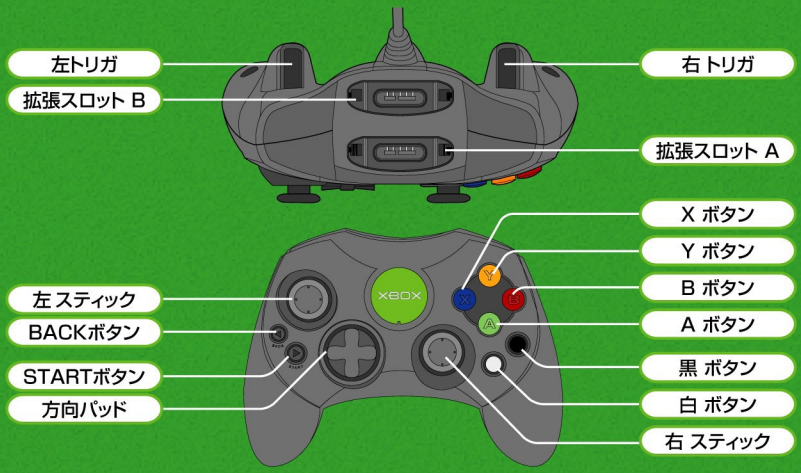


	メニュー操作時	ゲームプレイ時
左スティック	選択	カーソルの移動
右スティック	――	APOの行動配分変更
方向パッド	選択	コマンド選択
右・左トリガ	――	押しながら左スティックでフィールドの回転・ズーム
Ⓐボタン	決定	決定
Ⓑボタン	キャンセル	キャンセル
Ⓧボタン	――	操作パネルの呼び出し、パーツの回転
Ⓨボタン	ヘルプ表示ON・OFFの切り替え	――
白ボタン	――	――
黒ボタン	――	――
STARTボタン	Xbox *Live* 時 STARTメニュー呼び出し	Xbox *Live* 時 STARTメニュー呼び出し
BACKボタン	キャンセル	――

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/
©2003 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
Microsoft、Xbox 、Xbox 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あり、Microsoftの許可を得て使用しています。
M80- 00001 FS003C01



安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲームの中の強い光、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。
この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。
また、発作を起こした際に転倒などして、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には、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

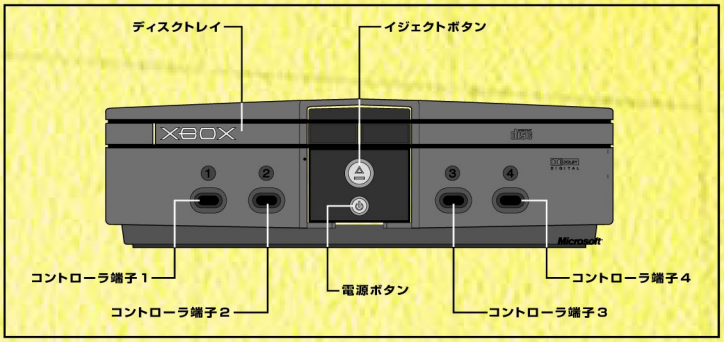
このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

プロジェクションテレビについて

スクリーンに投影するプロジェクションテレビ（液晶方式は除く）には接続しないでください。「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。

Xbox™ 使用方法

1. Xbox が使えるように Xbox 本体の取扱説明書にしたがって準備します。
2. 電源ボタンを押して電源を入れます。
3. イジェクトボタンを押してディスクトレイを開きます。
4. ゲームディスクのラベル面を上にしてディスクトレイに載せ、ディスクトレイを閉じます。
5. ゲームの画面がテレビに表示されます。このゲームの詳しい説明は本書をお読みください。



ゲームディスクと Xbox 本体の破損を防ぐために

- ゲームディスクと Xbox 本体の破損を防ぐために、次のことに注意してください。
- Xbox で使用可能なディスクのみ使用してください。
- 星型やカード型などの異形のディスクを使用しないでください。
- ゲームディスクを Xbox 本体内に長期間入れたままにしないでください。
- Xbox 本体にゲームディスクをセットした状態で Xbox 本体を移動しないでください。
- ゲームディスクにラベルやシールなど異物を貼り付けないでください。

Xbox™ *Live* について

Xbox *Live* を利用することで、オンラインで新しい友人に出会ったり、新しいコンテンツをダウンロードしたり、また、**Xbox** ボイスコミュニケータを使えばコントローラを持ったままでも対戦相手やチームメートとゲーム中に音声で会話したりなど、**Xbox** ならではの楽しみ方が広がります。

Xbox *Live* をご利用いただく際に別途必要な環境（本製品には含まれていません）

ブロードバンド接続環境　イーサネットケーブル　Xbox *Live* サービスのご契約　Xbox ボイスコミュニケータ

ご注意 ●オンラインゲームの動作はご利用の環境により異なる場合があります。また、ご利用いただいているインターネット接続サービスやネットワーク環境によっては、上記以外の環境が必要になる場合もあります。●**Xbox *Live*** は、**Xbox *Live*** サービスをご契約（サインアップ）いただいた方だけがご利用になれる有料のオンラインゲームサービスです。サインアップは **Xbox** 本体から行います。●日本国内にてご利用いただく際には、VISA、Master Card、American Express、JCB のいずれかのロゴマークがあるクレジットカードが必要になります。

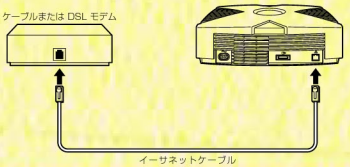
ハードウェアを接続する

1 はじめに **Xbox** 本体の『取扱説明書』をよくお読みください。
2 **Xbox** ボイスコミュニケータの『取扱説明書』に従って、正しく取り付けます。
3 メモリユニットなどの周辺機器をお使いになる場合は、コントローラ背面にある拡張スロットの下側（拡張スロットB）に取り付けてください。
4 **Xbox** 本体を直接ブロードバンドに接続するには 4－A を、ブロードバンド接続を **Xbox** とパソコンなどで共有するには 4－B をご覧ください。さらに詳しい情報や、その他の家庭用ネットワークとの接続については、http://Xbox.jp/Live/ をご覧ください。



4－A **Xbox** 本体を直接ブロードバンドに接続する

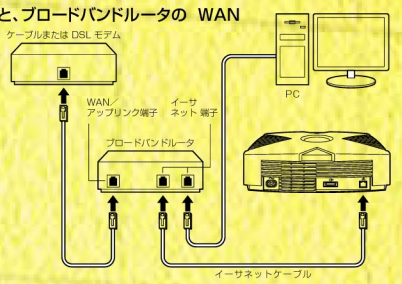
ケーブルモデムまたは DSL モデムと **Xbox** をイーサネットケーブルで接続します。**Xbox** 本体のネットワーク設定を変更する必要が生じる場合もあります。



4－B ブロードバンド接続を **Xbox** とパソコンなどで共有する

ブロードバンドルータを使用すると、ケーブルモデム、DSL モデム、またはその他のブロードバンド環境に、**Xbox** 本体とパソコンを同時に接続できるようになります。

- ケーブル／DSL モデムのイーサネット端子と、ブロードバンドルータの WAN またはアップリンク端子を接続します。
- パソコンをブロードバンドルータの LAN 側で空いているイーサネット端子の1つに接続します。
- **Xbox** 本体背面のイーサネット端子を、ブロードバンドルータの LAN 側で空いているイーサネット端子の1つに接続します。



Xbox *Live* に接続する

Xbox *Live* に接続するためには、まず **Xbox *Live*** サービスのご契約（サインアップ）が必要です。一度サインアップを行えば、有効期間中は何度でも **Xbox *Live*** に接続してオンラインゲームをお楽しみいただけます。サインアップするためには、**Xbox** 本体がネットワーク（ADSL、CATV などのブロードバンドネットワーク）に接続され、インターネットを利用できる状態になっている必要があります。サインアップについては、別売の『**Xbox *Live*** スタータキット』などに付属している『**Xbox *Live*** スタートマニュアル』をご覧ください。詳しくは、http://Xbox.jp/Live/ をご覧ください。

カスタマサポート

何らかの原因により **Xbox *Live*** に接続できなくても、**Xbox** 本体の分解、改造、修理はしないでください。感電や火災による死亡やけがの原因となります。接続に関してのお問い合わせは http://Xbox.jp/Live/ をご覧いただくか、下記の **Xbox** カスタマサポートまでご連絡ください。

お問い合わせ先　マイクロソフト株式会社 **Xbox** カスタマサポート　0570-019-602
お使いの電話によってはご利用できない場合があります。
詳しくは次の URL をご覧ください。http://Xbox.jp/support/
受付時間 10:00～18:00（弊社休業日、土日祝祭日を除く）

目次

ストーリー ―― 05
ゲームのはじめ方 ―― 06
コントローラ操作 ―― 06
サウザンドランドって？ ―― 08
ゲームの流れ ―― 12
基本ゲーム画面の説明 ―― 20
各種操作パネル説明 ―― 26
メニュー説明 ―― 36
Xbox *Live* ―― 40
STARTメニュー ―― 46
Q&A ―― 50

●ごあいさつ

このたびは Xbox 専用ソフト「サウザンドランド」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。ご使用前に取扱方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はソフトと共に大切に保管してください。

ストーリー

自分の個性に合わせて、100万通り以上の育成が可能なゲームボード「ジオスレイト」

プレイヤーは自ら鍛えあげたジオスレイトを手に、ネットワーク世界に散らばる猛者たちと、熱き自己満バトルを繰り広げる・・・

美しさ、強さ、派手さ、かわいらしさ・・・多彩な表情を持つジオスレイト。スレイター（対戦者）とのガチンコ対戦を勝ち抜き、自分だけの「カタチ」を見つけ出そう。そして目指すは、世界最高の『ジオラママップ』！！



ゲームのはじめ方

基本操作

コントローラは Xbox 本体前面のコントローラ端子に接続します。4つの端子のうちのどの端子に接続してもかまいません。このゲームでのコントローラ使用方法の詳しい説明は本書またはゲーム画面に表示される説明をお読みください。 Xbox 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、誤動作の原因となります。



	メニュー操作時	ゲームプレイ時
左スティック	選択	カーソルの移動
右スティック	————	APOの行動配分変更
方向パッド	選択	コマンド選択
右・左トリガ	————	押しながら左スティックでフィールドの回転・ズーム
Ⓐボタン	決定	決定
Ⓑボタン	キャンセル	キャンセル
Ⓧボタン	————	操作パネルの呼び出し、パーツの回転
Ⓨボタン	ヘルプ表示ON・OFFの切り替え	————
白ボタン	————	————
黒ボタン	————	————
STARTボタン	Xbox *Live* 時 STARTメニュー呼び出し	Xbox *Live* 時 STARTメニュー呼び出し
BACKボタン	キャンセル	————

サウザンドランドって？

サウザンドランドってなに？

全世界数十万のプレイヤー（スレイター）が参加している仮想ネットワークゲーム「ジオスレイト」
プレイヤーはそのジオスレイトを購入し、新たにネットワークに登録したメンバーの１人です。



世界に散らばる猛者たちの中から対戦者を選び出し、自分が育て上げたジオスレイトを使って、相手のジオスレイトと勝負します。

ジオスレイト

ライバルたちに勝利することで、賞金や、土地を変化させるためのランドパワーを獲得することができます。
SHOPで商品を購入したり、マップを自分流に作り変えるなどして、世界最高の『ジオラママップ』、世界ランキング1位を目指しましょう。
ジオスレイトは初めの平らな状態を基準として、上に3段階、下に3段階、地形を盛り上げたり、掘り下げたりすることができます。また、最初は小さな土地しかありませんが、ランドパワーを溜めることで土地を拡張することも可能です。

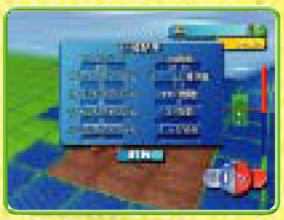
勝ち抜き戦

各階級には、その階級のチャンピオンが隠れています。まずは対戦を繰りかえし、チャンピオンの情報を集めてください。あなたの実力がチャンピオンに認められれば、彼はあなたからの挑戦を受けるでしょう。
チャンピオンに勝利することで、はじめて上位の階級に挑戦できるようになります。

勝　敗

勝利するには、相手のAPOが生まれる樹「コア」をすべて破壊しなくてはなりません。敗北はその逆で、自分の陣地の「コア」をすべて破壊されてしまうと終了です。
自分の「コア」を守りながら、APOやTELA、FORCEを上手につかって相手の「コア」を破壊しましょう。
攻守のバランスが勝利の鍵です。





サウザンドランドってなに？

APO

ジオスレイトにおいて、さまざまな作業をこなす自律型ユニット。APOたちはプレイヤーの指示を受けて、一生懸命に働きます。
はじめのうちは坂道で転んだり、泳げないのに水に飛びこんだりと無知で無謀な彼らですが、プレイヤーが手塩をかけて学習させることによって、どんな状況にも対応することのできる頼れる存在へと成長します。



TELA

APO数十体分のパワーを持つ大型ユニット。
SHOPで購入すると対戦中に召喚できるようになります。召喚するためにはエネルギーを溜める時間が必要ですが、エネルギーが切れると帰ってしまいます。
APOと違ってプレイヤーの言うことは聞かず、強い個性に従って行動するため、役に立つこともあれば、全く役に立たないこともあります。個性を把握して、ふさわしい状況に召喚すれば戦いの主力となってくれるでしょう。



属　性

攻撃ユニットの弾丸・矢には火・水・木・金の属性を付加することができます。（37P「開発」参照）
属性が付加されたパーツはその色に点滅するようになります。
属性の付加された弾丸・矢にはさまざまな追加効果が発生します。

- APOが受けると、体に火がつき、錯乱してあたりを走りまわります。
- APOが受けると、凍りつき、一定時間動きが止まります。
- APOが受けると、吹き飛ばされるか、毒をうけます。
- APOが受けると、電気ショックで、動きがとまります。

※ ユニットの属性耐久値が高いと、対応する属性によって受けた効果の、持続時間が短くなります。



属性は矢印の方向には強く、逆には弱くなります。

ゲームの流れ

サウザンドランドのゲームの流れは大きく以下のようになります。

登録
↓
対戦者選択
↓
ジオスレイトを作る
↓
バトル
↓
勝ち 負け
↓
ショップで買い物

登録

プレイヤーはまずプレイヤーネーム（ニックネーム）を入力し、自分の使用するAPOの色を選択します。
ここで選択した項目は、「プレイヤーインフォ画面」でいつでも変更することができます。



階級選択

各種コマンドが並んでいる個所から「Match Make」を選択すると、あなたが現在、参加可能な階級が表示されます。（参加できない階級アイコンは黒く表示されます） そのいずれかの階級を選択し、参加者に対戦申し込みを送ってみましょう。



階級アイコン	階級を示すアイコンです。
名前	あなたの名前です。
階級表示	あなたの階級を表示します。
戦績	勝敗数を表示します。 Win（勝利数）−Lose（敗北数）
所持金	あなたのもっている金額です。
GRADE	各階級の名称を表示しています。
LEVEL	階級の高さを示しています。数が多いほど難易度が高くなります。

ポーン	PAWN（入門者のためのチュートリアル）
ルーク	ROOK（初心者たちの最初の関門がここ）
ナイト	KNIGHT（ジオスレイトに慣れてきたら）
ビショップ	BISHOP（中堅スレイターがしのぎを削る）
クイーン	QUEEN（上級スレイターの闘技場）
キング	KING（スレイターの最高峰）

対戦者選択

そのランクにいる対戦者の一覧が表示されます。対戦したい相手をⒶボタンで選択してください。ここでⓎボタンを押すと、条件ごとに並べ替えを行なうことができます。
また、対戦するときに自分の所持金をBETして（賭けて）勝負することもできます。



ゲームの流れ

地形作り

スレイト制作の手始めとして、まずは地形を変化させてみましょう。気をつける点は2つ。1つは相手に攻めこまれにくい地形を作ること。もう1つは、さまざまな地形を作り、APOたちが学習できるようにすることです。これはそれぞれ、ジオスレイトにおける防御と攻撃の基本となります。地形を変化させるには、ランドパワーが必要です。ランドパワーは土地を変化させる規模・手法（アイコン）に応じて減少し、これが必要量に満たないと地形を変化させることができません。



ランドパワー

パーツ配置

土台となる地形を作ったら、次はパーツを配置してみましょう。パーツには武器パーツ、弾作成パーツ（花）、素材育成用パーツ（木）、状態変化パーツ（花畑）妨害パーツ（堀、塀）などがあります。パーツはAPOたちが建設・栽培することで、はじめてその効果を表します。パーツの建設・栽培には、パーツの規模に応じたAPOたちが作業員として必要になりますので、気をつけてください。配置を選択したときに空から降ってくる資材の本数が、必要APO数に対応しています。

また、パーツを配置するにはエレクトリックパワーが必要となります。これはパーツを動かすための電力で、パーツの種類・数によって消費します。残量がパーツの必要量に満たないと、そのパーツを配置することができません。



エレクトリックパワー

パーツの種類と相関関係

弾作成パーツ ▶ 弾 ▶ 武器パーツ ▶ 攻 撃！
状態変化パーツ ▶ TELAが通過する ▶ TELAがパワーアップ!
素材用パーツ ▶ 実をつける ▶ APOが実を取る ▶ 保管庫に納める ▶ 開発素材が増加

武器パーツには、弾となる花の実を補充しなければならないパーツもあります。これらのパーツは弾切れをおこすと、APOが花の実をこめるまで発射することができません。

このようにパーツはさまざまな関わりを持っていますので、いろいろ配置してためしましょう。

APO育成

APOは「コア」という樹から生まれます。ゲーム開始直後のAPOはまだ何も覚えていないため、水に溺れ、坂道でも転がり落ちてしまいます。しかし、何度も練習を繰りかえすことによって、さまざまなことを学習し、多彩な行動がとれるように成長していきます。中には怠けAPOもいますが、そこはプレイヤーがうまく導いてあげてください。

画面右下のゲージには、APOの行動割合（建設・学習・育成）が示されており、右スティックで調整することができます。



建 設　パーツなどの作成を行います。
育 成　植物系のパーツを育てます
学 習　坂を登ったり、水の中を泳いだり、行動の練習を行います。

APOの主な行動



のぼる
崖をのぼる訓練をします。



およぐ
水の中を泳ぐ訓練をします。



はこぶ
武器パーツにこめる弾の実を運ぶ訓練をします。

ゲームの流れ

TIME UP そして バトル！

画面右上のタイマーが右へたどりつくと、いよいよライバルとのバトルになります。バトル中は、APOたちに攻撃・防御という簡単な指示のほかに、TELAの召喚・FORCEの使用などができます。TELA・FORCEは攻撃の要ですので、有効に活用してください。APOに攻撃の指示を出すと、相手のマップを占領し始めます。相手の陣地を自分の陣地にすることにより、フォースゲージの増加量が上がったり、TELA、FORCEが使用できる個所が増えたりします。



勝　敗

相手のすべてのコアを先に破壊した側が勝ちとなります。
対戦後、戦果報告画面が表示されます。



プレイ時間
対戦が終了するまでにかかった時間です。

ランドパワー
対戦で手に入れたランドパワーです。

獲得した実の種類と数
APOが倉庫に運んだ実の種類と個数です。

このような形でゲームは進みます。あとはみなさんの腕しだい。
がんばって最高のスレイターを目指しましょう。

タイトル画面の説明



NEW GAME
新しくゲームを開始します。

LOAD GAME
ゲームデータを読み込み、前回の続きからゲームを再開することができます。

ゲームの流れ

（プレイヤーインフォ画面）

フィールド選択 Select Map

自由に作成できるフィールドを3つまで登録しておくことができます。ゲーム開始直後は1つしか持っていませんが、SHOPで「フィールドカード」を購入することによって追加されていきます。

※新たに選択できるようになったフィールドは、パーツやフォースなどの所持品が無い状態から始まります。



プレイヤーネーム登録 Nick Name

名前を登録します。プレイヤーネームは9文字まで入力することができます。



APOカラー選択 APOs Color

使用するAPOのカラーを選択します。
カラーを変更すると、自分の情報パネルの色も変化します。



コメント入力 Comments

コメントには、漢字を使用することもできます。入力したい漢字の読み仮名（おもに音読み）の1文字目を「ひらがな」で入力したあと、「漢字」ボタンを押すと漢字候補が表示されます。入力したい漢字をその中から選択して、Ⓐボタンで決定してください。
コメントは60文字まで入力できます。



画面の説明

コンストラクション

カメラモード

右トリガ・左トリガを押すことで変化します。

カーソル移動モード
ジオスレイト内のカーソルを移動させます。

カメラ回転モード
カーソルを中心にカメラが回転します。また、左スティック上下で、カメラを近づけたり遠ざけたりすることができます。



タイマー

APOの形をしたマークが右端までたどりつくと、コンストラクションを終了してバトルを開始します。

ストレスゲージ

APOの状態を表しています。APOの行動に干渉したりすると上昇し、ゲージがいっぱいになると、APOがこちらの指示を受けつけなくなります。

作業バランスゲージ

現在ジオスレイト上にいるAPOの行動の割合を決定します。数字は、その行動に割り当てられたAPOの個体数です。

画面の説明

戦闘時

ライブカメラ



モラルゲージ

APOたちの士気をあらわしています。相手のパーツを壊したりすることで増え、自分のパーツを壊されたりすると減っていきます。ゲージの量によりAPOの攻撃力が変化します。

基本ゲーム画面の説明

各表示物の詳細説明

バランスコントローラ

APOたちの行動を制御します。状況により、攻撃、防御を切り替えてみてください。
数字は、その行動に割り当てられたAPOの数です。



攻　撃
APOたちが相手のフィールドへ向かい、占領やパーツの破壊を行ないます。

防　御
APOたちが自分の武器パーツなどに乗りこみ、敵を撃退します。

ライブカメラ

コンストラクトでカメラパーツを配置しておくと、敵TELAの侵攻など緊急事態が起きた場合、その映像を画面左上にライブ（生）中継してくれます。

全体マップ

画面右側に全体マップが表示されます。自分のフィールドが下、相手のフィールドが上となります。

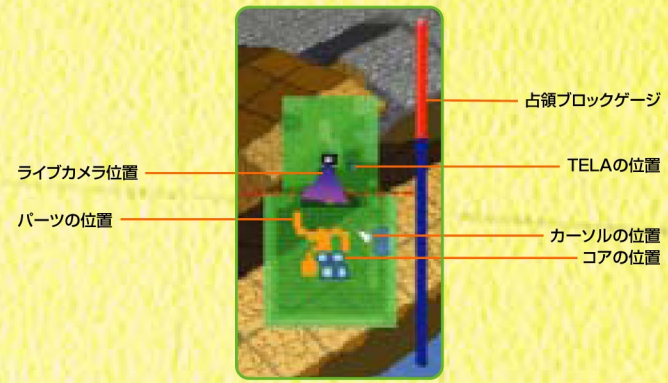
占領ブロックゲージ（戦況把握）
APOたちが相手のフィールドにどれだけ進攻しているかを表示します。占領度によって、フォースゲージの溜まるスピードが変わります。

ライブカメラ
画面右上にライブカメラが表示されたときに、写しているカメラの位置と向きが表示されます。

パーツの位置
自分、相手とも黄色で表示されます。

TELAの位置
TELAの場所を小さな点で表示しています。

コアの位置
自分と相手のコアをそれぞれ青と赤の●で表示しています。



各種操作パネル説明

コンストラクト時

地形生成コマンド

盛り上げ（PULL）

地形を盛り上げます。高い個所にパーツを配置すると、敵は攻めにくくなります。




整地（FLAT）

地形を同じ高さに整地することができます。同じ高さにしたい個所にカーソルをおきⒶボタンを押してください。そこから整地したい範囲にカーソルを移動させて囲み、Ⓐボタンを押すと、最初に選択した地点の高さに合わせて整地されます。




掘り下げ（PRESS）

地形を掘り下げます。坂を作ると、APOが転びやすくなります。




堀作成（MOAT）

堀を作成します。Ⓐボタンで開始したい個所を選択し、カーソルを移動させて範囲を決めます。再びⒶボタンを押すと、堀を作ります。（堀にできるのは平地のみです）できた堀に水系パーツを配置すると、繋がった堀すべてに水系パーツが注入されます。段差があった場合には滝ができます。




くりぬき（DIG）

地形を3×3ブロックの大きさでくりぬくことができます。Ⓐボタンで選択した範囲をくりぬきます。




マップ拡張（EXTEND MAP）

スレイトを拡張します。このとき、縦・横ともに同じ幅で拡張されるため、スレイトは常に正方形となります。初期の状態では12マス×12マスですが、最大36マス×36マスまで拡大することができます。拡張するには多大なランドパワーが必要です。




各種操作パネル説明

コンストラクト時

パーツ配置コマンド

ストックボックス（BUILD）

現在所持しているパーツの一覧が表示されます。



ステータスの説明

NAME	パーツの名称です
CATEGORY	パーツの種類を表示します。
HP	パーツの耐久力をあらわします。ダメージを受けて0になると壊れてしまいます。
TYPE	現在の属性をアイコンで表示します。
E.P.COST	配置する際に必要なエレクトリックパワーです。
APO'S	APOの発生数を表示します（コアのみ）
ATTACK	パーツの攻撃力を表示します。
NUM OF CREW	パーツの操作に必要なAPOの数です。
STOCK	パーツに装填されている弾の数です。無限の場合は「−」と表示されます。
TARGET	そのパーツが影響を与える対象物を表示します。
GROW SPEED	植物パーツの成長の早さを表示します。
DESCRIPTIONS	パーツの特徴を表示します。

移動（MOVE）

配置したパーツを別の場所に移動させます。移動させたいパーツを選択して、Aボタンを押し、移動先までカーソルを操作し、Aボタンを押してください。APOが選択した個所で再びパーツを組み立てます。





撤去（DELETE）

不要なパーツを撤去することができます。カーソルで破壊したいパーツを選択し、Aボタンを押してください。APOがそのパーツを撤去します。





各種操作パネル説明

コンストラクト時

誘導コマンド

単体移動（CATCH）

APO単体を所定の個所に移動させることができます。カーソルで移動させたいAPOを選択すると、APOがカーソルに吸い上げられますので、カーソルを目的地まで移動させて、Ⓐボタンで APOを離してください。また、移動は自分の陣地のみ使用できます。




集合（LIGHT）

APOたちを1箇所に集めたいときに使用します。集めたい個所にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。また、集合は自分の陣地のみ使用できます。




叱責（ATTACK）

APOに刺激を与え、活を入れて働かせます。ぼんやりしているAPOの上にカーソルを移動させ、Ⓐボタンを押してください。また、叱責は自分の陣地のみ使用できます。




援護（INSPIRE）

APOたちに音楽を聞かせ、ストレスを減少させます。音楽を流したい個所にカーソルを移動させ、Ⓐボタンを押してください。一定範囲のAPOたちが踊りだし、ストレスゲージが少し減少します。




各種操作パネル説明

コンストラクト時

Game Systemコマンド

ユニットステータス（UNIT STATUS）

APOの成長状況を見ることができます。各表の中心にあるゲージが大きいほど、APOがよりいろいろなことを覚えていることになります。



総合評価

- ▶ 建設 APOの建設能力の成長度です
- ▶ 育成 APOの育成能力の成長度です
- ▶ 学習 APOの学習能力の成長度です

詳細評価

- ▶ 地形 APOの地形適応能力
- ▶ 作業 APOの作業能力
- ▶ 攻撃 APOの攻撃能力

フィールドステータス（FIELD STATUS）

フィールドの状態を見ることができます。



- ▶ マップサイズ 現在のマップ規模を表します。
- ▶ コア総数　現在マップに設置されているコア数を表します。
- ▶ APO総数　現在マップに存在するAPOの数を表します。
- ▶ パーツ総数　現在マップに配置されているパーツの総数を表します。

初期化（RESET）

現在使用しているスレイトを初期状態に戻します。一度実行すると、元には戻りませんので、ご注意ください。



育成終了（DONE）

タイムアップ前でも戦闘に移ることができます。OKを選択すると、対戦がはじまります。



各種操作パネル説明

戦闘時

戦闘時は、土地変化・パーツ配置を行なうことができません。代わりに、TELA・FORCEのアイコンを使用することが可能です。

TELA

所持しているTELAが一覧で表示されます。TELAの下にある召喚ゲージがいっぱいになると、グラフィックが明るくなり、TELAを召喚することが可能になります。（TELAのグラフィックが暗いときには召喚できません）TELAは同時に3体まで召喚できます。また、召喚するには自分の陣地で3マス×3マス空いていることが必要になります。



ステータスの説明

NAME	TELAの名前を表示します。
HP	TELAの耐久度を表示します。0になると消えてしまいます。
TYPE	TELAに付いている属性をアイコンで表示します。
SUMMON TIME	TELAを召喚するのに必要な秒数です。
ACTIVE TIME	TELAが活動できる秒数です。
SPEED	TELAの歩く速さを表示します。
FRIEND TELA	選択したTELAが好きなTELAを表示します。 そのTELAには相手が召喚しても攻撃しません。
WEAK TELA	選択したTELAが嫌いなTELAを表示します。 そのTELAには自分が召喚したとしても攻撃を行ないます。
DESCRIPTIONS	TELAの特徴を表示します。

FORCE選択

所持しているFORCEが一覧で表示されます。使用したいFORCEを選択し、Ⓐボタンで発動させます。フォースゲージが必要量に満たないと、使用することができません。また、使用できるのは自分の陣地のみです。



ステータスの説明

NAME	フォースの名前を表示します。
F.G. COST	使用する際に必要なForce Powerを表示します。
TYPE	フォースの属性をアイコンで表示します。
TARGET	使用するフォースの対象物を表示します。
RANGE	使用するフォースの効果範囲を表示します。
DESCRIPTIONS	フォースの特徴を表示します。

その他のメニュー説明

ショップ

メインメニューからショップを選ぶと、パーツ・TELA・FORCEの購入やパーツの開発を行なうことができます。一覧でパーツの名称が青い個所は所持していないパーツ、黄色い個所は所持しているパーツ。暗い個所はお金が足りない、またはパーツのストックに空きがない為、購入できないことを表します。

表示されるステータスの一覧

パーツ・アイテムの名前
金額
アイテムの画像
所持数
属性
建設に必要なAPOの数
建設に必要なエレクトリックパワー
パーツの耐久力
パーツ・アイテムの種類
パーツ・アイテムの説明



売　買

PARTS　配置するパーツを購入します
TELA　TELAを購入します。
ITEM　マップの床パネル、フォース、ストックボックス拡張アイテムを購入します。
SELL　パーツ、TELA、アイテムを売却します。

開発（属性付加）

未配置の特定のパーツに属性を付加することができます。パーツを選択し、付加したい属性を選択してください。
開発するには、APOが集めた素材の実を必要数集めていることが必要になります。



メニュー説明

アペンドマッチ APPEND MATCH

Online（40ページ）から、新しい対戦者フィールドを入手し、対戦することができます。今までに入手したフィールドが一覧で表示されますので、Ⓐボタンで選択してください。



オプション

ゲームデータの保存

プレイの状態を保存します。このゲームでは、3つまでデータを保存することができます。



ゲームデータの読込

保存したゲームデータを読み込みます。



オプション OPTION

BGM、SEの音量設定と、画面の明るさの設定を行います。方向パッド左右で音量を調節してください。



VOICE

Xbox *Live* で使用する **Xbox** ボイスコミュニケータの調節を行ないます。方向パッドの左右で選択してⒶボタンで決定してください。



Voice Status マイクデバイスON／OFF

コミュニケータの使用の設定を行ないます。OFFにすると音声の送信と受信を行なわなくなります。

Send Voice ボイス送信設定

自分からの音声送信の設定を行ないます。OFFにすると音声送信を行なわなくなります。

Receive Voice ボイス受信設定

相手からの音声受信の設定を行ないます。OFFにすると音声の受信を行なわなくなります。

ボイスタイプ選択（4種類）　ボイスチャットをするときのボイスマスクをあらかじめ用意されている中から選択します。

パラメータ調整（4種類）　「ORIGINAL」と書かれている個所でⒶボタンを押すと、オリジナルボイスマスクを作成することができます。

Spec Energy	この値を変化させると、声質が変化します。
Pitch Scale	この値を変化させると、声の高低が調節できます。
Whisper	この値を変化させると、声にノイズをかけることができます。
Robotic	この値を変化させると、音声の高さを一定にすることができます。

Online Play

Xbox *Live*を使用して、他のプレイヤーとネットワーク対戦を行なうことができます。
ネットワーク対戦では、コンストラクトはありません。対戦のみになります。

Xbox *Live* 対戦でのゲームの流れ



STARTメニューからの要求（→P.47）

準　備

Xbox 本体背面のネットワーク端子に、ネットワークに接続可能な状態のイーサネットケーブルを接続してください。

接　続

メインメニューから「Online」を選択してください。Xbox *Live*のゲームをプレイするためには、Xbox *Live*への参加登録が必要になります。詳細はスターターキットをご覧下さい。

アカウント選択

Xbox *Live*用に登録したアカウントを選択します。
まだアカウントを登録していない方は「Create New Account」を選択してください。Create New Accountを選択するとXbox ダッシュボード に移ります。
（アカウントの作成方法はXbox *Live*スターターキットの解説書をご覧ください）



パスコード入力

アカウントを作成したときに設定したパスコードを入力します。方向パッド、右トリガ、左トリガ、Ⓧボタン、Ⓨボタンで入力してください。



ゲーム中では他のプレイヤーからの招待やフレンドへの登録要求がアイコン表示されることがあります。（メニュー内では画面右下に、対戦中には画面左上に表示されます）
要求アイコンを見つけたら、STARTメニュー（→P.46）を開いて、内容を確認してください。



マッチメイク

Match Make マッチメイク



まずは、参加したい階級を選択してください。階級アイコンをⒶボタンで選択すると、現在Xbox *Live*上でその階級に参加しているプレイヤーの一覧が表示されます。ここで対戦したいプレイヤーを選び、Ⓐボタンを押すと相手に対戦要求を送ります。
相手のプレイヤーが承諾すると、対戦者詳細に移りますので対戦するかどうかを決定してください。
なお、ボイスチャットはこの状態から行なうことができます。（ボイスマスクの初期状態はONになっています。設定方法→P.45）対戦をはじめる前に、BETでポイントを賭けることもできます。

※レイテンシィ（Latency）とは
相手との回線の良さを表しています。星の数が多いほど、安定した対戦が行えます。

Quick Match クイックマッチ



各種条件で対戦可能なプレイヤーを検索します。
検索を開始すると、見つかったプレイヤーに自動的に対戦要求を送ります。

- ランダム
- 自分より上の階級のプレイヤー
- 自分と同じ階級のプレイヤー
- 自分より下の階級のプレイヤー

ランキング Ranking

Xbox *Live*上での勝利数や獲得ポイントが多い順にプレイヤーが表示されます。
ここで自分の現在の順位を確認することができます。



ダウンロードフィールド Down Load Field

新しい対戦フィールドを手に入れることができます。
現在入手できるフィールドの一覧が表示されますので、方向パッドの上下で選択し、Ⓐボタンで決定してください。



Xbox *Live*切断 Sign Out

Xbox *Live*から切断し、メインメニューに戻ります。

ボイス設定(VOICE)

Xbox *Live*で使用するボイスコミュニケータの調節を行ないます。
方向パッドの左右で選択してⒶボタンで決定してください。

Voice Status マイクデバイスON／OFF コミュニケータの使用の設定を行ないます。
OFFにすると音声の送信と受信を行なわなくなります。

Send Voice ボイス送信設定 自分からの音声送信の設定を行ないます。
OFFにすると音声送信を行なわなくなります。

Receive Voice ボイス受信設定 相手からの音声受信の設定を行ないます。
OFFにすると音声の受信を行なわなくなります。

ボイスタイプ選択 ボイスチャットをするときのボイスマスクをあらかじめ用意されている中から選択します。（4種類）

パラメータ調整 「ORIGINAL」と書かれている個所でⒶボタンを押すと、オリジナルボイスマスクを作成することができます。（4種類）

Spec Energy	この値を変化させると、声質が変化します。
Pitch Scale	この値を変化させると、声の高低が調節できます。
Whisper	この値を変化させると、声にノイズをかけることができます。
Robotic	この値を変化させると、音声の高さを一定にすることができます。

STARTメニュー

STARTメニューは、Xbox *Live*内でSTARTボタンを押すことで表示されます。
機能としては、以下のようなものがあります。



リクエストリスト Request List

自分宛てに送られてきた要求が一覧で表示されます。その内容としては

- **相手プレイヤーからの「フレンド登録」承諾要求**
- **フレンドからの相手が現在プレイしているゲームへの「招待」承諾要求**

の2つです。これらの情報はフレンドリストでも確認できます。一覧で表示されているプレイヤーを選択してください。

フレンドリスト Friend List

これまでにフレンド登録したプレイヤーの一覧が表示されます。
この一覧は、Xbox 本体の電源を切っても消えません。ここから

- **現在プレイ中のゲームへの招待**
- **相手プレイヤーを自分のフレンドリストから削除**

をすることができます。一覧で表示されているプレイヤーを選択してください。

プレイヤーリスト Player List

これまでにサウザンドランドで対戦したプレイヤーの履歴が10人まで表示されます。
一度 Xbox *Live* を切断してしまうと、一覧は消えてしまいます。

- **Add Friend 相手プレイヤーへの「フレンド登録」承諾要求を送ります。**
- **Voice Mute このプレイヤーとのボイスチャットを遮断します。**
- **Feed Back 相手プレイヤーに対しての評価を行ないます。**

オンラインステータス Online Status

Xbox *Live* サービス時の設定の変更を行ないます。

Voice Mask　ボイスマスク使用の選択を行ないます。OFFにするとボイスマスクなしの状態になります。
Private　マッチメイク画面で他のプレイヤーから見られなくなります。
OFF Line　Xbox *Live* サービスに接続していても、フレンドリストに登録したひとからは切断しているように見える状態にします。

アボート Abort

Xbox *Live* サービスから切断し、メインメニューに移動します。
※対戦中に選択すると対戦を強制的に終了します。その場合、試合結果は「敗北」となり、BETしたポイントは戻ってきません。

STARTメニュー内で行なうことのできる内容一覧 （カッコ内は行なえるメニュー）

Remove List ― フレンドリストからの削除（フレンドリスト）
フレンドを自分のフレンドリストから削除します。
削除した場合、相手側のフレンドリストからも自分の情報が削除されます。

Invitation Friend ― 現在プレイ中のゲームへの招待（フレンドリスト）
フレンド登録を行なっているプレイヤーに現在プレイしているゲームへ招待を行ないます。
この項目は、Match Makeの階級内に入らないと使用できません。

相手プレイヤーからのフレンド登録承諾要求（リクエストリスト）
一度プレイしたことがあるプレイヤーからフレンド登録の確認が寄せられることがあります。
「OK」を選択すると、フレンドリストに記録されます。「NEVER」を選択すると、相手のプレイヤーからは全ての要求を遮断することができます。

フレンドがプレイしているゲームへの招待承諾要求（リクエストリスト）
相手のプレイしているゲーム（例:サウザンドランド）への招待を受けると、

1 自分もサウザンドランドをプレイしている場合
招待の要求にOKを選択して承諾すると、対戦に入ります。

2 相手が他のソフトをプレイしている場合
招待の要求にOKを選択すると、ディスク交換を要求されます。その際、保存していない今までのプレイは消去されます。招待されたソフトを持っていない場合や、それまでのプレイを保存したい場合などは「CANCEL」を選択してください。

STARTメニュー

Add Friend ― 相手のプレイヤーを自分のフレンドリストに登録する要求（プレイヤーリスト）

フレンドリストに登録したいプレイヤーに要求を送ります。

Voice Mute ― 相手のプレイヤーからのボイスチャット拒否（プレイヤーリスト）

ボイスチャットをしたくないプレイヤーからのボイスチャットを遮断することができます。

Feed Back ― プレイヤーの評価（プレイヤーリスト）

今まで一緒にプレイしたことのあるプレイヤーの行動やマナーに関しての評価を Xbox *Live* に送ることができます。

※この評価は相手のプレイヤーには送信されません。

- ▶ × 名前が不適切
- ▶ × 不正を行っている
- ▶ × 騒がしい
- ▶ × 嫌がらせをする
- ▶ × 言葉づかいが不適切
- ▶ ○ マナーが良い
- ▶ ○ とても楽しい

STARTメニュー内アイコン一覧

状況		そのプレイヤーがXbox *Live*に接続しています。接続していない場合は表示されません。	フレンドリスト
		相手のプレイヤーが他でゲーム中のときに表示されます。	フレンドリスト
要求関連		こちらから他のプレイヤーにフレンド登録を要求しているときに表示されます。	フレンドリスト プレイヤーリスト
		相手から自分にフレンド登録を要求しているときに表示されます。	フレンドリスト リクエストリスト プレイヤーリスト
		自分が現在プレイ中のゲームへ、フレンドを招待しているときに表示されます。	フレンドリスト
		フレンドから、現在相手がプレイ中のゲームへ招待されているときに表示されます。	リクエストリスト フレンドリスト
ボイス関連		ボイスチャットが使用可能な状態であることを示します。相手がボイスチャットを使用できない場合は表示されません。	フレンドリスト プレイヤーリスト
		相手のプレイヤーからのボイスチャットをミュートに設定しているときに表示されます。	フレンドリスト プレイヤーリスト

Thousand Land Q&A

接続時

Q パスコード入力画面で、「パスコードが違います」と表示されます。

A パスコードの確認の為の再表示などは行なわれません。アカウント作成でパスコードを設定した際に、忘れないようにそのパスコードの内容をどこかに書き留めておくなどしてみてください。

エラーメッセージ

Q Xbox *Live* サービス接続中にエラーが発生しました。

A Xbox 本体と、インターネットに接続する環境が正しく繋がっているか確認してみてください。
接続が正しい際は、Xbox *Live* サービスに接続する為の各種設定が誤っている可能性があります。

- ルーターを使用している際はインターネット設定が正しく行なわれているか確認してください。
- Xbox 本体に直接回線を繋げている場合は、Xbox 本体でのインターネット接続設定が正しく行なわれているか確認してください。

Q コンテンツダウンロード中にエラーが表示されました。

A Xbox 本体の空き容量が足りない場合があります。そのようなメッセージが表示されましたら、指示にしたがってXbox 本体の空き容量を確保してください。また、回線の状況やサーバーの状態により発生する可能性があります。しばらく時間を置いて再び実行してみてください。

操作方法

Q キーボードでもプレイできますか？

A 本ソフトはキーボードには対応しておりません。対応している周辺機器は、Xbox ボイスコミュニケーターのみです。

Q Xbox ボイスコミュニケータから音声が出ないのですが

A コントローラとXbox ボイスコミュニケータとの接続、Xbox ボイスコミュニケータのボリューム、ミュートボタン、本ゲームでのボイス設定等が考えられます。

STARTメニュー

Q Xbox *Live* に接続した後、対戦要求アイコンやフレンド登録アイコンが画面上に表示されたのですが、どこで確認するのですか？

A 本ゲームでは自分宛てに来た要求は「Request List」に集まります。複数寄せられているときには一覧で表示されますので、選択して要求に応じてください。

プレイ中

Q 対戦相手が Xbox ボイスコミュニケータを使用して、嫌なことを言って困っているのですが

A 相手からのボイスチャットを遮断するには「Player List」から嫌がらせを行なう相手を選択し、「Voice Mute」を選択してください。

その他

Q サウザンドランドのネットワーク対戦はお金がかかるの？

A サウザンドランドをプレイするには Xbox *Live* に接続するための電話回線使用料とプロバイダ契約料が必要です。その他、必要な料金はありません。（2003年1月16日現在）

Q アカウントが使えないといわれましたが。

A プレイの過程であなたが他のプレイヤーに対して不快な行動をとり続けると、アカウントを解除する可能性があります。また、同様な用件でボイスが使えなくなる可能性もありますので、ご了承ください。

Q いつまでもネットワーク対戦ができるの？

A 永久にネットワーク対戦の環境を提供するという保証はございません。もし通信対戦のサービスを停止する際には、必ず事前にご連絡をいたします。

スタッフクレジット

Producer
Akinori Kaneko

Main Programmer
Akinori Ishiai

Art Director
Tomohisa Ohta

Director
Tomohiro Shibuya

Planning Staff
Planning Director
Yui Tanimura

Planning Assistant
Ryosuke Fujino

Program Staff
Programming Director
Kyoichi Murata

Programmers
Masashi Sakai
Hiroshi Takada
Tomohiro Miura
Motohiro Tsuduki
Yoshiyuki Naito
Takasuke Ando

3D Modeling Staff
3D Modeling Director
Norimasa Kawano

3D Modeling Designers
Isao Saito
Shunsuke Kato
Manabu Yoshida
Megumi Tsuruoka

2D Graphic Staff
2D Graphic Director
Tomohisa Ohta

2D Graphic Designers
Soyoka Suzuki
Tomoko Watanabe
Hirofumi Morimoto

Front End Designer
Nozomu Iwai

Sound Staff
Sound Director
Yukinori Takada

Sound Designer
Yuji Kanda
Kota Hoshino
Tsukasa Saitoh
Yuki Ichiki

Design Staff
APO Design
Daisuke Satake

TELA Design
Makiko Kanetsuna

Parts Design
Eri Ogawa

CG Staff
CG Director
Manabu Himukai

CG Designers
Toshiyuki Suzuki
Takayuki Toda
Shinji Nagano
Kazuhito Shimada

Business Management Staff
Eiichi Nakajima

Project Management Staff
Tatsuya Kawate
Yoshiyuki Ikeda

Sales Staff
Hiroyuki Gotoh
Yoshinori Komatsu
Suminobu Satoh
Tomohiro Shimokawa

Publicity Staff
Publicity
Noriko Ozaki
Yusaku Yasumoto

Package Design
Hiroyuki Kani

Title Design
Nozomu Iwai

Special Thanks to
Toshio Shimada
Toshiya Kimura
Toshifumi Nabeshima
Hiroyuki Arai
Keiichiro Segawa
Minako Gotoh
Satoru Yanagi
Shigeto Hirai
Hitoshi Ito
Tsuyoshi Sato
Yuya Kimijima
Yuri Suzuki
Takayuki Terada
Kiwamu Takahashi
Yoshitaka Suzuki
Satoshi Mukainakano
Kazuhiro Hirotani

Supervisor
Naotoshi Zin

