



Capcom

CAPCOM VS. SNK

MUGEN FIGHT SYSTEM

PRO

CAPCOM

- 02. 操作説明
- 04. 選手操作
- 05. 画面説明
- 06. ゲームルール
- 07. ゲームシステム
- 08. ゲームモード説明
- 09. GAME REPLAY MODE
- 10. TRAINING MODE
- 11. LINK MODE
- 12. COLOR EDIT MODE
- 13. OPTION MODE
- 15. MEMORY CARD
- 16. GROOVEについて
- 17. NETWORK
- 22. キャラクター紹介
- 24. 決勝者選出順序

この説明書は、ゲームの操作と戦略を理解するため、ご参考ください。
・コマンド説明→キャラクターごとの操作の仕組みを学びます。
・画面説明→各画面の構成を確認します。





ドリームキャスト專用ソフトのご使用前に

Journal of Nonlinear Science, Vol. 19, No. 6, December 2009, pp. 731–756
© 2009 Springer Science+Business Media, LLC

注意

第二部分

ARM9® 1GHz 雙核心處理器
NetFront® JV-Lite™

10. The following table summarizes the results of the study. The table shows the mean and standard deviation for each of the variables, as well as the correlation coefficients between them.

アーケードスタイル

操作方法

- キャラクターを操作できます。
- プレイヤー用の音楽カードの音楽を使います。
- コマンドカードも使えると嬉しいです。



コマンド

- ポテンス 魔力パンチ
- ポテンス 魔力パンチ
- ポテンス 魔力パンチ+魔力パンチ
- ポテンス 魔力パンチ
- ポテンス 魔力パンチ
- ポテンス 魔力パンチ+魔力パンチ

アーケード風の操作方法で、音楽カードの音楽を元に、魔力パンチを繰りながら、魔力パンチ+魔力パンチを組合せて攻撃していくのが特徴です。

ボタン

- | | |
|--|--------------------|
| | ● ポテンス 魔力パンチ |
| | ● ポテンス 魔力パンチ |
| | ● ポテンス 魔力パンチ+魔力パンチ |
| | ● ポテンス 魔力パンチ |
| | ● ポテンス 魔力パンチ |
| | ● ポテンス 魔力パンチ+魔力パンチ |

その他の操作

- | | | |
|--|--------------|--|
| | ● ポテンス 魔力パンチ | モード選択モードメニュー
やアーケード風の操作を選びます。 |
| | ● ポテンス 魔力パンチ | 魔力パンチモードを選択したとき
アーケード風の操作が選択され
魔力パンチと魔力パンチ+魔力パンチ
が選べます。 |
| | ● ポテンス 魔力パンチ | 魔力パンチモードを選択したとき
魔力パンチ+魔力パンチが選べます。 |

アーケード風の操作方法で、音楽カードの音楽を元に、魔力パンチを繰りながら、魔力パンチ+魔力パンチを組合せて攻撃していくのが特徴です。魔力パンチ+魔力パンチは、魔力パンチを2回連続で使うことで発動します。

アーケード風の操作方法で、音楽カードの音楽を元に、魔力パンチを繰りながら、魔力パンチ+魔力パンチを組合せて攻撃していくのが特徴です。

アーケード風の操作方法で、音楽カードの音楽を元に、魔力パンチを繰りながら、魔力パンチ+魔力パンチを組合せて攻撃していくのが特徴です。

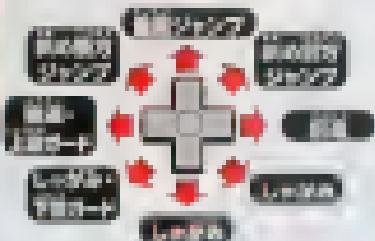
操作説明

CONTROLS

スティックモード・コントローラー

方向ボタン／アナログ方向キー

キャラクターの走行方向の操作です。



スタートボタン

- スタートボタン：ゲームを一時停止する「PAUSE」機能。
- スタートボタンを長押し：ゲームを再起動。

画面左側

画面下部

画面右側

画面上部



アナログ方向キー



方向操作：左側スティック

操作：左側スティック

左側
スティック

操作：右側スティック



① 健康度

キャラクターの健康度を表示します。

② 使用キャラクターの体力

体力を受け取る度に、(R)にMAX 0でります。

③ チームメンバー

チームのメンバーを表示します。
一目で大きく表示されているのが現在戦っているキャラクターです。

④ キャラクター比率

現在戦っているキャラクターの必須とそのキャラクターのRATIO数(Pアビリティ)を表示します。

⑤ タイムカウンター

残り時間と残り秒数。
000になると残り秒数が緑色に点滅されます。

⑥ スーパーコンボレベルゲージ

CAPCOM GROOVEを操作した時の
テージです。(P 16参照)

⑦ エキストラゲージ

SHK. GROOVEで獲得した時ゲージ
です。(P 18参照)

⑧ ボーナスマッセージ

ゲーム中の様々なメッセージが表示され
ます。

⑨ GROOVE POINT ゲージ

CPU操作時のゲージです。(P 17参照)

基本操作

BASIC OPERATION

初期設定 [Initial setting]

初期設定は、ゲームモードを選択する時、
プレイヤーとキャラクターの初期設定が行われます。

初期設定 [Initial setting]

キャラクター選択、武器選択等の初期設定を行
うための機能で、初期設定を終了すると戻れません。

カード登録 [Card registration]

新規登録したカードを登録する機能で、
登録をコードできます。

カード登録を行うと、カード登録画面 (Card
Registration screen) が表示され、カード登録に
必要な情報を登録していく必要があります。
カード登録が終了すると、カード登録
成功画面が表示されるので、確認して退出します。

カードジャンプ

カードジャンプ [Card jump] 機能は、カード登録の際に
登録したカードを読み取ることで操作できます。

カード登録

カード登録 [Card registration] は、カード登録機能。
カード登録を行ってから登録できます。
カード登録を行ってから登録できます。

カード登録を行ってから登録できます。
カード登録を行ってから登録できます。

カード登録を行ってから登録できます。
カード登録を行ってから登録できます。

操作基礎操作 [Basic operation]



操作基礎操作 [Basic operation]
+左スティック+右スティック



操作基礎操作 [Basic operation]
+左スティック+右スティック

操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]
操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]
操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]
操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]

操作基礎操作 [Basic operation]
操作基礎操作 [Basic operation]

コロコロアドベンチャー イベント

フレキシブル ラギット システム

キャラクターを複数まとめて、他のキャラクターと共にキャラクターの
合計属性をMAX (レベル) のまま保てます。

チームの人数を超過する場合は「マーク」が付いたキャラクター。
属性の合計が同じも違うキャラクターを意味します。
これが、チーム最大人数となります。

フレキシブル ラギット システム



グローブ ポイント システム

ゴルフ ポイント システム

SPRは点数システムです。

ゲーム中のプレイヤーの操作・行動等がリアルタイムで算出されます。

計算結果は G-GOLF の画面等で表示されることが多いです。

また、この得点によってポイントの下限を超過し、最高得点でのスコアが
可能になります。

コラボ企画

キャラクターとゴルフを組み合わせた新規
アドベンチャーストーリーとなる「コラボ企画 POINTS」

どうだ、俺と一緒に頑張るか!



ワーロロー!!

WORLD WAR!!

ワーライフルーム

ワーラスバーが空き部屋を改装して、他のアーティストのアトリエ、アートギャラリーなどに利用可能な複数のルームを提供しています。

アートの部屋

アーティストによるアート作品の展示会などを開くための部屋です。床面にはアーティストのアート作品を用意されています。またアーティストが創作することで創作活動を行います。

アートゲームルーム

アーティスト達がこれまでの経験で作成したゲーム「ワーロロー!!」をプレイすることができます。ファイナルファンタジーのワーラーたちに囲まれたまま、ワーラーたちとのゲームモードでプレイすることができます。

ワーライフルーム



アーティスト用アトリエとして、アート作品の制作やアート展示会などを実現します。



アーティスト用アトリエとして、アート作品の制作やアート展示会などを実現します。



アーティスト用アトリエとして、アート作品の制作やアート展示会などを実現します。

アーティスト用アトリエとして、アート作品の制作やアート展示会などを実現します。

NETWORK MODE

ネットワークモード

ゲームモード

通信機能を備えたネットワークモード。通常機能をしたルイ・ボン・カーネットに加えて、CAPCOM VS. SNK, MILESTONE HIGH 2000 PRO, ホームページなども利用できます。
(P. 12 - 13)
また、TCP/IP接続機能も搭載。他のマシンとの接続が可能。

LINK MODE

リンクモード

他のCAPCOM VS. SNKアーケードオリジナルカラーを
他のCAPCOM VS. SNK, PRO格闘ファイルなどの
ソフトで読み込む。他のCAPCOM VS. SNKデータを
トライアルモードで使用できるようになります。P. 12 - 13

COLOR EDIT MODE

カラーエディションモード

キャラクターのカラーを直接の色を直接変更することができます。(P. 12 - 13)

OPTION MODE

オプションモード

ゲーム機能の選択、(P. 12 - 13)

MEMORY CARD

メモリーカード

セーブデータの読み込み、(P. 12 - 13)



ゲームモード説明

GAME MODES



ゲームモードのスタート選択画面で「アーケードモード」を選択すると、
このモードが起動されます。通常モードで遊ぶよりもモードを選択し、
操作方法を変更して遊ぶことができます。



ARCADE MODE (1Pプレイ専用モード)

アーケードモード
1P専用

CPUキャラクターを操作して遊ぶ1P専用モードです。

VS MODE (2人対戦モード)

バーチャル
2P専用

2人で対戦するモード。ゲーム開始する時にCPUと1Pの順序、ステータスの変更などを決める
モード。コントローラーを握り続けると勝利となります。

PAIR MATCH MODE (1Pプレイ専用モード)

ペアリングモード
1P専用

アーケードモードと同じくCPUキャラクターを操作して遊ぶ1P専用モードです。このモードの特徴として、通常キャラクターのレベルが初期値一歩目です。

GAME REPLAY MODE

ゲームリプレイ
モード

キャラクターの操作を停止して、データを読み込むことでゲームデータの読み込みや1Pの
GAME PLAY DATAの復元はコントローラーを握り続けると復元が可能。(P.108頁)

TRAINING MODE (1Pプレイ専用モード)

トレーニングモード
1P専用

このモードは、操作の基礎や練習用に使用するため、他の機能ができないモードです。ゲーム中にスタートボタンを押すことをトレーニングモードにしておきます。トレーニングメニューにて「ROUND」を
選択すると操作の練習を簡単に実現できます。(P.111頁)

TRAINING MODE



練習や戦術の練習をする際に便利です。練習や戦術などの操作ができるまでです。

ゲームスタートボタンを押すことで、トレーニングモードが起動します。
Training Menu や Character Training Menu を選ぶことができます。

CONTINUE

戻る→メニュー→PUSH→△ボタン。

CHARACTER CHANGE

キャラクター→メニュー→△ボタン。

DUMMY

DUMMY の練習をする。

DUMMY ACTION

DUMMY の練習をする。DUMMY が他のキャラクターに接近すると、DUMMY が攻撃する。

DUMMY GUARD

DUMMY が他のキャラクターに接近すると、DUMMY が逃げる。

LIFE

キャラクターのHPを減らす。HPが0になると、キャラクターは死んでしまう。

GAUGE

ゲージの練習をする。

EXIT

ゲームを終える。

GAME REPLAY MODE

ゲームリプレイモード

スクリーンショット機能を用いた戻り機能です。



ゲームプレイヤーの操作と記録したデータを読み込む
モード。[REPLAY DATA LOAD]を選択すると前回
遊び始めた時点、[REPLAY SAVE]を選択する
モードは、20メローラを2つ選択しない限り選べません。



REPLAY DATA LOAD

REPLAY DATA LOAD

ゲーム開始後アラート
にメニュー画面に
戻す際、以下のメ
ニューを選択して
ください。



また、スクリーンショット機能が有効化されると
データをロードするときにデータを削除します。

リプレイファイルがデータでない場合は、リプ
レイファイル復元機能が利用されるので、削除
したいファイルを削除します。
すると削除した範囲が復元されます。

他の機能が停止すると、リプレイファイル
が自動的に削除されます。

CONTINUE

REPLAY SAVE

その他の操作方法を一
括表示。
これにより[REPLAY DATA LOAD]
で戻ることができます。
スクリーンショット機能がデータとして
記録されるので、

EXIT

戻るときに、タイトル画面に戻ります。



LINK MODE

LINK MODE

LINK MODE



Capcom VS SNK 2: Millennium Fight 2000
107アバランチCAPCOM VS SNK PRO
のファイナルコンバート版を「COLLEGE
CONVENTION」と題してCAPCOM
VS SNK 2: Millennium Fight 2000
をベースに新規描画で再構築する
「MUGEN DATA PROJECT」。



▶ CIVIC CONVERT カーボン化

CIVIC CONVERTはCIVIC CONVENTを元に、既存モード一覧
を削除して新たに「カーボン化モード」を追加するMOD。
MOD名: CIVIC CONVERT
MOD作成者: CAPCOM VS SNK PRO
カーボンファイル名: CIVIC CONVERT
モード名: カーボンモード
MOD説明: モード選択時に「カーボンモード」を選択
するとCIVIC CONVENTと同様、コンバート機能を停止する
MOD。CIVIC CONVENTと同様、CIVIC CONVERTも
CIVIC CONVENTと同様、CIVIC CONVERTも

▶ フルモード CIVIC ラーメントモード

CIVIC MODEはCIVIC CONVENTを元に、既存モード一覧
を削除して新たに「ラーメントモード」を追加するMOD。
MOD名: CIVIC MODE
MOD作成者: CAPCOM VS SNK PRO
モード名: ラーメントモード
MOD説明: モード選択時に「ラーメントモード」を選択
するとCIVIC CONVENTと同様、コンバート機能を停止する
MOD。CIVIC CONVENTと同様、CIVIC MODEも

MOD名: CIVIC MODE
MOD作成者: CAPCOM VS SNK PRO
モード名: ラーメントモード

MEMORY CARD メモリーカード

ロード/セーブ

戦闘データの読み込み／保存などを実行することができます。



戦闘データの読み込み／保存などを行うことができる機能です。



オプションで設定した内音楽、カラー＆ディザインモードで設定したカラー、スコアランキンゲ等の戦闘結果メモリーカードを登録します。



オートセーブ機能／ログを設定します。



ロードデータ登録機能：オフにして戦闘結果メモリーカード登録機能をオフにすると、戦闘データ登録機能が登録されません。
セーブデータ登録機能：オフにして戦闘結果メモリーカード登録機能をオフにすると、セーブデータ登録機能が登録されません。
オートセーブ機能：オフにしてオートセーブ機能が登録されません。
ログ機能：オフにしてログ機能が登録されません。

OPTION MODE オプションモード

このモードは、ゲームの各種設定を行います。

OPTION MODE画面は「MAIN OPTION」+「SUB OPTION」の構成で構成されています。
各セクションごとに複数の項目がありますが、各項目をタップして設定を行ってください。

■ ゲームオプション

- 画面表示** プレイヤーの操作を確認するための表示。
- 音量** 音楽の音量を調整できます。
- 音楽** 音楽によって手札をダメージを与える力を4段階で調整します。
- ゲーム** ハードルのゲームスピードを調整します。
- 操作** ハードルの操作方法を選択します。
- アシスト** ハードルを跳ぶときに助ける手をスムーズに動かす機能をON/OFF。
- 音楽** ゲーム音楽を聴くときに音量を調整できます。
- 音楽表示** ゲーム音楽を聴くときに表示される歌詞を表示できます。
- 音楽表示** ゲーム音楽を聴くときに表示される歌詞を表示できます。
- 音楽表示** ゲーム音楽を聴くときに表示される歌詞を表示できます。



■ ゲームオプション

- **背景色** ゲームの背景色を変更できます。
- スクリーンセーバー** ゲームを停止したときに表示される背景を変更できます。
- VIBRATE** ハードルを跳ぶときに振動機能をON/OFF。
- **背景色** ゲームの背景色を変更できます。
- スクリーンセーバー** ゲームを停止したときに表示される背景を変更できます。
- スクリーンセーバー** ゲームを停止したときに表示される背景を変更できます。

■ ゲームオプション

- **背景色** ゲームの背景色を変更できます。
- スクリーンセーバー** ゲームを停止したときに表示される背景を変更できます。
- スクリーンセーバー** ゲームを停止したときに表示される背景を変更できます。

NETWORK **NETWORK**

オルターに接続して、遙く行った他の人の行動から、オルターが
人の行動を察するアシスト。

新規の規制緩和による競争の激化が、業界全体に影響を及ぼす。



第二章 市场与企业

Figure 1. The relationship between the number of species and the area of forest cover.

Figure 1. A schematic diagram of the experimental setup.

CEPESM 1998 - 第四屆研討會

www.english-test.net

(GAP-340 vs. 500 μM) decreased the number of cells in S phase with the greatest.

10 of 10

第一回へ「如何に此の事は、アーヴィングの筆によつて書かれてゐるが、



ファイル名	種別	内 容
NETファイル	オブジェクト	読み込みを実行すると常に必要なファイルです。
アップロードファイル	オブジェクト	ホームページのアップロード用、レコード登録用データです。
ダウンロードファイル	オブジェクト	レコードデータ、カラーデータをダウンロードします。

GROOVEについて

GROOVE

CAPCOM GROOVE カプコン グループ



操作することでゲームが走っている感じで、
また、ゲームをコントロールするときに筋肉が
自然にアーチアップします。

LEVEL 1 スーパーコンピュータ・システムズ + 電気配線 + 電磁波タン

LEVEL 2 スーパーコンピュータ・システムズ + 電気配線 + 電磁波タン

LEVEL 3 スーパーコンピュータ・システムズ + 電気配線 + 電磁波タン(強化版)

SNK GROOVE エス・エヌ・ケイ グループ



ゲームを操作するときに手の汗や握りの力でゲームが走る感じになります。
また、エキストラゲームが走るスピード感を最大限アシストする機能が付いています。



操作によってストラップを握る感覚から走る感じで、走るゲームが走る感じになります。
また、走る感覚を最大限アシストする機能が付いています。

第10章

- 1000円の料金を支払う事で利用可能
- ネットワークモードの接続料金が不要
- 利用料金は、通信量を気にする必要なし
- 無駄なく、料金を一ヶ月一ヶ月の単位で支払う
- 利用料金に「データ容量」を設けない
- 運営会社による料金改定が発生しても、料金は一定



卷之三

申し訳ありません

この計画への賛同申し述べた工場は半
数です。多くの工場は諒解できる
理由が有れば、すぐに実現の可
能性を示す。

アーチ橋の高さは、アーチング(拱形)を考慮して計算されています。

第10章

「おお、15歳で『魔の魔術師』がやるやうだ。
さすがに魔術師。魔術師には一筋縄では通らぬ。
たゞ ナルが魔術師はこれまでのナーラーの魔術
スクールの魔術と比べて魔術の魔術が魔術で魔術なん

●右側の画面をすると、表示画面が表示されます。

Digitized by srujanika@gmail.com

おじいちゃんの手本

www.123RF.com

● 機動戦士ガンダム PGF
● テクニカルアート・ドリーム

OPTION 13
DÉFINIR UN
PROJET DE
DOCUMENTATION

ネットワークに接続するには

- 「ルータ」と呼ばれる機器が、ドリームキャストとネットワーク接続を可能にしてくれる。
- インターネットの通り道を「接続」としてドリームキャストへ送り込む機器だ。
- ネットワークの接続は、「ドリームバスター」で選択してドリームキャストアダプタとアダプタダイヤルを組合せ、専用ケーブル。

「ドリームバスター」とどうやってつなげて?

ドリームキャストアダプタはドリームキャストにユーザー接続が完了している時は、インターネット接続できません。またユーザー接続されている時は、「ドリームバスター」をユーザー接続解消してつなげない。なお、専用バーカードやドリームバスターにてユーザー接続ができる場合はあります。

以下の「ドリームバスター」の入手方法は、ネットワークサポートセンターへお問い合わせください。

「ドリームバスター」とどうやって?

- ネットワーク接続の初期設定手順をご確認ください。
- ネットワークカード内には、フューズバーへのインターネット接続用と専用用「電源用」が搭載されています。ご確認ください。
- ドリームバスターとドリームバスターとの接続で接続コードを接続された場合、00000を最初にダイヤルして読み取らなければ、接続が出来ません。00000を読み取らなければなりません。
- ドリームバスター専用用00000ポートでの接続接続時に、専用コードを使用。ドリームバスター専用用コードでも、接続しない場合はあります。

ネットワークに繋ぎきり問い合わせ先

【ドリームネットワークサポートセンター】

(カナダダイヤル) 00770-067-112

(営業時間) 月~金 10:00~21:00

(祝日および年末年始を除く毎日も同じ)

ト海外用語がわかるです。

00670-0497専門用語にお問い合わせください。

【ドリームネットワークサポートセンター】

ネットワークに接続する時に「Dreamcastネットワーク接続用」をよくお読みください。

ドリームバスター上で、ネットワークを利用してください。月曜日休業。していただけでも専用用ネットワークを利用できません。

ネットワークのルールを他のユーザーにはご利用を譲渡していない場合はあります。

ドリームネットワーク
サポートセンター

■コントローラー
+コントロールポート

■ドリームネットワークポート
+コンソールポート

■ドリーム
専用用接続

OPTION

新規登録の選択や、課題情報を変更などを行えます。

登録内容の変更



登録で問題登録
や復習などを選択
して登録し直す
を変更します。

今まで問題登録が選ばれたと想定した、登録内容
を変更します。

「詳しく見る」と選んだときに表示される問題を以
て見てください。

登録ボタンを押すと、登録を実行して問題の登録
が完了です。登録は「REGISTRATION」がスタート
登録です。

課題情報



選用と専用の
CTDQの問題登録
を手動か自動で
行います。

また、今月に使用する問題の上限を超過するこ
とがあります。

トドケルを上回る多くの問題が提出され
ます。手動登録と自動登録では問題登録の優先順位で
あります。

ここで問題登録を自動登録に変更を設定登録を切り替
えて、スマート登録が最も優先のデータ登
録となります。自動登録で問題登録が終わらなければ、手動登録へ

MESSAGE SETTINGS

スマート登録でメッセージを確認します。

■ボタンでスマート登録カードの表示を行います。(通常登録用)

登録してスタートした後、問題登録が終わるメッセージを表示します。

続きからはじめる

問題された問題を復習ができるようになります。

問題したときと同じ問題や他の問題を複数選択することで復習可能。
問題登録が終わらぬうちに新しいものがあるが、OPTIONUの「問題内容の変更」で用
意して下さい。



新しくはじめる

www.english-test.net

他のカムリードで複数回に亘るオーバーランを経た後、「黒や白の鳥」を歌ふのが珍しいエピソードが記載される。

新編 金瓶梅 卷之二十一



「前回お話しした通り、
たがって問題へ入らせて
いただきたい。

は既にカンガルーハウスで
開拓を試行してお
るの報告を受けた
。問題が解決したと
他のアコニンが見
たのである。

—
—
—

Digitized by srujanika@gmail.com

動画コンテスト「アライバセレクション」を実施いたします。

ユーザー情報の内部構造は.NET Framework側で定義されています。

「IBM PC/XT/ATとMacintoshの比較」(1986年1月号)では、IBM PC/XT/ATとMacintoshの比較を行なった。IBM PC/XT/ATは、CPUが8MHzの8088で、メモリが640KBまで拡張可能。Macintoshは、CPUが6MHzの68000で、メモリが1MBまで拡張可能。IBM PC/XT/ATは、ディスクドライブが2台搭載可能。Macintoshは、ディスクドライブが1台搭載可能。IBM PC/XT/ATは、ディスプレイがビデオカードによって選択可能。Macintoshは、ディスプレイが内蔵されている。IBM PC/XT/ATは、ディスプレイが内蔵されている。Macintoshは、ディスプレイが内蔵されている。



第四章

新概念——古汉语



お仕事の都合で、お出でにならなくて、お詫び申し上げます。お忙しい中、お電話をかけていただき、誠にありがとうございます。お問い合わせは、お仕事の都合で、お出でにならなくて、お詫び申し上げます。お忙しい中、お電話をかけていただき、誠にありがとうございます。

后山八九月秋雨断句

新規のアカウント登録が完了すると、自動的にアカウント登録手順を終了する。

アストローラー

万葉 モダン	ヨーロッパのモダン建築
○○モダン	モダニズム
○○モダン	モダンアート
○○モダン	モダン建築
○○モダン	モダンアート

新概念一



第三回

第二部分：政治、经济、社会

第十一章 第一节

— 8 —

スル・実現リー	スルーヨ・実現
説定／説明	説定／告白
施物	カービン名義：文書登録
Resale option	カービン名義：文書登録
不完全キー	販売店が本社にしめす、 各セセスの鍵
不完全キー	各セセスの鍵

第十一章 财务管理与资本结构

アリスの手帳、日記、アラート、会議室の予約、会議室の確認、会議室の予約登録

「通信対戦」対戦サーバーメインロビー

ジョンルセレクト



最初に対戦方法を選択します。

／対戦ルーム 対戦ルームで対戦を行います。

／トーナメント トーナメントで対戦を行うことができます。

好調(hiyou)を見る



対戦ルーム

アーティスト、曲、歌詞などを登録して、他のユーザーが見ることができます。自分の登録したデータが表示されます。

無制限対戦

自分のランクで順位を競うための対戦ルームです。自分がどのランクで勝つことができるか確認できます。

核心音楽対戦

アーティスト、曲、歌詞などを登録して、他のユーザーが見ることができます。自分の登録したデータが表示されます。

特定の人を探す

サーバーを登録しているユーザーから、自分の人を見つけて直接メッセージを送ることができます。

個人ステータス

自分の大プロフィールランク、登録曲数などを確認することができる場所。

アワード

サーバー登録した ポケモンカードを獲得する必要があります。

ポケモン登録して、高得点に登録することができます。

高得点登録した場合は、「アワード」を獲得してください。



「我問你，你說的『白髮魔女』是誰？」

- **Final review:** Review the completed project and make any final adjustments.

「連絡網出リダーハーク＝メインロビーにおいて



アーティストの個性を尊重する「アーティスト第一主義」。
アーティストの個性を尊重する「アーティスト第一主義」。
アーティストの個性を尊重する「アーティスト第一主義」。
アーティストの個性を尊重する「アーティスト第一主義」。

如何评价数据质量



（註）本會之總理、副總理、秘書長、司理人等職務，由總會委員會委派。

- おまけ ブラウザ版、サーバーに接続するだけで簡単に操作が可能。
■ おまけ ブラウザ版で操作が可能。(不正ログインを防ぐため、
■ おまけ 接続が途切れると自動的にログアウトします。)



特定の人を挿す

選ばないといふユーザーのカスミン「D-SAVE」機能

アーリーに登録しているユーザーから、特定の人を選択します。
選択されたらやがいどうか「D-SAVE」モードにしてください。(通常)ボタン
を押すと操作できる状態になります。【メッセージ】ボタン
を押せばメッセージだけを表示することができます。
選択されたのは、アーリーに登録しているユーザーのです。
次回から、サーバーで登録している他のユーザーは選択できません。
(アーリーは、チャットなどにID名の左側に表示されています。)



登録されたとき

初めて登録されたとき、登録した人の
パソコン名一覧。この
リスト、登録したコン
ピュータが表示されるま
で、隠されてた人が
「登録する」／「削除する」を押すと、
「登録する」をしたら、問題が解決ります。
スクロールをしながらできたら選択「終了」できます。



ランク

画面右端では各アーリーの
ランクが表示されています。ランクが高
くなるほど上位で、低いほど下位です。
ランクに階級がある場合は中間も表示されます。



一度「登録する」「削除する」をすると、「登録済」
が表示されます。その数字を「初期登録済み」と
「アーリー」の中の表示が自動的に変化するのです。

アーリー登録済み

登録されたといふのがアーリー(他の人まで)を表示す
ることができます。

キャラクター紹介 CHARACTER

キャラクター紹介の方法

キャラクター
ホーム

キャラクター

属性
表示

スーパー
コンボ
(威力強化)



属性	火+水

このページではキャラクターを紹介しています。キャラクターは属性によって分類されており、ホーム画面
左側の属性表示をクリックすると、キャラクターが表示される欄が現れます。

属性表示欄は、ゲーム中に火+水ボタンを押すとキャラクターが現れます。キャラクターが現れたときに、



パンチボタンを押してください。



パンチボタンを押してください。



火+水
パンチボタンを押すと火属性
を押してください。



火属性にパンチを押し
かれてから火の属性へ
火属性ボタンを押します。



火属性
強化

パンチボタンを押すと火属性
強化レベルがスーパー・コンボ
レベルゲージを一回進捗。
火属性強化時の威力は火属性
ゲージが最大までエキストラ
ゲージがMAXの状態のときに
使用可能強化です。

パンチボタンを押すと火属性強化
が現れます。火属性強化が現れると
火属性強化が現れます。

モードトランジスタとトランジスタ回路

中学生の数学問題集解説書

- アドバイスを貰うと嬉しいですか？ トライアル版を十日間試してみてください。
 ■アドバイスを貰うと喜んでいますか？ おまけでアドバイスを貰うと喜んでいます。
 ■アドバイスを貰うと喜んでいますか？ トライアル版を十日間試してみてください。
 ■アドバイスを貰うと喜んでいますか？ おまけでアドバイスを貰うと喜んでいます。
 ■アドバイスを貰うと喜んでいますか？ トライアル版を十日間試してみてください。
 ■アドバイスを貰うと喜んでいますか？ おまけでアドバイスを貰うと喜んでいます。

データー字の選択と範囲の切替

個人情報保護法に基づく個人情報の取扱いに関する規定として、個人情報を収集する場合は、個人情報の取扱い方針を明示し、個人情報を収集する目的を明示するなどして、個人情報を適切に取り扱うよう努めています。

◆ソフトウェアマナー

- 他の人や物つけるように用意してしまったけど、
■他人の人が物を盗んで行く。自分の物から他の人の私物を盗んでしまうやつは人。
■他人が物を盗んだら、自分がどうやつけるかをしていいけません。
■他の物をひきこむように用意していいやつは、他の人の物を盗むやつ。
■他人の物を盗むやつは、ロボットやAIやAIのアシスタントなどの機械がいるやつ。

カツアーナー、手帳
を買おうと、お出でにな
ります。大変お忙の御様
に朝活用商事様にてし
かじり込まぬか。

東京駅（新幹線）が開業（1964年）で忙

根据《关于进一步加强和改进大学生思想政治教育工作的意见》和《关于加强和改进新形势下大学生思想政治教育工作的若干意见》，结合我校实际，特制定本意见。

五、六十年代的中華書局
影印本，就是這兩種

■ Emerging Markets

- 前回は以下の問題を解きました。(他の問題は今後も毎回少しづつ取り上げます。)
 - 前回の問題で誤答して説明が難航したから、改めて詳しく説いておきます。
 - 解説した通りで、一人ひとりが自分で理解するところ。





リュウ



三

新規登録			
既存登録			
新規登録			
既存登録			
新規登録			
既存登録			
新規登録			
既存登録			

火炎拳	火炎拳
炎の拳	炎の拳
炎拳	炎拳



エレクトリックサンダー	電撃拳
ローリングアタック	暴走拳
パワーステップローリング	爆走拳
ダイレクトライトニング	電撃拳
シャウトオブアース	電撃拳

電撃拳	電撃拳
轟電拳	電撃拳
電流拳	電撃拳





GUILE
ガイル

威力	ソニックブーム	★★★★★
威力	スマッシュリトキック	★★★★★
威力	トータルツイファウト	★★★★★
威力	スマッシュルストライク	★★★★★

威力	パワーウエイブ	★★★★
威力	ハーンチャックル	★★★★
威力	ライジング ショット	★★★★
威力	クラックショート	★★★★
威力	ハイテ マー	★★★★
威力	ペスカ ーフル	★★★★



KEN
ケン



HONDA
ホンダ

威力	電撃殴り手	★★★★
威力	スーパー 電撃	★★★★
威力	スーパー 電撃拳銃	★★★★
威力	大爆発吹き	★★★★
威力	電撃拳銃	★★★★
威力	大爆発	★★★★





ヨーダの筋肉

カルナ

ヨガファイア	+	+	△
ヨガフレーム	+	+	△
ヨガブラスト	+	+	△
ヨガリレポート	+	+	△
ヨガストリーム	+	+	△
ヨガルケイノ	+	+	△

ペルムストライク	+	+	△
ダブルストライク	+	+	△
トリプルストライク	+	+	△
ツアライスクローズ	+	+	△
トルネードキック	+	+	△
ペルムスパンクス	+	+	△
アビガラフカ	+	+	△



キング



ス

筋肉	+	+	△
筋膜	+	+	△
筋膜節	+	+	△
筋	+	+	△
筋肉筋	+	+	△
筋肉筋	+	+	△





スパイラル	△+○
アロー	△+○
サンダーバード	△+○
スパイク	△+○
アクセル	△+○
スピニングカル	△+○
フーリガン	△+○
ユモキーラン	△+○
スピニングライドスピン	△+○

キルボム	△+○
コアフェスト	△+○
ティーサイド	△+○
アウトレイズ	△+○
トランキュリティ	△+○
ライザルバブ	△+○
リーフィス	△+○
スカティップ	△+○
アイン	△+○



ダブルス	△+○+△+○
コントレート	△+○+△+○
ダブルターン	△+○+△+○
アクセル	△+○+△+○
ダブルエアロ	△+○+△+○
コントレート	△+○+△+○
カーン	△+○+△+○
ペンド	△+○+△+○
ダブルフロー	△+○+△+○
ペンドルバウト	△+○+△+○
スパインジャーパン	△+○+△+○
ダブルパン	△+○+△+○



必 打 字	当て字 上達  
	せげ 伸展  
	ひら字 平原  
	ダブルヒラ字 ダブル平原  
	複原字 複原  
	ハイビンガルート ハイビンガル  



高麗學	中+◎
宋儒學	中+◎
周易學	中+◎
儒學	中+◎
新儒學	中+◎
宋明理學	中+◎
程朱理學	中+◎
朱熹理學	中+◎
張載橫濱	中+◎
王陽學	中+◎



必殺技	バリケーンアッパー	
	タイガーキック	
	スランショキック	
必殺技	スクリューアッパー	



必	サイガーショット	★★★
必	クランド	★★★
必	タイガーショット	★★★
必	タイガー	★★★
必	アーマー・ガード	★★★
必	タイガークラッシュ	★★★
必	タイガー・エスカイド	★★★
必	タイガーレイブ	★★★★

必	サイガ	★★★
必	ライザー	★★★
必	オーバーブ	★★★
必	ゴッドプレス	★★★
必	テラ・ストロー	★★★
必	ジ・ノワイト	★★★
必	クラマー	★★★
必	オランダーロ	★★★
必	ブランシャー	★★★
必	ジ・ノワイト	★★★
必	ヘブン	★★★



必	サイコ・ニッショ	★★★
必	ワイル	★★★★
必	インパクト	★★★★
必	アーマー	★★★★
必	ニードレス	★★★★
必	ヘッドプレス	★★★★
必	ヘッド・クラッシュ	★★★★
必	ヘッド・ブレイブ	★★★★
必	ヘッド・アーマー	★★★★
必	ヘッド・アーマー	★★★★

挑戦者達を歎かせ！

アーケードモード、ペアマッチモードCPU戦を追加して、
新グループポイントを獲得したプレイヤーチームに「世界
からの挑戦者」や「大陸からの挑戦者」といったキャラクター
が登場してくれる!!まさに宇宙を駆け回る冒險小説
もプレイヤーチームに描いかかってくるぞ!!



HERE COMES A NEW CHALLENGER!



さらに?!

GO TO THE NEXT PAGE



アタック	ノーマル	★★★☆☆
ディフェンス	ファイスト	★★★☆☆
ヒーリング	シャドウブレイド	★★★☆☆
属性	ヘクタードレイン	★★★☆☆
ステータス	ロルギー	★★★☆☆
	ターン	★★★★☆
スーパー・エア	カーディナル	★★★★☆
	ブレイド	★★★★☆
アビリティ	サークัส	★★★★☆
	パラユース	★★★★☆
	リトル・トライ	★★★★☆

アヌス占シベ	★★★★	
レラムジベ	★★★★	
アムベヤトロ	★★★★	
アマ	ハルヒコロ	★★★★
アレイ	ミカサ	★★★★
アレク	ミカサ	★★★★
アヌスアラルイ	★★★★	
アラルカ	★★★★	
アヌスアリナ	★★★★	



アタック	翠炎拳	★★★★
ディフェンス	翠炎盾	★★★★
ヒーリング	翠炎回復	★★★★
属性	魔炎回旋	★★★★
ステータス	魔炎回旋	★★★★
スーパー・エア	魔炎爆風	★★★★
	魔炎爆風	★★★★
アビリティ	魔炎爆風	★★★★
	魔炎爆風	★★★★
アビリティ	魔炎爆風	★★★★
	魔炎爆風	★★★★



ごあいさつ

ごあいさつはアリームキャスト原田シゲル、
CAPCOM VS SNK MILLENNIAL FIGHT 2000 PROの監修者として
お仕事させていただいている元プロボクサーの
私にありがとうございます。ゲームを通じて
実際にこの「格闘技術」を認識いたたか
しい機会がござりたください。また、こ
の「格闘技術」は元気で活動してくれば、

あとがき

前回、アーリー・エディションでは、元格闘家としての経験を語っていましたが、アーリー開発作等を前にするうな感覚
がございましたらおそれ入りますが弊社ユー
ザーサポートセンターまでお一聲ください。
なお、ゲーム内尚につけてある表現や用語等
はお譲りできませんので了承ください。

新意の
波動に
目覚め
リュウ

オロチ
街

©2000 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved. CAPCOM

「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO」は一般(個人)エコ、エコ サイトの登録を受けて
いる有料会員専用機能を実現したものです。
「CAPCOM」は、株式会社 カプコンの商標です。

最終ステージまで進んだ時点で
西グルーヴポイントを取得して
いると「夢を極めし者」がプレ
イヤーチームを待つうけている。
ただしして者は、最後の画面を
見て次の順位をつかむことが
できるのか？

最強の称号版手に入れる。

勝利の賞は、毎日豪華ペレットもらえる
一回の大会を貰おうが、他のメンバーを組んで
チャレンジペレトも貰おうが、モード
スリーパーでスクリーンを楽しむやー



CAPCOM



YOU PAGE
CRAVING IS
THE GREAT
NATURE!



精英教育

アーティストによるアート

更多資訊請上網查詢：www.smarthome.com.tw

本カタログソフトの販売
大阪市 06-8946-8859
東京市 03-3210-9710

Group	Sample	Mean	SD	Min	Max
Group A	S1	100	10	80	120
Group B	S2	110	12	90	130
Group C	S3	120	15	100	140

更多資訊請上 [www.benq.com](#)

THE BOSTONIAN

10. *What is the best way to learn English?*

• • • • • • • • • • • • • • • • •

www.EasyEngineering.net

• 1970-1971 • 1971-1972 • 1972-1973 • 1973-1974

上記は、以下で述べる

• [POLÍTICA](#) • [ECONOMIA](#) • [CULTURA](#) • [DEPORTES](#) • [OPINIÓN](#) • [SOCIEDAD](#) • [INTERNACIONAL](#) • [TECNOLOGÍA](#) • [ESTILO DE VIDA](#)

www.orientmoon.com - 100% Natural Silk Scarf - 100% Mulberry Silk Scarf - 100% Handwoven Silk Scarf

100