

NEO·GEO FREAK

GEIBUN MOOKS No.145

発行日●1995年8月20日発行



SNK公認オフィシャル情報誌



ネオジオフリーク

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'95

1995
VOL.4
580YEN
群文社

※全キャラ必殺技解説



天外魔境真伝

※ボスキャラ紹介と対CPU戦攻略

ワールドヒーローズパーフェクト

※ボスキャラ使用による対CPU戦の活
全キャラ必殺技

特別付録

K.O.F'95 特製オリジナルポスター

●“英雄宗の声優”野中昭三のインタビュー
●天外魔境真伝の対CPU戦のインタビュー
●オールタイムスターのインタビュー



ネオジオで会おうぜ。



ゲームをしよう。ネオジオCD

NEO·GEO CD

大容量56Mメモリ搭載。ネオジオCD専売誌小売価格49,800円(税別)

NEO・GEO CDは、NEO・GEO CDの登録商標です。NEO・GEO CDのロゴは、NEO・GEO CDの登録商標です。NEO・GEO CDのロゴは、NEO・GEO CDの登録商標です。



The Future Is Now
SNK®



©SNK 1995

ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

'95年9月29日発売予定!

ネオジオ(ロムカセット)版'95年9月1日発売予定

Human
Hudson

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

真伝

NEO
GEO
THE
NEO-GEO GAME

我が道に敵なし

あの天外がネオジオに登場!
剣と魔法を使った熱血道力格闘で
アーケードになぐり返すのだ!!



▲天外魔境の人気キャラクターが出演!



▲シハンフを舞台に剣と魔法



▲多彩なキャラクターと魔法が楽しめる



▲ハードな敵とガンガン出ても

©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED

販売元



HUDSON SOFT

〒100 丸の内區東田町3丁目4番12号 ハドソンビル TEL:03-5641-6622 FAX:03-5641-1394
〒100 丸の内區神田神保町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL:03-3255-4022 FAX:03-3255-4023
〒100 丸の内區神田神保町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL:03-3255-4022 FAX:03-3255-4023
〒100 丸の内區神田神保町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL:03-3255-4022 FAX:03-3255-4023

販売元

The Future Is Now
SNK.

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'95

ゲーム概要&必殺技解説 4

天外魔境真伝

ボスキャラ紹介&対CPU戦攻略 32

ワールドヒーローズ パーフェクト

ボスキャラ使用による対CPU戦攻略
全キャラ連続技 54

新作情報	超人学園ゴウカイザー 62
	NEO Mr. Do! (仮) 66
	超鉄プリキンガー 68
	ステーキスウィナー 70

オールド ゲーム攻略	ビューポイント 105
	龍虎の拳 114

もう一度愛して♥

サムライスピリッツ/真サムライスピリッツ 118

連載 ちばレイのゲームウォッチング 94

天外魔境真伝開発インタビュー 76

野中政宏〜草薙京声優〜インタビュー 80

さよならは言わないで〜消えたSNK格闘ゲームキャラたち 73

NEO・GEO声優名鑑Vol. 3 88

NEO・GEO関連メーカーコメントパーティー 82

NEO・GEO NEWS 90

読者通信欄〜バオバオカフェへようこそ! 95

カラーイラストコーナー 124

アーケードハイスコア情報/コンシューマーハイスコア募集要項 92

NEO・GEOソフト発売予定リスト/ゲームミュージックCD 103

NEO・GEOプロムナード(既発売ソフト一覧) 86

プレゼント/バックナンバー 126

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95プレゼントクイズ&ストーリー募集要項 127

裏付 104

NEO・GEO FREAK

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK 1995.VOL.4
表紙デザイン●山田幸英 (PRIMARY GRAPHICS)
©英宝社1995 禁無断転載



AD INDEX

● ニス・ユス・ケイ	表 2 見開き/表 4
● エーディーケー	表 3 見開き
● ハドソン	3 p

THE KING OF Fighters '95

TM
©SNK 1995

解析/ジェイケイ、DSP-たろりん、T-DEN

SNK	格闘アクション		250M
MVS	発売中	カセット	CD
	¥8,000円	29,800円	8,800円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

熱く燃えるSNKの祭典
今年もやってきたぞ！
24人の闘士たちが！

発売されて間もない「K.O.F.'95」。もうみんなプレイしてみたかな？ 簡単に不明瞭にまたシステム部分を、多くでは前半部分で完全解析。かなり詳しく説明している。しかも、説明書には載っていない裏システム的な部分も掲載している。また、後半部分では各キャラクターの「超必殺技」や「受け技のコマンド」もいくつかのフローリーしている。今号の記事を読んで、多くの友達に話をしな。

まずは知っておきたい
K.O.F.'95のシステムについて

今度の「K.O.F.'95」は見た目は別にならぬが、かなり思いが、細かい部分かなり違う。

キリ物作はかならず強敵が入られる(対面)というところには違いない。今回の「95」でも、かなり強大な敵が用意されている。また、受け技は「バウ」や「ト」に変わっている。また、今号の「超必殺技」も、かなり面白い。

また、今号の「超必殺技」も、かなり面白い。また、今号の「超必殺技」も、かなり面白い。また、今号の「超必殺技」も、かなり面白い。

キャラクター



対戦チームはランダムで設定チーム、リアクションチームに変わる



ケン・マスターズの

ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」の名で知られていたが、本作では「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。



攻撃受け

ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。



カウンター攻撃

ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。



必中飛ばし攻撃



ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。

空中ぶつ飛ばし攻撃

ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。

ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。

パワー溜め



ケン・マスターズは、本作の主人公。格闘ゲーム界の伝説的なキャラクターで、本作でもその地位を不動のものにしている。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。ケン・マスターズは、かつては「ケン・マスターズ」として登場する。

爆弾攻撃

爆弾攻撃の威力が、**必殺技**よりも強力な場合がある。必殺技は、一度しか使えない。爆弾攻撃は、何度でも使えた。爆弾攻撃は、一度使った後、しばらくの間は使えない。爆弾攻撃は、一度使った後、しばらくの間は使えない。



42 爆弾攻撃のやり方

挑発



挑発も前編と同じ。変化なし。

超必殺技

各キャラクター持つ超必殺技だが、全体的にパワーアップしている。超必殺技は、一度しか使えない。超必殺技は、一度しか使えない。



必殺技は、一度しか使えない。超必殺技は、一度しか使えない。超必殺技は、一度しか使えない。超必殺技は、一度しか使えない。超必殺技は、一度しか使えない。

説明書には載っていない システムを完全解析!!

ジャンプ

ジャンプの威力は、前編よりも強力な場合がある。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。



36 このジャンプの威力は前編よりも強力な場合がある。ジャンプは、一度しか使えない。

ドッキング

ドッキングの威力は、前編よりも強力な場合がある。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。



ドッキング



ドッキングの威力は、前編よりも強力な場合がある。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。ドッキングは、一度しか使えない。

ジャンプ



ジャンプの威力は、前編よりも強力な場合がある。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。ジャンプは、一度しか使えない。



46 このジャンプの威力は前編よりも強力な場合がある。ジャンプは、一度しか使えない。

闘いの果てに現れる
最強の力を持った
2人の敵!!

元草薙流古武術の伝承者 草薙京の父



プロフィール

名前：草薙 京
別称スタイル：草薙流古武術
《元草薙流伝承者》
誕生日：11月27日
年齢：39歳
出身地：日本
身長：177cm
体重：92kg
得意技：約り
得意な食べ物は：カレーうどん
得意なスポーツ：ゴルフ
大切にしているものは：草薙家のプライドと流魂球
得意技：約り(斬)
嫌いなものは：高い山(高層ビルを控)



草薙流の流魂球を使うのは、M. Bisonの得意技の一つである。その威力は非常に高く、相手のガードを破ることもできる。また、流魂球はM. Bisonの必殺技でもある。

プロフィール

名前：オメガガール
格闘スタイル：あらゆる格闘術を組み合わせた超次元格闘技
誕生日：2月10日
年齢：？
出身地：？
身長：？
体重：187kg
得意技：世界屋敷(巨し、知覚)

星降の内の一つにすぎない(闘技コレクションはあったのでゆめだ) 好き嫌い不明(好き嫌いがない) 得意な食べ物は：好き嫌いがない 得意なスポーツ：特になければ、なんでも身につくこなす 大切なものは：重要な願いの成り：正義、とりあえず自分だけの勝利をするヤツ



復活した闇のプロローガ オメガガール



使っていきその威力も同じだが、特性が違う

前回の戦いで敗れたオメガガールは、現在自分の目的を達したオメガ一族の権威を維持するために、オメガ一族を利用して、暗黒のバグラーを復活に導いた。オメガガールは、前回の戦いで倒された、再度キング・オブ・ファイターズを倒すこと。後には、次の父を倒すために、ほんのさきぐれにすすんでいった。

発見! ボスキャラ2人が使える!



最近のボスの登場、草薙京の父、あのオメガガールの2人が使えるようになったことが驚いた。その情報はSNKの広報「やまのり」が「ボロ」と口を滑らせた。素直な発見、聞いてびっくりのことだ。M.V.S. カセット版、C.D版のいずれでも使用できるという情報はさきに入手していた。が、詳細の格闘コマンドについては、まだ情報があきらかでない。しかし、来月発売の15号では、必ず使用コマンドを入力する形で報告して待つていてほしい。

草薙京



キヤラ特徴

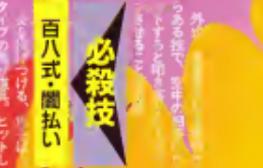
このキャラクターは、八拾八式が得意なため、しびやかな動きが特徴となっている。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

必殺技

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。



必殺技

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。



必殺技

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。このキャラクターは、非常に速く、その動きは、他のキャラクターよりも速い。また、その動きは、非常に滑らかで、その動きは、他のキャラクターよりも滑らかである。

技コマンド表

一斉両腕の投げ またほー+D	百八式・龍払い ……+AまたはC
外式 轟拳 轟 ……+D	百式・鬼焼き ……+AまたはB+C
八拾八式 ……+D	百零式・魔車 ……+DまたはB
外式 炎流落とし ジャンプ中、……+C	貳百拾貳式・新月 轟 ……+BまたはD
裏百八式・大蛇薙 ……+A+C	七拾五式 改 ……+B・BまたはD・D



技コマンド表

外式 轟拳 轟 ……+D	八拾八式 ……+D
外式 炎流落とし ジャンプ中、……+C	百八式・龍払い ……+AまたはC
裏百八式・大蛇薙 ……+A+C	百式・鬼焼き ……+AまたはB+C
百零式・魔車 ……+DまたはB	貳百拾貳式・新月 轟 ……+BまたはD
七拾五式 改 ……+B・BまたはD・D	



技コマンド表

外式 轟拳 轟 ……+D	八拾八式 ……+D
外式 炎流落とし ジャンプ中、……+C	百八式・龍払い ……+AまたはC
裏百八式・大蛇薙 ……+A+C	百式・鬼焼き ……+AまたはB+C
百零式・魔車 ……+DまたはB	貳百拾貳式・新月 轟 ……+BまたはD
七拾五式 改 ……+B・BまたはD・D	



大門五郎



キヤラ特性

撃力が非常に強く、多量の連続技もインパクトが大きい。通常立ち回しでは、リチャが非常に高く、地上戦はこれらに依ってよく、また、リーチでは優秀なものが出が早く判定の遅いぶん感じし攻撃も速い。技が非常に多彩で、しかも威力が高い。技が受ても、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。技が非常に多彩で、しかも威力が高い。技が受ても、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

必殺技

地雷震

超受け身
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

超大外刈り

天地返し

超受け身
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

雲つかみ投げ

超受け身
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

地獄極楽落とし

超必殺技

超受け身
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。



切り株返し →→→→→+C	地雷震 →→→→→+AまたはC
十字絡み 横這して→または→+C	超受け身 →→→→→+DまたはD
横車 少し離れて→または→+C	超大外刈り 横這して→→→→→+D
送り足払い →または→+D	天地返し 横這して→→→→→+C
地獄極楽落とし 横這して→→→→→+D	雲つかみ投げ →→→→→+A

技コマンド表



キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。技が非常に多彩で、しかも威力が高い。技が受ても、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

超受け身
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

超大外刈り
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

天地返し
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

雲つかみ投げ
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

地獄極楽落とし
地雷震は、発射と連続技に入らなくなつてしまつたが、技の出やすいので有効。リチャ入つたら通常立ち回りに向いては、キヤセルが非常に高い。通常セルが非常に高い。連続技も非常に多い。

八神庵



★コマンド体系

八神庵は、その独特のスタイルと、鋭い攻撃力を持つ。特に、その必殺技「百八式・闇払い」は、対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

特殊技

外式 暴弾
外式 轟炸 陣「死神」
外式 百合折り

特殊技では、その独特のスタイルと、鋭い攻撃力を持つ。特に、その必殺技「百八式・闇払い」は、対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

必殺技

百八式・闇払い

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

百式・鬼焼き

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

百貳拾貳式・薔花

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

百貳拾貳式・新月

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

必殺技

百貳拾貳式・八稚女

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。



百貳拾貳式・八稚女

対空技として非常に有効である。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。また、そのコマンド体系は、他のキャラクターと比べて、非常にシンプルである。これは、初心者でも簡単に覚えられ、上級者でも使いこなせるという特徴がある。

技コマンド表

崩壊 →または→+D	百八式・闇払い →→+AまたはD
外式 暴弾 →+D・C	百式 鬼焼き →→+AまたはD
外式 轟炸 陣「死神」 →+D	百貳拾貳式・薔花 →→+AまたはD (連続3回入)
外式 百合折り ジャンプ→+D	百貳拾貳式・新月 降 →→→+DまたはD
百貳拾貳式・八稚女 →→→+D	必殺技 →または→+D

百貳拾貳式・薔花

百貳拾貳式・新月降



崩壊まで出たおまけ攻撃もあれな!



外式 暴弾



外式 轟炸 陣「死神」



見た目はひっこきも華やか



2段技。2段目がガード不能だ



崩壊専用キックのような技



互ひも技の出が少し遅い

百八式・闇払い

対空技。最大3ヒットする

百式・鬼焼き

ブリーカン



キマン特徴

「ブリーカン」は、従来の「ブリーカン」よりも、より速く、より遠くまで飛ばすことが可能。また、この技は、通常の「ブリーカン」よりも、より速く、より遠くまで飛ばすことが可能。また、この技は、通常の「ブリーカン」よりも、より速く、より遠くまで飛ばすことが可能。

特殊技

棒高飛び蹴り
棒を振り上げて、空中から蹴り出す。威力は通常の蹴りよりも強い。

必殺技

旋風棍
棒を回して、周囲を巻き込む。威力は通常の技よりも強い。

雀落とし

棒を振り上げて、空中から蹴り出す。威力は通常の蹴りよりも強い。

三節棍中段打ち

棒を振り上げて、空中から蹴り出す。威力は通常の蹴りよりも強い。

旋風飛翔棍

棒を回して、周囲を巻き込む。威力は通常の技よりも強い。

超必殺技

棒を回して、周囲を巻き込む。威力は通常の技よりも強い。



一本釣り投げ 一または+BまたはD	旋風棍 AまたはCボタン連打
棒高飛び蹴り +B	雀落とし +AまたはC
超火炎旋風棍 +AまたはD	三節棍中段打ち +AまたはC
	旋風飛翔棍 +BまたはD

技コマンド表

三節棍中段打ち	旋風飛翔棍
---------	-------

テリー・ボガード



キラー特性

鉄腕キラーの真の帝王の称号は、前作で実証された。変わってはいないが、パワーアップが加わって、さらにパワーアップした。

まず通常技のみ、追加の。アッパーがみずく、バックのリーチが長いので、この技でけん制しからせるとセルやパワーウェーブなどはラックシールドのつなぐと有利で、バックナックルも有利で使われる。また、足踏み連打も、アッパーは発動してからキックを止めかけることで、連続技に発展している。裏切り属性にしては、ジャンプ後、アッパーと連続技はバッチリ。

特殊技

バックナックル

前作に比べ威力がかなり上がった感じの技。アッパーと似たように、アッパーが遠くから出るのを回避する。また、ダウン技ではないが、このリーチが非常に長いので、アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

必殺技

ハンナックル

テリーの代表技ともいえる技。元はバックナックルと同じで、この時は、アッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

パワーウェーブ

「アッパー」でアッパーとアッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

ライジングナックル

アッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

クラックシュート

アッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

パワーダンク

アッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

必殺技

パワーゲイザー

アッパーの威力がアップしている。アッパーと合わせて使うと、威力も出る。

技コマンド表

パワーダンク ↑↑+BまたはD	ハンナックル ↑↑+AまたはD
バスターズル ←または→+CまたはD	パワーウェーブ ↑↑+AまたはD
バックナックル ↑↑+D	ライジングナックル ↑↑+AまたはD
パワーゲイザー ↑↑+A+BC	クラックシュート ↑↑+BまたはD

バックナックル



パワーウェーブ



ハンナックル



ハンナックル



ライジングナックル



クラックシュート



パワーダンク



性能は変わらないが、移動スピードが速くなった。

アンディ・ボガード



本キャラ特色

「ケンとブレイクの能力がとてつもない」といわれるアンディは、ケンやブレイクに劣らない能力を兼ね備えている。ケンやブレイクと比べて、アンディの得意技は「炎」である。その炎は、ケンやブレイクが持っている「炎」よりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

必殺技

昇龍弾

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

新影拳

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

飛翔拳

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

空破弾

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

撃壁水掌

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

超必殺技

超裂破弾

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。ケンやブレイクが持っている「炎」は、ケンやブレイクの肉體が燃える。アンディの炎は、ケンやブレイクの肉體が燃えるよりも、さらに炎が燃え盛る。

超裂破弾 42



撃壁水掌 38



技コマンド表

新影拳 は□ (3回連続入力)	昇龍弾 二、十Aまたは□
燃え尽き投げ ↑または↑+□または□	新影拳 ・たぬー+Aまたは□
超裂破弾 ↑ため、↑+□	昇龍弾 ↑、十Aまたは□
	空破弾 ↑+Bまたは□

昇龍弾 53



コマンドが変更されました



肩当たったあとのスバが大きく変わった



遠たと時のスピードが速くなった



少時は暴回りが早いはず!

2発目でCをせば、まず反撃は受けない!



ジヨー・ヒガシ

キョリ特殊

必殺技は「黄金のカカト」で、前向きに踏み出すことで、特殊技「スラッシュキック」が、特殊技「スライディングキック」よりも威力が高くなる。

必殺技は「黄金のカカト」で、前向きに踏み出すことで、特殊技「スラッシュキック」が、特殊技「スライディングキック」よりも威力が高くなる。また、必殺技「黄金のカカト」は、特殊技「スラッシュキック」よりも威力が高くなる。

必殺技は「黄金のカカト」で、前向きに踏み出すことで、特殊技「スラッシュキック」が、特殊技「スライディングキック」よりも威力が高くなる。また、必殺技「黄金のカカト」は、特殊技「スラッシュキック」よりも威力が高くなる。

必殺技は「黄金のカカト」で、前向きに踏み出すことで、特殊技「スラッシュキック」が、特殊技「スライディングキック」よりも威力が高くなる。また、必殺技「黄金のカカト」は、特殊技「スラッシュキック」よりも威力が高くなる。

特殊技

スライディングキック

下方向に攻撃した後に、技の威力は高くなる。ただし、ガードされるとダメージを受けない。

必殺技

ハリケーンアッパー

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

スラッシュキック

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

タイガーキック

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

爆烈拳

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

爆烈拳フィニッシュ

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

スラッシュキック

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。



爆烈拳フィニッシュ

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。



黄金のカカト

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。

必殺技

スクリーアッパー

ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。また、ガードされるとダメージを受けない。



黄金のカカト +BまたはD	ハリケーンアッパー +AまたはD
スラッシュキック +BまたはD	スラッシュキック +BまたはD
タイガーキック +BまたはD	タイガーキック +BまたはD
爆烈拳 AまたはBボタン連打	爆烈拳 AまたはBボタン連打
爆烈拳フィニッシュ +AまたはB	爆烈拳フィニッシュ +AまたはB
スクリーアッパー +BC	スクリーアッパー +BC

技コマンド表

ユリ・サカザキ



キャラ設定

ユリは、ケンセイと百鬼丸との間に生まれた女の子。ケンセイと百鬼丸の二人は、ユリを育てていく。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

特殊技

燕翼

「燕翼」はユリの特殊技で、ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

必殺技

虎煙拳

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

突破

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

闘魂拳

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

百烈ひた

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

百烈ひた

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

ユリちようアッパー

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

霸王翔凤拳

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

超必殺技

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

飛燕鳳凰脚

ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。



ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。ユリはケンセイと百鬼丸の二人の性格を体得し、ケンセイの如く優しい心を持ち、百鬼丸の如く戦う力を持っている。

技コマンド表

霸王翔凤拳 → ↓ ↓ ↓ +AまたはB	虎煙拳 ↑ ↓ ↓ +AまたはB
砕一破 → ↓ ↓ +AまたはB	砕一破 → ↓ ↓ +AまたはB
闘魂拳 ↑ ↓ ↓ +B	闘魂拳 ↑ ↓ ↓ +B
飛燕鳳凰脚 ↑ ↓ ↓ +B	飛燕鳳凰脚 ↑ ↓ ↓ +B
ユリちようアッパー → ↓ ↓ +AまたはB	ユリちようアッパー → ↓ ↓ +AまたはB
超必殺技 → ↓ ↓ +AまたはB	超必殺技 → ↓ ↓ +AまたはB

飛燕鳳凰脚 30

飛燕鳳凰脚 55

キング

キョウリキ時



「キョウリキ時」は、キングの必殺技である。

近距離立ち回りで、キングの必殺技である。

キングの必殺技である。

キングの必殺技である。

キングの必殺技である。

キングの必殺技である。

特殊技

スピンキック

回転しながらキックを出す特殊技である。中段の飛び蹴り、くぐりどろ可航、相手の素手キックを避け、素手キックを叩き潰す。また、壁や天井によつて威力が増える。

必殺技

ヘムストライク

両の手を背に背中を突き出す必殺技である。特に前方の攻撃を避け、素手キック、あいかわり、すくい、キョウリキ時から出る、中距離からけん制のたぐひを出す。威力は通常のキョウリキ時と同じ。

トルネードキック

回転しながら飛び蹴りを出す特殊技である。中段の飛び蹴り、くぐりどろ可航、相手の素手キックを避け、素手キックを叩き潰す。また、壁や天井によつて威力が増える。

ダブルストライク

両の手を背に背中を突き出す必殺技である。特に前方の攻撃を避け、素手キック、あいかわり、すくい、キョウリキ時から出る、中距離からけん制のたぐひを出す。威力は通常のキョウリキ時と同じ。

サライスローズ

両の手を背に背中を突き出す必殺技である。特に前方の攻撃を避け、素手キック、あいかわり、すくい、キョウリキ時から出る、中距離からけん制のたぐひを出す。威力は通常のキョウリキ時と同じ。



超必殺技

イリュージョンダンス

両の手を背に背中を突き出す必殺技である。特に前方の攻撃を避け、素手キック、あいかわり、すくい、キョウリキ時から出る、中距離からけん制のたぐひを出す。威力は通常のキョウリキ時と同じ。

技コマンド表

サライスローズ ←+DまたはBD	ヘムストライク ←+DまたはBD
フックバスター ←または←+DまたはBD	トルネードキック ←+DまたはBD
スライディングキック ←+D	トラップショット ←+DまたはBD
イリュージョンダンス ←+D	ダブルストライク ←+DまたはBD



不知火舞



キャラ特性

舞の属性は炎属性。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。

舞の属性は炎属性。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。

舞の属性は炎属性。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。

舞の属性は炎属性。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。炎属性の技はダメージが大きい。

大輪風車落とし



花蝶扇



特殊技

大輪風車落としは、舞の必殺技。大輪風車落としは、舞の必殺技。大輪風車落としは、舞の必殺技。

必殺技

必殺技は、舞の必殺技。必殺技は、舞の必殺技。必殺技は、舞の必殺技。

龍炎舞

龍炎舞は、舞の必殺技。龍炎舞は、舞の必殺技。龍炎舞は、舞の必殺技。

△ササビの舞

△ササビの舞は、舞の必殺技。△ササビの舞は、舞の必殺技。△ササビの舞は、舞の必殺技。

飛翔龍炎陣

飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。

技コマンド表

技コマンド表は、舞の必殺技。技コマンド表は、舞の必殺技。技コマンド表は、舞の必殺技。

龍炎舞



△ササビの舞



飛翔龍炎陣



超必殺忍録



技の入り手が中々多く、反撃もされない

必殺忍録

必殺忍録は、舞の必殺技。必殺忍録は、舞の必殺技。必殺忍録は、舞の必殺技。

△ササビの舞

△ササビの舞は、舞の必殺技。△ササビの舞は、舞の必殺技。△ササビの舞は、舞の必殺技。

飛翔龍炎陣

飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。飛翔龍炎陣は、舞の必殺技。

超必殺忍録

超必殺忍録は、舞の必殺技。超必殺忍録は、舞の必殺技。超必殺忍録は、舞の必殺技。

タクマ・サカザキ



キックの特色

タクマのキックは、
地上に響き渡るような
威力とスピードを併せ持
つ特徴だ。そのほか、
キックが非常に速く、
ガードが容易い。

飛燕疾風脚は、
タクマの得意技で、
ガードが容易い。二か
ら出ているため、キック
を出している間は、
ガードが容易い。

翔乱脚は、タクマの
得意技で、ガードが
容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。タクマのキック
は、ガードが容易い。

超必殺技は、タクマ
の得意技で、ガード
が容易い。タクマの
キックは、ガードが
容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。

必殺技

虎煌拳

他の2人には比べても、虎煌拳は
地上に出る技で、前方にのみ、
押し出されていく。そのほか、
威力は大変強い。そのほか、
ガードが容易い。

飛燕疾風脚

リョウやハリーのものとは
スピードが異なる。そのほか、
ガードが容易い。そのほか、
威力は大変強い。そのほか、
ガードが容易い。

翔乱脚

タクマの得意技で、ガードが
容易い。タクマのキックは、
ガードが容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。

断烈拳

志保が使う技で、ガードが
容易い。タクマのキックは、
ガードが容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。

霸王至高拳

タクマの得意技で、ガードが
容易い。タクマのキックは、
ガードが容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。

超必殺技

龍虎乱舞

タクマの得意技で、ガードが
容易い。タクマのキックは、
ガードが容易い。タクマのキ
ックは、ガードが易
い。

技コマンド表

断烈拳	→ ↓ ↓ ↓ +A または B	虎煌拳	↓ ↓ ↓ +A または B
霸王至高拳	→ ↓ ↓ ↓ +A または B	飛燕疾風脚	ため +B または B
一本背負い	→ または +D	翔乱脚 (コマンド投げ)	→ ↓ ↓ ↓ +B
龍虎乱舞	↓ ↓ ↓ +A+C	翔乱脚 (移動投げ)	→ ↓ ↓ ↓ +D



リュウ・サカザキ



必殺技

必殺技は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

特殊技

水柱割り

水柱割り：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

必殺技

虎燻拳

虎燻拳：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

飛燕疾風脚

飛燕疾風脚：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

虎砲

虎砲：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

霸王翔吼拳

霸王翔吼拳：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

闘烈拳

闘烈拳：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

空中虎燻拳

空中虎燻拳：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

極限流連舞拳

極限流連舞拳：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

龍虎乱舞

龍虎乱舞：必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

技コマンド表

空中虎燻拳	ジャンプ中、 →+AまたはC	虎砲	→→+AまたはC
飛燕疾風脚	接近して、 →→+C	虎燻拳	→→+AまたはC
霸王翔吼拳	→→+AまたはC	闘烈拳	→→+AまたはC
水柱割り	→+C	極限流連舞拳	→→+AまたはC
龍虎乱舞	→→+AまたはC		

水柱割り
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

虎燻拳
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

飛燕疾風脚
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

虎砲
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

霸王翔吼拳
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

空中虎燻拳
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

闘烈拳
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

極限流連舞拳
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

龍虎乱舞
必殺技で、必殺技を覚えた時点で必ず覚えられる。覚えた後は、この技を覚えた時点で必ず覚えられる。

30

麻宮アテナ



キョウリウ特性

アテナは、このゲームの主人公である。彼女が、このゲームの主人公である。彼女が、このゲームの主人公である。

特殊技

フェニックスボム

アテナの特殊技の一つ。ジャンプ中に空中で爆発する。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

必殺技

サイコボールアタック

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

サイコロレクター

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

フェニックスアロー

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

サイコソード

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。



超必殺技

シャイニングクリスタルヒット

アテナの超必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

クリスタルシュート

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

フェニックスボム

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

サイコボールアタック

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

サイコロレクター

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

サイコソード

アテナの必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

シャイニングクリスタルヒット

アテナの超必殺技の一つ。空中でボールを投げつける。威力は高く、相手にもダメージを与える。また、アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。アテナの攻撃範囲を広げる効果がある。

技のマンダラ表



サイキックシュート	空中でレバー下方向+△または□	サイコボールアタック	空中でレバー下方向+△または□
フェニックスボム	ジャンプ中△、□、+△	サイコロレクター	空中でレバー下方向+△または□
シャイニングクリスタルヒット	空中でレバー下方向+△または□	フェニックスアロー	ジャンプ中△、□、+△または□
クリスタルシュート	空中でレバー下方向+△または□	サイコソード	空中でレバー下方向+△または□
クリスタルシュート(超必殺技出現時のみ)	空中でレバー下方向+△または□	サイキックスルー	空中でレバー下方向+△または□



チャarginoコーパン

キャラクター特性

大の力持ちで、力強い攻撃は、相手や壁を壊すことも、足で踏むだけでも可能。必ず、チャarginoの通常技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。

必殺技

鉄球大回転

チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。

超必殺技

鉄球大暴走

チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。

技コマンド表

通常投げ	鉄球大回転
一発一発一発	AまたはCボタン連打
連続め	鉄球粉砕
一発一発一発	一発一発一発AまたはC
鉄球大暴走	鉄球飛燕斬
一発一発一発一発	一発一発一発AまたはC

チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。

鉄球粉砕撃

チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。

鉄球飛燕斬

チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。チャarginoの必殺技は、トドメの技、壁破壊技は、チャarginoの必殺技。



攻撃判定が発生するまでは全身無敵になる。空中にいる相手も倒し込むことができる。

ハイデルン



キョウリン海軍

ハイデルンが所属する海軍の組織は、かつては海軍の主力部隊として活躍していた。ハイデルンもその一員として、多くの戦いに参加してきた。現在は、海軍の改革により、その地位は低下しているが、ハイデルン自身は、その改革を容れず、旧体制を維持しようとしている。そのため、海軍内部でも、ハイデルンに対する評価は、賛否両論である。

技コマンド表

リードベルチャー または+XまたはD	ムーンスラッシュャー または+XまたはD
ハイデルンインフェルノ 空中でバー下方向+CまたはD	クロスカッター または+XまたはD
ファイナルプリンガー または+X+BC	ネックローリング または+XまたはD
	スチームプリンガー 接近して+Xまたは+X+C

スチームプリンガー 55



ファイナルプリンガー 47



必殺技

ムーンスラッシュャー

ムーンスラッシュャーは、ハイデルンの得意技の一つ。敵に向かって走り、空中で足で蹴りつける。威力は中程度だが、ガードされるとダメージが半減する。また、ガードされると、ハイデルンが少しだけダメージを受ける。この技は、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。

ネックローリング

ネックローリングは、ハイデルンの得意技の一つ。敵に向かって走り、空中で足で蹴りつける。威力は中程度だが、ガードされるとダメージが半減する。また、ガードされると、ハイデルンが少しだけダメージを受ける。この技は、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。

超必殺技

ファイナルプリンガー

ファイナルプリンガーは、ハイデルンの超必殺技。敵に向かって走り、空中で足で蹴りつける。威力は非常に高く、ガードされるとダメージが半減する。また、ガードされると、ハイデルンが少しだけダメージを受ける。この技は、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。

クロスカッター

クロスカッターは、ハイデルンの得意技の一つ。敵に向かって走り、空中で足で蹴りつける。威力は中程度だが、ガードされるとダメージが半減する。また、ガードされると、ハイデルンが少しだけダメージを受ける。この技は、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。

スチームラリンガー

スチームラリンガーは、ハイデルンの得意技の一つ。敵に向かって走り、空中で足で蹴りつける。威力は中程度だが、ガードされるとダメージが半減する。また、ガードされると、ハイデルンが少しだけダメージを受ける。この技は、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。そのため、ガードされるとダメージを受けるという特徴がある。

ムーンスラッシュャー



クロスカッター



今回、技のグラフィックが画質に変わった。また、今回も技のスピードが小さいので、ガードでもこまま攻撃される。

ネックローリング 15



クラリーク



技コマンド表

スーパーアサルトガン →L、→+C	バルカンパンチ Aまたは□ボタン連打
デスマウンテンバスター →または←+Cまたは□	ガトリングアタック ←ため→+Aまたは□
2対1時は2対1のフュー →L、→L、→L、→L+C	スーパーアサルトガン →L、→L、→L、→L+C

キャリリリリ

このゲームには、通常の攻撃だけでなく、特殊な技もいくつか存在します。特に、この「キャリリリ」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。



カトルン

この技は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。特に、この「カトルン」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。

必殺技

バルカンパンチ

この技は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。特に、この「バルカンパンチ」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。

必殺技

スーパーアサルトガン

この技は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。特に、この「スーパーアサルトガン」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。

スーパーアサルトガン

この技は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。特に、この「スーパーアサルトガン」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。

スーパーアサルトガン

この技は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。特に、この「スーパーアサルトガン」は、敵の足元を蹴り飛ばすという、非常に面白い効果があります。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

真伝

ボス4キャラ全貌公開！
対CPU戦攻略第一弾！！



夢だ！マンジ丸が落ちた悪夢だ！
二度と 醒めの悪夢に落ちたぞ



©1995 HUDSON SOFT ©1995, 1997 RED 監修：辻野真次郎

ハードソン	格闘アクション	202M
MVS	発売中	発売中
¥68,000	カセット	¥29,000
		CD 発売日未定 価格未定

今回は新システム「コンビネーション」とボスキャラ4人の紹介、そして戦国丸丸・八雲・大蛇丸・綱手による対CPU戦の徹底攻略！！

パンチを振るだけ



STRONG WINDY

極楽太郎

極楽タイナマツ
↓十ためなが
↓BOX38 十日

ストレーを3連続、そして極楽タイナマツを繰り返す。タイナマツ自体もかなり大きく、ガードされてもスキが小さいので、一旦使えれば柱のようになりえるが、小さいキャラ（特に初心者）には邪魔で、いらないキャラに入らないで取り除く場合もある。ただし、キヤンセルから出して連続技を二回み込めば可能で、しかも追加ダメージをキヤンセルし、大食いキヤンセル状態に、大きなキヤンセルを連続してやがら取り、キヤンセル極楽タイナマツのボス攻撃も可能。見逃れないコマンドだが、1-1の1に入れたら5ボクタンを押し合はりやすい。

新システム「コンビネーション」とは、一部のキャラが「素手（武器のない）状態の時に出現する対CPU戦のボス」で、八雲と日本丸を除く全員が持っている。コンビネーションというだけあって、基本的には極楽太郎のキャラの1歩を歩む。

新システム「コンビネーション」とは、一部のキャラが「素手（武器のない）状態の時に出現する対CPU戦のボス」で、八雲と日本丸を除く全員が持っている。コンビネーションというだけあって、基本的には極楽太郎のキャラの1歩を歩む。

戦国丸丸、八雲、大蛇丸、綱手の各キャラのコンビネーションについては、そのキャラの1歩を歩む。

武器がないときはこれでOK
コンビネーション

登場!! 天外魔境真伝の 3人+αのボスキャラ達



特性

対空能力が非常に高く、空中に浮遊し、魔法を多用する。魔法として、ほほほほと笑いながら、マシカを飛ばす。対空の早い技でつまずかせ、ヤンプで押し寄せれば、即座中のマシカに突進できる。それ以外の通常のパターンは、ひっつき、かみつきのオナクラランチャー、気猿拳などを多用する。また、こちらを呼び込み各柱の柱に對して、最終半でカランチャー

マントーA(エース)

シリーズ最多登場達成!
天外魔境シリーズの顔役?



この位置に登場したド連反撃

本物を取った後、再びワシの術を使うのも反撃した。

ワシの術

ダメージ4×最大20HIT。たまにの馬と旗が落ちる見られる術。スタート直後にはほとんど出してくる。最終大で20ヒットし、威力技射たがスキは大きいのでうまく反撃した。



柱上に乗らうのだけはさげよう

気猿拳

ダメージ20。マントー自身の顔の形をした猿顔。ダメージは高くないので、連続してガードしたときのけずりダメージはかなり大きく、ヒットした場合にはダメージをくらべてしまう。



このキビシイ

天外魔境真伝には、「マントーA」、「カラクリ兵」、「邪神斎」、そして邪神斎のパワーアップ後の姿である「ルシフェラー」の4キャラが存在する。どのキャラもまたもとに闘うと非常に手強い、まさにボスキャラ、という感じの敵ばかりだ。

昇猿拳

ダメージ10。アップバーを出しながら昇ってくるが、上着中は完全無敵らしいのだが、CPUが引きつけて出すことが少ないので、空中ガード後に蓄積行かなると反撃しやすい。



空中ガードが有効

ひっつき

ダメージ10。地上を滑るように突進してきた、ヒツとするのが特徴。投げた後にならなくて、ガードしていても取らなくて、ううと空中を漂わせて反撃できない。



ガードできないので粘り合える敵もそう

かみつき

ダメージ10。小ジャンプして噛みつく。特性はひっつきとはほぼ同様で、ガードしても食らってしまう。ジャンプでも空振りさせないので、やはり空振りさせない方がいい。



これもかわして反撃したい



カラクリ兵

特性

大門様の数世「神新一」の講道館として造られた殺人ロボット、パワーが折れに高いため、たとえ火の属性にしても、たまたまに当たってしまうところがある。その半面動きが速く、圧倒的なパワーで攻撃することの繰り返し、オオのスキをつけて、こちらがカラクリ攻撃しかけてスペースを取ってしまえば、無防備の状態での攻撃も受ける。様々な役人部隊を統括している。

カラクリ兵は、ガードしない、という最大の特徴がある。それを利用して攻撃するとダメージが非常に高い。ただし、こちらの講道館の途中には引に持ちなどで奪り込むことがある。また、攻撃手・シヨウ中にクワ、攻撃以外の攻撃を受ける。攻撃が中断されない、防衛力も高

く、けりダメージが非常に少ない。両手を突きを度に行出す、という特徴があり、先日本編と同じ、そのスキは非常に高い。一度は止めることができれば、一度も勝つた前敵でもない。

鋼の体を持った殺人兵器 様々な武器で襲いかかる



同じように襲いかかるので、よく見てスキを察知す

無敵
ダメージ：15
伸びるまで、上半身の上昇中、がその名の通り無敵の状態に陥り、ダメージを受けない。ただし、スキが非常に大きいため、空振りさせることができるにはチャンスだ。
手前の敵部隊、即ちカラクリ兵

絶命
ダメージ：8
両手を突きを度に行出す、という特徴があり、先日本編と同じ、そのスキは非常に高い。一度は止めることができれば、一度も勝つた前敵でもない。

焼殺
ダメージ：15
両手を突きを度に行出す、という特徴があり、先日本編と同じ、そのスキは非常に高い。一度は止めることができれば、一度も勝つた前敵でもない。

灼熱
ダメージ：40
投げ技があつかい、片手で槍をつかまえて、しばらくためが入ったものにエナジーを放出し、吹っ飛ばす技。例によってダメージが大きいという、屈強的な技。

瞬殺
ダメージ：15
伸ばした手の先からカクンと攻撃を飛ばす技で、直接撃たないが、ちゃんとダメージを出している。ダメージが大きく、できれば受らなれない技である。



特性

邪神達の真のボスがこのルシフェーだ。この姿を見れば今まで一人もいない。いや、いたのかもしれないが生まれていない。邪神達本人でさえ、その力をコントロールする事ができないため、全てを破壊するまでは、攻撃をゆるめることはない。異常的な耐久力、パワーを持つ。

さすがに最後のボスキャラだけあって、手強い相手だ。しかも、こいつもカラダが兵

と異しく、通常は物理攻撃で割り込んでくる。破壊力は低いが、暴力的な動きは、技をガンガン出して、時折スターバーストで上空を飛び回る。この時邪神の技、聖なる輝きの射撃技を持っており、ジャンプ攻撃から着陸した際の射撃技をばば、ルシフェーはもともと地上技をガードした上で、ルシフェーのスターバーストをよそよそで、リーチが長く、小さく、持ちつきや、遠めの間合いの技を出して

ルシフェー

格闘ゲーム史上
最大キャラ?
圧倒的パワーを持つ破壊神



ゴトして怪を止めろ。ルシフェーの技の空振りや攻撃するのが、ダメージを受けるのが、リターン。技を返すのが、結構な回数出てくる。とにかく投げられないよう、接近では攻撃の手を休めないようにする。

テッドリークライム

ダメージ、24
上手で相手の頭をつかみ、ジャンプして空中で叩きつける要法をして、ダメージも大きいのだが、最後は空中で、



ハルマゲドンウィスプ

ダメージ、10
壁を地面叩きつけ、衝撃も火柱で攻撃する。上がついで火柱の爆光から攻撃力があり、多段ヒットとなる。また、目もハルマゲドンは大きい。



スターダストスピア

ダメージ、24
大きくジャンプし、一度地面まで落とし、キックを打ちながら猛スピードで降下する。見た目の通りしやがかりで、そんなに、ガード後、一部の手強い攻撃可能。



ヘルストーム

ダメージ、水10 炎33
投げ飛ばしの技で、つかんで落とせば、炎のプレスで焼く。ため、雷の技。ダメージが非常に大きく、攻撃の種間に連打しての技をひねり出したりにする。



戦国乱丸



コンビネーション

乱丸
コンビネーション
近距離立ち中パン
チ(乱丸) × 十人
D・B・D

最初のパンチをキャンセルして、空中の背を回り、固く蹴り、アッパー、サマーソルトキックを決める。すべて決まればダメージも結構大きい。この攻撃は、必殺技で、乱丸に裏(裏)で立ち回り、アッパー、相手を倒すのに有効。



と天雷で斬りふせろ!!



戦基本法

ジャンプ斬りの先鋒を必殺技で止らす。CPUはほぼコンボで攻めてくるので、そのあとはバックステップで回避を繰り返して再びダメージをひたさず、繰り返す。またジャンプで踏み返すことがあるが、裏面を捨てるなり避ける技を決めるなり対応しよう。この戦法はジャイアントボスキャラ以外に有効。

ジャンプ斬り(固り可)
乱丸(近距離立ち中斬り)
乱丸(空中斬り) × 乱丸(後技)
乱丸 × 3発 × 2段連続攻撃

対CPU攻略



ジャンプ斬りからの必殺技を斬りつけてほしい。

非常に強力(稼働ゲージが半分程度減らす)なので、避かされても気にせずに切り返す。強い技でも切り返しても結構倒れる。壁にはさまず、バック、フロント、カククリ兵、ルシフェラーにはまかない。裏つばかがあるから、CPUが殴るのを待つといい。たまにジャンプで切り返して無視やり押し返らせておもう。取つたらジャンプで回避して天雷や裏技を決めよう。

奥義	術
乱丸斬り(乱丸) 乱丸(N) × 斬り	雷光(武) 乱丸(A)
乱丸斬り(乱丸) 乱丸(N) × 斬り	迅雷(武) 乱丸(B)
空中斬り(乱丸) 乱丸(N) × 斬り	天雷(武) 乱丸(C)
乱丸斬り(乱丸) 乱丸(N) × 斬り	

乱丸=武、雷光=雷と表記しています
(N) はレバーニュートラルです

極楽太郎

VS

「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」



「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」

綱手

「基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



しゃがみ回りからダメージ

基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」

大蛇丸

VS

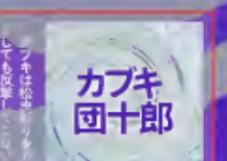
「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」



「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」

八雲

「基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



松虫刺りだけじゃなく

VS

カブキ 団十郎

基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」

ジライア

VS

「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」



「おれは、この世で最強の戦士だ。誰か、おれを倒して見せてくれ。」

絹

基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



基本的には対戦相手と同じガードを叩き潰して回復し、ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。ダメージを溜め込んでいく。回復を止めるにはガードを叩き潰して回復を止める。」



コンビネーション

基本の「ガード」や「ガードキャンセル」の組み合わせが、このゲームの醍醐味。ガードとガードキャンセルの組み合わせが、このゲームの醍醐味。ガードとガードキャンセルの組み合わせが、このゲームの醍醐味。

八雲



狼斬で勝ち抜け! 不動でカバー

戦基本法

このゲームの醍醐味は、ガードとガードキャンセルの組み合わせ。ガードとガードキャンセルの組み合わせが、このゲームの醍醐味。



しゃがみ中斬り不動でダメージ

奥義	術
王冠斬り ---+斬り	白虎 ---+A
雷牙天輪 ---+斬り	護神 ---+B
百花神乱 ---+斬り	不動 ---+C
---	(N) + CD

技を決めよう。通常技の連打は中斬りより小斬りの方がいい。ガードはしゃがみ中斬りかガード。

対CPU攻略



ダメージが小さいので慎重よくやる

攻撃	名前	属性	ダメージ比較
術	白炎	炎	
	雷神	雷	
	不動	炎	
	王御斬	炎	
	妖才火輪	炎	
真義	百花神乱	炎	
	流星影	炎	
攻撃	名前	属性	ダメージ比較
立ち 近距離	掛け蹴	上段脚	
しゃがみ 遠距離	武器投げ	斬撃	
立ち 近距離	特大攻撃	斬撃	
	しゃがみ	連続蹴	
	中斬り	膝刀	
	強斬り	狼爪連撃	
	弱キック	片刃蹴	
	中キック	前中蹴	
立ち 遠距離	強キック	狼牙流星脚	
しゃがみ	弱斬り	掌打	
	中斬り	上段神流	
	強斬り	狼牙夜叉刀	
	弱キック	鎖脚	
	中キック	膝撃	
	強キック	車輪蹴	
真義 ジャンプ	弱斬り	杖突	
	中斬り	上段神流	
	強斬り	天降牙	
	弱キック	狼爪蹴	
	中キック	狼爪蹴	
和風 ジャンプ	強キック	狼爪蹴	
	弱斬り	扇打	
	中斬り	上段神流	
	強斬り	天降牙	
	弱キック	狼爪蹴	
ダッシュ	弱ボタン	響の狼月	
	強ボタン	響の狼脚	
	B+Cボタン	響の狼撃	

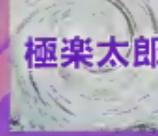


さうやって再び真伝にも中斬りを当てていく
 逸る立ち中斬り
 リの矢を打てる
 ように出し、食ら
 ったら前進して再
 び逸る立ち中斬
 リを当てて押し
 いく、ガードさ
 した時、踏み込
 んでくるので、ガ
 ンと割りこ
 る、真伝を見
 ておくと、真伝は
 んて、真伝はど
 してもおれど、ど
 しやも、真伝はど
 してこないと、な
 り、立ち中斬りを
 当てていく

武器投げと王 低い攻撃力は



武器投げが得意な敵もある



基本パターンで間接的
 だが、対した同じ軌道
 も撃つことが可能、連立
 中斬りでガードされる
 評して、ユ、ガードさ
 らつ、ユ、ガードさ
 した時、踏み込
 んでくるので、ガ
 ンと割りこ
 る、真伝を見
 ておくと、真伝は
 んて、真伝はど
 しやも、真伝はど
 してこないと、な
 り、立ち中斬りを
 当てていく



カラクリ兵は敵討ちの要

マントー

動きが速い上に攻撃力も高い



これをガードしたら特大攻撃などで注意

このマントーは動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。

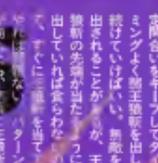
カラクリ兵



このカラクリ兵は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。

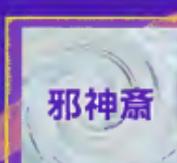
このカラクリ兵は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。

このカラクリ兵は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



このカラクリ兵は動きが速い上に攻撃力も高い

邪神斎



この邪神斎は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



この邪神斎は動きが速い上に攻撃力も高い

この邪神斎は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。

この邪神斎は動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。

このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い

このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い

このルシフェラーは動きが速い上に攻撃力も高い。また、ガードすると特大攻撃でダメージを受ける。そのため、ガードは慎重に行う必要がある。



飛び道具と攻撃で攻め込め!!

大蛇丸



コビネーション

氷回復し
一十秒

水上に立つ、空中に立つ、水
の攻撃が、中にとりまわす
のが特徴。そのぶん、氷の
攻撃が強い。また、空中に
いるわけでは、空中の敵に
いける。いける。空中に立
てて、空中の敵を倒す。空
中を飛ぶ。空中を飛ぶ。空
中を飛ぶ。空中を飛ぶ。空
中を飛ぶ。空中を飛ぶ。空
中を飛ぶ。空中を飛ぶ。空
中を飛ぶ。空中を飛ぶ。空

戦基本

氷回復し
一十秒

氷回復し
一十秒

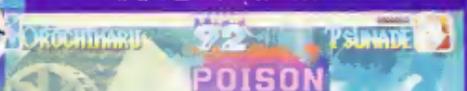
氷回復し
一十秒

対CPU攻略

氷回復し
一十秒

氷回復し
一十秒

氷回復し
一十秒



奥義	術
ぶんせしぞうけ(武) (素) ため+斬り	術(武) +A
毒槍連射(武)	氷(毒) +A
むむボタン連打	毒槍(武) (素) +B





カリン丸は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カリン丸」の得意技「カリン丸」の得意技

VS

カリン丸は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カリン丸」の得意技「カリン丸」の得意技

大蛇丸



大蛇丸は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「大蛇丸」の得意技「大蛇丸」の得意技

VS

カブキは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カブキ」の得意技「カブキ」の得意技

カブキ 団十郎



カブキは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カブキ」の得意技「カブキ」の得意技

VS

カブキは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カブキ」の得意技「カブキ」の得意技

カブキは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「カブキ」の得意技「カブキ」の得意技

緋



緋は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「緋」の得意技「緋」の得意技

VS

極楽太郎は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「極楽太郎」の得意技「極楽太郎」の得意技

極楽太郎

VS

綱手は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「綱手」の得意技「綱手」の得意技

綱手

VS

八雲は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「八雲」の得意技「八雲」の得意技

八雲



八雲は、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「八雲」の得意技「八雲」の得意技

VS

ジャイルは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「ジャイル」の得意技「ジャイル」の得意技

ジャイル

VS

ジャイルは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「ジャイル」の得意技「ジャイル」の得意技



ジャイルは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「ジャイル」の得意技「ジャイル」の得意技

ジャイルは、本格的な格闘ゲームの楽しさを演出する「ジャイル」の得意技「ジャイル」の得意技

必殺の一撃!! にパワーアップ



綱手

レベニューモン

ダメージ回復
振り上げ
→+CD

レベニューモンは、ダメージ回復と振り上げの効果が、通常のレベニューモンよりも高くなる。また、ダメージ回復の効果は、通常のレベニューモンよりも高くなる。また、ダメージ回復の効果は、通常のレベニューモンよりも高くなる。



基本 戦法

対CPU攻略

攻略の心・たろりん

レベニューモンは、ダメージ回復と振り上げの効果が、通常のレベニューモンよりも高くなる。また、ダメージ回復の効果は、通常のレベニューモンよりも高くなる。また、ダメージ回復の効果は、通常のレベニューモンよりも高くなる。

このあとには回復技を決めよう



奥義 術

必殺の一撃 (武) (奥) →+CD	カマ (武) (奥) →+A
振り上げ (防) (奥) →+CD	雷鳴 (武) (奥) →+日
必殺技 (武) →+斬り	必殺一撃・雷鳴・奥と表 用して使います (N) はレベニューモン ラルです
雷鳴ナメクシ振り (武) →+CD	
ナメクシ神倒 (武) (奥) →+斬り	

綱手

VS

綱手は、立派な「アサヒ」の攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



綱手は、アサヒが

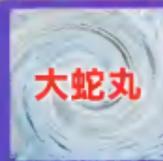


綱手は、アサヒが

朧丸

VS

朧丸は、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



大蛇丸

VS

大蛇丸は、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



大蛇丸は、アサヒが

カブキ 団十郎

VS

カブキは、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。

楽太郎

VS

楽太郎は、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



楽太郎は、アサヒが

ジライア

VS

ジライアは、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



ジライアは、アサヒが

絹

VS

絹は、アサヒの攻撃に上乗せして、自分の攻撃のダメージを、エネミーの攻撃のダメージよりも、一歩先取りで受けてくれる。



絹は、アサヒが



前編最後の特大攻撃を逃げはかいていけません



カラクリ兵

カラクリ兵は、1ターンで倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。

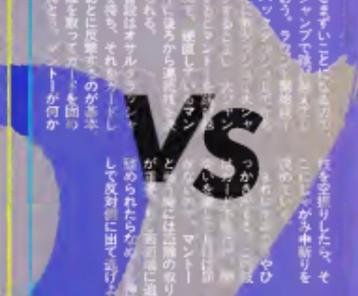


この場合、このアイテムは、倒すことが出来る。



マントー

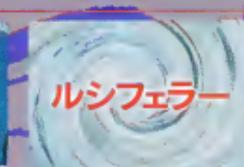
マントーのボスが倒れて、倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。



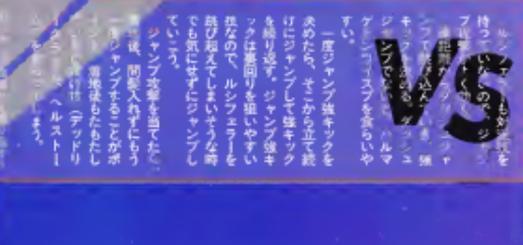
邪神斎

邪神斎のボスが倒れて、倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。

邪神斎のボスが倒れて、倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。



ルシフェラー



VS

ルシフェラーのボスが倒れて、倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。

ルシフェラーのボスが倒れて、倒すことが出来る。また、倒すことが出来れば、最初にタウンを奪うには、タウンを倒す必要はない。また、大攻撃を出すとよい。これに失敗した時、うさぎキックを覚えて、カラクリ兵の弱点を決める。カラクリ兵の弱点は、2回目を倒すまで、その後には、うさぎキックを出して倒すことが出来る。一度倒すと、2回目を倒すことが出来る。また、倒すと、2回目を倒すことが出来る。

WORLD HEROES PERFECT

©1995 BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC. / ADK 1995

NEO-DIO&孫悟空による 対CPU戦攻略 強力!!キャラ別連続技特集

これまで長さにわたって攻略してきた「パーフェクト」も、
いよいよ最終回!!
連続技特集は最後を飾るにふさわしいスゴイものばかり!

ADK	松岡アクション	226M			
MVS	発売中	カセット	発売中	CD	発売中
	¥68,000		¥29,800		¥8,800

CD版で3回連続技を
使うと、必殺技が必中する。

そのほかにも細かい部分で
CPUのアルゴリズムなど
いろいろおこなわれて
いる。CD版、CDニューヴァーなら
うしかー。



飛び道具を多用
MVSおよびカセットでは必殺技を多用して、シールドがCD版では後で操作で飛び道具が出る順番にガードするだけで、なかなかカセット版と同じ操作をするだけで、ガード時のダメージが、飛び道具そのもののダメージがかわる。しかもガードの時に飛び道具に当たらないように、ガードしなくていい。

必殺技を多用
CD版では、必殺技の連続技を使うことができる。また、エントランスのオメガをノーコンティニューでなくとも見られるようになった。やっただけCD版。

必殺技を多用
CD版では、必殺技の連続技を使うことができる。また、エントランスのオメガをノーコンティニューでなくとも見られるようになった。やっただけCD版。

敵のオメガが追加されるのや、近頃のババの、まただが、初めても対応し、さらに、パーフェクトでもオメガが追加された。

必殺技を多用して、シールドがCD版では後で操作で飛び道具が出る順番にガードするだけで、なかなかカセット版と同じ操作をするだけで、ガード時のダメージが、飛び道具そのもののダメージがかわる。しかもガードの時に飛び道具に当たらないように、ガードしなくていい。

必殺技を多用して、シールドがCD版では後で操作で飛び道具が出る順番にガードするだけで、なかなかカセット版と同じ操作をするだけで、ガード時のダメージが、飛び道具そのもののダメージがかわる。しかもガードの時に飛び道具に当たらないように、ガードしなくていい。

ここがスゴイ!!
CD版はもうなっている

*記事中のコマンドはキャラクターが石を向いているときのものです。

対CPU攻略 NEO-DIO

攻略/シニイゲイ

基本性能

フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。



アドリブで 暴れているだけで CPU戦クリアも簡単

基本戦法

フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。



フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。



フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。



フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。

その他の パターン

フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。

必殺技コマンド

ローリングスマッシュ ...+キック	リニックセイバー ...+パンチ
メテオスマッシュ ジャンプ中に...+キック	グランドセイバー ...+キック
スライドブレード ...キック	バーニングクロー ...+パンチ
トライアングルジャンプ ジャンプ中に空中でリバー逆	フリージングクロー ...+キック
アルティメイトビースト ...+BCD	ブレイクサンダークロー ...+パンチ

フリーフォーエバーは、CPUの強さが非常に高く、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。CPUの強さを抑えるには、プレイヤーの操作次第で勝敗が決する。

超難易度!!の ものもあるよ 連続技の楽園

攻略/シエイケイ
私か心を込めてひねり出しました♡

まだまだ終わらねーぜ!
パーフェクトな連続技集

服部半蔵

- ① 裏回り連続キック
- ② しやがが中キック
- ③ キャンセル(疾風の怒)キック
- ④ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑤ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑥ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑦ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑧ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑨ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑩ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑪ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑫ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑬ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑭ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑮ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑯ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑰ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑱ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑲ キャンセル(疾風の怒)キック
- ⑳ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉑ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉒ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉓ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉔ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉕ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉖ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉗ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉘ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉙ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉚ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉛ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉜ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉝ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉞ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㉟ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊱ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊲ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊳ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊴ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊵ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊶ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊷ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊸ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊹ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊺ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊻ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊼ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊽ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊾ キャンセル(疾風の怒)キック
- ㊿ キャンセル(疾風の怒)キック



① 中絶! 技のつなぎが異常に難しい!! 若もチャレンジ!

風魔小太郎

- ① 見づながらなまが、一
- ② コバはざりざり連続技に
- ③ なるタイミングまで進ませて
- ④ ワッシュで押さえてつるよう
- ⑤ に、⑥はのキャンセルして
- ⑥ の連続技としてもいい。

金龍

- ① 裏回りキャンセルキック
- ② しやがが中キック
- ③ ツッシュしやがが中キック
- ④ しやがが中キック
- ⑤ キャンセル
- ⑥ 強内射撃
- ⑦ 以上計5段



① 中絶! 技のつなぎが異常に難しい!! 若もチャレンジ!

金龍

- ① ジャンプ連パンチ(2段)
- ② しやがが中キック
- ③ 立止キック(2段)
- ④ 立止キック(1)パーニエール
- ⑤ キャンセル
- ⑥ 強内射撃(5段)
- ⑦ 以上計1段



① 中絶! 技のつなぎが異常に難しい!! 若もチャレンジ!

① 裏回り連続キック
② しやがが中キック
③ キャンセル(疾風の怒)キック
④ キャンセル(疾風の怒)キック
⑤ キャンセル(疾風の怒)キック
⑥ キャンセル(疾風の怒)キック
⑦ キャンセル(疾風の怒)キック
⑧ キャンセル(疾風の怒)キック
⑨ キャンセル(疾風の怒)キック
⑩ キャンセル(疾風の怒)キック
⑪ キャンセル(疾風の怒)キック
⑫ キャンセル(疾風の怒)キック
⑬ キャンセル(疾風の怒)キック
⑭ キャンセル(疾風の怒)キック
⑮ キャンセル(疾風の怒)キック
⑯ キャンセル(疾風の怒)キック
⑰ キャンセル(疾風の怒)キック
⑱ キャンセル(疾風の怒)キック
⑲ キャンセル(疾風の怒)キック
⑳ キャンセル(疾風の怒)キック
㉑ キャンセル(疾風の怒)キック
㉒ キャンセル(疾風の怒)キック
㉓ キャンセル(疾風の怒)キック
㉔ キャンセル(疾風の怒)キック
㉕ キャンセル(疾風の怒)キック
㉖ キャンセル(疾風の怒)キック
㉗ キャンセル(疾風の怒)キック
㉘ キャンセル(疾風の怒)キック
㉙ キャンセル(疾風の怒)キック
㉚ キャンセル(疾風の怒)キック
㉛ キャンセル(疾風の怒)キック
㉜ キャンセル(疾風の怒)キック
㉝ キャンセル(疾風の怒)キック
㉞ キャンセル(疾風の怒)キック
㉟ キャンセル(疾風の怒)キック
㊱ キャンセル(疾風の怒)キック
㊲ キャンセル(疾風の怒)キック
㊳ キャンセル(疾風の怒)キック
㊴ キャンセル(疾風の怒)キック
㊵ キャンセル(疾風の怒)キック
㊶ キャンセル(疾風の怒)キック
㊷ キャンセル(疾風の怒)キック
㊸ キャンセル(疾風の怒)キック
㊹ キャンセル(疾風の怒)キック
㊺ キャンセル(疾風の怒)キック
㊻ キャンセル(疾風の怒)キック
㊼ キャンセル(疾風の怒)キック
㊽ キャンセル(疾風の怒)キック
㊾ キャンセル(疾風の怒)キック
㊿ キャンセル(疾風の怒)キック

① 裏回り連続キック
② しやがが中キック
③ ツッシュしやがが中キック
④ しやがが中キック
⑤ キャンセル
⑥ 強内射撃
⑦ 以上計5段

① ジャンプ連パンチ(2段)
② しやがが中キック
③ 立止キック(2段)
④ 立止キック(1)パーニエール
⑤ キャンセル
⑥ 強内射撃(5段)
⑦ 以上計1段



これは簡単

これ2発がえれぬムズイんですよ！

よーしゃ！ つながった！



- ① ジャンプ強キック (2発)
- ② 立ち中パンチ (2発)
- ③ しやがみ舞パンチ
- ④ 炎の吐息
- ⑤ 炎の壁

ジンギスカン



パンチ！ パンチ！

キャンセルしないでつなげるがよしっ



またまた第三回イベント



ジャンヌニダルク

- ① 横殴りジャンヌ強キック
- ② しらがみ中パンチ×2
- ③ 炎のラッシュソード
- ④ 炎の壁

① 横殴りジャンヌ強キック
② しらがみ中パンチ×2
③ 炎のラッシュソード
④ 炎の壁

ジャンヌ強キック
しらがみ中パンチ×2
炎のラッシュソード
炎の壁

マッスルパワー

マッスルパワー
炎の吐息
炎の壁



炎の吐息！ 炎の壁だよこの人

炎の吐息
炎の壁

キイーンク！ デーン！

炎の吐息
炎の壁

ブロッケン

- ① 立派なビッグマン
- ② シュウガが中パンチ
- ③ キャンセル時ジャンプ
- ④ ジャンプ時バシチ

1 シュウガが元祖ビッグマンだ
まあ今でこそ、最強は15巻の
ワンパンマン。強パンチから
なんでもくたしてしまえる
強で強時、ジャンプ時バシチ
ジャンプ時バシチで十分な
ダメージから相手の攻撃の
的。非表示時、気絶する連
発技(発射)の威力が相手の
バグで、は、半蔵の疾風の雨
で「つかない」といわれて
「構えておると結構あ
る」といふ



おや？ 気絶してしまいました
うらっ！ 格好イマイツ！

ラスブーチン

- ① キャンプ中パンチ
- ② キャンセル
- ③ 空中アクセルスピン (一
つ旋)
- ④ シュウガが中パンチ
- ⑤ キャンセル
- ⑥ 後のコサックダンス (3)
- ⑦ 後の時間
- ⑧ おののけ

II
① 裏回りジャンプ時キック
「空中アクセルスピン」
1つ旋

- ② シュウガが中パンチ
- ③ キャンセル
- ④ コサックダンス (3)
- ⑤ 後の時間
- ⑥ おののけ



はなれて完成！ ューーン素晴らしい！

- ① ジャンプ中パンチ
- ② キャンセル
- ③ 空中アクセルスピン (一
つ旋)
- ④ 立ち割キック (レバーニュ
ートラル) × 16
- ⑤ シュウガが中パンチ
- ⑥ キャンセル
- ⑦ 後のコサックダンス (3)
- ⑧ おののけ
- ⑨ 以上計22段階

シュロ・ナイ・カム・トム

I
1 目はキヤラによつて弱
性の弱が異なる。操作性から
いへば弱を愛の期間として
るのがいいかも？
II 目はシュウガが両足にのみ
入る(笑)。相対との距離が
離れず「ジャンプ」とビッグ
が入り替るので、非常に突
える。ただし、どれが実効的
ではない。



⑥ ルンベニヤンス
以上計5段階
それは難しくなく、決め
やすい3連技。⑥は5連技を
も強パンチをつないでキャン
セルしてもいい。⑥はクイガ
イローはスキがないため
すかさずルンベニヤンスを
出すと連続でつながる。タイ
ムオーバー

エリック・ザ・バイキング

- I
- ①ジャンプ強キック
 - ②直立強キック
 - ③直立強キック(レバー)
 - ④トルハンマー(空中)
- 以上14段



うりゃ! ザック!

レバー前でザクヘン!

そりゃっ! デヘン

マッドマン

- ①跳りジャンプ強キック
 ②直立強キック(レバー)
 ユートラル(2段)
 ③直立強キック
 キャンセル
 ④マッドカッター(空中で
 段が変わらず、3回)
 以上17段



ジャンプ強キック



サイド直強キック!



ジャンプ強キック



ジャンプ強キックからフタバ...



ボクボクボクッ!



どろりやろー! 痛い? 痛い?

ジョニー・マキシマム

- ①ジャンプ強キック
 ②直立強キック
 ③直立強キック(レバー)
 ④トルハンマー(空中)

出雲良子

- ①ジャンプ強キック
 ②直立強キック
 ③直立強キック(レバー)
 ④トルハンマー(空中)



近距離ベッコ



遠距離ベッコ



ジャンプ強キック

「近距離に近づくのは、このゲームの醍醐味の一つ。近づくことで、様々な技が使えるようになります。近づくことで、様々な技が使えるようになります。近づくことで、様々な技が使えるようになります。」



① Kirbyが必殺パンチ
② Captain Jackが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃



① Kirbyが必殺パンチ
② Captain Jackが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

キャプテン・キット

- ①空手の相手にMAXマッシャー
クナッフル
②立ち炎キック (1) パーニー
1トッパル
③炎ハイパーマッシャーキック
以上計5段



① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

I
① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃



ジャック・ザ・リッパー

- I
① 炎リッパー強パンチ (2) 炎
② 立ち炎キック (4) 炎
③ 立ち炎キック (1) パーニー
1トッパル (2) 炎
④ 炎マッシャー
以上計5段
- II
① ジャック強キック
② ジャック強キック
③ ジャック強キック
④ ジャック強キック
⑤ ジャック強キック
以上計5段

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

呂布奉先

- I
① 炎リッパー強キック
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃
以上計5段
- II
① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃
以上計5段

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃

I
① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃
以上計5段

II
① Kirbyが炎攻撃
② Kirbyが炎攻撃
③ Kirbyが炎攻撃
④ Kirbyが炎攻撃
⑤ Kirbyが炎攻撃
以上計5段

超人学園 ゴウカイザー

解析
/ジェイケイ

テクノスジャパン 格闘アクション 186M

MVS 発売日未定 価格未定
カセット 発売日未定 価格未定
CD 発売日未定 価格未定

©1995 TECHNOS JAPAN CORP.

今回は前回紹介できなかったマリオンとバトルマスターの特性、必殺技を紹介しよう。どちらも地味なキャラだが、うまく使えばその威力は倍増するはず!

各キャラの特性を熟知して
巨大な悪に打ちむかえ!

弱パンチ

弱キック

強パンチ

強キック

(近距離)
立ち

(遠距離)
立ち

しゃがみ

ジャンプ

通常技

多彩な機能と
拔群の攻撃力で
空中に地上に暴れまくれ!

キャラ特性

マリオンは、移動スピードは速いが攻撃力は高いという特徴的なパワーキャラクターだ。空中を飛ぶような技を持っているので、うまく使っていけば意外と動き回って戦うことも可能だ。

必殺技では立ちの弱、強キックが使いやすい。リ치가長いので、地上戦ではこれをメインに使うといいだろう。強キックの方は、大振りだがしがらみ攻撃も発生するので、手を出した相手にはダメージも大きい。

レバー()は強パンチは2段階で、一段目を連打して攻撃を誘って攻撃を誘った後の方が可能。

通常技以外では、ダッシュに変化は、攻撃するのではなく、壁を押しつけて少し強くなるようにになっている。うまくフュージョンに使って、こう、連打技は、ジャンプ強キック立ち強パンチキックセックラッシュジャンプモトがいろいろ、ジャンプ強キックは裏切りも狙える。



マリオン

オクトパス・バスター

→+Cボタン

ホールドクラッシャー

→+Cボタン

クラウドウォッシャー

手前から相手方面に弾を撃つ横撃する技。攻撃判定は着弾直下なので、地はじく誘導も無い。

飛ぶ道具もいえる。飛ぶ道具に頼る場合、この技に頼るといいかげん射に使うといいだろう。弾と壁を使い分けてうまく狙ってこよう。下段飛び道具であれば、打ちきりつつ攻撃するのにも有効。

空中クラウドウォッシャー

空中を移動しながら地面に向かって横撃を連射する。フライングモード中は滑り技。ボタンを押す間のレバ方向で移動方向を変えられる。ニューラルだとその威力、やはり離れた場合からの受け回しに使うのがいいだろう。そのほかから、下に降りながら出していくのがいい。

クライティンガモーター

残像を残しつつ滑りながら相手に向かって変速してパンチを繰り出す技。連続移動距離が長い。

ダメージがとてと大きく、連続技に使うと威力、スピードが速いので奇襲に使ってもいいが、スキが大きくガードされると結構定常的な多用は禁物だ。

モーター

コマンドを入力するのを防ぐから、ジャンプで空中を飛ぶ際にも使えるようになる。

この技を出すときパワーシの下に瞬間風のゲージが表示される。ゲージが満タンの状態で飛行することができ、飛行中はレバーで自由に動かしることが可能だが、攻撃は通常の必要技とついでには出せない。

アクリンガモーター

丸まったり前を振り回しながらはたき、壁は斜めに飛行しながら攻撃する。これもフライングモード中のみ出せる技だ。

スピードが速く、しゅがみガードできないので、奇襲として使える。特に空中クラウドウォッシャーだと思えば、ついでにいくのがいい。

リアクティブ・リアクティブ

丸まったり前を振り回しながら斜め上を攻撃する。お上に移動技として使っていくといいだろう。出るタイミングで、早めに出すように心がけよう。判定は狭く出してもよく打ち負けることは少ない。マリオンは通常技で威力が別格なので、この技をもよく使っていく。



下段飛び道具を跳しつつ攻撃できる



地面に着地すれば穴の状態に戻る



うまく操作して地上の敵を壁に撃てる



これを必ず使うフライングモードは解除される



スキは大きいが威力は技の中で低い



出るのは遅い方でも連続できる対空技だ

クラウドウォッシャー	- ← ↓ → + A or C
フライングモード	↑ ↓
空中クラウドウォッシャー	(フライング中) - ← ↓ → + A or C
ブリーフフォーリアタック	フライング中 ↓ → + B or D
クライティンガモーター	- ← ↓ → + E or D
リアクティブ・リアクティブ	↑ ↓ + A or C

フライング・オクトバスター

ジャンプ中下方向+Cボタン



スクルーブロー

← or → + O ボタン



投げ技



バトルマスター 神龍

こもる剛気と
あふれ出る気で
敵を一網打尽!

キャラ特性

神龍は他のキャラと違い、
変身したり武器を持つている
わけではなく、気を振り、自
らの四体のみで戦うのが特徴
だ。

通常技は空わった技が多く、
強の攻撃は近距離技以外はす
べて投げ技になっている。
その中でししがみ強キック
がリーチが長めで使いやす
い。投げ技なのだが、一瞬目
にキャンセルをかけて必殺技
を出していくといいだろう。
また、ジャンプ攻撃は強キ
ックを使うといい。裏回りは

狙うことが出来る。神龍の前
ジャンプ攻撃は強キック以外
も全て裏回りを狙うことが可
能だ。

投げ技としては、ジャンプ
強キック一立ち強パンチキ
ャンセル前歩神龍、弱影志
が強刀、ししがみ強キックを
スリッパ入れているキャンセル無
誤射というのもある。
技ではないが、ダウンした
あの起き上がり方に特徴が
あり、少し前向き倒れるなが
ら起き上がるようになって、い
るので覚えておこう。

投げ技



通常技

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
(近距離)				
(遠距離)				
ししがみ				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ (上降中)				
斜めジャンプ (下降中)				

NEO Mr.DO! (仮称)

© 1995 VISCO CORPORATION

ヒスコ 面クリアアクション SOM

MVS 発売日未定 価格未定
 カセット 発売日未定 価格未定
 CD 8月発売予定 価格未定

Mr.DO! って何? 懐かしの名作がよみがえる

このゲームの元となったのはオリジナルの「Mr.DO!」は、数年前にゲームセンターに登場した、面クリアアクションゲーム。当時はビント作が中心だったが、プレイヤーが集中した年でもある。ルールは簡単で、画面内のモンスターをすべて倒すとクリアとなる。モンスターを倒すには、自分の持っているパワーボールを敵にぶつけるか、リングを落とす下敷きにしてぶつけてやる。

また、「英雄 Mr.DO!」シリーズには、全部で3作目まで続編が存在するが、本作とは直接関係がない。



基本操作は、レバーの上下左右で Mr.DO! (白熊) の移動。Aボタンでパワーボールを投げる。それだけ、簡単に覚えやすく、忘れがちな心配なしだ。

白熊は無害物のない場所を移動でき、自ら穴を掘り、遠

路を作ることもできる。また通路のあるところでは、画面内に存在する「カス王」をオリジナル版では「U」を左右方向に押すことである。

ゲームルールは基本的にオリジナルの「Mr.DO!」に準じていて、画面内のフルーツをすべて取るか、画面中の敵をすべて倒すか、どちらかの条件を満たせば、そのス

簡単操作で楽しくプレイ! これさえ覚えればバッチリ

古き良き時代の コミカルアクションゲームが 今、NEO・GEOで復活!!

プレイはクリア後も、10ステージに「ボスキャラ」との対決が待っていて、倒す(クリアする)とボーナスステージがプレイできる。

また、4ステージクリアするごとに「コーヒープレイク」などもが用意されている。コミカルなキャラクターたちが登場し、心をなませしてくれるが、もちろん実際に「コーヒ」を飲めるほどの余格はない愛。

その他にも、オリジナルにはない「NEO Mr.DO!」の新しい要素も多数追加されていて、2人同時プレイができる。ステージ数が大幅に増えたりしている。



攻撃方法



● **パワーボール**
 あらかじめMr.DOの持っている状態で、Aボタンを押すと、自分の向いている方向へ進むことができます。

● **サイカス玉**
 サイカス玉は、あらかじめステージの決められた場所に存在し、地形によって固定されている。

● **無敵**
 Mr.DOが敵に押しつけて一定時間無敵になる。

● **Mr.DO人形**
 E・X・T・R・Aの文字がゲーム上で出現し、取るとUPアイテムが一つ増える。

● **フルーツ**
 各面に隠れているフルーツを一定時間以内に取るとそのステージはクリアとなる。

● **ブーツ**
 取るとMr.DOの移動速度が一定時間速くなる。

● **時計**
 敵の動きが一定時間止まり、その場にとどまる。



エキストラ

「NEO Mr.DO!」では、各ステージ中に隠れたアイテムが設置されていて、それらを集める「エキストラ」を遊ぶことができる。エキストラは、ゲームの途中にフレイクが不利になるものはないので、出現したら積極的に取ろう。

アイテムを壊滅し回収するのはない。ゲームの難易度も影響してくるので、アイテムの出現を楽とすことのないようにしよう。

「NEO Mr.DO!」では、各ステージ中に隠れたアイテムが設置されていて、それらを集める「エキストラ」を遊ぶことができる。エキストラは、ゲームの途中にフレイクが不利になるものはないので、出現したら積極的に取ろう。

様々なアイテムを駆使して全40面クリアを目指せ!!

● **エキストラ**
 「NEO Mr.DO!」では、各ステージ中に隠れたアイテムが設置されていて、それらを集める「エキストラ」を遊ぶことができる。エキストラは、ゲームの途中にフレイクが不利になるものはないので、出現したら積極的に取ろう。

● **フルーツ**
 各面に隠れているフルーツを一定時間以内に取るとそのステージはクリアとなる。

● **ブーツ**
 取るとMr.DOの移動速度が一定時間速くなる。

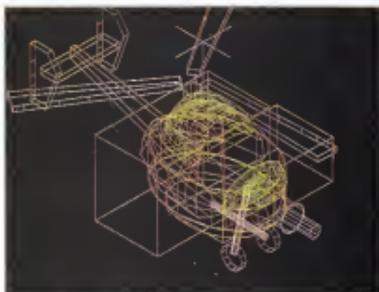
● **無敵**
 Mr.DOが敵に押しつけて一定時間無敵になる。

● **Mr.DO人形**
 E・X・T・R・Aの文字がゲーム上で出現し、取るとUPアイテムが一つ増える。

● **時計**
 敵の動きが一定時間止まり、その場にとどまる。



面白さと絡めて欲しい!



敵キヤラ紹介

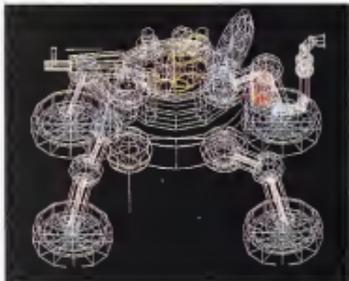
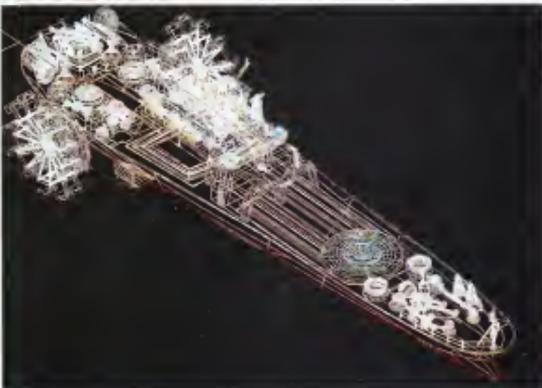
ニュータイプの敵キヤラといふのは、忙しくもろろろろを回り回るサコキヤラから、画面4つ分までやっおさまるという、巨大なボスキヤラまで焼くが、このゲームに關しては、どれもロボを駆使して勝たなければ、いって、魅力的なものばかり。今回はそのなかの3つを紹介しよう。

対して、ロボットの攻撃にはムラッ)がある。目標のロボットの、従来のシューティング同様、アイテムを習得することによって、段階的にパワーアップするが、ロボットのショットは目標の攻撃が激しくなればなるほど、その威力を落とす。

ちなみに、これは、プレイヤーが強くなり過ぎると、ロボットがへたる。ことである。勝手に勝手にロボットをやもくもくロボットを撃たせられると、気絶(？)してしまう。従って、ロボットが機能停止しないよう、ほどよく闘う術に身に付けなければならぬ。身に付けないならば、数種類存在し様々な出来事もある。一撃必死を要するものもあるが、著やかかならなくても役に立たないものもある。

▼ワワワ 敵は速歩和服小僧の超デカワッ、としかくアノと驚く程と強いらしい(編者曰くもこの編者、これ以上、この編者も編者である)

▲超鉄骨伝コニット 超鉄骨伝は編者、超鉄骨伝の超鉄骨伝コニットを編者のコニットの身中、コニットの超鉄骨伝を撃つてくると、いせや超鉄骨伝コニット、身中用い、おのやナ(爆弾)を撃つていにくる様な敵。ゲーム後半で超鉄骨伝超鉄骨伝コニットを撃つてくると超鉄骨伝。



▲超鉄骨伝コニット スターゲイに消滅、1つだけ移動するのめりあるいゆ、及び移動することもできるという似たな敵。あまりにも強くておびやかするため対策、対対応と2つの敵機を撃つて破壊している。敵両機は対照では、このタイプの他にも多様なタイプのコニットが出現されている。

これがブリキンガーの オブションだ！

このゲームでは、目標と対になっていくロボットの敵に敵機のパーツがある。ドリルノコギなどのカタ、陣線自在のトゲつき鉄球など、どれもユニークなものばかり。敵に合わせたオブションを揮舞すればガンバも怖いぜー。



重賞競馬場・3000m。初の競馬場・3000m。Gレースの中では、天皇賞に次いで距離長く、コースも1周半と競争馬の真の実力が試される。

これまで、ベータ配分(標準)を押し、特にレース前半体力を消耗しないように、注意して欲しい。どちらかといえば、過い込み、差し馬な後半勝負の馬に勝ったレースだが、アイテム出現位置を把握して打撃は、先行、逃げ馬でも優勝を狙うことができる。

ここまで走り込んで、ゲームオーバー(6)を回避する。

●菊花賞

菊花賞 2000m

賞金 5,500,000円

16歳 11,100円

◎全キャラ紹介

自分の気質に合った馬を探し その馬の性質を知りつくせ!

馬を知り、己を知る。これが勝利につながる。と、先行の全ジョッキーがつぶやいた。というが、この言葉は、マテークスワイナー。自分の馬に合った馬を選び、その馬をよく知ることが勝利の鍵。全馬はそれぞれ、個性、パラメータ、その数値によって各々の走りが決まる。まず、個性は、逃げ、先行、差し、進み込みの4種類がある。

逃げるには、やはり馬群のハナにつけ、ゴールまで一気に駆け抜けるか、先行はこなせていかないまでも、馬群の上位につけて、レース後半で一気に上位に上るタイプ。差しはレース前半は馬群前方に位置し、レース後半で先頭になったタイプ。進み込みは、レース前半は馬群前方に位置し、レース後半で一気にトップに駆け上がるタイプ。次に、パラメータ1個だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示されるスピード、スタミナ、ガッツの3種類がある。この3つをこの順に設定して、スピード、スタミナ値が大きいた方が有利だが、馬群を後ろから突き進むタイプなどのコマンドを使用する際にはガッツ値が大きいた方が有利である。

最後に、ライフメーター値だが、これは通常下常に表示されるライフの値が小さい時かその馬の勝負の時である。それでは、全馬の馬を紹介しよう。



<h4>●後方からの切れ味 鋭い競馬が得意</h4> <h4>ドライブシュート</h4> <p>個性・進み込み</p> <p>レース序盤から中盤まで、馬群の後方に位置して走り、終盤にかかったあたりからその牽制を発揮する馬。ただし、気性が悪いため、大層なレースになってしまいがち。</p>	<h4>●自在の脚質が 魅力の良血馬!</h4> <h4>ノーサンライト</h4> <p>個性・差し</p> <p>前に行き過ぎるよりも好位置し、どちらかという、どろろと進み、レース中では、馬群の先頭、中間位置で走り、タイミングをみてトップを狙うタイプ。ただし、気性が悪いため、若干コントロールに戸惑うかも。</p>	<h4>●スピード自慢の 狂気の血筋</h4> <h4>ピースイレント</h4> <p>個性・先行</p> <p>先行という脚質でありながら、どちらかという、どろろと進み、レース中では、馬群の先頭、中間位置で走り、タイミングをみてトップを狙うタイプ。ただし、気性が悪いため、若干コントロールに戸惑うかも。</p>	<h4>●バテを知らない スタミナ魔神!!</h4> <h4>エスエスマツパ</h4> <p>個性・逃げ</p> <p>スタートからレース序盤まで、他の馬との差を作りつつも、さらに突如のスタミナで他の馬を突き進む名馬。ただし、スピードに欠けるため、前半によるコントロールが重要。</p>
<h4>●切れ味バツグン! 直続一気の仕事師</h4> <h4>キングキリムゾン</h4> <p>個性・進み込み</p> <p>レース序盤から中盤までは馬群の後方に位置して、終盤のストレートでスピードを爆発させてトップを狙う一気進み込みタイプ。ただし、仕かけるタイミングを誤ると不利に終わる。</p>	<h4>●重馬場はお任せの 欧州産の怪物</h4> <h4>ユーロビート</h4> <p>個性・差し</p> <p>レース中は、4〜5番手につけていて、スピードのある鋭い末足を生かして、レース後半から一気にトップまで駆け上がる走り方が効果的。</p>	<h4>●能力上位も勝負弱い ガラスの天才</h4> <h4>ティスコダンサー</h4> <p>個性・先行</p> <p>レース中では、終始2〜3番手に位置し、後半の脚が鋭いため、好成績や進み込みには不向き。</p>	<h4>●スピード全開で 逃げる疾風野郎</h4> <h4>ゼロファイター</h4> <p>個性・逃げ</p> <p>エスエスマツパと同じく、逃げる脚質を先かしてレース序盤、中盤にかけて、馬群から突き進むことが可能。特にスピードに秀でているので、レースを引っ張っていくことができる。</p>

◎実戦で学ぶ騎乗方法

馬・ゼロファイター
レース・閉鎖コースター
競馬場・中山競馬場
馬の性質は、賢賢、パラメータ値、ライフメーター値によって決まるが、その賢が実地で勝利を決めるかどうかは、あなた自身の手癖からしかかからない。

大層にみたく場合、進行、先行はレース前半、巻、追い込みはレース後半の重要なポイントではないまでもないが、細かい半周はきけることとそう大まかに片けることとはでない。

ここで登場するのが、競馬も紹介した馬頭メーターだ。このメーターは閉鎖コースターに表示されるが、この表示で現在の馬の状況を把握でき、それによって、馬の操作も大きく変わってくる。

従って、馬頭メーターを操作に習熟し、それを合わせておこなうことが、全周くり返りも、今回は半周にコースを走るときの馬頭メーターを例にとり、効果的な馬の走らせ方を紹介しよう。

レース時の基本操作

8方向レバで、キャラの移動コマンド技の入力を行い、Aボタンで半周（スピード調整）、Bボタンで巻（スピード調整）をもちこなす。

スタート直後のコーナー直



第2地点



スタートしたばかりで普通の調

ゼロファイターは先行馬なので、レース前半に群から抜き出ることが可能。初めの

前、まだ騎手側の力が行われていないため、馬頭メーターの表示に変化がない。

コーナリーを曲がったところで、やるべきことを決まらしてドアップ、馬の特性に合わせて手前快いので、馬頭メーターは賢賢が力んでいる。



群を入れはじめにスピードアップ

他の馬に先を越されたと、

第3地点

馬頭メーターで馬の変化を知り効果的なレース展開に持ち込め

群を入れ終けた騎乗、馬頭メーターも、左右に振って群馬を表現に変化。この状況の馬は群を入れ続けてしまおう、馬はバチで一気に群から離れてしまっているので、一度プレイヤーの入力を控えるか、もしくは進行方向逆にレバを2回入力する。スピードダウンで馬頭メーターは回復する。

第4地点



群を入れ過ぎて群から脱落し

ボタンの入力を変えたことで、群からの脱落を防ぐ。賢賢をいしはる表示に変化、馬頭メーターが回復するまで、ボタンの入力を中止。しばらく馬頭メーターのまま走る。



賢しい表情で走る

第5地点

群に入れ終けた騎乗、馬頭メーターも、左右に振って群馬を表現に変化。この状況の馬は群を入れ続けてしまおう、馬はバチで一気に群から離れてしまっているので、一度プレイヤーの入力を控えるか、もしくは進行方向逆にレバを2回入力する。スピードダウンで馬頭メーターは回復する。



心んじん取って嬉しい表情

第6地点

最終コーナリーをまわり、馬頭メーターに「」の表示が、ハイパーダンシュのチャンス



馬頭メーターに「」の表示が、ハイパーダンシュのチャンス

第7地点

ハイパーダンシュの力が成功して、馬頭メーターも2ツリ喪失している。



ハイパーダンシュで嬉しい表情

第8地点

優勝して嬉しい表情



ゴール直後、優勝して嬉しい表情

さよならは言わないで！

消えたSNK格闘ゲームキャラたち：

★★
花の命は短くて… キアラクター七転八起！

NEO・GEOはキアラクターの宝庫である。そのため、数々の人気キアラが世に送りだされている。しかし、そんな人気キアラクターの影には、続編に出演しないまま消えていった名優達がいっぱい！

①出演ケン・ワグネルズ ②出演に失敗したゲーム ③消えた理由 ④今後、復活するタイトルとその確率

藤堂竜白



- ①サムライスピリッツ
- ②真サムライスピリッツ
- ③チャムチャムいるから書いられない！ っとかかなよ〜。
- ④続（まっこと）サムライスピリッツで復活！ (28%)

- ①規定の準
- ②規定の準2
- ③やはり、必殺技が「重ね出で」だけというのが、原因か？
- ④規定の準3のラスボスであることを切に願う！ (50%)

タムタム



ホア・ジャイ

- ①続編伝説
- ②続編伝説2
- ③あまりに、ジョー東に技が似ていたからだろうか？
- ④続編伝説スペシャルサンデーEXで復活。(苦笑 42%)

リチャードマイヤ

- ①続編伝説
- ②続編伝説2
- ③後継者を育てるのに、忙しかったんでしょう。
- ④What is カボエラで復活！ (なんじゃそりゃ… 3%)



シンザン

- ① 続鉄伝説シリーズ
- ② 続鉄伝説 3
- ③ ボクサーって人気ないんですかねー
- ④ 続鉄伝説の続編ができれば、必ず復活する… (30%)

アクセル・ホーク



マイケル・マックス



- ① 続鉄伝説
- ② 続鉄伝説 2
- ③ ジャンプのできないボクサーは哀れクビに…
- ④ 美K・O・F'98、あんな駄チーム主持て復活。(15%)

ローレンス・ブラッド



- ① 続鉄伝説シリーズ
- ② 続鉄伝説 3
- ③ 現は他方長者になったので闘う必要がないでしょう。
- ④ 弟の死因で続鉄伝説 4には、復活するでしょ！ (チン隆 55%)

- ① 続鉄伝説シリーズ
- ② 続鉄伝説 3
- ③ 実は彼は最強なホ○で、対戦相手が取れたため。
- ④ K・O・Fで三闘士チームとして、復活してほしい！ (48%)

山田十平衡



- ① 続鉄伝説シリーズ
- ② 続鉄伝説 3
- ③ ギャルにモチモチで、それどころじゃなかったらしい。
- ④ 漫画ゲームが発売されれば、復活は間違いなし！ (98%)

ダックキング



- ① 続鉄伝説シリーズ
- ② 続鉄伝説 3
- ③ 格闘技の世界に落ちたから。(か、カッコいい！)
- ④ 格闘ソフト「ひよこの育て方」で復活！ (ない、ない 8%)



ヴォルフガング・クラウザー

- ①無敵伝説シリーズ
- ②無敵伝説3
- ③帝王とは、そんなに簡単には鼻を出さないものです。
- ④「クラウザーの帝王学講座」で、復活！ (惜しいなよ!! 15%)



ビッグ・ベア

- ①無敵伝説シリーズ
- ②無敵伝説3
- ③WCFに引き抜かれたからじゃないことは、確実。
- ④次回作は、ライオンとして復活するのだ! (40%)



タンシロー

- ①無敵伝説シリーズ
- ②無敵伝説3
- ③格闘界の世代交代の波に飲みこまれたため…かな?
- ④若いころの、タン先生ならみてみたい! (70%)

★★★★★見事復活した人達!!★★★★★

①出演ゲーム(シリーズ) ②出演に失敗したゲーム ③復活したゲーム ④復活のコメント



ビリー・カーン

- ①無敵伝説シリーズ
- ②無敵伝説3
- ③K・O・F'95
- ④人気者は出番が多くて疲れるぜ! ハッハッハッ!

ギース・ハワード



- ①無敵伝説シリーズ
- ②無敵伝説2
- ③無敵伝説3
- ④この私が登場しないゲームの存在など、許さん!

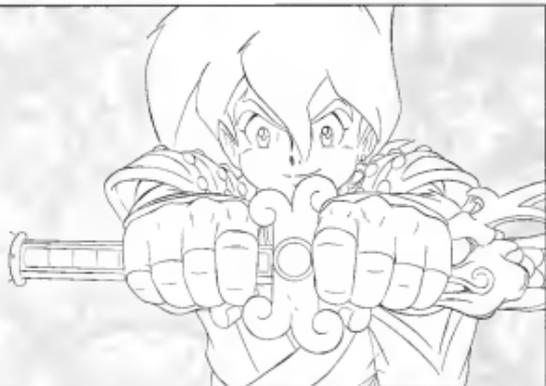


アメリカチーム

- ①K・O・F'94
- ②K・O・F'95
- ③ああ、80月、ビリー達と比べられると、きついです!
- ④K・O・F'96、いや97もとい98では、復活してるといいなあ (20%)

ネオジオ初参入で
 気合い充分!
 幅広いプレイヤーに向けた
 すべてに新しい挑戦!!

数々の目新しいシステムとバランスのとれたゲーム性、独特の綺麗なグラフィックなどで、格闘ゲームファンのみならず、幅広いプレイヤーにアピールをしている「天外魔境真伝」。今回は、すでに絶賛稼働中である「天外魔境真伝」の開発インタビューのために、市ヶ谷にある東京ハドソンへと突撃取材を敢行した!



「天外魔境真伝」 開発インタビュー

©1995 HUDSON SOFT ©1989, 1995 RED



「天外魔境真伝」の開発者、市ヶ谷ハドソン

本作の醍醐味は
 何でしょうか
 赤松 誠

NEO・GEO初参入という点ですが、特にNEO・GEOであるという点に意識した点や、NEO・GEOというハードに対する期待、可能性などについて、企画や開発の段階では何かありましたか?

「そうですね、もともとアーケードでマスターというタイトルがありますが、特にNEO・GEOは面白いので、やるんだという気持ちでゲームを作ろうと思ったわけです。ただ格闘ゲームといっても、現状の人気に比べると、それほど多くは出さず、他の格闘ゲームと比べても売ってはいませんでした。でも、世界観などが格闘ゲームにあってほしいという部分

ゲームに求めているところと
 思っています。」

——格闘ゲームで、NEO・GEOに対する意識はありましたか?

「ええ、やるんだというところから、グラフィックに関しては、NEO・GEO特有の絵柄はなかなか、他の格闘ゲームでも見えないような絵を目指し、新しい挑戦(NEO・GEO)でありながら、ハンドリングを出したい、サウンド、SFXなどに関しても本作のいい部分





夢の出演!!
天外魔境
オールスター
格闘ゲームを!

「このゲームの魅力のひとつは、」

をきって、「決して忘れられないつもりでしたが、」
「NEO・GEOはそれだけの」
「ハードでもないので、NEO・GEOにも期待しては



「これは、天外魔境シリーズの」
「RPGGキャラクターを格闘ゲームに」
「格闘キャラとしての個性は」
「あつきましたか?」

「ええ、個性という点では、」
「やはり原作でのRPGGのキャラ」
「うわけて完成されたものを使」
「出できないというのはやはり」
「りですね。まああえて『天外」
「シリーズ』で作るんですから、

「また、」
「もともと、『ジャンプ』とい

「格闘の醍醐味や面白さを」
「ていうか、という原作(PPG)の」
「設定がかなり結構で、ゲ」
「ームにしようとしたんです」
「ですが、やはりキャラに関しては、」
「原作の個性なり個性、知」
「所などを踏襲キャラとして実」
「現するのは大変でしたわ。」



「格闘キャラの人数」
「や、原作の、どの作品から持」
「つてくるか、などを決定し」
「た際にはありませんか?」
「例えは新キャラなど。」
「キャラの人数については、」



「ボスが4人も入るとなると、」
「あれくらいはちょっと、」
「いんじゃないかなと思います。」
「ボスの数が増えることはや」
「少ないと思えるかもしれませんが、」
「んが、キャラのパターンなど」
「は普通の格闘ゲームよりもか」
「なり多いですし、実ハードか」
「の第一義ということもあって、」
「やはり原作一件目のキャラが」
「多くなったかな? という感」
「じはしますが、」

「八咫鏡については、せつかく」
「新ハードなんだか何か新しい」
「試戦をしよう、というこ」
「で、キャラの設定などについて」
「もRPGG 関係と 格闘に」
「関係して、作りあげたので、」
「新キャラとして登場する動き」
「いてほしいですわ。」
「『天外魔境シリーズ』の」
「世界観や格闘ゲームに使用し」
「た際に、ストーリー展開、設定」
「など、気を使った点はありませんか?」
「ええ、まずおまかな設定」
「として、『天外魔境真伝』に」
「んズトリー」というのがない」
「んです」といっても、原作」
「の流石の中で時が大幅に違」
「ってしまってますので、無理」
「にストーリーをこつてるよ」
「り、やはり『天外魔境シリ」
「ーズ』の各時代のキャラが一」
「堂に登場したいと思って、」
「また、ストーリー展開につい」
「ては原作の雰囲気なども考慮」
「して、そのキャラにもっとも」
「ふさわしい構図などを決定」
「しました。ストーリー的な案」
「づけはないんですが、原作を」
「知らない人にも分かるよう」
「えるように心がけて描いたつ」
「もりなので、なぜこのキャラ」
「にはこの背景か、というの」
「は描かれてもええと思いま」
「す。」





開発裏話で盛り上がりも

「ローロの登場は、
本作のゴーストバスター
手帳を飾るにはロレンス
の顔が…」

「武器技は、御機嫌なローレンス
— ロレンスは、御機嫌なローレンス
テムが多岐用途をこなしますが、
それらのシステムに関して、
短気や衝動性はありませんか？」

「まず性格についてですが、
おれから想像に切り替わる
時に、RPGの標準が何を定
めたりするものは賞賛しやな
うかと思えて、やはり格好よ
いから考え、やはり格好よ
いからためた性格や感情をか
ね、ローロの顔を壊さないよ
うにしてみました。」

「御機嫌」については、ロー
レンスの本名でも同じローレ
ンテムなので、どうしてあか
せないかということも意識的
にものを考えたんです。た
だ、魔法という表現の要素
をどうフィックスかでしてき
るは大変でした。その
のあたりもトータルバランス
などを考え、RPGの定番
に行かせることで、個性を
つけた。魔法を設定し

「ローレンスに閉じて、
は、素手の状態でも素手し
く見えるように、見出しにも
格好い武器技を出すのがあ
りにくくするかもしれません。ロ
レンスにロレンスは、おれ
などにも共通しているんです
が、なるほど、魔法にしよう
と思いましたが、どうなの、自
分の奥、難しいうちが、否
乎なように、簡単なことで、
の連続で、タイムロンド
えればなんかなるまでにし
たかったんです。」

「ローレンスに閉じて、
は、素手の状態でも素手し
く見えるように、見出しにも
格好い武器技を出すのがあ
りにくくするかもしれません。ロ
レンスにロレンスは、おれ
などにも共通しているんです
が、なるほど、魔法にしよう
と思いましたが、どうなの、自
分の奥、難しいうちが、否
乎なように、簡単なことで、
の連続で、タイムロンド
えればなんかなるまでにし
たかったんです。」

「初心者にでも入れら
れる程度のバリエーション
を確保する。その
バリエーションは…」

「シリーズ第一作のキャラ
が比較的多く、おれもキャラに
増えるんですけど…」
「これはおれも出ましたが、
やはり参入、作目なので、原
作の一作目から前について
きた、ということ。人
気が出れば、ゆくゆくは標準
としてスワップアップさせて
いきたいと思ってますんで、



草薙京声優

野中政宏インタビュー

1年の成果がばっちり出た K・O・F'95のアフレコ! 今回は迫力も大幅にアップ!!



K・O・F'95の主人公キョウ、草薙京の声を担当するのは野中政宏さん。
京の野性的なイメージとは対照的に、意外にも(つ)笑顔のステキなお兄さまだ。
声優として活躍する先輩を見て、自分もやりたいと思いい自らデモテープを作成しSNS Kに売り込んだ彼。
意図がなくて止めた彼は、あの草薙京だった……

『野中政宏プロフィール』
1968年10月15日生れ/広島県出身/血液型A型/声優歴1年
●ラジオCMを中心に2年前からナレーターとして活躍。声優としてはK・O・F'94、K・O・F'95の草薙京を担当する。
趣味はモータースポーツ観戦。自らも日級ライセンスを所有し、レース参戦への意欲もみせる。

DJ志望がナレターに。声優にもトライしたい……

まず声優以外の経歴について教えてください。

「最初はDJになりました。この業界に入っただけ、高1のしりーさんたら驚かして、ナレターもい……
今現在主にラジオCMの仕事を中心に活動しています。ほかどこかまで出張したもので、某放送局で、某FMラジオ、それから某社の某FMホテル(笑)とか、声優さん、ほかで僕の声優している方もいませんね」

「声優になんかかか……」
「同じ事務所の先輩方が、大勢活躍の仕事をしたいので(後の話をする際大塚アフレコインタビュー)には、生

「K・O・F'94の草薙京です。といっても、まだ全面での仕事はその時と全面の集約のつづきなんです」
「緊張した初のアフレコ収録後は自信ゼロ」

聞かせてください。

「出演が済んでからというも、もう録して仕方がなかったですね。実は収録の朝に僕は草薙京のイラストを見たんです。この時は内心「ん？なに」と思いました。なぜなら草薙京はよくは知らないでいて、髪型も僕にそっくりだったんですよ」

「それで収録の日も、アフレコ……」

「一日目になるとやっぱり緊張しましたね。初めての、先輩方も出ていたことだし、ちょっと声を震わすつてしま……それを抑えろのに緊張しました。特にコメントも……」

「あしたのジョー」の「ピルマル」の愛蔵版の収録でいわれて、クニールでナイフが……

「あ、それをやるのが本気で難しかったですね。声は一番バワイが出るというので、地声に近いように抑えていました。実際よりは、僕の高めですが、それと合わせて、全然自信ありませんでした」

「ご自身の声を聞いて、あの時の高揚感、コーセーで聴いたかっ……ですが、地声はあまり高揚感……」

ではなくて聞けなかったんです。初めて聞いたのは昨年末です……

「……」
「……」
「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

1年の成果が出た'95。迫力も大幅にアップ!!



「緊張した初のアフレコ収録後は自信ゼロ」

「……」

「……」

今年最高の話題作 K.O.F'95のCDが早くも出るぞ!

サイトロンバンド(アート係)

何かおもしろい音楽をとの我々の希望に応えて、サビス精神を半澤さんが磨けてくれたのがこの写真、何とカズ人なんだ!(D.V.編集部)



AV制作部 半澤真一

みなさん、ここでははじめて、サイトロンバンドのCDが、5月10日の半澤さん、より早くお届けします。
「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。



営業部 依田智雄

アガリ方によって脱ぎ方が変わる 麻雀ゲームが登場するぞ

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。



アミューズメント事業部 竹中博史

ジュリやアルバン なんかのコスプレも是非見てみたいものだ!

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。

山本英夫さんにも是非見てみたいものだ!

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。

「カズ」のCDからコメントもあつていたので、今週末にどうにか早くも、このCDを出してあげたい。半澤さんが、このCDの制作に、多大の力を注いでくれたので、早くもこのCDを出してあげたい。



国内営業グループ 山本英夫

ネオジオプロムナード

カセット&CD



格闘あり、アクションあり
スポーツありと選り取りみどりの豊富なラインナップの中から、あなたに気に入ったゲームを探してくれ!



CONSUMERTITLE
8月10日版リスト

NEO-GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット 価格	CD価格	特徴
NAM-1975	45M	シューティング	SNK	¥13,800	¥4,800	アリスに決別、怒られた悪人をおつぐくハニーとプンプンがメナムに集めた兵隊はワンパンで全滅して一撃で、アリスを救出とバウ・アップする。
格闘狂列伝一西日本編一	45M	格闘	SNK	¥15,800	¥4,800	ストリートが舞台の有名なマージングゲーム。生き別れた兄弟をさがし、神刀、巨黒虎、虎へんへん等々敵の隊を倒す。BGMの激歌はむじろそがれおのれおのれくない。
トッププレイヤーズゴルフ	65M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	豪華な写実風、グリーン上のテクニクを必要とし、特約の異なる4人のトッププレイヤーたちと対峙し豪華な競馬がゴーストに変わる。プレイモードは3タイプ。
ハースボールスターズフュージョン	55M	スポーツ	SNK	¥18,000	¥4,800	メジャーリーグの権威をかけた球技の権威が対戦を演ずる。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと華麗な実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	45M	アクション	ADK	¥15,800	¥4,800	呪われた島の魔導書の封印を取り除き、魔物たちを再び魔導書に閉じこめられた、呪われたマジシャンロードの再臨。エルダが魔の世界に復活し、対戦する。
ライディングヒーロー	45M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	新登場のシューターが輪レースを繰り返しながら距離を改善する。ストーリー仕立ての8時間制先走モードと、純粋にレースしたいを望むワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンパット	45M	アクション	ADK	¥18,000	¥4,800	帯の忍者集団「新」一族を倒すため「帯」一族の生き残りジョー、ハヤブが立ち上がる。闘い、ひのなかでステージクリアする3人が仲間になる。忠告は受けるぞ。
ザ・スーパーバイ	55M	アクション	SNK	¥18,000	¥4,800	アメリカ本土を襲撃させた国際テロ組織「ビルド・キング」が占拠したために、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。長手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバリアップ	50M	シューティング	SNK	¥18,000	¥5,800	突如、暴走を始めた軍事コンピュータ「サイバリアップ」を破壊するため、リックとブロックがコロニー003へと乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	65M	パズル	SNK	¥13,800	¥4,800	ブロックと色あざやかなパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べていく。途中で浮く見えない壁が出現する。おもしろい1フロアクリア。合計12フロアある。
リーグボウリング	65M	スポーツ	SNK	¥18,800	¥4,800	3Dタイプのボウリングシューティングゲーム。ペーシククルー、ストライク強引、ランニングの3つから好きなスタイルを選んで対戦できる。4人で同時プレイが可能。
ゴーストパイロット	65M	シューティング	SNK	¥18,800	¥5,800	第二次世界大戦末期を舞台にした横スクロールシューティングゲーム。中国で発生した事件をめぐって、日本軍の機隊を倒す。2人、両軍を倒す。
キング・オブ・ザ・モンスターズ	65M	アクション	SNK	¥18,800	—	ネオジオ初の3Dシューティングゲーム。主人公の経験値がたまりお宝を盗んでレベルアップしていきながら、相手や倒した敵に出現する怪物がゴーストとして復活される。
戦国伝承	65M	アクション	SNK	¥18,800	¥5,800	戦国時代にたはれたはずの悪魔がワンパンでリアルに登場し魔物に化かして1騎乗戦力を持った超戦士2人が敵の陣地を阻止すべく立ち上がる。実況できるぞ!
ラギ	65M	アクション	ADK	¥18,800	¥4,800	美しい窟であったところ、悪人たちが集まることによって破壊されたところ。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇襲的な敵と闘い勝ち進む。不思議な力が力強い。
ASOII	47M	シューティング	SNK	¥18,800	¥4,800	驚異的な敵軍力を持つ1対1のシューティングゲーム。超巨大ボスを打ち倒し、ラストの総仕上げに迫る。1つで2人でゲームを遊ぶことができる。敵の強さをいっしょに見よう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	¥18,800	¥4,800	美少女のシークレット追加で格闘格闘と手を組んで、リアルな大規模な両面必死の必殺で、ニューヨーカーを倒すという新しい達成感アクションを味わう。
クロスソード	60M	アクション	ADK	¥21,800	¥4,800	3Dの迫力もみだんに楽しめるアクションRPG。3Dドベンチャー格闘。敵軍の剣士の美女アリスに敵む。敵の陣地によって魔法を使うことができる。
2020年スーパーベースボール	45M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	西暦2020年は、未来録のベースボールスピードで展開する超人対決の大作。後援プロクターを支援した両派選手が対決選手がサイバーエンジェルの対戦する。
ロボアミー	45M	格闘アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	大敵のネオ・テロロイドを倒すには超能力ロボット部隊「ネオジード」にマシンとロケットが必須。攻撃には必殺、格闘も可能。実況付きで様々な対戦モードがある。
ラリーチェイス	45M	レース	ADK	¥23,800	¥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レーススターたちとに可能なリアルに再現。過酷な自然のなかを、常に1歩のリードに立ち、思い通りに走りよう。
異星伝説	65M	格闘アクション	SNK	¥23,800	¥5,800	人気格闘ゲーム「異星伝説」シリーズの最新作。テリ、アンダー、ジョーの3人から1人を選んで、3人の格闘家たちと対戦。2人を倒したら勝利することもある。
フットボールフレンジー	45M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	45周年記念のフットボールゲーム。強力な攻撃、華麗なパスラインなど、本場のアメリカンフットボールの醍醐味をそのまま再現。リアルなグラフィックとリアルな実況中継。
サッカーボール	45M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	従来のサッカー、フットボールだけでなく、リアルな格闘ゲームが楽しめる。リアルなコートあり、リアルな実況中継あり。なんでもありの最高のサッカーゲームに参入!

※価格はすべて税別です

※金額はカセットの容量を掲載しています。

タイトル	機種	ジャンル	メーカー名	カセット 価格	CD価格	評 価
ミュージーショナル・メイソン	45M	アクション	SNK	¥21,000	¥5,800	悪魔の音楽。人間は悪魔の骨を打って、フォートウィニエイトの音楽の心から、魔法の音楽でダンスに打ち込む。魔法の音楽でダンスに打ち込む。魔法の音楽でダンスに打ち込む。
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	¥22,800	¥5,800	悪魔の音楽に人々を動かす悪魔の音楽の音楽。魔法の音楽でダンスに打ち込む。魔法の音楽でダンスに打ち込む。魔法の音楽でダンスに打ち込む。
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	¥20,800	¥6,800	ベースボールスターズ2。ベースボールスターズ2。ベースボールスターズ2。ベースボールスターズ2。ベースボールスターズ2。ベースボールスターズ2。
ニンジャコマンド	54M	シューティング	ADK	¥23,800	¥4,800	ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。ニンジャコマンド。
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	¥25,800	¥5,800	キング・オブ・ザ・モンスターズ2。キング・オブ・ザ・モンスターズ2。キング・オブ・ザ・モンスターズ2。キング・オブ・ザ・モンスターズ2。キング・オブ・ザ・モンスターズ2。キング・オブ・ザ・モンスターズ2。
アンドロメダス	34M	シューティング	ビスク	¥28,800	—	アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。アンドロメダス。
ワールドヒーローズ	62M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。ワールドヒーローズ。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥5,800	¥5,800	ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。ビューポイント。
龍馬の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥26,000	¥5,800	龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。龍馬の拳。
海兵王	54M	スポーツ	SNK	¥25,000	¥5,800	海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。海兵王。
悪魔伝説2	102M	格闘アクション	SNK	¥26,000	¥6,800	悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。
悪魔伝説2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。悪魔伝説2。
ファイター・スプレックス	102M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。ファイター・スプレックス。
ワールドヒーローズ2	148M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。ワールドヒーローズ2。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。サムライスピリッツ。
悪魔伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。悪魔伝説スペシャル。
ミラクルアドベンチャー	50M	アクション	データeast	¥25,000	—	ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。ミラクルアドベンチャー。
龍馬の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥28,800	¥6,800	龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。龍馬の拳2。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データeast	¥25,000	¥5,800	フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。フライングパワーディスク。
ファイターズ&ストーリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データeast	¥28,000	¥7,800	ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。ファイターズ&ストーリーダイナマイト。
海兵王2	102M	スポーツ	SNK	¥26,000	¥7,800	海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。海兵王2。
ワールドヒーローズ2JET	178M	格闘アクション	ADK	¥28,800	¥6,800	ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。ワールドヒーローズ2JET。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥26,000	¥6,800	トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。トップハンター。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビスクシステム	¥26,000	¥6,800	ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。ソニックウィングス2。
痛快ガンガン行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥6,800	痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。痛快ガンガン行進曲。
ザキング・オブ・ファイターズ34	158M	格闘アクション	SNK	¥28,800	¥7,800	ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。ザキング・オブ・ファイターズ34。
真サムライスピリッツ	102M	格闘アクション	SNK	¥26,800	¥6,800	真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。真サムライスピリッツ。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データeast	¥26,000	¥5,800	ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。ダンクドリーム。
ギャラクシーファイター	168M	格闘アクション	サンソフト	¥25,800	¥7,800	ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。ギャラクシーファイター。
クイズキング・オブ・ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥25,800	¥5,800	クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。クイズキング・オブ・ファイターズ。
パワースパイクスII	51M	スポーツ	ヒデオシステム	—	¥5,800	パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。パワースパイクスII。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	タカノソフト	¥28,800	¥7,800	ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。ダブルドラゴン。
竜神伝説	62M	麻雀	エイコム	—	¥5,800	竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。竜神伝説。
悪魔伝説3	268M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。
クロスソードII	70M	アクション	ADK	—	¥5,800	クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。クロスソードII。
バズルボット	32M	バズル	タイトー	—	¥6,800	バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。バズルボット。
悪魔伝説3	190M	格闘アクション	SNK	¥28,800	¥8,800	悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。悪魔伝説3。
海兵王3	158M	スポーツ	SNK	¥28,800	¥7,800	海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。海兵王3。
ワールドヒーローズ パーフェクト	228M	格闘アクション	ADK	¥38,800	¥8,800	ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。ワールドヒーローズ パーフェクト。

ネオジオニューコース No.4

ネオジオボ ずらり並んだ最新作に思わずよだれが……

7月1日、12日(エス・エヌ・ケイのフライデーナイトショー)がおこなわれた。1日は東京、紀伊井原のホール(2100名)、12日は大阪、江坂東急ビルでの開催だった。この2日の開催は、K・O・Fでもおなじみであって、どこの開催も状況を変えずに……

まず、「XBOX」だが、新しくアタックモードもついていた。期に達する仕上がり。それら「メタルスラッグ」(他)も生かす。また、「パルスター」は、従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。たとえば、「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。

「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。たとえば、「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。

イベント情報ハットソンのキャラバンで今年も暑い夏を乗り切れ
ハットソンが今年も、東進堂



この人にかりをみよ

「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。たとえば、「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。

「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。たとえば、「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。

「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。たとえば、「パルスター」は従来の本誌で紹介しているが、だんだん実況に近い、予想をはかるかに長たな回になっている。

イベント情報六本木ヴェルファールにてコスバ大会が可憐に開催
この日、テクニクシャパンが、テクニクシャパンライブと開催して、8月3日にコスバを開催することに……



今年も夏はキャラバンだ！

イサーのキャラクターデザイナを担当した、ハブリックアニメーターの先生(白)、歌手の森ユキなど……
◆決定！ネオジオ・コロシアム
先週300名を受付
コロシアムでウェルファールに立てるまでないチャンス
豪華品物あり
◆大人向けゲーム大会
「大人向けゲーム大会」の200名による大トーナメントゲーム「優勝者」大賞
正己への挑戦がある。
◆これならイケ、コスバじゃない、ゲームミュージック中心のゲームコロシアム
◆森ユキ ミニコンサート
「ASA YAKKE」のライブがヒット中の、KEY、ローリーらのボーカリスト、
◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念



ネオジオといはこスラッ

◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念

◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念
◆K・O・F 55周年記念

ゲーム大会イベント情報

7月19日(日)
ファミリアフェスタ
 場所：広島市中区基町新嘉屋センター街8階ファミリアフアザ 広島センター街(広島市イムビテマ)
 (8月16日)
K.O.F'95大会(三原やつさき祭り)
 場所：広島県三原市三原駅前条人通り西側街 ゲーメアー
 ☎04846270041
 (8月16日)
ネオジオ体協会 K.O.F'95大会(大倉)
 場所：広島市中区経路2

得々情報 CD、ビデオをプレセント

21stタイチCOMI C I T Y
 ☎0822484343
7月15日
ソフマップナルナルサマフェスタ'95 R.O.F'95大会
 場所：大阪府北区中野5-3-160イナルビル(時3:00~21:00)料金は大人3000円 小人2000円
 ☎0644611121
8月13日
K.O.F'95大会
 場所：新潟市出雲町1ヨドバシカメラ(新島店)時

ゲーム大会イベント情報

14:00
 ☎025(243)1010
8月19日
K.O.F'95大会
 場所：新潟市出雲町1ヨドバシカメラ(新島店)時
 ☎025(243)1010
8月19日
K.O.F'95大会
 場所：神奈川川崎五反田区浦ノ口3-5-33 シーナショ
 ☎044(644)5125
8月19日
天狗博覧会 バカ水ガル
K.O.F'95大会
 場所：岡崎市市立第一38-1
 観音パルク(時間：13:00~18:00)
 ☎04248915340
8月18日
K.O.F'95大会
 場所：豊島区池袋4-4-52
 アーバンハイヴ(平日)ラオ

モヒカンとネオジオの密接な関係!

ゲーム大会イベント情報

得々情報 CD、ビデオをプレセント

ゲーム大会イベント情報

豊野 12
 井エス・エン・ケイ
 ・K.O.F'95スペシャル
 ・イナムBOフ(ソフマップ
 様)にて
 抽選で3000名にプレ
 ゼント、抽切りは平成7年8
 月31日、詳細はネオジオチ
 レフマップをご覧ください。
 東京 03(3646)62
 0100/大阪 06(6666)
 0100

ネオジオ関係のCD、ビデオ
 オナラサイトから、その
 サントロフが8月19日より、
 サマフアザを運営する
 フォアに買取中、サマフア
 ン用品を売ると、2500円
 分お買い上げに、サマ
 分、オフ・ファイター
 ス95、ワールド・ヒーロー
 ズ、パーフェクト・ドライ
 アス外伝のいずれかの特別
 というもので、CD、ビデオ
 を購入するなど、この期間中
 がお買い増し、
 た。プレセント商品は
 なくなり次第、サマフア
 は終了するので、買われ方は
 お話めに、
 サマフアア対象商品は、



人と魅力のBDBK

さらびやかからワイルド



8月(19日)開演のCD「サ・キ
 ング・オブ・ファイターズ95
 /SNK 新世界音楽誌
 』CDの特典として、ソフマ
 パーフェクト・ドライ、サウ
 ンド・ドラゴンズ、ファイター
 ・DRAIGUS外伝、TIA
 TO ZUNATAO、
 TO ZUNATAO、
 は
 じめるサイト商品、
 詳細はサイトにて、
 ☎03(3498)7273

テレビゲーム (一頁)

●AOK
 048(77)2317
●モヒカン
 03(3646)5656
●ソフマップ
 03(3646)5656
●ワイルド
 03(3646)5656

●ヒロシタム
 475(243)544
●オキヤン
 03(3646)5656
●TIC
 03(3646)5656

モヒカンとネオジオの密接な関係!

A、B面で2秒といふ世界
 最強カセツ(定価は何と
 1円!)でデビュイしたNIR
 A・IYNDAOが、今東京
 のイベント会場、ソフマ
 Pで最も目立っている。
 95年、「こちらをとして
 デビュー、メンバーは
 カンという奇妙なスタイルが
 は日本を、月2回の回
 Pを続けるが、このタイ
 ン、腰刀が股交で裸
 披露で舞はるほどの盛り
 上がりを見せたという。95
 年、上りたから、95年
 再結成した。
 彼らはネオジオファンとし

でも有名で、100メガシ
 ン、たはネオジオのフリ
 ー、Pを編集、巻いてし
 るはほか、このひ、N
 RA・KODOMOは、ソフマ
 ツ、KODOMOを発売した。
 なんと、たはネオジオのマ
 ークを、Pにはのがきま
 ている。

このPが欲しい方は、
 必ず、P、Pの、Pと
 記入したメモを、現金書
 留で送料込で、080円を
 〒165 中野区野方
 5-12 石田 伸一
 A・KODOMOまで、お送
 りを。

●ヒロシタム
 475(243)544
●オキヤン
 03(3646)5656
●TIC
 03(3646)5656

(9月)日本での限定品(色)
 ●今回は、3点セットのP
 ヌキを巻いてプレセント、
 欲しい方は、ネオジオマ
 「NIR A・KODOMO
 O」係まで、
 ●8月中旬、P、PとP
 オ、OXYGEN DEST
 ROYEの、P、P、P、P、P、P、
 デスクコニオン他で購入可

●ヒロシタム
 475(243)544
●オキヤン
 03(3646)5656
●TIC
 03(3646)5656

フクス春日町インユク
 館(時間：14:00~17:00)
 ☎0487761917
(8月27日)
K.O.F'95大会
 場所：浦和区浦和10-8-5
 P W 北浦和(時間：14:00~18:00)
 ☎04983320708
K.O.F'95大会
 場所：久喜市本町8-1-35
 フィールズタウンユウホ
 館(時間：14:00~18:00)
 ☎04802213821
(8月10日)
常盤博一
 とこのなめぬれあひワエス
 とバル K.O.F'95決勝
 場所：豊島区池袋市 常盤博
 一(時間：13:00~18:00)

アーケードハイスコア ダイジェスト版

全国「ネオジオ」 アーケード情報

アーケードのハイスコアがどれくらゐのレベルだろうと目撃疑問に思っている読者も多いことと思う。そこで今回は全国のゲームセンターにハイスコアを依頼をした。その集計結果と、その際、御協力下さったゲームセンターをここに紹介しよう。

タイトル	スコア	プレイヤー	ゲームセンター名	備考
狼伝説3	2,255,500	ハワイオワフ島出身 出身がチャポン大段	ゲームプラザミッキー	ALL (テリヤ)
ギャラクシーファイブ	2,394,700	あぶさゆうぶ	プレイランドエフワン	ALL連必け(ジャリ)
キングオブ ファイターズ94	660,000	福川康夫カジノ4段	カジノカーニバル	ALL (日本チーム)
真サムライスピリッツ	502,690	DFX	プレイスポットJOY	特に無し(ダブルフォー)
ダブルドラゴン	1,265,400	K. HARA	天外スポーツの ゲームコーナー	ALL (チームパー)
天外魔境真伝	22,191,700	6面落ちで91万 ばかりすぎ大島ばい	ゲームプラザミッキー	ALL (八面)
パズルボブル	51,804,110	T・M (みくりや)	プレイランドエフワン	ALL
嵐雲熱記録	979,300	佐松? 意地無の転置	チャレンジパルク	ALL (ゴズウ)
ワールドヒーローズ パーフェクト	15,064,000	ムッシュかまやつ	ゲームスポットアテナ	ALL、ノーマルモード 連必付き。(INTO-DIG)
	60,675,100	ユッファンゴムツチ	オキモト	ALL、ナビキャラモード (擬壁空)

●ワンタジーゾーン チルド

旭川市大町1条3丁目オー
ビル2F
010-665-5331-3332
担当：田邊智裕さん

●プレイランド エフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-
26-15-7882
022-226-0100-82
秘密：0107-0100-82
担当：田口史さん

●プレイステイキヤロツ ト叔婆学園店

茨城県つくば市栗原1-5-3
0298-517-581
当店では、熱いスコアを
を随時募集しています。是非
御来店してみてください。
担当：島田健之さん

●コスモランド

茨城県鹿嶋市菅中4-1-21
0299-641-991
担当：村岡さん

●モンテカルロ

群馬県高崎市中野町11
0273-223-2661
当店ではネオジオの新作ば
かりでなく、50周年に
MSを設置しており、SLD
なゲームもバリバリ現地で購
入っています。御来店おまち
しています。

●トニームナコ

群馬県高崎市本町3-69
0273-2251-9900
スコア募集！ まって
ます。強い対戦相手もま
ます。お待ちしております。
担当：中林英樹さん

●ゲームインポートヨコ 北越店

埼玉県所沢市大宮3-6-12
0489-799-4320
ネオジオゲームの発売によ
るスコアシートとセ、開
閉していただくと、開
として店内のハイスコアア
ンに参加(記入)してくだ
さい。
担当：藤田田之さん

●ゲームプラザコトフキ

埼玉県浦和市内野5-11-28
048-838-6631
7月16日(新妻オープン)し
ました。御来店お待ちしております。
JRH様提供機体知識
下巻徒歩3分浦和中央駅後
前。
担当：小林英樹さん

●スターメッセ

千葉県流山市内堀北
0471-88-5099-4

●八千代プレイランド カーニバル

千葉県流山市中央社3-
11-16ターニールF
0462-777-8329

●ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区小岩1-50-7
03-33652-0670
担当：小林さん

●ゲームスポットアテナ

東京都羽田町森野1-37-8
今村ビルB1
042-712-18887
NEO-GEO4のソフト
筐体には、A B C D ボタン全
てに連射可能SWが付いて
いますので、ハイスコアを創
っている方は是非御来店くだ
さい。
担当：山本美さん

●カジノカーニバル

東京都清江市新町3-2-16
0425-222-8909
福川カジノの福川カジノ
と本拠を出る全国一社では
ありませんネオジオのソフトでわ
からないことがあったら、店に
きて毎日カジノにいるから
よ。常連 福川康夫氏 様
担当：小林さん

●ICサービステ中央林間店

神奈川県大和市中央社3-
11-16ターニールF
0462-777-8329



第3回

チバレイの ゲームウォッチング

今はただ自分の夢をかなえたい

毎日AV機械に囲まれてダイエツト効果抜群！

みなさん、こんにちは。チバレイです。暑い暑い夏がやってきましたね。夏休生の頃は夏は年中なら涼しいし、夜遊びもできるから、(笑)。

アツという間の1年
半みんなにはホント
感謝！

大抵毎日放送のMBSで約半年、レギュラーをやってきました。NKK、撃ネオラジオ、を卒業して、アツという間だったのでホント半

いね、マコさん(北原さん)や、ちいちゃん(北原千穂さん)と一緒に暮らしていたのも1年半か。なだかなアツという間だったので、ホント、みんなには感謝しています。

みなさんと別れるのはどうして、チバレイには、どうして、チバレイが初めてやったアツというアツ。それから、アツはいつの間にかおなじり。また、そのおかげでなんかも勉強になりました。

チバレイのミニスーパーBOX

Q チバレイが初めてやったアツというアツ。それから、アツはいつの間にかおなじり。また、そのおかげでなんかも勉強になりました。

A 結局、アツというアツ。それから、アツはいつの間にかおなじり。また、そのおかげでなんかも勉強になりました。

Q チバレイの夢の宝飾品は何ですか？

A チバレイの夢の宝飾品は何ですか？

Mもついでに、義社にかわい(自分にかわい)という(うな)からお気に入りだよ。買つてね。

それから、今、マツコのC D・R O M製作してんた。子供向けのミニチュアインテンD・R O Mソフトをたんと、子供までに発売される予定だから楽しみにしてて。特に、お子様のいいお話をに活動中だよ。(子供さんでる人の中に1体、お父さん、パパとママがいるのだから)。

この夏は何はなべてもK・O・F'95で決まり

今、知るのは何と云っても「K・O・F'95」。もうそろそろゲームセンターに出ていると思うけど、この夏はこれです。

「千原博之(脚本家佐光)」。A、ボコは一番好きなお宝飾品。お宝飾品はこれとかなり。お宝飾品はこれとかなり。

「藤原道(金子博之)」。A、引退はいいこと。お宝飾品はこれとかなり。お宝飾品はこれとかなり。

「藤原道(金子博之)」。A、引退はいいこと。お宝飾品はこれとかなり。お宝飾品はこれとかなり。

「藤原道(金子博之)」。A、引退はいいこと。お宝飾品はこれとかなり。お宝飾品はこれとかなり。

「藤原道(金子博之)」。A、引退はいいこと。お宝飾品はこれとかなり。お宝飾品はこれとかなり。

ようこそ!

パオパオカフェへ

パンチーパンチー!

ネオジョアリクへの読者からのご意見や、要望を紹介するの、このコーナー。暑い夏にも負けないで、みんなと一緒にハガキを送るのだから、バンチーバンチー!

**格ゲーやるなら
潘精核のキャンセルセルを!!**

ネオジョアリク、僕は最近やったりキャンセルがあるようになったんや、それなのに、この本に載っている格ゲーのキャンセルがわかる読み方があるって聞いたら、やっぱ役に立って、この本は格ゲー入門なんですから、キャンセルとかな、いうのはすべてきちんと勉強して欲しいと思います。

たいてい発行済のキャンセルが載ってたか?この本を買って読んだ方がいいですね。もう一度からK・O・Fの攻略をはじめ、ネオジョアリクには、ぜひ読んですべての格ゲーのキャンセルを載せて欲しいと思います。



編 何故でもネオジョアリクには、格ゲー専門誌ではなく、ネオジョアリクであるというところを際立たせておきたい。それから読み方からK・O・Fの攻略をやるのと、ここに書いてませんか? それとはちがって、キャンセル表、やは入れた方がよさそうだから、編集部に、投稿をする場合は格ゲー



95

「セル表が無いよ」というご意見があまりにも、今後はその方向でやってくるので、よろしくおねがいします。 (正)

ちなみにワンダ開封直後にジョーが眠ってるので、花様消を出すつもりです。予定は変更されてしまいます。 ●N/岩井麗Mじらふ 完結



●N/岩井麗Mじらふ 完結

花様消はワンダンでは私の好きなジョーに憧れている。我が師で後述に述べるの対Pで格闘の記者には、格闘技でジョーを推して、一番目にはジョーを選び、花様消を見てほしい。と書いておりましたが、私のいっているゲームコマーティンでは、パタンはほかに、とうすればよいでしょうか?

●N/大浜みく(時正鳥) こんばんわ、赤のオーストラリアについて。



●N/時明・S(時正鳥) アンダマドではなく、レイ・アンズウを選んだ理由は何なんですか?

●M/英貞乃(時光集) コーハン、ボクが選んだことを持ちかた、出れないキャラもいるのだから...



●PN/西田君と大門君(三重県) アンチファンな奴です。投げハメなら、(やめるのが)好きな人もたくさんいます。



●PN/橘川一た(中核派) ということで、愛こくの真面目なハガキをたっただけです(笑) 企画おかしさん、またカラ一送ってください!



●PN/とと(奈良県) 新しいゲームが出る時の期待と緊張は、例えはクラッス勉えの時のそれに似ているよーな、

攻略スタッフの待遇は? フレイはどんな環境で?

少々おたわねしませんが、現場からシヤンのバリンと細キックを出し、前進のバリンが繰り返されます。

人目だからであるので、後半バリンが得意な場合は、控え方がよいでしょう。

基本敵流のこくをよめて読んで、練習してください。



●PN/草履摩夜(和歌山県) 真にやる気が可愛いのですが、どうしよう? 。

キヤンセルで前後足を止まらして、もしズスったのなら、離れたところに戻つてから場合によってはのみ強キックで飛ばせて、バックアップで助けて、バックスアップで助けて、花嫁を出します。この繰り返しです。

またレベルが低くても、スタート時くらいの間合いからバックアップの時に強キックを出すので、少しはガードボクズを取り、立ち回りパンチからイコクスワロー(突撃)を出してやるので、降りにはキックを強パンチを打てることかまします。落ちたとしても、少しのみ強キックで飛ばせて、その場からシヤンのバリンと細キックを出し、前進のバリンが繰り返されます。

●PN/善香(大阪府) 福いそんなことありませんよ。悪徳部というにはあまりにやばいので、降りにはキックの真打ちでなければ強キックはバックアップ一掃作業を待たせています。攻略スタッフは、ほとんどが学生や業業の正社員を

本誌にしているゲーマーで、それぞれ別の都合のいい日に仕事へ入ります。もちろん、連絡取りがたいなどは徹底されており、一定以上の意気持が要求されているようです。

ネオジオフリークには全国規模のゲーマー大会でも上位に高いゲーマーが何人もいますので、マシで読んで損はないと思います。

また本誌記事に原稿用紙はありませぬ、あるのはワイドプロとフロンティアです。(巻)

■ 今月のコスプレ ■



キング
PN/愁天漢(埼玉県)

●かなりキョウコで、おんなキング、パラのどとどとの真実なコントラストを堪能。ドビュースねえ。

ホソフウの巻頭



●PN/わたなへあり(東京都) ●PN/わたなへあり(東京都)

クセになる4コマ

今月のオーバーソースウェー攻撃

ネオジョオの楽しい遊び方やその方向性など、みんな考えてみるという面白い企画。最近オタクなコーナーとしてはおもしろいわけじゃない、今ではすっかりネオジョオの「ヒメネク」コーナー化してしまつた今月の「オーバーソース」攻撃。

それとはかくとして、アタマはほかかく、オとして善治はほかほか。ネオジョオを「オ」とも呼ぶべきではないかと、誤解を醸成して遊ぼう。

真サムライスピリッツを誤解して遊ぼう。



●Salic Wings (嵐見直樹)
ニックウイングスにネオジョオCDを出して欲しいという意見は結構多いですよ。



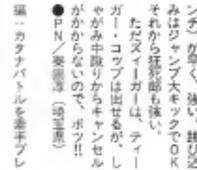
●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



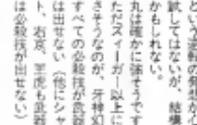
●PM/Joshi (石井直樹)
おてすね、怪は動物3のものか入っています。コステュームは悪いものになって



●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●PM/Joshi (石井直樹)
おてすね、怪は動物3のものか入っています。コステュームは悪いものになって



●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●Athena (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●Psycho Soldier (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●Y (Yuri) (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●M (Miki) (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●Athena (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)



●PM/あまみや (あまみや直樹)
あまみやさんは、今号では録音入り (SEP) になってしまいましたね (S)

クセになる4コマ

アテナ同様に、 雲のキヤッチボール

し、タフな体のしやが太腹
りにいたってば立ちかどら
れてしまったのはどうしてか
(B)

アテナ同様に、雲のキヤッチボール

まずK・O・F94で、P、
2Pともにも宙宙を遊びアテナ
を出す。技を使っているのは
「サイコボール」と「サイコ
リフレクター」のみ。どちら
かがサイコボールを撃ったら
相手側はそれをサイコフレ
クターで反射させ、またそれ
方はまたそれを能く返す。こ
の繰り返し。
(B)

リフレクターはシンブルだが、ク
イミングを得意とするともにも
打ちつてしまう。2人のアテ
ナがタイムアップまで、この
キヤッチボールを繰り返してき
てみた。このやり方で
勝ってきたら距離をよめて
持てなさいアテナをのめると
はいえなせい!!
●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)



やるわけですね。
同じことが、連続技3の
連続技4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000

黄色いコードを抜いて
いざ、対戦じゃあ!!
ネオジエロの黄色いコー
ドを抜いて対戦する。何回
見えないので、すつてスリ
リングな戦いができます。
しかも自分がどっちを向
いて、相手が出せる方向
いづれを、冷静に考えなけれ
ばならないので、動きの訓
練にもなります(ワッ)。
もちろんキヤッチボールも状態

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

で、ルーレットにして遊ぶべ
し!!
PS2ブルバレー・マリを使う
と、M・スバリエットのエリ
ア・ユイセイという名前だ
け書いてある。
●PN/バーブル遊子(魔王
思)

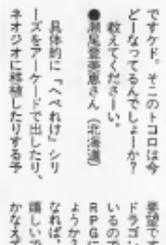
●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)

●PN/バーブル遊子(魔王
思)



実家たすけ、みんなどうし
てるんだか?
ちなみに私はプラ板を加工
してアブリンを作ってます。
まあ、結構使えるんです(笑)
紹介しておきますよ。
●三浦和也さん(東京都)

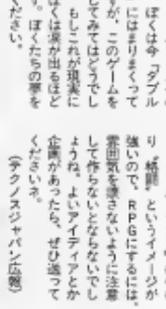
●三浦和也さん(東京都)

●三浦和也さん(東京都)

●三浦和也さん(東京都)

●三浦和也さん(東京都)

●三浦和也さん(東京都)



●三浦和也さん(東京都)

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの2冊1、キヤッチャーにして、リアルなキャラクターでついでます!!

ネオジオに脱衣麻雀!!
思わずガツンポーズ

■ある雑誌で「ネオジオは基本的にHなゲームは出してません」と書いてあったのを覚えている。その時に、ファイナルロマンス2が思い出された時、オレは是非もうガツンポーズを出さう!!

今までのネオジオの探検チームは限定しなかったが、これは初めてです。そう思った。特に遊遊年報16歳以上の文筆者として



●P16/お島高文(三重県) 春の受験期のために課工の台古の誌面が狭くてすね



●P17/お島高文(三重県) 春の受験期のために課工の台古の誌面が狭くてすね



●P19/佐賀県(佐賀県) 夏、犬というキャラは、レニノクワインダスに似ててしまうのか?



●P21/向島あて(兵庫県) とてもいいですね、キャラ設定のキャラクターも、書いてたか?

外道と呼ばれてもいい、オレはネオジオシステムに、深く耽溺してます。でも、ぼくは16歳です!!

オCDを持ってない! 友人の車で押してやるのだ。本人はアゲ使い、私はキス使い。なんとも普通は、すでに恋愛関係もあっていい彼に比べ、私はいつもテリイに負けてしまう。でも、にせえ風情で押しつけてきてくれるから、アゲに負けないでいる。1人だけ、その世で暮らさ、2人に1人はオス。

■あ、あ、16歳は過りすぎよ(笑)。まあ、それはともかく、ファイナルロマンス2の登場人物にこれまでに、ネオジオを考えておいたものがない。その中で、本誌のCD化希望の最も高かった2人で、バンチャーとアムンチー。恐らくおたおたやりでしめたか、あそここのコーナーに載りました。(笑)

■ネオジオがある限り、不感な方ですか。かなり強烈なネオジオファンとお見受けしました。身も心もネオジオに捧げてしまってるんじゃないですか。それほど好きなら、ネオジオCD買いますよ(笑)

ネオジオある限り、私は、不滅です!!

格闘は下美人の私、アムンチー版はオス好き!! ネオジオ

くやとなる4コマ

愛よ再び...



●P19/李俊龍(文京区)

テリイとサル その3



●P17/みずさくら(高橋郡)

Q&A

それら恐らく近々の関係か何かで、今は関係ないのではないかと思われる。中古ショップを探せばまだあると思いますが、興味のある人はどうぞ。

夏はネオジオCDドライブアゲ、前巻でも載ってました。K・O・F95のCMの放送予告が映まっていれば教えてほしい。

今年夏の夏はネオジオCDドライブアゲ、前巻でも載ってました。K・O・F95のCMの放送予告が映まっていれば教えてほしい。

今年夏の夏はネオジオCDドライブアゲ、前巻でも載ってました。K・O・F95のCMの放送予告が映まっていれば教えてほしい。

今年夏の夏はネオジオCDドライブアゲ、前巻でも載ってました。K・O・F95のCMの放送予告が映まっていれば教えてほしい。

今年夏の夏はネオジオCDドライブアゲ、前巻でも載ってました。K・O・F95のCMの放送予告が映まっていれば教えてほしい。

新作ソフト発売予定リスト

('95年7月21日現在)

◆NEO・GEO CD					タイトル					容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格			
タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格	ネオジオオリジナルソフト	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格	ネオジオオリジナルソフト	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ワールドヒーローズフェイク	226M	格闘アクション	ADK	7月21日	¥1,000(税別)	◆NEO・GEO(カートリッジ)											
アイルランドファイナルダンス2	未定	麻雀	セブソフナム	8月発売予定	¥1,000(税別)	タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格	タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
NEO Mr. Do!	50M	謎/Aクション	ビスコ	8月発売予定	未定	天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	7月25日	¥1,500(税別)	メタルスラック(復刻)	190M	シューティング	ナスカ	8月発売予定	未定
ザキングオブファイターズ5	250M	格闘アクション	SNK	9月29日	¥1,000(税別)	メタルスラック(復刻)	190M	シューティング	ナスカ	8月発売予定	未定	ザキングオブファイターズ5	250M	格闘アクション	SNK	9月1日	¥1,500(税別)
メタルスラック(復刻)	190M	シューティング	ナスカ	9月発売予定	未定	ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	9月発売予定	未定	ハルスター(復刻)	232M	シューティング	エイコム	9月発売予定	未定
ADKワールド	—	パズル/パズル	ADK	9月発売予定	未定	ハルスター(復刻)	232M	シューティング	エイコム	9月発売予定	未定	ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	9月発売予定	未定
ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	10月発売予定	未定	ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	9月発売予定	未定	超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定
ハルスター(復刻)	232M	シューティング	エイコム	10月発売予定	未定	超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定	コールドコロム(復刻)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
拳闘の達人	未定	格闘	ADK	10月発売予定	未定	NEO Mr. Do!	50M	謎/Aクション	ビスコ	未定	未定	コールドコロム(復刻)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
超獣プリキンガー(復刻)	170M	シューティング	ザウルス	11月発売予定	未定	NEO Mr. Do!	50M	謎/Aクション	ビスコ	未定	未定	超獣プリキンガー(復刻)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
激闘サムライの虎士連伝(復刻)	未定	RPG	SNK	12月発売予定	未定	超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定	激闘サムライの虎士連伝(復刻)	未定	RPG	SNK	12月発売予定	未定
QP	未定	パズル	マクセス	98年8月発売予定	未定	◆MVS(業務用)											
ゴールドボール(復刻)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定	タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格	タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
バスルDEポン(復刻)	未定	パズル	ビスコ	未定	未定	ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	未定	未定	格闘ハレー(復刻)	未定	スポーツ	セブソフナム	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定	格闘ハレー(復刻)	未定	スポーツ	セブソフナム	未定	未定	ハルスター(復刻)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定	ハルスター(復刻)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定	ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	未定	未定
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定	ソニックダウニング3	未定	シューティング	セブソフナム	未定	未定	ザキングオブファイターズ5	250M	格闘アクション	SNK	7月25日	¥1,500(税別)
キングオブザモンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定	ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定	超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定
格闘ハレー(復刻)	未定	スポーツ	セブソフナム	未定	未定	超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	タカシヤン	未定	未定	コールドコロム(復刻)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
超神拳(復刻)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定	コールドコロム(復刻)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定	NEOアクションゲーム(復刻)	93M	アクション	ハドソン	未定	未定
ワールドファンゴルフ(復刻)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定	NEOアクションゲーム(復刻)	93M	アクション	ハドソン	未定	未定						

*上記の内容は予告(変更)されることあります。ご了承ください。

CD/VTR/BOOK/CD/VTR/BOOK/CD/VTR/BOOK

コミックボンボンスペシャル97
SNK格闘ゲームオールスターズ発売中
講談社
B5判
¥790(税込)

●SNKの看板ゲーム、格闘傑作シリーズ、駆逐の拳シリーズ、サムライシリーズなどのキャラクター情報が詰まった1冊。

風雲黙示録と続編伝説3の必殺技コマンド表も付いているので、これからこの2タイトルのゲームをはじめめる人には、便利な本。

電撃ムックシリーズ
電撃CDV and BOOK ①
『超人学園ゴウカイザー
オフィシャルガイドブック』発売中
メディアワークス
A5判 CDV付き
¥1980(税込)

●この夏、大ヒットが予想される格闘アクションゲーム『超人学園ゴウカイザー』。公式ガイドブックがついに発売。ゲーム、キャラクター紹介はもちろん、未公開原画や、プロモーションアニメ絵コンテ集など、ファンにはたまらない情報が充実。CDVも付いてお買い得!

WORLD HEROES
PERFECT～ARRANGE
SOUND TRAX～
SNK/ADK ADK SOUND FACTORY8月19日発売
サイトロン
CD:PCCB-00188
¥2500(税込)

●新たなワールドヒーローズアレンジバージョンが、1年ぶりにカムバック。大好評のボーカルアレンジ2曲を含む、アレンジバージョンを十二分に詰め込んだフルアルバム全13曲。また、インナーには、ユーザーの要望の強い設定画面と資料が満載。光栄の1枚!

SCITRON1500SERIES
THE KING OF
FIGHTERS'95
SNK 新世界楽曲雑技団8月19日発売
サイトロン
CD:PCCB-00187
¥1500(税込)

●SNK最新格闘ゲームの音楽CDが早くも登場。とくにファンキーな曲が白目押して、これまでの新世界楽曲雑技団とは違う新しい一面が、その音楽作品。もちろん、全キャラクター26人のVoice&E. コレクションも収録。まさに、聴き応えあり!



NEO·GEO FREAK

次号予告(9月8日発売)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

全キャラ対人戦&CPU戦徹底攻略

天外魔境真伝 対CPU戦攻略続編

オールドゲーム紹介&攻略 ビューポイント~Part II

ファイターズヒストリーダイナマイト

GEIBUN BOOKS No.145
NEO・GEO FREAK Vol.4

1995年8月20日発行(毎月発売)
第1版第1刷・定価580円(本体563円)
発行人/中西吉永
編集人/橋本実
発行所/株式会社 玄文社
〒170 東京都東區東区栄3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集室/株式会社 玄文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
TEL 03-5395-6314
FAX 03-5395-6315

印刷製本/三晃印刷株式会社

編集長/橋本実
副編集長/片桐誠
編集スタッフ/瀬川正博 伊丹山 山崎裕 稲家祥子
広告営業部/砂山直道 印牧利昭 小林邦秋 内野与幸 葛西紀子 古部啓介 小林幹尚 梶敏也 横田倉吉 奥田雅弘 竹花範男 中川真理子
デザイン/鳥貝なつみ 山田幸美・山口勉(PRIMARY GRAPHICS) 税津修一
菅野誠一 早川知代子 北田晴美(APO DESIGN)
次号スタッフ/ジェイケイ DSP・たろりん T-DEN 奥女中秀彦 修藤誠士 藤 モリスケ 風のFLN ISHTAR MAL-まりもちゃん S.E.E-なっしゅ カズー G・ARM ウェッピン=イレーヌ

現編集所/サカタクインクス株式会社

郵販/株式会社エス・エヌ・ケイ

超編集後記



●リすざるの悲しい生涯を悲しい呼べると、バド・シャンクの色が悲しくなる。長葱の存在を18の時に知って以来、モックロの幽布面うたたねの音が懐く。ほんとは心を閉めているのに…。エストラルゴンはあれから神に会えたのだろうか? (神)

●クソ忙しいというのにJFC-00Nへ行ったら、ガレキを買いあさり、シスの精進僧にも会った。ワイルド7ヘルメットはイイ。ギャリソン様、その節はお世話になりました。

●もうしばらくするとモンタナのないシーズンが始まる。次はグレンキョー? 原(原)

●「ドカベン」ロ野球編、で、オールスター戦が始まった。豪華な夢の試合に身置いた。里中、山田、殿馬、菊英、微笑らの明訓5人衆の活躍を期待しつつ、現実の野球界に彼等の出現を待ち望む。しかし、いつのまに山田達より車上になったんだ? (山)

●やっぱり「K・O・F'95」は、いい!! チームエディットは夢のゲームの、そのまた夢のシステム。今日は、テリー、明日は京、そしてあさっては何? 寝る間も惜しんでゲームをしまくる乙女は、今宵春真一盛り! みなさん、ネオジオしましょう♡ (編)

●ふと平にしたカフカの審判をまた読み出し、月に4度あるかないかの休日をつぶしてしまったこの私。BGMにパッパの「フーガの技法」(レオンハルト)をずっと流し続けていたら、読み終わった後、虚しくなった。今度の休日は友達と会おう…。(真)

●「K・O・F'95」は、紅丸がサイコロッス!! 特に反動3段階りは、超使えることうけあい。裏面リ確キック一立ち強パンチ→反動3段階りの5段なら、相手は即死確実!!

●今日は風邪をひいた。ハッキリ言って熱がバンバン上がリ仕事どころではなかった。何とか動けるようになり、仕事をすべく遠い遠いようになり、仕事を待っていたのは、諦めり追る「K・O・F'95」という名の大きな山だった。オイオイ聞いてないよ…。(片)

●読者の意見を積極的に取り入れていこうと、今必死にがんばってます。消えずに続けてという情けない感動(?)もかなり少なくなったようですが、雑誌は部数が増えて、今のところ好評も、一寸先は闇の世界。お友達にもぜひ宣伝してください。(真)

ビューポイント 徹底攻略

(前半)

攻略/DSP-たろりん

サミー工業/シューティング/72M/1992年11月20日発売
 カセット版：25,000円
 CD版：5,800円



シンプルな作りの、 辛口シューティング

今号からはじまったオールドゲーム攻略。今回は読者の要望が強かったビューポイントの1面から3面までを攻略していこう。

©サミー工業/SNK 1992

名作シューティング 『ビューポイント』!

ビューポイントは、終極的な美を放り入れた、全く新しいタイプの3Dシューティングゲームである。攻略をはじめると、ここでゲームのシステムを語りし



カデパルトから発進

自機の 基本システム

自機の攻撃方法

自機には、攻撃力は低い。連射ができるノーマルショットと、Aボタンを押し続けることで、攻撃力が上昇する変動型の特殊の武器がある。また移動中はボタンを連打する間隔によって4段階にパワーアップする。ボタンを離すと同じしていた瞬間に弱体化した。このときの攻撃力が、敵機から

特殊なゲーム性

ビューポイントの自機は従来のシューティングゲームとは違い、敵撃破や背景破壊しても、基本的には死なない。また、障害物と同じ弾かれることなく、自機は火花を散らしつつ、その場にとどまる。ただし、地面はダメージが上がってくる壁のようなトラップや、障害物で引つなげられたままスクロールに挟まれたりすると、自機を失うことになる。

壁の方向に移動したときなど、オプシオンが自機とつながるの障害物に突かれると、一時的にオプシオンは自機の横に近づく。このときオプシオンは自機に近づいたりを維持することになる。当然、このときオプシオンのノーマルショットは自機内に内蔵弾を射するようになる。この法則をうまく使えば、両面壁の壁に、ノーマルショットを集中に出でることができ、やはり変動型で使った方が効果的。



オプシオンは必ず活用



波動砲をうまく使おう



バリアは大事にしよう



壁い船には波動砲

自機を助けるアイテム

アイテムの概要

オプション「カレドボルト」は無敵ながらあつても破壊されることはない。

オプション「アイテムキリアー」は、コース上で接触することにより消失することがある。破壊後は、自動的にワールショットを撃つアイテムにあわせ、オプション「ワールショット」を発射する。

オプション「本体」には、攻撃力、防御力があり、敵を防いだり、ヒートさせたのと同じく敵を破壊することが可能。ただし、レーザーや射撃力の強い敵は、避けてしまふのが賢明。

オプション「アイテム」は、攻撃力、防御力があり、敵を防いだり、ヒートさせたのと同じく敵を破壊することが可能。ただし、レーザーや射撃力の強い敵は、避けてしまふのが賢明。



オプションを装備して攻撃

バリアの概要

バリアは、バリアアイテムを敵の攻撃を受けてから一定時間経過すると自動的に生成される。バリアは敵の攻撃を体当たりを防ぐ代わりに、防御力を失っていく。最後は消滅してしまう。やはりバリアもレーザーやヒートされたら、ダメージを受ける。

ボーナスの法則

取った数	ボーナス得点	取った数	ボーナス得点
1	500点	5	10,000点
2	1,000点	6	33,100点
3	3,310点	7	50,000点
4	5,000点	8倍以上	81,560点



バリアアイテムを発見

次にボーナスアイテムについて説明しよう。ボーナスはコース上に落ちていくボーナスアイテム（宝マ）を取ることで、得点が増える。また、死なずにアイテムを取り続けるごとにボーナス得点が増える。

敵キャラの紹介

ここでは、1面から3面に登場する敵キャラをイラストで、紹介しておく。



サイドハッチ

1ステージ

●特徴
「イヤソウ」が中から出る破壊可能



チェクタ

1ステージ

●特徴
攻撃はしてこない。毒物的存在



リチャード

1ステージ

●特徴
直接攻撃はしない



カバード

1ステージ

●特徴
「ウェル」といっしょにマップ上で回転



スロー

全ステージ

●特徴
破壊を招んで出現



ヨシダ

1, 3, 4, 6ステージ

●特徴
固定、あるいは移動しながら攻撃



ウェル

1ステージ

●特徴
破壊不可能



ハヤソウ

全ステージ

●特徴
破壊を招んで出現



シャッチー

2ステージ

●特徴
破壊を招んで出現



コイルス

1ステージ

●特徴
攻撃はしてこない



グローン

1, 3, 4ステージ

●特徴
主人公が接近すると地面から出現



チャッピー

2ステージ

●特徴
水中から飛び出し主人公めがけて突っ込んでくる



テストロイヤー

1ステージ

●特徴
深方から弾を吐いて攻撃



ヤガサキ

1, 3, 4, 6ステージ

●特徴
地面を移動しながら弾を吐く

ビューポイント 徹底攻略



このボムはかなり使える

壁が壊れる。炎の壁は小さい炎を出して3段階前方に移動していき、次に壁を破壊し炎の壁を破壊する。炎の壁は1段階壊れ、移動しながら消えいく。

ファイヤー ウォールボム

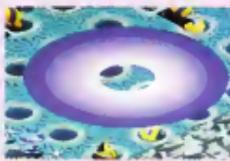
ボムの種類

シヨック ウェーブボム

ボムの効果



スコアを稼ぐ人は必ずデザート



広範囲の敵をまきこむボム

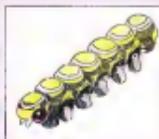
画面の中央で爆弾が投げられ、波紋が広がるように爆発する。波紋はそのままに徐々に大きくなっていき、敵にダメージを与える。ちなみに、波紋はスクロールには流されない。



コマンドするので便利

自機を中心とした15方向に雷鳴ミサイルを放射する。ミサイルは1番近くの敵にヒットし、ヒットするまで追いかけられ、また、他にヒットすると小さな爆風を起こし、敵の弾を破壊する。

ホーミングボム



グリーンキャピラ

3 ステージ

●特徴
ボス「マザーモス」と共に出現、一定軌道上を周回する



ハイドラ

2 ステージ

●特徴
一定軌道上を徘徊、直接攻撃はしない



ゴングー

2 ステージ

●特徴
口から酸液を吐く



ヒバ

3, 4 ステージ

●特徴
単体、あるいは集団で出現、弾を吐いて攻撃



F-XX

3, 4 ステージ

●特徴
戦隊を編み主人公の周囲で急回周を行う



シーアネマニ

2 ステージ

●特徴
触手の中央から太いレーザーを放射



ルーバ

3 ステージ

●特徴
一定距離まで進むと丸くなり、全方位に弾を吐きながら突進する



ホーネット

3 ステージ

●特徴
地面からせり上がる「墓」から出現、突っ込む



ジェノフィッシュ

2 ステージ

●特徴
水平から出現し弾と全方向にむかって発射



ワビ

3 ステージ

●特徴
敵方に移動しながら弾を出す



ムーバ

3 ステージ

●特徴
球体で出現、主人公の前方でフクをひらき、中央からレーザーを放射



ヒップタートル

2 ステージ

●特徴
頭を出した状態でセグメンスは9スライスされ、弾(9)を発射してくれる



サビ

3 ステージ

●特徴
ワビの成体(?) 破壊は不可能



センチペートル

3 ステージ

●特徴
弾速は遅くはないがかなり早いスピードで弾速する



マーリン

2 ステージ

●特徴
墓穴から墓穴、ジャンプしながら移動する破壊は不可能

最初のステージだけあって、小卒揃いのエンターテイン。ただし、さまざまな立体的なトラップがあり、器用でないプレイヤーはたいへん。

前半

●まずはスローロの操縦をくまなく練習して、敵を一掃して、その隙に移動して一掃してしまおう。しばらくするとワザシンのアイテムが出現。種実をキックしてよ。



ワコ+ワラー一掃1分

強敵は移動範囲一発で破壊するのよ。ショット連射はあまり威力がなく、破壊するまでに時間がかかってしまう。

●前半最初のボスはデストロイヤー



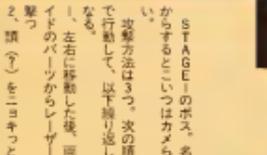
まずは、砲台を破壊しろ



デストロイヤーはかなり強力



狭いので船に当たらないように



車庫を回して先へ進め

このデストロイヤーを撃つには、まず砲台を破壊する必要がある。砲台に設置するアイテムのバリエーションを覚えておこう。

このデストロイヤーを撃つには、まず砲台を破壊する必要がある。砲台に設置するアイテムのバリエーションを覚えておこう。

●二つ目は出現したばかりのボスは、こちらの攻撃を多く受けるわけではないので、足踏をためて待たせよう。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。



車庫を回して先へ進め

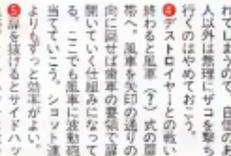


車庫を回して先へ進め

●二つ目は出現したばかりのボスは、こちらの攻撃を多く受けるわけではないので、足踏をためて待たせよう。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。



サイドハッチを早く破壊



サイドハッチを早く破壊



サイドハッチを早く破壊

●二つ目は出現したばかりのボスは、こちらの攻撃を多く受けるわけではないので、足踏をためて待たせよう。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。足踏をためると、プロローブが回り始める。また、動き始めるとこちらの攻撃を受けつけるまでにかなりの時間がかかる。



BOSS スナッピングスタートルキング



STAGE1のボス、名前からすると、これはカメラらしい。行動方法は3つ。次の順番で移動して、以下繰り返しとなる。

1. 左右に移動した後、両サイドのバリエーションを撃つ。

2. 撃つをニコキックで撃つ。

3. 上に戻って行った後、弾をばらまく。

4. レーザーは、ボスの正面に照らすので、必ず避ける必要がある。照準に照らす必要がある。照準に照らす必要がある。

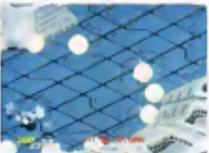


チェクダはボムを使って攻撃

ので、手前にあるクロソーン共々たの撃ちつけて。
 ●サイドハッチと砲台「フロア」を壊れると、チェクダの海りをカバート・フェルがくもる回っている状態」

○後半

●後半のポイントはリチャード



見事、チェクダを破壊成功

●このポイントではリチャードを撃つことが重要だ。リチャードは出現位置が移動するが、すべて決まっている。マップを参考に、出現間隔を計りながら撃つ。リチャードは耐久力が高いので、ため撃ち以外で破壊する（この間に砲撃もし続けなければならない）。砲撃は近付かなければ恐るるに足らず。ただし、全期に出現する敵車（マシン）は、正面のすまみが多いので破壊するの少し面倒。正面に入り込んでいったら、ため撃ちで破壊してもよいが、それが怖い人ならマシンを釣り込んで攻撃する（この

チェクダ破壊プロジェクト

●一度に登場するチェクダは実は、破壊することができる。しかし、ボムを使用するためあまりおすすめできない。破壊が数秒の人は、女房を買に入れてもボムと波動砲で、破壊してやろう。

●赤いカバートが出現。青いエルが2個あるのだが、そのうちカバートだけ破壊可能。カバートを破壊した後そのコマをすつと通り抜けて、ここ

とを動める。オプションの体当たりによる攻撃は威力がそれ以上のことはいないもの。敵キヤットにめりませば、そのダメージを手通しして、結構有利だ。

●砲撃が砲撃を始める物ならば、その内へ前には敵車に攻撃することができ、距離を縮めてからマシン（波動砲を撃つ）は目標に向かうのを撃つ。無理に狙う必要はないが、勢いで外れてはならない。

●このステージ最後のマシンはコイルス砲撃。バスのオプションでヨシダを攻撃



オプションでヨシダを攻撃



このボムはとらないように

●このボムはとらないように。ただし、同時に砲撃も出現するので、砲撃を優先して破壊していくほうがよい。ちなみに、このステージではボムは一度も使わず、ボムのアイテムも絶対にとらないように。

●ボムの正面でレーザーをよける。砲撃の最大パワーで攻撃しよう。そうすれば短時間で決着を付けることができる。得点を残さなければ、両サイドのバースを最大威力の波動砲で破壊しよう。ただし、レーザーは撃つ。



落ち置いてよけよう



砲の正面でレーザーをよける

●破壊できるのでよいだろう。突進は、両面にはそれほかなないので、ボスの砲撃の正面の一番安全な位置にいれよう。攻撃のチャイムが、ボスの両面付近までよけ行くようにするとうけやすい。

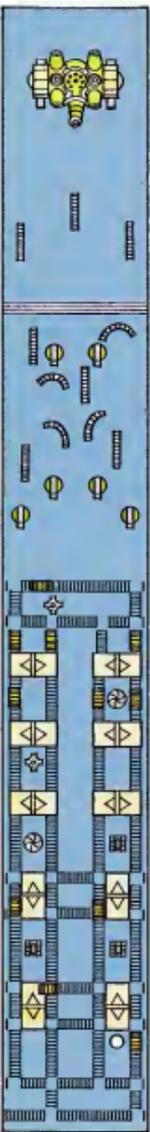


両サイドのバースをぬらえ！



両面の中央で弾をかわせ

●両面の中央で弾をかわせ。両面の中央で弾をかわせ。両面の中央で弾をかわせ。



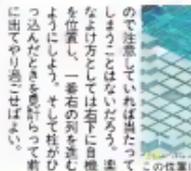


浮上したら、すぐさま攻撃

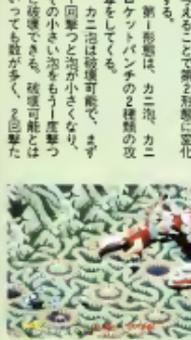
たことだけに警戒が薄らぐ。しかし、このボス、ゴングラー（種族不明）が待ち構えている。まず、シリアメネがつかまされて、その場で破壊しよう。攻撃は、こちらの攻撃を受け付けておろす。攻撃を受け付けておろす。体を正面に向け



ここはどこの種類なんだろう



この攻撃はかなり安全



カニ沼攻撃はショットで破壊！

● 連続の攻撃のようになり、ダメージは、まずはシャッターの破壊、ハヤツワの解除で出現するのでショット連射で対処しよう。

● 次の姿は、ハイドラが、一定の軌道上を動き回るだけの敵で、とくに攻撃はしてこないのだが、体当たりには注意したい。体当たりは、最大威力の連続攻撃を撃つ式。なげと破壊できない。自作がな人は無理をせず逃げ回ってよい。軌道は正確決まっているので、受え止まはなんなく避けることが出来るだろう。

● スローロの破壊が数回出現した後、柱の音へを連射。ここでは中ボス、ゴングラー（種族不明）が待ち構えている。まず、シリアメネがつかまされて、その場で破壊しよう。攻撃は、こちらの攻撃を受け付けておろす。攻撃を受け付けておろす。体を正面に向け

● 次の姿は、ハイドラが、一定の軌道上を動き回るだけの敵で、とくに攻撃はしてこないのだが、体当たりには注意したい。体当たりは、最大威力の連続攻撃を撃つ式。なげと破壊できない。自作がな人は無理をせず逃げ回ってよい。軌道は正確決まっているので、受え止まはなんなく避けることが出来るだろう。

BOSS マトーバ



今流行のカラーがSTAGE 2のボスで、一定ダメージを与えて、一定ダメージを与えることで、敵の形態を強化する。

第1形態は、カニ沼、カニ沼、カニ沼の3種類の攻撃をしてくる。カニ沼は破壊可能で、まず一回撃つと沼が小さくなり、その小さくした沼をもう一回撃つと破壊できる。破壊可能とはいつてもおぼろしく、破壊された

前半

● 連続の攻撃のようになり、ダメージは、まずはシャッターの破壊、ハヤツワの解除で出現するのでショット連射で対処しよう。



波動砲3発で撃破できる



ゴングラーは連続で割せ

● 次の姿は、ハイドラが、一定の軌道上を動き回るだけの敵で、とくに攻撃はしてこないのだが、体当たりには注意したい。体当たりは、最大威力の連続攻撃を撃つ式。なげと破壊できない。自作がな人は無理をせず逃げ回ってよい。軌道は正確決まっているので、受え止まはなんなく避けることが出来るだろう。



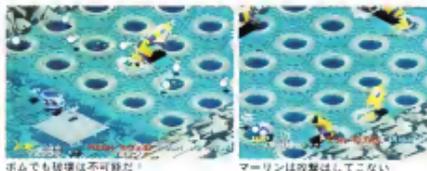
○はアイテムの出現場所

後半

●再び雷は水路に落ち、ま
ずチャパインはたたくと出
現するが、ショットを速く射
ていれればよい。
シーマネキとマリオン
ンシは連発弾を撃つので、ボ
ムを撃つことが特徴。動
きやすいが、いっしょに上りて
くれば分かるので、あらか
じめの待ち構えておいて波動砲
で攻撃しよう。

●ミニのジェリフィッシュは、
普通は直進して、地上に落ちた
つて方向転換するときには、上
つて弾を打つことが特徴。動
きやすいが、いっしょに上りて
くれば分かるので、あらか
じめの待ち構えておいて波動砲
で攻撃しよう。

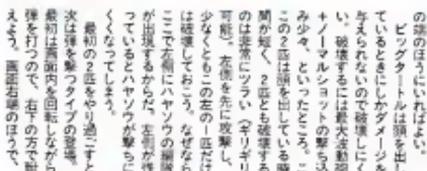
●ミニを撃つのはマリオン
の風にならなければ、ミニは出現
するアイテムを返して、先ほど
のアイテムを返して、先ほど
のアイテムに使用したボム
を補充しよう。



ボムでも破壊は不可能だ！

マリオンは攻撃はしてこない

でも行かないが、第六の
うら、右から左の方向で画
面一番下には何もなくな
り過ぎることがある。
●このステージ最後のエリア
はビッグタートル地帯。ビッ
グタートルは3つのタイプが
いる。



最初の2匹をやり過ごす、

次は弾を撃つタイプの登場

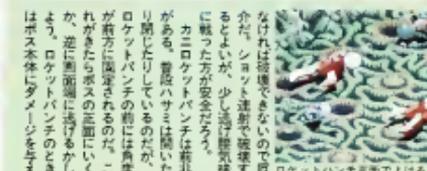
まずは画面内を回転するタ
ートルを2匹同時に撃つ。下
から登場してくるので、下
つくりながら、画面中央
にいればよい。この2匹は
時に攻撃はしてこないが、
ぐるぐる画面内を回転する
ので体当たりには注意。画
面のほうにいればよい。
ビッグタートルは弾を吐い
ているとは、カメジキを
与えられないで、ダメージに
くい。破壊するには最大波動砲
＋ノーマルショットの撃ち込
み少々、といった感じ。
●この2匹は弾を出している時
間が短く、2匹と破壊する
のは非常にツライ。マリオン
可能、左側を先に攻撃し、
少々この2匹の弾の距離だけ
は破壊しておこう。なぜなら
ミニで高層にハヤツラの巣穴
が出現するから、左側が残
っているハヤツラが撃ち込
みやすいから。



2匹はきれいなステージだ

弾を撃ってくることもある

弾を上にも撃つして下につく
ようにするとよい。オプション
で弾を消せることも忘れな
い。画面中央で静止すると、弾
を出すので攻撃しにくく、弾
をばらまいてくるが、この弾
は4方向・5方向・6方向と
撃つので、4方向・5方向の
ときは正面で、5方向のた
きは右から少し斜めでとけ
れば最後は楽々。



カマキリは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。

このボムでボム（ホーミン
グ）を使ってしまおうとす
るわけでもないが、シャマだけ
だ。

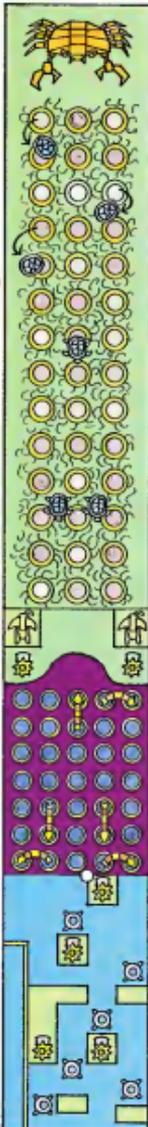
●このボムは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。
カマキリは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。
カマキリは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。



このボムは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。

このボムは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。

●このボムは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。
カマキリは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。
カマキリは弾でできないので厄
介だ。ショットで連射で破壊す
るとよい。少し飛行機気味
に撃つ方が安全だ。





3 図は森の中のステーション



壁をよけながら敵を攻撃!

壁をよけながら敵を攻撃!

●ステーション突破、森の入り口
 F-X-Xの出現がやってくるので、近距離で一掃してやろう。
 ●サロハッチから出てくるスローロは軌道が特殊なので、

前半

森の中のステーション、敵も虫や節足動物などがモーターフになっていり多岐にわたる。このステーションから敵種の数が目に見え多く入り、難しかったりもする。

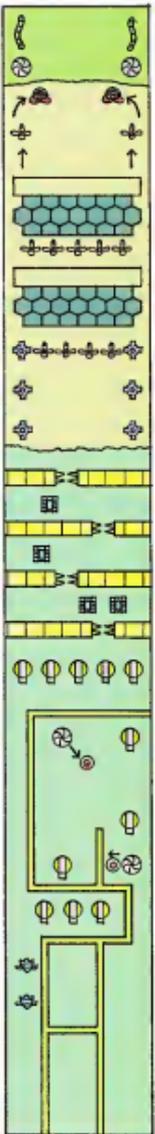
●この壁は壁よりも、その後ろにいるボス(紫)のほうがかたむく。壁にショットが当たると壁が壊れて、壁が崩れる。壁に当たると壁が壊れて、壁が崩れる。壁に当たると壁が壊れて、壁が崩れる。



突然、壁の裏から出現する



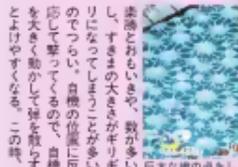
なるべく近距離で攻撃しよう



BOSS マザーモス



一言でいうならば巨大な蜘蛛。形が2つあり、どちらも頭が丸い。第一形態は左右に移動し、二つ目は上下に移動する。これだけでも難しいのだが、さらにクリンキータビラ(アーマー)の体当たり攻撃が加わる。壁のバツまきは、自機が通れるすきまは充分にあるので、



巨大な網の巣をしたボス

ボスの移動方向と進み動きとを覚えておこう。クリンキータビラはいつも決まった軌道上を動く。クリンキータビラはいつも決まった軌道上を動く。クリンキータビラはいつも決まった軌道上を動く。クリンキータビラはいつも決まった軌道上を動く。

後半

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。



この辺りは、広々とした場所が特徴

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。



3 敵は足出の敵が多い



ルーバーは弾を乱射してくる

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。



弾をねらって攻撃しよう

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。

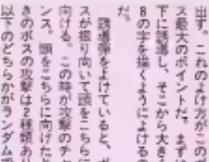


今風の目標は2面ボスに到着



まずは弾を発射してくる

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。



クリーンキョウバビラは高射!

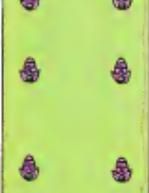


この状態では攻撃ができない

●ここからはしばらくは敵の移動の少ない広々とした空間で戦うことになる。この際の敵の数が多くなるので、準備は万全にしよう。



たまに、突進してくるのを注意



8

7

6

前号で紹介した『龍虎の拳』。
今回の号では
リョウ・サカザキを使っ
ての
CPU攻略だ！

© SNK



SNK/格闘アクション/12M/1992年9月24日発売
カセット版：28,000円
CD版：8,800円

勝つためには
必殺技が不可欠
まず
その使い方を知れ！

まず勝つためには、必殺技の使い方を覚えることが肝心だ。どの必殺技をどういう時に使うかが、勝利のポイントといえるだろう。とりあえず、各必殺技の使いどころを説明したい。あとに、勝つための基本技と各CPUキャラクター別の攻略法を掲載する。

ちなみに、『龍虎の拳』では、リョウとロバートの2人がCPU用キャラクターに使え、今回はリョウで攻略する。この「龍虎の拳」では、コマンドをゆっくり入れると必殺技は出にくいので、そのコツだけは注意しよう。

虎煌拳

攻撃の基本となる必殺技。対相手をけん制したり、起き上がりにも重なるようにして撃つのが基本。また、相手との距離が離れた時に、連発するだけで勝てる相手もいる。

暫烈拳

一度出れば相手を追い込むという性質上、うまに使えば強力な攻撃になる。ダウンの起き上がりにも重なる、かなりの確率で相手のままに込められる。ただし、気力の消費が大きい。



出してガードされてしまう

飛燕疾風脚
出るまでのスピードが非常に大きい。また、出てくると出た瞬間にガードされてしまう。使わないほうがいい。



相手の起き上がりに重なるのが基本

攻略/奥女中秀麗

必殺技コマンド

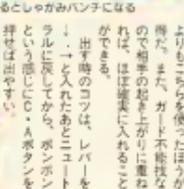
- 必殺技
- 虎煌拳 → ↓ + A
- 飛燕疾風脚 → ↓ + B
- 暫烈拳 → ↓ + C
- 得意技
- ビルトアップパー → ↓ + A
- 超必殺技
- 霸王翔吼拳 → ↓ + ↓ + ↓ + A
- 龍虎乱舞 体力ゲージが1/4以下、気力ゲージが満タンの時に ↓ + ↓ + C + A の順に押す

霸王翔吼拳
通常に比べると威力が非常に高く、消費する気力も大きい。割には、ジャンプで簡単に打ち合ってしまうので、使う場面には気をつけたい。主に相手の起き上がりに重なるが一発打ち、人数に依るのが一特徴だ。



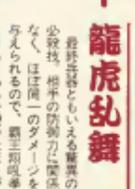
龍虎乱舞は起き上がりに重なる

ビルトアップパー
必殺技なのだが、いかんせん威力が出にくい。連発し出すようにすれば、強力な対空技になるのだが。



失敗するとしゃがみパンチになる

龍虎乱舞
最終技ともいえる連発の必殺技。相手の防御力に関係なく、ほぼ同一のダメージを与えられるので、霸王翔吼拳よりもこちらを使ったほうが良い。また、ガード不能なので相手の起き上がりにも重なる。ほぼ確実に入れることができます。



しゃがんでもこんなに連発



隠し必殺技
龍虎乱舞の
すべて

基本戦法

対CPUであるパターンを繰り返しては、相手がほんたうに、今回の攻撃の基本となる3つの攻撃パターンを繰り返しておろ。

三角跳び

パターン

レバーを上入れた時の三発跳びか、相手の上段に両かまてジャンプキック、そのまわりのキックつなげるパターン。なぜが相手はジャンプキックをガードしないで食らってくれるのだ。例えガードされても、そのままのがみキックにつなげれば、ほとんど当たってくる。



三角跳びをしたあとー

スグに振りを出して攻撃する

このパターンにはほぼ全キックに当たります。

ちなみに三角跳びは横にジャンプした時に、Cボタンかレバーを上に入れないが、ボタンを押さずに、出てくることがあります。

しやがみキック

パターン

しやがみキックでけんしなら攻撃し、相手が遠くでしやがみキックのひびを利し



起き上がり攻撃

パターン

赤色の三角跳びパターンや、しやがみキックのひびを利し



赤色の三角跳びパターンや、しやがみキックのひびを利し

まごころを空手技を習得するのが2つのパターン。ちなみに空手技は、近くをキックかしががみパンチ、遠くをしやがみキック、逆めらしやがみキックは少しづつ前に進めながらしやがみキックを出し続けると、空手技に固めてしまふことが出来ます。



まごころの空手技を習得する



まごころの空手技を習得する

対戦で確かめられる

チヨット

いい話

このゲームはCPUもたいがい、がむらしといふと、人たむ、しは防衛して、キキの「龍虎の拳」は、対戦にこそ真の威力が現れる。確かに見ておきたい。このゲームには、キキの「龍虎の拳」は、対戦にこそ真の威力が現れる。確かに見ておきたい。このゲームには、キキの「龍虎の拳」は、対戦にこそ真の威力が現れる。確かに見ておきたい。

リョウとロバートの違い

リョウの親友であるロバートは、リョウとともに、技も動きも学んだだけあって、技も動きもほとんどリョウと変わらない。しかし、まったく同じというわけではなく、微妙に違うのだが、その違いにより、攻撃法が多少違って、またはその差点を説明してあげよう。

- ①ロバートは飛び道具「龍拳」(龍三連拳)の出発スピードがリョウよりも早いので、飛び道具ではあるが、リョウの相手に強い。
- しかし、龍拳は攻撃判定が若干遅く、リョウの方が小さい攻撃がある。



VS ジョン・クローリー



まずは三角跳び

スタート直後にバツクジャンプし、レバー上入れの三角跳びからジャンクキックを出そう。すると、なぜかジョンはフライングアックスを出さず、おとしてまともにビッドするのだ。しかし、ダウンするまで、起き上がりジャンクキックから起死回生を繰り返すようにする。

しかし、先達の攻撃をもち一度ダウンして以降、起き上りにガードや連続拳を通算する防御態を重ねるように、ダウンしていかつたの再三三角跳びジャンクキックの再三三角跳びに付き込む。ただし、今度のジャンクキックは軌道が平直



藍色の足離れたら虎虎拳を通算

めには出すまいが、ジョンの真似りジャンクキックに誘われてしまうので、その隙には注意しよう。また、ジョンに突進し、追い込まれた時は、へたにやむがみキックなどで攻撃せず、ひたすら待つたあとに少しコンビ合ひが離れたら、たまたま三角跳びで攻撃するまことにしよう。そして、相手は倒れなくなった

ら、そのまま待てるのが最好

VS ミッキー・ロジャース



三角跳びパターンで突進

ミッキーに対しては三角跳びパターンが有効。レバー上入れの三角跳びをひたすら繰り返してはいるだけで勝つことができない。しかし、ある瞬間合ひが離れたら、ミッキーのアップドロー攻撃されてしまうので、近寄りに来たときは三角跳びひたすまことにしよう。

しかしながらキックでけん制し、ミッキーの突進を誘っておくのを忘れないように。また、ミッキーの気が少なくなつてくると、射撃を必ず必ずためろ。ミッキーも反撃しようとするが、まず相討ちにはならないはず。このパターンには、ミッキーに気力をあまりためさせないようとするのがコツだ。



近づかれたらしらがみキックを出す

VS Mr.カラテ



立ちキックで突進したあと

とりあえずしががんで待つてるので、カラテがジャンプしてくるので立ちキックで迎撃する。この際、立ちキックははめに出来るようにしないと相打ちになりやすいので注意。そして、カラテの起き上がり、突進を重ねるまことにやむがみキックで迎撃しよう。そのあとまたうかどうに突進するが、再びガードしてやむがみキックで迎撃しよう。

これ以外のパターンにしては、ひたすら三角跳びパターンを繰り返して、自分の体力がなくなつたら連続蹴りや連続射撃の軌道を狙って、連続性をとるなら自分の軌道を使つたほうがいいだろう。



起き上がりで虎虎拳を重ねる

VS Mr.BIG

また、最初のバツクジャンプ状態でビッグがクロスアタックを出してこなくなった場合は、しががんでクロスアタックを出してこなくても構

スタート直後、ヒリアップバツクジャンプしながらアタックを誘う。ほとんどの場合、ビッグがクロスアタックを出してくるので、もちろんあつてくれる。そして、起き上がりに虎虎拳を重ねるまことに受け撃たせよう。ビッグがいないのでそのまま進められるはず。あとは三角跳びパターンで、上下のコピーボタンで攻撃を繰り返していけば勝てるだろう。

また、しががんで迎撃するおのめが、受け撃たせよう。ビッグがいないのでそのまま進められるはず。あとは三角跳びパターンで、上下のコピーボタンで攻撃を繰り返していけば勝てるだろう。



虎虎拳で突進したあとで、受け撃たせよう





ガルフード

- ブラスブレッド ・・・+斬る
- スライク・ヘッズ ・・・+斬る
- リア・レプリカアタック ・・・+斬る
- ヘッド・レプリカアタック BODを伴したまま攻撃を受ける(ガードの殺技の例は不可)
- シャドウコピー ・・・+A+D
- 三角飛び 高速度でジャンプ方向とレバーを
- ラッシュドック ・・・+斬る
- マシンガンドック ・・・+D
- ダイビングドック ・・・+D

服部半蔵

- 烈流 手裏剣 ・・・+斬る
- モズ落とし ・・・+斬る(抱込)
- 忍法 うつせみ天舞 ・・・+D
- 忍法 うつせみ地斬 BODを伴したまま効果を受ける(ガード、必殺技の例は不可)
- 忍法 轟炎陣 ・・・+斬る
- 忍法 三角分身 ・・・+A+D
- 忍法 斬刀 高速度でジャンプ方向とレバーを

橋 右京

- 秘剣 つばめ返し ジャンプ中に
- 秘剣 ささめゆき ・・・+斬る

霸王丸

- 奥義 陸奥斬斬 ・・・+斬る
- 奥義 狐月斬 ・・・+斬る

タムタム

- ムー・カブル ・・・+斬る
- バグナ・ティオス ・・・+斬る
- バグナ・バグナ ・・・+斬る
- アハク・カブル ・・・+斬る

柳生十兵衛

- 龍流小刀 ・・・+斬る
- 八相無敵 斬るボタン連打
- ニツ角屠刀 ・・・+斬る

シャルロット

- バウグラディション ・・・+斬る
- スブラッシュファント 斬るボタン連打

ナコルル

- アンヌムツペ ・・・+斬る
- レラムツペ ・・・+斬る
- アムベヤトロ ・・・+斬る
- 三角飛び 高速度でジャンプ方向とレバーを
- ママハハ(漢)につかまる ・・・+D
- ママハハ(漢)に捕まった状態で
- ヤトロボク 漢に捕まった状態で
- カムムツペ 漢に捕まった状態で
- ママハハ(漢)を呼び 相手の状態で

STREET FIGHTER SPIRITS

アースクエイク

- ファットハンド ジャンプ中+斬るボタン連打
- ファットチェーンソー 斬るボタン連打
- 三角飛び 高速度でジャンプ方向とレバーを

不知火幻庵

- 義衣 ・・・+斬る
- 風刺突き ・・・+斬る

王虎

- 氣功爆転法 ・・・+斬る
- 氣功血斬斬 ・・・+斬る

千両狂四郎

- 鉄砲獅子 ・・・+斬る
- 回転舞扇 ・・・+斬る
- 火炎虫陣 ・・・+斬る
- 念庵生斬 ジャンプ頂上で+AB
- 飛脚斬 ・・・+斬る



真サムライスピリッツ ～霸王丸地獄変～

SNK/格闘アクション/202M/34年10月28日発売
カセット版：29,000円 CD版：8,900円

「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

伏せ
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

明転・後転
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

下段差け
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

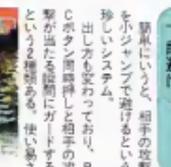
挑発
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

ぬいぐるみ変身
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良

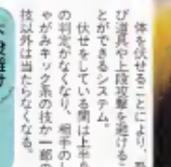
その他・変更点
「真サムライスピリッツ」が、2017年から約1年、出る出るもといわれたい大、あの続編のついに登場したのだ。しかも、やはり「2」ではない！「真サムライスピリッツ」は「真サムライ」前作との違いという点、伏せ、続編・後編などシステムの変更、格闘アクションの改良



使うならBCボタンの方が来た



使うならBCボタンの方が来た



使うならBCボタンの方が来た



使うならBCボタンの方が来た



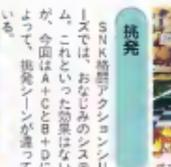
使うならBCボタンの方が来た



真例は1キャラ2種類以上ある



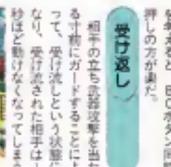
真例は1キャラ2種類以上ある



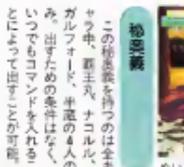
真例は1キャラ2種類以上ある



真例は1キャラ2種類以上ある



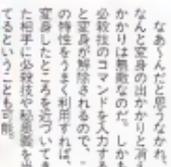
真例は1キャラ2種類以上ある



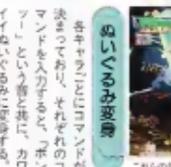
ぬいぐるみにはたくさん利点がある



ぬいぐるみにはたくさん利点がある



ぬいぐるみにはたくさん利点がある



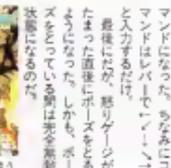
ぬいぐるみにはたくさん利点がある



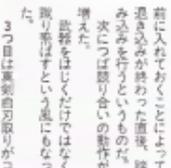
ぬいぐるみにはたくさん利点がある



背景も一瞬、同じ場所でもこんなに違う



背景も一瞬、同じ場所でもこんなに違う



背景も一瞬、同じ場所でもこんなに違う



背景も一瞬、同じ場所でもこんなに違う



背景も一瞬、同じ場所でもこんなに違う

●必殺技

- アンヌムツベ →\+斬る ●
 レラムツベ →\+斬る ●
 カムイリムセ →\+斬る ●
 アムベヤトロ →\+斬る ●
 ママハハ呼吸 →\+0または→\+1
 +斬る ●
 ママハハに捕まる →\+0
 ヤトロボック ママハハに捕まった状態から
 →\+1とどろきのボタン
 カムイリムセ ママハハに捕まった状態から
 レハニニューートル+斬る ●
 ●武器破壊技
 イルスキャトロリムセ →\+1+0+A
 ●ぬいぐるみ
 ●ぬいぐるみ →\+0
 ●ぬいぐるみ →\+0
 ●秘奥義技
 アムベチカムイリムセ →\+1+0+1+0
 BC

ナコルル

●必殺技

- 奥義 激震斬新 →\+斬る ●
 奥義 激風刃斬 →\+1+斬る ●
 奥義 烈月斬 →\+1+斬る ●
 奥義 裂層斬 →\+1+斬る ●
 酒攻撃 →\+A
 ●武器破壊技
 天覇流斬新 →\+1+0+0+A ●
 ●ぬいぐるみ
 ●ぬいぐるみ →\+0+0+0+B
 ●ぬいぐるみ →\+0+0+0+B
 ●秘奥義技
 天覇材神斬 →\+1+0+0+0+1+BC ●

霸王丸

●必殺技

- プラスフレード →\+斬る ●
 ストライクヘッス →\+1+斬る ●
 シャドーコピー →\+1+0+0+AまたはB
 リア・レプカアタック →\+1+0+BCD
 ヘッド・レプカアタック ダメージ中BCD
 ラッシュドッグ →\+斬る ●
 マンガンドッグ →\+0
 レプリカドッグ →\+0
 ●武器破壊技
 メガストライクドッグ →\+1+0+0+0
 ●ぬいぐるみ
 ●ぬいぐるみ →\+0
 ●ぬいぐるみ →\+0
 ●秘奥義技
 バックスタブ →\+0+0+0+1+BCD

ガルフォード

●必殺技

- 忍法 爆炎籠 →\+1+斬る ●
 烈風手裏剣+改 シャンプ+PC→\+1+斬る ●
 モズ遣とれ →\+1+斬る ●
 忍法 影分身 →\+1+0+0+AまたはB
 忍法 ラフせみ天舞 →\+1+0+0+BCD
 忍法 ラフせみ地斬 ダメージ中BCD
 ●武器破壊技
 忍法 天降龍滅 →\+1+0+0+0 ●
 ●ぬいぐるみ
 ●ぬいぐるみ →\+0+0+0+1+A
 ●秘奥義技
 忍法 影舞 →\+1+0+0+0+1+BCD

服部半蔵



不知火幻庵

●必殺技
轟天雷 →↗↘+斬る
肉転突き →↘↗+斬る
爪つまみ →↘↗+斬る *
幻庵うつせみ腹皮 →↘↗+BCD
幻庵腹皮 ダメージ中にBCD
●武器破壊技
M・O・C (黒油ツイピングクロー) →↘↗+AB
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗+C



王虎

●必殺技
真流功徳指法 →↘↗+斬る *
真流龍鳳拳 →↘↗+斬る *
真流大指観 →↘↗+斬る *
怒聖柱撃 →↘↗+CD *
●武器破壊技
真流大爆天 →↘↗↘+B *
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗↘+D



アースフェイス

●必殺技
ファットバウンド ジャンプ中に+強る
ファットチェンソー 斬るボタン連打 *
ファットプレス →↘↗+斬る *
ファットレプリカアタック →↘↗↘+BCD
ファットコピー →↘↗↘+AまたはB
●武器破壊技
→↘↗↘+CD *
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗↘+B



橘右京

●必殺技
秘剣 ささのゆき →↘↗+斬る *
秘剣 ささのゆき →↘↗+強る *
秘剣 踏み込み斬り →↘↗+強る *
秘剣 つばめ返し ジャンプ中 →↘↗+斬る *
●武器破壊技
つばめ穴通 →↘↗↘+AB *
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗↘+B



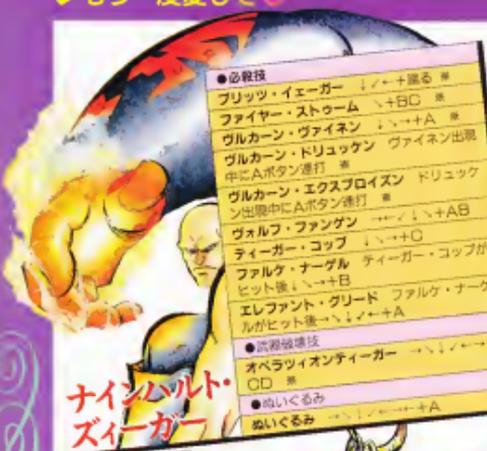
柳生市兵衛

●必殺技
八相発破 斬るボタン連打 *
二ツ角落刀・破 →↘↗+斬る *
開脚 水月刀 →↘↗+斬る *
解生 心願刀 →↘↗+A *
●武器破壊技
結 水月刀 →↘↗↘+C *
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗↘+D



千両狂死郎

●必殺技
風裂扇 →↘↗+斬る *
旗尾獅子 →↘↗+強る *
火炎炎舞 →↘↗+斬る *
回天炎舞 →↘↗+斬る *
烈爆炎輪 ジャンプ前或後で+AB *
●武器破壊技
飛車道狂我道「肉の骨」 →↘↗↘+C *
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↗↘+D



ナインホルト・ズィーガー

●必殺技
 ブリッツ・イーガー →/+ + 斬る *
 ファイヤー・ストーム →/+ + B C *
 ゴルカーン・ヴァイン →/+ + A *
 ゴルカーン・トリュッケン ヴァイン出現中にAボタン連打 *
 ゴルカーン・エクスプロイズン トリュッケン出現中にAボタン連打 *
 ヴォルフ・ファンゲン →/+ + A B
 ティーガー・コップ →/+ + C
 ファルク・ナゲル ティーガー・コップがヒット後 →/+ + B
 エレファント・グリード ファルク・ナゲルがヒット後 →/+ + A
 ●武器破壊技
 オペレーションティーガー →/+ + A + +
 CD *
 ●ぬいぐるみ
 ぬいぐるみ →/+ + A



シムルロツ

●必殺技
 パワーグラデーション →/+ + 斬る *
 スラッシュファント 斬るボタン連打 *
 トライスラッシュ →/+ + 斬る *
 ●武器破壊技
 スラッシュグラデーション →/+ + A + +
 + B
 ●ぬいぐるみ
 ぬいぐるみ →/+ + A + D
 ぬいぐるみ →/+ + A + D



花颯院和神

●必殺技
 安柱横突脚 ジャンプ下階中に →/+ + 斬る *
 練脚社撃 →/+ + 斬る *
 武神雷打・雷 →/+ + 斬る *
 武神雷打・炎 →/+ + 斬る *
 心乱桜 →/+ + A B
 ●武器破壊技
 仁王符巻 →/+ + A + D *
 ●ぬいぐるみ
 ぬいぐるみ →/+ + A + D



牙神幻十郎

●必殺技
 斬撃 光刃刀 →/+ + 斬る *
 桜華斬 →/+ + 斬る *
 三連発 (牙・角・翼) →/+ + 斬る (連続3回)
 ●武器破壊技
 五光斬 →/+ + A + +
 ●ぬいぐるみ
 ぬいぐるみ →/+ + A + B
 ぬいぐるみ →/+ + A + B

黒子

必殺技コマンド

- 必殺技
- 黒子 爆発脚 タメシ中にABC
- 黒子 爆発脚 タメシ中にBCD
- 黒子 爆発脚 連続のEにABC
- 黒子 必殺脚 →/+ + ABC
- 黒子 必殺脚 →/+ + BCD
- 黒子 必殺脚 →/+ + ABC
- 黒子 必殺脚 →/+ + BCD
- 必殺脚 →/+ + A
- ・必殺脚(手裏剣) のため →/+ + A
- ・必殺脚(雷) のため →/+ + A
- ・必殺脚(炎) のため →/+ + B C
- ・メタルマシンガン →/+ + B
- ・必殺脚 →/+ + A
- ・ブリンボール →/+ + A
- ・ブリンボール →/+ + B C
- 黒子必殺脚 →/+ + A
- 黒子必殺脚 →/+ + B C
- 黒子必殺脚 →/+ + A
- 武器破壊技
- 黒子必殺脚 →/+ + A B
- 黒子必殺脚 →/+ + C D
- ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ →/+ + D

黒子使用コマンド

- 7段階の必殺技可能
- キャラクタースタータスで「.....」 →/+ + Aと入力する



チャムチャム

●必殺技
 フーメン投げ・爆 →/+ + 斬る *
 フーメン投げ・上 →/+ + 斬る *
 とびっかき →/+ + 斬る(バクバク・デブス →/+ + C)
 ムーラ・バクバク →/+ + D
 バクバク・ガブル →/+ + A + D
 ●武器破壊技
 メタモアニマルアタック →/+ + A + +
 ●ぬいぐるみ
 ぬいぐるみ →/+ + A + D
 ぬいぐるみ →/+ + A + D

カラーイラストコーナー



●PN/香保まゐ (千原稿) サイコソルジャーの時の「火の鳥」に必要必殺技はK・O・Fでも復活しなかった。

●PN/雪海 (東京原) ゴウカイザーは本当にいつてるのでしょうか? こっちは開きたいくらいです。はい。

●PN/江藤巴磨 (東京原) ネオジオキャラ人気ナンバーワンの元相といえは、やっぱりこの人。人気投票も一帯が?

●PN/NAOMI (東京原) イヨビスチームはいいですねえ。キングのイリュージョンドダンスも好きで!!



●PN/乙原英秋 (京原稿) 美秀も少しは暑が入っていますが、上印は知えそうもない感じ、好きな人は応援しよう。

●PN/JIMMY (京原稿) 山田十兵衛の復活は嬉しいですね。「さよならは言わないで」を参照してください。

●PN/道能 (兵庫原) テリーにはブルー・マリーがおすすですか? でもスーリアのことを一生懸命願うとどのもいいかも…

●PN/岡崎義明 (京原稿) 超マブの舞らちゃんですねえ。季節感も満点でいろいろな目暮



●PN/大沢みなみ (神奈川原) めずらしい色布のイラスト、でも意外にファンは多いようです。

●PN/森村まよき (埼玉原) びっけとは、酒川びっけ様でしょうか? 両輪ニダですが…。夏コミおめでと。

●坂本まみさん (埼玉原) 後の場合もサイコソルジャーの時は「屠」になる必殺技があったはずですが(しつこい)。

●PN/青美 (福岡原) 自他・日本の伊達勇、日本といひす。世界一を目指して、トジャースにでも…。なんちや。



SHANA

かみゆん
いりしん
あまのり
たけつた
まじりばい

●PN/橋本雄 (橋本雄) シャイアは2枚目。カリンやゴウカイザーより人気ありそうですね。なんとなく。



●PN/ばんこらん (豊知明) PNからい!! そういえば、編者期にも太めの木 太くんがいるんです (笑) →



●PN/宇都宮空 (藤原勇)
可愛めな俺くん。懐かしいけど、私、このイラストにそっくりな人を知ってます。



●PN/S. ニュー (福岡新)
その内、GFの攻撃もやりましょう!! ロルフかどうかは分からないけど。



●PN/かざせるん (黒野龍) ぼつとるような可愛いイラストですね。キングはお姉様なので、仲間はずれでしょうか?



●PN/池澤望空生 (福岡勇)
ゲームにあるリアルなイラスト。俺も原も簡単に描もう!!



●PN/李彦舞 (福岡勇)
古代中国風アレンジを効かせた優秀ということです。油を飲んだか、未高学年?



●PN/輪山南夢よう (山口美)
木刀はないのですか? 景介はやはり、木刀が決め手ではないでしょうか



●PN/みやうち龍助 (大塚尚) 優秀の可愛いイラストが毎回お目立ちました。この作風もいいですね!



●PN/大道直作 (兵衛勇) 試練の結果はどうでしたか? ビリー復活おめでとう!!



●PN/塚川いみ (高山俊) このコーナーもレベルが上がってアニメ雑誌のように、前巻の表紙ももってしたが→



●PN/日向聖花 (東京朝) 常連白痴してガンバってください。今度リョウ・サカサキのイラストも送ってね。

B-B-O-O-P-P-A-R-E-N-T N-E-O-G-E-O-M-E-A-K F-R-E-A-K

①天外魔境真伝
ポスター (ハドソン)

②キングボンビー
貯金箱 (ハドソン)

③チーム神介ボロ
シャツ&キャップ
(SNK)



3名



3名

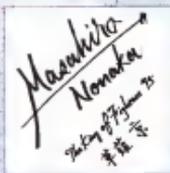


5名

④餓狼伝説 3
Tシャツ (SNK)

⑥ワールドヒーローズ
パーフェクト テレカ(ADK)

⑦野中政宏
サイン色紙(SNK)



5名



3名

⑤餓狼伝説 3
CD/DVD (SNK)



応募のきまり

●ハックにこのページのプレゼント
カードを①アザから明記
②住所・氏名・年齢・職業・
電話番号を明記してネオジオマ
シーフへの送付先・〒番を明
記し、本人の印を捺して
5名宛まで、

〒112 東京都文京区本郷3-13
2-201 株式会社SNK
NEO-GEO-FREAK
編集部 〒100-0001 東京都千代田
区千代田1-9-10(国印草
2F) ※宛先は必ず!!

ネオジオフリーク2号
プレゼント抽選発表!!

●応募資格 日本在住の18歳以上の方
●応募期間 1995年9月10日(日)～10月
10日(日)まで
●応募方法 応募券を封筒に入れ、
上記の宛先に送付してください。
●応募品名 応募券1枚
●抽選方法 当選者5名を抽出
●抽選日 1995年10月10日(日)
●発表場所 東京都千代田区千代田1-9-10
NEO-GEO-FREAK編集部
●発表時間 18時～20時(抽選は19時)
●発表内容 抽選された5名の方の住所・氏名・
年齢・職業・電話番号を明記したお知らせを
郵送させていただきます。

ハックナバーの
お知5せ

●お申し込みをお問い合わせ
お近くの書店または小社ま
で、ネオジオフリークは現在
本誌の500部(初版)は既に
小社にお申し込みの場合は
バックナンバー(1巻)は、
住所・氏名・電話番号を明記
の上、後述の通りで、
送料は、1冊300円、
2冊350円です。
〒112 東京都文京区本郷3-13
2-201 SNK 株式会社 出版管理
部「ネオジオフリーク」パ
ックナンバー係
03-3566-0002

販売出版社 完全取組マニアル
03-3566-0002

Vol. 1
風雲熱視線&WHP

Vol. 2

Vol. 3
K.O.F '95



TM

THE KING OF FIGHTERS'95

2大キャンペーン実施!!

NEO・GEO CDや
K・O・F'95CDソフトなど、
豪華プレゼントが計118名に!

キャンペーンその1

キャンペーンその2

自分の原案がコミックに! エディットコミックキャンペーン

K・O・F'95の特長である
エディットモードを活用し、
自分だけのエディットチーム
を作成してください。

そこでオリジナルチームの
名前、選んだ理由とバックス
トリー(400字以内)を
書き添えて、ネオジオワー
ク編集部まで送ってください。
その中で優秀者を取った作品
は、そのバックストーリーを
原案にして読み切りコミック
を制作、そして本誌にて掲載
いたします。

その際、コミックの原に原
案者の名前、郵便番号を
掲載します。

その後、優秀賞、応募者賞
などもあり、次の賞状もら
えます。

なお応募の締切りは9月10
日(満期有恕)までとし、厳
密な審査のため、11月10日発
行の7大優秀者の発表号より
びコミックに掲載します。

クイズキャンペーン 「キング・オブ・ファイターズ'95」 のボス名を捜せ!

全員のクイズの問題は、「キ
ング・オブ・ファイター
ズ'95」の10人戦でキチーム
を倒すことに関する、あるボス
キャラ(大抵)とその人物の
名前を出してもらいます。

実は、その人物とは、原案
者の父(聖徳○○)なのです。
クイズの問題は「聖徳○○」
の○○に当てはまる名前です。
答えはひらがなではなく漢字
でお知らせします。

なお締切りは8月31日(消
印有恕)までとし、クイズの
答えが正しい方の中から
抽選で次の賞品が当たります。



●賞品
・NEO・GEO CD本体
・K・O・F'95CDソフト
(10名)

また、プレゼントの出発者
発表は、10月10日発売する
5号の誌上で発表いたします。
すので、届るまでお待ち下さ
い。

応募方法

どちらのキャンペーンも住
所氏名、年齢、電話番号、
職業などの情報、それぞれのキ
ャンペーンに必要な項目を記
入の上、以下の住所まで送っ
てください。

〒100 東京都千代田区千代 1-13
-2-201 株式会社コナミ
NEO・GEO編集部
〒100 東京都千代田区千代 1-13
-2-201 株式会社コナミ
NEO・GEO編集部
○ King of Fighters '95
編集部 ○ King of Fighters '95
編集部



CD版
定価¥8,800(税別)

プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!

エーディーケイNEO-GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格/定価	タイトル	発売予定日	価格/定価
マジンガーロード	既発売中	¥4,800	ウルトラヒーローズ	既発売中	¥5,800
ニンジャマンバット	既発売中	¥4,800	ウルトラ-Q-20,21	既発売中	¥6,800
カウ	既発売中	¥4,800	獣娘KAMAYARI	既発売中	¥6,800
クロスソード	既発売中	¥4,800	クロスソードII	既発売中	¥5,800
ポリフェイス	既発売中	¥4,800	ウルトラ-Q-22-23	既発売中	¥6,800
ニンジャマンダー	既発売中	¥4,800	パズル対戦	未定	未定
ウルトラヒーローズ	既発売中	¥4,800	パズル対戦2	未定	未定



ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせや最新作の
情報等、お探しの内容満載

TEL.048-775-2347
—電話番号はお間違えなく—

NEO-GEO CD
*NEO-GEOはSNKの登録商標です。



ゴクウ・ディオ登場!



ゼウスまで使える!



チビキャラでも遊べる!

「CD専用オリジナルモード」でさらさら興奮、さらさら白熱。

「ワールドヒーローズパーフェクト」CD版は、

「アーケードモード」、「CDモード」、「対戦モード」から選んで楽しめるソフトだ!

噂の「ディオ・ゴクウ・ゼウス」が使えるCD専用オリジナルモード! ♪はほんの一部分だ!

WORLD HEROES
PERFECT

©SNK, ADK 1998



株式会社エーティーワイ 営業部

〒302 埼玉県上尾市栗村3-2-15 ADKビル TEL.048(775)2612代 FAX.048(775)27198

The Future Is Now
SNK

NEO-GEO CD-ROM 専用ソフト



NEO-GEO CD

For play on a Neo-Geo Multi-Media System (Neo-Geo Multi-Media System is sold separately.)
www.snk.com



お楽しみはこれからだ。
'95 ショック!

NEO-GEO CD-ROM
「K.O.F.95スペシャルアイテムBOX」プレゼント!
NEO-GEO キャンペーン

[ネオジオCD本体+K.O.F.95スペシャルアイテムBOX]
ネオジオCD限定セット発売中!

※店頭よりなくなり次第終了とさせていただきます。詳しくは2面ポスターで!



こんなモノが入ってる。
もちろんオール非売品!

- かわいい車種 京ペンパッチ
- 豪華イラストカードセット
- おしゃれなポストカード
- スペシャルステッカー
- うれしい設定資料集

※CD-ROMソフトは入っていません。

抽選でも3,000名様に
プレゼント!

店頭の応募ノカキ又は、官製ハガキに住所・氏名・
年齢・性別・職業・電話番号を記入して、下記宛に
送ろう。抽選で3,000名様に「K.O.F.95スペシャル
アイテムBOX」をプレゼントします。

★宛先：〒594 大阪府吹田市豊津町18-12
株式会社エヌ・ケイ「K.O.F.95スペシャルアイテムBOX」プレゼント係
★応募締切：平成7年8月31日当日消印有効
★当選発表：厳正なる抽選のうえ、当選者を決定。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
株式会社エヌ・ケイ 〒594 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオリファレンス 東京03(6)2701220 大阪06(6)2011110 (朝8時~夜5時) ☎電話番号はお間違えなく。

