

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST
 スプリンターセル ブラックリスト

アメリカ全土を混乱におとし入れる正体不明のテロリスト「エンジニア」。1週間ごとに予告される攻撃を未然に阻止するため、世界最高の諜報組織が再び結成された。

アメリカを襲う 姿なきテロリストを 追い詰める

サム・フィッシャー
 (CV:玄田哲章)
 幾多の潜入任務を成功させてきた工作員。大統領直属の組織「フォース・エシュロン」を率いて今回の事態にあたる。

アイザック・ブリッグス
 (CV:乃村健次)
 CIA (米中央情報局) より引き抜かれた工作員。サムとともに現地へ潜入し、彼を直接バックアップする。

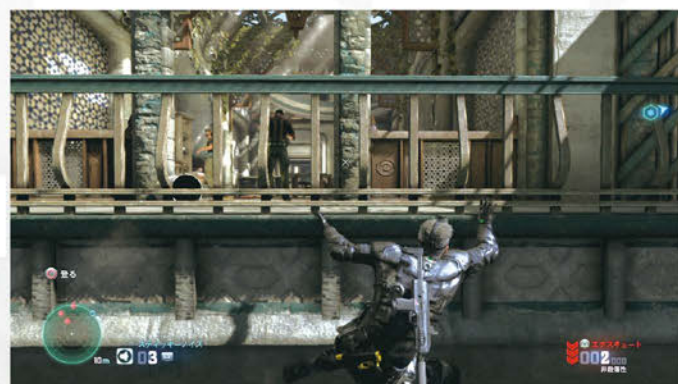
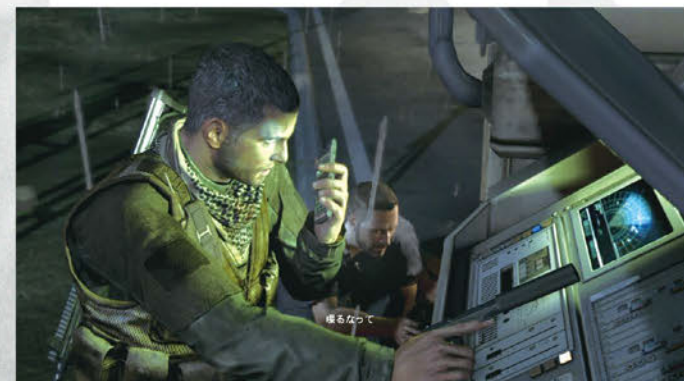
PS3 9月5日発売
 スプリンターセル ブラックリスト

●アクション ●ユービーエソフト ●V7,770(税込) ●オンライン対応 ●開発:Ubisoft Toronto

世界が待望するアクションステルス、ついに発売

本作は、海外で高い評価を受けるアクションステルスシリーズの最新作。敵から隠れて目標を達成する潜入任務の醍醐味

が最大の魅力だ。今作は、3つの基準でプレイを評価するシステムを採用。より幅広いプレイスタイルでゲームを楽しめる。



魅力 1 手に汗握るストーリー展開

世界を舞台に、水面下で進行する巨大な陰謀を突き止めるストーリーが展開。緊張する状況のなか、少しずつ核心に近づいていく流れはトム・克蘭シー原作タイトルならではの。

魅力 2 奥の深いマップ構成

たいていのマップには、1つの目標に対して複数の攻略ルートが存在。1度クリアした任務でも、プレイスタイルやルートを変えて繰り返し攻略する楽しさがある。

4TH ECHELON

SCBL → フォース・エシュロン

テロ計画を追う秘密情報組織

フォース・エシュロンは、テロ組織「エンジニア」の挑戦に対し、米大統領の命令で編成された諜報組織。移動司令部「パラディン」で世界各地を飛び回り、具体的なテロ計画の察知と、エンジニアの正体についての情報収集を行う。



空飛ぶ司令部
 「パラディン」で
 事態の収拾にあたる

パラディンは最新の情報収集、分析機能を備えた航空機。インターネットをはじめとした、世界中を飛び交う通信情報を傍受し、メンバーの作戦立案をサポートするほか、工作員の現地投入と支援も行う。



アンナ・グリム
 ストッドティア
 (CV:田中敦子)

サムの古くからの仲間。情報収集や作戦立案、現地に入ったサムのサポートを担当する。通称グリム。

チャーリー・コール
 (CV:西健亮)

コストの元部下である凄腕のハッカー。得意のハッキングを駆使した情報収集のほか、サムの装備の開発も行っている。

サムを支える登場人物たち

フォース・エシュロンのメンバー以外にも、さまざまな人物が主人公サムとともにブラックリストの究明と混乱する事態の収拾にあたっている。

ヴィクター・コステ
 (CV:若本規夫)

サムの旧友。セキュリティ・コンサルタントをしていたがエンジニアのテロで重傷を負う。



パトリシア・コールドウェル
 (CV:榎原良子)

合衆国大統領。エンジニアに対してフォース・エシュロンを編成する。



アンドリー・コピン
 (CV:江川央生)

エンジニアと関わりのある武器商人。かつて、サムの娘の殺害を偽装した過去を持つ。



サラ・フィッシャー
 (CV:白石涼子)

サムの娘で、電話の声でのみ登場。重傷を負ったコストを看病しつつ、父の身を案じる。



ENGINEERS

SCBL → エンジニア

世界中からの米軍撤退を要求するテロ集団

突如として米軍基地を襲ったテロ組織。彼らはエンジニアと名乗り、テロの一部始終を公開。アメリカに対して海外派遣部隊の撤退を要求する。



グアム・アンダーセン基地襲撃を皮切りに始まるテロ計画「ブラックリスト」とは?

基地の破壊を背景に米軍撤退を要求するエンジニア。彼らは要求を受け入れられない場合、米本土を標的とするテロ計画「ブラックリスト」を発動すると脅迫するが……。



マジド・サディーク
 (CV:立木文彦)

M16 (英秘密情報部) に所属していた経歴を持つ、エンジニアのリーダー。彼と組織の詳細は謎に包まれている。

SCBL → あらゆる手段を使って潜入任務を成功させる

MISSION

プレイ内容を評価するスタイルを念頭に行動

プレイヤーの行動は、右の3つのスタイルを基準に評価。ミッションクリア後は、各スタイルの行動をどれだけとったかが集計され、最終的なスコアが算出される。なお、スコアは、ネットランキングに対応しているほか、報酬として支払われる金額にも影響する。



▲プレイ中に各スタイルに応じた行動をとると、画面下にその旨が表示される。自分の目指すスタイルで行動できているか参考にするといいだろう。

GHOST ゴースト

人知れず目標を達成するスタイル

敵に見えられず、かつ殺害せずに任務を遂行する完全なステルススタイル。気づかれずに敵を回避した敵の数と、警戒中の敵を回避した数で評価される。

PANTHER パンサー

敵を暗殺しつつ確実に行動する

任務の障害となる敵を気づかれずに排除しつつ進むスタイル。気づかれずに敵を殺害した数と、警戒中の敵を回避した数で評価される。

ASSAULT アサルト

敵と堂々と撃ち合い正面突破する

あえて敵と正面から戦い、立ちふさがるものをすべて排除するスタイル。敵に見えられた状態で倒した敵の数によって評価される。

多彩なアクションで任務を遂行

主人公は、プレイスタイルや地形に応じた豊富なアクションが可能。ここでは代表的なアクションを紹介する。

進む

潜入任務を主体とする本作では、地上を歩くことだけが移動手段とは限らない。カベや排気口など、人が通れる広さがあればそこは「道」だ。敵の意表を突いたルートを探そう。

地上だけに限らず、あらゆる場所が道となる



つかまり移動

カベなどの出っ張りにつかまって移動する際、可能なアクションは画面左下にアイコンで表示される。



物陰に隠れる「カバーステップ」中、近くの障害物に照準を合わせて○ボタンで姿勢を低くしたまま早く移動可能。

隠れる

どのスタイルで行動するにせよ、多勢に無勢の状況では、隠れることが重要。敵に見つからなければ、不意を突いて相手を倒したり、敵をあざむいて無用の戦いを回避できる。

単独行動の不利を隠れることでフォローする



▲暗闇に入ると敵に見つかる危険が大幅に低下。暗闇にいるかどうかは装備のライトが目安となる。

▶ラスト・ノウン・ポジションは、敵との戦闘状態におちいった際、物陰に隠れると発動する。



◀敵は、最後に発見したこちらの位置（白いシルエット）を攻撃し続けるので、その間に敵の側面に回りこむなどの行動に移れる。

戦う

敵を倒す手段は、大きく分けて殺傷と非殺傷（気絶）の2つがある。非殺傷行為はスコアの高いゴーストスタイルで評価されるが、ほかの敵に気絶から復帰させられることがある。

殺害が気絶か、敵の倒し方もスタイルに影響してくる

敵を殺害する攻撃の一例

- ・殺傷性の近接攻撃で敵を倒す
- ・実弾を装てんした銃器を使用する
- ・爆発物を使って敵を倒す

敵を気絶させる攻撃の一例

- ・非殺傷性の近接攻撃で敵を倒す
- ・電撃や催眠ガスを使用する
- ・高所からのドロップアタックを行う



マーク&エグゼキュート

マーク

敵に照準を合わせてR2ボタンで「マーク」をつける。マークした敵は、△ボタンの「エグゼキュート」で倒せる。

エグゼキュートゲージ

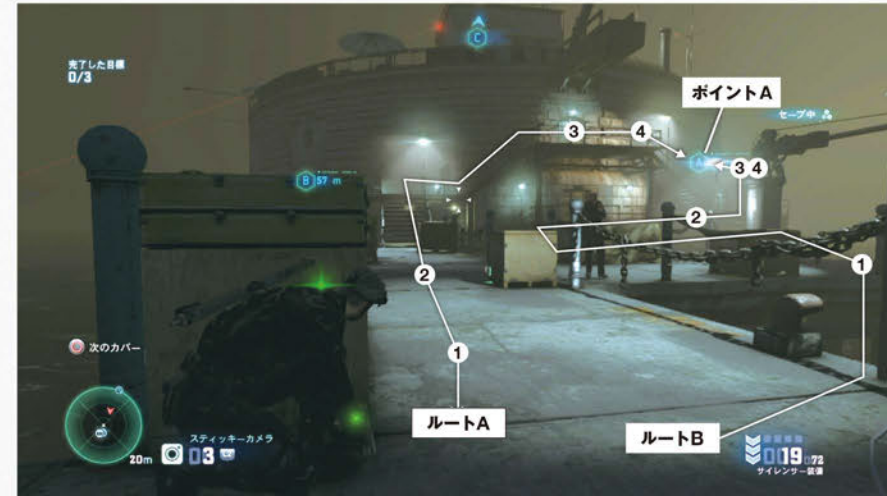
敵を瞬時に倒すエグゼキュートを使うには、エグゼキュート以外の手段で敵を倒し、ゲージをためる必要がある。

マップを観察して自分なりの攻略ルートを見つけ出せ！

ここではあるマップを例に、実際のミッションの攻略手段を解説していく。ミッション中は、敵の巡回ルートや隠れられる場所などを地形から把握しつつ、装備しているガジェット（道具）や武器の使い方を考えることが重要だ。一見、潜入が難しいと思える状況でも、意外な場所からすんなり目標へ行ける場合もあるので柔軟に考えよう。

MISSION ミッション解説

ミッションの目的は、前方にある円筒形の建物内にあるA～Cの3つの機器をハッキングし、情報を得ること。ただし、敵兵に見えされると失敗となるのでアサルトスタイルによる強行突破は不可能。以下には、写真の位置からポイントAをハッキングするまでの道のりを、「ルートA」と「ルートB」の2つのやり方で攻略する。



ルートA

敵を確実に倒して目標を正面から攻略

気づかれないように敵を倒して進むパンサースタイルに近い方法。

①照明を壊して行く先の暗闇を確保する

敵の見張りがいる棧橋は街灯で照らされていて、そのまま進むと発見される危険がある。進路上を照らす明かりをサイレンサー（消音器）付きの銃で壊すことで前進中に見つかるリスクを減らせる。



進路を照らしている照明

◀写真の丸で囲んだ街灯を壊すと前方が暗闇に。壊したら音を聞かれないかつたか要確認。

②物陰から音を出し、敵をこちらに誘い出してから倒す

巡回中の見張りは2人いるため、倒すには2人が離れているときに狙う必要がある。2人が離れたら、セレクトボタンでわざと音を出して敵をこちらまで誘えば、より安全に見張りを排除できる。



◀音を出して暗闇まで敵を誘い込む。敵によっては逆に警戒されることもあるので注意。

③ドアのスキ間からカメラを差し込んで内部を偵察

ドアの向こう側に敵がいるかもしれないので、まずは開けずにスキ間からワイヤー状のカメラを差し込んで観察。安全を確認したら中に入る。



◀カメラはドアの下から差し込む。カメラをのぞいた状態からのマークも可能。

④マーク&エグゼキュートで室内の見張りを一掃

目標付近には敵が2人。1人ずつ倒すと気づかれるので、マーク&エグゼキュートで瞬時に倒す。

ヘルメットマークの敵はエグゼキュートで倒せない
このマークの敵は、背後や頭上から近接攻撃で倒そう。



◀手前の敵は後ろを向いた瞬間に近接攻撃で倒し、片方をエグゼキュートすれば完了。

ルートB

敵を倒さず進むまわり道スタイル

敵を倒さずに目標のハッキングまで行うゴーストスタイルで攻略。

①棧橋の陰に隠れて見張りをすり抜ける

最初に主人公のいる棧橋は、じつは端をつかんでぶら下がることが可能。棧橋の端からは街灯の影になっているので、このままぶら下がって移動すれば見張りにつかずに建物に接近できる。



◀つかまり移動できない場所もあるので、見張りの視線には常に気を配る必要がある。

②建物のカベを上って窓から目標にアプローチ

建物の周辺を調べると、一部だけカベにつかまって上れる場所がある。ルートAに比べて遠回りにはなるものの、ポイントAのある部屋の窓まで見張りにつかずに移動できる。



◀つかまれる場所には、地形に直接アイコンが表示されるので見逃さないように。

③ゴーグルのソナー機能を使用して室内を偵察

窓にはワイヤー状のカメラが使えないので、主人公が装備しているゴーグルを起動し、カベ越しに敵の位置がわかるソナーモードを選択。室内を偵察する。目標は窓の近くにあるようだが……。



◀ゴーグルは一定範囲ごとに探知波を出す。起動したら探知するまでしばらく待つ。

④ガジェットを使って見張りの注意をそらす

敵の注意をそらすため、投げた先で音を出すガジェット「スティッキーノイズ」を使用。敵が離れている間に室内に入り、ハッキングする。



◀L2ボタン長押しで軌跡が表示され、ガジェットを投げた場所を微調整できる。

SCBL → 司令部の機能を強化してエンジニアの攻撃に備えよ

PALADIN



フォース・エシュロンのメンバーが拠点とする移動司令部、パラディン。機内は任務をサポートする機器が満載されていると同時に、オンラインを含めた各種モードへつながるメニューとしても機能する。

SMIマップ | 情報をもとにミッションを遂行

SMIは「ストラテジック・ミッション・インターフェース」の略で、収集した情報をもとに立案されたミッションが表示される。過去に遊んだミッションへの再挑戦も可能。



▲表示条件を変更できる。▲表示条件を変更できる。

会話 | フォース・エシュロンのメンバーと話す

パラディン内は、サムを操作して自由に移動でき、メンバーとの会話を楽しめる。

ミッションへの参加や装備のカスタマイズは、機内のどこにいても可能だ。



機内を自由に歩き会話を楽しむ

パラディン内部は中央のSMIのほか、操縦席や格納庫など意外に広い。ハッチやハンゴなど、移動できる場所をチェックしておこう。

会話できるおもしろキャラクター

パラディンでもおもしろい会話できるのは以下の5名。会話内容はストーリーの進行度で変わる。



グリム
パラディンのアップグレードや協力プレイのグリムミッションについて聞ける。



ブリッグス
彼が追う事件に関する協力プレイのブリッグスミッションについて聞ける。



チャーリー
装備のカスタマイズや協力プレイのチャーリーミッションについて聞ける。



コピン
彼の情報提供にもとづく協力プレイのコピンミッションについて聞ける。



サラ
病院に収容中の旧友コステの容態や、市民視点からのアメリカの状況が聞ける。

アップグレード | 改造でミッション遂行をラクに

パラディンの各施設は、ミッションで得た資金を使ってアップグレード可能。アップグレードできる部分は以下の7カ所あり、場所によっては複数段階改造可能。

能な場所も。強化の度合いに応じて新たな機能が使えようになったり、主人公たちの能力が強化されるなど、任務に役立つさまざまな恩恵を受けられる。

●アップグレード可能な施設と強化される機能

操縦室	機体のセンサーを強化。ミッション中に画面左下のレーダーに近くの敵の位置が表示されるようになり、進行ルート上の脅威を事前に察知できる。
作業室	チャーリーが装備の作成や改良を行うスペースを拡張。アップグレードすると段階に応じて新しい装備を購入できるようになる。
司令室	SMIによる情報収集能力を強化。ブラックリストのカギを握るサブ目標と呼ばれる要素を、ミッション中に見つけやすくなる。
診療室	搭乗中のメンバーの健康管理機能を強化。サムやパートナーのブリッグスのミッション中における体力回復速度が向上する。
乗員室	メンバーたちの居住スペースを改良。キャンペーンや協力プレイモードでカスタマイズした装備を保存しておくスロット数が増加する。
待機房	コピンが収容されている独房の環境を改善。彼を通じてブラックマーケットで購入できる武器の種類が段階に応じて増加する。
貨物室	任務に必要な装備や補給品を格納、投下するスペースを強化。ミッション中に装備をカスタマイズできるようになる。

カスタマイズ | 任務に備えて装備を用意する

主人公のほか、オンラインモードでプレイヤーが使用するキャラクターの装備をカスタマイズできる。主人公の装備は、ミッションクリアで支払われるお金が必要となる。



▲武器からスーツまでカスタマイズ可能な装備は多岐にわたる。

すべてのゲームモードが「ブラックリスト」を追うカギとなる!

パラディンからは、主人公サムを操作して戦うキャンペーンのほか、対戦プレイや協力プレイの各モードに参加できる。これらのモードはすべて、ブラックリストを追うフォース・エシュロンの戦いに直結していて、プレイの進行状況に応じてさまざまな情報が明らかになっていく。各種モードのプレイを通じて、謎多きテロ計画ブラックリストの全ぼうに迫るのも本作の楽しみのひとつだ。

⇒ スパイ VS 傭兵 (対戦プレイ)

ステルス性に優れたスパイと防御力と火力の高い傭兵、2タイプのキャラクターで戦える。



▲スパイは客観視点、傭兵は主観視点でプレイする。

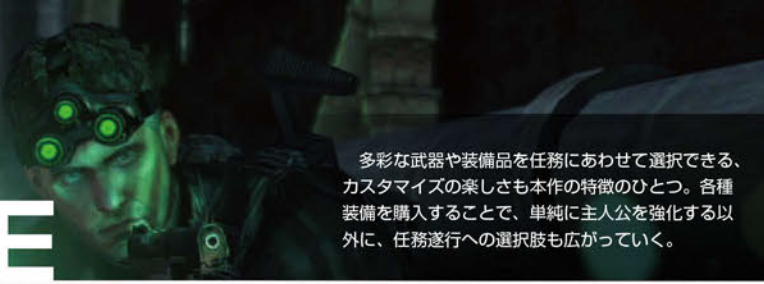
⇒ 4Eミッション (協力プレイ)

協力プレイは、フォース・エシュロンの仲間から提案される形式のミッションで、オンラインのほか、画面分割でも協力プレイが可能。提案するキャラクターによって任務の内容が異なる。

- グリムミッション**: 敵に発見されずにすべての目標を達成し、回収地点まで無事に脱出するのが目的。
- チャーリーミッション**: ウェーブと呼ばれる敵の波状攻撃を撃退する。最大20ウェーブまで戦える。
- コピンミッション**: マップ内の敵をすべて倒すのが目的。敵に発見されると増援を呼ばれて戦いが苦しくなる。
- ブリッグスミッション**: 2人で協力しながら進む仕掛けが多数待ち受けるマップを踏破し、目標を達成する。

SCBL → 任務の内容やスタイルに応じて主人公の装備を設定せよ

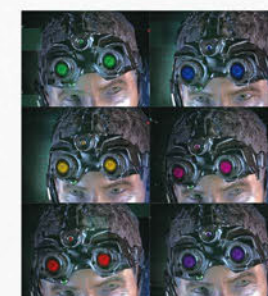
CUSTOMIZE



多彩な武器や装備品を任務にあわせて選択できる。カスタマイズの楽しさも本作の特徴のひとつ。各種装備を購入することで、単純に主人公を強化する以外に、任務遂行への選択肢も広がっていく。

ゴーグル | 暗闇やカベ越しに敵を見つける

主人公の頭に装着された三眼ゴーグルは、初期のNVG (暗視機能) のほか、カベ越しに敵や重要アイテムを探知するソナー機能を追加できる。ゴーグルを強化するほど、複雑な地形での行動が容易になるだろう。



ゴーグルの色も変更可能

▲左がNVG、右がソナーを起動中の写真。いずれの機能も起動してから効果がでるまで若干時間がかかる。

▲ゴーグルが放つ光の色もカスタマイズ可能。初期状態は左上のグリーンだが、気分しだいで変えてみるのもアリ。

任務スーツ | ステルス性や防御力を向上させる

主人公が着用するスーツは、以下の4カ所の部位ごとに装備を変更できる。部位によってステルス性や防御力、弾薬の携行数などが変わるので、出撃するミッションによってベストとなるカスタマイズを追及してみよう。



▲装備を変更した結果は画面右に表示される。

任務スーツの部位と性能 | スーツにはステルス向きとアサルト向きの2タイプがある。

ジャケット: タイプによってステルス性と防御力が変わるほか、ミッションに持ち込めるピストルの弾数に影響する。

ズボン: ジャケットと同様にステルス性と防御力に影響するほか、ガジェットやサブウェポンの弾数が増える。

グローブ: 武器のリロードや切り替え速度が変化。物陰から武器を構えた際の露出面積が小さくなるものも存在する。

ブーツ: 防御力とステルス性、とくに移動中の足音に大きく影響。隠密行動時には、数値性能以上の効果がある。

ガジェット | プレイヤーの発想だけで役立つアイテム

ガジェットには、遠隔操作可能なカメラや無人偵察機といったハイテク装備のほか、手榴弾といった投てき武器や地雷など多彩なアイテムが存在。敵を攻撃するほか、狙った場所へおびき出すといった使い方ができる。

▲ガジェット一覧 | ガジェットは、任務スーツのタイプに応じて同時に携行できる種類に限られる。ミッション前に推奨されることもあるので、参考にするといい。



購入後に機能をカスタマイズできるものも | 自爆機能をつけるなど、さらに機能を追加できるガジェットも存在する。

ピストル | 潜入任務に欠かせないメインウェポン

潜入任務が中心の主人公にとっては、ピストルこそが主力武器となる。ほとんどの武器にサブレッサーを装着可能で、敵を暗殺したり、照明や監視装置などを破壊する際に役立つ。射程がやや短いのが弱点。



▲ハーツを変更して、プレイヤー好みにカスタマイズできる。

サブウェポン | ピストルで対処できない状況に備える

ピストル以外の武器はサブウェポンに分類される。射程や威力はピストルより高いが、サブレッサーを装着できず隠密行動には向かないものも。しかし、ピストルだけでは対処できない状況で、敵と戦う場合に心強い味方となるハズだ。

サブマシンガン: フルオート射撃可能だが射程はやや短めの武器。サブレッサーを装着可能でステルス性に優れる。

スナイパーライフル: 高倍率スコープを標準装備する狙撃銃。開けたマップで敵を暗殺するのに向いている。

アサルトライフル: サブマシンガンより長めの射程を持つ。威力も高いがサブレッサーの装着できない武器もある。

ショットガン: 近距離で絶大な威力を誇る武器。複雑な地形での出会い頭の戦闘で効果を発揮する。

特殊武器 | 弾数は少ないがステルス性に優れる

銃弾以外のものを発射する武器カテゴリで、スタンガンとクロスボウの2つが存在。いずれも発射時に音を立てないため、ステルス性に優れているのが特徴だ。携行弾数が限られるので、ほかの武器ほど多用できないのが弱点。

スタンガン: 最初から装備している武器で、電気ショックを放ち、比較的近距离の敵を気絶させる。マーク&エクスキュートでも使用可能で、ステルススタイルに向いている。



クロスボウ: 自動装てんで3発まで連射可能な弓。矢じりを電撃弾や催眠ガス、電子機器に影響をあたえるEMP弾に変換可能で、敵を倒す以外に幅広く使用できるのが強み。

トライローター
小型の無人偵察機。電撃で攻撃できるほか、ソナー機能や自爆装置を追加可能。

スモークグレネード
敵から隠れるための煙幕を展開する。暗視ゴーグルを持つ敵には通用しない。

催涙ガス
敵を一時的に行動不能にするガスを放出する。マスクを持つ敵には効かない。

催眠ガス
敵を眠らせて無力化する。音を出さず、かつ気づかれずに敵を倒す際に使える。

フラッシュバン
閃光手榴弾。爆発すると大きな音と閃光で周囲の敵の行動不能にする。

フラッググレネード
破片手榴弾。爆発と同時に殺傷性の高い破片が飛び散りダメージを与える。

焼夷弾
爆発すると炎が広がり、周囲にいる敵や物を焼き尽くす効果がある。

センサーショック
敵が近くを通ると電撃を放ち、対象を気絶させる。ステルススタイルに向く。

センサー爆弾
設置式の小型地雷で、敵が近づくと爆発して殺傷力の高い破片を飛び散らせる。

ブリーチングチャージ
ドアを打ち破るための爆弾。爆発とともに室内にいる敵にもダメージを与える。