
Dreamcast.
FV2™
FIGHTING VIPERS 2
ファイティングバイパーズ 2
SEGA®

STORY ストーリー

CITY TOWER(シティタワー)で
白熱した決戦を繰り広げたバイパー達。
市長B.M.の陰謀の中、自らの技とパワーで
勝利を得たかの様に誰もが思った。
あの戦いから2年――。

ARMSTONE CITY(アームストン シティ)では
未だに市長B.M.の独裁政権が続いていた。
自分に背き、戦いを挑んできたバイパー達への憎悪が膨らんだ市長は、
ついに「バイパー狩り」のための条例を作り施行した。
これにより多くのバイパー達は投獄され、
わずかに残った者達も身を潜め、
次々とアーマーを脱いでいったのだった。

しかし、市長の弾圧に屈することなく
ナッツクラックを続けるバイパー達がいた。

この「最後のバイパー」達の熱く、激しく、辛い戦いが、
今、始まった・・・。



EMI
エミ



SANMAN
サンマン



BAHN
バン



PICKY
ピッキー



JANE
ジェーン



RAXEL
ラクセル



MAHLER
マーラー



GRACE
グレイス



HONEY
ハニー



TOKIO
トキオ



CHARLIE
チャーリー

基本操作方法 Basic Control

まずは、このゲームの基本的な操作方法について説明します。
スムーズにゲームをプレイするためにも、ここで基本を理解しておきましょう。

コントローラの各ボタンの名称と操作方法

「ファイティングバイパーズ2」は1～2人用です。ドリームキャスト・コントローラまたはアーケードスティック（別売）をポートA・ポートBに接続してください。ゲーム中に、Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

ドリームキャスト・コントローラ



アナログ方向キー
使用しません

方向ボタン
キャラクターの移動
ジャンプ／しゃがむ
カーソルの移動



※キャラクターが右向きの場合

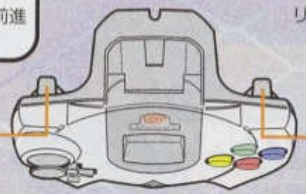
Ⓨボタン
キック／モードなどの
キャンセル

Ⓑボタン
使用しません

Ⓐボタン
ガード／モードなどの決定

Ⓧボタン
パンチ

スタートボタン
ゲームスタート／ゲーム中のポーズ
リプレイ・勝利画面のスキップ



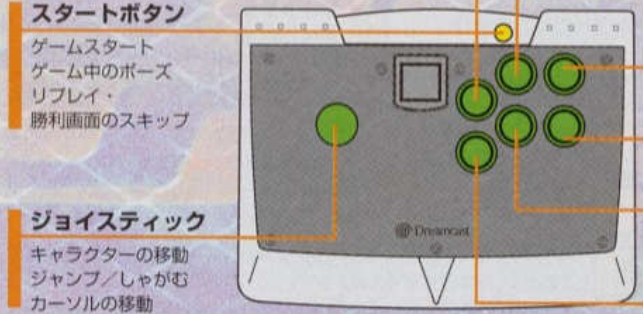
Ⓛトリガー
使用しません

Ⓡトリガー
使用しません

アーケードスティック

スタートボタン
ゲームスタート
ゲーム中のポーズ
リプレイ・
勝利画面のスキップ

ジョイスティック
キャラクターの移動
ジャンプ／しゃがむ
カーソルの移動



Ⓧボタン
パンチ

Ⓨボタン
キック

Ⓩボタン
使用しません

Ⓒボタン
モードなどの決定

Ⓑボタン
モードなどのキャンセル

Ⓐボタン
ガード
モードなどの決定



※キャラクターが右向きの場合

ぷるぷるぱっくについて



このゲームは「ぷるぷるぱっく（別売）」対応です。ドリームキャスト・コントローラにぷるぷるぱっくをセットしてゲームをプレイするときは、ぷるぷるぱっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1にぷるぷるぱっくを接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中にはずれたり、誤動作の原因になります。なお、ぷるぷるぱっくはアーケードスティックでは使用できません。

キャラクター共通の基本操作

全キャラクター共通の基本操作は以下のとおりです。各キャラクターの固有技については、付属のコマンドリファレンスを参照してください。なお、ここで紹介している操作はすべてキャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、方向ボタンの左右の操作が逆になります。

記号の見方

➡	矢印の方向に方向ボタンを押す
⇨	矢印の方向に方向ボタンを短く押す
G	ガードボタンを押す
P	パンチボタンを押す
K	キックボタンを押す
+	同時に押す

移動系の操作

⇨⇨／⇦⇦	方向ボタン⇨⇨で前方にステップ移動します。また、⇦⇦で後方にクイックステップします。
⇨➡	向いている方向にダッシュします（方向ボタンを放すとストップ）。また、走り中にP・Kボタンを押すとダッシュ攻撃を繰り出せます。
⇩⇧⇩／➡⬆➡	その方向にジャンプします。方向ボタンを短く押すと小ジャンプ、長く押すと大ジャンプになります。

攻撃時の操作

⇧P	ダウンしている相手に向かってジャンプ攻撃をします。威力は高めですが、相手にかわされたときの隙も大きめです。
⇩P／⇩K	ダウンしている相手が一定の間合いにいるときにダウン攻撃を行います。威力はあまり高くありませんが、隙も小さいのが特徴です。
⇦P／⇦K	ガードした後に攻撃する“上段ガード&アタック”を繰り出します。ガードアタックの活用法についてはP21を参照してください。
⇖P／⇖K	ガードした後に下段攻撃を放つ“下段ガード&アタック”を繰り出します。詳しくはP21を参照してください。
P+G	相手が一定の間合いにいるときに、ガードに関係なく投げ攻撃をします。ただし、しゃがんだ相手を投げることはできません。
⇘K	中段キックを放ちます。相手がしゃがんでガードしていてもダメージを与えます。また、キャラクターによって技の性質は異なります。
走り中に⇩K	走り（⇨➡）中に⇩Kボタンを押すと、相手の足下めがけてスライディングキックをします。ヒットすれば相手をダウンさせることができます。

※「上段ガード&アタック」「下段ガード&アタック」の種類は、キャラクターによってパンチのみ・キックのみ・パンチ&キック両方の3タイプに分かれています。

ダウン時の操作

⇨orGorK連打	ダウンしたときに方向ボタンの⇨、Gボタン、Kボタンのいずれかを連打すると、通常より早く起きあがることができます。
P	ダウンしたときにPボタンを押すと、頭から跳ね上がるようにして起きあがります。相手のダウン攻撃を避けたいときに有効です。
⇦	後転しながら起きあがります。相手との間合いを調整したいときに使うと効果的です。
⇩／⇧	横転しながら起きあがります。相手のダウン攻撃や、起き上がりを狙った攻撃を避けたいときに有効です。

その他の操作

P+K+G	相手の攻撃を受けて空中に浮かされたときや、着地際などにP+K+Gボタンを押すと体勢を立て直します（P22参照）。
⇨P+K+G	アーマーがない状態で⇨P+K+Gボタンを押すと、SUPER K.O.技を出せます。この技で相手を倒すと2ポイント取得できます（P22参照）。
P+K+G	上・中段攻撃をガードすると同時に、相手のコンビネーション技を強制的に止める“上段テックガード”を出します（P21参照）。
⇖P+K+G	下段攻撃をガードすると同時に、相手のコンビネーションを強制的に止める“下段テックガード”を出します（P21参照）。
⇨⇦⇨⇦P+K+G	アーマーのある状態で⇨⇦⇨⇦P+K+Gと入力すると、アーマーを脱ぐことができます。大ジャンプ中に入力すれば、空中で脱衣します。

コントローラ操作は自由に設定可能

ここで紹介している操作はすべて初期設定時のものです。コントローラ操作は「OPTIONS」の「CONTROLLER」で変更可能です（P15参照）。なお、“CUSTOM”を選択すればボタンの同時押しを各ボタンに割り当てることも可能ですので、好みに合わせて自由に設定しましょう。



ゲームの始め方 Start Game

基本操作を理解したら、いよいよゲームを始めましょう。
ここでは、各モードを選択してゲームを始める方法を説明します。

モードを選択してゲームをスタートする

タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと、モードセレクト画面が表示されます。方向ボタンの上下でモードを選択後、スタートボタンかⒶボタンを押してゲームを始めましょう。選択できるモードは下記の7種類です。



全7種類のモード

ARCADE P11
CPUの操るキャラクターを倒していく全8ステージのモード。コンティニューの制限はありません。また、途中乱入も可能です。

V.S. P11
自由にキャラクターとステージを選択して対戦を行うモード。対CPU戦・対人戦だけでなく、CPU同士の対戦を観戦することも可能です。

RANDOM P12
ランダムで登場するキャラクターを倒していく全8ステージのモード。登場キャラクターの順番以外は基本的にARCADEモードと同様です。なお、途中乱入も可能です。

SURVIVAL P12
次々と登場するキャラクターを倒していく勝ち抜き戦モード。試合はすべて1本先取で、試合が終わっても体力は回復しません。また、このモードは途中乱入できません。

TRAINING P13
CPUのレベルや体力、アーマーの状態などを自由に設定できる練習用モード。相手キャラクターを2P側のコントローラで動かすこともできます。

OPTIONS P14
ゲームのプレイ環境を設定するモード。ゲームの難易度や体力設定をはじめ、ボタン配置の設定など全10種類の項目を自由に設定できます。

INTERNET P16
インターネットに接続して「ファイティングバイパーズ2」の公式ホームページを閲覧できるモードです。

モード紹介 Mode Information

全7種類あるモードは、それぞれ内容や遊び方が異なります。
ここでは、各モードをプレイするための基礎知識を紹介します。

各モードの内容と遊び方を理解しよう

アーケード版を忠実に再現した「ARCADE」モードから、熱い対人戦を楽しめる「V.S.」モードまで、このゲームには各種のモードが用意されています。以下で、各モードの内容とゲームの遊び方について説明していきます。



ARCADE アーケード版を忠実に移植した対CPU戦モード

アーケード版を忠実に移植した、全8ステージの対CPU戦モードです。モードをスタートするとキャラクター選択画面が表示されますので、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、Ⓐボタンで決定してください。なお、このモードで出現するキャラクターは常に一定ですが、プレイ内容によってステージが分岐します。





V.S. 好きなキャラクターを使って対戦を行うモード

キャラクターを自由に選択して対戦を行うモードです。まず、方向ボタンの左右で対戦形式を選択し、Ⓐボタンで決定してください。続いて、対戦形式を決定します。「1VS1（1対1で対戦）」か「TEAM（複数対複数）」のいずれかを選択・決定しましょう。「TEAM」を選択した場合、さらに使用キャラクターの人数を選択できます。方向ボタンの左右で人数の選択、Ⓐボタンで決定します。すべて決定すると、キャラクター選択画面に切り替わりますので、方向ボタンで選択しⒶボタンで決定しましょう。最後に方向ボタンの左右でステージを選択・決定すると試合開始です。



RANDOM ランダムで出現する相手と戦う対CPU戦モード

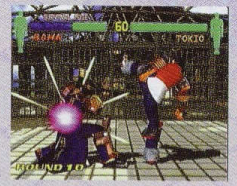
ランダムで出現する敵キャラクターと戦う対CPU戦モードです。キャラクター選択画面が表示されたら、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、Ⓐボタンで決定してください。キャラクターの出現順番以外は「ARCADE」モードと同様で、プレイ内容によってステージが分岐します。

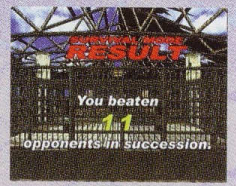




SURVIVAL 次々と現れる相手を倒していく勝ち抜き戦モード

次々と出現する敵キャラクターを倒していくモードです。キャラクター選択画面が表示されたら、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、Ⓐボタンで決定してください。このモードは1本先取で行われ、次のステージに進んでも体力ゲージやアーマーは回復しません。ただし“SUPER K.O.”を決めたときのみ、次のステージでアーマーが回復します。プレイヤーの体力ゲージがなくなるか、制限時間（OPTIONSで変更可能）が過ぎるとゲームオーバーとなり、勝ち抜き数が表示されます。コンティニューはありません。





各モードをクリアするとプレイヤーの腕前をランクで表示

「ARCADE」「RANDOM」の各モードをクリアするかゲームオーバーになると、プレイ内容に応じて、プレイヤーの腕前を示す“バイパーズランク”が表示されます。ランクは全8段階で、F・E・D・C・B・A・Super A・Masterの順に高くなります。最高ランク“Master”を目指して華麗な戦いを繰り広げましょう。



TRAINING 自由に技の練習を行うモード

キャラクターの状態などを自由に設定して戦える練習モードです。まず、キャラクター選択画面でプレイヤーキャラクターと相手キャラクターを選択・決定しましょう。モード開始後、スタートボタンを押すとポーズメニューが表示されますので、方向ボタンの上下で項目を選択し、左右で設定内容を変更してください。選定変更後「SET UP」を選択してⒶボタンを押すと設定完了です。画面の見方とメニューの項目については下記を参照してください。





画面の見方とメニューの利用法





1 CPU RANK
相手キャラクターの強さを表示しています（下記CPU RANK参照）。

2 CPUの体力ゲージ
相手キャラクターの残り体力を示すゲージです。

3 入力コマンド
プレイヤーが入力したコマンドをリアルタイムで表示しています。

4 CANCEL
設定内容を変えずにポーズを解除します。

5 SELECT
キャラクター選択画面に戻ります。

6 CPU RANK
相手キャラクターの強さを設定します。F~Super Aの順に強くなり、Gに設定すると2P側のコントローラでキャラクターを操作できます。

7 ARMOR RECOVERY
アーマーの状態を設定します。「NO（回復なし）」「PLY（プレイヤーのみ回復）」「CPU（CPUキャラクターのみ回復）」「ALL（両者回復）」の4種類から選択できます。

8 DEAD
CPUキャラクターを無敵にするかどうかを設定します。ONにすると通常どおりに体力が減り、OFFにすると体力ゲージが減らなくなります。

9 SET UP
「CPU RANK」「ARMOR RECOVERY」「DEAD」の設定内容を変更してポーズを解除します。

10 CONTROLLER
コントローラ設定画面に切り替わります（P15参照）。

11 MENU
モードセレクト画面に切り替わります。

OPTIONS ゲーム中の各種設定を行うモード

全モードに関わる各種設定やサウンドテストを行ったり、これまでの対戦成績を閲覧できるモードです。方向ボタンの上下で項目を選択、左右で変更を行います。設定が終了したら、Ⓑボタンを押してOPTIONS画面を抜けてください。なお、「SOUNDS」「CONTROLLER」「RESULT」の3項目を選択してⒶボタンを押すと別画面に切り替わりますが、操作方法は基本的に上記と同様です。



各コマンドの利用法

DIFFICULTY
ゲームの難易度を5段階に設定します。VERY EASY・EASY・NORMAL・HARD・VERY HARDの順に難易度が高くなります。

MATCH COUNT
勝ち抜くのに必要なラウンド数を設定します。1～5ラウンドの間で設定可能です。ただし「SURVIVAL」のラウンド数は変更できません。

ROUND TIME
1ラウンドの制限時間を設定します。20／25／30／35／40／45／50／55／60／NONE（制限時間なし）の中から設定可能です。

SURVIVAL TIME
「SURVIVAL」の制限時間を設定します。90～180秒の間で5秒おきに設定可能です（初期設定は180秒）。

ENERGY MAX-1P-
1P側のプレイヤーの体力ゲージを設定します。160～400の間で10ポイント刻みに設定可能です（初期設定は210）。

ENERGY MAX-2P-
2P側のプレイヤーの体力ゲージを設定します。160～400の間で10ポイント刻みに設定可能です（初期設定は210）。

SUPER K.O.
SUPER K.O.の有無を設定します。ONにするとSUPER K.O.でフィニッシュした場合は2本取得、OFFだと通常どおり1本取得になります。

SOUNDS

サウンドテストや、ボリュームのバランス設定を行います。方向ボタンの上下で項目の選択、左右で変更できます。Ⓑボタンを押すとOPTIONS画面に戻ります。



1 AUDIO
サウンド出力タイプを設定します。「STEREO」「MONAURAL」のいずれかを選択してください。

2 SE
ゲーム中のSEを聴くことができます。方向ボタン左右でナンバーを選択、Ⓐボタンで試聴できます。

3 VOLUME
ゲーム中のSEの音量を設定します。方向ボタンの左右で音量をmin（なし）～max（最大）の中から選択可能です。

4 BGM
ゲーム中のBGMを聴くことができます。方向ボタン左右でナンバーを選択、Ⓐボタンで試聴できます。

5 VOLUME
ゲーム中のBGMの音量を設定します。方向ボタンの左右で音量をmin（なし）～max（最大）の中から選択可能です。

6 INITIALIZE
上記のすべての項目を初期設定時の状態に戻します。

CONTROLLER
コントローラのボタン設定を変更します。方向ボタンの左右でTYPE A／TYPE B／CUSTOMのいずれかを選択してください。CUSTOMを選択した場合は、各ボタンの役割を個別に設定可能です。方向ボタンの上下でボタンを選択、左右でボタンに割り当てる操作を設定してください。またVIBRATIONのON／OFFもここで設定できます（ぶるぶるぱっく使用時）。



RESULT
「V.S.」モードの対戦成績を見ることができます。方向ボタンの上下でキャラクターを選択してⒶボタンを押すと、対戦キャラクター別の成績が表示されます。Ⓑボタンを押すと前の画面に戻ります。



INITIALIZE
「OPTIONS」のすべての項目を初期設定時の状態に戻します。

INTERNET 「ファイティングバイパーズ2」の公式HPにアクセスするモード

「ファイティングバイパーズ2」の公式ホームページにアクセスします。ホームページでは、ゲームに関するさまざまな情報を入手することができます。トップページが表示されたら、「ファイティングバイパーズ2」のロゴにポインタを合わせてAボタンを押し、ページにアクセスしましょう。なお、ホームページ上での操作方法は、『ドリームパスポート』のガイドブックを参照してください。



※画面写真は2000年11月20日現在のものです

【ユーザー登録について】

セガプロバイダー（イサオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、『ドリームパスポート』でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの『ドリームパスポート』ではユーザー登録ができない場合があります。最新の『ドリームパスポート』の入手方法は、ネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

●ネットワークに関するお問い合わせ先

「ネットワークサポートセンター」
ナビダイヤル：**0570-057-100**
受付時間：24時間 年中無休（弊社指定休日を除く）
※通話料がかかります。
※0570より省略せずにおかけください。
※携帯電話・PHSからは、**03-5735-0276**におかけください。

【料金について】

●ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしすぎにご注意ください。
●セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料のほかに3分10円の接続料がかかります。
●ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因によって回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

ゲームの遊び方 How to Play

「ファイティングバイパーズ2」をプレイするために
まず覚えておきたい各種のルールや遊び方を説明します。

試合の基本的なルールを覚えよう

全身に自作のアーマーをまとい、周囲を壁に囲まれた逃げ場のないリングで行われる「ファイティングバイパーズ2」のバトル。以下で、バトルの勝利条件について紹介します。



ファイティングバイパーズ2の勝利条件

K.O.

各種の攻撃をヒットさせて相手の体力ゲージを0にすればK.O.となり、1本取得できます。なお、まったくダメージを受けずに相手をK.O.すると、画面に「PERFECT」と表示されます。

TIME UP

制限時間内に決着が付かなかった場合は、残り体力ゲージの多いほうが勝者となり、1本取得できます。

DRAW

両者の体力ゲージが同時に0になるか、TIME UP時に両者の体力がまったく同じだった場合はDRAWとなり、お互い1本取得できます。

勝負が着かない場合は“サドンデス”で決着

両者がマッチポイントの状態でDRAWになった場合は、体力ゲージが非常に短い状態で行う“サドンデス”で決着をつけることになります。もしここで引き分けになると、対CPU戦ではCPU、対人戦では1P側のプレイヤーが勝者となります。



画面の見方を理解しよう



試合中の画面には、体力ゲージや制限時間を始めとするさまざまな情報が表示されています。これらの情報を活用すれば、試合の状況やキャラクターの状態に応じた戦い方をすることも可能となります。以下で説明している各項目の内容を理解して、戦いに役立ててください。

画面の見方



1 制限時間
ラウンドの残り時間です。0になるとTIME UPです。

2 体力ゲージ
キャラクターの残り体力です。アーマー装着時は緑、アーマー脱衣時は赤色で表示されます。また、上下いずれかのアーマーが破壊された場合は黄色で表示されます。

3 アーマーゲージ
アーマーの状態を表します。通常時は緑ですが、耐久力が0になると点滅、破壊されると赤色に変化します。また、SUPER K.O.可能なときは青色で点滅表示されます。

4 マッチポイント&取得ラウンド数
○がマッチポイント数、黄色く表示されているのが現在の取得ポイント数です。

5 STAGE数
現在のステージ数を表示しています。

6 TIME
ゲームスタートからの経過時間です。コンティニュー時は、前回のプレイを含む時間が表示されます。

7 SUPER K.O.表示
SUPER K.O.を決められる状態であることを示しています。この文字が表示中のみ、1回だけSUPER K.O.技を出すことができます。

3種類の攻撃属性について

すべての攻撃には上段・中段・下段の属性があり、各属性の攻撃とガード（G&A含む）の関係は右記の表のようになっています。基本的に、上・中段攻撃は上段ガード（⑥）、下段攻撃は下段ガード（↓⑥）でガード可能と覚えておくといいでしょう。

攻撃属性とガードの関係

攻撃側▶ / 防御側▼	上段攻撃	中段攻撃	下段攻撃
上段ガード	ガード	ガード	ヒット
下段ガード	空振り	ヒット	ガード

※↓Ⓟ（全キャラクター共通）などの特殊下段攻撃は、上段ガードでもガード可能です

ゲームオーバーとコンティニュー

「ARCADE」および「RANDOM」モードで試合に負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にスタートボタンを押すと、ゲームオーバーになったステージの最初からプレイ可能です。





各モードのプレイ中に途中参加可能

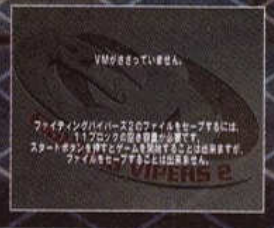
「ARCADE」および「RANDOM」モードのプレイ中に、2P側のコントローラのスタートボタンを押すと「CHALLENGER COMES」と表示され、途中参加対戦が可能です。2P側のキャラクターを選択すると試合開始です。





ファイルは自動的にロード&セーブ

ファイルのロード&セーブはすべて自動で行われます。ドリームキャストの電源を入れる前に、このゲームのセーブファイルのあるメモリーカードか、11ブロック以上の空きのあるメモリーカードを接続しておいてください。接続していない場合、セーブ&ロードは行われません。また、セーブはGAME OVER時／「OPTIONS」モード終了時／「V.S.」モードで1試合終了時に自動的に行われます。



Fighting Technique

ファイティングテクニック

「ファイティングバイパーズ2」特有のシステムを活用して
CPUや対戦相手に勝つためのテクニックをいくつか紹介します。

「ファイティングバイパーズ2」特有の各種テクニック



このゲームには「アーマー」や「ガード&アタック」を始めとする特有のシステムが存在します。これらはいずれも重要で、うまく活用して戦えるようになれば、より白熱したバトルを楽しめるようになるでしょう。ここでは、そうした特有のシステムを活かして戦うためのテクニックを紹介します。

Technique 1 攻防のカギを握る「アーマー」の役割を理解して戦いを有利に進めよう

各キャラクターは、上半身・下半身にアーマーを装着しています。アーマーにはそれぞれ耐久値があり、相手の攻撃を受けるたびにその値が低下。耐久値0の状態（アーマーゲージが点滅）でアーマー破壊技（ガード&アタック／スライディング等）がヒットすると破壊され、下記のような影響が現れます。また、下記のコマンドで自分からアーマーを脱ぐことも可能です。



アーマー脱衣コマンド……⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ／大ジャンプ中に⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

アーマー破壊による影響について

1 ダメージの増加
アーマーが破壊された部位に攻撃を当てると、通常の1.25倍のダメージを与えることができます。上下両方のアーマーがない場合は、すべての攻撃の威力が1.25倍になります。

2 体重の軽量化
各アーマーには重量があり、破壊することでキャラクターの体重が軽くなります。これによって浮きの高さが高くなり、通常より追い打ちを多くヒットさせることができます。

3 ヒットする技が変化
アーマー破壊後は、通常ではつながらない技が連続でヒットするようになります。例えば上下のアーマー破壊後は、ラクセルのライトハンド（⇨ⓅⓅⓅ）がすべてヒットします。

※コマンドはすべてキャラクター右向き時のものです

Technique 2 相手の攻撃をガードしつつ反撃できる「ガード&アタック」を使いこなそう

ガード&アタック（以下G&Aと表記）とは、相手の攻撃をガードしつつ反撃できる特殊技です。G&Aは、上・中段攻撃に対する**上段G&A**と、下段攻撃に対する**下段G&A**に分かれており（下記参照）、これ以外にG&Aの効果のある固有技を持つキャラクターもいます。なお、こちらのG&Aに対して相手が同属性のG&Aを出した場合は「G&A返し」となり反撃を受けますが、タイミングよく入力すればさらにそれをG&Aで返すことも可能です。

上段G&A……⇦Ⓟ／⇦Ⓚ

上・中段攻撃と一部の特殊下段技を返せるG&A。攻撃が発生するまでは立ちガード状態が続くため、上段投げに対しては無防備になります。



下段G&A……⇩Ⓟ／⇩Ⓚ

下段攻撃を返せるG&A。攻撃が発生するまではしゃがみガード状態になります。このため、相手の上段攻撃をかわしつつ反撃することも可能ですが、中段攻撃や下段投げに対しては無防備になります。



Technique 3 上段・下段の2種類の「テックガード」で相手の攻撃の流れを断ち切って反撃

テックガード（以下TGと表記）とは、相手の攻撃をガードすると同時に、コンビネーション技を強制的に止める効果を持つ特殊なガードです。G&A同様、上・中段攻撃に対する**上段TG**と、下段攻撃に対する**下段TG**の2種類が存在し、それぞれコマンドが異なります。TG成功後は、Ⓟ／Ⓚボタンなどを押すと素早く反撃できる上、特定のコマンドを入力することで相手の側面に回り込めます（右記参照）。うまく側面に回り込んだら、すかさず側面投げを狙いましょう。

上段テックガード
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段テックガード
⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

▼成功時

打撃で反撃
Ⓟ／Ⓚなど
画面奥に軸移動
⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
またはⓅ+Ⓚ+Ⓖ（左向き時）
画面手前に軸移動
⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
またはⓅ+Ⓚ+Ⓖ（右向き時）





Technique 4 「受け身」をうまく使いこなして相手の空中コンボや壁ダメージを避ける

相手の攻撃を受けて空中に浮かされたときや、着地際で特定のコマンドを入力すると、**受け身**をとって体勢を立て直すことができます。受け身を取ることにより、ダウン時に加算されるダウンダメージや、壁衝突時の壁ダメージを回避できるほか、相手の追い打ちを避けることも可能です。なお、受け身には空中受け身と地上受け身の2つがあり、コマンドは右記のとおりです。





空中受け身
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

空中受け身はⓅ+Ⓚ+Ⓖボタンを押せばOK。また、同時に方向ボタンを押すと、その方向に移動することも可能です。例えば、上を押すと滞空時間が長くなり、下を押すと着地が早くなります。

地上（着地際）受け身
その場受け身…Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
横転受け身……⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
後転受け身……⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

地上受け身は3種類あり、入力するコマンドによって受け身を取った後の移動方向が異なります。状況に応じて使い分けるといいでしょう。

Technique 5 一発逆転を狙える「SUPER K.O.」で一気に試合を決める

アーマーがない状態で下記のSUPER K.O.技を当てて相手の体力を0にすると、画面に**SUPER K.O.**と表示され、一気に2ポイント取得することができます。ただし、SUPER K.O.技が出せるのは1試合中に1回のみで、空振りしたりガードされても1回にカウントされます。SUPER K.O.技は技の出が遅く狙って当てるのは簡単ではありませんが、一発逆転を狙えるのは大きな魅力です。なお、このルールは「OPTIONS」でSUPER K.O.をONに設定している場合にのみ適用されます。また、アーマー脱衣（P20参照）をしてSUPER K.O.技でフィニッシュした場合も、同様にSUPER K.O.となります。



SUPER K.O.技コマンド（全キャラクター共通）……⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

※コマンドはすべてキャラクター右向き時のものです

キャラクター紹介 Character Information

閉ざされたリングの中で熱い戦いを繰り広げる
個性豊かな11人のバイバーたちを紹介します。

11人の個性的なキャラクターたち



各自が思い思いのアーマーを身に付け、拳ひとつで戦う者もいれば武器や乗り物を使って戦う者も――と、バイバーたちのスタイルは様々です。ここでは、そんな彼らの横顔を少しだけのぞいてみましょう。


EMI
【エミ】P24


BAHN
【バン】P25


PICKY
【ピッキー】P26


JANE
【ジェーン】P27


RAXEL
【ラクセル】P28


MAHLER
【マーラー】P29


GRACE
【グレイス】P30


SANMAN
【サンマン】P31


HONEY
【ハニー】P32


TOKIO
【トキオ】P33


CHARLIE
【チャーリー】P34

特定の条件を満たすと新たなキャラクターが……

最初から使用できるキャラクターは上記の11人ですが、ゲームをプレイして特定の条件を満たすと、新たなキャラクターが登場します。はたして、そのキャラクターとは一体……!?



祖父を探して戦う スーパー小学生

EMI

0101101





アームストンシティの名門私立小学校に通う小学生。家庭の事情でロボット工学の大家である祖父のもとに預けられて育った。その祖父がある日何者かに拉致された。市のコンピュータをハッキングして祖父が監獄島にあるB.M.の施設に居る事を突き止めたエミは、祖父からもらった"TEDDY MEC"を背に、祖父救出のためバイパーとなって監獄島へ渡る決心をする。

PROFILE

性別	女性
年齢	12歳
身長	153cm
体重	44kg
職業	小学生
得意技	寝ころんで暴れる
趣味	8ビットゲーム集め
性格	元気で明るく生意気、根はクールで頭が良い
よく聴く音楽	テクノ
好きなアーティスト	Prodigy, Underworld

義理人情に厚い 三代目"仁義衆番"

BAHN





故郷では三代目"仁義衆蛮"を名乗ってバンを張っていた彼だが、母を捨て自分を捨てた未だ見ぬ父に一発焼きを入れるために2年前にアームストンシティにやって来た。その後すぐに父を捜す旅に出たが、再び立ち寄ったアームストンシティで"バイパー狩り"の騒ぎに巻き込まれる。そこでB.M.が未だに悪の市長として君臨していることを知り、ケリを付けるため再び闘い始める。

PROFILE

性別	男性
年齢	19歳
身長	185cm
体重	82kg
職業	高校生
得意技	単発打撃技
趣味	空手
性格	義理人情に厚い熱血漢
よく聴く音楽	ニッポンのロック
好きなアーティスト	矢沢永吉、ハウンドドッグ

スケボーを操る高校生バイパー

PICKY





キャサリン（好きなクラスメイトの女の子）の気を引くため始めたスケボーだが、次第に街ではナッツクラックの方が人気が高まってきたためバイパーに転向。得意のスケボーテクを生かして（？）闘っている。結局キャサリンには振られたが、中途半端な自分に納得できず、闘い続けている。

PROFILE

性別	男性
年齢	16歳
身長	168cm
体重	55kg
職業	高校生
得意技	スケボー技
趣味	スケートボード
性格	負けず嫌い
よく聴く音楽	ハヤリモノ何でも
好きなアーティスト	SUPERGRASS, MADONNA

鋼の肉体を持つ海兵隊志望

JANE





海兵隊を志しハイスクール時代に鍛え上げた鋼の筋肉を持つ。しかし、カッとなりやすい性格のため傷害事件を起こし入隊は拒絶される。地下鉄工事のアルバイト等をしていたが、現在は大型トレーラーの運転手。今だに海兵隊の夢は捨てていない。自分の強さを試すためにバイパーになり、そして闘い続けている。

PROFILE

性別	女性
年齢	20歳
身長	168cm
体重	68kg
職業	大型トレーラーの運転手
得意技	トルネードパンチ
趣味	筋力トレーニング
性格	勝ち気、短気
よく聴く音楽	アメリカンロック
好きなアーティスト	VAN HALEN, Aerosmith

怒りを胸に秘める孤高のギタリスト

RAXEL





ロックバンド "DEATH CRUNCH" のギター兼ボーカル。耽美な魅力で女性ファンが多い。市議会議員の父と喧嘩しハイスクールを中退、家を出る。名を売るためにバイパーとなって闘い、メジャーデビューを果たした。しかし、バイパーだった過去を持つ彼に対して市から圧力がかかり、現在はライブさえ開けなくなってしまった。もう一度ステージに立つため、彼は再び武器としてギターを手に取った。

PROFILE

性別	男性
年齢	20歳
身長	177cm
体重	53kg
職業	ロックバンド "DEATH CRUNCH" ギター兼ボーカル
得意技	ギター技
趣味	バンド
性格	クール、ナルシスト
よく聴く音楽	UKロック
好きなアーティスト	U2

正義のために戦う謎多き男

MAHLER





市長であるB.M.と血縁関係にあると噂される謎の男。親族としての使命感か、B.M.を倒し市政に正義を取り戻すため闘っている。 この2年間ナッツクラック界からは姿を消していたが、一説によるとアームストンシティを離れ、覆面プロレスラーとして技を磨いていたのではないかと言われている。

PROFILE

性別	男性
年齢	22歳
身長	182cm
体重	72kg
職業	プロレスラー?
得意技	プロレス技
趣味	ウインドサーフィン
性格	寡黙、正義感・使命感が強い
よく聴く音楽	クラシック
好きなアーティスト	Wagner, Tchaikovsky

哀しい過去を持つ美貌のモデル

GRACE



かつてはフィギュアスケートの選手を志していたが、恋人だったコーチに裏切られスケート界から離れる。そんな過去へ決別するためにあえて闇いの道を選んだ。冷たく知性的な女性だが、彼女の胸の内の激しい怒りが彼女の闇いのエネルギーになっている。現在はバイパー取り締まりの影響か、職場で謎の嫌がらせが相次いでいる。



PROFILE

性別	女性
年齢	21歳
身長	178cm
体重	56kg
職業	ファッションモデル
得意技	キックコンビネーション
趣味	旅行
性格	一見冷淡だが、情熱を内に秘めている
よく聴く音楽	R&B
好きなアーティスト	Janet Jackson

数字の“3”とバイクを愛する男

SANMAN



誰も彼の素性を知らず、本人も無口で何も語らない全てが謎の男。分かっていることは改造大型スクーターに乗っていること、数字の“3”をこよなく愛していることだけ。戦うことだけが唯一の彼の自己表現なのである。時々ビッキーに足代わりにされるが、別に仲が良い訳ではない。



PROFILE

性別	男性
年齢	不明
身長	185cm
体重	121kg
職業	不明
得意技	投げ技
趣味	バイク
性格	無口。キレると怖いが普段はおとなしい。
よく聴く音楽	パンク
好きなアーティスト	THE POGUES, Sublime

コスプレ好きな美少女バイパー

HONEY





アパレルデザイナーを目指すキッチュでキュートでイカれた少女。自作のラバードレス・アーマーに身を包むと過激な美少女バイパーに変身する。闘っているのは「自作の衣装を披露するため」「目立つため」。"バイパー狩り"も、逆に目立つチャンスとばかり、気にせずに闘い続けている。サンマンに惚れているというウワサがあるが、からかっているだけ（?）。

PROFILE

性別	女性
年齢	18歳
身長	160cm
体重	?kg
職業	スタイリスト（見習い）
得意技	飛び跳ね技
趣味	コスプレ
性格	キュート
よく聴く音楽	ネオアコースティック
好きなアーティスト	Pizzicato Five、Momus

仲間のために戦う熱き一匹狼

TOKIO





歌舞伎役者の厳格な家で育ったが、14歳の時に地元のチーム"ブラックサンダー"に入る。一時はリーダーまでつとめたが、メンバーの死に責任を感じ、チームを去る。一匹狼になった彼は、何か熱いモノを求めてバイパーになる。2年前に市が主催したナッツクラックの大会後に闘いをやめていたが、"バイパー狩り"によって次々と昔の仲間が監獄島に連れ去られるのを見ていられなくなり、再びバイパーとして立ち上がった。

PROFILE

性別	男性
年齢	18歳
身長	175cm
体重	66kg
職業	フリーター
得意技	回し蹴りコンビネーション
趣味	対戦格闘ゲーム（アーケード）
性格	正義感が強い
よく聴く音楽	ハウス、ヒップホップ
好きなアーティスト	Everything But The Girl、4 Hero

BMXを自在に操る高校生バイパー

CHARLIE





アームストンシティのハイスクール（ビッキーと同じ）に通う高校生。幼い頃親に捨てられたため天涯孤独だが、教会の黒人シスターが親代わりになってくれている。BMXの達人だが幼い頃からのライバルであるビッキーがバイパーになったため対抗心を燃やし、自らもバイパーになった。

PROFILE

性別	男性
年齢	17歳
身長	188cm
体重	67kg
職業	高校生
得意技	自転車技
趣味	BMX
性格	血の気が多くケンカっぱやい 負けず嫌い
よく聴く音楽	ファンク、アシッドジャズ
好きなアーティスト	Jamiroquai, Coldcut

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャスト ダイレクト

Dreamcast DIRECT

7日前までに予約すれば発売日にお手元に。

ドリームキャストソフトや関連商品等が簡単に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしています。

http://www.d-direct.ne.jp/

ドリームホーム

DreamHome www.dricas.ne.jp

新作ソフトから発売中のものまで、さまざまなドリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

http://www.dricas.ne.jp/

ドリキャス

dricas

ドリームキャストユーザーのためのコミュニケーションサイトです。バラエティに富んだユニークな企画を用意しています。

http://www.dricas.com/

イサオネット

Interactive Services for Amusement Online ISAO

インターネット接続サービスとともに、さまざまなインタラクティブ・ネットワークサービスを提供しているのが株式会社ISAOです。ここからインターネットの世界へ旅立ちましょう。

http://www.isao.net/

セガ エンターテイメントユニバース

SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE

株式会社セガの公式サイトです。ドリームキャストの最新情報からアーケードゲーム・アミューズメント施設の情報、会社案内までセガに関するいろいろな情報が満載。

http://www.sega.co.jp/

この商品に関するお問い合わせ先 ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。
Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル **0570-057-060** 受付時間10:00～19:00年中無休（弊社指定休日を除く）※0570より省略せずにおかけください。
携帯電話およびPHSからは**03-5735-0273**へおかけください。※通話料金がかかります。

禁無断転載

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
株式会社 セガ 本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

日本国特許：第2697603号、第2587010号、第2820536号、第2870538号、中華民国発明：第147563号、第110511号、Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 88-155。

ACCESS® 株式会社アクセス
Easy Communication Everywhere. NetFront®
Java™仕様準拠モジュール JV-Lite®
MPEG Solidec is a trademark of CRI
CRI ADX is a trademark of CRI

●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。
●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。
© ISAO CO., 2000



Original Game © SEGA CORPORATION, 1998
© SEGA CORPORATION / CRI, 2001



http://www.sega-rd2.com/

株式会社セガ Home Page http://www.sega.co.jp/

675-0390