



# CONTENTS

- 01 基本操作
- 03 ゲームの始め方
- 04 対戦画面の見方
- 06 ゲームルール
- 07 対戦の始め方
- 08 ゲームシステム
- 14 ゲームモード
- 27 お問い合わせ

※本ウェブマニュアルの画面写真は開発中のものであり、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

INDEX

00

## Joy-Con



## メインメニューなど各種選択画面での操作

方向ボタン / Lスティック 項目の選択

A ボタン 決定

B ボタン キャンセル(前の画面に戻る)

Lボタン/Rボタン ランキングやページなどの切り替え

## 対戦時での操作

方向ボタン / Lスティック キャラクターの移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードなど

Y ボタン 弱パンチ

B ボタン 弱キック

X ボタン 強パンチ

A ボタン 強キック

Lボタン 弱パンチ+強パンチ

ZLボタン 弱キック+強キック

Rボタン 弱パンチ+弱キック

ZRボタン 強パンチ+強キック

+ボタン ポーズメニュー表示

※上記のボタン操作は初期設定時のものです。オプションのボタンコンフィグメニューで設定を変更できます。

※振動機能についてはオプションのシステムオプションメニューを参照してください。

## ゲームスタート

タイトル画面で+ボタンを押すとメインメニュー画面に進み、以下のモードを選択することができます。

## メインメニュー:モードリスト

### 1. TUTORIAL=チュートリアル

ゲームの基本操作やシステムの説明とプレイヤーの教習を行うモードです。

### 2. ARCADE=アーケード

アーケード版と同じストーリーに沿って最大8ステージを戦い抜く対CPU戦モードです。

### 3. STORY=ストーリー

本ソフトのストーリーをビジュアルノベル形式で楽しめるモードです。

### 4. VERSUS=バーサス

チームバトルとシングルバトルの対人戦または対CPU戦を繰り返し行うモードです。

### 5. PRACTICE=プラクティス

使用キャラクターとその相手を選んで練習を行うモードです。

### 6. ONLINE=オンライン

ネットワークに接続してオンライン対戦を行うモードです。

### 7. REPLAY=リプレイ

保存したリプレイデータを動画として鑑賞できるモードです。



### 8. GALLERY=ギャラリー

各種イラストや動画(初期設定ではロック状態)、BGMを鑑賞できるモードです。

### 9. MISSION=ミッション

タイムアタック、サバイバル、トライアルの3つのミッションに挑戦するモードです。

### 10. CUSTOMIZE=カスタマイズ

特定条件を満たして獲得した各種アイテムでカスタマイズが行えるモードです。

### 11. PLAYER DATA=プレイヤーデータ

プレイヤーおよびキャラクターの各種データを確認できるモードです。

### 12. OPTION=オプション

本ソフトの各種設定を変更できるモードです。



### ① 制限時間

ラウンドの残り時間を表し、ゼロになると残り体力による判定で勝敗を決めます。

### ② 体力ゲージ

現在対戦中のキャラクターの残り体力を表し、先にゼロになった方が負けです。

### ③ 使用キャラクターパネル

現在使用中のキャラクターを表示します。

### ④ 待機キャラクター名

控えのキャラクターの名前を表示します。

### ⑤ ガードクラッシュゲージ

ガードする毎に減り、ゼロになるとガードクラッシュが発生します。

### ⑥ ターゲットアクション

表示内容をクリアすると各種ゲージやスコアが上昇します(アーケードの対CPU戦のみ)。

### ⑦ パワーゲージ

攻撃を当てたり、ガードを行う毎に増加し、MAXになるとストックされます(ストック数は数字で表示)。

### ⑧ ハイパードライブゲージ(以下、HDゲージ)

攻撃を当てたり、ガードを行う毎に増加し、50%以上溜まると使用可能です。ゲージが100%(MAX)になると点滅状態になります。



## ポーズメニューについて

対戦中に+ボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。表示された項目から選択することにより、使用キャラクターの必殺技等のコマンド確認や操作設定の変更、モードの終了などを行うことが可能です。なお、ポーズメニューはモードによって表示される項目が異なります。

※オンライン対戦中はポーズメニューを開けません。

### 3on3=チームバトルの場合

試合形式は、チーム同士によるキャラクター3対3の勝ち抜き戦です。1ラウンド60カウントの制限時間があり、その間に決着がつかないとタイムオーバー（時間切れ）。先に相手チームを全員倒した方がその試合の勝者となります。各ラウンドの勝利条件および引き分け条件は以下を参照してください。なお、勝ち抜いた場合、体力は全回復せずに次のラウンドに引き継がれます（ただし、タイムボーナスによって若干回復）。

#### （ラウンド勝利条件）

- ◆ 制限時間内に相手の体力がゼロになった場合はKO勝ちとなります。
- ◆ タイムオーバーの際に、自分の体力が相手より多く残っていた場合は判定勝ちとなります。

#### （ラウンド引き分け条件）

- ◆ 制限時間内に両者の体力が同時にゼロになった場合は、ダブルKOで引き分けとなります。
- ◆ 時間切れの際に両者の残り体力が同じ量だった場合は、ドローで引き分けとなります。

※オプションのゲームオプションメニューで制限時間を変更できます。

### 1on1=シングルバトルの場合

試合形式は、キャラクター1対1による3ラウンド制の勝負です。1ラウンド60カウントの制限時間があり、その間に決着がつかないとタイムオーバー（時間切れ）。先に2ラウンド制した方が、その試合の勝者となります。各ラウンドの勝利条件および引き分け条件はチームバトルの場合と同じですが、体力は各ラウンド毎にリセットされて全回復します。

※オプションのゲームオプションメニューでラウンド数と制限時間を変更できます。



アーケードやバーサス、オンライン等のモードを遊ぶ際のキャラクター選択から試合開始までの流れを説明します。

## 1. キャラクターセレクト

チームバトルの場合は使用キャラクター3人を選びます。1人目から順にキャラクターとそのカラー(デフォルト10種類+カスタマイズ最大5種類)を選択・決定してください。シングルバトルの場合は同じ手順で使用キャラクター1人とそのカラーを選択します。

※一部キャラクターの使用方法については下記をご覧ください。

- ◆ ネスツスタイル京、炎を取り戻した庵、Mr.カラテ  
キャラクターセレクト時に対象キャラクターにカーソルを合わせ、  
X ボタン (もしくは-ボタン) 押下で切り替えることで使用可能となります。

### 対象キャラクター

- ◆ ネスツスタイル京:草薙京
- ◆ 炎を取り戻した庵:八神庵
- ◆ Mr.カラテ:タクマ・サカザキ

### ビリーとサイキ(変身前)の使用条件

ビリーとサイキ(変身前)はアーケードの対CPU戦の途中で乱入してくる場合があります。そのバトルに勝利すれば、以後のキャラクターセレクト画面で選択可能となります。



## 2. オーダーセレクト


チームバトルに限り、3人の使用キャラクターの出場順(オーダー)を決めます。各キャラクターにボタンが割り振られるので、1人目から順にキャラクターに該当するボタンを押してください。なお、アーケードで勝ち進んだ場合、オーダーは試合ごとに変更可能です。

## ランダムセレクトについて

キャラクターセレクトの際に「EDIT RANDOM」を選ぶと、ランダムでキャラクターが決まります。「TEAM RANDOM」を選ぶと、チーム単位でまとめてキャラクター3人をランダムで決定します。

## 3. 試合開始





本ソフトには、対戦において各キャラクターが使用できる様々なシステム(各種技や機能)があります。ここでは、操作一覧および主なシステムについて説明していきます。

### 操作説明の表記について

次ページ以降、以下の表記を用いてゲームシステムの操作を説明します。各ボタンの配置については、基本操作を参照してください。

なお、操作およびコマンドは全てキャラクターが右向きの場合です。左向きの際は、左右逆の操作をしてください。

- ➡ 方向キー/左スティックを矢印の指定方向に入力
- LP 弱パンチボタンを押す(初期設定は **Y** ボタン)
- HP 強パンチボタンを押す(初期設定は **X** ボタン)
- LK 弱キックボタンを押す(初期設定は **B** ボタン)
- HK 強キックボタンを押す(初期設定は **A** ボタン)
- + 同時入力(この記号の左右の操作を同時に行う)

## 操作一覧

移動	▶ (前進)か ◀ (後退)
ダッシュ	素早く ▶▶▶ [押し続けている間はダッシュ継続]
バックステップ	素早く ◀◀
ジャンプ	↖ or ↑ or ↗
小ジャンプ	一瞬 ↖ or ↑ or ↗
中ジャンプ	一瞬 ▶ or ↓ or ◀ の後、一瞬 ↖ or ↗ またはダッシュ中に一瞬 ↖ or ↗
大ジャンプ	一瞬 ▶ or ↓ or ◀ の後、一瞬 ↖ or ↗ またはダッシュ中に ↖ or ↗
しゃがみ	↙ or ↓ or ↘
ガード	攻撃に対して ◀ [上段] or ▶ [下段]
パンチ	LP or HP
キック	LK or HK
緊急回避	LP+LK[前転] or ◀ +(LP+LK)[後転]
ふっとばし攻撃	HP or HK
投げ	接近して ▶ or ◀ +HP[前方投げ] or HK[後方投げ]
投げ抜け	投げられた瞬間に ▶ or ◀ +HP or HK
受け身	ダウン直前にLP+LK
ガードキャンセル 緊急回避(前転)	ガード中に ▶ or ↘ +(LP+LK) <パワーストック1本消費>
ガードキャンセル 緊急回避(後転)	ガード中に ◀ or ▶ +(LP+LK) <パワーストック1本消費>
ガードキャンセル ふっとばし攻撃	ガード中にHP+HK<パワーストック1本消費>

ハイバードライブモード	HDゲージ100%時にLK+HPで発動
必殺技	特定のコマンドを入力
EX必殺技	特定の必殺技コマンド+(LP+HP)か(LK+HK) <パワーストック1本消費>
超必殺技	特定のコマンドを入力<パワーストック1本消費>
EX超必殺技	特定の超必殺技コマンド+(LP+HP)か(LK+HK) <パワーストック2本消費>
NEO MAX超必殺技	特定のコマンドを入力 <パワーストック3本消費+HDゲージ100%消費>、または ハイバードライブモード中にパワーストック2本以上ある状態 で特定のコマンドを入力
ドライブキャンセル	特定の必殺技中に必殺技コマンドを入力 <HDゲージ50%消費>
スーパーキャンセル	特定の必殺技ヒット時に超必殺技コマンドを入力 <パワーストック1本消費+HDゲージ50%消費>
ハイバードライブキャンセル	ハイバードライブモード中、特定の必殺技中に必殺技や超必 殺技コマンドを入力 <HDゲージ一定量消費>
MAXキャンセル	ハイバードライブモード中にパワーストックが3本以上ある状 態で、特定の超必殺技からNEO MAX超必殺技につなぐ <残りHDゲージをすべて消費>

## パワーゲージ

EX必殺技や超必殺技、各種ガードキャンセル行動などを出す際に必要なゲージです。攻撃を当てたり、ガードしたりすることによって増加していき、MAXになるとストックされます。パワーゲージのストック数は1人目が最大3本、2人目が最大4本、3人目が最大5本までです。

### パワーゲージ使用行動

ガードキャンセル緊急回避(前転)	パワーストック1本消費
ガードキャンセル緊急回避(後転)	パワーストック1本消費
ガードキャンセルふっとばし攻撃	パワーストック1本消費
EX必殺技	パワーストック1本消費
超必殺技	パワーストック1本消費 ※一部の技は2本消費
EX超必殺技	パワーストック2本消費
NEO MAX超必殺技	パワーストック3本消費またはハイパードライブモード発動時にパワーストック2本消費

## ハイパードライブゲージ(HDゲージ)

ドライブキャンセルやスーパーキャンセルなどに必要となるゲージです。こちらも攻撃を当てたり、ガードしたりすることによって増加していきます。50%以上溜まった時点からドライブキャンセルやスーパーキャンセルが使用可能となり、100%溜まるとゲージが点滅状態になってハイパードライブモードの発動やNEO MAX超必殺技の使用が可能となります。なお、ドライブキャンセルやスーパーキャンセルなどを使用した後は、一定時間ゲージを溜めることができません。

### HDゲージ使用行動

ドライブキャンセル	HDゲージ50%消費
スーパーキャンセル	HDゲージ50%消費
ハイパードライブモード	HDゲージ100%時に発動し、一定時間だけ持続
ハイパードライブキャンセル	ハイパードライブモード発動時、一定のHDゲージを消費
NEO MAX超必殺技	HDゲージ100%消費またはハイパードライブモード発動時
MAXキャンセル	ハイパードライブモード発動時

### ガードクラッシュ

キャラクターが攻撃をガードするたびにガードクラッシュゲージが減っていき、ゼロになるとキャラクターが一定時間無防備状態となるガードクラッシュを引き起こしてしまいます。相手がガードクラッシュ状態になった場合は連続技を決める絶好のチャンスです。

### 緊急回避

前転または後転しながら移動するアクションのことで、緊急回避中は一定時間打撃技に対して無敵状態となり、打撃技によるラッシュ攻撃や飛び道具系の技をかかわすのに便利です。しかし、投げ技を避けられない点と動作の終了時にスキが生じる点には注意してください。

### ガードキャンセル

パワーストックを1本消費することで、ガードキャンセル緊急回避、またはガードキャンセルふっとばし攻撃を使用できます。ガードキャンセル緊急回避は通常の緊急回避と異なり、動作中は打撃技と投げ技の両方に対して無敵状態となるだけでなく、動作終了時のスキもないので、反撃のチャンスを作りだすのに有効です。ガードキャンセルふっとばし攻撃は攻撃の発生が早く、技が発生するまで無敵状態が持続します。相手の攻撃をガードしてからの切り返しに有効ですが、逆に相手にガードされてしまうとスキが生じるので注意してください。



## 必殺技の種類

本ソフトでは特定のコマンドを入力することで必殺技を出すことができますが、パワーストック数とHDゲージの状態によっては下記のように多彩な種類の必殺技が使用可能です。

### EX必殺技

パワーストック1本消費で使える必殺技の強化版。  
技によって違いはありますが、無敵付加や追撃可能など性能が向上しています。



EX必殺技

### 超必殺技

パワーストック1本消費(一部の技は2本消費)で使える必殺技の上位版。最初に暗転演出が入ります。

### EX超必殺技

パワーストック2本消費で使える超必殺技の強化版。EX必殺技と同様に技の性能が向上しています。

### NEO MAX超必殺技

パワーストック3本とHDゲージ100%を消費して使える必殺技の最上位版。  
各キャラクターに1つだけ搭載されており、一発逆転も可能なほど高威力です。なお、ハイパーライブモード発動中にパワーストック2本消費でも使えます。

## ドライブキャンセル

HDゲージを50%消費することで、特定の必殺技にキャンセルをかけて必殺技と連係(必殺技を2連続で発動)させるドライブキャンセルが行えます。ドライブキャンセルは、打撃系の必殺技の多く及び飛び道具系や投げ系の必殺技の一部に対応しています。ただし、ドライブキャンセルは必殺技ヒット時限定なので、1発目の必殺技をガードされたり、空振りした場合は続けて次の必殺技コマンドを入力しても発動しないので注意してください。また、同じ必殺技(ボタンの強弱は関係なし)を連続で発動させることもできません。同じ技であっても弱版～EX版、強版～EX版という流れのみが例外でドライブキャンセル可能です。

## スーパーキャンセル

パワーストック1本とHDゲージ50%を消費することで、特定の必殺技にキャンセルをかけて超必殺技と連係させるスーパーキャンセルが行えます。スーパーキャンセルは一部の飛び道具系の必殺技や大門の投げ系必殺技に対応している他、1発目の必殺技がガードされた場合でも2発目の超必殺技の発動が可能です。さらに、技によっては空振り時や技の出始めにもスーパーキャンセルをかけることができます。

## ハイパードライブモード

HDゲージが100%の状態にLK+HPを同時に押すと、一定時間様々なキャンセル行動が行えるハイパードライブモードが発動します。また発動中にパワーストックが2本以上ある状態ならば、最上位の威力を誇るNEO MAX超必殺技を出すことが可能です。



ハイパードライブモード

## ハイパードライブキャンセル

ハイパードライブモード発動中はハイパードライブキャンセルが可能です。ハイパードライブキャンセルは必殺技から必殺技および超必殺技(NEO MAX超必殺技も含む)につなげることが可能で、1発目の必殺技がガードされてもキャンセル可能な点が大きな特長です。

## MAXキャンセル

ハイパードライブモード発動中にパワーストックが3本以上ある時限定で、超必殺技からNEO MAX超必殺技につなげることができるMAXキャンセルが使用できます。決まれば相手の体力を大幅に削ることができ、一発逆転勝利も可能です。

## 1. TUTORIAL <チュートリアル>

本ソフトに初めて触れるプレイヤー向けの教習モードです。大会主催者のローズ・バーンシュタインが、わかりやすく解説してくれます。ここで基本操作やシステムに関する知識を身につけてください。

### チュートリアルメニュー

チュートリアルモードに進むと以下の2つのメニューが選択できます。

#### ◆ BASE SYSTEM

基本的なキャラクター操作について説明します。移動、ジャンプ、しゃがみ、ダッシュなど基本的なアクションの教習が行われます。

#### ◆ GAUGE SYSTEM

各種ゲージおよびそれによって可能となる各種アクションについて説明します。超必殺技やEX必殺技、ガードキャンセル行動、ドライブキャンセルなどの教習を受けることができます。

### チュートリアルの流れ

まず、ローズがシステムや操作について説明を行います。次にプレイヤーに対して指示を出すので、それに従って入力(操作)を行ってください。入力が正解の場合は次の説明に進みます。



## 2. ARCADE <アーケード>

3on3のチームバトルで対CPU戦を行い、通常戦6試合とボス戦2試合の合計8ステージに挑むモードです。ただし、ボス戦に突入するためには 6戦目が終了した時点で規定のスコア(250万点以上)を稼いでいることが条件となります。

### ターゲットアクション

対CPU戦時に画面に指令(ターゲットアクション)が表示され、それを成功させると様々な恩恵が受けられます。

#### ◆ ターゲットアクション一例

通常攻撃を3回ヒットさせる/必殺技をヒットさせる/ジャンプを3回行え/ EX必殺技をヒットさせる/超必殺技をヒットさせる/前転、後転を3回行え/ 3ヒット以上のコンボを行え/ドライブキャンセルを行え

#### ◆ 成功時の効果の一例

パワーゲージ50%増加/HDゲージ50%増加/スコアに1万点を加算

### コンティニューサービス

対CPU戦で試合に負けるとコンティニューカウントが表示されます。カウントダウン中に+ボタンを押すとコンティニューサービス画面に進み、以下の条件から選択・決定して再挑戦できます。

パワーゲージ・HDゲージMAX	パワーゲージフルストック&HDゲージ100%状態で再開
CPU体力1/4	CPUの体力ゲージが4分の1の状態で再開
攻撃力UP・防御力UP	プレイヤーの攻撃力と防御力をアップした状態で再開
サービスなし	サービスを受けずに通常の状態での再開

## 3. STORY <ストーリー>



アーケード版のストーリーでは語ることのできなかった様々なエピソードを楽しめるモードです。ビジュアルノベル形式で物語を読み進め、本ソフトのより詳細なストーリーと世界観を楽しむことができます。専用に描き起こしたイラストによるスライドデモやアーケード本編でも使われたムービーシーンを交えて描かれる物語は、途中で発生する選択やバトルの結果によってその後の展開が分岐。あらゆる選択肢を試して全てのシーンを自分の目で確かめてください。なお、本モードのバトルにおいて対戦相手となるCPUの強さは、オプションのゲームオプションメニューで変更可能です。

### チャプターメニュー

任意で見たいシーンだけを選んで鑑賞することもできます。一度見たシーンは次回からチャプターメニューに表示され、自由に選択可能です。



#### 4. VERSUS <バーサス>

対CPU戦、対人戦の両方が楽しめるモードです。キャラクター選択の前にバーサスメニューとプレイヤーサイドを、キャラクター決定の後にハンディキャップとステージを選択できます。対戦が終了することに、そのまま再戦するか、オーダーを変更するか(チームバトルのみ)、キャラクターを変更するか、メインメニューに戻るかを選んでください。

##### バーサスメニューの選択

試合形式を決めます。キャラクター3対3で勝ち抜き戦を行うチームバトルと、キャラクター1対1で3ラウンド勝負(初期設定)を行うシングルバトルのどちらかを選択してください。

##### プレイヤーサイドの選択



対CPU戦と対人戦のどちらを遊ぶか決定します。1P側(PPLAYER-1)と2P側(PPLAYER-2)の各々をプレイヤーまたはCPUに設定してください。

##### ハンディキャップの設定



対戦開始時におけるお互いの各種ゲージの状態を5段階で設定します。レベル1(体カゲージ50%) / レベル2(体カゲージ75%) / レベル3(通常) / レベル4(パワーストック1&HDゲージ50%) / レベル5(パワーストック&HDゲージ共にMAX)から選択してください。

##### ステージの選択

対戦で使用するステージを選びます。ゲームに登場する全ステージの中から選択してください。

## 5. PRACTICE <プラクティス>

好きなキャラクターを選んでバトルの練習が行えるモードです。使用キャラクターと練習台となる相手キャラクター、そして練習に使用するステージを選択してください。練習中に+ボタンを押すとプラクティスメニューが表示され、練習相手の行動やお互いの各種ゲージの状態などを設定変更できます。さらにプラクティスメニューでは、使用キャラクターの必殺技等のコマンド確認や操作設定の変更、使用キャラクターの変更も可能です。プラクティスメニューの各ページはLボタン/Rボタンで切り替えられます。また、オプションのボタンコンフィグメニューで設定を行えば、練習中の行動記録(10秒間)および行動記録の再生&リピート再生も可能です。



## 6. ONLINE<オンライン>

ネットワークに接続して世界中のプレイヤーとオンライン対戦を行うモードです。



### NETWORK MENU=ネットワークメニュー

ネットワークメニューには、以下の3つのメニューがあります。

- ◆ RANKED MATCH=ランクマッチ  
規定のレギュレーションにて対戦を行い、その戦績がランキングに反映されるモードです。
- ◆ PLAYER MATCH=プレイヤーマッチ  
ランキング非対応で気軽に対戦を楽しめるモードです。
- ◆ RANKING=ランキング  
各種オンラインランキングを見ることができます。

### オンライン対戦の注意点

オンライン対戦で試合を行なっている最中は、ポーズを行うことができません。  
オンライン対戦では背景のアニメーションが停止する仕様となります。

### リプレイデータの保存について

オンライン対戦の内容をリプレイデータとして保存できます。対戦終了後にリプレイデータの保存に同意すると、対戦内容の記録をセーブできます。リプレイデータはランクマッチおよびプレイヤーマッチの対戦のみ保存可能です。保存したリプレイデータは専用のモードで管理や再生が行えます。



## RANKED MATCH=ランクマッチ



規定のレギュレーションで対戦を行い、その戦績がランキングに登録されます。また、戦績が特定の条件を満たした場合、リプレイデータをアップロードすることも可能です。ランクマッチは、以下の4つの方式で対戦相手を探ることができます。

### ◆ QUICK MATCH=クイックマッチ

条件を指定しないで素早く対戦相手を探し、見つかったら即座に試合開始となります。

### ◆ CUSTOM MATCH=カスタムマッチ

指定した条件に合う対戦相手を探します。

### ◆ CREATE MATCH (ARCADE)=クリエイティブマッチ(アーケード)

選択するとすぐに、アーケードの待ち受けになります。

### ◆ CREATE MATCH (PRACTICE)=クリエイティブマッチ(プラクティス)

選択するとすぐに、プラクティスの待ち受けになります。

## リプレイデータのアップロードについて

ランクマッチの対戦終了時に下記の条件を満たしていれば、その試合のリプレイデータをアップロードすることが可能です。リプレイデータのアップロードはネットワーク回線の状態によって時間がかかる場合があります。

### 【アップロード要件】

- ① 正常に終了したランクマッチの試合であること
- ② 月間勝利数で規定の順位内にランキングしていること

なお、アップロードしたリプレイデータは、上記の条件を満たさなくなった場合、月間勝利数ランキングのリセット時に予告なく削除されることがあります。あらかじめご了承ください。



## PLAYER MATCH=プレイヤーマッチ

任意でレギュレーションを設定して気軽に対戦が行えます。戦績はランキングに登録されず、リプレイデータのアップロードも行えません。プレイヤーマッチでは、以下の3つの方式で対戦相手を探すことができます。

### ◆ QUICK MATCH=クイックマッチ

自動的にルームを探して一覧表示し、そこから選択して入室できます。

### ◆ CUSTOM MATCH=カスタムマッチ

指定した条件に合うルームを探して一覧表示し、そこから選択して入室できます。

### ◆ CREATE ROOM=クリエイトルーム

ルーム人数を2～9人から選択し、そのほか自身で条件を指定してルームを作成できます。ルーム人数2人で作成した場合、待ち受け中はブラクティスで練習が行えます。

ルーム人数3～9人で作成した場合、ルーム内の他ユーザーに対戦希望が行え、また、ルーム内の他ユーザー同士が対戦している試合の観戦を行うことができます。

## 簡易メッセージについて

ルーム画面で相手に対して定型文のメッセージを送信できます。さらに事前登録すれば、ルーム入室時や対戦時に自動でメッセージを表示させることも可能です。ボイスチャットの代用としてご利用ください。

### ★対戦準備画面での入力遅延に関する設定変更

**Y** ボタンで入力遅延の変動設定を固定/変動のどちらかに設定でき、方向キー左右で入力遅延の数値を0～30フレームの間で調整可能です。対戦相手との通信状況に応じて入力遅延フレームの調整をお試しください。

### ★フレンドの招待について

ルーム画面中、ZRボタンでフレンドに招待メールを送信することができ、特定の友人との対戦が楽しめます。

## RANKING=ランキング

PLAYER RECORD		
ONLINE BATTLE		
登録チーム		
ランク		
プレイヤースキル	Lv 04	00069564
最高キャラクタースキル	Lv 02	00023351
戦績 (RANKED MATCH)	00000005 WIN : 00000000 LOSE : 100%	
最多連勝数	00000005	
試合完遂率	100%	
バトルレコード		

移動 B 戻る L 前のページへ R 次のページへ

ネットワークを介して、世界中のプレイヤーの対戦成績などのデータをランキング形式で確認できます。

### ◆ 勝利数ランキング

ランクマッチでの通算の勝利数を集計したランキングです。

### ◆ 月間勝利数ランキング

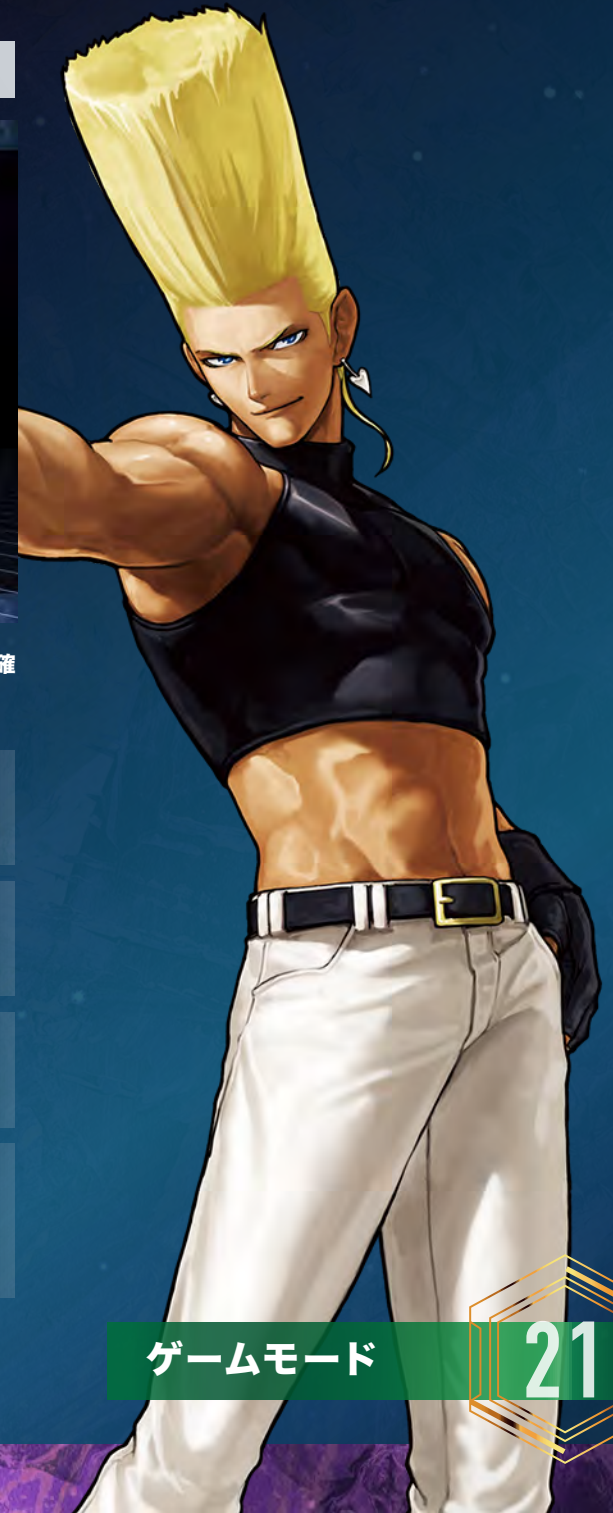
ランクマッチの月間での勝利数ランキングです。

### ◆ タイムアタックランキング

ミッションのタイムアタックにおけるクリアタイムのランキングです。

### ◆ ランクポイントランキング

ランクマッチにおけるランクポイント(本ソフト独自の査定ポイント)を集計したランキングです。



## 7. REPLAY <リプレイ>

保存されたオンライン対戦のリプレイデータの管理や再生を行う専用モードです。本モードに進むと保存されたリプレイデータのリストが表示され、見たいデータにカーソルを合わせて決定すると再生されます。再生中はコマ送りやポーズ、ラウンドスキップ、アタックデータやゲージの表示/非表示等の操作が可能です。また、削除ボタンを押すとカーソルが合っているリプレイデータを消去することができます。

## 8. GALLERY <ギャラリー>



ビジュアル(各種イラスト/ムービー)、サウンド(BGM/キャラクターボイス/システムボイス)、インビテーション(特典イラスト)の3つのギャラリーメニューを鑑賞できるモードです。ただし、ビジュアルの各項目とインビテーションは初期状態では全てロックがかかっており、そのままでは鑑賞できません。特定の条件を満たすことに、それぞれのロックが解除されて鑑賞可能な状態になっていきます。なお、ギャラリーメニューの各ページはLボタン/Rボタンで切り替え可能です。

### VISUAL=ビジュアル

「アートワーク」と「ムービー」の2つの項目があり、アートワークではキャラクターイラストをはじめとする各種イラストを、ムービーではゲーム中に登場するムービーシーンを楽しめます。アートワークの場合はロック解除したイラストを選ぶとギャラリービューワーに切り替わり、拡大/縮小などを行いながら鑑賞可能です。一方、ムービーの場合はロック解除したムービーを選択・決定すると自動的に再生されます。

### SOUND=サウンド

「BGM」、「ボイス」、「システムボイス」の3つの項目があり、BGMではゲーム中に流れる音楽(アレンジ版含む)を、ボイスでは各キャラクターの音声を、システムボイスではゲーム中で使用されている各種演出用の音声を聴くことができます。BGMとシステムボイスの場合はサウンドナンバーを、ボイスの場合はキャラクター名とボイスナンバーを選択・決定すれば自動的に再生されます。

### INVITATION=インビテーション

特別に描き下ろした特典イラストを見ることができます。ゲームにおいて特定の条件をクリアしていくごとに、パズルのように絵のパーツが出現し、最終的に全ての条件をクリアすると大きな一枚のイラストが登場します。

## 9. MISSION <ミッション>

タイムアタック、サバイバル、トライアルという3つのミッションに挑戦するモードです。各ミッションのクリアを目指すことで、より実戦的なキャラクターの操作や連続技、戦い方を身につけることができます。

### TIME ATTACK=タイムアタック

固定されたレギュレーションで対CPU戦を行い、クリアタイムを競うミッションです。使用キャラクター1人を選択してCPUキャラクターを相手に、勝ち抜き戦を行ってください。全CPUキャラクターを倒すとオールクリアとなり、それまでにかかった時間に応じてランキングに登録されます。なお、途中で敗れた場合はコンティニューできません。また、クリアタイムが条件を満たしている場合、その記録をオンライン上のランキングにアップロードすることも可能です。より早いクリアタイムを目指して、何度でも挑戦しましょう。

### SURVIVAL=サバイバル

1本の体力ゲージが尽きるまでCPUキャラクターを相手に勝ち抜き戦を行い、倒した相手の人数(勝ち抜き数)を競うミッションです。使用キャラクター1人を選択して、勝ち抜き戦に挑んでください。敗れた時点でミッション終了となり、勝ち抜いた人数が表示されます。

### TRIAL=トライアル



各キャラクターに設定された課題に挑戦するミッションです。課題は各キャラクターに10種類ずつ用意されています。課題は主に連続技に関するもので、クリアすることでキャラクターの持つ連続技をマスターすることができます。



## 10. CUSTOMIZE <カスタマイズ>

オンライン対戦時のプロフィール設定やキャラクターカラーの作成・変更を行うモードです。

### PROFILE=プロフィール

オンライン対戦時に表示されるプロフィールを以下の3つの項目で設定できます。

#### ◆ CUSTOMIZE TEAM

オンライン対戦で使用するチームを編成して登録し、プロフィールに表示できます。

#### ◆ CUSTOMIZE ICON

ゲームで特定条件を満たして獲得したアイコンを登録し、プロフィールに表示できます。

#### ◆ CUSTOMIZE MESSAGE

簡易メッセージを登録し、プロフィールに表示できます。

### CHARACTER=キャラクター

各キャラクターのオリジナルカラーを最大5種類まで作成・変更できます。オリジナルカラーを作成および変更したいキャラクターを決定した後、カスタマイズ1～5までの中から1項目を選び、オリジナルカラーの編集を行ってください。作ったオリジナルカラーは登録され、キャラクターセレクト画面で選択可能となります。

## 11. PLAYER DATA <プレイヤーデータ>

プレイヤーの各種データおよびキャラクターの各種データを閲覧できるモードです。

### PLAYER RECORD=プレイヤーレコード

プレイヤーのプレイタイムやハイスコア、タイムアタック&サバイバルの実績などの各種成績データ、オンライン対戦に関するデータ、キャラクター使用に関するデータを閲覧できます。

### CHARACTER RECORD=キャラクターレコード

各キャラクターの選択(使用)回数、タイムアタックの成績、サバイバルの成績、トライアルの達成率を確認できます。



## 12. OPTION <オプション>

ゲームに関する各種設定を変更できるモードです。以下の5つのオプションメニューから選択・決定してください。

### GAME OPTIONS=ゲームオプション

対CPU戦の難易度、シングルバトルの勝利ラウンド数、ラウンドの制限時間、入力遅延に関する設定を変更できます。

#### ◆ CPU-LEVEL

CPUキャラクターの強さを5段階に設定できます。1→5の順に強くなります。

#### ◆ ROUND

シングルバトルの勝利ラウンド数を1/2/3のどちらかに設定できます。

#### ◆ PLAY TIME

ラウンドの制限時間(カウント)を30/60/90/∞(無制限)に設定できます。

#### ◆ DELAY FRAME

入力遅延の数値を0~30フレームの間で設定できます。

#### ◆ INPUT DELAY

入力遅延の変動設定を 固定 入力遅延/変動 入力遅延 のいずれかで設定できます。

#### ◆ DEFAULT

ゲームオプションの全項目を初期設定に戻します。

### SYSTEM OPTIONS=システムオプション

ゲーム中の言語表示と振動機能のON/OFFの変更を行います。

#### ◆ LANGUAGE

ゲーム中の言語表示を日/英/独/伊/西/仏/中(簡体字)/中(繁体字)/ハングルの9種類の言語から設定できます。

#### ◆ VIBRATION

振動設定の有無(ON/OFF)を設定できます。

#### ◆ DEFAULT

システムオプションの全項目を初期設定に戻します。



ゲームモード

25

## SOUND OPTIONS=サウンドオプション

BGM、背景音、音声、効果音の音量や対戦中のBGMのタイプを変更できます。

### ◆ BGM VOLUME

BGMの音量を調節できます。

### ◆ AMBIENCE VOLUME

背景音の音量を調節できます。

### ◆ VOICE VOLUME

キャラクターボイスやシステムボイスの音量を調節できます。

### ◆ SE VOLUME

効果音の音量を調節できます。

### ◆ BATTLE BGM SETTING

対戦中に流れるBGMのタイプを設定できます。

### ◆ DEFAULT

サウンドオプションの全項目を初期設定に戻します。

## BUTTON CONFIG=ボタンコンフィグ



操作方法(ボタン設定)を変更できます。各ボタンに機能を割り当てて、自分が一番遊びやすい操作方法に設定してください。また、プラクティス限定の機能で、練習中の行動の記録/再生/リピート再生を割り当てることも可能です。DEFAULTを選択・決定すればボタン設定は初期設定に戻ります。

## RANKING=ランキング

スコアランキング、タイムアタックランキングを開覧できます。

**お問い合わせ**

**SNKユーザーサポート**

<https://www.snk-corp.co.jp/faq/>

**お問い合わせ**

**27**