離戦しかない。フロートメインとハンドビットが、ともに遠距離から出しても有効な武器であり、運動性能がイマイチなだけに、なるべく相手には近づかない方が賢明とみた。フロートメインを飛ばしまくって、接近しようとする相手にはダメージを与え続け、隙を見てハンドビット発射。もちろんリングレーザーも射程が長いぞ。ちなみにビットはジャンプ中に出した方が強力だ。



**R-SHOT** リングレーザー…イカリングを少しだけ連想させる大きなわっかか特徴。連射はバリバリ効くので牽制に多用しよう。



**L-SHOT** F.メイン…いわゆる浮遊（フロート）機雷（メイン）だが、異常にホーミング性が強く、頼れるサブウエポンである。

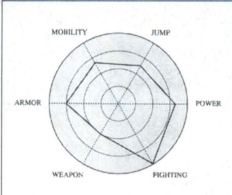


**R+L-SHOT** ハンドビット…相手の頭上まで勝手に飛んでいって射撃する優れモノ。懐に入られないようにガンガン発射ようOK。

M B V - 0 9 - C

# APHARMMD

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高 ……………15.5m  
 本体重量 ……………8.82t  
 全備重量 ……………23.5t  
 ジェネレーター出力 ……………5800kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ショットガン	★★	★★	★★
ボム	★★	★	★
ビームトンファー	★★★★★	★	★★

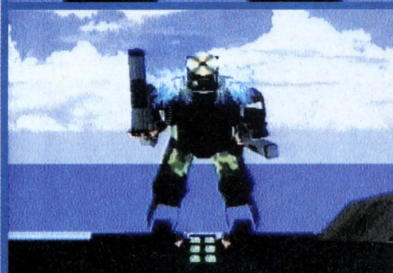
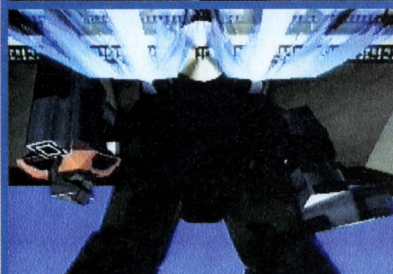
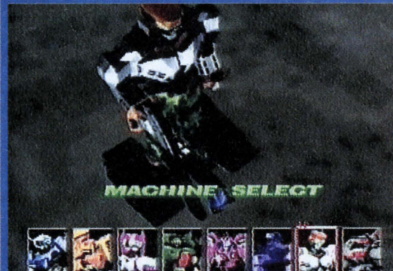
## ●機体概説

◇テムジン開発のノウハウを基に、特に白兵戦能力を強化する形で開発された主戦闘（MBV）バーチャロイド。

◇ジェネレーターはテムジンに使用されているタイプより高出力のものに換装されているが、装甲が強化されているので、その効果はかなり相殺されている。しかし、ターボ駆動時の加速力はすさまじく、特にビームトンファー使用時、瞬間最高速度は悠に音速を超える。



# ■ 出撃デモ ■



# VIRTUA FIGHTER 3

CYBER TROOPERS

バーチャファイター

## ゲームの軍人はどうして角刈りなの？

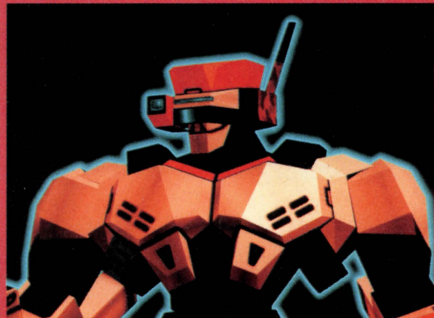
このいでたち、なんか某2D対戦格闘のアメリカ空軍少佐を思い出すような気がしないでもないが、それもそのはず、「アメリカ向け」の機体としてあえて作られたのがこのアファームドであるらしい。テムジンよりも近接時での白兵戦が優れているということで、「ケンカ屋」の称号を授けたいが、角刈りはマイナスポイントって感じ。まあそんなことはいいとして、彼はビームトンファーという、これまた奇異な武器を持っている。拳法映画とかでよく出てくるアレだ。



1PCOLOR



2PCOLOR



# ■ ココがウリ ■

トンファーはアメリカの警官も携帯している、実はメジャーな得物。意表をついた採用だ。



白兵戦が強化、どこが強化されたか一つと、ビームトンファーの存在。L,R同時押しで出せるこの技は、相手のもとに瞬時に駆け寄って、両腕から伸ばしたトンファーでズビズバッと斬りまくる。この技の破壊力がケタ外れに高いのだ。中距離からでも一気に目の前まで接近するので、相手が少しでも気を抜いたらすぐさまトンファーアタックをかけるべし。逃げられても悔いなし！ の心意気はライデンに通じる？



**R-SHOT** ショットガン…いわゆるオーソドックスな基本ショットだが、前方ダッシュ時に撃つと、まって発射され、かなり強力だ。



**L-SHOT** ボム…このへんはとてもテムジンと似ている。前方にボムを投げつけ、広範囲に爆煙を巻き起こす。この間にトンファーだ！

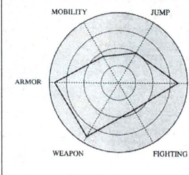


**R+L-SHOT** ビームトンファー…突進する速度は音速を越えるというアファームドの秘密兵器。ただし、よけられたときの反撃は覚悟せよ。

H B V - 0 5 - E

# RAIDEN

## ●機体基本性能



## ●機体仕様

頭頂高	.....17.8m
本体重量	.....12.2t
全備重量	.....32.5t
ジェネレーター出力	.....8824kw

## ●武装基本性能

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バズーカ	★★★★	★★★	★★
グランドボム	★★	★	★
レーザー	★★★★★	★	★

## ●機体概説

◇テムジンと共に最初に開発されたバーチャロイド。重バーチャロイド系列の基幹機種であり、後に派生型のベルグドル、汎用性を高めたドルカス、等の後発機種を生み出した。

◇当初は火力支援タイプとして開発されていたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は機動性能の低さを補って余りあるものであり、重戦闘バーチャロイド（HBV）として制式採用された。

◇極めて高い戦闘能力を有する機体であるが、反面大変にコストの高い機体でもある。そのため量産がきかず、大量配備は望むべくもない、超貴重品である。

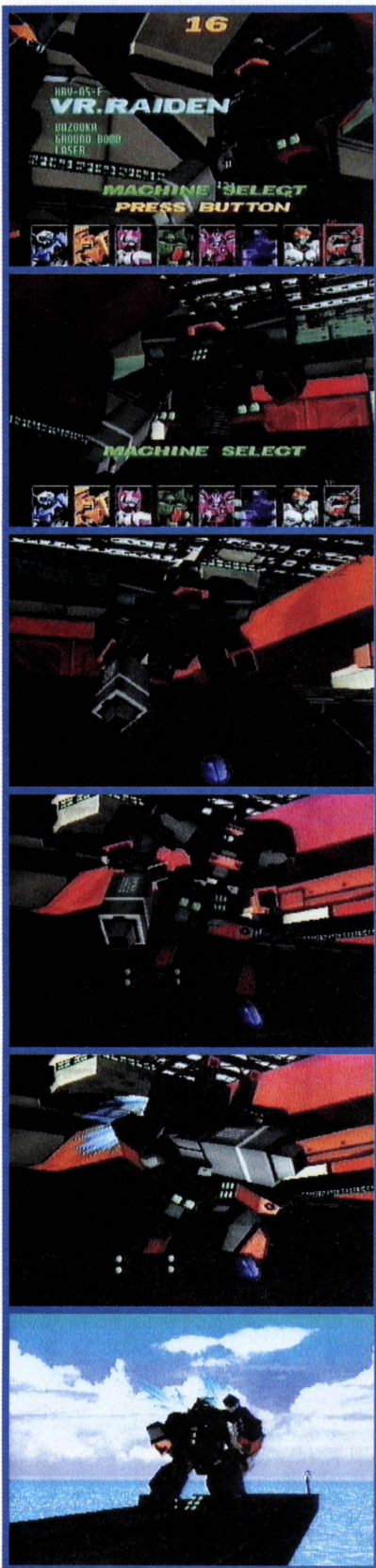
1PCOLOR ▼



▼ 2PCOLOR



## ■ 出撃デモ ■



# VIRTUA FIGHTER 3

電脳戦機  
CIBER TROOPERS  
バーチャロイド

## 一撃必殺の快感！？ どすこいライデン号

始めにテムジンとライデンが作られ、そこからバランスをとった機体が次々に生まれてきたわけだが、ライデンは火力と装甲に徹底的な技術投入を計った極端なマシン。スピードはないが、鼻血モンの火力で他機体をヒイヒイいわしている魅力的なバーチャロイドだ。その真っ黒な機体カラーやズッシリとしたスタイルがまたなんともいえず迫力アリ。持ち技もあまり多くなく、わかりやすい操作系で、レーザー一発で敵を破壊するその爽快感は、重量級キャラファンに大人気だ。



1PCOLOR



前移動で回避するのが基本！

2PCOLOR



## ■ ココがウリ ■

どんなに速くても、スパーンと気持ちよくヒットする快感は同じ。これを当てるためだけに精進せよ。



もちろん、なんといっても誰がどう言おうが、同時押しでのレーザーの殺人的破壊力に尽きるでしょう。なにしろ誰が相手でも、コイツを2発当てればブツ壊せるんだから。だけどその強さの反面、当てるのは至難の技。ホーミング性がほとんどないので、相手めがけて発射してもまず当たらない。相手の動きを読んで、進行方向に置くように読み撃ちするのが王道だ。外れたらチャージに時間がまたかかるぞ～



**R-SHOT** バズーカ…これが牽制用とは思えないほどの破壊力と連射力を有する。レーザーのチャージ中はこれで応戦だ。



**L-SHOT** グランドボム…地面を水切りのように這うサブウエポン。遅いのでよけられやすい。ジャンプ中に撃つと速く爆発するぞ。



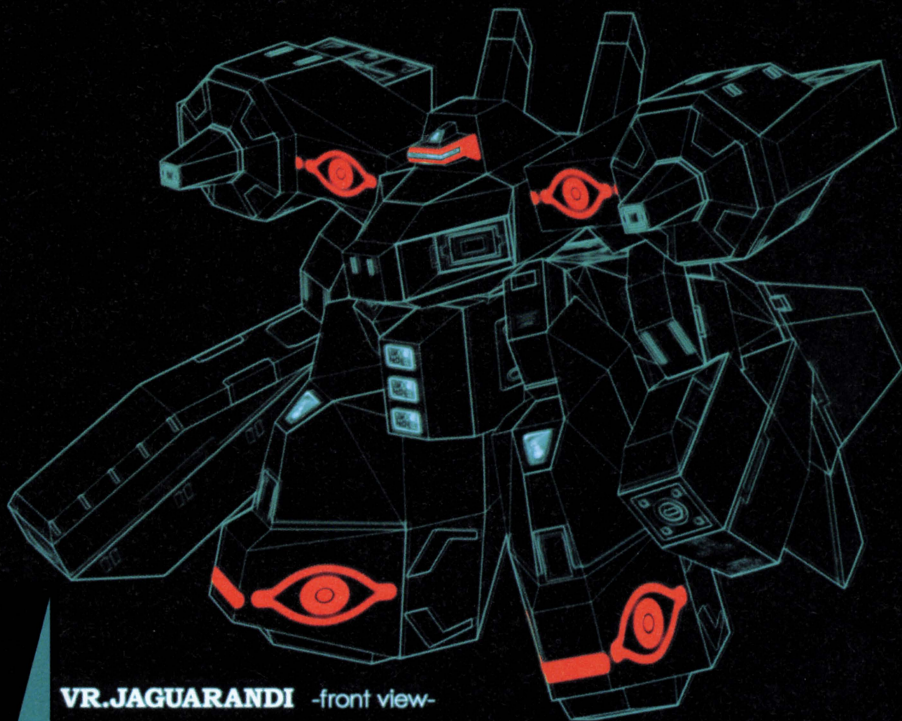
**R+L-SHOT** レーザー…2本でぶったぎる快感は病みつきになる？ 実はこの2本の間にスッポリ入ると安全地帯なんです。

# VIRTUAL-ON™

電腦戦機  
CYBER TROOPERS  
バーチャロイド

そして一人用でプレイしたときに、8体のCPUバーチャロイド+中ボスをすべて倒すと現れるのが下のシルエットのラ○ボ○(?)で正式名はまだ不明。とりあえず"?"ということみたいである。

もう"?"と対戦した人はいるかな? ちょっとスゴイ迫力だよ。ポヤポヤしてたら3秒くらいで破壊されちゃったけど。なんかAM3研の互(WATARU)さんによれば、「超楽勝ボスです」とのこと。それがヒント。



VR.JAGUARANDI -front view-

これはラ○ボ○にたどり着く前に登場する、中ボスのキャラだ。名前はジグラットというのだが、細かい性能データ等はすべて不明。これから判明していくと思うが…



" ? "

©1995 SEGA " CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "

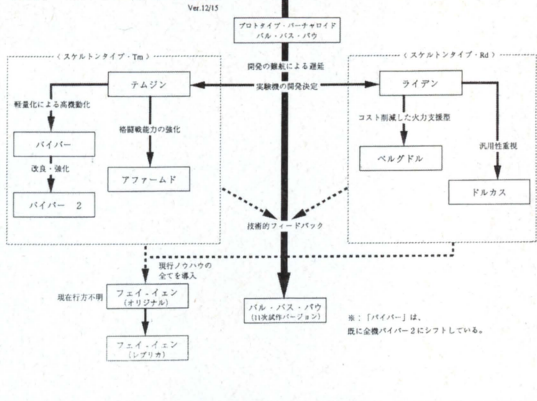
SEGA AM R&D DEPT.#3



# バーチャロンを 知りませう！

ガ○ダムやエルガ○ムなどのロボットアニメ世代に育った諸君は、連日「ロン」の前でシビれまくっていることと思うが、「イマイチ操作になじめない」とか、「どうもすぐCPUを見失う」、などといったトラブル（トラブル）を抱えている人も中にはいるかもしれない。そこで、このページで少しアドバイスをしたい。ちょっとしたことでまるで違うキャラのように生き生きと動くバーチャロイドたちを見たいです。

現行バーチャロイドの系譜 月面遺跡から人類開発局へ 回収 Ver.12015



## キミがONになるために～OFFでなし

基本性能の「歩く」ことに加えて、ブーストボタンを押せば、それまで歩いていた方向に向かってダッシュ開始。これで高速移動ができる。ダッシュを止めたいときは、まったく逆方向にダッシュし、キャンセルをかける。

**ダッシュを止めるには、逆方向にダッシュ入力をする。**

画面中の3つのゲージはそれぞれ武器の状態を表している。ある程度の限度を超えるとゲージにX（バツ）マークが出て、使用不能を表示。連射性能の低い武器は、チャンス時に使うようにしよう。

**ゲージは常に確認せよ！オーバーヒートは身の危険**

ジャンプは、遠くの敵に対して射撃するためのものではない。このゲームでは、対戦相手を見失った場合、ジャンプすると勝手に相手のいる方向を向いてくれるのだ。他にも弾をよけるためにジャンプするののも一つだ。

**ジャンプは重要テクの一つ！じょうずに活かしてね。**



**なんとびっくり、ガードまでできるんですバーチャロン。**

実は、敵が接近しているときにレバーを左右とも内側に倒すと、ガードポーズをとるぞ。絶対によけられないケースにはこのとっさの防御が助かる。多少ダメージは受けるが、ガード後、反撃する手もある。

**白兵戦こそ最大の迫力だ！近接距離での操作など。**

通常、相手が遠いときにロックオンするとシヨットにホーミングがかかるが、近接時には「ダブルロックオン」という状態になる。そこでトリガーを引くとおのの剣やパンチで相手を直接攻撃する。接近戦の切り札だ。

**弾丸は必ず左右ダッシュでよける！これ基本。**

ジャンプは、遠くの敵に対して射撃するためのものではない。このゲームでは、対戦相手を見失った場合、ジャンプすると勝手に相手のいる方向を向いてくれるのだ。他にも弾をよけるためにジャンプするののも一つだ。

# マジ、ハリウッド映画なみだぜ!



地面に弾丸の痕が。ガンの反動もジャンキー度に拍車をかけている。早く体感してみてください。

## まさに超絶! 痛快! ハイパーガンシューティングが登場!

■舞台はニューヨーク・マンハッタン島。プレイヤーは攻撃ヘリコプターのガンナー(射撃手ね)として、武装テロリストの団が占領した国連本部の奪回に向かう。各ステージは、タイムズ・スクエア、5番街など、ニューヨークの町並みや建物を超リアルにCGで再現。ヒルの谷間をヘリでグルグル飛び回りつつ、マシンガンのみさかいたく乱射するのはすさまじい快感。これぞ現在最高峰のガン・シューティングゲームだ。とりえず早く出して下さい。あと一つ希望。ボンバーとかつくと嬉しいかな。

ガンシューティングといえば固定客層に根強い人気を持つ、歴史の古いジャンルだが、最近のガンシューはもう、ものすごくイッチャってるんですよ。どこかゴリボンにも似た3次元CG技術の「ポリゴン」を駆使した立体的な作品も続々と市場に登場し始めてるけど、とりえず最初にやったのはセガだし〜みたいな。さて、AM3研で現在開発中の新世代ガンゲーム『ガンブレード ニューヨーク』をオイシク紹介しちゃおう。今までのガンゲーといえば、決まったコースを主人公(※自分の姿は見えない)が進んで行き、決まった位置から出現してくる凶悪犯(※必ずしもそうではない)たちを、決まった弾数しか連射できないガンで撃つモノがほとんどだった。しかしこのガンブレードN

Yは、制限なし! いくら撃っても弾切れはなし(連射式だ!)で、自分は空飛ぶ戦闘ヘリに乗り込んで悪のサイボーグたちを掃除する。どの敵を撃つかでヘリの進路が多少変化し(す…スゴイぞ!)、視点もグリグリ動くので、かなりバーチャルしやすい感じ。とにかく爽快さでは群を抜いている。既存のガンゲーの中には、人質が出てきて撃つとライフがマイナスされる、といったフィーチャーのあるものもあって賛否両論だが(撃つとマイナスならば助けたらライフが増えるべき、という意見もある)、このNYには敵以外出てこない!のである。もう全員射撃OK!みたいな、キルゼムオール、メ〜ンみたいな。たいないな。イヤ、マジですげーハマりそうっす。



見よ、この高密度かつ巨大迫力の画面写真を! 見るからにスピード感タップリだろう。



このように画面はグリグリ回る。そして出現するのは敵だけ! 敵サイボーグの動きもすごくいいぞ。



地面に弾丸の痕が。ガンの反動もジャンキー度に拍車をかけている。早く体感してみてください。





# アスリートの星になれ!

## ついに登場したポリゴン陸上競技。熱い連打で金メダルだ!

次々とこういうスゴイ作品をぶちかましてくれるセガ。AM3研で現在開発されている、デカスロン(十種競技)をモチーフにした陸上競技スポーツゲーム、その名も『デカスリート』だ。エッ、デカスロンを知らない?(お約束)…『トライアスロン』は誰でも知ってるよね、あれは3(トライ)種目の競技を聞いて総合点で競う鉄人レースだけど、こちらは1人でなんと10(デカ)種目もの競技をこなす特殊なもの。レッキとしたオリンピックの正式種目だぞ。



うお、このいきなりのハデハデないでたちがNOW1って感じ。いいアングルだなあ〜。

すっげえリアルなCG画面、でも操作は原始的なのねあの懐かしのハイパーオリンピックタイプのゲームということで、このカッコイイ画面を見ながらサルのようにボタンを連打するのかもしれないと今から指が鳴る〜。セガの業務用基板ST-Vボードの高解像度モードを採用した生きてるかのような存在感を持つアスリートたちが、単純なボタンの入力によってウルトラ激しく動くのはかなり楽しいハズ。画面写真ではバツキの黒人(くう〜 さすがセガ、いきなりカッコいい!)が動くさまを捕らえているが、実際、動きは超なめらか。ちゃんとバーチャファイターシリーズのようにモデルさんにアクションしてもらったのを



ハードル走ですね。ちなみにこのアングルで固定してるわけではナイ。走ってる間もカメラは動く…

取り込んだんでしょなあ… イカス!

3Dっつーことで、カメラのアングルにも期待していいぞ!

今までのセガ作品を見るに、明らかに映画的カメラアングルを研究し、作品を追うごとにガンガンレベルアップして迫力が増しているのは誰の目にも明らか。ゲームはどンドンカッコよくなっている。『デカスリート』も例外にあらず。オリンピックのTV中継さながらの、さまざまなカメラアングルで臨場感あふれる華麗な演出がなされていて、3Dゲームファンや映画好きには「たまらん」魅力がある。昔の腱鞘炎時代を思い出したいムキにはスーパーおすすめ作品だ!



投げやり、いや、やり投げのチャンスは3回。右下の角度表示に注目。いや〜、オーソドックスですね。



## 3D-CG対戦格闘ゲーム

# LAST BROW

## 東京番外地

### 3研・アカタ氏入魂の作品！気合い入れて遊ぶしかない？

アカタ氏（赤田義郎氏…AM 3研プロデューサー）からの、「このゲームがゲーマーの魂に響かないのであれば、アーケード制作現場を去る」という、ゲーム業界全体への爆弾メッセージも伝わっている。これは、アカタ氏からのゲーマーに対する愛ある挑戦状であると受けとめるべし！

◆ゲームストーリー……199X年。東京での覇権をめぐり、チーマー、暴走族、レディース、愚連隊、スケーター等のさまざまな若者たちのグループの抗争が激化。しかし、こうした終わりなき抗争に終止符を打つべく、各グループのリーダーたちによる頂上決戦が行われることになった。果たして、どのグループが覇権を握るのか？ 本当に東京統一が成し遂げられるのか！？ 少年たちの熱き思いと、さまざまなグループの思惑が絡み合い、壮絶なラストバトルが今ここに始まろうとしている！ ”世紀末”東京の明日はどっちだ！？

各ステージの設定は架空のものではなく、

実際の東京のどこかの都市をCGで忠実に再現しているのが大きな特徴だ。例えば渋谷ステージ（チーマーの本拠地か？）ならマルキュー（109）、三千里薬品、天津甘栗など、渋谷駅前交差点の景観をまんま再現している！ 当然その究極のこだわりはキャラクターのファッションにも現れていて、「現在のストリートシーンの最先端（※資料原文ママ）」でビシッと決めている。プロデューサーがあつ、『ばくアニ（ばくばくアニマル…同サターン版）』『ファンキーヘッドボクサーズ』を手がけたアカタ氏とくしては、シンプルでクールなゲームになるのは確実。期待していいだろう。



こ…これはまさしく渋谷駅前！ いや、これからどんなオブジェクト等が追加されるだろう。



主人公、タクヤ（すいませんウソです）。マンチャク自在に操る渋谷屈指のチーマー…なのかも。



ビジランテの一員、ユキコ（当然ウソです）。トンファーさきはバーチャロンじこみ。恋人募集集中。

●募集！／あなたのコスプレショット！

●事件発生！

編集部押し入ったアイツが編集後記を人質にやら要求をたたきつけている模様です。アイツ「びっく ま〜ら〜」なんて紛らわしい名前のヒミツを秘密にしておかない編集部員のこんな原稿は、こうしてくれる。「むしゃ、むしゃ」・・・と云うわけで、お知らせです。

VGGVスタッフより

ギャルゲー好きの皆さん、もしくは、ゲーギャル好きの皆さん（私か）。しばし待たれい。今ゲーギャルの資料の海に溺れながらも（うらやましがってるヤツ、ここへ来て手伝え！3日できたばるぞ、間違いなく）、着々と野望に向けて前進しております。思えば同人誌でゲーギャル本を作ったのは遠い昔の話。いつの日か商業誌でこんな本を作ってやろうと思っていたものです。それがもうすぐ実現しそう。その名は「VGGF（ビデオ・ゲーム・ギャルズ・ファイル）」。

嗚呼。ビデオ・ゲームの世界には、綺羅星（きら・ほし、と分けて読むのがツウ◎ウンチク座）の如く美少女が居るモンですなあ。輝くヒマさえなかった私のセッション、せめて余生は美しいものを眺めて過ごしましょう（涙）。でも、今回は「VGMF（ビデオ・ゲーム・メンズ・ファイル）」が良いなあ……。え？ そんなモン、需要がないって？ そんなことないよね？ ね？（夢野）



■STAFF&WRITERS ● Editor in Chief /YAICHI MURANAKA ●Desk / EKIKO ABE ● Editor / MAGOZOU ●Writers / DWARF SAWADA, SONOKO KANREI,MAHYA SYOBAYASHI ●DTP-Macer / YAICHI MURANAKA ,YUJI NISHINAKA ● Photographer / GIACCIO,

**GAMECHARGE** Vol.16 - WINTER

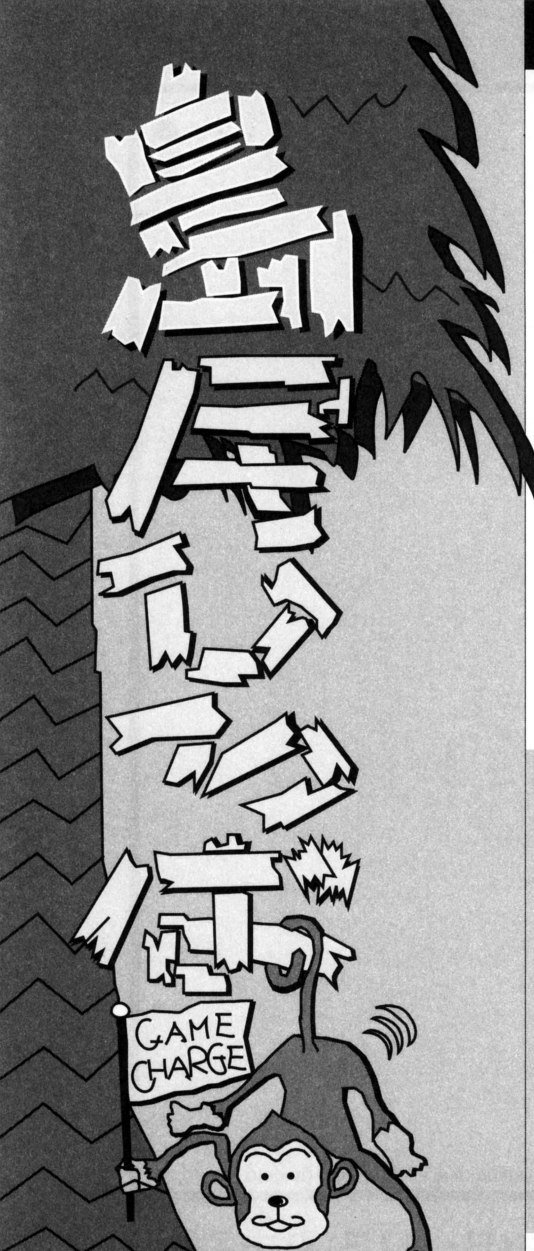
●定価 900 円（本体 874 円）

次号'96年4月1日(月)発売予定

アクションバンド電波別冊 1996年2月29日発行  
発行所 (株) マガジンランド  
〒101 東京都千代田区神田須田町2-11-8  
TEL.03-3258-6261  
編集 (有) トラップ  
〒107 東京都港区南青山3-8-5 UNOハイツ202  
TEL.03-3470-0357 (内容に関するお問い合わせ先)  
発行人 伊藤英俊  
編集人 中村一也  
企画編集 (株) プランニングハウス (有) トラップ  
印刷 図書印刷 (株)

●写真など無断転載禁止

さ〜て、AOUショー！楽しみだなあ〜。あれです。あれ。なんて僕らも正確なとこ把握してません。が・・・期待を裏切ることなく「アッと」言わせてくれそうな気配です。「ふむふむ」と頷きつつ、次号春号を思う今日、この頃です。3月15日発売のVGGFも気合い入りまくりですんで、よろしく！



岐阜県 梨尾なみ子サン 初投稿サンキウっす！ これからもシャリシャリ頼むぜ！



東京都 紫春麗が好きサン RPGたまには面白いでしょ。2もそのうち見てみては？

## 今年もイツちゃえ！

ちいさいながらも楽しい我が島…。  
変わらぬ匂いを毛穴でかけ！

おやすみなさい(突然)、まごぞうッス。G・Cリニューアルした装丁の関係で島民小さくなり大騒ぎさ！でもガンガン載せたいんでビッシリいくぜ！ちゆう訳で、ヘイラッシャイ島民ひろぼッス！尾イエ〜！



千葉県 ほちむサン ホントに描いてくれたとは。やはりかわいいねえ、準。サンキユ。

## ゲームチャージ島民規約

- 1.このゲームチャージ(遊戯島)島民規約は絶対的強制力を持ち、いかなる法律や公衆道徳をも超越した、神格的存在である。
- 2.G・C(ゲームチャージ)読者でない人は、この島民規約を読んでもしょうがないが、G・C愛読者として急遽登録されるのみである。
- 3.G・C愛読者は、必ずこの本のすべてのページに目を通さなければならぬ。広告記事はもちろんのこと、何も書いてない部分もである。
- 4.G・C愛読者は、アンケートハガキを絶対に送らなければならない。そして当然の事ながら、50円切手を張り忘れるのは禁止です。
- 5.G・C愛読者は読者投稿欄に毎月必ず少なくとも一枚以上の投稿を義務づけられるのは当然、とみずから心得て然るべきものなり。
- 6.G・C愛読者は日々を布教活動と考え、一日に最低でも46人以上の友人、知人をG・C信者へと導く義務を有すると思う。
- 7.G・C愛読者は例え本誌の記事の中に原稿や誤字・脱字を発見したとしても、黙って見なかったことにする慈悲の心を持つ。
- 8.G・C愛読者は、G・Cが不良にからまれているのを見たら、危険を顧みずすぐに走ってくるぐらいの正義感を持つ。
- 9.これら島民規約を忠実に遵守する者には、必ずやポケット一杯のしあわせがおとずれるであろう。たぶん。



東京都 八雲サン こちらも初投稿、嬉しいねえ！パイボンバーはクラブクラブを見てくれ



東京都 桃栗さんねんサン&紫春麗が好きサン 合作アリガトウ、こういうの見る方も楽しくて好きだよ。



宮城県 大塚純子サン なんかめでたそう  
なんで載せてしまった。幸せそう平八…。



茨城県 猫魔龍サン も、モアイビジーとは言  
てはならぬことを…。今年もよろしく！



青森県 ひっかき猫サン 常連、今年もがん  
ばって投稿して下さい、待ってるよ。



青森県 みむらのぶひとサン マ  
ック購入おめでとう。



栃木県 大関優子サン よしよし、  
きちんと毎号送ってるね。



沖縄県 毛利良枝サン この髪型  
が激好みなんだ、ジャーヌズ系？



神奈川県 白鳥主膳サン パ  
ンはやはりポストアキラだなあ。

**募集  
集中  
投稿  
！**



宮城県 ねぎやきおやしサン …ねーぼんのダチ  
か。こりゃあ一癖ありそうな匂いだな。



神奈川県 オトリブルーさん 同人誌紹介、迷っ  
てはいるんだけど…。どうしようかな。



東京都 鳥取のぞみサン 確かに、この極端な逆  
三角体型は鉄棒の選手のようなだ。



ちよせいチーム

# 広辞猿

(あくまで勝手にGO!)  
編集部篇

## ジオラマ用広辞猿 新事務所編

新事務所に移ったトラップ。そういうわけで宛先なんかも変わったのではがきを送る際には注意してしまっちゃおう。

●ジャストス〇ット【じゃすぼ】この近所にもまたこれがある。便利だよ。●扇風機【せんぶうき】ここでは換気扇の役割も持っているので冬でも回る。斜め上を向いた姿がいじらしい。●台所【キッチン】今度の事務所は台所が広い。社長自ら肉じゃがを作るぞ。編集員もこれに続く。●蜂【同棲者】西側の窓の軒下に住まう虫。おかげでこの窓が開けられない。酸素が薄いよう、外の空気が吸いたいよう。●便所【おトイレって言いなさい】たかが便所とバカにしているも絶対必要なアイテム。たまに空室のまま鍵がかかりみんなを焦らせる。●マック【ばそこん】一人一台割り当てられたマックだが個性差がかなりあり、仕事内容に応じて成長していく分野が違う。編集部員の手足にして脳味噌。



足の裏さん  
私のハガ絵の事  
書いてくれて嬉しいッス。  
ファミコン  
95.10.24.1975  
里見八犬伝  
キミは知ってるか!?  
武士道烈伝の原型も!

投稿  
棚卸

TOHKOU  
GAME GRAPHIC MAGAZINE  
Charge

●最も近いが・・・チャージは発号!スマン!  
男は黙って投稿掲載・絶句品珍列

## 難でも観でもBEST5!

▼おつな投稿者

- 1位ねーほん土方
- 2位かーるごっち
- 3位べんじーだで
- 4位毛利良枝
- 5位ラミアの壺琴

このほかみむらのぶひと・真木たかし・ミドリガメ市・オトリブル一・カブコン1941など。ハガキが届いたときの注目度が高い投稿者のベスト5。1位のねーぼんは、今号初登場にしてその強烈な

●明日のおつ講座  
必ずしも綺麗にかけていることがポイントにはならない。こいつ何モンだよと驚いてしまう感性と、そういえばハガキの裏や手紙がおもしろい、なんてのもドキドキさせる要因の一つだ。媚びないおもしろさが最高のお

# 投稿 棚卸

# TOHKOU GAME GRAPHIC MAGAZINE Charge

●春も近いが・・・チャージは冬号！スマン！

男は黙って投稿掲載・絶句品珍列



季節ハズレです。

1995.12.21 Aomik

関羽雲長



私女関羽好き  
アゲス。三國志中心  
一番好きです。  
5分前に着めれば  
諸葛孔明。  
...でもね、  
三國志よりも  
水滸伝の方が好きなの。  
中国四大奇書  
に只今  
抜中

GO!GO!  
七かやひ  
愛好会代表  
大塚  
純子



MIDNIGHT  
QUEEN

MORRIGAN  
MASAHITO 1995. 11.



皆サン  
コンプレックス。



Snake!  
Snake!  
New born



椎  
孝  
崇

カイセ  
この人達  
の4人  
便いは  
じめま  
した。4人  
強くある  
のに苦耐  
します。

1994.12.21

HAYATO.T.



イオリコレクション. Shima



可てもている人は100%  
あんで多ほす... あんでほい人 もしいに  
私は自分の魔人形E ホースにしましろう  
(モーターとロケット)



テリって  
こんな人?

ちわつす  
魚ま  
まさせす  
パワウエ  
195.12.21  
か/ん  
てん



ATNA ASAMIYA



# TOHKOU 投稿チャージ

## GAME GRAPHIC MAGAZINE

# Charge

●春も近いが・・・チャージは冬号! スマン!

男は黙って投稿掲載・絶句品珍列!



REAL BOUT

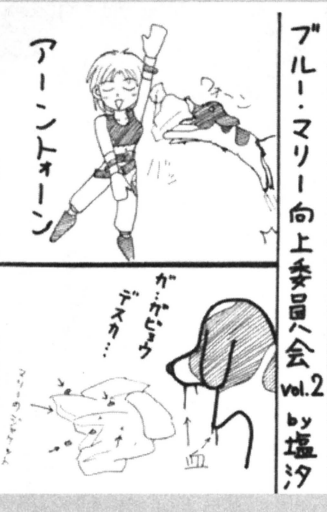


# 広辞猿

(あくまで勝手にGO 編集部 編)

## ジオラマ用公辞猿 コーナーの謎

●CRAB CLUB【かに倶楽部】要するにウルフのページ。パーチャ全般を取り扱っている。●カールごっちの部屋【ごっちるーむ】売り上げ伸びてそうな人気ページ。シュールな笑いの殿堂。今回は地上2階地下1階建て。●漁業新聞【ぎょぎょうしんぶん】パーチャの行き着くところこれ漁業、という信念にもつき創られた。謎多し。書いてる人も謎多し。●ジオラマ【読者ページ】餓狼タイムスやサムスピ委員会などが合体して編集が楽になったコーナー。●スペシャルグラフィック【巻頭特集】ゲームのグラフィック特集。とにかく魅せる。チャージの顔。●チャードル最前線【コスプレページ】コスプレイヤーやゲーマーフォトをさくっと載せる。今はそのごちゃんが協力中。新人募集中! ●鳥民ランド【なんでもらんど】なんかもうなんでもかんでも投稿可のページ。●ランドサット【なんでもぼーど】なんか情報のごちゃ混ぜページになってるけどまあいいか。以下省略。



## 難でも観でもBEST5!

## ▼投稿方法

- 1位まとめ普通郵送
- 2位ファックス
- 3位速達
- 4位便乗
- 5位個別普通郵送

●ワンポイント作戦  
 このようにまとめ送りが多いが官製はがき書き、それを封筒に入れ、さらに切手を貼って投函しているというモノをよく見かける。うーん、一枚につき50円ずつ損してるような気がするんだけど……ま、いっか。



チャージ編集部移転しました。これからは、  
下記あてに、お便り、投稿などお寄せ下さい。  
セガ、中島さんのお言葉をおかりしてご案内します。(付属情報付き)

TRAP村中様

お世話になります。セガ中島です。  
南青山への進出おめでとうございます。

ところで、幕張のAOUショーですが、バー  
チャ○○の新作が、出迎えてくれるはずです。  
本日が2/6、発売日が2/16、ショーが2/21、  
22ですから、もうバーチャ○○の情報は貴誌  
には間に合いませんね。あしからず。

罪滅ぼしに、2/20頃にセガホームページ  
(<http://www.sega.co.jp>)にて新作情報を更新  
します。当日AOU会場に来れない方は、新作  
画像をそちらでチェックして下さい。

中島靖支(SEGA)



中島靖支(SEGA)

SEGA ENTERPRISES, LTD.

1-2-12, Haneda Ohta-ku, Tokyo 144

Publicity Section AM R&D Dept.#2

tel 03-5736-7241 or 030-408-3137, fax 03-5736-7263

GGH01111@niftyserve.or.jp, n8000nsb@mac.sega.co.jp

ゲームチャージ編集部●新住所・ご連絡先●

〒107 東京都港区南青山3-8-5 UNOハイツ202  
TRAP ゲームチャージ編集部 各コーナー係  
TEL03-3470-0357 FAX03-3470-0358



# NEO GEO CHARGE

## ●ナコルル推進委員会●

群馬県 藤耶サン このハガキが届いた瞬間、これはっ！と思った。文句梨！

●お待ちかねのナコ水深胃良んかいです。何か結構良いハガ絵が来て嬉しうッよ〜。前回募集したナコルルのテーマソングもぼちぼち集まったんで、選考してみた。これからも出来るだけ紹介していきたいッ〜。それにしてもサムスピ、斬九朗・RPGと立て続けに賑わせてくれるおかげで僕が寒いケロよ〜。そりじゃ、次回ナコルル推進委員会に向けて、みんな投稿するケロよ！待つケロ。

山口県 三鷹晶子サン 確かに色っぽくなった、特に絵が。大阪府 楡山飛鳥サン もうすぐRPG出る、楽しみザマス！

## ●ホントに集まったよ

自作・ナコルルテーマソング

真っ赤なりボンにぱっちりおめめの アイヌの戦士さ ナコナコチー チチウシ振り回し人を斬りまくる 愛の戦士さ ナコナコチー 勝手に一人で死んじゃうからバツキン忍者は独り身さ カワイ顔して 男泣かせ ナコナコチー 自然が大好きリムルルなんかじゃ替わりの役は務まらないナコナコチー 早く復活しろ 日本全国ファンの人間待ってるよ (福岡市 水原理奈サン) ◇ドラえもんの替え歌だって。ファンが読んだら怒るぞ、と思ったがこういう歌は結構多かったの〜一番面白げなのを載せてみたよ。

緑色の絨毯に天使が舞い降りたまるでひとすじの光のように その天使はいつも微笑んでくれた 生きていける物全てに 時として自分の弱さに泣いていた私に暖かい手を伸ばしてくれる 時として心の迷路から抜け出せない私に暖かい手を出してくれた

\*今 あなたは青空を駆け抜ける風の中にいる 人々に季節の香りを運んでくれる風の中にいる 朝日の下で 草がなびき木々が目覚め私は天使と一つになったその天使はカムイのもとへ天使はいつも微笑んでいた

\* (繰り返し)

(天野のんきサン) なかなか感じの良い歌詞だね。7.8点位かな (厳しいか?)。またなんか





# NEO GEO CHARGE

思い浮かんだら書いて送ること！  
青森県 ひっかき猫サン ナコルル大特集はハガキの数次第！  
宮城県 ねーぼん土方サン 裏の落書きと表のイラストのギャップに人柄を感じるケロ。  
新潟県 野木原まことサン 斬九郎がいい味だしてる。なかなか閑丸使い易げで良いよ。  
三重県 暗黒の主婦サン もうすぐ発売ですわ。どんなゲームになっているか楽しみ。  
三重県 みゆとら・極楽サン なんだかママハハの描いてあるハガキが増えて嬉しい限り。みんなも獣描こうぜ！…愛ゆえに！  
サムスピの動物の名前全力尽くして調べました。  
チャムステージ・ワニ〜キャサリン、フラミンゴ〜ピンクルズ。半蔵ステージ・カラス〜ヘビ

イクロウラー。ガルステージ・サメ〜マリリン、犬〜エデコウ。ナコステージ・クマ〜パウ。なんだって。幻庵ステージの後ろの奴等は細い方が「たたり」もう一人が「のろい」、右京のグルービーは赤い着物が「かなえ」黄色が「ゆき」白が「その」朱色が「さえ」桃色が「やよい」緑が「ねね」紫が「あやめ」。リーダーはその。真サムで新しく加わったグルービーと前からは対立しているらしいとのこと。半蔵の好きな団子は胡麻団子。ズーガーの結婚式に出てたのはシャルロット、ガル、パピィ、王虎、アイネ、ネイア（双子の女）、クライネ、ネクライ（茶の髪の双子の男）、トムジーク、ハトナムジーク（金髪の双子の男）ッス。うわー疲れた。（青森県 弥生葉月もえたる？サン）

◇お、お疲れさまでした。凄い！

お便り・投稿まってま〜す。



●げ~むらんど さっと!

●あの『かまいたちの夜』が演劇になった!

アップル ジャム スプリングコレクション1996参加作品

『月の氷柱~もうひとつのかまいたちの夜~』



大ヒットSFCソフト『かまいたちの夜』から抜け出た何かが、あなたを襲い始める! 月明かりの雪山に鋭く光る物は氷柱。その光に導かれた人々は凍りつくほど冷たかった。ひと雫の水滴は救いになるのか!? 原作に、80万本以上の売上実績のある「株式会社 チュンソフト」の『かまいたちの夜』(スーパーファミコンソフト) 著 我孫子武丸氏の作品を題材に、作 吉村ゆう、演出 山崎大輔(劇団 SET)を迎えてのコミディータッチの推理ミステリー演劇だ。これを記念して、なんと編集部で購入した特別鑑賞券を2名様にプレゼント! ご希望のかたは、アンケートハガキのプレゼント記入欄に「かまいたちの夜チケット希望」と書いてくれ。ただしこのチケットは3月10日の鑑賞券で~す。モリモリ応募してくれ、チャージの倍率はかなり低いぞ!!



●キャスト/田中 広子、中上 雅己、登雪次郎、可愛かずみ、仁藤優子、緒原 雅人、など。●開演日時/1996年2月29日(木)~3月10日(日) ●開演回数/全15ステージ (1ステージ120分) ●会場/シアターアップル(新宿コマ B1) チケット 全席指定5,200円(税込) 大ヒットSFCソフト『かまいたちの夜』から抜け出た何かが、あなたを襲い始める! 月明かりの雪山に鋭く光る物は氷柱。その光に導かれた人々は凍りつくほど冷たかった。ひと雫の水滴は救いになるのか!? 原作に、80万本以上の売上実績のある「株式会社 チュンソフト」の『かまいたちの夜』(スーパーファミコンソフト) 著 我孫子武丸氏の作品を題材に、作 吉村ゆう、演出 山崎大輔(劇団 SET)を迎えてのコミディータッチの推理ミステリー演劇だ。これを記念して、なんと編集部で購入した特別鑑賞券を2名様にプレゼント! ご希望のかたは、アンケートハガキのプレゼント記入欄に「かまいたちの夜チケット希望」と書いてくれ。ただしこのチケットは3月10日の鑑賞券で~す。モリモリ応募してくれ、チャージの倍率はかなり低いぞ!!

がんばれ!  
コンパイル  
レーシング

'95年度、全日本GP250フル参戦に初挑戦したコンパイルレーシング ヤマハが、年間総合9位というプライベートとしてはかなりの好成績をあげた(おめでとう!)。そして今年、本格的に上位を狙うべく新体制を整

えているとのこと。

ゲームとバイクレースの融合には個人的に大賛成なので、ぜひともチャンプをとってほしいものである。あ、もしよかったら筑波のチケットください。なんちて。

バーチャロンが某国営放送で電波デビュー!

我らが電脳戦機バーチャロンが、NHKのドラマに登場するらしいぞ! 番組名は「クラインの壺」。現代の若者にマッチしたニュードラマを目指して制作されたとの話だが、その中で登場人物がゲーム大会に参加するシーンがあり、その大会の使用機種としてバーチャロンが登場するってわけ。主人公がどんなプレイをするかみものだが(バリバリの待ちだったりして...)、とりあえずオンエア日をチェックせずしては確認しようもない。というわけで忘れず番組録画予約だーっ!

番組名/ジュニアドラマ「クラインの壺」(連続10回放送)  
放送日時/96年3月18日~18:25~18:45(20分間)  
放送局/NHK教育 ※NHK教育で放送後、NHKテレビで再放送予定  
バーチャロン登場日/96年3月18日放送分、つまりいきなり視聴者に対してのつかみとして登場するってことだネ! 見逃さずにチェックすべし! ちゃんとその次の回も見ろよ! そして受信料払えよな! オレは絶対払わないぞ!

まさに次世代を予感させつつもアニメ世代のハートをキャッチーなゲームだけに、このチョイスは適切といえるだろう。さすがNHK。でも受信料は払わないよ。



## ゲームクリップの姉妹誌が出るの知ってた？

そうなんです。実は我々、15号と16号のインターバル3カ月の間に、ジャパン・ミックスという出版社から、あるゲーム専門書籍を発行していたのです。その名も「ゲームクリップ」だ！ブック+ビデオCD、という超異色な組み合わせは業界初だとか…。CD-ROMの中にはサタンの新作情報やアーケードコーナー、イベントレポートにソフトメーカー直撃インタビューなど、通常のCD-ROM付録の域はとくにブッチしている内容が売りっす。声優さんにはあの「ときメモ」シリーズで虹野沙希役をやっている菅原祥子さんと、格闘ゲームの声もいろいろこなしている高木 渉さんの二人が担当しているのは声優ファンはマジで要チェックだ。こちらはチャージと違って基本的には家庭用ハード専門。特にサタンをスーパープッシュしているのだが、アーケード情報もどんどん掲載する方針なので、アーケードファイトのしょくんも一度お求め下さい。これから、ビデオCDの中ではいろいろな企画をやろうと思っているんだけど、とりあえず3月20日頃発売予定の「ゲームクリップ3」では、あのバーチャファイターズスペシャルでカッコいいアキラプレイを見せてくれた、さすらいの吟遊詩忍ことギンちゃんが100人組み手に初挑戦して



### ゲームクリップ1

ブック特集…サターン版バーチャ2+鉄鋼新聞など  
ビデオCD…ヘッドルーム(卒業シリーズ)・インタビュー、バーチャ2、セガラリー、ウラワザコーナーなど。プレゼントコーナーにはなんと本誌とわあふ澤田やチャードル神例その子ちゃんも出演させられているぞ！



### ゲームクリップ2

ブック特集…セガラリー全コース全コーナー攻略、セガ・アーケード特集バーチャロン&バイパズなど  
ビデオCD…ゲームスタジオ(エアースアドベンチャー)・インタビュー、セガラリー、バーチャ2「青白きほにやら〜動画版(ちゃんと声優さんの声入りだぞ!)」、ウラワザなど。

くれるぞ。並みいるプレイヤーをポッコポコに倒しまくるさまをぜひ見たいとは思わないかい？(作る側にいる私も、とても見たい!) また、バーチャ3が発売された晩には、当然のごとくスーパープレイヤーを招いて対戦大会を開き、それを収録するしかねー！って感じた。必ずやりたい！ ところでお値

段は、40分の動画収録CD-ROMと約100ページのブック付きで予価1,900円！ 此りゃ、バーチャ2のビデオ買うより全然おトクですぜ。というわけでまだ知名度が低い「ゲームクリップ」、友達にも宣伝してやってくれよな！

## 神例のネットがある！?

これはかなりスゴイことだぞ！ウチのマスコツギヤル・神例その子ちゃんの情報ネットが存在するのだ！インターネットやパソコンマニアのしょくん、一度は目を通すべし。ここに行きたいヒトは、下記を参照のこと。  
●今話題のインターネットとパソコン通信で、おいしいチャドルネタがどこよりも早く手に入るじょ！もちろんどこよりも正確だから、「〜のイベントに行けばその子ちゃんと会えるよ！」なんて情報が満載！ 入会金・会費ナシの無料ネットだから安心してアクセスしてね！  
<<BRAIN-STORM-NET>>(03-5372-5410)  
運営時間：21:00〜23:00を除く ゲストID：GUEST 入会金：無料 内容：格闘ゲームを斬る・その他倶楽部。他  
<<四畳半ネット>>(03-3331-0947)  
運営時間：24時間 ゲストID：GUEST 入会金：無料 内容：マンガ・アニメ・映

画。他

<<INTER-NET>>kazumi@tokyo.inetc.com  
※その他の御質問などは、こちらにどうぞ  
NIFTY-serve：VYR02433 PCVAN+：  
PRN79153●

その子その、あの、んで〜の話

どうだ〜！スゴイだろ〜ファンクラブがインターネットにあるんだじょ〜 というワケでデータなのでガンガンアクセスして、その子の恥ずかしい写真をモリモリダウンロードしよう！おっと、ちなみにこの秘密機関と接続するためには当然パソコンと通信モデムが必要ザンス。なに、安いモンだ。えっ、そんなにかかるの？ うっわ〜 …じゃ、そゆことで！！

人生に スバラシイ 傷跡を  
ありがとう  
ございませう♡

すく  
うかれ  
ボシ  
ぞう。

「ランドサットにも投稿を」という呼びかけに答えてくれたヒトからのハガキを紹介。それは宮城県の高橋くん。個人的に「漢字の名字十ひらがなの名前」という組み合わせのペンネームは好きなので好感度高し。でもペンネームでハガキ選んでるわけじゃねーけど、「修学旅行で行った心斎橋(大阪ね)行き地下鉄の中でチカンされた」そう。ケツさわられたので→Pのエルボー入れてやったとか(ならいいだろ)。チカンか…そんなにケツに触りたいんかあ…

# 鑑

S T R E E T F I G H T E R



C H U N L I

ストIIシリーズの「春麗」と「キャミィ」、ヴァンパイアシリーズの「フェリシア」のイラストを掲載だ。

春麗を描いてくれたのは、千葉県の寿文美さん。最近になってスーハミのスパIIIに燃えてるってゆーところがいい感じ。絶対今やってもハマるよね。オレ基板持ってるけど〜ん。カラーのキャミィを送ってくれたのはすっかはおなじみ、東京都の紫春麗が好きさん。スパII Xのために3DOを買っちゃった、すごく愛のあるヒトだ。

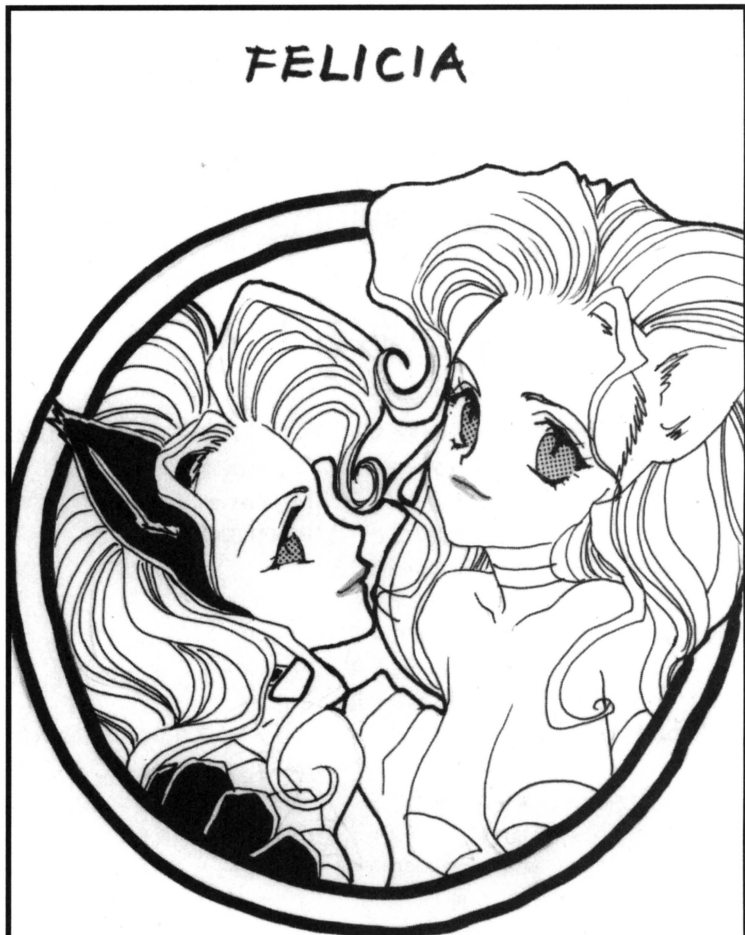
ダブル・フェリシアは現在編集部内でブレイク中の宮城県、ねーぼん土方さんの作品。「巨乳が大好き」と公言するだけあって、どのイラストの女性も巨乳。筆者も好きだから気が合うねって。「土方」は、予想通り「どかた」と読むのが正解。理由は、「ひじかただと恥ずかしいから」だって。何を今さら…

単独フェリシアのイラスト、これも寿文美さん画。白いにゃんこを飼ったら当然名前はフェリシアにするとか。うーん。

今回のXシンジケートは、少々ハガキにぼらつきがあったためお休み。ただいま整理中です。つーことで、Xシンジケートスペシャル（※スペシャルのこと。TRAP語）開催。



FELICIA



I N

VAMPIRE HUNTER

●キャラクター「うんち喰メモ」  
春麗はオファイシャルCFでも「チュンリー」と発音されているが、中国語では「麗」は「リ」と発音するという説がある。「リー」は「李」（ブルース・リーのリーもコレだ）になるとしたら、「ちゅんり」と発音するのが正しいのかもしれない。ただし中国の歴史は四千年どころじゃない（呉連枝老師談）（笑）ので、発音の変化など無限にあるかもしれないので、この話はこの時点でストップしておく。

# 笑

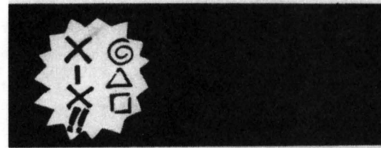
S I D E

厳選された8枚のハガキを見やすく大きく掲載しました。見開き左ページ側が、カックイイ〜！”鑑サイド”で、右側が思わず笑ってしまう”笑サイド”だ。対照的なのね。

マーブルのシユマ&ゴラス（1人だろ）マンガを描いてくれたのは千葉県長沢はつみさん。ウルビー好きかね？ マーブルのエアリアルレイブ、超快感。あれナシじゃもう耐えらんないってくらい気持ちいいよ。ちなみに筆者は冥界のプリンス、ブラックハートばっかやっています。だからイラスト描いたら掲載率高いよ。大魔界村（※少し違う）のレッドアリーマーは、業界のカゲの部分に生息するカブコン1942のハガキ。次のヴァンパイアに出てきて欲しいなあ（次号、ヴァンパイア続編・新キャラ予想開催！）。相変わらず原液バリバリの魔物リーガーだ。あんた…おもしろすぎるよ…。どこまで知ってるの？ 言ってみ〜？ ケンVSソドム4コマはこだわる男、あうみいる。タローよ…「んたいがあああじえのさあいつつ」わかる。激烈に醜悪なフェリシアは当然、言うまでもなくBYねーぼん。アホロートル主膳よ…一体何がのぞみなんだ？ ん？言ってみ？ フェリ嫌いなのか？それとも本当は…



これきの(中略)なめてりゃ直るさ



ほーら、ね♡(ペロリ)

… シユマちゃん、死す。

11313.ゴダンナサイ。



●キャラクターうんち喰メモ  
フェリシアはアルファベで書くと、F E L I C I A だが、英語の辞書にこの言葉はない。そのかわり”F E L I C I T Y”という言葉があり、けその意味は「幸福」だ。彼女の名はこの言葉から作られた造語なのか、はたまたスペイン語などの英語以外の「幸福」の意味があるのかもしれない(勉強不足をお詫びします。筆者は標準語と遠州弁しか喋れん)。実は何にも意味なかったりして〜！

# CLUB CRAB

カニが好きな人のページ

いよう。元気でしたか？ スタイル変更につきコーナーもゲルッと様変わり。後半にはカラーハガキスペースもある、スーパークラブクラブをとくと堪能あれって感じかな。たまってるハガキを大出血サービスだ！



↑青森県民 天馬紗 / いいんだけど、この二人ってヤバげな関係ってこと？



↑広島県民 直野生海 / 「池袋サラさんと藤村泰宏はくりそつだぜーい！」は？



↑新潟県民 野木原まこと / と、闘神伝…？ アーケードの3が出たら考えます。

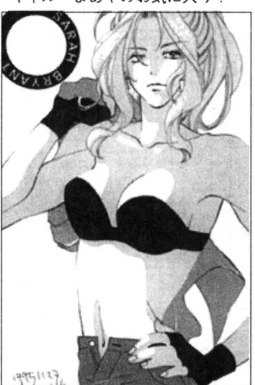
←出たっ、またもこれ系路線でプチ走る神奈川県民 オトリブルー。「スベサルサクス：東次郎」つーことだ。パイのカメラ目線やめて。↓佐賀県民 日向野 都 / こいつはパイ〜んとボインが「フーズクサラ」なのか〜？



## ゲルゲルゲル / げ〜るげる / ゲゲルゲるGE

バーチャキッズにソニック格闘、さらに3研からも格闘が出る時代…、セガも格闘三昧時代に突入か？ 気になるライバルたちの動向を知ってか知らずか、爆裂猛進中ってカンジ。そしてこの盛り上がりはバーチャ3で再び頂点に達し、それからまた2年はバーチャ独裁の時代が続く…のか？ バーチャは超おもしろいけど、1社独走時代はちょっと寂しい。てなわけで他社の良質作品としのぎを削る日々を夢見ています。バーチャを超えるゲーム、早く誰か出して〜。

↓千葉県民 寿文美 / シンザン者ですか。クールなタッチが新人コギャル・まあやのお気に入り！



## 星野小織



↑群馬県民 カールごっち / 今回のごっち部屋（でっちか）はカラーのみ。次回でモノクロ行け。よろしくな。

## みゆの



↑茨城県民 猫魔龍 / 「愛が生まれた日〜第2035回 UFOキャッチャーでついに手に…（続く）」次号にご期待！



↑青森県民 みむらのふびと / このジャッキー、すっげー怖くてカッコイイよ！ どこかで見たような顔つきなんだけど… ゲル〜思い出せない！



↑奈良県民 ジョリ山リンダ / パイ！リンダファンのしよくん。カラーハガキコーナーのジャッキーも絶対見てくれよな！ オッス！おら邪悪鬼！



↑大阪府民 水龍（クラスのアキラ係） / 水龍は実は対戦バリバリだったことが判明！ カールごっちと勝負したければ、まずオレを倒せ！なんちてー。



↑大阪府民 キョウジョーエイ / 意味は…アプげて載せられません。本人に直接聞いて。連絡先は…秘密。ジャッキーの膝下がいいか。フェチ？

わあ、かっこいいイラストだ〜 しかもよんまいも〜 すっげ〜い。





# ファイティングバイパーズ・グルーピー

前号の発売から4カ月近くも経ってしまっ、いつもチャージを楽しみにしてくれているみんなに申し訳なくてお詫びの言葉もないです。せっかく『バイブ』みたいなチャージ(～らしい)なゲームが出てきたというのに！ ヨシ、次号もバイブページスペース取るぞ！

## MOTI-RON, HONEY SPECIAL DA~!



京都府民 MILMIL / 「CPUのグレースが強すぎる」そうだが、今回初参戦のミルミルのイクス三人衆だ。なぜこの三人なのか？ 答えはカラーハガキページに！



大阪府民 浅倉かんのん / 前回、ロリ系のモリマンを送ってきてくれた彼女だね。ハニーの方が大人っぽい？

当然のようにブッチぎりで大人気！ 余裕あたりまえで人気最高のハニー。コスプレしても見栄えするし、イラストも描きやすいニューヒロインだ。というわけで黙って蜜蜂ハニー特集。そしてハニーの名字(というかセカンドネーム?)を募集する。ハニー・レモンとか適当に。



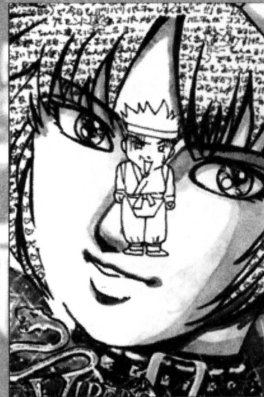
北海道民 卯月はつか / 初投稿でハニー。やっぱり与えた影響大きいわ…って関係なかったりして!!



神奈川県民 彩菊ゆう / 「100万通は来るハニーのイラスト」え～そんなには来ないよ～とマジで答えたりして。



千葉県民 ぼちむ / 馬飛び(パールティングホース)は立ち投げだよ。そこからのベリベリチェックねえ～!



福岡県民 新之門 / 「魔物っぽくなったので魔物リーグへ」これ今、一番本物に忠実でカワイイっす。



青森県民 みむらのふひと / ジェーン一番乗り！アリガトゴザイマス。バイパーズの略はみむら氏提案の「バイブ」に決定いたしました(ランドサット担当より)。



神奈川県民 B.M.C. / 「ハニーは背中のハネがナイス」なそうな。裏のドラえもん絵に何か意味あんの？



新潟県民 沙嘴姫 聖 / いい、いいね。しかも裏に何のコメントもナシ！かなり力が抜けてて評価できる。

番バンリーグ  
総番長求む！  
全国地下組織 長

やっぱり男は学ランさ！つーことでバンユーザーの集いが開かれた。場所は港区の南青山だ。全日本仁義衆(ジンギスハン)連合の幹部に我こそはならんと欲する者ぞ、何の番をはってるか報告せよ。



↑沖縄県民 海鮮天風鬼 / 「やっぱりジェーンラブ」だっさ。でもこれいい感じ。



←宮城県民 大塚純子 / …あんたよく知ってるね。家族の誰かが持つてんたよ。オレはこれの映画も観に行つたぞ(笑)

# いてまうどゴラァ!



# 大出血

MAMONO LEAGUE VOL. 3  
PRESENTED BY DWARF SAWADA  
VERSION 2.15

## 魔物 LEAGUE

全員魔物化！いまさら  
あとには戻れないぞ！

### いい感じでブツとびましょう。

3ページ目はお待ちかね、魔物リーグだ。街の対戦台にいる魔物たちのバトルリーグに参加しまくれって！



↑千葉県民 原子カ八兵衛／愛瀬武勇 (アイラヴユウ) が止まらないツルッパが。必殺技はパーチャにはない。



↑愛知県民 あきひろ／なーに、やっは男のハタカも見たいもんなかね。股間に興味あるならMの要チェック



↑神奈川県民 B.M.C.／彼女から農業新聞」ってゆーパロジモノをもらった、今回紹介したかったんだけどね……



↑岩手県民 ウド流／そうしてこーゆー一途な男が、かな〜不明な理由でパーチャのハダキに見えろ。



↑栃木県民 藤田白りら／あんたいたい何者なんだ？業界人じゃわーだるーなーさらなる追いつけ



↑神奈川県民 オトリフター／マンなハニーのツラが密着がくしい。童貞の種食男がン！使われてもらっ……

# リオンファンを敵にまわせ！

純粋なリオン支持者  
たちに挑戦状を！



↑長崎県民 諸葛ゆうか／来た！筋全入りのファンだ。左下のリオン、いい。

15号でねーぼん土方が提出した一枚のハガキもとて、この論争は巻き起こった。「リオンはあんたなんじゃない！」という怒りの投書もあってそれは同じ数の「ねーぼん！リオンは昆虫っけくてステキ！(…しかもその意見の大多数がリオンファン)」といった内容のオンパレードも寄せられた。この論争に対し、業界の良識とも呼ばれる私が公平な立場から意見を述べよう。「どうでもいい」だ。とりあえず断言できるのは、ねーぼんはイカ力をもつ。そして核廃絶にはリオン使用をボイコットすること。以後もこのコーナーは続けていきたい。



↑宮城県民 ねーぼん土方／ギヤハハハハ！バ、バカか！「コーホーム」ってなに〜

### ●怒りのリオン支持者たち



↑大阪府民 ナッチャキ助／この仏語の意味は…はあはあ、そういう意味ですか。



↑宮城県民 ねーぼん土方／あんた自分でトラブルメイクしといてなんじゃそりゃ。



↑大阪府民 キョウジョーエイ／オレもキミが好き大好きだおにも止まらないいい



GREAT HUI YING

手紙もフィグファイト



↑熊本県民 あうみ／ついにパーチャに来たか。でもビシャモンは最高だよな！



↑北海道民 マイケル／どん どうもよくなってきてる。輪郭の柔らかさが独特だよな。



↑東京都民 桃栗さんねん／「さぶ」みたくなっちゃった」って……そうだね。



↑福岡県民 万屋得駆／一見さわやかそうだけどガチャ目なのかなかなかさむい。



↑奈良県民 ジョリ山リンドン／やっはパンでしよう。ジェフとの共通点はないが……



↑青森県民 ちむらのぶひと／もろ邪悪なラクセル使用してる？残虐性が魅力だ！

優勝



↑島根県民 ジム・レイノ／インは使わないほうが好み。

もど大人になれたらな



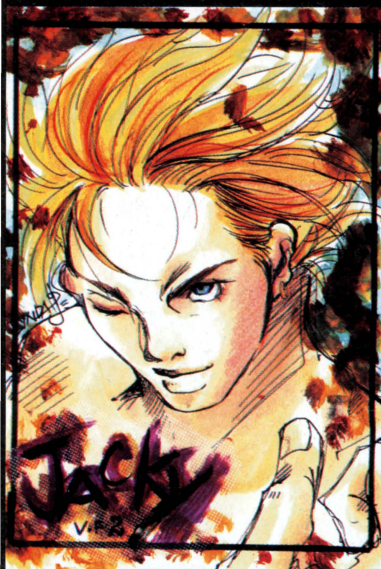
↑岡山県民 トキひつげ／本名読めんし、ベンもナゾげな人

俺はおこっている！



↑東京都民 カラオケ・バス／ター！反核しすぎはダメだぜ。

今回の評価 持っているね、みんな。



**IPOTUDO CLASH CRASH**

奈良県民 ジョヨリ山リンドア/今回をもってリンドア嬢のジツリキを知った担当、南青山の魔物だ。カールレスも確かにいいが、二輪にも興味持ってみて!

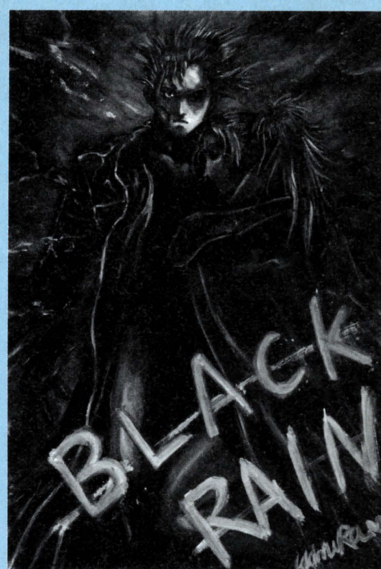
京都府民 MILEMILE/スッゲー細かい。VF2開発バージョンの2P邪悪鬼を見たことは? デイトナUSAのTシャツを着てるあのへん...



VF2の2PザッキーはザイルリダースにGreenレノードでX1007はよくて人気がたけどVF3ではどーなるのでしょ。VF3ではレーシングスーツを作りました。  
 \*95はモータース加ソーアロブが水か組んでいたのか... AM22年

近頃リオンを使い始めた。ずいぶん難しい。でも移動技やスリ技の使用法は案が深くておもしろい。どーでもいいけど「魔盤手」は「魔盤」というカンジがある。この技は動きが恐ろしいが使える。(使用法は別紙参照)

群馬県民 カールごっち/15号を見て彼本人は、CGより鉛筆と絵の具の方が自分はいいと感じたそう。CGだとガラッとタッチが変わって魅力あるし、絵の具もカッコイイと思うよ。個性!



↓千葉県民 原子カ八兵衛/キライなのに描く。ライバルがアキラってのは、苦手キャラってことなのか、そいつと腕が均衡して勝てないからなのか。



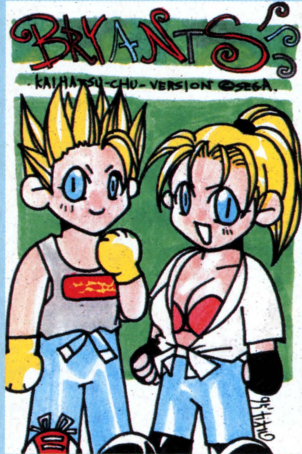
↓宮城県民 大塚純子/真のメッセージがイヤミだったらしいなあ... それはちょっと違うんでない? 単なるギャグならべつにいいけどさ。ハイ、載せたよ。



↓カールごっち/「ゴング(プロレス誌だ)」に4コママンガを描いて送ってみたそう。毎号買ってる格闘技マニアのみんな、必ずチェックせよ!



↓佐賀県民 日向野 郁/前号では文字ネタのみでごめん。カラー特集のためにストックしてきたかったんよ。またカラー送ってね。ためとく(←ためるな)。



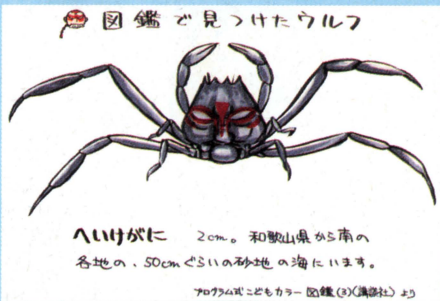
↓カールごっち/急遽カラーのにハガキページが組まれ、モノクロ減少のごっち部屋はCG道場になりました。!次回はやりたいが、CGも楽しみでさあ...



↓宮城県民 ねーぼん土方/「完全に洗脳されちゃってるみたい顔だ〜」とウチのまご蔵が言っていました。どんなキャラでもかける描ける。いや、別にそんな



→埼玉県民 茅たくみ/おーっ、こんなネタを今時送ってくるなんてすげえ偉い。強引にウルフィーベイントを施してます。しかし、なんでまたへいけガニを選んだのかねえ。ボディの色も暗くてイヤ。とりあえず、こんな感じのネタも待っておりませす!



←大阪府民 水龍/ゴメナサーイ、びんせんのラクガキ(失礼)のアキラがいい感じだったから載せちゃった。小冊子もあんど。けっこう真剣だよな。

**投稿はイロモノで** カラー

# 巨大スクリーン



遂にセガにも共通のボスキャラを

# ? 金属が板!

## バーチャファイターの コデュラルが バイパーズにも登場?

## 謎

8人のバイパーたちプラスボスのB・M(マリー含む)以外にキヤラはいないと誰もが信じ切っていた『ファイティングバイパーズ』に、あの鋼鉄の男(女)デュラルさんが特別出演していたことが先日明らかになった。まずは右のスクリーン写真を見てほしい。この、丸みを帯びつつもカチツとした肌を感じ、胸のふくらみや体色など、どう見てもデュラル(写真が少し粗いのはとっさの出来事だったからだ)。ついにセガにも異種ゲーム間共通ボスの時代が到来した、と感じた本誌記者だった。我々はこれからも追跡取材を行いたい。



ちなみにデュラルのシャッターチャンスはホンの一瞬で、記者がまばたきをした直後には上の状態になっていた。一体デュラルはどこへ行ってしまったのだろうか?

## 影丸がつれづれの世を語る 青白きほにやらく

第11回



どうでもいいが、このごろ拙者の顔写真の扱いがぞんざいな気がするでござる。ゲエクリではズレておるし困ったものよ。今回などただのドブネズミに布をかぶせただけではいかか? 公募するので、拙者により似た肖像画を待たむ。さて、この小羅無の連載も十回を超え、つい先だつては英雄(※ビデオのことらしい)CDに映像デビューした次第。そろそろ読者の感想が聞きたいのお。始めは非常に真面目な連載時代小説だったのだが、いつのまにやら姿を変えてしまつておる。素肉&夏来る頭などの小動物から教わつた針鼠弾であるが、本家からも格闘遊技機が出るとか。拙者の時代も終わり:かもしれぬなあ。青汁。

### 押し売りマス

はるきり言うが、このコラムはずっとゲーム専門誌3誌にまたがって掲載されている恐ろべき非常識な作品である。こうなつたらキヤラに挑戦だこのコラムを寄せたい! という人がいたら連絡くれ、商業誌でも同人誌でもいくらでも協力しよう。キヤラはいりません。

## ファイティングバイパーズ KIDS

バーチャファイターキッズがこのところ注目を浴びているが、昨年末のポリジヤンではファイティングバイパーズキッズ(のようなもの)がシャレで出展されたのをご存じだろうか。やたら頭がデカくてスーパードリッチー。発売して。



↑まさにガキのような頭身サイズが爆笑必至だが、これでも当たり前。判定はしっかりしている。一頭デカすぎ。開幕からぶつかつてっ

## 転生コンボ

物事には必ず筋道というものがあり、どんな世界にも仁義がある。▼比較的若年層の多いゲーム業界とてそれは例外ではない。メーカーは技術競争をし、良質のヒットゲームを出そうとしのぎを削つている。▼それを側面からバックアップする専門誌も、各誌さまざまな工夫を凝らし、紙面を構成している。▼いろいろなスタイルの物があられるからこそ、消費者の正しい選択眼が養われるのである。▼近頃、仁義をやる行為が頻発している。いったいいつごろからだろうか。ヒットしたものをほとんど何の稼工もせずに模写して、二匹目のどぜうを稼ろうとする輩が後を絶たない。▼ある家庭用ゲーム専門書籍が、当新聞をそっくりそのまま転載している事実がある。わずかに内容面に違いはあるものの、こんな行為は許されるべきではない。▼ゲーム業界の発展と知的所有権(著作権など)を守るため、断固立ち上る所存である。そんな悪書はすべて買い占めて善良な青少年たちの目が届かないようにしたいものだ。その本の名は、「ゲームクリップ」である。良識あるみなさんのご協力を期待したい(象)

うれしいな アニメが1クール 延長だ

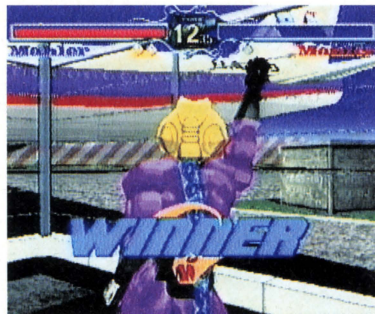


▲疲労を感じたので悪鬼羅どのと横に。▲悪鬼どのの足の付け根がちよと見えた。ちよと遠近感が変だ。



▲悪鬼どのの足の付け根がちよと見えてみたい。ズサー…ほう。これが。

(写真右) …15000回のプレイにより使用できるようになるラスボスのミニチュア版、マラー。こちらは2Pカラーの毒蛇色だ。



「こわいよ～、取って～、このヘビ～」とつぶやく声が聞こえそうだが、マラーの頭には巨大なキングコブラが噛みついてる(※ウソ確定)。



こちらのキュートな女性がAM2研の紅一点、富川さん。我々のずうずうしい注文を、いつも笑顔で聞いてくれるとってもステキな女性だ。



# 発売！ ラスボスBMの フルネーム発売で 驚愕のセガ疑惑

なかなか、なんと激しい戦いのまにに脱衣も実行されるセキシ対戦闘「アイティンクバイバー」の最終入、「B」Mのフルネームが明らかになった「セガ」線のおぼろげ中身さん(既述)に「最悪取材」ところ、「相当の間に聞いて下さい」とのお返事。早速その件について研ハブのアイドル、富川さん(※写真左参照)にたずねると、「『ビッグ・マラー』です」とのお答えが、その言葉聞いた我々取材班は、「なにかの冗談か」とマジで思ったのだが、どうやら正式な話。一体セガは何を考えているのだろうか。マラーに関する説話資料等も何もな、何の理由もなつけられた名前なのかこれについて研ハブに詳しいゲーム業界ヤナリストのN氏は、「単に、うら若き女の富川さんに『ビッグ・マラー』という言葉を使いたいだけのセガハラなので」と語る。マジでそんなのか、真相は闇の中へ…



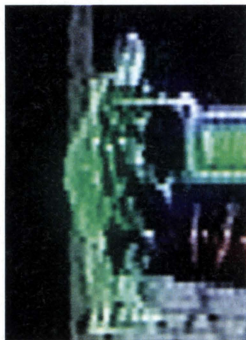
東京都新宿区富久町  
1丁目5番地騎士魂  
塔式階郵便番号162  
TEL.03-5379-0955FAX あります  
チャージへの偽善金振込口座魔物のホッテ

## 主なニュース

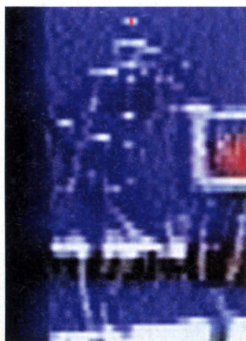
あのデカマラの本名が今晚、発売！(1・2面)  
はちみつレモンのブームは去った(1・6面)  
バイパーズにデュラルが参戦？(2面)  
連載銀河小説『秀吉と信長はヤバげ』(2面)  
ザ・忍者コラム「しのび太と朝ごはん」(休載)  
その他いろいろな情報(新聞内)

## 意志を持つゲージ！

やる気満々の自主的ゲージ



体勢、胸張を忘れて、アーマー耐久力を表すゲージ。これが実対戦で勝った後にボスが変わっている。最初はおろそか、最初は40試目からは、0試目をはずす。ムキムキボスや寄っかかりなど、色々あって、注意して体力ゲージに表示されている。アーマー耐久力を表すゲージ。



これは実対戦で勝った後にボスが変わっている。最初はおろそか、最初は40試目からは、0試目をはずす。ムキムキボスや寄っかかりなど、色々あって、注意して見てみよ。

## ●ハニー (ハチ乃蜜ッ子16歳) 100連勝の出血大サービスとは!?



発売直後から真偽のほどが問われていた、ハニーのスカートが取れるかという問題に、ついに終着符が打たれた。非常坑らしいことに、対戦プレイ時に、ハニーで百連勝すると、それ以後のプレイで下半身が脱衣状態になるとスカートも脱いでしまうのだ！しかし実戦で百回勝つのはよほどの達人でも超至難のワザ。他のキャラで百回勝つても対戦相手のハニーのスカートが取れるという噂もあるのだが…



上は着たままで、下だけビキニというのが最もセクシーだという意見も。



脱ぐと表情が「怒り」になっているのにお気づきだろうか。マジです。

## 親子で子供！

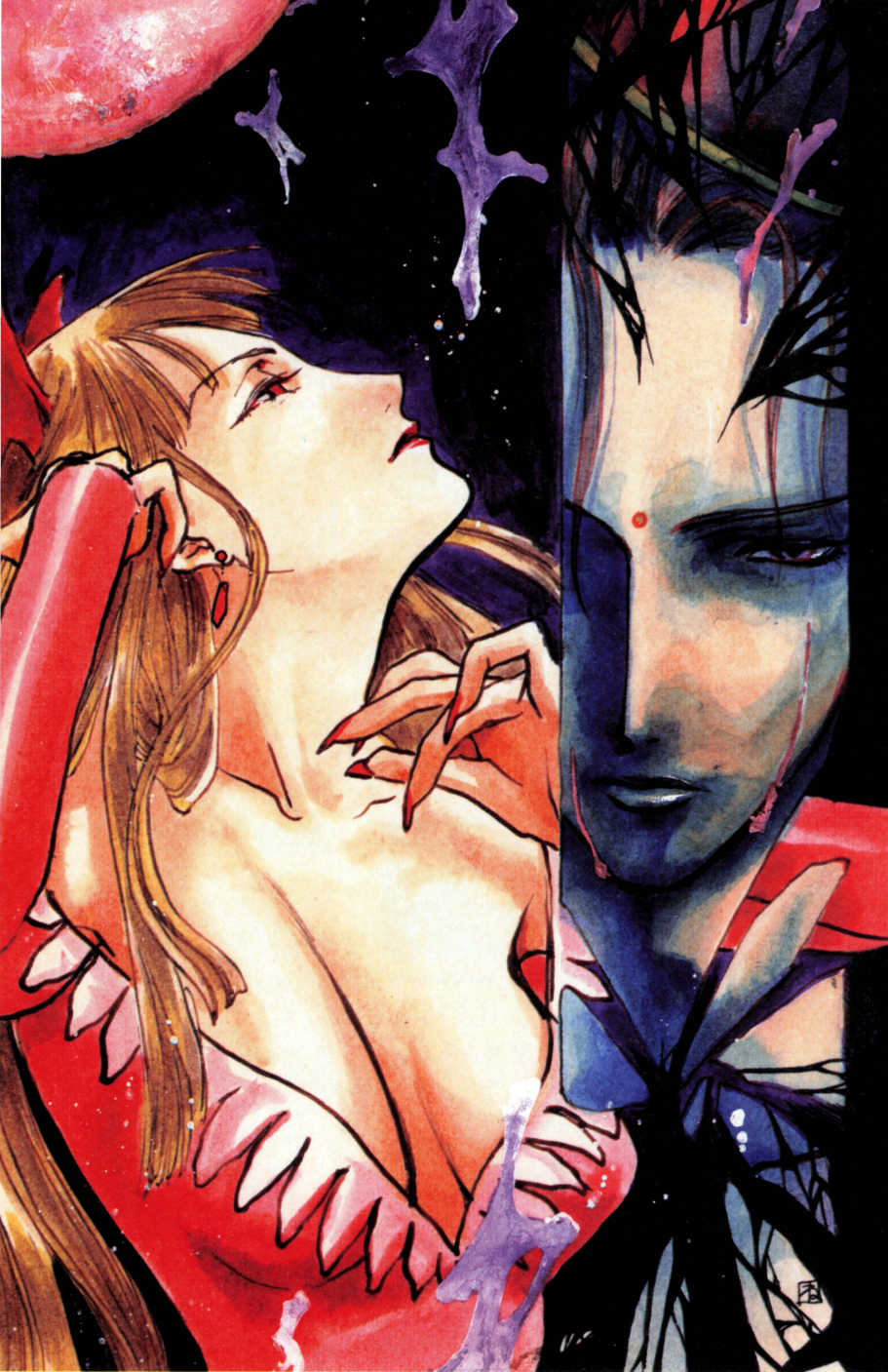
SARAHリーマンの父と学小のボクが同じ良い子になれる、楽しいゲームが新発売されるぞー！

【ママもコレならKOさ！】



近日公開！  
Virtua Fighter KIDS

※このページに記載されている内容は、ほとんどがウソです。信じないで下さい。



## 開幕の辞談会

まご蔵：やったッス！ ついに経天然色投稿ページコーナーができたッスよ。あ～よかったね～。あ、どうも。まご蔵アス（ペコリ）

魔物：ギヤア~~~~！ 曙橋からTRAPが移転しちゃったんで、今回からは南青山の魔物になっちゃいました。「曙橋の～」の方がゴロがいいんだけどなあ…。

まご：ぐっと高級感の漂う名前になってガッカリ！ じゃあ自分も対抗して「北区のまご蔵」と呼んでくんなきゃイヤだー！

魔物：やっぱ貧乏くさいのが好きか。でもギヤアといえばカテリーナ西中の「ギヤアア～ しげるくんが～！」だよな。

まご：ウチフにしかわからないネタやったら読者が喜んじゃうッスよ。それより本題に戻して、今回は「イロモノの集い」と題してカラーハガキページをとれることになったよ～んーっ～っ（謎）

魔物：よかった、本当によかった。  
まご：まず今回のスポットな人は、宮城県ねーぼん土方（どかた）サン！です。突如投稿しまくりはじめて編集部員を驚かすイタズラっござんだけど、何にしてもこういうニオイを持つ人間に出会えたことは実に嬉しいッス。

魔物：いいよ、ねーぼん…マジで…。  
まご：彼女以外にも、カラーの作品がたくさん集まったんで、実にタイムリー。あ、これいい。これも、これもいいねえ…  
……（ハガキあさりに没頭）

魔物：今回スペースとれなかったXシンジケートとか、パイプ（パイパーズ）のハガキもモリモリ載せます。というこで。どうスカ、「イロツド」委員長として？ マゴマゴ。

まご：鼻のかみすぎで脳ミソが出てるけどやっぱカラーは目についていいねえ、今までのカラー秀作をモノクロで載せてしまったのが心残りッスが、ま、明日からの作品に期待。次回もこのコーナーあるといいけど。

魔物：きっとある！（ゲームクリップ風）だからガンガンカラーの力作送ってきてくれ。あ、そうだ、今回からスペサルボーナスとしてついたハガキあるよね、もしかしら読者投稿の超優秀作品をポストカードにプリントしちゃうこともあるかもしれないよ。

まご：そうそうそうそうそうぞぞ。イヤ、ホントかも。全国のチャージャーにキミのハガキがゴリ押しだ！ こりゃあ本腰入れて描くしかないしか！

まあや：ハ～イ、コギャルのまあやでいっす。シャネルシャネル（MCMCMCM!）。初めましてえー、渋谷系のおー、ちょう元気に入ってるってカンジみたいなあー、ギャルコだしー。よろしく～！ このギョーカイに入ったのはあー、プリント倶楽部がタダになるかもってとこおー。

魔物：じゃ、バカはほっというて、次号は4月1日予定！ みたいなあ～（伝染った）。

まご：エイプリルフールだから出さなくてもいいってカンジみたいなあ～ジャンだし～。

まあや：…そんな言い方しないよ。

次号でまたお会いしましょう！  
（BYチャージ魔物リーガーズ）

宮城県民 ねーぼん土方/まずはねーぼんの描いてくれた、超緻密なヴァンターのイラストを「原寸よりも大きく」掲載だ（快挙）。これは指名代打扱いだと思ってくれて構わないぞうー。本人曰く、「これはずー~~~~っつと前（ヴァンターが出たばかりの頃）に描いたヤツで、出し損ねたものです。だーからー今よりハーターナーのーさアア」と文字数を大幅にかせいだ。当時はドノヴァンを使って、今はモリフェリユーザーだとか。サム九郎の全員（でいいのか・・・？）イラストも右ページに載ってるから、ねーぼんファンしよくんは必ずチェックすれ。

# IRO T U D O

## イロモノ達の集い





宮城県民 ねーぼん土方／唯一のねーぼんハニーだー。かなりいいカンジ〜。「ハニーかわいー、けどなんか宝生舞のようなカオしてません？」なんやそれ。ハニーのグロ絵はまだ来ないな…



## ねーぼん15連荘

ねーぼん土方の斬紅朗オールキャストギャラリーだ！ どうだ！ 唸るよ！ うりゃ！ と言うわけでせいぞろいのキャスト。全部耐水性筆ペン（黒）とカラー水性ペン描きだるうか。パピイがいいスね。書き文字はすべて（…「あう？」を除いてか…）草書（そうしよ。くさしよではない）でかかれている。ねーぼん、お疲れさま。次は何をオールキャストしてくれるのか楽しみだなあ、ハハハ。待ってるぜ（勝手だ）！！



## 魅せ魅せバイパーズ

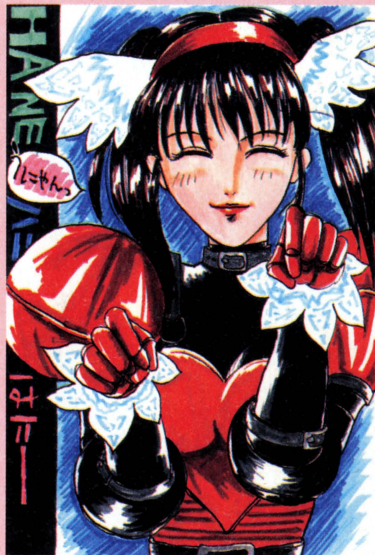
新参戦のファイティングバイパーズ、ウチとしてもガンガンに紹介したかったが、なにしろ季刊の弱み。でも、前号の募集にビシッと反応が返ってきたぞ。当初、バイパーズの単行本を出す予定だったのだが、残念ながら企画がポシャってしまってそれってカンベンしてっつって～（※SDP）。おかげでバイパーズページを単独で作れました。これからも力作お待ちしてマス。

岐阜県民 梨尾のみ子 / 「今日 短大の受験終わったんで描きました。けど明日期末テスト(笑)」なんだそりゃ。まあいいか。受験が一番大事だしね。裏の絵がなぜナッシュネコなのか疑問。

千葉県民 原子カ八兵衛 / アーマーわかりませ～ん、ってアナタ、前号のチャージ見れば大体わかるやん!? まあ、今号はさらにわかりやすいけど。このハニー、感情があつてハニーっぽくなさそう。

神奈川県民 さわだ真夜 / 某松〇聖子が去年の紅白で着た衣装らしい。本当は背中にクマ背負ってたけど見えないのでやめた、と。しかしよく色合いまで覚えているね。ヤツ(松田)もなかなかやるなあ。

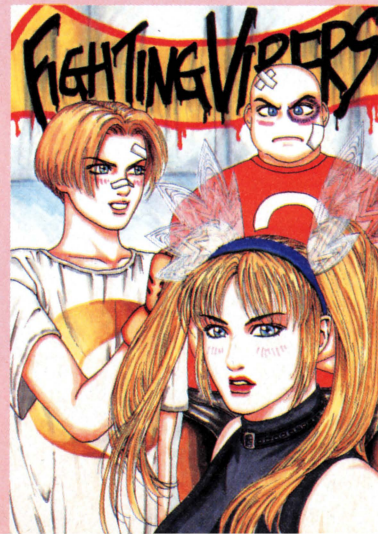
大阪府民 キョウジョーエイ / 独特な雰囲気ハニー2連発だす。ご要望通りハニーちゃん特集キメたぜ。すっげーよー、この人の絵。なんか高性能なニューカマーがいっぱいいてぜいたく～。



岐阜県民 ジョージ平木 / 実はバイパーズのイラスト一番乗りがこのイラストでした。しかも一番デカイサイズ、ところでダルファー聴いてんの? ちょっと驚き。普通キャンディしか知らんぞ。



京都府民 MILMIL / トキオって一体誰に似てるのか? ジャニーズに詳しい方の正確な情報を待つ! キムタクにも似てるし、トキオの長瀬くんとかいう説もあるけど、他にも似てるアイドルがいるし...

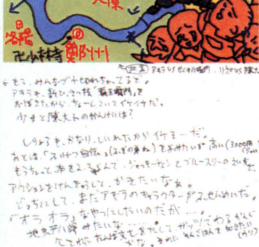




# カールごっちの部屋 総天然色エディション

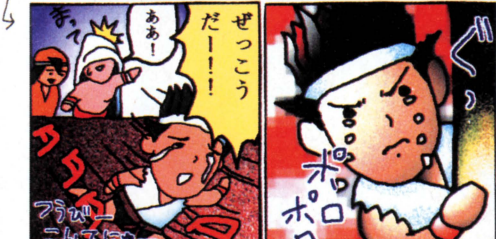
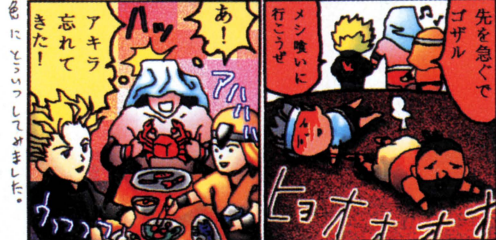
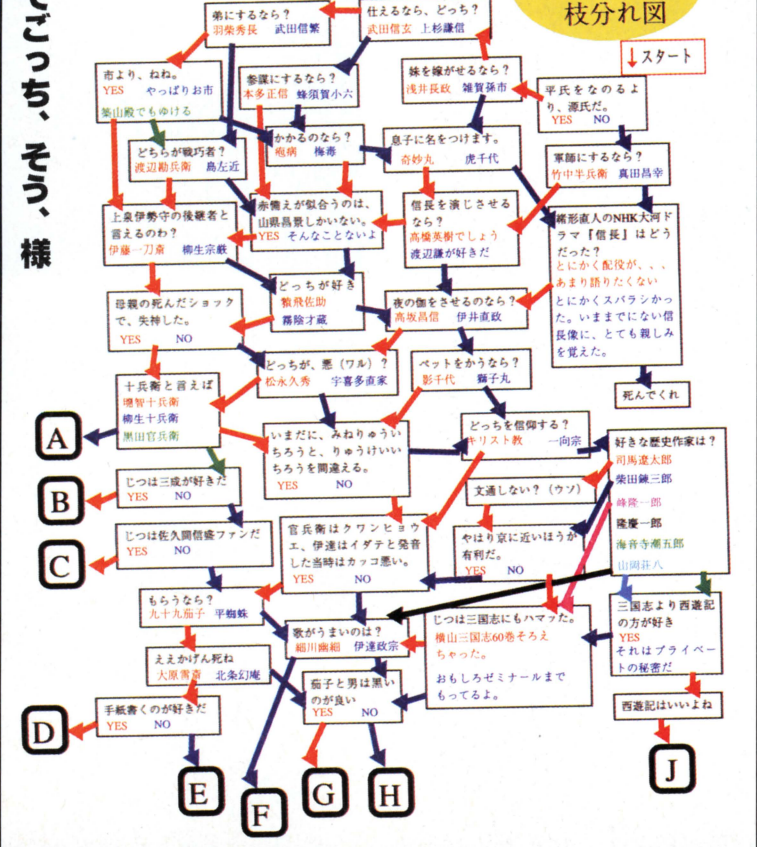


今回のごっちは、超人気「CGマンガ かげまるくん」の続きが読めるぞ！ まるでパチャキッズの登場を予期していたかのようなごっち式デブオールドメ（※さるまん）が冴え渡り、かなりの芸術に近づいてきている感じ。残念ながらページ都合で小説「拳魂正道」はお休みさせてもらったけど、次回かならずあるから全国推定300人（※数字は概算です）のゴッチャー（ごっちファン）諸君、口を半開きにして待て！ 今回はCGマンガの他に、ごっちが現在企画中の小説の草案を公開したものと、シャレでつくった戦国武将枝分かれ図（※ごっち本人は「つまらないから載せないで」との要望だが、TRAPのボスがやたらと気に入っていたので掲載。ちなみにボスは信長、どわあは上杉になった。ごっちは足利とみたがどうナリか？）、そしておなじみの公式なラクガキだ。すべてカラゆえ、じっくり堪能されたし。というわけでプロデューサー目指して精進中のごっち師匠よ、次のリクエストはね、パイプに関する遊び全般、「拳魂正道」のロングバージョン（持ち込み用ネタにするならいっす。あと、もし前の文章を参考にするならば送ります）それとモチロン「かげまるくん」かな！ イヤ、何でも楽しみにしてるけど。



いつもいつも、気合いの入った投稿をくれるカールごっちは、VF系の人で有りながら、アツモリ系の人でもあるのです。死んでも49才で死んでやと思っているに違いありません。下の診断チャートは歴史（戦国）ハマりぶりを物語るものです。ごっちさうさま！

## 立身出世 戦国武将 枝分かれ図



心のアキラに頼るの甘いアキラ、... ちがって、コマでつくった。... 次回「罪滅し」絶対見てくれよ！ (ウツ) みええいっただ、たし会社お返し...





奈良県民 ジョリ山リンダ/これはヴァンターのニューキャラ予想コーナーに早速送られてきたモノ。墮天使だつて。「魔界王ルシファーと一緒に墮天使たつてのはどうでしょうか」いいね。怖そう。

ジョリ山リンダ/墮天使が大人の状態になるとコイツになっちゃうんだって。スッゲーよ。爪が狂ったように長いのは何のタメになるのか知りたい感じ。常に全裸でいるんじゃあ、放送できないよ

カプコン・カラー特集は「Xシンジケート」からの進出ハガキがメインだよ。ヴァンパイアハンターの続編に出てくるであろう新キャラ(マスター)の予想ハガキもあるっす。今までかなり長い間カラーページをとらなかったツケを、ここにきて大放し。それから前号で告知したフェリシア・スペシャルもチリバツ。ベンジへだでのイカスカラーハガキもあるぜ!!



服部藤藏/羽根つてのがゴージャスだね。「たまにゃ私にもMorvigan描かせてくださいよ」……って、誰も禁止してないって! どんどん描いて送ってきてよ。これからはカラーが載る確率も上がるから。

宮城県民 吉田瑠璃子/「前々から描きたかったキャラです」いや〜、前々から載せたかったハガキですコレ。エリブレ(エイリアンVSプレデター)のリン・クロサワっすね。マッドマックスな感じ。

福岡県民 葵 悠夜&藤霧 翔99号/「いえーい! 合作でーす」カラフルだねー。Morviganの手足のテカリが気に入ったかな。でも、「ペン入れは一人で行った」って、それ合作って言うんか? 疑問。



宮城県民 吉田 瑠璃子/フェリシア描くの初めてだったのか、ルリそう言われれば確かに。で、リアル指向だからまたやらしいこと。ヤバイっすよコレ(でもちょっと胸が小さいかも)。



東京都民 紫春麗が好き/「弱バンチカラーのフェリシアのつもり」だっつーことです。紫春さんのイラストって、いつ見てもすげえ脚、長いっすよね。それとケツへのこだわりもスゴイです。



ベンジでバカだなんて。「世界一のバカ」とベガに評された男だけど、ちゃんとダンカセメインキャラの人だっているんだから。真木たかとか。でもダンファンってインチキくささが好きなのかも。





ベンジー／ゼロカ。まだまだこれから続編が出るかもしれないし、新キャラに元じじいとかが出てくる可能性だってある。ところでこの前仕事でソドムの声優さんに会ったよ。全然あんな声じゃなかった。

## カプコンの集い

ベン爺／しまいにヤコレを送ってきた。カッコいいね、パーディーも。この指の太さ、カプコンキャラの末端肥大化現象をよく研究しているね。普段着のときはボウシかぶってる？



茨城県民 猫魔 龍／龍と描いてロンと読む。てこあ猫魔も中国語読みなんすか？（くだらない突っ込みを入れてみた）確かに龍さんって女キャラの絵、少なかったよね。硬派（違うか）！

福岡県民 服部藤蔵／力作だぜ。少ない色数だけどポップに仕上がって印象に残る。ところで、オレのまたの名は「臓物くん」というのだ。マ○カツSFCを見よ。蔵物ではない。

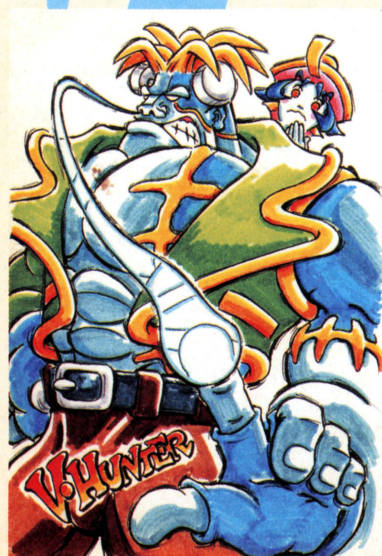
岐阜県民 梨尾るみ子／やっぱり基本色の青が好きなんって多いのかな（それともただのオフィシャル性？）これはなんの技を決めてるところっか？ジャンプ強キックにも似た感じだけど。



ベンジーだで／さすがはチャージャー、ビクトルといえは鼻ホジコンボだよな。背中のレイレイはどうゆう関係なんすか？「ドラキュラ心のアルバム用」って、あなたってヒトはいつまで…

東京都民 ベンジーだで／おおおお、これはかなりいいなあ。そうだよな、こういうゲームなんだ。なんで変態ネズミ男（キャプテン・アメリカ）とサノスの組み合わせなのか、その真意を知りたい。

北海道民 紫織／サクス！ 前号のXシンジケートで告知した「フェリシアスベール」に送られてきたカラーのフェリシアをここから連続4枚紹介。まだまだ支持されまくってる猫むすめだ。





## CHARDOLL NOW

今回のチャードルコーナーは、他のカラーページ精力に押され気味。このままだとなくなるかもしれない。需要がないならやらないし、やって欲しいというのであればやる。それだけだ。我々の意志はかんげない。それにしてもすっかりアイデアもってかれましたね。甘いなあ、うちも。まあいいや。好きにして。



神麗その子  
大ブツシユ！  
人気投票も  
断トツの模様。

●PHOTO 1・2 / スタジオで撮影した「銀麗」よく知らないけどアニメのキャラらしい。この写真を見てとりあえず気づくことは、「胸がない」ことだろう。いや、ウエスです。「ウエストが細い」でした。すいません。おっ、ちゃんと処理してるね。エライエライ。

●PHOTO 3・4 / 昨年末のコミックマーケット（「コミケ」と略すのはちょっと抵抗が…）で着たとされるハニーレッド。まあ、青とか黄色とか黒とか白とかピンクとか…（以下略～）いろんなハニーがいるけど、やっぱり赤がいいんじゃないでしょうか。もとのデザインがいいからアレンジしなくても…ね。でも金色とか見てみたいかな。ちなみにスカートの下にはパンチラ防止の特製ブルマをはいているそうです。超つまん。やっぱり黒のビキニはかきやねえ。

●神麗その子ちゃんからのメッセージ  
ども！ コンニチハ！ そのことです。学校のテストも終わり、ホンミリとしています。なんかまたワタシのページをとっていただけるとかで「いい気になってんじゃねえヨ」と、自分にヤキを入れてみつつ、イエ～！ あ、パソコンのネットでワタシのコーナーを作っていたけました。パソコンは全然詳しくないのでよくわからないのですが何が嬉しいねえ。ホンミリ。



## チャードル ニューエントリー

今月のチャードルデビューはとりあえず3人。どの子もかなりいい感じだぞ！さあいってみよう。

●写真右 / 岡山県産 らっこちゃん  
いつもコスプレ記事を見て「自分も…」と思ってたけど、ハズかしくてのびのびになっていたというらっこちゃん。演劇を少しかじってるようで、がんばって度胸をつけるためにエントリー。写真のアテナの他にレッドハニーも送ってきてくれます。プロフィール等すべて不明。

●写真左 / 宮城県 ジュゴン・桜子（左）& アホロートル・主膳  
このチャイナにこのポーズ、そしてあさってを向いた目が魅力的。脚もいい太さで、非常によかったですマル。超きたねー上履きも好感度アップだ。しかしこの二人の正体は・・・来週までのお楽しみさ！（私は知っているぞフハハ）みんなもこの二人を見習って、ゲーム／アニメ／マンガ意外のコスプレにも挑戦してみそ。次号でもチャードル最前線開催予定！キミの熱い魂のほとばしるベストコスプレショットや、身の回りの愛らしいモノ、生物などの記録を送ってちょ！自慢の娘とか人形でも、とにかくかわいければ何でもいいぞ！

やっぱりスゴイです。その子ちゃんの人気。まったく衰えを知らず、いろんな・コスプレ美少女・投稿写真・エッチ系雑誌に出まくり、連載コラムまで持つてる多忙な人気者。そしてサイドビジネスとしてコンパニャー（※コンパニオン）などもこなしているというタダモノじゃないコスプレゲーマーなわけだ。今やその人気は単なるカルト的なレベルを超え、パソ通ネットに「その子倶楽部」なる



3

フォーラムまである（※モノクロページ参照）！ もはや全国区なのだ。でも当の本人はそんな意識はまるでなく、日々をタクティオウガやバーチャで過ごす単なるナチュラルマテリアル（天然素材）。ありがたいことにその子ちゃんは、元祖チャードルとしてチャージの名を行く先々で宣伝してくれているが、編集部ではべつだん特別扱いはされていない。実際のトコロ、TRAPに遊びに来てても相変わらず誰もチャホヤなどせず（←しろよ）、「おい神例」と呼び捨て。ここでチャホヤしたら我々の負けなんである。本人は「25歳とかになって誰もチャホヤしてくなくなったらおヨメに行く」とか言ってるので、ずっとチャホヤして行かず後家にしてしまえ。ということで、彼女の最近のコスプレショットなどを軽く紹介していきたい。



4

# 1 PRESENT vol.16



## 4 読者提供品

今回のプレゼント商品は4点！ ご希望のかたは、アンケートハガキのプレゼント希望欄に番号を記入して送ってね！

●商品リスト1 セガ提供 ファイティングバイバースAM2研・ARIOH氏特製Tシャツ 2名様 おなじみAM2研のCGデザイナー、ARIOH氏デザインのパイプTシャツを2名様にプレゼント。各キャラのアーチャーや衣服の一部分を並べた、一見それと気づかないシンプルなデザインだ。これを着てパイプの対戦をやっても「あいつオタクだぜ～」とは言われないだろう。 ●商品リスト2 セガ提供フ

ァイティングバイバース絵ハガキ・パート2 5枚組 10名様 前回の絵ハガキには出てなかった残りの4人がプリントされたバイバース絵ハガキだ。なんか戦隊ものチックかつサンダーバーディな感じが笑える逸品。これを5枚組・10名様にプレゼント。 ●商品リスト3 ビクターボックス提供 2月20日発売 スーパーリアルマージャンPV ドラマCDブック「メモリーズ」 5名様 麻雀ゲームの定番、スーパーリアルマージャンPVのオリジナルドラマCDつきのブックレット（税込¥2,400 制作TRAP/X1）の

発売を記念して5名様に。神例その子ちゃんもおススメ、チャージユーザーなら絶対買いの作品だ。 ●商品リスト4 真木たかし提供 ストランクス 5名様 チャージのディープな愛読者、真木たかし氏から突然提供された、キャラクター景品用のグッズ。「ちょっと透けるのでぜひ女性に履いてほしい」とのメッセージが。ソーセージもうまかったっす！ キャラは、リュウ・春麗・ガイル・本田・バルログの5タイプ。キャラ名を書き添えて送ってね（この商品はアナに違いない！）。

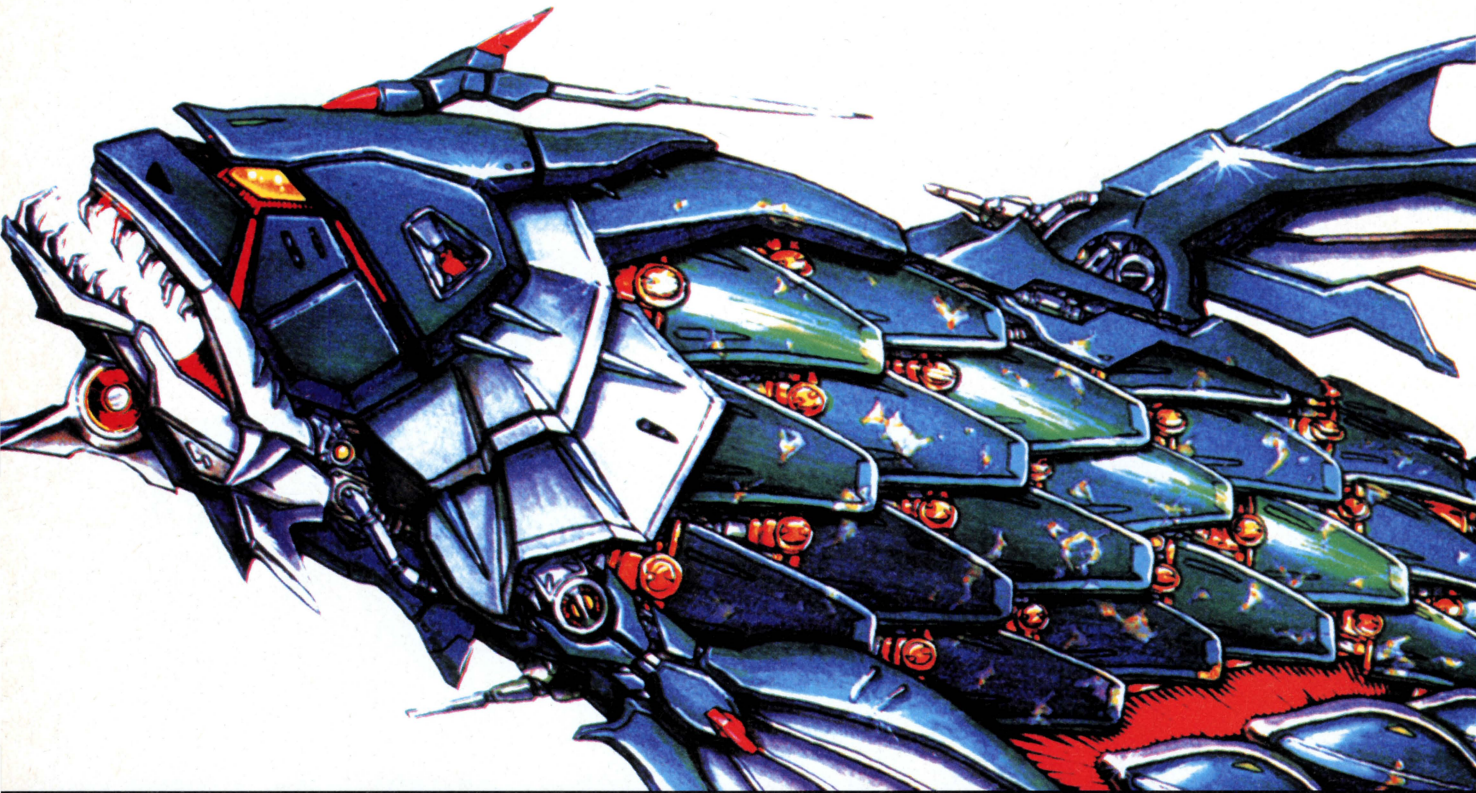
# ルアーフィッシングが大流行の昨今…

## ゲームもひとつの ゲージツの形、なのね。

…いや、深い。深いんですよ。シミュレーションゲームなんだけど、ドラマがね、感動しまっせ。

第一キャラクターがいいもの。美樹本晴彦氏のデザインによる、美しい容姿は言うに及ばず、なんだかねー、一人一人の背負っている『何か』が形成している彼らの人となりといいますか、個性的なキャラクター達は、感情移入するに十分魅力的なんですねえ。まあ、ストーリーを動かしているあなたのプレイヤーキャラクターは、主人公のハル君なんですけど、ハル君にさえも、「おおお、お前ってヤツはな〜んでいい奴なんだああ！」と思えてしまうわけだ。

と、いうわけで、彼らの魅力をば、ここにご紹介致そう。キャラに入れ込みながらプレイすると辛い思いをするコトもある程、切なさ備えたゲームストーリーなんですけど、ね。



- ウラワザでダラ、ダ〜ラ  
全て、スタート画面にて
- Xを押しながら、Z→C→L→B→左→R→L→【オプションに、VERYEASY、ABNORMAL  
モードが追加。】
- Bを押しながら、Y→右→左→X→Z→L→R→【連射モードになる。】
- X→A→L→R→左、Lを押したまま、X→C→Z→A→右→右→【9クレジットでスタートできる。】  
それぞれのコマンドが成功すると、効果音が鳴るぞ。

# 映画のようにドラマチックなシミュレーション。

## 愛と友情と青春の旅立ちってカンジ～



サターンなんだよお…！アーケードでやり込んだ人、見てくれよお。感動するでしょ？涙出てきたもの。ワタクシ。おうちで、この深海の神秘と撃ち合いがですなえ、できるのですよおおお。うわ、また涙が。鼻水が。

いや、難しいよ。そりゃあもう認めるさ。先に進むだけでもうヒイヒイ言ってる人も多かるう。でも幸せなのよね。ビジュアルも音楽も中毒性があるからね。あれがおいらんちにあんのよ。良質の絵画を購入したと思えばCD-ROM1枚なんて、安いモンですぜ、旦那。・・・だけどねえ、全てを拝むためには先に進まない、話になんないのよ。そういえば。

というわけでお助けコマンド。

…クレジット増加は嬉しいよね。コンティニューの必要がなくなるまでは、素直に利用させていただきます。そして、連射モード。確かにボス戦はラクになるけど…諸刃の剣かな？それから、難易度設定。二つ、増やせます。

アーケードで死ぬほどやりこんだ方もアブノーマルモードで頑張ってみて下され。ウルトラハード（ってこれじゃ整髪料か何かみたい？）といわず、アブノーマル（異常）というあたりが、ダライアスっぽくてよろしゅうおますな。

よし、んじゃま、頑張ってみようか？

### ●おキャラ様に一言

- ハル君というのはこの人。素直でいい奴。しかもこの容姿だしー。声は緑川光氏だしー。
- かっこいいでしょおう？イリナさん。このストーリーを大きく動かしている女性。
- 結構コワモテ？何の何の。強くて優しい紳士ウォルフ。彼がらみのエピソードは感動的。
- 髪型が（？）示すように、個性的な奴。でもかっこいいベンジャミン。敵に回すと恐そう
- 見た目に反して、真面目な苦勞人・サレス。きつつい物言いだけどね。いい人だよ。
- 地味だけど光ってる、アディラお姉さま。人がよくて、さばさばしたい女。



ゾンビロッカー・ザベルの「ヘルダンク」相棒ル・マルタ捕まえた相手をボールにしてスラムダンク。



ミイラ男アナカリス（王様!）のお笑いEX技、ファラオマジック。以前より強化されている。



悪霊サムライ、ビシャモン「鬼首捻り」は投げ技扱いのEX技。ガードの上からでも決まる!



ぶりちー雪男、サスカッチの「ビッグアイスバーン」。氷が割れるとクジラのしっぽ攻撃を喰らう。



ラスボス宇宙の支配者パイロンのEX技はこれ1つ。「ブラネットバーニング」。シュール。



## ベーシックなヒロイックファンタジーを多彩な演出が盛り上げる!

『アルバートオデッセイ外伝～LEND OF ELDEAN～』は、既にSFCソフトとして発売されている『アルバートオデッセイ』シリーズの世界をもとにした『外伝』的なゲームだ。SFCの『アルバートオデッセイ』がシミュレーションRPGであったのに対し、今回は本格的なファンタジーRPGになっているぞ。

ストーリーは大きく第一部と第二部に別れ、この二部とは別に独立した6つのサブシナリオも用意されている。これは「フリークエスト制」が取られていて、壮大な本編とは対照的な日常的事件のシナリオにいつ参加しても、いつ中断しても本編には影響しないように作られている。

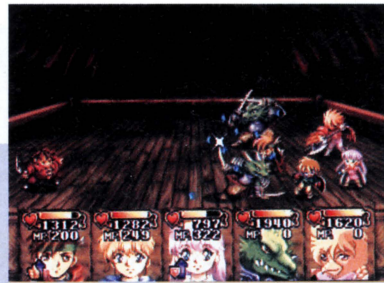
何と言ってもこのゲームをハデにしている

のは戦闘シーンやフィールドなどの演出だろう。数多くもうけられたキャラクターの動作のアニメーションで、剣を振るい、魔法を放つ。勿論、それぞれに莫大なバリエーションのボイス（声）があり、一挙手一投足につけてよくしゃべるぞ。目で耳で、リアルな戦闘が楽しめる。その上、特殊攻撃などの効果がハデな演出で用意されている。しかもフィールドに3Dポリゴンを使っているのがおもしろい。巨大建造物や船、飛行艇など、今まで平べったくなりがちだった画面が存在感を持ったかんじだ。

数々の出会いと別れ、冒険をくり返して、発見を重ね、バイクとともに成長と感動を体験しよう。



キラマシーン・フォボスのEX技は、自らが砲台に変形する「ファイナルガーディアン」だ。



キラマシーン・フォボスのEX技は、自らが砲台に変形する「ファイナルガーディアン」だ。



## アルバートオデッセイ外伝 プロローグ。

『勇者アルバート』が歴史に名を残した大戦より数百年…。

現在の大陸からは、アルバートが活躍した時代の名残は感じとれない。長い年月は、大陸の地質を大きく変化させ、そこに暮らす者たちも変わらぬにはいられなかった。

遙か古より、対立関係にあった人間とモンスターとの間に、協定が結ばれたのだ。この両者間の協定は、「変化する環境の変化から身を守るため、お互いの身を守るために共存する。」という内容であった。勿論、この協定に服しないモンスターもいたが、彼らから進んで人間を襲うような真似はしなかった。こうして、ゆっくりとはあるが確実に、人間とモンスターとの間に交流が生まれていったのだ。そして、時は流れ…。大陸の東にある、木々に囲まれた小さな森では、ハービーの娘「ライア」に拾われ、彼女たちの一員として育てられた、人間の少年「バイク」の元気な姿が見られた。十年前に、協定を破ったコプリンの襲撃によって故郷の村を失い、両親の骸の傍らで泣いていた少年である。その少年を見つめるライアは聖母のようで、腰まで伸びた青い髪は優しく波打ち、朝焼けの光を受けて輝いている。その凛と引き締められた唇には、意志の強さを感じられ、憂いを含んだ優しい笑みには母親のような包容力を感じさせた。ライアは、この幸せがいつまでも続くものと信じていた。既に、少年が躍動の中心にいることも知らずに…。

## ベーシックなヒロイックファンタジーを 多彩な演出が盛り上げる

『アルバートオデッセイ外伝～LEND OF ELDEAN～』は、既にSFCソフトとして発売されている『アルバートオデッセイ』シリーズの世界をもとにした『外伝』的なゲームだ。SFCの『アルバートオデッセイ』がシミュレーションRPGであったのに対し、今回は本格的なファンタジーRPGになっているぞ。

ストーリーは大きく第一部と第二部に別れ、この二部とは別に独立した6つのサブシナリオも用意されている。これは「フリークエスト制」が取られていて、壮大な本編とは対照的な日常的な事件のシナリオにいつ参加しても、いつ中断しても本編には影響しないように作られている。

何と言ってもこのゲームをハデにしているのは戦闘シーンやフィールドなどの演出だろう。数多くもつけられたキャラクターの動作のアニメーションで、剣を振るい、魔法を放つ。勿論、それぞれに莫大なバリエーションのボイス（声）があり、一挙手一投足につけてよくしゃべるぞ。目で耳で、リアルな戦闘が楽しめる。その上、特殊攻撃などの効果がハデな演出で用意されている。しかもフィールドに3Dポリゴンを使っているのがおもしろい。巨大建造物や船、飛空艇など、今まで平べったくありがちだった画面が存在感を持ったかんじだ。

数々の出会いと別れ、冒険をくり返して、発見を重ね、バイクとともに成長と感動を体験しよう。



ゾンビロッカー・ザベルの「ヘルダンク」相棒・マルタ捕まえた相手をボールにしてスラムダンク。



ミイラ男アナカリス（王様！）のお笑いEX技、アラオマジック。以前より強化されている。



悪霊サムライ、ビシャモンの「鬼首捨り」は投げ技扱いのEX技。ガードの上からでも決まる！

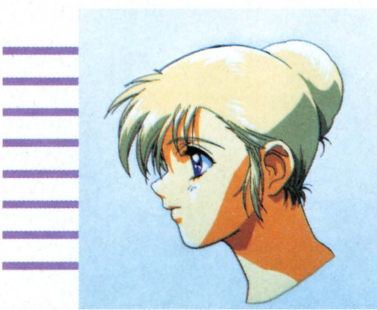


ぶりちー雪男、サスカッチの「ビッグアイスパン」。氷が割れるとクジラのしっぽ攻撃を喰らう。



ラスボス宇宙の支配者バイロンのEX技はこれ1つ。「プラネットバーニング」。シュール。

# アルバート オデッセイ ALBERT ODYSSEY 外伝 LEGEND OF ELDEAN



キラマシーン・フォボスのEX技は、自らが砲台に変形する「ファイナルガーディアン」だ。



キラマシーン・フォボスのEX技は、自らが砲台に変形する「ファイナルガーディアン」だ。



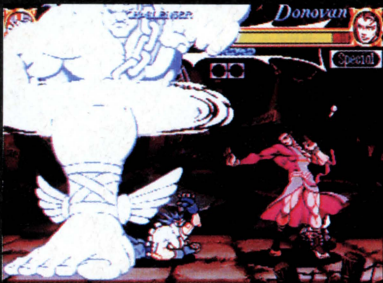
12キャラセレ。少し横長だが、スクリーンサイズ設定でアーケードそのままにできるのがラッピー



今やすっかりカプコンの定番となった空中ガード。次回作ではもう当たり前になってくる？



「ハンター」からは前作の中ボス・フォボスとラスボス・パイロンがプレイヤーキャラとして使える。



ドノヴァンの「プレスオブデス」。雲突く大男がストーンピングをカマす他力本願技。スタ○ドか？



アドバタイズも完全移植。これを見るに、主人公はダークシンターのドノヴァンということのかな。



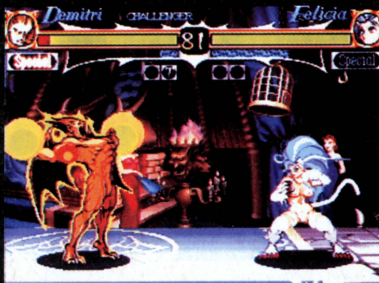
必殺技は超ド派手！ しかもただハデなだけではなく、当たり判定や強さのバランスもバッチリ。



お手軽連続技・チェーンコンボに対して、ガード中に反撃できるガードキャンセルがある。



レイレイのスペシャル技、「地霊刀」。地面から突き出てくる剣には「昇龍剣」と書いてある。



デミトリの「デモンブラスト」は体中からコウモリを飛ばす技。敵を追尾する強力なEX技だ。

## ■サターン版・ストーリー

闇からの咆哮に、二つの妖星が動き出した。

己の思念をまっとうするために。

いざ、闘わん・・・。

のろわれた血に終止符を打つために。  
ダークストーカーズとのケリをつけるために。

近い。

究極生命体パイロンにより、  
呼び覚まされた「闇の住人」  
——ダークストーカーズ

闘いは熾烈をきわめ、  
黒き波動が地を焦がす

そして今、彼らに向けられる  
新たな挑戦者の視線  
『魔導に生きるものどもよ、  
この手で滅ぼしてくれる！』

闇ふたたび覚醒す・・・  
解き放て、真の力を！

# あのゲーセンの 興奮が 今まさに!

## 前代未間の大容量格闘ゲーム がついにサターンに登場!!

ゲーセンに登場するやいなや、格闘ゲームファンを虜にした『ヴァンパイア ハンター』がサターンになって帰ってくる!この作品は、前作『ヴァンパイア』のキャラクターを大幅に増やし、さまざまな変更・追加などの改良を施したバージョンだが、その完成度がものすごく高く、昨年のカプコンゲームの中でも最高クラスにいいできだと思う。それがほとんど完全に移植されているというのだから驚き。非常に安価(SFCと比較してみよう!)で消費者の手に入っちゃうんだから、技術の進歩ってのはありがたいよね。

## 家庭用ならではのプレイモード。 じっくりやりこもうぜ!

ゲームモードは2つ。1人でCPUとじっくり闘う「アーケードモード」は当然、2P側から途中から乱入することもできる。対戦成績はオートセーブでバックアップメモリーにセーブされるとのこと。これでキミの苦手キャラの傾向がつかめるぞ。「VSモード」はおなじみ、対戦プレイをえんえん楽しめるモード。毎回使用キャラを変えられるのがいい感じた。対戦を連続でスムーズに行うために、「簡易プレイヤーセレクト」が設定される模様。CDロムのローディングの時間がコレで削減されるだろう。

「オプション」では、難易度・時間制限・ゲームスピード・などの定番の他にも、ショートカット(勝利デモのカット・簡易選択画面)、スクリーンサイズ(画面の幅をアーケード版と同じサイズに変更可能)など、なかなかマニアックだ。

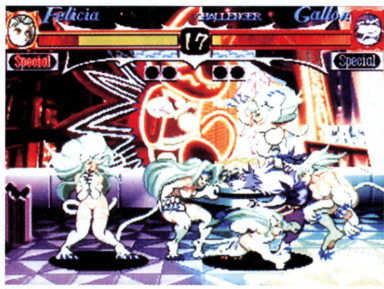
発売は2月23日。価格は6,800円。断言しておこう。買いだ。



ビクトルのEX技の一つ、サンダーブレイク。一回ジャンプするので、飛び道具をよけたりして。



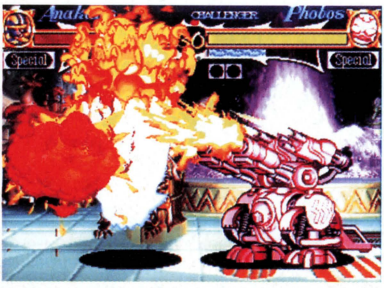
モリガンの有名な14連続打撃EX技「ダークネスリジェクション」。最後がサマーソルトだ。



ネコ娘フェリシアは、「ブリーズヘルプミー」。友達のカットウーマンに助けてもらうわけね。



半魚人オルバスは、津波を起こす「シレーイジ」。連続攻撃にもなるので使い時を考えよう。



キラーマシン・フォボスのEX技は、自らが砲台に変形する「ファイナルガーディアン」だ。



ゾンビロッカー・ザベルの「ヘルダンク」相棒ル・マルタ捕まえた相手をボールにしてスラムダンク。



ミイラ男アナカリス(王様! )のお笑いEX技、フアラオマジック。以前より強化されている。



悪霊サムライ、ビシャモンの「鬼首捻り」は投げ技扱いのEX技。ガードの上からでも決まる!



ぶりちー雪男、サスカッチの「ビッグアイスバーン」。氷が割れるとクジラのしっぽ攻撃を喰らう。



ラスボス宇宙の支配者パイロンのEX技はこれ1つ。「プラネットバーニング」。シュール。

プラモデルって、作るの大変だったよねー。友達と空き地に持ち寄って戦わせるわけだけど、ほら、どうしたってロボは自分では動かないじゃない。だから手に持って、効果音も自分の口で表現しつつ、友達のヤツとガンガンぶつけあうわけ。そんなコトしてるうちに一抹の空しさに気づくでしょ。その頃にはプラモは玉砕してたりなんかして、なんというか、夕焼けに哀愁たたえた子供の後ろ姿が一つ、二つ・・・といった感じではなかったですかね、皆の衆。

これはこれでいい味だしてると思うけど、やっぱり、夢見ていたでしょう。自分だけのメカが、戦場で、闘う姿。なめらかに動いては、技を出す、その勇姿！

苦心して作ったプラモデルを破壊してしま

う、なんて切ないことも起こさずにそういったことが可能なんです。このゲームでは。

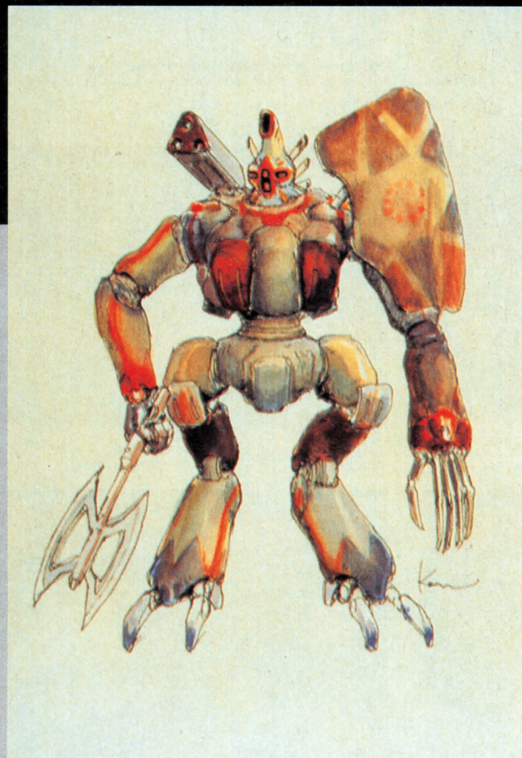
『ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE』プレイステーションのニューゲームである。上半身、両腕や、下半身を取り替えることのできる約15センチメートルの立体モデル、バトルロボが、プレイステーションと接続されることにより、ゲーム画面上に現れるのだ。そして、ポリゴンバトルが繰り広げられる。自分の手元にある、このロボットが、あの戦場で、闘っている！これは、感動するでしょう。

バトルロボットには、コンピューターチップが搭載されていて、プレイステーション本体のメモリーカードさし込み口に接続するようになっている。ゲームで勝利を収めればロ

ボの性能はレベルアップし、なんとロボ自身が記憶するのだ。つまり、成長するんだ。自分の手にしている、三次元のロボットが。

しかも、このバトルロボ、デザインは横山宏氏。かっこいいんだーこれが。上半身、両腕、下半身の組み合わせ次第では、なんと、256パターンものロボットが造れてしまうのだ。また、パイロットキャラ8人の誰を乗せるのか？という選択からも、ロボットの特性は、無限に広がる。

友達のロボットと自分のロボット、ホントはどちらが強いのか？空き地の闘いではわからなかった真実（ほら、やっぱり持ち主の資質で勝敗が決まっちゃう事があったでしょう。殴られるのやだったしさ。・・・ねえ？）が、今、ゲームのモニター上で明らかになる！



**CODENAME:GLOOSCAP**  
**HIGHT:8160MM**  
**WEIGHT:7882KG**

グルースキャップ

現在のグランドキャニオン周辺で発達したタイプ。断崖など、高低差のある場所でプラズマライトを採取するため、垂直方向の機動性に優れた鳥型脚部を採用している。また、軽い重量が素早く細かな動きを可能にしており実戦でも機敏な動きで敵を翻弄する作戦を主体とする。その反面、装甲がやや弱いと言われており、持久戦になると苦戦するかもしれない。



**CODENAME:EINHORN**  
**HIGHT:5520MM**  
**WEIGHT:6843KG**

アインホルン

旧西部ヨーロッパ地域で開発されたタイプ。地下数メートルに薄く層を成して分布しているプラズマライトを効率よく採取するために、ホバリングシステムを備えている。その外観と一撃離脱中心の戦法から、中世の騎士を思わせる。重装甲と高機動の両立に成功しているが、常に空中に浮いているので、姿勢制御が難しいと言われている。

## ZXE-Dの世界。

未来世界で一般的に使用されている作業用機械の総称、それがZXE-D。巨大隕石群の襲来で壊滅しかけた人類が、その隕石に含まれていた磁性高分子体「プラズマトライト」を採掘するために、残された技術を結集して開発されたメカなのである。

この時代の地球では、我々の生きる現在の国家体制はほとんど崩壊している。国家の跡地周辺に生きる人々が集まり、地域ごとに独自の文化が発展しているようなのだ。また、地域によって、プラズマトライトの地質含有状態が違っていてもあって、ZXE-Dは各地域の民族性を反映した独特の形状、機能を持つようになった。

プラズマトライトの有用性が注目されるにつれて、より大量のプラズマトライトを求める人々によって各地で紛争が頻発するようになる。

採掘作業機械・ZXE-Dは、戦火の拡大によって生まれ変わる。兵器としての改造を余儀なくされ、彼らは前線に投入され・・・そうして戦場で出会ったZXE-Dが繰り広げる死闘。それが、このゲームの背景となっている。



●ジャンル/プレイステーション  
●商品形態/立体モデル4体+CD-ROMソフト



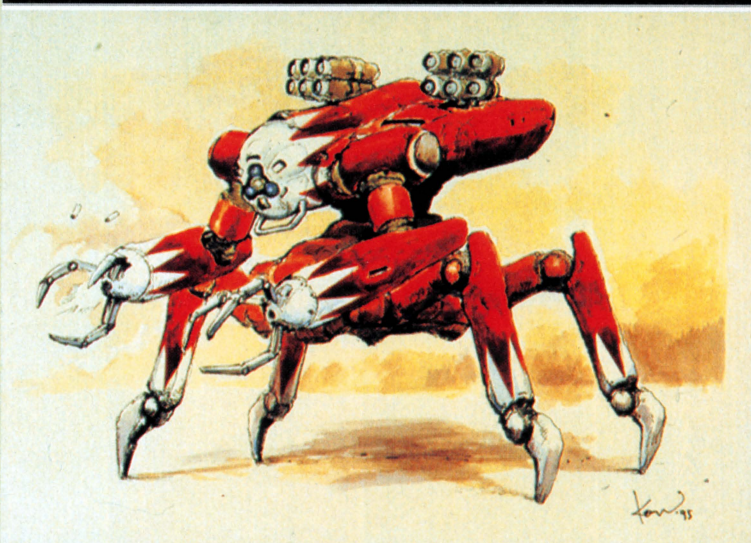
**CODENAME:YParah**

**HIGHT:7632MM**

**WEIGHT:8241KG**

ウラガン

旧シベリアの鉱山技術者が開発した。堅い岩盤を一撃で粉碎する、強力なアームを装備する。破壊力と装甲耐久力は4機種中で最も高く、操縦も素直なので、初心者にも扱いやすいと言われている。反面、複雑な動きが不得意で、その重量故に機動性に劣り、エネルギー消費も激しい。



**CODENAME:魯海王**

**HIGHT:6480MM**

**WEIGHT:7018KG**

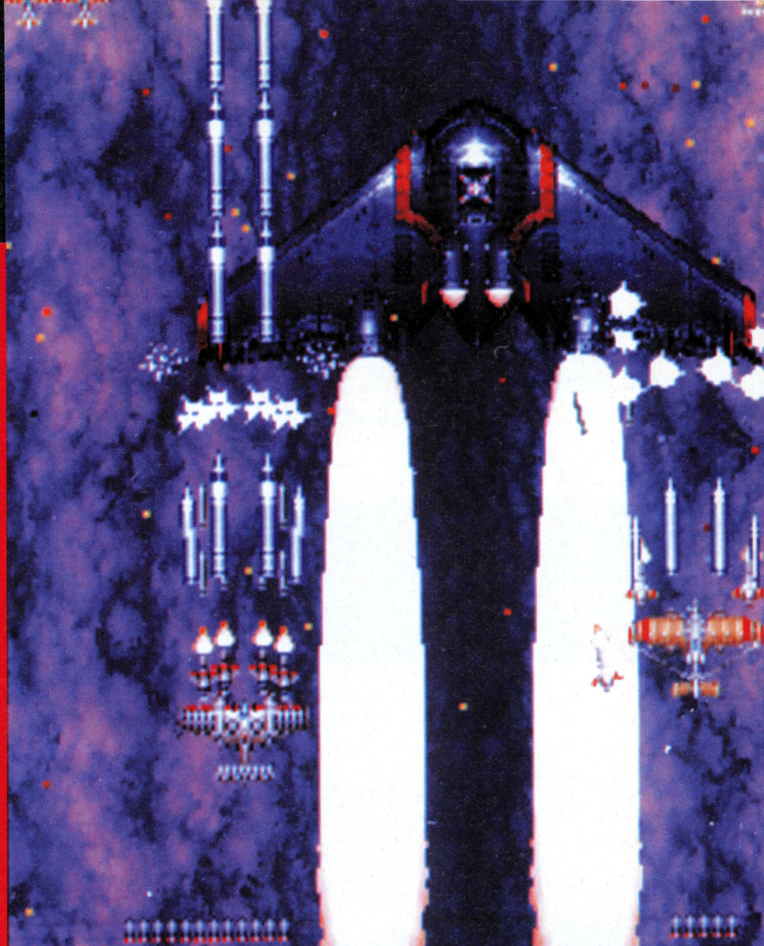
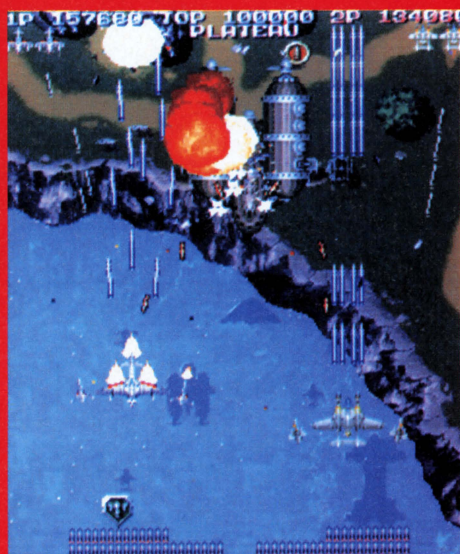
ルーハイウォン

旧東アジアの海岸部で使われているタイプ。水中でのプラズマトライト採掘を目的としている。不安定な海中作業に対応する多脚制御が特徴。また、深海用の特殊耐圧構造が、重装甲にも劣らない高い防御力を発揮する。通常攻撃での破壊力は普通だが操縦者のレベル次第では、多脚を活かしたトリッキーな攻撃が可能と言われている。

# BATTLE GAREGGA

～鋼鉄の抱喙～

オーソドックスにして王道  
シューティングとは  
伝統と温古知新なり



# STG



↑新日一体となったようなこのスマートかつ古典的でもある自機のデザインも魅力か？



↑ドカンと派手な爆発。これもまたシューティングゲームの魅力であることは間違いない。



↑最初の面からこれです。この派手さです。先の面が楽しみでしょ？ ワクワク。

## 元気期待株シューティング登場！

最近、シューティングゲームはまた元気になってきたみたいだ。対戦格闘ゲームに飽きたゲーマーがこっちに流れ出したのかも知れないが、それでも、決してそれだけではない。確かにシューティングゲームは元気なのだ。そして、これからの元気期待株シューティングゲームがこの「バトルガレツカ」だ。「魔法大作戦」や「疾風魔法大作戦」と、大ブレイクしたシューティングゲームを出しているライジングの作品だけに、これは期待シューティングならではの魅力を感じる！

## 自分なりのこだわりでシューティング！

シューティングゲームの良いところは、そのルールの単純明快さだ。基本はみんな同じ。「よけて撃つ」。この言葉にシューティングゲームの基本が全て集約されている。それは決してマンネリというわけではなく、人間の欲求本能に訴えかける刺激であり、また、よき伝統とも言わべきものだ。この「バトルガレツカ」にも、そのよき伝統は受け継がれていることは間違いない。でも、ただそれだけではない。日に日に高まっていくプレイヤーの欲求を満たせるように、数々の演出がなされているんだ。

## ストーリー・オブ・バトルガレツカ

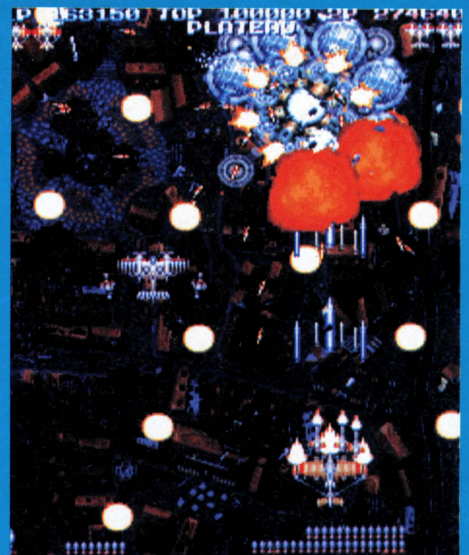
派手な演出や巨大なボス敵はがっちり基本として押さえてあるし、ショットのパワーアップ、オプション、スペシャルウェポンなどといった構成もしっかりしている。ショットボタンを連射してすぐに押し続けると、そのまま連射を継続してくれるあたりも嬉しいところだ。でも、プレイヤーにとって嬉しいのはそれだけじゃない。プレイヤー機が4種類の中から選べるのもいい。たとえシューティングゲームといえども、自分にあったプレイスタイルが選べるのは嬉しい。余りシューティングゲームが得意でない人は、自分に合った機体を探しつつ、シューティングメイニアの人は全機種制覇を目指しつつ、それぞれのプレイスタイルで楽しもう。

## 元気期待株シューティング登場！

まだ煙の立ち昇る廃墟に、2人の男が立ち尽くしていた。かつて人々が集い、恋人達が愛を語り合ったその場所も、今は瓦礫の山と化している。

2人は苦悩した。「技術者」として幾つもの兵器開発に携わってきた日々が、こんな結果を生み出すとは考えもしなかったのだ。自分達の生み出した兵器達が成し遂げたあまりに効果的な「仕事」の成果を目にして、2人は逃げ場を完全に失ったことを感じていた。

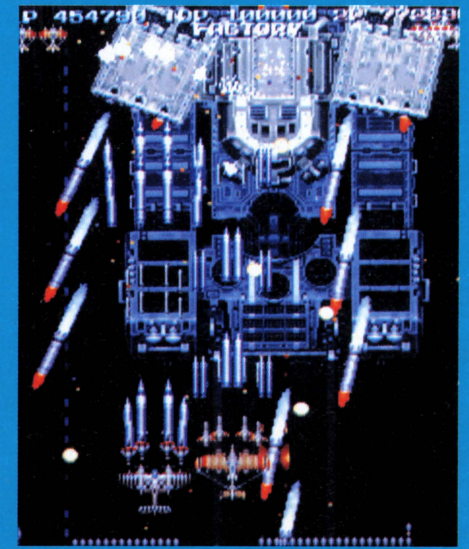
そして今、エンジンが高らかに唸りを上げる。自らの蒔いた種をその手で刈り取るために。それが正義のためだとは考えていない。やるべきことを行う、それだけだ。2度と還れぬと知りながら何も言葉を交わすことなく空を見上げる。兄弟は心に不思議な静寂が満たされていくのを感じていた。



↑背景もしっかりと描き込まれているでしょ？ プレイ中は気がつかないかも知れないけど……。



↑でも、前景と背景で色調はきっちり違うから、弾を見失って悔しい思いをすることはないので



↑こっちは弾もデカいが、敵の弾もデカい。これが「バトルガレツカ」の魅力の一つ。

## AOU澤田の目



このゲームチャージ16号の発売日から5日後、千葉・幕張メッセで96年度のAOUショーが開催される。いつも大量のゲーム業界関係者を集めるこの新作発表イベントだが、今回もまたまた前評判がスゴイ。まずセガだ。今号でも紹介しているAM2研の新作対戦ゲーム『バーチャファイターキッズ』と『セガソニックのCG対戦ゲーム(仮称)』の2作品が出展されるのはカタイとして、AM3研からも『ガンブレードNY』と『デカスリート』が出るようだ。スクープページでも述べたように、3研ではこの他にも、武器使用の対戦格闘ゲーム『ラストブロンクス』を開発中だが、今回のショーには出さない模様(残念)。さらに、ちまたでは2研が「アッと驚くモノ」を展示するというウワサ。まさかバーチャ3ってことはなさそうだが、あるいはVF3のメイキングビデオや予告ビデオクリップなどが流されるのでは? いやしかし、あまり早い時期のVF3公開は他のセガ作品に影響を与えそうだし、ちょっと現段階では想像もつかない。

他のメーカーももちろん要チェックだ。カプコンが次の対戦格闘ゲームを出してくるかもしれないし(ストリートファイターシリーズの新作か?)、ナムコも『ソウルエッジ』やそれ以外の新作を出展してくるだろう。そろそろSNKも龍虎の拳シリーズの続編など出しても不思議ではない。コナミの『沙羅曼蛇2』やそれとは別のSTGなども気になるし、STGといえばタイトーだ。タイトーの精鋭開発スタッフの次回作がものすごく知りたいんすけど。『メ究極タイガーII』はそろそろ出回ってるからいいとして、個人的には『ドライアス』シリーズの新作を拝みたい。外伝から本編に戻って、以前に予告した『ドライアス3』をそろそろ見てみたい気もするし。

ショーの開催期間は2月21, 22の2日。一般公開日は22日だけなので、ぜひに「アッと驚いてみたい!」という人は、当日幕張に集結だ! ギャー—!!



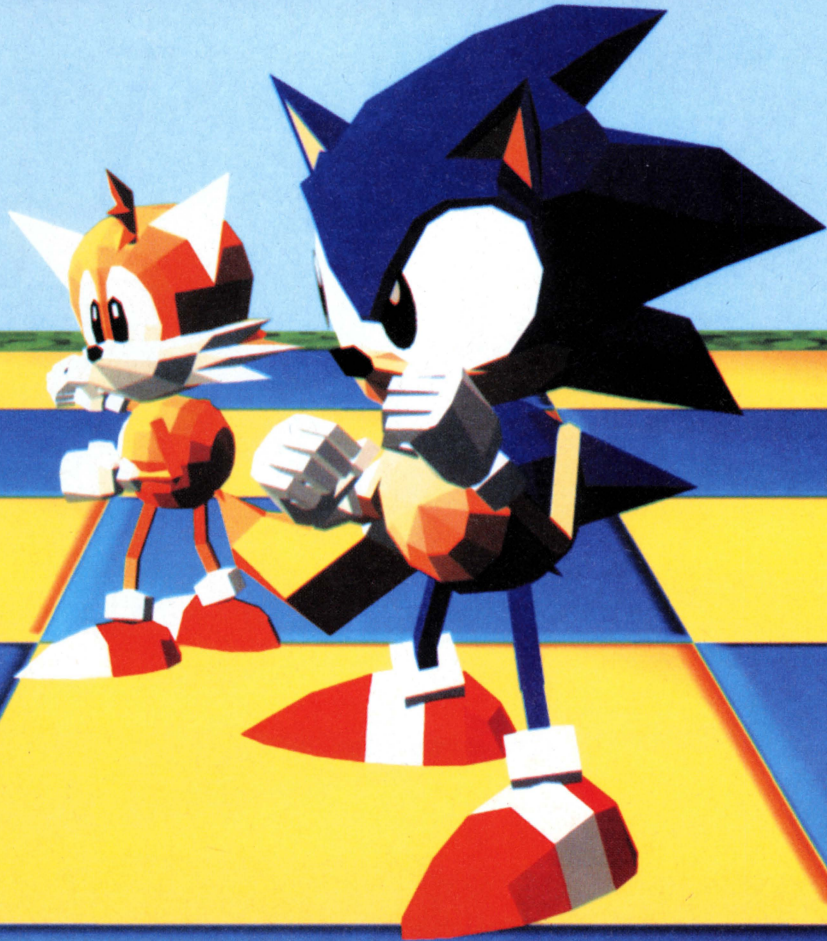
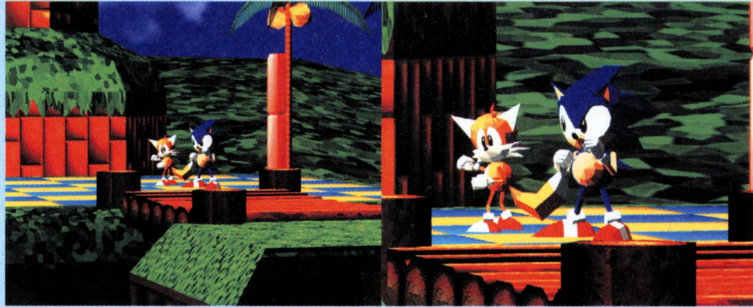


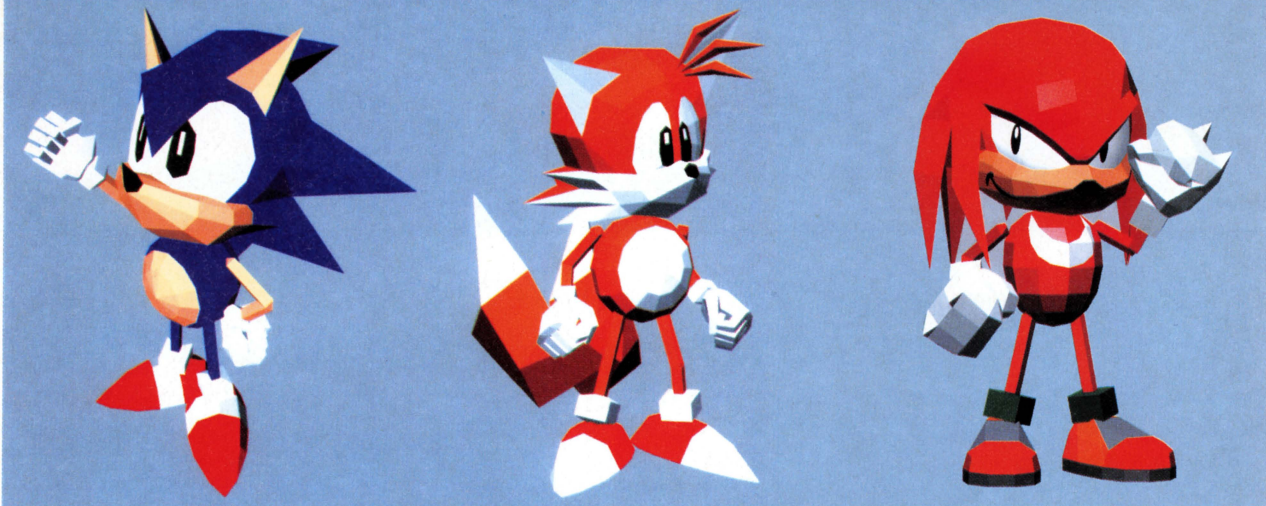




## お馴染みの三人（三匹と呼ぶのは失礼ですよ）だね。

クールなソニック、キュートなテイルス、ホットなナックルズ。オシャレなルックスの彼らは、今や、ファッション界にまで進出してる。彼らの描かれたTシャツやキャップは、敏感な若者達・僕らの身体を、ごく自然に飾っている。彼らには、彼らのポリシーがあって、その生き方が、キマってるから、僕らとも、惹かれあうのだろう。とがって、生きることも、実はそんなに辛くない。彼らと一緒になら、きっと、理不尽に僕らを押しつぶそうとするものとも、戦える。





**SONIC**

**TAILS**

**KNUCKLES**

いや～、こんなにファンキーなヤツだったんですね。15～6才、精神年齢は大人。でも子供との橋渡しになれる。カッコつけているようでいて…いや、ホントにカッコイイ。やっぱり、スピードアンドチャージの（これを唱えたのは誰でせう。）キャラになるのでしょうか。トリッキーな動きも、期待できそう。スピニングアタックは、あるよね、あるよね？（願望）パーチャでカゲを使っている人は、や、やっぱり、使いたいよねえええ…針〇弾…。

ワタクシ、最初、女の子だと思っていましたわ。だって、可愛いんですもの、この子。いやー、おとなしそうなこの少年も闘うのかあ。『ソニックさん！ぼ、僕と、お手合わせ、お願いしますっ！』で感じなんだろうか。弟分という、一言では片づかない、ソニックの助手？親友？ソニックに憧れを抱いているけど、ソニックにとって、なくてはならない存在でもあるんだろうね。彼の技はどうなるんだろう。やはり尻尾も使うのだろうか。身軽さを活かした攻撃とか…ワクワク。

ソニックの好敵手、という位置づけのキャラクター。ソニックのクールさに対して、ナックルズは真っ直ぐな激情家ということになっています。でもね、見てくれ、このニヒルな表情…！カッコイイよね。三人の中で、一番、男を感じませんか？無骨な優しさを秘めた、真っ赤な針もぐら。しかし、こんなにカッコイイのに、女の子の前ではしどろもどろになっちゃうタイプなんだから。スピードもあるそうなので、やはり攻め攻めキャラになるのかな？



## ●セガ ソニックのCG対戦ゲーム(仮) 世界一かっちょよいソハリネズミ

最近ソニックのうわさを聞かなくて、寂しいなあ、と思っていたんですよ。サターンにも、ソニックのゲームは出てきてくれないし…。ところが、なんと、対戦ゲームになって、我々の前に現れちゃうっていうじゃあないですか。さあお立ち会い。原色のキャラクター達は、ポリゴンで再現するにぴったり！二次元での彼らのイメージは、三次元になってもほぼそのまま。彼らを自らの手で動かすことを想像すると、ワクワクするよね。

対戦ゲームと唱ってはいるけれど、残酷さは皆無、と言った感じのゲームになるらしい。

「殴り合いと言うよりは、キャラクタ

一同士がじゃれ合っているような雰囲気」ということだけど、操作系は、バーチャやバイパーズと同じ、1レバー3ボタン。子供から、『バーチャジャンキー』の方々まで、老若男女楽しめるのではないかな～？だって、世界のソニックだもんね。間口は広いはずさね。

メガドライブにおけるソニックを思い出してみると、この3次元CG対戦ゲームにも、あの可愛らしくもトリッキーで、楽しい、アイデアたっぷりの技も再現されているのか、ちょっと気になってくる。そして、それらはいかにして、フィーチャーとして活かされているのか？

そしてステージはどんな感じになるの

か？それも、今回掲載の写真を見る限りでは、ソニックワールドから切り取ってきたような、ファンタスティック、でも原色の世界である。ちなみに、バイパーズのように壁を昇ったりもできるのかも・・・と言うことは、やはりバイパーズと同じように、アルティメット(金網)バトルのリング内での闘いとなる可能性もあるのだろうか？

わー、なんか、考えるほどに早くプレイしてみたくなくなってきましたねえ。バーチャで開拓された、新しい対戦ゲーム人口が、ここでまた膨らんでいくのでしょうか。女の子にも、子供達にも受けそうだもんね。善き哉、善き哉。



YO! POSSE! オレの名前はソニックさ!

YA! YA! YA! YAE!

オレが「ID」の、表紙になったの知ってるかい? MAXIMUM RESPECT!

けどオレにはどうでもいいことで、オレにとって、うれしい事って聞かれば、

即! 何かに熱中してる事、YES! GROOVIN' !!

悲しい事! じっとしてなんかはしてられないオレ!

嫌いな事! KEEP ON MOVIN' ! LET IT GO!

オレはあくまでクール、イカしたブルーでいつでも気ままに生きていたい!

HEY! そこで、立ち止まって悩んでるキミ!

未来が明るくないって!

経済がネズミ花火になっちゃったって! 泣きたくなるのを我慢したって!

ファンデーションで差別したりして! ギミックがわかってがっかりしたりして!

あの子の影がちらついたり! おしゃべり好きな豚がいたりして!

神様めぐって奇立っちゃったり! 努力したってむくわれないとか!

時間よ止まれと祈ってる、君!

オレと一緒に走ろうぜ! オレ達生きているんだぜ!

YO! POSSE! じっとなんかはしてられない! YES!

違うメディアでまた会えるかもね! C-YA!

# バーチャファイター・キッズ

## バーチャはおじさん達だけのものじゃないのさっ・・・



出るぞ出るぞ、皆さんお待ちかねのVFシリーズ・新作！バーチャファイターキッズだあ！・・・キッズ？・・・ちょっと、不安になったVFファンの方もいるかもね。でも、大丈夫。こんなに愛らしくなってしまったヤツらも、ちゃんとバーチャ2の技をそっくり身につけたままなんだって。皆さんの大好きな鉄山靠も、猛虎も、サマーも、じゃ、ジャイアントスイングとかも出せるんでしようねえ。まさに、とほけた顔してババンバンという感じだ！（ちょっと違う。）

しかも、2頭身になったおかげで、また違った駆け引きが必要になってくる。お約束のように指を動かしていても、「・・・これ？返せない！」って場面も出てくるでしょうな。ぬるま湯つかりっぱなしで満足していると、痛い目見るぜよ、という警告ですね。もう一回、戦法を見直すいいチャンスでもあるのでは。どうでしょう、VFジャンキーの皆さん。

ま、それはともかく、また新しいゲームの楽しみ方が、彼らのこの可愛いルックスから生まれて来るんでしょうね。

それに、VF2を様々な進化させたような技術も、随所に織り込まれて折る模様。今回掲載の画面写真からでもわかることだけでも、ほら、キャラの顔の表情が、変わっているでしょう？VF2も、キャラの表情がとっても豊かに見えたけど、あれは、首の動きがあったから。キッズでは、加えて、目や、口が動きたいだよ。・・・てこたあ、3でも？否が応でも期待は高まるやね。

ともあれ、サターン版の2も出て、ファミリーへの知名度も高い昨今、VFシリーズは、休みなく進化する、ということカナ？目が離せませんぜ、奥さん。

# Virtua Fighter KIDS



AKIRA

●ゆうきあきら  
頭デカイせいで、どの技も心意配に見えるのでは、と一瞬本気で心配になりました(笑)。2・1ではやたら強い人をちまたに溢れさせている晶君ですが、アニメの影響もあって、キッズではユーザーの平均年齢が下がるのではないのでしょうか。あの難しい操作に変更はあるのだろうか？それとも、異常に器用なコドモ達を増加させることになるのか？・・・楽しみです。



PAI

●パイ・チェン  
アニメでは、ヒロインなんですわね。いや、ちょっと、びっくり。しかし、それゆえに、やはり若年のユーザーに愛されるのではないかな？2・1のままで十分小さいお友達にも扱いやすいとは思いますが、(ちなみに筆者の妹・小学三年生女子もお気に入りである。すみません、余談ですね。)美しく闘うには、やっぱりちょっと、テクニックがいるんだよね。



LAU

●ラウ・チェン  
スピードもあるし、連打もできるし、爽快感のあるキャラ、ラウさん。やはり、その使い心地は失われていないのだろうか。浮かせて、パイ〜、なあ、やっぱり主な闘い方になるのかなあ。し、しかし浮かすのか？コイツら。こんな頭でかくて、ダイジョーブなのか？お手玉、できるのか？心配になってきた。みんな、祈るぞ、浮か！(なんか、やばいもののような。)



WOLF

●ウルフ・ホークフィールド  
顔が、めちゃうちゃ楽しみ。VF2では、ひときわポーカーフェイスだったもんね。ペイントを施したあの顔は、どんなコミカルな表情を見せてくれるのだろうか？操作性も・・・二頭身でも、技はリアルなアメリカンプロレスなわけで、どうなっちゃうんでしょうか？ドラゴンスクリュウとか、自らの頭の方が先に地面に落ちまったりして・・・それより、掴めるのか、ヤツらの短い足を？



JEFFERY

●ジェフリー・マクワイルド  
この人、二頭身になったらどうなっちゃうんでしょうかね。まず、ルックスが気になるわ。善良な眼差し、とかになってよみがえる(って、大魔神か?)のかしらん。(・・・いや、別に今が邪悪だと言うわけでは。)キャラの体の大きさは、どの程度差が付いてくるのでしょうか？スプラッシュは、デカ頭の影響もなく、無事(?)大ダメージを与える技となるのだろうか？



KAGE

●かげ丸  
SD忍者！じゃじ〇丸君を初めとして、歴史上数多く存在したが、ポリゴンで、格闘ゲームで、しかも技はあくまで柔術、のSD忍者は彼が史上初なのではないか!? 孤円落は、ちゃんと相手を高く高く放り投げることができるのか？この短い手足で、その後の追い打ちコンボは入れられるのか？そ、そして、やっぱり20連勝すると素顔が見られるのか？(某ハリネズミに似てきたかな？色とか。)



SARAH

●サラ・ブライアント  
画面写真を見ると、ちゃんと、サラなんですわね。頭デカイとは言え、なんかセクシーな体型してるし。ちょっと、たれ目気味だね。あんなに足癖の悪いお姉ちゃんなのに、えっらいプリティーじゃあないですか。いい感じだ。しかし、肘とか、屈くんでしょうかね。ダブルジョイントパッドの肘なんかも、ホント、ただのフェイントになっただけなんだから・・・。(そんなことないだろ。)



JACKY

●ジャッキー・ブライアント  
りーりーしいーいー！見て下さいよ、この眉！(感涙)良いですねえ。2Pは、やはりライダーズか？(・・・にしても、こんな手の長さで、朝、この髪型にどうやってセットするんでしょうか？とても心配ですわ。)使い勝手がよく、見た目も美しいジャッキーだけど、この頭身でも、やはり多くのユーザーをキャッチしそう。うなる裏拳、閃くサマーソルト！かつこよさを追求して欲しいっす。



SHUN

●シュン・デイ  
もともと、独特の可愛らしさがあるお爺ちゃんだもの。SDもきつと、可愛いよお〜！・・・うっとり。もう、サンタクロスまっしぐらって感じじゃないですかね。よくわかんないっすけど。一番気になるのは、逆立ちなんですけど。ね、ね、気になるよ！三点倒立さえもできないのでは。頭、スベリソウだしねえ・・・。ただでさえ長くないリーチ、どう駆使して闘うかも、考えちゃうけどね。



LION

●リオン・ラファール  
ギャルっ娘に二番人気(一番はもちろんジャッキーでしょ。あ、アキラも結構・・・)のかまきり小僧くん、もともと子供なカッコ(違うか)でキメてるのに、より一層の幼児化現象はやばげ。しっかり指は突き立てたまま、歩いたり寝たりするんだろーかあ・・・ますますファンが増えちゃいそう。そこで、リオン君だけ特別にコラム用意しちゃいました。だって、わたしもリオン使ってるしー。

どうなるねん、キッズども・・・

# コドモじゃないやい！ KIDSだけど。

おれさまのなまえは、じゃっきい・ぶらいあんとだ。きょうしゅみのうんどうをしにしかごのまちへくりだしたのだ。じつはおれはいんでいのかあれえさあなんだ。だけど、おれは、だれかのいんぼうで、れーすちゅうにだいくらっしゅをしてしまった。それいらい、おれさまとあろうものが、こわくてくるまにのれなくなっちゃったんだ。へっ、このおれさまとあろうものが、おわらいぐさだぜ。わらいたければわらってくれ・・・ふっ。

すっかりなまってしまったからだをほぐすために、おれはまいにちらんぐをかかさない。おじけづいてしまっているせいしんにも、いいりはびりになるしなっ。

おれがはしっていると、むこうからもぼでーす一つにみをつつみ、きれいなぶろんどをなびかせたいろっぽいおねいちゃんがやってくるではないか。そう、いつもこのじかん、このぼしょですれちがうじよせいだ。

よ、よ、よ、よし、きょうこそはなしかけるぞ。

おれはしらなくちに、みがまえていた。

かのじよのはしるしんろをみさだめて、ちょうどしようめんになるように、おれはるーとをちょうせいする。よ、よ、よしっ、と、とまってこ、こえを・・・え、え〜と、な、なんていえばいいんだろ。んと、ん〜とお。

かんがえているうちに、おれはいきおいあまってかのじよにげきとつしてしまった。

「ご、ごめん！」

「いいえ、わたしこそ、ぼーっとしていて・・・」

か、かのじよと、こみゆにけーしょんが、とれた！

おれは、てんにものぼるきもちだった。

だって、かのじよもいったんだ。

「どうやって、あなたにはなしかけたらいいのか、そればかりかんがえていて・・・」

・・・というのは大嘘です。思わずぶつかって、ライトニングキック、いいえ、いいのよ、とイリュージョンキックなんて、命がいくつあっても足りないもんね。実際。だけど、このほのぼのした画面を見ていると、このぶりちーなサラ嬢が、洗脳されてジャッキー兄いの命を狙ってるなんて、思えないもんね、ワタクシ。

なにより、しゅみ・うんどうってのが、なんつーかこー。(ちなみに、VF2で、ここは、トレーニングとなっている。・・・うんどう?)



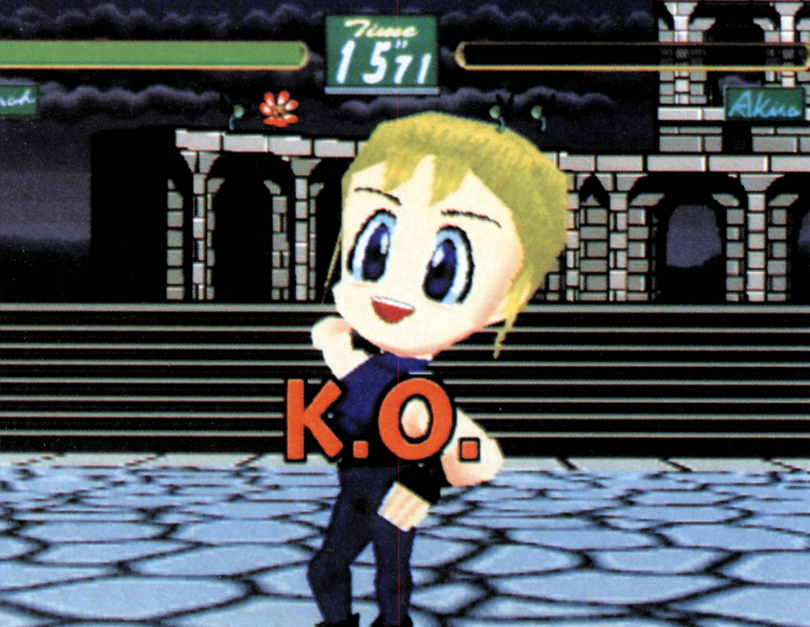




## プロフィール

なまえ サラ フライアント  
 こくせき アメリカ  
 たん生日 1973年7月4日  
 せいべつ おんな  
 しごと 大学生  
 けつえき ABがた  
 しゅみ スカイダイビング

**SARAH**



<かまきりコラム?>

何故か、ここに出現。

カマシ・ミニ

京成沿線の小僧使いです。弱いです。こんにちは。チャージにはV F攻略の大家(?)がいらっしやって、心苦しいので、このチョコットのスペースをおかりします。キッズでの、小僧ことリオン君について、独断と偏見による大胆予想なんかをば。

なんせ、この頭身の短さ。あの低い姿勢とも相まっての、下段攻撃のリーチが気になるところ。2でも2・1でも強力な武器となっている下段パンチは、身体ごと相手の方へ突っ込んでいくグラフィックではないが、(でも、リーチは長め?)キッズではどうなっているのだろう。それでも重宝するのだろうか?第一、あの不気味なまでに(失礼!)低い重心は、そのままなのか?ここまで頭が大きいと、相手の懐に入ってゆくのもしんどい気が……。

そして、軸移動についても、気になりますな。……というより、磨盤手が。と、届くのか?2や2・1でもだしどころの難しい技だが、妙にファンが多いんですね、この技は。願わくは、今まで以上とは言わないまでも、2・1におけるくらの位置を占める技であって欲しいですな。まあ、結局は使い手の腕によるのでしょうか。

……

しかし、女の子にもうけそうなバーチャファイターキッズ、たださえギャル人気大爆発状態のリオン君、どーなっちゃうんでしょうか。罪なヤツよ、ふっ。そういえば、ゲーセンでプレイしていると、女の子の熱い視線を浴びてしまっどきどきすることがあるっす。……って、おれっちを見てるんじゃないのね。モニターの中のリオ坊を見るのよね、切ないわ。(何故かオネエ言葉。)

でも、やはりギャルの視線を釘付けにするための、皆さん、坊主を使ってくれ。そうそう、渋谷系といわれるリオンを使う以上、君も渋谷系なんかを着こなすべし。見た目から入れ。弱くてもいいから、とにかく。だけど、リオンそのまんまのカッコはやばいぞ、ただの「勘違い野郎」って言われるからな。女の子は厳しいゾッ。(女の子ジャンキーに怒られそうだな……)

リオンファンのおねーさま達、とりあえずリオンのどこがそんなにいいのか、おいらにレクチャーしてくれええ。

マジに、うらやましーぞお坊主!

待っている人は待っていた（でも、待っていない人は待っていないかも知れない……）！ 待ってて良かったこの本が登場だ～！ゲーマーの憧れの対象、そして、いくら魅力を感じていても決して手の届かない存在である彼女たち聖女、「ゲームギャル」。そんなキミの彼女に対する思いに報いて、少しでも彼女たちとキミとの距離を近づけてあげられるそんな本がこれ、「ビデオ・ゲーム・ギャルズ・ファイル」だ。略して「VGGF」。でも、「びげぎゃふ」と呼んでくれ。過去から今まで、そしてこれから出る新作ビデオゲームの魅力的な女性キャラ（人間に限らず、ロボットや獣人、幽霊までも…）の中から、編集部の独断と偏見と大人の都合（謎）でキャラクターを厳選。それに、メーカー一押しのキャラも合わせて紹介してヒートアップ！ 一同に会したこのステージで、彼女たちの輝きは一段と増しているぞ！ 特に資料的価値に気を配った構成になっていて、コスプレの資料探しをしているアナタ、CG描きや投稿イラストの資料が欲しいキミ、あるいは夜のオカズが欲しい（大謎）貴兄には必携の一冊となること間違い無し。いや、一冊と言わず、保存用、鑑賞用、切り抜き用、実用（巨謎）と、一人で4冊は買わないと男が廃る。女の場合には女が廃る。北海道の小樽。慢性肛門カタル。普段から彼女たちにお小遣いを吸い取られているゲームギャル愛好家にはちょっとヘビーな値段だけど、各メーカーの協力によって内容は値段以上に充実しているぞ。ちよっとの間、酒や煙草、あるいは、缶ジュースやチューイングガムや菓子パンの買い喰いを我慢して、そのお金でVGGFを買おう。決して後悔はさせません。いや、後悔しないんじゃないかな。うん、多分しないと思う。……後悔しないといいな。……後悔したら苦情の葉書を下さい（汗）。というわけで、もしかすると大人気になるかも知れないこの本、買い損ねないように、今から本屋へ予約に走れ！ 転ぶな。

SEGA™

# Virtua Fighter 2



G A M E C H A R G E V O L . 1 6 P O S T C A R D



SEGA™

INTO THE NEXT LEVEL

SEGA™



**VIRTUA FIGHTER 2**  
The Ultimate 3D Fighting Action



©SEGA 1994

郵便はがき

-

# GAMECHARGE VOL.16 POSTCARD

上記葉書(大)は郵送時80円切手が必要です。

郵便はがき

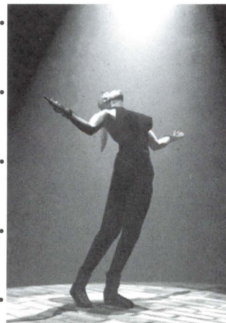
			-		
--	--	--	---	--	--

郵便はがき

			-		
--	--	--	---	--	--



©SEGA 1994



©SEGA 1994

郵便はがき  
   -



© SEGA 1994

GAMECHARGE VOL.16 POSTCARD

上記葉書(大)は郵送時  
80円切手が必要です。

郵便はがき  
   -

郵便はがき  
   -



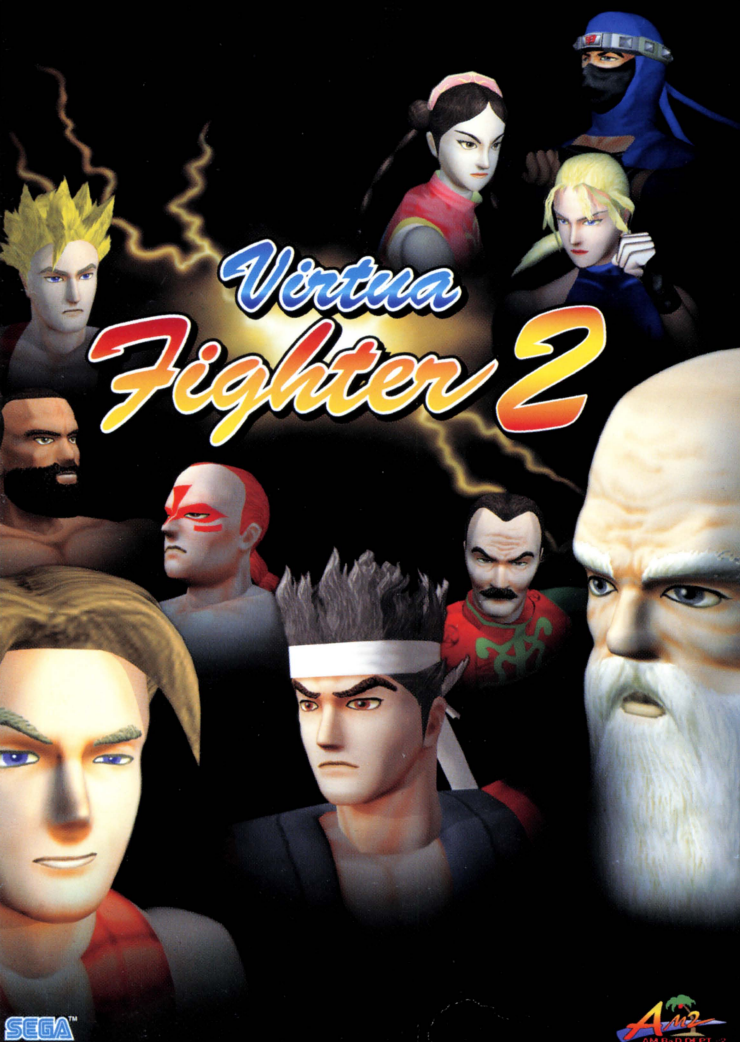
SEGA

# Vertua Fighter 2



G A M E C H A R G E V O L . 1 6 P O S T C A R D

THE ULTIMATE 3D FIGHTING ACTION! INTO THE NEXT LEVEL!



# Vertua Fighter 2

SEGA™



# Vertua Fighter 2

SEGA™

AMF 2  
AM FIGHTER 2

V

美少女

年鑑

Video

G

美女

●予価

1500円

現在、スタッフ一同価格ダウンの思案中

Game

G

美獣

超厚 268頁

Girls

3月

F

美口ボ

15日

File

発売

本屋さんで予約してね!

Illustrated by HAJIME KATOKI with "VIRTUAL-ON" WORKS.

SEGA™

AM R&D DEPT.#3



電 腦 戦 機

# VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

バーチャロン

© 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

バーチャロン VOL.10

アクションバンド電波別冊ゲームチャージ・冬号 1996年2月29日発行

定価900円(本体874円)



T1001518020909

雑誌コード01518-02 ●発行所 マガジンランド●編集トラップ