XBOX 360

GEARS OF WAR

ギアーズ オブ ウォー

CERO Z
18才以上のみ対象

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体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。

目次

物語の背景 5
COG 軍の武器 6
コントローラー 10
ヘッドアップ ディスプレイ (HUD) 12
ライフ 14
チームコマンド 15
攻撃 16
接近攻撃 17
移動 (Ⓐ ボタン) 18
特殊アクション (Ⓧ ボタン) 20
アクティブ リロード 21
XBOX LIVE® 22
協力プレイ 23
マルチプレイヤーゲーム 24
CREDITS 28
JAPANESE VOICE ACTORS 30
サポート情報 31

ゲーム開発者として私がよく聞かれるのは、「次世代ゲームって何？」という質問です。グラフィックでしょうか？リアルなアクションや優れた AI でしょうか？それとも新たな操作方法でしょうか？

少し前の話になりますが、ペイントボール（ペンキ入りの弾とエアガンを用いたサバイバル ゲーム）に参加した時のことです。頭上をペンキ弾が飛び交う中、木々の陰に隠れてしゃがみこんでいると、実際の銃撃戦がどんなものなのか、ほんの少しだけわかったような気がしました。それは、実のところかなり苦しい体験だったのです。

私が従来のシューティング ゲームに共通する、ある傾向について考えたのは、おそらくそれがきっかけでした。つまり、本物の銃撃戦ではあり得ないアクションの数々についてです。弧を描くような不自然な攻撃体勢や、無意味に跳び回る動作などに、私は長年ずっと違和感を抱き続けてきました。カバーポジションもそのひとつです。Gears of War® 以前にもカバーを取り入れたゲームは存在しましたが、我々は満足していませんでした。「どうすれば物陰に隠れるというアクションをクールに見せられるだろう？」我々が出した答えは「リアルにしよう」でした。

次世代ゲームとは、与えられた素材を、いかによりよく表現するかという作業を積み重ねた成果なのです。どんなカメラワークを使えばプレイヤーを魅了できるか？ 戦う相手はどんな敵で、なぜ戦うのか？ どうすればゲームプレイに多彩なアクションを自然な流れで織り込めるか？そして、どうすればプレイヤーに、底知れない恐怖感と、タフガイを演じる快感との双方を味わってもらえるか？

もちろん、Gears では、緻密なグラフィックや高度な AI、そしてリアルなアクションも実現しています。しかし、そうしたテクニックよりもずっと重要なのは、そこにリアルな魂を宿らせたことだと我々は自負しています。恐ろしく屈強な敵に立ち向かう勇敢な兵士たちや、時間を忘れて没頭できる独特な世界観、そしてチェーンソーを装備したアサルトライフルに。

さあ、存分に楽しんでください。そして、戦闘中はカバーを忘れないように！

CliffyB
リード デザイナー
エピック ゲームズ

物語の背景

悪夢はある日突然、地底から現れた。各主要都市の地下に密かに集結していたローカスト軍が、一斉に奇襲攻撃を決行したのだ。それまで伝説上の存在に過ぎなかった彼らは、確かにこの世界に実在し、しかも地上の誰もが想像しえなかったほどの凄まじい強さを見せつけた。

ローカスト軍が初めて地上に出現した日、つまり「エマージェンスデー」に命を落とした犠牲者は数知れず、その後の数日間で、さらに被害は絶望的に拡大した。執拗で容赦ない彼らの襲撃に追い詰められ、人類はついに惑星中の科学兵器や軌道衛星の粒子ビームを総動員し、占領された都市や基地もろとも爆破するという賭けに出た。

すでに都市部と軍事基地の大部分は完全に瓦礫と化し、辛うじて生き残っていた一握りの人類は、固い花崗岩層の上に位置するハシント高原に集結した。だが、ローカスト軍の猛進は止まるところを知らず、ついにハシント高原の防御ラインも突破されてしまう。マーカスフェニックスは、父親の命を救うために上官の命令に背き、イーストバリケード アカデミーへ駆けつけるが、時すでに遅く、失意の彼に残されたのは、職務放棄の罪による懲役 40 年という不名誉な宣告だけだった。

そして今、彼が服役中のハシント特別収容所にも、ローカスト軍の魔手が伸びようとしていた ...

COG 軍の武器

射撃武器の有効性は、過去何世紀にもわたって証明されてきました。シンプルかつ致命的。狙い、そして、撃つのみです（16 ページ参照）。

スナッブ ピストル

COG（統一連合政府）軍の兵士に支給される標準装備の武器。プレイヤーも常時携帯することになる。自動連射ではなく 1 発ずつの発射だが、右トリガーを引くスピードに応じて素早く発射することができる。左トリガーを引きながら右スティックをクリックすれば、さらにズームインが可能。

ランサー アサルトライフル

ナッシャー ショットガン
至近距離用の武器。うまく狙えば、ドローンを 1 撃で倒すことも可能。その威力はターゲットが 3 メートル以内の場合、最大限に発揮される。
COG 軍において最もよく使われる武器。フル オートマチックで、中距離戦闘用にデザインされている。先端部に装備されたチェーンソーは、Ⓑ を押し続けることにより近接攻撃で使用可能。

ロングショット スナイパー ライフル

大口径弾を使用するロングショットは、遠距離における攻撃でその威力を発揮する。狙いすましたヘッドショットで、人間サイズのターゲットなら 1 発で倒すことができるほどの威力を持つ。搭載されたスコープを使う (ズーム) には、通常の照準合わせと同様に左トリガーを引きながら、右スティックをクリックする。

グレネード

COG 軍標準支給のフラグ グレネード。左トリガーを引き続けると、グレネードの軌道を示す曲線が表示される。右スティックで軌道を修正し、右トリガーで投下する。

ヒント : マルチプレイヤー ゲーム (24 ページ参照) では、スモーク グレネードも使用可能です。

ドーンハンマー

イミュルシオンをエネルギー源とし、惑星を周回する軌道衛星から粒子ビーム砲を発射する。ビルを丸ごと崩壊させてしまうほどの威力を持つ。

ただし、衛星が頭上に来たタイミングでしか使えない。使用可能になったときには、司令部から連絡が入る。

ドーンハンマーを発射するには、地上でターゲッティング レーザーを使用してターゲットに照準を合わせる必要がある。そのためには、ターゲットを直接目視でき、しかも屋根などの障害物がない場所でなくてはならない。左トリガーで照準を合わせ、右トリガーで発射する。

コントローラー

デフォルト設定

スタート / ポーズ
撃つ / グレネード投下
リロード
（再度押して
アクティブ リロード）
注目ポイントを
見る
使う /
特殊アクション
接近攻撃
（押し続けて
チェーンソー起動）
ダイブ、
カバー切り替え、
マントル、
カバースリップ、
スワットターン
（押し続けて
ローディーラン）
視点移動 /
クリックしてズーム

ヘッドアップ ディスプレイ（HUD）

現在のタスク：LB を押して表示

照準：左トリガーを
引いて表示
（16 ページ参照）

または

武器セレクター：
方向パッドを押して
武器を選択

または

クリムゾン オーメン
ライフ / デス インジケータ
（14 ページ参照）

拾った弾薬

チームコマンド： LB を押しながら
Ⓐ、Ⓑ、または Ⓨ を押して命令を出す
（15 ページ参照）

装備中の武器

弾薬メーター

アクティブ リロード
インジケータ：
RB を押してリロード、
または RB を
タイミングよく
2 回押して
アクティブ リロード
（21 ページ参照）

特殊アクション / ツールチップ アイコン /
チームコマンド：

特殊な動作やアクションが可能なときにはアイコンが
表示される （18 ～ 20 ページ参照）

ライフ

Gears of War では、敵も味方もダメージの有無は見ればすぐにわかります。プレイヤー自身のダメージは、下記のライフ / デス インジケータで表示されます。

負傷

瀕死

死亡

画面中央に真紅の「クリムゾン オーメン」が見え始めたら、そのプレイヤーはかなり危険な状態です。さらにダメージを受けると、プレイヤーは完全に倒された状態となります。

一方、軽い負傷は一定の時間が経過すれば自然に治癒します。周囲の物体をうまく利用して、カバーポジションを活用しましょう。

ヒント：味方が負傷してダウンしたときには、近寄って Ⓧ を押せば回復させることができます。

チームコマンド

部隊のリーダーはチームメイトに対して命令を与えることができます。もちろん、彼らはみな優秀な兵士なので、命令を与えなくても自身の判断で身を守ったり、カバーポジションを取ったり、反撃したりします。

シングルプレイ中は、LB を押し続けると、仲間の状況や現在のタスクを確認できます。また、戦闘中でも非戦闘時でも、LB を押しながら Ⓨ を押すと、チームメイトを自分のところに呼び寄せることができます。

戦闘中は、LB を押しながら以下のボタンを押すことで、チームメイトに特定のアクションを命じることができます。

- Ⓐ：一定の間、攻撃体勢を取らせます。部隊は敵に接近しようとし、カバーポジションをやめて積極的に攻撃します。
- Ⓑ：一定の間、守備体勢を取らせます。部隊はカバー ポジションを維持したまま待機します。

ヒント：チームコマンドを出せるのはリーダーのみです。

マルチプレイヤーゲームでは、LB を押したままにして 仲間の状況を確認することはできますが、命令を与えることはできません。

攻撃

速撃ち

照準を合わせるには、右スティックを動かします。ターゲットを中央に捉えたら、右トリガーを引いて武器を発射します。この方法は比較的速く撃つことができますが、射撃の精度はかなり落ちます。

狙いを定める

より正確に狙いを定めるには、左トリガーを引いたままにします。ターゲットにズーム インし、照準マーカーが表示されます。

ズーム

ロングショット スナイパーライフルかスナッブ ピストルを装備している時に、左トリガーを引いたまま右スティックをクリックすると、照準を合わせているエリアが拡大表示されます。

ブラインド ファイア

カバーポジションで右トリガーを引くと、身体を敵にさらすことなく、武器を発射することができます。この動作では、物陰から銃だけを出して発射します。

ヒント：カバーポジションから通常の動作で狙いを定めると、身体のほとんどは隠れたままですが、頭部は敵にさらされる可能性があります。

グレネード

グレネードを装備した状態で左トリガーを引くと、グレネードを振り回し、想定される投下軌道が表示されます。右スティックで軌道を修正し、右トリガーを引いて投下します。

接近攻撃

接近攻撃を行うには Ⓑ を押します。この動作は、敵と至近距離で相対した場合、装備している武器で敵に殴りかかります。ただし、敵からも同様の攻撃を受ける可能性があるので要注意です。

しかし、COG 軍にはチェーンソーという、接近戦で非常に有利な武器があります。ランサー アサルトライフルには、先端部にカーバイド合金のチェーンソーが装着されています。この銃を装備しているときに、Ⓑ を押し続けるとチェーンソーを起動し、敵に切りつけることができます。この致命的な攻撃に耐えられる敵は、そう多くありません。

ヒント：チェーンソーを起動中に銃撃を受けると、チェーンソーは停止します。再度チェーンソーを起動するには Ⓑ をもう一度押し直す必要があります。

グレネードを装備している状態で Ⓑ を押して接近攻撃を行うと、殴った相手にグレネードを仕掛けて爆発させることができます。

また、ダウンした敵に近づいて Ⓧ を押すことにより、踏みつけてとどめを刺すことができます (ストンプ キル)。

移動（Ⓐボタン）

キャラクターの移動には左スティックを使用します。ダイブ、カバー、マントル、ローディーランなどの動作は、すべて Ⓐ と左スティックの組み合わせで行うことができます。

カバーポジションを取る

戦場で身を隠す術を知らなければ、生き残ることはまず不可能です。カバーポジションを取るには、壁や瓦礫など、身を隠せそうな物体の近くに移動し、Ⓐ を押します。

カバーポジションをやめる

カバーポジションから通常の体勢に戻るには、身を隠している物体から離れるか、または Ⓐ を押します。

マントル

低い障害物の上によじ上ったり乗り越えたりするには、進行方向に左スティックを動かして Ⓐ を押します。

ダイブ

近くに身を隠す場所がない場合は、移動中に Ⓐ を押して、ダイブしながら敵の攻撃をよけます。この動作は、カバーポジションから素早くロールアウトする場合にも便利です。

カバースリップ

後ろに下がらず、カバーポイントの向こう側へ素早く回りこむには、進行方向に左スティックを動かして Ⓐ を押します。

スワットターン

カバーポジションの状態で、敵に姿をさらす時間を最小限に抑え、近くのカバーポイントに素早く移動するには、隣接したカバーポイントの方向に左スティックを動かして Ⓐ を押します。

ローディーラン

敵の銃撃を避けるために身を屈めながら走るには、カバーポジションを取っていない状態で Ⓐ を押し続けます。この動作中は銃を撃つことはできません。

特殊アクション（Ⓧ ボタン）

アイテムを使用して、移動や照準以外のアクションを行う場合は Ⓧ を押します。この時キャラクターが取る行動は、周囲の状況により異なります。弾薬がそばにあるときなど、Ⓧ でアクションが可能なときには状況に応じて各種アイコンが表示されます。

周囲にあるアイテム	Ⓧ で取るアクション
落ちている武器	武器を拾う / 交換する
弾薬	弾薬を拾う
使用可能な無人のタレット	タレットを操作する
開けることが可能なドア	ドアを蹴り開ける（図 1 を参照）
使用可能なボタン	ボタンを押す（図 2 を参照）
回すことが可能なバルブ	バルブをつかむ（Ⓐ で回す）
はしご	上る / 下りる

Ⓧ ボタンでは、この他にも仲間を回復させたり（14 ページ参照）、敵を踏みつけてとどめを刺したり（17 ページ参照）できます。

1

2

アクティブ リロード

予備の弾薬があるときに、装備中の武器をリロードするには RB を押します。

リロード中に再度 RB を押すことにより、アクティブ リロードを行います。この動作を成功させるにはタイミングが重要です。アクティブ リロードを行った場合、結果は次のいずれかになります。

成功

パーフェクト

失敗

成功するとリロード時間が短縮されます。

完璧なタイミングで成功すると、リロード時間が大幅に短縮され、さらにダメージ ボーナスとして攻撃力が若干上がります。

失敗した場合には、通常のリロードよりも、さらに時間がかかってしまいます。

マガジンを廃棄 — リロード — 完了

XBOX LIVE®

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。

ゲームで使用されている言語について

使用中のゲームで、現在表示されている言語以外の言語がサポートされている場合、Xbox ダッシュボードの［システム］-［本体の設定］-［言語］または［国や地域］をその言語に対応した設定にすることで、ゲームで使用できるようになります。詳しくは、http://www.xbox.com/jp/support をご覧ください。

協力プレイ

プレイヤー 2 人で Gears of War のストーリーモードをプレイするには、MAIN MENU から [CAMPAIGN] を選択し、続けて [SPLIT-SCREEN]、[JOIN CO-OP GAME] または [HOST CO-OP GAME] のいずれかを選択します。

[SPLIT-SCREEN] を選択すると、1 台の Xbox 360 本体の分割画面で 2 プレイヤーが一緒にプレイできます。その場合、1 人がマーカス フェニックス、もう 1 人がドミニク サンチャゴとしてプレイします。ゲーマー プロフィールが 1 つしかない場合は、もう 1 つ新しく作成する必要があります。

[HOST CO-OP GAME] では、システム リンク (LAN) や Xbox Live のオンライン機能を利用して、ゲームをホストすることができます。ゲームをホストする時には、誰でも参加できるパブリック ゲームか、招待が必要なプライベート ゲームのいずれかを選択します。ホスト プレイヤーは、マーカス フェニックスとしてプレイします。

[JOIN CO-OP GAME] では、システム リンクや Xbox Live を利用して、他のプレイヤーがホストしているゲームに参加することができます。他のプレイヤーのゲームに参加する場合は、ドミニク サンチャゴとしてプレイします。

協力プレイ中にクリアしたチャプターのデータは、参加プレイヤー側でも保存されます (セーブポイントは保存されません)。ホスト プレイヤーまたは参加プレイヤーのいずれかが協力プレイの途中で接続を切断すると、そこでセッション終了となりますが、参加プレイヤーは、最後にプレイしたチャプターからゲームを再開することができます。

シングルプレイから協力プレイへの移行

単独でストーリーモードをプレイ中に、フレンドが Xbox Live にサインインした場合、Xbox ガイドを選択してフレンドをゲームに招待することができます。フレンドが招待を受ければ、ゲームを中断せずにそのまま協力プレイへと移行することができます。

協力プレイ

協力プレイでは、マーカスとドムが互いに助け合う必要があることを忘れないようにしましょう。2 人が別々のルートを取ることで、異なった角度から敵を攻撃できる場合も少なくありません。

ヒント：通常は、マーカスが倒された場合、ドムが回復させることができます。ただし、分岐ルートの先など別々の場面で戦っている場合は互いを回復することはできません。この場合は 2 人とも最新のセーブポイントからやり直しとなります。

マルチプレイヤーゲーム

Gears of War のマルチプレイヤーゲームをプレイするには、MAIN MENU から [VERSUS] を選択し、続けて [LOCAL]、[SYSTEM LINK]、[XBOX LIVE RANKED MATCH]、[XBOX LIVE PLAYER MATCH] のいずれかを選択します。

接続の種類

[LOCAL] では 1 台の Xbox 360 本体の分割画面で、もう 1 人のプレイヤーと対戦することができます。[SYSTEM LINK] では、LAN (ローカル エリア ネットワーク) を介して最大 8 人のプレイヤーで対戦プレイが可能です。[XBOX LIVE] では、Xbox Live で最大 8 人までのプレイヤーと対戦できます。

[XBOX LIVE RANKED MATCH] または [XBOX LIVE PLAYER MATCH] では、それぞれ ランク マッチとプレイヤー マッチをプレイできます。ランク マッチでは、対戦結果の各種データとスコアが記録されます。ランク マッチの記録を見るには、MAIN MENU から [VERSUS] を選択し、続いて [LEADERBOARDS] を選択します。一般的に、ランク マッチではプレイヤー マッチよりもシビアな戦いが繰り広げられます。プレイヤー マッチの結果はランク マッチの記録に影響しないため、ランク マッチに挑む前に、まずプレイヤー マッチで腕を磨くのもいいでしょう。

ランク マッチでもプレイヤー マッチでも、スキルレベルがほぼ同等のプレイヤーと同じチーム (あるいは相手チーム) に自動的に割り振られるので、いつでも快適なゲームを楽しむことができます。

ヒント : XBOX LIVE でマルチプレイヤーゲームをプレイするには、XBOX LIVE ゴールド メンバーシップと、ブロードバンドによるインターネット接続が必要です。

接続方法を選択してサインインした後、マルチプレイヤーゲームをホストする場合には、さまざまなオプションを設定することができます (26 ページ参照)。Xbox Live でプレイする場合には、任意のオプションを指定してゲームを検索することもできます。

マルチプレイヤーゲームの種類

WARZONE

COG チームとローカスト チームに分かれて対戦します。敵チームを全滅させたチームの勝利です。

ASSASSINATION

COG チームはホフマン大佐が、ローカスト チームはラーム将軍がリーダーとなって戦い、敵のリーダーを倒せば勝利となります。勝ったチームは敵のリーダーを倒したプレイヤーが次のラウンドでリーダーとなり、負けたチームは、最もスコアの高かったプレイヤーが、次のラウンドで新しいリーダーとなります。

ヒント：ロングショットやトルクボウなど、大型の武器を拾うことができるのはチーム リーダーだけです。ただし、リーダーが一度拾った武器を落としてチームメイトに渡すことは可能です。

EXECUTION

WARZONE と同タイプのゲームですが、ノックダウン時のタイムアウトがなく、一定時間が経過すれば自力で回復します。Ⓐ を連打すれば、回復時間を早めることも可能です。このゲームで敵を倒す唯一の手段は、至近距離からの特殊攻撃のみです。

マルチプレイヤーゲームのオプション

マルチプレイヤーゲームをホストする場合は、以下の設定を行うことができます。

- GAME TYPE: WARZONE, ASSASSINAION, EXECUTION の 3 種類から任意のゲームタイプを選択します。
- SELECTED MAP: 使用するマップを選択します。複数のマップでプレイするには Ⓨ を押して［SET MAP LIST］画面を開き、任意のマップをリストに追加したり、順序を変更したりできます。
- NUMBER OF ROUNDS: 勝利に必要なラウンド数を選択します。
- BLEED-OUT DURATION: ノックダウンされてからタイムアウトとなるまでの制限時間を設定します。この時間内であれば味方に回復してもらうことができます（14 ページ参照）。EXECUTION モードでは、この時間が経過すればプレイヤーは自動的にダウン状態から回復します。
- ROUND DURATION: 各ラウンドの時間（分）を設定します
- FRIENDLY FIRE: 味方同士の攻撃によるダメージの有無を選択します。
- PRIVATE SLOTS: 招待専用のプレイヤー枠数を設定します。
- WEAPONS SWAPPED: マップ上に自動的に出現する武器をカスタマイズするかどうかを選択します。変更するには Ⓧ を押します。

ヒント：ランク マッチでは変更できないオプションもあります。

マルチプレイヤー ロビー

ゲームを選択すると、マルチプレイヤー ロビーに入ります。この画面では、画面上部にゲームタイプ、目標、およびラウンドの長さが表示されます。プレイヤーは左スティックでチームを選択します。

チームを決めると、左右のトリガーでキャラクターを変更することができます。すべてのプレイヤーがキャラクターを選択し終わったら、各プレイヤーは Ⓐ を押して準備完了の合図をします。ホストが START ボタンを押すと、マッチが開始されます。ランク マッチをプレイするには最低 6 人のプレイヤーが必要です。

対戦モードについて

プレイヤーは、限界以上のダメージを受けると、その場にひざまずいてダウンし、そのまま一定時間が経過するとタイムアウトとなります。ダウンした状態の敵にとどめを刺すには、弾を撃ち込む、接近攻撃を加える、踏みつける (17 ページ参照) などの手段があります。味方がノックダウンされた場合は、[BLEED-OUT DURATION] で設定された制限時間内であれば回復させることができます。

ゲームタイプによっては、ダウン状態の敵に対して接近攻撃や踏みつけなどの特殊攻撃を行うことで、ボーナス ポイントを獲得できます。また、ダウンした状態の敵に Ⓑ でとどめを刺す倒し方は「処刑」としてスコアボードにカウントされます。

スモーク グレネードはマルチプレイヤー モードでのみ登場します。使用方法は通常のフラグ グレネードと同じです (8 ページ参照)。スモーク グレネードは炸裂時に煙を発生させ、視界を妨げます。戦況に応じて使用しましょう。

Xbox Live では、プレイヤー間でチャットも可能です。戦闘中のプレイヤーは同じチームで戦闘中の味方プレイヤーと、すでに倒されて観戦中のプレイヤーは、敵味方に関わらず、同じく倒されて観戦中のプレイヤー同士とのみチャットできます。

CREDITS

EPIC GAMES

Lead Designer
Cliff Bleszinski

Executive Producer
Dr. Michael Capps

Producer
Rod Fergusson

Art Director
Jeremiah O'Flaherty

Lead Artist
Chris Perna

Lead Level Designer
Lee Perry

Lead Programmer
Ray Davis

Programmers
Laurent Delayen
Jeff Farris
Joe Graf
Rob McLaughlin
Amitt Mahajan
Stephen Superville
Martin Sweitzer

Additional Programming
Thomas James
Matt Oelfke
Steve Polge
John Scott
Joe Wilcox

Concept Art
James Hawkins

Artists
Chris Bartlett
Mike Buck
Shane Caudle, Technical Art Director
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Wyeth Johnson
Kevin Lanning
Maury Mountain
Danny Rodriguez
Mikey Spano
Alan Willard

Animation
Scott Dossett
Aaron Herzog
Jay Hosfelt

Additional Artwork
Peter Ellis
Cedric Fiorentino
Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Greg Mitchell
Aaron Smith
Chris Wells

Level Designers
Andrew Bains
Jim Brown
Ryan Brucks
Phil Cole
Grayson Edge
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Paul Mader
Warren Marshall
Dave Nash
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
David Spalinski
Ken Spencer

Audio Director
Mike Larson

Unreal® Engine Programmers
Josh Adams
Dave Burke
James Golding
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Sam Zamani

Additional Programming
Tim Johnson
Daniel Wright

Additional Dialogue Writing
Rod Fergusson

Pre-Production Producer
Jeff Morris

Quality Assurance
Scott Bigwood
Preston Thorne

System Administration
Warren Schultz
Shane Smith

Biz
Tim Sweeney, CEO
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP
Jay Wilbur, VP

Office Manager
Anne Dube

HR Director
Kimberly Thompson

Office Assistants
Sarah Amidon
Leah Ball

CONTRACTORS

Concept Artwork
John Wallin Liberto
Thomas A. Szakolczay

Psyonix
Dave Hagewood, Programming
Ben Beckwith, Level Design

Scripts and Dialogue
Susan O'Connor

Music
Kevin Riepl

Sound Design
Jamey Scott

Voice Casting Director
Chris Borders

Voice Actors
John DiMaggio
Carlos Ferro
Lester 'Rasta' Speight
Fred Tataciore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose

Technicolor Interactive Services:

Cinematic Animation

Directors
Chan Park
Joe McGuffin
Robert Castaneda

Lead Animator
Roger Seto

Animators
Dan Goldman
Jose Hernandez
Daniel Godinez
Martin Leeper
Rachel Flowers

Engineering
Wen Tien
David Vodhanel

Project Coordinator
Iva Marie Palmer

Technicolor Audio

Audio Services Director
Tom Hays

Dialogue Recording Engineers
Beau Biggart
Morgan Gerhard
David Walsh

Supervising Dialogue Editor
Lydian Tone

Dialogue Editors
David Fisk
Paul Kim

Cinematic Animation

Brainzoo:
Kevin Bertazzon
Francis Co
Mohammed Davoudian
Daniel Lindsay
Larry Paolicelli

Facial Rigging and Animation
Dan Borth
Kris Taylor

Motion Capture Actors
Scott Dossett
Bill Green
Jay Hawkins
Pete Hayes
Aaron Herzog
Jay Hosfelt
Mary O'Flaherty
Megan O'Flaherty
Danny Rodriguez

Live Music Orchestrations Orchestrator/ Conductor
Tim Simonec

Orchestra Contractor
Simon James Music

Orchestra
Northwest Sinfonia

Special Thanks
Eric Nylund, Paul Jones, Kendall Tucker, Bryan Galdrikian, David Black, Jamie Redmond, Roy Machado, Tyler Fergusson, Zach Hayes, James and Michelle Lee, Gypsy, Peter Moore—and an extra special thanks to all of our friends and family for their patience, understanding, and love, all of which were necessary to finish *Gears of War*.

MICROSOFT

Production
Executive Producer
Laura Fryer
Producers
Erika Carlson
Sam Charchian
Robert Jerauld

Development
Director of Development
Tony Cox
Development Manager
Aaron Nicholls
Development Leads
Austin Appleby
Kutta Srinivasan
Phil Teschner

Art
Senior Art Director
Kevin Brown
Art Director
Tim Dean

Game Design
Senior Design Director
Thomas Zuccotti
Design Director
Chris Esaki

Test
Test Manager
Kyle Shannon
Lead Software Development Engineers in Test (SDETs)
Shane White
Craig Marshall
Domenic Koeplin
Doug Jelen
Jeff Nelson
Robert Lamb
SDETs
Adam Dare
Bill Metters
Chris Liu
Diana Antczak
Jeff Kafer
Jeff Stephens
Melissa Batten
Tanya Jessen
Software Development Engineers (SDEs)
Dan Price
J McBride

Audio
Audio Director
Caesar Filori
Audio Design Manager
Ken Kato
Audio Designer
Peter Comley

Business Development
Group Business Manager
Todd Stevens
Business Manager
Brandon Morris

Marketing
Senior Global Product Manager
John Dongelmans
Group Product Manager
Peter Kingsley
Senior Public Relations Manager
Charlie Scibetta

User Experience
Writer
Eric Nylund
Editor
Melanie Henry
Design Lead
Chris Lassen
Designer
Ryan Anderson ●

User Research
User Research Engineers
Kevin Keeker
Nick Hillyer
Kevin Goebel
Jun Kim
Tim Nichols

Localization
International Program Manager
Virginia Spencer

Korea
Program Manager
Kyoung Ho Han
Group Manager
Ji Young Kim
Software Test Engineer (STE)
Il Jin Park
Loc. Program Manager
Whi Young Yoon
Reviewer
Ji Hoon Kim

Taiwan
Program Manager
Cheng-Te Tony Lin
STEs
Andy Liu
Jason Cheng
Localization Project Manager
Kay Wang

Japan
Program Manager
Seigen Ko
Group Manager
Shinji Komiyama
Software Design Engineers
Yutaka Hasegawa
Takashi Sasaki
STEs
Junya Chiba
Masao Okamoto
Yukako Suzuki
Toshihiko Nishimoto
Hiroshi Akiba
Content Editor
Yuki Harima
Audio Engineer
Yoshikazu Kamata
Product Manager
Isao Murayama

Ireland
Program Manager
David Foster
STE
Gary Smith
SDE
Paul Peacock
Audio Producer
Steve Belton
Test Team Lead
Enda Kelly

Tools and Technology
Software Development Lead
Jon Burns
SDE
Anna Sweet

Multiplayer Test Lead
TJ Duez
Chong Kim ●
James Schend ●
Joseph Ezell ●
Brishan Merrill-Brown ●

Legal Corporate Affairs
Attorney
Don McGowan
Senior Paralegal
Sue Stickney
Attorney
Elke Suber

Additional Test
Aaron Jones ●
Andrew Brown ●
Brandon McCurry ●
Brett Holcomb ●
Chad Hale ●
Chris McClean ●
Christina Linville ●
David Hoar ●
Edward McPherson ●
Gabe Carter ●
Jeremy Totten ●
Jeremy Wilder ●
John Liberto ●
Jonathan Green ●
Jordan Anderson ●
Josh Svoboda ●
Josiah Colborn ●
Justin Towle ●
Kelly Rutan ●
Kevin Lamb ●
Kyle Jacobsen ●
Lucas Myers ●
Mark Uyeda ●
Michael Sanders ●
Richard Curry ●
Roger Collum ●
Scott Sedlickas ●
Scott Shields ●
Sean Colbert ●
Thurston Smith ●
Tim Chidsey ●
Tim Daniels ●
Wade Davis ●

MGS Community Web
Site Managers
John Peoples
Jason Carl
Editor
Tom Kristensen ●
Designers
Matt Sokolowsky ●
Ryan Anderson ●

● **Volt**
● **Excel**
● **Sakson & Taylor**
● **Bullvision Communications**

Special Thanks

Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Greg B. Jones, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catherine Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (inspiration for "The Nuge" achievement), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Steve Kastner, Josh Atkins, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Ryan Wilkerson, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Matt Gradwohl, Sean Jenkin, Ramon Romero, Mike Cody, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain, Inc.

For the complete list of *Gears of War* team members, see the in-game credits.

JAPANESE VOICE ACTORS

マーカス　フェニックス
　廣田　行生

ドミニク　サンチャゴ
　高階　俊嗣

デーモン　ベアード
　松田　健一郎

オーガスタス　コール
　大西　健晴

アーニャ　ストラウド（コントロール）
　引田　有美

ビクター　ホフマン
　沢木　郁也

ミン　ヤン　キム
　竹内　良太

カーマイン
　桑原　敬一

ミラ
　岡本　嘉子

ラーム
　野中　秀哲

セロン
　丸山　純路

その他
　望月　健一

　西嶋　陽一

　大久保　利洋

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～18:00（日、祝日を除く）
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。

■ 聴覚や言語に障碍（しょうがい）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碍をお持ちで、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碍をお持ちの方の専用窓口です。障碍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お願いいたします。

■ 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 J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、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、出来事と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）をしてはいけません。

© & ℗ 2007 Epic Games, inc. All rights reserved.
Gears of War, the Crimson omen, Unreal, and the Epic Games logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, inc., in the United States and/or other countries.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox Live、Xbox Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

Zlib © 1995-2004 Jean-loup gailly and Mark Adler. international Components for unicode Copyright © 1995-2005 International Business Machines Corporation and others. All rights reserved.

DOLBY DIGITAL 本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

BINK VIDEO Uses bink video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

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。

http://gearsofwar.jp/

Printed in Singapore

コントローラー

デフォルト設定

Part No. X12-85637-02