

namco®



Dreamcast.

# SOUL CALIBUR

ソウルキャリバー®



# 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あげてください。

## 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、疲れ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被る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書いたり、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。●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ(別売))が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※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お客様のそれまでの遊び方・進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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

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仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コラポのトレードマークです。

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。Fontworksの社名、フォントの名称は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。

# CONTENTS

ドリームキャスト・コントローラの使い方 .....2P

コントローラ/アーケードスティック/ぶるぶるぱっく

基本画面とルール .....4P

対戦画面/ルール

ゲームの始め方・モード紹介 .....6P

アーケードモード/VSバトルモード/チームバトルモード

タイムアタックモード/サバイバルモード/ミッションバトルモード/

ミュージアムモード/ブラクティスモード/インターネット/

オプションモード

操作法 .....16P

基本操作/ステップとBWAYRUN/ダウン時の操作

投げ技と投げ抜け/よろけ回復/空中制敵/ガードインバクト

受け身/ガード不能技/カウンターヒット/ソウルチャージ

キャラクター紹介 .....24P

キリク/シャンファ/マキシ/ナイトメア/アイヴィー/アスタロス

御剣平四郎/タキ/ソフィーティア・アレクサンドル/ヴォルド



# ドリムキャスト・コントローラの使い方

ここでは基本的なコントローラの使い方について紹介してあります。ゲーム中の特殊操作や特殊技コマンドなどについては、操作法やキャラクター紹介のページを読んでください。

また、このゲームは別売のドリムキャスト用のアーケードスティックを使うと、アーケード版同様の感覚でプレイすることができます。

※本ソフトは1~2人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの周辺機器をドリムキャスト本体のコントロールポートに接続してください。また、ゲーム中にX+Y+B+Aボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

## コントローラ

**Rトリガー**  
画面の切り替え、表示等。  
X+Y+Bボタン同時押し(対戦時)。

**方向ボタン・アナログ方向キー**  
メニュー等の選択。  
キャラクターの操作(対戦時)。

**スタートボタン**  
ゲームのスタートとポーズ。  
ポーズメニューのウィンドウを開く。

※2人以上で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。

※操作方法は、初期設定(TYPE A)のもので、コントローラ・セッティング(14P)でボタン配置など各種設定ができます。

※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。



**Lトリガー**  
画面の切り替え、表示等。  
ガード(対戦時)。

**Xボタン**  
横斬り(対戦時)。

**Yボタン**  
縦斬り(対戦時)。

**Bボタン**  
メニュー等のキャンセル。  
キック(対戦時)。

**Aボタン**  
メニュー等の決定。  
ガード(対戦時)。

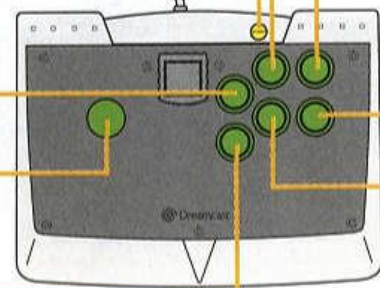
## アーケードスティック

**スタートボタン**  
ゲームのスタートとポーズ。  
ポーズメニューのウィンドウを開く。

**Xボタン**  
横斬り(対戦時)。

**ジョイスティック**  
メニュー等の選択。  
キャラクターの操作(対戦時)。

**Aボタン**  
メニュー等の決定。  
ガード(対戦時)。



**Yボタン**  
縦斬り(対戦時)。

**Zボタン**  
画面の切り替え、表示等。  
キック(対戦時)。

**Cボタン**  
画面の切り替え、表示等。  
X+Y+Bボタン同時押し。

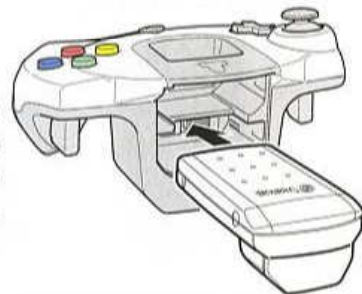
**Bボタン**  
メニュー等のキャンセル。  
キック(対戦時)。

※ボタン配置を変えたいときはタイトル画面でスタートボタンを押してオプションモードを選択し、コントローラ・セッティングで各種設定を行ってください。

## ふるふるぱっく

コントローラに「ふるふるぱっく」をセットして、ゲームをプレイするときは、「ふるふるぱっく」を必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。拡張ソケット1に「ふるふるぱっく」を接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中に外れたり、誤作動の原因になります。

※「ふるふるぱっく」の取扱説明書もあわせてご覧ください。



# 基本画面とルール

## 対戦画面



### 体力メーター

メーターが0になると負けになります。

### タイム

0になるとタイムアウト。残り体力メーターの多いほうが勝者となります。

## ポーズ中のメニューについて

ゲーム中にスタートボタンを押すと、メニュー画面を呼び出すことができます。以下のメニューは各モードによって表示されるものと表示されないものがあります。

- EXIT** ゲームに戻ります(このウィンドウを閉じます)。
- COMMAND LIST** ポーズをかけたキャラクターの技表を見ることができます。
- OPTIONS** 各ゲームモードに必要なオプションを設定します。
- RESET** タイトル画面に戻ります。

## ルール

### 対戦の勝利条件

対戦では以下の条件のときにラウンドを得ることができ、必要なラウンド数を取得すると勝利になります。

- ノックアウト** 相手の体力を0にした場合。
- リングアウト** 相手をリングから落とした場合。
- タイムアップ** 時間切れになり、相手より体力が多く残っていた場合。

### ドローとサドンデス

ダブルノックアウト、ダブルリングアウト、また、タイムアップ時に両者の残り体力が同じときはドローになります。

ドローの場合は両者ともラウンドを得ますが、それまでの取得ラウンドが同じで、勝者に必要なラウンド数に同時に達したときは、サドンデスとなります(アーケードモード、タイムアタックモードのみ)。



# ゲームの始め方・モード紹介(1)

タイトル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。方向ボタンの上下でモードを選び、スタートボタンもしくはAボタンを押して決定してください。



## アーケードモード

アーケード版「ソウルキャリバー」が楽しめるモードです。コンピュータを相手に勝ち抜き戦を行い、すべての敵を倒すとゲームクリアとなり、エンディングを迎えることができます。また、アーケードモードをプレイ中はいつでも乱入対戦が受け付けられます。1Pコントローラでプレイ中なら対戦者は2Pコントローラのスタートボタンを、2Pコントローラでプレイ中なら1Pコントローラのスタートボタンを押すと、乱入対戦できます。



※スタートボタンを押すと、対戦者はキャラクターセレクト画面でキャラクターやステージを選択できます。選択前にもう一度スタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示され、オプションなどの各種設定ができます。対戦者がいなくなると、対コンピュータ戦に戻ります。



※ゲームオーバーになるとコンティニュー画面になり、ゲームオーバーになったステージから続きをプレイできます(オプションで設定すればキャラクター変更もできます)。

## ネームエントリー

アーケードモードでゲームをクリアしたとき、トータルタイムが10位以内にランクインしていれば、名前を残すことができます。方向ボタンで文字を選び、Aボタンで決定すると自動的にセーブされます。

※ランクインしているキャラクターと同キャラで10位に入ってもその記録を上まわっていないと名前は残せません。

## VSバトルモード

対プレイヤー戦を効率よく楽しめるモードです。オプションで体力設定を変更すれば、ハンデ戦なども楽しむことができます。

※ハンデ設定はキャラクターセレクト画面のとき、スタートボタンを押してポーズメニューで設定を行うことができます。



## チームバトルモード

プレイヤーが複数のキャラクターでチームを作って戦うことができるモードです。対プレイヤー戦だけでなく、対コンピュータ戦もできます。対戦後には対戦成績を確認することができます。

※ルールは1本先取制です。

※チーム編成は1~8人の間で自由に選択できますが、同じチーム内で同じキャラクターを選ぶことはできません。



# モード紹介(2)

## タイムアタックモード

コンピュータと対戦して、どれだけ早くゲームをクリアできるかを競うための1人プレイ専用モードです。モードとキャラクターを決定するとゲームがスタートし、試合が終了すると結果画面が表示されます。

※このモードでは乱入対戦やキャラクターの変更はできません。また、各種設定も固定されています。このモードをプレイ中にポーズをかけることはできません。



### ネームエントリー

タイムアタックモードでゲームをクリアしたとき、トータルタイムが10位以内にランクインしていれば、名前を残すことができます。方向ボタンで文字を選び、Aボタンで決定すると自動的にセーブされます。

※ランクインしているキャラクターと同キャラで10位に入ってもその記録を上まわっていないと名前は残せません。

## サバイバルモード

限られた体力でコンピュータと戦い、勝ち抜き人数を競う1人プレイ専用モードです。体力が続く限り戦い、コンピュータに負けるとゲームオーバーになります。ラウンドが終了することに体力が一定量回復しますが、全回復ではないので、いかにダメージを抑えて戦うかがポイントになります。

※各種設定は固定されており、乱入対戦はできません。プレイ中のポーズはできません。

※このモードではコンティニューができません。



### ネームエントリー

サバイバルモードで戦闘が終了すると、倒した人数が10位以内にランクインしていれば、名前を残すことができます。方向ボタンで文字を選び、Aボタンで決定すると自動的にセーブされます。

※ランクインしているキャラクターと同キャラで10位に入ってもその記録を上まわっていないと名前は残せません。

## ミッションバトルモード

このモードでは、他のモードにはない、いろいろな状況や条件のもとでバトルを行い、マップ上

のステージを攻略しながらポイントを貯めてアートを買い、収集していきます。

アートを取得して収集していくと、新たなミッションやステージが出現したり、隠されたモードが使えるようになるなど、様々な新展開が起こります。貯まったポイントでどんどんアートを集めてください。

### マップ画面

ゲームが始まるとマップ画面になり、メニューが表示されます。メニューを方向ボタンで選び、Aボタンで決定してください。メニューは以下のとおりです。



### MOVE～ステージ間の移動

マップ各所にあるステージへ移動します。移動可能ステージがあるときは、方向ボタンで進みたいステージにカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。

マップが増えた場合はL/Rトリガーで移動ができます。



### MISSION～ミッション解説からバトルへ

ステージを選択した上で、方向ボタンの左右どちらかを押してミッションを選ぶと、ゲームルールやクリア条件が表示されます。プレイヤーはその解説にそってバトルを繰り広げていきます。

バトルの結果に応じて、そのミッションに設定されていたポイントがプレイヤーに与えられます。バトルが終了するとマップ画面へ戻ります。



# モード紹介(3)

## ART GALLERY～アートを見る・買う

「ART GALLERY」(アートギャラリー)で現在持っているアートを見たり、新たにアートを買うことができます。

### アートの選択方法

①ミッションバトルを選択したあと、マップ画面が表示されたところでウィンドウメニューを開き、「ART GALLERY」を選択するとアートギャラリーへ移行します。



②「ART GALLERY」では、絵柄の種類に分けられた項目が表示されます。その中の項目を方向ボタンで選び、Aボタンで決定するとアートセレクト画面へ移行します。



③アートセレクト画面で小さなアイコンが画面に表示されますので、方向ボタンで個々のアートを指定することができます。

### アートの購入

アートセレクト画面ではミッションバトルで獲得したポイントでアートを購入することができます。

#### 購入方法

入手していないアートにカーソルを合わせ、メッセージウィンドウで購入できるかどうかチェックします。購入できる場合はAボタンを押してメニューを開き、「購入する」を選んでAボタンを押せば買うことができます。買わないときは「やめる」を選んでAボタンを押すか、Bボタンでキャンセルします。



### アートの閲覧

取得したアートを見ることができます。アートセレクト画面から手に入れているアートを指定すると、そのアートの閲覧画面へ移行します。



Lトリガー 左隣のアートへ

Rトリガー 右隣のアートへ

方向ボタン 画面をスクロールすることができます。

Xボタン 画像が拡大します。

Yボタン 画像が縮小します。

Aボタン タイトルウィンドウを出すことができます。

Bボタン タイトルウィンドウが出ているときはそれを消去します。出していないときに押すとアートセレクト画面へと戻ります。

## SELECT CHR～キャラクター変更

キャラクターセレクト画面へ移行します。キャラクターを決定すると、マップ画面に戻ります。

## SAVE DATA～データ保存

ミッションバトルモードの現在のデータ(プレイ進行状況、入手ポイント、入手アート)をセーブします。

## RESET～ゲーム終了

このモードを終了し、タイトル画面に戻ります。

# モード紹介(4)

## ミュージアムモード

ゲームを進めていくことによって新たな項目が追加されていきます。どんどん攻略していきましょう。

**BATTLE THEATER** コンピュータの対戦を見ることができます。ポーズをかけると、通常とは異なるカメラ設定などを楽しむことができます。

## プラクティスモード

このモードでは、ゲームの基本的なシステムやテクニックを身につけたり、練習することができます。プレイヤーオリジナルの戦術や戦法の開発に役立ててください。

※プラクティスモードのコマンドリストでは、Aボタンを押すことによってその技の実演を見ることができます。

※モードとキャラクターを決定すると対戦画面になります。このときスタートボタンでポーズをかけると、メニューが表示されます。方向ボタンでカーソルを上下に動かして、項目を選び設定を変えます。表示された指示にしたがって項目を選択してください。



## インターネット

インターネットができるモードです。この項目を選択すると、「ソウルキャリバー」のホームページにアクセスすることができます。ここで「ソウルキャリバー」の様々な情報を手に入れましょう。

※このゲームには、通信環境を設定する機能はありません。ブラウザーを使用するためには、事前にドリームキャスト本体に同梱されている「Dream Passport」または「Dream Passport2」を使用して、ユーザー登録を行う必要があります。インターネットに関する操作は「Dream Passport」または「Dream Passport2」の取扱説明書をご覧ください。



GD-ROMがオレンジ色の[ドリームパスポート]では現在ユーザー登録を受け付けておりません。このディスクをお持ちで、まだユーザー登録を済ませないお客様は下記の電話番号へお問い合わせください。

フリーダイヤル ☎ 0120-258-254 ※発送には約1週間程かかりますのでご了承ください。

## オプションモード

プレイヤーの好みに応じて様々な設定ができるモードです。

### GAME OPTIONS(ゲーム・オプション)

ゲームの難易度や試合のルールなどをプレイヤーの好みに合わせて様々に設定できます。

- DIFFICULTY LEVEL** ゲームの難易度の設定(タイムアタックとサバイバルでは固定)。
- FIGHT COUNT** 規定ラウンド数の設定(タイムアタックとサバイバルでは固定)。
- LIFE BAR(1P GAME)** 対人戦の体力の設定(タイムアタックとサバイバルでは固定)。
- LIFE BAR( VS GAME)** 対人戦の体力の設定。
- ROUND TIME** 1ラウンドの制限時間の設定(タイムアタックとサバイバルでは固定)。
- CHARACTER CHANGE at CONTINUE** コンティニュー時のキャラクター変更を設定します。
- QUICK CHARACTER SELECT** キャラクターセレクトの画面を簡略化します。
- STAGE SELECTION** ステージセレクトの設定を行います。
- NEUTRAL GUARD** ニュートラルガードをするかどうかを設定します。
- COMMAND DISPLAY** コマンドの表記方法を設定します。
- HELP MESSAGES** ヘルプメッセージを入れるかどうかを設定します。
- DEFAULT SETTING** 設定を初期状態に戻します。
- EXIT** オプションモード画面へと戻ります。



# モード紹介(5)

## MEMORY CARD(メモリーカード)

各種設定や試合の記録などをセーブ、ロードできます。

**SAVE DATA** ゲームデータのセーブができます。

**LOAD DATA** ゲームデータのロードができます。

**EXIT** オプションモード画面へと戻ります。

※ソウルキャリバーでは、すべてのセーブ、ロードは自動的に行われます。

※ファイルの保存には、メモリーカード(ビジュアルメモリ【別売】)が必要です。

※セーブには、最低12ブロックが必要です。

※セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。



## CONTROLLER SETTING(コントローラ・セッティング)

コントローラの使い方を設定できます。

**TYPE A** 任意のボタン設定になります。

**TYPE B** 任意のボタン設定になります。

**TYPE C** 任意のボタン設定になります。

**FREE** 自由にボタン設定ができます。

**VIBRATION** 振動機能のオン/オフを設定します。

**EXIT** オプションモード画面へと戻ります。



## ADJUST DISPLAY(アジャスト・ディスプレイ)

画面の位置を調整できます。

## RECORD(レコード)

タイムアタックモードやサバイバルモードの情報や記録を確認できます。

## SOUND OPTIONS(サウンド・オプション)

サウンドの各種設定ができます。

**SPEAKER TYPE** スピーカー出力の設定を選択します。

**BGM VOLUME** BGMのボリュームの設定を選択します。

**SE VOLUME** SEのボリュームの設定を選択します。

**BGM TEST** ゲーム中の音楽を聴くことができます。

**EXIT** オプションモード画面へと戻ります。



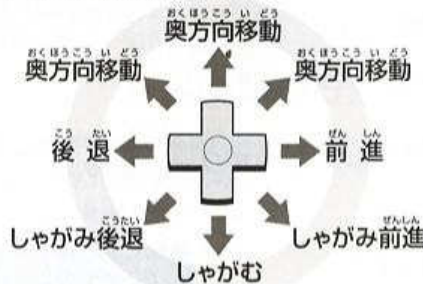
## EXIT(イグジット)

タイトル画面へと戻ります。

# 操作法(1)

ソウルキャリバーは方向ボタンと4つのボタンを組み合わせることによって、キャラクターを自在に動かすことができます。ここでは基本操作と全キャラクターで使える特殊操作の説明をします。

## 基本操作



ゲーム画面中やキャラクター紹介は次のように表記されています。

→は方向ボタンを長く押し、⇐は方向ボタンを短く押すことを表しています。

ジャンプをするときは **A** ボタンと同時に **△** **▽** のいずれかに方向ボタンを押してください。

**A** ボタン=ガード **B** ボタン=キック **X** ボタン=横斬り **Y** ボタン=縦斬り

**A** = ボタンを押したまま **△** **▽** = 「タタン」とすばやく押す **☆** = ニュートラルに方向ボタンを戻す

「走り中」と表記されているものは8WAYRUNのことを指します。

<b>上</b> .....	上段攻撃	<b>不</b> .....	ガード不能攻撃	<b>打</b> .....	打撃投げ技
<b>中</b> .....	中段攻撃	<b>特</b> .....	特殊中段攻撃	<b>特</b> .....	特殊行動
<b>下</b> .....	下段攻撃	<b>投</b> .....	投げ技	<b>カマ</b> .....	捕え

コマンドはキャラクターが右向きの場合です(ダウン時は頭が左の状態です)。

Lトリガーでコマンド表記をアーケード⇔ドリームキャストに変更できます。

## 攻撃の属性とガード

攻撃には上段、中段、下段の3つの属性があります。上、中段は立った状態でAボタン、下段攻撃はしゃがんだ状態でAボタンを押してガードできます。また、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。ジャンプをするにはAボタンを押しながら方向ボタンを **△** **▽** のどれかを押します。

<b>上段攻撃</b>	立っている相手にヒットします。
<b>ガード方法</b>	立った状態でガードします。しゃがんで避けることもできます。
<b>中段攻撃</b>	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。
<b>ガード方法</b>	立った状態でガードできますが、しゃがみ状態ではガードできません。
<b>下段攻撃</b>	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。
<b>ガード方法</b>	しゃがみ状態でガードできます。また、ジャンプで避けることもできます。
<b>特殊中段攻撃</b>	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。
<b>ガード方法</b>	立っている状態、しゃがんでいる状態の両方でガードできます。

上段ガード



下段ガード

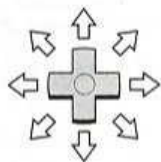


# 操作法(2)

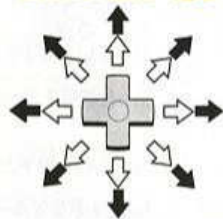
## ステップと8WAYRUN

ステップには前後ステップと左右ステップという移動方法があります。画面奥、手前にすばやく移動したいときは方向ボタン↓↑のどちらかを、左右に動きたいときは⇐⇒のどちらかを押します。8WAYRUNとは方向ボタンを使って、あらゆる方向に大きく移動できるシステムです。方向ボタンを⇨⇩のように押すと、キャラクターは相手に対して正面を向いたまますばやく移動します。これによって相手の攻撃をかわしたり有利に戦闘を運ぶことができます。また、8WAYRUN中にしか出せない技もあります。

### ステップ…1歩移動



### 8WAYRUN…走る



⇨ステップイン ⇐バックステップ ⇨⇩8WAYRUN

8WAYRUNで相手の攻撃を避けて……、



敵の側面や背後に回り込み、



8WAYRUN中の強力な技で攻撃!



## ダウン時の操作

ダウンしたとき、起きあがるのに方向ボタンやX/Y/B/Aのいずれかのボタンを使います。早く起きあがりたときはAボタンを連打しながら操作してください。また、方向ボタンを押しながら攻撃ボタン(X/Y/Bボタン)を押すと、様々な起きあがり攻撃を出すことができます。早く起きあがることによって相手の追撃を回避したり、間合いを取り直すことなどができます。

その場起きあがり ダウン中にAボタン。

前後転起きあがり ダウン中に相手方向もしくはその反対に方向ボタンを押します。

横転 ダウン中に方向ボタン上下のどちらかを押します。

起きあがり攻撃 ダウン中に攻撃ボタン(X/Y/Bボタン)を押します。



# 操作法(3)

## 投げ技と投げ抜け

全キャラクター共通でA+Xボタン、A+Yボタンの2種類の投げ技があります。相手との位置関係で横投げや背後投げになる場合があります。その他にもキャラクターによって、特殊な投げ技を持っている場合があります。

また、相手の投げ技を回避できる投げ抜けがあります。投げ抜けのコマンドは基本投げに対応していて、相手に投げられそうになった瞬間に、A+XボタンならXボタンを、A+YボタンならYボタンを押すと抜けることができます。そのほかの投げに対しても抜けられるものがあります。



## よろけ回復

攻撃を受けた場合、技によってうすくまるような動きになり、追加攻撃のチャンスを与えてしまいます。そのようなときは方向ボタンやX/Y/B/Aボタンのどれかを連打すれば、素早く回復させることができます。



## 空中制御

自分のキャラクターが宙に浮かされたとき、着地点を操作することができます。やられている動作中に、自分の逃げたい方向に方向ボタンを押すと、空中コンボやリングアウトを回避できます。

### 空中コンボ

宙に浮いた状態の相手に対し、追い打ちして連続攻撃をしかけることです。



## ガードインパクト

ガードインパクトとは、相手の攻撃がヒットする直前にタイミング良くコマンドを入れることで、相手の攻撃を弾き返したり、捌いたりする(受け流す)ことができるシステムです。ガードインパクトを成功させると、一瞬お互いに動けなくなりますが、成功させたほうが先に動くことができ、戦闘を有利に運ぶことができます。また、ガードインパクトは基本的にほとんどの攻撃に対して有効ですが、返すことのできない技もあります。

上段、中段攻撃を弾き返すときは、+Aボタン。中段、下段攻撃なら+Aボタンです。相手の上段、中段攻撃を捌くときは、+Aボタン。中段、下段攻撃を捌くなら+Aボタンです。

### ガードインパクト返し

攻撃をガードインパクトで弾き返されたり捌かれたりした場合、攻撃も防御もできない不利な状態になってしまいます。しかし動けなくなっている間に攻撃を受けた場合、その攻撃をガードインパクトで返すことができます。

## 受け身

対戦、またはコンピュータキャラクターから強力な攻撃を受けて、自分のキャラクターが宙に浮いたり吹き飛ばされたりすることがあります。そのやられている動作中にAボタンを押したままにすると、着地後に飛び退いて起き上がります。これを受け身といいます。受け身をとることによって、敵の追い打ち攻撃を避けたり、すばやく次への攻撃に移る用意ができます。

※方向ボタンを押すことで、飛び退く方向をコントロールできます。



# 操作法(4)

## ガード不能技

各キャラクターはあるコマンドを入れるとガードすることができない必殺技を出すことができます。コマンドはキャラクターによって違いますので、コマンド表を参考にしてください。

## カウンターヒット

カウンターで攻撃が当たると、通常の攻撃で技を受けたときの動作よりも大きくよろめいたり、宙に体が浮かんだりします。このカウンターヒットで敵の体が宙に浮かべば、空中コンボなどの連係攻撃で大ダメージを与えることが可能です。

また、こちらが敵のカウンターヒットを受けてしまい、大きく体がよろけてしまったときは方向ボタンとX/Y/B/Aボタンのどれかを連打することによって、体勢を早く立て直すことができます。



## カウンターの種類

以下の状態で相手からの攻撃を受けてしまった場合、カウンターと判定されて通常よりも多くのダメージを受けます。

**アタックカウンター** 攻撃をしようとする動きの途中。

**ランカウンター** BWAYRUNで前や横方向に走っている状態。

**バックダッシュカウンター** BWAYRUNで後ろ方向に走っている状態。

## ソウルチャージ

各キャラクターは、それぞれが持つ武器に一時的に気を集めて強化させることができます。これをソウルチャージと呼びます。ソウルチャージには2段階の変化があります。

X+Y+Bボタンを同時に押すことでソウルチャージが発動します。このとき、しばらくすると体が緑色に輝き始めます。この状態が1段階目のソウルチャージです。この間に繰り返した攻撃はカウンターでヒットさせたときと同じ効果を発揮します。

X+Y+Bボタンを同時に押して気を溜めるモーションに入ってから、しばらくしてAボタンを押してキャンセルをかけると、キャラクターの体が金色に輝きます。この状態が2段階目のソウルチャージです。このときの攻撃によって、特定の技がガード不能になります。



X+Y+Bボタンを押して  
気を最大まで溜めよう。  
体が緑色に輝くぞ!



この途中でAボタンを押してキャンセルすると体が  
金色に。技を繰り返せ!

※2段階目のソウルチャージによってガード不能技になったもので攻撃されたときは、ガードインバクトでのみ防衛することができます。また、相手のソウルチャージは、こちらの攻撃をガードさせることによってその効果を消すことができます。

# しょうかい キャラクター紹介

歴史と世界を超え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語。  
ある国では英雄の剣、或いは不老不死の剣などと、その噂が形を変えて世界中に広まった伝説の剣ソウルエッジ。

しかし、その正体は紛れもない邪剣である。  
その邪剣の所有者となり、殺戮を繰り返した大海賊セルバンテスは、聖戦士ソフィーティアと闇の狩人タキによって倒された。

しかし、仇討ちの剣を求めしジークフリートが、宿主を失い  
暴走寸前の状態となったソウルエッジを手にしたことから、再び悪夢が始まった。

イヴィルスバーム……邪氣が白い光の柱となって飛び散り、  
世界中に災いを振りまいたその事件の数年後、一ツ目の付いた大剣を  
異形と化した右腕に携えた青騎士の噂がヨーロッパに広まる。  
幾多の街や村を消し去りながら黒い森を目指すその騎士は、  
セルバンテスさえ凌ぐ、次なる恐怖の姿だった……。  
全ては十六世紀のできごとである。

ゲーム画面中やキャラクター紹介は次のように表記されています。

→は方向ボタンを長く押し、⇨は方向ボタンを短く押すことを表しています。

ジャンプをするときは **A** ボタンと同時に ⇨⇨ のいずれかに方向ボタンを押してください。

**A** ボタン=ガード **B** ボタン=キック **X** ボタン=横斬り **Y** ボタン=縦斬り

**A** =ボタンを押したまま **X****Y** =「タタン」とすばやく押す **★** =ニュートラルに方向ボタンを戻す

「走り中」と表記されているものは8WAYRUNのことを指します。

<b>上</b> …………… 上段攻撃	<b>不</b> …………… ガード不能攻撃	<b>打投</b> …………… 打撃投げ技
<b>中</b> …………… 中段攻撃	<b>特中</b> …………… 特殊中段攻撃	<b>特</b> …………… 特殊行動
<b>下</b> …………… 下段攻撃	<b>投</b> …………… 投げ技	<b>カマエ</b> …………… 構え

コマンドはキャラクターが右向きの場合です(ダウン時は頭が左の状態です)。

Lトリガーでコマンド表記をアーケード⇨ドリームキャストに変更できます。



## キリク

～目覚めし宿命～

流派 真山臨勝寺棍法奥伝

武器 棍「滅法棍」

●臨勝寺に伝わる三宝の一つ

「滅法棍」の伝承者。棍のリー

チを生かした技の数々は、

攻撃有効範囲が広く、相手の

接近を許さない。



### 特殊技コマンド

流溪翼	リュウケイヨク	X, X, Y
凛乎	リンコ	↓ X
風侯	フウコウ	⇨ X, X, X
掇刺棍	ネンシコン	⇨ Y
雷候	ライコウ	⇨⇨ B, B, Y
鳳鳴	ホウメイ	X + Y
鵝翼	ホウヨク	Y + B
封剱	フウガイ	↓⇨⇨ B
玄淵	ゲンエン	↓(↑)方向走り中 X, X
天覇	テンハ	↓(↑)方向走り中 Y



## シャンファ

～涼風の旅芸人～

流派 母より伝授された剣法

武器 中華剣「護法剣」

●物語のカギとなる「護法剣」

の持ち主。軽快なフットワーク

から繰り出される華麗な技の

数々は、時に相手を騙す「虚」

の動きとなる。



### 特殊技コマンド

清麗歌	セイレイカ	X, X, Y
耀風歌	ヨウフウカ	X, B, Y
紅躍刺	コウヤクシ	⇨⇨ Y
礼舞	レイブ	⇨ Y, X
歡風掃	カンフウソウ	↓ X + Y
尚明剣	ショウメイケン	⇨⇨ X + Y
遊歩瑟	ユウホシツ	X + B
紅明剣	コウメイケン	⇨ Y + B
回身斬	カイシンザン	↓(↑)方向走り中 X
乃遊刺	ダイユウシ	↓(↑)方向走り中 Y



# マキシ

～南海の伊達男～



流派 七閃架裏破手

武器 ムンチャク「覇丁原」

●自由気ままに海を旅する海賊の若頭。目まぐるしく変化する6つの構えと、そこから繰り出されるムンチャクの連続技は、相手のリズムを崩し、闘いを有利に運ぶことを可能とする。

## 特殊技コマンド

流れ錦漢打ち	ながれにしきおとこうち	X,X,Y
乱れ鯨波	みだれげいは	Y,X,B
開陽・漢魂	かいよう・おとこだまい	⇐Y⇐
流れ渦黒南風	ながれうずくろばえ	⇐Y,Y,X
繋ぎ絞盤	つなぎごうばん	B,Y,X
開陽・繋ぎ龍頸	かいよう・つなぎりゅうがく	X+Y
追い海月	おいかいげつ	X+⇐B
張式・吊し裂尾	ちんしきがいつるしれつび	⇓⇐⇓B
夜光虫	やこうちゅう	⇓(↑)方向走り中 X
海月	かいげつ	⇓(↑)方向走り中 B



# ナイトメア

～蒼き悪夢～



流派 ソウルエッジの記憶?

武器 「ソウルエッジ」

●ソウルエッジを手にしたジークフリートの変わり果てた姿。異形の腕に握られた邪剣は、あらゆるものを一刀両断にする破壊力を持っている。

## 特殊技コマンド

スラッシュクロス		X,X,Y
ダブルグラウンダー		X,⇓,X,X
シャドウサイザー		X,X
ルークスプリッター		⇐⇓⇐Y
クイックスピンラッシュ		
～デキスター・ホールド(逆構え)		⇐X
ソードバスター～ベース・ホールド(下段構え)		Y
チーフ・ホールド(上段構え)		Y+B
テラーベルブリー	チーフ・ホールド中	B,B
ワインドスラッシュ		⇓(↑)方向走り中 X
ショルダーチャージ		⇓(↑)方向走り中 B



# アイヴィー

～絡みつく孤高の刃～



流派 アンリレイトリンク

武器 蛇腹剣

「アイヴィーブレード」

●ソウルエッジを破壊するための旅を続ける銀髪の戦士。全武器中最大のリーチを誇る彼女の武器は、接近戦では剣状態、中遠距離戦では鞭状態に変化させることができる。

## 特殊技コマンド

殻破りし黒翼	ハッチャーレイブ	⇐⇐X
生まれ出する螺旋	スパイラルキャスト	⇐Y,X,Y
刺蔓の如く	カインドランブラー	⇐Y
凍りつく銀差し	フリージーゲイズ	⇐X+Y
矢われし車輪	エンシェントガルガリン	X+⇐B,X
恐れ無き地盤	フィアレスプリティヴィ	⇓Y+B
水精の時間軸	アバサクシズ	⇐⇐Y+B
患者の外套	イディエットケープ	立ち途中 Y+B
狂い霊の灯	レイヴナースカンテラ	⇓(↑)方向走り中 X
溺れ霊の名簿	ドラウナーズリスト	⇓(↑)方向走り中 Y



# アスタロス

～魔人の尖兵～



流派 ギュルクス

武器 ジャイアントアックス

「クルトウエス」

●邪教集団の神殿で生まれた人造人間。重い斧を軽々と振り回す腕力の持ち主で、その力任せの攻撃は猛烈な破壊力を誇る。接近戦時の投げ技も強力。年齢は3歳。

## 特殊技コマンド

メリアクスーザ		⇐X
ヴィサリオン		⇐⇐Y
ロティ・アズバルト		⇐⇐B
シュ・ムクスサリオ		X+Y
クラック・オクシアリオ		⇓Y+B
エル・リアスハーザ		⇓⇐⇐X連打
シウル・ムズルスーザ		⇓(↑)方向走り中 X,X
ムズルヴィシア		⇓(↑)方向走り中 Y

## ガード不能技

テュダ・シュ・ムクスーザ	X,X
テュダ・クメルシア	⇐X,Y



# 御剣平四郎

みつるぎへいしろう  
～戦国の用心棒～

**流派** 天賦古碎流・改  
**武器** 日本刀「獅子王」

●戦場での闘い振りから「鬼神」と呼ばれた侍。鉄砲を打ち負かすための剣技を体得した御剣は、一気に間合いを詰め、必殺の一撃を叩き込むことを得意とする。



特殊技コマンド	
天神楽	あまかくら →→(Y,V)
稲穂刈	いなほかり ↓(B,V)
弾割	はじきわり ←(B,V)
差踏岩戸割	さしふみいわとわり ↓↓(Y,V)
居合	いあい(特殊構え) ←(Y)+
霞	かすみ(特殊構え) →(Y)+
六道ノ裁	りくどうのさばき 霞中
炉伏	いろりぼえ ↓(↑)方向走り中
膝鐘	ひざかね ↘(↘)方向走り中
ガード不能技	
払火筒	はらいびづつ 居合中



# タキ

～封魔の朧影～

**流派** 夢想抜刀流  
**武器** 忍者刀「裂鬼丸&滅鬼丸」

●妖怪退治を生業とするくノ一。様々な特殊移動と体術を生かした接近戦が得意。愛刀「裂鬼丸」と謎の妖刀「滅鬼丸」と共に、彼女はソウルエッジを追う。



特殊技コマンド	
断変	たちがり (X,X,Y)
忍罵	しのびづた (Y)
乱影狩	らんえいがり 立ち途中 (X,X,X)
影十字	かげじゅうじ (Y,X,X)
鉄砲駆	てっぽうかけ →→(Y)
笹火宙	ささびがえり (Y)+
宿	やどり(特殊構え) ↓↓(Y,V)
眩刃	くらみば ↓(↑)方向走り中 (X)
巻雲壁	かんうんつい ↓(↑)方向走り中 (B)
ガード不能技	
荒神宿	あらがみやどり 宿中 (X)+



# ソフィーティア・アレクサンドル

～誓いの再臨～

**流派** 聖アテナ流  
**武器** ショートソード&スモールシールド

「オメガソード&エルクシールド」  
●鍛冶神より邪剣破壊の神託を受けた聖戦士。剣による突き攻撃と盾の攻撃が強力。恋人の作った武具とともに、再びソウルエッジを破壊するための旅に出る。



特殊技コマンド	
スライドフロ	(X,X)
カタルシスシャワー	←→(X,Y)
エンジェルサテライト	↗(X,X)
ガーディアンストライク	↓(Y,V)
エンジェルサマー	↑(B,B)
リブリザルエンジェル	←→(Y)+B,(X,Y)
エンジェルストライク	↓↘(Y)
ヘブンスジャジジメント	↓↘(Y,X,X,B)
アセンションシュート	↘(↘)方向走り中 (Y)
ガード不能技	
サイレントストリーム	↘(↘)方向走り中 (X,X)



# ヴォルド

～奈落の番人～

**流派** 我流  
**武器** カタール×2

「シェイム&プレイム」  
●宝倉マネービットの番人。暗闇での生活で鍛えられた感覚は、相手に背中を向けた状態からでも様々な攻撃を可能とする。独特の奇妙な動きで相手を翻弄せよ。



特殊技コマンド	
ミュートスラッシュ	(X,Y,X)
デモンエルポー	←→(Y)
アルターステインガー	↗(Y,B,B)
プレイングキャンサー	↓(X)+
ジ・ロック(特殊構え)	↓(X)+B
ブラインドクロウ～背中向け	←(X)
マカプフルステッチ	相手に背中を向けて ←→(Y)
マカプフルギムレット	相手に背中を向けて ←(Y,V)
バツフォーネアート	↓(↑)方向走り中 (Y)
デスフラッガー	↘(↘)方向走り中 (B)





「遊び」をクワイエットする  
株式会社 ナムコ

●ナムコワンダーページ <http://www.namco.co.jp/>

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで  
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

(株)ナムコ・ナムコット係

東京 03-3756-7651

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

横浜 045-542-8761

〒222-0001 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

Produced by NAMCO LTD. © 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

T-1401M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。