

CAPCOM[®]

パズル素

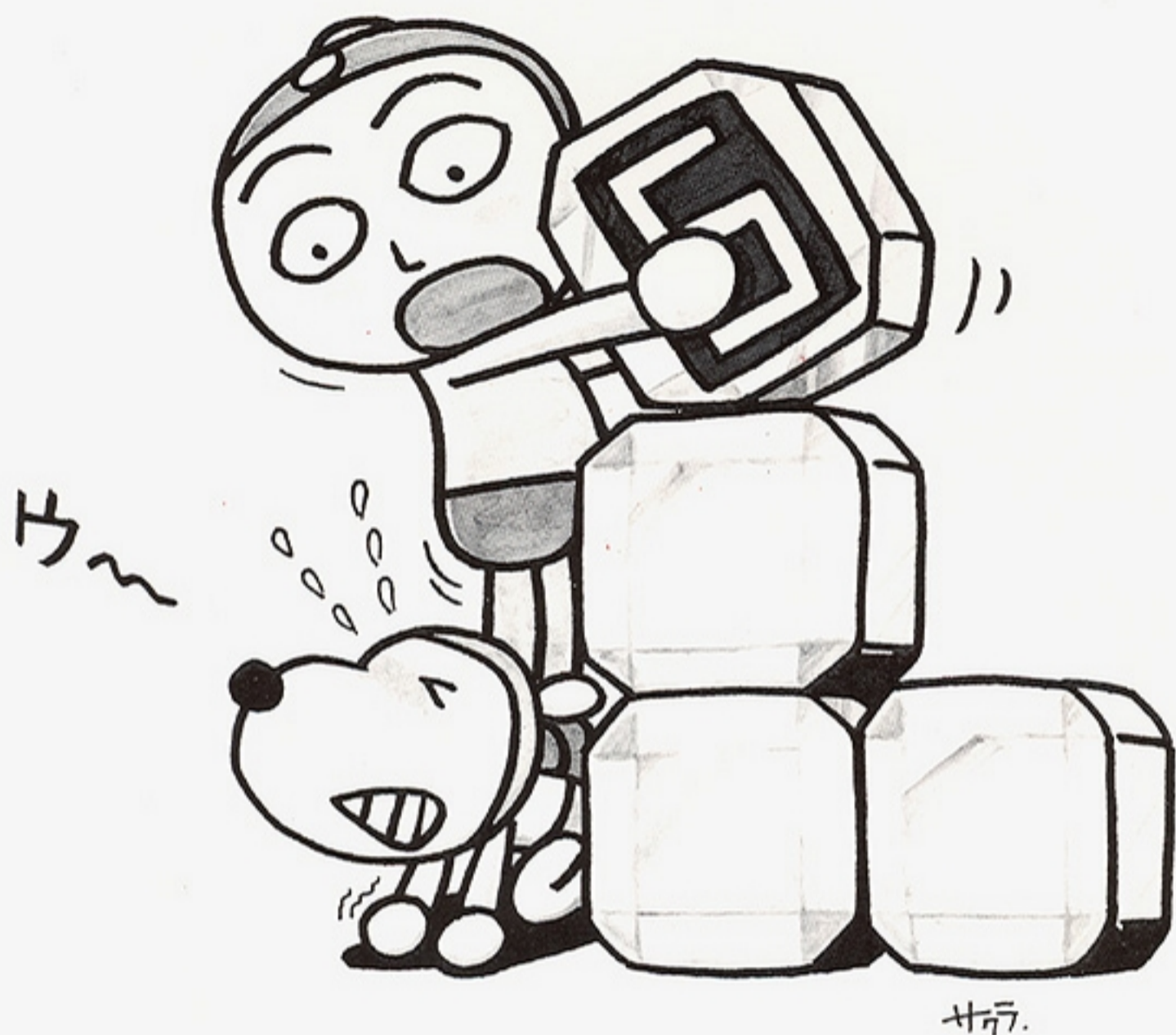
かくとう風味



SECRET FILE

パズル
FIGHTER II
スーパーパズルファイターII XTM

カワイイだけ、
おもしろいだけ。



みんなが遊べる、はじめから遊べる。

2連鎖で牽制して、4連鎖でフィニッシュ!
…って本誌は書いてあるけど、
それなのはなかなかできない。
練習しなきゃ遊べないなんて、ちょっとキビシイ。
パズルの達人になれがたいくないのに…。
「スーパーパズルファイターII-X」の「パワージェム」は、
くっつけるだけのカンタンルール。
ジェムも大きく飾るワクワク感。
壊してスッキリ、勝ちはもったもったスッキリ!!
手触りホノホノ、サワヤカパズル。
見た目とおいの、楽しいゲームです。



© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM FAX 通信 : 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評稼働中! 24時間いつでも引き出せます。

<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786
福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



えー！
これ
きるの〜？

せーらー。
せーふく
たいけつ？



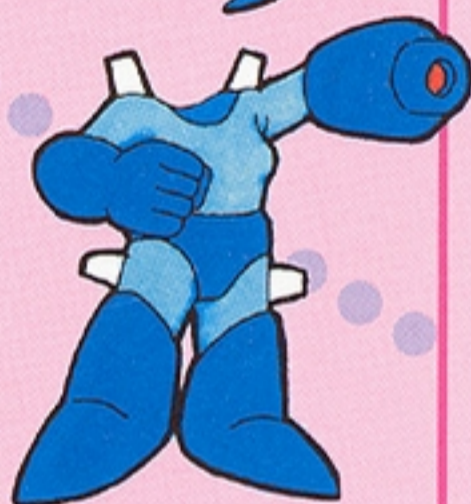
プール
びらきなの。



いくぞ
ワイリー!!



あこがれの
あのひと…。



10ページと
組み合わせて、
ジオラマを作ろう！
作り方は
5ページだよ！

特別ふるく
しゅい・さくらの
まかせ大バトル!!



きぐるみ。



おやすみ
なざ〜い。



おねえちゃん。



ふれぞ〜。



「ぜろ」の。



アイヤー!!



うみに
おでかけ。

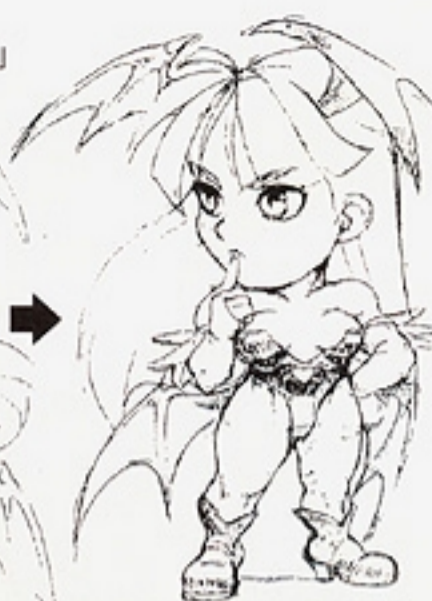


1



●デザイン室からの第一稿。と言うよりはラフっぽい。

●その2。「これくらいの方が(自分の絵には)合ってるなあ」とは担当者さんの弁。



●一步手前。この絵だけ仮キャラとしてドット絵も存在するのだ。



●で、コレ! ちいさくてもナイスパティ。グー!!

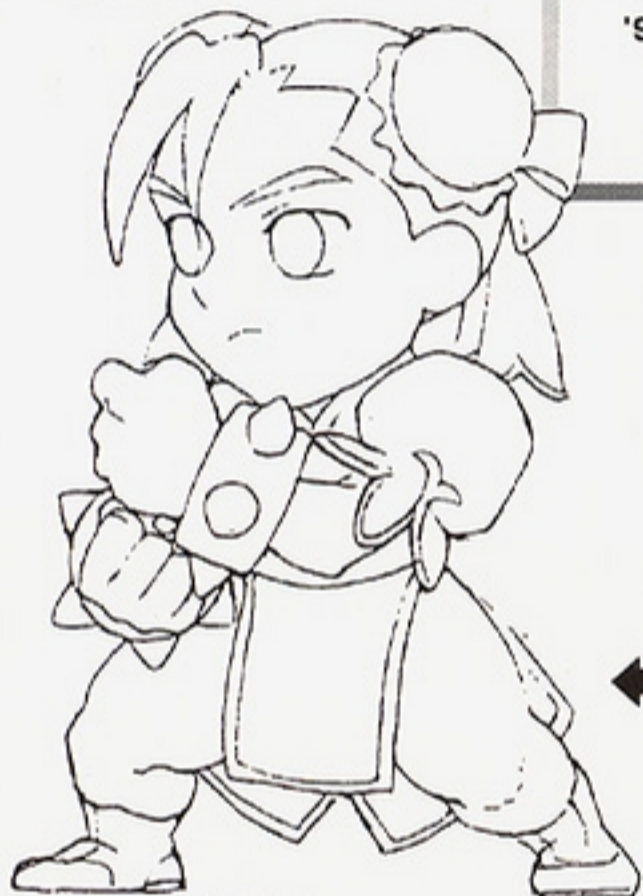
●モリガンさん。

コレは本モノ。ナイスパティだね。

キャラクターマンリ 担当する INOとマサルにおまかせ!!

スーパーバズルファイターIIxはこうして生まれた! そしてあべてが始まった!!

'95年12月某日... D&D®シャドー オーバー ミスタラを終えたばかりのボくら2人のもとに「デフォルメキャラでなんかつくって」との指令が... じゃ、まずは基本からだ!!



●じゃ。ソレ!

ちいさくても脚の太さはおなじ。パッチリ!!

●決定1コ手前。このあと手足の末端部が強調される。



●モリガンと同時に届いた一発目! 3.5頭身くらい?



●春麗さん。

激論(なんの?)の末、今回はオリジナルの服で。

●その2。小さいながらも濃々しいお姿。

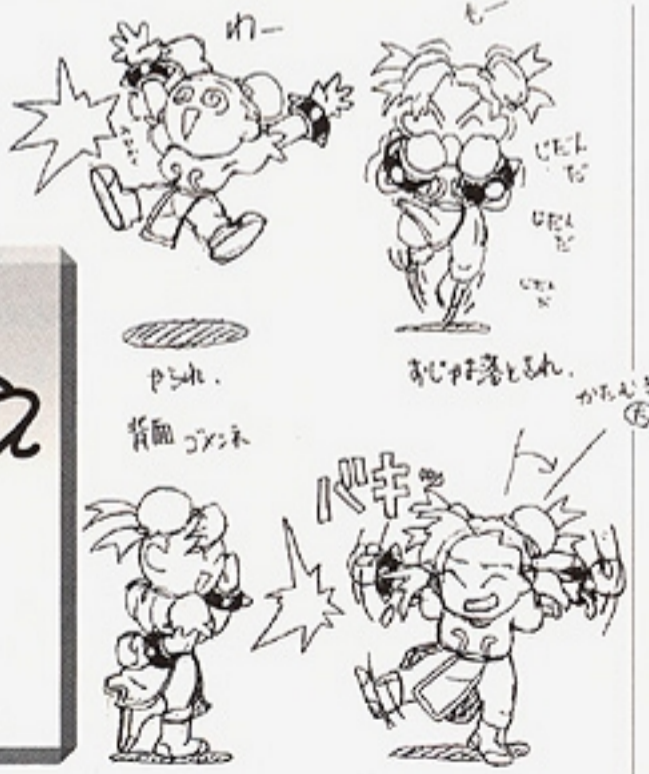


2

次は下ごしらえだね!

キャラ制作にあたってのコンセプト&アイデアを紹介!

●「こんな動きをされると面白いかなあ」って企画くんが描いてくれたスケッチ。全部作ってもらうのは大変なのであとはキャラ担当のボくらが考える。...僕らよりうまいやん(笑)



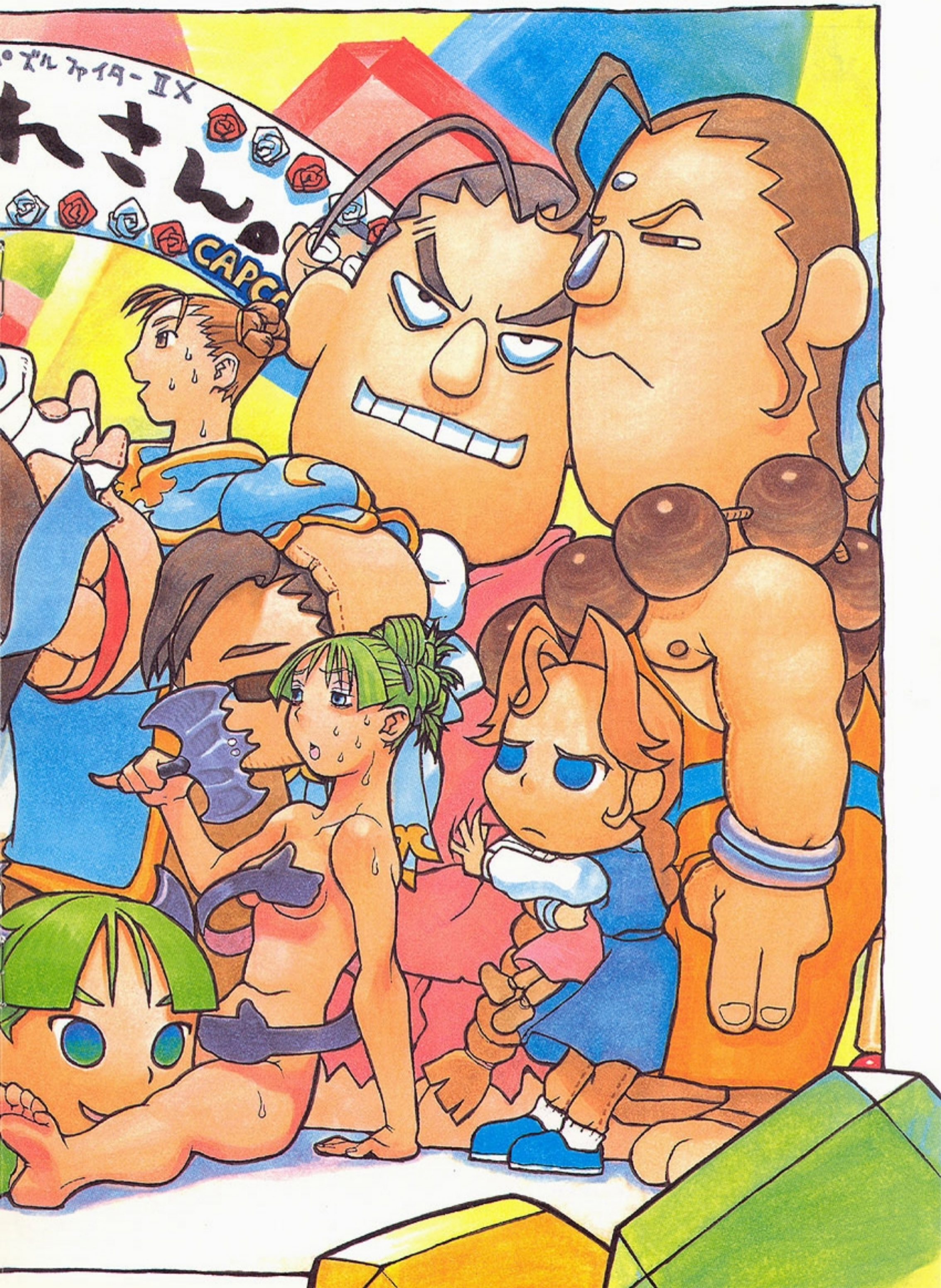
●「お人形はカオスが命です(ちがうか)どこまでカオスを崩してもいいのかなあ...って描いたラフがこれ(企画くん発)。で答えは...遊ばわかる!

キャラクターの表情について



準備はOKだ! GO! GO!!



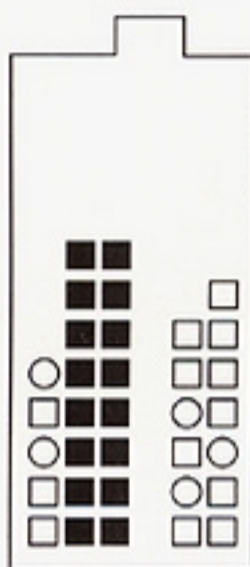


おすすめレベル
初級
中級者



元祖 ハラダ積み

- 右図のように、左から2、3列目に1色だけパワージェムの「塔」をつくり、ほかの色のジェムは両サイドに壊さないように積んでいく。
- レインボージェムが落下してきたら、両サイドのいずれかのジェムに点火する。
- 両サイドには「塔」の色を除いた3色しか使われていないため、レインボージェムによって2色となり、両サイドの連鎖が起きやすい。
- 次に、ほかの色を無視してでも「塔」に点火する。
- 1回目の連鎖による攻撃と、2回目の「塔」になったパワージェムの攻撃で、対戦相手には相当なカウンタージェムが送り込まれているはずだ！

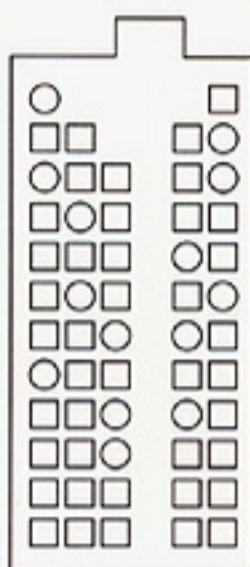


おすすめレベル
初級者

真 ハラダ積み



- さらに素人さん向け？
- 落下口の列以外に、壊さないようにジェムを積んでいく。
- そのとき、なるべくパワージェムもつからないようにする。
- レインボージェムが現れたら、1色全消しする。
- うまくいけば「フィーリング連鎖(開発用語集参照)」が起き、ジェムが大量に消滅！1発KOも可能！
- できるだけ相手より早くジェムを落下させ、クラッシュジェムがあまり含まれていない色のジェムにレインボージェムを落とすのがポイント！



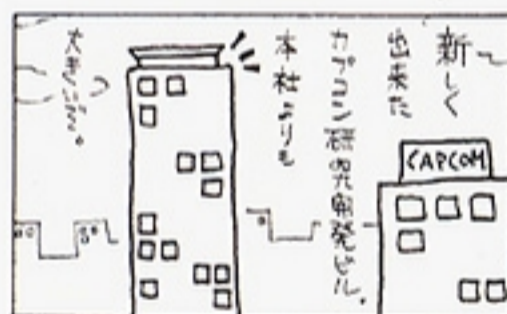
素人さん向け!

楽勝 積み方集



俗に「落ちもの」と呼ばれるパズルゲームには、「必勝」とか「常勝」とかと言われるブロック(本ゲームでは「ジェム」と呼ぶ)の置き方・積み方が存在する(らしい)。本ゲームとてその例外ではない。ここでは、開発中に注目を集めたジェムの積み方をいくつか紹介しよう。ちょっと練習すればキミもスグにできるようになる!?

引越し



スーパーパズルファイターII SECRET WORDS

- 「ウソ」
1. 自分が間違っていたときの訂正。
2. 仕事を依頼した際、相手がイヤな顔を見せた場合にすかさず使う。(例)「××のキャラを作ってください……ウソです」
- 格闘バカ
格闘ゲームだけ強い人間のこと。バカ格闘ではない。関西では略して「格バカ」
- 「ガスッ(or ポスッ)」
ツッコミをいれるときの擬音。口に発しながら地獄突きをワキ腹あたりに入れるのが通例。ツッコまれた側は「あうっ!」と応じるのがお約束。
- 「勝ってたのに」
負けおしめ。類義語に「レバー入れたのに」「回したのに」などがある。
- 「これおかしい」
対戦で負けたときにゲーム画面にむかって放つ言葉。
- 「殺す」
失敗した人に対する軽いツッコミ。
- ダーティーベレー
数々のチームの助っ人をする謎の集団。チームリーダーが「オーミヤ四天王」のひとり、「部署とぼしのCHAM GT」ということ以外は何もわかっていない。
- 「帝王」争奪戦
「スーパーパズルファイターII」のうまいソフトマン達が、連日



これであなたも
カブコン通?
開発
秘
用語集

- の攻撃音。返事に用いられることもある。やや匂う(豆が原因ともいわれる)。
- 「ぶう」やなくて
匂ったときのツッコミ。
- 「BOMBう(ぼむう)」
「スーパーパズルファイターII」というタイトルがつく以前の本ゲームの呼び名。当初、「ぼんぶう」と呼ぶ人が続出した。
- 「まあ、まあ、まあ」
某開発スタッフが話を整えるのに使う言葉。「まあ、まあ、ね」という場合もある。
- ま〜
困ったときや、上司が下らないダジャレを言ったときなどに、処理しきれずアホのふりをしながら発する怪音。
- 〇〇やられ
何かが原因となり、困った状態にあること。
(例)☆テストプレイ中にゲームが静電気によって中断した場合「静電気やられ」
☆朝、駅でトイレに行って遅刻した場合「う〇こやられ」
- 「んん? どうなんだ?」
正直 ゆうて
カブコンの某エライ人のログセ。なぜか開発スタッフも多用する。「ん〜んん? どうなんだ? 実際のハナシ」などバリエーション多し。
- 「なにをいまさら」
開発も後期にさしかかるころ、企画マンが追加(変更)の仕事に依頼しに行くと、キャラマンが決まって返す言葉。
- 「NUMう(なむう)」
「スーパーパズルファイターII」の前身にあたるパズルゲーム。諸事情により、永い眠りにつくことになった。南無う。
- ニセ
正しくない情報のこと。
(例)「あ、その企画書は前のやつなんでニセです」「だまされた」
- フィーリング連鎖
テキトーに積んだジェムが、あるタイミングで勝手に連鎖し始めること。
- ぶう
話の腰を折る、某開発スタッフ

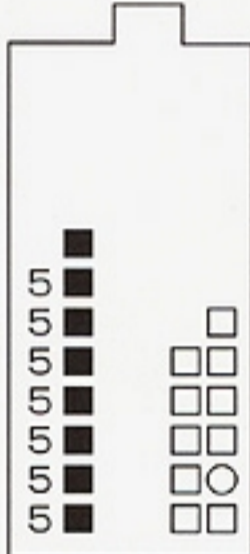
の攻撃音。返事に用いられることもある。やや匂う(豆が原因ともいわれる)。

おすすめレベル
中級
上級者



キャラ別 対策積み

- 対戦相手にもよるが、相手のカウンタージェムの落下カラーを覚えておいて、カウンタージェム(の変身)を利用してパワージェムをつくる戦法のこと。
- たとえば、図のように端の色が決まっているキャラなどは、左から2列目に同色の「塔」を積んで相手の攻撃をまち、パワージェムにしてから反撃する。
- ほかのキャラもやり方・程度の差こそあれ、基本はいっしょ。落下してくるカウンタージェムをパワージェムになるよう、あらかじめ積んでおく。やや上級者向けか?
- ただ、この積み方は、一部では「チープな積み」などと呼ばれ、敬遠される向きもある。



おすすめレベル
超
上級者

キムラ積み

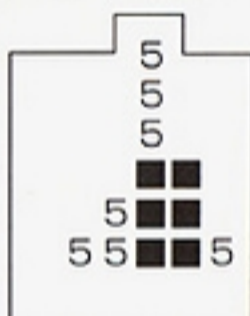
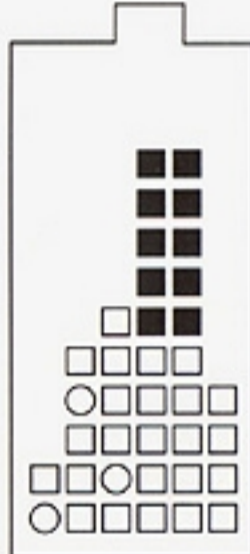
- 図のように、同色のジェムの中に他の色が混ざり、パワージェムになりえなかった状態のことをいう。図中の■は、カウンタージェムがポロッと落ちてきて、のちにノーマルジェムに変化する場合が多い。
- なんの効力もなく、本人の精神的ダメージも大きい。
- 名前は明かせないが、某開発スタッフがパワージェムをつくらうとすると、すぐこのカタチになってしまうために、この積み名がつけられた。



おすすめレベル
上級者

摩天楼積み

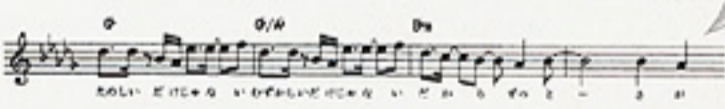
- 落下口の真下の列を高く積み上げてしまうこと。
- 落下口の下の方に大きいパワージェムができたらずと、ついつい高く積んでしまいがち。
- カウンタージェムがバラバラッと降ると、両サイドがたっぷり空いているにもかかわらず、あっさり死んでしまったりする(右図参照)。一度経験すると、みんな学習して落下口の下の方列は積まないようになる。



この思いを伝えたい

(Street Fighter 2002 Original Version)

作曲 Tetsuro



《さくら》オリジナル曲デビュー!

この思いを伝えたい

あのへへの熱い思いがとめられない!!

こんな気持ち 初めて 今、感じてる
心の中 いつも通り過ぎていた
楽しいだけじゃない 難しいだけじゃない
だからずっと、探し続けていたの
あなたに 逢うまで...

爽やかな 春風がスピードに乗り
チャンス! と言ってる
熱く 強く 弾けて
空高く 飛んでゆく どこまでも...

本気になって 初めて 今、見つめてる
駆け巡ってる この身体(からだ)の神秘を
勝つためだけじゃない 負けるためだけじゃない
戦うこと
いつか あなたに この思いを きっと伝えたい

生まれ変わってゆくことだけに
不安になっても
運(たぐま)しく 元気よく 生きてゆく
微笑(ほほ)えんで ほら、"さくら"

●作者からの(コメント)

いやー、いつかこの曲に歌詞が付くだろうと思ってましたが、まさか自分で作るなんて、夢にも思わなかったですね。でも以外に、作り出すとあっさり出来上がってしまったんです、これが...。それというのも、そもそも「さくら」のオリジナル曲を作る時に、キャラにあったメロディを、こだわって作ったからだと思っただけ...。そういう意味で、楽曲の方もオリジナルバージョンで作ってみました。まっ、普段歌詞を書いたことがなかったので、出来上がってみて、嬉しいやら、ちょっと自分でもびっくりして感じます。それから最後に、「○○だけじゃない」の○○のところは、ラップ風に乗ってくださいね。

マッチはいかが...



バトルジオラマ



谷折

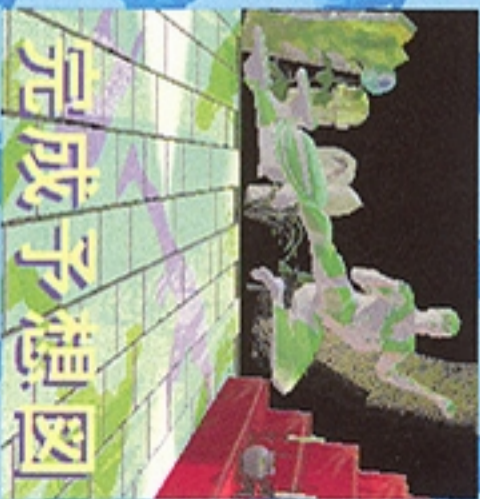
谷折

きせかえ背景 バトルジオラマ

3ページのきせかえと
いっしょにカラーコピーで
150%にして遊んでね!



好きな所に
置いてネ!!



CAPCOM STAFF MESSAGE



I N T E R V I E W

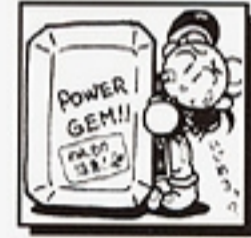
ここだけの話… スタッフ開発 雑話

「スーパーバズルファイターII」の
開発にたずさわったスタッフ達にQ&A
方式でインタビューに答えていただきました。

- Q1:「スーパーバズルファイターII」であなたが担当した仕事は何ですか?
Q2:「スーパーバズルファイターII」の今だから話せる失敗談、開発中のエピソードを教えてください。
Q3:「ストリートファイター」vs「ダークストーカー」あなたはどちらのタイプ?
Q4:プレイヤーの人たちに一言どうぞ。



●INO
A1: モリガンとリュウとフェリシアとサクラと…あとはナイショ。
A2: 実はディフォルメキャラを描いたのは初めてで、驚きました。
A3: やっぱり人間の女の子が好きなので、ストリートファイターかな?
A4: 女の子キャラがいっぱいだけど、たまにはヤローも使ってやってね。



●SPP いおりや
A1: 画面レイアウト、「メッセージ関係」といった、ゲームの外見の部分。
A2: ボイスリストができなくて、収録前に徹夜して間に合わせた。
A3: 夜中も活躍するダークな生活、でも香織がオイラの印。
A4: チビキャラたちカワイイっしょ? いっぱい遊んでやってくださいなっ。



●えだやん
A1: キャラクターデザイン、基本ボスの設定など。
A2: 描いたキャラがドットになったときすごく感動した。
A3: 「夢はひろがるね」が企画の人との口癖でした。
A4: がんばってクリアしてください。



●ぎう
A1: 主にツッコミ、ちょっとだけプログラミング。
A2: どんどん食べたから開発陣大層重要。
A3: 横モリ防止付夜用スーパー。
A4: はよ家に帰って勉強しなさい。



●SHINCHAN
A1: ソフト。(システム、デモ、バグを出す)
A2: どんどん食べる量が減って体重が50kgをきった。ソフト最軽量。
A3: 多い方。
A4: 神戸はええとこやで、何にもないけど。



●スクロール・ゲシゲシ
A1: ステージ背景やデモキャラたち。
A2: 僕らはOSDチームだったんですよ、もうバズルは簡単でね。
A3: ていうか、「ダークスカウト」中身は秘密という訳だ。
A4: 各ステージの背景の中には色んなキャラが隠れているのでさしー。



●セーラー
A1: プログラマー(SDキャラ、エンディング)。
A2: 貯金をほとんど下ろした日の夜に自宅の近くでカツアゲされた。
A3: ZEPHO 2 やってたんで「ストリートファイター」
A4: エンディングのバターンは何かバターンあるでしょう?



●Tatsuro-SUZUKI
A1: 作画、さくら、○○○○、オープニングなどを担当しました。
A2: ロケの日まで、曲データが入ってなかったこと。
A3: さくら派?
A4: さくら歌ってね!(P.9参照)



●西村 マサル
A1: チョウリ、ケン、レイレイ、ドノヴァン、あとダン。
A2: げげひいて吐きながら仕事したこと、しかも白痴に。
A3: 夢はだめなのでダークストーカーかな。
A4: たまにはバズルも面白いよ、どもだちやカッパルさんで、せひい!



●「めけさく」
A1: 背景とあといろいろ。
A2: マックのリングリングのスピードが遅すぎて髪が抜けた。
A3: どちらかというと「サイバーボッツ」
A4: オーマイガッ!



●Hiroaki "X68k" Kondo
A1: 「ボイス」と言う魔法で、キャラに命(いのち)を吹き込みました。
A2: ボイス収録では、アドリブの方に楽しいセリフが多かったりする。
A3: 夢夜での仕事が多いんで、すでにダークストーカーさだよな。
A4: 個性的なボイスを、キャラとともに叫びながらプレイしてね!!



●紫馬記(むらさきうまごやし)
A1: 企画、おもしろゲームシステムを担当、その他おもしろもろもろもろもろ。
A2: 各キャラクターの「勝ちセリフ」は、予想以上に苦労しましたね。
A3: モリガンのあのタカビーな態度は、証拠してみたくありません。
A4: いちばん対戦のツツイバズルを提供したつもりです。ご賞味あれ!

SAKI:とうとうシークレットファイルも4冊目!めでたいなったらめでたいな!
YUKI:おうおう、うかれちゃって。でも本当にめでたいね。
AKI:めでたいといえ、カプコンで新しくファンクラブができたのよ。
YUKI:そうそう。クラブ名は「カプコンフレンドリークラブ」って、ファンクラブの会員にはカプコンの情報が直接お家に送られてくるらしいよ。
AKI:ふうん。おもしろそうね。
SAKI:おもしろいならおもしろい!
YUKI:誰かこの子を止めて…。
AKI:詳しいことを知りたいわね。
SAKI:カプコンフレンドリークラブ事務局があるんだって。ね〜行ってみようよ。
AKI&YUKI:はいはい。
AKI:という訳で、今日はカプコンフレンドリークラブ事務局にお邪魔しています。
SAKI:わあ。お便りがたくさん。
CFC事務局の方(以下CFC):
これらはカプコンゲームのファンの方たちからのお便りなんだよ。
YUKI:こんにちは。お邪魔しています。こちらは、カプコンフレンドリークラブの担当者さん。
SAKI:お便りってことは、もうクラブメンバーがいるのですか?
CFC:カプコンフレンドリークラブは今年の4月1日に設立して、まだ数か月しか立っていないけどお陰様で、既に



●カプコン シークレットガールズ ●
AKI / SAKI / YUKI
たくさんのメンバーがいますよ。
AKI:なぜ、カプコンフレンドリークラブを作ろうと思われたのですか?
CFC:ファンの方からファンクラブ設立のご要望が多かったのもあるけれど、カプコンゲームをこよなく愛して下さっているファンの方々に何かしたいという気持ちからかな。
YUKI:なかなかかきずなことを言ってますねえ。それにしてもファンクラブってどんなことをするんですか?
CFC:会員の方には年に6回、隔月のペースで「CFC STYLE」と言う会報が送られるんだ。「CFC STYLE」は、普通の会

報と違って6回のうちの3回は最新ゲーム映像、ゲームスクリーンなどを盛り込んだオリジナルビデオを、また残り3回はメンバーからのお便りや、情報、イラストなどから作られるファンブックをメンバーに送るんだ。
SAKI:すごい!ビデオまでもらえるの?私もはりたい。どうしたらいいんですか?
CFC:カプコンフレンドリークラブのチラシに専用の郵便届込用紙がついていますので、それで年会費として3,000円入金してもらえれば自動的に入会できるよ。
AKI:このチラシですね。今申し込みして頂いた方にはフレンドリークラブのオリジナルシステム手帳かオリジナルリュックのいずれかがもらえる特典もついているんですね。
YUKI:メンバーズカードももらえるし、その他にもいろいろの特典があるのね。
SAKI:しかも3,000円なんてお得だネ!このチラシはどこでももらえるんですか?
CFC:カプコンフレンドリークラブ事務局までお電話いただければすぐお送りしますよ。
SAKI:わたしはこのままもらっちゃっていい?
YUKI:ここにこんなにチラシもあることだし、シークレットファイルの読者の皆さまにも、チラシわけて下さいよ。
CFC:結構ですよ。好きなだけ持っていっ

て下さい。
AKI:ありがとうございます。では、遠慮なく持てるだけ♥
YUKI:AKIったらそんなに…。
SAKI:と言うわけで、シークレットファイルの読者の皆さまには特別にお送りしますので、裏表紙の宛て先までお手紙ください。
CFC:ちょちょっと、特別だなんて…先ほども言いましたが、事務局でも受け付けておりますので、事務局まで連絡頂いても、お送りできますので、よろしくお願ひします。
AKI:すみません。SAKIはただシークレットファイル係にもお便りがほしいと言いたかっただけなんですよ。
YUKI&SAKI:シークレットファイルのご感想やメッセージなど、皆さまのお便りお待ちしております。よろしくね♥

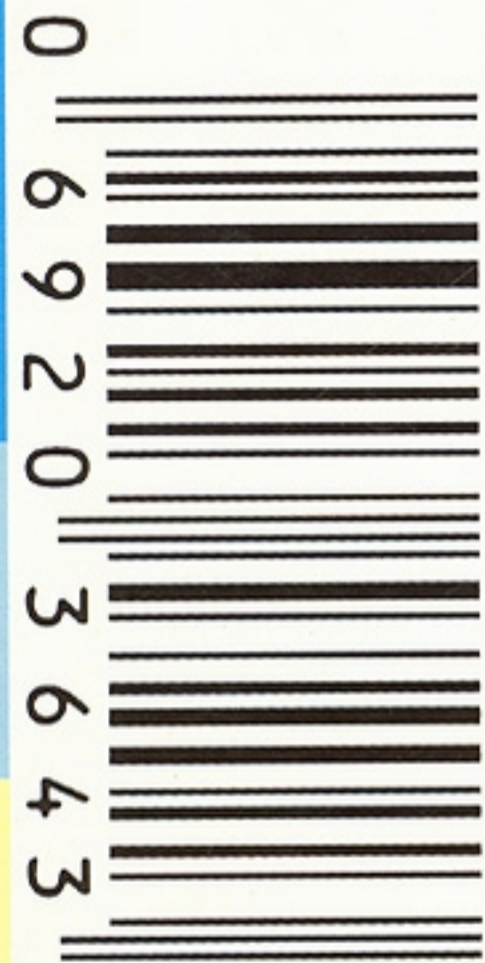




たのしいパズルと
おなじみの対戦格闘が
ドッキング!!
みんなでなかよく
遊んでネ!



ゆがいな仲間が他にも
いっぱいいるよ!



賞味期限

00.0.0

品名	パズル
主原料	放浪格闘家・蝙蝠女・ 女子高生・狩人・猫娘・ 中国娘・キョンシー・ パツキン格闘家
製造者	株式会社 カプコン [®] シークレットファイル係 〒540 大阪市中央区内平野町 3丁目1番3号 TEL. (06) 920-3643 FAX. (06) 920-5151