

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | 画面の見かた

5 | モード説明1

6 | モード説明2

7 | モード説明3

8 | 必殺技

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

9 | VC中断セーブ

10 | VCメニュー

11 | まるごとバックアップ機能

12 | コントローラー設定

13 | Wiiリモコンを使用する

## この製品について

14 権利表記など


## 困ったときは

15 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※「ストーリーモード」や「バーサスモード」で2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

各モードの選択／プレイヤーの移動	+
強キック	(A)
弱キック	(B)
強パンチ	(X)
弱パンチ	(Y)
ゲームの開始／決定／ ゲーム中のポーズ	(+)



ジャンプ	⇨上、左右斜め上でジャンプします。
しゃがみ	⇨下、左右斜め下でしゃがみます。
ガード	⇨左右を相手と逆方向に押すとガードします。 (⇨左右斜め下を相手と逆方向に押すと、しゃがんでガードします。)
投げ	相手に接近し、⇨左右+⊗で投げます。
2段ジャンプ	ジャンプ中に、⇨上、左右斜め上で2段ジャンプします。
前ダッシュ	⇨を前方向に素早く2回押すと、ダッシュします。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、ダッシュ攻撃します。
後ダッシュ	⇨を後方向に素早く2回押すと、ダッシュします。後ダッシュ中は無敵です。

※ 気絶状態になったときは、⇨Aⓑⓓⓔを連打すると早く立ち直ります。

### 3 ゲームの始めかた

このゲームは1人でも2人でもプレイできます。

タイトル画面で⊕を押すと、モードセレクト画面が表示されます。⊕で

「お種カーソル」を移動させ、プレイしたいモードを選び⊕を押してください。



ストーリーモード GAME START	コンピューターと対戦、アーケードとは違うエンディングが君をまってるぞ！
バーサスモード V.S. MODE	友達とのバーサスバトル。 君も格闘ゲームの頂点に！！
ライフアタックモード LIFE ATTACK	1ライフメーターで何人倒せるか。 記録に挑戦！！
プラクティス1モード PRACTICE 1	練習モード1です。止まっている相手を思う存分ぶんなぐろう！
プラクティス2モード PRACTICE 2	練習モード2です。コンピューターの動きを徹底的に分析しよう！
カラオケモード KARAOKE	ホワイ特・バッファロー、礼児大山のステージソングをみんなで歌おう！
オプション OPTION	ゲーム難易度、制限時間や操作ボタンなどの設定ができます。

#### ● ゲームのルール

- ・相手にダメージを与え、立ち上がる体力をなくならせると1本！
- ・制限時間内に決着がつかない場合は、体力が多い方が1本！
- ・1試合、2本先取すると勝者！
- ・3ラウンドで決着がつかない場合は、第4ラウンド(ファイナルラウンド)で1本取った方が勝者！引き分けの場合は、両者とも敗者とみなす。

## 4 画面の見かた

### ● キャラクターセレクト

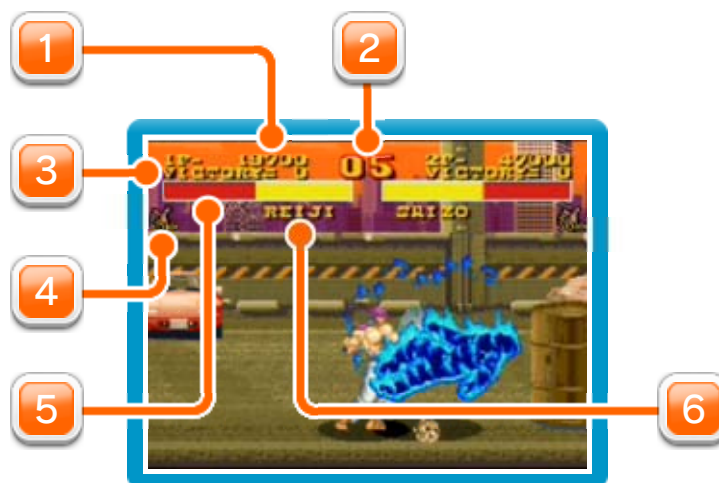
カーソルを移動させ、好きなキャラクターを選んでボタンを押せば、そのキャラクターを使うことができます。



このとき、押したボタン (A/B/X/Y/+) によってキャラクターカラーを変えることができます。

### ● ゲーム画面

#### 1P側の情報



#### 1 1Pの得点

1Pの現在の得点

#### 2 タイム表示

残りのタイムの表示、無制限の時は∞を表示します。

#### 3 1Pの勝ち数

1Pが勝利して勝ち抜いた数

#### 4 1Pの勝利マーク

1Pが1本取ると1個表示されます。

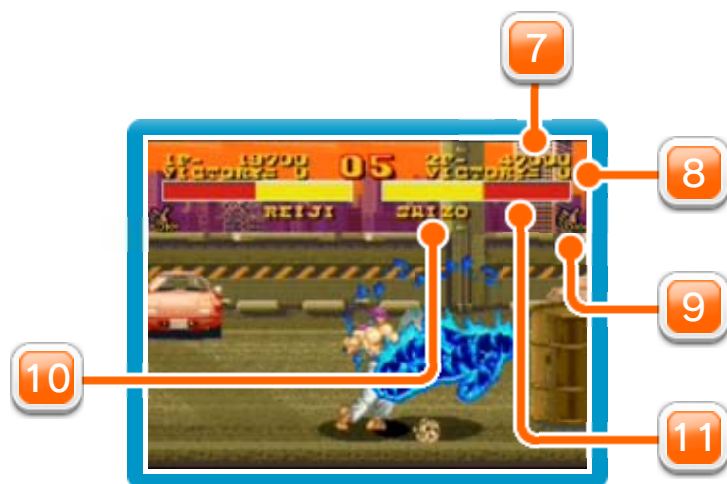
#### 5 1Pのライフメーター

1Pが攻撃をくらうとメーターが減ります。

#### 6 1Pの名前

1Pが現在使用中のキャラクターの名前

#### 2P側の情報



### 7 2Pの得点

2Pの現在の得点

### 8 2Pの勝ち数

2Pが勝利して勝ち抜いた数

### 9 2Pの勝利マーク

2Pが1本取ると1個表示されます。

### 10 2Pの名前

2Pが現在使用中のキャラクターの名前

### 11 2Pのライフメーター

2Pが攻撃をくらうとメーターが減ります。



## ● ストーリーモード

プレイヤーキャラは、豪血寺家の頭首となるべくコンピューターが操る他のキャラクターを次々と倒していき、最後に現頭首のお梅と戦います。

### 途中参加

ストーリーモードのプレイ中でも乱入対戦ができます。途中参加は1Pか2Pのプレイしていないコントローラーの⊕を押してください。

### コンティニューとゲームオーバー

敗者になった者は、コンティニュータイムが0になる前に⊕を押すと、コンティニューできます。コンティニュータイムが0になるとゲームオーバーです。(2人プレイの時はスコア表示部に表示されます。)

## ● バーサスモード

友達と2人でのバーサスバトルをメインにしたモード。

1戦終わるごとに勝敗結果表を表示して、1P、2Pのどちらが、どのくらい勝ち数が多いかを競います。



腕に差があっても大丈夫なように、ハンディキャップを設定できます。

※ 1試合終了すると、1P、2Pの勝敗記録が表示されます。

「RESET」を選ぶと勝敗記録を消すことができます。

## ● プラクティスモード

このモードは1人プレイ専用です。

△、Rの同時押しで、このモードから抜けることができます。



### プラクティス1モード

必殺技、連続技、キャンセル技などの練習をするモードです。

まったく攻撃してこない、いわゆる「デク人形」状態のキャラクターを相手にいろいろな技の練習ができます。

### プラクティス2モード

コンピューターが操作するキャラクターを相手に戦いますが、どんなに攻撃されてもKOされないスパーリングモードです。

## ● プラクティス1モードのCOMについて

プレイヤーの攻撃は1発目のみガードせずに当たるだけで、2発目以降「連続技」になっていない時にガードを行います。

一度「ガード」状態になった場合、一定距離に離れることで「ガード」を解きます。

## ● ライフアタックモード

このモードも1人プレイ専用です。

1ライフメーターで何人まで倒せるかというバトルモードです。

8人、16人、∞（無制限）の3つ

から好きな対戦人数を選んでスタートさせてください。

8人、16人を選択した場合、その人数を勝ち抜けば終了しますが、∞（無制限）ではキャラクターが次々と現れ限りなく戦います。



## ● カラオケモード

このモードでは、「礼児 大山」「ホワイト・バッファロー」のいずれかの曲（ステージソング）を歌うことができます。



△、Ⓡの同時押しで、このモードから抜けることができます。

## ● オプション

モードセレクト画面で「OPTION」を選び⊕を押すとオプション画面に移ります。

⊕を押すと元の画面に戻ります。

### 各項目の説明

⊕上下でカーソルを移動させて各項目を選び、⊕左右で内容を変更します。



ゲーム難易度	COM対戦でのゲームの難易度設定ができます。赤い三角マークが多い程難しくなります。
制限時間	1ラウンドの制限時間を設定できます。「60」「90」「∞」（時間無制限）の3タイプから選択できます。
1P/2P CONTROLLER	通常技をそれぞれ好きなボタンに設定できます。
サウンドモード	ステレオとモノラルの選択ができます。
サウンドテスト	表示されている番号の所でBGMは△×、SEは△B×△を押し曲や効果音を聞くことができます。

必殺技の操作方法は各キャラクターが右向きの際のもの  
です。また、↑↓←→は十字の各方向を表します。

### 豪血寺 お種（変身前）

岩碎齒	←に溜めて→+パンチボタン
星流乱舞弾	→+パンチボタン連打
威嚇顔	↓に溜めて↑+パンチボタン
天舞脚	ジャンプ中に↑↓+キックボタン

※「投げ」のコマンドで10秒間変身できます。

### 豪血寺 お種（変身後）

桃恋火(地上)	↓↘→+パンチボタン
桃恋火(空中)	ジャンプ中に↓↘→+パンチボタン
虹色壁	←に溜めて→+パンチボタン

### アニー・ハミルトン

スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→+パンチボタン
レインボー・バリア	←に溜めて→+パンチボタン
フォトン・バースト	ジャンプ中に↓↘→+パンチボタン
アニー・ダイナミック	強キックボタンを押し続けた後、解除

## キース・ウェイン

ナックル・ボマー	←に溜めて→+パンチボタン
ライトニング・スラッシュ	↓↙←+パンチボタン
スパイラル・キック	↓↘→+キックボタン
ローリング・キャノン	→↘↓+キックボタン

## 礼児 大山

撃掌破動波	↓↘→+パンチボタン
流炎昇	→↓↘+パンチボタン
雷吼脚	キックボタン連打
昇燕舞	ジャンプ中に⌘1回転+キックボタン

## 破鳥 才蔵

獄炎昇龍弾	↓↙←+パンチボタン
龍炎波	↓↘→+パンチボタン
震空旋風斬	ジャンプ中に⌘1回転+パンチボタン
青炎裂傷斬	←↙↓↘→+キックボタン

## アンジェラ・ベルテ

ラブミー・ウィップ	←に溜めて→+パンチボタン
サンダー・ウォール	弱・強パンチボタン同時押し
アンジェラ・ボディータック	←に溜めて→+キックボタン
スマッシュ・キック	ジャンプ中に↑↓+キックボタン

## ホワイト・バッファロー

アロー・ ショット	←↙↓↘→+パンチボタン
タックル・ ブロー	←に溜めて→+パンチボタン
フライング・ エルボー	ジャンプ中に⊕1回転+パンチボタン
バッファロー ・ストーム	↓に溜めて↑+キックボタン

## 陳念

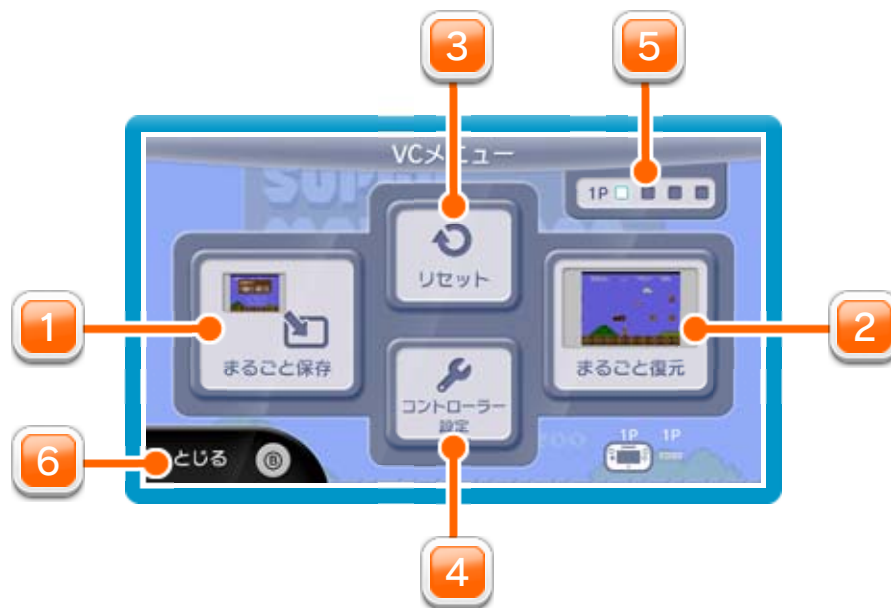
烈光拳	←→←+パンチボタン
煉獄靈波	←↙↓↘→+弱・強パンチボタン同時押し
呪縛符	→↘↓↙←+弱・強パンチボタン同時押し
閃光烈脚	↓↘→↗+キックボタン

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

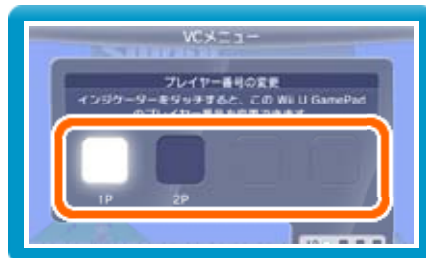
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。



## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 11 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



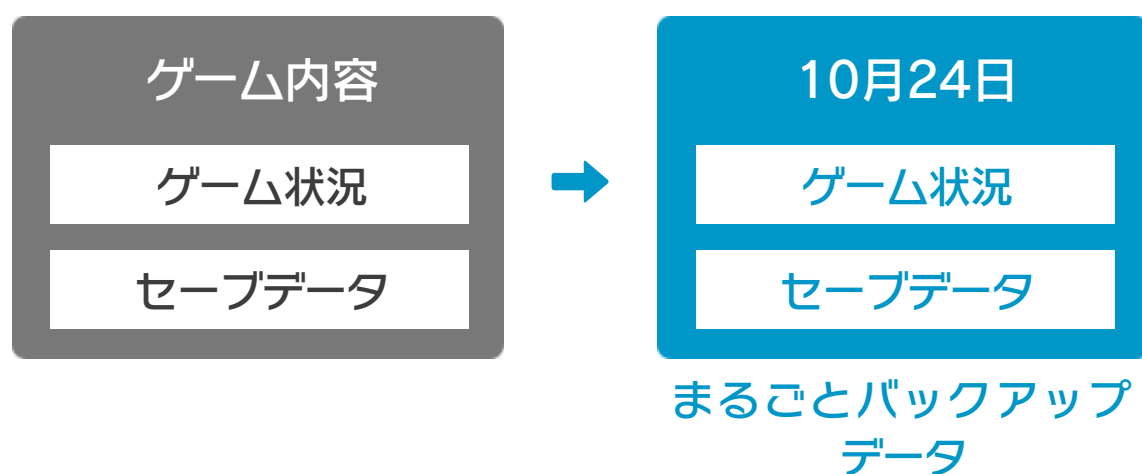
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

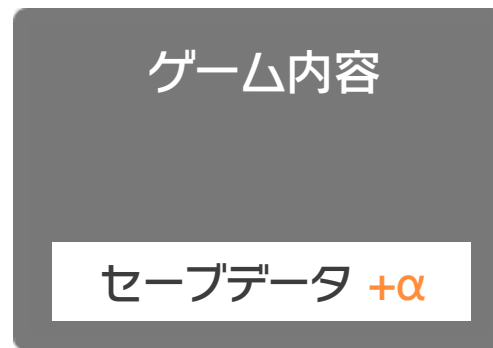
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



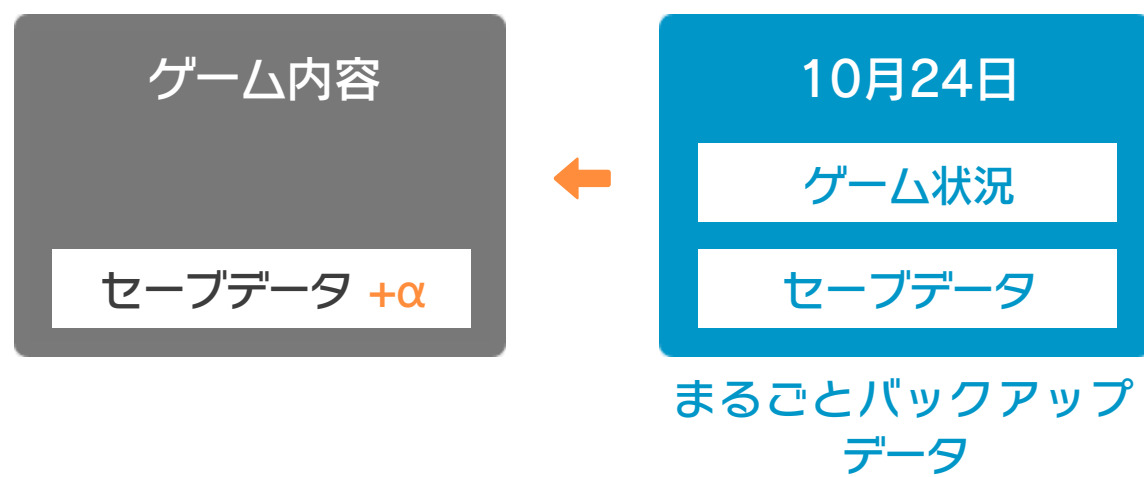
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「割り当ての変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。



割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。

※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

## 13 Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

### 本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社セガ

アトラス・ユーザーサポート

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。