

A promotional image for the video game Battlefield 4. It features a soldier in full combat gear, including a helmet, tactical vest, and knee pads, holding a rifle. The soldier is positioned in the center-left of the frame, looking towards the viewer with a serious expression. The background is a chaotic, high-action battle scene set in a city at night, with heavy rain falling. Bright orange and yellow flames and explosions are visible on the right side, while blurred city lights and structures are on the left. The overall atmosphere is gritty and intense.

BATTLEFIELD 4

目次

ゲームの概要	3
基本操作	4
キャンペーン	7
マルチプレイヤー	14
射撃演習場	47
バトルフィールド 4 ストア	48
BATTLELOG	49
ORIGINアカウント	52
サポート	53

ゲームの概要

BATTLEFIELD 4

3

バトルフィールド4は、ゲームと栄光を共に体験できる、ジャンルを代表する超大作です。次世代の演算能力と描画能力を持つDICEのFrostbite™ 3を搭載したバトルフィールド4は、他のシューティングゲームとは一線を画す、鮮明でドラマチックな体験を提供します。

基本操作

PC

4

移動	W/A/S/D
視点の操作	マウスを動かす
しゃがむ	Ctrl(長押し)
しゃがみとの切り替え	X
伏せる	Z
ジャンプ/乗り越える	スペースキー
BATTLELOG	Backspace
武器の発射	左クリック
照準	右クリック

基本操作

PC

5

リロード	R
拾う	R(長押し)
分隊に攻撃指示(シングルプレイヤー)、目標攻撃／防御(マルチプレイヤー)	Q
タクティカルバイザー(シングルプレイヤー)、コモローズ(マルチプレイヤー)	Q(長押し)
武器スロット	1/2/3/4/5
グレネードを投げる	G
格闘攻撃	F
アクション	E
射撃モードの切り替え	V

基本操作

PC

6

フラッシュライト(利用可能な時)	T
全体チャット	J
チームチャット	K
分隊チャット	L
スコアボード	Tab
ゲームメニュー	Esc
乗り物スロット	F1-F6

注：操作設定の確認や変更は、ゲームメニューやメインメニューのオプションから行ってください。

キャンペーン

画面の見方

7

BATTLELOGウィジェット

攻撃指示ターゲット

感知メーター

目標テキスト

目標の方向

ミニマップ

装備アイコン

分隊のステータス

弾薬(装填弾倉/
所持弾数)

射撃モード

ライフ

グレネード



BATTLEFIELD 4

CIIC

キャンペーン

ストーリー

8

中国は混乱のさなかにある。上海では暴動が発生し、人々はジン・ジエの暗殺に憤っている。彼は総主席の有力候補だった。改革派で、透明で公正な政府と言論の自由を推進していたのだ。人民解放軍の最高実力者、チャン提督は、彼の暗殺をアメリカによるものと非難している。

均衡を保つため、USSヴァルキリーが上海沖に配備されている。ヴァルキリーに搭乗している海兵隊の最精鋭部隊、トゥームストーンは、燃える街からVIPを脱出させる難しいミッションのため、内陸へと送られる。

キャンペーン

難易度

- **イージー** – FPS初心者の方にお勧めです。敵の銃弾で受けるダメージが少なくなり、敵を倒しやすくなります。
- **ノーマル** – FPSに慣れた方へお勧めです。敵の命中率が高まり、より倒しにくくなります。
- **ハード** – ベテランの方にお勧めです。敵の反応が速くなり、銃弾の威力が上がります。

ミッション

キャンペーン中にクリアしたミッションは、好きな難易度に変更して何度でもプレイできます。

キャンペーン

ゲームプレイ

10

タクティカルバイザー

タクティカルバイザーは、戦術を考慮するために有効なツールです。画面中央付近にいる敵を自動的に発見します。バイザーを外しても、敵はマークされたままです。バイザーは武器クレートや爆発する石油缶など、周囲の重要な要素も強調して表示します。

攻撃指示

分隊に、敵への集中攻撃を命令できます。この機能を利用して、敵の撃破やかく乱からの側面攻撃、撤退などを行えます。

ステルス

感知メーターは敵に発見される危険度を示しています。敵に発見された場合、メーターが強く光ります。視界へ入らず、姿勢を低くしてゆっくり動き、探知されないようにしましょう。

キャンペーン

ゲームプレイ

11

ステージとスコア

キルごとにスコアを獲得できます。効果的な撃破には追加ポイントが与えられます。

- 格闘キル – 敵をナイフで倒す。
- ヘッドショット – 敵をヘッドショットで倒す。
- マルチキル – 2人以上の敵を同時に倒す。
- アドレナリンキル – 体力が30%以下の状態で敵を倒す。
- キルストリーク – 直前のキルから3秒以内に敵を倒す。

分隊の仲間が敵を倒した時もスコアを獲得できます。オンラインに接続し、各ステージのベストスコアをフレンドと比較しましょう。ステージ限定の任務を達成すれば、キャンペーンで使用できる武器を武器クレートから入手できます。現在のスコアは、現在のステージ限定の任務と共にポーズメニューからいつでも確認できます。

キャンペーン

ゲームプレイ

12

任務

任務を解除すると、キャンペーンやマルチプレイヤーで利用できる武器を獲得できます。キャンペーンの各ステージには、獲得するとキャンペーンで使用可能になる武器が存在し、マルチプレイヤーで武器を使用可能にする任務も各ステージに存在します。

任務とアンロック条件、報酬は全て、メインメニューの「マイ・ソルジャー」から確認できます。

キャンペーン

ゲームプレイ

13

武器クレート

武器クレートから、キャンペーンで使用できる武器の一覧を確認できます。解除されると、どのステージの武器クレートからも武器を利用できます。敵の武器を拾うか、ステージ中に隠された武器を発見すると、武器はクレートへと入ります。ステージの任務をクリアして、武器庫を充実させましょう。武器を手に入れば、その武器はそのまま武器クレートへと入ります。武器クレートへアクセスすると、所持している武器の弾薬も全て補充されます。

ガジェットクレート

各ステージで発見したガジェットクレートには、キャンペーンで使用できる爆発物が隠されています。ガジェットクレートにアクセスすると、入手した全てのガジェットの弾薬を補充できます。

マルチプレイヤー

画面の見方

14

Battlelog ウィジェット

拠点

フィールドアップグレードの進行状況

ミニマップ

装備アイコン

弾薬
(装填弾倉/所持弾数)

射撃モード

ライフ
グレネード



BATTLEFIELD 4

JIC

マルチプレイヤー

サーバーへの接続

15

他のプレイヤーとランダムに対戦する「クイックマッチ」や、詳細な設定を行えるBattlelog.comのサーバーブラウザーを利用、または既にゲームに参加中のフレンドに接続することでマルチプレイヤーをお楽しみいただけます。

バトルフィールド 4には3種類のサーバーがあります。

- **公式** - 公式サーバーは、新規プレイヤーのために調整された、デフォルトの設定を厳格に守っています。例えば、デヒューズモードをホストする公式サーバーは最大プレイ人数を10人にしなければなりません。
- **ランク** - ランクサーバーでは、デフォルトのサーバーと少し異なる設定を行えます。例えば、デヒューズモードをホストするランクサーバーは最大プレイ人数を6人に設定できます。
- **非ランク** - 非ランクサーバーはゲームを大きく変える設定を行えます。そのため、非ランクサーバーでゲームを進行させても報酬が与えられません。例えば、デヒューズモードをホストする非ランクサーバーは最大プレイヤー人数を16人に設定できます。

マルチプレイヤー

16

分隊

マルチプレイヤーセッションへ接続すると、あなたは自動的に分隊へ配置されます。手動で分隊へ参加することも、新しい分隊を作成することもできます。分隊は最大5名で構成されます。分隊のメンバーは互いの場所から再出撃ができます。

プライベート分隊

分隊はプライベートに設定できます。プライベート分隊のフレンドのみが接続できます。

分隊長

全ての分隊には分隊長が存在します。分隊長はプレイヤー名の隣に星が表示されます。分隊へ命令を出し、司令官へ命令や様々なアセットを要請できるのは分隊長だけです。

マルチプレイヤー

フィールドアップグレード

17

ほとんどのスコアイベントには分隊バージョンが存在します。分隊バージョンは通常よりもスコアが高くなります。例えば通常味方を回復すると10ポイントが得られますが、分隊の仲間を回復すると15ポイントが得られます。

分隊のスコアイベントにより、兵士のフィールドアップグレードを解除できます。フィールドアップグレードは兵士キットのカスタマイズ画面から選択できます。分隊のスコアイベントによって順番に解除される各フィールドアップグレードには、それぞれ4つの追加効果があります。分隊のメンバーが全滅すると、次のフィールドアップグレードを解除するための進行が失われます。最後の一人になったら、分隊があなたのところで再出撃できるように、慎重な行動を心がけましょう。

マルチプレイヤー

コモローズ

18

コモローズは事前に用意されたメッセージのセットで、仲間とのコミュニケーションに利用できます。コモローズのメッセージは兵士が発信し、要請などの場合はアイコンとしてミニマップ上に表示されます。

あなたが分隊に所属しているか、分隊長かどうかなど、状況に応じてコモローズのメッセージは変化します。例えば、分隊に所属していないプレイヤーは命令を要請できませんが、分隊に所属しているプレイヤーは分隊長に命令を要請できます。分隊長は司令官に命令を要請できます。

マルチプレイヤー

ゲームモード

19

バトルフィールドには7つのゲームモードが登場します。

- ドミネーション
- チームデスマッチ
- オブリタレーション
- ラッシュ
- コンクエスト
- 分隊デスマッチ
- デヒューズ

注: バトルフィールドやFPSを初めてプレイされる場合、まずドミネーションやチームデスマッチからプレイされることをお勧めします。コンクエストやデヒューズのような複雑なゲームは、ゲームに慣れてからプレイされた方が遊びやすいでしょう。

マルチプレイヤー

ゲームモード

20

ドミネーション

目的 - 敵チームのチケットを全て失わせます。

遊び方 - 目標に隣接して確保します。目標に近付いた兵士が多いチームが目標を確保します。目標の多数を制圧すると、敵チームはチケットを失い始めます。制圧した目標が多いほど、敵チームはより早くチケットを失います。敵を倒すことによっても相手のチケットを奪えます。

このモードには乗り物が登場しません。再出撃はランダム、もしくは分隊の仲間の隣に行われます。

マルチプレイヤー

ゲームモード

21

チームデスマッチ

目的 – 敵を殲滅します。

遊び方 – 相手チームに倒されるよりも多く、相手を倒します。チームデスマッチでは、ランダムにしか展開できません。

マルチプレイヤー

ゲームモード

22

オブリタレーション

目的 - 相手に味方の拠点を破壊される前に、敵の拠点を爆弾で破壊します。

遊び方 - 爆弾を発見して敵の拠点到に運びます。爆弾はその上を通過すると取得できます。爆弾を設置するには、付近に移動してアクションボタンを長押ししてください。起爆して破壊するまで、設置した爆弾を守りましょう。逆に味方の拠点到は破壊されないように阻止します。敵が拠点到に爆弾を設置したら、解除しましょう！爆弾は前に立ってアクションボタンを長押しすれば解除できます。徒歩の場合、爆弾の所持者が爆弾の重さで移動速度が落ちることにも注意しましょう。

前線の拠点到にも司令部にも再出撃できます。司令部では各種車両から出撃できます。

爆弾が爆発すると、周囲のプレイヤーは大きなダメージを受けますので、ご注意ください。

マルチプレイヤー

ゲームモード

23

ラッシュ

目的 – 攻撃側は、チケットや時間が切れる前にM-COMを破壊しなければなりません。防衛側は攻撃側のチケットが切れるまで、M-COMを防衛しなければなりません。

遊び方 – 攻撃側はM-COMの付近に立ち、アクションボタンを長押しすれば爆弾を設置できます。端末に設置した爆弾を解除しようとする防衛側を全て倒してください。防衛側は攻撃側の端末への到達を阻止し、端末に設置された爆弾は全て解除しなければなりません。爆弾の付近に立ってアクションボタンを長押しすれば解除されます。チケットが切れるまで、敵を倒し続けてください。

防衛側のチケットは無限ですが、攻撃側のチケットは有限です。ラッシュのステージは複数のM-COMセクターから成り、各セクターには2つのM-COMがセットになっています。セットが破壊されると、防衛側の拠点と戦闘エリアは後退し、攻撃側の拠点と戦闘エリアは前進します。攻撃側のチケットは元の値に戻されます。M-COMは爆発しても、周囲のプレイヤーにダメージを与えることはありません。

マルチプレイヤー

ゲームモード

24

コンクエスト

目的 - 敵チームのチケットを全て失わせます。

遊び方 - 目標に隣接して確保します。目標に近付いた兵士が多いチームが目標を確保します。目標の多数を制圧すると、敵チームはチケットを失い始めます。制圧した目標が多いほど、敵チームはより早くチケットを失います。敵を倒すことによっても相手のチケットを奪えます。

チームが制圧している目標の側へは再出撃できます。目標の中には乗り物に乗った状態で出撃することができる所もあります。互いのチームには制圧できない司令部があります。乗り物は各チームの司令部からも利用できます。

マルチプレイヤー

ゲームモード

25

分隊デスマッチ

目的 – 敵を殲滅します。

遊び方 – 相手に倒されるよりも多く、敵の分隊を殲滅します。最後の一人になったら、分隊の仲間が近くへ展開できるよう、何とか生き残りましょう。

分隊デスマッチでは、4つの分隊が互いに戦います。分隊デスマッチのステージでは、一部で歩兵戦闘車が展開できる場合があります。

マルチプレイヤー

ゲームモード

26

デヒューズ

目的 – 攻撃側は、チケットが切れる前に相手チームのターゲットを爆弾で破壊します。もしくは防衛側を全滅させます。防衛側はターゲットを防衛するか、攻撃側を全滅させます。

遊び方 – 攻撃側はターゲットの隣に立ち、アクションボタンを長押しすれば設置できます。妨害してターゲットを解除しようとする防衛側を全て倒してください。防衛側は攻撃側のターゲットへの到達を阻止し、設置されたターゲットは全て解除しなければなりません。ターゲットは隣に立ってアクションボタンを長押しすれば解除されます。

デヒューズの対戦は2つのセットに分かれています。各セットには複数のミニラウンドが含まれます。

爆弾が爆発すると、周囲のプレイヤーは全て倒れますので、ご注意ください。

マルチプレイヤー

ゲームモード

27

デヒューズ

ミニラウンド

- ミニラウンド開始時、チームは事前に定められた場所にいる味方の近くへ展開します。
- 各ミニラウンドの開始時、爆弾は攻撃側の近くに展開されます。
- 爆弾を同時に2人のプレイヤーが保持することはできません。
- 爆弾の保持者だけがターゲットへ設置できます。
- より多くのミニラウンドを獲得したチームが勝利します。

セット

- チームはセットの間に役割を切り替えます。攻撃側は防衛側に、防衛側は攻撃側へと変わります。
- 破壊された物体はセットの間に元へ戻ります。

マルチプレイヤー

ゲームモードのルール

28

複数のゲームモードで共通するルールが存在します。

ラウンドの時間制限

全てのゲームモードにはラウンドの時間制限が存在します。デフォルトの制限時間はゲームモードによって異なります。マップが広いモードであるほど、ラウンドの時間制限は長くなります。

チーム

分隊デスマッチ以外のモードでは、2チームでの戦いとなります。

分隊員から出撃

特に制限がなければ、分隊員の位置から出撃できます。

マルチプレイヤー

ゲームモードのルール

29

引き分けとサドンデス

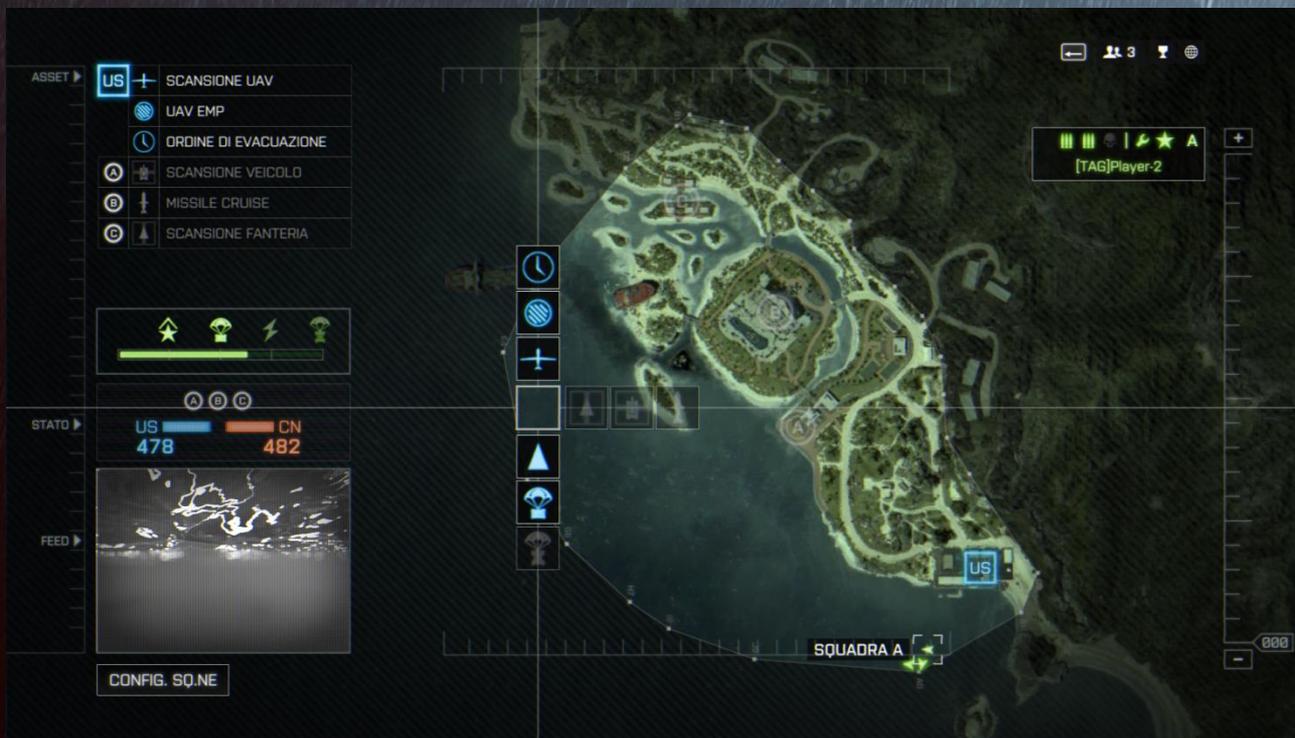
下記のゲームモードは引き分けで終わる可能性があります。チームデスマッチと分隊デスマッチの場合、引き分けはサドンデス方式による延長戦で決着をつけられます。

- **コンクエストとドミネーション** – ラウンドの時間制限が来た時に、両チームのチケット残量が同数なら引き分けに終わります。
- **オブリタレーション** – 両チームが破壊した拠点が同数なら引き分けに終わります。
- **チームデスマッチ** – 時間が切れた時に両チームのキル数が同数なら、サドンデス方式の延長戦に入ります。最初に1人倒したチームが勝利します。
- **分隊デスマッチ** – 時間が切れた時に2つ以上の分隊のキル数が同数なら、サドンデス方式の延長戦に入ります。最初に1人倒した分隊が勝利します。

マルチプレイヤー

画面の見方

30



マルチプレイヤー

司令官モード

31

司令官になるには

司令官になるには、ランクが一定以上でなければなりません。司令官として、あなたは兵士に命令を出し、装備と情報を提供して、戦場で戦略を立案する役割を果たします。司令官モードはコンクエスト、オブリタレーション、ラッシュでお楽しみいただけます。公式サーバーでは常にこのモードで遊べます。ランクマッチやランクなしマッチのサーバーは、司令官モードを無効にできます。

サーバーブラウザー画面からの接続や、ゲーム内の出撃画面からチームセットアップ＞司令官で、司令官としてサーバーに参加できます。司令官は基本的に先着順で決定されますが、サーバーへ司令官として接続すると、ゲーム内からの申し込みよりも若干有利になります。

マルチプレイヤー

司令官モード

32

司令官の役割

司令官として、味方の兵士や敵の兵士、司令官に対してアクションが行えます。味方の兵士には攻撃や防衛の命令を出し、装備や情報を兵士に提供できます。司令官は敵の兵士を倒し、敵司令官が提供するアセットを破壊し、情報を隠ぺいできます。

ゲームモードウィジェットが、ラウンドの状況について情報を提供します。ライブカメラを選択すると、ウィジェットはエリアの状況を表示します。分隊長を選択すると、1人称視点で画面を表示します。目標を選択すると、目標と周囲のエリアをトップビューで表示します。巡航ミサイルを選択すると、搭載カメラからの視点を表示します。UAVとガンシップは、巡回中のエリアを表示します。

マルチプレイヤー

司令官モード

33

反乱

司令官の指揮が拙かった場合、分隊長はチームセットアップ画面から司令官の解任を主張できます。出撃画面もしくはポーズメニュー>チームセットアップ>評価の変更を選択してください。分隊長の過半数が解任を主張した場合、反乱が開始されます。

反乱が発生すると、司令官は分隊長の過半数が評価を「満足」にしない限り、一定時間で追放されます。司令官になったばかりのプレイヤーを対象に反乱を起こすことはできません。

マルチプレイヤー

司令官モード

34

分隊アセットバー

分隊がまとまって作業中のときは、分隊にスコアが与えられます。司令官のスコアは、全て分隊アセットバーに追加されます。アセットゲージに基づき、司令官は分隊にアセットを提供できます。分隊のアセットが展開されると、分隊アセットバーは減少します。減少幅は展開したアセットによって異なります。

分隊への命令

司令官が分隊長を選択すると、その分隊の仲間が緑で表示されます。分隊長を表示すると、分隊に与えた命令が緑色で表示されます。分隊長へ命令を行うと、命令は点線が表示されます。命令が承諾されると実線が表示されます。承諾された司令官の命令は、以前に行われた分隊長への命令よりも優先されます。

マルチプレイヤー

司令官モード

35

アセット

ほとんどのアセットは、使用すると再度使用するまでにクールダウンの時間が必要です。アセットが戦術的に展開されてチームに使用されると、司令官のスコアは上昇します。

アセット概要画面は、ステージで利用可能な全てのアセットを表示します。現在利用可能なアセットと、今後利用可能になるアセットは別に表示されます。アセットを展開できるようになるまでの時間もここに表示されます。

マルチプレイヤー

司令官モード

36

アセット

アセットは3つのカテゴリーに分かれています。

- **初期** – 司令官は常に利用できます。情報収集と敵情報のかく乱に利用されます。
- **分隊** – 司令官スコアの獲得により利用できます。分隊のアセットは装備の提供や、進行の促進に用いられます。
- **目標** – ステージによって異なります。敵情報の収集やかく乱に対する強力な手段や装備の提供、敵チームに対する直接攻撃などを行えます。

マルチプレイヤー

司令官モード

37

初期アセット



スキャン UAV

UAV(無人航空機)を展開し、エリアの敵を発見します。



EMP UAV

敵の司令官からエリアの行動を隠す、EMP UAV(電磁パルス無人航空機)を展開します。巡航ミサイルとガンシップにはダメージを与えます。



ハイバリューターゲット

キルストリークを続けている敵をマークし、ハイバリューターゲットに指定します。該当の敵はミニマップと、味方兵士の3D画面に表示されません。



退避命令

該当エリアの味方兵士へ、迫る危険を警告します。



分隊長命令

分隊長に対して、目標の攻撃/防衛を命令します。

マルチプレイヤー

司令官モード

38

分隊アセット



分隊を昇進

分隊を昇進させます。



補給物資投下

パラシュートで物資を投下します。近くにいる兵士の体力は自動的に回復し、弾薬を入手できます。味方兵士は物資に対してアクションを行うと、キットを切り替えられます。



クイック出撃

対象となる分隊の出撃時間を短縮します。



車両投下

状況に応じて車両をパラシュート降下させます。PWC(個人用水上バイク)や4輪バギーが対象です。

マルチプレイヤー

司令官モード

39

目標アセット



歩兵スキャン

ミニマップ上の敵を全て発見します。



車両スキャン

ミニマップ上の敵の乗り物を全て発見します。



巡航ミサイル

エリアに巡航ミサイルを発射し、エリア内の敵を攻撃します。



ガンシップ出撃

ガンシップは、展開されると基地の周囲を巡回します。チームはガンシップから出撃してパラシュート降下することができます。ガンシップには、味方が使用できる様々な強力な武器が装備されています。

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

40

ステータスと進行状況

マルチプレイヤーモードをオンラインでプレイすると、進行状況が記録されます。様々なアクション、キル、アシスト、再補給、任務などを通してキャラクターは成長します。戦績が良いほど昇進が早くなり、昇進すると新しい武器やガジェットを使用できるようになります。

注: 進行状況を全て確認したい場合は、Battlelog.comにてご確認ください。

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

41

リボン



ゲーム内で特定の目標(キルアシストやヘッドショットを一定数実行するなど)を達成すると、リボンを獲得できます。リボンはマッチごとに与えられ、同じ物を何度ももらうことができます。

メダル



同種のリボンを一定数集めると、メダルを獲得できます。メダルはプレイヤーの活躍を認めるもので、戦績の区切りごとに複数与えられます。

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

42

ドッグタグ



どのプレイヤーもドッグタグを持っています。スタンダード・ドッグタグにはプレイヤー名が刻まれています。アドバンスド・ドッグタグにはエッチングとヘッドショット数などのデータが表示されます。バトルパックからカスタマイズ可能なドッグタグを解除することもできます。他のプレイヤーをナイフ攻撃で倒せば、相手のドッグタグを入手できます。

従軍星章



従軍星章は任務をクリアすると獲得できます。全武器、ガジェット、乗り物クラス、兵士クラスとゲームモードが対象です。獲得できる数はクラスや難易度によって大きく異なります。従軍星章は100回ずつ獲得できます。

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

43



任務

バトルフィールド 4の任務は3つの難易度に分かれています。ベーシック、アドバンスド、エキスパートの3種類です。ランクが昇進すると、新しい任務が解除されます。任務を完了すると、ドッグタグや武器のペイントなどが入手できます。



エンブレム

エンブレムはあなたの個性をさらに広げる機能です。エンブレムは乗り物、武器、キャラクターに表示されます。Battlelog.comのエンブレム・エディターで自分だけのエンブレムを作成しましょう。複数のエンブレムを作成し、サーバー接続時に選ぶこともできます。

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

44

バトルパック

マルチプレイを進めるにつれて、新しい迷彩、ドッグタグ、ナイフ、XPブーストなどをランダムに組み合わせたバトルパックを受け取ることができます。バトルパックのアイテムがあればカスタマイズの幅が広がり、戦場で個性を主張できます。バトルパックはゲームの進行や昇格によって獲得できます。

バトルパックは4種類に分かれています。

- 武器 バトルパック
- ブロンズ バトルパック
- シルバー バトルパック
- ゴールド バトルパック

マルチプレイヤー

マイ・ソルジャー

45

カスタマイズ

オンライン対戦を通じてレベルが上がると、プレイの内容に応じてキャラクターが成長していきます。獲得したポイントでレベルアップできる他、例えば特定の搭乗兵器を頻繁に使用していると、その搭乗兵器のアタッチメントやアクセサリを使用できるようになります。プレイ時に特定のクラス(兵科)を選択していれば、そのクラスの武器やガジェットがアンロックされていきます。このように、特定のプレイスタイルをやり込むことで、カスタマイズの幅が広がります。

マルチプレイヤー

観戦モード

46

観戦モードでは、バトルフィールドの体験を全てお楽しみいただけます。観戦モードへ入るには、観戦者として BATTLELOG からサーバーへ接続してください。

マウスと W、A、S、D キーを動かして、観戦を始めましょう。C キーで観戦者オプションをカスタマイズできます。ツールチップや HUD (V キー)、プレイヤーカード (三人称視点のみ)、分隊ボードを非表示にすることもできます。Tab キーを押しながら別のプレイヤーをクリックすると、即座にそのプレイヤーの一人称視点を選択できます。

射撃演習場

練習

47

照準や運転スキルは、射撃演習場で訓練できます。射撃演習場では、マルチプレイヤー用の武器やガジェット、戦場で利用することになる主要な車両タイプの操作に習熟できます。好みのキットや車両を見つけるにはぴったりの環境です。兵士や車両の操作感覚や、入力感度の調整もここで行えます。

バトルフィールド 4 ストア

エクストラ

48

Originアカウントからアクセスできるバトルフィールド4ストアでは、様々な商品をお買い求めいただけます。バトルフィールド4の最新情報や今後発売されるコンテンツ、ゲーム内コンテンツとコードの引き換え、追加ダウンロードコンテンツの購入などがこちらで行えます。

BATTLELOG

BATTLELOG.COM

49

Battlelog.comはゲームプレイを高め、戦績を記録し、世界中のバトルフィールドプレイヤーと競い合って、バトルフィールド 4の世界をさらに広げます。BATTLELOGはゲーム内、ウェブやタブレット、スマートフォンのアプリからアクセスできます。

BATTLELOGからはプレイしたラウンド数、解除したコンテンツ、戦績、アワード、任務などが確認できます。ミッションを行ってフレンドと戦車操縦の腕を競うことも、地域のランキングであなたの都市や国のライバルと競うこともできます。

装備をカスタマイズし、サーバーブラウザーで近くのサーバーを探しましょう。

BATTLELOG

モバイル&タブレットアプリケーション

50

BATTLELOGはiPhoneや iPad、AndroidのスマートフォンやAndroid 4.0以上のタブレットからアクセスできます。BATTLELOGのアプリは無料で、各デバイスのストアで検索してダウンロードできます。アプリを起動して、Originアカウントやメールアドレスを使うか、ゲーム内のBATTLELOGからQRコードを使ってログインしてください。

外出先でも、BATTLELOGのアプリからはBattlelog.comの機能をほとんど利用できます。

BATTLELOGはプレイ中の付属アプリとしても利用できます。バトルスクリーンにはデバイスにフルスクリーンでミニマップが表示(タブレットとPC限定)されます。装備をカスタマイズして、ゲームと直接同期させることもできます。スマートフォンやタブレットからフレンドや新しいサーバーを検索し、別のゲームサーバーへ切り替えることもできます。

BATTLELOG

ゲーム内のBATTLELOG

51

Backspaceを押せば、いつでもBATTLELOGをゲーム内に表示できます。自分やフレンドの戦績の確認、ミッションの作成と参加、地域のランキング確認などを行きましょう。

バトルフィールド 4の進行状況を全て確認したい場合は、Battlelog.comにてご確認ください。

ORIGINアカウント

ORIGIN

52

家で、そして外出先でも、Originはあなたをゲームの宇宙へつなぐゲートウェイです。Originアカウントを使ってEAゲーム、アプリ、そしてサイトにログインしましょう。もしまだOriginアカウントをお持ちでない場合は、「バトルフィールド 4」から無料でサインアップできます。

サポート

クイックヘルプ

53

問題

EAオンラインとの接続が切断されました。

プレミアムアクセスを必要とするため、ゲームからキックされました。

このサーバーはあなたが所有していないコンテンツを使用しています。ストアで追加コンテンツを検索するか、お持ちのコンテンツが正しくインストールされていることをご確認ください。

説明

EAサーバーとの接続を切断する問題が発生しました。インターネットに接続していること、有効なOriginアカウントを所持していることをご確認ください。問題が解決されない場合は、お手数ですがIIに記載されているEAカスタマーサポートまでお問い合わせください。

「バトルフィールド 4」のコンテンツには、追加購入で入手可能なプレミアムへのアクセスが必要な内容があります。本コンテンツを購入するには、ストアで確認を行ってください。既に本コンテンツをお持ちの場合は、ゲームのアップデートを確認するか、IIに記載されているEAカスタマーサポートまでご連絡ください。

ゲームのアップデートがリリースされ、新コンテンツが利用可能です。新コンテンツをご購入いただかないと本コンテンツが使用されているサーバーをご利用いただけません。既にコンテンツをお持ちの場合は、ゲームのアップデートを確認するか、IIに記載されているEAカスタマーサポートまでご連絡ください。

サポート

クイックヘルプ

54

問題

操作をしていない時間が長すぎるためキックされました。もう一度サーバーに参加してください。

サーバーのプレイヤー人数が変更されたため、キックされました。

説明

より多くのプレイヤーがプレイできるように「バトルフィールド 4」では、アクティブでないプレイヤーをサーバーから切断するシステムを導入しています。ボタンを押した動作が一定時間確認されないと、サーバーとの接続が切断されます。

「バトルフィールド 4」はゲームモードにより最大プレイヤー数が異なります。ゲームモード変更に伴い最大プレイヤー数が少なくなったラウンドをプレイしている場合は、総プレイヤー数が限界に達した際にサーバーから切断される場合があります。

サポート

HELP.EA.COM

55

バトルフィールド 4に関するヘルプとサポートは、Help.ea.comまでご連絡ください。