

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリ
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。
詳しくは www.xbox.com/support をご覧ください。

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る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

コントローラーの使い方2
ゲームの始め方4
オンライン6



本文デザイン：ヤマグチサトシ (Happy Valley)

※本取扱説明書の画面写真は、開発中のものです。

※ゲームの詳細な内容は、変更されることがあります。ご了承ください。

Akira, Sarah, Pai, Jacky characters © SEGA.

Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテインメントのサービスで
す。本体をインターネットに接続するだけで無料で参加できます。ゲームの体験版を無
料で入手できるほか、ハイビジョンムービーにすぐにアクセスすることもできます（別
途費用がかかります）。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができ
ます。有料の Xbox LIVE ゴールドメンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレ
ンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームや
エンターテインメントに接続できます。詳しくは www.xbox.com/live をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をインターネットに接続し、Xbox LIVE
サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とインター
ネット回線の接続に関する詳細は www.xbox.com 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 www.xbox.com/familysettings をご覧ください。

コントローラーの使い方

Xbox 360 コントローラー

詳しい操作はインゲームマニュアルをご覧ください。

LB

強パンチ **P** + **K**

隙は大きいが強力なパンチで攻撃する。

左トリガー

アピール **AP**

対戦相手にアピールする。

START ボタン

ポーズ

対戦を中断する。

BACK ボタン

挑戦状を送る／受ける。

左スティック

移動

キャラクターを動かす。

方向パッド

移動

キャラクターを動かす。

右スティック

スキルインフォのページを送る。

デジタルインストをスクロールする。

右トリガー

強キック **H** + **K**

隙は大きいが強力なキックで攻撃する。

タグチェンジ **Tag** **H** + **P** + **K**

タグマッチで、パートナーと交代する。

Y ボタン

パンチ **P**

手を使って攻撃する。

X ボタン

ガード

相手のパンチ・キックを防ぐ。

ホールド **H**

相手のパンチ・キックを受け流して攻撃する。

↖ **H** 上段ホールド

← **H** 中段パンチホールド

→ **H** 中段キックホールド

↘ **H** 下段ホールド

B ボタン

キック **K**

足を使って攻撃する。

A ボタン

投げ **T** **P.11**

相手を投げて攻撃する。

※方向パッド／左スティックの操作は、キャラクターが右向き時のものです。左向きの場合は、左右の入力が逆になります。

※本解説書で説明する操作は、A TYPE の操作です。操作タイプやボタン割り当ては「OPTION」の「CONTROL SETTING」で変更できます。

※対戦以外の操作は、画面右下に表示されるキーガイドをご覧ください。

操作の表記について

本ソフトおよび本取扱説明書では、コントローラーの操作を、以下のように記号を使って表記しています。

X ボタン	H
Y ボタン	P
B ボタン	K
A ボタン	T
LB	P + K
RB	H + P + K
RT 右トリガー	H + K

↑ ↓ ← → ↖ ↗ ↘ ↙

↻ ⌂ Q : など

矢印の方向に方向パッド／左スティックを短く入力する

↑ ↓ ← → ↖ ↗ ↘ ↙ :

矢印の方向に方向パッド／左スティックを長く入力する

LB 左トリガー AP

サイドステップ

すばやく横に回りこみ、相手のパンチ・キックをかわす。

↑ ↑ / ↓ ↓

または

↑ **H** + **P** + **K** / ↓ **H** + **P** + **K**

ゲームの始め方

メインメニュー

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ます。
PLAYSTYLE SELECT で演出のタイプを設定します。

STORY	さまざまなキャラクターを操作しながら物語を進めます。	
	初めから	最初から物語を始めます。
	続きから	セーブしたところから再開します。
	タイムチャートを表示する	プレイするエピソードを選びます。
FIGHTING	コンピュータかプレイヤーと対戦します。	
	VERSUS	キャラクターとステージを選んで対戦します。
	ARCADE	コンピュータと対戦してポイントを競います。
	TIME ATTACK	コンピュータと対戦してクリア時間を競います。
	SURVIVAL	体力がなくなるまでコンピュータと対戦します。
	TEAM BATTLE	最大 7 キャラクターを選んでチームを編成し、対戦します。
TRAINING	技やコンボの練習や研究をして、強くなるためのモードです。	
	FREE TRAINING	さまざまな設定で練習します。
	COMMAND TRAINING	表示される技のコマンドを入力し、技の出し方を練習します。
	TUTORIAL	上達のためのミッションを実験形式で練習します。
	COMBO CHALLENGE	キャラクターの代表的な技やコンボを練習します。
ONLINE ▶P.6	インターネットに接続し、世界中の人たちと対戦します。	
EXTRA	リプレイやムービー、撮影した写真の鑑賞などをします。	
LEADERBOARDS	ONLINE のランキングを確認します。	
ACHIEVEMENTS	実績を確認します。	
HELP & OPTIONS	ゲームのさまざまな設定をしたり、インゲームマニュアルを確認したりします。	
	HOW TO PLAY	インゲームマニュアルで、アクションの詳細を確認します。
	GAME SETTING	カメラや画面など、ゲームの設定をします。
	CONTROL SETTING	操作やサイドステップの設定をします。
	SCREEN SETTING	画面の明るさなどを設定します。
	SOUND SETTING	BGM や効果音、ボイスの音量を設定します。
	ONLINE SETTING	ONLINE の [LOBBY MATCH] ▶P.7 などに表示されるメインキャラクターや、Facebook の公開を設定します。
LANGUAGE	画面表示やボイスの言語を設定します。	
BGM PLUS	対戦中の BGM を設定します。使用キャラクターが選択スリージのものを選べます	
Xbox LIVE Marketplace	Xbox LIVE Marketplace に接続します。	

※ FIGHTING では、対戦前に、キャラクター 1 人で戦うシングルマッチか、キャラクター 2 人で戦うタッグマッチかを選びます (TEAM BATTLE はシングルのみ)。

セーブとロード

ゲームデータは、対戦後や、ゲームの設定を変えた後などにオートセーブされます。ゲームを始めると、自動でロードされます。

※セーブには 275KB 以上の空きが必要です。

STORY の遊び方



1 ゲームを進めていくと、キャラクターのチャプター (章) が選べるようになります。チャプターのキャラクターを操作してストーリーを進めます。タイムチャートの縦は時間軸、横はどのキャラクターのエピソードかを表します。



2 対戦に勝利すると、物語を進められます。ムービー・対戦中に START ボタンを押すとメニューが表示されます。途中で対戦をやめると、再開時は直前の対戦に勝利した後から始まります。

インゲームマニュアルについて

アクションの詳細な説明は、メインメニューの [HELP & OPTIONS] から [HOW TO PLAY] を選ぶと、ご確認いただけます。

ダウンロード コンテンツ

ダウンロード コンテンツの購入は、Xbox LIVE Marketplace で行えます。接続には 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。

オンライン

インターネットに接続して、他のプレイヤーと対戦します。

グレード・CP

グレードとは、プレイヤーの強さを表す段位です。グレードポイントを基準に判定され、初めてオンラインプレイに参加したときはFとなります。

グレードポイントは「RANK MATCH」▶P.7 の対戦に勝つと増え、負けると減ります。相手のグレードが自分よりも高いほど、得られるポイントが多くなります。

CP（キャラクターポイント）は、キャラクター別の強さ・熟練度を表します。キャラクターポイントもグレードポイントと同様に、「RANK MATCH」の勝敗で変動します。

プライズファイター

「RANK MATCH」での連勝が一定数を越えたプレイヤーはブロンズファイターになります。さらに連勝を続けるとシルバーファイター、ゴールドファイター…とランクアップしていきます。

プライズファイターを倒すと、通常より多くグレードポイントが増えます。また、プライズファイターになったプレイヤーは連勝を続けると、増えるグレードポイントにボーナスが付きまます。



挑戦状



相手が見つかったらアイコンが表示される

挑戦を受ける 挑戦する

「VERSUS」「ARCADE」「FREE TRAINING」で挑戦状を受ける設定にすると、プレイ中に自動で相手を検索します。

相手が見つかったら画面にアイコンが表示され、BACKボタンを押すと対戦できます。勝敗によってグレードが変動します。

RANK MATCH

グレードを指定して相手を探します。勝敗によってグレードが変動します。対戦形式を「シングル」と「タッグ」から選べます。

LOBBY MATCH

最大16人で、さまざまなルールを決めて対戦します。

サーチ

相手がいるエリア（国・地域）・相手の強さ（グレード）・対戦ルール・対戦形式（シングルかタッグか）・ラウンド数を決め、相手を探します。

クリエイト

ラウンド数・相手の強さ（グレード）・対戦ルール・対戦形式（シングルかタッグか）・制限時間・最大体力・参加人数などを決め、ルームを作成して対戦相手待ちます。

対戦ルール

勝ち残り	対戦に勝った者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
負け残り	対戦に負けた者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
トーナメント	トーナメント形式で対戦し、勝者を決めます。
組み手	1人のプレイヤーを相手に、残りメンバーがそれぞれ対戦します。
オンライン道場	プレイヤー同士でじっくり練習します。体力が回復します。BACKボタンでさまざまな機能を利用できます。

