

XBOX 360

ESCHATOS

エスカトス



Oute
CORPORATION

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

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、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。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

あなたやご家族、ご親戚の中に、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。

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。

ご使用になる前に

この度は「ESCHATOS—エスカトス—」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

Contents

操作説明 …… 2
ゲームの開始方法 …… 3

MMXI

Prologue …… 4
タイトルメニュー／ポーズメニュー …… 5
ゲームシステム …… 6
OPTIONS …… 3
RANKING / REPLAY …… 12

WonderWitch CLASSICSについて …… 13
WonderWitch CLASSICS ブートメニュー …… 14

MMI

タイトルメニュー / 基本ルール …… 16
ゲームシステム …… 17
SET UP …… 18
RANKING …… 19

MMIV

タイトルメニュー …… 21
ゲームシステム …… 22
RANKING / OPTION …… 23

Xbox LIVE® …… 24
ESCHATOS—エスカトス— 製作スタッフ / サポート情報 …… 25

操作説明

メニューおよびゲーム中のXbox 360® コントローラー操作について



メニューの操作

メニューの選択、カーソルの移動	方向パッド / 左スティック
PRESS STARTの指示があるとき	STARTボタン
決定、次に進む	Aボタン
キャンセル、前に戻る	Bボタン

ゲーム中の操作

自機の移動	方向パッド / 左スティック
ポーズメニューを開く	STARTボタン
フロントショットの発射	Aボタン
ワイドショットの発射	Xボタン
シールドの展開	右トリガー
スピードの変更(ESCHATOSのみ)	RB

※ESCHATOSの場合のみ、フロントショットとワイドショットの同時押しでシールドが展開できます。

フロントショット、ワイドショット、シールド、スピードのボタン設定はOPTIONS(またはOPTION)のCONTROLLER SETTINGSで個別に変更できます。

ゲームの開始方法

GAME SELECT画面について



画面[1]が表示されたらSTARTボタンを押し、セーブするデータ保存機器を選択します。キャンセルを選択した場合ゲームはセーブされません。



GAME SELECT(画面[2])に移動したのち、ESCHATOSまたはWonderWitch CLASSICSを選択します。



ESCHATOSを選択すると画面[3]が表示され、STARTボタンを押すとESCHATOSを開始できます。



画面[2]でWonderWitch CLASSICSを選択した場合、画面[4]が表示されます。JUDGEMENT SILVERWORD - Rebirth Edition - または、CARDINAL SINSを選択します。



画面[4]でJUDGEMENT SILVERWORD - Rebirth Edition - を選択すると画面[5]が表示され、JUDGEMENT SILVERWORD - Rebirth Edition - を開始できます。



画面[4]でCARDINAL SINSを選択すると画面が表示され、CARDINAL SINSを開始できます。

Prologue

西暦21XX年、それは突如として起こった。

「紫の浸食」

そう名付けられた月の異変は、
わずか数日のうちに月面の半分を覆っていた。

地球に飛来する巨大UFOの群れ
果たして人類は生き残ることができるのか？

—最後の審判—

地球の存亡を賭けた戦いが今始まる。

ESCHATOS タイトルメニュー／ポーズメニュー

タイトルメニュー／ポーズメニューについて

タイトルメニュー

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、各種メニューが表示されます。



GAME START

ESCHATOSを開始します。「ORIGINAL」、「ADVANCED」、「TIME ATTACK」の3つのモードと難易度が選択できます。

OPTIONS

ゲームの各種設定を変更します。詳細は11ページをご覧ください。

LOCAL RANKING

ローカルランキングを表示します。詳細は12ページをご覧ください。

LEADERBOARDS

Xbox LIVE® にアップロードされたプレイヤーのスコアをランキング表示します。この機能を使うにはあらかじめXbox LIVEへのサインインが必要です。詳細は12ページをご覧ください。

REPLAY

リプレイデータを再生します。詳細は12ページをご覧ください。

ACHIEVEMENTS

このゲームで達成した実績を表示します。

CREDITS

スタッフロールを表示します。Aボタンで早送り、Bボタンでタイトルメニューに戻ります。

GAME SELECT

GAME SELECT画面(3ページ 画面[2])へ戻ります。

ポーズメニュー

ゲームプレイ中にSTARTボタンを押すとポーズメニュー(PAUSE MENU)が表示されます。

CONTINUE

ポーズメニューを閉じ、ゲームに戻ります。

QUICK RESTART

現在のモード、難易度、オプションの設定でゲームを最初からやり直します。

RETURN TO TITLE

現在プレイ中のゲームを終了し、ESCHATOSのタイトル画面(3ページ 画面[3])へ戻ります。

ESCHATOS ゲームシステム 1

ゲームシステムについて - ORIGINAL -

基本ルール

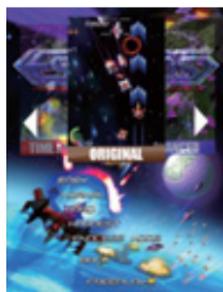
プレイヤーは3種類の装備「フロントショット」、「ワイドショット」、「シールド」を使い分け、戦闘機を操縦して各エリアに出現する敵を殲滅します。ただし、装備は同時に使用することはできません。

残機がなくなるとゲームオーバーとなります。登場する敵の全滅、または一定時間経過で次のエリアへ進み、最終ボスの撃破でゲームクリアです。3種類の装備を駆使して出現する敵を殲滅してください。

ORIGINAL モード

タイトルメニューでGAME STARTを選び、方向パッドの左右でORIGINALを選択します。上下で難易度が選べます。

ORIGINALはシンプルなるルールのモードです。



画面の見かた



- ① … 自機
- ② … シールドゲージ
シールドの残量を表します。
- ③ … 自機の移動スピード
ボタンを押すことに
高速→中速→低速→中速→高速…
の順で変化します。
- ④ … 現在プレイ中のゲームモード
- ⑤ … スコア
現在のスコアを表します。
コンテニューするとリセットされます。
- ⑥ … 現在の敵集団の出現経過時間
- ⑦ … ボーナススコア
- ⑧ … タイムボーナス
- ⑨ … 残機
- ⑩ … スコア倍率

ESCHATOS ゲームシステム 2

プレイヤーの装備について - ORIGINAL -

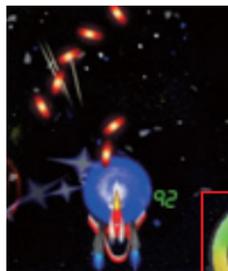
フロントショット



ワイドショット



シールド



シールドゲージ

フロントショット

前方に集中的に強力なショットを撃ち込む長射程の攻撃兵器です。

ワイドショット

左右広角に拡散するショットを放つ短射程の攻撃兵器です。

シールド

自機の機首に展開する防御兵器です。側面、後方からの攻撃は防御できません。敵に接触させれば至近距離の攻撃兵器にもなります。

シールド展開中はシールドゲージが徐々に減っていきます。ゲージは敵弾を防御したとき、シールド展開を解除したとき、スピード変更を行ったときに大きく減少します。ゲージがゼロに近づくとシールドの色が赤に変化します。ゲージがゼロになるとシールドは強制解除され、使用できなくなります。ゲージは時間とともに回復します。

アイテムについて

アイテムキャリアーとフラッシュアイテム

一定のタイミングでアイテムキャリアーが出現します。攻撃するとフラッシュアイテムをドロップします。

フラッシュアイテムに自機で触れると、画面上のすべての敵弾を消滅させます。また、敵にダメージを与えます。



1UPアイテム

一定のタイミングで1UPアイテムが出現します。入手すると残機が1機増えます。



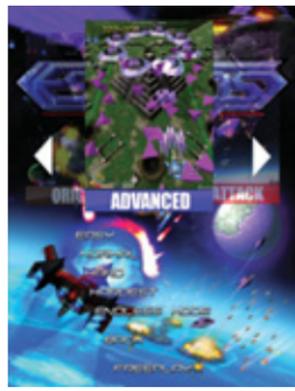
ESCHATOS ゲームシステム 3

ゲームシステムについて -ADVANCED-

ADVANCEDモード

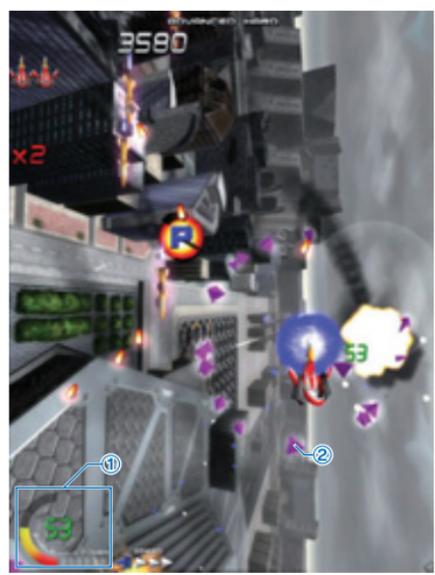
タイトルメニューでGAME STARTを選び、方向パッドの左右でADVANCEDを選択します。上下で難易度が選べます。

ADVANCEDはORIGINALをベースに、全部で7段階のシヨットのパワーアップと、得点アイテムを追加した上級者向けのモードです。より高度な戦略が要求されます。



ORIGINALとの違い

画面の見かた



① … シールド・パワーゲージ
シールドの残量とパワーの段階を表します。高い段階になる程、使用できるシールドの最大量は減っていきます。

② … 得点アイテム
シールドで敵弾を消すと出現します。

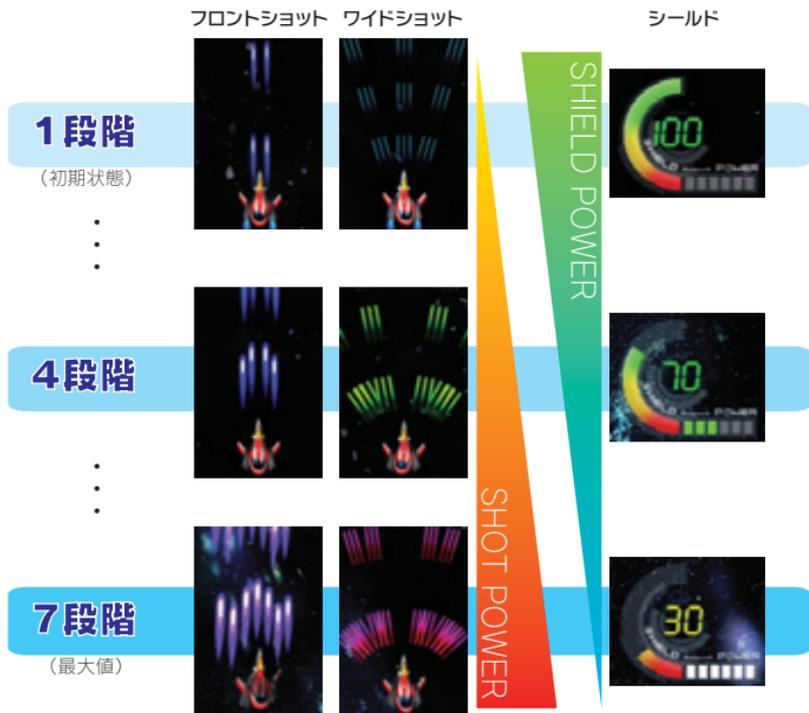
得点アイテムは、シールドを展開しつづけると自機の周囲を回り、敵にヒットするとダメージを与えます。敵弾は防ぐことができません。シールドを解除すると自動回収され、得点が加算されます。

パワーの段階に応じて得点アイテムは大きくなり、高得点になります。

ESCHATOS ゲームシステム 4

プレイヤーの装備について -ADVANCED-

ADVANCEDではショットにパワーアップ制が採用されています。パワーアップアイテムを取得するとショットの威力が1段階アップし、代わりにシールド量の上限がダウンします。パワーアップは全部で7段階です。戦局に応じてパワーの段階を調整しましょう。



アイテムについて

ADVANCEDではアイテムキャリアーは以下の3種類のアイテムのいずれかをドロップします。



パワーアップ

パワーの段階が1段階アップします。
取得してから一定時間、自機は無敵状態になります。



ブルーフラッシュ

取得直後、画面内の敵にダメージを与え、敵弾を消去します。
パワーの段階が1段階ダウンします。



イエローフラッシュ

取得直後、画面内の敵にダメージを与え、敵弾を得点アイテムに変換します。
パワーの段階が1段階ダウンします。

ESCHATOS ゲームシステム 5

ゲームシステムについて -TIME ATTACK-

TIME ATTACKモード

タイトルメニューでGAME STARTを選び、方向パッドの左右でTIME ATTACKを選択します。難易度選択はありません。TIME ATTACKはORIGINALベースのゲームシステムで、ゲームクリアまでのプレイ時間を競うモードです。

プレイ開始時に設定される90秒のタイムリミットを、エリアのクリア毎に与えられるタイムボーナスで延長し、ゲームクリアを目指します。タイムリミットがゼロになるとゲームオーバーです。撃墜されると5秒のペナルティとなり、タイムリミットから減算されます。いかに素早くエリアを攻略し、タイムボーナスを稼ぐかがゲームクリアの鍵となります。

ランキングは、ゲームクリアにかかったプレイ時間が短いほど好成績となります。クリアに満たなかった場合はゲームクリアした成績の下位に、より長くプレイできたものから順にランキングされます。また、TIME ATTACKの成績はOPTION LEVELのTOTAL SCORE(詳細は11ページをご覧ください)に加算されません。



ORIGINALとの違い

画面の見かた

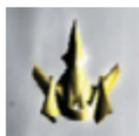


- ① … 現在のエリアの経過時間とベストタイム
- ② … 直前のエリアのリザルトとベストタイム
- ③ … タイムリミット
- ④ … カウントダウン一時停止
演出シーンなどにより、タイムリミットの
カウントダウンが一時停止している時に
表示されます。
- ⑤ … タイムボーナス
エリアのクリア時に、タイムリミット
が何秒延長されたのかを表示します。

アイテムについて

タイムボーナスアイテム

一定のタイミングでタイムリミットに15秒が加算される
タイムボーナスアイテムが出現します。



ESCHATOS OPTIONS

オプションについて

OPTIONSではESCHATOSの各種設定の変更などを行います。

OPTION LEVEL システム

ESCHATOSでは、ゲーム中に獲得したスコアがTOTAL SCOREとして累計され、一定以上になるとOPTION LEVELがアップします。OPTION LEVELが上がると、OPTIONSに新しい項目が追加されたり、設定可能な上限値が上昇するなどの特典が得られます。TOTAL SCOREはゲームオーバー時に加算されます。(ゲームをクリアしなくても加算されます)

GAME SETTINGS

残機設定や、機体のカラー変更などのゲームプレイに関する設定を変更できます。

SOUND SETTINGS

BGMやSEの音量を変更できます。

SCREEN SETTINGS

ゲーム画面の位置あわせや縦画面モード、壁紙などを変更できます。

EFFECT SETTINGS

画面のエフェクトに関する設定を変更できます。最初はロックされています。

CONTROLLER SETTINGS

コントローラーの設定を変更できます。

????

OPTION LEVELが上がりアンロックされると内容が明らかになる設定です。

REPORT

現在のOPTION LEVELやTOTAL SCORE、各モードのプレイの履歴などを確認できます。

SELECT STORAGE

保存するデータ保存機器を選択します。キャンセルを選んだ場合、ゲームをセーブしない設定になります。ゲームをセーブする場合は必ず保存するデータ保存機器を選択してください。

INITIALIZE

ESCHATOS本編のすべてのデータを消去し、初期化します。

RANKING

GAME SETTINGSの現在の設定がランキングへのエントリーが可能な設定かどうかを表します。ONの状態でないとうランキングへエントリーできません。ONにするにはGAME SETTINGSの内容を変更します。(OPTION LEVELのTOTAL SCOREはOFF状態でも加算されます。)

EXIT

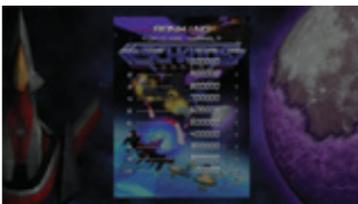
設定を保存してタイトルメニューに戻ります。

ESCHATOS RANKING / REPLAY

ランキング/リプレイについて

LOCAL RANKING

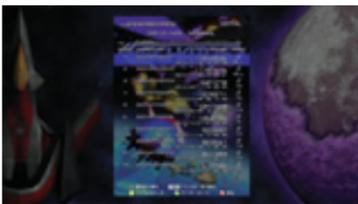
モード、難易度別に上位10位までのスコアがプロフィールごとにデータ保存機器にセーブされます。スコアはGAME OVER時やゲームクリア時に登録できます。



LEADERBOARDS

Xbox LIVEに接続している場合、各モードの自己ベストのスコアをLEADERBOARDSにアップロードできます。アップロードされたスコアはモード、難易度別にそれぞれランキング表示されます。ランキングは通算・月間別に表示できます。

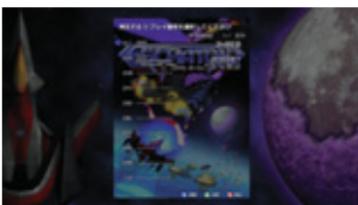
自分のスコアが上位10以内にランクインした場合はリプレイータもアップロードすることができます。他のプレイヤーのリプレイータはダウンロードしてREPLAYにて再生できます。



REPLAY

リプレイの再生と削除が行えます。リプレイはゲームオーバーやゲームクリア時にセーブできます。(各モードのENDLESSではセーブできません。) また、LEADERBOARDSからダウンロードもできます。リプレイは最大50件までセーブできます。

方向パッドの上下で選択し、Aボタンで再生、Xボタンで削除ができます。再生中、方向パッドの左右で再生速度を1~8倍速に変更できます。再生中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが開き、再生を続けるか、REPLAYメニュー画面に戻るか選択できます。



・LEADERBOARDSにアップロードするにはXbox LIVEへの接続が必要です。



・ランキングにエントリーするにはOPTIONSのRANKINGがONになっている必要があります。

・他のプレイヤーのリプレイータを再生する機能はゲームを新たに始めた時点でロックされており、OPTION LEVELが上がると使用できるようになります。

WonderWitch CLASSICS

WonderWitch CLASSICSについて

WonderWitchとは？



WonderWitch(ワンダ-ウィッチ)とは、WonderSwan向けにキュートが開発、販売したホビープログラミングの開発環境です。WonderSwanで動作するソフトウェアをパソコンで手軽にC言語で作成することができます。現在は販売終了しています。

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—とは？



JUDGEMENT SILVERSWORDは、2001年WonderWitchプログラミングコンテストの優勝作品です。その後、WonderSwan用ソフトとしてJUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—に改良され、製品化されました。現在は販売終了しています。

CARDINAL SINSとは？



CARDINAL SINSはJUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—と世界観を共有したJUDGEMENT SILVERSWORDの流れを汲むシリーズ作品です。WonderWitch専用のフリーソフトとして公開され、今回が初の商品化となります。

※収録されているJUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—とCARDINAL SINSは移植作品です。原作とは一部動作が異なる場合があります。

WonderWitch CLASSICSブートメニュー

ブートメニューについて

GAME SELECT画面からJUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—またはCARDINAL SINSを選択すると以下のブートメニューが表示されます。JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—、CARDINAL SINS共にメニューの内容が同じため、まとめて説明します。



GAME START

ゲームを開始します。

OPTION

ゲームの各種設定を変更します。設定項目の内容は基本的にESCHATOSと同じものです。これらOPTIONSの設定は、ESCHATOS、JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—、CARDINAL SINSでそれぞれ個別に保存されています。OPTIONの詳細については11ページをご覧ください。

WonderSwan CLASSICS独自の設定

SPRITE LIMIT

オブジェクトの表示制限の有無を設定します。ONにすると、よりWonderSwan版に近い見た目になります。

LEADERBOARDS

Xbox LIVEにアップロードされたプレイヤーのスコアをランキング表示します。この機能を表示するにはあらかじめXbox LIVEにサインインする必要があります。WonderWitch CLASSICSの2タイトルにはリプレイの機能はありません。LEADERBOARDSの詳細は12ページのLEADERBOARDSをご覧ください。

ACHIEVEMENTS

このゲームで達成した実績を表示します。

GAME SELECT

GAME SELECT画面(3ページ画面[4])へ戻ります。



JUDGEMENT SILVERSWORD

Rebirth Edition

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—タイトルメニュー／基本ルール

タイトルメニュー／基本ルールについて

タイトルメニュー



START

ゲームを開始します。選択後、難易度が選べます。

SET UP

ゲームの各種設定を変更します。詳細は18ページをご覧ください。

RANKING

ローカルランキングを表示します。詳細は19ページをご覧ください。

基本ルール

次々に現れる敵を「フロントショット」、「ワイドショット」、「シールド」を駆使して殲滅しながらエリアを進みます。全30エリアを攻略し、最終ボスを撃破するとゲームクリアです。

3つの装備は同時に使用することが出来ません。

敵や敵弾に衝突するとミスとなり、残機を1機失います。残機がゼロになるとゲームオーバーです。



JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—ゲームシステム

ゲームシステムについて

画面の見かた



- ① … スコア
コンテニューするとリセットされます。
- ② … 残機
- ③ … スコア倍率
スコア倍率が高いほど獲得スコアが増加します。
- ④ … シールドゲージ
詳細は下記のシールドの項目をご覧ください。

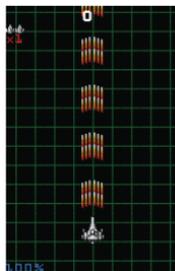
1UPアイテム

入手すると残機が1機増えます。爆発エフェクトの一定回数毎に出現します。

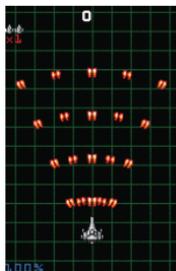


プレイヤーの装備について

フロントショット



ワイドショット



シールド



フロントショット

連射性能の高い前方集中攻撃兵器です。

ワイドショット

前方の広範囲をカバーする拡散攻撃兵器です。

シールド

自機の機首に展開する防御兵器です。側面、後方からの攻撃は防御できません。敵に接触させれば至近距離攻撃兵器にもなります。

シールドゲージは敵弾を防御したときに減少します。ゲージがゼロになると使用できなくなります。ゲージは時間とともに回復します。

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—SET UP

SET UP MODEについて



SET UP MODEでは、ゲームの各種設定の変更とOPTION LEVELに関する情報を確認できます。最初の状態では変更できる項目がすべてロックされています。OPTION LEVELが上がると徐々に項目がアンロックされます。

OPTION LEVELについての詳細は11ページをご覧ください。

※ESCHATOSとJUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—のOPTION LEVELはそれぞれ独立しています。

INFORMATION

OPTION LEVELに関する情報などが確認できます。

OPTION LEVEL

現在のOPTION LEVELです。

TOTAL SCORE

現在までの累計スコアです。

NEXT

次のOPTION LEVELになるために必要なTOTAL SCOREです。

POWER-ON TIME

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—の累計起動時間です。

PLAY TIME

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—の累計プレイ時間です。

PLAY COUNT

各難易度のプレイ回数です。

COMPLETE COUNT

ゲームクリアの回数です。



DEFAULT SETTING

SET UPの設定を初期状態に戻します。

RANKING ON/OFF

SET UPがランキングにエントリーできる設定になっているかどうかを確認できます。OFFの状態ではランキングへのエントリーやプレイの実績の解除(OPTION LEVEL達成を除く)はできません。DEFAULT SETTINGを選択するとONになります。

JUDGEMENT SILVERSWORD—Rebirth Edition—RANKING

ランキングについて

RANKING (NORMAL)	
+	NAME SCORE
1	AAA 2381252
2	AAA 1777971
3	AAA 1721090
4	AAA 1292630
5	AAA 1169140
6	AAA 1056959
7	AAA 736589
8	AAA 669400
9	AAA 529593
10	AAA 181620

[Y1-Y4] SELECT
[X1-X4] EXIT

SET UP MODEのRANKINGがONのときに、スコアが10位以内の成績だった場合にランキングにエントリーできます。

Xbox LIVEに接続されている場合、各難易度の自己ベストのスコアをLEADERBOARDSにアップロードできます。LEADERBOARDSについては14ページをご覧ください。



CARDINAL SINS

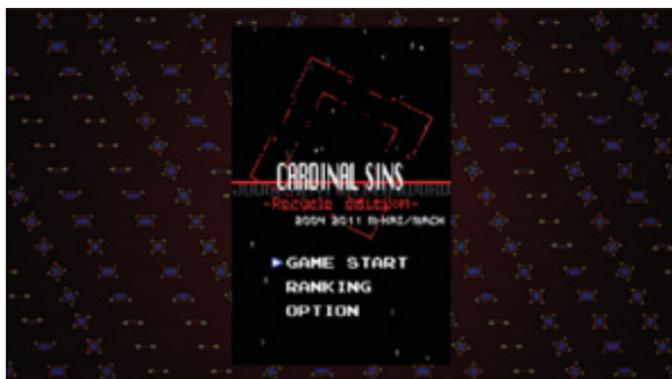
JUDGEMENT STEEL SWORD

-Recycle edition-

CARDINAL SINSタイトルメニュー

タイトルメニューについて

タイトルメニュー



GAME START

ゲームを開始します。以下の3種類のモードが選択できます。

・TRIAL MODE

難易度を低めにしたモードです。敵の出現パターンが固定化され、ワイドショットに射程制限がありません。

・NORMAL MODE

難易度を高めにしたモードです。敵の出現パターンがランダムで、ワイドショットに射程制限があります。

・MARATHON

7ステージの中からプレイしたいステージを選択し、ひとつのステージを残機がなくなるまで連続でプレイするモードです。上下でステージ、左右で開始時の難易度を選択します。このモードは、プレイ状況に応じて難易度が上昇します。

RANKING

ローカルランキングを表示します。詳細は23ページをご覧ください。

OPTION

ゲームの各種設定を変更します。詳細は23ページをご覧ください。

CARDINAL SINSゲームシステム

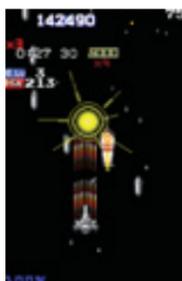
ゲームシステムについて

基本ルール

JUDGEMENT SILVERSWORD-Rebirth Edition-をベースにした手軽に遊べるミニゲーム集です。

各ステージの開始時に与えられる指令を実行してください。60秒経過、または残機がすべて無くなると次のステージへ移ります。

全7ステージが終了するとゲームが終了し、リザルトが表示されます。



画面の見かた/プレイヤーの装備について

CARDINAL SINSはJUDGEMENT SILVERSWORD-Rebirth Edition-をベースとしています。装備や画面の見かたについては17ページをご覧ください。

ステージ紹介

ステージ1 全機破壊せよ!

敵機をすべて撃破してください。

ステージ2 増やせ!

1UPアイテムを回収し、残機を増やしてください。

ステージ3 敵のデータを収集せよ!

敵の行動パターンを収集してください。

ステージ4 効率よく破壊せよ!

高い得点倍率を維持して敵を撃破してください。

ステージ5 速やかに殲滅せよ!

可能な限り短時間で敵をすべて撃破してください。

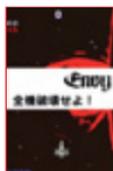
ステージ6 戦利品を回収せよ!

撃破時に敵が落とすアイテムを回収してください。

ステージ7 死ぬな。

死なずにステージをクリアしてください。

ある条件を満たすとすべてのステージをクリアすると…



CARDINAL SINS RANKING/OPTION

ランキング/オプションについて

RANKING

スコアが10位以内の成績だった場合はランキングにエントリーできます。Xbox LIVEに接続されている場合は、MARATHONを除く各モードの自己ベストのスコアをLEADERBOARDSにアップロードできます。

LEADERBOARDSについては14ページをご覧ください。

RANKING (TRIAL)	
NAME	SCORE
1 ---	100000
2 ---	90000
3 ---	50000
4 ---	70000
5 ---	60000
6 ---	50000
7 ---	40000
8 ---	30000
9 ---	20000
10 ---	10000

(DP) SELECT
(TB) EXIT

OPTION

CARDINAL SINSのプレイ時間などを確認できるINFORMATIONの表示とサウンドテストが行えます。

BGM TEST / SE TEST

CARDINAL SINSで使われているBGMとSEが再生できます。\$00を選択すると停止します。

INFORMATION

- ・ TOTAL SCORE
現在までの累計スコアです。
- ・ POWER-ON TIME
CARDINAL SINSの累計起動時間です。
- ・ PLAY TIME
CARDINAL SINSの累計プレイ時間です。
- ・ PLAY COUNT
各モードのプレイ回数です。
- ・ COMPLETE COUNT
TRIAL/NORMALのゲームクリア回数です。

INFORMATION	
TOTAL SCORE	266290
POWER-ON TIME	0116:27
PLAY TIME	0705:55
PLAY COUNT	
TRIAL	1
NORMAL	0
MARATHON	0
COMPLETE COUNT	
TRIAL	0
NORMAL	0

Xbox LIVE

Xbox LIVEについて

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/>を参照してください。

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 サービスに加入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、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できたりすることができます。また、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。

ESCHATOS 製作スタッフ／サポート情報

製作スタッフ／サポート情報について

ESCHATOS Projectは、Mach氏、M-KAI氏が中心となり、有限会社キュートが「ESCHATOS－エスカトス－」製作のために組織したプロジェクトチームです。

製作スタッフ

DIRECTION

GAME DESIGN

GRAPHICS CONCEPT

Mach

MAIN PROGRAM

GAME DESIGN

LEVEL DESIGN

M-KAI

TECHNICAL SUPERVISOR

SUB PROGRAM

Yuuki Yonezawa

LEAD GRAPHICS

Hoshi-iro-enpitu

GRAPHICS

Kunio Jyouduka
(Giken Kobo Inc.)

MUSIC

Yousuke Yasui
(SuperSweep co., Ltd.)

VOICE

mikab

DEBUG

Pole To Win Co., Ltd

TEST PILOT

Shin Kinoshita
Takumi Kato

YOROZU QA SUPPORT

Norikazu Nakato

SPECIAL THANKS

Mika Betchaku
Anko Goma

Fuminari Kanematsu

Masakatsu Seo
Masaki Kagawa

Yoshimune Tomohara

Giken Kobo Inc.
Fontworks Inc.

Xbox 360 Account Manager
Hitoshi Takeuchi
(Microsoft, Co., Ltd.)

Xbox 360 Sales & Marketing
Teruaki Ichikawa
(Microsoft, Co., Ltd.)
Keisuke Niibori
(Microsoft, Co., Ltd.)

EXECUTIVE PRODUCER

Takeshi Osako

サポート情報

有限会社キュート カスタマーサポート e-mail : cs-support@qute.jp
ご質問のメールは24時間受け付けておりますが、回答は弊社営業日となります。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://eschatos.qute.jp/>



WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイナムコゲームスの登録商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

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あり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。