

# ACE COMBAT® ASSAULT HORIZON

SOFTWARE MANUAL

## 特殊操作ガイド1

CRA クロスレンジアサルト **DFM** ドッグファイト・モード 使用可能な機体 **F** 戦闘機 **M** マルチロール機



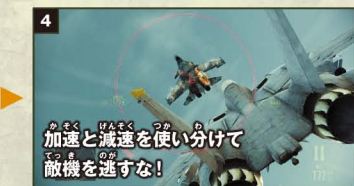
ロックオンした敵機に、点滅する「クロスレンジサークル」が表示されるまで近づいて、LBとRBを同時に押すと……



敵機を追いかけるとDFMに入る！ 攻撃サークルに近づいた敵機には、攻撃を当てやすくなる。うまく操作して敵機を捉え続けよう！



敵機を捉え続けると、攻撃サークルが赤くなる。この状態でミサイルを発射すると、命中率がアップ！ タイミングをはかってミサイルを発射しよう！



加速して接近すると攻撃サークルが大きくなり、敵機を捉えやすくなる。減速すると敵機との距離はひららが、急旋回しやすくなる。

詳しくは、取扱説明書のP.15へ

## 特殊操作ガイド2

CRA クロスレンジアサルト **ASM** エアストライク・モード 使用可能な機体 **A** 攻撃機 **M** マルチロール機



空中にある▽をロックオンし、点滅する「クロスレンジサークル」が表示されるまで近づいてLBとRBを同時に押すと……



地上を攻撃するASMに入る！ サイドコーンの間を飛べば、武器の再装填時間が短くなり、攻撃が当てやすくなる。目標を素早く切り替えて攻撃しよう。

詳しくは、取扱説明書のP.17へ

## 特殊操作ガイド3

カウンターマニューバ 使用可能な機体 **F** 戦闘機 **M** マルチロール機



敵機のDFMから逃がれているときに、自機と敵機との距離を示すマーカーが表示されたら、減速して引きつけよう。



機体を水平にしてマニューバサインが表示された状態でLBとRBを同時に押すと……



カウンターマニューバを発動し、特殊な飛行行動で敵機の背後に回り込むことができる。



敵機の背後に回り込んだあとは、自動的に攻守が入れ替わり、DFMで敵機を追う状態になる。

詳しくは、取扱説明書のP.16へ

Produced by  
株式会社バンダイナムコゲームス

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。

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。



**⚠ 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。

## CONTENTS

プロローグ&キャラクター	02
ゲームの始め方	04
操作方法	06
画面の見方	08
戦闘機 / マルチロール機 / 攻撃機	10
爆撃機	18
攻撃ヘリ	20
ドアガンナー	22
ガンシップ	23
キャンペーン	24
オンライン / 始め方	29
/ スキルを設定する	36
/ 対戦する	38
/ 対戦モードとリザルト	42

※セーブデータの作成や保存(セーブ)については、P.04をご覧ください。

このゲームのシナリオ・設定はフィクションであり、実在の国、地域、企業・団体、事件とは一切関係ありません。また、この製品では、一部実在する建築物、地域並びに各国の政府及び軍が登場していますが、実在する建築物、地域、当該建築物に関連する企業・団体及び個人並びに各国の政府及び軍の支持及び後援を示唆するものではありません。



## Prologue

### 2015年、東アフリカ――

「アフリカを取り戻す」をスローガンに、アフリカ全土で反政府運動が本格化。

現地政府は国連に対し、沿岸地域を脅かしてきた反政府軍と

海賊の掃討に協力するよう要請した。

NATO加盟国は連合軍の派遣を決定。

アフリカ各地で作戦を展開する。

しかし、反政府軍の近代化された軍事力と、

地の利を生かしたゲリラ作戦により、戦闘は均衡化。

長期化の様相をみせていた――

アメリカ空軍のウィリアム・ビショップ中佐は、  
長年の旧友ホセ・“ガッツ”・グティエレス大尉と共に  
ウォールフ隊を率いて作戦に参加。

ヘリ部隊、爆撃機部隊を含めた、第108タスクフォースのリーダーを任されていた。

このアフリカ基地では、

フランス空軍ピエール・ラボワント将軍が指揮する連合軍の他、  
ロシアの援軍を加えた多国籍部隊が編成されている。

ある日、ゲリラ掃討作戦に参加していたヘリ部隊が、  
突然の光と爆風を受け墜落する。

生き残った数名の兵士が重度の火傷をおって運び込まれた。

基地内部では「反政府軍が新型爆弾を開発したらしい」という憶測が飛び交う。

なぜ彼らが高度な技術を要する兵器開発に成功したのか――

その矢先、基地にスクランブルを要請するアラートが鳴り響く。

新型爆弾を追うビショップ達。

戦場はアフリカを北上し、全世界に飛び火していく。

### ウィリアム・ビショップ | 37歳 | アメリカ空軍中佐

ウォールフ隊1番機、第108タスクフォースのリード・パイロットを務める。豊富な実戦経験を持ち、沉着冷静。部下からの信頼も厚い。アフリカにて自分を凌駕する強敵と遭遇し、エースパイロットとして極限の戦いへと向かっていく。



### ホセ・“ガッツ”・グティエレス | 32歳 | アメリカ空軍大尉

ウォールフ隊2番機を駆る、ビショップの行動をサポートするウィングマンである。操縦の腕はビショップに匹敵し、F-15の教官としての実績もある。よく冗談を口にするムードメーカー的な存在であるが、空では冷静な一面も見せる。



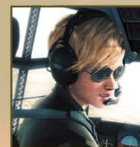
### ダグ・“ディーレイ”・ロビンソン | 43歳 | アメリカ陸軍大尉

AH-64D Apache Longbowで編成された「シューター隊」の隊長であり、MH-60 BLACK HAWK “ノーマッド隊”を含めたヘリ部隊を指揮する。下士官からの叩き上げで、部下にとっては厳格な父親の様な存在。



### ジャニス・リール | 34歳 | アメリカ空軍少佐

女性爆撃機パイロット。ビショップの要請で、アフリカ基地ではAC-130U “スプーキー 01”の機長を務める。勝気な性格で、ガッツとは冗談を言い合う姉弟のような仲。



### ピエール・ラボワント | 58歳 | フランス空軍将軍

第108タスクフォースを含む連合軍部隊の指揮を執る。フランス空軍から国連任務へアサインされており、軍人として、更には外交官として地方政府及びNATOとの対応を行う。お堅い軍人だが、ビショップの言動には一目を置いている。





タイトル画面でSTARTボタンを押すと、セーブデータの作成やロードが行われ、メインメニューに進みます。方向パッドまたは左スティックでモードを選び、Aボタンで決定してください。

## セーブデータの作成とセーブ／ロード

セーブデータを作成すると、ゲームの進行状況などを保存することができます。タイトル画面からメインメニューに進む前に、データを保存する機器を選んでください。

初めて遊ぶ場合は、選んだ機器にセーブデータが作成されます。

データを保存する機器にすでにセーブデータがある場合は、自動でロードされます。

※セーブデータの作成には、データを保存する機器に1MB以上の空き容量が必要です。

※キャンペーン(P.24参照)の進行状況や各モードでの戦績、各種設定などは、必要に応じて自動でセーブデータに保存されます。

## キャンペーン ▶P.24

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。ストーリーの展開に応じてミッションの主役となるキャラクターが切り替わり、搭乗できる機体の種類(P.07参照)や数も変化します。

## オンライン ▶P.29

Xbox LIVE®に接続して、プレイヤー同士で対戦したり、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。対戦プレイは16人まで、協力プレイは3人まで参加できます。

## フリーミッション

キャンペーンでクリアしたミッションを、個別にプレイするモードです。まず、ミッションの難易度とプレイするミッションを選びます。続いて、スキルセット(P.36参照)を選んだあと、機体と特殊兵装を選ぶ(P.25～26参照)とミッションが始まります。なお、フリーミッションは、キャンペーンでミッションを1つでもクリアするとメインメニューに表示され、選べるようになります。

### ポイントについて

キャンペーンをすべてクリアしたあとや、フリーミッションやオンラインのミッションCO-OPで各ミッションをクリアしたあと、オンラインの対戦プレイ後に「ポイント」を獲得できます。

ポイントを消費して、オンラインやフリーミッションで使える「スキル」をアンロックできます。

※スキルについての詳しい説明は、P.36をご覧ください。

※スキルのアンロックや設定は、オンラインかフリーミッションのスキル設定画面(P.37参照)で行います。

## セッティング

操作方法や画面表示、サウンドなど、ゲーム環境の設定を変更することができます。また、Xボタンを押すと、その画面で設定変更できる項目を初期状態に戻すことができます。

フライトアシスト	フライトアシストのオン／オフを設定します。「オン」にすると、機体の操作に対して、地形への衝突を防止する補助機能が有効になります。
コントローラー	振動機能のオン／オフを切り替えたり、機体ごとの操作方法を設定します。
画面明度	画面の明るさを設定します。方向パッドまたは左スティックの左右で数値を増減させ、明るさを調整してください。数値が大きくなるほど、明るくなります。
HUD表示単位	ミッション中のHUDに表示される速度と高度の表示単位を設定します。
字幕表示	ゲーム中の字幕表示のオン／オフを設定します。
字幕言語	ゲーム中の字幕の言語を設定します。
音声言語	ゲーム中の音声の言語を設定します。
サウンド	BGMやSE(効果音)、ボイス(音声)の音量を設定します。

## プレイヤーアーカイブ

戦績や搭乗した機体、ミッション中に保存したリプレイなどを確認することができます。

スタッツ	ポイントや破壊数などの記録、アンロックリストを確認します。
機体ビューワー	搭乗したことのある機体を確認したり、カラーカスタマイズ(P.28参照)を行います。キャンペーンやオンラインを一度でもプレイすると選べるようになります。
クレジット	スタッツクレジットを見ることができます。
リプレイアター	データを保存する機器に保存したリプレイを見ることができます。

### リプレイについて

キャンペーンやフリーミッションでは、ポーズメニューで「リプレイ保存」(P.27参照)を選ぶと、ある程度前から直前までのリプレイを保存することができます。

リプレイを保存するには、データを保存する機器に80KB～20MBの空き容量が必要です。

※保存できる時間やデータのサイズは、ミッションやプレイ状況によって変化します。また、戦闘機／マルチロール機／攻撃機のミッション以外は、リプレイを保存できません。



各ボタンの名称と、メニュー画面などでの基本操作です。  
 搭載する機体ごとの詳しい操作方法については、P.10~23をご覧ください。

## Xbox 360® コントローラー



※このゲームは振動機能に対応しています。振動機能のオン/オフは、メインメニューやポーズメニューで「セッティング」→「コントローラー」の順に選び、「バイブレーション」で変更することができます。

### フォーカスについて

キャンペーンやフリーミッションのプレイ中、画面にYボタンのアイコンが表示されることがあります。アイコンが消える前にYボタンを押すと、特定の対象に注目します。なお、アイコンの周囲が赤い場合、フォーカスに失敗するとミッション失敗となります。



### 搭載する機体の種類

プレイヤーが搭載する機体は以下のいずれかに分類され、種類ごとに操作方法が異なります。

戦闘機 ▶P.10	航空機との空中戦を主任務とした軍用機。機動性能と対空攻撃力が優れ、特殊兵装として空対空ミサイルを搭載できる。 ※DFM(P.15参照)とカウンターメニューバ(P.16参照)が可能です。
マルチロール機 ▶P.10	複数の任務をひとつの機体で遂行可能な多用途軍用機。戦闘機と攻撃機の両方の特徴をあわせ持ち、さまざまなタイプの特殊兵装を搭載できる。 ※DFMとASM(P.17参照)、カウンターメニューバが可能です。
攻撃機 ▶P.10	地上目標や艦船への対地/対艦攻撃を主任務とした軍用機。低速飛行時の安定性と対地攻撃力が優れ、特殊兵装として空対地ミサイルや爆弾を搭載できる。 ※ASMのみ可能で、DFMやカウンターメニューバはできません。
爆撃機 ▶P.18	遠方にある敵施設への爆撃を主任務とした大型軍用機。大量の爆弾を搭載しているため機動性能が低く、敵機への対抗手段を持たない。敵施設への爆撃は、爆撃機用のASM(P.19参照)で行う。
攻撃ヘリ ▶P.20	地上目標への対地攻撃を主任務とした軍用ヘリコプター。低高度での空対地戦に特化し、ホバリングやストレイフ(P.21参照)など、攻撃ヘリならではの飛行挙動をとることができる。
多用途ヘリ (ドアガンナー) ▶P.22	特殊部隊が強襲作戦に用いる軍用ヘリコプター。兵員を輸送するだけでなく、機体側面の窓に設置された機銃で支援攻撃を行う。搭載時は機銃手(ドアガンナー)となり、機銃による射撃を受け持つ。
ガンシップ ▶P.23	局地制空を目的に、輸送機をベースに武装を施した大型軍用機。複数の砲座を備え、目標上空を旋回しながら、地上の歩兵や戦闘車両を攻撃できる。搭載時は砲撃手となり、対地攻撃を受け持つ。

### 視点の変更について

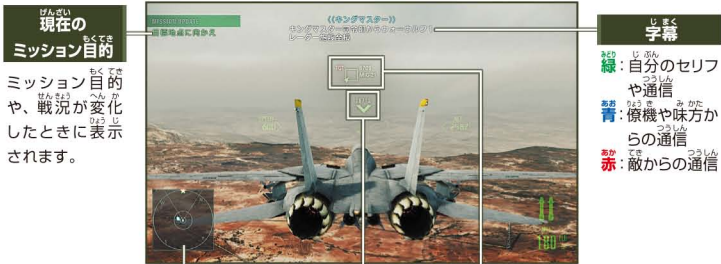
戦闘機、マルチロール機、攻撃機、攻撃ヘリに搭載している場合は、右スティック ボタンで自機の視点を「後方視点」→「コックピット視点」→「HUD視点」の順番で切り替えることができます。また、ガンシップに搭載している場合は、「ガンナービジョン」と「三人称視点」を切り替えることができます。

※爆撃機とドアガンナーは視点の変更ができません。



ミッション中は、画面にさまざまな情報が表示されます。なお、表示される情報は機体の種類や状況などによって異なります。詳しくはそれぞれのページをご覧ください。

ミッション画面



**現在のミッション目的**  
ミッション目的や、戦況が変化したときに表示されます。

**字幕**  
緑：自分のセリフや通信  
青：僚機や味方からの通信  
赤：敵からの通信

**レーダーマップ (P.09参照)**

**目的ロケター**  
目的地があると表示され、目的地の方向や距離を表します。

**目標コンテナ**  
画面内にある目標の種類を表します。ロックオン対象には、対象までの距離も表示されます。

目標コンテナの種類

	敵	TGT	TGT_LEAD	敵部隊	選択不可の敵	僚機	僚機以外の味方	護衛対象
航空機	□	TGT □	TGT_LEAD □	⊗	⊗	W	ALLY □	ALLY □
地上物	○	TGT ○		⊗	⊗		ALLY ○	ALLY ○
兵士	▽	TGT ▽		⊗	⊗		ALLY ▽	ALLY ▽

※「TGT」や「TGT\_LEAD」は、ミッションをクリアするために撃破する必要があります。  
※目標コンテナや索敵レーダー上の「敵部隊」や「味方部隊」は、一定距離まで近づくと個別のコンテナやマークに切り替わります。  
※ドアガンナーとガンシップでは、味方のみに表示されます。

ダメージを受けると

敵の攻撃を受けると画面が赤くなり、機体のダメージ状態に応じて、右のメッセージが表示されます。一定以上のダメージを受けると、撃墜されてしまいます。

LIGHT DAMAGE	ダメージ小
HEAVY DAMAGE	ダメージ大
CRITICAL DAMAGE	ダメージ最大

レーダーマップ

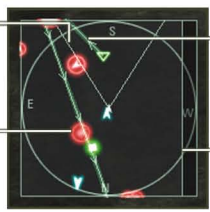
自機や味方、敵の位置が表示され、狙っている敵との距離によって索敵範囲が自動的に変化します。また、BACKボタンで「索敵レーダー」と「戦況マップ」を切り替えることができます。



索敵レーダーの例

**コーン**  
左右のコーン内に敵機などが入ると、画面に表示されます。

**マーク**  
敵や味方の位置を表します。マークの種類については、下の表をご覧ください。



ASMバス/着陸バス

ASM(P.17参照)や着陸(P.27参照)を行う際の飛行ルートを表します。

戦域離脱ライン

線を越えて濃いグレーの範囲に入ると、ミッション失敗になってしまいます。

マークの種類(矢印の向きが機体の進行方向を表しています)

	敵	TGT	TGT_LEAD	ミサイル	敵レーダー	味方	護衛対象	目的位置
航空機	▲	▲	▲		●	▲	▲	▼
地上物/兵士	■	■			●	■	■	▼

敵部隊	敵部隊 (TGT)	敵エリア	味方部隊	味方エリア	自機のECM	敵のECM	僚機のECM
⬡	⬡	⬡	⬡	⬡	●	●	●



戦闘機/マルチロール機/攻撃機に関する操作方法と画面の見方です。  
目標をうまく撃破するためにも、さまざまな操作をマスターしましょう。

操作方法

初期設定「スタンダード」の操作方法です。操作方法やスティック操作の感度は、メインメニューからポーズメニュー(P.27参照)で「セッティング」→「コントローラー」→「飛行機」の順に選ぶと変更することができます。

※「挙動感度」で設定した数値が大きいほど、左スティック操作の感度が高くなります。

左スティック	[上]下降、[下]上昇、[左]左旋回、[右]右旋回
右スティック	カメラの操作
Aボタン	機関砲の発射
Bボタン	ミサイル(ノーマル兵装)や特殊兵装の発射
Xボタン	ミサイル(ノーマル兵装)と特殊兵装の切り替え
Yボタン	ロックオン対象の切り替え
Yボタンを押し続ける	ロックオン対象に視点を向ける
左トリガー	減速
右トリガー	加速
LB	機体を傾けずに左に曲がる(左ヨー)
RB	機体を傾けずに右に曲がる(右ヨー)
LB+RB	DFMの発動(P.15参照)、カウンターマニューバの発動(P.16参照)、ASMの発動(P.17参照) ※DFM、カウンターマニューバ、ASMは、特定の条件がそろった場合のみ発動することができます。
LB+RBを押し続ける	機体姿勢を水平にする(自動水平制御)
左スティック ボタン	フレアの放出
右スティック ボタン	視点の変更(P.07参照)

操作方法「オリジナル」について

セッティングで操作方法を「オリジナル」に変更すると、以下のように操作が変わります。「スタンダード」よりも旋回の操作が複雑になりますが、慣れれば思いどおりに機体を操縦できます。

左スティック	[上]機首を上げる(ピッチダウン)、[下]機首を下げる(ピッチアップ)、 [左]機体を左に傾ける(左ロール)、[右]機体を右に傾ける(右ロール) ※旋回する場合は、機体を右(左)に傾けたあと、左スティックを下に倒して機首を上げてください。
--------	---

画面の見方 【後方視点】

戦闘機/マルチロール機/攻撃機での画面表示(後方視点)です。



1 AB	加速してエンジン出力が最大になると表示されます。
2 速度	自機の数値です。
3 ミサイルシーカー	目標をロックオン(P.12参照)するための照準マークです。
4 ベロシティベクトル	自機の進行方向を表すマークです。
5 ターゲットロケータ	ロックオン対象(P.12参照)がいると表示され、対象の方向を表します。
6 ミサイル警告	敵ミサイルが接近すると表示されます。飛んでくる方向や、ミサイルとの距離で表示される位置が変化します。
7 高度	自機の高度です。
8 選択中の兵装	選択している兵装(ミサイルや特殊兵装)の種類です。
9 兵装の残弾数	選択している兵装(ミサイルや特殊兵装)の残弾数です。
10 フレア残数	フレアの残数です。「X」と表示されている間は、フレアを使用できません。

※メインメニューから「セッティング」→「HUD表示単位」の順に選ぶと、「速度」や「高度」の表示単位を変更することができます。

コクピット視点/HUD視点の場合

右スティック ボタンでコクピット視点やHUD視点にすると、以下の表示が追加されます。

1 方位	進行方向に対する方位を表します。
2 ピッチスケール	水平線に対する自機の角度を表し、機首が下を向いていると破線で表示されます。
3 ウィスキーマーク	機首が向いている方向を表し、つねに画面の中央に表示されます。





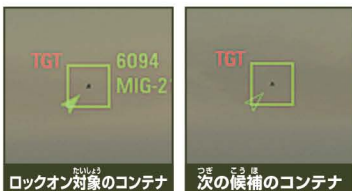
## ミサイル(ノーマル兵装)を使う

ミサイルは、どの機体にも装備されている主力となる武器です。敵の位置を確認して近づき、ロックオンしたら、ミサイルを発射して敵を倒しましょう。

### 1 索敵する

レーダーマップで敵の位置を確認します。Yボタンを押すたびにロックオン対象を切り替えることができるので、攻撃したい敵が選択されるまでYボタンを押してください。

現在のロックオン対象のコンテナには  が、Yボタンで次に切り替わる候補のコンテナには  が付きます。



### 2 ロックオン

ロックオン対象を決めたら、右トリガーで加速してロックオンできる距離まで近づきましょう。

一定距離まで近づくと、ミサイルシーカーが自動的にロックオン対象を追いかけます。

ミサイルシーカーがロックオン対象と重なると、自動的にロックオンし、コンテナが赤くなります。



### 3 ミサイル発射

Bボタンを押してミサイルを発射してください。敵の真後ろから発射したり、近距離から発射すると当たりやすくなります。

攻撃を命中させ、敵の耐久力を0にすると撃破できます(耐久力は敵によって異なります)。

連続して発射できるミサイルの数には制限があり、すべて発射しきったあとは、再装填(リロード)されるまで次のミサイルを発射できません。なお、リロード状態は、「選択中の兵装」(P.11参照)で確認することができます。



## 特殊兵装を使う

特殊兵装とは、特別な性能を持った武器のことです。追尾性能が高いミサイルや、複数の敵を同時にロックオンできるミサイル、地上の広範囲を爆撃できる投下型爆弾などがあります。

Xボタンを押すと使用する兵装が特殊兵装に切り替わるので、ロックオンしたり、投下する位置を決めてから、Bボタンで発射してください。

※各特殊兵装の性能については、兵装選択画面(P.26参照)で確認できます。

### 特殊兵装の例

	<b>4AAM</b>	最大4つの目標を同時にロックオンして攻撃可能な、空対空ミサイル。同じ目標に複数発を命中させて、大ダメージを与えることもできる。
	<b>6AAM</b>	最大6つの目標を同時にロックオンして攻撃可能な、空対空ミサイル。同じ目標に複数発を命中させて、大ダメージを与えることもできる。
	<b>QAAM</b>	通常よりも機動性能に優れた、空対空ミサイル。誘導性能が高く、一度回避されても再度目標を追いかける。
	<b>SAAM</b>	長い射程を持つ、セミアクティブレーダー誘導式の空対空ミサイル。発射後、目標を画面中央の円内に捉え続けることで、誘導性能を発揮する。
	<b>LAGM</b>	高い攻撃力と非常に長い射程を持つ、空対地ミサイル。着弾時に炸裂するため、密集した地上目標や艦船に対して絶大な効果を発揮する。
	<b>BDM</b>	長い射程と誘導性能を持つ飛翔体を発射する、スタンドオフ兵器。飛翔体から無数の小型爆弾を散布することで、帯状の広範囲にわたる爆撃が可能。
	<b>UGB</b>	誘導性能を持たない、投下型爆弾。着弾した際に爆発し、着弾地点周辺の広範囲にダメージを与える。
	<b>GPB</b>	地上目標に対する誘導性能を持つ、投下型爆弾。目標を貫通して内部から破壊するため、頑強な地上目標に対して効果を発揮する。
	<b>MGP</b>	外取り付け型の機関砲。標準搭載の機関砲(P.14参照)と併用することで、近接攻撃で高い威力を発揮する。
	<b>ECM</b>	ジャミング電波を発生させ、周囲一帯に電子妨害を行う防衛兵装。効果範囲内の敵のロックオンやミサイル誘導を、一定時間妨害する。



## 機関砲を使う

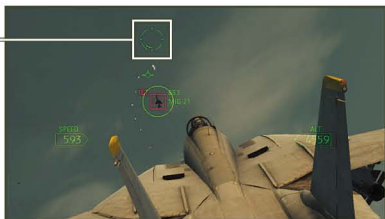
ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Aボタンを押している間、弾を発射し続けます。機関砲はすべての機体に装備されており、ほかの武器にくらべて射程が短いものの、目標との距離が近くなるほど威力が上がります。

目標に近づき、照準レティクルの中央に機影を捉えてから撃ちましょう。

### 照準レティクル

機関砲を発射するか、目標に近づくと表示されます。



## オーバーヒート

Aボタンを押し続けていると、照準レティクルにあるゲージがたまっていきます。ゲージが満タンになると機関砲がオーバーヒートし、ゲージが0になるまで機関砲が撃てなくなります。

オーバーヒートする前にAボタンを放すと、たまったゲージが回復します。



## フレアを使う

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

左スティック ボタンでフレア(熟源)を放出できます。敵ミサイルが迫ってきたときに使うと、ミサイルの追尾を回避しやすくなります。

「フレア残数」(P.11参照)が「X」となっている間は、フレアを使えません。また、ミサイルと同様、フレアを使用できる回数は限られています。

※フレアを使用できる回数は機体によって異なります。



## DFM(ドッグファイト・モード)

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

戦闘機とマルチロール機の場合、接近した敵機にDFMを仕掛けて、敵機を至近距離で追いかけながら攻撃することができます。

※DFMは敵の戦闘機、マルチロール機、攻撃機、爆撃機に対して仕掛けることができます。DFMの仕掛け方については、取扱説明書の表紙をご覧ください。



## 加速と減速の使い分け

DFM中は、敵機を追尾しながら飛行できます。敵機に振り切られるとDFMが解除されるので、敵機を攻撃サークル(表紙参照)に捉えるように自機を操作してください。

敵機が急旋回しようとしたときは、左トリガーで減速しながら急旋回で追いかけてください。

敵機が直進しているときは、右トリガーで加速して距離を詰めましょう。接近することで機関砲や特殊兵装が当てやすくなります。

## DFMの解除

Yボタンを押すことで、任意にDFMを解除できます。敵機にDFMを仕掛けられそうになったときや、敵ミサイルが迫ってきたときは、DFMを解除して回避行動をとるようにしましょう。

## ミサイルチャージとダイレクトシュート

敵機を攻撃サークル内に捉え続けると、攻撃サークルの色が赤くなります。この状態でミサイルを発射すると命中率が上がります(ミサイルチャージ)。

また、赤くなった攻撃サークルの中央に敵機を捉えた状態でミサイルを発射すると、与えるダメージが大きくなります(ダイレクトシュート)。

## アサルトチェイン

敵機を撃破した直後に、自機の前方の一定距離内に別の敵機がいると、自動的に次のDFMに移行することができます。



## 敵のDFMから逃れる

敵機が自機にDFMを仕掛けようとする時、敵のクロスレンジサークルが、DFMに入られると敵の攻撃サークルが表示されます。

急旋回したり、速度を上げて敵機を振り切れれば、敵機のDFMから逃れることができます。



## カウンターマニューバ

戦闘機とマルチロール機の場合、敵機のDFMから逃げているときや、自機のDFMから敵機が逃げようとしたときに、特殊な飛行拳動(カウンターマニューバ)を発動して、形勢を逆転したり、逃げようとする敵機を攻撃することができます。

※形勢を逆転する場合のカウンターマニューバについては、取扱説明書の裏表紙をご覧ください。

## 逃げようとする敵機へのカウンターマニューバ

敵機がカウンターマニューバで自機の背後に回り込もうとすると、赤いマニューバサインが表示されます。

この状態でLBとRBを同時に押すと、回り込もうとする敵機に対して自動で機首を向けます。

この間にAボタンで機関砲を撃つと、逃げようとする敵機を攻撃することができます。



## ASM (エアストライク・モード)

マルチロール機と攻撃機の場合、地上目標にASMを仕掛けて、地上に激突しにくい状態で高空飛行しながら、地上目標を連続して攻撃できます。

※ASMの仕掛け方については、取扱説明書の裏表紙をご覧ください。

### ASMパスについて

ASMを仕掛けることができる条件がそろると、対地攻撃用の飛行ルート(ASMパス)がマップに出現し、レーダーマップにも表示されます。



### ASMパスの入り口

ロックオンすると、赤くなります。

### ASMパス

ミッションのクリアに関係するASM/パスは、赤で表示されます。

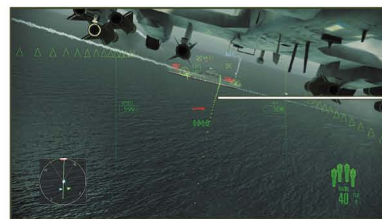
### ASMの途中解除

左右のサイドコーン(裏表紙参照)の外側に出たり、Uターンしてしまうと、ASMが途中で解除されてしまいます。また、ASM中に敵機にDFMを仕掛けられた場合も、ASMが解除されます。解除されたASMへのASMパスは、再出現しないので注意しましょう。

### ASMの終了

ASMでの攻撃対象となるTGT(P.08参照)をすべて撃破するか、センターラインの端まで到達するとASMが終了します。

終了したASMへのASMパスは再出現しないので、TGTを優先して撃破しましょう。



### センターライン



爆撃機に関する操作方法と画面の見方です。  
上空からASMで爆撃を行い、地上目標を撃破していきましょう。

## 操作方法

初期設定「スタンダード」の操作方法です。操作方法やスティック操作の感度は、メインメニューからポーズメニュー(P.27参照)で「セッティング」→「コントローラー」→「飛行機」の順に選ぶと変更することができます。

※「挙動感度」で設定した数値が大きいほど、左スティック操作の感度が高くなります。

※操作方法「オリジナル」での操作については、P.10をご覧ください。

左スティック	通常時：[上]下降、[下]上昇、[左]左旋回、[右]右旋回 MUGB使用時：着弾地点サークルの移動
右スティック	カメラの操作
左スティック ボタン / Aボタン	フレアの放出
Bボタン	通常時：使用しません ASM時：爆弾の投下
Yボタン	通常時：使用しません GPB使用時：ロックオン対象の切り替え
左トリガー	減速
右トリガー	加速
LB	機体を傾けずに左に曲がる(左ヨー)
RB	機体を傾けずに右に曲がる(右ヨー)
LB+RB	ASMの発動 ※特定の条件がそろった場合のみ発動することができます。
LB+RBを押し続ける	機体姿勢を水平にする(自動水平制御)

## 画面の見方

基本的な画面の見方は、戦闘機/マルチロール機/攻撃機と同じです(P.08~09参照)。

## フレアを使う

爆撃機は施設への爆撃に特化しているため、通常時は敵を攻撃できません。敵ミサイルが迫ってきたときは、フレア(P.14参照)を使って回避しましょう。

なお、爆撃機は左スティック ボタンだけでなく、Aボタンでもフレアを放出できます。

## ASM(エアストライク・モード)

爆撃機は、ASMに入ることで目標を爆撃できるようになります。使用する兵装には、MUGB(マルチ無誘導爆弾)とGPB(誘導貫通爆弾)の2種類があり、どちらを使用するかは自動で決まります。

※ASMについては、取扱説明書の裏表紙やP.17をご覧ください。

### MUGB(マルチ無誘導爆弾)で爆撃

自機はセンターラインに沿って自動で操縦されます。左スティックで爆撃位置を示す円(着弾地点サークル)を移動させ、BボタンでMUGBを投下していきましょう。Bボタンを押し続けると連続で投下できます。



投下準備ができたMUGB

自動で補充されていき、0の数だけMUGBを投下することができます。

着弾地点サークル

サークル内のすべての地上目標に、ダメージを与えます。

MUGBの残り数

### GPB(誘導貫通爆弾)で爆撃

左スティックで自機を操縦し、Yボタンでロックオン対象を切り替えながら、BボタンでGPBを発射していきましょう。ロックオンせずに発射した場合は、誘導なしで投下します。



投下準備ができたGPB

自動で補充されていき、0の数だけGPBを投下することができます。

着弾地点サークル

サークル内のすべての地上目標にダメージを与えます。

GPBの残り数



攻撃ヘリに関する操作方法と画面の見方です。  
 機関砲や特殊兵装を駆使して、目標を次々に撃破していきましょう。

## 操作方法

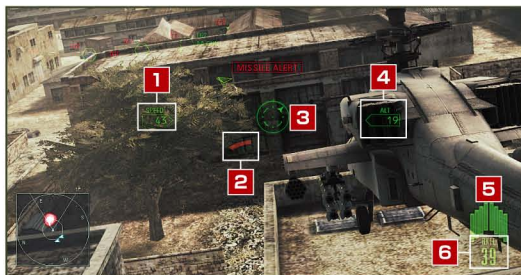
初期設定「タイプA」の操作方法です。操作方法やスティック操作の感度は、メインメニューからポーズメニュー(P.27参照)で「セッティング」→「コントローラー」→「攻撃ヘリ」の順に選ぶと変更することができます。

※「照準感度」で設定した数値が大きいほど、右スティック操作の感度が高くなります。

左スティック	【上】前進、【下】後退、【左】左に水平移動、【右】右に水平移動
右スティック	通常時：【上下】照準の移動、【左】左旋回、【右】右旋回 敵注視時：照準の移動
Aボタン	降下
Bボタン	上昇
Xボタン	特殊兵装の切り替え
LB / 左トリガー	敵注視 ※入力している間、継続します。
RB	特殊兵装の発射
右トリガー	機関砲の発射
LB+RB	カウンターマニューバの発動 ※特定の条件がそろった場合のみ発動することができます。
左スティック ボタン	視線を水平に戻す
右スティック ボタン	視点の変更(P.07参照)

## 画面の見方

基本的な画面の見方は、戦闘機／マルチロール機／攻撃機と同じです(P.08～09参照)。



- 1 速度
- 2 ミサイル警告
- 3 照準レティクル
- 4 高度
- 5 選択中の特殊兵装
- 6 特殊兵装の残弾数

## 機関砲を使う

右トリガーを引いている間、照準に向かって機関砲を撃つことができます。  
 右スティックで照準を動かし、敵を狙いをつけてから撃ちましょう。なお、機関砲を撃ち続けるとうーバーヒートして、しばらくの間使えなくなるので注意してください。

## 敵注視とストレイフ

LBまたは左トリガーを入力し続けている間、目標を照準に捉えて注視することができます(敵注視)。敵注視中は、照準が固定されるので、目標を狙いやすくなります。  
 また、目標を中心に移動することができます(ストレイフ)。

## 偏差射撃について

敵注視をしている間も、右スティックで照準を操作することができます。高速で移動する敵を攻撃する際は、照準を敵の進行方向にずらして撃つようにしましょう(偏差射撃)。

## 特殊兵装を使う

攻撃ヘリは複数の特殊兵装を搭載できます。Xボタンで使用する特殊兵装を切り替え、RBで発射してください。以下は、攻撃ヘリが使える特殊兵装の一部です。

RKTL	前方に、無誘導のロケット弾を連続で発射する兵装。 着弾地点で炸裂し、周辺にも損害を与えることができる。
4AGM	最大4つの目標を同時にロックオンして攻撃可能な、空対地ミサイル。 同じ目標に複数発を命中させて、大ダメージを与えることもできる。
AAM	攻撃ヘリに搭載する、中射程の空対空ミサイル。 誘導性能があるので、高速で移動する航空機に対して有効な攻撃手段となる。

## カウンターマニューバ

自機に向けて敵のミサイルが発射されると、緑のマニューバサインが表示されます。この状態でLBとRBを同時に押すと、宙返りでミサイルをかわしつつ、ミサイルを発射した敵に向き直ります。



# ドアガンナー

ドアガンナーに関する操作方法と画面の見方です。

プレイヤーは多用途ヘリの機銃手(ドアガンナー)として、射撃を行います。

## 操作方法

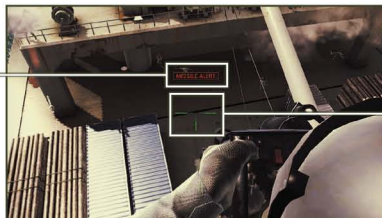
照準操作の向きやスティック操作の感度は、メインメニューかポーズメニュー(P.27参照)で「セッティング」→「コントローラー」→「ドアガンナー／ガンシップ」の順に選ぶと変更することができます。

※「照準感度」で設定した数値が大きいくほど、スティック操作の感度が高くなります。

OR0 左スティック / 右スティック	照準の移動
OR0 左トリガーを引き続ける	照準のズーム
OR0 右トリガー	機銃の発射

## 画面の見方

ドアガンナー時の画面の見方です。



### ミサイル警告

ミサイルが接近すると表示されます。

照準レティクル

## 機銃を使う

右トリガーを引いている間、照準に向かって機銃を発射することができます。左スティックまたは右スティックで照準を目標に合わせ、右トリガーを引いてください。

※機銃は、オーバーヒートしません。

## 照準のズームについて

左トリガーを引いている間、カメラがズームして目標を狙いやすくなります。

## 誘爆でまとめて倒す

車や燃料タンクなどを破壊すると爆発が起こり、周囲のものを吹き飛ばすことができます。敵の近くにこれらのオブジェクトがある場合は、爆発させて効率よく敵戦力を減らしましょう。

# ガンシップ

ガンシップに関する操作方法と画面の見方です。

プレイヤーはガンシップの砲撃手(ガンナー)として、地上目標を攻撃します。

## 操作方法

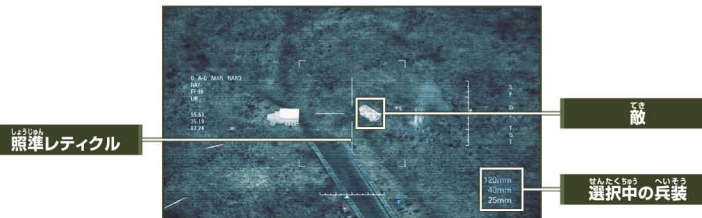
照準操作の向きやスティック操作の感度は、メインメニューかポーズメニュー(P.27参照)で「セッティング」→「コントローラー」→「ドアガンナー／ガンシップ」の順に選ぶと変更することができます。

※「照準感度」で設定した数値が大きいくほど、スティック操作の感度が高くなります。

OR0 左スティック / 右スティック	照準の移動
Xボタン	兵装の切り替え
OR0 右トリガー	射撃
OR0 右スティック ボタン	視点の変更(P.07参照)

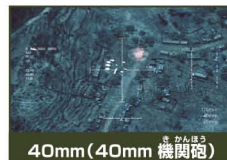
## 画面の見方

ガンシップ時は、「ガンナービジョン」と呼ばれる、上空から敵や味方を識別するための特殊な視点になります。ガンナービジョンでは、敵や味方は明るく表示されます。



## 兵装を使い分ける

Xボタンを押すと、以下の兵装を順番に切り替えることができます。兵装ごとに威力や特性だけでなく、視界の範囲も変わるので、状況に応じて使い分けましょう。





第108タスクフォースを中心に描かれるストーリーに沿って、さまざまなミッションを遂行していきます。結果できる機体や主役となるキャラクターはミッションによって変わります。

## キャンペーンの始め方

初めてキャンペーンをプレイする場合は、難易度を選んでからプレイを開始します。すでにセーブデータがある場合は、以下の項目から選んでください。

コンティニュー	最後にセーブされたところから再開します。 ※キャンペーンの途中でセーブされている場合に 표시됩니다。
ニューゲーム	難易度を選び、最初からキャンペーンを始めます。
ミッションセレクト	難易度とミッションを選び、選んだところからキャンペーンを続けてプレイします。 ※キャンペーンを1周クリアすると表示されます。

※キャンペーンの途中でセーブされたデータがある場合、「ニューゲーム」や「ミッションセレクト」で新たにキャンペーンを開始すると、途中でセーブされたデータは消えてしまいます。

## キャンペーンの進め方

キャンペーンでは、ストーリーに沿って順番にミッションをクリアしていきます。ミッション中に提示されるミッション目的をすべて達成すると、ミッションクリアとなって次のミッションに進みます。ミッション中や次のミッションに進む前に、イベントムービーが入ることがあります。現在のミッション目的は、ポーズメニュー(P.27参照)で確認できます。

### ▶ミッションのクリア条件と失敗条件の例

ミッションクリア条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>「TGT」や「TGT_LEAD」をすべて撃破する。</li> <li>すべてのミッション目的を達成する。</li> </ul>
ミッション失敗条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>敵に撃墜される。</li> <li>地上や海に墜落・激突する。</li> <li>戦域離脱ライン(P.09参照)から外に出る。</li> <li>時間内にミッション目的を達成できなかった。</li> <li>護衛対象が規定数以上撃破された。</li> </ul>

## 機体選択画面【簡易選択】

方向パッドまたは左スティックの上下で機体を選び、Aボタンで決定してください。機体を選定すると、兵装選択画面(P.26参照)に進みます。

また、選択中にBACKボタンを押すと、詳細選択(P.26参照)に移ります。キャンペーンを途中で終了する場合は、STARTボタンを押してください。

※ミッションによっては、機体や特殊兵装を選べないことがあります。  
※オンライン(P.29参照)では、簡易選択のみです。  
※機体カラーを変更できる場合は、方向パッドまたは左スティックの左右で機体カラーを選ぶことができます。



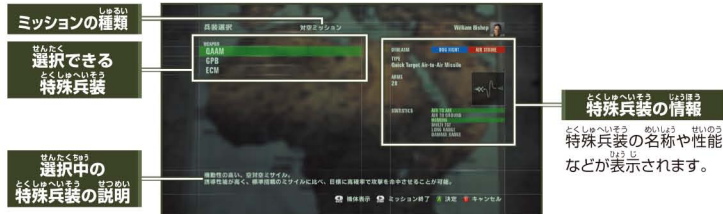
### ▶機体性能の見方

DFM / ASM	DFM(P.15参照)が可能な機体は「DOG FIGHT」が青く表示され、ASM(P.17参照)が可能な機体は「AIR STRIKE」が赤く表示されます。
AIRCRAFT TYPE	機体のタイプです。 F:戦闘機 M:マルチロール機 A:攻撃機 B:爆撃機 H:攻撃ヘリ/多用途ヘリ G:ガンシップ
WEAPONS	機体が装備している、または装備できる兵装と搭載数です。 MG:機関砲 MSL:ミサイル FLR:フレア ※そのほかの表示は搭載できる特殊兵装の種類と搭載数です。
STATISTICS	機体の性能です。ゲージが多いほど性能が高くなります。 SPEED:速度性能 MOBILITY:機動性能 STABILITY:安定性能 FIRE POWER:攻撃性能 DEFENSE:耐久性
SKILL	選択しているスキルセットに設定されているスキル(P.36参照)が表示されます。 ※キャンペーンでは表示されません。

へいそうせんたくがめん かんいせんたく  
兵装選択画面 【簡易選択】

方向パッドまたは左スティックの上下で特殊兵装を選び、Aボタンで決定してください。特殊兵装を決定すると、確認画面が表示され、Aボタンを押すとミッションが始まります。

また、選択中にBACKボタンを押すと、詳細選択に移ります。  
キャンペーンを途中で終了する場合は、STARTボタンを押してください。



▶特殊兵装の情報について

DFM / ASM	特殊兵装を搭載する機体のDFMとASMに関する情報です。 ※詳しくは、P.25の「機体性能の見方」をご覧ください。
TYPE	特殊兵装の名称です。
ARMS	特殊兵装の搭載数です。
STATISTICS	特殊兵装の性能です。ゲージが多いほど性能が高くなります。 AIR TO AIR : 空対空攻撃力      AIR TO GROUND : 空対地攻撃力 HOMING : 誘導性能              MULTI TGT : マルチロックオン性能 LONG RANGE : 長射程性能      DAMAGE RANGE : ダメージ範囲
SKILL	選択しているスキルセットに設定されているスキル(P.36参照)が表示されます。 ※キャンペーンでは表示されません。

ポーズメニューについて

ミッション中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。方向パッドまたはスティックの上下でいずれかの項目を選び、Aボタンで決定してください。現在のミッション目的や戦況マップ(P.09参照)なども表示されるので活用しましょう。



ゲームに戻る	ポーズメニューを終了して、プレイ中のミッションを再開します。
チェックポイントからリトライ	ミッション目的が更新された場面(チェックポイント)からやり直します。
ミッション開始時からリトライ	プレイ中のミッションを最初からやり直します。
セッティング	フライトアシスト機能(機体の操作に対する、地形への衝突を防止する補助機能)や振動機能のオン/オフ、機体の操作方法、音量を変更します。
スタッツ	目標破壊数などの記録やアンロックリストを確認します。
リプレイ保存	リプレイを保存します(P.05参照)。
メインメニューに戻る	プレイ中のミッションを途中でやめ、メインメニューに戻ります。 直前のチェックポイントまでの進行状況は、セーブデータに保存されます。

※フリーミッションをプレイしている場合は、「メインメニューに戻る」の代わりに「ミッションセレクトに戻る」が表示されます。選ぶとミッションを終了して、ミッションセレクト画面に戻ります。

しょうさいせんたく  
詳細選択について

詳細選択では、機体や特殊兵装を実際に見ながら選べます。また、Xボタンを押すと、画面情報(ディスプレイ)を非表示にできます。なお、詳細選択から簡易選択には移れません。

※フリーミッション(P.04参照)では、つねに詳細選択になります。  
※キャンペーンを1周クリアすると、キャンペーンの機体選択画面の詳細選択でもカラーカスタマイズ(P.28参照)ができるようになります。

ちやくりく  
着陸について

着陸できるようになると、着陸バス(着陸用の飛行ルート)がマップ上に出現します。

着陸バスの入り口に接近すると、自動的に着陸態勢に入ります。滑走路と機体の向きを合わせ、◇と+が重なるように機体进行操作し、左トリガーで減速してください。





カラーカスタマイズについて

フリーミッションの機体選択画面でBACKボタンを押すと、選んでいる機体カラーをベースにしたカラー設定を作成したり、変更することができます(カラーカスタマイズ)。

また、オンラインを一度でもプレイするかキャンペーンを1周クリアすると、機体ビューワー(P.05参照)の機体選択画面でもカラーカスタマイズができるようになります。

■ カラーカスタマイズを行う

方向パッドまたはスティックで変更する項目を選んでAボタンを押すと、カラーセット名やそれぞれのカラーを変更できます。

また、Xボタンを押すとディスプレイが非表示になり、カメラアングルなどを変更できます。カラーカスタマイズを終了する場合は、BACKボタンを押してください。



▶ ディスプレイが非表示のときの操作

LB	ズーム(縮小)
RB	ズーム(拡大)
Bボタン/Xボタン	ディスプレイの表示
左スティック	カメラアングルの移動
右スティック	カメラ視点の移動

■ 設定の保存と削除

設定終了時に、カラーカスタマイズで変更した設定(カスタマイズデータ)を保存できます。

保存されているカスタマイズデータを消去したいときは、機体選択画面の詳細選択か機体ビューワーの機体選択で消したいカラーセットを選び、Yボタンを押してください。

なお、カスタマイズデータを保存するには、データを保存する機器にセーブデータ(P.04参照)が作成されている必要があります。

オンライン上で世界中のプレイヤーと対戦プレイや協力プレイを行います。  
また、オンラインでの各種ランキングを確認することもできます。

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ことが必要です。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。

はじめてプレイする場合

「オンライン」で遊ぶには、Xbox LIVE に接続する必要があります。接続が完了したら、メニューで「オンライン」を選んで対戦などを楽しんでください。

## オンラインメニュー

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

メインメニューで「オンライン」を選ぶと、以下の項目が表示されます。方向パッドまたは左スティックの上下でいずれかの項目を選び、Aボタンで決定してください。

自分でセッションを作成したプレイヤーはホスト、ほかの人のセッションに参加したプレイヤーはクライアントとなります。

※Yボタンを押すとXbox LIVE パーティーの参加メンバーの接続状況を確認することができます。

クイック マッチ	▶ P.31	対戦モードを指定し、自動で選ばれたセッションに参加します。
カスタム マッチ	▶ P.31	より詳細な条件を指定して見つかったセッションの中から、自分で選んで参加します。
セッション クリエイト	▶ P.32	自分で新しくセッションを作成します。
スキル設定	▶ P.36	スキルセット(P.36参照)に設定されているスキルを変更します。スキルセットの設定内容は、セッション参加後に変更することができません。ここであらかじめ設定しておきましょう。
スタッツ		戦績などのさまざまな記録を確認します。
ランキング		オンラインやフリーミッションのランキングを確認します。

## ▶ ランキングについて

オンラインメニューで「ランキング」を選び、ランキングの種類を選ぶと、下のような画面が表示されます。プレイヤー名を選んでAボタンを押すとプレイヤーの情報を確認でき、方向パッドまたは左スティックの左右でランキングの種類を切り替えることができます。

なお、LBまたはRBで表示する順位を100位単位で切り替えることができ、Xボタンを押すと自分の順位を表示します。フレンド登録してあるプレイヤーの順位を確認する場合は、Yボタンを押してください。



### ポイント (P.04参照) の獲得情報

#### PERFORMANCE POINTS

これまでに獲得したポイントの合計

#### LATEST PERFORMANCE GAIN

最後に獲得したポイント

## クイック マッチ

対戦モードを選んで、参加できるセッションを検索します。セッションが見つかったら、Aボタンを押してください。セッションの「チーム選択設定」(P.32参照)が「自動」の場合は出撃画面(P.34参照)に、「手動」の場合はチーム選択画面(P.33参照)に進みます。

また、対戦中のセッションに途中参加する場合は、再出撃画面(P.40参照)に進みます。

### ▶ 対戦モード

いっしょに攻めよう 首都攻防戦	▶ P.42	2つのチームに分かれて、相手チームのHQ(司令部)を攻撃し、破壊することをめざします。
ドミネーション	▶ P.43	2つのチームに分かれて、拠点を占領して得られるスコアを競います。
デスマッチ	▶ P.44	ほかのプレイヤーを撃墜して獲得したポイントや撃墜数を競います。
ミッションCO-OP	▶ P.44	ほかのプレイヤーと一緒にミッションに挑みます。

## カスタム マッチ

対戦モードを選んだあと、以下のセッション検索条件を指定すると、参加できるセッションの一覧が表示されます。参加したいセッションを選んでAボタンを押してください。セッションの「チーム選択設定」が「自動」の場合は出撃画面に、「手動」の場合はチーム選択画面に進みます。

また、対戦中のセッションに途中参加する場合は、再出撃画面に進みます。

### ▶ カスタム マッチで指定できるセッション検索条件

マップセレクト	対戦するマップを指定します。
制限時間	対戦の制限時間を指定します。
スキル使用	スキル(P.36参照)の使用制限を指定します。
対戦形式	デスマッチの対戦形式(P.44参照)を指定します。
ポイント	「対戦形式」が「ポイント」の場合の勝利条件を指定します。
撃墜数	「対戦形式」が「撃墜数」の場合の勝利条件を指定します。
ミッションセレクト	ミッションCO-OPで挑戦するミッションを指定します。
追加マップ使用	ダウンロードコンテンツで追加されたマップの使用制限を指定します。 ※Xbox LIVE マーケットプレイスで追加マップを購入すると選べます。
互換データパック	ダウンロードコンテンツの互換データパックの適用範囲を指定します。 ※Xbox LIVE マーケットプレイスで互換データパックを購入すると選べます。

※それぞれの対戦モードに必要な検索条件のみが表示されます。

※「対戦形式」が「指定なし」の場合、「ポイント」や「撃墜数」は指定できません。



## セッション クリエイト

対戦モードを選び、続いて詳細ルール(下記参照)を設定すると、セッションを作成できます。作成したセッションの「チーム選択設定」が「自動」の場合は出撃画面(P.34参照)に、「手動」の場合はチーム選択画面(P.33参照)に進みます。

### ▶ 詳細ルールの設定項目

マップセレクト	対戦するマップを設定します。
ミッションセレクト	ミッションCO-OP(P.44参照)で挑戦するミッションを選びます。
制限時間	対戦の制限時間を設定します。
対戦人数	対戦の参加人数を設定します。
プライベートスロット	友達を招待するために確保する参加人数枠を設定します。友達をゲームに招待して一緒にプレイする場合に設定してください。
チーム選択設定	首都攻防戦(P.42参照)やドミネーション(P.43参照)の参加チームや小隊(P.33参照)の振り分けを自動で行うか、手動で行うかを設定します。
HQ耐久力	首都攻防戦のHQ(司令部)の防衛レベルを設定します。
CPU機補充	CPU(コンピュータ)機を追加するかどうかを設定します。「オン」にすると、参加プレイヤーが「対戦人数」で設定した人数より少ない場合に、CPU機を追加して参加人数の不足分を補充します。
機体制限(戦闘機)	対戦で使用できる戦闘機の制限を設定します。
機体制限(マルチロール機)	対戦で使用できるマルチロール機の制限を設定します。
機体制限(攻撃機)	対戦で使用できる攻撃機の制限を設定します。
機体制限(攻撃ヘリ)	対戦で使用できる攻撃ヘリの制限を設定します。
スキル使用	スキル(P.36参照)を使用可能にするかどうかを設定します。「オフ」にすると、スキルが使用できなくなります。
対戦形式	デスマッチ(P.44参照)での対戦形式を設定します。「ポイント」にすると敵を倒して得たポイントを、「撃墜数」にすると撃墜数を競います。
ポイント	デスマッチでの勝利に必要なポイントを設定します。 ※「対戦形式」を「ポイント」にすると設定できます。
撃墜数	デスマッチでの勝利に必要な撃墜数を設定します。 ※「対戦形式」を「撃墜数」にすると設定できます。

### ▶ 詳細ルールの設定項目の続き

セッション検索設定	ほかのプレイヤーが「クイック マッチ」や「カスタム マッチ」を選んだときに、自分のセッションが検索されるかどうかを設定します。「検索されない」にすると、出撃画面で「セッション検索をオン」(P.34参照)にするまでは、自分が作成したセッションがほかのプレイヤーに検索されなくなります。
ルームポリシー	セッションを検索したときに表示される概要メッセージを設定します。
追加マップ使用	ダウンロード コンテンツの追加マップの使用制限を設定します。「使用する」にすると、追加マップを持っていないプレイヤーがセッションに参加できなくなります。※Xbox LIVE マーケットプレイスで追加マップを購入すると選べます。
互換データパック	ダウンロード コンテンツの互換データパックの適用範囲を設定します。設定した互換データパックを持っていないプレイヤーがセッションに参加できなくなります。※Xbox LIVE マーケットプレイスで互換データパックを購入すると選べます。

※それぞれの対戦モードに必要な設定項目のみが表示されます。

## チーム選択画面

所属するチームと小隊を選んでAボタンを押し、出撃画面に進んでください。同じ小隊には最大4人まで所属することができます。

なお、Yボタンを押すと、所属が決定しているプレイヤーの情報を確認できます(P.34参照)。



### ▶ チーム選択画面の選択項目

指定なし	所属する小隊を自動で選びます。
TEAM-A FLIGHT1	チームAの第1小隊に所属します。
TEAM-A FLIGHT2	チームAの第2小隊に所属します。
TEAM-B FLIGHT1	チームBの第1小隊に所属します。
TEAM-B FLIGHT2	チームBの第2小隊に所属します。

## 小隊メンバーとリーダー

同じ小隊のメンバー同士はFAS(P.37参照)が有効になるだけでなく、DFMサポートやDFMアシスト、ASMサポート(P.41参照)ができます。

また、参加プレイヤーリストで1番目のプレイヤーが、その小隊のリーダーになります。





オンラインとフリーミッションで有効になるスキルやFASについて説明します。  
 スキルを使うことで、機体の性能や兵装の搭載数などを変化させることができます。

## スキルについて

スキルの適性と搭載している機体の種類が一致している場合のみ、スキルの効果が得られます。  
 スキルの適性は、スキル設定画面やスキルセット選択画面、機体選択画面などで確認できます。



▶スキルの適性 ※適性がある項目が明るく表示されます。

FAS	FAS (P.37参照) が有効
F	戦闘機に効果を発揮
M	マルチロール機に効果を発揮
A	攻撃機に効果を発揮
H	攻撃ヘリに効果を発揮

## スキルセットについて

フリーミッションの出撃前や、オンラインの出撃画面では、複数のスキルをまとめた「スキルセット」の単位で使用できるスキルを選びます。1つのスキルセットには最大6つまでスキルを設定できます。

スキルセットの内容は、オンラインメニューの「スキル設定」でスキルセットを選ぶか、フリーミッションのスキルセット選択画面でYボタンを押すことで、変更することができます。

スキルセットは複数あるので、それぞれに違うスキルを設定しておくことで、対戦相手やミッションに応じて使い分けすることができます。

※オンラインメニューの「スキル設定」や、フリーミッションのスキルセット選択画面でXボタンを押すと、スキルセット名を変更できます。

※オンラインの出撃画面の「スキルセット選択」ではスキルセットの設定内容やスキルセット名を変更できません。



## スキル設定の変更

変更するスキルスロットを選んでAボタンを押してください。スキルリストから選んでAボタンを押すと、スキルが設定されます。

アンロックしていないスキルの場合は、ポイントを消費してアンロックできます。スキルをはずす場合は、スキルスロットを選んでYボタンを押してください。

**FASスロット**

**スキルスロット**

空いているスキルスロットは、「- Empty -」と表示されます。

**使用可能ポイント**

**スキルリスト**

スキルのアイコンと名前、適性のほか、アンロックに必要なポイントが表示されます。

## FAS (フレンドリーアシスト・システム) について

1番上のスキルスロット (FASスロット) に「FASの適性があるスキル」を設定すると、同じ小隊のメンバーにもそのスキルの効果を与えることができます。

お互いが使用するスキルセットをうまく調整することで、最大で9つのスキル効果が得られるようになります。

※FASスロットにセットしていないスキルは、FAS適性があっても同じ小隊のメンバーには効果を与えません。

## スキルによるASM

「グローバルASM」をスキルスロットに設定すると、地上の敵に自由にASMを仕掛けられるようになります。

ロックオンした地上目標に「クロスレンジサークル」が表示されるまで近づいてLBとRBを同時に押すことでASM状態になり、地上目標を「攻撃サークル」に捉えている間、武器の再装填時間が短縮され、攻撃が当てやすくなります。

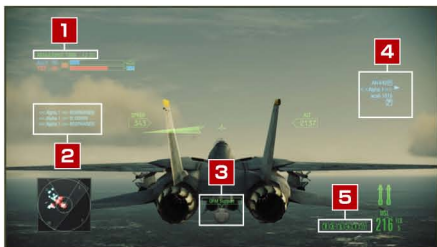
地上目標を撃破した直後に、自機の前方の一定距離内に別の地上目標があると、ASM状態が継続されます。



オンラインでの画面の見方や遊び方を説明します。画面の見方は、基本的にキャンペーンと同じですが、対戦モードによっては特殊な表示があります。

## オンラインで追加される画面要素

オンラインでは、以下の表示が追加されます。対戦モードごとに異なる表示については、各対戦モードのページをご覧ください。



<b>1</b> 制限時間	対戦の残り時間が表示されます。 ※ミッションCO-OP(P.44参照)では表示されません。
<b>2</b> 戦況ログ	撃破や占領などの履歴が表示されます。
<b>3</b> 通信表示	簡易コミュニケーション(P.39参照)で通信を送ったあとや、DFMサポート(P.41参照)などができる場合に表示されます。
<b>4</b> 機体ロケター	画面外にいるほかの機体の情報が表示されます。デスマッチ(P.44参照)では1位と自分の前後の順位の機体が、デスマッチ以外では小隊メンバー(P.33参照)が対象となります。
<b>5</b> 装備スキル表示	現在使用しているスキルのアイコンが表示されます。

## オンラインでの目標コンテナ表示

敵プレイヤー機は緑、味方プレイヤー機は青になります。

**スキルアイコン**

同じ小隊のメンバーに限り、FASスロットのスキルアイコン(FAS適性がある場合)が表示されます。

機体名と種類

コールサイン

ゲーマータグ

CPU機の場合は、「CPU」と表示されます。

## オンライン専用の表示

	共通		首都攻防戦				ドミネーション				
	プレイヤー機		HQ		BASE		RADAR		拠点目標		
	敵側	味方側	敵側	味方側	敵側	味方側	敵側	味方側	中立	敵側	味方側
目標コンテナでの表示	PLVR	PLVR	TUT	ALTY	HQ	BASE-A	ALTY	BASE-C	RADAR	ALTY	RADAR
レーダーでの表示	▲	▲	●	●	●	●	●	●	●	●	●

※首都攻防戦のBASEは「BASE-A」～「BASE-D」の4種類があります。  
※ドミネーションの拠点目標は「BASE-A」～「BASE-C」の3種類があります。

## オンラインのポーズメニュー

オンラインのプレイ中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。オンラインでは、ポーズ中もゲームは一時中断しないので注意してください。

リスポーン	機体を変更し、再出撃地点を選んで再出撃します(P.40参照)。
セッション解散 / セッション離脱	ホストの場合はセッションを終了してメンバーを解散し、クライアントの場合はセッションから離脱します。解散または離脱したあとは、リザルト画面(P.45参照)に移ります。

※DFM中 / ASM中 / 敵のDFMから逃げている間は、「リスポーン」できません。  
※ミッションCO-OPのポーズメニューでは、「リスポーン」は表示されません。

## 簡易コミュニケーションとボイスチャット

オンラインのプレイ中に方向パッドを押すと、ほかのプレイヤーに通信を送ることができます(簡易コミュニケーション)。また、本体にヘッドセットを接続すると、プレイ中だけでなく出撃画面やリザルト画面でも、セッションの参加者同士でボイスチャットが行えます。

※首都攻防戦とドミネーションの対戦中は、簡易コミュニケーションやボイスチャットが、同じチームのプレイヤー同士に限られます。

### ▶ 簡易コミュニケーションの操作(首都攻防戦 / ドミネーション / デスマッチ時)

方向パッド 【上】自機の状態を発信 【下】支援を要請 【左】空戦を開始 【右】対地攻撃を開始

### ▶ 簡易コミュニケーションの操作(ミッションCO-OP時)

方向パッド 【上】自機の状態を発信 【下】支援を要請 【左】了解 【右】否定



再出撃画面

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

オンラインの対戦中やミッション中に撃墜されるか、対戦中のポーズメニューから「リスポーン」を選ぶと、機体の耐久力と兵装の残弾を全回復して再出撃します。

対戦中の場合は、再出撃時に再出撃画面で機体を変更したり、再出撃地点を選ぶことができます。ただし、ペナルティとして出撃待ちの時間(リスポーンタイム)が発生するので注意してください。なお、リスポーンタイムは直前の使用機体によって変化し、高性能な機体ほど長くなります。

※ミッションCO-OP(P.44参照)では、撃墜されたあとにAボタンを押すことで、再出撃画面に移らずに再出撃できます。ただし、機体や再出撃地点を選ぶことはできません。

リスポーンタイム

「OK」になると再出撃可能です。

残り時間

戦況表示

対戦モードに応じた戦況が表示されます。  
**首都攻防戦** : HQの残り耐久力ゲージ  
**ドミネーション** : 占領スコアゲージ  
**デスマッチ** : 自分の順位と、ポイントまたは撃墜数



再出撃画面での選択項目

出撃	再出撃地点を選んで、再出撃します。リスポーンタイム中は出撃できません。
機体選択	乗り換える機体と特殊兵装を選びます。
戦況確認	各プレイヤーの状態を確認します。
スタツツ	戦績などさまざまな記録を確認します。
セッション解散 / セッション離脱	ホストの場合はセッションを終了してメンバーを解散し、クライアントの場合はセッションから離脱します。解散または離脱したあとは、リザルト画面(P.45参照)に移ります。

オンラインでのDFM

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

オンラインでは、同じ敵機に対して、最大4人まで同時にDFMに入ることができます。タイミングを合わせて同時にDFMを仕掛けたり、別のプレイヤーがDFMで追っている敵機に接近してDFMを仕掛けましょう。

また、同じ小隊のメンバーは、DFMサポートとDFMアシストが可能です。

DFMサポート

自機の近くにいる同じ小隊のメンバーがDFMに入っていると、コミュニケーション表示にDFMサポートサインが表示されます。このときに方向パッドの上を押すと、自動でDFMに合流して同じ敵機を攻撃できます。



DFMアシスト

自機の近くにいる同じ小隊のメンバーが敵機のDFMから逃げているときに、そのプレイヤーが攻撃機を使用していると、コミュニケーション表示にDFMアシストサインが表示されます。このときに方向パッドの上を押すと、自動で敵機にDFMを仕掛けて味方を救出できます。



オンラインでのASM

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

オンラインでは、同じASMバスに対して、複数のプレイヤーが同時にASMを仕掛けることができます。タイミングを合わせて同時にASMを仕掛けたり、味方に続いてASMを仕掛けましょう。また、同じ小隊のメンバーには、仲間のASMに合流するASMサポートが可能です。

ASMサポート

自機の近くにいる同じ小隊のメンバーがASMに入っていると、コミュニケーション表示にASMサポートサインが表示されます。このときに方向パッドの上を押すと、自動でASMに合流して一緒に目標を攻撃することができます。



オンラインでは、「首都攻防戦」「ドミネーション」「デスマッチ」「ミッションCO-OP」の4つの対戦モードをプレイできます。プレイが終わると、リザルト画面で結果を確認できます。

## 首都攻防戦

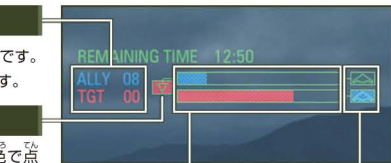
2つのチームに分かれて、相手側のHQ(司令部)を攻撃します。先に相手側のHQを破壊したチームの勝ちになります。制限時間内に勝敗がつかない場合は、終了時にHQの残り耐久力が多いチームの勝ちとなり、残り耐久力が同じ場合は引き分けになります。

### ALLY/TGT残数

対地支援に関係する味方や敵の残り数です。ALLYは自チーム、TGTは敵チームです。

### 対地支援マーク

対地支援を受けているチームと同じ色で点灯し、相手側ゲージに矢印が表示されます。



### HQ耐久力ゲージ

HQの残り耐久力です。自チームは青、敵チームは赤のゲージが表示されます。

### 爆撃機マーク

爆撃機が使用可能になると、相手側ゲージ横のマークが点灯します。

## HQにASMを仕掛ける(対地支援)

お互いのHQの間にあるTGTをすべて破壊すると、RADAR(対地支援拠点)を確保してHQにASMを仕掛けられるようになります(対地支援)。

なお、対地支援はどちらか一方のチームしか受けることはできません。敵が対地支援を受けている場合は、RADARを含むTGTをすべて破壊して、対地支援拠点を奪い返しませう。

## 敵のBASEを奪う

首都攻防戦では、味方のHQとBASE(拠点)が再出撃地点となります。敵のBASEを破壊すると、味方のBASEにすることができます。

## 爆撃機の使用可能条件

HQの耐久力が残り20%以下になったチームは、撃墜されるか、ポーズメニューから「リスボン」を選んで再出撃する際に、爆撃機を選べるようになります。

## ドミネーション

2つのチームに分かれて、拠点を占領して得たスコアを競います。拠点を占領していると一定時間ごとにスコアが加算され、先に占領スコアゲージを満タンにしたチームの勝ちになります。

制限時間内に勝敗がつかない場合は、終了時にスコアが多いチームの勝ちとなり、スコアが同じ場合は引き分けになります。

※複数の拠点を占領していると、一度に獲得できるスコアが多くなります。

### 拠点占領情報

A~Cの各拠点の占領状況です。  
青: 味方拠点    色なし: 中立拠点  
赤: 敵拠点

### 占領タイマー

タイマーが1周するとスコアが加算されます。



### 占領スコアゲージ

各チームのスコアです。自チームは青、敵チームは赤のゲージで表示されます。まだ加算されていない分のスコアは点滅表示します。

## 拠点を占領する

ドミネーションの拠点は、拠点目標とそれを取り囲む占領エリアで構成されます。拠点はマップ上に3つあり、スタート時はすべて中立です。

中立拠点を占領エリア内を飛行するとゲージが表示され、満タンになると拠点を占領できます。占領した拠点には味方部隊が配置されます。

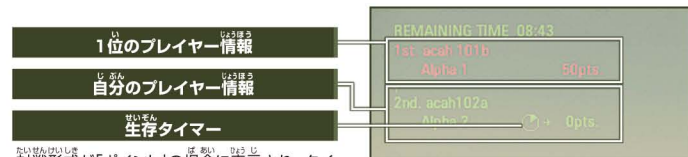
敵拠点を占領する場合は、占領エリア内のTGTをすべて破壊して中立に戻してから、占領し直してください。



デスマッチ

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

自分以外のプレイヤーを相手に空戦を行い、ポイントや撃墜数を基に順位を競います。いずれかのプレイヤーが勝利条件に達するか、制限時間が0になると対戦が終了し、その時のスコアで順位が決まります。



対戦形式が「ポイント」の場合に表示され、タイマーが1周した時点でスコアが加算されます。

デスマッチの対戦形式

デスマッチには「ポイント」と「撃墜数」の2つの対戦形式があり、セッション クリエイト(P.32参照)の際に選ぶことができます。

「ポイント」の場合は、撃墜した機体に応じて加算されるスコアが変化し、高性能な機体ほど多くのスコアを得られます。また、撃墜されずに生き残っていると、一定時間ごとにスコアが加算されます。「撃墜数」の場合は、どの機体を撃墜しても加算されるスコアは一定で、生存によるスコアの追加はありません。

ミッションCO-OP

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

ほかのプレイヤーと一緒にミッションに挑戦します。ホストも含めて最大3人で協力プレイをすることができます。

参加者は同じ小隊となるので、FAS(P.37参照)が有効になります。また、DFMサポートやDFMアシスト、ASMサポートが可能です(P.41参照)。

ミッションCO-OPの進め方

キャンペーン(P.24参照)と同様、ミッション中に提示されるミッション目的を達成することでミッションが進行します。ほかのプレイヤーがマップ上に残っていると、撃墜されても再出撃してミッションを続けることができます。

ミッション目的をすべて達成するとミッションクリアとなり、リザルト画面(P.45参照)に移ります。すべてのプレイヤーが撃墜されてマップ上からいなくなるか、ミッション目的を達成できなかった場合は、ミッション失敗となりチェックポイントからプレイを再開します。

リザルト画面

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

オンラインとフリーミッションで対戦やミッションが終了すると、リザルト画面が表示されます。Aボタンを押すと、オンラインの場合は再戦確認(P.47参照)に移り、フリーミッションの場合はミッション選択に戻ります。

また、Xボタンを押すと、リザルトの詳細(P.46~47参照)を確認することができます。



首都攻防戦/ドミネーション/デスマッチの場合



ミッションCO-OP/フリーミッションの場合

首都攻防戦/ドミネーション/デスマッチのリザルト項目

1 対戦結果表示	首都攻防戦とドミネーションの勝敗結果や、デスマッチの順位が表示されます。途中で解散/離脱した場合は「BREAK」、セッションに途中参加して一度も出撃しなかった場合は「MATCH OVER」と表示されます。
2 総獲得ポイント	対戦で獲得した総ポイントです。「バトルポイント」「出撃ポイント」の合計に、スキルによるポイント追加が加算されます。
3 バトルポイント	敵機撃破などの戦果で獲得したポイントです(P.46参照)。
4 出撃ポイント	勝敗結果や順位で獲得したポイントです(P.46参照)。
5 MVPポイント	各MVP評価で得たポイントです(P.46参照)。

ミッションCO-OP/フリーミッションのリザルト項目

1 クリアランク	ミッションのクリア評価です。S(最高)、A~C(最低)で評価されます。
2 プレイ結果表示	ミッションCO-OPの途中で解散/離脱した場合は「BREAK」と表示されます。
3 総獲得ポイント	ミッションで獲得した総ポイントです。「バトルポイント」「クリアポイント」の合計に、スキルによるポイント追加が加算されます。
4 バトルポイント	敵機撃破などの戦果で獲得したポイントです(P.47参照)。
5 クリアポイント	クリアタイムなどで獲得したポイントです(P.47参照)。
6 チームポイント	全員の総獲得ポイントの合計です(P.47参照)。 ※ミッションCO-OPの場合のみ、表示されます。

リザルトの詳細

リザルト画面に表示されるリザルトの詳細です。

※対戦モードに応じた項目のみが表示されます。

▶首都攻防戦/ドミネーション/デスマッチ

■バトルポイント

HQ/拠点破壊ポイント	首都攻防戦のHQ/BASE/RADAR、ドミネーションの占領エリア内のTGTに与えたダメージと撃破数に応じて獲得したポイントです。
プレイヤーキルポイント	ほかのプレイヤー機に与えたダメージと撃破数に応じて獲得したポイントです。
その他破壊ポイント	「HQ/拠点破壊ポイント」の対象以外の敵やCPU機に与えたダメージと、撃破数に応じて獲得したポイントです。
バディボーナス	同じ小隊のメンバーが撃破した敵に応じて獲得したポイントです。
リベンジボーナス	最後に自分を撃破したプレイヤー機を撃破して獲得したポイントです。
ファーストキルボーナス	対戦開始から一番最初にプレイヤー機を撃破すると獲得できるポイントです。
サポートボーナス	DFMサポートやASMサポート(P.41参照)を行った回数に応じて獲得したポイントです。
アシストボーナス	DFMアシスト(P.41参照)を行った回数に応じて獲得したポイントです。
キャプチャーボーナス	ドミネーションで拠点を占領して獲得したポイントです。占領時にその占領エリア内にいたすべてのプレイヤーが獲得できます。

■出撃ポイント

WIN/LOSE/DRAW	首都攻防戦やドミネーションの勝敗内容と、それにに応じて獲得したポイントです。
1st~16th	デスマッチの最終順位と、それにに応じて獲得したポイントです。参加人数によって獲得できるポイントが変化します。

■MVPポイント

ヒーロー	チーム戦でもっとも活躍したプレイヤーに与えられるボーナスです。 ・首都攻防戦：HQを破壊したプレイヤー ・ドミネーション：「キャプチャーボーナス」がもっとも多いプレイヤー
エースパイロット	プレイヤー機をもっとも多く撃破したプレイヤーに与えられるボーナスです。
エースストライカー	地上目標をもっとも多く撃破したプレイヤーに与えられるボーナスです。
サバイバー	もっとも長く生き残っていたプレイヤーに与えられるボーナスです。

▶ミッションCO-OP/フリーミッション

■バトルポイント

敵破壊ポイント	撃破した敵の数に応じて獲得したポイントです。ミッションCO-OPの場合は、敵に与えたダメージも加算されます。
ガンキルポイント	機関砲で撃破した敵の数に応じて獲得したポイントです。
DFMクイックキルボーナス	DFM中に短時間で敵を撃破した回数に応じて獲得したポイントです。 ※ミッションや機体によって、クイックキルになる時間は変化します。
DFMチェーンキルボーナス	DFMのアサルトチェーン(P.15参照)で敵を撃破した回数に応じて獲得したポイントです。
バディボーナス	ほかのプレイヤーが撃破した敵に応じて獲得したポイントです。
サポートボーナス	DFMサポートやASMサポートを行った回数に応じて獲得したポイントです。
ASMファーストラウンドキルボーナス	各ASMで攻撃対象となる敵を、ASM中にすべて撃破した回数に応じて獲得したポイントです。
チェーンキルボーナス	攻撃ヘリやドアガンナー、ガンシップのミッションで、連続して敵を倒し続けることで獲得したポイントです。

■クリアポイント

クリアタイムポイント	ミッションのクリアタイムと、それにに応じて獲得したポイントです。
被ダメージポイント	受けたダメージの合計が一定以下のときに獲得できるポイントです。
機体レート	クリアポイント全体にかけられる係数です。係数は搭乗した機体に応じて変化し、性能の低い機体ほど値が大きくなります。

■チームポイント

チームポイント	ミッションCO-OPの参加者全員の総獲得ポイントの合計です。
---------	--------------------------------

さいせん かくにん  
再戦確認

同じセッションで続けてプレイするかどうかを選びます。続けてプレイする場合は、チーム選択画面(P.33参照)または出撃画面(P.34参照)に進みます。セッションを解散または離脱した場合は、オンラインメニューに戻ります。

※対戦モードや詳細ルールを変更する場合は、ホストがそれぞれを選んだあとにチーム選択画面または出撃画面に進みます。

そのまま再戦	現在の設定のまま再戦、または同じセッションに再挑戦します。
モードを変更して再戦	対戦モードを変更して、プレイを続けます。
ルール・チーム設定を変更して再戦	詳細ルールやチーム分けを変更して、プレイを続けます。
ルール設定を変更して再戦	詳細ルールのみを変更して、プレイを続けます。
セッション解散	セッションを終了してメンバーを解散します。
続けて参戦	同じセッションでプレイを続けます。
セッション離脱	現在のセッションから離脱します。

※対戦モードや参加者の種類(ホスト/クライアント)に応じた項目のみが表示されます。



All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.



Produced under license from Boeing Management Company.

AH-64 Apache Longbow, B-1, F/A-18 Super Hornet, F-15 Eagle, F-15 Strike Eagle, KC-10 are among the trademarks owned by Boeing.

The MIRAGE 2000 and RAFALE are aircraft designed and manufactured by DASSAULT AVIATION.

MIRAGE and RAFALE are registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under License to NAMCO BANDAI Games Inc.

Typhoon is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH.

Produced in cooperation with Japan Air Self-Defense Force.

LOCKHEED MARTIN, AC-130U Spooky, F-117A Nighthawk, F-16C/F Fighting Falcon, F-22A Raptor, F-35B Lightning II, MC-130, associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by NAMCO BANDAI Games Inc.

Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation.

A-10A Thunderbolt II, B-2 Spirit, and F-14D Super Tomcat are trademarks of Northrop Grumman Corporation.

RAF Roundel is a registered trade design of the Secretary of State for Defence and is used under licence.

The Gripen C is an aircraft designed and manufactured by Saab AB.

Gripen C is a registered trademark of Saab AB used under License to NAMCO BANDAI Games Inc.

SIKORSKY®, BLACK HAWK and the Black Hawk helicopter design are the trademarks of Sikorsky Aircraft Corporation.

They are licensed throughout the world to NAMCO BANDAI Games Inc.

©GeoEye/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

©DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved. / Hitachi Solutions, Ltd.

Lua Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

tolua++ Copyright © 2009 Ariel Manzur.

©RYOBI LIMITED

Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



ACES WEB エースコンバットシリーズ公式サイト

<http://www.acecombat.jp/>

バンダイナムコゲームス公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/>

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

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)

本商品は、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、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。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内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

- ・年齢区分マーク：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。

商品/パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



- ・コンテンツアイコン：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

商品パッケージの裏面に表示されています (「A」区分以外は必ず表示しています)。



※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認してください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.gr.jp/>

(e-mail) [info@cero.gr.jp](mailto:info@cero.gr.jp)