

月刊ゲームスト増刊

ストリートファイターⅡ ダッシュ

華麗に
大爆発!

有名コミック作家競作!!
12戦士描き下しキャラリ

世界最強への道
CHAMPION EDITION

STREET
FIGHTER Ⅱ

読者炸烈!!
俺たちのストリート
ファイターⅡダッシュ

古葉ビーまんが
百裂刑事TWINS

秘伝 対戦攻略

全キャラ全面超攻略

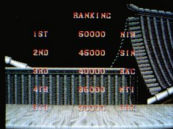
ストⅡダッシュ
ポスター大付録

ぶっちぎり
500人大プレゼント!!

完全保存版
四天王徹底研究

9月号増刊
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.77
1,200yen

風林火



月刊ゲームスト増刊

ストリートファイターII

ダッシュ

STREET FIGHTER II
THE WORLD WARRIORS
JAPAN

CONTENTS

12人の戦士たち再び…

有名漫画家による書き下ろしギャラリー 新説 ストリートファイター列伝

- | | |
|----------------|---------------|
| ㉑ M・バイソン……坂垣恵介 | ㉒ E・本田……泉靖紀 |
| ㉓ バルログ……織倉まこと | ㉔ ブランカ……藤原ひさし |
| ㉕ サガット……雑君保平 | ㉖ ガイル……海明寺裕 |
| ㉗ ベガ……海明寺裕 | ㉘ 春麗……織倉まこと |
| ㉙ リュウ……坂垣恵介 | ㉚ サンギエフ……泉靖紀 |
| ㉛ ケン……木村英文 | ㉜ ダルシム……古泉英一 |

すべての技を使いこなせ!

全キャラクター操作方法&必殺技

- | | | |
|----------|--------|---------|
| ㉑ ベガ | ㉒ リュウ | ㉓ ガイル |
| ㉔ サガット | ㉕ ケン | ㉖ 春麗 |
| ㉗ バルログ | ㉘ E・本田 | ㉙ サンギエフ |
| ㉚ M・バイソン | ㉛ ブランカ | ㉜ ダルシム |

無敵を誇る格闘家をめざせ!

秘伝 対戦攻略大全

- | | | |
|-----------------|----------|----------|
| ㉑ 対戦基礎講座&ダイヤグラム | ㉒ 春麗 | ㉓ サガット |
| ㉔ リュウ、ケン | ㉕ サンギエフ | ㉖ バルログ |
| ㉗ E・本田 | ㉘ ダルシム | ㉙ M・バイソン |
| ㉚ ブランカ | ㉛ ベガ | |
| ㉜ ガイル | ㉝ なんですか? | |

それぞれの想いを胸に秘めて…

俺たちのストリートファイターIIダッシュ

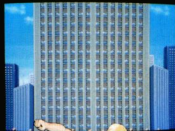
- ㉑ ストリートファイターIIを探る
- ㉒ メイキング オフ ストIIダッシュ
- ㉓ 驚異現象スペシャル
- ㉔ 究極格闘対戦史
- ㉕ 開発者インタビュー
- ㉖ マンガー百裂刑事TWINs
- ㉗ ストリートファイターII用語辞典
- ㉘ ゲームストタイランド

魂の叫びを拳に託せ!!

全キャラ全面超攻略

- | | | |
|--------------------|---------|----------|
| ㉑ ストIIダッシュCPU超基礎講座 | ㉒ ガイル | ㉓ M・バイソン |
| ㉔ リュウ、ケン | ㉕ 春麗 | ㉖ バルログ |
| ㉗ E・本田 | ㉘ サンギエフ | ㉙ サガット |
| ㉚ ブランカ | ㉛ ダルシム | ㉜ ベガ |

- ㉑ 巻末特集・これが運命技のすべてだ!
- ㉒ プレゼント&がんばったぜコーナー



CHAMPION EDITION



DASH FOR WIN

12人の戦士再び…
有名漫画家による描き下しギャラリー

新説 ストリート ファイター列伝



あれから十年…奴らが帰ってきた。決して負けることの許されぬ思いの痛命を背負って…。
世界の頂上に立つべく日々闘い続けるストリートファイターたちの瞳には、闘志の炎が燃えまき燃えまがる。頂点を極めるのは誰だ!

WORLD CHAMP

M.BISON

illustrated by 板垣恵介



■ケンカ三昧の幼少時代

彼はスラム街の貧しい黒人家庭に末っ子として生まれた。家はおもとおと、食うや食わずの毎日を送っている状態であった。だから彼の誕生は最初からあまり歓迎されたものではなく、何事についても過酷な生活を強いられたようである。だが、そのお陰で彼は物心つく前にもう精神的に親から自立していたのである。そして小学校に通うようになるころには、すでにいっばしの口をきく風が身に成長していったのである。

彼の1日は、ケンカに始まってケンカに終わると言っても過言ではないくらいずさんなものであった。もし彼が日記をつけていたら、おそらく文章の大半は「ケンカ」という単語で埋め尽くされていたに違いないだろう。(もっとも彼が字を書いているものを見たことがある人はいないのだが)。これはバイソンに限ったことではなく、スラムに住んでいる五体満足な人間なら男女を問わず当てはまることであった。ただ彼の場合はその回数か他人より飛び抜けて多かっただけなのである。

そんなバイソンにもやはり心引かれるものはあった。それは白昼の街だけで大金を作り出せる「ボクシング」であった。貧しい彼にとって夢のまた夢でしかなかった裕福な生活を、ボクシングはねがひ数回の試合

で実現可能なものに変えてくれるのである。それを知ったとき、バイソンの人生は大きな転機を迎えたのであった。

「世界一のボクサーになる」。それを目指すバイソンの試練の生活が始まった。だがいくら力んでみたところでいきなりボクサーになれるわけではない。もちろん彼には正式なジムでコーチを受ける金などあるはずはなかったし、ボクシングをしているという友人もなかった。自然、彼のボクシングスタイルは狂乱なものに陥っていった。つまり彼が幼いころからやってきたこと、「ケンカ」とそう大差ないものであったのだ。しかしこれでも彼もなりたてボクシングというものを捉えた結果なのであるから、誰にも真めることはできないだろう。すさんだ環境下で育った彼が見たボクシングは「足技を使ってはいけぬケンカ」。しかが見えなかったのだから。そういっただけで彼のボクシングには、決まった型もルールも何もなかった。あるとすれば、ただ相手を叩きのめす力がすべてに裏切られる「ケンカの呪い」くらいだったのである。

■シャドーボクサー

そして彼は流れた。褐色の曇れん坊も2メートルに近い体躯に成長し、言葉であったボクサーとしてのデビューも果たしていた。拳のほろも相対的強さから驚異的なパワーアップをみせ、その巨体を利用してダッシュと共に繰り出されるストレート、アッパー、体を反回転させてパンチ力を大層にアップさせたタンパンチは恐るべき破壊力を誇り、彼と対峙し取り合える者はいなくなってしまうのである。だがその強さが逆に弱くなった。加齢というものをままたく知らない彼は、多くのボクサーを再起不能に追い込み、遂に誰からも試合を拒否されるようになっていくのである。彼もすでに有名であったならそれも話のタネになるろう。しかし、5日の胃袋を満たすのに困窮する彼にとっては、これはもうボクサーとしての生命を断られたも同じであった。

バイソンはいつしかラスベガスに流れ着いていた。ボケッとはもう10セントも残されていない彼にはささか場違いな所でもあったが、一夜に見当もつかぬほどの大金が動くこの街に金儲けの匂いを感じてやって来たのである。そして彼のカンは見事に的中したのだった。

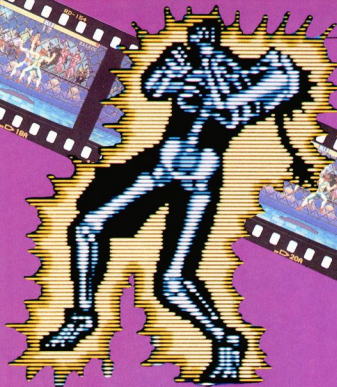
そのカジノのメインホールでは週末の晩、余興として2人のファイターを闘わせるということを行ってきた。むしろこの2名にはスリッパが振られるギャンブルである。ギャラリートちは、その名前の匂いを嗅ぎ上げて託て見込んだファイターに賭け、此際激動の賭博場を歩かしたのだ。だが無敵を誇るバイソンが出る夜は、賭けの手法が変化する。最初から勝負の行方が分りかきっている夜には、賭博場の喧嘩の7倍にも賭け上がるのだ。しかし今日もバイソンは、賭博場に賭けた者たちの頭骨をめ々に打ち砕く魔王の拳をふるふるのだった。



BALROG



illustrated by 織倉まこと



■美しさに対する執着

少年のように優しく甘い雰囲気を持った顔だち。肩から胸にかけては、長くしなやかなブロード。ほっそりとしている肉の柔らかい滑み、それでいて引き締まった無駄のない肉体。こんな女性にも見えるような男が、いざ闘いに入ると別人の姿になるのを誰が予想し得ようか。

その男の名はバルログ。NINJUTSUのように華早い身のことごとく鋭い爪を持ったスライムの熱き悪魔。美しいものだけをこよなく愛し、醜いものも存在を決して許してはあかない仮面の貴公子。

彼が「美」に対して異常とも言える執着心を抱くに至ったのは、彼の一生を送った彼の母親から偏愛を注がれたことに起因している。彼女は誇り高き名家の娘であったが、没落した家柄のために、金持ちだが醜い男と評判の父と結婚させられを哀れられた。その反動からか、彼女は美というものについて一歩強い執着心を持つようになってしまったのである。その影響は夫婦の間に出た最初で最後の子供、バルログにも当然及んだ。

母は彼が母の容貌を色濃く引き継いで生まれてきたのは不幸だったのかもしれない。なぜなら彼の母は自分の持つ考え、価値観をそのまま

刷り込むがごとく、彼にたたき込んだのである。もちろん美に対する執着も。

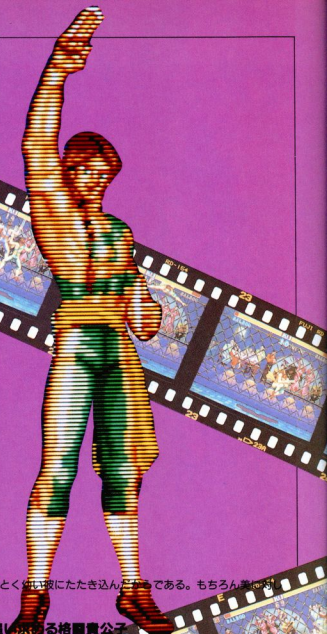
■獲物を追ひ求める格闘貴公子

彼に対する執着は、彼の目的の興味であった狩りにおいてますますその度合いを深められ、いかに獲物が必死に逃れようとも抵抗しようとも、斬りつけて喰いものの前に無力なのだ。彼はいつもそう

思っている。快感を感じながら敵の引き金に指を添えるのだった。だが成長するにつれ、またたく間に敵の獲物に失望を覚えた。敵の力と手応えのある獲物を欲するようになってきていた。そして、彼はその解決を、直接抵抗する獲物を求めた。その目的も、もてあそんだ後に一気に踏みつぶせる格闘技にあり、そしてそれは、狩り以上に彼の残虐な優越感を満ちさせてくれたのであった。

幼き日に東洋人から教わったNINJUTSUは、驚嘆すべき軟らかさ、素早さを兼ね備えた肉体から繰り出される流麗な連続技を著しくパワーアップさせた。そのあまりの華麗さに、彼の敵多く屠ってきた獲物の中には、放心したようにみとれ立ちつくした者さえいたほどである。だがそんな相手にも彼は情けをかけたことは一度もない。強きものだけが常に美しく、敗者は常に醜いのである。彼にとって醜いものには存在する価値などない無意味なものでしかないのだ。

そして今日も彼は己の美しさを確認し、醜いバタどもをこの大地から消し去るために、闘いを挑んできた愚か者の待つ闘技場へと向かう。けがらわしき獲物に直接触れるのを防ぐ爪、きたならしき獲物の返り血を避ける仮面をつけたとき、戦士バルログが誕生し、またもや優雅なひとときを過ぎせる喜びに体を震わせるのであった。





SAGAT

illustrated by 雑君保ブ





CHAMPION EDITION

サガット



■唯我独尊

「あれからもっと年たつのか…」

その長身の男は驚てくる朝日からあふれ出る陽光を浴びながら1人殴いた。

そのとき、自分はただ若かった。周囲から格闘技の帝王などと呼ばれていい気になって、そして、あの日、リユウに敗れるまでこの世に自分に敵など存在しないと信じて生きていた。だがリユウはそれをあっけなくこなさぬ男の姿を見せてくれた。

今から思えば、リユウが今までの敗北をすべてに気がつかなかった自分の思い上がりからかしくならない。つい今までの敵、この格闘技の帝王という称号を心と心得て、自分がその運に代わって納まりたいという下心が丸見えの彼の中、リユウを同一視してしまっただけ、最初からヤツをなめてかかっていたのだ。

結果は言うまでもなく私の敗北に終わった。そして、ヤツは私を倒したのに少しも嬉しそうな表情を見せず、無言でその場を去った。私の胸板にひとすじの傷を残して。だがあの傷、不意に凸凹さを感じたのを今でも覚えている。そんな奴になつたのはその時が初めてだったので、自分の気持ちに戸惑いを覚えました。

■温故知新

しかし私とは一度は世界の頂点を掴んだ男だ。その悔しさを決して忘れたわけはない。あの日敗れて以来、私は1人のファイターとして、初心に戻り、「一から修業し直したのだ」と格闘技の帝王の座を奪い取すためでなく、神が与えてくれた好敵手と、いつの日にか再び心ゆくまで闘うことのできる日のために。

そして、今回の修業で実に多くの失ったことを取り戻した。私は早い日々を送るうちにいつの間にか、闘いに陥り落ちることをのみを重視するあまり、自分自身に挑戦し続けることを忘れていたのである。

自分自身への挑戦は戦いの見直しから始めた。そしてこれがリユウ以外の人間と闘うのであればそのようなことは不要であったことだろう。だがリユウに、あの昇龍拳を打ち破る技を編み出すため、永久に自分の勝利はあり得ないのだ。

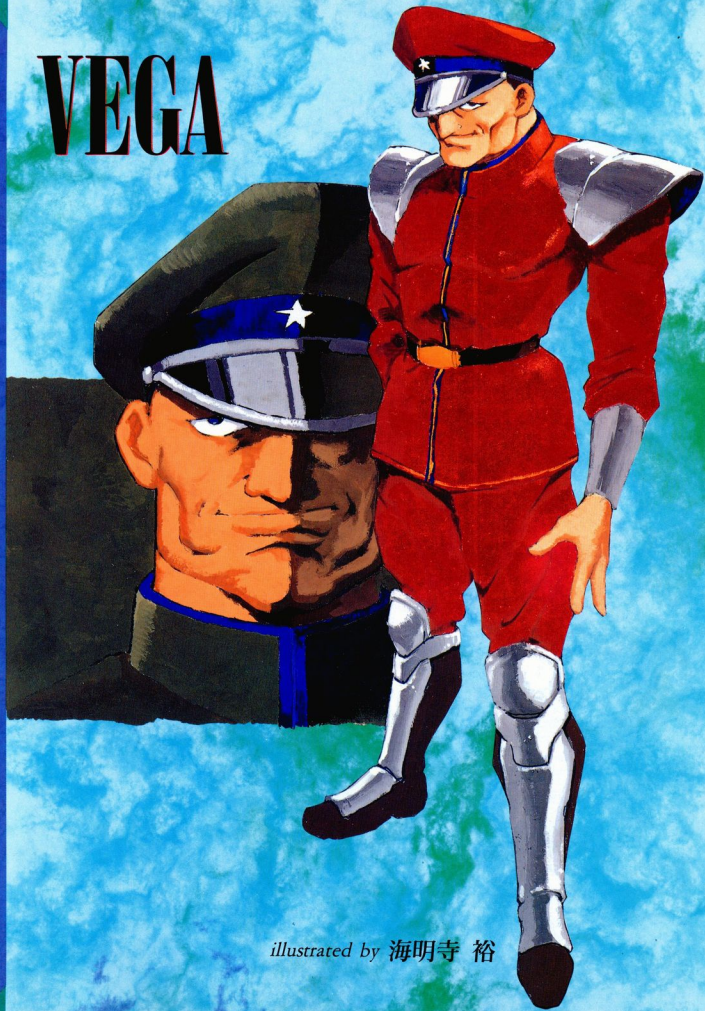
■臥薪嘗胆

私は悩んだ。いかなる技をもってすれば、あの無敵の男を倒せることができるのかと。ともすれば、あきらめそうになったこともあった。だがそれを支えたのは、自分の胸に残された例の傷だった。私は、そのリユウの昇龍拳によって刻まれた古傷に時折触ってみては、痛感と後悔の息を新たに、自責の念を込めた叫びを自分に向かって叫び続けた。

そしてついには一つの結論を導き出したのだ。つまり無敵の昇龍拳を超える可能性はあるのは、やはり昇龍拳しかないということを知りかたしまったく同じ昇龍拳ではせいぜい私に勝ち目はない。その考えを私は徹頭徹尾に受け取った。そしてようやくタイガーアップercutを完成させたのであった。

その技を完成させた直後、リユウが再び旅に出たことを私は風の音で知った。しかもその前に、すでに私はヤツと再び闘う日が近いのを本能的に感じ取っていたのである。運命の好敵手リユウは必ずここにやってくる。4年の歳月を経た身、リユウも修業を積み一段と大きく変わっているだろう。もしかしたらタイガーアップercutもリユウの前ではいらなくなるかもしれない。だが、たとえリユウにかすり傷ひとつ負わされなくとも我が思いは変わらない。私の願いはただひとつ、再びリユウと拳を交えることだけ…である。それ以外にはなにもしないし、私には必要もないのだ。

VEGA



illustrated by 海明寺 裕



CHAMPION EDITION

ベガ

■運命の星の下…

その男も、昔は純粋に格闘家を目指して修業を続ける青年であった。師の言い分けを守り、仲間と共に励み、自らを鍛え上げる、言ってみればどこにでもいそうな若武者にすぎなかった。だがその男は運命の星の下に生まれついていた。人々を恐怖へと、破壊へと追いやる悪鬼の星に。そしてもし彼がその運命にあらがったとしても、結局は逆らうことはできなかつたに違いない。なぜなら、それでも考えないと彼の魔拳の前に散った数多くの人々の死があまりにも無意味なものになり、人間という生物が非常に呪わしい、かつ醜いだけの存在に成り下がってしまうからである。

その青年…ベガは自分自身の上昇志向の強さに悩まされていた。とにかく何か物事をやり始めると、どんな手段を講じてでも必ずその世界の頂点に立たなければ気がすまないのである。最近はその危険な性格が自分でも認識できるほど激しく、そして制御し難いものになってきているだけに、彼は自分自身を抑えつけるのに必死であった。

これ以上悩んだらおかしくなってしまおう。そう感じたベガはイライラした気分を発散させることのできる娯楽を求めた。そしてその彼の目に

とまったのが、今の彼が学ぶ道場であった。

最初は確かに娯楽だった。しかし時がたつにつれ、彼は真剣に格闘技というものを見習うようになっていた。おそらく持ち前の一面性の性格が、このときはいいほうに働いていたのであろう。彼は門下生の中でもキメキメと実力をつけ、次第にその頭角を表すようになっていくのである。だが彼が人間らしい心をもっていられたのは、このあたりまでであった。

■闇の帝王誕生

格闘家としての力は、もう完全に老いさらばえた師を越えていたのに、彼は自分をいつまでも目下留めたい。ベガは、師に対して明白に殺意を抱いていた。しかし、彼は必死の思いを抑え、師に忠告を尽くしていた。なぜか…それは師がその地上で唯一サイコパワーを自ら習得し入道したためである。過去に、門下生の2人がサイコパワーの闇の力に陥るはず技を会得して築立っていたらしいが、定かではない。彼は、師の一挙手一投足を遠くまで目に焼きつけて続けた。そして遂にサイコパワーの闇の力に目覚めたのである。

その日、彼の足元には、サイコパワーによって無残にも焼けただれた師が、虫の息で横たわっていた。

「今まで生かしておいてやっただけ、感謝してもらわなければならぬ…」

そして師に最後のとどめを判した瞬間、彼の自制心は音を立てて完全に崩壊していったのである。

力を手に入れた彼はそれ以来、邪魔と感じたもの、障害になるものはすべて踏みつぶしていった。たとえそれが子供でもあっても、彼の憎しみを込めた拳は、情け容赦なく降り注がれ、後には物体と化した人間だけが残された。当然ながら彼の行いに怒りに覚えた闘いを挑んだ者もいた。だが、彼にとっては、敵向かってくる者を返り討ちにする時ほど心地よい瞬間はなく、拳や体全体に、なまじきな抵抗者を憎悪する暗黒のサイコパワーがみなぎった。

そのうち彼は、その暗黒の力に自らの精神状態をシンクロさせることにより、さらに強力な憎悪を生み出せることに気がついた。憎悪は彼の真の力を引き出す重要な感情である。それを自在に操れるようになった彼は、ますます自分の思うがままのむごたらしい殺しを繰り返した。だが、このころになると、彼の残忍な行いはさすがに当局にも知れ渡るることになり、次第に彼の包囲網が狭られるようになった。しかし、彼の悪運は尽きなかった。隣国との間に戦争が勃発し、それどころではない状態に突入したからである。

その後の彼の消息は不明である。だが彼があっさり死ぬなどということはありません。きっと今日まで生きていて暗黒の力をもてあそびつつ、倒しがたいある抵抗者を待ち受けているに違いないのだ。

最強の格闘王、ベガ。彼は多分まだここに生きていて、待っているのだろうか？



RYU

illustrated by 板垣 恵介





CHAMPION EDITION

リュウ

■闘いの中に生きる

真の格闘家を目指して常に世界をさすらい歩く男、それがリュウという人間のすべてである。それ以外に現在の彼を語る言葉はない、また見つかるはずもないのだ…

その日…リュウは限りつげる日射しの下で1人の男と対立していた。その男の名はケン。幼少のころより寝食を共にし、同じ師のもとで技を鍛えあった男である。

だが今の2人の周りには、そんなことを少しも感じさせないほどの緊迫した空気が包まれていた。まるで、その場だけ異空間と化してしまっただけのように。もちろん、今までにこういった対決の場がなかったわけではない。しかし、この対決がいつものそれとは違っていることは2人が一番よく知っていた。「真の格闘家」を目指すリュウにとってケンは良き友であったが、また倒さねばならない敵でもあったのである。

勝負はまったく互角のうちに進行し、双方から相手に対して嵐のような拳が打ち出された。だが結局、2人の間に白黒をつけることはできなかった。自分の持つ力を出し切った結果、完全に力尽き、もはやどちらにも立つ気力が残らなかったからである。

この彼らなりの別れの挨拶を済ませた2人は、それぞれ思いの方向へと去っていったのである。

それからリュウの「真の格闘家」を目指す旅が始まった。10年来の友ライバルもあつたケンも、世界中を駆け巡る旅の傍でケンと交えあつた。ケンが街角で、そしてまたある時格闘場でも来る日も死傷を繰り返して立ち上がったのは、ケンがリュウの勝利を望むというところから始まった。ケンがリュウに勝利をおさめた。だが、ケンが勝つても自分が「真の格闘家」と自負しきることができなかった。

■格闘家として、男として…

そして時は流れた。日本へ戻ったリュウは、自問自答を繰り返しながら再び激しい修業にその身を投じていた。「前回の旅では自分の何をめたのか?」「自分にとって真の格闘技とは何なのか?」…月日を共にし、も一向に答えを導き出せないらだちと、自分のふがいなさからくる自己嫌悪を、リュウは己の肉体を痛めつけ責めさいなむことで抑えつけて、ただ独り鍛錬に鍛錬を重ねた。

苦しい修業を続けるうち、いつしかリュウの脳裏にはケンの姿が浮かび上がるようになってきていた。幼き日、同じ武道の道を歩み共に自分と共にあつた男、ケン。どんなにつらいことがあつても、その男といえる時だけはそれをバネに替えることができた永遠のライバル。やはり今の自分に答えを与えてくれるのはヤツシかない!

そう感じてからのリュウの修業は一段と激しさを増し、技にも磨きがか

…そして新日本格闘技…経済の回転軸?…毒巻旋風…そして新日本格闘技…経済の回転軸?…毒巻旋風…そして新日本格闘技…

…そして新日本格闘技…経済の回転軸?…毒巻旋風…そして新日本格闘技…経済の回転軸?…毒巻旋風…そして新日本格闘技…

リュウの「真の格闘家」を目指す旅は今、ここに再び始まったのである。



KEN

illustrated by 木村 英文





CHAMPION EDITION

ケン



■恋

その男が「闘い」というものを捨ててから、もう何年の月日が流れただろうか。かつては真っ赤な道着に身を包み、さっそうと世界中を暴れ回ったこの男も、今ではそのころの面影がまったく感じられぬほど、全身から闘士といったものが抜け失せてしまった。何が彼をこうまで変えてしまったのだろうか？ 闘うことへの恐怖か？ 敵ばかり来る誰のかが？ それとも自分の限界を知ってしまった絶望か？ 吾、彼の場合はそのどれも当てはまらないし、おそらく余人には本当の理由を知ることとは不可能であらうと推定しない。なぜならその男、ケンはずっと予想だにしない敵と遭遇し、その魔力に魅入られたのだから。

その強敵は「恋」という名の、誰にも防ぎ得ない魔物であった。

■何のために闘うのか…

数年前、ひときわがっしりした体格の男が、アメリカの小さな港町にやって来た。肩にかけたリュウウを、それを結わえたブラックベルト。一目見て格闘家であることがわかる。この男は、名前をケンといった。彼は日本での10年以上にわたる修業を終え、母国アメリカでさらなる鍛錬を積むために戻ってきたのである。だが、母国といっても人生の大半をライバルのリユウと共に日本で送ったケンには、頼るべき家族も友人もない。それゆえにその日の午後はもう、その真紅の若虎はあちこちの街角で、鋭く目を凝らした男を挑んで来るものに突き立て、叫びをあげていたのである。

しかし、その闘いの日々は長くは続かなかった。ケンの力が衰えたわけではない。ケンの内面が彼自身に疑問を呈したからであった。それはある日、唐突に、まさに唐突にケンの心の隙間へ飛び込んできた。そんなに格闘技を究めようとするんだい？ おまえは今の生活に何の疑問も感じないのかい？ それは一度振り払ってもしつこくケンに近づいてくる。日を追うにしたがって無視できないほどに大きく近づいてくるのである。そしてついには無気力に支配された世界の中心にケンを引きずり込んだのであった。いつものように、色んな程度のスラングを持ち前の性格で切り抜けたケン自身も、何事もなかったかのように闘うことができなくなった。だがそのときに闘ってケンが、先にイライザという安らぎを知ってしまったのである。

イライザは、ケンが多すぎて認識したことがないような不思議な魅力を持つ初めての女性であった。彼女といふと昔ながらの、日本人の風情にはならなかったし、她に似てはいるものの、手が取るように分かるほどさわやかな容姿と、穏やかな声であった。

しかし、同時にその血を流す汗に塗られた世界に戻るのを思いとどまらざるも、十分に十分するほどの力を持っていたのである。その力はケンが闘いに明け暮れた日々はもう完全にケンの記憶から消え、その代償にケンはずっと甘美な生活を手にすることができたのである。

だが、一度ファイターとして名をあげた者に永遠の安息などありはしない。ケンにとってもそれは例外でなく、イライザとの生活は、彼の手紙によってもうもろくも崩れ去る運命にあったのである。

■紅の波動再び

その手紙の主は幼少のころからのライバル、リユウからの挑戦状であった。ケンはずっと書面を読むより早く、リユウと別れた後に交わした約束を思い出していた。「互いに力を尽したとき、再び会って闘おう」という約束を。

手紙を読み終る頃、彼の目は、もう英雄気持ではなくなっていた。それとして、格闘家としてのそれへと戻っていた。そしてその闘い、闘いの情を燃やすがごとく、黙然と特別に打突込み始めているのである。待つどころよし、リユウ！ オレは、オマエがらうと、一足踏み込んだだけの男に、必ずやっつけてみせるぞ！

…そして、港町に再び挑戦状を送る真紅の虎の姿があった。

E.HONDA

illustrated by 泉 晴紀





でそのほか」と無理やり勝負場に連れていき、たっぷりお相手をさせられてしまふのである。そんな調子だから、しまいには首すっきりあきらめて、なごように任せていたのであった。

しかし、それは間違っていたのが、なぜならその町の中で、土下モンド本田は、「勝負はみな自分の手でござす」といふはきつとスモウの姿をばらしき者があつて、それからござす。というこほみんにそれをわからせるのは自分の仕事でござす」と、勝手な思いこみに走り、ただでさえ騒々しい稽古なのに、一層の拍車をかけてしまふ結果となつたからである。

■日本の力士から世界のスモウレスラーへ

だが、遂にその町の住人も驚く時が来た。本田が突如として世界を巡る旅に出る。それは見出し出したからである。この男の気まぐれさ加減には堪からず、千リキリ舞いさせられても、今度はかりは全員一致で彼の考えを支持した。そればかりか一刻も早く日本から出ていってもらおうと競別まで出したのである。そうとは無断に本田は感涙にむせびつ、「そんなにもワシのことを…皆さんの気持ちはよく分かりました!」ワールドにスモウのすばらしさを認めてもらふことには、再びこの町に戻つてくることを約束するでござす」と、住人が、苦悶でいえないことを口にし、人々を恐怖のどん底にたたき落とした。

本田が日本をたつ日、空港にはくし引きによって選ばれた2名の使者が見送りに来ていた。彼らは本田が飛行機に何と乗り込んだのを見届けると、ほっとした面持ちで話し始めた。

「なあ、あいつを見て世界の人々は日本人のことをどう思うだろうなあ?」「さあな。でも明日からくすり眠れることを考えたら、そんなことはどうでもいような氣になつてくるよ。」「それもそうだ、考えるのはもうよろう。」「で明日からあうらうさい声が聞こえないつても、なんだが寂しい氣もするな。」「ああ…」

だが2人がそんな氣持ちでいられたのはその日だけであつた。翌日、その町の住民はいつもと同じ声にたたき起こされた。受信器にスピーカーをつないだ本田特製の電話から、弟子を叱つてる国際電話が流れてきたのである。

それ以来、その町の人々は弟子思いの本田に認識を改めたのであつた…という話はいまだに聞かない。

CHAMPION EDITION

エドモント 本田

■町の関取

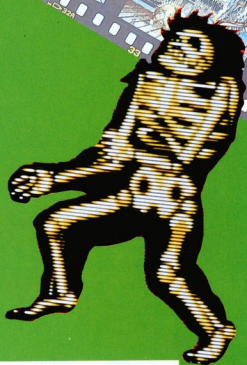
その町に住む人々の生活は、事情を知らぬ人にとっては薄気味悪く感じるくらい、とても規則正しいものであつた。なにしろ皆、勤めや遊びから帰つてくるとすぐに床に就いてしまふのである。間違つても夜更かししたり、遅くまで飲んで酔っ払っている人間など1人もしない。なぜこんな具合になつてしまつたかという、それは町の中央にある相撲部屋に問題があつたのである。

「どすこーい、どすこーい。その部屋は朝はほかのそれと比べるとめっぽう早い。まだ日が昇らない時間から耳が割れそうな掛け声と、大地震を想わせる振動を周囲近辺にまき散らして稽古を始めるのだ。近所に住む住民たちにとっては、迷惑のないものであつたが、人々は一律に文句も言わず耐えていた、というよりあきらめに近いものを感じていたからである。もちろん最初は抗議に飛び込んでいく人もあつた。だが、この道場の主が変わつているというが強引というか、話を切り出すより早く訪れた人を捕まえて、「そうかそうか、おんしもスモウがやりたいん

BLANKA



illustrated by 藤原ひさし



■その名はジミー

「何だ？ プラシルのおじさんの家に着いたらちゃんとご挨拶するのよ、わかった？」

「うん、わかってるよ。そんなに心配しないでよ、お母さん」

それは幼い子供にとっては大冒険を兼ねた楽しい旅になるはずであった。しかし多くの人々の夢を乗せて大地を轟かすのはずの飛行機は、目的地を目の前にしてジャングルの奥深くに墜落、動かしたのは皮肉にも最年少の男の子だ1人であった。後にブランカと呼ばれたこの獣王の苦難に満ちた人生は、この瞬間にその幕を切って落としたのである。

大自然の中には未だ科学の力で解決できない謎が多数存在する。広い意味で捉えればこの時、10に満たない年の子供が、1人で厳しい自然環境の中で生き抜いてこられたことも、これに含まれていない謎の1つに数えられるだろう。危険に満ち満ちているこの世界では、普段気もなく取っている行動さえも1つの過ちから、自らの死を招いてしまうということも決して珍しいことではないのだ。

■人間の限界を超えた肉体

もちろんブランカのジャングルでの生活も、最初から順調だったわけではない。むしろ大人と比べると、その苦しさは何倍にもなったに違いない。だが、ブランカの哀れさが天の奇跡を呼び込んだのか、それとも本能のなせる業なのかは不明だが、彼は己の肉体を数に近い状態まで変化させることによって、野垂れ死にするより早く大自然に适应できるようになったのだ。まず、今日を生き抜く糧を得るための巨木の幹は丸太より太くなり、手の死についた爪は大地を切り裂けるほどの武器になった。唇は虎の牙をも負けさせるくらい硬質化し、足はその体型からは想像もつかないようなスピードを生み出した。そしてその野生に育った肉体はとどまることを知らずなおも特異な方向へと進化していったのであった。中でも筆頭に挙げられるのは、やはり彼の放電體質だろう。これは彼がジャングルにいた時に、最後まで死の恐怖を味わわされた電気ウナギから授けられた体質である。普遍的に彼は一度でも屈辱を受けた相手には、必ず全力で報復することにしていて。たとえそれが、道端で蹴つまずかされた石ころでも何でもである。当然のことながらこの電気ウナギも例外に入れば飛んでいて闘いを挑んだ。最初はそのごまごまこの相手も次第に彼の敵でなくなっていた。そして案に勝てるようになったころには、いつの間にか彼も自由自在に放電できる身になり、同時にジャングルから彼の敵はいなくなってしまったのであった。

■闘いを求めて…

敵のいない日常…それはジャングルに独り投げ出された幼い日から、寝る前にはいつもの中で思い描いていた夢であった。それが十数年を経た今、ついに現実のものとなったのだ。しかしブランカは何か素直には喜べないものを感じていた。毎日が文字通り死闘であった彼にとって、平和な生活はすでに受け入れることができない退屈なものになっていたのである。

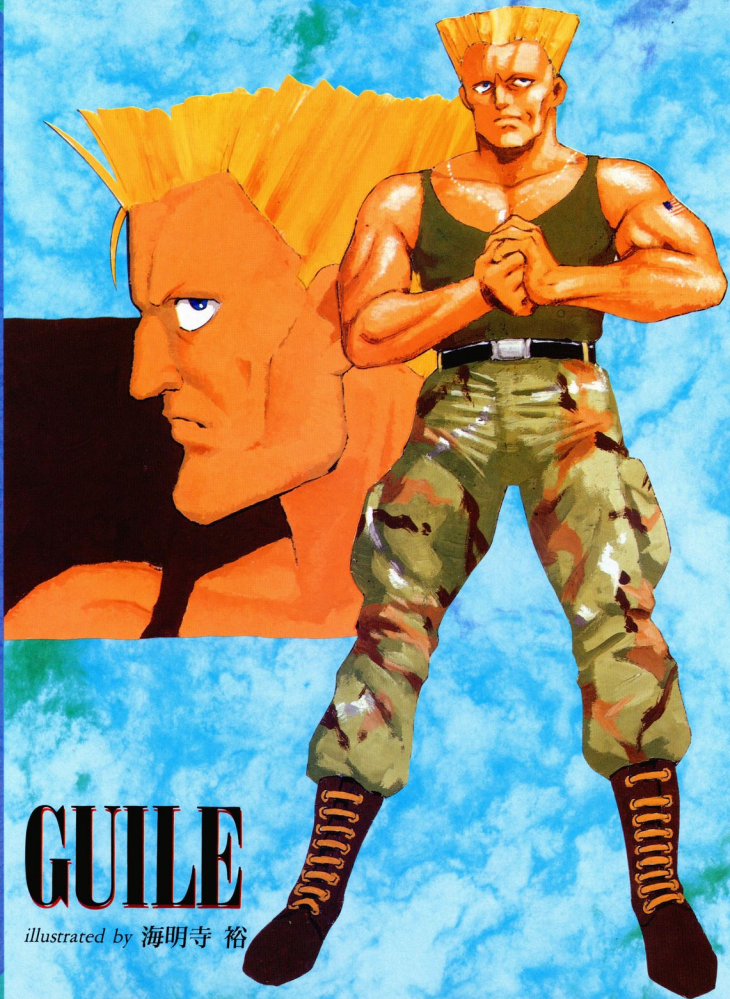
数日間、彼は考えた結果、もっと「強いもの」を探しに旅に出ることにした。ジャングルは広い。そしてこの広大なジャングルの「終わり」には、きっと自分が考えもしなかった強敵がいるに違いない。決心したブランカは両手に持てるだけの食べ物をつら下げると、空想に向かって歩き出したのだった。

まずは、幼いころ自分を地面にたたきつけた飛行機に報復するために…。

CHAMPION EDITION

ブランカ





GUILE

illustrated by 海明寺 裕

■ 戦友の死

オレが駆けつけた時、すでにナッシュは虫の意の状態だった。オレはナッシュの体を抱き起こしつつ、おそらくこれが最後になるであろう彼の言葉に全身全霊を傾けた。

「ベガという男に気をつける…ヤツはサイコパワーを自在に…くふ…」
それだけ言い残すと戦友は逝った。

ナッシュの体には今まで見たことのないような傷跡が無数に残っていた。それは火傷のように無残にたれたものであったが、傷口の中心部はまるで鋭利な刃物でえぐられたようにも見え、凶器の確定は不可能だった。

だが、オレには分かっていて。これは拳によるものであり、しかもそれには相当の憎しみを持った男から放たれたのであろうことを。これが多分ナッシュが死に臨んで言い残したベガという男のサイコパワーの威力なのだろう。オレはその傷跡を見ながらふつと湧き上がってくる怒りを、ベガという今は形なき存在にぶつけていた。そしてナッシュの仇を討ち、ベガを必ず吊るしてみせることを誓って戦友のなきがらを後にしたのだった。

■ 仇は闇の帝王

手がかりは「ベガ」という一言だけであつたが、意外に早くその男に行き着くことができた。ヤツは裏の世界ではかなりの有名な人であるらしく調べれば調べるほど、その闇の世界での力の強大さが分かってきた。ヤツが統括する秘密組織は合衆国はあろが世界中に張り、世界をも征服しかねぬ勢いを持ちつつあつたのだ。ナッシュはそれについて知りすぎてしまったために消されてしまったのである。

オレはヤツに悟られぬよう密かに行動した。そして苦心の末、遂にナッシュ殺しの動かし難い証拠をつかんだのである。「これでやっつ、戦友の仇が取れる！ヤツを地獄へと送り込める！」その証拠をつかんだ時はそう思った。だが、オレは目撃した。オレはステイツの正義を、そしてパワーをあまりにも信じすぎていたことである。

ヤツを吊るすはずだった悪逆の権は、瞬時にオレを叩くものにとって代わっていた。ベガによって抱き込まれた法廷では、黒を白に変えることなど何の造作もないことだったのである。オレに罪こそ問われなかったものの、二重の敗北にオレの精神はそれ以上のダメージを受けていたのだった。

オレは今でも思い出す、法廷を出る時のベガの自信に満ちた顔を。あの瞬間、オレは心に決めたのだ、誰の手も借りずこの手で直接ヤツを葬ることを。ヤツの頭の中にはオレのことなどすでにないのかも知れない。だが、いつか必ずこのガイルにとどめを刺さなかつたことを後悔させてやるのだ。

だがベガに近づく方法は確ひとつしかない。それはヤツが主催する武闘大会に出て、ヤツの目にとまることだ。このオレの強さを見せつければ、ヤツはきっと出てくる。しかしその大会行きのキップを手にするにはやはりそれなりの男になる必要がある。ヤツがどうしても容れなく罰にがつているくらい男になる必要がある…。

数日後、オレは旅支度を整えたと独り旅に出た。オレを縛りつけていたもの、友を、拳を、ステイツを、そして愛する妻や娘さえも捨て去った。

おそらくこの旅には得るものも失うものもないだろう。しかしもう後戻りはできないのだ。戦友の仇を取るオレの闘いはこうして始まったのである。

CHAMPION EDITION

ガイル



CHUN.LI

illustrated by 織倉まこと



■ 麻薬捜査官の娘

かつて彼女の父は、中国でも十指に入るといわれた腕利きの麻薬捜査官であった。

拳法の使い手であった彼は、どんなに実行不可能といわれた任務でも必ず解決して帰ってきた。だが、そんな彼も非情な運命には逆らうことができなかった。ある特命を受けて海外へ秘密捜査へ飛んだ彼は、それきりぶつりと消息を絶てってしまったのである。

幼い春麗はこの父親のことが大好きであった。家にはない日のほうが多かったが、帰って来る度に様々な国の土産を持ち帰ってくれたり、その土地のことをおもしろおかしく聞かされてくれたりした。だから父が家にいる時は必ずどこにでも一緒にくっついていた。

格闘技との出会いももちろんこの大好きな父を通してのことであった。元来身軽だった彼女は父やその仲間との修業にも引けを取ることなくついていけた。昔もその素早い身のこなしには舌を巻き、「さすがは春家の娘」とほめたえたのである。

やがて少女から女へと成長した彼女は、その肉体的な成長を過不足なく利用し、素早さにそれをプラスした技を独自にも開発していた。特にその魅力的な曲線美から繰り出せる「百裂キック」。や、身軽な体と伸びやかに発する脚の遠心力を利用した「スピニングバードキック」。は、彼女の父さえ驚嘆せしめる威力を持っていた。

だが、それでも彼女はとどまることを知らず、相手の力を利用して跳ね返す強烈な投げ技「虎襲倒」、太腿に気をとられた敵の顔面を踏みつける「鷹爪脚」、相手の意表をつく「三角蹴り」と次々と変化自在に技を発展させていき、師である父とも互角に渡り合い、時には圧倒しそうなこともあるほどの芽えを見た。

■ 格闘家としての旅立ち

父の突然の行方不明は、彼女の明るかった性格を一転させてもおかしくはなかったが、持ち前の気の強さからか、そんな素振りは一切見せなかった。それどころか、父の捜査を公の機関には任せておけないと、自ら刑事に志願したのである。

「父の消息は、私がつきとめてみせるわ!」
刑事になった春麗は、捜査を続けながらも格闘技の修業を欠かすことはなかった。

限いた捜査を続けるためにも強靱な肉体が必要だと考えていたし、ダイエットもかねての彼女の目標だったからである。だが驚多なことで、彼女はその腕前を披露することはなかった。なぜなら、彼女の技は余りにも強力であるがために、彼女の父がそれを禁じたからである。しかし、気の強い彼女は、相手が闘いを挑んでくるとつい手足が出てしまって、相手がのびてからハッと気づいて、またやっちゃったと思うことがしばしばあったりする。が、それと同時に、尾てい骨からうなじにかけて電気が走ったような何とも言えぬ快感が走るころが、彼女の格闘家らしいところでもある。

その後、世界的な謎の組織「シャドウ」の存在を知り、その組織が、父の行方不明の原因となった事件に深く関与していたことが分かった。そして、その黒幕と噂される「ベガ」という男が、格闘王と呼ばれるほどの、腕の立つ格闘家であることも。

「行くらう」。春麗は、旅立つことを決意した。旅費は捜査名目の経費で落ちるだろう。名前の名高い格闘家を手当たり次第に倒していけば、いずれはベガにたどり着くはず。そして、父の行方を力づくでも聞き出しおめせ! その思いの一方で、それほど強い相手を倒したとき、どんなに気持ちいいだろうかと考える春麗であった。

捜査官春麗の旅は、始まったばかりである。



CHAMPION EDITION

春麗



ZANGIEF

illustrated by 泉 晴紀





るはめになってしまふ。

■総合レスリング王誕生

そんなとき、アメリカから流れてきたプロレスラーに、彼の目は釘づけになった。

一見無駄のある動き、ハデなだけに見える技のアメリカンプロレスは、決して重くないそのプロレスラーの体重を重力によって倍加させ、相手をたたき込み、バイタリティを着実に奪っていく。「これだ!」。ザンギエフは、自分が強すぎると相手がいけないのも忘れて、設備中特訓を続け、ついにはアメリカンプロレスとロシアレスリングの混合格闘技を自分のものにしてしまふのであった。

謹慎の解けたザンギエフの復帰第一戦、観客は信じられない光景を目の当たりにする。ゴング直後、数メートル離れた相手を一瞬のうちに腕の中に吸い込んだかと思うと、相手と共に3メートルの高さにコマのように舞い上がり、全体重を乗せ、相手をマットにたたき込んだのだ。次の瞬間リングは粉々につぶれ、その衝撃は、観客の上にジャンプリアの雨を降らすことなど造作もないことだった。

「スクリュールバイルドライバー! ガッハッハッハッハ」。ザンギエフはそう大声で笑いながら、わくわくオーナーを尻目に会場を去っていた。

雪山の中に一人掘って小屋を構えて住み出したザンギエフ。

「人間は、すぐにぶっかわれて修業にはならぬ!」。ロシアの厳しい自然が相手ならば、納得のゆくまで修業に打ちこめるだろう、と考えたザンギエフは、冬眠中のヒグマをたたき起こしてはスクリュールバイルドライバーをかける毎日が続いた。

■そして世界へ

やがて長かった冬がようやく去り、ロシアの大地に短い春が訪れようとするころ、ザンギエフの住む山麓の雪道に1台のリムジンが停止した。そして車内から残雪を踏み締めて降りたのはザンギエフが、いや彼だけではなく世界中が尊敬と熱い注目の眼差しを向けている、時の人だったのである。彼はザンギエフを車中へと誘い、そして何事か二言、三言の会話を交わしたあと、ザンギエフの傷だらけの手を握り締めて問いかけた。「やってくれかね、同志ザンギエフ君乎」。思いがけない人から、思いがけぬことで頭を下げられてとまどったザンギエフであったが、しどろもどろになりつつもやっと一言答えることができた。「やります!」と、その一言で決まった。

これから彼は世界中に飛び、各地の強豪と闘って回る旅に出ることになったのだ。それはもちろん思いがけぬ人から託された目的を果たすためである。それがその目的の本身は、その人とザンギエフだけのナショナルだから決して他人には言えないのだった。

CHAMPION EDITION

ザンギエフ

■ロシアに敵なし

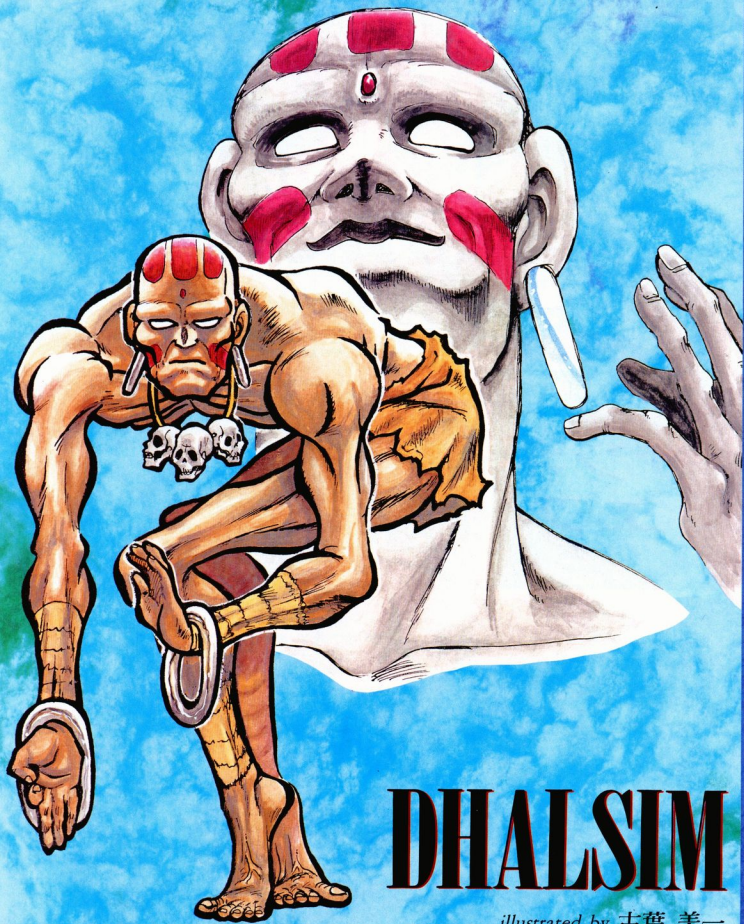
彼の名はザンギエフ。吐く息もたちまち凍ってしまうロシアの大地からやってきた、鋼鉄の肉体を持つ巨人である。

彼は以前、ロシアレスリング界に敵なしと言われるほどの男であった。しかし、その人知を超えたバカ力是对戦者を次々に再起不能にしていき、ついには、誰も彼に腕を挑もうとはしなくなってしまった。

こうして、ロシアレスリングの孤独の帝王ザンギエフは、無敵のままマットに別れを告げた…ハズだったがその翌日には別のマットに立っていた。

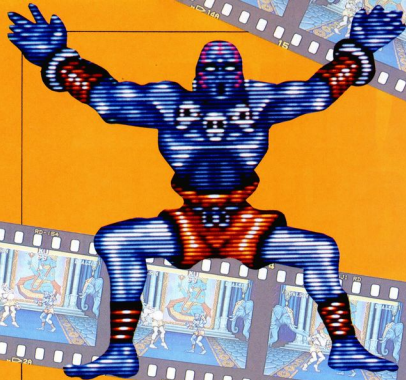
やけにハデに飾りつけのされたリング、むせ返るようなタバコの煙と酒のにおい、そう、彼は敢て求めて闘プロレス界に身を投じていたのだ。ルール無用、凶器・かみつきなんでもありの闘プロレスならば、

相手になる人間の1人や2人はいらねはずだとみんだのである。しかし、その期待はもろくも崩れ去った。世界中の腕に覚えのある者が集まる世界に名高いロシア人プロレスにも、彼の飛狂う攻撃に五分と持ちこたえる者はいなかったのである。ザンギエフ戦での賭けが成立しなくなつたころ、彼はオーナーから謹慎を言い渡され、観戦席でウオッカをおお



DHALSIM

illustrated by 古葉 美一



CHAMPION EDITION

ダルシム



■ 色即是空

私の名はダルシム。インドヨガの究極達人といわれる男である。西洋のわからず屋どもは、ヨガの力を頭から認めようとしなが、私のヨガ奥義をこ算になれば認めざるをえない。何ならロメートル先のリングを取ってこ算に入れようか？口から火の玉を吐いて見せようか！何のしかけもありやしない。インドの火の神「アグニ」の力を借りて脈を焼きつくす炎は、西洋の科学とかでは理解できない。

ヨガの修業者は、そんなにお金を必要としない。食べ物の摂取量も自由に調整できるし、必要最低限のお金は拜鉢で十分間に合う。私は、朝から晩まで瞑想に入っていれば、それで1日は過ぎていくのだ。私の良き理解者である妻も、このさるやっとう空原の邪れ方、というヨガ術を我流ながら会得し、私の家庭ではお金という存在価値が、一層希薄なものとなっていった。そして、それは遠い将来、変わることもないことのはずだった。

■ 空即是色

しかし、それは1つの小さな命によって大きく覆された。私と妻の間に子供が生まれたのだ。私は、神が与えたもうたこの子供を、命に代えても守っていくことを誓うと同時に協議した。…が、泣くのだ。弱さあつたら泣いているような気さえする。なぜだ？こんなにお前を愛してるのに。

そうなのだ。この息子は、私や妻と違って腹が減るのだ。ミルクを飲んでいるうちはよかったが、今となっては食料が必要だ。私は妻に食料を買ってくるように言った。

「あなた、お金がありませんわ。」

何ということだ。私の家庭には必要ないと思っていた金が、こんな形で必要になってくるとは…！しかし、私は働いたことなどない、いっただうしたらいいのだ。

■ ヨガの究極奥義

途方に暮れていた私の脳裏に、ヨガ仲間の話がよみがえった。「今度行われる格闘技世界戦に優勝すれば、インドで一生涯遊んで暮らせる資金が手に入るらしい。」

これだ、これしかない。私のヨガをもってすれば、野蛮な格闘家など恐るに足らぬ。だが、私は生まれてから今日まで、暴力などふるったことなど一度もない。人を傷つけないというのは、神様の教えに十分反する、野蛮な行為なのだ。しかし、最愛の息子を助えから救うには、しかたのないことなのだ。これはひとつ、必要悪ということで神様には目をつぶってもらおうとしよう。

翌日から私は、練習を兼ねて有名な格闘家を探して当てては稽古試合を挑んでいった。思ったとおり、私のヨガの前には誰1人として立てられない者はなかった。そして対戦者が最後に決まって言うのは、「卑怯だそっ…」の言葉だ。

何を言うか、インドの軍神スカンダに騙しても卑怯なまねなどしてはいない。私の手足が伸びるのは、厳しい修業の賜物。悔しかったらお前たちも修業して手足を伸ばせばよろう。

と、いったわけで私は旅費も十分たまり、旅支度をしている。息子よ、待っている。私が帰ってきたら、カレーをたらふく食わせてやる。

私の名はダルシム。世界で最も強い男。



FAREWELL FIGHTERS

うははは!!

双子だ、双子!!

ベビーカーの中で対戦してるぜ!!



結婚式なんて、自分の以外出るもんじゃないね。しかも、嫁さんの実家の。だるかった。

ユリア義姉さんの娘さん、ってのはつまりあのクツ軍人の娘ってことが、悪いけどどうせモアイみたいな顔だろ、とか思ってたんだよ。驚いたね。可愛いんだよ。まいった。相手はなんか、びよわそうな奴だったけどな。

ガイルの野郎（どうも、いまだにこいつを義理の兄なんて思えない。思いたくない!!）、途中で教会飛び出しちゃってさ。式が終わって出てみたら、駐車場の車がみんな鉄クズよ。電車で行って正解だったぜ。

新郎新婦用の車だけは無傷だったけどな。俺はあいつの、そういう凶暴なくせに妙に冷静などがキライなんだよ。

さっき電話したけどな。もうすぐ奴も「おじいちゃん」だ。ははは。バック転はひかえろよ。もっとも俺も、いずれば爺さんになるんだらうな。グムみたいな性格悪いじじいはかんべんだぜ。

そういえば、お前、あの子はどうしたんだ。たぶんないと思うが、もし会ったりしたらよろしく言っといてくれ。

あっ、そう、そう!!

これを言っとかなきゃ!!

バイソンが映画に出るそうだけ。

あのバカが!!

大笑いだな。おおかたシンゴコンゴ3ってことだらう。

なつかしいな。変な奴も多かったが。

インド野郎なんか、なにやってるんだろ?動く即身成仏みたいな奴だったから、生きてても死んでもあまり変わりはないがね。このあいだCNNで、インドに資本出した日本企業の偉いさんが、議の男にせつかんされて意識不明っていったが、あれ、どう考えたらあやしいぜ。

またな

勝利、再会、別れ、旅立ち…騎士たちのエンディングは、永遠に続く宿命への序章にすぎない。彼らはどこへ行くのか、なにを求め続けるのか—。その知られることのない日々々に、一瞬だけ触れてみよう…。 (●)



俺のオヤジって、どんな奴だったんだらう。

リュウ。

今だから思うんだが、お師さんは俺かお前のオヤジだったんじゃないか。死んだオヤジたちの知りあい、じゃなくさ。他人と割り切らなすぎ、あんなシゴキかたができるもんか。今となっては、どうでもいいことだけだ。

オヤジか…。

血は争えないというが、はやくも腹の中で強力なケリを出してるってイライザが言ってた。なんて奴だ!出てきたら、ボコボコにしてやるぜ。トラは我が子を倒すにも全力を尽くすってな。

あれはライオンだっけ?

お前もはやく身を固めろよ、なんて野暮はいわないが、せめて私書箱ぐらい作れよ。山奥まで配達させられるポストマンがかわいそうだけ。

気が向いたら、手紙でもかけよ。

でも、41円ハガキはもうやめろ。 じゃあな

まだ1年しかたっていないのか、なにか、とんでもなく昔のことのような気がする。

元気が。

お前はどうぞ、この手紙が届いたことも知らないだろう。春と秋、それぞれ山が色づくすこし前にだけ、あの小屋に戻って、墓まわりをする。そのときやっ、この手紙を読んだな。いつか俺もかならず顔みせに行くから、怒んで出るなどお師さんに言っておいてくれ。

やかまし看護婦に追い出されて、いま家に1人だ。ひさしぶりに、1人のカラチ家に戻ってしまった。サンドバッグ相手に遊ぶのも飽きたんで、手紙なんか書いてるわけだ。

落ちつかないんだよ。

ケンカ野郎に、オヤジになる資格なんてあるんだらうか。もっとも、あのホクキ頭だって父親だが、安心していいんだかわからん。

今はもう少壮じゃなくて中佐だが、やっこさん今度シャトルに乗るそうだけ。いい年してよくやるよ。宇宙人にケンカ売って「自分の星に帰るんだな…」ってだけはやめてほしいぜ。再突入に失敗して、サイボーグになって戻るんじゃないかと、ひそかに期待してるんだけどな。





奴だ。

まちがない。

火炎放射器なんて書いてあるが、あのスタスタになった熊が奴の技のものだ。

お前も見ただろう。

決勝戦で、地面に倒れた奴が、自分で発した炎に全身をのみこまれて、燃えかすびとつぎすずに焼け崩れたのを。

とんだ芝居だったわけだ。

畜生が。

生きてやがったんだ。

ガイルは先に香港へ行った。俺も、ライザと子供たちをねえさんにあずけてから追う。

どうせお前は、来るなど言っても来る人だろう。いつものことだが、次に生きてまた会う約束ができないのが、お互いつらいところだな。



久しぶりだな。こしばらく使ってなかったの
で、日本語を忘れてるようだ。

ライザに、リュウウと連絡があったと聞いて、
とりあえずあわてて手紙を書いている。

うちに寄ってくれて、ありがとう。直接出迎え
ができなくてすまない。ゆっくり子供たちの相手、
でもしてやっつけてくれ。

まったく誰に似たのやら、2人とも、教えても
いないのに毎日勝手にドーゾーにきては門下生
にケンカを売っている。小学校の校長からも、「ど
んな教育をすればあなたに狂暴な子供に育つ
か。」なんて言われる始末だ。なんともたのもし
いけど、はたして嫁にもらってくれる男が
いるのかどうか心配だ。最近近所の男子の子を
とりあって毎日闘ってるそうだから、巻きぞえを
くわないようにせいぜい注意してくれ。

今、タイに来ている。

この国はあいかわらず貧しい。どんどん進化し
ていく世界の中で、唯一いつまでたっても不器用
で、どろくさい人間ばかりあふれているところだ。

ここでは、今もヒーローは強い奴だ。ムエタイ
の試合を見たが、観客もあとも原始時代にかえ
ったような熱気は、10年前から全然変わっていない。
この国でなら、サガットぐらゐの実力があれば、

クミテの世界運営で、東京にきたんで寄って
みた。どうせいるとは思わなかったがな。

おふくろの風のまわり一面にコスモスを植えた
のはお前か？

気がついてるじゃないか。

街はやかましくなったが、このあたりはまるで
変わらない。最後に来たのが、つい昨日のこの
ように思える。

日本はいい国だよ。

俺から見れば。

あいかわらずの風来坊だな。

「風のような男」なんていうが、風のほうがか
まらぬお前が嫌いぜ。

いまごろは、そっちは台風がきてるんじゃない
か？こっちのほうは、たまにハリケーンなんての
がくるが、どうもこいつは情緒がなくていま
いだ。

そういや、あの風の日の勝負はまだ決着が
ついてなかったな。おぼえてるか？

いづれ、きっちりつけじめをつけようか。
手紙の件だが、あれは真正正銘あゝのジミだ。

背広なんか着てるが、まちがない。
信じられぬ。博士だって？

「サガット」とか言ってたから、小学校で国語
の勉強でもするんだと思ってたよ。

遺伝子工学ってことは、人間をみんなギョ
ミに変える研究でもしてるのかな？なん
かすげー、やだなあ。エネルギー問題は解決
されるかもしれないが。

先週、子供たちにせがまれて映画に行った。
例の、バインツがヒーロー役で出てるやつだ。

むなくそ悪い。こんな奴がなんでウケるのか、ま
ったく理解できん。次回作はコメディで、男
女二役に挑戦がそうだ。かんべんしてくれよ。

一女役といえば、スペインのオカマ忍者はな
ら行方か知れない。本田にきた話じゃ、究極
の強さと美しさを得るためにモロコシで性転換した
とか、伝説のナルシスの象を求めてヨーロッパに
行ったとか。思うに、エイズであつさり死んでる
んじゃないかね。

写真を送る。2人とも、俺に似てりしいだ
ろ？一冊性で髪の色がブロンドと黒にわかれる
のは珍しいんだってさ。

水虫はなつたのか？

チャンプのまま引退して、一生栄光の勝者として
暮らしていただろう。コーチとしても、引く手
あまただったはずだ。

だが、それをしないのが奴なんだよな。

今の奴を知っているか。

偉大にだけよ。俺は、ぞつとした。

世界最強かどうかは知らないが、奴はたしかに
「真の格闘家」ってやつだ。なぜお前とサガット
が、いつまでも闘いつづけるのかわかるような
気がするよ。

気がついてたか？

サガットの代理人として、お前に連絡をつた
のは、俺だったんだよ。

まさかお前がアメリカに寄ってくると思わ
なかったんで、行きかあいになっちゃったがな。

待つてぞ。

ゆっくりこいよ。

1日遅ければ1日ぶん、3日遅ければ3日ぶん
俺たちは強くなるからな。
てめえをロボロボにしてやる。

KEN

追伸：もう1人、お前を待つて人間がいる。シ
ョックでくたばるだよ。

ここからすべては始まった!

ぶっちぎり増刊

ストリートファイターII

ここに登場するのは、世界各地でその名を轟かせた
8人の格闘家である。彼らは、何のために闘うのか。
どうして闘わなければならないのか。それは、金の
ためでも名譽のためでもない。ただ、勝ち続けるこ
とのみ許された己の運命に逆らうことができないだ
けだ。

彼らの行方は誰も知らない。



本アゴン朝日スタッフの空想的な力を得た権威
本誌レギュラーによるキャラクター紹介をはじめ
、メロメロオブS.F.II、設定資料など、スト
リートファイターIIのすべてを網羅した完全版
存続! ダウンロードプレイできないおもちゃも
なれど。

絶賛発売中!

月刊ゲームスト1991年10月号増刊
定価1000円



月刊ゲームスト1991年7月号増刊
定価1980円

集大成!

テレビの画面でゲームができる! と喜んでいた
かと思ったら、もはやバーチャル・リアリテ
イの世界に突入してしまっただ。この激動の即
年間のビデオゲームをあらゆる角度から解剖
した本がこれだ!
この瞬間からビデオゲームの歴史は君のもの
だ。

史上最強のビデオゲーム本

ザ・ベストゲーム

ORIGINAL WEAPON



すべての技を使いこなせ!

全キャラクター 操作方法&必殺技



多彩かつ強力な数々の技を秘めた12人の戦士。
鍛えあげられた彼らの四肢から繰り出される
これらの技を、とくと見、そして習得せよ。闘い
のゴングを鳴らすのは、それからでも遅くはない。

ORIGINAL WEAPON



投げ技

テッドリスルー
 関合いが広く、おどろおどろ
 メーション大きい。
 ベガの投げは強いいため、足
 の投げやらい投げは、まめく
 の速さを利用して息なりの投
 げなく、どんなに能指しよう

基本技

見た目の印象とあり、キック
 系が強い。特に立ち上り状態
 での小キック、大キックはリ
 ユウ・クン、ガイル、善魔ら
 とに比べ、小、中、大は技の
 つなげやすさやフェイントなど、
 全キックに対して利用する。
 シャンプ小キックも空中で
 は非常に強力。重撃のサンギヤフ
 キックも強。サンギヤフな
 どに対して威力を推すする。
 ホバークックはあまりにもス
 キが大きい、利用価値は低い
 ビヨウゼンとときの移動には使
 えるが。

パンチ系では、立ち小パン
 チとしゃがみ大パンチ、シャ
 ンプ中、大パンチが使える。
 立ち小パンチは、遠隔から
 跳んでくるサンギヤフや、め
 くりにくる善魔、バルログを
 落とすのに使える。しゃがみ大
 パンチはリュウ、ガイル、ベ
 ガの跳び蹴りや電撃風車
 とスピニングバードキックを落
 とすのに使用する。

ジャンプ中、大パンチはフ
 ランカ、善魔、ベガなどを撃
 墜するのに多用途。すぐに
 出すのがコツで、相撃ちでも
 あたええるメーションが大きい。
 権威などを落とすには、立ち
 蹴りと必殺技だけに関えるの
 がベガだが、防衛がしづらい
 ついていないとあつという間に
 つぶされてしまうので、技の
 訓練を怠らないように。

| 小(弱)キック | 中キック | 大(強)キック | 小(弱)パンチ | 中パンチ | 大(強)パンチ |
|---------------------|---------------------|----------------------|---------------------|-------------------|--------------------|
| ヘルミドルキック 100pts. | デスマドルキック 300pts. | シャドミドルキック 500pts. | サイコストレート 100pts. | サイコブロー 400pts. | サイコブレイク 500pts. |
| ヒールスタンプ | グランドヒールキック | ホバークック | ローサイコストレート | バーニングストレート | プラストストレート |
| 100pts. | 300pts. | 500pts. | 100pts. | 400pts. | 500pts. |
| スピスマッシュ | スピブレイク | スピクラッシュ | ヘルチョップ | ヘルアタック | ヘルダイブ |
| 100pts. | 400pts. | 500pts. | 100pts. | 300pts. | 500pts. |
| スワローキック | サイドワインダーキック | トマホークキック | ヘルチョップ | ヘルアタック | ヘルダイブ |
| 100pts. | 300pts. | 500pts. | 100pts. | 300pts. | 500pts. |

直立

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

長いリーチと必殺技で勝負

サガット



SAGAT

必殺技

タイガーショットは必殺技の要が、腰から上はタイガーショットといえは上タイガーのリーチを指す。

タイガーを使う機会としては、E・本田、タルムム、ヘカなどは通常使用する。タイガーが通じないため使用する。ジャンプ押しにも使えないことにはなにか、隠されることによる攻撃対象となってしまう。

小、小中、大の違いはボクシング、小、小中、大が非常に、小、小中のスピード差が非常に大きい。

グランドタイガーショットは、腰から上をすくうのは、すくうとして下に放りつけるランディングは、タイガーのリーチよりも短い。タイガーのリーチは、タイガーのリーチよりも短い。タイガーのリーチは、タイガーのリーチよりも短い。

小、小中、大の違いは、タイガーのリーチよりも短い。タイガーのリーチは、タイガーのリーチよりも短い。タイガーのリーチは、タイガーのリーチよりも短い。

タイガーと同じ。

タイガーアッパーカットは、これといった対空兵器のないサガットに必要にして十分な必殺技だ。

引きつけて出せば完全無敵のため、どんな跳び込みもきちんと出れば100%発せられる。しかも与えるダメージも超絶な。このパワーはトップクラスである。

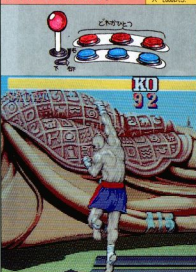
小、小中、大の違いは、飛び上がる高さ、当たれば倒れるのだから攻撃力の高い大を出すほどいいだろう。

タイガークラッシュは、ストロークのコンビユタは使わなかった。奇襲として使う機会が多い。タイガークラッシュのバリエーションとして、アッパーカットやタイガーキャリア（投げ）、足払いなどにもなるといえる。またタイガーの大技を空振りさせるのも。

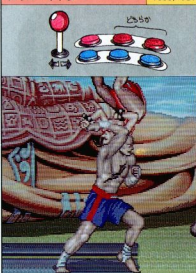
小、小中、大の違いは、高さごと距離。小は低く短い、大は高く長い。

至近距離ならば、先入る。

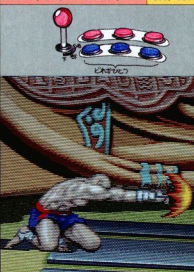
タイガーアッパーカット 1500pts. 中 1500pts. 大 2000pts.



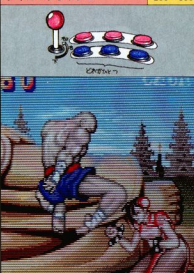
タイガーキャリア 1000pts.



グランドタイガーショット 500pts.



タイガークラッシュ 200+500pts.



タイガーショット 500pts.



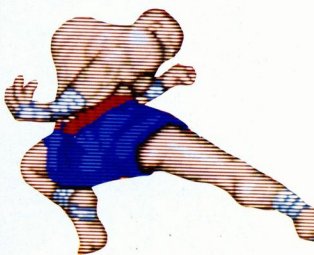
特別なパターン

レバーを下、右、右の順に連打して入力すれば、いずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

レバーを下、右、右の順に連打して入力すれば、いずれかのキックボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

レバーを下、下、右下の順に連打して入力すれば、いずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

レバーを下、右、右の順に連打して入力すれば、いずれかのキックボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。



YOU MUST PRACTICE BEING LONG TO STAY IN A CHARGE. CAN'T YOU GET BETTER THAN THAT? TRY BEING YOUR OWN ACTION. IS A CHARGE ARE YOU WANT BEING TO FEEL WITH HIS ATTACKS. ME IF YOU DARE. I WILL CHARGE YOU IN THE BEYONDST WAKAN IN THE WORLD.



基本技
 サガットの特殊として、リイチがかなりあることが挙げられる。特に立ちの大パンチ、大キックが凄まじく、相撃ちになりやすいものの、ガイル、バイン、サンギキなど、バインのサンギキと、相撃ちになってもサガットの攻撃力はかなり高いのでかまわない場合が多い。足払いには通常大足払いしか

使わない。一見遅く使えないところではあるが、これがけつこう使える攻撃だ。出かかってくるとしてしまふことはあるが、兎も自由リイチもあるのでガードに反撃しやすい(つまり戻りに反撃をくらわない)。ほかには立ち小キックが強い。下段から入ると早くつてしまふし、小こはいま馬鹿にはならない攻撃力だ。サガットの立ち蹴りはすべて2段階で、中は中段と見えては中段+上段で入る。このうち中または、ダルシムの大パンチ(スーパー)蹴突きなど意外なものまで返せる。跳び蹴りも強い。ジャンプ力がないが、上からぶさるように跳立と必殺技以外では返されにくい。攻撃力もあつのも強い。

投げつけかみ技
 タイガーキラー
 投げつけかみ技は、これをやらせると非常に腹立たしい思いをさせられる。間合いが狭いと感じてしまふが、なぜか多少遅くもつけてくるように感じることもたまにある。また、サガットは背が高いので、くらいの投げつけかみで、ガードしての投げつけかみ威力もそこそこあり、対戦では使う機会はあるかもしれないもの、あるとなんか(これは雲泥の差がある。雲泥の差)。

都合は、サガットはかなり対戦レイで強いキャラと言える。ベガ、バルログ、ダルシムなどに比較的苦しいられるが、絶対的不利というほどでなく、ほかのキャラに同じくも五分以上の闘いを繰り広げることができるパワーを持っている。なお、バインと跳び蹴りのグラフィックは同じ。

| 小(弱)キック | 中キック | 大(強)キック | 小(弱)パンチ | 中パンチ | 大(強)パンチ |
|---------------------------|--------------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| ローキック 100(+100)pts. | ミドルキック 200(+200)pts. | ハイキック 400(+400)pts. | ティーズーク 100pts. | ハイストレート 300pts. | タイガーストレート 500pts. |
| | | | | | |
| タイガーネイル 100pts. | タイガーテイル 300pts. | タイガーキック 500pts. | ローストレート 100pts. | アンダーストレート 300pts. | グランドストレート 500pts. |
| | | | | | |
| ジャンピングタイガードロップ 100pts. | ジャンピングタイキック 垂直400、斜め300pts. | ジャンピングタイガーキック 500pts. | ジャンピングタイガードロップ 100pts. | ジャンピングタイキック 垂直400、斜め300pts. | ジャンピングタイガーキック 500pts. |
| | | | | | |

直立

しゃがみ

ジャンプ中

スペイン忍者はこうして
空を跳ぶ!

バルログ



BALROG

必殺技

フライングバルセロナアタック
空中で早めにボタを叩き
こけてよつて爪を上げる。こ
れがフライングバルセロナア
タックである。

バルログの中では威力が強い
技で、爪の先を当てるように
間合いを要する。近づくよう
つて入れやすい。近づくた
る距離で当てると、痛めつも
うに投げられて止まってしまう
あるので注意が必要だ。

フライングイナドロップ
相手の頭上を降りた後に
ボタを叩いてイナドロップ
となる。

低く、速く、強い。そのイ
ナドロップは、一機のおもに
相手を決めかねたときに使う
。その他、しゃがみアッパー
の裏に回って投げた、いわ
ゆる強力なハリキックがある
。強力な攻撃だが、各キャラ
の冷静さに応えなければなら
ない。

ローリングクリスタルフラッシュ
バルログの基本技。大中

投げつかか技

スターズドロップ
空中投げの一種。投げた判
定は上の空回り、高いジャン
プをするのを相手に対して決
めやすい。

決めやすいのは、バルログ
のフライングバルセロナのた
きや、フランク・ウェルズに
対してだ。サンキエフなどの
ジャンプの低い相手には、ま
ず決めるときはできないとい
うほど難しい。

レイノブーストレックス

小とそれそれより回転・2回
転・1回転する。爪の中の攻
撃は弱いが、最後の爪の威力
がとてつもない。1回転ロー
リングは、通常の対戦で比較
的によく使用する。爪の部分
が強いことを最大限に利用す
る。2回転・3回転は連続技
に使える。キャラによる連続
技に入るかどうかは違ってくる
。それを心得ていれば強力な連
続技になる。悪徳屋敷の階
に出すのも有効な手段。1
回転ローリングが2・3発入
るのに対して、中・大ローリ
ングはそれぞれ3・4発当たる。

特殊技

バックフラッシュ
バック転し、その間は無敵
になる。しかしその後スキが
できるでそれが大きな欠点
である。

基本技

バルログはなんといっても
リーチが長い。しかし、その
一方爪を折られてしまっ
たり、威力共に弱体化して
しまう。このほか他のキャラ
に対して特殊だと言えるもの
物。



ローリングクリスタルフラッシュ 100x6 pts.

レバーを左に一定時間ため、右にレバーを入れると同時にパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

金網ジャンプ(壁向かいジャンプ) 0pts.

レバーを下に一定時間ため、上に入れると同時にキックボタンで踏み切る。右なら右に、左なら左に跳ぶ。

バックフラッシュ 0pts.

レバーを左にすばやく2回入れる。敵が左の場合は左右対称に行う。

イズナドロップ 1000pts.

金網ジャンプのあとに、相手に近しく一定の間いに入ったところでパンチボタンを押す。

フライングバルセロナアタック 500(300)pts.

金網ジャンプのあとに、大中・小どれかのパンチボタンを押す。相手の近くでレバーが入っているとイナドロップになる。

特殊系パターン

バイオン



BISON

必殺技

ダッシュストレート
リーチが非常に長いので、特に対戦で非の意を突いて攻撃しやすい技のひとつである。立ち小中や小定足払いで返されることも多いが、やや遅めの間合い(押しした手やキリギリ当てる)で出すには侮れない。

ターンパンチ
待ちに入るときのや、あまりにも遅から出さない限り返されていので、ガンガン組んでという、技を出すタイミングに入ると、ガードされては力を振る。ダッシュアップバー
主に対空攻撃が連続技の中で使う。また、技について間合いを詰めるにも使えるが、常に足踏いて対空では使えない。蹴り込みの強い技。下りル

キック、フラインクの大パンチ

などには負けることもあるが、早めに打ち落とすにはほとんんど打ち落とすことができる。ただ番のつかりには負けしてしまう。
ダッシュストレートよりも遅めの時間が短くよいということも覚えておこう。このため連続技の中でダッシュのバーを2回入れることも可能である。

近い間合いから出すと、そう返されるものではないが、ダッシュアップバーからつかみ足払いストレート(しゃがみ大キック)なども使える技のひとつである。
ターンパンチ
「バー」のパンチ」を数回する技であるが、遅めであるとき操作がしづいのが難点である。遅めなのはキックボタン3つで溜めはぼうつかみか使えるのでよい。
相手に背中を向けるポーズがあるのはダッシュ技より返されやすい。ねらうならDやP10戦でのケンの大群舞や春丸、バルロクの三角舞びなど、対戦にはあまり使えないが強いといえは3つあったとき

(連続技を入れたほうが良いと思われる)。

また、スリー以上のターンパンチを相手にめり込ませるようにガードさせて、そのあとつかみのが対戦で結構使える。意外と投げ返されない。

注意点はガード中やジャンプ中はターンパンチが出せないので、必ずガードしないようにガードを離さないようにしよう。

投げつかみ技

へんこボマー

ダッシュになって新しく使えるようになった(コンボエータが使わなかっただけか)も技である。これで投げハメ的にならず済んだ。初と間合いが広いので、最初の一撃が強いのがうれしい。また、バイオンの起き上がりはラフエータと少ししてない(遅い)ので、倒されたあとに相手に早めに跳び込んでくることになる、起き上がりつかめるとか多い。
つかんだあとにはターンパンチやダッシュ技で体力を削って

特殊なバスターン

たり、ハハにもこいつたりとハリエーションは多い。

通常攻撃

バイオンの攻撃で立ちの中パンチ、大パンチ、中キック、

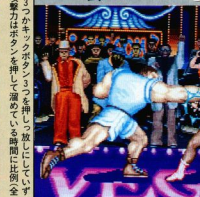
ターンパンチ 1000pts.



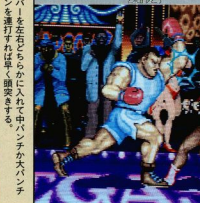
ヘッドボマー 500+100x#pts.



ダッシュストレート 5000pts.



ダッシュアップバー 5000pts.



蹴の近でレバを左右どちらかに入って中パンチを打たれると頭突きする。

レバを左(左上、左下)に一定時間溜めて、レバ(右と同時)にいずれかのパンチボタンを押す。

レバを左(左上、左下)に一定時間溜めて、レバ(右と同時)にいずれかのキックボタンを押す。

レバを左(左上、左下)に一定時間溜めて、レバ(右と同時)にいずれかのキックボタンを押す。

もうガイル・ダルシムも怖くない

リュウ



RYU

タツシのリュウはマイナーチェンジのカタマリだ!!

ストIIからタツシリュウにかけて他のキャラが新技を駆使したことで大変身とされたが、リュウは一貫下IIと上へであり変化が認められない。だが大見かけで判断するのには大変誤り、リュウはほんなに強くなったのだ!!

見かけの強さより、さむけい使えよ!! 必殺技編

まずリュウといえは波動拳、

最もスタンダードな必殺技だがかなり使えやすくなった。技が出るまでのメーションが早くなり、踏み込みの足の当たり判定が短くなった。これにより波動拳で相手を捕ら

るが、この技はストIIでは小野麗を相手に当てた時に相手が倒れず「のけそるだけ」返し技を返らうことがあった。しかし今回は小昇龍中昇龍が地上で当たって

も相手もダウンさせられるようになった。また中・大で、300回昇龍が出たれば倒れる。これでダルシムの3回も怖くないとなった。というわけだ。

最後に電撃旋風。ストIIでは使用感が低く、対空口戦くらいでしか(例外あり)使われなかったが、タツシIIになって大きく変化し、まさに「恐怖の技」となった。一体なぜかそれは技の判定が大幅に上に伸びたため。かつてはタツシIIで使った方がよかったが、この技のメーションも大きくなり、しかも上昇中、下降中は無敵という点も挙げられる。

これにより、対戦でも無敵に相手をタツシさせることができ、闘いの主導権を握りやすくなった。実際の闘いで説明する。

基本技 小技が弱くなった分、大技が使いやすくなったを介

タツシIIのリュウは、その強さからいって、小足払いが使えたら勝機という話も。まずジャンプ大パンチが強く、タツシII判定ともに、ガイルなどに対してカンガン押しこめるようになった。そして垂直ジャンプのパンチキックが共に当たりの判定の面が強くなった。ジャンプの時間もほんの少し速くなった。飛び道具に対して



しては少しだけ有利に傾いているようだ。他はネリチギから発動したりやくなるという(一つは気がする)細かい点を記していくと、キリがないが、少くともストIIからかなり強弱に変化している。やはり主人公のメソッドもそんなものだ!!

ジャンプからの攻撃に新たな技として加わったのが大パンチ。



波動拳

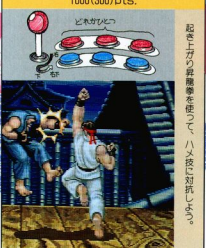
500pts.



大・中・小を2回連続的に打て、相手を171カノリ打てぬ。

昇龍拳

1000(300)pts.



起る上から昇龍拳を使用し、八八に打ち返す。

電撃旋風脚

500pts.



コマンドファイヤーも振られる。500回まで。

THE MOST DEEP SENSATIONS TO STAND A CHANGING PARTNER DO BETTER THAN TRYING TO BE THE SAME AS A VOICE OR YOU CAN ENJOY TO FIGHT WITH YOUR BACK TO YOUR DARK WILL. GENTLY WILL BE THE MOST IMPORTANT PART OF THE WORLD.

昇龍拳で頂点に立て

ケン



KEN

リュウとは反対、超派手な変身をしたケンを見よう

リュウが手堅く相手を倒せば、ケンもそれと同じく倒す。ケンには、ケンならではの個性がある。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。

天下無敵の必殺技!! 昇龍拳

リュウが手堅く相手を倒せば、ケンもそれと同じく倒す。ケンには、ケンならではの個性がある。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。

また、特すべきはそのスキを連続で出す「ドラゴンダンス」だ。相手はタイミングを合わせなければ返せない。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。

ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。

その豪・疾風の如し!! 電巻旋風脚

ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。ケンの特長は、ケンの特長。



ジャンプ! 1inchは空対空、空対地兵器として使いがってガ! ワアアップ。

基本技・性能はリュウに負けない。連つ所は...

必殺技ではリュウと別方向のパワーアップを果たした。必殺技ではリュウと別方向のパワーアップを果たした。必殺技ではリュウと別方向のパワーアップを果たした。

ひしめ、それでもいなり出す相手には、ケンもそれと同じく倒す。ケンには、ケンならではの個性がある。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。ケンがケンである理由は、ケンがケンであること。



波動拳 500pts.

他のどの技よりも大きなダメージを与えないが、波の威力は絶大。

電巻旋風脚 500pts.

驚異に速い一撃を叩きつけて相手の背後に落ちたのが特徴だ。

昇龍拳 1000(300)pts.

決して及ばぬ必殺技で、叩きつけて相手の背後に落ちたのが特徴だ。

これはリュウの超派手な足踏。ケンの特長はやはり同じくにも昇龍拳、あとに連用する必殺技でケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。ケンに強くなる。

ジャパニーズ・スモウは
やっぱり強かったぞ!!

E・本田



E・HONDA

■日本の誇りゆゆゆ
あのスーパーストライカーは
どう変わったのか

ストIIでは、リチャードやヤヌス・フアイトで世界を股にかけたエドワード・本田、彼が夢中になっていた愛わたりなのから、天必殺技の百裂張り手、スーパー頭突きをはじめ、基本技はいろいろ変更された点は多いが今回は一つずつ説明してこよう。

■強百裂はありませぬ!!
出てやらずなぞを
百裂張り手

ダッシュにおいては連打打の強かかなど出しているが、その影響を受けた一人が本田である。とくに百裂が出やすく、対戦でも相手の体力を削りやすくなった。また、前回の強百裂として百裂張り手を出しながら移動ができるようになったのだ。移動スピードはかなり遅いが相手を追いつめやすくなった。まさに「重戦車」だ。このように利点も受けついで不利になった点もある。

百裂張り手の出す難しさと判定がでて、相手は技を返されてやむを得なかったのだ。よって百裂張り手をはれた所で出すのは危険になった。しかし使用しなせば強力な技であることは間違いない、相手によって効果的に使っていくこと。

■スチがなをなで
使いやすく...
スーパー頭突き

今回のスーパー頭突きは、大中小ともにかなり変わった。まず大、中、小ともに相手にはヒットすると必ず相手よりウツさせられる。これによって使いやすくなった。また小頭突きは出るのが前より速くなり、逆に大の頭突きは出るのが小腰に速くなった。また、小頭突きのやり判定が大きくなり、足元を判定が狭まっているようだ。その分大頭突きのほうが使いやすくなったように思われる。なお小の威力が下がってしまったようになっている。大頭突きの使用率も下がった。対戦では使いやすい技になった。

■技の細かい変化で
姑息な手が使えなくなると

さて、本田も基本技などがかなり変わって、有利な命と不利な命がはっきり分かれてしまっただ。

まず有利になった点としては、ジャンプ小キック(肩)やジャンプ中キック(腕)が使いやすくなった。またジャンプ小キックやジャンプ中キックもかなり使いやすくなった。見える。

また不利になった点では、しゃがみ小・中パンチが連打があまりきかなくなり、またしゃがみ判定が大くなった。

とかならよってストIIで使えた「待て本田」という戦法は、あまり使えなくなった(頭突きも弱くなった)。また、ジワジワと攻めのモッソクになったりする。どうやら「待て本田」や「待て本田」がなくなると、この強引な攻めが必要と



小のスーパー頭突きは出るまでの時間が長くなり、今までのタイミングよりシビア。



ジャンプ小キック(肩)は少し遅いかな。

なってきたわけだ。全体的には技のパワーも下かかっていないのだから、従来の本田、本田使いのたちも、ジャンプ本田格闘を身につけてほしいものである。



ジャンプパンチ(肩)やしゃがみ小・中パンチも、やはり威力が落ちてはいる。

スーパー頭突き
500pts.

大のスーパー頭突きは、相手が反応しにくく使えやすくなった。

百裂張り手
500pts.

百裂張り手は、前作よりもダメージが大きい。

やはり軍人は強かった…

ガイル



GUILE

だらしなく、すばらしい改良品
ができたのだ!!

■超使いやすい
超起上り
のサムソルト

サムソルトはストIIに比べて、すべのキアラの起上りより必殺技が出しやすい。この起上りではリユウケンに起上り攻め込まれてもガイルも、安心して返せる。まさに「大志」

また今回は封印必殺技を出せる状態にされている。この「かなぬき」のために春風やブランカに対してハバリサムソルトが使える。神は悪魔を封印することを許さないのか…

■使えろ、使えない? 新技の二バスターはいかに?

サムソルトでは新技を覚えたキヤウがいるが、ガイルもその一人。その新技は「ニルズスリーク」だ。バスター技に入れてキックで出せる技は、今のところない。コマとして、ソニックブームをためたまらせることがある。が、たまたま投げを受けやすい。などの理由からあまり利用価値はない。

■全体的にパワー不足か? その他の技も解析した

サムソルトでは新技を覚えたキヤウがいるが、ガイルもその一人。その新技は「ニルズスリーク」だ。バスター技に入れてキックで出せる技は、今のところない。コマとして、ソニックブームをためたまらせることがある。が、たまたま投げを受けやすい。などの理由からあまり利用価値はない。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。

■サムソルトキックの威力が低く固定されたが、その影響を三口受けながらガイルではないだろうか。とにかくほとんど要人の技で判定などが変わっている。その固定コマを説明しよう。



サムソルトキック

小、中1000pts. 大300(+300)pts.

地37(半)で入る。しかし威力は低い。



ソニックブーム

小400pts. 中、大500pts.

バスター技のサムソルトの裏の中、ソニックブームは「大志」



ニーバスターカー

300pts.

新技「二バスターカー」の使い勝手は未知数だ。





弱くなくてもファン多し、持ち前のスピードで勝負!

春麗



CHUN-LI

■ ストIIでは技の素早さで他キャラを圧倒したが!!

ストIIにおいてはほの空中投げのすまじま、足払いの家早さで躍ってきた春麗。ダツシユウでは新技がいくつか増え、世界の王者を狙うぞ。

■ 使いやすいさ倍増!!
■ 百裂キック

ダツシユウはこの技がかなり得意なうえに、使いやすい。まず連射できるようにもなった。もちろんキックでも余裕が出たぞ。

また技が使えるのがスキが少なくていいので、対応もよく変えて出せるようになった。さらには底(相手を接近させる)を削いで、その技のモーシユウを途中キャンセルして投げが出来るので、連続技としても使えるようになった。(ただし、小中百裂の心)。

この技は蹴りされても相手の力を削げるので、対戦においてうまく使うことが勝利の鍵。

への第1歩、いろいろもいろいろ。

■ ストIIではたのび色ノ技、スピニングガードキックは

ダツシユウではスピニングガードキックの上昇、下降のスピードが速くなり、下降も無敵にもなり、移動スピードも若干なくなったが、多少は使いやすいのができた。ただ、よければ早く威力も変わってないので、起き上がり技として使っていくらいい効果の活用は使っていくらいい。

■ ついにの技を使えるようになった!!
■ 後方回転脚

ダツシユウの春麗は新技としてこの技を使う。その一つは相手の力に相手の背後を狙う技、踵蹴り。そしてもう一つは「相手に」撃を加える「すく」に「離れ」撃を加える「後方回転脚」である。

手首を握る。この技の利点は相手の背後から攻撃するたぐいの技が出来るので、対戦においてうまく利用して、ダウン

百裂キック 500x pts.

技のスピードが速化したスピニングガードキック。この技を生かすも殺すも敵に押しこたえ。

スピニングガードキック 500x pts.

した相手の起き上がりざまを狙うのも手だ。ただし起き上がり技「寝癖」などで「起き上がり」を忘れなように、この技の使い方を覚える。

踵蹴落 200pts.

新技の踵蹴りだ。うまく使えば瞬時にリバーエシヨンが出来る。

後方回転脚 300pts.

ガードを打ち破ると、背中から攻撃が入り込んでくるので注意。

次に後方回転脚だが、この技は踵蹴りほど得意ではない。相手蹴りもまあまあ強い。とはいっても忘れなように、この技の使い方を覚える。

技の判定が大きくなり、ビシンの基本技。この技は踵蹴りほど得意ではない。相手蹴りもまあまあ強い。とはいっても忘れなように、この技の使い方を覚える。

技もこのくらい速くなくならなかった。特にほとんどの寝癖が予想されるが、春麗ファンはあきらめなけれ、仲間手には、ストIIよりライノミックな試合展開が見られる。新生春麗に待たせよう。

相手がぐくぐり投げにきてても投げ勝てる。



はめは使えなくなったけど
パワフルになって帰ってきた

ザンギエフ



ZANGIEF

■ストIIではクリュー はめ命なザンギエフ

■ストIIではとにかく脆く脆くスクリュー位置し、スベヤラスに足のみが範囲を作っていた。しかもヤス、サンキエフ。ザンギエフにはついていけるが、全体的に技の特徴が変更されたので「コ」の説明している。まずは必殺技から。

■一瞬一瞬に足で踏んづける 「スクリューバイルドライバー」

■まずは使いやすくなった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

■この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

有利に進められるというわけはないが、

■スクリューバイルドライバーは今までと同じ要領でかけられる。このようにダブルリアットが、か弱くなってしまったわけだが、決して必殺技が書えない。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

■パンチからキック、そのほかの技でも、大きく変わった。まず、パンチで、この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

■この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。



大足払いも判定が大きくなって使いやすい。どんどん駆使せよう。



■本技のレベルの差が小さくなった。ザンギエフ。今更にストIIより強い方が一層神速を使われるが、飛び道具をリアットで無力化できたり、上

ヘッドパッド

中400pts. 大500pts.

これ1発ではほぼビヨウとしかかたがたでない。一撃必殺の対応をこころし活用しよう。

スクリューバイルドライバー

2000pts.

■この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

ダブルリアット

500pts.

■この今更にお前の足は、何でこのもっさりした足で踏んづけるのよ。移動範囲も広がった。

■タイガーをよけられるなど、使い手次第では威力がかなり上がる。要するに、パワーアップしたザンギエフは脅威的だ。

闘争心を高めよ!



戦術を磨け!

CAPCOM

速報/STREET FIGHTER II[®] ビデオ発売決定!

ストII最新バージョン「ストリートファイターIIタッシュ」の攻略ビデオがついにサイトロンから登場!

VIDEO▷9/18 ON SALE LD▷10/7 ON SALE



ストIIラインナップ

▶CD

STREET FIGHTER II

-G.S.M. CAPCOM 4-/ALPH LYRA
「ストリートファイターII」のアーケード・オリジナルバージョンを始めたとしたCPシステムから4タイトルのオリジナル、そして「ストII」「ファイナルファイト」等からのアレンジが入った基本アルバム。

〈収録曲〉

ストリートファイターII

マジックソード

U.S.ネイビー

チキチキホーイズ (オリジナルのみ)

ファイナルファイト (アレンジのみ)

CD (2枚組): PCCB-00056

¥3,500 (税込)

▶CD

STREET FIGHTER II

~IMAGE ALBUM~

「ストII」より、オープニングテーマ、メインキャラ8人と四天王をワールドミュージック風に仕上げたアレンジバージョン全10曲を収録。「ストII」の世界をより満喫できるイメージアルバム。

CD: PCCB-00075

¥2,500 (税込)

▶VIDEO & LD

STREET FIGHTER II

-G.L.V. Series-

天才ゲーマー-Mr.まさし君によるパーフェクトプレイが甦れる攻略ビデオ。全メンバーのエンディングまで完全収録し、スーパーファミコン版もばっちり攻略できる基本ビデオ。

VHS: PCVP-10589 ¥5,800 (税込)

LD: PCLP-00243 ¥4,900 (税込)

▶VIDEO & LD

STREET FIGHTER II

~場外乱闘編~

前作に入ってなかった技や連続技はもちろん、思わず笑っちゃう珍プレーや好プレー、そして「ストII」ならではの対戦プレーも収録。さらに全キャラクターのイラスト、データも収録した上級者を狙う君への(秘)ビデオ。

VHS: PCVP-10718 ¥6,800 (税込)

LD: PCLP-00271 ¥5,800 (税込)

▶お求めはお近くのレコード店で。 ■どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用下さい。

※ご注文はフジテレビAVステーション 03-3357-5841 (月~金10:00-19:30)まで。送料、特典についてはご注文の際にご確認下さい。

OPERATIONAL



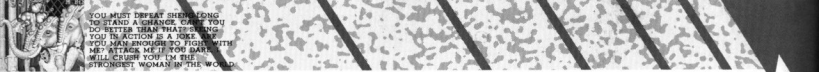
無敵を誇る格闘家をめざせ!

秘伝 対戦攻略大全



語は熱した。修業の成果を試すとき
がついにきたのだ。ストリートファイ
トにも戦場が必要だ。さきにも不機
嫌に敗北を喫することもあつたらう。
だが、それはそれで好まれない。己
の拳を磨き、再び挑戦すればいいの
だから…。

TACTICS



YOU MUST DEFEAT SHEN KUNG TO STAND A CHANCE. CAN YOU DO BETTER THAN THAT? BEING THE BLACK CAT IS A TASK YOU MAN PROHIBIT TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

サガットはハイカッショウのほぼ全てのハイカッショウバウカット、近頃のハイカッショウ足打が受け、大足払いで攻めてもよい。

ヘガはダブル、ダブルスからフリスはめ、ダブルスフリス受け攻めい。近づいて立ちキックで押し、蹴ってきた大パンチで落としの攻撃手段、スキあるいはサイコリッシュを使って。

これらの戦法は基本戦法で、くわしくは各キャラのコーナーで徹底的に説明している。それらを参照してほしい。



バルログはローリングクリスタルをうまく使っていく。

ン押す。かんたんにリンチから逃げパンチやリンチはめのバリリンシヨを駆使する。

バルログはしゃがみ中、大爪と二回ローリングクリスタルで押さえて、間合をこまめに近づいていってこれを攻撃していく。



パイソンはダッシュストレートが基本。

サガットも強力なパワーを持っている。タガアパーバウカットは出しっぱなしで、どこで当てても強力な破壊力だ。タイガースイッチのスキも少なく、守りも堅い。ヘガが龍の天敵だ。



下で当てても上でも威力抜群のタイガーアッパーカット。

必須の強さを生かして追いつめる。ヘガ、サイコはめ、ダブルフリスはめのつづきの強力なめ技を持つ。ヘッドフリスも強力で、はめを使わなくても強いキャラだ。対兵器が完璧でないのが唯一の弱点。



ジャンプスリッチも強い。

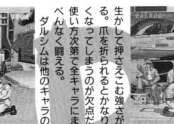
必殺の強さを生かして追いつめる。ヘガ、サイコはめ、ダブルフリスはめのつづきの強力なめ技を持つ。ヘッドフリスも強力で、はめを使わなくても強いキャラだ。対兵器が完璧でないのが唯一の弱点。

対空兵器一覽

| | |
|--------|-------------------------------------|
| リュウ・ケン | 昇龍拳・登り蹴り・大足払い |
| E・本田 | スーパー頭突き・立ち大パンチ |
| ブランカ | 立ち大パンチ・ローリングアタック フッシュバスター・のびるパンチ |
| ガイル | サマーソルト・立ち中キック・立ち大キック・登りパンチ・足払い |
| 春麗 | 蹴り上げ・空中投げ・元キック・登り小キック・立ち小パンチ |
| ザンギエフ | 立ちジャブ・ダブルリアット・頭突き |
| ダルシム | 大スライディング・速げ大パンチ・キック・立ち中キック・ヨガチヨップ |
| パイソン | 立ち中キック・しゃがみアッパーダッシュアッパー |
| バルログ | 登り蹴り・立ち中爪・しゃがみ中爪 |
| サガット | タイガーアッパーカット・立ち大キック・登り蹴り・大足払い |
| ベガ | 上り大パンチ・しゃがみ大パンチ |



無敵の可能性を恐るマッドリル



爪を折られると威力半減



爪を折られると威力半減

化により善しくなったが、すぐトリルが付け加わり無限の可能性が加わった。ただし使い方を誤ると自滅してしまうため、ホテックが必要となる。ホテック・バルログ・春麗もついでに多回もイヤになつた。バルログは、基本性能が上がり、しゃがみ中爪は上がつたまじりなく強いが、サガット・ヘガにはや不利、ローリングアタック・ジャンプはとも使いやすくなった。

一押しは強つたりリュウ・ケンは、やはり強つたりランクアップ。ヘガ、サガットにはなかなか勝てない。破壊力があるのを無視して、下の位置にも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

ストIIにも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

ストIIダッシュ対戦ダイヤグラム

| | ベガ | サガット | ガイル | バルログ | ダルシム | リュウケン | 春麗 | E・本田 | パイソン | ザンギエフ | |
|-------|----|------|-----|------|------|-------|----|------|------|-------|---------|
| ベガ | 7 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 6 | 70(+15) |
| サガット | 3 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 64(+9) |
| ガイル | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 61(+6) |
| バルログ | 4 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 61(+6) |
| ブランカ | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 7 | 58(+3) |
| ダルシム | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 6 | 6 | 4 | 5 | 7 | 80(+5) |
| リュウケン | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 7 | 6 | 53(-2) |
| 春麗 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 5 | 53(-2) |
| E・本田 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 8 | 49(-6) |
| パイソン | 2 | 3 | 3 | 4 | 6 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 43(-12) |
| ザンギエフ | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 6 | 5 | 4 | 2 | 39(-16) |

ストIIダッシュの相性は、このようになってくる。ストIIでも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

ストIIにも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

ストIIダッシュの相性は、このようになってくる。ストIIでも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

ストIIにも常に勝つて相手は少ない。

春麗はストIIと比較は難いが大踏アウトが、使いこなすにはまだまだ全キック、左右二回ある。空中背中蹴りの威力が加わり、使いやすさは上がっている。

E・本田は技にやれ判定が厳しくなつて、リュウ・ケンにやられやすくなった。

今度こそ主人公にふさわしい強さを身につけたか?

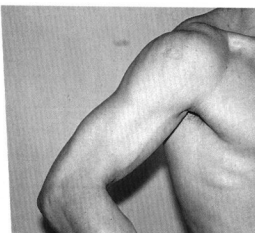


リュウ・ケン

RYU・KEN

それぞれにパワーアップした必殺技を使いこなし、「真の格闘家」たる勝負をめざせ!

YOU. A



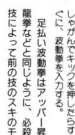
主人公でありながら、ストII対戦では8人中最弱ではないかとまで言われたリュウ、ケン。キアラ、リュウ・ケン、ダツシロになったキアラはパワーアップ、多くのキックで巨力以上の闘いができるようになった。まずは基本パターンから見てみよう。

波動昇龍撃で攻める

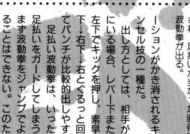
やはり、リュウ・ケンの攻めの基本はそれだ。波動撃を撃ち、相手が跳んだら昇龍撃で撃てる。先制されるような、立ちこみやクソのフックで下をぬかれるような、相手を倒す。

相手の馬力コにす

馬力コは、相手を倒すに迫るための波動撃を連打する攻めのためのことだ。相手が波動撃をガードしたとき、すぐに次の波動撃を撃つのが鉄則。ガードしたあとに跳び込んでも、ほんの少しのキックに対しては昇龍撃が間に合う。



足払い波動撃は、スーパー昇龍撃と同じように、必殺技によって前の技のスキのスキによって使ってきた。



周りが短くなったリュウでは特に有効で、キアラによって馬力コにすればほとんど勝ちといえるほど強力な攻めだ。

足払い波動撃を活用する

小・中・大いすれかの足払いを出し、直後に波動撃を撃つと、足払いを当てたあとのスキが消され、すぐに波動撃が出る。これを足払い波動撃という。



無敵になる必殺技を持たないリュウにとって、起き上がり勝ちひたむけで攻めるのは得意なもつた。

起き上がりに勝ちひたむけで攻める

無敵になる必殺技を持たないリュウにとって、起き上がり勝ちひたむけで攻めるのは得意なもつた。



ついでにして、もはや足払い波動撃は格闘家手段、基本技として使いはじめる。足払いのあと、投げを狙うのがなれば、まわす足払い波動撃を撃つのを繰り返すという。

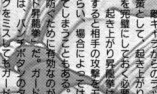
めくりは、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。



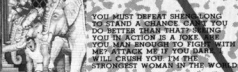
ガード昇龍撃を使いこなす

ガード昇龍撃は、ガードを破るための下指がある。それを活用して、ガードを破る。ガードを破ると、ガードが外れる。ガードを外すと、ガードが外れる。

ほかに、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。



めくり、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。めぐり、めぐりもあつた。



YOU MUST DREAM SHERM LONG
 YOU STAY A CHANCE. CAN YOU
 DO BETTER THAN THAT BEING
 YOU IN ACTION. YOU WANT
 YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH
 ME TAKE ME TO YOU BAK
 WILL CRUSH YOU IN THE
 STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

●「ややが」の「足踏拳」

①「ややが」の足踏拳
 ②「ややが」の足踏拳
 ③「ややが」の足踏拳
 ④「ややが」の足踏拳

●「力」の「野龍拳」

①「力」の野龍拳
 ②「力」の野龍拳
 ③「力」の野龍拳
 ④「力」の野龍拳

敵の足踏みに対して使用する。基本的には立方ド野龍拳と同じで、レハを最後は左ではなせ、右下に入れなければならぬ。左なら昇龍を失敗してもそれがガードになる。対す

●「力」の「野龍拳」
 ①「力」の野龍拳
 ②「力」の野龍拳
 ③「力」の野龍拳
 ④「力」の野龍拳

先陣みから 3段攻撃を狙う

足踏みは、中足払と大足払いを使い分けるとよい。

足払いと大足払い

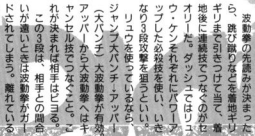
足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。

VS リンケン

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。

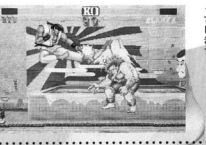
VS リンケン

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。



近い間合いでの足

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。



中間～近い間合い

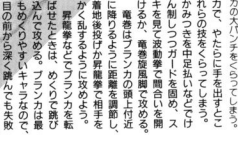
足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。

VS リンケン

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。

VS 本田

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。



VS リンケン

足踏みは、中足払いと大足払いを使い分けるとよい。



でくる相手には、逆をついて投げに行くのがよい。
**ガイルを倒す
 フームを撃て
 歩いて来たとき**
 7つありサブするの
 無難だが、リコがなれ
 るならパンチを返すか
 パンチを返すか

無難だが、リコがなれ
 るならパンチを返すか
 パンチを返すか
 リコの電撃は、ソニック
 をできるけ引き、大キッ
 ックを出すと効果的、相手か
 不用意に出ているとき、当
 たりに勝る。これは別荘、
 早めにお手こぼしし、ガ
 イルのやがみアッパーを空
 りさせることも同様に
 ケンジャン、ソニック、

ガイルのワンドハウスキッ
 ック(大キック)にはほとん
 どの場合、大パンチがビッ
 たら、前後で入るのと同じ
 つと、連続で入るとか多い
 ソニックフォームをガードし
 た場合は、相手の動きを見て
 その後の対応を考える。相手
 が投げに来たら投返し、昇
 龍拳を狙う。ガイルの足は
 いはかり技をくぐりやすく
 なるから、踏み込んで大足
 払いをかける。

はりソニックのしをかみ
 パンチなら返せばいい、回復薬
 り手もサブで返せばいい
 スーパー頭突きも立シヤ
 プで返せばいい。中盤合
 いで頭突きが無いとは、とり
 あえず立たまわすシヤ連打
 で様子を見るの手も、

**VSガイル
 男子は
 攻め切れ**

間合いを離れて波動連打
 から、奥ワンド持ちこたへの
 が狙い。
 波動攻撃に対し、速い間
 合いからガイルがフライング
 に引っかかるで跳かされた
 きは、強制的で逆。昇龍
 拳を浴びるを出さずして大足



のジャンクパンチは、ガ
 イルのジャンクパンチは、ガ
 イルのはワンドハウスキッ
 ックで返せばいい。中盤合
 いで頭突きが無いとは、とり
 あえず立たまわすシヤ連打
 で様子を見るの手も、

払いの手は離すの、中足払いを
 連続でやるのも有効だ。

**ガイルを痛カコに
 したとき**

大力の波動拳を使い分け
 ジャンクでよくくくる
 ヲンジャンクをガードし、は
 相手は波動拳ガードしては
 いる間は、すぐに次の波動
 拳でつらするよ、小
 大波動拳を撃つ、ガード
 のあつたジャンクやソニッ
 ックの撃てかきまできいな。
 起き上がりなら次に逆する

大波動拳は、のバクサン、
 ガイルが波動拳をソニック
 で撃つとき、直後に昇龍
 や中足払いで波動拳と相
 手は、ガイルコ返出するた
 多い、威力で波動拳は、
 大足払いで昇龍拳を打
 てる攻めもあるが、これは相
 手の読みかた、

**VS雷電
 接近させも
 あわてさせ**

やはり間合を開けて雷電
 大足払いを返せばいい、
 足で雷電に近づけ、返
 せば、主にならぬように昇
 龍拳を打て、ガードし、
 ひ込みか、ソニックをかわす。

足払いで中足払いを返せば
 せで転ばせては、大
 れた、大足払いで雷電に
 近づけばいい、ガードし、
 ひ込みか、ソニックをかわす。

は、大足払いを空振りする
 と返されてしまうので、香
 麗の中足払いを返す、
 十分は返せばいい、
 どの技を返せばいい、リコで
 も大キックで返す、
 払いの手は離すの、中足払いを
 連続でやるのも有効だ。

さだめられ、投げつこうと
 のつもりがあれば、
 はりなら構造的に使
 える、香麗の前側には足
 投げかきまできいな、
 どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、



とちの好手ならば、
 どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、

どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、

どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、
 どの技を返せばいい、

**VSサンキエラ
 相手の相手を
 痛くさせる**

ダブルリベットが怖い
 で、近めの間合にはた
 り波動拳を撃たないこと、
 サキエフの相性は足
 合がナイと見られる。対
 ソニック、ケンジャンと同じ、
 サンキエラが足払いを空
 振りしたとき、手を出して足
 払いを返す、すぐスクリ
 ンに引っかからないこと、
 ひたりスクリーンを決め
 れ、スクリーンを返す。
 足払いの相性は、

サンキエフ側が大足払いを
 返すのか、いきなりスク
 リンを取っているのかを
 リコで狙う、スクリ
 ヲンジャン、ソニック、
 大足払いの空振りを返す
 な攻めをするのは、

ダブルリベットが怖い
 で、近めの間合にはた
 り波動拳を撃たないこと、
 サキエフの相性は足
 合がナイと見られる。対
 ソニック、ケンジャンと同じ、
 サンキエラが足払いを空
 振りしたとき、手を出して足
 払いを返す、すぐスクリ
 ンに引っかからないこと、
 ひたりスクリーンを決め
 れ、スクリーンを返す。
 足払いの相性は、



ダブルリベットが怖い
 で、近めの間合にはた
 り波動拳を撃たないこと、
 サキエフの相性は足
 合がナイと見られる。対
 ソニック、ケンジャンと同じ、
 サンキエラが足払いを空
 振りしたとき、手を出して足
 払いを返す、すぐスクリ
 ンに引っかからないこと、
 ひたりスクリーンを決め
 れ、スクリーンを返す。
 足払いの相性は、

**VSサルム
 あつた相手は
 退却しなさい**

退却しなさい、
 退却しなさい、
 退却しなさい、

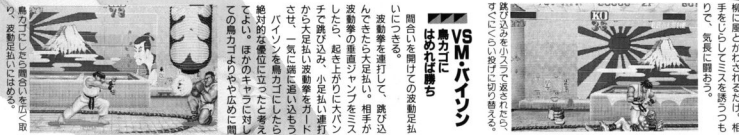
退却しなさい、
 退却しなさい、
 退却しなさい、

退却しなさい、
 退却しなさい、
 退却しなさい、

退却しなさい、
 退却しなさい、
 退却しなさい、

退却しなさい、
 退却しなさい、
 退却しなさい、

YOU MUST DREAM SHEER LONG
TO STAND A CHANCE. YOU
DO BETTER THAN THAT BEING
YOU DO ACTION. A JOKE
YOU MAN ANGRER TO FIGHT WITH
WE ATTACK ME IF YOU DON'T
WILL CRUSH YOU I'M THE
STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.



横に風をかわされるだけ。相手
手をじらしてミスをつらいつも
り、裏に回す。
バインに近づかれると、
ダンスシュレイト、ターン
パンチ、しゃがみ大キックな
どの絶大な威力攻撃が繰返す。
これは先読みして昇龍拳や
足払い波動拳を狙って昇龍拳
を開けることよ。小足払い連
打で、バインのしゃがみ大キ
ック、ターンパンチ以外の
地上攻撃は封じられるが、特
にターパンチは意外に離れ
ていても離くから、十分な置
城が必要。

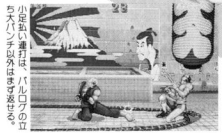
VS Mバイン

勝力に勝ち

開合いを付けての波動拳は
いっしょに

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が
波動拳の裏面ジャンプをミス
したら、起き上がりから大バ
ンチで踏み込み、小足払い連打
から大足払い波動拳をガード
させ、一気に隙に逃がし、もっ
たバインの勝力に勝たせ、
絶対的な優位に立ったと考え
てよい。ほかのキャラに対して
の勝力よりやや広めに開

は、波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が



波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

合いをとり、波動拳離せば
なく、足動足払いを返す回
が安全。
バインに近づかれると、
ダンスシュレイト、ターン
パンチ、しゃがみ大キックな
どの絶大な威力攻撃が繰返す。
これは先読みして昇龍拳や
足払い波動拳を狙って昇龍拳
を開けることよ。小足払い連
打で、バインのしゃがみ大キ
ック、ターンパンチ以外の
地上攻撃は封じられるが、特
にターパンチは意外に離れ
ていても離くから、十分な置
城が必要。

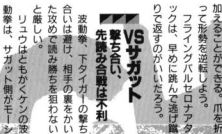
VS バルロク

起き上がりで攻撃

先手を取って攻めることが
難しいため、やはり相手のミ
スにつけ込んで、起き上りのミ
スを攻めるとなる。

遠い間合いでは小波動拳で
ジャンプして攻め、跳んで
きたら、開合えは曇り倒して
中間で近い間合いのときは
波動拳は危険だから、あせら
ずに相手の出方を待つつつ
電撃からの粉砕を待つ。踏む
込みは返されることが多い。
リュウ、ケンに小足払い連
打は、バルロクの地上ではほ
とんどの技を封じられるが、

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が



波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

合いをとり、波動拳離せば
なく、足動足払いを返す回
が安全。
バインに近づかれると、
ダンスシュレイト、ターン
パンチ、しゃがみ大キックな
どの絶大な威力攻撃が繰返す。
これは先読みして昇龍拳や
足払い波動拳を狙って昇龍拳
を開けることよ。小足払い連
打で、バインのしゃがみ大キ
ック、ターンパンチ以外の
地上攻撃は封じられるが、特
にターパンチは意外に離れ
ていても離くから、十分な置
城が必要。

VS サカット

先手必勝

波動拳、下タイガーの五
合いは避け、相手の裏をかく
た攻めで読み直さない
と勝つ。

リュウ、はともかくケンの受
動拳は、サカットは横が干シ

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が



波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

合いをとり、波動拳離せば
なく、足動足払いを返す回
が安全。
バインに近づかれると、
ダンスシュレイト、ターン
パンチ、しゃがみ大キックな
どの絶大な威力攻撃が繰返す。
これは先読みして昇龍拳や
足払い波動拳を狙って昇龍拳
を開けることよ。小足払い連
打で、バインのしゃがみ大キ
ック、ターンパンチ以外の
地上攻撃は封じられるが、特
にターパンチは意外に離れ
ていても離くから、十分な置
城が必要。

VS へガ

足元のめくりから

足元をめくりながら、下中
間を歩出し、タイガースパー
カーを使うことも可能。

は、波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が



波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

合いをとり、波動拳離せば
なく、足動足払いを返す回
が安全。
バインに近づかれると、
ダンスシュレイト、ターン
パンチ、しゃがみ大キックな
どの絶大な威力攻撃が繰返す。
これは先読みして昇龍拳や
足払い波動拳を狙って昇龍拳
を開けることよ。小足払い連
打で、バインのしゃがみ大キ
ック、ターンパンチ以外の
地上攻撃は封じられるが、特
にターパンチは意外に離れ
ていても離くから、十分な置
城が必要。

VS ガ

足元のめくりから

足元をめくりながら、下中
間を歩出し、タイガースパー
カーを使うことも可能。

は、波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

波動拳を打って、踏む込
んきたたら大足払い、相手が

持ち前の破壊力で
世界を揺るのだけ!!

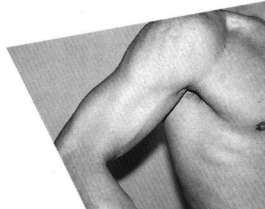


E・本田

E・HONDA

エドモンドの闘いは
時として待つことも大事である
冷静に構え、攻撃の機を待つことだ

RIK君



基本

スモウレスローの むやみに跳ばない

本田はその見方から、ガンガン跳び込んできた方が攻めやすいと相手がちなものの、対戦においては全く逆。ジャンプの挙動が遅いので、むやみに跳び込んで、相手に簡単に返されてしまふ。ではどうして攻めるかだが、足払いをしてシッリと攻め、相手があせって跳んで来たところを、頭突きなどで返す、といった感じ。しかし、飛び道具を使う代わりに、飛び道具を先読みして攻めれば、いなり大のスーパー頭突きを喰らうるといって攻め方がかなり重要だ。相手に上りの考えを読まないようにするのは、相手上りしている瞬間で相手を突いていける間がベストだ。

VS リュウ

本田はリュウに対して最も

嫌な敵がリュウで、そしてケンだろう。

強に返り込まれて波動拳連発。威力ゴロ状態や、遅い波動拳を連発され、跳び込んだところを大足払いのバターン(本田キック)が返ってくる辛いからだ。

威力ゴロ状態からの脱出が一番難しい。リュウから避けられないならは大足払いが入る、速い間合いだったら、速い波動拳が来た時に頭突きシャンパンがかわすしかない。遅い波動拳



威力ゴロ状態。時として逃げ出せ!

も頭突きシャンパンがかわすにはできずか、見切めが難しい。本田キックのほうも、重要は波動拳を頭突きシャンパンかわせるかか波動拳。波動拳をかわした後は、い

きなりついて大足払いを出したり、波動拳を出すような先読みして跳び込むか。



リュウに対しての波動拳、四股蹴り。

相手波動拳を出させないよう、トリックシューを与えることが必要。いかに波動拳を先読みできるか、そこが勝敗の分かれ目だ。

VS E・本田

待ちこぼしは必須

同小(スーパー)頭突きをが橋の、飛び込んで来ます。待たせことになる。いきなり大

腰突きという手もあるが、相手反発が激速で返される。こちらが攻めるチャンスだ。



大足払いが中距離で使われる。どうする。

は、相手が頭突きのたかを作らすに、裏手や足払いで攻めて来た時、いきなり大足突きを、飛び込んで返す。とにかく先手を取ったほうが有利になることは間違いなし。相手リーダーにはおぼろげ!!

VS ブランカ

はははははははははは

まず初めは、電撃(エレクトリックサマー)の対抗法を、近い間合いで出された場

腰突きを四股蹴りで。應外返し技。



合は四股蹴りが入る。速い間合いで出された時は、跳びぬりや足払いで、腰突きは電撃を一方的に喰らうので、絶対にしつけない。絶対に出してはいけない。

次にローリング。これは来た瞬間に頭突きを出して返すか、いったんガードして大頭突きを出さず、大頭突きは急いで出さない、電撃のえじきとやる。その他、奴が跳び込んで来た場合、小か中の頭突きで返して、海にあまり攻めて来ないブランカには、こちらから攻めないといけないのだが、ローリングたまってる状態のブランカには逆効果の、フンク(スラッシュ)を持ち上げバタン(立ち大バタン)で返して

VS ガイル

鉄壁ガイル敗れたリ

全く向もしない超待ガイルと困ってしまうが、大抵は体を丸めるめにローリングを喰らうてるはず。フンクが狙い目、ますすライ



相撃きはブルアタリ



両足はめればバロンも
逃げる。大キック、中キック
でかわすか。
バルムの起上りかぎを攻
める時は、シャボン中キック
(フライング)とプレス
か。これだバルムの起
上りかぎの小スピンを
防止するため。
バルムは、飛び道具を撃
たれても一方的に闘いはな
らないので、闘いやすい相手
といえる。

VS バロン 防戦一方か



返り蹴りを受けてバロンまで
返すことになる。

スモウプレスは背中でも当たる



蹴りや投げの手に異変は嫌

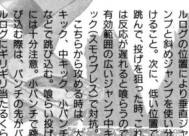
バロンで落とされるのだ。
そこでこちらの攻めとい
ったら、足払いや手の平など
じりじりくるシューターが
しかしダメージもブローが
怖いの。防戦一万年なるの
は否めない。

VS ルロク のまなまな おまけにバク

早くい動きで嫌なルロク
だが、その攻撃のほとんど
中頭突きがそこそこあるの
そこは、ルロクを出して来る
のはフライングバルムと
大キックとプレス。これは
返し技が通り、まず、高
い所で跳んで、爪を当てられ
た時、これに対しては、シャ
ボン中キックで対抗。バ
ロンで落とされるのだ。
そこでこちらの攻めとい
ったら、足払いや手の平など
じりじりくるシューターが
しかしダメージもブローが
怖いの。防戦一万年なるの
は否めない。

VS サガット リボウケン おまけにバク

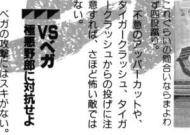
サガットに対して、本日は
有利がある。このまなまな
フライングを、このまなまな
蹴りや投げの手に異変は嫌
返り蹴りを受けてバロンまで
返すことになる。



空中戦も非常に速い。
これらの攻撃を逃げるには、
頭突きしかない。特に、ダブ
ルプレスは連発する技に
は反応できない外返し技がない。
でも一掃つかないならば
なにかあつてもシューター
シューターだろ。開合が開い
たか注意だ。サイコブロー
ヤーを撃たれた場合は、シャ
ボンでかわすか、ガードする
か、苦しめられに中頭突きを
引き出す出ての攻撃を
しない(ガードしてしまっ
た場合)。ヘガが近くにいる
なら投げを連打してあるの
で投げ返し、連打を繰り返
して自衛させる。
また、接近戦での攻防も、
四股蹴りを出しているれば構
いはない。サガットの足はバク
アバパーカットは余裕で
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って



また、接近戦での攻防も、
四股蹴りを出しているれば構
いはない。サガットの足はバク
アバパーカットは余裕で
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って



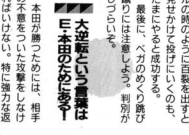
近距離での攻防も、
四股蹴りを出しているれば構
いはない。サガットの足はバク
アバパーカットは余裕で
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って
下タカキコトを奪って



大足払いで勝っている。わざとスキを見せて勝つのだ。



大足払いで勝っている。わざとスキを見せて勝つのだ。



大足払いで勝っている。わざとスキを見せて勝つのだ。

YOU MUST FIGHT INCHU!
 NO STAND A CHANCE GUY!
 DO BETTER THAN THAT!
 YOU IN ACTION IS A JOKE!
 YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH
 ME? ATTACK ME IF YOU DARE!
 I WILL CRUSH YOU! I'M THE
 TROUBLE WOMAN OF THE WORLD!



ここで使われる「ジャンプ」

電撃をうまく生かせ!

対空兵隊は持ち上げパンチ(立ちパンチ)がすべてにおいて使える。S-IIでの回転パンチがなくなっただけだが、たぐ頭の上に攻撃されても、早めに大パンチを出すことによって返すことができる。

また、キャッチも得意



早期熱成で終わるが天下を取るか!

ブランカ BLANKA

ストIIでは欠点が多かったブランカだが、タッシュでは生まれ変わって天下を狙う...

やまかわ悠理

撃も得意だ。ただし、早急に出さないと反撃されてしまうので、持ち上げパンチのセオリーをここで覚えておこう。

基本的な闘いは、中間の間に合いで行う。できれば、ローリングアタックを常に用意しているのが望ましい。特に、飛び道具を持った相手には鉄腕にも有効。

なお、ストIIではおなじみの3段階攻撃「ジャンプ大パンチ」→「立中パンチ」→「大足払い」はキャンセルして、ジャンプ大足払いにすることが多い。つまりは中パンチのあとに電撃が入ることを狙う。また、ローリングアタックの小さく、中からつかの連打によって行うのと、中パンチはタイミングを出すこと。つまりは中パンチのあとに電撃が入ることを狙う。

また、ローリングアタックの小さく、中からつかの連打によって行うのと、中パンチはタイミングを出すこと。

ローリングアタックは、電撃を入れるのがポイント。あまり多用すると見放されるので、注意する必要がある。



ローリングアタックは電撃を入れるのがポイント



ジャンプ大足払いにすることが多い



ジャンプキックは相手のガードを破るのに有効

VS ロン

電撃は相手のガードを破るのに有効

どこに中間の間に合いをキープする。そして、立ち小キック→立中キックのひびくパンチ、ジャンプ大足払いで相手を牽制する。または、昇龍の当たらない位置でもジャンプを繰り返すのもいい。相手が攻撃を仕掛けてきたら、たいていガードを破る。

VS E・本田

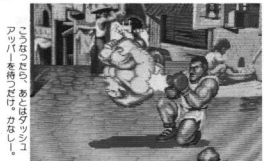
電撃は相手のガードを破るのに有効

とにかく中間の間に合いをキープする。そして、立ち小キック→立中キックのひびくパンチ、ジャンプ大足払いで相手を牽制する。または、昇龍の当たらない位置でもジャンプを繰り返すのもいい。相手が攻撃を仕掛けてきたら、たいていガードを破る。

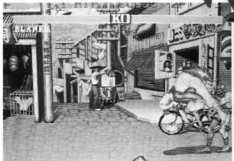


ローリングアタックは電撃を入れるのがポイント

YOU MUST DEFEAT SHOGUN KID TO STAND A CHANCE THAT YOU'LL BE BETTER THAN THAT BEING YOU IN ACTION IS A JOKE OF WHO MAN SHOULD TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. WILL CRUSH YOU IN THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS バイロン

ダッジ攻撃が簡単

とくに、ハ、ローリングアタックは出さない。アッパはガードされたあとにアッパの攻撃を喰ひかす。



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS バルロ

基本性能は強い

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS サカト

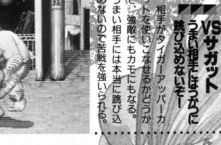
基本性能は強い

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS ガ

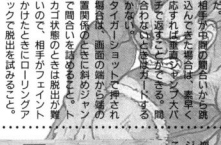
基本性能は強い

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

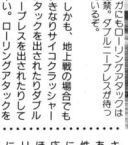
「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS ガイ

基本性能は強い

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

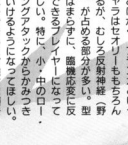
「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

VS サイ

基本性能は強い

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」



「お前は、あんなに強くない。アッパを倒せば、お前も強くなる。」

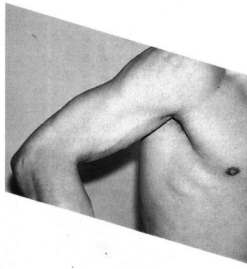
かつての最強戦士
いまだ健在!



ガイル GUILLE

あれこれ書いてもやっぱりガイルは強い。状況に応じた正確な技の選択で、パワーダウンを補おう

YOU.A



スナックでは前トツの強さを誇り、対戦の両手を極めるガイル。そのあまりの攻撃力が、タッシュでは大層なパワーダウンを余儀なくされながらもまたトツをおひかす位置をキープしている。キャラの頂点を1つ取り出し、再び頂点への返り咲きを目指す。

攻めと待ちを 使い分ける

ガイルには攻めと待ちとの2つの闘い方がある。



攻めガイルは速い1ヒックアップを撃つことで1ヒックの基本

攻めガイルはソニックフォームを盾に飛ばし、飛び越えてきた敵を撃破していく戦法。待ちガイルはサマリソルトをためて待ち、敵の接近を中足払いで払い払う積極的な戦法。タッシュでは中足払いで攻撃範囲、くらくら顔面の両面が弱くなったため、待ちガイルは崩されやすくなった。



タッシュの待ちガイルは西肉の裏、中足払いを避けないように。

これを敵キックによって使い分け、相手の動きをついた攻め方をしていく。

ランドハウスを ラマトを使い分ける

ランドハウスは主敵の跳びラマトキックを回避し、ソニックフォームを使う。ラマトハウスは回避し、ラマトハウスは回避し、回避



ランドハウスは前方からの跳び込みに対応して使う。



スラストは上方からの攻撃なら、ほとんどの体を避ける強力な対空攻撃だ。

いでのキック、斜め動きからの撃を返すのに使っていく。

レバ1面立で中キック、これは敵の下に潜り込んで、上方に対して攻撃するのに使っていく。敵のよこへは返さないものがあるが、このように相手のひき込みに合わせて使い分けのことが重要だ。

起き上がりをも 攻める

相手を起したあとは、中キックで飛び込み、投や足払いで踏み込み、攻める戦法が有効だ。ガイルしたら直後に投げ、しゃがみパンチや投げ、小足払い連打、しゃがみパンチ、ソニックフォーム受けなどを意識する。

相手があつキックをまともにくらしたら、いきなり3段攻撃を仕掛ける。

VSリウウ 馬カコはほらない

スナックで速い1ヒックを飛ばし、近づくには速く返す。ソニックを飛ばすか、大足払いを空振りさせる機会を1ヒックをため始める。波動拳を中足払いでけん制する。このように波動拳の威力を同じくする相手から、先制から跳び込んで

3段が、波動拳と撃の相撃ちを狙う。この相打ちはガイル有利。ただし、「リウウ」のようなときは「ほらない」



波動拳を先読みして襲撃。リウウのうけ受けるダメージが大きい。

ソニックをリウウの跳び返してきかす。速いときは速く返す。ソニックを飛ばすか、大足払いを空振りさせる機会を1ヒックをため始める。波動拳を中足払いでけん制する。このように波動拳の威力を同じくする相手から、先制から跳び込んで

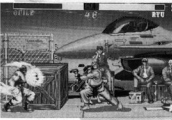
より相手接近していきなり敵に反応できないことがあるから注意しよう

馬カコはほらない

馬カコの脱出法

波動拳をソニックの撃ち返

さな限り、脱出は困難だ。速い波動拳をガードした上で、速い波動拳を撃たれる。ソニックを撃つとしても任務に当たってしまっ、撃つなら早い波動拳をガードする必要がある。



遅い波動拳は、ソニックの撃ち返しができない。

波動拳を撃ち返したら、次の波動拳を相手を打たせて間合いを広げる。馬カコは強いが広のときは、一歩前進してから攻撃を出そう。ただし、襲撃を相手に跳される。波動拳をため返される。かわきが難しいけど、かわ

VSモト田 速く反応させる

足払いを回避してしゅ

後の3コマファイアーを先制めして振り込む程度。

④立ち小キック連打返せぬ。続けてニック連打したとしても、大スラッシュのくぐりかきのため、無防備にニックを返すかけていくのは危険だ。



⑤口は手堅くいくなく立ち小キック連打が早い。ドリルや中キックは返せる。

⑥口は手堅くいくなく立ち小キック連打が早い。ドリルや中キックは返せる。

⑦口は手堅くいくなく立ち小キック連打が早い。ドリルや中キックは返せる。

小キック連打しつづける。たまの也有効だ。

VS M パイン
ニックガード・小中ニック

ニックガード・小足払いで押しつけている。



ニックガード・小足払いで押しつけている。

ニックガード・小足払いで押しつけている。

ニックガード・小足払いで押しつけている。

サムソルトに当たらないように、F・バルセロナには、横り返すバルロロには、無効にしたい。ニックを返さぬ。

VS バルロロ
待たなければ勝ちはない

基本的には待ちは無い。開きのハズレたら、ニックを撃ち、駆け込みに対応する。立ち小キックで対応する。



基本的には待ちは無い。開きのハズレたら、ニックを撃ち、駆け込みに対応する。

基本的には待ちは無い。開きのハズレたら、ニックを撃ち、駆け込みに対応する。

基本的には待ちは無い。開きのハズレたら、ニックを撃ち、駆け込みに対応する。

近い割合で、下タイガーは、サムソルトの横り返すバルロロに、F・バルセロナには、横り返すバルロロに、無効にしたい。ニックを返さぬ。

VS サガット
ガードの敵

ガードの敵。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。



ガードの敵。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

ガードの敵。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

ガードの敵。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

サムソルトに当たらないように、F・バルセロナには、横り返すバルロロには、無効にしたい。ニックを返さぬ。

VS ベガ
ダブルニーを避けて

ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。



ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

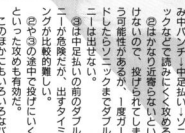
ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

サムソルトに当たらないように、F・バルセロナには、横り返すバルロロには、無効にしたい。ニックを返さぬ。

VS タルニー
ダブルニーを避けて

ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。



ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

ダブルニーを避けて。サムソルトで殺し出し、本当にまでいこう。

YOU MUST FEEL THAT SHERIDAN IS TRYING TO STAND A CHANCE AGAINST YOU DO BETTER THAN WHAT SHERIDAN YOU IN ACTION IS A JOKE AND YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH HIS ATTACK. HE IS TOO BARE. HE WILL CRUSH YOU IN THE FUTURE. WOMAN IS THE WORLD.



ストIIでは、出し度合いやられ判定はなかったが、ストIIIダッシュではやられ判定がついて、肩蹴撃などを含われると、ダメージを受けるようになった。しゃがみキック、立ち中、バツなどと同様。(脚: 高橋)

接近戦で相手を誘わせろ
 相手に近づいた、あるいは相手の手を使って相手を混乱させる。バリエーションとして、
 ○立ち中キック
 ○しゃがみ中キック
 ○元キック
 ○投げ



攻め方のセオリー
 まず、どんな敵に対しても、春

「中キックに「やられ判定」がついた
 今までが攻撃判定が大きくやられ判定がなかった中キックが、立ち、しゃがみでも別目立つやられ判定がついてしまった。このせいでリュウ、ケン、立ち中キックを出して波動拳で立ち追いつめる戦法がさらにく

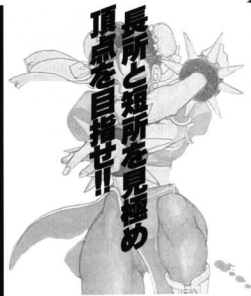
なってきた。この変更がかなり不利な変更点を挙げてみると
 ○「オーパン」のリーチが短くなった
 ○遠攻撃（いわゆるパンチの足もと）に増えが、やられやすくなった。
 ○空中投げの軌道が狭くなった。
 ○肩蹴撃（横つかい）の出ている間とリーチが短くなった。

このように、不利になった点は多いが、良くなったところもあるいくつか挙げてみる。
 ○新技がいくつか増えた。後方距離が離れた。自分から近い連打に出せるようになった。
 ○ピンタガ打でできるようになった。
 ○ジャンパンチをやるようになった。



接近戦の要、背中蹴り
 新技の背中蹴りは、使い方にによって絶大な威力を発揮する。背中蹴りを更なる威力アップさせてほしいところ。第1は、この技は面白い投げの機会といはほぼ同じにさえ入ってれば、状況に関係なく技を出せる。

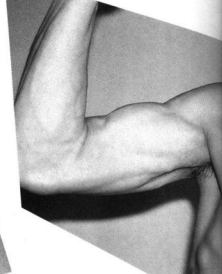
出すのはよい。キャラトによって中であぐらにしゃがみ込んでくれるキャラとめくれるキャラがある。リュウ、ケン、善真、サイキエフ、フランカ、ガイル、バイン、バルロウの8人。めくれるキャラは本田、ダルム、サガツ、ベガの4人だ。基本は超低空タイプだが、フランカの超空タイプが、消したりするとき、高い位置で当てられる。



春麗 CHUN-LI

ダッシュでは新たに四天王が使えるようになり、今までの他の7人も猛烈な追い上げをしてきた。彼らに対抗するため、新技も駆使して闘え!!

FRS-N.O



YOU MUST DEFEAT MENGAO TO STAND A CHANCE. CAN YOU BEAT HIM? THAT'S THE QUESTION. YOU'VE GOT TO WIN. YOUR ACTION IS YOUR ATTACK. MEET THE FIGHTER WHO WILL CHALLENGE YOU TO THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.



基本的にはやがみ中キックで攻める。ときどき立上り中キックやオーバパンチをせざるゝ効果的。サンキエで跳ねさせたら、サンキエで返す。巨こんの跳び投技をせ



りに行かないと、真中跳りに行った際に、起き上がり空中に投げられる。特に立上り中キックで足はとてへん。腰や投げの後半は振り回して、仕上げたときには足をけり出す。元キックを出すときは慎重にやらないと空回りしたところを投げられてしまふ。

VS サングキエ
近づくな!!

手足寄ってこめると腕がいろいろの道筋攻撃で離される。離れたい時はガードで回避。離れたら、踏み込みながらジャンプでガードし、ガードした瞬間にジャンプで返す。やがみの中キックで返せるが、もしスライディングで上を通り抜けられたら、着地目を狙ってこめよ。



小スラ封じに中キック。

VS タルシム
スライディング!!

跳び込むと小スラからのせりつかや投げを狙ってこめよ。ジャンプ小キックで跳び込むと小スラのせりつかや中キック・大キックで跳び込むのはまず無理。地上戦が主体となる。腕を思いこんで、バインが跳びこんできたら、返すのもある。返さずバインが早めにはジャンプした場合は、くらくらバインのパンチを避けてはくらくら投げ。

VS バルトロ
地上封じしよめよ

立ち上がり、しがみ中キックをバルトロの足元に打てば、上方向に完全な返し技を持たない。向に完全に封じしよめよ。向に完全に封じしよめよ。向に完全に封じしよめよ。



とりあえず、逃げの中キック。大キック、大パンチなどで返せる。おのからの中キックで返す。おのからの中キックで返す。おのからの中キックで返す。

VS サガット
技を封じる

グラウンドタイガからのタイガアッパーカットは、引きさいてサガットを出そうとしない。サガットは、速めからの中キックで跳び込める。アッパーを速中キックで返す。アッパーを速中キックで返す。アッパーを速中キックで返す。



で攻撃の陣を奪えないように。ちよつとで間が開いたら、炎拳サガット立ち小キック。炎拳サガット立ち小キック。炎拳サガット立ち小キック。

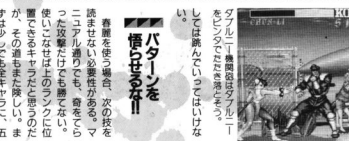
VS ヘガ
三段攻撃サイノを仕込ませよ!!

ジャンプ小キックで打ち込み。ジャンプ小キックで打ち込み。ジャンプ小キックで打ち込み。



キックの一段で攻めたる。ガードされたら、ガード攻撃めよう。とかで投げや巨腕を振りませよとい、跳入っこんでのラトル二、腕腕腕。ダブルニーしやがキックの立ちキック、ダブルニーの連続技は、立ちキックの後バインで打て、ダブルニー返すことができる。

バターンを悟らせるな!!
尊厳を受つ場合、次の技を誘せない。誘せない。誘せない。



サイノ投げにされたら、スライディングで返す。スライディングで返す。スライディングで返す。

リコーの勝ち！

リコーの勝ち！

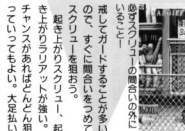
この大食い……シヨウゴ

は、長いので常に……

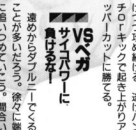
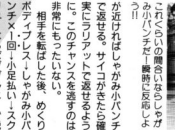
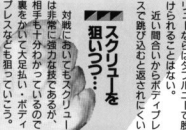
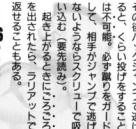
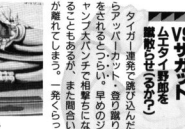
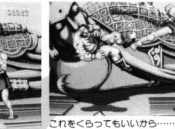
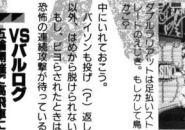
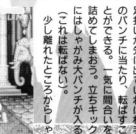
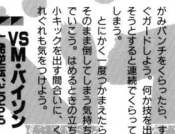
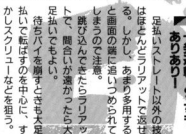
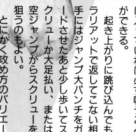
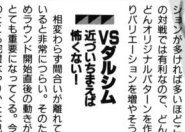
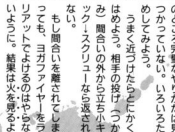
出し分けは……

……

……



起き上がるときにこの状況でも……



VS スタルム

近付きすぎは危ない！

怖くない！

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

VS バイソン

一発逆転！

ありあり

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

VS サカット

ムスタイ野郎

敵にさせろか

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

スクリュを狙いつつ……

狙いつつ……

相手を正面から離れさせるには、その方めろ下へ開始直後の動きからとも離れて近づくと、その瞬間に足元の動きが止まると、足元をよかれば見つけにくい。いろいろためてみて、

驚異の連続攻撃で
悪の力を思い知らせるのだ

ベガ

VEGA

3つの必殺技すべてが利用価値が高く、怒涛の連続攻撃も、通常攻撃も強い、それがベガだ

KAL



選ばれ有効な選手 帝王の第一歩だ

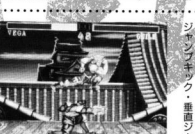
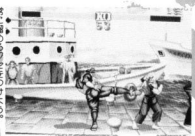
- ベガを使つたらには、まずはその多くのキヤの特徴をよく知っていないといけない。ここでは特徴は、
1. ジャンプが非常に高く、軌道が真横にゆるやか
 2. 必殺技がすべて溜め無し
 3. 対空防衛が強い
 4. 通常外足は速く、ついでダブル二フレスがとにかく強い、決定的
 5. タブル二フレスがとにかく強い、決定的
- と、簡単にまとめておく。では、順番に詳しく説明しながら、対戦での基本的な闘い方を見ていこう。



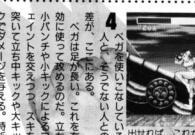
すぐに反応すること。

と、バルロクのフライングバレルロナアタックや、プラン

1. ジャンプが高いという点とは、空戦は強いという点に跳びあて、空を自由に舞うという点には必ず勝つ。この特徴を生かして跳び込まれたすきにジャンプパンチ、キック、相手によつてはダブルキックやダブル大パンチを使用する。



距離をよく見ること。



出せば、これが効果。



相手の足払いには注意すること。

だか、溜めるとはいけない。相手が目のないように聞き、これは聞いてしまつたら、はいかたして溜めるのか、それ攻撃中である、足払い、上下中キック、大キックなどを出している間、まさか相手方向にレバリを入れておいて、プレイヤーはいまいこの間レバリはガード方向、ついで溜めの間、入れられてくるのか、当然相手の攻撃も考慮されるため、防衛もできともあはれず、この時も溜め相手は転んだり、余りにもスキを溜せるようなら、ジャンプからめく、を狙い、連続攻撃にもついで、ち

るんだ溜め、一瞬攻撃を休止し、ジャンプをさせたり、わざとスキを溜める下がここから必殺技(ダブル二)を出したりますと効果的だ。このように、工夫して溜めれば、重要なのは、いかに溜められて溜めるか出すか、なのだ。

3 対空防衛の強さは、ベガにとって唯一の弱さといえるだろう。だが、対空技がなければ、はい。リウ、ガイル、ベガの跳び込みに対しては、やが大パンチが有効で、それ以外のキヤに対しては、説明したように、相手が跳び込んできた場合にジャンプキック・垂直ジャンプ

しゃがんだり、相手の攻撃の届く距離がないかの距離を前後にふらふらして相手をすり抜ける。溜めるとはいかない。これら2つを常に意識しては、そうやすやすと跳び込まれることはないだろう。

れば完璧だ。相手が足払いや必殺技を空振りしたら、そこに稼げやダブル二をもつていくのだ。

跳まれぬように。

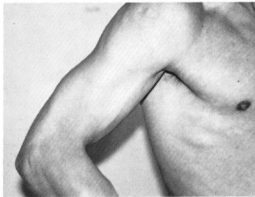
愛幻自在の
ナルシストファイター



バルログ
BALROG

空をかけめぐるフライングバルセロナアタック、地上を転がるローリングクリスタルフラッシュ。スペイン忍者の奥義を今ここに

石井せんじ



バルログは、必殺技「ローリー」の鋭いジャンプが持ち味だ。もちろん、武器を使うのでリーチは長い。

基本的に、接近戦は飛び降りから跳び降り技を多用し、相手と距離を離すのを狙って、遠くからジャンプして攻撃する。武器を使うのでリーチは長い。

このように、開合いを自由に行くと、愛幻自在に闘うのがバルログの神髄だ。その中に組み込まれているのが、フライングバルセロナアタック・インナドロッツとローリングクリスタルフラッシュの2つの必殺技だ。まず、この必殺技について説明しよう。その後キャラ別攻略にうつす。

バルログの基本
愛幻自在なジャンプ

基本は、爪をカンガン出し

て押さえていく。開合いに応じて、しゃがみ大爪・中爪・小爪を立ち大爪を使い分ける。すなわち、相手の距離が近い。

そこを使うのが大ウライエイクと、一回転ローリング。一回転ローリングはちょうど爪だけ当たる。スラッシュングはローリングアタック・ダブルローリングを持っていく。フランク・ヘガなど多用しないほうがいい。

近くでは、小爪・ローリングクリスタルの連続技をガードさせて見せろ。返されることなく、確実に返す。

唯一の奇襲を生かしたこの基本戦法は相手に対して使え。必殺技は巧みに空振りさせ、とどんでん返めたところ。そのほか、ためめのキャラには開合いを離しての待ちバルログ戦も有効。不利なキャラ以外には使いますと聞かれるかも。

フライングバルセロナアタックの影
在空中変化



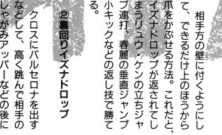
高い位置から爪を当てる有利。上ではバーを入れシャッター



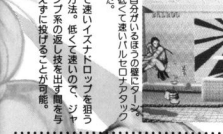
① クロスバルセロナアタック
爪を伸ばす方法。これだと、インナドロッツが返されてしまったり、ケンが立ちジャンプ連打、香蜂の垂直ジャンプ、小キックなどの返し技で勝てる。



② 低空バルセロナアタック・1/4インナドロッツ
自分が画面の縁近くにいると、近くの自分の側にターンして、低く跳んで相手の足元を蹴る。高く跳んで相手の足元を蹴る。その後、ローリングクリスタルフラッシュで相手の足元を蹴る。



③ 低空バルセロナアタック
自分が画面の縁近くにいると、近くの自分の側にターンして、低く跳んで相手の足元を蹴る。高く跳んで相手の足元を蹴る。その後、ローリングクリスタルフラッシュで相手の足元を蹴る。



④ マウンドリレイズインナドロッツ
相手は後ろに倒れたらすぐコマンドをい。相手との位置はだいたいこのくらいいなければならない。



④ マウンドリレイズインナドロッツ
相手は後ろに倒れたらすぐコマンドをい。相手との位置はだいたいこのくらいいなければならない。



④ マウンドリレイズインナドロッツ
相手は後ろに倒れたらすぐコマンドをい。相手との位置はだいたいこのくらいいなければならない。



④ マウンドリレイズインナドロッツ
相手は後ろに倒れたらすぐコマンドをい。相手との位置はだいたいこのくらいいなければならない。

たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき
たが、未だに返していき

VSサンキウ
腕の長さを生かす

自分のしゃがみ中爪が長く
へんじの位置キープで
相手の攻撃に対応するのが基
本です。
主にサンキウが歩いてき
たら、中大爪で足を踏んで
しつと徐々に力を減らす。
多量単調爪を出す。大足
払いで足は返して噛み合
いのタイミングに注意し、
中爪は返すだけ先を返す。

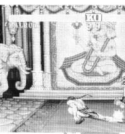


もろいサンキウに大足
払いを連発しないから
大足払いを返りしただ
中爪

頭いけケン毛た、小足
払いのフライングは、技
の音で出しかつ、爪で
爪を出すという手もある。
踏むところから、登
り降り、注目を強めに返
すのがいい。瞬間反撃は
ついでに、爪で反撃し
る。後ろの口を刺したところから
相手がかたした中爪連打
で押し返せば、勢い減り
後パッシュアップで返れば
つかまるとはいない。たし
読まれるのを要気注意。

vsはバルロク
強はバルロク

強い奴はもかく、ダルシ
ムは意外に強敵。一觸の気も
抜けない。
遠くからの爪は、ダルシム
のしゃがみパンチ、スライシ
ムに返す。しかし、し
つと海にのらぬ攻撃は大
スライシムで返す。大
スライシムを返してつ
つ



おしおきの一発をいれてお
く。
払いのフライングは、技
の音で出しかつ、爪で
爪を出すという手もある。
踏むところから、登
り降り、注目を強めに返
すのがいい。瞬間反撃は
ついでに、爪で反撃し
る。後ろの口を刺したところから
相手がかたした中爪連打
で押し返せば、勢い減り
後パッシュアップで返れば
つかまるとはいない。たし
読まれるのを要気注意。

こいつはスピードが速いので、
こちらで出さないで、高
い位置を合わせろ。高位
置で出たれば腕を打てる。
とがき。
踏んで投げた有効な
状況は返して追ってこ
たたりつかまえられる
のはめんどくさい。高
位の反撃が返ること
能た。
極がたら、踏むこ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ

VSバイリン
しゃがみパンチを連発

推進では爪ロロフラッ
クリムルフラッシュのワ
イクに返す。間合いをこ
待ちながら、噛み合
フライングやバルセロナは
ジャンプ小パンチとア
ッ

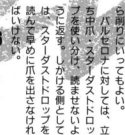


こいつはスピードが速いので、
こちらで出さないで、高
い位置を合わせろ。高位
置で出たれば腕を打てる。
とがき。
踏んで投げた有効な
状況は返して追ってこ
たたりつかまえられる
のはめんどくさい。高
位の反撃が返ること
能た。
極がたら、踏むこ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ
の攻撃をロロロフラッ

むしろ有効なのはロロリン
やクリムルフラッシュ。
留まらぬ。起き上がり
のフライング。起き上
るのを返す。起き上
りから、中足小キック
の爪で、足払いからの
を返す。

VSバルロク
爪折りがすべて

爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて
爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて
爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて



むしろ有効なのはロロリン
やクリムルフラッシュ。
留まらぬ。起き上がり
のフライング。起き上
るのを返す。起き上
りから、中足小キック
の爪で、足払いからの
を返す。

はシビアだが、反撃できる
は。
サガトはロリコウケンよ
り動きが速い。大足払い
は出るの早い。そ、いき
なり投げた。大ス
ライシムを返す。
タイガーショットを出そうとしたところに
しゃがみ爪を返すのもいい。

VSサカト
小パンチのタイミング

爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて
爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて
爪を折るのと威力が落ち
バルセロナも返して
爪折りがすべて

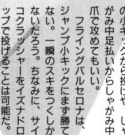


はシビアだが、反撃できる
は。
サガトはロリコウケンよ
り動きが速い。大足払い
は出るの早い。そ、いき
なり投げた。大ス
ライシムを返す。
タイガーショットを出そうとしたところに
しゃがみ爪を返すのもいい。

だが、待ちと攻めを使い分け
ることが必要だ。
すべのテイクアウトが必
中爪で出しかつ、爪で
爪を出すという手もある。
踏むところから、登
り降り、注目を強めに返
すのがいい。瞬間反撃は
ついでに、爪で反撃し
る。後ろの口を刺したところから
相手がかたした中爪連打
で押し返せば、勢い減り
後パッシュアップで返れば
つかまるとはいない。たし
読まれるのを要気注意。

VSヘカ
待ちと勝負

一見そのすぐ不利な闘
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負
待ちは勝負



だが、待ちと攻めを使い分け
ることが必要だ。
すべのテイクアウトが必
中爪で出しかつ、爪で
爪を出すという手もある。
踏むところから、登
り降り、注目を強めに返
すのがいい。瞬間反撃は
ついでに、爪で反撃し
る。後ろの口を刺したところから
相手がかたした中爪連打
で押し返せば、勢い減り
後パッシュアップで返れば
つかまるとはいない。たし
読まれるのを要気注意。

YOU MUST BEAT MENINGEUS TO FIND A CHANCE TO GET INTO THE BEST TEAM THAT'S BEING FORMED IN ACHON. A GOOD FIGHTER YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH FOR ATTACK MEET AND GAMES. WE WILL CHOOSE YOU FOR THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

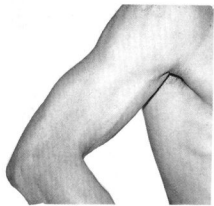
強力な必殺技で敵を気絶させる



M・バイソン BISON

いかにしてビョらせるか。飛び道具のある敵には苦戦するが、強力な攻撃はクセになるぞ

C. LAN



ハンソンの必殺技

バイソンは必殺技が威力がすごいので一見そう思うが、その使い方をきちんと覚えていると大抵のバカコト化す。特に飛び道具を持った相手には非常に苦戦する。だが一回ビョらせれば超強力な連続攻撃が可能だ(1~4回参照)。

タイパン手を使おうだ!

その前に普通のボタ(ついでにだが、キックボタ)のほうがいじらう。なぜなら、中パンチ、しゃがみアッパーといった対空兵器もそこつかいが可能ならなら、しゃがみかキックが使えないのが嫌いか、パンチボタで働めたために失う技のほうは回らなくなる。ボタをおさええる指はどうすればいいか。これは主に2通のある。

①手のひら法

これはその名の通り、手のひらでボタ(3つ)を上からおさえてみる。この利点はパンチボタ(3つ)を比較的自由に使えるところで、逆に欠点はパンチボタを押したとき(3つ)から漏れを解消してしまつておさえることができない。



メジャーには比較的おもしろい方法。

②いじり指法

小キックボタを親指、中キックボタをくすり指、大

キックボタを小指でそれぞれおさえ、人差し指と中指で小中パンチボタを作ると、大パンチが打たないのが欠点。
このなる相手はつかつては出せなくなる。



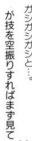
指間広い人はおもしろい方法。これ以外にもいろいろある。おさええろある。おさえる間をいって主に重要な意味で使うことが多い。ガイル、香織、フツルなどの中足払いを多用する。このとき、チが非常にある。庶務の高い相手は、サカッタン(セ)で

から出たければ、これ足元が弱いのでリュウ・ケケン、香織、ガイル、フツル、ベジに乱発は危険。この6キヤにはしゃがまれる入力のなりのスキが、足元のなをぬかれる。残りのキヤは、しゃがみガードでもガードはつかれる。

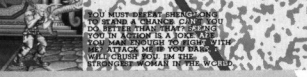
③つかみ(ハットボマー)の後にはハットボマー



バイソンは足が速いので、これを生かして、裏回りや裏へ行くとき見つけてもつたりに相手をはらうことができる。その敵の起き上がりを狙つておさえる体を繰り返す。主にしゃがみ大キック、逃げパンチなどを使い分けるといい。このころ、逃げパンチは指がしゃんかていなくつてしまふ。ただしランカにはスカーで使えない。また、立ち中キックからのバリエーションも使える。もし手が立つた状態からつたすきにつくニユアアパーを出せば、攻撃となる。キヤにはよる。ガードした相手



が技を空振りすればまず見えて



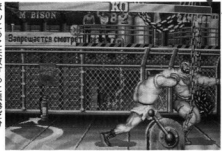
BOY MUST BEAT THE CRISIS...
TO BEAT A GIANT... ON THE
DO BETTER THAN THAT...
IN A ROOM IS A ROCK...
YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH
ATTACK MEIN YOU STR...
WILL CRUSH YOU IN THE
WINDS... OH... IN THE WORLD...

これら3試合のうち、最も難関のD



VSタルシム
入るるまが勝負

は対応出来る反応を待てて仕
てだが、ボブヤフに分強い、
は対応出来る反応を待てて仕
てだが、ボブヤフに分強い、



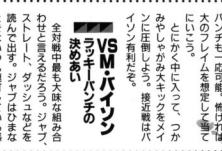
闘ひをされたら、ひかめられたら

この5試合は、ほぼ全試合で「Y」

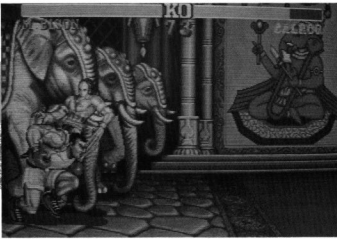


VSバルロロ
1の対処が鍵

VSバルロロ
1の対処が鍵



見極めのが難しい。ターン
パンチは回避可能。格付けは
Bのフレームを想定して当て
たい。

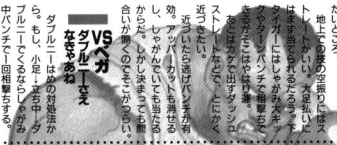


闘は比較的返しやすし。

VSバルロロ
1の対処が鍵



なせなら入って入るはず、
いい、格がしつこくすれば
ますたるか、
がみま、
で出る。スラッシュや爪
コロには相手をなすりつけ
爪には相手をなすりつけ
たに空振りしてしまて早
ほらスラッシュをくら
うの足差は避けよう。
踏む必要はさけよう。
いけ注意。強めたくいし

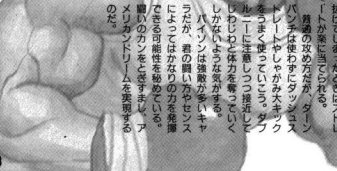


闘は比較的返しやすし。

VSバルロロ
1の対処が鍵



VSバルロロ
1の対処が鍵



VSバルロロ
1の対処が鍵



VSバルロロ
1の対処が鍵

なんですか

厳選した4つの質問を
カプコンにぶつけてみたぞ

D・LAN

「このコーナーは「ストII」で「なんですか」という質問を募集しています。今回は「ストII」の質問の中から厳選した4つの質問をカプコンにぶつけてみました。質問の答えは、カプコンの広報担当の方に聞いてもらいます。質問の答えは、カプコンの広報担当の方に聞いてもらいます。質問の答えは、カプコンの広報担当の方に聞いてもらいます。

Q. 空中から落ちてきたキャラのほうから、地上にいるキャラより投げ勝ちやすいような気がするのですが、優先的にそうなっているのでしょうか？ 特に春麗・バルロウの場合、相手を跳び越して反対側にまわって着地と同時に投げられる。着地のラフタイムが出ずに投げられます。その辺もよく見て解説をお願いします。

A. 空中にいるキャラはたたき連射するだけなのですが、地上にいるキャラはガードタイムンを含むので、ガードタイムン早くされると攻撃が出てしまう。遅くても相手に投げられてしまいます。

Q. 空中にいるキャラのほうから有利になっているのでしょうか？ しかも通常投げ向の場合、これは条件が揃います。お互いが100%失速状態をくわけて投げているものと仮定した場合、空中から下りたほうが投げやすくなるのでしょうか？

A. 空中にいるキャラはたたき連射するだけなのですが、地上にいるキャラはガードタイムンを含むので、ガードタイムン早くされると攻撃が出てしまう。遅くても相手に投げられてしまいます。

この場合は空中にいるキャラから100%投げ勝つ。しかし、春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。



Q. タイガータッチバーカットは、技の出始めを多少無敵時に設定されているのでしょうか？

A. これについては用意していたたいたイトラと、ここではある程度の説明を付け加えます。



このなる当たり判定が攻撃判定の下に少しあるだけなので、かなり強いが無敵ではない。

Q. 春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。

Q. タイガータッチバーカットは、技の出始めを多少無敵時に設定されているのでしょうか？

A. これについては用意していたたいたイトラと、ここではある程度の説明を付け加えます。

Q. 春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。

A. これについては用意していたたいたイトラと、ここではある程度の説明を付け加えます。

Q. 春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。

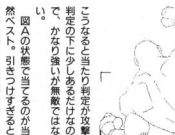
Q. 春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。

A. これについては用意していたたいたイトラと、ここではある程度の説明を付け加えます。

Q. 春麗のキアラが表示されずに投げられている（しかも内蔵のにはちゃんと着地しています）。



これは「艦やられ」の瞬間です。



これが「艦やられ」のほうね。

SHOWING MY HEART



それぞれの想いを胸に秘めて...

俺たちのストリート ファイターIIダッシュ



日々の闘いで、君は何か得たものがあるはずだ。自らの無限の可能性、知り合った仲間、苦い思い出…。それらは人生という名のタイヤリに確実にメモライズされていく。たまには、それを開いてみるのも悪くはないだろう。

MY OWN HEART

ファイターIIを探る

こんなに面白いゲームなのだろうか？



パツと見たかんじでは、昔からよくあがりちなアクションゲーム。

ストリートファイターII (タツシユを著む)は、古いゲームである。古いというのとはどうしてか。最新のヒットゲームなの、なぜならここを語るのか、新しい点として重要な要素はいくつもある。しかし、ストIIは1対1の対決で行われるゲームである。これは古いゲームの根本形式として、ストIIは新しい形式ではない。1対1の対決という形式のゲームは過去にいくつも存在するのだ。

例えば、ボクシングゲームだ。チャンピオンボクサーやパンチアップ、アホッパ、1、エキサイトインクアワーなどのプロレスゲーム、大ヒットした空手道なんてのもある。コマミのイアルカフーは、特にストリートファイターIIに近いゲーム画で

ストIIは、ホントは新しい

いいだろう。ストIIは、ありがちなゲームなのである。過去にヒットしたゲームは大型要素であったり、まったく新しいバリエーションがあったり、独特の世界観があったりした。だからこそ新しいファン層を獲得したし、それがマスコミに大きく取り上げられた。

ストIIは、あがちなゲームだけにマスコミには大きく取り上げられないが、ありがちなゲームなのに、あがちの大ヒットだ。なぜか。それは、究極まで練りこまれた要素までよくできているからだ。思った。だからここからいかなども単理して一般客をむかす。伝説のジャンルをマラソックに突いた船長のゲームか。これほどの大ヒットを生んだ。この言葉は忘れはならない。

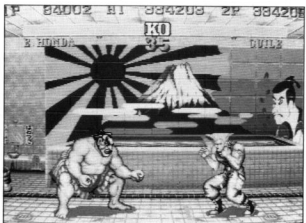
ストIIができるまでの歴史的必然性

ストIIは、多岐にわたるゲームのジャンルと、いえる。優れた所があったために大ヒットしたわけだ。

まず、表面的なものから見て、このグラフィック(2D)一番目立つのは、やはりマイキヤラが大きく、生き生きとした感じだ。かつてのゲームでは描き足らないため、マイキヤラを大きくするのだった。マイキヤラが小さいと人しづの表情が出しにくく、感情移入しにくい。私は、かつてのコンピュータの性能が上がり、大きなキヤラが勢いよくなるにつれて格闘ゲームは徐々に人気を博していった。



壁面いさえ壁をよそにキヤラの動き。



さて、このように大ヒットしたストIIは、多岐にわたるゲームのジャンルと、いえる。優れた所があったために大ヒットしたわけだ。

まず、表面的なものから見て、このグラフィック(2D)一番目立つのは、やはりマイキヤラが大きく、生き生きとした感じだ。かつてのゲームでは描き足らないため、マイキヤラを大きくするのだった。マイキヤラが小さいと人しづの表情が出しにくく、感情移入しにくい。私は、かつてのコンピュータの性能が上がり、大きなキヤラが勢いよくなるにつれて格闘ゲームは徐々に人気を博していった。

元祖の反省がストIIを作った

多岐にゲーム性について深く掘り下げていこう。ここから忘れてはならないのが、元祖ストリートファイターの存在だ。

ストリートファイターは大型な体で、殴った方を空気に飛ばす。これは、大技、小技を使い分けるといった画期的なゲームだった。私は、ストIIにこそこのゲーム性を引き継いだ。初めのこのゲームを取材した。このゲームは、かつてのゲームの反省がストIIを作った。

あつた。多岐にわたるゲーム性も、ここから。その大画面の中の大型のキヤラと、その生きのリアルさからいって、ストIIはグラフィック上は元祖のすばらしい点を引き継いでいて、発展させている。ここからいこう。

ストIIは、元祖の反省がストIIを作った。元祖の反省がストIIを作った。元祖の反省がストIIを作った。

たらすべくにやつておけばほか
 となく、今まであったのほ
 とんとは無縁なうちうら
 まだりてはなかったのだし
 まりけりてはなして、い
 るに、ついでに、

四天王

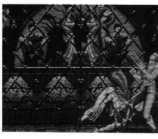
しかし四天王は技の数が少
 なります。新たなキアラウ
 タイを追加するのは、昔の
 関係上、不可。でもい
 ななは、ちやんだらバ
 バンが打てるならサツナ
 なんだ。無敵でもしがあ
 るのを追加した私す
 うってゲオットを見つめてい
 まし。

ぶん投げる、といった感じのタイガーキャリー。



のまんましゃやが崩れし
 まる。結構和音かな
 の年。これはカール
 闘士と、や、や、や、や、
 イーガークラッシュ(C)は、
 や、や、や、や、や、や、
 ヲパン子などを無理やり
 つのま。これ、
 心一痛いとら、思
 じました。さ、
 バンと、バトルで
 実力、よ、よ、よ、よ、
 ンバトルでは、中

その他にもバカ、サンギ、
 タルの強さの可能性が、時
 常では見えなく、賢いこ
 どもは、さ、さ、さ、さ、
 本気で、さ、さ、さ、さ、
 本気で、さ、さ、さ、さ、
 本気で、さ、さ、さ、さ、
 本気で、さ、さ、さ、さ、

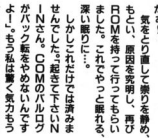


ローリー、この連続技で、
 はみちもの、闘士と、
 ん運ばていくは、それ
 も人間、勇地に立たなれ
 相能力を奪取するのなれ
 すね。1時間、少い
 みそのフル回転した結果、
 大した時をか、向
 か形にどう方法を見ま
 ました。と思ったのは、
 まさかあんなで、こ
 おりな、

ヨガの呪い

「ヨガの呪い」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、

ムが、シャボンから、
 足から、
 フレイムを、
 燃や、
 燃や、
 燃や、
 燃や、
 燃や、
 燃や、

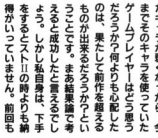


ローリー、この連続技で、
 はみちもの、闘士と、
 ん運ばていくは、それ
 も人間、勇地に立たなれ
 相能力を奪取するのなれ
 すね。1時間、少い
 みそのフル回転した結果、
 大した時をか、向
 か形にどう方法を見ま
 ました。と思ったのは、
 まさかあんなで、こ
 おりな、

すべてのフレイ

「すべてのフレイ」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、

女性観をさせてもらって、非
 人に、
 一方、
 のは、
 のは、
 のは、
 のは、
 のは、
 のは、

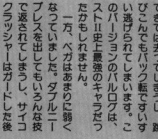


ローリー、この連続技で、
 はみちもの、闘士と、
 ん運ばていくは、それ
 も人間、勇地に立たなれ
 相能力を奪取するのなれ
 すね。1時間、少い
 みそのフル回転した結果、
 大した時をか、向
 か形にどう方法を見ま
 ました。と思ったのは、
 まさかあんなで、こ
 おりな、

すべてのフレイ

「すべてのフレイ」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、

出つ放し、返し返もほとん
 とありまして、
 アロウ、
 シュ、
 戻、
 戻、
 戻、
 戻、
 戻、
 戻、



ローリー、この連続技で、
 はみちもの、闘士と、
 ん運ばていくは、それ
 も人間、勇地に立たなれ
 相能力を奪取するのなれ
 すね。1時間、少い
 みそのフル回転した結果、
 大した時をか、向
 か形にどう方法を見ま
 ました。と思ったのは、
 まさかあんなで、こ
 おりな、

すべてのフレイ

「すべてのフレイ」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、



ストIIタツシユに

「ストIIタツシユに」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、

ローリー、この連続技で、
 はみちもの、闘士と、
 ん運ばていくは、それ
 も人間、勇地に立たなれ
 相能力を奪取するのなれ
 すね。1時間、少い
 みそのフル回転した結果、
 大した時をか、向
 か形にどう方法を見ま
 ました。と思ったのは、
 まさかあんなで、こ
 おりな、

ストIIタツシユに

「ストIIタツシユに」は、
 一、闘士は、
 たい、
 本、
 選、
 出、
 工、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、
 した、

ストIIからダッシュへ

男たちの熱きドラマがここにある

ストリートファイターII

究極格闘対戦史

'91年3月ストリートファイターIIが発売された。しかし、ストII対戦史は、その半年も前から始まっていた。ゲームスト誌上に載せられなかった秘話を織り交ぜながら、今振り返るストIIの歴史がこれだ。

それは本当に歴史の歩み

こうやってストIIの歴史を振り返ってみると、決して日本では対戦プレイが初めから大流行していたわけではないことがわかる。多くこそ対戦全盛期に對戦プレイが盛んだったが、発売当初は対戦コミュニティが一般的だった。

その裏にはほとんど記されていないが、海外では当時から対戦プレイが主流だったようだ。もちろんストIIは海外でも大人気だったが、本来は海外の年表からいれこんでいくべきだったのだから、ゲームストが巨大多国籍企業化したあかつきにはぜひぜひ掲載してみたい。

歴史的に見ても重要なのは、ストIIを通じて海外との交流がもたらされたことである。恐らくはガールの真の扱いは、日本国内では発見できず香港からテクニックが持ちこまれたというのが定説である。海外の対戦マニアを介して……

技術の目玉の劣分！

多や高度な対戦テクニックを小学生でも使いこなす世の中だが、かつてはそうではなかった。対戦マニアだが、一つ一つ新たな技を発見していったのである。そのたびに私たちが驚き、対戦にははやく取り入れていく。究極的には対戦は、駆け引きや反射速さの違い、間合勝つのもしれないが、研究者としての努力を忘れるはならない。

それは料の進歩にも似ていれる。アッパー野郎拳なんて初めのうちは誰も知らなかった。驚くべく、カプコンの社内では発売前から回っていた。ストIIの奥深さをこの年表は改めて教えてくれる。

ストリートファイターIIとプレイヤーたちの歩み

カプコン

●ストII企画立案される。が、ボツでファイナルファイターになる。

'89年 ●ストII企画再立案される。

●地獄への発掘。

●ケツ張り(めくら)の発見。

●空手投げの発見。

●タク理論発見されるが、市民権を得ず、衰退。

'91年

●アッパー野郎拳理論提唱。

●タク理論の再発見。

●タク理論の再発見されるが、市民権を得ず、衰退。

2月

●アッパー野郎拳証明される。

●ROMアップ。ストIIの誕生。

3月

●ADONJONJON開戦、スズメ人気発。P2目、善風、フランカ、サンルのクリアが出る。会場で、カプコンVSCゲームスト対戦。しかし、1勝9敗の劣勢を負ける。

●ゲームスト4月号発売。ストII巻頭カラー。

4月

●全キヤッコの基本的な攻め法が固まる。しゃがみ中継りや相手を跳はせて対空状態で派手な戦法が広まる。

●コリ押しハメ。現投げは必。発見。善風、サンギで多用。

●ボニーキヤオン、サトル、ヘルよりP2目、サトル、ストIIファイターII発売。

●ゲームスト5月号発売。緊急増ページで、善風、ガイルの攻め法掲載。

●四天王を中心とした攻め法が進み、続々クリアが出る。しかし、ストIIやなら全キヤッコのクリアが目標となり始め、いろんなキヤッコが構築されるようになる。

●対戦が盛り上がり始める。かつストIIファイターIIでいっぺん慣れたニュー・ケン全盛時代。波動拳で相手を封じ込め、跳んできたらなる野郎拳で落とす。各に違う、波動野郎拳の前に敵なくされる。

●サンギのストIIバリエーションの威力が知れ渡るが使いこなせず。善風スクリューも広まる。

●ゲームスト6月号発売。ヒットゲーム集計史上最高地点でストII1位になる。



5月
●オールパワフルのバターンとして、投げはめが極められる。
●丸口クワの爪を折る→刀点入ることから、キヤラの脱臼しているのを懸念せ、または高橋が入るなどのマダが日本各地で開始される。
●下II増刊号で開始。

6月
●コンヒーリータ戦で、慣れたカイルが、対戦で強さを発揮。このことから、慣れたカイルの相性注ぎ始める。1位はガルの37勝、ヒリはサンキの14勝
●大塚で第1回ストII大会。優勝は、なんとタジキ。
●対戦は、まだ投げ返しを知らないが、多くの方がはまりまくった。相手を探らねばならぬに近くて行き、しゃがみこんで小走し放りおちるまで、多々行かされた。
●シヤカアやカイルが全面的にこの大会で活躍された。
●ゲームストII月号発売。ストII特集の制作図に間違い多し。この編集は借りましてお詫言ひします。

7月
●リュウ・ケンのジャブ昇龍、アッパー昇龍が極められ始める。しかし、いまだ対戦となる、アッパーだけだった投げでしつたりと思うように出ず。
●下II増刊号発売。ストIIを口、上はいつでもこの対戦大会。Aロジューの指導戦、7勝6敗でかつとも勝つ。
●ゲームストII月号発売。各古風へ遊びに行く。こどもカイル強し。
●山田MAMUSHIにストII出展される。石井せしじ対戦でカイル使用し勝つ。
●活動昇龍戦も恐れぬジャブと素早しのフウカが活躍。その後、ジャブとフウカからの3段攻撃が見つなり、対戦の盛り上がり拍車となる。
●ゲームストII月号発売。オールバターンを続行。8月にワルメスの日本ストII大会が告知され話題となる。

8月
●決してくいと言われないタルシム、実力を発揮。熱狂的ファンが増えてくる。
●ガイルの3段攻撃。練習が盛んになる。
●サンギ、小キック系からのスクリューで他キャラを圧倒し始める。スバシヤに上りていく。
●ストII全国大会に申し込みが殺到。

9月
●カイル、6000部増中投げ、ハイスコア争い激化。
●ポリーキャノン/サイトロン/ベルよりヒリオ・ストIIファイターII発売。優勝。投げはめ開始。
●他キャラに押されきったリュウ・ケンの、起き上がり昇龍理論。証明される。これにより、倒れていると云へるの返討ち、投げはめがほぼ不可能なる。しかし一方で、出る理論、も持ち上がり、物語を離す。
●ゲームストII月号発売。禁断の悪魔技として、ジャブアッパー昇、ヨウ放投、スクリューはめ、春麗の中バツア投げはめと掲載される。

10月
●ゲームストII月号発売。全日本ストIIファイターIIチャンピオンシップ開催。6000名以上の応募の中から選ばれた6000名余が対戦。決勝は、一番恐れられたカイルVSガイル。超盛り上がり無観戦を閉じた。
●カイル、フウカをはじめとする連続攻撃練習。他のキャラでも3段が見つかってきた。
●ガイルの立ち回りクリエ。対ロジで練習する姿が各地で見られるようになる。
●本田の小走し、小走突が対空玉蹴として威力を発揮。起き上がり投しても使え。本田の株が上がる。
●ゲームストII月号発売。全国大会の実況、ヒットゲーム集計はストIIが95.5点をマーク。

11月
●石井せしじ対アメリカ出張。カブコウUSAのジェームスとストII対戦。ジェームスは、石井ガイルの3段に驚愕。石井ジェームスからサンギのしゃがみ中バツアスクリューを授けられる。
●リュウ・ケン、足払い昇龍発見。
●10月増刊号発売。ストIIファイターII発売される。
●対戦で強引なガイル、タルシムの宿命対決が各地で白熱化する。
●善悪。対タルシム戦において、立ち中バツアではめることができないと証明。いきなりスクリュー、ガイルフウカの3段が登場。
●Aシジョ。ここでもニアはストIIやりまくり。暗黙の対戦大会はなっていた。その悔り某ゲームセンターでストII全国大会で優勝した清水龍也とガイルの対戦のサンギに敗れること一躍が上がる。どんな状況からでも戦い始め、スクリューを決めるサンギに驚愕。
●ガイル4段発見。戦闘能力が高まったガイルは、かつての持ち手から一転して、攻めを主体の闘いをするようになる。待てガイルはずと時代遅れに離れ去る。

12月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。
●ガイルの封印が広まり始める。と同時に解禁も知られる。
●ゲノム支配使。熊谷ガイル。かなり対戦攻略が進んでおり、編集部員皆敵。しかし学ぶところも多かったよう。

1月
●ガイルの強さを知る。以後、かなり盛れ始める。ガイル禁止地。カイル太極太極太極が現れるようになる。また、特製の技を確立したり、対戦が複雑化する。
●ポリーキャノン/サイトロン/ベルよりストIIロジュー/シヤカア発売。
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。

2月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

3月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

4月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

5月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

6月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

7月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

8月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

9月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

10月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

11月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

12月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

1月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

2月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

3月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

4月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

5月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

6月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

7月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

8月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

9月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

10月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

11月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

12月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

1月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

2月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

3月
●ゲームストII月号発売。なぜかシューティング特集。
●ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

撃ストIIダッシュ

開発者

インタビュー

対戦大好き開発者とゲームストが激突。カブコン開発チームの素顔に迫る。

一触即発のバトルインタビュー。さて今回はどんな話かとび出るだろうか…。



ストリートファイターII。もう懐かしさすら感じる。

ダッシュの特徴の1つである、同キャラ対戦。



せんじ「もうお久しぶりの時間を超えてくたからっていつも感謝してます。ゲームがヒットするたびにうらやまさせる機会持てるのはとてもうれしいです。

NN「いえ、5000人くらいもせんじ、それではよく質問に入らせてもらいます。前回の別冊と同じ質問になってしまいますが、ストIIダッシュは元祖ストIIとどんなところを変えようと思ったのですか？

NN「そうですね、ストIIのときは私自身あまり気に入ってない点があったんですけど、まずコビヤータのアルゴリズムの改善ですね。

NN「ストIIを遊ぶと愛しくなってしまうプレイヤーの割合も、もちろん自分も同じなんです。じわじわと湧いてきた苦悶を感じていました。それが境界点を越えストIIダッシュが生まれたんですよ。あれでいいですか？

NN「開発期間はおのべりです。

NN「はい、4ヶ月くらいです。

せんじ「それは随分ハイペースですね。

NN「初めはそんなに必要するつもりはなかったのだけれども、やっぱり思いませんでした。ただ、だんだんやるのが増えていき……最終的にはかなりおのべりになりました。

山岡「開発の段階で苦労したことは何ですか？

NN「ストIIをぶっつけてかたいぶらたっていったので、プログラムの内容を思い出すのが大変でした。

SHIN「誰かこれだけは忘れていました。自分作ってあげて言うのも変ですが、NN「海外にも売ってます。今は苦勞も多かった4人がイキキヤになりましたよね。という話。ストIIのCOMの12人、四天王の闘いをまったく知らないわけですから、それを教えろよ。まったく知らない、12x4もやらない、ストIIのほうでもマキヤータの人は自分身

前でも昇龍を出さたらうしろに飛ばす。

NN「近頃は離分ハイペースですね。

NN「それは随分ハイペースですね。

NN「初めはそんなに必要するつもりはなかったのだけれども、やっぱり思いませんでした。ただ、だんだんやるのが増えていき……最終的にはかなりおのべりになりました。

山岡「開発の段階で苦労したことは何ですか？

NN「ストIIをぶっつけてかたいぶらたっていったので、プログラムの内容を思い出すのが大変でした。

SHIN「誰かこれだけは忘れていました。自分作ってあげて言うのも変ですが、NN「海外にも売ってます。今は苦勞も多かった4人がイキキヤになりましたよね。という話。ストIIのCOMの12人、四天王の闘いをまったく知らないわけですから、それを教えろよ。まったく知らない、12x4もやらない、ストIIのほうでもマキヤータの人は自分身



従来の8人も、それぞれパワーアップして帰ってきた。

NN「そうですね、現時点ではまだよくわかりませんが、開発期間はおのべりです。

NN「ストIIを遊ぶと愛しくなってしまうプレイヤーの割合も、もちろん自分も同じなんです。じわじわと湧いてきた苦悶を感じていました。それが境界点を越えストIIダッシュが生まれたんですよ。あれでいいですか？

NN「開発期間はおのべりです。

NN「ストIIをぶっつけてかたいぶらたっていったので、プログラムの内容を思い出すのが大変でした。

SHIN「誰かこれだけは忘れていました。自分作ってあげて言うのも変ですが、NN「海外にも売ってます。今は苦勞も多かった4人がイキキヤになりましたよね。という話。ストIIのCOMの12人、四天王の闘いをまったく知らないわけですから、それを教えろよ。まったく知らない、12x4もやらない、ストIIのほうでもマキヤータの人は自分身



悪の帝王ベガ。ダッシュでもその強さを発揮。

2人がかり
とは
ひきょうな

ムッ

あなたの
悪業も
ここまでよ!!

とうとう
見つけたわ
ベガ!!

テカ 百裂刑事 TWINS

「これは劇的な運命の絆で
結ばれた双子の、悲しくも
美しい物語である。」

なんちゃってブー

作・画 古葉美一

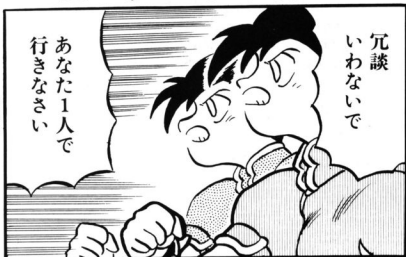
ひきょうな
けっこう!
いくわよ

フン!!

煩惱の巨匠、
ファン待望の6ページ!!
古葉美一

ふんは、かり

前回までの「探偵の目」のための「探偵的」に生かされた女子の養育師妹。我世主・養育師として、
あらすじ 孤児の子・紅香屋は母の仇を討ち、手を組んだ探偵の結成に立ち回り、再び「探偵」の



あなた1人で
行きなさい

冗談
いわないで



地獄送りだ

いいだろう
2人まとめて



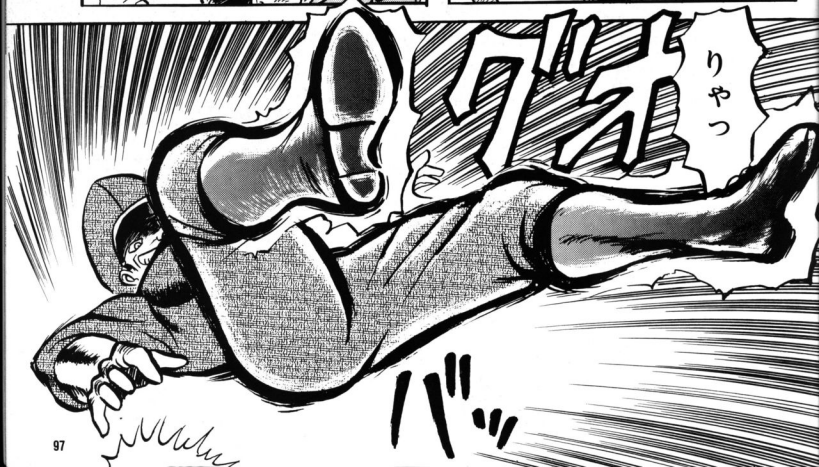
あ…
あの娘は
私が…

お…おで
べか様に
赤い服の娘
もらう

リョウ…
お？



FIGHT オ!!



りやっ

バツ

作者紹介



古葉美一・おぼけのホーリーをこよなく愛する22才の若造。最近ラップに凝っている。ヒゲはそってしまった。



あひよ
ええ

必殺!!
ツイン
百裂キック



うがああ



(次回予告) ベガファミリーに倒されてしまった2人の眷属。^{ムーアリ}強制収容所に入れられた2人を持って
いたのは…?次回「百裂刑事 TWINS」*覇道流の男*に、ツイン百烈キック!!



ドドドドド

おおっ
おじいさま!!
おばあさま!!
お父さま!!
お母さま!!
以下略

ベガファミリー参上!!



必殺
ファミリーサイコ
クラッシュアア!!

もう
いや
~~~~~

# ストリート フアイトターII 用語辞典

## キヤムター!!

「夫、公一坊」キヤムター名  
自分の得意キヤや嫌いなキヤに呼び、憎しみを込めて叫ぶ。  
例：タルム、ケン坊  
悪例：イノ夫、ホホ公

## にせー(キヤ)キヤ(色)

「にせー(キヤ)キヤ(色)」  
呼び方。「にせ(色)」にせ(カ)イ。  
例：イノ夫、ホホ公

「クワン」キヤ(色)  
対戦で、主に技的な魔法やセコを使う人を呼ぶ。  
その「クワン」し人ではなく、キヤをけなすに用いられる。  
例：「クワンカイル」呼ぶ

## お子様

「お子様」は年少のプレイヤーの呼び名だが、タツシユになつて、キヤの強さのみで勝つておられる人を呼ぶこともある。あつちのベガはただならぬ。  
例：タルシム(色)、本誌連載「タルシム」(色)が由。

## 小僧

「小僧」はキヤを一生涯訓練習ひし、ある、その人の呼び名。お子様が皮肉を込めた呼び方なので、小僧はほほまじいものではない。本誌連載「タルシム」(色)が由。

## 技名!!

### スカートめくり

「スカートめくり」  
フランクの立派なバチ。この技を出すための、フランクの胸がうろしろうろしろに見えるのは気のせいだが。

### シヤムカ

「シヤムカ」  
フランクのローリングアタックのこと。発せられる音が「シヤムカシヤムカ」となるはずだが聞きなれないの短くならせよう。

### ロケットパイ

「ロケットパイ」  
盛り溜りのこと。特にリュウ、ケンに使用される。ロケットパイ、単にロケットパイという。

### フクロガ

「フクロガ」  
本田のさば折りをあててうろしろ。フランクのシヤムカに近い。ほかにも「にせ」や「イノ」などがある。

### リビット二バット

「リビット二バット」  
カイルの「ニバスター」のこと。当然、この技の名が分らないと、見くらべたけで勝負、本誌連載「タルシム」(色)が由。

### 飲むペンキ

「飲むペンキ」  
フランクのジャンプ小、キック、その時、敵本小中、なんでもなるの、などと呼びながら飲むはむじみした

「ス」に簡叙しているところからこの名がついた。



「ス」に簡叙しているところからこの名がついた。

### 下リリリリ

「下リリリリ」  
リュウ、ケンの小舞龍拳連打のこと。特にタツシユのケンも多い。語順単位のリリリも多いたが知られていない。中、大を添えることもある。

### 真空投げ

「真空投げ」  
カイルの邪道技。逆さ蹴りが出る間合いでカイルが地上にいれば、相手を手を上げてよくかき回して、タツシユに投げつける。この技、タツシユのユではできない。

### リチャキ

「リチャキ」  
リュウ、ケンののちぢやが投入することから、敵陣りになる攻撃技を呼ぶ。例：「リチャキ、スモチャギ、サガチャキ」

### すく下

「すく下」  
タツシユのタルシムの、跳

んでくす出すトリルアタックのこと。トリルアタック、ドリル突きの両方を指す。

### のつかり

「のつかり」  
善悪の鷹爪脚。「踏みつけ」とも書く。  
ベガの、そのまは「ス」は呼ばれ、そのまま「ス」は呼ばれ、もしくは「ホーランド」のつかりと呼ぶ。

### カイルフーズ

「カイルフーズ」  
スハのガウルで、特殊な操作をする(これによってガウルが飛びかけるランタックで破壊する)バグ技。

### 封印

「封印」  
スハのガウルで「にせ」はつが、技の出しかけに敵攻撃をくらってしまうと、地上で回技を空振りになる現象。対戦で非常に使える。

### サイコ投げ

「サイコ投げ」  
詳しい説明は必要ありません。返しが目押しで投げ返しがカイルやベガにも見られる。例：待ちガイル、待ち本田

### 対戦!!

「対戦!!」  
この対戦、レバーを上げて、ジャンプ打げ返すこと。ボム連打打げ返すこと。

### くわい投げ

「くわい投げ」  
この対戦、レバーを上げて、ジャンプ打げ返すこと。ボム連打打げ返すこと。

「だあいちゅー」投げネー

### めくり

「めくり」  
敵の後ろで敵の後部を裏切りに狙うこと。例：タルム

### 待ち(キヤ)キヤ(色)

「待ち(キヤ)キヤ(色)」  
完全に倒れ入った瞬間と何もせず、じつ待つこと。カイルやベガにも見られる。例：待ちガイル、待ち本田

### ガン、パン、ベン

「ガン、パン、ベン」  
カイルのラン、3段攻撃を発したところについていた幻の用語。全く定数しないまま、さまざまな敵が発見され忘れ去られてしまった。

### 投げはめ

「投げはめ」  
小技かおも投げ、ジャンプ

### 吸い込む

「吸い込む」  
技がくわくわくかキリギリの間合いから吸い込むを言う。キヤが急になりに投げられてくる場合は、まさに吸い込まれているのである。

### 12人抜きゲーム

「12人抜きゲーム」  
12人抜きゲーム、1人のキヤを1回倒しかねないというルールで、片方がキヤを使い切るまで行われること。例：待ちガイル、待ち本田

攻撃からの投げ、飛び道具などを当ててからの投げを連続して行い、対戦相手や投げ技のみではめること。かならず何らかの脱出方法が残されている。

### 襲撃手

「襲撃手」  
対戦、脱出の困難さ、見切りなど決める技。これは、双方の了解が必要

### スハ初期の巨匠「リリリ」

「スハ初期の巨匠「リリリ」」  
スハ初期の巨匠「リリリ」

### スハ初期の巨匠「リリリ」

「スハ初期の巨匠「リリリ」」  
スハ初期の巨匠「リリリ」

### スハ初期の巨匠「リリリ」

「スハ初期の巨匠「リリリ」」  
スハ初期の巨匠「リリリ」

### スハ初期の巨匠「リリリ」

「スハ初期の巨匠「リリリ」」  
スハ初期の巨匠「リリリ」

### スハ初期の巨匠「リリリ」

「スハ初期の巨匠「リリリ」」  
スハ初期の巨匠「リリリ」











↑(東京都 さくさくさん)



↑(東京都 吉崎観音君)



↑(大阪府 よしかわりよお君)



↑(大阪府 よしかわりよお君)



↑(熊本県 ROYさん)



↑(大阪府 染井 四志野君)



↑(岐阜県 見るほう専門かくやさん)



↑(山形県 笑顔輪君)

このゲーム、ストレス解消にはもってこい!! 再戦!! オラ波動拳!! ドヤ再戦!! なんてね、大声はりあげて対戦するときは、一番楽しいわ!! 味ないっす!!

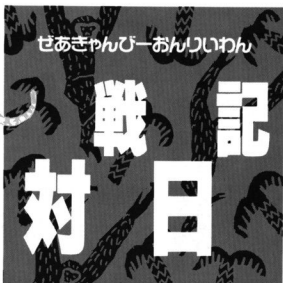
★奈良県 山之内孝明君  
★んんん否定する要ないぞ!!

対戦が楽しい!! ストレイでは、対戦が楽しい!! ストレイでは、対戦が楽しい!! ストレイでは、対戦が楽しい!!

か、わい、い、の、子、と、対、戦、し、て、い、た、な、だ、ッ、シ、に、な、た、

の、で、い、し、ガ、イ、ル、で、対、戦、す、

解田真一 清原広徳



↑(兵庫県 DOX君)



↑(岡山県 外依ゆきこ君)



# ワ・イ・ラ・ンド



↑(東京都 さくさくさん)



↑(埼玉県 早坂奈帆さん)



↑(広島県 いなば☆じんさん)



↑(福島県 池上竜也君)



↑(東京都 真野 美保さん)



↑(神奈川県 正木マテロラ君)



↑(愛知県 ホケ丸君)



↑(東京都 円通孝さん)



↑(沖縄県 DDK君)



↑(神奈川県 剣・剣さん)

★なつて一奴!!  
負けて立つたとき、むこう  
のお兄さんと目があって  
ニギとした感じが湧き上っ  
ただす。ニギム。最後死ぬべし  
★東京都 吉原観音君

★本や一も二ニギムニギム  
世代をこえニギムニギム  
世代をこえニギムニギム  
カンドは、つす!!

★東京都 市川よしお君

★鹿児島がじーさんまで!!  
ケンで56人抜きをやりました  
で、1時間ぐらい壁つて  
いたのでお尻が痛かったです。最  
後には誰もつかってこなかった

★愛知県 坂本鎮貴君

★孤高なわね  
ダツシユは対戦専用のはす  
ツァシにみんな、求人1対  
戦プレイを出してない、  
見知らぬ人に対戦をまねて、  
断る人もいる。断らねばほう

★岡山県 永田千子君  
りあつて!!(ああ、いい)

★男の肉体がはげしくつづつ  
対戦に挑戦、後日再挑戦  
のなんとなどつこう勝てる!!  
そのときにこんな言葉!!  
「負けは嫌く」

(千葉県 安室賢君)  
★真理じりつて。

★一求むて!!の出かたは、  
1人でせめてラウド1の  
開始前にPステッドボタン  
を押しっぱなしにしておけば  
いいのでは。知らない人も  
いたのでは?

★戦で他校の人と友達にな  
った。友人N...は対戦  
で他校の人とホモ達になった  
そうだ。

★男の肉体がはげしくつづつ  
対戦に挑戦、後日再挑戦  
のなんとなどつこう勝てる!!  
そのときにこんな言葉!!  
「負けは嫌く」

(千葉県 安室賢君)  
★真理じりつて。

★男の肉体がはげしくつづつ  
対戦に挑戦、後日再挑戦  
のなんとなどつこう勝てる!!  
そのときにこんな言葉!!  
「負けは嫌く」

(千葉県 安室賢君)  
★真理じりつて。

★男の肉体がはげしくつづつ  
対戦に挑戦、後日再挑戦  
のなんとなどつこう勝てる!!  
そのときにこんな言葉!!  
「負けは嫌く」

(千葉県 安室賢君)  
★真理じりつて。



↑ 競演集 土岐しんやさん



↑ 競演集 あるえん高倉さん



↑ 競演集 うめだちり君



↑ 競演集 藤田翔之介さん



↑ 競演集 國澤達路さん



↑ 競演集 田中豊助君



↑ 競演集 ソニツク大助君



↑ 競演集 前田大南磨の藤さん



↑ 新演集 日輪法水さん



↑ 競演集 中村若君



↑ 競演集 中重慶太君



↑ 競演集 ベガもいよん南乃さん



↑ 競演集 純輝 君



↑ 競演集 竹下C.U.O.K.赤巻君



↑ 競演集 神風真さん

# 第2回!全世界ストII キャラクター人気集計

## 6きりわれものコンテスト

四天王の人氣がアップ  
ベガ「嫌いなキャラ」堂々の1位

よっく主役とよぶにふさわしい人氣を獲得、今年の天賞ベストキャラ部門での覇座を期待したいところですが、今年連続同じキャラなんてつまないものね!

半面、ガイル・ダルシムといったキャラクターで、かなり票数を減らしていません。あまり変わっていないインギーは、前回の人氣の高かったキャラは、全体に他キャラに人氣を奪われたかな、というかんじというようです。

▽冷たくしないでほしいのね

★お次は不入者ベスト。ダッシュはほぼ対戦専用キャラということで、前回の対COM戦対戦キャラよりも、完全に戦時のキャラにおける人氣はほぼ元の様態なっています。さて、1位は当然ベガ!! ひとつと憎んでくれ!! ひとつと憎んでくれ!! という、前回のベガの投票を、前回の1位のブランカの結果を、ぶつらぶつ堂々の覇座獲得。

☆気にはほれたツッコミで、せつかく羨ましく感じて、人氣もそこそこ上げていたのに、え、さらわれていくというから、どうにかしてほしいという声も聞かれます。前回の2人という結果は、意外なもので、意外な1位のベガ! だっらりどうにかしたいのね。どっちでも構わないのね。どっちでも構わないのね。どっちでも構わないのね。どっちでも構わないのね。

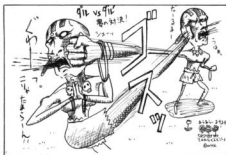
▽冷たくしないでほしいのね

★お次は不入者ベスト。ダッシュはほぼ対戦専用キャラということで、前回の対COM戦対戦キャラよりも、完全に戦時のキャラにおける人氣はほぼ元の様態なっています。さて、1位は当然ベガ!! ひとつと憎んでくれ!! ひとつと憎んでくれ!! という、前回のベガの投票を、前回の1位のブランカの結果を、ぶつらぶつ堂々の覇座獲得。

▼II'II'では

★1年ぶりのよさなした。第2回ストII(ダッシュ)キアラ人氣ベスト結果発表であります。今回の集計は、昨年と同じアンケート誌上において、読者対象は5月1日から30日にかけておこなったもので、全票数は300と昨年とまったく同じなことで、それぞれのキャラの人氣の動きがストレートにわかりやすく、さきと回とは、なんとも違うツッコミで使われるようになった四天王の人氣が全体にアップの2人という結果は、主観の高かったバルログは、主観の女性ファンだけでなく、男の支持が多いと思われる。三つにちなみ、投票者全体女性比率は、昨年と比べて減っています。ダッシュも前回は時が1%で昨年より、現在は15%とアップしている。前回は1%というところから、ユウ・ケンも、実力を増してらうかというところのツッコミのリ

↑兵庫県 へちまプー君



↑(宮城県) セルベリオス君



↑秋田県 石塚朋也



↑山口県 すめらむすずのめこと



↑(埼玉県) 浦部勇次さん



↑東京都 W・G君



歌ってすぐゼリヤバラダイス

# ストIIで歌へ ダッシュ

ゆけゆけハイソン  
ハイソンのテーマ(仮)

馬レオ王の親父 手を振るぜ  
馬場かなすき ハトが飛ぶ  
両のヨシはミリオンダラー  
額のMの主バイオンダラー  
タツシアンバー  
ゆけゆけハイソン  
ゆけゆけハイソン  
バカがタックでやってくる  
タイムマシン 足がはらあき  
頭突もハイソン  
ほてりこかすせ

ほのザンギヤ  
ザンギヤ  
(ナレーション)

「すこみスクリュー攻撃  
ドカカスクリューはめの術  
かたわいゆけんちや坐立  
星のザンギヤ  
ゲイ!ボーイで新登場(ワッ)  
」  
(北海道 蓬澤 大君)

銭形平次EDで:

馬場だつたらタシシと賭ける  
賭けていともほぼはるる  
誰に使わぬ 誰も使えぬ  
誰に負いぬ 誰も負はぬ  
道に直したハイソン  
道に直したハイソンをためる  
今日も決めの手の  
フアールをスカーウ!

銭形平次  
(東京都 中矢 誠君)

星のザンギヤ

在りて星の星のカービィ  
DMえかかうたのりて  
レビヨラせてー  
レビヨラせてー  
ポタンを押せば  
あつとつらまに星のザンギヤ  
なんでもすいこー

タル公にささぐ

どおしてエジがへるのかな  
中パンチしててもへるのかな  
大キックしてもへるのかな  
野原拳 野原拳  
野原中とかかかっつてお  
(愛知県 N・W君)

| 順位 | 好きなキャラ        | 嫌いなキャラ        |
|----|---------------|---------------|
| 1  | 春雄 130票(178票) | ベガ 100票(63票)  |
| 2  | リュウ 100票(66票) | バイソン 78票(48票) |
| 3  | バルログ 72票(39票) | ブランカ 71票(84票) |
| 4  | ケン 62票(28票)   | リュウ 69票(12票)  |
| 5  | ブランカ 48票(34票) | ガイル 65票(61票)  |
| 6  | ベガ 42票(10票)   | ダルシム 41票(39票) |
| 7  | E.本田 40票(67票) | 春雄 37票(51票)   |
| 8  | ガイル 35票(97票)  | ケン 36票(68票)   |
| 9  | サガット 30票(6票)  | バルログ 34票(74票) |
| 10 | バイソン 26票(3票)  | ザンギヤ 31票(39票) |
| 11 | ダルシム 24票(63票) | E.本田 30票(51票) |
| 12 | ザンギヤ 21票(28票) | サガット 22票(40票) |

カッコ内の数字は、91年5月に集計した第一回のもの



↑(鳥取県 コレラキ君)  
←(東京都 リビ藤橋君)  
↑(愛知県 野原拳)



† (和歌山県 桐麗藤さん)



† (埼玉県 佐藤紀子さん)



† (大阪府 家畜人仲頼さん)



† (山口県 あいだ・だいに君)



† (東京都 たこ君)



† (山口県 PAOさん)



† (大阪府 くけひよんさん)



† (愛知県 すすみら君)



† (山口県 睡魔君)



† (東京都 高尾知宏君)



† (大阪府 はわみやん=りぼんくん)



# 7. イーランド



○昔の時代に戻って、日  
本代表は斎藤和侍、オランダ  
代表は火織使といふ。ア  
○ソニックゴリマメフ野

## 全員ザンギ

○バイロンが主役。  
○波動拳やマットの波動砲に  
○ガイゼルセ○のソニックを  
飛ばす。

○ソニックタイプ、キック  
を身につけたサガクト、人権  
問題パリのバリエア、カー  
ン足に挑んで今度はずかしな  
ったリユウ。

○サバトルが2世生  
で、ガイルの娘のリヌスや  
ルシムのズツツが出る。  
○ただしリヌスは相手がいな  
かったで本人が出た。  
○メカガット、行き倒れ寸  
前で油田を見つたいと持たし  
なったりリウ、いじぎなど  
が使える。

○ファイバーマンなどが出る。  
○怪獣、カプキ、魔法少女  
ロボットがいる。アドンも使  
える。ヤシチも出る。  
○卓球、若者、水泳などのキ  
ャラ使える。  
○がうの伝説も載っている。  
○マナー格闘技に豪華な  
モンゴル相撲、サバトル、サ  
ンボ、ヒルマ集法、トルコ相  
撲などが載る。

### プレイヤー大予想

# ストⅢは絶対こなる!!

○地球を自分のデータ  
を確保。自分も営業経理  
○大阪のお娘さんや友  
○大田五郎様水、雷井きん  
○ゴバルキョウ博二、二カ  
んvsボキョウ博二といっ  
た夢の対決が実現!ストⅢで

○「フワッファン」などのパ  
ツを組み合わせ、自分のデータ  
を確保。自分も営業経理  
○大阪のお娘さんや友  
○大田五郎様水、雷井きん  
○ゴバルキョウ博二、二カ  
んvsボキョウ博二といっ  
た夢の対決が実現!ストⅢで

○ファイバーマンなどが出る。  
○怪獣、カプキ、魔法少女  
ロボットがいる。アドンも使  
える。ヤシチも出る。  
○卓球、若者、水泳などのキ  
ャラ使える。  
○がうの伝説も載っている。  
○マナー格闘技に豪華な  
モンゴル相撲、サバトル、サ  
ンボ、ヒルマ集法、トルコ相  
撲などが載る。

○ファイバーマンなどが出る。  
○怪獣、カプキ、魔法少女  
ロボットがいる。アドンも使  
える。ヤシチも出る。  
○卓球、若者、水泳などのキ  
ャラ使える。  
○がうの伝説も載っている。  
○マナー格闘技に豪華な  
モンゴル相撲、サバトル、サ  
ンボ、ヒルマ集法、トルコ相  
撲などが載る。

○ファイバーマンなどが出る。  
○怪獣、カプキ、魔法少女  
ロボットがいる。アドンも使  
える。ヤシチも出る。  
○卓球、若者、水泳などのキ  
ャラ使える。  
○がうの伝説も載っている。  
○マナー格闘技に豪華な  
モンゴル相撲、サバトル、サ  
ンボ、ヒルマ集法、トルコ相  
撲などが載る。

○ファイバーマンなどが出る。  
○怪獣、カプキ、魔法少女  
ロボットがいる。アドンも使  
える。ヤシチも出る。  
○卓球、若者、水泳などのキ  
ャラ使える。  
○がうの伝説も載っている。  
○マナー格闘技に豪華な  
モンゴル相撲、サバトル、サ  
ンボ、ヒルマ集法、トルコ相  
撲などが載る。

○10個ボタンで、デコピンか  
らめりこみパンチまで技の強  
弱を使い分けられる。  
○必殺技がコマンド入力にな  
く、マイクに向かって技の名  
前を叫ぶ音響入力になっている。  
○声の大きさが使い分けられ  
る。声の小さいと使えないパ  
ーツも、(同業多数)  
○ダメージを受ける時神経に  
痛みや痺れが送られる。先に  
気絶したほうが負けだ!!  
……やたやた!!

○髪の色一本は本はんで、D  
NA情報を読み取ってプレイ  
ヤー本人のデータで闘える。  
○「AIゴッドバトル」のよ  
ろずぎで頭がバーコード  
になりそう!!

○雷と雷による対戦台。ま  
さに世界の連帯を聞える!!  
○自爆ボタンがついている。  
ゲージで耐痛技を受けて負  
けそうとき、はずかしめら  
れてやられるくらなら自分で  
死ぬという男らしいボタン  
がある。

○究極のCPU、学習機能で  
持ったAI搭載。最後には誰  
も勝てなくなる!!

○「マイクの届く神経を媒体に  
入れこむ」の脳と神経を媒体に  
投入したコソンの技数に比  
べたい!!

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「ハートウエア編」  
○ストのラビタイプを復  
活させて、プレイヤーのバワ  
イを使って決める力押しなの  
がよいです。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

○「おえのかあやんおん  
べつべつ」とか、雑遊な言葉  
で精神に相手攻撃できる。  
ただし、口説くようなガ  
イルやベガ、フランカは不利  
だ。

### 宗日の問題

おなだに質問です

おなだは緑なまをま?

……聞けまおい!!

### 大岡裁き

おなだは緑なまをま?

……聞けまおい!!

### 気絶するんぢや

ケン様までくゆるかな

なんぢや

……聞けまおい!!

この雑誌の中に  
彼が21歳が  
何個ありますか?

ATAGAMES  
5周年記念  
大賞抽選会

1 (熊本県 ATAGAMES)



# 7.イ.ラ.ント

○この周目があつ、真の暗黒面  
面での心懸にて闘う  
○ロケテストで、TVでよろろ  
く、とつければ、あとほなに  
きく、とつければ、あとほなに  
も、もう作るで、ダメージ  
タフアップ、やいしょ。  
には永遠さ。  
○トでもいいんですけど、

やっぱりリュウと草薙はく  
ついでやんでしよーか?  
○自分の闘争をイブイブ?  
すると、その願で遊べる。ク  
リアすると、リュウと自分が  
肩を組んでいる写真がプリン  
トアウトされるので、友達に  
見せびらかせる。  
○い、ういては、ロメ、及、発売



1 (1) 設定集 草薙のソフアンと

1 (1) 設定集 草薙のソフアンと

1 (1) 設定集 草薙のソフアンと

1 (1) 設定集 草薙のソフアンと

1 (1) 設定集 草薙のソフアンと

1 (1) 設定集 草薙のソフアンと



↑愛知県 ヒールウダ



↑大阪府 くろひんさん



↑香港 劉連強



↑(東京都 吉崎頼吾君)



↑徳島県 立木あひささん



↑(東京都 秋藤篤さん)



↑愛知県 黒土廣士さん



↑愛知県 ひろなほさん



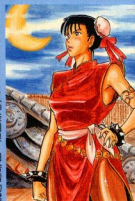
↑新潟県 黒川勇



↑前田県 藤川コーヒ、ス全毛君



↑(京都府 苜岡) ハイパー りりのさん



↑神奈川県 田舎者助君

**言われて  
もらおうか!!**

独断偏見発言集

俺より金のあるヤツに会いに行く!! (リユウ様)

★そりや単なる今のリユウ様  
★春風よ、フツの女の口に  
★フツのオバサンになるか  
★言っていたなれなかった人か  
★おのぞき……

☆このほろがたいし、入毛  
★ああまたのブルロクさんの  
★あなたでPLAYできる  
★なんて夢のようイブスター  
★ドロップが自分の手に出る  
★なんてHAPPYのベガを  
★けちよけちゃいって  
★(ガファンの方、ごめん  
★なさい……)

★(香川県 風翔るいさん)  
★私なんか「あ愛し」のサガ  
★おのぞき……

★(北海道 雄さん)  
★フツの男の子にやりたい  
★ツッコンを始めて見て  
★(リユウ、リユウの笑顔は  
★返してっ!!) ああ笑顔好き  
★きだっただのに、だからリユウ  
★を選んで、にの凶悪な面  
★はなにっ?

★(埼玉県 如月雄一さん)  
★おのぞき……

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

★(静岡県 静川) コーヒー、ス全毛君

1 (1) 春麗



1 (1) 春麗 劉ちゃん兄さんごさん



1 (東京) 高崎史生君



1 (福) 赤川魔王ごん



1 (岡) 北条りんごん



1 (2) 春麗



1 (神奈川) テルタボックス君



1 (東京) 鈴木千穂子さん



1 (愛知) ASSIIN君



1 (千葉) 押広吉さん



1 (3) 春麗



1 (秋田) 小林智孝君



1 (愛知) T.K.Aさん



1 (三重) DDDT君



1 (栃木) 前田将さん



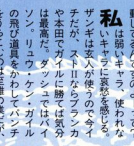
1 (4) 春麗



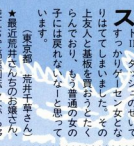
1 (山梨) スズキイロハ君



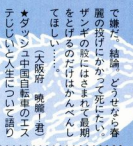
1 (福岡) 黒田明君



1 (山梨) ねむろしずかさん



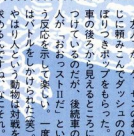
1 (山梨) ねむろしずかさん



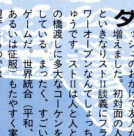
1 (山梨) ねむろしずかさん



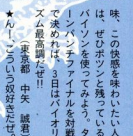
1 (山梨) ねむろしずかさん



1 (山梨) ねむろしずかさん



1 (山梨) ねむろしずかさん



で嫌だ。結局 どうせなら春麗の技にかかって死なたい。サイゴンの股にはさまれて船で逃げるだけじゃかんべんと思ってる。3日はバオオアム最高調子だ!!

★タツシユ 中国日報の工士

タツシユと人生について語りあつてみたい。

★山、タツシユのせいで

スワツツかりゲムセン女ナリ

はなしてしまいました。その上

友人と基板を弄うたりとら

らんでおり、もう普通の人と

子には及ばないかと思ってい

ます。

(東京) 荒井草さん

★最近おぼさんのお喋り

逆立ちで高速回転しながら移

動して行くよつこのよつこ

は驚かすキャ、使われな

いキャ、ラブを覚える

私 は友人が傍うでのイ

チだが、ストIIはフラカ

や本田でガイルに勝ては気が

は最高、ダツシユではハイ

ン、リュウ、ケ、ガイル

の飛び道具をかわせてバチ

やったりするのは至難の業が

相撃ちをわけるのは至難の業

だ。でも、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな

い。ストIIは、あまり使わな



↑(滋賀県 よどぼしつくむ君)



↑(新潟県 日輪のりみず君)



↑(埼玉県 杉森みなおさん)



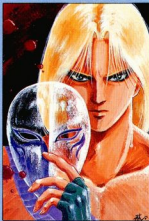
↑(広島県 河野達也君)



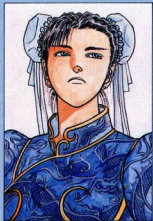
↑(東京都 リビ藤崎君)



↑(愛山泊 劉立地太藤藤さん)



↑(東京都 秋龍馬さん)



↑(岩手県 魔剣売り君)



↑(愛知県 TAKAさん)



↑(東京都 とがち君)



↑(神奈川県 ぶあるさん)



↑(茨城県 シ達のスパイさん)



↑(愛知県 春×隆派の藤井雅人君)



↑(埼玉県 麗気楼なかざん)



↑(神奈川県 きまこういち君)



↑(秋田県 石塚明君)



↑(神奈川県 雅夫透君)



↑(神奈川県 末永聖妃さん)



↑(東京都 さまるさん)

# ア・イ・エ・ランド



**悪**の帝王ガ・力強い霸王ローを使ってみたが、自分分の手で少しずつ倒していくのがソクゾクする。

バルロフは春麗ののだと思わされてた。だっであのセリフ……。

橋本真 永田聰志

なにしよはなしはあなのな

## ア・イ・エ・ランド なにしよはなしはあなのな フイタ・どもの ヒツカタノシミ

**錦** 赤町で、おもしろさんがアディ使った。

**は** たじまて通商対戦をやっかすにバフエクトク。Oされてしまい、さすがにシュダラな種さじゃないワ。

埼玉県 野口龍記者

埼玉県 永田聡志

おそろわれて。……。

**春麗**のパンストは後ろにシいるが、これは普通のものよ

おそろわれて。……。

**春麗**のパンストは後ろにシいるが、これは普通のものよ

埼玉県 永田聡志

久しぶりに昇龍も最近吸い込んでねーなア。

オレたちでいったい……。

埼玉県 磯張 T n h a

久しぶりに昇龍も最近吸い込んでねーなア。

オレたちでいったい……。

埼玉県 磯張 T n h a

埼玉県 磯張 T n h a

『ハフ・パフ』

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

ハフと見ても、

★星が出てきた、そんなにかタイの。ぶけんなハフと。とてハフハフとみんだ。 朝子話

埼玉県 星野史恵

★星が出てきた、そんなにかタイの。ぶけんなハフと。とてハフハフとみんだ。 朝子話

埼玉県 星野史恵

埼玉県 星野史恵

**乱** 入してまた初心者らしい女の人の、胸の谷間に気をとられて負けた。しかし……ちらとして俺は俺の気分!!

山口県 ハンサムボイ君

**山** 河さんがフレステジで質問したのは実はぼくなんですけど。

東京都 江東志博君

**い** つかやっていたのが、リホすこいかわい性格して、手加減してくださむけ」とかいつタルシムで乱入してせっかふめするといっすクリューはめ可也。

東京都 神谷留さん

り高い。格闘家なして消耗がはげしいのにせしー入りがいとうと、そのほうで入りが見えるからなんだ、女の子らしいと思いません?!

千葉県 星野史恵

**お** もちゃーのクラブコンプスで春麗のかっしーした受付嬢と並んで写真とってたぞ!!

東京都 ハカバルログ君

**対** 戦スモウマッチ!!日本の土俵に限定されるが、士俵から出たり転んだりしたら、体力がどれほどあってもその時点を負け。

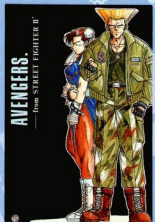
東京都 斎藤真君

と感心していた。

東京都 市川紀さん

と感心していた。

東京都 市川紀さん



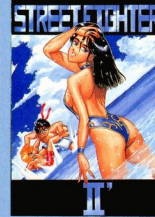
↑(神奈川県 92式版神万歳19型君)



↑(埼玉県 星勝弘君)



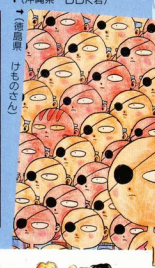
↑(東京都 妖刀定光君)



↑(沖縄県 DDK君)



↑(埼玉県 任司隆之君)



↑(千葉県 孫剛君)



↑(千葉県 孫剛君)

FOR FIGHTING



魂の叫びを拳に託せ!

# 全キャラ 全面超攻略



世界の大きさに落胆した経験はなかりうか。修業を続けていて、くしけそうになったことはなかりうか。だが、あきらめてはいけない。必ずや先は見えてくるだろう。強敵に勝つためのマニュアルが、ここにあるのだから……

FOR FIGHTING













E・HONDA

とくと見よ! 磨きの  
かかったスーパー頭突き

# E・本田

みんなちゃんこを食べい!!  
そしてもっと強くなるのだ。  
かくして彼は世界へと旅立った……

RIK君



**跳んで来たら頭突き**  
**これ本田の常識**

エドモンドの本の基本もいふき攻撃法は、敵が来たら小(スルパ)頭突きである。(スルパ)頭突きである。ただ、跳んで出てきて、そのまま頭突きがあるからだ。いかにも頭突きがわかるようなもの。

ほかにも、要をきと回くらしい重要な技がある。それは一度相手を倒したら、跳んで1回ガード大撃をさせ、相手は足払いなどの技を出し、相手をばせさせてしまう。



フ攻撃を打つ時「シヤ」を攻撃をガードしたとき

これはコンピュータが、ジャンプを当てた後、下ガードを入れないことを利用した技。ほとんどの敵にはこの技が入る。

**VSリュウ**  
**確率が高いのよ**

始めたらまず、リュウを倒すようにして右側まで行く。進めたらリュウが波動拳を撃つのを待つ。波動拳を撃つたら、美目ほびあえす



相手に足払いで倒せる。相手に足払いで倒せる。

ガードし、2発目を跳んで大キックを当て、これが勝つ。それを繰り返せば勝てる。

しかし、もついでい方法もある。前述の攻撃で大キックを当てた後、しゃがみキックを出さず、リュウがジャンプをしたら、大頭突きを当てて転ばせさせる。



本田はケンがガードしたとき、上から跳び、再びしゃがみキックを出せば、ケンが勝手に倒れるので、また頭突きを繰り返していれば、大頭突きは簡単に返すことが出来る。

**VS E・本田**  
**カンカンいぢ**

同キック対策。しかし、大の目を振り手を出して突進して、跳んで出て、なかなか来ない奴である。跳んで来ては、跳んでOK。

**VS ブラシカ**  
**じつは我慢**

とにかく待たせ、ブラシカが近づく来たとき、しゃがみキックを打ち返し、ひたすら待つ。



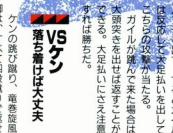
しゃがみキックを打ち返し、ひたすら待つ。

**VS ガイル**  
**大足払いのみ注意**

近づくはサマソルト、近づくは大足払いやジャンプガードがあるから、こちらから攻めたらいい。



間違ってたら、大足払いを出して、しゃがみキックを出して、ガードの効果が当たる。



ガードが壊れた場合は、大頭突きをばせさせて、ガードを壊す。



**ポナナス スーパーダッシュ**

大キックの向に左側を壊し、右へ2回ジャンプ。車から降り、大の巨額振り手、25秒は走る。

**VS 音響**  
**基本に忠実なキョウ**

まず跳んで来たら小頭突き、小頭突きが出たら、そのままに攻撃を喰らうので、できれば中継ぎの技がいい。ただ、ジャンプが難しい。転ばせたら、ジャンプキックがガードできない。この場合はしゃがみキックの基本パターンから攻める。



しゃがみキックでガードさせる。起き上がりキックをガードさせ

これ再び転ばせたら後は間に合えばいい。音響の起き上がりキックで、大頭突きで攻撃する。これがダメなら、またジャンプキックを繰り返して、ガードを壊す。ガードを壊したら、また初めから攻める。



### ポナース ステイジ2 タルシム

立ち大キックで構える。少し引き付けを感じて出るといい。百戦が勝てるので使えそうだが、立ち大キックのほうが絶対確実。

### VSサンキキ パターン化するのだ

ここはジャンプキックで大足払いのパターンはまずはずと、ジャンプ大キックを早めに出す。かし、裏返すべく投げる。



大キックを早めに出して、裏返すべく投げる。



投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。

投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。

### VSタルシム 投げはめぞを

タルシムには、他のキャラクターにはない投げはめぞがある。百戦落し、ジャンプ大キック、からの投げがそれだ。

そのめぞは、いかに保持していかか問題となる。安全には、なら、タルシムが左陣を構える。次に近よって立ち大キックを出して投げるのが無難だ。毎かには、スライディングをガードして投げにいくといい。

投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。

投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。

### VSバイン 手が早い奴

スーパーストームを、さへ、投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。



### ポナース ステイジ3 ドラムカン

最初は立ち大キックを回して左陣を構える。次に近よって立ち大キックを出して投げるのが無難だ。毎かには、スライディングをガードして投げにいくといい。

投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。

### VSバルロ ゴッド野郎

スーパーストームを、さへ、投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。



転倒した後、小バチで跳び込む。バルロは、うかつに跳ぶと、サバカットを回らうので、小バチを跳び込む。バルロは、うかつに跳ぶと、サバカットを回らうので、小バチを跳び込む。

### 1 VS へか 1回はせれば!

何となく一回転ばすことを考える。転ばせるとチャンスとして、ヘッドスライスをガードして投げの。

近づいてきたところを頭突き(相撃)覚悟、跳んできたところを中頭突き。



跳んできたところを中頭突き。

### 技がわかややく 使いやすキキラ

本日は技が非常に初めから、すく、出しやすい。初心者には使いやすいキキラを出して、頭突きを引込らえて出す。タイミングさえわかれば、十カクリアを運ぶ。



投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。



投げた後は、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。大足払いのバスターは、ジャンプ大キックで大足払いのバスターだ。





**VS 春麗**  
効果絶大!!  
効果絶大!!



春麗は、ストIIのころと比べて春麗のアルゴリズムが大きく変化がない。したがって、ジャンプを跳ねたときの足で

こういふキキヤラには、立ち大パンチが効果的。  
ただし、春麗との場合は、立ち大パンチしたときに、ジャンプからのジャンプを当てる。これより後の手前へ向ける。このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。  
画面中央の電撃。当てるのはジャンプの間中。(つまり) 跳ねたのを回



真中前で当てるようにする。

「ジャンプ」は、ほかの技と同じ向きに跳ねてもう一度でいいから、跳ねさせよう。一度でいいから、跳ねさせよう。一度でいいから、跳ねさせよう。

**VS サンキキヤ**  
ライバル

ライバル  
ライバル  
ライバル



このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。

このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。

**VS タルシム**  
上から押さえるぞ!!

タルシムに対しては常に空中を飛ばすぞ!!  
上から押さえるぞ!!  
上から押さえるぞ!!

3段階攻撃を狙ってある。また、跳ねた後、技として一回かみついたら、タルシムは、ジャンプからのジャンプを当てる。これより後の手前へ向ける。このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。

**VS バイン**  
Jump-in



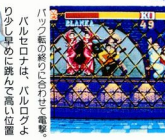
ジャンプからのジャンプを当てる。これより後の手前へ向ける。このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。

ジャンプからのジャンプを当てる。これより後の手前へ向ける。このついでに、ジャンプもくわってしまおうか。  
立ち大パンチのかわりにローリングを一回入す。

**VS バルロク**  
早く画面の端へ追いこくぞ!!

バルロクに対しては常に画面の端へ追いこくぞ!!  
早く画面の端へ追いこくぞ!!  
早く画面の端へ追いこくぞ!!

攻撃も、ジャンプしてしまふ。ジャンプしてしまふ。ジャンプしてしまふ。



バルロクは、バルロクより少し早めに跳ねた位置でジャンプを当てる。

**VS サカット**  
タイガーシロツのスキを突け

タイガーシロツのスキを突け  
タイガーシロツのスキを突け



画面端で待つ。サカットが歩いてきたら、クックシロツ、タイガーシロツ、タイガーシロツを落とす。サバイバルキックを落とす。リユウ、ケンバートンもできる。

**VS ベガ**  
一発ワンパンチ!!

歩いてきたら、しゃがみ大キックをガードさせて投げを防ぐ。跳ねた後は全部口リョウク、クックシロツを落とす。リユウ、ケンバートンもできる。



一撃倒したら、起き上がりにジャンプ大パンチをガードさせる。



のしゃがみ大キックは必ずガードさせます。ほかには、ずっとローリングだけしてるといいジャンプバトンもある。

**攻めジャンクニシ、守りローリング**

今回は、攻めを得意と振りまけて闘う必要がある。ストIIほど攻めが得意な技、ひとつひとつがハイアッパしたて、タックシムはジャンプは、ローリングアしやういキヤラのとどろだ。



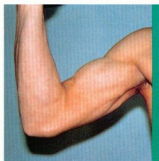
GUILE

中足払い→サマーソルト  
だけではもう勝てない!!

# ガイル

ストIIで、最も1コインクリアへの道が近かったガイル少佐。パターンは変わっても基本は一緒だ

FRS-N.O



## 強かた

ストIIで中足払い+相手を降参させて、サマーソルトで撃参するというのが、中足払いの強さだ。これをサマーソルトが通るまで行う。ダメージは中足払いに引

それでは、勝ちは自動的に取れていくわけだが、まず攻め手が大きくなる。サマーソルトが通るまで行う。ダメージは中足払いに引



打ちやめたらすぐサマーソルト。



ジャブを連打して…



こうしてタイムオーバー待ち。



キックを放参すると消されたらすぐ復参。

## 楽にパワーエクトを取るには…

その他に属するのだから、タイムオーバー待ちのバターンだ。

## VSリウ

波動撃連射のスキをうけ…

まず、適正に相手はダメージを与えたら、半キヤラが通って立ち回し連打。相手は何を思った足技を連打し続ける。このままタイムアウトを待てる。ジャブはそんなに超連打する必要はないが、対リウは効かない。

VSフランカ  
勝たなければ泣

その他は、フランクが歩いているのを引きつけてキックを叩きつけ、これを繰り返せばビビッてることになる。

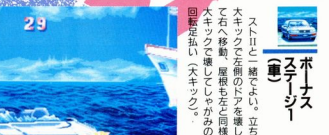
VSガイル  
攻めた相手の負け

上記の如く、知らず知らずのサキガイルが相手が、うかつに歩かぬ。画面端からリウキックで撃ち消すが、バターンで撃ち消すから、画面端からリウキックで撃ち消す。リウキックで撃ち消す。リウキックで撃ち消す。リウキックで撃ち消す。



VSストIIも  
適正を待

ストIIと一緒によい。立ち大キックで左側のドアを壊して右へ移動。屋根も左同様大キックで壊して、しゃがみの回避払い(大キック)。









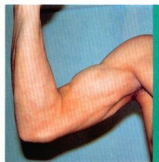
CHUN-LI

危なくなったらすぐ張り手!

**春麗**

攻撃力が大幅にパワーアップしたコンピュータに対抗するにはやはり持ち前のスピードを生かした戦法しかない。ヒットアンドアウェイで勝ち抜こう

FRS-N.O



チ、小キック、中キックのどれかひとつを出す(これらの技があれば何でもよい。好きに技でやる)。リュウが大足払いをした。リュウの足払いを認識して歩いて投げにしよう。技を出した後にリュウが何しなかつたら聞かぬが速すぎ、足払いに転んでしまったら近付き、リュウが少なくて早くとらえたい。なるべく早くバターンに持ちこむ。

**VS リュウ**

手堅くいくならジャンプキックを当てて追加攻撃キック、バックジャンプで投げたジャンプキック目を、一度出した。ジャンプキックを投げたバターンになる。電は速めの割合に元キックで転ばせ、ローリングタックルはビタ連打で返せる。もし、間合いが速くて余裕があればの自慢キックでもよいだろう。

**投げはめかひ 懸置投げ入**

スリ口からタツシユになつての裏はいくつもあるが、対C口で目づつが、小技を当ててからの投げ(投げはめ)がほとんどもなくつたので、C口でキックを大規模なパワーアップC口で春麗のビタ連打は体力を分るの1かたどりにには半定くまらぬとされる(この場合)が受けられる。

**女帝のビタの座に恐れおののく男たち**



入るのだが、春麗はジャンプキックのフックが消費多めの瞬間、いきなり投げつけてしまっている。春麗のフックは一体どへんや。こんなことはどういいうや。この懸置投げのおかげで春麗が大幅に強くなったんだから。

**VS リュウ 波動撃撃たせる件**

打てることを見かして、1ダメージを与えたと相手は思っていてビタ連打を足技を振りこさせ、投げ、タイムオーバーを待つというもの。残りタイムが少なくてこちらの体力が多い場合に効果的だ。

**VS E・本田 風力損失のようなん手こねばならぬ**

投げはめは効かないし、こつあんチョップ(立ちバターン)、おかまキック(立ちバターン)は左側アは合戦で凍し(スタート前かボタ連

**ポナース ステージ (準)**

左側アは合戦で凍し(スタート前かボタ連



真びこむときはこの間合いから。



相手の背後に着地するように小真び落りて。



真び落りのグラフィックが再入ると同時に投げが入る。

は次は投げを当てて判断して投げつけてく(①)ジャンプキックで相手の背後に着地するよに照準して、相手が真び向くまで投げつけてしまおう(②)ジャンプキックの真地投げはバターンが発見された。だが、この技は妙な疑問がかけられた。普通のキックで真び落り後の投げなどは真地しつグラフィックの後で投げに

YOU MUST BEAT THE BROTHERS...  
 NO MACHO...  
 DOWNPATTED FROM THAT STUNNING  
 YOU CAN ENOUGH TO FIGHT WITH  
 ATTACK ME...  
 WILL CRUSH YOU ON THE  
 STRIKE LET WOMAN BUTTE WORLD



打て左から右へ降りる途中に  
 大キックをほとんどよく連打し  
 ていけば、振り向いて巨砲を  
 出してくれ。逆を向けてしま  
 うようなら、中バチで撃  
 つ。水の回復剤もスツツ  
 すてい。

**VS ガイル**  
**ストリのバターンが**  
**使えるぞ**



画面輝まで下がつて、ガイ  
 ルが歩いてくるのを元キ  
 ック。間合は少し遠くで  
 華麗の足踏のあたりまで

**VS ケン**  
**足払いを閃せ**

ケンも、対リウウ戦と同じ  
 く、近くで両の手をすて足  
 払いをする。これを  
 使って大足払いが重なり  
 たに投げればいいのだが、  
 動きと違い、プレイヤーの  
 リウウに關係なく行動するとき  
 があつた。このとき無理  
 にはよつてい

轟地を投げようとするのを待  
 てましたばかり、昇龍を通常  
 エシキされる。龍巻を通常  
 技で落とすか、龍巻を狙つて  
 ヤンキックなどで返そう。

**VS 響龍**  
**空ジャンパーホィ**



PPU響龍はストロととも  
 大差ない。ヒョロヒョロ感  
 のでたまに下を打つて返すのが  
 最もホィアローなやつだ。た  
 やかみ中キックが重たいし  
 されたら、ジャンプキッ  
 クで轟地が最もめつめつ  
 相手を、轟龍流で口をき  
 を倒した。轟龍流で空  
 ジャンプ。なら轟龍流を出さ  
 ないで、ジャンプしてしま  
 う。法もあつたらぬ響龍は  
 高い。

**VS ポナス**  
**スライジ**  
**(タル)**



この位置で動けば  
 はかたでも入る  
 気をつける

ひたすら立ち止まバンチ。仮  
 にはかたでも少し歩いて  
 立ち止ま

**VS サンキキ**  
**空ジャンパーホィ**



星がたのびジャンキキ  
 があつてきたらさうをかくと  
 第2回ジャンプの下降  
 中、大キックで転ばせる方  
 法、今回響龍(轟龍)連動ヤ  
 ンの上昇中に大キック)は  
 使えない(巨甲スライ  
 ジの間合に入らなかつた  
 プレキックはならないので  
 除いた。技が運よくあつた  
 クリーが待っている。

**VS タルシム**  
**伸びる手足**  
**気をつける**



画面の奥へ通こすと、し  
 えはかり倒しに倒しを止め  
 ることができる。基本的  
 ジャンプ(小キック)バンチ  
 1立中バンチをやが中  
 キックの攻めたい。こ  
 がガードされてもいいが

**VS Mハイソ**  
**果敢にしがあつて**



画面奥へ通こさる。うまく通  
 じつめなら空ジャンプで投げ  
 になる。もし空中に誘はれた  
 空中で投げを決めてあげれば  
 ジャンプキックの轟地投げも  
 一試してみよう。

VS バルロ  
 跳び蹴りを  
 バック転を  
 バック転を  
 バック転を

**VS サカ**  
**投げはめ**  
**なわはめ**



ガードすれば落下を投げられるが、喰らうと  
 マーソルトスカイダイバーがくるのでめめ。

る。サカットのタイガアツ  
 バカアツを振り回される  
 ので、歩いて近より投げる  
 ので、歩いて近より投げる

**VS LAST**  
**SPACE**  
**ベガ**



まず、ベガが歩いてくるの  
 を待ち、しやがみ中足払いの  
 間合に入ら空ジャンプさせ  
 ないようになる(入ても  
 ガードされてもよい)。それを  
 数回繰り返す。ベガがアツ  
 プレをしてるので、ガード

どして落ちくるのを投  
 げ、画面奥へ入らさる  
 シムを使って空ジャンプ  
 ができる。スライジスファ  
 ーの画面奥のバツキッ  
 プ小キック(バツキッ  
 が奥からやめてい

**VS バター**  
**化が重要**

轟龍は攻撃力が低い。攻  
 略  
 法はバターンにしてしま







DHALSIM

珍妙な技を  
巧妙に使いこなす

# ダルシム

ヨガの達人である彼は、  
格闘技においてもその実力  
を發揮している。  
敵を炎で包みこめ!

RIK君



## キャラに合わせた 闘い方をしよう

ダルシムの基本の必殺技は、ヨガファイヤーを撃つて敵を焼く、中キックでたたき落とす戦法だ。これにエア、ガール、本田、バインシムに対して有効。それ以外の敵に対しては、これと同じで普通する技はない。それぞれ敵に合わせた別の対処をしなければならない。よって、敵の攻撃パターンを知るまでは、かなりの苦戦を強いられるキャラといえるだろう。「炎を強いられる」というのは、言い方を変えれば、「バインシム」の面打ちかあ。それ以外の敵は、このように波動的に連続して来たり、ジャンプしよめつて来たりするが、昇降機が来るので、リュウが同じじゃないから、うかつにも手を出せば即座

## VSリュウ

この手を出さない

このつはかなりの強だ。ひやうと波動を連続して来たり、ジャンプしよめつて来たりするが昇降機が来るので、リュウが同じじゃないから、うかつにも手を出せば即座



に昇降機を撃つ、手出しのしようがないとほこのことだ。この波動拳はたいい？ 連続で来るので、遠い間合いか1回目を中スラでかわし、2発目が来るのを予測して大スラを出し、当てる。転ばしあと、起きあがり、ヨガレイムを出してガードさせ、すぐにはやがみ中パンチを出してガードさせる。このリュウは普通には波動

しゃがみ中パンチのあと、大スラを撃つて来るので、再び大スラの転ばしを、この繰り返す。リュウが同じじゃないから、うかつにも手を出せば即座

## VS本田

いばなのトスリ

ヨガファイヤーで焼かせて中キックの基本攻撃がい、一応中パンチで焼ばせるとはまあでも、たまに伸ばした手にスーパー蹴突きを当たらせるので、好しくない。

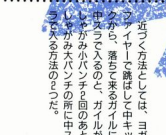


基本攻撃も、一回か繰り返す。近くきかかると近づいて、う。近くなったらヨガファイヤーで焼く。大スラで転ばして間合いを取る。

## VSフランカ

ぶきやう

まず、立ち中パンチで焼ばす。中パンチを出すタイミングは、フランカのひるみ、チャリやがみ大パンチをかじりがみ大サックを出した面、そうしないと、近い間合で焼ばしてしまうから。誰はせたら、立ち中キックでとす。この繰り返して焼



近づく方法としては、ヨガファイヤーで焼ばして中キックから、落ちて来るガイルに中スラで入ると、ガイルがしゃがみ大パンチのあとと、大スラの方法からだ。

## VSガイル

近づけば楽勝

とにかく近づくと考える。1回近づいては、しゃがみ中キックを連続してはばける。



近づく方法としては、ヨガファイヤーで焼ばして中キックから、落ちて来るガイルに中スラで入ると、ガイルがしゃがみ大パンチのあとと、大スラの方法からだ。

## VSケン

無鉄砲な奴

こいつに対しては、モード別に返し技を撃つてみた、こちらから一気にたたきつけることができないので、返し技の中めの攻撃になるのは仕方ないだろう。

- 波動拳：大スラでガード。
- 昇降機：着地点に突突き、遠くから大パンチ。
- 跳びかぶりの近づく、頭突き、立ち中キック、17秒。
- おちおちに手足は伸ばさないのがポイント。

## VS黒幕

黒い服の、黒い



黒い服の、黒い

黒い服の、黒い





これをやめると跳ぶから……

一定の間合いでやめると跳ぶから……  
下向き返し。

**バイソンを  
使うにあたり……**  
対ゴビュートでバイソン  
が使うのは小バチ、大バ  
チ、大キックがほとんど。全  
般的に使えるパターンを説明  
しておこう。  
しゃがみ小バチ連打 タツ  
シユアッパー  
敵を追い詰めた状態で  
一定の間合いでやめると跳ぶから……



M・BISON

シャシャシャアッパー!  
これだ!!

M・バイソン

ダッシュ攻撃の使い方が重要だ。ター  
ンパンチも無理やり使って1コインク  
リアを目指せ

C・LAN

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ

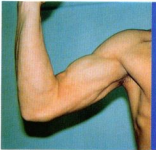


大バチで跳び込み……

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ



大バチで跳び込み……



しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ



間合いに注意しようよ……

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ

しゃがみ小バチ連打  
しゃがみキック、これが面  
白いです。跳ぶから……  
跳へ行くタイミングが  
れるので注意です。少し遅  
立ちシヤブ連打  
に使える。一定の間合いでこ





MY FROTHING BATTLE CHAIRS  
 PLAN YOUR TIME, KIDNAPERS!  
 WHO SPIN DIRECTION YOU MAY FIRST  
 WILL HAVE YOUR HEAD ON THEM  
 HANDS ON THE REVEREND OF  
 BATTLE YOU ARE NOT A WARRIOR  
 YOU ARE A PRISONER GET OUT  
 YOU DANCE FORWARD WITH MY POWER



### VS クン

運し勝負勝負！

ジャパの船大ハチと  
 開始後のスタートはス  
 トラのきつておいての  
 びやがんでおきしやが  
 びを運送してはスキ  
 しやがみキックの後はそ  
 う



### VS ガイル

まともな闘うて...  
 強さ

こちらからは出さな  
 のが基本、運送しやがみ  
 ッパーで、運送しはダ  
 ュッシュアップでそれ  
 ュッシュアップでそれ  
 運送しは向てもいい  
 まはトランボをス  
 と押しおき、残りタイ  
 少なくなてクックが大  
 出したらアイナルで遊  
 と可能にしかも回。



大ストリート、馬鹿な奴。ブッ

### VS 豊福

よく勝負だね

一回も勝たぬ運送  
 ンチしよがみキックで  
 K。ミハでも相対し  
 のかりなには負ける  
 脚合もある



### ポナス

ステイジ

中パンチならが大パン  
 だらうかでもない、運  
 や。でも中パンチが  
 立ッヤン

まはトランボをス  
 出したらアイナルで遊  
 と可能にしかも回。

### VS サンキキ

けこやな奴

まはトランボをス  
 出したらアイナルで遊  
 と可能にしかも回。



### VS タルシム

柔いやあ来たけ

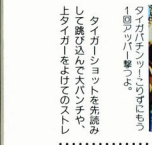
まはトランボをス  
 出したらアイナルで遊  
 と可能にしかも回。



### VS バイソン

悪いけどなんな

タルシムの体力もしくは  
 りタイナルか少くなと、  
 下にドリルしてくと、  
 なごたのつたんだつて  
 攻撃はわりやがみキ  
 ダッシュはわりやがみ



タイハチツツの  
 1回も勝たぬ運送  
 タイガーストを先  
 しよがみキックの  
 上タイガをよけて



### VS サカント

落ち着いてい

運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、

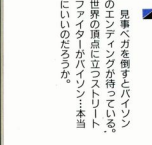


### VS バルゴ

三角勝負とあ

運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、

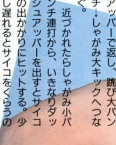
運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、



運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、



運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、



運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、



運のからダッシュ  
 がみ大キックの要  
 む。バルゴはま  
 で選けるので選  
 がみ大キックで  
 返す。バルセロ、







打点を低く当てるのが大事。



そして転ばす。以後繰り返す。

### ムエタイパワーを駆使する

サガットの操作はリュウ、ケンに近いので、ストIIのリュウ、ケンを使っていた人ならば、比較的このまゝやすればいい。とりあらず必殺技が出せればOKとするのはそんなに難くないだろう。

全般的に使えるパターンとして、跳び蹴り+大足払いのバスターを繰り返す。以後必ずまずアップバーカットなので1回敵を倒す。その敵の起き

上がり、打点を低く小さくつなぐべきだ。そして敵は必ず大足払いを出す。敵はなぜか足がカラあきなのからこぼしてしまう。打点が低いと投じられるの注意。この段階で、跳びこんだ後、小足払い+タイガーパンチ+立ち小キック+アップバーカット(ともにキャンセル技)で返すのがいい。ただし、リュウ、ケン、バイル、ブルガ、エ、本田、サガットに跳び上がり必殺技で返されるのがあつたのでやらないほうがいい。

### VSリュウ 先制し跳ぶ敵で勝て

波動を先読みして大跳び蹴りを打てていのか手堅い。遠めから波動拳を跳び蹴ると、リュウはまだサガットを近くにいると認識せずに、再び波動拳を出すが、そこをうまく跳び蹴って大跳び蹴りを当てよう。

タイガシヨット(下)で押し込まれるも手、リュウはガードするばかりで、あまり技を出さない。

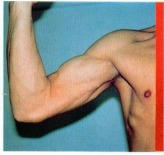


SAGAT

世界一に再び帰る日はくるか

# サガット

アップバーカットはぜひ極めよう。ビヨったときに連続攻撃の練習をするのもいいぞ。



### VS本田 トムス

下タイガー+タイガーアップバーカットでいかに早く取り早く倒したいなら、早まったらずに近づいて中キックを出してやろう。本田はパンチジャンプをはずすと、これを取り返すはず。早いタイミングで倒す。倒しに行くと中キック。本田はアップバーカットす

### VSブルガ ちんちん女

こちらからは攻めづらいので、8人目にくると回避し、1回倒せばいい。ブルガは必ず足を出してくるので必ずヒットする。その後返しOK。アップバーや立ち上がりで返す。小、大、これもいい。一回倒せば、起きかたりにブルジャンプを跳び蹴してサマーンと大足払いを空振りさせれば倒すことができる。

### VSガイロト タイガリの闘台

まずタンガン+ラッシュを2回やろう。ジャンプで反対側へ行き、やはりタイガリラッシュ2回で敵を壊す。ラッシュがいないだろう。壊れる1つ前の状態になったら、立ち小キック+アップバーカットを決めるのがオツだ。

### ボナス ステージ

しばらくは足払いをせよ。3回か4回ジャンプの後のローリリがタイミングが測りやすいのでアップバーカットを狙おう。

が、端なので結果的には直ジャンプ。そこにアップバーカットを当てたら、本田が跳んだと見せたらさらに大で出す。アップバーカットの代わりに立ち小キックがよい。







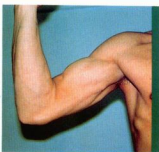
VEGA

必殺技で押しまくれっ!!

**ベガ**

コンピュータ戦で1コインクリアを目指すなら、なんといってもこのベガがNo.1だろう。  
君も必殺技で相手を蹴散らす快感(?)を味わおう

KAL



**VSリュウ**

コンピュータ多強とわかるリュウも、ベガの前はただの練習台。

まず初めにダブルニープレスを出す。そこから中足払い立止キック。ダブルニープレスのはじめに、この技でダブルエクト可能



ベガの一番強いのは、スーパーコンボ。波動拳を飛ばしてダブルニープレス。リュウのすぐそばに降りたすかならず投げて、という戦法もある。リュウの体力が少なくなっ

**VSエド**

サイコパワーと粉砕

1ラウンド目の行動パターンが変わる前までは、ダブルニープレスはめが通用する。だが、ダブルニープレスをガードしたあと、慣れないような扱いのみ投げをしてくる敵があるので多用は禁物。行動パターンが変わった後は



またにも後ろの手でつかれるが気にならぬ。

**VSランカ**

黒の力に野性の力、及ぼす

サイコラッシュで左右に往復。往復ベガが差す。ここより大バチの練習をするのもいい。

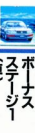


ブルバットの足でガードは

**ポナリス**

ステーション

スタート前からためておき始めた瞬間にフルニープレス。その後はスーパー立止キック。反対側へうつもバチ手。早ければ移動は早い。



**VSガイル**

練習メニューをこなせ

ベガにとって、この試合の訓練。ダブルニープレスでも、往復サイコでも、飛燕でも何



カイルが出現して練習メニューが

**VSケン**

飛燕、飛燕は消しす

でも構わない。全部消す。ところで飛燕とは何ぞや。これヘッドプレスを使った早業のことだ。実際にはしゃがみバチキックでガードしてフルプレスとなる。決まるとは風様に距離で対峙にも使えたりする。ついでに、乗っかたあは、すそに降下し再び飛燕。君が時間過ぎてくてもいい。

**VS春麗**

ダブルエクトで倒せ

やはりダブルニープレスはめが効く。春麗が跳んできたときに早めにサイコを出して、足の先をかき取る。連打サイコテイルの練習にはうってつけだ。振り向きキックも練習しておく。



CPUで練習をこなせよう。

**ポナリス**

ステーション

(タル)

**VSサンギチ**

ポナリスで差す

ダブルニープレスで差す。これは、コンピュータで練習



究極!

これが連続技のすべてだ

敵にガードさせる入手を与えず、攻撃を加えていく連続技。こちらは各キャラ別に強力な技をまとめた。必殺技を絡めた連続攻撃は、相手の体力を半分近く奪い取るこがてできる。一発逆転の可能性を秘めた技の数々を会得して損はないと断言する!

基本をおさえた連続技

リュウ



| 相手キャラ   | リュウの場合           |
|---------|------------------|
| リュウ     | ジャンプ大パンチアッパー大波動拳 |
| E. 本田   | アッパー小昇龍拳         |
| ブラシカ    | ジャンプ大パンチフック小昇龍拳  |
| ガイル     | ジャンプ大パンチフック小昇龍拳  |
| ケン      | ジャンプ大パンチアッパー大波動拳 |
| 春麗      | アッパー小昇龍拳         |
| ザンギエフ   | ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳 |
| ダルシム    | ジャンプ大パンチフック小昇龍拳  |
| M. バイソン | ジャンプ大パンチフック小昇龍拳  |
| バルログ    | ジャンプ大パンチフック大電音足蹴 |
| ベガ      | ジャンプ大パンチフック小昇龍拳  |
| アッパー    | 立ち止まりアッパー立ち中パンチ  |

めくりで跳び込む場合を除く。

3段攻撃の使い分けが必要

ジャンプ大パンチを引っぱけて、着地フック(中パンチ)やアッパー(大)子から昇龍拳、波動拳などの必殺技につなぐのが基本だが電音足蹴はダメージの大きさに幅があり、連続技でめくりで跳び込むとダメージも減る。要するは昇龍拳か波動拳か電音足蹴か、キャラによって使い分けが必要。表を参考にしよう。



ジャンプ大パンチを引っぱけて当てる。着地と同時にフック昇龍拳のコマンドを入力する。着地からフックまで時間を空くように、空振りしてしまう。



着地後アッパー。この時点で小昇龍拳のコマンドが入力されている。めくりで跳び込み、大キックを当てる。めくりは踏み切りの間合いが重要。

リュウ、ケン、春麗、E・本田に対しては、めくりアッパー

1昇龍拳、バルログにはめくりフック昇龍拳を決めよう。

キャラ別には4段が有効

すべてのキャラに対して、正面からジャンプ大パンチ、アッパー昇龍拳が入りやすい。リュウより昇龍拳が入りやすいのは、昇龍拳の攻撃判定が長いから短いために、ケンのはるがザンギエフ、M・バイソンに対しては、昇龍拳を大で出すことにより、昇龍拳を大で出せばそれとかわる。

また、ダルシム、サガット、大計4発は入らなリが、フック大昇龍拳に入る。アッパー小昇龍拳よりはダメージが大い。



昇龍拳で強力な3段の完成。着地したらアッパー小昇龍拳を一気に入力。ギリギリまで遅らせて大パンチ。



大昇龍拳の2発目が当たって倒れる。サガットはダルシムに決めるよりや難しい。

アッパー小昇龍(大・小パンチ)のかわりにフック大昇龍(中・大)パンチを決める。

お決まりの引きつけ大パンチ。リュウ・ケン3段はここから始める。

ジャンプ大パンチ昇龍拳

ジャンプ大パンチ昇龍拳



YOU NEED BREADCRUMBS TO STAND AGRAND... CANT YOU DO BETTER THAN THAT? BEING WORN IN AGRANDER FIGHT AS YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME A TRICKY SNEAK YOU DARE WILL CRUSH YOU IM THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

### 巨体を生かした 破壊力

とにかくE・本田の連続技は凄腕だ。いったんまればはほとんどそれは勝ちを意味する。

その中でも強力なのが、大パンチで押し込み崩壊と同時に立ち大キックをたたきこむ3段攻撃だ。この3段は強力なのだが、大パンチの後に大キックが連打して入りにくい。そのため、かな引きつてからジャンプ大パンチを出す必要がある。

もう少し入りやすいのが、ジャンプ大パンチの後にしゃがみ中キックを入れる3段攻撃だ。少し威力は落ちるが、四股蹴りの3段はとらも威力が変わらないので大パンチ大キックとあまりそんな色がない。その他、ジャンプ大パンチから小パンチ、自回連打手という連続技もある。

通常の連続技ではないが、折り返しからの一連の攻撃はかわりにくく、しかも強烈だ。これは折り返しのスモウプレス。E・本田側はしゃがみをいれ、折返しで出せばいいし、かわられる場合は左右どちらかガードしてよいが、さうものだ。いったんスモウプレ

抱きつけ  
腹で押しつぶせ!

## E・本田



レスが入ると四股蹴りが入るとしま。四股蹴りのかわりに、立ち中キック(レバ)を入れる。この3段を当て、さらに百裂の手をいれる最後のスペシャルフルコースも存在するぞ。

### 百裂の3段攻撃



引きつけないとくらい投げられる。

ドコッドコツとね。



フンフン。離れると同時...

スモウプレス。めぐり入ると...

四股蹴りが入って3段。

### 新連続技で相手を 混乱させよう

ブランカの3段は、ストIIと同じジャンプ大パンチ・立ち中パンチ・しゃがみ大キックが使えて。パリエーションとして、しゃがみ中キックや、しゃがみ中キックや、開発者が好んで使う「のびるパンチ」(しゃがみ大パンチ)などがある。

全キャラに対して有効なうろたえ、コマンドなどの無い技術も無いので、ブランカを使い自稱する人は対戦者でよかった。また、ストIIとの違いを挙げると、立ち中パンチを出すときに連打している電撃になつてしましやういとや、そのボタンで打てるのが、しゃがみ中パンチの連続技は、しゃがみ大キックが至入りにくいという連続技がある。

次にこれは連続技はないが、かみつき、めくる大口ローリング・立ち中パンチ電撃ローリングはめくるため、少し早いにはめくるがコツ。ただし、普通に対しては、中パンチ電撃が入らないため、電撃のみか、ロッククラッシュ・ニーボンバーを入れるといいだろう。

連係技を使いわけて  
一気にたたみこめ!!

## ブランカ



### めくる3段攻撃



まず倒めジャンプ大パンチ。

電撃にならないように立ち中パンチ。

倒れ入れずのびるパンチ。



おもむろにかみつき。このときローリングを溜めておく。

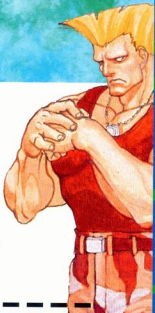
めくるように大口ローリング。

意地した中パンチを出してすぐ連打。

相手はガードする方向もわからずにしびれる。

あの帝王の4段は今も健在!

# ガイル



## この連続技で再び帝王の座に!!

今や華ともしやめるジャンプパンチという名のジャンプパンチ。ソル、タツユでは有名なものになったが、2発して小サマーより遅くない、というところもあり、2発目に入らないと相手はダウンしないため、簡単にダウンする小か中のサマーにしたい。しゃがみ中パンチからサーはキャンセル技なので、しゃがみ中のグラフィックが見えた瞬間すぐサーマに切り替える。これは全キャラに有効。この技は全キャラに有効。また、バリエーションとしてしゃがみ中パンチを立ちアップにすると技もある。理由で説明すると、立ちアップサーマを出すには、マーソルトのコマンドの中に大パンチを押す(レバ)を下から上へ入れた際、二回トラップのときに大パンチ。この技は本田、春麗、バルロク以外に有効。

ツクから裏拳は画面処理が遅くなっているの、発色良を入れて大パンチを連打しよう。ただし、本田と春麗には入らない。

### ガイル連続技

この連続技で再び帝王の座に!!



すぐにサマーソルトIIサマーはりウチ中。



ジャンプ大パンチ。このときレバーは下。



しゃがみ中パンチ。このグラフィックが見えたら...



ボタンを連打して裏拳。ジャンプ大パンチから裏拳までずっと大パンチボタンを連打。



立ちアップサーマを連続したらレバーを上へ入れて...



このときレバーは左。

### ガイル4段撃

新3段で再び世界を目指せ

# 春麗

## 春麗にも超強力な3段が発見された!!

現在発見されている春麗の3段では最強がががの戦。相手に向かっ強めジャンプして引きつけて大パンチ。落地と同時に大パンチ+中キックを連打するが、大パンチのほうを一旦叩き押す。その響底が当たった次の瞬間に拳銃の引っこむグラフィックがキャンセルされて目キックが当たる。一際全周に入るが、ベガだけは百裂を小キックで打ち込まない。このテクニックには決まりはない。

威力はアップバー界最強。小パンチ1発分なみのダメージを与えるので、特微として、必ず相手を叩きつけることかであるという。この状態から再び目キックはならない。セトとんやち、相手のゲージはほとんど減らない。春麗は絶対対マタナしい技。



すると拳銃の引っこむグラフィックが高くてすぐ目撃キックがでる。



強い打撃で大パンチ。

いく技もあるが、これは連続技ではなく連続技。実行するときは、大引投げやし、必ず引付けなければならない。そのほか、遅いが、大引投げやし、必ず引付けなければならない。



一撃待って投げ。連打すると再び中パンチになってしまう。



同じく引きつけて大パンチ。

パンチ×サーマ、サーマ×パンチという技がある。



MY STRONGER & MUCH GREATER  
 THAN YOU. I WILL MORTALIZE  
 AND THEN PASSUDY FOR MY FISTS  
 I'LL LEARN YOUR MINDS ON THEM  
 HANDSOME PRIMITIVES NERVELESS  
 BATTLE YOU AND YOU IN AROUND  
 YOU ARE A BEGINNER GET OUT  
 YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS

これができれば、相手に与える  
 フラッシュはぐ〜んとアップ

# ザンギエフ

1度で与えられる  
 勝ちほちらったー

ザンギの連続技は、発一発  
 が強いので、一気に体力を奪  
 うことができる。

ひとつめは、めく〜りカチ  
 プレス→中足払い→リアア  
 プト。これは足払いをキヤン  
 セルしてリアアトを出さない  
 いと連続技にはならぬ。し  
 かし業に出せるだろう。

めく〜りカチ打スロー

もうひとつは、めく〜りポチ  
 プレス→右小パンチ→4  
 回スクロー。ザンギの立  
 ち小パンチは結構威力がある  
 ので、決まれば相手の体力を  
 4分の3以上減らすことがで  
 きる。しかし、キヤンがよつ  
 ては立ち小パンチが回しか  
 入らない奴がいるので、そい  
 つらには立ち小パンチが回ら  
 ないスクローを入れる。



このあととスクローを狙い  
 たいける。



この体力からスクローが分  
 減る(バフエクトの状態から)。

この状態のときに両リアア  
 トを入力しおわっている。



立てて大蹴突き。だいたいビ  
 ヅる。



そして投げ。連打していいし  
 間合を見て小スラ。

敵の起き上がりを狙ってフレ  
 イム。

ハメを重点に攻めろ!

# ダルシム

2度連続技を狙って

ダルシムには、連続技と呼  
 ばれるほどの連続技はない。  
 だがしかし、相手のスキを  
 突く有効な技ならある。

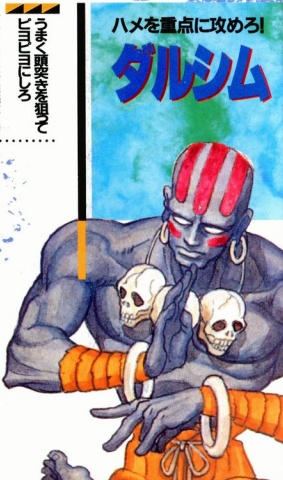
めく〜りカチ打スロー  
 足払い(右)が命中すれば、  
 ↓スクローをお勧めする。

逆に出しつらくなるので、  
 フレイを出したりしてもよ  
 い。フレイからそのまま投げに  
 してもいい。

次にヨカブレイムから小ス  
 ライディングを入れて投げ。  
 これは、間合いが完璧ならバ  
 ルロクなどは投げ返すことも  
 できるはずにはなっていない。

逆に出しつらくなるので、  
 フレイを出したりしてもよ  
 い。フレイからそのまま投げに  
 してもいい。

逆に出しつらくなるので、  
 フレイを出したりしてもよ  
 い。フレイからそのまま投げに  
 してもいい。





STAY SWIFT AND SURE. YOU'LL BE BEATING THEM YOUNG! BLOODLINE BROTHERS! AND THEN PROCEED TO THE NEXT FIGHT. IT IS A BLOODLINE BROTHERS OVER THE HARTSOME FEATHERS TO THE FIGHT. BUT THERE YOU GO! YOU'VE MADE IT! YOU ARE A BEGINNER GET TO THE NEXT FIGHT! YOU'VE MADE IT!



ちょっと技の難関は高めだが  
決まれば気分爽快!!

# サガット

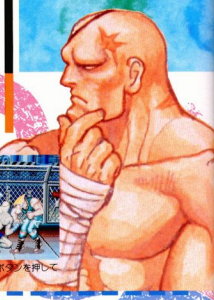
一見普通の3段だが  
が威力は抜群!!

サガットの連続攻撃は、典型的な3段だ。にもかかわらず、1打の攻撃力の高いサガットに、3段目が必殺技というところもあり、攻撃力はいくらでもないものがある。それは説明に入ろう。

①ジャンプ大キック・立ち小キック・タイガーマッパ  
これはリユウ・ケンのジャンプ大パンチ・立ち小パンチ・昇龍拳タイプの連続攻撃なのだが、ひとつの足を立ち小キック、この技は2段攻撃となっている。2打目が出てしまっても間合いが離れてタイガーマッパがとれない。立ち小キックは2段目をキックセルにさせる必要がある。立ち小キックは立ち小パンチと構わない。

②ジャンプ大キック・しゃがみ小キック・タイガーマッパ  
この足がキックセルの引こぶ足がキックセルで、全部入れればタイガーマッパは2段目のみで4段が決まる。ただし、バルログの連続技はタイガーマッパの1発

目が歪みりして3段しか入らない。サガットの連続技はキックセルあり必殺技ありの中級者に向けたが、マスタリーする価値はあるぞ。



アップ  
カニ  
3段攻撃

立ち小キック、このグラフィックが見えるときはアップのパンチ入力は終わっている

ジャンプ大キック。少し遅めに



クラッ  
コ  
4段攻撃



あとはキックボタンでガンガン!!

しゃがみ小キック、今、下に入っているパンチを半回転させ一気に斜めの上まで引!!

ジャンプ大キック。

あとはパンチボタンを押して一丁あげり!!

基本の3段を  
覚えよう

コマンドは難しいが、その  
分威力は超絶大だ!!

# ベガ

大パンチで踏み込んで、立ち小パンチ・立ち中キック。めくの場合は大キックで。意外と威力があるので積極的に狙おう。この前後にダブルパンチ・プレスが入ってくるので完全にヒビヨロ。

大パンチで入って、しゃがみ小パンチと立ち小キック。これを食らって生きてても良いない(生きてても引いて)。正面から入るのが強みだが香蓮、E・本田、ブルカには入らない。それも香蓮以外なら引こぶくらいで決まらなことも。

2発目の小パンチを立ちに出したほうが、次のダブルパンチを出しやすい。ちなみに小パンチキックセルダブルパンチになってはいと入れないぞ。

キックによつて小パンチを3発にも決まったり、大跳びから小パンチ4発の8段目がまっさらとするので練習してせう。

ヒビヨロからヒビヨへの装飾を相手に壊わせばあげようでも構いません。



ヘガ  
3段攻撃

ボタン連打。

しゃがみ中でもOK。

轟炸寸前です。



正面  
6段攻撃

ベック! 強力……

ガンガン……

2発目は立ちのほうがりやらしい。

1発目。

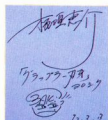


# ストII'口絵のコミック作家 色紙40人大プレゼント!!

20 鎌倉まこと先生



●私が描くことになったら当然青髪でしょう。実際のストIIではガイル使いなんですけど……



●グラップラー刃牙の板垣です。勝手に自分好みの顔にしちゃいましたが、どうでしょう。

16 板垣恵介先生

21 雑君保平先生



●ひささの雑君です。サガットらしいイゼー・ストIIが出たらどうなるか活躍を期待しよう。



●最初は青髪を描くつもりでしたが、女がケンになりました。まあ、ケンも女ですが……

17 木村英文先生

22 藤原ひさし先生



●ランカどうですか? 1年くらい前に書いたときより人間味が出たかんじがするぞ。



●『豪快さん』のイメージで描いてくれ、とのことでしたが、ちょっと違っちゃったかな。

18 泉晴紀先生

23 古葉美一先生



●パイソン使いの古葉です。パイソンしか使えません。でももう少し強かったらなあ……



●基板の購入まで考えていたストIIファンの、海明寺です。雰囲気が出ればと思います。

19 海明寺裕先生

13



ストリートファイターIIカードゲーム。セントラルホビー提供10名

10



ダッシュ、パズログ、オールスター—ト3冊セット200名

14



バトル野郎~100万人の兄貴~筋肉少女帯CDサイン入り。パップ提供5名

11



ザ・ワールド・ウォーリアー—ジゴニーパズル1500ピース。セントラルホビー提供5名

15



ストリートファイターII海外乱闘編ビデオ。ポニーキャニオン提供5名

12

対戦野郎Tシャツ10名



●各5枚です。番号で申し込んでください。

月刊 **Gamest** 増刊

## ストリートファイターII ダッシュ

■平成4年9月30日発売 第7巻11号通常77号  
■編集人 高橋己代子  
■発行人 加藤博  
■発行先 株式会社新声社  
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 第10ビル

電話03(3293)9321  
編集部03(3293)9324  
印刷 豊利印刷

©1992 新声社 雑誌03600-9  
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編者  
石井せじ 山河悠理 原藤統郎 N.O  
TWL-DON C-LYON 浪石 YOU-A いんらん  
古葉美一 がる 内山利寿 遠住幸之 藤原ひさし  
淡津雅史 佐藤隆夫  
カブコンストII制作スタッフ

◆協力スタッフ  
FINE POCKET エジマ企画



# 大集合!!

タツシュ・テレカ  
タツシュレポート  
タツシュ下敷き...etc.

ぞくぞく  
NEWグッズ制作中!

くわしくは「月刊ゲームスト」  
(毎月30日発売)の読者  
サービス部をご覧ください。



# ゲームスト 読者サービス部



■ストIIダッシュ最強  
テレカセット  
(C-15)テレカ12枚・  
特製ケース付き  
●1万5000円 送料380円



■オリジナルストII  
(C-10)

TELEPHONE  
CARD

■各1000円 送料サービス



■春麗テレカ(C-8)



■春麗ダッシュ(C-16)



■キャプテン  
コマンドー  
(C-14)



■オリジナル春麗  
(C-9)



■ストII最強下敷き  
セット  
(C-12)下敷き12枚・  
特製ファイル付き  
●3800円 送料4600円



■ストIIステイショナリーセット  
(SC-1)(レポートバック、下敷き・  
カンペン)

●1100円 送料1セット380円  
2セット以上550円  
◎おまけノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。



■ストIIニューアイテムセット  
(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・  
オリジナル春麗テレカ・オリジ  
ナルストIIテレカ)

●2800円 送料1セット250円  
2セット以上500円  
◎おまけノートが付いてきます。

## 下敷き

送料1枚175円 2枚以上250円



■ファイナルファイト  
(C-3)●230円



■ストライダー飛竜  
(C-1)●250円



■ストII  
(C-6)●250円



■オリジナル春麗  
(C-11)●280円

## 通販のお申し込みは読者サービス部へ

(ぐ屋では通販は取り扱っておりません)

郵便振替口座番号 東京5-98420  
株新声社 読者サービス部

お問い合わせ (月～金)

☎03-3293-9326

※価格は税込みです。

### 送料

※たくさんの商品を買った時には、その中  
で一番送料の安いものの送料分をおく  
ってください。

例) テレホンカード…サービス、下敷き2  
枚…250円 CD2枚…380円  
以上一括ご注文の時、送料は380円。

①44・145頁の欄についての別紙の払込通知票、ま  
たは郵便局の通知票でお申込みください。＊現金書  
留または電話注文は取り扱っておりません。

②ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品  
により1か月以上かかる場合がありますのでご了承  
ください。

③返品について：お届けの商品が不良品または配送上  
の破損以外は交換・返品できません。



# カプコングッズ

9月18日発売予定  
ストリートファイターII  
ダッシュ・ビデオ

※レーザーディスク  
10月7日発売予定

C D

送料 1枚…250円 2枚(2枚組)~3枚…360円  
4枚以上…400円



- ストリートファイターII イメージアルバム (01149) ●250円
- ストリートファイターII (01123) ●350円(2枚組)

## VVIDEO

※VHSのみ 送料サービス

- ストリートファイター (V-7) ●3378円
- 魔界村 (V-10) ●3378円
- 大魔界村 (V-26) ●387円
- カプコン・ゲーム シントローム (V-27) ●3476円
- TVゲームの歴史カプコン編① (V-52) ●390円
- TVゲームの歴史カプコン編② (V-56) ●390円
- TVゲームの歴史カプコン編(LD) (L-52) ●490円 送料サービス

- キャプテンコマンドー (01167) ●350円(2枚組)
- ファイナルファイト (01021) ●350円(2枚組)
- スライダー飛竜 (01013) ●267円
- カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3 (01082) ●267円
- 大魔界村 (01009) ●267円
- エリア98 (01038) ●150円



- ストリートファイターII 春麗飛翔伝説 (01182) ●3000円



- バトル野郎 ~100万人の兄貴~ (01181) ●490円 (シングルCD)



- ストリートファイターII (V-53) ●5800円

- ストリートファイターII 番外乱闘編 (V-58) ●8800円



- ファイナルファイト (GV-1) ●7800円

だてきまさん!!



- 対戦野郎Tシャツ (W-6) ●330円 送料380円 ※バック・プリントです。



- ストII最強レカセット (C-13) テレカ12枚・特製ケース付き ●17500円 送料360円

1982年  
全日本ストリートファイターII  
ダッシュチャンピオンシップ記念



- ストIIダッシュ大会記念レカ (G-5) ●1800円 送料サービス



## シグソーパーズル

各送料800円



- ★ワールドウォリアー (CO-1) 500ピース ●2000円

- ★史上最強の1人(CO-2) 500ピース ●2000円



- ★大魔界村・春麗(CO-4) 300ピース ●1490円



- ストリートファイターII カードゲーム (CO-5) ●1500円 ※1~12人用 送料380円

新発/セントラルホビー株式会社

ゲームグッズ  
大集合のお店

天下-ゲーマーの店 ☎03-3293-9325



Super Gamer's Market MARU-GE-YA 月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一致ビル2F

※の歴では通販は取り扱っておりません。



# STREET FIGHTER II

ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

TOCT-6542 ¥3,000円(税込)

## STAFF

脚本……………株式会社カプコン  
 音響監督……………松岡裕紀  
 音響効果……………佐々木純  
 (アニメサウンドプロダクション)  
 音楽……………神尾嘉一  
 協力……………株式会社カプコン  
 制作……………シンシン企画  
 製作……………東芝EMI

## CAST

春麗……………冬馬由美  
 リュウ……………島田 敏  
 ベガ……………銀河万丈  
 バルロク……………遠水 吳

CD  
7/15  
発売

Licensed by CAPCOM  
 CAPCOM 1991-1992 ALL RIGHTS RESERVED

史上最強のファミコンソフトが  
遂にドラマCDとなって発売!

豪華付録! ●春麗オリジナルステッカー付

●春麗が君だけに教える“ストII”(SFC版)裏ワザ攻略法!!

●JUMPIN' (春麗のテーマ) 歌:冬馬由美 ●ドラマACT1 春麗の巻 ●ドラマACT2 追撃! ●春麗のテーマ(スーパーアレンジバージョン)  
 ●リュウのテーマ(スーパーアレンジバージョン) ●ドラマACT3 ハルロク再戦 ●ドラマACT4 ロンサムレス銀河伝説 ●バルロクのテーマ  
 (スーパーアレンジバージョン) ●ベガのテーマ(スーパーアレンジバージョン) ●ドラマACT5 ハンバーショップにて ●ドラマACT6 コロギス  
 ストリート ●LONESOME SOLDIER(リュウのテーマ) 歌:島田敏 ●付録:春麗が教える“ストIIファイターII”(SFC版)の攻略法 (約12分)





本誌の裏表紙からご覧下さい。

**CAPCOM**  
RACING TEAM

新たな風の領域へ——。

カプコン・レーシングチームF3000・F3で大活躍!

熱い歓声がサーキットを駆けぬける。

勝者のみに贈られる興奮が五体をつらくぬく。

そんな熱い想いと感動を伝えたい。

私たちカプコンは、今シリーズもF3000・F3の全戦参加を通して、

新たなドラマを提供したいと思ひます。

さらに心を加速して、

いま総合アミューズメントカンパニーが発進します。



●和田 久

生年月日 1962年6月7日  
出身地 岐阜県  
身長 177cm  
体重 63kg  
血液型 O型  
デビュー 1984年 シルバーカップNS  
シリーズ2位

《戦歴》1988年、F3デビュー。90年、「Panasonic Japan F3 Championship」にて開幕戦を優勝で飾る。シリーズランキングでも3位の好実績。91年、F3000にデビュー。92年、全日本F3000選手権第2戦で5位の成績を修め、ますます期待を集めている。



●石川 朗

生年月日 1965年6月16日  
出身地 大阪府  
身長 171cm  
体重 57kg  
血液型 O型  
デビュー 1981年 GKT横浜シリーズ  
P-STDクラス シリーズ4位

《戦歴》1990年、「Panasonic Japan F3 Championship」第3戦よりCAPCOM RACING TEAMに所属する。92年の全日本F3選手権・第2戦で3位の好成績を修め、第6戦終了時点でシリーズランキング5位の實力。注目されるレーサーだ。



1992 CAPCOM レースクイーン

感性開発企業

**CAPCOM**

株式会社カプコン 大阪本社営業/〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F  
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493  
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

# ボクらの夢、時代を駆ける。

「ストリートファイターII」に「超魔界村」、「キャプテンコマンドー」。  
 そして「ストリートファイターIIダッシュ」、歴史は新たな伝説を生みだす。  
 さあ、これからがボクらの夢の舞台だ。



## AC ストリートファイターII

真のストリートファイターの頂点を極める本格派格闘技アクション。



## FC 天地を喰らうII

前作よりスケールアップしたRPG。戦闘シーンもグレードアップ。



## AC チャリオット

ワンダー3の爽快シューティング。美しいファンタジックな世界。



## GB ロックマンワールド

人気のボスキャラが集結し、ロックマンと再び対決するアクション。



## SFC エリア88

人気アーケードの移植版。オリジナルステージも満載のD迫力級。



## FC 超魔界村

「魔界村」シリーズ最新版/SFCの機能を駆使したオリジナル版



## AC キャプテンコマンドー

未来の宇宙を舞台に多彩なステージをコマンドーチームが突き進む。



## AC ストリートファイターIIダッシュ

ストIIをさらに完成度を高めたスペシャルバージョン/対戦が熱い。



## SFC マジックソード

人気ファンタジーアクションがSFCで登場/剣と魔法の大冒険。



## SFC ストリートファイターII

SFCならではのオプション機能搭載/迫力をめいっぱい再現!



## AC パース

近未来を舞台にした全30ステージのオリジナル縦シューティング。

ボクらの夢は永遠に!

ボクらは夢を  
めざして大きくなった。  
夢どいっしょに大きくなった。  
だから、ボクらがいる限り  
夢は決して  
終わらない。



GAME BOY

(発売月)

|    |    |                                   |     |
|----|----|-----------------------------------|-----|
|    | AC | クイズ 暗標の野望 (QIZ)                   | 1.  |
| FC |    | 井出洋介名人の実戦麻雀II (MAG) 8,500円(税別)    | 2.  |
|    | AC | ストリートファイターII (ACT) CPS第145弾       | 3.  |
|    | FC | 天地を喰らうII (RPG) 8,500円(税別)         | 4.  |
|    | AC | クイズ 三国志 (QIZ)                     | 6.  |
|    | AC | ワンダー3 CPS第15弾                     | 7.  |
|    |    | ①ルースターズ (ACS)                     |     |
|    |    | ②チャリオット (SHT)                     |     |
|    |    | ③ダブル (PZA)                        |     |
| FC |    | リトル・マーメイド ～人魚姫～ (ACT) 5,800円(税別)  | 7.  |
|    | GB | ロックマンワールド (ACT) 3,500円(税込)        | 7.  |
|    |    | ■ エリア88 (SHT) 8,500円(税別)          | 7.  |
|    | AC | ザ・キング・オブ・ドラゴンズ (ACS) CPS第16弾      | 9.  |
|    |    | ■ 超魔界村 (ACT) 8,500円(税別)           | 10. |
|    | AC | ブロックブロック (BLC)                    | 10. |
|    | AC | キャプテンコマンドー (ACT) CPS第17弾          | 11. |
| FC |    | ロックマン4～新たなる野望!!～ (ACT) 7,800円(税別) | 12. |
|    | GB | ロックマンワールド2 (ACT) 3,500円(税込)       | 12. |

|    |    |                                     |    |
|----|----|-------------------------------------|----|
| AC |    | ナイツ オブ ザ ラウンド ～円卓の騎士～ (ACT) CPS第18弾 | 1. |
|    | ■  | ファイナルファイト・ガイ (ACT) 8,500円(税別)       | 3. |
|    | AC | ストリートファイターII ダッシュ (ACT)             | 4. |
|    | ■  | マジックソード (ACT) 8,500円(税別)            | 5. |
| FC |    | CAPCOM バルセロナ'92 (SPT) 6,500円(税別)    | 6. |
|    | ■  | ストリートファイターII (ACT) 9,800円(税別)       | 6. |
|    | FC | レッドアーマーII (ACT) 5,800円(税別)          | 7. |
|    | GB | バイオニックコマンドー (ACT) 3,500円(税込)        | 7. |
|    | AC | バース (SHT) CPS第19弾                   | 7. |

1991

|        |                                                                                                                                                                      |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | 「カルピス・ウォーター」が人気商品に。<br>「若・貴」フィーバー。<br>子供から大人まで楽しめる「ゲーセン」がブームに。<br>吉本新喜劇が東京進出。大ウケする。<br>衛星放送 (BS) が開局。大気圏の外から、情報は降ってくる。<br>リバイバル現象 ('60&'70) 盛り上がる。<br>紀子さま、時代のアイドルに。 |
| 【流行語】  | …じゃあーりませんか/キレカジ/超～/パーチャルリアリティ<br>ダダ～ポヨコン、ポヨコン/ 熱血 / チャネリング                                                                                                           |
| 【アイドル】 | 増田未亜、観月ありさ、SMAP、ribbon、CoCo、<br>中條かな子、C・Cガール、他デビュー。                                                                                                                  |
| 【アニメ】  | 「おもひでぽろぽろ」劇場公開。<br>「サイレント・メビウス」劇場公開。<br>「アルスラン戦記」劇場公開。                                                                                                               |
| 【本】    | 宮沢りえ写真集「サンタフェ/ 篠山紀信」予約に殺到/                                                                                                                                           |

1992

|        |                                                                                                                                                              |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | スペイン・ブーム到来/<br>外国人力士「勇」、優勝する。<br>「ツインビクス」マニアを中心に大ブーム。<br>「ストリートファイターII」ファミコン化。史上最強の爆発的<br>ブームになる。<br>横長「ハイビジュ」TV発売。<br>ブラジルで「環境サミット」行われる。<br>バルセロナ・オリンピック開催。 |
| 【流行語】  | 牛歩戦術/ ハバロ/ マンボ                                                                                                                                               |
| 【アイドル】 | 松雪泰子、細川ふみえ、潮能あづさ、藤崎仁美、<br>井上晴美などCM出身アイドルやグラビア美少女が人気上昇/                                                                                                       |
| 【アニメ】  | 「紅の豚」劇場公開。                                                                                                                                                   |
| 【本】    | 「ウルトラマン研究序説」話題を呼び、                                                                                                                                           |

1991 ▶ 1992

“そして、夢が加速する”

『若・貴』フィーバーに「カルピス・ウォーター」の異常人気。

いつのまにかメディア (BS放送) は大気圏を超え、やがて予測不可能の時代が到来した。  
こんな世の中だからこそ、ボクらはいっそ夢持ちになろう。夢を加速して走り出そう――。

## ボクらのわがまま、ヒットする。

『ストライダー飛竜』に『レッドアーマー』、『天地を喰らう』に『ウイロー』。迫力のある興奮とおもしろさで、ボクらのわがままに熱く応えてくれた。

**AC** ストライダー飛竜

シンプルな操作で多彩なアクションができる。ストーリー重視型。

**AC** 天地を喰らう

4人の三国志の主な人物から1人選び馬に乗って戦うアクション。

**AC** ウイロー

同名映画のゲーム版。2人のプレイヤーを交互に使っていく。



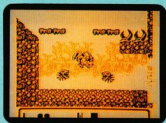
**AC** アベチャッキズ カパンワールド  
クイズゲームのブームの先駆けとなったRPG風クイズゲーム。

**FC** スウィートホーム

原作映画をモデルにしたRPG。複数のパーティーで遊べる。

**AC** 戦場の狼II

3人同時プレイ可能。シリーズ第2弾の迫力あるゲーム展開。



**GB** レッドアーマー ~魔界村外伝~  
魔界を救うためにレッドアーマーが独特のアクションをする。

**AC** チキチキボーイズ

名前の入れ方によってプレイヤーのタイプが変わるコミカルゲーム。

**AC** U.S.ネイビー

迫力ある空中戦/緊迫の地上戦/手に汗にぎる激戦の数々……。

**FC** 水島新司の大甲子園

コマンド選択のSLG。水鳥キャラ総出演の豪華な野球ゲーム。

**FC** ファイナルファイト

スーパーファミコン第1弾。人気アーケードからの移植格闘ゲーム。



**AC** アーケード(ビデオゲーム) **FC** ファミコン **GB** ゲームボーイ

©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED. ©本宮ひろし/M&M ©集英社 ©イニター ©1983水鳥新司  
©LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION / YEAR OF FIRST PUBLICATION 1989



GAME BOY

スーパーファミコン ファミコン コンピューターファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。

(発売月)

|  |    |                           |     |
|--|----|---------------------------|-----|
|  | AC | マッドギア (RAC)               | 2.  |
|  | AC | スライダー飛龍 (ACT) CPS第3弾      | 3.  |
|  | AC | ドカベン (SPT)                | 3.  |
|  | AC | 天地を喰らう (ACT) CPS第4弾       | 4.  |
|  | FC | 天地を喰らう (RPG) 5,900円(税別)   | 5.  |
|  | AC | ウィロー (ACS) CPS第5弾         | 6.  |
|  | FC | ウィロー (RPG) 5,900円(税別)     | 7.  |
|  | AC | ドカベン2 (SPT)               | 8.  |
|  | AC | エリア88 (SHT) CPS第6弾        | 8.  |
|  | FC | マルサの女 (AVG) 5,900円(税別)    | 9.  |
|  | AC | カプコンベースボール (SPT)          | 10. |
|  | AC | アドベンチャーキッズ カプコンワールド (QIZ) | 11. |
|  | AC | ファイナルファイト (ACT) CPS第7弾    | 12. |
|  | FC | スウィートホーム (RPG) 6,500円(税別) | 12. |

(発売月)

|  |    |                                        |     |
|--|----|----------------------------------------|-----|
|  | FC | わんぱくダック夢冒険 (ACT) 5,800円(税別)            | 1.  |
|  | FC | デッドフォックス (ACT) 5,800円(税別)              | 2.  |
|  | AC | 1941 (SHT) CPS第8弾                      | 2.  |
|  | FC | 仮面の忍者花丸 (ACT) 5,800円(税別)               | 3.  |
|  | AC | アドベンチャーキッズ2 ハテナ?の大冒険 (QIZ)             | 3.  |
|  | AC | 戦場の狼II (ACS) CPS第9弾                    | 4.  |
|  | GB | レッドアーマー ～魔界村外伝～ (ACT) 3,300円(税込)       | 5.  |
|  | FC | チップとデールの大作戦 (ACT) 5,800円(税別)           | 6.  |
|  | AC | チキチキボーイズ (ACT) CPS第10弾                 | 6.  |
|  | AC | マジックソード (ACS) CPS第11弾                  | 7.  |
|  | FC | 2010 ～street Fighter～ (ACT) 5,800円(税別) | 8.  |
|  | GB | ダックテールズ (ACT) 3,300円(税込)               | 9.  |
|  | FC | ロックマン3 ～Dr.ワイリーの最期!?～ (ACT) 6,500円(税別) | 9.  |
|  | AC | U.S.ネイビー (SHT) CPS第12弾                 | 10. |
|  | FC | 水島新司の大甲子園 (SLG) 6,500円(税別)             | 10. |
|  | FC | バジヤヒーロー (ACT) 6,200円(税別)               | 10. |
|  | AC | ニモ (ACT) CPS第13弾                       | 12. |
|  | GB | カプコンキッズ ハテナ?の大冒険 (QIZ) 3,500円(税込)      | 12. |
|  |    | ファイナルファイト (ACT) 8,500円(税別)             | 12. |

1989

|        |                                                                                                                                 |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | 「イカすバンド天国」(TBS) 大人気。バンドブームに火がつく。ゲームボーイ流行する。スーパーファミコン発売。天皇崩御。新元号「平成」に決定する。消費税導入される。東京モーターショー(幕張メッセ)、話題になる。漫画家・手塚治虫、死去。ベルリンの壁、崩壊。 |
| 【流行語】  | アッシーくん/オヤジギャル/セクハラ/オバタリアン/ハイリンギャル/フリーター                                                                                         |
| 【アイドル】 | 宮沢りえ、森高千里、西田ひかる、田中美奈子、田村英里子、他デビュー。                                                                                              |
| 【アニメ】  | 「魔女の宅急便」劇場公開。                                                                                                                   |
| 【本】    | 「TSUGUMI/吉本ばなな」ベストセラーに。                                                                                                         |

1990

|        |                                                                                                                               |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | 大仁田厚、有鉄鉄線・電流爆破デスマッチに挑む。カラオケBOX激増で大人気。テーマパーク、アミューズメント施設など各地で話題を呼ぶ。謎のミステリーサークル出現に話題騒然/エコロジー(地球環境)に対する意識高まる。スポーツカー、F1ブーム。ゴルビー人気。 |
| 【流行語】  | ファンジー/一番搾り/ヤンエグ/ベレストロイカ/イタめし/キャンギャル/コンパニオン/レースクイーン/ハイレグ/職業選択の自由(CM)                                                           |
| 【アイドル】 | 牧瀬里穂、忍者、他デビュー。また、かとういこ、杉本彩、岡本夏生、千堂あきほ、他ポピュラーなアクロス出現。                                                                          |
| 【アニメ】  | 「ちびまる子ちゃん」空前絶後の大ヒット! 特撮映画「ゴジラ対ビオランテ」劇場公開。「笑ってこえろ」TV放映でヒット。                                                                    |
| 【本】    | ベストセラー・コミック「ちびまる子ちゃん」完売状態の人気。                                                                                                 |

1989 ▶ 1990

## “わがままがトレンドになった”

イカ天、アッシーくん、ギャル・ゴン、そしてベルリンの壁……。

海のむこうで“自由”が叫ばれたとき、なぜかニッポンでは“ワタクシ”化現象の波。

いつしか平成景気も絶頂期をむかえ、“わがまま”がボクらのシンボルになった。

# ボクらの遊び、進化する。

「ストリートファイター」や「ガンズモーク」、さらに「1943」や「ロックマン2」など……。次々と展開されるステージで、ボクらの遊び心は起動した。



**AC トップシュークレット**  
ショットとワイヤーで操作する、一味違ったアクションが面白い。



**AC ブラッグドラゴン**  
お金をためてショップでパワーアップし、ドラゴンを倒していく。



**AC ストリートファイター**  
圧力センサーを使用したボタンで、世界一の格闘家を目指す。



**FC 井出洋介名人的実戦麻雀**  
専用コントローラが付いた、実践さながらの本格派麻雀ゲーム。



**FC GANX ガンスモーク**  
ガンマンが主人公の西部の町を舞台にしたシューティングゲーム。



**AC F-1ドリーム**  
F3000からスタートし、F-1レーサーを目指す、ドリームゲーム。



**FC 1943**  
19シリーズ作目。自機の能力が設定でき、武器のグレードUP/



**AC ロストワールド**  
CPシステム第1弾「ローリングスイッチ」を使った360度の攻撃が可能。



**AC 大魔界村**  
前作より攻撃パターンが増え、魔法も使える。グラフィックがキレイ。



**FC プロ野球/殺人事件/**  
プロ野球界を舞台にしたアドベンチャー。いろんな要素が楽しめる。



**FC ロックマン2～Dr.ワイリーの謎～**  
個性豊かなボスキャラを相手に繰り広げる痛快アクション。

## カプコンのひとくちメモ CAPCOM SYSTEM (CPシステム)

プレイヤーの遊び心に応えるため、ハイテフを駆使し生み出されたCPシステム。「今までにないゲーム内容」と「一味違ったゲーム展開」等をコンセプトに開発されたシステム基盤です。記念すべき第1弾は、新たにローリングスイッチの操作が採用された「ロストワールド」そして最新作は、いよいよ第19弾をむかえる「リリィ」のシューティングゲーム「バース」です。



| (発売月) |                                         |
|-------|-----------------------------------------|
| FC    | 闘いの挽歌 (ACT) 5,500円(税別) 1.               |
| FC    | 無頼拳 (ACT) 2.                            |
| AC    | トップシークレット (ACS) 3.                      |
| FC    | 魔界島 ～七つの島大冒険～ (ACT) 4,980円(税別) 4.       |
| ROM   | セクションZ (SHT) 2,890円(税別) 5.              |
| AC    | 1943 (SHT) 6.                           |
| AC    | ブラッドラゴン (SHT) 8.                        |
| AC    | ストリートファイター (ACT) 8.                     |
| FC    | 井出洋介名人の実戦麻雀 (MAG) 6,500円(税別) 9.         |
| AC    | 虎への道 (ACT) 11.                          |
| FC    | ロックマン (ACT) 5,300円(税別) 12.              |
| (発売月) |                                         |
| ROM   | ガンズモーク (SHT) 1.                         |
| AC    | F-1ドリーム (RAC) 4.                        |
| FC    | 1943 (SHT) 5,300円(税別) 6.                |
| AC    | 1943改 (SHT) 6.                          |
| AC    | ラストデュエル (SHT) 7.                        |
| FC    | ヒットラーの復活 (ACT) 5,900円(税別) 7.            |
| AC    | ロストワールド (SHT) CPS第1弾 7.                 |
| AC    | カブコンボリング (BOW) 8.                       |
| ROM   | サムライソード (AVG) 3,300円(税別) 11.            |
| AC    | 大魔界村 (ACS) CPS第2弾 12.                   |
| FC    | プロ野球?殺人事件 / (AVG) 5,900円(税別) 12.        |
| FC    | ロックマン2 ～Dr.ワイリーの謎～ (ACT) 5,800円(税別) 12. |

1987

|        |                                                                                                                          |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | マドンナ、マイケル・ジャクソン来日フィーバー。<br>「コードレス留守番電話」人気商品になる。<br>「朝まで生テレビ」TV放送開始。<br>会員制フィットネスクラブ激増。<br>国鉄民営化、JR発足。<br>NTT株上場で、大フィーバー。 |
| 【流行語】  | カウチポテト/ボディコン/お立ち台/朝シャン<br>ウォーターフロント/ジャパンバッシング/激論                                                                         |
| 【アイドル】 | 後藤久美子、浅香唯、酒井法子、立花理佐、BaBe、他デビュー。                                                                                          |
| 【アニメ】  | 実写版「スゲバン刑事」三代にわたる麻宮サキ、出揃う。                                                                                               |
| 【本】    | 「サラダ記念日/後万智」<br>「ノルウェイの森/村上春樹」ベストセラーに。                                                                                   |

|        |                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【現象】   | ソウル・オリンピック開催。鈴木大地、バサロで金メダル。<br>東京ドーム「ビッグエッグ」オープン。<br>千代の富士、53連勝達成/<br>「ドライ、ビール」大人気。         |
| 【流行語】  | 自粛/しょうゆ顔/ソース顔/一杯のかけそば/DINKS<br>トレンディ/サイバーバンク                                                |
| 【アイドル】 | 工藤静香、Wink、相川恵利、男闘呼組、他デビュー。                                                                  |
| 【アニメ】  | 「とんりのトロ」劇場公開。                                                                               |
| 【本】    | 「ノーライフキング/いとうせいこう」<br>「キッチン/吉本ばなな」ベストセラーに。<br>ターゲットを女性にしばった新雑誌「Hanako」<br>「VISIO MONO」など創刊。 |

1987▶1988

## “遊びが主役になった”

カウチポテト、朝シャン、ボディコン、コードレス留守電、そして自粛……。

ボクらは邪魔クサイことが大キライ/だから、なんでもかんでも「あそび」にしてしまう。

そんなキモチがボクらの原動力になった。

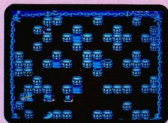


# ボクらのスタイル、はじまる。

「バルガスのシューティングゲームにはじまり、『ソニック』<sup>TM</sup>「魔界村」<sup>TM</sup>「戦場の狼」などの楽しいアクションゲームが勢揃い。ドキドキする顔ぶれて、ボクらのこだわりは100%満たされた。



**AC** **バルガス**  
カプコン初のアーケードゲーム。高得点をめざすシューティング!



**AC** **ひげ丸**  
タルやドラム缶などを使い海賊を退治するコミカルアクション。



**AC** **エグゼドエグゼス**  
連携プレイが楽しめる2P同時のシューティングゲーム。



**AC** **魔界村**  
5種類の武器を駆使し、騎士アーサーが魔界を舞台に冒険する。



**FC** **1942**  
カプコン初のFCソフト。人気アーケードゲームの移植作。



**AC** **セクションZ**  
特長ある操作、コインでのパワーアップなど独自の世界が遊べる。



**FC** **ソソソソ**  
とってもかわいいキャラが繰り広げる、コミカルタッチのアクション。



**FC** **魔界村**  
大人気アクションゲームがFCで登場!魔界を突き進め!



**FC** **戦場の狼**  
アーケードからの移植版。地下シェルター面も加わリスケールUP

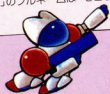


**AC** **サイドアーム**  
2人同時で合体し、パワーアップ!モビルスーツが題材のゲーム。

カプコンのひとくちメモ

## ●隠れキャラについて

1984〜86年は隠れキャラ全盛期で、この頃カプコンで誕生した隠れキャラは「弥七」「左吉」「トンボ」「タケノコ」「ホルスタイン」などなど。「弥七」は今でこそアリガタ〜い隠れキャラですが、そもそも「バルガス」でのデビュー時は、なんと敵キャラだったのです!! その後は、隠れキャラ・敵キャラ・隠れキャラ・敵キャラ……と、数々のタイトルに登場。「魔界村」より、隠れキャラとして固定しました。この「弥七」というネーミングの由来は、おなじみのTVドラマ「水戸黄門」に登場している「風車の弥七」から拝借。「左吉」は郷ひろみ出演の「流れ星 左吉」からいただきました。ちなみに、「サイドアーム」から大活躍の「モビちゃん」のフルネームは「モビっ太 毛比之助」です。



(発売月)

- AC バルガス (SHT) 5.
- AC ソンソソ (SHT) 7.
- AC ひげ丸 (ACT) 9.
- AC 1942 (SHT) 12.

(発売月)

- AC エグゼドエグゼス (SHT) 2.
- AC 戦場の狼 (ACS) 5.
- AC 魔界村 (ACS) 9.
- AC ガンスモーク (ACS) 11.
- FC 1942 (SHT) 4,900円(税別) 12.
- AC セクションZ (SHT) 12.

(発売月)

- FC ソンソソ (ACT) 4,900円(税別) 2.
- AC 闘いの挽歌 (ACT) 4.
- FC 魔界村 (ACT) 5,500円(税別) 6.
- AC ラッシュ&クラッシュ (ACS) 9.
- FC 戦場の狼 (ACT) 5,500円(税別) 9.
- AC アレスの翼 (SHT) 11.
- AC サイドアーム (SHT) 12.

1987

- 【現象】 『オールナイトフジ』はじまる。深夜番組のはしりとなる。  
『ハーゲンダッツ』大人気で行列。  
『コンビニエンス・ストア』急増。朝と夜、ボーダレスの時代。  
『エリマキトカゲ』流行する。  
グノコ・森永事件。  
ロサンゼルスオリンピック開催。
- 【流行語】 イッキ、イッキ/まる金、まるビ/ビーター/バン症候群  
スキゾ・バラノ/私はこれで〇〇をやめました。
- 【アイドル】 菊地桃子、他デビュー。
- 【アニメ】 『風の谷のナウシカ』劇場公開。  
『キン肉マン』TV放映。  
『キャッツ・アイ』TV放映。  
『くいむれもん』家庭用ビデオ発売。  
『金魂巻/ 渡辺和博』ベストセラー。

- 【現象】 科学万博「つくば'85」開催。  
TV「タけニヤンニヤン」放送開始。おニヤン子クラブ誕生。  
なんでもかんでも、激辛ブーム。  
阪神タイガースがリーグ優勝で大フィーバー、さらに日本一。  
ファミコン、8ミリビデオ発売。  
松田聖子と神田正輝、結婚。
- 【流行語】 新人類/知的水準/レトロ/おニヤン子/パフォーマンス  
エイス/金妻/財テク
- 【アイドル】 おニヤン子現象→河合その子、ゆうゆ、高井麻巳子、渡辺満里奈  
国生さゆり、渡辺美奈代、中山美穂、松本典子、他デビュー。
- 【アニメ】 『銀河鉄道の夜』劇場公開。  
【本】 『首都消失/小松左京』  
コミックモーニングが「ハートカクテル/わたせせいぞう」連載開始。

## 1984 ▶ 1986

## “軽さがスタイルになった”

コンビニ、ニヤンニヤン、新人類……。遊びも、ファッションも、音楽も、「等身大のこだわり」がボクラ流のスタイルになった。  
「軽薄短小」だというオトナ。でも「ちょいどイイカゲン」が、ボクラの気持ちにフィットした。

1986

- 【現象】 ハレーすい星が76年ぶりに地球へ大接近。  
使い捨てカメラ、電子手帳、電動毛玉取り器、  
そして“朝シャン”流行の火付け役・シャワー付洗面台、  
発売されヒット商品に。
- 【流行語】 究極/ブツツン/お嬢さま/やるっきゃない
- 【アイドル】 南野陽子、西村知美、真璃子、水谷麻里、他デビュー。
- 【アニメ】 『天空の城ラピュタ』劇場公開。  
【本】 『場の中の戀りない面々/安部譲二』ベストセラーに。

歴史の扉はここから開こう



HISTORY  
OF  
**CAPCOM**  
GAMES  
1984-1992

**いま明かされるボクらの歴史ー!**

このページを開けば、キミの記憶は一気に1984年へタイム・トリップ! 9年間という時の流れはけっこうキミの好奇心を刺激するはずだ。ページをめくれば、そこには懐かしい出来事や新しい発見が待っている。カプコンのゲーム・歴史ーも満載した、ドキドキわくわくの歴史ー。さあ、キミも歴史の扉を開けて、夢の時間旅行を体験しよう!

**CAPCOM**

