

# Virtua Fighter 5

## Live Arena




# Virtua Fighter 5

## Live Arena




zip.lib -- interface of the 'lib' general purpose compression library version 1.2.3, July 18th, 2005 Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler  
 This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:  
 1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.  
 2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.  
 3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.  
 Jean-loup Gailly jloup@gzip.org  
 Mark Adler madler@alum.mit.edu

stricky  
 Copyright © 1998, Todd C. Miller. All rights reserved.  
 Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. Neither the name of the <ORGANIZATION> nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.  
 THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS 'AS IS' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

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。  
 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。

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

© SEGA

**この商品に関するお問い合わせ先**

**株式会社セガ** 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12  
**セガカスタマーサポート** ナビダイヤル **0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしております。  
 受付時間 10:00~17:00 月~金（祝日及び弊社指定休日を除く）  
 ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。  
 SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. 禁 無 断 転 載 683-00338

 株式会社セガの公式サイトです。  
**セガ公式サイト**

家庭用ゲームからミュージアム施設、会社社内まで情報が満載。セガの“今”がわかる公式サイトで最新情報をチェック!

<http://sega.jp/>

 株式会社セガのオフィシャルショッピングサイトです。  
**セガダイレクト**

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え! オリジナル商品やポイントサービスもあります。

<http://segadirect.jp/>



## ■安全情報

### 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、ビデオ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。

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。

### 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。

## ■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面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。

## ■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。尚、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 600KB の空き容量が必要です。

# Virtua Fighter 5™ Live Arena

このたびは Xbox 360™ 専用ソフト「バーチャファイター 5 Live Arena」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

## 目次

STORY .....	2
基本操作方法 .....	3
ゲームの始め方 .....	7
ゲームの遊び方 .....	8
ARCADE .....	8
VS. ....	12
QUEST .....	16
DOJO .....	19
VF.TV .....	21
CUSTOMIZE .....	23
OPTIONS .....	25
～【特別講座】もっと強くなるために～ .....	27
キャラクターコマンドリスト .....	32

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。

# Virtua Fighter 5 Live Arena™

## STORY

- 第4回世界格闘トーナメント決勝戦 -  
死力を尽くして戦う舜帝、影丸の前に乱入するデュラル。  
デュラル化された母・月影を止めるため、  
覚悟を決め自らの手でデュラルを破壊した影丸だったが、  
それは量産化された別の1体にしか過ぎなかった…。  
この決勝戦での事件を受け、「J6」ではさらなる量産型デュラルの強化と、  
それに伴う新たな実験体の確保が叫ばれるようになった。  
そこで標的となったのが、ベネッサ・ルイスだった。  
第4回世界格闘トーナメントに参加中のベネッサを捕らえ、  
月影と同じようにデュラル化をしようとするが、  
寸前で何者かに救出されてしまう…。  
ベネッサのデュラル化には失敗したが、解析した彼女の戦闘データから  
「J6」はさらなる高性能型「V-デュラル」の開発に成功する。  
その後「J6」は第5回世界格闘トーナメントの開催を計画。  
「V-デュラル」を投入し、その性能をテストする一方で、  
ベネッサを救出した内通者を誘き出そうとするのだった。  
「J6」の野望、そして格闘家たちの様々な思いを包み込んだ  
世界格闘トーナメントが再び始まるようとしていた…。

### >> J6とは？ <<

J6 (JUDGEMENT 6)。世界の6つの巨大企業により構成される集合組織。  
兵器の開発から国際政治にまで巨大な影響力を持つ。  
世界を裏からコントロールし、最終的に支配することを目的とする。

## 基本操作方法

### Xbox 360 コントローラー



操作方法	メニュー/各種選択画面	試合時
STARTボタン	スタート/キャラクター選択時タイプ変更	ポーズ
方向パッド/左スティック	カーソルの移動	キャラクター操作
Aボタン	決定	パンチ (P)
Bボタン	キャンセル	キック (K)
Xボタン	—	ガード (G)
Yボタン	—	パンチ (P)
LBボタン	—	P+G
左トリガー	—	P+K+G
RBボタン	—	P+K
右トリガー	—	K+G

- 取扱説明書内のすべてのボタン操作は初期設定時のものです。
- タイトル画面で、最初にSTARTボタンを押した Xbox 360 コントローラーが「ホスト」となり、モードの選択や項目の変更を行うことができます。



## キャラクター共通の操作

ここでは、キャラクター共通の操作を紹介します。操作はすべてキャラクターが右向きするときのものです。なお、ゲーム中のコマンド入力はすべて右表の記号で表しています。

- ▶ 矢印の方向に方向パッド/左スティックを長く押す
- ◁ 矢印の方向に方向パッド/左スティックを短く押す
- P パンチボタンを押す
- K キックボタンを押す
- G ガードボタンを押す
- + 同時に押す

## ●基本となる操作

方向パッド/左スティック↑↓←→(斜め方向への入力は2つの方向を同時押し)と各ボタンの組み合わせでさまざまな技を繰り出すことができます。

## ダッシュ/バックダッシュ

◁◁ / ▷▷

## しゃがみダッシュ/しゃがみバックダッシュ

◁◁ / ▷▷

## 走る

▷▶

## ジャンプ

↑+P or K 押したまま

## ARM (All Range Move)

## 手前以外の方向に歩いた後で任意の方向

方向パッド/左スティック↓以外の方向を入力しつづけると歩き始め、続けて任意の方向を入力するとその方向に歩くことができます。手前方向に歩く場合は、▽▽または▽↓と入力してください。



## ●各種行動

方向パッド/左スティックと各ボタンの組み合わせで、さまざまなアクションを行えます。ここでは、攻撃や防御に関する行動を中心に紹介します。

## 投げ/投げ抜け

P+G / 相手の投げに合わせてP+G

相手が近くにいるときにP+Gで相手を投げます。このほかに、キャラクター固有のコマンド投げが存在します。

また、相手に投げられる瞬間にP+Gを押すと投げを抜けます(G+G以外の固有の投げ技はコマンドの最後の方向とP+Gを入力)。



## 受け身

(ダウンする瞬間) P+K+G

ダウンする瞬間にP+K+Gを入力すると、その場で受け身を取りダウン攻撃を回避します。

また、ダウンする瞬間に▽P+K+Gを入力で手前に、△P+K+Gで画面奥へ転がって受け身を取ることもできます(状況によっては受け身を取れない場合もあります)。



## 起き上がり/起き上がり攻撃

(ダウン時) P or G / (ダウン時) K or K

ダウン時にPかGを押すとその場で起き上がります。Gを入力した際に、△/△/▽を入力していた場合、後転/横転を行います。ダウン状態から起き上がるときにKを押すと中段攻撃、▽Kを押すと下段攻撃を繰り出します。





## 基本操作方法

### ディフェンシブムーブ (避け)

▽ / ◀ (入力後ニュートラル)

相手の攻撃に合わせ素早く▽ / ◀を入力すると、その方向に身をかわして攻撃を避けます。  
避け中に○+△を入力するとキャラクター固有の避け攻撃を出します。



### オフェンシブムーブ

▽ / ◀ (入力後ニュートラル) ○+△+□

素早く▽ / ◀を入力し、続けて○+△+□を入力すると相手の側面に回り込みます。  
技を避ける能力は高くありませんが、ここで○or△を入力して、攻撃を相手の側面に当てれば、大幅に有利になります。



### ダウン攻撃

(相手ダウン中) ◀○

ダウン中の相手に追い打ちします。一部のキャラクターは、固有のダウン攻撃を持っています。



### 振り向き

(相手背後) △, または相手側へ◀ / ▶を入力

相手が背後にいる状態で△を押すか、相手方向に方向パッド / 左スティックを入力すると、素早く振り向きます。



※キャラクター固有の技についてはP.32以降をご覧ください。

## ゲームの始め方

### モード選択

タイトル画面表示中にSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。方向パッド / 左スティック↑↓でプレイしたいモードを選択して、Aボタンを押すと決定です。  
「QUEST」「CUSTOMIZE」選択時にRBボタンを押しながら決定すると、2P側から始めることができます。



※「VF.TV」のオンラインランキングを確認するにはXbox LIVE®のシルバーメンバーシップ、「VS.」でのオンライン対戦をするにはゴールドメンバーシップにサインアップする必要があります。

### 全7種類のモード

#### ARCADE (-P.8)

CPUが操るキャラクターを倒していく1人用モード。スコアアタックを遊ぶこともできます。

#### VS. (-P.12)

対戦専用モードです。データを持ち寄っての対戦や、Xbox LIVEを使用してオンライン対戦を行うこともできます。

#### QUEST (-P.16)

ライバルたちと戦いを繰り返すモード。アミューズメントセンターでの対人戦を仮想体験できます。

#### DOJO (-P.19)

プレイヤーのテクニックを磨く練習用のモード。2種類のトレーニングやコマンドタイムアタックができます。

#### VF.TV (-P.21)

保存したリプレイやムービーが鑑賞できるモード。ランキングの確認もできます。

#### CUSTOMIZE (-P.23)

キャラクターデータのエディットができるモード。リングネームの変更やアイテム装備などができます。

#### OPTIONS (-P.25)

プレイ環境を設定するモード。Xbox 360 コントローラーの設定や、システムデータのセーブ/ロードも行えます。

## ARCADE

アーケード版『バーチャファイター 5』を再現した、対CPU戦モードです。各モード選択時に、RBボタンを押しながら決定すると、2P側から始めることができます。

### ●ノーマル

全8ステージの対CPU戦モードです。次々と現れる対戦相手を倒していきましょう。このモードでは「OPTIONS (→P.25)」内のゲーム設定が試合に反映されます。モードを選択すると、キャラクターデータ/キャラクター選択画面が表示されます。

### キャラクターデータ/キャラクター選択画面

キャラクターデータにはエディット状態や、オフライン時の対戦成績や段位が記録されます。CUSTOMIZE (→P.23) でキャラクターデータの編集(リングネームの変更や入手したアイテムの装備)ができます。

初めてプレイする場合はキャラクターデータを作成しましょう。一覧から「新規データ作成」を選び、続けて作成したいキャラクターを選んでください。確認画面で「YES」を選ぶとデータを作成します。キャラクター選択時、STARTボタンでコスチュームのメイン/サブを切り替えることができます。

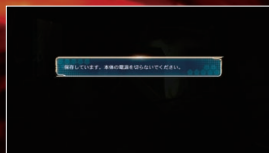


「ARCADE」[VS.]「DOJO」ではキャラクターデータを使わずにプレイすることもできます。

※キャラクター選択やステージ選択時はParKarGボタンで決定できます。

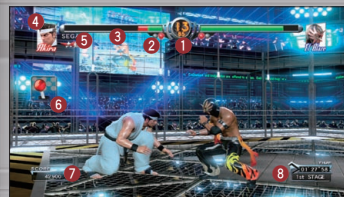
### システムデータのセーブについて

システムデータは、ゲーマープロフィール1つにつき1個作成することができます。データを保存したい場合は「OPTIONS」でセーブをえらんでください。オートセーブ機能をONに設定していた場合は、各モードの終了時に自動でセーブされます。セーブには600KB以上の空き容量が必要です。



## 試合画面の見方

「ARCADE」[VS.]「QUEST」の試合画面の見方は以下の通りです。モードによって、画面中に表示される情報は多少異なります。



### ①残りタイム

ラウンドの残りタイムです。0になると1ラウンド終了で、残り体力の多い方の勝ちになります。

### ②取得ラウンド数

勝利したラウンド数です。1ラウンド勝つごとに赤いランプが点灯します。

### ③体力ゲージ

キャラクターの体力です。ダメージを受けると減っていき、0になるとK.O.です。

### ④使用キャラクター

プレイヤーのリングネームや段位、オンライン対戦時にはゲーマータグとオンライン専用の段位が表示されます。

### ⑥よろけ回復マーク

よろけ状態のプレイヤー側に表示されます。方向パッド/左スティックと各種ボタンを素早く入力することで、回復までの時間を早められます。

### ⑦スコア

残りタイムやコンボ数など、試合中のさまざまな要素がスコアに換算されていきます(「ARCADE」のみ)。

### ⑧経過時間&ステージ数

プレイ開始からの経過時間と、現在のステージ数が表示されます(「ARCADE」のみ)。

## ポーズメニュー

「ARCADE」[VS. (ノーマルのみ)]「QUEST」では試合中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

### ・ゲームに戻る

ポーズメニューを終了して、試合に戻ります。

### ・コマンドリスト

使用中のキャラクターの技コマンドを表示します。方向パッド/左スティック  
↑ ↓でリストをスクロールし、← →で技の表示を切り替えます。

### ・コントローラー設定

Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。

### ・ARCADEメニューに戻る/

VS.メニューに戻る/

店舗画面に戻る/

EVENT SQUAREに戻る

各メニュー画面に戻ります。



### 試合の勝利条件

試合の勝利条件は以下の3つで、いずれかの条件を満たしたプレイヤーがそのラウンドの勝者となります。どちらかのプレイヤーが規定の勝利ラウンド数を取得すると試合終了です。また、両者同時にリングアウトしたり、体力ゲージが同時に0になる、TIME UP時に両者の体力がまったく同じだった場合などは「DRAW」となり、両者が1ラウンド取得します。



#### 3種類の勝利条件

##### K.O.

相手の体力ゲージを0にすれば K.O. となり、1ラウンド取得できます。ノーダメージで K.O. すると「EXCELLENT」勝ちとなります。

##### RING OUT

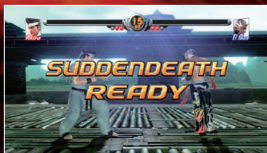
体力ゲージの残りに関係なく、相手をリング上から押し出すと、押し出した側が1ラウンド取得できます（一部のステージのみ）。

##### TIME UP

制限時間内に決着がつかなかった場合は残り体力の多い方が勝者となり、1ラウンド取得できます。

### ■勝敗がつかない場合は「SUDDENDEATH」で決着

両者が互いにあと1ラウンド取れば勝ち、という状態で「DRAW」になった場合、体力ゲージが非常に少ない「SUDDENDEATH」マッチで決着をつけることになります。もし、ここでも「DRAW」になると、対CPU戦ではCPU、対人戦ではCHAMPION側が勝者となります。CHAMPIONがいない場合は、「VS.」の「ノーマル」ではモードを開始したプレイヤー、オンライン対戦時はセッションを作成したホストが勝者となります。



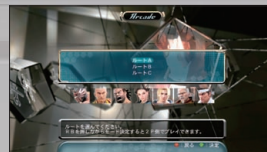
### ゲームオーバー／コンティニュー

「ARCADE」で試合に負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にSTARTボタンを押すと、ゲームオーバーになったステージの最初からプレイを再開できます。なお、コンティニューの回数制限はありません。



### ●スコアアタック

すべてのステージをクリアするまでのスコアとタイムを競うモードです。A～Cの3つからルートを選び、キャラクターを決定すると試合開始です。全ステージをクリアすると、クリアタイムとスコアが表示されます。このときXbox LIVEにサインインしていると、自動でクリアタイムとスコアがアップロードされます。また、ノーコンティニューでクリアし、オンラインランキングで100位以内にランクインした場合は、リプレイデータをアップロードすることができます（→P.22）。



### 終了メニュー（スコアアタック）

クリアタイムとスコアの表示後、続けて終了メニューが表示されます。

#### ●もう一度プレイする

同キャラクター、同ルートで再試合を行います。

#### ●ルートセレクトに戻る

ルートセレクトに戻ります。

#### ●キャラクターセレクトに戻る

キャラクター選択画面に戻ります。

#### ●ARCADEメニューに戻る

ARCADEメニュー画面に戻ります。

VS.

データを持ち寄っての対戦や、Xbox LIVE でのオンライン対戦ができるモードです。

※オンライン対戦中はポーズすることはできません。

※オンライン対戦では、オフライン時のリングネームや段位などは反映されず、ゲーマータグ、オンライン専用の段位や対戦成績などが表示されます。

※ランク マッチ (→P.13) のバトルポイントや戦績などのデータは、随時サーバーにセーブされます。

●ノーマル

キャラクターとステージを自由に選択して、2人で対戦を行うモードです。モード選択時にRBボタンを押しながらSTARTボタンを押すと、2P側から始めることができます。両者のキャラクター選択とステージ選択が終わると試合開始です。



システムデータを使用しての対戦

システムデータを保存したメモリー ユニット (別売) などを持ち寄れば、各プレイヤーがカスタマイズしたキャラクター同士で対戦することができます。使用するコントローラーを決定する前に、ゲーマータグプロフィールでサインインしてください。コントローラーを決定すると、システムデータのロードを行うことができます。以降は通常の対戦と同じです。



終了メニュー (ノーマル)

試合が終わると終了メニューが表示されます。

●再戦する

同キャラクター、同ステージで再試合を行います。

●ステージを変更する

ステージを変更します。

●キャラクターセレクトに戻る

キャラクター選択画面に戻ります。

●リプレイを見る

直前の試合のリプレイを再生します。

●リプレイを保存する

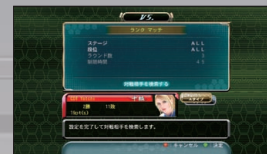
ホスト側のプレイヤーのみ、直前に行った試合のリプレイを保存できます。保存したリプレイは「VF.TV (→P.21)」で鑑賞できます。リプレイデータの保存には、1つにつき64KB以上の空き容量が必要です。

●VS.メニューに戻る

VS.メニュー画面に戻ります。

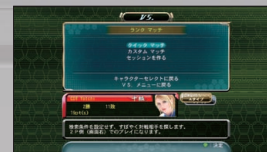
●ランク マッチ (オンライン対戦)

ランキングに対応した、オンライン対戦モードです。対戦するごとに獲得できるバトルポイントをため、ランキング上位を目指しましょう。使用キャラクターを選ぶとメニューが表示されます。※メニューはランク マッチ、プレイヤー マッチ (→P.14) 共通となります。



クイック マッチ

条件を設定しないで、素早く対戦相手 (作成されたセッション) を探します。発見後、任意の対戦相手を選択し、両者がAボタンを押すか、一定時間経つと対戦が始まります。対戦時は2P側でのプレイとなります。



カスタム マッチ

各条件を設定して、すべての条件に合った対戦相手を探します。対戦相手を発見してから以降はクイック マッチと同じです。対戦時は2P側でのプレイとなります。

●ステージ

ステージの種類を指定します。

●段位 (ランク マッチのみ)

対戦相手の段位を指定します。「近段位」に設定すると、自分と近い段位の相手を検索します。

●ラウンド数 (プレイヤー マッチのみ)

試合に勝利するのに必要なラウンド数を指定します。

●制限時間 (プレイヤー マッチのみ)

1ラウンドの制限時間を指定します。

セッションを作る

自分で条件を設定し、対戦相手を募集します。対戦時は1P側でのプレイとなります。

●ステージ

ステージの種類を設定します。

●ラウンド数 (プレイヤー マッチのみ)

試合に勝利するのに必要なラウンド数を設定します。

●制限時間 (プレイヤー マッチのみ)

1ラウンドの制限時間を設定します。

●プライベート マッチ

「ON」に設定すると、招待したフレンドのみ

セッションに参加可能となります。



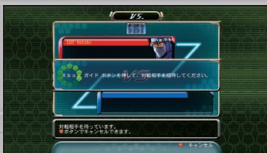
### ●プレイヤー マッチ (オンライン対戦)

ランキング非対応で、気軽にオンライン対戦が楽しめるモードです。フレンドを招待して、一緒に試合することもできます。

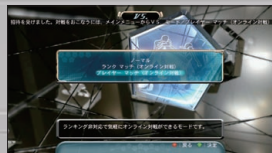


### フレンドを招待しての対戦

プレイヤー マッチでは、フレンドをセッションに招待し、対戦を行うことができます。



招待する側 (1P) の画面



招待を受けた側 (2P) の画面

招待する側 (1P側) は「セッションを作る」から条件を設定し、セッションを作成してください。作成後、Xbox ガイド ボタンを押してフレンドを招待すると待機状態になります。

招待を受ける側 (2P側) は、本ソフトをプレイ中に招待を受けると画面上にメッセージが表示されます。

「VS.」から「プレイヤー マッチ」を選び、キャラクターを選択すると、自動的に待機中のセッションに移動して対戦を始めることができます。

### 終了メニュー (ランク マッチ/プレイヤー マッチ)

試合が終わるごとに終了メニューが表示されます。いずれかの項目を選んでください。



- 再戦する (プライベート マッチを「ON」に設定してフレンドと対戦した場合のみ)**  
 同キャラクター、同ステージで再試合を行います。1P、2P両者がこの項目を選ぶと再戦が始まります。
- 対戦相手のゲーマー カードを見る**  
 Xbox ガイドが開き、対戦相手のゲーマーカードを確認できます。
- 対戦相手のレビューを送信する**  
 Xbox ガイドが開き、対戦相手の評価ができます。
- オンライン対戦メニューに戻る**  
 ランク マッチ (またはプレイヤー マッチ) のメニュー画面に戻ります。

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/> をご覧いただくか、または以下の電話番号にお問い合わせください。

■Xbox カスタマーサポート

フリーダイヤル：0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は、03-3570-8261 をご利用ください。  
 受付時間：10：00～18：00 (日、祝日を除く)

## QUEST

アミューズメントセンターでさまざまなライバルと対戦を行うモードです。大会で入賞するとアイテムやファイトマネーが手に入り、各種のアイテムを購入してキャラクターをカスタマイズすることができます。



## 段位

プレイヤーは十級からスタートします。対戦に勝利することで段位ゲージをため、ゲージを一杯にすると段位が上がっていきます。初段以上では、段位の近い相手に勝つことで段位ゲージがたまっていきます。戦績によっては降格することもあります。



※CPU戦以外に、「VS.」の「ノーマル」でも、勝つと段位が上がることがあります。

## ■争奪戦に勝利せよ

「QUEST」や「VS.」で対戦中、ある一定の確率で争奪戦が発生します。争奪戦に勝利するとアイテム、ゴールド、幻球のいずれかが出現します。幻球を獲得すると、幻球盤がひとつずつ埋まり、7個集めると報酬が得られます。このとき幻球盤はなくなってしまいますが、新しい幻球盤をショップで購入することができます。



幻球盤の状況はキャラクターデータなどで確認することができます。

## マップ画面の見方

このモードの基本画面になります。方向パッド/左スティックで目的地を選択し、Aボタンを押すと、その場所に関連するメニューが表示されます。



### ①場所アイコン

アミューズメントセンターやイベント会場などの、目的地になる場所です。

### ②キャラクターデータ

現在のプレイヤーキャラクターに関するデータです。リングネーム・エンブレム・段位、勝敗数、勝率、コスチュームのタイプ、所持ゴールド額、幻球盤が表示されています。

## 店舗メニュー

マップ上のアミューズメントセンターを選んでAボタンを押すと、店舗メニューが表示されます。各筐体から対戦したい相手を選ぶと試合が始まります。対戦に勝つと、次々と新たな相手が乱入してきます。



### ・筐体1～3

現在筐体でプレイしているライバル名と段位が表示されます。一度勝利したライバルには★マークが付きます。また、「ただいま○連勝中!!!」と表示されているライバルは、好調なため通常より強くなっていますが、倒すと何かいいことがあるかもしれません…。

### ・トーナメント

大会が開催された場合はこの欄に表示されます。

### ・カスタマイズ

アイテムの購入や各種設定を行います。「CUSTOMIZE」と同じ内容となります。

## ■大会について

モード中、ある条件を満たすと大会が開催されることがあります。大会は開催される店舗やイベント会場から参加できます。

大会では通常の対戦と違い、トーナメント戦となります。上位入賞するとアイテムやファイトマネーなどを獲得することができます。





## HOME MENU

HOMEに移動してAボタンを押す、またはマップ画面でSTARTボタンを押すとHOME MENUが表示されます。



### • カスタマイズ

アイテムの購入や各種設定を行います。店舗メニューからも選ぶことができ、「CUSTOMIZE」と同じ内容となります。

### • ステータス

倒したプレイヤーや、獲得したエンブレムを確認できます。

### • QUEST設定

QUESTの難易度や表況のON / OFFを切り替えます。

### • セーブ

現在の状態をセーブします。

### • キャラクターセレクトに戻る

キャラクター選択画面に戻ります。

### • QUESTを終了する

メインメニュー画面に戻ります。

## DOJO

さまざまなスタイルで技を磨くことのできるモードです。「コマンドタイムアタック」もできます。

※「DOJO」ではBACKボタンを押すとプレイヤーキャラクターとCPUの位置をリセットできます。



### ● コマンドトレーニング

画面表示に合わせてコマンド入力の練習を行います。表示された技のコマンドを正しく入力すると次の技に進みます。制限時間などはありません。STARTボタンを押すと、トレーニングメニューが表示されます。

### 画面の見方



#### ① 技名 / コマンド

現在練習中の技名とコマンドです。

#### ② コマンド表示

入力したコマンドとフレーム数が表示されます。

#### ③ 入力表示

入力した操作がレバーとボタンで表示されます。

#### ④ ヒット表示

ヒットした技の属性(上 / 中 / 下段)が表示されます。

### トレーニングメニュー (コマンドトレーニング)

#### • ゲームに戻る

トレーニングに戻ります。

#### • コマンドリスト

キャラクターのコマンド表を表示します。任意の技でXボタンを入力すると、その技を固定し、繰り返し練習できます。

#### • 表示設定

「コマンド表示」「入力表示」「ヒット表示」の表示のON / OFFを設定します。

#### • 位置をリセット

プレイヤーキャラクターとCPUの位置をリセットします。

#### • コントローラー設定

Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。

#### • キャラクターセレクトに戻る

キャラクター選択画面に戻ります。

#### • DOJOメニューに戻る

DOJOメニュー画面に戻ります。

## ●フリートレーニング

さまざまな設定を行い、自由に練習ができるモードです。設定はSTARTボタンを押すと表示されるトレーニングメニューで変更できます。

### 画面の見方



#### ①コンボ／ダメージ情報

ヒットしたコンボ数と与えたダメージ量が表示されます。

#### ②コマンド表示

#### ③入力表示

#### ④ヒット表示

入力したコマンドや技の属性などが表示されます。見方はコマンドトレーニング時と同様です。

#### ⑤体力ゲージ

与えたダメージ量が体力ゲージで表示されます。

### トレーニングメニュー（フリートレーニング）

#### ●ゲームに戻る

トレーニングに戻ります。

#### ●CPU設定

##### >行動設定

CPUの行動を設定します。

##### >状態設定

CPUの状態を設定します。

##### >反応設定

攻撃に対する反応を設定します（状態設定の「立ち」「しゃがみ」選択時）。「ガード後反撃 TYPE D」が「ガード後反撃 TYPE E」に変更した場合は、CPUが入力する投げ方向を設定することができます。

##### >体力ゲージ設定

体力ゲージの回復方法を設定します。

##### >詳細設定

より詳細なCPUの設定を行います。詳しくは画面上の説明をご覧ください。

#### ●表示設定

「コマンド表示」「入力表示」「ヒット表示」の表示のON / OFFを設定します。

#### ●位置設定

プレイヤーキャラクターとCPUの位置を設定します。

#### ●リング設定

リングの種類を設定します。

#### ●コマンドリスト

キャラクターのコマンド表を表示します。

#### ●コントローラー設定

Xbox 360 コントローラーのボタン設定を切り替えます。

#### ●キャラクターセレクトに戻る

キャラクター選択画面に戻ります。

#### ●DOJOメニューに戻る

DOJOメニュー画面に戻ります。

## ●コマンドタイムアタック

すべてのコマンドを入力するまでのクリアタイムを競うモードです。キャラクター選択後、次々に画面に表示される技のコマンドを素早く入力していきましょう。すべての技を入力するとクリアになります。クリアの際にXbox LIVE にサインインしていた場合は、クリアタイムが自動的にアップロードされます。また、クリアタイムが15分以内で、オンラインランキングでも100位以内にランクインした場合は、クリアタイムとリプレイデータの両方がアップロードされます。  
※タイムアタック中に、コマンドリストの「デモ再生」を行うとデータのアップロードは実行されないの、ご注意ください。

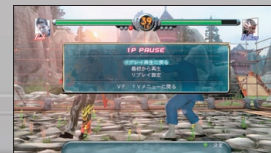


## VF.TV

保存したリプレイやエキシビジョンマッチ、ムービーやランキングなどを鑑賞できるモードです。

## ●リプレイ

データを選択すると、選択したリプレイが再生されます。また、リプレイ中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。



#### ●リプレイ再生に戻る

ポーズメニューを終了し、リプレイに戻ります。

#### ●最初から再生

リプレイを最初から再生します。

#### ●リプレイ設定

1P / 2Pのコマンド表示や入力表示のON / OFFを設定します。

#### ●VF.TVメニューに戻る

VF.TVのメニュー画面に戻ります。

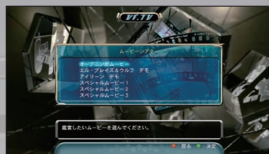
## ●エキシビジョンマッチ

上級プレイヤーが操作する、各キャラクターごとのエキシビジョンマッチを鑑賞できます。エキシビジョンマッチ選択時にYボタンを押すと連続再生、Xボタンを押すとランダム再生を行います。また、再生中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。メニュー内容はリプレイ時と同じです。



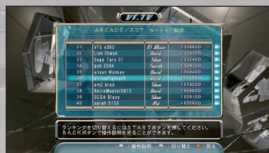
●ムービーシアター

ムービーを鑑賞できるモードです。見たいムービーを選んでください。



●ランキング

スコアやクリアタイムなどのランキングを表示します。Xbox LIVE にサインインしていれば、オンライン対戦時のバトルポイントなど、他のプレイヤーのランキングも確認できます。オンラインランキング表示中にBACKボタンを押すと、操作説明が表示されます。カメラアイコンが表示されているゲーマータグにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのプレイヤーのリプレイデータを再生できます。



また、ランキング表示中にSTARTボタンを押すとメニューが表示され、ランキングを切り替えることができます。

●ランキング

ランキングの種類を設定します。

●キャラクター

ランキングに表示するキャラクターを設定します。

●ルート

ランキングに表示するルートを設定します (ARCADE / スコア、ARCADE / クリアタイム時のみ表示)。

●ランキングを切り替える

設定した項目を反映したランキングを表示します。

CUSTOMIZE

リングネームやアイテムの装備など、キャラクターデータの変更が行えます。「CUSTOMIZE」のみ、キャラクター選択画面で任意のキャラクターデータにカーソルを合わせ、BACKボタンを押すとキャラクターデータを削除することができます。カスタマイズをしたいキャラクターデータを選ぶと、以下のメニューが表示されます。

●コスチューム設定

アイテム装備やコスチュームのタイプを設定します。

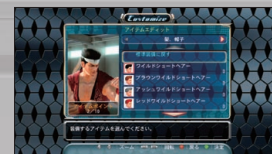
●アイテムエディット

装備するアイテムを変更します。最初にアイテムを変更するキャラクターのコスチュームタイプを選んでください。

アイテムエディット画面ではキャラクターの全身図が表示されます。各アイテムにはアイテムポイントが設定されているので、合計10ポイント以下の範囲でアイテムを組み合わせで装備してください。

なお、組み合わせによっては、すべての箇所にアイテムを装備できるとは限りません。キャラクターごとにお好みの組み合わせを見つけてみましょう。

アイテムエディット画面の各ボタンの使い方は以下の通りです。



【方向パッド】 / 【左スティック】

アイテムを選択します。

【LBボタン】 / 【RBボタン】

視点を回転させます。

【LT(左)トリガー】 /

【RT(右)トリガー】

視点の縮小 / 拡大をします。

【Aボタン】

アイテムを装備します。

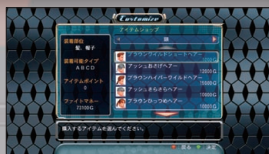
●コスチューム メイン / サブ設定

キャラクター選択時にSTARTボタンで切り替えられる、メイン / サブコスチュームを設定します。コスチュームを方向パッド / 左スティック◀▶で選び、「設定完了」を選ぶと設定が反映されます。



●アイテムショップ

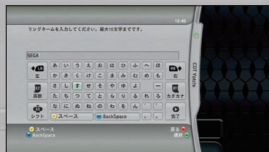
ゲーム中で獲得したファイトマネーを支払い、アイテムを購入することができます。



●リングネーム設定

リングネームを変更します。ソフトウェアキーボードが表示されるので、方向パッド／左スティックで文字を選び、Aボタンで決定してください。

Xボタンで1文字削除、Yボタンでスペース、Bボタンを押すとソフトウェアキーボードを閉じ、リングネーム設定を中止します。キーボード上の各ボタンの使い方は以下の通りです。



<b>[LBボタン] / [RBボタン]</b> カーソルを左右に1文字移動します。	<b>[LT(左)トリガー] / [RT(右)トリガー]</b> ひらがな / 英数 / 記号 / カタカナを切り替えます。
<b>[左スティックボタン]</b> 大文字 / 小文字や濁点の有無を切り替えます。	<b>[STARTボタン]</b> 入力を決定します。

●自己PR設定

試合前のロード中に表示される、自己PRを設定します(モードによっては表示されない場合もあります)。入力方法はリングネーム設定と同じです。1行目を入力すると、続けて2行目の入力欄が表示されます。

●エンブレム設定

キャラクターデータに表示されるエンブレムを設定します。

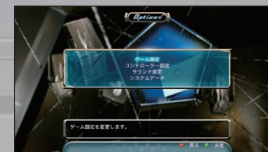
●カスタマイズを終了する

カスタマイズを終了し、メインメニュー画面に戻ります。

OPTIONS

プレイ環境の設定やシステムデータについての管理などを行うモードです。

各項目は変更後、「設定を初期化」を選ぶと初期状態に戻り、「設定完了」を選ぶと変更した設定が反映されます。



●ゲーム設定

試合に関する設定を行います。「ARCADE」と「VS.」で、それぞれ個別に項目を変更することができます。

※「VS.」の一部の項目は、オンライン対戦には反映されません。

- 難易度**  
CPUの強さを5段階から設定します。
- ラウンド数**  
試合に勝利するのに必要なラウンド数を設定します。
- 制限時間**  
1ラウンドの制限時間を設定します。
- 体力ゲージ -PLAYER-**  
ラウンド開始時のプレイヤーの体力を設定します。
- 体力ゲージ -CPU-**  
ラウンド開始時のCPUの体力を設定します。
- 実況**  
実況音声のON / OFFを切り替えます。
- 体力ゲージ -1P- / -2P-**  
ラウンド開始時の1P / 2Pの体力を設定します。
- ステージセレクト**  
ステージ選択のON / OFFを切り替えます。

●コントローラー設定

Xbox 360 コントローラーのボタン設定を行います。最初に方向パッド／左スティック←→で1P、2Pのどちら側を設定するのが選んでください。選択後、方向パッド／左スティック↑↓で各ボタンにカーソルを合わせ、方向パッド／左スティック←→で操作を切り替えることができます。





## ゲームの遊び方

### ●サウンド設定

ゲーム中の効果音やBGM、実況の音量やサウンドタイプを設定します。方向パッド/左スティック↑↓で各項目にカーソルを合わせ、方向パッド/左スティック←→で数値や設定を切り替えてください。

### ■ドルビーデジタルで再生するには

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サウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360™ 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、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ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

### ●システムデータ

セーブやロードの設定を行うことができます。

#### ●セーブ

現在の状態をセーブします。

#### ●ロード

保存されているシステムデータをロードします。

#### ●オートセーブ設定

オートセーブ機能のON / OFFを切り替えます。

#### ●ストレージ機器変更

システムデータを保存するストレージ機器を変更します。



【特別講座】  
**もっと強くなるために**

基本ルールを覚えよう ..... 28  
有利不利を覚えよう ..... 30

### キャラクター紹介 & コマンドリスト

Eileen .....	32	Jacky Bryant ...	41
El Blaze.....	33	Shun Di.....	42
Akira Yuki .....	34	Lion Rafale .....	43
Pai Chan .....	35	Aoi Umenokouji...	44
Lau Chan .....	36	Lei-Fei .....	45
Wolf Hawkfield ...	37	Vanessa Lewis ...	46
Jeffry Mcwild ...	38	Goh Hinogami ...	47
Kage Maru .....	39	Brad Burns .....	48
Sarah Bryant ...	40		

※この項目では各キャラクターの代表的な技のみを記載しています。「コマンドリスト(→P.9)」ですべての技を確認することができます。

# 基本ルールを覚えよう

## 【打撃】 打撃には「上段」「中段」「下段」の3種類がある

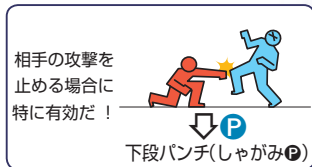
**上段** 基本的な技から強力な技まで多彩にある。



**中段** 攻撃の要になる強力な技が多い。



**下段** 相手の立ちガードに対して足下へヒットさせよう。



### 基本ルール まとめ

#### 攻撃の 基本

- ・立ちガードをしている相手を投げる。
- ・しゃがみガード中の相手を中段攻撃で崩す。

【結論】 投げと中段の2択が攻撃の基本だ！

#### 防御の 基本

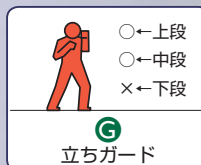
- ・立ちガードとしゃがみガードで打撃を防げ！
- ・相手の投げをしゃがむか打撃でつぶす。
- ・相手の技をかわすと反撃の大チャンス！

## ～【特別講座】もっと強くなるために～

### 【投げ】 相手を投げると大ダメージだ！ コマンドはP+G



### 【防御】 相手の「打撃」と「投げ」を防いで反撃しよう



相手の攻撃を確実にガードして、次の攻撃に備えよう！

相手の投げには「しゃがむ」か「打撃」で対応

間合いを取るのも有効





『バーチャファイター』は将棋のように自分の番と相手の番がある！

対戦中は常に有利不利が入れ替わる。自分の有利な状況を活かそう！

自分は動けるが、相手は硬直して何もできない瞬間、それが**有利な状況**だ。攻撃がヒットしたときと相手の攻撃をガードしたとき、そして相手の攻撃が空振りしたとき自分が有利になるきっかけだ！

**有利** 自分の番、攻撃のチャンスだ！

**不利** 相手の番、防御しないと攻撃を受けてしまう！

## 有利不利には「大」と「小」がある！隙は技によって違うぞ！

基本技は硬直が短い（隙が小さい）。基本技がヒットしても有利は「小」

例：立ち①や立ち②など

基本技がガードされても不利は「小」

有利不利は「小」

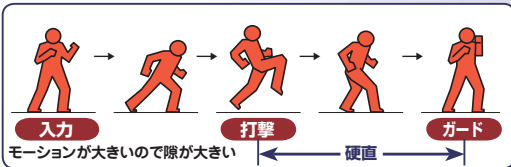


大技系は硬直が長い（隙が大きい）。大技がヒットしたら有利は「大」

例：ヒザや回転系、体当たりなど

大技がガードされたら不利は「大」

有利不利は「大」



大技系は相手に与えるダメージが大きいですが、ガードされたり空振りすれば自分が大きく不利になる。大技系は自分が有利なときに狙おう！

## 有利な状況を見極めよう！攻撃チャンスを逃すな！

自分の攻撃がヒットしたとき



相手の攻撃をガードしたとき



相手の攻撃が空振りしたとき



有利不利まとめ

**有利**

自分の攻撃がヒットした  
相手の攻撃をガードした  
相手の攻撃が空振りした



**自分の番だ！  
攻撃のチャンス**

**不利**

相手の攻撃をくらった  
自分の攻撃がガードされた  
自分の攻撃が空振りした



**相手の番だ！  
防御に徹しよう**

# Eileen

アイリーン

●国籍：中国 ●格闘スタイル：猴拳

幼くして両親を亡くし、祖父に育てられたアイリーン。拳法を教え込まれると同時に、京劇をたしなんでいる彼女は、ふと目にしたパイの演舞の美しさに圧倒され、心奪われる。「あの人に近づきたい」という途な想いを胸に、パイを追い大会へと参加するのだった。



今までにないキャンセル行動でオリジナル連係を作っている。手数が多いという特徴と合わせて、相手の意表をつく闘い方をしよう。

## おすすめコンボ

△◇Ⓢ (カウンターヒット) → △◇+ⓈⓈⓈ

△◇Ⓢがカウンターヒットすると相手が崩れる。△◇+ⓈⓈⓈで空中コンボだ。

△◇+Ⓢ (カウンターヒット) → △◇

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
落歩旋風脚 (らくほせんぷうきやく)	ⓈⓈⓈⓈ
猿猴拳爪 (えんこうげきそう)	Ⓢ△◇
小猿躍躍 (しょうこうやくとどう)	Ⓢ△ⓈⓈ
連点鬚 (れんでんたい)	ⓈⓈ
抹面揮尾 (まつめんそうび)	△◇Ⓢ△◇
猿猴献果 (えんこうげんか)	△◇Ⓢ
伏身掌 (ふくしんしょう)	△◇
飛猴撲食 (ひこうぼくしょく)	△◇
飛猴二起 (ひこうにしき)	△◇
高側踞 (こうそくたん)	△◇Ⓢ (さばき)
大聖降天 (たいせいこうてん)	△◇ⓈⓈⓈ (ヒット時) Ⓢ
側踞頭 (そくたんだい)	△◇
単飛脚 (たんひきゃく)	△◇
独立挿眼 (どくりつそうがん)	Ⓢ+Ⓢ
左右拳掌～猴子跳洞 (さゆうげきしょう～こうしちようどう)	△◇+ⓈⓈ (ガードorヒット時) △◇△◇
左右拳掌～大聖翻爪 (さゆうげきしょう～たいせいほんそう)	△◇+ⓈⓈ (ガードorヒット時) △◇△◇
左右拳掌～大聖跳山 (さゆうげきしょう～たいせいしやうざん)	△◇+ⓈⓈ (ガードorヒット時) △◇△◇
左右拳掌～大聖脱靴 (さゆうげきしょう～たいせいでっか)	△◇+ⓈⓈ (ガードorヒット時) △◇△◇
左右拳掌～前空翻 (さゆうげきしょう～ぜんくうほん)	△◇+ⓈⓈ (ガードorヒット時) △◇△◇+Ⓢ
左右拳掌～猿猴入洞 (さゆうげきしょう～えんこうにゅうどう)	△◇+ⓈⓈ△◇△+Ⓢ
左右拳掌～落地望月 (さゆうげきしょう～らくちほうげつ)	△◇+ⓈⓈ△◇△+Ⓢ+Ⓢ
左右拳掌～楽天把月 (さゆうげきしょう～らくてんはげつ)	△◇+ⓈⓈⓈⓈ
迅雷鑽天 (じんらいさんてん)	△◇+Ⓢ
大聖天撞 (たいせいてんどう)	△◇+Ⓢ
猿猴蜜桃 (えんこうとうとう)	△◇+Ⓢ
猴子連山 (こうしれんざん)	Ⓢ△◇+ⓈⓈ
里合斬身腿 (りごうせんしんたい)	Ⓢ+Ⓢ
前掃旋風 (ぜんそうせんぷう)	△◇+ⓈⓈ
<b>●通常技 (前空翻中)</b>	
前空翻 (ぜんくうほん)	△◇△◇+Ⓢ
前空双植 (ぜんくうそうつひ)	(前空翻中) Ⓢ
大聖抓面 (たいせいそうめん)	(前空翻中) Ⓢ+Ⓢ
<b>●通常技 (猿猴入洞中)</b>	
猿猴入洞 (えんこうにゅうどう)	△◇△◇△+Ⓢ
猿猴出洞 (えんこうしゅつどう)	(猿猴入洞中) Ⓢ
縮身前掃尾 (しゆくしんぜんそうび)	(猿猴入洞中) △◇
<b>●投げ技</b>	
猴王登天 (こうおうとうてん)	△◇+Ⓢ
猴王扶山 (こうおうぼつざん)	△◇△◇△◇+Ⓢ
猴王靠山 (こうおうこうざん)	△◇+Ⓢ

# El Blaze

エル・ブレイズ

●国籍：メキシコ ●格闘スタイル：ルチャ・リブレ

ジュニアヘビー級では敵なしのエル・ブレイズ。しかしその一方では、ヘビー級の第一線で活躍し、脚光を浴びているウルフへの羨望と嫉妬を抱き続けていた。ウルフを倒すことで、呪縛とも言える彼への想いを断ち切れるはず。そう信じて彼は第5回大会に向かうのであった。



リングを自在に走り、トリッキーな攻めができるキャラクター。投げも中段も豊富な技は揃っている。リーチの短さをどう補うかがポイントだ。

## おすすめコンボ

△◇Ⓢ+Ⓢ (カウンターヒット) → △◇Ⓢ

△◇Ⓢ+Ⓢがカウンターヒットすると相手が崩れる。△◇Ⓢで空中コンボを狙え。

(立ち途中)Ⓢ → ⓈⓈⓈⓈ

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
バーンアウトコンボ	ⓈⓈⓈⓈ
ジャブ～ハイキック	ⓈⓈ
シャドウフアング	ⓈⓈ
シャドウストームコンボ	△◇ⓈⓈ
インフェルノソバット	△◇ⓈⓈⓈ
ローリングローナックル	△◇
シットジャブ	△◇
ボディブロー	△◇
フェイクロール	△◇△◇△◇
ヴィーナスディバージョン	(フェイクロール中) Ⓢ (ヒット時) Ⓢ
シャドウスピア	△◇
シャドウランス～コンボロケットディスチャージ	△◇Ⓢ (ガードorヒット時) △
フェイススマッシュ	△◇ⓈⓈ
クイックソバット	△◇ⓈⓈ
ミドルキック	△◇
ドロップキック	△◇
ボルケーノニー	(立ち途中) Ⓢ
シャドウハンマー	Ⓢ△◇+Ⓢ
ハンマースマッシュ	△◇+Ⓢ+Ⓢ
シャットダウンニー	△◇+ⓈⓈⓈ
ハンサムスクラッチラッシュ～コンボロケットディスチャージ	△◇△+Ⓢ (ヒット時) △◇+Ⓢ△◇
ボルケーノアッパー	△◇+Ⓢ
ジャンピングハンマーナックル	△◇+Ⓢ
デモンダンス	△◇+Ⓢ
デモンズテイル	(デモンダンス中) Ⓢ
ハイスピンキック	Ⓢ+Ⓢ
ロースピニングキック	△◇+Ⓢ
トルネードスピニング	Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ
ダークネスフレイム	(トルネードスピニング中) Ⓢ (ヒット時) Ⓢ+Ⓢ
<b>●通常技 (ロケットディスチャージ中)</b>	
ロケットディスチャージ	△◇+Ⓢ+Ⓢ
フライングクロスチョップ	(ロケットディスチャージ中) Ⓢ
デジャヴ	(ロケットディスチャージ中) Ⓢ+Ⓢ
<b>●投げ技</b>	
ワールウインド	△◇△◇△◇+Ⓢ
ジャストフェイスロック	(ワールウインド中) Ⓢ+Ⓢ
スイングD D T	△◇△◇△◇+Ⓢ
44	△◇△+Ⓢ
ヘッドシザーズ	△◇△+Ⓢ
ハイスピードウラカン・ラナ	Ⓢ+Ⓢ
スプレッドウイング	(蹴りゃがみ) △◇△+Ⓢ+Ⓢ



# Akira Yuki

結城 晶

●国籍：日本 ●格闘スタイル：八極拳

前大会で良い結果を残せなかったアキラは、悩みながらも山籠りを続けていた。あるとき、川の流れに逆らわず回転していき落ち葉を見て、自分に不足していたものを悟る。厳しい修行を再開し、己の技をさらに磨きあげたアキラの前に第5回大会の招待状が届くのであった。



単発の打撃が多く手数が少ないが、威力の高い打撃技が揃っているのが魅力。コマンドが難しい技も多いが、練習しがいのあるキャラクターだ。

## おすすめコンボ

◇◇P → K+⑥P	◇◇PからK+⑥Pで追撃可能。◇◇Pから
◇◇P → K+⑥P	も同じ追撃が可能だ。

技名	コマンド
●通常技	
八門開打 (はちもんかいだ)	⑥P
環挫腿 (かんずたい)	⑥P
衝撞～卑弱撞～接掌頂肘 (しょうすう～たんへいとう～あんしょうちゅうじゅう)	◇◇P
裡門頂肘 (りもんちようちゅう)	◇◇P
躍歩頂肘 (やくほちようちゅう)	◇◇P
上歩川掌 (じょうほせんしやう)	◇◇P
伏虎～七星歩 (ふっこ～しちせいほ)	◇◇P / ◇
伏虎～七星歩～頂肘～横打 (ふっこ～しちせいほ～ちようちゅう～おうだ)	(伏虎～七星歩中) ⑥P
崩撞 (ほうすう)	◇P
猛虎硬山～撞打頂肘 (もうここうはざん～かくだちようちゅう)	▼◇P (ガード時) ⑥
白虎双掌打 (びやくそうしやうだ)	▼◇P
虎撲 (こぼく)	◇◇P
撞炮 (ぶつぱう)	◇◇P
擺炮 (ばいぱう)	◇◇P
連環腿 (れんかんたい)	◇◇P
側腿 (そくたい)	◇P
拗步衝撞 (ようほしょうすう)	⑥+⑥
推窓 (すいそう)	⑥+⑥+⑥
爬山量天地 (はざんりやうてんち)	◇◇P+⑥P
跳山崩撞 (ちやうざんほうすう)	◇◇P+⑥ (ため可)
鉄山靠 (てつざんこう)	◇◇P+⑥+⑥
馬步衝靠 (まほしょうこう)	▼◇P+⑥
外門頂肘 (がいもんちようちゅう)	◇◇P+⑥+⑥ (さばき)
撞下崩撞 (ぶつげほうすう)	◇P+⑥
鷄子截肩 (けいしけつけん)	⑥+⑥ (ため可)
提膝彈腿 (ていせつだんたい)	⑥+⑥ (1フレームで⑥離す)
修羅霸王靠山 (しゆらほうおうこうざん)	◇◇P+⑥P◇◇P+⑥+⑥
斧刃昇膝伏虎拳 (ふじんしやうしつふっこげけん)	◇◇P+⑥P◇◇P
崩拳雲身双虎拳 (ほうけんうんしんそうこしやうけん)	⑥+⑥+⑥ (ヒット時) ◇◇P+⑥◇ / ◇◇P
開膝 (かいせつ)	◇◇P+⑥+⑥ (崩し)
白虎双掌打 (びやくそうしやうだ)	(崩し中) ◇◇P
迎門鉄肩 (むかえもんてつけん)	◇◇P+⑥+⑥
崩拳手～外門頂肘 (ほうけんしゅ～がいもんちようちゅう)	◇◇P+⑥P
●投げ技	
大纏崩撞 (だいでんほうすう)	◇◇P+⑥
順步翻膝 (じゆんぽほんせつ)	◇◇P+⑥ (崩し)
獅子抱月 (ししほうげつ)	◇P+⑥
●当て身技	
撞炮 (ぶつぱう)	◇P+⑥ (対右上段パンチ)
外門頂肘 (がいもんちようちゅう)	◇P+⑥ (対左中段パンチ)
翻身单打 (ほんしんたんだ)	◇P+⑥ (対下段パンチ)



# Pai Chan

パイ・チェン

●国籍：中国 ●格闘スタイル：燕青拳

病身の父ラウの身を案じるパイ。やっと探し当てたラウがレイ・フェイに襲われている所を助けるが、ラウは姿を消してしまう。その後ラウが第5回大会に出場することを知り、彼の闘いを最後まで見届げるべく、自らも参加を決意するのだった。



素早い動きと多彩な技でスピーディーな攻めができるキャラクター。威力は低めだがそれをカバーできる技が揃っている。

## おすすめコンボ

◇◇P+⑥ (カウンターヒット) → ◇◇P◇◇P	▼◇Pがカウンターヒットすると相手を浮か
▼◇P (カウンターヒット) → ◇◇P⑥	せることができる。◇◇P⑥で追撃だ。

技名	コマンド
●通常技	
連環轉身脚 (れんかんてんしんきやく)	⑥P⑥P
連環轉身脚 (れんかんてんしんきやく)	⑥P⑥◇ / ◇P
連環燕子乱壁 (れんかんえんしらんついでい)	⑥P⑥◇◇
連環燕子乱壁 (れんかんえんしらんついでい)	⑥P⑥⑥⑥◇◇
連拳蹬起脚 (れんけんとうききやく)	⑥P⑥P
連拳蹬起脚 (れんけんたい～ぼくたい)	⑥P◇
玉女献書 (ぎょくじょけんしよ)	◇◇P
飛燕彈腿 (ひえんだんたい)	◇◇P⑥
燕青槍掌 (えんせいしやうしやう)	◇◇P⑥P
燕青双掌壁 (えんせいしやうしやうへき)	◇P
撞冲拳 (ぶつちゆうけん)	◇P
燕青双虎壁 (えんせいしやうしやうへき)	▼◇P
蒼下連撞拳 (そうかせんしやうしやう)	◇P⑥◇P
蒼下旋風脚 (そうかせんぶきやく)	⑥P⑥ (ため可)
裏圈撞 (うりけんすう)	◇P
高麗下撞旋風脚 (こうしやうかすいせんぶきやく)	⑥P⑥ (ため可)
虎燕扇脚 (こえんせんきやく)	⑥P
高彈腿 (こうだんたい)	(立ち途中) ⑥
紫燕後旋 (しえんこうせん)	◇P⑥P
連環拳劈 (れんかんたんへき)	◇◇P⑥
連下旋腿 (れんかせんたい)	▼ / ◇P⑥
旋脚冲掌 (せんきやくちゆうしやう)	◇P⑥P
飛燕烈脚 (ひえんれつきやく)	◇P⑥
燕青架單壁 (えんせいかだんへき)	⑥+⑥
跳步蒼下撞一推 (ちやうほそうかすい～ぼくたい)	◇◇P+⑥◇
燕青旋風脚 (えんせいせんぶきやく)	⑥+⑥
燕青騰空舞脚 (えんせいとうくわうはいきやく)	◇◇P+⑥
胡蝶脚 (こちょうきやく)	◇P+⑥
前摔腿 (ぜんそうたい)	◇P+⑥
●通常技 (仆腿中)	
仆腿～後撞双拳 (ぼくたい～こうそうしやうしやうげき)	(仆腿中) ⑥P (さばき)
仆腿～金扇 (ぼくたい～きんせん)	(仆腿中) ⑥+⑥
●投げ技	
空烈天風 (くうれつてんふう)	▼◇P+⑥
旋風燕華 (せんぶうえんか)	◇◇P◇◇P+⑥
製燕掛塔 (せいえんかどう)	◇◇P+⑥
飛燕翻脚 (ひえんほんこ)	◇P+⑥
飛燕翻身脚 (ひえんてんしんしやうきやく)	(敵しやがみ) ◇P+⑥+⑥
●当て身技	
燕旋撞脚 (えんせんはいりゅう)	◇P+⑥ (対上段パンチ)
飛燕撞脚 (ひえんはいりゅう)	◇P+⑥ (対中段肘)



# Lau Chan

ラウ・チェン

●国籍：中国 ●格闘スタイル：虎燕拳

虎燕拳の後継者候補だったレイ・フェイに突如襲撃されたラウ。娘であるパイに助けられ、親子の絆の深さに気付くラウであったが、死期に近い自分が娘にできることは何も無い。パイの前から姿を消したラウは、自らの闘いが最終章を迎えつつあることを覚悟するのだった…。



相手に反撃のスキを与えずに強力な連係で攻め続けることができる。試合の主導権を握り、大ダメージのコンボを狙っていく。

## おすすめコンボ

△+K → ②②②④	△+④ヒットからは②②②④で追撃可能。大ダメージが与えられる。
△+P → ②④②②	

技名	コマンド
●通常技	
連環転身脚 (れんかんてんしんきやく)	②②②④
連環背転脚 (れんかんはいてんきやく)	②②④ / △④
連環転身掙脚 (れんかんてんしんそうきやく)	②②②④
転身双虎掌 (てんしんそうごしょう)	②④②②
連拳腿～虎形 (れんけんたい～こけい)	②②②+③+④
鳳凰槍掌～虎形 (ほうおうそうじょう～こけい)	△②②②+③+④
虎槍掌 (こそうじょう)	②④②
掙冲拳 (そうちゅうけん)	②④
伏虎双撃 (ふっこそうげき)	②△②②
連環槍掌 (れんかんそうじょう)	②△②②
連環虎燕拳 (れんかんこえんじょう)	②△②+③
連掌転身脚 (れんしょうてんしんきやく)	②②②④
順歩連掌～虎形 (じゅんぽれんしょう～こけい)	△②②②+③+④
飛燕入巢 (ひえんにゅうそう)	②②②④
迅雷虎吼 (じんらいここう)	△②②④
倒鳳腿 (たうふうたい)	(立ち途中) ④
虎燕転身脚 (こえんてんしんきやく)	③④
虎燕下推連掌 (こえんかそうれんしょう)	②④②
転身裏旋脚 (てんしんりせんきやく)	② / △④④
穿脚連環虎掌 (せんきゃくれんかんごしょう)	②④②②
落地虎尾脚 (らくちこびきやく)	△④④
虎脚背転 (こきゃくはいてん)	②④
燕子掌 (えんしじょう)	②+④ (ため可)
転身穿肘撃 (てんしんせんちゅうげき)	②④+③
双虎旋爪 (そうごせんそう)	△②+③
虎燕轉身右肘肘 (こえんてんしんうたんちゅう)	②④+③+④
黒虎額旋爪 (くこちんせんそう)	△②+③ (さばき)
虎燕爪拳 (こえんそうけん)	②④+③
双虎烈把 (そうごれつぱ)	△②+③
虎龍轉身脚 (こりゅうてんしんきやく)	②④+③
地掙腿 (ちそうたい)	②④+③
迎面探爪 (げいめんたんそう)	△②+③+④ (崩し)
●通常技 (虎形中)	
穿心斜上双撃 (せんしんしゃじょうそうげき)	(虎形中) ②②②+③
黃鷹鎖喉 (こうおうさごう)	(虎形中) △② (ヒット時) ②+④
虎爪拳掌 (こそうげきしょう)	(虎形中) △②+③
●投げ技	
転身巴扇掌 (てんしんぱせんしょう)	△②+③
擲車旋転 (りちうしゃせんてん)	△②+③
大地倒襲 (だいちとうしゅう)	△②②+③

# Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド

●国籍：カナダ ●格闘スタイル：プロレス

前大会終了後、プロレスラーとしての日常に戻ったウルフに第5回大会の招待状、そしてエル・プレイズからの挑戦状が届く。やれやれと思いつつも、アキラとの対戦以外の楽しみを見つけられたことを内心喜び、再び出場を決意するのだった。



なんとといっても大ダメージを狙える豊富な投げ技がウルフの醍醐味。技の発生は遅いが、打撃も強力なものが揃っている。

## おすすめコンボ

△④(カウounterヒット) → △④+④④	△④がカウounterヒットすると相手が崩れる。すかさず△④+④④で追撃しよう。
△②②+④ → △②②	

技名	コマンド
●通常技	
1、2、アッパー	②②②
コンボエルボーバット	②②④④△④
ハンマーキック	②④
ドラゴンフィッシュブロー	△②④
スクリュアリアット	△②△④△②②
エルボーバット	△④
ショルダーアタック	△②④ (ため可)
エメラルドフロウジョン	△②④ (ヒット時) △②△④△②+④
ローハンマー	△④
パーティカルスマッシュ	②△④②
リバーススレッジハンマー	②△④②
アローナックル	△④
コメットフック	△④
ダブルハイキック	④④
ニーフット	△④
ソバット	△④
フェイスリフトキック	△④
ドロップキック	△④
レベルバッククラッシュ	②+④ (ため可)
ドラゴンチョップ	△②+④②②
クイックショルダー	△②④+③
ショートショルダー	△②④+③
グリズリーリアット	△②+③
リグレットディスチャージ	△②④+③
バウンディングエルボー	△②+③
デスサイズ	④+③
トーキックサイド	△④+③④
トーキックスタナー	△④+③ (ヒット時) ②+③
●投げ技	
ジャイアントスイング	△②△④△②④+③
K S (ケー・エス)	△②△④△②④+③
ターボドロップ 3rd	△②△④△②④+③
F 5	△②△④△② / △②△④△②④+③
スマックダウンボトム	△②④+③
ジャックハンマー	△②④+③
フランケンシュタイナー	△②+③
パーティカルタイガードライバー	(敵しやがみ) △②+③+④
ダブルアルームスープレックス	(敵しやがみ) △②+③+④
●当て身技	
ドラゴンスクリュア	△②+③ (対ミドルキック)
ローパンチカット～シャイニングウイザード	△②+③ (成功時) △②+③



# Jeffrey Mcwild

ジェフリー・マクワイルド

●国語：オーストラリア ●格闘スタイル：パンクラチオン

大会が終了し帰国したジェフリーは、宿敵サタンシャークがJ6に捕獲されたという不穏な噂を聞きつける。「あの悍猛な敵を倒せるのは自分以外にはいないはずだ!」。噂の真偽を確かめるため、彼は再びJ6が主宰する大会へと参加するのだった。



破壊力抜群の打撃と投げを誇る重量級キャラクター。相手を浮かせて大ダメージのコンボをたたきこもう。

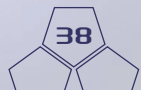
## おすすめコンボ

△K → △K②②

△K+G → △K

△Kはジェフリーの代表的な中段攻撃。ヒットしたら△K②②で空中コンボだ。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
ダブルナックル〜アッパー	②②②
コンボバイルバンカー	②②②
エルボーハンマー	△K②②
ダッシュエルボーアッパー	△K②②
バイオレンスフェイススタンプ	△K②②
ダブルインパクト	△K②②
ケンカフック	△K②
トルネードパンチ	△K②② (ため可)
ライジングハンマー	△K②②
ローナックル	△K②
ダブルアッパー	△K②②
フルスイングアッパー	△K②②
キリングニーハンマー	③③③
ニアアタック	△K
ケンカキック	△K②
ニーブッシュボトルカット	△K②
サイドキック	△K
バズソーキック	②+②② (カウンターヒット時) △K②+②
ミドルヘルスタップ	△K②+②
チョークスラム	△K②+② (ヒット時) ②+②
ヘルダークハンマー	△K②+②
ストマックデストロイヤー	△K②+②
ヘッドアタック	△K②+②
フルスイングダブルハンマー	△K②②+②
メガトンナックル	△K②+②
ヘルダークニー	△K②+②
タイダルウェイブコンボ4	②+②+②②②
ディストラクションウェイブ	③+②
ダッキングロー	△K②+②
ヒールサイズキック	△K②+②
<b>●通常技 (スレットスタンス中)</b>	
スレットスタンス	②+②+②
カウンターサイドキック	(スレットスタンス中) ③
レイジングラッシュ	(スレットスタンス中) ②+②
<b>●投げ技</b>	
フロントバックブリーカー	△K②②△K②+②
ゴートウスリーブ	△K②②△K②+②
スパインバスター	△K②+②
スプラッシュマウンテン	△K②+②
パワーボム	(敵しゃがみ) △K②+②+②
エアキャッチボム	(敵仰向け足・空中ダウン) △K②+②



# Kage Maru

影丸

●国語：日本 ●格闘スタイル：葉隠流柔術

デュアル化された母月影を救うべく第4回大会に参加したカゲ。決勝戦に乱入したデュアルを倒すものの、それは量産型の別の1体しか過ぎないことを知るのだった。J6の野望を阻止するため、そして何よりも月影のため、カゲは再び大会に出場する…



打撃も投げも強力な技が揃っているキャラクター。構えからの攻めが強いのも特徴。トリッキーな動きで相手を翻弄しよう。

## おすすめコンボ

△K (カウンターヒット) → △K②+△K

△K②+G → △K②+K → △K → ②②②②

△Kがカウンターヒットすると相手が崩れる。さらに△K②+△Kで追撃しよう。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
散弾裏蹴り (さんだんうらげり)	②②②②
散弾風神脚 (さんだんふうじんきゃく)	②②②△ / △K
烈空連脚 (れつこうれんきゃく)	②②②②
葉重ね (はがね)	②②
肘打ち (ひじうち)	△K
地揺り弾 (じずりだん)	△K
葉隠流・陰・掃撃 (はがくれりゅう・いん・ようげき)	△K②
疾風斬 (しっふうざん)	△K②②
浮身膝蹴り (うしんひざげり)	△K②
流影脚 (りゅうえいきゃく)	△K②
螺旋紅龍刀 (らせんこうりゅうじん)	△K②②②
旋風蹴り (せんふうげり)	△K
飛び前蹴り (とびまえげり)	△ / △K
葉隠流・陰・風神撃 (はがくれりゅう・いん・ふうじんげき)	△K②+②②
落閃刃返し (らくせんじんがえし)	△K②+②②
葉隠流・陰・朱雀飛翔脚 (はがくれりゅう・いん・すざくひしょうきゃく)	△K②②+②②② (ヒット時) ③
奈落落とし (ならくおとし)	△K②②+②②
風刀裏水車 (ふうじょうみづぐるま)	△K②+②②
斧旋連脚 (ふせんれんきゃく)	△K②+②
葉呀龍 (はがりゅう)	△K②②+②
幻葉落とし (げんようおとし)	△K②+② (ガードorヒット時) △K②+②
龍尾閃 (りゅうびせん)	△K②②+②
旋蹴り (つむじげり)	△K②+②
水車蹴り (すいしゃげり)	△K②+②
円月蹴り (えんげつげり)	△K②+②
雷龍飛翔脚 (らいりゅうひしょうきゃく)	△K②②+②②+②
<b>●通常技 (葉隠流・隠・十文字構え中)</b>	
葉隠流・隠・十文字構え (はがくれりゅう・いん・じゅうもんじがまえ)	②+②+②
水面蹴り (すいめんげり)	(葉隠流・隠・十文字構え中) △K
葉隠流・陰・水月隠 (はがくれりゅう・いん・すいげつこう)	(葉隠流・隠・十文字構え中) ②+② (さばき)
葉隠流・隠・飛狼 (はがくれりゅう・いん・ひろう)	(葉隠流・隠・十文字構え中) ②+②
<b>●通常技 (葉隠流・陰・疾風陣中)</b>	
葉隠流・陰・疾風陣 (はがくれりゅう・いん・しっふうじん)	△K②+②+②
葉隠流・陰・神速連陣 (はがくれりゅう・いん・しんそくれんじん)	(葉隠流・陰・疾風陣中) ②②②
葉隠流・陰・草薙斬り (はがくれりゅう・いん・くさなぎざり)	(葉隠流・陰・疾風陣中) △K
葉隠流・陰・龍尾連脚 (はがくれりゅう・いん・りゅうびれんきゃく)	(葉隠流・陰・疾風陣中) △K②
<b>●投げ技</b>	
弧延落 (こえんらく)	△K②+②
浮霞 (うがすみ)	△K②+②
刀霞 (かたながすみ)	△K②+②
浮身乱弾撃 (うしんらんだんげき)	△K②+②



# Sarah Bryant

サラ・ブライアント

●国籍：アメリカ合衆国 ●格闘スタイル：マーシャルアーツ

兄ジャッキーを越えるため、日々トレーニングを続けるサラ。ある日ジャッキーがJ6壊滅を計画していることを知った彼女は、自分が先にJ6を壊滅させれば兄を越えられるのではないかと考える。しかし、自ら組織に近づこうとするその行動は、J6にとって実に喜ばしいものだった…。



発生の早い打撃で大ダメージのコンボを狙っていけるキャラクター。「フラミンゴ」からの足技で相手を翻弄しよう。

## おすすめコンボ

△K → △K

▽K+G (カウンターヒット) → △P

下段攻撃の△K+Gはカウンターヒットすると相手が崩れる。△Pで追撃可能だ。

技名	コマンド
●通常技	
コンボライジングニー	△△△△
コンボサマーソルトキック	△△△△ / △△
コンボリバースハイキック	△△△△
サーベントテイル	△△△△
パンチハイキック	△△
ダブルジョイントバット	△△△
サーベントクロー	△△△△△
スクアストレート	△△
セットアップコンビネーション	△△△
ハイキックストレート	△△
ダブルスラストキック	△△
スイッチキック	△△
ジャックナイフミドルキック	△△△
ミラージュキック	△△△
ドラゴンスマッシュキャノン	△△△
サマーソルトキック	△△
ハイドサイドキック	△+△ (さばき)
ストームコンビネーション	△△+△△△
ダブルライズキック	△△+△
サーベントスマッシュキャノン	△△+△△
シャドウスラッシュ	△△+△△
スピアキックコンボ	△△△+△△△
クレセントヒール	△△+△
レッグスライサー	△△+△
ライジングニーダブル	△△+△+△△
ロースピンキック	△△+△
ヴァルキリーソード	△△△+△△
ヴァルキリーストライク	△△△+△△△△
●通常技 (フラミンゴ中)	
サイドキックコンビネーション	(フラミンゴ中) △△
ハンドホールドネックカット	(フラミンゴ中) △△ (ヒット時) △+△
ガトリンギックビット	(フラミンゴ中) △△△△ / △△△△△+△
●通常技 (ステップ中)	
ステップ	(フラミンゴ中) △+△+△
トーキックコンビネーション	(ステップ中) △△△
ステップ〜エッジキックコンボ・トリプル	(ステップ中) △△ (ヒット時) △△
●投げ技	
スイートベイン	▽△△△ / △△△△△+△
フロントスープレックス	△△△+△
フォーリンエンジェルスロー	△△△+△
ローリングフェイスクラッシュ	△△+△



# Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

●国籍：アメリカ合衆国 ●格闘スタイル：格闘道

妹サラを狙うJ6に激しい怒りを覚えていたジャッキー。すべての元凶であるJ6を壊滅しない限り安息の日々は訪れない。ジャッキーは組織に関する情報収集を行いつつ、荒々しい拳と稲妻を思わせる蹴り技にさらに磨きをかけ、意気揚々と大会に乗り込むのだった。



豊富な打撃技と連係をもち、多彩な攻めができるキャラクター。コンボ、全回転技など何でも揃っており弱点が少ないのも特徴。

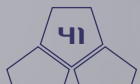
## おすすめコンボ

△K → △P△K

△K+G → △P

△K+Gがヒットすると相手はダウンする。ダウン攻撃の△Pで追撃が可能だ。

技名	コマンド
●通常技	
フラッシュビストンパンチ	△△△
コンボスマッシュバックナックル〜サイドスライドジャッフル	△△△△△△△ / △△△+△+△
コンボスマッシュバックナックルスピ	△△△△△△
コンボスマッシュソード	△△△△△
コンボバックナックルスピ	△△△△△
パンチハイキック	△△
ミドルスマッシュソード	△△△
ダブルバックナックル	△△△
スピニングスラントバックナックル	△△△△
スクアストレート	△△
スマッシュアッパー	△△△
ライトニングバックナックル	△△△△
レイジキック	△△△
フラッシュソードキック	△△ (ヒット直前) △
コンボナックルスピキック	△△△
ダブルスピニングキック	△△
ダッシュハンマーキック	△△△
スピニングキックコンビネーション	△△△△
ハイアングルアッパーキック	△△△
サマーソルトキック	△△
ダブルドラゴン	△△
ビートスピニングキック	△+△△
ビルジー	△△△+△
ライトニングキック 5	△△+△△△△△
レイジオドラゴン	△△+△ (ヒット時) △+△
スピニングキックロースピンキック	△+△△△+△
ステップインミドルキック	△△△+△
スピニングソード	△△+△
ミドルスピニングキック	△△△+△
ヘッドフックキック	△△+△
●通常技 (サイドスライドジャッフル中)	
エルボーバックナックル	(サイドスライドジャッフル中) △△
●通常技 (スライドジャッフル中)	
スライドジャッフル	△△+△△+△
フラッシュバックナックル	(スライドジャッフル中) △
ステップインソード	(スライドジャッフル中) △
トーキックサマーソルトキック	(スライドジャッフル中) △△△ (ヒット時) △+△
●投げ技	
ドラゴンフィスト	△△△+△
ニーストライク	△△△+△
サディスティックハンギングニー	△△△+△





# Shun Di

舜帝

●国籍：中国 ●格闘スタイル：酔拳

第4回大会でも弟子の行方を掴むことができなかったシュン。隠居生活に戻りながらも捜索を続けるシュンに第5回大会の招待状が届く。差出人欄には探し続けた弟子の名前が…。事の真相を確かめるため、もう一度大会出場を決意するのだった。



飲むほどに強くなっていくという特徴をもつ。あらゆるタイミングで酒を飲み、トリッキーな動きで相手を揺さぶる闘いをしよう。

## おすすめコンボ

⑤⑥ → ⑤⑥	▼⑤⑥がカウンターヒットしたら④③②で追撃可能。大ダメージを狙えるぞ。
▼⑤⑥(カウンターヒット) → ④③②	

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
仰飲酒 (ぎょういんしゅ)	⑥+⑥+⑥
連環跳撃～曹国男 (れんかんちょうげき～そうこくきゅう)	⑥⑥⑥(ヒット直前) ◁
連撃後下蹴腿 (れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上) ⑥⑥⑥⑥
挑撃里合腿 (ちょうげきりごうたい)	⑥⑥
何仙站 (かせんこ)	⑤⑥⑥⑥⑥
何仙仰飲～背向け曹国男 (かせんぎょういん～せむけそうこくきゅう)	(酒6以上) ⑤⑥⑥⑥⑥+⑥◁
連撃頭手 (れんげきがくしゅ)	⑤⑥⑥⑥
連撃仰飲～背向け曹国男 (れんげきぎょういん～せむけそうこくきゅう)	(酒6以上) ◁⑤⑥⑥⑥⑥+⑥◁
没歩酔硬手 (しんぽすいこうしゅ)	⑤⑥⑥
伏挑撃 (ふくちょうげき)	⑤⑥
挑腕戟手 (ちょうわんさいしゅ)	(酒6以上) ⑤⑥⑥⑥
月牙叉撃 (げつがさいげき)	⑤⑥⑥
仰飲杯手～背向け曹国男 (ぎょういんはいしゅ～せむけそうこくきゅう)	⑤⑥◁
背旋肘廻下脚 (はいせんしゅうかいがきやく)	⑤ (or) ⑥⑥
連環廻手 (れんしゅうかいしゅ)	⑥⑥
連環背下龍脚 (れんしゅうはいかりゅうぎやく)	(酒16以上) ⑥⑥⑥⑥⑥
連環動脚 (れんたいかんしゅ)	⑥⑥⑥
宙舞双靴脚 (ちゅうぶそうてんぎやく)	⑤⑥⑥
月牙跳撃 (げつがちょうげき)	⑤⑥⑥
龍尾脚 (りゅうびぎやく)	⑤⑥
側端脚 (そくたんぎやく)	⑤⑥
後蹴連腿 (こうしゅうれんたい)	⑤⑥⑥
転身双冲撃 (てんしんしゅうちゅうしょう)	⑤⑥+⑥
黎山旋肘 (りせんせんしゅうじょう)	⑤⑥+⑥ (ため可)
横双手 (おうそうしゅ)	⑥+⑥⑥
旋風掃腿 (せんふうそうたい)	⑤⑥+⑥
向側後蹴払手 (こうそくこうひふっしゅ)	⑤ / ◁⑥+⑥+⑥⑥
<b>●通常技 (座籠蹴中)</b>	
座籠蹴 (ざぼんてつ)	⑤⑥+⑥
宙舞落穿脚 (ちゅうぶらくせんぎやく)	(座籠蹴中) ⑥
靱腿脚 (さいげいきやく)	(座籠蹴中) ⑤⑥
<b>●通常技 (曹国男中)</b>	
霸王跳踢 (はおうしょうてき)	(曹国男中) ⑥⑥⑥
国男前掃 (こくぎゅうぜんそう)	(曹国男中) ⑤⑥
老虎擺尾 (らうこはいび)	(敵背後) (曹国男中) ⑤⑥
国男捨除 (こくぎゅうりょういん)	(敵背後) (曹国男中) ⑥+⑥⑥
<b>●投げ技</b>	
酔歩転身肘 (すいぽてんしんしゅうじょう)	⑥+⑥
倒襲裏肘 (たうしゅうりしゅうじょう)	⑥+⑥
豪杯旋脚 (ごうはいせんか)	(酒10以上) ⑤⑥⑥⑥ / ◁⑤⑥⑥⑥⑥+⑥
転身纏肘 (てんしんせんじょう)	⑤⑥+⑥

# Lion Rafale

リオン・ラファール

●国籍：フランス ●格闘スタイル：蠟燭拳

第4回大会で自分なりに納得できる闘いができ、満足したリオン。帰国後平穏な生活を続けていたリオンは、ある日偶然にも父が経営する企業とJ6の関連を示唆する書類を見つけてしまう。父とJ6との関係を知る手がかりを求め、彼は再び出場に向けて旅立つのだった。



下段技をたくさん持っており、連係も多彩なキャラクター。トリッキーな動きと合わせて攻めていこう。

## おすすめコンボ

⑥+④ → ⑤⑥④④	▼⑤⑥は⑤⑥などから狙っていこう。カウンターヒットで空中コンボが狙えるぞ。
▼⑤⑥(カウンターヒット) → ④④	

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
連環穿掌 (れんかんせんしやう)	⑥⑥⑥
連環掃手 (れんしんそうしゅ)	⑥⑥⑥⑥+⑥
連環腿取面 (れんしんたいしゅめん)	⑥⑥⑥
盤肘連環手 (ばんしゅうれんかんしゅ)	⑤⑥⑥
箭疾歩 (せんしつぽ)	⑤⑥⑥
進歩蠟燭掃手 (しんぽろうろうそうしゅ)	⑤⑥⑥
下統揮 (かどうすい)	⑤⑥
疾歩昇穿手 (しつぽしやうせんしゅ)	▼⑤⑥⑥
落撃掌 (らくげきしやう)	⑤⑥⑥
騰撃連揮 (とうげきれんすい)	⑤⑥⑥
連環旋 (れんせんたい)	⑥⑥
奔刃連環脚 (ほんれんれんたいんぎやく)	⑤⑥⑥⑥
旋腿取面 (せんたいしゅめん)	⑤⑥⑥
単飛脚 (たんひぎやく)	⑤⑥⑥
彈腿 (だんたい)	⑤⑥
穿弓腿 (せんきゅうたい)	⑤⑥
双耳旋風 (そうじせんふう)	⑥+⑥
蠟燭腰斬 (ろうろうようざん)	⑤⑥⑥+⑥⑥
泰山双勾手 (たいざんしゅうこうしゅ)	⑥⑥+⑥ (ため可)
連三鞭腿肘 (れんさんすいばんしゅうじょう)	⑤⑥⑥+⑥⑥⑥
流星磨盤手～翻身 (りゅうせいまいばんしゅ～ほんしん)	⑤⑥⑥+⑥⑥⑥ / ◁⑥⑥⑥
托臂補心掌 (たくひほんしんしやう)	▼⑤⑥⑥+⑥
縱跳穿掌 (じゅうちやうせんしやう)	⑤⑥⑥+⑥
翻錘 (ほんすい)	⑤⑥⑥+⑥
坐盤取宝 (ざばんしゅほう)	⑤⑥⑥+⑥⑥
斜歩斜掃腿 (しゃはしゃそうすい)	⑤⑥⑥+⑥
疾風三連腿 (しつふうさんれんたい)	⑥+⑥⑥⑥
後掃腿 (こうそうたい)	⑤⑥⑥+⑥
<b>●通常技 (蠟燭双封中)</b>	
蠟燭双封 (ろうろうしやうふう)	⑤⑥⑥+⑥+⑥
橫旋風 (おうせんしやうふう)	(蠟燭双封中) ⑤⑥
瀟手抹面旋風腿 (しやうしゅまつめんせんふうたい)	(蠟燭双封中) ⑥+⑥
<b>●通常技 (蠟燭埋伏中)</b>	
蠟燭埋伏 (ろうろうまいふく)	⑤⑥⑥+⑥+⑥
蠟燭三連爪 (ろうろうさんれんしやう)	(蠟燭埋伏中) ⑥⑥⑥
埋伏掃腿 (まいふくそうたい)	(蠟燭埋伏中) ⑤⑥
<b>●投げ技</b>	
登山翻車脚 (とざんほんしやぎやく)	▼⑤⑥⑥+⑥
貼身双勾手 (てんしんしゅうこうしゅ)	⑤⑥⑥⑥⑥⑥⑥+⑥
揮下尖靴 (ひかせんてん)	⑤⑥⑥+⑥

# Aoi Umenokouji

梅小路 葵

●国籍：日本 ●格闘スタイル：合気柔術

前大会でブラッドに完敗した葵。確かに強さは認めるが、その軽い性格が彼女には許せなかった。あの伊達男に一泡吹かせてやりたい、その一心で修行する葵の元に、第5回大会の招待状が届く。またあの男に会える、いつしか葵の想いは大きく膨れ上がっていた…。



ほとんどの技に対応できる当て身、さばきが特徴だ。相手の行動に合わせた闘い方で有利に試合を運ぼう。

## おすすめコンボ

△◇○● → △◇○●●

△◇○●+● (カウンターヒット) → △◇○●

△◇○●はコンボが狙える中段攻撃。ヒットすれば△◇○●●で追撃が可能だ。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
連突小太刀 (れんとつこたち)	●●●●●
連突草薙 (れんとつきなぎ)	●●●●○●
連突桐華～寸止め (れんとつきねぐるま～すんども)	●●●●●●●
掌蹴り重ね (しょうげりかさね)	●●●
旋桜 (つむじさくら)	△◇○●
衣車 (ころもぐるま)	△◇○●
天開 (てんかい)	△◇○● (ヒット時) ●+●
両止 (りょうし)	△◇○●
下段掌打 (げだんしょうだ)	△◇○●
袖車 (そでぐるま)	●△○● (カウンターヒット時) ●+●+●
風扇手 (ふうおうしゅ)	△◇○●
上蹴り～打突～助降き (うあげり～だつ～あばらくだき)	●●●●
鎖鎌 (くさりかぎ)	●●●
雲蹴り (くもげり)	△◇○●
霞雲破 (せううんは)	△◇○●
霞連掌 (かすみれんしょう)	△◇○●●
前蹴り (まえげり)	△◇○●
横周肘当て (おうしゅうひじあて)	△◇○●●●
桜華 (おうか)	△◇○●+●●●
嵐止 (いわおどめ)	△◇○●+●●●
双掌打 (そうしょうだ)	△◇○●+●
上勢柳扇掌 (じょうせいりゅうせんしょう)	△◇○●+●
陰掌 (いんしょう)	△◇○●+●
心中突 (しんちゅうつき)	△◇○●+●+● (さばき)
天狗落とし～要打ち (てんぐおとし～かなめうち)	●△○●+●●●
袖伸剣 (そでしんけん)	△◇○●+●
紫雨 (むらさき)	●●+●
草薙 (くさなぎ)	△◇○●+●
<b>●通常技 (天地陰陽中)</b>	
天地陰陽 (てんちいんよう)	△◇○●+●+● (ため可)
流扇 (りゅうせん)	(天地陰陽中) △◇○● / △◇○●
<b>●投げ技</b>	
合気投げ (あいきなげ)	●△○●+●
桐枝落とし (きりえおとし)	△◇○●△○ / △◇○●△○●+●
籠車 (おぼろぐるま)	△◇○●+●
半月巴 (はんげつぱ)	△◇○●+●
手極め倒身 (てきめたうしん)	(敵しやがみ) △◇○●+●+●
<b>●当て身技</b>	
渦捨り (うずねり)	△◇○●+● (対右上段パンチ)
転身入身 (てんしんにゅうしん)	△◇○●+● (対左中段パンチ)
環流 (せんにゅう)	△◇○●+● (対下段パンチ)

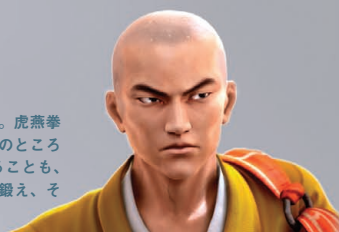


# Lei-Fei

雷飛 (レイ・フェイ)

●国籍：中国 ●格闘スタイル：少林拳

虎燕拳封印のため、ラウに近づいたレイ・フェイ。虎燕拳の奥義に触れようとラウに襲いかかるが、すんでのところでバリエに邪魔されてしまう。虎燕拳を手に入れることも、任務にも失敗したレイ・フェイは自らを極限まで鍛え、その強さを再び示すため大会に出場するのだった。



多彩な構えから攻撃を展開する独自のスタイルをもっている。相手の技をさばく、避けるなどの強力な性能を持った技で相手を翻弄しよう。

## おすすめコンボ

△◇○●+● → ●●●●

△◇○●+● → △◇○●

中段攻撃の△◇○●+●をヒットさせると相手がダウンする。●●●●で追撃しよう。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
連突双掌破～敗式 (れんげきそうしょうは～はいしき)	●●●●
鶴首連揮掌 (かくしゅうれんげい)	△◇○●
揮掌 (とうしょう)	△◇○●
羅拳掌 (らげんげい)	△◇○●
伏掃拳 (ふくそうしょう)	△◇○●
登天掌 (とうてんしょう)	●△○●
翻雷滾天 (ほんらいこんてん)	△◇○●
斜天連掌 (しゃてんれんしょう)	△◇○●
擺旋脚～仆腿 (はいせんきゃく～ぼくたい)	● (ガードorヒット時) △◇○●
里合腿～踞虎式 (りごうたい～ここしき)	△◇○●
蹬脚～独立式 (とうぎゃく～どくりつしき)	△◇○● (●●押したまま)
分脚 (ぶんきゃく)	△◇○●
金剛連震崩打 (こんごうれんしんほうだ)	●+●●●●
坐盤劈掌 (ざばんへきしょう)	△◇○●+●
弓步双風掌 (きゅうほそうふうけん)	△◇○●+●
五花坐山 (ごかざさん)	△◇○●●+●
蝴蝶壁 (こうちょうへき)	△◇○●●+● (さばき)
背折靠～踞虎式 (はいせつこう～ここしき)	△◇○● / △◇○●+●●
揮掃拳 (そうすいげい)	△◇○●+●
旋風脚～踞虎式 (せんふうきゃく～ここしき)	△◇○●+●
前掃腿 (ぜんそうたい)	△◇○●+●
双飛脚 (そうひきゃく)	△◇○●+●
<b>●通常技 (独立式中)</b>	
独立式 (どくりつしき)	△◇○●+●+●
二起脚 (にききゃく)	(独立式中) ●●●
伏身腿～敗式 (ふくしんたい～はいしき)	(独立式中) △◇○●
<b>●通常技 (敗式中)</b>	
敗式 (はいしき)	△◇○●+●+●
敗式前掃腿 (はいしきぜんそうたい)	(敗式中) △◇○●
箭疾歩 (せんしゅうほ)	(敗式中) ●●+● (ため可)
<b>●通常技 (涅槃式中)</b>	
涅槃式 (ねはんしき)	△◇○●+●+●
側襲脚～独立式 (そくしゅうきゃく～どくりつしき)	(涅槃式中) ●●●
前掃腿 (ぜんそうたい)	(涅槃式中) △◇○●
<b>●通常技 (踞虎式中)</b>	
連環揮掃 (れんかんそうすい)	(踞虎式中) ● (さばき)
後襲脚 (こうしゅうたい)	(踞虎式中) ● (さばき)
<b>●投げ技</b>	
弓箭掌壁 (きゅうせんしょうへき)	△◇○●+●
排山倒海 (はいざんとうかい)	△◇○●+●



# Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

●国籍：不明 ●格闘スタイル：パーリトゥード

第4回大会中に行方不明になっていたベネッサは、命に別状はないものの、大会中の記憶を一切なくした状態で発見される。あのとき大会で何があったのか。手がかりがつかめるかもしれないという期待のもと、彼女は第5回大会に出場するのだった。



ディフェンシブ、オフェンシブの2つのスタイルを持つ。それぞれの特徴を活かした闘い方をしよう。

## おすすめコンボ (ディフェンシブスタイル限定)

△◎+◎ → △◎	△◎+◎はリーチが長いのが特徴。ヒットしたらダウン攻撃の△◎で追撃しよう。
△◎+◎ → △◎◎◎	

※ 色はディフェンシブスタイル、色はオフェンシブスタイル中の技です。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
シャドーコンボハイキック	◎◎◎◎
フェイントボディ	◎△◎
クラッシュジョー	(立ち途中) ◎
バックナックルストリーム	◎◎◎◎
テイクオフエルボー～スイッチニーリフト	▼◎◎◎+◎+◎
カットアッパー	△◎
ディフェンシブエルボー	◎◎ (さばき)
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	△◎ (カウンターヒット時) △◎+◎◎
シャドーライザー	△◎◎
パーリングコンビネーション	△◎◎◎
ボーククラッシュモデル	△◎ (ため可)
フーメランフック	△◎+◎
ロースピンスライサー	△◎+◎
イントロドフック	◎ (押したまま) △ / △◎ (腹側)
セットアップ (オフェンシブスタイル)	◎+◎+◎
クイックバックブロー	◎◎◎◎
マシンガンコンビネーション	◎◎◎◎
スマッシュストレート	◎◎◎
スマッシュアッパー	(立ち途中) ◎
ストライドコンビネーション	△◎◎◎
ロングパレルブロー	△◎◎
アサルトコンビネーション	△◎◎◎◎
スティンガー 스트ライク	△◎△◎◎◎ (ため可)
デスサイズ	▼◎
ハンティングキック	△◎◎△ / △◎
ステルスボディロー～スイッチニーリフト	△◎◎◎◎+◎+◎
H・A・W・K ストライク	△◎
ライトニングランサータックル	△◎◎◎
セットアップ (ディフェンシブスタイル)	◎+◎+◎
<b>●投げ技</b>	
エルボーラッシュ	△◎+◎
ヘブンスゲート	△◎△◎ / △◎△◎◎+◎
リブクラッシュボディ	(敵しやがみ) △◎+◎+◎
ハンマーナックル	(テイクダウン中) ◎
V1 アームロック	(テイクダウン中) ◎+◎
レッグブレイクカー	△◎△◎◎+◎
トライアングルランサー	△◎+◎
ヘルハウンド	(敵しやがみ) △◎+◎+◎



# Goh Hinogami

日守 剛

●国籍：不明 ●格闘スタイル：柔道

世界格闘トーナメントに参加する格闘家数名の暗殺。J6上層部からの任務を果たせず、任務は完全に失敗に終わってしまった。もう二度と失敗はできない…。第5回大会の開催、それはゴウにとって、またとない名誉挽回のチャンスであった。



豊富な投げ技を持つキャラクター。投げに加えてさばき技や強力な打撃など、連係の少なさを補える性能をもっている。

## おすすめコンボ

△◎ (カウンターヒット) → △◎+◎◎	△◎がカウンターヒットすると相手が崩れる。△◎+◎◎を出せば追撃が可能だ。
△◎△ → △◎	

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
連撃打 (つらねしょうた)	◎◎
拳打～腹殺し (しょうた～かすみごろし)	◎◎
煉獄 (れんごく)	△◎◎
黄泉送り (よみおくり)	△◎△ (カウンターヒット時) △◎+◎
荒神 (あらがみ)	△◎◎
蒼弓 (そうきゅう)	△◎△
腹砕き (すねくだき)	△◎◎
腹打ち (すねうち)	△◎
雷火 (らいか)	△◎
麒麟 (きりん)	△◎◎
稲妻 (右牌腹) 蹴り (いなずまぎびばらげり)	◎
月影 (つきかげ)	△◎
牙籠 (がりゅう)	△◎◎
胸尖蹴り (きょうせんげり)	△◎◎ (さばき)
裏・稲妻 (右牌腹) 蹴り (うらいなずまぎびばらげり)	△◎
車塵 (しゆんじよう)	△◎+◎◎
不動殺・新 (ふどうさつ あらた)	△◎◎+◎
遊撃羅 (かるら)	△◎+◎
黒龍殺 止 (こくりゅうさつ とどめ)	△◎△+◎◎◎
黒龍殺 新 (こくりゅうさつ あらた)	△◎△+◎◎◎△
牛鬼突 (ごうきとつ)	▼◎◎+◎
護法 百合折り (ごほう・ゆりおり)	△◎+◎ (さばき)
錯通し (さくつうし)	△◎+◎ (さばき)
斑鳩 (いかるが)	◎+◎◎
雷神殺 (らいじんさつ)	△◎◎+◎
雲雲 (むらくも)	△◎◎+◎ (ガードヒット時) △◎+◎
仁王殺 (におうさつ)	△◎◎ (カウンターヒット時) △◎+◎
天狗殺 (てんぐさつ)	△◎◎◎
神符三奏 (しんじょうさんごう)	◎+◎+◎ (ヒット時) △◎◎+◎◎◎
<b>●投げ技</b>	
土蜘蛛 (つちくも)	△◎◎+◎
太刀取～止 (たちどり～とどめ)	△◎△◎ / △◎△◎◎+◎
膝当て～大車 (ひざあて～おおくるま)	△◎△◎ / △◎△◎◎+◎
内股 (うちまた)	△◎◎+◎
轟雷 (こうらい)	△◎◎+◎
大蛇 (おろち)	(敵しやがみ) △◎+◎+◎
<b>●掴み中の技</b>	
組手払い～掴み (くみてはらい～つかみ)	◎+◎◎+◎
前方崩し (ぜんぽうくずし)	(掴み中) △
前方崩し～大外車 (ぜんぽうくずし～おおとくるま)	(前方崩し後) △◎+◎
後方崩し (こうほうくずし)	(掴み中) △
後方崩し～夜叉車 (こうほうくずし～やしゃぐるま)	(後方崩し後) △◎+◎





# Brad Burns

ブラッド・バーンズ

●国籍：イタリア ●格闘スタイル：キックボクシング

相変わらずキックボクシングで自分を満足させる相手は現れず、虚無感に襲われていたブラッドに第5回大会の招待状が届く。見知らぬ強豪と拳を交える興奮、そして魅力的な女性たちと出会う喜びを味わうため、彼は再び参戦を決意するのだった。



ダッキングなどの特殊行動と強力な打撃技が特徴。

特殊行動から様々な技につなぎ、大ダメージのコンボをきめよう。

## おすすめコンボ

△○□ → ○□△

△○□は相手を大きく浮かせる中段攻撃。

△○+□ → △○

ヒットしたら△○□で追撃しよう。

技名	コマンド
<b>●通常技</b>	
コンボダブルニー	△○△○
コンビネーションロー	△○△○
グライディングニー〜キャッチ	△○△○ (カウンターヒット時) ○+○ (首相撲)
ジャブ〜スピンキック	△○△○
エルボーフック〜スクリューハイキック	△○△○
ルンビニーコンビネーション	△○△○
シットジャブ	△○△○
ライジングアッパー	△○△○
シャープシュート	△○△○
ティープコンビネーション	△○△○
ニーアッパー	△○△○
カウロイ	△○△○
ダブルストライク	△ / △○△○
ターンソバット	△○△○
ミドルキック〜キャッチ	△○△○ (カウンターヒット時) ○+○ (首相撲)
ゾーククラブ	△○△○
アッパーコンビネーション	△○△○
ショベルフック トリプル〜ラストショット	△○△○△○△○
ディーゾークラン	△○△○△○
ステップインニー〜フロントキック	△○△○△○
パップソークカウ	△○△○△○
ジャガーテイル	△○△○△○
<b>●通常技 (ダッキング中)</b>	
ダッキング	△○△○△○
クロスアッパー	(ダッキング中) △○△○
ミドルスピンキック	(ダッキング中) ○+○
<b>●通常技 (ロングダッキング中)</b>	
ロングダッキング	△○△○△○△○
ダブルニーコンボ	(ロングダッキング中) △○△○
ヨークスクリューストレート	(ロングダッキング中) ○+○
<b>●通常技 (スリッピングライト中)</b>	
スリッピングライト	△ / △○△○△○ (腹側)
ボディブレイク	(スリッピングライト中) △○△○
ピアッシングニー	(スリッピングライト中) △○△○
<b>●通常技 (スリッピングレフト中)</b>	
スリッピングレフト	△ / △○△○△○ (背中側)
スマッシュフック	(スリッピングレフト中) △○△○
ハンティングミドルキック〜キャッチ	(スリッピングレフト中) △○△○ (ヒット時) ○+○ (首相撲)
<b>●投げ技</b>	
ボディニークラッシュ	△○△○△○
ネッククラッシュ	△○△○△○
フェイスファンク	△○△○△○

## 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\*。

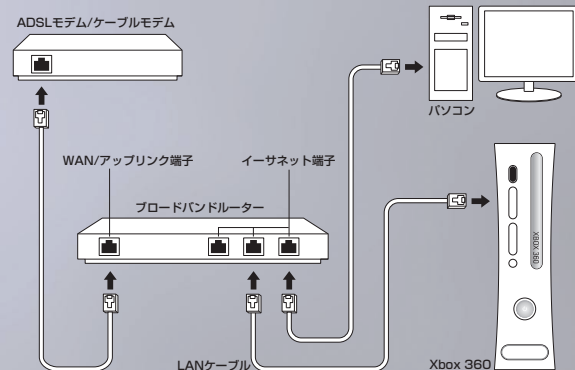
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 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必要があります。

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/familysettings/> をご覧ください。