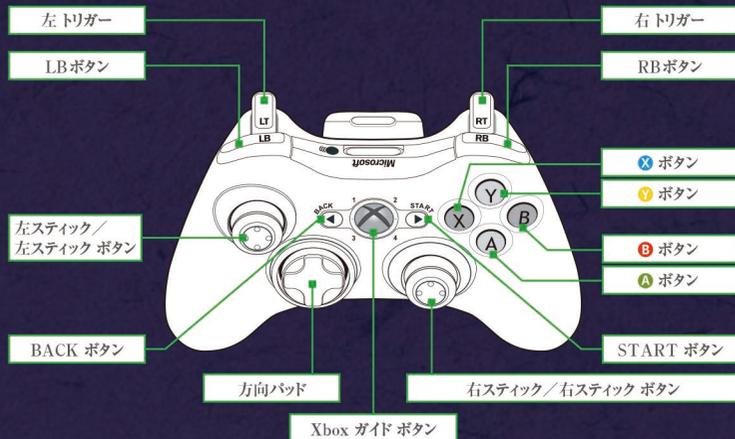


コントローラーの使い方

コントローラーはXbox 360 前面のコントローラー端子に接続します。2つの端子のうち、どちらの端子に接続しても構いません。Xbox 360 本体の電源を入れるときに、左右のスティックおよび左・右トリガーを動かさないでください。ポジションの設定が正しく行われず、誤作動の原因となります。

Xbox 360 コントローラー



左スティック	キャラクター / カーソルの移動
右スティック	視点操作
右スティック ボタン	張り付き
方向パッド	左右方向で忍具の選択。上で鉤縄、下で神命丹を自動選択。
LBボタン	主観
RBボタン	隠密
左トリガー	補助 (他のボタンと組み合わせて使用)
右トリガー	注目
A ボタン	決定 / 跳躍
B ボタン	キャンセル / 防御
X ボタン	攻撃 (抜刀時) / 組み付き (納刀時)
Y ボタン	忍具使用
START ボタン	ポーズメニューの開閉
BACK ボタン	ミニマップのON/OFF

上記のボタン配置は初期状態のものです。

FROM SOFTWARE

株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp>

© 2006 FromSoftware, Inc.

0806 PartNo. X12-92400-01

 **XBOX 360**



天竺
SENJIKU



FROM SOFTWARE

目次

■ 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像が現れたままになってしまふことがあります。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。

尚、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、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 72KB の空き容量が必要です。



コントローラーの使い方	裏表紙	任務	10
ゲームの開始方法	02	忍殺	11
各種設定	04	画面の見方	12
モード選択	05	地図の見方	14
忍の里	06	評価画面	15
忍具選択	07	主人公の操作	16
技・能力	08	協力	19
衣装変更	09	Xbox Live®	21

このたびは Xbox 360™ 専用ソフト「天竺千乱」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。

※取扱説明書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。※DVD-ROM はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

Microsoft、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。

ゲームの開始方法



■ 始めから

キャラクターを作成し、ゲームを最初から開始します。

■ 続きから

前回セーブしたゲームデータからゲームを開始します。

■ 各種設定

ゲームの様々な設定を行います。

- **操作設定** コントローラーの設定や操作に関する設定を変更することができます。
- **音響設定** 音楽や効果音の大きさなどを変更することができます。
- **表示設定** 画面の明るさやゲーム中の表示物の有・無を設定することができます。
- **記録設定** セーブ方法の設定や、ロードを行うことができます。

セーブについて

ゲームの進行状況は、1つのゲーマープロフィールにつき、1つだけセーブできます。

※セーブやロード中は、Xbox 360™本体の電源を切ったり、メモリーユニット(別売)や Xbox 360コントローラーの抜き差しはしないでください。

このゲームをセーブするためには、最低72KBの空き容量が必要です。

■ 主人公設定

プレイする主人公を作成します。

主人公の名前は、ゲーマータグのプロフィール名が採用されます。

性別

左スティック上下で男か女かを選択します。

容貌

左スティック上下で顔のパーツを選択します。

衣装

左スティック上下で衣装を選択します。



■ 身体能力設定

主人公の身体能力を設定します。

体力

任務中の主人公の生命力です。

左スティックの左右で値を変更できます。

※主人公の体力によって、装備できる忍具の個数が異なります。

力

主人公の通常攻撃力の基礎となります。

左スティックの左右で値を変更できます。

素早さ

主人公の走る速さです。左スティックの左右で値を変更できます。



■ 相棒設定

相棒を設定します。

相棒は、主人公と行動をとにもする忍者です。相棒は、主人公の任務を直接手助けするわけではありません。また、プレイヤーが相棒を操作することはできません。

容貌

左スティック上下で顔のパーツを選択します。

衣装

左スティックの上下で衣装を選択します。

名前変更

相棒の名前を変更します。

Aボタンで名前入力画面に切り替わります。左スティックで使用したい文字を選択し、名前を決定してください。



各種設定



操作設定

- 自動捕捉** 敵を狙う等、照準を合わせる必要がある忍具の照準サポートの設定変更を行います。
- カメラ操作縦** カメラの上下操作の設定変更を行います。
- カメラ操作横** カメラの左右操作の設定変更を行います。
- コントローラー設定** 各ボタンの設定を行います。

音響設定

音響出力の設定を行います。また、音の大きさの設定を行います。

このゲームはドルビー デジタル5.1に対応しています。ドルビー デジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360本体とドルビー デジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360本体タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビー デジタル5.1」を選択してください。

表示設定

- 字幕表示** デモムービー再生時の字幕の有・無の切り替えを行います。
- 流血表現** 流血表現の有・無の切り替えを行います。
- 忍殺印** 忍殺できるタイミングを表示するマーカーの有・無の切り替えを行います。
- ゲーマータグの表示** オンラインプレイ時にキャラクターの頭上に表示されるゲーマータグの表示の有・無を切り替えます。
- 明度設定** 画面の明るさを調整します。

記録設定

- オートセーブ** オートセーブ機能の有・無の切り替えを行います。
- ロード** 保存されているゲームデータをロードします。

モード選択



単独任務

一人プレイ専用のモードです。

Xbox Live®

Xbox Live で最大4人まで接続して同時に遊ぶことができるモードです。

システムリンク

Xbox 360 同士をつないで最大4人まで同時に遊ぶことができるモードです。

忍術指南

天誅 千乱のアクションを練習することができる力丸による忍の試験(チュートリアル)です。

■ 忍の試験

「始めから」ゲームを開始し、各種設定が終了すると、力丸による忍の試験(チュートリアル)が始まります。
このチュートリアルでは、天誅 千乱のアクションを練習することができます。(上記の「忍術指南」と内容は同じです)

※チュートリアルを途中で止めたいとき・・・STARTボタンを押し、ポーズメニューを開きます。
「モード選択に戻る」にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、モード選択画面に進みます。

忍の里

忍の里では、力丸から任務を受けたり、忍具の装備、衣装の変更等を行うことができます。
※ランクマッチでは、忍具の装備及び購入はできません。

忍具・技能・衣装の購入・装備などを行うことができます。



力丸から任務の依頼を受けることができます。

ポーズメニュー

忍の里でSTARTボタンを押すと、ポーズメニューを開きます。
※ゲームモードによってメニュー項目が異なる場合があります。



- 待機解除 — ポーズメニューを閉じます。
- 能力 — 主人公の現在の能力を確認します。
- 記録 — これまでのゲームデータをセーブします。
- モード選択に戻る — ゲームを中断し、モード選択に戻ります。

忍具選択

忍具装備

各任務を開始する前に、忍具の装備・購入を行うことができます。カーソルを装備したい忍具に合わせ、Aボタンで決定します。主人公の体力によって、装備できる忍具の個数は異なります。また、忍具は鉤縄を除いて最大5種類まで装備できます。
※ただし、任務中に忍具を拾った場合のみ、7種類以上所持することができます。

(注) 鉤縄の装備を解除することはできません。



基本忍具紹介

鉤縄



必ず携帯しなければならない忍具です。建造物や崖などに引っ掛けて、高いところに登ります。照準が赤く点灯しない部分に付けることはできません。

神命丹



体力を100回復してくれます。使用中は無防備になりますので、安全な場所で使用しましょう。

手裏剣



忍者の基本ともいえる忍具です。遠くにいる敵を攻撃できます。照準で狙いをつけて攻撃してください。

痺れ団子



身体を麻痺させる毒が仕込んである団子。あまりにおいそうなので人間も引き寄せられますが、番犬など獣には特に有効です。

忍具購入

任務終了時にももらえる報酬で、忍具を購入することができます。購入できる忍具は任務を遂行していく内に増えていきます。種類を左右トリガーで選択してから、購入したい忍具にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。



技・能力



技習得

任務を進めていくと、忍の里で「連撃・奥義・技能」(以下、「能力」と表記します)を購入することができるようになります。購入できる「能力」は任務を遂行していく内に増えていきます。左右トリガーでそれぞれ、「連撃」「奥義」「技能」を選択することができます。

※所持金不足で購入できない「能力」は、赤字で表示されます。購入したい「能力」にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、「能力」を購入することができます。

※「能力」のボタン操作等は、能力設定画面で確認できます。

能力設定

「能力」は、購入しただけでは使用することはできません。能力設定画面で設定し、かつ、奥義、技能に関してはそれぞれに設けられている条件(身体能力)を満たしている必要があります。能力設定画面で、左右トリガーで種類を選び、それぞれ設定してください。

※現在主人公に設定されている「能力」の一覧は、能力一覧で確認することができます。現在の身体能力では使用できないものは、赤字で表示されます。



衣装変更



衣装変更

ここでは、主人公の衣装を変更することができます。それぞれ、左スティック上下で選択し、Aボタンで決定してください。変更できるのは、髪型、頭につける装飾品、上着、袴、腕につける装飾品、履物、刀の鞘、その他装飾品となっており、それぞれ購入することもできます。(衣装購入については下記を参照)

衣装購入

任務終了時にもらえる報酬で、衣装を購入することができるようになります。左右トリガーで種類を選び、左スティックで選択してください。購入したい衣装にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、衣装を購入することができます。

※所持金不足で購入できない衣装は、赤字で表示されます。購入したい衣装にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、衣装を購入することができます。



任 務

忍の里で力丸と話すと、任務の依頼を受けることができます。



任務選択

任務選択画面では、すでに完了した任務も選択できます。左スティックでカーソルを移動させ、Aボタンで任務を選択してください。任務は、物語を進めていくにつれて増えていきます。



難易度選択

任務を受ける際、難易度を変更することができます。難易度はそれぞれ、易、普、難の3つがあり、LBボタン・RBボタンで変更できます。

忍 殺

主人公は、一撃で敵を仕留める忍殺技を会得しています。忍殺は敵に気づかれない状態で近づき、Xボタンを押すことで発動します。各種設定画面で忍殺印の設定を「有」にしていると、忍殺印が現れます。(右画面参照) 忍殺印が表示されているときは、忍殺を繰り返すことができます。



※忍殺の有効範囲は、忍殺ランプでも確認することができます。

忍殺ランプ (→P12)

敵が忍殺可能な範囲に入った瞬間に点灯し、忍殺が可能な間点灯し続けます。

特殊な忍殺パターン (一例)

忍殺には、他にも様々なパターンがあります。ぜひ、ゲーム内でいろいろと試してみてください。



障子忍殺

忍殺範囲で、障子越しの反対側に敵がいる状態でXボタン。
※納刀時は実行できません。



天井張り付き忍殺

天井張り付き状態で、忍殺範囲の時にXボタン。



拘束忍殺

組み付けて羽交い絞めにした後、そのままXボタン。



連続忍殺

忍殺ランプ点灯時に、Xボタンを押すと、状況によって連続忍殺を発動させることができます。連続忍殺発動時は、タイミングよくXボタンを押してみてください。
※忍殺印の表示を「有」にしている場合は、入力タイミング時に忍殺印が表示されます。

画面の見方

**1 体力ゲージ**

主人公の体力をゲージと数値で表示します。主人公の体力が0になると死亡し任務失敗となります。忍具の神命丹などで回復させることができます。

2 気配メーター

主人公が感じている気配を示します。この気配を通して敵との距離、あるいは敵の状態について知ることができます。敵との距離が縮まるにつれて表示が大きくなり、気配の大きさを表す数値も100に近づきます。

※気配について (→ P13)

3 忍殺ランプ

敵に気付かれない状態で、主人公が忍殺可能範囲にいるときに点灯します。

4 隠密度

敵からの見つけやすさを表しています。

明るい場所ほど手裏剣のアイコンが右に行き、見つけやすくなります。

5 音メーター

足音など、主人公が立てる音に反応します。音が大きいほどゲージが上下します。

あまり大きな音を立てると、敵に感知されやすくなってしまいます。

6 忍具

主人公の装備している忍具です。任務に行く際に装備できる忍具の数は、主人公の体力によって変化します。また、所持できる忍具の種類は、最大で6種類です。(鉤縄を含みます。)

※ただし、任務中に忍具を拾った場合のみ、7種類以上所持することができます。

(注) 鉤縄の装備を解除することはできません。

気配とは？

敵との距離や状態、態度を表します。

それぞれ重要な意味がありますが、戦意なきものにも反応しますので、誤って傷つけないように注意してください。



気…主人公が敵の存在を感じている状態です。この時点では、敵は主人公の存在に気付いていません。敵との距離が縮まるにつれて表示が大きくなり、数値も100に近づきます。



視…主人公が敵の視線を感じています。つまり、敵の視界に入ってしまった状態です。この時点では、敵は主人公に気づいていないので、身を隠すなり、距離をとるなどして敵に気づかれないよう行動して下さい。



聴…敵が物音に敏感になっている状態です。大きな音を立ててしまうと、敵に見つかりやすくなってしまいます。隠密ボタン(RBボタン)や音メーターをうまく活用し、極力音を立てずに行動して下さい。



嗅…肥溜めに落ちたり、血の臭いがついた場合、主人公の体が、敵に気づかれるような匂いを放つことがあります。その匂いに気づいた敵が怪しんでいる状態です。水場を転がって洗い落としたり、忍具「清めの水」を使用するか、匂われている敵との距離をとるなどの行動をして回避して下さい。



殺(青)…敵が警戒状態であることを主人公が感じています。敵は周囲の状況に応じてこの警戒状態になります。この状態は非常に発見されやすいので細心の注意を払って行動して下さい。しばらく身を隠すことで敵は警戒を解きます。



殺(赤)…主人公が敵の殺意を感じている状態です。敵は完全に主人公の正体に気付いており、殺意をもって攻撃してきます。この状態は大変危険なので、敵を倒すか、身を隠すか、とにかく即座に行動して下さい。

ポーズメニュー

任務中に、STARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

待機解除

ポーズメニューを閉じます。

再任務

任務を最初からやり直すことができます。

忍の里に戻る

忍の里に戻ります。

モード選択に戻る

モード選択に戻ります。

※「待機解除」以外を選択した場合、現在実行中の任務内で獲得した忍具などのデータは失われます。



地図の見方

任務中にBACKボタンを押すことにより、各任務に用意された絵地図を表示します。
絵地図表示中でも主人公を操作することができます。



矢印

主人公のいる場所と向いている方向を示します。

白、赤、青、緑、黄の×印

忍具「五色米」を置いた箇所。

迷いやすい任務では目印として活用してください。

※マルチプレイ時は、自分のゲーム画面とミニマップで見える自分が置いた五色米の色は「白」、他人のゲーム画面とミニマップで見える自分が置いた五色米の色は、「自分の接続プレイヤー情報の色(赤:黄/武:青/参:緑/四:赤)」です。

星印

爆弾が仕掛けられている箇所。任務によって表示されることがあります。

主要な動作と操作方法

主人公が行うアクションは、抜刀時と納刀時で異なります。

※より詳しい操作方法についてはP16~17を参照してください。

動作		操作	備考
抜刀時	納刀時	操作	備考
移動		左スティック	小さく傾けると歩き、大きく傾けると走ります。
隠密		RBボタン	しゃがみます。(隠密行動を行います)
攻撃	組み付き	ⓧボタン	抜刀中に敵に対してⓧボタンで攻撃。納刀中は敵に組み付きます。
防御		ⓧボタン	防御します。
跳躍		ⓐボタン	跳躍します。
平行移動		右トリガー	平行移動します。戦闘中は、敵をロックオンします。
抜刀	納刀	左トリガー+ⓧボタン	抜刀と納刀を切り替えます。
	忍具を拾う	ⓧボタン	アイテムの近くでⓧボタンを押すとアイテムを拾います。(抜刀中は拾うことが出来ません)
忍具使用		ⓧボタン	方向パッドで使用したい忍具を選択したあと、ⓧボタンで使用します。
主観カメラ		LBボタン	主人公の視点からのカメラです。左スティックでカメラを動かします。
視点操作		右スティック	主人公を中心にカメラを動かします。
絵地図		BACKボタン	地図の表示/非表示を切り替えます。
ポーズメニュー		STARTボタン	ポーズメニューを開きます。

上記の操作は、コントローラー設定が初期設定時のものです。

評価画面



任務を無事終了した後、評価画面に移ります。

任務中の行動により得点が増減し、総合得点が高いほど評価が上がります。

評価清算によって、評価に応じた報酬を受け取ることができます。

- 忍殺** 忍殺した敵の数
- 斬殺** 斬り殺した敵の数
- 特殊** 複数あるボーナス得点をまとめた合計
- 非道** 町人など敵ではないキャラを殺した数
- 発覚** 発見された回数
- 騒乱時間** 殺(赤)状態での騒乱が収まるまでにかかった累計時間

■ 詳細表示

右トリガーで評価の詳細を確認することができます。

- 通常忍殺** 付加ポイントが発生しない、通常の忍殺
- 完全忍殺** 鼓動音が鳴ったときに忍殺。
※忍殺印の表示を「有」にしている場合は、表示が赤になったときに忍殺すると、完全忍殺となります。
- 連続忍殺** 連続して繰り返した忍殺(連続忍殺について→P11)
- 拘束忍殺** 組み付いて敵を拘束した状態からの忍殺
- 状況忍殺** 壁張り付き時の忍殺など、状況に応じて発生した忍殺
- 特殊評価** 複数あるボーナス評価についての詳細を表示します。

■ 忍位について

評価が高い順に、5段階に分けられます。

門前払い→下忍→中忍→上忍→忍術皆伝

主人公の操作

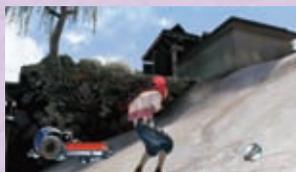
移動

左スティックを傾けた方向に主人公が移動します。縁などにつかまっている状態では左スティック左右でぶら下がり移動、上で登り、下で降りることができます。水中でも同様に、傾けた方向に移動します。



平行移動・旋回

右トリガーを入力しながら移動すると、平行移動となります。右トリガーを入力している時に、右スティックを動かすと、その場で旋回します。



しゃがむ (隠密)

RBボタンを押すとしゃがみます。RBボタンを押しながらAボタンを押すと、音を立てずに前転で移動することができます。



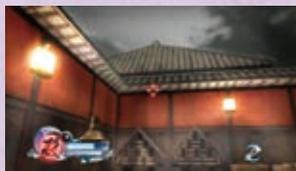
張り付き

壁に密着して右スティックを押し込むと、壁に張り付くことができます。覗き込みながら抜刀して敵を待つと、状況によっては張り付き忍殺を繰り返すことができます。



忍具

方向パッドで使用したい忍具にカーソルを合わせた後、Yボタンで使用することができます。鉤縄、手裏剣、吹き矢などは、Yボタンを押しつづけることで照準が表示されます。左スティックで照準を合わせ、離すとその方向に発射します。また、左トリガーを押すと、照準を解除します。落ちていた忍具の近くでXボタンを押すと、忍具を拾うことができます。
※抜刀中は忍具を拾うことができません。



跳躍

Aボタンを押すと、跳躍します。右トリガーを入力しながらAボタンを押すと、月面宙返りをします。左トリガーを入力しながらAボタンを押すと大跳躍をします。



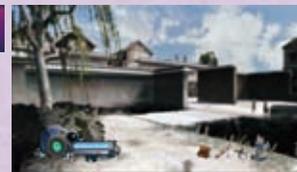
組み付き

納刀時に忍殺可能範囲でXボタンを押すと、敵に組み付きます。組み付いて羽交い絞めにしている状態で、再度Xボタンを押すと、拘束忍殺を行います。Bボタンを押すと敵を気絶させることができます。
※敵が殺(赤)状態の時は組み付きを行うことはできません。



カメラ

右スティックでは視点の操作を行います。右トリガーを入力している間はロックオン、LBボタンを入力している間は主観視点となります。主観視点時には、左スティックでカメラ操作ができます。



抜刀／納刀

左トリガーを押しながらXボタンを押すと、抜刀／納刀します。



■ 通常攻撃パターン一覧

攻撃	Xボタン ※タイミングよく押すことでコンボ攻撃になります。 X、X、Xボタンか、X、X、X、Xボタン(初期設定ではX、X、Xボタン)
攻撃①(しゃがみ攻撃)	RBボタン + Xボタン
攻撃②(ジャンプ攻撃)	ジャンプ中にXボタン
攻撃③(強攻撃)	右トリガー + 方向パッド↓ + Xボタン
攻撃④(突進攻撃)	前ステップ(右トリガー + 方向パッド↑)中にXボタン
攻撃⑤(回転攻撃)	左スティック1回転 + Xボタン
攻撃⑥(ダウン攻撃)	ダウン中の敵の近くでXボタン
ガード	Bボタン(入力している間)

協 力

ホフク

ホフク可能な場所で、RBボタンを押しながらXボタンを押すと、ホフク状態になります。



扉

■ 扉を開ける／閉める

立っている状態、または張り付き状態中、納刀している状態で扉の近くでXボタンを押すと、扉を開けます。

※抜刀していると、扉を破壊します。



■ 覗き見

納刀してしゃがみ状態中、扉の近くでXボタンを押すと、覗き見をします。覗き見中のカメラ操作は左スティックで行ってください。

※抜刀していると、扉を破壊します。



水中の操作

水に入ると泳ぎになります。(泳ぐと強制的に納刀します)

■ 水遁の術

水中で、RBボタンを押すと、水遁の術を行い敵から姿を隠します。



■ 立ち泳ぎ

水中で、右トリガーを押しながら左スティックを動かすと、立ち泳ぎで移動することができます。



死体担ぎ

目立つところで敵を倒すと、死体を発見されてしまうことがあります。死体を担いで移動するには、死体の近くでRBボタン+Xボタンを押してください。

担いだ死体をおろす場合は、Xボタンを押します。

また、担いだ状態でYボタンを押すと、死体を投げることができます。



天誅 千乱では、Xbox Liveで接続して最大4人まで同時に遊ぶことができます。また、システムリンクで、Xbox 360 同士をつないで、最大4人まで同時に遊ぶことができます。※Xbox Liveで協力でプレイを遊ぶためには、Xbox Liveのゴールドメンバーシップにサインアップしている必要があります。

Xbox Live

プレイヤーマッチ

ランキングとは関係なくオンラインプレイが楽しめます。クイックマッチ、カスタムマッチ、クリエイティブセッションの中から、参加したいマッチを選んでAボタンで決定してください。

ランクマッチ

日本中のライバルと忍殺を競い合い、国内ランクを決定します。クイックマッチ、カスタムマッチ、クリエイティブセッションの中から、参加したいマッチを選んでAボタンで決定してください。また、ランクマッチではランキングの閲覧をすることもできます。

ランキングを選択すると、国内ランキングが表示されます。

■ クイックマッチ

ランキングが近いプレイヤーのセッションを検索し、検索結果から直接セッションへ移動します。

■ カスタムマッチ

プレイの条件と他のプレイヤーのセッションを検索し、検索結果から参加したいセッションを選択します。

■ クリエイティブセッション

ホストとなって新たにセッションを開催します。

※設定・検索できる項目は、能力、あざな、参加人数です。参加人数の中に、フレンドを呼ぶことができるプライベートスロットを設定することも可能です。あざなは、各キャラクターのランクで、ごプレイヤーマッチでは「一期一会」から「百戦錬磨」、ランクマッチでは「ごくつぶし」から「神威」まであります。

協 力

プレイヤーマッチでは、ひとつの任務を協力して進めることができます。評価画面では、それぞれのプレイヤーの評価のほかに、そのセッションに参加したプレイヤーのグループ評価も確認できます。

※任務中にプレイヤーが1人でも死亡すると、セッションが終了し、任務評価に移行します。

勝 負

ランクマッチでは、ひとつの任務中に、プレイヤー同士で競い合うことができます。任務中の行動によってSP(忍びポイント)が付与され、勝敗が決定します。忍びポイントは、ランクマッチで得ることができるポイントで、ランキングに反映されます。

※任務中にプレイヤーが死亡した場合、セッションが終了し、任務評価に移行します。

Xbox Live

システムリンク

フラインドセッション 参加可能なセッションを検索します。

クリエイトセッション セッションを作成します。

■セッション終了

セッションを終了するには、STARTボタンを押し、ポーズメニューから「セッションを閉じる」を選択してください。

コミュニケーション

■メインロビー（忍の里）

天誅千乱のXbox Liveでは、忍の里がメインロビーとなります。メインロビーでは、それぞれのキャラクターの頭上にプレイヤー名が表示されます。

■ボイスチャット

メインロビーにいるプレイヤー同士で、Xbox 360ヘッドセット（別売り）によるボイスチャットができます。また、任務中でも同様です。どの任務を選択するか、どんな作戦にするのかなど、打ち合わせするとよいでしょう。

また、協力プレイ時は指示を出すジェスチャーを行うことができます。（以下を参照してください。）

GO(ジェスチャー)

左トリガー入力状態で、方向パッド↑

STOP(ジェスチャー)

左トリガー入力状態で、方向パッド↓

YES(ジェスチャー)

左トリガー入力状態で、方向パッド←

NO(ジェスチャー)

左トリガー入力状態で、方向パッド→



■協カプレイ時の絵地図の表示

マルチプレイ時は、他のプレイヤーの位置を絵地図で確認することができます。

■任務放棄

途中でセッションから抜きたい場合は、STARTボタンを押し、ポーズメニューから「セッションを閉じる」を選択してください。

※参加プレイヤーがセッションを抜けることで、残ったプレイヤーが1名のみになった場合、任務が自動的に終了してしまうので注意が必要です。

※Xbox Live、システムリンクを1人で遊ぶことはできません。

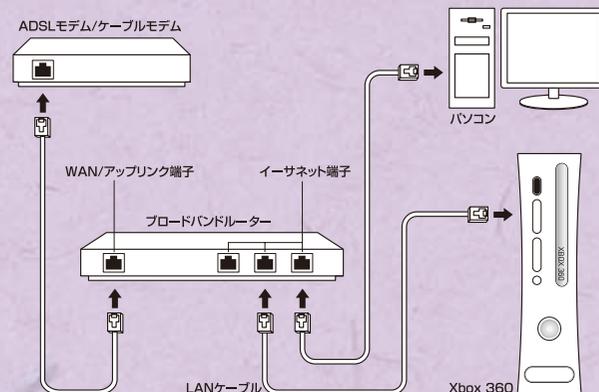
Xbox Liveは、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。Xbox Liveでは、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

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。