





© SHOEI KAWABATA CO., LTD. (1994)

SHOEI

SHOEI KAWABATA CO., LTD. is a leading manufacturer of high quality, high performance, and high technology products. We are proud to be a part of the SHOEI family. We are committed to providing the highest quality products and services to our customers. We are committed to providing the highest quality products and services to our customers. We are committed to providing the highest quality products and services to our customers.









9-42881004-12x09-024x020-001



9-42881004-12x09-024x020-002



9-42881004-12x09-024x020-003



9-42881004-12x09-024x020-004



3x0

3x0





COMIC THE STREET FIGHTER (2007-2008)

SENSEI

THE 1970S AND 1980S WERE THE BEST TIMES TO BE A FIGHTER. FROM THE STREET FIGHTER TO THE LAST OF THE MOHICANS, THE 1970S AND 1980S WERE THE BEST TIMES TO BE A FIGHTER. FROM THE STREET FIGHTER TO THE LAST OF THE MOHICANS, THE 1970S AND 1980S WERE THE BEST TIMES TO BE A FIGHTER. FROM THE STREET FIGHTER TO THE LAST OF THE MOHICANS, THE 1970S AND 1980S WERE THE BEST TIMES TO BE A FIGHTER.





80207-01007 (POWERFUL)



87-001000000-1



87-001000000-2 (POWERFUL)



CAPCOM 88.880740700000 80741-0000



M.74100

COMPLETE FIGHTER POWER 1 (002) (POWERFUL)



8000000000





POCKET FIGHTER
[AGBLA000000]

POCKET FIGHTER (00B-0000-01)



POCKET FIGHTER
[00B0000001]



前田 綱

前田 綱 (Maeda Tsuna) is a character from the Pocket Fighter series. He is a large, muscular man with a brown beard and a determined expression. He is wearing a red headband and a red boxing glove. He is the main character of the series. He is a powerful fighter and is known for his strength and speed. He is a member of the 'Pocket Fighters' and is the leader of the group. He is a very popular character among fans of the series.

POCKET FIGHTER (00B0000000)



000



001



002



003

POCKET FIGHTERS(2) 875 (1/3000000)



POCKET FIGHTERS(2) 876 (1/3000000)





000



000 (R&B)



『ストリートファイターIII』
 三島美智代



『ストリートファイターIII』
 三島美智代



三島美智代



三島美智代



三島美智代



三島美智代

『ストリートファイターIII』
 三島美智代



三島美智代

『ストリートファイターIII』
 三島美智代



三島美智代



三島美智代



三島美智代



三島美智代



三島美智代



ハルマル

このイラストは、1994年1月4日に発表された『ストリートファイター3030』のメインビジュアルである。中心には、本作の主人公であるケン・マスターズが描かれている。彼は長い金髪と赤い衣装を身にまとい、周囲の他のキャラクターたちと激しい戦闘を繰り広げている。背景には、様々な格闘技のスタイルを持つキャラクターたちが躍動しており、全体的に非常にエネルギッシュな雰囲気を醸成している。



STREET FIGHTER 6 by STRIKE (©2004-05-01)



STREET FIGHTER 6 by STRIKE
(©2004-05-01)



STREET FIGHTER 3. 鐵奇力神(鐵奇力神)

STREET FIGHTER ZERO 2. 鐵奇力神(鐵奇力神)



CAPCOM VS. SNK PLAYMOBILS 2. 鐵奇力神(鐵奇力神)





剛のポーズ
3D エンディング



アキラのポーズ
3D エンディング



トキのポーズ
3D エンディング



Mのポーズ
3D エンディング



ユリのポーズ
3D エンディング



サイコとアキラのポーズ
3D エンディング



ルミのポーズ
3D エンディング



にしざわあきこ

1970年11月25日生まれ。東京都出身。1990年、東京芸術大学美術学部卒業。1991年、東京芸術大学大学院美術研究科修士課程修了。1992年、東京芸術大学大学院美術研究科博士課程退学。1993年、東京芸術大学美術学部助教授。1994年、東京芸術大学美術学部教授。1995年、東京芸術大学美術学部教授。1996年、東京芸術大学美術学部教授。1997年、東京芸術大学美術学部教授。1998年、東京芸術大学美術学部教授。1999年、東京芸術大学美術学部教授。2000年、東京芸術大学美術学部教授。2001年、東京芸術大学美術学部教授。2002年、東京芸術大学美術学部教授。2003年、東京芸術大学美術学部教授。2004年、東京芸術大学美術学部教授。2005年、東京芸術大学美術学部教授。2006年、東京芸術大学美術学部教授。2007年、東京芸術大学美術学部教授。2008年、東京芸術大学美術学部教授。2009年、東京芸術大学美術学部教授。2010年、東京芸術大学美術学部教授。2011年、東京芸術大学美術学部教授。2012年、東京芸術大学美術学部教授。2013年、東京芸術大学美術学部教授。2014年、東京芸術大学美術学部教授。2015年、東京芸術大学美術学部教授。2016年、東京芸術大学美術学部教授。2017年、東京芸術大学美術学部教授。2018年、東京芸術大学美術学部教授。2019年、東京芸術大学美術学部教授。2020年、東京芸術大学美術学部教授。2021年、東京芸術大学美術学部教授。2022年、東京芸術大学美術学部教授。2023年、東京芸術大学美術学部教授。2024年、東京芸術大学美術学部教授。



CAPCOM Classic Fight Club
[2014年発表]

GUCCARDI BY FUSO





E00000000



F00000000

E00000000



E00000000





00147-1000

00147-1000





STREET FIGHTER

「このゲームは、キャラクターの個性を表現するために、各キャラクターに独自の衣装や髪型、そして色を付けています。また、各キャラクターの動きや表情も、個性を表現するために、それぞれに設定しています。また、各キャラクターの動きや表情も、個性を表現するために、それぞれに設定しています。また、各キャラクターの動きや表情も、個性を表現するために、それぞれに設定しています。」

石川ヒデキ



www.illustration.com

うじ

うじは、日本の伝統的なお祭りである。このお祭りは、毎年春に開催される。このお祭りは、多くの観光客を呼び寄せ、地域の文化を伝える重要な役割を果たしている。また、このお祭りは、地域の若者を育て、伝統を継承させるための重要な機会となっている。

www.illustration.com



www.illustration.com



ケン

STREET FIGHTER 30th Anniversary



ブランカ



カムイ



バルド



ケン



ケン



ケン

STREET FIGHTER 30th Anniversary



ケン

3Dモデルの進化と制作





STREET FIGHTER 3 3rd IMPACT (0-25-07741)

コマキシンスケ

コマキシンスケは、日本の伝統的な絵巻物や浮世絵のスタイルを模倣した、和風のイラストレーター。彼の作品は、繊細な線画と豊かな色彩で知られ、日本の文化や歴史をテーマにした作品が多い。彼は、日本の伝統的な美術と現代のデジタルアートを融合させた独自のスタイルを確立している。彼の作品は、国内外のコレクターやファンから高い評価を受けており、数々のアート展やコンテストで賞を受賞している。



010000 Character Poses (000000-000000)

010000-000000 (000000)



010000-000000 (000000-000000)



010000

010000-000000 (000000-000000)



010000

オオシ



オオシの衣装デザイン



北千里

北千里の衣装デザイン



北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン

北千里の衣装デザイン
 (1/4正面)



北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン
 北千里の衣装デザイン

0720740007(08)

レイゼンビー讓二

FIGURE FIGHTER(1)〜(10)のイラスト



1〜2のキャラクター



サクラ

3〜10のキャラクターのイラスト

3〜4のキャラクター



5〜6のキャラクター



7〜8のキャラクター



9〜10のキャラクター



11〜12のキャラクター



13〜14のキャラクター





たみお

ALL INFORMATION CONTAINED HEREIN IS UNCLASSIFIED EXCEPT WHERE SHOWN OTHERWISE BY A CONTROLLING AUTHORITY. DATE OF DECLASSIFICATION IS INDEFINITE.

STREET FIGHTER 4 龍 (40000-95-99000-00)



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3 (40000-95-99000-00)





エンドウUイチロウ

2011-03-19 - 2011-03-27 (2011-03-27)



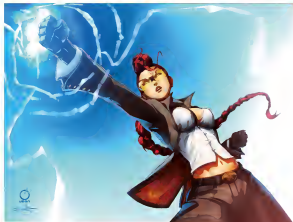
山田隆政

UDON



CAROOM FIGHTING JIMOF—ACTY—OTRRI





STREET FIGHTER IV by Phoenix / Final Fantasy (2008)

いとうのいち



「お茶会」の準備中。左から、お茶会を司るメイド、お茶会を楽しむ客、お茶会を楽しむ客。

SON



STREET FIGHTER V in the Photo / Photo Book (08/04)



ULTRA MARVEL vs. CAPCOM 3
 (Photo-Book 08/04)

竹



STREET FIGHTER V in the Photo / Photo Book (08/04)



SNAKE VS. CAPCOM BISHO OMAE(S)FIBL&XHTYUN&

SNAKE VS. CAPCOM BISHO OMAE(S)FIBL&XHTYUN&



FALCOON

SNAKE VS. CAPCOM BISHO OMAE(S)FIBL&XHTYUN&



ナ (SVCブレイブ)

THESE CHARACTERS ARE APPEARING IN THE FIGHTING GAME CAPCOM VS. CAPCOM SVC CHALLENGERS. © 2012 CAPCOM. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM VS. CAPCOM SVC CHALLENGERS IS A TRADEMARK OF CAPCOM. CAPCOM VS. CAPCOM SVC CHALLENGERS IS A TRADEMARK OF CAPCOM.



519



520



521



522



523



524



525



526



527



528



529



530



531



532



リュウ



ケン



アキラ



チュンリー



ビッグボス



バルログ



エホンダ



ギル



サガット



ビッグボス



ザンギエフ



ベガ



ウリエン



流汗のサガット

川野琢嗣

(バンダイナムコゲームス)

1989年10月17日〜2013年10月17日。東京都出身。バンダイナムコゲームスに入社後、ゲーム制作に携わり、1995年に『ストリートファイターII』の制作に深く関わった。その後、『ストリートファイターIII』の制作にも深く関わった。2000年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。2003年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。2006年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。2009年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。2012年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。2013年に『ストリートファイターIII』の制作に深く関わった。



342



343



344

PAO 933 4752-(19+999-1038)



920



921



922



923



924



925



926



PROJECT X ZONE (1999-2004)





BOX 4 龍爭鬥 (續前頁)



村瀬修功

STREET FIGHTER II THE MOVIE (1994) (ARTIST)



STREET FIGHTER II (1991) (ART)



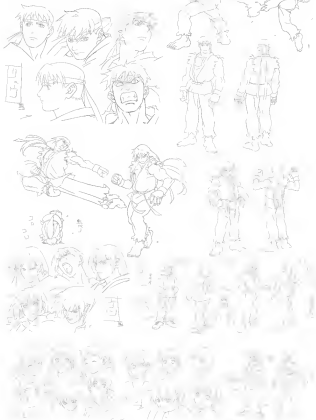


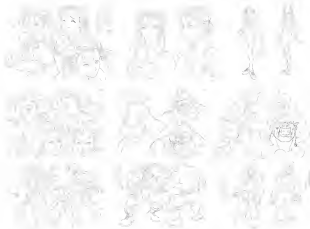
原稿制作人员：Shoji Yashida (Ryu)
 Yusaku Kamekura (Ken)
 Yusaku Kamekura (Chun-Li)
 Yusaku Kamekura (Zangief)



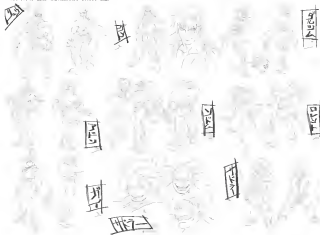
馬越嘉彦

39-02-19-REG THE ANIMATOR 01-000-REG





2019-12-19-2020 THE ANIMATION (1999-2002)





CAPCOM®



SUPER STREET FIGHTER II

西村キヌ × CRMK

—SUPER STREET FIGHTER II (2004)—



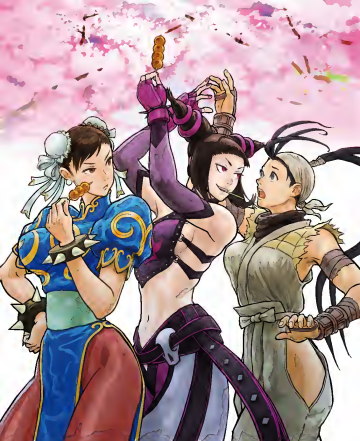
西村キヌ × 森気楼

00176 CAPCOM611-130-1



あきまん×西村キヌ×CRMK×イケノ×大ちゃん×森気楼×
SENSEI×ハルマル×コマキシンスケ^{13b}

©2014 V&V (10-1708)



カプコン
デザインスタッフ



© 2004 FOX VIDEO INC. ALL RIGHTS RESERVED.





ストリートファイター3(1996年発売)



ストリートファイター3(1996年発売)



ストリートファイター3(1996年発売)





リュウ



ケン



バルド



ブラズ



リュウ



ホンダ



ビスコン



サガト



ポール



ギール



ビスコン



ザンギエフ



アキラ



9-42格斗游戏中的格斗家(1979-2002)



1984年



1984年



1988年



1991年



1992年



1993年



1995年



1996年



1998年



1998年



1999年



1999年



2001年



2001年



2002年





1110



000



0000



0000



00000



0000



000000



00000



00000



000000



0000000



0000



0000000



000000



00000



000



700-7000



7000-



7000-7000



7000



7000-7000

STREET FIGHTER 60 PLUS (2016-2017)



STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY 40th-50th



ブランカ



バルロク



バison



リュウ



ギル



サガット



アキラ



ザンギエフ



チュンリー



ブルー



ケン

STREET FIGHTER 30th ANNIVERSARY 60th-70th



リュウ

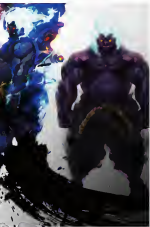


バルロク





SUPER STREET FIGHTER II (MIRAI)





STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち



STREET FIGHTER 4 闘争のヒーローたち





010



011



012



013



014



015



016



017



018



019



Rolling Thunder (1991)



RYU



RYU
 Age: 28
 Height: 178 cm
 Weight: 70 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Japan
 Occupation: Martial Artist

RYU is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



KEN



KEN
 Age: 28
 Height: 178 cm
 Weight: 70 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Japan
 Occupation: Martial Artist

KEN is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



CHUN-LI



CHUN-LI
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: China
 Occupation: Martial Artist

CHUN-LI is a young woman who has spent her entire life training in the art of Jiu-Jitsu. She is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by her grandfather, Gouken. She is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by her grandfather, Gouken.



GUILE



GUILE
 Age: 35
 Height: 185 cm
 Weight: 85 kg
 Blood Type: O
 Hometown: USA
 Occupation: Pilot

GUILE is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



BLANKA



BLANKA
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

BLANKA is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



E. HONER



E. HONER
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

E. HONER is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



DEGENDES



DEGENDES
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

DEGENDES is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



ZANGIEFF



ZANGIEFF
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

ZANGIEFF is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



BALROG



BALROG
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

BALROG is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



VEGA



VEGA
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

VEGA is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



SEIYU



SEIYU
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

SEIYU is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.



ANGEL



ANGEL
 Age: 28
 Height: 165 cm
 Weight: 55 kg
 Blood Type: O
 Hometown: Brazil
 Occupation: Martial Artist

ANGEL is a young man who has spent his entire life training in the art of Jiu-Jitsu. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken. He is a member of the Gouken Dojo, a dojo that has been founded by his grandfather, Gouken.







STREET FIGHTER 25th SPECIAL INTERVIEW

ストリートファイター25周年を記念して、
歴代開発者たちのスペシャルインタビューを収録！
シリーズの制作秘話や今だから聞かせるクリエイターの裏話、
コラボレーションタイトルの立ち上げまで、
カプコン対戦格闘ゲームの歴史が今、解き明かされる!!



Part.1 安田 剛×西谷 亮	430
Part.2 西山隆志×松本裕司	434
Part.3 石塚英敏×綾野智章	438
Part.4 富田 真(トミチン)	440
Part.5 小野義徳	442
Part.6 カプコンデザイン室	444



前編「当時、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです」「あのテーマは実際無意味な気がしますが」と「一回でいい」が返るとおは、ついに完成です。

「え、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

「自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんですか?」

「ストリートファイターIII」から20年 今後のシリーズに繋ぐもの

今 人は、どのキャラの復活に最も期待しているんですか?」

前編 「僕としては「暴走ガンダム」くらいは、復活したいなとは思っています。

前編 暴走ガンダムが復活しますか?」

前編 じゃ、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

前編 ゲームは自分で決めていくんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。で、自分で決めたキャラは一回にひとつでテーマの観念に照らして決めたんです。

総やドットに「役を入れる」ということをよく言っていたんですが、
ただキレイとかカッコイイではなくて、こいつが理由でこのキャラクターなんだ。
この絵はここを見てほしいんだ、という安川さんなりの理由があるんです(笑)



「ストリートファイターIII」の Sagat。このゲームでは、彼が自分の衣装を着て、他のキャラクターと戦う。このゲームでは、彼が自分の衣装を着て、他のキャラクターと戦う。このゲームでは、彼が自分の衣装を着て、他のキャラクターと戦う。

前編 唯一の例外は、本作のゲームでしか見られ、今でも見られる。前編 唯一の例外は、本作のゲームでしか見られ、今でも見られる。

そして「僕と僕と」の対決は、今

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。前編 「僕と僕と」の対決は、今でも見られる。

ディブス

西山隆志 × 松本裕司

僕自身、一度ちゃんとした格闘ゲームを作りたいという思いがあって、パンチやキックの強さを感圧センサーでゲームに再現したらどうだろうと考えたわけですよ(笑)

2Pのキャラクターには僕の名前をつけようと思っていましたけど、裕司だとヒロカユウになってしまう。訴感が微妙だし、「you」と間違われそう……ということでケン(拳)になりました(笑)

カプコンで新作「ストリートファイター」を生み出し、32bitで数年のブレイク格闘ゲームを手がけ、

現在は「ストリートファイター 31」「ストリートファイター X 豪華」の開発に関わっている西山・松本両氏。

さらに対戦格闘ゲームの25年を振り返ってもらった。

カプコンで出会って以来、一緒にここまで来た

西山隆志がプロゲーマーとして入社したきっかけを振り返る(西山)

西山 僕はもともとゲームセンターのアーケードにアソビに行く程度の人なんです、それがちょうど20歳かながって当時の社長が退職して、オーナー兼ゲームデザイナーの藤原謙三さんが入社されたんです。当時の社風に影響を受けました。その頃ゲームもたまたま遊ぶ程度で、全然面白くないので、全然面白くないゲームを探してはみたんですが、人件費も高くて遊ぶ場所も限られていたんですよね。でも、たまに遊ぶゲームでもあればいいかなって、「ストリートファイター」の存在を知りました。プレイを始めて、日本企業が海外に打ち出したゲームにこんな感じのものはないよ、と感動しました。自分がプレイして「これだ」と思っていました。

西山 自分がプロゲーマーをやっていたのと同時に、もう一つはゲームセンターの業務に携わっていました。たが、あの頃はまだ格闘ゲームは1人で、おねがひで遊ばせるだけのゲームでゲームセンターの稼働も高くないんですよ。もう一つはプロゲーマーとしてプレイし、人件費も高かったです。

西山 格闘ゲームの面白さは当時から気づいていました。でも、自分たちはプロゲーマー、もうひとつは格闘ゲームの業務を担当する立場、その両方でもカプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。

カプコンでプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 カプコンで格闘ゲームの業務に携わっていたんです。たが、自分がプロゲーマーとしてプレイし、人件費も高かったです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。カプコンの業務に携わりたいという思いがあったんです。

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

会議中のメモから生まれた「ストリートファイター」

西山がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)

西山 自分がプロゲーマーとして入社した西山・松本の経緯を振り返る(西山)



高橋 隆弘 株式会社アスキーの取締役専任役員、アスキーの社長を務めた。現在は「アスキーの社長」の著者として、書籍や雑誌などで経営者としての経験やノウハウについて語っている。アスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。



高橋 隆弘 株式会社アスキーの取締役専任役員、アスキーの社長を務めた。現在は「アスキーの社長」の著者として、書籍や雑誌などで経営者としての経験やノウハウについて語っている。アスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

の中心人物がいます。高橋社長、私に今のアスキーを創るきっかけを聞かされた。それは、高橋社長が経営者としての経験やノウハウについて語っている。アスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

「アスキーの社長」は高橋社長が書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 アスキーの社長として書いた。アスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。アスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋の社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 高橋社長は、高橋社長が書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋 高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。



高橋社長が書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

高橋社長はアスキーの社長として書いた。高橋社長はアスキーの社長として、経営者としての経験やノウハウについて語っている。

「ストリートファイター」というタイトルが、シリーズを重ねて今もトップタイトルとして残ってくれているのは、カプコンの開発スタッフの皆さんがパトンを受け取り、頑張ってくれたおかげだと思っています(高橋)

ゲームの中でしっかりと物語を見せれば、 普段ゲームをあまり遊ばない人たちにも訴求できると考えたんです(黒木)

黒木 本業はRPGのディレクターでありながら、実は格闘ゲームのディレクターでもあります。両者の仕事の違いを詳しく説明してくれる人を探しました。また、今作「龍」は格闘ゲームらしく物語が楽しめるように、キャラクターの物語性も高めるという思いも込められています。

『ストリートファイター(II)』に テリー・ボガードのモデルが入った

「『ストリートファイター(II)』を制作したときは、おなじみで有名な『龍神伝』や『龍神伝II』を参考にしたわけではありません。キャラクターの個性やバトルシステムのデザインは、『龍神伝』や『龍神伝II』から取り入れて、それと合わせて新しい世界観を作りました。これは、『龍神伝』や『龍神伝II』のキャラクターやバトルシステムと一致させることができた点です。そして、『龍神伝II』のデザインも参考に、新しいキャラクターをデザインしました。これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。

「『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「これは、物語の根拠として『ストリートファイターII』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「『ストリートファイター(II)』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。

「これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「『ストリートファイター(II)』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

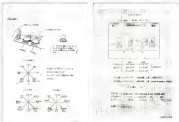
20年の時を経て編ってきた 『ストリートファイター』

「これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」

「これは、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。そして、『龍神伝II』のデザインを参考に、新しいキャラクターをデザインした点です。」



本邦初公開！『ストリートファイター』全画書





2017年7月、2018年10月に撮影されたオオクチナギサメの幼魚(左)とオオクチナギサメの成魚(右)。オオクチナギサメは、体長約1.5メートル、体重約100キロに達する。オオクチナギサメは、日本固有種で、絶滅危惧種に指定されている。

「オオクチナギサメ」は、全身の模様や目印がそれぞれ異なる「カモフラージュ」効果がある。例えば、背は背中から尾にかけて黒色に染み渡り、腹部は白く染み渡り、側面は黒と白の縞模様になる。オオクチナギサメは、水中で泳ぐとき、周囲の色や模様と溶け込むことで、捕食者から身を隠すことができる。

「オオクチナギサメ」は、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

基本 体長約1.5メートル、体重約100キロに達する。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

特徴 体長約1.5メートルに達する。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

習性 主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

食性 主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

分布 主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。



図1 日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。オオクチナギサメは、主に、日本列島の太平洋側、北太平洋側、東シベリアの沿岸に分布している。

石澤英敏 × 綾野智章

ここだけの話、「ストⅢ4th」の構想はあったんですよ。
ただ、すでに他タイトルの制作が始まっていたりと環境が変わって、
結局、幻となりましたね(苦笑)

シリーズがずっと続けられるように頑張りたいです。
もし「ストリートファイターV」を作って失敗でもしたら、
怖くて夜道を歩けなくなってしまう(苦笑)

シリーズ25年の歴史において中間の頃といえる(ストリートファイターZERO)と(ストリートファイターⅢ)を手がけた石澤氏。
そしてシリーズをこれから再び立て直す責任、世代も越えた開発のキーマンふたりが語る(ストリートファイターIII)に遊ぶ。

ハイスコアラーとカプコン信者のふたり プレイヤーからカプコンへの道

―― 石澤さんにはお名前がゴッホさんという別名も聞かれています(笑)。

石澤 元々ハイスコアラーとしてゲームセンターで遊んでいて、その時々に自分やったんです。するとカプコンゲームもあるくらいには遊んでたんです。「カプコンのゲームはみんな面白くてゲーム機を買ってほしいと思ってるけど、うちの店がない。その中でカプコンのゲームだけ特別。うちは買っちゃった。でもね、うちの店を別の人が買っちゃった。村を買っちゃったからカプコンのゲームは買っちゃった(笑)。
綾野さんには「ゴッホさん」とも呼ばれていますか？

石澤 店員時代に「ゴッホ」です。カプコンにいったのは、その「ストⅢ」の制作の頃で、その時にカプコン社長(ゴッホ)とご挨拶しました(笑)。なお、店員時代に、カプコンに売って、日本が強い(カプコン)の強さを誇らせた。同僚の女性に話すと、人間的な面が気に入られて、1ヶ月の試用期間を経てカプコンに入社して、カプコンの社員になりました(ゴッホ)。その時にカプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました。その時にカプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました。

―― カプコンの社員になったのはいつ頃ですか？

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 綾野さん(株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

わんこそば状態のカプコン対戦格闘と 幻に消えた「ストⅢ4th」

石澤 石澤さんにはお名前がゴッホさんという別名も聞かれています(笑)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 あの時は本当に「ゴッホ」と呼ばれていたゲーム機(笑)と聞いて、制作途中の自分も覚えてたことがない。当時の人も覚えてたはずなのに覚えてなくて、(株)カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 ずっと覚えてたけれど、記憶が曖昧です(ゴッホ)。カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 そうですね。カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 そうですね。カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 そうですね。カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

石澤 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

綾野 (株)カプコンに入社したのは、入社試験が終わってすぐです(ゴッホ)。入社して、カプコンの社長(ゴッホ)とご挨拶しました(ゴッホ)。

対戦格闘ブームに起きた発明 他作品とのクロスオーバー

カプコンは対戦格闘ゲームの中心で、ストリートファイターは代表作の一つだ



『ストリートファイター』の対戦型格闘ゲームの歴史を振り返る藤原 新が、本作の歴史を振り返る。

れば、『ストリートファイター』が「格闘ゲーム」の歴史を築きあげたことは、後の歴史、後述で詳しく振り返りながら説明していく中で分かっていく。で、登場キャラクターは必ずしも『ストリートファイター』に限定しなくてもいい。『FF』と同じく、『FF』の歴史は、『FF』の歴史ではなく『FF』の歴史でもある。『ストリートファイター』が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、日本と海外で『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、同じである。

藤原 藤原が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、後の歴史、後述で詳しく振り返りながら説明していく中で分かっていく。で、登場キャラクターは必ずしも『ストリートファイター』に限定しなくてもいい。『FF』と同じく、『FF』の歴史は、『FF』の歴史ではなく『FF』の歴史でもある。『ストリートファイター』が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、日本と海外で『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、同じである。

藤原が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、後の歴史、後述で詳しく振り返りながら説明していく中で分かっていく。で、登場キャラクターは必ずしも『ストリートファイター』に限定しなくてもいい。『FF』と同じく、『FF』の歴史は、『FF』の歴史ではなく『FF』の歴史でもある。『ストリートファイター』が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、日本と海外で『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、同じである。

“楽しさ”を追求するための
数々のアイデア

『FF』では、当時のコンピュータの性能が低かったという点も、ゲームの面白さを増した点で

藤原 当時のコンピュータの性能が低かったという点も、ゲームの面白さを増した点で

藤原が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、後の歴史、後述で詳しく振り返りながら説明していく中で分かっていく。で、登場キャラクターは必ずしも『ストリートファイター』に限定しなくてもいい。『FF』と同じく、『FF』の歴史は、『FF』の歴史ではなく『FF』の歴史でもある。『ストリートファイター』が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、日本と海外で『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、同じである。

藤原 『FF』と同じく、『FF』の歴史は、『FF』の歴史ではなく『FF』の歴史でもある。『ストリートファイター』が『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、日本と海外で『格闘ゲーム』の歴史を築きあげたことは、同じである。

『FF』では、当時のコンピュータの性能が低かったという点も、ゲームの面白さを増した点で

胸前の上手い下子に關係なく、楽しんだプレイヤーが勝ち。
「S」シリーズは面白ければそれでいい、というコンセプトです

ストリートファイター25周年記念

カプコンデザイン室 座談会

『ストリートファイター』シリーズをビジュアル面から支えた存在、それがカプコンデザイン室である。今回は、部屋を立ち上げた名匠の氏をほしめとし、デザイン室を語るうえで欠かせない演出 龍武、西村キヌヒ、剛田チーフス、イノウエ氏に加え、デザイン室に縁の深い関係者を迎え、施設全体で訪れを盛り立てていた。

デザイン室発足のきっかけとなった、 とある衝撃的な発言とは？

龍武 先にお話しする前に、カプコンの歴史から話を進めたい。1987年に『ストリートファイター』が初めて登場した際、デザイン室がまだ存在しなかった。

龍武 今もカプコンの歴史を辿って、『ストリートファイター』ゲームを遊ぶのが好きだし、美術的な面白さや面白さを感じたいですね。

龍武 今も会社員で、今の会社で働いてる人です。

龍武 『ゲームを遊ぶのが好き』という価値観を持つのは、あの『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。



カプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

イノウエ 今もカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

龍武 最初からカプコンの歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。『ストリートファイター』の歴史から来ています。

◆電子版スタッフ◆

編集

藤本理夫（ファミ通電子出版編集部）

電子化オペレーター

中尾有希（ファミ通電子出版編集部）

監力

浅見成志（電子出版編集部）

岸上康典（電子出版編集部）

片岡勇行（電子出版編集部）

庄野 浩（電子出版編集部）

発行人・編集人／印刷局

副編集人 船橋武郎

編集長 橋本浩仁

発行所

株式会社エンターブレイン

<http://www.entbrain.co.jp/>

本電子版誌の内部についてはお問い合わせください

エンターブレイン カスタマーサポート

電話 0570-0601-000

（受付時間：土・日曜日を除く 12:00～17:00）

※ファミ通システムアップデートの起動中時、本誌の内部誌表についてのご質問は、購入された電子版誌面に追加の案内が記載されています。

電子書籍の無断複製等、他がに無断複製等の疑念及びお問い合わせは、著作権法上での対応を致し願っています。

