



## 警告

このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

## ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

## CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

## CONTENTS

### 真・世紀末救世主伝説!! ..... 02

#### 拳士を操れ! ..... 06

メイン画面の見方	06
基本操作	08
通常攻撃	10
強攻撃	11
固有体術	12
投げ/ダッシュ/回避	13
伝承奥義	14
その他の動作	15
拳士ことのアクション	16

#### 世紀末への扉! ..... 18

ゲームのスタート/セーブとロード	18
メインメニュー	19
ギャラリー	20
環境設定	21

※本書に掲載されている画面写真はすべて開発中のものです。  
※ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。ご了承ください。

#### 荒野を生き抜け! ..... 22

伝説編の進め方	22
幻闘編の進め方	24
情報画面	26
戦場アイテム/戦後の評価	27

#### 闘技を極めろ! ..... 28

ステータスの成長	28
経路図	30

#### 強敵たちとの競演! ..... 32

オンラインプレイを始める	32
タッグマッチ/チームマッチ	33

#### 死闘は尽きず!! ..... 34

実績/追加コンテンツ	34
------------	----

世紀末を生き残り!	35
CAST	36
ユーザーサポート	37

## Xbox LIVE®

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

### Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360® 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

### 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

# 真・世紀末救世主伝説!!

## 星々の宿命!

ケンシロウは、  
かつて共に修行した三人の兄が生きていることを知る。  
長兄ラオウ、次兄トキ、三兄ジャギ。

しかし、北斗神拳は一子相伝。  
正統伝承者に課せられた非情の掟が、  
ケンシロウを苛烈な闘いへと導く。

北斗神拳と双壁をなす南斗聖拳もまた、  
大きな乱れの渦中にあつた。  
南斗乱れるとき、北斗現る——  
南斗一〇八派を統べる南斗六聖拳、  
その頂点に君臨する将星サウザーの野望が、  
ケンシロウをさらなる試練へと誘う。

強敵を倒すたび、  
ケンシロウの拳は凄みを増してゆく。  
残す敵は、北斗の長兄ラオウ、ただ一人。  
そのとき、南斗最後の将も動いた。

ケンシロウが宿命の闘いを制したとき、  
世紀末救世主伝説は、  
その幕を閉じる——

## 世紀末始動!

時は世紀末。  
世界は最終戦争の業火に包まれ、  
街は一瞬にして荒野と化した。  
しかし、人類は滅亡していなかった。

絶望の荒野を彷徨う一人の男がいた。  
男の名はケンシロウ。  
最強の暗殺拳、北斗神拳の伝承者である。

宿敵シンに奪われた婚約者ユリアを求め、  
放浪するケンシロウは  
リンヤバットとの出会いを経て、  
シンとの対決を果たす。  
しかし、ユリアはすでに命を絶っていた。

あてなき旅の途上、  
ケンシロウは残酷な現実を目にする。  
身勝手な思想に従い女をさらっていくGOLANの男たち。  
水を得るために子供すら手に掛けるジャッカルの一党。

悪を許さぬケンシロウの拳は、  
乱世に灯された希望の光となる。

## 伝説、再び!

人々に一時の平安を残して、  
ケンシロウは姿を消した。

やがて伝説は風化し、世は再び混沌の時代を迎えようとしていた。

天帝を頂点とする新たな勢力が悪政で人々を苦しめる中、  
北斗の旗印を掲げて懸命に戦うバットとリン。  
二人の強い想いは、ついに伝説の男をよみがえらせる。

再び世に現れたケンシロウと対峙したのは、  
金色のファルコ。  
天帝を守護する元斗皇拳の伝承者である。  
ケンシロウとファルコ、  
奥義を尽きた死闘が始まると、  
天は二つに割け、  
天帝の声が発せられる。

二人の勝負の行方は、  
そして天帝の正体とは——



## 北斗の血脈!

ファルコとの死闘が決着を見た直後、  
リンが連れ去られる。  
ケンシロウはリンを救うため、  
死の海を渡った。

やがて上陸したのは闘いの修羅しか生かぬ国。  
その地で、  
ケンシロウは北斗を冠したもう一つの拳法、  
北斗流拳の存在を知る。

人々の間に密かに語られるラオウ伝説、  
北斗流拳を使う羅将たちとの因縁。  
知られざる北斗神拳創生の歴史が明かされたとき、  
ケンシロウにとって最大最後の闘いが始まる!



# 拳士を操れ!

## 戦闘の基本操作

### メイン画面の見方

#### 闘気ストック

闘気ゲージが最大になるごとに、1本点灯する。伝承奥義 (P.14) を使うと、枠で囲まれている本数分のストックを消費する。

※闘気ステータス (P.28) が成長すると、ストックできる本数が増える。

#### 闘気ゲージ

敵にダメージを与えたり、敵からダメージを受けたりすることに増える。最大になると闘気ストックが1本点灯する。

#### 伝承奥義

闘気ストックがたまっていれば、**Q** ボタンで発動できる。方向パッドの左右で奥義を切り替えられる。

※奥義名の下の地の色は、奥義で撃破したときの成長ステータスに対応 (P.29)。

※奥義名の左に表示されている円は、奥義の効果範囲。

#### コンボ

連続して攻撃を当てた数。コンボ継続中に敵を倒すと、技量ステータス (P.28) の経験値が上がる。コンボ数が多くなるほど、多くの経験値を得られる。

#### 体力ゲージ

一定時間、攻撃したり攻撃を受けたりしていないと、ゲージの切れ目まで自然回復する。なくなるとゲームオーバー。

#### ボス体力ゲージ

体力が尽きると、フィニッシュアクションを出せる (P.23)。幻闘編では、一定時間攻撃しないと、体力が回復する。

#### マップ

BACK ボタンで、表示を切り替える。

プレイヤー ▲  
味方 ●  
味方拳士 ◆  
敵 ●  
敵の将 ◆  
味方拠点 ●  
敵拠点 ●  
(幻闘編のみ)



※伝説編では、BACK ボタンを押すことにマップの表示/非表示を切り替える。幻闘編では、全体/周囲/非表示を切り替える。

#### 状態マーカー

	移動力アップ	移動速度が上昇。
	攻撃力アップ	攻撃力が上昇。
	防御力アップ	防御力が上昇。

#### 敵の体力

スピード



#### 拠点情報 (幻闘編のみ → P.25)

##### 拠点名・拠点レベル

拠点レベルが高いほど、敵が強力になる。

##### 撃破数/必要撃破数

現在の撃破数と、制圧に必要な撃破数。

##### ランク

拠点を制圧時に獲得できる救世主スコアに影響。敵を撃破することが増える。

##### ボーナス条件

達成すると、ランクが上がりやすくなる。

##### 救世主スコア・救世主ランク

拠点を制圧したり、敵将を倒したりするとスコアが増える。一定値ごとに救世主ランクが上がり、移動速度が上がるなどの効果を得られる。また、戦闘勝利後に得られる経路図 (P.30) が多くなる。

拠点D LV.1

28/50

ランク

ボーナス条件  
体力緑で撃破

スコア

00000 E

拳士を操れ!

拳士を操れ!

# 基本操作

**LB**

**ガード**

正面の視点になり、敵の攻撃を防ぐ。ガードしたまま移動(シフト移動)できる。

**受け身**

敵の攻撃で吹き飛ばされたとき、体勢を立て直す。

**左スティック**

**移動**

移動する。移動を続けると全力走り(通常より速い移動)になる。

**方向パッド**

**奥義切替**

方向パッドの左右で、使う伝承奥義(P.14)を切り替える。

情報画面などでの操作は、画面に表示されるキーガイドをご覧ください。

※各ボタンの割り当てや、カメラ操作の切り替えは、[環境設定](P.21)の[操作設定]で変更できます。

**左トリガー**

**挑発**

敵を挑発して、攻撃を誘う。

**RB**

**固有体術 → P.12**

拳士(操作キャラクター)ごとに固有の体術を出す。

**右トリガー**

**投げ → P.13**

投げ技を出す。  
※射撃できる拳士は、右トリガーで矢や弾をリロード(再装填)する。

Xbox 360 コントローラー

**BACKボタン**

**マップ切替 → P.07**

マップ表示を切り替える。

**STARTボタン**

**情報画面表示 → P.26**

情報画面を表示する。

**イベントスキップ**

表示中のイベントをスキップする。

**右スティック**

**カメラ操作**

**右スティック ボタン**

**カメラ切替(ボス戦のみ)**

カメラ表示(ターゲット/通常)を切り替える。

※右スティック ボタンは、右スティックを押し込む。

**Y ボタン**

**強攻撃 → P.11**

通常攻撃から連続して出す。

**練気攻撃 → P.11**

長押しで、強力な練気攻撃になる。  
※練気攻撃がない拳士もいる。

**X ボタン**

**通常攻撃 → P.10**

連続攻撃できる基本の技。

**B ボタン**

**伝承奥義 → P.14**

闘気ストックを消費する必殺技。

**A ボタン**

**回避 → P.13**

敵の攻撃を受けたとき、素早く攻撃を回避する。成功直後にXボタンで、カウンター攻撃を出す。

**ダッシュ → P.13**

左スティック+Aボタンで、素早く移動する。Aボタンを押ししたまま移動し続けると、全力走りになる。

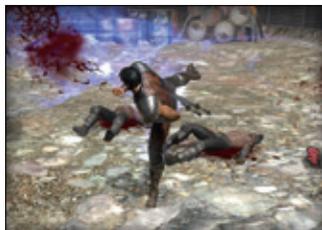
拳士を操れ!

## 通常攻撃

ⓧ ボタン

連続して繰り出せる基本の技。連続攻撃で  
できる回数は、拳士ごとに異なる。

▲連続攻撃できる回数は、情報画面の【プレイヤー情  
報】から【アクション操作】を選ぶと確認できる。



## ダッシュ攻撃

ダッシュまたは全力走り中のⓧボタン

ダッシュ（左スティック+ A ボタン）また  
は全力走り（しばらく走って加速した状態）  
から、つなげて技を出す。



## 強攻撃

通常攻撃のあとⓧボタン

通常攻撃からつなげて、強力な技を出す。  
ボタン操作の組み合わせに応じて技が変化  
する。

▲技の種類は、拳士によって異なる。情報画面の【プ  
レイヤー情報】から【アクション操作】(P.10)を選  
ぶと確認できる。



## 練気攻撃

ⓧボタン

闘気を込めた技を出す。

▲ケンシロウやレイなど一部の拳士は、ⓧボタンを  
長押しすると、より強力な練気攻撃を繰り出す。

▲練気攻撃がない拳士もいる。



## 【アクション操作】を活用すべし！

使える技の種類や操作は、拳士(キャラクター)  
ごとに大きく異なる。操作中の拳士のアクショ  
ンは、情報画面 (P.26) の【プレイヤー情報】  
から【アクション操作】を選ぶと確認できる。  
新たな拳士を使えるようになったら、必ず最初  
に確認しておこう。



## バイクで荒野をかつ飛ばせ!!

倒れているバイクは、A ボタンで乗車できる。

### バイクの操作

アクセル……■右トリガー ジャンプ……ⓧ / ⓧ ボタン  
ブレーキ……■左トリガー 降りる……A ボタン

▲走行中、■左トリガーを押しながら左スティックを  
倒すと、急ターンできる。



## 固有体術

RB

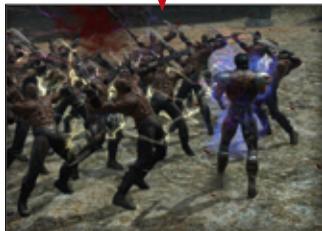
拳士ごとに固有の動作を行う。

▲ マミヤやジャギなど、射撃用武器を所持する拳士は、RBで照準に向けて連続射撃する(P.16)。照準は右スティックで動かせる。



## ケンシロウの場合

敵の秘孔を突き、破裂させる。破裂後、周囲の敵が秘孔状態になる。



## レイの場合

前方に突進し、体当たりで敵にダメージを与える。前方に敵が大勢いるときに有効。



## トキの場合

LB長押しで発動。一定時間、攻撃・防御と移動速度が上がる。ただし、体力ゲージを消費する。



## 投げ

LB右トリガー

投げ技を出す。

敵の投げ技に合わせてLB右トリガーを押すと「投げ抜け」となり、敵の投げを避けられる。

▲ 射撃用武器を所持する拳士は、LB右トリガーで弾や矢をリロード(再装填)する。



## ダッシュ

左スティック+Aボタン

左スティックを倒した方向に素早く移動する。ダッシュ中にXボタンを押すとダッシュ攻撃(P.10)になる。Aボタンを押したまま移動すると、そのまま全力走りになる。

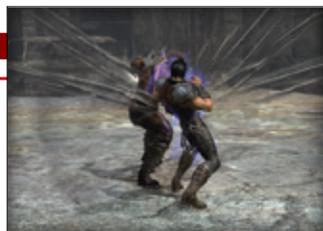


## 回避

敵の攻撃に合わせてAボタン

敵の攻撃をかわす。

▲ 闘気ゲージがあるときは、回避することにゲージを消費する。



## カウンター攻撃

回避成功後にXボタン

回避成功後、すぐにXボタンを押すと、強力なカウンター攻撃を出す。

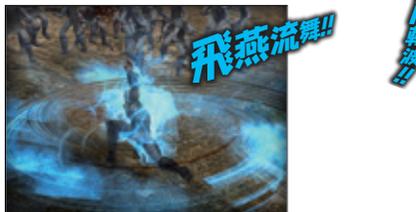


## 伝承奥義

闘気ストックがあるときにBボタン

闘気ストックを消費して、強力な技を出す。複数の伝承奥義を習得しているときは、方向パッドの左右で切り替えて発動できる。消費する闘気ストックの本数は、伝承奥義の種類によって異なる。

▲ 闘気ストックは、闘気ゲージが最大になることに点灯(P.06)。闘気ゲージをためる主な手段は、敵にダメージを与える、敵からダメージを受ける、特定のアイテム(P.27)を獲得する、の3つ。



## 闘気覚醒

闘気ストックが1本以上たまると、闘気覚醒の状態(オーラをまとった状態)になる。

闘気覚醒中は、攻撃範囲が広がり、敵に秘孔効果や闘気効果を与えやすくなる。たまっている闘気ストックが多いほど、闘気覚醒の効果は大きくなる。



## その他の動作

拳士は、状況に応じて様々な動作ができる。特別な動作ができる場面では、画面に操作ガイドが表示される。

**物を振り回す** Yボタン → Bボタン

鉄柱などをYボタンで持ち上げた状態でXボタンを押すと、振り回す。大勢の敵を攻撃したり、障害物を壊したりするときに有効。



**物を投げる** Yボタン → Bボタン

電柱やドラム缶などをYボタンで持ち上げると照準が表示される。もう一度Yボタンを押すと、照準に向かって投げつける。離れた場所の敵を攻撃したいときに有効。



▲ 矢の横に表示される数字は、連続できる回数。

▲ 照準は右スティックで動かせる。

## あらゆる物を利用して戦え!

### 危険物ドラム缶



壊れると爆発。敵に当たると大ダメージを与えられる。

### 鉄柱



振り回して攻撃や破壊ができる。何度でも引き抜いて使用できる。

### 電柱



さらけなく建てていける。へし折ると投げつけられる武器になる。

# 拳士ごとのアクション

拳士が修得している拳法や、所持している武器の種類によって、使える技は大きく異なる。それぞれの特徴を生かして闘おう。

## 見切り攻撃

南斗聖拳の拳士(フドウ以外)

画面に **Y** ボタンが表示されたときに、素早く **Y** ボタンを押すと、敵に闘気効果(P.17)を与える攻撃を出す。また、一定時間、強力な攻撃を出せるようになる。

▲見切り攻撃中に **○** ボタンでジャンプ、さらに **○** ボタンや **○** ボタンを連続で押すと、空中で追撃できる。

▲見切り攻撃と同じ効果を得られる伝承奥義もある。



## 射撃/連続射撃

特殊な拳士(マミヤなど)

射撃用武器を持つ拳士は、**Y** ボタンで射撃、**Y** ボタン長押しで練気射撃ができる。また、**RB** で照準に向けて連射できる。照準は右スティックで動かせる。

射撃することに弾や矢が減り、なくなると自動的にリロード(再装填)する。リロード動作中は無防備になるので注意。

▲**△** 右トリガーでリロードすると、自動リロードよりも短時間でリロードを完了できる。



## ステップ射撃

特殊な拳士(マミヤなど)

シフト移動中(**L8**+左スティック)、練気攻撃中(**Y** ボタン長押し)、強攻撃中(**Y** ボタン)に、**L8**+**RB**+左スティック左または右で、横に飛びながら素早く射撃する。



## ため強攻撃

ファルコとフドウ

ファルコとフドウ専用。通常攻撃と組み合わせることで出す強攻撃で、最後の **Y** ボタンを長押しすると、さらに強力な技になる。

▲ファルコは、闘気ゲージを消費する。



## 多彩な固有体術

ジューザ

ジューザ専用。通常攻撃と組み合わせると、多彩な固有体術を出す。



## 練気攻撃の連続技

北斗琉拳の拳士

強攻撃に続けて **Y** ボタンを連続して押すと、練気攻撃の連続技が出る。

多彩な強攻撃から、さらに連続技をつなげられるので、敵に反撃の隙を与えることなく攻撃し続けられる。



## 秘孔効果と闘気効果

### ■ 秘孔効果

北斗神拳の拳士などは、敵に秘孔効果を及ぼすことがある。効果中の敵は受けるダメージが大きくなる。連続攻撃すると効果を及ぼしやすい。

### ■ 闘気効果

南斗聖拳の拳士は、敵に闘気効果を及ぼすことがある。効果中の敵はダメージを受けやすくなる。連続攻撃すると効果を及ぼしやすい。また、見切り攻撃や特定の伝承奥義を使うと、確実に効果を及ぼせる。



# 世紀末への扉!

ゲームの始め方

## ゲームのスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示される。



- ※セーブ・ロードするためには、サインインした状態でプレイしてください。また、サインインせずにゲームを開始し、プレイ中にサインインした場合は、使用するデータ保存機器を選びます。
- ※セーブデータは、ゲーマープロフィールごとに作成されます。Xbox タッチشوボードで複数のプロフィールを作成し、別のプロフィールでログインすると、複数のセーブデータを使い分けられます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書をご覧ください。

## セーブとロード

拳士の成長データは、「伝説編」「幻闘編」で共通。

### セーブ

- エピソード(クエスト)終了後、戦後の評価のあとにセーブできる。
- メインメニューの[環境設定]からもセーブできる。セーブできるデータは5個まで。
- ※セーブには5500KB以上の空き容量が必要です。

### ロード

- ゲームスタート時に、ロードするデータを選ぶ。
- また、[環境設定]からもロードできる。

### 戦闘中のセーブ

伝説編では、「女人像」(P.23)の前でSTARTボタンを押すと、戦闘中に中断データを保存できる。幻闘編では、情報画面(P.26)の[システム]から[途中セーブ]を選ぶ。中断データは両モード共通で1個。メインメニューから「伝説編」または「幻闘編」を選ぶと、中断データをロードして戦闘を再開できる。

## メインメニュー

プレイするモードを選ぶ。



伝説編	原作ストーリーを体験できる。	P.22
幻闘編	拳士ごとのオリジナルストーリーを体験できる。 伝説編を進めると、選べる拳士が増える。	P.24
	オンラインプレイで、タグマッチやチームマッチをする。	P.32
ギャラリー	人物や用語を解説する北斗事典の閲覧、ムービーやサウンドの鑑賞ができる。	P.20
環境設定	ゲームのプレイ環境を設定する。データのセーブやロードをする。	P.21

## 幻闘編で2人プレイ

「幻闘編」では、2人で協力プレイができる。拳士選択画面で「2P PRESS START」と表示されているとき、2PがSTARTボタンを押すと参加できる。戦闘画面では、上下に2分割される(1Pが上、2Pが下)。



- ⚠️ 2Pは、1Pが選択可能な拳士から選んで参加する。(1Pが選んだ拳士は選べない)。
- ⚠️ 1Pと2Pどちらかの体力が尽きるとゲームオーバー。
- ⚠️ オンラインでも、「タグマッチ」で2人協力プレイができる(P.33)。

# ギャラリー

「北斗事典」で登場人物や用語の解説を見たり、ムービーやサウンドを鑑賞したりする。それぞれ、ゲームの進行に応じて、選べる項目が増えていく。



## 北斗事典

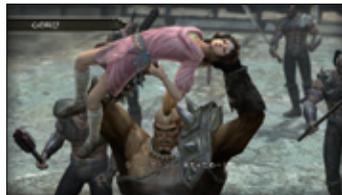
ゲーム中に登場した、「北斗の拳」に関わる人物、流派、奥義、秘孔、組織、地名、用語の解説を見る。L1 / R1 でカテゴリを切り替え、方向パッドの上下で項目を選ぶ。

## 世紀末パネル

「幻闘編」のクエストをクリアしていくと、パネルが開いていく。特定の条件でクリアしないと開かないパネルもある。



【北斗事典】



【イベント鑑賞】

## サラウンドの設定方法

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムの接続が必要です。光デジタルケーブルを、ドルビーデジタル対応サウンドシステムの光デジタル音声入力端子と、AVケーブル (Xbox 360 D端子HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネントHD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 SビデオAVケーブル) の光デジタル音声出力端子に接続します。Xbox 360 本体にHDMI出力端子がある場合は、HDMIケーブルをご使用いただけます。また、必ず Xbox 360 本体タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選んだのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選んでください。

# 環境設定

ゲームのプレイ環境を設定する。



## ■ゲーム設定

難易度	【やさしい／普通／難しい／修羅】 ゲームの難しさ。
字幕表示	【ON / OFF】 ムービーの字幕表示の有無。
戦闘チュートリアル	【強制 / 任意】 戦闘チュートリアルを自動表示するか、任意で選ぶか。
体力ゲージ表示	【ON / OFF】 プレイヤー以外の体力ゲージ表示の有無。

▲難易度を「難しい」や「修羅」にすると、敵が手強くなるが、獲得できるカルマ(P.22)が増える。

## ■操作設定

[1P操作設定] [2P操作設定] のいずれかを選び、プレイヤーごとに設定する。

振動	【ON / OFF】 Xbox 360 コントローラーの振動機能の有無。
上下カメラ操作	【標準 / 反転】 カメラの上下操作。
左右カメラ操作	【標準 / 反転】 カメラの左右操作。
ボタン設定	ボタンの割り当て。

## ■サウンド設定

BGM音量	【16段階】 BGMの音量。
効果音音量	【16段階】 効果音の音量。
ボイス音量	【16段階】 セリフの音量。
ムービー音量	【16段階】 ムービーの音量。

## ■セーブ/ロード

現在のデータをセーブしたり、保存してあるデータをロードしたりする。

# 荒野を生き抜け!

伝説編・幻闘編の進め方

## 伝説編の進め方

主人公ケンシロウをメインに操り、原作「北斗の拳」のストーリーを追体験する。

### ミッションを達成しろ!

ゲームを進めていくと、次々とミッションが発生する。ミッションは達成までの時間や成果などによってA～Eで評価される(Aが最高)。ミッションで高い評価を得るほど、エピソードクリア後の評価も高くなる。

▲ミッションの内容は、情報画面(P.26)の【戦闘情報】から【戦況履歴】を選ぶと確認できる。



### カルマをためろ!

カルマを得るごとにステータス(体力、闘気、攻撃、防御、技量)の経験値が上がる(P.28)。カルマは、敵を撃破することによって得られる。ドラム缶や建物の壁などを破壊したときに得られることもある。また、戦場に落ちているアイテム箱の中には、多くのカルマが詰まった箱もある。



### 敵を殲滅して進め!

門が閉ざされていて進めないときなどは、敵を全滅させると進めることがある。全滅までの時間がミッション評価につながる場合も多いので、出てきた敵は素早く仕留めよう。ただし、壁を破壊することで道が開けたり、敵に見つからないほうが効率よく進めたりする場合もあるので、臨機応変に進めてほしい。



### 強敵を滅せよ!

強敵との戦いは一筋縄ではいかない。相手の行動を読み、隙をついて倒せ!



ガードや回避を使って相手の攻撃を避けつつ反撃の機を狙え。強敵は通常攻撃を当ててもひるまない。連続攻撃や伝承奥義でひるませよう。

相手に隙ができると「!?」が表示される。このとき攻撃を当てると、必ず秘孔効果(P.17)を与えられるので、すかさず連続攻撃をたたき込むべし!

敵の体力が尽き、膝をついたらとどめのフィニッシュアクション!表示されたボタンを押すと、原作に登場したとどめの奥義が炸裂するのだ!

### 拳士の特性を生かして闘え!

エピソードを進めていくと、ケンシロウ以外の拳士を操作する機会がある。ケンシロウとは出せるアクションが異なるので、情報画面の【プレイヤー情報】から【アクション操作】を選び、使える技を確認してから闘いに挑もう。ケンシロウでは進めないような場所に侵入できることもある。



### 女人像を見逃すな!!

女人像がある場所でSTARTボタンを押すと、経絡図の装備(P.30)と途中セーブ(P.18)ができる。

新たに入手した経絡図があったら、装備を変更して拳士を強化しておこう。また、経絡図の【奉納】【伝授】もできる(P.30)。不要な経絡図は、女人像に【奉納】しておくことで、他の拳士に【伝授】できるのだ。

▲経絡図の装備変更などは、伝説編のエピソードクリア時や、幻闘編のモード選択時、クエストクリア時にもできる。



# 幻闘編の進め方

様々な拳士を主人公にした、オリジナルストーリーをプレイする。

## 幻闘編の流れ

### ① 拳士選択

「北斗神拳」「南斗聖拳」などからグループを選び、方向パッドの左右で拳士を選ぶ。選べる拳士は、ゲームを進めると増えていく。



### ② モードを選ぶ

プレイするモードを選ぶ。

ストーリー	選んだ拳士を主人公としたストーリーのクエストをプレイする。
フリープレイ	他の拳士のクエストやフリープレイ専用クエストを自由に選んでプレイする。
オンライン	オンラインでプレイする(P.32)。
経絡図	経絡図 (P.30) の装備変更などをする。



### ③ クエストを選ぶ

「ストーリー」「フリープレイ」を選んだら、プレイするクエストを選ぶ。

### ④ 戦闘準備

使用可能な伝承奥義、装備中の経絡図、クエストの勝敗条件、戦場の情報を確認する。

### ⑤ 戦闘開始!

拠点から次々と現れる敵を倒せ。

拠点を5カ所制圧すると、敵の首領が現れる。敵の首領を撃破すればクエストクリア!

▲拠点がなくクエストもある。



## 敵の拠点を落とせ!

マップ上に が表示されている場所が「拠点」、その下に表示されている数字は「拠点レベル」だ。拠点レベルが高いほど敵は手強くなるぞ。

拠点は、撃破数が必要撃破数に達すると制圧できる。制圧すると、隣接する拠点の拠点レベルが下がり、闘いが有利になる。どこから順に制圧していくかが攻略のカギとなるだろう。

▲必要撃破数を達成したあと、さらに敵将が現れることもある。



## 救世主スコアを稼げ!

拠点での戦闘では、敵を倒すごとにランクゲージが伸び、最大になると拠点のランクが上がる。ボーナス条件を満たして敵を撃破すれば、ランクゲージは大きく伸びる。

拠点制圧時の拠点のランクに応じて救世主スコアを得られ、救世主スコアが一定値に達すると救世主ランクが上がる。救世主ランクが上がるごとに、移動速度が上がったり、体力ゲージの最大値が伸びたりといった効果を得られる。また、救世主スコアが高いほど、クエストクリア時にボーナスとして得られる経絡図の数が多くなるぞ。



## 幻闘編で明らかになる拳士たちのドラマ!

幻闘編では、原作をもとにしたオリジナルストーリーが展開される。伝説編で登場する以前、あるいは伝説編の裏側で、拳士たちは何を思い、いかに生きたのか。拳士たちの熱いドラマを、幻闘編で堪能しよう。



## 情報画面

戦闘中にSTARTボタンを押すと、情報画面になる。



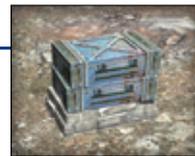
項目	内容	
プレイヤー情報	操作中の拳士のステータスとステータスレベルを確認する。	
	伝承奥義	使用できる伝承奥義(P.14)を確認する。
	経絡図	装備中の経絡図(P.30)を確認する。
	アクション操作	技の種類と操作方法を確認する。
戦闘情報	キャラクター情報	幻闘編のみ。拳士の現在位置を確認する。
	拠点情報	幻闘編のみ。各拠点の情報を確認する。
	戦況履歴	メッセージの履歴を確認する。
システム	環境設定	ゲームに関する各種設定(P.21)を行う。
	チュートリアル	チュートリアルを見る。
	途中セーブ	幻闘編のみ。戦闘中のデータをセーブする。
	メインメニューに戻る	ゲームを中断し、メインメニューに戻る。
戦闘再開	戦闘を再開する。	

▲ 幻闘編の戦闘準備画面のメニューも共通(一部、選べないメニューもある)。

## 戦場アイテム

戦場にある箱を開けると出現する。

敵を撃破したときに出現することもある。



アイテム	効果	アイテム	効果
パン	パン1本: 体力を少し回復。 パン2本: 体力を全回復。	水ボトル	闘気ストックを1本回復。
ハム	体力を回復。 闘気ストックを1本回復。	水タンク	闘気ストックを全回復。
チキン	体力と闘気ストックを全回復。	経絡図	経絡図を1つ獲得。

## 戦後の評価

勝利後、戦闘内容の各評価が表示され、それに応じて総合評価A～Eが決まる(Aが最高)。総合評価が高いと、ボーナス経絡図の獲得数が増える。



### ■ 評価の内容

項目	内容
獲得カルマ	獲得したカルマ(P.22)の数。
ランクA獲得ミッション	伝説編のみ。ランクAの評価を得たミッションの数。
救世主スコア	幻闘編のみ。獲得した救世主スコア。
被ダメージ	受けたダメージの量。
クリア時間	クリアに要した時間。

# 闘技を極める!

## 拳士の成長

拳士は、その闘い方に応じて成長していく。  
また、経絡図を獲得・装備することで、さらなる強さを得られる。

# ステータスの成長

## 拳士のステータス



拳士は、体力・闘気・攻撃・防御・技量の5つのステータス(能力)を持つ。ステータスごとに経験値ゲージがあり、ゲージが最大になるとにステータスレベルが上がリ、成長する。

▲拳士のステータスは、情報画面(P.26)の「プレイヤー情報」などで確認できる。

経験値ゲージ

ステータスの現在値

ステータスレベル

ステータス	内容
体力	高いほど体力ゲージが増える。
闘気	高いほど闘気ゲージの上昇速度が上がり、闘気ストックの本数が増える。ケンシロウ以外の拳士は、一定レベルごとに伝承奥義を習得する。
攻撃	高いほど敵を攻撃したときの威力が上がる。
防御	高いほど敵から攻撃を受けたときのダメージが減る。
技量	高いほど回避やガードがしやすくなる。さらに、コンボがつながりやすくなり、敵に秘孔効果や闘気効果(P.17)を与えやすくなる。

## ステータスレベルを上げる

敵を撃破するなどしてカルマを獲得すると、各ステータスの経験値ゲージが増える。敵の撃破方法によって、どの経験値ゲージがより多く増えるかが決まる。

また、レベルアップしたステータスの種類に応じて、体力ゲージが回復するなどのボーナス効果が発生する。



ステータス	経験値の獲得方法	レベルアップ時のボーナス効果
体力	通常攻撃で敵を撃破。	体力ゲージが全回復する。
闘気	闘気覚醒中に敵を撃破。	闘気ストックが最大までたまる。
攻撃	強攻撃で敵を撃破。	一定時間、敵を攻撃したときの威力が上がる。
防御	体力ゲージが緑色の状態で敵を撃破。	一定時間、敵から攻撃を受けたときのダメージが減る。
技量	コンボ継続中に敵を撃破。コンボを多くつなぐほど、得られる経験値は増える。	一定時間、移動速度が上がる。

▲伝承奥義で撃破しても経験値を得られる。メイン画面(P.06)で表示される伝承奥義名の下の色に応じたステータスの経験値が上がる(緑:体力、黄:闘気、赤:攻撃、青:防御、紫:技量)。

## 伝承奥義の習得

戦闘で最強の威力を発揮するのが伝承奥義。ケンシロウは伝説編のエピソードを進めることで、他の拳士は闘気ステータスの成長に応じて、新たな伝承奥義を習得する。習得できる伝承奥義の種類や数は、拳士ごとに異なる。



## 経絡図

経絡図を装備すると、ステータスレベルが上がったり、技能を使えるようになったりする。経絡図は戦場で入手できることがある。また、戦後の総合評価に応じて入手できる。経絡図にはレベルがあり、レベルが高いほど、装備したときの効果も高くなる。



### 経絡図の装備

経絡図は「女人像」(P.23)で[装備]する。最大5枚装備でき、装備した経絡図に表示されているステータスレベルが、経絡図のレベル分だけ加算される。また、経絡図に表示されたステータスを上下で連結させると、特定の技能が有効になる(P.31)。

▲ 経絡図は、拳士1人につき21枚(装備5枚+予備16枚)まで所持できる。21枚を超えて入手した場合は、破棄する経絡図を選ぶ。

▲ 技能の内容は鼠右トリガーで確認できる。



### 奉納と伝授

獲得した経絡図を「女人像」に[奉納]すると、他の拳士に譲り渡せる。「女人像」に[奉納]された経絡図を譲り受けるには、[伝授]を選ぶ。

▲ 一度[奉納]した経絡図を、再度[奉納]することはできない。



## 技能の効果

経絡図に表示されたステータスを上下に連結させたり、技能が付加されている経絡図を装備したりすると、技能の効果を得られる。

▲ 技能が付加されている経絡図には、鼠が付く。

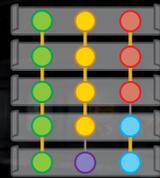
技能	効果
臨戦の極意	2連結で発動。闘気ストックが最大状態で戦闘開始。
闘気錬成の極意	3連結で発動。闘気ストックが1つ増える。
経絡の極意	4連結で発動。戦場で、効果の高い経絡図を入手しやすくなる。
伝承奥義の極意	5連結で発動。伝承奥義で消費する闘気ストックが半減する。
悪鬼の進撃	全力走り中に敵をはじき飛ばす。
練気の達人	練気攻撃のため時間が短くなる。
連撃の達人	コンボが切れずに続きやすくなる。
捨て身の覚悟	防御が下がる代わりに、敵に与えるダメージが上がる。
金剛身	ガードを崩す攻撃もガードできる。
流撃の極	回避に成功すると、一時的に攻撃速度が上がる。
臨死闘神	体力減少時、攻撃の威力が上がる。
血肉の報酬	敵にダメージを与えると、体力ゲージが回復する。

▲ 上記のほかにも、様々な技能がある。

▲ 特定のタイプの拳士のみ有効な技能や、幻闘編のみで有効な技能もある。

### 「究極連結」を狙え!!

経絡図には最大3つのステータスが記されている。うまく組み合わせ、2連結、3連結、4連結、5連結を同時に達成すると「究極連結」が成立!  
「究極連結」までの道のりは遠いが、もし成立すれば強力な技能を獲得できるぞ!!



# 強敵たちとの競演!

オンラインプレイ  
オンラインプレイで、世の強敵たちと戦場を駆けよ!

## オンラインプレイを始める

### オンラインプレイの始め方

- ① 幻闘編で拳士を選び、[オンライン]を選ぶ。
- ② プレイするモードを、[タッグマッチ][チームマッチ]から選ぶ。  
[オンライン設定] (簡易チャットの文章変更、チャットのオン/オフ切り替え) もここで行う。
- ③ 参加方法を選ぶ。

クリエイトマッチ	自分でルームを作成し、参加プレイヤーを募る。
カスタムマッチ	条件に合ったルームを探して参加する。
クイックマッチ	条件なしでルームを探して参加する。

▲オンラインプレイを楽しむには、Xbox LIVEのアカウントとブロードバンドネットワーク回線が必要です。また、本取扱説明書に添付のオンラインパスが必要です。オンラインパスの詳細は、本取扱説明書裏の説明をご確認ください。

### クリエイトマッチ

ルームを作成し、参加してくれるプレイヤーを募る。クエスト、対戦タイプ (チームマッチのみ、チーム人数とミッション数を選ぶ)、難易度 (タッグマッチのみ)、チーム人数 (チームマッチのみ)、プライベートスロットを設定する。

ルームの設定後、参加プレイヤーがそろそろプレイ開始となる。

▲「プライベートスロット」は、他のプレイヤーを招待してプレイするときに使用する。



## タッグマッチ

他のプレイヤー1人と協力して、クエストのクリアを目指す。ルームを作成したプレイヤーが1P、参加したプレイヤーが2Pとなる。

▲1Pと2P、どちらかの体力が尽きるとゲームオーバー。

## チームマッチ

2チームに分かれて数々のミッションに挑戦し、ミッションクリア時に獲得するポイントの合計を競う。参加できる人数は、4~8人 (2人对2人、3人对3人、4人对4人)。

### 仲間と一緒にミッション達成を目指せ!

1つのミッションは両チームがクリアした時点で終了となる。各プレイヤーは、ミッション終了時の達成度に応じたポイントを獲得する。

すべてのミッションが終了すると、獲得したポイントの合計でチームの勝敗が決まる。

勝利チームのプレイヤーは、賞品として経路図を獲得できる。

▲負けたチームも、参加賞がもらえる。



### オンラインで経路図を手に入れろ!

タッグマッチやチームマッチに参加して活躍すれば、通常のプレイよりもレベルの高い経路図を入手しやすい。拳士をより早く、より強く成長させたいなら、オンラインプレイが近道なのだ!!

# 死闘は尽きず!!

## その他の要素

伝説は終わらない。さらなる高みを目指して死闘に挑め。

## 実績

シナリオのクリア、強敵の撃破など、特定の条件を満たすと、「実績」がアンロック(解除)される。

すべての実績のアンロックを目指せ!



▲「実績」がアンロックされると、「ゲームスコア」を獲得できます。「実績」や「ゲームスコア」は、ゲームプロフィールに蓄積され、Xbox LIVEを通じて、他のプレイヤーに公開できます。

## 追加コンテンツ

追加コンテンツを購入すると、ゲーム内で新たなコスチュームや追加クエストを楽しむようになる。

### 追加コンテンツを楽しむには

Xbox LIVEの「マーケットプレイス」から、コンテンツをダウンロードする。追加クエストは、「幻闘編」のクエスト選択で選べる。追加コスチュームは、拳士選択画面で▼ボタンを押すと使用できる。

# 世紀末を生き残れ!

## 拳士の力を侮るな!

進むべき道がなさそうに見えても、焦りは禁物だ。拳士たちの行動は臨機応変。邪魔な壁を破壊できたり、登る、飛び乗る、くぐり抜けるなど、意外なアクションができたりすることがあるぞ。登るなどの特別なアクションができる場所では、画面に操作ガイドが出るので、見逃さないようにしよう。



## 世紀末を乗りこなせ!

ラオウが乗る黒王号や、アイン愛用のブルドーザーは、移動するだけでザコを蹴散らせる。移動はバイクとは異なり、左スティックのみ。黒王号は、疾走中に○ボタンまたは▼ボタンでジャンプできる。ブルドーザーは、○ボタンまたは▼ボタンで前方のブレードが動き、壁を壊せる。ただし、黒王号もブルドーザーも小回りが利かないので要注意。



## ザコどもは挑発で一網打尽!

短時間で多数の敵を倒さなければならないミッションでは「挑発」が成功のカギとなる。■左トリガーで挑発すると、逆上した敵が拳士の目の前に集まってくるので、間合いとタイミングを見計らって前方を攻撃範囲とする伝承奥義を叩き込め! うまくいけば、多数の敵を瞬殺できるぞ。



# CAST

ケンシロウ	小西克幸	ジード/タオ	宮坂俊蔵
ラオウ	立本文彦	カーネル	中尾良平
トキ/アミバ	関 智一	フォックス	阿座上洋平
ジャギ	高木 渉	デビルリバース/赤鯪	稲田 徹
レイ	子安武人	牙大王	福原耕平
シン	杉田智和	ウイグル/ジュウケイ	大友龍三郎
サウザー	神奈延年	ライガ/ミスミ	平井啓二
ユダ/ギル・ハーン	馬場圭介	フウガ	鈴木 賢
シュウ/マッドサージ	吉水孝宏	バノバ	清水浩智
マミヤ/ケンシロウ (少年期)	進藤尚美	ジャスク	滝下 涼
リュウガ/シーノ	森 岳志	ソリア	山本圭一郎
フドウ/シュレン/ラオウ (少年期)	宮崎寛務	名も無き修羅	貞広高志
ジュウザ/ジャッカル	高塚正也	バズ・ハーン/アルフ	荒井聡太
バット	岸尾だいすけ	ハン/黒夜叉	桐本琢也
リン	伊藤かな恵	ボルゲ/スベード	川津泰彦
アイン	中井和哉	トヨ/サヤカ	山中まどか
ファルコ/オウガイ	江川央生	タキ/ミュウ	川名真知子
カイオウ	石塚運昇	リュウケン/ナレーション	田中秀幸
ヒョウ	置鮎龍太郎	ヒューイ/カイオウ (少年期)	金本涼輔
シャチ	神谷浩史	リハク/ジャコウ	竹本英史
ハート/カイゼル	藤本たかひろ	ルイ/レイア/ヒョウ (少年期)	佐藤 朱
無法者	赤羽根健治	サウザー (少年期)	島崎信長
バット (少年期) /アイリ/アスカ	庄司芽香		
ユリア/シバ	桑島法子		

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

※本ソフトウェアでは、株式会社イワタのフォントを使用しています。イワタの社名、フォントの名称は、株式会社イワタの商標または登録商標です。