

# 革新

Innovation

キャプチャー画像：Windows版より

1993年12月『バーチャファイター』がリリースされた。後にゲームセンターで大ブームを巻き起こす3D格闘ゲームの原初である。当時、ポリゴンによる3DCGはまだレースゲームなどに使われ始めた程度で、まだ本流となるには程遠い立ち位置であった。しかし『VF1』の「まるで人が動いているかのような」自然なモーションはそれまでの3Dゲームとは一線を画する存在だということは一目瞭然だった。

だが『ストリートファイターII』を筆頭とする2D格闘ゲームがゲームセンターの絶対王者である時代には明らかに「異質」の存在だった。操作形態もボタンでガード、パンチとキックは1つずつという独自さも相まって、その面白さや奥深さは理解されにくかったのだ。盛り上がったのは新宿などの一部の大都市のみで全国区とはならなかったが、この東京各地で名を挙げたプレイヤーたちが後のバーチャブームを牽引する立役者となるのだった。

キャプチャー画像：Playstation2版より

前作『VF1』をプレイしていた者ほど新作『バーチャファイター2』の進化には驚いたであろう。ソリッドなキャラクターが印象的だった『VF1』に対し『VF2』は圧倒的に「なめらか」だった。アドバタイズデモの華麗な酔拳演舞、より「人らしく」なったモデリング、存在感あふれる生物的なモーション。まさに3Dゲーム新時代の到来を告げる鎗矢そのものであった。

新基板「MODEL2」は秒間60フレーム、約30万ポリゴン/秒の描写能力、テクスチャマッピングと「MODEL1」を遥かに凌駕する性能アップがなされた。

『VF2』以降も様々な良作が産み出され、セガの90年代におけるアーケード黄金時代を支えた名基板である。

ゲームバランスも前作よりさらに優れたものとなり、対戦プレイの奥深さから『VF2』は全国的に人気爆発。『VF1』時代のトッププレイヤーたちがメディアに取り上げられた事でさらにブームは過熱。セガサタンの普及にも大きく貢献しセガ初の100万本突破を達成した。リリースより10ヶ月後にバランス修正版である『VF2.1』にアップデートされ、人気は確固たるものとなる。

リリース 1994年11月

基板 MODEL2

移植作 SS(1995年12月1日)・WIN(1997年9月5日)・GEN(1997年1月)・PS2(2004年10月14日)・PS3/X360(2012年11月28日)・PS3『龍が如く5』内ゲーム(2012年12月6日)

関連作 『バーチャファイターキッズ』AC(1996年3月19日)・SS(1996年7月26日) / 『バーチャファイターmini』KG(1996年3月29日) / 『ファイターズメガミックス』SS(1996年12月21日)

リリース 1993年12月

基板 MODEL1

移植作 SS(1994年11月22日)・32X(1995年10月20日)・WIN(1996年6月26日)

関連作 『バーチャファイターリミックス』AC(1995年6月14日)・SS(1995年7月14日)

Virtual Fighter

Virtual Fighter

Impact

衝撃



『バーチャファイター』はセガを代表するタイトルなためコンシューマ機やPCに多くのタイトルが移植されてきた。特にセガサターン版『VF2』はミリオンヒットとなりハードを代表するタイトルである。しかし「光あるところに影あり」。バーチャの名を冠すゲームの中にも迷作・問題作は存在する。その知られざる黒歴史の数々を暴いてみせよう。

TEXT by Pin

## PlayStation2 / ゲームキューブ版『バーチャファイター サイバージェネレーション ～ジャッジメントシックスの野望～』

セガ / 2004年8月26日発売 / 6,800円 (税別)

### 電腦世界で強くなれ!まさかのアクション RRG !



PlayStation2 版パッケージ



バーチャ戦士が戦った時代より数十年先の世界。ネット上の仮想現実空間「ネクサス」がJ6に狙われているという設定。各所に隠された「バーチャソウル」を開放すると必殺技を学べ、装備することでデュラルのように様々なキャラの技が使用可能となる。

キッズ層をターゲットにした作りだが、ゲーム自体はかなりシビア。バーチャというよりは『スパイクアウト』。アスレチック要素が強いのに視点が自由にならないのが致命的で、死んだらセーブ箇所からやり直しという典型的なひと昔前の不親切ゲー。ジャッキーなどの英語キャラが日本語を喋るのがちょっと新鮮。

## Genesis 版『VirtuaFighter2』

[US] セガ / 1997年1月発売 / 価格不明 [UK] セガ / 1997年1月発売 / £44.99

### Wii で配信もされた日本未発売品

サターンで『VF2』が発売された時も北米ではまだまだGenesis (北米版メガドライブ) が現役であったため発売された作品。メガドラ末期の作品だけに完成度は高く、独歩頂膝や崩撃雲身双虎掌までも実装されているが、シュンとリオンが居ないのは残念である。欧州版はパッケージデザインが異なり、左側に大きく「MEGADRIVE」と書かれている。



## メガドライブ版『V.R Fighter VS Taken2』

GameTec(?) / 発売日不明 / 価格不明

### バーチャ vs 鉄拳?...ではない中華系パチモン

タイトル画面は『V.R Fighter VS Taken2』であり『バーチャファイターVS鉄拳2』でないところがミソ。タケン2である。しかも『ファイティングバイパーズ』のバンやハニーまでいるというカオスっぷり。正規版には居ないシュン・リオンの追加がポイント高し。この無茶苦茶さが昔の中華系勝手移植作の醍醐味である。

ゲームの出来栄は...言うまでもなからう。ゲームバランスは崩壊気味。友人とグラグラ笑いながらプレイするのが正しい楽しみ方と思われる。夢のクロスオーバー作品『プロジェクトクロスゾーン』を先取りしたと言えなくはないが、言ってはならない。

なお類似品でメガドライブ版『鉄拳SPECIAL』という物も存在するが、この鉄拳キャラを流用したと思われる。



カートリッジ寸法を全く考慮していないラベルデザインが凄い!



ARCADE モードクリア画面



背景にはバイパーズのクマ!

# ダーティプレイの意図

## 多夢

3Dプリンター「Qholia (クホリア)」製作販売会社 株式会社久宝金属製作所 代表取締役。ZAN 兄氏の実兄。ドラゴン時代は研究・参謀役を務めた。http://q-ho.com/

## ZAN 兄

1995年開催の全国大会「マキシマムバトル」優勝者。現在は整体&メソッドトレーナー「LEOメソッド」代表。整体師やトレーナー育成として活躍。http://leo-method.com

VF2 公式全国大会「マキシマムバトル」優勝者 ZAN 兄。その輝かしい経歴とは裏腹に大会でのファイトスタイルが物議を醸した。その批難されたプレイはどのようなものだったのか？ また関西の強豪 大門ラウを擁したゲームセンター「ドラゴン」とは？ 東京メディア一辺倒だった時代に抗う挟持とは？ 23年の時を経て今明かされる伝説の京都勢の真実に迫る！

## Interview by Pin

### ザンギエフ兄貴

—お二人のご出身は京都でいらっしゃるんですか？

**ZAN 兄** いえ、違います。生まれは大阪なんですけども、奈良育ちです。でも丁度、大学の時に兄と2人で京都に下宿していたんで。同じ学校だったので。

**多夢** 同じ学年。

**ZAN 兄** 同じ学年(笑)。なぜかなー

みたいな感じなんですけど。

**多夢** 同じ下宿に、2部屋ある広めのところに借りて一緒に住んでたんです。

**ZAN 兄** それが丁度、関西勢が拠点にしてた「ゲームズドラゴン」【※1】というゲーセンの300メートルぐらいしか離れてないところで。

—そこはもともと賑わっていたような店だったんですか？

**多夢** できたばっかやったんですよ。その前に「千本」いう通りが。

—千本商店街。

**多夢** 商店街の上りのところに「キング」というゲームセンターがあって。京都一円にあるチェーン店の一つで、すごいちっちゃい店なんですけど。

**ZAN 兄** 僕たちが下宿を探しに来た時に、丁度そこで『ストII』あったからワーっていっぱい対戦してて。

**多夢** よそから人間が来て「結構ザンギうまい」みたいなになって。

**ZAN 兄** 僕が背が高かったんで、あいつは「ザン兄」だって言われるよう

になって。

—ザンギ兄さん。

**ZAN 兄** そう。ザンギエフアニって。**多夢** 顔も似てるし兄弟っぽいて。しかも、こいつのほうがでかいから。当時、僕よりふけてたんで裏で「ザン兄」って呼ばれてて。

**ZAN 兄** 裏で呼ばれてたのをあとで知って。『ストII』が好きだったんですよ、初代からだいぶやってたんで、その時はもう『ダッシュ』ぐらいだった？ 『ターボ』出てたっけ？

**多夢** 『ターボ』出てた。京都行った時はもうすでに出てたから。

—その店ではかなりバリバリと強いほうで？

**ZAN 兄** そうですね。そこで何回か行ってたくらいだもんね。

**多夢** 「キング」は下宿探しに行っただけで、そのあとすぐに「ドラゴン」ができたんですよ。

**ZAN 兄** で、常連と友達みたいになってきて。そしたら、ZAN 兄、ZAN 兄って呼ばれて、何の話だっかって。僕のことやったってみたい(笑)。

—なるほど、自分から ZAN 兄と名乗ったわけでは。

**ZAN 兄** 全く全く。兄でもないし、弟だから(笑)。

**多夢** いつも一緒にいるじゃないですか。兄弟だから当たり前なんですけど。大学では勝手にホモって思われてましたからね。別な意味で兄弟って思われてましたからね(笑)。

—違う意味で(笑)。

**ZAN 兄** マカオに行っただけで性転換してたとか(笑)。

**多夢** 誰かがわざとウソの噂流してんなあ、あれ。同棲してるらしいって。**ZAN 兄** だから、京都は大学の時代だけです。

**多夢** 4年間だけ。

—てっきり京都の人かと思ったけど、そうではなかったんですね。

ど、そうではなかったんですね。

### 極めたストIIターボ

**ZAN 兄** 僕『ストIIターボ』で全国大会あったら確実に優勝できると思ってたぐらい。

—それぐらいやり込んでて。

**ZAN 兄** いや、もう死ぬほど極めたぐらいのレベルなんで。

**多夢** ダルシム立ち大キックに頭突き合わせるような感じやもんね。

**ZAN 兄** そうですね(笑)。のぼりで頭突き合わせに行く。

**多夢** いきなり画面の端っこだルシムビヨるんですよ。何が起こったか分からんみたいな。

**ZAN 兄** ドスっていきなり。相手めちゃくちゃバニくってるんですけど(笑)。

**多夢** 立ち大キック出した瞬間ビヨるんですよ、一撃で。

**ZAN 兄** 相手の攻撃、パターンを見切ってますね。下蹴り下蹴り、はい次大キック来るねんって。

**多夢** 相打ちになる。相打ちなのはかえっていい、すぐ着地できるからね。

**ZAN 兄** というのをやったりね。あと、スクリーしながらダブルリアットするとかね。

—え？

**ZAN 兄** 『ストII』って、押したあとに判定する時間があるんで、ダブルリアット押す押す離すっていうので、どっちもコマンド入力できるんですよ。なので、ちょっと中途半端な位置で波動拳重ねてきたヤツとかを、起き上がりにダブルリアットしながらスクリーしたら、どっちかが入るといふね。

—2 択みたいな感じで。

**ZAN 兄** そう(笑)。自動2 択が入

るみたいな感じ。

—『ストII』の大会とかは出なかったんですか？

**ZAN 兄** 『ストII』自体はありましたが、『ターボ』はなかったんですよ。『ストゼロ』の大会は出たんですけど、2 回戦ぐらいで負けたかな。『ストゼロ』あんま好きじゃなかったんで。

**多夢** 『ストゼロ』そんなやってなかったもんな。だいたいザンギの「バニシングフラット」【※2】できてから興味なくなったもんな。

**ZAN 兄** あのスカリポーズが出てから、全く興味なくなったんですよ。

**多夢** それまではザンギって、立ち中パンがめっちゃ隙が少なかったんですよ。ザンギの技のわりに。

—チョップみたいなやつですね

**ZAN 兄** 水平チョップ、素早いヤツだったんですよ。

**多夢** これを見せながら前に歩いて行ったら、入れ込みスクリーしながら、牽制しながら歩けたんですね。

**ZAN 兄** 僕、すべてのパンチに対してスクリーコマンド入れ続けながら前に進むってことをしてたんですよ。

—怖っ！

**ZAN 兄** だから、シュッシュュッシュュっていいながら、どんどん近付いていくんですね。

**多夢** 近付いてきながら、近付いたら。



ザンギエフの中パンチ「カウンターチョップ」

※1 正式店名：ゲームス・ドラゴン。京都市上京区千本通商店街に存在したゲームセンター。現在は動物病院になっている。

※2 「スーパーストリートファイターII X」より追加された技。前進しつつ光る掌をくり出す。相手の飛び道具を相殺できるのが特徴。



**ZAN 兄** 範囲に入った瞬間にビョーンって吸いこむっていう。だから、しょっちゅう波動拳が下でピューンって飛びながら、上でスクリーでキュルキュルキュルってなるのがしょっちゅうあったんですよ。

**多夢** 判定延びんねんな。吸われると判定延びるから。

**ZAN 兄** 波動拳ってした瞬間に一瞬判定が延びるから、そこシューンって吸い込めるんですよ。丁度、出がけで。  
**多夢** 技の出がかりとあって、パンチが成立してても、空キャンかかったりするんで。

**ZAN 兄** 押した時と離れた時に判定が出るので、どっちでもいけるんですよ。

**多夢** それと、別に技を出したボタン以外でも反応するんで、中パン出したあと、ずらして、大パンと弱パンもべべって出して離すと、その押したり離したりしてるフレーム全部で判定しようとするんで、その間に相手が距離の中に入ったら、相手が技出しながら吸われてくれるんですよ。すべて。

**ZAN 兄** ていうのを研究したりしたりとかな。その当時、あんまり思いきり研究する人というのがいなかったんですよ。

**多夢** いても、それが広まることがない時代やったんで。

——それこそゲーメストのムック本ぐ

らいですね。

**ZAN 兄** ほんまにそうですね。

——それに書かれとることがすべての時代でしたし。

**ZAN 兄** で、僕たちの考え方は、システム的にどうなってんの？ みたいなところから追求していくみたいな感じやったんで。

## 投げキャラを辞めてアキラへ

**多夢** 『バーチャ』は特にそうだったよね。それができるゲームやったんで。

**ZAN 兄** 重力とか、人がのけぞるタイミングとか、例外なしに一定の式の中に当てはめて動いてるので、法則見つけたらこうなるやろという予測が立つみたいなところがあるゲームだったんで。

——プログラムなんで、当然といえば当然なんですも。

**ZAN 兄** そういう視点でゲームをしている人があんまりいなかった。

——で、大学1年生ぐらいの時に『バーチャ1』が出た。【※3】

**ZAN 兄** 『1』は出てましたね。『1』は全く興味なく。

**多夢** 終盤にちょっとやってたな。

**ZAN 兄** 対戦するにはク○ゲー過ぎるじゃないですか（笑）。理不尽極ま

りないみたいな感じなんで。あと僕、今だから言いますが、『バーチャ』の操作性すごい苦手なんです。僕いまだに、裡門と躍歩のコマンド【※4】、使い分けられないですから（笑）

——ええ？ マキシマムバトルとった人がそんな（笑）。

**ZAN 兄** いや、アキラ使ったのもコマンド一番簡単だったからっていうね。あとガンガン攻められるというのがよかったですよね。

——そうですね。攻め攻めなキャラでしたもんね。

**ZAN 兄** 嫌がらせもできるし、みたいなところも。

**多夢** とりあえず最速で躍歩出せたら強かったし。

——ザンギ好きな人でしたら、だいたいウルフとか、そういう投げキャラに行くのがパターンかと。

**ZAN 兄** ジェフリーとかね。だから最初、『バーチャ1』の時はジェフリー使ったのを『2』になって、やったんですけど…投げキャラ、ねえ。ちょっとしっくりはこなかったんですよ。で、アキラでなんか三段（崩撃雲身双虎掌）が出だして、「あ、面白い！」と思って。あれは僕ら、友達とゲームセンターでみんなで見つけてね。

**多夢** コマンドね、雑誌出る前にすぐに。

——よくもあんなに見つけましたね（笑）。

**ZAN 兄** たまたま、1（崩拳）・2（鶴子穿林）まで入っちゃって、なんだこりゃって。これなんかあるぞって、1・2のあとに何かあるかと、いろいろ試したら。

——いろいろ試してたら3つ目（双掌）出た、みたいな。

**多夢** かなり早い段階でそれ使ってたんで。コンピューターが使い出すんですよ、あれを。プレイヤーの技を使え

ば使うほどコンピューターも使ってくるんで。「ドラゴン」のヤツはやたら使ってくるみたいな（笑）。

——「ドラゴン」のアキラ、なんか異様に強いみたいな（笑）。

**ZAN 兄** 意味分からなく強いみたいな（笑）。

## 立ち斜上の開発

**ZAN 兄** あの時、『ストII』時代の友達がやることなくってきたから『バーチャ』にシフトするみたいな。わりとそのまんまシフトして。みんな研究熱心な感じだったんで。終わりがけにキックキャンセルして、動き止めるみたいなのあるじゃないですか。

——変な固まり方するやつですね。

**ZAN 兄** あれもうちが開発したんですよ。オオスギくんという。だいぶ早いうちから、「ドラゴン」ではあれやってたんもんね。

**ZAN 兄** おちよるためにやるというね（笑）。

**多夢** わりとね、向こうでやったらめっちゃ相手が怒るようなことでも、「ドラゴン」の仲間内やったら、別にそんなに、関西人なんで。「何しよんねーん」みたいな感じで。

**ZAN 兄** 「わ、うっざ！」とか言いながら、お互いね。

**多夢** 周りから見たらめっちゃヤジとんでるし、ガラ悪いようにしか見えなかったと思うんですけど（笑）。フレンドリーなんです。

**ZAN 兄** 全然ケンカとかなかったね、「ドラゴン」ではね。

——今のゲームでしたら、発売されると同時に技が全部公表されますけど、『バーチャ』の時はインストカードに書いてあるもんぐらしかなかったですし。

**ZAN 兄** 結局その当時は、工夫した者が勝つみたいな感じだったんですよ。あと、地方色がめっちゃくちゃあったんですよ。それぞれが研究して変な感じになったんで。

**多夢** 京都は本当に最先端をいったよね。立ち斜上とかもね、相当。マツイくんというコマンド入力があったらと、まい友達と、大門（ラウ）とか「なんかこんなん（立ち斜上）出るけど」って（笑）。【※5】

**ZAN 兄** たまに立ったまま出るけど何？ みたいなのもあって。

——それも同じよう入力をいろいろ試してみても。

**ZAN 兄** 昇竜拳コマンド的にやったらすぐ出るよねってやってみて。

**多夢** そのあとすぐ、立ち斜上の後にすぐにファジーガード【※6】と台湾ステップ【※7】…とは呼んでなかったですけど…もう見つけてたんですよ。ただファジーガードはいいんですけど。

**ZAN 兄** 台湾ステップは入力が面倒くさいという理由だけで却下されたというね（笑）。

**多夢** だいたいみんなバックダッシュ嫌う人が多かったんで。あれ基本、前後ろ全部、しゃがみやけど全部バックダッシュじゃないですか。なので、基本的に戦法に採り入れられなかったんですよ。ただ、理屈は分かっていたんで、コマンドだけ入れて、瞬時にファジーガードに移行とかというのは見えない形でやってたんですよ。

——台湾ステップは台湾のプレイヤーが広めたという感じにはなりましたけれども。

**多夢** あのプレイスタイルを選ぶ人がおらんかったというね。

**ZAN 兄** だけの話だったんですよ。

——知っと思ったけれども。

**多夢** システム的には。

**ZAN 兄** 「大門にそれやったらええのに」って言ったら、「面倒くさい」って言われて終わったという（笑）。

**多夢** だって前進するほうが強いもん、言われたみたいな。

**ZAN 兄** アキラ別に前前が多いから、わざわざ下で移動することがあんまりなかったんで。

**多夢** それと、もっと強力な入れ込みあるしな、アキラには。受け身に回る必要がないというか。

## PKG同時押しボタン

**ZAN 兄** 独歩頂膝（K+G 後G 離す）の存在があったじゃないですか。

**多夢** 独歩って変なコマンドでしょ。あれバグ技やったらいいですけど。

**ZAN 兄** アキラしか出せないんですけど。K + G 同時押しで 1/60 秒でG 離れたときにだけ膝が出るという。1 フレームしかないんですよ、それが。

**多夢** この技はおかしいんですよ、理屈的に。『バーチャ』の入力システムだと、K + G 同時押した瞬間にキック入力が成立するはずなんです。それを成立した技をゆがめて、なぜ膝が



独歩頂膝  
「バーチャファイター2 マニアックス」より

※3 『バーチャファイター（1）』は1993年12月リリース。以降は『2』1994年11月、『3』1996年9月、『4』2001年8月、『5』2006年7月という流れ。  
※4 裡門頂肘は⇒⇒P、躍歩頂肘は⇒⇒⇒P。VF2の躍歩頂肘は極力な中段攻撃なため、開幕時に撃つアキラ使い多し。

※5 ラウの固有技「斜上掌」は通常では▲Pだが、☺☺▲Pのコマンドで立ったまま出すことが出来る。このテクニックが知られると同時に全国のラウ使いがこぞってマスターし猛威を奮った。

※6 シャがみから立ち上がるまでの数フレームの間にニュートラルガードすることで中段と投げを同時に防ぐテクニック。

※7 シャがみ状態のまま前後にステップ移動するテクニック。マキシマムバトルに招かれた台湾プレイヤーが使ったためその名が広まった。



「天空に輝く八つの星、真の強さを知る者のみが見えるその星を求めた者がいた。人は彼をバーチャファイターと呼ぶ!」(何で!?)

TEXT by HED



セガサターン版「2」の発売を2ヶ月後に控えた1996年10月2日、そのアニメは始まった!もはや社会現象と言っても過言ではない「バーチャファイター」人気の真っ只中、セガお得意のメディアミックス戦略でファン層の拡大を狙ったアニメ版「バーチャファイター」を振り返ってみましょう。

DATA  
放送期間: 1995年10月9日~1996年6月27日  
放送尺等: 1話30分(全35話) 放送局: テレビ東京  
原案: 鈴木裕 プロデューサー: 尾崎穂通 監督: 殿勝秀樹  
音楽: 大塚薫 シリーズ構成: 上代務  
脚本: 吉田玲子、笹原邦暁、田村竜、小出克彦  
キャラクターデザイン・作画監督: 田中良



バーチャ黄金期ですねえ、この時期。サターンでバリバリ「2」を遊んでいた頃。

セガはファン層の拡大を狙って様々な商品戦略を行っていましたが、アニメ版は小学生をターゲットにしていたと言われていましたね。自分は大学生の時でしたけど。懐かしいなー。どんなストーリーだったかというところ……。

STORY  
アメリカで修行する八極拳士・結城晶は、偶然入った中華食堂で怪しい男たちに追われる少女パイと出会った。なりゆきで彼女を助けた晶は、ジャッキーやサラ、ウルフやリオンたちと親交を深めつつ、邪悪な武芸道場・虎燕館や死の商人・ラファール社、そして狂気の女科学者・エヴァと闘うのだった。

原作であるゲームがかなり沈黙のストーリーというか、ほぼ何も語られなかったのが、アニメのプロフェッショナルたちによりうん百倍に広げられたバーチャの世界。ただし基本的な設定やストーリー骨子は忠実に守られています。



全てはここから始まった!懐かしい「(餃子を口に含んでのキス)」のシーン。

「トラウマ」と大騒ぎするパイですが、晶にDANDAN心魅かれてくというアニメならではの展開に。



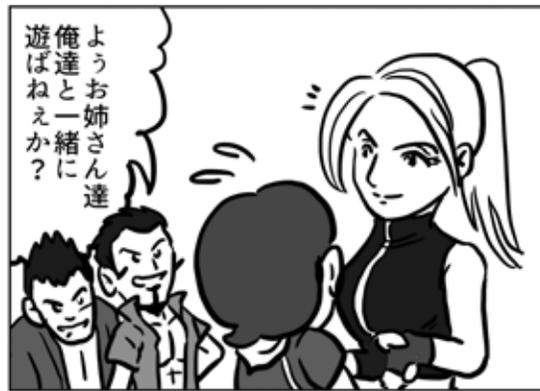
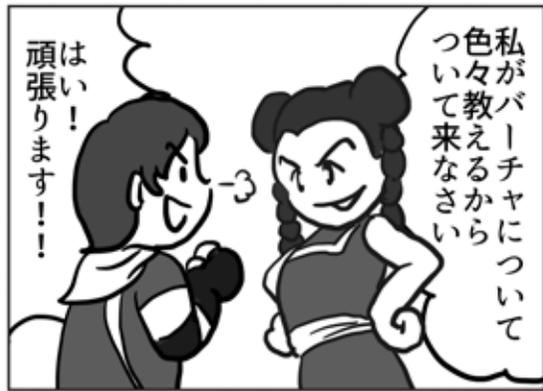
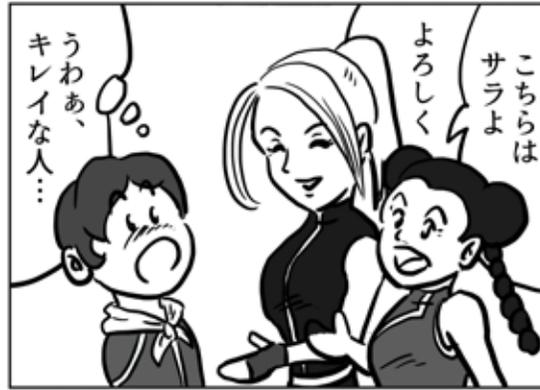
もう一つのキモは、虎燕拳の総帥ラウが姿を消したことをいいことに、ほぼ犯罪組織である「虎燕館」を創設、パイを花嫁にして真の総帥になろうと画策するラウの一番弟子「リュウ・カオルン」との戦い。しかしリュウは帰ってきたラウに説教されボコられた拳お抱えだったエヴァ博士に裏切られ殺されてしまう。可哀想なヤツ。



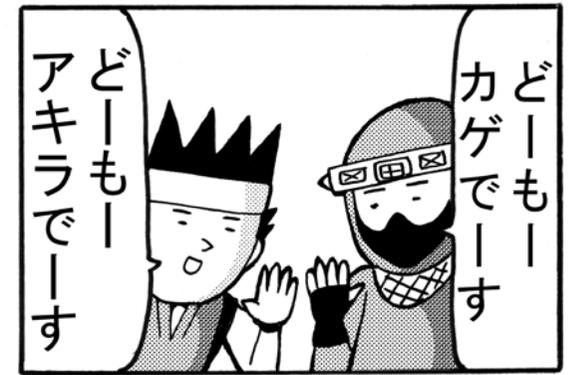
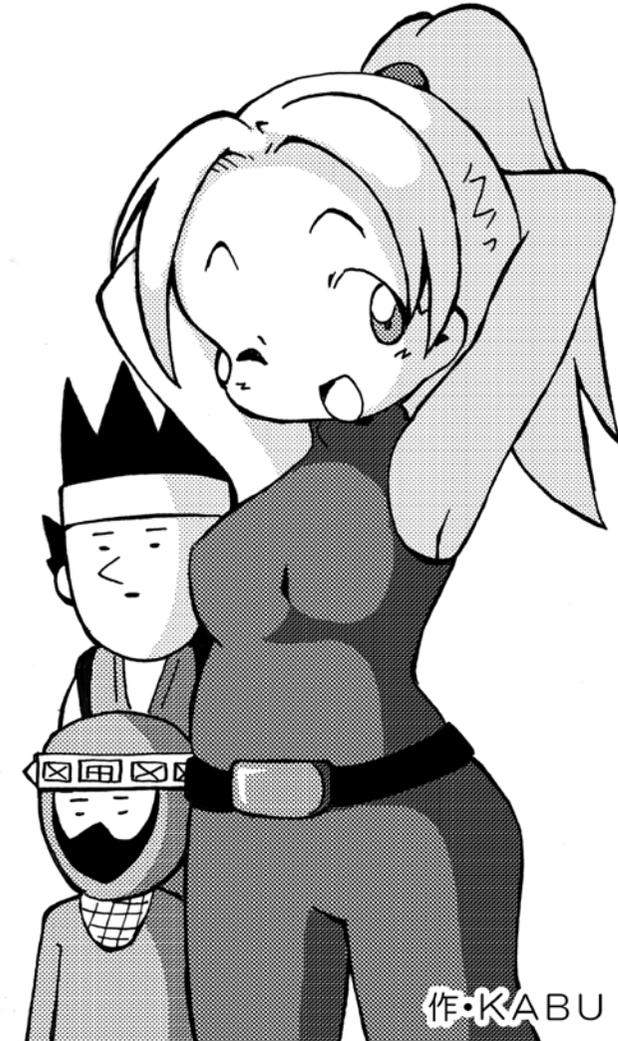
1期のストーリーは基本ゲームっぽいですね。洗脳されるサラ、そしてサラの戦いを通じて戦闘データを収集し究極の戦闘兵器「デュラル」を作り出そうとするエヴァ・デュリックス博士との戦い。



最後は昌が怒りの崩撃雲身双虎掌でデュラルを撃破!戦いはデータだけではなく、その場の判断と応用による人間的思考があってこそなのだ!



# カゲ マルくん



私は初代が一番好きです