

CONTENTS

- プロローグ P2
- ゲームの目的 P2
- ゲームの舞台 P3
- 登場キャラクター紹介 P3
- コントローラの操作方法 P4
- ゲームの始め方 P5
- アクアヘブン画面の見方 P6
- ナビゲーション画面の見方 P7
- コントロールパネルの見方 P9
- ソノブイと航行範囲について P10
- 「NaSU」による自動航行について P10
- 発見物のターゲティング P11
- アクアライブラリ紹介 P11
- エピソードとスクラップブック P12
- さえずる魚とのコンタクトについて P13
- ミームについて P13
- 「トロフィー」獲得について P14
- サウンド P14

AQUANAUT'S HOLIDAY®

隠された記録



※解説書内の画面写真は、すべて開発中のものです。

お問い合わせ

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
<http://www.jp.playstation.com/support/> (よくあるお問い合わせ、修理の受付など)
TEL 0570-000-929 (一部のIP電話 050-3754-9800) 受付時間 10:00~18:00
お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記URLをご覧ください。

©2008 Sony Computer Entertainment Inc. 「アクアノートの休日」と「AQUANAUT'S HOLIDAY」は株式会社アートディンクの商標です。

「PS」, "PlayStation", "PS3", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc. Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc. "D" ©1994 Sony Computer Entertainment Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.



PROLOGUE

数年前よりルクノア島に設置されたアクアヘブンで、独自の研究を進めていた海洋学者がいた。彼の名前はウィリアム(ビル)・グラバー。愛用の潜水艇で海洋調査の最中、彼は消息を絶ってしまった。3ヶ月後、ビルの残した研究日誌を入手した「私」は、キシラ環礁を訪れた。

若き天才海洋学者、謎の失踪！！
南太平洋ワイズ海洋研究所所属のウィリアム・グラバー氏が、失踪してから3ヶ月が経とうとしている。
当局は既に捜索を中止、遭難事故扱いとなった。が、そこには隠された謎があった……。

まあ、記事の書き出しはこんなところか。

キシラ環礁。
ここはまさに楽園、バカンスならば最高のロケーション。
ジャーナリスト魂も忘れてしまいたくなるというものだ。

ビル・グラバー失踪事件……
これがなければ、訪れることはなかっただろう。
この事件にはきっと何かある……
そう、特ダネにつながる何かか。

ゲームの目的

PURPOSE

某国ポリネシア領の「キシラ環礁」で消息を絶った、とある研究者ビル・グラバーの足跡を辿り、その研究者の「隠された記録」を解除しながら、謎を紐解いていくのがメイン・エピソードになります。

プレイヤーは主人公のジャーナリスト「私」となって、ビル・グラバーの失踪事件を追っていきます。プレイヤーは研究施設のキシラベースを基地として、潜水艇を利用して海中を探索しながら、情報を集めてエピソードを進めていきます。

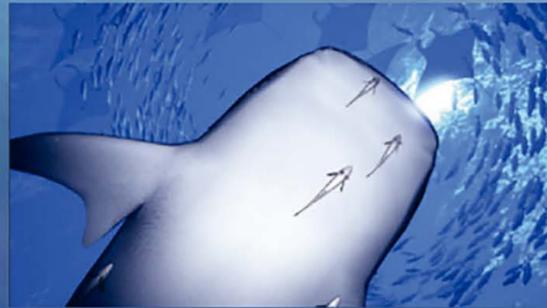
キシラ環礁を潜航中、さまざまな海洋生物や発見物を発見し、「アクアライブラリ」に登録していくのもゲームの大きな楽しみとなります。
また、海中の特別な海洋生物との出会いや発見物を見つけることで発生するサイド・エピソードもいくつか用意され、楽しむことができます。

ゲームの舞台

LOCATIONS

キシラ環礁

南太平洋にある某国ポリネシア領内に存在する大規模な環礁。この海域は閉ざされた環境となっているため、独自の生態系を持つ。その閉鎖性ゆえ、海賊の根城になっていたという伝説もある。また地上の島々



には、年代不明の古代遺跡が存在し、様々な不思議な神話や伝承も残されている。海底にある磁鉄鉱の影響でコンパス装置の使用が不可能。このため、その環境に対応する海洋調査艇ドルフィン号がワイズ海洋生物研究所で開発されるに至る。

ワイズ海洋生物研究所(ラボ)

キシラ環礁の北方800マイルのアケマネス諸島にある海洋研究所。政府研究機関に所属する国立研究所だが、政府内での存在感は薄い。しかし、その研究成果の評価は高く、海洋学研究者の間では有名である。それゆえ研究者のプライドは高く、政府の評価に対する不満もあるらしい。

キシラベース(通称:アクアヘブン)

キシラ環礁ルクノア島に設置されたラボの研究施設。南洋風のバンガローと潜水艇のドックのみの簡素な施設。駐在員は1名のみ。しかし、そのパラダイスの雰囲気から、いつしか「アクアヘブン」と呼ばれるようになった。高速通信により、ラボとデータのやりとりが可能。



登場キャラクター紹介

CHARACTERS

● プレイヤー「私」(主人公)

海に関するルポやエッセイを主な仕事にしているジャーナリスト。ビルの失踪と研究内容に特ダネの予感を抱き、ワイズ海洋研究所にやってきた。強い好奇心と探求心の持ち主。寡黙だが、行動的にビルの真相へ迫って行く。

● ウィリアム(ビル)・グラバー

ワイズ海洋研究所に所属する青年学者。キシラ環礁のアクアヘブンで独自の研究に没頭していた。天才的研究者だが、口数は少なく、彼の理解者は少なかった。また、その経歴も一切謎に包まれている。キシラ環礁海域を調査中に謎の失踪を遂げる。



● ジェシカ・ポーター

ワイズ海洋研究所の女性研究員で、主に通信を担当。おおらかで楽天的な性格で、論理よりも直感的に物事をとらえるタイプ。ビルの研究に関しては半信半疑ではあるが、興味を持っていた。父親は優れた古生物学者で、ケメルマン主任の恩師でもある。



● ロバート・ケメルマン

ワイズ海洋研究所の主任で、海洋生物研究のスペシャリスト。ラボの予算管理の責任者でもあり、「アクアヘブン基金」の管理もまかされている。海洋生物の知識は深いが、かなり保守的な皮肉屋でビルの研究内容を認めようとしめない。自分の守備範囲に対してのこだわりは強く、批判対象には手厳しいが、恩師の娘であるジェシカには弱い。



● 潜水艇ドルフィン2号

ワイズ海洋研究所によって開発された小型潜水艇。ドルフィン1号の兄弟機として開発されたが、1号はビルとともに行方不明。擬似人格インターフェイスが備わっており、乗務員と会話が可能。ビルによって改造が施され、グラバーソナー(4種の音を放つ装置)が搭載されている。他にもビルにより各種の拡張が行われているようである。



● 「彼」

ビルの記録に繰り返し現れる正体不明の存在。

コントローラの操作方法

CONTROLLER

ワイヤレスコントローラの使用方法

※ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK®3) を使用すると、振動機能を楽しむことができます。



	ナビゲーション画面	コントロールパネル	アクアヘブン
方向キー	上 / 下: 上昇 / 下降、左 / 右: スナップの切替	上 / 下: カーソル移動、左 / 右: フォーカスの切替	上 / 下: カーソル移動
○ ボタン	ロックオン	決定	決定
× ボタン	ロックオン解除	画面を抜ける	会話や選択肢を表示時に前の画面へ戻る
△ ボタン	ショット使用	使用しません	使用しません
□ ボタン	ミニマップ倍率変更	使用しません	使用しません
START ボタン	コントロールパネル表示	画面を抜ける	使用しません
SELECT ボタン	ショット切り替え (最大3種)	使用しません	使用しません
右スティック	上 / 下: 前進 / 後退、左 / 右: 旋回	使用しません	使用しません
左スティック	カメラ視点移動 (タイプC、DはタイプA、Bの上下を反転させたタイプです)	使用しません	使用しません
R3 ボタン	ミニマップ動作切り替え ※注1	使用しません	使用しません
L3 ボタン	カメラ視点・リセット (タイプA、C)、カメラ視点・ロック / リセット (タイプB、D)	使用しません	使用しません
L1 ボタン	ソナー発音 (人)	使用しません	使用しません
L2 ボタン	ソナー発音 (魚)	使用しません	使用しません
R1 ボタン	ソナー発音 (太陽)	使用しません	使用しません
R2 ボタン	ソナー発音 (月)	使用しません	使用しません

■ナビゲーション画面でL1/L2/R1/R2ボタンを使用する「さえざる魚とのコンタクト」の操作についてはP13を参照してください。

※注1: 「R3ボタン」は、方角の北を上固定したマップ表示と、潜水艇の進行方向を上固定したマップ表示とを切り替えることができます。

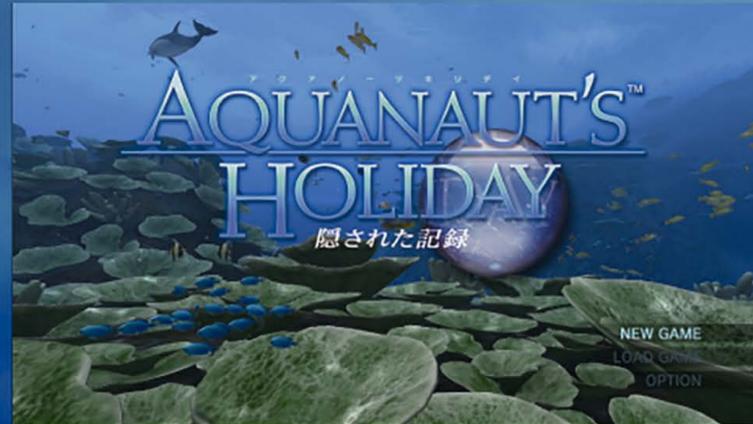
※SELECTボタンやL1/L2/R1/R2ボタンは、ゲームの進行により使用が可能となります。

※ナビゲーション画面でL1/L2/R1/R2ボタンによるソナー発音で生物が反応することがあります。

ゲームの始め方

HOW TO BEGIN THE GAME

オープニング映像中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。
タイトル画面の右下に表示されるメインメニューは方向キーで選び、○ボタンかSTARTボタンで決定します。



NEW GAME (ニューゲーム)

新規にゲームを始めます。

ゲーム開始にあたって必要なデータをPlayStation®3にインストールするため、HDDに約52MB以上の空き容量が必要です。

※この容量には、ゲーム進行によって開放されるアクアフォトの撮影データを、ゲームデータに一時保存するための容量も含まれます。

LOAD GAME (ロードゲーム)

以前にセーブしたところからゲームを始めることができます。

※ご注意: コピーされたセーブデータを使用した場合は、トロフィー機能が適用されませんのでご注意ください。

OPTION (オプション)

ゲームのプレイ環境をさまざまに設定することができます。

OPTION (オプション)項目

BGM(バックグラウンドミュージック)やSE(効果音)のボリューム変更やメッセージ速度の切り替え、コントローラのボタン配置タイプ等の選択をすることができます。

※OPTION (オプション)画面は、潜航中の「コントロールパネル」や、アクアヘブンの「システム」で「オプション」を選ぶことでも表示できます。



[SOUND(サウンド)]●

- **BGM**: BGMの音量を6段階で設定することができます。
 - **SE**: 効果音の音量を6段階で設定することができます。
 - **ダイナミックレンジ**: サウンドのダイナミックレンジを選択することができます。「ワイド」: 微弱な音声から大きな音声まで、広いダイナミックレンジでサウンドを楽しめます。「ノーマル」: 一般的なダイナミックレンジでサウンドを楽しめます。
- ※本作品は、「サラウンド」「ステレオ」の両方でお楽しみいただけます。
切り替えはPlayStation®3本体の音声出力設定で選択することができます。

[MESSAGE(メッセージ)]●

- **メッセージスピード**: メッセージを表示する速度を3段階で切り替えることができます。

[CONTROLLER(コントローラ)]●

- **コントローラ**: ナビゲーション画面で操作するボタンのタイプをA~Dの4タイプから選ぶことができます。4つのタイプの特徴について詳しくはP8を参照してください。

[DISPLAY(ディスプレイ)]●

- **ガンマ補正**: テレビ画面のガンマ補正を9段階で設定します。ご使用のテレビで明暗がよく見えるように調整してください。

アクアヘブン画面の見方

AQUA HEAVEN

アクアヘブン(キシラベース)はゲームでの基地となる重要な場所です。ここで基本の情報を得たり、ゲームデータのセーブをしたりなど、さまざまなことを行います。



1 アクアライブラリ[AQUA LIBRARY] ● AQUA LIBRARY
発見した海洋生物や発見物を見ることができます。詳しくはP11を参照してください。

2 ドルフィン[DOLPHIN] ● DOLPHIN
この項目を選んで○ボタンを押すと、以下の4つの項目が表示されます。

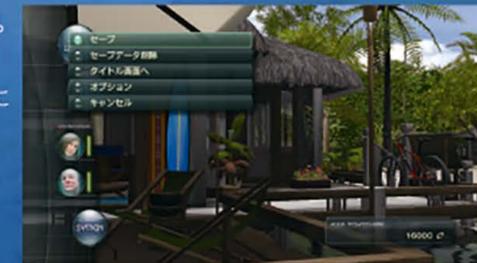
- 潜航: アクアヘブン前から潜航を開始し、ナビゲーション画面に移ります。
- コントロールパネル接続: 潜水艇ドルフィン2号のコントロールパネルを表示します。コントロールパネルについて詳しくはP9を参照してください。
- アクアモニター: ミームパネルでのミームプールマウントによる機能追加(レベルアップ)を行うことで使えるようになります。起動済みのソノブイや設置済みのNaSUの周りの景観を自動カメラで鑑賞することができます。ミームについて詳しくはP13を参照してください。
- キャンセル: この項目を選ぶ前の画面に戻ります。

3 ジェシカ[Jessica] ● 
この項目を選んで○ボタンを押すと、ジェシカに話しかけることができます。主人公が彼女に新たに話しかけたい話題がある時は、ジェシカのアイコンの右隣にある緑色のバーが点滅します。

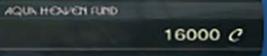
4 ケメルマン[Kemelman] ● 
この項目を選んで○ボタンを押すと、ケメルマンに話しかけることができます。主人公が彼に新たに話しかけたい話題がある時は、ケメルマンのアイコンの右隣にある緑色のバーが点滅します。

5 システム[SYSTEM] ●
この項目を選んで○ボタンを押すと、以下の5つの項目が表示されます。

- セーブ: ゲームデータをセーブします。
PlayStation®3用ソフトウェアのセーブデータは、本体のHDD上に保存されます。
セーブするにはHDDに215KB以上の空き容量が必要です。



- セーブデータ削除: 選んだセーブデータを消すことができます。一度消したセーブデータは元に戻せませんのでご注意ください。
- タイトル画面へ: ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。セーブしていない場合それまでの進行状況は保存されませんので、ご注意ください。
- オプション: さまざまなプレイ環境設定をすることができます。詳しくはP5を参照してください。
- キャンセル: この項目を選ぶ前の画面に戻ります。

6 アクアヘブン基金[AQUA HEAVEN FUND] ● 
海洋生物や海中内の発見物、特別な場所を発見してアクアライブラリに登録すると、本国政府からその価値に応じた研究奨励金がアクアヘブンに送金されます。それが通称「アクアヘブン基金」です。
ソノブイのバッテリーやNaSUの購入に使うことのできる基金の総額が表示されます。

ナビゲーション画面の見方

NAVIGATION SCREEN

アクアヘブン前から潜水艇ドルフィン2号に乗って、潜航中に見られる海中でのナビゲーション画面です。



1 ミニマップ ●

現在、潜水艇ドルフィン2号がいる周辺の海域のマップを表示します。R3ボタンを押すことで、表示モードを「ビューロック (常に潜水艇が向いている方向を上に表示する)」か「ノースロック (常に北を上に表示する)」に切り替えられます。(初期状態はノースロックモードです)

2 ミニマップスケール ●

現在ミニマップを表示している大きさです。□ボタンで表示スケールを「x1」か「x2」の二段階のどちらかに切り替えられます。

3 ビュースコープ ●

潜水艇が向いている方角を示します。

4 アクアヘブン(キシラベース)の位置 ●

アクアヘブン(キシラベース)がミニマップ上に写る範囲にあるときは、その位置が赤い○印で表示されます。アクアヘブン(キシラベース)から一定以上離れミニマップ上に写らない時は、アクアヘブンの方角が赤い矢印で表示されます。

5 デプスゲージ ●

ゲージは左右2本あり、左側は現在の深度を表します。右側のゲージでは、シグナルが流れる方向により現在上昇中なのか、下降中なのかを表します。上下方向への移動が行われていないときは、右ゲージにシグナルは表示されません。

6 ミームプール ●

現在のミーム量が赤い液体で示されます。(ゲーム序盤ではミームは取得できず、赤い液体も表示されません)ミームについて詳しくはP13を参照してください。

7 アジマススフィア ●

現在の潜水艇の向いている方向や傾きを表しています。

8 ショットアイコン ●

△ボタンを押すことにより、アイコンで示されている機能「ショット」を使うことができます。その時点で使用できる機能が複数あれば、SELECTボタンで切り替えられます。使用できる機能は「ブースト(潜水艇の加速)」「NaSUの射出」「アクアフォト(海中撮影)」の3つです(3つのショット機能について詳しくはP8を参照ください)。

9 ブーストゲージ ●

「ショット」のブースト機能は一定間隔ごとに使える機能です。時間が経過するとゲージがたまり、ゲージがいっぱいになると△ボタンを押すと、ブースト機能が使えます。

10 パワーゲージ ●

潜水艇の速度を表示します。前進しているときはリング状の模様が下から上に、後退しているときは上から下に流れます。速度によって模様が流れる速さも変わります。

11 ターゲットカーソル ●

海洋生物や発見物をターゲットング(選択)するためのカーソルです。対象に近づき、ターゲットカーソルを重ねた状態で○ボタンを押すと、ロックオンできます。ターゲットングについて、詳しくはP11を参照してください。

12 スナップカーソル ●

ターゲットカーソル付近にターゲットングの切り替えを行うことができる対象がいる場合、このカーソルが表示されます。詳しくはP11を参照してください。

ショットアイコンの3つの機能

潜航中に△ボタンを押すことにより使用できる潜水艇ドルフィン2号の機能です。以下の3種があり、ナビゲーション画面右下のアイコンで確認でき、SELECTボタンで切り替えられます。

※プレイ当初から使える機能は「ブースト」のみで、他の機能はある程度ゲームを進めることで使えるようになります。

「ブースト」●

潜水艇を加速させることができます。遠くまで速く移動したい時に便利です。使用するにはアイコンを取り巻く「ブーストゲージ」がいっぱいになっている必要があります。



「NaSUの射出」●

現在、潜水艇ドルフィン2号がいる場所に「NaSU」を射出して、設置することができます。この装置により、各エリアへ短時間でスムーズに移動できるようになります。「NaSU」についてはP10を参照してください。



「アクアフォト」●

潜水艇ドルフィン2号のカメラ撮影機能です。△ボタンを押すことによってさまざまな海の景観やサカナ達の写真撮影ができます。撮影した写真データは、PlayStation®3の「XMB」(クロスメディアバー)のフォト列にJPG形式で保存されます。



※「アクアフォト」に関するご注意

PlayStation®3本体のHDDへ取り込んだ画像の使用は個人的範囲に限定されるものとし、法律によって明示的に認められる範囲を超えたデータの使用(複製、改変、ネットワーク上へのアップロード、掲示、送信、頒布、ライセンス、販売、出版等を含む)は、事前の株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの文書による許諾がない限り、禁止します。

コントローラタイプとその特徴



※画面はタイプAです。

4種のコントローラタイプ ●

「OPTION (オプション)」画面 (P5参照) の「CONTROLLER(コントローラ)」を選ぶことで、コントローラタイプをA～Dの4タイプから選ぶことができます。

- 「タイプA」: オート操作(カメラ視点に向かって自動で移動します)
- 「タイプB」: マニュアル操作(上昇・下降・旋回を手動で行います)
- 「タイプC」: オート操作・リバース(左スティック上下が反転します)
- 「タイプD」: マニュアル操作・リバース(左スティック上下が反転します)

※デフォルトでのコントローラタイプの設定は、タイプAになっています。

※ゲーム中の潜水艇ドルフィン2号によるコントローラ操作の説明も、タイプAになっています。

コントローラタイプの特徴 ●

- 「オート操作(タイプA、タイプC)」: 前進後退時、カメラの向きに合わせて進行方向が自動で補整されます。(上昇・下降、左右・旋回を自動で行います)
- 「マニュアル操作(タイプB、タイプD)」: L3ボタンを押すことで、カメラの「ロック切り替え」を行うことができます。ロック解除時は、左スティックを離すと、カメラの向きがセンター位置へ自動で戻ります。ロック中は、左スティックを離しても、カメラの向きがセンター位置へ戻りません。離れた位置を維持します。また船体の移動にカメラの向きが影響されません(進行方向が自動で補整されません)。

※プレイ当初は、カメラが向いている方向へ前進する「オート操作」が最も使いやすいでしょう。潜航中の操作に慣れてきたら、マニュアル操作も試してみましょう。

コントロールパネルの見方

CONTROL PANEL

潜航中のナビゲーション画面からSTARTボタンを押す。または、「アクアヘブン」内の「ドルフィン(DOLPHIN)」から「コントロールパネル接続」を選ぶことで見ることのできる、潜水艇ドルフィン2号のコントロールパネル画面です。



ナビゲーションマップ ●.....
キシラ環礁全域の地図です。陸地部分と航行可能になった海域は、等高線が表示され明るく表示されます。

1 アクアヘブン(キシラベース) ●.....
「Kisira Base」と書かれている青い点で示されているのがアクアヘブン(キシラベース)の位置です。方向キーでナビゲーションマップ上のアクアヘブン(キシラベース)を選び○ボタンを押すことで、以下の2つの項目が表示されます。
●「自動航行」:アクアヘブン(キシラベース)に帰還します。
●「キャンセル」:アクアヘブン(キシラベース)を選ぶ前の状態に戻ります。

ソノブイ(SONOBUOY) ●.....
「ソノブイ」は、地底の磁鉄鉱の影響で電波装置およびコンパス装置が使用できないキシラ環礁を航行する為に必要なブイです。ソノブイは水面付近に設置されており、起動したソノブイはマップ上では青い点で表示されています。ドルフィン号は「ソノブイ」が発するシグナルを検知して航行し、そのシグナルを検知できない範囲は航行できません。航行海域の広げ方については、P10を参照してください。



NaSU ●.....
「NaSU」は海中に設置できるシグナルユニットです。詳しくは、P10を参照してください。方向キーでナビゲーションマップ上に配置されているNaSUを選び○ボタンを押すと、以下の3つの項目が表示されます。

- 「自動航行」:NaSUが設置されている場所にジャンプします。
 - 「回収」:NaSUを回収します。回収し現在使われていないNaSUはナビゲーションマップの左脇に表示されます。
 - 「キャンセル」:NaSUを選ぶ前の状態に戻ります。
- ※NaSUはゲームをある程度進めないと、設置することができません。この機能が使えるようになっていないうちは、NaSUはナビゲーションマップ上に表示されません



2 ソノブイバッテリー [SONOBUOY BATTERY] ●.....
現在、潜水艇ドルフィン2号が搭載しているソノブイバッテリーの残数です。

3 アクアライブラリ [AQUA LIBRARY] ●.....
発見した海洋生物や発見物の一覧を見ることができます。詳しくはP11を参照してください。

4 スクラップブック [SCRAP BOOK] ●.....
これまで進めた取材(エピソード)の内容を振り返って確認することができます。詳しくはP12を参照してください。

5 ミームパネル [MEME PANEL] ●.....
フルになったミームプールをマウントし、潜水艇ドルフィン2号の機能を拡張できます。ミームについて詳しくはP13を参照してください(この項目はゲーム序盤では表示されません)。

6 インフォメーション [INFORMATION] ●.....
潜水艇ドルフィン2号の現在の機能拡張状況を確認することができます。

7 アクアヘブン基金 [AQUA HEAVEN FUND] ●.....
ソノブイのバッテリーやNaSUの購入に使うことのできる基金の総額が表示されます。詳しくはP10を参照してください。

「ソノブイ」と航行範囲について

SONOBUOY

「私」が潜水艇ドルフィン2号と共に行動できるゲームの舞台は、キシラ環礁の海中のみになります。

当初、航行できる海中マップの範囲には制限があります。キシラ環礁では電波装置お

よびコンパス装置が使用できないため、「ソノブイ」が発するシグナルを検知できる範囲外は航行できなくなっています。

「ソノブイ」が検知できる限界エリアに達すると、画面に「ATTENTION」→「WARNING」の順に表示され、これ以上進行方向には進めないことを示します。



航行可能エリアの拡大方法 ●

「私」が海中に出て航行を始めた時点では、ビルが航行中に設置したソノブイのバッテリーが切れた状態になっています。「私」は航行しながら水面にあるソノブイを発見し、バッテリーを交換、再起動させることで、航行エリアを広げていくことができます。ソノブイを発見し、バッテリーを交換する方法は「ターゲットング」と同様です。

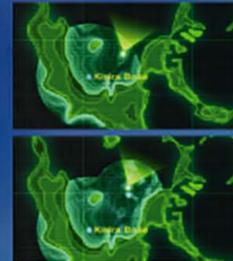
未発見のソノブイを探索するときは、既に発見済みのソノブイを中心とする丸い航行可能範囲の境界付近の水面近くを捜すと、効率的に見つけることができます。

※海域と海域の間には、別のスポットへの移動箇所を示す“ティキ”と呼ばれる目印があります。

なお、一部“ティキ”が配置されていない場所もあります。

ソノブイバッテリーの購入 ●

ソノブイバッテリーは有限であるため、起動していないソノブイのバッテリーを交換することで、その数は減っていきます。プレイヤーは、アクアヘブン基金を集めてバッテリーを購入し、事前に潜水艇ドルフィン2号に搭載しておく必要があります。購入するには、アクアヘブン(キシラベース)にて、ケメルマンのアイコンを選んで話しかけ、購入申請をしてください。金額がソノブイバッテリーの値段に満たない場合は購入できません。ソノブイバッテリーは、当初は1つのみ潜水艇ドルフィン2号に搭載しておくことができ、ミームによるドルフィン号の機能アップによって、搭載できる数を増やすことができます。ミームについては、P13を参照してください。



「NaSU」による自動航行について

NaSU

「NaSU (Navigation Signal Unit)」は、航行可能な領域の任意の場所に設置することで、そのシグナルによって、設置した場所までオートでナビゲーションしてくれるユニットです。この装置によって、各エリアへスムーズに移動できるようになります。

ゲーム開始当初は「NaSU」を使うことはできませんが、エピソードの進行と共に使えるようになります。アクアヘブンに帰還する際は、その地点からすばやく調査を続行できるため、NaSUを射出しておくことをおすすめします。



NaSUの設置 ●

プレイヤーが場所を自由に決めて、設置することができます。

設置の方法は、海中を潜航中のナビゲーション画面で、ショットアイコンを「NaSUの射出」のアイコンに合わせ、△ボタンを押してショットすることで、その場所に設置できます。



NaSUの回収 ●

NaSUは回収が可能です。一度設置したNaSUをさらに別の場所に設置することが可能です。回収するには、コントロールパネルのナビゲーションマップ上のNaSUを選択するか、潜航中にNaSUをロックオンすることで表示されるメニューから回収を選択することで回収できます。

NaSUの購入 ●

NaSUは、海中内に設置したものを含めて当初1つのみ潜水艇ドルフィン2号に搭載しておくことができます。

ミームによる潜水艇ドルフィン2号の機能アップによって、搭載できる数を増やすことが可能です。NaSUは、アクアヘブン基金を集めることで購入できます。購入するには、アクアヘブン(キシラベース)にて、ケメルマンのアイコンを選んで話しかけ、購入申請をしてください。金額がNaSUの値段に満たない場合は購入できません。また、NaSU購入後の残金が10000(バッテリー1つ分の値段)以下となる場合も購入できません。ミームについては、P13を参照してください。

発見物のターゲティング

TARGETING

潜航中、海洋生物や発見物にターゲットカーソルを合わせることを「ターゲティング」と呼びます。

ターゲティングして○ボタンを押すと、対象に「ロックオン」した状態となります。ロック

オン状態からさらに○ボタンを押すことを「ピック」と呼びます。未発見の対象は、ピックすることで「アクアライブラリ」に登録することができます。

潜航中は、海洋生物や発見物をどんどんターゲティングして、「アクアライブラリ (AQUA LIBRARY)」に登録していきましょう。



ターゲティング方法 ●

潜航中のナビゲーション画面で表示される「ターゲットカーソル」を対象に合わせます。対象にターゲティング中はターゲットカーソルはゆっくりと右に回転します。

対象がアクアライブラリに登録されていない場合は、ターゲティングするとカーソルの色はオレンジに変わり「NEW」の文字が表示されます。この状態で○ボタンを押すとロックオンされ「??？」と表示されます。ここでもう一度○ボタンを押して「ピック」すると、対象はアクアライブラリに登録されます。

対象がアクアライブラリ登録済みの場合は、ターゲティングしてもカーソルの色は変わらず、ロックオン時には対象の名称が表示されます。

ロックオンを解除するには、×ボタンを押します。



スナップカーソルの利用 ●

ターゲットカーソル付近にターゲティングの切り替えを行うことができる対象がいる場合、「スナップカーソル」が表示されます。

方向キー右を押すと、「NEXT」のスナップカーソルが示す対象にターゲティングが切り替わります。方向キー左を押すと、「PREV」のスナップカーソルが示す対象にターゲティングが切り替わります。

アクアライブラリ紹介

AQUA LIBRARY

アクアライブラリは、「アクアヘブン」か「コントロールパネル」内の「アクアライブラリ (AQUA LIBRARY)」を選ぶことで見られる、発見物の記録、データベースです。

ゲーム中に発見した海洋生物や発見物をいつでも一覧で見ることができます。



表示の切り替え ●

□ボタンで、表示モードを「全表示」、または「発見済」に切り替えることができます。全表示モードにすると、未発見のものも含めて全ての生物、発見物、場所を表示します (未発見のものはシルエット表示)。発見済モードでは、発見されたものだけを表示します。

△ボタンにより、海域別に表示します。△ボタンを押して、海域を選択することで、その選択した海域に存在する海洋生物と発見物、場所を表示することができます。選択できる海域は航行可能エリアを広げることで増えていきます。

項目の切り替え ●

L1ボタン、R1ボタンで、表示する項目を切り替えられます。

カーソル送り ●

方向キー上下左右で、選択する対象を切り替えることができます。

ページ送り ●

画面右端に配置されている対象を選んだ状態で方向キー右を押すと、次のページが表示されます。同様に画面左端に配置されている対象を選択した状態で方向キー左を押すと、前のページが表示されます。

方向キー左右どちらかを押せばなしにすると、速い速度でページ送りされます。

ライブラリ登録された生物/発見物/場所の詳細内容の表示 ●

海洋生物や発見物を選択し、○ボタンを押すことで詳細が表示されます。

「小型生物」・「中型生物」・「大型生物」については、方向キー上下左右を押すことで、3Dモデルを上下左右に移動。左スティックを使うことで、3Dモデルの回転。右スティックを使うことで、3Dモデルをズームイン/ズームアウトすることができます。

L3ボタンを押すことで、3Dモデル表示を元の状態に戻すことができます。

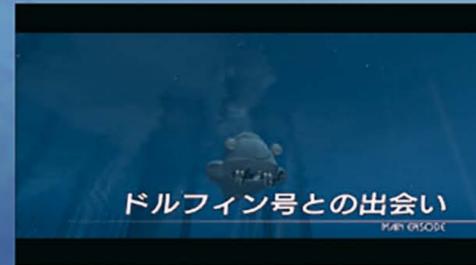


エピソードとスクラップブック

EPISODES / SCRAPBOOK

プレイヤー「私」は、エピソードを進行することで、どこに行くべきか、そして何を探さなければいけないかわかります。

ゲームプレイ中、さまざまな局面で情報を得ることができます。アクアヘブンのジェシカやケメルマン、そして潜水艇ドルフィン2号との会話などをヒントに、エピソードを進めてください。



エピソードの進行に行き詰まった場合●

ゲームをプレイしていて、エピソードが先に進まない場合は、コントロールパネル内の「スクラップブック(SCRAP BOOK)」を確認しましょう。

●スクラップブックの確認

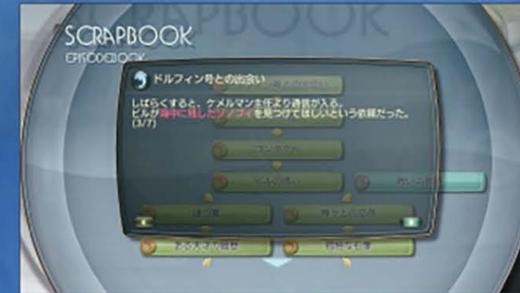
スクラップブックは、進行中のエピソードと完了したエピソードがゲームの進行に沿って表示されるものです。

完了しているエピソードには、 (イルカ)のマークがつきます。



方向キーで見たい項目を選び、○ボタンを押すと、各項目の詳細が表示されます。進行中のエピソードを方向キーで選び○ボタンを押すことで、そのエピソードの詳細情報を見ることができます。

詳細情報が複数ページある場合は、方向キー左右でページ送りすることができます。詳細情報の末尾にあるカッコ内に、現在のページと総ページ数が示されます。特にピンク色の文字で書かれている部分には重要な情報が示されています。



また、時折アクアヘブンに戻ってジェシカやケメルマンに話しかけてみるのも良いでしょう。彼らが重要なヒントを教えてくれることもあります。



さえずる魚とのコンタクトについて

CONTACT WITH THE SINGER FISH

エピソードを進めることによって、音を発信している「さえずる魚」(シンガー)と、ソナー音でコンタクトを行うことができますようになります。シンガーをロックオンした状態でソナー音をならす(これをノックといいます)と、シンガーとのコンタクトを行います。

シンガーの発音した音と同じ順番でソナー音を鳴らすことができると、コンタクト成功となります。成功することで、ミームを集めることができます(ミームについては、次のページを参照してください)。

画面下のソナー音パネルの下に表示されている球は、チャレンジできる回数を示しています。失敗するごとに1つずつ消えていき、全ての球が消えるとコンタクトは失敗となります。

ソナー入力待ちの状態でも一定時間経過した場合にもタイムオーバーで失敗となり、球が1つ消えます。

シンガーとのコンタクトは成功するたびに難易度が上がっていきます。



操作一覧 ●

ソナー発音(人)	: L 1 ボタン
ソナー発音(魚)	: L 2 ボタン
ソナー発音(太陽)	: R 1 ボタン
ソナー発音(月)	: R 2 ボタン
シンガーの発音シーンをスキップする	: △ ボタン
シンガーの発音シーンを早送りする	: ○ ボタン
シンガーの発音シーンをスローにする	: □ ボタン
シンガーとのコンタクトをやめる(失敗になります)	: × ボタン

ミームについて

MEME

ミームとはキシラ環礁の海洋生物たちに伝わる遺伝子的なものです。

海洋生物とのコンタクトで集められる情報の一種であり、ミームを集めることはウイリアム・グラバーの研究の謎を解き明かす一つの鍵になります。

ミームを集めるためのさえずる魚とのコンタクトの方法は、前ページを参照してください。

ミームはナビゲーション画面左下のミームプールにたまっていきます。いっぱいになったミームプールをコントロールパネル内の「ミームパネル」にマウントすることで、潜水艇ドルフィン2号の隠された機能が解放されていきます。



ミームパネル

「ミームパネル」はある程度ゲームを進行すると、コントロールパネル内に表示されます。薄い赤で表示されている丸いアイコンにフルになったミームプールをマウントできます。またミームプール残数が1以上の時にマウントを行うことができます。ミームプールをマウントした場所に応じて、潜水艇ドルフィン2号の隠された機能が拡張されていきます。

「ミームパネル」は、ミームプールをマウントしていくと、L1 ボタンまたはR1 ボタンにより左右にページ切り替えが可能になります。



潜水艇ドルフィン2号の機能とレベルアップ ●

ミームによってレベルアップしていく潜水艇ドルフィン2号の機能は、コントロールパネルの「インフォメーション(INFORMATION)」画面上で確認できます。この画面に表示されているすべての項目(深度、速度、旋回、ブースト、ブーストチャージ、バッテリー搭載、NaSU保有)がレベルアップしていきます。



「トロフィー」獲得について

TROPHY

本作品では、ゲームの進行状況やクリア条件に応じて、トロフィーが獲得できます。ゲーム中にトロフィーを獲得すると、音によるお知らせと共に画面右上にメッセージが表示されます。トロフィーは難易度に応じて、ブロンズ、シルバー、ゴールド、プラチナの4種類が用意され、獲得したトロフィーはPlayStation®3のXMB™のトロフィーコレクションで確認できます。



※ゲーム起動中はPSボタンでPlayStation®3のXMB™を表示させることができます。また、PlayStation®Networkを利用して、フレンド同士でトロフィー獲得情報の確認もできます。
※画面はPlayStation®3のシステムソフトウェア バージョン2.42時点の情報です。
※トロフィー機能について最新の情報は「ユーザーズガイド」(<http://manuals.playstation.net/document/>)もしくはPlayStation®3の「オンラインマニュアル」を参照ください。
(ご注意: コピーされたセーブデータを使用した場合は、トロフィー機能が適用されませんのでご注意ください)

サウンド

SOUND

ミュージックインスタレーション ●
海の中を探索中に再生されているBGMは、各エリアごとに用意された複数の音素から自動生成されています。エリアを訪れる度に、自動で生成されるBGMをお楽しみください。

対応している音声出力設定 ●
『AQUANAUT'S HOLIDAY』では、右の音声出力設定に対応しています。音声出力設定については、PlayStation®3本体の取扱説明書および使用するテレビやAVアンプ(またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。

5.1 ch / 7.1 chのサラウンドサウンドを楽しむには

以下の手順で機器を接続・設定すると、5.1chや7.1chのサラウンドサウンドによる迫力ある音響を楽しむことができます。

ゲームに適したスピーカー配置は、スピーカー配置図を参照してください。

① PlayStation®3本体とAVアンプ(またはレシーバー)を接続する

PlayStation®3本体のHDMI出力端子もしくは光デジタル出力端子とAVアンプ(またはレシーバー)を接続します。

② AVアンプ(またはレシーバー)を設定する

HDMI接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Linear PCM 5.1ch 48kHz」もしくは「Linear PCM 7.1ch 48kHz」機能をONにします。光デジタル接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Dolby Digital 5.1ch」もしくは「DTS Digital Surround 5.1ch」機能をONにします。

③ 音声出力設定を確認する

PlayStation®3本体の音声出力設定が5.1chや7.1chに対応する設定になっていることを確認し、ゲームを起動してください。

④ AVアンプ(またはレシーバー)の動作を確認する

使用するAVアンプ(またはレシーバー)が、設定した音声チャンネル数で動作しているか確認してください。AVアンプ(またはレシーバー)によっては、7.1chに対応していないこともあります。対応しているチャンネル数については、使用するAVアンプ(またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。

HDMI接続の場合

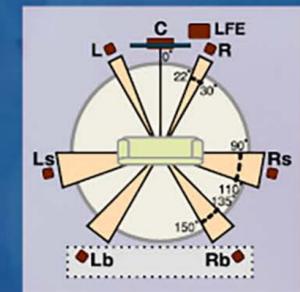
Dolby Digital 5.1 ch
DTS Digital Surround 5.1ch
Linear PCM 2 ch 48kHz
Linear PCM 5.1 ch 48kHz
Linear PCM 7.1 ch 48kHz

光デジタル接続の場合

Dolby Digital 5.1 ch
DTS Digital Surround 5.1ch
Linear PCM 2 ch 48kHz

AV MULTI接続の場合

Analog 2 ch



スピーカー配置図

■ 囲みエリアは、リニアPCM7.1ch [HDMIのみ]のスピーカー配置です。

AQUANAUT'S HOLIDAY

隠された記録

スタッフクレジット

CREDITS

CAST

William Glover / **Jack Woodyard**

Jessica Porter / **Lindsay Cady**

Robert Kemelman / **Peter Davis**

Whispering Voice / **Kaori Nishina**

ARTDINK CORPORATION

Director

Yoichi Yamaguchi

Producer

Akiko Hattori

Lead Programmer

Syunichi Ikegami

Lead Graphic Designer

Katsutoshi Yasui

Scenario

Masahiro Tsuji

Programmers

Hiroki Kurihara

Hiroki Bando

Akihiko Fukushima

Takahiro Itoh

Seishiro Mizukami (Ea Co., LTD.)

Noboru Matsudaira

Shinichi Senoo (freelance)

Graphic Designers

Mikio Itoh

Toshiyuki Hiroe

Kouji Sakaguchi

Makoto Tsuchiya

Kenichi Abiko

Tetsuya Kuroda

Akito Ohki

3D Modelers

Kenji Kumagai (DOUBLE-O-BUCK)

Masayasu Yokose (ORBITAL LINK)

Takahiro Miyaji (ORBITAL LINK)

Tatsuya Izumi (ORBITAL LINK)

Hideaki Sakado (ORBITAL LINK)

Kaori Takahashi (ORBITAL LINK)

Takayuki Hirano (ORBITAL LINK)

Toshiyuki Aoyama (LASER-GRAPHICS)

Manabu Itoh (LASER-GRAPHICS)

Yoshiko Miyahara (LASER-GRAPHICS)

BELIING BIODIGITAL CO., LTD.

STUDIOARTDINK

Planners

Isao Ohbatake

Hiroyuki Irie

Hidekazu Kitadume

Koichiro Kurosawa

Kimoto Ohmura (Magic Pot Inc.)

Quality Assurance Manager

Hatsuho Inaba

Quality Assurance Staff

Takahiro Tsuchiya

Yukinori Kembo

Koji Mitsuyama

Subcontracting Coordination

STUDIOARTDINK

Executive Director

Katsushige Kasai

Executive Producer

Ryoichi Yajima

Special Thanks to

FONTWORKS Inc.

Sony Computer Entertainment Inc.

Producer

Kyoto Shibuya

Executive Producer

Takahiro Kaneko

Technical Support Staff

Kenjo Akiyama

Yihong Lin

Eiji Iwata

Masahiro Yasue

Jin Sato

Yasuhiro Moriyama

Kentaro Suzuki

Tsunemi Takahashi

Hiroshi Matsulke

Tohru Ogiso

Takashi Aoki

Hiroshi Sekiguchi

Technical Supervisors

Kazu Kato

Keiichiro Suzuki

Masayuki Mizuno

Lead Sound Designer

Junko Sano

Sound Designers

Tsutomu Fuzawa

Takashi Uno

Noburo Masuda

Ryo Yamamura

Yuji Yamauchi

Sound Producer

Shinpei Yamaguchi

JAPAN Studio Sound Library Team

Isamu Terasaka

Hiroshi Yamamoto

Mitsuteru Furukawa

Tomohito Ito

Junichi Komori

Composer

Hideki Sakamoto (noisycroak Co., Ltd.)

Vocals

Title Song : Rie Ojima

Endroll Song : Kaori Nishina

Ukelele Player

Yohko Sakamoto

Recording Engineer

Naohito Kawano

Mastering Engineer

Mitsuyasu Abe (Sony Music Communications Inc.)

Session Coordinator

Kou Hirota (eyeseers Co., LTD.)

Recording & Mastering Studios

Sony Computer Entertainment Recording Studio

Sony Music Studios Tokyo

Quality Assurance Manager

Osamu Sugawara

Quality Assurance Staff

Tokuo Ohnuma

Koji Takano

Kensaku Yanashita

Yasuyuki Hirose (PTW)

Takaaki Satou (PTW)

Katsunori Yokoyama (PTW)

Hidenori Shirai (PT W)

Hideki Tachibana (PTW)

Tuning Coordinators

Shinya Nakamura

Naoko Isono

Tuning Staff

Tepei Kabata

Shouta Tobar

Yoshiyuki Miyagi

Kenji Kurata

Shigeru Kawai

Package Coordinators

Hironori Komiya

Atsuyuki Sakimae

Yasuko Nii

Masayuki Kouno (Sony Music Communications Inc.)

Kenji Suganuma (Sony Music Communications Inc.)

Package Designer

Eiichi Abe

Software Manual Writers

Kazuhiko Ishidoya (INTAC Co., Ltd.)

Kazuya Haraguchi (INTAC Co., Ltd.)

Promotion & Marketing Coordinators

Taku Nishijima

Seigo Sugai

Yohko Atsuchi

Web Designers

Yasuhiro Takahama

Yayoi Hashimoto

PV Production

FREEWAYS CO., LTD.

Ryo Sogabe

Noriaki Sahashi

Location Coordinator

Toshiyuki Furuyama (SEVEN-TENTHS IMAGE)

Special Thanks to

Kazuhiro Noya

Hiroshi Ueda

Mitsutaka Masumoto

Kouichiro Onda

Megumi Hosoya

Mizuho Hanada

Satoru Fukui

Selya Rachi

Asami Eto

Satoru Shirakawa

Koji Kitakawa

Yuko Mukaiyama

Takashi Ikeda

Yasutaka Asakura

Masazumi Kawabe

Mizuki Tsuda

Tsuyoshi Yukawa (noisycroak Co., Ltd.)

Yasuhiro Kawagoe (noisycroak Co., Ltd.)

Hiro Yoshi Kato (noisycroak Co., Ltd.)

Tomoyuki Kato (eyeseers Co., LTD.)

Tomonobu Kikuchi (Sony Music Publishing Inc.)

Masato Kouda

Manabu Fujishima (Inagawa Motoko Office)

Ai Kaneko

Yuka Orihara

Risa Koizumi

Inagawa Motoko Office

SEVEN-TENTHS IMAGE

Supervisors

Yasuhide Kobayashi

Shuhei Yoshida

Shawn Layden

Seigi Sasaki

Tomikazu Kirta

Mitsuru Kamimachi

Fumiya Takeno

Masatsuka Saeki

Developed by

ARTDINK CORPORATION

Presented by

Sony Computer Entertainment Inc.

©2008 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

THIS SOFTWARE USES FONTS BY FONTWORKS Inc.

DynaFont developed by DynaCornware.