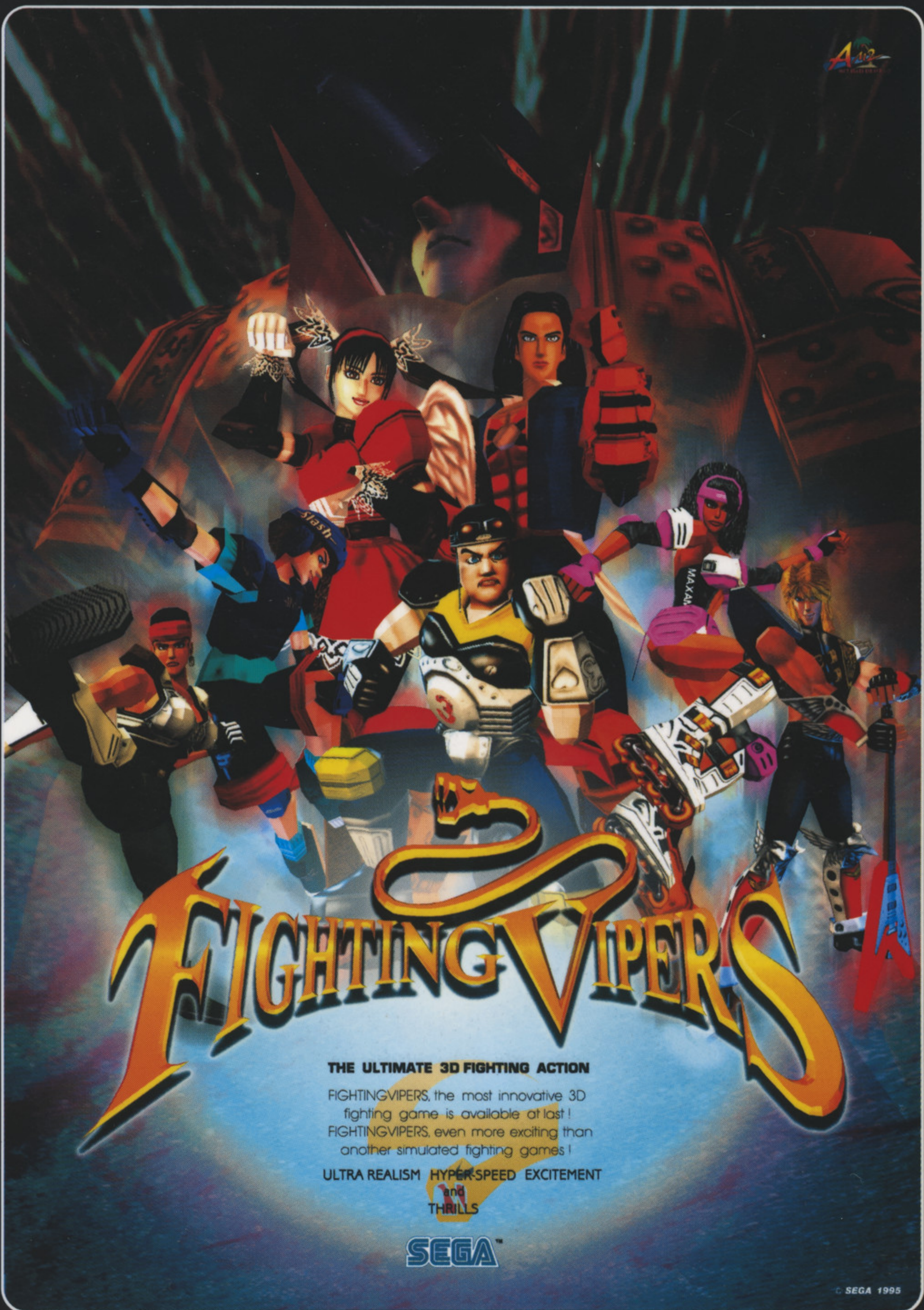


SEGAAGES 2500



FIGHTINGVIPERS™

SEGAAGES 2500
Series Vol. 19

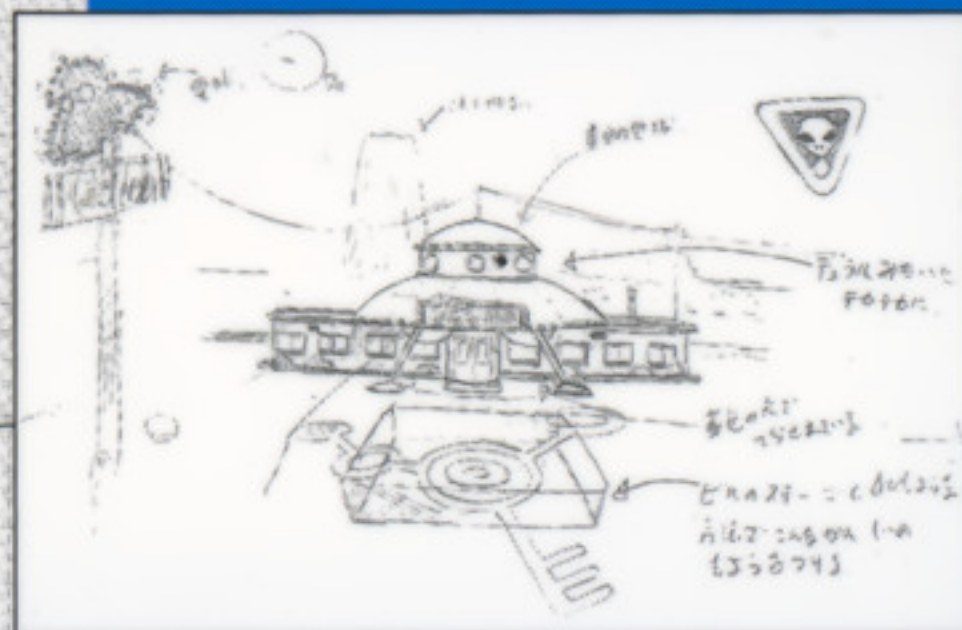
ファイティングバイパーズ

- アーケード
- 1995年
- 対戦格闘
- MODEL2基板



設定段階のキャラクターは完成版とはかなり違い、B級であか抜けない雰囲気漂う。

各ステージのイメージは、当初からかなり固まっていたようだ。



FIGHTING VIPERS™

ファイティングバイパーズ

- アーケード
- 1995年
- 対戦格闘
- MODEL2基板

四方を壁に囲われての死闘

「バーチャファイター2 (VF2)」に続く、AM2研制作の3D対戦格闘。「VF2」とは反対に、拳と拳がぶつかり合う格闘の攻撃的な部分を全面に押し出したつくりで、技なども個性的なものが多い。アーマーを着た2人のプレイヤーは、四方を壁に囲まれたリングの中で戦う。アーマーは攻撃され続けるとやがて壊れ、ダメージが大きくなる。特定の技で吹っ飛ばされれば、壁にぶつかりダメージを被る。ともに攻撃重視の方向性がうかがえる仕様だ。アーマーが壊れる瞬間の派手なリプレイは、鈴木裕プロデューサーの案によるものだとか。ゲームが流行るにつれ、キャッチーなキャラクターに人気があつまり、コスプレムーブメントの火付け役にもなった。



ボツになったキャラクターにはかなり変な姿の者もいる。

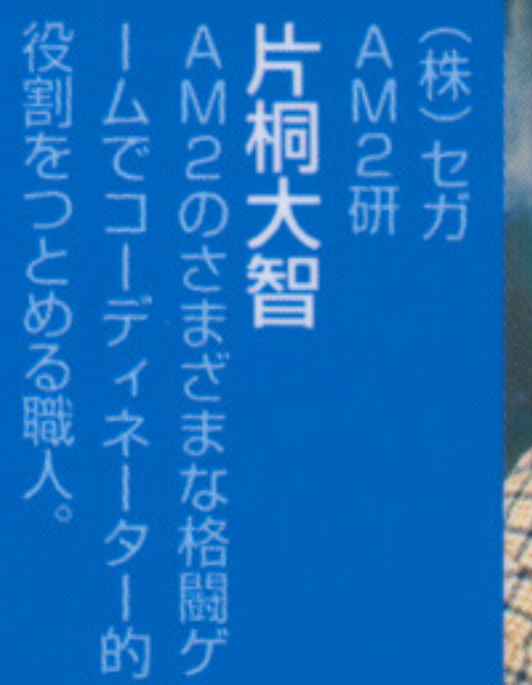
CREATOR'S NOTE B級路線を目指した結果が意外な成功に

片岡 ■ 当時僕がアメリカにいたとき、鈴木裕さんの国際電話1本で作ることが決まりました。その翌朝通勤のときに見かけた「VIPER」という看板でタイトルも決まって(笑)。「VF2」は王道の格闘だから、こちらはB級路線をねらったんです。その頃から鎧やリングアウトなしのルールは決まっていた。キャラクターも不良やアウトローが基本だったんで、逆に王道っぽいトキオは最後まで決まりませんでしたね。

片桐 ■ 私は技のコマンド作りやらプログラム書きやら、とにかく何でもやりましたね。あの前後は2~3年休みがなかったぐらい(笑)。主要スタッフはみんな「VF2」にかかっているから、集まったのは格闘をやったことがない人ばかり。モーションも全て手付けだったんですが、必死でモーション付けした技が、動いてみたら使い物にならずに悲しかった覚えがあります(笑)。



(株)セガ
AM2研
片岡洋
本作とサターン版でディレクターをつとめる。現在はプロデューサー職に。



(株)セガ
AM2研
片桐大智
AM2のさまざまな格闘ゲームでコーディネーター的役割をつとめる職人。

