



XBOX 360

XBOX
LIVE

アガレスト戦記
Record of Agarest War
ZERO
Dawn of War™

取扱説明書

SOFTWARE MANUAL

©2010 COMPILE HEART / RED



■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。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、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 360® 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。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「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。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 552 KB の空き容量が必要です。

お客様各位

この度は「アガレスト戦記ZERO Dawn of War」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読み頂いて、正しい使用方法でご愛用下さい。

なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

Contents

Story	・・・04
キャラクター紹介	・・・05
操作方法	・・・08
ゲームの始め方	・・・09
ゲームの流れ	・・・10
キャラメイク	・・・11
ワールドマップ／大陸マップ	・・・12
街の施設	・・・20
街パート	・・・25
バトルパート	・・・26
クリア後のおまけ	・・・33
データリスト	・・・34
Xbox LIVE®	・・・35

！ ゲームをする時は部屋を明るくしてTVから離れてPLAYして下さい。
本書に使用されているゲーム画面は開発中のものです。実際とは異なる場合がございます。

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。

Story

光と闇

二つの勢力に分かれた神々の戦いは
物語の舞台となる世界『アガレスト』を
二つに分断するほどの傷を残し
各々が創造した種や自然の多くを失う結果となった

力を行使したこと
世界が崩壊することを危惧した神々は
分断されたアガレストのそれぞれを
創造した種に統治させることで和解し
自らの力を極力世界に介入させないよう配慮した

平和を取り戻したかに見え
アガレストだったが
力を蓄え闇の勢力は
光の勢力側への侵略を開始する――

神々によって二分された
光と闇の勢力の境界『刻まれし傷の山脈』
物語はそこから始まることとなる

ジークハイトは任務の途中
闇の勢力に囲まれ一人の少女と出会う
少女を助けるため重傷を負った彼を
少女は自らの『力』によって救った
しかしそれが原因で
彼女の『力』は彼に引き継がれてしまう

ジークハイトはその運命を受け入れ
戦いに身を投じることとなる――

キャラクター紹介



ジークハイト

CV:立花 慎之介

光側の最前線に兵を率いる若き隊長。
努力を重ねてきた勤勉家で、生真面目で、少々融通の利かない
ところもあるが、それゆえに部下に慕われている。
まだまだ若いながら、それだけに将来を有望視され、他の隊の兵
からも一目置かれている。
『刻まれし傷の山脈』近くの集落の護衛に赴き、闇の神徒から
少女を助けようとして返り討ちに遭い、深手を負っている。
少女(ミーメル)の力によって、一命を取り留めるが、その際、ミー
メルの持つ“解放の力”の大半を引き継いでしまう。
受け継いだ力をミーメルに返すため、そしてハスカリヌの封印
を解く“鍵”を作るために前線を離れ、旅に出る。



ミーメル

CV:水原 薫

強力な魔力と“解放の力”を持っているため、光の勢力に見出
され、フィンダステの寒村から保護された少女。
瀕死の重傷を負ったジークハイトを助けるため、夢中になって
自分の魔力と命を削って彼を助けるが、その際、自身が持つ
ていた“解放の力”を、誤ってジークハイトに渡してしまう。
ジークハイトから己の力を引き戻すため、そして自分の使命を
果たすため、ジークハイトと共に旅に出る。
精神が外見よりも遥かに強く、幼子のような振る舞いをする。
これは、その身には大き過ぎる“解放の力”のせいだらしい。

アリス

CV: 藤田 咲

父に推挙まれ、ジークハイトの旅に同行するハイ・エルの女性。

光の最高司令官であるエレアサルの娘で、本来ならばクラテララのマギに北にある大陸から出る事はないのだが、『アタン』に出来ることをする』と自ら志願してこの戦争に参加している。

父の配慮により、主に後方での治療に従事し、傷付いた兵士達を癒し、励ましていた。その笑顔はどれだけの兵士が癒されたか解らない。

以前、ジークハイトの隊と行動を共にした事があり、ジークハイトと多少の面識がある。



フリーデリンデ

CV: 小清水 亜美

第一世代ヒロインの一人。

副隊長。ジークハイトの右腕と言えき存在。

親しい者からは『リンダ』と呼ばれている。

隊長であるジークハイトは好意を抱いており、(彼女なりに) 必死にアピールしているのだが、なかなか気付いてもくならず、一人落ち込む事も。

極端な上がり症で、ジークハイトの前では上手く言葉が出て来ず、一人あふふしている。

隊長と副隊長という関係が一段前進しきいが、部下達の手前、副隊長である自分が浮ついていては示しがつかない、その想いを隠している。しかし、残念ながら、知れぬは本人達のみである。



ルーティエ

CV: 後藤 邑子

第一世代ヒロインの一人。

オネルデスの青年を『兄』と呼び、共に旅をしている少女。幼い頃より各地を転々としていたため、他人との接し方が解らず、引っ込み思案で、人見知りの激しい性格。困ると、よく『兄』の後ろに隠れている。

母が占術師をしていたためか、ルーティエ自身にも先読みの力がある。その力でジークハイトとミーメルを助けた事があり、彼女とジークハイトが出会う事となる。



紗弥音

CV: 佐久間 紅美

第一世代ヒロインの一人。

ハルヒュアとのハーフ。

喜怒哀楽の“怒”を滅多に見せず、常に微笑を浮かべている大人の女性である。

しかし、こうと決めたり譲りない頑固な一面も持っている。

右と言って平然と左に行くと方向音痴で、道に迷って困っていたところ、ジークハイトと出会い、彼女の故郷は、刻まれし傷の山脈に近く、常は魔物の脅威に晒されている。

そのため、家事全般に加えて武芸もまた“淑女の嗜み”としている。



操作方法

Xbox 360® コントローラー



操作	バトルパート	イベントパート
方向パッド	・カーソルの移動、メニューの選択	・カーソルの移動 (選択肢、バックログ中)
左スティック	・カーソルの移動	・使用しません
右スティック	・カメラ操作	・使用しません
A ボタン	・各種コマンドの決定	・テキスト送り、選択肢の決定
B ボタン	・各種コマンドのキャンセル	・ウィンドウの消去、 オートモードの解除
X ボタン	・HPバーの表示/非表示	・スキップモード
Y ボタン	・ステータスの表示	・バックログ表示/非表示
LT 左トリガー	・キャラクター送り	・使用しません
RT 右トリガー	・キャラクター送り	・使用しません
START ボタン	・スキルの実行	・オートモード
BACK ボタン	・オート戦闘への切り替え	・使用しません

ゲームの始め方

オープニングムービー終了後、タイトル画面が表示されます。
※オープニングムービーは **START** ボタンでスキップすることができます。

タイトルメニュー

NEW GAME:

新しくゲームを始めます。

CONTINUE:

セーブしているデータをロードして、続きから遊ぶことができます。
セーブデータの一覧が表示されるので、再開したいセーブデータを選択してください。



ゲームの流れ

ゲームを開始するとオープニングイベントが始まります。
オープニングイベントではキャラメイクを行う事ができます。
その後、大陸マップに移動し、街やイベントポイント、バトルポイントに移動する事でゲームが進みます。



街



アイテムの購入や売却、鍛冶ギルドや冒険者ギルドを利用する事ができます。(P20 参照)

イベント
ポイント



ストーリーや分岐に関わる様々なイベントが発生します。
また、イベントポイントに入る事で、別のマップに移動する事もあります。

バトルポイント



バトルポイントは出現後、初めて通過する時には必ず1度バトルが発生します。
2回目以降は自由にバトルを発生させる事ができるようになります。(P26 参照)

次世代へ〇〇〇

一世代で一つの大陸を旅し、ヒロインを選択すると、次の世代となり、別の大陸へ移動します。



キャラメイク

主人公のタイプやステータス、使用する武器のタイプなどを組み合わせる事ができます。

①デフォルトソウルタイプ選択

- ・戦士タイプ
- ・魔戦士タイプ
- ・魔法タイプ

上記3枚のカードからソウルタイプを選択します。



②サブソウルタイプ選択

主人公に設定するサブソウルタイプを選択します。
24枚のカードから好きなカードを5枚選択します。



①～②で選択したソウルタイプの組み合わせによって、
主人公のステータスが変わってきます。

③スキルスロット選択

使用したいスキルスロットを4つ選択する事ができます。

※1～2は変更できません。
3～6のスロットを設定する事になります。



うまく組み合わせで自分だけのオリジナルタイプを探し出してください。

ワールドマップ

ワールドマップでは、移動したい大陸やポイントを選択すると、プレイヤーキャラクターを選択した場所に移動させる事ができます。ストーリーが進むにつれて行動範囲が広がっていきます。



大陸名 : 現在選択している大陸の名前です。

ポイント名 : 現在選択している大陸で、移動可能なポイントの名前です。

大陸マップ



名称 : プレイヤーキャラクターが立っているポイントの名称です。

キャラクター : 現在プレイヤーキャラクターがいる場所を示しています。

ポイント : 街やイベントポイントです。次にイベントが発生する場所に印がつかます。

パーティメンバー : パーティメンバーと各メンバーのHPです。

各種ポイント : このゲームの各種ポイントです。(P13参照)

メニュー

大陸マップ上で **Y** ボタンを押すと各種メニューが表示されます。



各種項目

- 編成** : パートル時出撃するメンバーと、その配置を決めます。(P14参照)
- ステータス** : パーティメンバーの詳しいステータスを見る事ができます。(P15参照)
- 装備** : 装備品やスキルの変更をする事ができます。(P18参照)
- アイテム** : アイテムの使用や管理などを行う事ができます。(P19参照)
- 図鑑** : ゲーム中の様々なデータを見る事ができます。(P19参照)
- 戦闘日記** : ゲームデータのセーブ・ロードを行う事ができます。(P19参照)

簡易ステータス

パーティメンバーの簡易ステータスです。
簡易ステータスの左についている番号は、編成時の出撃位置番号です。

各種ポイント

- G** : ゲーム中の通貨です。
敵の撃破やアイテムの売却等で増加し、アイテムの購入やキャラクターの復活などで消費します。
- EP** : エネミーポイントです。装備品やアクティブスキルの強化に使用します。
主に敵の撃破で入手します。
- TP** : テクニカルポイントです。アイテム交換に使用します。
バトル時の最大ヒット数に応じてポイントを入手します。
- PP** : パーティポイントです。パーティ全体で共有するステータスポイントです。
主に戦闘のボーナスで入手します。

編成

バトルパートでの、エンチャントフィールドの選択と、出撃するメンバーの選択、配置を行う事ができます。
最少で1人、最大で6人まで登録の事ができます。

エンチャントフィールド

プレイヤーが任意で選ぶ事ができるバトルフィールドです。上半分は敵の配置エリアで、下半分が味方の配置エリアとなります。
エンチャントフィールドには、地形効果を持つものがあり、地形効果が設定されているマス目に乗ると、敵味方関係なく、乗ったキャラクターに効果を与えます。
エンチャントフィールドはストーリーの進行に合わせて、新しく追加されていきます。

フィールド

エンチャントフィールドの一覧メニューから、使用するフィールドを選びます。
イベントバトルでは、専用のフィールドで戦闘を行う事ができます。その場合、フィールドを変更する事はできません。

メンバー変更

配置させたい場所の番号を選択し、右側に表示されるキャラクターの中から出撃させたいキャラクターを選択します。

※重傷状態のキャラクターをメンバーに加えていると、出撃時にキャラクターが配置されないのご注意ください。

はすす

出撃メンバーのキャラクターをパーティからはずします。



ステータス

各キャラクターの詳しいステータスを見る事ができます。
一覧から詳細を確認したいキャラクターを選択して下さい。
方向パッドの下でキャラクターの切り替え、左右でページの切り替えを行います。

ステータス詳細①

名前
現在HP/最大HP
現在レベル
現在SP・現在AP
クラス
現在経験値
レベルアップまでの経験値



STR:『力』です。この値が高いほどATK・HITが上がります。
VIT:『体力』です。この値が高いほどDEFが上がります。
レベルアップ時のHP増加量に影響してきます。
AGI:『素早さ』です。この値が高いほどAVDが上がります。
行動順も早くなります。
INT:『知力』です。この値が高いほどMAGが上がります。
状態変化などの成功率・回避率が上がります。
LUK:『運』です。この値が高いほどAVD・HITが上がります。
その他にも様々な影響があります。

ATK:『物理攻撃力』です。この値が高いほど与える物理ダメージが増加します。
装備品とSTRが関係してきます。
DEF:『物理防御力』です。この値が高いほど受ける物理ダメージが減少します。
装備品とVITが関係してきます。
MAG:『魔法攻撃力』です。この値が高いほど与える魔法ダメージが増加します。
装備品とINTが関係してきます。
RST:『魔法防御力』です。この値が高いほど受ける魔法ダメージが減少します。
装備品とINTが関係してきます。
HIT:『命中率』です。この値が高いほど命中率が上昇します。
装備品とSTR・LUKが関係してきます。
AVD:『回避率』です。この値が高いほど回避率が上昇します。
装備品とAGI・LUKが関係してきます。
MOV:『移動力』です。バトル中に移動できるマスの数に影響します。

装備 : 現在装備しているアイテムです。
ウィルパワー : キャラクター固有の特殊能力です。レベルアップする事で覚えていきます。
エクストラスキル: キャラクター固有のスキルです。
レベルアップ、またはクラスアップで新たなスキルを覚えます。

※この画面で BACK ボタンを押すとウィルパワーの項目にカーソルが移動します。

② ステータス詳細②

ウェボンスロット

ユニットスロット



アクティブスキル

熟練度

ウェボンスロット：武器固有のスロットです。装備武器を変更する事で変化します。
ユニットスロット：キャラクター固有のスロットです。クラスアップによってのみ変化します。
アクティブスキル：装備していると自動的に効果をえられるスキルのスロットです。
熟練度：キャラクターのスキル系統の種類と、熟練度、レベルの詳細です。バトル中にスキルを使用するたびに、同じ系統の熟練度が上昇していき、一定値に達するとレベルアップします。熟練度が高いほど威力や効果が高くなります。熟練度は最大Lv10まで上昇します。

③ スキル系統

スキルは全12種類の系統に分かれます。
 キャラクターによって熟練度の上がりやすい系統と上がりにくい系統が存在します。



④ ステータスの成長

ステータスは、キャラクターがレベルアップするごとに、一定の**ボーナスポイント**を獲得し、これをステータスに振り分ける事でキャラクターを成長させる事ができます。



ステータスをアップさせる為に必要なボーナスポイントはキャラクターごとに異なります。

サブメニュー

ステータスをYボタンで選択するとサブメニューが表示されます。

⑤ PP使用

主にバトルに勝利すると入手できる**PP(パーティポイント)**を振り分けます。ボーナスポイントを消費する事でステータスを上昇させる事ができます。また、レベルアップ時に残ったボーナスポイントを合わせて使用する事もできます。



キャラクターを選択

ポイントを使用してステータスアップ!!

⑥ キャラクターの整頓

キャラクターの並べ替えを行う事ができます。

編成順：

編成で戦闘メンバーに選んだ順に並べ替えます。

レベル順：

レベルの高い順に整理されます。もう一度選択すると、反対の順に並びます。

整頓：

アイウエオ順に整頓します。もう一度選択すると反対の順に並びます。



⑦ 好感度

各ヒロインキャラクターの好感度を見る事ができます。

⑧ クラスアップについて

一定のレベルに達したキャラクターはアイテムを使用する事で**クラスアップ**します。クラスアップにはLv45以上に達した状態で、アイテム「勇者の証」を使用します。



装備

「装備」を選択すると、キャラクター一覧にカーソルが移動するので、装備変更を行いたいキャラクターを選択します。

選択後、装備品の一覧が表示され、カーソルが装備項目へ移動します。

アイテムやスキルは、**Y** ボタンを押すと詳細を確認することができます。

装備 : 武器や防具、アクセサリをセットします。

スキル : 戦闘中に使用するスキルをセットします。

アクティブ : アクティブスキルをセットします。

装備

変更したい装備欄を選択して **A** ボタンを押すと、装備可能アイテムの一覧が表示されます。

一覧からアイテムを選択し、**A** ボタンを押すと装備が変更されます。

緑の数字は上昇を、青の数字は下降を表します。



スキル

セットしたいスロットを選択すると、スキルの一覧が表示されます。

一覧からセットしたいスキルを選択して **A** ボタンを押すと、スロットにスキルが装備されます。



アクティブ

セットしたいスロットを選択すると、アクティブスキルの一覧が表示されます。

一覧からセットしたいアクティブスキルを選択して **A** ボタンを押すと、スロットにアクティブスキルが装備されます。



防具やアクセサリには初めから付いているアクティブスキルが存在します。これらは鍛冶ギルドでコンバートを行うまで取り外す事ができません。(P21参照)

装備品を変更すると、セットされていたスキル・アクティブスキルは自動的に外れてしまうので注意してください。

アイテム

「アイテム」を選択すると、メニュー項目が以下のアイテムメニューに切り替わります。

所持リスト:

現在持っている武器や防具、アイテムなどを確認することができます。

使う:

使用できるアイテムの一覧が表示されます。アイテムを選択して決定すると、効果が反映されます。

整頓:

アイテムを種類順に整頓します。もう一度選択すると、反対の順に並びます。

自分で整頓:

任意にアイテムの並びを変更できます。最初に選択したアイテムと、次に選択したアイテムの場所が入れ替わります。

捨てる:

選択したアイテムを捨てます。アイテムの数に関係なく、全て捨ててしまうので注意してください。



所持リストやショップに並んでいる武器や防具にカーソルを合わせて、**X** ボタンを押すと、装備可能キャラクターや攻撃力などの上昇、下降を確認することができます。

図鑑

ゲーム中の様々なデータを確認することができます。

各項目はストーリーの進行具合や特定のアイテムを入手する事で追加されていきます。

アイテム図鑑:

ゲーム中入手したアイテムの一覧を確認できます。

奥義の書:

アーツやスペシャルアーツ (P31参照) に使用するスキルを確認できます。

錬成書:

錬成で作る事のできるアイテムと、必要な素材アイテムを確認できます。

プロフィール:

ゲーム中に登場したキャラクターのプロフィールを確認できます。

ギャラリー:

ゲーム中で入手したイラストを見る事ができます。

キャラギャラリー:

ゲーム中で入手したキャラクターの表情イラストを見る事ができます。

ムービーギャラリー:

ゲーム中で入手したムービーを見る事ができます。

イベントギャラリー:

ゲーム中に見たイベントを再生する事ができます。

戦闘日記

ゲームの進行具合をセーブしたり、以前のデータをロードする事ができます。

また、ゲーム中の音量などの設定を変更する事ができます。

セーブ : プレイ中のデータを保存する事ができます。

ロード : 保存していたデータから再開する事ができます。

設定 : 各種設定を変更する事ができます。

街の施設

街に入ると以下の施設が表示されます。
各施設はストーリーの進行と共に増えていきます。

街でイベントが発生している時は、イベントが終了するまで施設を利用する事はできません。

アイテムショップ

武器・防具・アイテムなどの購入・売却ができます。
購入可能な装備品の一部は、**鍛冶ギルド**で錬成を行う事で追加されます。

アイテム購入



購入したいアイテムの種類を
L 左トリガー・R 右トリガーで選択し
方向パッドの上下で
購入したいアイテムを選びます。

購入したい個数を入力して決定すると
確認メッセージが表示されるので
良ければ決定してください。

アイテムにはそれぞれ**最大所持数**が設定されており、その数を超えて購入する事はできません。また、**最大所持アイテム数(アイテムの種類)**を超えて購入する事もできません。

アイテム売却



売却したいアイテムの種類を
L 左トリガー・R 右トリガーで選択し
方向パッドの上下で
売却したいアイテムを選びます。

売却したい個数を入力して決定すると
確認メッセージが表示されるので
良ければ決定してください。

鍛冶ギルド

強化

装備品やアクティブスキルの強化Lvを上げる事ができます。
強化を行う事で、装備品はA T KやD E Fなどが、アクティブスキルは効果が上昇していきます。

※強化には敵を倒した時に入手できる**EP**が必要になります。



強化したいアイテムを
リストから選択します。

強化したい分だけメモリを
増やして A ボタン押し、
「はい」を選択します。

強化完了!!

コンバート

強化Lvが5に達した**装備品**を、別のアイテムやアクティブスキルに変更する事ができます。
強化と同じ流れで、コンバート可能状態の装備品を選択し「コンバート」を選びます。

※コンバートすると元のアイテムは消滅してしまいます。

※アクティブスキルはコンバートする事ができません。

錬成書

図鑑の錬成表に載っているアイテムを作り出します。
また、錬成後にショップに売り出されるアイテムも一部存在します。

※錬成には**素材**となる**アイテム**と**G**が必要になります。



錬成したいアイテムを
リストから選択します。

確認メッセージ後、
錬成を行う場合は「はい」を
選択してください。

錬成完了!!

※錬成に使用したアイテムは消滅します。

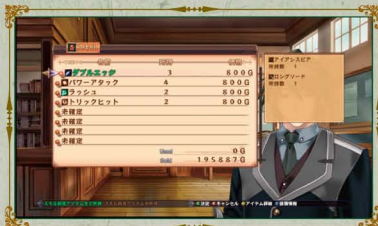
錬成事故

稀に「錬成事故」が発生して予定とは違うアイテムが錬成される事があります。

冒険者ギルド

スキル研究

スキル研究を行う為には、「技の極意」を手に入れる必要があります。
技の極意を入手すると、リストにスキル名と必要なアイテムが表示されます。スキル研究で作成されたスキルはショップで売り出されるようになります。



称号

称号を獲得する為には、特定のモンスターの撃破やアイテムの収集など、様々な条件を満たす必要があります。
「???」で表示されるものは他の称号の獲得やストーリーの進行具合などで徐々に明らかになります。



条件を確認したい、または獲得したい称号を選択します。

条件を満たしている項目は、緑で表示されます。

各ポイント・アイテム・称号を獲得する事ができます。

獲得条件の注意点

称号の獲得条件の中に、特定のモンスターを数体撃破するものがありますが、**イベント戦闘で倒した分はカウントされません。**

TP交換

TPをスキルや装備品と交換する事ができます。

ランキング登録

Xbox LIVEに接続してキャラクターのステータス、最大ダメージ、HIT数をランキングに登録する事ができます

ランキングを見る

現在のランキングを見る事ができます。

モンスターギルド

モンスター合成

モンスターを合成する場合、必ずモンスターを2体以上捕獲する必要があります。
捕獲したモンスターや合成したモンスターは味方キャラクターと同じ扱いになり、編成時に攻撃メンバーとしてバトルに参加させる事ができます。



合成に使用するモンスターを選択します。

2体目を選択すると、合成後のステータスが表示されます。

モンスターが合成され、新たなモンスターを獲得します。

※合成に使用したモンスターは失われます。

トレード

捕獲したモンスターをアイテムと交換する事ができます。



トレードを行うモンスターを選択します。

アイテムの詳細が表示されます。

トレードされ、アイテムを入手します。

※トレードに使用したモンスターは失われます。

捕獲について

モンスターを捕獲するには、HPが5%以下になったモンスターにスキル「捕獲」を使用します。
捕獲の成功率は、STR・INT・LUK・闇系統熟練度が高いほど上昇します。
また、モンスターが強ければ強いほど捕獲しづらくなります。

救急所

◎スキル研究

重傷状態のキャラクターはG(お金)を消費して復活させる事ができます。
アイテム購入や、錬成を行う際には必要以上のGを所持していなければなりません。救急所に限り**Gが足りなくても**キャラクターを復活させる事ができます。

※Gが不足した状態で復活させるとマイナスとして加算されていきます。

◎その他の状態異常 重傷状態以外にも様々な状態異常が存在します。

アイコン	状態	効果
	睡眠	眠った状態になり行動できなくなります。 アイテムや魔法、ターンの経過により回復します。
	毒	徐々にHPが低下していきます。 アイテムや魔法で回復します。
	麻痺	麻痺状態となり、行動できなくなります。 アイテムや魔法、ターンの経過により回復します。
	暗闇	命中率が低下します。 アイテムや魔法、ターンの経過により回復します。
	移動不可	一定のターンの間、移動できなくなります。 ただし、スキルなどは行う事ができます。
	行動不可	一定のターンの間、スキルやアイテムの使用ができなくなります。 ただし、移動と待機は行う事ができます。
	戦闘不能	HPが0になった状態です。

錬金ギルド

離脱した仲間をマリオナイト(魔導人形)と言う形で再びパーティに戻す事ができます。

錬金を行う為にはアイテム「禁断の書」とGが必要 です。

必要となるGは、そのキャラクターが離脱した時のLvによって変わります。

※マリオナイトとして戻ってきた仲間はストーリーに関わる事は一切ありません。

占い所

次世代の主人公の能力を確認する事ができます。

占ってもらうためには、それぞれヒロインの好感度が一定以上に達していなければなりません。

街パート

特定の街に行くと街パートに移動します。

街パートでは宿屋や広場などの移動ポイントがあり、キャラクターの顔アイコンが出ている移動ポイントを選択する事でミニイベントが発生します。

各ヒロインのミニイベントを選択すると、ヒロインの好感度が変化していきます。

また、顔アイコンの出ていない移動ポイントにも移動する事ができます。

例えばアイテムショップや鍛冶ギルドの移動ポイントに移動する事で、ちょっとしたサービスをj受ける事ができるかもしれません。

昼と夜



残り行動回数

残り行動回数：

移動ポイントを選択することで減っていきます。

ミニイベントが発生しなくても移動ポイントを選択すると**行動回数が減ってしまう**ので注意してください。

昼と夜：

街パートには昼と夜があります。

街パートに移動した際は昼ですが、残り行動回数を全て消費すると夜になります。

夜になると残り行動回数がリセットされます。

夜に残り行動回数を全て消費すると街パートが終了し、ワールドマップに戻ります。

バトルパート



現在のターン : Actionフェイズが終了すると、1ターン加算されます。
残りAP : 操作中のキャラクターの現在APです。
行動順 : 全キャラクターの行動順です。(P28参照)
簡易ステータス : 操作中の味方キャラクターの簡易ステータス画面です。

編成

イベントバトルの場合、バトルマップに入る前に編成を行います。
 編成メンバーを登録すると、バトルマップに入ります。
 編成画面では装備品の変更なども可能です。



エクステンド・ターンバトル

マス目で区切られた戦闘フィールド上で、移動と攻撃を分けて行います。

バトルの流れ



キャラクター配置

編成で選ばれたキャラクターが配置されます。
 通常は味方キャラクターが手前に、敵キャラクターが奥側に配置されますが、まれに味方キャラクターと敵キャラクターが入り乱れた形で配置される「乱戦」が発生します。



Moveフェイズ

全キャラクターの移動先を決めます。(P28参照)



Actionフェイズ

全キャラクターの移動が完了すると、相手を攻撃したり、味方を回復したりできるようになります。(P29参照)



クリアボーナス

バトルが終了するとポイント入手や戦闘成績を確認する事ができます。(P33参照)

Moveフェイズ

キャラクターの移動を行います。
画面上部に行動順が表示されており、左側から順にキャラクターを移動する事ができます。



移動範囲について

青いマスが移動可能な範囲です。
赤いマスはすでにキャラクターが乗っており、移動する事ができない場所です。
光っているエリアはエクステンドエリアです。(P30参照)
移動可能範囲はキャラクターのMOVIにより変化します。



移動について



移動先を決めます。

方向を決めます。
次のキャラクターへ操作が移ります。

全キャラクターの操作が終わると行動順に従って移動を開始します。

移動には1マスにつき**1AP**を必要とし、APは移動先の決定時の時に消費されます。
そのため、3マス選択後、実際は1マスしか動けなかったとしても、消費APは3となるので注意してください。

行動順について

行動順はキャラクターのAGIの高さで決定します。AGIが高ければ高いほど行動順が早くなります。



敵キャラクター

味方キャラクター

Actionフェイズ

Actionフェイズでは、AGIの高さとMoveフェイズ後、残ったAPの多さで行動順が再計算されます。
AGIが高く、MoveフェイズであまりAPを使用しなかったキャラクターほど早く行動順が回ってくる事になります。

スキル

スキルを選択し、使用します。
表示される選択範囲は所持しているスキルの中でも**もっとも効果範囲の広いスキル**のものです。
スキルを選択すると、一覧が表示され、APがある限りいくつでも選択する事ができます。

※その対象に使用する事ができないスキルは選択する事ができません。

スキルはあらかじめメニューの装備で設定しておきましょう。

アイテム

バトル中で使用可能なアイテムの一覧が表示されます。
アイテムの使用にはAPを消費します。消費するAPはアイテムごとに決まっています。

奥義の書

アーツやスペシャルアーツに使用するスキルを確認できます。

設定

バトルでの各種設定を変更する事ができます。

待機

行動を終了して、次のキャラクターの行動に移ります。
残ったAPは次のターンに持ち越す事ができます。

※持ち越せるAPは、**最大APの2倍**までです。
それを超えるAPを持ち越せないなので、効率よく使ってください。



エクステンドエリア

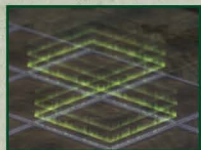
キャラクターの移動を行います。
画面上部に行動順が表示されており、左側から順にキャラクターを移動することができます。



AのエクステンドエリアにBが乗っています。



BのエクステンドエリアにはCが乗っています。



全キャラクターがエクステンドアタックに参加することができます。

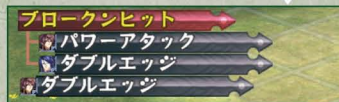
エクステンドアタック

コマンドのスキルを選択し、攻撃対象を選びます。スキル一覧とエクステンドアタックに参加可能なキャラクターが表示されるので、使用するスキルを選びます。通常のスキル使用と同じで、APがある限りいくつでもスキルを選ぶことができます。



キャラクターの切り替えは **LT** 左トリガー・**RT** 右トリガーで行うことができます。

選択したスキルは画面の右上に「ツリー」状に表示されます。



各キャラクターはスキルを選択した時に、スキルが届く最短距離に移動します。

START ボタンを押すと、エクステンドアタックを開始します。

各キャラクターはスキルを選択した順番に従って移動を行い、スキルを発動させます。

スキルの組み合わせ方によっては、アーツやスペシャルアーツが発動します。



エクステンドアタックの注意点

エクステンドアタックに参加したキャラクターは、場所を移動したり、キャラクターの向きが変わって、エクステンドエリアの方向に向いてしまうことがあります。この場合、次のキャラクターでスキル選択をしても、その時にエクステンドエリアに乗っていないキャラクターは、エクステンドアタックに参加することはできません。

特別なスキル

エクストラスキル

各キャラクターは固有のエクストラスキルを持っています。
APのほかにSPを消費して使用します。
通常のスキルよりも消費するものが多い反面、強力な威力を持っています。



アーツ

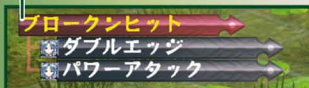
エクステンドアタックの時に、特定のスキル同士が組み合わせる事により発動する強力なスキルです。



発生条件

エクステンドアタックの時に、発動条件となる特定のスキルを連続して選択します。うまく組み合わせると右側のスキルツリーに発動するアーツが表示されます。

アーツ



スペシャルアーツ

エクステンドアタックの時に特定のエクストラスキルを組み合わせる事で発動する強力なスキルです。

アーツは一人でも発動させることができますが、スペシャルアーツは複数のキャラクターのエクストラスキルを組み合わせる必要があります。

そのために、アーツをはるかにしのぐ威力や能力を持ち合わせています。強力なボスなどを相手にする時には心強い攻撃手段となります。

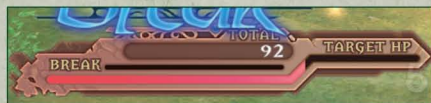


ブレイク

キャラクターには**耐性値**が存在し、これを0にする事をブレイクと呼びます。ブレイクされたキャラクターは通常よりもダメージを受けるようになります。



ブレイクは敵味方関係なく全てのキャラクターに発生します。



耐性値はスキルを使用している間にしか減らす事ができず、スキルが終了すると元に戻ってしまいます。

ブレイクアーツ

アーツを使用している最中に対象をブレイクさせると、**ブレイクアーツ(追撃)**が発動します。ブレイクアーツは、アーツから連続して攻撃する事ができる強力なスキルです。ブレイクアーツが発動すると、通常以上にダメージとヒット数を稼ぐ事ができます。



ブレイクアーツはアーツでしか発動させる事ができません。

オーバーキル

一度に相手の現在HPと、最大HPの合計値と同じ量以上のダメージを与えると、オーバーキルが発生します。例えば、現在HP 150/最大HP 200の敵を、オーバーキルするためには、350のダメージを与える必要があります。オーバーキルで相手を倒した場合、ボーナスアイテムを獲得する事ができます。エクステンドアタックやブレイクを駆使して、積極的に狙ってみましょう。



クリアボーナス

各種ポイント

バトルが終了すると、EXP・G・EP・TPを入手する事ができます。また、一部のイベントバトルでは、PPを獲得する事ができます。



戦闘成績

できる限り早いターンで強い敵を倒すと、クリアボーナスとして入手したポイント(P以外)にボーナス補正がかかります。敵とのレベル差は、**プレイヤー側のもっともレベルの高いキャラクターと、敵の中でもっともレベルの高いキャラクターを比較**します。



戦闘を長引かせたり、弱い敵を倒すとマイナス補正がかかる事があります。

クリア後のおまけ

エクストラモード

ゲームをエンディングまでプレイし、クリア後のセーブデータをロードしてNEW GAMEを開始すると、エクストラモードを選択できるようになります。敵が強くなる等、より難易度の高いゲームをプレイする事ができます。普通の難易度では満足できない方にお勧めです。

また、エクストラモードではおまけとして、とあるイベントポイントに移動する事で、おまけの大陸マップに移動できるようになります。その大陸マップでは、「懐かしいあるもの」を見る事ができますので是非探してみてください。

データリスト

ウィルパワー

名称	発動条件	効果
集中力	SP	命中率と回避率が上昇します。
悟り	SP	命中率と回避率が上昇します。
必殺	SP	命中率とクリティカル率が上昇します。
ハンター	SP	クリティカル発生率と捕獲の成功率が上昇します。
百発百中	SP	攻撃が必ず当たるようになります。
怒り	SP	物理攻撃力が上昇します。
防御	SP	物理防御力が上昇します。
臨界突破	SP	魔法攻撃力が上昇します。
遮断	SP	魔法防御力が上昇します。
底力	瀕死	物理攻撃力と物理防御力が上昇します。
解放	瀕死	物理攻撃力・物理防御力・魔法攻撃力・魔法防御力が上昇します。
魔力解放	瀕死	魔法攻撃力と魔法防御力が上昇します。
絶対耐性	自動	全ての状態異常に対する耐性が上昇します。
受け流し	瀕死	物理攻撃を回避します。
絶対障壁	瀕死	魔法攻撃を回避します。
祝福	自動	獲得経験値と獲得EXPが上昇します。
天眼	自動	敵がアイテムを落とす確率と盗む確率が上昇します。
潜在能力	自動	レベルアップ時のボーナスポイントを多く獲得します。
硬気功	SP	一定の確率で発動し、レベル×10%のダメージを無効化します。
強気	自動	SPが毎ターン上昇します。
見切り	自動	カウンターを無効化します。
天才	SP	移動以外で消費するAPが減少します。
浮遊	自動	一部のスキルとバーストと方向修正を無効化します。
早業	自動	盗む確率が上昇します。

※発動条件…自動：常時発動します。

SP：SPが一定以上になると発動します。

瀕死：キャラクターの残りHPが一定値以下の状態で発動します。

Xbox LIVE®

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

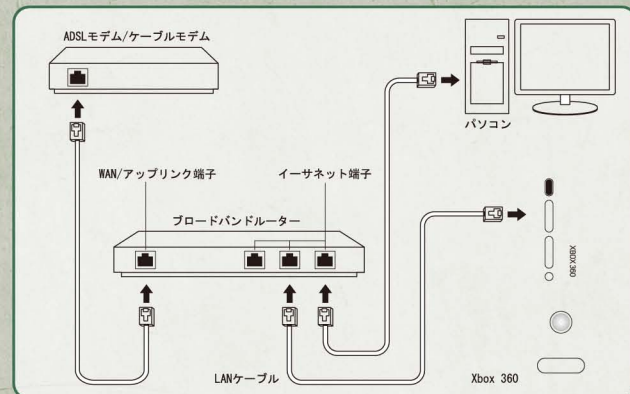
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

*各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリータイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

ユーザーサポート

商品に関するお問い合わせは下記まで。
電話番号をお確かめの上、
お間違えの無い様にご注意ください。

受付時間

10:00~12:00/13:00~18:00 (土・日・祝日は除く)

TEL ▶ 03-5985-6804

FAX ▶ 03-5985-6802

E-mail ▶ ideaf@ideaf.co.jp

※ゲームの攻略に関するお問い合わせは、ご連絡ください。

※株式会社コンパイルハートは、アイディアファクトリーグループ
に所属しています。商品に関するご質問などは、アイディアファ
クトリーユーザーサポートまでお問い合わせください。



株式会社コンパイルハート
COMPILE HEART
<http://www.compileheart.com/>

