

Virtua Fighter 5

項目数：32

総ポイント：1000

難易度：

(VFシリーズに慣れていなければ ひとつ追加)

原因不明で取得したエンブレムのアルファベットと漢字が消える現象があるようです。(全員に発生するわけではない模様)

攻略サイトのデータが充実していないため、どの相手がどのエンブレムを持っているのかメモ取っておかないと

消失した際のエンブレム取り直しでさらにきつい作業が待っています。

1000を目指すためのエンブレムコンプ、ライバルコンプの実績はいわゆる作業プレイに慣れた人でないとかなりきついです(他の実績終わらした後でも同じ戦いの作業が延々と10時間強程です)

3時間店舗出入り、倒していないCPU出現 1本も取られず3ラウンド合計20秒程度の効率でプレイして、ゲーム上のプレイ時間は30分

しか追加されなかったため、クエストコンプは、ロード含め、効率よく狩っても実プレイ時間は60時間程度

(ゲーム内表示はクエストコンプして11時間だが、実際60時間程度かかった 検証済み)

(2008年1月16日のオンラインアップデートで未勝利ライバルの出現確率がかなり上がっているの
で、エンブレムコンプ、ライバルコンプが少し楽になりました。)

実績解除には時間がかかるものの、使うキャラ次第でCPUをある程度ハメられる(QUESTコンプ
リートを参照)。

参考 <http://jp.youtube.com/watch?v=7kS29WBnPMk>

| | | |
|------------------------|---|----|
| ARCADEモード クリア | ARCADEモード(ノーマルモード)をクリアしてください。 | 15 |
| デュラル獲得 | 全てのキャラクターでARCADEモード(ノーマルモード)をクリアしてください。 | 50 |
| SEGA ARENA COAST制覇 | 1つのキャラクターデータでSEGA ARENA COASTのライバルを全て倒してください。 | 20 |
| CLUB SEGA DOWNTOWN制覇 | 1つのキャラクターデータでCLUB SEGA DOWNTOWNのライバルを全て倒してください。 | 20 |
| CLUB SEGA BAYAREA制覇 | 1つのキャラクターデータでCLUB SEGA BAYAREAのライバルを全て倒してください。 | 20 |
| SEGA WORLD ROUTE 101制覇 | 1つのキャラクターデータでSEGA WORLD ROUTE 101のライバルを全て倒してください。 | 30 |
| SEGA ARENA EAST制覇 | 1つのキャラクターデータでSEGA ARENA EASTのライバルを全て倒してください。 | 30 |
| SEGA WORLD NORTH制覇 | 1つのキャラクターデータでSEGA WORLD NORTHのライバルを全て倒してください。 | 50 |
| SEGA WORLD SOUTH制覇 | 1つのキャラクターデータでSEGA WORLD SOUTHのライバルを全て倒してください。 | 50 |
| ビギナーズトライ クリア | 公式大会ビギナーズトライで3位以内に入賞してください。 | 10 |
| アマチュアトーナメント クリア | 公式大会アマチュアトーナメントで3位以内に入賞してください。 | 10 |
| DOJOステージ獲得 | 任意のキャラクターでコマンドタイムアタックをクリアしてください。 | 5 |
| コマンドマスター | 任意の5キャラクターでコマンドタイムアタックをクリアしてください。 | 10 |
| アイテムコンプリート | 1つのキャラクターデータで全てのアイテムを獲得してください。 | 50 |
| エンブレムコンプリート | 1つのキャラクターデータで全てのエンブレムを獲得してください。 | 30 |

| | | |
|-----------------|--|-----|
| 幻球ゲッター | 1つのキャラクターデータで幻球を7個集めて幻球アイテムを獲得してください。 | 10 |
| 幻球ハンター | 1つのキャラクターデータで幻球を21個集めて幻球アイテムを3個獲得してください。 | 10 |
| 段位認定 初段 | オフラインで初段に昇格してください。 | 15 |
| 段位認定 五段 | オフラインで五段に昇格してください。 | 15 |
| 段位認定 十段 | オフラインで十段に昇格してください。 | 30 |
| 段位認定 称号「者」 | オフラインで巧者、強者、猛者のいずれかに昇格。 | 30 |
| 秘密の実績 | | |
| チャレンジャーズカップ クリア | 公式大会チャレンジャーズカップで上位入賞。 | 15 |
| VFチャンピオンシップ クリア | 公式大会バーチャファイター チャンピオンシップで上位入賞。 | 15 |
| VFクライマックス クリア | 公式大会VFクライマックスで上位入賞。 | 20 |
| VFバトルマスターズ クリア | 公式大会VFバトルマスターズで上位入賞。 | 30 |
| QUESTモード クリア | バーチャファイター ワールドトーナメント決勝大会で上位入賞し、QUESTモードをクリア。 | 50 |
| 幻球マスター | 1つのキャラクターデータで幻球を56個集めて幻球アイテムを全て獲得。 | 10 |
| QUESTコンプリート | 1つのキャラクターデータでライバル、アイテム、エンブレムの全ての制覇率100%を達成。 | 100 |
| 段位認定 称号「将」 | オフラインで名将、闘将、武将のいずれかに昇格。 | 50 |
| 段位認定 称号「聖」 | オフラインで拳聖、闘聖、武聖のいずれかに昇格。 | 50 |
| 段位認定 称号「帝」 | オフラインで皇帝、大帝、天帝のいずれかに昇格。 | 50 |
| 段位認定 称号「神」 | オフラインで拳神、闘神、武神のいずれかに昇格。 | 100 |

ARCADEモードクリア、デュラル獲得
 難易度Very Easyで1本設定でも可能（体力の設定も変更OK）。
 コンティニュー 制限なし、デュラルに負けても大丈夫。

コマンドマスター
 比較的簡単なキャラはジャッキー、サラ、ラウ、パイ、デュラル等。
 パッドで波動拳コマンドをすんなり出せるなら、ジェフリーやアイリーンなども楽な方。

アイテムコンプリートに必要なアイテムは以下で入手

- ・ショップで購入
- ・幻球盤完成（8個）
- ・争奪戦：銀（ノーマル）、金（レア）、虹（ベリレア）
- ・公式のアイテム大会で優勝（全10回）
- ・特定段位で入手（5級、5段、X者、X王、X神）

コンプリートする頃には使い切れないほどのゴールドが貯まるので、賞品がゴールドの大会は無理に出なくてもよい

争奪戦の銀、金、虹の意味は宝箱の周りの龍虎の色の事。
 "虹"は実際には虹色ではなく、緑の龍、黄の虎が表示される。

争奪戦のアイテムが無くなるとゴールドしか出ないので、それが争奪戦アイテムコンプの目安。

争奪戦10連戦の条件

1.勝ち数と負け数の下一桁を3,5,7で揃える
 例:107勝17敗

発生確率は3、5の時は30%、7の時は50%

2.その状態でマップ画面に戻る、気球が出ていれば店に入り対戦、争奪10連戦開始
(途中で負けても店から出ずに再度対戦すれば10回まで続く)

9連勝でセーブし、再度気球がでるまで1勝してロードを繰り返すと連続で争奪10連戦
(オートセーブOFFにする必要あり)

バーチャファイターワールドトーナメント出現条件
バトルマスターズクリア後100戦で予選
本戦は予選クリア後20戦

連勝中のAIキャラについて
争奪戦発生率が若干高い。
10連勝以上してるキャラに勝てば次回店舗大会開催に必要な勝利数が軽減される。
店舗大会終了直後に10連勝以上のキャラ3、4人に勝てばすぐに次の店舗大会が開催される。
優勝商品のエンブレムやアイテムを取る場合に役立つ。

QUESTモードクリア
目安としては、無敗でいけば400勝程度。戦績や連勝中AIを倒した数などによりズレる。

制覇系
QUESTモードのライバル制覇は称号持ちになってからすること。
SEGA ARENA COASTでもX帝未満では全てのライバルが出てこない。
ライバルの攻略度はHOMEのステータスから見る事ができる。

段位系
同段位戦で10pts、-1段位で6pts、-2段位で3pts変動。
つまり格上格下の勝敗で段位の変更はないのでポイント獲得最大の同段位と集中的に戦う。
X者<X人<X将<X王<X聖<X帝<X神の順に強く、「皆伝」は十段が同段位となる。
大体5勝ほどすれば上がる。ただしX神と戦ってもポイントは変動しない。
また、試合に負けそうになったら、STARTボタンを押していったん店から出てしまうとよい。勝敗も付かず、段位のポイントにも影響しない。
同段位を意識しないでもおおよそ4時間くらいでX神になれる(ラウ 勝率9割以上)
自分がX神になってしまえばもうポイントの変動を気にしないで済むので、比較的弱いサラヤリオンあたりをカモにしていくと楽。

QUESTコンプリート
実績目的ならラウが最も簡単と思われる。
6段くらいまでCPUはあまりガードをしないので適当にやっても勝てる。
3K(中段蹴り)の連打だけでも勝てたりする。
さっさと終わらせるなら 6PP>6PP>6PPP+K+G>PPP+Kでダメージ9割取れる
ダウンを取らないので速い(5秒前後)、どこかにカウンターが入ればKOまでいける
手強くなるのは7~8段あたりから。
高段・称号持ちに対しては、開幕から3PPP2Kを出し切る。
当たったら7K(サマーソルト)を1、2回出して距離を開けて最初に戻る。
ガードされたら当たるまで繰り返し3PPP2K。
反撃を食ったら、ダウン後に後転起きで距離を開けて最初に戻る。
ダウンしなかったらそのまま3PPP2K。

3PPP2Kは強力だが、それだけでハメ続けるのは難しいので、投げや K+G(下段蹴り)、ダウン攻撃など、基本的なことを反射的にできるようにしておきたい。
棒立ちの相手にはKK、2KKなども使える。相手が吹き飛ばせば大ダウン攻撃までほぼ確定。

攻めの強いキャラ(ジャッキー、カゲ、レイフェイ、ラウ自身など)が相手だと、開幕から技を潰される場合がある。この時に無理に手を出すと逆にこちらがハマるので、いったん冷静にガードしていかなければならない。

アキラは当て身技を持ち、強力なコンボを叩き込んでくる難敵。比較的低段でも危険なので注意。また、高レベルのジェフリーとウルフに3PPP2Kの下段蹴りをガードされると、まず確実に手痛い反撃を食らう。この二人に対しては、最後の2Kを7Kに変えた方がいいかもしれない。

ラウ以外のキャラでやりたい場合はジャッキー、サラ、ジェフリーを使う（かかと落とし持っているキャラ）

例・ジャッキー

VS 7段くらいまで、6PP2Kだけで勝てる。ヒジ、裏券、下段蹴りの技

VSそれ以上、4K+Gのカカトを当てる。当てると8Pの大ダウン確定なんでやる。相手の起き蹴りが出る少し前にバックダッシュ、すると起き蹴りが当たらない。で、またカカト（起き蹴りは当たらないがカカトは相手に当たる）の繰り返し。上位者はカカトをたまに避けるがだいたい当たる。

問題はVSアキラ、下段起き蹴りが距離をつめる技なので間合いを上手く調節する必要がある。
