

CONTENTS

いろいろな「ゲーム」が盛りだくさん!!



01 01 GAMES

ゼロワンゲーム

もっともポピュラーなダーツゲーム「01 GAMES」。持ち点をどんどん減らしていき、ぴったり0点になれば勝利。残り点をオーバーするとBUSTし、前のROUNDの点数に戻ってしまう。



CRICKET GAMES

クリケットゲーム

01と並び公式戦に採用されることが多い「CRICKET」。20~15とBULLがターゲットの陣取りゲーム。最終的に得点の高いほうが勝利。対戦相手との駆け引きが勝負の行方を左右する。



PRACTICE GAMES

プラクティスゲーム

ダーツスキルを上げるためにもってこの「PRACTICE GAMES」。高得点をひたすら狙うCOUNT-UPや、BULL以外は得点にならないEAGLE'S EYEなど、バリエーションはいろいろ。



PARTY GAMES

パーティーゲーム

みんなでわいわい盛り上がりたいたなら「PARTY GAMES」。風船を割ったらアウト!のLUCKY BALLOONや8つのミニゲームが楽しめる飲飲!など、楽しいアニメーションのゲームが豊富。



MATCH GAMES

マッチゲーム

真剣勝負なら「MATCH GAMES」。01とCRICKETなどの組み合わせで対戦ができる「MEDLEY」。1チーム3人以上でチーム対戦ができる「TRIOS/GALLON」も。



GLOBAL MATCH

グローバルマッチ

世界各地で世界中のプレイヤーたちと戦える通信対戦「GLOBAL MATCH」。スタンプ機能やカメラを使って、言語を越えたコミュニケーションが楽しめる!



CARD

カード

自分のDARTSLIVEカードに蓄積されたプレイヤーデータを閲覧できる。01とCRICKETの対戦成績から算出されたレーティングをチェック。自分の実力を知ること、モチベーションの向上に。



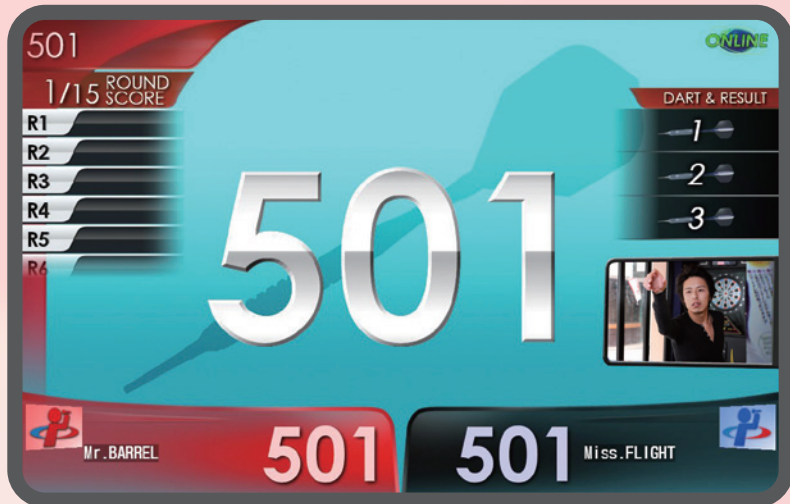


01 GAMES

ゼロワンゲーム

01 GAMES [301/501/701/901/1101/1501]

ぴったり“0”を狙え!



□ ルール

ゲーム名と同じ持ち点を減らしていき、最後にぴったり0点にしたプレイヤーの勝利。残り点数をオーバーするとBUSTし、前ラウンドの点数に戻ってしまう。

□ ONE POINT!

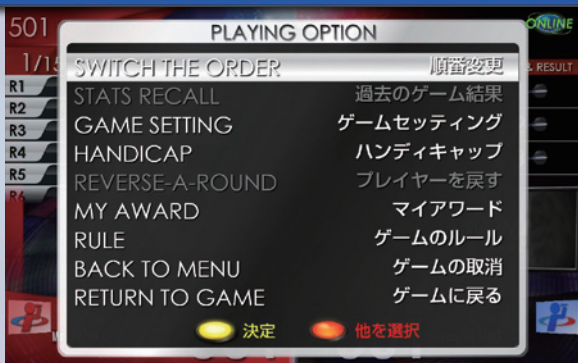
序盤は高得点狙い。0に近いと、上がりやすい点数を残すのがポイント。

□ プレイヤー人数

1~4人
(ダブルス 2~8人)

こんな時どうする? プレイ中に困ったら…

「PLAYING OPTION」



ゲーム中にスタートボタン(黄色のボタン)を押すと「PLAYING OPTION」画面が表示される。

ゲームのルールを変更したい!

PLAYING OPTIONから「GAME SETTING」を選択。

ゲームにおける得点や上がり方などの、細かな設定をすることができる。(ゲーム開始時のみ選択が可能)



4人で01を遊ぶ時のオススメルール「FREEZE」

2人ずつペアになって、ペアのプレイヤーの残り点数が、相手チームの残り点数の合計より多いと上がれないルール。

「順番」や「人数」を変更したい!



PLAYING OPTIONから「SWITCH THE ORDER」を選択。

カードを抜きさしせずに、順番を決めることができる。(ゲーム開始時のみ選択が可能)

ハンディをつけたい!

PLAYING OPTIONから「HANDICAP」を選択。

レベルに差があるとき、ハンディキャップをつけることが可能。(ゲーム開始時のみ選択可)

投げる順番を間違えた!

PLAYING OPTIONから「REVERSE-A-ROUND」を選択。

間違えて投げてしまったときは、前のラウンドに戻すことができる。(一部、戻せないゲームもある)

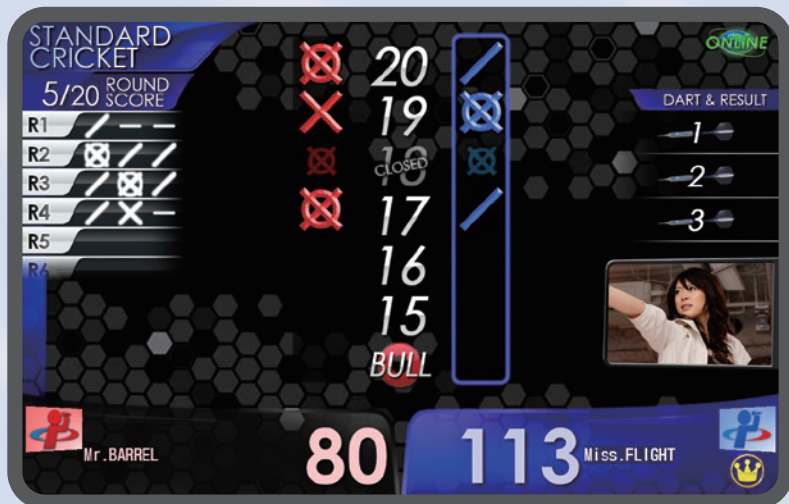


STANDARD CRICKET

スタンダードクリケット

CRICKET GAMES

王道の陣取りゲーム!!



□ ルール

ターゲットとなるナンバーは20~15とBULL。ターゲットに3マーク(シングルにヒットすれば1マーク、ダブルは2マーク、トリプルは3マーク)をつけて自分の陣地にし、得点を競う。

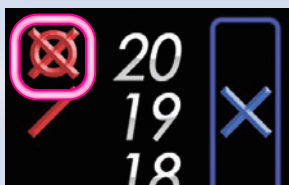
□ ONE POINT!

相手の陣地を「無効」にすることもできる。
※ルールの詳細は左下に。

□ プレイヤー人数

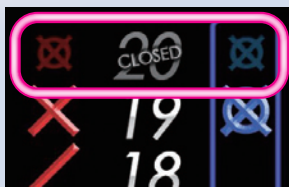
1~4人
(ダブルス 2~8人)

3マークして初めて得点可能に!



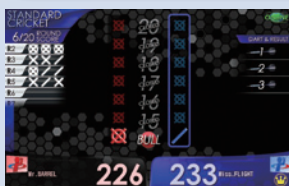
同じターゲットに3マークをつけると陣地が開いた状態となる。以後はそのナンバーが自分の陣地となり、ヒットすることによって点数を得ることができる。

相手の陣地を無効にしよう!



対戦相手が開いた陣地にヒットしても得点にならないが、3マークすればその陣地を閉めることができる。この状態になると誰が入れても無得点となる。

得点するか、無効にするか?



全ターゲットを閉める、または全ラウンドを投げきった時に、得点の高い人が勝利となる。自分の陣地で得点を重ねるか、相手の陣地を閉めるか、戦略が大事。



CUT THROAT

カットスロート

CRICKET GAMES

3人以上集まったらコレ! クリケット CRICKETのバトルロイヤル!

□ ルール

全てのクリケットゲームは、3人以上でプレイするとCUT THROAT形式のゲームとなる。(変更も可能) 基本ルールは、STANDARD CRICKETと同じだが、得点すると他のプレイヤーに点数が入るので、一番点数が低いプレイヤーの勝ちになる。

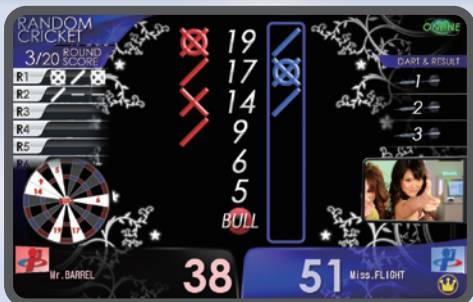


□ プレイヤー人数 3~4人(ダブルス 4~8人)



RANDOM CRICKET

ランダムクリケット



ランダムに陣地が決まるCRICKET!!

ゲームごとにランダムに決定される
6つのナンバーとBULLがターゲット。
得意のナンバーが含まれていたらチャンス。



HIDDEN CRICKET

ヒドゥンクリケット



隠された陣地を探すCRICKET!!

ランダムに決定されたナンバーがヒットする
まで隠されている。ターゲットを先に見つけれ
るとボーナスで+1マーク付くので有利。



SELECT-A-CRICKET

セレクトアクリケット



勝敗の決め手はナンバーセレクト!!

プレイヤーが7つのナンバーを自由に選べる。
初心者は隣り合ったナンバーをセレクトすれば
比較的簡単に。レベルに合わせた遊びができる。



ALL NUMBERS CRICKET

オールナンバーズ
クリケット



ハズレのない気軽に楽しめるCRICKET!!

すべてのナンバーがターゲット。
得意なナンバーを確実に陣地にすることが
勝利への近道。

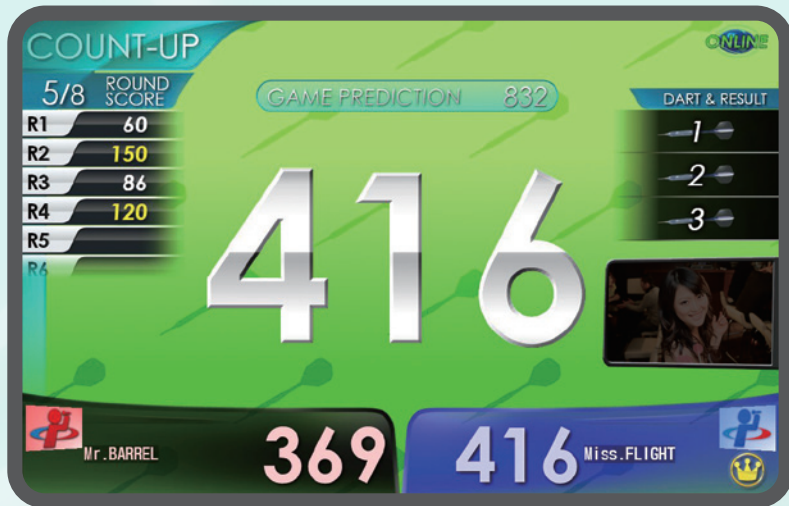


COUNT-UP

カウントアップ

PRACTICE GAMES

まずはコレ! 高得点をひたすら狙え!!



□ ルール

ヒットした得点を重ねていき、全ラウンドの合計点を競う。

□ ONE POINT!

トリプルを狙うのも作戦だが、やはり真ん中のBULLを狙うのが一番。初心者なら、まずは400点オーバーを目標に。

□ プレイヤー人数

1~4人(ダブルス 2~8人)

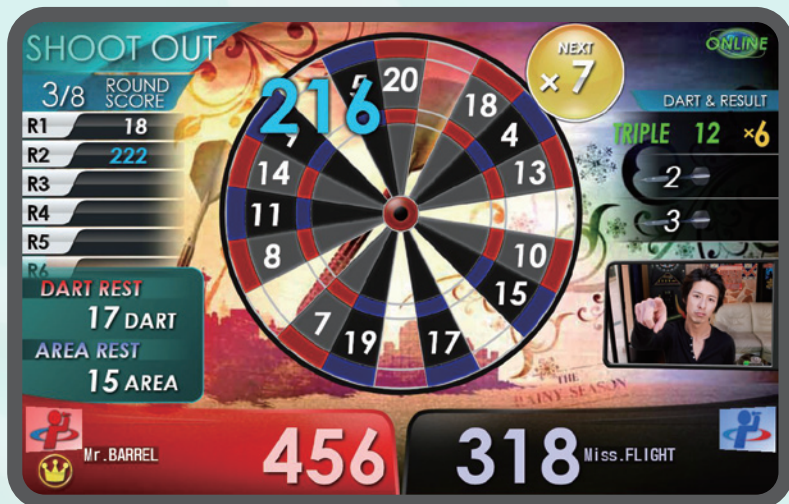


SHOOT OUT

シュートアウト

PRACTICE GAMES

得点倍率が増えていく! 狙うは大逆転!!



□ ルール

「ヒットしたナンバー」×「開いたエリアの数」が得点になる。後半になるほど高得点のチャンス。ただし、1度ヒットしたナンバーは次からは無効。

□ ONE POINT!

最終的には20倍以上の倍率になることもあるので、倍率の低い序盤は低得点を狙い、後半に高得点のナンバーを残しておくのがコツ。

□ プレイヤー人数

1~4人(ダブルス 2~8人)



CRICKET COUNT-UP

クリケット
カウントアップ



ナンバーを確実に射止める腕が試される!

1ラウンド目は20、次は19というように指定されたクリケットナンバー(20~15とBULL)にヒットさせていき、合計得点を競う。



EAGLE'S EYE

イーグルズアイ



狙いは真ん中BULLのみ。スキルアップを目指せ!

得点できるのはBULLのみ。シングルBULLは25点、ダブルBULLは50点で、全ラウンドの合計点を競う。



HALF-IT

ハーフィット



スリル満点!はずすとポイントが半分に!

持ち点40からスタートし、ラウンド毎に指定されたナンバーにヒットすれば加点。3本ともはずすと持ち点が半分になってしまう。



MULTIPLE COUNT-UP

マルチプル
カウントアップ



2投目2倍、3投目3倍!

各ラウンドの1投目が1倍、2投目が2倍、3投目が3倍の得点になるCOUNT-UP。全ラウンドの合計得点を競う。



LUCKY BALLOON

ラッキーバルーン

PARTY GAMES

実力に関係ない!風船を割ったらアウトの単純明快ゲーム!



□ ルール

ヒットした点数分が空気となって1つの風船を膨らましていく。最終的に風船を割ったらアウト。スロー数は1本~3本まで状況によって自分で選択可能。しかし、UnLuckyマークが出てきたら、3本全てスローしなければならない。

□ ONE POINT!

低い点数ばかりをヒットしていると、「チキン」の烙印を押されてしまうので注意。実力に関係ない運ゲームなので、初心者とのプレイにもオススメ。

□ プレイヤー人数

2~4人 (ダブルス 3~8人)

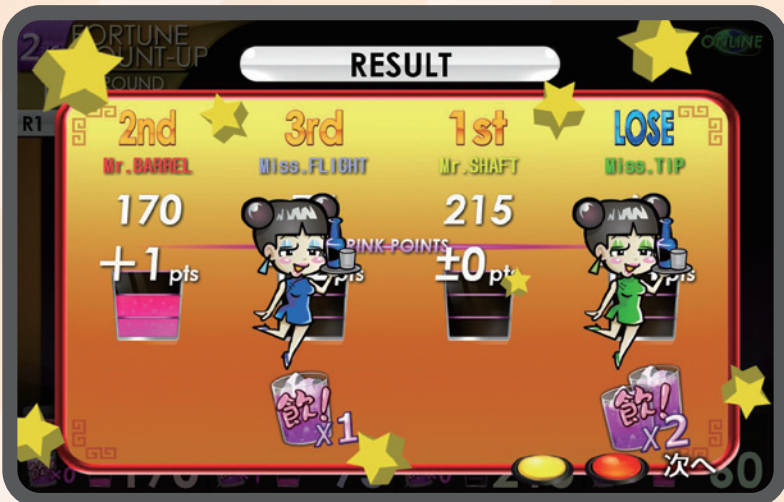


飲飲! -ヤムヤム-

ヤムヤム

PARTY GAMES

大勢でワイワイ楽しむならコレで決まり!



□ ルール

ラウンド毎にミニゲームがランダムに登場。全8ラウンド、8つのゲームが楽しめる。各ゲームで成績が悪いプレイヤーにはドリンクポイントが加算されていく。

□ ONE POINT!

最終ラウンドはドリンクポイントが2倍に。ここが勝負の分かれ道になることが多いので、要注意。

□ プレイヤー人数

2~4人 (ダブルス 3~8人)



CASTLE BOMBER

キャッスルボンバー

PARTY GAMES

お城を壊して相手の王様を吹き飛ばせ!



□ ルール

城壁に書かれているナンバーに当てて敵の壁を壊していく。壁がなくなり、兵隊と王様を倒されるとゲームオーバー。白い壁は1ヒット、他の壁は2ヒットすると壊れる。自分の城ナンバーに当てると壁が復活。壁1点、兵隊・王様各5点。

□ ONE POINT!

BULLに当てると、壊れかけている壁が一拳に崩壊。自分の壁も壊れるので注意。

□ プレイヤー人数

2~4人(ダブルス 3~8人)



SURVIVOR

サバイバー

PARTY GAMES

敵をノックアウト! リングに沈める!!



□ ルール

ライフ(持ち点)300からスタート。ラウンドごとに各プレイヤーのナンバーが決まり、敵のナンバーにヒットすれば相手のライフが減り、自分のナンバーなら自分のライフが回復する。ライフ0になったプレイヤーはゲームオーバー。

□ ONE POINT!

BULLは全員にダメージをあたえられる。(シングルBULL10点、ダブルBULL20点)

□ プレイヤー人数

2~4人(ダブルス 3~8人)



UNDER THE HAT

アンダーザハット



ハットを高く積み重ね、ポイントを守れ!

前のプレイヤーが出した点数を超えてハットを積み上げられない場合はライフが1つ減る。ライフが全て無くなった人はゲームオーバー。



SEVENS HEAVEN

セブンスヘブン



「777」で大量得点!スロット気分で超快感!

リール(カウンター)にスコアが加算されていき、7を含む数字にするとヒットしたスコアが得点に。7が出なかった場合には、「POOL」に得点が貯まり、次に7を出したプレイヤーの得点となる。777を出せば「JACKPOT」で大量得点。



BIG BULL

ビッグブル



誰でもBULLに入っちゃうCOUNT-UP!?

ルールはCOUNT-UPと同じだが、トリプルリングの内側がすべてBULLとなり高得点を狙うゲーム。(※DARTSLIVE2光る盤面専用ゲーム)



MEDLEY

メドレー



MATCH GAMES [3LEG/5LEG/7LEG MEDLEY]

ガチンコ

タイマンの真剣勝負!



□ ルール

01とCRICKETでの対戦プレイ。
その他にもいろいろな組み合わせの中から
ゲームをセレクトできる。もっともポピュラーな
ものは、501+STANDARD CRICKET。

□ ONE POINT!

先攻・後攻を決める「コーク」が、
最初の勝負の分かれ目になる。
また、メンタルもとても重要。

□ プレイヤー人数

2人(ダブルス 3~4人)

手に汗握る対戦を!!

「MATCH MEDLEY」



3LEG MEDLEYで勝負!

【1戦目】先攻・後攻を決めよう

コークで先攻・後攻を決める。
1本ずつ投げてより真ん中に近いほうが先攻。

【2戦目】負けたプレイヤーが先攻

1戦目で負けたプレイヤーが先攻になる。

【3戦目】1勝1敗ならもう1勝負

3戦目までもつれたら、先攻・後攻をもう1度決める。
コークで勝ったプレイヤーが、ゲームの先攻・後攻か
プレイゲームのどちらかを決められる。

コインスをして順番を決めよう!



コーク画面で、
BULLを押すと
「コインス」ができる。

コークの順番や
先攻・後攻の順番を
決められる。

PLAYER'S CHOICE



いつものメドレーに飽きたら、
「PLAYER'S CHOICE」で
独自のメドレーを楽しもう。

01、STANDARD CRICKET
以外にもCOUNT-UPも
チョイスすることができる。

ゲームの種類

- ・ 501-STANDARD CRICKET
- ・ 701-STANDARD CRICKET
- ・ 701 (Master Out)-
- ・ STANDARD CRICKET
- ・ 901-STANDARD CRICKET
- ・ 901 (Master Out)-
- ・ STANDARD CRICKET
- ・ STANDARD CRICKET-501
- ・ STANDARD CRICKET-701
- ・ 301-301
- ・ 501-501
- ・ 701-701
- ・ PLAYER'S CHOICE



GLOBAL MATCH

グローバルマッチ

通信対戦

世界中のプレイヤーと通信で対戦!



□ ルール

世界中のプレイヤーとオンラインで戦えるGLOBAL MATCH。701とSTANDARD CRICKETで対戦できる。
(※DARTSLIVEカード必須ゲーム)

□ プレイヤー人数

1人(ダブルス2人)



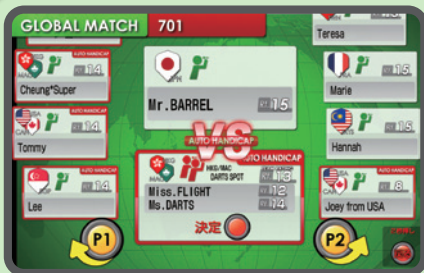
海外のプレイヤーと戦いたい!



アジア、北米、ヨーロッパなど世界各国のプレイヤーと対戦したければ国旗表示を目印に対戦相手を見つけよう。
カメラを通しての会話も楽しみのひとつ。



実力が違う人とも楽しみたい!



実力の違う人とも対戦を楽しむためには、仲間と一緒に戦えるダブルス戦やオートハンデ戦がオススメ。
幅広い対戦方法が選択できるのが魅力。



自分の気持ちを表現できるスタンプ!



スタンプ機能で、対戦相手に自分の気持ちを伝えることができる。
言語を超えたコミュニケーションが可能。



CARD

カード

CARD

レーティング

あなたの実力は？



□ データ管理

DARTSLIVEカードに記録された成績によって出されるレーティングをDARTSLIVE2またはDARTSLIVEの画面、TouchLive、ケータイ、PCでチェックできる。レーティングは、01とクリケットの過去の成績から算出。自分の実力を知ることでもチベーションの向上に。

1 通り名

DARTSLIVE2では、カード名の他に自分のキャッチフレーズとなる「通り名」をつけることができる。カッコいいフレーズや面白い名前、対戦プレイがますます盛り上がること間違いなし。

2 CARD NAME カード名

カード登録の際にユーザ設定でカード名も登録しておけば、DARTSLIVE2で遊ぶ時にはいつでも名前が表示される。気に入ったニックネームでゲームを演出。

3 FLIGHT フライト

④のレーティングをもとにSA~Cの7クラスに振り分けたのがフライト。SAが最上級になる。大会ではフライト別に分かれてプレイすることが多い。(※DARTSLIVE2のフライトは独自のもの)

4 RATING レーティング

⑧のSTATSで集計した結果を1~18の段階で評価した数字がレーティング。数字が大きいほどスキルが高い。大会に出場する時の指標となる。(※DARTSLIVE2のレーティングは独自のもの)

5 HOME ホーム

あなたのよく行く店はどこ？ お気に入りのショップがあれば、ぜひホームショップ登録を。所属ショップが決まれば、ダーツにますます熱が入る。

6 POINTS ポイント

一緒にプレイした人数によってDARTSLIVEポイントを獲得。1日で10ゲームプレイすれば、大量獲得のチャンス。貯めたポイントでお気に入りのテーマを手に入れるのもGOOD。

7 THEME テーマ

現在設定されているDARTSLIVEテーマのアイコンが表示される。DARTSLIVEテーマはいろいろな種類があるので、自分の気分にあわせて設定できる。

8 STATS スタッツ

01 STATSは、ラウンドごとの平均得点、CRICKET STATSは、ラウンドごとの平均マーク数。ゲームの終わりに画面表示される数字。

9 HIGH SCORE ハイスコア

COUNT-UPのハイスコアが表示される。COUNT-UPは得点を単純に加算していく初心者も気軽にプレイできるゲーム。楽しみながらスキルアップのきっかけに。

10 ホームショップ登録

CARD DATAページでP3ボタンを押すと、「ホームショップ登録」ができる。登録するとホームショップでのランキングや、今HOMEで投げている人がわかる。会員ページでチェック。

正しいフォームで高得点を狙え!!

まずは「ダーツ」を投げてみよう!!

1 GRIP

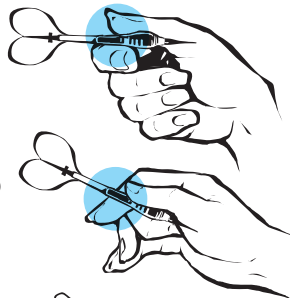
グリップ

きちんと持つ!

ダーツのバランスを崩さず、力を入れずにラクに持つ。

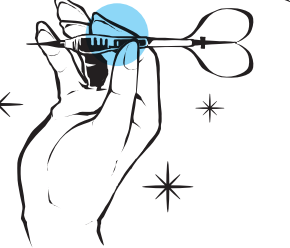
1 重心を見つける

人さし指にダーツを乗せ左右が釣り合うところを探す



2 人さし指と親指で持つ

ダーツの重心部分を人さし指の第1関節と親指の腹で挟むように持つ



3 手首を倒す

手首を倒したときにダーツの先端が狙っているところを向くようにする



× ダメな握り方 BAD GRIP



指先で持つ
ダーツが安定せず、方向が定まりにくい



極端に重心の後ろを持つ
ダーツのバランスが保てず、安定したスローができない



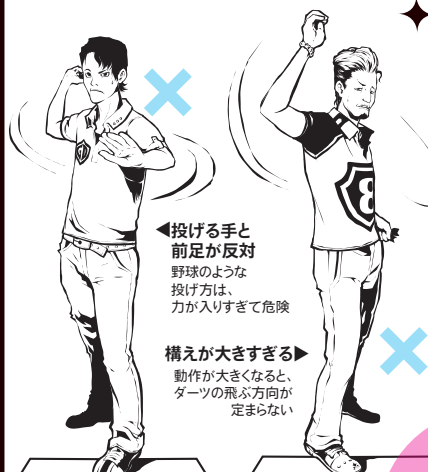
不自然に指をかける
指先に不必要な力が入り、思い通りに投げられない

2 STANCE

スタンス

どっしり立つ!

前足に1本の棒が上からまっすぐ入って、ズドンと体を支えているイメージで立つ。重心は前足に9割、後ろ足に1割くらいがベスト。



× 投げる手と前足が反対
野球のような投げ方は、力が入りすぎて危険

× 構えが大きすぎると
動作が大きくなると、ダーツの飛ぶ方向が定まらない

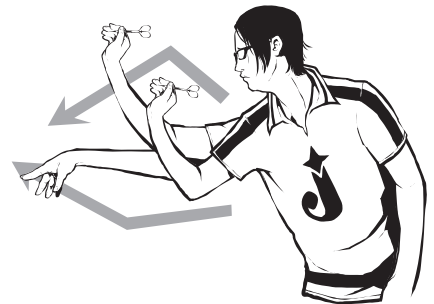
× ダメな立ち方 BAD STANCE

3 THROWING

スローイング

ブレずに投げる!

ひじを支点に前腕を動かし、紙ヒコーキを飛ばすように投げる。



× ひじが大きく動いてしまう
投げ位置が安定せず、狙いが定まらない

× ダメな投げ方 BAD THROWING