



UNDER DEFEAT HD

—— アンダーディフィートHD ——



⚠ 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。

UNDER DEFERT HD

この度は「アンダーディフィートHD」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。

CONTENTS

STORY P5

ストーリー

CONTROL P6

操作方法

MAIN MENU P8

メインメニュー

SCREEN P9

画面の見た方

HOW TO PLAY P10

ゲームの進め方(ニューオーダーモード/アーケードモード共通)

NEW ORDER / ARCADE MODE P12

ニューオーダーモード/アーケードモード

PRACTICE P13

練習モード(ニューオーダーモード/アーケードモード)

REPLAY P14

リプレイの再生

PAUSE / RANKING / GALLERY P15

ポーズメニュー/ランキング/ギャラリー

OPTION P16

オプション

CHARACTER P18

キャラクター

このゲームをセーブするためには、最低 100KB の空き容量が必要です。



Xbox LIVE

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必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体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し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。



大陸を二分する帝国と連邦の戦争が
始まってから既に十数年——

疲弊の極みに達した両陣営は互いに歩みより、
停戦の期日を取り決める。

来たるべく停戦の日に向け、
続々と投入される新兵器や試作機たち……

かつてない戦いが、今、
始まろうとしている——



Xbox 360® コントローラー



※本ゲームは振動機能に対応しています。振動機能の切替はP17を参照してください。

メニュー

- 方向パッド／左スティック:メニューの選択
- A ボタン:決定／次の画面に進む
- B ボタン:キャンセル／前のメニューに戻る

プレイ時の操作

- 方向パッド／左スティック:プレイヤーの移動および旋回
- A ボタン:ショット・プレイヤーの向きを固定(ショットボタン)
- B ボタン:ボム発射(ボムボタン)
- R 右スティック:プレイヤーの旋回およびショット(設定「DUAL STICK」がONの場合…P17参照)

上記ボタン配置は初期設定状態のものです。

プレイ時の操作の割り当ては「OPTION」の「コントロール」(P17参照)で変更可能です

START THE GAME ゲームの始め方

メインメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。
モードを選択してAボタンで決定してください。



「NEW ORDER MODE」

「ニューオーダーモード」です。

「NEW ORDER PRACTICE」

「ニューオーダーモード」の練習モードです。

「ARCADE MODE」

アーケード版と同様のゲームモードです。

「ARCADE PRACTICE」

「アーケードモード」の練習モードです。

「ACHIEVEMENT」

実績を閲覧します。

「RANKING」

スコアランキングを閲覧します。

「GALLERY」

ゲーム中のイラストなどを閲覧します。

「OPTION」

スクリーン、オーディオ、コントローラなどの設定を行います。

「EXIT」

タイトル画面に戻ります。



●ニューオーダーモード時

- | | | |
|---|----------------------|----------------------------|
| ① | スコア | ●現在の得点(スコア)を表示します。 |
| ② | プレイヤーストック | ●プレイヤーのストック数を表示します。 |
| ③ | オプション破壊ボーナス表示 | ●オプションで破壊した敵のスコアを表示します。 |
| ④ | トップスコア | ●これまでのハイスコアを表示します。 |
| ⑤ | オプションゲージ | ●オプションゲージを表示します。 |
| ⑥ | ボムストック | ●使用可能なボム数を表示します。 |
| ⑦ | クレジット表示 | ●使用可能なクレジット数を表示します(初期値=2)。 |



●アーケードモード時

HOW TO PLAY

ゲームの進め方(ニューオーダーモード/アーケードモード共通)



自機を操作して敵の攻撃をよけつつ、ショットやオプション、ボムを使って敵を破壊します。

ステージ最後に出てくるボスを破壊すればステージクリアとなります。

敵の攻撃を受けて、全てのプレイヤーストックを失うとゲームオーバーです。

基本操作



レバーで自機を8方向に移動させることができます。

ショットボタンを押すと、自機の機首方向にショットを発射します。

左右の細いショットは、空中の敵だけに当たります。

中央の太いショットは、空中の敵と地上の敵を自動的に狙います。

ボムボタンを押すと、画面全体に爆発が広がり、敵にダメージを与えます。

ボムを使用するとボムストックが減少し、ストックが無くなると使用できなくなります。

ボム使用中は無敵で、ショットによる攻撃も同時に行うことができますが、敵を撃破してもスコアが入りません。



旋回操作

ショットボタンを押していない状態でレバーを左右に入れると、移動すると同時に、機首の向きを変えることができます。

(ただし、一定角度以上には傾きません)



ショットボタンを押した状態でレバーを左右に入れると、ショットを撃ちながら、向きを変えずに移動します。



★★★★TIPS★★★★

ゲーム開始時、またはコンティニュー時に、操作タイプを選択することができます。

「NORMAL」ではレバー入力方向に、「REVERSE」ではレバー入力の逆方向に、それぞれ機首が旋回します。



NORMAL



REVERSE

オプション操作

ショットボタンを押さずにいると、オプションゲージが溜まります。

オプションゲージが一杯の時にショットボタンを押すと、オプションが射出されます。射出されたオプションは一定時間、自動的に敵への攻撃を行います。



★★★★TIPS★★★★

オプション破壊ボーナス

オプションの弾で敵を撃破すると、通常の2倍の得点が加算されます。

アイテム

アイテムは「オプションアイテム」と「ボムアイテム」の2種類があります。いずれも特定の敵を破壊することで出現します。

1：オプションアイテム

取得することでオプションの武装が変更できます。

同じ種類のアイテムを取得した場合には、ボーナス点として5000点が加算されます。



「バルカン」

設置した後、自機を追いかけようように動いて、射線上の敵をロックして撃ち込みます。溜め時間とWAIT時間も短いので扱いやすい兵装ですが、一発の威力が低いために、オプションによる撃破ボーナス(×2倍)が取りにくくなるのが欠点です。



「キャノン」

設置した後、自動的に敵をサーチしながら、一定の間隔で威力の高いキャノン弾を撃ち出します。地上に戦車が多く配置されている場面にて有効です。



「ロケット」

設置した後しばらく敵をサーチして、ロックした敵にロケット弾を撃ち込みます。ロケット弾は着弾すると爆発し、爆風で一定範囲内の敵すべてにダメージを与えます。絶大な威力を誇りますが、目標のロックに失敗すると無駄になってしまう上に、溜め時間とWAIT時間が非常に長いので、扱いが難しい兵装です。地上に戦車が多く配置されている場面にて有効です。

2：ボムアイテム



ボムのストック数が1つ増えます。

ボムストックMAX(6個)時は、ボーナス点として10000点が加算されます。

ニューオーダーモード画面

アーケードモードをアレンジしたモードです。アーケード版とは異なり、横画面固定でゲームを進めます。ゲームオーバー時にハイスコアの場合、「Xbox LIVE」に接続し、該当スコアをエントリーします。

「GAME START」

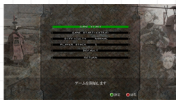
ゲームを開始します。

「GAME START(EXTRA)」

EXTRAゲームを開始します。

★★★★TIPS★★★★

1週目をクリアすると選択可能になり、2週目からゲームを開始することができます。



「DIFFICULTY」

難易度を設定します。変更するとオンラインランキングに登録されません。(初期値 NORMAL)

「PLAYER STOCK」

プレイヤー数を設定します。変更するとオンラインランキングに登録されません。(初期値3)

「DEFAULT」

全項目を初期値に設定します。

アーケードモード画面

アーケード版と同じゲームシステムで、スコアを競うモードです。ゲームオーバー時にハイスコアの場合、「Xbox LIVE」に接続し、該当スコアをエントリーします。

「GAME START」

ゲームを開始します。

「GAME START(EXTRA)」

EXTRAゲームを開始します。

「DIFFICULTY」

難易度を設定します。変更するとオンラインランキングに登録されません。(初期値 NORMAL)



「PLAYER STOCK」

プレイヤー数を設定します。変更するとオンラインランキングに登録されません。(初期値3)

「DEFAULT」

全項目を初期値に設定します。

練習モード画面

メインメニュー画面から「NEW ORDER PRACTICE」/「ARCADE PRACTICE」を選ぶと、ニューオーダーモード/アーケードモードの練習モードを開始します。



「GAME START」

練習モードを開始します。

「DIFFICULTY」

難易度を設定します。

「PLAYER STOCK」

プレイヤーストック数を設定します。

「STAGE」

ステージを選択します。選択できるステージは、各モードで到達したことにあるステージのみです。

「AREA」

ステージ内エリアを選択します。

「RANK OFFSET」

難易度の補正値を設定します。

「OPTION TYPE(1P)」

開始時のオプションの種類を選択します(1P側)。

「OPTION TYPE(2P)」

開始時のオプションの種類を選択します(2P側)。

「LOAD REPLAY」

リプレイを見ることができます(P14参照)。

「DEFAULT」

全項目を初期値に設定します。

リプレイセーブ

練習モードでステージクリア後に表示される「リプレイデータを記録しますか?」という質問に「はい」を選択すると、リプレイをセーブすることができます。

セーブしたリプレイの再生は、P14を参照してください。



リブレイについて

プラクティス内で行ったプレイを保存したり再生したりすることが可能です。

※コンティニューしたり、途中参加した場合はリブレイの保存はできません。

※リブレイデータを保存するには、システムデータとは別に2800KB以上の空き容量が必要です。

リブレイデータ選択メニュー（再生）

あらかじめ自分の保存したリブレイデータを再生します。方向キーの上下でデータファイルを選択し、**A** ボタンでリブレイ再生を開始します。



リブレイ再生モード

リブレイ再生中は**A** ボタンでカメラモード（視点）を切り替えることができます。自動回転/手動回転モードでは、方向パッドでカメラを動かせます。



- **A U T O** : 自動回転 方向パッドでカメラの挙動を操作
- **M A N U A L** : 手動回転 方向パッドでカメラの挙動を操作
- **R E A R** : 後 方 ゲーム中よりもカメラを後ろに移し、より寝かせた視点
- **G A M E** : 通 常 ゲーム中と同じカメラ

ポーズメニュー

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。ポーズメニュー中にSTARTボタンを押すと、ゲームに復帰します。



「RESUME GAME」

ポーズメニューを抜け、ゲームに戻ります。

「OPTION」

スクリーン、オーディオ、コントローラなどの設定を行います。

「EXIT GAME」

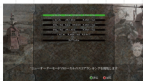
現在行なっているゲームを破棄し、メインメニューに戻ります。

「ACHIEVEMENT」

実績を閲覧します。

スコアランキング

メインメニュー画面から「RANKING」を選ぶと、各モードのスコアランキングを閲覧することができます。



「LOCAL NEW ORDER MODE」

ニューオーダーモードのローカルのスコアランキングを閲覧します。

「LOCAL ARCADE MODE」

アーケードモードのローカルのスコアランキングを閲覧します。

「ONLINE ARCADE MODE」

アーケードモードのオンラインのスコアランキングを閲覧します。

「ONLINE NEW ORDER MODE」

ニューオーダーモードのオンラインのスコアランキングを閲覧します。

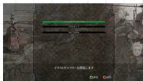
「LOCAL RANKING RESET」

ニューオーダーモード／アーケードモードのローカルのスコアランキングをリセットします。

ギャラリー画面

メインメニュー画面から「GALLERY」を選ぶと、設定資料などの画像を鑑賞することができます。

初期時には各項目を選択することができません(項目表示が灰色)、とある条件を満たすことで、閲覧する項目が増えていきます。



スクリーン

「SCREEN TYPE」

画面の向きを設定します。(DEFAULT:横画面)

「HORIZONTAL」

画面の方向に関わらずコントローラの向きを固定します。(初期値:OFF)

(補足:ONにすると縦画面にしたときに、コントローラの操作もそれに併せて回転したものになり、メニュー画面が横固定となります)

「OVER SCAN」

画面の大きさを設定します。(デフォルト100%)

「POSITION」

画面の座標を設定します。(初期値0.0)

「ASPECT RATIO」

画面のアスペクト比を設定します。(ワイド画面時、初期値16:9…16:10に変更可能。
非ワイド画面時、初期値4:3…5:4の設定)

「WALL PAPER」

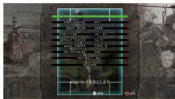
壁紙の種類を設定します。(初期値:TYPE 0)

「BRIGHTNESS」

画面の明るさを設定します。(初期値50%)

「DEFAULT ALL」

全項目を初期値に設定します。



オーディオ

「NEW ORDER BGM」

ニューオーダーモードのBGMを選択できます。
(初期値 NEW ORDER)

「ARCADE BGM」

アーケードモードのBGMを選択できます。
(初期値 ORIGINAL)

「SE VOLUME」

効果音の音量を設定します。(初期値 MAX)

「BGM VOLUME」

BGMの音量を設定します。(初期値 MAX)

「VOICE VOLUME」

音声の音量を設定します。(初期値 MAX)

「DEFAULT ALL」

全項目を初期値に設定します



コントロール

「SHOT」

ショットボタンを設定します。
(初期値 A、X、□)

「BOMB」

ボムボタンを設定します。
(初期値 B、Y、△)

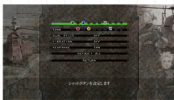
「DUAL STICK」

デュアルスティックモードのON、OFFを設定します。(初期値OFF)

※ONにすると右スティックを入力するとその方向(通常操作同様、上180度のみ)に弾を発射します。

「VIBRATION」

コントローラの振動機能のON/OFFを設定します。(初期値OFF)



「RESPONSE」

左右スティックの感度を調整します。Aボタンを押しながら操作することでテスト可能です。(初期値30%)

「DEFAULT ALL」

全項目を初期値に設定します。



Wilhelmine Muller

ヴィルヘルミーネ・ミュラー

生年月日 帝国暦770年2月22日

血液型O型



Adele Friedrich

アデーレ・フリードリッヒ

生年月日 帝国暦774年1月11日

血液型A型

【ゲームのヒント】

「ステージクリアボーナス」

ステージクリア時に、プレイ内容に応じて、以下のボーナス得点が加算されます。

●戦闘賞与

ステージで得た貢献度 (0～100%) に、残機数が0なら300

残機数が1なら200

それ以外なら100

をかけた数値がスコアに加算。

また、貢献度が100%の場合、特別に2倍の値がスコアに加算。

●燃料節約賞与

残りボスタイマー1秒につき

1000点、スコアに加算。

1秒未満の場合はボーナスはありません。

●弾薬節約賞与

ボムストック 1 個につき10000点、

スコアに加算。

「貢献度」

ステージ内に存在する、味方にとって脅威となる施設や兵器、および敵にとって戦略上重要な施設や兵器、物資等を、どれだけ破壊したかを示す値で、

$$\frac{\text{破壊して得た貢献ポイントの総数}}{\text{ステージ中発生した貢献ポイントの総数}} \times 100$$

で計算されます。

破壊した際に貢献ポイントが加算される対象になるのは、

ステージのボス/中ボス

中型～大型戦車

指揮通信戦車(通常の戦車とカラーリングが異なるもの)

敵の将官が乗った一般車両

などですが、それ以外にも、各ステージ固有の対象物が存在します。

また、味方をボムで破壊してしまうと、貢献ポイントが下がります。





有限会社 グレフ 〒194-0045 東京都町田市南成瀬4-1-19

●REVOLUTION ホームページ <http://www.grev.co.jp> ©2005,2012 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

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。