

**SECRET FILE**

JULY  
2348

NOW, THE GREATEST SECRET OF THE GALAXY IS REVEALED!

# SURPRISING Worlds

サブライツングワールド  
驚レべき世界 2348年7月号  
【日本誤版】

SPECTACULAR  
**12**  
PAGES!



FEATURING

# STAR GLADIATOR™

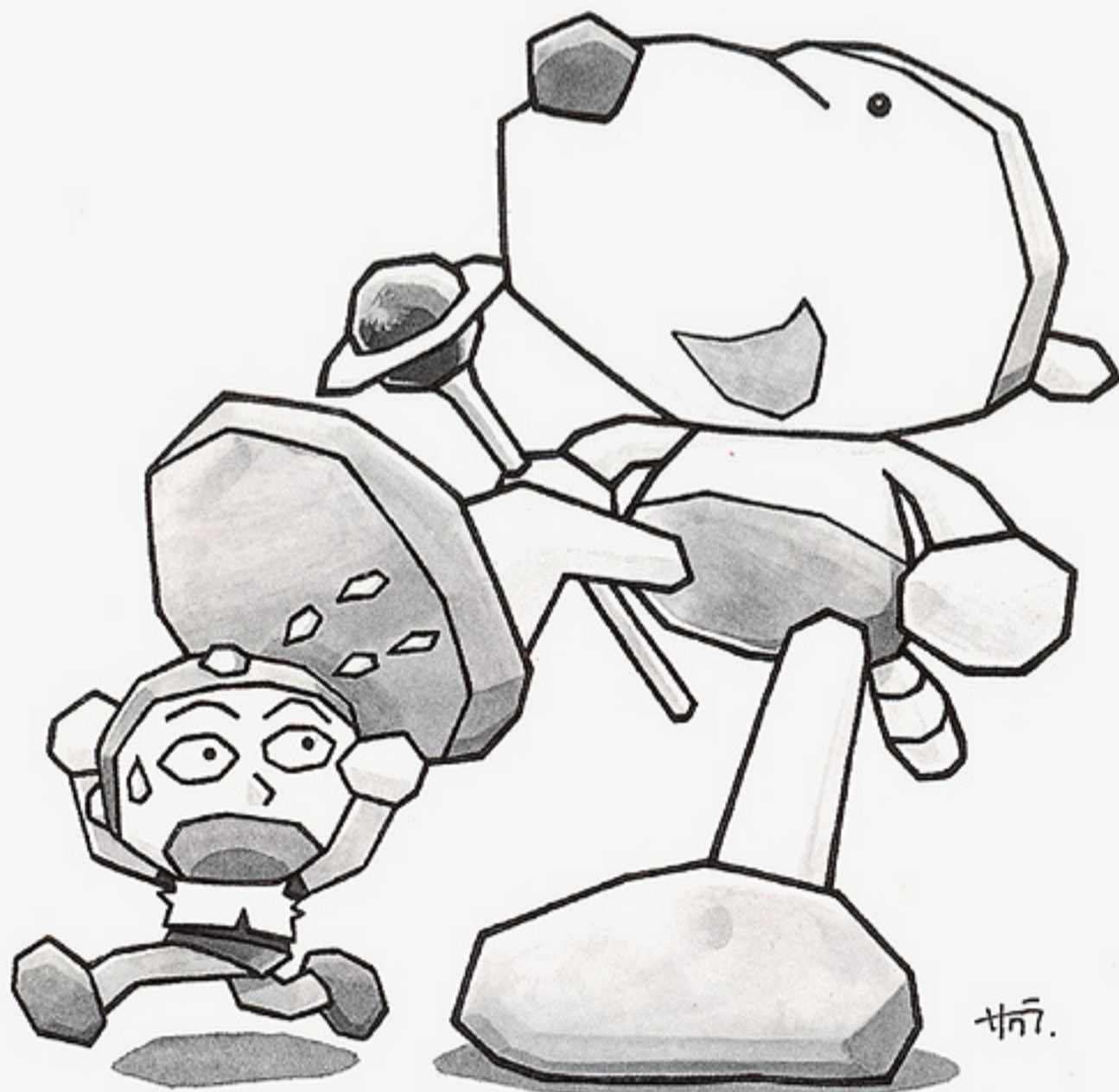
EPISODE: I  
FINAL CRUSADE



# CAPCOM®

See... the  
SUPREME ADVENTURE  
beyond your WILDEST IMAGINATION !!

# 立体なだけじゃ、 つまらない。



## 空を駆けるように、闘おう。

人気爆発中のポリゴン格闘。

多彩な技を駆使し、一瞬のかけひきに全てを賭ける。

華麗な連続技を叩き込む快感!

でもみんな、大事なことを忘れちゃいけないかい?

そう、ポリゴンって、立体なんだ。

せつがくの3Dワールド、闘い方も2次元的じゃ芸がない。

「スターグラディエーター」には、

ボタンの組合せて無限の技が繰り出せる「ブルズマコンボ」、

ワンアクションで、前後左右へ自由に動ける

「ファストムービングシステム」など、

感性と三半規管を刺激するニュー・フィーチャーを搭載。

ポリゴンだからこそ面白い、本当の立体格闘ゲーム。

君のファイティング・スタイルも、

そろそろ立体化しようぜ!



スターグラディエーター

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

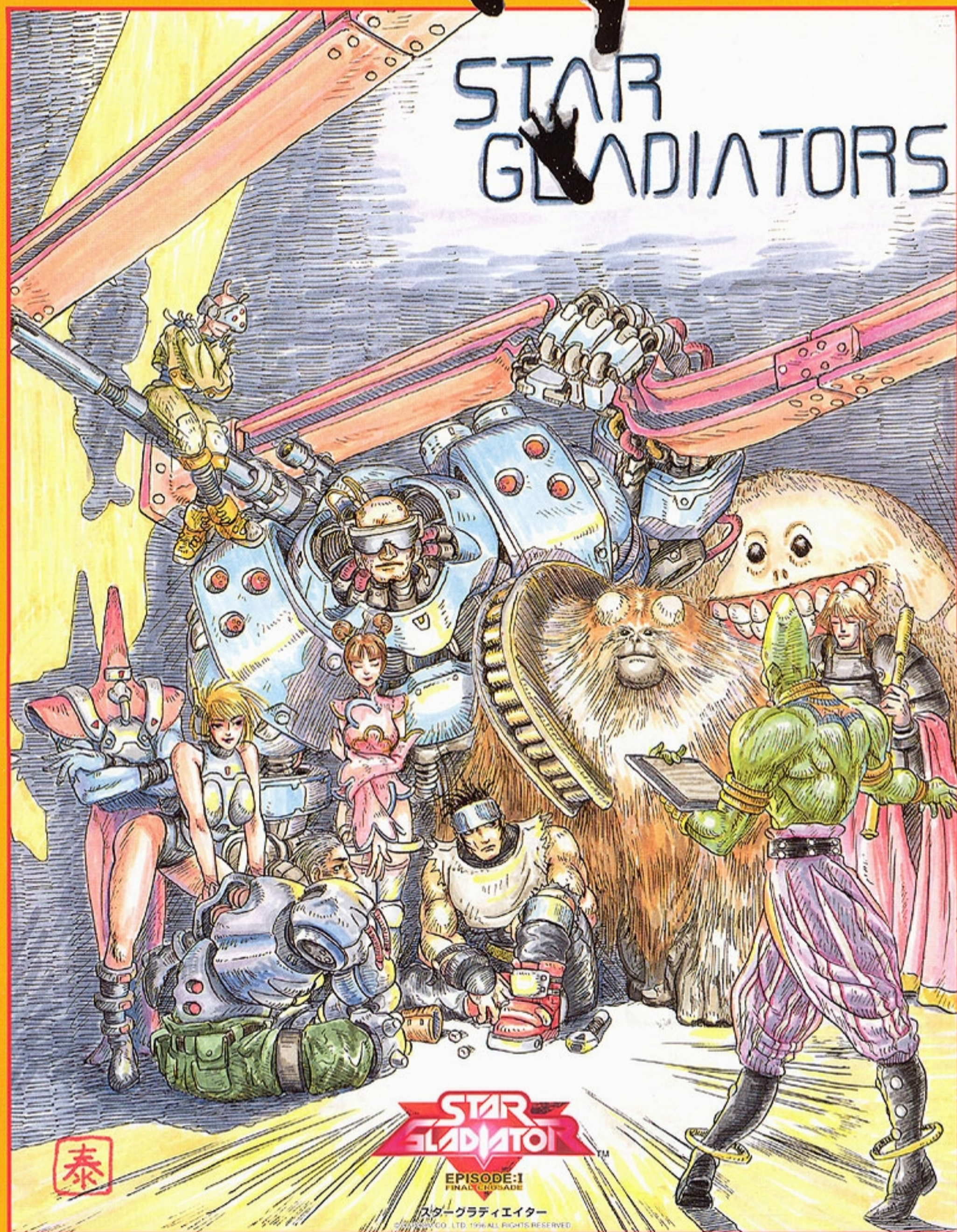
**CAPCOM FAX 通信: 03-5950-4820**

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

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

# STAR GLADIATOR ART GALLERY

## STAR GLADIATORS



STAR  
GLADIATOR

EPISODE:1  
FINAL CRUSADE

スターグラディエーター

©1996 BANDAI CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# スタグラの紅一点、ジューンの原画大特集!

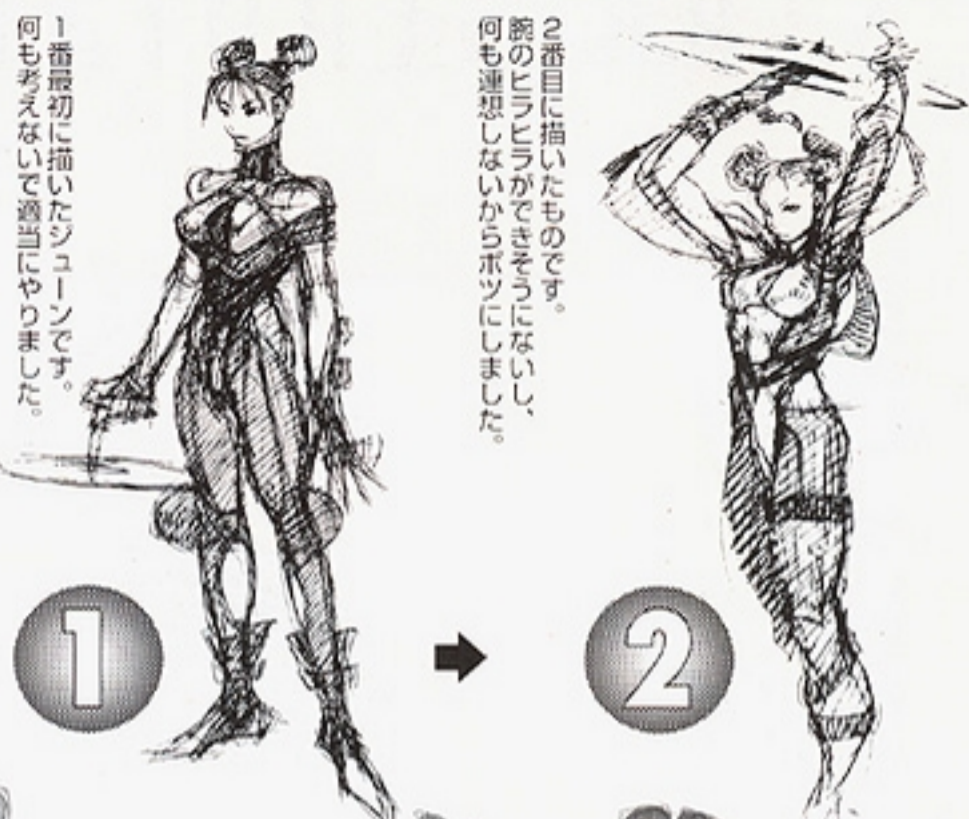
恐竜、ロボット、鉄仮面など「フロンティア」のスタグラキャラたちの中に、ひっそりと咲くかれんな花、ジューン。今回はジューンのデザインの移り変わりをキャラデザイナー担当のAKI-MAN氏に愛を込めた説明をしてみました。



これが決定版!  
どうですか? かわいーっしょ。(北海道弁)  
ではさようなら。

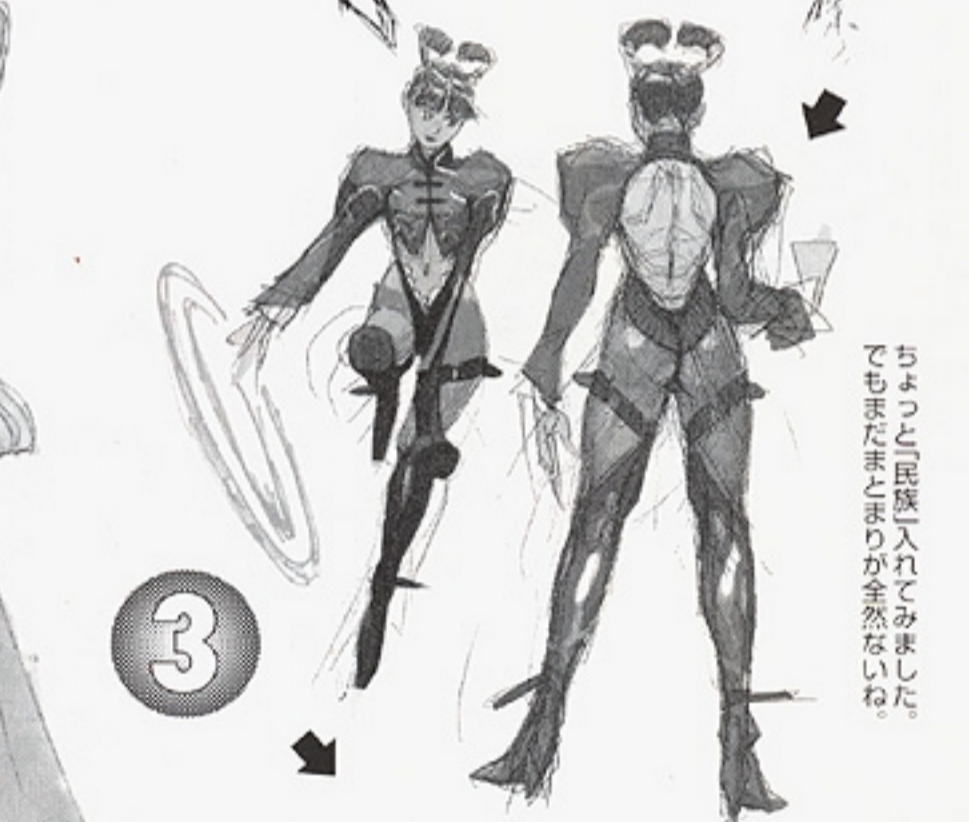
「こんなにいっぱい原画を描いている時間があつたら、もっと早く他のキャラのテクスチャをあげて欲しかったんですけど...」  
(プロデューサーの横で)

# JUNE



① 一番最初に描いたジューンです。何も考えなくて適当にやりました。

② 2番目に描いたものです。腕のヒラヒラがでさそうにないし、何も連想しないからボツにしました。



ちょっと「民族」入れてみました。でもまだまだまりが全然ないね。

③ 一身上の都合で「赤」はやめて「ピンク」に...  
+ (プラス)  
下乳(したちち)はどうかね! とやってみました。こりゃ下品だ。



今のデザインになった最初の「ラフ」です。



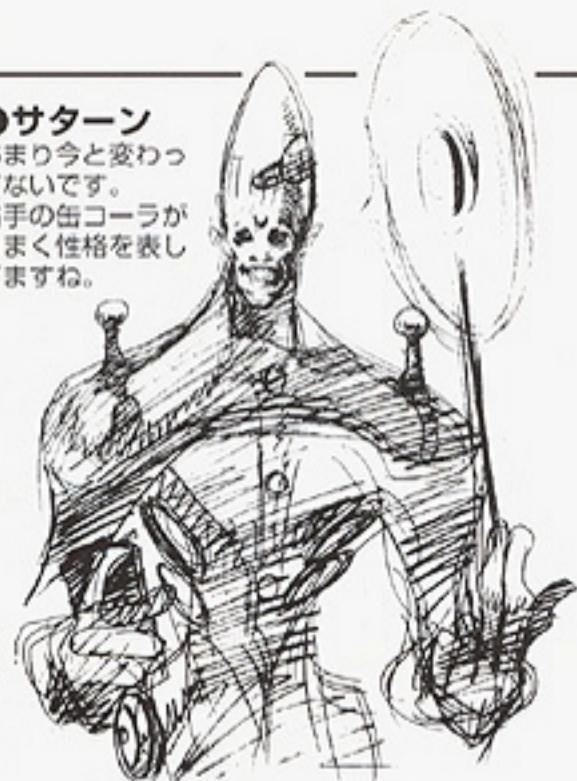
いやあ~ポリゴンを使い過ぎてしまいました。すいません。

Q2: リムガルの正しい設定はどれ? ①サタンの継母だった。 ②ガモフのおやつだった。 ③ジューンの父親だった。

さらに、他のキャラの初期原画も一挙公開!

スタグキャラたちの、あのアクの強さの原点がここにあり!

●サターン  
あまり今と変わってないです。右手の缶コーラがうまく性格を表していますね。



SATURN

●ゲレルト  
今より若いんですね。イメージは「風と共に去りぬ」のクラーク・ゲーブルだと言ったら、今の顔になりました。おかげでホ○呼ばわりされること...。



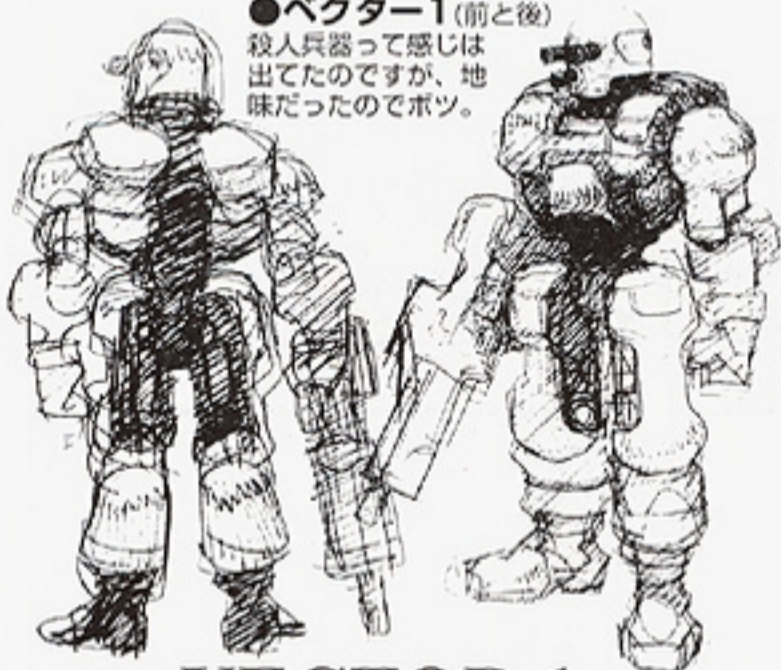
GERELT

●ガモフ  
朝の菓子番組に出てきそうですね。丸いツノは今でも残っています。



GAMOF

●ベクター1 (前と後)  
殺人兵器って感じは出てたのですが、地味だったのでボツ。



VECTOR 1



VECTOR 2

●ベクター2  
頭のデザインだけが違ってはいますが、これは十字と白い尖った頭がKOKを連想させるので、ダメでした。

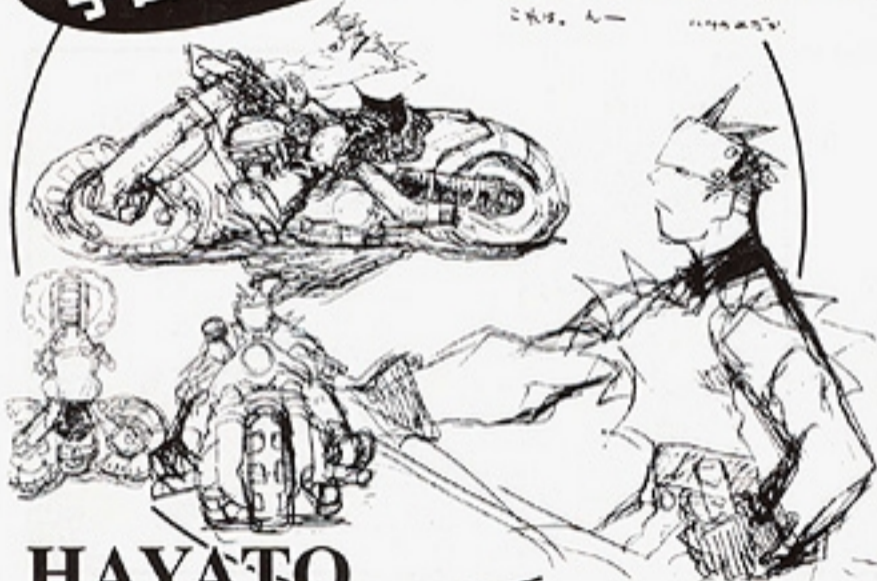


GORE

●ゴア  
今より個性が弱いですね。でもこの方が好かれたかも...

特別・付録  
これがハヤトの宇宙バイクだ!

「ハヤトには宇宙バイクを思いついたけど、極端に面白くないやろ? だって本気で正しい、正しい宇宙を落しちゃうんですわ? ほんとに面白くないから、んー...」



HAYATO

●ゼルキン  
これも捨て難いんですが、ポリゴンにすると地味だったので、やっぱりボツ。



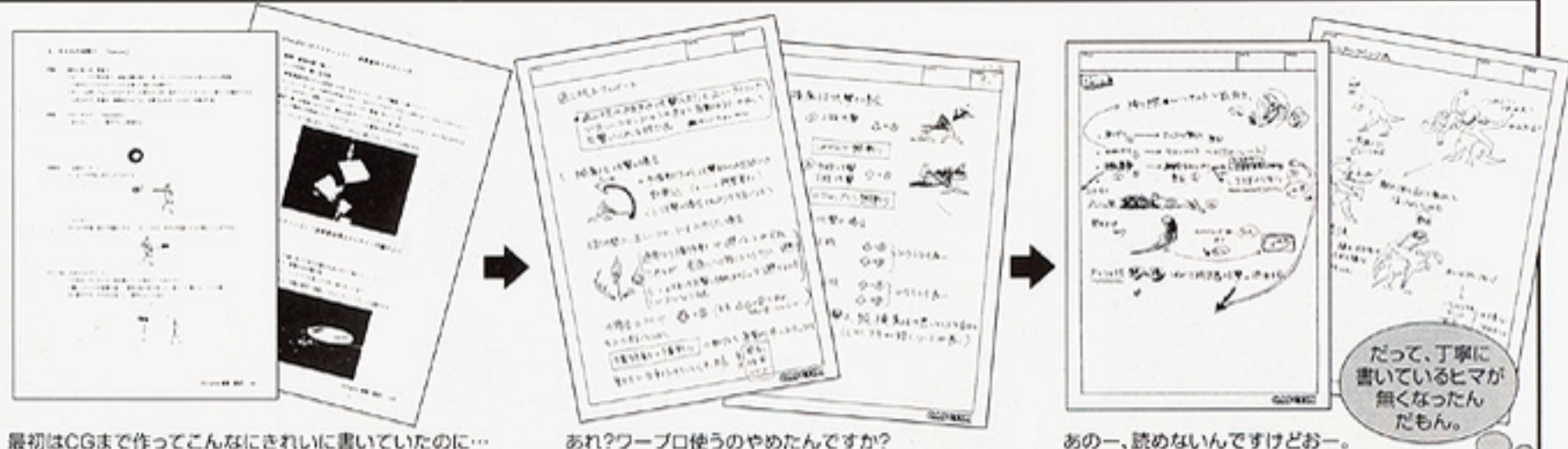
ZELKIN

●ビルシュタイン  
マントは技術的に難しいので、無くなってしまいました。



BILSTEIN

特別公開!  
哀愁の  
企画書の変遷



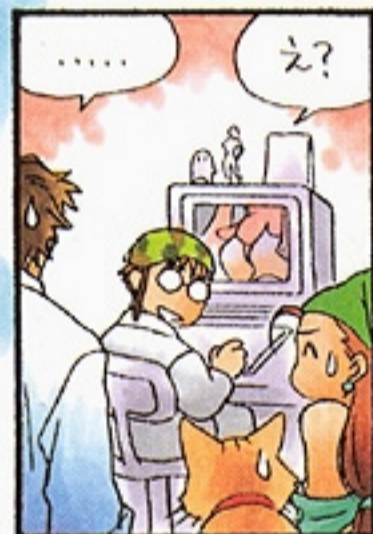
最初はCGまで作ってこんなにきれいに書いていたのに...

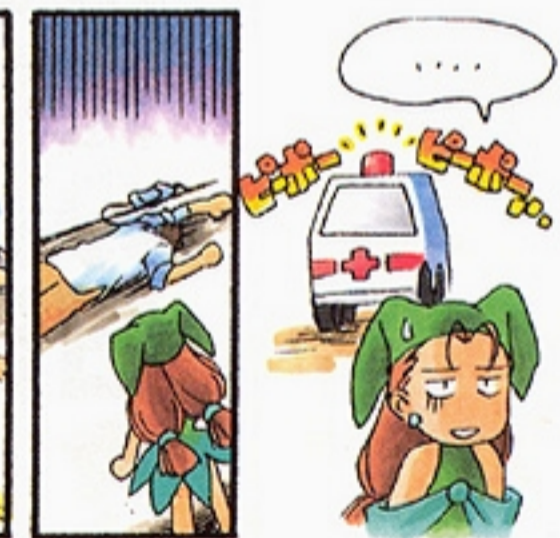
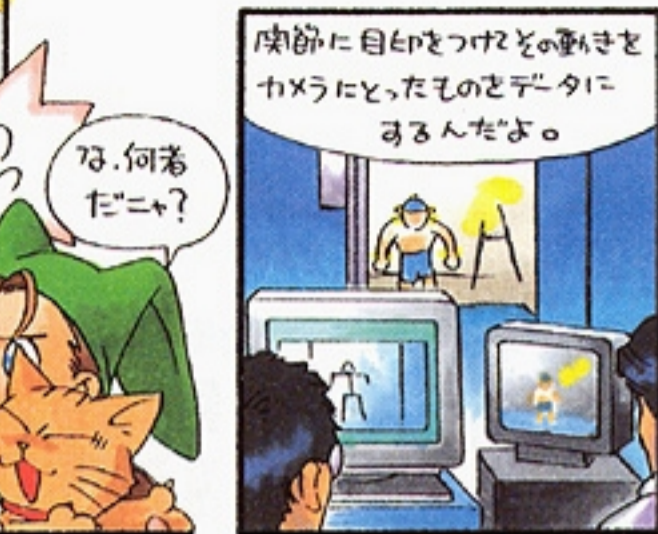
あれ? ワープロ使うのやめたんですか?

あの一、読めないんですけどおー。

だって、丁寧に書いているヒマが無くなったんだもん。

# 大取材!! スタグラ 制作道中記





●プラズマパワー

このゲームのキーワード。人間の思念により発生する従来の物理法則を超えた力のことで、キャラクターはこの力を利用した武器を持って闘う。

ちなみに担当プロデューサーは、同じ名字の人が社内にかくさんいるため、「プラズマ君」と上司に呼ばれている。

●「福ちゃん!」

カプコン初めてのポリゴン格闘ゲームのため、当初は大勢のキャラマンがCGマシンの操作がわからず、エキスパートである彼のヘルプを求めるはめに…ああ悲惨な福ちゃん(無責任)。

●「テクスチャまだ?」

キャラクターのモデルとテクスチャ担当のA氏の作業があまりにも遅いため、スタッフの間で口癖になってしまった言葉。スタグラチームの朝はこの挨拶無しでは始まらない。以前は「モデルまだ?」が挨拶であった。

●尻子玉抜き投げ

ベクターの後ろ投げが、カッパが尻子玉を抜くように見えるため付けられた別称。この技をかけられたジューンの仕草がとてもHなため、テストプレイヤーは競って使おうとしていた。

ちなみにこのゲームに下ネタが多いのは、某新人企画マンの趣味のせいであって、プロデューサーの責任ではない。

●3回

このゲームの開発がスタートしてから、チームが他のビルへ引越しをした回数。まるでハンガリーのジプシー並みである。引越しをするたびに開発はストップするわ、物はなくなるわ、筋肉痛になるわで大変であった。

今度は新しいビルに引越ししたので、もう引越しはないであろう。

●ビクトログラフィ

キャラデザイン担当のA氏の部屋にある銀塩写真方式と呼ばれる方法で印刷するととても精度が高く、ととても値段の高いカラープリンタ。ネットワークにつながっていないので、ほとんど彼の個人的所有物と化している。彼はちょっと

した白黒の線画の印刷もこれでやってしまう。おーい、メーカーの人は泣いてるぞー!

●ホ○

ダンディーなゲレルトがイギリスのロックバンド「QUEEN」の「フレディ・マーキュリー」に似ていることからずつと疑われている。本当はダンディーな天才闘牛士という設定なのに…

●ズルキン

タイムオーバー近くになって空中に逃げていくゼルキンのことをこう呼ぶ。某プログラマーが得意とする技。

●パンションNOW

メイン企画マンの常備業。「企画マンは苦労が多くて…」と本人は言っているが、ちまたではゲームソフトの買い過ぎで夜食が買えないからだとうわさされている。



●ガ○ダム格闘

開発スタッフが遊び心でキャラクターモデルを入れ替えたことに始まった悪のり。一時期「ガン○ム」「ド○」「グ○」「ギョ○」などが入り乱れた、SFロボット格闘ゲームとなっていた。(その方が良かったのって? ええい、うるさい!)

●いんちきスター○オーズ

AOUショー発表直後にパソコンネットにあった書き込み。「そんなにはっきり言わなくても…」

●プラズマソード・ザ・ムービー

あるステージにある看板。開発途中では「ストリートファイター」という看板

であった。ここから推察するに、「プラズマソード」がスターグラディエーターの仮題であったことは想像に難くない。

●思い出バトル

キャラの動きを確かめるために、開発陣にはスローにできるボタンが配置されている。あるソフトマンは対戦に熱くなると、このボタンを押して相手を感じた。いきなりスローになると、まるでドラマの回想シーンのようになることから、それをいつもやられる新人企画マンが名づけた。

●名刺交換

ゲームスタートと同時に、非常に相手に当てやすい攻撃を出すこと。名刺交換はキャラ毎に違い、たとえばゼルキンならレバー斜め入れBのスライディング斬りを差す。これは本当に良くあたる。「(スタートと同時に)まずは名刺交換っ!!」「うわあああ!!」

●「見てから出したよ」

プラズマリバースが発動しているのを目で確認しているにもかかわらず、ついそれにあわして攻撃を出してしまった時に言う言葉。新人企画マンのプレイに多い。「カキーン」

「くそっ、見てから出したよ!!」

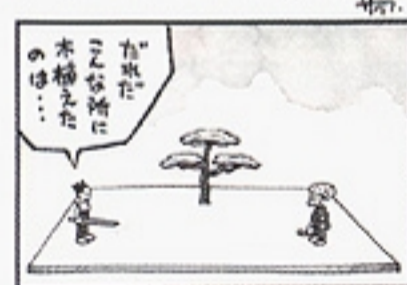
●スタグラ世界王者決定戦

スターグラディエーターの調整をかねて催したトーナメント。豪華賞品が用意されたためか、参加者は予想を上回り、70人近くも集まる非常に大規模なものとなった。チームの者が出る場合には、一本でも落としたり負けというハンデがつけられていたとは言えるものの、誰一人として決勝トーナメントに残らなかったことはあまり言いたくない。

●神のフットワーク

ゲーム中ひたすら横移動、回り込み移動、前ダッシュ、後方ダッシュをしてたまにプラズマコンボを打ってくる闘い方のこと。(結構強かったりする)ただし、異常に手が疲れるのが難点。

どこの本棚にも場所!



スターグラディエーターについてですか…ふふ、ずいぶん昔のことをお聞きになりますね。あれは、私がチームに配属されてすぐのことでした…  
 「闘神伝2画面初公開」  
 「なんか似た感じのコンセプトになりそうやねー。でもコンシューマーやしええか!」  
 そして、ゲームシステムがほぼ固まった頃…  
 「AMショーに隠し玉"ソウルエ○ジ"発表!!」  
 「いやー似たような発想する人がおるもんやねー。」  
 やがて、スタグラがカプコン初の3D格闘ゲームとして発売される事が決まりかけた時…  
 「闘神伝2アーケード版はカプコンから発売!!」  
 「おいっ!! そんな似たようなゲーム自社から発売するんかーどうしよう…」  
 さらに追い討ちをかけるように…  
 「ソウルエッジ操作系発売1レバー4ボタン、ガード、横、縦、キック!!」  
 「へーこのゲームシステムじゃこの操作形態になるよねー……ってほとんど同じやないかーっつ!!」  
 こうして、私は巨大化、石化、ペチャンコやられ、空中浮遊、透明化、3Dあげほの、など3D格闘の常識を覆す演出を編み出していったのですよ。  
 えっ、他にもいろいろ聞きたいって? もういいじゃありませんか。今の私は模型いじりだけが趣味の、ただの年寄りですから…





Q6: ゴアがしゃべる意味不明の言葉は、どうやって作られた? ①ある日本語を逆再生した。②ある企画マンが無茶苦茶にしゃべった。③ジューンのセリフをばらばらにつなぎあわせた。

《スタグラ》  
何でも相談室  
あなたのささやかな疑問にお答えします。

Q どうしてスタグラには女性キャラが少ないんですか?  
A 少なくともないですよ。リムガルはメスだし、ゴアは実はおばあさんだし、ビルシュタインも仮面の下には女性の顔が…ほら、4人もいるじゃないですか(笑)!

Q スタグラをプレイしてたら、突然カメのような変なキャラが現れたのですが、あれは何ですか?  
A そんな事あるわけじゃないですか。気のせいですよ、気のせい! ははははは。

Q 両方リングアウトしたのに、どうして次の瞬間、勝った方のキャラはリング上で勝ちポーズが取れるのですか?  
A 勝ちポーズをするまでの間に、勝ったキャラは傷ついた体で必死で壁をよじ登って来ているのだよ。

Q 勝ちポーズで、口を閉じたまましゃべるのは変なのですか?  
A ……さ、次行こう、次!!

Q スタグラのキャラたちは、なぜ宇宙空間でも平気で開えるのですか?  
A ……えーっとね、(マズイよ、オイ。こんな質問来てしてもた。だからあのステージはヤバイって言ったのに)あ、そうだ! みんなオキシガムと粘着ブーツを履いているんだよ。ってことで、じゃまた来週!!

○月○日  
新人企画マンの僕が、最先端科学の結晶ともいえるモーションキャプチャーに携われるなんて。  
僕は、なんて幸せ者なんだろう。よーし、がんばるぞー!  
と、連れてこられたのは、専用スタジオと言われる、とあるカプコン工場の1室。  
広さだけはあるが、あたりには段ボールやガムテープなどの残骸が散乱し、お世辞にも綺麗とは言い難い。その中に約千万もするキャプチャー設備がポツンと置いてある。  
専用スタジオ? うーん、なんか想像と全然違うぞ。

○月×日  
このモーションキャプチャーという奴は結構きつい!  
全身の動きを撮るマーカー付きのサポーターを、肩や足など各関節部分にはめるんだけど、このサポーターが小さいもんだから大変! 体中が締めつけられるので、ちょっと手を上に上げるだけでも力が入るのです。しかも季節は夏真っ盛り。クーラーがあるとはいえ、何時間も暴れ続ける演技者の僕にとってはそれも焼け石に水。全身汗だくで目もうつろ。  
モーション監督「よーし、い〜ね〜。もう2、3ポーズいってみよう!」  
僕「……鬼……」

○月○日  
最近、モーションキャプチャーについて質問されることが増えてきた。  
特に、キャラクターマンには興味ある話題のようだ。  
ゲーム画面にでてくるゴアのモーションをみながら、  
キャラマン「へえー、この動きも君がやったの?」  
僕「はいっ、そうです。(ちょっと得意げに)」  
キャラマン「俺だったら死んでも出来ねえな。人前でこんな変な格好。」  
…いつか見返してやるっ〜

汗と涙のモーションキャプチャー日記  
新人企画マン栄一郎の

○月☆日  
僕もモーション俳優としてのコツを大分つかんできた。  
撮影の時に、これでもかってくらい大げさに動かないと、ゲームの画面では目立たないんだよね。  
僕「はあはあ、ど、どうですか今のモーション。いいでしょう。」  
モーション監督「うーん、…いいんだけどねえ、もうちょっと空中に浮かんでくれない?」  
できるかっっ!!

△月9日  
今日はジューンの撮影だ。  
やはり女の子にやってもらった方がいいということで、体操経験のある事務の女性にお願いして来てもらいました。頼りにしてますよ!!  
順調にいくかと思われた撮影でしたが、ゲーム唯一の女性キャラであるだけにチェックが厳しい! 振り向き方から指先を動かすタイミングまで!  
何度もやり直し、疲労困憊、捻挫はするわ、半べそはかくわ、それでも最後までやり通してくれました。本当にご苦労さまでした。ありがとう。  
……さてと、そのモーション全部ボツになったの何時言おう…。

○月9日  
さあ、いよいよモーション撮影最後の日だ。  
思えばいろんな事してきたな〜。  
ヒーローの役や、陽気な大道芸人。力持ちのゴリラから、夢見る少女まで。  
もしかして、僕って日本一のモーション俳優?  
僕「さあ、ラストはなんですか。何でも言っちゃってくださいよ!」  
モーション監督「ふてくされた恐竜。やれんたろ。」  
僕「……」  
モーションキャプチャーの道はなかなか険しい。



新社屋引越し間近…  
そんなある日のサウンド小屋を  
チョット覗いてみました。  
サウンドのお引越しの巻

ISAO:「YUKOさん、曲できました〜?」  
YUKO:「あまりにも狭くて他の人が気になるのでまだですわ。王様はいかがですか?」  
ISAO:「…なんか隣はいつものよーに騒々しいネエ。できないっス。あ〜っ YUKOさん、CDデッキのリモコン使わないで下さいヨ〜。僕のデッキ開いちゃったじゃないですか。録音してたのに〜。」  
YUKO:「あら、申し訳ございませんわあ。オホホ。」  
ISAO:「オーっホッホッもう。あーあ、早く開発ビルに入りたいですよネエ。」  
YUKO:「……」

ISAO:「今度のビルは広いですしネエ。この10倍くらいあるんじゃないですか。引越しいつですかネエ…」  
YUKO:「……」  
ISAO:「(あつ返事がない…。そのうえ背中越しにやな予感が…。どーか暴れ出しませんよーに…)」  
YUKO:「ウリヤ〜!(バキッ)ぎえ〜!!(ベキッ)」  
ISAO:「うわあ〜、やっぱり始まった〜。あつ YUKOさん、どこへ行くんですか〜。」  
ISAO:「あつ帰っちゃった。今日は2曲企画マンにもって行くって言ったのに…。ああ、今日も残業だ〜。」



スターグラディエーター  
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

STAR GLADIATOR PRIVATE PHOTOGRAPHY

# スタグラ プライベート 写真館



オナラもあつ子2体の地獄発見!



オヤシイ~!!



野茂きどりながモ7番♡



またよ ジューン!  
もう、ハヤトったら♡



気分はもうFD-?



手のり文鳥?

## 特集!ジューンをいじめないで!!



えんはキョット  
やりあぎだ、ガエ...



何さあろの!!



# ここだけの話…… スタッフ 開発 裏話

「スターグラディエーター」の  
開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式で  
インタビューに答えていただきました。

- Q1:** あなたが担当した仕事は何ですか?  
**Q2:** 今だから話せる失敗談、開発中のエピソードを教えてください。  
**Q3:** ポリゴンを使って遊びたいゲームジャンルを教えてください。  
**Q4:** プレイヤーの人たちに一言どうぞ。



●AKIMAN

- A1:** キャラクターデザインとモデリングをしました。  
**A2:** おいらのせいでスケジュールがびまわった事。  
**A3:** 手ぬいゲームやロボットゲーム。  
**A4:** ゲームにまたあそびにきてね。



●秋山 幸平

- A1:** ビジュアル関係とグレート系のプログラムと操作プレーだー。  
**A2:** 開発中盤にさしかかった頃、AMショーでエッジを見て驚いたムー。  
**A3:** バトルチックなバーチャンと飛びゲーがやりたいムー。  
**A4:** 僕なんでこんな所にいるんだろ。(同期はずしたムー)



●ISAO & YUKO

- A1:** BGM。  
**A2:** お互いに途中までしか作れなかった曲を交換して最後まで作った。  
**A3:** マリオカート。  
**A4:** BGMのボリュームが大きい媒体でプレーしてみてください。



●かがわ

- A1:** ゲームメインプログラムとモーションプログラムとガモフ&ロム焼。  
**A2:** 開発中、カゴダムのキャラがリング上に多数でいた。ドコとか。  
**A3:** 飛びゲーのんびりフワフワ飛んでいるものもいいなァー。  
**A4:** ガモフを使ってすべての攻撃をガモフってやりましょう。



●グラップラー三匹

- A1:** キャラクターセレクトなどのモデリングと、この本の怪しい表紙。  
**A2:** マウスパッドが雑巾みたいな色になっちゃいました。  
**A3:** ロボットもの。  
**A4:** お便りありがとうございます。



●佐々木 栄一郎

- A1:** 企画2、モーション俳優、パシリ、賭けに負ける役。  
**A2:** 新ビルに引っ越した時、ウォシュレットにおけくれた。  
**A3:** 水着のお姉ちゃんがツイスターで争い、それを様々な視点で観るもの。  
**A4:** 徳永も下ネタがも大満足！やればやるほどおもしろいよ！



●鈴木 守道

- A1:** プレイヤーシステムのプログラムと企画、それと、シューン。  
**A2:** 隠しキャラを勝手に作っていたのだが、お蔵入りになった。(涙)  
**A3:** やっぱり「恋愛もの」だね！「スポーツ&レース」もいいね！  
**A4:** 前転チャメルクラッチ！(AKKAGAK)

【鋭意制作中】



●高橋 泰人(本名 河童)

- A1:** 背景とかキャラとかいっぱい。  
**A2:** 終わったのに終わらない。  
**A3:** ハードでリアルなやつ。  
**A4:** プレイステーション版でまた会いましょう。



●TANUKI 西尾

- A1:** ガモフと言う、宇宙クマザルのモーションを担当しました。  
**A2:** 何の訳い？開発メンバーが、一人消え、二人消え、ギャーッ！  
**A3:** ストライダーの様なジェットコースターアクション。  
**A4:** ガモフでみんな、べしゃんこーい、ガモンバツ！！



●TOMOSHIBI

- A1:** 企画。  
**A2:** 文字では表せません。あっ青漬画になってバリウム飲ました。  
**A3:** 白いTシャツを着た女の子を水鉄砲で撃つガンシューティング。  
**A4:** そんなことを言わずにやり込んで下さい。



●NVOKI FUKUSHIMA

- A1:** ビルシュタインのモーションを担当しました。  
**A2:** 8kgも太ってしまいました。  
**A3:** フライトシュミレーションが好きです。  
**A4:** 腕を痛めて、スタグラの頂点に立つのチャー！



●MICHIO"XTC"SAKURAI

- A1:** ボイス&サウンドデザイン。  
**A2:** 仕事に思いっきり熱中していたら、2日たった。  
**A3:** 世界征服お宝鑑定団映画。  
**A4:** できるだけ大音量でプレーしてね。また一つ発見があるかも。

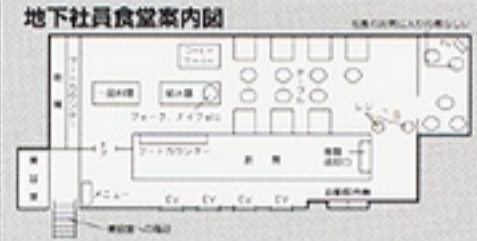
へえーポリゴンかあ



YUKI:今日は、新しく出来たばかりの開発ビルの地下に潜り込んでいます。  
AKI:人間さの悪い！地下にある食堂にきただけじゃないの。  
SAKI:なんか混みそう…。先に席取っておこうか？  
YUKI:だめよ。席取りはご遠慮下さいって連絡きてたでしょ。  
SAKI:エー！それじゃ座れなくなっちゃうよお。  
AKI:うーん…。とにかくメニューを決めちゃおうか。  
YUKI:んー何にしようかな？  
AKI:私はざるそばにしようかな。  
SAKI:ふーん。定食って曜日ごとに違うんだね。じゃあ定食のミートスパゲッティ！  
YUKI:ざるそば？ミートスパゲッティ？種類はそんなに多くないけど、何だかわったメニューが多くない？私はラーメン…やっぱりカレーでいいや。  
AKI:そうね。デザートにゴマ団子なんて普通の社員食堂にはないよね。  
SAKI:早く料理をとりに行こう。おなかすいたよー。

今春完成したばかりの新開発ビル。今回はその地下社員食堂をちょっと探検してみました。  
**新開発ビル探検記**

AKI:はいはい。  
YUKI:へー。セルフサービスになっているんだ。  
SAKI:私はどこに取りに行ったらいいの。何をどこで出しているのかわからないな…。  
AKI:ミートスパゲッティは…。今日の定食だから正面かな。  
YUKI:AKIと私は同じところだね。真ん中に一品ものもあるみたい。  
SAKI:ほんとだ。サラダも食べようかな。  
YUKI:精進はどうするの？  
AKI:食器で食べたものがわかるようになってから、食後、食器をレジに持っていくだけでいいみたい。  
SAKI:おーやっぱり座れそうにないよ。  
AKI:あってもみて。どんどん席が空いていくわ。さっさと座ったばかりの人も出ていっちゃう。



SAKI:食べたらみんなすぐに食堂を出ていっちゃうのね。ふしぎ。  
YUKI:忙しい人だからね。禁煙だからかもしれないけど…。  
AKI:さあ、いただきますよ。  
SAKI:おいしい！  
YUKI:そう？私の作った料理の方がおいしいんじゃない？  
AKI&SAKI:……………

SAKI:あつあれに見えるはカプコンの社長様じゃない？  
YUKI:空々しい。そんな無理に話題を変えなくてもいいでしょ。  
AKI:ちがう、ちがう。本当に社長よ！  
SAKI:社長も社員食堂にくることあるんだ…。  
YUKI:そりゃあるでしょ。ご自分の会社だもん。  
AKI:でも席だとよく利用されてるらしいよ。  
AKI&SAKI:ふーん。  
SAKI:向こうにいったよ。向こうにも席があるの？  
AKI:うん。向こうにはTVもあったはず。社長のお気に入りの席があるみたい。  
YUKI:へー。さあ、そろそろいこうか。精進しなきゃね。  
AKI:精進後は食器を返却口まで持っていくようになってるの。  
SAKI:結構合理的だね。それにしても食堂のことやけに詳しいねAKI。  
AKI:そう？でも開発ビルは出来たばかりだから、知らないことがまだまだあるよ。  
YUKI:だろうね。向こうに美容室みたいなものもあるし、もっと探検してみなくちゃね。  
SAKI:探検？探検？  
AKI:また今度ね。  
SAKI:ふー。  
YUKI:というわけで、いつかまた開発ビルを探検して、皆さまにご報告いたしますので、お楽しみに～。  
SAKI:だれとしゃべってんのYUKI？  
AKI:おたよりおまちしてま～す。宛て先は裏表紙を見てくださいね。  
SAKI:AKIまで…。ねー、ねーしたら～。

ATOMIC  
HOT!

HOAX ADVERTISEMENT

BUY **NEUTRON** AND...

**WIN** MOST VALUABLE PRIZES  
IN THIS WHOLE **DIMENSION!**

IT'S A BIRD!  
IT'S A PLANE!  
IT'S A ... **SATURN'S**  
FLYING SAUCER!



**GRAND PRIZE**

ONE EVERY MONTH GETS ACTUAL WORKING

**SATURN'S**

**FLYING SAUCER!**

AND IT FLIES EVEN **FASTER THAN LIGHT**  
WHEN IT'S FUELED WITH GENUINE

**SATURN'S**  
**NEUTRON**  
TOOTH PASTE!



TYPE XXX-996 **SATURN'S** LIMITED  
BODY COLLOR : SPACY SILVER

**FIRST PRIZE**

ONE HUNDRED EVERY MONTH CAN RECEIVE  
COMPLETE ORIGINAL..



**ACTION FIGURES!**

AND THEY PROVIDE REALISTIC  
SLASHING ACTION  
WHEN THEY ARE FUELED WITH  
GENUINE.. **NEUTRON!**

TO ENTRY, SEE INSTRUCTION  
INSIDE PACKAGE.



THIS SWEEPSTAKE EXPIRES SEPT. 32, '48

TRY THE  
**NEUTRON**  
POWER!!



**SATURN'S**  
**NEUTRON**  
TOOTH PASTE™



**CAPCOM**

\*この広告がフィクションです。

株式会社 **カプコン** シークレットファイル係

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151