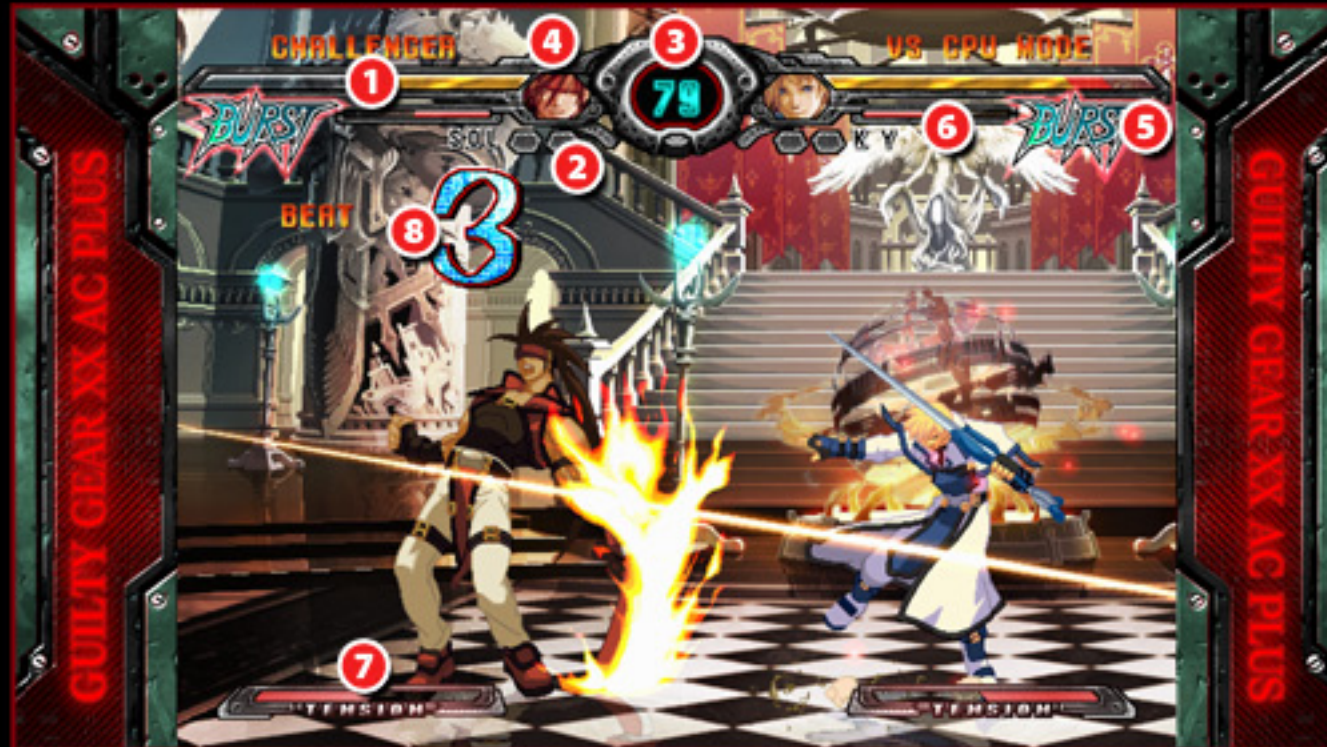


## 画面の見方

HOW TO PLAY



### ① 体力ゲージ

キャラクターの残り体力です。このゲージが 0 になったキャラクターが負けとなります。

### ② 勝利マーク

獲得ラウンド数を表すマークです。

### ③ タイム表示

そのラウンドの残り時間を表します。時間切れになった時点で体力の多い方が勝者となります。

### ④ プレイヤー情報

現在のプレイヤー情報・得点などを表示しています。

### ⑤ BURST ゲージ

サイクバーストを使用すると減少し、時間経過や相手の攻撃を受けると回復します。使用不可の時は × 印がついています。

### ⑥ ガードバランスゲージ

相手の攻撃をガードすると増加し、攻撃を受けると減少します。一定量以上増加すると、相手から受ける攻撃が無条件にカウンター扱いとなります。

### ⑦ テンションゲージ

覚醒必殺技やロマンキャンセルなどを行う際に必要なゲージです。攻撃やダッシュなどを行うと増加します。なお、ロボカイの場合は“電力ゲージ”となります。

### ⑧ ヒット数

現在何連続で攻撃を当てているかを表示します。

# ゲームのルール

HOW TO PLAY

## 試合形式

お互いに攻撃を加え、相手の体力を0にした方が勝者となり、1ラウンドを取得します。  
3ラウンドが基本となり、先に2ラウンドを取得した方がその試合の勝者となります。

## 時間制限

1ラウンドを99秒として時間制限が存在します。  
この時間を過ぎるとタイムオーバーとなり、その時点で体力の多い方が勝者となります。

## 引き分け

相打ちによって両者同時に体力が0になった場合や、タイムオーバー時にお互いの体力が同じ場合、引き分けとなります。  
3ラウンドで決着がつかない場合、4ラウンド目（ファイナルラウンド）が始まります。  
また、4ラウンド目でも決着がつかなかった場合は、両者ともゲームオーバーとなります。

## コンティニュー

ARCADEモードでは、ゲームオーバーとなってもコンティニュー画面でSTARTボタンを押せば、その試合を再開することができます。

# 操作方法

操作方法



## 方向パッドの操作

**方向パッド / 左スティック** キャラクターの移動

**X ボタン** パンチ (PUNCH) **Y ボタン** 斬り (SLASH)

**A ボタン** キック (KICK) **B ボタン** 大斬り (HIGH SLASH)

**RB** ダスト (DUST)

**RT** 挑発 / 敬意

**START ボタン** ポーズメニュー

**BACK ボタン** リセット (TRAINING モードのみ)

**前進** →

**しゃがみ** ↙ ↓ ↘

**垂直ジャンプ** ↑

**後方ジャンプ** ↖

**バックステップ** ←←

**二段ジャンプ** (空中で) ↖ ↑ ↗

**投げ** ← or → + 大斬り (HIGH SLASH)

**後退 (上段・中段ガード)** ←←

**しゃがみ (下段ガード)** ↙

**前方ジャンプ** ↗

**ダッシュ** →→

**空中ガード** (空中で) ←←

# ARCADE

HOW TO PLAY



CPU のキャラクターを相手に勝ち抜いていくモードです。一定の人数を倒すとゲームクリアとなり、エンディングを迎えます。

# M.O.M

HOW TO PLAY



勲章を集めて点数を競うモードです。技を連続してヒットさせることにより画面下中央の勲章ゲージがたまり、勲章のレベルが上がります。勲章は大きいほど高得点です。

また、特定のタイミングで体力回復アイテムが出現します。

## NETWORK

HOW TO PLAY

このモードでは、Xbox LIVE による通信対戦を楽しむことができます。

### RANKED MATCH

規定のレギュレーションにて対戦を行います。1 VS 1、99 秒設定、2 ラウンド先取制固定となります。

※クリフ、ジャスティスや GG モード・GGX モード・EX モードは使用できません。対戦結果がランキングに登録されます。

### PLAYER MATCH

自由なレギュレーションで対戦を行うことができます。対戦結果はランキングに登録されません。

プライベートスロットを設定し、招待を行うことでフレンドとの対戦も可能です。

## VS CPU

HOW TO PLAY

CPU を相手に 1 VS 1 の対戦を楽しむモードです。1 試合終わるごとに、キャラクター選択画面に戻ります。

# TEAM VS CPU

HOW TO PLAY



CPU を相手にチーム戦 (3 VS 3) で対戦するモードです。

使用するキャラクターと対戦するキャラクターを 3 キャラずつ選択します。

対戦順は最初に選択した順番で対戦する、勝ち残り戦です。対戦相手を全て倒した時点で勝ちとなります。

## VS 2P

### HOW TO PLAY

2人で対戦を楽しむモードです。  
コントローラーを2つ以上接続していないと遊べません。  
対戦が終了するとキャラクター選択画面に戻ります。

## TEAM VS 2P

### HOW TO PLAY

2人で3 vs 3の対戦を楽しむモードです。  
コントローラーを2つ以上接続していないと遊べません。  
キャラクター選択画面では、使用したいキャラクターを順番に3キャラクター選択してください。



## ステージ・BGM 選択方法

HOW TO PLAY

特定のモードでは、キャラクター選択画面にて、ステージや BGM を選択することができます。

使用キャラクターを決定後、方向パッド ◀▶ でステージを選択することができます。

ステージ選択時に方向パッド ↑↓ で RANDOM (ランダムでステージ選択)、HOME (使用キャラクターのホームステージが選択される) から選択できます。

BGM は LB ・ RB で変更することができます。

LB、RB を同時に押すと BGM はキャラクター BGM になります。

## SOUND

HOW TO PLAY

ゲーム中に使用される BGM や効果音などの音量を調節したり、試聴することができます。

# TRAINING

## HOW TO PLAY

基本操作や連続技などを練習できるモードです。使用するキャラクターと練習台になる相手キャラクターを選択してください。プレイ中に START ボタンを押すと、TRAINING MENU が表示され、さまざまな設定を変更することができます。



## TRAINING MENU

カーソルを『ゲームに戻る』に合わせた状態で、方向パッド ←→ で PLAYER と ENEMY の切り替えができます。

※ LB・RB を使えば、カーソルの場所に関わらず PLAYER と ENEMY の切り替えができます。

### ● RESUME GAME

ゲーム中の画面に戻ります。

### ● COMMAND LIST

キャラクターの必殺技コマンドを一覧表示します。

### ● DISPLAY

方向パッド&ボタン入力・ダメージ・コンボ数などの情報を表示します。

### ● MODE

キャラクターの操作設定です。CONTROLLER・CPU・DUMMY から選択します。

### ● CPU LEVEL

「MODE」で CPU を選択したときの CPU の強さを設定します。

### ● TENSION

テンションゲージの量を設定します。

# TRAINING

HOW TO PLAY

## TRAINING MENU

### ●BURST

BURST ゲージの量を設定します。

### ●GUARD BALANCE

ガードバランスゲージの初期値を設定します。

### ●LIFE REGAIN

キャラクターの体力回復の有無を設定します。

### ●LIFE BAR

キャラクターの体力の初期値を設定します。

### ●SP MENU

キャラクターごとに異なる特殊な技や状態の設定ができます。

### ●STATE

DUMMY の状態を設定します。

### ●RECOVERY

DUMMY の受け身の取り方を設定します。

### ●RECOVERY FRAME

DUMMY のダウン状態から受け身を取る早さを設定します。

### ●GUARD

DUMMY のガード状態を設定します。

### ●GUARD REACTION

DUMMY のガードの種類を設定します。

### ●SLIP RECOVERY

DUMMY がよろけ状態から復帰する早さを設定します。

### ●COUNTER

強制的にカウンターヒットにするか設定します。

### ●CONTROLLER SETTINGS

各種ボタンの設定を行えます。

### ●EXTRA MENU

戦闘に関する細かい設定を行えます。

※一定の条件を満たすことで使用可能になります。

### ●DEFAULT

TRAINING MENU 内で変更した設定を初期状態に戻します。

### ●CHARACTER SELECT

キャラクター選択画面に戻ります。

### ●EXIT GAME

TRAINING モードを終了します。

# SURVIVAL

## HOW TO PLAY

CPU を相手に連続で戦うモードです。ステージをクリアすると少しだけ体力が回復します。  
1 ラウンド負けた時点でゲームオーバーとなります。



目指せ!レベル 1000 !!

このモード中は相手にダメージを与えることで経験値が得られ、経験値が一定値を超えるとレベルが上がります。  
一定のレベルに到達するとボスが出現し、ボスを倒す事によって能力をアップさせることが可能です。  
(強化された能力は、「SURVIVAL」モード内でのみ有効。)

※メニュー画面にて **LB** を押しながら決定ボタンを押すと、能力アップの無い「CLASSIC SURVIVAL」モードがプレイ可能になります。

# MISSION

## HOW TO PLAY

様々な条件下で与えられたミッションをクリアしていくモードです。方向パッド ◀▶ でミッションナンバーを選びます。クリアすることにより、ボーナス CG の獲得などの特典があります。



### ●TIME

制限時間です。無制限、1～99 秒から選択されます。

### ●CLEAR

クリア条件です。

### ●ENEMY

対戦するキャラクターです。

### ●LIFE

ライフの初期値と状態を表します。

POISON（体力が減少していく）・HEAL（体力が回復していく）・REGAIN（体力が高速回復）から選択されます。

### ●GUARD BALANCE

ガードバランスゲージの初期値です。

### ●TENSION

テンションゲージの初期値と状態を表します。

### ●PSYCH BURST

サイクバーストが使用可能であるかどうかを表しています。

### ●SEAL

キャラクターの各種動作の制限を表しています。

### ●COMBO DAMAGE

ダメージ制限となるヒット数です。

### ●INSTANT KILL

一撃必殺技が使用可能であるか表示します。

### ●DAMAGE

相手にダメージを与える事が可能な状態と攻撃の種類を表しています。

# STORY

HOW TO PLAY



各キャラクターの物語が戦闘と共に展開されていくモードです。  
各ストーリーは選択肢や戦闘内容によって分岐し、物語の展開やエンディングが変化します。

エンディングで手に入れたCGはギャラリーモードで閲覧可能になります。

# GALLERY

HOW TO PLAY



各種モードをクリアして手に入れたキャラクターのCG・エンディング・オープニングムービーなどを見ることができます。

方向パッド ←→ で見たいジャンルを切り替えることができます。

CGを表示させた後は、BACK ボタンでメニューのON/OFF、

方向パッドで絵の移動、**RB** で拡大、**LB** で縮小、**B** ボタンでギャラリーメニューに戻ります。

# HELP & OPTIONS

HOW TO PLAY

ゲームの設定を変更できます。変更したい項目を決定した後、方向パッド ◀▶ で設定を変更します。

## GAME SETTINGS

ゲーム内の設定を変更できます。

### ● GAME LEVEL

各種モードでの CPU の強さを6段階から設定できます。「BEGINNER」がもっとも弱く、「MANIAC」が最高の強さとなっています。

### ● TIME LIMIT

ARCADE モード・VS 2P モード・VS CPU モード・TEAM VS 2P モード・TEAM VS CPU モードでの試合時間を4段階から設定できます。

### ● ROUNDS

ARCADE モード・VS 2P モード・VS CPU モードでのラウンド数を5段階から設定できます。

### ● VICTORY BGM

各ラウンドで勝負が決まった瞬間の BGM の音量を、MUTE (消音)、FADE (音量を下げる)、INTACT (変化なし) の3通りから設定できます。

### ● SOL VOICE

ソルのキャラクターボイスを変更できます。

### ● O-SOL VOICE

聖騎士団ソルのキャラクターボイスを変更できます。

### ● LANGUAGE

言語を変更できます。ボイスは変更されません。

### ● DEFAULT

変更した設定を初期状態に戻します。

### ● EXIT

HELP & OPTIONS に戻ります。



# HELP & OPTIONS

HOW TO PLAY

## CONTROLLER SETTINGS

### ●MODE

この項目を変更すると、自動的に使用するコントローラーやジョイスティックに合わせたボタン配置にすることができます。

### ●CONTROLLER

コントローラーに対応したボタン配置になります。

### ●PRESET1~4

ユーザーが自由に設定したボタン配置を4つまで保存することができます。

### ●PUNCH / KICK / SLASH / H-SLASH / DUST / RESPECT

各操作のボタン配置項目です。変更したい項目を選び、次に割り当てたいボタンを押してください。

※MODEがCONTROLLER時に各ボタンの配置を変更すると、MODE部分がCUSTOMという表示になります。この状態でMODEを切り替えるとCUSTOMがリセットされ、初期状態(CONTROLLER)に戻ります。

### ●RESET (※トレーニングモードのみ有効です。)

キャラクターの位置を初期状態 (画面中央) に戻します。

### ●REC PLAYER / REC ENEMY (※トレーニングモードのみ有効です。)

キャラクターを操作して、その行動を記録することができます。記録時間は最大15秒です。

### ●PLAY MEMORY (※トレーニングモードのみ有効です。)

設定したボタンを押すと画面に『PLAYBACK』と表示され、「REC PLAYER / REC ENEMY」で記録した行動が再生されます。新たに記録しないかぎり、何度でも再生することができます。

### ●SWITCH (※トレーニングモードのみ有効です。)

設定したボタンを押すと相手側のキャラクターを操作することができます。

### ●ENEMY WALK (※トレーニングモードのみ有効です。)

設定したボタンを押している間、ENEMY側のキャラクターが前進します。

### ●ENEMY JUMP (※トレーニングモードのみ有効です。)

設定したボタンを押している間、ENEMY側のキャラクターがジャンプします。

### ●P AND K / P AND D / P K S / P K S HS

複数同時押しのボタン配置項目です。変更したい項目を選び、次に割り当てたいボタンを押してください。

### ●DELETE

DELETEにカーソルを合わせた状態で押したボタンが現在割り当てられている設定から削除されます。

※ボタンに割り当てた項目を選び、同じボタンを押しつづけることでも削除することができます。

### ●DEFAULT

変更した設定を初期状態に戻します。

※PRESET内で設定した項目はDEFAULTを選んでも初期状態には戻りません。

### ●EXIT

設定を終了します。

# HELP & OPTIONS

HOW TO PLAY



## DISPLAY SETTINGS

画面表示の設定ができます。

### ● ANTI ALIAS

アンチエイリアスの設定を変更できます。

### ● COCKPIT FONT

通常のフォントと、アーケードオリジナルのフォントの切り替えができます。

### ● POSITION GAUGES

「ORIGINAL」に設定すると、各ゲージの位置がアーケード版と同様になります。

### ● POSITION V

画面の縦方向の表示位置を調整します。

### ● POSITION H

画面の横方向の表示位置を調整します。

### ● SIDE PANEL

画面端の枠を4つのタイプから変更できます。

### ● DEFAULT

画面表示の設定を初期状態に戻します。

### ● EXIT

HELP & OPTIONSに戻ります。

# HELP & OPTIONS

HOW TO PLAY

## LOCAL RANK

ARCADE モード、M.O.M モード、SURVIVAL モードのスコア、ランキング及びダイヤグラムなどが確認できます。  
方向パッド ←→ でページ切り替えができます。

※このモード中で **A** ボタンを押すと、ランキングデータをクリアするかどうかの選択画面が表示されます。

クリアしたい場合は **A** ボタンを押して下さい。

※ **B** ボタンを押すと HELP & OPTIONS に戻ります。

## SAVE / LOAD

ゲームのハイスコアや進行状況をセーブ / ロードします。

### ●LOAD

保存されているデータを読み込みます。

### ●SAVE

スコアランキングやダイヤグラム、オプション内容などを保存します。

### ●AUTO-SAVE

ON に設定すると、各モード終了後に自動的にセーブします。

### ●CHANGE DEVICE

セーブデータの保存先デバイスを変更します。

### ●DEFAULT

設定を初期状態に戻します。

## EXTRA MENU

戦闘に関する細かい設定を行えます。

※一定の条件を満たすことで使用可能になります。