



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。

#### 個人情報のお取扱いについて

1. 弊社のプライバシーポリシーは、[www.eajapan.co.jp](http://www.eajapan.co.jp) 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 住友不動産西新宿ビル4号館7F エレクトロニック・アーツカスタマーサポート 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 住友不動産西新宿ビル4号館7F  
 商品に関するお問い合わせ: カスタマーサポート係  
 TEL 0570-081800 (受付時間 11:00~19:00 / 土日祝休)  
 FAX 03-5308-1805 (終日受付)  
 WEB [www.eajapan.co.jp/ja-jp/support](http://www.eajapan.co.jp/ja-jp/support)  
 ※ゲームの内容・攻略に関しましてはお答えしていません。

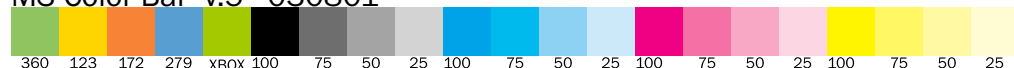
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and "SKATE 2 & the Arrow design" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All sponsored products and company names, brand names, logos and trademarks are the property of their respective owners.

This game incorporates dynamic advertisement serving technology offered by Massive Inc. which enables advertising to be temporarily uploaded into the game on your PC or console, and replaced while you are online. Massive only logs information that is needed to measure presentation of, and serve advertising to the appropriate geographic region, and to the right location within the game. Logged data may include Internet Protocol Address or gamer tag, in game location, length of time an advertisement was visible, size of the advertisements, and angle of view. This information may be used to calculate the number of unique and repeat views of dynamic in game advertising. The logged information is not used to personally identify you. This ad serving technology is integrated into the game; if you do not want to use this technology, do not play the game while connected to the Internet. For more information see EA's privacy policy at [privacy.ea.com](http://privacy.ea.com) or visit <http://www.massiveincorporated.com/>

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。



MS Color Bar v.5 030801



## ■ 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、目や顔の痙攣(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 15 MB の空き容量が必要です。



基本操作方法	02
画面の見方	09
ゲームの始め方	10
キャリア	11
Xbox LIVE®	23
フリースケート	25
パーティープレイ	26
オプション	27
ヒント	28

このたびは『Skate 2』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きますと、より一層楽しく遊ぶことができます。正しい使用方法でご愛用ください。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。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。



# COMMAND REFERENCE

## 基本操作方法



### 基本操作

ここでは、ゲームを進める上で必要な基本操作を紹介します。

#### メニュー操作

メニュー画面での基本操作です。メニュー画面の下部にはおもな操作方法が表示されているので参考にしてください。

操 作	アクション
方向パッド / 左スティック	項目の選択 / 項目の切り替え
A ボタン	項目の決定 / 次の画面へ進む
B ボタン	キャンセル / 前の画面に戻る

### スケーティング操作

スケートボードには、滑るための基本として2種類のスタンスがあります。1つは左足を前にして立つレギュラースタンス、もう1つは右足を前にして立つグーフィースタンスです。レギュラーとグーフィーのスタンスの違いは、トリック (P.04 参照) をメイクするときに重要になるので覚えておいてください。



操 作	アクション
左スティック ←→	左右に移動
左スティック ↑	しゃがむ / バンプ
左スティック ↙ ↘ ↓	パワースライド (足を地面に設置しないでブレーキ)
方向パッド ↑ ↓ ← →	ジェスチャー (アビール)
右スティック	トリック
A ボタン	右足プッシュ (右足で地面を蹴ってスピードをつける)
X ボタン	左足プッシュ (左足で地面を蹴ってスピードをつける)
B ボタン	ブレーキ
Y ボタン	スケートボードから降りる / スケートボードに乗る
RB ボタン	スキッチング
右トリガー	右手グラブ
LB ボタン	セッションマーカ / 携帯電話
左トリガー	左手グラブ
START ボタン	ポーズメニュー
BACK ボタン	オンラインメニュー





## スケート中の操作

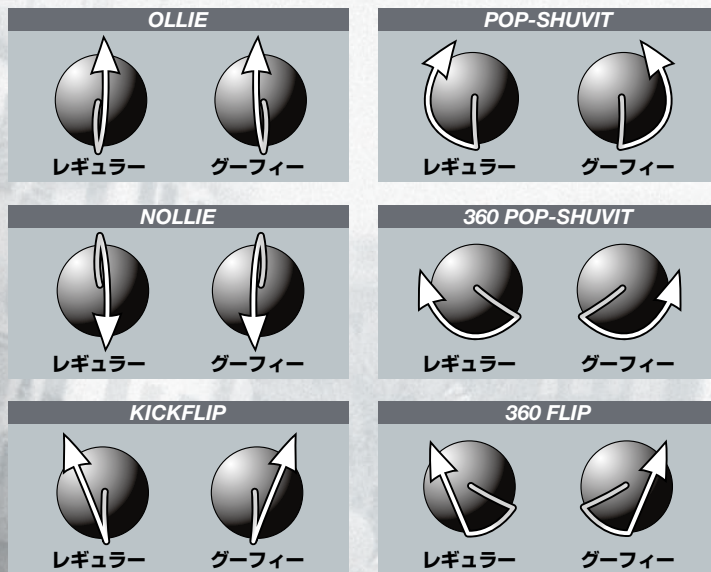
スケートボードの醍醐味はさまざまなトリックをきめ、スピードを上げて街を滑ることにあります。ここではトリックやスピードを上げる方法などを紹介します。

### トリック さまざまなトリックをメイクする

スケートボードを宙に浮かせてさまざまなアクションを行うことを「トリック」といいます。現在のスタンス (P.03 参照) や右スティックの入力方向によって異なるトリックをきめることができます。下記以外の操作方法はP.16「トリックガイド」を参照してください。



#### 右スティックの操作



### ■ スピン 体を横に回転

ジャンプ中に体を横回転させるアクションです。左スティック ◀▶ でスピンを実行でき、着地したときの角度 (回転数) によって技名に 180 や 360 などがつきます。回転角度が大きいほど、高いシーケンススコア (P.09 参照) を獲得できます。



### ■ フリップ スケートボードを回転

ジャンプ中にスケートボードを回転させるアクションです。ジャンプ中に右スティック操作で OLLIE / NOLLIE 以外のトリックを実行してください (P.04 参照)。難易度が高いフリップほど高いスコアを獲得できます。



### ■ グラブ スケートボードをつかむ

ジャンプ中にスケートボードをつかむアクションです。ジャンプ中に左トリガー / 右トリガーを押し続けることで実行でき、右スティックを入力するとひねりが加わります。



### ■ グラインド レールの上を滑る

レール (車道と歩道の段差やベンチなどを含む) の上に乗り、レールの上を滑るアクションです。グラインド中は左右スティックでスケートボードの角度を調整でき、左トリガー / 右トリガーでグラブ (上記参照) を実行できます。スケートボードの角度によって異なるグラインドトリックが可能です。





**ハンドプラント** 片手で逆立ちするようにポーズをとる

ランブトップなどに垂直に進んでからRBボタンを押すと、ポーズをとってターンする「ハンドプラント」が可能です。RBボタンと同時に右スティックやAボタン/Bボタン/Xボタンを押すと技が変化します。なお、プラント系に入る「フットプラント」や「ボーンレス」の操作はP.16「トリックガイド」を参照してください。



**ヒッピージャンプ** スケートボードを残してジャンプ

AボタンとXボタンを押すと、スケートボードを残して身体だけジャンプする「ヒッピージャンプ」ができます。AボタンとXボタンを押す長さによってジャンプの高さが変わります。また、ジャンプ中に左スティック←→でスピンの操作(P.05参照)ができます。



**マニュアル** トリックとトリックを繋げる

前後どちらかのウィール(車輪)を浮かせる走行法です。右スティック↓を軽く入力し続けると前輪を浮かせた「マニュアル」、↑を入力し続けると後輪を浮かせた「ノーズマニュアル」になります。トリック(P.04参照)の着地前に入力しておく、シーケンス(P.09参照)を続けることができます。



**パンプ** 体重移動で勢いをつける

ハーフパイプやプールなど垂直に近い傾斜で勢いをつけるには「パンプ」が重要です。傾斜を下りるときと上るときにだけ、左スティック↑を入力して膝を曲げてください。膝を曲げると上手く体重を乗せることができ、さらに膝を伸ばすときにも反動が加わるため、プッシュ(足で地面を蹴る)より効果的です。



**オフボード/オンボード** スケートボードに乗る/降りる

スケートボードに乗っているときにYボタンを押すとオフボード(降りる)、降りているときにYボタンを押すとオンボード(乗る)になります。オフボード中は下記の操作ができます。なお、オフボード直前にトリックをきめ、ライントイマー(P.09参照)がなくなる前にオンボードにしてトリックをきめればシーケンスを繋げることができます。



操作	アクション
左スティック	歩く
右スティック	向きを変える
左スティック+Aボタン	走る
Xボタン	ジャンプ/スケートボードに乗る(ジャンプの着地点にスケートボードがある場合)
RBボタン	オブジェクト(ベンチやボックスなど)の移動(下記参照)
左トリガー/右トリガー	スケートボードを離す(引き戻す)

**■ キャリー** オブジェクトを移動する

オフボードでオブジェクトに近づいた後RBボタンを押すとつかむことができ、RBボタンを押したまま左スティックでオブジェクトの移動、右スティック←→でオブジェクトの回転ができます。また、RBボタンを押しながら方向パッドを押すと4種類の機能を利用できます(下記参照)。



操作	アクション
RBボタン+方向パッド↑	倒れてしまったオブジェクトを起こします
RBボタン+方向パッド↓	オブジェクトを初期の位置に戻します
RBボタン+方向パッド→	セッションマーカー(P.08参照)に追加します。LBボタンを押したまま方向パッド↑を押すと、セッションマーカーを配置した場所にプレイヤーが移動すると同時に、オブジェクトもRBボタン+方向パッド→を押した状態に戻ります
RBボタン+方向パッド←	セッションマーカーから削除します(上記操作でオブジェクトをセッションマーカーに追加した後に選択可能)



### インテンショナルワイプアウト 意図的に体勢を崩して転倒する

スケート中に左トリガー、右トリガー、左スティック ボタン、右スティック ボタンを同時に押しすと、故意に体勢を崩して転倒できます。転倒後に下記の操作を行うことで、体勢をコントロールできます。盛大にケガをすれば「ホールオブミート (P.19 参照)」に記録され、雑誌 THRASHER からお金をもらえることもあります。



操作	アクション
右スティック ↑	Cannonball
右スティック ↓	Spread Eagle
右スティック ←	Torpedo
右スティック →	Judo Kick

### セッションマーカー 一度訪れた場所にすぐに移動する

一度訪れた場所への移動を楽にする方法です。LB ボタンを押し続けて方向パッド ↓ を押し続けると、その地点にセッションマーカーを配置できます。他の場所に移動したときに LB ボタンを押したまま方向パッド ↑ を押せば、マーカーを配置した場所にすぐに移動できるようになります。



### スキッチング クルマにつかまって移動する

クルマの後部に回り込み RB ボタンを押し続けると、クルマにつかまることができます。クルマが走り出せばつかまったまま移動できるので、上り坂を進みたいときにつかまると早く移動できます。RB ボタンを押している間はつかまっていますが、クルマが曲がる時に離されてしまうこともあります。



## GAME SCREEN

### 画面の見方

#### ゲーム画面の見方

ゲーム画面にはさまざまな情報が表示されます。特にラインスコアはチャレンジイベント (P.20 参照) のクリア条件にもなるので、つねに確認しましょう。



- 1 携帯電話 (P.22 参照)
  - 2 直前にメイクしたトリック名
  - 3 シーケンススコア (下記参照)
  - 4 ラインタイマーとラインスコア (下記参照)
  - 5 マップ (アイコンは右記参照)
- A プレイヤー
  - NPC
  - S チャレンジイベント
  - ボール(ロケーション)

#### トリックの得点システム

トリックをきめると、そのトリックに対するスコアを獲得できます。スコアには「シーケンススコア」と「ラインスコア」の2種類があります。

##### シーケンススコア

863

トリックを始めてから、4つのウィール (車輪) が着地する前までに実行したトリックを「シーケンス」といい、1シーケンスで獲得したスコアを「シーケンススコア」といいます。トリックの合間にマニュアルやグライドでウィールを浮かせれば、1シーケンス中に複数のトリックをきめることができます。

複数のシーケンスの繋がりを「ライン」、シーケンススコアの合計を「ラインスコア」といいます。シーケンスを行うと、ラインとして繋がるまでのラインタイマー (制限時間) が表示されるので、なくなる前に次のシーケンスを行って時間を増やしてください。また、ライン中は倍率が表示され、シーケンススコアに倍率をかけてからラインスコアに加算されます。ラインタイマーがなくなるかスケートボードから落ちると、ラインスコアが確定します。

##### ラインスコア





# PLAYING THE GAME

## ゲームの始め方

### セーブデータの作成

タイトル画面で START ボタンを押すと、プロフィールの作成画面が表示されます。初めてゲームをプレイする場合は、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 ボタンを押して決定してください。プロフィール名は「キャリア (P.11 参照)」モードのキャラクター名にもなります。プロフィール名を決定すると、メインメニューが表示されます。



### メインメニュー

プロフィールの作成が終了すると、メインメニューが表示されます。方向パッド/左スティック ↑↓ で各メニューを選択し、A ボタンで決定してください。

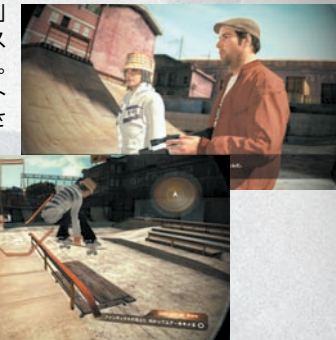


メインメニュー項目	
キャリア <b>P.11</b>	高級金融地区へと変化したサン・パネローナを再びスケーターの街へとすることをめざします
Xbox LIVE <b>P.23</b>	オンラインに接続して他のプレイヤーと対戦したり、他のプレイヤーのリプレイ映像を観たりできるモードです
フリースケート <b>P.25</b>	キャラクターや交通量などを設定し、街の中を自由にスケートできるモードです
パーティープレイ <b>P.26</b>	最大4人まで対戦できるモードです。1人ずつ順番にスコアを競うので、1つのコントローラーでプレイできます
ダウンロードコンテンツ	ダウンロードしたコンテンツを確認できます
オプション <b>P.27</b>	ゲームの各種設定を変更できます
エキストラ	チュートリアルやクレジットを表示できます

※「キャリア」は初めてプレイするときは「新しいキャリア」、セーブデータがあるときは「キャリアモードを続ける」と表示されます。

### キャリア 自由に滑れる街を取り戻そう

スケーターを嫌う大手企業「モンゴコープ」に立ち向かい、サン・パネローナを再びスケーターが自由に滑れる街にしましょう。まずは、さまざまなチャレンジイベント (P.20 参照) に参加して腕を磨いてください。イベントで活躍すれば賞金を稼いだり、雑誌に記事が載ったり、スポンサーが付いたりします。稼いだお金でスポットを取り戻してください。



### 【キャラクターの作成】 キャリア開始前にキャラクターを作ろう

メインメニュー (P.10 参照) で「新しいキャリア」を選択すると、オープニングムービーが始まります。オープニングムービーの後にスケーター (キャラクター) 作成画面が表示されるので、下記の手順を参考にキャラクターを作成してください。なお、作成後も「スケーター編集 (P.16 参照)」で容姿や装飾などを変更できます。

### キャラクター作成手順

#### STEP 1 キャクターの容姿を設定する

キャラクターの容姿を設定します。方向パッド/左スティック ←→ で設定を変更してください。なお、性別を変更すると性別以外の項目がすべて変更されるので注意が必要です。設定後に START ボタンを押すと STEP 2 に進みます。



性別	性別を設定します
肌	肌の色を設定します
体型	体型を設定します
フェイスセット	顔のセットを設定します
髪の色	髪型と髪の色を設定します
ひげ	ひげを設定します (男性時のみ)
顔の編集	顔の各パーツを設定します



**STEP 2** キャラクターの装飾を設定する

服装やアクセサリなどは、アイテムを購入してから身に付けます。方向パッド/左スティックで購入したいアイテムを選択して、Aボタンでカートに入れてください。「ボタンシャツ」や「ジャケット」などは、カートに入れる前に方向パッド/左スティック ←→ で着方を設定できます。なお、ゲーム開始時には購入できない(ロックされた)アイテムもあります。



**STEP 3** カート内のアイテムを購入する

カートにアイテムを入れた後に START ボタンを押すと、ショッピングカート画面が表示されます。「アイテムを購入」を選択して A ボタンを押すと、購入が確定して STEP 4 に進みます。「領収書の編集」では X ボタンで購入するアイテムを選択できます。「ショップに戻る」を選択すると STEP 2 に戻ります。



**STEP 4** キャラクターの特徴を設定する

キャラクターが行うジェスチャーやスタンスの設定、スケートボードのチューニングを行います。方向パッド/左スティック ←→ で設定を変更してください。最後に START ボタンを押すと、キャラクター作成が終了します。



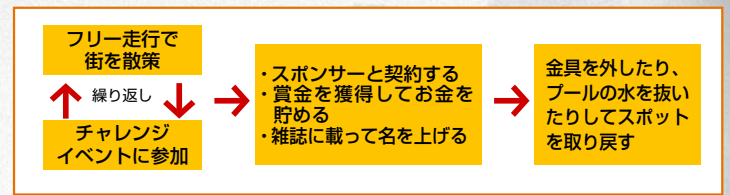
ジェスチャー	各方向パッドを押したときのジェスチャーを設定します
スタンス	利き足を「レギュラー/グーフィー (P.03 参照)」から設定します
トラック	トラックをゆるめるとコーナーの性能がよくなります。また、きつくするとスピードを出したときに安定するようになります
ウィール	やわらかいウィールはコーナーの性能がよくなります。また、かためのウィールはパワースライド (P.03 参照) に適しています



**キャラクター作成終了**

**【キャリアの流れ】** お金を稼いでスポットを取り戻そう

「サン・パネローナ」の街を自由に滑りながら(フリー走行)、チャレンジイベント (P.20 参照) に参加してください。チャレンジイベントをクリアすると賞金の獲得やスポンサーとの契約、新しいイベントへの参加ができます。獲得した賞金でサービス (P.22 参照) を呼んでスポットを解放したり、買い取ったりしましょう。



**【フリー走行】** サン・パネローナを自由に滑ろう

キャラクター作成が終了し、チュートリアルをクリアするとフリー走行になります。サン・パネローナの街を滑って、自由に散策してみましょう。フリー走行時は START ボタンでポーズメニュー(下記参照)、BACK ボタンでオンラインメニュー (P.17 参照) を表示できます。



★ ポーズメニュー

ゲーム中に START ボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。チャレンジイベント (P.20 参照) 中は「チャレンジのやりなおし」と「チャレンジ終了」を選択できます。複数のラウンドがあるチャレンジイベントで「チャレンジのやりなおし」を選択すると、1 ラウンド目からやり直しになるので注意してください。なお、ポーズメニューの下部で現在の所持金を確認できます。



ポーズメニュー項目

- |   |                          |   |               |
|---|--------------------------|---|---------------|
| 1 | リプレイエディタ →P.14           | 5 | スケーター編集 →P.16 |
| 2 | チャレンジマップ →P.16           | 6 | トリックガイド →P.16 |
| 3 | skate.プロフィール: キャリア →P.16 | 7 | オプション →P.17   |
| 4 | スラッピーのブログ →P.16          | 8 | ゲーム終了 →P.17   |



## 1 リプレイエディタ リプレイ映像を編集する

ポーズメニューから「リプレイエディタ」を選択すると、リプレイを編集できます。編集したリプレイ映像は、オンラインにアップロードできるので、華やかな映像を作ってみましょう。



- 1 リプレイ開始時間
- 2 追加したマーク
- 3 リプレイ終了時間
- 4 リプレイ全体の時間の長さ
- 5 エディット操作方法 (下記参照)

### タイムライン編集画面の操作

操作	アクション	操作	アクション
方向パッド ↑	マークの削除	方向パッド ↓	マークの追加
方向パッド ←	前のマークに移動	方向パッド →	次のマークに移動
A ボタン	クリップの編集	X ボタン	写真撮影
B ボタン	終了	RB ボタン	プレイ/ストップ
LB ボタン+	リプレイ開始時間の変更	LB ボタン+	リプレイ終了時間の変更
左スティック		右スティック	
左トリガー	巻き戻し	右トリガー	早送り
左スティック ボタン	メニューの表示/非表示	START ボタン	ヘルプの表示

### カメラ編集画面の操作

操作	アクション	操作	アクション
方向パッド ↑ ↓	角度調整	右スティック	回転
方向パッド ← →	ズームイン/ズームアウト	A ボタン	カメラ編集の決定
左スティック ← →	移動	START ボタン	ヘルプの表示

## リプレイエディットのおもな手順

### STEP 1 映像として残す範囲 (時間) を設定する

早送りや再生などで映像を確認したら A ボタンを押して「タイムライン編集」画面に移行してください。映像として残す範囲 (時間) を設定します。LB ボタンを押しながら左スティック ←→ で開始時間、LB ボタンを押しながら右スティック ←→ で終了時間を決定してください。



### STEP 2 マークを追加してクリップの編集を行う

編集したい時間で停止してから、方向パッド ↓ を押してマークを追加します。マークはカット割りに当たるもので、マーク間を個別に編集できます。A ボタンを押してクリップの編集 (下記の項目参照) を行ってください。編集が終わったら A ボタンで決定します。マークの追加と編集を繰り返して映像を作成しましょう。なお、クリップの編集項目はダウンロードすると追加されます。



カメラ	カメラの種類を選択した後で、カメラ編集画面でズームや位置などを設定します
スピード	10~100% (10%区切り) まで再生スピードを設定します

### STEP 3 リプレイメニューでセーブやアップロードを行う

編集が終了したら B ボタンを押して、リプレイメニューを表示してください。ビデオのアップロードは、リプレイをセーブしておけばいつでも可能です。



エディタに戻る	「タイムライン編集」画面に戻ります
終了	リプレイエディットを終了します
ビデオのアップロード	編集した映像をオンラインにアップロードします。アップロード時には動画のスタイル (アーケードトリックやホールオブミートなど) とタイプ (フリックやグラブなど) を設定する必要があります
リプレイをセーブする	編集した映像をセーブします



**2 チャレンジマップ** サン・パネローナのマップを確認する

街のマップを確認できます。チャレンジイベント (P.20 参照) やスポットなどを選択して A ボタンを押すと、すぐにその場所まで行くことができます。また、X ボタンを押すごとに表示するイベントを「アクティブチャレンジ」と「コンプリートチャレンジ」で切り替えることができます。カテゴリーの「ホールオブミート (P.19 参照)」を選択すると、ホールオブミートチャレンジの内容を確認できます。

**3 skate.プロフィール: キャリア** キャリアのプレイ成績を確認する

マニュアル最長記録や総獲得賞金額など、キャリアの成績を確認できます。

**4 スラッピーのブログ** 雑誌の掲載情報やケガの記録を確認する

スラッピーが運営するブログサイトを確認できます。サン・パネローナで起こっているスケーターに関する情報やプレイヤーの活躍内容を確認できます。またリンクからはスケーターに人気の雑誌「The Skateboard Mag」と「THRASHER」にアクセスでき、雑誌の掲載情報が表示されます。なお転んだときの骨折部位やねんざの部位などが記録される「ホールオブミート (P.19 参照)」もここで確認できます。

**5 スケーター編集** プレイヤーの外見や服装などを変更する

プレイヤーの外見を変更したり、服装を購入したりできます。外見変更や服装購入の方法は「キャラクターの作成 (P.11 参照)」と同様です。

**6 トリックガイド** トリックの操作方法を確認する

フリップやグラブ、グラインドなどの操作方法を確認できます。また「用語」を選択するとゲーム中に出てくるスケート用語を確認できます。

**7 オプション** ゲームの設定を変更する

「オプション (P.27 参照)」を設定できます。ポーズメニューでは下記ミュージックプレイヤーの設定も可能です。

## ・ミュージックプレイヤー

左トリガーで「環境モード」、右トリガーで「ミュージックプレイヤー」にカテゴリーを切り替えてから設定を行ってください。「環境モード」では環境BGM (街の音など) の音量を設定できます。「ミュージックプレイヤー」ではプレイリストの選択、曲順のシャッフル、音量設定が可能です。プレイリストを編集するときは A ボタンを押してください。プレイリストとは、各曲を流すかどうかを記録するもので、5 つまで作成できます。プレイリストの編集中は、X ボタンで各曲の「オン/オフ」、A ボタンで試聴を行ってください。

**8 ゲーム終了** ゲームを終了する

ゲームを終了してメインメニューに戻ります (P.10 参照)。

## ★ オンラインメニュー

ゲーム中に BACK ボタンを押すと、オンラインメニューが表示されます。「Xbox LIVE (P.23 参照)」の項目の他に、下記のメニューも選択できます。

**1 EA Nationにサインイン** EA Nation に接続する

EA Nation に接続します。接続済みの場合は表示されません。

**2 skate.リール** ビデオや写真を観覧する

セーブしたビデオや写真、フレンドがアップしたビデオや写真などを観覧できます (P.24 参照)。

**3 Create A Spot** オリジナルスポットを作成する

オリジナルスポットの作成や作成したスポットの管理、他のプレイヤーが作成したスポットのダウンロードなどを行います。

## ・ Create A Spot エディタ

オブジェクトを動かしたり、得意な場所を指定したりしてオリジナルスポットを作成できます。下記の手順を参考にスポットを作成してください。

## Create A Spot の手順

**STEP 1** オブジェクトを動かしてスポットの基盤を作る

階段やレールなどの設備をそのままスポットの基盤とするだけでなく、オブジェクトを利用することでよりオリジナリティの出るスポットを作成できます。P.07「キャリア」を参考にオブジェクトを動かしてスポットの基盤を作成してください。



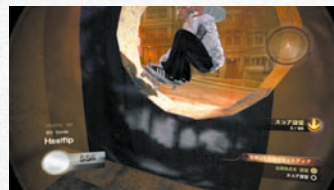
**STEP 2** スポットのスコア対象エリアを設定する

スコアの対象となるエリアを設定します。オレンジボックスの範囲がスコア対象エリアとなるので、画面左下に表示される操作方法を参考に、移動や回転、拡大などを行ってAボタンで決定してください。なお、右スティックボタンを押すとオレンジボックスを初期の位置に戻すことができます。



**STEP 3** スタート地点とスコアを設定する

スポット挑戦時のスタート地点と目標となるスコアを設定します。スタート地点にしたい場所まで移動し、LBボタンを押しながら方向パッド↓を押して設定してください。次にスコア設定に移行します。作成したスポットに挑戦してスコアを獲得すると、STEP 4に進みます。



**STEP 4** スポット編集でセーブやアップロードを行う

スコアを設定するとスポット編集画面が表示されます。編集メニューを利用して、スコアの再登録やスポットのセーブなどを行ってください。作成したスポットをセーブすると、スタート地点にスポットアイコンが表示されるようになり、他のスポットと同様に方向パッド↑を押すとスポットに挑戦できます。



スポットを再プレイ	スポットを再びプレイしてスコアを再登録します
オーナーのゴースト	ゴーストの表示の「有効/無効」を設定します。有効にするとスポットにチャレンジしたときにゴーストが表示されます
スポットエディタに戻る	スポットのスコア対象エリアを再設定します（上記「STEP 2」に戻ります）
スポットを保存	作成したスポットをセーブ/アップロードします
破棄して終了	スポット作成を終了します

• **Create A Spot** ブラウザ

作成したスポットの削除やアップロード、他のプレイヤーが作成したスポットのダウンロードなどが可能です。

• **Create A Spot** チュートリアル

スポットの作成方法がわかるチュートリアルを観ることができます。

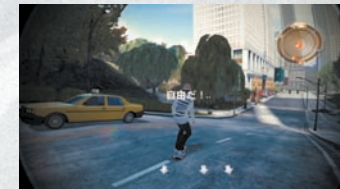
**【ホールオブミート】** ホールオブミートスポットで盛大にケガをしよう

「ホールオブミート」とは骨折やねんざなどケガのことを指します。「スケートと破壊」を絵に描いたような雑誌THRASHERでは「ホールオブミート」の特集を組んでいて、過去にしたケガの記録だけでなく、チャレンジ内容にあったケガを負うことができれば、お金や雑誌取材の特典をもらえることもあります。高台の上から思い切り飛び出したり、インテンショナルワイプアウト（P.08参照）で故意に体勢を崩したりして、大ケガを狙ってみてください。



**【ガードマン】** ガードマンに捕まらないように逃げよう

ガードマンが至る所をパトロールしています。彼らはスケーターを敵視しているため、下記の条件で通常状態から「警戒」→「捕獲」へと敵対レベルが上がります。「警戒」になると黄色の矢印アイコンが表示され、「捕獲」になると赤色の矢印アイコンが表示されます。「警戒」時に一定の間、敵対レベルが上がる行動をとらなければ通常状態に戻ります。「捕獲」になると追いかけてきて、捕まると倒されてしまうので逃げ切ってください。完全に逃げ切ると「自由だ！」と表示され、矢印アイコンが白色になります。なお、スケート禁止ゾーンに入るとミニマップの外周に黄色と黒の警告が表示されます。



**「警戒」になるおもな行動**

- ・ガードマンにぶつかる
- ・歩いている人にぶつかる場面をガードマンに目撃される
- ・オフボード（P.07参照）でスケート禁止ゾーンに侵入し、ガードマンの視野に入る



**「捕獲」になるおもな行動**

- ・「警戒」状態の人に再度ぶつかる
- ・オンボードでスケート禁止ゾーンに侵入し、ガードマンの視野に入る
- ・「捕獲」状態の人をガードマンに見られると、ガードマンも「捕獲」状態になる





【チャレンジイベント】チャレンジイベントに挑戦しよう

チャレンジイベントに挑戦するには、イベント参加の受付人（スケーターやカメラマンなど）がスポットに近づいて、方向パッド ↑ を押してください。受付人の居場所は、画面右上のミニマップやチャレンジマップ（P.16 参照）で確認できます。ポーズメニューのチャレンジマップから参加したいチャレンジを選択すると、その場所に瞬時に移動することもできます。なお、スポットはフリー走行で場所を発見した後にミニマップなどで確認できるようになります。









★ チャレンジイベントの種類

チャレンジイベントにはさまざまな種類があります。ゲーム開始時はキャリアのイベントのみ挑戦できますが、クリアすることで挑戦できるイベントが増えていきます。

・キャリア

ストーリーの進行に欠かせないイベントがキャリアイベントです。キャリアイベントにも複数の種類があるので、下記のルールを参考にクリアをめざしてください。



 フォロー	他のスケーターの後ろについて目的地まで行きます。先導するスケーターから距離が離れすぎたり、他の条件を満たせなかったりすると失敗になります
 The Skateboard Mag	雑誌 The Skateboard Mag にアピールできるチャレンジイベントです。条件を満たせばイベントクリアになります。イベントによっては撮影した写真が The Skateboard Mag に掲載される場合があります
 THRASHER	雑誌 THRASHER にアピールできるチャレンジイベントです。条件を満たせばイベントクリアになります。イベントによっては撮影した写真が THRASHER に掲載される場合があります
 フィルム	カメラマンから撮りたい写真の場所やトリック、必要シーケンススコアなどの条件が指定されます。すべての条件を満たせばクリアとなります
 デモ	スポンサーが主催するチャレンジイベントです。決められた時間と区画の中で、ラインスコアの合計を競います。他のスケーターも同時に滑るので、互いにぶつからないようにスコアを伸ばしてください。制限時間内に設定されたスコアに達するとスポンサー契約ができます（P.23 参照）
 プロ	上記「フィルム」と同様ですが、プロのスケーターから条件を指定されるため難度は高くなっています

・レース

他のスケーターといっしょにゴール地点をめざします。ゴールするまでにはいくつもゲートがあり、ゲートを通過すると制限時間が5秒追加されます。ゲートをすべて通過しなくても、制限時間内に1位でゴールに到達できればクリアです。



・ストリートコンテスト

制限時間内に決められた場所でトリックを行い、シーケンススコア（P.09 参照）やベストトリック（P.24 参照）を狙って数ラウンド戦います。1ラウンドごとに順位別にポイントが入り、最終ラウンド終了時に最もポイントの多いスケーターが勝利です。1ラウンドごとに最下位のスケーターが脱落するイベントもあります。



・トラジションコンテスト

スケートボードに適した区画の中で制限時間内にシーケンススコア（P.09 参照）の合計を競い、数ラウンド戦います。1ラウンドごとに順位別にポイントが入り、最終ラウンド終了時に最もポイントの多いスケーターが勝利です。1ラウンドごとに最下位のスケーターが脱落するイベントもあります。

・Own The Spot

スケーターに人気の場所はスポットと呼ばれ、スポットで高いシーケンススコアを出ることがスケーターのステータスにもなっています。初めに設定されているスコア以上のシーケンススコアを獲得するとスポットクリアとなります。また、スポットクリア後に設定されるスコアを越えると、スポット制覇となります。



★ チャレンジイベントリザルト

イベントをクリアするとリザルト画面が表示されます。リザルト画面では、賞金や新たなイベントを確認できます。なおイベントによっては雑誌掲載用の写真を選択する場合があります。写真選択画面が表示されるので、掲載する写真を選択してYボタンを押してください。





**【携帯電話の利用】** 仲間や対戦相手を呼ぼう

チャレンジイベントをクリアしていくと、フリー走行中にLB ボタンを押して携帯電話を利用できるようになります。携帯電話を利用するには、LB ボタンを押しながらY ボタンを押してください。



**★ サービス**

サービスを選択するとマイク、サミー、ビッグブラックの3人に連絡できます。マイクとサミーはいつでも連絡できるわけではなく、連絡できる場所に移動すると画面左上にアイコンが表示されます。なお、彼らに連絡を取りたい場合は、出会ったときのチャレンジイベントをクリアしてください。

**・マイク**

レールにグラインド防止のキャップがされている場合は、マイクを呼んでください。マイクを呼ぶとすぐにキャップを外してくれます。なお、キャップを外す費用として\$100 かかります。



**・サミー**

サミーに連絡を取るとプールの水を抜いてくれます。水を抜いたプールはスケートに適しているため、ロケーションとして使用しましょう。なお、水を抜く費用として\$200 かかります。



**・ビッグブラック**

ビッグブラックはガードマン (P.19 参照) に立ち向かうボディガードです。呼び出してから5分間、ガードマンたちから守ってくれます。どんな場所でも呼び出しできますが、警備の厳しいスケート禁止ゾーンで呼ぶと効果的です。なお、ビッグブラックを呼ぶには\$500 が必要です。



**★ スロウダウン**

ロケーションとプロのスケーターを選択してS.K.A.T.E. (下記参照) 対戦をすることができます。対戦時に勝利時のベット (掛け金) を設定できるので、お金を稼ぐことも可能です。なお選択できるロケーションは、フリー走行で発見することで増えていきます。



**S.K.A.T.E.**

2人が交互にトリックに挑戦します。1人がトリックを成功させると、もう1人は相手のトリックをコピーしなければなりません。トリックをコピーできればまた交互にトリックに挑戦し、コピーできないと画面右下に「S.」の文字が表示されます。コピーできない度に文字が「S.」「K.」「A.」と順番に表示され、「S.K.A.T.E.」の文字が完成してしまうとチャレンジ失敗です。

**★ チーム・フィルムチャレンジ**

スタート位置を自分で決めることのできるチャレンジイベントです。ルールは「フィルム (P.20 参照)」と同様に「チーム・フィルムチャレンジ」を開始すると、画面右下に必要なシーケンスコアやトリック回数などの条件が指定されます。また画面下部に制限時間が表示されます。



**★ プロを選択**

「プロを選択」はスポンサーと契約を結ぶための重要なイベントです。まずは携帯電話でプロを選択し「フォロー (P.20 参照)」を行ってください。「フォロー」をクリアすると「デモ」に挑戦できるようになります。「デモ」をクリアすれば、はれてスポンサーと契約を結ぶことができます。

**Xbox LIVE オンラインで対戦する**

世界中のプレイヤーとオンライン対戦をしたり、他のプレイヤーが作成したスポットをダウンロードしたりできます。また、他のプレイヤーが編集したリプレイ映像 (P.14 参照) に評価をつけることも可能です。

**【オンラインでフリースケート】** 他のプレイヤーとフリー走行を楽しむ

他のプレイヤーといっしょにフリー走行を楽しむことができます。タイプを「公開ゲームセッションに参加」か「プライベートゲームセッションを作成」から選択してください。「公開ゲーム……」ではゲームセッションを検索して参加します。「プライベート……」では、ゲームセッションを自分で作成します。タイプを設定後に、スタート地点となるロケーションを選択してください。各ロケーションには「フリースケート・アクティビティ」が設定されています。他のプレイヤーと協力してすべての「フリースケート・アクティビティ」のクリアをめざしましょう。



**【 skate.リール 】** リプレイ映像や写真を観る

skate.リール画面では5種類の項目を選択できます。他のプレイヤーがアップロードしたリプレイ映像や写真を初めて観たときは、星の数で評価してください。

**★ マイフッター**

セーブ/アップロードしたリプレイ映像や写真を観ることができます。Xボタンで「ビデオ/写真」の切り替え、左/右トリガーで「保存した映像/共有している映像」の切り替えを行います。方向パッド/左スティックでリプレイ映像や写真を選択してAボタンを押すと、ロード/削除ができます。

**★ コミュニティギャラリー**

他のプレイヤーがアップロードしたリプレイ映像や写真を観ることができます。Xボタンで「ビデオ/写真」の切り替え、左/右トリガーで「レーティングトップ/最近見たリール/フレンド/最新のリール」の切り替えを行います。方向パッド/左スティックでリプレイ映像や写真を選択してAボタンを押すと、観賞/skate.プロフィールの確認ができます。

**★ フレンド**

フレンドがアップロードした最新リプレイ映像を観ることができます。

**★ 人気ビデオ**

レーティングトップのリプレイ映像を観ることができます。

**★ 人気写真**

レーティングトップの写真を観ることができます。

**【 Create A Spot ブラウザ 】** スポットを管理する

作成したスポットの管理や他のプレイヤーがアップロードしたスポットのダウンロードなどが可能です (P.18「Create A Spot ブラウザ」参照)。

**【 ランクマッチ 】** ランキングに影響する対戦を行う

対戦の結果がランキングに影響するゲームの作成や参加ができます。「クイックマッチ」を選択するとゲームセッションを検索して参加、「カスタムマッチ」を選択するとゲームセッションを作成します。ゲームセッション作成時には、対戦するチャレンジイベントを選択できます。「ベストトリック」「ジャム」以外のチャレンジイベントはP.21、26を参照してください。

ベストトリック	順番にワンメイクのスコアのみで勝負します。対戦場となるマップの中で面白そうな場所を探して、自慢のトリックをきめてください
ジャム	決められた時間と区画の中で、ラインスコアの合計を競います。他のスケーターも同時に滑るので、互いにぶつからないようにスコアを伸ばしてください

**【 ランキング 】** ランキングを確認する

カテゴリー別にオンラインランキングを確認できます。カテゴリー選択後にXボタンを押すと「フレンド/マイスコア/トップ50」の切り替え、左/右トリガーを押すと「今週/通算」の切り替えを行います。

**【 プレイヤーマッチ 】** 気軽に対戦を行う

ランキングに影響しないオンライン対戦を楽しむことができます。「クイックマッチ」を選択するとゲームセッションを検索して参加、「カスタムマッチ」を選択するとゲームセッションを作成します。ゲームセッション作成時には「タイプ/チャレンジイベント/ロケーション」の設定が可能です。

**【 skate.プロフィール : オンライン 】** オンラインでの成績を確認する

オンラインでの成績確認や「マイフッター (P.24 参照)」の操作、公開スポットの管理ができます。

**フリースケート** **すぐにスケートで街を滑る**

街を自由に滑るモードです。下記の項目を設定して、フリー走行をスタートしましょう。「キャリア (P.11 参照)」を進めると選択できるキャラクターが増えます。また、作成したオリジナルキャラクターを使用することも可能です。設定後にAボタンを押すとフリー走行がスタートします。



**フリースケート設定項目**

キャラクター選択	使用するキャラクターを設定します
ロケーション選択	ロケーション (スタート地点) を設定します
交通量	交通量 (クルマの多さ) を設定します
歩行者	歩行者の人数を設定します
スケート禁止ゾーン	ガードマン (P.19 参照) の「オン/オフ」を設定します



### パーティープレイ 最大4人で順番に対戦する

3種類のイベントで対戦プレイを行うことができます。各プレイヤーが順番にスコアを競うので、コントローラー1つを交互に使用して最大4人までが参加できます。

#### 対戦までの手順

#### STEP 1 プレイヤーの人数を設定する

対戦するプレイヤーの人数を2~4人で設定します。方向パッド/左スティック  $\leftarrow \rightarrow$  で人数を選択し、Aボタンで決定するとSTEP 2に移行します。



#### STEP 2 使用するコントローラーとキャラクターを設定する

プレイヤー1から順番に使用するコントローラーとキャラクターを設定します。プレイヤー1となる人が使用するコントローラーでAボタンを押し、キャラクターを方向パッド/左スティック  $\leftarrow \rightarrow$  で選択してください。Aボタンを押すと次のプレイヤーの設定になるので、同様の手順で設定を行います。



#### STEP 3 イベントを選択する

対戦するイベントを方向パッド/左スティック  $\leftarrow \rightarrow$  で選択し、Aボタンで決定してください。

スポットバトル	設定したスポットでシーケンススコアを競います。3ラウンド中に最も高いシーケンススコア (P.09 参照) を出したプレイヤーの勝利です
S.K.A.T.E.	トリックをコピーし合います。コピーできなかったプレイヤーには「S」「K」「A」と順番に文字が表示され、「S.K.A.T.E.」の文字が完成してしまうと負けとなります
ホールオブミート	派手に転んでクラッシュポイントを競います。3ラウンドで一番高いクラッシュポイントを獲得したプレイヤーの勝利です

#### STEP 4 ロケーションを選択する

ロケーションを選択します。方向パッド/左スティック  $\leftarrow \rightarrow$  で選択し、Aボタンで決定するとパーティープレイが始まります。



↓  
対戦スタート

### オプション ゲームの各種設定を行う

ゲーム中の音楽の音量設定や画面表示設定などを行うことができます。また、自動サインインの「オン/オフ」もここで行います。

#### 【サウンド設定】

音量の設定を行います。

サウンド設定項目	
効果音音量	効果音の音量を設定します
ボイス音量	キャラクターの声の音量を設定します
BGM音量	BGMの音量を設定します

#### 【グラフィック設定】

画面に関する設定を行います。「カメラアングル」と「グラインドビジョン」はポーズメニューからオプションを選択したときのみ設定できます (P.17 参照)。

グラフィック設定項目	
カメラアングル	カメラの視点を「ローアングル/ハイアングル」で設定します
グラインドビジョン	「オン/オフ」を設定します。「オン」にすると、グラインドを実行できる場所に近づいたときに、キャラクターが半透明になります
グラフィック設定	カラーパネルを元に画面の色調や明るさを調整します
字幕	会話中の字幕の「オン/オフ」を設定します

#### 【操作設定】

コントローラーに関する設定を行います。

操作設定項目	
オフボードY軸	オフボード時 (P.07 参照) の右スティック $\uparrow \downarrow$ の操作を反転させます
振動機能	振動機能の「オン/オフ」を設定します

#### 【オンライン設定】

オンラインに関する設定を行います。

オンライン設定項目	
自動サインイン	「オン」にすると起動時に自動的にオンラインにサインインします
EA利用規約	EA利用規約を確認します
EA Nationにサインイン(サインアウト)	EA Nationに接続します (接続を解除します)



## HINT

### ヒント

#### Hint.1 街にいるスケーターについていこう

街には多くのスケーターたちがいて、プレイヤーといっしょにスケートを楽しんでいます。彼らはそれぞれ自分の好きなルートを持ち、トリックをメイクしながら滑っています。遠くまで移動するスケーターもいるので、1人に注目してついていってみましょう。隠れたスポットを発見できるかもしれません。



#### Hint.2 一般車両を使ってシーケンススコアの倍率を上げよう

一般車両の上に乗るように滑ると、シーケンススコア (P.09 参照) の倍率を一気に上げることができます。簡単なトリックで乗り上げても最高倍率の「×3」になることがあります。車両が走っている場合は乗り上げるタイミングが難しく、ぶつかるとケガをしてしまうので、信号待ちで止まっている車両などで練習してみましょう。



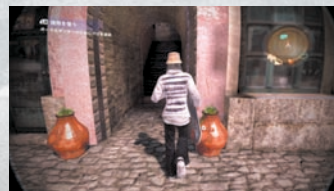
#### Hint.3 転んでもすぐに立ち上がろう

トリックの着地に失敗したり、人にぶつかったりすると転んでしまいます。一定時間が経過すると自動的に起き上がりますが、転んだ状態で A ボタンを押すとすぐに立つことができます。「フォロー (P.20 参照)」などでは、転んでいるとイベント失敗になることもあるので、すぐ起き上がりましょう。



#### Hint.4 オフボードで街を探索しよう

スケートボードに乗って移動しているだけでは、街のすべてを回ることはできません。街の中には階段を上らなければたり着けない場所もあるので、オフボードで街を探索してみましょう。新たなロケーションを発見できるかもしれません。



### 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す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\*。

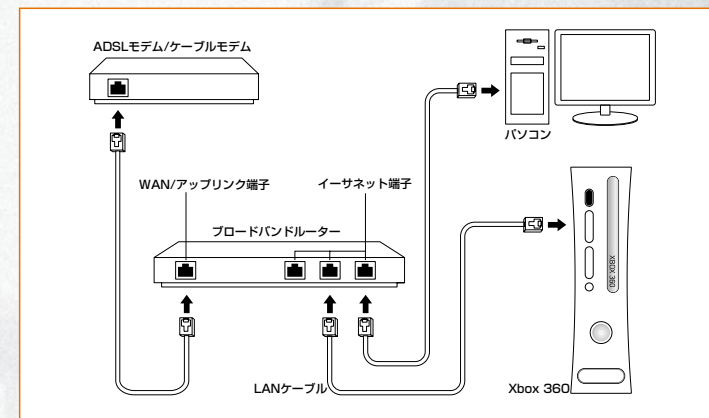
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 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、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリータイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

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。