

©SNK 2001 ©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
※「SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION」は、一部（株）カプコンの許諾を受けて、（株）SNKが製造・販売するものです。
※「CAPCOM」は（株）カプコンの登録商標です。※Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
イラストレーション監修・制作協力:CAPCOM

株式会社SNK 本社 大阪府吹田市江の木町1-6

NEOP01160

禁無断転載

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

Patents Issued and Pending

SNK

NEOGEO POCKET



SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION™

ネオジオポケット™専用ソフトカセット

★本製品はカラー専用ソフトです。

NEOGEO POCKET SOFTWARE CARTRIDGE

ごあいさつ

このたびは、ネオジオポケットカラー専用ソフト『SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、「取扱説明書」は大切に保管してください。

●この取扱説明書に掲載されている情報及び画面写真は開発途中のものです。実際の商品と仕様が一部異なる場合がありますが、あらかじめご了承ください。

目次

基本操作……3
ゲームの始め方……4
バトルの遊び方……6
ストーリーモード……17
バトルメニュー……20
デッキワークメニュー……22
デッキの組み方……23
VS. NETメニュー……24
途中で電源を切ったら……27



基本操作

各種選択画面やゲーム中では、主に以下のような操作を行います。



レバー：カーソルの移動（項目などの選択）／プレイヤーの移動（全体マップ画面）

Aボタン：決定／メッセージ送り／ゲームの進行

Bボタン：キャンセル／メッセージ送り／1つ前の画面（または操作）に戻る

オプションボタン：カードの並べ替え／バトルアニメあり・なし設定（バトル中）／カードデータの表示

※レバー＋Bボタンで、全体マップ画面でのダッシュ移動やバトル中のショートカットが可能です。



ゲームの始め方

電源を入れた後、タイトル画面でAボタンを押してください。

① コンティニュー選択

2つの項目のどちらかを選択してください。



▶CONTINUE

メインメニュー画面に進み、セーブデータの続きをプレイできます。初めてゲームをする場合やセーブデータがない場合は表示されません。

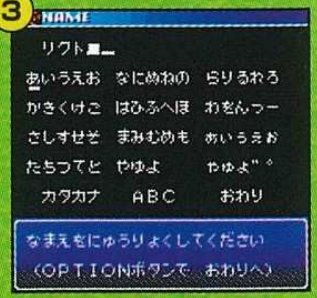
▶NEW GAME

ゲームを最初からプレイできます。初めてプレイする場合は、プロローグに進みます。セーブデータがある場合は、データ消去画面に切り替わり、そこで消去確認メッセージに対して「はい」を選べば、セーブデータを消してプロローグに進みます。

② プロローグ

プロローグ進行中に、名前の入力とデッキ選択を行い、メインメニューへと進みます。

③ 名前の入力



プレイヤー（主人公）の名前を入力してください（初期設定はリクト）。レバーで文字を選び、Aボタンで入力します（最大5文字まで）。まちがえた時はBボタンで1文字ずつ消去して入れ直してください。画面下の「カタカナ」・「ABC」のどちらかを選べば、それに対応して画面内の文字が変化します。すべてを入力したら、「おわり」を選んでAボタンを押してください。

④ デッキ選択



名前を入力したら、次はデッキを選びます。SNKキャラのカードで構成されたSNKデッキか、CAPCOMキャラのカードで構成されたCAPCOMデッキのどちらかを選択してください。確認メッセージに対して「はい」を選択すれば、次へ進みます。

⑤ メインメニュー



次のメニューの中から実行したいものを選択してください。

ストーリー

ストーリーモードが始まります。前回セーブした場所から開始です。→P17

バトル

バトルメニュー画面に進み、いろんな対戦を楽しむことができます。→P20

デッキワーク

デッキワークメニュー画面に進み、デッキの組み替えや通信相手とのカードのやりとりなどが可能です。→P22

VS.NET

VS. NETメニュー画面に進み、カードのトレードなどが行えます。ただし、このメニューはストーリーモードで一定条件をクリアしないと表示されません。→P24

セーブ

データセーブ画面に進み、現在の状態をセーブすることができます。また、対戦成績やプレイ時間、カードの収集率などを見ることも可能です。

バトルの遊び方

用語解説

バトルで使用する主な用語について簡単に解説します。

デッキ

バトルで使用する50枚1組のカードの束。組み合わせは自由ですが、同じカードは3枚までしか組み込めません（組み方については →P23 で説明）。なお、初めてのバトルでは、あらかじめ組まれているスターターデッキで戦います。

場

キャラ同士が攻防を繰り広げるフィールドのことです。

ターン

番のこと。この間にカードを引いて攻撃や能力使用などを行います。

キャラカード

バトルのメインカードで、攻撃や能力の使用が可能です。場に出したキャラカードのことを「キャラ」と呼びます（場には最大3枚まで出すことが可能）。

アクションカード

バトルを有利に進めるためのサポート用カードです。

リアクションカード

相手の攻撃時にのみ使えるサポート用カードです。

山　札

バトルスタート時にシャッフルされたデッキのこと。自分のターンの始めにカードを引く時は、常に山札の一番上のカードを引きます。ただし、先攻のプレイヤーは、1回目のみ山札からカードを引けません。

手　札

各プレイヤーが手に持っているカードのこと。最初は5枚で、自分のターンが来る毎に山札から1枚補充できます。手札の枚数に制限はありません。

捨て札

使用済みのカードのこと。使ったアクションカードやKOされたキャラがこれに当たります。

BP（バトルポイント）

キャラの攻撃力と体力の両方の意味を持つ数値です。

SP（ソウルポイント）

アクションカードやリアクションカードの使用や合体攻撃で消費されます。キャラカードを場に出した時に、そのキャラのSP増加分だけ溜まります。

HP（ヒットポイント）

プレイヤーの生命力を表し、場合により変化します。

硬　直

キャラが攻撃したときなどに陥る何もできない状態のことで、自分のターンの始めに解除されます。

能　力

キャラが持つ特殊な力のことで、その種類によって、■・▲・●で表示されます。

■：使用するときに硬直を伴う
▲：場に出ると自動的に発動する
●：基本的に場に出ている限り効果が続く

フェイズ

バトルを進める上での手順を表す言葉で、1ターンは、4つのフェイズで成り立っています。

硬直解除フェイズ ▶ ドローフェイズ ▶ メインフェイズ ▶ 応戦フェイズ
└ 1ターン ┘

★なお、ゲーム中に出てくる用語に関しては、ゲーム中にメインコマンドで確認したり →P12、バトルメニューで確認したりできます →P21。

基本ルール

2人のプレイヤーがそれぞれに自分で組んだデッキを用意してバトル（対戦）を行います。そして、相手のHPを先にゼロにした方が勝ちです。また、自分のターンの始めに山札がなくなっていた場合は、負けとなります。

カードの役割

キャラカード（キャラ）

このカードを使って攻撃することで、相手にダメージを与えます。



キャラクターのイラスト

カードの名前

能力の種類

B P

S P

アクションカード

キャラのBPを増やしたり、プレイヤーのHPを回復させたりなど、場において様々な効果を発揮します。SPが足りている限りは1ターン中に何枚でも使用可能です。



カードのイラスト

消費SP

カードを使う上で消費するSPです。

カードの名前

カード分類

アクションカードということを表します。

リアクションカード

相手の攻撃時に使用して、攻撃のリズムを狂わせることができます。SPが足りている限りは1ターン中に何枚でも使えます。



カードのイラスト

消費SP

カードを使う上で消費するSPです。

カードの名前

カード分類

リアクションカードということを表します。

バトルの流れ

① デッキを組む

自分が使うデッキを構築します。50枚1組で、同じカードは3枚までしか組み込めません。組み方については →P23 で説明します。

② 山札から手札を5枚引く

デッキがシャッフルされて、自動的に5枚のカードが手札となり、それ以外は山札となります。

③ 先攻・後攻を決める

ランダムで先攻と後攻を決定してバトルスタートです。この時、先攻のプレイヤーは、1回目のみ山札からカードを引けません。

→P10に続く

④ バトル!

自分のターンで次の**4つ**のフェイズを順に実行し、バトルを進めていきます。

1.硬直解除フェイズ

自分のキャラ全員の硬直を解除します（始まった直後だけはキャラが出ていないので関係なし）。

2.ドローフェイズ

自動的に自分の山札からカードを1枚引きます（自分が先攻の場合は、1回目のみ山札からカードを引けません）。この時、山札がないと負けになります。

3.メインフェイズ

このフェイズでは、次の**5つ**のことを好きな順で行えます。

■キャラカードを場に出す（1枚のみ／場には最大3枚まで）

手札からキャラカードを1枚選んで場に出すことができます。場に出たばかりのキャラは、そのターン中は攻撃・■能力を使用できず、次のターンで使用可能となります。

■キャラカードで援護する（1ターンに1回だけ）

出たばかりのキャラや硬直中のキャラには行えません。

■アクションカードを使用する（SPがあれば1ターンに何度でも使用可能）

■キャラの■能力を使用する

使用後、そのキャラは硬直します。出たばかりのキャラや硬直中のキャラは能力を使えません。

■キャラを使って攻撃する

キャラによる攻撃には「単独攻撃」・「合体攻撃」の2つがあります →P14。攻撃をして応戦されなかった場合は攻撃を行ったキャラのBP分だけ相手のHPを減らせます。ただし、場に出たばかりのキャラや硬直中のキャラは攻撃が行えません。また、攻撃後は自動的に相手のターンに移行します。この間、攻撃を行ったキャラは硬直し、基本的に次のターンの最初で硬直が解除されるまで使えません。

4.応戦フェイズ

相手のターンで攻撃をしかけられたら、それに対して応戦するかを決定します。相手のキャラの攻撃を自分のキャラかリアクションカードを使って防ぐことができます →P15。ただし、応戦できるキャラは、攻撃してきたキャラ1枚または合体攻撃1組に対して、1枚（硬直していないものに限る）のみです。応戦しない場合は、自分のHPが減ります。

⑤ 勝敗の決定

バトルを繰り返して、どちらかが、HPがゼロになるか、山札からカードが引けなくなる（カードがなくなる）と、バトル終了です。

バトル画面の見方

CPU戦も通信対戦も、バトルはこの画面で行われます。自分のターンの時、プレイヤーは、「てふだ」・「しらべる」・「かいせつ」・「こうげき」・「のうりょく」・「おわる」の6つのメインコマンド →P12・13 を選ぶことが可能です。



メインコマンドを表示します。

メインコマンドの解説

バトルで使用するメインコマンドについて解説します。

てふだ



手札をどう使うかを選択できます。キャラカードの場合、手札の中からキャラを選択し、そのキャラを場に出す時は「つかう」を選び、どの場所に出すかを決定してください。キャラのデータ（能力や援護してくれるキャラなど）を見たい時は「データ」を選択してください。また、オプションボタンでカードの並べ替えもできます（CPU戦のみ）。

しらべる

場の状況を調べることができます。**4つ**のサブコマンドの中から選択してください。

場のキャラ	：場に出ているキャラのBPや能力などがわかります。
じょうきょう	：自分と相手の山札・手札・捨て札の数がわかります。
自分の捨て札	：自分の捨て札が表示されます。
相手の捨て札	：相手の捨て札が表示されます。

かいせつ

ゲーム中に出てくる用語の解説を見ることができます。選択した用語の解説文が表示されます。

こうげき



場に出ているキャラ（場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは除く）を使って相手を攻撃できます。攻撃可能なキャラを選択して、「たんどく」・「2がったい（SP5消費）」・「3がったい（SP10消費）」のいずれかを選んでください。攻撃キャラが複数いる場合は、全キャラで攻撃するか、指定したキャラだけに攻撃させるかを選択できます。攻撃した後は自動的に相手のターンになります。→P14

のうりょく



場に出ているキャラの■能力を使えます（場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラ、■能力のないキャラは除く）。能力を使いたいキャラを選択してください。そのキャラの持つ能力によっては、能力を発揮する対象を選ぶものもあります。

おわる

自分のターンが終了します。このメインコマンドはキャンセルできません。



攻撃について

攻撃は、相手にダメージを与えるべく、場に出ている攻撃可能なキャラ（場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは除く）を使って行います。攻撃には、キャラ単体で攻撃する「単独攻撃（同時に3枚まで可能）」と複数のキャラで攻撃する「合体攻撃（SP消費）」の2種類があります。なお、攻撃時に負けたキャラは捨て札になります。

～勝ち負けの計算方法～

攻撃キャラと応戦キャラの間でBPの引き算が行われます。例えば、攻撃キャラBP500で応戦キャラBP300の場合なら、攻撃キャラのBPが500-300=200になり、応戦キャラはKOされて捨て札になります。

攻撃キャラ／BP500 － 応戦キャラ／BP300 ＝ 攻撃キャラ／BP200

SPを溜めて合体攻撃!

合体攻撃は、場に複数の攻撃可能なキャラが出ている時（場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは除く）、一定量のSPを消費して、相手に貫通ダメージを与えることができる強力な攻撃です。合体攻撃は2キャラ合体でSP5消費、3キャラ合体でSP10消費となります。なお、合体攻撃中のキャラは●能力が無効になります。



～貫通ダメージの解説～

単独攻撃とちがい、たとえ応戦されても、攻撃キャラの合計BPが応戦キャラのBPより高ければ、そのBP差の分だけ相手のHPを減らせます。

応戦について

応戦とは、相手のキャラの攻撃を自分のキャラで迎え撃つことです。応戦は場に出たばかりのキャラでもOKで、応戦するかしないかはプレイヤーが選択できます。ただし、硬直しているキャラでは応戦はできません。

～応戦した場合～

キャラ同士のバトルになります。

～応戦しない、または自分のキャラが場にいない場合～

相手の攻撃がプレイヤー自身にヒットしてHPが減ってしまいます。

※複数の攻撃キャラに1人で応戦したり、1人の攻撃キャラに複数で応戦したりすることはできません。

応戦時の操作

相手が攻撃してきたら、画面に次の4つのコマンドが表示されます。いずれかを選択して相手の攻撃に対応してください。



応戦する	：応戦します。応戦キャラとその相手キャラを選択してください。
応戦しない	：応戦しません。相手の攻撃によって自分のHPが減ります。
REカード	：手札の中にリアクションカードがあれば、それを使用できます。
しらべる	：メインコマンドの「しらべる」と同じで、「場のキャラ」・「じょうきょう」・「自分の捨て札」・「相手の捨て札」のサブコマンドを選択できます。

援護について

援護とは、場に出ているキャラに手札の中のキャラカードを付けることです。援護を受けたキャラは、援護したキャラカードのBPに関係なく、BPを一律300ポイント増やすことができます。ただし、援護が成立するキャラの組み合わせ（キャラ同士の相性）は、あらかじめ決まっているので注意しましょう。メインコマンドの「てふだ」を選択後にキャラを選び、そこでサブコマンドの「データ」を実行すれば、そのキャラを援護してくれるキャラを確認できます →P12。その中に「?」がある場合は、SNKキャラなら援護してくれるCAPCOMキャラが、CAPCOMキャラなら援護してくれるSNKキャラがいることを表します。

注意!

相性のいいキャラ同士は基本的に互いに援護しあいますが、一部例外もあります。

援護時の操作

援護してくれるキャラが手札にある場合、メインコマンドの「てふだ」を選択後、そのキャラを選んでください。次に場に出ている自分のキャラの中で援護をつけたいキャラにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば、援護が行われパワーアップします。

注意!

- 援護は1ターンにつき1回しかできません。
- 場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラへの援護はできません。
- 援護されたキャラがKOされたり、手札や山札に戻った場合は、援護したキャラは捨て札に置かれます。
- 援護したキャラの能力やSPは無視されます。
- 援護に付けるキャラは1種類1枚までです（例外もあります）。

ストーリーモード

ストーリー紹介

舞台は、VS.エンターテイメント社の出資により誕生した学園都市「ハイパーニュータウン」。謎のカードファイター「ネオマント」によって奪われたカードを取り戻すため、あなたは主人公となってネオマントを追いかけます。しかし、その行く手には、ある陰謀が…。

主な登場人物



リクト（主人公）

CFスクールカード部部長。元気だが、ちょっと間抜けな熱血漢。



ハルナ

CFスクールカード部副部長。カードマニアで、口車で主人公を利用するのが得意。



リップ

CFスクール理事長の孫。理事長代理、化学教師、カード部顧問を兼ねている。



シ ン

前作の主人公。今回は主人公を勝手に弟子にしようとする。



ケ イ

前作の主人公。関西弁の威勢のいい女の子で、CLUB VANGUARDでバイト中。



キャップ

前作の主人公。VS.エンターテイメント社の社長。



コメット

前作の主人公。キャップの妹で、ルースター教会で手伝いをしている。



ネオマント

カードを持っている人間に勝負を挑む謎のカードファイター。

進め方

全体マップ画面で、レバー上下左右で主人公を移動させ、各建物のエリア内でAボタンを押すと、その建物の中（会話シーン）に入ります（ストーリーの進行上まだ入れない建物はAボタンを押しても反応しません）。そこで対戦相手を見つけてバトルを行ってください。バトルによっては、勝つとランダムでカードが何枚かもらえる場合があります。がんばってカードを増やして、コレクションを完成させましょう（すべて揃えると424枚）!

全体マップ



1 CFスクール　主人公が通う学校。 2 ジョイフル公園　街のほぼ中央に位置する公園。
3 MVランド　テーマパーク予定地。今は無人のはず…。 4 ルースター教会　歴史と伝統のカトリック教会。
5 VS.エンターテイメント社　カードファイターズ発売元の本社ビル。 6 パワードラボ　ロボット工学の研究所。
7 豪華客船CP号　キャップの自家用豪華客船。 8 CLUB VANGUARD　会員制のジャズ系クラブ。
9 ジョイジョイ　カードショップ。 10 ロストワールド　大型玩具店。トレードマシンがある。

オプションメニュー

全体マップ画面でオプションボタンを押すと、オプションメニュー画面が表示されます。目的に応じてメニューを選択してください。



カードメニュー

デッキの組み替えや使用デッキの変更、カードアルバムの確認などが行えます。次のコマンドから目的に応じて選択してください。



デッキを組む：デッキの内容を変更できます。組み替えたいデッキ、あるいは「あたらしくつくる」を選択してください。→P23

カードアルバム：今まで入手したカードのデータなどを見ることができます。

使用デッキ：複数あるデッキからバトルに使用するものを選択できます。

デッキの名前：すでに作成してあるデッキの名前を変更することができます。デッキを選択して名前を入力してください。デッキの名前の入力方法は、プレイヤーの名前入力と同じ操作で行えます。→P4

セーブ

現在の状態をセーブします。確認メッセージに対して「はい」を選んでください。

メインメニューに戻る

メインメニュー画面に戻ります。セーブ確認メッセージに対して「はい」を選んでください。

バトルメニュー

メインメニューで「バトル」を選択すると、バトルメニュー画面に進みます。ここではいろんな対戦を楽しんだり、バトルに関するガイダンスを見ることが可能です。目的に応じてメニューを選択してください。



フリーバトル

ストーリーモードで倒した登場人物たちと、自由に対戦できます。ストーリーモードでバトルに勝つごとに(例外あり)、その相手がフリーバトルの対戦相手となります。対戦したい相手を選択すれば、バトルスタートです。なお、フリーバトルで一定回数以上勝利すると、レアカードがもらえます。

通信エキシビジョン

通信ケーブル(別売)を使って友達とバトルを行うことができます。試合形式は、エキシビジョンマッチです。ネオジオポケットカラー2個、本ソフトのソフトカセット2個、通信ケーブル1本を用意して正しくセッティングしてください。

エキシビジョンマッチのルール

勝者はランダムでカードを1枚入手できます(ここでしか入手できないカードが2枚あります)。敗者にリスクはありません。

通信エキシビジョンの始め方

まず、両者ともにバトルメニューの「通信エキシビジョン」を選択してください。どちらかがAボタンを押して通信を始め、ハンディキャップを設定するかを決めます。ここで「はい」を選ぶと互いのデッキ内容から自動的にハンディキャップが算出されてバトルが始まります。「いいえ」を選んだ場合は、HPの選択を行ってバトルスタートです。

通信デスマッチ

同じく通信ケーブルを使って友達とバトルを行うことができますが、こちらの試合形式はデスマッチです。ネオジオポケットカラー2個、本ソフトのソフトカセット2個、通信ケーブル1本を用意して正しくセッティングしてください。

デスマッチのルール

敗者は勝者に使用中のデッキからカードを1枚取られてしまいます。取られるカードはランダムで選ばれます。

通信デスマッチの始め方

まず、両者ともにバトルメニューの「通信デスマッチ」を選択してください。後は、通信エキシビジョンと同じ手順でバトルを始めることができます。

チュートリアル

7つの項目に分けて、バトルの遊び方説明を見ることができます。何事も基本が大事、しっかり覚えてください。



用語解説

ゲーム中に出てくる用語の解説を見ることができます。選択した用語の解説文が表示されます。



デッキワークメニュー

メインメニューで「デッキワーク」を選択すると、デッキワークメニュー画面に進みます。ここではデッキの組み替えや通信ケーブルを使っての友達とのカードのやりとりなど、デッキ作りに関する作業が行えます。目的に応じてメニューを選択してください。



カードメニュー

ストーリーモードのオプションメニューから入るものと同じメニューです→P19。デッキの組み替えや使用デッキの変更、カードアルバムの確認などが行えます。目的に応じてコマンドを選択してください。

カードをあげる

通信ケーブルを使って友達にカードをあげることができます。ネオジオポケットカラー2個、本ソフトのソフトカセット2個、通信ケーブル1本を用意して正しくセッティングしたら、デッキワークメニューの「カードをあげる」を選択してください。次に相手にあげてもいいカードを選択し、選び終わったらBボタンで「あげる」・「やめる」のコマンドを表示させます。「あげる」を選択して、後はどちらかがAボタンを押せば、カードが送信されます。

カードをもらう

通信ケーブルを使って友達からカードをもらうことができます。ネオジオポケットカラー2個、本ソフトのソフトカセット2個、通信ケーブル1本を用意して正しくセッティングしたら、デッキワークメニューの「カードをもらう」を選択してください。相手がカードの選択を終えた時点でどちらかがAボタンを押せば、カードを受信できます。

デッキの組み方

カードメニューの「デッキを組む」を実行すると、デッキの組み替えが自由に行えます。ここでは具体的にデッキの組み方について説明します。

デッキ組み替えまでの手順

1. オプションメニュー、またはデッキワークメニューの「カードメニュー」を選択します。
2. カードメニューの「デッキを組む」を選択します。
3. 組み替えたいデッキ、または「あたらしくつくる（※）」を選択します。
4. デッキ組み替え画面で組み替え操作を行います。

※「あたらしくつくる」を選択した場合は、組み替え画面に進む前に「しゅどう」・「オート」・「ランダム」の3つの組み方から好きなものを選べます。

デッキの組み替え操作

まず、レバー左右でカードの種類を選択します。種類を決めたら、レバー左右でページを切り替え、レバー上下でカードを選んでください。カードを決定すると、カード名が点滅するので、さらにレバー左右でカードの枚数を選び、Aボタンで決定します（同じカードは3枚まで）。この操作を繰り返して組み替えが完了したら、Bボタンを押してください。すると、「けってい」・「やめる」・「くずす」の3つのコマンドが表示されるので、「けってい」を選択してください。新しくデッキを組んだ場合は、「けってい」実行後にデッキの名前を入力します。また、デッキを最初から組み直したい場合は「くずす」を、組み替えを中止したい場合は「やめる」を選択してください。

※カードの種類にカーソルが合っている時にオプションボタンを押すと、カードを並べ替えることができます。
※各カードにカーソルが合っている時にオプションボタンを押すと、カーソルの合っているカードの情報を見ることができます。

VS.NETメニュー



メインメニューで「VS. NET」を選択すると(このメニューがメインメニューに表示されるには、ストーリーモードで一定条件をクリアする必要があります)、VS. NETメニュー画面に進みます。ここでは、ショップでのカード交換、トレードマシンの利用など、主にカードの入手作業が行えます。目的に応じてメニューを選択してください。なお、カードには「レアリティ」という入手の難易度が設定されています。レアリティは低い(入手しやすい)順からD→C→B→A→Sとなっており、これがカード交換の際の目安になります。レアリティA以上のカードになると、なかなか入手できません。

カードショップ



ショップに陳列されているカードを同じレアリティ以上のカード3枚と交換できます。はじめに出品カードが表示される(レアリティごとに表示され、レバー左右で切り替わる)ので、お目当てのカードを選択してください(お目当てのカードにカーソルを合わせてオプションボタンを押せば、そのカードの情報を見ることができます)。その後、交換するカード3枚を選んで、交換確認メッセージに対して「はい」を選択すれば、交換成立です。

※ストーリーモードに登場する「ジョイジョイ」でも、同じ方法でカード交換が行えます。

トレードマシン



使わないカードをまとめてトレードマシンに入れ、ランダムに選ばれたカード1枚と交換できます。はじめに、交換条件(レアリティDのカードなら8枚投入、レアリティCのカードなら4枚投入)を選択してください。次にトレードマシンに投入するカードを必要な枚数だけ選び、投入確認メッセージに対して「はい」を選択すれば、ランダムで選ばれたカードが出てきます。

※ストーリーモードで「ロストワールド」に行かないと、このメニューは表示されません。

※トレードマシンからカードが出てきた時点で、それまでのデッキ内容のデータが自動的に更新(セーブ)されるので、注意してください。

DCせつぞく



(株)カプコンから2001年9月に発売されるドリームキャスト(以下、DC)専用ソフト『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(以下、CVS2)』にデータを送信することが可能です。本ソフトのデータを受信することにより、『CVS2』の隠し要素が出現します。送信は、まずネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル(別売)を使って、本ソフトを差し込んだネオジオポケットカラー(以下、NGP)と、『CVS2』をセットしてメモリーカードを差し込んだDCを接続します。次にNGP側を起動させてVS.NETメニュー画面まで進み、「DCせつぞく」を選択してください。通信待機状態に入った後、DC側を起動させれば、データをDC側で自動受信します。

※このメニューはストーリーモードを最後までクリアしないと表示されません。



途中で電源を切ったら

本ソフトでは、ストーリーモードやバトルの最中に電源を切っても、途中から再開できます。ただし、電池切れやACアダプタを抜いて電源を切った場合は、途中再開はできません。

ストーリーモード中に電源を切った場合

再び電源を入れると、途中のデータから始めるかどうかを選択できます。

- 「はい」を選択すると、ストーリーモードの途中から再開します。
- 「いいえ」を選択すると、途中のデータを消してタイトル画面に戻ります。

バトル中に電源を切った場合

再び電源を入れると、途中のデータから始めるかどうかを選択できます。

- 「はい」を選択すると、電源を切ったターンの最初から再開します。
- 「いいえ」を選択すると、途中のデータを消してタイトル画面に戻ります。

※電源を切った後にいったんソフトカセットを抜いてしまうと、再び電源を入れた時に途中から再開できない場合があります。ご注意ください。

■本製品に関するお問い合わせは下記まで。
※ゲームの攻略等はお答えできません。あしからずご了承ください。

〒564-0063
大阪府吹田市江坂町2-21-12 **SNKサービスセンター**

TEL.06-6338-6994

【受付時間】10:00～12:00／13:00～17:00（土・日・祝を除く）
株式会社SNK 大阪府吹田市江の木町1番6号 TEL.06-6339-5054