

CAPCOM®

SECRET  
FILE



19XX

最新特だね情報!!

ひびく大國解

# 真実★新聞

発行  
筋肉スポーツ社  
協力  
安全地帯撰減委員会

あなたに心地好い  
眼りを...  
安らか寝具

## 漢宇宙 (おどこおどろ)

# こんなゲームをまっていた! マニア大絶賛!!



「1コインに全てをかける」「コンティニューは邪道」「稼ぎこそ我が命」そう言い切る漢たちがいる。シューティングをひたすら愛し、ドット単位のよけに猛進するストイックな快楽主義者達。人は彼らを「シューター」と呼ぶ。

その漢たちに絶賛を持って迎えられたゲームがある。そう、19XX。まず、名前からしてフツウではない。そして操作系、ため撃ちは数あれど、ため撃ちバナーは珍しい。まさに、ため&ため。しかもただためるだけではない。狙撃感覚のため撃ちによるロック・オンから連打による集中攻撃と

アクティブな操作感覚も斬新だ。彼らも《静》と《動》を演出するすばらしいシステムと絶賛。

さらに撃墜率が表示されるため、100%を目指そうとした場合は、たとえ1面からでも、真剣勝負にならざるを得ないといった、ストロングスタイルの内容もご満悦だ。さりげないポリゴンの使い方も好感もてる。「やりこみますよ、ボクらは。」と彼らは力強く語り、最後にこうしめくくった。「かわいい女の子は出ないんですか?」...おまえら硬派じゃなかったのか!

(関連記事あり)

## お知・らせ ツッパリ伝説・番長学園XX

**震電**

《夕日のメルヘン番長》とあだ名される元関取。3場所しかでたことはないが、弟子達の信頼は厚い。ツッパリが得意。九州出身。

**モスキート**

《斜陽帝国最後の伊達男》と呼ばれる、出羽美禰斗家の御曹子。ライトニングの漢気に惚れ込んでいる。現ツッパリ。

**ライトニング**

《双剣の悪魔》の異名をとる、この物語の主人公。四巻高校から転校してきた交換留学生。元ツッパリ。

**前号までのあらすじ**

ツッパリブラジル人コンビ、サンチョとペドロをからくも倒し、勢いにのるライトニング達。意気揚々と、穴あきモヒカン番長とのパンジージャンプ対決の待つ悪の果敢垂卵多重理密津学園へこのり込むのだが、そこへ謎の南国パパイヤ売りがあらわれ...

(本編は256ページから)

バンチョ小山田先生急病のため、連載大河小説「サンチョペドロの巻」は、しばらくの間休載させていただきます。

## まごころ力すく・つまようじから劣化ウラン弾まで! みなさまの大西屋

### 悩みを粉碎! 人生相談 Q & A

- Q** 格闘ゲームをやっているとすぐに乱入されて、ボコボコにやられてしまいます。どうしたらいいでしょうか?  
**A** 東京都・南大塚にメロメロッ子(19)さん
- Q** シューティングをやりたいのですが、どうしたらなれるでしょうか?  
**A** 東京都・板倉(23)さん
- Q** シューティングをやりたいのですが、もっともっとシューティングをやりたいです。  
**A** レバーを見るところ、昇龍拳コマンドの練習をしてみます。どーしたらいいですか。  
**A** 直方市はってんどすこい太(28)さん
- Q** シューティングをやりたいのですが、開発基板を逆差して、データをトバしてしまいました。どうしよう。  
**A** 大和郡山・ビョーロク玉(22)さん
- Q** マズい。いくらなんでも、それは。  
**A** (お答え)♥マドモアゼル斬

## 発覚!! シャンパリ! 勲章連チャン地点判明!

スコアアップの要、勲章連チャンをこっそりおしえます。(06)532-19XX

**タメの快感、漢の本懐。**

タメずに死ぬるか! シューティングの求道者たる撃射イジに送る珠玉の一発。

内所ワリ著 漢の武器社刊

**無敵な奥さん♥**

はじめての方大歓迎! ゆっくりたためます。Mr.マートン 巻10~

**3発標準装備 鮮明射撃可能!** (ワリアフル♥)

**ため撃ち 95年最新ゲーム年鑑**

ため撃ちの歴史、ここより始まる。伝統の重みここに集約!

いそがしい朝もOK! 5分でノーデス! いびり地獄! ためさせない鬼嫁! 聖がりの聖妻! 5円玉小姑VS電子レンジ嫁!

THE巻10! 今夜はXX、2本のゆびで ためたまま...

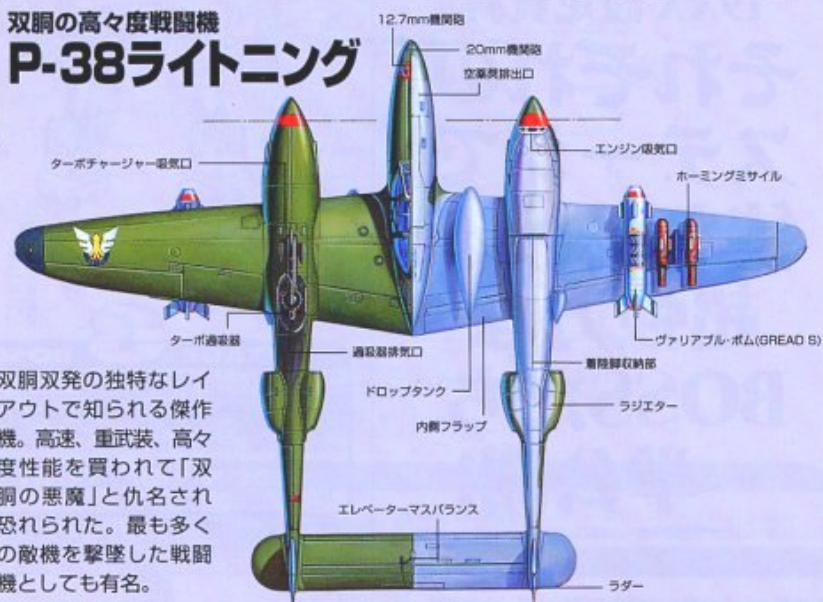
ワリアフル♥ (06)

A1: ① ...100%だと5階級昇進するので男ならそれを目指そう!

# 19XX THE WAR AGAINST DESTINY MASTERFUL WEAPONS

## 双胴の高々度戦闘機

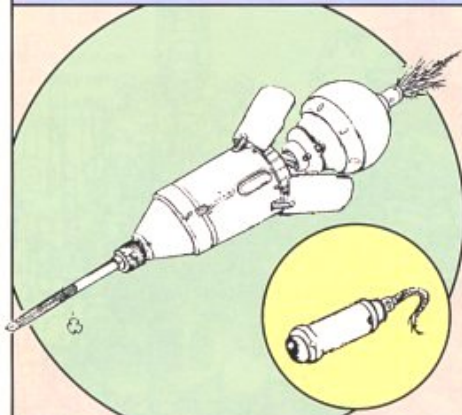
### P-38ライトニング



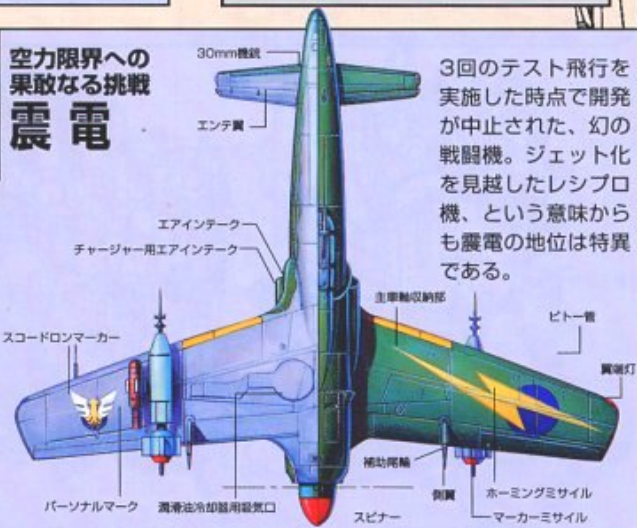
双胴双発の独特なレイアウトで知られる傑作機。高速、重武装、高々度性能を買われて「双胴の悪魔」と仇名され恐れられた。最も多くの敵機を撃墜した戦闘機としても有名。

## WAR WITH NO END STORY

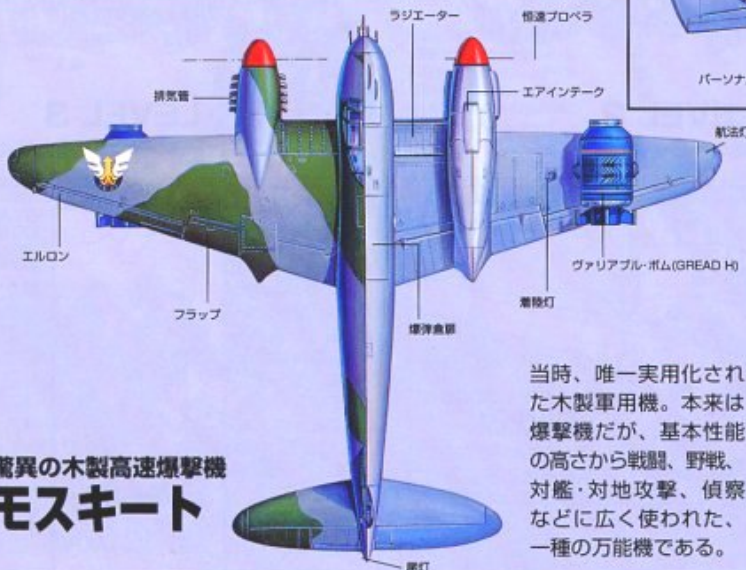
19XX年…人類は、泥沼の様相を呈した戦いの渦中にあつた。世界各地に局地戦が勃発し、謎の敵との果てしない戦いが続く。…敵の名は「アウターリミッツ」、繰り返す悲劇の裏に暗躍する兵器結社。そして彼らは遂に世界を把握するべく行動を開始する。地球規模の大破壊をもたらす終焉兵器(ドゥームズ・ディ・ウェポン)の開発中の情報を期に状況は最悪の段階へと移行した。事態を重く見た恒久平和維持機構は、二人の戦士を最前線に送り出す。硝煙弾雨の中、撃墜された輸送機より飛び出した二人の駆ける戦闘機は、敵地へとパーワダイブを敢行、決死の反抗戦が、今、開始される。



## 空力限界への果敢なる挑戦 震電



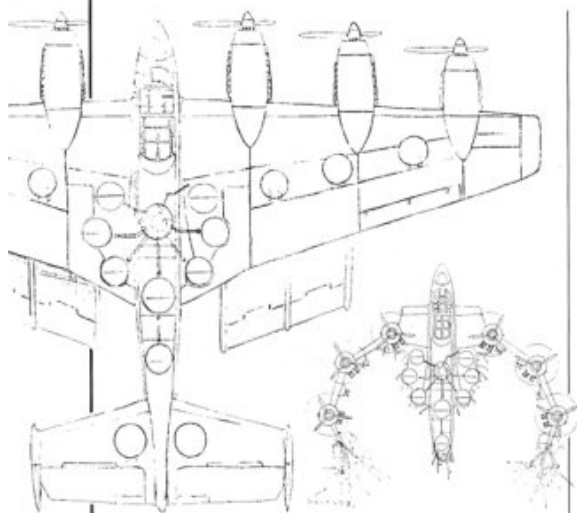
3回のテスト飛行を実施した時点で開発が中止された、幻の戦闘機。ジェット化を見越したレシプロ機、という意味からも震電の地位は特異である。



## 驚異の木製高速爆撃機 モスキート

当時、唯一実用化された木製軍用機。本来は爆撃機だが、基本性能の高さから戦闘、野戦、対艦・対地攻撃、偵察などに広く使われた、一種の万能機である。





**STAGE 1 BOSS**

**超爆撃機  
亜也虎改**

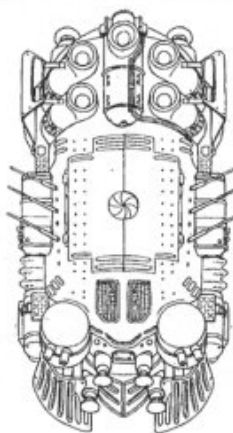
DATA 全長：57m 重量：68t 乗員：8名

木製・布貼りというスタイルで、性能・コストを安定させている、ロングセラー爆撃機。「おばさん」という愛称まである。

**STAGE 5 BOSS**

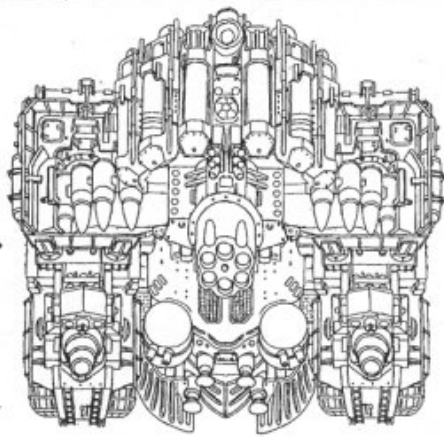
**戦略自動車  
サンチョ・ペドロ**

DATA 全長：71m 重量：360t 乗員：38名



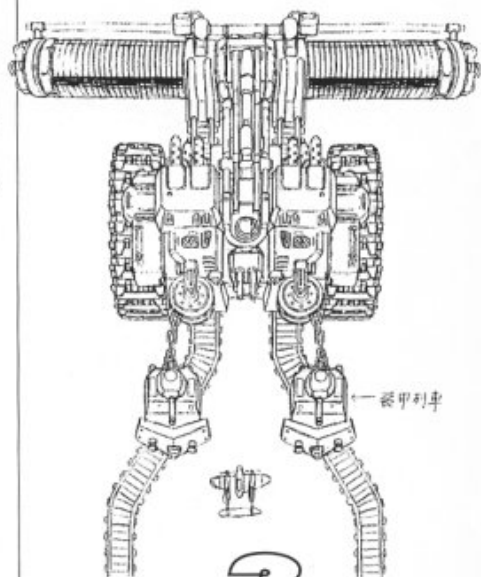
**LEVEL 1**

実験用素体車両



**LEVEL 2**

弾薬運搬車ベルグカール接続

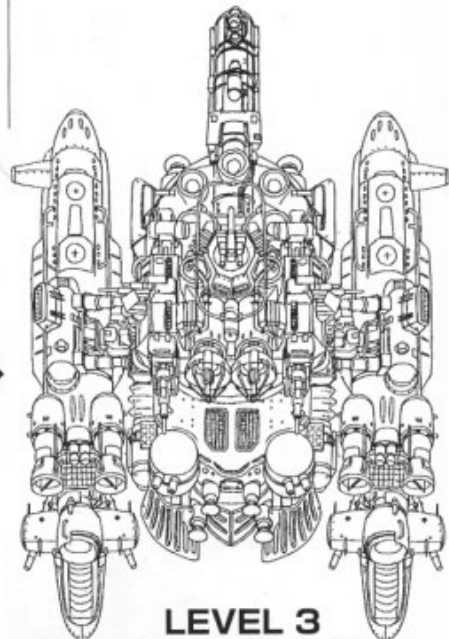


**STAGE 3 BOSS**

**軌道工兵  
カルベルトワーゲン**

DATA 全長：32m 重量：116t 乗員：9名

鉄鋼ローラーを圧延切断し、レールを敷設する工作車両。サンチョ・ペドロの専属車として開発されたが、既に旧式。



**LEVEL 3**

ロケットモーター増設・怪力線砲出

**STAGE 2 BOSS**  
**超巨大戦艦  
雷鳴**

DATA 全長：246m 重量：6,000t 乗員：200名

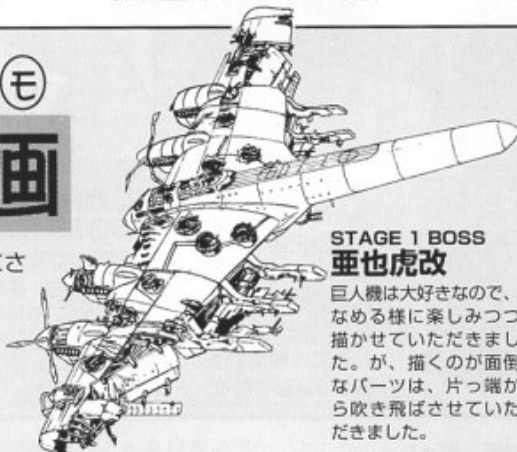
某国の設計技術を元に対戦末期に極秘に開発された大型戦艦。(※雷鳴についてはイラスト資料がありません)

19XX 設定資料  
それぞれの  
ステージで  
待ち受ける  
超強力な  
BOSSたち  
一挙公開!

列車砲としての能力は期待できないが、この車両の目的は他にある。ロケットモーター、新型砲の試験母体として…。

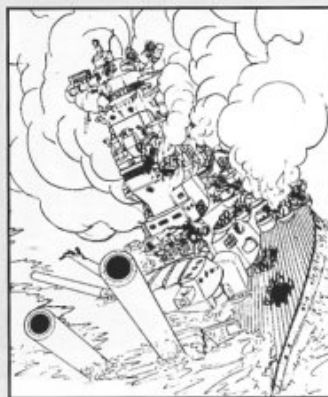
**危険だ!** (テ) (モ)  
**破壊原画**

クリアデモに登場する、ボコボコにされたBOSS敵達。その原画を一挙公開!仕事という域を超えた鬼気迫る、情念と情欲を感じていただきたい。絵師のコメント付きでGO!



**STAGE 1 BOSS  
亜也虎改**

巨人機は大好きなので、なめる様にも楽しみつつ描かせていただきました。が、描くのが面倒なパーツは、片っ端から吹き飛ばさせていただきました。



**STAGE 2 BOSS  
雷鳴**

誰が何と言っても雷鳴なのであって、決して大和ではありません。ほら、よく見ると違うでしょ? ほら…。

# STAGE 4 BOSS

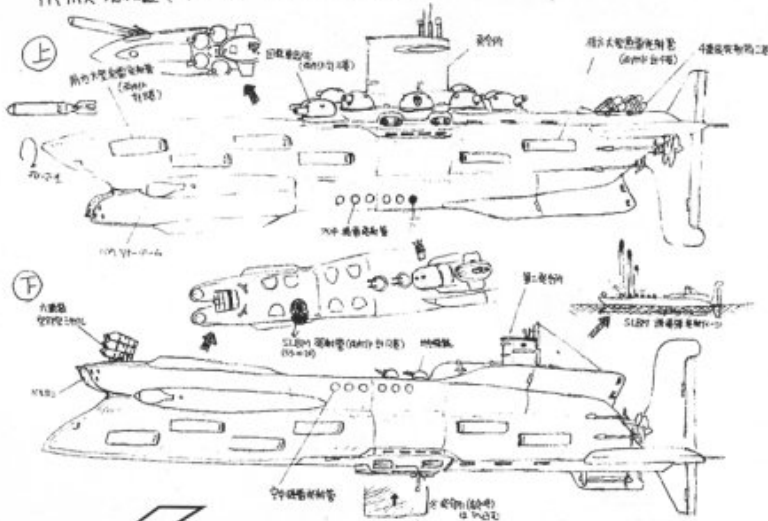
要塞潜

## グランツ

DATA 全長：70m 重量：350t 乗員：27名

北極海を中心に、その存在を確認されている水中戦艦。潜航時間が短いため、ディーゼルが動力と思われる。

4Rボス 潜水艦 (本体が動かないが、艦上段で撃ち落とす)



# STAGE 6 BOSS

大艦巨砲

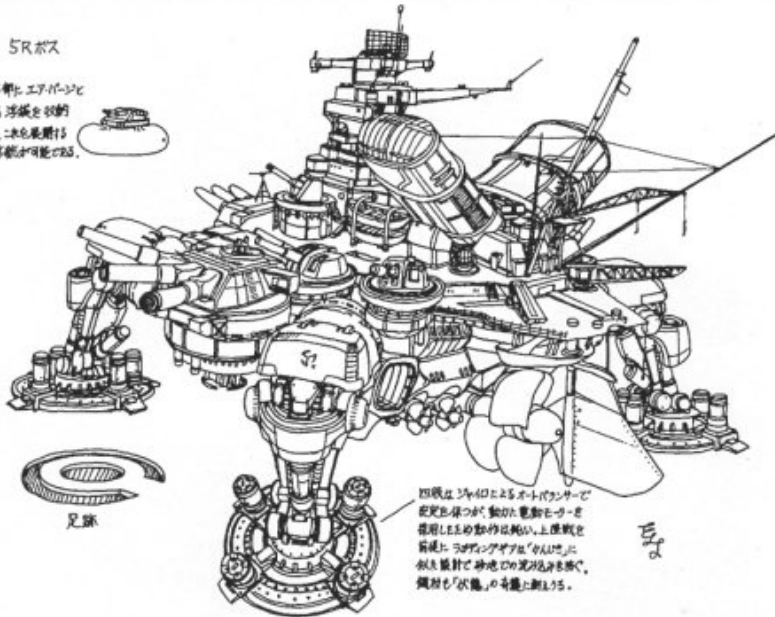
## アウターリミッツ

DATA 全長：1,500m 重量：12,000t 乗員：82名

通常空母の艦橋として一体化しているが、上陸作戦時などは分離・強襲が可能。敵の軍事戦略の要である。

5Rボス

本体下部のエアポートとばねは浮城を収納しており、本艦を動かすことで浮城が可能な筈。



# 19XX

## THE WAR AGAINST DESTINY

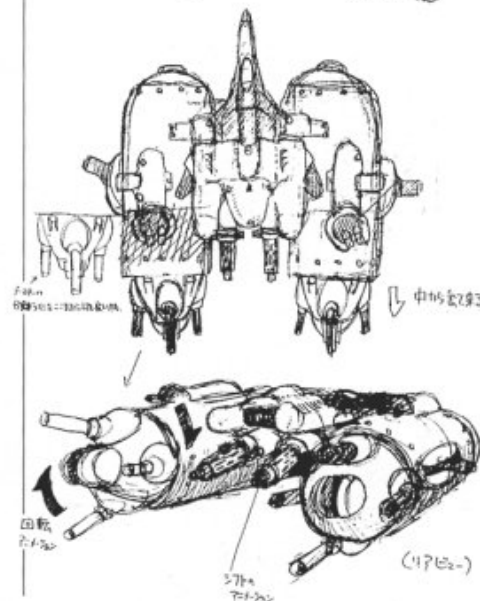
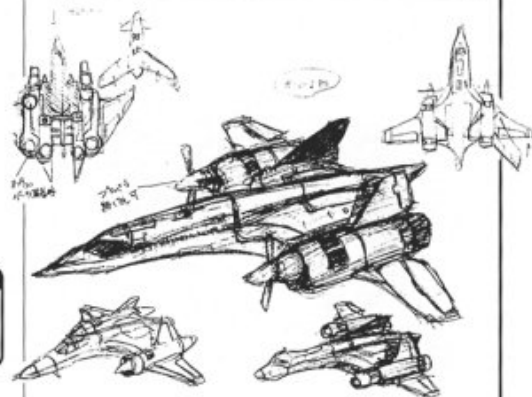
# STAGE 5 BOSS

高々度亜音速戦闘機

## F. ブラック

DATA 全長：不明 重量：不明 乗員：1名

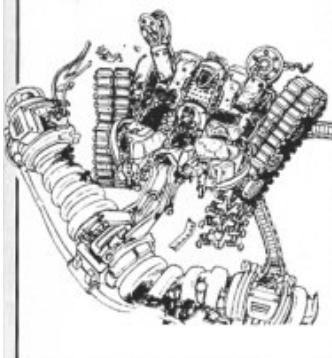
大出力過給器により高々度15,000mの飛行を実現。全翼機としてのコンセプトだったが、可変翼の追加などで別物となった。(※イラストは初期稿)



### STAGE 3 BOSS

## カルベルトワーゲン

よくわからない形のもの、よくわからない位に潰したら、自分でも何を描いているのかよくわからなくなっていました。



### STAGE 4 BOSS

## グランツ

企画段階で不採用になった巨大魚雷発射管なんか、付けっぱなしになっています。

### STAGE 5 BOSS

## サンチョ・ペドロ

ゲームでは後ろからしか見えないので、前から描いてみました。機関車はマレー式の巨大機関車「ビッグボーイ」を見ながら描きました。



# 空挺母艦 亜也虎改



中央  
電探  
金銃塔  
する。さ  
石包を内  
れている。

大出力エンジン「頂」  
この開発の成エカがなければ  
本機の登場はなかったといわ  
れている。

## 時に19XX年。

「世界平和維持機構」とアウターリミッツの  
単独は月着状態に陥っていた。これを打破  
するために満を持して送り出されたのが  
この「亜也虎改」である。(アウターリミッツより)

### その生い立ち

「空挺母艦」を建造せよ、と命を受けた  
兵器局は当初超重火器「亜也虎」  
を改修する事で乗りきろうとした。  
しかし充分な性能を出すことが  
出来ず、結局全面改修を  
せざるを得なくなった。そこで  
登場するのがこの男、「天才の脳  
細胞を持つ男」と評された、

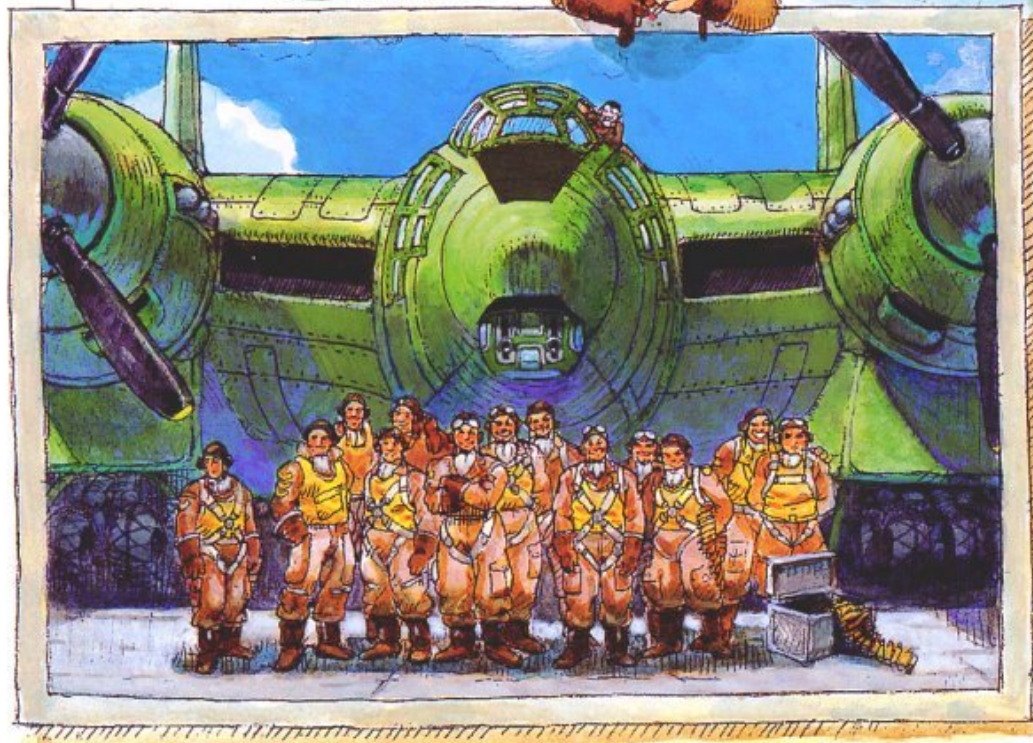
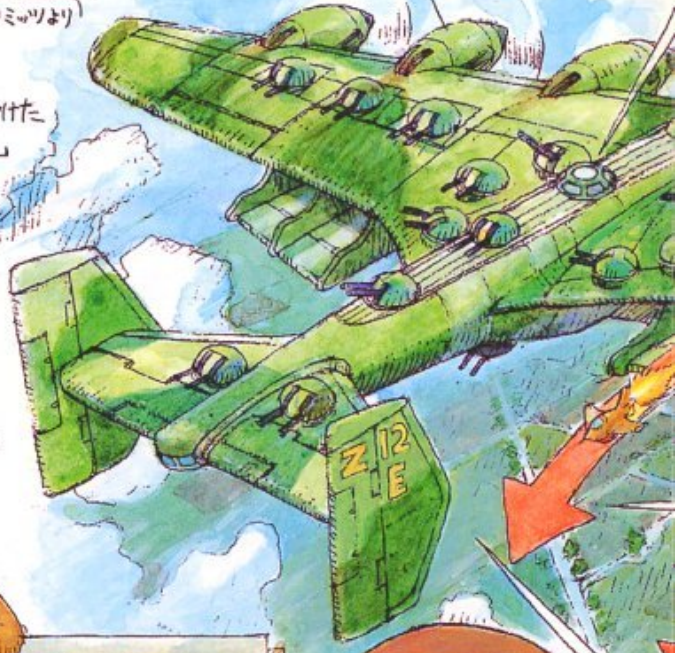


「天才の脳細胞を持つ男」  
E.J. リッケンバックー博士

E.J. リッケンバックー博士その人である。彼はヤケクソと思  
える情熱を以て本機の開発にあたり、見事に仕上げたのだ。

同じ頃、世界平和維持機構ではスパイからの情報により、対空  
兵器、「マーカーミサイル」「ヴァリアブルホム」の完成を急いでいた。  
開発時にすでに単独には台まっていたのだ。

これは機体的な搭乗員  
の数。コメットなどを補う場合  
さらに増える。前線では各員の装備  
にもバラつきがあった。マダモ。

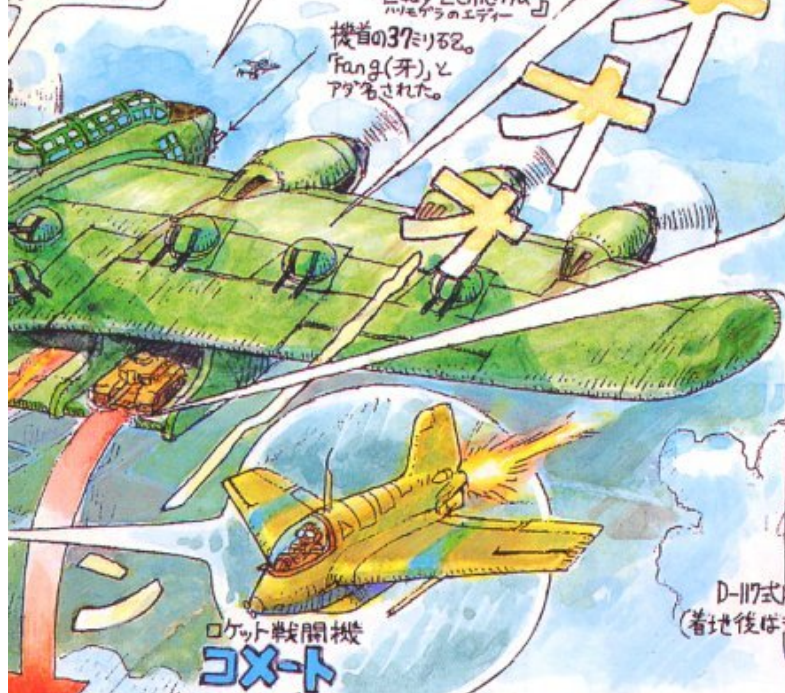


ジョージ・シムラ中尉(後に大尉)  
とクルー達の出撃前のスタッフ。彼らとの  
愛機は終戦まで(≒27回)の出撃を  
記録。後期STOL型、VTOL型の  
テストフライトにも参加している。  
総撃墜数は84機(!!)をマフ。  
これは極東方面最高のスコアである。

# 新旧比較

一見して明らかのようにもはや全くの別物へと進化した亜也虎2号。「戦線の火消し役」としてアウターリミッツ兵士に信頼された点は新旧共に変わらぬ。

管制室(管制室)により翼面を遠隔操作するには20ミリ全方位意識している。強力!



極東戦線ではあまり行われなかったがヨーロッパ戦線の部隊ではパーソナルマーキングもしばしば行われた。これは第4飛行大隊所属の『Eddy Echidna』のニックネームである。

機首の37ミリ砲。Fung(牙)とアガ名された。

## ロケット戦闘機 コメット

ロケット動力により超高速で飛行する反面、航続時間の不足に欠点の多いコメットとして、『亜也虎2号』から新しい基盤にたのかもしれない。高速度降下時に命懸けのこの機体として、高度・高角度から発進できるのはパイロット達に好評だった。

## 尾翼と銃塔

尾翼は銃塔による後流の影響を避けるため受け皿のように双垂直尾翼を採用。翼面銃塔は操縦者から遠隔操作する。

遠隔操作の12.7ミリ機銃は精度は今一つだと言われている。(引き込み可)



## 火力

上面機銃の一斉掃射!編隊を組んだ場合、もはや南に逃げ場はないのだ!!

## 戦車が空からふてくる

誰もが一度は夢想するパラシュート降下戦車兵団。だが誰も本気で造ろうと思わなかった。そう『アウターリミッツ』の天才達をのぞいては。何と彼らはこれを無人無線誘導とすることで見事実現してしまったのである!



57ミリ砲

77ミリ機銃

特殊降下機甲師団 エンブレム "ゴールデンバット"

D-117式降着装置(着地後は排棄する)

## 御先祖様

有線リモコン自走火器『ゴリアテ』



有線で誘導し、日本まで自走(モーターとエンジン仕様が異なる)火器発射。安価なこともあって積極的に使われた。



そして、この機体の成功により『アウターリミッツ』では巨大兵器至上主義が次第に濃厚になっていくのである。あるいはこの時代こそマッドサイエンティスト達にとって至福の時代だったのかもしれない。ある者はこう詰す。『巨大兵器は男のロマンさ。そうだろう?』と。果して彼らはこの後どのような怪物達を送り出していたのか? それは君の目で確かめてほしい。さあ、操縦桿を握りたまえ。

ファイナル

※この物語はフィクションです。



あれはまだ夏のかおりが残る9月頃のことです。もちろん夏休みはなかったヨ「おーいー19XXをAMショーに出すぞー!!」自慢の眼鏡レンズを輝かせ、なにやらSATSUMAが叫んでいるじゃありませんか。「マ、マジで?」と、うろた

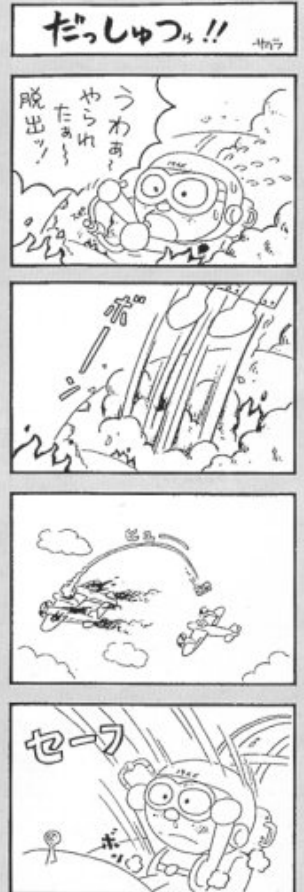
える僕(瞬時に飛び出すスタッフ達のブーイングの嵐を、いとも簡単にはねのけ彼は言いました。「ええか〜(タミ声で)ーわてらは19シリーズを作っとんのかやぞー!そやからAMショーにはどないな事しても出さなあかんのや。わかったか!!」

いからスベシャルでたのおで!!なく大丈夫や、ショーが終わったら3時間ぐらいやつたら眠らせたるがな!」その瞬間、彼は僕の「いつか昇龍拳を浴びせるリスト」のトップに見事にランクインしたのでした。と…いう長いジョークはさておき、いやあホントに出せてよかったAMショー。出なくてよかった恐怖のバグちゃんつとところですか?ショーをきつかけに更に気合も入ってゲームも大分「らしく」なったし、結構ギリギリの作業だったけど、なんとか無事完成してよかったよかったですね!SATSUMA! SATSUMA!とここで頼みたい仕事があるんだけどさ! (笑)

もの強引な流れで、僕達は無眠不休の世界に招待されてしまったのです。そしてさらにSATSUMAは優しい瞳で僕を見下ろし、こう言いました。「キッチリ3面までやからな!時間がな

# 19XXの謎 「ほんとに出すんか!」

(マンハッタン(空面マン) SATSUMA)



俺の名は「SATSUMA」。鹿児島県出身。かごしま?と思うかもしれないが、実にいい所さ。どうだい今度一緒に行ってみないか案内するぜ。ただし、若い女性にかざらしてもらうヨ。おれにだつて選ぶ権利はあるからな。じゃあ、連絡を待ってぜ。あばよ。(ため息)

## 企画マン in 19

**SATSUMAのおすすめの店**  
「オイラの故郷は鹿児島。鹿児島といえは(ラーメン)。そこでおすすめの鹿児島のラーメン屋をひとつ。それは(こむらさき)。鹿児島市内にあります。ぜひ一度、ご賞味ください。(宣伝したからお店からなにかくれませんか?)」



●19XX

言わずもがな、このゲームのタイトル。○京、○DKのゲームに似たタイトルがあり苦惱苦惱。

●「うそつき」

企画マンがプログラマーとの約束を破ったときによく発せられる言葉。

「例」「この敵は弾を撃たなくてもいいって言ったじゃない!うそつき!」

●APECC

開発中に「APECC」が開かれ、会社のまわりも警官でいっぱい。夜中に会うこともしばしば、怪しい目で見られたことも。

●グランツ

4面ボスの名前。担当企画マンの好きなウイスキー(スコッチ)の名前らしいが、本人はめっぽう酒が弱い。

●失脚(しつきゃく)

企画マンにとって最も恐ろしいセリフで、主にプログラマーに迷惑をかけたときによく用いられる。失脚点数が溜まると…

「例」「また企画変更かええい!おまえは失脚しちゃー!」

●男爵

「ひえ〜お許しください〜!もうプリンおごるのいやだ〜!」  
ある鹿児島出身の企画マン

ンの別称。語源は「欲望男爵」だとか。

●手紙

AMシヨの後、ファンからの手紙が届き、とても励みになりました。

●ナンちゃん、サイテーイ

ある企画マンがゲーム調整の遅れからよく言われていたセリフ。その後、チーム内でも面白半分に使われることに…

# 19XX 俗語辞典

●無視キチ

企画マン内で用いられる言葉。言われたことをなかなかしてないとか…

「無視キチ」の称号が与えられ、以後そう呼ばれる。

「例」「まだ調整してくれないの。もお無視キチなんだから〜」

●「無視キチ!無視キチ!」

「すぐにやります〜」

●モビちゃん

今となってはカブコンゲームの名隠れキャラ。19XXにももちろん登場します。一時期プレイヤードとして使おうかという意見もあったらしい。

●○○やられ

やられているスタッフを表す言葉。語源はゲーム中のキャラのやられ方を表す意味。

「例」「SATSUMA疲れてるね。徹夜やられ?」「うん、ソファやられ。」(深夜の仕事後、ソファで寝たからの意。)

●ライバル

開発内での通称。すべての面にてくる「黒い奴」。

●わがまま言ってもいいですか?

企画マンがプログラマーに無理を頼むときに使用。他に、「欲望があるんですけど」など多数ある。

★衝撃の大スクープ!?★★★★★★★★★

なんと隠し自機が存在する。その名は「豪機(ゴーキ)!!」



●使用コマンド

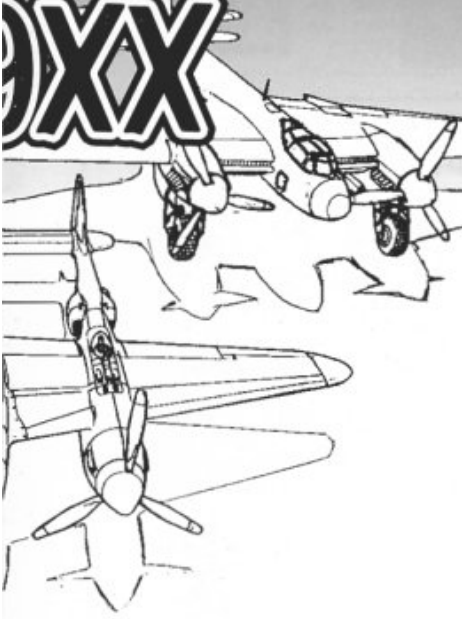
自機セレ画面で「ライトニング」にカーソルを1秒、「震電」に1秒、「モスキート」に1秒、順番にとめて再び「ライトニング」にカーソルを戻してスタートボタンと2ボタンの《同時押し》です。成功すると、「ライトニング」が黒くなります。

●性能

移動する度に残像が出て、「ボム」ではレベル3で「瞬獄ボム」。画面全てが真っ白になり、爆発音だけ響きわたり、画面内全ての敵にダメージを与えることとなります。

(ゴメンなさい。)

# 19XXの広場



今回はできません、どーもすみません。次回作ではきっと…(ナン) どうなの?ナナム

A4: ① …海外版も同タイトル。米国で「XX」は超Hな意味だそうですが…。

# SCENES FROM "19XX"

## 19XXのある情景

これが **号泣! 企画哀歌!**  
ロケテストだ!

**ロケ  
テスト用  
必須  
アイテム!**

ゲームがまだ開発中だから、当然インストカードも出来てない。しかし、遊び方がわからないことにはゲームは出来ないで、ワープロやカラーコピーを駆使して手作りで、インストカードを作成するのである。



別に知らなくてもいい世界

**ロケテストってナニ?**

開発中のゲームをゲームセンターに置き、プレイヤーの反応を見てゲームの出来具合をテストすることである。そのときにはアンケートを取ることもあり、それを担当企画マンが戦々恐々としながらも目を通し、着実にゲームにフィードバックしていくのである。それにより、ゲームバランスが細かく調整され、完成度は向上していくのだ。

必勝シール Ver. 1



必勝シール Ver. 2



遊び方インストラクションカード



ためうちマーク  
(プロトタイプ)



# GOODS

関連グッズ

19XXのために作られた  
販促グッズの紹介だ。



AM SHOW用  
19XX Tシャツ



背中

AM SHOW用パンフレットより



製品に付属の  
制作中  
インストカード  
Ver.

(開う前に読んでくれたのむから。)



## スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「19XX」の開発にたずさわったスタッフ達の熱い想い(?)を4つのクエスチョンで答えいただきました。



### SATSUMA

- A1: 企画!  
A2: ぶくぶく太っていったこと。  
A3: 夜中のローソクはよいが、まずったなー。  
A4: 今からダイエット開始だ。



### N. FUKUDA

- A1: ポリゴン作製、カラー管理、オブジェクト制作。  
A2: Macがすぐ落ちる。ポリゴン作るのに資料が少なかった。  
A3: カラーデータが3回どっか行った。何も言わずにどこか…、遠いところへ…。  
A4: 世界人類が平和でありますように。



### HITS

- A1: プログラム。  
A2: 企画がこななかったこと。  
A3: ゲーム完成の美酒に9,500円ボラれた。  
A4: お買い上げいただき誠に有難うございます。



### ITTETSU

- A1: 3面ボス、5面ボス、敵共通処理、ステージ間デモ他。  
A2: 開発期間が短く、その分とばして作った。(でも暇ができた。)  
A3: 3ボスのロール部分から太いレーザーを出させたかった。  
A4: 売ってください。



### MIMURA KENJI B

- A1: モスキート、サンチョ・ペドロ、カルベルトワーゲン、スーパー8他。  
A2: 時間・人員共二割入。(三ヶ月でキャラができてしまった。)  
A3: 「俺は完全だ!!」  
A4: 水島新司氏の「銭っ子」をゲーム化希望。キャラは私が作ります。

★次の質問に20~30字で答えてください★

- Q1:「19XX」であなたの担当した仕事は何ですか?  
Q2:「19XX」の開発中で辛かったことは何ですか?  
Q3:今だから言える失敗談、エピソード等。  
Q4:一言何か言ってください。



### MISUPORUMU

- A1: オブジェクト(ザコ~ボス)&敵デザイン。  
A2: 19シリーズお決まりの実在機に詳しくなかったのが苦しい。  
A3: 今でも言えない失敗たくさん。  
A4: 最近酒ができた。運動不足とビールのおかげ。



### NEZUMI

- A1: メインイラスト、イメージイラスト、デモ原画等。  
A2: 泊まりっぱなしで着替えが底をすいてしまった事。  
A3: 実は広告用とポスターとでイラストが微妙に違います。  
A4: やってましたー!



### S. OBATA (MANHATTAN)

- A1: ステージ3・4と一部のデモ担当で〜す!  
A2: 調整が大変だったよ〜!でも楽しかった!  
A3: もう1ステージくらいやりたかったな。(ウソ?)  
A4: さあ!!スノーボー行くぞ〜!!



### TAKA

- A1: BG(背景)のグラフィック作成。  
A2: 夏が傍らを素通りして、秋が心の扉をノックしていたこと。  
A3: 一人で容量喰いつぶしてました。すいません。  
A4: 次回「19XX ZERO-ヴァジュラヤーナ・ハルマゲドン(仮)(ウソ)」は傍観者でいたい。



### ZIGGY

- A1: 3-ラウンドの背景など。  
A2: マップでハマリ、港のキャラでハマったこと。  
A3: 何も聞かないでお願い。  
A4: こんなとこに載るのもおこがましいですが、「19XX」面白いです!!



なにがねん P=38!

今度の19XXにも  
P=38が  
登場する  
かな? (ウソ?)

たまには  
「んがんが」か...

こんなとこか...

こんなとこ  
おしてほい!!

## 編集後記

YUKI: やーっと、出来たねえ。  
SAKI: 出来た出来た。  
AKI: みんなよく頑張ったもんね。本の編集なんて初めてだから、大変だったね。開発の人達にはすっごく迷惑かけたし。  
SAKI: もう、かけまくり!  
YUKI: まあ結局、私一人の力で出来上がったようなものね。  
AKI: だれのかって?一番迷惑かけたにせよ。あれSAKIどうしたの?  
SAKI: わたし……。わたし頑張ったよ!絵や原稿の依頼も、スケジュール調整もみんなやったよ!御飯も抜いたし…。  
AKI: よよしよし。SAKIが頑張ったのはみんな知っているから、そんなとこで涙くまないの。  
YUKI: もう、すぐ泣く。でもご飯

なんていつ抜いたっけ?  
SAKI: ……。  
AKI: そういえばダイエットの本読んでたよね。  
YUKI: ……それってこの本にぜんぜん関係ないんじゃない?  
SAKI: うん。  
AKI: ……えーと、「カプコン シークレットファイル」の第一号がついに完成しました。今回の「カプコン シークレットファイル 19XX ひみつ大図解」はいかがでしたでしょうか。感想、メッセージなど送って頂ければ幸いです。  
SAKI: みんなの感想、とっても聞きたいの。  
YUKI: 自信作だもんね。  
AKI: 宛て先は「カプコン シークレットファイル」。係まで。おたよりお待ちしております。(宛て先の住所は裏表紙をご覧ください。)  
YUKI: みんな待ってるよ!!  
SAKI: そういえばおなか減ったなあ。みんなでご飯食べに行こうよ。  
AKI/YUKI: ……



SAKI  
カプコン シークレットギャルズ

編集長: S. HAYAMI  
編集人: AKI・SAKI・YUKI  
SPECIAL THANKS:  
SHOEI, SATSUMA, 追水, SENSEI,  
えだやん, ねずみ, 大ちゃん,  
Y. MARUNO, サクラ, マンボ大西,  
CAPCOM ALL STAFFS.



A6: ② …最終面までがんばってクリアーしてネ!  
「©CAPCOM 1996 本誌掲載記事の無断複製、転載、放送等を禁じます。」

SECRET  
FILE

# 19XX

THE WAR AGAINST DESTINY



CAPCOM®

株式会社 カプコン AM事業推進部  
〒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