

XBOX 360

XBOX
LIVE

ユーザー登録のご案内

<http://www.japan.ea.com/user>

このたびは弊社ソフトをお買い求めいただき、まことにありがとうございます。弊社では、お客様に各種サポートをスムーズに受けていただくため、ユーザー登録をお願いしております。お手数ですが上記アドレスにアクセスし、登録作業を行ってください。

個人情報のお取扱について

1. 弊社のプライバシーポリシーは、www.japan.ea.comサイトに掲載されているとおりです。必ずご一読してご理解ください。
2. 弊社は、上記サイトに掲載された方針のほか、お客様の個人情報を①キャンペーンの実施、②懸賞等ある場合の懸賞の受け渡しに伴う配送業者への連絡若しくは、③弊社に代わってキャンペーン業務等を行う外部委託業者との業務委託、④弊社商品に関する弊社及び弊社の国内外にあるグループ会社内でのマーケティング資料、及び⑤その他個別に利用目的を明らかにした個人情報収集の要領に定める目的以外に使用したり第三者に提供したりしません。また弊社は、外部委託などする場合には、契約に基づき個人情報の取扱を厳格に監督致しますので予めご了承ください。ご不明な点は、弊社カスタマーサポート（〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 新宿中央公園ビル7F エレクトロニック・アーツ カスタマーサポート係 FAX番号 03-5308-1805）までお知らせください。



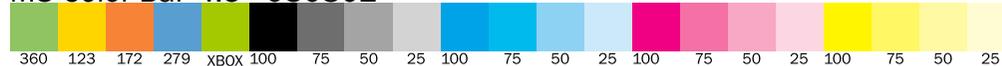
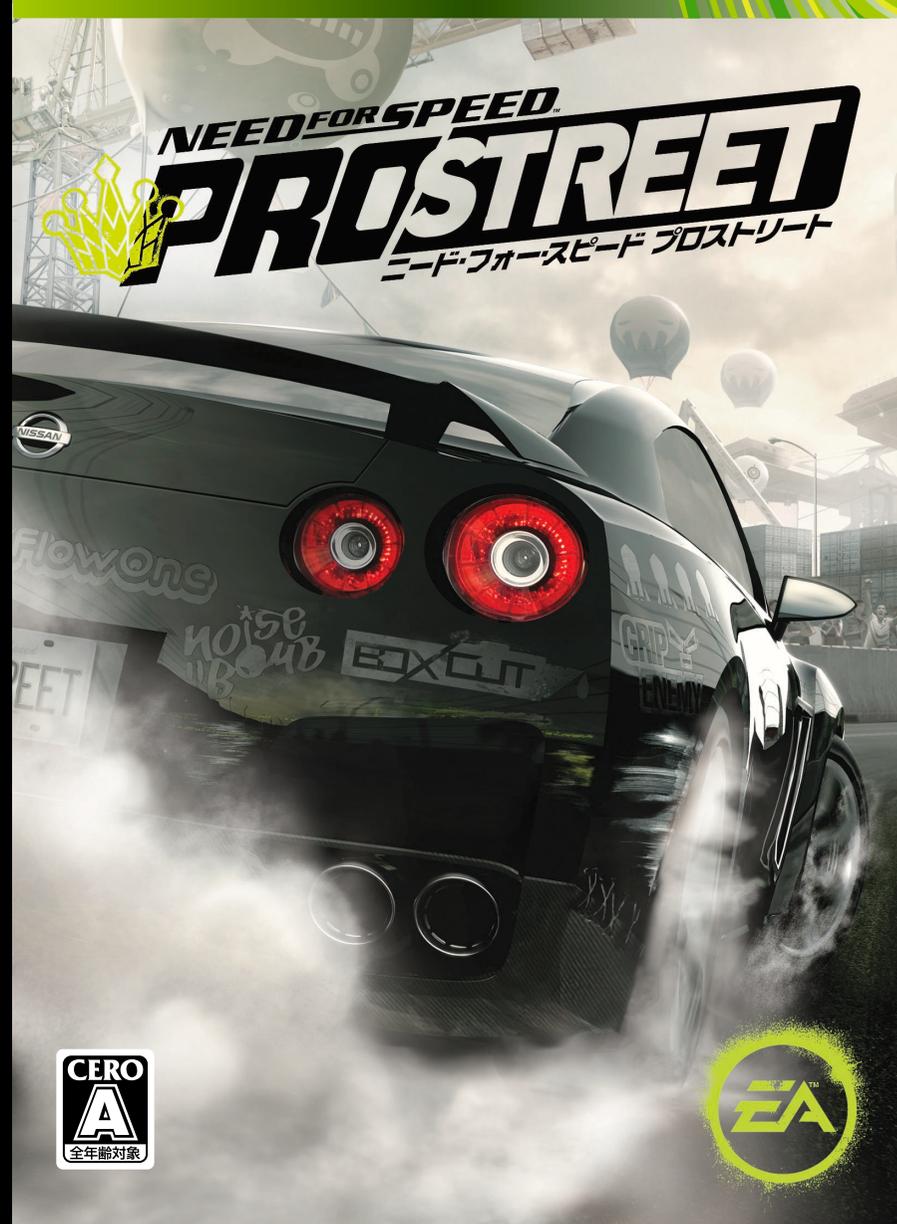
エレクトロニック・アーツ株式会社

〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 新宿中央公園ビル7F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係
TEL 03-5308-1800（受付時間11:00~19:00/土日祝休）
FAX 03-5308-1805（終日受付）
WEB www.japan.ea.com/support
※ゲームの内容・攻略に関しましては答えしておりません。

© 2007,2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

本ソフトはDynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

1207 Part No. X14-29971-01



■ 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か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。なお、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 2.5 MB の空き容量が必要です。



CONTENTS

基本操作方法	02
アドバンス操作	04
バトルシステム	05
ゲームの始め方	06
モードの紹介	07
メインメニュー	07
CAREER	08
FREE BATTLE	18
QUICK BATTLE	20
LEADERBOARDS	21
SHARE	21
OPTIONS	22
PROFILE	24

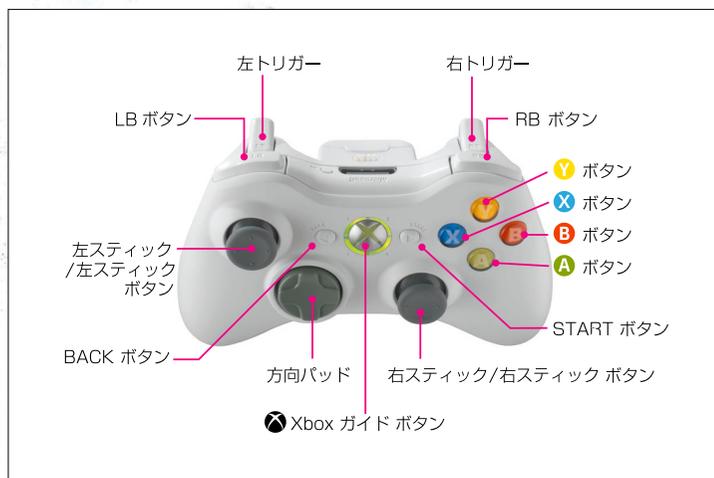
はじめに
 このたびは「ニード・フォー・スピード プロストリート」をお買い上げいただきありがとうございます。
 プレイする前にマニュアルをお読みいただけますと、より一層楽しく遊ぶことができます。正しい使用方法
 でお愛用ください。なお、マニュアルは大切に保管してください。
 ※マニュアルに掲載されている画面写真は開発中のものです。

■本ソフトには過激なドライビングアクションが含まれています。ゲーム
 内のエキサイティングな演出や構成は、本ソフト独自のフィクションです。
 大変危険ですので、実際の車の運転では、絶対に真似をしないでください。
 交通規定を守った、安全な運転をお願いいたします。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Windows Live および関連するロゴマークは
 米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

基本操作方法

Xbox 360™ コントローラーの各部名称と基本操作



メニュー操作

メニュー画面での基本操作は右記の通りです。メニュー画面の下部にも操作方法が表示されるので、参考にしてください。

メニューの選択	方向パッド/左スティック
決定/次の画面へ進む	A ボタン
前の画面へ戻る	B ボタン
SHAREを開く (P.21 参照)	右スティック ボタン

ドライビング操作

マニュアル内に記載されている操作方法は、初期設定「操作設定 1」のもので (P.24 参照)。

アクセル	右トリガー
ブレーキ/バック	左トリガー
ステアリング	左スティック
クラッチ	LB ボタン
サイドブレーキ	A ボタン
N2O	B ボタン
後方視点	Y ボタン
視点変更	X ボタン
シフトダウン	右スティック ↓
シフトアップ	右スティック ↑
ポーズ	START ボタン
コース復帰	BACK ボタン
画面表示	方向パッド (下記参照)

画面表示操作

画面に表示されるインジケータやマップなどの「表示/非表示」を切り替えます。オプションの「インターフェイス (P.24 参照)」で切り替えることもできます。

ターンインジケータ	方向パッド ↑
ミニマップ	方向パッド →
リーダーボード	方向パッド ←
ベストラインインジケータ	方向パッド ↓

アドバンス操作

バトルに勝利するためのテクニック

高性能マシンの使用やマシンのチューンナップも重要ですが、それだけでは多彩なバトルイベントに勝利することはできません。ライバルに勝利するためにも、ここで紹介するテクニックと特殊な操作を身につけましょう。

ドリフト // // // // 高速を維持しながらコーナーを抜けよう

コーナーを高速で抜けるために、サイドブレーキを使ってドリフトを実行しましょう。走行中にステアリングを切り、同時に A ボタンでサイドブレーキをかけると後輪が滑ります。この状態でコーナーを抜ければドリフト成功です。ドリフト中は旋回方向と反対にステアリングを切って、体勢を制御してください。トランスミッションを「MT Clutch」に設定すると、クラッチ操作でドリフトが可能になります。



N20 // // // // ニトロを起動して急加速しよう



ニトロメーターがたまっているときに B ボタンを押すと、ニトロを起動して急加速できます。ニトロを起動するとニトロメーターが減り、一定時間経過するとメーターは回復します。ただし、1 バトル中の使用回数は決まっています。

クラッチ操作 // // // // シフトを自分で切り替えよう

トランスミッションを「MT」または「MT Clutch」に設定すると、シフトチェンジやクラッチの操作を行う必要がありますが、マシンをより速く運転できます。「AT」にするとシフトチェンジが自動的に行われるので、ステアリングとアクセルの操作に集中できます。トランスミッションについては P.23 を参照してください。



バトルシステム

バトル画面に表示される情報

バトルで勝利するためには、画面に表示される情報を的確に読みとることが大切です。※バトルモードによっては表示されない情報もあります。

バトル画面の見方



- 1 リーダーボード → P.24
- 2 ミニマップ → P.24
- 3 ラップタイム
- 4 ターンインジケータ → P.24
- 5 ベストラインインジケータ → P.24
- 6 現在のラップ数
- 7 エンジンの回転を示すタコメーター
- 8 ギア数とスピードメーター
- 9 N20 (P.04 参照) の残量を示すニトロメーター
- 10 ABS / SM (ESC) / TC (TSC)
※それぞれ動作中に点灯 → P.23

バトル中に利用できるポーズメニュー

バトル中に START ボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

ポーズメニュー項目

QUIT	現在のバトルを終了し、バトルイベントメニュー (P.11 参照) に戻ります
RESTART	バトルを初めからやり直します。ダメージを受けていた場合は、修理してからやり直すこともできます (P.13 参照)
OPTIONS	オーディオ (P.22 参照) / ゲームプレイ (P.23 参照) / 操作設定 (P.24 参照) / インターフェイス (P.24 参照) を設定できます
PHOTO MODE	ポーズメニューを表示したときのマシンの状態を撮影できます (オンラインに接続中のみ)

ゲームの始め方

セーブデータを管理するプロフィール

オープニング画面で START ボタンを押すと、プロフィール作成/ロード画面が表示されます。プロフィールは各モードの設定を管理するセーブデータです。初めてゲームをプレイする場合は、下記の手順で新しくプロフィールを作成してください。前回の続きからプレイする場合は、任意のプロフィールをロードしてください。

プロフィールの作成 // 新規プロフィールを作成しよう

画面のキーボードを使用して、プロフィール名を入力し、START ボタンを押すか「終了」を選択して決定してください。プロフィール名を決定するとアシストレベル (P.23 参照) の設定画面になります。「ペーパードライバー」「バトルドライバー」「プロフェッショナル」からアシストレベルを選択し、プロフィールをセーブしてください。なお、セーブ後に「キャリア (P.08 参照)」モード用のセーブデータを作成するメッセージが表示されます。「キャリア」の進行状況はプロフィールとは別にセーブする必要があるため、あらかじめ作成することをおすすめします。もちろん「キャリア」開始時に作成することも可能です。



キャリアの選択 // ロードするキャリアを選択しよう

プロフィールをロードすると、キャリアのロード画面が表示されます (複数のキャリアデータをセーブしている場合)。方向パッド/左スティック ↑ ↓ でキャリアデータを選択して、A ボタンで決定してください。

プロフィールのセーブとロード

初期設定のままプレイすると、プロフィールのセーブは自動的 (オートセーブ) に行われます。オプションの「オートセーブ (P.22 参照)」を OFF にした場合は、メインメニューの「PROFILE (P.24 参照)」からセーブを行ってください。プロフィールのロードはゲームの起動時に行います。起動後にロードする場合は、メインメニューの「PROFILE」からロードしてください。

モードの紹介

メインメニュー

プロフィールのロードを行うと、メインメニュー画面が表示されます。方向パッド/左スティック ↑ ↓ でメニューを選択し、A ボタンで決定してください。なお「QUICK BATTLE」「LEADERBOARDS」「SHARE」はオンライン専用のモードです。



メインメニュー項目

CAREER	→ P.08	本ソフトのメインモードです。各地で開催されているバトルイベントに勝利し、ショウダウン・キングに挑戦しましょう
FREE BATTLE	→ P.18	あらかじめ用意されたバトルイベントで、画面を分割した対戦や、オンライン対戦をプレイできます。また、自分でバトルイベントを作成することもできます
QUICK BATTLE	→ P.20	すぐに参加できるオンラインバトルイベントを検索して、対戦を行います
LEADERBOARDS	→ P.21	「CAREER」や「FREE BATTLE」のオンラインランキングを確認できます
SHARE	→ P.21	作成したバトルイベントとブループリント (P.16 参照) をオンライン上で共有できます
OPTIONS	→ P.22	オーディオや操作方法など、ゲームの詳細な設定を変更できます。オートセーブの「ON/OFF」の切り替えも可能です
PROFILE	→ P.24	プロフィールをロード/セーブ、新規作成できます

CAREER ショウダウン・キングをめざすモード

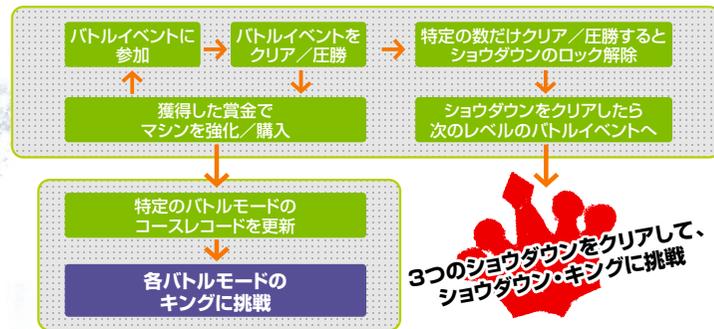
ショウダウン・キング「リョウ・ワタナベ」に挑戦するモードです。キングに挑戦するには、確かな名声と強力なマシンが必要です。各地で開催されているバトルイベントに勝利して名声を獲得し、イベントの報酬で強力なマシンを入手しましょう。

キャリアの開始 // バトルイベントを走ってみよう

メインメニューのキャリアを選択すると「スタート」「ロード」「新規キャリア」が表示されます。キャリアを初めてプレイする場合は、「スタート」を選択し、最初のバトルに勝利してください(2位以下はやり直しです)。「ロード」を選択するとセーブしたキャリアをロード、「新規キャリア」を選択するとキャリアを新しくスタートできます。なお「ロード」を選択して、任意のキャリアを選択した後にYボタンを押すと、キャリアデータを削除できます。

キャリアの流れ // キャリアの流れを把握しよう

バトルイベントに参加して、クリア/圧勝(P.12参照)することが目標です。特定のクリア数/圧勝数に達するとロックが解除され、ショウダウンに挑戦できるようになります。ショウダウンを圧勝すると次のレベルに進むことができ、より難度の高いバトルイベントに参加できます。3つのショウダウンをクリアできれば、ショウダウン・キング「リョウ・ワタナベ」に挑戦できます。なお、特定のバトルモード(P.14参照)のコースレコードをいくつか更新すると、各バトルモードのキングに挑戦できます。



キャリアメニュー // バトルに参加する準備をしよう

キャリアメニューを使用してゲームを進めます。キャリアを初めてプレイして、最初のバトルに勝利すれば「キャリアマップ」が表示されます。

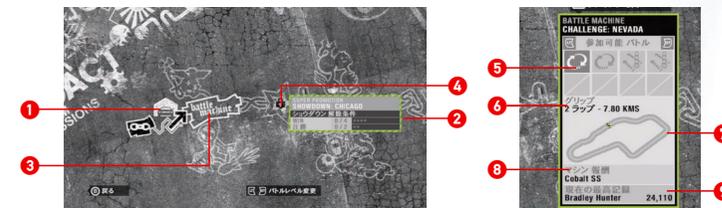
キャリアメニュー

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1 キャリア マップ →P.09 | 5 個人記録 →P.10 |
| 2 キャリア 全体の達成度 →P.10 | 6 コード入力 →P.11 |
| 3 マシン →P.10 | 7 セーブ →P.11 |
| 4 マーカーネーゼジメント →P.10 | |

1 キャリア マップ ▶ バトルイベントの内容を確認して参加する

バトルイベントに参加することができます。方向パッド/左スティックで参加可能なバトルイベントを選択し、Aボタンで決定してください。バトルイベントにはさまざまなバトルモード(P.14参照)が登録されています(最大8種類)。バトルモードの種類によってマシンに求められる性能が異なるので、参加する前にXボタンを押して詳細画面(下記右)を確認しましょう。詳細画面で左/右トリガーを押すと、表示するバトルモードを切り替えることができます。なお、バトルイベントを決定すると、バトルモードごとにマシンを選択する必要があります。

キャリアマップ画面の見方



- 1 ガレージ →P.16
- 2 選択中のバトルイベントと情報
レベル名/ロケーション/クリア/圧勝/報酬
(マシンが報酬の場合のみ表示)/ロック解除条件
- 3 圧勝したバトルイベント
(バトルイベントのアイコンが黄色になります)
- 4 ロックアイコン
- 5 バトルイベントに登録されている
バトルモードアイコン →P.14
- 6 選択中のバトルモードの種類
- 7 選択中のバトルモードのコース情報
- 8 バトルイベント圧勝時の報酬
- 9 現在の最高記録

2 キャリア 全体の達成度 ▶ キャリアの進行状況を確認する

キャリアのクリア状況とクリアした全体の割合を確認できます。ショウダウンや各バトルモードのキングに勝利すると、画面のアイコンに色が付きます。

3 マシン ▶ マシンの購入やチューニングをする

報酬で入手したキャッシュ（お金）で新たなマシンの購入や、マシンのチューニングが可能です。マシンの購入はディーラー、チューニングはガレージで行います。

[ディーラー]

新たなマシンを購入します。左/右トリガーで駆動タイプの切り替え、方向パッド/左スティックでマシンの選択をしてください。Aボタンでマシンを購入すると、バトルモード（P.14参照）の登録を行います。なお、購入前の画面右下に「ドリフト不可」と表示されたマシンは、ドリフトモードに登録することはできません。



[ガレージ]

チューニングや登録バトルモードの変更、売却などができます。ガレージはキャリアマップ（P.09参照）から入ることもできます。詳細はP.16を参照してください。

4 マーカーマネージメント ▶ マーカーを管理する



マーカーを購入/管理できます。方向パッド/左スティックで購入するマーカーの種類と個数を決めてから、Aボタンで購入してください。購入した「リベアマーカー」を使えばダメージを負ったマシンを修理でき、「トータルリベアマーカー」を使えば完全に壊れたマシンを修理できます。「フリーマシンマーカー」は、マシンを購入できるマーカーです。

5 個人記録 ▶ バトルイベントでの成績を確認する

プレイしているキャリアデータの成績を確認できます。Xボタンを押すと、オンラインプレイ時間や切断率など、オンラインの成績を表示します。

6 コード入力 ▶ コードを入力してリワードを入手する

シークレットコード/プロモーション用コードを入力すると、キャッシュやマシンなどを入手できます。コードの入力方法はプロフィール名の入力（P.06参照）と同様です。なおコード入力をするときは、オンラインに接続する必要があります。

7 セーブ ▶ キャリアの進行状況をセーブする

キャリアの進行状況をセーブできます。オートセーブ（P.22参照）を「OFF」にしている場合は、ここでセーブを行ってください。

バトルイベント // // // // // バトルに挑戦してライバルに勝利しよう

キャリアマップ（P.09参照）で参加するバトルイベントと使用するマシンを決定すると、下記の画面が表示されます。バトルイベントメニュー（以下参照）を使用して、バトルイベントを進めてください。なお、参加するイベントやネットワークの状態（オンラインに接続しているかどうか）によっては表示されない項目があります。

バトルイベント画面の見方



- 1 バトルイベントのロケーション
- 2 バトルイベントメニュー（下記参照）
- 3 選択中のマシンのダメージ
（ダメージの大きさによって3段階で表示）→P.13
- 4 所持しているキャッシュ（所持金）/リベアマーカー数/
トータルリベアマーカー数
- 5 クリア/圧勝に必要なポイント→P.12
- 6 選択中のマシン

バトルイベントメニュー

- | | | |
|----------------------|-----------------|--------------------|
| 1 バトルイベント 進行状況 →P.12 | 4 マシンの修理 →P.13 | 7 キャリアを終了 →P.13 |
| 2 バトルイベント →P.12 | 5 OPTIONS →P.13 | 8 現在のイベントを終了 →P.13 |
| 3 使用マシンを見る →P.12 | 6 セーブ →P.13 | |

1 バトルイベント 進行状況 ▶ クリアと圧勝に必要なポイントを確認する

各バトルイベントに設定されているクリアポイントと圧勝ポイントを確認できます(チャレンジバトルとショウダウンは圧勝ポイントのみ)。ポイントは各バトルモードの結果によって獲得でき、全バトルモードで獲得したポイントの合計が、規定のポイントを上回ると、バトルイベントのクリア/圧勝になります。

2 バトルイベント ▶ バトルモードを選択してバトルする

バトルモードを選択すると、すぐにバトルを始めるか、「プラクティス」を行うかを選択できます。プラクティスではゴースト(過去にセーブした走行データ)といっしょに走ることができ、オンラインに接続している場合はフレンドやランキング1位のゴーストをダウンロードすることもできます(下記参照)。



バトルとプラクティスの種類

バトル	バトルを開始します。選択したバトルモードにバックアップマシンが対応している場合は、マシン選択が可能です
プラクティス	バトルの練習ができます。マシンにダメージを受けても無料で修理されます。いっしょに走るゴーストの設定も可能です(下記参照)
ゴーストなし	ゴーストなしで練習を始めます
ローカルゴースト	セーブしたゴーストをロードして練習を始めます
マイサーバーゴースト	オンラインにアップロードしたゴーストデータをダウンロードして練習を始めます
フレンド	フレンドのゴーストデータをダウンロードして練習を始めます
リーダーゴースト	リーダーボード(P.21参照)で1位のゴーストデータをダウンロードして練習を始めます

3 使用マシンを見る ▶ マシンの性能を確認する



登録したマシンの詳細を確認することができます。マシンを選択してAボタンを押すと、ブループリント総括(マシンの重量や最大トルクなど)が表示されます。また、Bボタンを押すと、マシンのパフォーマンスと記録を切り替えて表示することができます。

4 マシンの修理 ▶ ダメージを受けたマシンを修理する

マシンはバトル中に他のマシンや障害物にぶつかるとダメージを受け、パフォーマンスを100%発揮できなくなります。マーカー(P.10参照)を使用するか、キャッシュを支払って修理してください。マシンを選択してAボタンでマーカーを使用し、Yボタンでキャッシュを支払うことができます。なお、チューニングされたマシンを主催者側が用意するチャレンジバトルでは、バトル終了ごとに無料でマシンが修理されるため、バトルイベントメニュー(P.11参照)にこの項目は表示されません。



5 OPTIONS ▶ ゲームの各種設定を行う

「OPTIONS(P.22参照)」を設定できます。

6 セーブ ▶ バトルイベントの進行状況をセーブする

任意のスロットを選択してセーブできます。

7 キャリアを終了 ▶ バトルイベントをセーブして「キャリア」を終了する



オートセーブを「ON」に設定していると、現在のバトルイベントのクリア状況(獲得したポイント)をセーブして、「キャリア」を終了します。次のプレイ時にメインメニュー(P.07参照)から「キャリア」を選択すると、このバトルイベントの続きから再開することができます。

8 現在のイベントを終了 ▶ バトルイベントを終了する

バトルイベントを終了して、キャリアマップ(P.09参照)に戻ります。各バトルモードのベストスコアは残りますが、獲得したポイントはすべてリセットされます。

バトルモード // バトルモードによって異なるルールを覚えよう

バトルイベントには大きく分けて4種類のバトルモードが登録されています。それぞれのルールを覚えてバトルに挑みましょう。

◆グリップモード



複数台でサーキットを走るモードで、「グリップ」の他に下記3種類のモードがあります。「グリップ」のルールは、最大8人のドライバーで勝って1位でゴールすれば勝利になります。

★グリップ クラス

基本のルールは「グリップ」と同様ですが、ライバルマシンがプレイヤーのマシンと同じような性能を持っています。また、比較的遅いグループAと、それ以外のグループBの2つのグループに分かれてバトルを行います。グループAからスタートします。

★セクターシュートアウト

コースが4つのセクター(区間)に分けられ、各セクターに入ると区間ポイントが表示されます。区間ポイントは時間と共に減っていき、次のセクターに入ると自分の区間ポイントが決まります。そのセクターで自分の区間ポイントが他のドライバーよりも多くなると、ポイントを獲得できます。2周目以降は、前の記録を超える必要があります。



★タイムアタック

決められた周回を走り、最速のラップタイム(1周)を記録したドライバーの勝利です。ライバルマシンも同時に走行しているため、ライン取りの邪魔をされることがあります。

◆スピードチャレンジ



封鎖された公道を走行するモードです。「スピードチャレンジ」と「トップスピードラン(下記参照)」の2種類があります。「スピードチャレンジ」のルールは「グリップ」と同様です。

★トップスピードラン

コースの至る所で速度計測が行われています。速度計測ポイントを猛スピードで走り抜けてください。ゴール時の順位は勝敗に関係がなく、速度計測の合計が最も高いドライバーの勝利となります。速度計測ポイントの手前でN20(P.04参照)を使用すると効果的です。



◆ドラッグモード



ストレートを一気に駆け抜けるモードです。勝敗はスタートが重要になります。下記の手順を参考に好スタートを切りましょう。なお、ドラッグモードのトランスミッションは「MT」/「MT Clutch」になります。

★400m(800m)ドラッグ

約400mまたは約800mのストレートを2台で走行し、タイムを競うモードです。3回の走行で1番速いラップタイムを記録したドライバーの勝利です。

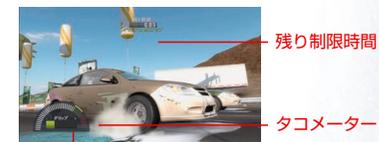
★ウィリーコンペティション

前輪を宙に浮かせてスタートし、どこまで浮かせたまま走れるかを競います。このモードはステージ3(パーツレベル)以上のパーツを使用したRWDマシン(Rear Wheel Driveの略)のみ参加できます。

ドラッグモードのスタート手順

STEP 1 スタート前にタイヤのグリップ力を高める(バーンアウト)

スタート前にタイヤをスピンさせてグリップ力を高めます。右トリガーを押して、エンジンの回転数を上げてください。回転数をタコメーターの緑のゾーンに合わせて上げると、グリップ力が高まります。制限時間(10秒)のうちにできるだけグリップ力を上げれば、スタートが有利になります。



STEP 2 シグナルに合わせてシフトを上げて好スタートを切ろう



STEP 1が終わるとカウントダウンが始まります。エンジンの回転数をタコメーターの緑のゾーンに合わせてスタートを待ちましょう。緑のシグナルが点灯する(スタートの合図)と同時に、右スティック↑でシフトアップすると発進できます。なお、フライングした場合は、そのラウンドは失格になります。

◆ドリフトモード



路面上(コース内)でドリフトをしている間スコアが加算されるので、できるだけ長くドリフトを実行してください。3回の走行でスコアが最も高かったドライバーの勝利です。スピードと角度、ドリフトの距離が高スコアを取るコツになります。



ガレージ // マシンをカスタマイズしよう

キャリアメニューの「マシン (P.10 参照)」でガレージを選択するか、「キャリアマップ (P.09 参照)」でガレージを選択すると、自分のガレージ (車庫) に入ることができます。ガレージではマシンのカスタマイズや売却などが可能です。

マシンのカスタマイズ手順

STEP 1 ブループリント (カスタマイズの記録) を新規作成する

「ブループリント」とは、各種パーツの選定やチューニング、マシンのカラーリングなど、すべてのカスタマイズ要素を記録したデータです。左/右トリガーで「すべてのマシン/バトルモードごとのマシン/共有ブループリントデータ (P.21 参照)」の切り替え、方向パッド/左スティック ←→ でマシンの選択ができます。マシンを選択してから、方向パッド/左スティック ↑↓ で「新しいブループリントを作成」を選択し、A ボタンで決定してください。なお、スタート時に所持しているマシンや報酬で獲得したマシンは、編集できないブループリントを初めから持っています。



STEP 2 各種パーツを購入してマシンに取り付ける



新しいパーツの購入や所持しているパーツの交換、パーツのチューニングを行きましょう。方向パッド/左スティックでパーツを選択し、A ボタンで購入/決定してください。カスタマイズ中に X ボタンを押すと、マシンの外観を確認できます。

カスタムチューン項目

クイックアップグレード	パッケージを選択するだけで、すぐにマシンを強化できます
カスタムアップグレード	9種類のパーツを購入し、マシンを強化します。
エンジン	加速性能を高め、トップスピードを伸ばします
ドライブトレイン	伝達効率を高め、パワーを強化します
過給器	エンジン性能を高め、パワーを強化します
サスペンション	トラクションを高め、ハンドリングを強化します
ブレーキ	制動力を高め、ハンドリングを強化します
タイヤ	グリップを高め、ハンドリングを強化します
N20	マシンをブーストさせ、パワーを強化します

ボディ	マシンのスタイルを変えるパーツを購入できます。ホイールやボディキットエキゾーストチップなどがあり、パーツ選択後に方向パッド/左スティックで調整バーを動かすと、パーツをモディファイできます
ビジュアル	ボディカラーを変更したり、バイナルを貼ったりできます。バイナルは最大20枚まで重ねて貼ることができます
チューニング	サスペンション、エンジン、ドライブトレイン、ブレーキのチューニングが可能です (設定できる項目は装着したパーツによって異なります)。Y ボタンを押すと初期設定に戻すことができます
ダイノテスト	装着したパーツやチューニングを反映した状態で性能をテストできます。車重や加速タイムなどを確認できます
風洞チェック	走行したときの風の流れを確認できます (「ボディ (上記参照)」でボディキットやスポイラーを装着したときのみ)
ブループリントを更新	カスタマイズした内容をセーブしてブループリントを更新します

STEP 3 主要ブループリントに設定する



カスタマイズを終了してブループリントを更新すると、主要ブループリントに設定するかどうかを選択できます。ブループリントを主にすると、カスタマイズの内容がマシンに適用されます。他のブループリントを主にする場合は、任意のブループリントを選択して A ボタンを押し、「主要ブループリントに設定」を選択してください。

ONE POINT バトルモードの変更とマシンの売却

ガレージでマシンを選択してから X ボタンを押すと、バトルモード (P.14 参照) の変更ができます。バトルモードを変更すると違うモードに登録できますが、作成したブループリントはすべて削除され、元の状態に戻すことができなくなります。また、マシンを売却するときは Y ボタンを押してください。下取り価格が表示されるので、売却する場合は「はい」を選択して A ボタンで決定します。マシンを売却すると、ブループリントが失われるので注意してください。



バトルリザルト // // // ポイントや報酬を獲得しよう

バトルが終了するとリザルト画面が表示されます。リザルト画面でXボタンを押すと成績を確認でき、Aボタンを押すとポイントとキャッシュの精算になります。ポイントとキャッシュは「順位」「バトル中に受けたダメージ」「バトルごとに設定された目標と実際の記録の差」によって算出されます。精算画面でBボタンを押すとリトライ、Yボタンを押すとゴーストのセーブが可能です。最後にAボタンを押すとバトルイベントメニューに戻ります。



FREE BATTLE 自由にバトルイベントをプレイする

「キャリア」の進行に関係なく、自由にバトルイベントをプレイできます。また、自分でバトルイベントを作成することもできるモードです。メインメニューで「FREE BATTLE」を選択すると、バトルイベントマップ(右の画面)が表示されます。バトルイベントを作成したい場合は「MY BATTLE EVENT (下記参照)」、すぐにバトルを始めたい場合は「フリースタイル (P.20 参照)」を選択してください。なお、バトルイベントマップ画面でLBボタンを押すと、オンラインでのプレイヤーの参加状況の「表示/非表示」を切り替えることができ、RBボタンを押すとリーダーボード (P.21 参照) を表示できます。



MY BATTLE EVENT // // // カスタムバトルイベントを作ろう

カスタムバトルイベントの作成とプレイが可能です。プレイまでの流れは以下を参考にしてください。オンラインに接続すれば、オンライン対戦やフレンドとカスタムバトルイベントを共有することもできます (P.21 参照)。

プレイまでの流れ

STEP 1 プレイモードを選択する

「MY BATTLE EVENT」の表示の下にある空きイベント(セーブ場所)を選択してから、プレイするモードを選択してください。「ソロ」は1人プレイ、「分割画面」は画面を上下に分割した2人対戦プレイ、「マルチプレイヤー」はオンライン対戦になります。方向パッド/左スティック ◀▶ で選択してAボタンを押すと、STEP 2に移行します。

STEP 2 バトルイベントの設定を行う

バトルイベントの設定を変更します。ロケーションや難易度によって、STEP 3で設定できるバトルモードが変化します。画面上部のイベントを選択すると、セーブする空きイベントの変更が可能です。すべての項目の設定後にYボタンを押すか、「イベント内容を決定」を選択してAボタンを押してください。



バトルイベントの設定項目

ロケーション	バトルイベントを開催する場所を設定します
チャレンジバトルイベント	「はい」にするとチャレンジバトルイベントとなり、参加するマシンを指定できます (STEP 3 参照)
難易度	バトルイベントの難易度 (コンピュータのレベルとバトルに参加できるマシンレベルの上限) を設定します
リペアマーカー	使用できるリペアマーカー数を設定します (プレイ方法が「ソロ」の場合は、トータルリペアマーカーを同数使用できます。「マルチプレイヤー」の場合は、バトル終了時にダメージが修理されるのでリペアマーカーは使用できません)

STEP 3 バトルを追加してカスタムバトルイベントをセーブする



カスタムバトルイベントにバトルを追加します。「バトルを追加する」を選択してAボタンを押すと、バトルモード (P.14 参照) のタイプ、コースコンフィグ、ラップ(ラウンド)数を設定できます。方向パッド/左スティックで設定してからAボタンを押すと、1バトルが追加され、最大8バトルまで追加できます。最後に「バトルイベントのセーブ」を選択して、Aボタンを押せばカスタムバトルイベントの作成は終了です。

● STEP 2 でチャレンジバトルイベントに設定した場合

チャレンジバトルイベントでは、バトル追加後に走行するマシンを設定する必要があります。追加したバトルモードごとに、方向パッド/左スティック ◀▶ でマシンを選択し、Aボタンで決定してください。また、マシンが完全に壊れて修理できないときのために、バックアップマシンを1台設定することができます。



STEP 4 カスタムバトルイベントを始める

作成したカスタムバトルイベントを選択してから「プレイ」を選択すると、下記「マルチプレイバトルイベントの設定項目」が表示されます。方向パッド/左スティックで設定してから、A ボタンで決定してください。カスタムバトルイベントが「チャレンジバトルイベント (P.19 参照)」でない場合は、設定終了後にマシンの選択を行う必要があります。マシンの選択はSTEP 3の「チャレンジバトルイベントに設定した場合」と同様です。マシンの選択が終了すると、バトルイベント画面 (P.11 参照) が表示され、カスタムバトルイベントがスタートします。

マルチプレイバトルイベントの設定項目

ゲームタイプ	バトルの結果が記録される「ランクマッチ」と、記録されない「アンランクマッチ」を選択します。ただし、分割画面のバトルイベントでは「アンランクマッチ」に固定されています
ライバル AI	コンピュータがバトルに参加するかどうかを設定します。ゲームタイプが「アンランクマッチ」のときに設定可能です
接触	接触によってダメージを受けるかどうかを設定します。マルチプレイヤーのバトルイベントで、ゲームタイプが「アンランクマッチ」のときのみ設定可能です
最低プレイヤー数	マルチプレイヤーのバトルイベントで、最低何人のプレイヤーが集まったときにバトルを始めるかを設定します
プライベートバトル	「はい」にすると招待したプレイヤーのみ参加できます。マルチプレイヤーのバトルイベントで、ゲームタイプが「アンランクマッチ」のときのみ設定可能です

フリースタイル // // // // さまざまなバトルイベントに参加しよう

ロケーションやバトルモードが設定されているバトルイベントに参加します。参加するにはプレイモードの選択とマシンの登録を行ってください。プレイモードの選択はP.18、マシンの選択は上記STEP 4を参照してください。

QUICK BATTLE オンライン上のバトルに参加する

他のプレイヤーが作成しているバトルイベントを検索して参加します。「ランクマッチ/アンランクマッチ」を選択してからA ボタンを押すと、バトルイベントの検索が始まります。「ランクマッチ」はリーダーボード (P.21 参照) のランキングに反映するバトル、「アンランクマッチ」は反映しないバトルです。バトルイベントがない場合は、再検索するか、バトルイベントマップ (P.18 参照) に進んでください。

LEADERBOARDS オンラインランキングを確認する

オンラインに接続して、プレイヤーのリーダーボード (ランキング) を確認できます。リーダーボードは下記の3種類に分かれていて、左/右トリガーでバトルイベントの変更、LB / RB ボタンでバトルモードの変更、Y ボタンで表示期間の変更、X ボタンで「フレンド/全員」の切り替えが可能です。「トップチューナー」では、左/右トリガーでイベントのタイプを変更できます。

プレイまでの流れ

CAREER	キャリアモード (P.08 参照) のランキングを確認できます
FREE BATTLE	バトルイベント (P.18 参照) のランキングを確認できます
TOP TUNER	オンラインにアップロードされているブループリントのランキング (使用率や勝率など) を確認できます。チューナー (メカニック) としての自分の腕をチェックしてみましょう

SHARE バトルイベントやブループリントを共有しよう

オンラインに接続して、作成したブループリント (P.16 参照) やカスタムバトルイベント (P.18 参照) をフレンドと共有することができます。このモードをプレイするときには、事前に Xbox 360 本体のダッシュボードからフレンドの登録を行う必要があります。

共有の方法 (送信) // // // // フレンドにデータを送ろう

フレンドにデータを送る場合は、フレンドリストから送り先のフレンドを決定して「SHARE」を選択します。「ブループリントを共有する」または「バトルイベントを共有する」のどちらかを選択してA ボタンを押してください。続いて、共有したいブループリント/バトルイベントを選択してA ボタンを押すと、フレンドにデータが送信されます。

共有の方法 (受信) // // // // フレンドからのデータを受け取ろう

フレンドから共有したいデータが送られてくると、共有受信トレイ (左/右トリガーでフレンドリストと切り替え) に共有のリクエストが届きます。リクエストを選択してA ボタンを押すと、ダウンロードが始まります。ダウンロードが終了すると、ブループリントの場合は共有ブループリント (P.16 参照) にデータが入り、バトルイベントの場合はバトルイベントマップ (P.18 参照) の空きイベントの1つにセーブされます。

OPTIONS ▶ ゲームの設定を行う

ゲームの各種設定を変更します。方向パッド/左スティックで変更してAボタンで決定してください。7と8以外の項目は、各メニューでYボタンを押すと初期設定に戻すことができます。なお、ポーズメニュー(P.05参照)のオプションでは、1 3 5 6の設定を行うことができます。

オプション項目

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 オーディオ →P.22 | 6 操作設定 →P.24 |
| 2 ビデオ →P.22 | 7 インターフェイス →P.24 |
| 3 オートセーブ →P.22 | 8 EA™ TRAX JUKEBOX →P.24 |
| 4 ゲームプレイ →P.23 | 9 クレジット →P.24 |
| 5 Xbox LIVE オプション →P.23 | |



1 オーディオ ▶ 音量やBGMなどを設定する

音量やBGMに関する設定ができます。各項目のボリュームを0%にすると、音を消すことができます。また「EA™ TRAX JUKEBOX (P.24参照)」の設定を有効にしたい場合は、この項目内の「EA™ TRAX JUKEBOX」を「ON」にする必要があります。



オーディオの設定項目

SE Vol	効果音のボリュームを設定します
マシン Vol	エンジン音など、マシンのサウンドボリュームを設定します
ボイス/ムービー Vol	音声のボリュームを設定します
メニュー BGM Vol	メニュー画面の音楽のボリュームを設定します
バトルミュージック Vol	バトル中の音楽のボリュームを設定します
EA™ TRAX JUKEBOX	EA™ TRAX JUKEBOXの使用について「ON / OFF」を設定します

2 ビデオ ▶ 明るさを設定する

画面の明るさを設定できます。

ビデオの設定項目

明るさ	画面の明るさを設定します
-----	--------------

3 オートセーブ ▶ オートセーブの「ON / OFF」を設定する

オートセーブを有効にするかどうかを設定できます。オートセーブを「ON」にすると、設定内容を変更したときやバトルを終了したときなどに自動的にセーブされます。

4 ゲームプレイ ▶ ゲームプレイに関する設定を行う

バトルでの設定を中心とした、各種ゲームプレイに関する変更を行います。

ゲームプレイの設定項目

単位	表示する速度の単位を「キロ表示」と「マイル表示」から設定します。1mphは約1.6Km/hです。
モードオプション	「グリップモード」「ドリフトモード」「ドラッグモード」「スピードチャレンジ」の各バトルモード(P.14参照)に関する設定を行います。バトルモードを選択すると、以下のどれかの項目が表示されるのでマシンの設定を行ってください
トランスミッション	トランスミッションを「AT」「MT」「MT Clutch」から設定します ◆AT: シフト操作が自動的に行われます ◆MT: シフト操作を右スティック ↑↓ で行います ◆MT Clutch: シフト操作を右スティック ↑↓ で行うときに、LBボタンを押してクラッチを操作する必要があります
視点設定	バトルイベント開始時の視点を設定します
ABS	アンチロックブレーキ (ABS) の「ON / OFF」を設定します。アンチロックブレーキは、急ブレーキなどでタイヤがロックして滑ってしまうことを防ぐシステムです
TCS (TC)	トラクションコントロールシステム (TCS) の「ON / OFF」を設定します。トラクションコントロールシステムは、スタート時や加速時のホイールスピンを防ぐシステムです
ESC (SM)	電子制御コントロール (ESC) の「ON / OFF」を設定します。電子制御コントロールは、マシンの挙動を安定させるシステムです
振動機能	振動機能の「ON / OFF」を切り替えます
アシスト	アシストレベルを「ペーパードライバー (ブレーキとライン取りをアシストする)」「バトルドライバー (きついコーナーでアシストする)」「プロフェッショナル (アシストなし)」から設定します

5 Xbox LIVE® オプション ▶ オンラインに関する設定を行う

オンラインの設定や確認を行います。

オンライン オプションの設定項目

EA NATION オプション	オンラインに接続している場合はログアウトとオンライン利用規約の確認、接続していない場合はログインが可能です
その他 オプション	下記2種類の設定が可能です
オートログイン	「ON」にすると、起動時に自動的にオンラインに接続します
マシン名 フロート表示	「ON」にすると、バトル中にライバルのゲーマータグを画面に表示します

6 操作設定 ▶ 操作方法の確認と設定を行う

操作方法の設定を行います。方向パッド/左スティックで設定を切り替え、A ボタンで決定してください。なお「操作設定 1」と「操作設定 2」では、右スティック ↑ ↓、LB / RB ボタン、左 / 右トリガーの操作が異なります。



7 インターフェイス ▶ ゲーム画面に関する設定を行う

バトル中のゲーム画面の表示に関する設定を行います。設定を「ON」にすると表示、「OFF」にすると非表示になります。

インターフェイスの設定項目

ミニマップ	コースのミニマップを表示します。ミニマップ上には、対戦相手の位置や速度計測ポイント (P.14 参照) の位置も表示されます
ベストラインインジケータ	コーナーを曲がるときの理想的なラインを表示します。コーナーへの進入速度によってベストラインの色が変化します。速すぎると赤色、最適または遅いと緑色になります
ターンインジケータ	次のコーナーに入る前にコーナーの形状が表示されます
リーダーボード	現在のバトルの途中順位を表示します。初期設定では表示が OFF になっています

8 EA™ TRAX JUKEBOX ▶ BGMの試聴と選曲の設定を行う

BGMの試聴と設定を行います。方向パッド/左スティック ← → で各曲の「ON / OFF」を切り替え、A ボタンで選択中の曲を試聴できます。

9 クレジット ▶ クレジットを確認する

本ソフトのスタッフクレジットを表示できます。

PROFILE ▶ セーブデータを管理する

プロフィールのロード/セーブ、新規作成を行います。ロードとセーブの方法は P.06 を参照してください。

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*。

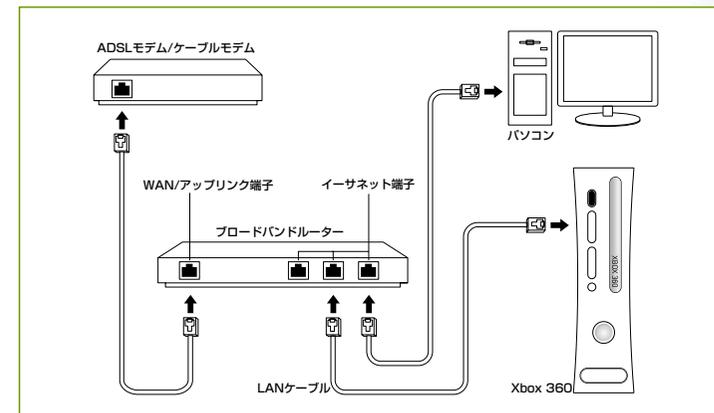
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 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必要があります。

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。



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/familyssettings/> をご覧ください。