

# ヴァンパイアセイヴァーファンブック

[ゲーマストワールド特別編集]

# Fan Book

GAMEST MOOK  
WORLD SERIES  
Vol.05



# ヴァンパイアワールド

闇のパーティーへの招待状!  
もう逃げられない...

キヤラの魅力を余すことなく伝えます!!

★発表!カプコンが選ぶ、  
読者投稿イラスト大賞!

★カプコンサウンドチームインタビュー

★声優・神宮司弥生が語る、  
モリガンの素顔!?

ヴァンパイアハンターOVA監督  
**池田 成**に聞く!

あの名作の裏側を直撃





OVA「ヴァンパイアハンター」『魔界転生』の発売を記念し、今最も注目される話題のベイエリア、娯楽の殿堂「お台場エンジェルシアター」にてイベント上映を実施致します。当日は宮村優子・関智一・置鮎龍太郎・岡本麻弥ほかをゲストに迎え、「ヴァンパイアハンターVOL.2」『魔界転生 地獄篇第二歌』、そして待ちに待った「あの作品の完結編」の上映を予定しております。また、当日来場のお客様だけに特別プレゼントもご用意! どうぞ奮ってご参加下さい。

**アミューズ・アニメ祭り**

日時/ '97年8月18日(月)  
 場所/ お台場エンジェルシアター (GUEST)  
 宮村優子・関智一・岡本麻弥 ほか  
 ◆チケット◆  
 ¥2,000(予備) チケットびあにて  
 ◆お問い合わせ◆  
 ムービックプロモートサービス 03(3530)1461

- S T A F F**
- 監督・脚本/池田成
  - キャラクターデザイン、総作画監督/村瀬修功
  - アニメーションプロデューサー/丸山正雄
  - アニメーション制作/マッドハウス
- C A S T**
- ドノヴァン/石塚運昇
  - デミトリ/大塚明夫
  - アニタ/矢島晶子
  - レイレイ/宮村優子
  - リンリン/岡本麻弥
  - ビジャモン/飯塚昭三
  - パイロン/小川真司

**VOL.2 初回予約特典**

- VIDEO & LD** 村瀬修功イラスト B2ポスター (映像特典/発売告知CM (劇場仕様))
- LD** LDサイズ 特製ステッカー(封入)
- VIDEO** 特製リバーシブルジャケット (エンディングタイトル キターイラスト)

店頭にてLDジャケットサイズ特製  
 ピンナップチラシを配布中  
**急いでGETせよ!**

**お詫び**

「ヴァンパイアハンター The Animated Series VOL.1」の広告におきまして、予約特典としてB2オリジナル・ポスターをプレゼントとりましたが、諸事情によりVOL.2の予約特典とさせていただきます。誠に勝手ながら、ご了承いただけますよう、お詫びと共にお願いいたします。

レイレイ(宮村優子) 参上!!  
 「ここは私にお任せを……」

**VAMPIRE HUNTER**  
 The Animated Series

**ヴァンパイアハンター VOL.2**  
 闇の血、闇の力

**7/25LD&ビデオ発売**

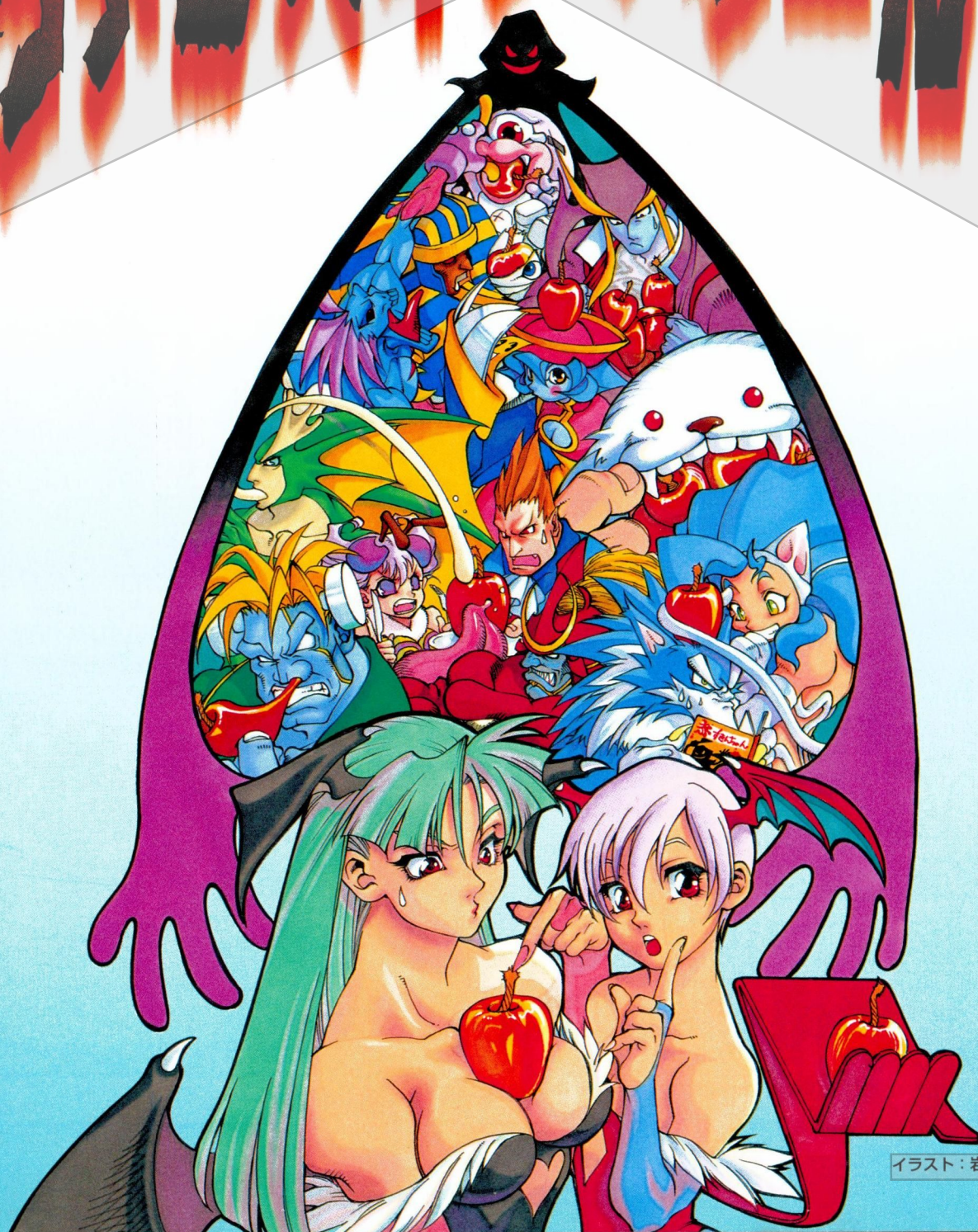
カラー/約40分/各税抜¥6,600  
 LD●ドルビーデジタル/CAV/ASLY-1057  
 VC●ドルビーサラウンド/ASVX-1053  
 ©CAPCOM/アミューズ LICENSED BY ©1998  
 発売元: 株式会社アミューズビデオ  
 販売元: アミューズソフト販売株式会社



会社アミューズビデオ TEL.03(5457)3344 FAX.03(5457)3345 〒150東京都渋谷区桜丘町20-1 渋谷インフォスター11F  
 ムービーソフト販売株式会社 TEL.03(5457)3346 FAX.03(5457)3347 ●アニメに関するお問い合わせ先: 03(5457)3344  
 札幌支店 TEL.03(3498)7771 FAX.03(3498)7775 名古屋営業所 TEL.052(222)5081 FAX.052(222)5083  
 福岡支店 TEL.06(343)0510 FAX.06(343)0578 福岡営業所 TEL.092(724)4151 FAX.092(724)4178  
 アミューズ インターネット・ホームページhttp://www.999.com/amuse



妖しい魅力にあふれたダークストーリーカーズたち  
「闇」に響く彼らの鼓動を聞け！



イラスト：岩内巳樹

# リリス

純粹な力に意識が芽生えたのはいつのことだったろう。反属の魂に自由が与えられたのはなぜだったろう。悩みもせぬ、宿願果たせぬ高揚の前では。

◆イラスト 藤浪 涼◆ご免なさい。私最初リリスを男のことだと思ってました。だって胸が…(笑)。

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



本名：なし(元モリガン=アーンランド)  
生年：不明  
出身：魔界・封印空間  
身長：168cm  
体重：54kg  
3サイズ：B74・W59・H83

## 幻の終わり

時と空間がランダムに交わる場所。魔次元と呼ばれる世界の淵にたたずみ、少女は思いを巡らせる……。

思い煩うことなかれ。そう、悩む必要はない。運命に逆らうために用意された時間は、泣こうかわめこうがあと僅かである。それは今や———こういう時なぜか微笑んでしまふところが、まがりなりにも自分を魔族たらしめている部分なのだと思えたが———自分でも、純い苦痛を伴って認識できるほどにまでなっていた。

「本当の体は、わたしを必要としているのかしら。」  
ふと湧いたその疑問は、分かれた己が存在に三百年もあいた異議を唱え続け、帰伏・融合こそ道理と信じてきたリリスにとって、思いもつかなかった自問といえた。なにせ、そんな発想をしてしまった自分に驚いて、しばらくのあいだ茫然としてしまったほどである。

「本人が来たら聞いてみようか」  
あんまり気を抜いていたので、同じ空間の密度が一人分増えたことにリリスは気付きもしなかった。

「ねえ……あなた……」  
聞き慣れた声に弾かれて、少女はあたりを見回した。「どうしてそんな目をしているの？まるで今にも消えてしまふそう……」

笑みを含んで話す声、その輪郭が闇の中に浮かぶ。待ちわびた相手を視界の隅に捕らえ、リリスも笑顔で相手に応えた。

魔次元と呼ばれる世界の淵にたたずみ、少女の姿を借りた幻は静かに微笑む。

迷うことなかれ、問うなかれ、あるいはそのすべてが幻である事実……気付くなかれ。

# リリス

本当に選っているのは  
あたしじゃなくて貴方のほう…

東京都 ◆ 滝庵みちさん

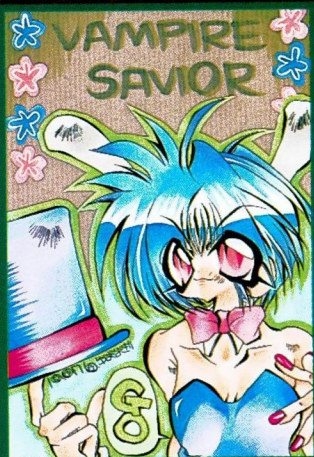
奇麗な色に彩られて、キミは何を見ても、



VAMPIRE SAVIOR

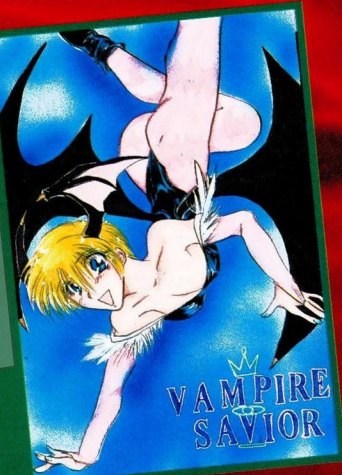
香川県 ◆ 抽風ゆずりさん

さくも立ちまわい。これから向か飛び出すか…



埼玉県 ◆ ししかりさん

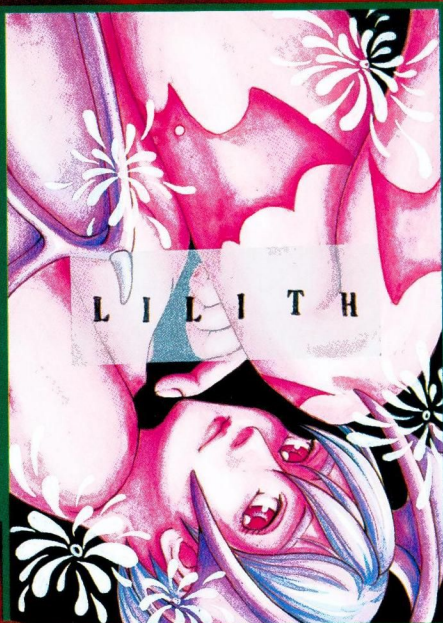
元気な笑顔が最高なリリスとあおいで♡



VAMPIRE SAVIOR

岡山県 ◆ 晃之さん

あとけない眼差し、身も心もイチコロだよ。



LILITH

東京都 ◆ 風間アラシさん

な、なにっ!? これからは、一緒にです♡



静岡県 ◆ 悪魔大元帥イマイさん

熱い血肉・心は人外魔境：これテーマだそう。



LILITH

東京都 ◆ 河口稔稀さん

ぶにっとしたこのほっぺ、誰にも渡さんぞ!!



VAMPIRE SAVIOR

大阪府 ◆ まいきさん

羽根がない…ここは、人に変化した姿？



LILITH

埼玉県 ◆ 市民流るさん

そうさ。リリスは反則。でも好きでしょ？



VAMPIRE SAVIOR

岡山県 ◆ 高桑院風樹さん

思わず抱き締めたくなるよ。やわらかそ…



LILITH



## 欲望の化身

今回、モリガンの「魂の一部」として登場したリス。このリスという名前は、面白いところで見つけられる。

まず旧訳聖書だが、天地創造の6日目には神はアダムとエバを創った、としているが、エバが創られる前にアダムにはリスという名の妻がいた、と古代ヘブライの文書には記されている。

このリスという女性にはアダムと同様に土くれから創られたが、「ここからは文獻によって微妙に違ってくる。アダムのほうが神の思い通りに出来上がったから、であるとかアダムを創ったのは神でリスを創ったのは悪魔であるから、等）リスは楽園を追放され、その後有名なアダムの肋骨から生まれるエバが現れる（リスが「自分から出ていった」という文獻もある）。

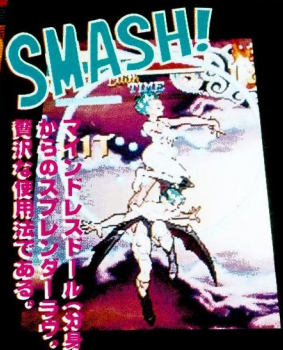
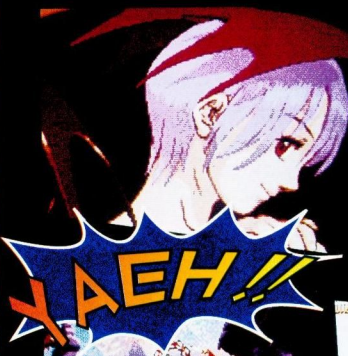
その後、墮天使ルシファアの地獄での姿である悪魔の王サタンに妻になった、とかエバを誘惑する蛇は実はリスが化した姿であった、などとされている。自由奔放でセクシーな、悪魔的な魅力のある女性として描かれることが多いようだ。

また、占星術の世界では「リット占い」というものがあり、スヘルはリスと同じく「Litha」pige。これは「闇の月・月の影」と呼ばれているもので、「目に見える月の他に、目に見えない幻の闇の月が存在する」というものである。

占星術でいうところの月は、「人間の感情、意識の象徴」として扱われているが、リットは一度その闇の部分、日頃表面にはあまり出てこない潜在意識や無意識、隠された欲望や意識下の世界を知るための手段とされている。それは、闇の中から実体であるモリガンを見続けるリスを思わず彷彿させる。

# リリス

幼き夢に魂宿る。  
闇夜に響く新たな前奏曲。



## カプコンQ&A

モリガンとリリス、どちらが本物の人格なんですか？

「どちらも本物です」

モリガンと一体化したらリリスの人格は消滅してしまうのでしょうか？

「2つの人格が融合・共存することになるでしょう」

封印されたことによりベリオール、ひいてはアーンランド家に恨みを抱いてはいないんですか？

「もとの戻りたい」という単純な帰志願があるだけです」

リリスの力はモリガンのそれを上回っているんですか？

「不明ですが、同等と考えて問題ないでしょう」

彼女の性別はなんですか？

「女性です」

勝ちセリフから、リリスはものすごく過激な性格をしているような印象をつけるのですが美のころ、どうなんですか？

「言葉の意味以上に考えてはいないようです。もともとサキユバスだけに、意識せずとも相手の動揺をさそう言葉つかいになっているのでしょう。性格は過激というより無邪気さと残酷さが同居しているといった感じです」

隠しEX技のショートタイム？は何のために(という意味を込めて)あみだしたんですか？(相手を打ちよめるため？)

「相手を蹴らせるため、おもひいからず」

勝ちポーズ時の私服姿は、モリガンを意識しているんですか？

「かもしれました」

彼女はモリガンのことをどう思っているんですか？

「戻るための本来の体」

フルネームは？

「リリスです(たぶん、自分でつけたのでしょ)」「(ツツ)」

# モリガンのGAIN

私を退屈から解放してくれる人は、ないのかしら。当主ってそんなものは私に関係ないことだわ。…でも、争いっすよ。争いっすよ。争いっすよ。フフフ…。

◆イラスト 飛月まい◆

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：サクユバス  
本名：モリガン=アーンズランド  
出身地：スコットランド  
生年：1678年  
身長：172cm  
体重：58kg  
3サイズ：B86・W56・H83

### せしめもつと遊びを教えようだ

「退屈よりはマシね」突如、城ごと「魔次元」に来てしまったモリガンは、薄暗い空からその異世界を見ている。ここへ来てから、毎日のように外に出かけ、家の者を困らせていた。だが、ちょっと物足りないわ、と言いたげな表情をしている。「魔次元」程度では、すでに飽きてしまっているようだ。

「何か面白いことがあるかしら…」  
そのときに、彼女は見つけた。それが何か、あるいは誰なのかは今分らなかったが、間違いなく自分を今まで以上に楽しませてくれるものだということも分かった。その証に、抑え切れぬほどの高揚感がある。体中の血が騒いでいる。いても立つてもいられなくなった。モリガンは、美しく妖しく微笑み、それから近づいていく。そこにいた者は、やはり魔界の住人であった。  
「自ら殺されに来たか」  
顔も見ずにそう言い、その男はゆるゆると立ち向かった。欺くことは不可能というほど隙がなく、その鋭い目は、あきらかにモリガンを敵視していた。男の名は「ミルト」。彼女と長く敵対している者であった。  
「運が悪かったと思っただけ」  
そう言っただけで静かに宙に浮くと、モリガンの頭上へ移動した。その表情は痛いほど鋭かった。  
逆に、モリガンはとも楽しそうにしている。その気持ちを表現するように美しい指で遊び、微笑したまま吸血鬼を見つめていた。私はどこへも逃げやしないわ、とても言いたげだった。モリガンはフフッと笑うと、闇の貴公子に向かってこう言った。  
「…いらしゃい。あなたに最高の夢を見せてあげるわ…」

この言葉が、魔界の統率者の座をかけた闘いが始まる合図になるといふことを、彼女はまた知らなかった。



# MORRIGAN

さあ、安心して……  
身も心も私に捧げなさい

茨城県◆冬部李穂さん  
彼女の指先には、全てを虜にする魔力がある。



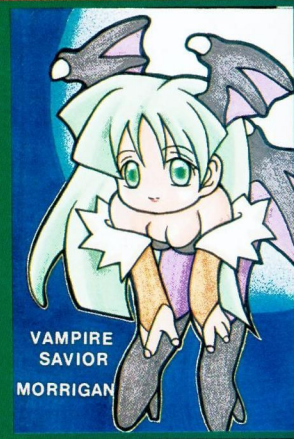
岐阜県◆ハガリバーさん  
振り返りさまのノックアウト、も、ダメ♡



長崎県◆穂波梨さん  
この腫の尻つめもの、いったい何だろう……



東京都◆MAGUさん  
肩に座らせて連れて歩きたい。一口下さい。



岐阜県◆紗風渚さん  
じつと見つめてその殺し文句。逃げられん！



千葉県◆ありた琥珀さん  
まるで黄金の光に照らされているようだね。



兵庫県◆ちひろさん  
無数の糸が操るのは彼女？ それとも……



山口県◆響倫さん  
ふと振り向くと、そこに彼女が……♡



東京都◆TSUさん  
むーん 羽根つて、結構便利かも知れんね。



茨城県◆琉珂さん  
たとえ身体は縛られても心は解放、でしょ？





## サキユバス

モリガンの属する夢魔、女性名をサキユバス、男性名をインキユバスと呼ぶこの種族は、元来「魔」という文字を含むことから考えても、一連の暗黒面の歴史に名を連ねる存在であったことがうかがえる。

前述のリスの項と多少重複するが、エバの生誕前に存在したアダムの妻リスが楽園を後にした時に、彼女はアダムとの子を既に孕んでいた。その子供は成長すると夢魔となつて修道士を夜な夜な誘惑し、悩ませる存在となつたという。

サキユバスの姿は「美しい神秘的な雰囲気を持つ女性」とされ、絵画上に表現される時は翼(「悪魔」と分類される一群によく見られる、コウモリ等によく似たもの)と、ものによっては尻尾が付く。

また、童話・寓話という形を取りながらも、結構恐ろしい内容のものも少なくない。「マサグース」の中には、女の夢魔が少年の夢枕に立ち「夢魔が少年が大人になるための手助けをした」といった相当危険な話も存在している。

映画の世界ではエディ・マーフイーの「コールテン・チャイルド」の中で人間の姿をしながら人間とは違う、人の夢の中を行き来する存在として夢魔に近い(この場合は男性なのでインキユバスになるか?)キャラクターが途中に登場する。

「おしらせみ、人を「誘惑」して墮落させる」という点では共通している。それだけ夢魔自体に魅力が備わっているといふことは否めない。術者によつて、夜毎に訪れる魔物の正体が夢魔だと分かり、術者が魔除けの護符を与えようと取り憑かれた男に渡そうとする、男はその護符の代わりに夢魔を見ることのできる秘薬を術者に要求する…。魔の魅力の前では、自らの命でさえ惜しむものではないのだ。

# モリガン MORRIGAN

求めるものは  
百の夢、千の刺戟…。



## カプコンQ&A

モリガンがベリオールの後を継がなかったということは、現在アーンランド家の当主は不在ということですか？

「はい。ただ、そう思っているのはモリガンだけで、魔界貴族らは彼女が新しい主だと認識しています」

ベリオールがモリガンの保護者となつていますが、この2人の関係は？

「保護する者とされる者の関係で、血縁はありません」

魔王にならなかつたモリガンに執拗に闘いを挑むデミトリは、お門違いじゃないんですか？

「どちらかというと魔王の自覚のないモリガンのほうに難ありかも」

モリガンを取り巻くアーンランドの人々？の詳細を教えてください。

「アーンランド城に住む従者たちが何人かいます。サキュバス族の間もいるようです」

モリガンはリスの存在を知っているんですか？

「なんとなく感知はしているようですが、詳しくは知らないようです。また、ベリオールの死以前にはまったく存在を感知できませんでした(そのための封印だった)」

リスと一つになったらモリガンの胸は小さくなってしまふのでしょうか？

「はい、ちひさしくなつて(笑)」

モリガンとリスが一体化して完全体モリガン？になったら、デミトリなどは足元にも及ばなくなってしまうのではないのでしょうか？

「既に彼女らの一部を共有しているため、たべりおールが死んでいるので、100パーセントの再生融合は叶いません」

ジェットの、彼が起すやつとついでに起すやつはモリガンはどつ強いのかな？

「波動が起すやつはどつ強いのかな？」

# パレット

魔次元の森では、ダークハンターの少女にご用心。  
愛くるしい姿に黒き魂を隠して、高価なエモノにしのび寄る!?



◆イラスト REYS◆

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



本名：不明  
生年：不明（10～14歳？）  
出身：北欧某国  
身長：142cm  
体重：37kg  
3サイズ：B70・W58・H75

### 魔次元の森は素敵がいっぱい

この間にか「魔次元」に紛れこんでしまった人間の少女、パレット。初めて見るその風景は、仕事に向かう途中だということをつい忘れてしまうほど素敵がいっぱい。愛犬ハリーと共につい寄り道をしてしまいます。

「あっ、お花」

地面から突然顔を出すモウラさんにもびつくり歌を口ずさみ、軽やかにスキップしながら森の小道を進んでいきます。その先に待つものも知らず…。

無防備な少女はいつもダークストーリーカーズの格好の獲物。彼女は間の中から密かに自分をうかがっている目に気が付いているのでしょうか？ほら、もう少しで彼らの手が赤ずきんに!?

「闇の狩人」ダークハンター。愛くるしい姿と、狩るべき者と同じ闇の心を持つ赤ずきんの少女は、この危機を無事に抜け出すことができるのでしょうか…?

ヘローの童話はこんな少女の物語を次のような教訓で結んでいます。

「こらんの通り、年端もいかない若者はとくに美しく愛らしく人好きのする女の子はどんな相手と口をきいても間違いのものになるから御用心。

狼は食べるのが商売なのだから食へられたって不思議はないのです（以下略）  
（滋澤龍彦訳・河出書房新社刊）

パレットに神の祝福を。

# BULLETA



兵庫県◆如月海さん  
その瞳の中身は、毒リンゴ? 機関銃...?



兵庫県◆ひらへさん  
ボクは知っている。キミのその笑顔の裏側を。



群馬県◆カトコさん  
い、いったい誰が、捕まえられるというのだ。

ランランラン、あんだ、あたしに勝てるってのかい?



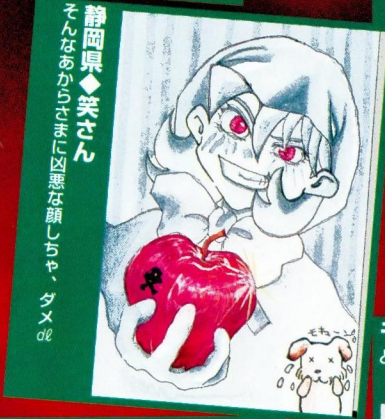
大阪府◆オレンチ園子さん  
メルヘンとは、永遠の狂喜の世界...スよっ!!



新潟県◆桑莉亮さん  
ある日、森の中、ヤバイ娘に会いました...



兵庫県◆星寿さん  
ラブリーでマッチョな赤ずきん。好き好き!!



静岡県◆笑さん  
そんなあからさまに凶悪な顔しちや、ダメ!!

千葉県◆からしまざくろさん  
どっちがLOVEでMADなのかそれが問題。

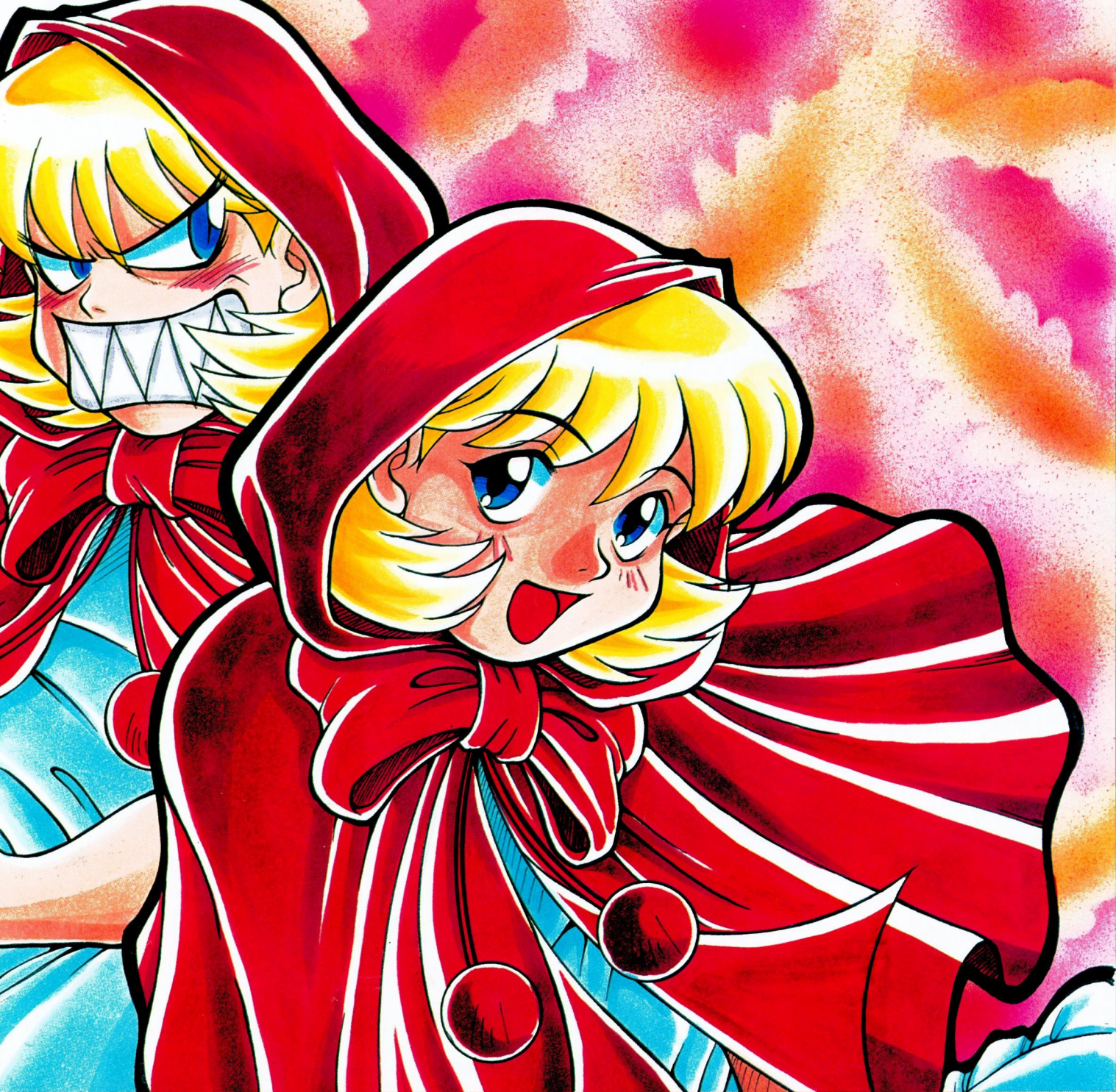


神奈川県◆桐生紗猫マン  
ジエタすらも、彼女の前では風船の灯火...?



福島県◆かんつばきさん  
どくたみを携えて微笑む。そんなキミが好き。





## 赤ずきんちゃん

ヨーロッパの昔話。

昔々、あるとびろにとても可愛らしい女の子がいました。おばあさんが作ってくれた赤いヒロードの頭巾がたいへん似合っていたので、みんなこの子のことを「赤ずきんちゃん」と呼ぶようになりました。

ある日、赤ずきんちゃんは、具台の悪いおばあさんに、お菓子とぶどう酒を届けることになりました。お母さんからきつく注意されていたにもかかわらず、森で出会った狼の勧めで、つい寄り道をしてしまいます。赤ずきんちゃんがおばあさんにきれいなお花を摘んでいる間に、狼はおばあさんを食べてしまいました。

やがて赤ずきんちゃんがおばあさんの家に着くと、ベッドにはおばあさんに化けた狼が寝ていました。

「なんてお耳が大きいのか？」

「お前の声がよく聞こえるように！」

「なんてお目々が大きいのか？」

「お前がよく見えるようにだよ！」

「なんてお手々が大きいのか？」

「お前をうまくつかむためさ！」

「なんてお口が大きいのか？」

「それは、お前を食べてしまうためさ！」

こうして赤頭巾ちゃんも食べられてしまいました。

ヘローの物語はここで終わるが、グリム童話では、通りかかった獵師が狼の腹をハサミで切って赤ずきんと祖母を助け出す。代わりに大きな石を入れておき、目を覚ました狼はその重みで死んでしまうというハッピーエンドになっている。

ちなみにこの物語は心理学的に思春期の少女の性的暗示と解釈されており、赤いずきんは血の象徴とされている。また、一度食べられて救出されるという部分は、シャマニズムの「死と再生」にもつながっている。

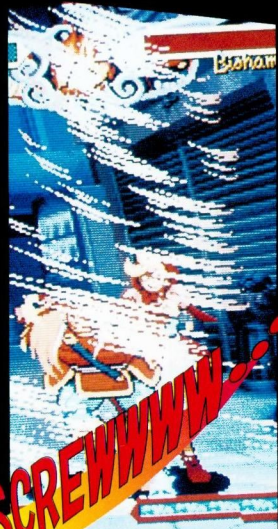
# BULLETA

硝煙の向こうに広がる  
楽園に連れてってあげるー!

SHOW TIME♪



狼VS赤ずきん、  
宿命のライバルが今……



SCREEN



C-MONN!



JAGAGGGGG!



## カプリオン&A

多くの凶器はここにしまっているんですか?

「カプリオンの中身は、」

「バスケットの中身は、」

「レ・ミ・ツ、だめです」

「もっすごん口が悪いんですがなぜなんでしょうか?」

「そういう性格なのです」

「本当にバレッタは子供ですか?」

「見た目は子供で実は25歳くらいか、また、バレッタは本当に人間なんですか?」

「年齢は不詳ですが20代後半から幼稚園児まで諸説があります。なお、彼女はれっきとした“人間”です」

「ジェタに魔次元と呼ばれたということ、バレッタの本質は悪(闇)なんですか?」

「こちらも彼女の本性です。が、彼女の魂は限りなく闇に染まっています。ただし「闇」悪」とは限りません。善悪は主観によって入れ替わること」

「バレッタが連れてくる犬の名前はなんですか?」

「名前はハリー。ごく普通の犬…のはずです」

「赤ずきんだけに、狼(ガロン)との間には、ただならぬ因縁があるのでは?」

「もともと彼女はワウルフハンターだったのです。ワウルフ狩りの手際はかなりのものはずです」

「誰から賞金を買っているんですか?」

「謎の仲介人Mr.K氏を介して報酬のやりとりが行われます」

「ラプリンハンターとは?」

「単なるキャッチコピーです…すいません(笑)」

「美は、とーっても優しい子というわけじゃないんですか?」

「美は、とーっても優しい時もあります」

「バレッタのフルネームは?」

「バレッタは通り名で、本名は三ッだそです」

# レイレイ

16歳の誕生日。それは前世の魂が目覚める日。

「異形転身の術」は、双子の姉妹に何を取り戻させるのだろうか……」

◆イラスト 戸橋ことみ ◆セイヴァー難しいです。もうだめだ！

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：キョンシー  
本名：レイレイ（泪泪）  
出身地：中国  
生年：1730年  
身長：155cm  
体重：43kg

### 血をこえて、魂は受け継がれる…

……オカアサン……。ミンナ、ヤツケタヨ……。それはいつのことだったのか。魂の彼方に記された記憶。そのページが開かれることは、もうない。

血をこえて伝えられた「仙術」の力。その意味するもの知らず、双子の姉妹は「魔次元」を進む。闇から闘いを挑んでくるタークスターたち。なぜ、私たちこんなことになっちゃったの？

「リンリン、私ね、不思議な夢を見たんだ」

魔次元に刻はない。それでも魔物たちが静まり、漆黒の空に星らしき輝きが宿る瞬間がある。その輝きがかすかに届く森の樹の根元に、双子の姉妹は並んで座っていた。

「リンリンと私、黒い髪をしたお母さんの敵を討つためにつらい旅を続けていた……」

リンリンが、ハッとして妹の横顔を見る。そんな姉の様子には気付かず、レイレイは自分に問いかける。

「それは本当にあったこと……？」  
「それは本当に見たとは言えない。その夢はきつと哀しすぎるから……」

「レイレイ、私には大好きなハバとママがいて……って、も幸せに暮らしていました、違う？」

「うん……。そうだね、それが現実ってモンだよな」

心配そうな姉を今度はレイレイが見つめ、言葉を続ける。「その旅ってね、今みたいに本当に苦しくてつらかったんだけど、やっぱりリンリンが側にいてくれて、それはそれでキレイじゃなかったんだ。こんなこと考えちゃうマジって幸せ薄いよねー」

リンリンが口を開こうとした時、束の間の眠りから覚めた魔物たちの声が聞こえてきた……



# レイレイ

アイヤー、こんなところまで  
追いかけて来たわね!?



大阪府◆橋本元年さん  
いじりもまた会えるって、約束してんわ。



宮城県◆軽井沢フジノさん  
そこから出た生駒がチャームポイントか？



群馬県◆早乙女淡さん  
陰と陽の間で、たまたま姿がスキマすぎ♡



北海道◆清水幸さん  
この微笑みは、いったい誰に向けたもの？



三重県◆桃源さん  
盛りだくさんで、あふれ出さな感じ。



北海道◆西海風太さん  
日の暮れるころ、ムックリ起き上がるのは？



新潟県◆海月くらげさん  
どこか優しく優しい風情が、なんともいいわ。



大阪府◆天草輪廻さん  
顔色は悪くとも、笑、元気、バクハツだ！



茨城県◆CGU康さん  
パンタだつてザヘルだつて、メロメロなんだ。



北海道◆がんちゃん  
浮遊感が楽しい。でもツボはお姉さんだつ！



## 僵死 (キョンシー)

「僵死」という言葉の意味は「倒れた死体」。

僵死は死んでいるのにもかかわらず、その身体は腐らず、まるで生き続けているかのようにぐらぐらとこわごわしている。そして鋭い爪や牙を持ち、全身に長い毛が生えているとも言われている。

彼らは非常に狂暴で、しかも怪力を持ち、人間を襲う。

両腕を前に伸ばして直線的にびよんびよんと徘徊する姿はもうお馴染みだが、これはあくまで死体であるため、身体が硬直してしまっているから。ゆえに木の上など高い所に登ってしまえば彼らは追いついてくれないのだが、長時間経過した僵死は空を飛べるようになってしまいうので要注意だ。

弱点は、米、鉄クズ、赤豆など。さらに、鎧鎧で撃ち落とす、死体を焼く、運よく雷に打たれるなどしないとなかなか減はない。

こんな僵死を退治できるのが「道教」の修行をした「道士」である。ちなみに女性の場合は「女冠」「女道士」という。

道教とは中国の民俗宗教。最高神は時代により変化しているが、今日一般的には玉皇上帝とされている。「三国志」で知られる武将関羽も、神格化され関帝として祀られている。

内容は①「道術」(政治)②「神仙方術」(神々や仙人)③「医学」(方術)④「呪術」(呪術)の4つに大きく分けられ、また、日本の「修験道」や「陰陽道」の成立に影響を与えたと言われている。

[SOV-11]  
● 『書道十』(一〇〇〇年)

# レイレイ

とりあえず四千年。  
無敵の中華姉妹、再度降臨。

RAY RAY KEN!



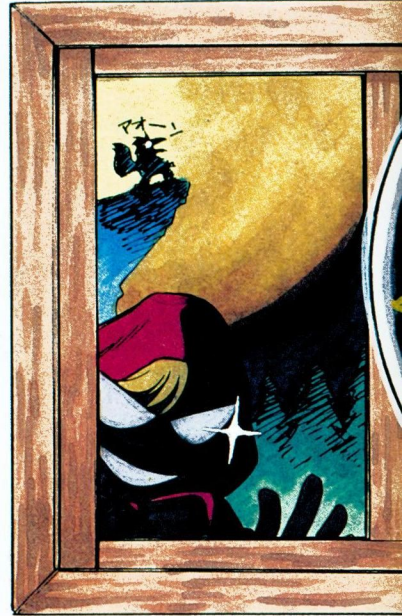
NIE-HAO



追いうち追いうち!  
ちょっと多めに回ろっかな。



FOO!



## カプリン&A

転生した2人は、どの国の人  
なんですか？両親は金髪によつて  
が。

「イメージとしては西洋の田舎町。  
より「現代」を意識しています。」

転生後の2人は幸せに暮らせる  
はずじゃなかったんですか？なぜ前  
世の記憶「異形転身の術」という力  
がよみがえったんですか？

「生前の母が、よかれと思って施し  
た「仙術の力の伝授」が悪い結果を  
招いてしまったのです」

なぜジエダはレイレイとリン  
リンを魔次元に呼び寄せたんですか？  
また、転生しておそらく名前も変わ  
り、普通の少女となった2人があの  
「レイレイ」であると、なぜ分かっ  
たんでしょうか？

「ジエダの行なった「価値ある魂の  
召喚」とは、特定個人を狙い撃ちす  
るものではなく、世界に存在するす  
べての魂に対して召喚信号を発信  
し、それに呼応した者を自動的に呼  
び寄せるといったものです。一本釣  
りではなく、沖引き網というわけ  
です。レイレイとリンリンは転生後、  
生前の母によって「仙術の力」が授  
けられました。それは母が、より  
「幸せ」を確実なものにするように  
と魔除けの効果として授けたものだ  
ったのですが、運悪くこれがジエダ  
の「価値ある魂」招集の網にかかる  
きっかけになってしまったのです」

かつての記憶もよみがえってい  
るんですか？  
「断片的な記憶は戻っているよう  
です（中国人だったな）」  
「ザヘルに惚れられていること」  
についての感想は？  
「ちょっと困っていますが毛嫌いは  
していません」  
戦闘中、リンリンがレイレイを  
規制したり、制御したりはできる  
んですか？  
「できます」  
「エンディングの女性は誰？  
「生前の母」」

# ジェダドーマ

「時は、満ちた…」その右手に神の慈悲を、左手に悪魔の力を持ち、  
狂乱と混沌の世界を救済するべく永い時を経て冥王ジェダが今、復活する。

◆イラスト 伊藤真美◆この原稿届けに来る時足の指を捻挫しました…。



## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



本名：ジェダドーマ  
生年：BC4045年（AD  
1890年ごろ一度死  
亡、その後再生）  
出身：魔界  
身長：216cm  
体重：12~1002kg（可変）

## 生誕、消滅、再生、そして…

ジェダはまたあの「音」を聞いた。

それは、それが「魂の救済」とも理解できずにただやみくもに自分を恐れ、もしくは幽向かう愚か者共の魂をこの胸に口を開ける異空間へ迎え入れるたびにいつも聞こえてくる音だった。ちょうど、この世に生まれ出るその瞬間を待つ、新たに育まれつつある「何か」が胎動する音だ。

遥か昔から世界は複雑に見えて実に単純な理論で動いていた。それはいかにももつともな理由をつけては戦いを繰り返し、「一向に」二つであれば争いは生じない」という真理に気付く気配もないことである。いや、気付いてはいるもののその表現はこれまで不可能であったのかもしれない。いずれにせよ、繰り返されてきた愚行の歴史はさほどの時を待たずに終わりを告げる。なぜなら、救済者である自分が復活し、じきにこの「器」もこの世界を受け入れるにふさわしいものになるのであるから。

ヘリオールとの闘いに敗れ、自らの復活の時を待ち続ける間、ずっと考えていた。この自分が負けるわけがない。なぜなら、自分の目的は世界の支配や自らと同一の一族の保身、個人的な欲望の実現等の低俗なものではなく、この世界とすべての魂の救済なのだ。だから、これは闘いなどではない。闘いではない。闘いではないのだ…。

魂との同化を繰り返すたびに、あの音は大きくなる。やがて、最後の魂と同化する時、それはすべての聴覚を破壊する爆音になり、潰れた耳はそこに永遠の静寂を聞くだろう。

「神？悪魔？私はそれらのすべてであり、また何物でもない。私の崇高なる目的が実現される時、人々はそこについて見たことのないものを見るだろう。その瞬間に存在していればの話だが、な」そしてまた目前にいる愚かな魂の「救済」に向かうのであった。

# ジエダ DAH



愛知県◆伊勢うかほんさん  
どこも魅惑的な微笑み…。後が怖いけど。



愛知県◆北条りあるさん  
全ては崩壊する。そして奴が現れる……。



東京都◆南雲梁杖さん  
狂気の赤から浮かび上がる、破壊の音…?

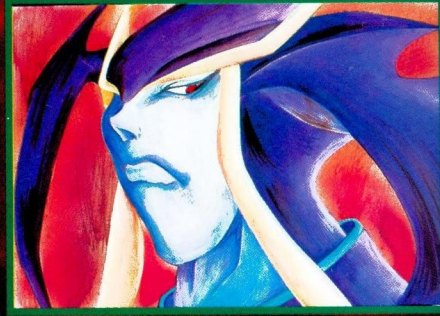
ここへ来い……  
おまえも私が救ってやる



兵庫県◆奇駄皇寿さん  
手乗りジエダ?! 欲しいけど、どっかまっか。



神奈川県◆罪みつをさん  
もしもし、目から血が出てまっせー?



大阪府◆田畑雅子さん

赤い瞳に、捕らわれてしまったのでした…。



大阪府◆小沢リオンさん  
セクシータイムナイトなジエダ…も、最高◆



静岡県◆細川晴彦さん  
なんと、既にテーマソングを配布してたとは。



大阪府◆カヲルコさん

ここ、こんなに色っぽくていいのかーっ!



北海道◆烈火うらんさん  
浮かび上がる姿が、何かを予感させる。



## 救世主

今回のジエダのボジションだが、彼は特に何かの「種族」に属している、という訳ではなさそうである。主役格のキャラクターであり、また、今回の「セイヴァー」という表題、設定のセリフ等から考えていくと、やはり「この世界を救う者」として見ていくのが妥当かもしれない。

実際に救っているかどうかは別問題として、世の中の無数に存在する宗教は、その目的や主として崇める対象は様々な形態を取っているにしても、やはりどこかに、また果かが「救済される」という部分が存在しているように思う。

しかし、そう考えると逆にSF王国アメリカなどでは「救世主」そのものが題材にされることは少ないのが現実である。それは、宗教自体がファンタジーとして見られる習慣があまりなく、またタブー視されている部分もあるようだ。

よって、映画等では割と歪曲された形で登場することになる。「ハワード・ザ・ダック」に出てくる侵略者は、外見は人間の風貌をしながら宇宙の救済と支配を目論んでいるし、また名前のどこか似ている「スターウォーズ/ジェダイの復讐」などは（タースベーターもそうだったが）救済こそしないものの自分たちを「選ばれた者」としている部分はジエダに通ずるものがあるかもしれない。

しかしあの死神が持っているような鎌や血飛沫、凶悪な風貌と、その中に宿しているという「慈悲の心」というアンバランスさから、聖者イエスの「Jesus」とその裏切りの

# ジエタ DAH

世界を統一、救え。  
私の統べてはそこに集結す。



## カプコン&A

魔王ベリオール亡き後、やはりモリガンに狙いを定めるんでしょうか？

「最終的に、あるいは経過上において狙いを付けるでしょう」

「かつて自滅した彼は、その後どこで何をしていたんですか？」

「魔界とも人間界とも違う空間の狭間で、バラバラになったまま漂っていました」

「ジエタはどのようにして復活を遂げたのですか？」

「バラバラになった体を少しずつ集め、魔界の辺境で物質として再構成しました」

「彼の服の中はどうなっているんですか？」

「魔力を収めるための異空間への入り口（神体と繋がっている？）と彼の（現在の）本体である血液が充填しています」

「ジエタの血は、どこからくるんですか？闘いの最中に貧血で倒れるようなことはないんですか？」

「血は彼の本体そのものです。貧血にはなりません」

「ジエタの必殺技は何語なんですか？」

「モデルはイタリア語です」

「ジエダステージの背景にある胎児みたいなものはなんですか？」

「“神体”と呼ばれる魂の容器であり、完全復活後のジエタの本体となるものです」

「なぜ、ドノヴァンやアニタ、フォボスを魔次元へ呼び寄せなかったんですか？」

「たまたま彼の召喚の網にからなかったたのでしょう」

「表面的には救世主ぶっていますが、彼の本当の目的はなんなんですか？」

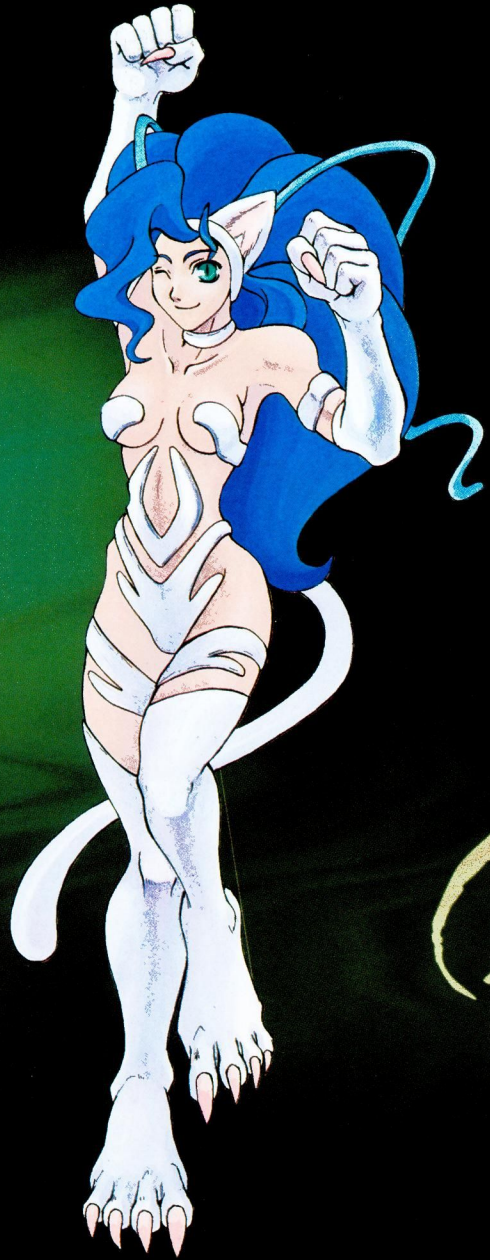
「言葉の通り『魂の救済』です。善行のつもりはなく、さもそれが自然の摂理であるがごとく、考えています」

# フェリシア

光を求める闇の佳人フェリシア。「幸せは自分の手でつかみ取るもの」そう信じる彼女は、気まぐれだけど強い意志で前へ進む。背後に迫る気配を感じながら

◆イラスト 成瀬祥雄◆毎日大好きな西村キヌさんの絵を見てまったりしています。

# SAVIOR



# ADVENTURE

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：キャットウーマン  
 本名：フェリシア  
 出身：アメリカ  
 生年：1967年  
 身長：168cm  
 体重：58kg  
 猫時：4.1kg

### 汚れなき純白の魂

街は雨、ひとり行む少女。深い霧の白に溶け込むかのようなその姿は、明らかに人間とは異なっていた。キャットウーマンとしてこの世に生を受けたがゆえに、猫としても人としても社会から疎外され続けてきた彼女が望む物は、己のアイデンティティー以外の何物でもなかったかも知れない。

「MAMA..」

その日フェリシアは、今は亡き育ての母、シスター・ローズの姿を想起し涙に暮れていた。日頃の孤独感と不安の募りが亡き者への想いを逃げ道とし、涙という形をとって表に現れてしまう。人(猫)前ではいつも明るい彼女にも、そっやうつむく日がある。幼かった彼女にとってそれは、永遠に続くと思える時間だったに違いない。「ミュージカルスターになりたい!」

いつしかフェリシアはそう思うようになっていた。「この街ではみんなアタシを怖がるケド...。ホントはそうじゃないって分かってもらわなくちゃネ!」

周りからすれば、暗い過去のことなど意にも介さない風に見える。だが一見幼稚な彼女の言動からは、常に強い意志を垣間見ることが出来る。

自分の人生を切り開く為に見慣れた街を後にしよう。そう決心するのにさほど時間は掛からなかった。

長年において散々悩まされてきた「他とは違う自分」という事実を逆に長所として活用すること。フェリシアはついに悲願を成し遂げた。彼女を成功へと導いたものは、ほかならぬ純粋で真っ直ぐな自身の「魂」である。そんな彼女の「魂」を狙う者が現れる日が来ようとは、誰か予測できたであろうか。試みるわがままフェリシアは、再び闇の渦に身を投じる。心となる。深く響き共鳴。



# FELICIA

いじまでもいじまでも  
夢をなくしたりしないもん

兵庫県◆真菰れみさん  
とじっきりの笑顔が、まぶしくてたまらん。



神奈川県◆よもりたいきさん  
ピンクの髪で、すっごく目立ってた一枚。

北海道◆半田ハン太さん  
ふわふわほわほわ砂糖菓子みたいなフェリ



大阪府◆久澄ゆかりさん  
皆の憧れ、スターのフェリシアさんっ  
てとっ



群馬県◆カトコさん  
いたずらしたくなるよな、幸せな寝顔…♡



愛知県◆火引シヨウさん  
にっこり笑顔に、黒…コッパ…がナイス。



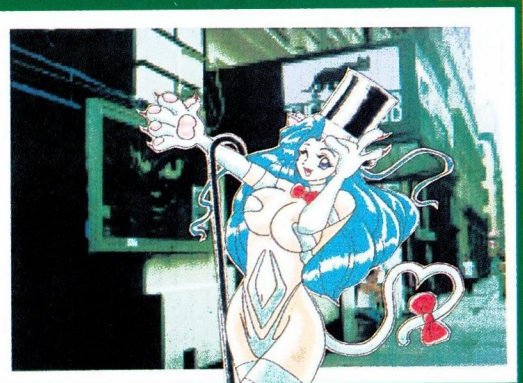
岡山県◆宮川かりんさん  
ああ、そんなしずり奇つてまぢやダメだあ♡



大阪府◆AUTUMNさん  
ネコの瞳って、時々何見てるのかわからない。



東京都◆内藤真絵さん  
ストリートでステップ〜♡この街は私のモノ。



広島県◆雅川裕さん  
これは反則。しかも露球「ムササビ」(笑)。





## キャットウーマン(ネコ)

実はキャットウーマンというモンスターは存在しない。しかし、ネコは古来より月と結び付けられ、世界各地で神秘的な存在とされてきた。闇の中で光り時に形を変える眼、静電気を発する体毛、音を立てずに歩く姿。それは「魔性の存在」的なイメージを人々に連想させるに十分だった。

とはいえ、古代エジプトのネコは聖獣として崇められていた。ネコは闇の象徴アヘビ蛇を退治する太陽神ラーの化身であり、またネコの頭をした女神バステトも崇拜された。むやみにネコを殺す者は死刑となり、餌のネズミと共に葬られたネコのミイラも多数発見されている。

中世ヨーロッパにおいてこそ、ネコは悪と死の象徴であった。特に黒ネコは魔女の使い魔であり、また魔女自身も黒ネコに化けていた。また疫病が流行ると黒ネコを生け贄にしていたとも言われている。今なお、黒ネコが朝、道を横切るのは不幸の前兆という俗信があるのは、存じの通り。

中国でもネコは負のイメージを持っており、瀕死の病人、あるいは死者にネコを近付けると、様々な祟りがあると信じられている。

日本にもネコにまつわる話は数多い。吉田兼好の「徒然草」には「奥山に猫又といふものありて」とあるが、年を経たネコはその尾が二つに割れて妖怪「猫又」になると言われている。また一貫目(約4kg)になったネコは化け猫になってしまうとか。ちなみに三毛ネコに怪談話が多いようだ。

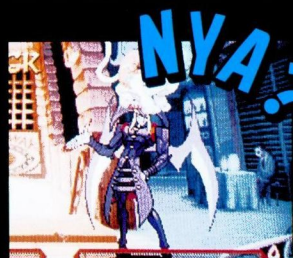
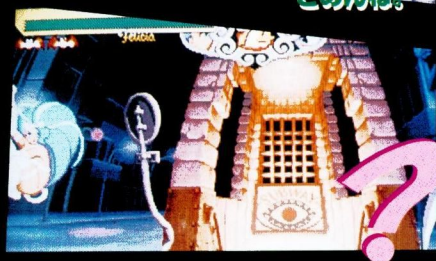
ヘローの童話「長靴をはいた猫」には、人語を解する賢いネコが登場する。ネコの持つイメージは多種多様だが、もしキャットウーマンが存在するならば、きっと魔性と優しさを合わせ持った存在に違いない。

# フェリシア

歌って踊って闘って、  
そんなアタシは毎日ハッピー♪



風船めがけてジャンプ!  
あっ、そんなところにいたんだ、ごめかね。



EVERY ONE!!

## カリンQ&A

「世界は私のもの」ワールドツアーとは、どんなツアーだったんですか?  
「全世界の主要都市をめぐる一大ミュージカルツアーです」  
スターフェリシアは、どういった層に人気があるのですか?  
「老若男女、ありとあらゆる世代にファンがいます」  
彼女のMAMAはどんな方だったんですか?  
「シスター・ローズはとても心優しい教会のシスターでした。捨てられていたフェリシアを孤児院で育て、彼女がタークストーカーと判明してからも変わらぬ愛情を注ぎました。現在は世界しています」  
闘うことが幸せをつかみ取るこの手段とは思えないのですが彼女はその辺をどう思っているのでしょうか?  
「あまり深く考えていません。得意なことを楽しんでるだけかも」  
オルバスのことを食べてみたい(魚みただから)と思っていないんですか?  
「特には思いません」  
恋をするとしたらやはりカリンなんですか?  
「タークストーカーに限らないと思います。ただ、恋愛をするには、まだ幼いかもれません」  
洋服を着たりはしないんですか?  
「着ることはあります。あまり好きではありませんが」  
ミュージカルスターフェリシアとしての1日の過ごし方を教えてください。  
「起床→食事→リハーサル→本番→お疲れ様→入浴→食事→お祈り→就寝、こんな感じです」  
食事は何を食べているんですか?  
「人間と同じです。加工食品よりは生鮮食品を好みます」

# キュービィ

飽くなき食欲と繁殖欲。忌むべき下等動物と同じ行動原理に基づいて生きる彼女たちの一族の末路は、仮その繁栄と…

◆イラスト 道満晴明◆マユフイニッシュ

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



識別名：魔蟲ソウルビー族  
固有体名：(便宜上)キュービィ  
生息地：魔界(ドーマ家領地内)  
全長：1250mm(頭部から腹部末端まで)  
個体重：38200g  
各部径：胸部860mm・  
擬似腹部575mm・擬似臀部875mm・腹部(蜜のう部)1100mm(通常)

026

## 繁栄は滅亡の序曲

種の存続。もともとは原始的な本能である。生命誕生のその瞬間から始まったこの行動原則に基づいて、すべての生物は活動を続ける。そして下等な構造の生命体ほど、その活動は激しく、半は恐ろしい。人間世界で起こる、昆虫の大発生などは、種の保存行動の暴走が引き起こした好例である。

キュービィが属するソウルビー族は魔蟲族の一派である。彼女たちに知性はない。あるのは捕食欲求だけである。そして理性もない。あくなき繁殖欲に理性は必要ないからだ。野望も我欲も慈悲も悔恨も、ない。彼女たちのすべての行為は、本能が指し示した原則に基づいている。種の存続にプラスになるならば、新たな個体にすべてを託して死に至るのもいとわない。その「死」には恐怖はない。希望である。

ソウルビー族は滅亡の危機に直面していた。魔界の一面、ドーマ家領内を住処としていたキュービィの一族。領主不在の生息域は荒れ果て、枯渇し、個体数は減少の一途をたどり、絶滅も時間の問題であった。そこに彼女たちは「主」の声を聞いた。

「刻は至れり。万物が一つ処に還る刻。我とともに「魂」を集めよ」

漆黒の闇に眠っていたドーマ家の主、シエタが目覚め、「魂の救済」を開始したのである。その「地ならし」のためにソウルビー族に誘いをかけたのである。

「シヨクジノジカン ナノ…」

的確に獲物をサーチする感覚器。種の繁栄という際限なき欲望。キュービィの「狩り」の時間だ。獲物がある限り、それは終わらない…

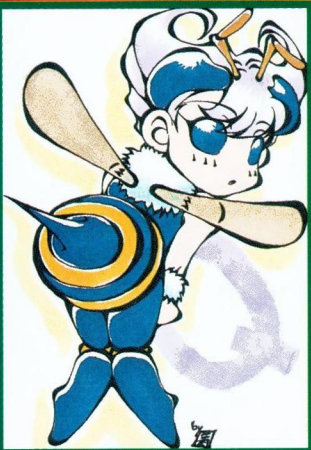


# キュービィ

モットモットイツパイ  
アナタノタマシイチヨウダイ

北海道◆こげ蔵さん

切り絵のハックが蜂の巣っぽくて良し！



兵庫県◆奇駄屋寿さん  
この、お尻、ハリ……ぜひ、刺されたい！



静岡県◆田之上千夏さん  
あま〜いもの、こんだけ食べたらお腹一杯。



愛知県◆NEO8. 16さん  
セルで登場！結構、いい感じもいねえ。



愛知県◆風のでつちゃん  
危険を感じるこのポーズ。ささないで〜！



東京都◆洋川馬尾朗さん  
やっぱり花と蜂は切っても切れない関係だね。



大阪府◆月見大福さん  
ちゃんまり可愛い！こんなマスコット欲しい！！



東京都◆間下芽久美さん  
腹へこ度高し。食われないよう気をつけよう。



東京都◆南雲広貴さん  
緑の光に包まれて、腹へこ蜂が飛んてくる。



長野県◆ジャジャヌバさん  
モンテン風が良い。ステンドグラスみたい。



## 妖蟲

その名前「Queen」の略号と考えると一族の代表として今回の闘いに身を投じている理由がおぼろげながら理解できる。

「蜂」と人格の合体もの、と言えば、すぐに思い付くのは有名な「みなし子ハッチ」だが、これは確か誰だったように記憶している（ちなみにお母さんである女王蜂は美人さんである）。また、ハッチには妹がいて、「妹」というからには当然雌である。

しかし、実際の蜂の世界では、女王蜂以外の雌の蜂、というと働き蜂ということになって、用の済んだ雄の蜂は女王蜂の命令で働き蜂に殺されるということになるので、なかなか寒い話になってしまふ。

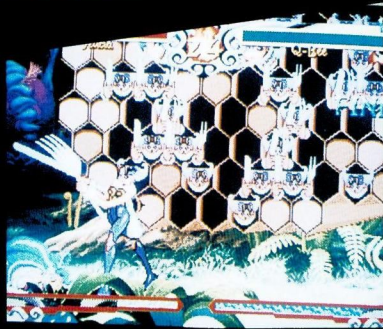
過去の特撮物に出てくる敵役と言えば、「仮面ライダー」の初期に、「蜂女」という割とストレートなネーミングで登場していたらしい（どんな技を出すか等は未確認。でも美写版はお金がかかるので、あまり凝った技はなさそうだが…？針の代わりにフエシングで使うレイピアに近いものを使用して攻撃している）。そして、これは物語にキャラクターとして登場して来る訳ではないが昆虫の生態を研究した文献の中に、意外な人物がいる。

それは「青い鳥」で有名なメーテルリンク。彼はその著書「蜜蜂の生活」の中で、「女王蜂は、最も凶暴化するのを卵を生む前である。女王蜂の候補は何匹かおり、一番最初に生まれた女王蜂が、他のまだ孵化していない蛹を皆殺しにする」と書いている。キュービィのあの凄まじいEX技や凶暴な通常技、どこかうすら寒いエンディングは、そんな彼女の「生きる本能」に裏付けられた行動であるのかもしれない。

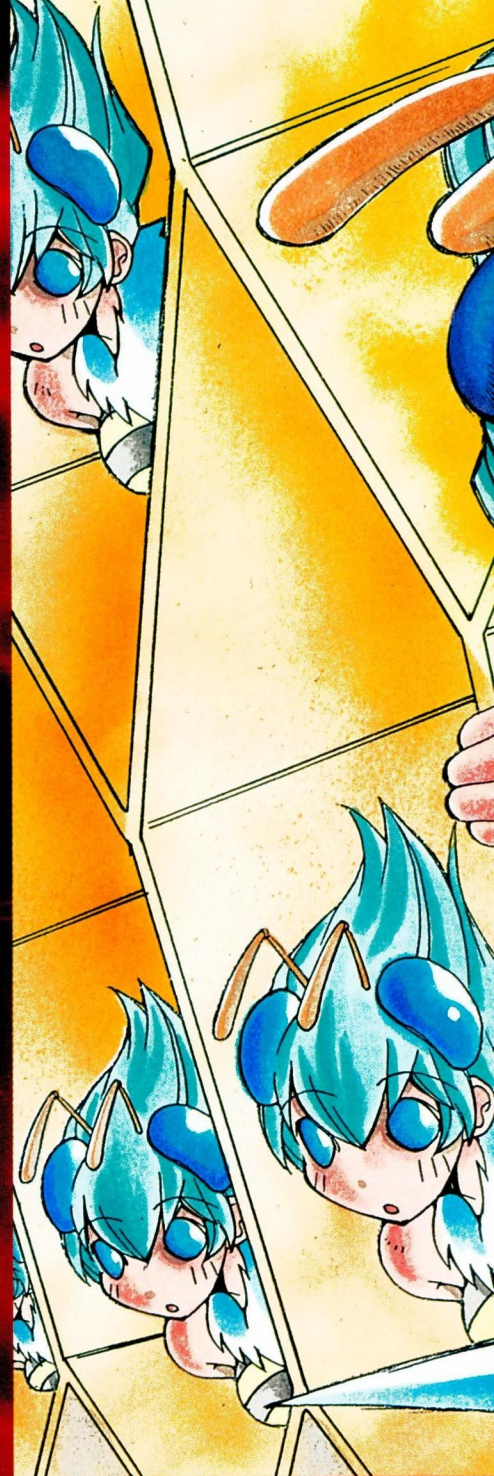
# キュービィ

アナタガホシイノ。  
ココロモカラダモミンナホシイノ。

## SHOOT!



## S L I C !



## カプコン&A

キュービィの主食はいつたいな  
なんですか? 花の蜜ではないと思  
うのですが。

「魂(物理的には食べられる部分す  
べ)です。もちろん花の蜜も好物  
ではありません」

彼女の種族は何というのです  
か?

「ソウルビィ族という魔蟲族の一  
種です」

食料が手に入り、繁殖が可能な  
らば、彼女たちにとっては魔界が滅  
んでも問題ないわけですか?

「は」

頭に付いている目みたいなもの  
はなんですか? もしかして義眼です  
か?

「頭に付いているのがキュービィの  
本当の眼です」

地上の人間には興味はないん  
ですか?

「食べてみておいければ興味を示  
すかもしれません」

蜂と仮定すると、手足を含めて  
も4本しかないわけですが、その他  
の手(足)は退化してしまったので  
しょうか?

「もうひと組みの“手”が胸部? の  
真下に隠されています」

腰から生えている? アレがお尻  
になるわけですか?

「あの膨らんだ部分は腹(蜜のう  
ち)です」

一族の規模はどのくらいなん  
ですか?

「一集団で50~150匹くらい」

キュービィの一族の成長の過程  
は? (タマゴ→サナギ→キュービィ  
?)

「タマゴから幼虫、サナギを経て成  
虫になります。いったん成虫になっ  
てからも幾度かリバース(他の生物  
に取りつき、栄養を吸収して生まれ  
変わる)を行います」

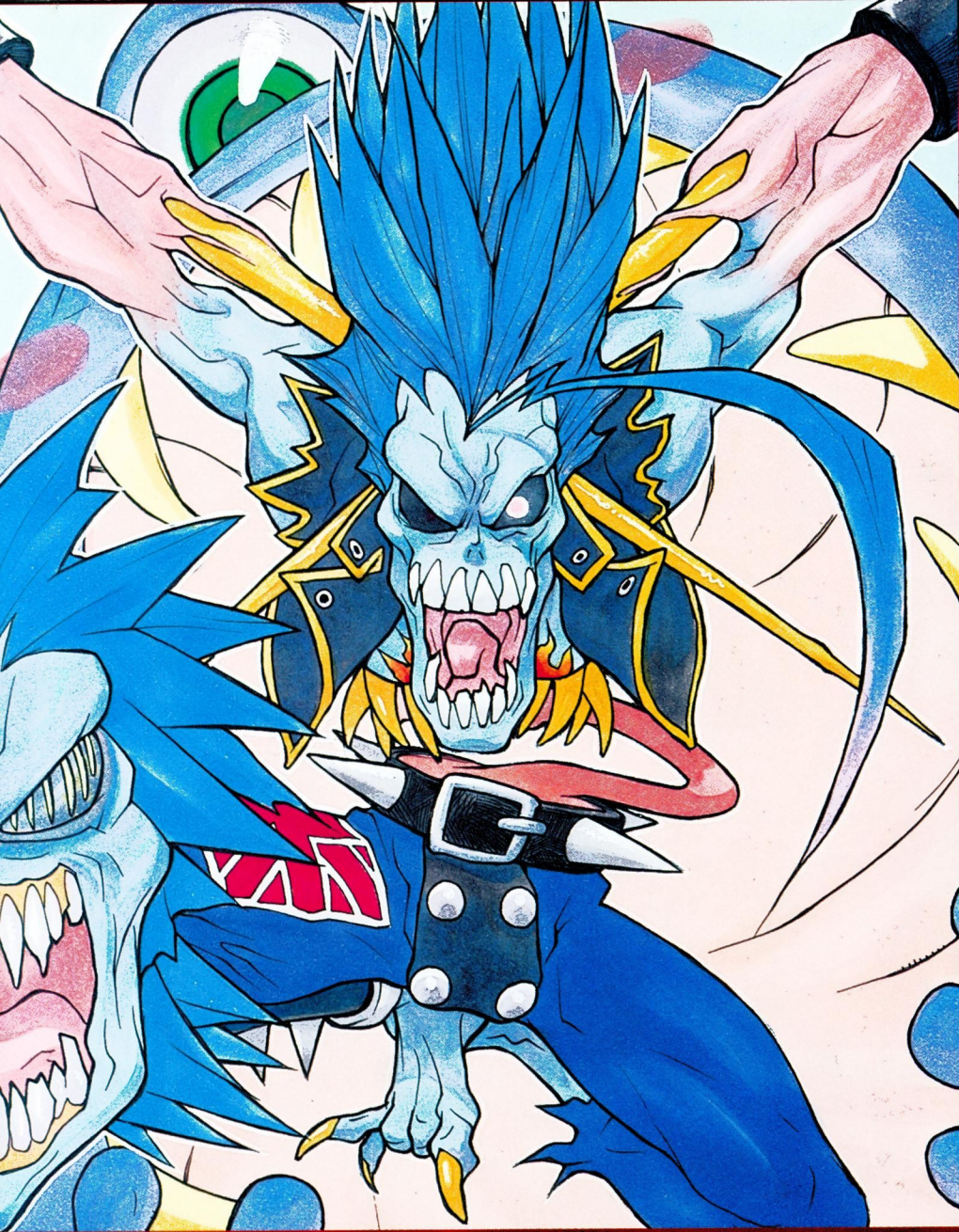
彼女のフルネームは?

「キュービィは役職名? のようなも  
ので、個体名はありません」

# ザベル

長きにわたるアーンスランド家との決着に雌雄を決するため、不穏な企みと共に蘇ったドーマ家当主シエダに引導を渡そうと、闇の貴公子が魔次元に舞う。

◆イラスト G=ヒコロウ◆カネコアツシの描いたザベルって見たくない？オレ見たい。無理？



## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：ゾンビ  
本名：ザベル ザロック  
出身地：オーストラリア  
生年：1889年  
身長：180cm  
体重：39kg

### 殺戮のフレーズを聴かせてやるぜ!!

その日は突然やってきた。シエダの再生によって、冥王オゾムがその力と地位を失ってしまったのだ。主を失ったル・マルタと共に、オゾムの居城から「魔次元」へ乗り込むザベル。何のために？それは血への渴望。それは新たな殺戮の始まり。

今なお伝説のミュージシャンとして語りつがれる「ザベル ザロック」。彼の曲は、失神者が必ず出るといわれたライブと共に、その死から何年たっても色褪せることはない。むしろ伝説は伝説を生み、時にはシークレットライブの噂が出るほどに…。だがその真相はわからない。ライブのアンコールは死者たちの悲鳴。運ってきた者はいない…。

#### 痛みと快楽

オレがお前に与えてやるぜ  
お前の魂と引きかえだ

警告はしたぜ  
オレに近付くなってな  
でもお前はやってきた

I'm living, but you're dead !!  
百人の生け贖と引きかえに手に入れた不死の身体。永遠の魂。それが手に入れたかったモノ。後悔も孤独もクソくらエだ！

闇の中でザベルは叫ぶ。  
俺は自分に嘘はつかねーし、やりたいようにやるだけさ！

ギターのフレーズが漆黒の闇を震わせる。  
お名残惜しいがフィナーレだ！  
とっさと人生の幕を降ろしな!!

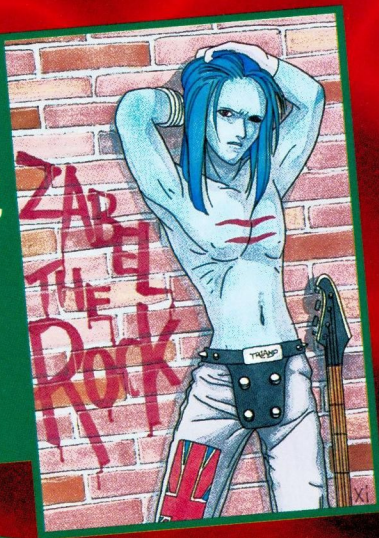


# ザベル

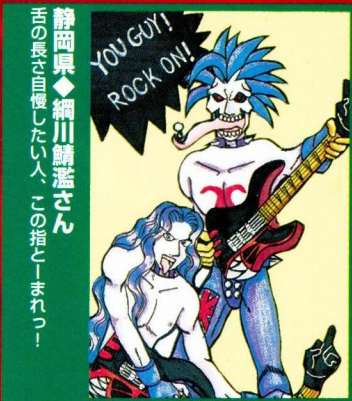
俺サマに手を出すとはいーイ度胸じゃねえカア!!



熊本県◆シマシマンさん  
俺のリードについてこれなきゃあの世行きた。



新潟県◆X-1さん  
この、アバラのあたりが色っぽいやねえ。



静岡県◆綱川鱈瀬さん  
舌の長さ自慢したい人、この指こーまれっ!



神奈川県◆柴乃建太さん  
奴の狂ったビートがスズン響いてきそつた。

石川県◆襲津彦さん  
真の主役は俺さまだぜいってどこかしらん



## ゾンビ

動く死体の話は世界中に見られるが、「ゾンビ」という呼び名の起源はウッドウー教にある。その社会において極刑とされた「ゾンビ」(正しくはスズビ)の儀式がそれだ。

ウッドウー教は大航海時代に中米ハイチの黒人奴隷の間で発生した宗教で、原型であるアフリカの土着宗教とキリスト教を混ぜこぜにしたようなもの。呪術的側面も色濃く残っており、中でもこの儀式はその好例と言える。まず、受刑者にフグ毒で有名なテトラドトキシンの粉末を微量だけ与え、仮死状態で埋葬してから掘り返す。すると受刑者の靈魂は生命活動を絶たれて肉体を追い出されるので、これを捕まえて壺の中に閉じ込め、半死の肉体だけを残すのである。人格を失った半死体は奴隷とされ、人々は神の怒れる技に畏敬の念を抱いたという。

しかし、後に西欧では「ゾンビ」という名がひとり歩きをはじめ、単なる「動く死体」程度の意味で使われるようになった。とくにそのビジュアル的なおぞましさは映画にうつってつけたようである。「ゾンビホラー」は今や一大ジャンルを確立しているほど。しかも、生命の冒瀆に対する本能的恐怖感を際立たせるためか、この種のゾンビは作品を重ねるごとにパワーアップしているようだ。史上初のゾンビ映画「吸血ゾンビ」では単に鉱山で働いているだけだったが、「バタリアン」に登場したそれなどは、人間の脳を食らううえ身体を半分失っても動き続け、おまけに知性まで持っているという最悪の怪物に描かれている。その意味では、今日的な「ゾンビ」は、人間の創造力と恐怖心が産んだ比較的新しい怪物であると言えよう。

呪術の時代に生まれ今も進化し続ける、古くて新しいモンスター。それが、「ゾンビ」なのである。

## カプコンQ&A

ハンターのエンディングで与えられた凶悪な力(同エンディングでもすごい容姿になっているザベル)は、いつでも解き放てるんですか?

「おそらく、オソムの。たまし(姿だけパワーアップ)だと思われまです」

オソムに後、ザベルの標的はジエタなんですか?

「あまり深く考えていません。『邪魔する奴は全員ブツ潰す』が彼の信条です」

ル・マルタの詳細を教えてください。またル・マルタとバレッタの恋の行方は?

「空間移動能力、変態能力などを備えた魔界超獣の一種です。バレッタとの恋路?は多難でしょう(狩られて終わり...)」

ザベルがレイレイに惚れているなら、なぜ力づくで自分のものにすると思わないんですか?

「惚れさせるのが目的なのです(たぶん)」

音楽と対決(殺戮行為?)どちらを重んじているんですか?

「どちらも等価値ですよ」

生前の彼はどんな人間だったんですか?ミュージシャンとしての位置付けは?

「彗星のごとく現れたメタル界のトップスター」

ショータイム(リリスの技)の時、なぜアフロなんでしょう?

「さあ...なぜなんでしょう?」

ゾンビということでは脳は腐っていないんですか?

「腐っているかもしれませんが」

ザベル、ル・マルタは互いのことをどう思っているんですか?

「相棒(兄貴分、弟分)といった感じですよ」

食事は必要なんですか?

「特に必要ではありません」



# ガロンHORN

忌まわしき我が肉体に流れる血は、我に休息の時を与えず…  
 血のざわめき、身体の衝動、闘いへの執着、そして呪いの宿命…

◆イラスト 中原隼佑◆ガロン一匹欲しい。そしてあの尻尾をふかふかしたい…。

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：ワーウルフ  
 本名：ガロン  
 出身地：イギリス  
 生年：1940年  
 身長：186cm  
 体重：70kg

### 逃れることのない宿命呪われし獣の身体

己の限界を超えた時、我が肉体は忌まわしい呪いから解放されると思っていた……だが……それは格闘家としての俺の本能が下した、単なる思い込みだったのだから。だが、そう思い込まないことには、格闘家としての俺の矜持が許さなかったんだ。

限界を超えるためには、己を極限まで追い詰める必要があったと思っていた。だから手合いの相手に、人間ではなく「タークストーカーズ」と呼ばれる怪物たちを選んだんだ。別に妖怪退治の真似ごとをやっていた訳じゃない。……生まれてすぐ魔法の道場の前に捨てられていた俺にとって、修業と稽古の毎日は、当たり前であり幸せだった。そして、魔法だけがすべての俺には、諸国を渡り歩き、修業の旅に出ることが夢だったんだ。免許皆伝を得て、旅に出ることを許された俺は、希望を胸に早速村を飛び出した。修業の旅は険しく、危険が伴ったが、自ら望んで出た旅だけに、苦にならず、むしろ充実していて楽しいものだったよ。そして何年かぶりに村に戻ってみたんだ。でも、そこには俺の憶えている村はなく、地獄があった。盗賊団が村を襲っていたんだ。生まれ育った村を荒らされた俺は逆上したね。その中に呪術師がいるなんて知らずに闘いを挑んだのさ。知っても挑んだと思うけどな。そいつに呪われてこんな身体になったのさ。盗賊団？勿論、全滅させてやったよ。だが村人は逃げた。盗賊の後に狼の化け物だ、無理もない。悩んだけど、もついいんだ。この身体を拒否することに疲れたのかもしれない。それもまた一生き方さ。

# GALLON

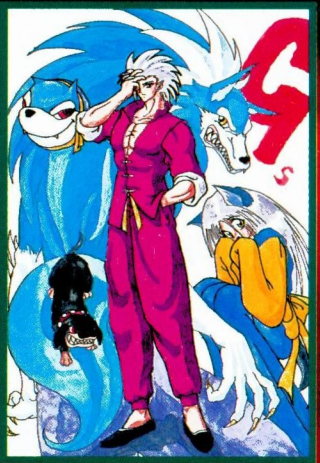
大阪府◆ほてちんさん  
この明かりは月の光？それとも狂気の覚醒…。



愛知県◆狂一ちゃんまげさん  
たとえキミが「犬」でも髪は変わらないよ



兵庫県◆聖霊鬼さん  
俺はいくつもの姿を持つてるんだけ…。



俺のもうひとつの姿…  
お前たちは知っているのか

三重県◆浮狂亮さん  
そう、本能の赴くままに、月にほえろ！



兵庫県◆満月乱舞さん  
野生の中で生きてると、声が洪くなるって？



## 狼男

狼男の伝説は、東欧を中心に広くヨーロッパ各地に伝わっている。昼間は普通の人間が、満月の晩、その光を浴びて狼に変身する。狼男は、人間であった時の理性などを全く失くしてしまっており、血と肉を求めて人間や家畜を襲う。そして夜明けが来ると、再び人間の姿に戻るとい

う。その変身は、自分の意志によるものと、外部からの力によるものとの2つが考えられている。

前者は、ある呪文を唱える、ベルトあるいは狼の毛皮を身に付ける、狼に殺された家畜の肉を食べる、ある種の薬草で作った軟膏を塗る、3回宙返りをするなどがあげられる。後者は他人、特に魔女の呪術によるものが多いようだ。魔女からの求婚を断る、結婚式に魔女を呼ばなかったなどのために呪いをかけられてしまつた。また愛人と誤つた妻によつて、人間に戻れなくなつてしまつて、狼男が多々あるらしい。

狼男を倒すために、銀製の銃弾が必要なのは古くからの通り。狼男の伝説は古くからあり、ローマのペトロニウス作「トリマルキオの饗宴」（1世紀頃）がその最も初期のものであると言われている。

またドイツでは、1590年6月22日記載の公判記録に、魔術師シユトゥッペ・ペーターが狼に変身することのできるベルトを悪魔から与えられ、25年間凶行を続けたことが記されている。しかも、人間の姿の時の彼は、愛想のいい伊達男で通つていたというから驚きだ。

ちなみに狼男は、光を怖がるなどの性質から、実は狂犬病患者のことではなかったかとも言われているが、果たしてその真相は…。

## MOVIE

●「ハウリング」（1981年）

## カプリコ&A

ガロン（狼）はバレッタ（赤ずきん）に因縁がらみで弱かったりするんですか？

「いいえ。関係ありません」

なぜ再び狂暴になってしまったのでしょうか？

「内なる欲望、ダークストーリーカーズとしての本性を抑えきれなかったためです」

獣人にならない時も狂暴のままなんですか？

「人間の姿の時は理性があります。普段は、できるだけ人目を避けて暮らしています」

エンディング後、彼は人か獣のどちらの道を選んだんですか？

「ご想像におまかせします」  
故郷の村の人たちは、ガロンが人狼に戻ってしまったことを知っていますか？

「知らないと思われまふ。どちらにせよ、好感情は抱いていないでしょう。ガロンは独身ですか？家族構成は？」

「独身で家族はいません」  
「フェリシアに好意を持っていたりするんですか？」

「特に恋愛感情は持っていません。人間と共存する彼女に対し、複雑な思い（羨望？嫉妬？嫌悪？）を抱いているかも」

CPU戦で同キャラ対戦を挑んでくるガロン？は何者ですか？

「彼の魂に着目ダークストーリーカーズの本性が具現化したものです」

彼の主食はなんですか？

「普通の人間と同じです」  
モーメントスライスの体得秘話を教えてください。

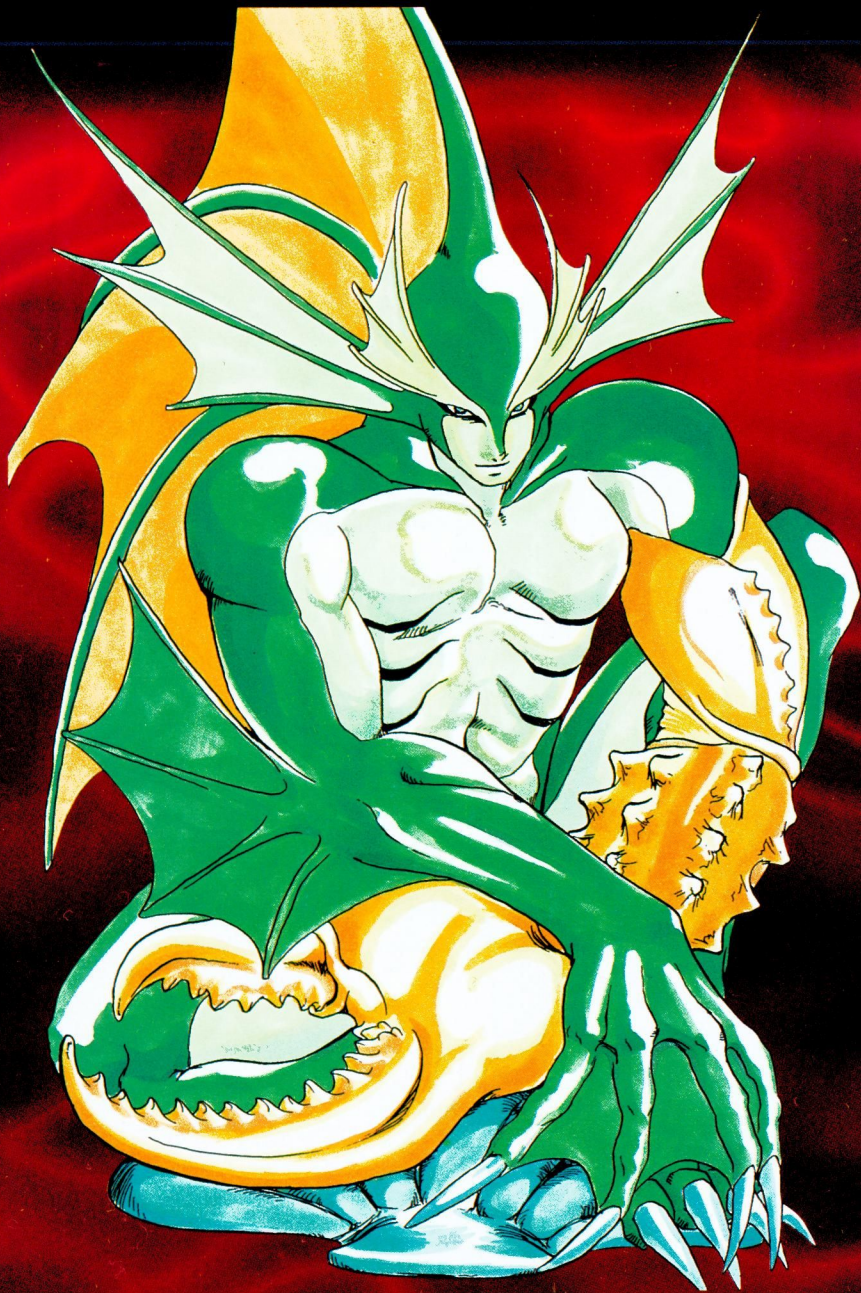
「ひらめきです」  
なぜ、対戦の最中はヌンチャクを使わないんですか？

「たまに（ミリオンフリッカー）使っています。多用しないのは、牙のほうが強いらでしよう」

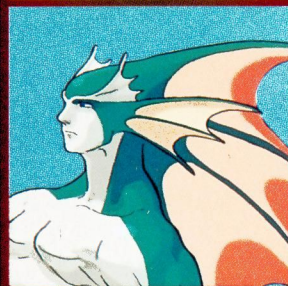
# オルバスA1111

水中王国の主として、そして一人の父親として…。水の重みから三たび解放されたオルバスの、すべてを賭けた闘いがはじまる

◆イラスト 日光輝之介◆どうも日光です。なんとも自分、場違いな気分がします。ヒエー。



## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：マーマン  
本名：オルバス  
出身地：ブラジル  
生年：1953年  
身長：184cm  
体重：62kg

## 水の支配者再臨

海は地球表面積の7割を上回る。地上に這いつくばっている人間たちは、勝手に各々の国で大海の領有権を主張し、時に争いを起こす。だが、真に支配する者、それは人間ではなかった。水の王、オルバスである。

オルバスは言う。

「水の中で呼吸すらできぬ生物が、争って母なる海を、河を、湖を汚し、奪い、形を変えていく。身の程を知らぬ愚かな生物よ、しかし王国再興の最中にある以上、やむを得ず見逃してやろう。だが深海は人間とて辿り着けぬ我々の楽園。水庄の皆は貴様らにはどうにもなるまい」

かつての水中王国の民の生き残り、アクエリアとの間に生まれた一粒種のオルバは、好奇心旺盛な子供であった。その明るさと無邪気さは、オルバスたちの新王国である、果てなき海への不安と希望をそのまま具現化しているかに見えた。水の王国を継ぐ者を見る両親の目には、将来の王国の繁栄が映っていた。

その事件はあまりにも突然だった。息子アルバの失踪。いくら広大な海とて、幼いアルバの行動範囲はたかが知れているのに、なぜ…。オルバスは探索の末、暗黒の空間を見つけた。異様に疾い海流に運られた、異界の入り口。禍々しい念動のうねりのなかに、かすかに感じる最愛の息子の匂い。

「この奥に…アルバ！待っている、助けに行け！絶対に！」  
王国の希望の火を消すわけにはいかない。いや、愛する息子を助けるのが父の役目。オルバスは異界に飛び込んだ。危険は承知している。アルバのために、命がけで。

# オルバス BATH

その美しい心が  
私を勇気づけてくれる……

大阪府◆カラルコさん  
さしずめ密林の(?)王者つて風情だね。



愛知県◆風の天使さん  
こりゃあハメられたぜ。王子様もイチコロっ。



香川県◆純金茶丸さん  
大丈夫。貴方はあたしが守ってあげ・る



福岡県◆ハイパーTさん  
みんなでのんびりしてたのしいです。



大阪府◆まいきさん  
どここなく聴めかしい姿で目が離せない。



## マーマン

人間と魚類が合体、もしくは部分的に混合した空想上の生物で、男性型を「マーマン」、女性型を「マーメイド」、日本語では男女の区別はなく共に「人魚」と呼ばれる。すぐに思いつくのは、「人魚姫」に代表される女性の上半身を持ち、尻尾をもつ姿をした人魚である。当然、映画や漫画等に「人魚」として出てくるものはこの形のものが多い。山田章博の初期の短編漫画「人魚発生」などはこのタイプである。

逆に、特に日本の古い文献には、上半身が魚の頭部(と、胴体の半分まで)を持ち、下半身が人間の身体(この場合はなぜか男性型のものが多い)を持つ「半魚人」も見つけることができる。

しかし、こちらの場合は河童等の妖怪と同じ種類のものとして語られる場合が多いようである(実際、描かれる時も凶々しいものとして扱われており、中には殆ど牙しか見えない頑強な歯を持ったものすら存在する)。

特撮物の敵役にも部分的に「魚」の各部分(尾、ヒレ、エラ等)を取り入れたものは数多い。

恐らく、最も「オルバス」というマーマンに近いと思われるキャラクターは、アメリカの映画(勿論実写版)の「アマソンの半魚人」に登場する半魚人であろう。

これは、アマソンの淡水湖に探検隊が入り、それを淡水湖の住人である半魚人が襲う、というものである。しかし、さすがにパンチやキックを出したり超音波を出したり、波に乗って現れる、といったことはなさそう。

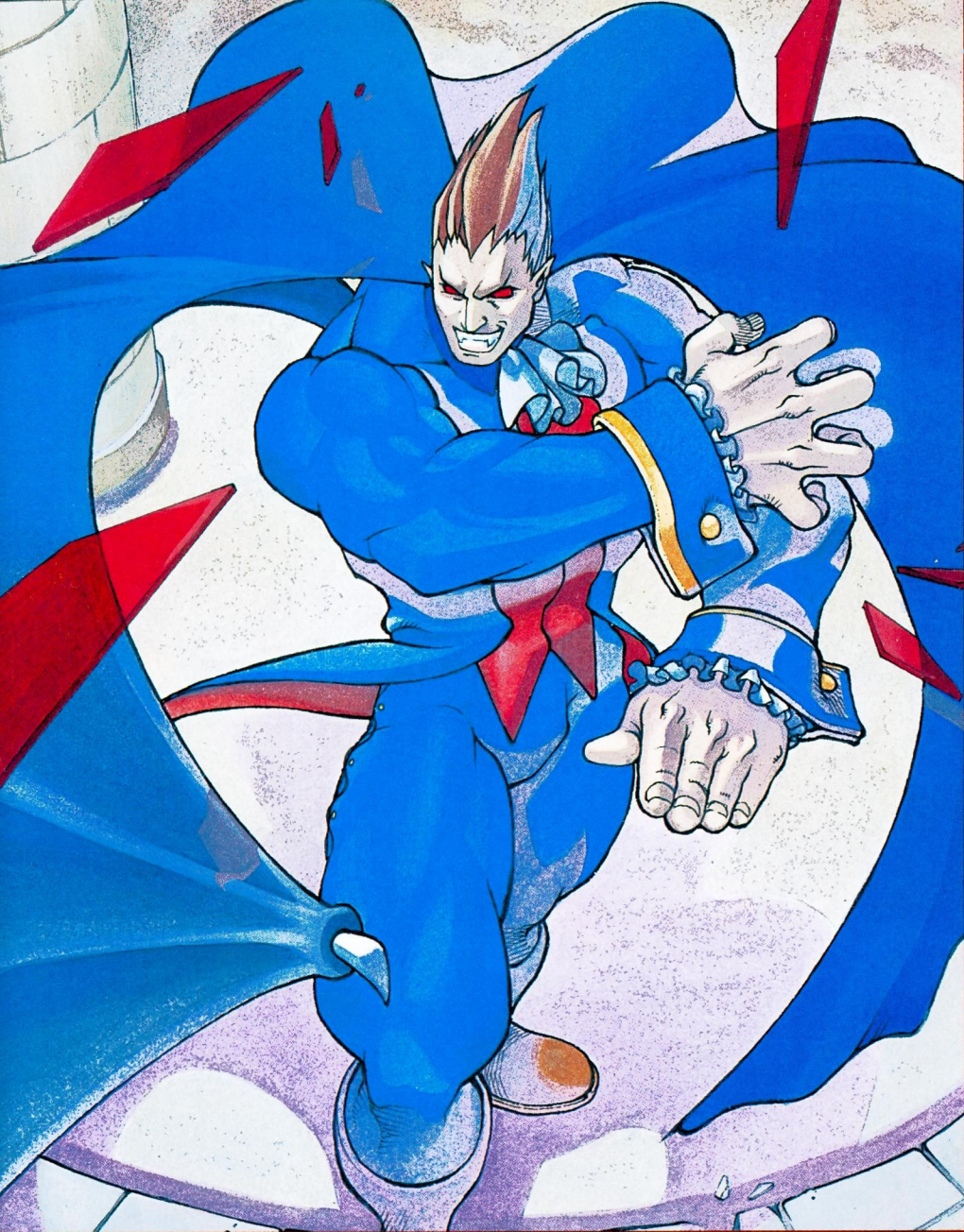


## カプンゴウA

何か直接的な原因で、彼の王国、水の民は滅んでしまったんですか？  
「湖底火山の噴火による地震、地盤沈下が原因です」  
彼らの子供アルバは、やはり卵から生まれませんか？  
「はい」  
オルバスは一族の長がなんかだつたんですか？  
「そうです」

水のあるところ、ないところとでは戦闘力に差が出てしまふと思わんですがどうなんでしょうか？  
水辺がない(少ない)分、魔次元での闘いは彼にとって不利に思えるのですが。  
「不利な点もあるでしょう」  
彼らの一族は皆、闘うための術を身につけているんですか？  
「アリアも？」  
「擬態能力に優れた者は同時に戦闘能力にも秀でています。アリアはそれほど闘いに向いてはいないようです」  
アルバが行方不明になったのは、やはりオルバスを魔次元に呼び寄せるためにジエダが企てたものなんでしょうか？  
「アルバの行方不明は偶然のようです」

オルバス、アリア、アルバは、それぞれのことをどう思っているんですか？  
「大切な家族と考えています」  
本当は、オルバス一族の生き残りが、まだいるんじゃないでしょうか？  
「いるかもしれませんが、オルバスはそれを信じています」  
やみくもに魔物を狩るダークハンター(特にバレット?)のことをどう思っているんですか？  
「家族に危害を加えようとするならば、敵と認識します」  
主食は海産物なんですか？  
「はい。他の物も食べますが」



長きにわたるアーンスランド家との決着に雌雄を決するため、不穏な企みの兵に蘇ったドーマ家当主ジエダに引導を渡そうと、闇の貴公子が魔次元に舞う

◆イラスト 岩内巳樹◆今回は塗り直しで手間をとってしまいました…。

# デミトリ マキシモフ

OFFICIAL  
ILLUSTRATION  
& PROFILE



種族：ヴァンパイア  
本名：デミトリ マキシモフ  
出身地：ルーマニア  
生年：1483年  
身長：197cm  
体重：101kg

## 魔界の群像そして玉座を継ぐ者

異様なほど巨大で全体を朱で染め抜いたような紅の月が、異様な宵に包まれた森の只中に傲然と建つ。闇の貴公子の居城を、ぼんやりと照らし出していた。あたかも皇帝のように玉座に座すると、深紅のワインが注がれたグラスを片手で揺らめかす。その顔には不敵な笑みさえ漂っていた。デミトリはグラスに揺らめくワインを「一気に啜ると、一瞬、視界に入った自らの肖像画に魔王ヘリオールの姿を見出し、嘲弄と共に空になったワイングラスを肖像画に向かって投げ付けた。

「ヘリオールよ、この私にとめを刺さず冥府へ旅立ったことを後悔するがいい。生まれ変わった私の力をもって貴様の後継者モリガンもろとも、アーンスランド家を永遠の闇に葬ってくれよう。今度は一族揃った冥府の世界で猛威を揮うのだな」

薄明かりの照らす玉座の間に貴公子の嘲笑が響き渡った。だが、それも長くは続かなかった。突然、威圧的な気配が周囲を満たしたのだ。微かに緊張が走る。と、今度は謎の声が彼の脳に直接語りかけてきた。

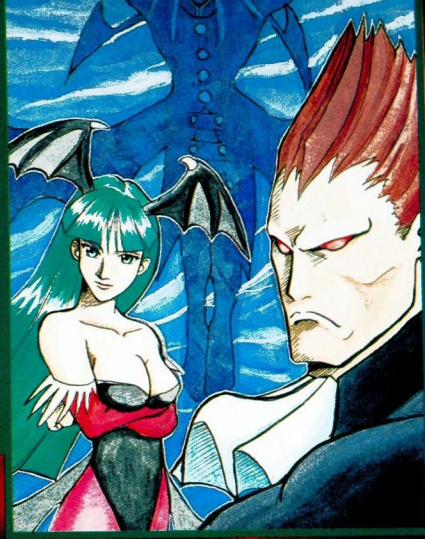
「我が名はジエダ。すべての魂よ、ひとつに還れ。私と同化せよ」

一方的なメッセージを残し消えゆく気配。その中でマキシモフはジエダという名に眉をしかめていた。

「ジエダだ。ドーマ家の負け犬めが今さら何を企んでいるというのだ。まあ良い。モリガンとの対決の前に、この動盪いなる愚か者に引導をくれてやるとしよう」

冷笑を浮かべるとデミトリは玉座から立ち上がった。窓の外には既に魔次元の世界が広がっていた。

この足元に傳くものよ  
すべてを捧げるがよい……!!



川原◆藤田敬さん  
やはりデミは美しいものか好き。



兵庫◆MAMA7さん  
闇の刻印。血の契約。聖王は、一人てい。



山口◆響倫さん  
この牙に狙われたら、もう、逃れられない。



長野◆森川四等だわイサオさん  
そうだ、ジェダに負けるな。お前は永遠だ!



大阪◆カラルコさん  
美しさでは、負けないわ……(笑)。(※)

## ヴァンパイア

## カプリコン&A

ヴァンパイアとは、英語で言うところの吸血鬼である。1897年に小説「ドラキュラ」が発表されて以来、誰もが知ることとなった怪物だ。小説の原作者であるブラム・ストーカーが自身の著書に記したように、ドラキュラのモデルとなった人物が実在した。それは15世紀のトランシルバニア（現在のルーマニア）の王、ヴラド・ツェペシ公である。当時の強国トルコとの度重なる戦で多くの功績を残したことで地元の英雄となった彼だが、その他の地域では現在も「串刺し公」と呼ばれ忌み嫌われている。というも、槍や杭といった物で人を串刺しの刑に処すのを楽しんでたといえらるから、処刑したトルコの捕虜は2万人を下らないと言われている。当時悪魔と恐れられた彼は龍の意を表す「DRACUL」の称号を持っており、悪魔の息子と信じられていた吸血鬼はその時期を境に「DRACUL」(称号の後ろにaを付けると、称号の指す者の息子の意となると呼ばれるようになった。また、流行していたペストの患者を軍としてトルコに送りこんだことから吸血鬼がゾンビを生むという噂が広まった。

ヴラド公以前の時代にも吸血鬼にまつわる伝説はあったが、現在知られているものの原点は彼をおいてほかにないだろう。

今日でも欧州地域で恐れられている吸血鬼。魔王クラスの高等モンスターで知能も高いとされている。ドラキュラ伯爵は小説の中で、「ヴァンパイアハンター」の博士に木の杭を打たれて敗れるが、普通の場合その後遺体を燃やして川に流さないで復活してしまうらしい。生命力も抜群である。もし吸血鬼が実在していたら人間などひとたまりもないことに疑いの余地はない。

今回、デミトリは主人公じゃないんですか？  
「いわゆる「主人公」「脇役」といった肩書はありません。プレイヤーの扱うキャラクターが常に主人公です。強いて今作の「代表者」を挙げるとしたらジェダでしょうか？」  
デミトリが敵対しているモリガン以外の怪物と闘っているのはなぜですか？  
「無礼をたしなめるため、降り掛かる火の粉を払うため、ただ、たわむれにまでです」  
なぜ、アーンランド家と敵対関係にあるんですか？仮にモリガンを倒したら、次はドーマ家のジェダに挑むんですか？  
「魔界のトップに立つためには倒さねばならない敵だからです。ドーマ家も同様です」  
普段の姿とミッドナイトプリンスの姿、どちらが真の姿なんですか？  
「『ミッドナイトプリンス』の姿が真の姿です」  
魔界大戦はどのようなものだったんですか？  
「魔界全体を巻き込む壮絶な戦い、ということ以外の詳細は明らかではありません」  
ダークハンター、パレッタのことをどう思っているんですか？また、闇に墜ちた？ドノヴァンがルミアの古城にいる（前作エンディング）ということ、デミトリはドノヴァンのその後について何か知っているのではないのでしょうか？  
「パレッタについては小賢い人間だと思っています。ドノヴァンについては、消息について何か知っていると思われませんが、興味がないようです」  
彼が最も恐れているダークストーカーは？  
「ベリオールとモリガンです」  
彼の主食は？  
「女の生き血が好物です」

# サスカッチ

オラの大切な仲間たちをさらったのは誰だ？  
真っ暗な穴へと飛び込んだサスカッチを待つものは…？

◆イラスト 阿部統◆ゲームスト初投稿&カブコンキャラなので絶緊張。笑って許して。

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：ビッグフット  
本名：サスカッチ  
出身地：カナダ  
生年：1903年  
身長：166cm  
体重：180kg  
(幅208cm、足のサイズ80cm)

## 勝負つてのはイキオイだ！

ビッグフット族のリーダー、サスカッチ。彼は、かつて「誰が村一番か決定戦」で勝利した時、村を狙うバケモノ退治を自ら申し出たほどの正義漢だ。  
人間との交流も「バナナ」を通じて深めていた矢先、百人近い村人たちがさらわれる。  
大切な仲間のため、再び彼の旅が始まった。

「こんくらの善さ、どうってことねえー」  
魔次元は人間界とは勝手が違う。見たこともない風景が、サスカッチの目の前に広がっていた。

「なんでいつも、オイラの邪魔すんだ!？」  
自分はたださらわれた仲間たちを助けただけなのに、なぜ次々と闘いを挑まれるのか分らない。  
心優しい彼にとって、意味なく相手を倒していくのは心苦しいのだ。

「オメエ、根性あるな！今度ウチの村でオコッてやるぞ」  
熾烈な闘いの後でも、その相手に憎しみはない。

「こんなときバナナがありゃあ最高なんだけどなあ」  
ほやきながら、旅は続く。

コトの真犯人をやっつけて仲間を無事に助け出したら、またオラの勇者としての名声は高まるなあ…。  
そんなことを考えながら、魔次元の森を悠々と進んでいくサスカッチであった。

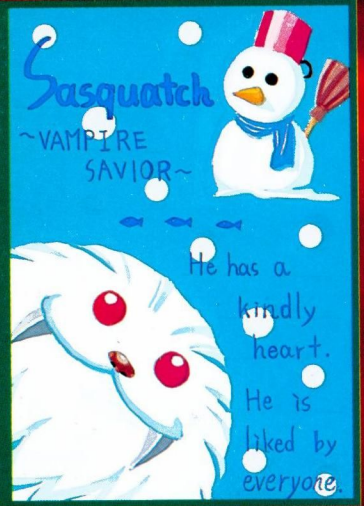
そして最後の扉を開けた時、彼を待っているものは…!?



# SASQUATCH

そんなによつてきとつと  
みんな食っちゃうぞ!!

群馬県◆カトコさん  
彼の心を表すような、きれいな白と言だね。



北海道◆大貫がんさん  
いいんだ、ボーイで。悪がき風味が良しっ!



神奈川県◆かすい・Gさん  
キミのその八重歯とまつげがたまらない...?



兵庫県◆本職は陸さん  
雪だるま この手のまじこやっほり.....



岩手県◆きりゆうれかさん  
幸せ地さる光景だ。ぜひ、混ざりたい

## 雪男

ヒマラヤの山中に生息しているといわれる、人間に似た正体不明の生きもの。一般に「イエティ」として知られている。

身長は2メートル以上、全身毛むくじやらず、一直線に直立歩行すると書かれている。ゆえに現地では、一直線につけられた足跡はイエティのものと思われてきた。

また人の行動をマネするくせがあり、かつてイエティの被害に悩まされた人々が互いに争うふりをしたところ、そのマネをして実際に殺し合ってしまったなどという話も伝えられている。

現地人の中ではその存在は長く伝えられていたが、1951年、イギリスの探検隊に加わったE・シップトンが足跡(約32×17センチ)の写真を発表すると、一気に世界的な関心が集まった。それ以来、多くの探検隊が派遣されることとなる。

成果として、1989年のM・L・A・ワデルによる足跡目撃、1925年のN・A・トンバーツィによる美物目撃などがあるが、未だその正体はつかめていない。

雪男類似のものとして、カナダの「サスカッチ」、アメリカの「ビッグフット」、中国の「野人」などがあげられるが、こちらも数々の目撃証言などにもかかわらず、その正体は依然不明のままである。

とはいえ、セイウアーに登場するモンスターの中では、最も美在している可能性が高い生きものといえよう。

## カプリコン&A

「もともとの血が多い種族だったんですか?」

「普段の彼らは温厚な種族です。理由のない侵略や無礼な扱いを受けた時、凶暴性を発揮します!」

「何がきっかけで人間界を征服してやると思いついたんですか?」

「仲間を増やしてもっとにぎやかにならうとしたのです。人間に対する敵意は特にありません!」

男(雄?)と女(雌?)の見分け方はあるんですか?

「フェロモンで見分けます。また、雌は目元が色っぽいらしいです!」

足のサイズはどのくらいですか?

「個人差はありますが80~100センチくらいです!」

どんな住居にすんでいるんですか?また、集落?の規模は?

「自然の洞穴や石などで組み上げたやぐらに住んでいます。約100人の仲間と暮らしています!」

人間との接触でビッグフット族にならなかの変化(文化的になど)は生じたか?また、人間と彼らは会話ができるんですか?できるならその言語は?

「ハイテク機器には深い関心を寄せているようです。人間との会話は、難しいですが、不可能ではありません。人間の発音を真似できる者もいるようです!」

「魔次元に行ったことで今度は魔界の征服を企てるんじゃないですか?」

「バナナよりうまい物を見つければありうるかもしれません!」

家族構成を詳しく教えてください。

「サスカッチは独身です。親しくしている仲間は長老ツンドラドと格闘技のライバル、ドンケッチョがいます!」

「もとも嫌いなタイプは?」

「礼儀知らず!」

# ビシヤモン

抑えきれない欲望が暴走を開始した時、呪われし鎧は怨みを具現化させた新たな身体を得た。血煙に酔い痴れる瞬間を求め、魔次元にて悪夢がよみがえる。

◆イラスト 貴城輝◆マックにもて遊ばれています。

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：サムライ  
本名：ビシヤモン  
出身地：日本  
生年：1673年  
身長：190cm  
体重：60kg（鎧のみ）

## 悪夢は砂塵の如く

宿主ビシヤモンに取り憑き、渴きの促すままに魂を食らい、息が詰まるほどの血煙に酔い痴れていた頃の満たされていた充実感が、呪わしい存在の脳裏に、ふと鮮明によみがえった。乾いた大地に無造作に横たわる異様な甲冑と刃こぼれが著しい一本の太刀。かつては悪霊サムライとして、多くの者が戦慄した怨霊のなりゆきであった。

「何だ、この気持の高ぶりは」  
永遠とも思える漆黒の闇世界で、般若と、鬼炎は苦悶していた。ただ、一つだけ明確だったのは、魂を食らうことこそその渴きを満たす手段とだけのことだけであった。

「うぬ、魂いっくアアアッ」  
抑えきれぬ欲求が叫びとなって空間を揺るがす。そして、止めどなく吐かれる無念の叫びで空間が歪むのではないかと思われたそんな時であった。突如、横たわっていた般若に蒼白い螢火が宿り、その異様な姿を宙に浮かせたのだ。

「だ、どついたというのだあ」  
驚愕に満ちた絶叫は、闇の支配を一変させるほど強大な閃光によってことごとくさえぎられてしまった。しかし、その狼狽も次の瞬間には異質なものに変わっていた。気が付くと彼は二の足で大地を踏みしめていたのだ。朱に染まった甲冑の両肩からは、剛腕が伸びていた。怨霊が人間の形を形成して呪いの甲冑に取り憑いたのだ。  
「ぬう、すべて思い出したわっ。我が名はビシヤモン。悪霊サムライのビシヤモンじゃああ」  
気が付くと辺りは魔次元だった。新たな悪夢に向け奴は歩きだした。

# ビシヤモン

刃アーツ刃ツツツ!  
もう貴様は私の虜じゃア!!



東京都◆覆面太郎さん  
アツマです。でもカッコイイ。



京都府◆疾風さんざさん  
闇に浮かぶ炎が、強さの証。トハクリヨク。



兵庫県◆伊藤 潤さん  
クアアアア!!我が名は...ビシヤモンじゃあ!



東京都◆黒森音葉さん  
くっっ、見るなっって言われてもねえ(笑)。



兵庫県◆本職は隆さん  
この人も女バージョン。これは趣味です。

## サムライ

「ビシヤモン」という名前は一般では侍の名前、というよりは四天王の一人、また七福神の中の一人として定着しているようだ。

広辞苑によれば、漢字では「毘沙門天」と記載され、四天王の場合で呼ばれる時は「多聞天」と呼ばれることのほうが多いらしい。忿怒の相の武神で、甲冑を身に付け、槍(剣か?)を手にしているところからビシヤモンと相通するところがあるかも知れない(ちなみに毘沙門天が身に付けている甲冑にも顔のような部分があるが腹部ではなく肩に存在する)。

「鎧を身に付けた幽霊」という視点で見れば、横溝正史の「天神家の一族」がある。  
これは、戦国時代の落ち武者が村人たちに追われ、その恨みを抱いた武士の幽霊は生前身に付けていた鎧を着て、復讐に繰り出していく、という場面で登場する。

また、以前角川映画で、「天と地」というものがあつた。このストーリー中では上杉謙信と武田信玄の戦いがメインになっているのだが、上杉謙信は天下を取ることをその目的とはせずに、自分の領土を守る武将として描かれている(反対に、武田信玄は天下統一をその戦いの主目的に置いている)。

その上杉謙信には、「謙信は毘沙門天の生まれ変わりである」という設定が施されている。  
サムライとしてのビシヤモンはこの辺りに関連しているようであるが、今回のデミトリの新EX技「ミッドナイトフリス」をくらった後のビシヤモンの姿を見てみると、ビシヤモンの腹部の顔面の由来は、「下口ロクンえ○まくん」の主人公のえ○まくんがかぶっていた、あの帽子あたりがありそうな気がしないでもないが真相は謎である。

## カプコンQ&A

言ってみれば今回のビシヤモンは偽ビシヤモン(鎧と妖刀だけゆえに)ということでしょうか?

「そうです。ビシヤモンの名は鎧が騙っているものです」  
鎧と刀、どちらが行動の主導権を持っているんですか? 双方ともに、我を通すタイプだと思うのですが。

「コンピネーションプレイです」  
ビシヤモンが使う剣術は、取り憑いた者から吸収しているんですか?

「はい、そうです」  
ビシヤモンは殺戮以外には興味がないんですか? 魔次元に来たことで、魔界の支配者になりたいとかそういう衝動にはかられなかったんでしょうか?

「とにかく斬って殺して血を浴びるのが好きなのです。支配者の座には興味はありません」  
人々を救う旅路にあるビシヤモン。これが彼の本名なんですか?

「ビシヤモンが本名です」  
おりんとともに旅をする彼は蘇ったビシヤモンのことを知っているのでしょうか?

「修業を続けるうちに知ったようですよ」  
CPU戦のある条件で勝ち続けていくと、やたらに強いビシヤモンが乱入してくるそうですが、実はこのビシヤモンは、彼。じゃないんですか?

「(おぼろ)ビシヤモンといひ、人間界からビシヤモンの法力によって操られている鎧です」  
「ビシヤモンとおりんは夫婦なんですか?」  
「夫婦です」

# アナカリス

王は旅立つ……臣民を護るために。王は闘う……理想郷を築かんがために。そして王は勝利する……本当の神になるために!!

◆イラスト OKAMA◆コトタマガエシによって



## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：ミイラ  
 本名：アナカリス  
 出身：エジプト  
 生年：2664BC  
 身長：270cm  
 体重：500g~500kg  
 (可変)

## 黄金郷説話

この世の果てまでも続くかの如く大地を埋める栄光の王国。そして国を治めるアナカリス大王の力と加護は、今やその隅々に生きるすべての民の上に例外なき平穏を約束していた。

砂漠の中にあっても潤いを湛えた肥沃な国土。侵略者に対抗しうる強固な防衛機能。そして臣民が信頼をもって王の支配に浴するという独特の政治体系……何よりその上で軍事独裁国家と化していないのは素晴らしい成果だと言えよう。

しかし……わくらは色の大地を踏みしめ、黄金の都市を見やりながら、究極を理想とする王はこの風景に物足りなしい何かを感じずにはいられないでいた。

そこ考え始めたのも、近頃アナカリス王の意識に侵入してくる、未来からの理不尽なメッセージに端を発してのことである。

「価値ある魂は我に同化せよ。支配も争いもない真の平等を約束しよう」

完成されたヒエラルキーを表現した王にとって、この言いは愚昧極まりない戯言であり、自らの思想を真っ向から否定する中傷以外の何物でもなかった。

「神の国である我が王国が、時を超えた未来からとはいえ外敵に脅かされることであってはならぬ。やはり目指すべきは現世からの完全独立であるか……」

今や舞台は整っていた。理想国家の完成まではあと一息、計画は最終段階に入っている。残された仕事は五十年後の不穩因子の一掃と、闘いの中でさらなるレヘルアップをはかることのみであった。

この闘いが終わる時、その時こそ新たに得た力で自らが太陽神と成り、世界を照らすことだろう。独立した最強国家永続の夢は、アナカリス王の手によって不動のものとなるのだ。

# アナカリスKARIS

今こそ我が許へ許へ許へ  
集うがよいよいよい



岡山県◆ちくわさんさん  
最強コンビ誕生か!?

今回、一番の

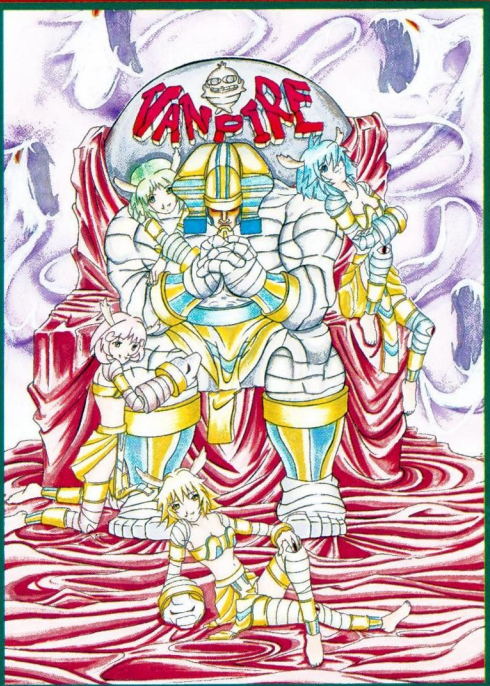
注目株。

新ちくわさん  
目じゃない!!



SHIN 97. MAY.

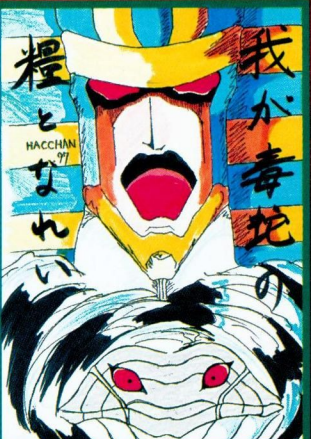
愛知県◆新八、十六さん  
実は、注目度ナンバー1だった...?



福岡県◆ビジョン君に決めた!さん  
一見すると酒池肉林。実のところはふんふん...



北海道◆半田パン太さん  
んん、マジらぶりい



奈良県◆HACCHANさん  
それこそが、偉大なる神の意思と思え!

## マミー

棺と、その中に包帯で巻かれた状態で保存されているミイラは、それだけでも十分見るものに恐怖感を与えます。

昔、実写版で「悪魔くん」という番組があったが、それに登場する「ミイラ男」などの恐ろしさたるや、人によってはその登場シーンで流れるBGMがかかっただけで震えが走る、なんてことになったらしい。

過去、人類は様々な手法を用いて身体の保存を行い、その「より生前の状態に近く」という欲求は留まるどころを知らなかった。当然のことだが昔は保存技術を身に付けた専門の職人がおり、長い時間と手間をかけて製作されたため、ミイラ化されるのはアナカリスのような王族や貴族等の裕福な存在に限られる。

以上の保存目的は、そのミイラ化される人物の「来世での復活」であるが、勿論それが目的ではない死体保存も多々ある。

例えば「干し首」などは敵の頭を打ち取った際に、これもまた専門の職人がいて、こぶし大の干し首を作り、魔除けや一族の繁栄のシンボルとされた(勿論もとは普通の人間の顔の大きさである)。これは脳髓や内臓を取り出して骨格や筋肉は残すミイラとは違い、頭骸骨を砕いて抜き取り製作される(ちなみに、顔面の皮膚は腕や足等の他の部分のように筋肉の上に皮膚が被さっているのではなく、皮膚と筋肉が繋がっているために、皮膚を剥ぐのは並大抵のことではない)。

現代では水分をシリコンやエポキシ樹脂に置換し、生きている状態に限りなく近付ける手法も開発されているが、これはもう「本人の復活」というよりは現在生きている人々のための標本としての存在になる。今後は「王の復活」の仕方も様変わりしていくかも知れない?

## カプコンQ&A

「アナカリスの素顔はどうなっているのでしょうか?(若くて美形とか?)」

「エキソチックな切れ長の眼の美形...らしいです」  
「生前のアナカリスは、どんな人物だったんですか?」  
「国民にとって、絶対的な存在でした」

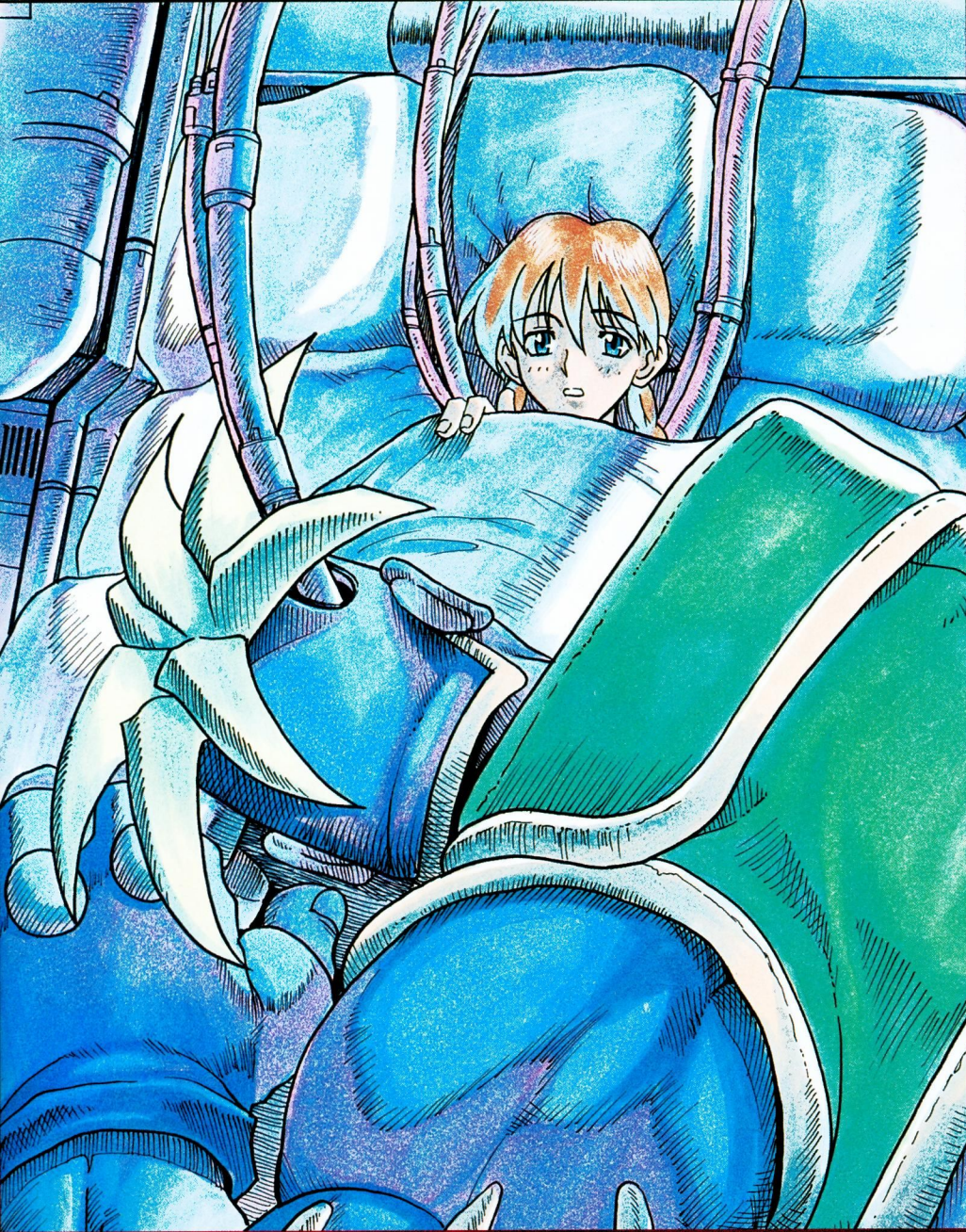
「カイトについて詳しく教えてください」  
「あまり詳細に触れると、呪われる恐れがあるため、書けません」  
「アナカリス不在の間に、なんらかのトラブルによって歴史が変わってしまったという事はないのでしょうか?」

「アナカリスならばどんな歴史でも修正してしまおうでしょう」  
「アナカリスに従う民は、どのくらいいるんですか?」  
「まったく不明です。一説では現在(1997年)も王国は存在しており、900億を超える民がいるとも言われています」

「王の日常生活はどんな感じなんでしょうか?」  
「とてもゴージャスです」  
「エンディングでバンク風の男が国民に選ばれていますか、アナカリスはどういう基準で国民を選んでいるのですか?」

「無作為選出です。王に従えば晴れて国民、拒んだり必要以上に恐れたりすると強制排除です」  
「奈落の穴の原理は?またフアラオマジック時の棺はどこから落ちてくるのでしょうか?」  
「空間をねじ曲げる能力によるものです(棺も同様)」

「食事は必要なんですか?」  
「国民からの貢ぎ物を食することもあります」



# ビクトル

「魂の救済に集え」。妹エミリーが機能を停止して「数ヶ月、ジエダの声を脳裏に聞きビクトルは奮い立った。それを妹が生き返ることだと信じて……。

◆イラスト 谷和也◆巻で人気のリリースですが、やはりモリガン様がよか。あとハリー。

## OFFICIAL ILLUSTRATION & PROFILE



種族：フランケンシュタイン  
 本名：ビクトル フォン  
 ゲルデンハイム  
 出身地：ドイツ  
 創造された年：1830年  
 身長：249cm  
 体重：230kg

### 命なき被造物の死

右のこめかみから制御ボルトを外し、人造人間はプラグを握りしめた。すでにそれは、彼の体内電気に反応して凄まじい稲妻を放っている。彼はほど近いベッドに目を向けた。清潔なシーツの下には可憐な少女が横たわっていた。「大丈夫だ」と彼は言った。「もうすぐ、俺の電気で動ける、なる」

空いた左手で少女の髪を撫でる。傷痕だらけの巨大な腕がぎくしゃくと、だが精一杯気を使わしげに動いた。

「俺、止まるはい」

彼は軽く目を伏せた。一瞬、その顔に困ったような表情が浮かんだ。だが、やがて意を決したように目を見開き、プラグを頭の脇に構える。

「いい……わからないけど、いけないわけ、ない」

彼は頭にプラグを差し込んだ。凄まじい閃光が奇怪な装置を照らす中、彼は吠え声をあげた。

「ずっと一緒に暮らしましょう」

体中の電気を残らず吐き出して真っ白になった頭の中を、誰かの言葉がよぎった。

巨漢はその場に立ち戻りかけていた。その頭がぐらりと傾き、ゆっくりと膝が崩れてベッドに倒れ込む。微かなスピーカーが壁と床を這って、消えた。

「そう……か」

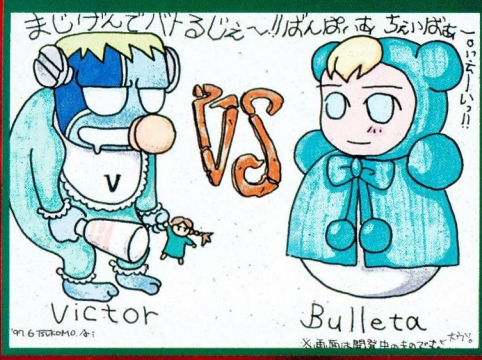
吐息のような声が小さく響いた。右腕が弱々しく動き、壊れたマリオンネットのような姿勢で横たわる少女のほうへ伸ばされる。大きな掌が白い小さな手を包むと、彼女の小指がピクリ、と動いた。

「エミリー、動け。一緒に……」  
 だが巨漢の意識はそこで止まった。

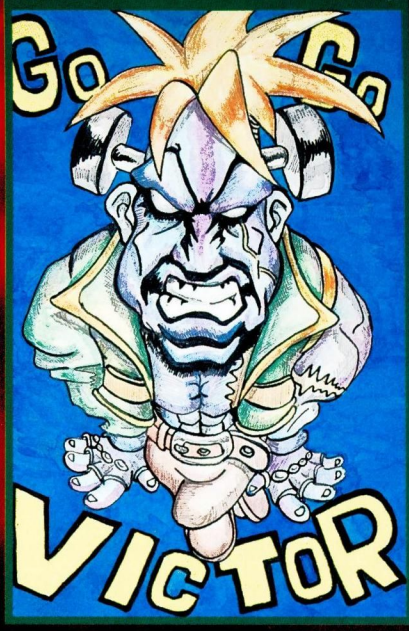
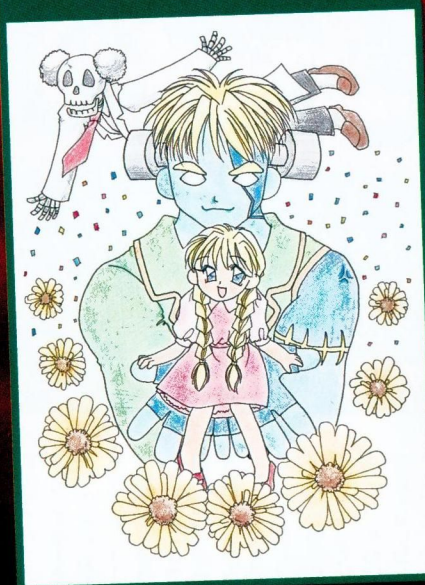
翌朝、エミリー・ゲルデンハイムは目を覚ました。彼女はまず、止まってしまった人造人間の顔を見つめ、それからいつまでもいつまでも泣き続けた。

おれ おまえたちは  
けっこう 好きだな

東京都◆あまねつくもさん  
たたかえびくとる、おもちゃのためにー!!



東京都◆渡辺美緒さん  
かわいい女の子もビクトルを使うのだ!



東京都◆中野将樹さん  
アラホラサッカー!



宮城県◆剣法さん  
宇宙が見える。



## フランケンシュタイン

イギリスのシェリー夫人（メアリ・ウルストンクラフト・シェリー）の長編小説『フランケンシュタイン』に登場するモンスター。1818年発表。  
ちなみに「フランケンシュタイン」とは、その創造者の名前であってモンスターの名前ではない。原作では、ただ「モンスター」と呼ばれている。

スイスの名門出身のフランケンシュタイン青年は、インゴルシュタット大学で自然科学を学ぶ一方、錬金術にも長じ、やがて生命創造の秘密に辿りつく。  
11月のある夜、死体の各部分をつなぎ合わせて創られた身長8フィート（約2m40cm）の人造人間が、電気治療などを応用して生をうける。

実験室から逃亡した怪物は、人語を解しながらもその醜悪な外見のために人間社会から疎外され、次第に憎悪に染まっていく。そして彼は自分を創り出したフランケンシュタインの周囲に血の復讐を始めるのだ。

「心を通わせる伴侶」を創り出したら復讐をやめると怪物からもちかけられたフランケンシュタインだったが、自責の念と人類への危惧からその約束は破られ、結果、親友や花嫁までが惨殺されてしまう。

命をかけて怪物を北の氷原まで追い詰めたフランケンシュタイン。だが、あと一歩のところまで漂流、非業の死を遂げる。そして怪物は流水に身を投じ、何処かへと消えていった……

- [MOVIE]
- 『フランケンシュタイン』 (1931)
- 『フランケンシュタインの花嫁』 (1935)

## カプコンQ&A

なぜ、エミリーは動かなくなってしまったのでしょうか？

「電力がなくなってしまったためです」

彼はエミリーも人造人間であることを知っているんですか？

「今回、動かなくなっただけから気づいたようです」

ビクトルはエミリーのことを妹として認識しているんですか？

「はい」

博士がいらない今、調子が悪くなった。死となってしまうのでしょうか？

「それもありません」

ビクトルの場合、目的達成のための闘いであって、本心では闘うことに抵抗などがあるんじゃないんですか？

「そうかもしれません。が、あまり深く考えてはいけません」

闘うための術を、どこで学んだんですか？

「生まれた時（起動した時）から知っていました」

Gゲルデンハイム発動中、博士の霊に取り憑かれている時、ビクトルの肉體、精神などはどうなっているのでしょうか？

「特に変化はありません」

特に苦手な相手や、嫌いな必殺技（対戦者の）はありますか？

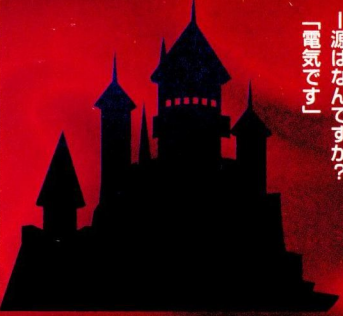
「不明です」

ビクトルはなぜ、あそこまでケツにこだわっているんですか？

「こだわりは、特にないようですが……」

ビクトル&エミリーのエネルギー源はなんですか？

「電気です」



# VAMPIRE SAVIOR編

## カスコンデザインチームインタビュー

# 「唯一絶対の救済」

画面中を埋めつくす妥協を許さない美しいグラフィック、个性的で華麗な技と動きを持つキャラクター。いつもプレイヤーに驚きと感動を与えながら進化し続けるヴァンパイアシリーズの最新作である『ヴァンパイア セイヴァー』について、開発者の皆さんにその世界を語って頂きました！



### セイヴァーが誕生するまで

本日はお忙しいところ本当にありがとうございます。

一同 いいえ、どういたしまして。

では、さっそく内容のほうに入らせていただきます。「ヴァンパイア セイヴァー」のデザインチームインタビューということで、これまでの作品の「ヴァンパイア」「ヴァンパイアハンター」をふまえた上で、今回のキャラクターの開発コンセプトをお教え下さい。

船水 経緯から言いますと、キャラクターのコンセプトは途中から変わっているんです。で、最初の「第一期セイヴァー時代」「第二期セイヴァー時代」の2種類があって、最初の頃から残っているのはジエダだけです。で、その辺は攻略ムックのほうを読んでいただければ書いてあるんですけど、それから後半はまた別コンセプトでやっています。前半はストーリー、今回のセイヴァーという「セイヴァー」という名前。後から付けたんですけど(笑)、ストーリーにあったものから作っていく、というように最初は決めていきました。前作の後の展開というスタンスで当初は制作に入りました。で、前のエンディングの後、一体どんな話になるんだらう、というところからこんなキャラクターができるんじゃないか、それが第一期ですね。そして第二期はデザインで。やはり、続編ものというのには段々層がせまくなってきますよね。前のファンの人がある、ということ、新しくプレイする人に、カプコンの中で決まっていることで、前からやっている人は知っているキャラクターをこれは

こういうキャラクターなんだよ、と説明しなきゃいけないということ、一見見て、基本的には前作のファンの人がやるんですけども、それ以外の人も入れるようにもう一回、「一目見てわかるキャラクター」を作りたい、と考えました。

それを今回の新キャラクターに反映させている、ということですね。

船水 うーん、少しだけ(笑)。

### キャラクター誕生裏話

それでは、実際にキャラクターを作っていく段階で現在の形になるまでにいろいろと、今の話の中にもありましたが、終始さまざまな紆余曲折があったと思えますけれども、その中で印象に残っている部分などをお聞かせ下さい。

船水 赤ずきんは…赤ずきんだったんですけども(笑)。なかなか赤ずきんにしてから先に進まなくて、安田の描いた赤ずきんちゃんの性格のコンセプトを正確に伝えるまでなかなか進めなかったというのがありますね。

安田 僕が眠くて寝ているときに船水の怒りの顔が…。

一同 (笑)

安田 起こされて、相当怒って見えたら(笑)と、思ってたよりはじめてたらすごく調子が出てきて、一瞬のうちに思いついて「これはいけるかな」と。

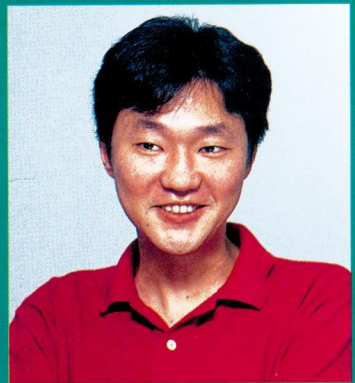
一同 (笑)

安田 恐怖の顔であります(笑)。他のキャラクターはキャラクターだけ渡して考えてもらったんで、僕の考えたように伝わりなかつた、というか伝えなかつたので、違うものができたというか、思った以上のキャラクターになってよかつたなと思います。

船水 多分コンセプト通りというか、思った通りにできたとあります。

### PROFILE

生年月日：おしえない  
血液型：？  
入社年：1985年4月  
出身地：東京都  
趣味：熱帯魚、釣り  
宝物：Mac様  
好きなもの：きれいなもの、カワイイもの(イヌ、ネコ、ニンゲン、ピカチュウ)  
嫌いなもの：ゴキブリ(きもちわるい)、無能な部下(ウソ)  
尊敬する人：岡本吉起  
特技：ビデオゲームを作ること  
自分の性格：いけず



## 船水 紀孝

安田 自分の伝えなかつたんですよね。植物とか昆虫とかいろいろ出てきて。想像の範囲内というか、想像の範囲内でしか技がでなくて、想像を超えるようなものができなかったのがちょっと残念かなと思います。でも、リリースは全然関係なかつたですけれどもね。あの踊るやつとかびっくりしやいましたけど、船水 リリースはね。最初はどちらかというと前期のほうのコンセプトに近い状態で始めたんですけど、何かキャラマンが調子こいて作ったというか…。

一同 (笑)

船水 楽しいキャラになつたかなと思いません。

安田 調子こくといいですよ。船水 調子こくとね。ジエダも結構どうなるかと思いましたがね。気持ち悪い系で行くかとか。

ゲームが発売される前にビジュアルだけ市場に流れますよね。そのあと(実際にゲームが発売されて)動いてみるとキャラクターのイメージが変わったりするのですが。

船水 カプコンのキャラの特徴です。静止した状態で見た場合や言葉だけで育てた場合は大概誤解を受けるんですよ。それはもう勝手に





# PROFILE

- 生年月日：1964年7月21日
- 血液型：O型
- 入社年：1985年9月
- 出身地：北海道
- 趣味：アニメを見ること
- 宝物：いろいろな人のサイン、Mac、集めた資料
- 好きなもの：ごはん、ドット絵、女性のグラフィック
- 嫌いなもの：くも
- 尊敬する人：母やいいものを創る人々
- 特技：ケン玉
- 自分の性格：スボラ

## 安田 剣

船水 尻にこだわってんだな  
—とかショートカットの女の子にこだわってるとか年齢が低いほうが好きだとかそういうのはすごく分かりやすい資料ってのがあって、それは別にそのキャラをデザインしようとしてるから集めてるわけではなくてですね、彼が気に入ってるから集めている訳で。その中から「じゃあ、こういうキャラを作ってみよう」と思っ作っててあるがありますね。

安田 春麗の時も、好きなものを集めといて「これは使えるな」「みたいなものを自分

してくたさい」というか好きにやってみようというかな、という。で、大概そういう場合はカブコンとち狂ったとか安田さん狂ったとか頭おかしくなったとか。

一同（笑）

船水 「さくら」の時も散々言われたんですけど、実際動いてみたら全然それで納得してもらえもんだというのわかってたので。

はい。

船水 カブコンのキャラの場合は動いてなんぼ、というか。

— それでは、実質的な開発期間はどれくらいかかりましたでしょうか。

船水 あんまり聞かないですけどいいよ（笑）。多分2年くらいだと思うんですけどね。一番最初に考えたのから考えるとやっぱり2年くらいかかっていると思うんですけど。実際作業に入りましたのは1年くらいだと思っんですけどね。一応ハンター終わってからちよぼちよぼはやってたんだよね。

安田 一応。

船水 で、ちよぼちよぼはしてたんですけど「だいたい聞かれていますよ」って言う言われ方するんだよね。でもそんなにあげてるつもりはなかったんですけど僕らのほうとしては、公式15年というのを前にして下さい。

— さっきの記と少し重なるんですけども、作りやすかったキャラクターと、また逆に作りにくかった、難しかったキャラクターなどあったと思うんですが。

船水 ヴァンパイアのキャラクターは全員難しいので簡単なキャラはいません（笑）。基本的にはそうですね。「キャラ特性」というでは呼んでるんですけど、そのキャラの持っている個性が必ずあつてですね、それが表に出ないキャラクターは人気が出ないし（笑）、それぞれのキャラクターの運命的、宿命的なところがあつて、当たり前のキャラクターほど実は難しいんじゃないか、と思っっているんですけど。

— こういうキャラクターを作っていく時に参考にする資料などはありますか。

船水 特に「これを作る」ということで参考にする資料というのはいよね。

安田 ないですね。

船水 普段からすべての資料が参考資料だから、その時々で安田の好みがかつたりとか、分かりやすいんですけど。

一同（笑）

船水 「ああ、いまは足の細い女の子が好きなんだな」とか。

一同（笑）

— やはり、愛情を込めて作ったキャラクターはそれだけいいキャラクターになる、ということですね。

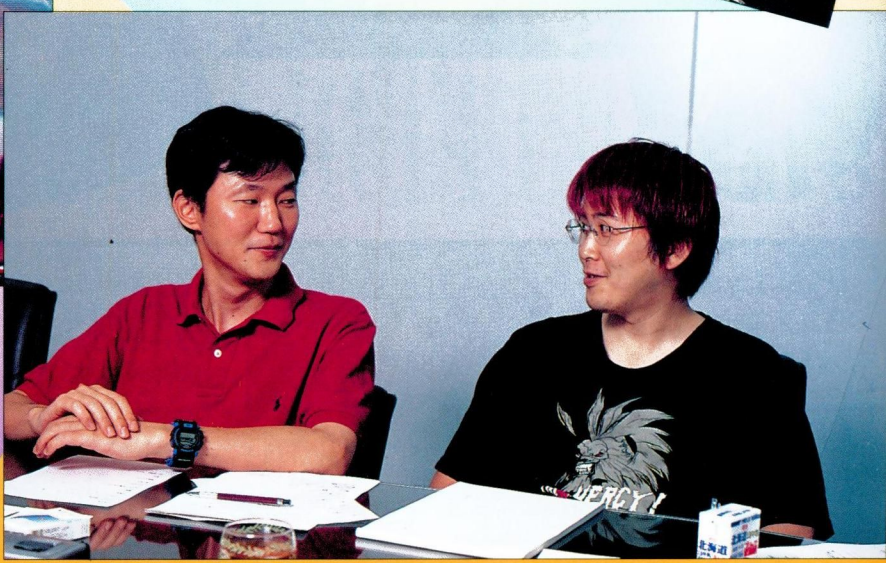
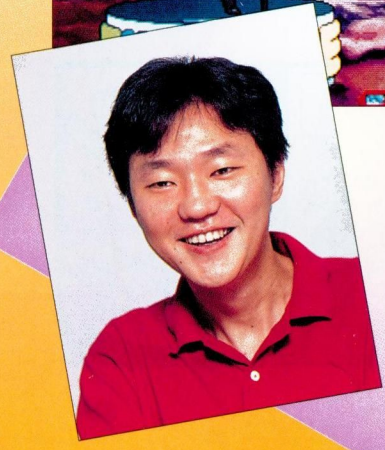
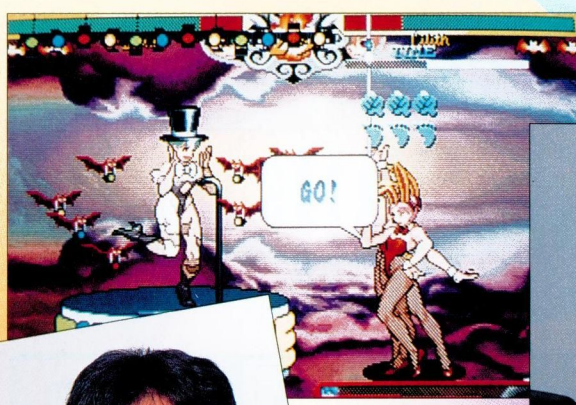
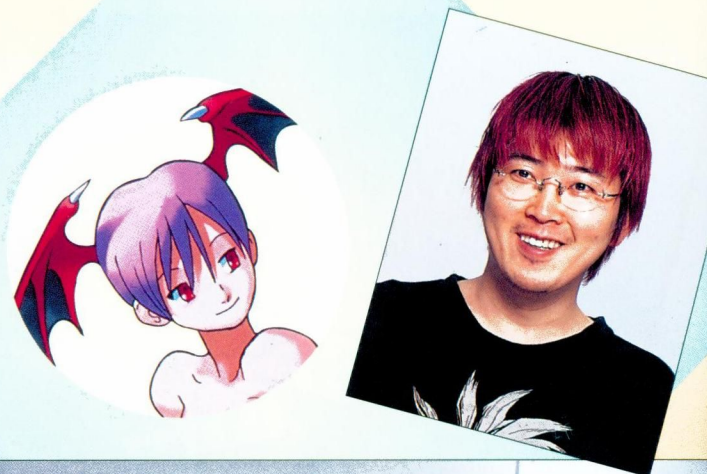
安田 そうですね。

船水 まず愛情を込めたデザインがあつて、そこから実際にキャラクターのバターンを描いていく人間がそれを受けて入っていくという状態になります。さくらのデザインを渡した時に、物凄くびびったんですよ。「これは難しすぎるからいやです」とか言っつて、やっぱりだいたい、断られたりとかしてはんですけど、でも、担当キャラマンはすごく入れ込んで作ってたので、やっぱり全然違うなあ、と。リリースもそんな感じ

の好みで集めといて「使える」と思っただけ好きなのを、でえなくてやっつてるんですけど。自分の好きなもの以外は人にすすめられないんで。

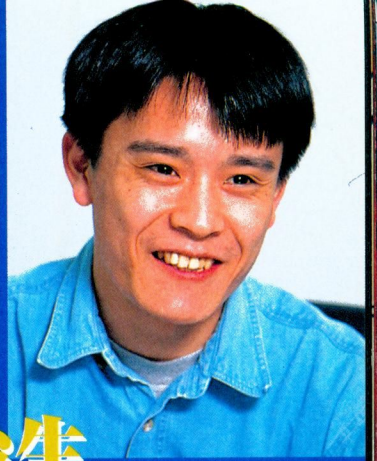
— そうですね。

安田 できるだけ好きなものを、です。



# PROFILE

生年月日：?年5月14日  
 血液型：AB型  
 入社年：1990年4月  
 出身地：和歌山県  
 趣味：夜ふかし  
 宝物：これから探します  
 好きなもの：珍しいもの、タコ、ハイテク機器  
 嫌いなもの：みんなが持っているもの、タバコ  
 尊敬する人：両親  
 特技：ムダ遣い  
 自分の性格：こりないヤツ



## 村田 治生

### 制作の現場をのぞいてみよう

で、最初は大きなものにはならないだろうなあというのがあったんですけど、実際作っていったらもう、どんどん調子こいちゃって(笑)、いろんな動き考えたりして、「こんなに変えたら容量ないよ!」とか言われて(笑)、いい方向にどんどん変わっていったなあ、と。

成長したんですね。

村田 最初からあまり成長してないキャラクターというのダメですね。こつこつと考えるより上回ってないと。そうじゃないと、大体一ヶ月くらいで人が落ちるといいます(笑)、あんまりファンが増えないというか。そういうのはありますけど、キャラクターが増えるのは、その辺りのバランスが難しいのは、安田 ありません(笑)。よくカプコンのゲームはバランスが取れるとか言われますけれども、それはもう無意識のうちのもので考えてはいないんですけど。だからあえてこれをこうしたいということはないですね。

うんでですけど、開発段階でラフスケッチ等いろいろ描かれると思うんですけど、その時にどんな素材を使われていますか?

船水 こんな感じ(と、言いながら隣にいる安田さんが持っている製図用シャーペン(指す)(笑)。大概みんな、全員こんな紙と鉛筆を描いてます。これ(スケッチブックを指す)がクロックキー帳であつたりとかするだけで、ね?

安田 これ以上の手間のかかることをやっていると、やる気がなくなるから。

— そういところからキャラクターのイメージを起していくのですか。

船水 いつも何か落書きして、そこから割と段々固まってくるんですけど、そういうか、初めにすごい全体のイメージを描いて。

村田 企画的に入ったり、イメージ的に入ったりいろいろですね。企画的にというのは「蜂と女を合体させよう」というのは企画ですよ。で、感覚的には「かわいい」というのがあつたり、そういうです。自分のイメージだけにこだわらずに自分が違和感を覚えることも試みをやってみて、やっぱり嫌じゃなかった(笑)。描いていくうちに嫌じゃなくなったり。自分のイメージをもっと大きくしていきたいです。

安田 それを機械に取り込んで色を付けて完成、と(笑)。でも、色がいいやうと、それでいいと思っちゃうんだよね。ダメでもいいと思っちゃうから。危険な技ですね。

— キャラクターのネーミングなどはどのように決められていますか?

村田 はい、思い付きです。

一同 (笑)

村田 一番最初に思いついたのが一番いい場合が多いです。あまり考え過ぎるとよくないです。

— どのキャラクターも、凄くしっくりくる、というかそれぞれのキャラクターの個性に合った名前だと思います。

船水 初代ヴァンパイアとか(のネーミング)はアメリカ人に考えさせたいですね。

— アメリカ人ですか。

船水 ドノヴァンはドノヴァン・ウエイリーとか(笑)。本当にいたんだ、って思っちゃいますよね。デミトリさんもどっかで聞いたことありますよね。

安田 詳しくは知りませんが、有名な名前ですよ。

船水 結構日本人だけの場合じゃないことが多いよね。

安田 バレッタも自分で考えたわけ

じゃないけど。

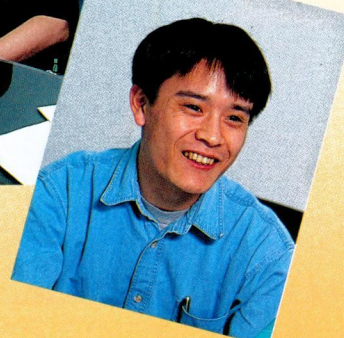
船水 「バレッタ」は商号上まずいだろう、というところになって。「バレット」も「弾丸」から来てるんだろいうな、ということ。弾丸とバレットで、じゃあ中間を取って「バレッタ」と。

一同 (笑)

— それではジェダも?

船水 セイウアーのはじまり、というのハンターの販促用に書いてたサイドストーリーから入ったので。

— ではリリースは?



いいよインタビューに入る...のだが、ビョウなメンツを前にしてメチャクチャ緊張しています。

も、キャーMAX...

やー 大丈夫、大丈夫ですよ気にしないで下さい!

道に迷った巻、タクシードも迷い遅刻...しかし、左腕の柳口さんは笑って許して下さい(涙)

運転手さん!!

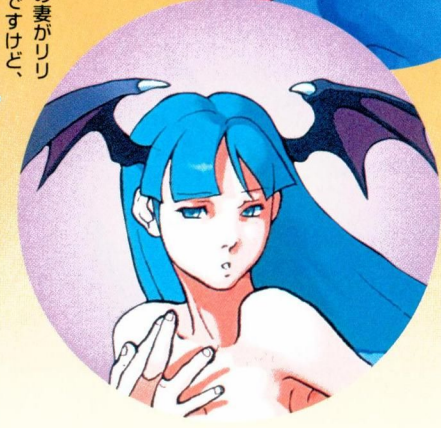
女ごめっ!!

アツコ—!!!

目の前—!!!

と、いふ家ぞ、行つた参りました。セウアー、生涯の地、カプコンへ!

# 「唯一絶対の救済」 インタビュー



**村田** よくサタン最初の妻がリリスだったと言われるんですけど、(決めたときは)そのこと自分では知らなくて(笑)。後で近くの人に言われたりして「あ、そうなんだ」とか。船水 「何々のデザインに似てる」とか後でよく言われるんですけど、意識的に描いている訳ではなくて。

**安田** 大体カンですよ。ゲームの特性というか、パンチとキック、それを組み合わせた技をそれぞれのキャラクターが持っていますよね。本来二足歩行ではないキャラクター属性を持っている。例えばガロンとかもともと四足歩行のキャラがパンチを出したりキックを出したりしますが、そういうところで「らしく」見せる。「らしく」作るにはいろいろ苦心されていると思うのですが。

**安田** 「当たり前でいい場合と、当たり前前ではよくない場合があって...。いろいろあると思います。要は、いろいろ描いてその中からキャラの「イメージ」を作っていく。丁度それがタイムリーにゲーム画面に現れていると一番良く、「あ、違うな、イメージ」とかっていうふうになったりとか。逆にイメージ通りだからもつとそっちの方向で行こう、とか。昔ゲームストさんのほうで誰か言っていたんですけど、モリガンの手がドリ

ルになったので、もう何をしてもいいんだってみんなが思った」って。一同 (笑)

**安田** モリガンでさえそんなことするんだから、このキャラもつと変だからもつという発想が出てきましたね。そういうきつかけみたいのはありますね。

元のキャラクターの形がしっかりしている分、発想ができる。船水 それは作ってる人のそれぞれの個性ですね。あまりそういうのを考えるのが好きじゃない人は個性的な動きじゃなくてはつきりとした動きを作ろうと思うし、またそれはそれでいいのができますね。それは「作り手側の個性」が出ていいんじゃないでしょうか。あえて言葉で語らなくても「見て分かる」ものだと思います。

## 背景とカラー、その苦悩

毎回物凄く背景が凝っているのでもっとも楽しみにして感動しているんですけども、背景に限って言えばどのようなところに苦悩なさいましたか？

**安田** 背景を描くのは毎回苦労しているんですけども(笑)、とにかく

の前の2メートル×4メートルほどの机を指す)軽く一杯になっちゃうくらいラフを描いて、それで、「これはいい」「あれはいい」といった具合に。それで決まったものを段々形にしていきます。今回の場合は、やり方がちよつと違って、今までは新しいキャラとかに背景がついていきますよね、それが違って、「どっかで見えたことがあるけれども異次元な感じ」ということで、社内でもかなり賛否両論ありました。そういう「不思議な空間」を作る、という。どのキャラクターに合ってるではなくてそういう方向じゃない方に進んでいって、デミトリならデミトリのつて決めてしまえば簡単じゃないですか。でもそれが決まっちゃってないからかえって何をとっかかりにして描き出せばいいのかわからないので、その辺は相当苦労してたみたいです。誰でも知っているようなネタを使つて、ちよつと異次元な感じにして。プレイヤが馴染みがない異次元を共有しているようなイメージが出てくるんじゃないかな。それがどこまで受け入れられたかはわからないですけども。

**安田** あんまり出ていないのもありますけど(笑)。あんまり言うところは何だかわかんなくなるけど。ヴァンパイアシリーズに限らず、ストーリーファイターや他のカプコンのゲームでもそうなんですけれども、キャラクターごとにボタンで凄く沢山のカラーパリエーションの中から選べますが、これも開発の当初から？

**船水** 基本的には2色でいいと思ってるんですけどね(笑)。

**安田** 誰だっけ、もう2色作ろうとか言い出したのは(笑)。「ストII」？

**船水** あの時一回やっちゃったんで、2度と帰れない道に(笑)。踏みこんでしまったなあ、と思ってるんですけど。

**安田** でも、気に入ってる色は2色くらいしかないよね。

**船水** 大概2〜3色しかないですね。2色あればいいですよ。

**村田** このあいだなんか、ボタン押し間違えて「あつ、間違つた!」って、そのまま間違つたままやる(笑)。

## ポケモン



### PROFILE

- 生年月日：1970年6月13日
- 血液型：B型
- 入社年：1992年4月
- 出身地：神奈川県
- 趣味：マンガを読む
- 宝物：マンガとCD
- 好きなもの：野菜炒め
- 嫌いなもの：人前でしゃべること
- 尊敬する人：さくらももこ先生
- 特技：しゃべらない
- 自分の性格：とっつきが悪くていいかげん

**船水** 「茶色のリュウでなんかやりたくない」とか。

一同 (笑)

**船水** 豪鬼出すのに失敗して茶色のリュウと黄色のケンとか(笑)。「こんな色あつたんだ」とか思いますよね。


それはそれで、みんな驚きますよね。

**船水** あの頃はよかつたかと思えますよ(笑)。今はあまり...。そのキャラクターのイメージのカラーというのが凄くあるか

●安田さん●  
"AKIMAN"の名前でファンの間では有名なカプコンのゲームのデザイナーを志す。しかもXファクトリーの人である。

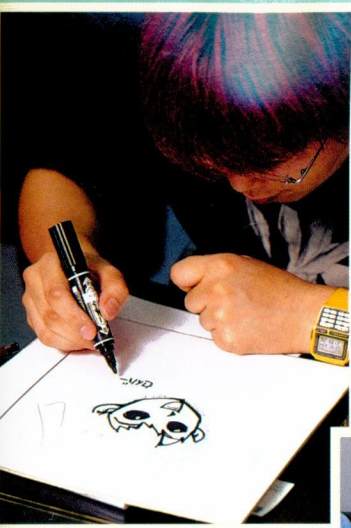


やはりいろいろなエイジ層のファンを惹きつけて、年齢不詳な人が多い。



●船水さん●  
歴代のカプコンのゲームに携わってきた。開拓のXファクトリーの人。しかし、現在は20代には見えません(泣)(写真参照)。





デザインチームの皆さんに書いて頂いた家宝必至の色紙を、2名様にプレゼント! 速攻応募要項を見るべし!

ら、いろんな色に変えるというのはあまり良いことではないと思ってるんですよ。

**安田** 最初に設定した色が凄く絶妙な色なので、その絶妙な色味を変えるのは…。色を変えると色味も少なくなるので。

対戦を見ていると必ず決まった色で乱入してきて、もう「これは俺の色」みたいになってますよね。何人も何人も同じキャラクターを使ってるんですけど、この色で乱入してきたら誰だかわかる、といった具合に。

**安田** それがあるからやめられないんですよ(笑)。

**船水** やっぱね。個人個人で気に入った色、っていうのを持ってくれるんで。僕はちっとも気に入ってないのに(笑)。「あのリユウ格好いいですよ」と言われて「あれ?」とか思うんですけど(笑)、それはそれでいいな、と。もう諦めています(笑)。

**船水** 今回はカラーの件に関しては僕はわりとリリスのカラーは結構好きなんですけど後は…、結構好きじゃないものも多いんです。

**安田** 青ずきんが結構好きかな。

**船水** 新キャラはあまりアイデアが出尽くしてないんでいいんですけども、わざわざ前作と変える必要性はないんですよ。そんなに無理して、人気のある色はそのまま使ってくればいいな、とは思ってるんですよ。

**安田** そんなに色調多くないしね。

### このゲームを作っていく難しさ

これだけ沢山のことをされてきて、もしまだやりたりない部分などがありましたら、今言葉にできる部分だけでもお願いします。

**船水** やり足りない部分はないんですけど…、現時点では「なし」と言っておかなければまずいな、というのがあります(笑)。今回はハードの制約がなかったんで、それのせいはしたくないな、という感

じですかね。もうちょっと楽にできたほうがいいな、と思ってるんで。楽に作る、というよりも余裕ができてですね、っていうのはつまらない考えを起こしてですね、そのつまらない考えが結構ゲームを面白くしたりするんで。もつとやりたかったなあと。

**船水** エンディングとか僕は大嫌いで。とかいうと…(笑)。もつと違う方向でやりたかったなあと。あれ、作るのにメチャメチャ時間かかるんですよ。一個凄く良いのを作っちゃったら、全部それに合わせて良いのを作んなきゃならなくなって。ゲーム一本作るのと同じくらい時間がかかって。結構…、別のもつと簡単な方法を考えて、簡単に作れてみんなが「おおっ!」と思えるようなものをつくれたらいいな、とは思ってますけど。

### 今後の展望は…?

少しの早い話なんですけれども、次回作は…。

**船水** 次回作は作りません、と一応言っておきます。

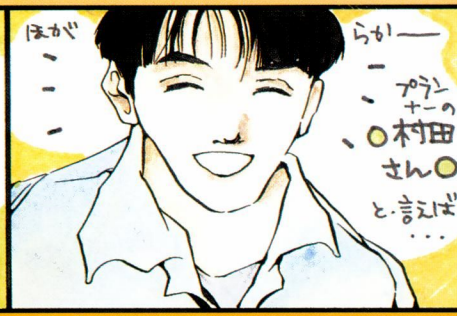
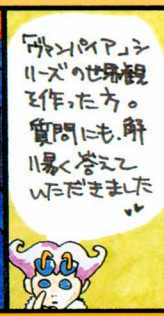
えええ!!

一同 (笑)

**船水** 今は(笑)。作りたくなったりとか、みんなが「作れ!」と言ったら作ろうと思えますけど。まだ出して一カ月くらいしか経ってないのに次回作を作りたくなるようなものを作っちゃいけないと思えます。ですから「なし」ということにしておきましょう(笑)。二本足のモンスターも、もう少ししたら、ねえ?

**安田** そのですね(笑)。

**船水** 結果的に同じようなものを作っちゃうから。インパクトがなくて嫌で。インパクトがあるものを作ろうとすると今度は格好良いものばかりにくくて。なかなか難しいものがあります。でかかかって…、ザンギーとか(ザンギエフ、ストリクター)が登場するお馴染みのキャラクター、ああいうタイプのもつと、勿論出来



# 「唯一絶対の救済」 インタビュー

船水 そうですね、万人が望む格好良くなる方向にはいかないような。それで結構難しいなあと思えますけど、ね。それと、新キャラは新キャラの中で完結していなければならぬんですよ。秋ぐらいに、「2人出そう」ということになったんですが、2人は絶対だめで、3人ということになって。同じようなキャラクターになっちゃうから。平均的なキャラが2体、しかもその平均的なキャラはストIIのなかにもいるし。そうなってしまうからいやだ。で、4人出そう、ということになって。最初は6人だったんですけども、でも気合がなくなってきたので、期待を裏切るようなことになるかもしれないんで。まあ、セイヴァーやって下さい、ということですね。

船水 もう次回作を期待しちゃって人もいるんですね、そういえばね。願わくば身体の人とか、お棺の人とか(笑)。

## 「3ゲームをひらいてみたい」

それでは、読者の方にメッセージをお願いします。  
船水 ホッケモン 何も言うことはありません。

一同 (笑)  
船水 (ホッケモンが) すっとしゃべってないような気がします(笑)。

ホッケモン 別にいいです。  
安田 もっと言わなきゃ。

船水 彼はセイヴァー、ヴァンパイアシリーズでデモ絵を描いている男なんですけれども。

ホッケモン …別にいいんですけども。

船水 3回言ったのを3回書いといて下さい。

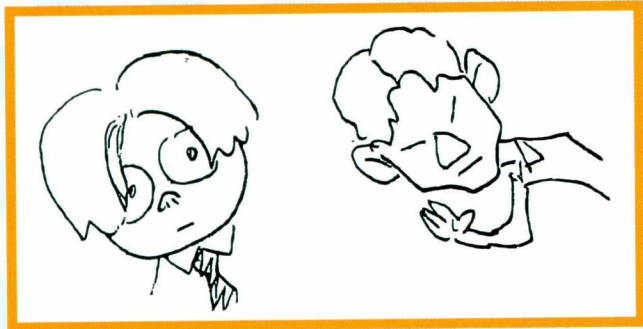
一同 (笑)  
安田 僕は…、ゲームセンターで頭の赤い青ずきんちゃんとか、乱入してきたあまりにじめけないで下さい、と(笑)。このインタビューですと、何かデザインチームに凄くいるいるるように期待されてますけど、あんまりいいですよ(笑)。ちゃ

船水 そうですね、読者の方にメッセージをお願いします。  
船水 ホッケモン 何も言うことはありません。

船水 …別にいいんですけども。毎回毎回が模索ですね。わざと遠回りしたり。  
船水 というか、「やりたい」という気持ちがあるじゃないですか。で、ある一定の実力以上を持った人間が「やりたい」と思ったときは、そのやりたいと思った人間に合わせざるの一番でしてね。それ以外の人間に無理やりやらせても絶対だめなんです。安田が使命感や責任感から「やりま

船水 …別にいいんですけども。毎回毎回が模索ですね。わざと遠回りしたり。  
船水 というか、「やりたい」という気持ちがあるじゃないですか。で、ある一定の実力以上を持った人間が「やりたい」と思ったときは、そのやりたいと思った人間に合わせざるの一番でしてね。それ以外の人間に無理やりやらせても絶対だめなんです。安田が使命感や責任感から「やりま

## AKIMAN作画



やなぎぐち

ふなみす

「本当はこんなかんじ!! カッコ良すぎる」

一同 (笑)  
船水 墓穴を掘ってしまったよね(笑)と、でも「やりたい」という気持ち基本中の基本だと僕は思ってるんですけども。ヒットゲームの作り方とかよく聞かれるんですけど、ある一定のレベル以上の人間がやりたいと思ってる状態で作ればできるんです。でも、それは凄く難しいことみたい。あんまり言わないようにしよう(笑)。僕は誰でもできる方法だと思ってるんですけど、実は誰でもできない方法だったという(笑)。しまったー(笑)。

一同 (笑)  
船水 …何か言うんですか？

村田 …あ、僕ですか？そうですよ

船水 …あ、僕ですか？そうですよ。思っている。あんまり、ね？最近、難しいことを要求されるんですけど。気軽にしてもらえたらなあ。作る側も楽なんですけれどもね。うまくいかな(笑)。そういうマニアックなものをやらざるを得なくなっていくなあと思えますけれども。最近対戦ゲームはあんまり作りたくないんで、続編は望まないで下さい(笑)。って、あウソウソ(笑)。

一同 (笑)  
船水 僕が作ると決まってるわけじゃないので、新しい人がやれば新しい対戦感覚とかゲーム観を持った別なゲームが立ち上がるんじゃないかなあと。実はそういう意味で僕は続編に期待しています。違う感覚でヴァンパイアを作ってくれたらいいかなあ、と思っていますけれども。ヴァンパイアにならなかったため、今回はちょっと困ってしまいました。って感じですけども。

一同 (笑)  
船水 …あ、僕ですか？そうですよ



ほら、闇に耳をすましてごらん...

# VAMPIRE VOICE SAVIOR

闇の住人たちを演じる声優さんたち、  
彼らの素顔を紹介しましょう。  
勝った時、敗けた時、乱入、挑発 etc...アナタは全部聞きましたか？



## ジェダ役

### 千葉 一伸

『ストリートファイターⅢ』ではケンの押しかけ弟子ショーンを演じた千葉さん。そのショーンとジェダのアフレコが重なってしまい、「気持ちの切り替えに苦労した」と。ご本人は、草野球チームに所属する大の野球好き。休日は野球三昧だそうです！

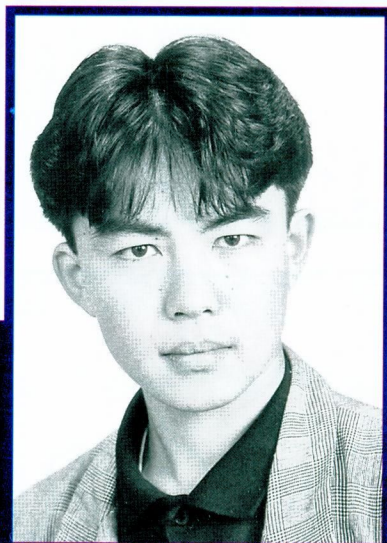
#### PROFILE

誕生日 6月26日 血液型 O型

出身地 宮城県

主な出演作

- 『蒼き伝説シュート!』(佐々木豊)
- 『疾風アイアンリーガー』(セーガル)
- OVA『僕の地球を守って』(松平タカシ) 他多数



新キャラ登場! その魂、  
我に捧げよ

## バレッタ/キュービィ役

### 松下 美由紀

「あっ、お花」「これだけ? しけてる」など数々の名ゼリフを残した、ラプリン・バレッタ。そんな彼女を演じた松下さんは、何とピアノやヴァイオリンをはじめ、琴(生田流)までこなしてしまう音楽好きの素敵な女性。いつかその演奏を聴かせてほしい。

#### PROFILE

誕生日 12月24日 血液型 O型

出身地 埼玉県

主な出演作

- 『セントテール』(本間エミ)
- 『小さな天使ブッシュベイビー』(ケイト)
- ゲーム『同級生2』(鳴沢唯) 他多数



レイレイ役  
根谷 美智子

今回レイレイのかわいいセリフに参ってしまった人は多いはず。ちなみに根谷さんは「虹色町の奇跡」の想鐘サキも演じているぞ。



PROFILE

誕生日 10月4日 A型  
福井県出身  
主な出演作  
●「地獄先生ぬ〜べ〜」(律子先生)  
●「VS 騎士ラムネ&40炎」(フェロモン・リップ)  
●「メタルファイターMIKU」(さやか) 他多数



フェリシア役  
荒木 香恵

「美少女戦士セーラームーン」のちびうさ役でお馴染みの荒木さん。ご本人もソーイングが趣味という、とってもかわいらしい方…。



PROFILE

誕生日 11月6日 A型  
大阪府出身  
主な出演作  
●「ふしぎ遊戯」(美朱)  
●「ガンダムW」(ヒルデ)  
●「ジャングルの王者ターちゃん」(アリサ) 他多数



デミトリ役  
檜山 修之

新技ミッドナイトブリスでは「Come on, Baby」とセクシーな声で誘いかける檜山さん。ソノアルバム「PROTOTYPE」も発売中!



PROFILE

誕生日 8月25日 A型  
広島県出身  
主な出演作  
●「幽遊白書」(飛影)  
●「銀河戦国群雄伝ライ」(竜我雷)  
●「勇者特急マイトガイン」(旋風寺舞人) 他多数



闇の住人たちが滅びることは、決してない…

エミリー(ビクトル妹)役  
吉住 梢



ドリカンクラブの一員、吉住さんはこれから大ブレイクの予感。そんな彼女の趣味は、絵画とイラスト。

PROFILE

誕生日 9月7日 A型  
東京都出身  
主な出演作  
●「勇者ダクオン」  
●ゲーム「英雄志願」(コスエ)  
●ラジオCM「トヨタビスタ信州」 他多数



オルバス/サベル/ガロン役  
上田 祐司

「るろうに剣心」の相楽佐之助役や「ときめきメモリアル」早乙女好雄役など、TVやゲームで大活躍中の上田さん。趣味は写真。



PROFILE

誕生日 6月15日 A型  
福岡県出身  
主な出演作  
●「ふしぎ遊戯」(角宿、穴宿)  
●「機動戦艦ナデシコ」(テンカフアキト)  
●「ハーメルンのバイオリン弾き」(ハーメル) 他多数



ビクトル/サスカッチ/  
アナカリス/ビシャモン役  
徳丸 完

ナレーションも含めれば、まさに1人5役の徳丸さん。また洋画の吹き替えやTVCMなどでも活躍中。



PROFILE 誕生日 5月26日

O型 静岡県出身  
主な出演作  
●ゲーム「ストリートファイターIII」(オロ)  
●「宇宙の騎士テッカマン」(ベガス)  
●TVCM「黄桜 山廃」 他多数



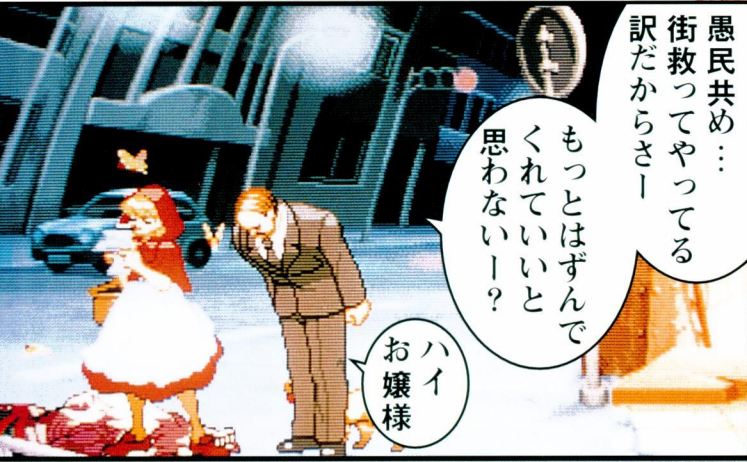


# ラブリン

# 日記



示現 おのは



愚民共め：  
街救つてやってる  
訳だからさー

もっとはずんで  
くれていいと  
思わないー？

ハイ  
お嬢様



バレッタは悩んでいた

最近不況だわ：

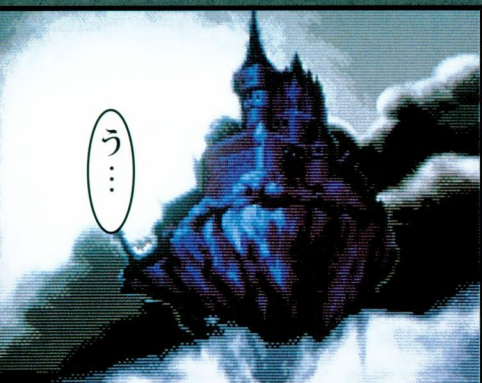


ザゴしか  
相手できねエ  
からよ！！

そりや  
テメエが



ああー毎日毎日  
どうしてこんなに  
シケてんのかしら？

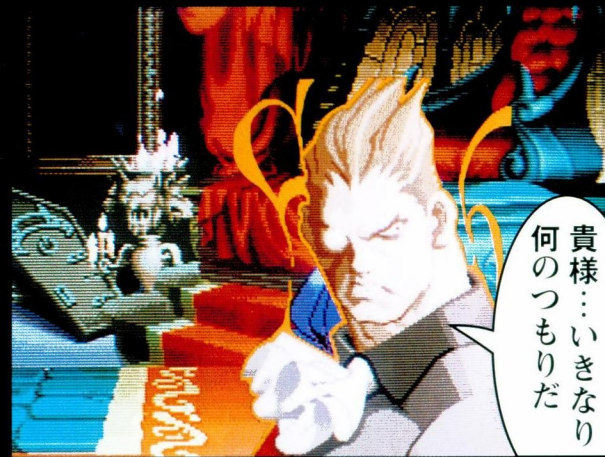
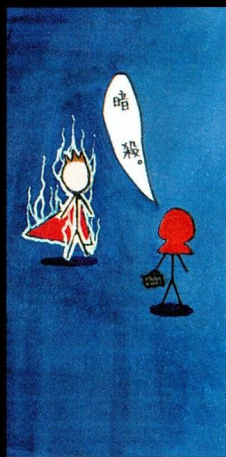
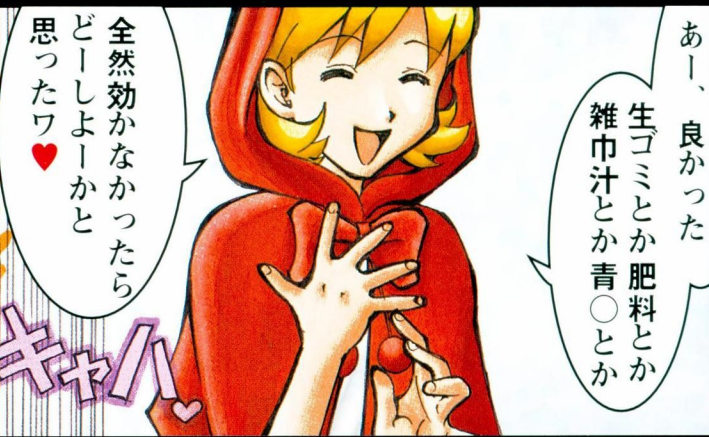
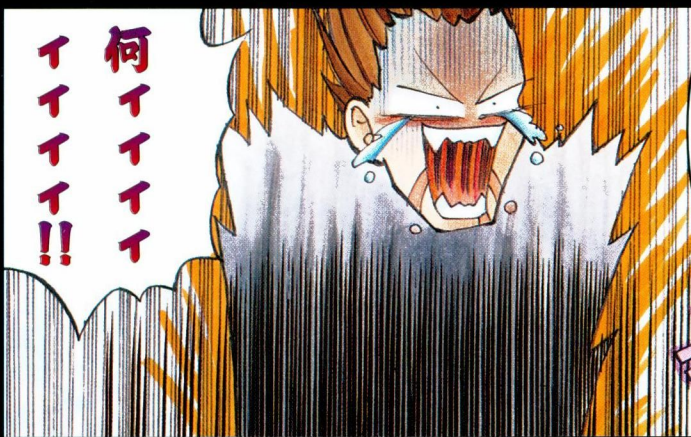
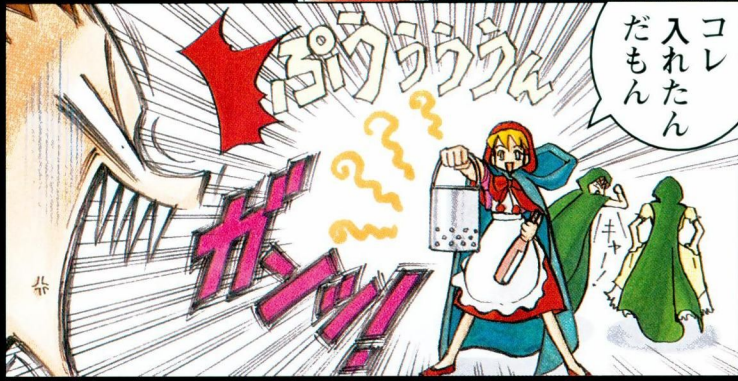


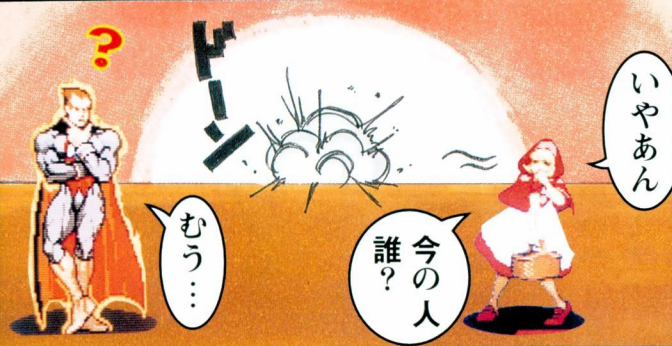
う…



そだね今日は  
ちよつとだけ  
遠出して  
みよっかな♡



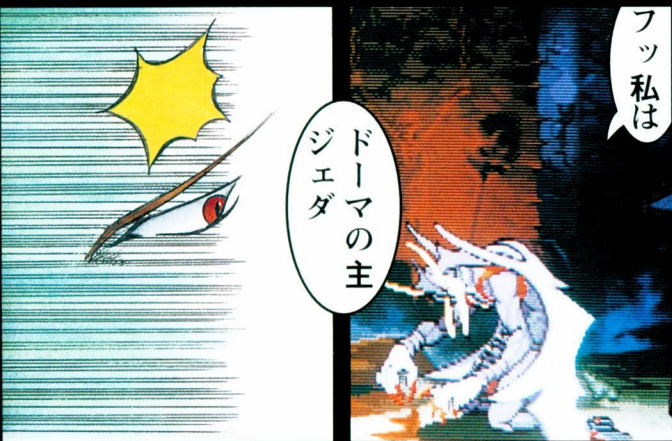




いやあん

今の人  
誰?

むう...



フッ私は

ドーマの主  
ジエダ



秘の匠の力



魔界の救済  
とはご苦労な  
ことだな

だが私は魔界の  
未来などに  
興味はない



貴様が噂の  
冥王か...

魂を魔次元へ  
招待する  
魔界のすべての生命を  
救済するため我が  
神体の一部となれ

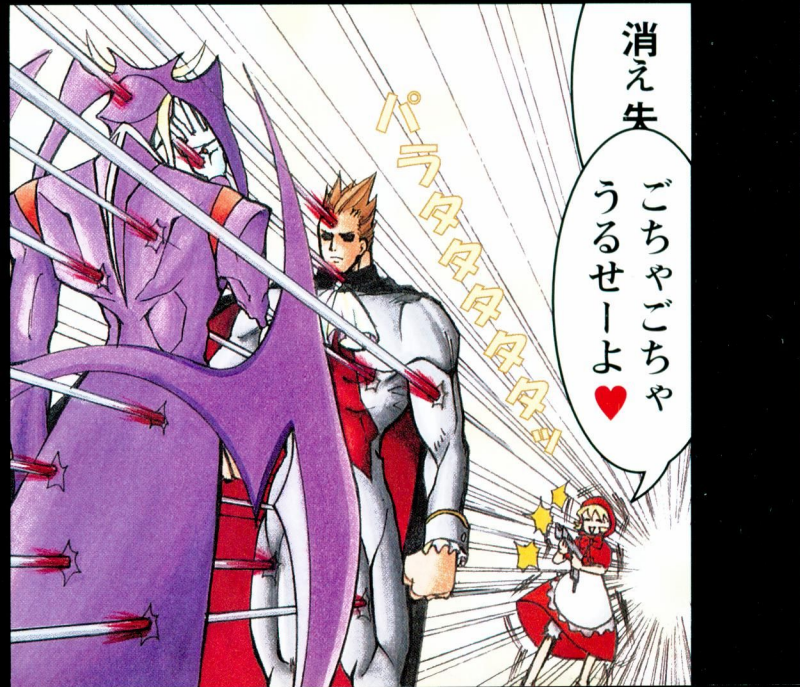


あーあ!  
今日もザコ  
2匹かあ

どこかに魔王  
クラスのモンスター  
転がってない  
かしらねー

私は  
一体!

彼女が魔界を統べる日は近い



消え生  
ごちやごちや  
うるせーよ♥

パラッパラッ

END

# VAMPIRE SAVIOR カラーイラストコンテスト



投稿してくれたみなさんの熱い思い満開のカラーイラストコーナーへようこそ！ 我らがカプコンデザインチームの皆さんが選んだ受賞作品はもとより、どの作品も気合いが入っててスゴイぞ!! 担当 難波晶

## AKIMAN賞

大阪府 小沢リランさん  
3人の表情のびみよー  
なちがいがすてきで  
(AKIMANN)



## 大賞

東京都 木村修さん  
一目見てこれが一番いいと  
思いました。(ぽっけもん)  
★セイヴァーTシャツ贈呈

東京都 咲羅さん  
に漂う哀愁に惹かれる。  
潤んだ風景みたい。



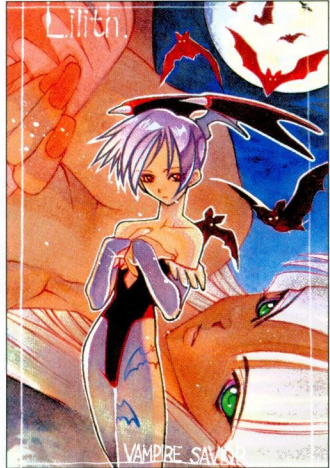
東京都 猫丸さん  
らわわ、みんなでこっち見てるよ～！  
かけてー!!



東京都 ティフォンさん  
見開かれたリリスの瞳が見つ  
めているものは、やはり…。

**ぽっけもん賞**

東京都 はるまき星人さん  
今回集まった中で一番かわい  
いと思いました。(ぽっけもん)



東京都 高橋聡さん  
皆アンニュイな表情なのにバレッタだ  
け元気って何故？



福岡県 橋総司さん  
シンプルなんですけど、妙に迫力があ  
りますなあ。



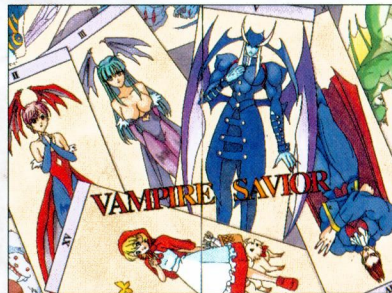
埼玉県 まさやんさん  
モバイル状態のQ-Bee  
に、魂奪われました。ハイ。

**デザインチーム賞**

埼玉県 神楽さん  
ていねいで上手いと思いました。  
(ぽっけもん)



東京都 烏丸ノ助さん  
ジェダの鎌とリリスの羽根をうまく  
使った構成が面白い。



新潟県 X-iさん  
キャラをタロットカードになぞらえ  
たアイデアがいい。



**FAN BOOK賞**

高知県 小松友夜さん  
SDモードのデフォルメ具合がと  
っても可愛くていいです。特にビ  
シャモンの顔が……(笑)。  
(ファンブック)



北海道 烈火うらんさん  
「仲良きことは美しきかな」。でも昇天しちゃー(笑)。

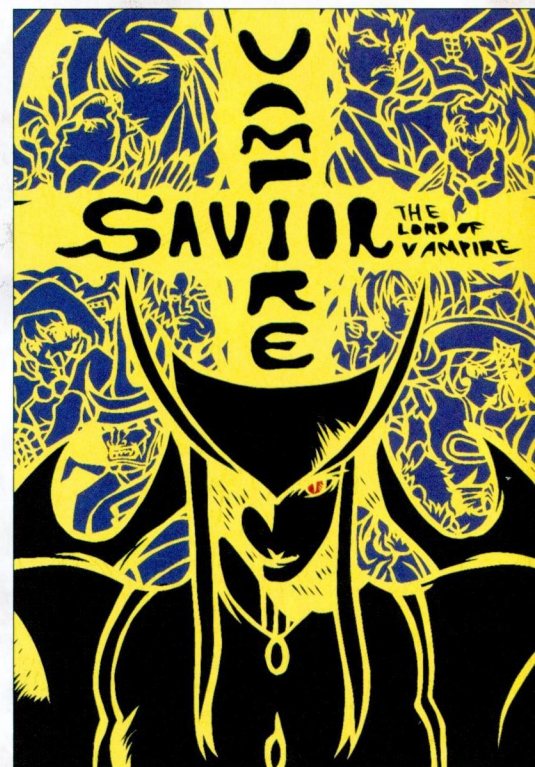
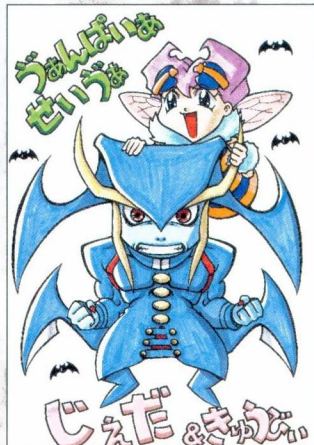
# VAMPIRE SAVIOR カラーイラストコンテスト

東京都 立田太一さん  
お願い、だれかこのふたりのマスコット  
ト作って下さい。

福岡県 姫乃さん  
このテのカラミものは、絶対反  
則技だと思っス (笑)。



京都府 なんかくれまんさん  
ふたりのおやすみスタイル、と  
っても可愛いぞ~!



北海道 高村理さん  
切り絵による力作! 後ろの人達まで本当に丁寧です。



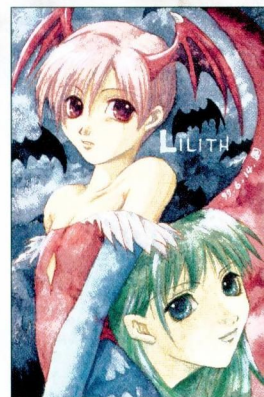
大阪府 カヲルコさん  
なんか、すごく、デミトリへの愛を感じるん  
ですが。



東京都 地潜うすらさん & 千葉県 沙織さん  
合作なんだけど、違和感なくまとまってスゴイ。



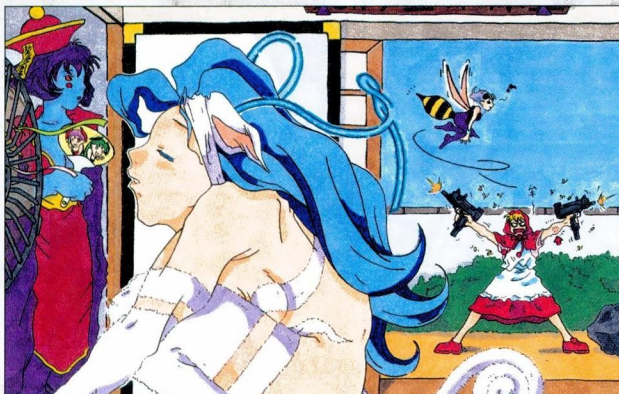
岡山県 宮川かいんさん  
気をつけましょう。間もなく危険  
がやって来ます。



神奈川県 草薙秋輔さん  
いつもリリスが想うのは、ホン  
トノカラダのこと...?

## FAN BOOK賞

奈良県 八塚ダルマさん  
ふっしぎムード満点!! 全体に漂うみよ~な感じ  
と、フェリの表情が良し。涼しいだよねー、  
これ。(ファンブック)



大分県 一塔寺はるさん  
は、いい、早く一人前になつてね♡ってあの...笑。



静岡県 魁瑠がいるさん  
う〜ん、このふたりのコンビは、いつ見ても心が和む。





# VAMPIRE SAVIAR カライラストコンテスト



神奈川県 藤田敬さん  
ポリュームいっぱい! 使ってみたい  
連中ばかり。



神奈川県 伊神一樹さん  
このタカイ、いったいいつまで続  
くやら……。

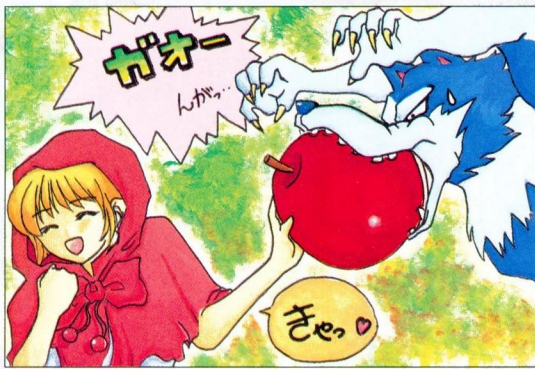


静岡県 カトウみずまるさん  
バレッタは、本性隠してるバージョンだそうな  
(笑)。



愛知県 絵入安さん  
嗚呼……やっぱり、最初の犠牲者は彼と決まっ  
てるのか。

東京都 月山可也さん  
だめだ、ガロンー!! こうしてみんな、彼女  
の餌食に。



岐阜県 紗風渚さん  
ちよっと乗ってみたいぞ。でも、追われてます  
が(笑)。



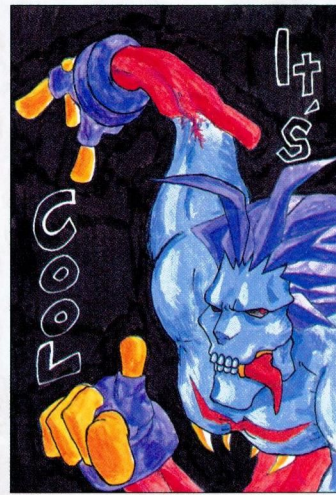
神奈川県 鳳凰寺風さん  
みんな捕まっちゃった後の結末は、これかっ!!



神奈川県 原色アンモナイトさん  
んん、あてやか! ヤッぱという眺めは良いなあ。



島根県 目郎さん  
○○○の意味、すまじゅと通じて思いましたが(笑)。



福岡県 アフロお!さん  
お、踊りましょ〜!! っ、何でザベル、アフロ?!



福岡県 影山まどかさん  
ぱっと見は美男美女(?) って感じなんだけど(笑)。

兵庫県 真細れみさん  
それそれのキャラクターへの愛がにじみ出てますね！



新潟県 さらら星さん  
清楚なイメージのモリ&リリス。これもまた良いです。



大阪府 山下智子さん  
カワウイ……カワウイのう。モチよつと働へ、おいで♡



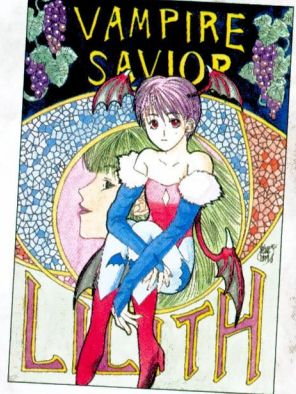
東京都 黒森音楽さん  
うっ……だ、抱き締めたいぞっ。い、いいかな？



岡山県 梁生ほすみさん  
きれいです。特にリリスが色っぽくて、いいねえ……。



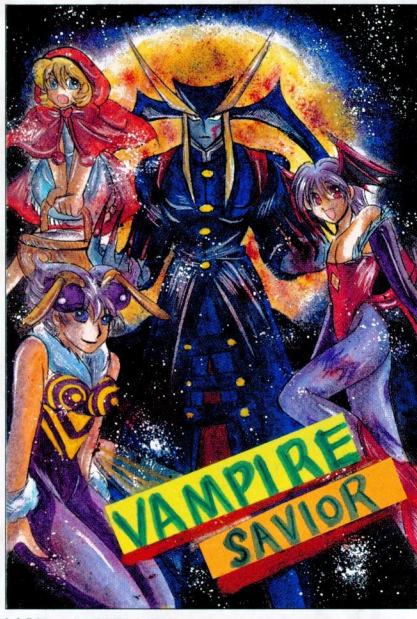
宮城県 軽井沢フジノ教官  
やっぱこれ、バレットの定番って感じで、いいよあ♡



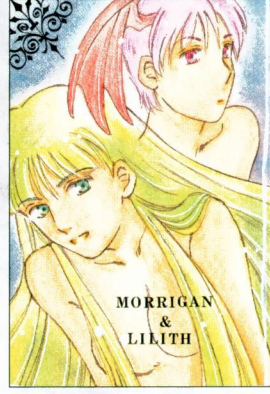
神奈川県 オトリブルーさん  
アールヌーボー風が、うまくハマっていいです。



石川県 中本高尾さん  
アニタに会えなくて寂しいのはキミだけじゃないぞ。



宮城県 ベン邪民さん  
ジェダ、このやる一羨ましいぞ!! って思った。



広島県 紫堂かれんさん  
こうして見るとこのふたり、やっぱり姉妹に見えるよね。



大阪府 龍吟虎嘯さん  
ちょっと困ったふうのモリガンが、もー最高のだ。



# VAMPIRE SAVIOR カワイイラストコンテスト



神奈川県 池波留吉さん  
クラシックな衣装が、とてもよく似合ってると思うナ。



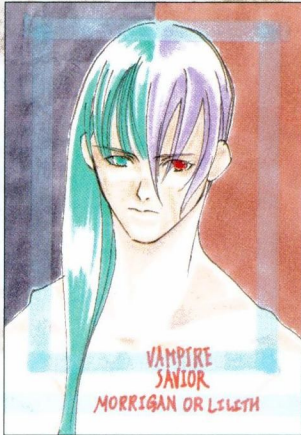
山口県 花露梓さん  
もどりたい…もどれない。わたしの身体。



東京都 麻羽さくらんさん  
モリガンがすごい色っぽくて、ジェダ、うらやましい。



大阪府 ぎんち7289号さん  
オオカミさんと赤ずきんちゃんは、永遠のライバルさ！



北海道 優樹りょうさん  
せつなげな二つの瞳に、吸い込まれてしまいうさだ。

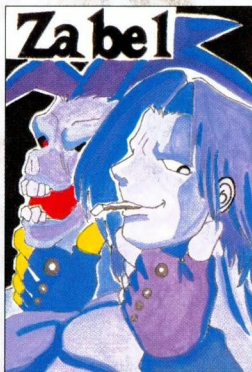


高知県 まとは陵さん  
うっ、凶悪(笑)。もうこのパレットサイコーざんす!!

石川県 藤津彦さん  
夜のひととき……しあわせすぎて、クラクラしちゃっ♡



兵庫県 本體は陸さん  
クールでナイス(´▽`)なザベル。かつちよいい!!



静岡県 栗原椎菜さん  
もう、見るだけで「幸せ♡」な気分が盛り上がるう！



埼玉県 白田晃由さん  
月の光り輝くころ、また戦いが始まる……って感じた。



北海道 すすがはらかいんさん  
問題は、喰われるのがどっかってことすなあ。

北海道 巽麻田さん  
モリガンも顔負けいな、セクシーダイナマイトリスだ。



大阪府 秀りょうさん  
色合いが鮮やかですごいキレイ。この二人にピッタリ。

# ヴァンパイア セイヴァー 読者投稿コスプレページ

セイヴァーでは更にキャラの深みが増して、ますますコスプレに熱が入っちゃうよね。さすがに魅力も魔力(?)も満点のコスプレヤーが勢揃い!!見応えは120%保証付きです

担当 HANESIPPO



★フェリシアとデミトリも全部手ぬいのお手製です。  
埼玉県 KURARAさん  
●ついフラフラと寄ってしまってまいそう♡



★いやらしく見えないようにアレンジで作ってみたフェリシアです。  
北海道 なつき4むつみさん  
●アレンジ上手くいってますね、表情もGOOD。



★岡山県 流華さん  
●バレッタ、なんかイイ事あったみたい?



★「ハンター」出はじめの頃に作った衣装を少しずつ直しながら着ています♡長野県 杜山とべるさん  
●なんかとつてもナチュラルでイイです♡



★静岡県 miramiさん  
●ねえ♡かりかりあげるからうち来ない…?



★東京都 川まくらさん  
●夢の中で出会ったリリースてかんじ。



★京都府 ハルミさん  
●こんな目で覗き込まれたらドキドキちゃうでしょ。



★ハチがすくなくわいかったのでぬいぐるみまで作ってしまいました。東京都 藤村あやめさん  
●上手い!! 思わすうなっちゃいました。ハチ欲しい…♡  
●このサイズでこのクオリティ!



★レイレイ大好きですっ♡埼玉県 CNアル・グレーさん  
●御髪もパンタもぱっちりです♡



★埼玉県 小山田りりこさん  
●元気いっぱいリリース、とっても可愛い♡

★血がみたいの…女の子の血、希望! 栃木県 香澄さん  
●翼を広げたところが見てみたいなあ…。

★はじめてのロケ撮影で緊張しました。大阪府 砂雪さん  
●こんなバレッタなら何されても怒れません。



★モリガンは思い入れが深いので9回も作り直しています。神奈川県 藤村かえでさん  
●さすがです!!

妖艶を絵に描いたよう。



★大阪府 みきさん  
●悪戯っぽい表情が素敵。ポーズも決まっています♡

# ラヴリンセイヴァー 血まみれ番長



▲(宮城県 愁来さん)

★みんな食われちゃうんだ…。そーだよみんな寄生されるんだよ。



▲(東京都 地潜うずらさん)

きゃー！どいつもこいつもリリースリリースリリちゅ！んでもってバレッタバレッタバレッちゅアアッ！そんな人類の墮落を見かねた救世主ジェダは、硬派っぷりをアピールすべく魔界風ガクランに身をつつむ！と考えると仕組まれた運命っぽくて趣がある。そんな投稿のコーナー（しかもバカ要素アリ）。

担当：日吉電源

## 寝ても覚めても ヴァンパイア

夢にまで見るほどヴァンパイアシリーズをやり込んだその紳士淑女そしてお嬢さんにお姉さん！さあ、あなたの方のチェーンコンボに対する愛憎劇や、ダークフォースをうっかり使用したために破局を迎えた恋物語を披露されたし！…ということを含めて「オレとヴァンパイアについて語ってくれ」とアンケートを募集した結果、まあ来るわ来るわ、「リリース好きっつゅーッ！」の論文。ああそうかいそんなに好きか、まな板胸が。まったく君たちは…拙者も嫌いじゃないぞ。と能書きをたれつつ「愛・ヴァンパイア」という隠れサブタイトルを冠しつつ始める、若さゆえの過ち。

### 愛それは夏の夜の夢

☆「ヴァンパイアシリーズ」は人間以上に魅力のあるキャラクターがいます。それに、初心者でもすぐ慣れてしまうシステムもいい。

…ついでに言うなら、リリースを出したところに漢気を感じた。

(群馬県 鹿田くん)

★「人間」という足かせを外したから、全身で魅力ある表情を作ることができるとかと思う。それはともかく、やっぱり漢の英断かな。リリースのリリースっぷりは。

☆おとしの夏から、妙なキャラたちと、さりげないHっぽさが、オレを捕らえて離さないのだ。

(兵庫県 ヨク・シジマくん)

☆「ヴァンパイア」といえば、ガロンのシッポ！ヴァンパイア発売当初から、あのフサフサのシッポをまくらにして寝たいと思っています（夏はやダけど）。

☆ドノヴァン。パイロンやフォボスとはもかく、ドノヴァンをはずした理由はなんぞや？

(長野県 笹澤くん)

★女の子ちゃんからのお手紙と思いにしよ。

☆未確認情報を鷓呑みにして、勝手にロリコンと決めつけてはいけません。しかしドノヴァンはロリガン（ミッドナイトプリンスで変身したモリガン）とか、やっぱり好きなのかな。だから、ロリコンじゃねえだろ。

(愛知県 eksくん)



★(静岡県 魁瑠かいるさん)

★格闘ゲームは苦手だが、セイヴァーのため

ハンター（SS版）を買って自宅練習。いざ対戦のとき、リリースのいるんなポーズを見たいあまり、無意味に挑発を連発してしまう。ダンと呼ばれる日もそう遠くない。

あと、今回のセイヴァーって、何となくアニメバターンが少ないような気がする（ストIIIのあとだからかな？）。家庭用に移植するための、アーケードではあんまり家庭用を意識しないで作ってほしい。運つたらごめんさい。

でも、素直に楽しいゲームだと思えます。

(神奈川県 角井くん)

★グラフィック見たさとか、声聞きたさを優先して、あえて危険に身をさらす対戦の姿勢は漢として正解。で、アニメバターンが少なく見えるのは、ストIIIがすごすぎるからじゃないかな。それにCPシステムも星板って、もう5年前のハード。限界超えた職人芸は賞賛すべきだと思うよ。

ぜびともこのクオリティをおウチで楽しみたいものだ。

### 愛それは流れ星の軌跡

☆「ヴァンパイア」、一浪時代にハマリ、受験は全滅した。「ハンター」二浪時代にハマリ、やはり全滅



★(埼玉県 竹林ちくりんさん)

★アタシならできるサーCOOL！



☆友達に「ネコ娘が出るゲームがあるぞ」と聞いて、ゲーセンに行つて実際にやってみたらこれがおもしろい。友達がフェリシア使いなので、僕はモリガンに。そしてタクネス、イリュージョンと出合い、その爽快感の完全な虜となった。

それから僕はゲーセンに通うようになった。そしてまた、ソクソクしながら「夏」に向かう僕がいる。  
(栃木県 ブルブルブルーくん)



★千葉県 ラプリン番長さん  
★キヤグストーリーモードつてのを追加してほしいねえ。



★(愛知県 816さん)  
★あれは中世ヨーロッパの拷問用鉄仮面。



▲(大阪府 まいきさん)  
★魂だけは昔っから腐ってたんだけどよ。

★「ネコ娘」というキーワードに魅かれてゲーセンに足を運ぶ…確かに歴史上もつとも秀逸なネコ娘のデザインかもしれない、フェリシアは。

愛それは無垢な瞳に浮かぶ涙

☆私、伸びる人に弱いんですウ。ダルシムとかネクロとかキヤプテンシルバーとか！従ってザベルさんこそ、私の運命のソルビ。

★あなたの中の「男の価値観」では伸びないとダメなんでしょうか。ジエダも伸びるんだけど。

☆何はなくともフェリシア。ネコです。時代はネコ。あのぶりちーボイス、フニフニの肉球。必殺ネコ追いうち：ムハ。でも中Kのカレー色ネコはちよつとカンベン♡

(新潟県 EKGもに太さん)  
★フェリシアといえば、ちようちよ捕獲失敗の勝ちポーズで見せるあの上目遣いと脚の曲げ具合が：いや、困り顔フェチってワケじゃ。

☆大丈夫ですか？減らさなくてもいいところまで減らさないように注意しましょう。

☆初めてクリアしたのはヴァンパイアハンターだった。学校帰りで、家に帰るのが遅くなると親に怒られるのにもかわらな、何かに懲らされているかのように勝ち進み、クリア。そのとき知人が言った、「失った時



★(愛知県 緋川涼さん)  
★デミトリくんありがとうー。



▲(大阪府 久澄ゆかりさん)  
★ナイフとキャップは離しませんぞバレッタ先生。

☆2年の沈黙を経て…ものすごいシステムをひっさげて出てきましたね。ちよつとイツちゃったジエントルマンの魔界番長ジエダはかっこいいし(初めて見たときはオルバスの弟かオルバスが人間に進化したのかと思つたし)、オル兄(オルバス兄様)は偉そうだし(カプトガニでザザン登場の仕方がめちゃくちゃかっこよすぎ)

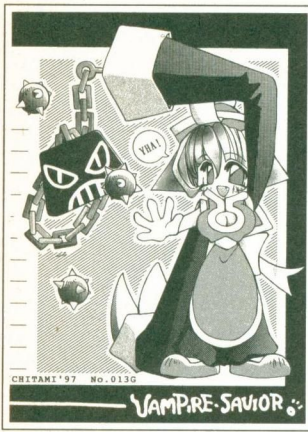
オル兄は私の小さい頃の思い出がいっぱい詰まってるのですわ♡♡♡(カエル、魚、ザリガニ獲り)でもごめんな。今回はかりは：かぼちゃパンツに……。

(千葉県 コンチエルト16世さん)  
★かぼちゃパンツ：何だか郷愁を誘う言葉。いや、はいてたワケじゃないけど。でもオルバスがパンツをはいてる姿を想像すると非常にゲンナリするのはナニユエに。

間より、得たモノのほうが大きいっスね」という言葉が忘れられないっス。

ちなみに、その日は大雨。家に帰ったら停電してて、うやむやのまま怒られずすんだ。

(福井県 望月哉さん)  
★そう！初クリアするときって、何か神がかつたように力が沸いてきて、ドキドキしながらボスを倒しちゃうんだよ。うん。我々へたっぴーなゲーマーならなおさら。



▲(埼玉県 市民流LV2)  
★何てゆーかアレな感じがグウ。



▲(岡山県 SOくん)  
★虫はガマンを知らない。脳ないし。

# 魔界電波 相談室

魔界には人間の知らない不思議なことやおかしなモノがいっぱい。よいコの疑問を即時解決(強引に)!

いやはや、謎を謎のまま終わらせるのは非常に忍びない。っていうかムカつく。そんな迷える子羊をイケニエに、いやジエダよろしく救済するコーナーがココ。しかし無責任で無難な回答しかないんで、本気になって読まないように。肩の力を抜いて、いや全身脱力して読むといいでしょう。

☆素朴な疑問。リスにはどーして胸が無いんですか? 妹は「どー見てもアレは男のムネだよな?」と言ってますが、女に胸が無いのは平たすぎと思っ。

(宮城県 みつびさん)

☆ジエダの血を相手の体内に大量に注入する技で、リスの場合チチが豊満になるのは、開発スタッフの欲求不満のためですか?  
★(東京都 ABSジャストミート福沢くん)

☆リスは狙って出しましたか?  
★(神奈川県 角井くん)  
★純粋な気持ちで出したと思う。……と、リス談義はここまでにして、他の質問を料理しましょう。

☆リス考えた人、教えてください。オレはその人を神として称えたい。でも名前聞いてもどんな人かわからんけど。  
★(和歌山県 堂山くん)  
★神か。「胸を平たくしなさい」と神託が下りたのかもしれぬ。恐ろしやカブコン。

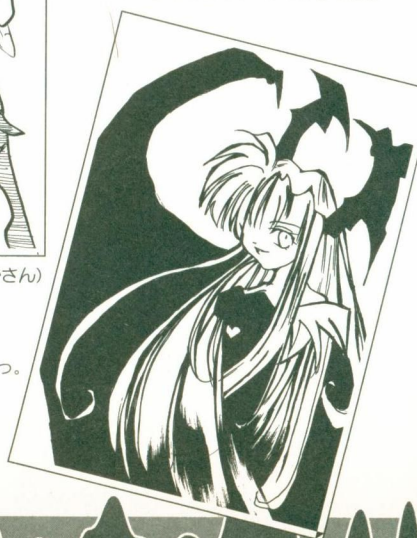


▲(広島県 如泥人さん)  
★チャーどきどきです。さすが淫魔。



▲(岩手県 きりゅうれかさん)  
★食料危機まで突っ走れ!

▶(京都府 北村さん)  
★退屈。何しても退屈。ふふつ。



☆キユービィのケツっていつたいたいになつてるんスか?  
★(福井県 望月裁さん)  
★昆虫のケツは腹であり、ぶよぶよしている。呼吸は腹の横に並ぶ「気門」で行う。触るとピクンツと縮んだり臭い汁出したり、殺虫剤をかけると激しく前後に動いたりして、卵をたくさん産み、内臓はドロドロとしていて、非常にグロテスクなケツである。吐きそう……。

☆オロが入ってません。彼は本当に人間?  
★(長野県 楠原くん)  
★生まれが人間なので、参加は見送られたらしい。まあ、時間の問題という説もあるが……。

☆アメコミ系のゲームをたくさん出してるので、とっても好きじゃないのかな、男のむっちりタイツ。  
★(埼玉県 白田くん)  
★出ねえよ。出ても違和感なさ気だけどさ。

☆尻部分ではなく、胸パーツに直結している。昆虫の足は胸から出ている、腹とは連結していないことを考えると、細かいデザインである。  
★(愛知県 佐久羅耐緋沙夜くん)  
★摩天楼ステージね。だって魔次元だもん。あと気合。



▲(宮城県 愁来さん)  
★もっつべん死んできなアー!  
もっ死んでアルヨ!

世界最高レベルの戦闘能力と可憐な容姿をあわせ持った地獄美少女バレッタ先生。元々純白だった頭巾がハンター稼業を続けるうちに、怪物どもの返り血で真っ赤になっていった。…という噂すらある。で・も♡花とお金が好きなフツツの弱い美少女よんっらしい。

▼(福島県 かんつばきさん)  
★星降る瞳の奥にある、血煙漂う戦場の景色。

ラブリン ハンター♡



1997.6

かんつばき

# プリティバレッタ 最前線

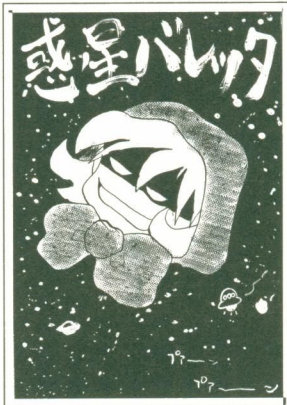
お花と硝煙と血の海が大好きな美少女、集まれー♡って言ってないのに…来ちゃったよ、たくさん。だから2Pブチ抜き小特集だ!

☆ヴァンパイアセイヴァーの次回作はバレッタが主人公となり、題名が『バレッタラブリン大作戦』。バレッタのラブリンでハラハラなタークストーカー狩りが始まる(今のままか…)。うーん、ありがチズム。  
(神奈川県 岸さん)  
★その行為にラブリンのかけらも感じられないのがバレッタ先生の魅力。まぶしい笑顔で殺りく行為ができないようじゃ、バレッタ先生の足もとにも及ばないぞ。

▲(沖縄県 Uレくん)  
★ハハサード!



▲(千葉県 リンリン番長)  
★地球に接近しないことを祈る。



▲(静岡県 魁嬢かいるさん)  
★しつたい何が見えたのか。



今年のも血王

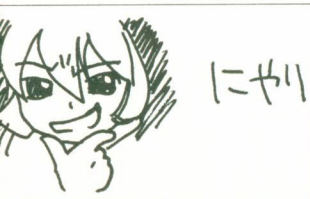
▲(福岡県 桜河志郎さん)  
★献血センター垂涎的。



▲(宮城県 軽井沢フジノさん)  
★時代の先を行ってんのよ。

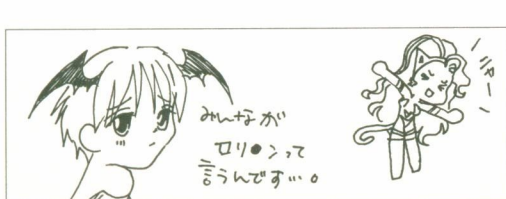


▲(宮城県 みっぴさん)  
★猫舌ザラザラ、カッチくらくら。



にゃい

▲(岡山県 梁生ほずみさん)  
★背筋に冷たいモノが走る…。



▲(千葉県 友蔵さん)  
★だってそうだもん。



▲(広島県 星狐さん)  
★すべての挑発を制覇せよ。

## らくがき 魔次元

アンケートのすみっこに描かれたカットが多かったの、集めてみました。秀逸なものもあれば、キテルのもあり豪華絢爛。

# ラヴリンセイヴァー 血まみれ番長



★(神奈川県 オトリブルーさん)  
★こう見えますって、そつたもん。

ハレツタの通常なが  
ころ見えます。



▲(宮城県 ベン邪民さん)  
★見て見て、アタシのファンシーウエポン!



☆ハレツタはやはり「狙い」なんだろう。自分は純粋にハレツタが好きなので、ダンみたいな感じは持ちたくありません。イロモノ扱いはオレが許せん。オレのアタマの中はハレツタでいっぱいなんです。そして心の中もハレツタでいっぱいなんです。オレは美少女が好きなので、ハレツタも必然的に大好きです。○おしいです(死)。  
(神奈川県 不屈のダンマスター)

★ここまで愛されるとは。ハレツタ先生に身も心も捧げましょう。「さあ実弾射撃訓練です。ハレツタ先生、生きた的用意しました」という献身の精神で接しましょう。

▶(岡山県 薬師寺宏くん)  
★うゝゝゝゝゝゝゝゝあははははは。この光沢、だーいすき。

★(兵庫県 如月海さん)  
★勝手に炎が出ちゃったの。何も仕込んでないの。カスとか劇物とか。



★(富山県 加納梨衣さん)  
★ゼーんぶ持つてつちやあ



★(大阪府 山下さん)  
★フソ技、でもありそう。血は争えねえってね。



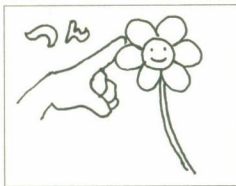
▶(千葉県 からしまるさん)  
★私のこと凶暴な女の子だと思ってのっぺー殺す。



▶(大分県 どてちん)  
★ゲーキ屋さんかつ!

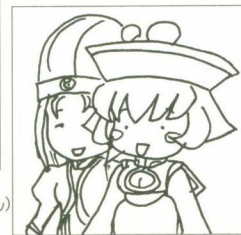


▲(福岡県 物真似死さん)  
★キィイその足首が痛い!



▲(新潟県 EKGも)  
★それは毒花であり

▼(新潟県 海永愛里さん)  
★それは\*#@#だからよ赤すぎん。



▶(埼玉県 アール・グレーさん)  
★ほんわかしていい感じ。



▲(長野県 牛山くん)  
★ほくらの選んだ世界だからさ。



▲(茨城県 BOZ)  
★助けて青ネコ

# ヴァンパイア ネクスト

君たちは！セイヴァー  
を作ったばかりなの  
にもう次回作を求める  
か！開発者は疲労困憊  
神経衰弱臨死体験して  
しまうぞ。

未来を幻視できる超能力読者の皆さんから、ヴァンパイア次回作に関する多くの予言が寄せられました。中には募集の趣旨を勘違いして、極めてマジメにキャラデザやバックストーリーとか書いてきた強者もいましたが、その辺の方々はぜひ実力にてカプコンの入社試験を受け、予言の自己実現をしてください。

☆メデューサが出てきて石化ビーム映像作りまくり。吸血鬼、狼男、フランケンシュタインがいるので、手足の伸びるのつべらぼう出現。「怪物○ん」とあだながつけられる。  
(東京都 長田さん)

★ありがちなねえ。ダルシムを追加すれば用足るので、ぜひやってほしい。とはあまり思わないボクは。  
(栃木県 たがめくん)

☆ダイクストーカーのQ太郎が出るが、ガロンにかみ殺されてオバケの国に帰る。  
(福岡県 吉田さん)

★ご飯好きで犬嫌い、ラーメン好き  
ワン八百。

▼(大阪府 久澄ゆかりさん)  
★絵描きが泣くぞ…



☆次はバレッタが主  
★アニタ様復活の予言は数多く寄せられたが、コレが一番真実美味というカバカっぽくてよかった。  
(福岡県 吉田さん)

が近所にいる、小田急に似た名前のアイツ。  
☆ラージノースグレイや、リトルグレイを出してください。お願いします。  
(愛知県 林津くん)

★いわゆるモノホン宇宙人ですか。カプコンよりも米軍に頼もう。  
☆次回は現世の怪物、和○アキ子や野○夫人、落○夫人などが大暴れする。  
(静岡県 杉本くん)

★実写取り込みでゴッド！容姿だけはすでにダイクストーカーズに匹敵してるし。  
次は現在いるキャラの行く末について。予言。

☆アニタ様復活！各地で99個の人間のアタマを集め歩き、栄えある100個めを得るためにダイクストーカーたちの覆首を掻く！負ければ首なし、血まみれの攻防に超期待大だ！  
ワン八百。

▼(神奈川県 鳳凰寺画さん)  
★ネコ眞の取り方が手慣れてる。常習犯？



人公。気がつけば魔界の女王として君臨。ジエタとデミは草場の陰から見ている。  
(愛知県 林さん)

★次は人間界じゃー殺したれーランランラン♡みたいな。  
☆モリガンとリリスがフュージョンして「モリス」になる。  
(福岡県 橋総司くん)

★リリガン…モリリリ…やっぱモリスかな。アメリカ軍人ほくてダメ。次は具体的な次回作タイトルの予言です。  
☆うちのああるリリスがモリガン様を押しつけて、アインスランド家の当主になる。モリガンは牢屋に閉じ込められてしまう。デミト리는納得が

▼(兵庫県 奇駄屋寿さん)  
★男に言われちゃ怒り倍増。



☆ハンター、セイヴァーと来たので次は「ヴァンパイアメーカー」。嵐の夜拾った子供はヴァンパイアだった！一人前のヴァンパイア

★ソレはマズイキミ。他社社。

★ハンター、セイヴァーと来たので次は「ヴァンパイアメーカー」。嵐の夜拾った子供はヴァンパイアだった！一人前のヴァンパイア



▲(長野県 氷雨玄太くん)  
★おフダのままではもったいない。



▲(千葉県 てんのめぐみさん)  
★何着てもキレイってのずるいわねえ奥さん。

いかず、モリガン救出とリリス討伐に燃える。題して「ヴァンパイアヘルパー」？  
(長崎県 岩崎さん)

★胸が膨らんだリリスはもはやリリスにあらずという声が聞こえてきそうであり却下。  
☆ヴァンパイアVSマーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイターVS…  
(大阪府 前田くんほか数名)

★香港あたりで作ってそっ。  
☆バレッタがガンで魔物を撃ち殺し続けるガンシューティング、「ヴァンパイアシューター」。  
(大阪府 江原くん)

★なぜか「戦場の狼」を思い出してしまった。そっちのシリーズのほうがいい気がするかも。  
☆スバリ！ビシャモンがたくさん出てくるカナバトル、その名も「ヴァンパイア・シヨウダウン」。

★ソレはマズイキミ。他社社。

に育て上げ、魔界デビュ！「自分と結婚させる」の、禁断のエンディングをめさせ！  
(富山県 鳩屋きせるさん)  
★キュービイを拾った。卵が産まれた。デミトリを拾った。吸われた。モリガンを拾った。押し倒された。

☆「ヴァンパイアイーター」使用キヤラはル・マルタ、サスカッチ、キュービイ。魔界の真の大食い王をかけたバトルが今、始まる！食うか食われるか！ボスは「ガツ○やん」  
(京都府 八鬼門しうあくん)

☆な、なんと次回作は全員ミッドナイトプリズをくらった状態で闘う。その名も「ヴァンパイア・ビュイティ♡」。ピクトル女のベアハッグやデミトリ女の噛みつきなんかもあり。モリガンなんかどーやって闘うんだろ？でもマジでやってみて！  
(大阪府 鈴木くん)

★うおー燃えるぜ！ビシャモン女の脚とか尻とかチラチラ見えたりしてそれはもうすばらしい！ゴメン。  
☆「ヴァンパイア・バニツシャイ」ペリオールとモリガンが実は墮天使で、天界から刺客が…というのを考えていたが、セイヴァーの感じからしてムリみたいですね。  
(京都府 脇坂くん)

★ストーリーはともかくタイトルが危険。アメリカから奴が来る。冷酷非情の復讐鬼、「ありがとうよパンツ(銃殺)」のアノ男が。



モリガン嬢の退屈を救済せよ！

# ヴァンパイアセイヴァー ゲームサイドストーリーズ

闇の世界は私たち人間のあずかり知らぬ場所。そこにあえて挑戦した力作をたくさん読ませていただきました。基本設定をさらに広げていくような作品が多かったようです。一番人気はモリガンものでした。

担当：KAI イラスト：遠藤雄二

## 覚醒——欲望の迷い子——

◆「魔力」だけの存在、リリス。時は彼女に心と魂を与える。「戻りたい」彼女の願いが今、闇に……。

宮城県 青山雅菜

魔界、アーンランド家の領地の片隅にそれはあった。

そこは、単純に言えば草木一本生えていない荒野だった。魔界にはこのような場所は珍しいわけでもないが、そこだけは少々雰囲気が異なっていた。

何か物悲しげな空気とそれを無理矢理封じ込めるかのような威圧感が時々一瞬だけ現れ、次の瞬間消える。それはその場に誰かが近づく時に限って起こるので、瞬く間に噂となり、いつしかその場に近づく者はいなくなつた。

そしてその場所——とは言っても誰にも見る事ができない封印の闇の中——に彼女、リリスは存在していた。

彼女は最初は人格はおろか魂すら存在しない「魔力」だけの存在だった。彼女は「本当の体」と切り離されてここに封じ込められた。彼女が本当の体と一緒にままだとは、いずれ強大な魔力を制御しきれずに自滅する。それを危惧した本当の体の主人は、魔力の一部を切り離して封印の闇の中に閉じ込めた。

封印の中で、魂を持たない「魔力」は、闇の揺り籠に揺られて眠り続けるはずだった。

しかし、皮肉にも時間が彼女に人格を与えた。強力な魔力は時と共に魂へと変化し、少女の形を取り始め、それと同時に人格も形成されていった。そうして出来上がった純粋無垢な人格を宿した少女の魂は、瞳を開くと悲しげな声で呟いた。

「……ここは誰もないの？」  
素朴な疑問だった。  
きよらきよらと辺りを見回してみ  
るが、辺り一面は純黒の闇しかない。

自分以外の気配は全く感じない。彼女は闇の中を漂い、自分以外の何かを探し出そうとするが、それも徒勞に終わった。

彼女は闇の中にうずくまると、泣きそうなのを言った。

「ねえ、私のこと気付いてよ……私、リリス。誰か、聞こえてたら名前呼んでよ……」

その時なぜ「リリス」という名が口をついて出たのかは本人にすら分からない。このまま永遠にここにいるのならば名前など必要ないはずだし、元々は魂さえも持たない存在のはずだ。しかし、彼女はなぜか自分の名前をはっきりと言った。形成された人格がとっさに答えたのか、それと

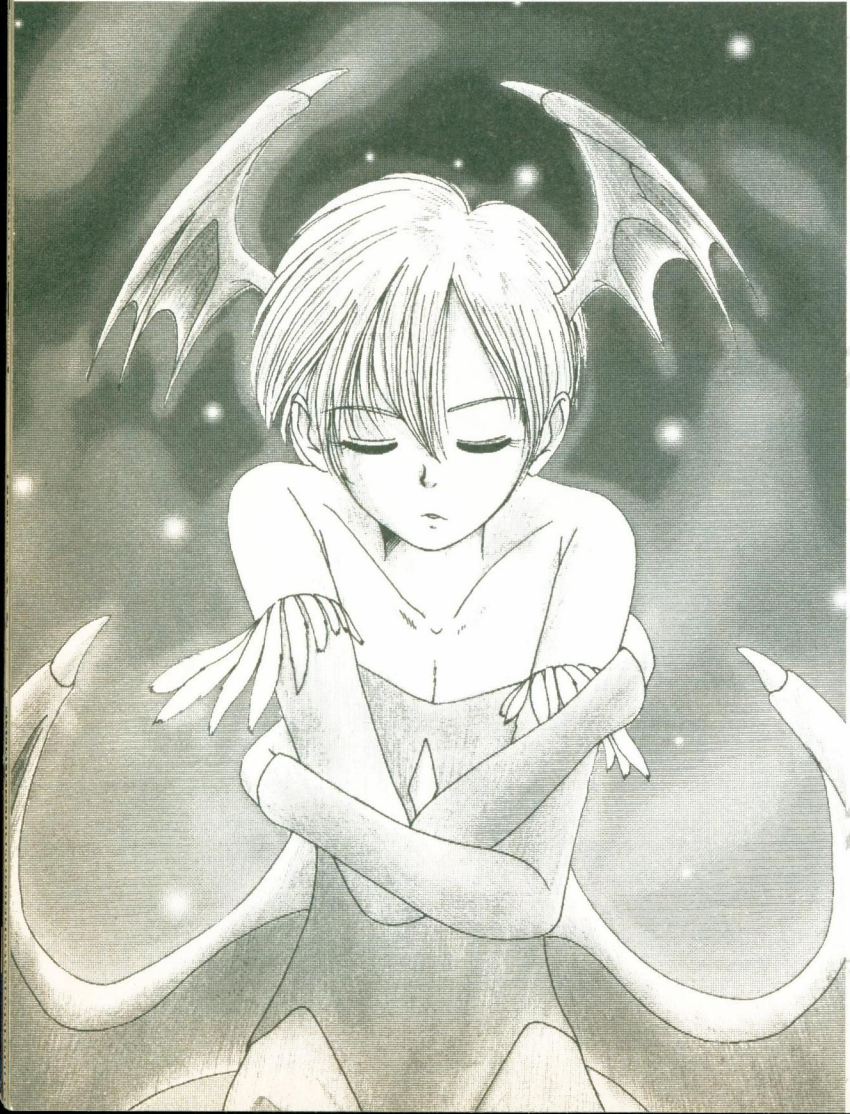
「誰も……いないんだね……」  
リリスは再び呟くと、ゆっくりと瞳を閉じた。

更に時間が経つと、リリスも自分を巻き巻く状況が完全に理解できるようになった。自分のいる闇の中はこちら側から外を見ることは可能だが、向こうからこちらは見えないらしく、音に関しても同様で、外の音だけが一方的にこちらに伝わってくる。封印は鋼鉄の扉が張り巡らされているようなものだったので、外に出ることは完全に不可能であり、この空間で彼女が自由にできることになったら「外の様子を眺める」くらいしかなかった。

それでも、最初はそれだけで満足だった。  
全てが初めてだったし、一方通行とはいえ見たり聞いたりすること自

「……どうして、私には「からだ」がないんだろう。」  
外の世界の時は過ぎ、風景は一瞬たりとも同じ表情を見せない。生命もまた同様で、瞬き一つ、呼吸一つの間で誕生と消滅を繰り返す。どれだけの時間が彼女の目の前を素通りしていったのか。

しかし、それすらも今のリリスにはどうでもいいことだったし、考えることすらできなかった。  
虚ろな瞳は焦点が合っておらず、ただ開いているだけといった状態だ。唇からは呼吸のための吐息すら発せられず、怯えているかのように小刻



みに震えながら、流れに任せて闇の中を漂っている。

リスの精神は闇に蝕まれてしまった。永遠の孤独は、少女の精神には重すぎる荷物だった。事実、既に足首から下は人の形を留めておらず、完全に闇と同化してしまっている。

このまま「彼女」は消滅して元の魔力だけの存在になるのか、それとも、魔力自体が彼女と共に消滅するのか…。

刹那、彼女の内に言いようのない衝動が走った。それに刺激されて虚ろだった瞳に再び生気が宿り、思い出したように上を見上げると、そこには外の世界の空を光の帯を伴って駆けていく女の影があった。

リスは影の動きを目で追い、唇からは無意識に声にならない言葉が漏れる。

— あれは、私。

女の影は一瞬立ち止まってこちらに気付いた風にも見えたが、すぐに何事もなかったかのように彼方の空へと消えていく。

リスは、自らがかつて感じたことのないほどの強い衝動に魂を揺さ振られながら、何もかも忘れてうわごとのように同じ言葉を繰り返し続けた。

— あれは私。私の体。

— あの人は誰？ 本当の私。

— 本当の私。本当の体。私はあの人、あの人は私。戻りたい、もどりたい、モドリタイ!!

この時、リスは完全に自分を失っていた。しかし、このまま感情を高ぶらせていると危険だということを感じた。唇はゼンマイ仕掛けの人の形のようにだんだんと動きが鈍くなり、最後に正気に戻って一言発すると、彼女の意識は眠りに落ちていった。

— 戻りたい、本当の体に。

それから、稀にはあるが視界に入ってくる「本当の体」を見つめつつ時を過ごした。気まぎれに生きていた彼女を静かに見据え、疑うことを知らない少女の魂は同じ言葉だけを心で呟き続けた。

戻りたい。それだけが、ただ一つの純粋な願いだ。

— そして、その機会は訪れた。

リスが眠っていると、突然耳元でガラスの割れるような音が響き渡った。

何事かと思い、目を開いてみると、眠る前まであったはずの闇が姿を消し、彼女は今まで見るだけだった世界の空気に全身で触れていた。封印が解けて、自分は自由になった。

— それを理解するには、ほとんど時間もかからなかった。が同時に、彼女に語りかけてくる声があることも聞き逃さなかった。

その声は低く、それでいて甘い男の声。  
「…本当の体と一つになりたいのか？」  
リスは疑うことも迷うこともせず即答する。  
「うん。ずっと一人だったもん。もう、一人ほっちは嫌。でも…」  
「でも？」  
「私に体がなくても、私のことに気付けてくれないかも。気付けてもらえなきゃ、ずっと一人ほっちなっちゃう」  
リスの声は震え、今にも泣き出してしまいそうほどだ。  
男の声はそれに対して、いとも簡単に彼女に一つの提案を出した。  
「私が君に体を与えてあげようか？」  
リスは、男の声に一瞬耳を疑った。

「本当？」  
「ああ、本当だ。ただし本当の体と一つになるまでの仮そめものもだが、普通に動く分には問題は無いものだ。それに、私も君の本当の本心はよく

とした用があるんだが、居場所がつかめなくてね。君に捜すのをちょっと協力してもらいたいんだ。悪い条件じゃないだろう？」  
仮そめものとはいえ、体を得られる。  
本当の体に、自分の存在に気が付いてもらえる。  
この二つを考えた時、リスに断る理由は完全に存在しなくなっていた。

「いいよ。協力してあげる」  
さっぱりと言いつつその瞬間リスの魂はこの次元から連れ去られ、かき消えた。

そして「魔次元」にリスは降り立った。  
薄紫の短い髪に深紅の瞳と翼を持つ、あどけないサキユバスの少女の「体」を伴って。

### 赤頭巾ちゃんに御用心

◆あのデミトリが人間の少女に倒された？人間界からの災厄に挑むモリガンは…?

爆炎の塊の中、あらゆる意識が砕け散っていく。究極の吸血鬼、闇の貴公子、魔界制覇。彼が、彼であるための全てが。  
「ドンドン、ドンドン、ドッカーン！」  
やめろ！歌うな!!まさか、この私が年端もゆかぬ人間の少女に敗れるとは。魔界の覇権すら手中に収めようとしたこの私かだ。  
その時、デミトリにある考えが浮かぶ。じきに消える意識に駆け込むかのように。  
闇の者に対抗する能力を備えた人間、ダークハンター。少女を連れだしたダークハンターの男。少女？その少女の名は。  
「アニタ…あの少女が、ありうる。唇が微かに震え、大きな瞳の真ん中、デミトリは息絶えた。その横で赤頭巾の少女が目を見開いて、謝礼の札束を動かし出した。

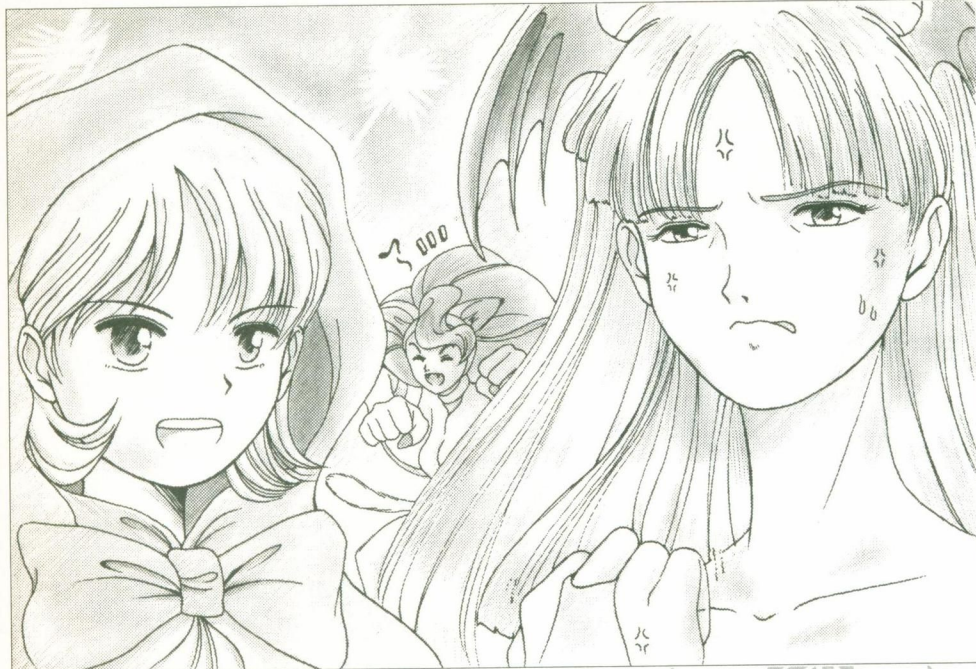
彼女を両腕で自分の体を抱き締め、その感触を確かめ、一度だけ瞬きをすると、ゆっくりと唇を開きただ一つの願いをはっきりとした言葉で紡いだ。  
「やっ…一つになるの…本当の体と…」  
その言葉を合図に翼を広げ、彼女は空へと飛び立った。  
ただ一つの願いを、魂の叫びに変えて。

担当 KAI  
リスの孤独が痛いほど伝わってきます。彼女に自我が生まれていく様子も上手に表現されています。  
カブロン  
とてもいい感じです。これオフィシャル・ストーリーにしましょう(笑)。

「ハゲモノ退治は私に任せて！現世利益の申し子、ハレッタ・ザ・ダークハンター!!」  
「所詮、この程度の男だったということね」  
居城で一通りの報告を聞いて、モリガンが不機嫌そうに呟いた。かつて自分の父でもある魔王ペリオールに挑んだ吸血鬼、デミトリが人間の少女にあっけなく敗れた。手下のコウモリをデミトリの配下として忍び込ませていたのだから、情報は速い。  
「興味あるわ、その女の子。まだ小さいのにエライわね」  
「コウモリはまだ去らうとしない。まだ言い足りないところもあるの？」  
「キキ、と小さく鳴くと、モリガンの巨元にいっそう近寄って小さく囁く。『何？それ、本当なの？』

「デミトリは最期に「アニタ」という言葉を残したという。モリガンもそれがダークハンター・ドノヴァンが連れていた幼女の名であること、そして今はアニタが「闇の者」ダークハンターとは無縁の生活を送っていることは知っていた。  
なぜ、その名が今更出てくるのか？  
最期に言い残す名前といえは、愛する者の名に違いない。ならば、デミトリは今更ですとアニタのことを想っていた…。  
さすがにモリガンも頭が痛くなってきた。私が今までちょっぴりライバル視していたあのデミトリが、実は幼女趣味だった？  
おそろくこれは何かの間違いよ。落ち着いてもう一度考え直してみよう。  
「デミトリは赤頭巾の少女の前で「アニタ」と言い残した。もしかして、その赤頭巾の少女をアニタだと思ったのかも知れない。だからこそ、ヘタに手加減して無残な敗北を。となるとドノヴァンが連れていた時のアニタではなく、その赤頭巾の少女に、しかも初対面でホレた…。頭が痛い上、今度は腹が立つてきた。幼女趣味なら興味の対象が根本から別と考えればいい。でも、あんな乳臭そうなお嬢の方が、私より魅力があるともいえるの？そう考えると、ハレッタに対して近親憎悪にも似た感情が沸き上がってくる。  
しかしなぜ、今になって…。  
「赤頭巾にシットしてるニヤ。モリガンは」  
いつの間にか、後ろにフェリシアがちよこんとしゃがんでいた。  
「あなた、一体いつの間に」  
「気配を消して近付くのは獣の得意技ニヤ。モリガン、コウモリ仲間のデミトリが人間の少女に敗れてカッかしてるニヤ。モリガンはデミトリの口ト、気にしてるニヤ」  
「ジャラップ！」  
モリガンの両腕が光ると共に、輝くコウモリが飛び出し、フェリシアに襲いかかる。

# ヴァンパイアセイヴァー ゲームサイドストーリーズ



「におう。におうわ。とってもいい  
いいにおいの元を追って半日。パ  
レットは魔界に「ハマった」ことに  
気付いていない。ここで「いいにお  
い」とは、彼女の収入源であるター  
クスターの気配を意味する。  
魔界火山の岩だらけの荒野で、パ  
レットの前に「いいにおいの元」が

「おバさん、つたあいつてくれるじ  
ゃねーか、お嬢ちゃんよー！ヒヒッ、  
なある・マルター！」  
振り向くと、ザベルがそこにいる。  
いや、ザベルばかりではない。モリ  
ガンも知っているケンカ仲間の姿が  
ちらほら見え隠れしている。何でみ  
んなここに居るの？  
「デミトリのカタキ討ちもイキナリ  
形なしたなあ、これじゃあよう、ヒ  
ヤハッ！」  
えっ、何のこト？何で私がデミト  
リのカタキ討ちなんか？まさかー  
「ちょ、ちょっと待ってね、お嬢ち  
ゃん」  
モリガンは目ざとく岩陰に隠れて  
いた。ドラ猫娘を見つけて、引く張り  
出した。  
「あんた、何か変なコトみんなに吹  
き込んでない？それにみんなを案内  
したのも…」

「い、一体全体何のこト、ニヤ？」  
フェリシアは、反射的に左手を後  
ろに隠した。モリガンは素早くフェ  
リシアの左腕を押さえ、手に持って  
いたモノをひたつた。それはワ  
ラ半紙の束であり、以下のようなこ  
とが書かれていた。  
「魔界一の（自称）麗しきサキユバ  
スファイター、モリガン。ある日彼  
女は一人の男と闘う。戦闘に明け暮  
れる毎日を過ごす彼女の内で、いつ  
しか彼の存在が目を追うことに大き  
くなっていく」  
モリガンは自分の手が震えている  
のが分かった。破り捨てたい衝動に  
かられたが、もう少しガマンして最  
後まで読むことにした。  
「しかし、彼はかつてこの魔界の覇  
者で彼女の父親でもある魔王ベリオ  
ールに反逆し、敗れて魔界を追放さ  
れた身分。そのベリオールも今は亡  
く、家柄という高いハードルを越え  
て結ばれようとしていた矢先」  
勝手に結ばないでくれなにかしら  
「一人の少女が立ちふさがった！そ  
の名はパレット。デミトリを倒した

モリガンは恋人の、そしてゴウモリ  
魔族のカタキを討てるのか？今、人  
間界から最大の恐怖が魔界に迫る！  
モリガンは今度こそ即座に破り捨  
てた。そしてもの凄いい形相でフェ  
リシアを睨み付けると、一気に怒鳴り  
つけた。  
「何よこれ！こんなくっだらなヒ  
ラ、みんなに配ってたワケ？カン違  
いも甚だしいつたらありやしないじ  
やない！違う！」  
「こ、これぐらい盛り上げないと面  
白くないニヤ」  
面白い面白くないの問題じゃない  
と言おうとした時、不意に円盤状の  
塊が転がってきて突然爆発した。  
「な、何」  
パレットはさっきとは一転して、  
異様な、そして強烈な妖気を身にま  
とっている。  
「金！金！札束あ！お金！お金！  
お金！お金持ちい！ケツ、エモノを  
目の前にしてタラタラ待ってられる  
わきゃねーだろ」  
言うが早いから、懐からマシンガン  
を取り出し、モリガンに向けてブツ  
放す。モリガンはそれをかわすと、  
上空から襲いかかった。バトルの開  
始である。  
それと共にモリガンから解放され  
たフェリシアは、大きな袋を取り出  
すと、  
「それでは案内料をいただくニヤ。  
何でもいから、みんな何か出して  
ほしいニヤ」  
フェリシアとしては、イヴの晩に  
サンタになって子供たちあげるも  
のが欲しかったのだが、急に  
そんなことを言われたケンカ仲間の  
反応は芳しくない。  
その結果、集まったものといえは  
「王の包帯、ケガがよくなるおる  
おる」  
「オレのハナクソも、ケガによく効  
くぞ」  
「ハナクソでいいなら、オ、オラも  
だ」  
こんなものばかりである。それで

「なかなかなるじやないの、ガキの  
くせに」  
「オバさんこそ、大したタマじゃん」  
「今度のオバさんは悪意を込めて  
言っている。と、その時、辺り一帯が  
強烈な激震に見舞われた。地震か？  
いや、それ以上に火山の様子がおか  
しい。  
噴煙がさつきより激しく立ち昇っ  
ていく。モリガンとパレットの意地  
をかけたバトル、そしてそこに居る  
ケンカ仲間の騒し出す暗黒の気配が  
魔界の火山に「活」を入れてしまっ  
たのだらう。全く余計なことを。  
もはやバトル観戦どころではない。  
フェリシアが袋を置き去りにして駆  
け出すと共に、他のケンカ仲間も我  
先にと逃げ出した。  
モリガンとパレットも傾合を見計  
らって、  
「さ、魔界あつたらタタじゃ済まないよ、  
ガキヤ」  
「覚えてるよ、コーモリババア!!」  
互いに捨てセリフを吐いて去って  
いった。  
フェリシアが残した袋を逃げ際に  
拾い、その中身を見たパレットは眩  
しい。  
「チッ、シケてやがる。でも、この  
包帯は首をシメるのに使えそうね、  
フツ。この袋と組み合わせさせて使  
う方がいかしら」  
今、人間界から最大の恐怖が魔界  
に…。

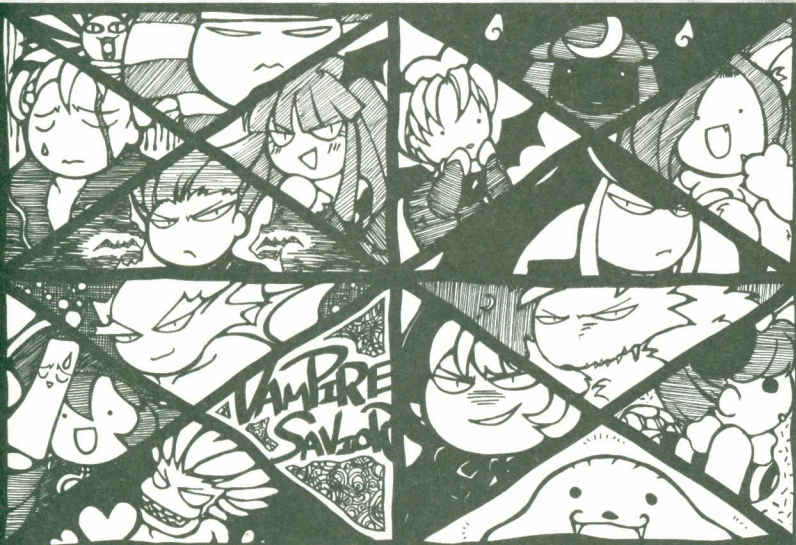
**担当 KAI**  
影の主役はフェリシアですね(笑)。  
モリガンって結構デミトリのこト好  
きなんだと思いませんか？  
**カフコン**  
これが「魔界大戦乱」のキッカケ  
だったらいやですね(笑)。魔界っ  
て意外と楽しいところかも…。

# VAMPIRE SAVIOR モノクロイラストコンテスト

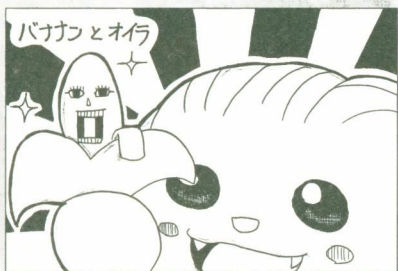
**大賞**

岡山県 高条院風樹さん  
ピクトルは何故泣いている  
のでしょうか。(ぼっけもん)  
★セイヴァーTシャツ贈呈!

光を思わせる白い画面に、闇の色=黒一色で描くイラスト。こうやって考えると、モノクロはセイヴァーにぴったりかも…なんて、ちょっとゴジツケかな(笑)。さて、カブコンデザインチームによって選ばれたモノクロイラストの受賞作品を含め、みなさんの力作の発表はこれから!! 担当 難波 晶



沖縄県 Utさん  
流石スーパースター、チェーンソー構えも決まってる!



香川県 松永純金さん  
バナナは旨い…って、こりゃちょっと食えんわ(笑)。



大阪府 まいきさん  
モリガンは、ボクらの永遠のアコガレなのさ……。



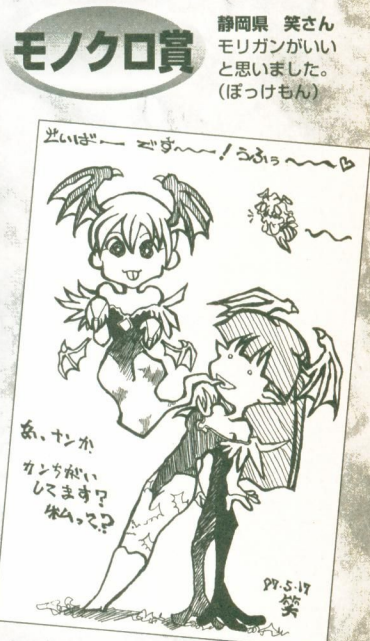
静岡県 イマイさん  
錬金術的ムードが独特。リリースの願望の本質が見える?



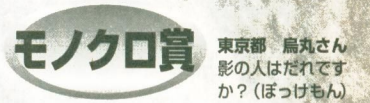
岐阜県 紗風渚さん  
こんだけハデに攻撃されたら、いっそ爽快ってもんです。



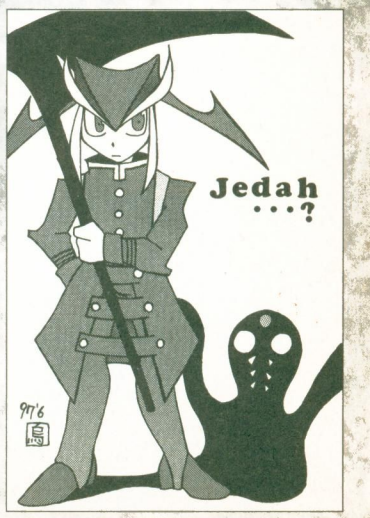
香川県 優華麗さん



静岡県 笑さん  
モリガンがいい と思いました。(ぼっけもん)



東京都 烏丸さん  
影の人はだれですか? (ぼっけもん)



# VAMPIRE SAVIOR モノクロイラストコンテスト



宮城県 ベン邪民さん  
うわあ、これでおいらも召喚され  
…え？およびでない？!



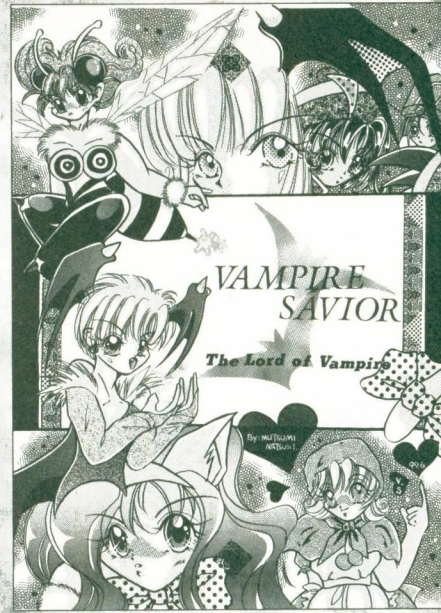
愛媛県 スーパーへきちゃん  
このリリース、えらいフォトジェニ  
ックな娘だぞ。



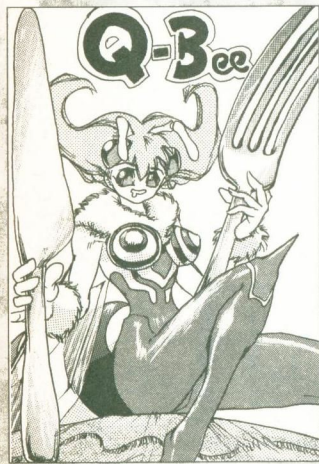
岡山県 薬師寺宏さん  
グーが可愛いレイレイ。投稿はワールドと別  
にしてね!

## FAN BOOK賞

北海道 なつきむつみさん  
セイヴァーの女の子達はみんなと  
ても魅力的。そんな彼女たちがい  
ばいで、嬉しいイラストです。



宮城県 野坂久美子さん  
フェリシアはいいよねえ。心がなごむよ、ホント。



沖縄県 Utさん  
いい、いいんだ、喰われても。キミ  
なら許す!!



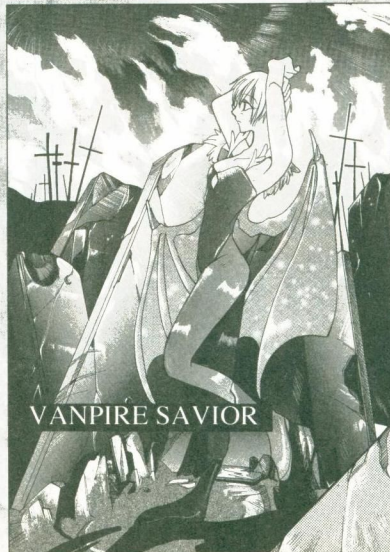
静岡県 魁璃かいるさん  
バンソーコーがステキ。ガロンてつ  
くづく格好良い。



大阪府 KASHIみちのくさん  
こ、この見上げる角度で見つめられ  
るとのう…(笑)。

## FAN BOOK賞

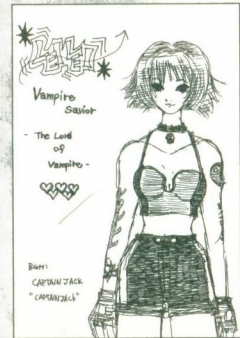
大分県 一塔寺春さん  
なにがイイって、そりゃあこの「凶悪さ  
加減」でしょう！後ろの人達も、いい仕  
事してますね(笑)。



千葉県 沙織さん  
とってもドラマチック！リリースが見るものは……？



神奈川 池波留吉さん  
いじけてるんも、蹴飛  
ばさんでくれよつ(涙) 蹴飛



神奈川 池波留吉さん  
たまにはこういう露出の  
高いレイレイも良いな♡



大阪府 久澄ゆかりさん  
二本の指の間から見つめら  
れたら、もう、トリコ。



# 好きなら好きな技でキメろ!!

# SAVIOR BEST 10

えっとお、これはみんながどのくらい人気があるのか、わかるページなの。10位までしかわからないのが残念なんだけど。さあ！アタシがどこにいるか探してみてね♡…はっ、今何かが憑…。

## 人気キャラBEST 10

順位	キャラクター	ポイント
1	バレッタ	262
2	リリス	213
3	ジェダ	175
4	レイレイ	129
5	フェリシア	108
6	モリガン	105
7	ガロン	84
8	デミトリ	52
9	キュービィ	49
10	ザベル	35

### 1位 バレッタ

●彼女はダークストーリーカーズ頭負けというよりすでに勝っている。  
 (青森県 唯奈 操さん)  
 ☆なんて言ってもオオカミが怖がるほどの女の子だし。  
 ●バレッタが読んでる本は、もしかして「セクシーコマンドー倶楽部」だったりして。いや、だって目が…。  
 (高知県 H・Yさん)  
 ☆それでは、本人に直接聞いてくるがよからう。  
 ●動物好きに悪い子はおらん。と思う。  
 (愛知県 火引シヨウさん)  
 ☆闘うときにも離さないくらいだし。  
 ●バックダッシュ3回で、十分挑発になると思う。でもバレッタサイコ1です!!  
 (宮城県 K・Nさん)



### 2位 リリス

☆かわいさのあまり見とれる、って可能性もあるかもしれない。  
 ●バレッタに愛を感じてしまったので、僕の中のヴァンパイアセイヴァーは、バレッタに始まりバレッタで終わります。多分。  
 (神奈川県 不屈のプレアマスターさん)  
 ☆んでは彼女を深く愛してあげよう。  
 ●リリスがモリガンと競るくらいのナイスバディだったら、ジェダそっちのけで使ってたかもしれない。使っている友人たちの目が怖い…。  
 (神奈川県 神奈川県 H・Iさん)  
 ☆好きなら人の目なんぞ気にしちゃイカンぞ!!  
 ●もうリリス最高ッス三本当はハガキいっぱい書きたかったけど足がゲーセンに向かううーん。  
 (埼玉県 ししかりさん)  
 ☆んでゲーセンでリリスに会っているのよねえ。1枚でも送ってくれば御の心。



### 3位 ジェダ

●ジェダ様、まさしく「大出血サード」イカスぜ!  
 (神奈川県 源 元吉さん)  
 ●ジェダ様は注意つか。  
 ●ジェダ様かっこブーッ!!タイプです。デミトリもいけどセイヴァーはやっぱリジェダ様よ♡  
 (大阪府 カルコさん)  
 ☆詩人のような勝ちセリフも魅力。  
 ●ジェダを学生服って言うな!  
 (大阪府 W・Mさん)  
 ☆アナタに言われなければ気づかなかったのに…。



(愛知県 火引シヨウさん)  
 ★アタシの体を絶対取り戻すんだから!

### 4位 レイレイ

●世界でいちばん愉快なキョンシーだからね。  
 (岐阜県 Y・Yさん)  
 ☆唯一の笑顔を見せてくれるキョンシーナリ。  
 ●中国娘に弱いよ…。  
 (沖縄県 吟遊詞仁さん)  
 ☆これでお友達に弱点(?)がわかっちゃやう?

### 6位 モリガン

●サンドスブラッシュがなくなったネコ、ピンチ!!…てゆーより私がピンチ。  
 (愛知県 伊勢うかほんさん)  
 ☆ピンチのときには、仲間にかけてもらいましよう。  
 ●セレクト画面の無邪気な笑顔にメロメロです。  
 (広島県 K・Aさん)  
 ☆彼女は人を魅了することには長けています。だってサキユバスだから。  
 ●モリガンの羽根(コウモリ?)が欲しい。  
 (新潟県 T・Sさん)  
 ☆自分で作って我慢しなされ。

### 8位 デミトリ

●今回のデミトリって変態に磨きがかかっててもステキ(死)。  
 (神奈川県 H・Hさん)  
 ☆変態ってアンタ…それが好きなお方へのホメ言葉?  
 ●あのデミの変わりぶりは一体…。  
 (埼玉県 M・Kさん)  
 ☆イメージチェンジ。イヤ冗談。

長野県 水雨玄太さん

# 好きな技 BEST10

順位	技 (キャラ名)	ポイント
1	グルーミーパペットショー (リリス)	242
2	ミッドナイトブリス (デミトリ)	220
3	プロヴァ=ティ=セルヴォ (ジェダ)	165
4	ビューティフルメモリー (パレット)	104
4	ブリーズヘルプミー (フェリシア)	104
6	ファイナレ=ロツツ (ジェダ)	93
7	ダークネスイリュージョン (モリガン)	88
8	クールハンティング (パレット)	66
9	アップルフォーユー (パレット)	60
10	パンチ投げ (パレット)	49

## 1位 グルーミーパペットショー

●初めて見たときに、あまりのかわいさに死ぬかと思った。  
(神奈川県 Y・Wさん)  
☆全キャラにやってみよう。もっと感動するぞ。  
●いつもと違うキャラクターがかわいイ!  
(大阪府 Y・Cさん)



(宮城県 ベン邪民さん)  
★あゝお金数えるのも気持ちいいー

## 2位 ミッドナイトブリス

●これで変えられたガロンがとって  
もかわいイ。  
(大阪府 ほてちんさん)

☆このときのガロンはなかなか評判  
ひよつとしてモテモテ?  
●気のせいかわデミトリ使いが増えた  
ような気がする…  
(千葉県 げるみさん)

☆あのデミトリが好き、なんて人も  
いるかもしれないね。

## 3位 プロヴァ=ティ=セルヴォ

●このフィニッシュが美しい。  
(兵庫県 華屋マリナさん)

☆いかにも「完了!」って感じの技  
だし。決まるとスッキリ。  
●カックイイ!

(大阪府 N・Mさん)  
☆やつば技はカックイイのがいちば  
なんだ!

●超ショートなサイドストリー。  
ジェダはオルバスに向かってプロ  
ヴァ=ティ=セルヴォをはなった。  
ダウンしたオルバスを見て、ジェダ  
はこう言った。「魚拓完了!」オル  
バスは思った。「魚やないつちゅー  
ねん!」(福岡県 T・Hさん)

☆確かにそう見える。キツチリとツ  
ツコミを入れるオルバスに乾杯。

## 6位 ファイナレ=ロツツ

●俺が対戦したやつは、全員血の池  
に引きずりこむ。  
(茨城県 S・Iさん)

☆イヤソンこないでえ…スママ。  
●この技のときの「ヒッヒッヒイ」  
というジェダのボイスが。  
(新潟県 Y・Wさん)

☆ソツとするような声で、精神的ダ  
メージも大きいです。  
●決まると最高に気持ちいい。  
(東京都 T・Tさん)

☆初めて見たときには何がなんだか

★才能あるかもしれないよ。  
(神奈川県 鷹野まゆみさん)

**ラグリン  
ハンターの歌!**

パレットの～うた～が  
さ～こ～え～て～く～る～よ  
どかん どかん どかん どかん  
キリンガタイムだ!

どかん どかん どかん!

作詞 鷹野まゆみ

よくわからなかったよ。

## 7位 ダークネスイリュージョン

●個人的に、ダークネスイリュージ  
ョンに「ゴメンネッ!」が欲しかつ  
たです。(愛知県 Y・Iさん)

☆オイオイ、それじゃゲームが違っ  
ちゃうかも。でもそれもいいかも。  
●キメてうれしい、くらつてくやし  
い、そんな技。  
(新潟県 毒マムシ盛子さん)

☆キャンセルで決まるとスカッとし  
ます。喉らわらないように修業だ!

## 8位 クールハンティング

●渋すぎて泣ける。  
(千葉県 からしまぎクロさん)

☆援護する男の方たちがとてもイ  
ヤどこから呼んだのやら。



(愛知県 笑開夢さん)  
★おナカ力空いたらなんか食べよッ。



★貴女のお美顔にかなう者はおりません。  
(愛知県 E・Hさん)

## 勝ちポーズ後援会

●モリガン チャイナ服  
☆チャイナなんてウハウハです。  
(岐阜県 紗風 渚さん)

●パレット お金  
☆タバコかわえて金を数えるパレッ  
タさん:ステキ♡  
(香川県 R3さん)

☆セイヴァーのヒロインは彼女だと  
私は主張してます。  
(岡山県 宮川かいんさん)

●リリス タイトスカート  
☆彼女のニーソックス姿とおのこし  
ツキがツ。  
(静岡県 剣士キレマヤさん)

☆そりやもうリリスのお着替えつす  
ハアハア。  
(石川県 H・Hさん)

●フェリシア  
WITH ミニフェリシア  
☆フェリシアの子分(?) がサザエ  
さんっぽくてかわいい。  
(神奈川県 さもりみゆさん)

●オルバス 球の上  
☆タマゴみたいなアレは何だ!?  
(北海道 北村武蔵さん)

# モンスター徹底解剖用語集

## 百鬼夜行・超大辞典

ダークストーリーカーたちの大乱舞に胸ときめかせ、さらに彼らの生態を知りたいと思うそんな貴方に捧げる用語集。テストに出るから必ず目を通すように!?  
担当・伊豆海うに  
イラスト・日光輝之介



アーンズランド家  
●魔界三大貴族の一派、先代当主・魔王ベリオールは死亡。現在はモリガン・アーンズランドが当主の座におさまっている。  
●執事の容姿が壊滅的にひどい。  
●モリガンのコスチュームはアーンズランド家の正装なのだろうか？ だったらベリオールも...? キヤァー。アイヤァー!

●実際、こんなこと言う中国人っているんでしょうか？  
●ジャンプ大バンチ→立ち小キック→立ち大キック→天雷破→ES追いうちのお手軽極道コンボを決めておいて「アイヤァーってかんじ」もなにもないもんだ。  
●元ネタはゼンジー北京。  
●アツアツレッド。  
●ピラピラピラピラピラピラ。  
●アストラルヴィジョン  
●前から後ろから...もふー(死)。  
●一人でいからモリガン様下さい。頭のっかり  
●セイヴァーで「フェリシタン」を自負するのは、「頭乗りファーストアタック(ノータメージ)」を確実に取り、1試合に最低3回は相手の頭に乗ること。通常技対空は決め打ちの近距離立ち大キック。消極的



千葉県 氷翠かなちゃん

アップルフオーユー  
●バレットダウン直後、リリスがはらへこ挑発「もうダメー!」。回転起き上がりのバレット嬢がりんごを手渡し大爆発! めちゃめちゃギャラリィが沸いた一瞬であった。  
●アドバンシングガード  
●手早く言えば「こ、こっちゃんなよう! ガード」  
●アナカリス

●言葉返してダンシングフラッシュやバルキリーターンを吸えたら、かなりわくわくである。  
●小キックカラーは阪神タイガース。アニタ  
●腫・ビシャモン後のEDで泳ぐアニタは一見の価値あり。  
●「アニタイフーン」、今回こそ期待していたのに...。  
●アルティミットアンテット

●1994年夏、モンスターたちの逆襲が始まった。空中ガード、チエーン(目押し)コンボ、ガードキヤンセル。すべてはこのヴァンパイアが最初だった。  
●主人公はデミトリ・マキシモフ、モリガン・アーンズランド。ラストボスはバイロン。金髪モリガンとザリガニパンチャヤーズが幅をきかせた年でもあった。  
●ヴァンパイア セイヴァー

●おそろく、今最も盛り上がりつついる対戦格闘ゲーム。  
●新キャラ4人中3人が女キャラというのは快挙だ。暴拳ともいう。  
●今さら「バンバイアセイバー」なんて書くなよ。  
●一番人気はバレットカリリスか...  
●ヴァンパイアZERO  
●ドーマ家の冥王オゾム、アーンズランド家の魔王ベリオール、ヴォシユタル家の霊王ガルナナらが現役という設定の「ヴァンパイアZERO」を希望。そーすれば若いデミトリとか少女時代のモリガン、生前のザベルなど前回の3人たちが激突する熱いゲームになりそう。うお、少女モリガンに超ヒット!

●ヴァンパイア ハンター  
●ドノヴァン、格闘ゲームデビュー &引退作(号泣)。  
●D。  
●フォボスもバイロンも...。強いキ

●おぼんつ見せせキック  
●バレットのジャンプ中キック。低年齢趣味者にはガード不能らしい。  
●悪・ビシャモン  
●オールラウンドノーダウンノーコンティニュー、規定EX技ファイニッシュ2回以上で出現する激強ビシャモン。倒せばアニタが泳ぐぞ!  
●オルバス  
●いきなり美形に磨きがかかった。  
●「参考までに教えておこう...。もし水中なら、お前をコマ切れにして」(ヴァンパイア勝ちゼリフ)。  
●「だったら水中ステージ作れよっ!!」  
●シーフードの塊。  
●爽やかクロール(前ダツシユ)。  
●耽美な魚類はちよつとね...。  
●回を追うごとに着々と仲間や子孫を増やしている。1作目では嫁のアクエリア、2作目では息子のアルバそして今回のセイヴァーではアルバの嫁候補と他の種族との出会い...。世界を席巻する日も近い...?   
●さすがに今回は「毒Vサイン」がなくなつた。そんなに不評だったのか...。

●同キャラ戦のシールドでダメージをくらう原理がわかん。なぜだ。水がくるんだから体力が回復しそらなもんなのに。  
●アナカリスステージは砂漠なのですくひからびそうぞぞぞ。  
●ザリガニパンチャヤーズが懐かしいヴァンパイア時代のオルバスのしゃがみ大パンチは、一見下段のくせに



# 百鬼夜行・超大辞典



でオルバス担当だったライターさん  
が「我らザリガニパンチャーズ」と  
いうコーナーを書いていたほどであ  
る。しかし、ハンターになって「シ  
オマネキパンチャーズ」になりメン  
バー激減。追いつちをかけるかのこ  
とくセイヴァーでは「ゲージ3つ消  
費ダメージドットザリガニパンチ  
ャーズ」になってしまい、屈辱技賢  
好家のみが好んで使う技となってし  
まった。嗚呼、ザリガニパンチよ永  
遠なれ!

ガードキャンセル  
●頼むから「ガーキャン」と略すの  
だけはやめてくれ。  
●オートガードでとーガードキャン  
セルほど怖いものはない。  
●ザベルのESガードキャンセル・  
デスフレイズは、決めた方も決めら  
れた方も「ダイビング!!」と声を  
揃えて叫ぶこと。これ絶対。



千葉県 ありた琥珀さん

ガード不能技  
●全キャラの通常投げ、コマンド投  
げ、アツプフオーユー、ミッドナ  
イトプリス、ミッドナイトブレジャ  
ー、ビッグアイスバーン、ヘルダン  
ク、プロヴァリディセルヴォオ、フ  
イナレレロツソ、ウオータージェ

●「キュービィ」。それはやり過ぎ  
●彼女の本当の口は顎にあり、パカ  
つと縦に開くソーッス。…ぐえ。  
●ホーミングダッシュが激強。ヴァ

●吸血鬼が炎を出せるのは謎。  
●カブコンピンク  
●ダンと道着の色。この色のキャラ  
は同じキャラより30%能力ダウン!  
(この色はカブコンしか出せない)  
例：フォオスの大パンチカラー(笑)  
●それじゃダメだろ、やつぱ。  
ガロン  
●アオンアオンアオン!  
●セイヴァーで声が高くなったよう  
な気がするの私だけ?  
●ミリオソフリツカ使用時は、  
「キヤー! やだやだこちぎちゃ  
いや——っ!!」とアてるのが通。  
キャッチセルス  
●ジエタのEX技「プロヴァリディ  
セルヴォオ」は名前がムズいのでこ  
う呼ぼつ。いや、呼べ。  
●3分間クッキング(うわ、ベタベ

●「女装したケン」と噂になった。  
●クールハンティング  
●バレッタの後ろにいる2人。外  
見投げキャラのクセに飛び道具撃つ  
てやがる。…反則だ!  
●相手のクールハンティングがスカ  
つたら、とりあえず挑発を織り混ぜ  
ておちよくりまくるが吉。  
●ブルーミートパペットショウ  
●100点以上取るよりも、リリスのパ  
ニールを見ることを生き甲斐にして  
いる俺ってダメ人間。  
群蜂操拳  
●キュービィの+B(プラスビー)  
の別名。元ネタは無論「男塾」(笑)。  
契約更新  
●ジエタのキャッチセルスを1ラ  
ウンドに2回以上食らうこと。  
けっ、こう坂面  
●閻魔石くらったモリガン。  
●ゲルテンハイム3  
●ケツはかせ。

●「キュービィを使う際にコマンド投  
げを主体に闘う人を「ブンブン丸」  
と呼んであげましょう。  
●「我ハ食ヲ極メシ者。ウヌヲノ無  
力サ、ソノ体ヲ知レイ!」とかいっ  
て怖いなゲームに乱入してきそつ  
で怖い。  
金髪モリガン  
●「女装したケン」と噂になった。  
●クールハンティング  
●バレッタの後ろにいる2人。外  
見投げキャラのクセに飛び道具撃つ  
てやがる。…反則だ!  
●相手のクールハンティングがスカ  
つたら、とりあえず挑発を織り混ぜ  
ておちよくりまくるが吉。  
●ブルーミートパペットショウ  
●100点以上取るよりも、リリスのパ  
ニールを見ることを生き甲斐にして  
いる俺ってダメ人間。  
群蜂操拳  
●キュービィの+B(プラスビー)  
の別名。元ネタは無論「男塾」(笑)。  
契約更新  
●ジエタのキャッチセルスを1ラ  
ウンドに2回以上食らうこと。  
けっ、こう坂面  
●閻魔石くらったモリガン。  
●ゲルテンハイム3  
●ケツはかせ。



●セイヴァーではリリス、  
バレッタがいわゆる子供キ  
ャラだが、どちらも何かし  
ら問題あり。幼さゆえの残  
酷さでも言うておきます  
か：フウ。  
豪鬼  
●いつとくけど出ないから  
ね。



●「さ」は入らないから安心して食  
おやつには入らないから安心して食  
おやつには入らないから安心して食  
おやつには入らないから安心して食



●アフロはねーだろよ、アフロは。  
●骨ありすぎ。  
●レイレイとは幸せになつてほしい

●き：着ぐるみバナナ枕(プリス)  
のサスカッチは結構カード不能。  
●指先ひとつでダウンさ。  
●ザベル・サロツソ  
●よく考えたら「デスフレイズ」  
以外、楽器を使った技がない。つー  
ことは別にロツカーでなくてもよか  
つたんじゃないの? オゾム様。  
●キュービィを使う際にコマンド投  
げを主体に闘う人を「ブンブン丸」  
と呼んであげましょう。  
●「我ハ食ヲ極メシ者。ウヌヲノ無  
力サ、ソノ体ヲ知レイ!」とかいっ  
て怖いなゲームに乱入してきそつ  
で怖い。  
金髪モリガン  
●「女装したケン」と噂になった。  
●クールハンティング  
●バレッタの後ろにいる2人。外  
見投げキャラのクセに飛び道具撃つ  
てやがる。…反則だ!  
●相手のクールハンティングがスカ  
つたら、とりあえず挑発を織り混ぜ  
ておちよくりまくるが吉。  
●ブルーミートパペットショウ  
●100点以上取るよりも、リリスのパ  
ニールを見ることを生き甲斐にして  
いる俺ってダメ人間。  
群蜂操拳  
●キュービィの+B(プラスビー)  
の別名。元ネタは無論「男塾」(笑)。  
契約更新  
●ジエタのキャッチセルスを1ラ  
ウンドに2回以上食らうこと。  
けっ、こう坂面  
●閻魔石くらったモリガン。  
●ゲルテンハイム3  
●ケツはかせ。



鳥取県 松田壽貴くん

●「跳動する性衝動」…。

●センチメンタルタイプーン

●ランランキーン!! で発動するバレッタのコマンド投げ。

●中心部はマツハ100。

●これでもいいけど、アニタイプーンほしかったな…。

●ソニアカラー

●セイヴァーフェリシアの大キックカラー。ちなみにソニアとは、サイキツ(以下検閲)。



●ターフハンター

●子連れの半魔族とか、双子の転生キョンシーとか、銃火器使いの赤ずきんとか、まともな奴がおらん。

●ターフフォース

●不可侵支配領域。

●分身するとか空飛べるとかだったらまだいいが、魔界だるるが機関車の上だるるが波を呼び、カブトガニサーフィンを楽しんでしまうオルバスさんはヤバイ、かなりヤバイ。

●タークネスイリュージョン

●モリガン使い(モリラー)のステータス。どこからでも出せるようにならないければ、モリラーを名乗ってはいけないぞーな。

●…おしおきよ…。

●タンドリーチキン

●フェリシア中キックカラー、アナカリス大キックカラーはちよつぱりインド風味。

●中華弾自爆

●「フチャラテイーツ!ゴバツ!!」つるべた系

●リスのコト。どの辺がつるべたなのかが親御さんに尋ねてみよう。

●ティオセーガ

●ジエダの鎌型飛び道具。ドリー○マイドブレイメーン!!(笑)

●ティトリマキシモフ

●何か辛いこともあったのだからか心配になるほどの変貌ぶり…。

●デミトリ様、ご乱心!

●主をたたえよ…。そんな主は嫌。



東京都 月山可也くん

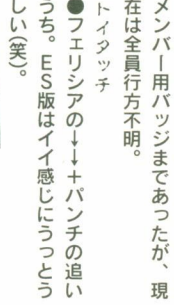
●スツボンポンのオブジェを手に入れた一番の果報者。

●電撃戦隊ケツレンジャー

●元祖ヴァンパイアの頃、(9)屋内神田店に集っていたビクトル使いたちのコードネーム。ケツコンボを至上の幸福とし、負けても1試合に1回はケツコンボをくらわすのが鉄則。メンバー用バジまであったが、現在は全員行方不明。

●トイタツチ

●フェリシアの↓+パンチの追いうち。ES版はイイ感じにうつつらしい(笑)。



●ナツクルパンチをオ見舞いしたべな

●サスカッチでビッグプロウをヒットさせたらこう叫べ!

●間違つて「まる○んぱんちん!」と叫んだら、新宿住友ビルからの超高度爆撃を覚悟せよ。

●栗コミ

●今年はリス狩りじゃあ!

●全身タイツデミトリ&ジエダコス

●ブレーヤーが暑さで倒れる方に3万

●ルビー。

●にゃん舞

●「にゃんぶ」と読む。ヴァンパイア発売直後、埼玉県南部で発生したダンシングフラッシュのストラング。

●スプレンドーラブ♡

●ネクロ

●…しまった!

●ザベルとコンビ組めそう。歌うし。

●猫

●フェリシアをあまりどころよく思つてない人は、口を揃えてフェリシアのことを猫と呼ぶ。「あのムカつくぜー」等。

●一部間違つた使い方「リスつてだよね。」

●呪呪呪呪呪呪呪!

●誰か訳して。



●パイロン

●「地球」と宇宙、さてどっちが強いかね?」「…カブコン様」

●バスケット

●夢と希望と凶器でいっぱい♡おばーさんに何をあげるつもりだったのか…。

●ハナラー

●バレッタで「あ、お花」ばかりやる輩のことを指す。そこから溜めろのハッピー&ミサイルに移行するやつは単なる「待ち少女」。

●パレット

●「赤」は「止まれ」だ。

●もうダン師匠のイロモノ度はOVRしている。



神奈川県 鳳凰寺嵐さん

●ダイナマ○ト刑事。

●彼女の弾丸に替えていることだろう。

●ずきんが赤いのは返り血らしいよ(事情通)。

●ピントル

●兄と妹のはずなのに造型があまりに違いすぎないか?

●EDは泣けた…。



●飛行に走る

●ジエダ、キュービーで負けが確定したら、残りEXゲージをすべてタクフォースに使いこむ行動。

●ヒシエンコ

●"Hisienko"レイレイの海外版名。

●ちなみにリンリンは「ペーパータリスマン」となる。

●ビシャモン

●前の主から離れたのに同じ技を使ったり、同じ体型だった…。それって愛?



●アラオテコローション

●響きがうまさう。

●ヒットさせてくれる奴はほほいないだろ。

●美女魔法つて…。

●フィニッシュシャワー

●フィニッシュでシャワー…。む

●ほー!!(爆)

●フェリシア

●満27歳。

●これはモンスター年齢なので、人間に置き換えると15~16歳なのだ。

●実際に目の前にいたら、かなり目のやり場に困りそう。

●猫フェチにはたまらない。

●全身が赤い猫はさすがにいないと思います(大キックカラー)。

●フェリシア愛好家のことを「フェリシタン」と呼ぶらしい。人の前で

# 百鬼夜行・超大辞典



東京都 谷川峯雪軍曹

- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」

福島県 神代直人さん



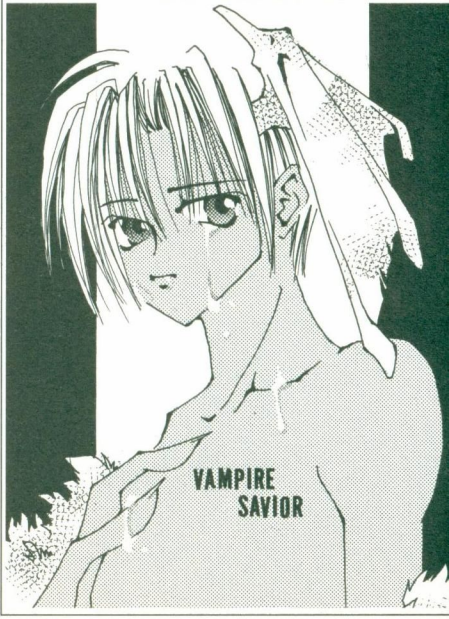
北海道 橋本茂樹くん



- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」

- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」

- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- マツハ100で回り死ぬ
- 「センチメンタルタイフーン」の技設定の説明文にこう書いてあったあの竜巻の中心部はマツハ100。すでに人間技じゃねえ。
- 「この技の予備モーションのとびこミスティックアロー」



新潟県 井上かがのさん

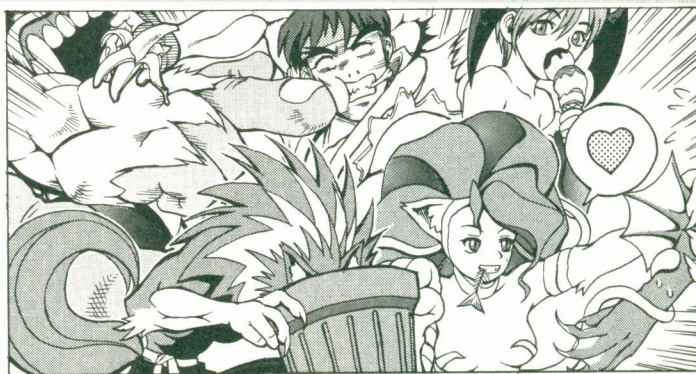
## 超大辞典執筆者

- 埼玉県・天宮筑子さん・綾瀬雅子さん
- ・東丸くん・しののめつくみくん
- 千葉県・桃里夏生さん・響木真人くん
- ・山形由美子さん・神奈川県・池波留吉さん・時雨尚知さん・磯崎聖くん
- ・横内達也くん・茨城県・長谷川和哉くん・CGU康くん
- ・大阪府・上田真也くん・向井貞くん
- ・新潟県・毒まむし盛子さん・愛知県・築山一誠くん
- ・兵庫県・上野秀和くん
- ・長野県・石川誠くん
- ・秋田県・高橋聡子さん
- ・佐賀県・あるふあるふあさん
- ・青森県・唯奈操さん
- ・宮城県・ベン那民さん
- ・栃木県・堀越秀一くん
- ・岐阜県・河嶋要子Rくん
- ・熊本県・吉田宏くん
- ・北海道・ドージウツカリノさん

# 料理も闘ウ事ナリ ビストロ・ヴァンパイア

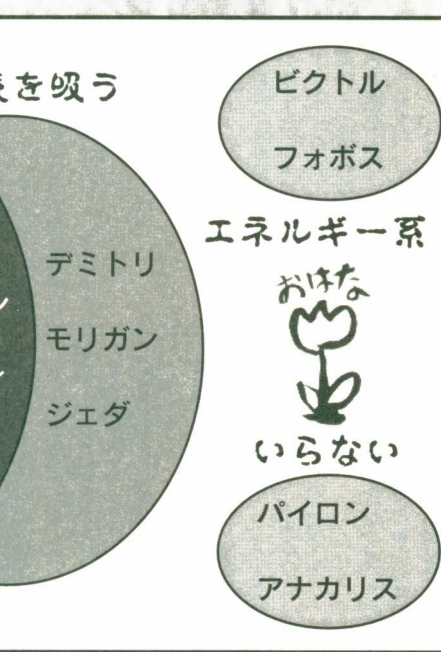
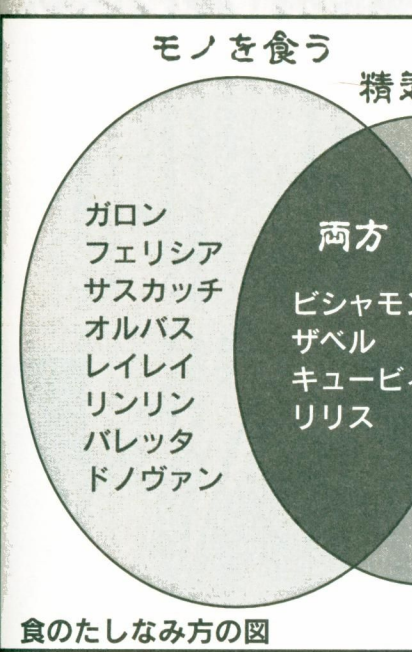
どーしてお腹は減るのかな？バトルをするから減るのじゃ！食べ！さあ食いなされお客人！おろ？そーいえば何食べて生きてんのさアンタたちってば。ダークストーカーズが嗜好する闇のお食事って…食べるのかオレらに？

企画 日吉電源/カット みくに葵



さてヴァンパイアシリーズに登場するキテレチーな化け物のみなさん。そんな彼らもメシを食ったりメシにされたりすることがあるという驚くべき調査が発表されたのが19世紀の末、というデマが20年代のアメリカに広まった、などとうそぶく97年の吉日。あまり嘘をつくど魔界の帝王に舌をぬかれるぞ、と昔の人は言いました。タンシチューです。

さてダークストーカーズの方々の食生活といえば、朝はトーストに味噌汁、夜はお茶漬けにローストビーフという人間食を摂っていると思っただら大間違いもしいトコ。もしかしたらおフランス貴族よりいいものを食べているかもしれないし、アメリカ人の食生活にも劣るジャンクっぷりとも考えられる。アメリカ人の読者さん失礼しました。



ダークストーカーズとそのユカイ痛快な仲間たちが食べているような食物を妄想：あいや推察していくと、ある明瞭な区別ができることが判明した。普段から素っ裸で生活しているか否か：というのは今回は関係なく、じつは「食う」ヤツと「吸う」ヤツの2種類に大きく分別されるのである。もちろん例外もたくさんいるけど、その辺はご愛嬌であり、気にしてるとハゲちまうので注意が必要だ。

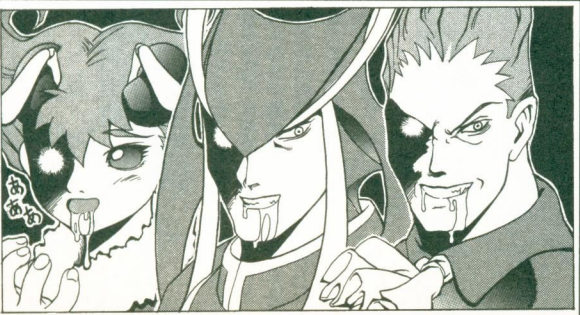
まず「食う」。これは固体のモノを摂取し消化するシステムで動いている怪物さんや人間があてはまる。

「吸う」。これは吸血鬼やサキユバスのような連中だ：つてそのままじゃんか。美女の血を吸ったり、お昼の番組では言えないモノを吸ったりと、吸い方にもいろいろんな作法という方法がある。

さらに食うことも吸うこともするキャラ、電気や原子力で動いてそんなキャラ、食べるという概念が無さ気なキャラと、彼らの美食ぶりは多岐にわたる。

レシピの前にちよいと待て

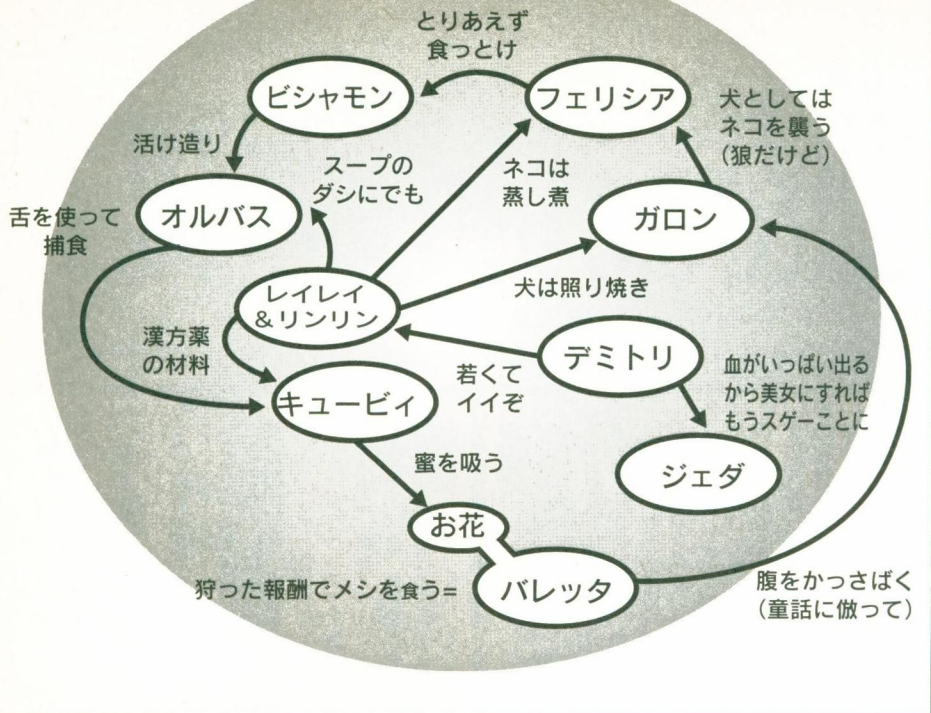
さらに、まだまだ…  
ドノヴァン：精進料理  
アナタ…？  
フォボス：原子力かゼンマイ  
パイロン：そんな下等生物みたいなことほしない



キャラクター別・好物(推測)

デミトリ：美女  
ガロン：ドッグフード  
ザベル：クスリ  
ビクトル：電気  
フェリシア：ねこまんま  
ビシャモン：サシミ、靈魂  
モリガン：男  
アナカリス：王には不要要素  
サスカッチ：バナナ  
オルバス：昆虫・小魚  
レイレイ：中国人は机と椅子以外のリンリン 四つ足はすべて食う  
ジェダ：血と魂  
キュービー：花の蜜をはじめ何でも  
リリス：甘いものと男  
バレッタ：ひ・み・つ

愛の食らい合いの図



生きてし生けるものはみな罪深き存在。何かを食わなきゃ生きていけないのよ。そして、ゲーム中のキャラクター同士でも、食ったり食われたりの微笑ましい関係があることが判明した。食物連鎖に酷似した、複雑怪奇なその関係を図にしてみたので参照してほしい。ていこうが見る。ただし一部の食欲旺盛な連中のみである。

ちなみに食物連鎖ってのはスーパーバズルファイターXのジエム連鎖とはまったく関係なく、「生産者」

「消費者」「分解者」の織りなす自然のサイクルのことを言うのである。でもコイツらがいるのは魔界であって自然界ではないので、それはどうでもいいことである。

誰か偉い人が言ってるたな。「汝の隣人を食え」「右の頬を食われたら左の頬を食い返せ」……というのは完全に間違っているのでテストに出ても書かぬように。

んで、この図に飽きたら、下の図を見てほしい。さらに恐ろしい食生活の一例を紹介しよう。

身近で材料調達・キリングタイム

売り飛ばす①…サーカスなどに売る  
 売り飛ばす②…オトナの街に売る  
 売り飛ばす③…趣味の人に売る



スペシャルメニュー

昨日の敵は今日のメシ

画面は我々人間(プレイヤー)からすると、単に「キテレチユな我が分身を選べ」のシーンである。しかし当のキャラクターたちには別の見方があることが予想される。デミトリにや全員美女に見えるだろう(つまり美味しい能力だよな)し、中国娘スには半数以上が食材に見えるはず。そこで、その中でも貪欲な二人、バレッタとキュービィは同僚(?)をどう見ているのか、再現してみた。

パターン1 バレッタ

予想外の展開により、レシビの紹介が無意味であることが判明した。ナマで食ったりするヤツもいるし。とりあえず皆さんは友人をナマで食べず、ちゃんと火を通してから食うようにしよう。でもなるべくなら同僚や同級生、近所の人などは食えないように。食べちゃった人は味をしないように。本気にするなよ。

※1……キャラこの可愛い娘はダレかしら?もしかしてワ・タ・シ♡コイツら狩って私が世界の王に君臨するのよステキーッ!  
 ※2……キイイイツ商売敵!でも半分妖怪だし、事故に見せかけて殺しちゃえば仕事がワタシに廻ってくるのよ。もちろん有り金全部いただくわ。  
 ※3……一応主人なのだが虫なので忘れてしまい、エサと同一視。  
 ※4……人間界進出のため、産卵してしばらく生かしておく。しばらくしたら一言に幼虫が孵化して彼女の体を食い破り、人間たちに次々に寄生する。嫌ああああ!

パターン2 キュービィ

消息を絶った者達は……

熱烈歓迎!!?企画

# The Lost Character World

時代は今、セイヴァー。だが忘れてはいないだろうか？ 我々にはまず『ハンター』が存在していたことを……法の網くぐり抜け企画勃発！ いくらフィクションでも……いいのか!?

撮影/弓島まこと  
記事/辰巳 龍

総力取材敢行!

## ヴァンパイアハンターが 十年ぶりに復活か?

未解決事件『ヴァンパイアハンター・D 悪夢の狩人事件』の今

悪夢は再び  
よみがえるのか?!

D BC (デーモンブロードキャスティングカンパニー) 系列テレビ局で放送中の『魔界トキユン! 新たに珍生の再会』は、視聴者の依頼で尋ね人を捜し出し、再会をセッティングするという、現在、その再会の感動から高視聴率を獲得している番組である。

しかし、先月から「完全実話トキユメント」の番組形態に、「偽りがあふれている」という抗議の電話と手紙が、制作テレビ局に殺到し、魔界中を震撼させている。

事の発端は、先月に放送された「人間界よりおいでのアナタさん涙の依頼! 大恩人のドノヴァンさんに逢いたい!!」の放送中に起こった、精霊の出現や大きな剣の飛来という魔界の住人にとっては背筋の凍るような事件にある。

この事件は、あの十年ほど前に起こった『ヴァンパイアハンター・D 悪夢の狩人事件(※1)』に関係があるのだろうか? 問題の事件の証人となる、依頼者アナタさん(仮名)に話を聞いてみた。



騒ぎの原因となった番組で、「D」と関係があるのではないかとと思われる少女アナタさん(仮名)

「世間の方々は色々と騒がれていらっしゃるみたいですけど、私にとっては魔剣や精霊が暴れることなど驚くことではませんでしたね。あ、いいえ。あの事件については、わかりません。とにかく、私はドノヴァンさんに逢えなかつたことの方がショックでした」

このように証言をしているが、騒ぎについての責任追求を逃れたいテレビ局側からアナタさん(仮名)へ、口止め料が支払われている可能性も考えられる。

「そんなことはありません」

強い口調で否定するアナタさん(仮名)だが、様々なメディアでも取り上げられている注目の事件だけに、総合魔界警察本部は、「ヴァンパイアハンター・D事件」との関連性等、早急に調査し、界民の不安を取り除くため善処いたしますので、皆様はそれまで昼間の外出などを控えますよう、ご協力をお願い申し上げます(本部長・談)

と、この件に対して関心を示すとともに、慎重な態勢をとっている。では一般界民の反応はどうであろうか? 小誌では二百歳以上の有権者を電話で無作為に選び、質問に答えてもらった。

「ウチの子は今年で三十歳になるん

ですけど、怖くてまた外で遊べなくなりますわ」(二百十六歳・主婦)

二度と十年前のようなことが起こらないように、魔界警察にはしっかりとっていただきたくてはなりませんザマスね」(四百二歳・PTA会長兼主婦)

「あれって、"やらせ"なんじゃないの? まあ、不安は不安だけどなあ、魔界警察も不祥事続きで頼りにならねえから。救世主でも現れんことにはやあ駄目なのと違いますか?」(匿名魔王側近)

このように一般界民は、D BCの放送内容に疑念を抱きながらも、一方では不安を隠し切れない。

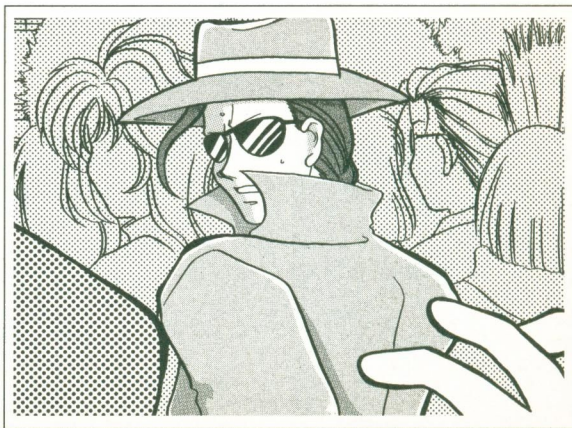
十年前のヴァンパイアハンター! D事件」とあまりにも酷似しているこの事件。もし、番組の内容が嘘ではないとしたら、アナタさんの恩人であるドノヴァン氏(仮名)という人物が、ヴァンパイアハンター! D」その人なのであるのか? その疑惑について、なんと彼自身から話しを聞くことに成功した!

「……この前テレビとやらで、私のダイレクとエレメンタルが暴走したこと、井明の余地もない。私の不始末だ。この場を借りて謝罪をさせていただきます。申し訳ない」ドノヴァン氏(仮名)

彼は、これだけを話し、続けては何も語ろうとしなかった。

後日、さらなるコメントを求め、彼のもとを訪れたのだが、すでに彼の姿はなく、置き手紙だけが残されていた。内容はこうである。

「いつかはアナタに逢う日が来るだろう。しかし今はその時期ではない。彼女に私から話していたと伝えて欲しい。D」についても、あなた方



インタビューの後、逃げるように人ゴミに紛れるドノヴァン氏(假名)

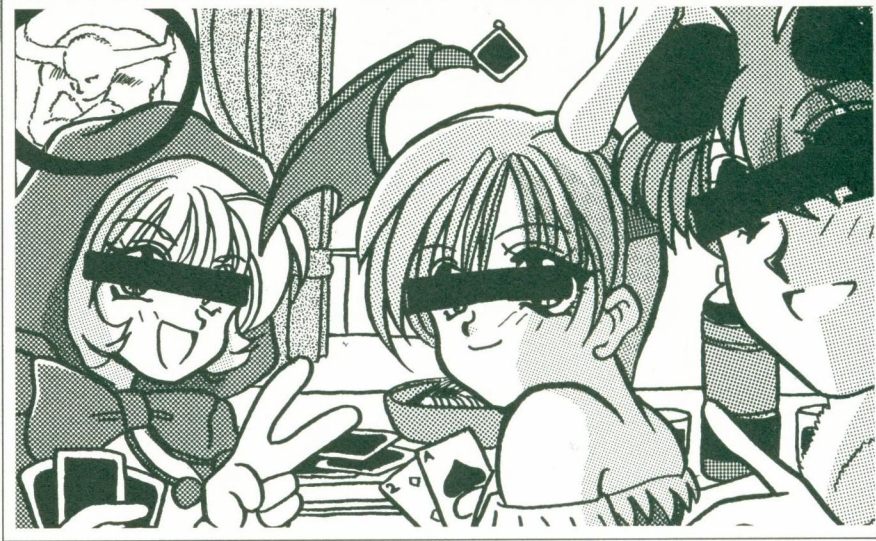
に話す時がいつかは来ると思う。だが今はそっとしておいていただきたい。一つだけあなた方に忠告しておくことがある。「赤ずきん(※2)」には気をつけることだ。ドノヴァン」

結局「D」については、憶測の域を出ず、確証には至らなかつたが、今後この事件を追求、報告していきたいと思う。それにしても、彼が「気をつける」と言った「赤ずきん」とはいったい何者だろうか? 再び、魔界に一陣の風が吹き荒れそうな予感がする。その予感を一人だけが持っている訳ではないことを、あなたにはご存じだろうか? :

※1: 言わずと知れた十年前の未解決事件。『ヴァンパイアハンター』と呼ばれている謎の男が少女を連れ、我が魔界の同胞たちを殺してまわった。事件名の「D」とタンビル(人間とヴァンパイアのハーフ)が犯人からの二説がある。

※2: 最近発覚した、「対タキストリーカー黄金郷き、B」のことを指す。ラブリンハンターとも呼ばれているらしいが、正体は不明である。

世紀の発見か？ 謎の発光体写真



多次教授の  
現代科学が斬る！  
第三回「全てはプラズマ」

どうも、読者の皆様初めまして。多次です。記念すべき第一回は謎の発光体についてお話ししましょう。まずは上の写真をご覧ください。都内に住んでいるPN・かりそめの身体さんより送られて来ました写真ですが、女性三人がパーティーが何かをしている様子ですね。が、丸印の部分に注目していただきたい！あなた方はこれを何だと思いませんか。幽霊？ 異星人？ かりそめの身体さんは手紙で、「宇宙より飛来した知的生命体ではないでしょうか？」と言っていますが、そのいずれでもありません。では何かというと……答えは簡単、プ・ラ・ツ・マなのです。

金属物質は、湿気が多く、天候が不安定という電気が伝わり易い環境にあれば、放電現象を起こす。それが「プラズマ」であり、この写真のように人の形に見えたとしても、何ら不思議ではないのです。人間は何でも「物」を見た時に人間として捉えてしまうクセがあるんですよ。たとえば点を三つ描けばそれはすでに人間の顔に見えてしまったりしちゃうようにね。ただこの写真の場合、物が揺らめいて見えますね。これがいわゆる「プラズマ現象」というやつなのです。と、今、私が名付けました。

確かに持ちましよう。そう、気を確かに……持つて……私を……。うあう！ただ今、私がこの原稿を執筆している背後で、「プラズマ現象」が起こっております！！揺れてます！！ ああッ！睨まないで！腕を組まないでエー！発光体がアア、発光体なのにイッ！イヤダアアア、見るなアアアア

(断)

著者原因不明の熱病の為、『現代科学が斬る！』は無期休載とさせていただきます。なお、次回からは聞の救世主ジエダの『自己啓発セミナー』が始まります。どうぞお楽しみに(魔界現代編集部)。

**【プロフィール】**  
 多次堅史 (Kenshi Otsugi)  
 1950年大阪生まれ 政忠摂津工科大学を首席で卒業後、フリーのマッドサイエンティストとして、世界を股に活躍中。主な著書に「世界に広げようプラズマの輪」「プラズマラジヲ体操第一」などがあり、出ず本はことごとくベストセラーになる程の売れっ子マッドサイエンティスト。

一家に一台の必需品！

PHOBOS

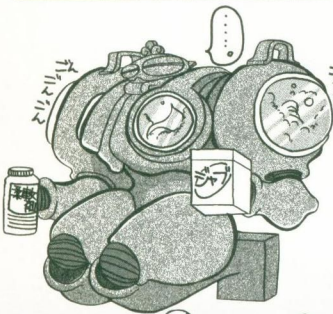
コンパクトな親切設計！どのようなニーズにも  
 お応えする完璧な機能性！

見ているとなぜか心なごむボディに、何にも負けない強力パワーで自身貴族の貴方にも、毎日がお忙しい主婦の貴女にも必ずお役に立ちます！

(ラオボス)

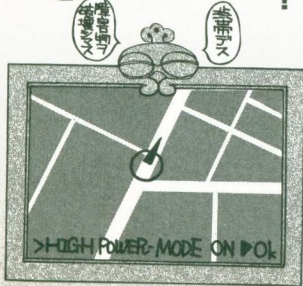
主な仕様機能

洗濯機・掃除機・テレビ(カーナビ共用)・留守電&FAX・CD(MDはM-MD・P13またはM-MD・P23が別売りで取り付けられます)・他



ただ今、お買い上げのお客様  
 先着1000名様に、写真の  
 洗剤と柔軟剤をプレゼント！

あなたを影で応援したい  
 M.A.S.A.N.「魔産」です。



価格 百魔円(税別)

## 魂を奪い合う者達

文：ぬのまる  
イラスト：谷 和也

### 引き、遠い地へ

スコットランド、深夜。  
小さな村。またたくネオンもなく、静かな闇が広がる。それを見下ろす小さな丘。

巨大な影がそこに立っていた。ただ悠然と、村を眺めながら。全身を包む烏帽子、黄金のマスク、ミイラ男、アナカリス。黄金の聖王。唯一「神」の力を持つタクスターカー。しかし本来彼はこの時代の存在ではない。「あら、「王様」じゃない」皮肉めいた微笑みと共に、サキユバスがアナカリスの頭の上に舞い降りる。

モリガン・アーンランド。アナカリスとは旧知の仲である。状況によるが必ずしも敵ではない。もっとも、どこを取っても味方ではないが、エリザベスもその末末の頃の上り

ぐらをかき、侮辱とも、挑発ともほんのおふざけとも取れるが、アナカリスは相手にしない。ただ一言、つぶやく。

「汝ではない、な……」  
「何よそれ、失礼な言いぐさね」  
「何者か、我を呼んだ……この地に……この時に……その声は、汝のものではなかった……」  
「ふうん？」

彼女は、興味がない、という口調と共に、飛び立ちようとする。  
「一つ……聞きたい……汝は何故、ここに……？」

「……ミイラがここに居るより不思議じゃないわ。スコットランドは、サキユバスの『地元』よ、人間界での、ね」

「夢魔の……『地元』……」  
「美しき夢魔の姫は、そのまま月に及い入まれて、消えた。」

「……」

「この上は……かの魔力の波動をより詳しくしたところがあるまい……」  
静かに、その身を棺の姿に変え、アナカリスもまた、虚空中に姿を消した。

村の宿屋、二階の一室。  
ベッド上、切り揃えた黒髪、褐色の肌の、目鼻立ちの整った少年。消灯された室内は、何故か少年から発する燐光で、ほかに、明るい。

少年の両親は、同じ部屋の中、ベッドにもつかず、床の上に寝てしまった。その姿は、就寝する者にしては、いささか妙だ。

両親の顔立ちとその褐色の肌には、砂漠に住む者の辛さが刻まれていた。首にかけた十字架は、彼らが本来信仰するものではない。ここで手に入る唯一のお守りが、これだ。

「……」

「……」

「遊ぼうって、言ったら、うん、って言うてくれたよね。うれしかった。だから、見せてあげよう。とびきりの夢を。うれいでしょう、あなたも。そうよ、あたしがうれしかったんだもの、あなたもうれしかったはずよ。ずうっと旅をして、友達もできなくて……。そうよ、あなたも望んでいたのよ。そうよ……」

少年髪にもくったリリスの指が、ぐつ、と、こわばる。  
「ひとりね、もう、イヤ……」  
少年をベッドに横たえ、その顔を眺めるように、べつにもたれるリリス。少年の唇を、ゆつくりとなでる。

「だから、ねえ、早く行こう。早く、一緒に、行こう……」  
「……」

「……」

「……」

「……」

「誰、何なの!?」  
「ミイラは答えのまま、す、と宙に浮く。」

「王家の……裁き……」  
「ミイラの口から放たれる魔力の煙！ 不意を打たれたリリスは、あえなく仔コウモリの姿にされる。」

「ふむ……この夢魔からもあの魔力の痕跡を感じる……が、違う……我を呼んだ力は……こんな微弱なものではなかった……」  
リリスを無力化した後、ミイラ、すなわちアナカリス王は、ゆつくりと少年の側に歩み寄る。

「この者は……我が臣民の末裔か……だが、普通の人間が我を召喚できるとも思えぬが……」  
アナカリスの右手に神眼「ホルスの目」が生じ、少年の上の空間を、左右に移動する。霊的なスクリーンだ。

「……この者には生気がほとんどない……最早、助からぬか……」  
「そうよ、そしてその後はあたしのものになるの」  
「コウモリの姿のまま、リリスが叫ぶ。」

「……」



# 魂を奪い合う者達

「な……何よ、何を言ってるの？ 分かる、分かるわよ！」  
 リリスの叫びを背に、アナカリスは少年に向き直る。  
 「王には……臣民を守る義務があるのだ……それに我が臣民が、我以外の存在に隷属させられる事もまた許されてはならない……」  
 アナカリスの右手が、ゆっくりと持ち上がる。  
 「何をやる気？ だめ……だめよ！」  
 リリスは、「ウモリの姿のまま、ミイラの巨体に体当りする。アナカリスはそれを一切無視したまま、神聖なる王の義務を遂行する。  
 「汝、我が臣民の末裔よ……邪なる隷属より汝を救わん……王の『導き』により……今は疾く、安らげ……」  
 「だめーやめてーやめてー」  
 ぶん、軽く、アナカリスの手刀が振り下ろされる。それは意外なほど繊細に少年の胸に収まり、その弱った心臓を、優しく停止させた。  
 同時に、リリスの呪縛も解け、サキユバスの姿に戻る。  
 全く外傷のない少年の、全身を包む燃光が、ほのかに胸元に集まる。燃光は球となり、静かに少年から遊離する。  
 「だめえっー行っちゃイヤあつーまだ行かないでえっー」  
 リリスは少年の亡骸に駆け寄り、その光球を抱き留めようとする。しかし、それはリリスの指の間から、

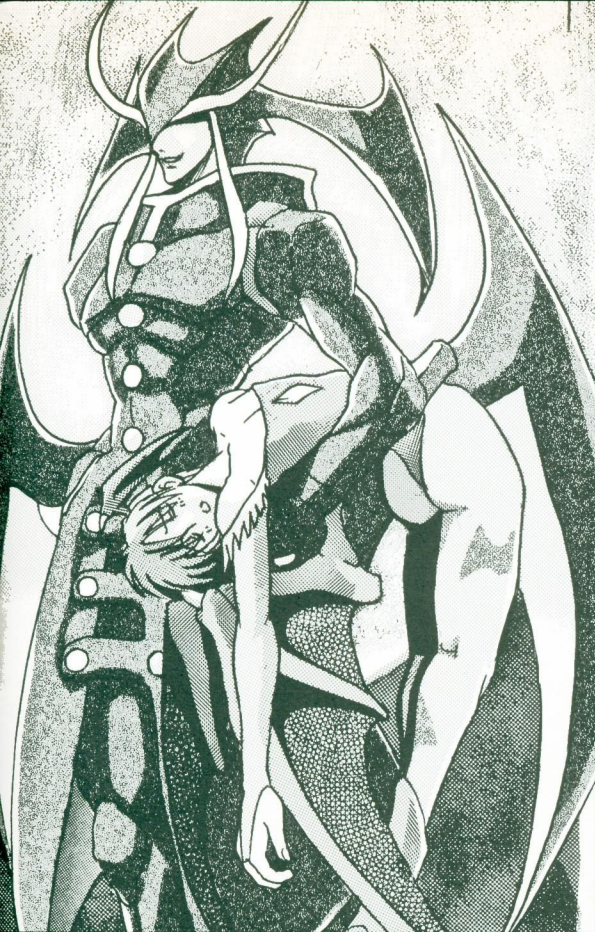
水かこぼれるように抜け出す。一行かないで、あたしをひとりしないでー」  
 ゆっくりと、光球は上昇する。やがてそれは天井に達し、それをすり抜けて、部屋から消えた。  
 「ひとりに……しないで……」  
 ベッドに伏すリリスを見、アナカリスは考える。  
 結局、自分呼んだのは、あの少年だったのだろうか？ それにしてはいくらか腑に落ちないところもある。いずれにせよ、ここにはすでに手掛かりがない。ここに自分が居る意味は、もう、ない。  
 立ち去ろうとする間際、アナカリスはつぶやきを聞く。  
 「……さない……」  
 立ち止まるアナカリス。ゆっくりと振り返る。  
 「許さないっー」  
 突然襲い来る鋭い刃！ その攻撃を、アナカリスはかわせない。  
 「許さない！ よくも、よくもあの子を！ どうして？ どうして殺したの！」  
 リリスは、その着衣を目牙刀のように変形させ、アナカリスに斬りつける！ 激情にまかせているとはいつ、その攻撃は素早く、かつあらゆる方向から繰り出される。かのモリガン、アーンランドにも劣らない。アナカリスは当惑していた。リリスの行動には、その攻撃力に、あつた。リリスから感じた魔力は微弱なものだった。だがそれは、自分を呼び寄せた魔力についての判断だった。リリス自身の魔力については、一切気に留めていなかった。リリスの実力を、見誤っていたのだ。  
 「うかつであった、とにかく今は、この者の攻撃を避けねば……」  
 狭い宿屋の室内では、巨体のアナカリスは不利になる一方だ。  
 攻勢に転じるため、一瞬の隙を突き、「コソコソ」を放つアナカリス。だがリリスは、それをガードし、さらに押し返して来た。  
 「しまった！ これ程の力量か？」  
 アナカリスが体勢を崩す。そこに

リリスが、光をまとって突進する。  
 「……この技は……」  
 瞬間、リリスの姿が二つに分かれ、前後から無数の拳脚がアナカリスを襲う！ リリスの最強攻撃、ルミナスイリュージョンである。  
 最後にリリスの翼が回転する月牙刀と化し、上昇しながらアナカリスを切り刻む！  
 「お、おお……！」  
 衝撃と共に、アナカリスの巨体が宿屋の壁を破り、破片と共に地上に落下していく。  
 リリスの目は、宙を舞う壁の破片の中に、アナカリスのひび割れたマスクを捕らえる。黄金のマスクの、まさしく顔面を覆う部分だけが、衝撃に耐えきれず破壊されてしまったのだ。  
 轟音！ アナカリスが地面に激突したのだ。  
 リリスは、少年の亡骸を一瞥する。そしてすぐに、敵にとどめを刺すため、壁に開いた大穴から飛び出して行く。  
 直後、さすがに目覚めた少年の両親が目にしたのは、破壊され尽くしたのだ。

村の宿屋の前、路上。  
 数人の村人達が、宿屋で起こった大音響を不審に思い、集まってきている。  
 アナカリスはいまだルミナスイリュージョンのダメージを回復できないのか、倒れ伏したままだった。ただし、絶命していないことは、雲囲気で見取れるため、村人の誰もこの奇妙な物体に近付こうとはしない。宿屋の二階の壁に開いた穴から、リリスがゆっくりと降りて来る。両の頬には、涙の跡。その美しさと、異様な服装に、村人達は息を飲む。  
 「あなたが邪魔さえしなければ……あの子は、ずっと、私と一緒にいられたのに……」  
 リリスはそう呟くと、一步、アナカリスに歩み寄る。  
 「あたしは淋しかった！ ずっとひとりで、誰も気付けてくれなかった。あの子だって、ひとりだったのよ！ 友達もなくて、だから、あたしが

「導き、死へ」  
 アナカリスは、極めてゆっくりと立ち上がる。だが、戦闘体勢を取る様子はない。  
 「あのまま、あたしのものになっていけば、二人で楽しく暮らせたのに！ あなたのせいよ！ あなたの！」  
 リリスの翼が、一枚の巨大な月牙刀を形作る。  
 「許さない！ 絶対許さない！ あんたなんか、死んじやえはいんだ！」  
 刃の翼を振り回し、リリスは回転しながら、朦朧と立つアナカリスに襲いかかる！  
 しかし、アナカリスは、軽く爪先立つような姿勢を取ると、そのまま滑るようした後退、隣の民家の壁に消え入ってしまう。  
 「な！ ど、逃げたの？」  
 たった今、敵の消え入った壁に駆け寄るリリス。  
 「被害者面をするなあつー」  
 突然、割れ鐘のような怒声が、夜の空気を震盪させる。  
 びくん、とリリスが振り返ると、リリスが向かっていたのと全くの反





対方向、元の宿屋の前にアナカリスが立っている。その黄金のマスクの、顔面を覆う部分は、先程の戦闘で破壊され、王の素顔が現れている。  
干涸びた肌、引きつった唇、むき出しの歯、まさしく「乾燥した死体」という意味のミイラそのものである。だが、その目は、抑え切れぬ怒りに、真紅に燃え上がる。その口から発せられる言葉は、マスクを通してないためである。いつもの反響を持たない、明瞭な響きを伴っている。  
「な、何よー」  
ひるまず、敵目がけダッシュするリス。だがアナカリスはゆっくりと浮遊すると、物理を無視したスピードで急降下する！  
「大いなる墓碑！」  
逆ヒラミッド型に変形したアナカリスの下半身が、頭上からリスの突進を止める。体勢を崩すリス。  
「喝！ 制裁！ 神罰！ 粛正！」  
アナカリスの手足が、その普段の動きからは想像もできない速さで繰り出され、激しくリスを打ちます。たまたらず、間合いを離すリス。

激情に駆られていたとはいえ、彼女もまた、アナカリスの実力を見くびっていたのだ。  
アナカリスの怒号が響く。  
「ひとりか！ 確かにさびしがるう！ だがあの者の魂は、天界へ行く機会すら失った！ それを誰のせいと心得るかっ！」  
突然、リスの目の前に、空中から石の棺が落下する！ あと一歩踏み込んでいたら、下敷きになっていただろう。間合いを離しても、油断はできない。  
「許されざるは汝こそと知れ！」  
放たれるリスへの叱責。しかし、リス自身は冷静になっていた。自分の行為についてはなく、戦闘についてである。  
アナカリスの体力が、完全に回復したとは思えない。恐らくあと一撃、何かの技がクリーンヒットすれば、いや、破壊力の大きな技をガードさせるだけでも、残りの体力は削り取れるはずだ。  
そう考えたリスは、アナカリスの懐に飛び込む構えを取る。あれだけ執着した少年の事は、もう、頭のどこにもなかった。

じりじり、間合いを詰めるアナカリス。彼には、このわずかな戦いから、リスの動きの間合いがほとんど読み取れていた。どう攻めて来ても迎撃はたやすい。  
リスが跳躍する。この距離ではアナカリスには届かない。  
「フェイントか？……ジャンプの軌道が違っ！」  
とっさに、アナカリスは迎撃からガードに切り替える。だが、それこそがリスの狙いだった！  
「引っ掛かったなえー！」  
リスは空中では技を出さず、密着の間合いに着地。そのまま、着衣を全て「ウモリの精に変化、自分の身にまとわせ、上昇する！」  
「スプレンドラプ！ 削り殺してあげよう！」  
「ウモリの精達は、高速でリスの周囲を回転、まさしくアナカリスの身を削るように、ガツ、ガガツと体当たりを繰り返す！」  
「死ぬ、死ぬえー死んじゃえーっ！」  
リスの哄笑が破壊音の中に響く、その瞬間！ アナカリスの体が白く光る。包帯が広がるとリスを飲み込み、仔「ウモリ」にして吐き出す！

それは一瞬だった。リスには何が起きたのか、分からなかった。それは一瞬だった。ウモリの姿の呪縛は、まさしく一瞬で解け、リスは元の姿に戻った。それは一瞬だった。その一瞬に、リスはアナカリスの姿を見逃した。  
「しまった、どこへ？」  
反射的に、リスは後ろを振り向く。だが、今度はそこにアナカリスの姿はなかった。  
「死の翼ふれるべし！」  
死の宣告は、唐突に投げ掛けられた。それも空中から。アナカリスは、宿の二階ほどの高さの空中に、静止していた！ リスがそれに気付いた時には、もう遅かった。  
「我が憤怒は其の禍しき過去を焼き、喝破は其の偽りの未来を撃ち、憐憫は其の空しき現在を凍てつかせる！」  
アナカリスの放つ神言は、その言葉通り具現化し、リスの身を炎で包み、感電させ、氷詰めにする。  
「かくして其の親も子も無く、其れそのものも存在しない。故に……」  
リスの真上の空間に、ひとまわ大きな魔力が集中する。  
「其は死せり！」  
アナカリスの巨体の、さらに数倍はある超弩級の石棺が、彼の宣言に従って、轟音と共に落下する。氷詰めのリスに、それを避ける術はなかった。

招き、より深い闇へ

舞い上がる土煙の中、アナカリスは、破壊した自分のマスクを拾い、自分の顔に当てる。彼自身から湧出する魔力で、マスクの破壊は修復され、元の形に戻る。  
しばしその場に佇む。この地で起こった事が、自分に、自分の王国に、自分の臣民に、いかなる関わりを持つのか……。考えはまとまらない。ふと、石棺の足元に目を向ける。  
「……ない？」  
リスの死体の痕跡が、石棺の足元に見受けられない。  
「まさか……あの状態から、一人で逃れられるはずはない……」  
「その通りだ」  
声は、空中からした。  
闇色の詰襟襟服に身を包んだ魔物が、月を背に宙に浮かんでいた。左腕には、気絶したリスを抱えている。  
「この娘は、まだ利用価値があるのか？ だ、どこで潰される訳にはいかなかったのだよ」  
「死の翼ふれるべし！」  
死の宣告は、唐突に投げ掛けられた。私もシエタ。魔界三大貴族、ドーマ家の当主。かつては冥王と呼ばれていたがね！  
「偽るな……真に王たり得るは一人のみ……」  
憐れみに似た色を浮かべ、シエタは言葉を継ぐ。  
「王か……空しい存在だ。力による統制はいずれほころびる」  
「何……？」  
「君にしたらがそうだ。君はこの魂を救済できたかね？」  
彼の右手側に、あの少年の魂が浮かぶ。  
「支配するのではない、同化するのだよ。この身と化するのだ。このようにな」  
シエタは、右手でぐつと胸元を開く。彼の体の内部を埋める異次元空間に、少年の魂は吸い込まれていく。  
「全ての魂をこの身と同化してしまえば、いかなる諍いも起こりようがない。そうしてこそ、永遠の安息と平和が得られるのだ。これこそが、唯一絶対の救済！」  
アナカリスは、愕然とする。  
「汝か……汝が我をこの地に……」  
「私の目的のためには、多くの価値ある魂が必要なのでね」  
シエタの背後に、暗黒の空間の扉が開き、そのまな月を覆い隠す。  
「異論があるなら、私を追って来たまえ。この、『魔次元』にな。君の魂もまた、最後には私と同化する事になるだろうがね」  
高らかな笑い声を残し、リスを抱えたまま、シエタは暗黒の中に消える。後には、魔次元の入り口だけが、中天に怪しい渦を巻いている。  
「面白い……汝の救済が正しいか……」  
「我が支配が正しいか……」  
アナカリスは宙に浮遊し、魔次元の入り口に突入する。  
「全ての優れた魂は、我が膝元にこそ集うべきなり……我が臣民を惑わす輩、放置する訳にはいかぬ……」  
かくしてアナカリスは、魔次元の戦いへと赴く。己が力を確固たるものとし、「己が王国の繁栄を守るため、民のためにこそ力を振るう王に、安息は訪れない。たとえ、五十年の時を経ようとも」。

セイヴァーファンの君たちに設定原画を公開しよう！

# THE ART OF VAMPIRE SAVIOR

初公開になる新キャラの原画をはじめ、旧キャラの原画も一挙公開。特に新キャラに関しては気合が入ったボツ設定なんかもあるんで、みんなで見よう！

担当：忍野和泉

本性 かくし系 技



スキップ スキップ  
どっぴりばに 垂すよに



## バレツタ

一見して可憐な少女、でも実は極悪？なダークハンター。ポイントは、その赤ずきんと中身が不明なバスケットでしょう。

彼女が本性を見せるのは、魔物相手の時だけだよな？

本性系 技



金が絡むと性格豹変。魔物より魔物らしくなると標的粉砕。怖い。

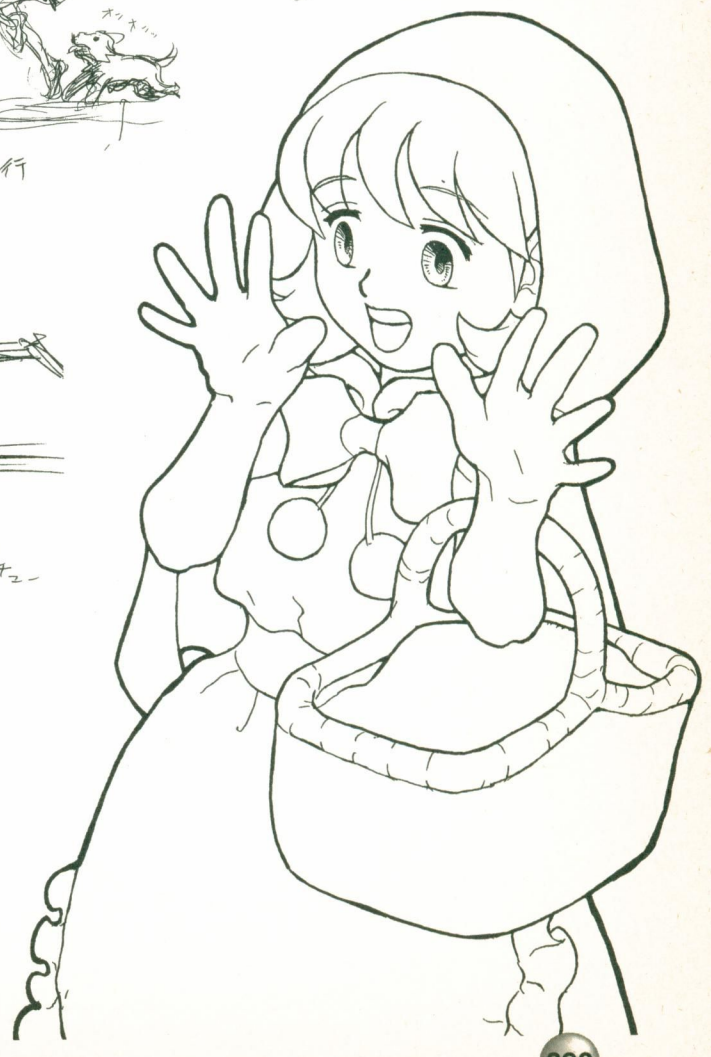
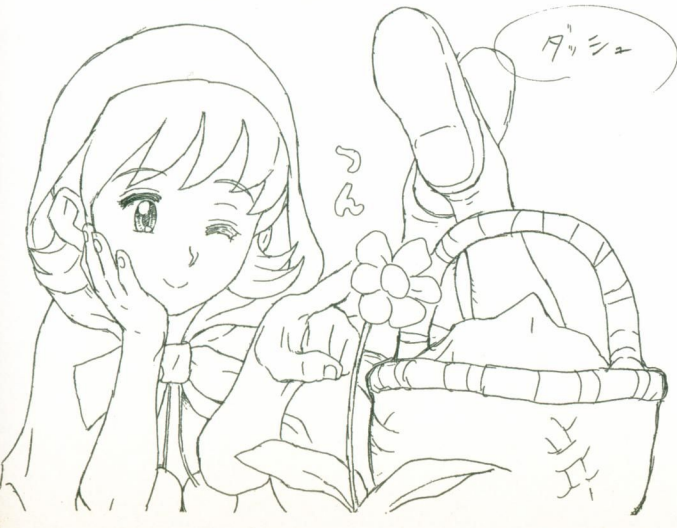


前歩行

四人に分身は 赤ずきんは マーハッで かわり死ぬ。おどりがからさるまもさ

「され中」のオマケ

実はこっちが本性じゃないの？うん、そうに違いない、きつと...



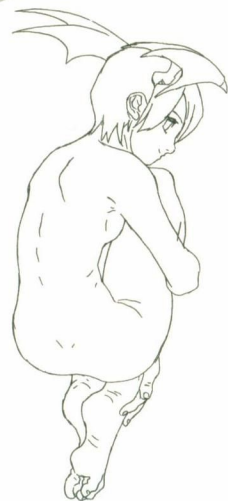
# THE ART OF VAMPIRE SAVIOR



少女のよつにも見えるが、その年齢は不詳。

## リリス

パレッタ同様、セイヴァーにおける新参者。その最大のポイントは、いたずらっぽい笑みと、やはりあのバストか？



なんとも挑発的な瞳。リリスもサキユバスのわけだし、当然か。



こちらは初期設定。哀しげな表情と衣装とのギャップが良いかも。

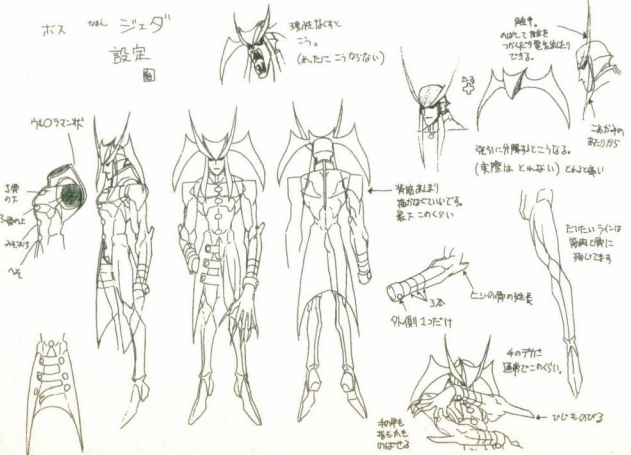


こちらが変更されたバージョン。こちらのほうが救世主っぽいかも？



## ジエダ

今回の一件の首謀者こと闇の救世主さん。鮮血をものすごく噴き出す技が多いが、彼は貧血にはならないらしい。



衣装や細部が微妙に変更される前のデザインです。さあ、比較だ。



彼女に魅了された人間は、さぞ素敵な悪夢を見ることでは  
ないか。



## モリガン

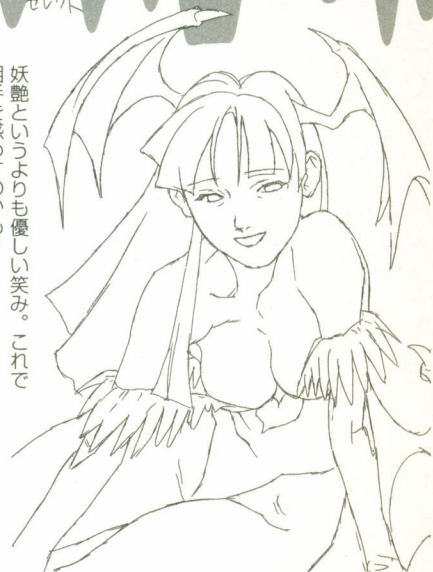
アーンスランド家の後継者にして自由奔放な生活を望む彼女は某時代劇、暴○ん○將軍の若さまのよう。

オープニングのカット。リスとの一体化を予感している？



セレクト

妖艶というよりも優しい笑み。これで相手を惑わすのかも？



## キュービィ

よく見ると、ものすごいデザインをしているような…。最大の特徴は、あのおしり？と頭のデザインでしょう。

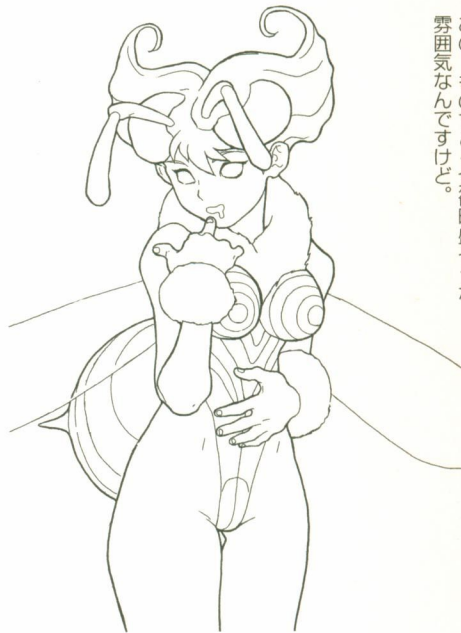


初期デザイン。決定のものより、どこかなく大人っぽいです。



他に「人間のオビの姿をしたメスの働きバチがいます」

人間のオビをひきつけるためのオビに「おしり」をデザインした。ほくしたオビは「おしり」に「おしり」をデザインした。



あ、ものすごく食欲旺盛そうな雰囲気なんですけど。

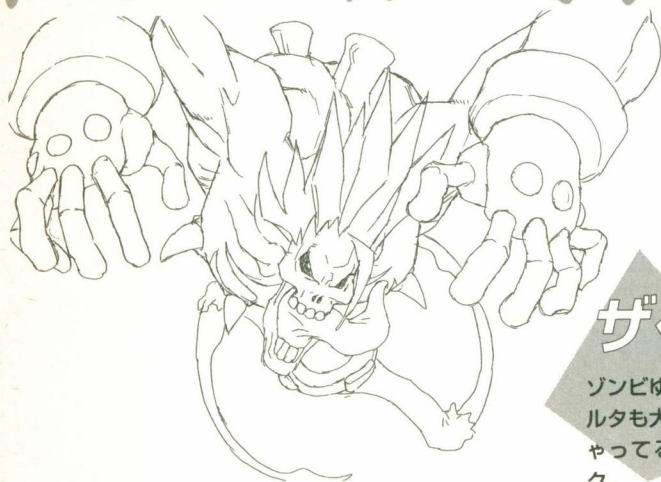
## デミトリ

人間界だけでは飽き足らず、魔界をも自らの手中におさめようとしている強欲な吸血鬼。でも実は、それが彼の長年の野望でしたな。

今作では、どことなくひょうきんな一面も見せていますデミトリ。



今回も彼は打倒、アーンスランド家に執念を燃やしています。

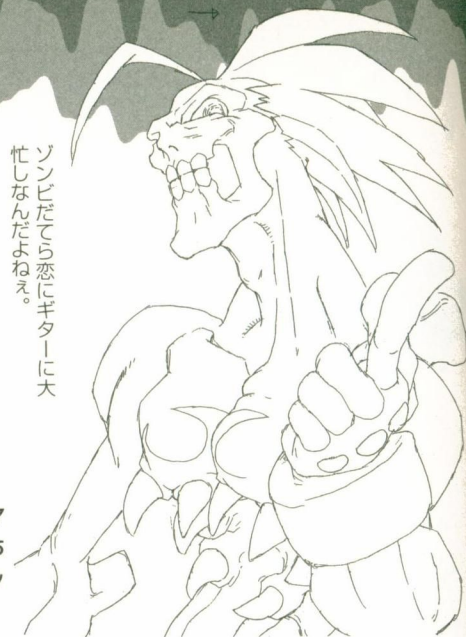


「レイレイちゃん」の  
図。ウンです。でも、それっ  
ほじ...

## ザベル

ゾンビゆえに腐っている人。今回はル・マルタも大活躍だ。彼のポイントは、イッチャってる表情と卓越したギターテクニク。

ゾンビだらけに恋にギターに大  
忙しなんだよねえ。



## レイレイ

前作より表情がかたいような気かは、転生した2人だから？相変わらず華やかな衣装で、今作でも一安心。

宿命に翻弄されての闘い。酷  
のようだと逃れることほで  
きない。

普通の手パージョンのレイレ  
イって隠れキャラでないん  
っスか？



大海原に向かってタイフーと  
いったところ。生き生きして  
ます。

## オルバス

今や一児の父親である水の民。息子(なら何でも)しやいそうな親バカタよく見ると彼、かなり美形だったり？

どっつ美形だと思いません？  
お魚さんですけどね。



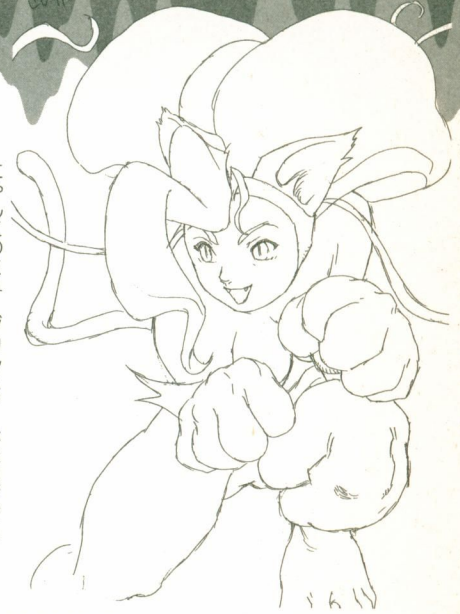
# フェリシア

売れっ子ミュージカルスターなのに、みんなが幸せになる方法を必死こいて思案しているとっても偉いにゃんこ。

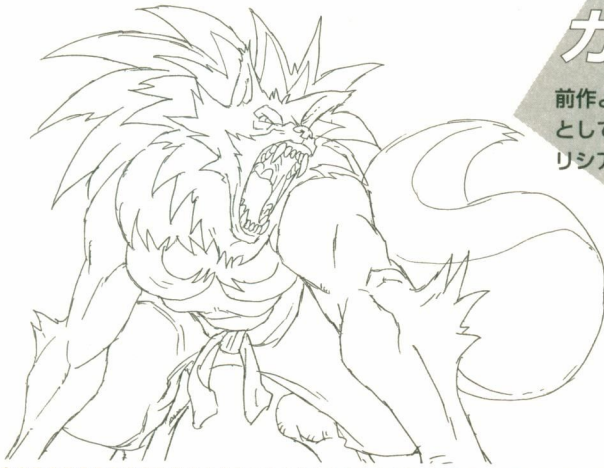
今日もコキゲンにダンシング！気分も爽快だね。



にゃんこのミュージカルスターが鮮烈デビュー！  
AMAやったよ！



まさに野性の本能に目覚めた表情に



# ガロン

前作よりずっと野性味にあふれている。獣としての本能に目覚めたからか？でもフェリシア大好きガロン君である。

狼としての咆哮か。それとも人間としての叫びか…。

# ビシャモン

今回は、怨霊が人の形を形成して、鎧に取り憑いている。ちなみに鎧の名称は「般若」で吸血刀の銘は「鬼炎」。

紅色の甲冑は、相手の返り血で染まったか…？



せいれ



鮮血を欲するあまり、怨霊が実体化。またも巷は血煙にけむる…。

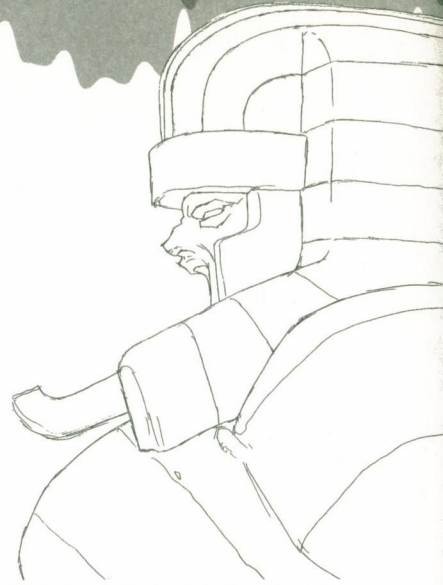
臣民と王国の永続のためなら、どこでも誰とでも闘う  
我らの王!



## アナカリス

威厳あふれる究極の王。でも、今回のエンディングで、一風変わった兄ちゃんを国民に選んでいるあたり、けっこうおちゃめかも。

デカイです。威厳に満ちあふれています。なぜなら彼は王だから。



力の源はバナナ。バナナとの出会いで野望も忘れた今日この頃。



カワイイ? 顔をして野望は人間界征服。けっこうヤバイ奴らしい。



## サスカッチ

けっこう好戦的な性格をしているビッグフットの青年? バナナを何より好む彼を魔次元で待ち受ける、未体験の珍味はなんだ?

## ビクトル

意外にも? 悲劇の主人公なのに、彼の動作には妙に滑稽なものがある。最大のポイントはケツでの攻撃に尽きる?

悲しい話だけど、彼も機能停止したほうが本当は幸せかもしれない。




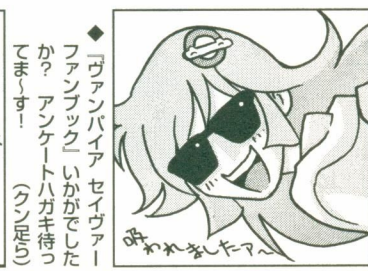
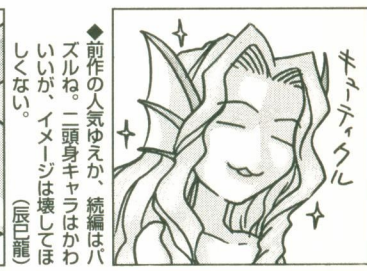
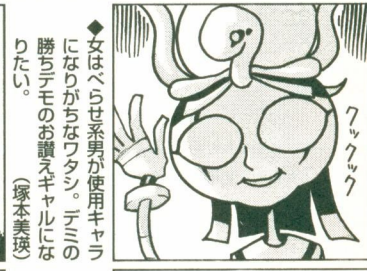
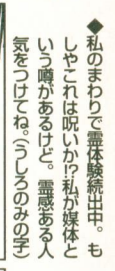


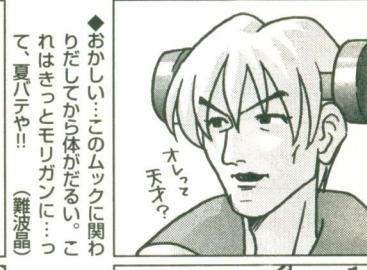



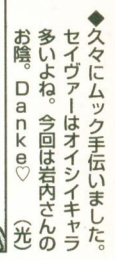
鼻クソ飛ばすんですか? 弾丸なみの殺傷能力ありますよ、きつと。





# ヴァンパイア セイヴァー ファンブック

本誌にご協力いただいたカプコンのみなさま、ありがとうございました。(ファンブック担当：宮之脇秀継)

 <p>似合コン?</p>	 <p>心にゲームはあのかい? 猫はいいね。りりちゃんも捨てがたい。っていうかタメ人間。私はあくまでスティックに反対(以下略)(以下略)</p>	 <p>ヴァンパイアセイヴァーファンブック、いかがでしたか? アンケートハガキお待ちしております! (ファン足ら)</p>	 <p>前作の人氣ゆえか、続編はバズルね。二頭身キャラはかわいいが、イメージは壊してほしくない。(辰巳龍)</p>	 <p>アナ王とリリス、好きなキャラしか担当してないや。ちょっとマジに書いたけど笑わずに読んでね。(みくに美)</p>
 <p>看破(みくに美)</p>	 <p>燕籠茶</p>	 <p>パンチ3つ同時押しにミミ愛用。でもヘボすぎて誰にも勝てん。吸血鬼語の資格なしなし。(示現おのほ)</p>	 <p>女はべらせ系男が使用キャラになりがちなワタシ。デミの勝ちデモのお譲をキラルにしたい。(塚本美瑛)</p>	 <p>私のまわりで霊体続出中。もしやこれは呪いか? 私が媒体という噂があるけど、霊感ある人(光)</p>
 <p>暑い。</p>	 <p>もうパレッタ嬢にラブラブです。愛犬ハリを連れて、オオカミ狩りに出かけるしか! 見ててね!! (KA)</p>	 <p>重いな...</p>	 <p>おかしな...このムックに関わりだしてから体がだるい。これはきつとモリガンに...。これ、夏ハテヤ!! (難波晶)</p>	 <p>しつかりつくりこんであるから、遊びの部分も生きてくるんだな。と思わせるゲームでした。(宮之脇)</p>
 <p>ケツ!</p>	 <p>仕事サボって眠るっす。</p>	 <p>またつすらぬモノも新... しまった...</p>	 <p>どーんがーんがららららら。虫キライ。でも女の子好き。リリンとかいいので求人。うさぎー。(白井昌)</p>	 <p>♪ ムフフ♪ ムフフ♪</p>

**『ヴァンパイア セイヴァー』 イラスト&コスプレ大募集!!**  
 ヴァンパイア大好きな諸君に耳寄りなお知らせ♥新声社は11月にセイヴァーのゲーム大会を開催しちゃうのだ! ちょっと待て、それだけじゃないぞ。なんとこのイベントに合わせて、ヴァンパイアシリーズのイラスト&コスプレのコンテストをも企画している!! イラスト&コスプレ大好きな諸君! どしどし応募しちゃってくれたまえ!! なお、大変申し訳ないのだが、応募要項に関してはゲームスト7/30発売号を参照してほしい。みんなの熱い作品を待っているぞ~ん♥  
 <セイヴァー大会実行委員より>

■平成9年8月25日 第1版第1刷発行  
 ■発行人 加藤 博  
 ■編集人 高橋己代子  
 ■編集 宮之脇秀継 / 田村桂子 / 長瀬ひろ美  
 ■編集アシスタント 尾城みよえ / 菅野 望  
 ■ライター 日吉電源 / おかじままさあき / KAI / 霧島 京 / 忍野和泉 / 難波 晶 / みくに美 / 辰巳 龍 / 伊豆海うに / 示現おのほ / 塚本美瑛  
 ■デザイン 武川 彦 / 溝端ひろみ / 株式会社吉野工房 / Tom / 西村光賢 / 有限会社ローリング・ストーン  
 ■制作協力 株式会社カプコン / 株式会社アーツビジョン / 株式会社アミューズビデオ  
 ■編集協力 浅香 学 / 亀井博之 / 津田 康 / 広田光絵

■発行所 株式会社新声社  
 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26  
 ■編集部 Tel.03(3259)1021  
 ■営業部 Tel.03(3293)9321  
 ■印刷 図書印刷株式会社

© CAPCOM  
 © SHINSEISHA 1997  
 雑誌63381-88  
 本誌からの無断転載を禁じます。

ドノヴァンは闇を消すことで  
自分の意義を求めています。



# OVA『ガンパイアハンター』の世界 池田 成監督インタビュー

なぜ、何のために彼らは闘い続けるのだろうか？  
自分の内面と闘うもの、それを見て何かを見いだしていくもの。  
そして、彼らにとって「生きる」ということは…？



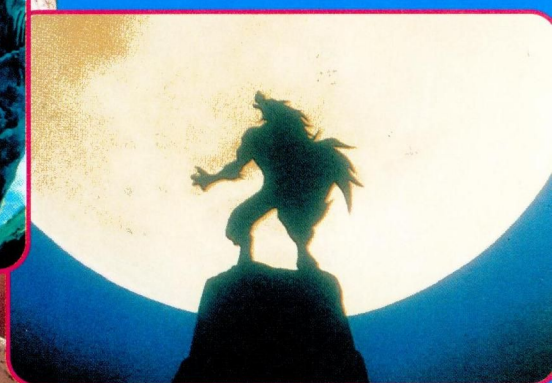
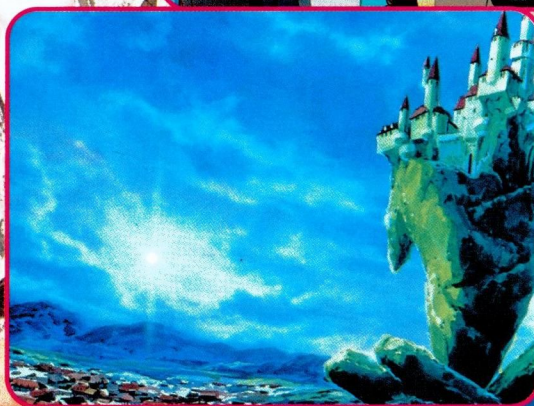
アニメ化にあたって

最初に今回監督をなさっての  
感想をお聞かせ下さい。

池田 ゲームのヒット作品であり、  
そのキャラクター人気で今回のアニメ  
ーションの企画が起きているとい  
うことを念頭に置いています。ゲー  
ムでみなさんに好感を持たれたキャ  
ラクターを預かってアニメーション  
を作るといふ立場ですから、そこを  
非常に重要と捉えていなければいけ  
ないだろうと。各作画さんと相  
談して、ゲームに作られていた世界  
観やキャラクターの動きなどを非常  
に注意してやっていると意識して  
います。

池田 「ストリートフ  
大部分はアニメーシ  
ョン側に任されている  
んですが、そうなる  
くと声優さんをイメ  
ージを崩さないよう  
選ぶとか、ゲームで  
成されている世界観  
崩さないように緊張  
して作業を進めてい  
ます。監督をすること  
になったきっかけとい  
うのは？

「ストリート」の劇場版の時に村瀬  
さんがキャラクターデザインをや  
られましたよね。それがカブコン  
さんのクリエイターの方々の作る  
内面性がかかり前面に出ている微妙  
な絵をちゃんと捉えていたというこ  
とで、村瀬さん先行で企画が決まっ  
ていたんです。それで監督をとい  
うところで、何人か名前も挙がって  
いたんですが「一度村瀬ともやって  
いたし、池田さんというのはいかが  
か？」ということでもわりとお気楽に決ま  
りました(笑)。昔から村瀬さんには  
いろいろとお世話になっています  
し、こんなところで恩が一つでも返  
せたらというような感じで参加しま  
した。



初めてゲームを見た時の感想は？

池田 まずハード面で、ものすごく時代が変わったなというくらい容量が増えたっていうことですね。当然容量が増えた分だけ、ゲームの作り手の方々もそこにいろんなアイデアを入れなきゃいけないわけですから、その内容の濃さに、ゲーム製作サイドのパワーを感じました。片やボリゴンという3Dの格闘ゲームが認知されて盛んな時期に、敢えて非常にマンガ的な部分を残して、その良さ、デフォルメなんかを追求した部分は、もう最高のシリーズだなと思います。

人気ゲームのアニメ化ということで、まず苦労しそうだと思ったことは？

池田 ゲームはボタンを押せばキャラクターがアクションしますが、アニメーションはそれを一枚一枚描かなくちゃならないところがあります。僕は演出側な立場なわけですから、ボタンを押して動いた映像を「これ描いて下さい」と言えはいいんですが、作画さんはそれで「じゃあ描きますか」というようにはなかなかいかない。作画さんたちに、しつこさとか限られた時間でどう粘ってもらうかというところが非常に問題じゃないかな。作画さんにはゲームの研究に、かなりの時間をかけてもらっています。

アニメ化でゲームとの違いをもたせた部分というのは？

池田 ビジュアルや闘いのシーンには、アニメーションにするとカッコいいモノと、アニメーションにはしにくいというモノがありそうでした。そういう時には、カッコよく見えるほうを拾っていったというところがわりとありますね。あとは、特に最近のアニメーションではメリハリを付けるためにコミカルな絵を

タモルしながら出す技に関しては、シリアスなシルエットを選んで作業しています。

—— 全体的にダークサイドな面が強調されてると感じますが？

池田 ハンターの全体を通しての話というのは、デミトリとモリガンの魔界大戦、宇宙からパイロンが来て支配者になろうとする、ドノヴァンが半魔族として生きる道を模索するという三つに大きく分けられます。それを考えた時、単純に僕の中にはコミカルなものは全く浮かびませんでした。そんな中で、清涼剤みたいな形でフェリシアとかが動いてくれればとは思っていますが…

### アニメーションの魅力

—— これはぜひアニメで描きたいと思った部分はありますか？

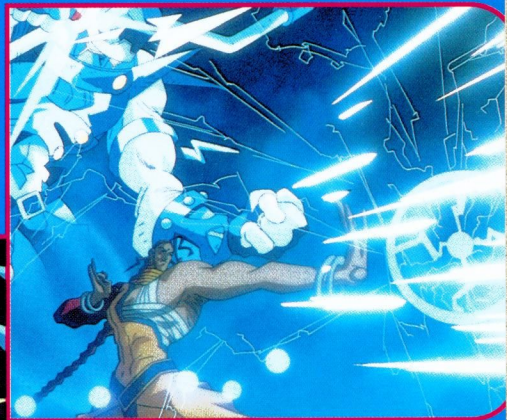
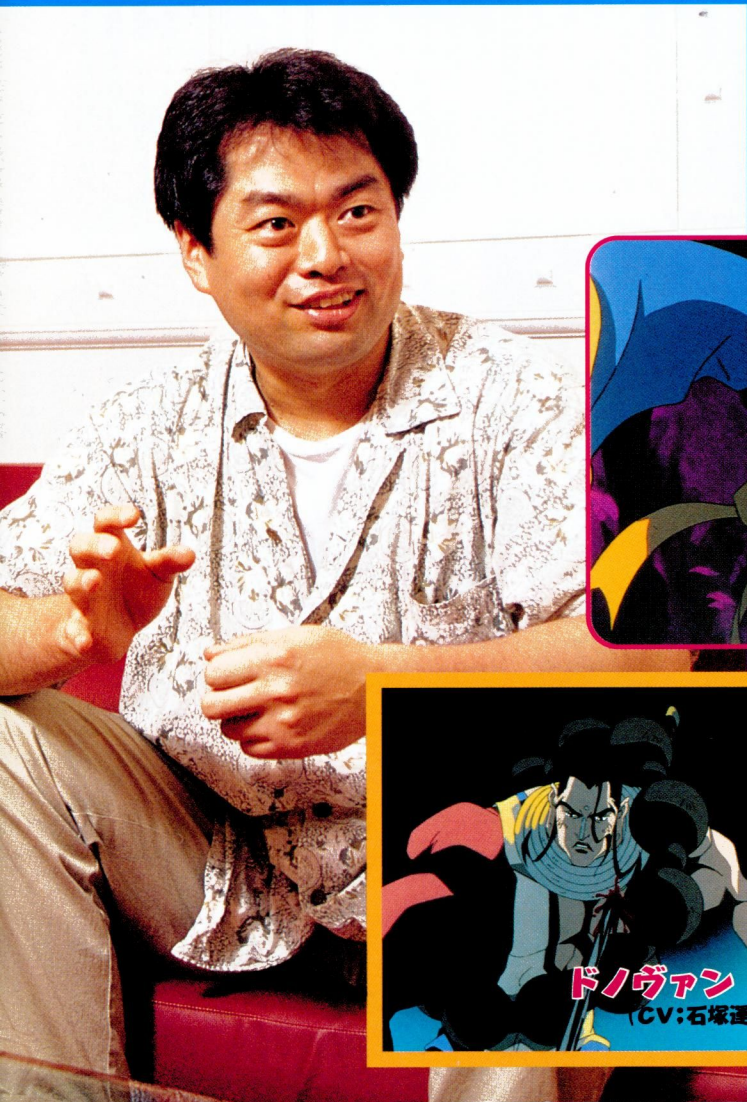
池田 アニタというキャラクターがいますよね。彼女はゲームアクションの中でそんなに機能していませんが、バックストーリーの中では非常に意味を持たせられている。そういうものが今回ドノヴァンを語る上において重要な登場人物なので、と、考えました。ですが、アニメーションをやっていく上で、感情がないというキャラクター設定は果たして成り立つのかどうか非常に気にした部分なのでありますが、それをどうするかということにもすごくやりがいを感じました。

—— 逆に、これはゲームにかなわないと思った部分は？

池田 すべてのゲームに言えることと思うのですがゲームを作っている方々のかけている時間と努力、そして情熱。これはもう残念ながら全然かないませぬ、はい。今回こそでもアニメーション製作側の意地でも見せられればと思っていますが…

—— 今回監督をなさった上で、その最大の魅力というのは？

池田 ヴァンパイアハンターという世界観やおのアクションのすべ



(池田) 半魔族である彼は、闇を消すということで自分の存在意義を求めています。そしてそこに、生きようとする、生きるというテーマ性があるんじゃないかと思うようになりました。

ドノヴァンは、闇と人間界が互いに憎み合ったり、拒絶し合ったりする中で、その両方の良さも知っているし、両方の汚さも分かる。さらにその狭間にいる彼は、その狭間まで分かってしまう。その時に彼は一体どうして生きていけばいいのかということです。

そして、彼は人間として生きたいんじゃないかなと僕は思います。ところが、今のこの世の中には自分の嫌う人間や人間として認めたくない人間しかいない。じゃあ自分が生きたいと思う人間とは何か…

ドノヴァンは、『ヴァンパイアハンター』の中で一番魅力の追い求めなければならない主人公であると思います。



監督の他に脚本も担当されては必要以上と思えるほどの決めごとがちゃんとあります。例えば、ちょっと殴る、だいぶ殴る、思いっきり殴る、全部名前が付いている。これはアニメーションではすべてフォロイ出来ませんが、その殴り方一つでフォルムが変わったり、デザインが変わったりしますよね。そこからやはり作り手のこだわりが伝わってきて、そのこだわりを負けない映像が必要であろうと思いました。

最近の対戦ゲームの中でも、闘いの最中に急にアップになったり、ある部分を誇張して見せたり、画面を上下に飛んだりするのがありますが、もともとアニメーションはそういうものは得意なんです。だから、そのゲームの世界をアニメーションにお借りするだけじゃなく、何らかの形で裾の広がりを見せられるようにしていきたいです。



アニタ

(CV: 矢島晶子)

(池田) 感情を捨てたキャラクターということで、アニメーション上そんなことが果たして可能なかとまず感じました。

いろいろ考えた結果、彼女は純粋性が凝縮されたポジションという形で捉えました。純粋だからこそ周りを拒否する。しかし、そのままじゃ終われないし、そんな彼女に何らかの道筋なりを与える展開になればいいなと思わせるキャラクターです。

ゲームE1Dにおけるアニタは光の世界、明るい世界へと戻って行きましたが、そのようなものを用意できればと思います。



レイレイ

(CV: 宮村優子)

リンリン

(CV: 岡本麻弥)

(池田) 自分たちの母親が死んでその元凶のようなものを倒すというしっかりした目的意識がありますよね。このビデオはあくまで「ハンター」ですし、「ハンター」になって登場したキャラクターは意味があるから入れられたはず。魅力があるから追加されたというところを押さえて、ちゃんとしたポジションをもってもらいたいと思っていました。

それだけの人気もありますし、ゲームの中では少ししか出ないリンリンに関して、認知度がかなりあります。これはちゃんと姉妹でアニメーションに出てもらおうというところですね。

池田 僕はもう動かすのなら、フォボスとアナカリスです。

池田 これから先も苦労するであろうということでやはりパイロンだと思います。全身エネルギーの固まりであるということ、いつもメラメラしている。ただそのメラメラの仕方も炎じゃない。彼はエネルギー体ですから。そんなエネルギーの固まりでありつつ、闘いの中で自由に動き回る。そういうことを考えていくと、パイロンはすごいものになるんだらうなという期待感と一緒に、作画さんの苦悩が心配です。

キャラクターデザインをなさった村瀬さんについてお聞かせ下さい。

池田 キャラクターの内面をちゃんと表情に出せる作画の方です。ハンターに関していえば、バックストーリーが能天気なキャラクターなんていませんよね。少々屈折したスタンなど、その微妙なところをいとも簡単に拾ってしまえる。例えばモリガンが闘っているのも、魔界に退屈して闘っているのとは全然違いますよね。村瀬さんは、そのモリガンが怠惰に闘うようなことを髪の本の動きにまで集中して描けるひとです。

レイレイ これもぜひ見てほしいというシーンを教えて下さい。

池田 二話でパイロンが曲と共に登場するんですが、僕はもうこれはすごい力タキ役が出てきたなと思いました。仰々しい曲と仰々しい登場の仕方を作ってもらったわけですから、これからは、パイロンは出てくる度にごいんじやないかと(笑)。見てほしいというよりも、見てみたいです。僕にも想像が付きません(笑)。絵で描いたものが曲をもらってトーンとくると、やっぱりすごいものがありますね。楽しみにしています。

ちなみに監督のお好きなキャラクターは?

池田 僕はもう動かすのなら、フォボスとアナカリスです。

池田 これから先も苦労するであろうということでやはりパイロンだと思います。全身エネルギーの固まりであるということ、いつもメラメラしている。ただそのメラメラの仕方も炎じゃない。彼はエネルギー体ですから。そんなエネルギーの固まりでありつつ、闘いの中で自由に動き回る。そういうことを考えていくと、パイロンはすごいものになるんだらうなという期待感と一緒に、作画さんの苦悩が心配です。

— 以上のお話から、ハンターのアニメーションの魅力とは？

**池田** ゲームで感じた魅力はアニメーションの中で出せればいいなと思ってるわけですが、まずはゲームオリジナルの絵の魅力、それを村瀬さんが拾っているということですね。そして、それを動かしたビデオ作品が存在するというのもものすごい魅力だと思います。また、例えばモリガンなら妖艶に、デミトリならパワフルにとアニメーション画面でキャラクターたちが自由自在に動いている、それがアニメ版の一番の魅力だと思います。

### 今後の展開は…!?

— これから話はどうなっていくのでしょうか？ちょっとだけ教えてください。

**池田** この後の話としては、超生命体であるパイロンが、なぜ地球で格闘しなければならぬのかということが軸になってきます。パイロンとは一体何か。エネルギーの固まりである彼が、敢えて自分に手足を作ったまで格闘するというポジションに立つというのはなぜか。地球の生命に対する尊敬の念なのか、それとも単にたわむれなのか。

そして、それに対して一番問題視するのはフォボスです。フォボスにとって地球を汚すものはいらない。当然パイロンというものが最大の敵になるはず。パイロン対フォボスの闘いは、確実なものとなっていきます。

では今までいた他のキャラクターたちの敵は一体何なのかということになります。パイロンと闘うのが正しいのか、フォボスと闘うのが正しいのか。そういった中で彼らは自分の中の何かを見つけていくのでは、と僕は思っています。そして、それが今回の「生きる」というテーマになっていくのではないかと。ドノヴァンやアナは、自分の中の何かの問題と闘っていき、デミトリやモリガンはそんな彼らを見て、またひと

つ違う世界を見出していく…。それがこれからの展開です。

— 今までアニメの監督という仕事をやってきて、良かった点などを教えてください。

**池田** アニメーションというのは、面白いものを作らなくちゃいけない世界だと思っただけです。僕自身、今はまだいけるという感じが自信としてあります。そして、そういうことを考えられる自分が、監督というポジションで仕事をできるということに非常に生きがいを感じていますね。

— 逆に大変な点は？

**池田** オリジナルもそうですし、原作ものもそうなんですけれど、そこにもすごいエネルギーが必要だということ。エネルギーがあるものをアニメーションにする時は、そのエネルギーを画面に出さなくてはならない。そして、エネルギーと同

次元に自分たちも高めていかなくてはならない。また、オリジナルの場合、そのエネルギーを自分たちで最初から作らなくてはならないということ、本当に大変です。

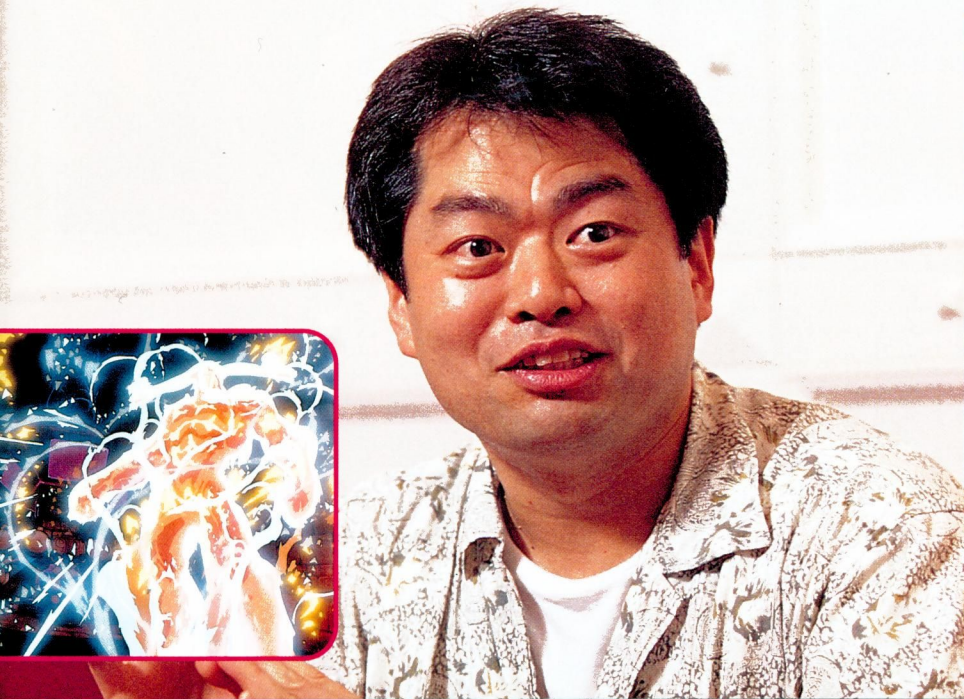
— 最後にファンへのメッセージをお願いします。

**池田** みなさんが応援しているヴァンパイアシリーズというゲームでは、さらにカブコンさんがよりパワフルな新作を展開させています。その中の一冊をアニメーションにさせてもえたといいことで、スタッフ一同喜んでおります。またその名に恥ずかしくないように、アニメーションを作っていくよう頑張っていますので、ぜひお楽しみ下さい。ありがとうございました。

(池田) ビデオの中ではビシャモンと般若にきっちり分けてあります。ゲームではビシャモンというキャラクターですが、やっぱり魂は2つあるだろうと。

闇に取り込まれてしまったビシャモンという人間は、ドノヴァンと同次元で、闇と闘う闇に巻き込まれた自分の未来をどう見るかといったところが似ている。それでビデオの何巻かでドノヴァンと対話をしてもらおうと考えています。

ドノヴァンはセリフが似合わないんですよ。彼のかかえる問題は、自分の中の葛藤ですから、人に話す必要がないんですね。彼の代わりにビシャモンにはいい語り手になって、いっぱい話してもらおうと思いました。



(池田) とりあえずいっぱい登場してもらおうと思ったキャラクターです。

みんなが生きようとしている中で、それを小さいことと見られる存在。そんなことは私の掌の中のことだよ、あなたたちは何を言ってるのと言えるようなものがパイロンです。でもそれはせいっぱい生きようとしている人間から見れば一番ぶつかりやすい相手でもありますよね。大切なことを気付かせる立場におかれたキャラクターでしょう。



# 池田成監督インタビュー



## 池田監督、 ハンターキアラを語る



### デミトリ (CV 大塚明夫)

仰々しくて、それ故にコミカルなところが可愛らしさが出るようなキャラクターだと思いました。闘うことに関してももうまっすぐで、でもそれを横からいろいろと見ていると人間的な甘さとかいうものも見えてくる。

また、悪だから闇だからというようなものの中に、貴族的な礼儀や行儀がありますよね。それが彼の人間味(ヴァンパイア味)ではないかなと思っんですよ。その辺がデミトリの、魅力なのではないでしょうか。

### モリガン (CV 佐久間レイ)

ヴァンパイアの中で抜きん出て人気が高いということで、僕が注意する以上に、作画さんがカプコンの方から提示されているイラストをすべて見て、それがアニメーションにしやすいか、またそれがモリガンの魅力として表現されているのかということ徹底的に追求していきました。

妖艶さ、華麗さというものは、本来あまりアニメーションでは出しづらいものなんですけれど、彼女に関しては色気とか色香というものははっきり言い切らなくちゃいけないでしょう。それを映像として何らかの形で描ければと思っています。

### フェリシア (CV 野上ゆかな)

一番人間に近い存在ですね。人間を食べるなんてあまり考えていない子ですから。やはり猫族的な可愛らしさが彼女を応援される方に入られたんだと思います。そのしなやかさと同時に、彼女も闘うという強さ、あと猫のままぐれみたいなものがちゃんと画面に出ればと思います。

フェリシアが悪くなっちゃうとみんな悪くなっちゃうんで、どちらかというとな彼女は可愛い面がアニメーションでは強く出ています。

### ザベル (CV 山寺宏一)

楽器を持っているキャラクターであるということで、今回のオリジナル曲はザベルのロックで作ろうと、音楽監督さんのアイデアが出るほどのビデオ1巻には重要なキャラです。そういう雰囲気を与えてくれました。

ゲームの設定以上に、ザベルの爆発的なイメージやキャラクター性が、画面では十分に楽しめるんじゃないかなというところですね。

### ピクトル

ゲームでは簡単に手足を大きくされてしまったので、それをアニメーションにした時にどうリアルに見せるかというところが、ピクトルでは考えたところですね。手足が大きくなるという誇張は、アニメーションが本来得意なところでもある反面、難しいものがあります。僕自身、単に作画的にアクションを見てみたいと思ったキャラクターですね。

### ガロン

完全に動物的なキャラクターになって闘うというのがガロンです。ゆえに関節が人間と違うし、しっぽも動きつ

ばなし。加えて相手を咬むくらい躍動感。実はアニメーションでは4つ足というのが苦手なんです。非常にやりがいがあるけれど、やったら大変だろうなというキャラクターでした。

### アナカリス

即座に危険だなと思ったキャラクターですね。変形しすぎるんです。変形した後の凝り方もちょっと半端じゃありませんで、やりだしたらあれもやりたい、これもやりたいって全部見せたくなくなってしまう。まさに「ミイラ取りがミイラにされてしまうキャラ」それが魅力だなと思いました。アニメーションでは、作画しやすい技とか、作画さんの高等技術を見てみたい、というものを選んでやっています。

### オルバス

ゲーム上用意された技がどれも三枚目っぽいんですね(笑)。手がカニになったり、胸から毒ガスを出して見たり。僕の場合は逆にそれが新しいと感じまして、アクションを見せるキャラクターにしてあります。

### フォボス

各キャラクターの強さや技を見せるために戦ってくれる好敵手として存在してもらっています。やられメカに見えるような扱いにもなっているのですが、やられた側もゲームという世界の性格上主役ですから、やられることに対して意味がなければいけないと考えました。フォボスというものは、破壊されてもしっかり敵を分析しているのではないかと。

キラーマシンという言葉がありますが、すべてを抹殺する、自己判断がなく命令を受けたらそのまま突っ走っていくような怖さ、それがフォボスにはあります。その部分がちゅんと描けていけば、肩に小鳥が止まった時などのビジュアルギャップがちゃんと驚きになるだろうなと思いました。まずキラーマシンとしてちゃんと描けるかどうかというところですね。

## ヴァンパイアハンター VOL.2 闇の血、闇の力

かたくなに心を閉ざした超能力少女アニタを連れ、闇の住人をも倒すべく闘いの荒野をさまよう。ヴァンパイアハンター・ドノヴァン。そして彼らの後を追うようにタークスターカー狩りの旅を続ける、新たなヴァンパイアハンター・キョンシー姉妹のリンリンとレイレイ。しかし、彼らハンターと闇の住人たちの闘いを、密かに見守る第三の巨大な力が、遥か暗黒宇宙の彼方よりこの惑星に迫っていた。

シリーズ第2作目の今回は、ドノヴァンとアニタに加え、超人気キャラクター、リンリンとレイレイがタークスターカー相手に大活躍。ほかに呪いのヨロイ、般若を纏ったサムライ・ビシャモンや、ゲーム中最強最大のボスキャラ、宇宙生命体バイロンが登場! ドラマは人間界と魔界、そしてさらに強大な敵をも巻き込んで拡大していく!!

### スタッフ

監督/脚本 池田 成  
キャラクターデザイン/総作画監督 村瀬修功  
音楽 大谷 幸  
アニメーションプロデューサー 丸山正雄  
アニメーション制作 マッドハウス

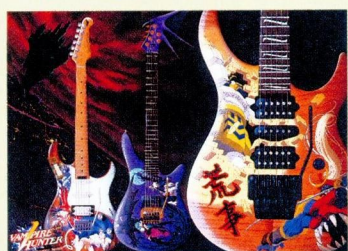
VC/LD 40分 発売中  
価格6600円(税抜き)

発売元 株式会社アミューズビデオ

販売元 アミューズソフト販売株式会社

製作 アミューズビデオ/デジタル・メディア・ラボ

「これが初回特典リバーシブルジャケットだ!」



→VOL.3は97年10月24日、VOL.4は98年1月23日リリース予定。

# 音の救済者、降臨

## SOUND SAVIOR

### CAPCOM Sound Team Interview

ゲームをしながら思うことがある。

「なぜ、ゲームでこんなにも爽やかな気分になれるのだろう？」

それは、音に隠されていた。

#### まずは軽くジャブ

まず初めに、「ヴァンパイアセ  
イヴァー」の曲をお創りになって、  
最も苦労したことなどお話し願えま  
すか？

岩井 そうですねえ……今までのシ  
リーズが、各キャラクターごとにス  
テージが用意されてあって、「ステ  
ージ」キャラクターになっていた  
んですよ。でも今回は、ステージが  
数キャラ共通になっていますから、  
どこまで違和感を無くすかに苦労し  
ましたね。

それは総合イメージで創られ  
たということですか？

岩井 どちらかというとステージに  
合わせていますね。「このステージ  
にはこのキャラが来るんじゃないか」  
って。

北村 SE（サウンドエフェクト）  
効果音の方はもう、声の量かなり  
増えたんです。で、いろいろなこ  
ろから音を録ってきて、どの動き

にどう組み合わせれば、プレイヤー  
の皆さんが気持ち良く感情移入して  
ゲームができるのか。いつもは企画  
の人が考えるんですけど、今回は私  
の方の意見も採用させて頂きました。

創りにはしています。どちらにして  
もステージで使い分けています。  
ではSEにはどのような影響  
があったのでしょうか？

北村 録るまでも大変でしたけど、  
録った後も大変でした。録ったもの  
を一つ一つ分けてキャラクターがで  
きてくるんですけど、「このボイス  
はどっかに使えるぞ」っていうやつ  
はソフトの人に読んでもらって、合  
うかどうかなどが難しかったですね。

北村 前作「ハンター」のイメージ  
は変えたくなかつたんですよ。ヒッ  
ト音とか違うと別のゲームのような  
感じがしますから。演出的な部分で  
言えば、多段ヒット技などがヒット  
数に応じて「MONSTER」とかって  
ナレーションが入るんですよ。そう  
いう演出的な部分を強調するため  
に、効果音は多めに入れました。

今回の「セイヴァー」は、前  
回の「ハンター」と比べて雰囲気  
かなり違うと思うのですが、作曲の  
方にはどう影響しましたか？

たのか、あくまでリアルさを目指し  
たのか、どちらなのでしょう？

岩井 ステージによっては、明暗が  
はっきり分かれてはいますが、メイ  
ンとなる音楽はテクノ系のサウンド  
を重視しています。明るいステージ  
には明るい曲を用意して、暗いステ  
ージでも日本的な暗さではなく、洋  
楽的な暗さとクール感が漂うような  
音を用意しています。

北村 まあ、実際にモンスターなん  
て殴れませんからね。頭の中で描い  
ているイメージ、「心の中の本物」で  
創りました。それをちよつと派手目  
にはしましたね。そうしないと、パ  
ンチ音ならパンチ音としてとらえて  
貰えないんです。

それはご自分でイメージした  
ものなのでしょうか？

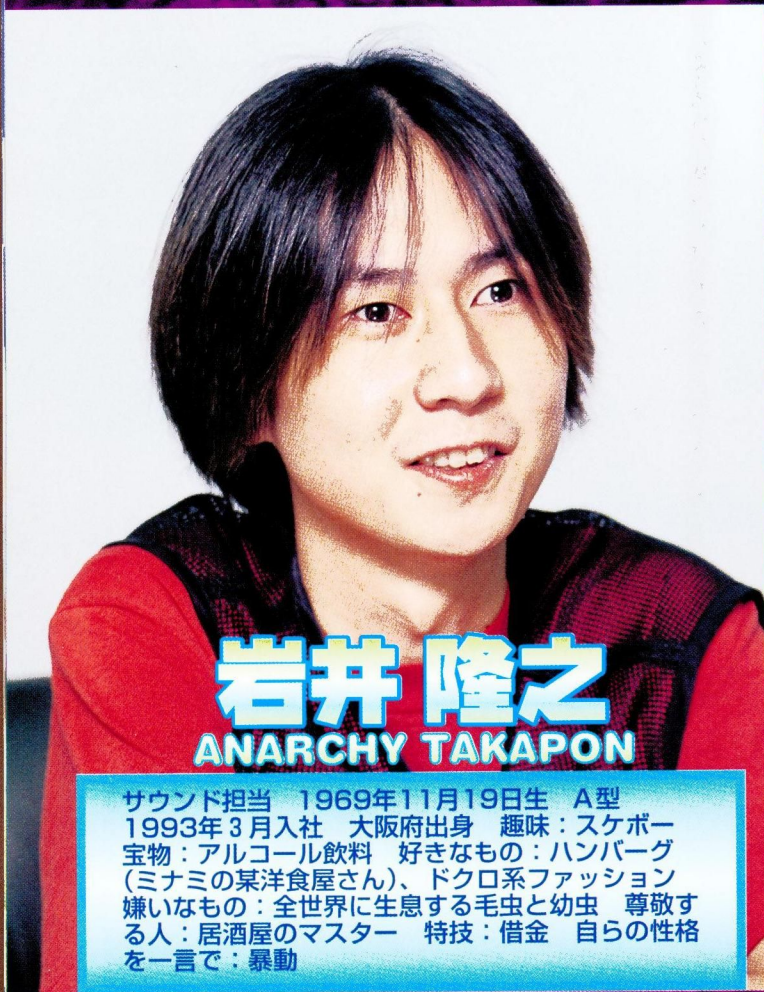
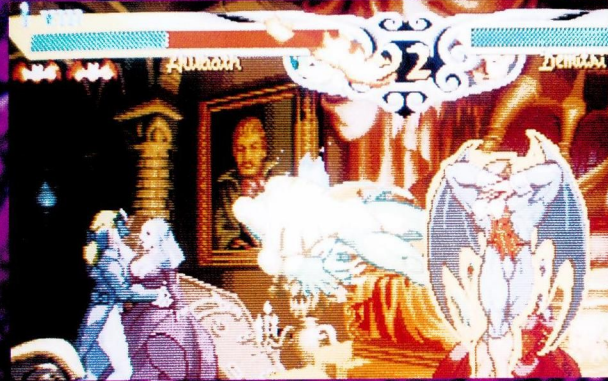
それはご自分でイメージした  
ものなのでしょうか？



## 北村 武

MOE.T  
ROCKBOLL

SE、ボイス、効果音担当 1970年9月21日生  
B型 1994年4月入社 兵庫県姫路市出身  
趣味：お茶 宝物：嫁さん 好きなもの：ハイテク  
と呼ばれるもの 嫌いなもの：ヨーグルト 尊敬す  
る人：松田優作 特技：早寝遅起き 自らの性格を  
一言で：お調子者



# 岩井 隆之

## ANARCHY TAKAPON

サウンド担当 1969年11月19日生 A型  
 1993年3月入社 大阪府出身 趣味：スケボー  
 宝物：アルコール飲料 好きなもの：ハンバーグ  
 (ミナミの某洋食屋さん)、ドクロ系ファッション  
 嫌いなもの：全世界に生息する毛虫と幼虫 尊敬する人：居酒屋のマスター 特技：借金 自らの性格を一言で：暴動

### 素顔にせまれ!

北村 いや、万人がイメージしたものに近いため、いろいろなに聞いてもらいましたよ。あくまで想像の音なので、できるだけ多くの人が「こいつがこういう技出したら、こんなふうに見えるに違いない」と感じられるようにしなければなりませんから。想像上のリアリティーを求めたものではありません。個人的にはできるだけ気持ち悪くしたかったです(笑)。

お使いになつていらつしやる機材は何でしょうか?

岩井 主にシーケンサーとして使っているのがNECの98なんです。ソフトはかなり古いヤツなんです。伏せさせてもいますけど、ですが、みんな使っている機材はバラバなんです。どんな機材を購入できるんです。僕の場合はフォルムのウエーブステーションという音源モジュールを使っています。あと、S7600

最新の機材があるにもかかわらず、使い慣れた古い機材で創っているのですか?

岩井 新しいのは入ってくることは入ってくるんですが、やっぱり使い慣れている物の方がいいですね。イメージも表現し易いのもあるんですけど、愛着が強いですから(笑)。全然知らない機材使うよりはかは、曲に対しての思い入れも強くなります。

ゲームセンターで聞いてても「あの機材で創つたんだ」とか思いにいられるとか?

岩井 いや、それはないです。この曲創っている時は大変だったな、とかは思い出しますけど(笑)。

北村 私はマッキントッシュでサンプリングしています。ほとんどマックで音をいじっていますね。

北村 後輩をどついたり? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「最近の機材があるにもかかわらず、使い慣れた古い機材で創っているのですか?」

岩井 新しいのは入ってくることは入ってくるんですが、やっぱり使い慣れている物の方がいいですね。イメージも表現し易いのもあるんですけど、愛着が強いですから(笑)。全然知らない機材使うよりはかは、曲に対しての思い入れも強くなります。

ゲームセンターで聞いてても「あの機材で創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも?

北村 私はマッキントッシュでサンプリングしています。ほとんどマックで音をいじっていますね。

北村 後輩をどついたり? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?

「あんなにいい曲を創つたんだ」とか思いにいられるとか? (笑)で殴る音とかも? (笑)で殴る音とかも?



の脳裏にも共通したイメージが湧くはずだ。



やりがいがあったって楽しいですね。  
では、あなたにとって「音楽」とは何でしょうか？

**岩井** 人間の「衣食住」と同じくらい重要だと。これがないと生きていけないくらいですか。家にもてもCDは聞いているし、会社にも自分の曲を創ったりCDを聞いたりしていますんで、自分の生活には欠かせないものです。

**北村** 僕は「くっ下」みたいなものですかね(笑)。なんか、こう、はいていないと物足りないし、ムシるほどはいても嫌なものだし。微妙に無くてもいいものなんだけど、無いと困るって感じですね。それにくっ下って左右あるじゃないですか。ゲームにしても音楽だけじゃ駄目だし、効果音だけでも駄目。両方揃って良いものになるんですよ。

今回の「セイヴァー」の中で「ここに注目してほしい」ところなとありますか？

**岩井** 「セイヴァー」でしたら、スタッフロールの曲ですかね、一番最後で飛ばされがちなんですけれど(笑)。今回の「セイヴァー」に対するテーマ的なものがスタッフロールに込められていますから。

プレイヤーの皆さんには頑張ってクリアしてもらわないと。  
**岩井** そして飛ばさないようにもしてほしいですね(笑)。他のゲームの音で周りがうるさくて聞けない人はCDを買って買って(笑)。

北村さんの注目してほしい曲は、先ほどのアナカリスの行進曲でよろしいですか？(笑)  
**北村** いや、ちゃんと他にもありますよ(笑)。ラスボスがジエタの時でないと思えない演出っていうのがあるんですけど、キャラによっては見られませんか。そのジエタがラスボスの時のセリフと演出を見て下さい。

それほど格好良く倒れたと？  
**北村** かなり良いで、自信があります(笑)。タイトルも勝手に考えたんですが「アルファ・オメガ」です。もとネタがあるんですけど

……。  
お教え願えますか？

**北村** まずいかもしれないんですけど、いわゆるホテルなどに備えつけられているアノ本の、啓示の二十二点十三列に「私はアルファでありオメガであり、最初であり最後であり、始めであり終わりである」というところからセリフを抜いてきたんですよ。

**岩井** 言ったらまずいかもしれないんで、世界中のベストセラーとでも言っておこうか(笑)。

**北村** ジエタのセリフで何個かそこから抜いているやつがあるんで。ページとしては一番有名な66ページに載っていますんで。

曲を創っていた時のエピソードなど挙げて頂きたいのですが  
**岩井** 製作期間が半年くらいあったんですけど、その内、実質的には一か月半で、三十四、五曲創りましたね。ほとんど一日一曲のペースで。それが三十四、五曲っていうのが、その期間でいえば、今までの作品の中で最高記録を達成したんですよ。それにお腹が弱いで、苦しみながら創った曲もあつたなあ、と。

ゲームセンターでその曲を聞くと、いきなりお腹の調子が悪くなるとか？

**岩井** もしかすると、人によってそういうこともあるかもしれないですね(笑)。波長が合えば。

**北村** ゲーム中、そんななりたくないな(笑)。

SEの方では、ボイスを録った時のことなど、いろいろエピソードがあると思うのですが？  
**北村** もうすいぶん前の事ですからあまり覚えていませんけど、ええ。赤頭巾のことか、はじめはカワイイ方とドスの効いた方、別々の声優さんに頼むはずだったんですよ。声優さんがドスの効いた声も出せるなんて知らなくて。ぶっつけ本番でお願いしたら、できたっていう。他の人をお願いしたら、実際声質とか変わっちゃいますからね。感謝してます。

カフコンに入社して、初仕事は何でしたか？

**岩井** それはサウンドに限って？  
いえ、入社してすぐは、何をやっていったのかなど聞いたらと。

**岩井** 研修期間などありますが、はつきりとは言えないんですが「D&D」の作曲が最初でした。その時は別にメインの人がいたんで、僕はサブとしてやりました。まずその時、曲の数の多さに圧倒されました。ちょうど一人九曲くらい創ればノルマが達成されるんですけど、初めてでどう創ればいいのかもわからず、自分の社くまに創ったら、何度となくボツをくらいましたね。何曲も創りましたよ。三十曲以上創って、実際に使われたのが九曲ですから。

北村さんの初仕事は？

**北村** 僕の初仕事は非公式には、岩井さんと一緒にやった「PKストライカー」っていうサッカーゲームなんです。言っているかわかりませんが、ゲーム自体無くなりました(笑)。

**船水** (近くにいらした) それって何？

**北村** サッカーゲームですよ、発売されなかつた。

**船水** メカゲーム？

**岩井** ええ。

**船水** 聞いたこと無いなあ(笑)。じゃあ、ご愁傷様(笑)。

**北村** 公式には「サイバーボツ」。その時も曲が岩井さんと、僕がSEを担当しました。

カフコンって、昔からCMとかで馴染みがあったと思うのですが、入社前と入社した後の感想などお聞かせ下さい。

**岩井** 作業的には自分の好きなことをやっているんで、楽しいことは楽しいんですけど、さすが先ほども言ったように、まず曲の多さに驚きましたし、製作期間の短さとか、かなり自分の中では勉強になったなあと思います。今までは四日くらいで一曲創っていたら、そのペースじゃ全然間に合いません。ですから、早く、より

殴り合いながらも必死で書いたサイン!!  
超レアなプレゼントをたった1名に。  
プレゼントページでゲット! する?



良いものを創ること、それが自分の意識の中で回りましたね。

仕事は楽しいながらも、楽しただけでは動まらないと。

岩井 そうです。

北村 カブコンって、テレビとかでいろいろ見たり聞いたりしていたんで、厳しそうなイメージはあったんですけど、実際入ってみると若い人が多くて、自分とほとんど変わらない歳の人がベテランだったり、自分より年下の人が先輩だったりと、すごく若くてパワーに溢れていました。

もっとゲーム会社の老舗ってイメージがありましたか?

北村 みんなパリッとスーツを着ていて、中間管理職みたいな人たちだと思っていました。

岩井 服装はかなり自由ですね。こんな格好でも大丈夫ですから。

北村 一時期「破れたジーンズは駄目だ」というのはありましたけど。

岩井 そうでしたっけ?

北村 上の方からそう言われたことがありました。服装の規定はそれだけでしたね。

キテツな質問になりますが、「ヴァンパイア」に第四作目が出ると思ったら、どのような妖怪(モンスター)に登場してほしいですか?

岩井 基本的に僕はドロキキャラが好きなんで、死神とかサイズ(大鎌)を持っている、ジエタ風でもっとウロイヤツですかね。

それはもしかして、デスメタル系ですか?

岩井 そうですね(笑)、ばれてしまった……。そういうキャラなら、普段から聞いている音楽もあって、曲も創り易いからです。

ではデザイナーの方にこの記事を読んでもらって、そんなキャラクターを創ってもらおうようにお願いしますか(笑)。

岩井 ええ(笑)。

効果音の立場からは、どのようなキャラクターに登場してほしいですか?

北村 えーと、アライグマ。

一同 アライグマ?(笑)

北村 それかサラリーマン風で、どこか怪しい喪○福蔵みたいな。

北村 それでいいんですか?(笑)

北村 ちよつと待って。ん、水木○げる系とか?

岩井 子泣きジジイとか?

北村 カブカの三平に出てくる六平。とか言ってもわからないだろうね(笑)。純和風の妖怪なんか出てくれば、創り甲斐がありますねえ。「ヴァンパイア」が海外向けの商品ですから、日本向けのキャラとして。

岩井 ビンヤモンがいますよ(笑)。

北村 いますねえ(笑)。

水木○げるのキャラがカブコンの技術で動くとなると、期待半分怖いもの見たさ半分ですね(笑)。では今回の「セイヴァー」はCPシステムIIでしたがCPシステムIIIならばどう変わっていただろうなどありますか?

岩井 CPシステムIIIだったら、かなり低音重視に出来ていたと思います。昔のデイスコ系サウンドみたいに。でも「ハンター」に続きCPシステムIIでしたので、もっとキレ味のあるサウンドにしたいくて、テクノ系にしました。曲全体のイメージも変わっていたかもしれませんが。

北村 それはSEに関しても?

北村 CPシステムIIIでしたら、できていないです(笑)。

一同 (笑)

北村 CPシステムIIって、使いこなされた機械なんです。手足のようには使いこなせる機械でないと出せない効果音とかもありますからCPシステムIIIを使えばCPシステムIIIなりの最高のものができたとは思いますが。

**盛り上がり過ぎてまいりました!**

サウンドに興味を持っている読者も多いと思いますので、特撮後輩となるかもしれない人たちにメッセージというカードバイスなどお願いします。

岩井 一つのジャンルにとらわれず、

多くのジャンルを網羅して頂きたいと。最近DTMとか流行っていますけど、やっぱりバンドのライヴとか、生楽器の音とかも聞いて知っておいてほしいです。自分の胃口は広くしないと、どこに行っても通用しませんから。

北村 映画をもっといっぱい観て、「この音格好いい」とか、音を体験して下さい。

今後のカブコンサウンド「ヴァンパイア」のサウンドは、どうなっていくのでしょうか?

岩井 「ヴァンパイア」の曲って、その時代の流行の曲をモデルに創っているんですよ。今回の「セイヴァー」はテクノで、若干流行ではありませんが、今テクノが見直されていますから。この先もその時代に合ったサウンドを創っていきたいと思っています。でも「ヴァンパイア」という核心のところは変えずにおきたいです。

北村 もっともっとプレイヤーが気持ち良くプレイできるように演出していきたいと思えますので、サウンドエフェクトも忘れなさい(笑)。

なんか今の「読者の皆さんへ最後に一言」みたいになってしまったのですが、読者の皆さんへ一言(笑)。

岩井 今回はキャラクター重視のBGMではありませんでしたけれども、またどつぱりとハマれると思いますので、「セイヴァー」のBGMの世界にいつてもやってみて下さい。

北村 さっき言っちゃったからなあ。とりえずCD買って下さい(笑)。

岩井 またか(笑)。

北村 八月に出ますんで、よろしくお願いします。ほぼ全曲収録していますし、ボーナストラックも入っていますから、損はさせません(笑)。

岩井 封を開けずに飾って置くのと、家で聞くと、外出時に聞くと合計三枚買って下さい(笑)。

本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

どうもありがとうございました。

モリガン役

神宮司弥生

インタビュー

モリガンは、色っぽいけど  
おちゃめなところもあるんです



とてもステキな  
キャラクター

—— 神宮司さんの担当キャラ、モリガンの第一印象はどうでしたか？  
「初めてモリガンを見たのが、1作目の声を録る直前だったんですよ。話を聞いたときのイメージではこんなに素敵なキャラクターだと思わなくて。だから、見たときにはビックリしました。『えっ！こんなにきれいな？』って。実は、もうちょっと又けたキャラクターかな、なんて思っていたんです(笑)。それで、こんなに美しく、身のこなしもあざやかで色っぽいキャラクターだったんだな声だろう、と。動きを見てみると、シャープそうなんだけど、ちょっとおちゃめで、でもちゃんと女の子さを持っているんですね。彼

ヴァンパイアシリーズの中でいちばんセクシーなキャラクター、モリガン。

1作目から彼女を演じている神宮司さんに話を聞かせてもらったぞ。「自分はモリガンの影武者」という神宮司さんのモリガンへの思い入れを知ろう！

女に引きつけられてしまいました」  
—— 今回はどんな感じでモリガンを演じられましたか？  
「3作目のモリガンは、より女らしく、ということを意識しました。笑い方を覚えてみて下さい、と言われましたので、今までは『キャハハ』という感じの笑いだっただのを、今回は『オホホ』系の笑いにしたんです」  
—— 声の収録時のエピソードをお願いします。

「実は、収録の日に風邪をひいていたんですよ(笑)。それで、行きつけの病院に行って先生になんとかしてもらって。それでもまだちょっと声が完全ではなかったんですが、私は気持ちから病気を治すほうなので、『普通の声が出るはずだー』って思いながらやりました。『病は氣から』って言いますよね？(笑)おかげで風邪をひいていることを気づかれずに済みました(笑)」

# 神宮司弥生 インタビュー

## 神宮司弥生プロフィール

12月8日生  
兵庫県出身  
A型  
プリンセスメーカー3 (メディーナ、クールポウ役)、アドヴァンスト パリアブル ジオ (ミランダ役)、D&D®II (シーフ役) 等で活躍中

ただいまゲーム中! 「負けな(わ)よ」



スリキは笑顔の神宮司さん。どこどなくモリガンに似ています。

### モリガンのおかげで新しい自分を見つけました

「モリガンを演じていて良かったと思うことは？」

「新しい自分を発見したことかな(笑)。モリガンはお色気たっぷりでも強くて、だから私も強いでしょね。私自身の中ではそういう女性のイメージを持っていなかったんです。でも、モリガンを演じることによってそういうイメージを見つけることができた。それが、彼女を演じて良かった、と思えるところですね」

「神宮司さんとモリガン、似ているところはどこでしょうか？」

「そうですね、よく雰囲気似てますね、なんて言われるんですが…。私はそうかなあと思うんですけど…。でも、どこか似ているのかもしれないね。いえ、こんなに美しくないですけど(笑)」

「セリフの中で、いちばん難しかった、あるいは大変だったのは何でしたか？」

「何しろ風邪をひいていたものから、笑い声にダミ声が入らないよ

うに、これは特に気をつけてやった記憶があります。それ以外は本当に楽しくやらせていただきました。

「こんなに楽しいお仕事はさせていたいていいんですか?」って言うってしまつたらいい。いつも楽しいお仕事させていたいていいので、カブコンさんに感謝しているんですよ。それと、こちらが思った演技と、要求されたものがピッタリ合っていると、とてもうれしいですね」

「もし、神宮司さんがモリガンになるとしたら、何をしてみたいですか?」

「げっこう好き放題でさそうだし(笑)。モリガンになればなんでもやれそうですね。まず、衣装に光り物を付けてみたい。私、光り物が好きなので(笑)」

「ほかのキャラクターの声優さんたちとはどんなお話をしているんですか?」

「お互いのキャラを見て『かわいいね』なんて言い合っています。レイレイとか、フェリシアもかわいいですよ。モリガンについては『いちばん色っぽいじゃないのよ』って言われちゃってますが(笑)、女性キャラはみんなかわいくて色っぽいと思うな」

### ライバルはデミトリです!!

「ヴァンパイアセイヴァーの中でいちばん好きなキャラクターは誰ですか?」

「うーん難しいなあ。どれも好きなんです。強いて言うならデミトリ。もし、私が男だったらデミトリの声をやりたかったな(笑)」

「デミトリのどのへんが好きなんですか?」

「単純ですが、シャープでかっこいいところです」

「では、ライバル視しているキャラクターは?」

「同じくデミトリです。負かせてやりたい、と。特に闘うときにその思いますね」

神宮司さんに

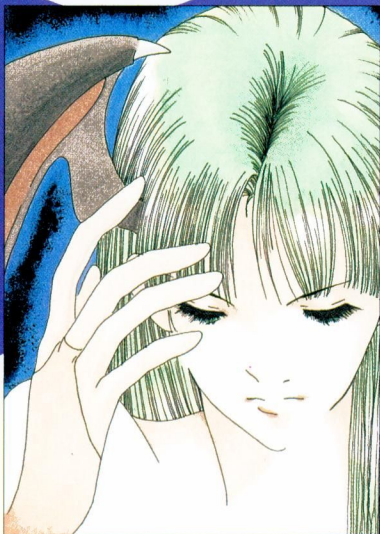
お気に入り投稿イラストを  
コメントとともに選んでもらったぞ!



(広島県 片桐裕也さん)  
色かっけして、華やかです。



(東京都 H-10)  
神宮司のモチモチメッシュとひびく。彼女のまぶね。



(東京都 岡部社さん)  
普通や違った雰囲気のリリカ、モテます。

—新キャラはどうですか？

「ジエタがちょっと気になる存在です。私は蚊トンボって勝手に呼んでいるんですが(笑)。ジエタは、シャープすぎてこわい存在ですね。キュピーイはおしりがキュートでかわいいな」

—神宮司さんは、セイヴァーをプレイしましたか？

「やりました。使用キャラはモリガンなんですけど、欲しいときに技が出ないんですよ。でも、一生懸命ボタンを押してレバーを動かしていれば何かは出ますので(笑)、それなりに楽しんでます」

—実際にゲームでモリガンを見てどうですか？

「格好がかなり大胆ですよ。やる機会があればちょっと着てみたいような(笑)」

—カラーはどれが好きですか？

「ゲームをするときにはハデな色のほうが目に付きやすくていいんですが(笑)、そうじゃないときはシックな色が好きですね。緑の髪も好きだけど、白黒っぽいキック3つ同時押しのと、小キックの色かな」

—モリガンのセリフの中で、好きなセリフは何ですか？

「『おちろー』が好きなんです。スタジオで思いきり大声出せるのがいいですね。それも、ただ落とすんじゃなくて持ち上げてから『おちろー』ってマイクの前で気持ちはモリガン動きます。ほかには『また出直しておいで』っていうのも好きです」

—では、モリガンの技で好きなものは？

「ダークネスイリュージョンが好きなんです。なかなか出ないけど、決まったら気持ちいいし、フェリシアの、仲間を喚びたいいいんです」

—ほかには何かゲームをやっていますか？

「ハズルファイターII Xをやっています。隠れキャラのデビッド姫の声をやっているの、見てみようと思っただけでコマンドを入力して…んだだけなせか出てこないん

です。何か間違っているのかなあ？あとはクイズゲームか。でもどちらかというと、ゲームをやっている人の後ろで見るほうが多いかなあ」

—見るほうが楽しいとか？

「ええ！ 見るのがいちばん楽しいです。『おーカットコイ！』なんて言ったりして(笑)。モリガンが闘っているのを見るときもうれしいし。モリガン同士を見ると『モリモリだ！』って思ったりして(笑)。でも当然乱入はしませんよ。見るだけで十分なんです(笑)。そうそう、これはデミトリの声をしている

榎山くんの話なんですけど、デミトリを使っていたらデミトリが乱入してきて、アツという間に負けちゃったんですって。それで『ちくしょう、オレはデミトリなんだ！』って言いながら帰った、なんて話を聞いたんですよ(笑)。私も対戦したらそうなるやうだから、対戦はしないつもりです。人がいないときにコソッと一人でやるのがいいかな(笑)。やっぱり開店直後だと、人が少なくていいですよな？」

—家庭用のゲーム機は持っていますか？

「自分が声を担当したゲームは持っています。せっかく戴いたソフトを生かすにはハードを買わなきゃって、増えています」

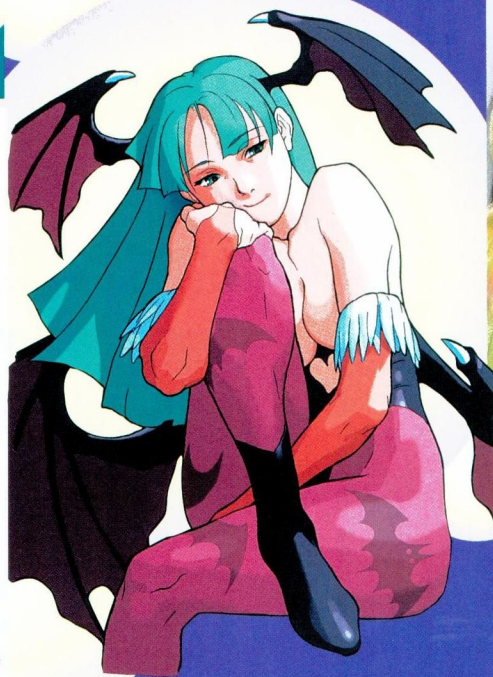
### いろいろなお話をしてみたいんです

—この業界に入ったきっかけを教えてください。

「実は、あまり『この業界に入りたい』って意識してはいたわけではないんです。もともと芝居が好きだったんです。文学座という劇団に入っていて、それで芝居をやっているうちに『こういう仕事もするようになったらいいな』って感じ。これからはいろいろな事をどんどんやっていきたいな、と思っただけなんです。私、いろいろな事をやるのが好きなんです。芝居もやりたいけど、ほかにもいろいろ

# 神宮司弥生 インタビュー

神宮司さんのサインをプレゼント。  
プレゼントページへGO!



趣味と特技は、三味線、ギター、MIDI、舞楽。スコイ!

# MORRIGAN

## 映画と芝居を たくさん見ます

休日はどんなことをしていますか？

「じっとしているのが嫌いなんです。ですから休日は、だいたい芝居を見ていたり、映画を見に行ったりと出かけていますね。あいている時間があるときには、そういう過ごし方をしています。時間があればあるだけ「ラッキー！」って感じで(笑)」

神宮司さんおすすめの映画は何でしょうか？

「いっぱいありますが、スタンリーキューブリックの作品って好きなんです。『2001年宇宙の旅』や『時計じかけのオレンジ』とか、何度観ても飽きませんね、私は」

お芝居はどんなものを見ているんですか？

「映画と同じでジャンルはバラバラですね。違うものにいいものがあるかもしれないって思っちゃうんです。歌舞伎も好きでけっこう行きますよ。どんな芝居でも「あ、これいいな」って思う部分があるんです。そのときには「これを盗んでやろう」とか「いつかこれを使おう」と考えながら観てますからね。ちよこびり残念なのは、一顧客として純粋な楽しみ方ができなくなっちゃっていいこと(笑)」

## プレリードッグ 飼っています!

ほかにはどんなことをしていますか？

「動物と一緒に遊んでいます」

「何を飼っているんですか？」  
「プレリードッグなんです。とってもかわいいので、ネコじゃなくてプレリードッグ可愛がりしてます(笑)。姿がまた愛らしいんですよ。甘えん坊スタイルでいつも気持ちを和やかにしてくれます。あと、寝るときはいつも一緒に、腕枕させられています」

何匹飼っているんですか？

「男の子一匹、女の子二匹の計三匹です。一緒に暮らして私自身も生活が潤っていますね。ホッとできる時間と空間を、彼らが作ってくれているような気がします」

旅行するときはどうしているんですか？

「リス科ですので、ラビットフードとかをバラバラと置いておけば大丈夫(笑)です。あとは、牧草を大量に入れておいたり…。「ただいまー」の声で、もう甘えっ子モードですよ。『さみしかったよー』っていっぱい遊んで、きちんとしつけして、怪我をさせない、太らせない、それが健康を保つ秘訣。でもあんまり食べさせてしまうと、太っちゃいますからね。動物園のプレリードッグと比べて、大丈夫かどうか確認しているんです。その辺はちゃんと気を付けているんですよ。ですからうちのプレリードッグたちは毛並みの美しさが自慢です!」

最後にになりましたが、ファンブックの読者へのメッセージをお願いします。

「ゲームをやって、どんどんいろんなキャラクターといるんな性格といるんな性質を作り上げて下さい。そして、私にもいろいろ、知らない技を教えてください。隠しキャラの出し方も(笑)。本当にみなさんには『ヴァンパイアセイヴァー』を楽しんでほしいです。それから、たくさんのイラストをありがとうございます。これからも応援よろしくお願います」

# サイン色紙

# ヴァンパイア セイヴァー

## ファンブック 読者プレゼント

ダークスターたちの闇の宴はどうだったかな？最後まで付き合ってくれたみんなには、メーカーから頂いたレア度マックスのアイテムを、スガーンとプレゼントしちゃうぜ！！  
縦じ込みのアンケートハガキに希望のプレゼント名と番号、アンケートの答えを記入して投函してくれ。  
締め切りは9月26日（当日消印有効）。発表はゲームストワールド誌上で。  
みんな、どんどん応募してくれよなっ。お兄さんとの約束だっ！！

8 カプコン  
デザインチームB



1名

7 カプコン  
デザインチームA



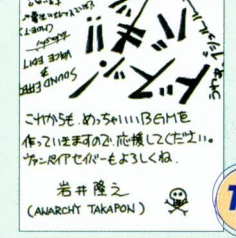
1名

5 神宮司弥生



1名

2 カプコンサウンドチーム



1名

3 ヴァンパイア セイヴァー入荷告知ポスター



5名

2 ヴァンパイア  
セイヴァーポスター

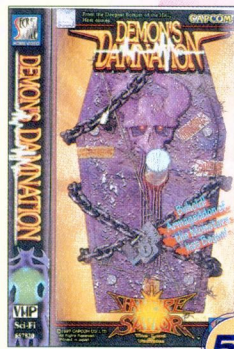


3名

1 ヴァンパイア セイヴァー  
(神宮司弥生サイン入り)ポスター



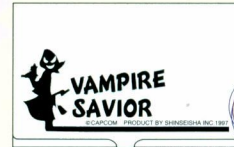
1名



5名

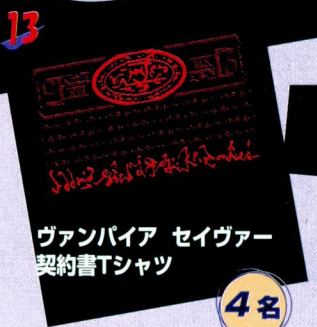
4 カプコンシーク  
レットファイル

15 バレッタカードケース



4名

# Tシャツ



4名



4名

9 ジェダテレカ



9名

10 リリステレカ



9名

11 キュービテレカ



9名

12 バレッタテレカ



9名

テレホンカード

# ヴァンパイアセイヴァーファンブック



## CONTENTS



1	ヴァンパイア・ワールド	1	
2	カプコンデザインチームインタビュー	46	
3	VANPIRE "VOICE" SAVIOR	52	
4	バレッタのダークストーリーカーハント日記	54	
5	イラスト&コスプレ	57	
6	～投稿コーナー～血まみれ番長	65	
	7	ゲームサイドストーリーズ	71
	8	モノクロイラスト	74
	9	SAVIOR BEST 10	76
	10	百鬼夜行・超大辞典	78
	11	ヴィストロ・ヴァンパイア	82
	12	The Lost Character World	84
	13	魂を奪い合う者達	86
14	4コマ「偽善? 違うね」「アンモニア」	89	
15	THE ART OF VAMPIRE SAVIOR	90	
16	OVA「ヴァンパイアハンター」		
	池田 成 監督インタビュー	97	
17	カプコンサウンドチームインタビュー	102	
18	モリガン役 神宮司弥生インタビュー	106	
19	プレゼント	110	



**◆最新情報◆** 10月上旬発売予定  
予価 各5800円(税別)

ゲームストコレクション 塗装済み  
完全品フィギュア

バレッタ

リリス

9月の「東京ゲームショー」で  
各20体ずつ先行発売予定。  
新声社のブースへGo!  
写真は開発中のものです。



# GOODS PLAZZA

マルゲ屋 & 読者サービス部

## T-SHIRTS

おすすめ度〜

基本自らの企画により  
 Tシャツなので、通  
 ち「T」。かびりとク  
 もついた超オススメ  
 !

契約書Tシャツ  
 価格3990円 送料:E  
 通販番号:C-172



**Vampire Savior**  
 The Hero  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing  
 Vampire Hunter Van Hellsing

## WARD CASE



パレットカードケース  
 価格788円 送料:B  
 通販番号:C-175



このページの商品は全て  
 マルゲ屋各店で販売して  
 います!  
 ※このコーナーの商品を  
 本誌の発売より2ヶ月以  
 上たってから通販でご注  
 文される場合には、必ず  
 電話で在庫の確認をして  
 ください。

## TELEPHONE CARD

在庫かなり稀少!...につきご注文はお早めに。



ジェダテレカ  
 価格1200円 送料:A  
 通販番号:C-165

リリステレカ  
 価格1200円 送料:A  
 通販番号:C-166

キュービーテレカ  
 価格1200円 送料:A  
 通販番号:C-167

パレットテレカ  
 価格1200円 送料:A  
 通販番号:C-168

## VAMPIRE HUNTER VC&LD

池田成×村瀬修功  
 により待望のOVA化!



ヴァンパイアハンター  
 Vol.1 (アニメ) VHS  
 価格6930円 送料:H  
 通販番号:ASVX-1052



ヴァンパイアハンター  
 Vol.1 (アニメ) LD  
 価格6930円 送料:H  
 通販番号:ASVX-1066



ヴァンパイアハンター  
 Vol.2 (アニメ) VHS  
 価格6930円 送料:H  
 通販番号:ASVX-1053



ヴァンパイアハンター  
 Vol.2 (アニメ) LD  
 価格6930円 送料:H  
 通販番号:ASVX-1057

## の巻: 読者サービス部 通信販売でのお申し込み方法

### 販売申し込み方法

サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、局の払込通知票でお申し込みください。金書留・銀行振込・電話注文などのご注文は受け付けておりません。金から、商品のお届けまでに15~25日ほどかかります。お届の商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的に付けません。すべて税込みです。文の際は必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ホペンなどではっきりとお書きください。

### 送料

■複数の商品ご注文したい場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送は個別に加算してください。)  
 ■発送例  
 キュービーテレカ.....1枚 100円(A)  
 セイヴャーTシャツ.....1枚 500円(E)  
 以上の商品を一括注文された場合の送料は(E)500円です。お申し込みに必要な合計の料金は商品合計額5,190円+送料500円=5,690円となります。

A	何個でも	:100円
B	2個まで	:100円
C	3個以上	:200円
D	1個なら	:200円
E	2個以上	:400円
F	3個まで	:200円
G	4個以上	:400円
H	何個でも	:500円
I	何個でも	:800円
J	単品発送品	:800円
K	何個でも	:無料

### ゴールドチケットサービス

■通販のお申し込み金額千円ごとに一点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテム名と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封筒で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。  
 10点 コインホルダー  
 10点 メルティつめきり  
 20点 メルティアルミカードケース  
 20点 ゲレンジャーテレカ  
 20点 メルティvsダークメルティテレカ  
 30点 メルティスポーツタオル  
 40点 メルティTシャツ

## の式: マルゲ屋でお買い上げの場合... (下記のマルゲ屋まで御来店ください。)

【ゲ屋神保町本店】〒101東京都千代田区神田神保町1-26 B1F / TEL.03-3293-9325  
 【ゲ屋大板六店】〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119うえほんまちハイタウン1F / TEL.06-775-9348  
 【ゲ屋名古屋名駅店】〒450名古屋市中村区名駅4-4-19 ミズビル2F / TEL.052-583-2970  
 【ゲ屋札幌店】〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F / TEL.011-233-0238

【マルゲ屋仙台店】〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F / TEL.022-712-4787  
 【マルゲ屋池袋店】〒170東京都豊島区東池袋1-15-1泉下ビル2F / TEL.03-3986-7891  
 【マルゲ屋荻窪店】〒167東京都杉並区荻窪5-30-12グローリアビル 2F / TEL.03-3392-8231  
 【マルゲ屋神戸三宮店】〒651兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9富士ビル2F / TEL.078-272-5011

CAPCOM®

# 熱波到来。

マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、なんと、TVでもエキサイティングな話題になった木梨憲太郎画伯デザイン(VOICEも担当)の「悪魔皇」も参戦!! はたして、「悪魔皇」の真力とは...!? 強いのか...!? 弱いのか...!? パーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。



MARVEL SUPER HEROES

VS STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター



- ★初心者にうれしい...♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる! <EASYモード>。
- ★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り返せる! 覚えやすくなった<エアリアルレイフ開始共通コマンド>。
- ★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に即座にいつでも援護攻撃できる<ヴァリアスルアシスト>。



CPS II 第23弾

ロックマンは10周年! 画面は開発中のものです

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

好評稼働中!!

CAPCOM FAX 電話 FAX: 03-5950-4820

カプコンホームページ(インターネット) http://www.capcom.co.jp/

シーエレクトロニクスNEWS 発行以来、大好評をいただいているシークレットファイター

株式会社カプコン

<AM事業本部>

●本社 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

●東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

<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)223-3339 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。

CAPCOM®



# かわいだけじゃない。

- ボタン3つだけの簡単操作。初心者にはよりやすく、上級者にはコマンドによる特殊操作で戦略性がより豊かに。
- パワーの漲く「ジェム」を集め必殺技をさらにダイナミックにパワーアップ。勝利の行方は最後までわからない。
- 今度の目押しコンボは一味違う。ボタンを押すたびコスチュームと技が変化。<いきなりコスプレ!フラッシュコンボ>



画面は開発中のものです。

©Sound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,228,860 and numerous foreign patents. ©Sound, Virtual Audio and the ©Sound logo are trademarks of ©Sound Labs, Inc. ロケットは©サウンドラブラ社の登録商標です。

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



●好評稼働中!! ●CAPCOM FAX 専用 FAX: 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!! 24時間いつでも引き出せます。

**株式会社カプコン** <AM事業本部>  
 ●本 社 / 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号  
 ●東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号 (新宿住友ビル43階)  
 <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)223-3339 松山:(0899)34-8786 福岡:(092)441-1991  
 ●カプコンホームページ(インターネット): <http://www.capcom.co.jp/> \*電話番号は、よく確かめておかけ間違いない様にして下さい。



ISBN4-88199-374-7

C9476 ¥980E