

アンケートに答えるとオリジナル壁紙などをプレゼント!

アクセスはコチラ!
www.ubi-form.com

アンケートに答えるには以下のパスワードが必要です。

WBsec1942

パスワード用サンプル文字です。ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

お問い合わせ先

ユービーアイソフト株式会社

〒107-0062 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル1F

カスタマーサポートセンター

052-760-3691 (土・日・祝除く 11:00-17:00)

DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。
Blazing Angels® 2: Secret Missions of WWII ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published by Ubisoft. Developed by Ubisoft.



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 76 KB の空き容量が必要です。

CONTENTS

ストーリー&キャラクター	2
ゲームの始め方	4
操作方法	7
機体の操作	8
画面の見方	12
キャンペーン/準備	14
/進め方	16
マルチプレイヤー/Xbox LIVE	18
/システムリンク	22
/分割画面プレイ	23
機体&武器紹介	24

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。

ストーリー&キャラクター

時は第二次世界大戦時代――

エースパイロットの「ロビンソン大尉」が米国政府から命じられたのは、

戦局を左右するほど重要で、かつ危険な極秘任務だった。

それは、連合軍の精鋭で組織された秘密飛行分隊のリーダーとなり、

ナチスドイツが計画している恐ろしい陰謀を秘密裏に打ち砕く、

重要な極秘ミッションだった……。

クリストファー・“ボス”・ ロビンソン大尉

Captain Christopher "Boss" Robinson

1914年生まれ。海軍士官学校時代に空を飛ぶことに心を奪われ、士官学校を卒業したのち、ベンサコラ海軍航空隊基地のテストパイロット兼飛行教官となる。ヨーロッパで戦火が燃え上がると、その腕を買われて秘密飛行分隊の隊長となることに……。



エドワード・“ティーチ”・ サッチャー飛行隊長

Squadron Leader Edward "Teach" Thatcher

1898年生まれで部隊の副隊長。ロビンソン同様、ベンサコラ海軍航空隊基地で教官を務めていた。どんなときも取り乱さずリーダーシップを発揮するが、母親のように口うるさい一面もある。

スキル 挑発：敵をおびき寄せる。



エミリー・ラストン (コードネーム：マーガレット)

Emily Ruston (Codename Marguerite)

ロビンソンと“ティーチ”がシャンパーニュにおけるミッションで出会う、イギリスの諜報機関「MI6」に所属するスパイ。ナチスに接近するためドイツに侵入し、重要機密を盗み出そうとする。



マイルズ・“ミロ”・ ウィンチェスター少尉

Lieutenant Miles "Milo" Winchester

パイロット兼エンジニアで、ロビンソンの下で訓練を受ける。部隊への参加要請を一度は断るが、世界各地に行けるうえに給料もよいという話にひかれて参加。アップグレード用装備の調達係としても活躍する。

スキル 修理：機体を修理してくれる。

ジェームズ・“カウボーイ”・ ソープ少尉

Lieutenant James "Cowboy" Thorpe

20歳にして傑出したパイロットであるが、傲慢で向こう見ずな性格。そのため飛行学校での評判はすぶる悪く、同じ部隊にいてほしくないパイロットNo.1と見なされる。短気で、怒ると命令を無視することも

スキル 撃墜：敵を激しく攻撃する。



ゲームの始め方

ディスクを正しくセットしてゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。
START ボタンを押してメインメニューに移り、ゲームを始めましょう。

メインメニュー

「キャンペーン」「マルチプレイヤー」「ハンガー」「ボーナス」「オプション」から、いずれかのメニューを選んでください。



キャンペーン P.14 ~ 17

機体やサブウェポン(→P.10)を選び、ストーリーに沿ってミッションをクリアしていくモードです。最初にデータを保存する機器(本体HDDまたはメモリーユニット)を選んでください。
※以前にキャンペーンをプレイしている場合、データが保存されている機器を選ぶと、続きからプレイすることができます。



データの保存(セーブ)について

本ゲームは「キャンペーン」でミッションをクリアしたり、「ハンガー」で機体の外見を変えたり、「オプション(→P.6)」で設定を変えるなどのタイミングで、自動的に進行状況が保存されます。なお、本ゲームのデータを保存するには、本体HDDまたはメモリーユニットに76KB以上の空き容量が必要です。



マルチプレイヤー P.18 ~ 23

ほかのプレイヤーと対戦したり、協力してミッションにチャレンジするモードです。3つのモードから、いずれかを選んで始めてください。



Xbox LIVE (→P.18)

オンライン上で全国のプレイヤーとさまざまなミッションを遊べます。なお、2~16人が参加できます。

システムリンク(→P.22)

複数のXbox 360™をLANでつなぎ、2~16人でさまざまなミッションを楽しむことができます。

分割画面プレイ(→P.23)

1台のXbox 360で2人同時プレイができます。

ハンガー

使用可能な機体の情報を見ることができます。最初にデータが保存されている機器を選んでください。

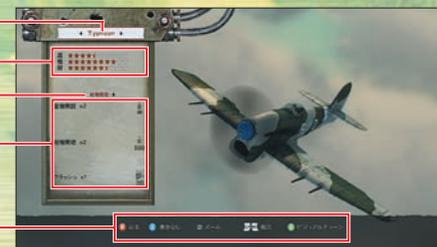
選択中の機体

機体性能(→P.15)

選択中のサブウェポン

武器と弾薬

ハンガー画面の操作方法



ビジュアルチューン

ハンガー画面でAボタンを押すと、機体の外見を変える「ビジュアルチューン」ができます。方向パッドまたは左スティック上下で以下の3項目を選び、方向パッドまたは左スティック左右でそれぞれの内容を設定しましょう。

※変更した外見は、Xボタンを押すと初期状態にもどすことができます。



カラーリング

機体の基本となる色や模様を変えます。初めは「レギュラー」しか選ばせませんが、特定の条件を満たすと「スペシャル」や「バレード」を選ぶようになります。

カラー

機体の色を変えることができます。「レイヤー1」「レイヤー2」「レイヤー3」の3つの部分に分かれているので、それぞれの色を選びましょう。

マーキング

「ウイング(翼)」「ボディ(胴部)」「テイル(尾翼)」にさまざまなマークをつけず。

ボーナス

手に入れた武器の情報やゲームのヒント、勳章、ムービーを鑑賞できます。

※内容が表示されない項目は、特定の条件を満たすと見ることができるようになります。



武器情報	手に入れた武器の情報を見ることができます。
ヒント	本ゲームのヒントを見ることができます。
アチーブメント	特定の条件を達成して手に入れた勳章が表示されます。
ムービー	これまでに見たムービーを鑑賞できます。

オプション

操作方法や音量、画面などの設定ができます。



ゲーム操作	以下の4項目を設定できます。
	振動 振動機能のオン/オフを切り替えます。
	Y軸反転 オフにすると機首の操作(→P.8)が上下逆になります。
	操作設定 機体の操作(→P.8)を「アーケード」「シミュレーター」から選びます。
カメラ	ゲーム中の視点を設定します。
サウンド	「音楽」「サウンド」「ボイス」の各音量を設定します。
ディスプレイ	以下の2項目を設定できます。
サブタイトル	画面中に表示されるメッセージの種類を設定します。
ガンマ	画面の明るさを設定します。
ストレージデバイス	セーブに使う機器を選びます。

操作方法

各ボタンの名称や役割、初期設定時の機体の動き方など、本ゲームの基本的な操作方法です。機体の詳しい操作については、P.8～11をご覧ください。

Xbox 360 コントローラー

機体の操作方法は、初期設定の「クラシックアーケード」時の操作で説明します。



方向パッド	項目の選択、飛行隊への命令	LB ボタン	ミッション目標にカメラを向ける
左スティック	項目の選択、機首の操作、旋回	RB ボタン	注目のボム発射口にカメラを向ける
右スティック	加速/減速、ロール	左トリガー	右トリガー
A ボタン	決定、注目するメインターゲットを切り替える	右トリガー	注目のボム発射口にカメラを向ける
B ボタン	キャンセル、注目するサブターゲットを切り替える	左スティック ボタン	着陸脚の出し入れ(左スティック ボタンと右スティック ボタンを同時に押す)
X ボタン	防御兵器の使用	右スティック ボタン	着陸脚の出し入れ(左スティック ボタンと右スティック ボタンを同時に押す)
Y ボタン	レーダーと戦術マップの切り替	START ボタン	ポーズメニューの表示
		BACK ボタン	ミッション確認の表示

※赤色の操作はメニュー画面での操作です。

機体の操作

機体の操作方法は2種類あり、「オプション」で「ゲーム操作」→「操作設定」の順に選ぶと設定できます(→P.6)。一部の操作は、設定によって操作方法が変わります。

加速/減速

右スティック上/下

右スティックを上にも倒すと加速し、下にも倒すと減速します。

機首を上げる/下げる

左スティック下/上

左スティックを下にも倒すと機首が上がり、上にも倒すと機首が下がります。自機の上昇と下降は、機首を上げたり下げたりして行ってください。なお、「ゲーム操作」で「Y軸反転」をオフにすると、機首を上げる操作と下げる操作を入れ替えることができます。



左にヨー/右にヨー

シミュレーターのみ: 右スティック左/右

ヨーを行うと機体を水平に保ったまま、ゆっくりと進行方向を変えることができます。



左にロール/右にロール

アーケード: 右スティック左/右
シミュレーター: 左スティック左/右

進行方向を変えずに自機を左右に傾かせる操作をロールと呼びます。せまい場所を飛ぶときは、ロールで自機を傾かせましょう。



左に旋回/右に旋回

アーケードのみ: 左スティック左/右

旋回はロールと機首の上昇を組み合わせた操作で、機体の進む方向を簡単に変更できます。



注目するターゲットを切り替える

Aボタン/Bボタン

Aボタンで注目するメインターゲット(→P.13)を切り替えます。また、Bボタンでサブターゲットに注目することができます。自機のもっとも近くにいるメインターゲットに注目したいときはAボタンを、もっとも近いサブターゲットに注目したいときはBボタンを押し続けてください。



注目しているターゲット

ターゲットまでの距離やターゲットのHP(→P.12)が表示されます

注目中のターゲットにカメラを向ける

左トリガー

ターゲットにカメラを向けることで、ターゲットを画面の中央に捉えます。ただし、機体の向きは変わらないため、前方に注意しましょう



ミッション目標にカメラを向ける

LB ボタン

ミッション目標(→ P.13)にカメラを向けると、向かう方向がわかりやすくなります。ただし、機体の向きは変わらないので注意しましょう。



現在のメイン目標(→ P.16)

メインウェポン発射

右トリガー

照準(→ P.12)の方向に向けて、軽機関銃などのメインウェポンを発射します。



サブウェポン発射

RB ボタン

照準の方向に向けて、ミサイルや爆弾などのサブウェポンを発射します。一部のサブウェポンは発射できるタイミングが決まっており、敵に接近したり、急降下を行うなどの条件を満たす必要があります。



サブウェポンの弾薬(→ P.12)

防御兵器の使用

X ボタン

スタンスモークやフラッシュなど、自機を防御するための兵器を使います。



防御兵器の弾薬(→ P.12)

着陸脚の出し入れ

左スティック ボタンと右スティック ボタン

左スティック ボタンと右スティック ボタンを同時に押し、着陸脚を出し入れすることができます。着陸するときには、着陸脚を出してからゆっくりと地上に降りましょう。



飛行隊への命令

“カウボーイ”や“ティーチ”(→ P.3)などの僚機と一緒に行動しているときは、方向パッドで彼らに命令を出すことができます。

※状況によっては命令を出せないこともあります。

現在の命令状況



撃墜
(方向パッド右)



“カウボーイ”がいるときに使用でき、“カウボーイ”にすべての敵を激しく攻撃させます。

挑発
(方向パッド左)



“ティーチ”がいるときに使用でき、“ティーチ”に敵をおびき寄せてもらい、自機が攻撃されないようにします。

僚機に攻撃させる
(方向パッド上)



僚機がいるときに使用でき、僚機に敵を攻撃させます。僚機が複数いるときは、命令するたびに攻撃する僚機が増えます。

僚機に防御させる
(方向パッド下)



僚機がいるときに使用でき、僚機に自機を守らせます。僚機が複数いるときは、命令するたびに防御する僚機が増えます。

“ミロ”への命令について

“ミロ”には方向パッドで命令を出すことはできませんが、一緒に行動しているときは自機のHP(→ P.12)を回復してくれることがあり



画面の見方

画面には味方の位置やミッション目標など、さまざまな情報が表示されます。機銃を撃つたり爆弾を落とす際などの特殊な画面では、画面に表示される説明を参考にしてください。

ミッション画面

「キャンペーン(→P.14)」における、ミッション中の基本的な画面です。状況によって、このほかの表示が加わることもあります。



1 飛行隊への命令状況	飛行隊へ出している命令が表示されます(→P.11)。
2 ミッション情報	敵や味方のHP、残り時間などがミッションに応じて表示されます。
3 ポイント	敵を撃墜するなどして手に入れたポイント(→P.16)が表示されます。
4 レーダー	自機や敵などの位置が表示されます。また、Yボタンで周囲の様子を表示する戦術マップになります。
5 照準	この方向にメインウェポンやサブウェポンを発射します。
6 サブウェポンの弾薬	サブウェポンの残り弾薬数です。
7 防御兵器の弾薬	防御兵器の残り使用回数です。
8 自機のHP	敵から攻撃を受けると減り、0になるとミッション失敗(→P.17)です。「ミロ」(→P.3)がいるときは、特定のタイミングで回復します。
9 ミッション目標の方向	ミッション目標がある方向です。
10 ターゲットの方向	現在注目しているターゲット(→P.9)がいる方向です。

ヘルプ表示

ミッションを進めていると、操作方法などについてのヘルプ(説明)が表示されることがあります。消すときはBACKボタンを押してください。



レーダー／戦術マップ

レーダーや戦術マップには味方や敵などの位置がアイコンで表示されます。

メインターゲット	サブターゲット	友軍部隊
ミッション(→P.16)の目標となる敵や建造物です。	ミッションクリアには関係のない敵や建造物です。	自機を支援してくれる味方です。命令は出せません。
航空機 地上物	航空機 地上物	航空機 地上物
飛行隊	弾薬を回復させる敵	ミッション目標
命令を出すことができる“カウボーイ”や“ティーチ”などの僚機です。	この敵を倒すと、サブウェポンと防御兵器の弾薬が回復します。	敵軍のボスや守るべき味方など、ミッションの重要な目標です。
ミサイル	スタントマーク	
ミサイルの位置と飛んでいる方向を表します。	右のマークがある場所です。通過するとポイントを獲得します。	

ポーズメニュー

STARTボタンを押すと、ゲームが一時停止して以下のポーズメニューが表示されます。もう一度押すとゲームにもどります。



オプション	「オプション(→P.6)」を設定できます。
チェックポイントからリスタート	チェックポイント(→P.17)を記録すると表示されるようになり、最後に記録したチェックポイントからやり直すことができます。
はじめからやり直す	ミッションの初めからやり直します。
ミッションを終了	ミッションを終了します。

ミッション確認

BACKボタンを押している間、現在発生しているメイン目標(→P.16)やサブ目標を確認することができます。現在のメイン目標のヒントも表示されるので、参考にしましょう。



キャンペーン/準備

「キャンペーン」は1人用のモードで、ストーリーに沿ってさまざまなミッションに挑戦できます。プレイするミッションや使用する機体を選んで始めましょう。

ミッション選択

メインメニューで「キャンペーン」を選ぶと下の画面が表示されるので、プレイするミッションを選んでください。なお、新しいミッションをクリアすると、次のミッションが現れます。

※「評価」「スコア」「入手機体/サブウェポン」は、クリアしたことがあるミッションに表示されます。

評価

このミッションをクリア(→P.17)したときの最高評価です。

スコア

このミッションをクリアしたときの最高獲得ポイント(→P.16)です。



入手機体/サブウェポン

ミッションをクリアして手に入れた機体やサブウェポンです。

ブリーフィング

ミッションの目的や説明が表示されます。内容を確認したら、Aボタンを押してください



機体選択

使用する機体やサブウェポンを選びましょう。ミッションによって使用できる機体は限られます。

※ Yボタンでハンガー(→P.5)、Xボタンでボーナス(→P.6)を表示できます。

選択中の機体

機体性能

選択中のサブウェポン



武器と弾薬

上からメインウェポン、サブウェポン、防御兵器を表します。

●機体性能について

スピード(速)	機体の速度です。★が多いほど、速く飛ぶことができます。
機動性(機)	機体の操縦性です。★が多いほど、機体の反応がよくなります。
耐久力(耐)	機体のHPです。★が多いほど、HPが増えます。

アップグレード

ミッションを始める前に、ポイントを支払って装備を購入し、自機や飛行隊を強化できます。

装備を選び、Xボタンで購入しましょう。ミッションを始めるときは、Aボタンで確認画
※購入できない装備は、キャンペーンを進めると購入できるようになります。



基本武装	基本的な武器性能を強化できる装備です。
照準補助	照準の強化ができる装備です。
構造	機体の素材を強化します。
積載物	弾薬や弾の装填を強化する装備です。
チーム	飛行隊を強化します。
高位武装	「基本武装」以上に武器性能を強化するための装備です。
空力	飛行能力を強化する装備です。
防御システム	防御能力を強化する装備です。

キャンペーン / 進め方

ミッションは敵を倒したり、目的地に向かうなど、次々に発生するメイン目標をクリアしながら進めます。味方の指示や画面の表示なども参考にしましょう。

ミッションの進め方

ミッションが始まると、敵を倒すなどのメイン目標がプレイヤーに与えられます。1つのメイン目標をクリアすると、次のメイン目標が与えられるので、次々とクリアしていきましょう。最後までクリアすると、ミッションクリア



サブ目標

ミッションによってはサブ目標が発生することがあります。クリアすると高いポイントを獲得できるので、挑戦してみましょう。

※サブ目標をクリアしなくても、ミッションはクリアすることができます。



ポイントについて

敵を撃墜したり、メイン目標やサブ目標をクリアしたり、スタントマークを通過すると、ポイントを獲得できます。たまたポイントはアップグレードで装備を買うときに使えます。積極的に獲得して、自機や飛行隊を強化しましょう。



チェックポイント

ミッションをある程度進めると、チェックポイントが自動的に記録されます。ポーズメニューやミッション失敗時に「チェックポイントからリスタート」を選べると、最後に記録したチェックポイントからプレイすることができます。



ミッションクリア

ミッションをクリアすると、撃墜した敵の数やクリアタイムなどが表示されます。確認したらAボタンを押し、手に入れた機体やサブウェポン、カラーリングなどを確認してください。もう一度Aボタンを押すとミッション選択画面にもどり、Xボタンでミッションを再プレイできます。



ミッション失敗

自機が撃墜されたり、メイン目標をクリアできなかった場合はミッション失敗です。以下のメニューが表示されるので、いずれかを選んでください。ミッションのヒントも表示されるので、再挑戦する際の参考にしましょう。



はじめからやり直す

ミッションの初めからやり直します。

チェックポイントからリスタート

最後に記録したチェックポイントからやり直します。

ミッションを終了

ミッションを終了します。

マルチプレイヤー / Xbox LIVE

「マルチプレイヤー」の「Xbox LIVE」では、2～16人で協力してミッションを行ったり、さまざまなルールを設定して対戦することができます。

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、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*。

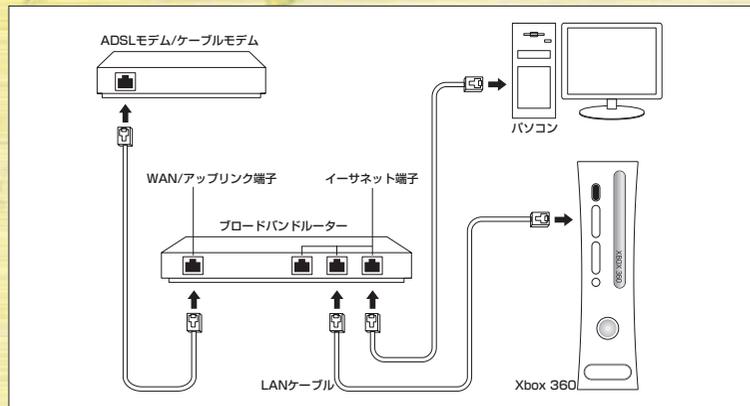
* 各ゲームにより対応機能は異なります。

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。

Xbox LIVE メニュー

「Xbox LIVE」を選ぶと、「プレイヤーマッチ」と「ランクマッチ」の2つのメニューが表示されます。どちらかを選び、続いて「クイックマッチ」「カスタムマッチ」「マッチを作成する」「ランキング」のいずれかを選びましょう。



プレイヤーマッチ	ランキングが記録されないマッチです。
ランクマッチ	対戦結果によってランキングが記録されるマッチです。

クイックマッチ

条件を設定せずに、すでに作られているマッチを探します。マッチが見つかったとその内容が表示されるので、参加するときは A ボタンを押してください。ほかのマッチを探すときは X ボタンを押しましょう。なお、マッチが見つからない場合は、そのままマッチの作成に移ることができます。

カスタムマッチ

ルールを設定してすでに作られているマッチを探すことができます。「ゲームモード」「ゲームタイプ」「マップ」「陣営」「時期」(→ P.20)を設定し、A ボタンを押してください。同じ設定で作られたマッチが表示されるので、参加するときは A ボタンを、ほかのマッチを探すときは X ボタンを押しましょう。



●ゲームモードの種類

Solo (ソロ)	ほかのプレイヤーと成績を競うモードです。
Team (チーム)	チームを作り、チーム同士で対戦するモードです。
Coop (コープ)	ほかのプレイヤーと協力してミッションに挑戦するモードです。

●ゲームタイプの種類

ドッグファイト	ほかのプレイヤーを倒すゲームです。
素敵撃破	撃破されるまで、敵を倒し続けるゲームです。
エース戦	エースとなり、ほかのプレイヤーを倒すゲームです。
カミカゼ	基地に向かって特攻したり、特攻から基地を守るゲームです。
突撃	基地を攻める側と守る側に分かれて戦うゲームです。
フラッグ	敵の旗を奪い、自分の旗を守るゲームです。
航空決戦	基地を陥落させて、ポイントを獲得するゲームです。
スカーミッション	ほかのプレイヤーと協力して敵を倒すゲームです。
キャンペーン	プレイヤー同士が協力してミッションに挑みます。

マッチを作成する

さまざまなルールを設定してマッチを作ります。各項目を設定したら、A ボタンを押してゲームロビー画面に移ってください。X ボタンで現在設定中の詳しいルールを確認できます。

ゲームモード	「Solo」「Team」「Coop」から選びます。
ゲームタイプ	マッチの基本ルールを設定します。
マップ	戦場を選びます。
陣営	使える機体の種類を、その機体が作られた陣営を元に設定します。
時期	使える機体の種類を、その機体が登場した時期を元に設定します。
合計スロット	プレイヤーの人数を設定します。
プライベートスロット	フレンドを何人招待できるかを設定します。
チケット限界	時間が経ったり、敵に撃墜されると、チケットの値が増えます。ここで設定した値にどちらかのチームが達すると、対戦終了となります。
スコア上限	特定の条件を満たしたり、敵を撃墜すると、スコアの値が増えます。ここで設定した値に誰かが達すると、対戦終了となります。
制限時間	対戦の制限時間を設定します。
制限時間	味方に攻撃が当たるかどうかを設定します。
同士討ち	サブウェボンの有無を設定します。
サブウェボン	防御兵器の有無を設定します。
防御兵器	敵をロックオンできるかどうかを設定します。

ランキング

「ランクマッチ」でのみ調べ、「Solo」や「Team」の結果によるランキングを見ることができます。

ゲームロビー画面

参加するマッチを選ぶか、自分でマッチを作ると、ゲームロビー画面に移ります。

方向パッドまたは左スティックで使用する機体やサブウェボンを選んだら、メニューから「スタート」か「OK」を選びましょう。

※ Y ボタンでゲームロビー画面にいるプレイヤーのゲーマーカードを見ることができます。



チーム

青チームと赤チームに分かれて戦います。

チームの選択	「Team」でのみ表示されます。所属するチームを選んでください。
マッチオプション	マッチを作成した場合、マッチ作成時に設定したルールの一部を変更できます。マッチに参加した場合、マッチのルールを確認できます。
オプション	「オプション(→P.6)」を設定できます。
追放	マッチを作った場合に表示され、プレイヤーをマッチから退出させることができます。これを選んだあとに、退出させたいプレイヤーを選びましょう。
スタート	マッチを作った場合に表示され、これを選んだ一定時間後に対戦を始めます。
OK	マッチに参加した場合に表示され、これを選ぶと対戦の準備を終えます。

マッチ開始

マッチが始まったら、ミッションクリアをめざして戦いましょう。START ボタンでポーズメニューを、BACK ボタンで参加者の一覧を表示できますが、表示中も対戦は続くので注意してください。

※ポーズメニューは「オプション」と「ミッションを終了」のみ選ぶことができます。

※マッチを途中で終了するときは、ポーズメニューで「ミッションを終了」を選んでください。なお、誰かが終了しても、ほかの参加者が残っている場合、マッチはそのまま続きます。

撃墜されると……

自機が撃墜されると右の画面が表示されます。

前回出撃した場所から、同じ機体で再出撃する場合は、A ボタンを押してください。

B ボタンでほかの機体の様子を見ることがで



待機部屋

待機部屋では自機を選び直したり、どの地点から再出撃するか選べます。機体や地点を選び終わったら、A ボタンを押してください。



マッチ結果

対戦が終わると結果が表示されます。確認したら A ボタンを押してください。

参加者が多い場合は、左トリガーや右トリガーでページを切り替えられます。

パワーアップ

「マルチプレイヤー」には 6 種類のパワーアップがあり、通過すると機体が強化されます。

弾薬		サブウェボンと防御兵器の弾薬を全回復できます。	射程		一定時間、武器が遠くまで届くようになります。
ダブルダメージ		一定時間、敵に与えるダメージが 2 倍になります。	スピード		一定時間、自機の飛行速度が上昇します。
シールド		一定時間、敵から受けるダメージが減ります。	修理		自機の HP を全回復することができます。

マルチプレイヤー / システムリンク

「システムリンク」では、LAN でつながっている複数の Xbox 360 を使い、2 ~ 16 人で対戦プレイや協力プレイを楽しむことができます。

マッチ一覧画面

「システムリンク」を選ぶと、すでに作成されているマッチが表示されます。

参加したいマッチを選び、ゲームロビー画面に進んでください。自分でマッチを作る場合は、Y ボタンを押しましょう。



マッチを作成する

「Xbox LIVE」と同じようにゲームモードなどを設定し(→ P.20)、A ボタンを押してゲームロビー画面に進みましょう。



ゲームロビー画面

機体やサブウェポンなどを設定し、「スタート」か「OK」を選んでマッチを始めましょう。



マルチプレイヤー / 分割画面プレイ

1 台の Xbox 360 を使い、画面を上下に分割して対戦プレイや協力プレイを行います。なお、「分割画面プレイ」は 2 人プレイ専用です。

マッチを作成する

「分割画面プレイ」を選ぶと、マッチ作成画面に進みます。「Xbox LIVE」と同じようにルールを設定してマッチを作りましょう。



機体 / サブウェポン選択画面

使用する機体とサブウェポンを選びましょう。2 人目のプレイヤーは、使用する Xbox 360 コントローラーの START ボタンを押して参加し、同様に機体とサブウェポンを選んでください。2 人とも「スタート」または「OK」を選ぶとマッチ開始です。



分割された画面について

「分割画面プレイ」では画面を上下に分けてプレイします。画面の見方は 1 人プレイ時と基本的に同じですが、一部の表示が省略されます。



機体&武器紹介

機体紹介

本作には全部で
56の機体が登場します。
そのうち13機を
紹介します。

Spitfire I



第二次世界大戦で、もっとも有名な機体の1

Me 109 E



Me 109を進化させた機体。
航続距離の短さが難点である。

IL-2



もっとも作られた機体の1つで、非常に頑丈。
ソ連で開発された。

A6M Zero



日本で開発された機体で、略称零戦。
耐久性に難がある。

FW 190A



ドイツの空軍の主力戦闘機。
スピード・旋回・火力、すべてに優れる。

Do-335



特殊なデザインの機体。
大量生産には至らなかったが、非常に高性能。

Meteor



世界で初めて実用化された、ジェット戦闘機。

Me 163 Komet



戦闘機史上、唯一ロケットエンジンが使われた。

Me 262



ジェットエンジンを搭載した機体。
爆撃機の撃墜に活躍した。

J7W Shinden



世界的に数少ない前翼型の戦闘機。
速さと機動性を兼ね備えている。

He-162 Salamander



安価にするため木材が多く使われたが、それでも十分な性能を誇る機体。

Go 229



高い性能を秘めているが、使われないまま終戦を迎えた機体。

Vampire



大戦では使われなかった機体。
イギリス空軍に保管されていた。

武器紹介

ここで紹介する以外にも
さまざまな
武器が登場します。

遠隔ミサイル



射程が長く、手動で操作できるミサイル。

ミサイル



敵機のエンジン音を検知することで、自動的に敵機を追いかけるミサイル。

高速機関砲



強力な機関砲。初弾の発射に時間がかかる。

フラッシュ



自機の後方に強力な光を放つことで、敵機の目をくらませる防御兵器。

テスラコイル



周囲の敵機を操作不能にする強力な防御兵器。