



CAPCOM®

カプコンジェネレーション公式ガイドブック

CAPCOM GENERATION

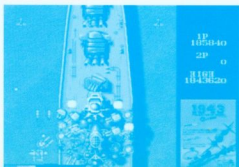
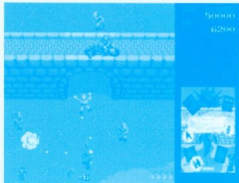
CAPCOM 20th

カプコンジェネレーション 公式ガイドブック

CAPCOM GENERATION OFFICIAL GUIDE BOOK

1. SHOOT DOWN KING'S AGE / 2. GHOST WORLD AND KNIGHT / 3. THE DAWN OF HISTORY / 4. A WARRIOR REMAIN A LOOF FROM OTHERS / 5. HEAD-TO-HEAD FIGHTERS

1	1942 1943 1943 kai
2	GHOSTS'N GOBLINS GHOULS'N GHOST SUPER GHOULS'N GHOST
3	SONSON VULGUS HIGEMARU EXED EXES
4	COMMANDO MERCs GUN SMOKE
5	STREET FIGHTERII STREET FIGHTERII DASH STREET FIGHTERII DASH TURBO



ASPECT 責任編集

CAPCOM
GENERATION
OFFICIAL GUIDE BOOK1.SHOOT DOWN KING'S AGE/2.GHOST WORLD AND KNIGHT/3.THE DAWN OF HISTORY/
4.A WARRIOR REMAIN A LOOF FROM OTHERS/5.HEAD-TO-HEAD FIGHTERS

1

1942
1943
1943 kai

2

GHOSTS'N GOBLINS
GHOULS'N GHOST
SUPER GHOULS'N GHOST

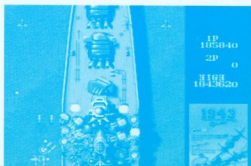
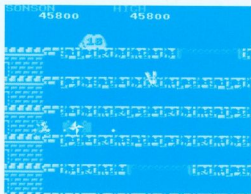
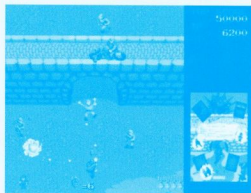
3

SONSON
VULGUS
HIGEMARU
EXED EXES

4

COMMANDO
MERCs
GUN SMOKE

5

STREET FIGHTERII
STREET FIGHTERII DASH
STREET FIGHTERII DASH TURBO

CAPCOM GENERATION

CAPCOM
GENERATION

カ
プ
コ
ン
ジ
ェ
ネ
レ
ー
シ
ヨ
ン
公
式
ガ
イ
ド
ブ
ツ
ク

OFFICIAL GUIDEBOOK

CONTENTS

カプコンジェネレーション公式ガイドブック

もくじ		
カプコンの歴史	CAPCOM HISTORY	4
カプコンゲーム基礎用語辞典	DICTIONARY OF CAPCOM GAME	6
● 撃墜王の時代	SHOOT DOWN KING'S AGE	7
1942		8
1943		14
1943改		24
コラム1《韻律》	COLUMN1《RHYTHM》	32
● 魔界と騎士	GHOST WORLD AND KNIGHT	33
魔界村		34
大魔界村		42
超魔界村		52
コラム2《露出》	COLUMN2《EXPOSURE》	62
● ここに歴史はじまる	THE DAWN OF HISTORY	63
バルガス		64
ソソソソ		70
ひげ丸		76
エグゼド エグゼス		82
コラム3《秘密》	COLUMN3《SECRET》	88
● 孤高の英雄	A WARRIOR REMAIN A LOOF FROM OTHERS	89
戦場の狼		90
戦場の狼II		96
ガンスモーク		104
コラム4《男気》	COLUMN4《CHIVALROUS》	114
● 格闘家たち	HEAD-TO-HEAD FIGHTERS	115
ストリートファイターIIシリーズ		116
コラム5《回顧》	COLUMN5《RECOLLECTION》	136
カプコン全作品リスト	THE COMPLETE WORKS OF CAPCOM	137

1942

1943

1943改

魔界村
MOKAICUN

大魔界村
DAIMOKAICUN

超魔界村
CHOUOKAICUN

WILGUS

SONSON

HIGEMARU
PEACH BIRD
ひげ丸

EXED EXES
超次元乱戦

戦場の狼

戦場の狼II

GUN.SMOKE

STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER II TURBO

第1集

第2集

第3集

第4集

第5集

カプコンの歴史 - CAPCOM HISTORY -

カプコンの誕生

ESTABLISH

'79年5月、電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的とした、アイ・アール・エム株式会社が設立される。それから4年後の'83年6月、販売部門を引き受ける会社として、株式会社カプコンが誕生する。その社名は“カプセルコンピュータ”に由来。同年7月に、メダルゲーム機「リトルリーグ」の販売を開始する。

ビデオゲームへの参入

ENTRY

カプコン初のアーケード用ビデオゲームである「バルガス」が発表されたのは、'84年5月のこと。カプコンはこれを皮切りに、同年に4タイトル、翌年に5タイトルのアーケード作品を相次いで発表する。業界参入1年にして「1942」、「戦場の狼」、「魔界村」などの大ヒット作も生まれた。

コンシューマーへの進出

ADVANCE

'85年の7月には、ファミリーコンピュータのサードパーティとして、任天堂とライセンス契約を締結。同年12月に発売された、カプコン初のコンシューマーソフトは、アーケード作品からの移植である「1942」であった。その後も「魔界村」、「戦場の狼」など、アーケードの人気作品が次々と移植され、人気を得る。

CPシステムの導入

INTRODUCE

アーケード用のゲームは、通常、作品ごとに基板から設計されていた。この基板を共通化し、ROMのみの交換で別の作品を動かせるようにしたものが“システム基板”である。そして'88年、カプコンが開発したシステム基板、CPシステムが登場する。この名称は、CAPCOM SYSTEMの略からきている。

ストIIセンセーション

SENSATION

'91年、「ストリートファイターII」が巻き起こした社会現象により、カプコンの実力は、ゲームファンのみならず、広く世間の知るところとなった。あまりの人気に、コンシューマーへの移植や、バージョンアップ版のリリースが長い間続いたが、'97年にはついに「ストリートファイターIII」へと進化することになった。

カプコン ロゴ

LOGOTYPE



COLOR PATTERN

	DIC184 C100+M80
	DIC86 M20+Y100

カプコン年代記 - CAPCOM CHRONICLE -

- '79年 電子応用ゲーム機器の開発及び販売を目的としたアイ・アール・エム株式会社を設立。
- '82年 サンビ株式会社 に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転する。
- '83年 販売部門を担当する会社として、株式会社カプコンが設立される。
開発第1号機であるメダルゲーム機の「リトルリーグ」を発売。
- '84年 アーケードゲーム第1弾となるシューティングゲーム「バルガス」を発売。
- '85年 ファミリーコンピュータにサードパーティとして参入、初のコンシューマーソフト「1942」を発売。
米国における販売を目的として、カリフォルニア州にカプコンU.S.A.株式会社を設立する。
- '86年 ファミリーコンピュータ初のメガROMカートリッジ「魔界村」を発売。
- '87年 対戦格闘ゲームの記念碑的アーケード作品「ストリートファイター」を発売。
- '88年 アーケードゲーム用新基板CPシステム発表、同システム第1弾「ロストワールド」を発売。
- '89年 サンビ株式会社と株式会社カプコンが合併。商号を株式会社カプコンとし、本店を大阪市東区に移転する。
- '90年 スーパーファミコン参入第1弾「ファイナルファイト」を発売。
- '91年 歴史的な大ヒットを記録したアーケード作品「ストリートファイターII」を発売。
- '92年 「ストリートファイターII」がスーパーファミコンに移植される。
- '93年 「ストリートファイター」の新シリーズとなるアーケード作品「スーパーストリートファイターII」を発売。
株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。
- '94年 対戦格闘ゲームのキャラクターをモンスターにしたアーケード作品「ヴァンパイア」を発売。
本社ビルを竣工、本店を大阪市中央区内平野町に移転する。
- '95年 ハリウッド製作の実写映画「ストリートファイターII」が公開。
- '96年 劇場用アニメ映画「ストリートファイターII」が公開。
プレイステーション用ソフト「バイオハザード」を発売、100万本以上の売り上げを記録する。
- '97年 「ストリートファイターII」の続編にあたるアーケード作品「ストリートファイターIII」を発売。
セガサターン4メガROM対応ソフト「エックス・メンVS.ストリートファイター」を発売。
- '98年 プレイステーション用ソフト「バイオハザード2」を発売、200万本以上の売り上げを記録する。
- '99年 ドリームキャスト参入第1弾「パワーストーン」を発売。

'80年代を振り返る - BACK TO THE '80s -

カプコンの前身となるアイ・アール・エムが産声を上げた'79年といえば、世の中は“インベーダーブーム”の真っ只中。インベーダーハウスと呼ばれるゲームセンターや、ゲーム喫茶などが全国でオープンし、みんなの手が届くところにビデオゲームがやってきた年である。ただし、ゲームが万人に受け入れられたわけではない。インベーダーハウスは不良のたまり場とされ、また、かつてマンガがそうであったように、ゲームも“子供に悪影響を及ぼすモノ”として位置づけられるなど、マイナスのイメージばかりがクローズアップされた時代でもあった。

しかし、インベーダーブーム以降も、各社が独創性あるゲームを開発。単なる“ヒマツツシ”としてでなく、趣味と

して積極的に楽しむゲームファンが育ち、ビデオゲームというサブカルチャーは次第に根付き始める。

そしてカプコンが誕生した'83年には、家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータが登場した。このファミリーコンピュータが、およそ8～9人にひとり持っている計算になるほど普及し、ゲームは一大産業に成長する。カプコンは誕生直後からその波にうまく乗りながら、斬新なアイデアとオリジナリティによって、アーケードゲーム部門でも家庭用ゲーム部門でも成功を収めることになった。

そのカプコンが成功するに至るまでの足がかりとなった、幾多の名作の中から選りすぐられたタイトルを堪能できるのが、「カプコンジェネレーション」である。

『カプコンジェネレーション』を遊んでいた、友だちとゲームの話をしている時に、普段聞かないゲーム特有の用語を耳にすることがないだろうか。この項ではそんな、普

段あまり耳にしないうゲームの用語や、知っているのとよりいっそう『カプコンジェネレーション』を楽しむことのできる用語のいくつかを紹介しよう。

【あ】

アーケードゲーム
プレイステーションやサターンなどの家庭用ゲーム機に対して、ゲームセンターに設置されている、コインを投入して遊べるゲーム機のこと。

アルバムライヴ
カプコンサウンドスタッフによる音楽バンド。数多くのカプコンゲームミュージックの製作に携わる。ALFH LYRA=千の夜の意。

安全地帯
アクションゲームやシューティングゲームなどで、画面上の特定の位置にいることで攻撃をまったく受けない場所のこと。アンチともいう。

移植
異なる機種で同じ作品を遊べるように製作すること。おもにアーケードゲームをコンシューマーゲームに作るお仕事を指す。当然ながら『カプコンジェネレーション』も移植作である。似た言葉に異色作というものがあるが、これに特色を持った作品等を指す別語類である。

インカム
アーケードゲームで得られる収益のことを指す。人気のあるゲームはインカムが高いというが、コンシューマーゲームでは間違っても使われない言葉である。

インストラクションカード
筐体に貼られている。アーケードゲームの遊び方が明記されているカード。**裏技**
特別な操作やコマンド等によって、通常では起こり得ない動作や状況を導きだす方法。開発者が意図的に組みこんだものとプレイヤー上の穴居(バグ)とがある。

永久バスター
制限時間が過ぎるか、キャラクターやプレイヤーの体力が続く限り、一定の動作や技を繰り返して入力することで決まったバターンが延々続くこと。通称永バ(エイバ)という。

【か】
隠れキャラクター
何らかの操作を行うことにより出現するキャラクター(アイテム)の総称。特定の場所を撃ったり通過することで出てくることが多い。

撃い
シューティングゲームなどで、たたく弾を撃ちこまないと倒すことのできない、耐久力かやた高い敵などのことを総じて撃いという。しかし、弾一発で倒せる敵を、柔らかいとは決していわない。

カプコン
1979年に創立以来、次々にヒット作を作り続ける大阪のゲームメーカー。社名のカプコンは、カプセルコンピュータの略。

カースト
カウンターストップの略。スコアやバタメーターが設定されている上限まで出ていってしまい、それ以上数値が上が

らなくなること。[エグゼド エグゼス]は10000000点でカーストし、ゲームオーバーとなる。**筐体**(きょうたい)
基板、モニター、電源、コンソール等を収めた入れ物のことだが、総じてアーケードゲーム機そのものを指す。大型〜、テーブル型、アップライト〜など、形状によって様々な呼称がある。

基板
プログラムが書きこまれているROMやCPUが取り付けられているボードのこと。筐体にセットすることでプログラムとされているゲームが遊べるようになる。**クレジット**
アーケードのゲーム機にコインを投入した際に発生する数値で、基本的には1クレジットで1プレイである。また、コンティニューの回数を指す場合もある。

固定画面
スクロールをしないゲーム画面のこと。指す『カプコンジェネレーション』では、『ひげ丸』がこれにあたる。**コマンド**
レバーやボタンの動作を複数組み合わせさせてキャラクター(自機)に特定の動きを行なわせる入力の形態をいう。レバーを ← → ⇨ ⇩ で波動拳コマンド、⇨ ⇩ で昇龍拳コマンドという具合に、特定のレバー操作を○○コマンドと発する技の呼称と呼ぶこともある。

コンシューマーゲーム
コンシューマーと略すこともある。本来は消費者を指す言葉だが、おもに家庭用ゲーム機のことをい、このゲーム機で遊べるソフトをコンシューマーソフトという。**コンティニュー**
クレジットを追加することで、ゲームオーバーになった箇所やステージから継続してゲームをプレイする行為をいう。

【さ】
佐吉
ももとは『バルガス』に登場するボナスキャラクターで、星の形をしていることから、『流れ星の佐吉』改め佐吉と呼ばれるようになった。弐七とともに、往年のカプコン作品を代表する隠れキャラクターである。**CPシステム**
カプコン初のマザーボードシステムである。CAPCOM SYSTEMの略。とてつもなく美麗なグラフィックやサウンドを再現するための大容量メモリーやカタムチップをつんだゲーム基板のこと。なお、現在のカプコンの最新ボードはCP IIIである。

シューター
階段と降りかかる敵弾をくぐりぬけ、ひたすら連射しまくるシューティングゲームにこちよさを見え、好んでプレイする人たちのことをいう。**スクロール**
ゲームの背景が上下や左右に移動することで、巻物(スクロール)を開いていくことに似ていることから、こう

呼ばれるようになった。**スプライト**
ゲームキャラクターが画面内を自由に動き回れるよう、背景に重ね合わせる機能のこと。アニメにおけるセル画のようなものであり、『カプコンジェネレーション』に登場するほとんどのキャラクターは、このスプライトで描かれている。

接待プレイ
上司や先輩、恋人などと(おもに対戦)ゲームをする際、本来なら余裕で勝てるころを、相手に気持ちよく勝ってもらえるように行なう高等プレイ。あくまでさげなげが基本。あまりに露骨だと、かえって悪い印象を与えることにもなりかねない。

【た】
対戦格闘
『ストリートファイターII』の登場によって確立されたジャンル。対人戦ゆえの勝負の駆け引きの面白さ、勝利の優越感、敗北の屈辱感などが味わえる。**槽**
『ひげ丸』でモトマルの武器として登場し、以降のカプコン作品(ガンズモークウや『1943』、『1943改』)にも度々登場することになる。

デモ
デモンストラレーションの略称。プレイヤーが何もしていない状態の時に流れているゲーム画面のこと。おもに、そのゲームがどのようなものを紹介する役割を持っている。

【な】
ネコパンチ
『ストリートファイター』の弱パンチが、猫がしゃべっている時に手を出す仕様に似ていることからこう呼ばれるようになった。**ノーコンクリアー**
ノーコンティニュークリアーの略。一度もコンティニューをしないで、ゲームをクリアする行為をいう。アーケードゲームでは、コインを一回しか投入しないことから、ワンコインクリアーということもある。

【は】
POW
カプコン作品に数多く登場した、視覚的にもわかりやすい(ワーアップアイテム)、入手することで、能力アップや敵全滅、体力回復など、プレイヤーに色々な恩恵を与えてくれる。**バグ**
プログラムの動作上で起こる欠陥、不具合のことを指すコンピュータ用語。通常行なわれないようなキー入力や動作をした場合に起こりやすさ、酷い時にはゲームが止まってしまうこともある。**ハメ技**
対戦格闘ゲームなどで特定の連続技を用いることによって、相手に何も行動を起こさせないまま昇天させてしまう極悪技。暗黙の了解で使用禁止とされている。うかに使用すると、

リアルファイトに発展することも……。**びよる**
格闘ゲーム(おもにストリートファイターシリーズ)で連続でダメージを受け、意識が朦朧としている状態。びよった、びよりともいう。この時に、頭上をひよこが飛び回っている様かこう呼ばれるようになった。

ボス
節目節目に登場する、とても強い敵のことを指す。ゲームの進行上、途中に出てくるものを中ボス、最後に出てくるものをラスボスと呼ぶ。

【ま】
無敵
特定のアイテムを入手(使用)したり、コマンドを入力することによって、ダメージを一切受け付けない状態を指す。『ストリートファイターII』の昇龍拳は、技の始めが無敵である。**面クリアー**
複数ある面(ステージ)をクリアして先の面へ進むこと。固定画面のゲームをプレイする際によく用いられる。面クリアと略すこともある。**モビちゃん**
『1943改』を始めとする、多くのカプコン作品に登場する隠れキャラクターの1つ。ももとは『サイドアームズ』に登場していた自機のモビルアーマーのこと。

【や】
弐七
往年のカプコン作品を代表する隠れキャラクター。もとは、『バルガス』、『エグゼド エグゼス』に登場していた敵キャラクターで、その姿形が風車に酷似しているところから『風車の弐七』改め弐七と呼ばれるようになった。以降、多くのカプコン作品に登場することになる。

【ら】
ループ
いくら進んでも同じ場所をぐるぐる回っている状態のこと。明確なエンディングがなくステージがループしたり、クリアーの条件が満たされていないためにループする場合などがある。**連コイン**
連続コイン投入の略。ゲームオーバー時に続けてまこコインを投入=コンティニューをする行為を指す。次に遊ぶ人が控えている時には連進すること。**連打**
シューティングゲームなどで、ボタンを素早く連続で押し続ける行為。手を痙攣させてボタンを素早く叩く(連打)撃ちや、爪やコインを使って激しくボタンをこすり続けるコソリ(現在はほとんどのゲームセンターで禁止されている)などのテクニックがある。**ロケテ**
ロケーションテストの略称。発売前のタイトルを市場調査のため、ゲームセンターに試験的に設置すること。一般に告知されることはなく、またメーカ一箇店で行なわれることがある。

Shoot down king's age

CAPCOM カプコン ジェネレーション

GENERATION

第1集 擊墜王の時代

第
1
集

擊
墜
王
の
時
代

1942
1942

1942 1984年12月 シューティング

大人気シューティングゲームである19シリーズの第1弾。双発の戦闘機を操って敵国を撃退するという目新しい設定で注目を浴びた。敵弾を上下左右に避けるしかなかったそれまでのシューティングゲームとは違い、どんな危機からも脱出できる宙返りが導入されている。ほかにも超巨大ボスの存在や、撃墜数と撃墜率が表示されるなどのオリジナリティあふれる要素を数多く採用し、プレイヤーの圧倒的な支持を受けた。

システムガイド

『1942』は、激しい空中戦を繰り返す縦スクロールシューティングゲームである。プレイヤーの目的は双発の戦闘機、P-38 ライトニングを操って、自軍に襲ってくる敵国を撃ち倒すことだ。敵戦闘機を攻撃するショットと、敵の攻撃を回避できる宙返りを駆使しながら戦闘を繰り返し、全32ステージの攻略を目指す。



敵国を壊滅させるべく空母を発艦する自機。この後、激しい空中戦が展開される。

ゲームの流れ

空母を発艦した自機を操作して、敵の攻撃を避けながら、敵戦闘機を撃墜していこう。襲ってくる敵戦闘機と激しい空中戦を繰り返して、無事に空母まで帰艦できれば1ステージクリアとなる。ただし、ステージ7、15、23、31は超大型機の亜也虎を倒さなければステージクリアできない。このように空中戦を重ねていき、32ステージをクリアできれば、エンディングを迎えることができるのだ。



発艦時に残りのステージ数が表示される。



たった1機の孤独な戦い。頼れるのは自分の腕だけだ。



無事に帰艦。だが息つく間もなく再び戦闘へ……。

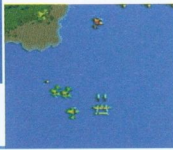
宙返り

敵戦闘機に囲まれたり、敵弾を避けきれない場合などの危機的状況も、宙返りをすることで回避できる。ただし、宙返りからの復帰直後にはスキが生じるので注意すること。ステージクリア後は、宙返りの残数(画面右下に表示されているRの数)×1000点のボーナス得点がもらえる。なお、宙返りの残数は次のステージに持ち越せない。ステージ開始時は宙返りの回数は必ず3回になっている。



宙返り中の左右移動で敵の少ない地点を選び、終了直前に弾を撃っておけばスキを低減できる。

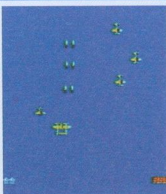
自機の護衛に付くサイドファイターは宙返りができないので、このようにやられてしまうことも。



注意!

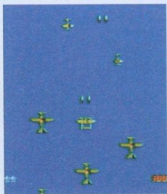
連射に頼りすぎない

『1942』では、つい連射に頼ってしまいがちだが、自機の弾は1画面中に3発しか表示されないため、敵に当たるか、画面外に消えるまでは次の弾が撃てない。敵が多数登場している場面や大型機との戦闘以外の使用は控えたほうがいだろう。



画面中央よりをキーブ

前方からの敵の攻撃を避けやすいからと、画面下部に陣取っていると、背後から接近する敵を察知しづらくなる。また追いつめられた時の逃げ場所も前方向に限定されてしまうので、やや中央よりの写真の位置をキーブするようにこころがけよう。



POWについて

たびたび飛来する赤い小型機の集団、赤水編隊を全機撃墜するとPOWが出現する。これを取ると1000点が加算されたうえ、様々な効果を得られるのだ。POWは全部で7種類あり、それぞれの効果によって色が違っている。厳しい戦闘を少しでも有利にするためにも、赤水編隊が現われたら積極的に攻撃していこう。なお、ステージごとに飛来してくる赤水編隊の数と出現するPOWの種類は決まっている。詳しくは、P11のステージ構成表を参照するように。



宙返り

宙返りのできる回数が1回分増加する。最大で4回分まで増やすことができる。



1UP

自機の残機数が1機増える。



攻撃ストップ

敵が15秒間弾を撃たなくなる。攻撃の激しい後半のステージで重宝する。



得点

1000点加算される以外の効果はないので、無理してまで取る必要はない。



4連射

自機のショットの弾数が2倍になる。攻撃力も倍になるので、耐久力のある敵に有効。



4連射とサイドファイターの併用もできる。攻撃範囲が、さらに横へ広がる。

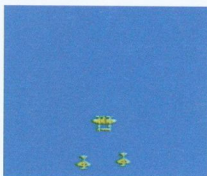


最後に撃墜した赤水編隊の位置にPOWが出現する。



サイドファイター

援護機が両翼につき、自機に同調して攻撃する。敵の攻撃を受けると撃墜していく。



亜也虎戦で去っていくサイドファイター。次のステージに進めれば復帰する。



全滅

大型機や小型機などの耐久力には関係なく、画面内にいる敵機全てを全滅できる。



できるだけ敵を多く引き付けて全滅させたい。大型機ですら一発で撃墜できる。

隠しキャラクター発見!

カブコンのゲームでおなじみの弥七が、隠しキャラクターとして登場する。出現方法は、敵戦闘機の撃墜数が200機を越える度に飛来する小型機を撃ち落とすこと。



隠しキャラクター

取ると5000点のボーナスが入る。画面下部で出現させると取りづらくなるので注意。



画面写真の左端を下方から上方に向かって飛行している小型機を撃墜すると、弥七が現れる。

ステージ構成

全32ステージで構成されている「1942」では、4ステージごとにエリア分けされており地形が変化していく。各エリアの最終ステージは、ボーナスステージになっている。ここでは大型機以外は攻撃してこないで撃墜率が稼ぎやすい。各ステージとも一定の距離を進むことで空母へ着艦でき、ステージクリアとなる。ただし、ステージ7、15、23、31は、自機の行く手を阻んでくる亜也虎を撃墜しなければステージクリアができない。全32ステージをクリアすれば、10000000点のボーナスがもらえる。



大型機は攻撃される前に接近し、連射で素早く撃墜しよう。



亜也虎はほかの敵機とは比べものにならないくらい強い。

ステージ構成表

ここでは全32ステージをエリア分けし、ボーナスステージと亜也虎出現ステージ、ステージごとに登場するPOWの種類を出現順にして紹介する。

表中のアイコンの意味は次の通り。

- : 4連射、●: サイドファイター、●: 全滅、●: 宙返り、●: 1UP、●: 攻撃ストップ、●: 得点

ステージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
エリア	ミッドウェイ				マーシャル				アッツ				ラバウル			
ボーナスステージ				●				●				●				●
亜也虎							●								●	
登場するPOW	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

ステージ	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
エリア	レイテ				サイパン				硫黄島				沖縄			
ボーナスステージ				●				●				●				●
亜也虎							●								●	
登場するPOW	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

点数計算

各ステージをクリアすると敵戦闘機の撃墜率が表示され、それに応じたボーナス得点が加算される。撃墜数が多いほど得点が高くなるので、1機でも多くの敵戦闘機を撃

墜するようこころがけたい。とくにボーナスステージは小型機と中型機がいったい攻撃してこないで、他のステージと比べても撃墜率が稼ぎやすい。

撃墜率	100%	99~95%	94~90%	89~85%	84~80%	79~70%	69~60%	59~50%	49%以下
点数	50000点	20000点	10000点	5000点	4000点	3000点	2000点	1000点	0点

敵機紹介

「1942」に登場する敵機は、その大きさと小型機、中型機、大型機、超大型機の4種類に分類される。多種多様な敵に対処するため、各機体の特徴を覚えてしまおう。素早く撃墜してしまえば、画面内を敵機に埋め尽くされることもなく、さらには高い撃墜率にもつながる。



小型機以外の敵機は、自機の弾を1発当てる度に100点が得られる。

小型機

ゲーム中最も多く登場する敵主力戦闘機。自機と同じくらいの大きさか、それよりも小さな機体のことを指し、主に編隊を組んで飛行している。1機ずつの耐久力や攻撃は

大したことはないのだが、大量に出現するためにその数自体が驚異となる。この中には、編隊を全機撃墜することでPOWを残す、赤水編隊も含まれている。



黒電

耐久力/1発 得点/30点



黒電改

耐久力/1発 得点/50点



二式ジェットBVD(緑)

耐久力/1発 得点/70点



二式ジェットBVD(灰)

耐久力/1発 得点/100点



三式ロケットフクスケ(緑)

耐久力/1発 得点/150点



三式ロケットフクスケ(灰)

耐久力/1発 得点/200点



赤水編隊

耐久力/1発 得点/100点

※赤水編隊を全期撃墜した場合、500点が加算される。

中型機

自機よりも一回り大きな戦闘機。1機または数機の編隊で飛来する。小型機と同程度の機動力を持ちながらも、耐久力が高い。とくに画面下部から現われる編隊には注意す

ること。横に広がった編隊で出現されると、間をすり抜け後方に回りこむのが非常に困難になる。このような状況になったら無理をせずに、宙返りで回りこもう。



二十四式清(緑)

耐久力/4発 得点/1000点



二十四式清(灰)

耐久力/6発 得点/1500点



雷山(緑)

耐久力/5発 得点/1000点



雷山(灰)

耐久力/7発 得点/1500点



昇竜(緑)

耐久力/6発 得点/1000点



昇竜(灰)

耐久力/8発 得点/1500点

大型機

自機の数倍はある大型の戦闘機。画面下部から出現し、一定時間画面内を旋回しながら攻撃してくる。自機をあまり後方に下げすぎていると、出現時に接触する可能性が高

い。出現直前にプロペラ音がするので、接近を事前に察知して避けよう。なお、サイドファイターを大型機にぶつけて破壊した場合、10000点のボーナスがもらえる。



大飛龍 1

耐久力/15発
得点/2000~9000点

※自機が破壊されないうで大型機を連続で撃墜していった場合、得点が500点ずつ9000点までアップしていく。



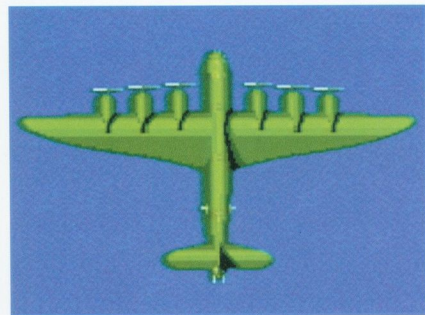
大飛龍 2

耐久力/20発
得点/2000~9000点

超大型機

空中要塞の異名を持つ超大型機、亜也虎。大型機をも凌駕する巨大な機体で、自機の前に立ちふさがると強敵だ。動きこそ速くないものの、ぶ厚い装甲で高い耐久力を誇り、

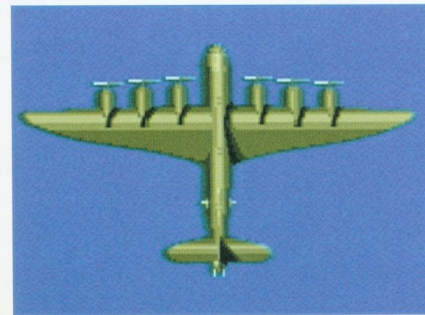
一度に10数発の弾をばら撒いてくる。ステージ7、15、23、31は亜也虎を倒さない限り、次のステージには進めない。亜也虎戦に備え、宙返りを温存しておこう。



亜也虎(緑)

ステージ7
耐久力/40発 点数/20000点
ステージ15
耐久力/45発 点数/30000点
ステージ23
耐久力/50発 点数/40000点

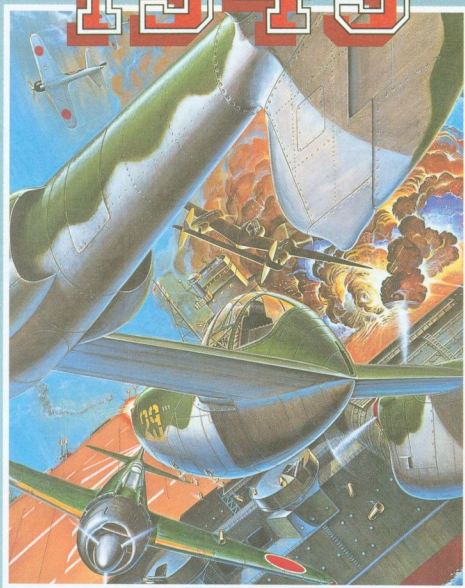
ステージ7、15、23の亜也虎は、緑色の塗装の同型機で、画面上部から出現する。姿を完全に現わす前に連射攻撃し、できるだけダメージを与えておきたい。亜也虎の攻撃時は弾除けに専念しよう。



亜也虎(灰)

ステージ31
耐久力/55発 点数/50000点

ステージ31の亜也虎は機体のカラーを灰色に一新。前回までとは異なり、画面下部から出現する。亜也虎の両翼のわずかな隙間を抜け、後方に回りこもう。攻撃パターンは前回までと変わらない。

1943
1943

1943 1987年6月 シューティング

敵弾を一発受けると自機が破壊された前作とは違い、体力ゲージがゼロになるまで戦闘可能なエネルギー制が導入された、19シリーズの第2弾。2人同時プレイが可能になり、お互いをサポートし合えるようになったため前作よりはるかに遊びやすくなっている。また武器に使用時間が設定されたことで、状況による武器の使い分けや入手タイミングなどの戦略性が生まれ、19シリーズ最高のロングランヒットとなった。

システムガイド

「1943」は、「1942」のシステムを継承した縦スクロールシューティングゲームである。プレイヤーは前作と同じく双発の戦闘機を駆り、再び襲ってくる敵軍に単身戦いを挑んでいく。各ステージごとに設定されている戦艦や超大型機などの攻撃目標を撃破していき、全16ステージをクリアするとエンディングが迎えられる。



敵軍によって攻撃を受け傾く空母。反撃しようにも飛行可能な戦闘機は1機だけだった。

ゲームの流れ

空母を飛び立った自機を操り、まずは敵戦闘機を相手に空中戦を行なう。ある程度空中戦を展開すると、敵艦隊を発見し海上戦に突入する。ここでは、敵戦闘機に加えて艦艇とも戦わなければならない。海上戦の最後に登場する戦艦や空母の破壊率が70%を越えればステージクリアとなり、下回った場合は海上戦を再挑戦することになる。

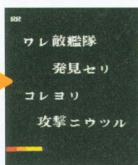
発艦



空中戦



敵艦隊発見



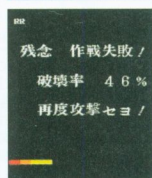
70%以上

成功



攻撃目標の破壊率に応じたボーナス得点が付加される。

失敗

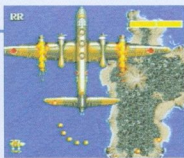


再挑戦にも失敗した場合、そのまま次ステージに進む。

69%以下

亜也虎と大飛龍

ステージ3、6、9、11、14には海上戦がなく、攻撃目標である亜也虎が大飛龍と空中戦のまま戦うことになる。亜也虎は制限時間内に与えたダメージ、大飛龍は撃墜数によって破壊率が決定され、このステージのみ破壊率が70%に満たなくてもステージクリアとみなされる。



空中戦

小型機、中型機、大型機との戦いがメインとなる空中戦では、発艦時に指示された攻撃目標まで無事にたどり着くことが目的となっている。しばらく戦闘を繰り返した後、眼下に敵艦隊が見えてきたら、間もなく海上戦に突入する。



海上戦

敵艦隊の激しい攻撃のうえ、敵戦闘機も多数飛来してくる海上戦の目的は、攻撃目標の戦艦もしくは空母を破壊することである。攻撃目標を完全に破壊した際に巻き散らす破片を破壊すると、1片につき1000点がもらえる。



エネルギー

画面下のゲージは自機のエネルギー残量を表わし、これがなくなるとゲームオーバーとなる。減少の要因は次の3つ。

- 飛行のための燃料
- 敵戦闘機または敵弾との接触
- メガクラッシュの使用

ただし、燃料切れによって墜落することはない。また、ゲージの赤い部分まで減少すると警告音が鳴るので、早急に回復させよう。回復の手段は次の通り。

- 回復アイテム(POW、エネルギータンク、弥七)の入手
- ステージクリアー

エネルギーの初期値は64だが、ステージクリアー時に最大値が若干増加し、最終的には最大108まで増加する。



敵弾よりも、敵戦闘機との接触の方がダメージが大きい。

宙返り

敵戦闘機あるいは敵弾を避けきれないような、危険な状況で有効な緊急回避手段の1つ。宙返り中は自機への当たり判定がなくなるため、敵の攻撃を一切受けなくなる。しかし、宙返り中に自機が取れる行動は横方向の移動のみと制限されるうえ、終了直後にはスキができ、攻撃を喰らいやすいので注意すること。このスキを減らすためにも、左右いずれかに移動しながら安全な地点で終了させよう。



画面左上に表示されている「R」の回数だけ宙返りできる。



サイドファイター装備時は宙返りすることができない。

終了と同時に攻撃をすればさらにスキを減らせる。危険回避には有効な宙返りだが、使用回数に制限があるため使いどころを考えなければならない。各ステージごとに宙返りの回数は決まっており、1人プレイは2回、2人同時プレイの場合4回を2人で共有して使用することになる。ステージクリアー時には、宙返りの残数×1000点のボーナス得点がもらえる。

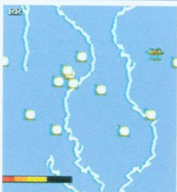
メガクラッシュ

画面内にいる全ての敵にダメージを与えられるメガクラッシュは、宙返りと同様に危険回避時の緊急手段として使用できる。空中戦では稲妻とカマイタチのいずれか、海上戦では津波とカマイタチのいずれかというように、使用状況に応じていずれかの効果がランダムに発生する。詳しい効果については下記を参照してほしい。メガクラッシュを使用するには、自機のエネルギーを消費しなければならないので、むやみな乱用は控えておこう。



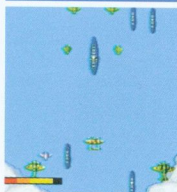
耐久力の高い大型機などは、メガクラッシュを喰らってもそれほどダメージを受けない。

稲妻



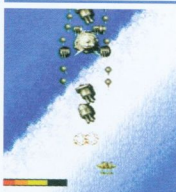
稲妻を落とし、小型機及び敵弾を一掃する。効果があるのは一瞬で特別な追加効果はない。

カマイタチ



画面に閃光が走り、敵弾全てを消滅させる。その後数秒間は、敵に弾を撃たせない効果がある。

津波



巨大な津波を引き起こし、小型機及び敵弾を一掃する。波が引くまでの間、艦艇の動きを封じる。

アイテムについて

飛来してくる赤水編隊を全機撃墜すると、攻略に役立つアイテムが出現する。この時に出現するアイテムは、撃つごとに様々な武器アイテムに変化するPOWと固定アイテムの2種類。これらのアイテムを入手すると、エネルギーの回復や装備している武器の変更などが行なえる。アイテムの種類については下記のアイテム紹介を参照すること。エネルギー補給や、戦況を有利にするためにも、赤水編隊を見つけたら確実に撃墜していこう。



赤水編隊は赤い小型機で編成されているので、一目でそれと識別できる。

POW

POW自体にはエネルギーを8回復する効果があるが、POWを撃つことで様々な武器アイテムに変化させられる。撃った数によってアイテムが変化するので、自機のエネルギー残量や戦力を考えて何を取るか決定しよう。

POWの変化する順番

POW→ショットガン→POW→3WAY→POW→マシガン→POW→スーパーシェル→POW→……の順で繰り返す。
※4回繰り返すとエネルギータンクに変化する。

固定アイテム

POW以外のアイテムとして出現し、撃つても変化しない。POWに含まれない弥七やサイドファイターなどの貴重なアイテムが登場することもある。武器アイテムの場合は、とくに必要でなければ取らないほうが懸命だ。

固定アイテムとして出現するアイテム

エネルギータンク、3WAY、マシガン、スーパーシェル、サイドファイター、弥七

アイテム紹介



POW

エネルギーを8回復する。回復が目的ならば、エネルギータンクに変化させよう。



ショットガン

入手すると、敵弾を消すことのできるショットガンを装備できる。



3WAY

入手すると、放射状に弾道が広がる3WAYを装備できる。



マシンガン

入手すると、連射性能がアップするマシンガンを装備できる。



スーパーシェル

入手すると、破壊力の高いミサイルが撃てるスーパーシェルを装備できる。



エネルギータンク

エネルギーを24回復する。固定アイテムとしても出現するが、POWを撃ち続けても手に入る。



サイドファイター

両翼に援護機が付き、武器をパワーアップさせる効果を持つ。耐久力は敵弾2発分。



弥七

特定の赤水編隊を全機撃墜すると出現。入手するとエネルギーを最大まで回復する。



この形の編隊を相む赤水編隊から弥七が出現する。

武器紹介

武器アイテムを入手することで、5種類の武器が装備できる。これらの武器には使用時間が設定されており、武器アイテムを1つ入手することに20秒が加算されていく。

途中で武器を変更しても使用時間は継続され、最大64秒まで増加する。また、同じ武器アイテムを続けて取ること、2段階までパワーアップする武器もある。

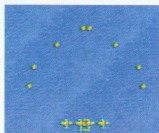


ショットガン



敵弾を破壊できる唯一の武器。前方方向に拡散するのだが、射程が短い上に連射性能が悪いのが欠点。連続して入手すれば、若干射程距離が伸びる。

サイドファイター装備時



サイドファイターと併用すると7方向に範囲が広がる。



3WAY



前方3方向に攻撃できる武器。広範囲をフォローするため、小型機が多数出現するような場面で有効。逆に攻撃が分散されるぶん、砲台の破壊などには向かない。

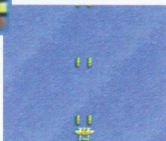
サイドファイター装備時



サイドファイターと併用してもパワーアップしない。

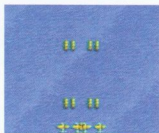


マシンガン



連射性能が非常に優れた武器。1度の攻撃で自動的に8連射するので、ほとんど切れ目なく攻撃し続けられる。大型機や敵が大量に登場する場面で効果的だろう。

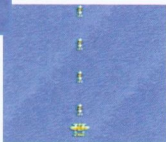
サイドファイター装備時



サイドファイターと併用すると2連装になる。

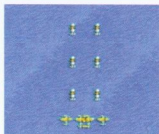


スーパーシェル



通常ショットの倍の攻撃力を持つミサイル兵器。攻撃範囲こそ狭いものの連射性能が高いので、小型機よりも耐久力のある大型機や艦艇の破壊に向いている。

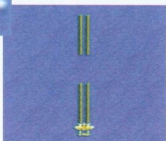
サイドファイター装備時



サイドファイターと併用すると2連装になる。

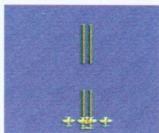


レーザー



もっとも攻撃力の高い光学兵器。大概の敵戦闘機を1発で撃墜できる。装備するには、ランダムで出現する招き猫を入手するか、隠しコマンド(P19を参照)を入力するしか方法はない。

サイドファイター装備時



サイドファイターと併用してもパワーアップしない。

隠しキャラクターについて

「1943」には、敵でもアイテムでもない隠しキャラクターが存在する。これらはある決まった条件を満たさないと出現しないのだ。その方法はキャラクターごとに異なり、特定の地点を撃つ、または通過すると出現するものと、敵の撃墜数が条件のものがある。撃つと出現するものは目印こそないが、その地点に当たり判定があることで判別できる。出現位置は固定されているので覚えておこう。それぞれの効果については下記の説明を参照してほしい。



ウシ

特定の地点を撃つと出現する。甲板の上や雲の上で多く見られる。入手すると20000点。



タル

海上戦の時に特定の地点を撃つと出現する。入手すると10000点。



イチゴ

海上戦突入の直前に見える艦艇の先を撃つと出現する。入手すると10000点。



何も無いところに弾が当たったら、そこに隠しキャラクターが潜んでいる。続けて弾を当てていこう。



タケノコ

特定の雲の上を通過すると出現する。出現させると500点、入手すると2000点。



佐吉

敵機を200機撃墜した際に飛来する小型機を撃墜すると出現。武器の使用時間が最大になる。

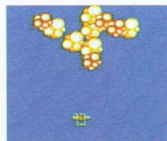


招き猫

ランダムに出現する。取ると最強の武器、レーザーを装備することができる。

武器セレクト

ステージ開始直後から武器を装備し、なおかつ使用時間が最大状態でスタートできる隠しコマンドを紹介しよう。各ステージの最初にある、空母からの発艦シーンで、自機が飛び立つ前に下記の表にあるコマンドを入力し、宙返りを終えるまで押しっぱなししておく。するとステージに対応した武器が装備され、使用時間も最大の64秒になった状態でスタートするのだ。また、レーザーの場合は、使用時間が無制限になる。



亜也虎も一瞬で撃墜できるレーザー。残念ながら次のステージには持ち越すことができない。

ステージ数	攻撃目標	装備武器	1Pコマンド	2Pコマンド
1	利根	ショットガン	↓	S
2	加賀	ショットガン	S	M
3	亜也虎	レーザー	↗+S+M	↓+M
4	扶綽	ショットガン	↖+M	↖
5	赤城	3WAY	S	↑
6	大飛龍	マシンガン	←	⇒+M
7	伊勢	スーパーシェル	↖	↓
8	飛龍	3WAY	←+S+M	S+M
9	亜也虎	レーザー	↘+S+M	↘+S+M
10	陸奥	スーパーシェル	↗+M	↘
11	大飛龍	マシンガン	↖	⇒+S
12	山城	3WAY	⇒+S+M	↗+S+M
13	蒼龍	マシンガン	↑	↓
14	亜也虎	レーザー	↖+S+M	⇒+S+M
15	長門	スーパーシェル	↘+S	↖+S
16	大和	マシンガン	⇒+S	↗+S

※表中のコマンドは、Sはショットボタン、Mはメガクラッシュボタンを表わしている。

敵紹介

敵軍は、戦闘機と艦艇の2種類で構成されている。戦闘機は空中戦、海上戦に出現し、その大きさから小型機、中型機、大型機に分類できる。それぞれが異なる攻撃、飛行パターンを持ち、機体が大きくなるほど耐久力が高く、小

さいほど機動力に優れる。また、艦艇は海上戦に登場し、各ステージの攻撃目標である戦艦や空母と、それを守る護衛艦に分けられる。ここでは、これらの分類に従って種類別にそのデータを紹介しよう。

小型機

自機よりも小さいが同程度の機動力を持ち、最も多く出現する戦闘機。主に数機、多いと10機程度の編隊を組んで行動する。耐久力は非常に低く、1発で撃墜が可能。豊

富な軌道パターンを持ち、自機の背後に回りこむものや、周囲を旋回するものなどがある。なお、赤水編隊は必ず隊列を組んで飛行してくる。



小型機 1

耐久力/1発
得点/100点



小型機 2

耐久力/1発
得点/100点



小型機 3

耐久力/1発
得点/100点



小型機 4

耐久力/1発
得点/100点



小型機 5

耐久力/1発
得点/100点



小型機 6

耐久力/1発
得点/100点



小型機 7

耐久力/1発
得点/100点



小型機 8

耐久力/1発
得点/100点



小型機 9

耐久力/1発
得点/100点



小型機 10

耐久力/1発
得点/100点



小型機 11

耐久力/1発
得点/100点



赤水編隊

耐久力/1発(1機)
得点/100点(1機)

中型機

自機と同程度が一回り大きく、ある程度の耐久力を持つ戦闘機。1機または数機の編隊を組んで出現し、スピードはそれほど速くはない。高度を自由に变化させられる機種

の場合、自機と同じ高度にいる時でなければ攻撃が当たらない。中には、雲の下から高度を上昇させて、自機の目の前に突然現われることもあるので注意しよう。



中型機 1

耐久力/6発
得点/1000点



中型機 2

耐久力/6発
得点/1000点



中型機 3

耐久力/6発
得点/1000点



中型機 4

耐久力/6発
得点/1000点



中型機 5

耐久力/2発
得点/500点

大型機

自機よりも数倍大きな戦闘機。低空から上昇して出現し、画面内を巡回しながら攻撃してくる。通常弾以外に、一定時間画面に残る火炎弾を撃ってくる機体もある。耐久力が

高く、被弾しても一旦高度を下げるだけで、何度も攻撃しなければ撃墜できない。ステージ6、11の攻撃目標の大飛龍は、この大型機2種で構成される編隊のことである。



大型機 1

耐久力/32発
得点/5000点



大型機 2

耐久力/8発
得点/3000点

護衛艦

攻撃目標である戦艦や空母とともに艦隊を構成する駆逐艦や巡洋艦のこと。ステージごとに異なる構成で、攻撃目標の前に登場する。砲台を破壊すると機能が全て停止するので、攻撃力のある武器で戦いを挑みたい。砲台の少ない駆逐艦や軽巡洋艦であれば楽に倒せるだろうが、戦艦クラスの大きさや戦力を持つ重巡洋艦には注意すること。甲板に小さいながらも滑走路を持ち、6機の小型機を配備している。この小型機は自機が近付くと発艦して攻撃してくるのだが、完全に飛び立つ前は破壊できない。ちなみに、攻撃目標の破壊率には護衛艦の破壊は含まれていない。



艦船に触れてもやられることはないが、砲撃をかわしにくくなるので、あまり近付かないようにしましょう。



駆逐艦 1

装備/砲台×5
得点/500点



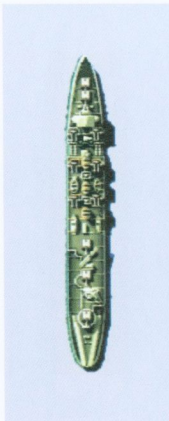
駆逐艦 2

装備/砲台×5
得点/500点



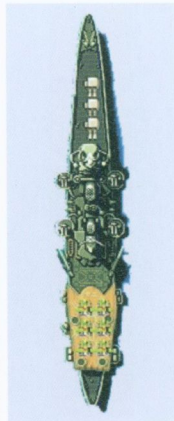
駆逐艦 3

装備/砲台×5
得点/500点



軽巡洋艦

装備/砲台×11
得点/2100点



重巡洋艦

装備/砲台×7
得点/3400点

攻撃目標

空中戦

ステージ3、6、9、11、14には海上戦がなく、空中戦のまま攻撃目標との戦闘に突入する。ここでの攻撃目標は巨大戦闘機亜也虎か大型機の大飛龍の2種類。大飛龍は数機で編隊を組んで襲いかかってくる。



亜也虎1

耐久力/92発
出現ステージ/3



亜也虎2

耐久力/256発
出現ステージ/9



大飛龍1

耐久力/20発 出現ステージ/6、11



大飛龍2

耐久力/8発 出現ステージ/6、11



亜也虎3

耐久力/320発
出現ステージ/14

海上戦

海上戦のあるステージの攻撃目標である戦艦や空母は、前方を護衛艦に守られている。全ての砲台やカタバルトを破壊すると破片をばら撒きながら爆発。この破片を破壊すれば1個1000点になるが、接触するとダメージを受ける。

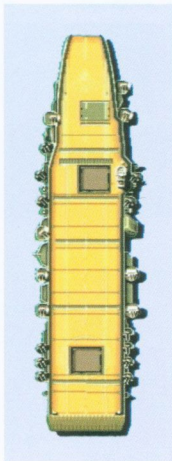


他の戦艦や空母とは桁違いの大きさと砲台数を誇る、最終攻撃目標大和。



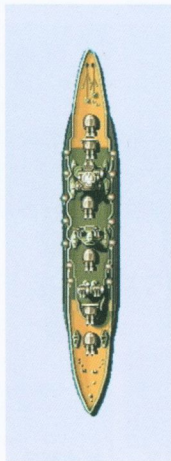
利根

装備/砲台×9
得点/5800点
艦隊構成/駆逐艦×2
出現ステージ/1



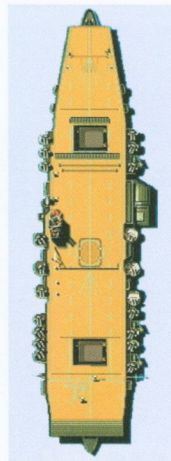
加賀

装備/砲台×20 カタバルト×2
得点/8400点
艦隊構成/駆逐艦×2 巡洋艦×1
出現ステージ/2



扶桑

装備/砲台×24
得点/14200点
艦隊構成/駆逐艦×1
出現ステージ/4



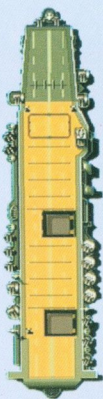
赤城

装備/砲台×20 カタバルト×2
得点/8700点
艦隊構成/駆逐艦×1
出現ステージ/5



伊勢

装備/砲台×22 カタパルト×1
 得点/12200点
 艦隊構成/駆逐艦×1 巡洋艦×2
 出現ステージ/7



飛龍

装備/砲台×19 カタパルト×2
 得点/10000点
 艦隊構成/駆逐艦×4
 出現ステージ/8



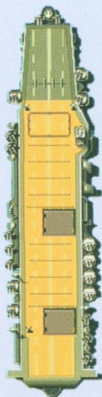
陸奥

装備/砲台×26
 得点/14600点
 艦隊構成/駆逐艦×4
 出現ステージ/10



山城

装備/砲台×24
 得点/14200点
 艦隊構成/駆逐艦×1 巡洋艦×1
 出現ステージ/12



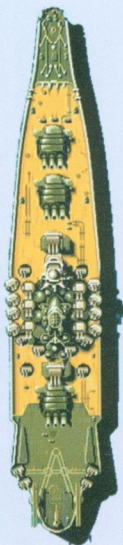
蒼龍

装備/砲台×19 カタパルト×2
 得点/10000点
 艦隊構成/駆逐艦×3
 出現ステージ/13



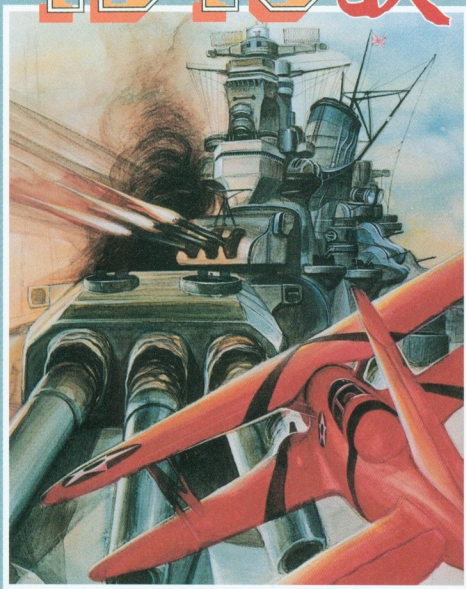
長門

装備/砲台×26
 得点/14600点
 艦隊構成/駆逐艦×3 巡洋艦×3
 出現ステージ/15



大和

装備/砲台×31
 得点/68400点
 艦隊構成/駆逐艦×3 巡洋艦×3
 出現ステージ/16

1943 KAI
1943改

1943改 1988年6月 シューティング

前作「1943」の基本システムを継承しつつ、完成度を高めるためのバージョンアップがなされた、19シリーズの第3弾。全体的に難易度が下がり、それに依って様々なシステム変更やバランス調整が施された。中でもショットガンが強力無比な武器へと変えられたことによりゲーム性が大きく変化し、一層の迫力と爽快感が生み出された。また登場キャラクターや一部の背景などのグラフィックにも手が加えられ、演出面の強化も計られている。

システムガイド

「1943」のバランス面における調整がなされた縦スクロールシューティングゲーム「1943改」。基本システムこそ前作を踏襲しているものの、ステージ数の減少や武器の改良などによって、全体的な難易度が低めに設定されている。複葉機のパイロットとなり、全10ステージを戦い抜き、敵国が率いる大艦隊の撃沈をめざそう。



最終攻撃目標の大和を倒せばエンディングが迎えられる。

ゲームの流れ

空母を発艦したばかりの自機を待ち受けるのは、敵戦闘機との熾烈な空中戦。襲いくる敵国の戦闘機を相手に激しい戦いを繰り返しながら、攻撃目標が控える敵艦隊を発見せねばならない。敵艦隊を見つけたら舞台は海上戦へ突入する。護衛艦の攻撃をくぐり抜け、攻撃目標の撃破に成功すればステージクリアとなるのだ。



攻撃目標が告げられた後に、自機は空母より離陸していく。

空中戦

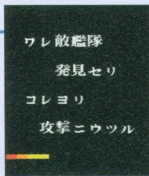
空中戦では、大量の敵戦闘機が自機の侵攻を食い止めようと激しい攻撃をしかけてくる。時折飛来してくる赤水編隊を撃墜し、アイテムを手に入れながら敵艦隊をめざそう。なお、攻撃目標が戦闘機の場合は海上戦には突入しない。この場合は、破壊率にかかわらず戦闘が終了した時点でステージクリアとなる。



眼下に敵艦隊の姿が見えてきたら空中戦も終盤。間もなく海上戦に突入する。

海上戦

敵艦隊を発見すると、自機は高度を下げ海上戦に突入する。駆逐艦、巡洋艦に加え、敵戦闘機も多数飛び交う海上戦では、最後に控える攻撃目標までたどり着き、これを撃破しなければならない。攻撃目標の破壊率が70%を超えればステージクリアとなるが、69%以下の場合は再度、海上戦をやり直すことになる。



ステージクリアの目安となる破壊率には、敵戦闘機や駆逐艦、巡洋艦の破壊は含まれない。

成功

攻撃目標の破壊率が70%以上の場合は作戦成功と見なされ、ステージクリアとなる。その際、破壊率に応じたボーナス得点がもらえる。また、攻撃目標から飛び散る破片を破壊すると、1片につき1000点がもらえる。



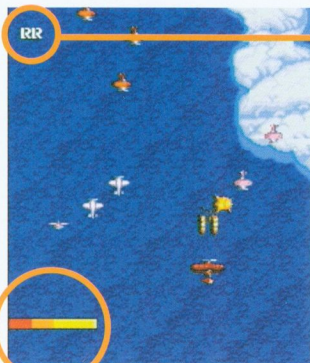
破片に接触してしまうとダメージを喰らうので注意。

失敗

攻撃目標に決定的なダメージを与えられず、破壊率が70%を下回った場合は、海上戦の最初から再挑戦することになる。ただし、再度攻撃目標の破壊に失敗した場合は三度目の挑戦はなく、自動的に次のステージに進むことになる。

残念 作戦失敗 /
破壊率 66%
再度攻撃セヨ /

高得点を狙うのであれば、一度失敗するのも手だ。



宙返り

宙返りとは、敵戦闘機や敵弾の接触を避けきれないなどの危機的状況を回避するための手段のこと。使用中は自機の当たり判定がなくなるため、敵の攻撃をいっさい受けなくなる。危機を回避できるとはいえ、あくまで宙返り中の一時的なもので、終了直後にアシキがあるため過信は禁物だ。また、攻撃を避けて安心しても、次の瞬間に敵の真っ只中に突っこんでしまっは元も子もない。これらの欠点を解消するためにも、宙返り中に自機を左右に操作し、安全な地点で終了させよう。これで二次的な危機は回避できる。ただし、サイドファイターを装備した状態では、宙返りができなくなるので注意すること。ステージクリア時には、宙返りの残数×1000点のボーナス得点がもらえる。

使用回数について

画面左上に表示されているRの回数だけ使用できる。各ステージ、1人プレイ時は2回、2人同時プレイ時は4回を共有する。コンティニューをした場合は残数に2回分プラスされた状態でスタートできる。

エネルギー

「1943改」はエネルギー制のため、敵の攻撃が1発当たったからといって即撃墜されるようなことはない。その代わり、ダメージを受ける度にエネルギーが減少し、これがなくなった時に敵の攻撃を受けるとゲームオーバーとなる。なお、飛行しているだけでも微小ながらエネルギーは減っていくが、燃料切れで墜落することはない。このように減ってしまったエネルギーは、POWなどのアイテムを入手することで回復できる。また、ステージクリアするとエネルギーが一定量回復できるうえに最大値が増加する。ゲーム開始時には64だったゲージも、ステージが進むにつれ徐々に増えていき、最終的には108まで増加する。



エネルギーが減少しすぎると、警告音が鳴って教えてくれる。

回復アイテム



POW



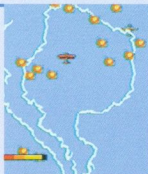
エネルギータンク



弥七

メガクラッシュ

エネルギーを消費することで使用できるメガクラッシュは、画面内の全ての敵にダメージを与えることができる攻撃手段のひとつ。エネルギーを使用するため乱用は避けたいが、敵の攻撃を回避できないような状況に陥ったら迷わず使用すること。また、使用状況によって、3つの効果のいずれかがランダムで発生する。



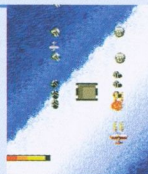
稲妻

空中で稲妻を発生させ、敵弾と小型機を一掃することができる。なお、特別な追加効果は持っていない。



カマイタチ

大気中に真空状態を作り出し、敵弾を一掃することができる。また、数秒間敵の攻撃を止める効果がある。



津波

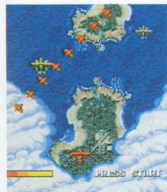
海上で津波を起こし、敵弾と小型機を一掃する。波が引くまでの間艦艇の動きを止める効果がある。

アイテムと隠しキャラクターについて

「1943改」では1機、あるいは2機だけで、敵国に立ち向かわなければならないため、苦戦は免れない。少しでも戦況を有利に持っていくためにも、ステージの途中で登場するアイテムを有効に利用していこう。

アイテム

赤水編隊を全機撃墜することで出現する。POWは撃ち続けることで様々な武器アイテムに変化させられるが、前作とは変化する順番が違っている。なお、最初にPOW以外のアイテムが出現した場合は、撃っても変化しない。



華麗な編隊飛行を見せる赤水編隊。4種類の機体ごとに異なる隊列を組んで飛行していく。

また、少しでも高得点を狙うのであれば、隠しキャラクターは見逃せない存在といえる。ステージ上の一見すると分からないところに隠れているので見つけ出すのは非常に困難だが、探し出して入手できれば高得点がもらえる。

隠しキャラクター

ある一定の条件を満たすことで出現する隠しキャラクター。各キャラクターごとに出現条件が異なっているうえに、特別な目印がないため発見するのは難しい。出現させるコツは、敵がいなくても構わず弾を撃ち続けることだ。



自機の攻撃が何故か遮られる。このような地点を撃ち続けると、隠しキャラクターが出現する。



POW

エネルギーを8回復させる。撃ち続けることで様々な武器に変化させられる。

POWの変化する順番

POW → 3WAY → POW → スーパーシェル → POW → レーザー → POW → ショットガン → POW → サイドファイター → POW …… の順で繰り返す。

※4回繰り返すとエネルギータンクに変化する。



エネルギータンク

エネルギーを24回復させる。POWを撃ち続けることで出現する。



サイドファイター

両翼に援護機が付き、装備武器をパワーアップする。敵弾2発分の耐久力を持つ。



弥七

特定の赤水編隊を全機撃墜すると出現。入手するとエネルギーを最大まで回復させる。



ウシ

特定の地点を撃つと出現。雲や艦艇の甲板などに隠れている。入手すると20000点。



タル

海上戦の時に特定の地点を撃つと出現。入手すると10000点。



イチゴ

海上戦突入の直前に見える艦艇の先を撃つと出現する。入手すると10000点。



タケノコ

特定の雲の上を通過すると出現する。出現させると500点で、入手すると2000点。



モビちゃん

海上戦の攻撃目標を破壊時に、吹き飛び破片に紛れて出現。入手すると100000点。



佐吉

敵機を200機撃墜すると飛来する小型機を撃つと出現。武器使用時間が最大になる。

武器紹介

「1943改」は、赤水編隊を撃墜した際に表示する武器アイテムを取ることから種類の武器を使い分けることができる。これらの武器には使用時間が設けられており、武器ア

イテムを入手するたび28秒が加算されていく。以降、武器アイテムを取ることにより28秒が追加されていき、最終的には最大108秒まで使用時間を増やすことができる。



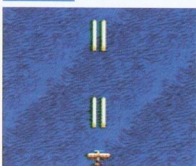
3WAY



3方向に攻撃する武器。前方に対する攻撃範囲が広く、数多く敵が出現する局面に有効だ。ただし、弾と弾の間隔が広すぎて、大型機などの耐久力のある敵には向かない。サイドファイターと併用しても変化がない。



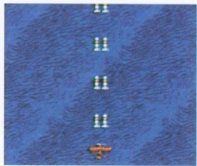
レーザー



ほとんどの敵を1発で撃墜できるほどの破壊力を誇る光学兵器。武器アイテム以外に、ランダムで出現する引き猫の入手か、下記の隠しコマンドからでも装備可能。サイドファイターとの併用で2連装になる。



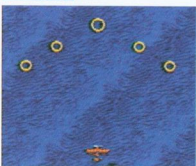
スーパーシェル



攻撃力の高いミサイル兵器。1発で通常ショットの2倍の攻撃力がある。ただし、攻撃範囲が狭く動きの素早い敵には不向き。砲台破壊などの一点集中攻撃に適する武器だ。サイドファイターとの併用で2連装になる。



ショットガン



リング状の弾を前5方向に発射する武器。敵弾を撃ち消す効果があり、そのうえ連射性能が高いので非常に強力。弾自体も大きく当てやすい。サイドファイターとの併用によって、前方7方向へ攻撃範囲が広がる。

武器セレクト

ここで紹介している隠しコマンドを入力すると、ステージ開始直後から使用時間が最大になっている武器を装備してスタートできる。使用方法は各ステージの発艦シーンで、自機が飛び立つ前に下の表で紹介しているコマンドを入力し、宙返りを終えるまで押しっぱなししておくだけ。ただし、ステージセレクトを使用した場合はコマンドを入力しても武器は装備されない。



ステージが始まったら、すぐにコマンドを入力。攻撃目標が告げられてからでは間に合わない。

ステージ数	攻撃目標	装備武器	1Pコマンド	2Pコマンド
1	加賀	ショットガン	↓	↗
2	亜也虎	レーザー	↖	↓+M
3	赤城	3WAY	S	↖
4	大飛龍	3WAY	↙+S	↑+S
5	伊勢	スーパーシェル	←	↘+S
6	亜也虎	レーザー	↙+M	↖+S
7	山城	3WAY	↓+S+M	M
8	亜也虎	レーザー	↙+M	↓+S
9	長門	スーパーシェル	↖+M	↘+S+M
10	大和	3WAY	↑+M	↖

※表中のコマンドは、Sはショットボタン、Mはメガクラッシュボタンを表わしている。

敵紹介

「1943改」に登場する敵は、空中戦、海上戦を問わずに登場する戦闘機と、海上戦のみに登場する艦艇の2種類。ここでは、戦闘機を小型機、中型機、大型機と攻撃目標に、

艦艇を攻撃目標とそれらを守る護衛艦に分けて紹介している。ちなみに、データ内の表記の耐久力とは、通常ショットによって計測した数値である。

小型機

自機と同サイズの戦闘機。種類も多く、出現頻度が最も多い。10機以上で編隊を組んでくることもあるので、画

面内を埋め尽くされないように注意しよう。赤水編隊は3～6機で隊列を組んで飛行してくる。



小型機 1

耐久力/1発
得点/100点



小型機 2

耐久力/1発
得点/100点



小型機 3

耐久力/1発
得点/100点



小型機 4

耐久力/1発
得点/100点



小型機 5

耐久力/1発
得点/100点



小型機 6

耐久力/1発
得点/100点



小型機 7

耐久力/1発
得点/100点



小型機 8

耐久力/1発
得点/100点



小型機 9

耐久力/1発
得点/100点



赤水編隊

耐久力/1発 (1機)
得点/100点 (1機)

中型機

自機よりも一回り大きな戦闘機。1機または数機の編隊を組んで登場してくる。中には、画面下部から出現する機種も存在する。また、高度を可変させる機種は、自機と同じ高度にいる時でないとならぬ。



中型機 1

耐久力/14発
得点/1000点



中型機 2

耐久力/5発
得点/1000点



中型機 3

耐久力/2発
得点/500点

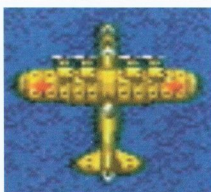


中型機 4

耐久力/5発
得点/1000点

大型機

自機の数倍の大きさの機体を持つ戦闘機。耐久力が高く、高度を自由に变化させて飛行することが可能。そのため、被弾すると一旦高度を下げた後、再び高度を上げてくるまでは攻撃を当てることができない。



大型機 1

耐久力/48発
得点/5000点

大型機 2

耐久力/14発
得点/3000点



敵紹介

護衛艦

海上戦の攻撃目標である戦艦や空母の護衛にあたる駆逐艦と巡洋艦は、各ステージごとに決まった構成で艦隊を組んでいる。駆逐艦と軽巡洋艦は小さく火力も弱い。しかし、重巡洋艦は戦艦級の火力を持ち、甲板に滑走路を備え

るなど、戦艦級の武装を誇っている。これらの護衛艦は、全ての砲台を破壊することで、その艦の機能を止めることができる。なお、護衛艦の破壊は、ステージクリア一時の破壊率には影響しない。



ステージが進むにつれ、護衛艦の数も増大。一段と激しい攻撃をしかけてくる。



駆逐艦 1

装備 / 砲台×5
得点 / 500点



駆逐艦 2

装備 / 砲台×5
得点 / 500点



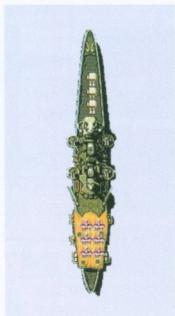
駆逐艦 3

装備 / 砲台×5
得点 / 500点



軽巡洋艦

装備 / 砲台×11
得点 / 2100点



重巡洋艦

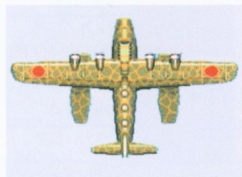
装備 / 砲台×7
得点 / 3400点

攻撃目標 空中戦

ステージ2、4、6、8は攻撃目標が戦闘機になっているため海上戦が存在しない。ステージの後半まで進むと亜也虎もしくは大飛龍が登場し、そのまま戦いが始まる。ここでは、相手を破壊できなくてもステージクリアとなる。



画面右上に表示されたゲージは、亜也虎の耐久力を表わしている。



亜也虎 1

耐久力 / 210発
出現ステージ / 2



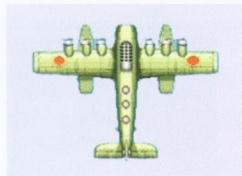
大飛龍 1

耐久力 / 20発
出現ステージ / 4



大飛龍 2

耐久力 / 8発
出現ステージ / 4



亜也虎 2

耐久力 / 280発
出現ステージ / 6



亜也虎 3

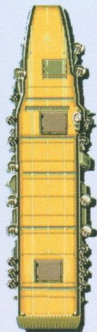
耐久力 / 350発
出現ステージ / 8

攻撃目標 海上戦

戦艦や空母が攻撃目標になっている場合、駆逐艦や巡洋艦を始めとする艦隊との戦闘が始まる。画面のスクロールが止まったら、いよいよ攻撃目標の登場だ。攻撃目標に70%以上のダメージを与えることができればステージクリアとなる。

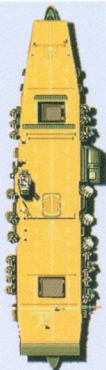


カタバルトを残すと小型機が飛び回って厄介なので、真っ先に破壊しよう。



加賀

装備/砲台×20カタバルト×2
得点/8400点
艦隊構成/駆逐艦×2巡洋艦×1
出現ステージ/1



赤城

装備/砲台×20カタバルト×2
得点/8700点
艦隊構成/駆逐艦×1
出現ステージ/3



伊勢

装備/砲台×22カタバルト×1
得点/12200点
艦隊構成/駆逐艦×1巡洋艦×2
出現ステージ/5



山城

装備/砲台×24
得点/14200点
艦隊構成/駆逐艦×1巡洋艦×1
出現ステージ/7



長門

装備/砲台×26
得点/14600点
艦隊構成/駆逐艦×3巡洋艦×3
出現ステージ/9



大和

装備/砲台×31
得点/68400点
艦隊構成/駆逐艦×3巡洋艦×3
出現ステージ/10

COLUMN 1 RHYTHM《韻律》

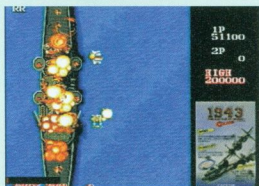
カプコンの初期の代表作である「19シリーズ」でとくに印象的なことといえば、戦艦や戦闘機のそうそうたるラインナップと、そのオニのような強さ、と答えたいところだが、私的には音楽だったりする。なかでも「1943」は、曲を聴きたいがためにコインを投入したゲームとして、私の思い出に残っているのだ。

19シリーズに限らず、カプコンのゲームミュージックは、まるでアニメの主題歌や歌謡曲のように親しみやすいシンプルなリズムと、ドラマティックな盛り上がりを見せるメロディが特徴的だ。たとえば「ソソソ」や「魔界村」、「大魔界村」などのメロディを聴いてもらえば分かるだろう。アーケード作品にとどまらず、「ロックマン」などの家庭用ゲーム機専用ソフトでも、このスタイルは強く打ち出されている。そのため、ゲーム好きの間では、カプコンの曲に勝手に歌詞をつけて歌うのが流行ったりもした。なかでも全国的に有名なのが「戦場の狼」の歌だろう。「オレたち戦場の狼だ〜、殺せ、殺せ、もっと殺せ〜」という、なんだか物騒なフレーズを、アナタもどこかで耳にしたことがあるのではないだろうか。さらに「オンナ・子供も関係ねえ〜……」と、歌は続いていくのだが……いったい、だれが歌い出して、どのように広まったのか!? それが謎だ。当時は、パソコン通信もぜんぜん普及しておらず、口コミでしか広まりようがなかったからね。だれかの投稿が、ゲーム雑誌でも載ったのかな。そのほかにも、レドアーマーがいかに強いかを歌った、「魔界村」の曲なんかも耳にしたことがあるぞ。

そういえば私も、「ストリートファイターII」の各キャラクターのテーマ曲に、公式に(?)歌詞をつけたことがあるんだ。ポニーキャニオンサイトロンレーベルから発売された「熱唱! ストリートファイターII」という、元フェアチャイルドの戸田誠司氏がプロデュースしたCDでの仕事だ。作詞は、ゲームライター3人でアイデアを出し合うカタチをとり、私はブランカとバルログのテーマのメインライターとなった。電撃攻撃が得意なブランカの曲は、電撃ネットワークさんに歌ってもらうことになったのだが、なんとレコーディングスタジオでロケット花火を口に加えるなどの芸を見せてくれて驚いたのなんの……。スタジオじゅうが煙だらけになり、スプリングラー作動す前となった思い出がある。いやー、面白い仕事だったなあ〜。

話を19シリーズに戻そう。まずは「1942」。マーチの前奏のような、小太鼓がリズムを刻む音がズーッと続くBGMが、強烈だったんだよねー。時々笛の音がピーッとかぶさるのが、いかにも軍隊の鼓笛隊が演奏しているような感じで、戦争っぽさを醸し出す、いいアイデアだった。のちに、「トップシークレット」というアーケードゲームが「ヒットラーの復活」という名前でファミコンに移植された際のBGMにもこのアイデアが一部取り入れられていたっけ。タタカタタタタタという音を聴いた瞬間、「1942」が思い出されて、カプコンらしさを感じたね。また、「1943」にもこのリズムがベースとなっている曲があったりして、ちょっと嬉しくなったのを覚えている。

そして私のお気に入りである「1943」。これこそ、フレーズも分かりやすいし、なんらかの歌詞がついてもおかしくない曲だと思うのだが、どうだろう? アニメの主題歌というよりは、戦隊モノのテーマソングのような雰囲気を持っているんじゃないかな。私のお気に入り、うーんどう表現すればいいんだ!? 「撃墜王の時代」の、「1943」のサウンドテストモードで言うところの、01と05だ。01はイントロっぽい部分がなんとも勇ましくていい。これから敵軍をやっつけるぞーって気合いが入る。また、05はタリタリッ、ビュルルルルルルル〜というところがタイヘンよろしい! そして、おそらく大和との闘いで、おおぜいの人が耳にしたと思われる、ゲームオーバーを知らせる曲! なんか、ガッカリする反面、深くあきらめることを促されて、「我が闘争に悔いなし!」なんて思えるようなメロディだったと思わない?



心地よい旋律にのせてゲームが進行する「1943」は、しかしプレイ中では集中して聴くこともままならぬので、オプションのサウンドテストモードで聞いてみよう。

榎田理子 PROFILE

ゲームジャーナリストを自称する、怪しい(?)フリーライター。得意分野は80年代のゲーム事情。全国のパルコにて、懐かしのゲームを集めたイベントを監修するなど、古き良き時代のゲームに思い入れタップリ。

Ghost world and knight

CAPCOM カプコン 50th Anniversary

GENERATION

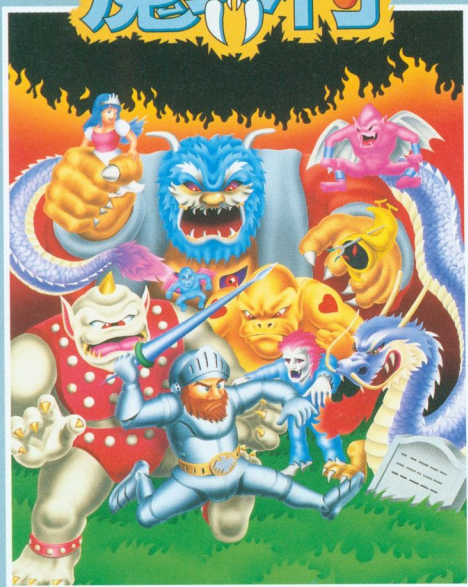
第2集 魔界と騎士

第
2
集

魔
界
と
騎
士

GHOSHIN GOBLINS

魔界村



魔界村 1985年9月 アクション

カプコンの代表的アクションゲーム、『魔界村』シリーズの第1弾。プレイヤーは主人公アーサーを操作し、魔界へと連れ去られた王女を救い出さなければならない。鎧に身をかためたアーサーが、ダメージを受けると可愛いパジャマ姿になってしまう点が話題を呼んだ。オーソドックスなシステムではあるが、独特で奇妙な世界観と、難しいながらもやめられないという中毒性が融合した、不思議な魅力を持つ作品だった。

システムガイド

「魔界村」は、全7ステージからなる魔界をひた進み、プリンセスを救出すアクションゲーム。主人公であるアーサーの基本動作は手持ちの武器を使うショットとジャンプのみ。システム自体はいたってシンプルだが、個性豊かな魔物が多数登場してくるので、難易度はやや高めだ。5種類ある武器を駆使して、魔界の亡者どもを倒していこう。

キャラクターの操作ポイント

アーサーの移動操作は方向キーの上下左右の4方向入力で行なう。そのため、しゃがみ状態での方向転換など斜め方向の入力は受け付けない。また、しゃがんだ状態から立ち上がるには若干だが時間がかかる。

ジャンプ

ジャンプボタンを押すと真上にジャンプするが、方向キー+左右+ジャンプボタンで斜め方向にジャンプができる。

しゃがむ

方向キーを下に入力するとしゃがめる。主に、敵弾を避けるために使う。しゃがんだまま攻撃もできる。



操作は簡単だけど、奥が深い「魔界村」。基本をしっかりと覚えていこう。

鎧について

アーサーが鎧を着ていれば、敵の弾や体当たりを1回だけ持ちこたえられる。ただし、攻撃を受けると鎧は壊れてしまい、パンツ1枚のあわれな姿になる。この状態で攻撃を受けるとやられてしまうのだ。



鎧が破壊された直後のアーサーが点滅している間は無敵状態になっている。

たとえ鎧を着ていても、ステージのいたるところにある穴に落ちるとアーサーを1人失ってしまふ。



ボーナスアイテム

ステージの途中にはドル袋やコインが落ちている。また、ツボを持った敵を倒すことで、武器や石兵など、様々なアイテムが出てくる。武器以外のアイテムを取ると、ボーナス得点がもらえるのだ。

ドル袋

500点

リング

500点

コイン

200点

ハイヒール

800点

石兵

200~400点

ワンピース

1000点

キング

10000点

パンツ

2000点

ネックレス

200点

クラウン

5000点

隠しアイテム

武器やボーナスアイテムとは別に、隠しアイテムが存在する。隠しアイテムには鎧と弥七があり、ステージ上の特定のポイントを通過することでのみ出現させることができる。下の写真では全出現ポイントを示している。

鎧

ステージ1、2、3、6でアーサーがパンツ1枚の時だけ出現。再び鎧を身にまとえる。



弥七

ステージ1と3で出現。拾うと得点が10000点加算される。



各武器について

武器の種類は5種類。ツボを持った敵を倒した時にアイテムとして出現し、拾うと自動的に武器が切り替わる。なお、最終ボスのアスタロトに通用する武器は十字架のみ。しかし、ステージ3以降でないと十字架は出現しない。最終ステージに進む前に必ず入手しておこう。



槍

スタート時に持っている武器。まっすぐ画面端まで飛び槍を、2連射できる。



短剣

槍に比べて連射性能が高い。使い勝手がいいので出現したら必ず拾っておこう。



たいまつ

放物線を描いて飛び、着弾すると炎が燃え上がる。飛距離は短い。



斧

たいまつと同じように放物線を描いて飛び、飛距離は短いが敵を貫通していく。



十字架

最終ボスであるアスタロトに通用する唯一の武器。敵弾を破壊できるが飛距離は短い。

連射

次々と敵が出現する一帯や、ボスに連続して弾を当てる場合には連射性能が重要なポイントになってくる。短剣が最も連射性能が高く、槍と十字架がそれに続く。たいまつ、斧は連射性能が低い。



連射性能が低い武器を持っている場合は、一定距離まで接近しないと戦いにくい。

特殊効果

たいまつは地面に着弾した後に火柱が上がる。この時の炎にも攻撃判定があるので「置いておく」感じで使おう。斧は貫通弾なので、敵を引き付けばまとめて倒せる。十字架は敵弾を消せるのが魅力だ。



敵の動きによっては、たいまつの炎で連続ダメージを与えることも可能。

攻撃力

『魔界村』では武器による攻撃力の違いは設定されていない。よって、どの敵モンスターもおののの規定の回数のダメージを与えれば倒すことができる。各モンスターの耐久値は、次ページの「モンスターについて」を参照しよう。



連射性能が高い武器がたぶんぜん有利になる。

飛距離

槍と短剣は飛距離が長いので、比較的安全に攻略が進められる。たいまつ、斧、十字架は飛距離が短いぶん、敵を引き付けてから戦わなくてはならない。どちらかというと、やや上級者向けの武器といえるだろう。



連射の性能も高く、飛距離もある短剣は、『魔界村』最強の武器だ。



飛距離の短い武器は早めの対処がしづらい。ゆっくり進もう。

ステージ別オススメ武器

どのステージでも使い勝手がいいのが短剣である。次に、槍や十字架がオーソドックスながらも使いやすいだろう。たいまつと斧は場所によっては効果が低くなるので、使えないと思ったら早めに武器チェンジするようにこころがけよう。



自分の使い勝手のいい武器を見つけよう。

ステージ	オススメ武器	備考
1	短剣・槍	短剣が出るまで武器チェンジしない方がいい。
2	短剣	中盤の大男との戦いには短剣を使うのが望ましい。
3	短剣	レッドアーマーには短剣で戦いを挑みたい。
4	短剣	十字架でもいいのだが、ドラゴンには短剣の方が有利だ。
5	短剣・十字架	接近戦に慣れたら十字架を使ってみるのもいいだろう。
6	短剣・十字架	短剣が使いやすいが途中で十字架にする必要あり。

モンスターについて

登場するボス以外の敵は13種類。ここでは各モンスターの耐久値と簡単な対策を紹介しておこう。全モンスター中、シリーズを通して難敵になるレッドアリーマーには要注意。飛び上がる前に連射で倒すのが最も安全だが、場所によっては画面をスクロールさせて消すこともできる。



ステージ1から登場する難敵レッドアリーマー。ステージ別攻略で対策を伝授しよう。

ゾンビ

耐久値: 1

地中から出てきてアーサーに向かってくる。倒すのは簡単だが、出てきた時にぶつからないよう注意すること。

マジシャン

耐久値: 1

ステージ1の墓石、ステージ3の岩を連射すると出現し、魔法をかけてくる。魔法に当たるとしばらくの間、カエルになってしまう。

カラス

耐久値: 1

青カラスは真横、赤カラスは斜め方向へ飛んできてくる。しゃがんでやり過ぎずか、飛距離の長い武器を使って倒そう。

グリーンモンスター

耐久値: 1

アーサーが近付くと口から弾を吐き出してくる。移動しないので登場したらできるだけ早めに倒しておこう。

レッドアリーマー

耐久値: 3

近付くか、弾が当たると飛び上がり、体当たりしてくる。アーサー2人ぶんまで近付いて飛び上がる前に連射で倒してしまおう。

フライングナイト

耐久値: 1

一定間隔で波状飛行してくる。正面から攻撃しても盾で防御されるので、通り過ぎた後、背後を狙って攻撃しよう。

ウッディ・ビッグ

耐久値: 1

突然空中に現われ、ネギの様な槍を投げて攻撃してくるので要注意。高い位置にいる時にジャンプ攻撃で倒しておこう。

ブルーキラー

耐久値: 1

周期的に動きかたを変えて突っこんでくる。無理に倒そうとすると危険が多いので、静止時に倒すか、かわしつつ進んだ方がいいだろう。

プチデビル

耐久値: 1

急降下して地面を走り、そのまま体当たりしてくる。走ってくるところを離れてしゃがみ撃ちで倒していくのがベスト。

大男

耐久値: 10

普段はそのそと徘徊しているが、アーサーが横にくると勢いよく走ってくる。耐久値が高いので、連射性能の高い武器で挑みたい。

タワーモンスター

耐久値: 4

赤く点滅すると上下の口から弾を吐き出す。赤く点滅している時しかダメージを与えられない。弾を吐きそうになったら連射で倒そう。

コウモリ

耐久値: 1

天井から集団で舞い降りてくるので厄介な相手だ。下手に相手をするよりも、しゃがんでやり過ごした方が安全だ。

スケルトン

耐久値: 1

頭部だけを地中から出し、アーサーが近付くと土から勢いよく飛び出てくる。頭部だけのうち倒せばまったく怖くないだろう。

モンスターの基本行動

各モンスターは登場場所や基本的な行動パターンなどがあらかじめ決められている。これらを知ることで「魔界村」攻略では非常に重要なポイントになる。同じ場所でも何度もやられてしまうなら、どの敵のどのような攻撃によってやられているのかをチェックしてみよう。そうすれば各モンスターの行動パターンが分かり、攻略法も見えてくるはずだ。



最初は無我夢中で進んだ場所も、攻略パターンを覚えることで楽に進めるようになる。

● ステージ紹介

全7ステージの出現モンスターならびに攻略法を紹介していきます。各ステージには制限時間が設けられており、この時間内にボスを倒せなかった場合はアーサーを1人失っ

てしまう。なお、ステージ1~4はステージが前後半にわかれているため、ボス戦でアーサーがやられた場合でも特定の位置から再スタートできるのだ。

ステージ1 墓場から森へ

出現モンスター

ゾンビ、青カラス、グリーンモンスター、魔術師、レッドアーチャー、フライングナイト、ウッディ・ビッグが登場。急いで進むと厄介な敵が多いので、あせらず確実に進んでいきたい。

レッドアーチャーを飛ばすな

ステージ前半部分はグリーンモンスターを倒しつつ上段を進もう。広い平地に出るとレッドアーチャーが登場する。レッドアーチャーが見えたら、ドル袋のある場所まで急接近し、飛び上がる前に一気に倒そう。



レッドアーチャーは急に近付くと、走りながら突っこんでくる。そこを連射して倒すのがコツだ。

VS.一角獣

ボス戦の前に、後ろからついてくるウッディ・ビッグを倒しておこう。一角獣が登場したら連射開始。一角獣は飛び跳ねて弾を避けるので、一発撃ってジャンプさせ敵に合わせてジャンプしながら撃ちこんでやれば楽に倒せるぞ。



撃ってくる火の玉はしゃがんで避けることもできる。

ステージ2 ゴーストタウン

出現モンスター

ブルーキラー、グリーンモンスター、プチデビル、青カラス、大男、赤カラスが登場。ジャンプ中にブルーキラーから体当たりされることがあるので注意。赤カラスは逃げるか撃ち落とすか見極めが重要。

最上段まで一気に登れ

ステージ2では縦方向のスクロールも登場。視界の狭い上下移動は慎重にいきたくなるが、躊躇しているとブルーキラーの餌食になる。スタート地点からすぐ右にある6段の床を一気に登り切ってしまうのがいいだろう。最後の落ちる床では方向キーを右に入れ続けておこう。



塔を登る時はブルーキラーの出現口に重ならないようにしよう。

プチデビルの攻撃パターン

プチデビルは降下した後にしばらく地面を歩く。倒すならこの歩行中を狙おう。槍や短剣ならしゃがみ攻撃、たいまつなら炎を置いておけば確実に仕留められる。屋敷内部では3階の大男を壁越しに倒しておくとか後が楽になる。



2階の大男は左におびき寄せれば間一髪で逃げられる。

VS.一角獣

ステージ1と同じ一角獣が2匹出現する。最初に登場した一角獣が左に大きくジャンプしたら、右側に抜けて振り向き、連射で倒そう。残り1匹になればステージ1と同じように攻略できるはずだ。



右側の一角獣の攻撃に注意しつつ、なるべく早く左側を倒してしまおう。

ステージ3 魔界城への地下道

出現モンスター コウモリ、ゾンビ、魔術師、タワーモンスター、レッドアリーマー、ウッディ・ビッグ、プチデビルが登場。ゾンビの出現地帯は足元注意。レッドアリーマーは地上にいる時に倒すようにしよう。

タワーモンスターは一気に倒せ

ステージが始まると天井からいきなりコウモリが襲いかかってくる。しゃがんでいればかわせるが、地面から現われるゾンビには要注意。タワーモンスターは赤くなっている時に4発攻撃を当てれば倒せる。もたつくと上下の口から攻撃されるので即座に倒しておこう。



上の口の攻撃はしゃがみ、下の口の攻撃はジャンプでかわす。

レッドアリーマーは消せる

最初に登場するレッドアリーマーは近付くと左下に降りて走ってくるので、そこを一気に連射して倒そう。2匹目以降は一発当てて飛び上がらせた後、進むか戻るかして逃げ続けていると倒さずに消すこともできる。



段差の上や下にいるレッドアリーマーは、同じ高さの段に飛び移ると同時に連射して倒そう。

VS.ドラゴン

急所は頭部。体にもそれぞれ判定があるが、攻撃を当てても体が短くなるだけで倒すことはできない。一角獣に比べてパターン化するのが難しい相手だが、画面中央付近で左右に避けながら戦っていけば倒せるだろう。



ジャンプ攻撃が有効。たまに急降下してくるので左右に大きく動いてかわそう。

ステージ4 魔界城の入口

出現モンスター レッドアリーマー、ブルーキラーが登場。モンスターとの対決はほとんどないが、炎の吊り橋でレッドアリーマーと戦わなくてはならないのがきつい。ブルーキラーは無視して走り続けよう。

スライダー間の移動に注意

前半部は空中を移動するスライダーに飛び移って進まなくてはならない。乗っているスライダーの移動方向がジャンプに影響することに注意しながら、飛び移っていくようにしよう。スタート直後にある4段のスライダーを最上段まで登り切ったら、右側へと乗り継いでいくこと。



慣性を考え、行きたい方向にスライダーが動いている時にジャンプしよう。

足元注意のレッドアリーマー戦

炎の海にかかる吊り橋と入口には2匹のレッドアリーマーが登場する。2匹ともこれまで通りに近付いて一気に倒すのがベストだ。2匹目のレッドアリーマーは吹き出す炎の近くで戦うことになるので、炎に当たらないように気を付けよう。



ちなみに吹き出す炎には、吊り橋の最初から方向キー右を入れ続けなければならない。

VS.ドラゴン

ステージ3と同じドラゴンが相手になる。攻略方法も同じなのだが、左方向に逃げていくと炎の海で戦わなければならない。ドラゴンが登場したら速くから攻撃しながら近付き、扉の辺りで戦うようにしよう。



炎の海に戻ると厳しい戦いになる。扉の前を離れないこと。

ステージ5 魔界城へ突入

出現モンスター ブルーキラー、ウッディ・ビッグ、スケルトン、コウモリ、レッドアーマー、大男が登場。一度に複数の敵を相手にする場所が多いので、一気に片付ける必要がある。

時間切れに注意!

ここまでのステージは前後半に分かれていたため、ボスにやられても途中から再開ができた。しかし、ステージ5には前後半がない。そのため、ボスにやられるとステージの最初まで戻されてしまう。途中で登場する大男のエリアや最後のボス戦は難所なので時間がかかるぞ。



時間がないので、襲ってくる敵だけを相手にしていこう。

スケルトンは登場させるな

地面から何体かのスケルトンが頭を出しているが、これを登場させてしまうと厄介なことになる。しゃがみ攻撃で頭を全て撃ち抜いておこう。ブルーキラーやウッディ・ビッグといったいやらしい動きをするモンスターが多いのも厳しいところだが、全部倒す必要はない。ハシゴの昇降中などに狙い撃ちされることがあるので、要所で片付けながら先へと進んでいこう。



右端のハシゴから進んだ方がモンスターを倒しやすい。



十字架なら敵弾を消せるので連射しながら一気に進める。

レッドアーマーは一気に倒す

途中で待ち構えているレッドアーマーは、ハシゴを登ったら即座に倒すようにしよう。ここで倒しそこなうと、上下左右から軌跡に体当たりされることになってしまうからだ。ハシゴを登り切ると同時に右を向き、攻撃ボタンを連射しよう。レッドアーマーに飛ばれてしまった場合は、ハシゴをいったん降りるといい。降下してから真横に走ってくるので、体当たりされるまでに連射で倒せる。



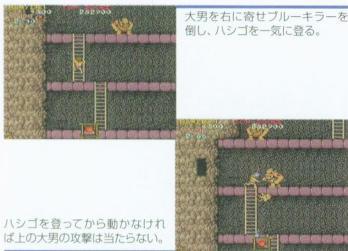
ハシゴから離れるのに手間取らなければ簡単に倒せる。



飛んでくるレッドアーマーはハシゴの下で迎え撃とう。

ブルーキラーを倒して大男を狙え

このステージで最大の難所ともいえるのが、3段目の左側にいる大男の攻略だ。ブルーキラーとウッディ・ビッグが周囲に現われるので、ハシゴを登るタイミングが極めてシビアになっている。まず、2段目の左側にいる大男を倒したら、ジャンプ攻撃でブルーキラーとウッディ・ビッグを片付けよう。その後、即座にハシゴを登ったら速攻で大男を倒してしまおう。

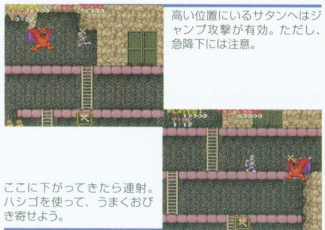


大男を右に寄せブルーキラーを倒し、ハシゴを一気に登る。

ハシゴを登ってから動かなければ上の大男の攻撃は当たらない。

VS. サタン

ステージ5と6のボスとして登場するサタンは、翼をひろげている時にだけ当たり判定がある。急降下してきたり、攻撃をしかけてくる時に翼をひろげるので、その間に連射しよう。十字架なら接近されても怖れずに連射すれば、サタンの攻撃を相殺して倒せる。登場させたらハシゴを降り、急降下してきたところを狙うといいだろう。



高い位置にいるサタンへはジャンプ攻撃が有効。ただし、急降下には注意。

ここに下がってきたら連射。ハシゴを使って、うまくおびき寄せよう。

ステージ6 魔界城最上部へ

出現モンスター スケルトン、ウッディ・ビッグ、一角獣、ドラゴン、レッドアーマー、大男が登場。難敵揃いなので確実に進みたい。武器が出づらいため十字架を取ったら他の武器を取らないように。

ドラゴンとの戦いは慎重に

一角獣との戦いはスピードが勝負。できるだけ相手のジャンプに合わせて自分もジャンプ攻撃し、追いつめられる前に倒してしまおう。続くドラゴンは慎重に勝負しよう。多少時間がかかっても、中央で地道にジャンプ攻撃を繰り返すのがベストな方法だろう。



ドラゴンが向かってきたら飛び越えてからしゃがみ撃ち。これを繰り返す。

2匹の大男は順番に倒せ

続くエリアでは大男とレッドアーマーが数多く待ち構えている。ここではレッドアーマーより大男が難敵。大男が2匹いる段は1匹ずつ倒せるように、下段で左右に移動して、2匹の間隔を開かせておこう。



一気に襲われると連射が間に合わない。左右に分けて倒そう。

VS.サタン

サタンが2匹現われるが、1匹ずつおびき寄せて攻略すれば対処しやすいだろう。ただし、ここまでで残り時間がわずかとなっている場合は、鎧がなくなるのを覚悟のうえて一気に勝負をしかけよう。



時間があればじっくり攻略。なければ力押しでいこう。

ステージ7 魔王アスタロトの部屋

出現モンスター このステージに登場するモンスターは魔王アスタロトのみ。攻撃をかわしながらジャンプ攻撃で頭部に十字架を叩きこもう。

ジャンプ攻撃で腹を狙おう

ステージ6終了時点で十字架を装備していればこのステージに進める。他の装備の場合はステージ5に逆戻りさせられるので注意しよう。最終ボスの魔王アスタロトは腹部以外は攻撃を受け付けない。弱点は通常のジャンプ攻撃では当たりにくい低い位置にある。ジャンプとほぼ同時に一発撃ち、着地寸前にもう一度攻撃すると案に倒せる。



速くから十字架の射程まで飛びこんで攻撃。すぐに後退しよう。

弱点である腹部に10発攻撃を当てると倒すことができる。



真のエンディングは2周目に

1周目にアスタロトを倒しても、エンディングデモは一切ない。英語で「この部屋はサタンの見せた幻だった」という内容のコメントが現われ、即座に2周目がスタートしてしまう。真のエンディングは、2周目のアスタロトを倒した後に迎えられるのだ。



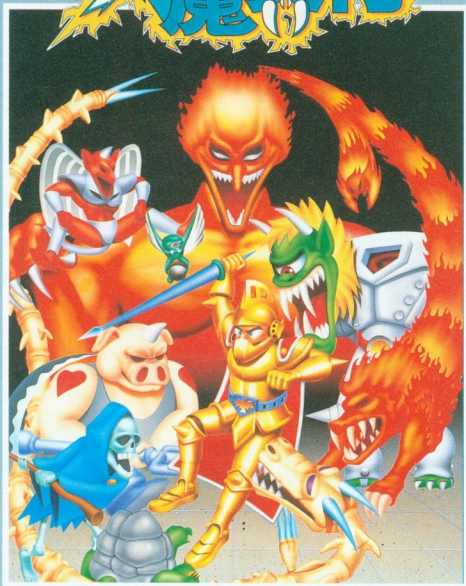
2周目は、登場する敵こそ変わらないものの、攻撃が一層激しくなっている。

2周目をクリアすることができれば、真のエンディングが迎えられる。



GHOULS'N GHOST

DAIMAKAIMURA 大魔界村



大魔界村 1988年12月 アクション

印象的な魔物たちや背景など、独特の雰囲気を出し出す美しいグラフィックやサウンドが魅力の『魔界村』シリーズ第2弾。悪魔に奪われた女王の魂を取り戻そうと、アーサーが再び立ち上がる。前作ではジャンプとショットのみだったアクションだが、この『大魔界村』から魔法が使えるようになっている。またショットに、上撃ち下撃ちという新しい要素が追加されたことで様々な攻略方法が生まれ、不動の人気を誇る作品となった。

システムガイド

『魔界村』のテストを踏襲しながら、システムの大
幅な強化が行なわれたのがこの「大魔界村」である。
上下に撃てるようになった武器攻撃や、新たに加
わった魔法攻撃、宝箱によるアイテム取得……、ど
のシステムもやりこむほどに味が出るものばかりだ。
まずは新しくなったシステムを理解すること。
それが完全クリアのための第一歩だ。

上撃ち下撃ちについて

方向キーを上に入れながら武器を発射すれば、真上へ
の攻撃が、ジャンプ中に下を入れながら武器を発射する
と、真下に向かって武器が発射される。場所によっては
この攻撃方法が非常に重要になってくる。



縦スクロールのステージでは、
上撃ちがメイン。武器によって
使い勝手がかなり異なる。

下段にいる敵モンスターをジャンプしながら破壊。横から攻撃するよりも安全に倒せる。

魔法攻撃の使いかた

金の鎧を着ていれば、攻撃ボタンを押し続けることで
魔法をチャージすることができ、魔法が繰り出せる。攻
撃までに一定の時間を要するので使いどころが難しい
が、ここの一番で頼りになる攻撃方法だ。



攻撃ボタンを押し続ける

金の鎧を着た状態で攻撃ボタンを押し
っぱなしにする。



チャージが完了する
前にボタンを放すと
魔法は出ない。

魔法ゲージMAX



下段のゲージを全て点灯させれば、武器
ごとに決められた魔法攻撃が出る。



グラフィック面も大幅
強化。魔法の演出も美
しく仕上がっている。

鎧&武器について

鎧は2段階で強化され、金の鎧を装備すると魔法が
使えるようになる。敵弾や体当たり1発で鎧は破壊され
てしまうが、宝箱からアイテムとして入手することで再
び装着が可能だ。武器も7種類が宝箱から登場する。



鎧を着ている時は1ダメージ
を防御できる。鎧が破壊された
直後は無敵状態になる。

武器は7種類。選択によって難
易度が変わる。各武器の特性は
次ページで解説している。

宝箱の中身について

宝箱は画面上のあるポイント(P46を参照)に触れる
と出現する。出てくる中身は、復活地点などのタイムが
リセットされるポイントから出現させた回数と、宝箱を
開けた時のアーサーの状態によって決まる。



2個目の宝箱は鋼の鎧を着た
状態で必ず開けよう。裸だとマ
ジシャンになってしまうぞ。

出現順/装備 裸 鋼の鎧 金の鎧

1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金の鎧	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	鋼の鎧	金の鎧	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金の鎧	武器

各武器と魔法効果について

武器は全部で7種類あり、魔法はサイコキャンソンの以外の武器を装備している時に出来る6種類がある。選択した武器によってステージ攻略の難度が変わってくるので、武器チェンジは慎重に行なうこと。武器の出る宝箱はあらかじめ分かるので、使えない武器を取らないように通り過ぎた後に開けるようにしよう。



通り過ぎてから宝箱を開ければ、間違えて取ることもなくなる。



銃

スタート時に持っている武器。まっすぐ画面の端まで飛ぶ。2連射可能。



短剣

まっすぐ画面端まで飛び、3連射できる。使い勝手がいいので攻略の基本武器になる。



たいまつ

放物線を描いて着弾し、地面に火柱を上げる。射程は短いが強力なダメージを与える。



イカルの盾

地面に沿って飛び変則的な武器。丘や山岳地帯で使いやすい。



剣

近距離にいる敵を斬る。威力は高いが射程が短いので、使いどころが難しい。



大鎌

斜め上方に敵を貫通しながら飛ぶ。攻撃範囲が広い反面、連射できないのが厳しい。



サイコキャンソソ

サイコキャンソソは鎧の種類で射程が変化する。また、金の鎧なら敵弾が消せる。



銃の魔法

真上と真横に稲妻が飛ぶ。威力が高く、タイミング次第でステージ1、ステージ5のボスも一撃。



短剣の魔法

一定時間、アーサーの分身が現われ、攻撃回数が2倍になる。



たいまつ魔法

炎の弾が四方に飛び出す。たいまつで上方に攻撃するには魔法を使うのがいい。



イカルの魔法

魔法の鎧を作り出し、敵弾を防ぐ。ボス戦で盾にする程度で、使い勝手はあまりよくない。



剣の魔法

斜め上方に2匹の雷龍が現われ、画面上の敵を倒す。威力もあるので使いやすい。



大鎌の魔法

頭上に炸裂弾を放つ。攻撃範囲は狭いが、威力はある。敵を引き付けて使おう。

武器と魔法の性能について

武器と魔法の性能がともにいいのは銃と短剣だ。特に短剣は連射性能が高く、分身の魔法も効果が高い。これだけでほとんどのステージがクリアできるだろう。その他の武器はあえて使う必要がないともいえる。金の鎧を着ている時であれば、サイコキャンソソも使いやすい。



短剣で進むのが攻略の基本。要所で魔法を使うとさらに楽に進むことができる。

サイコキャンソソを持っていないければ、最終ボス、ルシファーと戦えない。



ステージ別オススメ武器

短剣と銃はどのステージでも使いやすいが、その他の武器は、敵の出現場所や数によって使い勝手が大きく変わってくる。そこでステージごとにオススメの武器を紹介しておこう。

ステージ	オススメ武器	備考
1	短剣・銃	敵の数が多いので連射しながら進んでいきたい。
2	短剣・銃	ここの連射が必要。イカルの盾も割と使える。
3	短剣・大鎌	縦スクロール地帯では大鎌の攻撃範囲も魅力。
4	短剣・たいまつ	ボス戦には放物線を描きたいまつが使える。
5	短剣	2周目はサイコキャンソソで進んでいこう。

モンスターについて

ボス以外のモンスターは全部で24種類登場し、それぞれ個別の攻撃方法を持っている。ここで各モンスターの耐久値と簡単な対処方法を登場順に紹介するので、ステージ攻略の参考にしてほしい。上下の撃ち分けができるようになっていくぶんだけ、「魔界村」に比べてモンスターの対処方法が増えている。



なにより強敵なのがレッドアリーマーキング。詳しくはステージ攻略で解説する。

	死神 耐久値1		岩亀 耐久値2		マッドハンド 耐久値2
半身が見えた瞬間から倒せるので、全身が登場する前に片付けよう。		手足を引っこめている時は無敵。手足を出したら連射で倒そう。		近付くと握り潰される。滑る足元に注意しながら連射で倒そう。	
	マジシャン 耐久値1		アリ地獄 耐久値-		斜面蛇 耐久値1
宝箱の法則さえ知っていれば登場させずに済む。出さないことが必勝法だ。		無敵なので近付かないこと。砂地に落ちたらジャンプしながら抜けよう。		足元にさえ注意しておけば移動スピードが遅いので問題ないだろう。	
	ギロチン 耐久値-		ファイアバット 耐久値1		ダストモンスター 耐久値2
破壊することができない。上下動のタイミングを見て、通り抜けること。		火柱から登場。出現前の火の玉の状態の時に攻撃しても倒すことができる。		吐き出してくる弾にだけ注意しよう。無視して進むのがもっと早い。	
	ハゲタカ 耐久値1		グリーンモンスター-MkII 耐久値2		降下花 耐久値-
木に止まっている時に倒すのがラク。見逃すと後ろから追いかけてくる。		ほうっておくと際限なく弾を吐いてくる。弾を飛ばしつづつ遠目から倒そう。		乗ると根元まで縮んで取りこまれる。テンポよくジャンプして移動しよう。	
	カマイタチ 耐久値1		鬼カゲロウ 耐久値1		フライングゴブリン 耐久値1
つむじ風のときは避けるしかない。姿が見えたら攻撃しよう。		攻撃はしかけてこないが、ジャンプの邪魔になる。上撃ちで倒そう。		単体なら問題ないが、数多く出現すると厄介なので早めに倒しておきたい。	
	オークマン 耐久値6		ビホルダー 耐久値2		鎧泥男 耐久値3
横に並ぶと突進してくるので下段から倒すのが楽。胃液には注意すること。		浮遊しているだけで危害は加えないが、邪魔なので連射で倒していこう。		倒さずにいると床づたいに近付いてくる。配置を覚えて先手を打とう。	
	食人花 耐久値2		邪面塔 耐久値3		スカドラゴン 耐久値2
上方へ発射する弾に要注意。出現したら即座に倒すのがいい。		近付くと口から弾を吐き出してくるので注意。連射で簡単に倒せる。		空中を飛び回り、体当たりしてくる。弱点の頭部めがけて連射しよう。	
	怪根 耐久値3		スヌブ 耐久値3		レッドアリーマーキング 耐久値3
赤い節の部分が弱点。最も根元にある節をしゃがみ攻撃で破壊しよう。		特定の場所まで上下に動きながら石を吐き出す。距離をとって攻撃しよう。		アーサーの攻撃をかわしつつ体当たりしてくる。上撃ちで倒すのが楽だ。	

「覚える」気持ちで進んでいこう

モンスターの出現位置や行動はある程度までパターンが決まっている。また、アーサーがとった行動に応じて、モンスターは決まった動きをしてくるのだ。そこで、ステージクリアを目指すなら、自分なりの必勝パターンを見つけるのがもっと早い。モンスターのパターンの覚える気持ちで進んでいけば、自ずと必勝パターンが見えてくるはずだ。



モンスターの登場位置はランダムに見えて、規則性がある。まずはこれを覚えよう。

全ステージ宝箱ポイント

アーサーが特定のポイントに触れると宝箱が出現する。ここで全ステージの宝箱出現ポイントをまとめて紹介していく。中にはジャンプが必要だったり、逆方向に戻ったりしなければならない場所もある。以下に紹介する写真を参考にして、自分自身で確認して欲しい。なお、宝箱の中身についてはP43を参照しよう。



宝箱は出現させた回数によって中身が違ってくる。各ステージ前後半でその数はリセットされる。

ステージ1 前半1



スタート地点からやや左に戻りジャンプしよう。

ステージ1 前半2



1匹目のハゲタカがいる処刑場跡の左下を通る。

ステージ1 前半3



食人花が出現する処刑場跡のやや手前を通る。

ステージ1 前半4



ハゲタカの木の手前で処刑場跡上から右へジャンプ。

ステージ1 後半1



ゆるやかな坂の途中でジャンプする。

ステージ1 後半2



丘に出てからやや右へ丘を登ると後方に出現。

ステージ1 後半3



丘の途中にある分岐を右へ。1段目の右端付近を通る。

ステージ1 後半4



丘の分岐を左へ登り、左端付近でジャンプ。

ステージ1 後半5



最上段のハシゴを登って、左端ギリギリまでいく。

ステージ2 前半1



ゆるやかな坂の頂点のやや手前でジャンプ。

ステージ2 前半2



丘を1つ越え、2つ目の丘を登る途中に出現。

ステージ2 前半3



吊り橋の最後でアリ地獄に落ちるポイントから右へ行く。

ステージ2 後半1



2つ目の地面が落ちる途中でジャンプ。

ステージ2 後半2



高くせり上がった地面の上でジャンプ。

ステージ2 後半3



1匹目のグリーンモンスターの右辺りでジャンプ。

ステージ2 後半4



炎地帯の最後を通ると、後方に宝箱が出現する。

ステージ3 前半1



2匹目の鎧泥男が出現する真下付近を通る。

ステージ3 前半2



通路が狭くなる、5匹目の鎧泥男の右下を通る。

ステージ3 前半3



5匹目の鎧泥男の反対側の壁近くを通る。

ステージ3 前半4



柱が左右からせり出すポイントの左側に乗る。

ステージ3 前半5



右方向にある階段状の通路を3段目までジャンプ。

ステージ3 後半1



最初に登場する魔像の手前でジャンプ。

ステージ3 後半2



立った状態でスライダーに乗っていると出現。

ステージ3 後半3



スライダーを終点付近まで乗っていると出現。

ステージ3 後半4



逆走するスライダーをジャンプして渡ると出現。

ステージ4 前半1



スタート地点からやや右の位置でジャンプ。

ステージ4 前半2



白骨恐竜の背骨を登ってくと出現。

ステージ4 前半3



白骨恐竜地帯の終点付近を通ると出現。

ステージ4 前半4



ヌブヌブ2匹が出現する階段状の山の頂点付近に出現。

ステージ4 前半5



2層になっているヌブヌブ地帯の下段でジャンプ。

ステージ4 後半1



最初の滑る床でジャンプすると出現。

ステージ4 後半2



2つ目の滑る床を右方向に登ってからジャンプ。

ステージ4 後半3



2匹目のマッドハンドが登場する地点の手前を通る。

ステージ4 後半4



4節に分かれている床の最上部を登りながらジャンプ。

ステージ4 後半5



最後のマッドハンドがいる1つ前の床でジャンプ。

ステージ4 後半6



降下花に移る最後の滑る床を通る。

ステージ5 前半1



スタート地点から右へ移動すると出現。

ステージ5 前半2



2匹目のレッドアリーマキングがいる段上でジャンプ。

ステージ5 前半3



3、4匹目のレッドアリーマキングがいる段上でジャンプ。

ステージ5 前半4



1匹目のオークマンがいる段上でジャンプ。

ステージ5 後半1



トラップの付いた長いハシゴの手前でジャンプ。

ステージ5 後半2



最初のアスタロトと戦う場所を進んでいくと出現。

ステージ5 後半3



シールドラーの間から右へ進んでいくと出現。

ステージ5 後半4



ガストのいる階段の1段目を進むと出現。

ステージ5 後半5



ガストの階段を登り切った辺りで後方に出現。

ステージ5 後半6



シールドラーの上の段から左へジャンプ。

ステージ紹介

ここで「大魔界村」の全ステージ攻略法を紹介しよう。制限時間内にボスを倒すと、次のステージへと進むことができる。ステージ数こそ前作「魔界村」より少ないが、各ステー

ジの広さや出現モンスターの数は確実に増加している。なお、前作と違い最終ボスである大魔王ルシファーのもとへは、2周目でないと行くことができない。

ステージ1 処刑場～人喰い丘

出現モンスター 死神、ギロチン、ハゲタカ、カマイタチ、オークマン、食人花、怪根が登場する。カマイタチの出現シーンでは宝箱を出すためにジャンプが必要。動きを予想してジャンプのタイミングを計ろう。

怪根、食人花の出現に注意

カマイタチはジャンプとしゃがみでひたすら避ける。姿を現わしたら倒してもいいが、それよりカマイタチ出現地帯を早めに抜けた方が安全だ。丘に出ると怪根と食人花が出現。出現位置が決まっているので、1匹ずつ倒そう。



丘の右側には宝箱が出るが、安全に進めるのは左側だ。

VS.邪神像

アーサーが近付くと表面が剥がれ落ち、邪神像が炎を吐いて攻撃してくる。この時に近くにすぎると、いきなりダッシュしてくるので注意しよう。弱点は手に持った頭。これを下げた時に連射して倒そう。



頭の高さで炎の軌道が違う。真横への炎はジャンプして避けよう。

ステージ2 腐食した村～人骨の山

出現モンスター 岩亀、アリ地獄、鬼カゲロウ、レッドアリーマキング、ファイアーバット、グリーンモンスター MkIIが登場。岩亀とファイアーバットは倒すか避けるか一瞬で判断しないと苦しい。

レッドアリーマキングは上撃ちと魔法で

ステージの前半は岩亀地帯。岩亀は放物線を描いて飛んでくる時は無敵だが、いったん止まって手足を出してきたら倒すことが可能。早めに片付けて追いこまれないようにしておこう。レッドアリーマキングには上撃ちと魔法が有効なので、魔法をチャージしておこう。



先へ進みながら戦っていれば、やられても途中から復活できる。

炎の柱で慌てないこと

落ちる地面の側には宝箱が出現する。鎧を着ている状態なら、2個目の宝箱を開けて金の鎧を着てしまう。炎の柱地帯は、柱が伸びたらファイアーバットを先に倒す。グリーンモンスター MkII はジャンプ前に倒しておくように。



4個目の宝箱が最後に出る。鎧の鎧のままなら開けよう。

VS.ケルベロス

左右にジャンプしながら炎を吐いて攻撃してくる。高く飛んだ時は雨のように炎が降ってくるので、上撃ちで頭上の弾を消しておくこと。低く飛ぶこともあるので、頭上の弾を消したらしゃがみ攻撃を続けよう。



装備している武器が剣以外なら上撃ちを多用しよう。

ステージ3 ランクル男爵の塔

出現モンスター フライングゴブリン、鎧泥男、ピホルダー、鬼カゲロウが登場。ステージ全体でモンスター自体の攻撃はさほど厳しくないが、トラップとの兼ね合いがカギ。早めに倒してトラップに集中しよう。

鎧泥男の配置を覚えよう!

ステージ3ではスタートと同時に床が上へせり上がり、しばらくの間、強制的な縦スクロールになる。このエリアに登場するモンスターはフライングゴブリンと鎧泥男の2種類だ。フライングゴブリンは耐久値が低いものの、数多く出現

するので囲まれないようにしたい。上撃ちの連射で早めに片付けておこう。鎧泥男はマップ上の決まった位置に登場する。配置を覚えて出現したら即座に倒すのがいいだろう。もたついていると床を違って近づいてくるぞ。



フライングゴブリンは岩を落とす前に倒すのが理想。



攻撃範囲が広く、貫通力がある大鎌で進んでいくのが楽。



イカサの盾は上撃ちだと攻撃範囲が意外に広い。



下を向いている鎧泥男は剣にも当たり判定がある。

ピホルダー地帯を切り抜ける

最後の鎧泥男を倒したら、急いで右に進んでいこう。慣れてきたら4個目の宝箱で鎧を取ってから進んでもいいが、余裕のない場合は執着しないこと。ピホルダー地帯は離れた位置からジャンプ攻撃を開始して、床が上がってきたら横方向へ連射。全部を倒そうとせず、進行の邪魔になるものだけを片付けよう。大鎌なら斜め方向へ攻撃できるので割と簡単に切り抜けるぞ。ピホルダー地帯の途中にある壁は、2カ所を壊してすぐに抜けること。場合によっては鎧を犠牲にするくらい覚悟で突き抜けよう。



ピホルダーには連射あるのみ。近づいて一気に倒そう。



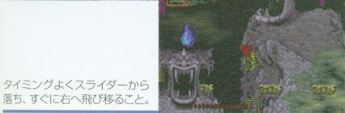
壁を抜けても油断禁物。右に進まないで天井にはさまれる。

タイミングを体でつかむ!

魔像の舌を移動していくにはタイミングが命。1つ目のスライダーでは途中に宝箱が出る。この時に、しゃがんでいないと押し出されて落ちてしまうので注意しよう。スライダーから飛び移る魔像の舌では、着地後すぐにしゃがんで上の岩を避け、その後で即座に炎をジャンプしなくてはならない。しかも2つ目のスライダーにすぐ移らないと、魔像の口に食われてしまうのだ。



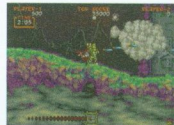
ジャンプ、しゃがみ、右斜めジャンプという一連の動作が必要。



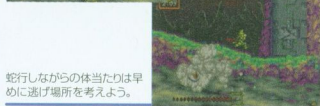
タイミングよくスライダーから落ち、すぐに右へ飛び移ること。

VS.ガスト

雲のような形をしたステージ3のボス、ガスト。アーサーの周囲を大きく回っているので、その動きにあわせて、上下左右に撃ち分けつつ攻撃するのが基本だ。この時に画面やや右側で戦うようにすると、体当たりで突こまれた時に対処しやすい。体当たりの前に予備動作があるので、察知したら逃げることを第一に考えよう。



ガストの軌道を予測して、弱點の目玉に撃ちこもう。



蛇行しながらの体当たりは早めに逃げ場所を考えよう。

ステージ4 巨大生物の化石～腐海

出現モンスター 死神、邪面塔、ヌブヌブ、斜面蛇、マッドハンド、降下花、ダストモンスターが登場。数発撃ちこまないと倒せないモンスターが多いので、出現したらすぐに攻撃しよう。

2個目の宝箱で金の鎧に

スタート直後に宝箱が出現。巨大生物の化石の上を登っていくと2個目の宝箱が出る。ここまでを鎧を壊されていないなら、宝箱を開けて金の鎧を出してから下段の邪面塔を倒しにいこう。邪面塔との対決で裸になっても戻って金

の鎧を取れば再び鎧が着られるのだ。再度、裸にされても4個目の宝箱が近くで出現するので、すぐに鎧を着ることができる。魔法が使えるとヌブヌブとの戦いが楽になるので、是が非でも金の鎧は着ておきたい。



鎧を着ていれば2個目の宝箱から金の鎧が出てくる。



ヌブヌブは魔法を使うと楽に倒すことができる。



ここにいる邪面塔はヌブヌブを倒してから狙っていこう。



裸になっていたら4個目の宝箱を開ければ、鎧が着られる。

ヌブヌブ地帯の歩き方

2段になったヌブヌブ大量発生地帯では、上段を通っていった方が確実。上段を進むならヌブヌブを倒す必要はない。最初の1匹にだけ注意して、あとは一気に突っ走ろう。躊躇していると死神に左右から挟み撃ちされる。下段を進む場合は、ヌブヌブの発生直後にだけ気を付けて、1匹ずつ倒しながらゆっくり進んでいけばいい。急ぎすぎるとヌブヌブが同時に出現するので苦しくなる。時間に余裕のあるステージなので、ヌブヌブが登場したらいったんバックして、確実に仕留めてから進んでも制限時間に間に合うはずだ。



ジャンプ地点ではヌブヌブを出してからいったん下がらう。



上段を進む時は死神にも注意。連射しながら進もう。

宝箱は4個だけ出す

滑る床が非常に厄介なエリアだが、武器を連射している間は止まっていられる。途中で現われるマッドハンドは横位置にきたら連射で倒すこと。ただし、滑り落ちてマッドハンドに接近し過ぎると握り潰されてしまうので注意しよう。ステージ4の後半に出現する宝箱は全部で6個。全てを出現させるより、降下花の手前にある最後の宝箱が4個目になるように調整しよう。そうしておけば、たとえ途中で裸になってしまっても鎧が手に入れられるからだ。



この位置で下撃ちすると下段のマッドハンドが倒れる。

降下花は左側へ2回落ちてから、ジャンプで右へ行こう。

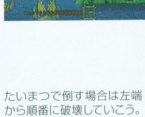


VS. 悪霊虫オーム

オームの弱点は5つある心臓部。短剣なら横に攻撃して左右の端にある心臓部を破壊できる。左の2つ、右の2つ、真ん中の順番で破壊しよう。意外に楽に倒せる武器がたいまつだ。斜め下方向へ落ちていくので、位置を合わせておけば心臓部へ連射できる。その他の武器の場合は上に乗ってから、地道に下撃ちするしかない。



この位置から横方向に撃てば、端の2つが破壊できる。



たいまつで倒す場合は左端から順番に破壊していこう。

ステージ5 大魔王の城

出現モンスター スカルドラゴン、レッドアーマーキング、オークマン、鬼カゲロウ、アスタロト、シールダー、ガスト、フライングゴブリンが登場。制限時間が短いので魔法を利用しながら進みたい。

対レッドアーマーは広い場所で

序盤に現われるスカルドラゴンはレッドアーマーを起すより先にすべて片付けておきたい。1匹目のレッドアーマーを起こしたら、すぐに下段に戻り、広い場所で行おう。斜め上方から振り子のような軌道で攻撃してくるので、上撃ちで倒すといい。



2匹目、3匹目もここにおびき寄せると、楽に倒せる。

オークマンは上撃ちで倒す

レッドアーマーを倒して進むとオークマンが数多く出現する。ハシゴを登ってオークマンの横につくと、突進してくるので注意しよう。胃液に注意しつつ下の階層から上撃ちで倒していくのが安全な方法だ。最後のオークマンは、段上の右端から下撃ちが有効。



最後に登場するオークマンは、この位置から下撃ちしよう。

ボスの連続地帯を抜けよう

最終面ということで、ステージの後半はそれまでのボスが連続で登場してくる。ここまでくると、鎧の有無が非常に重要になってくる。2個目の宝箱で金の鎧を出しても、取らずに置いたまま先へ進むこと。この先でダメージを受け、裸になったら鎧を取りに戻ってこよう。



アスタロト

1匹目が登場したら、ハシゴの上でジャンプ攻撃し続けて一気に倒そう。



シールダー

下段に出る宝箱に乗って上撃ちしている、左の首にダメージを与えられる。



ガスト

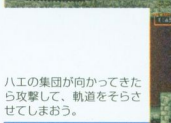
1匹ずつ後方の広間におびき寄せて戦うといい。魔法を使うのも手だ。

VS.ベルゼバブ

ハエの集団が巨体を形作っているステージ5のボス、ベルゼバブ。巨体になっている時にしかダメージを与えられないので、集団化した時はひたすら逃げることをこころがけよう。最初に右側で巨体化するので、この時にジャンプ攻撃でできるだけ多くのダメージを与えておきたい。短剣なら分身の魔法でさらにダメージ数を増やせる。槍の魔法なら引き付けて一撃で倒すこともできる。



登場までに魔法をチャージ。巨体化したらすぐに攻撃すること。



ハエの集団が向かってきたら攻撃して、軌道をそらさせてしまおう。



VS.大魔王ルシファー

2周目のステージ5をサイコキャノンを持ってクリアすると、最終ボスであるルシファーと対決することができる。ルシファーは頭部が弱点なので、ジャンプしながらの上撃ちでダメージを与えよう。ただし、この時にルシファーの首の真下にいると、口からの攻撃が当たってしまう。真下の位置から半身横にすれた位置へ移動し、そこからひたすら上撃ちの連射をし続けること。



このポイントが比較的安全。金の鎧を装備して挑みよう。

SUPER GHOULS 'N GHOST

超魔界村 CHOHMAKAIMURA



超魔界村 1991年12月 アクション

スーパーファミコンで登場した『魔界村』シリーズ第3弾。シリーズ中では唯一のコンシューマー機のみでの発売だった。またもや悪魔にさらわれてしまった王女を救出すべく、アーサーがみたび魔界へと乗りこんで行く。前作で可能だった上撃ち下撃ちが廃止され、新たなアクション、二段ジャンプが導入された。また突然盛り上がる地面や回転する巨大ボスなど、格段に迫力が増したグラフィックは多くのプレイヤーを圧倒した。

システムガイド

「魔界村」で確立されたボスを倒しカギを取ると次のステージへ進め、マップを2周でゲームクリアとなる基本システムはそのまま継承され、さらに「大魔界村」から登場した新システム(宝箱・黄金の鎧・魔法)が加わり、その上2段ジャンプができるようになった「超魔界村」。もちろんシリーズ決定版だけに難易度はかなり高めに設定されている。



「大魔界村」で可能だった上撃ち、下撃ちの代わりに登場した2段ジャンプを使いこなそう。

2段ジャンプのテクニク

「超魔界村」では2段ジャンプによって、前作、前々作よりも高く、速くに飛べるようになっていた。2段ジャンプを利用しないとクリアできない障害物が多いので、このテクニクを完璧にすることが攻略の第一歩となる。

2段ジャンプの基礎



通常ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すと、空中でさらに高く飛び上がることができる。

飛距離や高さを変える



2度目のジャンプのタイミングで高さや飛距離が変わる。高く飛ぶなら放物線の頂点で2段ジャンプしよう。

空中で方向転



2度目のジャンプボタンと同時に、方向キーを最初の方向の逆へ入れることで、空中で方向転換することも可能だ。

鎧、盾の効果について

鎧は銅→青銅→黄金の3段階でグレードアップする。青銅の鎧を装備すると武器がパワーアップし、黄金の鎧を装備すると魔法が使えるようになる。ただし、どの鎧でも敵の攻撃に対する耐久値は変わらない。盾は月→太陽の2段階。盾を装備すると敵弾のみが数発防げる。



月の盾は1回、太陽の盾では3回、敵の弾を防ぐことができる。

太陽の盾を装備している時は魔法チャージが通常より早くなる。



宝箱の中身について

宝箱は「大魔界村」と同じように、画面上のポイントに触れることで出現する(個別データについてはP56を参照)。中に入っているものについては、宝箱の出現順とアーサーの装備によって決まってくる。詳しくは下記の表を参考にしよう。

出現順	種	銅の鎧	青銅の鎧	黄金の鎧	月の盾	太陽の盾
1回目	マジシャン	武器	マジシャン	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2回目	武器	青銅の鎧	武器	月の盾	武器	武器
3回目	マジシャン	武器	黄金の鎧	武器	マジシャン	マジシャン
4回目	鎧の鎧	ワナ	武器	月の盾	太陽の盾	武器
5回目	マジシャン	マジシャン	黄金の鎧	武器	武器	武器
6回目	鎧の鎧	青銅の鎧	マジシャン	月の盾	マジシャン	ワナ
7回目	ワナ	ワナ	武器	武器	武器	マジシャン
8回目	マジシャン	武器	黄金の鎧	月の盾	太陽の盾	武器
9回目	鎧の鎧	マジシャン	武器	武器	マジシャン	マジシャン
10回目	ワナ	青銅の鎧	武器	月の盾	武器	武器

各武器と魔法効果について

武器は全部で8種類。プリンセスの腕輪以外は青銅の鎧を装備することで攻撃力がパワーアップし、黄金の鎧を装備することで魔法が使えるようになる。対ボス戦には魔法がかなり有効なので、黄金の鎧を装備して臨みたい。なお、各武器の攻撃力は左が通常時、右がパワーアップ時のデータとなっている。



魔法の特性は武器によって違う。中には、攻撃以外の魔法もある。



槍→炎の槍 攻撃力6→9

2連射できるうえに攻撃力もそこそこ高い。炎の槍になると連射ができない。



ナイフ→光のナイフ 攻撃力4→7

スピードが速く、3連射が可能。攻撃力が低いのが難点だが、使い勝手はよい。



たいまつ→火柱のたいまつ 攻撃力7→10

通常武器の中では最も攻撃力が高いが、燃えている間は連射が効かない。



斧→貫通の斧 攻撃力6→9

回転しながら前方に飛ばす。攻撃範囲が広く、威力もそこそこ高いが連射ができない。



鎌→真空の鎌 攻撃力6→9

スピードが遅く、連射もできないが、地形に沿って投げることができる。



ボウガン→追撃のボウガン 攻撃力3→6

連射で斜め上方向に2発の矢を放てる。パワーアップすると3連発の誘導弾になる



クロスソード→光輪のクロスソード 攻撃力6→9

上方から十字を描くように飛ばす。パワーアップすると2連射が可能になる。



プリンセスの腕輪 攻撃力3~18

2周目から登場する武器。鎧がグレードアップする度に飛距離と攻撃力が増す。



雷(サンダー)の魔法

天からアーサーの左右へ放出される稲妻が、広範囲にダメージを与える。



火竜(ファイヤードラゴン)の魔法

召喚された火竜が敵に大ダメージを与える。火竜は上下に動きながら飛ばす。



盾(シールド)の魔法

唯一の防御魔法。3つの魔法珠がアーサーを守りつつ、敵にダメージも与える。



雷光(ライトニング)の魔法

光の矢を8方向に発射する。四方から敵が出てくるステージに有効。



竜巻(トルネード)の魔法

2つの真空の竜巻が左右に分かれて敵にダメージを与える。広範囲な攻撃が可能。



探索(シーク)の魔法

攻撃系、防御系ではない、特殊な魔法。画面内にある全ての宝箱を出現させる。



大爆裂(ニュークリア)の魔法

頭上で大爆発が起き、画面上にいる全ての敵にダメージを与えるが、威力は低い。

ステージ別オススメ武器

各ステージに共通して有効という点においては、飛距離が長く連射可能な武器が一番使いやすいといえるだろう。つまり、ナイフが槍がもっとも使い勝手がいいのだが、場所によっては他の武器の方が使いやすいかたり、使い勝手の悪い武器でもパワーアップすることで使いやすいくなる場合もある。ここで、各ステージ別に有効な武器を紹介するので、ステージ攻略の参考にしてほしい。



水平に飛ばす武器が多い中、ボウガンの斜め上攻撃は初心者におすすめだ。

ステージ	オススメ武器	備考
1	ナイフ	ノーマルだと威力に欠けるのでパワーアップしておく
2	ナイフ・ボウガン	前半は連射の効くナイフ、後半は追撃のボウガンが有効。
3	槍・ナイフ	耐久値の高い敵が多いので威力の大きい武器で攻撃しよう。
4	ボウガン・槍	前半はボウガン、後半は連射の可能な武器で進もう。
5	ボウガン・ナイフ	追撃のボウガンだとフラ・ワラウスを倒すのが楽。
6	ボウガン・ナイフ	対ボス戦に備えてボウガンか、火竜の魔法が使えるナイフがベスト。
7	ボウガン(1周目のみ)	ボスが2匹も出てくるので、追撃のボウガンが使いやすい。

モンスターについて

登場するモンスターはボスを除いて全部で28種類。どのモンスターも単体ならそれほど怖くないが、大勢に襲われたり、四方から攻撃されると結構辛い。特にレッドアーマーエースが複数で現われるとボスより手強い存在となる。ここで、各モンスターの耐久値と簡単な対処法を登場順に紹介していこう。



作品中で、もっとも手強い存在ともいえるレッドアーマーエース。

	ゾンビ 耐久値1		フライングキラ 耐久値1		ブルーキラ 耐久値1
	たまに素早い動きをする者もいるので注意。耐久値は低く一撃で倒せる。		水中から何匹も現われる。イカダの上にいる時は常に攻撃し続けよう。		上昇しながら出現する。空中で静止した後に、体当たりをしてくる。
	マジシャン 耐久値1		ハンニバル 耐久値3		スカルフラワーマルチ 耐久値3
	宝箱の中から出現し、魔法をかけてくる。登場したら速攻で倒してしまおう。		珊瑚に付着した敵。確実に倒さないといつまでも弾を吐いてくるので危険。		スカルフラワーよりも耐久値が高いので、攻撃力の高い武器で攻撃しよう。
	スカルフラワー 耐久値2		セイレン 耐久値2		消滅細胞 耐久値2
	頭を狙わないとダメージを与えられない。2段ジャンプで攻撃しよう。		水上に出る前に倒さないと、3方向に弾を吐いてくる。水中で倒してしまおう。		外見はローズパッドと同じだが、種を飛ばすことはない。連射で倒してしまおう。
	ワードック 耐久値2		グリリアン 耐久値6		フラ・ワラワス 耐久値4
	ジャンプしながら移動してくる。ジャンプする前に倒してしまおう。		口から火炎を吐いて攻撃してくる。炎の届かない場所から攻撃して倒そう。		近付くと伸び、全方向に種を吐くのでかわしながら確実に倒しておく。
	シェール 耐久値1		レッドアーマーエース 耐久値5		フライングナイト 耐久値1
	波が去った後の地表に出現する。貝が閉じている時は攻撃できない。		攻撃を避けるので追撃のポウガンで倒すか、体当たりしてきた時に連射して倒す。		前方からの攻撃は受け付けないので、下をくぐりぬけて後ろから攻撃する。
	ローズパット 耐久値2		コウモリ 耐久値1		ウー 耐久値6
	蕾が膨張すると破壊可能。破壊すると種が飛び危険なので膨張中に倒そう。		微妙な位置に飛んでくるので、左右ジャンプは避け、垂直に飛んで倒そう。		グリリアンと同じく上下左右に火炎を吐いてくるので、距離をとって倒そう。
	ベリアル 耐久値1		ガーゴイルの像 耐久値2		アイシング 耐久値2
	地形の変動で転がってくる敵。破壊不可能なのでジャンプでかわそう。		攻撃してこないが、触れるとダメージを受けるので破壊してから進もう。		進行方向に現われた触手は全て倒そう。後方に生えたものは無視していい。
	ゴースト 耐久値1		ブチゴ布林 耐久値1		マッドドック 耐久値2
	1カ所に留まっていると際限なく出てくる。必要最小限だけ倒して先に進もう。		頭上から飛び下りながら攻撃してくるので、少し手前に戻って倒そう。		ジャンプと素早い体当たり注意到しながら、連射でさっさと倒してしまおう。
	ミミック 耐久値2		ファイアキラ 耐久値1		イーグラー 耐久値2
	近付くと中から靈魂が出てくる。蓋が開いた時にしか倒せない。		炎に近付くと現われる。移動範囲が広く、飛ばれると面倒なので素早く倒す。		耐久値が高く左右に揺れながら移動する厄介な敵。動きを読んで攻撃しよう。
	ギロチン 耐久値1				
	破壊不可能なのでタイミングをはかって2段ジャンプでかわそう。				

全ステージ宝箱ポイント

各ステージごとに出現する宝箱は、ある決められた出現ポイントに触れることで出現する。中には出現位置とかなり離れたところに出現ポイントがあったりするので、取り逃さないように注意しよう。なお、宝箱の中身はその時点での装備と出現個数が関係してくる。詳しくは、P53の宝箱の中身についてを参照しよう。

ステージ1 前半3



写真の位置に出ている宝箱のあたりで2段ジャンプ。

ステージ1 前半4



2つ目のスカルフラワーの半屋の中を通り抜ける。

ステージ1 前半1



最初の本が生えている根元で2段ジャンプ。

ステージ1 前半2



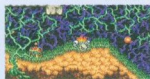
1本目の石柱のすぐ右側が出現ポイント。宝箱は石柱の上。

ステージ1 後半1



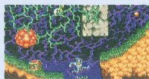
坂を下ったところにある柱の斜め前方にジャンプ。

ステージ1 後半2



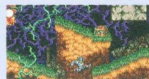
2匹目のベリアルを2段ジャンプで飛び越えたと出現。

ステージ1 後半3



ここで水面スレスレにジャンプし空中で方向転換して戻る。

ステージ1 後半4



下の陸地から水面スレスレにジャンプすると上に出現。

ステージ2 前半1



マストの2本目のロープと3本目のロープの間でジャンプ。

ステージ2 前半2



写真の位置を進行方向に走り抜けると前方に出現する。

ステージ2 前半3



2段目のマストの端で2段ジャンプすると出現。

ステージ2 前半4



一番下のマストの端から斜め前方に方向転換ジャンプ。

ステージ2 前半5



マストの3段目にいるミミックを倒して左端に進む。

ステージ2 前半6



船の左端から斜め前方に方向転換ジャンプで上に出現。

ステージ2 後半1



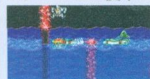
水中に沈んだ石柱の上を通過するだけで前方に出現。

ステージ2 後半2



7番目の宝箱が出た場所の右斜め上辺りを通過する。

ステージ2 後半3



画面の上まで伸びる3本目のハンコバリの右で垂直ジャンプ。

ステージ2 後半4



2匹目のセイレンが出るそばのサンゴの上をジャンプ。

ステージ3 前半1



溶鉱炉の最上段にあるドル袋を取ると出現する。

ステージ3 前半2



溶鉱炉2段目の右端にある切れたハシゴを降りると出現。

ステージ3 前半3



溶鉱炉3段目右の溶若スレスレに空中方向転換ジャンプ。

ステージ3 前半4



溶鉱炉4段目の左端の頭上にある石像の下でジャンプ。

ステージ3 後半1



2匹目のガーゴイルと3匹目のガーゴイルの間でジャンプ。

ステージ3 後半2



動く足場をやり過ごし、塔の端から空中方向転換ジャンプ。

ステージ3 後半3



登り坂の2匹目のガーゴイルを壊した辺りでジャンプ。

ステージ3 後半4



水平な柱の中央よりやや右上にジャンプ。

ステージ3 後半5



下り坂の途中の中央よりやや左上に2段ジャンプ。

ステージ4 前半1



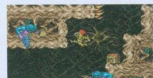
スタート地点からやや左斜め上に2段ジャンプ。

ステージ4 前半2



足場から右に飛び移りスカルフラワーを倒して進むと出現。

ステージ4 前半3



最初の段差を写真の位置に左斜め上にジャンプ。

ステージ4 前半4



足場に乗り一回転した2つ目の棘の上を飛び越えると出現。

ステージ4 前半5



足場から左に飛び移り、壁に生えた棘の近くでジャンプ。

ステージ5 前半1



スタート地点から右斜め上に2段ジャンプ。

ステージ5 前半2



足場の右端から空中方向転換ジャンプで出現。

ステージ5 前半3



最初の足場の右端空中にあるドル袋を取ると出現。

ステージ5 前半4



1匹目のレッドアリーマーエースのいる位置でジャンプ。

ステージ5 後半1



最初の水柱の後ろで真上に2段ジャンプ。

ステージ5 後半2



写真の位置を通り過ぎるとその上の足場出現。

ステージ5 後半3



ハシゴの脇から左斜め上に2段ジャンプ。

ステージ5 後半4



最初にウーのいる位置から真上に2段ジャンプ。

ステージ6 1



最初の段差を左斜め上にジャンプ。

ステージ6 2



2匹目のレッドアリーマーエースの位置を過ぎると出現。

ステージ6 3



1匹目のコッカトリスのクビの辺りでジャンプ。

ステージ6 4



3匹目のレッドアリーマーエースの位置を過ぎると出現。

ステージ6 5



写真の位置でジャンプすると進行方向に出現。

ステージ7 1



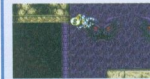
スタート地点で斜め上に2段ジャンプすると前方に出現。

ステージ7 2



コッカトリスを倒し、写真の位置までくると出現する。

ステージ7 3



レッドアリーマーエースの上にあるドル袋を取ると出現。

ステージ7 4



レッドアリーマーエースの位置から斜め上に2段ジャンプ。

ステージ7 5



敵を倒した後出現する階段から写真の位置に2段ジャンプ。

ステージ7 6



写真の位置まで進むと後方に出現。

ステージ7 7



2匹目のミミックのいる足場から斜め左に2段ジャンプ。

● ステージ紹介

ここで「超魔界村」の全ステージの出現モンスターと攻略法を紹介する。本作はステージ上に凝った仕掛けが多く、新しく導入された2段ジャンプを駆使しないと、先へ進む

ことはできない。制限時間内にボスを倒さなければいけない点や、最終ボスのもとへは2周目でないといけない点や、最終ボスのもとへは2周目でないといけない点などは前作「大魔界村」と同じだ。

ステージ1 処刑場～人喰い丘

出現モンスター ソンビ、スカルフラワー、ワードック、シェール、ローズバット、ベリアルが登場。ここで注意すべきは耐久値もそこそこあるワードック。早めに倒しておかないと、ジャンプで襲ってくるので厄介だ。

大波は岩柱の上で避けるべし

墓場を通り過ぎた後の海上のステージでは、大波が襲ってきて、あっという間に死んでしまう。安全な岩柱の上に行けるだけ早く飛び移ろう。岩柱から小さな島への2段ジャンプの時は、ボタンを軽く連打するのがポイントだ。



ガイコツを吐き出す塔の前を抜けたら、この岩柱の上飛び乗ろう。

VS.コッカトリス

このステージのボスは怪鳥コッカトリス。弱点の頭を攻撃するには、首を伸ばしてきたところを狙えばよい。口から吐く卵に気を付けながら近付き、首を動かし始めたから画面の左端まで逃げて、伸びてきた頭を攻撃しよう。



この位置まで逃げたら、あとは右を向いて攻撃ボタンを連打する。

ステージ2 幽霊船～狂気の海

出現モンスター ゴースト、ミミック、ギロチン、フライングキラー、ハンニバル、セイレンが登場。全ステージの中でもとくに面倒な敵が多い。中でもゴーストは神出鬼没なので、意外なところでダメージを喰らう。

途切れたハシゴを活用せよ

幽霊船の後半、4つ目のギロチン以降の攻略法。まずはギロチンの手前にある途切れたハシゴを使って下に降りる。あとはひたすら右に向かって走るのみ。甲板の上にいる2匹のミミックはジャンプでかわす。イカダが見えたら2段ジャンプで飛び移ろう。



このハシゴを使って甲板に降りたら、とにかく右に走り続けよう。

波が高くなったらジャンプ

イカダを使って進む狂気の海では、珊瑚礁を飛び越えるタイミングに注意しよう。波の動きを読んで、波が高くなった瞬間を狙ってジャンプすれば、珊瑚礁に当たる心配はない。ハンニバルは珊瑚礁を飛び越える前に倒しておこう。



写真のように、珊瑚礁が波に隠れた瞬間を狙ってジャンプ。

VS.ストームザチェイス

貝のお化け、ストームザチェイスがこのステージのボス。常に画面の中にお互いが映っているくらいの間合いを取って、弱点である顔に波の高さが合った瞬間に連射しよう。あせらずに、コツコツと攻撃すれば必ず倒せる。



巻貝弾は、ジャンプだけでなくしゃがんで避けることも大切。

ステージ3 溶鉱炉～溶鉱の塔

出現モンスター グリリアン、ファイアーキラー、レッドアーマーエース、コウモリ、ガーゴイルの像、プチゴブリンが登場。ここではレッドアーマーエースがやはり強敵。魔法で倒すのが一番いいだろう。

石柱地帯はジャンプで踏破

ここでは、グリリアンの吐く炎の向きに注意しながら最下層を目指す。グリリアンは射程の長い武器で離れたところから倒してしまおう。溶鉱炉の最下層に降りると、一定間隔で上下する微妙な間隔の石柱に飛び移らなければならない。最初の石柱群はいつも通りの2段ジャンプと通常ジャンプでOK。その後の動く足場だが、足場の上も動いているので流れと逆に進まないという側面の棘でダメージを受けてしまう。また、最初の足場の真下にある足場は乗り移るとすぐに落下するので、すぐに隣の上下している足場に移ろう。



石柱へのジャンプは天井に頭をぶつけるとうまくいく。



2本目の柱に移るときはジャンプボタンを素早く2回押す。

強敵!! レッドアーマーエース

溶鉱炉を越えて、石柱をうまく飛び移ったと思ったら現われるレッドアーマーエース。耐久度も高く難敵だが、魔法に反応できないという弱点もある。しかし、ここまでくるのに黄金の鎧状態をキープしておくのもツライだろう。攻略

のポイントは放物線を描いて降りてきた瞬間を狙うこと。空中から降りてきたらすぐにしゃがんで、思い切り連射して一気に倒そう。また、地上へ降りて走ってくる時には飛び上がらないので、そこを連射して倒すのもいい。



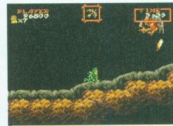
レッドアーマーエースの姿が見えたら用心すること。



これくらいの距離があれば、降りてきても当たる心配はない。



放物線を描いて降りてきた瞬間、すかさずしゃがんで連射。



追撃のボウガンなら、楽に倒すことができる。

左右へのジャンプは命取り

溶鉱の塔では、飛んでくるコウモリの体当たりを避けるのが意外と難しい。あちこちから飛んでくるコウモリに当たらないコツは、左右にジャンプしないこと。岩に飛び移る時以外は、常に垂直にジャンプするようにしていれば、コウモリに当たることはほとんどない。頭上から落下してくるプチゴブリンは、少しずつ進みながら倒れていくところを避けよう。



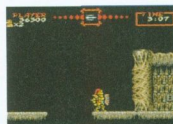
攻撃する時も避ける時も、垂直にジャンプすれば大丈夫。



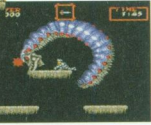
プチゴブリンは落下した後、突進してくる。油断は禁物だ。

VS.デスクローラー

デスクローラーは、コツさえ知っていれば楽に倒すことができるボスだ。ステージの最後にきて曲が変わったら、すかさず一番高い足場まで戻り、右端にしゃがんでじっと待つ。ボスが追ってきて回りはじめたら、しゃがんだまま顔を狙って攻撃しよう。戻る時には、ジャンプボタンを連射してボスを飛び越えるのがポイントだ。



この位置でも、ボスの出す岩を垂直2段ジャンプで避ければ十分に倒すことができる。



この高い足場に戻るタイミングはかなりシビア。自信がなければやめておこう。

ステージ4 魔物の腹

出現モンスター イーグラール、スカルフラワーマルチ、ブルーキラー、消滅細胞が登場。耐久値の高いスカルフラワーマルチとイーグラールが難敵。スカルフラワーマルチは確実に倒してから進む。

イーグラールは確実に倒そう

ステージ4は魔物の腹の中。ここで注意したいのがイーグラール。際限なく出現するので、ここは構わずに先を急ぎたいところだが、足場へ飛び移る前だけは全て倒しておくようにしよう。無視して足場に飛び移ると、カゴが開いた後に思わぬところで体当たりを喰ってしまうのだ。



足場に飛び移る前は、出現しているイーグラールを全て倒しておく。

足場はなるべく前の方で

魔物の腹の後半は、移動する足場に乗って進んでいく。ここには宝箱が出現しないので、ローズパットと吹き上がる紫の煙にだけ気を付けよう。常に足場の前方にいれば、ダメージを受けた場合でも落とされる心配はない。



このくらい前の方にいれば、煙に当たっても落ちることはない。

VS.ヒュードラ

ボスのヒュードラは、3つの頭をもつ巨大な竜。吐き出された火炎弾を垂直ジャンプで避け、分裂したら素早く近付いて2段ジャンプで飛び越えよう。これを繰り返しながら、3つの頭に向かってひたすら攻撃していこう。



分裂した時は、素早く下をくぐり抜けるのもいい。

ステージ5 永久凍土の森～氷壁地帯

出現モンスター フラ・ワラフス、ウー、レッドアリーマーエース、フライングナイト、アイシング、マッドドックが登場。フラ・ワラフスは耐久値が意外に高いので、威力のある武器で攻撃したいところだ。

アイシングは素早く倒す

足場を上へ上へと登っていくと、やがて開けた場所へとでる。ここでは地面から生えてくるアイシングに注意すること。前方から現われるフライングナイトをタイミングをはかって避けながら、進行方向に生えてくるアイシングだけを素早く倒しながら進んでいこう。



フライングナイトに前方からの攻撃は効かない。後ろから倒そう。

雪崩は高台やハシゴで避けよう

氷壁地帯に入るとすぐにマッドドックが3匹もいる。ゆっくり進んで離れた位置から倒してしまおう。これは他のマッドドックも同様だ。雪崩は基本的に高台やハシゴを使ってやり過ごせるが、2段ジャンプでも避けることができる。



この縁を飛び越えようとする襲ってくるマッドドックに注意しよう。

VS.ベールアロケン

口から発射される冷凍弾を避けるのは簡単だが、射程距離の長いブーメランをかわすのは結構辛い。ブーメラン攻撃されそうになったら左に走って逃げる。頭が弱点なので2段ジャンプを使って攻撃していこう。



直接攻撃が当たりにくい時は、攻撃魔法を使うと楽に倒せる。

ステージ6 魔帝の城

出現モンスター レッドアーマーエース、コッカトリス、イーグラールが登場。ただでさえ手強いレッドアーマーエースが3匹も出てくるので注意が必要。このイーグラールは一度画面から消してしまえば二度と現れない。

レッドアーマーエース攻略法1

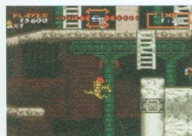
ステージ6は全体が短く、敵の数も少ない代わりに、レッドアーマーエースが3匹も登場する。前半に登場する2匹は、入口までおびき寄せた方が安全だ。ステージ3と同様、放物線を描いて降りてきたら、素早くしゃがんで連射しよう。走ってきたところを連射するのも有効だ。



前半のレッドアーマーエースは、ここまでおびき寄せてから戦おう。

レッドアーマーエース攻略法2

3匹目のレッドアーマーエースも、入口までおびき寄せてから戦おう。ハシゴを降りて近付き、動き出したら急に画面左の柱から飛び降りて、入口まで誘いこむのだ。倒すのに時間がかかってもまず問題はないだろう。



この位置まできたら画面左に向かって大きくジャンプしよう。

VS.大魔王アスタロト

ステージ6のボスは大魔王アスタロト、口からはレーザー、腹から炎を吐いて攻撃してくる。炎の当たらない坂の下まで急いで戻ったら、レーザーに気を付けながら垂直2段ジャンプを活用して弱點の頭を攻撃しよう。



レーザーは、炎を吐いた後に出すことが多い。

ステージ7 妖魔回廊

出現モンスター コッカトリス、レッドアーマーエース、ゴースト、ミミックが登場。すでに出現したモンスターが数多く現われるステージ。ゴーストとミミックがしつこいので、あまり相手にせず、先に進んだ方がいい。

後半の敵は無視して進め

ステージ7の後半に登場するゴーストは相手をしていないとキリがないし、ミミックもいちいち倒す必要はない。2段ジャンプをうまく活用して、敵を避けつつ足場を上がっていくのが、最も安全な方法だ。



邪魔なゴーストだけを倒して、あとの敵は全て無視。とにかく急いで足場を登るのだ。

VS.アスタロト&ネビロス

ステージ7のボスはアスタロトとネビロス。ネビロスの口から放たれるビームはアスタロトよりも強力で、腹から吐き出す炎はどこまでも伸びてくる。段差を利用して炎をかわし、スキを見て応戦しよう。



ネビロスが吐く炎は、この段差より下にはこない。

VS.魔帝サマエル

2周目のステージ7をプリンセスの腕輪を持ってクリアすると、最終ボスである魔帝サマエルの間へ進むことができる。サマエルはあまりにも巨大なため、地上には弱点の顔にアーサーの攻撃を届かせることができない。サマエルの顔を攻撃するには、腹から発射された円盤の上に飛び乗り、ジャンプして顔に近付いた時を狙うしかない。これを繰り返せば強敵サマエルは必ず倒せる。



レーザーと円盤が同時に発射された時を狙って円盤に飛び移ろう。

その強烈な難しさによって、かえってゲーム好きたちの人気を集めた『魔界村』。しかし、どんなに評判がよかろうと、実際に面白かろうと、私が自分から『魔界村』を遊ぶことはあまりなかった。中学生や高校生をやったころの私は、『魔界村』という名前を聞いただけで、なんとなく気まづくなったり、気恥ずかしくなったりしたものであったから。いや、なんとなくではない。理由はちゃんどある。それは、主人公のアーサーのせいだ！ と言いきってしまうと、アーサーだけに責任を負わせてしまうようでかわいそうなので、ひとつ別の例をあげておこう。ちょうどファミコン版も出たして、『魔界村』が全国的に流行っていた頃……それよりほんのちょっと後だったかな、私は『機動戦士Ζガンダム』というアニメに熱狂していた。元祖ガンダム世代の私は、真性2次元コンプレックスで(アブネー)、そりゃもう本気で赤い彗星のシャアに想いを寄せていたのだ。そんなある日、あるアニメ雑誌にΖガンダム着せ替え人形などという、とんでもない付録がついてきた！ 着せ替えというからには、人形本体は何も着てなかったりするワケだ。で、シャア・アズナブルさんはと申しますと……股間のラインもクッキリと、ピッチピチのブリーフ姿で登場！ しかも、まさかとは思ったが、パンツの色はやっぱり赤だった……。

もう、目のやり場に困ったね。私はずーっと女子校で、ひとりっ子ということもあり、オトコの人プライベートな面というか、オトコの人自体に免疫がなかった。だから、セクシーなことを連想するまえに、唯一身近な男性であるオヤジが、風呂上がりにパンツ一丁で居間をウロウロしている姿が重なってしまったのである。思春期のオンナのこってさあ、そんなオヤジを不潔だと思ったりする微妙な年頃なワケよ。そんなもんだから、どんなにショックだったか想像つくでしょ？ いや、同じハダカでもね、1年戦争の時のシャワーシーンでは、たくましい筋肉とするといい眼光で、「ハダカでもオレは無敵だ！」なんて雰囲気をかもしだしていたじゃない。アレは抵抗なかったんだけどね。クワトロ・バジナ大尉の場合、肩を出したユニフォームからして、なんか危なげだったじゃーん。そのうえ素顔をさらけ出して、ブリーフ一丁とは……なんとも無防備で、ドキマギしてしまったのを覚えているわよ。

ということで、2枚目代表であるシャア少佐のパンツ

姿でもダメなくらいなんだから、そりゃあアーサーのはもっとダメだろう。ポーポーのひげづらで、騎士というより山男ってルックスのアーサーだったけど、鎧に身を包んでいる姿はなかなか立派であった。それだけに、パヨンという効果音とともに、はじめてアレが脱げた時のショックは、いままも忘れない。「え、敵にやられたと思ったのにまだ生きてぞ！ 嬉しい仕掛けだなあ」なんてことを思っている余裕はちっともなかった。顔は真っ赤になるわ、動揺するわで、たちまちゲームオーバーだ。暗い森や墓場で、ゾンビを相手に、白いペラペラのトランクで戦うアーサー。画面から、風呂上がりのオヤジの情けなさがブーンと漂ってきて、もはや直視できるような状態ではなかったよ。

その後、『大魔界村』が出た時には、私も大学に進学し、アスキーでバイトもしていて、オトコの人にある程度の免疫もできていた。そんなもって、彼氏もいた。その彼氏というのがかなりのゲーマーだったもんで、必然的にふたりで『大魔界村』を遊ぶハメになってしまったのだ。ボーイフレンドとふたりで、イチゴ柄のアーサーのパンツを眺めたその時に、あのこと『魔界村』に抱いていた気恥ずかしさ、気まづさは、ある程度精算できたんだと思う。しばらくしてJmen'sという、ブリーフ姿の外国人男性ダンサーのステージが見られる遊び場が流行った時には、照れるどころかノリノリ状態になったりもした。

そして現在。男性の同僚や友だちが目の前で着がえているのを、意識して見るでも避けるでもなく、平然としていられるようになってしまった。気を使われずに、目の前で着がえられてしまう私もオンナとしてどーかと思うが……。それでもやっぱり、風呂上がりのオヤジはこたえる。



おどろおどろしい魔界の雰囲気とは到底釣り合わない、アーサーの可愛らしいパンツ姿。屈強そうな體裁からいさひの変わり身!? なので、心細さもひとしおだ。

The dawn of history

CAPCOM カプコン ジェネレーション

GENERATION

第3集 ここに歴史はじまる

第3集

ここに歴史はじまる

VULGUS

VULGUS

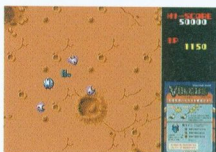


バルガス 1984年5月 シューティング

記念すべき、カプコン初のアーケードゲーム作品。宇宙を舞台にしたシューティングゲームで、プレイヤーはマイシップを操作し、侵略者バルガスの破壊を目指す。使用する武器はノーマルショットのツイン連射砲と、敵編隊を貫通して倒すことが可能なキャノン砲の2つ。弾数に限りがあるキャノン砲を、強敵を倒すために使うのか、ストックすることで高得点を狙うのかという選択が、実に絶妙なゲームバランスを生み出していた。

システムガイド



『バルガス』は全3ステージで構成されているシンプルな強制縦スクロールシューティングゲーム。各ステージの後半には高得点を狙える宇宙空間のシーンがあり、3ステージ目の宇宙空間には最終ボス、バルガスが登場する。ところどころに登場するアイテムを入手しながら3ステージを進み、バルガスの破壊をめざそう。






出現するアイテムを確実に取ることが、ゲーム展開を有利にする。

アイテム

アイテムは画面上部から出現して、ゆっくりと下降してくる。万が一取り逃してもすぐに新しいアイテムが登場するので、危険をおかしてまで取りに行く必要はない。








	敵サインE	敵の数が増えるのを防ぐことができる。
	敵サインD	敵の弾数が増えるのを防ぐことができる。

	敵サインS	敵の移動速度の上昇を防ぐことができる。
	POW	キャノン砲の弾数が1発増える(15発までストック可能)。
	佐吉	キャノン砲の弾数が一杯になると出現。取ると10000点。

ザコキャラクター

ザコキャラクターは、それぞれ飛行パターンに特徴を持っている。このパターンを見極めることが、攻略への第一歩。ここで全てのザコキャラクターの特徴を紹介しよう。

	ザコ1	出現後、しばらくマイシップを追跡する。縦方向の移動を有効に使うとやり過ごそう。
	ザコ2	カーブ軌道を描きながら攻撃してくる。早めに軌道の内側に入りこんで撃退するべし。
	ザコ3	画面下方中央で旋回するクセモノ。危ないと思ったら左右どちらかに逃れよう。
	ザコ4	突進してくる前に、左右どちらかの集団を始末して、避ける準備をしておく。
	ザコ5	ザコ1とほぼ同じ動きをする。縦方向に移動し、囲まれないように注意しよう。
	ザコ6	これも追跡タイプだが、移動スピードが速い。近付かれたら大きく動いて振り切るべし。

	ザコ7	移動は直線的で、集団で突っこまれると逃げ場を失いやすい。動きが止まる旋回中を狙おう。
	ザコ8	画面の左右から登場し、大きな弧を描きながら飛行してくる。出鼻をくじくのが得策。
	ザコ9	回転が止まると通常弾では破壊できなくなる。キャノン砲なら問題なく倒せる。
	集団ザコ1	登場時から一列に整列して飛行している。縦に並んだ時にキャノン砲で一掃しよう。
	集団ザコ2	一列に並んで登場し、一度分裂する。再び集合した後、分裂してマイシップに襲いくる。
	集団ザコ3	途中まで集団で編隊を組んで登場する。しばらくしてから、分裂して飛び去ってしまう。
	集団ザコ4	登場後に集結し、マイシップめがけてむかってくる。終了した時が全滅の狙い目。

ワンポイント

●集団ザコは6機で編隊を組んでくる。この集団ザコをキャノン砲でまとめて倒すと、撃墜した数に応じて200、400、600、800、1000点と得点がアップする。

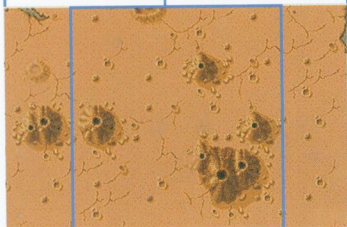
●集団ザコを通常弾で全滅させると、500点の得点が入る。次に登場する集団ザコを全滅させると1000点が、以降全滅させるごとに500点ずつ得点が増えていく。

中ボスの軌道タイプ

ここで各中ボスの軌道パターンと対処法を紹介しよう。「バルガス」に登場する中ボスの種類は3タイプ。通常ショット6発、キャノン砲なら1発で破壊でき、1000点が加算される。軌道パターンは以下に紹介する7種類。あらかじめ軌道を予測し対処するのが得策なのだが、画面を左右にスクロールさせて中ボスを画面外に追いやってしまうことで、消してしまうこともできるのだ。

スクロール画面

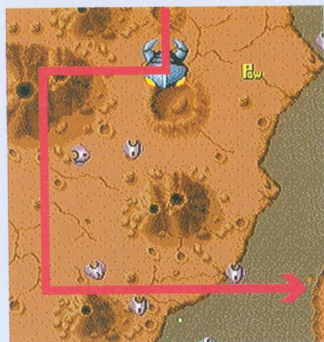
実際のゲーム画面



このように、「バルガス」のゲーム画面は大きく横方向にスクロールする。中ボスの軌道は出現地点を起点としているため、画面をスクロールさせて画面外に追いやることができる。

軌道パターンA

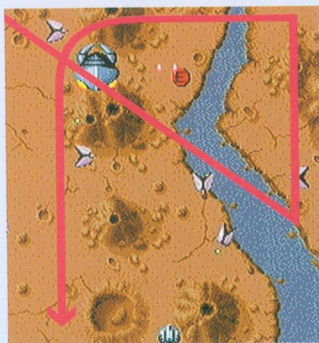
画面上部中央から出現し、左端に移動してから前進。画面下部まで下がってきたら、そのまま右方向に水平移動して画面外へ消えていく。



画面をスクロールさせ消してしまうよりも、前進中に破壊してしまう。

軌道パターンB

画面上部左端から出現。一気に右斜め下方向に移動し、右端にきたら上昇していく。しばらく待機した後、大きなカーブを描いて画面下部にむかう。



画面右端での上昇中が比較的無防備。待機状態以降はあまり深追いしないこと。

軌道パターンC

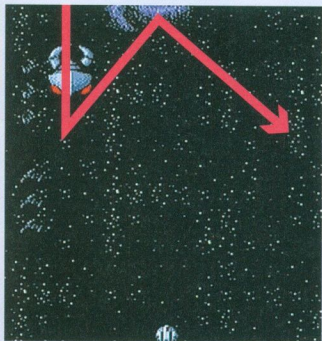
画面上部左端から出現。そのまま前進し、画面最下部の少し手前でいったん待機。その後右斜め上方向に進み、大きく回って画面下部へと進んでいく。



待機状態からの軌道が少々トリッキー。自信のない人は画面をスクロールさせて消そう。

軌道パターンD

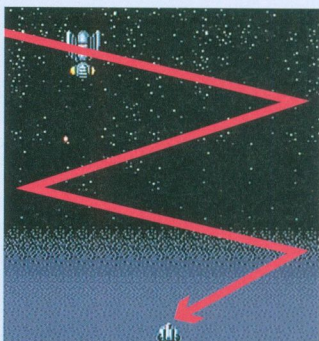
画面上部左側から出現し、少しだけ前進した後、画面横軸の中央を頂点とした山形を描いて、そのまま画面右方へと消えていく。



画面に出現している時間が少ないので、キャノン砲を使って早めに仕留めよう。

軌道パターンE

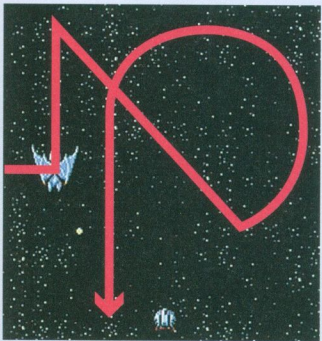
画面上部左端から出現。左右に大きくジグザグを描きながらゆっくり前進する。3つの折り返しポイントで待機するので、うっかり追突してしまいやすい。



あまり深追いしないこと。待機している時に画面をスクロールさせて消すのもいい。

軌道パターンF

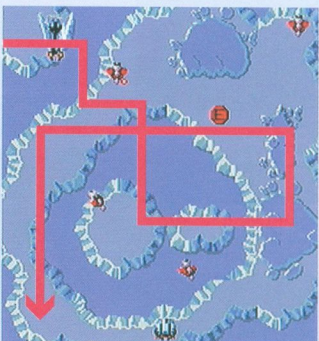
画面左端の中央部から出現後、真上に移動して一気に右斜め下方向に前進。その後、ごごちなげに円を描いて、画面下部中央やや左に消えていく。



最後の直進時に勝負をかけるのはリスクが大きすぎるので、回転中に始末しておこう。

軌道パターンG

画面左端やや上方から出現し、階段状に前進してくる。画面中央部で一回転し、画面下方の左端にむけて直進していく。



ザコキャラが多い場面では最もうっとおしい軌道。画面下方でやり過ぎるのが無難。

● ステージ紹介

ここで「バルガス」の全ステージを地上エリアと宇宙空間に分けて紹介しよう。地上、宇宙での地形による効果は一切ない。なお、POWや敵サインなどのアイテムは、地上エリアにしか登場しない。



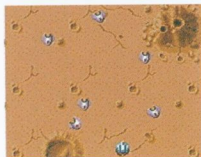
敵が総力をあげて襲いかかってくる戦いの場が地上エリアだ。



どちらかというと、ボーナスステージの感のある宇宙空間。

ステージ1 平野

最初のステージだからまずは肩ならし……などと思っていると、たどところにやられてしまうので、気を引き締めて挑んでいこう。弾を発射しながら接近してくるザコ1の追



序盤はまだ弾を撃ってこないが、中盤以降からやっかくなっていくザコ1。

撃や終盤に登場するザコ4の突進は、画面下方で迎え撃つのが比較的安全。アイテムは取りそこなってもすぐまた現われるので、あせて取りに行く必要はない。



あまり中ボスに構いすぎていると、たちまち逃げ場所がなくなってしまうことも。

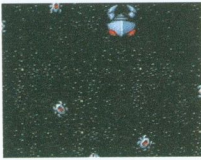
宇宙空間

最初の宇宙空間ということで、出現する敵の数はそれほど多くない。また、弾も撃ってこないなので簡単に攻略できるだろう。軸をうまく合わせれば、集団ザコと中ボスをキ



最初の集団ザコは、二度目に整列した時が、キャノン砲で一掃できるチャンス。

ャノン砲1発で仕留められる。ただし、キャノン砲を使って集団ザコを一掃した場合、ボーナス得点は入らない。ボーナス得点を狙うのなら通常弾で撃墜していこう。



後半に出てくる集団ザコは整列後、マイシップを追跡してくるタイプだ。

ステージ2 山岳

序盤に登場するザコ5は、移動速度はそれほどでもないが、1体につき発射してくる弾の数が多し。“攻撃される前に撃て”の気持ちで早めに撃退してしまおう。意外にお



ザコ5は自機を執拗につけまわってくる。ぼやぼやしていると逃げ場を失うことも。

ろそかにしがちなのが、画面最下部スレスレまで前進してくる中ボスの弾。接近しての通常弾連射による破壊は危険が大きいので避けよう。



ザコ9を追いかけているうちに、追いつめられることのないように注意しよう。

宇宙空間

ステージ2の宇宙空間は、中ボスのオンパレード構成。同じ軌道を描く中ボスが、行進よろしく3体1セットで出現し、ミサップを挑発するのだ。いちおう弾は発射してくるが、ザコが登場しないのでよほど接近してない限り、恐れる必要はない。ボーナスステージのつもりで楽しもう。



深追いするのは危険を伴う。危なくなったら Canyon砲を使っていいぞ。



中ボスの編隊は合計4セット出現する。時には逃げることも重要だ。

ステージ3との境界線では、ザコ6の容赦ない追撃が待ち受けている……。



ステージ3 氷河

敵サインをもらさず取り続けたとしても、最終ステージともなるとさすがに各ザコキャラの基本性能がかなりアップしている。序盤のザコ6、中盤のザコ5、そして終盤のザコ7の追撃速度はハンパじゃないので、Canyon砲も惜しまず使って切り抜けよう。

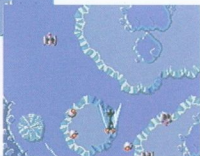


2、3機のザコ6に接近されたらまず逃げ切れぬ。画面中央付近に留まるのだけは避けたい。



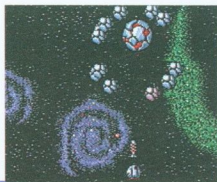
中ボスの存在がかなりうっとうしい中盤。完全に無視するの一手ではある。

ザコ8のUターンポイントは不規則。画面の左右どちらかの端に寄るのが得策。



宇宙空間

最終ボス、バルガスとの一騎打ちシーン。バルガスは本体(10000点)の周りに防御用の隕石を出現させるので、なかなかダメージを与えにくい。あせらず長期戦に持ちこんで撃退しよう。なお、宇宙空間が途切れた時点でバルガスはどこかへ消え去ってしまい、2周目に入突するぞ。



弾避けの基本は、画面下半分での振り子状の左右移動。正面にきたらCanyon砲を惜しまず発射。



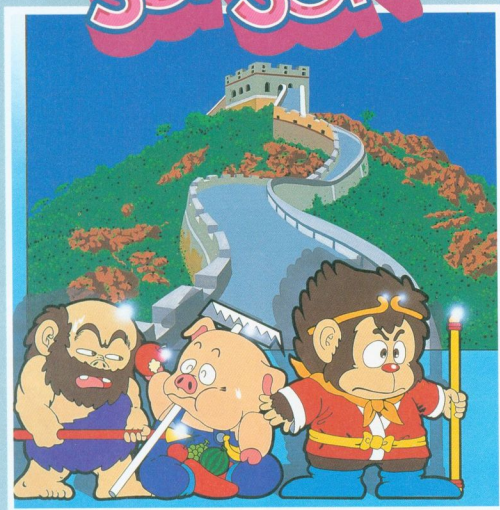
画面の下に消えたはずが、上方から不意をついた攻撃をしてくることもある。

とりまき隕石は、地道に攻撃していると数が減ることがある。そこを狙い目だ。



SONSON

SONSON



ソソソ 1984年7月 シューティング

主人公のソソソとトントンが、お釈迦さまから巻物
をもらうために天竺を目指すという異色のシューティ
ングゲーム。軽快でコミカルなBGMにのって天竺へ
と続く道程を縦横無尽に動きまわり、次から次へと出
てくる敵キャラクターを退治しながら進んでいく。当
時としては珍しかった2人同時プレイが可能なおえ、
主人公を始めとする全ての登場キャラクターがとても
可愛らしい点が、人気を博した大きな理由だった。

システムガイド

「ソソソ」は、2人同時プレイが可能な強制横スクロールのシューティングゲーム。ただし、砦の場面では砦を攻略するか一定時間が経過するまでスクロールがストップする。全19ステージをひたすら進み、最終目的地である天竺に到達すれば1周クリアとなる。フィールドには6つの段があり、キャラクターの上下移動は段単位で行なわれる。






ソソソたちの攻撃方法は、向いている左右方向へのショットのみ。




スモールフーズ&ジャンボフーズ

アイテムとして登場するフーズを入手すると得点が入る。また、ステージ上に落ちているスモールフーズ(赤文字)を6つ取ることジャンボフーズ(緑文字)が出現するのだ。

	チューリップ 10点		マッシュルーム 40点		だいこん 80点		めだまやしき 3000点
	ラディッシュ 10点		トマト 50点		マスカット 90点		かき 4000点
	だんご 20点		オレンジ 50点		りんご 90点		ケーキ 5000点
	チェリー 20点		さやえんどう 60点		バナナ 100点		フランフルト 6000点
	にんじん 30点		レモン 60点		スイカ(大) 100点		エビフライ 7000点
	あさがお 30点		スイカ(小) 70点		にんじん 1000点		スイカ 8000点
	イチゴ 40点		グレープ 70点		ジャガイモ 2000点		ジャンプイチゴ 9000点
							ジャンボイチゴ 10000点

その他のアイテム&隠しキャラクター

	POW ジャンボフーズを8つ取ると出現。画面内の敵キャラクターをジャンボフーズに変える。
	タケノコ 特定の場所を通過すると出現する。出現させると500点、取ると1000点が得られる。
	弥七 砦を20秒以内に攻略すると出現する。取ると4000点が得られる。

	巻物 最終目的地である天竺にいるお釈迦様の手の中にある。取ると30000点が得られる。
	エリマキトカゲ 1000~9000点のジャンボフーズを取り逃すと出現。半分の得点のジャンボフーズをくれる。
	ヒバリ ジャンボイチゴを取り逃すと出現し、ジャンボフーズのケーキを置いていく。

敵キャラクターの傾向と対策

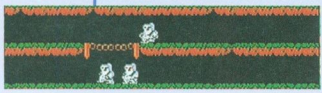
「ソノン」には10種類の敵キャラクターが登場する。そのどれもがソノンやトントンに劣らないほど可愛いらしい容姿をしているのだが、だからといって舐めてかかると痛い目を見ることになる。これらの敵キャラクターは3～8体で徒党を組んで襲いかかってくるのだ。それぞれの敵キャラクターの行動パターンを覚え、的確な対処を行なうことが攻略への第一歩となる。



スピンスカル、大魔神以外の敵キャラクターはショット1発で倒すことができる。

兵馬備

こまめに段移動しながら、プレイヤーを追ってくる。近くの敵を始末してから、残りを待ち受ける準備をしよう。



山賊

移動速度が速く、槍を投げってくる。兵馬備ほど執念深くないので、近付かれてもうまく回避できる。



コウモリ

3～4段ぶんのカーブを描きながら編隊飛行する。カーブの頂点にきたところを攻撃しよう。



ピラニア

画面下端から出現し、放物線を描きながら前進する。下段で迎え撃てば、撃退自体は難しくない。



スピンスカル

出現した段をゆっくり前進する。5発で倒せるが、大量に出現するので、ルート確保ぶんは倒しておくべし。



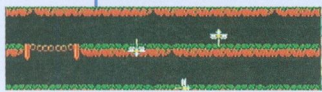
ハチ

段にとらわれない不規則な軌道で接近する強敵。上下方向から鋭角で接近される前に手を打っておきたい。



青とんぼ

2段ぶんの円軌道を描きながら前進し、1/2段ずつ下がっていく。敵に惑わされぬよう安全な段を判断しよう。



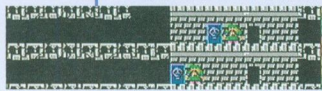
赤とんぼ

1点に集結した後、直線飛行で突進してくる。集結時に全滅させるか、距離をとって突進に備えよう。



城兵

砦のウォールスカル(3発で破壊可能)の背後に出現し、爆弾を投げってくる。ある程度の距離をとって戦おう。



大魔神

3体で出現し、各々7発で破壊可能。しばらくすると突進してくるので、最初に壊すか避けるか決めておこう。



● ステージマップ

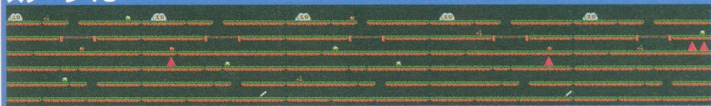
マップの見かた

「ソノン」はステージ 19 から始まり、最終目的地である天竺がステージ 1 となっている。マップ中の▲はタケノコが隠れている場所を表わしている。罅ではスクロールが一息ストップし、罅内にあるウォールスカルを全て破壊するか 20 秒が経過すると先へ進むことができる。

ワンポイント

- ショットの射程距離は進行方向 6 キャラクターぶん。
- ミス後の再スタート時に乗っている金斗雲は、ボタンを押さなければ約 10 秒間乗ってられ、その間は無敵状態でいられる。

ステージ 19



ステージ 18



ステージ 17



ステージ 16



ステージ 15



ステージ 14

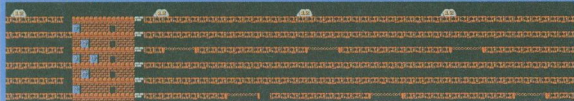


● ステージマップ

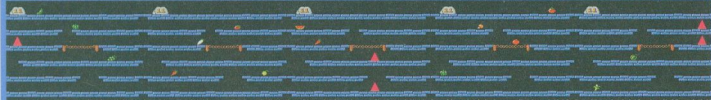
ステージ 13



ステージ 12



ステージ 11



ステージ 10



ステージ 9



ステージ 8



ステージ 7



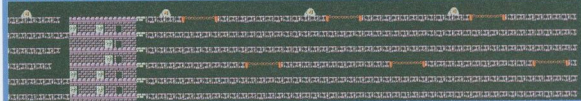
ステージ6



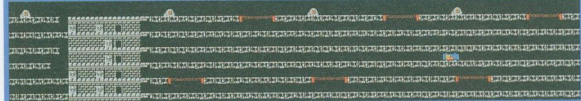
ステージ5



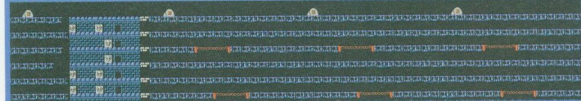
ステージ4



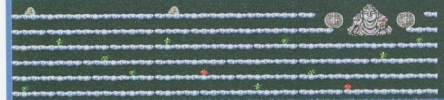
ステージ6



ステージ2



ステージ1



エンディングについて

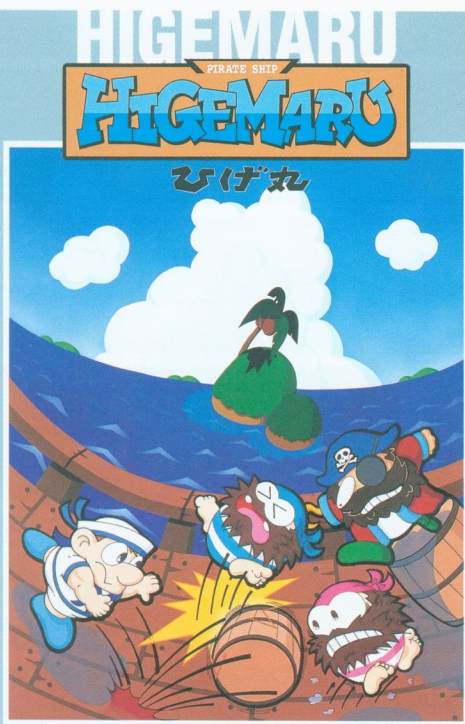
天竺にたどり着くとステージクリア。ボーナス10000点が得られ、2周目に突入する。ここでお釈迦様の持つ巻物を取ると、ステージクリア時に30000点のボーナスが加算される。



巻物は、真下からのジャンプで取れる。2人プレイ時は争奪戦になることも。



巻物を取ってれば、ステージクリア時に40000点ものボーナスが得られる。



ひげ丸 1984年9月 パズルアクション

世界中の海で暴れまわっているボウス率いる海賊、ひげ丸軍団をやっつける面クリア型のアクションゲーム。プレイヤーは水兵のモモタルーを操作し、船内に置いてある樽やドラム缶などの道具を使って海賊を退治していく。通路の壁としての役割も果たしている樽をむやみに投げ続けていると逃げ道がなくなってしまうり、海賊をまとめて倒すことで高得点が入る点などにパズル的な戦略性が生まれ、好評を博した。

システムガイド

『ひげ丸』はバズル性の高い面クリアー型のアクションゲームである。システムは非常にシンプル。樽をかつぎ上げ、向いている方向に投げ付けるだけ。海賊のひげ丸たちは、樽をぶつけることでやっつけることができる。また、樽の中にはアイテムやひげ丸が隠れていることも。デッキ上にいるひげ丸を全て退治したらステージクリアだ。



各デッキに登場するひげ丸の数は、画面上部に表示されている。

キャラクター紹介

モモター

持ち前の腕力を駆使し、1人で海賊のひげ丸軍団に立ち向かう勇敢な水兵だ。



ボウス

無法者の海賊、ひげ丸軍団を率いるボス。何度倒してもきりなく襲ってくる。



ひげ丸

ボウスに率いられ海を荒しまわる海賊集団。樽に入って襲ってくることもある。



『ひげ丸』テクニック

樽の投げ過ぎに注意しよう

モモターが一度投げた樽は壊れてなくなってしまう。樽は通路を隔てる壁の役割も持っている。この樽入りひげ丸は、一度武器をぶつけるか樽から飛び出してくる。そこをすかさず攻撃すれば退治できるのだ。なお、飛び出してきた直後のひげ丸はしばらくの間は倒すことができない。



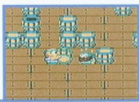
樽を単体で壊すと、50点が得られる。高得点を狙うなら、すべての樽を破壊してしまう手もある。

樽に入ったひげ丸を倒すには……

ひげ丸の中には、樽に入って襲いかかってくるやつもいる。この樽入りひげ丸は、一度武器をぶつけるか樽から飛び出してくる。そこをすかさず攻撃すれば退治できるのだ。なお、飛び出してきた直後のひげ丸はしばらくの間は倒すことができない。



飛び出してきた直後のひげ丸には触れても大丈夫。



ひげ丸がしびれて動けない間にはやっつけてしまう。

ハイポイントデッキで狙え高得点

4デッキごとに登場するハイポイントデッキは、ボウスしか登場しない。通常のひげ丸が登場するステージと比べて、得られる得点が高くなっている。



このステージの樽を単体で壊すと、通常の倍の100点がもらえる。

ドクロマークに注意しろ

ステージ開始後70秒が経過すると曲調が一転し、四隅にあるドクロマークが動き始める。このドクロマークに触れるとミスになってしまう。



外周を一周すると元の位置に収まる。以降、50秒おきに動き出す。

無敵アイテムで形勢逆転を狙え

ステージ開始後、16個目に持ち上げた樽から出てくる無敵アイテムを取ると、しばらくの間、体当たりでひげ丸を倒すことができるようになる。



無敵になっている時間は外周を無敵アイテムが一周している間だ。

樽入りのひげ丸で一石二鳥を狙え

たまに持ち上げた樽に目玉が付いていることがある。この樽の中にはひげ丸が隠れており、単体で壊しても500点が、ひげ丸に当たると1000点が入る。



ひげ丸入りの樽を投げると、中にいるひげ丸も一緒にやっつけられる。

得点表

ひげ丸を倒すと1人につき200点が入るが、一度の攻撃でひげ丸を2人以上まとめて倒すことができれば、倒した人数に応じて高得点が得られる。また、ひげ丸を倒す際にボウスと一緒に倒すことができれば、さらに高得点が入るのだ。ひげ丸を倒すことによって得られる得点については、下記の表を参照してほしい。



無敵状態の時に体当たりで倒した場合は100点になる。

ひげ丸を倒した場合の得点

一度に倒したひげ丸の人数	1人	2人	3人	4人	5人	6人	7人	8人
得点	200点	500点	1000点	2000点	3000点	4000点	5000点	10000点

ひげ丸とボウスと一緒に倒した場合の得点

ボウスと一緒に倒したひげ丸の人数	1人	2人	3人	4人	5人	6人	7人	8人
得点	500点	1000点	2000点	4000点	6000点	8000点	10000点	20000点

ボーナスアイテム紹介

光っている樽の中には、ボーナスアイテムが入っており、この樽を持ち上げるとアイテムが飛び出してくる。しかし、最初からボーナスアイテムを狙っていくと危険が大きくな

ってしまう、安全に手に入れたかったらまず、ひげ丸を1人だけ残してすべてやっつけてしまおう。そうすれば、残ったボーナスアイテムを楽に手に入れることができる。



タイ子

400点



パイプ

1000点



タコ助

2500点



フグ太

800点



ホタテ丸

1500点



ケン

2500点



ヒトデナシ

1000点



イカ次郎

2000点



ボウエンキョウ

3000点

隠しアイテム紹介

次ページから掲載しているデッキマップ上の★印の付いた道具を、ステージ開始後一番最初に持ち上げることで隠しアイテムを手に入れることができるのだ。



いちご

10000点



クジラ

50000点



弥七

20000点



水兵の服

1UP



黄金の鳥

50000点

無敵アイテム紹介

ステージ開始後、16個目に持ち上げた樽の中から出てくる無敵アイテムは全部で4種類。1デッキに1回しか登場しない。なお、種類によって効果が変ることはない。



イカリ



義手



カジ



ドクロ

デッキマップ紹介

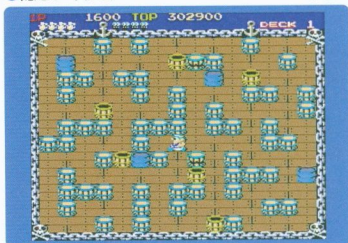
ここで、『ひげ丸』の全デッキマップと入手できるアイテム、登場するひげ丸、ボウスの数を紹介しよう。各デッキに置いてある樽や道具の配置は毎回一緒だが、光っている樽の場所はランダムで変化する。また、隠しアイテムのある位置については、★印で記載している。なお、デッキ4、8、12、16はボウスしか登場しないハイポイントデッキだ。



ゲーム開始時に練習ステージがある。ここで基本操作をマスターしよう。

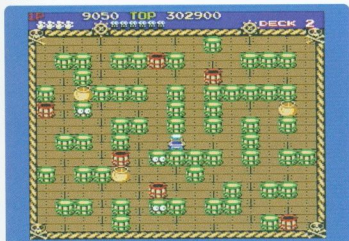
デッキ 1

- ひげ丸 ……7人 ●ボウス ……1人
- アイテム ……タイ子、フグ太
- 隠しアイテム ……なし



デッキ 2

- ひげ丸 ……10人 ●ボウス ……1人
- アイテム ……タイ子、フグ太
- 隠しアイテム ……なし



デッキ 3

- ひげ丸 ……13人 ●ボウス ……1人
- アイテム ……タイ子、フグ太
- 隠しアイテム ……いちご



デッキ 4

- ボウス ……12人
- アイテム ……パイプ、ケン
- 隠しアイテム ……なし



デッキ 5

- ひげ丸 ……16人 ●ボウス ……1人
- アイテム ……ヒトデナシ、フグ太
- 隠しアイテム ……なし



デッキ6

- ひげ丸 …… 19人 ●ボウス ……1人
- アイテム …… ヒトデナシ、フグ太
- 隠しアイテム …… 弥七



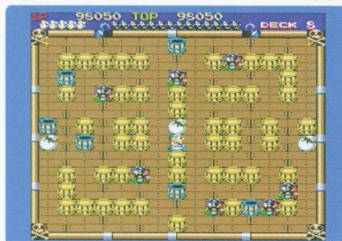
デッキ7

- ひげ丸 …… 21人 ●ボウス ……1人
- アイテム …… ヒトデナシ、フグ太
- 隠しアイテム …… なし



デッキ8

- ボウス …… 20人
- アイテム …… パイプ、ケン
- 隠しアイテム …… なし



デッキ9

- ひげ丸 …… 21人 ●ボウス ……1人
- アイテム …… ヒトデナシ、ホタテ丸
- 隠しアイテム …… 黄金の鳥



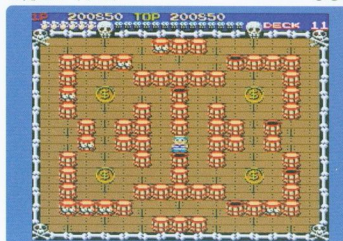
デッキ10

- ひげ丸 …… 21人 ●ボウス ……1人
- アイテム …… ヒトデナシ、ホタテ丸
- 隠しアイテム …… 水平の服



デッキ11

- ひげ丸 …… 22人 ●ボウス ……1人
- アイテム …… ヒトデナシ、ホタテ丸
- 隠しアイテム …… なし



デッキ12

- ボウス …………… 22人
- アイテム …………… ケン、ボウエンキョウ
- 隠しアイテム …………… 黄金の鳥



デッキ13

- ひげ丸 …… 23人 ●ボウス …… 1人
- アイテム …………… ホタテ丸、イカ次郎
- 隠しアイテム …………… なし



デッキ14

- ひげ丸 …… 23人 ●ボウス …… 1人
- アイテム …………… ホタテ丸、イカ次郎
- 隠しアイテム …………… 弥七



デッキ15

- ひげ丸 …… 23人 ●ボウス …… 1人
- アイテム …………… ホタテ丸、イカ次郎
- 隠しアイテム …………… 黄金の鳥



デッキ16

- ひげ丸 …………… 22人
- アイテム …………… ケン、ボウエンキョウ
- 隠しアイテム …………… なし



デッキ16を過ぎると……

「ひげ丸」にはエンディングは存在しない。ひげ丸軍団との戦いに終わりはないのだ。「ひげ丸」は16面で構成されているので、デッキ17より先は、デッキ9～16までのステージが繰り返し続いていく。その際、樽の配置や隠しアイテムの場所については、対応しているデッキ(9～16)と同じ配置になっている。ひとつのデッキに登場するひげ丸の人数は23人が上限だが、ひげ丸の移動速度はデッキ数が増えていくごとに速くなっていくのだ。

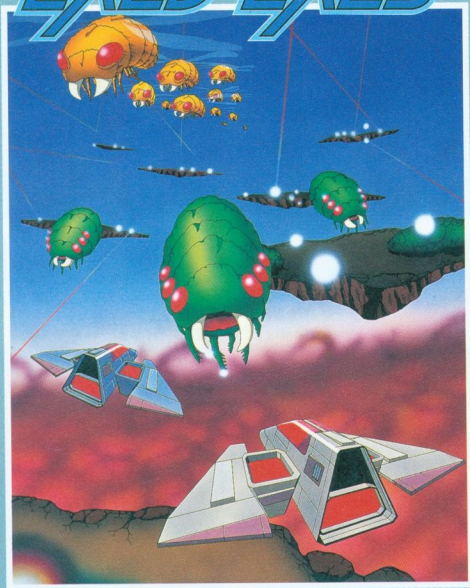
デッキ10以降に登場するひげ丸の移動速度は、モモタルーのそれを完全に上回っている。



EXED EXES

超浮遊要塞

EXED EXES



エグゼド エグゼス 1985年2月 シューティング

とある惑星を舞台にしたシューティングゲーム。プレイヤーはカーネル号、もしくはサージェント号を操作し、巨大昆虫軍団エグゼス軍と戦う。当時のシューティングゲームではまだ珍しかった、2人同時プレイができる点が特徴。『バルガス』のボーナスステージと『ソソソ』のフーズの要素を取り入れたハイポイントエリアなど、随所に見られるカプコンらしさや、二重スクロールを使用した美しいグラフィックが話題を呼んだ。

システムガイド

「エグゼド エグゼス」は、2人同時プレイが可能な強制縦スクロールシューティングで、全16ラウンドで構成されている。攻撃方法は、アイテムを取ることで性能がパワーアップする前方向ショットのみ。攻撃補助として使用回数の制限があるが、敵の弾を消し、少しの間敵の攻撃を緩めることができるクラッシュが用意されている。



クラッシュの持ち数は画面下部中央に★で表示され、ゲーム開始時は3つ持っている。

ラウンド構成

「エグゼド エグゼス」のゲーム展開は、小型機と地上物、そして中ボスとの攻防で占められる。各ラウンドの最後には必ず巨大要塞が登場し、これを破壊するか、一定時間凌ぎきることによってラウンドクリアとなる。ラウンドによっては巨大要塞が複数出現する場合もあるので、クラッシュを使いきってしまわないよう注意すること。

奇数ラウンドには、アイテムをうまく使うことで高得点が狙えるハイポイントエリアが用意されている。一見ボーナスステージのようだが、敵との衝突判定はあるので、あまり深いはいしなないように。

ラウンド16をクリアすると、より難しい2周目に突入(ラウンド数はリセットされずそのままカウントされていく)。以降、16ラウンドごとにループしていくことになるが、得点が1000万点になった時点で強制的にゲームは終了となる。

巨大要塞戦



巨大要塞戦では、敵小型機も一緒に襲ってくる。

ハイポイントエリア



このエリアの主な敵は5発で破壊可能のガイコツ。

アイテム

自機のパワーアップに関するアイテムが数多く用意されている「エグゼド エグゼス」だが、続けて同じアイテムを取っても効果が変化することはないので、本当に必要なアイテムか？ また、どこまで危険を冒してアイテムを取りにい



POW黄

ショットのグラフィックが変化し、射程距離が長くなる。



POW白

ショットが3連ショットに変化し、射程距離、連射能力がアップする。



POW

取った瞬間に、画面内にいる全ての敵をフルーツに変えてしまう。



WOP

取ると自機のパワーアップが解除され、初期状態に戻ってしまう。POWと間違えやすいので注意。

くの見切りが重要になる。クラッシュの使用回数が増える佐吉などは、画面上方を横断するという、実にリスキーな出現の仕方をするため、1つ取るためにクラッシュを2回以上使う羽目に……などということもありえるのだ。



佐吉

取るとクラッシュの使用回数が1回ぶん増える。最大10回ぶんまでストック可能。



フルーツ(小)

POWを取ることでそれまで画面内にいた小型機が変化、触れるだけで得点になる。



フルーツ(大)

POWを取ることでそれまで画面内にいた中ボスが変化、触れるだけで得点になる。

ワンポイント

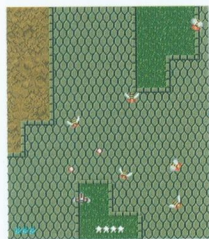
- 自機の衝突判定は、中心の本体部分のみ。
- 自機がショットを撃った瞬間、ウィング周辺に攻撃判定が発生するので、真横あるいはやや後方にいる敵にウィングが接近していれば破壊することが可能だ。
- ショットの射程距離は、パワーアップ最高段階でも画

面最下方から最上部には届かない。

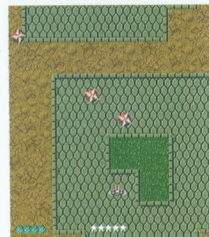
- 敵をフルーツに変えるPOWは、画面に敵が多数出現している時に取るのが基本だ。しかし、画面上方で取ると下にあるフルーツを取りにくいので、画面下方で分引き付けてから取るのがベスト。

小型機対策

小型機は、一部をのぞいてノーマルショット1発で破壊できる。当然、破壊時の点数もそれほど高くはないのだが、編隊を組んで出現するものは、それを全滅させることでボーナスポイントが加算されるようになっている。編隊の飛行パターンを見極め、効率のよい全滅方法を確立することが高得点を狙うポイントだ。



画面左右や下方から出現し、自機を追い回す昆虫タイプの小型機は、2ウェイ弾を撃って攻撃しきる。弾道は見切りやすいので、落ち着いてやり過ごそう。



いったん停止してから自機に突っ込んでくる小型機は、巨大要塞の登場前に編隊で出現する。左右どちらかを一掃しておけば、突撃かわしやすくなる。



回転しながら弾を撃ってくるラブ・スカル編隊を全滅させるのはひと苦労。上から下へ移動するところを狙って目一杯連射すれば、なんとか倒せるだろう。



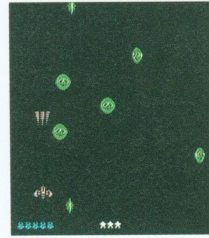
いくら弱いとはいえ、大軍で飛来されると危険度も高くなる。危ないと思ったら迷わずクラッシュを使ってしまおう。



ラウンドの前半に横並びの編隊で出現する小型機は、真っ先から攻撃できる中央から狙い、左右どちらかに移動しながら撃退していくと全滅させやすい。



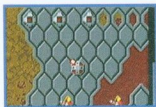
編隊を組んでワープ出現する小型機は、撃ち残すと別の場所に再出現する。画面下方に出現されるとジャマなので、なるべく上方にいる時に全滅させよう。



ゲーム後半ラウンドのハイポイントエリアで出現するスピーン・スカルの軌道は非常にトリッキー。そのうえ結構堅いので、画面下方での接近戦は避けたい。

地上物について

レーダーや砲台といった地上物は、飛行型の敵と同様にショットで破壊でき(1~6発)、自機との衝突判定も存在する。地上物に囲まれて動きが取れなくなるといったことはないが、飛行型の敵との組み合わせによってはやっかいな存在になるので確実に破壊していこう。



弾を発射する砲台には、左右に移動するものも。



地上物を破壊すると、フルーツが現われることもある。



写真のスーパーウォールはショット6発で破壊可能だ。

中ボス対策

ここで各中ボスの耐久力と得点、軌道タイプを紹介しよう。中ボスは全部で6種類登場し、軌道パターンは9種類が存在する。その大きさ、軌道、硬度だけでも十分脅威となる中ボスだが、それが編隊で登場し、時おりミサイルを発射するとなると、特定の対処法が必要になる。まず、どの軌道かを瞬時に判断し、なるべく画面上方にいる時にダメージを与えていこう。ダメージを与え続けると赤く変色していき、やがて破壊できるのだが、赤くなると突然軌道をはずれて自機に突進してくる。軌道の大半を越えた時点でダメージが蓄積されていないければ、無理に倒そうとせず安全地帯に離脱すること。



中ボス A

耐久力 10
3000点



中ボス B

耐久力 10
3000点



中ボス C

耐久力 10
3000点



中ボス D

耐久力 15
5000点



中ボス E

耐久力 15
5000点

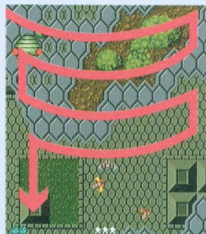


中ボス F

耐久力 15
5000点

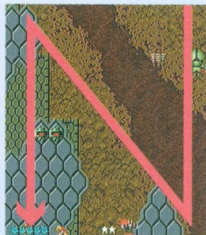
軌道タイプ1

木の葉が揺れ落ちていくような軌道。繰り返しの頂点で待機するが、すぐに大きく円を描くように動き出すので、近付いて攻撃するには少々リスクが大きい。



軌道タイプ2

ノコギリ刃状の単純な軌道。下降時にさえ気を付けなければ、それほど怖くない。出現時にいる小型機の位置によっては、最後の直線移動時に一気に破壊することも可能だ。



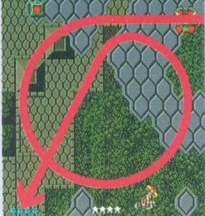
軌道タイプ3

軌道タイプ2のバリエーションだが、画面を斜めに横切る軌道が多いぶん、中ボスの存在をジャマに感じるはず。画面右側でケリをつけられなかったら無理に追う必要なし。



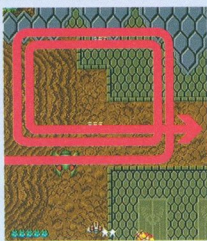
軌道タイプ4

画面に大きな円軌道を描いた後、自機に向かって突進してくる。突進といっても精度はたいしたこともなく、追尾もしてこないの、一度かわしてしまえば問題ない。



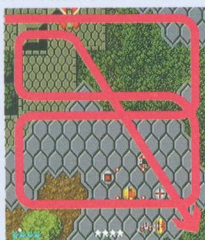
軌道タイプ7

出現位置、回転方向が、タイプ6の逆。出現するなり画面下方を横切るので、不意打ちを喰らいやすい。画面下段にいる時間が長いので、編隊で出現した時は、無理な深追いはしないこと。



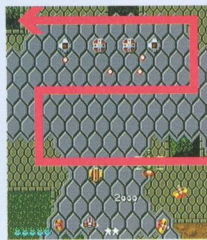
軌道タイプ5

タイプ4のバリエーション。軌道が画面を一杯使った8の字軌道のため、出現時間が長い。画面下部を横方向に移動している時は、中央部に逃れてやり過ごそう。



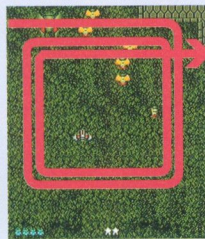
軌道タイプ8

数字の2を下から書いたような軌道を描いて飛行する。1、2回目の横方向移動時は気を付けなければならないのだが、この時は集中して攻撃するチャンスでもある。



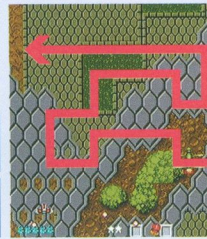
軌道タイプ6

円軌道で大きく2周して、画面上部右端へと消えていく。画面最下部にいれば本体との衝突は避けられるものの、接近時のミサイル攻撃は脅威。追いかける場合は早めに。



軌道タイプ9

タイプ8のバリエーションだが、中央の凸移動がやっかい。小型機を狙いにくくなるのはもちろんだが、射程距離から外れてせっかくの破壊チャンスを通しやすくなるのだ。



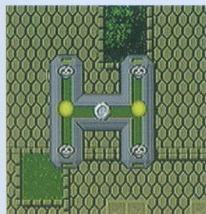
巨大要塞対策

巨大要塞は、すべての砲門とコアを破壊すれば自爆する。要塞自体に衝突判定はないが、砲門からの攻撃が激しいので、容易に接近できない。攻撃の波をよく見切って、左右に大きく動きながらじわじわと攻略していこう。画面下方に移動してきたら、回りこむように画面上方に逃げて、反撃のチャンスをおうかおう。



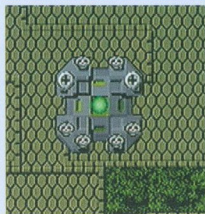
巨大要塞の攻略にはクラッシュを惜しまないこと。また、ここでは佐吉が出現しやすい。

クルス 5000点



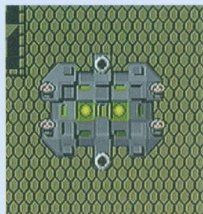
出現ラウンド: 1, 9, 16

EXES1号 10000点



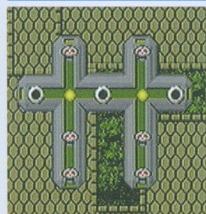
出現ラウンド: 2, 10, 16

EXES3号 20000点



出現ラウンド: 3, 4, 9, 16

ツインクル 20000点



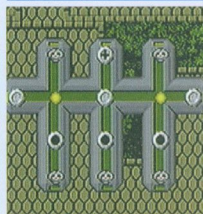
出現ラウンド: 4, 12, 16

EXES2号 30000点



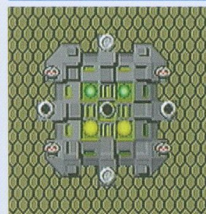
出現ラウンド: 5, 11, 14, 16

トリクル 40000点



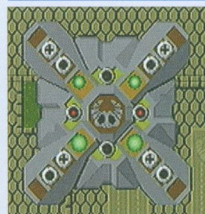
出現ラウンド: 6, 10, 15, 16

SUPER EXES 40000点



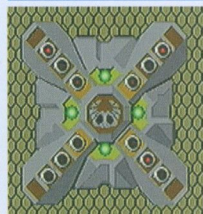
出現ラウンド: 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16

試作型EXED EXES 50000点



出現ラウンド: 8, 12, 13, 14, 16

EXED EXES 50000点



出現ラウンド: 16

COLUMN 3 SECRET 《秘密》

カプコンがゲーム製作に着手した1984年前後といえ、アーケードでも家庭用ゲームでも、隠れアイテム(キャラクター)などと呼ばれるモノが大ブームになっていた時期だ。

隠れアイテムというのは、ある場所で特定の動作をするなど、特殊な条件を満たした時だけに出現するモノの総称。出すだけで高得点がもらえるモノあり、取るとなんらかの効果が得られるモノありと、その存在意義はメーカーごと、ゲームタイトルごとに異なっていた。プレイヤーにとっては、宝物を捜し当てる喜びや、思いがけず出現した時の意外性、ヒミツを知っているという優越感などが味わえる、楽しい仕掛けだったんだ。

これらが印象的なカプコンのゲームといえば、『ソソソ』だろうね。『ソソソ』では、ある特定の場所を通過すると、隠れキャラの“タケノコ”がニョキニョキとはえてくる仕掛けがちりばめられている。しかし、強制スクロールのため、気付いてから取りに行くのでは遅すぎたりするんだな。そこで、まずはタケノコの位置を覚えるのが攻略の第一歩……というほどギョーギョーしいもんじゃないが、とにかく遊びのポイントとなった。というのも『ソソソ』は、ふたり同時プレイができるゲームだったんだけど、ふたりで協力して天竺を目指すというよりは、むしろ食べものアイテムの取り合いをするのが面白かったのだ。そんなワケで、相手よりも早くタケノコを取るためには、場所を覚えておかなきゃならなかったんだな。

そして、カプコン一有名な隠れキャラといえば、も～、いろんなゲームに出まくりの“弥七”に決まりだろう。オレンジ色の風車のようなビジュアルのヤツだ。これで察しがついた人もいると思うが、名前の由来はドラマの『水戸黄門』に出てくる“風車の弥七”らしいぞ。ちなみに、『バルガス』などに登場する、星のかたちをした隠れキャラ“佐吉”は、『流れ星佐吉』ってドラマからのインスピレーションらしいんだけど、これ、知ってる人いる? 郷ひろみが出てた時代劇なんだけどね……。

で、話は弥七に戻る。たとえば『1943』では、弥七を取るとエネルギーが全回復するなど、嬉しいアイテムってイメージが定着しちゃっているが、それは危険な思い込みである。これを機会に、『バルガス』を遊んで

みよう。なんと弥七は、敵キャラとして登場しているのだ!! 「やった、弥七がこんなに出たー」、なーんてうっかり取っちゃった日にゃあ、ドカーンだ。くわばらくわばら。

そのほか、隠しモノではないが、カプコン名物のアイテムってのがいろいろある。その筆頭は“パウ”だ。Powと書いてパウと読む。おそらく、Powerの略だと思われ、効果も武器のパワーアップだったり、体力回復だったりという感じだ。パウこそ、カプコンゲームでもっとも出現頻度の高いアイテムに違いない!

それから『魔界村』、『大魔界村』の斧(大鎌)、たいまつも、おおぜいのゲーマーの記憶に残るカプコンアイテムだと思う。私の仲間ウチでは、うっかり斧を取ってしまった時には、「オー、ノー!」なんてくだらないダジャレをこぼしてしまうほど、斧は使えねーアイテムとされていた(イマイチ意味不明!?)。たいまつもまたしかり。これらを取るくらいなら死んだほうがマシとされ、どうしても避けて通れない道に斧とかが出ちゃった場合は、その手前で自らミスをしたものだ。しかし、敵と接触したその反動で、アイテムのほうに飛ばされ、取ってしまったことも多々あったりして……。そんな時のための、アイテム変えポイントなんてものも開発され、延々と斧・たいまつ以外のアイテムが出るのを待ったりしたっけ。ここで、気の長い人やウマイ人なんかは、一番使えるとされる短剣が出るのを待ったんだと思うが、短気な私は、変えられさえすればなんでもアリという主義だった。というのも、たとえばあるポイントでは、定期的にアイテム入りのツボが敵に運ばれてくるのだが、その中身のほとんどは得点アイテム。武器なんてめったに出やしないのだ。だけどね、斧を持っている時に、ねばってねばってやっと出た武器がたいまつだったりするんよな～、これが!!



色形、はえかた、どれをどうもタケノコ以外の何ものでもない。適当にプレイしていてもそれなりにお目にかかれるが、ここはひとつ出現位置をきくと覚えておこう。

A warrior remain a loof from others

CAPCOM カプコン ジェネレーション

GENERATION

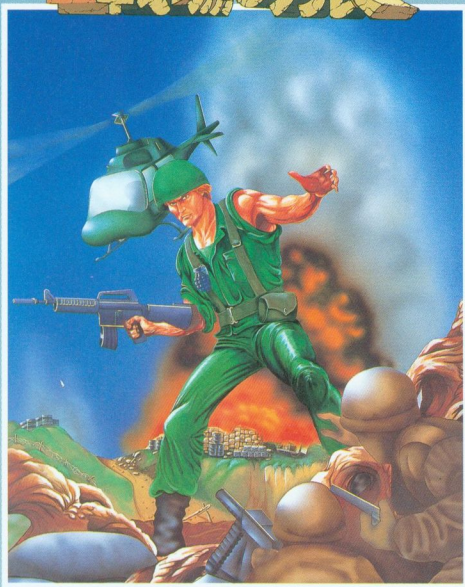
第4集 孤高の英雄

第
4
集

孤
高
の
英
雄

COMMANDO

戦場の狼



戦場の狼 1985年5月 アクションシューティング

ゲリラ戦を扱った、カプコン初のアクションシューティングゲーム。プレイヤーは特殊訓練を受けた兵士、スーパージョーとなって悪の軍団に立ち向かう。スーパージョーの武器となるのは、弾数に制限のないライフルと所持数の決まっている手榴弾のみ。これらの武器を使い分けながら、敵陣を突破しなければならない。斜め上から見下ろす立体的な画面やステージごとに入るデモの新鮮さがプレイヤーに受け、大人気を博した。

システムガイド

『戦場の狼』は、ジャングルの奥に広がる戦地を舞台にした縦スクロールタイプのシューティングゲーム。世界侵略を企む悪のゲリラ集団が拠点を構える謎めいた秘境に主人公スーパージョーが単身で乗りこみ、ゲリラ集団の根絶という過酷な任務に挑む。ステージ構成は、2種類のミッションそれぞれが4つのエリアに分割された、全8面構成。各エリアの最後には敵のゲリラ集団の防衛ラインとなる砦がそびえ立っており、そこを突破することができればステージクリアとなる。主人公に与えられた武器は、8方向に撃ち分けられるショットと、持ち数に限りがあるが抜群の破壊力を持つ手榴弾の2つのみ。それぞれの武器の特性をよく把握したうえで、場面にに応じてうまく使い分けていくことが攻略のキーポイントだ。



画面は主人公の歩みに応じて縦方向にスクロールするが、後戻りすることはできない。

敵の拠点となる砦の前での熾烈極まる戦闘。ここを抜ければステージクリアだ。

ショット

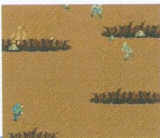
最近のゲームに見慣れた目からするといぶん貧相に見えるが侮ってはいけない。威力こそ高くないものの、弾切れを起こすこともなく、プレイヤーの進行方向に合わせて8方向に自在に撃ち分けられる強みがあるのだ。敵は背後や横方向からも遠慮なく銃撃してくるが、こちらも負けずにこのショットで応戦してやろう。ただし、塹壕や障害物に隠れていたり、橋の上など高いところにいる敵兵はショットでは倒せないで注意。



正面だけでなく、左右や後方、斜め方向の敵も狙い撃ちできるようにしておきたい。

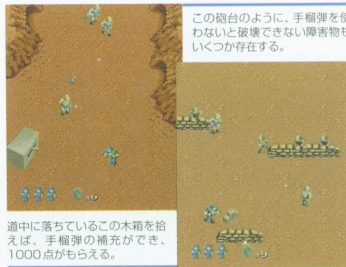
細やかに体の向きを変えつつ連射するだけでも、意外と効果的である。

塹壕に身を潜めている敵には弾が当たらない。こんな時は手榴弾で対処しよう。



手榴弾

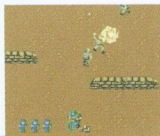
真正面にしか投げられず、しかも一定の距離だけ間を置いた敵にしかダメージを与えられない手榴弾だが、威力が高いため一度に大勢の敵をまとめて倒すことができるほか、間合いを計って投げれば障害物などに身を隠している敵も吹っ飛ばせるのだ。ただし、使えば使うほど所持数が減っていくので無駄遣いは禁物。最も効果的なポイントを見定めて、大切にしたい。



この砲台のように、手榴弾を使わないと破壊できない障害物もいくつか存在する。

道中に落ちているこの木箱を拾えば、手榴弾の補充ができ、1000点がもらえる。

破壊力の大きさが最大の魅力。敵が密集している地点を狙って一網打尽にしてやろう。



ステージ攻略

ここで「戦場の狼」の全ステージの攻略法を紹介しよう。出現する敵兵の種類に大差はないものの、エリアが進むにつれ敵の攻撃が熾烈になってくる。また、地形によって攻

略法が異なる点も頭に入れておこう。各エリアの最後にある砦から出現する敵兵を全滅させればステージクリアとなり、次のエリアへ進むことができる。

AREA 1 FIRST MISSION

銃器の操作法を習得せよ

最初の面だけあって難易度は低めに抑えられているが、それでも慣れないうちは難しく感じるかもしれない。ここではショットの使い勝手に慣れることと、手榴弾の使いどころを把握することが求められる。例えばショットなら、敵

のいる方向へ自然に銃口が向けられるようになっておきたい。敵兵が大挙して押し寄せてくる最終拠点では手榴弾が効果的。ここで間合いやタイミングの取り方を覚えておけば、後々の面でも重宝するだろう。



味方の捕虜を発見。両脇の敵兵を撃って解放してあげよう。ボーナスポイント2000点。

緑色の敵兵はひたすら逃げていくだけだが、撃てば2000点のボーナスが入る。



巨大な門がそびえ立つ敵の第一拠点。門前から敵兵が飛び出てくるタイミングを計って手榴弾を投げつけよう。

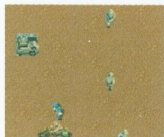
AREA 2 FIRST MISSION

クルマやバイクに気を付けろ

いきなりバイクやジープがハイスピードで突っこんでくるなど、敵の攻撃はかなり激しさを増している。バイクやジープは画面の端にいると避けきれないので、あまり端に寄り過ぎないように。塹壕に潜む敵兵たちは手榴弾で吹っ飛ばす。いちいち全員を相手にしなくてもいいが、より安全に進みたいなら適当に倒して間引いていこう。塹壕が並ぶ地点を過ぎると、砲台やロケットランチャーを担いだ敵兵が現われ、画面内をさらに大量の弾が飛び交い始める。倒せる敵兵は早めに撃っておくようにこころがけて、常に逃げ場を確保しておきたい。



この砲台を破壊するには、手榴弾を2発当てる必要がある。壊すと1000点入るが、手榴弾がもったいない気も。

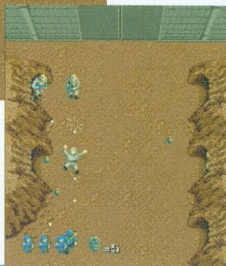


左右から飛び出てくるバイクに注意。ジープは手榴弾1発かショット4発で破壊可能。

塹壕は落とし穴的存在でもある。ここに落ちてしまうと、スーパージョーを1人失ってしまふ。



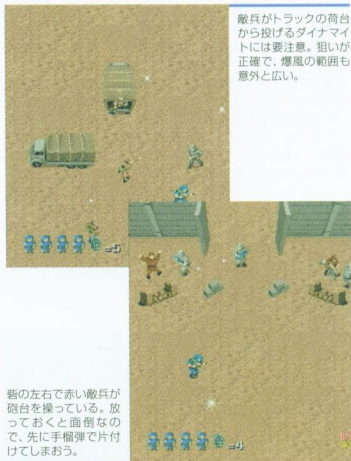
第2の拠点では左右の洞穴から敵兵が出現。闇雲に前に出るよりは画面下方で地道に耐えたほうがいいだろう。



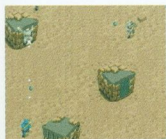
AREA 3 FIRST MISSION

市街地での銃撃戦

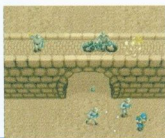
スタート地点付近には小さな建物が建ち並び、そこから敵兵が次々と飛び出して襲撃を仕掛けてくる。建物の入り口の前に漫然と立っていると、いきなり出てきた敵兵をかわしきれないので、位置取りには気を付けたい。先へ進むと陸橋が現われる。この面に限ったことではないが、陸橋付近はグズグズしていると攻撃が激しくなっていくので、速攻で通り抜けてしまった方がいい。最後の砦の門前には手榴弾入りの木箱が2つ。敵兵が密集する場所なので拾いに行きにくいだが、早めに回収しないと拾えないまま次の面へ進んでしまうので注意。



敵兵がトラックの荷台から投げつけるダイナマイトには要注意。狙いが正確で、爆風の範囲も意外と広い。



スタート地点。敵兵が建物から出てきた瞬間を狙って撃てば、難なく先へ進めるはず。



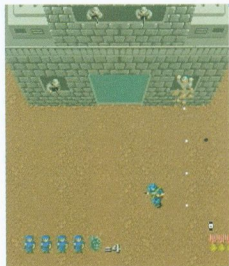
陸橋上の敵兵もバイク兵以外は手榴弾で倒せるが、無理に相手をする必要はない。

砦の左右で赤い敵兵が砲台を操っている。放っておくと面倒なので、先に手榴弾で片付けてしまおう。

AREA 4 FIRST MISSION

最終防衛ラインでの激闘

最終拠点へとつながるエリアだけに、敵兵もこれまで以上に積極的に銃撃を仕掛けてくる。大量に弾をバラ撒かれる前に、なるべく先手必勝で倒していきたい。地割れが続く悪路を進むと一転して、目の前に整備された滑走路が現われる。敵弾に気を取られてばかりいると左右を横切るバイクにはねられやすいので、例によってあまり画面の端に寄り過ぎないように。滑走路を越えたら、いよいよ敵の本拠に到達する。砦が巨大で画面の半分近くを占めているぶん、逃げ場が狭くなっていて苦しい。手榴弾を効率よく使って切り抜きたい。



この砦の突破に成功すればFIRST MISSIONは完了。窓から銃撃してくるスナイパー兵は先に手榴弾で倒しておくといいだろう。



地割れが広がり、通路は細い橋のみ。弾避けはしにくいので積極的に前進して攻撃を。



敵兵が2人、見張り塔から銃撃してくる。高い場所にいるので手榴弾も届かない。

次なる任地へ逃げ!



砦の炎上とともに、第一の任務はめでたく終了を迎える。が、休む間もなくすぐに次なる任地へと進まなければならないのだ。次こそ最終任務、なのかな?

AREA 1 SECOND MISSION

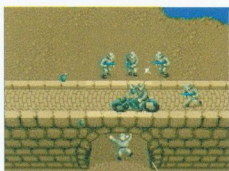
池を盾にして進もう

敵の攻撃のバリエーション自体は第一任務のAREA1と大差ないものの、小さな池があちこちに点在しているなど地形的には大きく変わっている。おかげで通路がかなり狭めになってしまっているが、敵兵も池を越えられないので、序盤はさほど手間取らずに進めるだろう。砦は陸橋を越えてしばらく進んだ先にある。そこにもやや大きな池があって邪魔臭く感じられるが、この池が敵兵の突入を防いでくれるので、ちょっとした防御壁代わりに也使えて意外と便利だったりする。ただし、手榴弾は容赦なく飛んでくるので決して気は抜かないように。



丘から飛び降りる兵士たち。着地した瞬間を狙って順番に片付けていってやろう。

池が多いのがこの面の特徴。誤って池に落ちてしまうと、スーパージョーを1人失ってしまふ。



陸橋付近から敵の攻撃が厳しくなる。とはいえ、ここまでたどり着けた腕前があればそれほど難しく感じないはず。

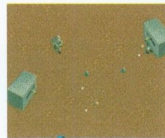


フィールド内に池がある。敵の最初の拠点。この池を防御壁代わりに活用して、手榴弾主体で攻撃していこう。

AREA 2 SECOND MISSION

躊躇するより前進せよ

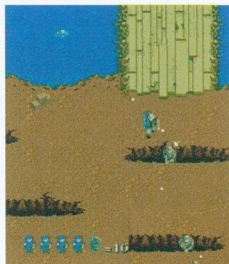
スタート地点直後から砲台が放つ弾が飛び交う不穏な展開。この砲台は手榴弾2発で壊せるのだが、いちいち壊していくよりは無視して進んだ方がむしろ安全だろう。中盤には、第一任務のAREA2では砦の前に並んでいた洞穴が早くも出現する。ここも敵兵が際限なく出てくるポイントなので、なるべく躊躇せずに突き進むのが正解だ。洞穴の先からは塹壕のオンパレード。最後の砦の前にも塹壕が4つ設置されている。塹壕も防御壁代わりに使えなくはないが、逃げ場が少ないだけに苦戦は必至。敵の手榴弾の軌道から目を離さないように気を付けたい。



左右に並ぶ砲台。この砲台の弾は軌道、威力ともに手榴弾に近い性質を持っている。



洞穴からは敵兵が続々と現われる。木箱を拾おうとする際は、急に現われる敵の攻撃に注意しよう。



点在する塹壕が通路を狭めている。ロケットランチャーは塹壕を飛び越えてこちらを狙ってくるので要注意。



右上の塹壕にいる敵兵はこの位置から手榴弾で倒す。ここで消しておかないと砦の前で手を焼くことになる。

AREA 3 SECOND MISSION

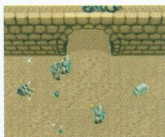
市街地での戦い再び

スタート地点に建物が並ぶ状況は、第一任務のAREA3とほぼ同じ。ここでも対処法は同じで、建物の入り口からやや離れた場所から、出てきた敵兵を狙い撃ちしていけば、簡単に先へ進めるはずだ。戦闘が激化するのは陸橋を越えたあたりから。手榴弾にロケットランチャー、そしてジープやトラックの突撃など、敵の多彩な攻撃が展開される。ロケットランチャー兵を追って前へ出過ぎると、ジープを避けきれないので注意したい。砦の前では、敵兵との銃撃戦が待ち受けている。周囲に障害物がないので逃げ場も広く、さほどこずらないだろう。



密集した建物から敵兵が次々と顔を出す。やはり出現直後を狙い撃ちしてやろう。

陸橋の左手前にある砲台は手榴弾でも壊すことができない。無視して前へ進もう。



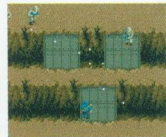
ロケットランチャーの軌道に感わされていると、前方から突進してくるジープやトラックにはねられることも。

珍しく砦の前が広くとれている。敵兵の攻撃は厳しいが、逃げ場は十分にあるので落ち着いて対処しよう。

AREA 4 SECOND MISSION

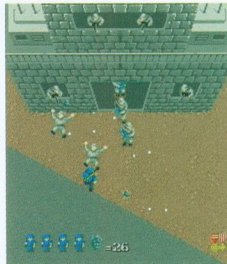
粘り強い攻撃がカギ

地割れが広がり逃げ場が少ない中で、敵兵からの集中砲火が。さすがに最終面だけあって、出だしから熾烈な戦闘が繰り広げられる。あまり立ち止まっていると敵弾の数がどんどん増えていくので、ひたすら前進しながらショット&手榴弾で道を切り開いていくしかないだろう。その先の滑走路では、左右を横切るバイクに要注意。バイクは破壊不能なだけに避けるに徹して、他の敵兵を確実に倒していくことが大切だ。最後の砦での戦いは完全な持久戦となる。ショットの連射の手を止めずに地道に耐え続けて、砦の陥落の時を待とう。



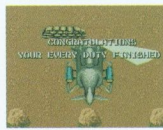
細い橋の上が敵弾で埋め尽くされてしまう前に、なるべく早めに渡り切ってしまうよう。

バイクは複数台で登場して、プレイヤーの逃げ場を狭めるように左右へ移動する。



いよいよ最後の砦。近付いてきた敵兵はショットで確実に倒して、常に空間を確保するようにこころがけたい。

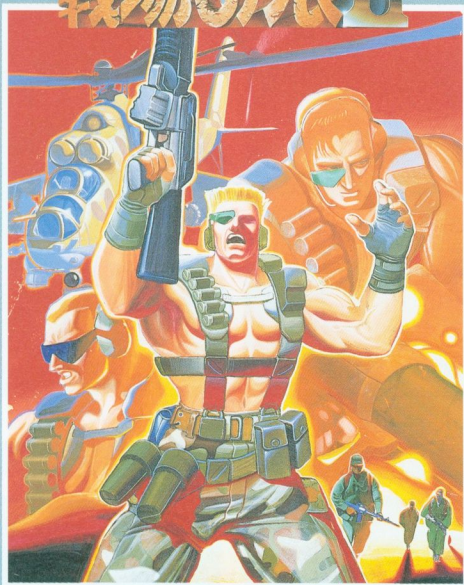
次なる任地へ急げ!



激戦に終止符が……、と思いきや、主人公はまたもや最初の任地まで戻されてしまう。最初からやり直しである。ここは地獄か、あるいは傭兵の理想郷か?

MERCES

戦場の狼II



戦場の狼II 1990年4月 アクションシューティング

『戦場の狼』の続編にあたる作品。プレイヤーは選りすぐりの傭兵部隊「ウルフ=フォース」を操作し、革命派勢力に拉致された前大統領を救出する。3人同時プレイが可能になった点に加え、特性の異なる武器が数種類用意されたことも相まって、多人数プレイの役割分担という新たな面白さを生み出した。また、敵のジープや戦車を略奪できたり、敵を一掃するダイナミックな爆弾、メガクラッシュの採用によってより迫力あるゲーム展開となっている。

システムガイド

『戦場の狼Ⅱ』は、フリースクロールタイプのシューティングゲーム。某国で発生した軍事クーデター事件を秘密裏に解決するために派遣された傭兵たちが、敵ゲリラ部隊の制圧と人質とされた前大統領の解放を目指して戦う。『戦場の狼』の続編という位置付けになっているが、前作とはシステム、ゲーム内容ともに大きく変更されている。まず3人同時プレイができることが大きな特色。また、強制スクロールだった前作とは違い、任意の方向へある程度自由に進めるようになった。ただし、スタート地点の方向へ戻ることはできない。ステージは全7面構成。敵の攻撃を受けるたびにバイタリティーが減っていき、バイタリティーがなくなるとゲームオーバーとなる。



バイタリティーのゲージは下部に表示されている。これがなくなってしまうとゲームオーバー。

3人同時プレイに対応したため、チームワークを活かした戦略的プレイができるようになった。



3人の傭兵たち

プレイヤーが操るのは「ウルフ=フォース」に属する3人の傭兵たち。コントローラー1を使うとJOSEPHが選択される。そして、コントローラー2を使うプレイヤーはHOWARDを、コントローラー3を使うプレイヤーはTHOMASを担当する、という具合に決められている。3人もそれぞれ個性的な風貌をしているが、戦闘能力に関しては全く差がない。よって、どのキャラクターを担当しようが優劣は生まれないから、フィーリングで選んでしまおう。各キャラクターの設定は以下の通りになっている。

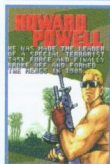
ジョセフ ギブソン……数多くの銃火器に精通し、幾多の修羅場を戦い抜いてきた戦争のスペシャリスト。
ハワード パウエル……かつてはテロリスト対策の特殊部隊を率いていたこともある戦争請負人。

トーマス クラーク……かつて空軍に在籍しており、その当時から才能が目立っていたエリート隊員。

ジョセフ ギブソン



ハワード パウエル



トーマス クラーク



おすすめは3人同時プレイ

多人数プレイこそ『戦場の狼Ⅱ』の醍醐味。1人でももちろんプレイ可能になっているが、なるべく2人、できれば3人同時にプレイした方が断然、楽しめるのでお勧めだ。実際のところ、1人プレイではどうやって対処すべきか途方に暮れてしまいそうになる難局も少なくない。これが3人同時プレイであれば、互いの役割や攻撃範囲を分担し合うことで多様なバリエーションの戦略を立てることが可能になる。例えば対ボス戦などでは、前衛と後方支援組に分かれて戦うだけでも相手の攻撃を分散させる効果が生まれる。このほかにも、それぞれ異なる武器を装備して使い分けるなど、いろいろなパターンが考えられるだろう。



3人同時プレイならボス戦もかなり楽に戦える。

メガクラッシュを活用せよ

前作『戦場の狼』における手榴弾にあたる、いやそれ以上の威力を誇る兵器がメガクラッシュだ。これを使うと画面内にいるボス以外の敵キャラクターや敵弾を全て消し去ることができる。また、ボスに対してでも一定量のダメージを与えることが可能だ。使用回数に限りがあるのであまり無駄遣いはすべではないが、どうしても倒せないボス相手にまとめて使って一気に突破する、などといった荒っぽい使い方もできる。特に多人数プレイ時には、単純に頭数が増えた分だけメガクラッシュの使用可能回数も増えるだけに、豪快にガンガン使って進んでいける。



ボスの派手な爆撃もメガクラッシュ一発でキレイに消し去ることが可能だ。

4種類の基本武器

基本武器は以下の4種類が用意されている。ゲーム開始当初に装備しているのはアサルトライフルだが、ミッション2以降になると、マップ中の各所に落ちている木箱の中から他の3種類の武器も入手できるようになる。それぞれ威力や特性などがかなり異なっているので、自分にとって一番使い勝手のいいものをセレクトするといいい。



武器は木箱の中に入っている。木箱の出現場所と中身を覚えておくといいだろう。



アサルトライフル



ゲームスタート時から装備されているのがこのアサルトライフル。威力はそこそこ、といったところだが連射性能は高く、使い勝手は悪くない。最初は単発だが、POW(アイテムの項を参照)を取ることで弾の威力がアップしていく。



ショットガン



弾が扇状に広がって飛んでいくのが特徴。そのため、他の武器に比べて広い範囲の敵をまとめて攻撃することができる。なるべく正面からは撃ち合いたくないボス戦などでは意外と効果的。ただし威力はあまりない。連射性能はますます。



グレネードランチャー



飛び抜けた破壊力を誇る武器。弾丸は一定距離を飛行後着弾し、爆風で周囲にいる敵をまとめて吹き飛ばしてくれる。連射性能が低く、射程距離も長くないために使いこなしはやや難しいが、ボスや装甲の堅い敵に対しては非常に有効だ。



火炎放射器



灼熱の炎で敵を包みこむ。連続で放射し続けてくれるので、連射する必要がなくて使いこなしやすい武器だといえる。ただし射程距離がやや短いのが難点。ボス戦では接近して戦わなければならぬので苦勞させられるかもしれない。

アイテム

道中に落ちていたり木箱の中には武器だけでなく、さまざまなアイテムが入っていることがある。バイタリティー回復系のアイテムがほとんどだが、武器の火力をアップさせ

るものや、ボーナスポイントが加算されるものもある。いずれにせよ、取って損するアイテムはないので、見つけ次第どんどん拾っていきましょう。



POW

取ると武器の火力が1段階アップする。ちなみに武器の火力は4段階までアップする。



メガクラッシュ

メガクラッシュのストック1つ増やす。見つけたら即ゲットせよ。



バイタリティーゲージアップ

バイタリティーゲージが若干長くなる。つまりMAX容量が増えるというわけだ。



救急箱

バイタリティーを完全に回復してくれるお得なアイテム。取り逃しのないように。



勲章

なぜか木箱の中に無造作に入れられている勲章。取ると1000点のボーナスポイント。



ハンバーガー

取ると500点のボーナスポイントが。バイタリティーもほんの気持ちだけ回復する。



ほうれん草

ハンバーガーよりも持ち多めにバイタリティーを回復してくれる。2000点。



肉(小)

取ると3000点のボーナスポイント。バイタリティー回復効果はほうれん草よりやや高め。



肉(大)

バイタリティーが大きく回復するうえ、5000点のボーナスポイントが得られる。

ステージ攻略

全7ミッションで構成されている『戦場の狼Ⅱ』の全ステージを紹介しよう。縦スクロールのみだった前作と違って、今作では場面によって縦に横にスクロールの方向が変わ

る。進むべき方向が分からなくなっても、矢印が表示されるので迷うことはないだろう。各ミッションの最後に控えている敵兵器を破壊すればステージクリアとなる。

MISSION 1

敵地潜入、奥を目指せ

ミッション1は、クーデターの首謀者たちが潜む秘密の奥地への潜入任務である。木々や建物などで進路がカモフラージュされているが、武器を使えばたやすく突き破ることができる。目障りなモノは何でも粉砕、という方針で、



壁際に身を隠す敵兵たち。ここら辺りは前作を彷彿させる。

どうにも邪魔な掘って小屋も、連射で一気に粉砕。豪快にいこう。



ガンガン突き進んでいこう。

最初の面だけあって入手可能なアイテムは少ないが、それでもメガクラッシュとPOWは確実に手に入れておきたいところ。基本武器系のアイテムは出現しないが、アサルトライフル一本で十分に対処できるだろう。短いステージだけに、ボスの居所までたどり着くのは難しくはないはず。



VS. BOSS

いきなり戦闘機と一騎討ち。とはいえ、この戦闘機はただ左右に揺れながらプレイヤーを追って銃撃してくるだけだ。ボスが銃撃体勢に入ったら左右に大きく動いてかわし、安全な位置から攻撃しよう。

MISSION 2

敵戦車防衛ラインを突破せよ

スタート地点の近くで火炎放射器とショットガンを手に入れる。どちらを選んでも構わないが、少なくともこの面に限っては火炎放射器のほうが扱いやすいだろう。石畳を進むと、敵兵がジープに乗って現れる。青い方のジープは運転手を倒せば乗っ取り可能。ジープは敵弾を一定量防いでくれるので、ここは迷わず奪っておくのが正解だ。

住宅地の石畳を越えると、場面はいきなり荒地地へと変わる。ここは敵の戦車防衛ライン。戦車は装甲が厚く通常武器では破壊に時間がかかるので、時にはメガクラッシュを使ってしまってもいいだろう。



ちょっと進んだ先にはショットガンもある。どちらを使うかは自分の好み次第。

石畳の通路を進むとすぐ左上にある木箱から火炎放射器を発見。試しに使ってみよう。



運転中の敵兵を倒せばジープを強奪できる。盾代わりに活用しよう。



戦車は大砲と機銃で攻撃してくる。砲台の向きに注意しつつ戦おう。



VS. BOSS

砲台からの火炎放射と、後門から発射するランチャーが主要武器。いずれも速度は遅めだから、近寄り過ぎなければ容易にかわせるだろう。正面に立っていると時々体当たりしてくることがあるので注意しよう。

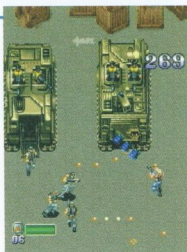
MISSION 3

グレネードランチャーが出現

舞台を港へと移したミッション3。まず最初に目の前に立ちはだかるのは2台の装甲車だ。放っておくと中から敵兵が際限なく出現して收拾が付かなくなるので、できるだけ速攻で破壊してしまいたい。残数に余裕があれば、メガクラッシュを使うといいだろう。

先へ進むと、自動砲台を中心に据えた敵のバリケードが眼前に現われる。中心部を破壊しない限り先へは進めない。ここでは、周囲を走り回るロケットランチャー兵の存在が邪魔に感じられる。やはり安易ではあるが、メガクラッシュを使ってしまふのが一番楽でいいかもしれない。

この面で初めてグレネードランチャーを手に入れることができる。使い勝手はあまりよくないものの、絶大な破壊力のおかげで装甲車やボス相手に是非常に有効な武器だ。



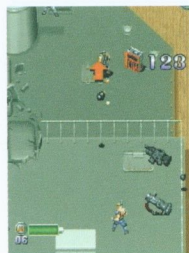
装甲車から敵兵がアリの如く湧いてくる。メガクラッシュで掃荡するのが一番無難か。



プレイヤーの位置を感知して撃ってくる自動砲台。立ちまると格好の標的になる。



バリケードの周囲にいるロケットランチャー兵はメガクラッシュで蹴散らしてしまう。



ここで初めてグレネードランチャーが出現する。とにかくその破壊力は圧倒的だ。



機銃兵を倒すことで、固定式機銃を奪うことも可能。ただし、しばらくの間身動きできない。

VS. BOSS



前後と尾翼に機銃を装備した攻撃ヘリが登場。機銃でプレイヤーを正確に狙って攻撃してくるほか、時々接岸して中から敵兵を出撃させてくることもある。

すぐ側に固定式機銃があるので、それを使ってある程度ダメージを与えておきたい。ヘリの機銃攻撃は砲身の向きさえしっかり見ていれば、かわすのはそれほど困難でないはず。敵兵が出現したらヘリの攻撃を一時中断して敵兵の処理に専念しよう。



ヘリから出現する敵兵の横からの攻撃に気を付けよう。

MISSION 4

水上での戦い

まずは沼地での戦いで幕を開けるミッション4は、足場が悪く、敵弾をかわすのはなかなか容易ではない。ここでは先手必勝をこころがけ、敵が現われたら速攻で倒していくつもりで戦おう。敵兵は崖の上から大挙して滑り降りてくるだけでなく、水中から突然飛び出して襲いかかってくることもあるので、油断はしないように。

うっとうしい沼地を越えて一息ついたのもつかの間、続いては川の中を進んでいくことになる。幸いなことに、ここでは敵兵が操る青いボートを強奪することができるになっている。快適に動けるだけでなく敵弾を受ける盾代わりとしても使えるので、取っておかない手はないだろう。川をせき止めている壁を破壊すると、海上で待ち受けているボスとの戦いが目前に迫る。



沼地での戦いでは火炎放射器が有効。スタート地点にあるので拾っておくように。



例によって進路が掘っ建て小屋でふさがれてしまっている。即刻破壊せよ。



青いボートと緑のボートの2種類が登場するが、乗れるのは青いボートのみである。



外敵の侵入を防ぐ防御壁の役も果たしているらしい、河口堰は即刻ぶち壊そう。



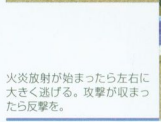
木箱の中から武器が多数出現する。ここで好みの武器を選んでボス戦に備えよう。

VS. BOSS

ここでは、生身の人間と戦艦との無謀な戦いが繰り広げられる。戦艦はまず、左右の砲台から炸裂弾を大量に噴出してくる。爆風が広がる範囲は意外に広いので、巻きこまれないように注意すること。戦艦に一定量ダメージを与えると左右の砲台が壊れ、今度は中央の砲台から火炎放射攻撃が始まる。単純な攻撃ながら狙いが正確でかわしにくいので、噴出中は逃げに徹したほうが無難だ。



炸裂弾の着弾場所は影を見れば判別できる。落ち着いて避けるべし。



火炎放射が始まったら左右に大きく逃げる。攻撃が収まったら反撃を。



MISSION 5

敵の供給ラインを止めよ

敵ゲリラ部隊の供給ラインをストップさせることが目的のミッション。普通の市街地を装っているが、巨大な戦車が出現するなど随所に強力な武装が施されているのが分かる。ここを突破することができれば、敵陣に壊滅的なダメージを与えられるはずだ。

スタート地点の近くには大量の木箱が置かれている。武器も火炎放射器以外はこの辺りで入手可能なので、武器を替えたい人はここで選んでおこう。

戦車は装甲が非常に堅いので、メガクラッシュを交えつつ攻撃しよう。ハードな攻防が続くだけに、乗っ取り可能な乗り物が出てきたら積極的に奪っていこう。

地雷が並べられている通路は、周囲にいる敵兵をなるべく倒して、安全を確保してから進むといい。



戦車が次々と登場する。青い戦車は運転手を倒すことで、強奪が可能だ。



道路に並べられている地雷に注意。踏んでしまうと大ダメージを受けてしまう。



何でもない倉庫の壁を突き破り、巨大な戦車が出現。市街地を装った武装区域であることが露呈。



この青いジープも乗っ取り可能。少しでも安全に進むためにも手に入れておこう。

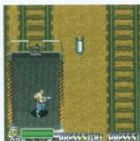
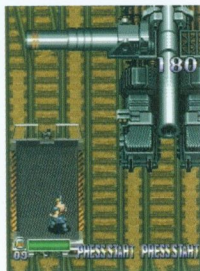


ステージ後半にも地雷が並べられている。周囲の敵兵たちを蹴散らしてから慎重に進むべし。

VS. BOSS

多数の砲台を装備した武装列車を相手に、足場の狭いゴンドラに乗って戦うことになる。まずは横長に伸びた巨大な砲台を破壊する。砲台に直接ぶつかるとバイタリティー

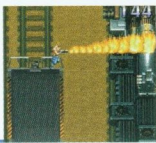
がいくらあっても即死になるので注意。砲台を破壊したら、本体の攻撃へと移る。どこを撃っても与えるダメージは同じなので、なるべく安全な位置から攻撃しよう。



敵の姿は見えないが、砲弾が次々と降ってくる。まずは避けに徹するしかない。



砲弾はこの巨大な砲台から発射されている。3基あるのですべて破壊してしまおう。



続いて本体を攻撃する。当たり判定は砲台ではなく車両のほぼ全体にある。

MISSION 6

クーデター部隊総本部での決戦

クーデターの首謀者たちが身を隠す総本部での戦いとなるミッション6。入口をくぐると、2台の戦車が出迎えてくれる。ここは無理をせずに、やり過ぎてしまっても構わない。その先に並んでいる4つの木箱には基本兵器が4種類入っているの、好みの装備を選んで取ろう。

リフトに搭乗したら、すぐに左右の砲台の破壊に取り組む。障害物にぶつかると即死なので、ここは速攻勝負だ。

敵基地内部の通路にしかけられているレーザー砲台は破壊することができないうえ、レーザーに当たると即死になってしまう。レーザーは外敵を感知すると発射されるので、手前でいったん立ち止まってやり過ごすといい。

基地を通り抜けると空港へと到達する。止まっている飛行機も攻撃してくるのでガンガン壊してしまえ。



戦車が2台、道をふさぐ。安全に進みたいならメガクラッシュで吹っ飛ばしてしまおう。



木箱の中には基本兵器が4つ。火焰放射器かグレネードランチャーがおすすすめだ。



リフト上では連射の手を止めてはならない。速攻で砲台を破壊しよう。

このリフトカーの破壊にこだわるなら、グレネードランチャーかメガクラッシュで。



VS. BOSS



ミサイル砲台は装甲が厚く、耐久力が高い。

敵本部の最深部にある4基のミサイル砲台との決戦。攻撃自体は予告があるので分かりやすいが、爆風が大きく広がるために非常に避けていく。ミサイル発射を3~5回繰り返したのちに小休止、というパターンが続くので、相手の攻撃中はひたすら弾避けに徹して、攻撃と攻撃の間に逆襲する、というパターンで戦うといいだろう。

FINAL MISSION

首謀者たちの逃亡を許すな

クーデターの首謀者たちが、人質に取った前大統領を盾にして国外逃亡を企んでいる。空港を飛び立とうとしている飛行機の動力部分を破壊して、離陸を阻止しよう。

画面右上に表示されている制限時間は「199」となっているが、実際にはそこから30カウント以内に破壊してしまわないと作戦失敗になってしまう。無事に動力部分を破壊することができれば前大統領の救出に成功し、エンディングを迎えらることができる。



狙いはプロペラがついた2基の動力部分。スピード勝負なのでメガクラッシュを使ってしまっても構わない。

GUN.SMOKE GUN.SMOKE



ガンズモーク 1985年11月 シューティング

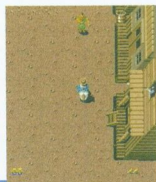
西部劇を題材としたシューティングゲーム。プレイヤーは賞金稼ぎのビリーを操り、到るところから命を狙ってくるならず者たちを一掃していく。3つのボタンの組み合わせによって様々な方向に弾を撃ち分けられるという攻撃方法がこの作品の特徴であり、オリジナリティを高めていた。またステージごとに出てくるボスの手配書や、樽を撃つと現われるブーツや馬などのウエスタン風アイテムによって、西部劇らしさがうまく表現されていた。

システムガイド

『ガンズモーク』は、西部劇の世界を舞台にした強制縦スクロールタイプのシューティングゲーム。二丁拳銃の名手である主人公のビリーが、ならず者たちに占拠された町を解放するために単身で戦いに挑んでいく。ステージは全10面構成で、各ステージの最後には指名手配されたならず者のボスとの対決が待ち受けている。攻撃は3つのボタンを使う独自の方式。それぞれのボタンを組み合わせることで、前方向120度の範囲を30度刻みで任意の方向に撃ち分けられるようになっている。また、アイテムを入手することで移動速度や銃の性能をパワーアップさせることも可能だ。



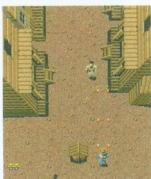
強制縦スクロールタイプだが、背景の障害物に挟まると自動的に前方にワープするようになっている。



町中にある樽を破壊するとアイテムが出現することがある。時にはこのように馬に乗れることも。

3つボタンの押し分けと射撃方向

プレイヤーの射撃方向は3つのボタンの組み合わせによって変化する。左、真ん中、右のそれぞれのボタンが左30度、正面、右30度の方向に対応しているほか、2つのボタンを同時に押すことで左60度、右60度の方向にも撃てるようになっている。ボタンの組み合わせと発射方向の詳しい対応については右図を参照しよう。

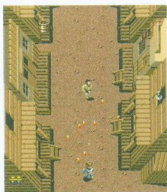


ボタン	発射方向	ボタン	発射方向
○ ● ○	↑ ↑	● ● ●	← ↗
● ● ○	↖ ↗	○ ● ●	↖ ↗
○ ● ●	↖ ↗	○ ● ○	↖ ↗

※表のボタンは、青色のものが押すボタンを表わす。

前方60度連射

真ん中のボタンを押したまま左右のボタンを交互に連射すると、前方60度の範囲にほぼ切れ目なく銃弾を撃ち続けられる。基本はこの撃ち方で、横方向にいる敵を狙う時のみ左右のボタンを単独で押す、という具合に決めておくのも悪くないだろう。



前方120度連射

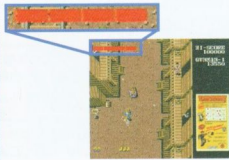
前方60度連射のように、3つのボタンを交互に滑らかに連射すれば前方120度の範囲をカバーできるかも？ と思い、ついついやってしまいがちな前方120度連射だが、実際は弾の切れ目が大きく、思ったほど敵に命中してくれないのである。



対ボス戦

各ステージの最後には、それぞれの町を牛耳るならず者のボスとの対戦が待ち構えている。ボスキャラたちはみな指名手配中の身。彼らには高額の懸賞金がかけられており、攻略に成功すればそれがボーナスポイントとしてスコアに加算されるようになっている。

戦闘中に画面の左上に表示される赤いゲージはボスの体力を表わしている。これはひと目盛りが弾3発ぶんになっている。例えばステージ1のボスキャラなら4目盛りあるので12発当てれば倒せる、というわけだ。



アイテムについて

町中にある樽を壊すと、中に入っているアイテムが出現する。アイテムにはボーナスポイント系のほか、ビリーの能力を上げるパワーアップ系のものがある。パワーアップは1段階しかできないが、アイテム自体はいくつでもストックができる。ストックされたアイテムはやられるたびにひとつずつ減っていくので、できるだけ多く集めておこう。



ブーツ

プレイヤーの移動速度がアップする。これがあるとないとでは弾避けの難易度が段違い。



ライフル

弾の射程距離が長くなる。つまり攻撃範囲が広がるわけで、これも必ず押さえておきたい。



サイコバレット

弾の発射スピードが速くなる。当然、連射効率も上がるというわけだ。



ボトル

取ると最大1000点得点が加算される。出現頻度が非常に高い。



砂金袋

こちらは取ると2000点。出現頻度も高いので得点稼ぎにちょうどいいだろう。



佐吉

カプコンのゲームではすっかりおなじみの星マーク。取るとなんと10000点。



この樽に弾を数発当てると、アイテムが出てくる。ただし、時々空っぽの場合も。



スタイン

開けてビックリ、樽の中に牛が! どうやって入ったのか? 20000点。



スケルトン

取るとストックしておいたパワーアップアイテムがひとつ減ってしまう。ステージ6以降で出現。



POW

取った瞬間に画面内にいる敵キャラクター全員にダメージを与える。ただし、ボスには効果なし。



弥七

カプコンのゲームには欠かせないアイテム。取るとビリーの残り人数が1人増える。



ポニー

取ると馬のサンダーボルト号に乗れる。サンダーボルト号は敵弾に3発まで耐えてくれる。



青次郎

青い身体をしたトンボ。取ると10000点が加算される。

敵キャラについて

各ステージの最後に登場するボスキャラを除けば、ゲーム中に登場する敵キャラクターは以下の通りだ。彼らはひとりひとりを見れば大した攻撃力を持ち合わせていないものの、集団で登場すると非常に手強い存在となる。各ステージともマップごとに出現場所がほぼ決まっているので、その場所をよく覚えておいて先手必勝で確実に倒していきたい。



ザコ

ピストルを全方向に放つ。1発で倒せるが、背後に回られると少々やっかいだ。



バンブ

画面の上部もしくは左右から現われ、立ち止まって銃弾を数発放った後に去っていく。



スナイパー

建物の窓から主人公を狙撃する。左(右)ボタン単独押しで横方向から撃とう。



一撃

左右から飛び跳ねながらナイフで襲いかかる。着地している時を狙って4発撃ちこめ!



ダイナマン

画面の上部から現われ、ダイナマイトをばら撒いて去っていく。1発で倒せる。



ボー

ステージ6にのみ登場。左右から現われて矢を放つ。矢は弾で撃ち消すことができる。



スロー

画面の上部から槍を投げ付けてくる。槍もまた弾で撃ち消せるが避けたほうが無難。



トマホーク

こちらは画面の上部から斧をブーメランのように投げる。斧は弾で撃ち消すことができる。



牛

被弾すると猛然と突進する。28発(1)当たると倒せるが、どうやって当てるといえるのか?

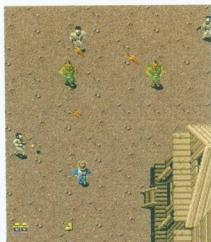
● ステージ紹介

ここで「ガンスモーク」のステージ別攻略法を紹介する。各ステージごとの地形や敵のパターンを把握し、適切に対処することが攻略のポイントだ。画面のスクロールが止ま

ると指名手配されているボスが登場し、これを倒すことでステージクリアとなる。全10ステージをクリアすることでエンディングが迎えられるのだ。

STAGE 1

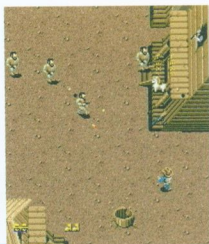
ゲーム開始直後は、主人公の足も遅く、射程距離も短い。このままでは後半苦しむのが目に見えているので、とにかく序盤から樽の中のアイテムは取り逃しのないようにこころかけたい。まずスタート地点右上の樽からブーツが、そ



ダイナマンが投げたダイナマイトは踏み消すことができる。ただし赤く光り出したら爆発直前なので近付かないようにしよう。

何はともあれパワーアップ

してしばらく進んだ先の左側にある樽からライフルを入手。左右の窓から狙撃してくるスナイパーは、左(右)ボタンで横方向から撃つと狙いやすい。ナイフを持って飛び跳ねている一撃は、着地するタイミングを見計らって倒そう。



ボニーはこの位置にある。ここで取っておけば、このあとの対ボス戦で有効な盾になってくれるはず。

STAGE 2

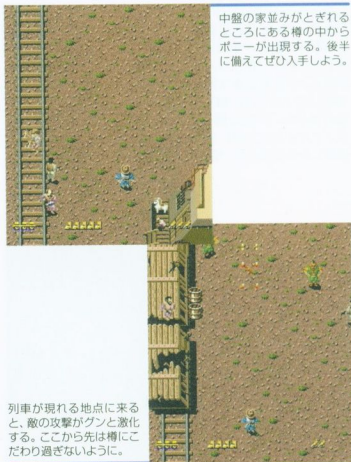
列車から降りてくる敵に注意

スタートするや否や、列車が汽笛を響かせつつ線路を走り抜けて雰囲気盛り上げてくれるステージ2。厄介なことに、この列車には敵が大勢乗車している。中盤以降にはプレイヤーの行く手を阻まんと大挙して襲いかかってくるから、それまでにパワーアップアイテムは十分に集めておきたい。ただし、樽に執着し過ぎて画面の端に寄っていると敵の集中砲火を浴びやすいので、あまり無理はしない方がいいだろう。敵の攻撃のパリエーションはステージ1と大差ないが、弾数が増えて数段厳しくなっている。

中盤の家並みがとぎれるところにある樽の中からボニーが出現する。後半に備えてぜひ入手しよう。



まずは右側に並んでいる樽の中のアイテムを回収しよう。ブーツ、ライフル、そして砂金袋が入っている。



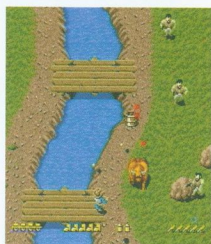
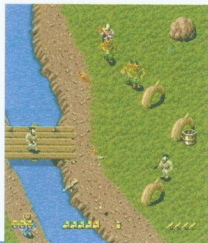
列車が現れる地点に来ると、敵の攻撃がグンと激化する。ここから先は樽にこだわり過ぎないように。

STAGE3

川沿いの悪路がキツイ

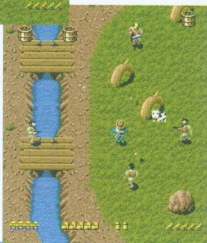
進路沿いに大きな川が流れているおかげで、道幅がかなり狭くなっている。強制スクロールによって障害物に挟まれても死ぬことはなく、自動的に前方へワープするようになってはいるが、ワープ先でいきなり敵の攻撃を喰らう危険性が多いにある。コース取りには十分に注意して、なるべく安全な広い道を選んで進もう。敵の出現位置をできるだけ覚えておくことも重要。焦って前方に出過ぎると、ザコに背後を取られて苦戦すること必至だ。アイテムについては、ポニーとサイコバレッツは逃さないようにしたい。

狭いルートを選んでしまうと、このように背景に挟まれてしまい、先に進めなくなることも。



ここで牛が初登場。銃弾を28発浴びせれば倒せることになっているが、残念ながらここではまず不可能である。

この牛はボーナスアイテム。取れば20000点。ステージ中盤辺りの写真の位置に登場する。

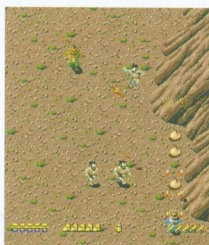
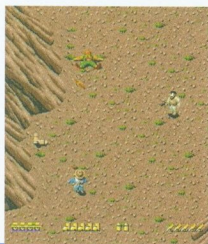


STAGE4

樽にこだわり過ぎないように

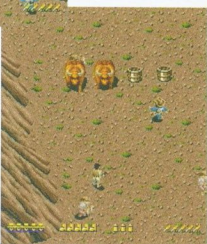
ステージ3とは打って変わって、広々とした渓谷の間の道を進んでいくことになる。とはいえ敵の攻撃はこれまでよりさらに激しさを増しているのだから、決して楽には先に進ませてくれないだろう。序盤から中盤にかけては樽の数が少なく、中身もあまり大したものが入っていない。無理に樽を壊しにいったら逃げ場を失う、なんてことがないように気を付けたい。中盤以降はダイナマンが大挙して登場する。ダイナマイトを大量に撒かれると厄介なことになるので、出現したら先手必勝で倒していこう。

スタート地点から数えて2番目の樽にはサイコバレッツが入っている。これだけは拾っておきたいところ。



ザコの群れが登場。右に並んだ樽の中身は砂金袋ばかりなので無理せず、攻撃に集中しよう。

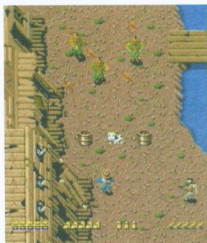
牛に重なるように樽が4つ並んでいる。左端の樽の中にあるサイコバレッツだけは押さえておこう。



STAGE5

スナイパーは速攻で倒せ

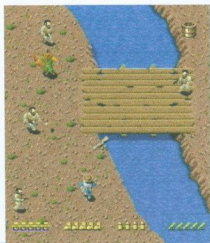
舞台は町中に戻り、ゴースタウンと化した町の建物のあちこちからスナイパーが顔を出してこちらを狙撃してくる。スナイパーを残したまま前へ進もうとすると、背後や横方向から集中攻撃され非常にづらい。おまけに建物のそばに並んだ樽の中のアイテムを取るのも困難になるので、やはり出現したら早めに片付けるようにこころがけたいところだ。また、屋根から突然飛び降りてくるザコの攻撃にも注意。こいつらも放っておくと背後から襲ってくるので、出現したら即攻撃、というパターンでいきたい。



左手前に3つ並んだ樽。真中の樽には20000点の牛が入っているため、取り逃さないようにしたい。



スナイパーの姿が見えたらすぐに撃つこと。このようにスナイパーを残したまま進むのは非常に危険。

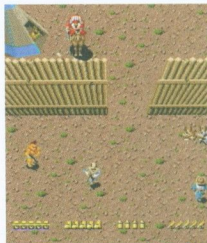


アイテムを取りに行く時にいきなり襲ってきたザコにやられることのないよう気を付けること。

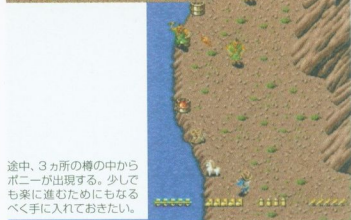
STAGE6

敵の出現位置を覚えよ

他のステージの3倍もの長さがある、このゲーム最大の難所。途中2カ所でスクロールが止まり、ボスのウルフチーフがチャリと姿を見せる、という演出もある。この面は障害物が多くだでさえ通路が狭いのに、敵の攻撃は異様に厳しい。矢を放ってくるポーは出現位置を覚えて先制攻撃で倒すこと。スナイパーも現われたらすぐに狙撃して、少しでも進路の安全を確保しておきたい。また、前に出過ぎるとザコに背後を取られてしまう。できるだけ画面下部で粘りながらジワジワ進んでいくようにしたい。



途中でスクロールが止まり、ウルフチーフが挑発してくる。しばらく攻撃し続けるといなくなってしまう。



途中、3カ所の樽の中からボニーが出現する。少しでも楽に進むためにもなるべく手に入れておきたい。



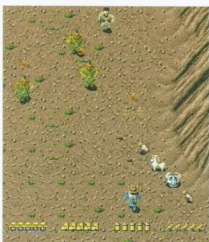
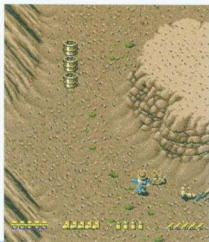
この面で初めて出現するアイテムのスケルトン。取るとパワーアップアイテムのストックが減るので注意。

STAGE7

渓谷での死闘、再び

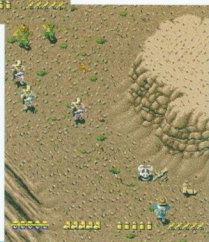
相変わらず敵の攻撃は熾烈極まりない状態が続くが、それでもステージ6のすさまじさに比べれば、ステージの長さが元に戻ただけでもずいぶん短く感じられることだろう。それに、障害物が少なく通路が広めなので逃げ場を確保しやすいし、スナイパーが出現しないので横方向からの攻撃もさほど厳しくはないように思えてくる。ただし、そうは言っても難易度は非常に高いので油断はできない。この面でもやはり先手必勝が原則で、敵の出現位置を覚えて、倒せる敵は早めに倒していきべきだろう。

最初に出てくる3つの柵の中にはブーツ、ライフル、サイコバレッツが入っている。これで装備を整えよう。



ポニーは中盤に出現する。隣の柵にはスケルトンが入っているので、間違っ一緒に取ったりしないように。

無理やり柵を取りに行くとも敵の攻撃を避けにくい。というのはここでも同じ。欲張りすぎないほうがいい。

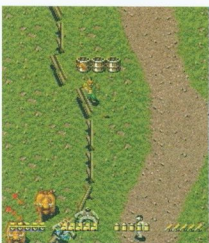
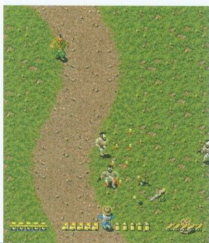


STAGE8

ついに倒せる牛が登場

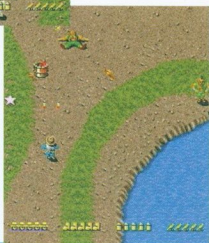
舞台が牧場へと移ったステージ8。この面のハイライトは何といっても倒せる牛の登場だろう。他の場所では出現した牛はみな、弾が当たると一気に突進して走り去ってしまっていたが、この面では柵によって足止めされてしまい、動けなくなっている牛が登場する。ちょっとかわいそうな気もするが、ここで銃弾を28発撃ちこんでやればめでたく(?)倒せる、というわけだ。ただし、ここら辺りまで来ると敵の攻撃も相当に厳しくなっている。牛にばかり気を取られてザコたちにあっさりやられたりしないように。

この面でも、最初に出てくる柵の中からブーツ、ライフル、サイコバレッツを一式そろえることができる。



お目当ての牛はここにいる。柵にぶつかって身動きできないので、銃弾をこたま喰らせてやろう。

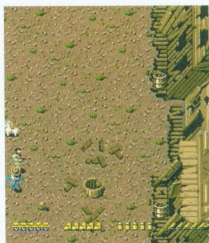
ボス戦を目前に控えたこの柵の中には左吉が入っている。余裕があればぜひ取っておきたい。



STAGE9

スナイパーに背中を見せるな

またもや市街地へ戻っての戦いとなるステージ9。中での戦い、となれば、やはり注意したいのは建物の窓からのスナイパーの攻撃だ。攻略法自体は以前のステージと同様で構わないものの、攻撃の激しさは段違いなだけに、より正確で素早い反応が求められることになる。これまでは楽勝で倒せていたバンプにさえも、油断していると撃ち負けてしまうことがあるので十分に気を付けたい。パワーアップアイテム関係はあまり手に入らないが、ボニーや牛、弥七などが隠されているのでなるべく拾っていこう。

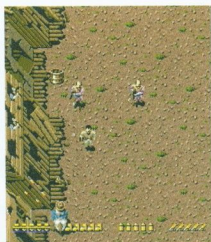


この面ではボニーがふたつ出現する。2つ目のボニーを取ったら、そのままボス戦まで持ち堪えたい。



2つ目のボニーの樽のすぐ先にある樽には弥七が。スナイパーが邪魔だが何とか取っておきたい。

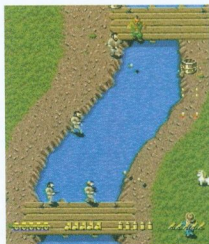
相変わらず邪魔になるのがスナイパーの存在。なるべく画面の下部で粘って、確実に倒していこう。



STAGE10

最終ボス、ウイングイトファミリー登場

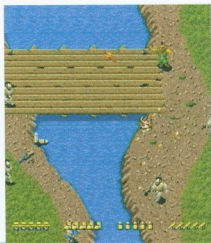
最終決戦の場となるステージ10は、ステージ3と同じく進路沿いに大きな川が流れているため、進路が狭くなっており、移動範囲が制限されてしまう。また、敵の攻撃も厳しくなっているので、より安全なコース選択と敵の出現場所を覚えての先制攻撃がとても重要になってくる。むやみに前に出過ぎて、敵に無防備な背中をさらけ出さないように気を付けたい。ライフルやブーツが入っている樽の位置を覚えておけば、ミスしても何とか立ち直りのきっかけをつかめるはず。最終ボスとの決戦は目の前だ。



ボニーはなるべく画面の下で取るように。でないとなら取った直後に背後から襲われてしまうことに。



中盤を過ぎた辺りの樽の中から出現するPOWを取れば辺りの敵が全滅するので、一息つくことができる。



川の向かいにいる敵にも銃弾は届く。倒せる敵は確実に倒していく、ということがとても重要なのだ。

● ボスキャラクター攻略

STAGE1

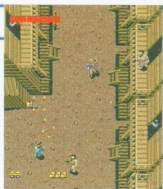
BOSS :
MASTER

賞金 :
\$10000

武器 :
WINCHESTER



左上の樽の中にあるPOWを取れば、周囲のザコたちを一掃可能。ボスに対しては、正面から相対せずにやや斜めの位置から60度の方向を狙って撃つといい。3発撃ちこむたびに地面に伏せてこちらの攻撃をかわしてくるので、再び立ち上がるまでは避けに徹すべし。



STAGE2

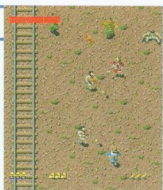
BOSS :
ROY

賞金 :
\$12000

武器 :
KNIFE



ボスが投げるナイフは撃ち落とすことが可能。ボスとの距離が離れているうちはこちらの銃弾が届きにくいのでナイフの処理に徹して、こちらに近づいてきた時を狙ってボス本体に連射を浴びせよう。ボスがナイフを投げる体勢に入った瞬間が最高の狙い目だ。



STAGE3

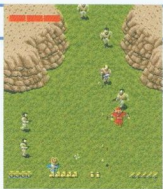
BOSS :
NINJA

賞金 :
\$15000

武器 :
DARTS



ボスは大ジャンプと小ジャンプを繰り返しながら手裏剣を投げつけてくる。手裏剣は撃墜可能だが弾を当てにくいので避けに徹して、大ジャンプからの着地を狙って攻撃するようにこころがけたい。ザコたちが背後に回りこもうとするのであまり前に出過ぎないように。

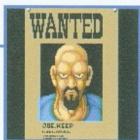


STAGE4

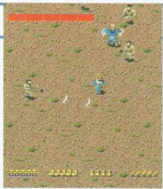
BOSS :
CUTTER

賞金 :
\$15000

武器 :
BOOMERANG



ボスがブーメランを投げようとする寸前がチャンス。この時に撃てば、ダメージを与えられるうえにブーメランも防げて一石二鳥だ。ブーメランはイヤな軌道で飛んでくるので、投げてきたら即、撃ち落としたい。ザコが少ない時は思い切って前に出て戦っても可。



STAGE5

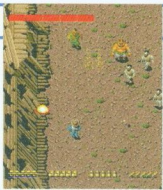
BOSS :
PIG JOE

賞金 :
\$20000

武器 :
DYNAMITE



まずボスと相対する前に、横から攻撃してくるスナイパーたちを一掃しておくこと。ボスが吐き出す火の玉はプレイヤーを追従するように飛んでくるので、軌道を読んで対処しよう。ボスはダメージを与えると前進してくるので、その時が攻撃のチャンスだ。



STAGE6

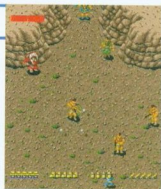
BOSS :
WOLF CHIEF

賞金 :
\$80000

武器 :
SHOT GUN



ザコたちに背後に回りこませないためにも、前に出過ぎることは禁物。ボスが放つショットガンは近距離では避けにくいものの、間合いを取っていれば比較的見切りやすいので、できるだけ距離をおいて戦おう。焦らずに時間をかけて戦うことが大切だ。



STAGE7

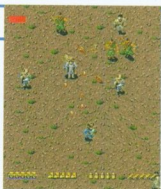
BOSS :
GOLDSMITH

賞金 :
\$20000

武器 :
DOUBLE RIFLE



二丁ライフルを巧みに操った攻撃を得意とするボス。器用に転がりながら弾避けをしてくるので、こちらの攻撃がなかなか当たってくれない。弾を撃ち始めた瞬間と、転がって起き上がった直後にわずかなスキが生まれる。そこを狙って攻撃していこう。



STAGE8

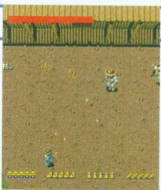
BOSS :
LOS PUBRO

賞金 :
\$25000

武器 :
DOUBLE PISTOL



二丁拳銃が武器のボス。怒涛の連射攻撃を仕掛けてくるので正面から相対するのは危険だ。斜めから60度の方向を狙って撃つようにこころがけたい。ザコたちの数が増えてうっとうしくなってきたら、画面左上にある樽の中に入っているPOWを取って一掃しよう。



STAGE9

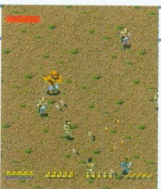
BOSS :
FAT MAN

賞金 :
\$30000

武器 :
MACHINE GUN



ステージ8のボスと同様に激しい連射攻撃を得意としている。よって攻略法も基本的に同じだが、このボスの方が太っているだけに的も大きく、より弾を当てやすいはずだ。体力も少なめなので、コツさえつかめば速攻で倒すことができるだろう。



STAGE10

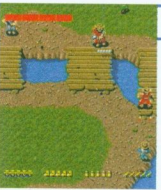
BOSS :
WINGATE FAMILY

賞金 :
\$80000

武器 :
MACHINE GUN



最終ボスは親子3人組。父親さえ倒せばクリアー可能だが、安全に行くなら息子たちから攻めよう。まず左右どちらかの息子を的に絞りを、正面から連射して一気に倒す。同様にもう1人の息子を仕留めたら、親父が弾を撃つ瞬間を狙って前進し、銃弾を撃ちこもう。



コラム2でも書いた類いの話だが、カプコンのゲームというのは、どうも思春期のオンナの心を寄せつけような何かを持っていたと思う。ゲーム自体の難しさはもちろんのこと、それは『戦場の狼』などに代表されるような硬派なイメージであり、『闘いの挽歌』や『ロストワールド』などで感じられる男くささであったんじゃないかな。それだけに、同世代のオトコの心には、絶大な人気を誇っていたってワケだ。

かく言う思春期の私は、『戦場の狼』をはじめとする硬派系、男くささ系にはまるで抵抗がなかった。だって、アーサーと違って、スーパージョーは脱がなかったからね。そう、スーパージョーはカッコよかった。いったい何者!? と思わせる、名前からしてカッコよかったのだ。ライフル片手に単身、敵の基地に乗り込み、敵を壊滅させるべく戦う一方で、捕虜も助けちゃうというそのスケールが、アクション映画を連想させて、なんともカッコよかった。別に、そんなにアクション映画を見ていたワケでも、シルベスタ・スタローンとかが好きだったワケじゃないんだけどね。

『戦場の狼』という思い出すが、コインを入れない時に流れていたデモンストレーションだ。なんか、カプコンがプレゼントキャンペーンのようなものをやっていたらしく、そのお知らせと応募要項、応募先の住所なんかデモに盛り込まれていたのである。記憶が定かではないが、確か、お知らせも縦スクロールしていたような気がする……。というのは、メモしようと思っても、なかなかメモできなかったような気がするからね。結構な文章量であったとともに、表示時間も短かったんだと思う。しかし、同じ思い出を持っているゲームライターに、いまだかつてめぐりあったことがないのはなぜだ!? ひょっとして、ある特定の時期に生産された基板のみに盛り込まれたデモだったのかなあ? 私が通っていたボウリング場のゲームコーナーに、ずいぶん長いこと設置されていた『戦場の狼』は、確かにそんなデモ付きだったのだが……。

そういえば、残念ながら『孤高の英雄』には取められなかったが、そのスジのカプコンアーケードゲームに『トップシークレット』というのがあった。バックグラウンドにあるストーリーや、その難しさなんかは確かに『戦場の狼系』だったのだが、グラフィックはちょっとカワイ

イ方面だったかな。むしろ、そのファミコン版『ヒットラーの復活』のほうが、バリバリに硬派だったのだ。

これが面白かった! 別にランキングをちゃんと作成したワケではないが、気持ち的には私の好きなゲームベスト10に入っちゃうくらい面白さだったんだよ。ライフル片手に、やっぱり単身で敵陣に乗り込む主人公。もちろん、捕虜の解放も任務の一部だ。無線で本部と連絡を取って、指示をあおいだりするのだが、むやみに無線を使うと敵に盗聴される危険もある。逆に盗聴して、敵の動向をさぐることもできる……と、スパイクアクションをも彷彿とさせるスリルが味わえたんだ。そして、一風変わっていたのが、主人公の移動方法。たとえば、高いところに移動する時は、ワイヤーを上にもかけて発射し、それをツツとたどって昇る。また、大きな穴を飛び越えて、横方向に移動しなければならない時は、ワイヤーを左右にゆすって、ターザンのようにジャンプする。ワイヤーは移動のほかにもいろいろと使え、たとえば遠くのアイテムを取る時にも、ワイヤーでひっかけてたぐりよせればオーケーという、便利なヤツだった。これを上下左右斜めに伸ばしたり縮めたり切ったりと、自在に操れるようにならないと、任務の遂行は無理。時には、自分で使い方を工夫しない限り先に進めないような、パズル的な仕掛けなんかもあったりして、なんとも攻略しがいのあるアクションゲームだったなあ。

で、このストーリーなんだけど、ナチスの極秘計画を阻止すべく、単身で帝国に潜入した“国民的英雄”スーパージョーが帰ってこないってんで、主人公が救出に向かったという、そーゆー内容になっているんだよね! やっぱスーパージョーがらみだったか……ということで、私の胸のなかでは『孤高の英雄』のなかに取めたいと思う。



心許ない装備で単身で敵の本拠におもむく様は、まるで映画のヒーローさながら。ステーションクリア後に見られるデモシーンがまた、男の哀愁を添わせていた。

Head-to-head fighters

CAPCOM カプコン フェスティバル

GENERATION

第5集 格闘家たち

第5集

格闘家たち



ストリートファイターII 1991年3月 対戦格闘
ストリートファイターIIダッシュ 1992年4月 対戦格闘
ストリートファイターIIダッシュターボ 1992年12月 対戦格闘

カプコンの名を広く世に知らしめ、社会現象まで巻き起こした大人気シリーズ。同じキャラクター同士での対戦が可能になったり、新技の追加やスピードアップが計られるなど、バージョンごとに改良が重ねられた。技の読み合いや駆け引きなどの、対人戦であるが故に生じる奥深さがこのシリーズ最大の魅力である。

システムガイド

それまではアクションのジャンルに含まれていた対戦格闘が、完全に独立したジャンルとしてファンに認知されたゲームが「ストリートファイターII」である。その後登場したカプコンの対戦格闘ゲームも、基礎の部分は「ストリートファイターII」から変わっていないことをみても、このゲームがいかに完成されていたかが分かるだろう。



横から見た画面、1対1の戦い、必殺技の入力法……。このゲームが全ての格闘ゲームの基本となった。

ゲームモード

「格闘家たち」の各ゲームで選べるモードは、全部で3種類。「ARCADE MODE」はCPUの操作する相手キャラクターを倒していく1人用のモード。全部で12人(IIでは11人)の敵を倒すとクリアとなり、各キャラクターごとのエンディングを見ることができる。2P側からでも開始可能で、その場合、ゲーム開始時の立ち位置は右側になる(1P側は左側)。ゲームの途中でもう1人のプレイヤーが

乱入することが可能だ。その場合はプレイヤー同士の対戦となり、勝利した方が1人用のプレイを続行できる。「VERSUS MODE」は2人用のモードで、ハンデキャップをつけて戦ったり、ラウンド数を変更することも可能だ。お互いの対戦成績を見ることが可能。「TRAINING MODE」は動かないキャラクターを相手にする練習用のモードで、技を練習するのにもってこいだ。

ルール

1P対2P(ARCADE MODEの場合はCPU)のキャラクターによる1対1の対戦で、画面上部に表示されている体力ゲージが全てなくなった方がKO負けとなる。試合は2本先取の3本勝負で構成されている(VERSUS MODEの場合は1本勝負もしくは5本勝負に変更可能)。また、制限時間内(99カウント)に決着がつかなかった場合は、体力の残りの多い方が勝者となるが、両者の体力が同じ場合は引き分けとなる。また、両者同時KOも引き分けである。



試合は最高で4ラウンド(IIは10ラウンド)まで行なわれる。それでも勝負がつかない場合は、両者失格となる。

基本操作

キャラクターの操作は、コントローラーの方向キーとボタン(③3つ、④3つの合計6つ)を使用し、基本的には方向キーで移動、ボタンで攻撃を行なう。移動は方向キー→で前進、←で後退、上方向でジャンプ(前方、真上、後方の3方向)。方向キー下方向でしゃがむ。

攻撃は①ボタンでパンチ、②ボタンでキックが出る(例外あり)。押すボタン(弱、中、強)で出る早さや威力が違い、さらにしゃがみやジャンプの状態では立っている時とは違う技が出る。また、キャラクターによっては、立ちの攻撃が相手の距離によっても変わる。これらの、ボタンをただ押しただけで出る技を通常技と呼ぶ。また、方向キーとボタンの組み合わせによって各キャラクター固有の強力な必殺技を出すことができる。

相手の攻撃は、方向キーを←または↙に入れることによってガードし、ダメージを無くしてしまうことが可能だ(必殺技のみ、ガードしても少しだけダメージを受ける)。

唯一ガード不可能な攻撃が投げ(組み技)で、相手に近い場所にいる場合に←か→に方向キーを入れながら中か強のボタン(③または④)を押すと相手を投げられる。また、ガイル、春麗、バルログの3キャラクターは空中でも投げを出すことができる。この場合、自分と相手の両者が空中におり、なおかつ接近している必要がある。

基本操作表

アクション	コマンド
前進	→
後退 or 上段ガード	←
しゃがみ or 下段ガード	↙
しゃがみ	↓ or ↘
垂直ジャンプ	↑
斜め前方ジャンプ	↗
斜め後方ジャンプ	↖
通常技	各(③) or (④)
投げ技	相手に接近して→ or ← + (③) or (④) (各キャラクターごとに固有の投げ技あり)

●技のコマンドは、キャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。●矢印は、その方向に方向キー(もしくは方向ボタン)を入力する事を、③はパンチボタン、④はキックボタンを押すことをそれぞれ表わしている。●本文中でのタイトルの表記は、「II」が「ストリートファイターII」、「ダッシュ」が「ストリートファイターII ダッシュ」、「ターボ」が「ストリートファイターII ダッシュターボ」であることを表わしている。

ガード

対戦格闘ゲームで勝利するためには、相手の攻撃を的確にガードする必要がある。ガードは立ちとしゃがみの2種類がある。立ちガードはジャンプ攻撃と地上でのほとんどの攻撃、しゃがみガードは相手のしゃがみ攻撃を含む地上での全ての攻撃をガードできる。相手が跳びこんできたら立ちガード、地上にいる時はしゃがみガード、と使い分けよう。ただし、投げはガードすることができないので注意すること。



キャラクターによっては立ったまま出る下段技を持つものもいる。相手が地上にいる時は、必ずしゃがみガードするクセをつけたい。

投げ

ガードが固く、ダメージを与えられない相手に有効なのが投げだ。攻撃に投げを混ぜるだけで戦い方の幅が広がる。起き上がり狙ったりするのもいいだろう。投げは基本的に相手を速くに投げ飛ばしてしまうものがほとんどだが、中には締め技(ザンギエフのストマックローヤやE.本田のさば折りなど)もある。締め技はボタンを連打することによって威力が上がる。相手に締め技を喰らってしまった場合も、ボタン連打で振りほどくことができる。



足が速いキャラクターを使う時は、積極的に投げを狙うといい。相手が技を空振りしたら、すぐに近寄って投げたてよう。

必殺技

各キャラクターは、⑨ボタンや⑩ボタンを押すことによって出す通常技に加え、固有の必殺技を持っている。入力の方法により、方向キーを複数の方向に入力してからボタンを押すことによって出す「コマンド系必殺技」、方向キーをしばらく1方向に押ししてから反対方向に押し、さらにボタンを組み合わせる「タメ系必殺技」、ボタンを連打することによって出す「連打系必殺技」の3種類に大別される。また、リュウの昇龍拳など一部の必殺技は、出る瞬間に相手の攻撃を全く受け付けずに自分だけ一方的に攻撃できるものがある(無敵技)。全ての必殺技は、相手にガードされても、ごくわずかだがダメージを与える事ができる。これを必殺技による削りと呼ぶ。複数回ヒットする技は、

この削りのダメージも馬鹿にならない。ごくわずかな体力差で勝利を収める事もあるので、削りを有効に利用しながら戦いを進めよう。



必殺技の多くは、押すボタンによって威力や速さが変わる。リュウやケン(昇龍拳なら、跳び上がる高さ)が大きく変化。

コマンド系必殺技

方向キーのコマンド入力とボタンで構成されている技。例えばケンの波動拳(↓↘→+⑨)のコマンドなら、方向キーを下から前方まで素早く回し、⑨ボタンを押せば技が出る。必要な時に瞬時に出来るのが魅力だが、正確に入力しないと技が出ない場合が多く、確実に出すためにはそれなりの習熟が必要となる。



コマンド系はすぐに出る。対空で使用する時など瞬時にしたい場合に便利。

タメ系必殺技

技の出し方にタメ(方向キーをしばらくその方向に押ししたままにする)が必要な技。例えば←タメ→+⑨なら、方向キーをしばらく後ろに押し、前に押すと同時に⑨ボタンを押せば技が出る。技を出すには準備が必要で、なおかつ時間がかかるが、入力そのものは簡単なので慣れない人でも容易に出せるのが利点。



簡単に出来るタメ系必殺技を持つキャラクターは、初心者向けといえるだろう。

連打系必殺技

⑨ボタンないし⑩ボタンを連打することによって出る技。E.本田の百裂張り手と春麗の百裂キックがこれにあたる。弱は出やすいが威力は低く、強は出にくいが高威力は高い。連打するだけなので入力は簡単だ。連続でヒットするので、ガードされても削りだけでかなりのダメージを与えられる。連打をやめれば技が出るのも止まる。



クリーンヒットさせるといふより、削りによるダメージ狙いで使う連打系。

気絶

相手の攻撃を連続して受けてしまうと、気絶状態に陥る事がある。気絶状態は一切の行動ができないため、相手に対して大きなスキを与えてしまうことになる。気絶はボタン連打で回復を早めることができるので、もし気絶状態に追いこまれたらひたすらボタンを叩こう。

気絶のしやすさや回復時間は個人差がある。ダルシムやバルログは気絶しやすく回復も遅いが、ザンギエフは気絶しづらいうえ回復が早い。



強攻撃など、威力のある攻撃を連続で喰らうと、気絶しやすい。ガードを固めてたて続けに技を喰らわないようにしよう。

トレーニングモードについて

練習用に用意されている「TRAINING MODE」は、難しい技の習得に非常に便利だ。動かない相手に攻撃をするだけのモードだが、1発攻撃を加えると相手がガードするので、コンボ(P121を参照)がきちんと入っているかどうかのチェックがしやすい(失敗しているとも最初の1発は入るが、次の攻撃からはガードされる)。また、相手の体力は1回の攻撃が終わるごとに満タンに回復するので、KO状態になることがない。タイムアップもないので存分に練習できる。さらに、相手キャラクターや状態(立ち、しゃがみ、ジャンプ)は設定で変えることができるので、様々なシチュエーションによる練習が可能だ。



ダメージの量も分かるので、どのコンボが威力が高いかも容易に調べることができる。

相手がジャンプするように設定しておけば、空中投げの練習をする時などに便利だ。

ダッシュ、ターボとの相違点について

ストリートファイターIIダッシュ

ダッシュは、アーケード版のIIで不評だった点を改定した、いわばアレンジバージョンともいうべき作品である。まず、IIでは不可能だった、同じキャラクター同士による対戦が可能となった。さらに、前作ではプレイヤーが操作できなかった4人のボス格のキャラクター(バイソン、バルログ、サガット、ベガ)が操作可能な新キャラクターとして加えられている。これらの新要素に加え、対戦時のバランスがよくなるように各キャラクターの技に細かい調整が加わっている。具体的に言えば、IIで強かったガイルやダルシムが弱体化しており、各キャラクターの強弱の差が大きくなるようになった。新しく加わった技は、春麗に2つ追加されただけと少ない。

ストリートファイターIIダッシュターボ

ダッシュにさらに調整を加えた作品。ターボの最大の調整箇所ともいうべき点はその速さだ。ゲームそのものが前作までとは比較できないほどスピードアップし、より迅速な操作や反応が必要になった。また、対戦時の各キャラクターの戦力格差に関してもダッシュより調整が加えられ、さらにバランスがよくなっている(具体的には、ダッシュで強すぎたベガの弱体化など)。さらに、ターボは多くのキャラクターに新技が加わったり、技が強化されたりした。特にブランカ、E.本田、M.バイソンの3キャラクターに対飛び道具用の技が加わり、ぐっと使いやすくなっている。新キャラクターは加わっていないが、より対戦が熱くなるよう改良されたのがターボなのだ。

『格闘家たち』の隠しモードについて

スーパーVS. モード

IIからターボまでの全ての登場キャラクターを、作品の境目なしに対戦させることができるのが隠しモードの「スーパーVS. モード」だ。各タイトルをクリアした後、MAIN MENUのCOLLECTIONの中にあるSECRETSを3作全で開けば、MAIN MENUの中に「スーパーVS. モード」が追加される。IIのリュウ対ターボのサガットの対決など、本来実現しない組み合わせができるようになるわけだ。また、ゲームのスピードを8段階から選ぶことができ、最速にすると、ターボよりさらに速いスピードで対戦が可能だ。

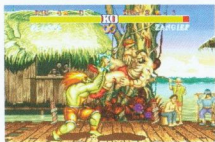
CPUバトルモード

CPU戦の相手の強さを決める難度の星は、最高で8個。それを超える、さらに強いCPUと戦えるのが「CPUバトルモード」だ。このモードの出し方は、各タイトルを1回もコンティニューしないでクリアすること。成功すると、各タイトルのMENUに「CPUバトルモード」が追加される。難しいという人は、OPTIONのDIFFICULTYを最低にしてプレイするといい。ただし、通常のCPUに手を焼いているようでは「CPUバトルモード」の相手にほととてまかなわないだろう。腕に自信があるという人は、挑戦してみよう。

対戦格闘ゲームのテクニック集

通常技の特性をつかんでおく

通常技をいかに使いこなすかは、対戦格闘ゲームにおいて大事なポイントのひとつである。自分のキャラクターが持つ通常技の特性を覚えておき、状況に応じて使い分けていくのだ。ジャンプして相手に攻撃をかける時に適している跳びこみ技、跳びこみ技を返すために適している対空技、リーチが長く遠くにいる相手を攻撃するために適している牽制技の3つは、自分が使っているキャラクターのどの通常技にあてはまるのかを把握しておこう。P122からのキャラクター別攻略では、基本戦術として状況に応じた通常技の使い方を紹介しているので、参考にしてほしい。



通常技の中でも特に重要なのは対空技。まずは相手の攻撃をきっちり返せるようになろう。

めくり攻撃

相手をギリギリ跳び越すようにジャンプし、相手の背中にヒットする攻撃をめくりと呼ぶ。この攻撃を防ぐには、通常とは逆方向にガードする必要がある。なお、めくりをするには、めくりに適した通常技を使用しなければならない。格闘ゲームに慣れた者同士だと、通常の攻撃はほとんどガードし合う展開になるので、相手のガードを混乱させるめくりは非常に有効な攻撃方法となる。めくりから連続技を狙うテクニックは、ぜひマスターしておきたい。



めくりに適した技を持っているキャラクターは、攻撃の起点をめくり攻撃にするといい。

連続技(コンボ)

コンボの基本

攻撃の中には、複数の技が連続でヒットするものがある。この連続攻撃を「コンボ」と呼ぶ。通常技からキャンセル(P121を参照)を用いて必殺技につなぐものがほとんどだが、通常技から通常技につなぐものもある。基本はジャンプ攻撃から地上の通常技につなぐもので、全キャラクターで可能だ。ジャンプの攻撃はどんなものでもよい。その後の地上での通常技は、出るのが早い弱や中攻撃が向いている。詳しくは、キャラクター別攻略のオススメコンボを参考にしてほしい。

コンボの起点について

オススメコンボで紹介している多くのコンボは、ジャンプ攻撃から始まっている。これは、ほとんどの場合省略可

能で、次の地上の通常技からでもコンボは成立する事が多い。また、起点をジャンプ攻撃にする場合、ただジャンプしてから攻撃を当てればよいというわけではない。攻撃を命中させる位置が重要で、できるだけ地上に近い地点で当てる必要がある。攻撃を命中させる地点は「打点」といい、打点が高い場合はその後の地上での攻撃がガードされたり、投げられたりしてしまうこともある。

自分のコンボを作る

ジャンプ攻撃から地上の通常技、そしてキャンセル必殺技というのがコンボの基本的な流れになる。2発目の地上の通常技はキャンセルが可能な通常技でなくてはならないので技の組み合わせは制限されてしまうが、いろいろな技を使い、自分だけのコンボを考えてみよう。



連続攻撃は、ほとんどの場合ジャンプ攻撃から入る。めくりから狙おう。



中には相手の体力を半分以上奪ってしまえる、強力なコンボもある。



コンボが1発目から全て入れれば、たいていの相手は気絶してしまう。

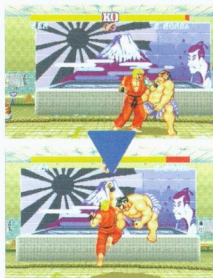


ザンギエフは、投げの必殺技につなぐという特殊なコンボが可能。

キャンセル

地上で通常技を出した直後に必殺技を入力すると、技が戻るモーションがなくなって必殺技がすぐに出る。これをキャンセルと呼ぶ。キャンセルに用いる必殺技は、その性質上コマンド系のもののほうがやりやすいが、タメ系のもでも可能だ。通常技によっては必殺技でキャンセルできないものもあるが、基本的に弱攻撃にはキャンセルが可能なものが多い。ただし、キャラクターによっては強攻撃でもキャンセルできる技を持っている。

キャンセルは、格闘ゲームをするうえで必ずマスターしておきたいテクニックの1つである。キャンセルからのコンボは破壊力が抜群なので、できるとできないのでは戦況が大きく変わってしまうからだ。しっかりとできるようになるまで、トレーニングモードで何度も練習しよう。キャンセルをマスターすれば、格闘ゲーム初心者はお卒業といっていだろう。

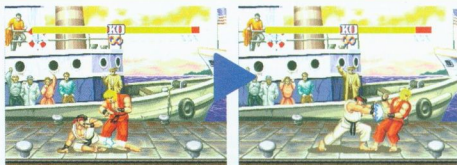


まず、キャンセルが可能な通常技を出す。通常技は相手にヒットさせるかガードさせるかする。

その後、素早く必殺技のコマンドを入力。キャンセルが成功すれば、コンボとなって相手にヒット。

キャンセル技のコツ

通常技をキャンセルして必殺技を入力する、といっても最初はなかなかうまくいかない人が多いだろう。そこで、コマンド系必殺技で通常技をキャンセルする際のコツをひとつ紹介しておく。例えば、しゃがみ中 中 を 下 → 左 → 右 → 上 というコマンドの必殺技でキャンセルする場合。しゃがみ中 中 は 下 → 上 で出る。この時すでに必殺技のコマンド 下 → 左 → 右 の 下 の部分は入力されているので、残りの 左 → 右 → 上 を追加で入力してやればよい。コマンドの一部を通常技と必殺技で共有するわけだ。



まず、しゃがみ中 中 。この時、 下 という入力はすでにされている。

続いて、 左 → 右 と入力して 上 を押す。すると、キャンセルが成功してコンボが完成。

フェイント

熟練者同士の戦いになると、ただ技を出すだけではなく、お互いの技の読み合いになる。相手が飛び道具を出すタイミングを読んで飛びこんで、逆に飛びこんでくるのを予測して対空技を出したり……。そこで有効になってくるのがフェイントだ。例えば飛び道具を多用している時に、突然立ち弱 弱 などを混ぜると相手が間違えて飛びこんできたりする。スキの少ない技を活かしてのフェイントは、対人戦におけるテクニックの1つなのだ。



弱昇龍拳をわざと空振りする。着地後すぐにもう一度出すと、近付いてきた相手が当たってくれる。

相手の起き上がりを攻める

相手をダウンさせると、自分は相手が起き上がるまで何もできない。だが、この状況を指をくわえて見るだけでももったいない。イニシチアブを取るためにも、攻め続けたい所だ。最も有効なのは、めくりを利用した攻撃。ジャンプして飛び越え、相手が起き上がると同時にめくりで攻撃が当たるようにしておく。ここからコンボも狙えるので、めくり攻撃ができるキャラクターを使っている場合はぜひ狙ってこよう。

また、しゃがみ弱 弱 などスキが少ない技を相手の起き上がりに連打しておくという手もある(これを「技を重ねておく」と言う)。相手はガードするしかないので、さらにたたみかけて攻撃をかけることができるだろう。



相手が無敵技を持っている場合は注意。起き上がりに反撃されるしまうこともある。

もし相手をダウンさせたら、相手の起き上がりを攻め続け、流れを自分に引き寄せよう。



強敵を求めてさすらいストイックな男

ひたすらに己の強さを磨き、強敵を打ち倒す。求めるのは「最強」の称号ではなく、ただ熱く激しい戦いのみ。リュウは戦いの求道者ともいえるだろう。『ストリートファイター』の主人公でもあった彼は、シリーズ不動のレギュラーである。ケンやサガット、そして『SUPER ストリートファイター II X』から登場した豪鬼など、リュウの前に立ちはだかるライバルは数知れない。そして、世界に未知の強豪がいる限り、彼の戦いの旅は続くのだ。

基本戦術

必殺技中心に戦うのが吉

リュウは通常技のリーチがやや短めなので、飛び道具である波動拳を中心に戦いを組み立てることになる。波動拳を連発し、相手が前ジャンプで跳びこんできたところを対空技で撃墜するというファイトスタイルが一般的だ。この際に使用する対空技として適しているのは、なんといっても昇龍拳。上昇中は、ほぼ無敵状態になるため、相手の技を喰らうことがなく、威力も高い。とっさに出せるよう、きっちりとマスターしておきたい。他に通常技で対空技になるのは、立ち強(●)やしゃがみ強(●)など。コマンド入力に自信のない人はこちらで代用するといだろう。また、近～中距離の牽制技はしゃがみ強(●)やしゃがみ中(●)がいい。ジャンプして相手の懐に跳びこむ時は、斜めジャンプ強(●)が斜めジャンプ強(●)が強い。特に斜めジャンプ強(●)はめくりも狙えるので、できるだけこちらを多用していきたい。

波動拳～昇龍拳で相手を封殺

すでに紹介したように、リュウの最も基本的な戦法がこの波動拳～昇龍拳だ。波動拳を連発し、相手の体力をガードの上から少しづつ削っていく。そして、跳びこんできたところを昇龍拳で撃墜するのだ。動きの鈍いザンギエフやE.本田などに特に有効である。しかし、春麗やブランカ、バルログなどジャンプが速い相手の場合は、跳びこまれても昇龍拳が間に合わない場合がある。跳びこみからのコンボを喰らうと大ダメージを受けるので、波動拳に強弱をつけたり、ただの立ち弱(●)を出してフェイントをかけたりにタイミングを読まれないようにするとい。また、相手も飛び道具を持っており、波動拳が相殺されてしまう場合でも、構わずに波動拳を撃ち続けよう。いわば我慢比べで、先に跳びこんだほうが負けなのである。



波動拳～昇龍拳は、この間合いでやるのがコツ。相手を画面端に追い詰められればベスト。

昇龍拳の使い方あれこれ

昇龍拳は相手が地上にいる時にも使用できる。空に向かって拳を突き上げる技なので意外かもしれないが、相手の足払いにも当てることができるのだ。ガイルのようにリーチの長い足払いの牽制を多用してくるキャラクターに対しては、中間距離で突然出す昇龍拳が有効だ。また、自分が転ばされてしまった場合、起き上がる瞬間に出しておけば、攻めに来た相手に反撃することもできる。なお、いずれの場合も使用するのは出した後のスキが少ない弱昇龍拳がいいだろう。

オススメコンボ

斜めジャンプ強(●)→しゃがみ強(●)→弱昇龍拳

相手の体力を半分に減らす、超強力コンボ。最初のジャンプ強(●)はめくりで当てるのがコツ。正面から行く時はジャンプ強(●)に変えるとい。2発目のしゃがみ強(●)がうまく入らないという人は、威力は下がるものの、しゃがみ弱(●)や立ち弱(●)に変えるといれやすい。また、ターボでは、最後の昇龍拳を波動拳に変えたほうが相手が気絶しやすくなる。



アッパー昇龍拳と呼ばれる超強力コンボ。リュウやケンを使用する人は、必ずマスターしたい。

ダッシュ、ターボでの戦い方

空中竜巻旋風脚が使える

ダッシュでは、大きく変更されていない部分はないため、IIと同じ戦い方でいだろう。ターボでは、波動拳が強化されている。スキが若干減ったうえ威力が上がり、相手が気絶しやすくなったので、コンボに混ぜていくと強力だ。追加された必殺技である空中竜巻旋風脚もかなり使い勝手がいい。相手と空中で技を出し合った場合にこの技を使えば、高確率で打ち勝つことができる。また、空中竜巻旋風脚を出すとジャンプの軌道が大きく変わるため、フェイントにも利用可能だ。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
波動拳	↓ → → + (P)	●	●	●
昇龍拳	→ ↓ ↓ + (P)	●	●	●
竜巻旋風脚	↓ ↓ ← ← + (K)	●	●	●
空中竜巻旋風脚	空中で ↓ ↓ ← ← + (K)			●
投げ				
背負い投げ	敵に接近して → or ← + 中(P) or 強(P)	●	●	●
巴投げ	敵に接近して → or ← + 中(K) or 強(K)	●	●	●

*上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に選んで使えるテクニック、緑色のはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。



熱き拳と魂で相手をねじふせる熱血漢

リュウとは、同じ師匠のもとで学んだ親友同士。出会って以来、お互いに切磋琢磨しあってきた。ふたりの強さに大きな差はなく、戦えば時にはリュウが勝ち、時にはケンが勝った。しかし、戦いだけを求め続けたリュウと違い、ケンは恋人イライザと結婚、家庭を持つことになる。それでもケンは戦いを捨てたわけではない。リュウと再び出会えば必ず拳を合わせてきた。ふたりのライバルストーリーは、まだ終わってはいないのだ。

基本戦術

基本はリュウと同じ

ケンは、同じキャラクター同士での対戦ができないⅡでの、リュウの2P側キャラクターとして設定されている。そのため、通常技、必殺技を始めとするほとんどの技、性能がリュウと同じものである。ダッシュやターボでは同キャラクター対戦が可能になったため、若干の変更が加えられ微妙に違うキャラクターとなったが、技の特性や性質の基本は変わっていない。従って、ここでは補足事項とリュウとの相違点を中心に紹介する。



Ⅱのケンは、**○**ボタンの投げ以外はリュウと全く同じ性能を持つキャラクターだ。

足払い〜波動拳で牽制

中間距離での、代表的な牽制技がこれ。しゃがみ中**○**かしゃがみ強**○**をキャンセルして波動拳を出す。あくまで牽制技なので、敵に当たるといふよりもガードさせて波動拳で相手の体力を少し削る、というものでしかないが、相手にプレッシャーを与え、ある程度間合いを離すという意味ではいい技だ。ここから波動拳〜昇龍拳に持っていくのが理想的。ダッシュとターボではケンの波動拳のスキがやや大きくなっているため、どちらかといえばリュウ向けのテクニックかもしれないが、Ⅱで使用する際には全く影響はない。なお、波動拳は速度の速い強で出しておくのがいいだろう。

オススメコンボ

斜めジャンプ強**○**→しゃがみ強**○**

CPUのリュウ、ケンが多用してくるコンボ。入力が非常に簡単なので、まだ難しい技ができない初心者にもオススメだ。さらに相手がダウンするので、起き上がりを続けて攻めることができるのも大きな利点。ただし、ダメージ的にみればあまり多くないので、すでにアッパー昇龍拳を会得しているなら当然そちらを入れるべきだろう。

斜めジャンプ強**○**→しゃがみ強**○**→強昇龍拳

ダッシュ以降のケンだけのコンボ。基本的にはリュウのページで紹介したアッパー昇龍拳と同じなのだが、最後の昇龍拳を強で出すところがミン。ダッシュとターボのケンの強昇龍拳は、至近距離で当てれば2発入るといふ強力な技に変更されており、アッパー昇龍拳のシメをこの強昇龍拳にすれば、驚異的なダメージを相手に与えることができる。ターボでは昇龍拳の威力がやや落ちてしまっているが、ダッシュでは、全体力の4分の3ほどのダメージを与えるので、1回でも決まればかなり有利になる。ケンならではの特技である。



ケンといえば強昇龍拳を絡めたコンボ！完全に決まれば相手は瀕死状態で即死絶た。

斜めジャンプ強**○**→しゃがみ中**○**→強竜巻旋風脚

これもダッシュ以降のケンだけができるコンボ。ダッシュ、ターボのケンの竜巻旋風脚はヒットしても相手が倒れずに連続で何発も当たる技なので、従来のコンボの最後に強竜巻旋風脚を持ってくれば4〜5ヒットする技になる。全部ヒットさせるのは難しく、あまり実用的ではないが、相手の体力を全体力の約半分にまで減らせるうえ、気絶させることもある強力なコンボなので、チャンスがあれば狙ってこよう。

ダッシュ、ターボでの戦い方

昇龍拳が強力

リュウと全く同じキャラクターであるといえるⅡのケンだが、ダッシュやターボでは細かい変更点がある。まず、波動拳を撃った際のスキが大きくなった。このため、リュウと違い波動拳に頼った戦い方ができない。だが、逆に昇龍拳は強化されている。オススメコンボで紹介した通り、威力が上がったうえ強の昇龍拳が地上の至近距離で2発入るようになった。軌道も変更されており、真上ではなく斜め上に向かって放つ。竜巻旋風脚も、当たれば相手がダウンするリュウのものとは違い、複数回ヒットするように変更されている。

必殺技	コマンド	Ⅱ	ダッシュ	ターボ
波動拳	↓↘→+ (P)	●	●	●
昇龍拳	↓↘↙+ (P)	●	●	●
竜巻旋風脚	↓↘←+ (K)	●	●	●
空中竜巻旋風脚	空中で ↓↘←+ (K)			●
投げ				
背負い投げ	敵に接近して →or←+中 (P) or強 (P)	●	●	●
地獄車	敵に接近して →or←+中 (K) or強 (K)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全盤に渡って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。



常に冷静さを失わないクールな戦闘マシン

アメリカ空軍に所属する軍人で、階級は少佐。秘密組織シャドルーを調査中に消息を断った親友ナッシュを探すため、妻子を捨てシャドルーの首領ベガを追う。マーシャルアーツ(米版キックボクシング)の使い手である彼は、戦いの中では常に自分の置かれた状況を冷静に分析し、決して取り乱すことがない。的確な返し技で相手を封じ、機を見て猛烈な攻撃を叩きこむ。そのクールな戦いぶりは、まさに戦闘マシンとってさしつかえないだろう。

基本戦術

常にタメを忘れずに戦おう

通常技にはリーチが長いものが多い。遠距離からの立ち強⑨や、しゃがみ中⑩で牽制しつつ飛び道具のソニックブームを絡めながらやや速めの間合いを保ち、自分のペースで戦いを進めよう。跳びこんできた相手はサマーソルトキックで撃墜すればいい。対空技としては立ち強⑩も信頼できる。跳びこみは空中戦に強い斜めジャンプ中⑩を中心に使おう。方向キーを下以外に入れておけば空中投げにもなる。

ガイルを使ううえでなにより重要なのは、必殺技がいずれもタメ系であるということ。斜め後ろ下に方向キーを入力しておけば、ソニックブームとサマーソルトキックの両必殺技を同時にタメることができる。戦闘中は、常にタメを意識するようここらけておこう。



ガイルの技の要、サマーソルトキック。空中だけでなく、地上の相手にも当てることができる。

スキが少ないソニックブーム

ソニックブームは、他のキャラクターの飛び道具と比べると撃った後のスキが少なく、すぐに動くことができる。この特性をうまく応用した戦い方を紹介する。まず1つめは、中間距離で他のキャラクターと飛び道具の撃ち合いになった場合。ガイルは相手より一瞬早く動けるので、飛び道具が相打ちになった直後に遠距離立ち大⑨を出すとか、まだ動けない相手に当てることができる。もう1つは、弱ソニックブームを撃ち、弾の後を追いかけて相手に近付くという戦法。相手との間合いを詰めたい場合に非常に便利だ。

オススメコンボ

斜めジャンプ強⑨→しゃがみ中⑩→サマーソルトキック

ジャンプした直後からタメをしておくことにより、コンボにタメ系の必殺技を絡められる。これはガイルの連続技の基本テクニクだ。このコンボは比較的手軽にできるが、かなり強力。きっちりとマスターしておきたい。

斜めジャンプ強⑨→近距離立ち強⑩→ソニックブーム→遠距離立ち強⑨

やや難易度は高いものの、4ヒットするので威力は前述したコンボより高い。入れるコツは、後ろタメをしておくこと。斜め後ろタメでは2発目の立ち強⑨が入れづらくなる。

ダッシュ、ターボでの戦い方

弱体化してはいるが、基本は変わらない

ガイルはダッシュ、ターボとシリーズが進むにつれサマーソルトキックが弱くなっていく。IIではほぼ真上の相手にサマーソルトキックが当たるのだが、ダッシュ、ターボでは真上は死角だ。強で出すと2発当たるようになったものの、威力自体は落ち、出した直後の無敵時間も短くなっている。しかし、それでもガイルの持つ技の中では最も強力なものである、戦い方は変えなくていいだろう。その他には、空中投げの間合いが変更されていることに注意。⑨投げは自分より下、⑩投げは自分より上にいる相手を投げられるので、空中投げは⑩投げを使うのが後ろから跳んでも狙えるので、空中投げは⑩投げを使う。



遠距離でも出るようになった二バズーカ。方向キーを←にタメながら相手に近付くという使い方もある。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
ソニックブーム	←タメ→+(P)	●	●	●
サマーソルトキック	↓タメ↑+(K)	●	●	●
二バズーカ	相手の近くで→or←+中(K)			●
二バズーカ	→or←+中(K)		●	●
リバーススピキック	相手の近くで→or←+強(K)	●		
リバーススピキック	→or←+強(K)		●	●
投げ				
ジュードースルー	相手の近くで→or←+中(P)	●	●	●
ドラゴンスプレックス	相手の近くで→or←+強(P)	●	●	●
フライングメイヤー	ジャンプ後、相手の近くで↑以外+中(P)or強(P)	●	●	●
フライングバスタードロップ	ジャンプ後、相手の近くで↑以外+中(K)or強(K)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に渡って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。

キャラクター別攻略

ザンギエフ



鋼の肉体を持つ赤きサイクロン

ロシアレスリング界の雄、ザンギエフ。国内では敵なしの彼は、ロシア大統領の考案する改革の一環である格闘による親善のための大使として選出される。ただし、相手となるのはレスラーだけではない。異種格闘技戦の世界へ討って出ようというのだ。この要請をザンギエフは快く引き受けた。誰にも負けないという自信を持っていたからである。必殺技スクリュールバイルドライバーをひっさげ、ザンギエフの「格闘外交」が今始まろうとしている。

基本戦術

なにがなんでもスクリュールバイルドライバー

豊富な投げを持つザンギエフだが、使用したい技はただひとつ、必殺技のスクリュールバイルドライバー（以下、スクリュール）のみ。地上の通常技は威力は高いものが出るが遅く、頼りになるのは弱〜強のしゃがみ弱(●)やしゃがみ弱(●)くらい。空中技は斜めジャンプ中(●)や斜めジャンプ強(●)、めくりが狙えるフライングボディアタックなどが強いが、ジャンプが遅いうえ低く、相手の懐に飛びこみづらい。対空技はダブルリアットか立ち弱(●)くらいしかなく、しかも信頼性は低い。防御力が高いので、攻撃を食らってもじっと耐え、チャンスがあればすかさずスクリュール、というのがザンギエフの戦い方になるだろう。

スクリュールバイルドライバーの狙い所

脅威的な間合いを誇り、画面の半分くらい離れた相手を吸いこむようにして投げってしまうスクリュール。威力も抜群なのだが、問題はコマンド。方向キー1回転という難しいものだ。ジャンプ攻撃から入れたり、相手に弱(●)やしゃがみ弱(●)などをガードさせてから素早く入力するなど工夫してみよう。相手を転ばせたら、起き上がりを攻撃してガードさせ、そこからスクリュールというのもいい。無敵になる必殺技を持たない相手に対しては非常に有効だ。ダッシュ以降はダブルリアットをしながら接近してスクリュールという手もある。また、コマンドは正確に1回転ではなく、←↓→(●)→(●)←(●)←(●)と入力してから↑+(●)と入れれば技が出る。慣れれば立った状態からいきなりスクリュールを出せるようになるだろう。

オススメコンボ

フライングボディアタック→立ち弱(●)→スクリュール

ザンギエフのコンボはスクリュールでフィニッシュしたい。最初のフライングボディアタックはめくり狙いで出そう。



敵密にはコンボでないため、スクリュールに行く瞬間に無敵技技で反撃されることもある。

フライングボディアタック→しゃがみ弱(●)→しゃがみ強(●)

スクリュールを使わないコンボも紹介しておく。この場合、転ばせた後の相手の起き上がりにスクリュールを狙っていく。

ダッシュ、ターボでの戦い方

ダブルリアットが強化

スクリュール後に相手と離れるようになったため、相手の起き上がりに連続してスクリュールを狙えなくなった。だが、弱体化したのはその点のみ。垂直ジャンプ強(●)は当たれば相手がほぼ気絶するようになったし、ダブルリアットは移動できるようになった。さらにターボでは回転数の少ないハイスピードダブルリアットも会得。対空技として便利だ。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
スクリュールバイルドライバー	相手の近くでレバー←回転+(●)	●	●	●
ダブルリアット	(●)3つ同時押し	●	●	●
ハイスピードダブルリアット	(●)3つ同時押し	●	●	●
特殊入力技				
フライングボディアタック	斜めジャンプ中 ↓ +強(●)	●	●	●
ヘッドバット	垂直ジャンプ中 ↑ +中(●)or強(●)	●	●	●
ダブルニードロップ	ジャンプ中 ↘or↙ +弱(●)	●	●	●
投げ				
バイルドライバー	相手の近くで →or← +中(●)	●	●	●
デッドリードライブ	相手の近くで ↘or↙ +中(●)	●	●	●
アイアンクロー	相手とすこし離れて →or← +中(●)	●	●	●
スタマックロー	相手とすこし離れて ↘or↙ +中(●)or強(●)	●	●	●
プレーンバスター	相手の近くで →or← +強(●)	●	●	●
レッグスルー	相手の近くで ↘or↙ +強(●)	●	●	●
かみつき	相手とすこし離れて →or← +強(●)	●	●	●
ジャーマンスープレックス	相手の近くで →or← +中(●)	●	●	●
サンダーファイバーパワーボム	相手の近くで →or← +強(●)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使うことができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時の時は、方向キーの入り方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に通って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。



ヨガの秘術を駆使用する愛の戦士

長く厳しい修行の結果、ヨガの究極奥義を極めた男・ダルシム。彼は子供たちのために日夜戦い続ける孤独な戦士である。戦い、人を傷つけるのはよくないことだと理解している。だが、時には拳を振り上げることも必要なはずだ。自分が戦うことによって、子供たちが何かを感じ取ってくればそれでいいのだ。ダルシム自身にも、息子がいる。幼い我が子に勇氣というものが何かを教えるためにも、彼に敗北は許されない。

基本戦術

長い手足を活かして相手を寄せ付けずに戦おう

他のキャラクターとは全く異質な通常技を持つのがダルシムだ。なんと手や足を伸ばし、遠距離にいる相手を攻撃することが可能なのである。そのリーチは驚異的で、うまく戦えば相手を寄せ付けずに戦えるだろう。ただし、相手に至近距離に寄られてしまうと弱い。長い手足が逆にあだとなってしまうためだ。とにかく自分の間合いで戦うことが重要なのである。地上の敵には遠距離の立ち◎系の技で牽制、跳びこんできた立ち◎系の技で相手がまだ遠くにいる間に攻撃する。適度に牽制しつつ、跳ばれたら確実に打ち落とすこと(対空技としては、ヨガフレイムも使える)。ただし、牽制ばかりすればいいというわけではない。手足の戻り際を攻撃されたり、昇龍拳などの無敵技で手足そのものを攻撃されたりするからだ。タイミングを読まれないよう、ヨガファイヤーを混ぜていくといいだろう。跳びこみはジャンプが遅いダルシムにとっては多用すべき手段ではないが、ジャンプ強◎かドリル頭突き、ドリルキックを使うのがいいだろう。



相手に近寄られてしまうと苦しい。伸びる手足をうまく使い、遠距離での迎撃を徹底しよう。

スライディング活用術

しゃがみの◎は、近距離の中◎以外は全て相手の足元に滑り込むスライディングになる。特に強◎で出した時はかなりの距離を移動するので、敵に奇襲攻撃をかける時などに使える。ただし、ガードされてしまうとスキが大きく、反撃されるのは必至なので、連発は避けること。近距離で下段攻撃をしたいが、スライディングが嫌な場合は、しゃがみ中◎を使うといい。また、スライディングはサガットのグランドタイガースョット以外の飛び道具の下をくぐることができる。飛び道具を多用してくる敵はスライディングで飛ばせよう。

至近距離での戦い方

近距離戦に弱いダルシムにとって最大の問題は、近寄られてしまってから戦い方だ。立ち◎系の技が近距離では使いやすいが、相手の技に打ち負けることが多く、苦しい戦いになる。しゃがみの強◎などで相手を転ばせたり、間合いの長い強◎投げなどで相手との距離をとりたい。ターボならヨガテレポートで逃げたほうがいい。近距離で相手に跳ばれた場合、対空技は立ち弱◎か立ち中◎が有効だが、信頼性は低い。

オススメコンボ

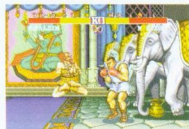
ドリルキック→しゃがみ中◎→しゃがみ中◎

ダルシムは単発の攻撃を中心に戦うキャラクターなので、コンボは少ない。このコンボはドリルキックを相手の下半身に当てるように出し、そこからしゃがみの攻撃を加えるもの。しゃがみ中◎を2発入れるのはタイミングが非常に難しいが、めくりから狙うと比較的入りやすいだろう。

ダッシュ、ターボでの戦い方

ヨガテレポートで相手を攪乱

ダルシムはターボ、ダッシュでは通常技が出る速度が遅くなつた。通常技中心に戦うことになるダルシムにとっては、痛い変更だ。ダッシュで追加された技はないが、ターボではヨガテレポートという瞬間移動技が新たに加わっている。姿を消してから出現するまでは完全に無敵なので、いきなり相手の目前に現れて投げしてしまうなどという使い方も可能だ。出現する場所は入力によって変わり、全部で4ヵ所。敵に近くに寄られてしまった時の脱出手段としても優れている。



ヨガテレポートの出現位置は、
◀↓▶の場合は相手の向いている方向、▶↓▶の場合は相手の背中側に出現。◎を押すと相手の近くに、◎を押すと相手の遠くに出現する。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
ヨガファイヤー	↓→+ (P)	●	●	●
ヨガフレイム	←→↓→+ (P)	●	●	●
ヨガテレポート	→↓▶ or ←↓▶ + (P)3つ同時押し or ◻3つ同時押し			●
特殊入力技				
ドリル頭突き	空中で ↓ + 強 (P)	●	●	●
ドリルキック	空中で ↓ + 強 (K)	●	●	●
投げ				
ヨガスルー	相手の近くで → or ← + 中 (P) or 強 (P)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に渡って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。



ナチュラルなパワーを秘めた野生児

十数年前、ブラジルのジャングルに1機の飛行機が墜落。その時、乗客の中で奇跡的に生き残った1人の少年がいた。ジャングルで生活を始めた彼は、過酷な環境の中で生き延びるため、序々に野生の力を身につけていく。驚異的な敏捷さを備え、その姿はまるで怪物を思わせる恐ろしい外見に変貌。さらには体内から電撃を発生することも可能になった。たくましく成長した彼は、両親を探すため微かな記憶を頼りにジャングルを旅立つ。

基本戦術

素早い動きで相手を圧倒しよう

ブランカの最大の武器は、ジャンプの速さ。さらにジャンプ中の通常技がどれも強いので、確実な対空技を持たない相手に対しては圧倒的な強さを誇る。地上の通常技も出るのが早く、リーチが長いものが多い。その中で対空技として適しているのは立ち強(P)や立ち強(M)。跳びこみはジャンプ強(P)やジャンプ中(M)、ジャンプ強(M)が強力だ。牽制技はしゃがみ強(P)やしゃがみ強(M)、強ローリングアタックなどがいいだろう。欠点は体の大きさと、他のキャラクターよりも体が横に広いぶんジャンプ中に飛び道具を喰らってしまうことが多い。ブランカは跳びこみから攻撃を展開することになるので、飛び道具を撃ちつつ確実に対空技を使ってくる相手には苦戦することになる。ガードを固めて相手のスキをうかがいつつ、勝機を見逃さないで一気に勝負をかけていきたい。

ローリングアタックで奇襲攻撃

ローリングアタックは高速で回転しながら相手に突進する技で、出す強さによって移動距離と速度が異なる。空中に浮いている技なので、しゃがみ(M)をしている相手に一方的に攻撃できるのも強みだ。しかし、この技は強力な反面、リスクもある。ローリングアタック中に攻撃を喰らうと、通常より大きいダメージを受けてしまうのだ。特にⅡではこのダメージが非常に大きく、威力の高い技で反撃されると一気に半分近く体力を失ってしまうこともある(ダッシュ、ターボではこのダメージはかなり緩和されている)。ローリングアタックを使うときは、出すタイミングを読まれないよう注意しよう。また、ダッシュ、ターボでの弱ローリングアタックの移動距離はかなり短い。これを利用し、弱ローリングアタックで近づいてワイルドファンクに行くのも面白い戦法だ。



歩いて近づいてくる相手に強ローリングアタックをいきなり出すと、当たりやすい。

エレクトリックサンダーを対空技として使用

エレクトリックサンダーは連打で出せる必殺技だ。リーチはほとんどないが、つい反撃してきた相手がよく喰らってくれる。また、対空技としても使用可能だ。自分が転ばされてしまった場合、起き上がりに出してもいい。



エレクトリックサンダーは、特にめくりを狙ってくる相手への対空技として威力を発揮する。

オススメコンボ

ジャンプ強(P)→近距離立ち中(P)→しゃがみ強(M)

ブランカの代表的なコンボ。これが決まれば、相手の体力を全体力の半分くらい減らすことが可能だ。さらに多くの場合相手は気絶する。最後のしゃがみ強(M)はしゃがみ強(P)でも代用可能だが、相手が倒れることを考えればしゃがみ強(M)のほうがいいだろう。ブランカの主力兵器ともいえるコンボなので、跳びこみから常に狙っていきたい。

ジャンプ強(P)→ロッククラッシュ

ロッククラッシュが2ヒットするので、合計3ヒットのコンボ。ロッククラッシュの2発目は下段攻撃となっているので、相手がガードしても立ちままなら2発目だけ喰らってくれる。

ダッシュ、ターボでの戦い方

バーチカルローリングで相手に接近

ブランカはダッシュ、ターボで強化されている。まず、ローリングアタック中に反撃を受けた場合のダメージが減っている。さらにターボでは真上に跳び上がる必殺技、バーチカルローリングが加わった。この技の特徴は、上昇中はもちろん、降下中にも攻撃判定があるという点と、しゃがみガードが効かないこと。若干横方向にも移動するので、対空技としてだけでなく相手に接近する時に用いるのも有効だ。

必殺技	コマンド	Ⅱ	ダッシュ	ターボ
ローリングアタック	←タメ→+(P)	●	●	●
エレクトリックサンダー	(P)連打	●	●	●
バーチカルローリング	↓タメ↑+(K)	●	●	●
特殊入力技				
ロッククラッシュ	相手とすこし離れて⇒or←+中(P)	●	●	●
投げ				
ワイルドファンク	相手の近くで⇒or←+強(P)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に渡って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。

キャラクター別攻略

E. 本田



ジャパニーズ・スモウレスリングの伝導者

大相撲で張り出し大関にまで昇りつめたE. 本田。厳しい稽古に耐えに耐え、精進してきたからこそこの結果である。だが、相撲という競技に常日頃から誇りを持っている彼にとって我慢できない事が1つだけあった。それは、まだ世界的には相撲は知られておらず、マイナー格闘技に過ぎないということだった。かくしてE. 本田は、相撲の素晴らしさ、そして相撲の強さを自ら世界に知らしめるべく、諸国漫遊の旅へと出発するのであった。

基本戦術

跳びこんで百裂張り手さえ出せばこちらのもの

E. 本田の技はどれも威力抜群で、攻撃力に関しては他キャラクターの追隨を許さない。ただし、その巨体ゆえ動きは鈍く、歩行速度およびジャンプの高さ、速度は最低クラス。飛び道具を持つキャラクターに揺さぶられると、近寄ることすらできない場合もある。だが、そのデメリットを差し引いてもおつりがくるほどE. 本田の攻撃力が高い。特に頼りになるのは必殺技の百裂張り手。破壊力抜群のうえ、たとえ相手がガードしようともその上から相手の体力をガリガリと削ってしまうのだ。従って、E. 本田はいかにして敵に近付き、百裂張り手を当てることができるかという点が問題になってくる。辛抱強クチャンス待ち、一発逆転を狙おう。対空技は立ち強⑨が引き付けてのスーパー頭突き、跳びこみはジャンプ強⑧がジャンプ強⑧、めくり狙いならジャンプ中⑨がいい。牽制技は遠距離立ち⑩がいずれも下段攻撃となっていて使いやすい。

E. 本田の攻撃の要、百裂張り手

百裂張り手は弱が出しやすいのだが威力が低めで、強は出しにくい威力が高い。ダッシュ、ターボでは技自体が出しやすくなっている中でや強を使ってもいいだろう。跳びこみからのコンボで狙うのが普通だが、相手をダウンさせて起き上がりに重ねておくのもいい。ダッシュ以降は百裂張り手を出しながら移動できるようになっている。相手に近付くようにしながら出せば、さらに攻撃をヒットさせやすい。また、百裂張り手の中には上段ガードが不可能なものが混じっているため、立ったままガードしている相手には1~2発ヒットする場合もあるということ覚えておこう。



ダッシュ以降なら、遠距離で後ろに下がりながら百裂張り手を出せば強力な対空技になる。

スーパー頭突きの使い方

スーパー頭突きはおもに対空技として使用する。出した瞬間は無敵で、相手を引き付けてから出せば強力な攻撃になる。また、足払いを多用してくる敵にいきなり当てるのも有効。空を飛んでいるため、足元への攻撃を喰らうことはない。中か強で出せば、サガットのグラウンドタイガーショットの上を越えて攻撃することもできる。起き上がりに出すのもいい。

オススメコンボ

ジャンプ中⑨→ひざ蹴り→弱百裂張り手

最初のジャンプ中⑨はめくりで当てるとベスト。ひざ蹴りの1発目をキャンセルし、弱百裂張り手にしな。これで相手の体力は半分以下になっているはず。E. 本田の標準的なコンボである。

ジャンプ強⑧→立ち中⑨→しゃがみ強⑨

このコンボは相手の体力を約半分奪えるうえ、高確率で気絶させることができる。ただし、最後のしゃがみ強⑨を入れるタイミングがやや難しい。コツをつかむまで何度も練習しよう。

ダッシュ、ターボでの戦い方

待望の対飛び道具用の技が追加された

ターボで加わったスーパー百貫落とはは真上に上昇してから斜めに落下する技で、本来は対空技だが、敵に接近するためにも使える。出した直後は一瞬だけ無敵なので、飛び道具などをすり抜けて敵に近付けるのだ。タメ時間が長くて使いづらいうえ、移動距離も短い。飛び道具に苦しめられることが多いE. 本田にとっては頼りになる技である。



飛び道具を撃つタイミングを先読みして出しておけば、相手にヒットさせやすい。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
百裂張り手	(P)連打	●	●	●
スーパー頭突き	←タメ→+(P)	●	●	●
スーパー百貫落とし	↓タメ↑+(K)			●
特殊入力技				
ひざ蹴り	相手の近くで→or←+中(K)	●	●	●
投げ				
俵投げ	相手の近くで→or←+中(P)	●	●	●
さば折り	相手の近くで→or←+強(P)	●	●	●
折檻蹴り	相手の近くで→or←+強(K)	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に渡って使えるテクニック、緑色のはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。



父の仇を追い求める女刑事

中国出身の女刑事。彼女の父も刑事だったが、とある巨大な麻薬密売組織を追っている際に消息を絶った。しかし警察の捜索ははかどらず、とても頼りにすることはできない。しびれを切らした春麗は自ら刑事となり、世界を周って父を捜すことを決意する。麻薬密売組織の名はシャドルー、そしてその首領の名はベガ。分かっているのは、それだけだ。幼い頃から父に鍛えられた中国拳法を武器に、春麗の孤独な戦いが始まった。

基本戦術

強力なキック技と抜群の機動力でかき回そう

春麗の武器は、そのスピードだ。歩行速度、ジャンプ速度ともに非常に速い。技は威力不足でリーチも長くないのだが、自分が有利な間合いで戦うと圧倒的に強い。春麗が有利になる間合いは、しゃがみ中(●)が届く距離だ。出が早くリーチも比較的長いしゃがみ中(●)は春麗の攻撃の軸である。相手が飛び道具を撃ってこようとしても、この距離なら相手が撃つモーションになった瞬間にしゃがみ中(●)を出せば打ち消すことができる。牽制技として使用できるのはこのしゃがみ中(●)や立ち強(●)など。対空技は立ち中(●)や垂直ジャンプ強(●)と少ない。信頼性にも乏しい。通常技や必殺技ではなく、空中投げの方が対空技として使える。跳びこみは斜めジャンプ中(●)が抜群に強い技で、他にも斜めジャンプ強(●)などがコンボの起点となる。春麗は守勢にまわるともろい。常に攻めたいが、飛び道具と無敵対空技を併せ持つリュウやガイルには苦戦を強いられる。ジャンプの速さを活かし、一気に敵の懐に跳びこんで自分の間合いに持っていきたいところだ。

積極的に投げを狙ってこよう

俊敏なフットワークを活かし、投げを多用すると春麗は強い。しゃがみ中(●)や立ち中(●)などを牽制として使い、敵がガードを固めたら近付いて投げしてしまうのだ。また、リュウのしゃがみ強(●)の空振りなど、相手のわずかなスキも投げにいける。威力も高く、相手にとっては脅威になるだろう。



相手を跳び越しながら斜めジャンプ弱(●)を出し、相手の背中側に着地後投げる。跳び越し投げも強力。

超強力、空中投げ

あまり目立たないが、実は春麗最強の技ともいえるのが、空中投げの龍星落だ。投げの間合いが広く、跳んでいる相手なら、たとえ何回技を出していてもかまわずに投げてしまう。出し方は簡単で、相手が跳んだらこちらも跳び、同時に強(●)か中(●)を押すだけ。方向キーはジャンプした方向に入れておき、強(●)を押せばいい。超強力な対空技なので多用していきたい。

鷹爪脚を使う

ジャンプ中に出す特殊技、鷹爪脚。この技の特徴は相手にヒットするかガードされるかすると、着地せずにもう一度空中に跳び上がるということだ。またすぐに鷹爪脚を出せるので、うまくヒットさせれば鷹爪脚だけで3ヒットくらいのコンボになる。さらに着地して百裂脚につなぐこともできるのだ。

オススメコンボ

斜めジャンプ強(●)→近距離立ち中(●)→しゃがみ強(●)

2発目はしゃがみ中(●)、3発目はしゃがみ中(●)でも代用可能だ。技の威力が低いので、コンボを確実に決めていきたい。

斜めジャンプ中(●)→近距離立ち強(●)→弱百裂脚

威力は最高のコンボ。ただし弱百裂脚をうまく入れるためには、最初の斜めジャンプ中(●)をめぐりて出す必要がある。

ダッシュ、ターボでの戦い方

春麗にも飛び道具が!

ダッシュでは特殊技の後方回転脚、鶴落脚が加わった。相手と間合いを取ったり、ガードを混乱させたりすることができる。そして、ターボでは飛び道具、気功拳を会得。ただし、出るのがやや遅く頻繁に使用するにはリスクが大きい。速い間合いの時にまれに使う程度に留めておこう。もう1つの新技、空中スピニングバードキックは鷹爪脚から出すと出しやすいが、脱出に使うくらいしか意味がない。

必殺技	コマンド	II	ダッシュ	ターボ
百裂キック	(K)連打	●	●	●
スピニングバードキック	↓タメ ↑+(K)	●	●	●
気功拳	←↙↓↘→+(P)			●
特殊入力技				
三角跳び	ジャンプして画面の端で↗	●	●	●
鷹爪脚	空中で↓+中(K)	●	●	●
後方回転脚	相手の近くで⇒or←+中(K)	●	●	●
鶴落脚	相手の近くで⇒or←+強(K)	●	●	●
投げ				
虎襲倒	相手の近くで⇒or←+中(Por強(P))	●	●	●
龍星落	ジャンプ後、相手の近くで↑以外+中(Por強(P))	●	●	●

※上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。見出しが赤いものはシリーズ全般に渡って使えるテクニック、緑色のものはダッシュもしくはターボのみで使えるテクニックである。

キャラクター別攻略

M.バインソン



獲物を求める狂気の拳

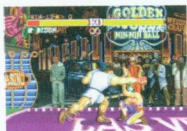
対戦相手をことごとく再起不能にしてきたボクサーがいた。彼の名はM.バインソン。あまりの暴走ぶりに手を焼いたボクシング協会は、M.バインソンをボクシング界から追放することを選んだ。だが、彼にとっては、そんなことはどうでもいいことである。要は、自分の拳で相手を叩きのめすことさえできればいいのだ。かくしてラスベガスに流れ着いた彼は、ストリートファイトの世界に身を投じ、今夜も哀れな犠牲者を血の海に沈めるのだった……。

基本戦術

少ない手数で一発逆転! 驚異のパンチ力

M.バインソンの通常技は、どれも高い攻撃力を持っているが、全てパンチだけで構成されている。⑩ボタンを押してもパンチが出るのだ。もちろん技の性質は6つのボタンでそれぞれ違うので、状況に応じて使い分けが必要である。基本的にはリーチの長い立ち強⑨や相手を転ばせるしゃがみ強⑩、出るスピードが速いダッシュストレートで牽制しつつ、相手が跳びこんできたら立ち中⑨かしゃがみ強⑩、ダッシュアップパーなどで迎撃する。跳びこみ時の技は、ジャンプの通常技なら何でも良いが、中⑨が強⑨が良いだろう。体が大きく動きが鈍いのが欠点で、飛び道具と対空技を使って待たれると苦戦するが、ダッシュストレート、ダッシュアップパー、ターンパンチの3つの必殺技を駆使してスピード不足をカバーし、跳びこみからの破壊力抜群なコンボで勝負をかけていきたい。**ダッシュストレート、ダッシュアップパーの使い方**

M.バインソンの必殺技は、いずれも相手に向かって突進する技である。スピードが減法速いので、相手がちょっとでもスキを見せたらさかさす叩きこもう。特に歩いて近付いてくる敵などにはよく当たる。速い相手にはダッシュストレート、跳びこんできた相手にはダッシュアップパーを使うといい。タメに必要な時間は若干ダッシュアップパーのほうが少ないので、コンボにはダッシュアップパーを使うのが基本だ。それに対して、ダッシュストレートは威力が高くリーチが長い。相手が地上にいる時はもちろん、中間距離から相手がジャンプした瞬間に出しても効果的だ。また、しゃがんでいる相手にも当たるので、相手が足払いを空振りした時などに当てるのもいい。逆にダッシュアップパーはしゃがんでいる相手には当たらない。これを利用し、しゃがんでいる相手にフェイントを出して近付き、いきなりつかみ技(中⑨か強⑨で出す投げ)を使うのもひとつの手だ。M.バインソンの攻撃の要である、このふたつの技を頻繁に使って相手にブレッシャーをかけていこう。



ダッシュストレートはガードされても反撃されづらい。遠距離に相手がいる場合はどんどん出そう。

超強力なターンパンチ

ターンパンチは、3つのボタンをしばらく押してから離すと、いう特殊なコマンドの技。押すボタンは⑨ボタン3つでも⑩ボタン3つでも良いが、出す準備をしている間は押しているボタンの技は使えなくなることに注意しよう。投げを出せるようにしておくためにも、⑩ボタンでタメるのが基本だ。なお、この技はボタンを押していた時間によりリーチと威力が変わる。(タメの時間に応じて、4段階)。最大にタメてヒットさせると、全体力の半分以上を奪うことができる。

オススメコンボ

斜めジャンプ強⑨→しゃがみ弱⑩→立ち弱⑩→ダッシュアップパー
M.バインソンのコンボの基本は、しゃがみや立ちの弱⑩か弱⑩をキャンセルしてのダッシュアップパー、ダッシュストレートだ。かなり攻撃力が高く、決まれば相手が気絶することもある。2発目と3発目のしゃがみ弱⑩と立ち弱⑩は、どちらかを省略してもいい。フィニッシュにダッシュストレートを選ぶなら2発目と3発目は弱⑩で代用したほうが入れやすいだろう。

斜めジャンプ強⑨→後ろ斜めジャンプ強⑨
跳びこみ攻撃の直後に、後ろにジャンプしながらすぐに強⑨を出すこと、コンボになる。また、相手が最初の攻撃を立ちガードし、2発目以降をしゃがみガードしようとした時にもヒットするので、ガードが固い相手に有効な攻撃だ。

ターボでの戦い方

もう飛び道具は怖くない?

ターボでの最大の変更点は、ターンパンチを出した時の体をひねっている瞬間に上半身が無敵になるということだ。これをうまく利用すれば飛び道具をかわしつつ攻撃ができる。巧みに攻撃の中に混ぜていけば、たとえ飛び道具を持っている相手でもうかつに攻撃してくることはなくなるだろう。



ターボでのターンパンチは、M.バインソンが持つ唯一の飛び道具用の技。常に出来るようにしたい。

必殺技	コマンド	ダッシュ	ターボ
ダッシュストレート	←タメ→+(P)	●	●
ダッシュアップパー	←タメ→+(K)	●	●
ターンパンチ	(P)3つ同時押し or (K)3つ同時押し、しばらくして離す	●	●
投げ			
ヘッドボマー	相手の近くで→or←+中(P)or強(P)	●	●

※このキャラクターはダッシュ、ターボのみで使用できる。上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向きの場合のもの。左向きの場合は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。



美しさに執着するナルシスト

好きなものは美しい自分、嫌いなものは醜いもの。仮面の貴公子と呼ばれるバルログは、究極のナルシストである。腕につけた長い爪で醜い対戦相手を切り裂くことは、彼にとって至上の喜びだ。秘密組織シャドルーに所属しているが、首領ベガの望みである世界征服は彼にとっては興味がない。バルログにとって大事なものは、自分の美しさを誇示すること。戦い、勝利することも彼にとってはその手段の1つに過ぎないのである。

基本戦術

長いリーチと素早い動きで相手を揺さぶろう

全キャラクター中、最速のスピードを誇るバルログ。通常技のリーチが長いうえ出るのが速いので、相手を全く寄せ付けずに戦うこともできる。しかし、守備力が低く、ちょっとした攻撃で大ダメージを負ってしまう。また、他のキャラクターに比べ気絶しやすいのも致命的な弱点である。攻撃を喰らわずに、ケセのある通常技をうまく使いこなすことがリルゴで勝利するカギとなる。まず対空技だが、相手が遠距離から跳びこんでくる時は立ち中(👉)か立ち強(👊)で迎撃する。ただし相打ちになることが多く、信頼性は低い。低い防御力ゆえ、相打ちといってもダメージはバルログのほうが多い場合がほとんど。近い間合いの場合は垂直ジャンプ強(👊)、斜めジャンプ中(👊)などが有効だが、これも信頼性は低い。できることなら相手に攻められるのではなく、常に自分が攻めたいところだ。跳びこみは斜めジャンプ中(👊)、斜めジャンプ強(👊)が強い。牽制技はしゃがみ弱(👉)としゃがみ中(👉)が特に出るのが速く、リーチも長いのでおすすめです。他にしゃがみ強(👊)も相手を転ばせることができる。ただし、伸びた爪の部分に無敵の必殺技などを当てられてしまうため、牽制のしすぎは避けよう。また、相手の攻撃をガードし続けていると爪が取れるしまうことがある。爪が取れるとリーチが激減するので、守勢に回ることは避けたい。

フライングバルセロナアタックとイズナドロップ

バルログの必殺技、フライングバルセロナアタックは一旦画面端に向かってジャンプし、その後相手に向かっていく技だ。画面端に跳ぶ方向は方向キーの入力で変えられる(👉なら左、👊なら右、👊なら自分の背中側)。さらに着地点も方向キーの入力で変化させられるので、フライングバルセロナアタックでめくりを狙うことも可能だ。また、無敵の対空技で返してくる相手などには、わざと技を出さずに速くに着地することでフェイントをかけ、対空技の空振りを誘うこともできる。ガードを固めている相手や空中にいる相手はイズナドロップで投げたてよう。

バックスラッシュをうまく使おう

バックスラッシュ中は全身が無敵になる。フェイントや回避技として巧みに戦いの中に混ぜていきたい。とくにその場で回転する画面端では使いやすく、相手の飛び道具をかわすこともできるし、E.本田のスーパー頭突きやプランカのローリングアタックなどの突進技をかわすこともできる。ただし、バックスラッシュ直後に相手にしゃがみ弱(👉)などの連打のきく技を重ねられると喰らってしまうので、多用は禁物だ。



画面端なら相手のジャンプ攻撃を避けつつ、着地した相手を投げたてようという芸当も可能だ。

オススメコンボ

斜めジャンプ強(👊)→しゃがみ中(👉)→しゃがみ中(👉)

バルログは速いジャンプ攻撃からコンボにいくのが常套手段。このコンボは、3発目のしゃがみ中(👉)がポイントだ。タイミングが難しいので、入れやすいしゃがみ弱(👉)に変えてもいい。

ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中(👉)

最後のしゃがみ中(👉)はしゃがみ弱(👉)でも可。ローリングクリスタルフラッシュがヒットしたら方向キーをすでに下にに入れておき、中(👉)を連打しておくとうりやすい。至近距離なら、このコンボの最初にさらにしゃがみ弱(👉)を加えることができるが、相手の起き上がりくらいしか狙いどころがない。

ターボでの戦い方

ダッシュと同じ戦いで大丈夫

バックスラッシュのコマンドが変わり、空中投げの間合いが自分の近くから上方向に変更された。だが大きな変更はなく、戦い方は全く変更する必要がないだろう。

必殺技	コマンド	ダッシュ	ターボ
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+(👊)、ジャンプ後(👉)	●	●
イズナドロップ	↓タメ↑+(👊)、ジャンプ後相手の近くで⇒or⇐+中(👉)	●	●
ローリングクリスタルフラッシュ	⇐タメ⇒+(👉)	●	●
特殊入力技			
三角跳び	ジャンプして画面の端で↗	●	●
バックスラッシュ	⇐⇐	●	●
バックスラッシュ	(👉)3つ同時押し		●
投げ			
レインボースーブレックス	相手の近くで⇒or⇐+中(👉or強(👊))	●	●
スターダストドロップ	ジャンプ後相手の近くで↑以外+中(👉or強(👊))	●	●

*このキャラクターはダッシュ、ターボのみで使用できる。上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向き時のもの。左向き時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。



復讐に燃える孤高の男

かつてタイの国技、ムエタイ(タイ式キックボクシング)の帝王と呼ばれた男、サガット。しかし、彼は前作「ストリートファイター」で日本の格闘家リュウに敗れてしまう。帝王の名は地に落ち、サガットにとって屈辱の日々が始まった。そして彼は姿を消す。数年後、新しい技を身に付けて帰ってきたサガットは活動を開始した。リュウにつけられた胸の傷がある限り、彼の脳裏から復讐心が消えることはない。自らの手でリュウを打ち負かすその日まで……。

基本戦術

強力な対空技で相手を寄せ付けずに戦おう

サガットの必殺技は、リュウやケンのものと似ている。だが、通常技の使い勝手はサガットの方が上。戦い方そのものはリュウやケンと同じでいいが、強力な通常技を使えば戦い方に幅を持たせることができる。飛び道具を撃ちつつ、跳びこんできた相手をタイガーアッパーカットで撃墜するのが基本的な戦い方。対空技はタイガーアッパーカット以外に立ち強(●)、立ち強(●)などが適している。跳びこみは斜めジャンプ強(●)が一手が長く強力。牽制技は立ち弱(●)や立ち中(●)、しゃがみ強(●)やタイガーショット、グランドタイガーショットを使う。



サガットの通常技は、どれも強力。特に立ち弱(●)と立ち中(●)は2ヒットするので威力抜群だ。

タイガーショットとグランドタイガーショットの使い分け

サガットの遠距離戦は、2種類の飛び道具をいかに撃ち分けていくかがカギになるだろう。タイガーショットは相手にしゃがまれてしまうとヒットしない。グランドタイガーショットは撃った後のスキが大きく、跳びこまれてしまうと弱い。適度に組み合わせる使い分けがいい。配分を多めにしたいのは、タイガーショットの方だ。全キャラクターの飛び道具中で最高の連射速度を誇っており、リュウやゲイルなど、飛び道具中心に戦ってくるキャラクターにも決して撃ち負けることはないからだ。ただし、相手が至近距離にいる時は決して使わないように。前述したようにしゃがまれても当たらないので、相手に大きなスキを見せようことになる。

タイガークラッシュ

タイガークラッシュは、コマンドがグランドタイガーショットに似ているため、誤入力しやすく使いづらいが、出るのが早く威力も高いので対空技として優れている。さらに、この技は相手の飛び道具の上を超えることが可能。至近距離なら飛び道具をかわしつつ攻撃がヒットする。また、しゃがんでいる相手には当たらないという特性を利用して、タイガークラッシュで近付いて投げるといった戦法もある。

オススメコンボ

斜めジャンプ強(●)→立ち弱(●)→タイガーアッパーカット

サガットの基本ともいえるべきコンボ。多段ヒットする立ち弱(●)の1ヒット目をキャンセルして必殺技につなぐ。最後に入れる技は、必殺技ならなんでも構わない。サガットは弱の攻撃全てにキャンセルがかかるので、コンボの種類は豊富だ。その中でも、出しやすく威力が高いのがこのコンボである。



立ち弱(●)の1発目をキャンセル。ここからなら、どんな必殺技でもコンボに組みこむことができる。

斜めジャンプ強(●)→しゃがみ弱(●)→タイガークラッシュ

このコンボは、タイガークラッシュが2ヒットするので、全部で4ヒットする。威力を重視したいのならコンボのフィニッシュをタイガークラッシュにしよう。



タイガークラッシュは誤入力でグランドタイガーショットになりやすいが、コンボは成立する。

斜めジャンプ強(●)→立ち中(●)

このコンボは通常技だけで構成されている。複雑な操作を必要としないため、初級者でも手軽に出すことができるだろう。しかも、合計で3ヒットするため、威力はかなりあり、上記のコンボと比べてもほぼ遜色ない。

ターボでの戦い方

調整はほぼなし。同じ戦い方でいける

ターボでのサガットは、必殺技の威力がやや減ったくらいで、大きな変更点はない。ゲームそのもののスピードがアップしているので、必殺技をガンガン使って相手を圧倒しよう。

必殺技	コマンド	ダッシュ	ターボ
タイガーショット	↓ ↓ → + (P)	●	●
グランドタイガーショット	↓ ↓ → + (K)	●	●
タイガーアッパーカット	→ ↓ ↓ + (P)	●	●
タイガークラッシュ	↓ ↓ → + (K)	●	●
投げ			
タイガーキャリアー	相手の近くで → or ← + 中(P) or 強(P)	●	●

※このキャラクターはダッシュ、ターボのみで使用できる。上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向きの場合のもの。左向きの場合、方向キーの入力方向の左右が逆になる。



世界制覇をたくらむ悪の帝王

暗殺や麻薬密売を繰り返す悪の秘密組織シャドルー。その首領、ベガの最終目的は世界征服である。未知の力であるサイコパワーを操る彼は、まさに魔人と呼ぶにふさわしい。邪魔な存在は始末してきたが、いまだベガを仇と狙う者も多きいる。しかし、彼の力を持つてれば、そのような者を消すのはたやすいことだ。シャドルーの野望を妨害しようとする者は、自分の愚かさを呪いつつ命を失っていくであろう……。

基本戦術

凶悪な連携攻撃で圧倒的な勝利を狙える

ベガの攻撃の軸は、サイコクラッシャーアタックやダブルニープレス、ヘッドプレスなどの長い移動距離を持つ必殺技だ。ジャンプは遅く迎撃されやすいので、普通で跳びこむのではなく必殺技で一氣に間合いをつめるのがいい。また、投げの間合いが広く強力なこともベガの特徴のひとつだ。対戦中は積極的に投げを狙っていくといい。欠点は対空技の弱さ。地上で出す対空技は立ち弱⑨やサイコクラッシャーアタックぐらいたが反撃されやすいので、斜めジャンプ強⑨か垂直ジャンプ強⑩などを用いて、空中で迎撃するようにしたい。跳びこみは斜めジャンプ強⑨が強めだが、前述した通りジャンプが遅く使いづらいので、間合いを気にせず出せるヘッドプレスを使うのがいいだろう。牽制技は立ち⑩が使える。リーチが長く出るのが早いので、地上でのベガの主力技になる。また、相手を転ばせるしゃがみ強⑩もたまに出せば奇襲効果が期待できる。だが、ベガの真の恐ろしさは必殺技を絡めた連携にある。とくに、ダッシュの連携は質が悪いほどに強力なもの。ここでは極悪といわれた連携も紹介するが、使用するかしなはいかはプレイヤー諸氏の判断に任せている。

サイコクラッシャーアタックから投げを入れる

サイコ投げと呼ばれる、ベガの代表的な連携技。サイコクラッシャーアタックを相手にガードさせ、技が終わった瞬間に相手を投げつけてしまう。この連携はほぼ確実に決まるので、無敵になる必殺技を持たない相手に対しては、この繰り返しだけで対戦に勝利することも可能である。手軽で威力も高いので、相手にとっては非常に脅威な技となるはずだ。ただし、ターボではサイコクラッシャーアタックのタメ時間が長くなったうえ、ガードされると少しスキができるため、やや狙いづらくなっている。しかし、それでも充分強力な技であることに変わりはない。



サイコクラッシャーアタックを出したら方向キーを逆に入れておき、タメつつ投げ。そしてまたサイコクラッシャーアタック。

ダブルニープレスでガードの上から削りまくる

これも極悪な連携のひとつ。ダブルニープレスを相手にガードさせれば、しゃがみ弱⑨を何発も出し、その間に再度タメを完成させて弱ダブルニープレスを出す。相手は何もできずに防戦一方になるため、この繰り返しで勝つことができる。ターボではダブルニープレスのタメ時間が長くなったため、この連携は不可能になったが、ダッシュでは猛威をふるうだろう。

ヘッドプレスからの連携

どの間合いでも相手の頭を狙うことができる必殺技、ヘッドプレス。この技の直後に⑨ボタンを押すとサマーソルトスカイダイバーという打撃技に変化するが、これを出さずに相手の目前に着地、投げてしまうということもできる。ヘッドプレス後は方向キーの入力によって自分の軌道を制御できるので、めくりでサマーソルトスカイダイバーを狙ったり着地して投げたりして相手を混乱させ、自分のペースに持っていきたい。

オススメコンボ

しゃがみ弱⑨→立ち弱⑨→弱ダブルニープレス

ベガが持つキャンセル可能な技は、しゃがみと立ちの弱⑨だけと少ない。しかも必殺技のタメ時間が長いめ、ジャンプ攻撃を起点としたコンボでは必殺技を絡めることは非常に難しい。このコンボも相手の起き上がりを狙い、すでにタメた状態からではないとダブルニープレスが出ない。また、ダッシュではダブルニープレスの後にさらに立ち中⑩か立ち弱⑨が入る。ジャンプ大⑨→立ち中⑨→立ち強⑩

ダッシュ限定のコンボ。威力はかなりあり、半分以上体力を奪ううえ、ほぼ相手が気絶する。ターボでは2ヒット目の立ち中⑨までは入るのだが、3ヒット目の立ち強⑩が入らない。

ターボでの戦い方

目を覆うばかりの弱体化。苦戦は必至か？

ベガはターボでの弱体化が著しい。サイコクラッシャーアタックがガードされてしまうと若干のスキができるようになったため、前述したサイコ投げがやや難しくなった。また、全般的に必殺技のタメ時間が長くなったうえ、立ち⑩が出るのが遅くなっている。事実上必殺技と立ち⑩をコンボに使うことができなくなっているのだ。従って、コンボに頼らず、単発の必殺技で戦うしか手がないだろう。苦戦はまめがれないか。

必殺技	コマンド	ダッシュ	ターボ
サイコクラッシャーアタック	←タメ→+⑨	●	●
ダブルニープレス	←タメ→+⑩	●	●
ヘッドプレス	↓タメ↑+⑩	●	●
サマーソルトスカイダイバー	ヘッドプレス後⑨	●	●
投げ			
デッドリースルー	相手の近くで→or←+中⑨or強⑨	●	●

※このキャラクターはダッシュ、ターボのみで使用できる。上記のコマンドは、●印の付いている作品で使用することができる。なお、コマンドはキャラクターが右向きの時のも。左向きの時は、方向キーの入力方向の左右が逆になる。

対CPU戦攻略

対CPU戦とは

対戦格闘ゲームの醍醐味は、プレイヤー同士の対戦にこそある。とはいえ、1人用のARCADE MODEも実戦での技の練習としてはもってこいなので決して軽視できない。対戦相手となるのはCPUが操作するキャラクター達。相手は堅実な戦い方をしてくるので、適当に戦っているとあっさりKOされてしまうこともしばしばだ。CPUが操作する各

キャラクターにはクセがあるので、対戦相手ごとに対策を立てて戦えば、なんとか勝てるはず。最後の敵であるベガを倒せば、各キャラクターごとに用意されたエンディングを見ることができる。難しくてエンディングを見ることができないという人は、ゲームのモード選択の際にOPTIONを選択し、DIFFICULTYを最低にしてみよう。

基本は相手の跳びこみを待つ戦法

基本的には、各キャラクター攻略で述べた固有の戦い方をするのがいい。全般的に使用できる戦い方が、とにかく跳びこんできたら対空技で返す、という戦法が有効だ。相手の攻撃をじっと待ち、跳びこんできたところを正確に返していくのだ。時間はかかるが、一番確実な戦い方である。なお、IIだけに使えるテクニックならいくつかある。まず、ジャンプ攻撃→投げという連携。いわゆる蹴り投げと言われている戦法だ。また、至近距離で連射ができるしゃがみ弱(弱)などで相手のガードを固めさせて、その直後に投げしてしまうという戦い方もある。ただし、ダッシュとターボでは使えない。逆に投げ返されてしまうためだ。なお、これらの戦法は対人戦でも有効だが、あまりの強力さにバランスを崩しかねない。そのため、対人戦では使わない方

がいい(いわゆるハメ技と呼ばれているもの)。モラルの問題になってくるが、お互いが気分良く戦うためにも対人戦での使用は避けるべきだろう。



跳びこみを確実に返していくことが、最も簡単に勝利する方法だ。時間切れでも勝てばいい。

対 リュウ



戦いが始まると、リュウは後退することが多い。歩行速度の速いキャラクターなら、この時に追いかけて投げることができる。画面端から波動拳を連発してきたら、タイミングを見て跳びこみからコンボを狙おう。何もしなくなっても、突然昇龍拳を出すので手を出さない方がいい。



波動拳を撃ちまくってきたらチャンス! 跳びこみからのコンボを狙って一気に勝負をつけよう。

対 ケン



跳びこみを対空技で返していれば楽勝。リュウと同じく波動拳を連発してくることがあるので、跳びこみからコンボを狙ってもいいだろう。開始直後や体力が減ってくると竜巻旋風脚を出してくるが、着地後に強昇龍拳を出すので手出しは禁物。昇龍拳の下降時を攻撃すること。



ケンの跳びこみ攻撃は、まれにめくられてしまうのが怖い。確実に対空技で撃墜したいところ。

対 ガイル



うかつに跳びこむのは厳禁。サマーソルトキックで反撃されてしまう。待っていれば向こうから跳びこんでくれるので、自分から攻められない方がいいだろう。至近距離からしゃがみ弱(弱)を2発出した後、しゃがみ強(強)を出さることがあるが、そこを攻撃するのもいい。



サマーソルトキックは真上に当たりづらい。至近距離から跳び越して空振りを誘うという手もある。

対 ザンギエフ



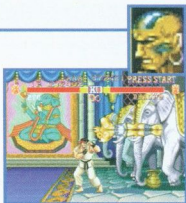
ひたすら近づいてきて投げを狙ってくるので、牽制技を多用して速い間合いで戦うようにところがけよう。また、垂直ジャンプから技を出しているだけで勝てることもある。ただし、至近距離に寄られてしまった場合は話が別。とにかく逃げて距離をとるようにした方がいい。



うかつなジャンプ攻撃は投げのエジキ。できるだけ低い位置で当てるようにところがけよう。

対 ダルシム

ドリル頭突きやドリルキックで近付いてくるので、これをガードして投げよう。無敵になる技を持っているキャラクターなら、伸ばした手足を攻撃するのもいい。ターボではヨガレポートを多用してくるが、出現した直後にスキがあるのでしゃがみ強⑩を当てて転ばせよう。



ガードを固めて相手の攻撃を待とう。ドリルキックがきたらチャンス。投げることができる。

対 E.本田

跳びこみは立ち強⑨のチョップで返されてしまうことがよくある。そのため、こちらからは積極的には攻めず、近付いてくるところを牽制技で攻撃するのが基本。よく跳びこんでくるので、確実に対空技で迎撃したい。下段攻撃が混じる百裂張り手は、必ずしゃがみガードすること。



ターボでは、スーパー百貫落しを出してくることも。着地後にスキがあるのでガードして反撃だ。

対 M.バイン

ダッシュストレートやダッシュアッパーで一気に間合いをつめてくるので油断は禁物。しゃがんでいればダッシュアッパーは当たらないので、しゃがみ強⑩で転ばせるのがいい。飛び道具に弱いので、あれば連発で出し続け、跳びこんできたところを対空技で反撃してもいいだろう。



M.バインの攻撃はうかつに喰らってしまうと大ダメージ。ガードを固めてチャンスをうかがおう。

対 サガット

タイガーショットとグランドタイガーショットを撃ちまくってくるので、跳びこんでコンボを狙ってこよう。基本的にはこの繰り返しで勝てる。タイガーショットはしゃがめば当たらないのだが、IIのダルシムとザンギエフだけはなぜかしゃがみ状態でも喰らってしまうので注意すること。



跳びこみが遅いと、タイガーアッパーカットで返される。タイミングを見て先読みして跳びこもう。

対 ブランカ

垂直ジャンプを繰り返した直後、よくローリングアタックを出してくる。立ち弱⑨などで確実に迎撃しよう。自分の頭上を跳び越えてきたら、下をくぐって投げる。パーチカルローリングやエレクトリックサンダーは無敵技と飛び道具以外では手を出さないほうがいい。



ジャンプの速さが驚異のブランカ。うかつに飛び道具を撃つと、跳びこまれてコンボを喰らってしまう。

対 春麗

春麗の攻撃の基本は跳びこみからのコンボ。これを確実に返していけば、そう怖い相手ではないはずだ。三角跳びからの高いジャンプの場合は、下をくぐって投げるのも有効。ターボでは飛び道具の気功拳を連発してくるので、跳びこみからのコンボを狙っていくのもいいだろう。



春麗に空中戦を挑むのは無謀。後から跳ばれてジャンプ中⑨などで反撃されてしまうことが多い。

対 バルログ

よく跳びこんでくるので、これを対空技で返していく。つつつかと歩いて近寄ってきたら投げがくるのでしゃがみ弱⑨などで牽制しよう。フライングバルセロナアタックをかけたきたら、ガードしてもイザナドロップで投げられてしまう。ジャンプして技を出し、空中で迎撃しよう。



中間距離では、いきなりスライディングが来ることも。相手が地上にいる時は必ずしゃがみガード。

対 ベガ

跳びこみを対空技で返していれば大丈夫。ヘッドプレスは後ろにジャンプして反撃すればいい。間合いをつめてきたら投げがくるので、至近距離ではしゃがみ弱⑨などで牽制しよう。ダブルニープレスは間合いによっては下段攻撃になるので、必ずしゃがみガードすること。



空中投げを持っているればヘッドプレスを投げてしまうことも可能。ラウンド開始直後が狙いやすい。

COLUMN 5 RECOLLECTION《回顧》

「カプコンジェネレーション」をひと通り遊んでみて、たとえば「魔界村」は懐かしいなあと思う私だが、「大魔界村」については“懐かしい”という感想は出てこない。新しいと思っているわけではないが、“こういうのあったよね”とは言えても“懐かしい”という言葉は、絶対に頭に浮かんでこないのだ。私が懐かしいと思うのは、「ここに歴史はじまる」の4タイトルと「1942」、「魔界村」、「戦場の狼」の計7作品だけ。「ストリートファイターⅡ（以下ストⅡ）」なんて、続編的なシリーズ作品が出続けていることもあって、最近の作品のようにしか思えない。しかし、その「ストⅡ」が発表されたのが1991年。当時小学1年生だった子は中学生に、中学生だった子は社会人か大学生になっているほどの年が経過しているのだ。そんな子たちは、私が「1942」を懐かしがるのと同じ感覚で、「ストⅡ」を“懐かしい”と言うに違いない。なんだか時の流れを感じてしまう私である。

単なるヒットに終わらず、社会現象をも巻き起こした「ストⅡ」は、ちょうど面白時期に出てきた作品であった。その初期には、「名古屋のガイルは強いらしい」なんてウワサがとびかうように、その地域ごとに戦い方のセオリーみたいなものがあったのだ。そのころには、すでにゲーム専門誌も普及していたが、雑誌でそれを紹介したとしても、取材→執筆→印刷→販売といったプロセスに時間をとられるため、全国に広まるまでに最低1カ月はかかった。そのため、地域ならではの色が残り、「関東ゲーマーの関西遠征修行」みたいな、現代版道場破りのような交流が行なわれていたのだ。一方、そのころにはパソコン通信がかなり普及していた。とくにパソコン所有率の高い、ゲーム好きのネットワークカーは多かっただろう。やがて、パソコン通信上で積極的に情報交換が行なわれるようになり、地域による戦い方のパターンといったものがなくなって、全国の戦士たちがハイレベルな戦い方を身につけていった……。私は当時、「ストⅡ」にハマったわけではなかったが、カプコンファンが集まるカプコン主催のパソコン通信、C&Cネットに常駐していたこともあり、その渦のまっただなかにはいた。そして、「ストⅡ」が社会現象となっていくその流れを、一部始終見ることができたのだ。ゲームファンとして、とても貴重な体験をしたと思っている。

さて、話はまったく変わるが、日産スカイラインGT-Rというクルマをご存じだろうか。現在、街中で多く見られるのは、R32、33、そして今年新しく発売された34という型式のものだが、いずれのタイプにせよ、これが恐ろしく完成度の高いクルマなのだ。全日本選手権クラスのレースで優勝するのももちろん、一般のクルマ好きが趣味でやってるサンデーレースやゼロヨンなんかでも、その実力をいかんなく発揮。ヘタな人が乗っても、ある程度クルマがカバーしてくれちゃうので大丈夫、とまで評価されている、素晴らしいクルマなのである。そんなもんだから、サーキットやゼロヨン会場などにこのクルマが登場すると、「GT-Rなんてズルいよなあ!」などとこぼす人が必ずいるのだ。そこで私は思い出す。「ストⅡ」でガイルを選ぼうとしたり、使って勝ったりした時に、「ガイル使うなんてズルいよなあ!」と言うヤツが必ずいたことを!

元祖「ストⅡ」では、ガイルはほとんど完璧といっいほどの強さを見せ、そのためこんなセリフが全国のゲーセンでつぶやかれたのだが、私は言いたい! だったらアンタもガイル使えばいいじゃん! まあ、GT-Rの場合はだ、タイヘン高級なクルマであらせられるので、買いたくても買えない、乗りたいくても乗れないって人がいるだろう。しかし、「ストⅡ」は違う。リュウを使おうが、ブランカを使おうが、ガイルを使おうが一律1コインなのだ。そんなことを言うくらいならガイルを使えっつーの。もし、弱いとされるキャラを、自分のウデでなんとかすることに喜びを見いだしているプレイヤーなんだしたら、なおさらガイルを言いワケに使うなよ、見苦しい! もっと精進しなさいよ……って、アレ、私はいったいだれのために、何をいまさらアツくなっているんだ!? 当時も、私、別にガイル使いじゃなかったんだけどね……。



当時は手のつけられない強さを誇った待ちガイルのサマーソルトキックが、コンピュータ上でバランスが崩れてしまったもの、強いことに変わりはなかった。

THE COMPLETE WORKS OF

CAPCOM

GENERATION

カ
プ
コ
ン
全
作
品
リ
ス
ト

CAPCOM

HISTORY OF 1984~1991

ここではカプコンがこれまでにリリースしてきた、アーケード、コンシューマーの全ゲームタイトルを発表、発売年月順に紹介する。ただし、サターンコレクション、ブ

レイステーション・ザ・ベストのものはリストアップしていない。なお、コンシューマーの機種は略称で記しているので、詳細については欄外を参照してほしい。

	アーケード	コンシューマー
1984年	5月 バルガス 7月 ソンソン 9月 ひげ丸 12月 1942	
1985年	2月 エグゼド エグゼス 5月 戦場の狼 9月 魔界村 11月 ガンスモーク 12月 セクションZ	12月 1942 FC
1986年	4月 闘いの挽歌 9月 ラッシュ&クラッシュ 11月 アレスの翼 12月 サイドアーム	2月 ソンソン FC 6月 魔界村 FC 9月 戦場の狼 FC
1987年	2月 必殺無頼拳 3月 トップシークレット 6月 1943 8月 ブラックドラゴン 8月 ストリートファイター 11月 虎への道	1月 闘いの挽歌 FC 4月 魔界島 FC 5月 セクションZ FD 9月 井出洋介名人の実戦麻雀 FC 12月 ロックマン FC
1988年	4月 F-1 ドリーム 6月 1943改 7月 ラストデュエル 7月 ロストワールド 12月 大魔界村	1月 ガンスモーク FD 6月 1943 FC 7月 ヒットラーの復活 FC 11月 サムライソード FD 12月 プロ野球?殺人事件! FC 12月 ロックマン2 FC
1989年	2月 マッド・ギア 3月 ストライダー飛電 3月 ドカベン 4月 天地を喰らう 6月 W・I・L・L・O・W 8月 ドカベン2 8月 エリア88 10月 カプコンベースボール 11月 アドベンチャークイズ カプコンワールド 12月 ファイナルファイト	5月 天地を喰らう FC 7月 W・I・L・L・O・W FC 9月 マルサの女 FC 12月 スウィートホーム FC
1990年	2月 1941 3月 アドベンチャークイズ2 ハテナ?の大冒険 4月 戦場の狼II 6月 チキチキボーイズ 7月 マジックソード 10月 U.S. NAVY 12月 NEMO	1月 わんぱくダック夢冒険 FC 2月 デッドフォックス FC 3月 仮面の忍者花丸 FC 5月 レッドアリーマー-魔界村外伝 GB 6月 チップとデールの大作戦 FC 8月 2010 ストリートファイター FC 9月 ダックテイルズ GB 9月 ロックマン3 FC 10月 水島新司の大甲子園 FC 12月 バジヤマヒーロー FC 12月 カプコンクイズ ハテナ?の大冒険 GB 12月 ファイナルファイト SF
1991年	1月 クイズ殿様の野望 3月 ストリートファイターII 4月 あした天気になあれ 5月 ATAXX 6月 クイズ三国志 知略の覇者 7月 ワンダー3 9月 ザ・キング・オブ・ドラゴンズ 10月 ブラックブロック 11月 キャプテンコマンドー	2月 井出洋介名人の実戦麻雀II FC 4月 天地を喰らうII 諸葛孔明伝 FC 7月 リトル・マーメイド FC 7月 エリア88 SF 7月 ロックマンワールド GB 10月 超魔界村 SF 12月 ロックマン4 FC 12月 ロックマンワールド2 GB

*コンシューマーのタイトルの後ろに付いている略号は、以下の家庭用ゲーム機を表わしています。FC=ファミリーコンピュータ FD=ファミリーコンピュータディスクシステム SF=スーパーファミコン GB=ゲームボーイ 64=ニンテンドウ64 MD=メガドライブ 3D=3DO PS=プレイステーション SS=セガサターン DC=ドリームキャスト

—作品紹介—

1942

FC



好評を博したアーケード版からの移植で、カプコン初のコンシューマー作品にあたるシューティングゲーム。アーケード版よりは若干難易度が低く設定されており、誰でも楽しめる内容になっている。

ファイナルファイト

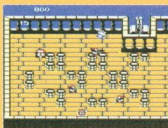
AC



現在における格闘ゲームの原点となった作品。個性あふれる3人のキャラクターの中から使用するキャラクターを選べる点や、何度プレイしても飽きないゲーム性によって、現在でも人気を博している。

魔界島

FC



アーケードで発表された「ひげ丸」のリニューアル版。元来のアクション性に謎解きなどの要素が加えられ、RPG風のテイストとなった。システムの変更点も多く、まったく別の作品に仕上がっている。

U.S.NAVY

AC



アメリカ海軍を主役に据えたシューティングゲーム。オゾンドックスなシステムだが、敵弾によるダメージ以外にも時間の経過によってエネルギーが減るなど、オリジナルの要素が生かされている。

ロストワールド

AC



カプコンのシステム基板、CPシステムの第1弾として登場したシューティングゲーム。当時としては破格であった64Mbitのキャラクター容量を誇り、美しいグラフィック、サウンドで話題を集めた。

キャプテンコマンドー

AC



4人同時プレイが可能な、アメコミ風の格闘ゲーム。「ファイナルファイト」のシステムを踏襲した作品だが、ボス戦への道程よりもボス戦のものに重点が置かれている点で差別化が計られていた。

※各タイトルの後ろに付いている略号は、以下のゲーム機を表わしています。AC=アーケードゲーム FC=ファミリーコンピュータ

—主な出来事—

1984

- 江崎グリコ社長誘拐事件
- ロサンゼルスオリンピック開幕
- NHK衛星テレビ放送開始
- エリマキトカゲブームが起こる

1985

- 日航ジャンボ機、群馬県御巣鷹山に墜落。死者520名
- 阪神タイガースが21年ぶり日本一に
- 厚生省、エイズ患者第1号を認定
- NTT(日本電信電話会社)・日本たばこ産業発足
- ハーゲンダッツ1号店開店

1986

- スペースシャトル「チャレンジャー号」爆発
- 男女雇用機会均等法施行
- 大島、三原山大噴火
- ソ連でチェルノブイリ原発事故
- 社会党委員長に土井たか子さん選出

1987

- 力士小錦が外国人では初めての大関昇進
- 朝日新聞襲撃事件
- 国鉄の分割・民営化。国鉄がJRとなる。
- PCエンジン発売

1988

- 世界最長の青函トンネルが営業運転開始
- ソウルオリンピック開催
- リクルート疑惑
- メガドライブ発売

1989

- 中国の北京で天安門事件発生
- 東ドイツが国境を解放、ベルリンの壁が崩壊
- 消費税(3%)がスタート
- 昭和天皇崩御、元号が平成に
- ゲームボーイ発売

1990

- イラク軍がクウェートに侵攻
- 東西ドイツが統一、ドイツ連邦共和国となる
- 礼宮文仁親王、川嶋紀子さん結婚
- 女子高生、校門圧死事件
- スーパーファミコン発売

1991

- 多国籍軍がイラクを爆撃、湾岸戦争勃発
- ソビエト連邦が崩壊
- 雲仙普賢岳で火砕流発生
- 南アフリカでアパルトヘイト(人種差別制)廃止

HISTORY OF 1992~1995

	アーケード	コンシューマー	
1992年	1月 ナイツ オブ ザ ラウンド -円卓の騎士-	3月 ファイナルファイト・ガイ SF	
	4月 ストリートファイターIIダッシュ	5月 マジックソード SF	
	7月 パース	6月 CAPCOMパルセロナ92 FC	
	9月 アドベンチャークイズ カブコンワールド2	6月 ストリートファイターII SF	
	11月 天地を喰らうII 赤壁の戦い	7月 レッドアリーマーII FC	
	12月 ストリートファイターIIダッシュターボ	7月 バイオニックコマンドー GB	
		8月 SUPERPANG SF	
		11月 ミッキーのマジカルアドベンチャー SF	
		12月 ロックマン5 FC	
		12月 ロックマンワールド3 GB	
	1993年	4月 キャディラックス	1月 ワイリー&ライトのロックボード FC
		5月 パニッシャー	4月 プレスオブファイア SF
7月 マッスルボマー		4月 魔界村外伝 GB	
10月 スーパーストリートファイターII		4月 ダックテイルズ2 FC	
12月 マッスルボマー デュオ		5月 ファイナルファイト2 SF	
		6月 マイティファイナルファイト FC	
		7月 ストリートファイターIIターボ SF	
		9月 ストリートファイターIIダッシュプラス MD	
		11月 ロックマンワールド4 GB	
		11月 ロックマン6~史上最大の戦い!!~ FC	
		11月 アラジン SF	
		12月 ダックテイルズ2 GB	
	12月 チップとデールの大作戦2 FC		
	12月 ロックマンX SF		
1994年	1月 ダンジョン&ドラゴンズ タワーオブドゥーム	3月 ザ・キングオブドラゴンズ SF	
	3月 スーパーストリートファイターII X	3月 アイ・オブ・ザ・ビホルダー SF	
	5月 エイリアンVS.プレデター	3月 ロックマンズサッカー SF	
	6月 アルティミットエコロジー	3月 マッスルボマー SF	
	7月 ヴァンパイア	4月 天地を喰らう GB	
	9月 スーパーマッスルボマー	6月 ナイツ オブ ザ ラウンド SF	
	9月 クイズ&ドラゴンズ	6月 スーパーストリートファイターII SF	
	10月 パワードギア	6月 スーパーストリートファイターII MD	
	12月 エックス・メン	7月 グーフィーとマックス海賊島の大冒険 SF	
		7月 ロックマンワールド5 GB	
		10月 デモンス・ブレイズン 魔界村紋章編 SF	
		10月 ロックマンメガワールド MD	
	11月 ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 SF		
	11月 スーパーストリートファイターII X 3D		
	12月 プレスオブファイアII 使命の子 SF		
	12月 ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 MD		
	12月 ロックマンX2 SF		
1995年	1月 クイズ殿様の野望2 全国版	1月 エックス・メン SF	
	3月 ヴァンパイアハンター	1月 ボンカース -ハリウッド大作戦- SF	
	4月 サイバーボッツ	3月 キャプテンコマンドー SF	
	6月 ストリートファイター・ザ・ムービー	3月 ロックマン7宿命の対決! SF	
	6月 ストリートファイターZERO	3月 ミッキーマニア SF	
	10月 ロックマン・ザ・パワー・バトル	8月 学校のコワイうわさ花子さんがきた!! SS	
	11月 マーヴル・スーパーヒーローズ	8月 学校のコワイうわさ花子さんがきた!! PS	
	11月 闘神伝2	8月 ストリートファイターII GB	
		8月 ストリートファイターリアルバトルオンフィルム PS	
		8月 ストリートファイターリアルバトルオンフィルム SS	
		8月 天地を喰らう三国志群雄伝 SF	
		11月 エックス・メン SS	
	12月 ロックマンX3 SF		
	12月 ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー3 SF		
	12月 ストリートファイターIIムービー PS		
	12月 ストリートファイターZERO PS		
	12月 ファイナルファイトTF SF		

※コンシューマーのタイトルの後ろに付いている略号は、以下の家庭用ゲーム機を表わしています。FC=ファミリーコンピュータ FD=ファミリーコンピュータディスクシステム SF=スーパーファミコン GB=ゲームボーイ 64=ニンテンドウ64 MD=メガドライブ 3D=3DO PS=プレイステーション SS=セガサターン DC=ドリームキャスト

—作品紹介—

マジックソード

SF



アーケード版からの移植で、気合弾を発する剣を武器に選んでいくアクションゲーム。ストーリー設定の緻密さや、牢に囚われている仲間を助け出すと一緒に戦ってくれるという点が好評を博した。

プレスオブファイア

SF



クォータービューのアニメーションによる戦闘シーンが特徴の、カプコン初のスーパーファミコン用RPG。シンプルで良質なシナリオや美しいサウンドなど、プレイヤーを引きこむ魅力を持つ作品だった。

アドベンチャークイズ カプコンワールド2 AC



クイズゲームというジャンルが確立された「カプコンワールド」の第2弾。すころくとクイズを合わせた誰にでも分かりやすいゲーム性で、ゲームに馴染みのない人々にも広く受け入れられる作品だった。

パワードギア

AC



2人協力プレイでの合体攻撃が斬新だった、近未来が舞台のロボットアクションゲーム。敵を倒して奪い取った武器パーツを自機ロボットに装着し、パワーアップさせていくゲーム性が好評を得ていた。

ストリートファイターII

SF



対戦格闘ゲーム人気の火付け役となった作品の家庭用初移植作。16メガROMカートリッジの採用でアーケード版と比較しても遜色のないグラフィックを再現しており、対戦格闘のブームに拍車がかかった。

ヴァンパイアハンター

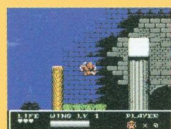
AC



「ヴァンパイア」の続編として登場した対戦格闘ゲーム。遊びやすさを考えて導入したオートガードシステムやコマンドの簡略化が成功し、一気にヴァンパイアシリーズの名をメジャーなものにした。

レッドアリーマーII

FC



「魔界村」シリーズでおなじみの敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公となったアクションRPG。RPGの部分とアクションゲームの部分でステージではっきりと分けているところが新鮮だった。

ストリートファイターZERO

AC



「ストリートファイターII」より以前の話という設定で登場した新シリーズ。空中ガードやオリジナルコンボなどの新要素をいくつかが採用している。2人協力プレイのドラマチックバトルが魅力だ。

※各タイトルの後ろに付いている略号は、以下のゲーム機を表わしています。AC=アーケードゲーム FC=ファミリーコンピュータ SF=スーパーファミコン PS=プレイステーション

—主な出来事—

1992

- PKO協力法案が参院本会議で可決
- バルセロナオリンピック開幕
- 中国、韓国間で国交樹立
- 毛利衛さん、スペースシャトルで宇宙へ
- 佐川急便マネー疑惑で渡辺社長ら逮捕

1993

- 皇太子、小和田雅子さん結婚
- ウルグアイ・ラウンドが最終合意
- 北海道南西沖地震で奥尻島が大被害
- 細川首相誕生、38年振りの政権交代
- 日本プロサッカーリーグ「Jリーグ」開幕

1994

- 名古屋で中華航空機が墜落
 - 大江健三郎さんがノーベル文学賞を受賞
 - 松本市で有毒ガス事件
 - 向井千秋さん、日本人女性で初めて宇宙へ
 - プレイステーション、セガサターン、3DO発売
- ### 1995
- 地下鉄サリン事件でオウム真理教の教祖が逮捕
 - 野茂投手、大リーグで新人王に
 - 阪神大震災で神戸が大被害
 - アウン・サン・スーチーさん自宅軟禁解除
 - バーチャルボーイ発売

HISTORY OF 1996~1999

	アーケード	コンシューマー
1996年	1月 19XX	1月 ストリートファイター-ZERO SS
	2月 ダンジョンズ&ドラゴンズR シャドウ オーバー ミスタ	2月 ヴァンパイアハンター SS
	3月 ストリートファイター-ZERO2 SS	3月 ストリートファイター-IIムービー SS
	6月 スーパーバズルファイター-II X PS	3月 天地を喰らうII PS
	7月 スターグラディエーター PS	3月 バイオハザード PS
	7月 ロックマン2 ザ・パワーファイターズ PS	3月 ヴァンパイア PS
	8月 ストリートファイター-ZERO2 ALPHA SF	4月 トイ・ストーリー PS
	9月 QUIZなないろ DREAMS 虹色町の奇跡 PS	4月 ロックマンX3 PS
	9月 エックス・メンVS.ストリートファイター PS/SS	6月 井出洋介名人の新実戦麻雀 PS/SS
	10月 WAR-ZARD PS/SS	8月 謎魔界村 PS
	12月 ストリートファイター-EX PS	8月 ストリートファイター-ZERO2 PS
		9月 天地を喰らうII SS
	9月 ストリートファイター-ZERO2 SS	
	10月 スターグラディエーター PS	
	10月 マーヴル・スーパーヒーローズ SF	
	12月 スーパーバズルファイター-II X PS/SS	
	12月 ロックマン8 PS	
	12月 ストリートファイター-ZERO2 SF	
	12月 ビノキオ SF	
	12月 ドナルドダックのマウイマラード SF	
1997年	2月 ストリートファイター-III SS	1月 ロックマン8 SS
	4月 ストリートファイター-EX Plus PS	3月 スーパーパン コレクション PS
	4月 バトルサーキット SS	3月 ロックマン バトル&チェイス SS
	5月 ヴァンパイア セイヴァー SS	3月 サイバーボッツ SS
	7月 マーヴル・スーパーヒーローズ VS ストリートファイター PS/SS	6月 QUIZなないろ DREAMS 虹色町の奇跡 PS/SS
	9月 ポケットファイター PS	7月 ストリートファイター-EX Plus α PS
	9月 ヴァンパイア ハンター2 SS	7月 バイオハザード SS
	9月 ヴァンパイア セイヴァー2 PS/SS	8月 ロックマンX4 SS
	10月 ストリートファイター-II 2ndインパクト-ジャイアントアタック SS	8月 マーヴル・スーパーヒーローズ SS
	12月 私立ジャスティス学園 PS	9月 X2 PS
		9月 プレスオブファイアIII PS
		9月 ストリートファイター-コレクション SS
	9月 マーヴル・スーパーヒーローズ PS	
	9月 バイオハザード ディレクターズカット PS	
	10月 ストリートファイター-コレクション PS	
	11月 エックス・メン VS. ストリートファイター PS/SS	
	12月 ロックマンDASH PS	
	12月 サイバーボッツ PS	
1998年	2月 マーヴル・スーパーヒーローズ VS.カブコン PS	1月 バイオハザード2 PS
	4月 スターグラディエーター2 PS	2月 X-MEN VS ストリートファイター-EX EDITION PS
	5月 ストリートファイター-EX2 SF	4月 ロックマン&フォルテ SF
	7月 ストリートファイター-ZERO3 SS	4月 ヴァンパイア セイヴァー SS
	7月 テトリス ザ グランドマスター PS	6月 ポケットファイター PS
	9月 超鋼戦紀キカイオー PS	6月 スーパーアドベンチャーロックマン PS
	11月 マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー SS	7月 ポケットファイター SS
	12月 ジョジョの奇妙な冒険 PS	7月 私立ジャスティス学園 PS
		8月 バイオハザードディレクターズカットデュアルショックバージョン PS
		8月 バイオハザード2 デュアルショックバージョン PS
		8月 カブコンジェネレーション 第1集 PS/SS
		9月 カブコンジェネレーション 第2集 PS/SS
	10月 カブコンジェネレーション 第3集 PS/SS	
	10月 マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター SS	
	11月 ヴァンパイア セイヴァー EX EDITION PS	
	11月 カブコンジェネレーション 第4集 PS/SS	
	11月 七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦 PS/SS	
	11月 マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー 64	
	11月 激闘パワーモデラー GB	
	12月 カブコンジェネレーション 第5集 PS/SS	
	12月 ストリートファイター-ZERO3 PS	
1999年	2月 総天然色立体冒険活劇パワーストーン	2月 トリッキースライダーズ PS
		2月 マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター-EX EDITION PS
		2月 総天然色立体冒険活劇パワーストーン DC

*コンシューマーのタイトルの後ろに付いている略号は、以下の家庭用ゲーム機を表しています。FC=ファミリーコンピュータ FD=ファミリーコンピュータディスクシステム SF=スーパーファミコン GB=ゲームボーイ 64=ニンテンドウ64 MD=メガドライブ 3D=3DO PS=プレイステーション SS=セガサターン DC=ドリームキャスト

—作品紹介—

謎魔界村

PS



ヒット作「魔界村」と、人気パズルコンゲームの「インクレディブルトゥーンズ」が一体となった謎解きパズルゲーム。パズルモードのほかに自分でパズルを作るモードもあり、いろいろな楽しみ方ができる。

ロックマンDASH

PS



フルポリゴンで構築された世界を縦横無尽に駆けめぐる、ロックマンシリーズ初の3DアクションRPG。低めに設定された難易度やコミカルな世界観、絶妙なゲームバランスで新たなファン層を獲得した。

スーパーパズルファイターⅡX

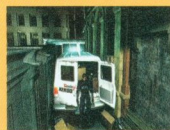
PS



「ストリートファイター」や「ヴァンパイア」の人気キャラクターたちが登場する。カプコンでは珍しい落下型パズルゲーム。分かりやすいルールながらも奥が深く、様々な層のプレイヤーを熱中させた。

バイオハザード2

PS



1998年1位の売り上げを記録した大ヒット作。プレイヤーのとった行動がもう1人の主人公のシナリオに影響するというザッピングシステムを採用している。前作同様、映画的手法を用いた演出は圧巻。

バイオハザード

PS



アクション的な要素も含んだホラーアドベンチャーゲーム。謎解きの面白さはもちろん、映画のような演出や恐怖心をそそるサウンドなどが話題を呼び、類似作品を生み出すほどの大ヒットとなった。

ポケットファイター

PS



デフォルメされたカプコンゲームおなじみのキャラクターが暴れまわる、なんとも可愛い格闘ゲーム。「つくってふぁいたー」モードではキャラクターメイクによる、操作なしでの対戦ができる。

私立ジャスティス学園

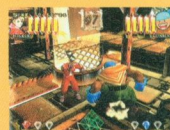
AC



学園ものを題材とした3Dの対戦格闘ゲーム。比較的に簡単なコマンド入力でも派手な技を出せる点が、あまり格闘ゲームをやらないプレイヤーにも好評だった。人目をひく、風変わりな技が多いのが特徴。

総天然色立体冒険活劇パワーストーン

DC



NAOMI基盤を用いて製作された3D対戦アクションゲーム。フィールドの中にあるオブジェクトを武器として使用することも可能。簡単明快なシステムで、自由度の高いアクションが誰にでも楽しめる。

*各タイトルの後ろに付いている略号は、以下のゲーム機を表わしています。AC=アーケードゲーム PS=プレイステーション DC=ドリームキャスト

—主な出来事—

1996

- 病原性大腸菌O-157発生
- 北海道でトンネル落盤
- ペルーの日本大使館をゲリラが占拠
- ニンテンドウ64発売

1997

- ダイアナ元皇太子妃が交通事故で死亡
- イギリスが中国へ香港返還
- 山一証券倒産
- 神戸市で「酒鬼薔薇聖斗」小学生殺害事件
- 消費税が5%に引き上げ
- ゲームボーイポケット発売

1998

- 長野で冬季オリンピック開催
- 明石海峡大橋開通
- 日本ワールドカップ初出場
- 和歌山市でカレー毒物混入事件
- 映画監督の巨匠、黒沢明さん死去
- 日本で成牛体細胞からクローン牛が誕生
- ゲームボーイカラー、ドリームキャスト発売

1999

- ユーロ(欧州単一通貨)の導入
- NBAのマイケル・ジョーダン選手引退
- ポケットステーション発売

CAPCOM GENERATION

カ プ コ ン ジ ェ ネ レ ー シ ョ ン 公 式 ガ イ ド ブ ッ ク

1999年4月12日 初版発行

発行人 桑元 秀悟
編集人 浜村 弘一
副編集人 野田 稔/田原 誠司
編集長 坂本 武郎
副編集長 鈴木 弘明
制作 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6F ETM営業部
電話03-5433-7850

発行

発売元

進行管理 高橋 敦子
製作購買 青木 孝道
印刷 大日本印刷株式会社

執筆 有馬 零士 (エクリプス)
野本 幸代 (エクリプス)
戸塚 義一
林 英明 (ファミ通書籍編集部)
浜田 勝己 (ファミ通書籍編集部)
渡邊 悟朗 (ファミ通書籍編集部)
小林 あおい (ファミ通書籍編集部)

コラム執筆 榎田 理子
デザイン監修・装丁 露木 健士 (ファミ通書籍編集部)
デザイン Ash Graphics
編集 石橋 宏資 (ファミ通書籍編集部)
編集補佐 石原 徹也 (ファミ通書籍編集部)
攻略協力 新山 基一

監修 株式会社カプコン

本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について (ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。本書についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、TEL03-5433-7143で受け付けています。*ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1999 ASCII Corp.

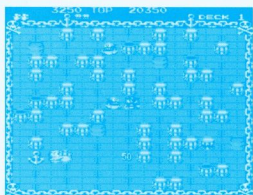
*プレイステーションは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
*セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-7572-0380-2
●1160121

Printed in Japan

OFFICIAL GUIDEBOOK



1942
 1943
 1943 (2)
 1943 (3)
 1943 (4)
 1943 (5)
 1943 (6)
 1943 (7)
 1943 (8)
 1943 (9)
 1943 (10)
 1943 (11)
 1943 (12)
 1943 (13)
 1943 (14)
 1943 (15)
 1943 (16)
 1943 (17)
 1943 (18)
 1943 (19)
 1943 (20)
 1943 (21)
 1943 (22)
 1943 (23)
 1943 (24)
 1943 (25)
 1943 (26)
 1943 (27)
 1943 (28)
 1943 (29)
 1943 (30)
 1943 (31)
 1943 (32)
 1943 (33)
 1943 (34)
 1943 (35)
 1943 (36)
 1943 (37)
 1943 (38)
 1943 (39)
 1943 (40)
 1943 (41)
 1943 (42)
 1943 (43)
 1943 (44)
 1943 (45)
 1943 (46)
 1943 (47)
 1943 (48)
 1943 (49)
 1943 (50)
 1943 (51)
 1943 (52)
 1943 (53)
 1943 (54)
 1943 (55)
 1943 (56)
 1943 (57)
 1943 (58)
 1943 (59)
 1943 (60)
 1943 (61)
 1943 (62)
 1943 (63)
 1943 (64)
 1943 (65)
 1943 (66)
 1943 (67)
 1943 (68)
 1943 (69)
 1943 (70)
 1943 (71)
 1943 (72)
 1943 (73)
 1943 (74)
 1943 (75)
 1943 (76)
 1943 (77)
 1943 (78)
 1943 (79)
 1943 (80)
 1943 (81)
 1943 (82)
 1943 (83)
 1943 (84)
 1943 (85)
 1943 (86)
 1943 (87)
 1943 (88)
 1943 (89)
 1943 (90)
 1943 (91)
 1943 (92)
 1943 (93)
 1943 (94)
 1943 (95)
 1943 (96)
 1943 (97)
 1943 (98)
 1943 (99)

1943 (100)
 1943 (101)
 1943 (102)
 1943 (103)
 1943 (104)
 1943 (105)
 1943 (106)
 1943 (107)
 1943 (108)
 1943 (109)
 1943 (110)
 1943 (111)
 1943 (112)
 1943 (113)
 1943 (114)
 1943 (115)
 1943 (116)
 1943 (117)
 1943 (118)
 1943 (119)
 1943 (120)
 1943 (121)
 1943 (122)
 1943 (123)
 1943 (124)
 1943 (125)
 1943 (126)
 1943 (127)
 1943 (128)
 1943 (129)
 1943 (130)
 1943 (131)
 1943 (132)
 1943 (133)
 1943 (134)
 1943 (135)
 1943 (136)
 1943 (137)
 1943 (138)
 1943 (139)
 1943 (140)
 1943 (141)
 1943 (142)
 1943 (143)
 1943 (144)
 1943 (145)
 1943 (146)
 1943 (147)
 1943 (148)
 1943 (149)
 1943 (150)
 1943 (151)
 1943 (152)
 1943 (153)
 1943 (154)
 1943 (155)
 1943 (156)
 1943 (157)
 1943 (158)
 1943 (159)
 1943 (160)
 1943 (161)
 1943 (162)
 1943 (163)
 1943 (164)
 1943 (165)
 1943 (166)
 1943 (167)
 1943 (168)
 1943 (169)
 1943 (170)
 1943 (171)
 1943 (172)
 1943 (173)
 1943 (174)
 1943 (175)
 1943 (176)
 1943 (177)
 1943 (178)
 1943 (179)
 1943 (180)
 1943 (181)
 1943 (182)
 1943 (183)
 1943 (184)
 1943 (185)
 1943 (186)
 1943 (187)
 1943 (188)
 1943 (189)
 1943 (190)
 1943 (191)
 1943 (192)
 1943 (193)
 1943 (194)
 1943 (195)
 1943 (196)
 1943 (197)
 1943 (198)
 1943 (199)

1943 (200)
 1943 (201)
 1943 (202)
 1943 (203)
 1943 (204)
 1943 (205)
 1943 (206)
 1943 (207)
 1943 (208)
 1943 (209)
 1943 (210)
 1943 (211)
 1943 (212)
 1943 (213)
 1943 (214)
 1943 (215)
 1943 (216)
 1943 (217)
 1943 (218)
 1943 (219)
 1943 (220)
 1943 (221)
 1943 (222)
 1943 (223)
 1943 (224)
 1943 (225)
 1943 (226)
 1943 (227)
 1943 (228)
 1943 (229)
 1943 (230)
 1943 (231)
 1943 (232)
 1943 (233)
 1943 (234)
 1943 (235)
 1943 (236)
 1943 (237)
 1943 (238)
 1943 (239)
 1943 (240)
 1943 (241)
 1943 (242)
 1943 (243)
 1943 (244)
 1943 (245)
 1943 (246)
 1943 (247)
 1943 (248)
 1943 (249)
 1943 (250)
 1943 (251)
 1943 (252)
 1943 (253)
 1943 (254)
 1943 (255)
 1943 (256)
 1943 (257)
 1943 (258)
 1943 (259)
 1943 (260)
 1943 (261)
 1943 (262)
 1943 (263)
 1943 (264)
 1943 (265)
 1943 (266)
 1943 (267)
 1943 (268)
 1943 (269)
 1943 (270)
 1943 (271)
 1943 (272)
 1943 (273)
 1943 (274)
 1943 (275)
 1943 (276)
 1943 (277)
 1943 (278)
 1943 (279)
 1943 (280)
 1943 (281)
 1943 (282)
 1943 (283)
 1943 (284)
 1943 (285)
 1943 (286)
 1943 (287)
 1943 (288)
 1943 (289)
 1943 (290)
 1943 (291)
 1943 (292)
 1943 (293)
 1943 (294)
 1943 (295)
 1943 (296)
 1943 (297)
 1943 (298)
 1943 (299)

アспект既刊案内

◆カプコンファミ通の攻略本

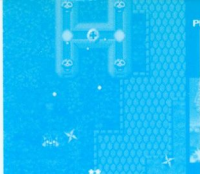
バイオハザード2 デュアルショックVer.

公式ガイドブック for ARRANGE GAME	1200円
バイオハザード2 公式ガイドブック	1300円
バイオハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド	1200円
サターン版バイオハザード オフィシャルガイド	1200円
私立ジャスティス学園 公式ガイドブック	1300円
ポケットファイター 公式ガイドブック	1200円
ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック	1400円
マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック	1100円
エックス・メンvsストリートファイター 公式ガイドブック	1250円
マーヴル・スーパーヒーローズvsストリートファイター 公式ガイドブック	1000円
ストリートファイターコレクション	
公式ガイドブック THE ULTIMATE ARTS	1100円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION	800円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック MASTER'S EDITION	1300円
プレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集	900円
プレス オブ ファイアⅢ 公式ガイドブック	1200円
ロックマンDASH 公式ディグアウトーズマニュアル	1100円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル	780円
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 公式ガイドブック	1000円
パワーストーン公式ガイドブック	1100円

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

ATHENA ~Awakening from the ordinary life~ 公式ガイドブック	950円
R4-リッジレーサー タイプ4- オフィシャルガイドブック	1100円
SDガンダム ジージェネレーション コンプリートガイド	1400円
エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~ 公式パーフェクトガイド	1300円
クラッシュ・バンディクー3 ~プットび! 世界一周~ てくてくワールドツアーガイド	950円
グランツーリスモ公式ガイドブック THE BEST NAVIGATOR	1300円
サウザンドアームズのすべて	1300円
スーパーロボット大戦F 魂の加速 コンプリートブック	1300円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド	1200円
ソニックアドベンチャー パーフェクトガイド	1300円
玉蘭物語 蘭使い公式ガイド	1100円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1200円
電車でGO! 2 公式ガイドブック	1100円
トゥルーラブストーリー2 オフィシャルガイドブック	1300円
バスランディング オフィシャルパーフェクトガイド	1100円
バーチャファイター3tb テクニカルマニュアル	1200円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ザ・コンプリート改訂版	1250円
牧場物語2 公式ガイドブック ほくの牧場へようこそ	950円
ポポログ 公式ガイドブック	1200円
メタルギアソリッド コンプリートガイド	1200円
桃太郎伝説 完全ガイド	800円
ルナティックドーンⅢ オフィシャルパーフェクトガイド	1300円
レガリア伝説のすべて	1100円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。



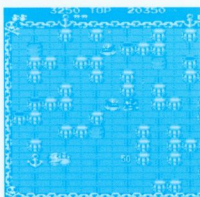
PLAYER 1

ISBN4-7572-0380-2

C0076 ¥1400E



9784757203808

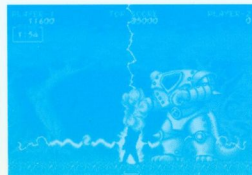


アスペクト

定価 本体1400円+税



1920076014000



1942

1943

1943 (JP)

GHOSTS 'N Goblins
GHOULS 'N GHOST
SUPER GHOULS 'N GHOSTSONSON
WILGUS
HIGH MARIU
EYED EYESCOMMANDO
MERC'S
GUN SMOKESTREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II DASH
STREET FIGHTER II DASH TURBOカプコン ジェネレーション
ミュージックガイドブック