

推奨年齢
全年齡

取扱説明書

COMPACT
disc

SEGA SATURN™



STREET FIGHTER®

COLLECTION

ストリートファイターコレクション

V.S. FIGHTING

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 1991, 1993,
1994, 1996, 1997 ALL RIGHTS
RESERVED.

STREET FIGHTER[®] COLLECTION

ごあいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト「ストリートファイターコレクション」
をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に
この「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

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、万一誤動作等を起こ
すような場合がございます。おそれ入りますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承
ください。

「ストリートファイターコレクション」は弊社（カプコン）が独自に制作したビデオゲームであり、この作品
および商品についての著作権、工業所有権、その他の諸権利は株式会社カプコンが保有しております。
「STREET FIGHTER COLLECTION」 is an original game produced by CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to
this game.

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

Contents

もくじ

ストリートファイターコレクションについて.....	2
第1部	
スーパーストリートファイターII、スーパーストリートファイターIIX ...	3
操作方法.....	4
ゲーム画面の見方.....	6
ゲームのルール.....	8
ゲームの始め方.....	9
ゲームモード解説.....	10
キャラクター別 必殺技一覧.....	12
真の格闘家への道.....	22
第2部	
ストリートファイターZERO2.....	23
操作方法.....	24
ゲーム画面の見方.....	26
ゲームのルール.....	27
ゲームの始め方.....	28
ゲームモード解説.....	29
スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて.....	34
特殊操作.....	35
キャラクター別 必殺技一覧.....	38
エクストラプレイヤーについて.....	48

STREET FIGHTER[®] COLLECTION

●「ストリートファイターコレクション」について

対戦格闘の定番というにふさわしい「スーパーストリートファイターⅡ」。
そして一撃必殺スーパーコンボを搭載した究極のストⅡ、「スーパースト
リートファイターⅡX」。アーケードを熱く燃やしたこの2作に加え、最先
端をゆく「ストリートファイターZERO2'」が今、一同に会す。
ストリートファイトの神髄、ここに極まれり!

本ゲームはセガサターン専用ソフト2枚組となっております。「スーパースト
リートファイターⅡ」及び「スーパーストリートファイターⅡX」を遊ぶときには、
DISC1を、「ストリートファイターZERO2'」を遊ぶときにはDISC2をセガサ
ターン本体にセットしてください。

だい いち ぶ
第1部

「ストリートファイトの神髄、ここに極まる!!」



スーパーストリート ファイターII

STREET FIGHTER II[®]
The New Challengers

STREET FIGHTER II[®]
Grand Master Challenge

スーパーストリート ファイターII X

「すべての闘いは、過去のものとなる…」

※特に注釈のない操作説明は「スーパーストリートファイターII」と「スーパーストリートファイターII X」共通です。



操作方法

●通常技 つうじょうわざ

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技 なげわざ

敵近くの間合いで、方向ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶 きぜつ

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技 ひっさつわざ

コマンド(方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ)を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。(詳しくはP.12以降を参照)

●スーパーコンボ

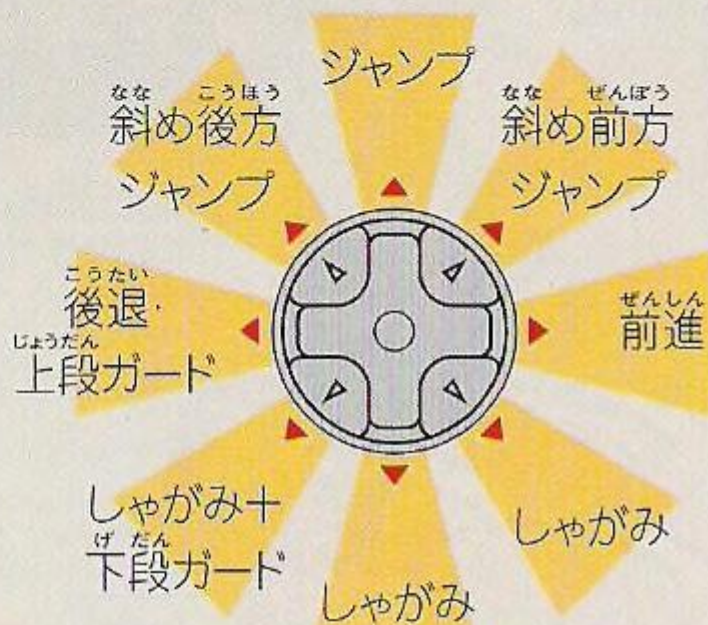
スーパーコンボゲージ満タン時にコマンドを押すと超強力必殺技が炸裂します。

(P.12以降を参照)

※スーパーコンボは、「スーパーストリートファイターII」では使用できません。

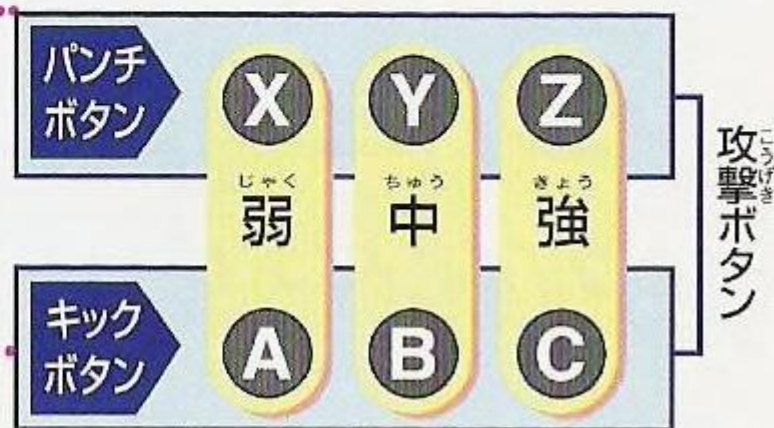
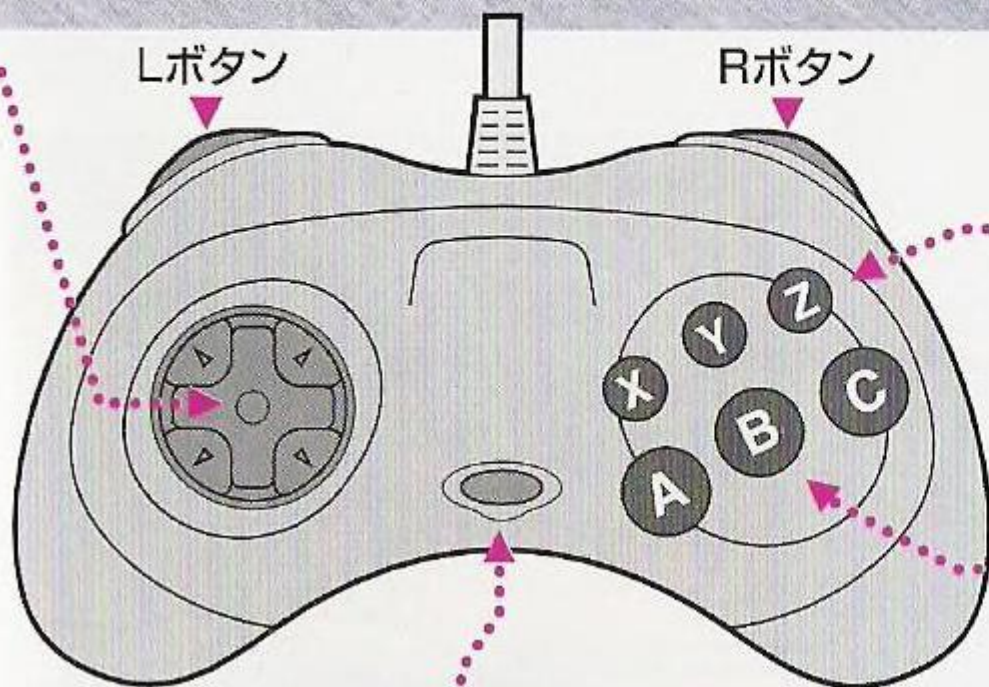
方向ボタン

(プレイヤーが右向き時の操作です。)



- 各モードでの選択
- モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。
- プレイヤーの選択
- バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。
- プレイヤー移動
- バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。
- コマンド技
- 方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER III



スタートボタン

- ポーズ（一時停止）のON/OFFを行います。
いちじていし オン オフ おこな
- 空いたコントロールパッドから途中参加を行います。（アーケードモードのみ）
あ とちゅうさんか おこな

その他の操作

- Aボタン** せんたく けつてい おこな 選択の決定を行います。
- Bボタン** せんたく おこな 選択のキャンセルを行います。
- Cボタン** せんたく けつてい おこな 選択の決定を行います。
- スタートボタン** がめん タイトル画面からゲームをスタートします。

※このボタン配置は初期設定のもので、ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。（P.11参照）

※このゲームは同時に2人までプレイできます。2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

ゲーム画面の見方

スーパーストリート ファイターII



- ① ス コ ア…現在の得点です。
- ② ハイ ス コ ア…一番高い得点が表示されます。
- ③ バイタリティ(体力ゲージ)…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。
- ④ タイムカウンター…残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ⑤ 勝利マーク…ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。
- ⑥ KOマーク…どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。

スーパーストリート ファイターIIX



- ① ス コ ア …現在の得点です。
- ② ハイ ス コ ア …一番高い得点が表示されます。
- ③ バイタリティ(体力ゲージ) …攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がK O負けとなり1本取られます。
- ④ タイムカウンター …残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ⑤ 勝利マーカー …ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。
- ⑥ K O マーカー …どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。
- ⑦ スーパーコンボゲージ …ゲージが一杯になると、スーパーコンボ技を使用できます。(技を出すにはスーパーコンボコマンドの入力が必要です。詳しくは、P.12以降を参照ください。)

ゲームのルール

SUPER STREET FIGHTER II
SUPER STREET FIGHTER IIX

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力が無くなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。

ゲームの始め方

※この説明はアーケードモードに基づいています。
VSモードに付きましては、P.10を参照してください。

スーパーストリートファイターII



プレイヤーセレクト画面でキャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

VS表示後、バトル画面に移行します。

スーパーストリートファイターII X



プレイヤーセレクト画面でまずスピードを選択し、その後キャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

VS表示後、バトル画面に移行します。

ゲームモード解説

ARCADE MODE

(1人プレイ & 乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。12人の相手を倒せばゲームクリアとなります。途中で敗れても何度でもコンティニューすることができます。

VERSUS MODE

(2人対戦プレイ専用モード)

1P、2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前にハンディキャップ、ステージの設定をすることができます。



※体力ゲージ上の表示「WIN」は総勝数を、「☆」は連勝数を示しています。

※バーサスモードは、コントロールパッドを2つ接続しないと選択できません。

SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER IIX

オプション OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

DIFFICULTY …アーケードモードの難易度を1～8段階で設定します。1が最弱、8が最強になります。

TIME LIMIT …1ラウンド中の制限時間を、変更できます。ON設定では99カウント、OFFでは無制限(∞)になります。

SPEED * …ゲームスピードを1～4段階に設定します。「FREE」を選ぶと、スピード設定は対戦前のプレイヤーセレクト画面で行います。

SHORTCUT …ショートカットモード(ローディング時間短縮)を使用するかしないかを切り替えます。

SOUND …テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。

BGM TEST …ゲーム中のBGMを聞くことができます。

BUTTON CONFIG. …バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。BUTTON CONFIG.はバトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※オプション項目「SPEED」は「スーパーストリートファイターIIX」のみの項目です。「スーパーストリートファイターII」にはありません。

バックアップ BACKUP

モード選択メニューから「BACKUP」を選択すると、データの保存/読み込みなどを行うことができます。

SAVE DATA …アーケードモードのスコアランキング等の記録をバックアップRAMに保存します。

LOAD DATA …バックアップRAMに保存されているスコアランキング等の記録の読み込みを行います。

キャラクター別 必殺技一覧

ゲーム名

ひっさつわざ
必殺技

スーパーストリートファイターII

波動拳	☉+P
昇龍拳	☉+P
電巻扇風脚	☉+K
空中電巻扇風脚	空中で☉+K
ファイヤー波動拳	☉+P

スーパーストリートファイターII

波動拳	☉+P
昇龍拳	☉+P
電巻扇風脚	☉+K
空中電巻扇風	空中で☉+K



リュウ



ケン

13

スーパーストリートファイターII X

波動拳	☉+P
昇龍拳	☉+P
電巻扇風脚	☉+K
空中電巻扇風脚	空中で☉+K
ファイヤー波動拳	☉+P
真空波動拳	☉+☉+P

スーパーストリートファイターII X

波動拳	☉+P
昇龍拳	☉+P
電巻扇風脚	☉+K
空中電巻扇風脚	空中で☉+K
練払い蹴り	☉+K
詫落し蹴り	☉+K
大外回し蹴り	☉+K
昇龍裂波	☉+☉+P

キャラクター名
ゲーム名

ひっさつわざ
必殺技

スーパーコンボ

■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。左向きの時は左右逆に操作してください。

☉…パンチボタンを示しています。 ☉…キックボタンを示しています。
☉…ボタンを押す方向を示しています。ため…指定の方向にボタンを押し、少したってから次の方向にボタンを押します。

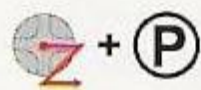
■左側の列が「スーパーストリートファイターII」のキャラクターの必殺技を、右側の列が「スーパーストリートファイターII X」のキャラクターの必殺技を示しています。

スーパーストリートファイターII

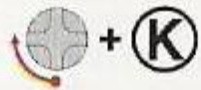
は どう けん
波 動 拳



しょう りゅう けん
昇 龍 拳



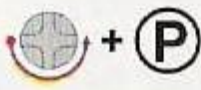
たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



くうちゅう
空中
たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



ファイヤー
は どう けん
波動拳



リュウ

スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

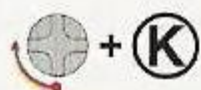
は どう けん
波 動 拳



しょう りゅう けん
昇 龍 拳



たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



くうちゅう
空中
たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



ファイヤー
は どう けん
波動拳

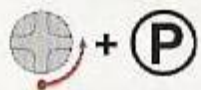


しんくう は どう けん
真空波動拳

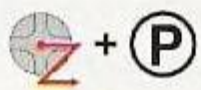


スーパーストリートファイターII

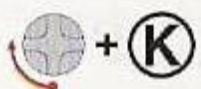
は どう けん
波 動 拳



しょう りゅう けん
昇 龍 拳



たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



くうちゅう
空中
たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚

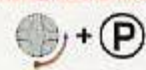


ケン

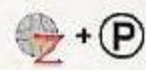
スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

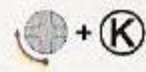
は どう けん
波 動 拳



しょう りゅう けん
昇 龍 拳



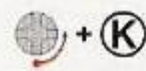
たつまきせんぶうきやく
竜巻旋風脚



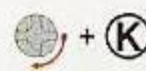
くうちゅう たつまきせんぶうきやく
空中竜巻旋風脚



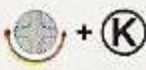
かま ばら け ※
鎌払い蹴り



なた おと け ※
鉈落とし蹴り



おお そと まわ け ※
大外回し蹴り



しょう りゅう れっ ぱ
昇龍裂破



スーパーストリートファイターII

ひやく れつ しゅう 百 裂 蹴	(K) ^{れんだ} 連打
スピニング バードキック	←ため → + (K)
き こう けん 気 功 拳	←ため → + (P)
かく せやく らく 鶴 脚 落	← + 強 (K)
こう ほう かい てん せやく 後方回転脚	← + 中 (K)



スーパーストリートファイターII X

ひやく れつ しゅう 百 裂 蹴	(K) ^{れんだ} 連打
スピニング バードキック	←ため → + (K)
くうちゅう 空中スピニング バードキック	ジャンプ中 ←ため → + (K)
き こう けん 気 功 拳	←ため → + (P)
てん しょう せやく 天 昇 脚	←ため → + (K)
かく せやく らく 鶴 脚 落	← + 強 (K)
よう そう せやく 鷹 爪 脚	空中で ← + 中 (K)
こう ほう かい てん せやく 後方回転脚	← + 中 (K)
せん れつ せやく 千 裂 脚	←ため → ← + (K)

スーパーストリートファイターII

ソニックブーム	←ため → + (P)
サマーソルト キック	←ため → + (K)
リバース スピンキック	ちか まあ 近い間合いで ← or → + 強 (K)
ニーバズーカー	← or → + 弱 (K)
スピニング バックナックル	← + 強 (P)



スーパーストリートファイターII X

ソニックブーム	←ため → + (P)
サマーソルト キック	←ため → + (K)
リバース スピンキック	ちか まあ 近い間合いで ← or → + 強 (K)
ニーバズーカー	← or → + 弱 (K)
ローリング ソバット	← or → + 中 (K)
スピニング バックナックル	← + 強 (P)
ダブル サマーソルトキック	←ため → ← + (K)

スーパーストリートファイターII

ローリング アタック	←ため → + (P)
エレクトリック サンダー	(P) ^{れんだ} 連打
バーチカル ローリング	↑ため ↓ + (K)
バックステップ ローリング	←ため → + (K)
ロック クラッシュ	^{あいて} 相手の近くで ← or → + 中 (P)



スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

ローリングアタック	←ため → + (P)
エレクトリック サンダー	(P) ^{れんだ} 連打
バーチカルローリング	↑ため ↓ + (K)
バックステップ ローリング	←ため → + (K)
サブライズバック	← + (K K K) ^{どうじお} 同時押し
サブライズフォワード	→ + (K K K) ^{どうじお} 同時押し
ロッククラッシュ	^{あいて} 相手の近くで ← → + 中 (P)
アマゾンリバーラン	← + 強 (P)
グランドシェイプ ローリング	←ため → + (P)

スーパーストリートファイターII

スクリュ パイルドライバー	← + (P)
ダブルラリアット	(P P P) ^{どうじお} 同時押し
アトミックブックス	^{ちか} 近い間合いで ← + (K)
フライングパワーボム	^{とお} 遠い間合いで ← + (K)
フライング ボディーアタック	^{なな} 斜めジャンプ中 ↑ + 強 (P)
ダブルニードロップ	^{なな} 斜めジャンプ中 ↑ + 弱 (K) or 中 (K)
ヘッドバッド	← or → + 中 (P) or 強 (P) または ^{すいじやく} 垂直ジャンプ中 ↑ + 中 (P) or 強 (P)



スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

スクリュ パイルドライバー	← + (P)
ダブルラリアット	(P P P) or (K K K) ^{どうじお} 同時押し
アトミックブックス	^{ちか} 近い間合いで ← + (K)
フライングパワーボム	^{とお} 遠い間合いで ← + (K)
バニシングフラット	← + (P)
フライング ボディーアタック	^{なな} 斜めジャンプ中 ↑ + 強 (P)
ダブルニードロップ	^{なな} 斜めジャンプ中 ↑ + 弱 (K) or 中 (K)
ヘッドバッド	← or → + 中 (P) or 強 (P) または ^{すいじやく} 垂直ジャンプ中 ↑ + 中 (P) or 強 (P)
ファイナル アトミックバスター	← + (P)



ダルシム

スーパーコンボ ヨガ
インフェルノ

スーパーストリートファイターII

ヨガテレポート	(P P P) or (K K K) 同時押し
ヨガファイヤー	+ (P)
ヨガフレイム	+ (P)
ドリル頭突き	空中で + 強 (P)
ドリルキック	空中で + 強 (K)

スーパーストリートファイターII X

ヨガテレポート	(P P P) or (K K K) 同時押し
ヨガファイヤー	+ (P)
ヨガフレイム	+ (P)
ヨガブラスト	+ (K)
ドリル頭突き	空中で + 強 (P)
ドリルキック	空中で + 強 (K)
スーパーコンボ ヨガ インフェルノ	+ (P)

スーパーストリートファイターII

スーパー頭突き	ため + (P)
百裂張り手	(P) 連打
スーパー百貫落し	ため + (K)
ひざ蹴り	相手の近くで or + 中 (K)
フライング スモウプレス	斜め ジャンプ中 + 中 (K)



E.本田

スーパーコンボ
鬼無双

スーパーストリートファイターII X

スーパー頭突き	ため + (P)
百裂張り手	(P) 連打
スーパー百貫落し	ため + (K)
大銀杏投げ	+ (P)
ひざ蹴り	相手の近くで or + 中 (K)
フライング スモウプレス	斜めジャンプ中 + 中 (K)
払い蹴り	or + 強 (K)
スーパーコンボ 鬼無双	ため + (P)

スーパーストリートファイターII

コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P P P) 同時押し
メキシカン タイフーン	+ (P)
トマホーク バスター	+ (P)
ヘビー ボディプレス	斜めジャンプ中 + 強 (P)
ヘビー ショルダー	斜めジャンプ中 + 中 (P)
スラストピーク	or + 弱 (P)



スーパーコンボ
ダブル
タイフーン

スーパーストリートファイターII X

コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P P P) 同時押し
メキシカン タイフーン	+ (P)
トマホーク バスター	+ (P)
ヘビー ボディプレス	斜めジャンプ中 + 強 (P)
ヘビー ショルダー	斜めジャンプ中 + 中 (P)
スラストピーク	or + 弱 (P)
ダブル タイフーン	+ (P)

スーパーストリートファイターII

熾 炎 脚	+ (K)
烈 火 拳	+ (P) <small>連続3回入力可能</small>
遠 撃 蹴	+ 強 (K)
直 下 落 踵	or + 中 (K)



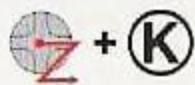
スーパーコンボ
烈
火
真
拳

スーパーストリートファイターII X

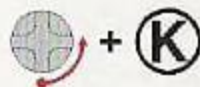
熾 炎 脚	+ (K)
烈 火 拳	+ (P) <small>連続3回入力可能</small>
烈 空 脚	+ (K)
遠 撃 蹴	+ 強 (K)
直 下 落 踵	or + 中 (K)
烈 火 真 拳	+ (P)

スーパーストリートファイターII

キャノン
スパイク



スパイラル
アロー

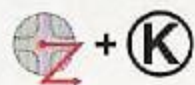


アクセル
スピナックル

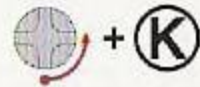


スーパーストリートファイターII X

キャノン
スパイク



スパイラル
アロー



アクセル
スピナックル



フーリガン
コンビネーション



スーパーコンボ
スピンドライブ
スマッシャー



スーパーストリートファイターII

マシンガン
アッパー



ダブルローリング
ソバット



エア
スラッシャー



ニーショット



スーパーストリートファイターII X

マシンガン
アッパー



ダブルローリング
ソバット



エア
スラッシャー



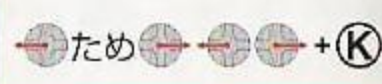
ジャックナイフ
マキシマム



ニーショット



スーパーコンボ
ソバット
カーニバル



スーパーストリートファイターII

ダッシュ ストレート	← ため → + (P)
ダッシュ アッパー	← ため → + (K)
ターンパンチ	((P P P) or (K K K)) 同時押し、しばらくして離す
バツファロー ヘッドバット	↑ ため ↓ + (P)



バイソン

スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

ダッシュ ストレート	← ため → + (P)
ダッシュ アッパー	← ため → + (K)
ターンパンチ	((P P P) or (K K K)) 同時押し、しばらくして離す
バツファロー ヘッドバット	↑ ため ↓ + (P)
ダッシュグランド ストレート	← ため → + (P)
ダッシュグランド アッパー	← ため → + (K)
バツファロー クレイジー バツファロー	← ため → → + (P)

スーパーストリートファイターII

フライング バルセロナアタック	↑ ため ↓ + (K) ジャンプ後 (P)
イズナドロップ	↑ ため ↓ + (K) 壁にジャンプ後 ← or → + (P)
ローリング クリスタルフラッシュ	← ため → + (P)
スカイハイクロー	↑ ため ↓ + (P)



バルログ

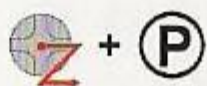
スーパーコンボ

スーパーストリートファイターII X

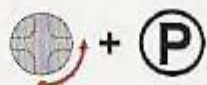
フライング バルセロナアタック	↑ ため ↓ + (K) 壁にジャンプ後 (P)
イズナドロップ	↑ ため ↓ 壁にジャンプ後 ← or → + (P)
ローリング クリスタルフラッシュ	← ため → + (P)
スカイハイクロー	↑ ため ↓ + (P)
バックスラッシュ	((P P P) or (K K K))
ショート バックスラッシュ	同時押し
ローリング イズナドロップ	↑ ため ↓ ↓ ↓ + (K) ジャンプ後 ← or → + (P)

スーパーストリートファイターII

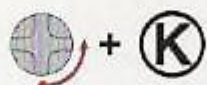
タイガー
アッパーカット



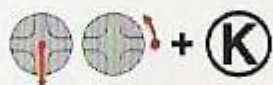
タイガーショット



グランド
タイガーショット

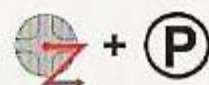


タイガー
ニークラッシュ



スーパーストリートファイターII X

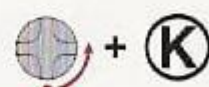
タイガー
アッパーカット



タイガーショット



グランド
タイガーショット



タイガー
ニークラッシュ



タイガー
ジェノサイド



スーパーストリートファイターII

サイコクラッシャー
アタック



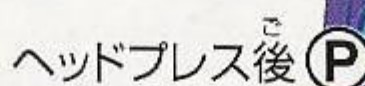
ダブル
ニープレス



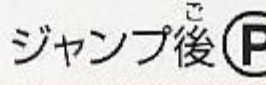
ヘッドプレス



サマーソルト
スカルダイバー



デビルリバース



スーパーストリートファイターII X

サイコクラッシャー
アタック



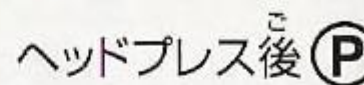
ダブル
ニープレス



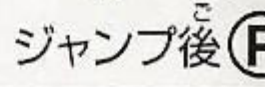
ヘッドプレス



サマーソルト
スカルダイバー



デビルリバース



ニープレス
ナイトメア





スーパーストリートファイターII X

ゴウ ほう とう けん 豪波動拳	 + (P)
ざん くりゅう ほう とう けん 斬空波動拳	空中で  + (P)
しゃく ねつ ほう とう けん 灼熱波動拳	 + (P)
ゴウ しょう りゅう けん 豪昇龍拳	 + (P)
たつ まき ざん くりゅう きやく 竜巻斬空脚	 + (K)
空中 たつ まき ざん くりゅう きやく 竜巻斬空脚	空中で  + (K)
あ しゅ ら せん くりゅう 阿修羅閃空	 or  + ((P)(P)(P)) or (K)(K)(K) 同時押し

ゴウキ ※豪鬼は「スーパーストリートファイターII」では登場しません。

※豪鬼はキャラクターセレクト画面のパネルでは普通に選択できない、特殊なキャラクターです。プレイヤーキャラとしての出現方法は、ゲーム内である一定の条件をクリアすると示されます。

1 ガードをマスターせよ!

たいせんあいて こうげき じやうだんこうげき げ だんこうげき たいおう た
対戦相手の攻撃には上段攻撃と下段攻撃があり、それに対応したガード（立
ちガード、しゃがみガード）ができなければダメージを受け大きな隙をつく
ることになる！ただし、ガードにこだわりすぎると、攻撃に転じる機会を逃
したり、投げられたりしてしまう。敵の動きを見極め、敵の繰り出す通常技
でバイタリティを減らさないのが真の格闘家の基本だ！

2 必殺技をマスターせよ!

かく ひっさつわざ は かいりやく おお ひっさつわざ も
各プレイヤーは破壊力の大きな必殺技を持っている。これをいつでもタイミ
ング良く繰り出すことができれば、攻撃の幅はぐんと広がり、相手の攻撃を
ガードせず必殺技でかえすことも可能だ。ただし、必殺技には隙がともなう
ので、繰り出すタイミングには細心の注意を!!

3 間合いを見切ってつかみ技!

いっしゆん すぎ てき と こ わざ
一瞬の隙をついて、敵のふところに飛び込みつかみ技をかける！それなりの
ダメージを敵に与えると同時に、相手をダウンさせることができる！各プレ
イヤーの中にはつかみ技にバリエーションを持つものがあるので、いろいろ
試してみよう！

4 対戦せよ！好敵手を見つけ出せ!

コンピューターせん も ぎせん じやうたつ よそら うご にんげん
CPU戦はいわば模擬戦でしかない。上達し予想のつかない動きをする「人間」
こそ最強の格闘家だ。好敵手との、相手が人間であるが故の駆け引きが、
君を真の格闘家にしてくれるはずだ！

ストリートファイター ZERO2'

こぶし きき なに み
拳の先に何を見る!

「真豪鬼」モード & 新技が加わり、
さらに進化し続けるZERO



操作方法

●通常技 つうじょうわざ

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り返す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技 なげわざ

敵近くの間合いで、方向ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶 きぜつ

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技 ひっさつわざ

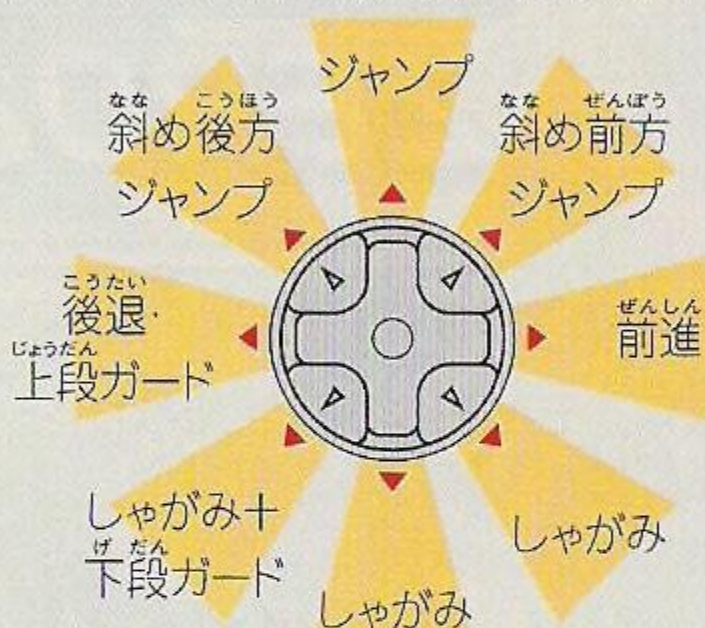
コマンド(方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ)を使うことで多彩な必殺技を繰り返すことができます。(詳しくはP.38以降を参照)

●スーパーコンボ

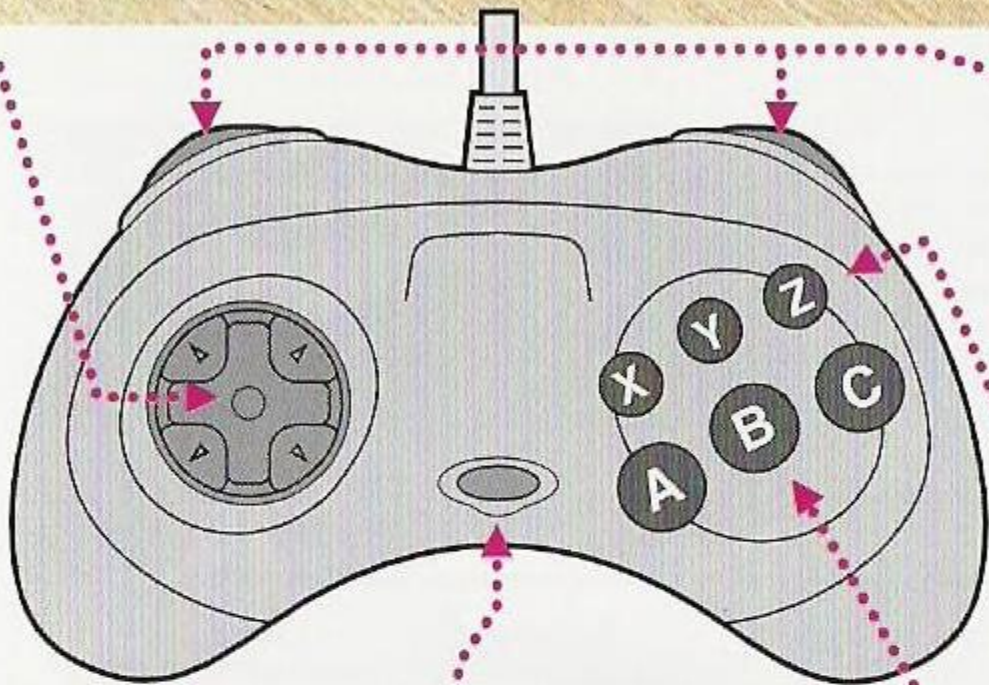
スーパーコンボゲージ満タン時にコマンドを押すと超強力必殺技が炸裂します。(P.34以降を参照)

方向ボタン

(プレイヤーが右向き時の操作です。)



- 各モードでの選択
モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。
- プレイヤーの選択
バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。
- プレイヤー移動
バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。
- コマンド技
方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り返すことができます。



L	R
パンチボタン 3つ同時押し	キックボタン 3つ同時押し
L + R で挑発	

パンチ ボタン	X	Y	Z	攻撃 ボタン
	じゃく 弱	ちゅう 中	きょう 強	
キック ボタン	A	B	C	

スタートボタン

- ポーズ(一時停止)のON/OFFを行います。
- 空いたコントロールパッドから途中参加を行います。(アーケードモードのみ)

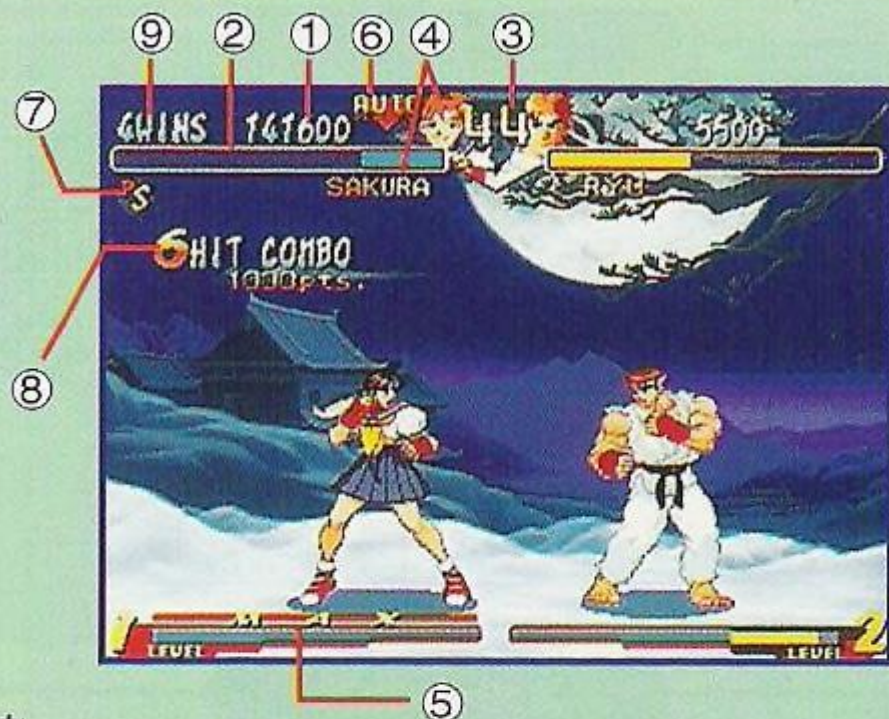
その他の操作

- Aボタン** 選択の決定を行います。
- Bボタン** 選択のキャンセルを行います。
- Cボタン** 選択の決定を行います。
- スタートボタン** タイトル画面からゲームをスタートします。

- ※このボタン配置は初期設定のものです。ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。(P.32参照)
- ※このゲームは同時に2人までプレイできます。2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

ゲーム画面の見方

ストリートファイター ZERO2'



- ① ス コ ア … 現在の得点です。
- ② バ イ タ リ テ ィ … 攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。
(体力ゲージ)
- ③ タイムカウンター … 残り時間を表示します。00になると勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ④ 使用キャラクター … 現在使用しているキャラクターの顔と名前です。
- ⑤ スーパーコンボレベルゲージ … P.34を参照ください。
- ⑥ オートガードマーク … オートモードを使用すると表示されます。
- ⑦ 勝利マーク … ラウンドを勝利すると、勝利の内容に応じて表示されます。
- ⑧ ボーナスメッセージ … 各種ボーナスの名称と得点を知らせます。
- ⑨ 連勝数 … 対戦で勝ち抜いた数です。

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力が無くなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。

ゲームの始め方

STREET FIGHTER ZERO2'



遊ぶゲームモードを決定すると、
 続いてプレイヤーキャラクターの
 選択を行います。キャラクター決
 定時に押したボタンに応じてキャ
 ラクターのカラーが変化します。



続いて、ゲームスピードと
 マニュアル／オートの選択
 を行います。



最後にスピードを選択しま
 す。選択に応じて、ゲーム
 スピードが変化します。

MANUAL/AUTOについて

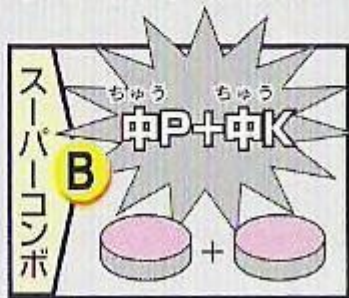
選択に応じて、キャラクターの操作及び能力が変化します。

マニュアル

キャラクター自身の操作をすべてプレイヤー自身によって行います。

オート

自分が攻撃中でないときに自動的に相手の攻撃をガードします(オートガード)。
 また下記の組み合わせで、2つの攻撃ボタンを同時押しすると、コマンド入力
 なしのカンタンコマンドでスーパーコンボを出すことができます。



※オートモードを使用すると、通常技をガードしても
 一定量のダメージを受けてしまいます。またレベ
 ル1のスーパーコンボしか使用できなくなります。
 またカンタンコマンドで出したスーパーコンボは
 空中ガードが可能となります。

ゲームモード解説

STREET FIGHTER ZERO2'

ARCADE MODE

(1人プレイ & 乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。8人の相手を倒せば、ゲームクリアになります。途中で負けても何度でもコンティニューすることができます。オプション画面でショートカットモードを選択すると、プレイヤー選択画面の省略などにより、ローディング回数、時間が短縮され、スムーズなプレイを楽しむことができます。(P.32参照)

VERSUS MODE

(2人対戦専用モード)

※コントロールパッドを2つ接続していないと選択できません。
1P側のプレイヤーと2P側のプレイヤーそれぞれが、キャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前に設定することにより、ハンディキャップ戦をすることができます。



SURVIVAL MODE

(1人プレイ専用モード)

キャラクターの1人を使用し、体力ゲージがなくなるまでに18人中何人まで倒せるか競うモードです。

※1人倒すごとに体力が少し回復します。

サバイバルモードのルール

1. 各試合は1ラウンド勝負です。
2. スーパーコンボゲージは次のラウンドに継続されます。
3. 自分の体力ゲージがなくなればゲームオーバーです。
4. コンティニューはできません。また、乱入対戦もできません。
5. オートモードは使用できません。

ゲームモード解説

TRAINING MODE (1人プレイ専用モード)

プレイヤーが動かない相手を練習台に見立てて戦うことのできるモードです。オリジナルコンボ(P.34参照)の練習や研究を行うのに最適です。最初にプレイヤーが使用するキャラクターと、練習台となるキャラクターを選択してください。練習開始前にまずメインメニューが開きます。

このモードの特徴

- 練習台のキャラクターは通常ノーガードですが、最初の一撃が当たると自動的にガードしようとするので、コンボの途切れたのがわかりやすくなっています。練習台は一定時間攻撃を当てないと再びノーガード状態に戻ります。
- スーパーコンボゲージが最初から溜まった状態になっています。スーパーコンボやオリジナルコンボを使うとゲージが減りますが、一定時間で元に戻ります。
- オートモードは使用できません。

MAIN MENU

NORMAL MODE … タイム無制限かつ練習台の体力も減りません。ただし、プレイの再現はできません。

RECORDING MODE … タイム制限ありで、練習台の体力も攻撃を当てると減っていきます。練習台がKOされるか、タイムオーバーもしくは一定量の行動を終えると終了します。

プレイ内容は「REPLAY」で再現することができます。

REPLAY … 「RECORDING MODE」で記録したプレイ内容を再現します。

CHARACTER CHANGE … プレイヤーの使用キャラクターおよび練習台キャラクターを変更します。

ACTION … 練習台のとり行動を以下の3通りから選択できます。

■ **STAND** … 普通に立っている状態

■ **CROUCH** … しゃがんでいる状態

■ **JUMP** … 垂直ジャンプをくり返している状態

SPEED … ゲームスピードを3段階から選び、変更できます。

GAUGE … スーパーコンボレベルゲージの溜まっている量を3段階に変更します。

ゴウキ モード
GOUKI MODE
しんゴウキ
 (真豪鬼モード)

ひとり せんよう
 (1人プレイ専用モード)

このモードを選択すると、最強のCPUキャラクター「真豪鬼」との対決を楽しむことができます。モードセレクト画面で「GOUKI MODE」を選択後、通常と同じように、使用キャラクター、ゲームスピードとマニュアル／オートを選択を行ってください。



ゲームモード解説

OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

DIFFICULTY…アーケードモードの難易度を1～8段階で設定できます。

TIME LIMIT…1ラウンド中の制限時間を、変更できます。

ROUNDS…1試合中の基本ラウンド数を変更します。

DAMAGE…攻撃によるダメージの割合を1～4段階に調節できます。

TURBO…スピードセレクトで、「TURBO」を選択したときのスピード調節ができます。

PLAYER…プレイヤー操作をコントロールパッドが行うか、コンピュータが行うかを切り替えます。

SHORTCUT…ショートカットモード(ローディング時間短縮)を使用するかしないかを切り替えます。

S.COMBO…スパコンモードを使用するかしないかを切り替えます。詳しくはP.33を参照ください。

SCREEN…画面の幅を「SATURN」・「ARCADE」の2種類に変更できます。「ARCADE」にした場合テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。

SOUND…テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。

BGM TEST…ゲーム中のBGMを聞くことができます。

BUTTON CONFIG.…バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。

※**BUTTON CONFIG.**は、バトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※**SHORTCUT**はアーケードモードのみ、**PLAYER**はバーサスモードのみ有効になります。



バックアップ
BACKUP

モード選択メニューから「BACKUP」を選択すると、データの保存／読み込みを行うことができます。

SAVE DATA …アーケードモードのスコアランキング等の記録をバックアップRAMに保存します。

LOAD DATA …バックアップRAMに保存されているスコアランキング等の記録の読み込みを行います。

※「ストリートファイターZERO2'」ではデータの保存に8の空き容量が必要となります。

■S.COMBO (スパコンモード) について

このモードを有効 (ON) にすると、スーパーコンボゲージを消費しないでスーパーコンボ技を出すことができます。(ただし、ゼロカウンター、オリジナルコンボはスーパーコンボゲージを消費します) さらにスーパーコンボ技を出す際、操作も簡略化されたものになります。基本的には必殺技コマンドで、スーパーコンボ技が出せるようになります。(ただし、必殺技コマンドでは繰り出すことができないスーパーコンボ技もいくつか隠されています。さがしてみよう!)

例 スパコンモードをONし、リュウを使用した場合、波動拳コマンド + (P) を入れると、スーパーコンボ技「真空波動拳」が出ます。



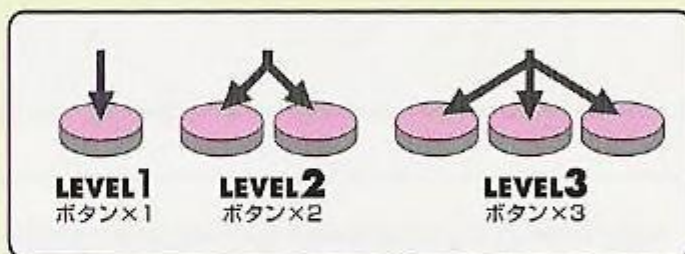
スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて



必殺技や通常技を出すと、スーパーコンボレベルゲージが上昇します。ゲージが一定量溜まるとレベルが上がり、スーパーコンボやZEROカウンター、オリジナルコンボが使用できるようになります。

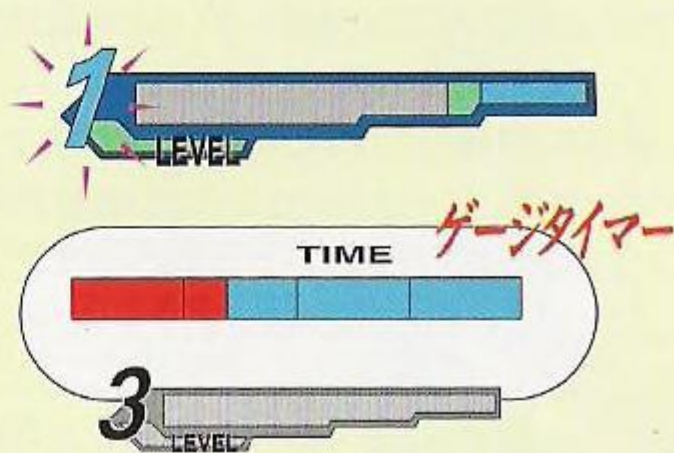
スーパーコンボ

各キャラクターが持つスーパーコンボには、1～3のレベルがあり、高いレベルで出すほど威力が大きくなります。同時に押すボタンの数でレベルが決定し、それぞれのレベル数分のスーパーコンボレベルゲージを使用します。



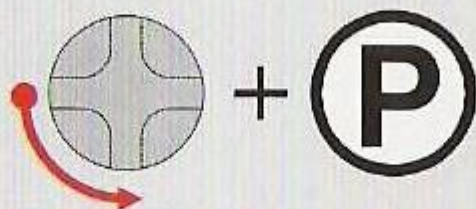
オリジナルコンボ

スーパーコンボレベルゲージが1以上溜まっているとき、強Pボタンと強Kボタンを同時押しすると、一定時間内、自分だけのオリジナルコンボを繰り出すことができます。オリジナルコンボ発動時には、スーパーコンボレベルゲージの上に「ゲージタイマー」が現れます。ゲージタイマーがなくなるまで、オリジナルコンボを出し続けることができます。



※オリジナルコンボでは、通常技と必殺技を繰り出すことができます。

かい ひ
ダウン回避



(弱、中、強で起き上がる位置が変わります。)

しょうりゅうけん あしばら
 昇龍拳や脚払いなどのダウンさせられる技を受けたとき、上
 のコマンドを(にゅうりょく)入力すると、キャラクターは(ぜんてん)前転して(たいせい)体勢を立
 て直します。また(じやく)弱Pならその場で、(ちゅう)中Pなら少し前転して、
 (きょう)強Pなら大きく前転してから起き上がります。

くうちゅう
ガード・空中ガード

あいて こうげき たい こうげき おこな こうほう
 相手の攻撃に対し、攻撃を行わないで後方
 (ほうこう)に方向ボタンを(お)押すと、相手の攻撃を(あいて)ガード
 して(かいひ)ダメージを回避できます。キャラク
 ターが(くうちゅう)空中にいるときも(どうよう)同様にガードが(か)
 可能です。



ゼロ
ZEROカウンター



相手の攻撃をガードした瞬間に上のコマンドを入力すると、キャラクターをすばやくガードをとり反撃を行います。ZEROカウンターを使用するには、1.5レベル分のスーパーコンボレベルゲージが必要です。また、ZEROカウンターは全キャラクターとも、パンチ系とキック系の2種類を持っています。それぞれの性能に応じて使い分けてください。

う み
受け身

相手の投げ技を受ける瞬間（つかまれたとき）に、投げ返すようなタイミングで投げ技と同じ操作を行うと受け身を取り、ダメージを軽減させることができます。



な わざ
投げ・つかみ技

相手の近くで方向ボタンを押して、中または強のい
 ずれかの攻撃ボタンを押すと、相手を投げ飛ばすこ
 とができます。キャラクターによって相手をつかんで
 連続でダメージを与える技(つかみ技)になる場合と、
 ただの通常技にしかない場合とがあります。



わざだっしゅつ
リカバリー・つかみ技脱出

相手の攻撃を連続で受け続けると、キャラクターが気絶
 してしまいます。気絶は一定時間で元に戻りますが、こ
 の時に方向ボタンや攻撃ボタンを連打すれば、より早く
 回復できます。また、相手につかみ技をかけられたときも、
 同じ操作でより早く逃げるすることができます。



ちょうはつ
挑発

L・Rボタンを同時に押すと挑発を行います。これ
 を使うと、相手に余裕を見せつけることができます。



キャラクター別必殺技一覧

キャラクターネーム

ひっさつわざ
必殺技

必殺技	波動拳	→ + P
	咲桜拳	→ + P
	春風脚	→ + K
	さくら落とし	→ + K + P
スーパーコンボ	A 真空波動拳	→ + P ×1-3
	B 乱れ桜	→ + K ×1-3
	春一番	→ + K ×1-3

SAKURA



ひっしょうほう
必勝法

対空技に、連続技にと重宝するのが「咲桜拳」。攻撃力も高いので積極的に使おう。また、「波動拳」はPボタンを連打することで気弾が大きくなり、攻撃力もアップするぞ!

スーパーコンボ

とくしゅわざ
特殊技

必殺技	波動拳	→ + P
	昇龍拳	→ + P
	電音旋風脚	→ + K
	灼熱波動拳	→ + P
特殊技	波動のかまへ	→ + □ + R (同時押し)
スーパーコンボ	A 真空波動拳	→ + P ×1-3
	B 真空電音旋風脚	→ + K ×1-3

RYU



ひっしょうほう
必勝法

「波動拳」で相手を牽制・固めつつ、飛び込まれたら「昇龍拳」で迎撃して戦いのペースをつかもう! 斬ばされた後で起き上がりに攻められた場合には、起き上がると同時に「昇龍拳」で反撃だ!

ワンポイント必勝法

■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のもの
です。左向きの時は左右逆に操作してください。

- P**…パンチボタンを示しています。 **K**…キックボタンを示しています。
…ボタンを押す方向を示しています。ため…指定の方向にボタンを押し、少し
 たってから次の方向にボタンを押します。

※スーパーコンボ名の左にAもしくはBとあるものは、オート設定時のカンタンコマンド (P.28参照) に対応しています。なお、何も書かれていないスーパーコンボはカンタンコマンドに対応していません。










必殺技	波動拳	 + (P)
	咲桜拳	 + (P)
	春風脚	 + (K)
	さくら落とし	 + (K) + (P)
スーパーコンボ	A 真空波動拳	  + (P) x1~3
	B 乱れ桜	  + (K) x1~3
	春一番	  + (K) x1~3

SAKURA



必勝法

対空技に、連続技にと重宝するのが「咲桜拳」。攻撃力も高いので積極的に使おう。また、「波動拳」はⓐボタンを連打することで気弾が大きくなり、攻撃力もアップするぞ!

必殺技	波動拳	 + (P)
	昇龍拳	 + (P)
	竜巻旋風脚	 + (K)
	灼熱波動拳	 + (P)
特殊技	波動のかまえ	 + (L)・(R) (同時押し)
スーパーコンボ	A 真空波動拳	  + (P) x1~3
	B 真空竜巻旋風脚	  + (K) x1~3

RYU



必勝法

「波動拳」で相手を牽制・固めつつ、飛び込まれたら「昇龍拳」で迎撃して戦いのペースをつかもう! 転ばされた後で起き上がりにもめられた場合には、起き上がる同時に「昇龍拳」で反撃だ!



ROLENTO

ひっしょうほう

必勝法

リーチの長い立ち強⑥、「メコンデルタアタック」などを使って、トリッキーな動きで相手を攪乱させよう! 「パトリオットサークル」は3回連続で入力すると大ダメージを与えられるぞ!

ロレント

必殺技	パトリオットサークル	+ P
	ステインガー	+ K + K
	メコンデルタアタック	(P P P) 同時押し → 着地時 P
	メコンデルタエアレイド	+ P + P
特殊技	メコンデルタエスケイプ	+ K + P or K
	ハイジャンプ	
スーパーコンボ	トリックランディング	ジャンプ着地の瞬間 (K K K) 同時押し
	A テイクノープリズナー	+ K × 1~3
B マインスイーパー	+ P × 1~3	

GEN















ひっしょうほう

必勝法

「喪流」と「忌流」の2つの流派を切り替えるタイミングが重要ポイント。「喪流」の通常技はタイミングよく押すことで連続技になり、「忌流」は攻撃力が高く、中段技などトリッキーな技が多い。

元

		暗殺拳・喪流 (P P P) 同時押し		暗殺拳・忌流 (K K K) 同時押し	
必殺技	百連勾	P 連打	蛇穿	ため + P	
	逆瀧	+ K	徨牙	ため + K	
スーパーコンボ	A 惨影	× 1~3 + P	蛇咬吠	× 1~3 + K	
	B 死点咒	× 1~3 + P	狂牙	空中で × 1~3 + K	


必殺技	ヨガファイア	 + (P)
	ヨガフレイム	 + (P)
	ヨガブラスト	 + (K)
	ヨガテレポート	 or  + (P P P) or (K K K) 同時押し
	ヨガショック	 + 弱 (P) おつづ押し続ける
スーパーコンボ	A ヨガインフェルノ	  + (P) ×1~3
	B ヨガストライク	  + (K) ×1~3
	ヨガテンペスト	  + (P) ×1~3

必殺技	ダブルラリアット	(P P P) or (K K K) 同時押し
	スクリューパイルドライバー	 + (P)
	フライングパワーボム	 + (K)
	アトミックスープレックス	 + (K) 近距離
	バニシングフラット	 + (P)
スーパーコンボ	A ファイナルアトミックバスター	  + (P) ×1~3
	B エリアルロシアンスラム	  + (K) ×1~3

DHALSIM

ダルシム


必勝法

通常技は方向ボタンニュートラルでの遠距離攻撃と方向ボタン後ろの近距離攻撃を使い分けよう!ラッシュをかけるならジャンプ中、 + (K) の「ドリルキック」で。

ZANGIEE

ザンギエフ

必勝法

斜めジャンプ中、 + 強 (P) の「ボディプレス」などで相手に近づき、「スクリューパイルドライバー」で投げてしまおう。少し離れていても吸い込んで投げってしまうぞ!



CHUN-LI

ひっしょう ほう 必勝法

基本技はいずれも技の出が早く、リーチの長い技が多い。
 ●中Ⓚで相手を牽制した後、「気功拳」で端に固め、しゃがみガードを誘って「旋円蹴」を当てるなど、素早い動きで攻めたてよう!

必殺技	百裂脚	Ⓚ連打
	天昇脚	↓ため↑ + Ⓚ
	旋円蹴	↻ + Ⓚ
	気功拳	↻ + Ⓟ
スーパーコンボ	A 気功掌	↻ ↻ + Ⓟ ^{x1~3}
	B 霸山天昇脚	↻ため↗ + Ⓚ ^{x1~3}
	千裂脚	←ため←←← + Ⓚ ^{x1~3}



KEN

ひっしょう ほう 必勝法

相手がしゃがみガードばかりしているなら●+中Ⓚでガードを崩せ! 「前方転身」で相手の反対側に回り込んでからの攻撃も有効。相手がスキを見せたら連続技で一気にたたみかけよう!

必殺技	波動拳	↻ + Ⓟ
	昇龍拳	↻ + Ⓟ
	竜巻旋風脚	↻ + Ⓚ
特殊技	前倒	↻ + [L]・[R] (同時押し)
	前方転身	↻ + Ⓟ
スーパーコンボ	A 昇龍裂破	↻ ↻ + Ⓟ ^{x1~3}
	B 神龍拳	↻ ↻ + Ⓚ + ((Ⓚボタン連打)) ^{x1~3}

必殺技	ブルヘッド	ため+ (P)
	ブルホーン	(P) or (K) <small>こいしょう どうじ</small> 2個以上同時に <small>おほ</small> 押して離す
	バンディット チェーン	+ (K)
	マーダラー チェーン	+ (P)
スーパーコンボ	A ザ・バーディ	ため+ (P) <small>x1~3</small>
	B ブル リベンジャー	+ (P) <small>x1~3</small> or (K) <small>x1~3</small>

必殺技	ライジング ジャガー	+ (K)
	ジャガートウス	+ (K)
	ジャガーキック	+ (K)
スーパーコンボ	A ジャガー リボルバー	+ (K) <small>x1~3</small>
	B ジャガー バリードアサルト	+ (P) <small>x1~3</small> レベル3のみ (+ (P) or (K) <small>れんた</small> 連打)

BIRDIE

ひっしょう ほう 必勝法

「ブルヘッド」「ブルホーン」でラッシュ攻撃を仕掛け、スキあらば「マーダラーチェーン」「バンディットチェーン」で投げ飛ばしてしまえ! 波動拳などを撃たれたと同時に「ブルリベンジャー」を狙うのもいいぞ!



ADON

ひっしょう ほう 必勝法

リーチの長い通常技と「ジャガーキック」が攻めの中心となる。特に「ジャガーキック」は波動拳などを飛び越して攻撃できる。対空技には「ライジングジャガー」と+中**(K)**の「ジャッティングキック」でOK!



SODOM

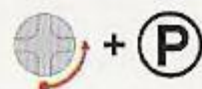


ひっしょう ほう 必勝法

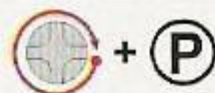
少し離れた場所から相手のス
キを見て「ジゴクスクレイブ」
や、波動拳などが抜けられる
強+Ⓚのスライディングを
当てながら間合いを詰めよう。
そして「ブツメツバスター」
を決める!

必
殺
技

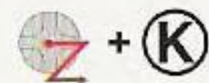
ジゴク
スクレイブ



ブツメツバスター



シラハキャッチ



ダイキョウ
バーニング

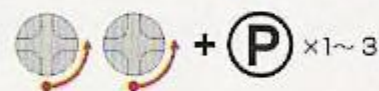


テングウォーキング

リバーサル時に + Ⓚ

ス
ー
パ
ー
コ
ン
ボ

A メイドノミヤゲ



B テンチュウサツ



GUY

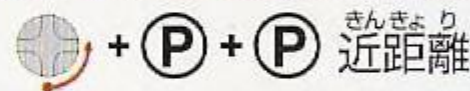


ひっしょう ほう 必勝法

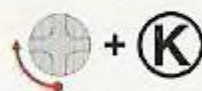
「疾駆け」は最初に押すボタ
ンで技が変化する。弱Ⓚは立
ちガード不可の「影すくい」、
強Ⓚはしゃがみガード不可の
「首刈り」だ。素早い動きを生
かして攻めていこう!

必
殺
技

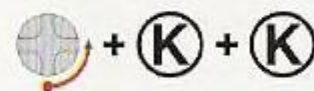
ぶしん
武神
イズナ落とし



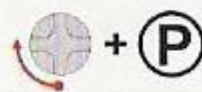
ぶしんせんふうきゃく
武神旋風脚



はやが
疾 駆 け



ほうざんとう
崩 山 斗

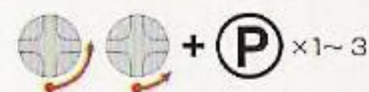


ス
ー
パ
ー
コ
ン
ボ

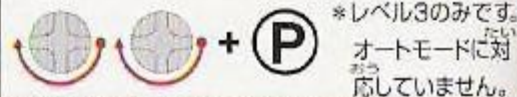
A ぶしんこうらいきゃく
武神剛雷脚








B ぶしんはっそうけん
武神八双拳



ぶしんむそうれんげ
武神無双連刈



必殺技	ソニックブーム	 ため  + (P)
	サマーソルトシェル	 ため  + (K)
スーパーコンボ	A ソニックブレイク	 ため    ×1~3 + (P) (ボタン連打)
	B サマーソルトジャスティス	 ため  + (K) ×1~3
	クロスファイアブリッツ	 ため    + (K) ×1~3

必殺技	ソウルリフレクト	 + (P)
	ソウルスパーク	 + (P)
	ソウルスルー	 + (P)
	ソウルスパイラル	 + (K)
スーパーコンボ	A オーラソウルスパーク	  + (P) ×1~3
	B オーラソウルスルー	  + (P) ×1~3
	ソウルイリュージョン	  + (K) ×1~3

NASH



必勝法

ガードを固めると同時に「ため」をつくり、相手の攻撃にうまく応戦しよう。「サマーソルトシェル」は対空に使い、「ソニックブーム」で攻めのきっかけをつくろう。リーチのある足払いも魅力のひとつ。

ROSE



必勝法

攻撃力が高く連続技に使えるのが「ソウルスパイラル」。
+中Ⓚの「スライディング」は相手に一気に近づくのに有効。ただし、両方ともガードされるとスキができるので気をつけよう。

SAGAT



ひっしょうほう 必勝法

「タイガーショット」を連発するだけでは勝てない。相手が飛び込んできたなら立ち強 \odot や「タイガーブロウ」で迎撃したり、牽制に立ち弱・中 \odot を使うなど、いろいろな技を使って戦いの主導権を握れ!

サガット


VEGA




ひっしょうほう 必勝法

「ヘッドプレス」で相手を踏んだ後の行動が勝利のカギ。「サマーソルトスカルダイバー」を出すか出さないかだけで相手を攪乱できる。ゲージが溜まれば相手のスキにスーパーコンボを叩き込め!

ベガ

必殺技	タイガーショット	 + \odot
	グランドタイガーショット	 + \odot
	タイガークラッシュ	 + \odot
	タイガーブロウ	 + \odot
スーパーコンボ	A タイガーキャノン	  + \odot $\times 1\sim 3$
	B タイガージェノサイド	  + \odot $\times 1\sim 3$
	タイガーレイド	  + \odot $\times 1\sim 3$

必殺技	サイコショット	 ため  + \odot
	ダブルニープレス	 ため  + \odot
	ヘッドプレス	 ため  + \odot
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後 \odot or  ため  + \odot + \odot
	ベガワープ	 or  + (\odot \odot \odot) or (\odot \odot \odot) 同時押し
スーパーコンボ	A サイコクラッシャー	 ため    + \odot $\times 1\sim 3$
	B ニープレスナイトメア	 ため    + \odot $\times 1\sim 3$

必殺技	豪波動拳	+ (P)	百鬼襲	+ (P) + 空中でボタンどれか
	豪昇龍拳	+ (P)	斬空波動拳	空中で + (P)
	竜巻斬空脚	+ (K)	灼熱波動拳	+ (P)
	阿修羅閃空	or + (PPP) or (KKK) 同時押し		
特殊技	前方轉身	+ (P)		
スーパーコンボ	A 滅殺豪波動	+ (P) ×1~3	瞬獄殺	
	B 滅殺豪昇龍	+ (P) ×1~3	弱(P)弱(P) 弱(K)強(P)	
	A OR B 天魔豪斬空	空中で ×1~3 + (P)	*レベル3のみです。 オートモードに対応していません。	

GOUKI

ひっしょうほう 必勝法

「百鬼襲」は相手に近い間合いで(P)か(K)を押すと投げ技にもなる。連続技のバリエーションも豊富なので「斬空波動拳」や飛び蹴りを使い分けて積極的に飛び込んでいこう。ヒットしたら即、連続技だ!



DAN

ひっしょうほう 必勝法

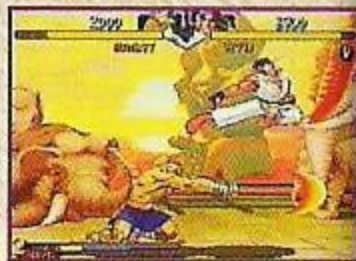
キャラクターの中で最弱と言われているが、「断空脚」「震空我道拳」など強力な技を持っているので、すべての技を駆使して戦えば何とかなるはず…。「挑発」で自分のペースに引きずり込め!?



必殺技	我道拳	+ (P)
	晃龍拳	+ (P)
	断空脚	+ (K)
特殊技	前転挑発	+ (L)・(R) (同時押し)
	後転挑発	+ (L)・(R) (同時押し)
	挑発伝説	+ (L)・(R) (同時押し) *レベル1のみです。
スーパーコンボ	A 震空我道拳	+ (P) ×1~3
	B 必勝無頼拳	+ (K) ×1~3
	晃龍烈火	+ (K) ×1~3

エクストラプレイヤーについて

「ストリートファイター-ZERO2」では、以下のキャラクターを使用することができます。



1 「ストリートファイターIIシリーズ」 オリジナルキャラクター

- ▶ 「ストリートファイターIIシリーズ」で活躍したキャラクター達を使用することができます。(ただし、キャラクターの外見は、「ストリートファイター-ZERO2」と同じです。キャラクターの性能が「ストリートファイターIIシリーズ」のものになります。)
- ▶ 「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクターでは、スーパーコンボ、ZEROカウンター、挑発等が使用できなくなります。
- ▶ 必殺技、ダメージ範囲などは「ストリートファイターIIシリーズ」と同様の調整がなされています。
- ▶ 「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクターとして使用できるのは、以下の7キャラクターです。 ※「ストリートファイターII」を基本にアレンジしているので、春麗の気功拳が入っていない等、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガ

2 殺意の波動に目覚めたリュウ

豪鬼の必殺技やスーパーコンボの一部を使用することができるキャラクターです。

3 「ストリートファイターII」コスチュームの春麗

「ストリートファイター-ZERO2」の性能で「ストリートファイターIIシリーズ」コスチュームの春麗で遊ぶことができます。(気功拳のコマンドが + から ため + に変わります。)

選択方法

「ストリートファイターIIシリーズ」オリジナルキャラクター

プレイヤーセレクト画面で使いたいキャラクターにカーソルを合わせ、スタートボタンを1回(春麗のみ2回)押した後に決定します。

殺意の波動に目覚めたリュウ

プレイヤーセレクト画面でリュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押した後に決定します。

「ストリートファイターII」コスチュームの春麗

プレイヤーセレクト画面で春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを1回押した後に決定します。



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

●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。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、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。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなど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などは使わないでください。

保管場所に注意する

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。

- このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。
- セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



発売元

株式会社 **カプコン**®

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター 06 (946) 3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)



Qサウンド®は
Qサウンドラプス社の
登録商標です。

当社は本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売・営業使用はいっさい許可しておりません。
FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

インターネット カプコンホームページ

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

●●●カプコンソフト情報●●●

大阪 ☎ (06) 946-6659

東京 ☎ (03) 3340-0718

札幌 ☎ (011) 281-8834 仙台 ☎ (022) 214-6040

名古屋 ☎ (052) 571-0493 広島 ☎ (082) 223-3339

松山 ☎ (0899) 34-8786 福岡 ☎ (092) 441-1991

CAPCOM FAX 通信

FAX 03-5950-4820

最新ソフト情報やイベント情報など、情報満載!!
24時間いつでも引き出せます。

●プッシュ回線またはトーン切り替えができるダイヤル回線をご利用ください。

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

CAPCOM®