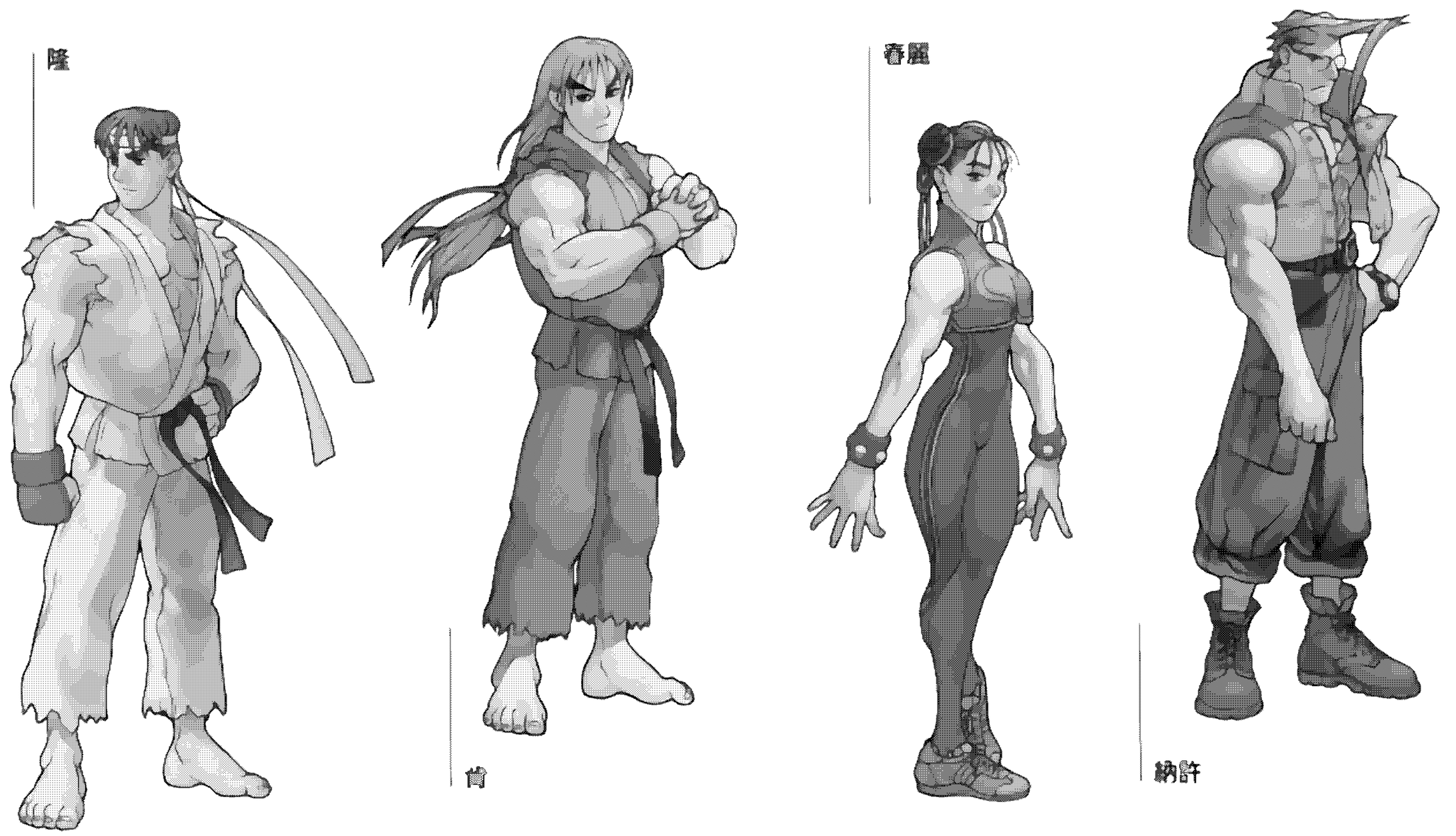
快打旋風ZERO

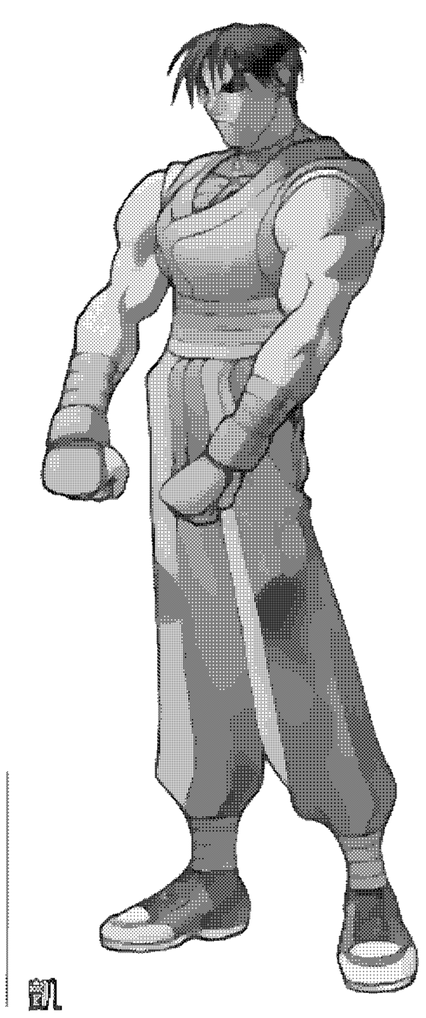
16位元的旋風人之／CP系統Ⅱ→[PS][SS]

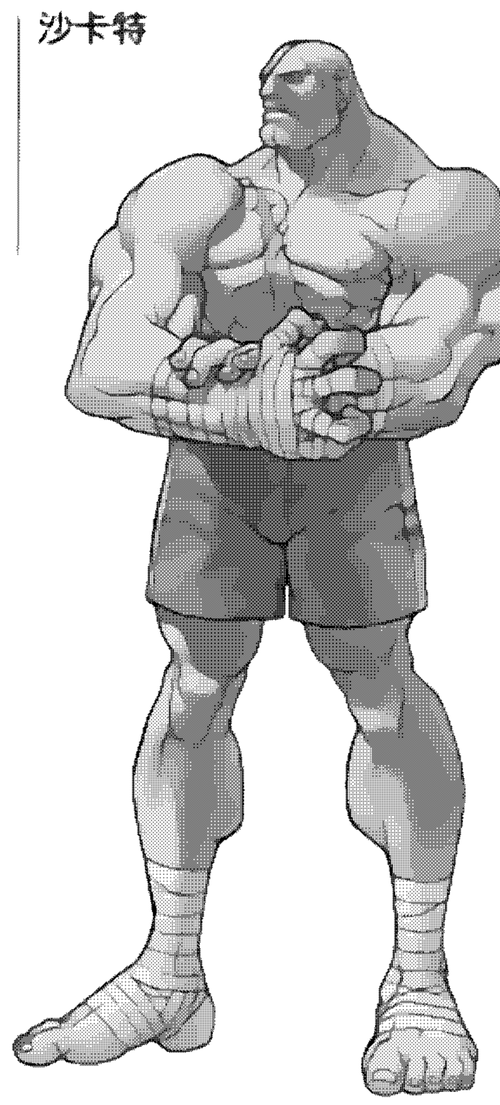
補完卷末有「快打旋風」和「快打旋風Ⅱ」之間遺漏的兩部遊戏的決勝的完全版本。

新加入了「空中投擲」、「ZERO連擊技」、「ZERO反擊」等新要素的同時，還讓「快打旋風」和「街霸快打」等舊作的角色登場參戰。

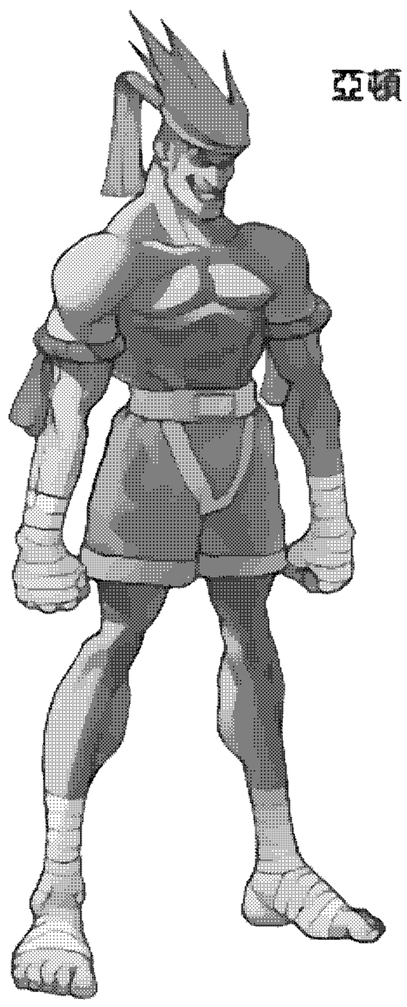


維加


凱


沙卡特

索多姆


亞頓

巴迪

貝卡

豪鬼

強

過去主設繪師，本來其實也要用於同時發售的宣傳手冊上。把握點放在年輕的隆和肯，畫風也用上了盡管從零開始的個的風格。主設繪師家設是在這段時期開發換人的。這同時也是開始考慮增加延伸作品和世代交替的時期。也因此做成了具之前風格迥異的新作品。「快打ZERO」企劃的起因是來自ベンガス所畫的「初代快打旋風」的插畫（P177）。也因此就順水推舟地讓ベンガス一個人負責「快打ZERO」的開場和破關動畫的原畫了。是個驚人的工作量呢。（SHOEI）

快打旋風ZERO2

1996年開始發售[AC／CP系統Ⅱ] ⇒ [PS][SS][SFC]

在「快打旋風ZERO」的基礎上加入了新系統「原創連續技」和「櫻」等五位新角色而成的作品。同時還追加了能選擇「Ⅱ」系列服裝的奇圖和「真・春丸」等隱藏要素。

隆

肯

納許

春麗

彈

凱

這張插畫的構圖是以原本用於GAMEST VIDEO，沙卡特與貝卡相對峙的那張插圖轉化而成，同時也順手加入了新的女主角櫻。這時的角色插圖也是由複數人員負責，可以說是成功融入了所血的時期，也是製作環境開始轉向數位化的時期，所以這也是用鉛筆在紙上畫出來的最後一張作品了。（SHOEI）

快打旋風ZERO3 隆

1998年開始發售(AC／CP系統II) ⇒ (PS)(SS)

加入了「春麗」、「卡爾」等六位新角色，此外還導入了讓玩家可以直接三段戰鬥風格的新系統「ISM」。相當於讓實質的角色數量變成三倍，滿足了從初學者到上級者等廣大的玩家們的需求。

快打旋風ZERO3↑

2001年開始發售[AC／NAOMI] ⇒ [GBA]

系統基板改用了與Dream Cast有互換性的「NAOMI」基板，同時可以與「快打旋風ZERO3 最強決鬥場」連動。還追加了凱恩等四位角色，等於網羅了「II」系列所有的角色。

快打旋風ZERO3↑↑

2006年1月19日 [PSP]

是包含了大型電玩版和家用版在內、ZERO系列的最大成作品。加入了過往作品登場過所有的角色，還有來自「CAPCOM FIGHTING Jam」的英格瑪特別版。

隆

櫻

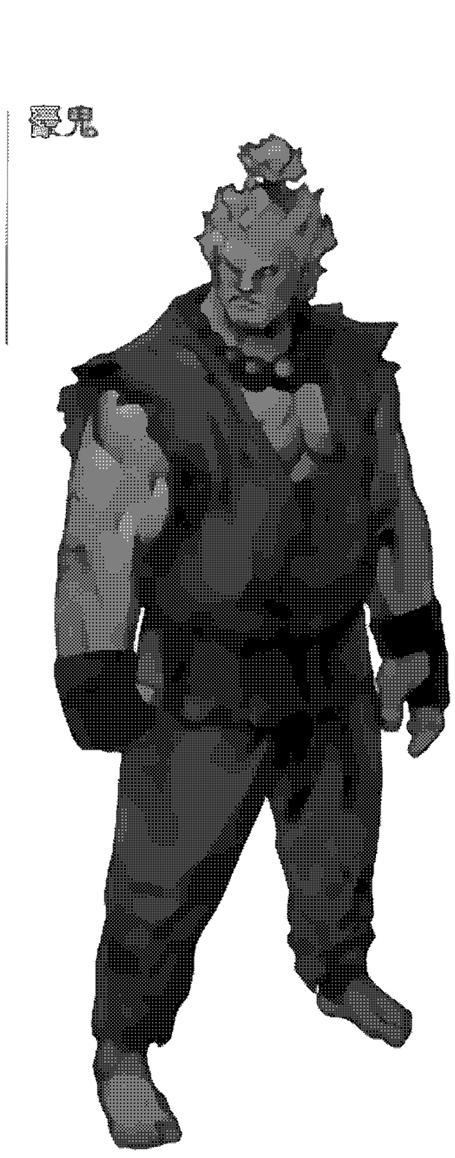
肯

春麗

從這個作品開始，所有的插畫都改成數位繪作。使用了調整主線登場畫面背景角色的色彩和亮度、使背景的感覺更加立體化等各種數位作畫的手法。

當時因為必須採用「把原畫先印出來、然後拍照製成正片」這種非常繁瑣的過程製作，這過到在螢幕上看到的顏色與印刷出來的成品的顏色不一致等問題，非常傷腦筋。（SHOEI）

納許
羅絲
亞歷
凱
巴迪
索多姆
羅連特
桑吉爾夫
彈
塔爾錫


豪鬼

元

貝卡

沙卡特

巴洛克

E本田

布蘭卡

倩咪

惡迪

卡琳

彩虹美華

STREET FIGHTER

CARTOONIZE TALK

漫画対談

中平正彦先生が漫画「ゲイル師匠」、[illegible]漫画家の[illegible]、大橋[illegible]の[illegible]の中で[illegible]時代、[illegible]を[illegible]、一[illegible]の[illegible]。

[illegible]

NAKAHIRA MASAHIKO

中平正彦　Twitter @ronga

[illegible]

OOBA AKIRA

大場アキラ

[illegible]

MUSCLE KITAURA

マッスル北浦

[illegible]

CARCOM編集部内対談形式

[illegible]

マッスル北浦（以下北浦）：中平先生[illegible]

[illegible]

大場：[illegible]

[illegible]

大場：[illegible]

[illegible]

北浦

NAKAHIRA MASAHIKO × OOBA AKIRA × MUSCLE KITAURA

中平正彦×大場アキラ×マッスル北浦

說到底就想到他是主角，大家對他都很熟悉……每個讀者心裡都有各自對他的形象。（中平）

中平：[illegible]

大場：[illegible]

中平：[illegible]

大場：[illegible]

中平：[illegible]

大場：[illegible]

發現故事裡的各角色，
其以及是因為結果一切所以產生改變，
不如說哪是可以改變的部分。（大場）

「改變的部分」

大場　這是一個很大的問題。這個問題，這個問題，這個問題，

當時我被他們叫去參加遊戲展，
然後就看到在螢幕上動的卡琳（笑）。
（中平）

保在最後寫著文書之所而來機會的那一刻，

我認為在那之前都可以稱為是「休刊版 2.0」，

在那之後就是「休刊Ⅲ」了。（大學）

[illegible]

[illegible]

[illegible]

NAKAHIRA MASAHIKO×OOBA AKIRA ×MUSCLE KITAURA

中平正彦×大場アキラ×マッスル北浦

[illegible]

[illegible]

[illegible]

快打旋風EX

1996年12月開始營運(AC/ZN-1)

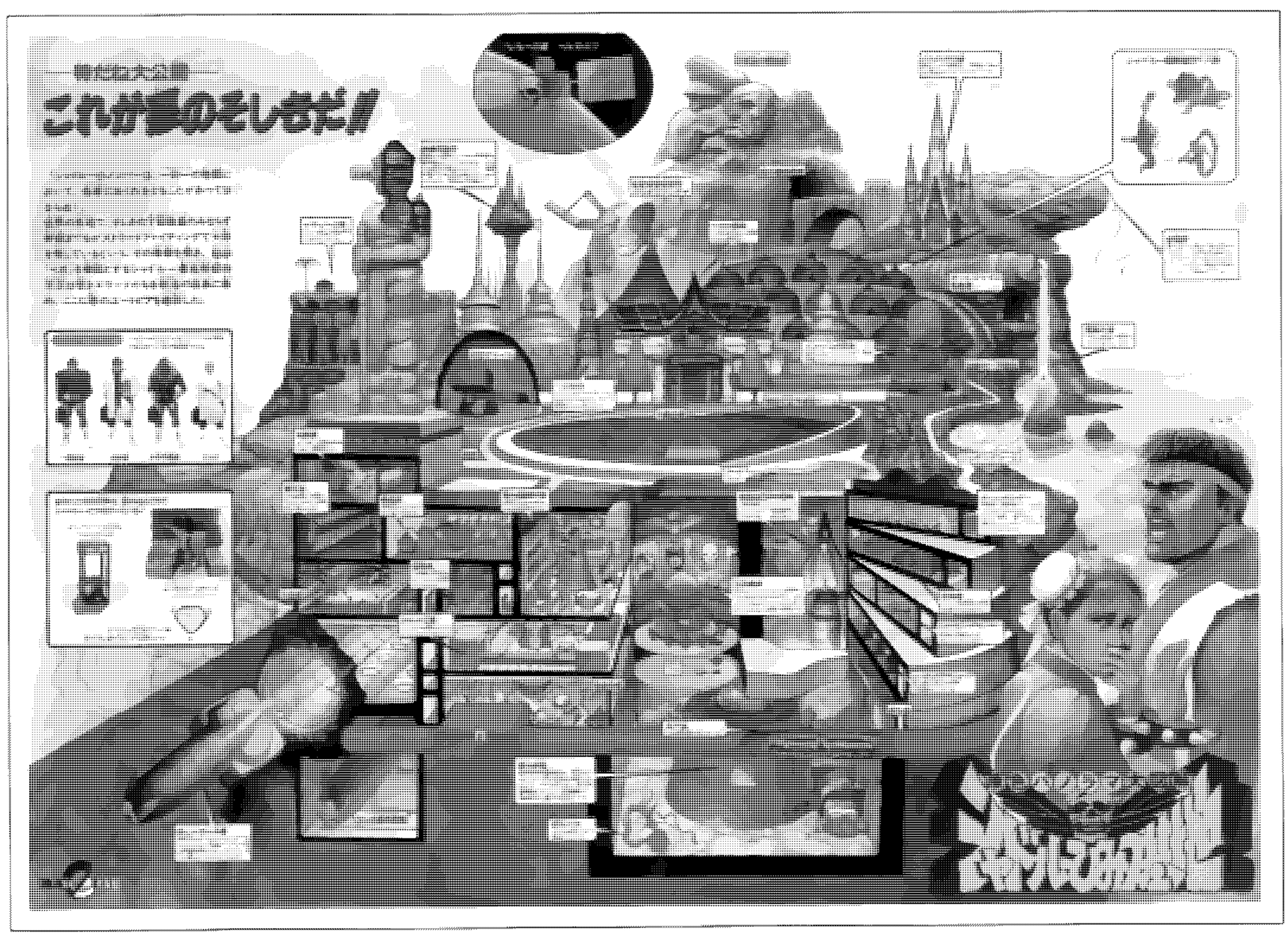
「快打旋風」系列第一次使用了3D模組的作品。保留了「快打旋風」系列傳統的2D操作感，成為本質上利用了3D模組的2D的格鬥遊戲。之後的「快打旋風IV」等作品也繼承了這種風格。

雖然這不是由CAPCOM開發的「快打旋風」，但是因為西谷先生也參與了製作，所以對我們而言也是跟之前的系列一樣的正統作品。雖然角色是採用3D模組製作，但是角色運動會表現得像是使用2D畫像，因此得託了曾參與「快打VS○○」系列、「魔域幽靈」系列等許多對戰格鬥遊戲的ベンガス來說大師。（SHOEI）

快打旋風EX Plus

1997年3月開始發售[AC／ZN-1]

在「EX」上市3個月後推出的平衡調整版。除了將本來是CPU專用角色的貝卡和德見改成可玩角色、又加入了「紅拳及隱藏的隱」等四位新角色。在系統方面也做了一些微調。



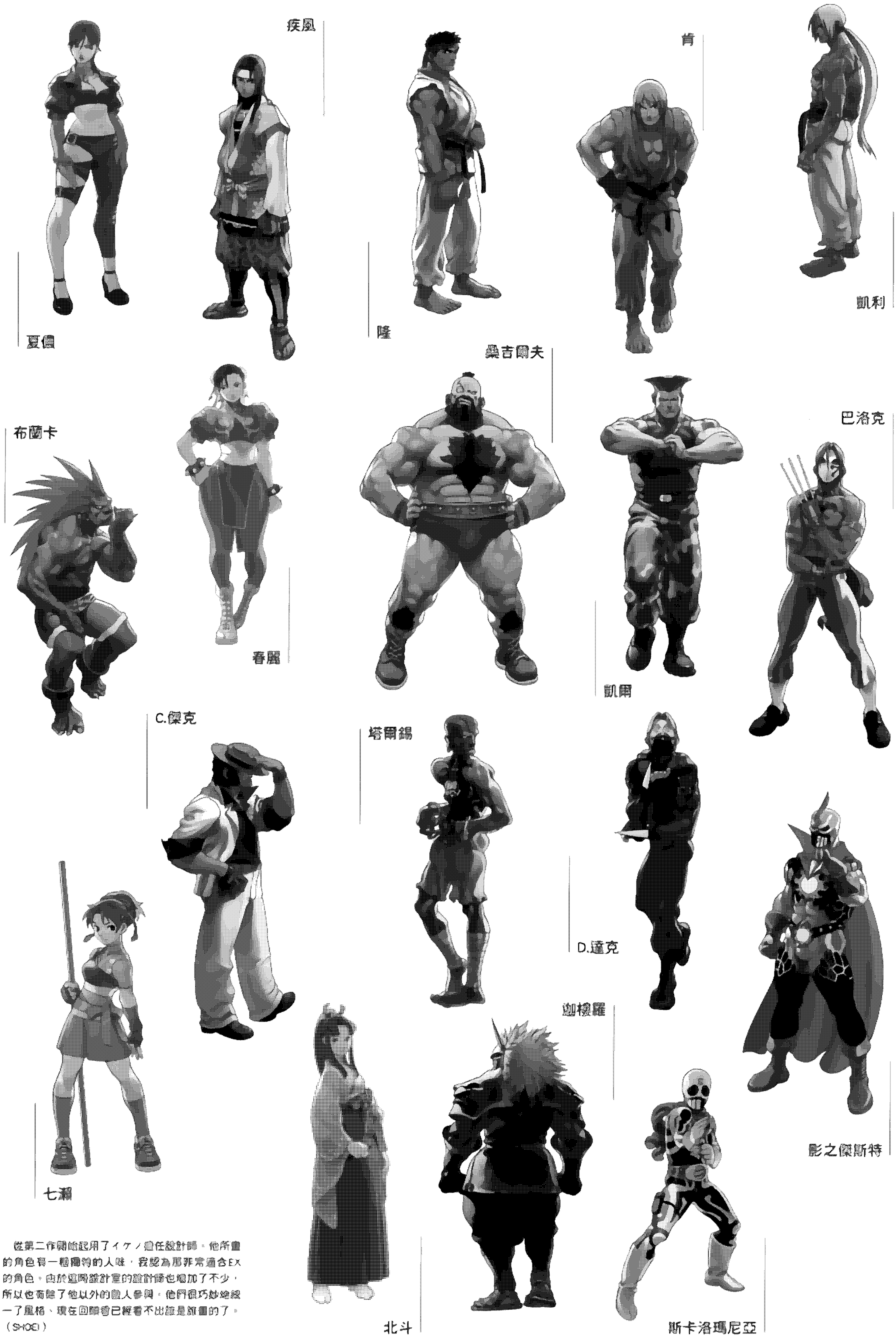
會讓人想起昭和時代漫畫的插畫（上），看起為是設計出自あきまん先生之手。以「快打旋風II」貝卡的圖卡為基礎的「夏都圖檢查器槍（右），這張畫，現在「夏都圖研究所」的圖紙仍可看到由當時的設計室室長SHOE!先生設計的模版的影子。（國崎）

快打旋風EX Plus α

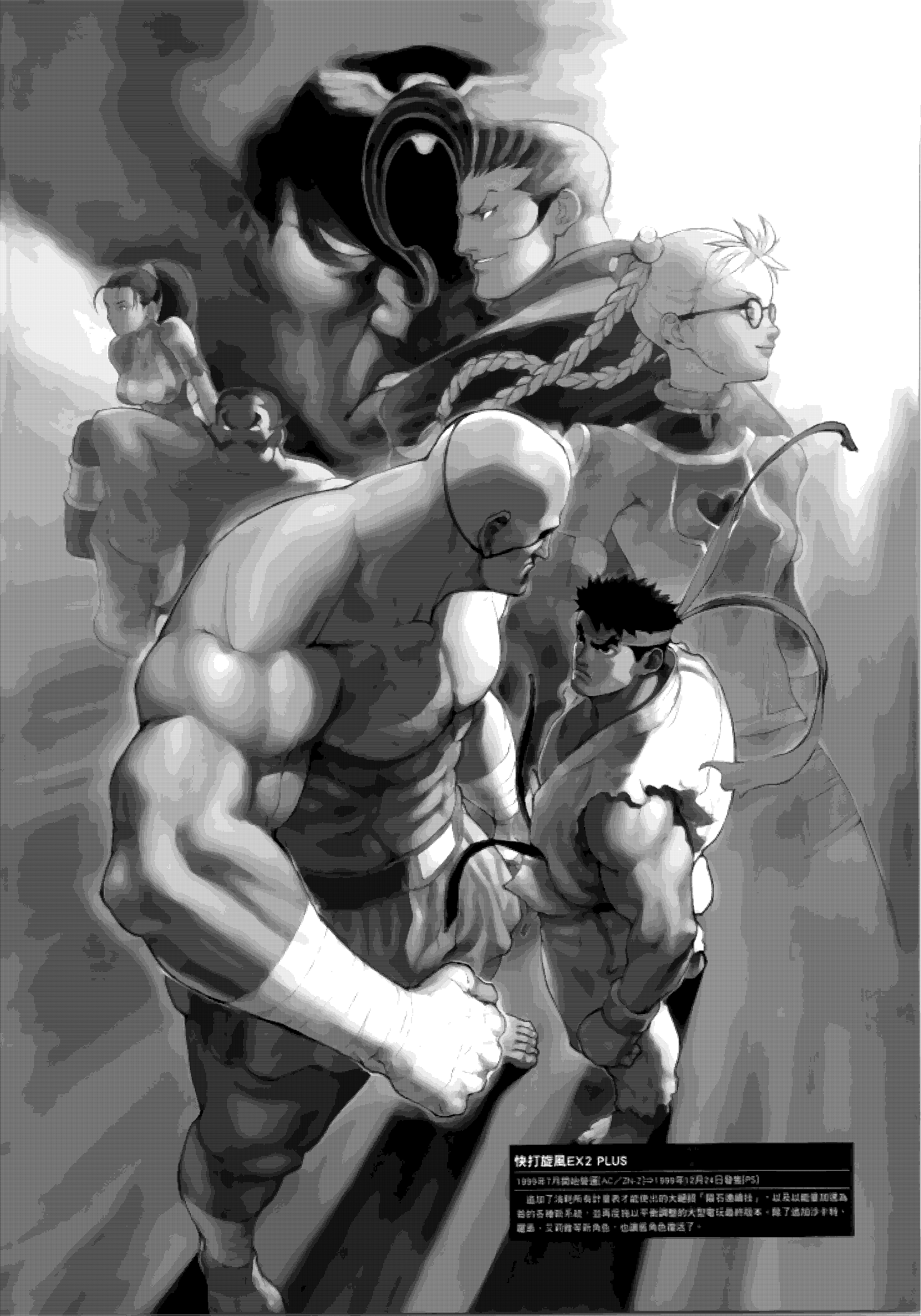
1997年7月17日發售(PS)

「EX Plus」的移植版。加入了櫻、春麗這兩位新角色作為追加要素，同時也強化了過場動畫等故事方面的演出。操作各角色完成發出連續指令任務的「專家模式」也是其特色。

快打旋風EX2



從第二作開始起用了イケノ擔任設計師。他所畫的角色有一種獨特的人味，我認為那非常適合EX的角色。由於這回設計室的設計師也增加了不少，所以也有能了他以外的個人參與。他們很巧妙地設一了風格，現在回顧看已經看不出誰是誰畫的了。（SHOEI）



快打旋風EX2 PLUS

1999年1月28日発売(PS)/2ヶ月後(PS)1999年12月24日発売(PS)

　由CAPCOM公式的最新格鬥遊戲的大型改版『超級街霸』，一出現就受到玩家的歡迎。這款遊戲以平衡性的大型改版聞名，最下面的數字代表，最強，主角的等級角色，也加入隱藏角色了。

沃卡諾・羅素

沙卡特

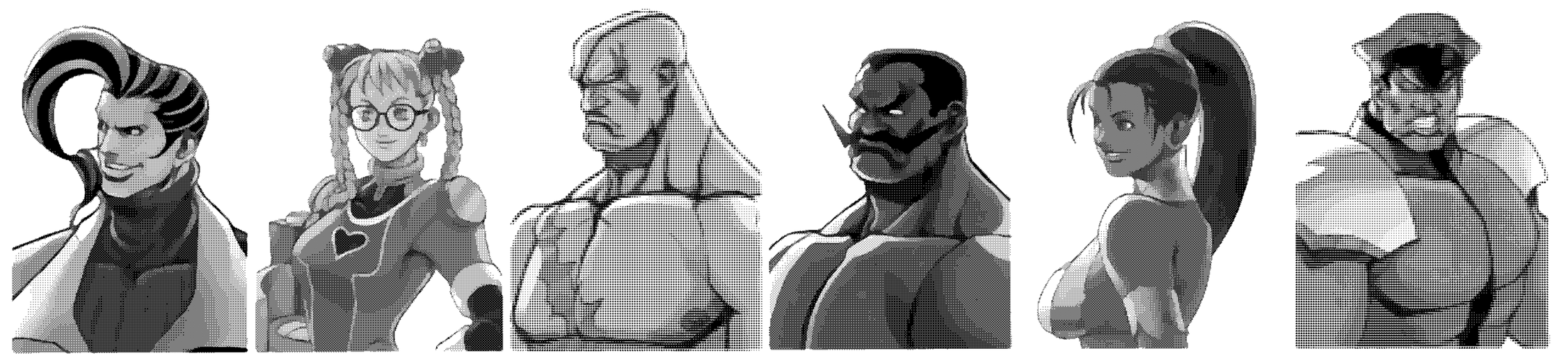
艾莉雅

達薩・麥斯塔

貝卡

普魯姆・普爾納

▶ STREET FIGHTER EX2 PLUS 追加・復活角色 角色原畫画面



這次的插圖是畫在「EX2」時由イケノ担當的新人負責。（SHOEI）

快打旋風EX3

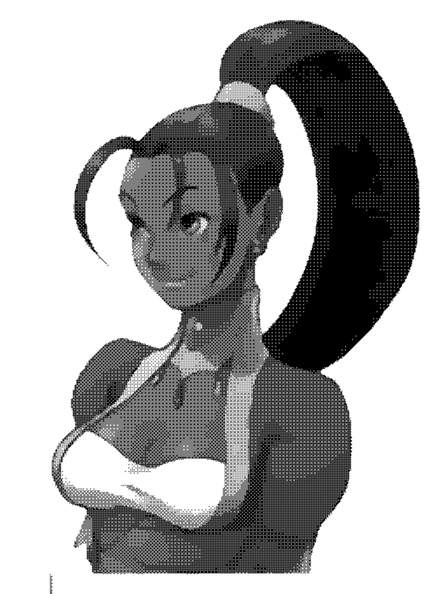
2000年3月4日發售[PS2]

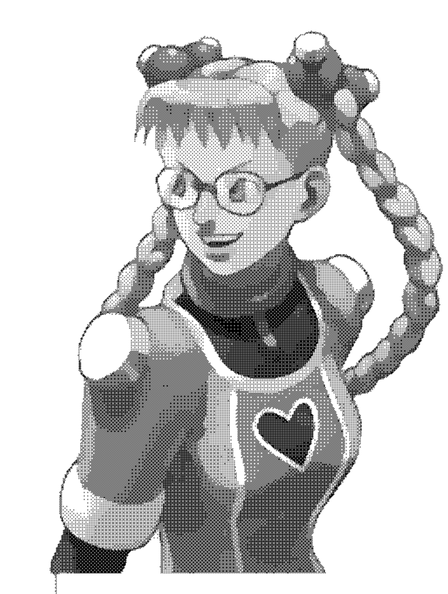
和PS2主機同時發售的系列最終作。將畫面導入了能在對戰中更換角色的雙人戰鬥系統，並加入了隨學習並使用其他角色招式的新角色「艾斯」。

本作是EX系列的最終作，參與的設計師也是系列最多。因此通過團隊間的磨合終於一了百終。（SHOEI）

艾斯

達爾

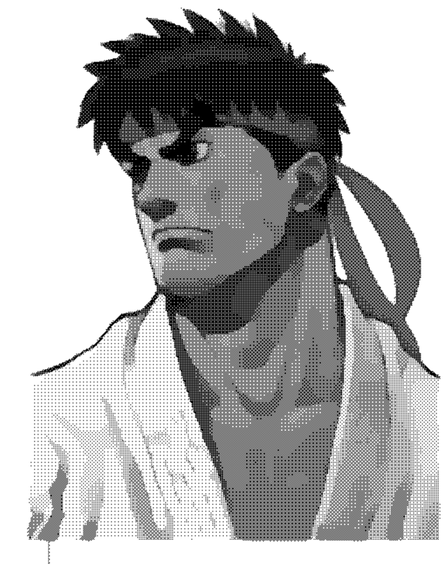

普魯姆


艾莉雅

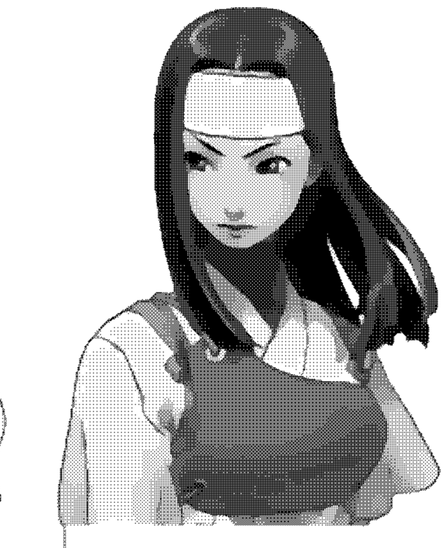
羅梁

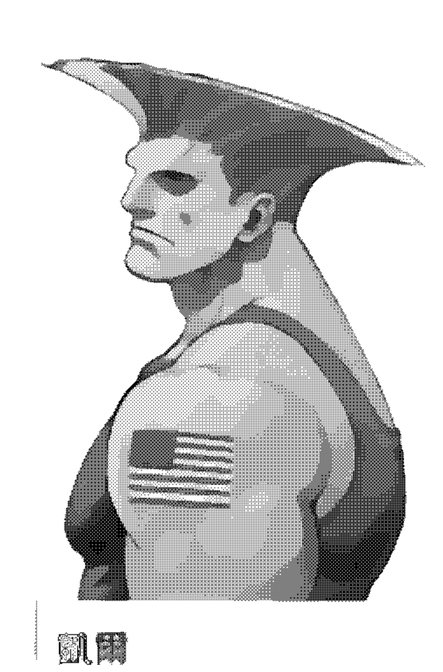
斯卡洛瑪尼亞

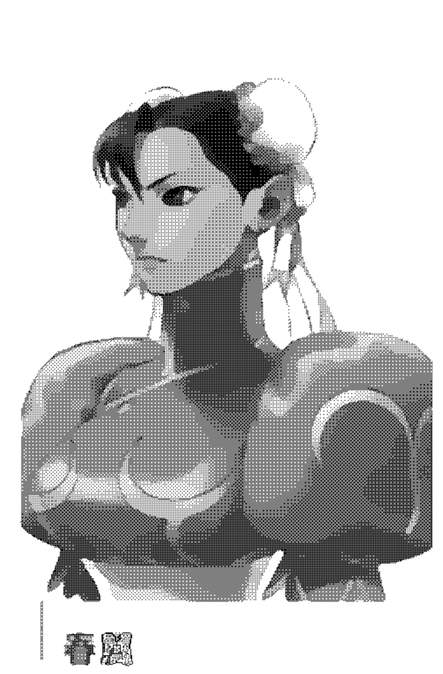
巴洛克

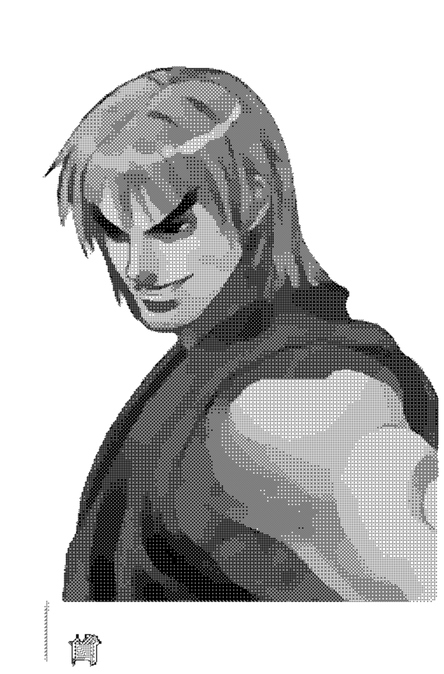

隆

櫻

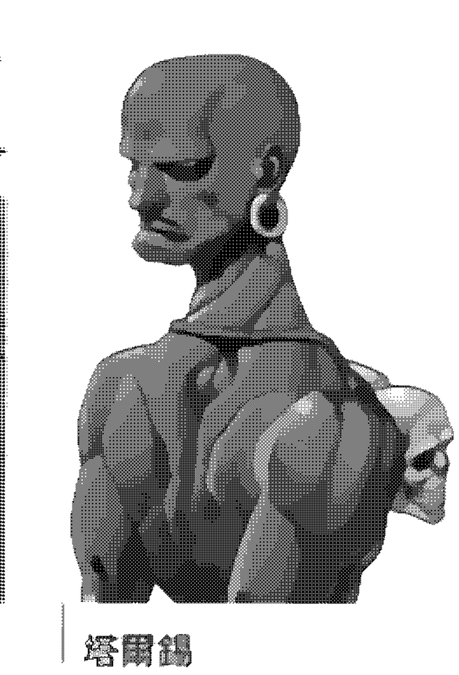

北斗

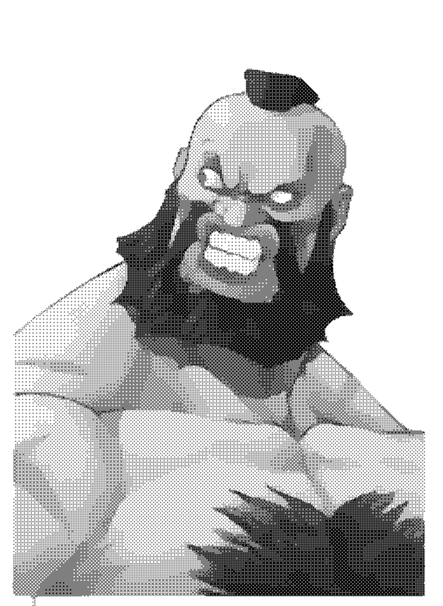

凱爾


春麗


曾

布爾卡


塔爾錫


桑吉爾夫

D.達克

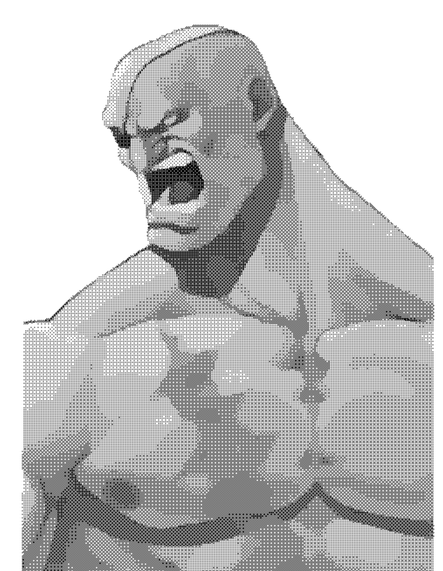
夏儂

七瀨

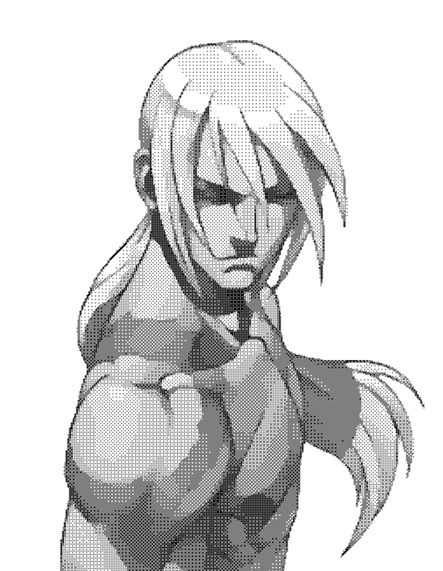
C.傑克

影之傑斯特

貝卡


沙卡特

迦樓羅


凱利

STREET FIGHTER

DIRECTOR TALK

歴代開発者たち

[illegible]

FUNAMIZU NORITAKA

[illegible]

ITSUNO HIDEAKI

[illegible]

MURATA HARUO

[illegible]

[illegible]

FUNAMIZU NORITAKA × ITSUNO HIDEAKI × MURATA HARUO

船水紀孝×伊津野英昭×村田治生

早上四點前到公司吼

「你們這些傢伙有在認真工作嗎!!」，結果大家的確還在工作（笑）。（村田）

[illegible]

[illegible]

其實也有著「在各種地方進行改變吧」，一種不能動搖的氛圍。

但我們對此做出的回應是「そうかもしれないね」（鼎木）

鼎木：[illegible]

[illegible]

鼎木：[illegible]

[illegible]

鼎木：[illegible]

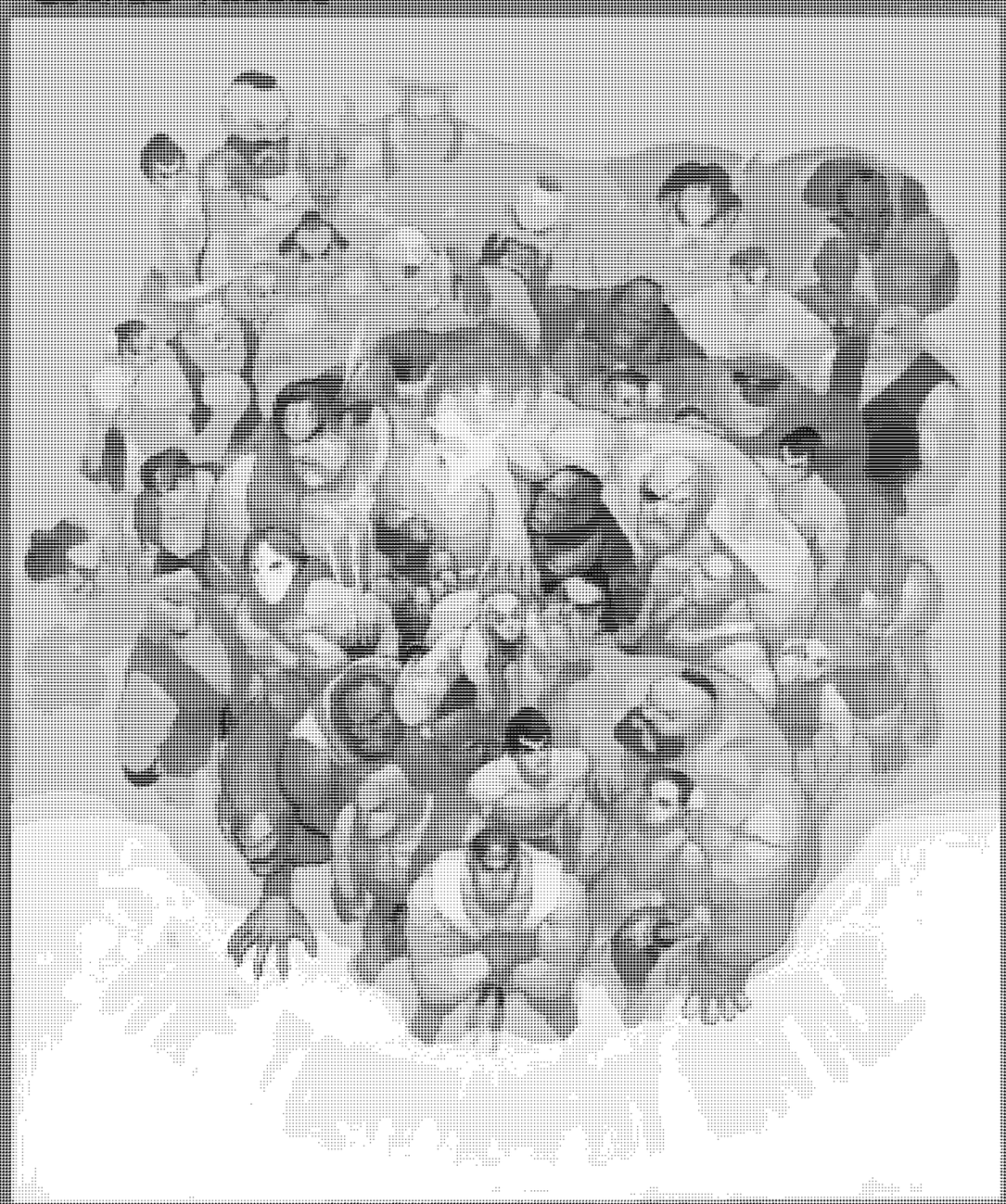
[illegible]

鼎木：[illegible]

[illegible]

鼎木：[illegible]

[illegible]



（P.172-173）[illegible]

FUNAMIZU NORITAKA × ITSUNO HIDEAKI × MURATA HARUO

船水紀孝×伊津野英昭×村田治生

所以我想可不可以透過系統，巧妙地讓不是超級高手的玩家也能接受到那麼開心。

（村田）

這次問你可不可以利用剩下來的部位

上阪這個角色（笑）。（印象深）

FUNAMIZU NORITAKA × ITSUNO HIDEAKI × MURATA HARUO

船水紀孝×伊津野英昭×村田治生

伊津野：[illegible]

村田：[illegible]

伊津野：[illegible]

村田：[illegible]

伊津野：[illegible]

村田：[illegible]

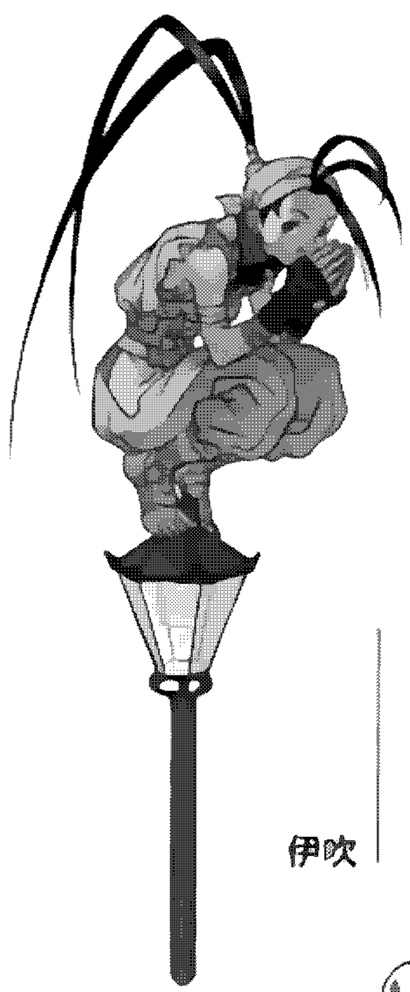
能不時地與擁有新的才能的人相遇，
我真的覺得很棒。（眞水）

CAPCOM
SUPER STREET FIGHTER II

快打旋風III -NEW GENERATION-

1997年2月4日開始營運[AC／CP系統III]

以「快打旋風II」大約六年後的時代為舞台、有大量新世代格鬥家登場的續作。特徵是能果斷對手攻擊的「奧招」系統，以及其專案的蓄攻防守的用鬥氣技招式發動。可玩角色也大幅翻新，從舊作繼續登場的角色只剩下隆和肯。



伊吹

西恩

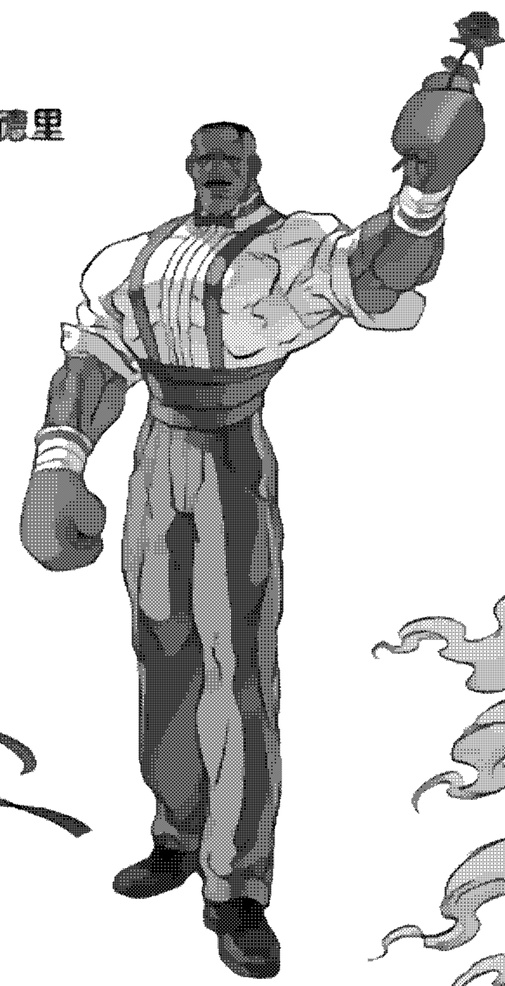
歐羅

艾蒂娜

尼可羅

艾雷克斯

雲



道德里

隱

隆

基爾

肯

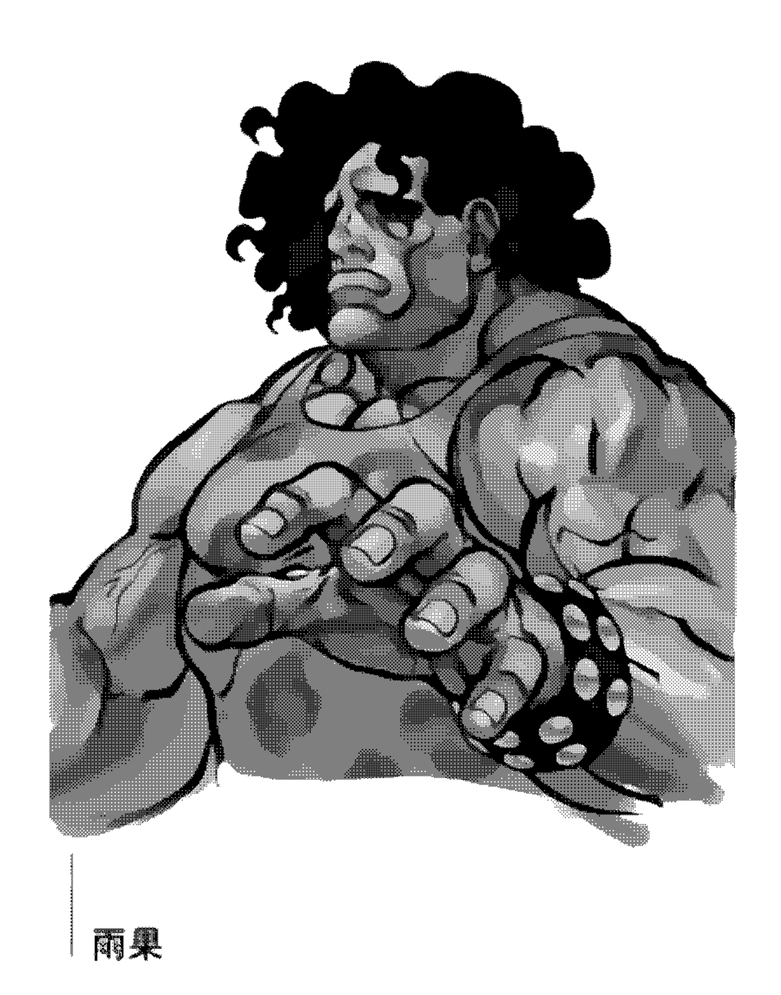
這是「隱 VS. 艾雷克斯」插畫是用於家用版的「快打旋風III Double Impact」的封面。當時原作也有在畫大型電玩版的主視覺插畫，但最後沒有完成。也因此在歷代「快打旋風」系列中，「快打III」是極為罕見，在一整個系列中都沒有角色混合插畫的作品，真是遺憾。

遊戲中用於角色選擇畫面的插畫是出自あきまん先生的手筆，角色各別插畫和勝敗畫面圖像則是キヌ小姐負責。（SHOEI）

快打旋風III 2nd Impact -GIANT ATTACK-

（1993年9月10日開始發售，ACゲーム系統）

在「快打II」的基礎上追加了角色、武器、敵人等三位角色，並將本來相當於相同的機械設計分開成新角色，還增入了可以通過連招組合出的「EX必殺技」等新系統。

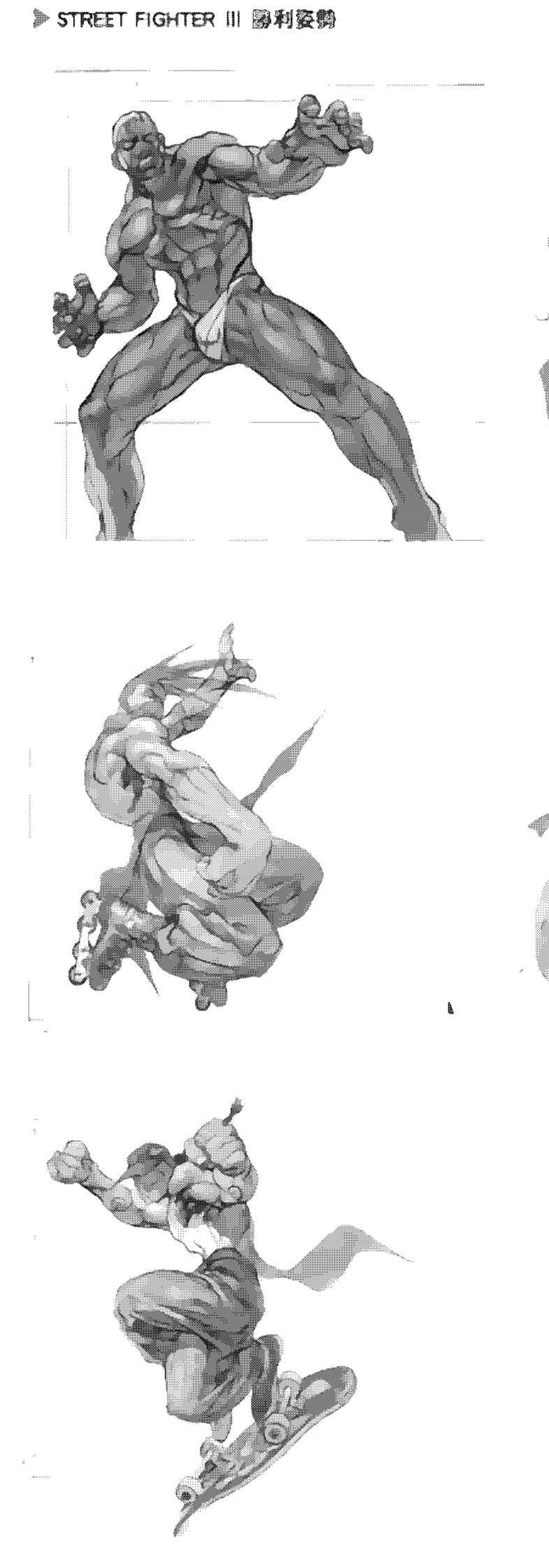


雨果

豪鬼

尤利安

▶ STREET FIGHTER III 勇利姿勢



自從「快打Ⅲ」開始主設登場畫的製作規模變大，因此也跟所有一般沒參與作角色設合插畫，而是用上了雨果和艾倫克斯的組合配上「快打Ⅱ」的「一對一單挑」概念來製作。追加角色雨果和尤利安的角色選擇畫面插畫和勝敗畫面插畫都是キヌ小姐的作品。（SHOE）

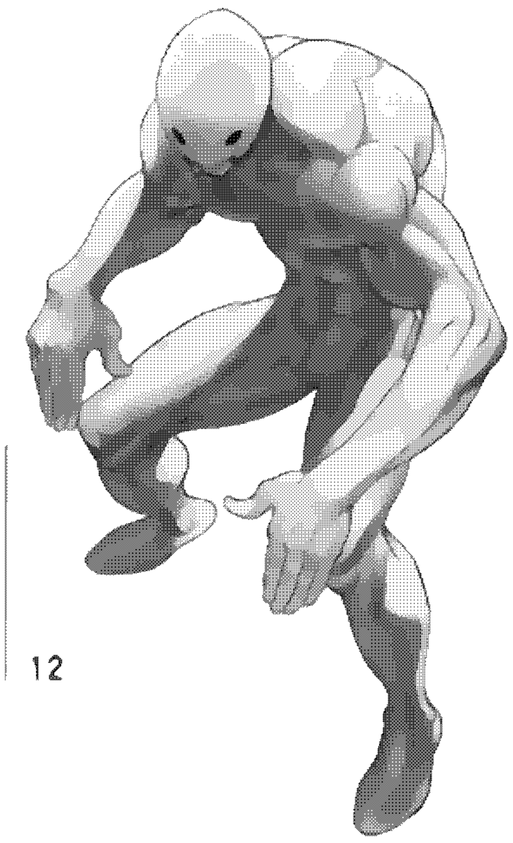
快打旋風III 3rd Strike -Fight for the Future-

春麗

真琴

Q

雷米

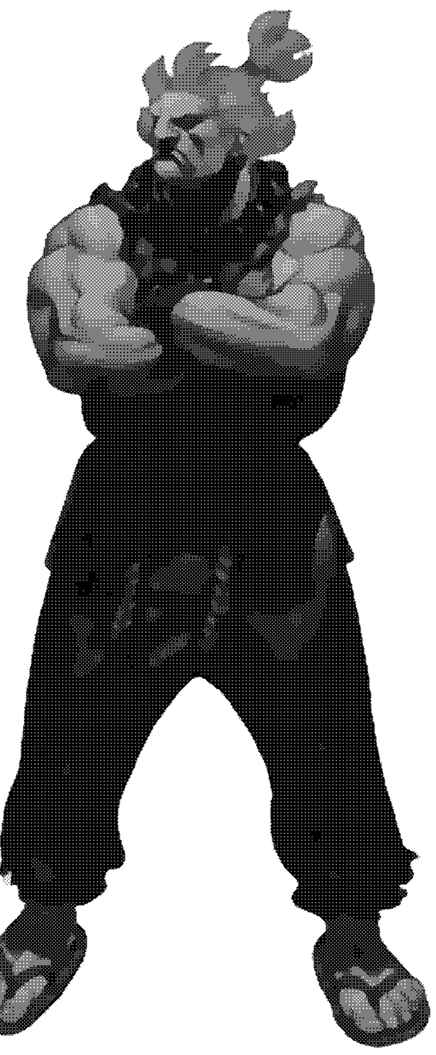


12

隆

艾雷克斯

肯

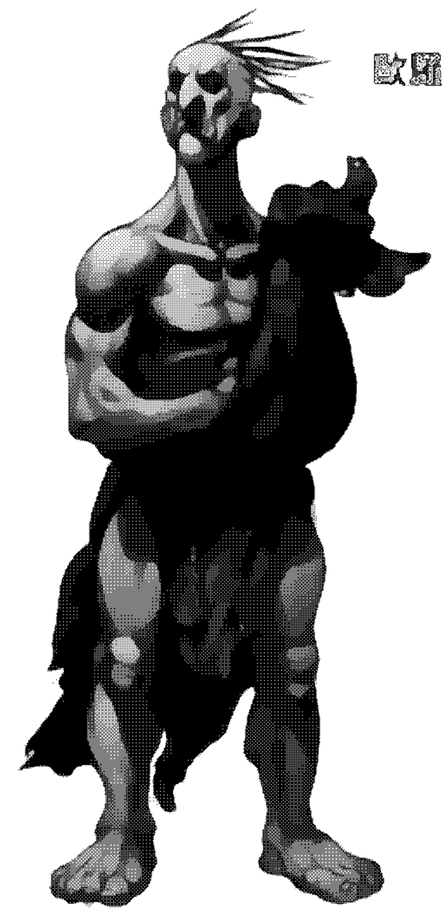


豪鬼

配合「快打Ⅲ」的更新，角色設定和演繹的導演都交給イケノ。這是本作首度的全角色設定導演，也是イケノ的代表作。同時也成為開始打造「快打Ⅳ」的契機。我認為有充分地表現出風格本來就屬為強烈的快打旋風的凝聚感。（SHOEI）

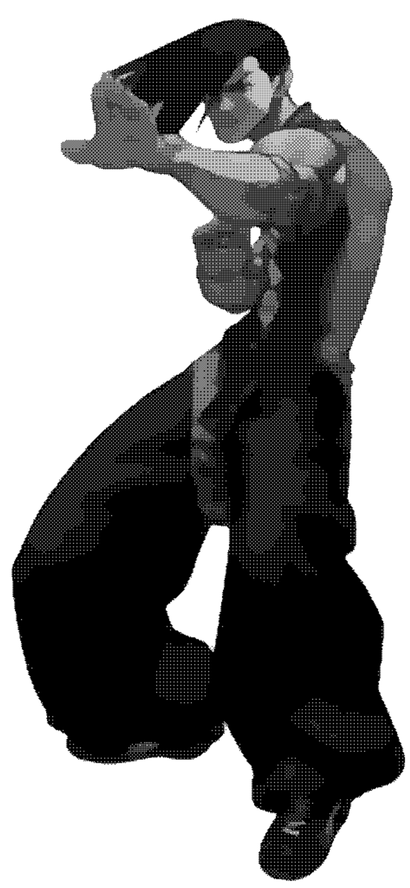
尤利安

雲



歐斯

尼可羅



陽

伊吹

達德里

西恩

基爾

雨果

艾雷娜

STREET FIGHTER

ILLUSTRATOR TALK

版権插画家访谈

「快打旋风」系列以来的漫画、插画均是带领潮流了漫画的存在。通过漫画家大型座谈会的形式，台湾插画大王、以独创的方式闯入ベンガス先生的世界。

聚焦：吉崎观音、ベンガス　撰文：[illegible]

第一部分的漫画、插画

——吉崎老师在之前，曾经在过《[illegible]》，因为[illegible]，请您谈谈当时的情况吗？

吉崎：当时是在[illegible]的基础上开始的。当时[illegible]。

——[illegible]

吉崎：[illegible]

——[illegible]

吉崎：[illegible]

——[illegible]

吉崎：[illegible]

YOSHIZAKI MINE × BENGUS

吉崎観音×ベンガス

[illegible]

[illegible]

[illegible]

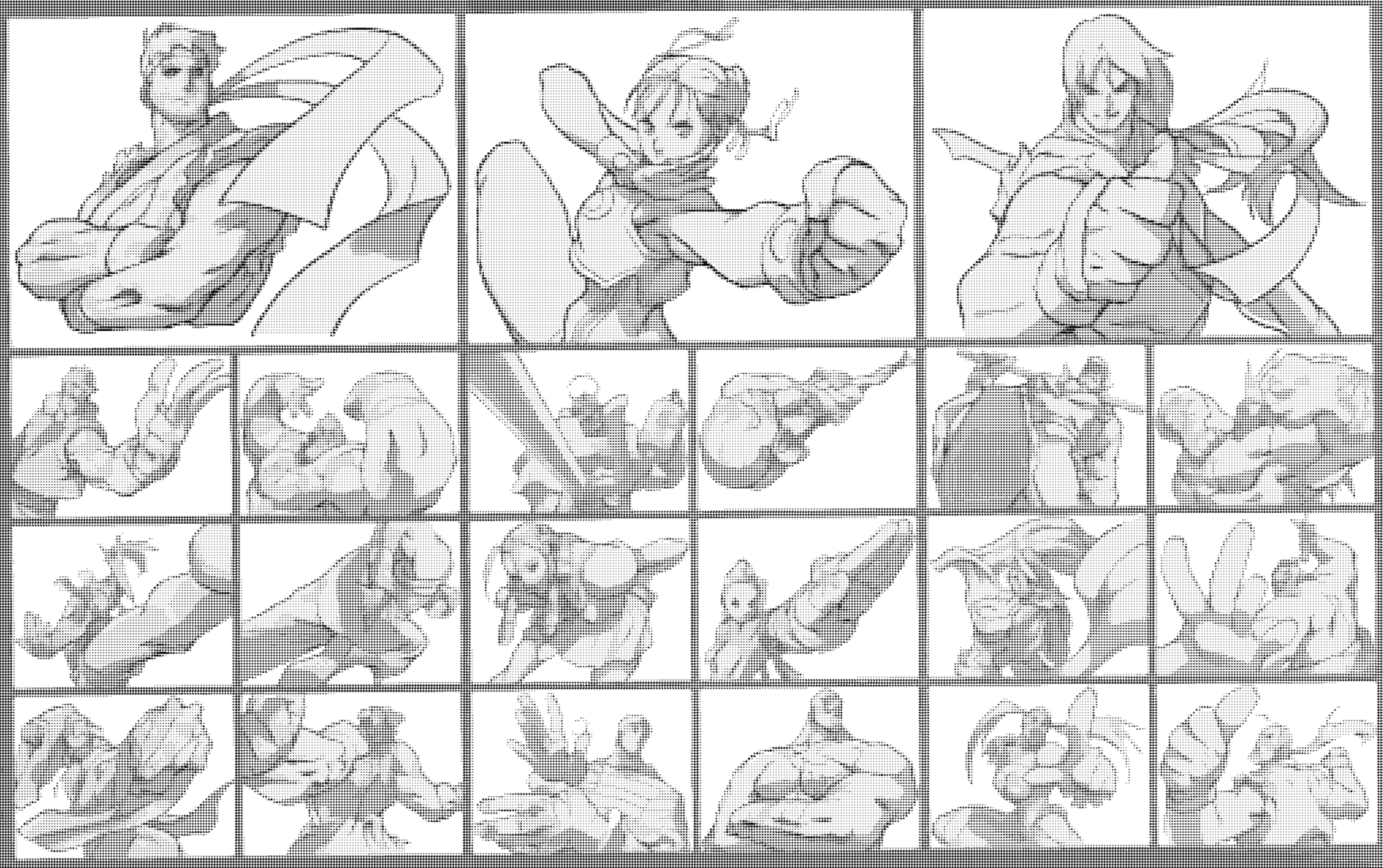
YOSHIZAKI MINE × BENGUS

吉崎観音×ベンガス

[illegible]

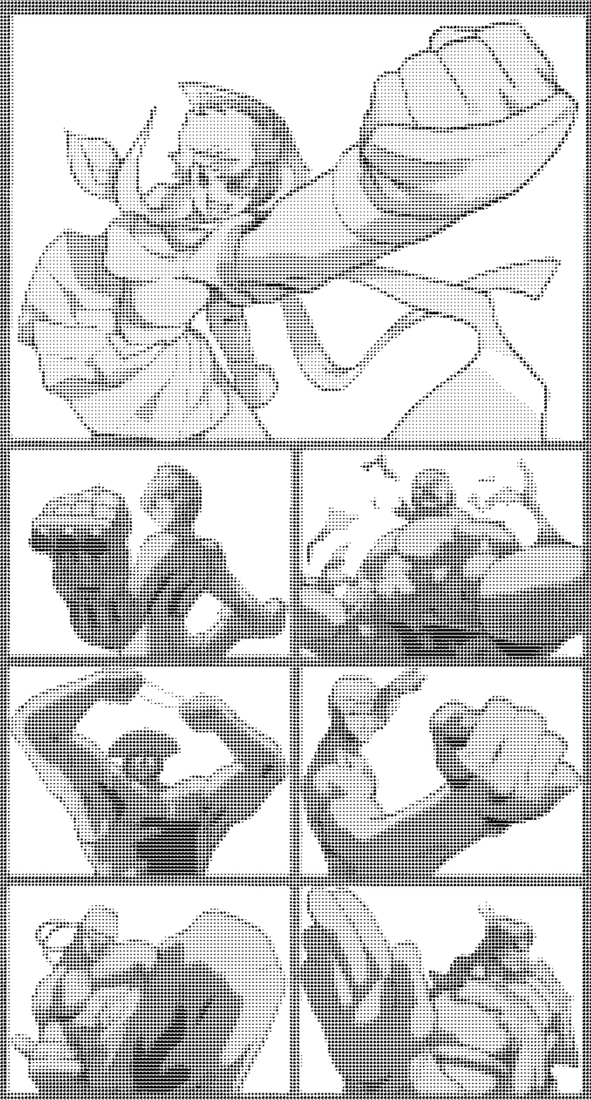
[illegible]

[illegible]



YOSHIZAKI MINE × BENGUS

吉崎観音×ベンガス



侠行世界IV
2025年7月10日(日)発売予定／Taito Type X2(アーケード)／2008年3月13日発売(PS3/Xbox 360)
作為大型電玩遊戲的動作・冒險遊戲「侠行」的原點為日本戰國・與「R」系列一樣採用了3D模型・角色則是在「侠行」世界中活躍的12人・登場人物和地圖也有所不同。

亞伯

深紅毒蛇

魯法斯

艾爾·佛提

隆

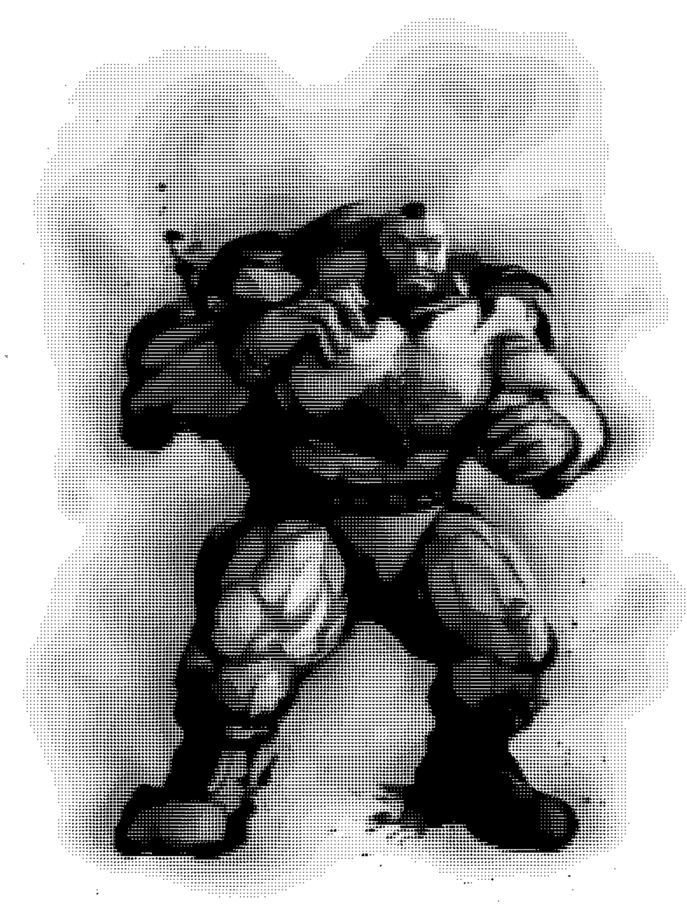
肯

春麗

E本田

布蘭卡

本作是系列作品一次採用3D建模的作品。以後的插畫預定都會採用傳統的2D插畫和CG繪圖的混合形式。雖然這時候CG繪圖還處於過渡期，但我認為這成為了之後的「快打V」的試金石。（SHOEI）



桑吉爾夫

凱爾

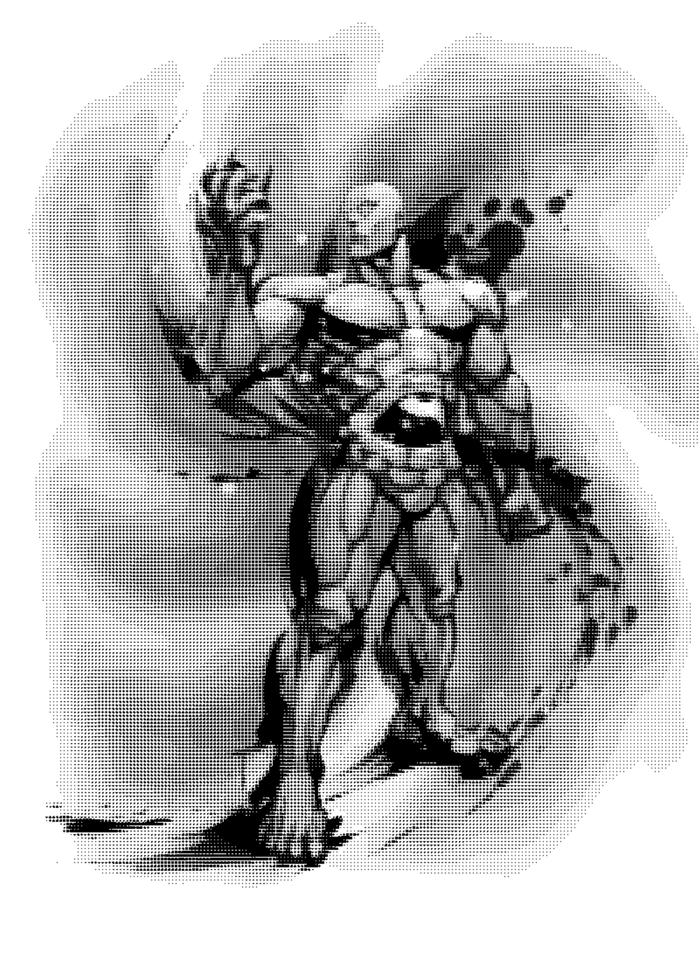
塔爾錫

拜森

巴洛克

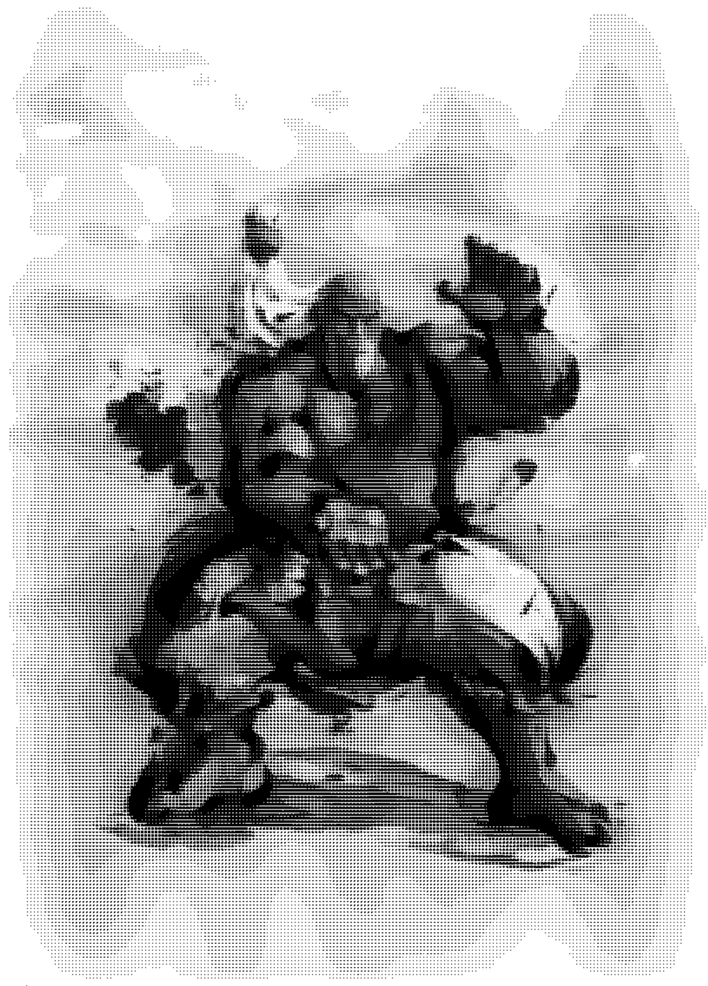
沙卡特

貝卡



瑟斯

豪鬼



剛拳

「快打Ⅳ」主視覺插畫

飛龍

倩咪

櫻

風祭

彈

元

超級快打旋風IV

2010年4月28日發售[PS3][Xbox360]
⇒2011年2月26日發售[NDS]※3D Edition
⇒2010年12月16日開始營運[AC／Type X2]

一開始只出在PS3和Xbox 360上，後來才以「超級快打旋風IV ARCADE EDITION」的形式逆移植回大型電玩的「快打IV」異版。大型電玩版的宣傳口號「前去尋找比我還強的人們」是向玩家公開募集後決定的。

隆

肯

春丽

E本田

布兰卡

桑吉用夫

凯爾

塔爾錫

拜森

巴洛克

沙卡特

貝卡

深紅毒蛇

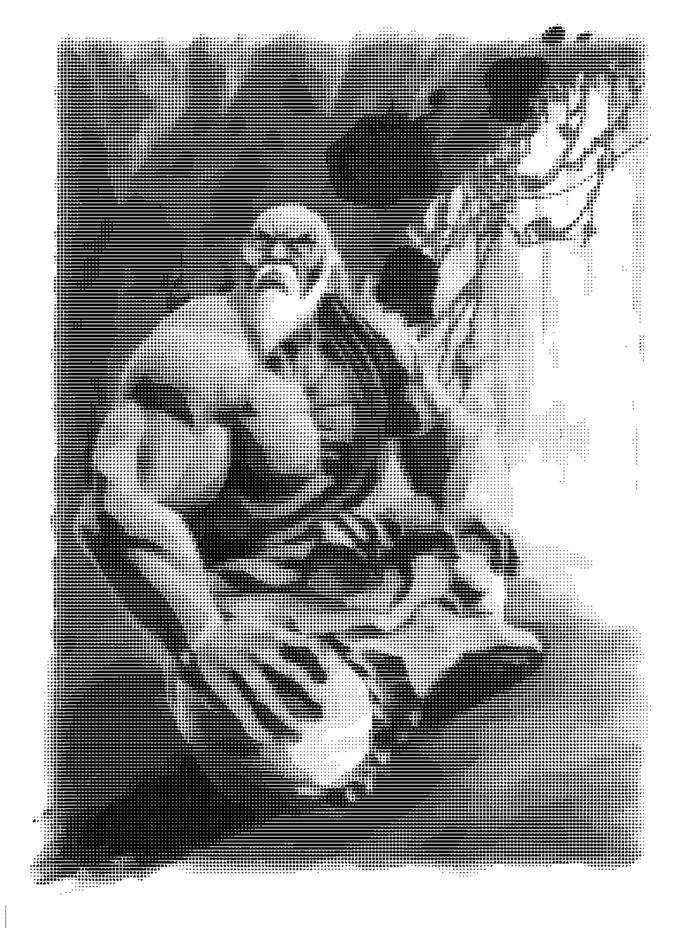
魯法斯

艾爾·佛提

亞伯

霧斯

蒙鬼



剛拳

倩咪

飛龍

櫻

羅絲

元

桑

T.霍克

迪奧

凱

寇迪

伊吹

真导

達德里

亞頓

哈坎

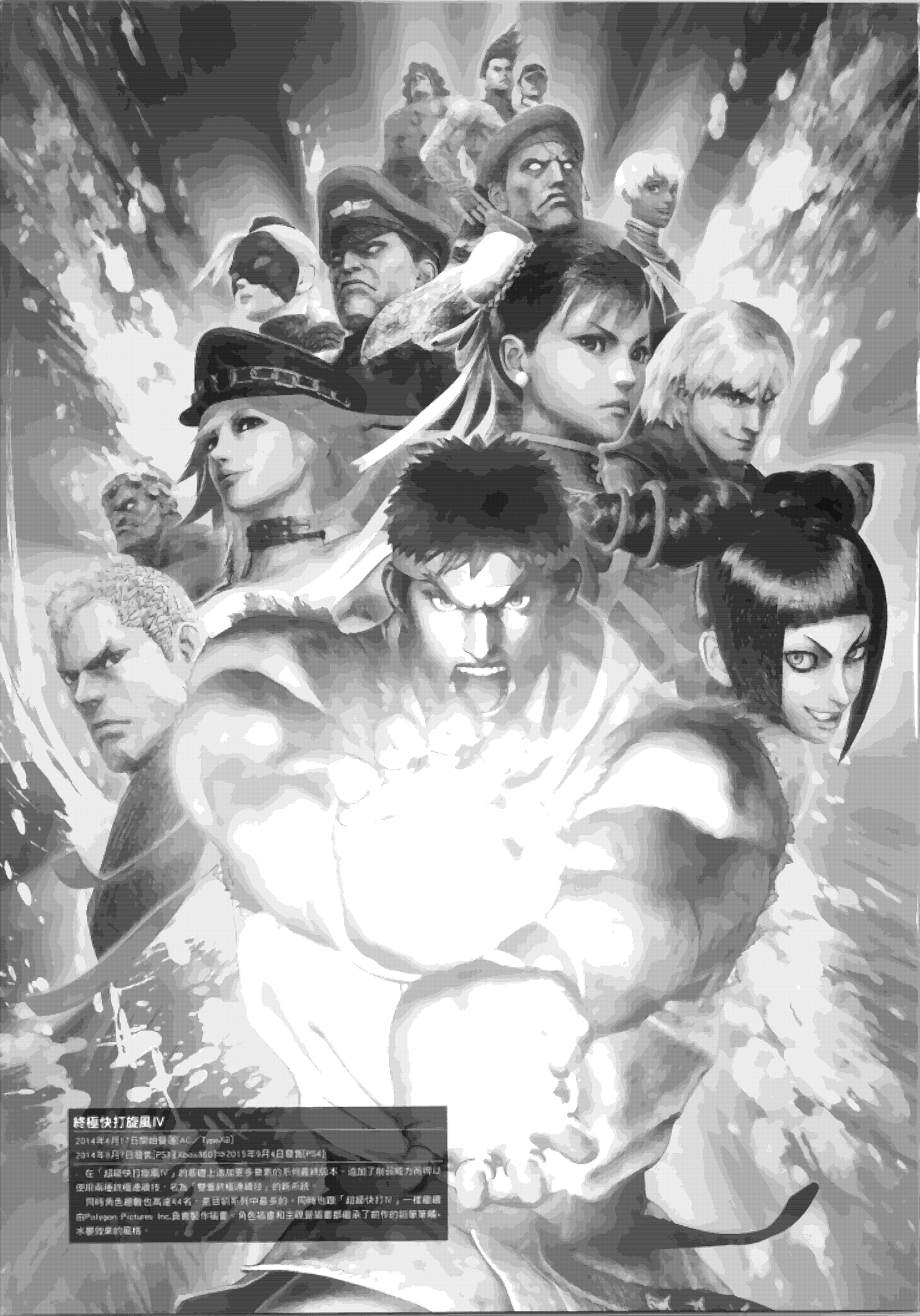
蛛俐

雷

陽

殺意波動覺醒的隆

狂鬼



艾蕾娜

雨果

麗達特

迪卡普莉

猛毒

從本作開始，「快打IV」的相關插畫都交給了Polygon Pictures Inc負責，繼承了前作「快打IV」的水墨畫風格的姿態，搭配以鉛筆畫風格繪成的角色線稿出角色插畫。

▶ 角色選擇畫面

▶ 第1彈：春麗〔2014年5月開始贈送〕

TAPESTRIES BY KINU NISHIMURA

「終極快打旋風 IV」的三種掛軸，是於 2014 年開始在遊樂園贈送的獎品，由於是西村キヌ小姐繪製的畫作所以相當受歡迎，在 2018 年時已經是難以取得的寶物了。全長：約 120cm　目標年齡 :13 歲以上
販售公司：Taito

▶ 第3彈：櫻（2014年8月開始贈送）

▶ 第2彈：傾家（2014年6月開始贈送）

STREET FIGHTER

ELECTRONIC SPORTS TALK

電子競技

世界最強格鬥遊戏，『街霸』系列迎来了第30个周年纪念。这次我们邀了大师级CAPCOM公司，也是这个伟大作品的主要创作者辻本春弘先生，来谈谈这款作品的故事。

聞き手：ときた洸一　構成：ぜろきち

『STREET FIGHTER』

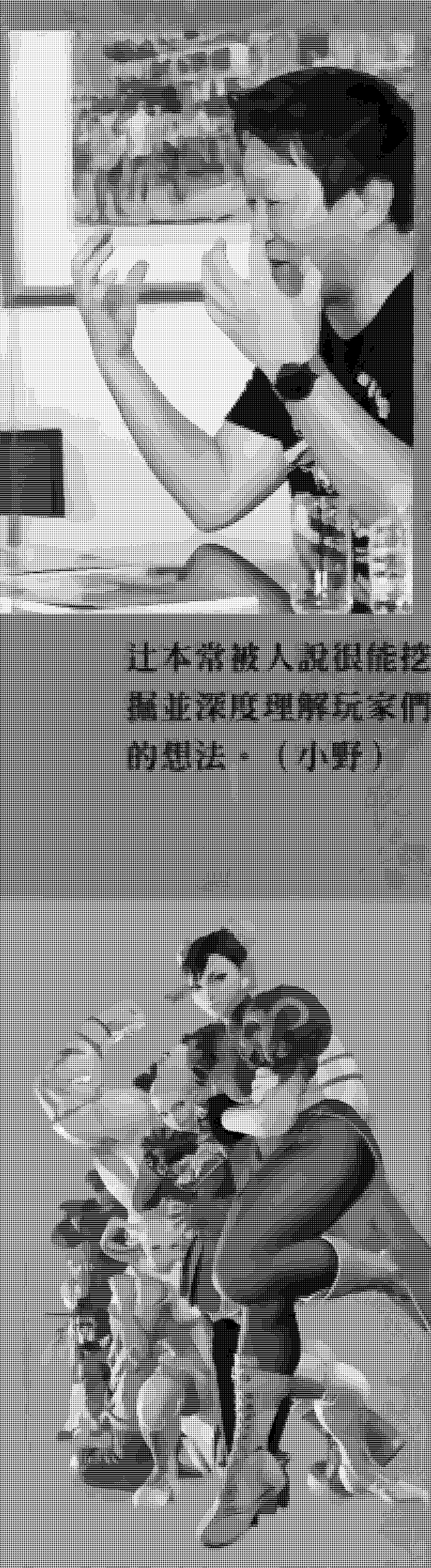
[illegible]

[illegible]

[illegible]

TSUJIMOTO HARUHIRO × ONO YOSHINORI

辻本春弘×小野義徳



辻本：我们在这个时代，在这个世界，在这个国家，在这个社会，在这个家庭，在这个学校，在这个班级，在这个朋友圈，在这个恋爱关系，在这个工作岗位，在这个兴趣爱好，在这个梦想，在这个信仰，在这个价值观，在这个人生观，在这个世界观，在这个宇宙观，在这个……

小野：……

辻本：……

小野：……

辻本：……

小野：……

辻本：

不論哪個領域，
當加上「演技」這個字眼的那一瞬間，
要让日的對象就會變成反來了。（小野）

STREET FIGHTER STORY 1991-2001 ©CAPCOM

TSUJIMOTO HARUHIRO × ONO YOSHINORI

辻本春弘×小野義徳

沖縄出身的辻本春弘

——我们发现你的出身，是在「冲绳」。

辻本：冲绳。在那里的那个「名子的岛」，不是在本岛之外的那个岛，也就是冲绳的那个岛。我的父亲是冲绳人，母亲是日本人。我父亲是冲绳人，所以我也是冲绳人。

——冲绳人。

辻本：冲绳人。我

STREET FIGHTER

CAPCOM QUO CARD

卡普空QUO卡

卡普空為了問卷調查的獎品等用途而準備的QUO卡採用了以該公司作品為主題的插畫。其中「快打旋風」系列主要登場的插畫，由於是非賣品所以非常少見，被當作一色。

↑ 插畫：春麗（2016年）

↑ 插畫：維加（ベガ）（摘ベンチャス，2010年）

↑ 插畫：布洛卡（2016年）