



XBOX 360™

XBOX
LIVE.



**A GUIDE TO
MODERN COMBAT**

- 最新コンバット マニュアル -

**2020
EDITION**



 **dataDyne**
YOUR LIFE | OUR HANDS

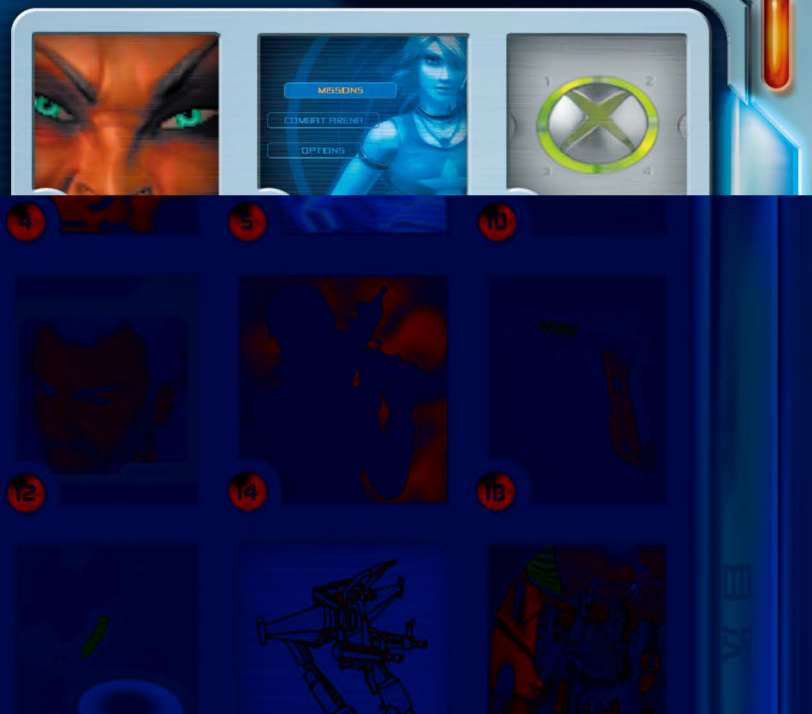


■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、



詳細がないが確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。

25

データダイナ社からの

データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社
データダイナ社

26

クイック マッチレ

クイック マッチレ
クイック マッチレ
クイック マッチレ
クイック マッチレ
クイック マッチレ

30

ようこそ！

まず初めに、我がデータダイナ社が誇る最新の
家庭版デスマッチ ゲームを手にした諸君の選択は、
誠に賢明な判断だと言わせてもらおう。

世の中には数多くの類似品が存在するが、これほどまでの人気を博した
伝説的な名作は、過去にも将来にも 2 つと存在し得ない。

そして、世界中の誰もが、この最先端テクノロジーを
気軽に利用できるようになったのも、他ならぬ我が
データダイナ社の功績なのだ。

この偉大なる恩恵に浴し、ついに本日、
諸君も居ながらにして世界中のトップ プレイヤーたちとの対戦が
可能となったわけだ。

世界のステージで戦うスリルと興奮を味わいながら、
日々勝利を積み重ねていけば、諸君もいつかは何百万人もの人々から
崇拜されるような名プレイヤーとして名を馳せるかもしれない。

近い将来、諸君の輝かしい戦歴の目撃者となることを
楽しみにしていよう。過酷な戦いを通じて大いなる英知を学び、
さらなる野望を抱けがいい。

チャレンジャー諸君よ、健闘を祈る！



- データダイナ社 CEO ツアンリー

はじめに

初めてゲームをプレイするときは、まずゲーマー プロフィールを作成し
よう。ゲーマー プロフィールには、ゲームの進行状況や、各種スコア、設定、
実績などの詳細が記録される。ミッション モードの進行状況は一定のポイン
トで自動的に保存され、達成した実績や設定の変更なども、そのつど自動的に
保存される。

ゲーマー プロフィールは、一度作成すれば 次回からはプレイ開始時に
自動的に読み込まれる。

メインメニュー

メインメニューからは以下のモードを選択できる。

① MISSIONS

[SOLO MISSION] または [CO-OP MISSION] で、ストーリー形式の
ミッションにチャレンジ。

② COMBAT ARENA

分割画面、システム リンク、または Xbox Live® でマルチプレイヤー ゲー
ムに参加 (詳細は、「コンバットアリーナ」のセクションを参照)。

③ OPTIONS

コントローラー設定、マルチプレイ用キャラクターの変更、ビジュアルお
よびオーディオ オプションの設定など。



ミッションモード

ミッションモードには、シングルプレイの [SOLO MISSION] と、プレイヤー2人による [CO-OP MISSION] とがある。[LEADERBOARDS] モードでは、Xbox Live 上のオンラインランキングゲームに参加し、世界中のプレイヤーとスコアを競うこともできる。

ソロ ミッションを始めるには

メインメニューで [MISSIONS] を選択し、[MISSION MODE] 画面で

装備とウェポン スロット

[INVENTORY] 画面は、ミッションを開始する直前のみアクセスできる。デフォルトで装備しているハンドガンは P9P だが、以前のミッションクリア時に装備していたウェポンからも選択できる。

使用可能なウェポンのスロットは 4 つだが、ウェポンの種類によっては、複数のスロットを必要とするものもある。たとえば、ハンドガンを装備するために必要なスロット数は 1 だが、スナイパーライフルやロケットランチャーを装備するには 3 スロットが必要となる。このルールは、ミッションモードでも

ゲーム画面

- HP ゲージ** ダメージを受けると減少する。落下、ガス、被弾、殴打などによるショックダメージは、時間の経過と共に徐々に回復する。アーマーを装着すると、ゲージ周囲に白い外枠が表示される。
- 弾薬ゲージ** 装備しているウェポンの総弾数とクリップ内の残弾数を示す。不意の銃撃戦に備え、リロードはタイミングを見計らって頻繁に行なおう。
- ウェポンの切り替え** 使用するウェポンを切り替えるときや、空き数以上のスロットを必要とする新しいウェポンを拾うときに表示される。新しい武器との交換時には、新しいウェポンと、代わりに手放すウェポンの両方が表示される。
- アクションインジケータ** 何らかのアクションが可能な場面で表示される。常に **A** ボタンで決定するが、アクションの種類は状況に応じて異なる（ドアを開ける、はしごを上る、カバーポジションなど）。

レーダー

コンバット アリーナでのみ表示されるが、ミッション モードでレーダーを搭載したウェポンを装備している場合にも、例外的に表示される。緑の輝点は味方を、赤の輝点は敵（サイレンサーを装着していないウェポンを発射したときのみ表示される）を示す。三角の輝点は、自分よりも上または下の階層にいる敵を示す。

アクション
インジケータ

HP ゲージ

レーダー



変わります あなたの ライフスタイル



日々のスケジュールや大切なデータの管理を行うデジタル アシスタント。もうすっかりおなじみですね。でも、あなたはまだ本当のデジタル アシスタントには出会っていません。d-PAL なら、100 年以上の連続使用に耐えることができます。



以下はデフォルト設定。コントローラーの設定は、メインメニューの [OPTIONS] から変更できる。



狙う / ズーム



ダイブ (Lスティックで方向を決定)



移動
(クリックでしゃがむ)



非武装モード [D-pad]
武器を手放す [D-pad]
ガジェットを使う [D-pad, D-pad]



Xbox
ガイドの
表示

Xbox ガイドで設定した各種設定は、個々のゲーム側から行なった設定より優先される場合があるため、[OPTIONS]メニューで変更した設定が有効にならない場合は、Xboxガイドの設定と矛盾していないか確認してみよう。



ウェポンの発射
(ファーストモード/
LB 同時押しでサードモード)



ウェポンの発射
(セカンドモード)



ウェポンの
切り替え / 交換



リロード



グリップアタック



アクション
(アクション
インジケータの
アクション)



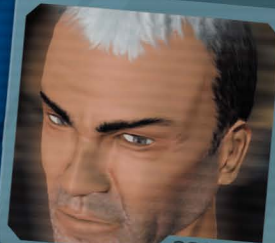
ポーズ /
ゲーム再開



視点の移動

ジャック ダーク

生年月日: 1969年4月28日 血液型: A型



96640-1

パーソナル データ: 海兵隊から警察官に転身するが、とある事情により退職を余儀なくされ、現在はバウンティハンターとして日々の生計を立てている。口数が少なく威圧的で、社交性には欠けるが、その豊富な経験と冷静な判断力から、リーダーとしての人望は厚い。

ジョアンナ ダーク

生年月日: 2000年3月20日 血液型: O型



10035-2

パーソナル データ: ジャック ダークの娘。まだトレーニング中の身ながらも、将来有望なバウンティハンターの卵。優れた反射神経と的確な判断能力を持つが、精神的にはいささか未熟なため、感情をコントロールしきれず、しばしば無謀な行動に走る。やや過保護気味の父親に対する反発からか、時おり親子間の衝突が見られる。

チャンドラ

生年月日: 1998年11月21日 血液型: AB型



01192-8

パーソナル データ: ダーク探偵社の第3のメンバー。詳細な経歴は不明。ジャック ダークとの出会いは、ダークのデトロイト警察時代にまでさかのぼる。この有能な若手ハッカーが、なぜダークと手を組むに至ったかは謎だが、ダーク探偵社設立当初から、ミッションコーディネータとして重要な役割を果たしている。

PAPER SECURE - 0112

ID 100020233
RETINAL CHECK
PASSED

CLEARANCE IS A2

DOCUMENT WILL
DISSOLVE IN:
2-H 32-M 3-SdataDyne
YOUR LIFE | OUR HANDSINTERNAL MEMO
CONFIDENTIAL

この3人は、かねてから我々が監視を続けている要注意人物だが、参考までに君にも彼らのデータを送付しておく。この連中は、どうやら我々の「極秘プロジェクト」の一部を暴こうとしているようだが、我々としてはもちろん、こんなつまらない賞金稼ぎどものせいで、せっかくのビッグチャンスをお見逃しするつもりはない。もっと詳しい情報が必要なら、ホロカンファレンスをセッティングするから、ぜひ連絡してくれ。こちらでは、重要な計画が着々と進行している。おそらく君にとっても悪い話ではないはずだ。

Ex-rental Deathmatch holochairs!
Connect up to the main grid and play the pros! Fully working with only minor scorching. Safety protocols disabled!
ID#6652 - Voice only

ダーク探偵社

あらゆる調査 請け負います

安心/確実/迅速な

各種調査サービス

30年以上の実績を誇る経験豊かな元・警官チーム

4チャンネル ネット ニューロリンク対応

海外出張調査 承ります

d-PAL および各種クレジット利用可

FREE CALL!

IDEX I.D.#2208 - DARK 01

Sports Almanacs for sale

all years available. Would suit youngster with an eye on the future.
Call I.D.9778 Outthere and ask for Marth

We love

基本アクション

いかなる現場でも優勢を保つためには、エージェントとして常に的確な状況判断が必要となる。特に銃撃戦では、周囲の環境を戦略的に活用しよう。



カバー

身を隠すのに適した物体や場所に近づくと、画面中央に【カバー】のアクションインジケータが表示される。A ボタンでカバーポジションの体勢を取り、Lスティックで狙いを定め、RT で銃を発射する。カバーポジションをやめて元の体勢に戻るには、B ボタンをもう一度押す。

この操作方は、[OPTIONS] の [CONTROLS] 画面で変更することも可能だ。

ダイブ

ダイブするには Lスティックと LB を操作する。敵の攻撃から身をかわしやすくなるが、ダイブ中に銃弾が命中すると、より大きなダメージを受けてしまうので注意が必要だ。

照準 /ズーム

より正確に照準を定めるには、RT を引き続けると照準モードが有効になる。移動スピードは落ちるが、ターゲットを狙いやすくなる。

また、スコープを装着できるウェポンでは、RT の引き方でズームレベルを調節できる（ズームを最大にするには、トリガーを強く引く）。

両手持ち

ハンドガンとサブマシンガンなど、組み合わせによっては、ウェポンを2つまで同時に使用できる。ただし、両手に武器を持った場合、LT も銃の発射に使用するため、照準モードが使用できなくなる。

グレネードとコンパクトシールドは、ハンドガンまたは SMG（サブマシンガン）との両手持ちが可能だが、この場合、ウェポンのセカンドモードは無効となる。武器の切り替えは、希望のウェポンが表示されるまで繰り返し Y ボタンを押す。

ウェポンを拾う

落ちているウェポンを入手するには、その上をただ通るだけで自動的に拾い上げる。すでに装備しているウェポンと同じ種類の場合は、自動的に弾薬のみを拾う。

ウェポン スロットに空きがない場合は、現在装備しているウェポンとの交換も可能だ。交換する場合は、入手したいウェポンの近くに立ち、Y ボタンを押して現在のウェポンを手放せば、それと引き換えに新しいウェポンを拾うことができる。


ウェポンを手放す

ウェポンの交換時だけでなく、方向パッドの D を押すことによって選択したウェポンを自ら手放すことができる。素手で戦っているチームメイトに自分のウェポンを渡す場合などに便利なアクションだ。


ウェポンを隠す

装備しているウェポンをしまい、非武装モードになることもできる。装備しているウェポンの重さは移動スピードにも影響するため、時と場合によっては、重い重火器を振り回すより、いったんしまったほうが効果的なこともある。ウェポンを隠すには、方向パッドの R を押す。

ウェポンを奪う

ウェポンを手にしていない状態（方向パッドの  を押す）で **RB** を押すと、相手のウェポンを奪うことができる。ウェポンを奪うには、ウェポンスロットに空きがある状態で、チャンスを見計らって敵の正面に立つ必要がある。

会話

ミッション中、非武装の民間人などに遭遇した場合は、武力ではなく会話で状況を好転させることが可能な場合もある。相手が会話に応じた場合は、方向パッド  で [だます]、[おどす]、または [甘える] の3つの選択肢の中から、状況に応じた対応を選択する。基本的に、相手が混乱している場合はだまし、怯えている場合はおどし、友好的な場合は甘えるのが効果的だ。うまくコミュニケーションが取れると、ミッションに有利な展開となるが、失敗した場合は、ほぼ確実に危険な状況を招くこととなる。

ジャンプ

現在いる場所から1階層下へは、ほとんどダメージを受けずに飛び降りることができる。着地の衝撃で一時的に動作が鈍くなり、軽いショックダメージを受ける場合もあるが、すぐに回復する。ただし、ビルの屋上のような高い場所からのジャンプは、時として致命的なダメージを受けるので注意しよう。

タレット


ステージによっては、重火器が取り付けられたタレットをさまざまな場所で見ることができる。タレットに取り付けられたウェポンは、そのまま使用すれば、弾薬が無限でリロードも必要ないという大きな利点があるが、タレットから取り外して装備した場合は、この利点を失うことになる。

はしご

はしごに近づくと、画面中央に「はしご」というアクションインジケータが表示される。**A** ボタンを押すと、装備しているウェポンをしまっただましごに足をかけ、**スティック** ではしごを上り下りする。下りる際に **B** ボタンを押すと、素早く滑り降りることも可能だ。

ジップライン

ジップラインが使える場所に近づくと、画面中央に「ジップライン」のアクションインジケータが表示される。ジップラインを使用する際は、そこで **B** ボタンを押せばいい。終端に近づくと、自動的に手を放して着地する。

重要なバトルでは、戦闘中に相手が挑発してくる場合がある。この挑発に対して鋭く切り返せば、一時的に状況を有利に変えることができる。敵の挑発を受け、画面に方向パッド  のアイコンが表示されたら、任意の方向を指し、敵を挑発してもいい。挑発はやりすぎると、反撃のダメージを受けることがある。



ウェポン

セカンドモードを使用するには、**RB** を押して放す。

サードモードを使用するには、**RB** を押したまま **LT** を引く。

ハンドガン

PPP (両手持ち可能)

装弾数：9 発

セカンドモード：サイレンサー

サードモード：フラッシュライト

スコープが標準装備されており、カスタマイズの自由度が高い。セカンドモードのサイレンサーを装着すれば、ステルスキル（音を立てずに敵を仕留めること）が、また、暗い場所ではフラッシュライトとしての使用が可能。



ファルコン (両手持ち可能)

装弾数：18 発

セカンドモード：ファイアクラッカー

威力はそこそこだが、高い命中率を誇るフル仕様の高速連射ウェポン。セカンドモードでは、フルクリップの全銃弾を連射できるため、敵のかく乱に効果的。



DY357 マグナム (両手持ち可能)

装弾数：6 発

セカンドモード：おとり弾

ハンドガンの中では絶大な破壊力を持つこの 6 連発銃は、敵にとって大きな脅威となるだろう。セカンドモードでは、無音のおとり弾を発射し、時間差で爆発を起こすことができる。



MAGSEC 4 (両手持ち可能)

装弾数：9 発

セカンドモード：リバウンド弾

最新鋭のミリタリーハンドガン。近距離のターゲットを仕留めるには最適。セカンドモードでは、弾丸に磁気を帯びさせることによって跳ね返りが増大し、うまく使いこなせば、コーナーでの射撃を効果的に行うことが可能になる。



サイコシスガン (両手持ち可能)

装弾数：6 発

セカンドモード：サイコシス

バウンティハンターたちの中で人気が高いコンパクトなトランクライザーガン。高濃度の薬品が混入された銃弾で敵の判断力を鈍らせ、同士討ちを誘発させることができる。



重火器

M60

装弾数：80 発

セカンドモード：鉄びし

(3 発使用)

タレットにも装備されるベルト式の強力なウェポン。その破壊力は命中率の低さを補ってあまりある。セカンドモードの鉄びしは、敵の前進を阻んだり、ヴィークルを停止させたりする際に効果的だ。



プラズマライフル

装弾数：40 発

セカンドモード：クローク

高温のプラズマエネルギーを使用したウェポン。セカンドモードのクロークを使用すると、エネルギーを転化させて光学迷彩効果を発動し、不可視状態になることができる。セルフリチャージなので弾薬切れの心配はないが、クローク機能を使用している場合はパワーの消耗が早いので注意が必要。移動しながらのクローク使用は、さらに消耗が激しくなる。



ロケットランチャー

装弾数：4 発

セカンドモード：フライバイワイヤー

通常使用でも十分な破壊力を持つが、セカンドモードでは、さらにロケット弾をフライバイワイヤーでコントロール可能。フリップ式のターゲットファインダーを使用して、ロケット弾をターゲットまで誘導する。ただし、燃料がなくなる前に命中させる必要がある。



SMG (サブマシンガン)

DW-P5

装弾数: 24 発

セカンドモード: サイレンサー

サードモード: フラッシュライト

スコープが標準装備され、カスタマイズの自由度も高い。偵察ミッションでは、セカンドモードのサイレンサーが、そして暗い場所ではサードモードのフラッシュライトが重宝する。



UGL リベレイター (両手持ち可能)

装弾数: 24 発

セカンドモード: プービートラップ

パワフルだが命中率は低い。「質より量」で勝負するタイプに好まれる。セカンドモードでは、敵の侵入を感知したら爆発するように起爆装置をセットし、センサー爆弾として使用可能。



GMP 150 (両手持ち可能)

装弾数: 24 発

セカンドモード: ホログラム

命中率が高く、高速射撃も可能なため、接近戦で絶大な威力を発揮する。セカンドモードのホログラムプロジェクターは、敵をおびき出して混乱させることができる。



RCP90

装弾数: 40 発

セカンドモード: リスクセンサー

サードモード: リプログラマー

驚異的な連射速度に加え、優れた追加機能を備えた多目的なウェポン。セカンドモードでは、敵の位置を正確に突きとめることができる。また、サードモードで狙いを定めて **Q** ボタンを押すと、セントリーガンやマイク、監視カメラなど、各種電子機器のプログラムの変更が可能。



アサルトライフル

KSI-74

装弾数: 30 発 / 銃剣 X 1

セカンドモード: 銃剣

頑丈でパワフルなアサルトライフル。集中射撃で効果的なダメージを与えることができる。また、セカンドモードの銃剣を使用すれば、音を立てずに敵を倒すことが可能。



FAQ-T6

装弾数: 30 発 / グレネード X 2

セカンドモード: グレネード

サードモード: サイレンサー

スコープを標準装備した、狙いやすく使い勝手のいいミリタリーライフル。セカンドモードのグレネードは、発射後、物体と接触した瞬間に爆発する。また、サードモードでステルス攻撃も可能。



ス+ハンドラコン

装弾数: 20 発 / グレネード X 6

セカンドモード: パウンドグレネード

サードモード: ナイトビジョン

スコープを装備した万能なウェポン。セカンドモードではグレネードランチャーに早変わりし、訓練を積み重ねれば、壁や天井にグレネードを跳ね返らせてターゲットを破壊することも可能。



ラップトップ

装弾数: 30 発

セカンドモード: セントリーガン

コンパクトだが破壊力があり、驚異的な連射速度を誇る。ラップトップ PC を必要とする偵察エージェントには最適。セカンドモードでは、敵を感知して自動発砲するセントリーガンとしての使用が可能。Windows® 2020 を搭載。



近接武器

投てき

ハイブレード

最大有効半径：2メートル

セカンドモード：デフレクト

詳細な原理は不明の共振型ブレード。使いこなすには一定の技術を要するが、熟練すれば致命的なダメージを与えることが可能。セカンドモードではバリアを生成し、敵の放った弾丸を跳ね返して、ダメージを与えることができる。



フラグ グレナード (両手持ち可能)

爆破半径：5メートル

セカンドモード：両手持ち

爆発力の高い破砕性爆弾。投てき後、4秒でヒューズが起動し爆発する。タイマーがゼロになるまで持ち続けてから投げると、衝撃手榴弾としても使用できる。セカンドモードで、ハンドガンやSMGなどと両手持ちが可能。



DEF-12 ショットガン

装弾数：6発

セカンドモード：レーダー スウィープ

サードモード：ミミック

市街地戦闘などの至近距離で絶大な威力を発揮する頼もしい存在。ファーストモードでは、プレイヤー自身や近くにいる味方を敵のレーダーに捕捉させないことが可能。セカンドモードでは、近くのターゲットの位置をすべて特定できるが、プレイヤー自身もレーダーに映ってしまうことになるので注意が必要。サードモードでは、敵のレーダーをかく乱し、味方として認識させることができる。



ロンバットシールド (両手持ち可能)

ポリカーボネート層厚：0.250インチ

敵のグリップ アタック攻撃に対しては100%の防御が可能。L1を引いたままにすると、シールドを頭の高さまで持ち上げることができる。透明パネルの採用により、ウェポンとの両手持ち時でも攻撃態勢の維持が可能となった。

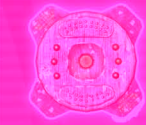


マルチマイン

爆破半径：2メートル

セカンドモード：リモート コントロール

追手を食い止めるのに便利なマイン。敵が接近すると自動的に爆発する地雷として仕掛けることができる。セカンドモードの起爆装置を使用すれば、敵の進路に地雷のトラップを仕掛けることも可能。

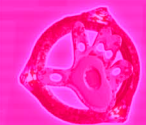


ホムダ

殺傷率 (アーマーを装着していない場合)：100%

セカンドモード：シュラブネル シールド

まだ試作段階の風変わりなタングステン合金ブレード。敵をロックオンするにはL1を使う。小型化された反重力システムにより、長時間の飛行を実現。セカンドモードでは、周囲にフォース フィールドを作り出し、グレナードやロケット弾から身を守ることができる。



フラッシュグレナード (両手持ち可能)

有効半径：50メートル

セカンドモード：両手持ち

さまざまな爆音と閃光と共に爆発し、敵の方向感覚が麻痺している間に、すばやく攻撃を加えることができる。ただし、味方を巻き添えにしないように注意が必要。セカンドモードで、ハンドガンまたはSMGとの両手持ちが可能。



スナイパー

ジャツカル

装弾数：1 発

セカンドモード：EMP マーカー

角膜追跡ズームを搭載したワールドクラスのスナイパーライフル。一撃必殺の大型口径弾が特徴。セカンドモードのEMPを使用すると、敵のレーダーやその他の電子機器をかく乱し、レーダー付近のすべての敵の位置を特定できる。



ショックウェーブ

装弾数：30 発

セカンドモード：X レイ

存在自体が機密事項のパワフルなプロトタイプ。高密度エネルギーを放出して敵を吹き飛ばす。ただし、エネルギー



データシーフ

コンピュータシステムへの侵入やドアロック解除に不可欠な、ハイテクスパイ必携のアイテム。



操作方法：カーソルがICEリング上の青いブロックを通過するタイミングに合わせて **A** ボタンを押すことにより、複数のリングをクリアしていく。青いブロックをすべてクリアすれば、ハッキング完了だ

ロケットバス

昔ながらの旧式ロック用ピッキングツール。操作にはちょっとしたコツがあるが、習熟すれば非常に活用範囲の広い便利なガジェットだ。



ガジェット

デモキット

デモキットは、敵の電子機器をかく乱し、レーダー付近のすべての敵の位置を特定できる。

操作方法：

A



JETPAC

Top Speed: 80 kph

- 歩行モードを標準装備した、最新鋭のパーソナルフライトデバイス (PED)

ジェットパックは、飛行モードおよび飛行中の射撃や回避などの操作は、標準的なゲームコントローラで行えます。

操作方法



- 飛行モードへ切り替える
- 飛行モードから停止する
- 射撃
- △ 回避
- 飛行モードのメニューを開く
- 飛行モードのメニューを閉じる
- 射撃モード

ジェットパックは、最新鋭の飛行モード専用のパーソナルフライトデバイス (PED) を標準装備し、最新のゲームコントローラで操作可能です。

Top Speed: 100 kph

操作方法



- 飛行モードへ切り替える
- 飛行モードから停止する
- 射撃モード



ジェットパックは、最新鋭の飛行モード専用のパーソナルフライトデバイス (PED) を標準装備し、最新のゲームコントローラで操作可能です。

操作方法

コンバット アリーナ

システムリンク

本作は、コンピュータネットワーク (LAN) 環境 (Xbox 360 の XBLIVE 機能) でのマルチプレイモード (DARK OPS) の 2 種類がある。これらのマルチプレイモードでは、メインメニューから [COMBAT ARENA] を選択し、続いてネットワーク接続モード [SYSTEM LINK]、[LOCAL]、[SYSTEM LINK]、[Xbox Live] のいずれかを選択する。

5人対5人

1 台の Xbox 360 本体で、BOT (コンピュータプレイヤー) と対戦し、合計人数で最大 4 人 (プレイヤー同士または BOT) までのマルチプレイが可能です。

システムリンク

LAN を使用して 2 台の Xbox 360 本体を接続すれば、2 対 2 対戦が可能です。4 対 4 対戦での対戦も可能です。

Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です。

Xbox Live では、自分の名前だけになるゲームカードを作って、対戦に合ったプレイヤーと対戦になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることまでできます。

さらに、Xbox Live マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しむさまざまなコンテンツをダウンロードできます。

* 各ゲームにより対応が異なります。

Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド接続の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp> をご覧ください。


保護者による設定

保護者の方は、未成年や年少者がプレイできるゲームや Xbox Live の各種サービスのご利用および年齢について、ESRB 年齢区分® などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysetting/> をご覧ください。

コンバット アリーナ

分割画面

プレイヤーは、各自コントローラーの  ボタンを押して参加する。最大 4 人まで同時にプレイが可能だ。各プレイヤーには、デフォルトのゲーマー プロフィールが割り当てられるが、Xbox ガイドから、ゲストプレイヤーのプロフィールを選択することもできる。

ランキング対象ゲームと対象外ゲーム

ランキング対象の対戦では、対戦成績が継続的に記録されるが、変更可能な設定オプションは限定される。一方、ランキング対象外の対戦については、自由に各種ゲームオプションを設定できる。

ランキング

(RANKING MATCH)

チーム

クイック マッチとカスタム マッチ

クイック デス マッチ QUICK DEATHMATCH

最も手っ取り早く **デスマッチ** ロビーにアクセスする方法。接続速度などの各種条件によって、最適なロビーへの移動が可能。

クイック ダーク オブス QUICK DARK OPS

クイック デスマッチと同様、**ダークオブス** ロビーに簡単にアクセスできる。

カスタム マッチ CUSTOM MATCH

(CUSTOM MATCH)

デスマッチ

デスマッチはデータダイナ社によって開発されたオリジナル ゲームだ。プレイヤーは、いくつかのカテゴリーに分けられた各種ウェポンの中から任意のカテゴリーを選択し、バーチャル アリーナで対戦する。このゲームは世界中で人気を博しており、上位にランクインしたプレイヤーは、人々の賞賛的となるだろう。デスマッチは、他のランキング対象ゲームのような制約はなく、BOT を交えての対戦も可能だ。

キルカウント

個人戦。最も多くの敵を倒したプレイヤーが勝者となる。

チーム キルカウント

チーム対戦。最も多くの敵を倒したチームが勝者となる。

キャプチャーザフラッグ (CTF)

チーム対戦。敵陣からフラッグを奪い、自陣に運んでスコアを競う。最も多くのフラッグを奪ったチームが勝者となる。

テリトリー ゲイン (領土争奪)

チーム対戦。マップ上に散在するテリトリーを確保し、一定時間そこを支配することでスコアを獲得する。最も多くのテリトリーを支配したチームが勝者となる。

ダークオプス

ダークオプスは、ラウンド形式のマルチプレイヤー ゲームだ。デスマッチと比べると、スピードよりも戦術が重視される。プレイヤーは各ラウンドの開始時に、所持しているキャッシュでウェポンを購入する。キャッシュは、敵を倒し、タスクをクリアすることで獲得できる。

エラディケーション (せん滅)

チーム対戦。最後まで生き残ったメンバーのチームが勝者となる。

オンスロート (猛攻撃)

チーム対戦。ベースを守る守備チームは、各プレイヤーがライフを1つだけ持ち、通常どおりウェポンを購入できる。その他の攻撃チームは、基本的なウェポンしか所持できないが、ライフは無限にある。ベースを防衛しながら最後まで生き残ったチームが勝者となる。

インフェクション (感染)

個人戦。プレイヤーは、ランダムに感染者と非感染者に分かれる。ほとんどのプレイヤーは非感染者としてスタートし、ライフを失ったプレイヤーが感染者となる。感染しないまま最後まで生き残ったプレイヤーのみがポイントを獲得でき、感染したプレイヤーは、敵をすべて倒した場合のみポイントを獲得できる。最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる。

サボタージュ (破壊工作)

チーム対戦。敵のターゲットを破壊するゲーム。敵陣により大きなダメージを与えたチームが勝者となる。

カスタマイズ

ベーシック

ゲームをカスタマイズするための基本的なオプションには、ウェポンの設定、マップの変更、プレイ時間の調節などがある。カスタマイズの自由度は、ランキング対象のゲームとランキング対象外のゲームとでは異なり、ランキング対象のゲームでは変更可能な設定が限定される。

ゲーム設定をカスタマイズする場合は、ゲームタイプごとにデフォルト設定が異なるので注意が必要だ。デフォルト設定は、それぞれのゲームの特徴を十分に味わえるよう調整されているが、もちろん必要に応じて自由に変更することも可能だ。ただし、ゲームによって各種設定の効果は異なるので注意しよう。

アドバンス

アドバンス オプション

[ADVANCED OPTIONS] は、主にランキング対象外の対戦で有効だ。この設定は、倒された場合にプレイヤーが復活するペースや、BOTの参加、特定のヴィークルやウェポンの使用制限、またダークオブスで各プレイヤーに割り当てるキャッシュの金額など、各種オプションを細かく調整できる。

コンパクト アリーナでの対戦プレイにある程度慣れてきたら、これらのオプションを駆使して、戦場を自由にカスタマイズしてみよう。

終わりに

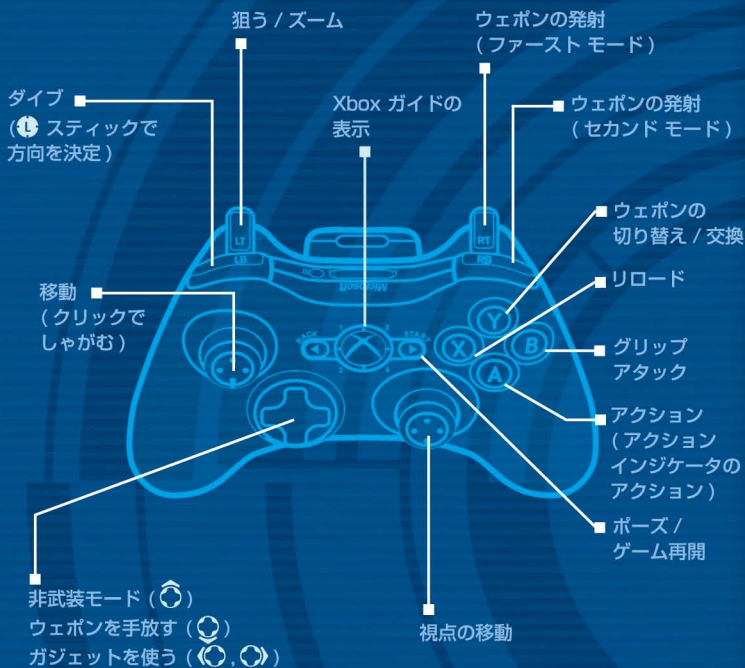
講釈はここまで。あとは諸君の心の準備だけだ。デスマッチの素晴らしさを、言葉で言い表すことなど不可能だろう。その世界を自ら体感して、初めて理解できるものなのだから。このマニュアルを閉じたその瞬間から、諸君のバトルが始まる。さあ、今すぐデスマッチゲームの世界へ飛び込み、思う存分戦い抜きたい。

データダイナミクス社
すべての命 | 我が社と共に

PERFECT DARK ZERO TEAM

Additional Programming Nick Smith Chris New	Eike Umlauf Nick Smith Nicholas Poston Chris New	Drew Stevens Sam Adams Kevin Tirree Mark Adams
Lead Chris Tilston	Software Testing Tom Hill	Andrew Preston Paul Michael Carl Mitchell Daniel Coles Edwin Davies Steven Murphy Nick Brooker Jones Tim Williams Matt Parker
Producers Richard Cousins Lee Schuneman	Characters Ryo Agaric Gergay Rakhmanov Donnchadh Murphy	Localization Production Andy Wilson
Lead Software Engineer Kieran Connell	Backgrounds Damian Sparkes Keith Rabbette Ross Bury Gareth Cook Chris Woods David Buttress Neill Harrison Gavin Flint	Manual Content Leigh Loveday Dale Murchie Wil Overton Duncan Botwood
Lead Background Artist Sam Jones	Props Jason Baggett Jim Ellis	Additional Promo Material Jon Severn Peter Hentze
Lead Animation Jon Mummery	Animators Gary Talbot Matt Lewis Daniel Carey	Rare Management Chris Stamper Stephen Stamper Simon Farmer Lee Schuneman Lee Musgrave Mark Betteridge Gregg Mayles
Lead Prop Artist John Doyle	Additional Animation Diarmuid Donohoe	Rare Hardware & Support Pete Cox Doug Crouch Mark Green
Lead Concept Artist Wil Overton	Motion Capture Jon Mummery Gary Talbot Dan Carey Estelle Ellis Doug Crouch	Rare Test Team David Wong Gareth Stevenson Liam Davy Gary Phelps Anthony Sallway Hinesh Patel Scott MacDowall Christian Leach Simon Chang Matthew Smalley
Lead Character Artist Kevin Bayless	Additional Concept Art Phil Jackson	Additional Art Stefan David Von Franquemont Andy Betts Giorgio Grecu Richard Morrall
Design, Story & Script Dale Murchie	Assistant Designer Ross Bullimore Vehicles & Editor Stewart Needham	Music David Clynnick
Multiplayer Design Duncan Botwood	Game Engine, Physics & Optimisation Lead David Thomas	Sound FX Jamie Hughes
Render & Special Effects Cliff Ramshaw	AI & Character System Lee Hutchinson	Additional SFX & Surround Martin Penny Dave Clynnick
Mini-Games, Multiplayer & Cut-Scenes Jens Rastemeier	Networking Mark Edmonds	Mixing Martin Penny Dave Clynnick
Multiplayer Dave Herod	Player Control & Animation Nicholas Makin	Art Support Rhett Beninatt Adam Fox Christian Holton Chuck Furlong Michael Dean
Weapons & Additional HUD Laurie Chers	Audio & Localisation James Lawrence	Head of Software R&D Richard Gale
AI, Level Setup & Bosses Rod Boyd	Effects Blorn Madsen	PDZ R&D Direct Kostas Anagnostou
Co-op Ian Bolton	Additional AI & Bosses Adam Kitching	Software R&D Leeds Jim Horth Tom Grove
Interface & HUD Gareth Lough	Additional Programming Michael Evans	Software R&D Team Zachary Green Dan Miller Charles Mills David Mann
Boss Kieran O'Archenband		Software R&D Team Tom Langdon Jackie Santhi Sean Dudley Mike Dunning Matthew Feany
		Outsource Media Voice Director Mark Estdale
		Engineer Jeremy Taylor
		Post Production Dean Gregory Trevor Bent James Lynch
		Voice Talent - English Laurence Bouvard- Joanna Dark Jo Wyatt-Chandra John Guerassio- Jack Dark John Kay Steel- Carrington Togo Igawa- Zhang Li Naoko Mori-Mai Hem Kriszta Mihaly Jonathan Steinberg Martin T Sherman-Killian John Guerassio- Zeigler Don McCorkindale-Dr. Carol Glen Wraze- Brother Clay Dan Russell- Brother Virgil Steve Hope Wynne- Father Jay Benedict Dan Russell Rubert Farley Ian Porter Doug Cook Karyan Novak Brad Lavelle Quanie Marshall John Kay Steel Evelina Novakovic Duncan Botwood Steve Hughes Estelle Ellis Ben Gullum John Silke Rare Testing All Male Voices Choir
		Field Recording Steve Burke Simon Hughes Martine Lee Johnston Jenny Summerville Tomasz Parkowski

TIME FOR ACTION!



1005 Part No. X11-55871



Microsoft
game studios