



Dreamcast

暴力などの
表現が含ま
れています

ZOMBIE REVENGE

TM

ゾンビリベンジ

SEGA



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明しておいてください。

注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、自に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、寝ているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を塗いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにもそのソフトを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・楽しみ方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お問い合わせのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

時は現代、突如死霊に埋め尽くされた街は、
その機能を停止し、見るも無残な姿と化していた。


—— 国家最高機密計画 U・D・S ——

死霊の軍事利用を目的とする機密計画だったが、
何者かの策略により実用段階以前でそのすべてを奪われ、
その計画に関わる人間の命までも側に押し去られた。

街が死霊の巣と化したのはその1年後であった。

誰が…
村のために…

ただ一つ分かっている事は、
この街…そして、この世の運命は3人のエージェントに委ねられているという事。
ただ、それのみであった。



このたびはドリームキャスト専用ソフト
「ゾンビリベンジ」を
ご購入いただき、誠にありがとうございました。
ゲームをお始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

CONTENTS

ゲームの始め方	5
操作方法	6
ARCADE MODE	10
ORIGINAL MODE	12
アイテム	14
VS BOSS MODE	16
FIGHTING MODE	17
TRAINING ROOM	18
ビジュアルメモリ活用成ゲーム	19
NETWORK	22
OPTIONS	23
The Characters	24
Un Dead Soldier	28

ゲームの始め方

タイトル画面／モードセレクト

タイトル画面でスタートボタンを押すとモードメニューが表示されます。
◆でプレイするモードを選択してスタートボタンで決定してください。



ARCADE MODE アーケード版「ゾンビ リベンジ」の完全移植モードです。

ORIGINAL MODE ドリームキャスト版にアレンジしたオリジナルモードです。

VS BOSS MODE ゲーム中に登場するボスキャラクターと対戦できるモードです。

FIGHTING MODE ゲーム中のキャラクターを使用して1対1の対戦格闘が行えるモードです。

TRAINING ROOM ビジュアルメモリ用育成ゲームのダウンロードが行えます。

NETWORK ネットワークに育成キャラクターのアップロード・ダウンロードが行えます。

OPTIONS ゲーム中の各種設定変更やキーコンフィグなどが行えるモードです。

●セーブファイルについて

「ゾンビ リベンジ」はバックアップ対応です。ゲームのファイルをセーブするには、別売りのメモリーカード(ビジュアルメモリ)が必要になります。各セーブファイルのバックアップのために必要なメモリーカードの空きブロック数は以下の通りです。



セーブファイル



ビジュアルメモリ用
育成ゲーム



育成ファイル
(1キャラ1ブロック)



オリジナルモード用
アイテムファイル

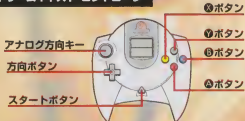
操作方法

「ゾンビ リベンジ」は1~2人用です。

1人でプレイする場合はコントロールポートAに、2人でプレイする場合はコントロールポートAとBのそれぞれに、ドリームキャスト・コントローラかアーケードスティックを接続してください。

なお、ゲーム中に「**○+○+○+○+スタートボタン**」を同時に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



○ボタン 決定

○ボタン キャンセル

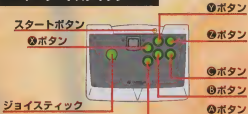
スタートボタン

ゲームスタート/ポーズ/
2P参加/コンティニュー

アナログ方向キー/方向ボタン

選択

アーケードスティック



○ボタン 決定

○ボタン キャンセル

スタートボタン

ゲームスタート/ポーズ/
2P参加/コンティニュー

ジョイスティック

選択

★本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤作動の原因となります。

移動

入力した方向にキャラクターが歩いて移動。

アナログ方向キー
方向ボタン

controller

ジョイスティック

arcadestick



銃攻撃

銃による攻撃を行う。照準は敵方向を向くと自動でロックする。

B

controller

C

arcadestick



素手攻撃

パンチ・キックなど、素手の打撃技による攻撃を行う。連打で連続攻撃になる。

Y

controller

B

arcadestick



チャージショット

銃攻撃ボタンを押し続けるとパワーチャージ。ボタンを離せば攻撃力大のチャージショットになる。

B 溜めて離す

controller

C 溜めて離す

arcadestick



チャージアタック

素手攻撃ボタンを押し続けるとパワーチャージ。ボタンを離せば攻撃力大のチャージアタックになる。

Y 溜めて離す

controller

B 溜めて離す

arcadestick



バリアブルショット

敵を狙い続けるとロックオンサイトが赤くなって光る。この直後にボタンを押せば攻撃力大のバリアブルショットになる。

狙い続けて B

controller

狙い続けて C

arcadestick



ガード

ボタンを押している間、敵の攻撃をガード。
武器攻撃やボスなどの特殊な攻撃はガードできない。

X

controller

A

arcadestick



全方位攻撃

3ボタン同時押しで、全方位(前後左右)の敵に素手攻撃。攻撃が敵にヒットすると、ライフゲージが一定量減少する。

X+Y+B

controller

A+B+C

arcadestick



ガードアタック

敵の攻撃をガードした直後に素早く素手攻撃ボタンを押すと、強力なガードアタックが行える。

X → Y

controller

A → B

arcadestick



ダッシュ

通常の移動中にガードボタンを押すとダッシュ移動。

移動中に X

controller

移動中に A

arcadestick



後方攻撃

2ボタン同時押しで、後方の敵に単発の素手攻撃。

X+B

controller

A+C

arcadestick



ダッシュアタック

ダッシュ中に素早く打撃ボタンを押すとダッシュアタック。敵を転倒させ、敵(ザコのみ)の持っている武器を確実に落とせる。

X → Y

controller

A → B

arcadestick



武器を拾う・使用する

落ちていた武器は、素手攻撃ボタンか銃攻撃ボタンで拾い、素手攻撃ボタンか銃攻撃ボタンで使用する。押すボタンによって攻撃方法が変わる場合もある。

Y or B

controller

B or C

arcadestick



前転攻撃

2ボタン同時押しで、前転しながら攻撃。

X + Y

controller

A + B

arcadestick



起き上がり攻撃

倒れた状態で素手攻撃ボタンか銃攻撃ボタンを連打すると起き上がり攻撃。

Y or B 連打

controller

B or C 連打

arcadestick



ホールド攻撃／コンボ攻撃

各キャラクターは攻撃が連続してつながるコンボ攻撃を持っている。

また、素手攻撃をヒットさせてボタンを押したままにするとホールド状態になり、ここからホールド攻撃が行える。

各キャラクターのホールド攻撃とコンボ攻撃のコマンドについては、P.24～P.26を参照。

振りほどき

敵に掴まれた時は、ガードボタンか素手攻撃ボタンか銃攻撃ボタンを連打すると振りほどける。

X or Y or B 連打

controller

A or B or C 連打

arcadestick



扉などを開ける

扉やシャッターを開ける場合は、扉などに向かいながらガードボタンか素手攻撃ボタンか銃攻撃ボタン。

X or Y or B

controller

A or B or C

arcadestick



ARCADE MODE

「ゾンビ リベンジ」のアーケード版を完全移植したモードです。
プレイヤーは、エージェントである「スティック・ブライトニング」「リンダ・ロッタ」「高島 力也」と
なって、ゾンビの巣窟と化した街の中で、事件解決の任務を遂行しなければなりません。

キャラクターセレクト

プレイヤーが使用するキャラクターをセレクトします。
◆◆でキャラクターを選択して●ボタンで決定してください。ここで、2Pのスタートボタンを押すと、2Pキャラクターをセレクトすることができます。
スタートボタンを押しながらキャラクターをセレクトすると、2P用のコスチュームでプレイすることができます。



画面の見方



ハンドガンについて

主人公たちが標準装備として持っているハンドガンには弾数制限があります。
ハンドガンの弾丸は、敵を倒すと現れるBULLET(弾丸のマガジン)を拾って補給
することができます。
他の武器を持っていない状態でハンドガンの弾がなくなると、攻撃は素手攻撃の
みしか行えなくなるので、BULLETの残り数には注意してください。



クリア制限時間

ゲーム中の「episode(エピソード)」はいくつかのエリアで構成されており、各エリアは行動範囲が制限されたステージに区切られています。

各ステージにはクリア制限時間があり、時間内にすべての敵を倒して矢印で指示された次の場所に進まないと「TIME OVER」となり、CREDIT(プレイヤーの残り人数)が1つ減ってしまいます。



ライフゲージ/ポイズンゲージ

敵の攻撃を受けるとライフゲージにポイズンゲージが表示されます。

ポイズンゲージがライフゲージの50%を越えたとコンボ攻撃が入りやすくなり、80%を越えたとキャラクターの移動速度がダウンしてしまいます。

ポイズンゲージは、ANTIDOTE(解毒剤)を手に入れると通常のライフゲージに戻ります。



アイテム

ANTIDOTE(解毒剤)やBULLET(弾丸)などは触るだけで手に入り、自動で使用されますが、マシンガンやショットガンなどの武器アイテムは、素手攻撃ボタンが銃攻撃ボタンを押して入手します。入手した武器アイテムは、装填されている弾丸が切れるとなくなってしまいます。

ステージにある箱を壊すとアイテムが出てくることもあります。LIFE UP(ライフ回復)や隠し武器が入っているので、箱を見つけたら壊してみましょう。



コンティニュー&ゲームオーバー

ライフゲージがなくなるか「TIME OVER」になると、CONTINUE(コンティニュー)画面になります。カウントが0になる前にスタートボタンを押せば、その場からプレイを再開することができます。ただし、コンティニューできる回数は5回(初期設定)までです。

コンティニューの残り回数が0の場合は「GAME OVER」となります。



ORIGINAL MODE

「ゾンビ リベンジ」をドリームキャスト用にアレンジした、1P専用のオリジナルモードです。オリジナルモードには、「ノーマルモード」「ガンモード」「ベアナックルモード」があります。

モードセレクト

プレイするモードをセレクトします。

◆◆でモードを選択して●ボタンで決定してください。各モードの仕様は以下のようになっています。



Normal Mode

難易度を低めに設定した、アーケードモードと同じ仕様のモードです。アーケードモードには登場しないオリジナルアイテムや、ビジュアルメモリ用育成ゲームでキャラクターの食料として使用するアイテムの入手ができます。

Gun Mode

標準装備であるハンドガンの威力がパワーアップしているモードです。ほとんどの敵を一撃で倒すことができますが、手に入るBULLET(弾丸)の数が少なく、素手攻撃の威力は通常よりダウンしています。

Bare Knuckle Mode

素手攻撃の威力が格段にパワーアップしているモードです。標準装備のハンドガンはまったく使用できません。武器アイテムは拾って使用することができますが、アーケードモードより威力が弱まっています。

アイテムセレクト

オリジナルモードで使用するアイテムをセレクトします。

◆◆でアイテムを選択して●ボタンで決定してください。

アイテムは、オリジナルモードをプレイしてアイテムを手に入れるとセレクトできるようになります。オリジナルモードでアイテムを入手していない場合は「?」と表示され、アイテムのセレクトは行えません。



キャラクターセレクト

プレイヤーが使用するキャラクターをセレクトします。

◆◆でキャラクターを選択して●ボタンで決定してください。

オリジナルモードには、主人公3人のそれぞれのコスチューム(3Pコスチューム)が新たに追加されています。

3Pコスチュームでプレイしたいときは、スタートボタンを押しながら●ボタンでキャラクターをセレクトしてください。



育成ゲーム用食料アイテム

オリジナルモードには、アーケードモードに登場しないアイテムがあります。

このアイテムの中には、ビジュアルメモリにダウンロードしたゲームで育成しているキャラクターの食料となるアイテムがあります。



ゲームクリアまたはゲームオーバー後に、食料アイテムの取り込み画面になります。◆◆でビジュアルメモリにセーブする食料アイテムを選択して●ボタンを押すとアイテムがビジュアルメモリの貯蔵庫に移動します。

貯蔵庫からアイテムを戻すときは、◆で貯蔵庫を選択してから◆◆で食料の選択、●ボタンを押してください。



食料アイテムの取り込みが終わったらスタートボタンを押してください。食料アイテムの確認画面になります。

◆◆で「YES/NO」を選択して●ボタンで決定してください。

アイテム

「アーケードモード」と「オリジナルモード」に登場するアイテムの紹介です。

- …通常アイテム(全モード共通)
- …武器アイテム(全モード共通)
- …オリジナルモードのみで出現するアイテム
- …育成キャラクター用の食料アイテム



●ANTIDOTE
解毒剤/敵から受けた毒を解毒する。



●BULLET
弾丸/ハンドガンで使用する弾丸。



●MACHINEGUN
マシンガン/一定の弾数を連射する小型の機関銃。



●PIPE
パイプ/振り回して使用。ハンドガンとの併用が可能。



●DRILL
ドリル/攻撃した敵を粉砕する。



●AXE
アックス/振り回して使用する一撃必殺の斧。



●LIFE UP
ライフ回復/ライフゲージを一定量だけ回復する。



●ELIXIR
エリクサー/一度だけ復活できる。



●SHOTGUN
ショットガン/一撃で複数の敵に攻撃可能な強力な散弾銃。



●GRENADE
手榴弾/投げつけて広範囲を爆破する。



●GASOLINE
ガソリン/ガソリンをまき散らせ、武器で火をつけられる。武器としても使用できる。



●FLAMETHROWER
火炎放射器/強力な炎で攻撃する。



●HATCHET
ハチェット/敵に投げつける小型の斧。

**●STUNGUN**

スタンガン/強力な電撃で攻撃する。

**●GUITAR**

ギターケース/マシンガンが仕込まれているダブルのギターケース。

**●CHAINGUN**

チェインガン/大口徑の銃弾を連射する重機関銃。

**●LAND MINE**

地雷/仕掛けると時限装置で爆発する。

**●VEGI**

野菜

**●TUNA**

ツナ

**●MEAT**

肉

**●GUM**

ガム

**●OUEL HANOGUNS**

デュエルハンドガン/2丁のハンドガンで連射攻撃する。

**●CANNON SHOT**

キャノンショット/キャノン砲が仕込まれているギターケース。

**●LASERGUN**

レーザーガン/敵を貫通するレーザーを発射する。

**●TOMATO**

トマト

**●SPINACH**

ほうれん草

**●MONEY**

お金

**●JUICE**

ジュース

**●FRESHMIN A**

フレッシュミンA

VS BOSS MODE

「アーケードモード」「オリジナルモード」に登場するボスキャラクターと対戦するモードです。

ボスセレクト

対戦するボスキャラクターをセレクトします。

このモードで対戦できるボスキャラクターは、「アーケードモード」か「オリジナルモード」をプレイして到達できたボスキャラのみとなります。

◆◆でボスキャラクターを選択して●ボタンで決定してください。セレクトできないボスキャラクターは「？」が表示されます。



Record画面

ボスセレクト画面で●ボタンを押すと、各ボスキャラクターとの対戦記録が確認できるレコード画面になります。

レコード画面には、右から「レベル/使用キャラクター/ベストクリアタイム」が表示されます。

◆◆で記録を見るレベルの切り替え、◆◆で記録を見るボスキャラクターの切り替え、●ボタンでボスセレクト画面に戻ります。



対戦の結果

ボスキャラクターを倒して対戦が終了すると、対戦したボスキャラクターを倒すまでにかかったタイムとメニューが表示されます。

メニューは◆◆で選択して●ボタンで決定してください。



RETRY/同じボスキャラクターともう一度対戦します。

BOSS SELECT/ボスキャラクターのセレクトに戻ります。

PLAYER SELECT/プレイヤーのキャラクターセレクトに戻ります。

EXIT/このモードを終了します。

FIGHTING MODE

ファイティングモードはトレーニングモードのビジュアルメモリ用ミニゲームで育成した「ゾンビ リベンジ」の主人公たちを使用して、1対1の対戦格闘が行えるモードです。

対戦形式&キャラクターセレクト

対戦形式をセレクトします。

対戦形式には、「1PvsCPU/1Pvs2P/CPUvsCPU」があります。▲▼で選択して●ボタンで決定してください。

次に、使用するキャラクター▲▼で選択して●ボタンで決定してください。



対戦のルール

対戦は3ラウンド(マッチ)勝負。2ラウンド先取したキャラクターの勝利となります。

対戦相手を攻撃して、相手のライフゲージを0にするとそのラウンドの勝者となります。

また、60秒の制限時間内に対戦している両者のライフゲージが0にならなかった場合は、タイムオーバー時にライフゲージの残りが多い方が勝者となります。

対戦のルールは、オプション(→P.23)で変更することができます。

●ゾンビアシスト

対戦している育成キャラクターのレベルに差がある場合は、レベルの低い方のキャラクターに「支援ゾンビ」が現れ、レベルの高い方のキャラクターに攻撃を行ってくれます。

対戦終了後のメニュー画面

対戦が終了するとメニュー画面になります。

▲▼でメニューを選択して●ボタンで決定してください。

RETRY/同じ対戦をもう一度行います。

PLAY SELECT/対戦形式のセレクトに戻ります。

CHARACTER SELECT/キャラクターのセレクトに戻ります。

EXIT/このモードを終了します。



TRAINING ROOM

「ゾンビ リベンジ」のビジュアルメモリ用育成ゲームをダウンロードできます。
ここでダウンロードしてビジュアルメモリで育成したキャラクターは、ファイティングモードのプレイヤーキャラクターとして使用できるようになります。

トレーニングルームメニュー

トレーニングルームメニューをセレクトします。
◆◆でメニューを選択して●ボタンで決定してください。



育成ゲームのダウンロードには、セーブファイルの空き容量が [110] ブロックが必要です。

キャラクターのセレクト

育成するキャラクターをセレクトします。
◆◆で育成したいキャラクターを選択して●ボタンで決定してください。
次に、育成キャラクターに名前をつけます。
◆◆◆で文字を選択して●ボタンで決定してください。キャラクターの名前が決定すると、トレーニングメニュー画面に戻ります。



パラメータ

育成中キャラクターのパラメータが見られます。

やる気/育成中のキャラクターのエネルギーです。
ストレス/ストレスがたまるとキャラクターのやる気が落ちやすくなります。
攻撃力/ファイティングモードでのキャラクターの攻撃力です。
精神力/ファイティングモードでのキャラクターの防御力です。



ビジュアルメモリ用育成ゲーム

ビジュアルメモリ用育成ゲームです。

育成ゲームには、「ゴハン」「ゲーム(2種類のミニゲーム)」「パラメータ」の3つのモードがありますが、2つのミニゲームは、育成キャラクターの「満腹度」のパラメータが50以下の時はプレイできません。

●育成キャラクターについて

ビジュアルメモリで育成したキャラクターは、[やる気]のパラメータが0になってトレーニングが終了し、トレーニングルームのパラメータ画面で育成ファイルのセーブを行うと、ファイティングモードで自分のプレイヤーキャラクターとして使用できるようになります。(ゴハンを与え続けても、1週間ほどで[やる気]のパラメータは0になってしまいます。)

また、育成ファイルは、ネットワークの「ゾンビリベンジ」のホームページへデータをアップロードすることができ、ネットワークにアップロードされた育成ファイルは、自分以外の人がそのファイルをダウンロードしてファイティングモード用のキャラクターとして使用することができます。

モードセレクト

ビジュアルメモリにタイトル画面が表示されたら、●ボタンと●ボタンを同時に押してください。モードセレクト画面に進みます。

◆◆でモードを選択して●ボタンで決定してください。

SELECT

ゴハン

ゲーム

パラメータ

ゴハン

オリジナルモードで手に入れた「食料アイテム」を使って、育成キャラクターにゴハンを食べさせてあげるモードです。

与えられた食料によって育成キャラクターのパラメータは影響を受け、ファイティングモードでの攻撃力や精神力の強さなどが少しずつ変化していきます。



ゴハン センタク



Burger

◆◆で与える食料アイテムを選択して●ボタンで決定してください。食料アイテムを食べるかどうかは、そのときの育成キャラクターの満腹度などによって決まります。

●育成キャラクターの話には返事を!!

たまに、育成中のキャラクターがプレイヤーに質問や挨拶をしてることがあります。

●ボタンを押すと「はい」という返事に、◎ボタンが「いいえ」という返事になっていますので、どちらかのボタンで返事をしてあげてください。

どちらのボタンも押さないでいると、無視したことになってしまうので注意してください。

ミニゲーム① [ゾンビフィッシング]



ゾンビを釣り上げる「釣りゲーム」です。

プレイの結果に応じて、育成キャラクターの [攻撃力] のパラメータを上げることができます。

ゲームスタートの前にレベルをセレクトします。▲▼でプレイするレベルを選択して◎ボタンで決定してください。



①キャストイング

キャストイングポイントを▲▼▲▼で選択して、◎ボタンでキャストイングします。キャストイングポイントにゾンビがいれば「Fish!」と表示され、釣り上げ画面になります。ゾンビがいなかった場合は「No Zombie」と表示され、キャストイング画面に戻ります。

キャストイングする前に◎ボタンを押すと、ゲームをやめることができます。



②釣り上げ

獲物が移動して逃げようとするので、「▲/▼/◆」のどれかが表示されたらその方向のボタンを押して釣り糸の調整をします。

「Aれんだ/Bれんだ」のどちらかが表示されたら◎ボタンか◎ボタンを連打して糸を巻き上げます。

何回かボタンを押し間違えると「Line Break!」と表示され、キャストイング画面に戻ってしまいます。釣り上げるのに必要な巻き上げ回数は、獲物となったゾンビの大きさとレベルによって差があります。



③結果画面

釣り上げに成功すると、ゾンビのサイズ(Small One/Medium/Big One)と得点が表示されます。

ミニゲーム② [ゾンビダウト]

記号の組み合わせの間違いを見つける「間違い探しゲーム」ゲームです。プレイの結果に応じて、育成キャラクターの〔精神力〕のパラメータを上げることができます。

ゲームスタートの前にレベルをセレクトします。◆◆でプレイするレベルを選択して●ボタンで決定してください。

Lu
4



①出題

出題画面では、育成キャラクターが何種類かの記号を順番に出してきますので、ここで記号の順番と種類をよく記憶してください。出題される記号の数は、レベルが上がると増えていきます。



②解答

解答画面には、育成キャラクターが出したのとそっくりの記号が表示されますが、記号のどれか1つが間違っています。カウントが0になる前に、◆◆で間違っている記号を探して●ボタンを押してください。解答を3回間違えるとゲームオーバーになります。

パラメータ

育成しているキャラクターのパラメータを◆◆で見ることができます。また、パラメータ画面で●ボタンを押すと、育成キャラクターの状態がグラフィックで確認できます。

	PARA
HU	90↑
AT	123
DE	28

EX [経験値] / キャラクターの経験値。

EG [やる気] / キャラクターのエネルギー。0になるとトレーニング終了になります。

HU [満腹度] / やる気を維持するためのパラメータ。50以下になるとやる気がダウンしていきます。

AT [攻撃力] / ファイティングモードでの攻撃力。ミニゲームの成績やアイテムで変化します。

DE [精神力] / ファイティングモードでの防御力。ミニゲームの成績やアイテムで変化します。

育成キャラクターの〔やる気(EG)〕パラメータが“0”になって育成ファイルをセーブすると、そのキャラクターがファイティングモードのプレイヤーキャラクターとして使用できるようになります。

NETWORK

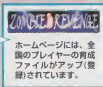
ネットワークモードでは、「ゾンビ リベンジ」のホームページに接続して、ビジュアルメモリ用育成ゲームで育成した自分のキャラクターの育成ファイルのアップロード(登録)と、自分以外のプレイヤーがアップロードした育成ファイルのダウンロードが行えます。

また、メールのファイル添付機能を使って、特定の相手への育成ファイルの送受信も行えます。



自分の育成ファイル
をアップロード

誰かがアップロード
した育成ファイル
をダウンロード



ホームページには、全
国のプレイヤーの育成
ファイルがアップ(登録)
されています。



メールに自分の育成キャラクターの
育成ファイルを添付して送信。
受信した育成ファイルは、セーブし
て自分の育成キャラクターと対戦。

※ネットワークでの操作や、メールの送受信の操作などについては、「ドリームパスポート2」のガイドブックを参照してください。また、ネットワークモードではドリームキャスト・コントローラのⅡ・Ⅲトリガーを使用するため、アーケードスティックでは操作できません。ご注意ください。

●ユーザー登録について

セガにユーザー登録が完了していないと、ネットワークモードはプレイできません。ネットワークモードをプレイする前に「ドリームパスポート2」でユーザー登録を行ってください。ユーザー登録の方法は「ドリームパスポート2」のガイドブックを参照してください。

「ドリームパスポート2」をお持ちでない方は、ドリームキャストダイレクトにご連絡ください。なお、入手の際には送料のみお客様のご負担(900円)となりますのであらかじめご了承ください。

お問い合わせ先 インターネット：<http://www.d-direct.ne.jp>(受付時間 24時間 年中無休)

TEL：03-5352-1505(受付時間 14:00~22:00 年中無休)

●料金について

ネットワークのご利用には、通話料金(電話代)とプロバイダーへのインターネット接続料が必要です。ご利用のしすぎには注意してください。

※セガプロバイダーで接続される場合、インターネットに接続するための特別な料金は必要ありません。

(1999年10月28日現在)

OPTIONS

オプションでは、ゲームの難易度設定やサウンドテスト、コントローラとアーケードスティックのキーコンフィグなどが行えます。

オプションメニュー

◆◆でオプションメニューを選択して●ボタンで決定してください。

[Sound Test] は、◆◆でサウンドを選択して●ボタンでサウンドの再生です。



Difficulty ゲームの難易度を変更します。[Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard]

Continue アーケードモードのコンティニューの回数を変更します。[0~9]

Audio ゲームの音声出力を変更します。[Stereo/Mono]

Sound Test ゲーム中の [BGM/VOICE/EFFECT] を聴くことができます。

Key Configuration キーコンフィグ画面に進んで、ゲームの操作設定を変更します。

Vibration 「ぶるぶるばっく(別売)」の振動機能の切り替えができます。[On/Off]

Matches ファイティングモードのマッチ数を変更します。[1/3/5]

Battle Time ファイティングモードの制限時間を変更します。[30/45/60/90/∞]

Zombie Assist ファイティングモードでの支援ゾンビの有無を設定します。[On/Off]

Exit オプションを終了します。

The Characters

謎の男ZED(ゼド)の指令に翻弄されながらも、死霊異常発生の原因を追求する3人のキャラクターたち。

スティック・ブライティング Stick Brighting



Age 27
Height 181cm
Weight 71kg

某国、特殊機関に属する若きエーエージェント。◎
銃撃戦・肉弾戦共にバランスのとれたキャラクター。

コンボ攻撃

ストライククラッシュ	レッグスラッシュ
Y Y Y Y Y	Y Y B
controller	controller
B B B B B	B B C
arcadestick	arcadestick

ホールド攻撃

ストライクアッシュャー	ブーメランキック	ショルダーアタック
Y Y Y	B B B	敵方向に  + Y 連打
controller	controller	controller
B B B	C C C	敵方向に  + B 連打
arcadestick	arcadestick	arcadestick

リンダ・ロッタ Linda Rotta

Age 22
Height 159cm
Weight 48kg

某国、特殊機関に属する優秀な少女性エージェント。
銃の扱いが天下一品！その腕前は女性とは思えぬほど正確で素
しかし、肉弾戦は少々敵がもくもりがち。
連射とダッシュの速さで勝負するキャラクター。

コンソール攻撃

ガンライズアッパー

Y Y Y

controller

ハートブレイクアッパー

敵方向に → + Y Y Y

controller

スタンプキック

Y B Y Y

controller

B B B

arcadestick

敵方向に → + B B B

arcadestick

B C B B

arcadestick

ホールド攻撃

プレッシャーボム

Y Y

controller

キックスイングドライブ

B B

controller

B B

arcadestick

C C

arcadestick

壽島 力也
Buujima Rikiya

Age 32
Height 185cm
Weight 68kg

何かの力を感じ、自らこの世にやって来た謎の特殊な能力者。
邪悪な力の源を調査している最中、他の二人に出会い、
気功を自由に扱う彼のパワーは一敵撃破よりも何倍も強い。

コンボ攻撃

壽島流真空斬

Y Y Y Y

controller

B B B B

arcadestick

壽島流滅殺衝

Y B B B B

controller

B C C C

arcadestick

ホールド攻撃

壽島流一本背負い

Y

controller

B

arcadestick

壽島流足四の字

B 連打

controller

C 連打

arcadestick

壽島流撃火

敵方向に  + B 連打

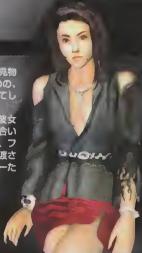
controller

敵方向に  + C 連打

arcadestick

ヨーコ
YOKO

恋人と一緒にゾンビを見物しにこの街に来たものの、恋人は瞬く間に殺されてしまった。
死屋の街を逃げ惑う彼女は、金色の目の男と出会い身の安全と引き換えに、フロッピーディスクを手渡され倉庫の中でプレイヤーたちを待つ事となる。



ゼド
ZED

片目が金色という点と以外、すべてが区の美男子。
プレイヤーは、区から送られた区のメッセージに翻弄され続ける。



Un Dead Soldier

GOD

今回の事件の40年前……。
とある国で、非公式戦術兵器の研究開発及びその実験を行う目的で、
ひとつの国家組織が発足した。

組織の名前はGOD。

簡単に言えば「未知の兵器」の開発に明け暮れる科学者の集まり……。
なのだが、世界的にもこう言った組織の存在は珍しいモノではなく、
自国を守る為の新兵器の開発はごく自然の流れであり、ごく当たり前の思想であっ
たが、しかし……。

GODには、他国の思想と決定的に違う点がひとつだけあったのだ。
それは、兵器ではなく兵士の開発を重要視した点である。

しかも、リサイクル可能な「死なない兵士」……。

地下4000mに建設されたその施設は外界と完全に遮断され、地上でその組織の存在を知る者
は大統領とその側近数人だけであった。

組織の機密保持に対する徹底ぶりはすさまじく、実用試験部隊(※)以外の職員が地上の
世界に顔を出す事はまずありえない。要するに、一度研究チームに入ってしまった
職員達は一生をその地下施設で過ごす事になる。
とは言え、一般社会では到底適合不可能なマッドサイエンティストの集まり
であるのだから、彼らにとって天国のような施設だったのかも知れない……。

※地下で開発された兵器を地上で実際にテストをする部隊。

生体実験に用いる実験体も、地上から持ち帰る。
原因不明の爆発・火災・地域住民の大量死など、
まさに彼らは地獄からの遣いそのものであった。
もちろん、これらの件についての物的証拠等は同組織により完全に隠ぺいされる。

UDS

リサイクル可能で、変形(すがたかたち)がある限り目標に立ち向かう兵士。

Un Dead Soldier……UDS

UDSの開発は、その思想そのモノが人知を超えた領域に達していた為、開発の方向性が見出されるまでおおよそ10年の歳月を要した。

試作第一号機が生まれたのは、その1年後であった。

人間の主要臓器全てと脳の一部を人工とし、背中に大きなバッテリーを背負わされたその姿は、不格好でおそましく、どこを見るわけでもないうつろな視線は無言の怒りと悲しみを訴えていた……。

人工脳によりマインドコントロールされた体は目的の為にのみ行動し、多少の負傷を負ったとしても素体そのモノの筋肉・骨格が使用可能な限り、目的達成に向かい戦い続ける。正に人間戦車状態だ。しかし、この機械に依存した方法はあまりに非現実的で、電源供給や高額な部品の量産化を考えると方向転換せざるを得ないと言う結論に達した。

ギル枢密……この驚異の発見が、その後のUDS開発に大きな変化をもたらした。



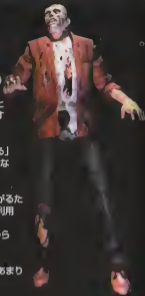
発見者「ギル ブライトリング博士」の名前から名づけられたこの細胞は、人体に浸透する事により、体の鮮度を保ったまま(厳密には痛みを遅らせる)人を死にいたらしめると言う驚異の発見だった。また、驚く事にこの細胞には学習能力があり、一度脳に回ると辺りの細胞と融合し、その後、体全体に戻って素体個々の記憶を断片的に再現しようとするのだ。

だが、再現すると言っても思考部分はほとんど欠如状態で、「動く」「食べる」「争う」と言った、本能に近い部分のみが前面に出ると言ったお粗末な再現なのだが……。

確かに、この細胞を人体に投与する事で、本能だけで動く殺人鬼が出来上がるため、物理的接触による感染能力のあるこの細胞は、敵閉鎖施設等への戦術利用にはとても魅力的な戦力になりうる。感染個体を2・3体送りこむだけで、感染が感染を呼び、その施設は内部から破壊されるのだ。

しかし、その感染の先にある脅威を制御出来ない限り、現段階での実用はあまりにも危険……と言う見解が大方であった。

その後、動物との遺伝子組換による強化体の実験も継続して行われたが、制御に関する問題は依然決定的な方法が見出せぬままであった……。



最新情報いっぱい! SEGATMのインターネットサイト!

ドリームキャストなら簡単接続でインターネットの世界へ。今ネットサーフィンで最新情報を手に入れよう!

ドリームキャストネットワークユーザーのホームグラウンド



【ドリームホーム】
新作ネットワークゲーム
情報やネットワーク事務
局からの大切なお知らせ
などが集まります。

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

SEGA公式ホームページ



【セガ エンターテインメントユニバース】
ドリームキャストやパソコンでSEGA
のホームページにアクセス!
インターネットで幅広いエンターテイ
メント情報を手に入れよう!

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

ドリームキャストオンラインマガジン



【ドリキャスト】
満載マンガやバラエティに富んだユニ
ークな企画満載のオンラインマガジン。
常に進化するドリキャストホームページ
は要チェック!!

<http://www.dricas.com/>

ドリームキャストでゲームが買える!!



新作ソフトは7日前までに手
取りすれば、即日にご来店です。

【ドリームキャスト ダイレクト】
ドリームキャストのネット
ワーク機能を使った、便利
で簡単なインターネット
ショッピングサービスです。

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

この商品に関するお問い合わせ、ゲームの内部や改良法等に関するお問い合わせにはお答えしていません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か故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 受付時間 月～金(除く祝日) 10:00～17:00 フリーダイヤル 0120-258-254

携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

お問い合わせ

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

Patents: U.S. Nos. 4,882,884A, 4,914,394A, 4,822,875; Europe No. 26244; Canada No. 1,163,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 96-105; U.K. No. 1,539,899

ACCESS[®] 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere. NetFront[®] JV-Lite[®]



●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社様登録モジュール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、NLC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 ●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コラボのトレードマークです。



© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999

株式会社 セガ・エンタープライゼス



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

HDR-0026 670-0101