

独占  
スラップ

# 未来世界で展開

PS2に本格的な本格格闘ACTが  
登場!! 両者の対決による一挙両得  
の面白さや、また歴戦者の  
目撃記によって描かれたキャラクター  
一も魅力的な面白さなのだ!!

# CRIMINAL MINDS GUILTY ギルティギア GUEAR (仮)

# するハードコアバトル!!

## 一撃必殺システムをひっさげ 特徴的な世界設定! PS格闘界に殴り込み!!

「ウィザーズハーモニー」のアーケシステムワークスが、新たな超新作を発表!! その名も「GUILTY GEAR(ギルティギア)」。多彩な武器を持った戦士が激突する武器格闘ACTだ。このゲームでは相手の体力がMAXでも、一撃のもとに斬り捨ててしまう新システムが目玉。超技とは別にこの一撃必殺技が全キャラにあるというのだ。もちろん詳しくは不明だけど、簡単に出せる技ではないだろうね。画面構成は、横画面で3Dタイプではないものの、バックステップ時や2段ジャンプ(キャラによる)では、上下左右にスクロールし、もちろんズームもするぞ。またキャラクター別のテーマ曲にはヘビメタ、ハードロック、パンクなど、熱い闘いに拍車をかけるサウンドが予定されているのだ。PSに新たな新風を巻き起こすハードコアバトルに期待すべし!!

ディレクター  
石渡氏



ゲーム、キャラクター、サウンドなどのデザインを手掛けているのだ。



画面構成のイメージシラフ。このスクリーンのために特別に提供していただいたのだ。それにしても、画面下のゲージは何?

### 特徴的な世界設定!

今から二千年もの先の地球が、このゲームの舞台だ。その頃、世界文明は高度を極め、科学を離れた超自然的な力(火・水・風など)を利用して、地球の環境を気づかっていた。しかし、いくら文化システムが変わっても、人の争いは絶えることがなく、やはり世界規模の戦争が起きてしまった。この際に人類は遺伝子操作による生物兵器を大量生産する。それは人の姿や何かの動物を型どったものなどがあり、それらは「魔人」と呼ばれた。だがこの「魔人」の中に、強力な力と共に自らの意思を持つものが現れた。彼は「指導者」を名のり、全世界の「魔人」を配下にして人類に牙をむいた。魔人兵団の誕生である。これに対し、人類は対魔人組織「聖騎士団」を結成する。こうして人類対魔人の歴史「魔性大戦」が幕を開けた。大戦は三十年の歳月を要し、聖騎士たちの勝利に終わる。そして「指導者」は次元牢へと封じ込められる。これにより聖騎士団は一時解散したが、悪夢はその三年後に再び起こりつつあった。「指導者」を封じた結界が弱まったのが、ただならぬ妖気が世界を包みこんだ。事態を重くみた因連は「第二次聖騎士団」を結成するため、武闘大会を開き強力な戦士を集めることにした。その内容は、大会時における殺人や罪人の出場を認め、優勝者には望みのもの……因でさえをも与えるというものだった。

▶ GUILTY GEAR ◀

「このキャラクターが動くのだ!」



## 最先端CG技術による 新感覚のキャラクター

左のキャラクター写真を見て、「ポリゴン」と思った人がいるかもしれないけど、実はこれってポリゴンではないのだ。「シリコングラフィックス」というグラフィック性能に優れたマシンを使って描かれたキャラクターだ。例えばSFC「スーパードンキーコング」を思い出してもらえればわかると思うけど、ポリゴンでもドット絵でもない、立体的で非常に美しいグラフィックを描くことができる。PSでも「土器王紀」で使われているので、本誌を参考に覚えてほしい。このゲームでは、その「シリコングラフィックス」で描いたキャラクターを取り込んで動かしていくのだ。もちろんこの写真は、まだ開発中のもの、「もっとずっと格好良くなります」(石渡氏)という状況なので、完成すればさらに美しいキャラクターが見られるぞ。また武器など動きが激しいものには、部分的にポリゴンが使用され、今までにない2Dバトルが展開されるのは間違いない!!



コワイ、でもこれは試験的に作っているもので、これがそのまま使われるわけではないですよ。(この画風も開発中です)

## GUILTY GEAR

ギルティギア(仮)

- ジャンル/格闘ACT ●メーカー/アーケシステムワークス
- 発売日/96年夏予定 ●価格/未定
- 対応周辺機器/未定 ●多人対プレイ/4(2人)

# 悪の香りが漂う 主人公

元は一匹狼の賞金稼ぎだったが、その腕を見込まれ第一次聖騎士団（人類と魔人との闘い「魔性大戦」において、編成された対魔人組織）の後期に入団。しかし、規則正しく、また規律の厳しい団員生活についてゆけず、まもなく脱退してしまう。その際に組織の宝剣である「封炎剣」を持ち逃げする。今大会に出場した動機は「当然、一国の主になるため」と豪語しているらしい…。

- 出身……………アメリカ
- 年齢……………24才
- 身長……………177cm
- 体重……………67kg
- 血液型……………B型
- 武器……………「封炎剣」

超イカゲンな性格で、正義を振りかざすことはない。主人公ではあるが、ヒーローとしての役割もあり、「ヘビーだぜ!!」が口癖のダーティヒーローだ。

## 石渡氏のコメント

主人公といえば、やはりハチマキですね。ソルの場合は鉄網ですが、これがあると主人公らしく見えちゃうのが、ハチマキの偉大なところですね。でも、彼の場合、その鉄網に隠された部分に秘密がありまして、エンディングでその謎が解明されます。楽しみにしてほしいですね。

# キャラクターは10人!

# ソルバッドガイ



# 五月 (メイ)

愛に生きる女の「力」

カウボーイガンマン

五月(メイ)は、力強いイメージを持った女のコとして、デザインしました。オノをもたせて、男まさりな部分を強調してみたのですがどうでしょうか。でも、彼女は実は、一人の男(ジョニー)に首っだけ、という途な女の可らしい面も持っています。その点で露出も控え目にしました。



8才の時、両親に死なれ、他に身内のいなかった彼女は、「快賊」のジョニーに拾われる。最初はイヤがっていた彼女も、ジョニーと共に

旅をしているうちに、彼の内面的な優しさに気づき、次第に心を引かれ愛情を持つようになっていく。しかし、

ある日突然、ジョニーは警察に逮捕されてしまう。彼女は優勝してジョニーを釈放してもらうため、大会への出場を決意する。

●出身………不明●年齢………18才●身長………154cm  
●体重………47kg●血液型………B型●武器………「ボヘミアン」  
ジョニーのことしか頭にない、登場キャラの中でも1、2を争う怪力の持ち主。まさに、愛のバカチから!! ボヘミアン(オノ)を振り回す彼女は、果してどんな技を持っているのか楽しみだね。そして、うらやましいジョニーとは、いったいどんな野郎なのか?

▶ GUILTY GEAR ▶

# カイ=キスク

弱冠16才の時に、第一次聖騎士団のリーダーとして後期に活躍した若き天才剣士。ソルが騎士団を脱退してからは、事実上団員の中では、No. 1の実力者となり、団の宝剣「封雷剣」とその奥義を授かった。今回の出場動機は、罪人の出場も許し、そして殺人をも認めた大会の真意を探ること。正義感が強く、きまじめな彼には、この大会の開催が不審に思えたのだ。しかし騎士団時代につけられなかったソルとの決着を果たすことも、彼が出場する大きな目的だった。

●出身 …… ロシア ●年齢 …… 21才  
●身長 …… 174cm ●体重 …… 64kg  
●血液型 …… A型 ●武器 …… 「封雷剣」

主人公のソルがヒーローとしての性格を持っているのに対し、カイは正義感に厚いベイベーフェイスだ。若くして天才剣士と呼ばれ、ソルのライバルとして登場するだけに、2人の間には必ず熱いものになるだろう。

## 石渡氏のコメント

カイは正義にこだわる、いわば正統派のキャラクターです。そのためデザインでは、主人公のライバルとして対局的な性格を出すのに苦労しました。聖騎士として組織に属していたので、コート系のコスチュームを着せ、彼のきまじめな性格を表現してみたのですが……



**聖騎士として  
活躍した  
天才剣士**

斧術の名門であるロシアのハンセン家に生まれた彼は、名斧「ドレッドノート」を自在に操れるようになるため、ひたすら体を鍛え続けた。だが、彼が

「ドレッドノート」を使いこなせるようになった頃、彼とまともに闘えるファイターは身近にいなくなってしまった。そのことに不満を抱いた彼は、大会に出場することを決意するのだった……

●出身地 …… ロシア  
●年齢 …… 34才  
●身長 …… 197cm  
●体重 …… 123kg  
●血液型 …… B型  
●武器 …… 「ドレッドノート」

愛国心あふれるマッチョなファイターだ。



石渡氏のコメント

大きなキャラクターなので、重々しいイメージの中にも、男っぽいカッコよさを感じていただければ、うれしいですね。わりと簡単にできたキャラですが(笑)。

**パワーあふれる  
ファイター**

**ポチヨムキン**



アクセル=ロウは、過去の世界の人間である。スラム街に育った彼は、その環境によってストリートギャングになったが、人を殺すことを嫌う性格なので格闘技によってナワバリを広げていた。そんなある日、ふとしたことでこの時代にタイムスリップしてしまった。"優勝すれば何でも望みをかなえてくれる"という武闘大会のことを知った彼は、元の時代へ戻してもらうため、大会会場へと向かうのだった。

- 出身……………イギリス (過去)
- 年齢……………26才
- 身長……………178cm
- 体重……………76kg
- 血液型……………B型
- 武器……「鎖ガマのベティ」  
石渡氏が「最初に考えた」という鎖ガマの特殊な技に期待。



**鎖ガマの  
2刀流**

▼ GUILTY GEM

# アクセル =ロウ

石渡氏の  
コメント

一番思い入れのあるキャラで、技も一番先に考えてしまいました。鎖ガマの表現を画面上でどう演出するか、がカギですね。もちろんこの2本の鎖ガマに左右される間いになると思います。

ナイフ使いの  
アサシン



# ミリア =レイジ

両親を幼い頃に亡くした彼女は、アサシンのメンバーとして暗殺組織に引きとられ、ナイフを使った暗殺術をたたきこまれる。しかし組織のすてゴマとして使われた彼女は、ある暗殺計画のさなかに逃亡。その後はカタギになることを誓い、一生遊んで暮らせる逃亡資金を稼ぐために、大会へ出場する。

- 出身……………ブラジル ●年齢……………21才
  - 身長……………169cm ●体重……………?
  - 血液型……………A B型 ●武器……………ナイフ
- このゲームには2人の女性キャラが登場するが、こちらはいわゆるタカビー・女王様・お姉様系のキャラクターだ。でも彼女自身は気の強さと弱さを持った2重人格者。暗い過去とお気楽な出場理由が、相反する不思議な魅力を放っている。

石渡氏の  
コメント

暗殺者という設定上、最初は悪い服だったので女王様っぽいところもあり、ちょっと明るめにしました。でも実は暗い過去を背負っているのだから、クラサがにじみ出たセリフがあるから。



# クリフ=アンダーソン

第一次聖騎士団の初期に団長として活躍した戦士。当時は一騎当千と呼ばれるほどの強者で、竜を一刀のもとに斬り倒すと言われている宝剣「斬竜刀」を団からもらい受ける。今回の大会には、今もなお自分の力がまだ衰えていないことを

示すために出場する。

- 出身地 …………… スイス
- 年齢 …………… 68才
- 身長 …………… 157cm
- 体重 …………… 47kg
- 血液型 …………… O型
- 武器 …………… 「斬竜刀」

闘いに身をゆだねる温厚なバトルマニアという設定のクリフ。石渡氏によると、斬竜刀はもっと長い剣であったが、彼には長すぎたため、体格に合わせて柄の部分途中で切ったもの。また、その年齢のためにダッシュなどのすばやい動きができなくなっている点も、ジジイキャラならではの設定といったところか。



**かつての戦士は  
今なお強し!**

## 石渡氏の コメント

ジジイが好きなプレイヤーのために、作ったキャラクターです。ジジイだけにダッシュやバックステップができないので、心ゆくまでジジイなプレイを楽しんでください。

# チップ=ザナフ



少年期にドラッグにハマった彼は、パイヤーとしてマフィアに属していた。しかし彼自身も麻薬におぼれ仕事ができなくなってしまう。組織は用済みになった彼を始末しようとしたが、ある忍者に助けられ、その忍者の元で修行することになる。そんなある日、師匠の忍者がマフィアに暗殺されてしまう。怒りに震えた彼は、組織をつぶすべく、この大会で優勝し大

統領の座を狙っているらしい。

- 出身 …… 日本 (自称)
- 年齢 …………… 22才
- 身長 …………… 176cm
- 体重 …………… 72kg
- 血液型 …………… A型
- 武器 …… 「レスボール」

忍者らしからぬ外見 (自称日本人でのがアヤシイ、どう見ても外人) をしているが、彼の技はやはり忍術がメインになりそう。

## 石渡氏の コメント

ヤンキーでジャンキー、しかも自称日本人を名のるアメリカン忍者という妙な設定です。ちなみに師匠の忍者は、「ユウジ」という名です。



**忍術をマスターした  
ジャンキー忍者**

# ゲート=1

自らの視界と引換えに、影を自在に操る術を使うアサシンのリーダー。目は見えなくとも、周囲の気配で物の動きを察知できるほど敏感な感覚を持っている。しかし、ある暗殺計画で仲間の裏切りに会い、計画は失敗してしまう。それにより彼は逮捕され、牢の中で生活するハメになってしまった。罪人の出場も認められている今大会のことを知った彼は、優勝して免罪を求めららしい。

●出身……………スペイン ●年齢……………25才  
●身長……………182cm ●体重……………83kg  
●血液型……………A B型 ●武器……………「影」

登場キャラの中では唯一、武器を持っていない異質なキャラクター。しかし自在に操ることができる「影」により、技のパリエーションも多彩なものになりそうだ。このゲームは武器による時代劇のような爽快感が魅力の一つだが、「影は魔法みたいなもの」(石渡氏)というファンタジーの要素も合わせ持っている。武器格闘がメインの「ギルティギア」の世界内で、彼のような武器を持たないキャラは異質な存在だ。「影」がどんな動きを見せるのか楽しみ。

## 石渡氏のコメント

「影」を操るキャラクターを作ったかったので、武器を持たせないようにしたのですが、妖しいムードを表現するのに苦労しました。でも結果的に、かなり気に入っているキャラクターですね。

影を操る  
暗殺者

# Dr.ボルドヘッド

かつては善良な心を持ち、世界最高とまで呼ばれるほど優秀な外科医であった。しかしある日、盲眼にかかった一人の少女を誤って死なせてしまい、自分のミスが許せず気がふれてしまう。殺人鬼と化し人々を恐れさせた彼は、犯行後まもなく捕まってしまうのだが、国連からなぜか

強制的に今大会への出場を命じられてしまうのだった。

●出身……………中国  
●年齢……………32才  
●身長……………199cm  
●体重……………52kg  
●血液型……………O型  
●武器……………「巨大メスの丸刈太」

昔は天才外科医と呼ばれた殺人鬼、という設定がヤバそう。エンディングでは、彼が出場した理由も描かれるはず。

狂気の  
天才外科医

## 石渡氏のコメント

スキンヘッドって、好きなんですよ。ハゲキャラが欲しくて、作ってみたんですが、スキンヘッドとメスの組み合わせがちょっとアブナイ感じでけっこう好きですね。性格もキレてて、妙な笑い声を上げます。

Translator: A quick note about the scans of this article: The images I had to work with were extremely compressed, likely scanned many years ago and compressed by countless computers since. I cleaned and translated them to the best of my ability and I apologize for any errors. This was the only article from this issue that were available to me and, as far as I am aware, scans of the rest of the issue do not exist.

Guilty Gear prototype article from Dengeki PlayStation F Vol. 10 October 13, 1995 (Japanese title: 電撃プレイステーション F Vol.10 1995年10月13日 )

---

## **PAGE 01**

### **Top left corner:**

Exclusive Scoop

### **Top text:**

Developing The World To Come

### **Block of red text over Sol:**

[Indecipherable: Potentially a summary of the following article.]

### **Kanji next to GUILTY GEAR logo in parenthesis:**

Placeholder

## **PAGE 02**

### **Text at the top:**

Hardcore Battles To Be Fought!!

**Text in purple burst & surrounding text:**

A fighting game for the PlayStation with a One-Hit Kill System<sup>1</sup>!!

**Paragraph under purple text:**

Arc System Works, the developer of *Wizard's Harmony*<sup>2</sup>, has announced a brand new title: *GUILTY GEAR*. It's a fast paced fighting game in which combatants with diverse weapons clash. Even if the opponent's health is at maximum, they can be slain with a single blow in this game. In addition to super moves, all characters have access to this one-hit special move. Of course, further details about this technique aren't known yet, but it's certainly not something that can be easily performed. Although the arena itself is not a 3D type, it can scroll in four directions and zooms when a character backsteps or double jumps (depending on the character's movement abilities). The theme tracks for each character will be inspired by heavy metal, hard rock, punk, and other genres to spark up a heated brawl. Expect hardcore battles that will bring new life to the PlayStation!

**Black lozenge above Daisuke:**

Director: Mr. Ishiwatari

**Caption, right of Daisuke:**

Designer of the game, character sounds, and more.

**Caption, right of b&w concept sketch:**

Rough sketch of the game's display configuration. This image was provided

especially for this article, though what could those gauges at the bottom of the screen be?

**Red title, purple box:**

A Unique Universe!

**Purple box:**

The setting of *Guilty Gear* takes place 2,000 years in the future. In that time, the world's civilizations were advanced and cared for the earth's environment by utilizing supernatural forces (fire, water, and wind, magic, etc.) that were beyond the reach of science. However, no matter how much civilization and culture changed, conflicts amongst humans never ceased and wars still broke out on a global scale. During that time of war, humanity mass-produced biological weapons through genetic manipulation. These vile weapons were called "Majin" and took the shapes of humans and other animals. However, among these Majin, there emerged one who possessed both incredible power and independent will. Calling himself "The Leader," he took all the Majin in the world under his command and turned on mankind. This was the birth of the Majin army. In response, mankind formed the Sacred Order of Holy Knights, an organization specialized in fighting Majin. Thus began The Great Demon Wars. The war waged for 30 years and at last ended in victory for the Holy Order, with the "Leader" being sealed away in a dimensional prison. The Holy Order was temporarily disbanded after the war, but the nightmare began again three years later when the prison that sealed the "Leader" weakened, and an uncanny miasma of evil enveloped the world. After deeply investigating the situation, the United Nations decided to organize a martial arts tournament to gather powerful warriors and form the Second Sacred Order of Holy Knights. The plan was to allow murderers and other criminals to participate in the

tournament, and to give the winner whatever they wanted... even their own country.

**Red text left of May:**

This character does work!

**Purple title text under purple box:**

New Characters Created Using Cutting-Edge CG technology

**Text under purple title section:**

The photo of the character on the left might make you think of polygons, but in fact this character isn't made of polygons at all. These characters were drawn using machines by Silicon Graphics<sup>3</sup>, which have incredible graphical processing power. For example, if you remember the [Super Nintendo<sup>4</sup>] game, [Donkey Kong Country<sup>5</sup>], you can see that these graphics computer workstations can generate beautiful three-dimensional works that are made of neither polygons nor dots. *Dokioki* [土器王紀]<sup>6</sup> also includes graphics like these, so please refer to the article about that game in this issue for more information. In *Guilty Gear*, the characters rendered with Silicon Graphics' workstations are imported into the game and animated. Of course, these graphics are still under development. Mr. Ishiwatari says, "It will look much cooler as development continues," so you can expect to see even more beautiful characters when the game is completed. Additionally, weapons and other objects that move rapidly will be partially made of polygons, which will surely create an unprecedented 2D battle experience!!

**Caption right of Sol image:**

Scary~. But this is just a prototype, and there is no way this will be used as it is (this screenshot is also under development).

**GUILTY GEAR game specs box under Sol image:**

*Guilty Gear* (placeholder)

- Genre: Action Fighter
- Developer: Arc System Works
- Release Date: Summer '96 (estimate)
- Price: TBD
- Supported Peripherals: Undecided
- Multiplayer: 2-player

## **PAGE 03**

**White text in black burst:** Ten Characters!

**Red text:** SOL BADGUY

**Red text w/black border, top right:** The Drifter Protagonist With A Wicked Aura

**Big block of text under red text w/border:**

Formerly a lone wolf bounty hunter, Sol joined the First Sacred Order of Holy Knights (an organization formed during the Great Demon Wars, a battle between humans and the demonic Majin) in the latter stages of its existence. However, he could not conform to the strict rules and discipline of the Order and soon left. At that time, he absconded with the organization's treasured sword, the "Fireseal."

- Origin - America
- Age - 24
- Height - 177cm (5'8")
- Weight - 67kg (148lb)
- Blood Type- B
- Weapon - "Fireseal"

He's a super cool guy that never pretends to be righteous. Although he's the main character, he's also a heel<sup>7</sup>, a dirty antihero what a habit of saying, "That's heavy!!"

**White text in black title bar of red box, lower right:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Text in red box under black title bar:**

Of course he has a headband, as the protagonist. In Sol's case it's made of steel, and the great thing about headbands is that it makes a character look like a hero. But with him, there is a secret behind that steel band which will be revealed in the ending. I hope you look forward to it.

## **PAGE 04**

**Red text, top:** MAY

**Red text, vertical, left of May:** A Girl That Lives For Love

**White text in black vertical label on orange box:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Text in orange box w/black label:**

May was designed as a young woman with a strong personality. I also added

an axe to emphasize her masculine side, but what do you think about it? However, she is actually a single-minded girl who is devoted to one man (Johnny). In this respect, I kept the exposure modest.

**Big block of text, bottom right:**

When she was eight years old, her parents died and she had no other relatives. At first she was reluctant to go with Johnny, but as she traveled with him she noticed his inner kindness and gradually became attracted to him and grew to love him. One day, however, Johnny was suddenly arrested by the police. May decided to enter the tournament in order to win and get Johnny released.

- Origin - Unknown
- Age - 18
- Height - 154cm (5'0")
- Weight - 47kg (104lb)
- Blood Type- B
- Weapon - "Bohemian"

May only cares about Johnny, and she is also one of the most powerful characters in the series. She is truly a fool for love!! The anticipation of waiting to see what kind of skills she has while wielding her ax, Bohemian, is exciting. And just what on Earth could that lucky bastard Johnny be like?

**PAGE 05**

**Blue title text:** KY KISKE

**Two columns of black text under blue title:**

At the age of 16, Ky became the leader of the First Sacred Order of Holy Knights in the latter years of its existence. Ky became the top swordsman in the Holy Order after Sol left it, and was given the Order's treasured sword, the Thunderseal, as well as its inner secrets. Ky's initial motive for participating in the tournament is to find out the true meaning behind it, and why it allows criminals—even murderers—to participate. His strong sense of justice and his earnest personality made him naturally suspicious of the tournament. However, his true main purpose was to settle the score with Sol, which he had not been able to during his time as a knight.

- Origin - Russia
- Age - 21
- Height - 174cm (5'7")
- Weight - 64kg (141lb)
- Blood Type- A
- Weapon - "Thunderseal"

While the main character, Sol, is a heel, Ky is a "babyface"<sup>8</sup> with a strong sense of justice. Ky was called a genius swordsman at a young age, and since he appears as Sol's rival, the fight between the two will surely be a heated one.

**Title of blue box left of Ky RIDE IT illustration:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Text inside of blue box:**

Ky is an orthodox character, so to speak, who is committed to justice. Therefore, in the design process, I had a hard time creating a character that fit as a rival to the main character, Sol. Since he belonged to an organization as a holy knight, I tried to express his serious character by making him wear a coat-type costume.

**Red text over full body Ky illustration:** A Genius Swordsman That Once Served As A Holy Knight

**Block of text right of Potemkin:**

Born into the Hansen family in Russia, a family of great axemen, he trained himself to be able to use the famous "Dreadnought" axe with ease. However, by the time he had mastered the Dreadnought, there were no fighters around that were strong enough to compete with him. Frustrated by this, he decided to enter the tournament...

- Origin - Russia
- Age - 34
- Height - 197cm (6'5")
- Weight - 123kg (271lb)
- Blood Type- B
- Weapon - "Dreadnought"

Potemkin is a patriotic and powerful fighter.

**Red text over full body Potemkin illustration:** A Powerhouse Fighter

**White text in black field under Potemkin portrait:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Text in orange box under Potemkin portrait:**

I would be happy if you could sense the masculine coolness in the heavy weight of this large character. Potemkin was rather easy to create (laughs).

**Red text at the bottom of the page: POTEMKIN**

## **PAGE 06**

**Text right of Axl portrait:**

Axl Low is a man from the past. Growing up in a slum, he became a street gangster in order to survive his environment. However, he hates killing people so he expanded his territory through non-lethal fighting techniques. Then one day he suddenly slips through time to the far future. When Axl learns of the martial arts tournament and its prize that grants its winner anything they want, he heads to the tournament venue with the hope of winning and having his life restored to the way it was in the past.

- Origin - England (in the past)
- Age - 26
- Height - 178cm (5'8")
- Weight - 76kg (168lb)
- Blood Type- B
- Weapon - His kusarigama (chained sickles), "Betty"

We look forward to seeing Axl's special techniques with his kusarigama, which Mr. Ishiwatari said he, "designed first."

**Blue text under Axl portrait: AXLOW**

**Title of green box next to AXLOW text: Mr. Ishiwatari's Comments**

**Text in green box:**

Axl is the character I have the most emotional attachment to, and his combat technique was the first I thought up. The key, then, is how to produce effective movements of the kusarigama on the screen. Of course, I think the fight will depend on how those two sickles are controlled.

**Text over full body Axl illustration:** Dual Kusarigama Style

**Green text right of Millia full body illustration:** MILLIA RAGE

**Red text left of Millia full body illustration:** Knife-Wielding Assassin

**Text under MILLIA RAGE title:**

Millia's parents died when she was very young, and she was taken in by an assassin organization that trained her in the art of knife assassination. However, she was used as a sacrificial pawn by the organization, and in the midst of an assassination plot, she escaped and vowed to become a criminal afterwards. She entered the tournament to earn enough money to live off of for the rest of her life.

- Origin - Brazil
- Age - 21
- Height - 169cm (5'5")
- Weight - Unknown
- Blood Type- AB
- Weapon - Knives

Title of green box left of Millia portrait: Mr. Ishiwatari's Comments

**Text in green box:**

Her design started out mostly black because she was to be an assassin, but I decided to go a little brighter because of the queenly aspect of Millia's character. Though, she has a dark past so some of her dialog oozes bitter sorrow.

## **PAGE 07**

**Red text top of page: KLIFF UNDRSEN**

**Text under red title text:**

A warrior who served as the leader of the First Sacred Order of Holy Knights in its early days. He was so strong during his time in the Order that he was known as "The Mightiest Warrior<sup>9</sup>," and was given the treasured sword, "Dragonslayer," which is said to be able to slay a dragon in a single strike. Kliff's motivation for participating in the tournament is to show that his power has not waned yet.

- Origin - Switzerland
- Age - 68
- Height - 157cm (5'2")
- Weight - 47kg (104lb)
- Blood Type- O
- Weapon - "Dragonslayer"

Kliff is portrayed as a gentle man that devotes himself fully to a fight.

According to Mr. Ishiwatari, the Dragonslayer was originally a longer sword, but it was too long for him and the handle was cut off in the middle to fit his physique. Kliff is also unable to dash or make other

quick movements due to his age. This is characteristic of an elderly character.

**Daisuke comment box text:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Orange Daisuke comment box:**

This character was made for players that like old geezers. Gramps is the only one that can't backstep or dash, so please have fun playing him to your heart's content.

**Red text over full body Kliff:** The Warrior Of Old Is Strong Even Now!

**Blue title text:** CHIPP ZANUFF

**Text under blue CHIPP ZANUFF:**

Addicted to drugs as a youth, he joined the Mafia as a drug dealer. Eventually, he himself became overly addicted to drugs and could no longer do his job. The Mafia tried to get rid of him, but he was rescued by a ninja and trained under him. One day, Chipp's ninja master was assassinated by the Mafia. Furious, he swore to win the tournament and become president in order to destroy the Mafia.

- Origin - Japan (self-proclaimed)
- Age - 22
- Height - 176cm (5'8")
- Weight - 72kg (159lb)
- Blood Type- A
- Weapon - "Les Paul"

Although his outward appearance isn't very ninja-like (and why does he call himself Japanese, he's a foreigner), it's likely that his main skill will be ninjutsu.

**Daisuke comment box text:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Blue comment box text:**

He's a delinquent, a junkie, and an American ninja that calls himself Japanese.

By the way, his ninja master's name is Yuuji.

**Red text over Chipp:** Junkie Ninja Who Mastered Ninjustsu

## **PAGE 08**

**Black title text at the top:** ZATO=ONE

**Main text body, left of Zato portrait:**

Zato is the leader of the Assassins and uses a forbidden spell that allows him to manipulate shadows at the cost of losing his vision. Even though he's blind, Zato has such keen senses that he can detect the movement of things by changes in the surrounding atmosphere. Nevertheless, one of his assassination attempts was foiled when he was betrayed by a fellow assassin. As a result, he was arrested and sent to prison. When he found out that he was allowed to compete in the tournament, he became determined to win and seek exoneration.

- Origin - Spain
- Age - 25
- Height - 182cm (5'10")
- Weight - 83kg (183lb)
- Blood Type- AB
- Weapon - "Shadows"

Zato is the only character in the series that does not fight with a weapon.

Although, his “shadow,” which he can manipulate at will, seems likely to allow him to use a wide variety of combat techniques. The exhilaration of the period drama-like atmosphere of this game’s weapons is one of its charms, but it also has a fantasy element, as Mr. Ishiwatari explains: “The shadows are like magic.” In the world of Guilty Gear, where weapon-based fighting is a mainstay of the game, a character like Zato who doesn’t carry a weapon is a unique presence. We can’t wait to see how these “shadows” will move.

**Daisuke comment box:** Mr. Ishiwatari’s Comments

**Text in comment box:**

I wanted to create a character who could manipulate shadows, so I decided not to give Zato a weapon, but I had a hard time designing a fitting “mysterious” feeling for him. In the end, however, I’m quite pleased with the character.

**Red text over Zato full body:** An Assassin Manipulating Shadows

**Green title text under Zato:** DR. BALDHEAD

**Text under green title text:**

Dr. Baldhead was once a good-hearted and brilliant surgeon, even called the best in the world. One day, however, he accidentally caused the death of a young girl suffering appendicitis, and he has since been driven mad by his inability to forgive his mistake. His madness turns

him into a killer and spreads fear amongst the population. Soon after the crime he gets caught and the United Nations somehow forces him to participate in the tournament.

- Origin - China
- Age - 32
- Height - 199cm (6'5")
- Weight - 52kg (115lb)
- Blood Type- O
- Weapon - "Magnificently Sharp Giant Scalpel"

The setup of a killer that used to be called a genius surgeon sounds scary.

Hopefully the ending of the game shows the reason why he was forced to participate in the tournament.

**Red text right of Baldhead:** Mad Genius Surgeon

**Daisuke comment box:** Mr. Ishiwatari's Comments

**Text in green Daisuke box:**

I like shaved heads, and I wanted a bald character so I made one. The combination of a bald head and a sharp scalpel is appealing, it looks a bit dangerous. His lifestyle is also very tense and he has an unusual laugh.



= CREDITS =

Article originally published in Dengeki PlayStation F Vol.10, October 13, 1995

English Translation ▪ Editing ▪ Upscaling / [Sol Radguy](#)

Special thanks to whoever it was that originally scanned this article many, many, years ago, and Volcanic

Fighter ([Nincopyjasb](#)) for providing the original files.

May 8, 2023

---

<sup>1</sup> The kanji here were not the ones used in the instant kill system implemented in the official release, 殺界発生. Instead it used 一撃必殺

<sup>2</sup> An adventure/simulation game that released December 1995 on the PlayStation, two months after this issue was published.

<sup>3</sup> Silicon Graphics Inc., was an American high-performance computing manufacturer that specialized in machines that could generate high quality 3D graphics.

<sup>4</sup> Super Famicom in Japan.

<sup>5</sup> Super Donkey Kong in Japan.

<sup>6</sup> A 3D adventure game released in 1995. It never had an English title translation so I only romanized it.

<sup>7</sup> In professional wrestling, a “heel” is the antagonist or a bad/antihero-type character that breaks rules and fights dirty.

<sup>8</sup> Another professional wrestling term. A “babyface” is the opposite of a heel in that they follow the rules and fight clean.

<sup>9</sup> This is a word difficult to translate into English, 「一騎当千」 (Ikkitousen). I used the same translation in the Dengeki PS April '96 prototype Missing Link article as I did here for consistency.