

- 新システム

ソウルゲージ

アーマーインジケーター

ソウルクラッシュ (通称アーマーブレイク)

クリティカルフィニッシュ (一撃必殺技)

アクティブマッチングバトル

- 従来システムの変更点
- 以前の情報

2008年6月6日、1UPによるプレビュー

2008年4月開催のNamco Bandai Editors' Day時点の情報

新システム

ソウルゲージ

体力ゲージの端に表示された球形のゲージ。キャラクターの優勢/劣勢を色で示す。相手の攻撃をガードし続けると次第に赤く、逆に相手に攻撃を当てたりガードさせると青く変化。ソウルゲージが青白く点滅している状態では、A+B+Kで発動するスキルが使用可能となる。(スキルが使用可能なモードで、かつ当該スキルを使用キャラに設定している場合)

アーマーインジケーター

ソウルゲージの下に表示された、縦に並んだ3つのボックス。上から上段、中段、下段の防具に対応し、防具の破壊状態を示す。

通常は緑に点灯しており、破壊された部位のアーマーインジケーターは黒く表示される。

防具は、特定の部位(上/中/下)に集中して一定の被ダメージを受けるか、ソウルクラッシュが発生すると破壊される。

防具が破壊された部位は被ダメージ量が増加する。また、兜や帽子が吹き飛ばす、上着が脱げるなど、防具の破壊は外見にも反映される(ただしボーナスキャラクターには外見の変化はない)。

ソウルクラッシュ (通称アーマーブレイク)

相手のソウルゲージが赤く点滅した状態で、強力な攻撃をガードさせるか相手の攻撃をガードインパクトするとソウルクラッシュが発生。

ソウルクラッシュさせられた側は、体に紫色の電流が走る。

またソウルクラッシュ発生時に受けた攻撃の部位(上/中/下)に応じた防具が破壊され、その部位の防御力が低下する。

クリティカルフィニッシュ (一撃必殺技)

相手がソウルクラッシュ状態になった瞬間に、特定のコマンド(A+B+K+G)を入力すると発動。

残り体力に関係なく相手をK.Oし、そのラウンドに勝利することができる。

クリティカルフィニッシュにはキャラクターごとに派手な演出が用意されている。

アクティブマッチングバトル

一人用モードの「ストーリー」「タワー・オブ・ロストソウルズ」で採用されている戦闘形式。

プレイヤー側とCOM側がそれぞれ1人~数人のチームを組み、戦闘中にキャラクターを交代しながら戦う。

キャラクターの交代には、アクティブマッチングバトルでのみ画面下に表示される交代ゲージを消費する。

『鉄拳タッグトーナメント』のような交代を利用したコンボも存在。

従来システムの変更点

- ガードインパクト(さばき)は相手をうつぶせダウンさせる。

従来のスタンシステムに加え、攻撃を当て相手を壁にぶつけてもスタン状態になる。

以上の参考、情報元は[GAME Watch](#)をはじめとした国内ゲームニュースサイト、週刊ファミ通1020号など

以前の情報

