

XBOX 360

LIVE



TOO HUMAN™

トウーヒューマン



■ 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、原因不明の光過敏で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 1.4 MB の空き容量が必要です。

目次

人間と機械の戦い	4
神々の夜明け	4
アシール	5
敵	8
クラス	10
スキル	11
操作方法	12
HUD レイアウト	14
戦闘	16
コンボ	17
アイテム	18
サイバースペース	19
マルチプレイヤー	20
Xbox LIVE® について	21
クレジット	22
サポート情報	23

人間と機械の戦い

<<文責:ミーミル(オーディン名代、ヘイムダルの命により作成)

「神々の夜明け」より時を遡りし世界、機械と人間の戦いは始まった。

戦いは凄惨を極め、やがて、核兵器や反物質兵器が頭上を飛び交い、かつては緑に覆われていた世界は数千年の長きにわたって氷に閉ざされた。

人間は絶滅の危機に瀕し、わずか数百万の生き残りがミズガルズと呼ばれる堅固な壁に囲まれた都に逃れた。

「大いなる冬」を機械が蹂躪した。混乱と衰退の中、人間は偉大なる神々アシールに祈りを捧げ、最高神オーディンを崇めた。

そして、祈りは聞き届けられた。

神々の夜明け

人間の守護者である我々の使命は彼らを生存させることだ。精神と肉体をサイバネティクス技術で強化した我々の能力は人間のそれを遥かに超え、神々として崇められるにふさわしい。

我々は、この戦いの元凶であり、ユミルの遺産である下劣な戦闘機械との果てしない戦いを続けている。幸い、戦場はミズガルズから遠く離れており、数百年の間、この安息の地が襲われたことはない。

我々の努力の結果、ユミルの遺産はただの伝説あるいは悪夢の存在と化すに至った。我々神々と同じように……

以上>>

アシール



AESIR
CORP

バルドル、記憶を失っていた君のために、わしから自己紹介しよう。

わしはミーミル、情報の分析や解読を一手に引き受けているアシールだ。この世界の知識を説き聞かせるという報われない仕事を延々とこなさねばならぬというのも、まさに神の「祝福」あつてのことだろう。

世界樹ユグドラシルより奥まった場所で、人間とアシールの利益だけを念頭に、忘れ去られた知識を黙々と整理している姿を見れば、君もわしを立派だと思ってくれるはずだ。

よろしい、わしのことはこれくらいにして、この壮麗な神殿に住まう他のアシールを紹介するでしょう。まずは君からだ。

バルドル

最も年若きアシールであり、オーディンの愛息です。人間に最も愛されている神でもあり、彼らと蜜酒を飲み交わすこともあります。

今日、多くの人間は強硬な態度を見せるアシールに距離を感じています。しかし、彼らもバルドルだけは他のアシールと違って人間的に思っているようです。アシールの存在意義をわきまえた熟練の戦士でもある彼はアシールの間でも人気があります。

バルドルには愛する妻を失った悲しい過去があります。

彼が妻の死の真相を知る時は訪れるのでしょうか……



ヘイムダル

アシールの番人です。彼を人間的と言う者はいません。

公には、アシールのすべての計画が滞りなく進行するように監督する人物とされています。



フレイヤ

ビジョンと知性を兼ね備え、サイバースペースに精通しています。

世界樹ユグドラシルとも呼ばれるサイバースペースに足繁く通い、その精霊と多くの時間を過ごしています。彼女が精霊と引き合わせられるでしょう。



トール

多くの者に畏怖される戦士です。その戦いぶりは恐れを知りません。知覚兵器ミョルニルを容赦なく振り回して暴れる姿は、感情を持たぬはずの戦闘機械にさえも恐怖を与えるほどです。全身の95%以上をサイバネティクス技術で強化しています。



イズン

サイバネティクス技術の専門家であり、頭脳明晰な女性です。アシールが超人でいられるのは、「イズンの黄金の林檎」と称される分子ナノテクノロジーのおかげです。イズンがいなければ、神々も「トゥー ヒューマン」、すなわち、あまりに人間的な存在となっていたでしょう。



チュール

さまざまな武器を貯蔵するアシールの武器庫を一手に管理しています。

数百年にわたって数々の戦場を勇壮さで彩ってきたアシール古参の戦士です。



オーディン

「オーディン」とは有機性分散知能ネットワーク (ODIN: the Organically Distributed Intelligence Network) のことです。最も強大な力を秘めたアシールであり、来るべき破滅から人間たちを救うべく、有機体にサイバネティクス技術を処置してアシールを創造し、ルーンのパワーを授けた張本人です。

フギンとムニンという2羽のカラスを使者として従え、その見聞を通じて世界の出来事を把握しています。



敵

ロキ

アシールの1人ですが、仲間ではありません。オーディンに反抗し、「大いなる荒地」に生息する機械の化け物たちと同調しています。巨人族のサイバネティクス技術により、全身を強化しています。



ヘル

ロキの娘であり、不名誉な死を遂げた者たちが墮ちゆく死臭漂う地、ヘルヘイムの支配者です。父親と同じように人間性が欠落しており、自らの不治の消耗性疾患を治すべく、残酷な実験を重ねています。油断のならない相手です。



ゴブリン

蜘蛛のように壁を自在に這い回り、高所から飛び降りてもダメージを負いません。敵勢の多数を占める戦闘機械です。



ダークエルフ

氷河の森を本拠とする戦闘機械です。動きは俊敏で、遠隔攻撃と近接攻撃の両方に長けています。近接攻撃を支援するゴブリンと共に襲ってくる傾向があります。



トロール

ハンマーやキャノンで武装する大型の戦闘機械です。攻撃すべき部位が複数あり、手強い相手ですが、知能は高くありません。トロールを倒すには、各部位のアーマーを破壊してから、それぞれのヒットポイントにダメージを与えなくてはなりません。



クラス

キャラクターのクラスにはさまざまな長短や特性があります。



ベルセルク

近接攻撃値にボーナス
最大コンボ レベルの増加が可能
近接二刀流武器の装備が可能
ヒット ポイントが低い

チャンピオン

オールラウンド タイプ
空中攻撃が得意
クリティカル ストライクの確率が高い



ディフェンダー

ヒット ポイントが高く、基本耐性を獲得
シールドの装備が可能
ノックダウン無視
遠隔攻撃値にペナルティー

コマンドー

遠隔攻撃値にボーナス
グレネードと弾薬数が増加
近接攻撃値にペナルティー



バイオエンジニア

自分と仲間のヒット ポイントが自動回復
近接攻撃値と遠隔攻撃値にペナルティー

スキル

スキル ツリー

レベルが上がると、スキル ポイントを獲得します。これらのポイントを割り振ってスキルを設定することにより、特殊な力を身につけ、高めることができます。

スキルを設定するには、を押して [スキル] を選択してください。スキルはツリー状になっており、一番上のスキルを除き、それぞれ一定の条件を満たさないとポイントを割り振ることはできません。キャンペーン当初はクラス別のスキルしか設定できませんが、属性をサイバネティクスまたはヒューマンのどちらかに設定すると、属性別のスキルも設定できるようになります (と でスキル ツリーが切り替わります)。

スキルには発動にコントローラーの操作を必要とするものがあります。

スキル クラス

所持金: 44301
リセット費用: 4000

強固な決意 10/10
クリティカル ストライクのダメージを完全に無視できる可能性が増える
条件: 反発力向上 (レベル 6)

現レベルでのボーナス: +50.0%
次レベルでのボーナス: +55.0%

未設定
 運命の逆転
 ノルンの守護

ポイントの設定 スキル ツリーのリセット 戻る

スパイダー スキルは で発動します。同様に、バトルクライは で、フェンリルは と の同時押しで発動します

これらのスキルを設定していない場合、該当する操作を行っても何も起こりません。

スキル ツリーは でリセットできますが、一定の費用が必要です (画面の右上に表示されています)。

操作方法



カメラの操作

- LB** を短く押してカメラを中心に戻す
- LB** を押しながら **R** でフリーロック

- の上 / 下でカメラ モードの変更
- R** を押してバレルのクローズアップ

HUD レイアウト

フェンリル インジケータ

知覚兵器フェンリルを解き放つことができる時に現れます。

経験値ゲージ

バルドルの経験値です。敵を倒すと増え、ゲージが一杯になると、レベル (Lv.) が上がります。

ヒットポイントゲージ

バルドルのヒットポイントです。ダメージを受けると減り、ヘルスオーブを拾うと回復します。

弾薬ゲージ

遠隔武器の弾薬タイプと装填数です。

コンボゲージ

攻撃が命中した時と敵を倒した時に増えます。ゲージが一杯になるとコンボレベルが上がり、経験値ボーナスの獲得やスライドの速度向上などのメリットが発生します。

ヒットカウンター

近接攻撃が命中した時と敵を倒した時に増えます (一定時間を経過するとリセットされます)。属性がヒューマンの場合、ヒットカウンターに応じてコンボゲージの消費率が低下します。サイバネティクスの場合は攻撃のダメージが増えます。



プレイヤーのクラス

ダメージゲージ

敵に与えたダメージです。☉で表示 / 非表示を切り替えます。

スパイダー インジケータ

スパイダーのエネルギー状態です。スパイダースキルの発動時に現れます。

戦闘

近接攻撃

R で近接武器を使って近くの敵を攻撃します。

遠隔攻撃

RT で遠隔武器を使って遠くの敵を攻撃します。**L1** で遠隔武器の副装（左手のハンドガンやグレネード、チャージショット、ミサイル）で攻撃します。攻撃しながら **R** で照準が移動します。

スライド

遠くの敵に向かって **R** を動かすとスライドが発動し、敵との間合いを素早く詰め、近接攻撃します。

ジャグル

近くの敵に向かって **R** を繰り返し素早く動かすとジャグルが発動し、敵を空中に跳ね上げます。空中の敵は遠隔攻撃したり、ジャンプして近接攻撃できます。

空中攻撃

空中の敵は **A** でジャンプして **R** で近接攻撃できます。

ルイナー

RB でルイナーが発動し、圧倒的な威力で周囲の敵を攻撃します。ルイナーの発動は 1 コンボ レベルを消費します。

コンボ レベル

敵にダメージを与えると、コンボ ゲージが増えていきます（コンボを決めるとコンボ ゲージの増加率が上がります）。ゲージが一杯になるとコンボ レベルが上がり、スライドの速度や距離、ダメージの増加、遠隔武器の発射速度の向上、経験値ボーナスの獲得といったメリットが発生します。

フィアス

近接武器の間合いの外にいる敵に向かって **L1** と **R** を同時に動かすとフィアスが発動し、近接武器による遠隔攻撃で敵をノックダウンします。

フィニッシャー

近接武器の間合いの中にある敵に向かって **L1** と **R** を同時に動かすとフィニッシャーが発動し、マルチヒット コンボで追加ダメージを与えます。

コンボ

2 つ以上の攻撃を連続して素早く繰り返すと、コンボが発動します。

たとえば、スライドを連続して決めると、スライド コンボが発動します。図のように、敵 A にスライドを入力し、A に到達する前に敵 B へのスライドを入力すると、バルドルは A から B に素早く移動して近接攻撃します。スライド コンボが成功すると、スライドの速度とダメージ、コンボ ゲージの増加率が上がります。



その他のコンボ：

ジャグル コンボ

スライド → ジャグル (**R****R**) で敵を跳ね上げる高さが増え、コンボ ゲージの増加率が上がります。

ルイナー コンボ

スライド → ルイナー (**RB**) でルイナー発動時のコンボ ゲージの消費率が半減します。

フィニッシャー コンボ

スライド → フィニッシャー (**L1** + **R**) でダメージとコンボ ゲージの増加率が上がります。

空中攻撃コンボ

ジャグル → ジャンプ (**A**) → 近接攻撃 (**R**) でコンボ ゲージの増加率が上がります。

アイテム

武器やアーマー、チャーム、ルーン、ブループリントなどのアイテムは、倒した敵が落としたものを拾って手に入れます。あるいは、オベリスクをよみがえらせて手に入れることもできます。手に入れたアイテムの確認や装備、売却は所持品画面で可能です。START を押してメニューから [所持品] を選んでください。RT と RB でタブが切り替わります。

近接武器

近接武器は、ソード（前方の敵を直接攻撃）、ハンマー（ジャグルに有利）、スタッフ（周囲 360 度に対し攻撃可能）の三種に大別され、それぞれ片手持ち / 両手持ち / 二刀流のバリエーションがあります。片手持ち武器はクリティカルヒットとなる確率が高く、両手持ち武器は攻撃速度が遅いもののダメージに優れています。

遠隔武器

遠隔武器は、ハンドガン（常に両手に装備）、ライフル（副装でグレナードを発射可能）、キャノン（属性をサイバネティクスに設定した場合のみ）の三種に大別されます。弾薬のタイプはスラグ弾、レーザー弾、プラズマ弾があり、それぞれに特性があります。たとえば、レーザー弾のダメージは長く当てている程向上します。

アーマー

頭部、胸部、肩部、前腕部、大腿部、下腿部に装備できます。損傷または損壊したアーマーは、次の戦闘に備えて速やかに交換または修理しましょう。

チャーム

チャームには大いなる力が秘められており、それを得るには装備し、クエストを達成すると共に指定されたルーンを刻印しなくてはなりません。チャームの非常に強力で特殊な力はキャラクターに直接作用します。

ルーン

ルーンを武器やアーマーに刻印することにより、特殊な力を吹き込むことができます。一度刻印したルーンを取り除くことはできません。

ブループリント

すぐれた武器やアーマーの設計図です。一定の費用で作製すると、装備できるようになります。

アイテムの自動売却

所持品画面で RB を押すと、アイテムの自動売却モードを設定できます。初期設定のスマートモードでは、所持品が一杯の時、最も売却価格の低いアイテムを売却して新しいアイテムを拾います。アイテムはレア度に応じて自動売却することもできます。アイテムのアイコンはレア度の低い順にグレー、グリーン、ブルー、パープル、オレンジ、レッドで色分けされています。カラーモードに設定すると、その色以下のレア度のアイテムを売却します（[すべて]に設定すると、レッドを含む全アイテムを売却します）。アイテムの自動売却はオフにすることも可能です。

サイバースペース

あらゆるデータが集積された仮想空間です。ノルンと呼ばれる超自然的な存在が支配し、管理しています（ノルンは 3 つの人格を持っているように話しますが、実体は 1 つです）。サイバースペースを訪れるには、「泉」と呼ばれるアクセスポイントをよみがえらせなくてはなりません。泉に近づいて A を押してください。



サイバースペースでは神秘的な力を授かります。サイバースペース内の物体を動かしたり、オベリスクに近づくには、これらの力が必要です。ただし、キャンペーンを進めて新たな力を授からないと近づけないオベリスクもあります。

RT 押す

RT 浮かす

X 炎を召喚する

マルチプレイヤー

フレンドとオンラインで協力プレイを楽しむには、キャラクターを選択し、メインメニューから [マルチプレイヤー] に進んでください。マルチプレイヤー画面には以下の 3 つの選択肢が用意されています。

マッチの作成

あなたがホストとなって、マルチプレイヤー マッチを新たに作成します。ステージとアイテムの配分方法を指定し、パブリック マッチまたはプライベート マッチのどちらかを選んでください (指定可能なステージはキャンペーンでクリアしたものに限られます)。

- **パブリック マッチ** : マッチの検索の対象となり、誰でも参加できるマッチです。
- **プライベート マッチ** : あなたが招待したプレイヤーのみ参加できるマッチです。

クイック マッチ

条件を指定せずに参加可能なマッチを検索します。

カスタム マッチ

ステージとアイテムの配分方法を指定し、参加可能なマッチを検索します。

トレード

マルチプレイヤーでは、仲間のプレイヤーとアイテムをトレードすることが可能です。お互いに近づいて **BACK** を押してください。

トレード画面で空きスロットを選択して **A** を押すと、所持品を選ぶことができます。トレードしたいアイテムをすべて選び、**右** を右に押して画面中央の [トレード] ボタンを選択してください。この状態で **A** を押すと、トレード開始となります。

Xbox LIVE® について

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

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、ほ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。

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。

クレジット

JAPAN TEAM CREDITS

Microsoft Japan Team

Program Manager Shinya Muto
Test Lead Junya Chiba
Test Engineer Masao Okamoto
Tester Koji Kikawa
Software Design Engineer
Atsushi Horiuchi
Ryosuke Kimura
Yutaka Hasegawa
Content Editor Yuki Harima
Nobuya Okahara
Product Marketing Isao Murayama
Package Artwork Eiichi Ogawa

Glovision Inc.

Coordinator Seiichi Kawashima
Coordinator Osamu Wakiyama
Sound Engineer Takayuki Shibazaki
Translator Shinobu Maeshima
Sayaka Nakajima
Aya Watanabe
Junko Tanaka

Director Ayako Misawa

STUDIO MAUSU

Sound Engineer Toshiaki Hoshino
Sound Engineer Hideto Santa
Sound Engineer Ryota Miyabayashi

Pole To Win Co., Ltd.

Test Leader Kazuya Fukuda
Test Sub Leader Ryouma Okamoto
Testers Fumio Kawaguchi
Ryosuke Kita
Takehisa Morifuzi

Nanica K.K.

Producer Haruhiko Inaba
Director Masayuki Suzuki

SDL Japan K.K.

Program Manager Mai Kajikawa
Linguistic Specialist Shin Minagawa
Linguistic Specialist Ryuta Yazawa
DTP Specialist Yousuke Okabe

Voice Actors

Baldur Rikiya Koyama
Bragi Kotaro Nakamura
Frey Taketora
Freya/Ildunn Saori Kato
Heimdall Hidetoshi Nakamura
Hel Takako Honda
Hermod Yasushi Miyabayashi
Hod Youji Ueda
Loki/Odin Unsyo Ishizuka
Mimir Hiroshi Iwasaki
Nyanna Umeka Shouji
Skuld Atsuko Tanaka
Thor Kouji Ishii
Tyr Yusaku Yara
Urd Masako Isobe
Verdandi Gara Takashima
The Others Atsushi Imaruoka
Daisuke Matsuoka
Hiroki Yasumoto
Natsuki Mori
Ryusaku Chijiwa
Shinya Fukumatsu
Takashi Kondou
Tetsuharu Ota
Yoshinori Sonobe
Yuuichi Ishigami

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日、祝日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号 : 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしく願っています。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **NTSC** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでおいいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバーズエンジニアリング、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。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事は一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはけません。

© 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、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。

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

© 2008 Silicon Knights, Inc. All rights reserved. Silicon Knights, the sword-in-microchip logo, TH, the TH logo, and Too Human are all trademarks of Silicon Knights, Inc. Any reproduction and/or derivative works based on Too Human are expressly forbidden without the prior written permission of Silicon Knights.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

落丁、乱丁はお取り替えいたします。

近接

近接攻撃

スライド	R (遠くの敵)	敵との間合いを素早く詰めて攻撃する
ジャグル	R R	敵を空中に跳ね上げる
フィアス	L + R (遠くの敵)	強力な一撃で敵をノックダウンする
フィニッシャー	L + R (近くの敵)	マルチヒット コンボで敵に追加ダメージを与える
ルイナー	RB	圧倒的なダメージを周囲の敵に与える (コンボ ゲージを消費)

コンボ

スライド	スライド > R (別の敵)	スライドの速度とダメージ、コンボゲージの増加率が上がる
ジャグル	スライド > R R	敵を跳ね上げる高さでコンボゲージの増加率が上がる
ルイナー	スライド > RB	コンボゲージの消費率が減る
フィニッシャー	スライド > L + R	ダメージとコンボゲージの増加率が上がる
空中攻撃	ジャグル > A + R	空中の敵を近接攻撃すると、コンボゲージの増加率が上がる

遠隔 / その他

遠隔攻撃

遠隔武器	RT (R で照準移動)	遠隔武器で攻撃する
遠隔武器の副装	LT (R で照準移動)	左手のハンドガンやグレネードなどで攻撃する
ガン ジャグル	LT / RT (空中の敵)	空中の敵を攻撃すると、ヒットカウンターの増加率が上がる
ミサイル迎撃	RT を引きながら R R	空中の目標 (敵ミサイルを含む) を狙う

特殊攻撃

バトルクライ	X	バトルクライを発動する (コンボゲージが必要)
スパイダー	Y	スパイダー スキルを発動する (スパイダーのエネルギーが必要)
フェンリル	L + R を押す	知覚兵器フェンリルを解き放つ