

SQUARE ENIX®



プロローグ～キャラクター紹介

Prologue-Character

未開惑星を調査中、事故によって
見知らぬ惑星へ転送されてしまった青年クロード

2人はなぜ、

クロード・C・ケニー

Crawd C Kenny

CV：浪川大輔



事故で転送された未開惑星
で少女レナと出会い、ともに
旅する中で様々な試練を経て
成長し、一人前の戦士として
自立していく。

銀河連邦軍提督ロニクス・
J・ケニーの一人息子。父と同
じく銀河連邦軍に所属し、若
くして少尉の階級を持つエリ
ート士官だが、父の過剰な期
待と周囲からの嫉妬を受け、
自身の実力を信じきれず
反抗的になっていた。

戦闘では剣技や格闘術、遠
距離攻撃とオールラウンドに
戦え、攻撃陣の中核として頼
りになる。

世界中に広がる異変、謎の隕石ソーサリーグループ
…伝説の勇者の出現を待ち望む少女レナ

出会ったのか――？

レナ・ランフォード

Rena Lanford

CV：水樹奈々



アーリア村に住む活発な
少女。神護の森で光を放つ武
器をたずさえた青年クロード
と出会う。自分だけが持つ不
思議な治癒能力の秘密と、本
当の母親を探するためクロードと
ともに旅立ち、苦難の果てに
本当の母親と真の故郷を知る。

回復呪紋のエキスパート。
地・光属性の攻撃呪紋も得意
で、後方からパーティを支援
する。



ディアス・フラック

Dias Flac

CV: 杉田智和

レナの幼馴染。家族を野盗に殺されたことで心に深い傷を負い、強さを求めて流浪する。冷徹で人を信用しない性格だが、クロードとの出会いがディアスを変えていく。長剣を使い、接近戦向きの必殺技を多く身につける。一撃必殺の攻撃力がある。頼もしい切り込み役。

アシュトン・アンカース

Ashton Anchors

CV: 石田彰

退治しに行った双頭の龍に取り憑かれてしまった紋章剣士。真面目で地味な性格だが、生来の気の弱さが不運を呼び込んでいる。2匹の魔物龍はおしゃべりで、ときにはケンカしたりもする。戦闘では二刀流に紋章術を織り交ぜた剣技で戦う。龍たちもブレス攻撃でサポート。



セリーヌ・ジュレス

Celine Jules

CV: 中島沙樹

恋愛よりもお金と修行、というトレジャーハント好きのお嬢様術士。クロス城下町でクロードたちをなかば無理やり連行するが、世話上手でクロードやレナにとって良い姉貴分でもある。戦闘では火・風・光属性の攻撃呪紋を得意とし、後方からの援護役として力を発揮する。



プリシス・F・ノイマン

Precis F. Neumann

CV: 釘宮理恵

機械研究の第一人者である父と2人で暮らす、発明が大好きな少女。無人君1号・2号と共に旅の仲間に加わる。明るく元気なしっかり者だが、時々ボカもする愛嬌が持ち味。戦闘では自作のマジックハンドと変形ロボを駆使し、格闘や射撃を行う。

ゲームの基本的な操作方法です。ボタン操作は、キャンプメニュー内の「コンフィグ」で変更できます。

PSP® (PlayStation®Portable)

PSP®本体の各部の名称と基本的な操作方法是、以下のとおりです。黒字はフィールド画面、赤字はバトル画面、青字はキャンプメニュー画面での操作を表しています。

Lボタン

ワールドマップの視点を回転
必殺技・紋章術
キャラクターやページの切り替え
ページのスクロール

Rボタン

△ボタン

キャンプメニュー
サークルコマンド
サブメニューを表示

○ボタン

会話、調べる
通常攻撃
選択の決定

□ボタン

プライベートアクション
(オート) 画面全体を確認／
(セミオート) ターゲットを変更
ターゲットのキャンセル
説明の切り替え

×ボタン

歩く(十方向キー／アナログパッド)
キャラクターを変更
選択のキャンセル

方向キー

アナログパッド

キャラクターの移動
キャラクターの移動
項目の選択
ページのスクロール(左・右)

HOMEボタン

ゲームの終了

SELECTボタン

名前変更画面(P.8参照)で、入力中の名前を変更前に戻す

STARTボタン

ミニマップの切り替え



オープニングムービーが終了すると、タイトル画面になり、ゲームを始めることができます。

タイトル画面

最初からプレイするときは「最初から始める」を、セーブデータからプレイを再開するときは「途中から始める」を選択してください。「途中から始める」はセーブデータがない場合、選択できません。



最初から始める／主人公を選択する

最初からプレイする場合、クロードとレナから主人公を選択します。選んだ主人公により、ストーリーの一部や仲間にできるキャラクターが異なります。主人公を選び、名前を決定するとゲームがスタートします。



名前変更画面での操作

方向キー／アナログパッド：カーソルの移動

○ボタン：文字入力 ×ボタン：文字消去

Lボタン／Rボタン：文字パネルの切り替え

STARTボタン：決定

SELECTボタン：名前を変更前にもどす

途中から始める

「途中から始める」では、セーブデータを読み込んでプレイを再開できます。読み込むセーブデータを選んでください。



ムービーギャラリー

「ムービーギャラリー」では、プレイ中に再生されたムービーを観ることができます。ムービーを選び○ボタンで再生を開始、×ボタンで再生を停止してムービーギャラリーにもどります。また、再生前に△ボタンで字幕の表示／非表示を切り替えられます。



セーブについて

セーブはワールドマップでキャンプメニュー（P.26参照）を開き、「セーブデータ」で行います。ダンジョンでは、セーブポイントに触れていればセーブできます。なお、セーブには空き容量が320KB以上ある“メモリースティック デュオ”もしくは“メモリースティック PRO デュオ”が必要です。あらかじめ“メモリースティック デュオ”スロットに差し込んでおきましょう。

■セーブポイント



冒険はワールドマップと、町やダンジョンのフィールド画面を中心に行います。

フィールドの構成

ワールドマップを移動して、別の町やダンジョンに向かいます。ワールドマップは、Lボタン／Rボタンで視点を回転させられます。



■ワールドマップ

冒険の舞台となる世界です。各地の町やダンジョンを訪れ、物語を進めていきます。移動中にはバトルが発生します。

■ミニマップ

STARTボタンを押すごとに、全体マップ→拡大マップ→表示なしと切り替えられます。

- ▶：パーティの現在位置と向き
- ：町や村、ダンジョンの位置
- ：サイナードの位置



■町や村

町の人々と会話して情報を得たり、いろいろなショップを利用して冒険の準備を整えます。



■ダンジョン

ダンジョンを探索します。敵と戦ったり、宝箱などからアイテムを入手します。

フィールド画面での基本行動

いろいろな場所へ移動して、人々と会話したり、宝箱からアイテムを入手するのが基本的な行動となります。



■会話、調べる

人物に近づいて○ボタンを押すと会話できます。また、○ボタンで宝箱を開けたり、気になる場所を調べることができます。

ピックポケットを行う

特技「ピックポケット」を修得し、アクセサリに「盗賊てぶくろ」か「マジシャンハンド」を装備すると、人物に対して●ボタンでピックポケットを実行できます。



サイナードでの移動方法

プレイを進めると、サイナードという生物に乗ってワールドマップを移動できるようになります。



■乗る、降りる

サイナードに重なり○ボタンで乗ることができます。飛行中に●ボタンを押すと、地面に降ります。海や山などには降りられません。



■移動する

飛行中は方向キーかアナログパッドの下で上昇、上で下降、左右かLボタン・Rボタンで旋回をします。○ボタンを押し続けると前進し、●ボタンと方向キーかアナログパッドで平行移動ができます。

まち よう す しせつ 町の様子 (施設)

まち やど や しゅくはく どうぐ や ぶ き や そうびひん
町では宿屋で宿泊したり、道具屋や武器屋でアイテムや装備品の
売買ができます。このほかにも、酒場や民家などがあります。

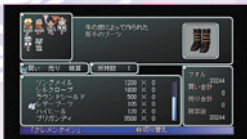
やど や かいふく 宿屋：ダメージを回復

やど や しゅくはく
宿屋に宿泊すると、パーティ
全員のHP、MP、状態異常
が完全に回復します。人数が
増えると、宿泊料金が高くな
ります。



ぶ き や そうびひん ばいばい 武器屋：装備品の売買

ぶ き や そうびひん
武器や防具、アクセサリな
どを扱っています。購入画面
の左上のキャラクターで、装備
可能かどうかを確認ながら
購入しましょう。



どうぐ や ばいばい 道具屋：アイテムの売買

かいふく ちゅうしん
回復アイテムを中心に、さま
ざまな道具類を扱っています。
宝石や骨董、楽器などの専門
店もあります。



こうにゅう スキルギルド：スキルセットの購入

こうにゅう
スキルセットを購入したり、
スキルについてのアドバイス
が聞けます。



たべもの や しょくりょうひん こうにゅう 食料屋：食料品の購入

しょくざい りょうり あつか
おもに食材や料理を扱って
いるお店です。パンやジャムの
専門店、レストランなどもあ
ります。



とうぎじょう ちようせん 闘技場：バトルに挑戦

とうぎじょう しゅるい ちようせん か ぬ しょうきん
闘技場では、4種類のバトルに挑戦できます。勝ち抜くと賞金や
賞品がもらえます。パーティにいるキャラクターなら誰でも
挑戦でき、戦ったキャラクターや挑戦したバトルの種類、ラン
クなどによって賞品が異なります。



■デュエルバトル

たい かいれんずく おこな だんかい
1 対 1 で、4 回連続のバトルを行います。ランクは E ～ A の 5 段階となっ
ています。

■フリーングバトル

ひとり ふくそう てき かいれんずく たたか
キャラクター 1 人が、複数の敵と 3 回連続で戦います。ランクは F ～ A の
6 段階で、上位ランクほど敵の数が多くなります。

■チームバトル

く ばん せんしめ おこな
チームを組んで、3 本先取のバトルを行います。ランクは F ～ A の 6
段階となっています。

■サバイバルバトル

ない れんずく せん か ぬ ぶ ぎ
1 対 1 のバトルで、連続 50 戦の勝ち抜きを目指します。ランクはなく、50
戦目に勝利すると賞品がもらえます。

プライベートアクション

プライベートアクションは、キャラクターごとに用意されているミニ・エピソードです。ワールドマップ画面で町の入り口に近づくと、プライベートアクションのアイコンが表示されることがあります。そこで●ボタンを押すと、プライベートアクションが始まります。



●ボタンでプライベートアクションを始めます。

プライベートアクションでの行動

プライベートアクションでは一時的にパーティを解散し、個人行動になります。主人公は1人で行動し、特定の人物に話しかけたり、特定の場所に行くと特別なイベントが発生することがあります。



プライベートアクションの終了

プライベートアクション中は、宿屋に泊まることはできません。また、船に乗ったり、ダンジョンに入ることもできません。ワールドマップへ出るとプライベートアクションが終了します。



プライベートアクションの影響

プライベートアクションを発生させることが、特定のキャラクターを仲間に加えるための条件になっていることがあります。また、プライベートアクション中の行動や会話の選択肢によって、キャラクター同士の相手への感情が変動します。これにより、その後のプライベートアクションの内容が変わってきたり、エンディングが変わってきたり、バトルで仲の良いキャラクターがサポートしあうなどの変化が起こります。



■選択肢の例

選択肢の選び方により、イベントの内容や結果が変化します。ときには、特別なアイテムを手ですることもできます。



バトルではキャラクターを操作し、移動や攻撃を行います。リーダー以外の仲間は与えられた作戦に従って、自動で行動します。

バトルの発生と流れ

ワールドマップやダンジョンを移動中、敵に遭遇するとバトルが発生し、バトルフィールドに切り替わります。



■バトル開始

バトルが発生すると、敵味方がバトルフィールドに配置されます。味方のキャラクターは、設定した隊列で並びます。



■移動、攻撃

プレイヤーはキャラクター1人を操作し、他のキャラクターは自動で行動します。また、敵も同時に行動します。



■勝利

敵をすべて倒すと勝利です。倒した敵から、経験値やお金、アイテムを手に入れます。



■敗北（ゲームオーバー）

バトルに参加しているキャラクターが全員、行動不能になると敗北です。ゲームオーバーとなり、ロード画面になります。

●バトル画面

■キャラクターステータス

バトルに参加しているキャラクターの状態です。囲みで表示されているのが、操作しているキャラクターです。

HPゲージ
MPゲージ
呪歌詠唱ゲージ

■リーダー

敵味方の位置を示すリーダーマップです。

操作キャラクター
味方 敵

■スキル

発動したスキルです。



■Range

操作キャラクターと攻撃対象である敵との距離です。

SHORT 近距離
LONG 遠距離

■ダメージ、回復

白い数値はダメージ、緑色の数値はHPの回復を表します。

■必殺技・紋章術

発動した必殺技や紋章術の名称が表示されます。

敵の奇襲の発生

戦闘は敵の奇襲から始まることがあります。敵に奇襲された場合、パーティは一定時間「ビヨリ」状態（P.23参照）になり、敵に前後を挟まれるなど、不利な状況からバトルがスタートします。

バトルでの基本操作

○ボタン	装備武器での攻撃
×ボタン	操作キャラクター変更
□ボタン	全体表示（オート時）／ターゲット変更（セミオート時）
△ボタン	サークルコマンド
Lボタン/Rボタン	必殺技・紋章術の使用

※キャンプメニューの「コンフィグ」で、ターゲットティングモードでのオート／セミオートの設定によって操作が変わります。

敵を攻撃する

○ボタンを押すと、装備している武器で攻撃します。敵との距離が離れている場合でも、自動的に攻撃可能な位置まで移動してから攻撃します。○ボタンを連続して入力すると、キャラクターによっては3回まで連続で攻撃できます。また、●ボタンで移動をキャンセルできます。



必殺技を使う

LボタンかRボタンに必殺技がセットされている場合、その必殺技を使用できます（P.28参照）。必殺技を使用すると、技に設定されているMPを消費します。MPが足りない場合は、必殺技を使うことができません。



紋章術を使う

必殺技と同様に、LボタンかRボタンにセットしてある紋章術を、MPを消費して使用します。紋章術の場合、ボタンを入力するとキャラクターが呪紋を詠唱し、呪紋詠唱ゲージが減り始めます。ゲージがなくなると術が発動します。なお、呪紋の詠唱中は他の行動ができず、ダメージを受けると詠唱が中断され、術が発動しません。



再使用までの時間制限

紋章術の使用後、呪紋詠唱ゲージがたまり始めます。ゲージがいっぱいになるまでは、紋章術を使用することができません。



必殺技・紋章術の熟練度

必殺技・紋章術は、使用ごとにその技や術の「熟練度」が上昇していきます。熟練度が一定値を超えると必殺技が強化され、紋章術は熟練度に応じて威力がアップします。

「リンクコンボ」を装備している場合

キャンプメニュー（P.26参照）の必殺技メニューでリンクコンボメニューを開いて、△ボタンで仲間の必殺技能力を奪うと、必殺技を各ボタンに2つずつセットできるようになります。この状態で必殺技を使うと、セットされた2つの必殺技が連続して発動します。

ターゲットを変更（セミオート時）

- ボタンを押すとカーソルが表示され、方向キーかアナログパッドで敵を選択できます。
- ボタンで決定し、バトルを再開します。



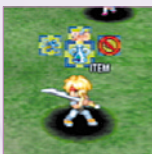
操作キャラクターを変更

- ボタンを押すとカーソルが表示され、方向キーかアナログパッドで、操作するキャラクターを選択できます。
- ボタンで決定し、バトルを再開します。



サークルコマンドの使用

- ボタンを押すと、操作キャラクターにサークルコマンドが表示されます。方向キーかアナログパッドでアイコンを選び、●ボタンで実行、●ボタンでキャンセルできます。



サークルコマンドのアイコン

ITEM	アイテム	アイテムを使用します
HERALDRY	紋章術	MPを消費して紋章術を使用します
TACTICS	作戦	キャラクターの「作戦」を変更します
ESCAPE	逃げる	逃走してバトルを終了します
	使用不可	使用できないアイコンに表示されます

アイテム、紋章術を使う

ウィンドウで使用するアイテムや紋章術を選んだから、使用対象を選択します。●ボタンで決定、●ボタンでキャンセルします。



■ アイテム使用不可アイコン
アイテムや紋章術を使用した場合、一定時間、再使用できなくなります。



作戦の変更

ウィンドウで変更する作戦を選び、●ボタンで決定、●ボタンでキャンセルします。作戦については、P.38を参照してください。



逃げる

「逃げる」を実行すると、味方のキャラクター全員が逃走態勢になります。逃走に成功するとバトルが終了しますが、経験値やお金は入手できません。



スキルの発動

戦闘スキル（P.41参照）を覚えているキャラクターは、自動でスキルを発動させることがあります。それぞれのスキルは個別の確率で発動し、複数のスキルが連続して発動することもあります。



属性の影響

武器や防具、必殺技や紋章術、敵の攻撃などには、属性が付加していることがあります。攻守の属性の関係により、ダメージが増減します。

属性の種類

属性には火・水・地・風・光・闇の6種類があります。ステータス画面などに表示される属性図で、明るく表示されているものが付加属性となります。



防御属性の効果

属性に「+」が表示されている場合は、その属性ダメージに対して半減、無効化、吸収のいずれかの効果を持ちます。「-」の場合は属性ダメージが倍増します。



状態異常の発生

敵の攻撃などで、キャラクターに状態異常が発生することがあります。対応するアイテムや紋章術を使って、回復させましょう。



■状態異常アイコン
状態異常が発生すると、呪紋詠唱ゲージにアイコンが表示されます。複数の状態異常が同時に発生することもあります。

状態異常の種類

どく 毒	回復アイテム：アクアベリィ、キュアポイズンなど 一定の間隔でHPが減少します。バトル後も継続し、フィールドでは移動することでHPが減少します。
まひ マヒ	回復アイテム：キュアパラライズなど 行動不能になります。バトル後も持続します。
いし 石化	回復アイテム：キュアストーンなど 行動不能になります。バトル後も持続します。
ちんもく 沈黙	回復アイテム：リキュールボトルなど 紋章術を使用できなくなります。バトル終了時に、自動的に回復します。
びより ビヨリ	回復アイテム：なし 一定時間、行動不能になります。自動的に回復します。
せんとう 戦闘不能	回復アイテム：リザレクトボトルなど HPが0の状態です。一切の行動ができません。バトル後も持続します。

バトルの終了

敵をすべて倒すと勝利です。その時点で行動不能状態でないキャラクターは、経験値を獲得します。また、HPやMPが少し回復することがあります。その他、パーティはお金（フォル）を獲得し、ときにはアイテムが手に入ることもあります。



■HP、MPの回復
バトル終了時のHPとMPの回復量は、ステータスのSTMの高さに関係しています。

キャラクターのレベルアップ

獲得した経験値が一定値に達したキャラクターはレベルアップし、ステータスが上昇します。新しい必殺技や紋章術を覚えることもあります。また、SPを入手できますが、すでにSPが999に達している場合は、SPを入手できません。



敗北（ゲームオーバー）

バトルに参加しているキャラクター全員が戦闘不能・マヒ・石化の、いずれかの状態になると敗北です。バトルに敗北するとゲームオーバーとなり、セーブデータのロード画面になります。



バトルのコツ

バトルの前に、武器・防具・アクセサリーの装備や、回復アイテムの所持数などを確認しておきましょう。

敵の背後に回り込む

背後からの攻撃は防御できないので、敵の背後に移動すると有利になります。また、基本的に攻撃は画面左右方向へ行われるので、上下方向に移動すると攻撃を受けにくくなります。



紋章術を使う仲間を護る

仲間の詠唱を中断させないため、敵を近づけないようにしましょう。紋章術を使う敵が現れた場合は、優先的に攻撃して呪紋の詠唱を中断させましょう。



紋章術やスキルの使用を制限する

紋章術やスキルは、キャンプメニュー内のそれぞれのリストで○ボタンを使い、使用のON/OFFを設定できます。特に紋章術を使うキャラクターは使用する呪紋を絞り込むことで、MPの節約や有効な属性ダメージを与えるなどの効果が期待できます。また、状況に応じて作戦を変更し、攻守の切り替えを行うのも効果的です。

キャンプメニュー

Camp menu

「キャンプメニュー」では装備変更やスキルの修得、アイテムクリエーションなどができます。また、データのセーブやプレイ環境の設定変更も行えます。

キャンプメニューを開く

ワールドマップや町、ダンジョンなどのフィールド画面でⒶボタンを押すと、「キャンプメニュー」画面に切り替わります。Ⓑボタンでフィールド画面に戻ります。

●キャンプメニュー画面

■カーソル

方向キーかアナログパッドで動かし、コマンドやキャラクターを選択します。

■パーティメンバー

パーティに加わっているキャラクターの状態です。パーティは最大で8人となります。カーソルを上下させると、メンバーリストがスクロールします。



■コマンド

キャンプメニューのコマンドです。カーソルで選択し、Ⓐボタンで決定します。

■プレイ状況

現在までのプレイ状況です。
TIME 現在までのプレイ時間
フォール パーティの所持金
エンカウンター 敵に遭遇した回数

キャンプメニューのコマンド

必殺技・紋章術	必殺技や紋章術のセットを行います	P.28
呪紋の設定	紋章術をセット	
呪紋の使用	紋章術を使用	
アイテム	所持しているアイテムを使用できます	P.30
新規入手	直前のバトルや宝箱で入手したものの使用可能なアイテム	
ユーズアイテム	現在、使用可能なアイテム	
食べ物	食べ物類 (食材は含まない)	
武器	武器類	
防具	防具類 (盾・頭・足も含む)	
アクセサリ	アクセサリとして装備可能なもの	
素材	アイテムクリエーションの素材	
その他	作成した本や不明アイテムなど	
戦闘用	バトルで使用可能なアイテム	
貴重品	イベントに関連する重要なアイテム	
装備	武器や防具などの装備を変更します	P.32
スキル	スキルの修得や特技を行います	P.40
	スキルを覚える スキルを修得	
	アイテムクリエーション アイテムクリエーションを実行	
	特技 特技を実行	
	スーパー特技 スーパー特技を実行	
ステータス	キャラクターのステータスを確認できます	P.34
コンフィグ	プレイ環境を変更します	P.36
戦術	バトルでの隊列や作戦を変更します	P.38
	作戦 作戦を変更	
	入れ換え バトルメンバーや並び順を変更	
	隊列 バトル開始時の隊列を変更	
	リーダー 操作キャラクターを変更	
セーブデータ	プレイデータのセーブやロードを行います	P.39
	セーブ データを保存	
	ロード セーブデータを読み込む	
	削除 セーブデータを削除	

必殺技・紋章術

キャラクターは、レベルアップなどで必殺技や紋章術を覚えます。覚えた必殺技や紋章術をLボタン/Rボタンにセットすると、バトルで使用できます（P.18参照）。操作しないキャラクターに必殺技をセットした場合、バトルでセットした必殺技を使用します。

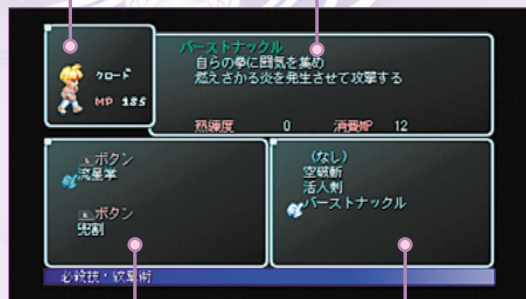
●必殺技・紋章術画面

■キャラクター

名前とMPが表示されます。Lボタン/Rボタンで、別のキャラクターに切り替えられます。

■解説

選択している必殺技や呪紋の内容と、現在の熟練度、消費MPが表示されます。



■ボタン選択

LボタンかRボタンを選んで、必殺技や呪紋をセットします。

■必殺技・呪紋リスト

覚えている必殺技や呪紋（敵を対象とするもの）です。

■必殺技や呪紋のセット



LボタンかRボタンを選び、リストから必殺技や呪紋を選びます。（なし）を選べば、そのボタンは空欄になります。

必殺技・紋章術

- アイテム
- 装備
- スキル
- ステータス
- コンフィグ
- 戦術
- セーブデータ

紋章術のコマンド

- 呪紋の設定
 - Lボタン/Rボタンに呪紋をセットする
- 呪紋の使用
 - 回復系の呪紋を使用する。
 - バトルでの使用の可否を決める

呪紋の設定と使用

紋章術を覚えているキャラクターは、まず「呪紋の設定」か「呪紋の使用」を選びます。「呪紋の設定」では必殺技と同様に、Lボタン/Rボタンに呪紋をセットできます。「呪紋の使用」では回復系の呪紋を使用したり、バトルでの使用を制限（ON/OFFで設定）できます。

■呪紋の使用

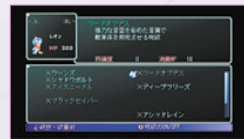


リストから使用する呪紋を選び、次に対象となるキャラクターを選択します。呪紋を使用するとMPを消費します。MPが足りなかったり、回復の必要がない場合は、呪紋は使用できません。

呪紋のON/OFF

リストで呪紋を選んで●ボタンを押すと、ONとOFFを切り替えられます。OFFにされた呪紋は、バトル時に味方（操作キャラクターでない場合）が使用しくくなります。

●ボタン



アイテム

ひつぎつたて んしんしゅうじつ
必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

ステータス

コンフィグ

戦術

セーブデータ

所持しているアイテムを確認したり、回復アイテムなどを使用することができます。アイテムは下記のコマンドで、カテゴリーごとにリストが表示されます。カーソルでリストから使用するアイテムを選び、次に使用対象のキャラクターを選びます。

アイテムのコマンド

新規入手	直前のバトルや宝箱から入手したアイテム
ユーズアイテム	現在、使用可能なアイテム
食べ物	食べ物類（食材は「素材」に含まれる）
武器	武器類（Weapon）
防具	防具類（Armor/Shield/Helmet/Greaves）
アクセサリ	アクセサリとして装備できるもの（Accessory）
素材	アイテムクリエーションの素材アイテム
その他	作成した本や不明アイテムなど
戦闘用	バトルで使用できるアイテム
貴重品	イベントに関連する重要なアイテム

並び換え

Ⓐ ボタン

あいうえお順

リストのアイテムを五十音順に並べます

入手順

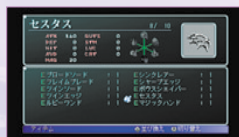
新規入手のアイテムを入手が新しい順に並べます

切り替え

Ⓑ ボタン

解説文と補足説明（数値やパラメータ）を切り替えます。

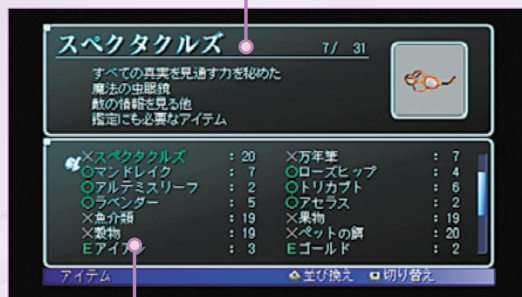
※この操作は、装備など他のコマンドでも行えます。



●アイテム画面

■解説

選択しているアイテムの名前と内容が表示されます。数字は「並び順/所持種類数」です。



■アイテムリスト

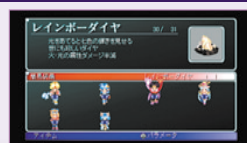
所持しているアイテムです。緑色の表示は、新規入手したアイテムです。カーソルで選択し、Rボタンでリストを7行ずつ送り、Lボタンで7行ずつ戻せます。

■アイコンの意味

- ：使用できるもの
- ×：使用できないもの
- E：装備できるアイテム

簡易装備

装備可能なアイテムを選択してⒶボタンを押すと、簡易装備ウィンドウが開きます。キャラクターを選んでⒷボタンで、アイテムが装備されます。Ⓐボタンでキャンセルして、簡易装備ウィンドウを閉じます。



パラメータ表示

Ⓐ ボタン

簡易装備中にキャラクターのステータスを表示します。

装備

キャラクターに武器や防具を装備させます。キャラクターごとに、装備できるアイテムが決まっています。

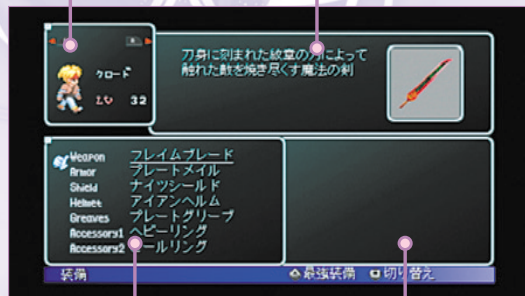
●装備画面

■キャラクター

名前とレベルが表示されます。Lボタン/Rボタンで、別のキャラクターに切り替えられます。

■解説

選択しているアイテムの解説です。●ボタンでパラメータに切り替わります。



■装備部位

装備する部位です。部位を選ぶとステータス表示になります。部位の内容は以下のとおりです。

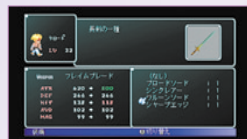
■アイテムリスト

装備部位を選ぶと、装備可能なアイテムが表示されます。

Weapon	剣などの武器
Armor	服や鎧など、胴を護るための防具
Shield	攻撃を受け止めるための盾
Helmet	帽子やヘルメットなど、頭部を保護する防具
Greaves	ブーツなど、足に履く防具
Accessory1	ペンダントなどの装飾品、ルビーやアイアンなどの
Accessory2	宝石や鉱石などの道具を装備

装備の仕方

カーソルで装備する部位を選び●ボタンを押すと、アイテム選択になります。アイテムを選んで●ボタンを押すと装備が変更されます。⊗ボタンでアイテム選択をキャンセルし、装備部位の選択に戻ります。



■ステータス表示

緑数字 現在の装備よりアップ
赤数字 現在の装備よりダウン

最強装備

▲ボタン

所持しているアイテムから、自動的にそのキャラクターの最強装備が選ばれます。ただし、他のキャラクターが装備しているアイテムは除きます。

スキル

必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

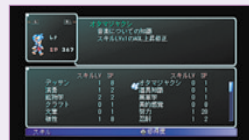
ステータス

コンフィグ

戦術

セーブデータ

スキルの修得やアイテムクリエーション、特技の使用を行います。詳しくはP.40からの解説を参照してください。



スキルのコマンド

スキルを覚える	スキルを覚えたり、スキルLVをアップします
アイテムクリエーション	特技を使ってアイテムを作成します
特技	修得した特技を使用します
スーパー特技	仲間と力を合わせてスーパー特技を実行します

ステータス

キャラクターのステータスを確認できます。Lボタン/Rボタンでキャラクターの切り替え、方向キーがアナログパッドの上下で表示内容をスクロールします。

●ステータス画面



■基本ステータス
キャラクターのフルネームや種族、レベルやHP、MPなどの基本ステータスが表示されます。



■戦闘ステータス
攻撃力や防御力など、バトルに関係するステータスと、現在装備しているアイテムが表示されます。



■タレント／好物
キャラクターが身についているタレントと、好物の食べ物アイテムが表示されます。

名前変更

キャラクターの名前を変更できます。入力方法については、P.8の「名前変更画面での操作」を参照してください。



●ボタン

●基本ステータスの説明

HP	体力（現在値/最大値）。0になると戦闘不能になります
MP	精神力（現在値/最大値）。必殺技や紋章術の使用に必要です
LV	キャラクターのレベル。経験値の蓄積でレベルアップします
EXP	これまでに獲得した経験値
NEXT	次のレベルアップに必要な経験値

●戦闘ステータスの説明

STR～INTの値に装備アイテムの性能を加えたものが、それぞれATK～MAGとなります。

STR	力 → ATK	攻撃力。装備武器での攻撃の威力です
CON	耐久力 → DEF	防御力。物理的なダメージを軽減する能力です
DEX	器用さ → HIT	命中率。攻撃をヒットさせる能力です
AGL	機敏さ → AVD	回避率。敵の攻撃を避ける能力です
INT	知力 → MAG	魔力。紋章術の効果に影響します
LUC	運。	アイテムドロップ率に影響します
STM	スタミナ。	戦闘終了時のHP、MPの回復量に影響します
GUTS	ガッツ。	この値が高いとクリティカルが出やすくなり、ダメージを軽減したり、致死ダメージを受けてもHPが1の状態に耐えることができます

●タレント／好物の説明

タレント

タレントはキャラクターの才能を表し、特技やアイテムクリエーションの成果に影響を及ぼします（P.49参照）。タレントは全部で10種類あります。

好物

キャラクターには、特定の食べ物アイテムが「好物」として設定されています。好物の食べ物アイテムを使用すると、HPやMPが大幅に回復します。初期状態では好物は不明なので、いろいろな食べ物アイテムを試して、好物を見つけましょう。

コンフィグ

必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

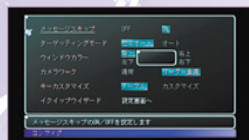
ステータス

コンフィグ

戦術

セーブデータ

ボタン操作やウィンドウカラーなど、プレイ環境の設定を変更できます。



コンフィグのコマンド

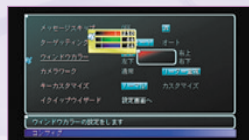
メッセージスキップ	「ON」で音声付きのメッセージをスキップできます
ターゲッティングモード	バトルでのターゲット選択方法を切り替えます
ウィンドウカラー	ウィンドウの色を調整できます
カメラワーク	バトルでのカメラ動作を切り替えます
キーカスタマイズ	操作ボタンの割り当てを変更できます
イクイップウィザード	自動最強装備を行うかどうかを切り替えます

ターゲッティングモード

バトルでターゲット(攻撃対象)を選択する方法を、「セミオート」か「オート」に切り替えます。基本的にターゲットは自動で選択されますが、セミオートの場合は、●ボタンでプレイヤーがターゲットを選べます。初期状態ではオートに設定されています。

ウィンドウカラー

ウィンドウの色を変更できます。「左上」など変更する場所を選択すると、色変更パネルが表示されます。赤・緑・青のゲージを増減させて、好みの色に調整してください。

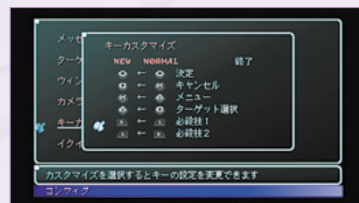


カメラワーク

バトルでのカメラの動作を、「通常」か「リーダー重視」に切り替えます。初期状態では「リーダー重視」に設定されています。

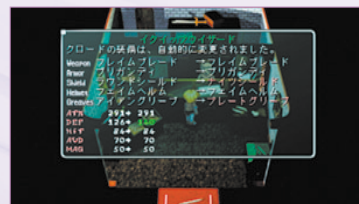
キーカスタマイズ

「カスタマイズ」を選択すると、キーカスタマイズウィンドウが表示されます。カーソルで変更したい操作項目を選び、割り当てたいボタンを押してください。「終了」でボタンの割り当てが変更されます。「ノーマル」を選択すると、初期状態に戻ります。



イクイップウィザード

イクイップウィザードがONに設定されていると、新たな装備アイテム(アクセサリを除く)を入手したとき、そのアイテムを装備できるキャラクターが現在装備しているアイテムより高性能だった場合に、自動的に装備が変更されます。初期状態ではONに設定されているので、使用しない場合はOFFにしてください。なお、装備変更を行った場合はOFFに設定されます。



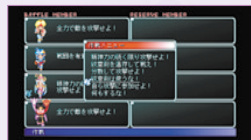
せんしゅつ 戦術	
ひつぎつわぶ 必殺技・紋章術	
アイテム	
まうぶ 装備	
スキル	
ステータス	
コンフィグ	
せんしゅつ 戦術	
セーブデータ	

バトルでの隊列や作戦を設定したり、バトルに参加するキャラクターを変更することが出来ます。

せんしゅつ 戦術のコマンド	
うくせん 作戦	キャラクターごとにバトルでの行動方針を指定します
いれか 入れ換え	キャラクターの並び順やバトル参加メンバーを変更します
たいれつ 隊列	バトル開始時の隊列を設定します
リーダー	プレイヤーが操作するキャラクターを指定します

さくせん 作戦

操作キャラクター以外の仲間は、指定された作戦に従って戦います。キャラクターを選び、作戦メニューから作戦を選択します。



いれか 入れ換え

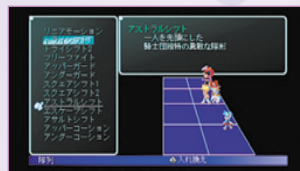
バトルに参加するメンバーや、並び順を変更します。バトルには4人まで参加できます。



左がバトル参加メンバー、右がリザーブ（控え）メンバーです。カーソルでキャラクターを選び、入れ換えてください。並び順は隊列に関連しています。

たいれつ 隊列

バトル開始時のキャラクターの配置を指定します。全部で13種類の隊列から選べます。



リストから隊列を選び、○ボタンで決定します。キャラクターの並び順は「入れ換え」で変更できます。「L」マークはリーダーを示しています。

いれか 入れ換え

○ ボタン

○ボタンで「入れ換え」画面になります。

リーダー

バトル開始時の操作キャラクターを指定します。リーダーにはリーダーマークがキャラクターの左側に表示されます。



セーブデータ

ひつぎつわぶ 必殺技・紋章術

アイテム

まうぶ 装備

スキル

ステータス

コンフィグ

せんしゅつ 戦術

セーブデータ

データのセーブやロード、削除を行います。方向キーの上下でセーブデータを選び、○ボタンで決定します。

※セーブできるデータ数は最大で30です。

セーブデータのコマンド

セーブ	セーブ可能な場所、セーブを行います
ロード	セーブデータを選んで読み込みます
削除	セーブデータを選んで削除します

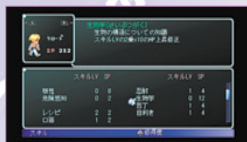
スキルと特技

Skill

キャラクターはさまざまな「スキル」を覚え、能力を強化できます。また、スキルを覚えることで「特技」が使用できるようになります。

スキルとは

キャラクターの技能を表します。スキルを覚えるとステータスにボーナス効果を得たり、バトルで特殊なアクションがはつどう発動します。



特技とは

特定のスキルを1～3個覚えることで修得できる特殊技能です。特技を修得すると、おもにアイテムを作り出す「アイテムクリエーション」が行えます。また、複数人の仲間が力を合わせて行う「スーパー特技」もあります。

●スキルのコマンド

必殺技・紋章術
アイテム
装備
スキル
ステータス
コンフィグ
戦術
セーブデータ



キャンプメニューの「スキル」で、スキルのコマンドが使用できます。

スキルのコマンド

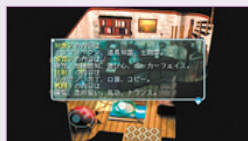
スキルを覚える	スキルを覚えたり、スキルLVをアップします
アイテムクリエーション	特技を使ってアイテムを作成します
特技	修得した特技を使用します
スーパー特技	仲間と力を合わせてスーパー特技を実行します

スキルの種類

スキルは、ステータススキルと戦闘スキルに分けられます。ステータススキルは、おもに覚えることでステータスにボーナス効果を得られるもので、特技の修得にも関連しています。戦闘スキルは、バトルで発動すると効果を発揮するスキルです。

ステータススキルの分類

ステータススキルは、知識・感覚・技術のカテゴリーに分類されます。スキルギルドで購入できるスキルセットは、このカテゴリーごとに用意されています。



SP (スキルポイント)

スキルを覚えるには、SP (スキルポイント) が必要です。SPはキャラクターごとに、レベルアップ時に獲得できます。



スキルLVと必要SP

スキルにはスキルLVが設定されており、新しく覚えたスキルはレベル0になります。スキルレベル0ではスキルは修得していません。スキルLVはSPを消費してレベル10までアップでき、スキルLVが上がるほど、スキルの効果が高まります。ただし、スキルLVが上がるごとに、次のレベルアップに必要なSPの量はスキルLVにあわせて変化します。また、SPは999以上は貯められないので気をつけましょう。

スキルの覚え方

町のスキルギルドでスキルセットを購入すると、スキルを覚えられます。

スキルセットを購入する

スキルギルドでは、カテゴリごとに分類されたスキルをセットにして販売しています。スキルセットには3段階のレベルがあり、レベルが高いほど高価です。



スキルセットを購入すると、そのセットに含まれているスキルが、スキルLV0の状態です。

必殺技・紋章術
アイテム
装備
スキル
ステータス
コンフィグ
戦術
セーブデータ

スキルを覚える

キャンプメニューの「スキル」から「スキルを覚える」を選ぶと、スキル画面になります。リストから覚えたいスキルを選び、ボタンで決定すると、必要なSPを消費してスキルを覚えます。SPが足りない場合は、そのスキルは覚えられません。



すでに覚えているスキルは、必要なSPを消費してスキルLVを上げられます。レベルアップの取り消しはできないので、よく考えてSPを割り当てましょう。

スキル画面

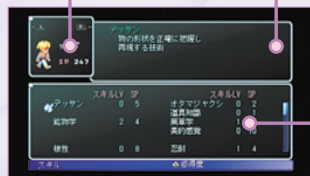
ボタンで特技修得度ウィンドウが、さらにボタンでタレントウィンドウが表示されます。ボタンで前画面に戻ります。

■キャラクター

名前とSPが表示されます。Lボタン/Rボタンで、別のキャラクターに切り替えられます。

■解説

選択しているスキルや特技の名前と内容が表示されます。



■スキルリスト

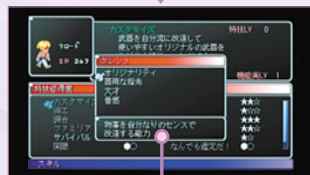
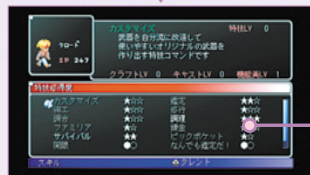
現在、覚えることができるスキルです。戦闘スキル（緑色）はボタンでON/OFFの設定ができます。

スキルLV

現在のスキルLV

SP

スキルLVのアップに必要なSP



■特技修得度

朗い文字

修得済みの特技

暗い文字

必要なスキルが満たされていない特技

★(白)

満たされたスキルの数

☆

満たされていないスキルの数

●(白)

スーパー特技の修得条件を満たしている数

○

スーパー特技の修得条件を満たしていない数

■タレント

キャラクターが身につけているタレントの確認ができます。

特技の覚え方

特技にはそれぞれ、修得に必要なスキルが1～3個設定されています。これらのスキルをすべて覚えると、特技を修得できます。

●特技修得の例

修得に必要なスキル



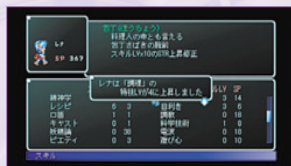
特技の修得度を確認

スキル画面で△ボタンを押すと、特技修得度ウィンドウが表示されます。★マークが修得に必要なスキルの数を表示しており、★(白)は覚えたスキル、☆はまだ覚えていないスキルを示しています。



特技LV

修得に必要なスキルのスキルLVの平均値が、特技LVになります。上限はレベル10で、レベルが上がるほど特技が成功しやすくなり効果が大きくなります。



スキルLVをアップさせることで、そのスキルに関連する特技のレベルがアップします。

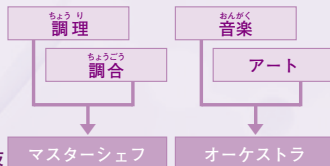
スーパー特技の覚え方

スーパー特技は、2人のキャラクターが修得条件を満たした時点で修得します。

●スーパー特技の修得条件の例

修得に必要な特技1

修得に必要な特技2



修得できるスーパー特技

特技1をレベル4以上で修得しているキャラが2人いる
特技2をレベル1以上で修得しているキャラが1人いる

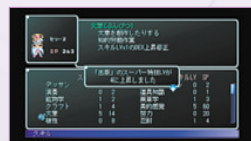
スーパー特技の修得度を確認

特技修得度ウィンドウでは、特技の下部にスーパー特技の修得度も表示されます。●(白)マークは、修得条件が満たされたことを示しています。



スーパー特技LV

パーティにいるキャラクター全員の、特技1のレベルの合計を3で割った数値がスーパー特技LVになります。上限はレベル10で、レベルが上がるほどスーパー特技が成功しやすくなり効果が大きくなります。



上図の特技1に相当する特技LVが高まることで、スーパー特技LVもアップします。

アイテムクリエーション

修得した特技を使い、新たなアイテムを作り出します。実行するには、道具や素材アイテムが必要になります。

必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

ステータス

コンフィグ

戦術

セーブデータ

アイテムクリエーション

キャンペーンの「スキル」から「アイテムクリエーション」を選べると、アイテムクリエーション画面になります。リストから特技を選び、使用する素材アイテムや消費アイテム（道具）を選んで実行します。

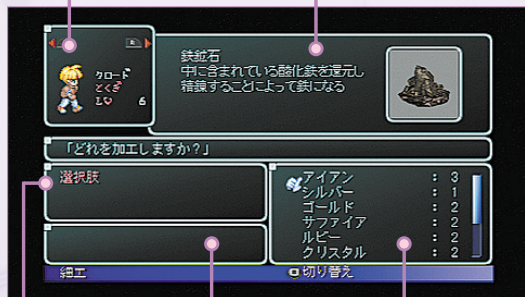
●アイテムクリエーション画面

■キャラクター

名前と特技LVが表示されます。Lボタン/Rボタンで、別のキャラクターに切り替えられます。

■解説

特技や素材アイテムなどの内容が解説されます。



■選択肢

選んだ素材アイテムや項目が表示されます。

■消費アイテム

必要な道具と所持数が表示されます。

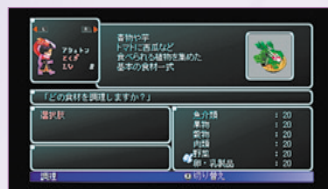
■素材アイテム

所持している素材アイテムや、項目が表示されます。カーソルで選択します。

アイテムクリエーションの成果

使用した素材アイテムや特技LVにより、作成されるアイテムが変化します。特技LVが高いほど、成功しやすくなります。

●アイテムクリエーションの例



■調理

食材（素材アイテム）から、食べ物アイテムを作成する特技です。使用する食材を1つ選びます。



■成功

HPやMPが回復する食べ物アイテムができます。高値で売れるものもあります。

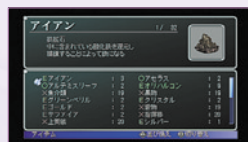


■失敗

効果も売値も低いアイテムになってしまいます。何もできないこともあります。

素材アイテム

食材や宝石、鉱石など、アイテムクリエーションの材料となるアイテムです。アイテムクリエーションの内容によって、必要な素材は異なります。



消費アイテム

アイテムクリエーションを行うのに必要な道具です。素材がそろっていても、消費アイテムが足りなければアイテムクリエーションを実行できません。アイテムクリエーションの内容によって、必要な消費アイテムは異なります。また、消費アイテムを必要としないアイテムクリエーションもあります。

不明なアイテムは「鑑定」しよう

「? ITEM」のように、内容が不明なアイテムを手に入ることがあります。こうしたアイテムは、アイテムクリエーションの「鑑定」を成功させると、内容が判明します。「鑑定」は1回ごとに、「スペクタクルズ」を1つ消費します。



特技を使う

アイテムクリエーション以外の特技は、「特技」コマンドで使用できます。

必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

ステータス

コンフィグ

戦術

セーブデータ

特技

キャンプメニューの「スキル」から「特技」を選べば、修得済みの特技からアイテムクリエーション以外の特技がリストアップされます。リストからカーソルで特技を選び、実行します。

スーパー特技を使う

基本的な使い方は、特技やアイテムクリエーションと同じです。

必殺技・紋章術

アイテム

装備

スキル

ステータス

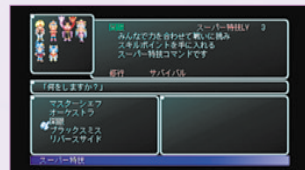
コンフィグ

戦術

セーブデータ

スーパー特技

キャンプメニューの「スキル」から「スーパー特技」を選べば、修得済みのスーパー特技が表示されます。



それぞれに個別のコマンドがあるので、内容に応じて選択します。

タレントの影響

関連するタレントが設定されている特技の多くは、タレントがないと成功しません。また、中にはタレントがあることで成功しやすくなる特技もあります。

シークレットタレントの開花

特技に関連するタレントを持っていないキャラクターでも、何度も特技を実行していると、関連するタレント（シークレットタレント）が新たに身につくことがあります。ただし、キャラクターごとに、開花できるシークレットタレントの種類や数は異なります。



画面構成はアイテムクリエーションと同じです。特技ごとに個別のコマンドがあります。また、特定のアイテムが必要な特技もあります。