

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON™



"FORCE"

⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to www.xbox.com/support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.



警告

請在開始遊戲前，閱讀 Xbox 360® 主機與配件的使用手冊，以獲得重要的安全及健康資訊。請妥善保存所有的手冊以便日後參考。如需取得備份的主機與配件使用手冊，請移步至 www.xbox.com/support。

進行視訊遊戲的重要健康警告

光刺激誘發癲癇症

有極少數的人在觀看一些視覺影像時可能會突然癲癇發作。這些影像包括電玩遊戲中出現的閃光或圖形。甚且連沒有突然發病或癲癇史者也可能在進行電玩遊戲時，出現類似癲癇症狀。這類未經診斷的症狀稱為「光刺激癲癇症」。

癲癇症狀包括頭昏眼花、視幻覺、眼部或臉部抽搐、手腳痙攣、暫失方向感、精神混淆或者暫時失去意識。癲癇發作時可能因為失去意識或抽筋之故，跌落地面而受傷或碰撞到周遭物品。

若出現以上所述任何症狀，請立即停止該遊戲並送醫診斷。家長應該在看場顧或者詢問其是否有以上症狀，相較於成人，兒童及青少年更有可能發生此類癲癇症。若要降低誘發光刺激誘發癲癇症的風險，可以進行下列預防措施：

- 坐在距離螢幕較遠的地方
- 使用較小的螢幕
- 在照明充足的室內進行遊戲
- 不要在感覺疲累或倦怠時進行遊戲

如果您自己或您的親友有癲癇史，請在進行遊戲之前先與醫師諮詢。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON™



"FORCE"

このたびは Xbox 360® 専用ソフト『電腦戦機バーチャロン フォース』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルを必ずお読みください。

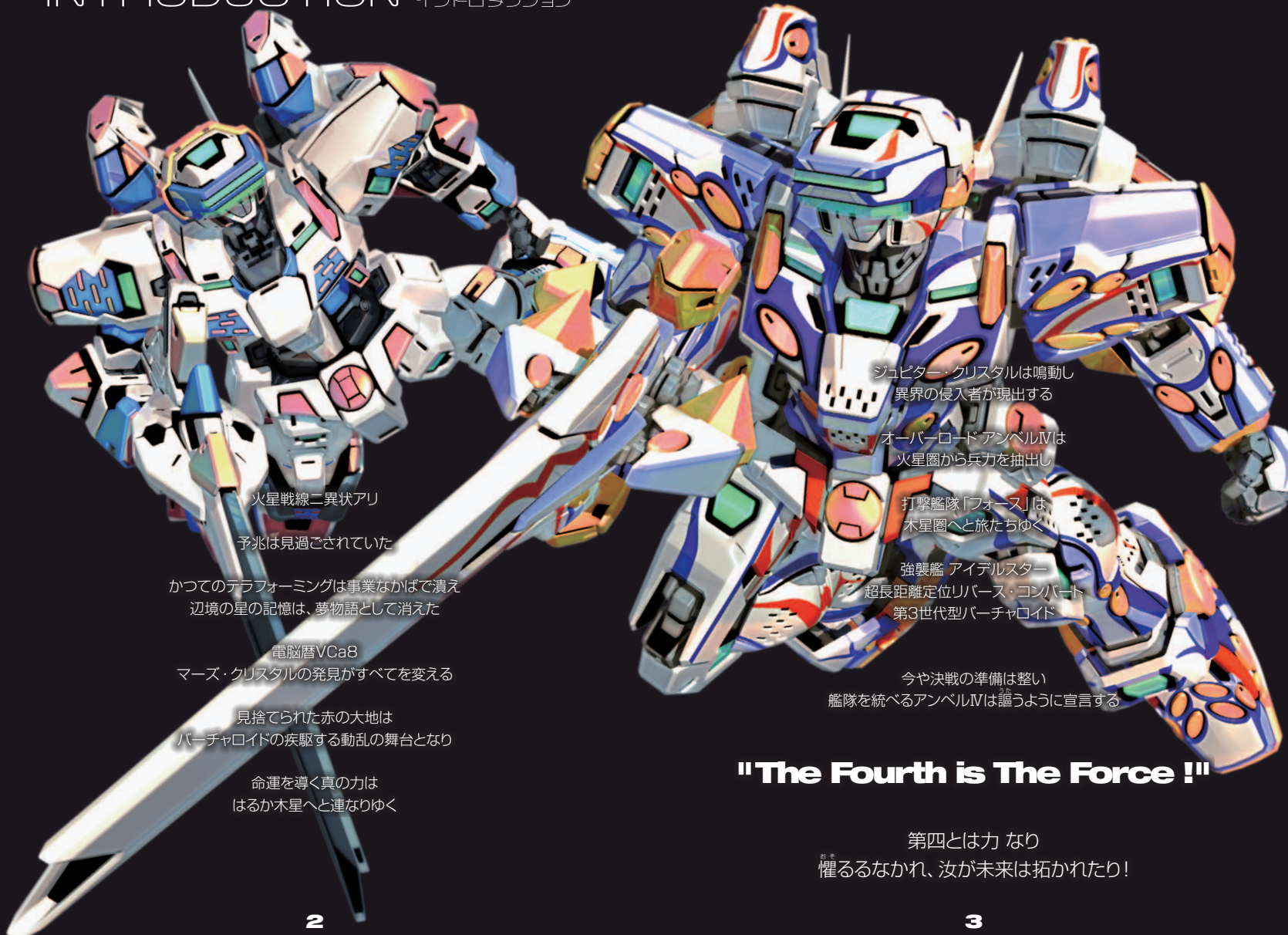
CONTENTS

INTRODUCTION イントロダクション	2
BASIC CONTROLS 基本操作	4
SCREEN 画面の見方	6
BASIC RULES 戦いの基本ルール	7
ACTION ゲーム中の各アクション	8
MAIN MENU メインメニュー	13
ARCADE アーケードモード	17
MISSION ミッションモード	18
VERSUS 対戦モード	20
VR バーチャロイド紹介	24
CONNECT TO Xbox LIVE	30
WARRANTY & CUSTOMER SUPPORT	31
NOTES	32

〈ドルビーデジタルで再生するには〉

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブル、Xbox 360 HDMI AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。Xbox 360本体に HDMI端子がある場合は、HDMIケーブルをご使用いただけます。また、必ず Xbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

※詳しくは、お手持ちのAVシステムの説明書もお読みください。



火星戦線ニ異状アリ

予兆は見過ごされていた

かつてのテラフォーミングは事業なかばで潰え
辺境の星の記憶は、夢物語として消えた

電腦曆VCa8

マーズ・クリスタルの発見がすべてを変える

見捨てられた赤の大地は
バーチャロイドの疾駆する動乱の舞台となり

命運を導く真の力は
はるか木星へと連なりゆく

ジュピター・クリスタルは鳴動し
異界の侵入者が現出する

オーバーロード アンベルⅣは
火星圏から兵力を抽出し

打撃艦隊「フォース」は
木星圏へと旅たちゆく

強襲艦 アイデルスター
超長距離定位リバース・コンバート
第3世代型バーチャロイド

今や決戦の準備は整い
艦隊を統べるアンベルⅣは謳うように宣言する

"The Fourth is The Force !"

第四とは力なり
懼るるなかれ、汝が未来は拓かれたり!

BASIC CONTROLS 基本操作

このゲームは1~2、4人用です(3人でのプレイはできません)。遊びたい人数分のコントローラーをご用意ください。

メニュー画面では方向パッド/左スティックで項目を切り替え、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。ゲーム中の操作は下記表のとおりです。



移動	左スティック
旋回	右スティック
LW レフトウェポン	LT 左トリガー
RW ライトウェポン	RT 右トリガー
CW センターウェポン	LT 左トリガー + RT 右トリガー
左T ターボ (レフト)	LB LB / X ボタン
右T ターボ (ライト)	RB RB
ターゲット切り替え	B ボタン
J ジャンプ	Y ボタン
JC ジャンプキャンセル	A ボタン
パートナー機への指示	R 右スティック ボタン (クリック)
レスキューダッシュ	BACK ボタン

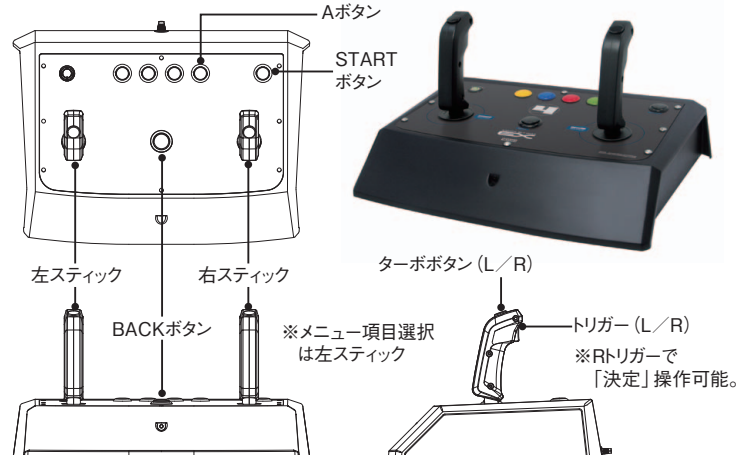
※上記は初期設定の操作 (STANDARD TYPE A) です。「オプション設定」の [CONTROLS] で変更できます (→P.16)。

※本ソフトは振動機能に対応しています。「オプション設定」の [CONTROLS] でON/OFFを変更できます。

BASIC CONTROLS

ツインスティックEX

このゲームはHORI社製「ツインスティックEX (HX3-64)」(別売)に対応しています。接続すると、「ツインスティックEX」専用の操作設定が自動的に適用されます。



移動	左/右スティック
旋回	左スティック↓(⇓)+右スティック↑(⇑)
LW レフトウェポン	Lトリガー
RW ライトウェポン	Rトリガー
CW センターウェポン	Lトリガー+Rトリガー
左T ターボ (レフト)	Lターボボタン
右T ターボ (ライト)	Rターボボタン
ターゲット切り替え	Lターボボタン+Rターボボタン
J ジャンプ	左スティック⇐+右スティック⇨
JC ジャンプキャンセル	左スティック⇨+右スティック⇐
パートナー機への指示	Aボタン
レスキューダッシュ	BACKボタン

※「ツインスティックEX」付属の取扱説明書もお読みください。

SCREEN 画面の見方

ゲーム中の基本的な画面表示について説明します。



①残り制限時間

②LIFEゲージ

上段はプレイヤーとパートナー機、下段は敵チームのゲージ。リーダー機体には「L」マークが表示されます。また、現在ターゲット(→P.9)している敵機のゲージは大きく表示されます。

③取得ラウンド数

④チームの合計LIFE

各チームのLIFEゲージ残量の合計をパーセンテージで表示。

⑤ダブルアタック表示

プレイヤーとパートナー機が同じ敵機をターゲットにしていると点滅します。

⑥ロックオンアラート

両方の敵機にロックオンされると点滅します。「ENE1/2」の表示は、プレイヤーをロックオンしている敵機を表しています。

⑦照準/ロックオンサイト

ターゲットにしている敵機に照準を重ねるとロックオンサイトが出現し、ロックオン状態になります。

⑧矢印

ターゲットにしている敵機が視界からはずれたときに、どの方向にいるのかを表示します。

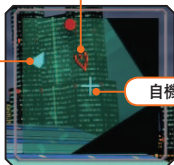
⑨リーダー

パートナー機は青、敵チームは赤で表示され、自機の近くの機体は矢印で表示されます。また、ターゲットにしている敵機は輪郭線で表示されます。

自機がロックオンしている敵機

パートナー

自機



BASIC RULES 戦いの基本ルール

バトルの勝利条件について説明します。

戦いは2on2

本作のバトルは、2人対2人のチーム戦です。各チーム、どちらかの機体が「リーダー(LEADER)」を担当します。



制限時間内に相手チームリーダー機のLIFEを0にすると勝利です。

制限時間内に決着が付かない場合、チームの合計LIFEの多い側の勝ちとなります。



協力が勝利の鍵

バトル中、「レスキューダッシュ(→P.12)」でパートナー機に触れると、自機の残りLIFEを分け与えることができます。ただし、全ウェポンゲージが0になります。



リーダーではない機体のLIFEが0になると「行動不能」となります。このとき、相手チームは一定時間「オートロック不能」状態となり、狙われにくくなります。この隙に体勢を立て直しましょう。

リーダー機が行動不能のパートナー機に接触すると、戦いへ復帰できます。レスキューダッシュを行わなくても復帰することができます。

バーチャロイドの操作方法について説明します。ここでは、コントローラーでの操作(初期設定のSTANDARD TYPE Aの場合)を基本として記載しています。

アクション記号の見方

以下の記号は、「そのアクションに対応した操作を行う」という意味です。各アクションに対応したボタン(スティック)は操作設定によって異なります(初期設定はP.4~5をご覧ください)。

- | | | |
|----------------------|-----------------------|----------------------|
| (LW) レフトウェポン | (RW) ライトウェポン | (CW) センターウェポン |
| (左T) ターボ(レフト) | (右T) ターボ(ライト) | |
| (J) ジャンプ | (JC) ジャンプキャンセル | |

地上移動

●移動/旋回: 左スティック/右スティック

左スティックを入力した方向に移動します。また、右スティックを入力した方向へ旋回して向き直ります。



●ダッシュ: 左スティック+ (左T) / (右T)

左スティックを入力しながらどちらかのターボボタンを押すと、その方向へダッシュします。



→ダッシュキャンセル: ダッシュ中にもう一度 (左T) / (右T)

ダッシュ中に、もう一度どちらかのターボボタンを押すと、急停止して素早く次の行動へ移ることができます。

→パーティカルターン: ダッシュ中、左スティックを入力

ターンしてダッシュの方向を変えることができます。ダッシュ中に、左スティックをニュートラルの位置からターンしたい方向へ入力してください。機体によってパーティカルターンの性能は変わります。また、パーティカルターンができない機体もあります。

空中移動とロックオン

●ジャンプ&ロックオン: (J)

ジャンプを入力すると、その場でジャンプをします。また、ジャンプすることで、ターゲットにしている敵機を自動でロックオンします。



→ジャンプキャンセル: (JC)

ジャンプしてから着地するまでの時間は隙が多く、狙われる危険があります。ジャンプキャンセルを行うと、すぐにジャンプを停止して素早く着地します。ジャンプ→ジャンプキャンセルを連続して行うことで、隙を見せずに敵機へのロックオンが行えます。

→空中ダッシュ: ジャンプ上昇中に左スティック+ (左T) / (右T)

ジャンプで上昇中に、左スティックを入力しながらどちらかのターボボタンを押すと、その方向へ空中ダッシュします。



●ターゲット切り替え: (B)ボタン(初期設定) / (左T) + (右T)

ロックオンするターゲットを切り替えるときは、(B)ボタンを押します(コントローラー設定がSTANDARD TYPE Aの場合)。または左右のターボボタンを同時押しでも、ターゲットを切り替えることができます。



射撃攻撃

●通常攻撃：LW / RW / CW (LW + RW)

静止中、または移動中にレフト／ライトウェポンボタンを押すと、それぞれの武装で攻撃します。レフトウェポンボタンとライトウェポンボタンを同時に押すと、センターウェポンで攻撃します。機体によって、各武装の性質は大きく異なります。



レフトウェポン

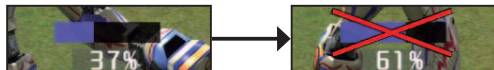


センターウェポン



ライトウェポン

各武装はゲージを消費して攻撃します。消費量は攻撃方法によって違います。ゲージが足りず、その攻撃方法が使えない場合は、ボタン入力時にゲージに×印がつかます。



→ターボ攻撃：左T / 右T + LW / RW / CW

静止中やジャンプ上昇中に、どちらかのターボボタンを押しながら各ウェポンボタンを押すとターボ攻撃になります。通常攻撃よりも威力が大きい攻撃です。



→ダッシュ攻撃：ダッシュ中にLW / RW / CW

ダッシュ中に各ウェポンボタンを押すと、ダッシュ攻撃になります。



→ジャンプ攻撃：ジャンプ上昇中にLW / RW / CW

ジャンプ上昇中に各ウェポンボタンを押すと、ジャンプ攻撃になります。



→空中ダッシュ攻撃：空中ダッシュ中にLW / RW / CW

空中ダッシュ中に各ウェポンボタンを押すと、空中ダッシュ攻撃になります。



→しゃがみ攻撃：静止中にJC + LW / RW / CW

静止中にジャンプキャンセルの入力を行いながら各ウェポンボタンを押すと、しゃがみ攻撃になります。通常攻撃とは若干タイプの違う攻撃になります。



近接攻撃

●近接攻撃の間合い→ダブルロックオン

ロックオンした敵機の一定距離に近づくと、各ウェポンゲージが黄色に変化し、ロックオンサイトが二重になります(ダブルロックオン)。この状態になると、近接攻撃が可能です。



●近接攻撃：→ダブルロックオン中にLW / RW / CW

ダブルロックオン中に各ウェポンボタンを押すと、打撃等の近接攻撃になります。押したウェポンボタンによって攻撃のタイプが違います。左スティックを入力しながらウェポンボタンを押すと、敵機の横や後ろなどに回り込んでの近接攻撃ができます。



また、ダウン中の敵機に接近すると各武器ゲージが緑色になり、このときにウェポンボタンを押すと追い打ち攻撃ができます。

●ガード：→敵機が近くにいるときにJC

反対に、敵機からダブルロックオンされて近接攻撃を受けそうなときは、ジャンプキャンセルを入力しているあいだ、ガードができます。ガードできるのは近接攻撃のみで、射撃攻撃はガードできません。また、ターボ近接攻撃(→P.12)を受けるとガードしていてもはじき飛ばされてダウン状態になります。

→小ジャンプ近接攻撃：(J) + (LW) / (RW) / (CW)

ジャンプ操作と同時に各ウェポンボタンを押すと、小さくジャンプしながら近接攻撃を行います。敵機の近接攻撃をかわしつつ攻撃ができ、ヒットするとはじき飛ばすことができます。



→アッパー近接攻撃：左スティック↓ + (LW) / (RW) / (CW)

左スティックの↓を入力しながら各ウェポンボタンを押すと、アッパー近接攻撃を行います。ヒットするとはじき飛ばすことができます。



→ターボ近接攻撃：(左T) / (右T) + (LW) / (RW) / (CW)

どちらかのターボボタンを押しながら各ウェポンボタンを押すと、ターボ近接攻撃を行います。敵機がガードしていてもはじき飛ばしてダウンさせることができます。



→ダッシュ近接攻撃：ダッシュ中、左スティック↓ + (LW) / (RW) / (CW)

前方向のダッシュ中に左スティックの↓を入力しながら各ウェポンボタンを押すと、ダッシュしながら近接攻撃ができます。この攻撃は敵機との間合いに関係なく、ダブルロックオンしてなくても出すことができます。

その他のアクション

●レスキューダッシュ：(BACK) ボタン

(BACK) ボタンを押すとレスキューダッシュを行います。レスキューダッシュ中にパートナー機と接触すると、自機とパートナー機のLIFEが等しくなるように、LIFEの再分配が行なわれます。



●パートナー機への指示：右スティック ボタン (初期設定)

右スティック ボタンを押すと、パートナー機への指示メッセージを出せます。押しながら左スティック↑↓←→、(LB) (RB) の入力を組み合わせて、メッセージを指定することができます。右スティック ボタンをダブルクリックすると「了解」の返事ができます。

MAIN MENU メインメニュー

タイトル画面で (START) ボタンを押すと、データ保存機器の選択後、メインメニューが表示されます。ここでは遊びたいゲームモードの選択のほか、ゲーム中で操作するパーチャロイドの変更 (下記参照) やオプションの設定 (→P.16) ができます。



●パーチャロイドの変更・新機体の支給について

メインメニューで (X) ボタンを押すと、パーチャロイドの変更画面になります。方向パッドの↑↓で機体の系列を選び、←→で機体を選んでください。また、(LB) (RB) ボタンで機体のカラーリングを変更できます。ゲーム開始時に選べるのは各系列の基本機体および2種類のカラーリングだけです (景清系列とガラヤカもまだ使えません)。



ミッションモード (→P.18) でミッションをクリアすると新機体・新カラーリングが支給されます。また、「RANKED MATCH」 (→P.20) でも、新機体・新カラーリングが支給される場合があります。

●2P参加、画面分割プレイについて

「ARCADE」「MISSION」「VERSUS」を2人でオフライン画面分割プレイしたい場合は、2つめのコントローラーを接続し、メインメニューで2P側の (START) ボタンを押してください。画面分割プレイを解除するときは、2P側の (START) ボタンを押してください。

メニュー項目

方向パッドの↑↓でメニュー項目を選び、(A) ボタンで決定してください。

ARCADE (→P.17)
アーケードモードをプレイします。

MISSION (→P.18)
ミッションモードをプレイします。

VERSUS (→P.20)
Xbox LIVE®を介したオンライン、またはオフラインで対戦をするモードです。

TRAINING

トレーニングモードです。様々な設定をして練習を行う「PRACTICE」と、ゲーム中の基本操作を学べる「TUTORIAL」があります。

TERMINAL

パートナー機にAIを設定したり、プレイヤーデータの確認や所持機体の観賞を行うことができます。以下のサブメニューが表示されますので、選択してください。

- AI MANAGEMENT** ……パートナーとなるAIの作成や、各種設定ができます。下記で詳しく説明します。
- PLAYER DATA** ……獲得したバーチャロイドやプレイ時間等の各種情報を確認します(トレーニング、画面4分割でのプレイ、システム リンクでのプレイは除きます)。
- TROPHIES** ……獲得した勲章を確認します。勲章は、ゲーム中にさまざまな条件をクリアすることで獲得できます(トレーニング、画面4分割でのプレイ、システム リンクでのプレイは除きます)。
- VR VIEWER** ……所持しているバーチャロイドを観賞することができます。

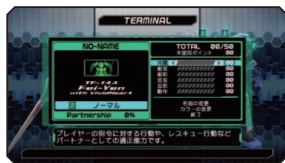
AI MANAGEMENTについて

●シングルプレイ用のCPUパートナーを作ろう

シングルプレイでアーケードモード・ミッションモード・対戦モードを遊ぶときは、CPUがパートナー機を操作します。このCPUパートナーを、好きな機体を選び、自由に育てることができるのが「AI」です。

●「AIの新規作成」

AIに操作させる機体を選んでください(選んだ機体は途中変更できません)。次にAIの名前、機体カラーを設定し、「終了」を選んでください。別の機体をパートナー機にしたいときは、新たにAIを作成してください。最大で100機のAIを作成できます。



●「AIをセットする/外す/削除」

作成したAIをセットすることで、シングルプレイの各モードでAIがパートナー機になります。「AIを外す」でAIをはすと、デフォルトのCPUパートナーに戻ります。「AIの削除」および「AIの新規作成」を行うには、AIをはすした状態にしてください。



●「エディットする」でAIを育てよう

AIをパートナーにして各モードをプレイしていると〈AIポイント〉を獲得できます。このポイントを各性能に割り振り、AIを育てることができます。

AIの各性能は以下のように6つに分かれています。

TOTAL 39/50	
未使用ポイント 00	
共通	07
射撃	10
射防	02
近攻	10
近防	10
動作	10

名前の変更
カラーの変更

共通……プレイヤーの指令に対する行動や、レスキュー行動など、パートナーとしての適正能力です。

射撃……射撃攻撃に関する能力です。数値が高いほど命中精度が上がります。

射防……射撃に対する防御能力です。数値が高いほど回避能力が上がります。

近攻……近接攻撃に関する能力です。数値が高いほどヒットさせる確率が上がります。

近防……敵の近接攻撃に対する防御能力です。数値が高いほど確実に防御できるようになります。

動作……戦闘中の状況判断や行動までの時間に関する能力です。数値が高いほど、素早く確実な行動をとります。

各性能に、それぞれ最大10ポイントまで割り振ることができます。ただし、ひとつのAIにつき、獲得できる〈AIポイント〉は最大50までです。全性能を最大値にすることはできないので、最終的にどのようなパートナーにしたいのかを考えて育てましょう。

ディスクとクリスタルについて

アーケードモード、ミッションモードをプレイしていると、ときどき〈ディスク〉や〈クリスタル〉を発見することがあります。

各モード終了後、発見した〈ディスク〉はAIポイント、〈クリスタル〉はEX OPTIONSポイントとして換算されます。



EX OPTIONSについて

アーケードモード・ミッションモードでは、上記のクリスタルで獲得したポイントを使い、EX OPTIONSの設定ができます。EX OPTIONSでは、機体の体力(LIFE)と攻撃力(ATTACK)を10段階まで強化できます。



WATCH

リプレイデータの観賞・保存と、Xbox LIVEへのアップロードができます。

REPLAY SAVE GAME ……データ保存機器に保存されているリプレイデータを選び、観賞します。

REPLAY LAST GAME ……直前にプレイした試合のリプレイデータを観賞します。ポーズメニュー、または再生終了後のメニューから、そのリプレイデータを保存できます。なお、REPLAY SAVE GAME、GAME CLIPSで再生したリプレイデータも直前の試合として扱われます。

GAME CLIPS ……Xbox LIVEに接続し、アップロードされた各プレイヤーのリプレイデータを観賞・保存できます。

※保存できる量には限りがあります。最大保存数になると「新規保存」ができません。書き込みするか、別のストレージを用意してください。また、DEATH MATCHルールで一定時間を越えた場合はリプレイを保存できない場合があります。

オプション設定

メインメニューで **○** ボタンを押すと、オプション設定画面が表示されます。

設定したい項目を選んでください。

CONTROLS ……操作設定を変更します。初期設定は「STANDARD TYPE A」です。**△** / **Rb** ボタンで操作タイプを変更してください。また、各ボタンの操作を個別に変更することもできます。方向パッドの **▲** / **▼** で変更したい箇所を選び、**↔** で変更してください。「ツインスティックEX」を接続すると専用の設定が適用されます。

GAME INTERFACE ……ゲーム中の画面表示を変更します。カメラの表示範囲や、各所データの表示ON/OFF、表示する位置を設定できます。

SETTINGS ……ゲーム全体の設定を変更します。「明るさ補正」をOFFにすると、よりオリジナルに近い演出となりますが、画面の明滅やフラッシュ効果が強くなりますのでご注意ください。「シート設定」はアーケード版のどの筐体（1P～4P）に座るかを擬似的に再現する項目です。この設定によりゲーム開始時のポジションやデフォルトカラーが変化します。

SYSTEM DATA ……システムデータの管理を行います。セーブ/ロードと、システムデータを保存するストレージ機器の変更ができます。

セーブについて

このゲームでは、オートセーブを採用しています。オプション設定を変更した際や、各ゲームモードをクリアした際などに、自動で進行状況がシステムデータにセーブされます。セーブ中はXbox 360本体の電源を切らないでください。

システムデータのセーブには144 KB以上の空き容量が必要です。

ARCADE アーケードモード

アーケード版の移植モードです。CPU、または2Pとチームを組んで、全10ステージのクリアを目指します。シングルプレイ時にはAIパートナー機とチームを組むこともできます。



なお、2人協力プレイは、オフラインの画面分割プレイのみです。

2P用のコントローラーを接続し、メインメニュー画面で2Pの **○** ボタンを押して参加してください。



ゲームの流れ

最初にレギュレーションを設定します。難易度、ラウンド数、制限時間、リーダー選択の各項目を設定してください。また、**Y** ボタンを押すとEX OPTIONS (→P.15) で自機を強化することもできます。



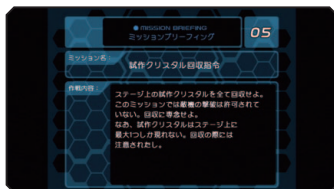
レギュレーションでリーダー選択「OFF」の場合は1Pが自動的にリーダーになり、「ON」の場合は最初にどちらがリーダーになるかを決めます（以降、ゲームオーバーまでリーダーは固定）。「ALWAYS」に設定すると試合ごとにリーダーを決めます。



指令(ミッション)に従い、対CPU戦を行うモードです。

CPUや2P、あるいはXbox LIVEでチームを組んで戦います。

シングルプレイ時にはAIパートナー機とチームを組むこともできます。



ゲームの流れ

まずミッションカテゴリーを選びます。

最初は「1st OPERATION」のミッション「01」しか選べませんが、クリアすることで次のミッションを選べるようになります。1stのミッションをすべてクリアすると次のカテゴリーを選べるようになります。

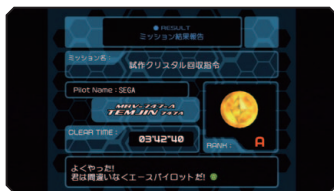


出撃するミッションを選びます。

各ミッションのクリア条件、対戦形式、制限時間、ステージ数が表示されます。また、ミッションによっては「機動力低下」「近接攻撃のみ」などの特殊ルールが課せられているものもあります。



各ミッションで規定されているステージをすべてクリアすると、ミッションの結果に応じて評価(ランク)が下されます。



なお、ステージをすべてクリアできずに失敗した場合でも評価は下り、ミッション中に入手したディスクやクリスタルは蓄積されます。ただし、機体の支給(→P.19)はありません。

新機体の支給

ミッションをクリアすると、新機体や新カラーが支給されます。

高難度のミッションで高い評価を得るほど、レアな機体が支給される可能性が上がります。



EX OPTIONSで高難度ミッションを撃破!

ミッション選択時には、YボタンでEX OPTIONS(→P.15)の設定もできます。なかなかクリアできない難しいミッションには、自機の体力・攻撃力を上げて挑んでみましょう。

ただし、EX OPTIONSを使わずにクリアすれば、高ランクの評価やレア機体が支給されやすくなります。



「Sync-Ratio」と「Partnership」について

ミッション前のブリーフィング画面などに表示される「Sync-Ratio」と「Partnership」は、その機体/AIをどれだけ使い込んでいるかの目安となる数値です。

同じ機体を使い続けると「Sync-Ratio」が上がり、同じAIをパートナー機にセットしていると「Partnership」が上がっていきます。



オンライン/オフラインで対戦できるモードです。サブメニューから、遊びたい対戦モードを選んでください。

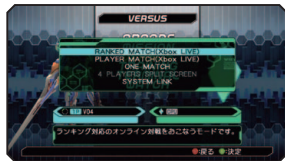
5つの対戦モード

RANKED MATCH (Xbox LIVE)

Xbox LIVEに接続し、ランキング対応のオンライン対戦を行うモードです。

PLAYER MATCH (Xbox LIVE) →P.21

Xbox LIVEに接続し、オンライン対戦を行うモードです。ランキングには非対応なので、気軽に対戦ができます。



ONE MATCH →P.22

オフラインで、ゲーム中の設定を自由に変更して対戦を行うモードです。

4 PLAYERS SPLIT SCREEN →P.22

オフラインで、画面を4分割して2on2の4人対戦を行うモードです。コントローラーが4つ必要です。

SYSTEM LINK →P.23

システムリンクを使用して2on2の4人対戦を行うモードです。モニター、Xbox 360本体、本ソフトが4セット必要です。また、別途システムリンク用の機器が必要です。

RANKED MATCH (Xbox LIVE)

Xbox LIVEに接続し、ランキング対応のオンライン対戦を行うモードです。このモードでは自動的に参加者のマッチングが行われ、リーダーとチームが編成されます。フレンドを招待して同じチームになる、ということはありません。ルールは固定です。

試合中の行動によってスコアが算出され、試合の勝敗とは別に参加プレイヤー間のスコアによる順位が決まります。

●階級の昇格/降格

RANKED MATCHでは、プレイヤーのランクの目安として「階級」が設定されています。最初は「候補生」からスタートし、三等兵→二等兵…と昇格します。

勝敗結果や、試合中の行動で付与されるスコア、参加プレイヤー間のスコア順位によって、昇格が決まります。ただし、高い階級になると試合内容によっては降格することもあります。

●「MIA」について

試合開始前の画面に表示される「MIA」(Missing In Action=作戦行動中行方不明)という数字は、試合を最後まで完了できなかった場合に増えていきます。

●バトルポイントランキング

順位に応じて、バトルポイントが付与されます(1位=4ポイント、2位=3ポイント…)。バトルポイントは蓄積され、「バトルポイントランキング」で全プレイヤーのランキングを閲覧することができます。

PLAYER MATCH (Xbox LIVE)

Xbox LIVEに接続し、オンライン対戦を行うモードです。階級の昇格/降格やバトルポイントの付与はないので、ランキングを気にせず気軽に対戦ができます。また、フレンドを誘ってチームを組んだり、他のプレイヤーの試合を観戦することもできます。

以下のサブメニューからマッチング形式を選んでください。

クイック マッチ ……初期設定ルールのセッションから、素早く対戦相手を見つけます。4人集まると対戦開始です。

カスタム マッチ ……対戦形式などの条件に一致するセッションを探して参加します。また、好きな条件(以下参照)を設定してセッションを作成し、参加者を待つこともできます。

ペアマッチ ……ペア同士のマッチングを行います。フレンドをゲームに招待してペアを組んでください。ペア同士は必ず同チームになります。

●カスタムマッチの条件設定

ラウンド数、制限時間、特殊機体(ヤガランデ、アフアームド J ハッター)の使用可否の他に、以下のような条件を設定できます。

→対戦中プレイヤー決定方法

対戦するプレイヤーのチーム編成を、前の試合で勝利したチーム優先で組み替える方式か、ホストプレイヤー(セッション作成者)にゲーム参加を申し込んだプレイヤーが参加権を得る方式のどちらかに設定できます。

→セッション人数

セッションに参加するプレイヤーの最大人数を設定します(4~8人)。対戦を行うのは4人で、残りのプレイヤーは自動的にその試合を観戦します。

→招待専用スロット

ゲームに招待するフレンド専用の枠を設定します(1~7人)。

例:「セッション人数」を4、「招待専用スロット」を3に設定すると、ホストプレイヤー(あなた)と招待したフレンド3人だけでセッションを作成でき、フレンドではないプレイヤーは参加できません。

※オンライン対戦時、試合中のボイスチャットはチームメイト間でのみ音声を通じます。

ONE MATCH

ゲーム中の設定を自由に変更し、オフラインで対戦を行うモードです。CPUとの対戦、2P対戦、作成したAIとの対戦、CPU同士の対戦の観賞ができます。

●チームの組み合わせを選ぶ

シングルプレイの場合はAIをパートナーではなく敵チームにすることもできます。2Pプレイの場合は、同じチームで協力するか、違うチームで対戦するかを選べます。

すべてCPUにすると対戦を観賞できます。また、すべて「ランダム」にすると対戦を連続再生できます。



●リーダー、機体、ルールの設定

リーダー機を選んでください。

ⓧボタンを押すと各プレイヤー／CPUの機体を変更できます。

⓪ボタンを押すとルールを変更できます。ラウンド数、制限時間、ステージを設定してください。

ⓧボタンで試合開始です。



4 PLAYERS SPLIT SCREEN

オフラインで、画面を4分割して2on2の4人対戦を行うモードです。コントローラーを4つ用意し、Xbox 360本体に接続してください（コントローラーが4つ接続された状態でないと、このモードを選択することはできません）。

●リーダー、機体、ルールの設定

「ONE MATCH」と同様に、それぞれ設定してください。チーム分けは「コントローラー1&2」対「コントローラー3&4」で固定です。試合中の各プレイヤーの画面上の位置は以下のとおりです。



SYSTEM LINK

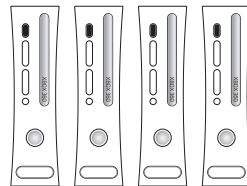
システムリンクを使用して2on2の4人対戦を行うモードです。4人専用のモードです（1～3人では遊べません）。各プレイヤーがそれぞれフル画面を使うことができ、その場で盛り上がりながら対戦が楽しめます。

●システムリンク対戦に必要なもの

テレビまたはモニター：4台



Xbox 360本体：4台



本ソフト：4本



システムリンクに必要な機器

お使いの環境によって異なりますが、「すべての本体を接続するために必要な数のポートが開いているハブ、もしくはスイッチ」、または「各本体で使える Xbox 360 ワイヤレス LAN アダプター」が別途必要です。

4台のXbox 360本体をシステムリンクで接続する方法について、詳しくはマイクロソフト公式サイトのサポートページをご覧ください。

<http://support.microsoft.com/kb/910583/ja?sd=xbox>

●システムリンク対戦の設定

システムリンクで4台のXbox 360本体を接続したら、ホストとなるプレイヤーが「セッション作成」を選び、対戦条件を設定してください。他のプレイヤーは「セッション検索」を選び、対戦に参加してください。



BAL系列

マーズ・クリスタルの影響下において、支障無くVRを運用しうる最新OS「MSBSVer.7」シリーズ開発のテスト・ベッドとして、第八プラント「フレッシュ・リフォー」が開発した機体。同プラントは国際戦争会社と結託する形で本OSの供給体制を独占した。本質的には戦闘用の機体ではないが、ERL（イジェクタブル・リモート・ランチャー）の攻撃能力は通常型VRのそれを凌駕する一面もある。

(BAL系列共通) ERL設置

しゃがみターボ+ (RW) / (LW)

バリス・ディ・メオラ

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

プレスト・バスター

しゃがみターボ+ (CW)

トローラー・ファウンテン

全ERL(両手足)設置後(ジャンプ)ターボ+ (CW)



景清系列

平家の落ち武者、ないしはその妄執の集積。悪七兵衛景清とは、かつて平家の侍大将として勇名を馳せた伝説の武士の名である。その浅からざる業因によって、暁と共に現世に迷い出てきた魂魄の鬼神をVコンバータに蒸着させたアイゼーマン博士は、その特性を簡略化し、VRとして量産化することに成功した。

景清「風」

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

こうみょうへんじょうじつぼう せ かいじんぶつしほじゅうせつしほ せ じや
光明遍照十方世界念仏衆生攝取不捨

しゃがみ両ターボ+ (CW)



JAGUAR系列

火星戦線を席卷するVOX系列に対抗すべく、国際戦争会社がPNAを介して第二プラント「トランスヴァール」に開発依頼した第三世代型VR。用兵側が運用の容易な中型機種を望んだため、第三世代型の中では比較的小柄なサイズに収まっているが、その実力は侮りがたい。

アフアーゴド J タイプC

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

キック・ザ・ダイナミック

ジャンプ▲ダッシュ+ (CW)



MYZR系列

マーズ・クリスタルの価値にいち早く気づいた第六プラント「サッチェル・マウス」のアイゼーマン博士は、盟友マシュー大佐に艦隊兵力を託し、火星に進出する。マイゼー系の一連の機種は変型機構による高機動を特徴とし、神出鬼没のマシュー艦隊の主力VRとして遺憾なくその力を発揮した。

メルロ
マイゼー・△

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

SLCダイブ phaseE

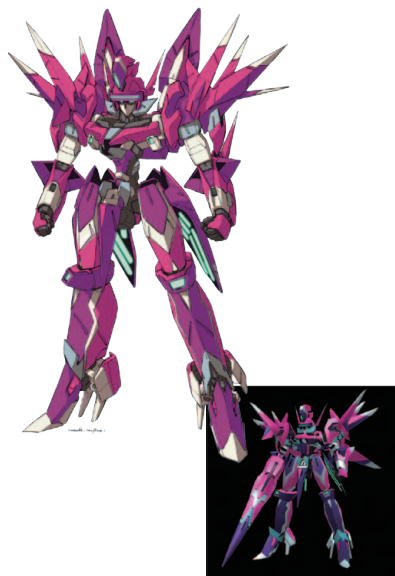
ジャンプ▲ダッシュ+ (CW)

SLCダイブ phaseG

しゃがみ+ターボ (CW)

SLCダイブ phaseV

ジャンプ上昇中▲+ (CW)



SPECINEFF系列

火星を跳梁するマシュー艦隊に所属する特殊VR部隊に配備された特戦VR。

背部に装着されたEVLバインダーは、マーズ・クリスタルによるVコンバータの機能阻害作用をも相殺する強力なサイコ・ノイズを発振する。この能力を利用して、VRの機能を一時的にブロックできる特殊武装を装備したタイプも存在する。

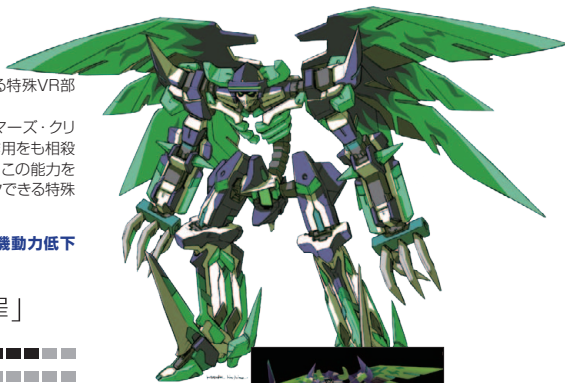
※SPECINEFF系列機体は、敵機の機動力低下攻撃の影響を受けない。

スペシネフ「罪」

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

NDEセルフ・クラッシャー

しゃがみ両ターボ+ (CW) (リーダー機のみ)



RAIDEN系列

VCa3年に廃絶した第五プラント「デッドリー・ダッドリー」の残存ラインは、「アダックス」によって引き継がれた。

新たに開発された第三世代型ライデンは、従来の重戦闘型VRのコンセプトを継承しつつ、アダックスお得意のユニット・システムを部分的に導入し、種々装備の換装が可能になった。

ライデン 512E2

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■

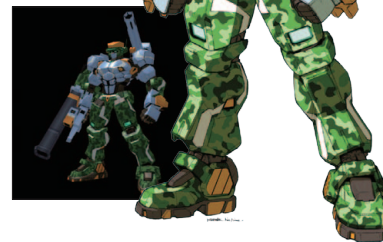
TIGER系列

国際戦争会社がRNAを介して第二プラント「トランスヴァール」に開発依頼した第三世代型VR「アファームド」のJ型系列は運用の容易な傑作機だったが、火星戦線における寡占機種VOX系の重VR群の集中運用による攻勢に対して、押し切られてしまう場合が少なくなかった。

このため、アファームド系列においても大火力装備の支援型が求められるようになり、その声に応えて開発されたのがT型の諸機体である。

アファームド T タイプ

INFIGHT	■■■■■■■■■■
SHOT (SHORT)	■■■■■■■■■■
SHOT (MIDDLE)	■■■■■■■■■■
SHOT (LONG)	■■■■■■■■■■
MOBILITY	■■■■■■■■■■



Guarayakha

地球圏最大最強最悪の破壊神「ヤガランダ」の制御用としてブラジナー博士が開発したVR-011をベースに、リリン・ブラジナー・ブランドがリリースした限定販売専用高性能レプリカVR。フェイス系同様、オリジナルは地球圏の命運を担う姉妹機体にふさわしい独特のフォルムを持つが、それを忠実にトレースしている。形状面での特異性もさることながら、爆発的な攻撃力は、本機を戦闘VRとしても無視する事のできない存在たらしめている。ただし、安定したパフォーマンスを得るのは非常に難しい。

ガラヤカ

INFIGHT	???
SHOT (SHORT)	???
SHOT (MIDDLE)	???
SHOT (LONG)	???
MOBILITY	???

「ないしょ・で・こっそり!」

しゃがみターボ+ (LW)



「きゅい〜ん・ふるむ・ざ・すかい」

ジャンプ+ダッシュ+ (CW)

「まるまるやがやがくるりんぱ!」

しゃがみ両ターボ+ (CW) (ANGERゲージMAX時)

CONNECT TO Xbox LIVE

Xbox LIVE

Xbox LIVE® 可讓您接觸到更多遊戲、更多娛樂及更多歡笑。請至 www.xbox.com/live 進一步了解。

連線

在進入 Xbox LIVE 之前，請將您的 Xbox 360 主機連結到高速網際網路，並註冊成為 Xbox LIVE 的會員。如果想要瞭解有關連線的詳細資訊，或確認您所在的區域是否提供 Xbox LIVE 的服務，請瀏覽 www.xbox.com/live/countries 網頁。

家長監護

家長和照護人可以利用這些簡單、彈性的工具，依內容分級決定未成年玩家可進行的遊戲。家長可透過設定禁止孩童存取成人內容、核可孩子透過 LIVE 進行線上互動的對象，並可設定進行遊戲的時間。如需更多資訊，請前往 www.xbox.com/familysettings。

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.