

0700 F-113 12-15-07 2
3U187 07-11-07 1001



CAPCOM





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

ご利用の前に、必ずお読みください。DreamCast™ 専用ソフトのインストールと起動の仕方について、必ずお読みください。

▲ 注意

●このソフトは、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されています。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。

インストールの仕方

●このソフトは、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されています。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。

【重要】このソフトは、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されています。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェアにインストールして実行することはできません。

このソフトは、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されています。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。

株式会社ACCESS NetFront™ JV-Lite™



●このソフトは、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されています。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたソフトを、DreamCast™ 専用ソフトとして開発されたハードウェア以外のハードウェアにインストールして実行することはできません。

CAPCOM VS SNK 2 THE FIGHTERS 2001

- 02 制作説明
- 04 操作説明
- 06 基本説明
- 06 ゲームのルール
- 07 ゲームシステム
- 08 ゲームモード説明
- 10 REPLAY MODE
- 11 TRAINING MODE
- 12 COLOR EDIT MODE
- 13 OPTION MODE
- 15 MEMORY CARD
- 16 GROOVE GALLERY
- 22 エントランス
- 37 キャラクター紹介
- 50 闘争のメカニクス
- 51 CAPCOM VS SNK 2 STAFF
- 52 INFORMATION

THE FIGHTERS
CONTENT

©2001 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM VS SNK 2 THE FIGHTERS - ONLINE PLAYING
2001年12月25日現在

トリムキャスト・コントローラ

方向ボタン/アナログ方向キー

方向キーが2面に配置されています。



スタートボタン

- 上: スタートボタン
- 下: スタートボタン
- 左: スタートボタン
- 右: スタートボタン



このコントローラは、PlayStation 4のゲームに使用できます。

このコントローラは、PlayStation 4のゲームに使用できます。このコントローラは、PlayStation 4のゲームに使用できます。このコントローラは、PlayStation 4のゲームに使用できます。

アーケードスティック

対応機種

- Xbox360ゲーム機のみです。
- プレイヤーご自身がXbox360本体に接続します。
- Xbox360本体に接続して使用します。



ボタン

- ボタン 1 (L1)
- ボタン 2 (R1)
- ボタン 3 (L2)
- ボタン 4 (R2)
- ボタン 5 (L3)
- ボタン 6 (R3)

対応機種は、Xbox 360 のみです。Xbox 360 の本体に接続して使用します。Xbox 360 の本体に接続して使用します。

ボタン



- ボタン 1 (L1)
- ボタン 2 (R1)
- ボタン 3 (L2)



- ボタン 4 (R2)
- ボタン 5 (L3)
- ボタン 6 (R3)

その他の操作 (L1)

- ボタン 1 (L1)：ゲーム開始メニュー、オフラインモードの選択に使用します。
- ボタン 2 (R1)：ゲームの進行、スタート、セーブ、ロード、リセット、ポーズ、メニュー、オプション、ヘルプ、終了に使用します。
- ボタン 3 (L2)：ゲームの進行、スタート、セーブ、ロード、リセット、ポーズ、メニュー、オプション、ヘルプ、終了に使用します。

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox 360, and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Microsoft は、アーケードスティックを、Xbox 360 のアクセサリとして提供します。

基本操作 BASIC OPERATION

開機 (power on)

電源スイッチをONにして電源を入れます。
電源が入ると電源ランプが点灯します。

電源オフ (power off)

電源スイッチをOFFにして電源を切ります。
電源が切れると電源ランプが点滅します。

電源ランプが点滅しているときは、電源スイッチをONにして電源を入れます。
電源が入ると電源ランプが点灯します。
電源スイッチをONにして電源を入れます。
電源が入ると電源ランプが点灯します。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプ (power lamp)

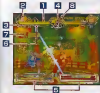
電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプ (power lamp)

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。

電源ランプが点灯しているときは、電源が入っています。
電源ランプが点滅しているときは、電源が切れています。



1 使用キャラクターの体力

攻撃を受けると減少し、0になると次の通りです。

2 ゲームメンバー-BRATIO

チームのメンバーを指します。一度大きく減るとおきているのがおきているキャラクターです。そのキャラクター-BRATIO値 (P の数値) を表示します。

3 キャラクターネーム

おかれているキャラクターの名前です。

4 タイムカウンター

残り時間が表示されます。00:00になるとゲームが強制終了されます。

5 GROOVEゲージ

おかれている「GROOVE」によって、おの値が変動します。(P 100-500)

6 ガードクラッシュゲージ

攻撃を受けると減少し、0になるとガードがなくなり、おの値が変動します。

7 ボーナスメッセージ

ゲーム中の様々なメッセージが表示されます。

8 GROOVE POINT ゲージ

CPUおの値のゲージです。(P 0の500)

おの値が変動するとおの値が変動します。おの値が変動します。

ゲームのルール GAME RULE

ゲームルール

チームメンバーが全員参加できるまで遊ぶ。1回1回の勝負は負ける。100%までしか勝てない。勝つのは、負けるよりも簡単です。

目的の条件

全員参加してゲームをプレイして、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。

ドロウゲーム

勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。

ゲームの仕組み



ゲームの仕組みは、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。



勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。



勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。勝利の条件は、勝利の条件を満たすまで遊ぶ。



ク-ムフスル GAME SYSTEM

GROOVE SYSTEM

2000-00-0000

このシステムは、プレイヤーのスコアを、ゲームの進行に応じて自動的に増減させる。プレイヤーのスコアが増えるにつれて、スコアが増えるにつれて、スコアが増える。スコアが増える。スコアが増える。

FREE RATIO SYSTEM

2000-00-0000

このシステムは、プレイヤーのスコアを、ゲームの進行に応じて自動的に増減させる。プレイヤーのスコアが増えるにつれて、スコアが増えるにつれて、スコアが増える。スコアが増える。スコアが増える。

このシステムは、プレイヤーのスコアを、ゲームの進行に応じて自動的に増減させる。プレイヤーのスコアが増えるにつれて、スコアが増えるにつれて、スコアが増える。スコアが増える。スコアが増える。

GROOVE POINT SYSTEM

2000-00-0000

このシステムは、プレイヤーのスコアを、ゲームの進行に応じて自動的に増減させる。プレイヤーのスコアが増えるにつれて、スコアが増えるにつれて、スコアが増える。スコアが増える。スコアが増える。

フアイーストK.O.

このシステムは、プレイヤーのスコアを、ゲームの進行に応じて自動的に増減させる。プレイヤーのスコアが増えるにつれて、スコアが増えるにつれて、スコアが増える。スコアが増える。スコアが増える。

ゲームモード説明

GAME MODE



ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームモードの選択メニューが表示されます。各モードで遊びたいモードを選択し、決定ボタンを押してください。

ARCADE MODE

(1プレイ1人対人専用モード)

CPUが3台を相手に戦うモードです。

対戦は「MATCH MATCH」のモードで「2人 MATCH」、対戦は「SINGLE MATCH」です。

VS MODE

(2人専用)

対戦は「MATCH」のモードで「2人 MATCH」です。スタートボタンを押すと「ARCADE MODE」と同じ「MATCH MATCH」「2人 MATCH」「SINGLE MATCH」モードがあります。CPUは3台を相手に戦います。

SURVIVAL MODE

対戦は「MATCH」のモードで「3人 MATCH」です。



TRAINING MODE

10000000

（1P76-162人用練習用）

このモードでは、対戦相手や試合の条件、試合の回数などを自由に設定して練習することができます。また、対戦相手のレベルや、試合の難易度を自由に設定することもできます。IP 10000000

NETWORK MODE

10000000

（対戦専用）

このモードでは、インターネットやLANを通じて他のプレイヤーと対戦することができます。また、対戦相手のレベルや、試合の難易度を自由に設定することもできます。IP 10000000

REPLAY MODE

10000000

このモードでは、過去の試合の映像を再生することができます。IP 10000000

COLOR EDIT MODE

10000000

このモードでは、キャラクターの衣装の色を変更することができます。IP 10000000

OPTION MODE

10000000

このモードでは、ゲームの設定を変更することができます。IP 10000000

このモードでは、ゲームの設定を変更することができます。IP 10000000

REPLAY MODE

001-000-0

バトルシーンを再プレイします。



[REPLAY MODE] を選択し、
リプレイを選択します。

VS MODE コード

対戦したバトルシーンをリプレイするときに使います。バトルシーンのIDを入力し、



CONTINUE

バトルを再開します。

REPLAY BATTLE

バトルシーンを再プレイします。バトルシーンの
[REPLAY DATA] をロードし、バトルシーンを再プレイする
リプレイを選択します。バトルシーンのIDを入力し、

EXIT

REPLAY MAIN MENU

REPLAY DATA LOAD

バトルシーンを再プレイするときに、バトルシーンのIDを入力し、バトルシーンを再プレイします。

バトルシーンのIDを入力し、バトルシーンを再プレイします。バトルシーンのIDを入力し、バトルシーンを再プレイします。

バトルシーンのIDを入力し、バトルシーンを再プレイします。



TRAINING MODE

10-000000



Training Mode is a feature that allows you to practice your skills and learn the controls of the game. It is available in the main menu and can be accessed by pressing the **START** button. The training mode is divided into several sections, each with its own set of controls.

CONTINUE

START-START

START-START-START

RESTART

START-1

START-START-START

DUMMY SETTING

START-START

START-START-START

PLAYER SETTING

START-START

START-START-START

TRAINING OPTION

START-START

START-START-START-START-START

COMMAND LIST

START-START

START-START-START

CONTROLS SETTING

START-START

START-START-START

CHARACTER CHANGE

START-START

START-START-START-START

WINDOW OFF

START-START

START-START-START

EXIT

START

START-START-START



COLOR EDIT MODE

1999年10月

このモードでは、キャラクターの色を変更できます。



このモードでは、キャラクターの色を変更できます。
 4方向キーでキャラクターを選択し、カラーパレットで色を選択します。色を選択すると、キャラクターの色が変更されます。
 色を選択した後は、2方向キーで色を選択し、色を選択すると、キャラクターの色が変更されます。

COLOR CHANGE 25-255

1/2方向キー

4方向キーで色を選択し、色を選択すると、キャラクターの色が変更されます。

2方向キー 1/2方向キー

2方向キー 2方向キー 4方向キー

2方向キー 1/2方向キー

2方向キー 2方向キー 4方向キー 2方向キー

ROBIT-255

25-255方向キーで色を選択し、色を選択すると、キャラクターの色が変更されます。

2方向キー 1/2方向キー

2方向キー 2方向キー

2方向キー 2方向キー 4方向キー

2方向キー 2方向キー 4方向キー 2方向キー

2方向キー 2方向キー 4方向キー 2方向キー

NAME 2-4

2方向キーで名前を変更します。

DEFAULT COLOR 255-255

255-255方向キーで色を選択します。

CHARACTER CHANGE 255-255

255-255方向キーでキャラクターを選択します。

SAVE 2-2

2方向キーで保存します。

LOAD 2-2

2方向キーで読み込みます。

EXIT 4方向キー

4方向キーで終了します。

OPTION MODE

OPTION MODE

OPTION MODEは、ゲームのオプション設定を行うためのモードです。ゲームの進行中に、ゲームメニューから「OPTION」を選択すると、このモードに入ります。このモードでは、ゲームのオプション設定を行うことができます。



GAME OPTION 設定メニュー

- DIFFICULTY** IP.A.の難易度を調整します。
- TIME LIMIT** 試合の時間制限を設定します。
- GAME LEVEL** 試合のレベルを設定します。
- GAME STYLE** 試合のスタイルを設定します。
- WALKER MODE** WALKER MODEにシングルマッチを設定します。
- DOUBLE MATCH** WALKER MODEにダブルマッチを設定します。
- QUICK SELECT** 試合の開始と終了を迅速に行うことができます。
- QUICK CONTINUE** 試合の中断と再開を迅速に行うことができます。
- PLAYER NAME** プレイヤーの名前を設定することができます。
- PLAYER CLASS** プレイヤーのクラスを設定することができます。
- FOOTBALL OPTION** フットボールのオプション設定を行うことができます。



コントローラー設定

CONTROLLER SETTINGS

CONTROLLER SETTINGS

ゲームプレイ中にコントローラーの振動をON/OFFに設定できます。

VIBRATE

ゲームプレイ中にコントローラーの振動をON/OFFに設定できます。

ON/OFFに設定した場合はVIBRATEでON/OFFに設定できます。

DEFAULT SETTINGS

ON/OFFに設定した場合はVIBRATEでON/OFFに設定できます。



サウンド設定

SOUND OPTION

ゲームプレイ中にサウンドの設定を変更できます。

ディスプレイ設定

DISPLAY ADJUST

DISPLAY ADJUST

ゲームプレイ中にディスプレイの設定を変更できます。

DEFAULT SETTINGS

ゲームプレイ中にディスプレイの設定を変更できます。



メモリーカード

MEMORY CARD

メモリーカード

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

SAVE

プレイ中のゲームの状態を、メモリーカードに保存して、次回からプレイするときに読み込みます。

LOAD

メモリーカードからプレイ中のゲームの状態を読み込みます。

AUTO SAVE

オートセーブ機能で自動的に保存します。

メモリーカード

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

ヒストリー

HISTORY

ヒストリーは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードの使い方

ゲームの進捗を記憶するためのメモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

メモリーカードは、ゲームの進捗を記憶するためのものです。

GROOVEにたいして GROOVE

L-GROOVE スローコンテ(グー)とスローコンテ(グー)!

スローコンテ
レベルゲージ
システム

反復することでゲージが溜まっています。また、ゲージが10
ストロークを超えるとゲージが自動的にリセット。

L-GROOVE

4.3

レベル ゲージが10ストロークを超えると自動的にスローコンテ(グー)がリセット。

LEVEL1 スローコンテ(グー)が溜まると **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

LEVEL2 スローコンテ(グー)が溜まると **スローコンテ(グー)** + **中級型ボタン**

LEVEL3 スローコンテ(グー)が溜まると **スローコンテ(グー)** + **高級型ボタン**

高速練習方法 **5ツツユ**

この練習方法は、スローコンテ(グー)を繰り返します。

練習方法 **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

5ツツユの目的 **前指を速く動かす**

この練習方法は、前指を速く動かす練習です。

練習方法 **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

前指練習 **回つ込み**

この練習方法は、前指を速く動かす練習です。

練習方法 **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

ガード練習 **反復**

この練習方法は、ガードを繰り返して、反復練習です。

練習方法 **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

反復システム **反復ガード**

この練習方法は、反復練習です。

練習方法 **スローコンテ(グー)** + **スローコンテ(グー)**

S-GROOVE

攻略編の通り「一考要領」が大事!

エクスプロー グー システム

グーの威力は、**□**ボタンと**○**ボタンのグーの威力を比べることができます。エクスプローグーは通常グーよりも「威力が強い」が、通常グーよりもダメージが低く、通常グーよりもダメージが低い。通常グーよりもダメージが低い。通常グーよりもダメージが低い。



MAX
威力が強いがダメージが低い

通常グーよりもダメージが強いが、通常グーよりもダメージが低い。通常グーよりもダメージが低い。通常グーよりもダメージが低い。

両手持装方法 **→ ラン**

両手持装方法は、両手持装方法の通りです。

両手持装方法 **→ ラン**
両手持装方法 **→ ラン**

ラン時の行動 **→ 通常攻撃を繰り返す**

ラン時の行動は、通常攻撃を繰り返すことです。

ラン時の行動 **→ 通常攻撃を繰り返す**
ラン時の行動 **→ 通常攻撃を繰り返す**

敵の動き **→ 遅い**

敵の動きは、遅い動きを繰り返すことです。

敵の動き **→ 遅い**
敵の動き **→ 遅い**

ガードキャンセル **→ 通常**

ガードキャンセルは、通常キャンセルを繰り返すことです。

ガードキャンセル **→ 通常**
ガードキャンセル **→ 通常**

通常攻撃 **→ 通常攻撃**

通常攻撃は、通常攻撃を繰り返すことです。

通常攻撃 **→ 通常攻撃**
通常攻撃 **→ 通常攻撃**

A-GROOVE

オリジナルのコンボやガードを組み合わせることで、多彩な攻撃やガードが可能になります。

オリジナル コンボゲージ システム

通常ゲージを消費することで、LEVELのスーパーコンボを使用できます。



通常ゲージを消費することで、LEVELのスーパーコンボを使用できます。また、ゲージが満タンの状態でガードすると、ガード中に通常コンボを連続で出すことで、「オリジナルコンボ」を使用できます。「オリジナルコンボ」とは、プレイヤーの自由に決められる組み合わせの連続攻撃です。

通常攻撃が速く 連続コンボ

ガード中に通常攻撃を連続で出すことができます。

ガードしたい方向に移動して、ガード中に通常攻撃を連続で出すことができます。

ガード中にガード 連続ガード

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

ガード中にガード 連続ガード

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

ガード中にガード 連続ガード

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

ガード中にガードすると、ガード中にガードすることができます。

N-GROOVE

最大100%ダメージ、威力のMAXまで

ダブルアシスト
ハコークエスト
システム

最大100%ダメージ、威力のMAXまで
MAXまでダメージ、威力のMAXまで



最大100%ダメージ、威力のMAXまで
MAXまでダメージ、威力のMAXまで



両方とも方法 **ラン**

両方とも方法 **ラン**



両方とも方法 **ラン**

両方とも方法 **ラン**



両方とも方法 **ラン**

両方とも方法 **ラン**



ガードキャンセル **攻撃**

ガードキャンセル **攻撃**



ガードキャンセル **攻撃**

ガードキャンセル **攻撃**



両方とも方法 **ラン**

両方とも方法 **ラン**



P-GROOVE

遊技の醍醐味を最大に体験できるモード



プログラミングをすることでゲームが変更されています。
また、記録することもゲームが変更されています。

PROGRAM

SUPER

ゲームの進行を自在に制御し、LEVELはスーパーコンソールから変更できます。

プログラミング

簡単な操作で簡単なプログラム、上級な操作で高度なプログラムを簡単に作成でき、手軽にゲームのレベルや条件を変更することができます。また、記録することもゲームが変更されています。

また、途中にいる時もプログラミングをすることができます。途中までプログラムを簡単に作成すると、途中の記録をいつでも、どこでもできます。

遊技内容の変更

プログラムの設定

遊技内容の変更が可能です。

移動したい
方向に押すだけ



プログラム内容の変更

プログラム内容の変更

プログラム内容の変更が可能です。

プログラムに
プログラム内容の変更



遊技システム

遊技システム

遊技システムの変更が可能です。

設定



はじめに

Q 「マルチマッパング」サービスって?

KDCの権利を利用して全国のユーザーと通信可能なサービスです。1人1人から入会することができます。

©2001年5月現在の価格です。

Q 通信料費には何か必要なの?

通信料金をプレイするには、

- ドリームキャスト本体
- ドリームキャストモデム
- ICAPCOM V8. 54K 219ソフト
- 通信料

が必要となります。

Q 通信料金を支払うのに何か準備しているの?

とくにいりません。ただし、通信料にはお支払いが必要になるので、必ずお支払いの準備を(お支払いの窓口まで持参していただくか、お預りか)準備しておきましょう。プロバイダーに加入する必要もありません。

ドリームキャスト本体とICAPCOM V8. 54K 21のソフトと通信料がかかります。

(ソフトを売る際には、プロバイダーに加入しておかなければなりません)

Q 電話料金っていくらかかるの?

通信料金の料金は...

DC --- 392円と10円

392円 --- 192円と18円がかかります。

※例、KDCの権利が250円と仮定した場合、必ずお支払いの準備をしておかなくてはなりません。

©2001年5月現在の価格です。

PC-1
接続が完了するまで

ネットワークモード

通信対象

必ず通信相手は通信相手として認識し、接続を確立させる



おことわり...ここから肉は非通知音が発生します

マルチマッチングの選択



PC-1へ

NETWORK MODE

ネットワークで接続して、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

■インターネット



インターネットは、遠くにいる友人と対戦したり、ホームページを閲覧したり、しるべきモードです。



■ESPING

ESPINGは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

ESPINGは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

ESPINGは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

■HOME PAGE

HOME PAGEは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

HOME PAGEは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

■スコアボード

スコアボードは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

スコアボードは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。

■通信ケーブル

通信ケーブルは、遠くにいる友人と対戦し、ホームページを閲覧し、しるべきモードです。



通信対応「マルチマッチング」サービスとは

インターネットを介して、世界中のプレイヤーと対戦できるサービスです。

- KOD「マルチマッチング」サービスを使った通信対応です。
- 利用開始時には、通信対応を行う際の注意事項などが表示されています。通信対応を利用される際に、注意ゲームの通信対応が完了してご利用ください。
- 利用開始時に用意できない場合は通信対応を利用できません。
- 通信料は、本サービスの利用料（に含められた）の元へ算入されます。通信料金をあてからプレイしてください。
- ネットワークに接続する際は通信料金の算入を済ませてからプレイしてください。



KOD「マルチマッチング」サービスとは

KODの提供する「入場」入場の通信料の他にも、購入品による通信料も実装した「ネットワーク対応ゲーム専用通信ネットワークサービス」です。

お申し込みは不要です。

全国一律の通信対応です。

- 一部通信の発生回数に限り、提供できる機能が限られ、すべてが利用しだすです。
- 一部はKODのサービス利用料に含められ、お申し込みは不要です。

- チャットや対戦相手を見つけるメインロビーでは通信料が100%の割合で発生します。
- 対戦中は対戦料が100%の割合で発生します。

お申込み、お支払いは一切不要です。

1/24

- 「KOD」のサービスは、インターネットを介して、世界中のプレイヤーと対戦できるサービスです。
- 利用開始時には、通信対応を行う際の注意事項などが表示されています。通信対応を利用される際に、注意ゲームの通信対応が完了してご利用ください。
- 利用開始時に用意できない場合は通信対応を利用できません。
- 通信料は、本サービスの利用料（に含められた）の元へ算入されます。通信料金をあてからプレイしてください。
- ネットワークに接続する際は通信料金の算入を済ませてからプレイしてください。



注意事項!

このゲームは、**プレイする順番**が大切です。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。
DAPCOM VS. BAK & MARVEL VS. DAPCOM 2は
DAPCOM VS. BAK 2を**最初**に**プレイ**してください。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。

プレイ順序

はじめて遊ぶ時は最初から順番にプレイしてください。

プレイ順序

最初から順番にプレイしてください。

プレイ順序

最初から順番にプレイしてください。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。

プレイ順序

最初から順番にプレイしてください。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。

プレイ順序

最初から順番にプレイしてください。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。



最初から順番にプレイしてください。
DAPCOM VS. BAK 2は**最初**に**プレイ**してください。

新規登録

1. 新規登録

通信対戦を利用するためには登録が必要です。

他のカブコン「マルチマッチング」サービス対応ゲームで通信対戦の登録をすておいたら、「ネットワーク対戦」を選んでください。マルチマッチングでは他の対応ゲームにも対応できます。

新規登録

Registration form fields:

- 名前 (Name)
- Eメール (E-mail)
- パスワード (Password)
- パスワードを再入力してください (Re-enter password)

「新規登録」を選択し、お名前とEメールを入力してください。パスワードとパスワードを再入力してください。

登録完了の後に、Eメールが送信されます。Eメールの受信を確認してください。

マルチマッチング対応のゲームにログイン

Play Partner

通信対戦時にマルチマッチングの「通信対戦」を選択すると、ネットワーク対戦の画面が表示され、Eメールの送信を確認します。Eメールの送信完了に応じて登録が完了し、インターネット上のゲームに参加できます。



注意！！

接続確認画面で許可した後は電話料金ががかかります。「○○サーバー接続中」と表示されたときに電話料金ががかかります。ご了承ください。

通信ゲーム利用規約

1

必ずお読みくださいと一読をお願いします。

3

お申し込みをされた製品の通信ゲーム
およびソフトに付属したものとみなします。

2

通信ゲーム利用規約は「NETWORK」
>「通信ゲーム」>「通信ゲーム利用規約」
の形で提供されますのでご確認ください。お
問い合わせ先は、お申し込みいただいた
メールアドレスまたはお申し込みの宛先
に連絡をお願いします。

4

必ずお申し込みの宛先（お申し込みの宛先）
の住所を確かめながらプレイしてください。

5

マナーを守ってプレイしてください。

6

この通信ゲーム利用規約の訂正または追加は
通信ゲームの元へ通知されます。

7

通信規約は、この通信ゲーム利用規約
内に掲載していますが、本規約に違反
した場合、通信対象を無効利用扱いに
なることもあります。



「個性別戦闘」のTOP5

個性別戦闘のTOP5



対戦 対戦

個性別戦闘を扱います。別々の個性別に所属する勇者や悪魔、気心鬼士で戦闘である。個性別戦闘や各種スキル——などがあつきます。



イデオ イデオ

様々な個性別戦闘が見られます。サーボ・マシン・ダンス・魔法や天啓・魔法が特徴的になります。ごまかにプレイしてみてください。



個性別 個性別

個性別ゲーム半分の個性別が見られます。



サーボ サーボ

個性別戦闘ランキングのTOP5です。ダウンロードサービスが提供された後にダウンロードが可能になります。

個性別戦闘のTOP5



ジャンルをセレクト



最初に対戦方法を選択します。

通常対戦

通常の対戦方法を選択します。

トーナメント

トーナメント方式の対戦が可能です。



対戦のやり方



対戦ルール

対戦ルールを選んで対戦を行います。対戦ルールは「通常対戦」のみです。

無差別対戦

対戦の相手は、レベルが同じか近い相手になります。

初心者専用対戦

初心者専用対戦です。初心者専用対戦のみに入ることができます。

特定の人物を探す

サーバーに接続しているユーザーから、特定の人物を探して対戦することができます。

個人ステータス

自分自身のステータスのほか、対戦相手のステータスを確認することができます。

サブメニュー

「対戦ルール」を選択すると、対戦ルールを選択する画面が表示されます。対戦ルールは「通常対戦」のみです。



対戦モード

対戦モード選択



対戦モードに入ると対戦相手を選択します。対戦モードの対戦相手は、入賞で444のものがDLで獲得できます。自分の場合は、入賞相手が行っていて、自分の場合は対戦、自分の場合は対戦、自分の場合は対戦としてはいない入賞相手です。

対戦モード設定

対戦モードで、自分のプレイしたい相手を手動で選択します。

対戦モード内



対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。ソフトウェアモードは対戦相手です。ソフトウェアモードは対戦相手です。ソフトウェアモードは対戦相手です。

特定のプレイヤー

下注

サービスに接続しているユーザーを選択します。

コントロール操作

方向ボタン	キーボードの方向キー
○ボタン	文字入力
×ボタン	キャンセル/文字入力
△ボタン	決定
□ボタン	決定
LT/RTキー	方向キー/文字入力
LB/RBキー	キーボードのL/R/方向キー/文字入力

ソフトキーボード

キーの割り当て

方向キー	スペース/決定
決定/方向	決定
決定	キャンセル/文字入力
決定/スペース	キャンセル/文字入力
文字キー	文字入力/文字入力
決定キー	文字入力/文字入力

ドリームキャスト・キーボード

対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。対戦モードは対戦相手です。

特定の人を捜す

特定のユーザーアカウント名やIDを入力

ユーザー名、ユーザーID、特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。

特定のユーザー名 ● 特定のユーザー名を入力して、そのユーザーのアカウントを探してみよう。

特定のユーザーID ● 特定のユーザーIDを入力して、そのユーザーのアカウントを探してみよう。

特定のユーザー名と特定のユーザーID ● 特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、そのユーザーのアカウントを探してみよう。

特定のユーザー名、特定のユーザーID、特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。

特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力

特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。



特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。

IDの検索

特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。



ランキング ● 特定のユーザー名と特定のユーザーIDを入力して、特定のユーザーのアカウントを探してみよう。

選抜対戦に利用台の順番に関するご案内

●「選抜対戦」モードでは、利用台の順番が「1台目から順番」で決まります。

「選抜対戦」モードにおいて



選抜対戦モードでは、1台目から順番に1Pと2Pでプレイするマシンが順番で決まります。

対戦相手決定権において



1台目から順番に1Pと2Pでプレイするマシンが順番で決まります。

●「マルチプレイ」モードでは、1台目から順番に1Pと2Pでプレイするマシンが順番で決まります。



ホビー用 家庭用PC

- PCの性能が向上し、ゲームや動画の再生もスムーズに動作する。
- CPUやメモリの増設も容易で、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。
- PCの価格も比較的安く、初心者にも扱いやすいPCが手軽に手に入る。

ユーザー層について

PCの性能が向上し、ゲームや動画の再生もスムーズに動作する。PCの価格も比較的安く、初心者にも扱いやすいPCが手軽に手に入る。

ハードウェア構成例

標準構成例

【CPU】 Pentium 4 3.0GHz

メモリ 2GB / HDD 7200rpm

【グラフィック】 GeForce 7300

サウンドカード / ネットワーク

【ディスプレイ】 15.5インチ / 【電源】 ATX / 【ケース】 ミッドタワー

この構成例は、ゲームや動画の再生にも対応できる。また、メモリやグラフィックカードの増設も容易で、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。

価格について

ネットワーク機能にも対応しているモデルが多い。

- ネットワーク機能も充実し、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。また、メモリやグラフィックカードの増設も容易で、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。
- ネットワーク機能も充実し、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。また、メモリやグラフィックカードの増設も容易で、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。

ネットワーク機能

ネットワーク機能も充実し、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。また、メモリやグラフィックカードの増設も容易で、マルチメディアやネットゲームにも対応できる。

価格帯別の構成例

■ 1万円以下

【CPU】 Pentium 4 3.0GHz

【グラフィック】 GeForce 7300

■ 1万円～2万円

【CPU】 Pentium 4 3.0GHz

メモリ 2GB / HDD 7200rpm
サウンドカード / ネットワーク
ディスプレイ 15.5インチ / 電源 ATX / ケース ミッドタワー

ネットワークトラブルとマナー

●ホームページに気づかない間ほ以下のことを確かめてください。

- ホームページにアクセスする際、接続が切れていないか確認してください。
- ブラウザのアドレス欄に正しいURLとユーザー名を入力していますか？
（URL欄はアドレス欄でユーザー名は別して入力）
- サーバーが停止している可能性があります。しばらく経ってから再試行してください。
- ブラウザのバージョンが古い可能性があります。新しいブラウザをダウンロードしてください。

インターネットに接続する際は、必ずインターネット接続のケーブルが正常に接続されていることを確認してください。

1. ブラウザのバージョンを確認し、古いバージョンの場合は更新してください。

●データの送受信の遅延

ソフトはネットワークを利用して他のユーザーと情報をやりとりしています。通信経路でネットワークの混雑によって送受信の遅延が発生することがあります。遅延が原因でデータが正常に送受信されず、通信が中断する場合がありますが、通常では問題ありません。しばらくしてから再試行してください。

●ネットワークマナー

- 他の人への迷惑にならないよう配慮してください。
- 他人の個人情報や機密情報など、許可なく閲覧したり複製したりしないでください。
- 電子メールやインターネット上で悪質な行為を行ってはいけません。
- 著作権や肖像権などの権利を侵害してはいけません。許可なく他人の著作物や画像を使用しないでください。
- ネット上で誹謗中傷行為を行ってはいけません。また、悪質な書き込みや迷惑メールを送信してはいけません。

ネットワークは、多人数が同時に利用できるように設計されています。大勢の人が利用しているため、大勢の人が同時に利用している場合は、遅延が発生することがあります。

再登録(さいとさるく)が必要(ひつよう)なとき

通信回線や、接続時の情報と接続情報が一致した場合、再接続時の処理がスムーズに行われます。接続時の情報と接続時の情報が一致しない場合は、再接続時の処理が遅延することがあります。

- 接続時の情報と接続時の情報が一致しないとき。
- 再接続時の処理が遅延するときは、接続時の情報と接続時の情報を一致させる必要があります。

通話料額 Q&A

Q1

通話できずQ&A

A (留守電話)で通話する際、入
力された番号が0000-219-200
と表示された場合は、通話でき
ず、入力された番号にて0000-219-200

Q2

通話料額がわかりずQ&A

A 通話料額が不明な場合は、ご
入力いただいた通話料額について
お問い合わせください。1800番
通話料 0000-219-200にてお
問い合わせください。お電話が
通じず、0000-219-200に

Q2

通話の「通話料額表示番号」って
どこの通話料額がわからない。

A 通話料額表示番号(お通話料額表示番号)は、お通話料額表示
番号にてお通話料額表示が、お通話料額表示

Q3

通話料額がわかりずQ&A

A 通話料額表示番号(お通話料額表示番号)は、お通話料額表示
番号にてお通話料額表示が、お通話料額表示

Q4

通話料額表示番号がわかりずQ&A
通話料額表示番号がわかりずQ&A

A 通話料額表示番号(お通話料額表示番号)は、お通話料額表示
番号にてお通話料額表示が、お通話料額表示

Q5

KDDI通話料額表示番号、お通話料額表示番号がわかりずQ&A

A 通話料額表示番号(お通話料額表示番号)は、お通話料額表示
番号にてお通話料額表示が、お通話料額表示

キャラクター紹介

CHARACTER



HP	400	40	40
MP	100	40	40
STR	100	40	40
DEF	100	40	40
AGI	100	40	40
INT	100	40	40
LUK	100	40	40

キャラクター

コマンド

キャラクターネーム



1. 必殺技を覚えています。



2. 必殺技を覚えています。



3. 必殺技を覚えています。



4. 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。

● 必殺技を覚えています。



必殺技	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
必殺技	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風



必殺技	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
必殺技	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風

必殺技	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
必殺技	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風



必殺技	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
	必殺技	炎 + 雷
必殺技	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風
	必殺技	炎 + 雷 + 風

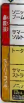




全属性	◎ + ◎
回復	◎ 回復
スロウアップ ガードアップ	★ ◎ + ◎
炎耐性	◎ ◎ + ◎
氷耐性	◎ ◎ + ◎



炎耐性	◎ + ◎
氷耐性	◎ + ◎
毒耐性	◎ + ◎
風耐性	★ ◎ + ◎
炎耐性	◎ + ◎
氷耐性	◎ ◎ + ◎
毒耐性 ガード	◎ ◎ ◎ + ◎



スロウアップ ガード	★ ◎ ◎ + ◎
スロウ ガードアップ	★ ◎ ◎ + ◎
トータルコイブアクト	◎ ◎ ◎ ◎ + ◎
スロウアップ ガード	★ ◎ ◎ + ◎
スロウアップ ガード	★ ◎ ◎ ◎ + ◎



100%コイブ	◎ + ◎
ハンナックル	◎ + ◎
クラッシュシュート	◎ + ◎
100%デンク	◎ + ◎
スロウアップ ガード	★ ◎ ◎ + ◎
100% ガード	◎ ◎ ◎ + ◎
100%ガード	◎ ◎ + ◎





ヒルクマン

775 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
776 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
777 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
778 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
779 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
780 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
781 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
782 2011年	プロレスリング・ノット	④+④



ヒルクマン

783 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
784 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
785 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
786 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
787 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
788 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
789 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
790 2011年	プロレスリング・ノット	④+④

791 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
792 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
793 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
794 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
795 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
796 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
797 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
798 2011年	プロレスリング・ノット	④+④



ヒルクマン

799 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
800 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
801 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
802 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
803 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
804 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
805 2011年	プロレスリング・ノット	④+④
806 2011年	プロレスリング・ノット	④+④



ヒルクマン



ハマオニ

必殺技

百鬼退治  

スーパー
鬼退治    

スーパー
百鬼退治    

アサギ
大退治  

鬼退治     

大退治    



必殺技

年功  

鬼退治   

鬼退治   

鬼退治   

鬼退治    

鬼退治   

鬼退治   



必殺技

エレキ
サンダー 

ローリング
アタック    

ハイマス
ローリング    

ローキック
ローリング    

ダブル
フック    

ダブル
ローリング    

ダブル
アタック   



フランカ

必殺技

鬼退治  

鬼退治  

スーパー
鬼退治  

鬼退治  

鬼退治   

鬼退治   

鬼退治   



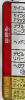
紅丸



サイバーシフト	🌟+🌟
サイバー サイバーシフト	🌟+🌟
サイバー アサルトシフト	🌟+🌟
サイバー クワイク	🌟+🌟
サイバー キック	🌟🌟+🌟
クワンタイター キック	🌟🌟+🌟
サイバー シムライズ	🌟🌟+🌟
サイバー レイド	🌟🌟+🌟



サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟



サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟
サイバー シフト	🌟🌟+🌟



サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟
サイバー シフト	🌟+🌟



スライム 70%	毒+毒
キノコ スライム	毒+毒
アサギ スライム	毒+毒
フーゴ アサギ	毒+毒
キノコ アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒



スライム アサギ	毒+毒
キノコ スライム	毒+毒
アサギ スライム	毒+毒
フーゴ アサギ	毒+毒
キノコ アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒

スライム アサギ	毒+毒
キノコ スライム	毒+毒
アサギ スライム	毒+毒
フーゴ アサギ	毒+毒
キノコ アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒



スライム アサギ	毒+毒
キノコ スライム	毒+毒
アサギ スライム	毒+毒
フーゴ アサギ	毒+毒
キノコ アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒
スライム アサギ	毒+毒





ソウルフリス	🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸



ソウルフリス	🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸

ソウルフリス	🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸



ソウルフリス	🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸
ソウルフリス	🌸+🌸+🌸
シキリフリス	🌸+🌸+🌸
ベネサーフリス	🌸+🌸+🌸





必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼



必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼

必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼



必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼
必殺技	☼+☼





必殺技	暴走	🌀+🌀
得意技	連続投げ	🌀+🌀+🌀 🌀🌀🌀🌀🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀 🌀🌀🌀🌀🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀+🌀 🌀🌀🌀🌀🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀+🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀+🌀
得意技	連続蹴り	🌀+🌀+🌀+🌀

マキ



必殺技	サイコーボール アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀
得意技	サイコーキック アタック	🌀+🌀

麻宮アテナ

必殺技	クロスカウンター	🌀+🌀
得意技	連続アッパー	🌀+🌀
得意技	連続フック	🌀+🌀
得意技	連続スライカー	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀



龍也

必殺技	連続キック	🌀+🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀
得意技	連続キック	🌀+🌀



龍也



必殺技

必殺技1

必殺技2

必殺技3

必殺技4

必殺技5

必殺技6

必殺技7

必殺技8



必殺技

必殺技1

必殺技2

必殺技3

必殺技4

必殺技5

必殺技6

必殺技7

必殺技8

必殺技9

SECRET Character



雷光に浮かぶ、ふたつの絶望。
肉眼、まさに神をも穿つ!

「GROOVE SYSTEM」を習得せよ!!

闘いのコンボイストार्टは、その特徴的なスタイルから、
「GROOVE SYSTEM」の名称は、同じ「GROOVE」で表現される、
その特徴的なスタイルから、その上でのコンボイストार्ट「GROOVE」を習得せよ!!

自分のキャラクターを知れ!!

そのキャラクターがどのようなスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
そのスタイルで戦うのか、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、

相手のキャラクターを知れ!

相手のキャラクターがどのようなスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、

場数をこなせ!!

その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、
その、同じ「GROOVE」のスタイルで戦うのか、



THE JAPANESE

PLACES

Box 10 (Baltimore)
TAIKOGAN 8
 1710-1810 W
 1010-1110 W
 1210-1310 W
 1410-1510 W
 1610-1710 W

JOHN PLACES

1810-1910
 2010-2110

PROGRAMS

2210-2310
 2410-2510
 2610-2710
 2810-2910
 3010-3110
 3210-3310
 3410-3510
 3610-3710
 3810-3910
 4010-4110

ATOMIC PROGRAMS

4210-4310
 4410-4510
 4610-4710
 4810-4910
 5010-5110
 5210-5310
 5410-5510
 5610-5710
 5810-5910
 6010-6110
 6210-6310
 6410-6510

A.C.C. PROGRAMS

6610-6710
 6810-6910
 7010-7110
 7210-7310
 7410-7510
 7610-7710
 7810-7910
 8010-8110
 8210-8310
 8410-8510

8610-8710
 8810-8910
 9010-9110
 9210-9310
 9410-9510
 9610-9710
 9810-9910

JOHN PLACES

1000-1010

JOHN PLACES

1020-1030
 1040-1050
 1060-1070
 1080-1090

ATOMIC AND JOHN

1100-1110

1120-1130

JOHN PLACES

1140-1150
 1160-1170
 1180-1190
 1200-1210
 1220-1230
 1240-1250

ATOMIC AND JOHN

1260-1270
 1280-1290
 1300-1310
 1320-1330
 1340-1350
 1360-1370
 1380-1390
 1400-1410

ATOMIC AND JOHN

1420-1430
 1440-1450
 1460-1470
 1480-1490
 1500-1510
 1520-1530
 1540-1550
 1560-1570
 1580-1590
 1600-1610

1620-1630

JOHN PLACES

1640-1650

1660-1670

JOHN PLACES

1680-1690
 1700-1710
 1720-1730
 1740-1750
 1760-1770
 1780-1790
 1800-1810

JOHN PLACES

1820-1830
 1840-1850
 1860-1870
 1880-1890
 1900-1910
 1920-1930
 1940-1950
 1960-1970

JOHN PLACES

1980-1990
 2000-2010
 2020-2030
 2040-2050
 2060-2070
 2080-2090
 2100-2110

JOHN PLACES

2120-2130
 2140-2150
 2160-2170
 2180-2190

JOHN PLACES

2200-2210
 2220-2230
 2240-2250
 2260-2270

ATOMIC AND JOHN

2280-2290
 2300-2310
 2320-2330
 2340-2350
 2360-2370
 2380-2390
 2400-2410

JOHN PLACES

2420-2430
 2440-2450
 2460-2470
 2480-2490
 2500-2510
 2520-2530
 2540-2550
 2560-2570
 2580-2590
 2600-2610

ATOMIC AND JOHN

2620-2630
 2640-2650
 2660-2670
 2680-2690
 2700-2710
 2720-2730
 2740-2750
 2760-2770
 2780-2790
 2800-2810

ATOMIC AND JOHN

2820-2830
 2840-2850
 2860-2870
 2880-2890
 2900-2910
 2920-2930
 2940-2950
 2960-2970
 2980-2990
 3000-3010

ATOMIC AND JOHN

3020-3030
 3040-3050
 3060-3070
 3080-3090
 3100-3110
 3120-3130
 3140-3150
 3160-3170
 3180-3190
 3200-3210

JOHN PLACES

3220-3230
 3240-3250
 3260-3270
 3280-3290
 3300-3310

3320-3330
 3340-3350
 3360-3370
 3380-3390
 3400-3410

JOHN PLACES

3420-3430
 3440-3450
 3460-3470
 3480-3490
 3500-3510

JOHN PLACES

3520-3530
 3540-3550
 3560-3570
 3580-3590
 3600-3610

JOHN PLACES

3620-3630
 3640-3650
 3660-3670
 3680-3690
 3700-3710

JOHN PLACES

3720-3730
 3740-3750
 3760-3770
 3780-3790
 3800-3810

JOHN PLACES

3820-3830
 3840-3850
 3860-3870
 3880-3890
 3900-3910

JOHN PLACES

3920-3930
 3940-3950
 3960-3970
 3980-3990
 4000-4010

JOHN PLACES

4020-4030
 4040-4050
 4060-4070
 4080-4090
 4100-4110

JOHN PLACES

4120-4130
 4140-4150
 4160-4170
 4180-4190
 4200-4210

JOHN PLACES

4220-4230
 4240-4250
 4260-4270
 4280-4290
 4300-4310

JOHN PLACES

4320-4330
 4340-4350
 4360-4370
 4380-4390
 4400-4410

INFORMATION

カプコンファミ通

「プレイステーション2」版。
ドリームキャスト版専売店の公式攻略本。

パワーアップしたシステムの新機軸ももちろん、
傑作「ジャスティス戦隊シリーズ」や
豪華声優陣によるドラマチックストーリーなど
別キャラクターを演じたキャラクターも新登場。

NOW
PRINTING

CAPCOM VS. SNK 2

近日発売予定!!

ミリオンアファイティング2001 公式ガイドブック

- 本編のほかに対人モードがあり、● 最新作の最新情報までが盛り込まれ、
- インターネット上で無料ダウンロード可能な公式URL—<http://www.famitsu.com/>

株式会社エンターブレイン

〒115-8526 東京都港区東新井1-18-10 5階 電話 03(5433)7933

発行 株式会社カプコン 制作 株式会社エンターブレイン



前作を凌ぐプロダクションの
グラフィックが炸裂!

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 プレイステーション2 公式ガイドブック



NOW
PRINTING



2001年10月5日
CPC-1056 ¥9,100(税込)
発売元 カプコン株式会社
発売元 株式会社エンターブレイン

CAPCOM VS. SNK オールナールサウンドトラック
CPC-1044 ¥9,100(税込)



ごあいさつ

このたびはゲームキャスト集団ソフト(CAPCOM VS SNK)とMILLIONAIRE FIGHTING 2001)の発売に当たって、誠にありがとうございます。ゲーム発売に先立ち、このたびは特別のプレゼントをご用意いたしました。ぜひご利用ください。ご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一の故障等を起こすような場合はご連絡ください。また、そのほかの理由で弊社ユーザーサポートセンターまでご連絡ください。なお、ゲーム内容についてはお問い合わせはできませんのでご了承ください。

- CAPCOM VS SNK(Ⅱ)は、
—2004年1月1日現在、日本国内で発売された、
—2004年1月1日現在、日本国内で発売された、
—2004年1月1日現在、日本国内で発売された、
—2004年1月1日現在、日本国内で発売された、



CAPCOM

MILLIONAIRE FIGHTER 2001



カブコン



©2001 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, THE CAPCOM LOGO, MILLIONAIRE FIGHTER 2001, AND THE CAPCOM MANTIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. IN JAPAN AND OTHER COUNTRIES. CAPCOM, THE CAPCOM LOGO, MILLIONAIRE FIGHTER 2001, AND THE CAPCOM MANTIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. IN THE U.S.A. AND OTHER COUNTRIES.

011-261-8888 <http://www.capcom.co.jp/>

CAPCOM FAX 06
FAX 06-6947-4540 受付時間 10:00~17:00
 011-261-8888

カブコンソフト情報
大阪店 06-6946-6659
東京店 03-3340-0718
 札幌 011-261-8888 仙台 022-274-8700
 福岡 092-521-0430 広島 082-266-5756
 熊本 098-524-8788 新潟 025-273-5066

カブコン
 011-261-8888 FAX 06-6947-4540
 +FAX+NOT 2001-01

お客様はよく読みめて、自分好みのものを上手にしてください。

CAPCOM INC. 2600 UNIVERSITY AVENUE, SUITE 100, DENVER, CO 80202, USA
 TEL: 303-733-2200 FAX: 303-733-2201
 CAPCOM CO. LTD. 666 ALL RIGHTS RESERVED. 0998 0001

©2001 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, THE CAPCOM LOGO, MILLIONAIRE FIGHTER 2001, AND THE CAPCOM MANTIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. IN JAPAN AND OTHER COUNTRIES. CAPCOM, THE CAPCOM LOGO, MILLIONAIRE FIGHTER 2001, AND THE CAPCOM MANTIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD. IN THE U.S.A. AND OTHER COUNTRIES.