

TECMO



© Tecmo Inc.

DEAD OR ALIVE 2



# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

ご使用前に必ずお読みください。詳しくは、パッケージ裏面またはお申し込みの封筒をご覧ください。

## A 注意

●このソフトを使用すると、必ず電源を切るし、自己責任で保存してください。電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。また、電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。また、電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

## ご利用の注意

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

このソフトは「ネットプレイ」(インターネットで遊ぶソフト)ではありません。インターネットで遊ぶソフトは「ネットプレイ」(インターネットで遊ぶソフト)と呼ばれます。このソフトは、インターネットで遊ぶソフトではありません。

© 1999 Sega. All rights reserved. Sega, the Sega logo, Dreamcast, and the Dreamcast logo are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation in Japan, the United States of America, and other countries. Sega Dreamcast is a registered trademark of Sega Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.






●このソフトは、ゲーム機本体に接続して使用するソフトです。ゲーム機本体の電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。また、電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。また、電源が落ちた場合、ソフトが起動できず、破損してしまったり、データが消失する場合があります。

このたびはドリームキャスト専用ソフト「デッド オア アライヴ 2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みください。

## 注意

- このゲームはパソコンソフト版です。  
ハードウェア構成は最低システム（PCシステム）を参照してください。  
ゲームソフト中に含まれる複製を許したプログラムやソフトコピーの複製を禁止する権利を保有しています。
- 本ソフトウェアの複製権限は、ゲームファイルにはありません。本製品に付属のソフトにはプロパライエドウェアの権利が認められています。複製、ソフトコピー等の行為は、ソフトウェア複製の権利を侵害する可能性があります。ゲームソフトウェアの複製は違法行為です。ゲームソフトウェアの複製を禁止する法律が適用される場合があります。
- 本製品の複製を禁止する法律は、ドリームキャスト・ユナイテッド・ステイツでは適用されませんが、ゲームソフトウェアを複製する行為は違法です。
- 本製品の複製を禁止する法律は、ドリームキャストの複製を禁止するものではありません。
- 本製品の複製を禁止する法律は、ドリームキャストの複製を禁止するものではありません。

**重要** 「DEAD OR ALIVE 2」は、製品（ソフト）が複製に使用されたりソフトが複製されたり、盗用、不正複製等の行為が複製禁止プログラムによって検知されている場合があります。

なお、本ソフトでは、複製禁止による検知で検知された複製を防止するものとして、常に複製検知を行っています。そのためお買い上げの複製によって、同一複製にも多くの検知が発生する場合があります。複製に複製禁止プログラムが適用されている場合はご了承ください。

# DEAD OR ALIVE 2 PROLOGUE

## プロローグ

「お前様は、誰様か、お聞き申せ候か？」

「貴様御主人さまの御名は、ALIVEと申上候した所、フェイム・ダダラス

様かと思はれ候所、何れも、貴様は誰様か？」

「貴様も余の御名を御聞き候かと思はれ候所、余は誰か？」

「ALIVE様、ALIVE様、御主人さまの御名は、フェイム・ダダラス様かと思はれ候所、

貴様を御呼び候所、何れも、貴様は誰様か？」

「フェイム・ダダラスに、ALIVE OR ALIVEは、御名を御聞き候所、何れも、貴様は誰様か？」

「余は誰様かと思はれ候所、余は誰様か、貴様を御呼び候所、

何れも、フェイム・ダダラスを御聞き候所、何れも、貴様は誰様か？」

「余は誰様かと思はれ候所、余は誰様か、貴様を御呼び候所、

何れも、ALIVE様、ALIVE様、御主人さまの御名は、フェイム・ダダラス様かと思はれ候所、

貴様を御呼び候所、何れも、貴様は誰様か？」

「そのフェイム・ダダラスは、余は誰様かと思はれ候所、何れも、貴様は誰様か？」

DEAD OR ALIVE 2 for Dreamcast  
TEAM NINJA PRESENTS

序文	1	目次	1
1 序文	1	目次	1
2 序文	1	目次	1
3 序文	1	目次	1
4 序文	1	目次	1
5 序文	1	目次	1
6 序文	1	目次	1
7 序文	1	目次	1
8 序文	1	目次	1
9 序文	1	目次	1
10 序文	1	目次	1
11 序文	1	目次	1
12 序文	1	目次	1
13 序文	1	目次	1
14 序文	1	目次	1
15 序文	1	目次	1
16 序文	1	目次	1
17 序文	1	目次	1
18 序文	1	目次	1
19 序文	1	目次	1
20 序文	1	目次	1
21 序文	1	目次	1
22 序文	1	目次	1
23 序文	1	目次	1
24 序文	1	目次	1
25 序文	1	目次	1
26 序文	1	目次	1
27 序文	1	目次	1
28 序文	1	目次	1
29 序文	1	目次	1
30 序文	1	目次	1
31 序文	1	目次	1
32 序文	1	目次	1
33 序文	1	目次	1
34 序文	1	目次	1
35 序文	1	目次	1
36 序文	1	目次	1
37 序文	1	目次	1
38 序文	1	目次	1
39 序文	1	目次	1
40 序文	1	目次	1
41 序文	1	目次	1
42 序文	1	目次	1
43 序文	1	目次	1
44 序文	1	目次	1
45 序文	1	目次	1
46 序文	1	目次	1
47 序文	1	目次	1
48 序文	1	目次	1
49 序文	1	目次	1
50 序文	1	目次	1
51 序文	1	目次	1
52 序文	1	目次	1
53 序文	1	目次	1
54 序文	1	目次	1
55 序文	1	目次	1
56 序文	1	目次	1
57 序文	1	目次	1
58 序文	1	目次	1
59 序文	1	目次	1
60 序文	1	目次	1
61 序文	1	目次	1
62 序文	1	目次	1
63 序文	1	目次	1
64 序文	1	目次	1
65 序文	1	目次	1
66 序文	1	目次	1
67 序文	1	目次	1
68 序文	1	目次	1
69 序文	1	目次	1
70 序文	1	目次	1
71 序文	1	目次	1
72 序文	1	目次	1
73 序文	1	目次	1
74 序文	1	目次	1
75 序文	1	目次	1
76 序文	1	目次	1
77 序文	1	目次	1
78 序文	1	目次	1
79 序文	1	目次	1
80 序文	1	目次	1
81 序文	1	目次	1
82 序文	1	目次	1
83 序文	1	目次	1
84 序文	1	目次	1
85 序文	1	目次	1
86 序文	1	目次	1
87 序文	1	目次	1
88 序文	1	目次	1
89 序文	1	目次	1
90 序文	1	目次	1
91 序文	1	目次	1
92 序文	1	目次	1
93 序文	1	目次	1
94 序文	1	目次	1
95 序文	1	目次	1
96 序文	1	目次	1
97 序文	1	目次	1
98 序文	1	目次	1
99 序文	1	目次	1
100 序文	1	目次	1

# 操作方法

## ドリームキャスト・コントローラ

このゲームは1人用です。ここではコントローラ使用時の基本的な操作方法について説明します。



### ゲームのリセット

ゲーム中に①+②+③+④ボタンを同時に押し続けた状態でスタートボタンを押すとゲームがリセットされ、最初のカイトの画面に戻ります。

画面で画かれた操作は、対応機のものですが、

①はゲーム内での○ボタン、同じく、②は△ボタン、③は□ボタンを表します。



① 本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、ゲーム機側の設定が必要です。

② 本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。

③ PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、ゲーム機側の設定が必要です。

④ PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。

⑤ PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、ゲーム機側の設定が必要です。

⑥ PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。

⑦ PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、本機に接続されたゲーム機は、PlayStation 4™ (PS4)™ のゲーム機にのみ対応しています。PS4™ (PS4)™ のゲーム機に接続された場合、ゲーム機側の設定が必要です。

## アーケードスティック

専用の「アーケードスティック」を使用すれば、アーケード機上で「ット オア アライブ 3」を遊べることができます。



### ゲームリセット

ゲーム中に  $\odot + \odot + \odot + \odot$  ボタンを同時に押し込めるとスタートボタンを押すとゲームがリセットされ、自動的にタイトル画面に戻ります。

真平で表された操作は、対応機のものですが、

$\odot$  はゲーム内での  $\odot$  ボタン、同じく、 $\odot$  は  $\odot$  ボタン、 $\odot$  は  $\odot$  ボタンを表します。



## ぶるぶるばっく

通常の「ぶるぶるばっく」を接続する際は、通常接続を差し込むことで済みます。ドリームキャスト・XBOXローグに「ぶるぶるばっく」をセットしてゲームをプレイする際は、「ぶるぶるばっく」は必ずコントローラの拡張ソケットAに接続してください。コントローラの拡張ソケット1には、メモリーカードが接続されます。



# ゲームの始め方

## モードセレクト

タイトルの画面でスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。方向ボタンで選みたいモードを選び、スタートボタンか○ボタンで決定してください。

## キャラクターセレクト

方向ボタンを動かしてキャラクターが画面で動きます。カーソルが上の列のキャラクターを指しているときに方向ボタンを上、下の列のキャラクターを指しているときに方向ボタンを下で、キャラクターカラーが画面で動きます。選出したキャラクター、カラーを頭打ちで、○ボタンで決定してください。この時、○ボタンを押すとモード別の画面に戻ります。

キャラクターカラーの選択は、キャラクターによって異なります。



## ルール

### 1. 対戦の勝利条件

対戦では、以下の条件の時にセット勝利となる。満たされたと判断のセット優先権に判断したほうが、その対戦の勝利となります。

K/D …… …… 相手の体力が0になった時

タイムアップ …… …… 時間切れとなり、自分の体力が相手より多く残っていた時

### 2. ドローとサドンデス

タイムアップ時に両者の残り体力が同じ時、または、ダブルK/D 時は、ドロー（引き分け）となります。ドローの場合は両者ともそのセットを敗戦することになります。

勝利に決着がセット時に同時に得た時は、サドンデスマッチとなります。サドンデスでは決着がつかない場合は、チームにオン時の数となります。

### 3. コンティニュー

ゲームオーバーとなった場合、コンティニュー可能時刻にスタートボタンを押せば、再度チャレンジすることが出来ます。

## 対戦画面

### セットを合戦セット

選手両方が勝利に必要なセット数を  
満たします

1セット勝利で1つ進行します。  
全て進行すると勝利になります。



※ チョップとトルネードは、1セットで勝利に必要なセット数が2セットが設定されています。敵方に対しては、トルネードの連続2セットが同じレベルにもよりに、実質に勝利までセット数を足らなければならず、



**タイム**

0になるとタイムアウトです。  
 両プレイヤーの多いほうが高勝ちとなります。

**両プレイヤー**

プレイヤーが0になると負けになります。

**1回一局について**

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ゲームがいったん中断することになります。

**勝利アイコンについて**

何回に勝つと勝利されます（2P対戦時のみ）は勝することによって、勝利アイコンの数が増えていき、1勝・3連勝・10連勝の3段階で、アイコンの数が変わります。勝利アイコンの増減は、キャラクターによって異なります。

# 基本操作

ここでは、各キャラクター共通の基本動作の操作を説明します。  
ボタン入力はキャラクターが面向方向にもよります。

## キャラクターの移動



## フリーステップ

↑○ → 前移動      ○↓○ → 歩行移動

方向ボタンと○ボタンの組み合わせにより、キャラクターを自由に動かせるフリーステップが出来ます。  
コマンドを入れたあと、○ボタンを押したまま方向ボタンで自由に移動出来ます。○ボタンを離したり、  
方向ボタンの入力をやめると通常の状態に戻ります。

また、アナログ方向キーを動かさず、Lトリガーを押しながら方向ボタンを入力することでも、同様の操作が可能です。

### フリーステップの操作

- ボタンは○ボタン、●ボタンは○ボタン、○ボタンは○ボタンを押しています（この状態では）。
- は方向ボタンを動かす、○は動かさずに入ることになっています。

## 打撃技

パンチ



キック



キャラクターごとに打撃技は異なります。  
また、方向ボタンは踏み込むことによって、  
攻撃方向の変更を促すことができます。

## 各打撃技の属性

- 上段攻撃 ..... 立っている相手の顔にヒットします。
- 中段攻撃 ..... 立っている相手としゃがんでいる相手の両方にヒットします。
- 下段攻撃 ..... 立っている相手としゃがんでいる相手の両方にヒットします。
- 壁・上段攻撃 ..... 立っている相手にヒットし、ガードできません。

## クリティカルコンボ

相手が多量のダメージを受けるとダメージのチャンスです。  
うまく打撃をつらいて、ダメージを増やしてください。

## ガード



上・中段ガード



下段ガード



通常には上段・中段・下段の属性があり、上段・中段は方向ボタンを + 入力、下段は 4 入力することでガードできます。また、○ボタンを押したガードも可能です。なお、上段攻撃はしゃがんで、下段攻撃はジャンプでかわすこともできます。

## 投げ投げ



遠距離投げ



下投げ



相手の近くで○+△ボタンで投げ投げを送ることができます。

キャラクターごとに投げ投げの種類は異なり、遠投、方向投げやアナログスティックと向き合わせて投げることで威力の大きな投げ投げを送ることができます。



## 投げ投げ



(タイミンがよく)



遠距離投げの 投げ投げ

遠距離投げの 投げ投げ

遠距離投げに対しては、投げ投げの威力に○+△ボタンで相手の投げ投げから投げ送ることができます。また、キャラクターによっては、投げ投げに、更に遠投して投げ投げを入れてくれるものもあります。その他、投げ投げを入れるタイミングで○+△ボタンを押すことで投げ送ることができます。

## ホールド技

(上級攻撃に対して) △○

上級ホールド





【中級攻撃に対して】

中級ホールド



【下級攻撃に対して】

下級ホールド



相手の攻撃攻撃に合わせて、タイミングよくコマンドを入力すると相手の攻撃を避けたり、逆にダメージを与えることができます。ただし、攻撃の種類によってホールドの入力仕様が異なります。

## クリティカル ホールド

攻撃者がカウンターで返されるとダメージもゼロでも攻撃「クリティカル」になることがあります。この状態はホールドでキャンセルをすることが出来ます。平常な状況から一発逆転も可能です。

### アーケード版のホールド操作

ホールドは入力方法でアーケード版と明確に変更することができます。変更は、オプションメニューの「CONTROLLER SETTINGS」で行ってください。  
 ・COMMAND TYPE が「DREAMCAST」の時 (1ボタン+8方向) ホールド「ARCADY」にする (アーケード) モードの操作です。

- 【上級攻撃に対して】 ----- 上級ホールド
- 【中級パンチ攻撃に対して】 ----- 中級パンチ用ホールド
- 【中級キック攻撃に対して】 ----- 中級キック用ホールド
- 【下級攻撃に対して】 ----- 下級ホールド

## TIME ATTACK MODE タイムアタックモード

コンピュータ相手に、ゲームクリアまでの最短の年を競うモードです。通常試遊の時の最短記録を保持し、ゲームクリアすると記録更新が表示されます。タイムアタックモードでゲームをクリアしたときに、ボーナスタイムが10秒追加にコンティニューすれば、記録を更新することができます。「ゲームエントリー」(P.20) を参照してください。

## VERSUS MODE バーサスモード

対人プレイによる対戦専用のモードです。試合終了後はキョウコウター最終画面に戻り、モードを終了するまで時間経過はしません。オプションで対戦設定やセーブ容量を変更することで、対戦可能な対戦の時間を自由に設定できます。

# TAG BATTLE MODE

## タグバトルモード

ネットプレー2人からタグチームを組ませて、2対2のタグ対戦を楽しむゲームモードです。コンピュータも相手に対戦者を増やして3人プレイだけでなく、プレイヤー同士が対人対戦プレイを楽しむ、最大4人までの同時プレイが可能です。

- 1. 各人が別々でプレイ。
- 2. オンラインモードでは「プレイヤーネットアップスタート」ボタンを押します。
- 3. 画面右下のボタンでタグを簡単に切替えますが、同じアップ内で同じキャラクターを遊ぶことはできません。

## プレイモード

タグバトルモードには以下のプレイモードが用意されています。画面に表示されているものの中から、プレイヤー数に合わせて適切なプレイモードを選択してください。

**P1 vs COM** ..... 1人で遊ぶ

プレイヤー1がネットプレー開始し、コンピュータと対戦します。(1人プレイ)

**P1 P2 vs COM** ..... 2人で協力

プレイヤー1と2がネットプレー開始し、コンピュータと対戦します。(2人プレイ)

**P1 vs P2** ..... 2人で対戦

プレイヤー1同士がネットプレー開始して対戦します。(2人プレイ)

**P1 P3 vs P2** ..... 2対1で対戦

プレイヤー1人がネットプレー開始し、もう1人がプレイヤーと対戦します。2対1のコンピュータ戦をプレイヤー2、1人がネットプレー開始しに遊ぶことができます。(3人プレイ)

**P1 P3 vs P2 P4** ..... 2対2で対戦

プレイヤー1人と2人が同時にネットプレー開始して対戦します。(4人プレイ)

## 4人同時プレイ

プレイヤー4人でタッグの戦いを楽しむことができます。  
通常より少しのコストでカーアクションの勝利は可能です。

※通常より少しのコストでカーアクションの勝利は可能です。

※通常より少しのコストでカーアクションの勝利は可能です。

## ルール

相手も4人とも倒せば勝利となります。タッグは敵はオフラインで変更できます。

## タッグ交代



試合中に①+②+③も押すことで、試合中のキャラクターをタッグパートナーと交代させることができます。試合に参っていないキャラクターは、後方メーサーが少しずつ回復します。常に1人倒されていると試合交代ができません。

## タッグコンボ

敵が倒れている間や、タッグ1方から倒れる前には、倒れかけたタッグ交代が可能です。  
倒れても自分、倒れかけた敵を入れることができます。



## タッグ能力値

（数値が大きいほど）  
 **+**  **+**  **+**  
 平均値

（数値が大きいほど）  
 **+**  **+**  **+**

タッグ能力値

タッグのバトル中一対に限り、キャラクター二人によるタッグ能力値を調えることが出来ます。どちらも専らタッグ  
 ンターから選ぶことができます。タッグ能力値の相性は、キャラクターの組み合わせによって異なります。  
 ただし、既に1人が選んでいると相手、タッグ能力値が相手ではありません。

※キャラクターの組み合わせによっては、相性のタッグ能力値を昇っている場合もあります。



# SURVIVAL MODE

## サバイバルモード

様々な敵となるボスで決まるコンピュータ制御の1人用生存モード。クリアタイムやゲーム中に出現するアイテムなどによって難易度が調整されている。ゲームオーバー時はボーナスアイテムスコアを稼いでいます。このモードでは、コンドを倒すことによって体力が一定時間回復しますが、同時にダメージも回復してはならず、また回復アイテムを使用する事がポイントになります。

サバイバルモードで難易度が終了したとき、ボーナススコアが100000%増にランダムして10倍まで増えることができます。【ゲームエンドボーナス】(100%) を稼いでみてください。

- ・購入価格が安いです。
- ・このモードではコンディコンピュータで世界観が。
- ・アイテムアップとトロフィーをゲームオーバーまで持ちます。

## アイテム



50000点

ニンジン



10000点

ベル



20000点

ドル



30000点

アリン



体力小回復

体力MAX回復20000%

ハンバーガー



体力小回復

体力MAX回復20000%

おにぎり



体力大回復

体力MAX回復50000%

蝶

敵を倒したり、ダンジョンの奥手に宝庫攻撃をすることでアイテムが出現します。アイテムの種類と数が決まると、出現する場所も決まることがあります。アイテムにはいろいろな種類があり、それぞれその効果は異なります。アイテムの一定期間のつと減ってしまいます。

## デンジャーリーチ

ゲーム中にデンジャーゾーンを踏むとスコア減りも発生する他、一定時間だけデンジャーリーチと呼ばれるボーナスタイムが発生します。デンジャーリーチ中は、アイテムの出現が通常の倍になり、打撃や投げ技を使った後も連続で倒せるなど、スコアの大幅アップが期待できます。

また、リーチ中にさらにデンジャーゾーンを踏むことで、デンジャーリーチを連続でできます。しかしデンジャーリーチを連続させることが、高得点を狙うポイントとなります。

このためにも、アイテムボーナスやダブルボーナスなど、さまざまな種類のボーナスが準備されています。

## TEAM BATTLE MODE チームバトルモード

プレイヤーが各自のキャラクターでチームを組んで、チーム対戦を行うモードです。プレイヤー同士の間だけでなく、対コンピュータでも戦えます。

- 対戦相手の強弱は固定です。

## SPARRING MODE スパーリングモード

このモードでは、ゲームの基本的なシステムやアビリティを覚えたり、順番に技を練習することや、対戦相手の攻撃パターンやオリジナルの必殺技の練習など、練習に向けたトレーニングの場として用意してあります。

- 対戦相手の強弱は、モードを選択するだけでトレーニングを切り替えることができます。
- 練習メニューにスタートボタンを押すと、00秒間の練習メニュー開始音が鳴ります（メニュー）が読み込まれます。対戦相手は各キャラクターを固定して、技を練習する設定になっています。

## WATCH MODE ウォッチモード

コンピュータが戦士の戦闘を見ることが出来るモードです。

モードを選択するまで、必ず必ずコンピュータ戦士が戦い終わります。

- 戦う タイムは無制限です。実とサブアクションの区別は厳格ではありません。
- キャラクターを固定しない練習スタートボタンを押して、各キャラクター (CHARACTER SELECT) を選択して、対戦相手 (OPPONENT PRESET) を選択してください。



# I N T E R N E T イ ン タ ー ネット

インターネットから「OGA NETWORK FAN CLUB」に参加することもできます。  
 上記の会員登録料金は税込です。VISA・JCB・デビットカードが利用可能になります。

※会員登録は本報印刷版のインターネットアドレスからのみ受け付けています。

## ユーザー登録について

インターネット（ウェブブラウザ）にユーザー登録が完了していない場合、インターネット上に検索できません。またユーザー登録が完了していない場合は、「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】  
 【受付ダイヤル】 03-670-0073-100  
 【受付時間】 24時間（定休日除く）

- ◆ 通話料がかかります。
- ◆ OGAの受付時間外に受付いたします。
- ◆ 通話時間 - 平日は7時～24時、土曜・日曜は24時間。

## 料金について

本ネットワークでの利用には、プロバイダーへのインターネット接続料と通信料（通話料）が別途に発生します。ご利用のしやすさに合わせてご確認ください。

インターネット（ウェブブラウザ）での利用は従量課金で課金される料金、03-670-0073-100から発信されるダイヤル（02）による課金にあり、通話料の他に発信10分の通話料がかかります。

本ネットワーク接続時のパスワードや接続の都合上、ならみへの接続により接続が中断された場合でも、通話料等の料金は発生しません。

# UPB MODE

UPB = USER PROFILE SYSTEM

メモリーカードを使用することにより、プレイヤーの進捗や記録などを保存・閲覧することが出来ます。

- [UPB] モードにはメモリーカードが必要です。  
また、メモリーカードの容量は8MB以上が必要です。

モードに入るとメモリーカードの選択画面になります。UPBモードで使用するメモリーカードを選択して下さい。

## NEW FILE

方向ボタン	—————	コースル検索
○ボタン	—————	入力文字決定
□ボタン	—————	1文字削除

メモリーカードに新しくUPBファイルを作成します。  
ファイルを作成した際、シンボリック名を入力してください。

- [NEW FILE] でUPBファイルを作成しないか [YES/NO] (TEXT) を選択することが出来ます。
- UPBファイルを作成したメモリーカードは、ゲーム中にいつでも書き換えを行うことが出来ます。

## VIEWER

方向ボタン	—————	項目の選択
○ボタン	—————	項目の決定
□ボタン	—————	メニュー画面にもどる

UPBファイルに保存されているプレイヤーの進捗や記録などを閲覧することが出来ます。

## EDIT

方向ボタン	—————	オープン機能
○ボタン	—————	入力文字決定
Ⓜボタン	—————	1文字削除

リングゲームの操作は、このように変更することができます。

# OPTION MODE

## オプションモード

プレイヤーの好きなようにゲーム環境を設定できるモードです。詳しくはP.37「オプション設定」をご覧ください。

### ネームエントリー

タイムアタックモードとサバイバルモードで遊んだ記録が、ランダムで60日間以内にランダムインしている場合、名前を変更することができます。ネームエントリー画面で方向ボタンで文字を選び、確認したら名前を入力してください。画面下の「OK」にカーソルを合わせ、**[OK]** ボタンで決定するとネームエントリーが完了します。

- ▶ランダムに文字が出現。設定するプレイヤーの「ランダム」で決定することができます。
- ▶画面下のOKボタンで決定したプレイヤー名（初期）を変更することができます。

# オプション設定

10/10/10

スタートメニュー画面で「OPTION MODE」を選択すると、プレイヤーの好みに応じて様々な設定が可能です。

## GAME SETTING

ゲームの難易度や試合のルールなどの調整が可能です。各項目の押しボタンも変更することが出来ます。

CPU DIFFICULTY: (EASY, NORMAL, CHALLENGE) (EASY)

CPUの難易度（強弱度）を設定します。

START MATCH POINT: (0, 1, 2, 3, 4, 5) (0)

毎COM開始時に決まるスタート数を設定します。

END MATCH POINT: (0, 1, 2, 3, 4, 5) (0)

試合のプレイヤー間の決着セットの数を設定します。

CPU LIFE GAUGE: (NORMAL, SMALL, NORMAL, HARD, LIFE, 0, 1, 2, 3, 4, 5) (LIFE)

毎COM開始時のCPUのゲージを設定します。

LIFE GAUGE: (NORMAL, SMALL, NORMAL, HARD, LIFE, 0, 1, 2, 3, 4, 5) (LIFE)

試合中のCPUのゲージを設定します。

ROUND TIME: (COM, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) (COM)

1ラウンドの試合時間を設定します。

START STAGE SELECTOR: (1, 2, 3, 4, 5) (1)

スタートメニュー画面のCOMのOFFを設定します。

BACK SELECTOR: (0, 1, 2, 3, 4, 5) (0)

開始メニュースタート画面のCOMのOFFを設定します。

ACTOBY SETTING: (0, 1, 2, 3, 4, 5) (0)

設定を標準に戻します。

EXIT: (0, 1, 2, 3, 4, 5) (0)

オプションスタート画面へ戻ります。

## AUDIO SETTING

サウンド設定の画面です。

**SPEAKER :**

1 200MHz Ver.2

スピーカーの出力設定です。

**BGM VOLUME :**

BGMの音量設定です。

**SE VOLUME :**

SEの音量設定です。

**VOICE VOLUME :**

ボイスの音量設定です。

**SOUND TEST :**

サウンドテストです。

## CONTROLLER SETTING

**TIME** - 30秒スタミナを回復します。各バトルに対して、回復し残りを記憶することになります。

### DEFENSE PACE

DEFENSE

通常のコストOFFを減らします。

### COMMAND TYPE

COMMAND TYPE

通常のコスト、(1)ダメージ(2)ガード(3)ガード(4)ガード、それぞれに設定することになります。

## RECORDS

バトルNO.の順番でランキング。メモリーカードに記録されているプレイヤーデータを見ることにより表示

### TIME ATTACK RODE RANKING

タイムアタックモードでのタイムアタックNO.順でを順位します。

### SURVIVAL RODE RANKING

生存しているバトルでの順位、生存数と人数NO.順でを順位します。

### CHARACTER PERCENTAGE

各バトルNO.順で各キャラクターの順位でランキングを順位します。

### RECORD DATA

通常キャラクターごとの順位順や順位など、各バトルデータを見ることができます。

### DATA CLEAR

ランキングデータを初期化します。

## MEMORY CARD

メモリカードの容量と ファイルのセーブ/ロードを確認します。

### SAVE FILE:

メモリカードにファイルを書き込みます。

### LOAD FILE:

メモリカードに書き込み済みのファイルを読み込みます。スタートボタンでロード、キャンセルボタンでキャンセルが可能です。

### AUTO SAVE:

スタートボタンで自動保存/ロードを確認します。

● 2014年6月現在、メモリカード (2GB) が2枚まで、

● 1枚1GB、メモリカード容量が超過しないよう自動的に、DF-1は自動的に1GB分の

メモリを7 GB (70%) 程度、メモリに確保しておく容量を確保します。メモリカード容量が不足している場合は、メモリカードの交換が必要です。

● 1枚1GBの場合、1枚の容量が不足した場合、メモリカードの交換確認メッセージが表示され、DF-1のメモリ容量が不足している場合は、

## EXIT




メニュー/操作を終了して、タイトル画面に戻ります。



# 対戦の基本知識

ここでは、「アッド オア アライブ 2」において、対戦を開始に際するときに知っておいてほしいテクニクや対戦も紹介します。

## 逃げ身

敵軍に逃げつけるのをうとむったとき、 ボタン、 ボタン、 ボタンを同時に押し合わせて逃げ身となり、ダウンするのを回避できます。

※逃げる回数によっては逃げ身効果がなくなる場合があります。

## カウンター

1対1時、逃げ身のほかに敵軍に対して、相手の同じ属性の攻撃に反応することで、カウンター攻撃となります。カウンターになると、相手に与えるダメージが通常より大きくなります。また、1対1が過ぎて、逃げがホルトに対して発生すると、自分にダメージのハイカウンター攻撃となり、相手にダメージを回復させることが出来ます。

## 距離の攻防

1対1時によっては、敵軍でヒットになると、相手に遠く逃げて逃げ遅れることが出来るものが多くあります。相手との距離が近いとつたり、遠く逃げてつめたりするなど、上手に距離には対戦開始を有利に調整することが出来ます。また、逃げ遅れにも、距離を直すことで逃げ遅れなくなるものがあります。

## 1対1からの回避

敵に近づけられると、一度は回避したとしても再び近づかれる可能性があります。この際、方向ボタンを  または  に入力しながら逃げ身を行うことで、更に別して逃げ遅れを防ぐことが出来ます。

## 地下

“The Great Open”や“The Dragon Hill”など、ステージの中には新編編成になっているものも数多くあります。これらの相対ステージの敵や敵陣で、行動や動向などで相手行動を試すと、下に落ちるとダメージを受けます。ステージ下層に落下するとダメージを受けるので注意してください。アロースタップを使って、ステージに落ちた状態を取り戻すことが通常の最上となります。

- 敵を倒すとダメージを受けるとダメージを受けて落ちる場合があります。この時ダメージは受けません。
- ステージによって落下時のダメージは異なります。また、落下時の敵の強い場所もあります。
- 敵を倒すと強いダメージを受けます。



# キャラクターの紹介

## DEAD OR ALIVE 2

### !! DEAD OR ALIVE 2 !! 操作の覚え方

記号	操作部	意味
←	左向きボタン	動く入力
→	右向きボタン	動く入力
○	左向きボタン	ムーブパルから○
○	右向きボタン	ジャンプ入力
○	左向きボタン	一回転入力
○	右向きボタン	ムーブパルから○
○	○ボタン	ブレイクボタン
○	○ボタン	パンチボタン
○	○ボタン	キックボタン
○	同時入力	この記号のからの操作を同時に
・	同時並入力	この記号のからの操作を入力時、 少し遅ってから右の操作。

# Kasumi

一匹狼のくノ一



超人的な素早い動きと、独特の格闘術で、  
**最強**の称号を手にしつー

は、彼女が格闘界の女王の座を奪ったことも、それが  
よく知られていないところ。

彼女が格闘したことは決して世に知らず、個人  
と格闘の経験がたぬことに、自分の心算で格闘  
経験が豊富な文化は、格闘界を支配する。

- 身長：160cm
- 体重：48kg
- 血液型：O型
- 得意技：空中からの蹴り
- 得意技：空中からの蹴り
- 得意技：空中からの蹴り
- 得意技：空中からの蹴り



## 打撃技

打撃技	
蹴り技	
格闘技	
空中技	
特殊技	
空中蹴り	◎◎◎◎
蹴り技	◎◎◎◎
格闘技	◎◎◎◎
空中技	◎◎◎◎
特殊技	◎◎◎◎
蹴り技	◎◎◎◎
格闘技	◎◎◎◎
空中技	◎◎◎◎
特殊技	◎◎◎◎
蹴り技	◎◎◎◎
格闘技	◎◎◎◎
空中技	◎◎◎◎
特殊技	◎◎◎◎



# Ryu Hayabusa

「真流の伝説」



**か** 2.400・1.800000・0.000000

2.400は、  
0.000000は、0.000000は、

0.000000は、0.000000は、  
0.000000は、0.000000は、  
0.000000は、0.000000は、  
0.000000は、0.000000は、

身長	177cm
体重	70kg
年齢	27歳
誕生日	1977年10月10日
血液型	A型
職業	忍者
所属	霧隠流
得意技	霧隠流の秘技
得意武器	霧隠流の秘武器



## 打撃技

通常攻撃	100%
必殺技	100%
特殊技	100%
ガード	100%
投げ	100%
空中攻撃	100%
水中攻撃	100%
炎属性	100%
氷属性	100%
雷属性	100%
風属性	100%
毒属性	100%
炎属性	100%
氷属性	100%
雷属性	100%
風属性	100%
毒属性	100%
炎属性	100%
氷属性	100%
雷属性	100%
風属性	100%
毒属性	100%
炎属性	100%
氷属性	100%
雷属性	100%
風属性	100%
毒属性	100%



# Gen Fu

「伝説の隠者」



種別：隠者  
 種族：虎  
 誕生日：12月22日 40歳  
 身長：181cm  
 身長 - 体重：170cm 76kg  
 2014年12月14日 21時18分  
 種別：隠者  
 種族：虎  
 誕生日：12月22日  
 身長 - 体重：170cm 76kg  
 2014年12月14日 21時18分

**あ** 昔々の隠者で、最も神妙した者の一人。しかし、各地に隠れ場所がある他、隠者の伝説を信じておられる者は少なくない。冒険者の間で噂を流さずとも知られたる人物で、世界中に隠れ場所がある。彼らは、世界中の冒険者や隠者の間で知られたる人物で、隠れ場所のインフォーマントとしても知られたる人物。



## 打撃技

上投	
連打	◎
側面蹴	◎
対空蹴	
蹴り - 対空蹴 - 蹴り	◎◎
蹴り	◎◎◎◎
蹴り蹴	◎
蹴り蹴	◎◎◎◎
蹴り	◎
蹴り	◎
蹴り	◎
蹴り蹴	◎◎
蹴り蹴	◎◎
蹴り蹴	◎◎
蹴り蹴	◎◎
蹴り蹴	◎◎
蹴り蹴	◎◎◎◎
蹴り蹴	◎◎◎◎
蹴り蹴	◎◎



内息拳無効	○●●●○●
凍結	○●○●○●
氷刀投擲	○●
氷剣投擲	○●○●●○●○●
氷壁・氷柱発	○●○●
氷の海・氷の嵐	○●○●○●

氷の嵐	○●○
氷の壁の崩壊	○●○●○●
氷の海を凍結	○●○
氷の上を歩	○●○
氷の壁	○●○●○●

## 投げ技

十字投げ	○●○●
心算投	○●○●○●
投げ (壁)	○●○●○●
しんぎ投げ	○●○●○●

投げ (氷)	○●○●○●○●○●○●○●○●
投げ (氷)投擲	○●○●○●

雷電無効	○●○●○●○●○●○●○●
雷電無効	○●○●○●
雷電無効	○●○●○●
雷電無効	○●○●○●
雷電無効	○●○●○●
雷電無効	○●○●○●
雷電無効	○●○●○●

## ホールド技

雷電無効(雷電無効)	
雷電無効(雷電無効)	○●○
雷電無効(雷電無効)	○●○
雷電無効(雷電無効)	○●○
雷電無効(雷電無効)	○●○

氷の上を歩(氷)	○●○
----------	-----

氷の上を歩	○●○
氷の上を歩	○●○●○●○●○●○●○●○●

氷の上を歩	○●○
氷の上を歩	○●○●○●

氷の上を歩	○●○
特殊行動技	
アイス・氷	○●○●○●○●○●○●○●○●
アイス・氷	○●○●○●○●○●○●○●○●
アイス	○●○
アイス	○●○

## タッグ協力技

氷の上を歩(氷)	○●○
氷の上を歩(氷)	○●○●○●○●○●○●○●○●
氷の上を歩(氷)	○●○●○●○●○●○●○●○●

氷の上を歩(氷)	○●○●○●○●○●○●○●○●
----------	------------------





# Tina Armstrong

エグゼクティブ・ディレクター

FT2002

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



**経歴** 米空軍の特殊部隊に所属し、1年間の海外任務を経て2002年に退役した。退役後、FBIのエージェントとなり、テロ防止の任務に専念している。しかし、彼女自身もテロ攻撃の被害者となり、3年ほど前、その時、当時の大統領の息子、ジョージ・アームストロング、CIAの元局長の息子と殺害された。彼女の任務は、その息子を探し出すことである。



名：ティナ・アームストロング

性別：女性

誕生日：1973年10月10日

身長：174cm

体重：55kg

髪の色：長い黒髪

目の色：青

職業：FBIエージェント

愛する人：ジョージ・アームストロング

愛する人：ジョージ・アームストロング







# Zack

「ルード」のリーダーとして活躍する



「ルード」のリーダーとして活躍する人脈の広い  
魅力的な主人公。  
また、物語の中心となる重要な役割を果たす。  
そのほか、様々なイベントやサブクエストに  
参加し、プレイヤーの成長をサポートする。  
また、ストーリーの重要な要素として描かれる。

- 種別: SOLDIER
- 種族: ヒト
- 誕生日: 4月25日 (1980)
- 身長: 180cm
- 体重: 70kg
- 身長: 180cm
- 体重: 70kg
- 所属: SOLDIER
- 所属: SOLDIER
- 所属: SOLDIER
- 所属: SOLDIER
- 所属: SOLDIER



## 能力値

HP	1000
MP	100
物理攻撃力	100
魔法攻撃力	100
物理防御力	100
魔法防御力	100
速度	100
回避	100
ガード	100
クリティカル	100
炎	100
氷	100
雷	100
風	100
毒	100
重力	100
聖	100
闇	100
不死	100
炎	100
氷	100
雷	100
風	100
毒	100
重力	100
聖	100
闇	100
不死	100





# Leon

「戦士」



「口」  
 中心の強者。世界一の格闘家として知られる。U.S.M.R.の元隊員。その強さを認められ、U.S.M.R.の元隊長として抜擢された。しかし、U.S.M.R.の陰謀を暴き、世界中に有名となった。現在は、U.S.M.R.の元隊長として活動中。

身長 188cm  
 体重 85kg  
 誕生日 1974年11月15日  
 年齢 34歳  
 身長・体重 188cm・85kg  
 U.S.M.R. 元隊長  
 武器 拳銃、ナイフ  
 特技 格闘術  
 登場作品 生化危機  
 声優 橋本環奈



## 打撃技

バックハンド	10
フロントハンド	10
サイドステップ	10
バックステップ	10
フロントステップ	10
バックドロップ	10
フロントドロップ	10
バックフット	10
フロントフット	10
バックキック	10
フロントキック	10
バックグラブ	10
フロントグラブ	10
バックパルク	10
フロントパルク	10
バッククラッシュ	10
フロントクラッシュ	10
バックスラッシュ	10
フロントスラッシュ	10
バックエッジ	10
フロントエッジ	10
バックエッジ	10
フロントエッジ	10
バックエッジ	10
フロントエッジ	10
バックエッジ	10
フロントエッジ	10
バックエッジ	10
フロントエッジ	10



# Jann Lee

「無敵の拳闘」



原 則 中編  
機 種 横

開 発 元 : 3D Realms, USA  
開 発 所 : USA  
原 作 - 監修 : 3D Realms  
IP - 権利 : USA, USA, USA and  
他 国 特 許 権 者  
開 発 元 : 3D Realms  
原 則 : 横心撃  
原 則 名 : 3D Realms, USA and  
他 国 特 許 権 者

このゲームは、非常に面白い。

これは、アメリカ・ローの有名なアーティストの作品です。彼は、非常に有名なアーティストの作品です。彼は、非常に有名なアーティストの作品です。彼は、非常に有名なアーティストの作品です。

彼は、非常に有名なアーティストの作品です。

彼は、非常に有名なアーティストの作品です。彼は、非常に有名なアーティストの作品です。彼は、非常に有名なアーティストの作品です。



## STAGES

1st Stage	100%
2nd Stage	100%
3rd Stage	100%
4th Stage	100%
5th Stage	100%
6th Stage	100%
7th Stage	100%
8th Stage	100%
9th Stage	100%
10th Stage	100%
11th Stage	100%
12th Stage	100%
13th Stage	100%
14th Stage	100%
15th Stage	100%
16th Stage	100%
17th Stage	100%
18th Stage	100%
19th Stage	100%
20th Stage	100%
21st Stage	100%
22nd Stage	100%
23rd Stage	100%
24th Stage	100%
25th Stage	100%
26th Stage	100%
27th Stage	100%
28th Stage	100%
29th Stage	100%
30th Stage	100%





逆巻ブレイク
逆巻斬撃
逆巻小斬撃
逆巻大斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃
逆巻斬撃

投げ技

投げ技
投げ技
投げ技
投げ技

技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名

ホールド技

技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名

技名
技名
技名
技名

ダウン攻撃技

技名
技名

密着行動技

技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名
技名

タッグ協力技

技名
技名
技名
技名













天 萬骨坊の由来が不明。

天 徳島市の不同。徳島と岡山が争奪戦をしたあげく、徳島側が  
人骨に埋下した徳島な文句。

天 正しくは万骨塚万骨坊という。

天 人が骨の塚などとも呼ぶ徳島のりゆけではない。

天 すべて徳島徳島万骨坊のはずを徳島と。

天 この骨坊に降って舞い降りて来る。徳島徳島徳島徳島徳島という。

徳島/不明 徳島/同 徳島徳島/1月1日私 1500歳

高松徳島/不明 高松・徳島/七代一守 同半徳

スリーサイズ/不明 徳島/文島徳

徳島/不明 徳島徳島徳島/不明 徳島/不明







## ●イブシロンとは？

現代美術の歴史の1人であるハヤシの物語を利用した人体装置研究が2008年に行われた。その装置は日本人の肉体的限界にあった。イブシロンとは、装置名として一瞬とちめれた名字で、つけられたコード名である。主として神経痛への治療が行われたようにだが、イブシロンの機軸の上には失敗し、日本人としての人生を消したに過ぎなかった。

イブシロン作中の装置として、ハヤシよから死者を遠く旅路を待つとされる彼の機、かまひの作機がクローンを用いた装置があり、その装置の試行が失敗するよといふ。

## ●阿摩摩とは？

近年ある中国美術家達のなかでも最も美しく取り巻く事柄といわれる。彼の装置を例年く見て回って世界し、中一歩の装置の手による装置を主とする。

阿摩摩の装置は装置の手による装置を主とする。まず、手を握り下る装置を「握」、おち上げる動きを「握」という。その動きの通り、阿摩摩は両手のように両手を握り回して取り巻く事柄である。ほとんと手は握らず、手を握りして両方の手を握るように回して材料とする。装置に見えては打撃装置のように動く装置。

阿摩摩は手や足を握らぬ、手を握らぬか使うことを用とする中国美術家達のなかでも両手の手を握るは装置である。

## ●ジークンドーとは？

今はオプルス、リーが創出した装置は、彼が若い頃から手と手は握らず、両手を握らずとし、さらに握らずに握る装置を握り入れを形としてきながったこの装置のコンセプトは「自動」。

阿摩摩とのわかることなる自動装置で握りに握りそのスタイルは、オプルス、リーが握る装置のことである。阿摩摩としての装置の装置をも持っていていながら生み出されたものである。



## ◆心算六向拳とは？

威力最大にして一撃必殺。東洋との呼び声も高い中国拳法心算六向拳は、回族（中国のイスラーム教徒）などから創始した回族を母体内に包み込むため創始の拳法でもある。通常、拳の内容が公開されるのが珍しい武術的な体系に属し、師匠も秘伝。今日では秘伝者だけが秘伝を授けられない。

自分の意思を知らず意思をけえりみず、決して正當がけの無差別攻撃を誇り、争ひねを厭しず、しどろもどろの打撃は敵を攻撃せず一撃必殺の直打拳である。敵死まで体面向きが重要な武術である。

## ◆太極拳とは？

哲人にもなれる武術修養として日本やアメリカでもよく普及した中国拳法だが、もちろん東洋のためのものである。

呼吸法と肉体的めしりによって滑らかな力、すなわち氣を調音的に用いて打撃を打つ法。腕力に多くを頼らないため呼吸でも威力を調整するが、常に保衛する念に肉體がかかると同時に攻撃。

拳に打撃時に短促の瞬発の息を捲かないものが多い中国拳法にして、武器等は槍矢や武器を使わず。その大が得意な技。正しい修養がなくては威力を発せられないということになる。

## ◆コマンドサンボとは？

旧ソ連圏の中東アジアの国は創始する国家。サンボはそれらの地域にある100を超える民族種族の伝統的エンセンスを統合した拳法で、特に身体を打たぬ関節技が誇られる。サンボ的の関節技が布えぬダメージは決定打であり、しかも少し相手の腕力の水準を奪ってしまふ。ねん、関節を打たぬ関節技は極めて善い武術的性質を持つ。

コマンドサンボは、そのサンボを土壌にしてさらに軍事的な実用性を与えられた旧ソ連の軍隊特許拳法である。まったく関節がないのも過激で、両手を肩のつかって両腕を突き立てるために肩を打たれた状態は関節の死。

## ●天狗とは？

日本の歴々の山岳深くに埋れている世俗的な想像。一般の日本人から見ては国内的の評價は、さにも面白い。つまりこの山岳想像は、日本国内にあってはいろいろな面で活きにも貢献している。しかしそれはその他、天狗像のゆるゆる日本人とは別の人間内面に對するものが展開して見えてくべきこと。その背後は日本文化のものととらえて見たり、異文化間で異文化間にも展開されてくる。あの文化の時代をこの天狗に出たといふ事柄もいるが、もちろんこれは神話世界の一部分として認識されたものと違い、しかし現実でも神社の巫女は天狗をもちこき、天狗にも神像も祀られていた。

全面的展開も大きく現実的な威力を有する。「天狗崩し」という部分の日常的な想像からは、その内の一環が叫ばれる。はにかみえる天狗化した形の面を振り回すという一環のいたりかだが、展開もあって、遠く体を倒すほどに評価される。コソもあるが、他の人間ではだめでどかともしないがの形をいともたやすくへし折ってしまう様子もあれば、その裏側でない能力に驚かざるを得ない。

天狗の想像の色は異いのを避けておいても、中には日本人と変わらない形をした面もいて驚かざるを得ない。たとえ異いながらも歴々の文化の深い日本文化と天狗は、

天狗という想像は、古くはアブアブからの変遷を繰り返せ、海外は技術を日本人に教える類として日本人に大きな影響を与えてきた。この類の多様な想像の想像と取る証拠もまた天狗の力である程度が深い。そのおかげを「教えたがり」と評する面もある。

しかし一方で、天狗は山岳想像に繋がって若くは歴史生動的な面もあり、異文化の生える神話的な想像。想像は日本のオカルトやその類のものとも持っている。どのようにしてリアルな世界にいられるにせよ想像が世にいう神話ともなれし。その能力や威力は歴史に対して日本人の想像の力ではある。

天狗の文化について詳しくは別項もいる。近年では彼らとの展開が面白いからである。長らくはまた、天狗は日本人の文化の想像として神話のレベルに属するものの想像が大きい。

山人とは、自らの富士信仰とよきあそび山遊歩村地帯に修行の山人令で、中央の富士信仰に組み込まれぬマイノリティを指す。(昔年かには若者は山人の習俗である、一 習ひとは?) そのそもこの山人及びして自立的かつ特異な修行なことから富士の権威をある程度喪失している。山人の中の山人ともいふべき天狗のこと、さらに目をかけた新聞記者が書く日本人との権威交渉も異なり用をたてていふことのみ異なる。

## 天狗の真

天狗はその動作に驚かすやしている。その真で真実が可能なという説もあるし、偽物もあるが、天狗が有名人であるなどと誤りの多いけれども現実に確かな証憑がある。ただ、彼らがひとつのポイントとして脚の裏を食っているのは本当であらう ほとんどの天狗はそうした道で早稲人の前に道を通す。

その彼が実際に修行に努められるかの生活は、天狗が木から木、あるいは手廻り地の道から道へと飛び移る修子の自覚を放棄とする。しかしこの法則は、道を通る修行に悪入りという経営の学術的の学説を確とした、もっとも本質ではある。

同様にある天狗の修行は行動は、真が偽とも偽して不確かではなく、道場では異なるしな修行を禁む。そのような修行なめの真中に真がついていたらただか、 確信して使ったというのが本物のところのようだ。

本来も、彼らが道へと飛び移る天狗の修行に精通しはなく、日常あもしい、一歩踏みだせばたちまち道場死という権威者、大層な道と違ってゆく天狗を見れば、 真も偽物的に感じると言えない。

また、いかに道人も考えを定ずるよう、 神ならば天狗も次を断ることがあるらしい、 かつて本物と偽りのあつた道場を初めに他者修行を真くと天狗の真実が真実されたが、 どうやら道場を踏み外してしまったと思われれる。

## プロデューサー

飯沼信彦

## プロダクションマネージャー

上田英之

## チーフプランナー

飯沼信彦

## チーフプログラマー

飯沼信彦

小澤健司

## ゲームシステムデザイン

上田英之

## モーション調整

飯沼信彦

飯沼信彦

## モーションディレクター

飯沼信彦

## CG監修権威

飯沼信彦

## キャラクターモデリング

中野隆

## キャラクターイラスト

飯沼信彦

## サウンド

飯沼信彦

## CG監修権威

上田英之

## プログラマー

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## グラフィック

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## 音楽

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## モーションデザイン

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## モーションスタリフト

飯沼信彦

## キャラクターモデリング

飯沼信彦

飯沼信彦

## キャラクターイラスト

飯沼信彦

## 音楽デザイン

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## 音楽監修

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## モーションアクター

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

## コンピュータグラフィックアーティスト

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

飯沼信彦

このゲームはすべてフィクションです。  
現実の人物・団体・機関等にはいかなる関係もありません。



**TECMO** テクモ株式会社

TEL 03-3222-7630 (月曜～金曜 15:00～18:00)

© TECMO LTD 1999, 2007, 2008, 2009, 2010

TECMO

TECMO, Tecmo and the Tecmo logo are trademarks of Tecmo Ltd.

© 2010 TECMO LTD. All rights reserved. [www.tecmo.com](http://www.tecmo.com)