

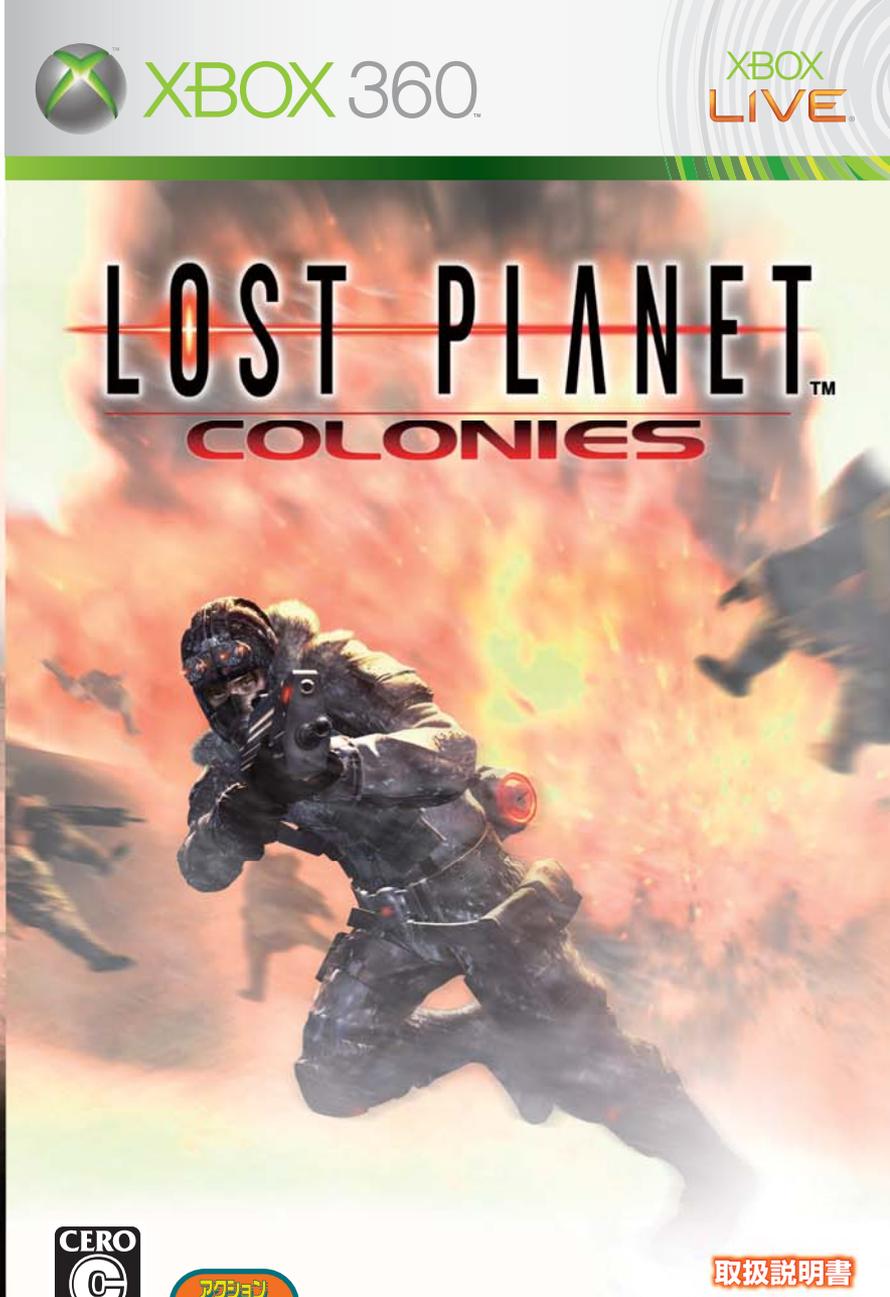
CAPCOM®

XBOX 360™

XBOX LIVE™



# LOST PLANET™ COLONIES



CERO  
G  
15才以上対象

アクション  
シューティング

取扱説明書

CAPCOM®

## ■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、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## ■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。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。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

- このゲームをセーブするためには、最低124KBの空き容量が必要です。

# INDEX

- 03 Xbox Live® について
- 04 操作説明
- 06 ゲームのはじめ方 ~ゲームオーバー~
- 08 プレイヤーの状態表示
- 09 基本操作
- 12 アンカー
- 13 照準設定と視点切替
- 14 T-ENG（サーマルエナジー）とハーモナイザー
- 15 VS（バイタル・スーツ）について
- 16 PDA
- 17 データポスト ~レーザー/ターゲットマーク~
- 18 データのセーブとロード
- 19 Game Settings
- 20 武器紹介
- 25 VS 紹介&操作説明
- 26 AK（エイクリッド）紹介&操作説明
- 27 オンラインバトルキャラクター
- 28 「ONLINE BATTLE」について

Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox Live、Xbox Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

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、マイクソフト® Xbox 360™本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず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 ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360本体タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」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。

本ゲームではハイビジョン（HDTV）表示に対応しています。ハイビジョン（HDTV）表示には、対応するテレビとXbox 360 コンポーネントHD AVケーブルなどが必要ですが。

**havok**

© 2006, Havok and Havok 3 are registered trademarks of Havok and Telesis Research Limited. All other products, company names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

ようこそ、雪と氷のフロンティアへ……。

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、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、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もできます\*。さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

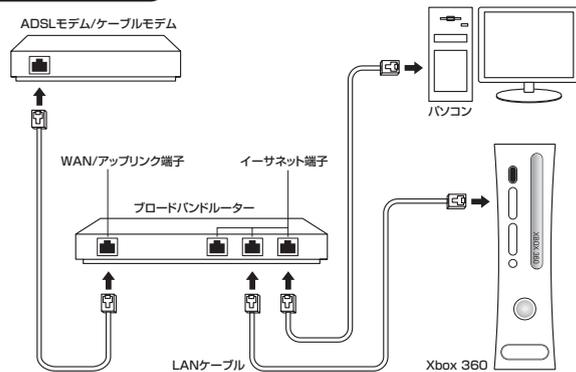
\*各ゲームにより対応機能は異なります。

## 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 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

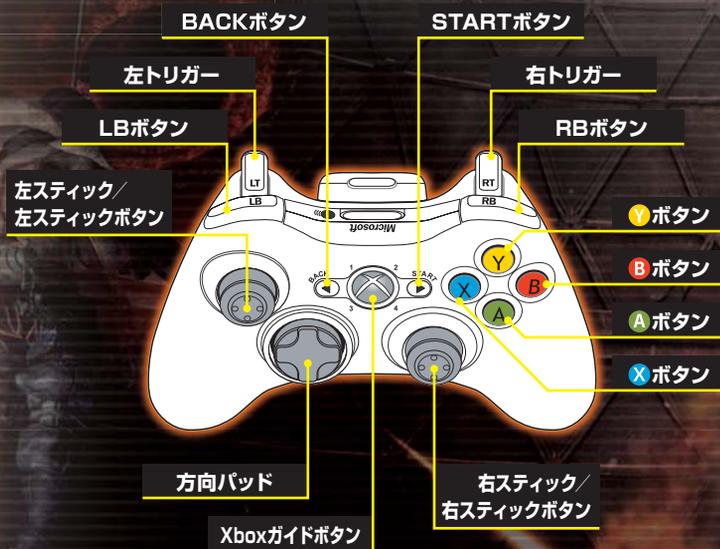
### 接続方法の一例



## 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに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/familysettings/> をご覧ください。



## VS基本操作(操作パターンA時)

A ボタン	ジャンプ
B ボタン	VS乗降/武器装備
X ボタン	特殊攻撃(→P.25)
Y ボタン	特殊機能(→P.25)
方向パッド	左右…ライト点灯
LBボタン	左90度ターン
RBボタン	右90度ターン
左トリガー	左装備武器使用
右トリガー	右装備武器使用
左スティック/左スティックボタン	移動
右スティック/右スティックボタン	照準カーソル操作/押し込み…リロード
BACKボタン	PDAの起動(→P.16)
STARTボタン	PAUSE

## HUMAN基本操作(操作パターンA時)

A ボタン	ジャンプ
B ボタン	各種アクション/近距離攻撃
X ボタン	アンカー(→P.12)
Y ボタン	武器チェンジ
方向パッド	上下…視点切替操作(ズーム操作)/左右…ライト点灯
LBボタン	左90度ターン
RBボタン	右90度ターン
左トリガー	グレネード
右トリガー	ショット
左スティック/左スティックボタン	移動/押し込み…しゃがみ動作
右スティック/右スティックボタン	照準カーソル操作/押し込み…リロード
BACKボタン	PDAの起動(→P.16)
STARTボタン	PAUSE

## AK基本操作(操作パターンA時)

A ボタン	ジャンプ(長押しでハイジャンプ)
B ボタン	攻撃①(ニーガルにはありません)
X ボタン	攻撃②
Y ボタン	攻撃③
方向パッド	-
LBボタン	左90度ターン
RBボタン	右90度ターン
左トリガー	左横方向攻撃
右トリガー	右横方向攻撃
左スティック/左スティックボタン	移動/ー
右スティック/右スティックボタン	体の向き操作/ー
BACKボタン	PDAの起動(→P.16)
STARTボタン	PAUSE

※操作パターンはメインメニューの「OPTIONS」の「Game Settings」で変更できます。

# ゲームのはじめ方

タイトル画面で、STARTボタンが **A** ボタンを押すと、メインメニュー画面へ進みます。

## メインメニュー項目説明

<b>CAMPAIGN</b>	New Game	ゲームを最初から開始します。
	Continue	セーブしたポイントから再開します。
	Mission Select	クリアしたミッションを選択してプレイできます。
	Trial Battle Mode	トライアルバトルモード(→P.7)をプレイできます。
	Score Attack Mode	スコアアタックモード(→P.7)をプレイできます。

<b>ONLINE BATTLE</b>		オンラインバトルに入ります。
	System LINK	LAN接続で対戦します。(→P.40)

<b>OPTIONS</b>	Game Settings	ゲームの詳細を設定します。(→P.21)
	Xbox Live Marketplace	ゲームコンテンツのダウンロードができます。

<b>RECORDS</b>	Campaign	キャンペーンモードの記録を閲覧します。
	Online Battle	オンラインバトルの記録を閲覧します。
	Achievement	ゲーム内で達成した実績項目を確認できます。
	Trial Battle	トライアルバトルモードの記録を閲覧します。
	Score Attack	スコアアタックモードの記録を閲覧します。

## ゲームオーバー

LIFEゲージがゼロになると、ゲームオーバーとなり、コンティニュー画面に移行します。



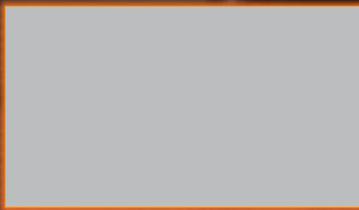
### コンティニュー画面の説明

**Retry**  
チェックポイントからプレイを再開します。  
**Restart**  
ミッションを最初からプレイしなおします。  
**Quit**  
ゲームを終了します。

※トライアルバトル/スコアアタックモードではコンティニュー画面に移行しません。

## トライアルバトルモード

キャンペーンモードに登場するボスと連戦を行うモードです。



体力・T-ENG・所持武器・残弾数は、次のステージに持ち越します。クリアするには、その場だけでなく、先を考えた攻略法が必要です。

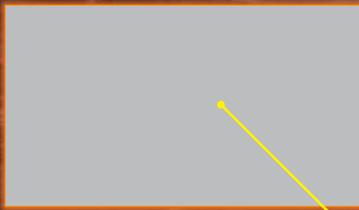
ステージごとの成績で次のルートが決定します。分岐条件は、ステージ開始前のインターミッションで確認できます。

クリア成績は、オンラインランキングに反映されます。

※オンラインランキングを確認するには、Xbox LIVEへのサインインが必要です。

## スコアアタックモード

各ミッションのすべての敵や破壊できるオブジェクト(ドラム缶、壊れた車など)にスコアが設けられています。オブジェクトを破壊して獲得した得点を競い合うモードです。



### コンボシステムについて

オブジェクトを破壊すると、画面中央上に「コンボゲージ」が表示されます。

### コンボゲージ

このコンボゲージがなくなるまでに、別の何かを破壊していくとコンボが成立。ボーナス得点が加算されていきます。

クリア成績は、オンラインランキングに反映されます。

※オンラインランキングを確認するには、Xbox LIVEへのサインインが必要です。

## オフリミッドモード

武器性能、移動性能が向上したプレイヤーで遊べる‘おまげ’モードです。

※このモードで遊ぶには「Mission Select」から任意のミッションを決定後に、オフリミッドモードを選択してください。

## プレイヤーの状態表示



<b>LIFEゲージ</b>	プレイヤーの体力ゲージです。“0”になるとゲームオーバーになります。
サーマルエネルギー <b>T-ENG残量</b>	サーマルエネルギー T-ENGの残量を数値化したものです。行動中は一方的に消費するため、継続的な補給が必要です。(→P.14)
<b>レーダー</b>	プレイヤーの周囲の状況を映し出すレーダーです。データポストを起動させることで、レーダーに情報が表示されます。(データポスト→P.17)
<b>照準</b>	プレイヤーの攻撃、アンカーは、この照準に向かって発射されます。
<b>右トリガー装備武器</b>	右トリガーを引くことで作動する武器を表示しています。(→P.10)
<b>右トリガー換装武器</b>	Yボタンによって換装される右トリガー武器を表示しています。
<b>左トリガー装備武器</b>	左トリガーを引くことで作動する武器を表示しています。(→P.10)
<b>プレイヤー</b>	操作するプレイヤーです。

## 基本操作(行動)



<b>移動</b>	<b>左スティック</b>	左スティックを倒した方向にプレイヤーが移動します。
<b>ターン</b>	<b>LBボタン or RBボタン</b>	LBボタンを押すと、左方向に90度ターンし、RBボタンを押すと、右方向に90度ターンします。 ※操作パターンによってターン方法は異なります。
<b>ジャンプ</b>	<b>Aボタン</b>	ジャンプします。左スティックとの組み合わせで、倒した方向へジャンプします。
<b>しゃがみ</b>	<b>左スティック ボタン</b>	左スティックボタンを押すと、プレイヤーがしゃがみます。また、押したまま左スティックを倒すと、その方向にしゃがみ移動します。
<b>緊急回避</b>	<b>左スティックボタン + Aボタン</b>	左スティックボタン+Aボタンで緊急回避を行います。(左スティックを倒している方向に緊急回避をします。)
<b>アンカー</b>	<b>Xボタン</b>	Xボタンでアンカーを射出します。他のボタンとの組み合わせで異なるアクションを行います。(→P.12)

## 操作パターンによるターン方法の違いについて

操作パターンによってターン方法が異なります。

### 操作パターンA

LBボタンorRBボタンを押すことで、左右いずれかの方向に90度ターンします。

### 操作パターンB

向きたい方向に右スティックボタンを倒した状態で、右スティックボタンを押し込むと、右スティックボタンの倒された方向にターンします。

### 操作パターンC

向きたい方向に右スティックを弾きます。

※操作パターンはPDAのConfigurationメニュー(→P.16)および、メインメニューの「OPTIONS」の「Game Settings」で変更できます。

## 基本操作(攻撃)



ショット	右トリガー	1の箇所に表示されている武器を使用します。武器の横の数字が残弾数です。弾の補給は、同じ武器を拾うことで可能です。残弾ゼロになると、その武器は使用不可となります。
グレネード	左トリガー	2の箇所に表示されているグレネードを使用します。グレネードの補給は同様のグレネードを拾うことで可能です。残弾ゼロになると、その武器は使用不可となります。
武器交換	Yボタン	3の箇所に表示された武器に換装します。
照準操作	右スティック	右スティックを操作すると、4の照準を操作することができます。右トリガー攻撃、および左トリガー攻撃は照準に向けて行われます。(照準設定→P.13)
リロード	右スティックボタン	4の照準下部にあるメーターは、右トリガー武器の装填数を示しています。リロードは、残弾数がある限り、右スティックの押し込みでいつでも可能です。
視点切替	方向パッド上下	方向パッドの上下操作で視点切替を行えます。(※HUMAN操作時のみ) 装備している武器によってはスコープ画面に切り替わります。(視点切替→P.13)
近距離攻撃	Bボタン	Bボタンアクションが画面に表示されていない状態で、Bボタンを押すと、近距離攻撃を繰り返します。

## 基本操作(Bボタンアクション)



アクション内容が表示されているときにBボタンを押すことで、アクション内容に応じたアクションを行います。

### Bボタンアクション表示の例

拾う	武器を拾う
乗る	VSに乗る
起動	データポットの起動
つける	VS武器の取り付け(→P.15)
外す	VS武器の取り外し(→P.15)

### VS武器も使いこなそう!



ステージにセットされている武器は、通常武器、VS武器に関わらず使用できます。遭遇する敵に合わせて使い分けましょう。

## アンカー

アンカーを使用することで、プレイヤーの移動の幅が広がります。主にジャンプでは届かない高い場所への移動に便利です。



### 操作方法

目標ポイントに照準をあわせ **X** ボタン

照準が緑に変化した箇所には、**X** ボタンでアンカーを発射し、アンカーを引っ掛けることができます。

アンカーの引っ掛かったポイントへジャンプすることができます。

## アンカーショット

アンカー移動中に、ボタン操作を組み合わせることで、特殊攻撃を行うことができます。



### 操作方法

アンカー移動中、目標に張り付く直前に **右トリガー** or **左トリガー**

壁やAKなどにアンカーを打ち込み、最も接近した状態で**右トリガー** or **左トリガー**攻撃を行うと、敵に密着した状態で攻撃を行います。

## 照準設定と視点切替

ゲーム中の、照準設定と、視点切替方法を変更できます。照準設定と視点切替には複数のタイプがあります。ゲーム中はPDA(→P.16)を立ち上げて変更できます。それ以外はメインメニューの「OPTIONS」の「Game Settings」で変更できます。(→P.19)

### 照準設定のタイプ

<b>アクセル</b>	入力時間に応じて照準スピードが加速する設定です。
<b>フィックス</b>	画面中央に照準が固定される設定です。
<b>クルーズ</b>	照準が一定速度を保って動く設定です。

フィックスタイプでは照準は動きません。また、各設定に照準スピードを組み合わせることができます。組み合わせられるスピードは8段階です。デフォルト設定時は【アクセル4】の設定になっています。

### 視点切替のタイプ

<b>ベーシック</b>	状況に応じて視点が切り替わるタイプです。
<b>ズーム</b>	常にプレイヤーに寄った視点になるタイプです。
<b>ワイド</b>	常にプレイヤーから離れた視点になるタイプです。
<b>FPS</b>	一人称視点になるタイプです。

デフォルト設定時は【ベーシック】の設定になっています。

## T-ENG (サーマルエネルギー)

サーマルエネルギー

T-ENGは、EDN-3rdの原住生物 AK(エイクリッド)が体内に持っているエネルギーで、従来の化石燃料に代わる新資源です。

EDN-3rdでのあらゆる活動に燃料として使用されています。

サーマルエネルギー

### T-ENGによって機能するもの

#### ミッション中の生命維持活動

継続的に消費することで、スーツの生命維持機能を働かせます。

T-ENGが0になるとLIFEゲージが減少していきます。

#### VSの活動(100以上のT-ENGが必要)

VSに搭乗し、操作することができます。T-ENGが0になると、VSから強制排出されます。

T-ENGが100未満の状態では、VSに搭乗することはできません。

#### ハーモナイザーシステムの起動

ダメージを受けると、ハーモナイザー(→下記「ハーモナイザー」)が起動し、自動的にダメージを回復します。

サーマルエネルギー

### T-ENGの獲得

サーマルエネルギー

T-ENGはステージ中の色々な所から獲得できます。

#### 獲得方法

- AKを倒す
- タンクやドラム缶を破壊する
- データポストを起動する ……など



## ハーモナイザー

### ハーモナイザーシステム

ダメージを受けると、ハーモナイザーが起動し、保持しているT-ENGを体力に変換、LIFEゲージを回復します。

ハーモナイザーはLIFEゲージが全回復されるまでT-ENGを変換します。全回復を待たずにT-ENGが無くなると、LIFEゲージ変換は終了されます。



#### ハーモナイザーとは?

ハーモナイザーは、ウェインの右手に装着された特殊生命維持装置で、T-ENGを吸収することで、驚異的な身体回復能力を発揮します。

#### VSとは?

VS(バイタル・スーツ)とは、本ゲームの舞台となる極寒の星・EDN-3rdにおいて、入植活動を行っている人類が、原住生物AK(エイクリッド)に対抗するため作り出した兵器です。



VSの周辺でBボタンアクションが表示され、それに準じた行動が可能です。

#### アクションの例

- 搭乗
- 武器の取り外し (換装不可の武器もあります)

### VSの乗降

VSの周辺で[乗る]のBボタンアクション表示中にBボタンを押すと、VSに搭乗します。

VS搭乗中にBボタンを押すと、VSから降ります。



### VS搭乗中のLIFE表示について

VS搭乗中は、LIFE表示がそのVSの耐久値表示に切り替わります。ただし、T-ENGはそのまます。また、VSの各種行動によってT-ENGを消費します。



### 緊急脱出

VSのLIFEがゼロになると爆破炎上します。

Bボタン連打で緊急脱出してください。脱出が遅れると死亡します。



ゲーム中、BACKボタンでPDA(携帯情報端末)を開きます。



通信

マップ

PDA  
各種項目ミッション  
目的

目的地

ミッション  
補足

PDAを開くと「Mission Details」画面になり、ミッション内容の詳細を確認できます。データポスト(→P.17)を起動している場合は周辺マップも表示されます。

- 「Mission Details」「Message Logs」「Configuration」の3項目が確認可能です。
- PDAオープン中も移動のみ可能です。移動中に入ってきた通信メッセージは随時表示されます。
- 方向パッドの左右で項目を選択することで、「Message Logs」「Configuration」の項目が確認・設定可能です。

## Mission Details

インターミッション画面で表示されたミッション詳細を確認できます。

以下の項目詳細が表示されます。

- マップ(地図)
- ミッション目的について
- 目的地について
- ミッション補足について

## Message Logs

ゲーム中に仲間から入った通信や、傍受した通信のログを閲覧できます。

※ミッション中に搭乗したVSの操作方法も閲覧することができます。

## Configuration

ゲームの詳細設定が設定できます。

ステージ各所に、データポストが存在します。接近して、Bボタン連打で起動させることができます。起動させることでそのデータポスト周辺のデータが手に入り、その領域内のマップ(ミッション画面でのレーダー、PDAでのマップ)が見られるようになります。

また、起動させることで、T-ENGが一定量回復します。

サールムエネルギー



## レーダー

データポストを起動することで、そのデータポスト領域内のデータが、ミッション中ゲーム画面右上上のレーダーに表示されます。

### レーダーの見方

■	敵HUMAN
●	AK
▼	VS
I	データポスト
▲	次のデータポストの方向



## ターゲットマーク



ステージ中に、ターゲットマークと呼ばれるエンブレムが存在しています。すべて狙撃して単語を完成させることで、いいことがあるかも!?

入手しているターゲットマークは、メインメニューの「CAMPAIGN」の「Mission Select」で見ることができます。

※メインメニューの「RECORDS」の「Campaign」でも見ることができます。

ゲームセッティング画面で、ゲームの詳細設定を行うことができます。



### セーブについて

ストレージ機器設定を行うことで、ゲームデータのセーブを行うことができます。データはミッション終了時などにすべてオートセーブされます。

### ロードについて

ストレージ機器の中に、LOST PLANET COLONIESのゲームデータがあれば、オートロードされます。オートロードはタイトル画面からメインメニュー画面に移る際に行われます。

### 複数のデータをセーブする

セーブできるセーブデータは原則的に1つだけですが、複数のストレージ機器やゲームアカウントを持つことにより、複数のゲームデータをセーブすることが可能です。

### 標準設定

照準項目の詳細設定や視点(カメラ)切り替えができます。

### コントローラー設定

操作パターンの変更、  
バイブレーションのオン/オフ切り替えができます。  
※ **X** ボタンを押すとHUMAN、VS操作を切り替えて表示します。

### サウンド設定

BGM、SE音量の調節ができます。

### 画面・その他設定

画面の明度調整や、  
字幕表示のオン/オフ切り替えができます。

### 初期設定に戻す

**A** ボタンで初期設定に戻ります。

### 戻る

**B** ボタンでメインメニューに戻ります。

※標準設定、コントローラー設定、サウンド設定は、PDAの「Configuration」でも設定できます。  
(→P.16)

## 武器紹介<右トリガー使用武器>

通常射撃兵器は右トリガーで使用する。戦局に合わせて、様々な兵器を使い分ける。

### マシンガン



移動しながら弾をバラまくため、大量に出現する小型AKを連続で倒すときなどに有効な兵器である。

### ライフル



スコープによるズームアップで、遠距離の敵を狙撃することができる。VSに対しても、装甲の薄い部分を狙えば、装甲を貫通させ、ダメージを与えることが可能。

### ショットガン



多少の照準ミスでも弾が広範囲に散らばり、ターゲットに当たってくれるため、使い勝手がよい。ターゲットに接近した状態から発射すると、一撃で相手を仕留めることができる。

### ロケットランチャー



小型の高威力ミサイルを発射する兵器。弾速は遅いが着弾後に爆風が広がるため広範囲の敵を攻撃できる。

### エネルギーガン



誘導性のあるエネルギー弾を発射し、トリガーを引きっぱなしにしてエネルギーをためて発射すると強力な誘導弾を発射することができる。

### プラズマガン



エネルギーガンよりも中間～遠距離戦に向けたスナイパーライフルである。ライフルほどではないが威力も高く、非常に優秀な兵器。

### ハンドガン



連射性能に優れ、反動が少ない兵器。単発の威力が高い。

### リボルバー



近距離での射し合いでは抜群の強さを誇る。弾数が少なく、リロードに時間が掛かることが弱点。

### ハンドキャノン



ロケットランチャー程の威力は無いものの、弾速が速いため敵を捕捉する性能が高い。VSやAKなど、的が大きいものに対しては効果を発揮する。

### フレームランチャー



トリガーを引いている間、継続的に炎が射出される近距離用の兵器。狭いところで効果を発揮するが、遠距離からの攻撃には対応できない。

## 武器紹介<左トリガー使用武器>

投擲兵器は左トリガーで使用する。武器の特徴をよく理解して使い分けろ。



### ハンドグレネード

攻撃力・飛距離共に申し分なく、使い勝手がよい。射撃して爆発させれば通常より威力があるため、積極的に狙ったほうがよい。



### ディスクグレネード

形状を生かして円盤のように投げれば、かなりの距離を飛行する。爆風の攻撃範囲も広い。



### ガムグレネード

さまざまな物体に貼り付けることができる。飛距離が短いため、近距離から正確に狙う必要があるが、何個も貼り付けて誘爆を狙うことができる。



### プラズマグレネード

威力自体は弱いが爆発すると一定時間電撃を放出し、ターゲットをしびれさせて行動をとめることができる。VSに対しても電気系を麻痺させることによって、一時的に操作不能にすることが可能である。



### ダミーグレネード

人型の偽装風船を展開する爆弾。展開された偽装風船は、レーザーに人と同じ反応を発信することができるため、索敵している敵をかく乱することができる。  
※[ONLINE BATTLE]専用

### ファイアグレネード

爆発後、炎を広範囲に拡散させる。炎は威力が高いだけでなく、敵の視界を奪うこともできる

### エネルギーグレネード

殺傷能力は全くといって良いほど無いが、VSに当てると搭乗者をVSから降ろすことができる。

## 武器紹介<VS使用武器>

HUMAN操作時でもVS武器の使用は可能。遭遇する敵に合わせて使い分けろ。



### ガトリングガン

ライフルに使用するものと同様の、高威力の弾薬を高速発射するため、貫通力の高い弾薬を敵に大量に浴びせることができる。



### ロケットランチャー

対巨大AK用大型ロケット弾を発射する兵器。直撃すればVS兵器中最強の威力をもつ。



### レーザーライフル

トリガーを引きっぱなしにしてパワーを溜めるとさらに威力の強いレーザーを発射できる。



### ショットガン

射程距離は短いですが接近しての近接攻撃に使えばすさまじい威力を誇る。



### グレネードランチャー

射出された弾は空中で分散して落下、着弾すると個別に爆発する。



### 電磁レーザー

各パーツが改良され、攻撃範囲、威力ともにレーザーガンをはるかに上回る性能をもつ。



**ホーミングレーザー**

同時に4つのターゲットまでロックオンできるホーミング兵器。

**パイルバンカー**

一撃の破壊力に特化した近距離兵器。威力が高い反面、射出速度が遅く、弾数が少ないのが弱点。

**ロケットボッド**

1回の射撃で4発の弾が飛び、推力を失った時点で自然落下～着弾して爆発する。

**レーザーランス**

トリガーを引いている間、連続してレーザーが射出される。VSに付けることで真価を発揮するが、消費ENが高いため長時間の使用は困難。

**VSライフル**

長射程でも威力を減衰させずにVSの装甲を弾き飛ばせる。



**GTT-01**

入植初期に開発された入植作業用のVS。両肩部にあるアタッチメントを換装することにより、兵器運用も可能となっている。活躍の舞台をGTF-11にとって代わられてからは、現存数もかなり少なくなっている。

特殊機能 なし

**GTF-11**

宇宙戦闘機のために開発された姿勢制御技術をVS用に応用して搭載、二足歩行タイプのVSでは初めて空中機動を可能にした。入植事業において広く運用されているタイプ。

**特殊機能1** ホバリング

ジャンプ中(A)ボタンでホバリング移動。ホバリング中、(A)ボタンでホバリングキャンセル。

**特殊機能2** スライドダッシュ

(Y)ボタンで左スティックの倒している方向にスライドダッシュ移動。



**GTB-22**

軍事運用を主眼において開発されたVS。GTF-11などが標準装備している空中機動制御能力はないが、通常走行速度や、跳躍能力は他のVSを凌駕する。

**特殊機能1** 二段ジャンプ

ジャンプ中(A)ボタンで二段ジャンプ。

**特殊機能2** ロングジャンプ

(Y)ボタンでロングジャンプ。ロングジャンプ中、(Y)ボタン入力でロングジャンプキャンセル。

**特殊攻撃** 煙幕

(X)ボタンで煙幕射出。

## CHRYATIS & GOACHRYATIS

クラッティス / コアクラッティス

好戦的で巨体に似合わない俊敏な動きが特徴のAK。  
腹部と腕部のコアが弱点。  
コアクラッティスは進化した変異種で巨大化した上に  
弱点のコアは外郭で覆われ、より凶暴化している。

### 特殊攻撃

カマ振り回し攻撃	X ボタンで攻撃発動。
咬みつき攻撃	Y ボタンで攻撃発動。
弾攻撃	B ボタンで単発発射。ボタン連打で拡散発射。
背後カマ振り攻撃	右トリガーと左トリガーを同時に引く。
カマ縦振り攻撃	右トリガーor左トリガーを長押し。
カマ縦振り連続	右トリガーor左トリガーを連打。



## DONGO & GODON

ドンゴ / ゴドン



堅い外殻で体を覆ったAK。体を丸め転がりながら  
体当たりを仕掛けてくる。弱点は尻尾のコア。  
ゴドンはカテゴリーGの変異種で、顎部が発達した  
ことで、これを伸縮させての攻撃も脅威となる。

### 特殊攻撃

ローリングアタック(ショート)	X ボタンで攻撃発動。
ローリングアタック(ロング)	Y ボタンで攻撃発動。攻撃中に再度Yボタンを押すと攻撃停止。
両ツメ攻撃	右トリガーと左トリガーを同時に引く。
アゴ攻撃	B ボタン(*ゴドンのみ)で攻撃発動。

## NEEGAL

ニーガル

サソリのような形態のAK。毒針を内包する大きな尻尾  
が特徴で、この伸縮する毒針で攻撃を仕掛けてくる。  
尻尾付け根と腹部にあるコアが弱点。

### 特殊攻撃

背後薙ぎ攻撃	X ボタンで攻撃発動。
正面突き刺し攻撃	Y ボタンで攻撃発動。攻撃中に再度Yボタンを押すと攻撃停止。
急降下体当たり	右トリガーと左トリガーを同時に引く。
尻尾薙ぎ攻撃	右トリガーor左トリガーを引く。

LOST PLANET COLONIESで  
新たに登場するオンラインバトルキャラクターを紹介しよう。

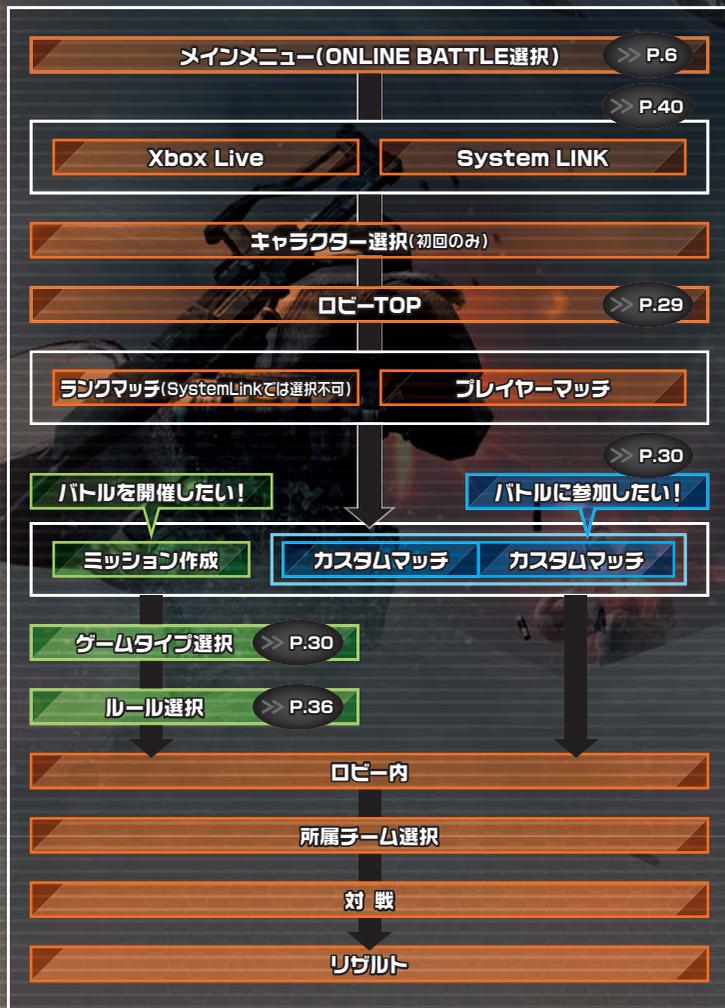
新たに加わる雪賊たちを操り、  
LOST PLANET COLONIESの戦場で戦火を築け！  
戦果によってはさらなる雪賊が現れるかも…

# 「ONLINE BATTLE」について

Xbox Liveに接続し、世界中のプレイヤーと様々なルールでの協力&対戦プレイを楽しむことができます。

## ONLINE BATTLEの手順

下記の手順に沿って進むだけで誰でも簡単にオンラインバトルを楽しむことができます。



## キャラクター選択

ONLINE BATTLEでプレイする際のモデルとパターンを選択します。



ランクマッチでレベルを上げることで新しいパターンが追加されていきます。モデルとパターン選択はロビーTOPでも変更することができます。

## ロビーTOP

ONLINE BATTLEでのメニューを選びます。



### Ranked Match

ランクマッチ

世界中のライバルや仲間とランキングを競い合います。  
※SystemLink接続では選択できません。

### Character Selection

キャラクター選択

ONLINE BATTLEで使用するキャラクターの設定を行います。

### Player Match

プレイヤーマッチ

ランキングとは関係なく、オンライン対戦を楽しむことができます。

### Main Menu

メインメニュー

メインメニューに戻ります。

### Voice Masks

ボイスマスク

ボイスマスクの設定/変更ができます。  
ヘッドセットで設定の確認ができます。

## ランクマッチ/プレイヤーマッチ

ランクマッチ、プレイヤーマッチに入ると、4種類のメニューを選択することができます。メニューからはミッションの参加や作成、ランキングの確認などができます。

クイックマッチ	すぐに参加できるミッションを検索し、見つければミッションに参加することができます。
カスタムマッチ	ルール条件を設定し、そのルール条件に合うミッションを検索します。
ミッション作成	自分がルールの詳細条件を設定するホストとなってバトルを開催することができます。
ランキング	様々なランキングを見ることができます。 ※ランクマッチメニューにのみ表示されます。

## ゲームタイプについて

チーム戦/個人戦/ハンティング戦の3つのゲームタイプから遊びたいゲームタイプを選択することができます。

チーム戦	すべてのゲームを<チーム対チーム>で行います。以下のゲームタイプのプレイが可能です。
	▶ チーム対バトル
	▶ ポイント対バトル
	▶ VSテストロイ
	▶ テータポスト争奪戦
	▶ カウンターポスト
	▶ エイクリッドエッグ争奪戦
	▶ カウンターエッグ
個人戦	すべてのゲームを<個人対個人>で行います。以下のゲームタイプのプレイが可能です。
	▶ 対バトル
	▶ カウンターエッグ
ハンティング戦	すべてのゲームを<1対多数>で行います。以下のゲームタイプのプレイが可能です。
	▶ フォックスハンティング
	▶ エイクリッドハンティング

## ゲームタイプ チーム戦・1

### チームサバイバル

いずれかのチームの戦力ゲージが0になるか  
タイムアップまで戦い、残りゲージを競うチーム戦を行います。

### ポイントサバイバル

相手チームのプレイヤーを倒してポイント  
を集め、そのポイント総数で勝敗を決定  
します。

#### 所持ポイント

このポイントが倒したプレイヤーに加  
算されます。  
自滅した場合はポイントが消滅します。

### VSデストロイ

相手チームのリーダーVSを破壊するか、  
戦力ゲージを0にすると勝ちとなります。  
タイムアップの場合は残り戦力ゲージで  
勝敗を決定します。

#### リーダーVS

リーダープレイヤーは、  
VSから降りることができません。  
サーマルエナジー  
(T-ENG切れにはなりません)

### データポスト争奪戦

マップ上にあるデータポストを探し出し、起動させた数を競います。  
よりデータポストを起動させた数の多いチーム、  
またはマップ上のすべてのデータポストを起動させたチームが勝利となります。

### カウンターポスト

マップ上にある1つのデータポストの起動  
している時間を競います。  
残り起動時間が0、あるいは残り起動時間  
が少ないチームが勝利となります。

#### 残り起動時間

この時間が0になると勝利です。  
完全に起動していないとカウントされ  
ません。

## ゲームタイプ チーム戦・2

### エイクリッドエッグ争奪戦

チームカラーのエイクリッドエッグをチームゴールまで運んだ数を競います。  
エッグの位置はレーダー外枠に黄色で表示されます。  
獲得した特典の多いチームが勝利となります。

#### エイクリッドエッグ

- ボタンで持つことができます。
  - ボタンで置くこともできます。
- 所持中でも左トリガー攻撃は可能です。

#### ゴール

自チームと同じ色のゴールまでエイクリッドエッグを運ぶと、得点になります。

### カウンターエッグ

マップ上にあるエイクリッドエッグをチームで所持している時間を競います。  
エッグの位置はレーダー外枠に黄色で表示されます。  
残り所持時間が0、あるいは残り所持時間が少ないチームが勝利となります。

#### 残り所持時間

この時間が0になると勝利です。

## ゲームタイプ 個人戦

### サバイバル

戦力ゲージが0になるかタイムアップまで戦い残りゲージを競います。

### カウンターエッグ

マップ内にあるエイクリッドエッグを所持している時間を競います。  
エッグの位置はレーダー外枠に黄色で表示されます。  
残り所持時間が0、あるいは残り所持時間が少ないプレイヤーが勝利となります。

## ゲームタイプ ハンティング戦

### フォックスハンティング

「逃亡役」と「ハンター役」に分かれて戦います。「逃亡役」の人数は参加人数によって自動調整され、最大4人までとなります。  
「逃亡役」が制限時間まで逃げ切れるか、戦力ゲージをMAXまでためれば勝ちとなります。  
「ハンター役」は「逃亡役」を制限時間内に発見し、「逃亡役」の戦力ゲージを0にすれば勝ちとなります。  
なお、「逃亡役」の装備は固定で、ハンドガン&プラズマグレナードとなります。

#### 逃亡役

逃亡役プレイヤーは、初期装備から変更できません。

### エイクリッドハンティング

「エイクリッド役」と「ハンター役」に分かれて戦います。「エイクリッド役」は参加人数によって調整され、最大4人までとなります。  
「エイクリッド役」が制限時間まで逃げ切れるか、戦力ゲージをMAXまでためれば勝ちとなります。「ハンター役」は「エイクリッド役」の戦力ゲージを0にすれば勝ちとなります。  
(AKの操作方法→P.26)

## ルール

自分がホストとなってミッション作成を行う場合、下記のようなルールを設定することができます。



<b>チームの数</b>	対戦チーム数を設定します。 ※チームサバイバルのみの項目です。
<b>対戦時間</b>	対戦制限時間を設定します。 ※フォックスハンティングの対戦時間は10分固定です。
<b>初期武装</b>	初期状態で装備する武器を設定します。
<b>ステージ</b>	対戦ステージを設定します。
<b>セット選択</b>	ステージのアイテムセットを設定します。 ※フォックスハンティングにはありません。
<b>戦カゲージ</b>	開始時の初期戦力を設定します。 ※データポスト争奪戦、フォックスハンティングにはありません。
<b>データポストキープ時間</b>	カウンターポスト戦の勝敗判断となるデータポストの起動時間を設定します。
<b>AKエッグキープ時間</b>	カウンターエッグ戦の勝敗判断となるAKエッグの所持時間を設定します。
<b>得点</b>	ポイントサバイバルとエイクリッド争奪戦の設定項目です。 勝敗判断となる得点数を設定します。
<b>VS/フォックスエイクリッドプレイヤー</b>	VSデストロイ戦の「リーダーVS搭乗者役」、ハンティング戦の「フォックス役」「エイクリッド役」となるプレイヤーを決定するレベルの目安を設定します。
<b>攻撃有効対象</b>	攻撃有効対象を設定します。 ※サバイバル、フォックスハンティングにはありません。 ポイントサバイバル戦では「敵のみ」固定です。
<b>前・後半戦</b>	試合を前・後半に分けて行える設定です。 前半と後半では初期位置が入れまわります。 ※チーム戦でのみ設定できる項目です。
<b>所属チーム選択</b>	所属チーム変更の有無を設定します。 ※サバイバル、フォックスハンティングにはありません。 プレイヤーマッチでのみ設定できます。
<b>通信タイプ</b>	通信タイプを設定します。デフォルト設定は「タイプA」となります。 ※通信タイプについて(→P.00)
<b>対戦人数</b>	参加できる最大人数を設定します。 ※プレイヤーマッチでのみ設定できます。
<b>プライベートスロット</b>	「ゲームへの招待」で招待した人のために確保しておくプレイヤー枠です。 ※プレイヤーマッチでのみ設定できます。
<b>ハンター枠</b>	フォックスハンティングの「逃亡役」を追捕するプレイヤー人数を設定します。 ※フォックスハンティングでのみ設定できます。

### 通信タイプについて

ミッション作成を行い、ミッションをプレイしても通信が安定しない場合に変更する項目です。通信が安定しない場合は以下の「通信タイプの詳細」をご参照の上、通信タイプの設定を変更してください。

### 通信タイプの詳細

#### タイプA

通信データのやりとりを、プレイヤーすべてが相互に行うタイプで、通信の上り帯域が狭くてもプレイが可能です。ミッションに参加したプレイヤーすべてが相互に認識されていないとミッションより弾かれたりする可能性があります。

#### タイプB

通信データのやりとりを全てをホストを介して行うためホストは広い上りの帯域が必要になります。ホストとの接続が確保できれば他のユーザーと接続不良があってもプレイができます。

#### タイプC

通信データのやりとりを、プレイヤー全てが相互に行うタイプで、通信の上り帯域が狭くてもプレイが可能です。ミッションに参加したプレイヤー全てが相互に認識されていなくてもゲームができる可能性があります。ただし、その場合の認識できていないプレイヤーの挙動は保障致しかねます。

### 快適にプレイする為に必要な上り帯域\*

#### ●タイプA、タイプCの場合

クライアント(ミッションに参加する側)	ホスト(ミッションを作成する側)
16人で快適にプレイする為には128Kbps以上必要です。	

#### ●タイプBの場合

クライアント(ミッションに参加する側)	ホスト(ミッションを作成する側)
16人で快適にプレイする為には128Kbps以上必要です。	4人/128Kbps以上 12人/768Kbps以上 7人/256Kbps以上 16人/1MBps以上 9人/512Kbps以上

\*お客様の通信環境やプレイされるゲームの内容によっては必要になる数値が変わる可能性があります。これらの数値はあくまで目安としてお考えください。  
また、現在Xbox360にて通信帯域を測る方法は提供されておりません。予めご了承ください。

### 通信タイプの変更で通信状態が改善されない場合

通信タイプの設定を行い、ミッションをプレイしても通信が安定しない場合には、Xbox ダッシュボードの「システム」から「ネットワーク設定」を選択し、「Live接続のテスト」を行ってみてください。診断結果で「NAT」が「ストリクト」になっている場合は、ご使用のルーターの設定を「オープン」になるように変更してLive接続を行ってみてください。改善されない場合、ご不明な点がある場合は、<http://www.xbox.com>にアクセスし、接続ガイドをご参照ください。

## ロビー内

クイックマッチやカスタムマッチでミッション検索を行い、参加可能なミッションがあった場合、参加可能なミッションを一覧できる画面が表示されます。

ここで参加したいミッションを選択します。

作成されたミッションに参加すると、他のプレイヤーの情報を見たり、チャットをすることができます。ミッション作成をしたホストがゲームをスタートさせるとゲーム開始となります。

参加者のゲーマータグ

ゲームタイプ



ボイスチャットの状態

ルール情報

招待する  
他のプレイヤーを招待することができます。

※プレイヤーマッチのみルールで設定することができます。

## 所属チーム選択

チーム戦では複数のプレイヤーがチームに分かれて戦うチーム戦となります。チーム選択画面では自分がどのチームに所属するかを選択します。

## リザルト

戦闘終了条件がルールで設定した対戦時間になると戦闘終了となり、リザルト画面となり戦闘結果が表示されます。



個人キャラクター情報

リザルト項目一覧  
右スティックの上下でリザルト項目を切り替えられます。

称号獲得画面への切り替え  
右トリガーを引くことで、リザルト画面と称号獲得画面の切り替えができます。

個人成績、全体での順位

リザルト項目設定にそって、他のプレイヤーも含めた全体での順位が表示されます。

## 再戦について

プレイヤーマッチでのみ選択できる機能です。

リザルト画面で **A** ボタンを押すと同じメンバーで再戦できます。

ホストは、ロビー内でルール設定の変更が行えます。

## 「ONLINE BATTLE」について

### ランキング

ランキングでは様々なランキングを見ることができます。  
「トライアルバトルモード」と「スコアアタックモード」は、「RECORDS」メニューから、「オンラインバトルモード」は「ランクマッチメニュー」から見ることができます。



#### 特殊操作

- LBボタン ▶ 100位下に移動
- RBボタン ▶ 100位上に移動
- 右トリガー ▶ 1000位下に移動
- 左トリガー ▶ 1000位上に移動

### System LINK(システムリンク)

複数のXbox 360をケーブルで接続して多人数で遊ぶことができます。  
システムリンクを選択後は「ONLINE BATTLEの手順」通りに進行します。

※システムリンクでプレイする場合はランクマッチでの対戦はできません。

#### ごあいさつ

この度は Xbox 360 専用ソフト「LOST PLANET COLONIES」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

#### おことわり

商品の企画・精算には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動を起こすような場合がございます。おそれいりますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。

#### 注意

このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担がかからないようにテレビ画面から十分に離れてください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

「LOST PLANET COLONIES」は株式会社カプコンが独自に制作したビデオゲームであり、この作品についての著作権、商標権、その他権利は株式会社カプコンが保有しております。

「LOST PLANET COLONIES」 is an original game produced by CAPCOM CO., LTD.  
The copyrights, trademarks and the other industrial property rights with regard to this video game are exclusively owned by CAPCOM CO., LTD.

※画面写真は開発中のものであり、実際の製品版とは異なる場合がありますのでご了承ください。

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件等とは無関係です。

発売元

株式会社 **カプコン**

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター 06-6946-3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。



NO COPY  
このソフトの複製・転載は  
厳禁です。

当社は本ソフトの無断複製・貸貸・営業使用はいつさい許可していません。  
FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

カプコン公式サイト <http://www.capcom.co.jp/>

— ゲーム情報・ショッピング・ファンサイト・メルマガ —

携帯コンテンツ <http://ktai.capcom.co.jp/park/>