

SEGAAGES 2500



Virtua Fighter 2 TM

SEGAAGES 2500
Series Vol. 16

バーチャファイター2

- アーケード
- 1994年
- 対戦格闘
- MODEL2基板

VIRTUA FIGHTER 2



「VF1」のキャラに加え、
 螻蛄拳のリオンと酔拳の
 シュンが参加。全国に猛者
 たちが次々と現れ、3D対
 戦格闘ブームが始まった。
 翌'95年にはバランス調
 整された「2.1」がリリ
 スとなる。

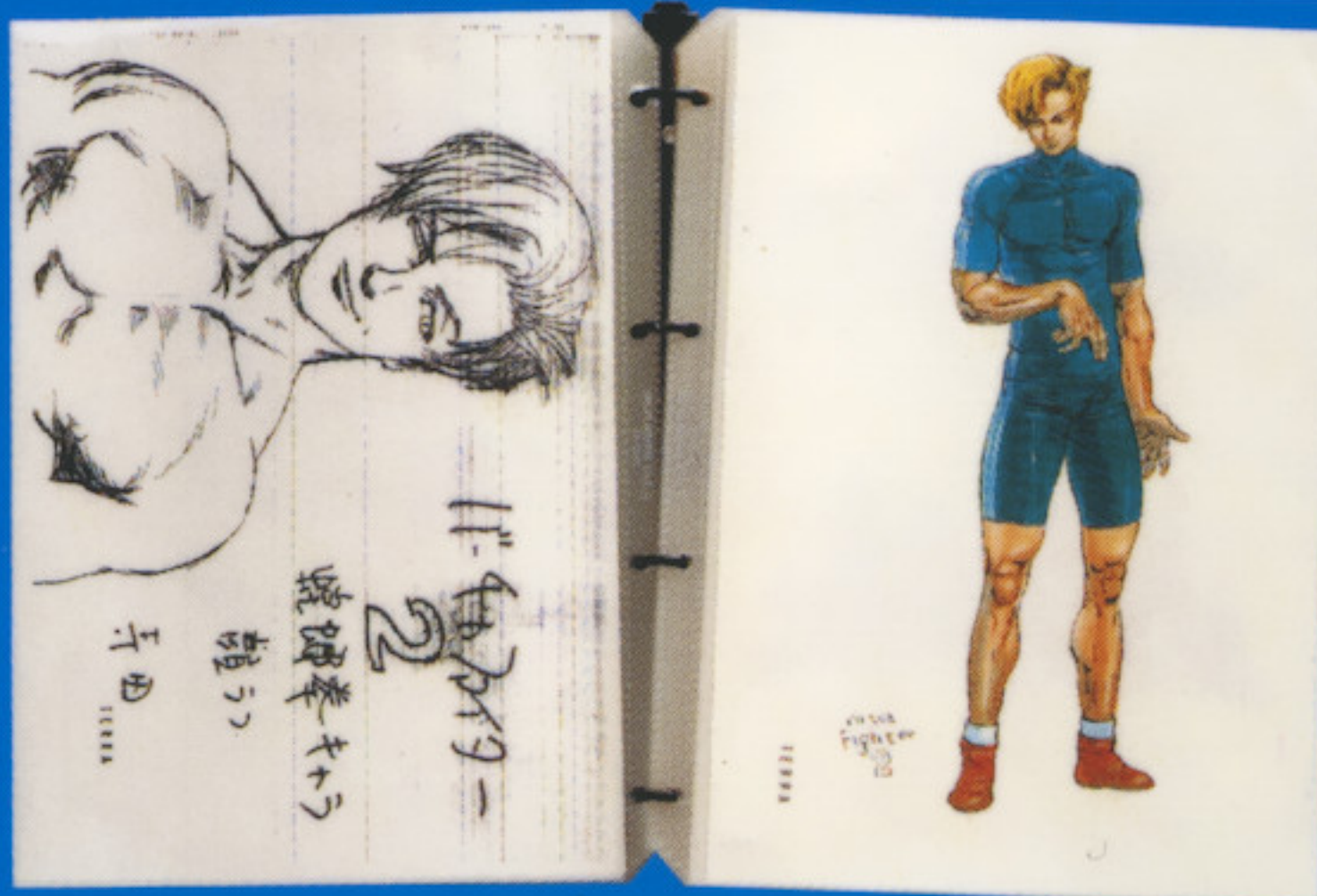
Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

誰もがハマった、3D
 対戦格闘のパイオニア

前作から大幅な進化を遂げ、'94年に満を持してリリースされ
 た「バーチャファイター2」。当時の最新ボードMODEL2基板に
 搭載された本作は、秒間57.5フレームという滑らかな動きを実
 現し、前作からのプレイヤーを驚かせた。キャラを操作するに
 おいて、さまざまな連続技や連携が意識され、特にプレイヤー
 同士の対戦が洗練されてい
 る。これによりアーケード
 スポットでは専用の対戦台
 が用意され、多くのゲーム
 ファンがこれに没頭。「バー
 チャファイター」が世を揺る
 がすムーブメントとして確立
 されたのだ。'95年12月には
 セガサターン版がリリース。
 勢いに乗って150万本を売
 る大ヒットとなった。

- アーケード
- 1994年
- 対戦格闘
- MODEL2基板



あの寺田克也氏が描き起こしたリオン
 の設定イラスト。この時点では螻蛄拳
 という流派と少年というキャラクタ
 ー面だけが決まっていたようだ。

バーチャファイター2

CREATOR'S NOTE 何もかも初めてづくし、でも開発は楽しかった

片桐 ■私は直接開発に携わっ
 ていたわけではないんですが、
 聞いたところでは当初MODEL
 2基板と同時リリースで「バー
 チャファイター(VF)」を作ろうと考
 えていたんです。諸事情により
 「VF1」はMODEL1で先に出
 してしまいましたが、そのままの流
 れで「2」が作られることになっ
 ったんです。当初は秒間30フレーム
 で作る予定だったんですが、先
 に出ていた「デイトナUSA」を見
 て、これなら「VF2」も60フレーム

でいこうよということになりまし
 てね。実際に動かしてみたらす
 ごくよくて、大きな転機になり
 ましたね。技のモーションをつな
 ぐエンジンを作ったり、本格的
 なモーションキ
 ャプチャーな
 ど、とにかく初
 めてのことづく
 でしたんです
 が、現場は非
 常に楽しくや
 っていましたね。

(株)セガ
 AM2ディビジョン
片桐大智

セガの旧AM2研
 時代から数多くの
 3Dゲームを手がける。格闘ゲーム好きが高じ
 て、「VF2」ではアドバイザー的な役割としてプ
 ロジェクトに参加。新四天王ラウとしても活躍。

