



XBOX 360®

XBOX
LIVE

“SOULCALIBUR IV” SOFTWARE MANUAL



©1995-2008 NBGI

namco®

あんぜんじょうほう 安全情報

ひかり しげき 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。発作やてかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏て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、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一时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。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がある場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

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

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

や っ げんしやう テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画像が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

セロ 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。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低1MBの空き容量が必要です。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

CONTENTS

『ソウルキャリバー IV』の世界	2
キャラクター紹介	4
操作方法	13
ゲームの始め方	14
画面の見方とルール	16
アクション	18
SINGLE PLAYER MODE	26
VS MODE	34
Xbox LIVE®	36
CHARACTER CREATION	42
MUSEUM	48
OPTIONS	50
アドバイス	52

※このゲームに出てくる技を真似に真似したりすると大変危険であり、大きな事件や事故につながる恐れがあります。絶対に真似をしないでください。

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

『ソウルキャリバー IV』の世界

『歴史に選ばれて 人は戦士となり 歴史に刻まれて 戦士は英雄となる』

14世紀頃の吟遊詩人歌

『歴史と世界を越え、 永遠に語り継がれる剣と魂の物語』

中世末期の物語 作者不明

邪剣と称され、世界中に伝説を残す魂喰らいの剣、ソウルエッジ。
邪剣による災いを食い止めることを宿命づけられた、世に知られざる霊剣、ソウルキャリバー。

2本の剣は、数千年をかけて幾度も戦ってきた。……そして16世紀も終わりという頃、彼らは互いに互いを抱き合うという、今までにない形での沈黙を余儀なくされた。その静かなるソウルズ・エンブレスの内で、いかなる争いが行われていたのかは定かでない。だが両者が解放されたとき、ソウルキャリバーとソウルエッジの力はこれまでになく高められていた。それぞれの剣を手にしたジークフリートとナイトメアが打ち合わせた最初の一回。この激突によって溢れ出た力の奔流は、いとも簡単に決戦の舞台となった絶境の大聖堂を消し去ってしまう。そして破壊の渦が収まったとき、彼らはその手に握った剣とともに姿を消していた。

……誰も知らなかった。誰も気づいていなかった。ソウルキャリバーとソウルエッジが精神的に接触したことにより、禁忌とされてきた幽車が動き出したことを。それは永きにわたり霊剣を守り、邪剣を食い止めてきた者たち——今は歴史に消えた「霊剣を守護する一族」が恐れ、代々封印してきた存在。双極の剣の邂逅の裏側で密かに目覚めた思念は、その運命の果てに何を見据えているのか……。

永きにわたる戦いに終止符をうたんとするソウルキャリバーとソウルエッジ。歴史に比類なき両者の争いは、時代の英雄たちを巻き込みながら、その決着へと向かって加速していく……。

『希望および恐怖の感情は、 それ自体では善でありえない』

ベネディクトゥス・デ・スピノザ『幾何学的秩序で論証された論理学』

魂を刃に込め、究極の戦いが幕を開ける……

武器を使った爽快なアクション!

「ソウルキャリバー IV」では、武器を使った迫力の戦いが、簡単な操作で楽しめます。
日本刀や槍など、キャラクターごとに異なる武器の特徴を活かし、相手を撃破してください。



ソウルゲージの状態を見極めろ!

優勢 / 劣勢によって変化していくソウルゲージ。劣勢の相手にさらに攻撃を当てて防具を破壊したり、一撃で相手を倒すなど一瞬の駆け引きが楽しめます。

自分だけのキャラクターが作成可能!



CHARACTER CREATIONモード(P.42参照)では、武器やパーツを組み合わせて自分だけのキャラクターを作成できます。攻撃力や防御力のバランス、得意な武器やパーツを自分の好みに設定し、バトルに参加しましょう。

オンライン対戦で世界の強者と対戦!

Xbox LIVE®に接続すれば、離れた友だちや自分の実力に合ったプレイヤーなど、様々な相手との対戦を楽しむことができます。

もしかすると、これまでに対戦したことのないような強者と対戦できるかもしれません。



ライバルたちを打ち倒し、その名を歴史に刻め!



キャラクター紹介

コマンドの表記について

ゲーム中や本書内では、特殊なコマンドの表記を使用しています。Xbox 360® コントローラーの各ボタンの名前と基本的な操作方法については、P.13をご覧ください。

表記	操作方法	意味
→	左スティックを短く倒す / 方向パッドを短く押す	—
⇒	左スティックを長く倒す / 方向パッドを長く押す	—
[A]	X ボタン	横斬り
[B]	Y ボタン	縦斬り
[K]	B ボタン	キック
[G]	A ボタン	ガード
[CHG]	RB ボタン	チェンジ (キャラクターの交代)

※矢印の向きは左スティックまたは方向パッド上下左右の向きを表しています。
 ※方向パッドで操作する際、△のような場合は⇨と⇩を同時に押してください。
 ※「チェンジ」は一部のモードでのみできます。

技表の見方

各キャラクターの技の一部を紹介します。なお、ここで紹介する以外にもたくさんの技やコンボがあります。対戦中のポーズメニュー (P.17 参照) で「技表」を確認し、技やコンボを覚えて状況に応じて使い分けられるようになりましょう。

※技表のコマンドはキャラクターが右向きの場合です。

表記	操作方法
[A][A]	ボタンを順番に押す
[A]+[B]	ボタンを同時に押す
[A]	ボタンを押したままに保つ
[A][B]	「[タン]」とすばやく押す
☆	一度左スティックまたは方向パッドをニュートラルに戻す

※ニュートラルとは、何も操作していない状態です。

ヒルダ



『夜明けの凱歌』

武器名: グレンツェンノヴァ、フリッシュヒンメル
 流派: クロース・エルブシャフト

長い間、オストラインスブルクの脅威におびやかされてきたヴォルフクローネ王国。正氣を失った父王に代わり、護国の任を務めてきたヒルダは、ジークフリートとの邂逅をきっかけに攻勢に転じることを決意する。

技紹介

ドンナーホルン
⇨ [B][B]
ヴァイスファッケル
⇨ [B][A]
シュテルンエンゲル
[A] 離す (第1段階)
モントアインホルン
[B] 離す (第1段階)

ジークフリート



『断罪の閃光』

武器名: ソウルキャリバー
 流派: 我流

かつてソウルエッジに操られ、惨劇を引き起こしたジークフリート。邪剣ソウルエッジを打ち倒し、自らの罪を償うため、ソウルキャリバーを手に邪剣が待つオストラインスブルクへと向かう。

技紹介

ルークスプリッター
⇨ [B]
ツヴァイグラウンダー
⇨ [A][A]
スカイスプリッター〜チーフホルド
⇨ [B]
テラスラップ
チーフホルド中 [A]+[B]

Nightmare

ナイトメア



『終の悪夢』

武器名：ソウルエッジ
流派：鍾に染み込んだ記憶

きたるべき最後の戦いに向けて、邪な力を増したソウルエッジは、その「根」をナイトメアの内に下ろし、より強靱な軀を作り上げていった。ソウルキャリバーと再び相まみえる刻は確実に近づいている……。

技紹介

ジオスプリッター〜デクスター・ホールド
←B
シャドウスライサー〜グリムストライド
↗A↘
ファントムトゥーキック
デクスター・ホールド中K
グリムスプリッター
グリムストライド中B

Tira

ティラ



『円刃の告死鳥』

武器名：アイゼルネドロッセル
流派：輪舞暗殺術

復活したソウルエッジを追って、オストラインズブルクへと入ったティラ。彼女は主の戦いを助けるべく、各地から役に立ちそうな者を選び出し、邪剣を護るための盾としようと暗躍していた。

技紹介

ブレイメンフォルテシモ
←K
マッドネスゲシュトフ
A+K
フラジオレットフィン
ジョリーサイド中⇒A/A
シュライクノイズ
グルーミーサイド中⇒A連打

Ivy

アイヴィー



『祝福なき血統』

武器名：バレンティン(アイヴィーブレード)
流派：アンリレイトリック

ソウルエッジに対抗しうる存在を求めて旅し、やがて霊剣ソウルキャリバーの存在を知ったアイヴィー。かりそめの命がいつまで保つかはわからないが、死に至る前にソウルエッジを破壊しなければ……!

技紹介

アームウィスパー アームアビダンス
汝、示せ(汝、応えよ)
B+K (A+K)
ライトニングランプラー
稲妻疾る刺撃
環状状態で↗↘⇒B/B
サイン レイザン
刻印の黒翼
剣状状態で⇒or⇒orA
バーサーク ノーム
猛り狂う地盤
機状状態で⇒A+B

Astaroth

アスタロス



『破壊執行人』

武器名：クルトウエス
流派：ギルクス

ある戦いをきっかけに、新たに産み出された感情……それは創造主への怒りだった。暴れ回るアスタロスの前にティラが現れ、オストラインズブルクへと誘う。すべてを喰らい尽くすため、アスタロスは誘いに乗った。

技紹介

メリアック・シーア
↗A↘
メルフィール・ヴィシア
⇒A/B
ムズールヴィシア
↓or↑B
ダールグシュ
⇒↗↘↖⇒A+G

Voldo

ヴォルド



『忠節の奇怪人形』

武器名：マナス、アユス
流派：我流

今は亡き主人の最後の望みであるソウルエッジを追っていたヴォルドは、オストラインスブルクへと辿り着く。廃城の深部へと潜り込んだヴォルドはソウルエッジを見つけるが、邪眼に魅入られてしまう……。

わざしやうがい
技紹介

ブラインドクレセント

⇒B[B]

フレンジーダイブ〜ラック

←K

ブラインドヒップ

背向け⇒K

フェイスレスホイール〜ダウン

背向け↓B[K]

Mitsurugi

御剣



『剛剣無頼』

武器名：獅子王
流派：天賦古碎流・改

さらなる強者との戦いを求めて各地をさまよっていた御剣は、ついに戦うべき敵を見出す。オストラインスブルクに集う異形の群れと、その盟主たる蒼騎士。人ならざる者との戦いを予感し、御剣は喜びに震えた。

わざしやうがい
技紹介

断金剛〜霞

←B

稲穂風

↓K[B]

旋掛〜附突

←A〜K[B]

高天神楽

or B

Taki

タキ



『神速の封刃』

武器名：裂鬼丸、滅鬼丸
流派：夢想抜刀流

ソウルキャリバーとソウルエッジが起こした破壊の嵐を体験したタキ。その後、二本の剣を追ったタキは両者が決着を付けるために再び相まみえようとしていることを知る。もう時間が無い。彼女は行動を開始した。

わざしやうがい
技紹介

断変

A[A]B

式妖弾・双依芽

←A+B[B]

軋舞〜宿

↓B[K]↓↑

空千鳥

宿中↓↑↑A

Cassandra

カサンドラ



『凛々しき勇姫』

武器名：ディガンマソード、
ネメアシールド(リノベイト)
流派：身体を動かすまに(聖アテナ流)

ソウルエッジに続く手がかりを求め、再びルーマニア山間を訪れたカサンドラ。彼女はそこで「聖石」のことを知り、やがてその存在に辿り着く。彼女の旅路は魔都オストラインスブルクへと続いている……。

わざしやうがい
技紹介

シールドプラス

⇒A[A]A

エンジェルガスト

↓↑↑B

レナードストリーム

✓A

アルティメットボトムズプレス

←B+K

Maxi マキシ



『星なき夜の波の華』

武器名：蘇竜集
流派：七閃架真破手

インドの港街でキリク、シャンファと再会しながらも、その身体に宿す邪剣の欠片のため決別せざるをえなかったマキシ。心に強い痛みを覚えながらも仇を討つ力を得るために、かの呪われた地へ向かうことを決意する。

わざしょうがい 技紹介

ツキ リョウグク 撃ぎ龍頭
[A+B]
ふた ましじ ほ しょうりゅう 二重弾き〜咆え翔龍
[B][B][K]
しら 帆上 かく かくし 白帆閉じ〜架け鞍挫き
[←][A][K][K]
げん げん しょう しょう 帆桁弾き〜宿星疾風
[←][B][K]

Xinghua シャンファ



『流水の剣舞』

武器名：無名
流派：母より伝授された剣法

マキシが仇討ちのために邪剣を求めているのなら、彼を止めなくては。様々な思いが渦巻く中、彼女は自分の運命を切り開くため、今度こそ邪剣を葬り去るため、決然として信じる道を行く。

わざしょうがい 技紹介

ショウメイケン 尚明剣
⇒[A+B]
ボンゾウジョウ 翻掃鐘
[←][A][K]
ソウダツリツ 双翼律〜奉夏笙
[B]
リ ハクハキ 璃拍勢
カワ カツリウキョウ 琴夏笙中[B]

Kirik キリク



『紅蓮の浄火』

武器名：滅法棍
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝

ソウルエッジを浄化することを誓ったキリク。霊剣もまた邪剣に極めて近い存在であり、肝要なのは両者の力を調律し平衡を保つことなのだ……。『両極の調律者』という運命にしたがい、オストラインスブルクへ向かう。

わざしょうがい 技紹介

コウホク 紅鈴
[←][B][B]
コウリュウゴン 降龍棍
⇒[A][A]
メツホウソクサイ ジュンフワン 滅法蒼生〜準封師
[↓][B+K]
フウレンゴ 封縁乎
[↓][←][A]

Raphael ラファエル



『狂気の小夜曲』

武器名：フランベツト
流派：ソレル・ラビエル

ソウルエッジを超える力を求め続けていたラファエルは、「霊剣を守護していた一族」と称する存在に辿り着き、求める物を見出した。霊剣ソウルキャリバー……その力をもって、エイミのための完全な世界を!

わざしょうがい 技紹介

ラビッドグレイス
⇒[B][B][B]
ナスティブライヤー〜プレバレーション
[←][A]
ラビッドタックブラスト
プレバレーション中[B][B][B]
リボストブライヤー
プレバレーション中[A+B]



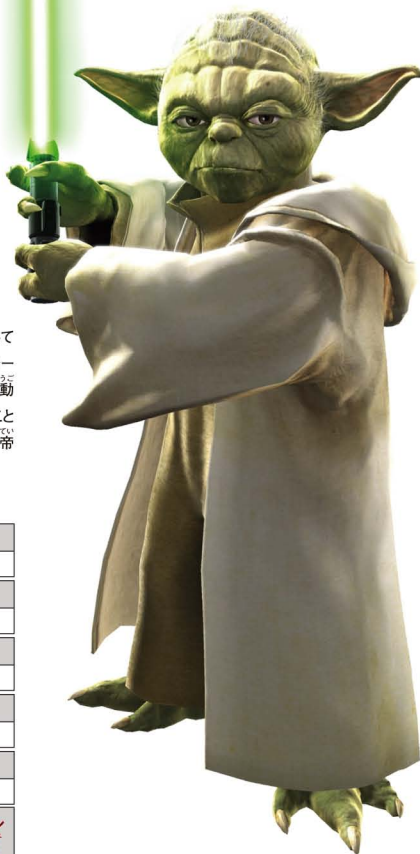
『ジェダイ・マスター』

武器名：ライトセーバー
流派：アタロ

帝国の追っ手から逃れ、惑星ダゴバに潜伏していたヨーダ。ある日、彼は宇宙を揺さぶるフォースの乱れに気が付いた。ダース・ベイダーの動きを察した彼は、ついに自らも行動を起こすことを決意する。宇宙の希望が断たれる前に、帝国の企みを阻止しなければ……!

技紹介

アタロウィンドミル
↓B B
スパイラルアタック
[A]+[K]
アタロストライク
↓[A]+[B]
エリアルキック
⇒[A]+[B]
ダゴバダンス
↓[A]⇒[K][K][B]
トワーリングディバイド〜フォースキャンセル 〜アタロコンビネーション
↓[B]⇒[B]+[K][B]

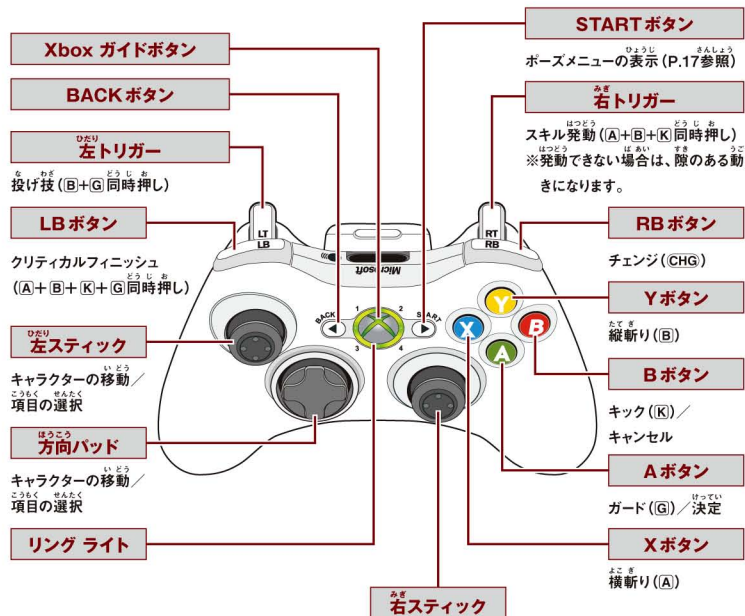


操作方法

『ソウルキャリバー IV』の基本的な操作方法です。詳しいアクションについてはP.18~P.25を、各キャラクターの技の一部についてはP.5~P.12をご覧ください。

Xbox 360 コントローラーの使い方

メニュー画面やキャラクター操作時の基本的な操作方法 (Aタイプ) です。なお、操作タイプや一部の操作は、OPTIONSの「コントローラー設定」(P.50 参照) で変更できます。



ゲームの始め方

本体に正しくディスクをセットしてゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。START ボタンを押してモードセレクト画面に移ってください。

プレイヤー プロフィールを選択していない状態でゲームを始めると、進行状況などのデータを保存できません。プレイヤー プロフィールを選んでから、ゲームを始めてください。

モードセレクト画面

左スティックまたは方向パッドでモードを選び、A ボタンで決定してください。



SINGLE PLAYER MODE P.26

1人用のモードです。各キャラクターの物語に沿って戦ったり、相手の動きを設定して操作の練習をしたりできます。



VS MODE P.34

ステージや使用キャラクターを自由に選び、COM (コンピュータ) や友だちと対戦できるモードです。

Xbox LIVE P.36

Xbox LIVE に接続して、世界中のプレイヤーと対戦したり、ランキングを確認したりできます。

CHARACTER CREATION P.42

オリジナルキャラクターを作成したり、レギュラーキャラクターの武器やパーツを変更できるモードです。なお、キャラクターには以下の種類があります。



キャラクターの種類について

レギュラーキャラクター	御剣などの『ソウルキャリバー』シリーズでおなじみのキャラクターです。
ゲストキャラクター	『スター・ウォーズ』からゲスト参戦したキャラクターです。
オリジナルキャラクター	CHARACTER CREATION で作成した完全オリジナルのキャラクターです。
カスタムキャラクター	レギュラー／ゲストキャラクターの武器やパーツを変更したキャラクターです。

※レギュラーキャラクターやゲストキャラクターには、変更できるものが制限されたキャラクターもあります。

MUSEUM P.48

キャラクター同士の関係を確認したり、獲得した Gold (P.27 参照) を使って、イラストなどを購入したりできます。



OPTIONS P.50

操作タイプを変更したり、BGM (音楽) や SE (効果音) の音量を変更したりできます。

データの保存 (セーブ) について

ゲームの進行状況は、各モードの対戦終了時や、OPTIONS で設定を変更したあとなどに自動で保存されます。

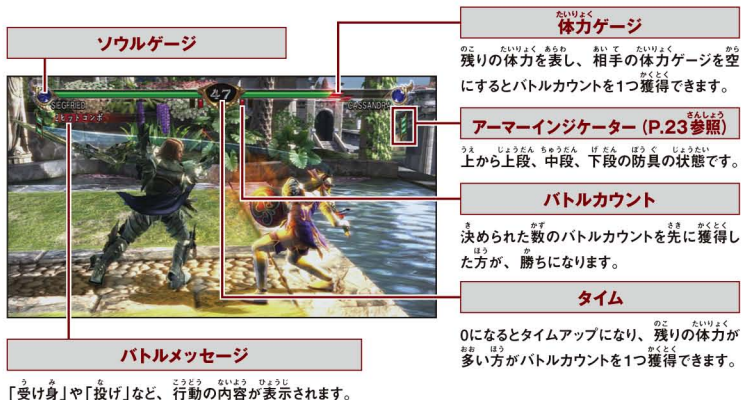
なお、セーブデータを作成するには 1MB 以上の空き容量が必要です。

画面の見方とルール

対戦中の画面の見方と基本ルールです。しっかり覚えて対戦に活かしましょう。なお、モードによって画面やルールが異なります。詳しくは各モードのページをご覧ください。

対戦画面の見方

VS MODE (P.34 参照) を例に、画面の見方を説明します。



ソウルゲージ

体力ゲージの横に表示されているソウルゲージは、キャラクターの優勢／劣勢の状態を表しています。相手の攻撃をガードし続けるとゲージの色が赤く変化し、さらにガードし続けると赤く点滅します。攻撃を相手にヒットさせたりガードさせたりすると、ゲージは青く変化し、さらに攻め続けると、体力ゲージとソウルゲージが青白く点滅します。また、攻撃を当てたり時間が経過すると、ソウルゲージが白く点滅し、スキル (P.46 参照) が発動できます。



ソウルクラッシュとクリティカルフィニッシュ

劣勢の状態が続くと体力ゲージとソウルゲージが赤く点滅し、さらに相手からの攻撃をガードし続けると「ソウルクラッシュ」を受けてしまいます。また、「ソウルクラッシュ」された瞬間に、相手に「クリティカルフィニッシュ」と呼ばれる特殊な必殺技を使われると、残りの体力ゲージがどれだけあっという間に倒されてしまいます (P.23 参照)。



勝利条件

以下の条件のうち、いずれかを満たすとバトルカウントを1つ獲得でき、必要な分だけバトルカウントを獲得すると勝つことができます。

ノックアウト (K.O.)	相手の体力ゲージをすべてなくした場合。
リングアウト	相手をステージから落とした場合。
タイムアップ	タイムアップ時の体力ゲージが、相手より多く残っていた場合。

ドロウ(引き分け)について

タイムアップ時の体力が同じ場合や、同時に体力ゲージが空になった場合は、ドロウとなり両者にバトルカウントが与えられます。ただし、SINGLE PLAYER MODE の「STORY」 (P.28 参照) や「TOWER OF LOST SOULS」 (P.30 参照) では、ドロウになると負けになります。

ポーズメニュー

対戦画面で START ボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。左スティックまたは方向パッドでメニューを選び、A ボタンで決定してください。

※「TRAINING」 (P.32 参照) では、トレーニングオプションが表示されます。

メニューを閉じる	対戦を再開します。
オプション	BGM (音楽) や SE (効果音)、キャラクターのボイスの音量、コントローラーの設定を変更できます。設定方法については、P.50～P.51 をご覧ください。
技表	使用中のキャラクターの技を、「横斬り技」「縦斬り技」などの種類別に確認できます。
キャラクターセレクト	キャラクターを選び直すことができます。
モードセレクト	モードセレクト画面に戻ります。

アクション(1)

『ソウルキャリバー IV』では、左スティックまたは方向パッドと各ボタンを組み合わせることで様々なアクションができます。これらのアクションを状況に応じて使い分けましょう。

コマンドの表記については、P.4をご覧ください。なお、コマンドや操作方法は、すべてキャラクターが右向きの場合で、操作タイプ(P.50 参照)は初期設定時のものになります。

移動 (8WAY-RUN)

←、↖、↑、↗、→、↘、↓、↙のいずれかを入力すると、入力した方向に大きく移動できます(8WAY-RUN)。8WAY-RUN中は相手を中心に動き、後方に下がるだけでなく、手前や奥に移動して相手の攻撃を回避することもできます。



ステップ

←、↖、↑、↗、→、↘、↓、↙のいずれかを入力すると、その方向にステップ(1歩移動)して、最小限の動きで相手の攻撃を回避できます。



ジャンプ

Ⓔを押したまま、↖、↑、↗のいずれかでジャンプして、相手の下段攻撃(P.21 参照)を回避できます。



基本攻撃

基本的な攻撃は「横斬り」「縦斬り」「キック」の3種類です。

横斬り

すばやく広範囲を攻撃できます。8WAY-RUNで手前や奥に移動した相手にも攻撃が当たりやすいため、相手の移動を牽制することができます。



縦斬り

縦方向に強力な攻撃ができます。基本的に、手前や奥にいる相手には当たりませんが、与えるダメージが大きく、相手を斬り上げたり、ダウンさせやすい攻撃です。
※キャラクターによっては斜めに攻撃を行い、手前や奥にいる相手に攻撃できる場合もあります。



キック

キックで攻撃します。威力はあまりありませんが、攻撃動作がすばやいため、相手の行動を止めたり、続けて攻撃を繋げやすいのが特徴です。



8WAY-RUNを活用しよう!

8WAY-RUNを使えば、後ろに下がらなくても相手の攻撃を回避することができるため、直後に攻撃しやすくなります。また、奥や手前に移動し続ければ相手の側面や背後に位置を入れ替えることもでき、さらに移動中に攻撃を行うと強力な技が使えるキャラクターもいます。

攻撃を回避する



位置を入れ替える



移動しながら攻撃



アクション(2)

ガード

ガードには、立ちガードとしゃがみガードの2種類があります。

立ちガード

[G]を押したまま、立ちガードをして相手の上段攻撃と中段攻撃を防ぐことができます。

G



しゃがみガード

[G]を押したまま、しゃがみガード中は、相手の下段攻撃を防ぎ上段攻撃を回避できますが、相手の中段攻撃はガードできません。

G + ↓ or ↓ or ↘



ガードできない攻撃に注意

炎をまとった技はガードできない攻撃(ガード不能技)で、雷をまとった技はガードしても大きな隙ができてしまう攻撃です(ガードブレイク)。ただし、攻撃動作が大きいので、8WAY-RUNを使って回避したり、相手より先に攻撃したりすることで、防ぐことができます。

ガード不能技



ガードブレイク



ガードインパクト

相手の攻撃が当たる直前にタイミングよく以下のコマンドを入力すると、攻撃を弾いたり、捌いたりすることができます。相手の攻撃属性(下記参照)に合わせて、4種類のガードインパクトを使い分けましょう。

なお、ガード不能技や投げ技(P.22参照)を弾いたり、捌くことはできません。



攻撃を弾く

⇒G	上段、中段攻撃を弾く
↘G	中段、下段攻撃を弾く

攻撃を捌く

⇐G	上段、中段攻撃を捌く
↙G	中段、下段攻撃を捌く

ジャストインパクト

ギリギリまで相手の攻撃を引きつけてから弾くと、ジャストインパクトになります。

ジャストインパクトが成功すると、ガード不能技や投げを弾くことができるほか、ジャストインパクト直後のこちらの攻撃がカウンターヒット(P.22参照)扱いになります。



攻撃属性について

各攻撃は上段、中段、下段のいずれかの属性を持っており、出す技によってどこを攻撃するかが決まっています。属性によってガードする方法も変わるので、攻撃属性を散らすように攻めれば、効率よくダメージを与えられます。

上段攻撃



中段攻撃



下段攻撃



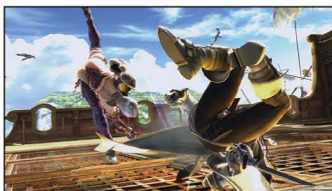
アクション (3)

投げ

[A+G] / [B+G]

相手の近くで[A+G]または[B+G]を入力すると、投げ技を出します。投げ技はガードされません。

相手に投げられそうになったときに、タイミングよく[A]または[B]を押すと、投げ技を回避できます。[A+G]の投げ技は[A]で、[B+G]の投げ技は[B]で回避してください。



スタン

特定の攻撃を当てると相手に黄色い電流が走り出す。この状態をスタン状態といい、しばらく相手が行動できなくなるため、攻撃を繋げやすくなります。

スタン状態のなかには、左スティックまたは方向パッドをすばやく上下左右に入力することで、通常よりも早くスタン状態から回復できるものもあります。



カウンターヒット

攻撃や8WAY-RUNなど、特定の行動を起こそうとしている相手に攻撃を当てると、カウンターヒットになります。

攻撃がカウンターヒットになると、通常より大きなダメージを与えることができたり、スタン状態にさせたりできるため、様々なメリットがあります。



おもなカウンターヒットの種類

アタックカウンター	攻撃動作の前半に攻撃をヒットさせる。
サイドダッシュカウンター	横方向への移動中に攻撃をヒットさせる。
バックダッシュカウンター	後ろ方向への移動中に攻撃をヒットさせる。
スタンカウンター	スタン状態の相手に攻撃をヒットさせる。

防具を破壊して有利に戦おう!

対戦中は、優勢/劣勢を表すソウルゲージが表示されます。このソウルゲージのシステムをしっかり理解しておくと、相手の防具を破壊したり、一撃で倒したりすることができます。



ソウルゲージ

アーマーインジケター

上中下段の防具の状態を表し、破壊した箇所は黒く表示されます。

●ソウルクラッシュ

相手に攻撃をガードさせ続けていると、相手の体力ゲージとソウルゲージが赤く点滅します。この状態でさらに攻撃をガードさせたり、相手の攻撃をガードインパクト(P.21 参照)したりすると、攻撃属性に対応した防具(上段/中段/下段)を破壊できるだけでなく、瞬間的に相手に完全に無防備な状態にできます。これをソウルクラッシュと呼び、防具を破壊した箇所に攻撃を当てると、通常よりも大きなダメージを与えることができます。

※同じ属性の攻撃でダメージを与え続けても、防具を破壊することができます。



●クリティカルフィニッシュ [A+B+K+G] (コントローラー設定AタイプのLBボタン)

相手にソウルクラッシュした瞬間に、[A+B+K+G]でクリティカルフィニッシュを使うことができます。クリティカルフィニッシュを相手に当てると、体力ゲージの量に関係なく、一撃で倒すことができます。



アクション(4)

ダウンと起き上がり

相手の攻撃を受けてダウンしたら、相手との距離に応じて起き上がり方を選びましょう。
相手の追撃を回避して間合いをとり直したり、起き上がりながら攻撃したりできます。



起き上がりの種類

その場起き上がり	ダウン中に[G]
前転起き上がり	ダウン中に→
後転起き上がり	ダウン中に←
横転	ダウン中に↑(興)、または↓(手前)
起き上がり攻撃	ダウン中に[A]または[B]または[K]

受け身

地面にぶつかる瞬間に以下のコマンドを入力すると、受け身をとってすばやく体勢を立て直します。



前受け身	地面にぶつかる瞬間に⇒[G]
後ろ受け身	地面にぶつかる瞬間に⇐[G]
横受け身	地面にぶつかる瞬間に↑[G]または↓[G]

空中制御

空中に吹き飛ばされたあと、さらに相手から追い打ちを受けた場合は、←や↑などを入力すると落下する方向を変えことができ、状況によっては相手の追い打ちを回避できます。



壁を使ったアクション

対戦ステージの端には壁(障害物)がある場合があります。相手に強力な攻撃を当てて壁に叩きつけると、攻撃のダメージに加えて壁に当たったダメージも与えることができるので狙ってみましょう。また、壁にぶつかった相手はスタン状態になるので、コンボを決めるチャンスにもなります。



壁の種類

壁にはリングアウトにならない高い壁、相手を浮かせるとリングアウトを狙える低い壁、ぶつかったり、攻撃が当たったりすると壊れてしまう壁などがあります。

なお、壁が壊れた場所に相手を吹き飛ばせば、リングアウトも狙えます。



フォースゲージについて

ヨーダを使用する場合は、キャラクター名の下にフォースゲージが表示されます。フォースゲージは特定の技を使うと減り、なくなるとしばらく行動できなくなります。なお、フォースゲージは攻撃を当てたり時間が経過すると回復します。

フォースゲージ



SINGLE PLAYER MODE (1)

SINGLE PLAYER MODEでは、4つの遊び方が楽しめます。対戦のほかにはトレーニングもできるので、苦手なアクションがある場合はここで練習しておきましょう。



左スティックまたは方向パッドでメニューを選び、Aボタンで各画面に進んでください。



STORY	→ P.28	キャラクターごとに設定された物語に沿ってバトルを行います。
TOWER OF LOST SOULS	→ P.30	様々な相手が待ち受ける巨大な塔に挑戦します。また、地下に降っていくサバイバル形式のバトルに挑戦することもできます。
ARCADE	→ P.32	全8ステージのバトルを行います。
TRAINING	→ P.32	細かく条件を設定し、キャラクターの操作練習ができます。

ランキングに記録を残そう!

Xbox LIVEに接続した状態で、「TOWER OF LOST SOULS」の「地下に降る」や「ARCADE」を始めると、達成した記録をランキングに残すことができます。Xbox LIVEの「Leaderboards」(P.41 参照)で自分の順位を確認し、世界中のプレイヤーの記録とくらべてみましょう。なお、Xbox LIVEに接続していない状態でもゲームはプレイできます。

地下に降る



力つきるまでに、どこまでフロアを降ることができたかが、ランキングの対象になります。

ARCADE



全ステージ(8ステージ)をクリアしたときのスコアが、ランキングの対象になります。

Goldを集めよう!

SINGLE PLAYER MODEやXbox LIVEで対戦に勝つと、Goldを獲得できます。

獲得したGoldを使えば、キャラクターや武器、パーツ、イラストなどを買うことができるので、いろいろなモードをプレイしてGoldを集めておきましょう。



Goldを獲得できるモードの一例

STORY	ステージをクリアすると、残りの体力やタイムなどの結果に応じてスコアを獲得し、全ステージをクリアしたときの合計スコアに応じてGoldを獲得できます。なお、獲得できるGoldは難易度(P.28 参照)によって変化します。
TOWER OF LOST SOULS	挑戦する階層(「3〜4階」など)の各フロアをクリアすると、Goldを獲得することができます。また、課題(P.31 参照)を達成すると、Goldを獲得できる場合があります。
ARCADE	全ステージをクリアしたときの成績によって、Goldを獲得できます。

● Goldで買えるもの

Goldを使えば、CHARACTER CREATION (P.42 参照)でキャラクターや武器、パーツを購入したり、MUSEUM (P.48 参照)でイラストなどを買うことができます。なお、パーツのなかには、Xbox LIVE マーケットプレイス (P.41 参照)でのみ購入できるものもあります。



新しいキャラクター

購入したキャラクターは各モードで使うことができます。使いたいキャラクターがいたら、購入してください。



武器・パーツ

レギュラーキャラクターやゲストキャラクター、オリジナルキャラクター (P.15 参照)に装備させることができます。



各種イラスト

キャラクターのイラストやプロモーション用のイラストなどがあり、買ったイラストはMUSEUMで鑑賞できます。

SINGLE PLAYER MODE (2)

STORY

キャラクターごとに用意された物語に沿って、ステージを進んでいきます。ステージに登場する相手や人数は、使用するキャラクターによって変化し、複数の相手と1人で戦ったり、味方と交代して戦ったりします。



始め方

以下の手順でゲームを始めてください。



1 難易度を選ぶ

挑戦する難易度をNormal / Hardから選んでください。難易度によって相手の強さや獲得できるGoldなどが変化します。なお、「バトルチュートリアル」を選べば、ソウルゲージシステムや遊び方について確認できます。



2 キャラクターを選ぶ

使用するキャラクターを選びます。キャラクターを選んだら、キャラクターのモデルも選んでください。モデルを選べば、準備完了です。

※「バトルチュートリアル」を選べば、CHARACTER CREATION (P.42参照)で作成したオリジナルキャラクターが使えます。

キャラクターのモデルについて

ゲーム開始時は、キャラクターごとに2種類のモデル (1Pカラー / 2Pカラー) を選べます。また、CHARACTER CREATIONで御剣などのレギュラーキャラクターをカスタマイズして保存している場合は、モデル選択時にそのキャラクターを選ぶことができます。



対戦を始める

対戦を始める前に自チームや相手チームの情報が表示されます。ロードが完了したら、Aボタンを押して対戦画面に進んでください。



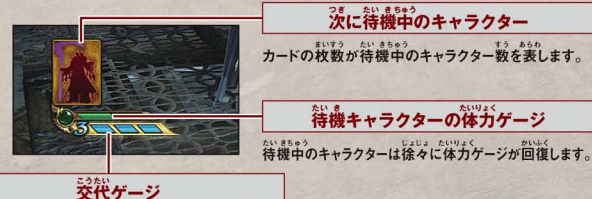
リザルト画面

相手チームをすべて倒すと、リザルト画面が表示されます。獲得したスコアを確認したらAボタンを押して、次のステージに進みましょう。



対戦中の交代について

味方がいる場合は、CHG (RBボタン) を押すと交代ゲージを1メモリ消費して、味方と交代できます。ただし、攻撃を受けている最中やジャンプ中、ダウン中には交代できません。



時間が経過したり、攻撃を当てたり受けたりすると交代ゲージが増えます。数字は交代できる回数です。

SINGLE PLAYER MODE (3)

TOWER OF LOST SOULS

各フロアで待ち受けている相手を倒し、塔の制覇をめざします。

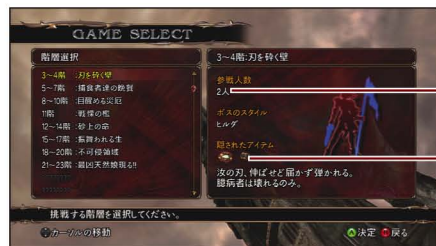
なお、「地下に降る」は「塔に登る」を進めると選べるようになり、「バトルチュートリアル」を選ぶと、ソウルゲージシステムや遊び方について確認できます。



塔に登る

挑戦する階層（「3～4階」など）を選び、各フロアの相手と戦います。相手を倒していくと最後にボスが登場し、倒すと次の階層が選べるようになります。

「塔に登る」を選んだら、左スティックまたは方向パッド上下で挑戦する階層を選び、Aボタンで決定してください。次に使用するキャラクターを選ぶと対戦開始です。なお、挑戦する階層によっては複数のキャラクターを選ぶことができ、交代しながら戦うことができます（P.29参照）。



使用できるキャラクターの数

宝箱の数 (P.31 参照)

TOWER OF LOST SOULS でのルール

基本的な進め方は、「STORY」（P.28 参照）と同じですが、フロアが変わっても体力ゲージは回復せず、負けてしまったキャラクター（味方がいる場合）は復活しません。

なお、体力ゲージが青い場合は、青いゲージがなくなると緑（通常）のゲージになります。



地下に降る

「塔に登る」を特定の階層までクリアすると、選べるようになります。

「地下に降る」では、2人のキャラクターを使って、各フロアごとに対戦を行います。使用するキャラクターを2人選んで、対戦を始めてください。相手チームを倒すとステージクリアになり、次のフロアに進みます。味方と交代しながら、どこまで降ることができるか挑戦してください。



課題と宝箱について

「塔に登る」ではフロアを進んでいく以外にも課題に挑戦でき、課題を達成すると宝箱が手に入ります。また、「地下に降る」では特定のフロアをクリアすると宝箱が手に入り、どちらの場合もステージクリア後に中身を手に入れます。なお、プレイ済みでまだ宝箱を手に入れないフロアに再挑戦すると、課題のヒントが表示されるので参考にしてください。

※ 宝箱を手に入れた直後にポーズメニューからゲームをやめた場合は、中身が手に入りません。同じステージにもう一度挑戦し、ステージをクリアすると入手できます。



課題のヒントと達成条件の例

敵の技を恐れず、力による制裁を。	ガードを使わずにフロアをクリアする。
一瞬たりともその生を分つな。	ダメージを受けずにフロアをクリアする。
その手で敵を捕らえてみせよ。	投げ技を決める。

SINGLE PLAYER MODE (4)

ARCADE

全8ステージのクリアをめざします。各ステージでの対戦は1対1で行い、先にバトルカウントを2つ獲得すると勝利です。使用するキャラクターを選んで対戦を始めください。なお、CHARACTER CREATION (P.42 参照) で作成したオリジナルキャラクターを使うこともできます。

対戦画面とルール

相手に特定の攻撃を当てるとスコアを獲得でき、攻撃方法によって獲得できるスコアが変わります。また、ステージクリア時の残りの体力ゲージやタイムなどによって、ボーナススコアがもらえます。



獲得したスコア

現在のスコア

経過時間

このモードを始めてからの時間です。

リザルト画面

ボーナススコアが表示されるリザルト画面では、Y ボタンを押すと獲得したスコアの詳しい内容を確認できます。



TRAINING

細かく条件を設定して、操作の練習ができます。使用するキャラクター、対戦相手、対戦ステージを選んで練習を始めましょう。対戦画面には、ヒットした攻撃の種類やダメージ、属性などが表示されるので、練習の参考にしてください。



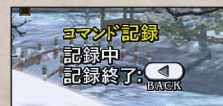
トレーニングオプションの設定

トレーニング中の対戦画面でSTART ボタンを押すと、トレーニングオプションの設定ができます。左スティックまたは方向パッド上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。

メニューを閉じる	練習を再開します。
トレーニングタイプ	対戦相手の行動を設定します。 フリースタイル：「フリースタイル設定」で相手の行動パターンを設定できます。 COM：コンピュータを相手に練習します。 コントローラー：相手を別のコントローラーで操作します。 操作するコントローラーのSTART ボタンを押してください。 コマンド記録：行動パターンを記録し、COM に再生させることができます。
フリースタイル設定	「トレーニングタイプ」を「フリースタイル」にすると選ぶことができ、相手の行動を設定できます。「行動1」(最初の行動)と「行動2」(行動1に続けて行う行動)のいずれかを選んでください。続いて「立ち状態」や「攻撃」などから相手の行動を設定しましょう。
COMの強さ	「トレーニングタイプ」を「COM」にすると選ぶことができ、COMの強さをやさしい／普通／やや難しい／難しい／非常に難しいから設定できます。
コマンド記録箇所	「トレーニングタイプ」を「コマンド記録」にすると選ぶことができ、行動パターンを記録する場所をコマンド1／コマンド2／コマンド3から設定できます。
技表	使用中のキャラクターの技表を表示します。
カウンター設定	最初にヒットした攻撃が、カウンターヒット(P.22 参照)になるように設定します。
リプレイ再生	直前のリプレイを再生します。リプレイ再生中はSTART ボタンで対戦画面に戻ります。
ゲージ・ダメージ設定	ソウルゲージの状態やダメージ数値の表示のオン／オフを設定します。
武器・パーツ効果	武器やパーツの効果のオン／オフを設定します。
初期状態に戻す	トレーニングオプションの設定をすべて初期状態に戻します。
オプション	音楽などの音量や、操作タイプなどを変更できます(P.50 参照)。
キャラクターセレクト	キャラクターセレクト画面に戻ります。
モードセレクト	モードセレクト画面に戻ります。

コマンド記録について

コマンド記録機能を使うと、設定した行動を相手にとらせることができます。まず「トレーニングタイプ」を「コマンド記録」に設定し、「コマンド記録箇所」のコマンド1／コマンド2／コマンド3から行動を記録する場所を選んでください。



次に対戦画面で行動を記録します。BACK ボタンを押しながらB ボタンを押すと、相手を動かせるようになりますので、技や動きを入力しましょう。もう一度BACK ボタンを押すと記録を終了します。記録を再生する場合は、BACK ボタンを押しながらA ボタンを押してください。

なお、「トレーニングタイプ」を「フリースタイル」に設定し、「フリースタイル設定」の行動1／行動2を選んだあとに「コマンド再生」を選んで、記録したコマンド(1、2、3のいずれか)を再生することもできます。

VS MODE

キャラクターやステージを自由に選んで、COMや友だちと1対1の対戦を行います。なお、友だちと対戦する場合は、Xbox 360 コントローラーが2つ必要になります。

対戦の始め方

以下の手順で対戦始めてください。



1 対戦形式を選ぶ

「STANDARD」を選ぶと武器やパーツの効果が無効な形式で対戦し、「SPECIAL」を選ぶと武器やパーツの効果が有効な形式で対戦します。

※同時に複数のセーブデータを使用することはできません。



2 P1/P2の設定

画面中央のアイコンを左か右に動かして、P1(対戦開始時に左にいるキャラクター)とP2(対戦開始時に右にいるキャラクター)のどちらを操作するか設定してください。操作するプレイヤーを1人に設定するとCOMと対戦できます。



3 キャラクターを選ぶ

使用するキャラクターを選び、体力ゲージやソウルゲージのハンディキャップを設定します。COMと対戦する場合は、相手キャラクターも選択してください。なお、STARTボタンを押すと、COMの強さやバトルカウントなどを変更できます。



4 ステージを選ぶ

最後に、対戦するステージを選んで対戦を始めましょう。なお、「RANDOM」を選ぶと自動でステージが決まります。

対戦開始

対戦は1対1で行われ、設定された数のバトルカウントを先に獲得した方が勝ちになります。なお、バトルカウントの数はOPTIONSの「VS MODE設定」(P.50 参照)でも変更することができます。



対戦終了

勝負がつくと勝敗情報が表示され、VS MODEを終了するまでの対戦成績(K.O.数やリングアウト数など)を確認できます。

勝利したプレイヤーがAボタンを押すと、リトライメニューが表示されるので、いずれかの項目を選んでください。

※COMと対戦した場合は、負けてもメニューを選ぶことができます。



リトライメニュー

リトライ	もう一度同じ条件で対戦します。
キャラクターセレクト	キャラクターセレクト画面に戻ります。
ステージセレクト	ステージセレクト画面に戻ります。
モードセレクト	モードセレクト画面に戻ります。

選べるステージと設定について

VS MODEでは、使用キャラクターだけでなく、ステージも自由に選ぶことができます。選べるステージは、「STORY」(P.28 参照)を進めると増えていくので、いろいろなステージを使って対戦してみましょう。また、OPTIONSの「VS MODE設定」で、「COMの強さ」や「バトルカウント」、「バトルタイム」を変更することもできます。



Xbox LIVE (1)

Xbox LIVE に接続して、世界中のプレイヤーから対戦相手を探したり、自分で設定した条件で対戦相手を募ります。また、各種ランキングを確認することもできます。

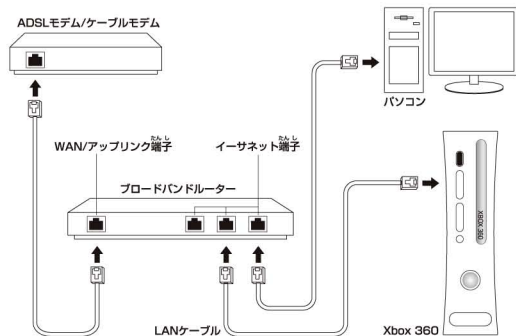
Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくする様々なコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

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 サービスにサインアップすることが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 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、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などにに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familyssettings/> をご覧ください。

メニュー画面

Xbox LIVE に接続した状態で、モードセレクト画面の「Xbox LIVE」を選ぶと、以下のメニューが表示されます。左スティックまたは方向パッドでメニューを選び、A ボタンで決定してください。



VS STANDARD

通常の対戦モードで、武器やパーツの効果は無効になります。



VS SPECIAL

武器やパーツの効果が有効な状態で対戦を行うモードです。



Leaderboards

オンライン対戦でのレベル (P.40 参照) や勝利数、「ARCADE」のスコアランキング、「TOWER OF LOST SOULS」の「地下に降る」のランキングが確認できます。

順位	プレイヤー名	レベル	スコア
1	Mike	Lv.9	368%
2	Williugi	Lv.9	492%
3	Vaino	Lv.4	250%
4	Sophia	Lv.3	421%
5	Sophia	Lv.4	494%
6	Tak	Lv.9	371%
7	Rock	Lv.3	200%
8	W	Lv.3	400%
9	Kia	Lv.7	384%
10	Xangna	Lv.5	400%

Xbox LIVE (2)

オンライン対戦の始め方

「VS STANDARD」か「VS SPECIAL」を選んだら、「Ranked Match」または「Player Match」のいずれかを選び、マッチング画面に進んでください。



Ranked Match	1つのセッションに2人まで参加できます。対戦結果に応じてポイントを獲得し、獲得したポイントと勝利数がランキングに反映されます。
Player Match	1つのセッションに最大4人まで参加でき、友だちを招いて対戦したり、友だちの試合を観戦できます。なお、対戦結果はランキングに反映されません。

マッチング画面

参加者となってあらかじめ設定されたセッションに参加したり、ホストとなって自分でセッションを設定して対戦相手を募集することができます。



クイックマッチ	条件を設定せずに参加可能なセッションを探し、見つかったら自動的に参加します。
カスタムマッチ	条件を設定してセッションを探し、対戦可能なセッションのリストを表示します。参加するセッションを選んでください。
セッション作成	ホストとして新しくセッションを作ります。

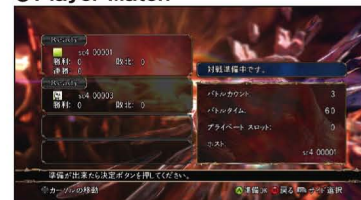
ロビー画面

Aボタンで対戦準備を完了し、お互いにAボタンを押すと対戦が始まります。なお、「Player Match」では友だちを招待したり、友だちの試合を観戦することもできます。

● Ranked Match



● Player Match



Player Matchでできること

友だちを招待する	Xbox ガイドボタンを押すと、友だちを招待することができます。
セッションからはずす	ホストのプレイヤーは、ほかのプレイヤーをセッションから退出させることができます。退出させるプレイヤーを選んで、BACKボタンを押してください。

オンラインについて

- インターネット接続機能、Xbox LIVE サービスについて、詳しくは<http://www.xbox.com/jp>をご覧ください。
- オンラインでの対戦・協力プレイをご利用いただくにはXbox LIVE ゴールドメンバーシップへのご加入が必要です。Xbox LIVE マーケットプレイス(ダウンロードコンテンツ等)をご利用いただくにはXbox LIVE シルバーメンバーシップへのご加入が必要です。
- オンラインでの対戦プレイ等をご利用いただく際は、Xbox LIVE 利用規約やマナーを必ず守ってお楽しみください。
- オンライン対戦時のマナー
 - ・対戦プレイ中、任意に接続を切ったりしないでください。
 - ・時間の余裕を持って対戦しましょう。
 - ・相手を不快にさせる行為や発言は行わないでください。

※本ソフトウェアのオンライン対戦は、インターネットを利用したサービスです。したがって、ネットワークの状況、通信環境等の様々な要因により、オンライン対戦をお楽しみいただけない場合があること、または、良好な状態で楽しみたいだけない場合があることをご了承ください。

Xbox LIVE (3)

オンライン対戦画面

オンライン対戦中は、各プレイヤーのレベルや通信状況なども表示されます。

※ポーズメニューは使用できません。



プレイヤータグ

プレイヤーのレベル

通信状況

オンライン対戦時のルール

「Ranked Match」ではバトルカウントを3つ獲得すると勝者となります。

また、「Player Match」では参加したセッションごとに設定されたバトルカウントを獲得すると勝者となります。



オンライン対戦時の注意

対戦中に通信が切断された場合は無効試合となり、場合によってはペナルティが発生します。

プレイヤーのレベル (Lv.)について

「Ranked Match」で対戦を行うと、対戦結果に応じてポイントを獲得することができます。一定のポイントがたまると、プレイヤーのレベルが上がります。各プレイヤーのレベルは対戦相手の実力を判断する基準となり、ランキングの順位に影響したり、マッチングの検索対象となります。

ランキングを確認する

メニュー画面で「Leaderboards」を選ぶと、オンライン対戦でのレベルや勝利数のランキング、「ARCADE」でのスコアランキング、「TOWER OF LOST SOULS」の「地下に降る」で到達した階のランキングを確認することができます。



Leaderboardsでの操作方法

左スティックまたは方向パッド上下	カーソルの移動
LBボタン / RBボタン	フィルタ (ランキングの表示方法) の切り替え
左トリガー / 右トリガー	ランキング項目の切り替え
Bボタン	Xbox LIVE のメニュー画面に戻る
Xボタン	選択中のプレイヤーの詳細データを表示する
Yボタン	選択中のプレイヤーのゲームカードを表示する

フィルタについて

Leaderboards画面でLBボタンまたはRBボタンを押すと、フィルタが切り替わります。フィルタを「マイランキング」にすると自分の前後の順位を表示し、「トップランキング」にすると1位から10位を表示します。

登録した友だちと自分のランキングのみを表示する場合は、「フレンドランキング」に切り替えてください。



追加コンテンツをダウンロードしてみよう!

Xbox LIVE マーケットプレースを利用すると、CHARACTER CREATION (P.42参照) で使えるパーツ、対戦ステージのBGMなどを購入してダウンロードできます。購入にはマイクロソフトポイントが必要になり、マイクロソフトポイントの購入には実際のお金が必要です。

※ダウンロードコンテンツは随時追加されます。

CHARACTER CREATION (1)

レギュラーキャラクターやゲストキャラクターをカスタマイズしたり、性別などを選んで自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができます。

作成の手順

以下の手順でキャラクターを作成しましょう。



1 キャクターを選ぶ

まず編集したいキャラクターを選んでください。レギュラーキャラクターやゲストキャラクターを選ぶと武器・パーツが編集でき、 を選ぶとオリジナルのキャラクターが作れます。なお、作成可能なキャラクターは全部で50体です。



2 データ枠を選ぶ

キャラクターが表示されていないデータ枠を選ぶと、新規作成画面に移り、選んだデータ枠にキャラクターを作成します。なお、作成したキャラクターが表示されたデータ枠を選ぶと、そのキャラクターの確認や再編集、削除、コピーができます。



3 編集を行う

編集画面ではキャラクターの武器・パーツ、パーツカラーなどを設定できます。設定方法についてはP.44～P.47をご覧ください。「システム」の「編集完了」(P.47参照)を選ぶと、作成したキャラクターを保存できます。

キャラクターを購入しよう

CHARACTER CREATIONのキャラクターセレクト画面で、灰色で表示されたキャラクターを選ぶと、Goldを支払ってそのキャラクターを購入することができます。購入したキャラクターはすべてのモードで使うことができ、武器・パーツを自分好みに編集することもできます。



※キャラクターによっては、「STORY」(P.28参照)を進めないといけない場合があります。

自分だけのキャラクターを作ろう!

キャラクターセレクト画面で を選ぶと、性別やスタイル(戦い方の特徴)から武器や衣装まで、すべて自分で設定したオリジナルキャラクターを作ることができます。

●性別とスタイルを選ぶ

最初に性別とスタイルを選びましょう。性別はキャラクターの能力に影響しませんが、スタイルはキャラクターが使える武器の種類や基本能力、技の種類に影響します。なお、性別以外はあとから自由に変更することができます。



スタイルの一例

スタイル名	使用武器	特徴
御剣	日本刀	大きく踏み込みながらの抜き打ち、特殊な構えからの強力な一撃、足下を蹴り跳ねる技など、実用的な技が使えます。
タキ	忍刀×2	二本の忍刀を武器に戦います。背中の忍刀によるすばい連続攻撃と、腰の忍刀による大技を基本とするスタイルです。
マキシ	ヌンチャク	ヌンチャクを、北斗七星にちなんだ7つの構えに持ち変えながら戦うスタイルです。スピーディかつ強力な打撃を繰り出すことができます。

●初期装備のタイプを設定する

次に「装備の方針」「戦術の方針」「信条の方針」をそれぞれ設定し、「キャラクターの雛形を作成する」を選ぶと、オリジナルキャラクターを作成して編集画面に移ります。できあがった雛形を改めて自分好みに編集したら、「システム」の「編集完了」を選んで保存してください。



方針の種類	設定内容
装備の方針	軽装や重装など、全体的な装備の方針を設定します。
戦術の方針	攻撃力重視や防御力重視など、武器やパーツによる能力のバランスを設定します。
信条の方針	キャラクターの信条を、特に無し/善/悪から設定します。信条はパーツの外観、キャラクターの容姿、セリフなどに影響します。

CHARACTER CREATION (2)

編集画面

キャラクターを編集する画面です。左スティックまたは方向パッド左右か、LBボタン／RBボタンで編集メニューを切り替えて、編集を行きましょう。右スティックでカメラ位置を動かすことができ、左トリガーと右トリガーでキャラクターの拡大／縮小を調節できます。また、Xボタンを押すと、編集を1つ前の状態に戻すことができます。



編集メニュー

左から「装備パーツ」「パーツカラー」「素体情報」「スタイル」「武器」「スキル設定」「システム」の順に並んでいます。

キャラクターの全身を確認する

編集画面でYボタンを押すと、キャラクターだけを表示します。また、その状態でLBボタンまたはRBボタンを押すとキャラクターのポーズを切り替えることができます。

編集画面に戻る場合は、Aボタン、Bボタン、Xボタン、Yボタンのいずれかを押してください。



スタイルと熟練度について

各スタイル (P.43 参照) には、「御剣」や「タキ」などキャラクターの名前がついており、VS MODEと「TRAINING」以外のモードでそのキャラクターを使うと、「熟練度」が上がっていきます。熟練度が高いとより効果の大きいスキルをつけることができます (P.47 参照)。

なお、Xbox LIVEで対戦した場合も熟練度が上がります。

装備パーツ

編集メニューを「装備パーツ」に切り替えると装備中のパーツを変更でき、装備するパーツによって攻撃力や体力ゲージなどが変化します。パーツを変えたい部位を選んでAボタンを押し、変更したいパーツを選んでください。赤い文字でGoldが表示されているパーツは未購入のパーツです。パーツを選んでAボタンを押して、試着してみましょう。もう一度Aボタンを押すと所持金と価格が表示され、「はい」を選ぶと購入できます。パーツを選び直す場合はBボタンを押してください。※購入できるパーツはゲームを進めると増えていきます。

装備全体を変更する

あらかじめ用意されているパーツのセットを装備します。

装備不可能な部位 (空欄)



装備可能な部位

装備中のパーツ名が表示され、何も装備していない部位は被線になります。

パーツカラー

編集メニューを「パーツカラー」に切り替えると、パーツの色を変えることができます。パーツを選び、変更したい色を選ぶと、カラーパレットにカーソルが移動します。ここから色を選んでください。なお、カラーパレット内の色はLBボタンまたはRBボタンで鮮やかさを変更できます。



色を変更したいパーツの色を変える部分を選んでください。1を選んで色を変更すると、すべてのパーツカラーを一度に変更できます。



カラーパレットが表示されたら、左スティックまたは方向パッドでカーソルを動かして、Aボタンで色を選んでください。

パーツの性能について

装備するパーツによって、キャラクターの能力が変化します。パーツを選んだときに変化する編集画面の「能力」の数値を参考に、装備するパーツを選んでください。装備すると能力が上がるものは青で、下がるものは赤で表示されます。



CHARACTER CREATION (3)

素体情報

編集メニューを「素体情報」に切り替えると、髪型や髪の色などを変更できます。変更箇所を選んだら、左スティックまたは方向パッドで好みのものを選び、Aボタンで決定してください。

なお、オリジナルキャラクターは、素体やボイスの設定を変更することもできます。



素体とボイスの設定方法

素体の設定	筋肉と体格を変更することができます。左スティックまたは方向パッド上下で筋肉を、左右で体格を調節してください。
ボイスの設定	声のタイプや高さを変更します。左スティックまたは方向パッド上下で声のタイプを、左右で高さを調節してください。

※素体やボイス、顔のタイプ、肌、瞳の色は、オリジナルキャラクターのみ編集できます。

スタイル、武器

編集メニューを「スタイル、武器」に切り替えると、スタイル(P.43参照)と武器を変更できます。

スタイル名または武器の名前を選んでAボタンを押し、変更したいものを選びましょう。パーツと同じように、装備する武器によってキャラクターの攻撃力などが変化します。なお、スタイルや武器を変更すると、設定しているスキル(P.47参照)は、初期状態に戻ってしまうので注意してください。

※スタイルはオリジナルキャラクターのみ変更できます。



スキルについて

編集メニューの「スキル設定」では、キャラクターに様々なスキルを設定できます。スキルには自動で効果が発動するものと、ソウルゲージが白く点滅している状態で、[A]+[B]+[K]を押すと発動するものがあります。また、武器によっては固有スキルが設定されている場合があり、装備するだけでそのスキルが自動的に身につくものもあります。

武器の持つ固有スキル



スキル設定

編集メニューを「スキル設定」に切り替えると、キャラクターにスキルを設定し、特殊能力を身につけさせることができます。「-----」または設定したスキル名を選び、左スティックまたは方向パッド左右、LBボタン、RBボタンでスキルの種類を切り替えて、設定するスキルを選んでください。

各スキルには熟練度があり、キャラクターのスタイルの熟練度を上回るスキルは選べません。また、各スキルには設定に必要なスキルポイントがあり、設定したスキルポイントの合計が上限値を上回っている場合、キャラクターを保存する際に、固有スキルを除くすべてのスキルがはずれます。固有スキルを変更することはできません。

設定に必要なスキルポイント

スキルの種類

5つの種類があり、上限値を超えた場合はスキルの種類が赤く点滅します。

設定に必要な熟練度

スキルポイントの上限値

5つの種類があり、上限値を超えた場合はスキルの種類が赤く点滅します。

スキルポイントの合計

5つの種類があり、上限値を超えた場合はスキルの種類が赤く点滅します。

システム

編集メニューを「システム」に切り替えると、編集したキャラクターを保存したり、編集中のキャラクターを使って対戦することなどができます。



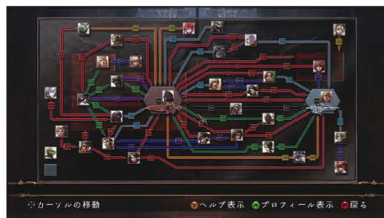
編集完了	編集を完了し、戻り先の画面を選ぶと、データを保存できます。
中止	編集を中止して、データ枠を選ぶ画面に戻ります。編集中のキャラクターのデータは保存されないで注意してください。
名前入力	キャラクターの名前を入力します。なお、名前入力はオリジナルキャラクターを編集しているときのみ選べます。
背景変更	背景(ステージ)を変更します。
試し斬り	現在の状態でCOMと対戦します。できることは「TRAINING」(P.32参照)と同じです。なお、「試し斬り」をやめる場合は、STARTボタンでメニューを表示して、「キャラクタークリエーション」を選んでください。
ポーズの変更	キャラクターの立ちポーズを変更します。
状態を一つ戻す	キャラクターの編集を1つ前の状態に戻します。

MUSEUM

キャラクターのイラストなどをGoldを使って購入したり、キャラクター同士の相関図を確認したりすることができます。なお、購入できるものはゲームを進めると増えていきます。

CHAIN OF SOULS

ゲーム内のキャラクター同士の関係や、各キャラクターのプロフィールを見ることができます。左スティックまたは方向パッドでカーソルを動かして、見たいコメントやキャラクターを選びましょう。



操作方法

左スティックまたは方向パッド	カーソルの移動
A ボタン	(キャラクター選択中) プロフィールの表示
B ボタン	モードセレクト画面に戻る
X ボタン	押している間、カーソルをすばやく動かす
Y ボタン	ヘルプ (関係図の見方) の表示
左トリガー	拡大
右トリガー	縮小

ART GALLERY

イラストを鑑賞できます。以下のカテゴリからいずれかを選び、左スティックまたは方向パッドで見たいイラストを選んでAボタンで決定してください。

未購入のイラストを選んでAボタンを押すと、所持金と価格が表示されるので、購入する場合は「はい」を選んでください。



ILLUSTRATIONS	キャラクターのイラストを鑑賞、購入できます。
HIGH-END MODEL	ハイレンドモデルのイラストを鑑賞、購入できます。
PROMOTIONAL	プロモーション用のイラストを鑑賞、購入できます。
SPECIAL	特別なおまけ画像を鑑賞、購入できます。
SLIDESHOW	購入したイラストをスライドショーが楽しめます。イラストは自動で切り替わります。

鑑賞画面

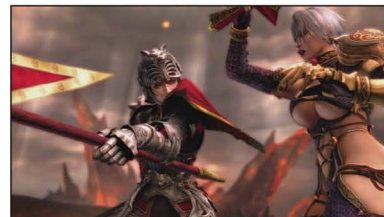
鑑賞画面では、左スティックまたは方向パッドでイラストを動かすことができ、LBボタンまたはRBボタンで購入したイラストを切り替えることができます。

また、左トリガーで拡大表示、右トリガーで縮小表示ができ、Yボタンで操作説明の表示／非表示を切り替えられます。



EVENT THEATER

様々なイベントや特典映像を鑑賞できます。以下の5つから見たいものを選んでください。なお、鑑賞できるイベントは、ゲームを進めると増えていきます。



OPENING	オープニングイベントを鑑賞します。
ENDING	「STORY」(P.28 参照) をクリアした際の各キャラクターのエンディングイベントを鑑賞します。
EXTRAS	対戦前のイベントなどを鑑賞します。
CREDITS	スタッフクレジットを表示します。
TRAILER	特典映像を鑑賞します。

BATTLE RECORDS

獲得した名声(戦績)を確認できます。名声は「ジャストインパクトを20回決める」など、特定の条件を満たすと手に入れることができます。

名声を選んで、名声の内容と内容に対する現在の記録を確認してください。
※VS MODEと「TRAINING」での対戦中に条件を満たしても、名声は獲得できません。

OPTIONS

モードセレクト画面で「OPTIONS」を選ぶと、操作タイプなどの各種設定を変更できます。
設定したい項目を選んでそれぞれの画面に移り、設定の変更を行ってください。

VS MODE 設定

VS MODE (P.34 参照) の様々な設定を変更することができます。左スティックまたは方向パッド上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。



COMの強さ	COMの強さをやさしい／普通／やや難しい／難しい／非常に難しいから設定します。
バトルカウント	勝利に必要なバトルカウントを1～5に設定します。
バトルタイム	対戦中のタイム(秒)を20 / 30 / 40 / 50 / 60 / ∞ (無制限) から設定します。
初期設定に戻す	初期設定の状態に戻します。
終了	オプション画面に戻ります。

コントローラー設定

操作タイプを変更したり、各ボタンの操作を自由に設定したりできます。左スティックまたは方向パッド上下で変更したい項目やボタンを選び、左右で設定を変更してください。「初期設定に戻す」を選んでAボタンを押すと、選択中のタイプ設定を初期設定の状態に戻すことができます。

なお、A B X Y の操作が各ボタンに割り振られていない場合は、無効な設定になります。Aボタンを押して元の画面に戻り、もう一度設定を変更してください。



サウンド設定

BGM(音楽)やSE(効果音)、キャラクターボイスの音量を変更したり、音声の言語を日本語／英語に設定できます。左スティックまたは方向パッド上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。

なお、音量の数値は0(最小)～15(最大)に設定できます。



メッセージ設定

バトルメッセージ(P.16 参照)や、字幕表示の有無を設定します。左スティックまたは方向パッド上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。



バトルメッセージ	対戦中に表示されるバトルメッセージの設定を行います。「オン」にするとヒットした攻撃の種類や発動したスキルの両方が表示され、「オフ」にするとどちらも表示されません。また、「スキル」に設定すると発動したスキルのみ表示されます。
字幕表示	イベント中の字幕表示のオン／オフを設定します。
初期設定に戻す	初期設定の状態に戻します。
終了	オプション画面に戻ります。

ステージBGM設定

ダウンロードしたBGMをステージごとに設定します。左スティックまたは方向パッド上下でBGMを選び、左右で設定するステージを選んでください。選択中のBGMを試聴する場合はYボタン、設定を初期状態に戻す場合はXボタンを押してください。

なお、追加のBGMはXbox LIVE マーケットプレイスで購入できます。

アドバイス

『ソウルキャリバー IV』では、隠しキャラクターや武器などをかうためにGoldが必要になります。効率よくGoldを集めて、自分だけのキャラクターを作って楽しんでみてください。

効率よくGoldを集めるには……

SINGLE PLAYER MODEの「TOWER OF LOST SOULS」では、各フロアをクリアすることによってGoldが入るため、ほかのモードより効率よくGoldを集めることができます。

武器やパーツなどを購入するためのGoldが必要になったら、このモードを利用しましょう。



一度クリアした階層に挑戦することもできます。
得意な相手と戦いGoldを稼ぎましょう。



途中で力尽きてしまっても、クリアしたフロアまでのGoldを獲得できます。

スキルを活用してみよう!

CHARACTER CREATIONで各キャラクターに設定することができるスキルには、ガードインパクトを自動で発動させたり、リングアウトを防ぐことができるものがあります。

自分のプレイスタイルに合ったスキルを選んだり、弱点を補うことができるスキルを利用すれば、いつもは勝てない相手に勝てるかもしれません。



スキルの例

オートインパクト	相手の攻撃をガードしたとき、一定の確率で自動的にガードインパクトになります。
オートカウンター	相手に攻撃が当たったとき、一定の確率でカウンターヒットになります。
火事場の馬鹿力	ソウルゲージが赤くなるほど、攻撃力などの能力が上がります。
吹き飛ばし	特定の攻撃で、相手を遠くまで(高く)吹き飛ばせるようになります。
インビジブル	発動後、一定時間姿を消すことができます。
ハイパーモード	発動後、一定時間すべての能力が上がります。

バンダイナムコゲームス公式サイト

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

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番 (03) をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

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)

本商品は、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、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。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内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。

—— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

- ・ **年齢区分マーク**： 審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



- ・ **コンテンツアイコン**： 以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。商品パッケージの裏面に表示されています (「A」区分以外は必ず表示しています)。



※ 上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認してください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.gr.jp/>

(e-mail) info@cero.gr.jp



LUCASARTS
A LUCASFILM COMPANY

LucasArts, the LucasArts logo, and the STAR WARS characters, names and all related indicia are trademarks of & © Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved. Used with permission.



"SOULCALIBUR IV" uses Havok™; ©Copyright 1999-2008. Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details."

Produced by

株式会社 バンダイナムコ ゲームス

- 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・貸貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。