

SEGA®

# PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタジー  
スター  
ポータブル





このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

## 健康のためのご注意

### ⚠ 警告

#### 光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

### ⚠ 注意

#### こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

■ プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。

■ 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。

■ プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

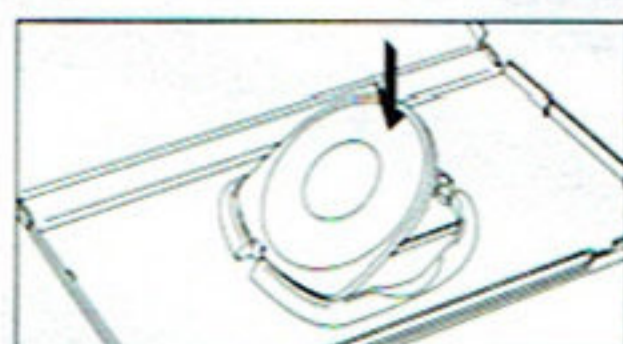
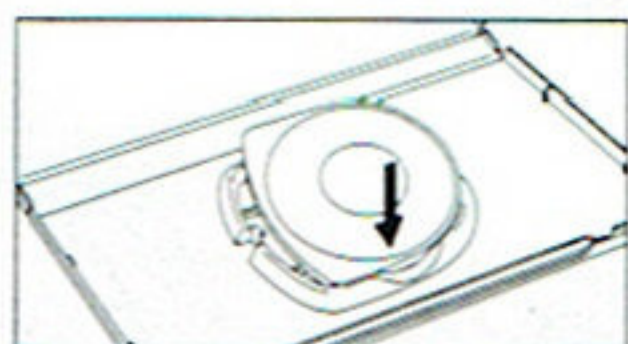
■ プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

## ■ 使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



## ■ UMD®の取り出し/収納方法



UMD®を取り出し/収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

™, "PlayStation", "PSP" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
"PS", "Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.



このたびはPSP® (PlayStation®Portable) 専用ソフトウェア「ファンタジースターポータブル」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。



## CONTENTS

星と宇宙を巡る冒険の世界へ … 2	：	SUVウェポン/ナノブラスト …… 35
ゲームの始め方 …… 8	：	状態異常 …… 36
基本操作方法 …… 14	：	能力値変化 …… 36
ゲームの流れ …… 16	：	モンスターのリーダー …… 37
メインメニュー …… 18	：	経験値 …… 37
シティエリア編 …… 22	：	レベルアップ …… 37
マイルーム …… 22	：	戦闘不能 …… 37
シティエリアの移動 …… 24	：	ドロップアイテム …… 38
ショップ …… 24	：	オブジェクト …… 38
パーティー …… 25	：	ゴースト …… 39
ミッション …… 26	：	タイプ …… 40
アクションパレットのセッティング …… 28	：	<b>システム編 …… 42</b>
<b>フィールド編 …… 30</b>	：	武器 …… 42
画面の見方 …… 30	：	フォトンアーツ …… 44
アクションパレットの使用方法 …… 31	：	防具 …… 48
キャラクターの移動 …… 32	：	武器・防具のメーカー …… 48
カメラ操作 …… 32	：	アイテム …… 49
モンスターの出現 …… 33	：	武器強化 …… 49
ロックオンカーソル …… 33	：	レアリティ …… 49
攻撃と防御 …… 34	：	<b>マルチモード編 …… 50</b>
	：	<b>ダウンロード編 …… 54</b>

## PSP® (PlayStation®Portable) のアップデートについて

### 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable) のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

### PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、ホームメニューの[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。

#### ■アップデートを始める前に、次のことをしてください。

- ・ バッテリーが充電されていることを確かめる。
- ・ ACアダプターをつなぐ。

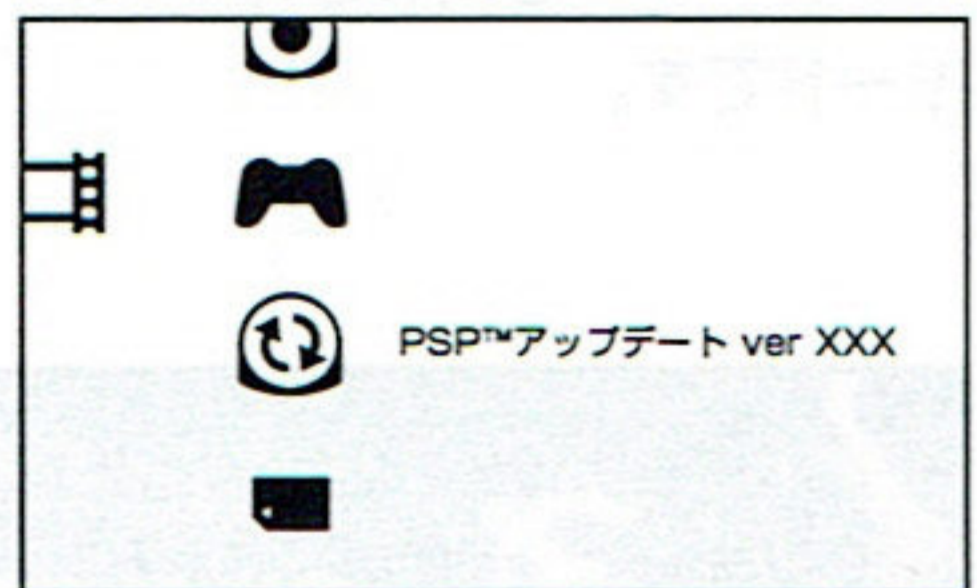
#### ■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

### アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

<http://www.jp.playstation.com/support/>

TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間 10:00~18:00



# 星と宇宙を巡る冒険の世界へ

あなたは、グラール太陽系最大の惑星間警護組織「ガーディアンズ」の新人としてガーディアンズ・コロニーに降り立ちます。その任務は時に険しく、強大な敵に行く手を阻まれることもあるでしょう。

しかし、あなたには仲間がいます。  
それは、物語を共にする個性豊かな登場人物たち。  
そしてもう一つは、あなたと同じくグラールに降り立った頼もしい新人ガーディアンたち。

1人で物語を楽しむストーリーモードと、1人から4人までパーティーを組んで戦うマルチモード。  
どちらもあなたが育てた同じキャラクターで楽しむことができます。

さあ、仲間たちと共に、星と宇宙を巡る冒険の世界へ旅立ちましょう。



登場するキャラクター達と共に、1人でストーリーを楽しむのがストーリーモードです。



キャラクターとの会話で登場する選択肢によって、ストーリーのエンディングが変わります。



PSP®のアドホックモードを利用して、他のプレイヤーとパーティーを組んで戦うのがマルチモードです。



協力して難易度の高いミッションに挑戦しましょう。1人プレイやパートナーキャラクターの参加も可能です。



## ◆ストーリーモード —プロローグ—

GRM社の試作キャスト「ヴィヴィアン」とパートナーを組んだあなたは、コロニー内でのガードマシナリーの暴走の謎を追うことになる。その最中、テロリストと思わしき謎の女性「ヘルガ」と出会う。その後、グラール各地で起きる“残留SEED”によると思われる原生生物の凶暴化事件。グラールを覆う陰謀の闇が動き始めていた……。





ファンタースターポータブルの世界をご紹介します。他にもストーリーモード内のマイルーム「ビジフォン」で、グラール太陽系に関する情報を読むことができます。

## ◆グラール太陽系

3つの可住惑星「パルム」「ニューデイズ」「モトゥブ」、1つのコロニー「ガーディアンズ・コロニー」を有する太陽系です。



### ガーディアンズ・コロニー

惑星間警護組織であるガーディアンズが所有する超大型コロニー。ガーディアンズ関係者を中心に、100万の人々が、種族にこだわることなく平等に生活している。



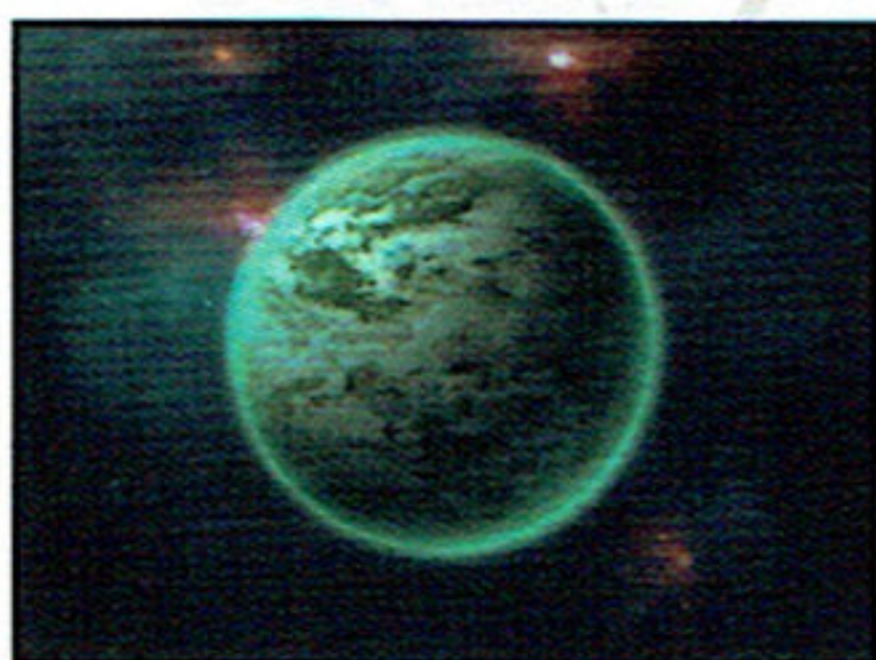
### パルム

キャストが支配する惑星。元来は豊かな自然を誇る星だったが、それらは500年にわたる大戦によって失われ、今は人工的に再生された自然環境が構築されている。



### ニューデイズ

水と自然に恵まれた、美しい惑星。主にニューマンたちが暮らしており（全体の8割）、超巨大宗教であるグラール教の教えに基づいた、宗教国家として成り立っている。



### モトゥブ

豊かな資源を産出する惑星だが、自然環境は厳しく、地表の多くを砂漠が覆っている。ローグスと呼ばれるならず者たちの根城でもあり、裏社会が強い力を持っていることで知られる。





## ◆種族

各惑星やコロニーには「ヒューマン」「ニューマン」「キャスト」「ビースト」の4つの種族が生活しています。



### ヒューマン

繁殖力と環境適応能力に優れ、心身のバランスのとれた種族。4種族の中では最も数が多く、どの星でも見られるが、特にパルムに数多く暮らしている。



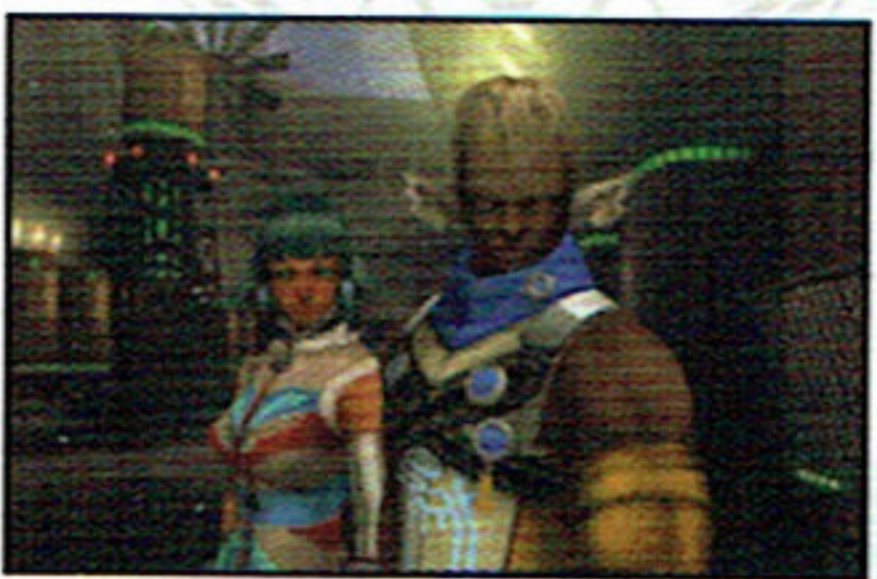
### ニューマン

より高い能力を持った人類として生み出された種族。神経の反射速度や記憶力、思考力などに非常に高い能力を発揮するが、肉体的にはヒューマンに劣る。



### キャスト

ヒューマンに使役される人工生命体として創造された種族だが、現在では、惑星パルムを支配するまでになっている。理論的思考と精密な動きが得意。



### ビースト

過酷な環境下での肉体労働のために創造された種族。優れた身体能力と、“ナノブラスト”と呼ばれる変身能力を持つ。主に惑星モトゥブで暮らしている。

## ◆SEEDの襲来

SEEDとは、突如飛来し始めた侵略を目的としていると思われる生命体。着陸後に展開・侵食しそのウィルスに似た侵食細胞は土壌を変化させ、原生生物を凶暴化させる。その後の研究でSEEDはAフォトンに引き寄せられることが判明。Aフォトンリアクターを搭載したエネルギー衛星や小型コロニーをSEEDが乗っ取り要塞化した巣“HIVE”が発見されたが、同盟軍艦隊によって殲滅された。





## ◆キャラクター&組織

ストーリーモードに登場する主要キャラクターと、この世界に存在する組織をご紹介します。

### ヴィヴィアン

(CV: 豊口 めぐみ)

GRM社において製造され基礎教育行程を受けたばかりで、社会経験が少ないキャスト。情報処理能力、戦闘力も既存のルウタイプを遙かに凌ぐ次期汎用型モデルの第1号である。試作運用の為にガーディアンズに入隊することになった。



### イーサン・ウェーバー

(CV: 関 智一)



### ライア・マルチネス

(CV: 甲斐田 裕子)



### マヤ・シドウ

(CV: 斉藤 梨絵)



### ガーディアンズ

グラール最大の惑星間警護組織

### トニオ・リマ

(CV: 朴 璐美)



### レオジーニョ・サントサ・ベラフォート

(CV: 小山 力也)



### ヒューガ・ライト

(CV: 石田 彰)







### ヘルガ

(CV: 田中 理恵)  
ガーディアンズ・コロニーにてガード・マシナリーの暴走を引き起こした、テロの首謀者であると推測されている。



カレン・エラ  
(幻視の巫女)  
(CV: 田中 理恵)



### グラール教団

“星霊”を信奉するグラール最大の宗教組織

イズマ・ルツ  
(CV: 速水 奨)



フルエン・カーツ  
(CV: 咲野 俊介)

### 同盟軍

三惑星の秩序を守る軍隊



ローグス  
裏社会に巣食う者達

アルフォート・タイラー  
(CV: 関 俊彦)

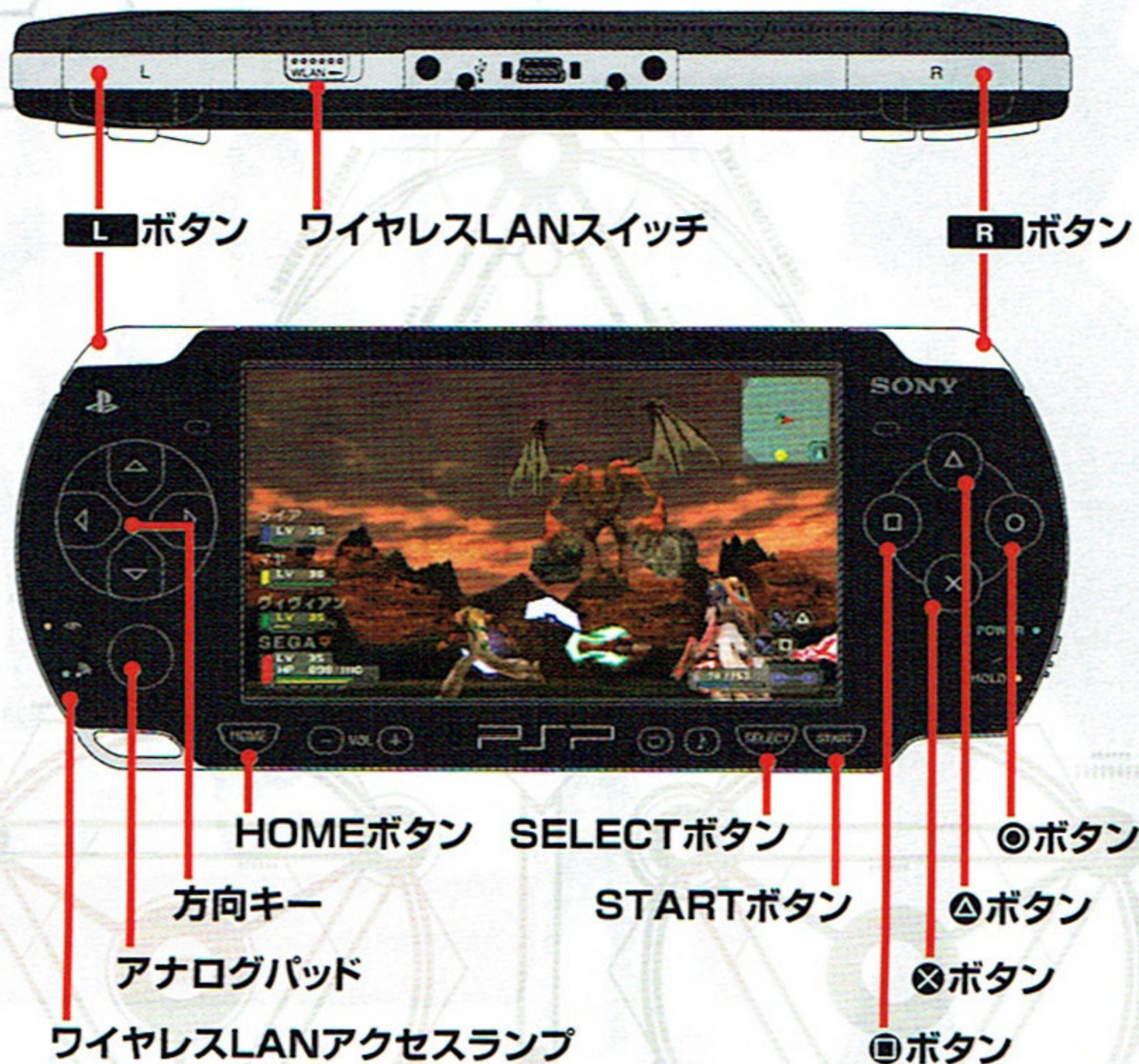




# ゲームの始め方

## ◆PSP®各部名称 (PSP-2000)

※以降のPSP®本体を使用した説明は、PSP-2000で説明しています。



## ◆メニュー基本操作

メニューなどの選択・決定・戻るの基本操作は以下の通りです。

方向キー	項目選択・カーソル移動
◎ボタン	決定
×ボタン	戻る

## ◆メインメニュー

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下のメインメニューが表示されます。

### NEW GAME

新たにキャラクターを作成してゲームを開始します (→P.9)。

### CONTINUE

作成済みキャラクターを選び、ゲームを再開します (→P.11)。

### IMPORT

本ソフトにキャラクターデータをインポートします (→P.12)。

### DOWNLOAD

ダウンロードコンテンツをダウンロードします (→P.54)。



## ◆NEW GAME

新しくキャラクターを作成してゲームを開始する場合、「NEW GAME」を選びキャラクタークリエイトに進みます。

### キャラクタークリエイト

あなたの分身となるキャラクターを作成します。キャラクタークリエイト中の操作は以下の通りです。

方向キー↑↓	項目選択
方向キー←→	項目設定
○ボタン	決定
×ボタン	戻る
SELECTボタン+アナログパッド←→	キャラクター画像左右回転
SELECTボタン+アナログパッド↑↓	キャラクター画像拡大/縮小

### 種族・性別の設定

4つの種族、2つの性別を選択します。なお、キャストを選んだ場合のみ、以降の設定項目の一部が他の種族と異なります。



### 顔・体格の設定

顔の各パーツやボディスーツ、肌の色やプロポーションなどを設定します。項目によってはアナログパッドで形や色を細かく設定できます。



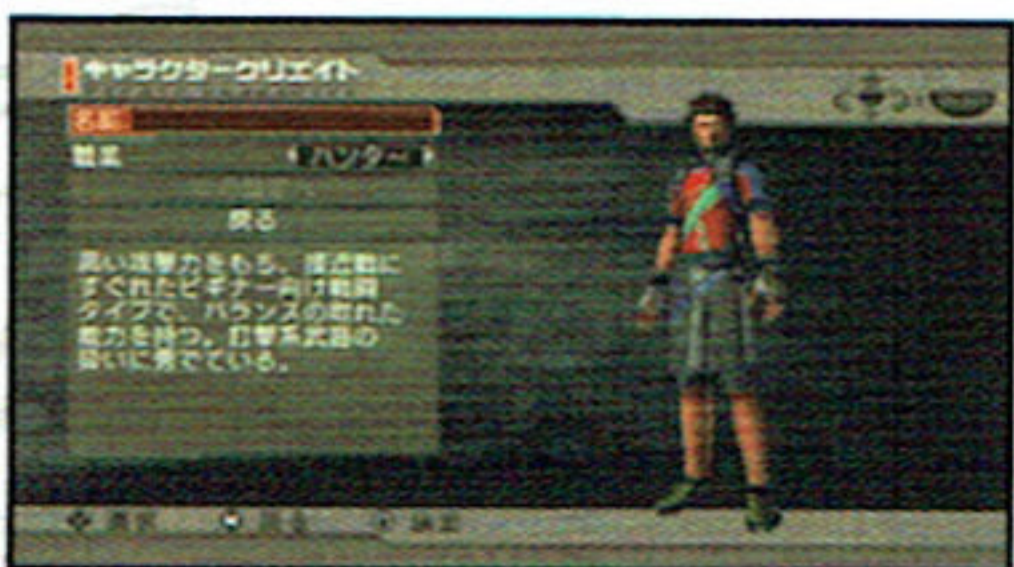
### 服装・声の設定

服装や声を設定します。「ボイスタイプ」は声の種類、「ボイスピッチ」は声の高さの設定を行い、共に△ボタンで再生することができます。



### 名前・職業の設定

名前入力の際のキーボード操作はP.10をご覧ください。職業はゲーム中で戦闘タイプと呼ばれるものです。「ハンター」「レンジャー」「フォース」から選べます。





## オンスクリーンキーボードの操作

「名前」を選んで決定すると、以下のオンスクリーンキーボードが表示されます。くわしい操作については、PSP®本体に付属のクイックリファレンスをご覧ください。



## オンスクリーンキーボード上の操作

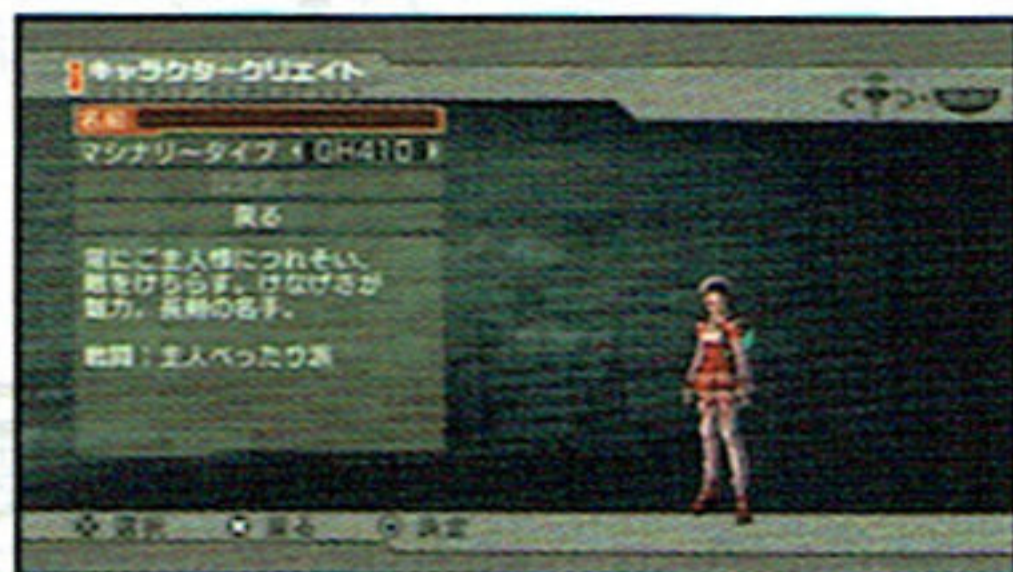
空白	空白の挿入
確定	確定／入力フィールドの確定
中止	入力の中止
◀▶▲▼	カーソルの移動
←	削除
?	オンスクリーンキーボードヘルプ

## PSP®本体のボタンを使用した操作

方向キー	キーの選択
STARTボタン	確定／入力フィールドの確定
SELECTボタン	入力モードの切り替え
○ボタン	決定／入力フィールド内の文字選択
×ボタン	入力の中止
△ボタン	変換／空白の挿入
□ボタン	削除
Lボタン	カーソルの移動(左)／文節の区切り変更(左)
Rボタン	カーソルの移動(右)／文節の区切り変更(右)

## パートナーマシナリーの設定

パーティーに参加させ、戦闘をサポートすることができるパートナーマシナリーです。名前を付け、タイプを選択します。



## セーブ

作成したキャラクターをセーブします。本ソフトではキャラクターを8体セーブできます(→P.11)。キャラクタークリエイトを終えると、モードセレクトに進みます。



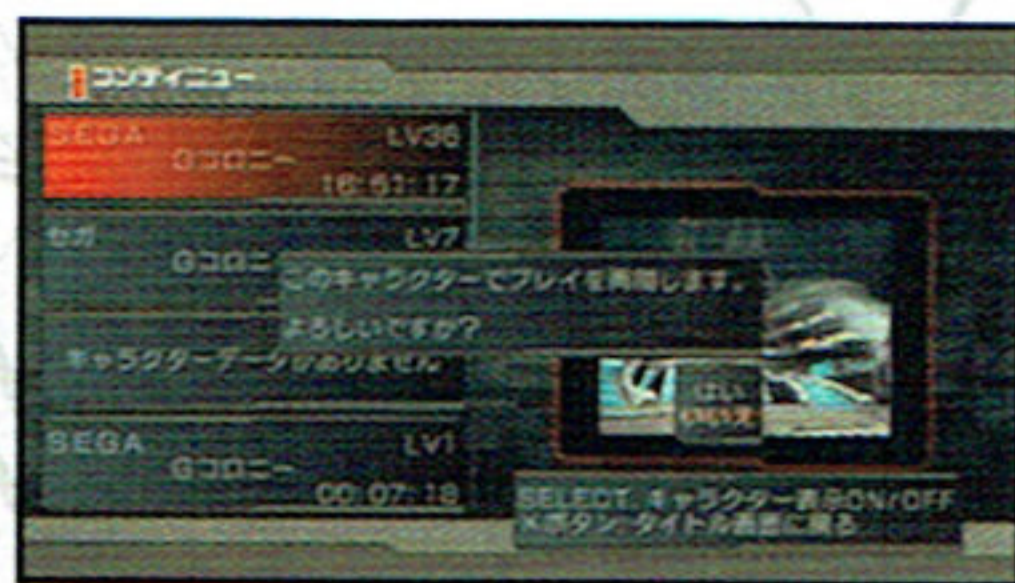


## ◆CONTINUE

すでに作成済みのキャラクターを選び、前回の続きからゲームを開始します。

### キャラクターの選択

セーブされているキャラクターが表示されます。再開したいキャラクターを選ぶと、モードセレクトに進みます。なお、SELECTボタンでキャラクター表示のON/OFFを切り替えることができます。



## セーブとロード

本ソフトでは、キャラクターを8体セーブできます。セーブには“Memory Stick Duo”（または“Memory Stick PRO Duo”）に384KB以上の空き容量が必要です。

### セーブ

本ソフトはオートセーブではありません。プレイを終了する場合は、プレイ中にSTARTボタンを押して「メインメニュー」を開き、「セーブ」を選択してください。プレイ中のキャラクターデータに上書きされます。なお、ミッション中はセーブできません。



### ロード

プレイ中に別のキャラクターでプレイを再開したい場合は、STARTボタンを押して「メインメニュー」を開き、「システム」の「ゲーム終了\*」を選択してタイトル画面に戻りましょう。以降、CONTINUEで別のキャラクターを選べばプレイを再開できます。



\*「ゲーム終了」では現在のキャラクターデータは保存されません。これまでのキャラクターデータを保存してゲームを終了したい場合は、上記の「セーブ」を必ず行ってください。





## ◆IMPORT

以下のセーブファイルを、本ソフトのキャラクターデータとしてインポートできます。

- 『ファンタースターポータブル スペシャル体験版』（以降『体験版』）のセーブファイル
- “PlayStation 2”/PC版『ファンタースターユニバース』（以降『PSU』）または『ファンタースターユニバース イルミナスの野望』（以降『イルミナスの野望』）のネットワークモードでプレイしているキャラクターデータ

### 『体験版』からのインポート

『体験版』をプレイされていて、そのセーブファイルが保存された“Memory Stick Duo”があれば、本ソフトにそのキャラクターデータをインポートできます。以下の流れに従ってインポートを行ってください。

- ①本ソフトを起動する前に、『体験版』のセーブファイルが保存されている“Memory Stick Duo”をPSP®本体にセットしましょう。
- ②本ソフトを起動し、タイトル画面で「IMPORT」を選びます。
- ③『体験版』のセーブファイルに保存されているキャラクターが、セーブスロットに表示されます。
- ④このキャラクターデータを本ソフトのセーブファイルとして保存できます。保存する場合は、本ソフト側の8つのセーブスロットのうち1つを選んでセーブしてください。
- ⑤タイトル画面に戻ります。「CONTINUE」を選ぶと、インポートしたキャラクターを選んでプレイを開始できます。



**「PSU」「イルミナスの野望」からのインポート**

「PSU」「イルミナスの野望」をプレイされていて、P.54「ダウンロード編」の手順に従ってダウンロードしたキャラクターデータを“Memory Stick Duo”に保存していれば、本ソフトにそのキャラクターデータをインポートできます。以下の流れに従ってインポートを行ってください。

- ①本ソフトを起動する前に、データ調整されたキャラクターデータが保存されている“Memory Stick Duo”をPSP®本体にセットしましょう。
- ②本ソフトを起動し、タイトル画面で「IMPORT」を選びます。
- ③データ調整されたキャラクターが、セーブスロットに表示されます。よろしければ決定してください。
- ④キャラクタークリエイト(→P.9)と同様にキャラクターの名前/職業/パートナーマシナリーの設定を行います。
- ⑤このキャラクターデータを本ソフトのセーブファイルとして保存できます。保存する場合は、本ソフト側の8つのセーブスロットのうち1つを選んでセーブしてください。
- ⑥タイトル画面に戻ります。「CONTINUE」を選ぶと、インポートしたキャラクターを選んでプレイを開始できます。

**インポートに関するご注意**

- インポートは、その時点でのキャラクターデータを本ソフトにコピーするもので、「体験版」「PSU」「イルミナスの野望」と随時データ連動するものではありません。
- 本ソフトのセーブファイルを「体験版」で使用することはできません。
- 本ソフトに「体験版」のセーブファイルをインポートした後も、「体験版」は引き続きお楽しみいただけます。
- 本ソフトのセーブファイルを「PSU」「イルミナスの野望」にインポートすることはできません。
- 本ソフトに「PSU」「イルミナスの野望」のキャラクターデータをインポートした後も、「PSU」「イルミナスの野望」は引き続きお楽しみいただけます。



# 基本操作方法

## L ボタン

視界を正面に修正  
(押したまま移動で) ステップ移動  
(押したまま) 敵をロックオン  
自己視点カメラ時の  
ゴーグル<sup>※1</sup>表示切り替え

PSP<sup>®</sup>本体 (PSP-2000)



## 方向キー

追尾カメラの操作

## アナログパッド

キャラクターの移動  
自己視点カメラの操作

## SELECTボタン

追尾カメラ / 自己視点カメラの切り替え

## STARTボタン

メインメニューの表示 / 非表示  
イベントムービーのスキップ

## メニュー操作時

方向キー	カーソル移動・ページ送り シティマップでの移動先選択
アナログパッド	シティマップでの移動先選択
STARTボタン	メインメニューの表示 / 非表示
SELECTボタン	ウィンドウのページ切り替え
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	所持品表示時のソート表示 / 非表示
L ボタン	ウィンドウのページ切り替え
R ボタン	ウィンドウのページ切り替え



**R ボタン**

片手武器\*<sup>2</sup>の切り替え  
 法撃系武器のテクニック\*<sup>3</sup>切り替え  
 自己視点カメラ時の  
 ゴーグル\*<sup>1</sup>表示切り替え

**△ボタン**

スキル\*<sup>3</sup> (打撃) の使用  
 テクニック\*<sup>3</sup> (法撃) の使用

**○ボタン**

調べる  
 アイテムを拾う

**×ボタン**

アクションパレット\*<sup>4</sup>の呼び出し

**□ボタン**

通常攻撃 (打撃・射撃)  
 バレット\*<sup>3</sup> (射撃) の使用  
 テクニック\*<sup>3</sup> (法撃) の使用

- ※1：通常では感知できないものを見つけることができる装備です (→P.39)。  
 ※2：右手・左手それぞれに持っている武器を切り替えます。両手を使って1つだけ持てる両手武器も存在します (→P.42)。  
 ※3：打撃・射撃・法撃と3つのカテゴリーに分けられた武器で使用できるフォトンアーツです (→P.44)。  
 ※4：武器の装備切り替えやアイテムを使用するパレットです (→P.28、31)。



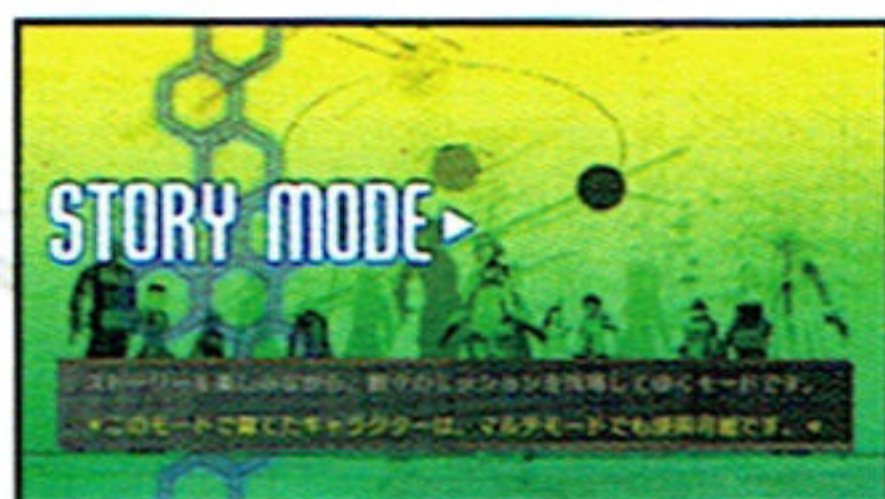
# ゲームの流れ

本ソフトでは主に以下の流れでゲームを進行します。

## モードセレクト



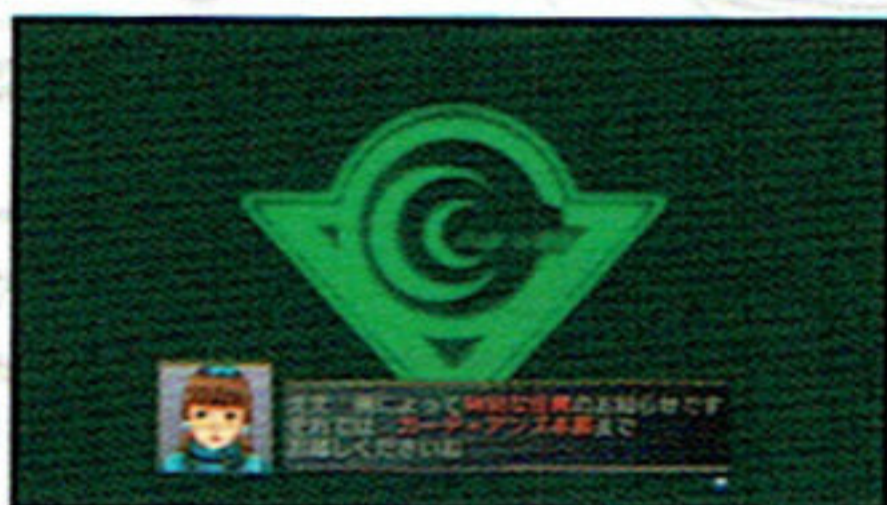
**キャラクタークリエイト**  
キャラクターの選択



**ストーリーモード**

1人用のストーリーを楽しむモードです。前回の続きの場合、セーブした場所から再開します。

## シティエリア



**特別任務**

特別任務が発生すると、ストーリーミッションを進めることができます。ガーディアンズ・コロニーのガーディアンズ本部に向かいましょう。



**会話での選択肢**

ストーリーモードでは登場人物との会話で選択肢が発生し、エンディングの行方を左右します。

**モトウブ**

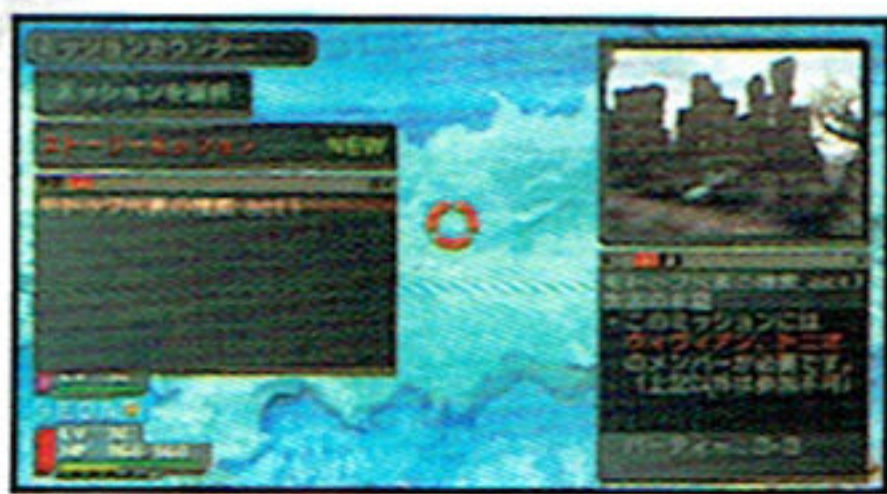


**ニューデイズ**

## フィールド

**ストーリーミッション**

ストーリーミッションはact 1→中継カウンター→act 2……の順に進みます。クリア後は、いずれかのフリーミッションをクリアすることで次の特別任務が発生します。







### マルチモード

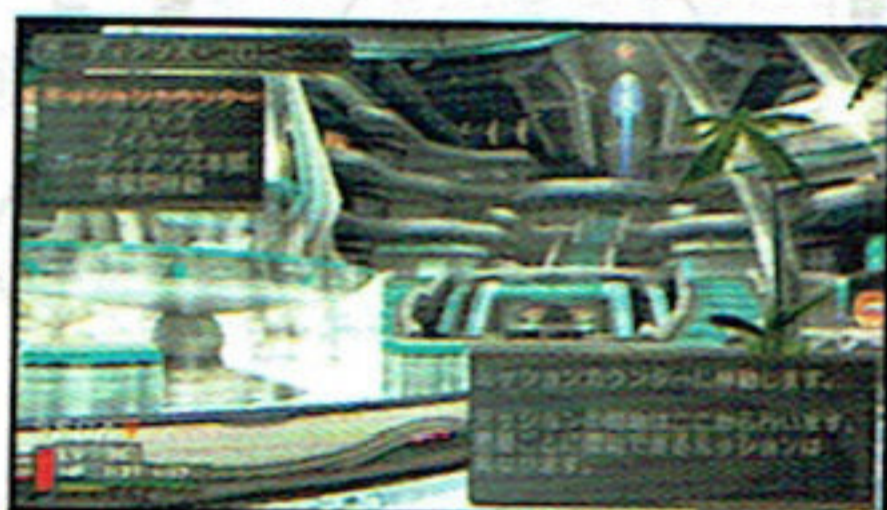
1~4人用のアドホックモードによる通信協力プレイを楽しむモードです。



### パーティーの結成

マルチモードでは最初にパーティーを結成します。1人プレイや、パートナーキャラクター(→P.25)をパーティーに加えることも可能です。

### ガーディアンズ・コロニー



### マイルーム

ガーディアンズ・コロニーに設置されています。マルチモードはここから始まります。



### パルム



### ミッションカウンター

各地のミッションカウンターでミッションを受託し、フィールドへ出発します。



### フリーミッション

フリーミッションは各地のミッションカウンターから自由に受託できるミッションです。ストーリーモードでは、特別任務発生の条件、レベル上げ、アイテム・メセタの収集などのために向かいます。マルチモードでは、フリーミッションで通信協力プレイを行います。



# メインメニュー

ゲームの本編中にSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。各項目はストーリーモードとマルチモード、シティエリアとフィールドで、項目が異なる場合や選べない場合があります。



## キャラクター情報

### ステータス

#### ●LV

現在のレベルです。

#### ●種族・性別

種族と性別です。

#### ●タイプ

現在の戦闘タイプです。

#### ●SUVウェポン／ナノブラスト

キャスト／ビーストで、使用可能なSUVウェポン／ナノブラストがある場合のみ表示されます。

#### ●HP

HPの現在値／最大値です。

#### ●基本攻撃力

攻撃の強さを表します。

#### ●基本命中力

打撃・射撃攻撃の命中しやすさを表します。

#### ●基本法撃力

テクニックを使用した際の威力を表します。

#### ●基本防御力

敵の攻撃に対する防御力を表します。

#### ●基本回避力

敵の攻撃を回避する能力を表します。

#### ●基本精神力

テクニックに対する防御力を表します。

#### ●基本持久力

状態異常などへの抵抗力を表します。

#### ●経験値

獲得している経験値です。

#### ●次のLVまで

次のレベルへ上がるために必要な経験値量です。

#### ●メセタ

所持金額です。

### 装備品一覧

装備している装備品が表示されます。手に入れたアイテムの装備は「所持品(→P.19)」で可能です。

### フォトンアーツ一覧

習得しているフォトンアーツが、一覧で表示されます。ここで習得済みフォトンアーツをディスクに戻すことが可能です。フォトンアーツやディスクのくわしい説明については、P.44をご覧ください。

### タイプ一覧

現在の戦闘タイプのLVが表示されます。タイプは、キャラクタークリエイト時、およびガーディアンズ・コロニーのガーディアンズ本部内「タイプセレクトカウンター」で設定可能です。くわしくはP.40をご覧ください。



## 所持品

所持品の項目は以下の3つの情報で構成されています。

### 所持品総数 (1)

所持しているアイテムの数です。( )内の数字は、表示されているカテゴリーのアイテム数を、右の数字は所持アイテムの総数/最大所持アイテム数を表しています。



### リストウィンドウ (2)

カテゴリーごとのアイテムが一覧で表示されます。カテゴリーは武器、防具、アイテム、服・パーツ、合成・その他の5つがあり、方向キー←→で切り替えが可能です。また、△ボタンでリストのソート方法を選ぶことができます。なお、所持品左に表示されるアイコンは以下の通りです。



### ステータスウィンドウ (3)

アイテムの性能や使用時の効果などが表示されるウィンドウです。リストウィンドウでアイテムにカーソルを合わせると表示されます。L・Rボタンでページ切り替え、さらにウィンドウが表示された場合、SELECTボタンでページ切り替えができます。

#### 〈ステータスウィンドウの見方：打撃系武器の場合〉

- ・メーカーロゴ/グレード/装備品名
- ・メーカー名/強化回数
- ・現在のPP (フロンポイント) / 最大PP
- ・攻撃力/総合攻撃力
- ・命中力/総合命中力
- ・属性色/属性ボーナス値



赤 (炎) ⇄ 青 (氷)、黄 (雷) ⇄ 橙 (土)、白 (光) ⇄ 紫 (闇)、緑 (無属性)。相反する属性に対してボーナスダメージ。無属性はボーナスダメージなし。同属性はマイナスダメージ。

- ・装備に必要な基本攻撃力/現在の基本攻撃力

※射撃系武器・法撃系武器も同様の仕組みで表示されます。

※ショップで武器購入時にできる「比較」や防具変更時に、値が上昇する場合は赤、下降時は青で数字が表示されます。

## 装備・使用方法

**武器**…………… 武器を選び「パレット入れ替え」でアクションパレットにセットすると、戦闘で武器を使用できます。また「フロンアーツをリンク」でリンクさせたいフロンアーツを選ぶことができます。「PP回復アイテムを使う」は、選択した武器に対して使用できるアイテムがあると、そのアイテムを選んで使用できます。

**防具**…………… 防具を選び「防具を装備する」でシールドラインを装備できます。また、シールドラインに対応したユニットもセットすることができます。

**アイテム**……… アクションパレットにセットできる物、その場で使用できる物、持っているだけで効力を発揮する物などがあり、それぞれ選択時に可能な項目が表示されます。

**服・パーツ**… 所持している服・パーツの説明を確認できます。

**その他**…………… 所持している強化用グラインダー数が表示されます。



## マップ

フィールドでのみ使用し、プレイヤーのいるエリアを確認できるマップを表示します。このマップには、プレイヤーや敵の位置なども表示されます。マップは方向キーで動かし、**L** ボタンで拡大、**R** ボタンで縮小することも可能です。

## パーティー

ストーリーモードでのみ表示されます。マルチモードでは「コミュニティ」に変わります。

### パーティー結成

パートナーキャラクターから受け取ったパートナーカードを選び、パーティーメンバーにすることができます。

### パーティー解散

結成したパーティーを解散します。

## コミュニティ

マルチモードでのみ表示されます。ストーリーモードでは「パーティー」に変わります。

### パーティー結成

パートナーキャラクターから受け取ったパートナーカードを選び、パーティーメンバーにすることができます。リーダーのみ使用可能です。

### メンバーの除外

メンバーをパーティーから除外します。リーダーのみ使用可能です。

### プレイヤーを除外した場合

除外されたプレイヤーは通信が切断され、タイトル画面に戻ります。再び除外されたプレイヤーとパーティーを組むためには、タイトル画面に戻りマルチモードの最初からパーティーを組み直す必要があります。

### パートナーキャラクターを除外した場合

除外されたパートナーキャラクターは、再度「パーティー結成」でパーティーメンバーにできます。

### メンバーの所在

他のプレイヤーの所在地を確認できます。

### 能力や装備を見る

他のプレイヤーの能力や装備を確認できます。



## システム

### オプション

#### ●文字表示速度

文字の表示速度を「瞬間表示／普通」から設定します。

#### ●BGMボリューム

ゲーム中のBGMのボリュームを10段階から設定します。

#### ●SEボリューム

ゲーム中の効果音のボリュームを10段階から設定します。

#### ●レーダーマップ表示

レーダーマップの表示を「方角を基準／カメラを基準」から設定します。

#### ●ボタン詳細表示

○・△・□ボタンに対応する操作の詳細表示を「常に表示／一定時間表示／OFF」から設定します。

#### ●メインメニューのカーソル位置

メインメニューを開いたとき、前回開いたカーソル位置を「保存する／保存しない」から設定できます。

#### ●キャラクター情報表示

ミッション中にキャラクターの上部に表示される情報を「名前のみ／名前+LV／表示しない」から設定します。マルチモードでのみ設定可能です。

#### ●カメラ操作

追尾カメラ・自己視点カメラ操作それぞれで、回転・上下操作を「初期設定／リバース」で切り替えられます。

#### ●片手武器／テクニク切り替え

片手武器と一部の法撃系武器でのテクニクの切り替え方法を「ホールド（入力している状態でのみ切り替え）／クリック（入力ごとに切り替え）」から設定します。

#### ●ロックオン

敵を攻撃する際のロックオン方法を「ホールド（入力している状態でのみロックオン）／クリック（入力ごとに切り替え）」から設定します。

#### ●Rボタン／Lボタン設定

Rボタン／Lボタンの操作を入れ替えることができます。

#### ●戻る

システムのメニューに戻ります。

#### ●初期設定に戻す

今までに変更したオプション設定を初期状態に戻すことができます。

## マルチモードへ／ストーリーモードへ切り替える

### マルチモードへ切り替える

パーティーを自動的に解散し、マルチモードの最初から再開します。

### ストーリーモードへ切り替える

パーティーから自動的に脱退し、通信が切断されます。ストーリーモードで最後にセーブした場所から再開します。

## ミッション放棄

ミッション開始後に選択でき、ミッションを放棄します。マルチモードではリーダーのみ使用可能です。

## ゲーム終了

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

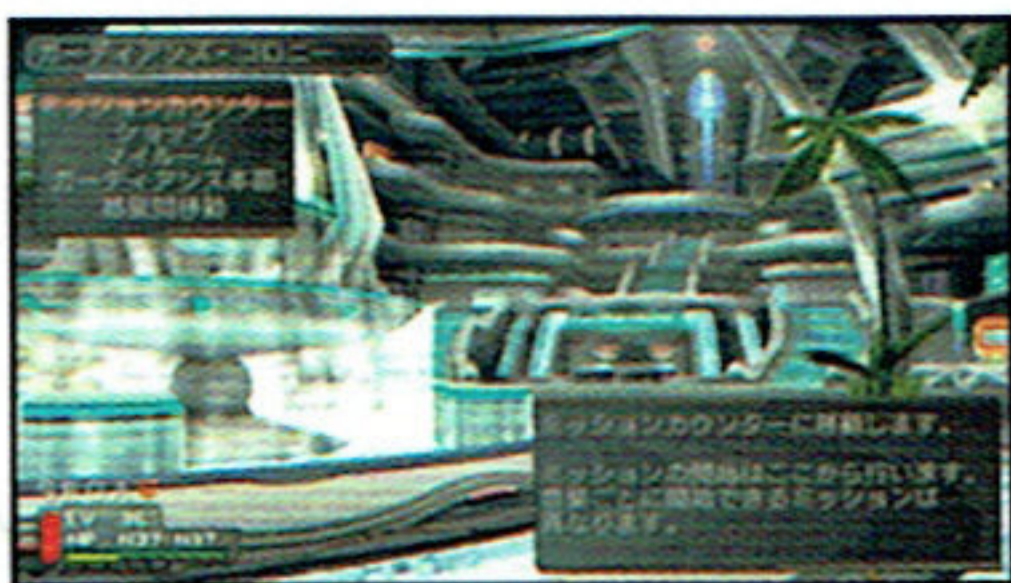
## セーブ

キャラクターデータが保存されているセーブファイルを上書きします。



# シティエリア編

シティエリアでは、ミッションを受託してフィールドに出発するまでの準備をします。シティエリアはガーディアンズ・コロニー／パルム／ニューデイズ／モトウブそれぞれに存在し、一部の施設が異なります。以下、各施設を紹介します。



## ◆マイルーム

ガーディアンズ・コロニーにあるあなたの部屋で、パートナーマシナリーが出迎えてくれます。ストーリーモードでは途中から、マルチモードでは最初から使用します。以下の施設を利用することができます。



## 倉庫

持ちきれなくなったアイテムやメセタを、預けて保管できます。前に預けておいたアイテムを持ち出すことも可能です。



## ドレスングループ

現在着ている服やパーツを着替えることができます。中に入って試着をしながら着替えることができます。



## 服装・パーツと防具

ファンタースターポータブルの世界では、「服装（ヒューマン・ニューマン・ビースト用）・パーツ（キャスト用）」と「防具（シールドライン・ユニット）」は別のものです。

服装・パーツはキャラクターの外見を表示するもので、それ自体に戦闘能力はありません。一方、目に見えないフォトンの力でキャラクターを守るシールドライン・ユニットが、防御力などに関係する防具になります。



## ビジフォン

フリーミッションの情報やヘルプを見ることができます。

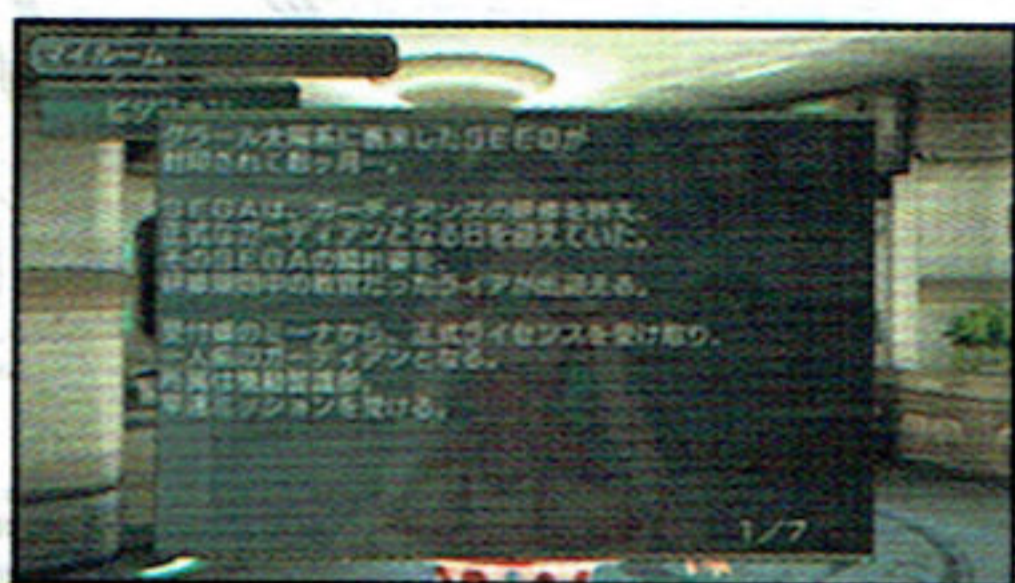
### 情報を見る

ストーリーモードでのみ使用します。現在受けることができる、フリーミッションを確認できます。



### ヘルプ

「活動記録 (ストーリーモードのあらすじ)」「用語辞典」「プレイガイド」を見ることができます。マルチモードでは、プレイガイドの内容のみ閲覧可能です。



## プレイ実績

あなたがプレイしたここまでの記録を確認できます。また、条件を満たして「称号」を獲得した場合、その達成報酬を受け取ることができます。以下が確認できる項目です。



### ●プレイヤー記録

総合的な記録を確認できます。

### ●ミッション達成記録

クリアしたフリーミッションの記録を確認できます。

### ●モンスター討伐記録

倒したモンスターの数・グラフィック・特徴を確認できます。

### ●ウェポン収集記録

全27種類の武器カテゴリーのうち、全体の何パーセントを収集できたか確認できます。

### ●称号獲得記録

称号名と達成条件を確認できます。称号名は条件を達成した時点で明らかになります。

### ●達成報酬受け取り

新たに称号を獲得した場合、この項目で達成報酬を受け取ることができます。

## パートナーマシナリー

パートナーマシナリーのステータス確認や、名前・タイプの変更ができます。

### ●ステータス

名前・タイプ名・使用武器・戦闘傾向を確認できます。なお、ここではパートナーマシナリーのLVは明示されませんが、プレイヤーのレベルに応じて成長していきます\*。

### ●名前の変更

キャラクタークリエイト時と同様の操作で、名前を変更できます。

### ●マシナリータイプ変更

PMデバイスというアイテムを使用することで、タイプを変更できます。

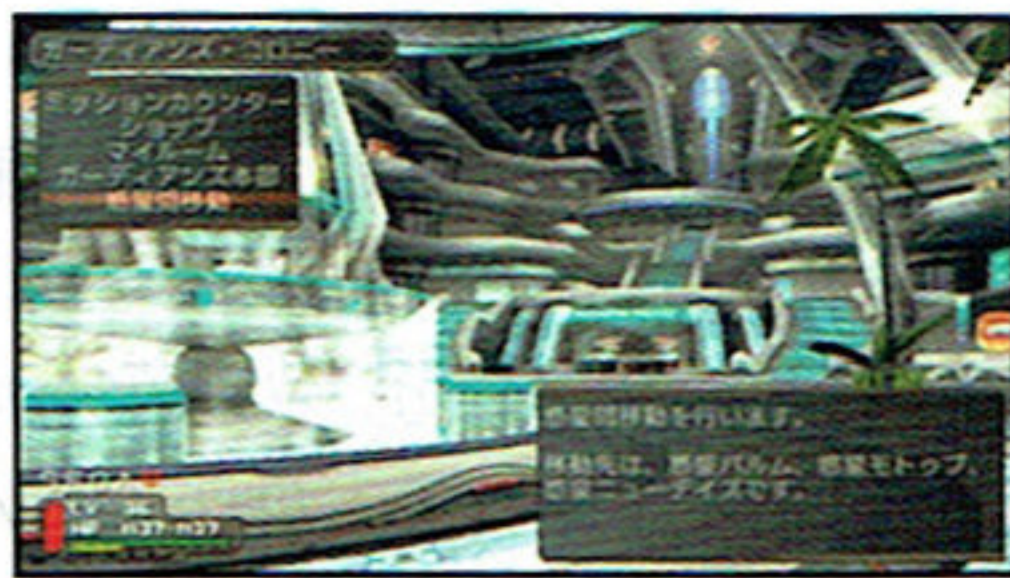
\*マルチモードでのみ、オプションの「キャラクター情報表示」を「名前+LV」に設定していれば、ミッション中にパートナーキャラクターのLVを確認できます。





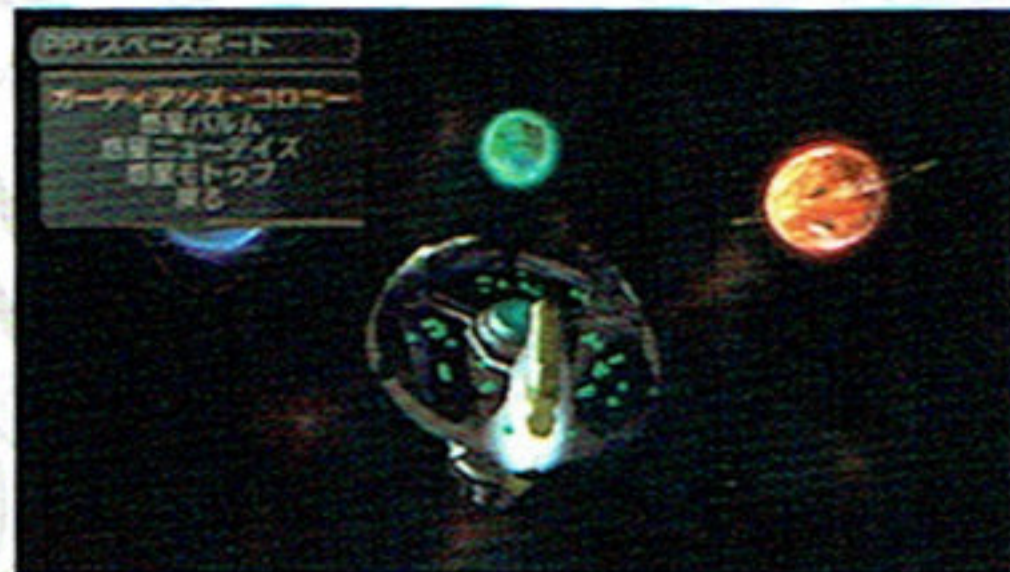
## ◆シティエリアの移動

マイルームから外に出ると、ガーディアンズ・コロニーのシティエリアに入ります。シティエリアでは項目を選ぶことで簡単に移動できます。



## 惑星間移動

各惑星・コロニーにシティエリアがあり、「惑星間移動」で移動できます。ただし、ストーリーモードではストーリーミッションの進行に応じて制限されています。



## シティマップ

「ショップ」「ガーディアンズ本部」「ガーディアンズ支部」「ガイグの酒場」などの施設を選ぶと、その施設のマップが表示されます。



窓口・キャラクター・移動先などがアイコンで表示されるので、方向キー・アナログパッドで選び○ボタンで決定してください。なお、⊗ボタンを長く押しすと「外に出る」を選べます。

## 主なアイコンの種類



人物。白点減時は新規会話あり。消灯時は無し。



外に出る(シティエリアに戻る)。



マップ内の他の部屋へ移動。



窓口。ショップ・タイプセレクトなどのカウンター。



## ◆ショップ

ショップでは武器・防具・アイテムなどの売買ができます。リスト表示は「所持品」のリストウィンドウ/ステータスウィンドウと同様で(→P.19)、緑で表示される商品名はすでに所有しています。以下が主なショップと取り扱い商品やサービスです。



### ●武器

武器(→P.42) / ディスク(→P.49)

### ●防具

防具/ユニット(→P.48)

### ●アイテム

回復・補助アイテム/トラップ(→P.49)

### ●PMグッズ

パートナーマシナリーのタイプを変更するPMデバイス

### ●エステ

キャラクターの外見や声の変更/ナノブラスト用「ブラストバッジ」(→P.35)

### ●服

ヒューマン・ニューマン・ビースト用の服

### ●パーツ

キャスト用のパーツ

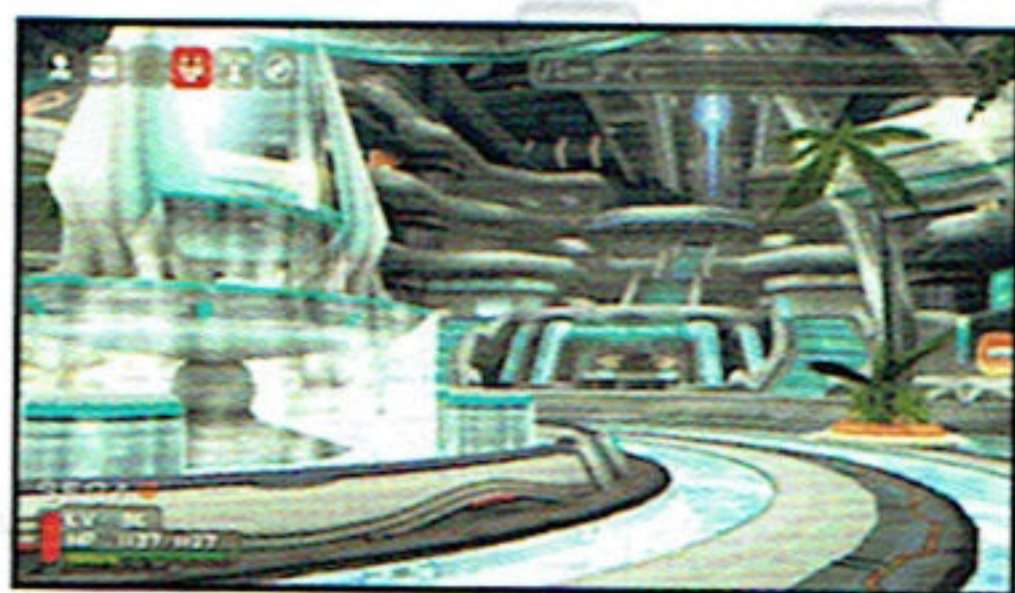
### ●武器強化

強化用グラインダーを使用した武器強化



## ◆パーティー

シティエリア内で、パートナーキャラクターをパーティーに加えることができます。パーティーメンバーはプレイヤーを含めて最大4人です。



## パートナーキャラクター

ストーリーモードの登場人物やパートナーマシナリーなど、プレイヤー以外のキャラクターです。ストーリーミッションを進行し、「パートナーカード」をもらってパーティーに加えることができます。戦闘中は独自の判断で行動します。



## パートナーキャラクターの行動や特徴

- ・プレイヤーに従って移動します。
- ・敵が接近すると戦闘を開始します。
- ・プレイヤーのレベルに応じてパートナーキャラクターのレベルは変化します。
- ・効果範囲のあるテクニックでHPを回復してくれます。
- ・HPが無くなり戦闘不能になった場合、一定時間経過後復活します。アイテムやテクニックで復活させることもできます。
- ・パートナーキャラクターが戦闘不能になっても、ミッションの評価ランクが下がることはありません。
- ・アイテムやメセタを拾うなどの行動を取ることはありません。

## パーティーの組み方

以下の流れで、パートナーキャラクターをパーティーに加えることができます。

- ①ストーリーミッションを進めて、パートナーカードを入手しましょう。
- ②メインメニューで「パーティー」の「パーティー結成」を選びます。
- ③パートナーカードのリストが表示されます。パーティーに加えたいパートナーキャラクターを選ぶと、パーティーに招待できます。
- ④パーティーを組み直したい場合は、メインメニューで「パーティー」の「パーティー解散」を選び、もう一度最初から組み直してください。



※マルチモードでもパートナーキャラクターをパーティーに加えられます。くわしくはP.53をご覧ください。

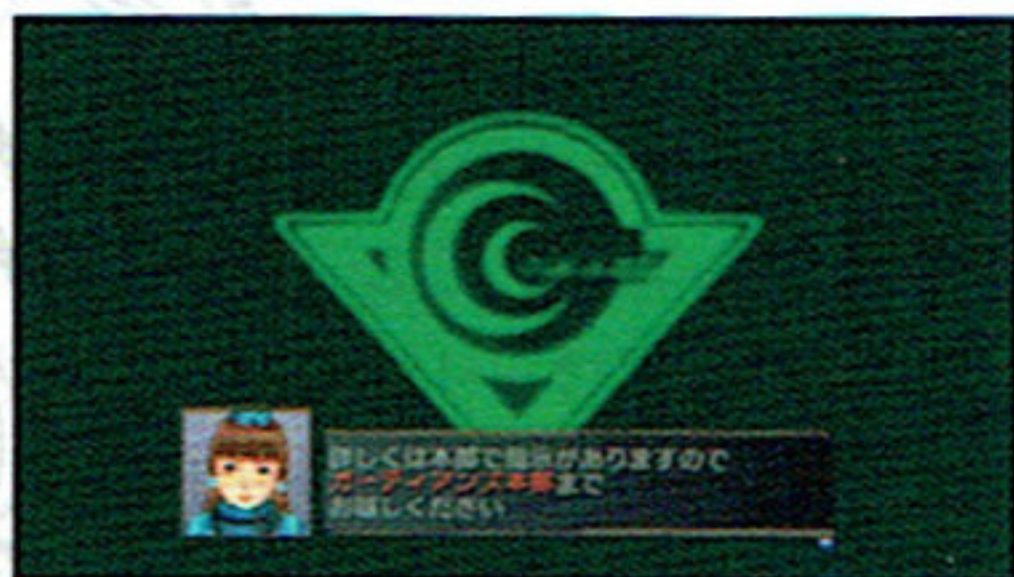


## ◆ミッション

ガーディアンであるプレイヤーに与えられる任務が「ミッション」です。ミッションを受けてフィールドに出発し、モンスターとの戦闘をこなしてミッションクリアを目指します。ミッションには「ストーリーミッション」と「フリーミッション」の2種類があります。

## ストーリーミッション

ストーリーモードでのみ受けることができます。ガーディアンズ本部からの特別任務が発生すると受けることができます。



## ストーリーミッションの流れ

- ① 特別任務が発生したら、ガーディアンズ・コロニーのガーディアンズ本部に向かいます。
- ② ストーリーが進行し、ミッションの説明を受けます。説明が終わったらシティエリアの指示された場所へ移動します。
- ③ 再びストーリーが進行して説明が終わると、自動的にミッションに必要なパーティーが組まれます。
- ④ 準備ができたならシティエリアの「ミッションカウンター」へ移動し、ストーリーミッションを受けます。
- ⑤ ストーリーミッションをクリアした後は、いずれかのフリーミッションをクリアすることで次の特別任務が発生します。



## フリーミッション

いつでも自由に受けることができるミッションです。ストーリーミッションを進めることで、受託可能なフリーミッションも増えていきます。

## フリーミッションの流れ

- ① パーティーを組み、シティエリアの「ミッションカウンター」に行きましょう。
- ② ミッションカウンターでミッションを選びます。ミッションにはメンバー数やレベルなどの参加条件があります。
- ③ フリーミッションは、クリア後もくり返し受けることが可能です。





## ミッションカウンター

ミッションカウンターで受託するミッションを選び、フィールドへ出発します。ストーリーモードとマルチモードで、受託する際の一部の流れが異なります。マルチモードの場合はP.52をご覧ください。

- ①「ミッションを選択」でストーリーミッションか、フリーミッション名を選びます。
- ②画面右にミッションの受託条件や詳細が表示されます。フリーミッションの場合、さらに難易度をC/B/A/Sから選びます。
- ③ミッション選択を終えると、自動的にミッションが開始されます。



## ダウンロードしたミッション

タイトルメニュー「DOWNLOAD」でインフラストラクチャーモードを利用し、配信されたミッションをダウンロードできます。ダウンロードしたミッションは、ガーディアンズ・コロニー内のミッションカウンターでのミッション選択時に「ダウンロード」を選ぶと挑戦できます。「DOWNLOAD」の方法についてはP.54をご覧ください。  
※画面写真は開発中のものです。



## ミッションクリアの報酬

ミッションをクリアすると、倒したモンスター数・戦闘不能回数などの評価基準で、C/B/A/Sのクリア評価が与えられます。ミッションの難易度やクリア評価に応じてメセタやアイテムを入手できます。また、ミッション挑戦時に選択していたタイプ(→P.40)を成長させる「ミッションポイント」も獲得できます。





## ◆アクションパレットのセッティング

武器やアイテムをあらかじめセットしておき、戦闘時に簡単に選んで使用できるのがアクションパレットです。アクションパレットのセッティングはフィールドでも可能ですが、ミッション出発前にシティエリアで済ませておくことをお勧めします。

### アクションパレットとは

フィールド上で $\times$ ボタンを押したままにすると画面右下に表示されます。メインメニューを開かずに武器選択やアイテム使用を行うためのものです。使い方はP.31をご覧ください。

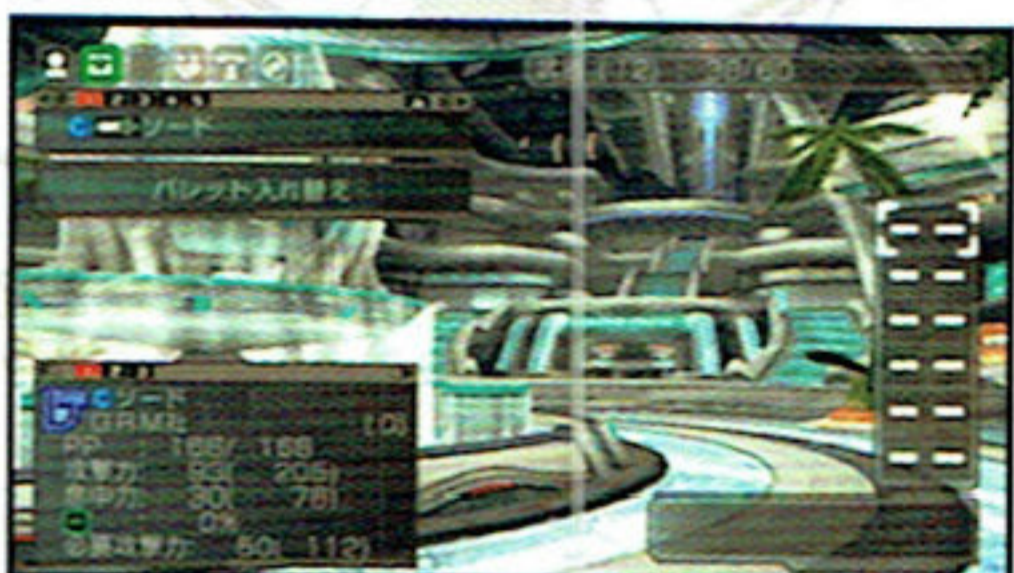


### 武器のセッティング方法

①メインメニューの「所持品」で「武器」を開き、アクションパレットにセットしたい武器を選びます。



②「パレット入れ替え」を選ぶと、画面右下にアクションパレットのうちウェポンパレットが表示されます。



③ウェポンパレットには6つのスロットがあり、1つのスロットに片手武器2つ（右手用と左手用）か、両手武器1つをセットできます。セットしたいスロットを選び $\odot$ ボタンでセットしてください。同様の操作でウェポンパレットから外すこともできます。

セッティングが完了したら、 $\times$ ボタンで武器のリストに戻ります。





## アイテムのセッティング方法

①メインメニューの「所持品」で「アイテム」を開き、アクションパレットにセットしたいアイテムを選びます。



②「パレット入れ替え」を選ぶと、画面右下にアクションパレットのうちアイテムパレットが表示されます。



③アイテムパレットには6つのスロットがあります。セットしたいスロットを選び◎ボタンでセットしてください。同様の操作でアイテムパレットから外すこともできます。

セッティングが完了したら、⊗ボタンで武器のリストに戻ります。



## フォトンアーツのリンク方法

武器に「スキル」「バレット」「テクニク」と呼ばれる「フォトンアーツ」をセットして、通常以上のダメージ・状態異常・回復・補助などを行うコマンドを出すことができます。フォトンアーツについてくわしくはP.44をご覧ください。

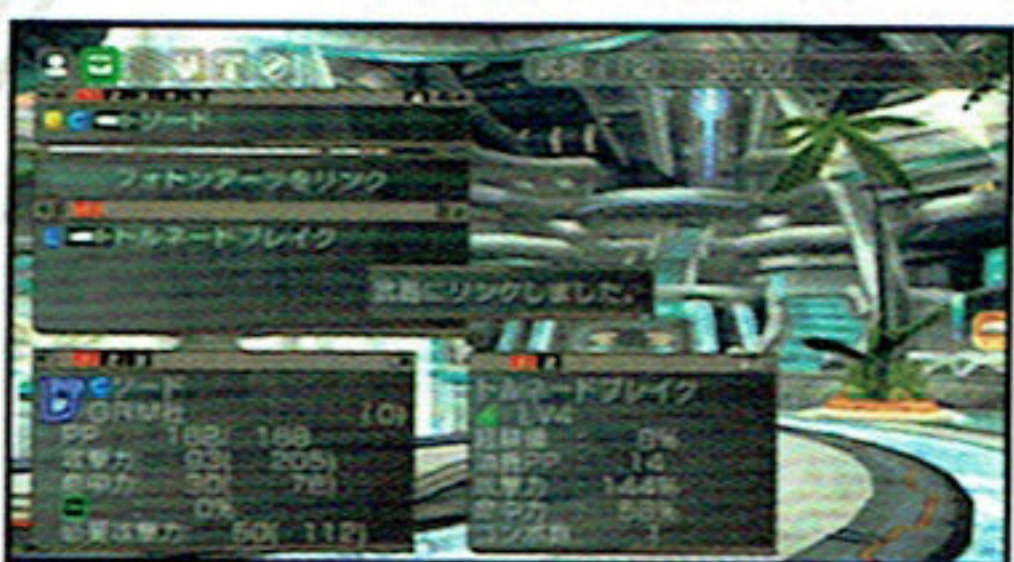
①メインメニューの「所持品」で「武器」を開き、フォトンアーツをリンクさせたい武器を選びます。



②「フォトンアーツをリンク」を選ぶと、その武器に対応した習得済みのフォトンアーツが表示されます。フォトンアーツはショップなどで入手できるディスクを使用して習得しておく必要があります。



③リンクさせたいフォトンアーツを選べばリンク完了です。同様の操作でリンクを外すこともできます。⊗ボタンで武器選択時のメニューに戻ります。



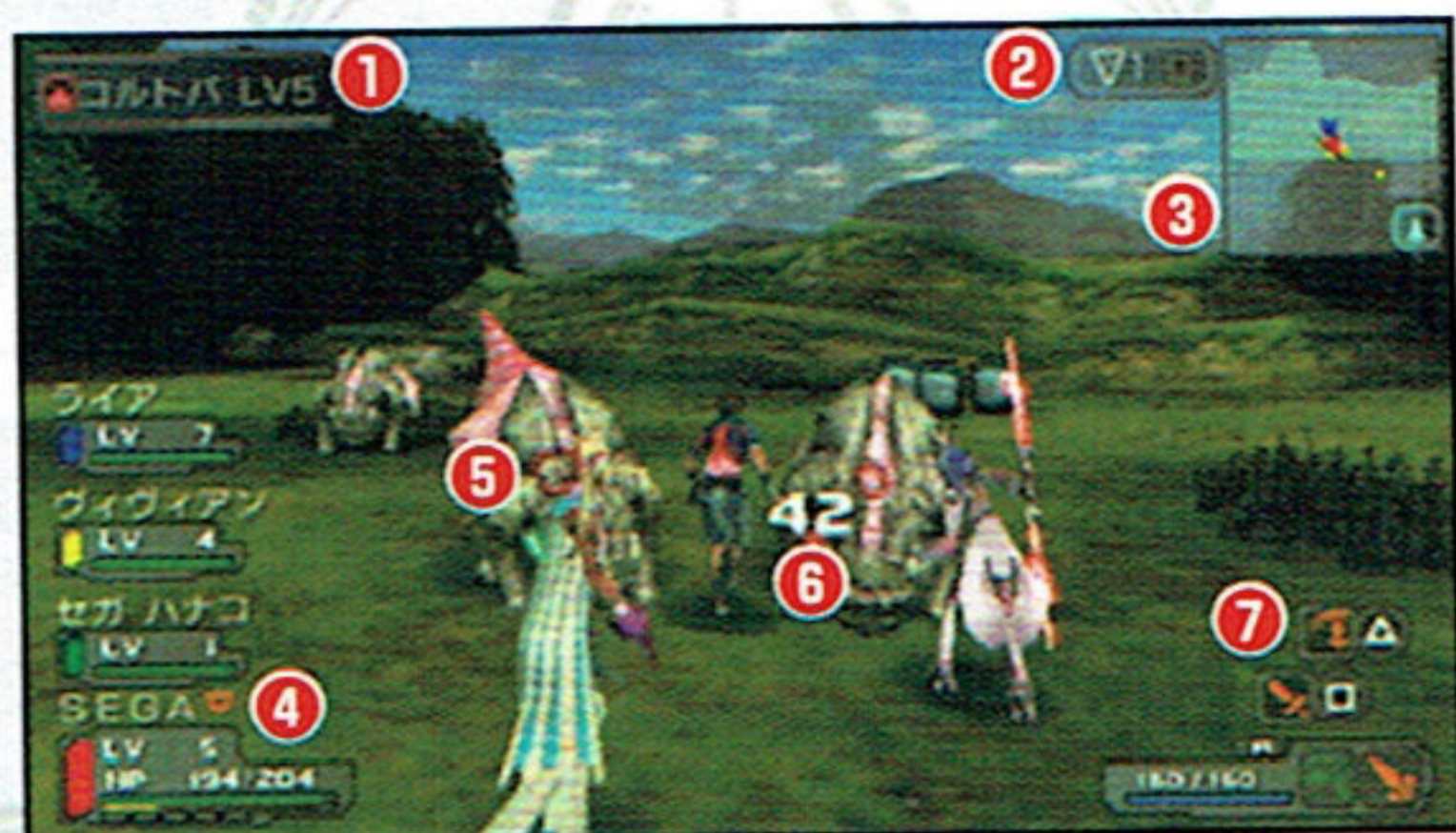


# フィールド編

フィールドでは、ミッション遂行のためにモンスターと戦いながら進みます。フィールドの最後には、クリア条件となるボスが待ちかまえていることがあります。



## ◆画面の見方



### ①ターゲット表示

ロックオンカーソルがロックしているモンスターやアイテムについて、情報が表示されるウィンドウです。

### ②情報キー表示

扉やレーザーフェンスなどを開けるために必要な情報キーの入手状況を表します。

### ③レーダーマップ

これまでに訪れたエリアや、メンバー・モンスターの位置などを表示します。

### ④簡易ステータス表示

パーティーメンバーのレベルやHPなどを表示する簡易ステータスです。一番下が自分のステータスで、他のメンバーは省略表示されています。

### ⑤ロックオンカーソル

攻撃範囲に入った相手を自動的に示すカーソルです。攻撃可能な敵をロックした場合、カーソルの色を赤く変化させて知らせます。

### ⑥ダメージ／回復表示

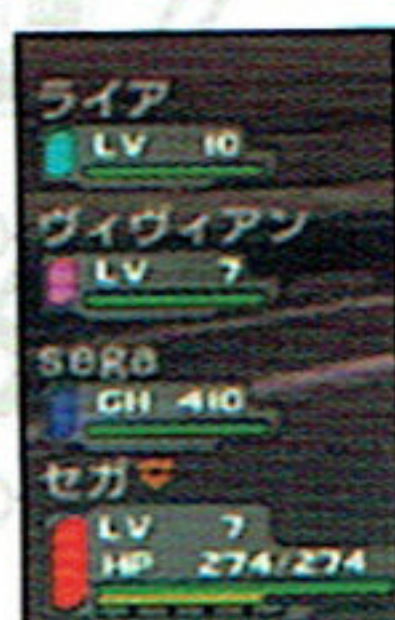
自分が与えた敵のダメージは白、仲間が与えた敵へのダメージは灰色、自分と仲間へのダメージは赤、回復時は緑で表示されます。

### ⑦アクションパレット

装備している武器と、そのPPの現在値と最大値、各攻撃とフォトンアーツに対応したボタンなどを表示します。アクションパレットを使うと簡単に武器を変更できます。

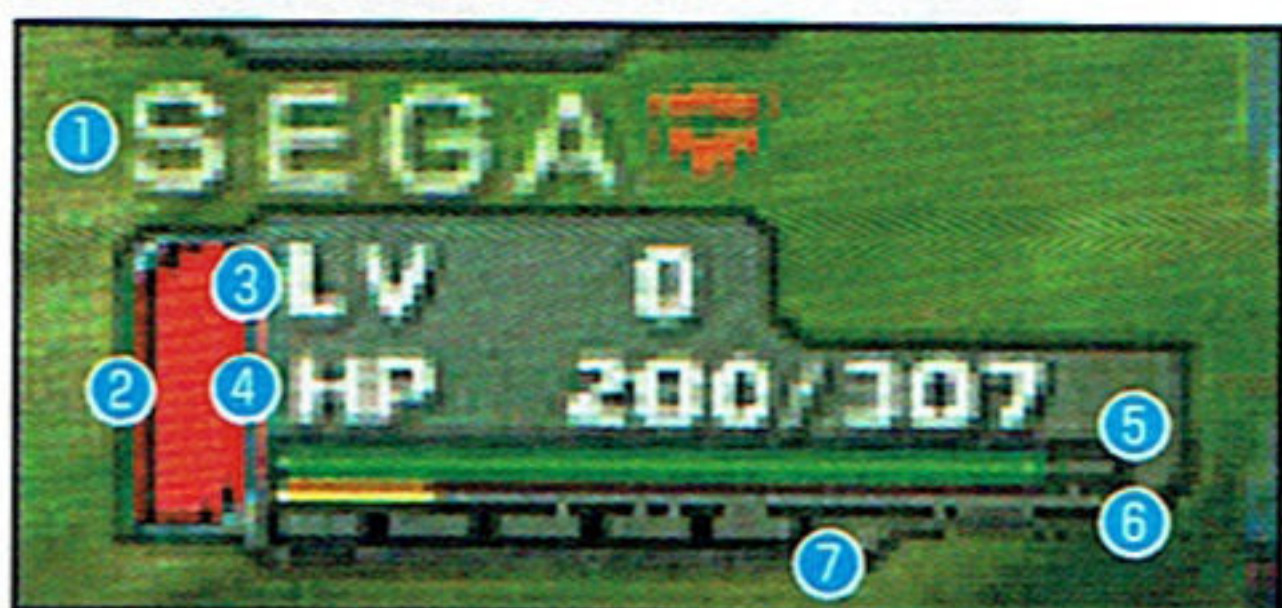
## レーダーマップの見方

レーダーマップ上に現れる自分と、パートナーキャラクターや他のプレイヤーのカーソル色は、簡易ステータス左側の色に対応しています。表示範囲外にメンバーがいる場合は、マップ端に点滅でカーソルが表示され、その方向を示します。



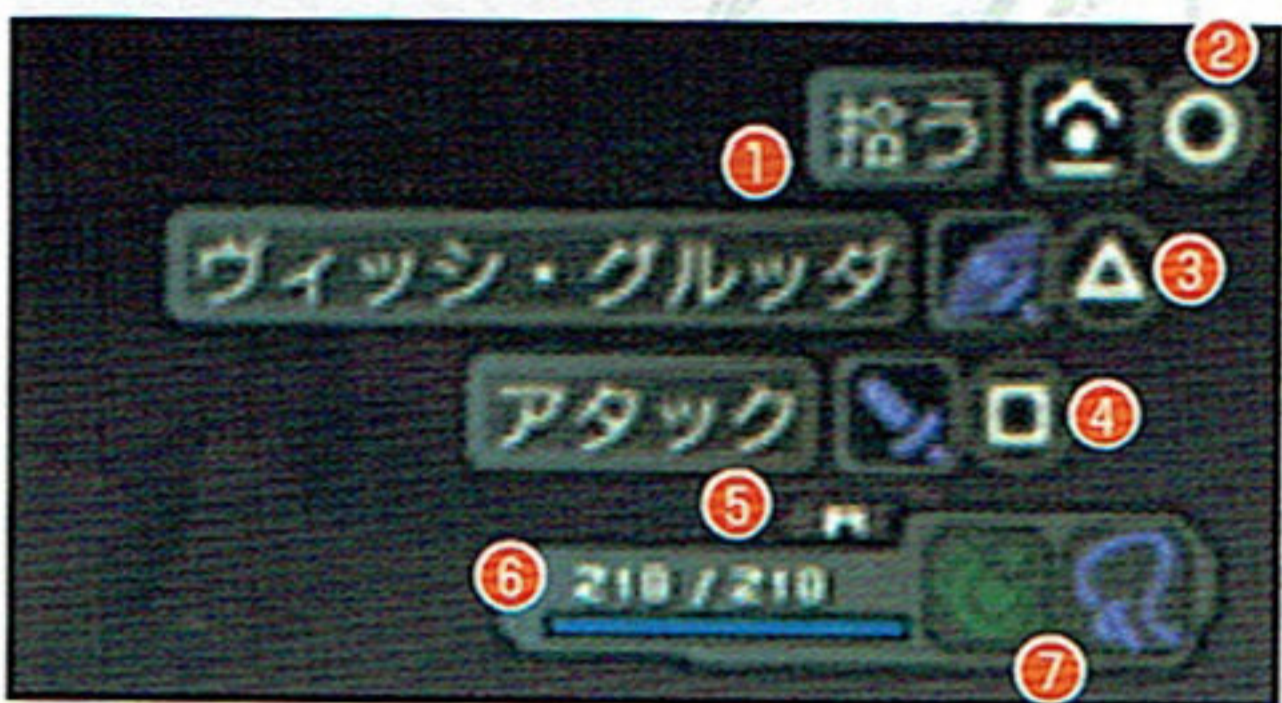


## 簡易ステータスの見方



- ① キャラクター名・リーダーアイコン
- ② キャラクターカラー
- ③ レベル
- ④ HPの現在値／最大値
- ⑤ HPゲージ
- ⑥ 経験値ゲージ
- ⑦ ブラストゲージ (→P.35)

## アクションパレットの見方



- ① ボタン詳細表示  
○・△・□ボタンに対応する操作の詳細表示です。
- ② ○ボタン行動  
「アイテムを拾う」「スイッチを入れる」など攻撃以外のアクションを行います。

## ③ △ボタン行動

スキル(打撃系武器)／テクニック(法撃系武器)で使います。射撃系武器では使用しません。

## ④ □ボタン行動

通常攻撃(打撃・射撃系武器)／バレット(射撃系武器)／テクニック(法撃系武器)で使います。

## ⑤ 左手武器マーカー

左手武器を装備していると表示され、左手武器使用中は赤く点灯します。Rボタンで切り替えます。

## ⑥ 装備武器PP

その時点で使用状態にある武器のPP。現在値／最大値と、青いゲージで表します。

## ⑦ 装備武器アイコン

装備している武器のカテゴリーと属性を示すアイコンです。

※武器やそのカテゴリーはP.42、スキル・バレット・テクニックなどのフォトンアーツとPPはP.44をご覧ください。

## ◆アクションパレットの使用方法

あらかじめアクションパレットにセットしておいた武器やアイテムを、以下の方法で選択／使用することができます。

① ×ボタンを押したままにすると、画面の右下にウェポンパレット(a)とアイテムパレット(b)が表示されます。

② 方向キー、またはL・Rボタンでカーソルを装備(使用)したいものに合わせます。

③ ×ボタンを離すと、武器を装備したり、アイテムを使用できます。





## ◆キャラクターの移動

キャラクターはアナログパッドで移動させることができます。少しだけアナログパッドを入力すると歩き、大きく入力すると走ります。

### ステップ移動

**L** ボタンを押したままにすると、正面を向いたまま移動するステップ移動が可能です\*。



## ◆カメラ操作

プレイヤーの視点を操るカメラ操作には「追尾カメラ」と「自己視点カメラ」の2種類があり、SELECTボタンで切り替えられます。

### 追尾カメラ

通常時の視点です。操作するキャラクターを中心に表示します。方向キーで上下左右に向きを変えることができます。



### 追尾カメラを正面に向ける

追尾カメラ時に**L** ボタンを押すと、カメラを正面に向けることができます。**L** ボタンを押したままにすると、カメラを正面に向けたままのステップ移動やロックオンが可能です\*。



### 自己視点カメラ

キャラクター自身の視点です。アナログパッドで上下左右に向きを変えることができます。ただし、自己視点カメラ時は、移動することができません。



### 自己視点カメラで射撃

アクションパレットで射撃系武器「ライフル」「ロングボウ」「レーザーカノン」「ツインハンドガン」「ハンドガン」を装備している場合、自己視点時に照準が表示されて精密な射撃ができます。なお、射撃系武器でも上記以外の種類は自己視点カメラ時の攻撃ができません。





## カメラ操作の設定

方向キーやアナログパッドで変える向きは、メインメニュー内「オプション」の「カメラ操作」で設定できます。回転操作・上下操作それぞれを「初期設定（入力した方向を向く）」と「リバーズ（入力した方向の逆を向く）」で設定できます。



## ◆モンスターの出現

モンスターは特定の出現ポイントに潜み、接近することなどで姿を現します（レーダーマップでは黄色い点で表示）。モンスターには武器を持っているタイプやリーダーがいる場合があります、それらは通常より攻撃力や防御力が強く、回復などの特殊行動をとる場合があります。




## ◆ロックオンカーソル


敵に近付くとロックオンカーソルが表示され、攻撃可能状態の確認や、打撃系武器使用時のロックオンが可能になります。





## カーソルの見方


以下の表示で攻撃可能状態を確認できます。

 攻撃不可。  
打撃系武器の場合、ロックオン可能。

 攻撃可能。  
打撃系武器の場合、ロックオン可能。

 攻撃不可。  
打撃系武器でロックオン中。

 攻撃可能。  
打撃系武器でロックオン中。

 攻撃不可。  
ロックオン後に離れた状態。

## ロックオン

打撃系武器使用時に攻撃可能範囲に敵がいると、**L** ボタンを押し続けて1体のモンスターをロックオンできます\*。ロックオン中はステップ移動となり、正面の視点で固定されます。ステップ中、モンスターを常に正面に捉えることができ、敵を中心とした円上を周回するような動作が可能です。なお、射撃系武器や法撃系武器はロックオンできません。



\*メインメニュー「システム」→「オプション」→「ロックオン」の設定が「ホールド」の場合です。「クリック」の場合、**L** ボタンを押すごとにON/OFFが切り替わります。



## ◆攻撃と防御

モンスターとの戦いでは、3種類の武器で攻撃を行います。モンスターの攻撃に対する防御は、回避力に応じたガードが存在します。

### 3種類の武器による攻撃

武器には以下の3種類があり、それぞれ攻撃方法が異なります。

#### 打撃系武器

剣などによる直接的な打撃を主とする攻撃です。通常攻撃はPPの消費がありません。フォトンアーツの「スキル」をリンクさせることで、PPを消費した強力な攻撃をくり出せます。



#### 射撃系武器

銃や弓で離れた距離から攻撃できます。武器によっては移動しながらの攻撃も可能です。攻撃ごとにPPを消費します。またフォトンアーツの「バレット」をリンクさせて、状態異常の追加効果を与える場合があります。



#### 法撃系武器

フォトンアーツの「テクニック」による攻撃です。効果が多岐に渡る上、距離や範囲が大きいもの、属性や付加効果があるものなども多く、使いこなせれば非常に強力な攻撃手段です。使用することによりPPを消費します。



### 攻撃時の特殊効果

攻撃の種類によって、より大きなダメージや特殊効果をモンスターに与えることがあります。また、同様にモンスターから受ける場合もあります。

#### 吹き飛ばし／打ち上げ／ダウン

遠くに吹き飛ばしたり打ち上げた後に、ダウンさせることができます。打ち上げられた状態や、ダウン時は無防備なので、追加攻撃が可能です。



#### 状態異常

燃焼、凍結などの状態異常にさせます。一定時間の経過か回復アイテム・テクニックで回復し、持久力に応じて状態異常のかかりやすさは変化します。状態異常の種類はP.36をご覧ください。





**連続攻撃／ジャストアタック**

打撃攻撃は、通常攻撃のみで最大3段まで、フotonアーツを含めると最大6段まで連続攻撃が出せます。連続攻撃を出す際に特定のタイミングでボタンを押すと「ジャストアタック」になります。成功すると一瞬体が光り、クリティカルダメージを与えることができます。

**防御時の特殊効果**

回避力に応じて敵の攻撃を完全に防ぐ「ガード」が発生する場合があります。また、ガード時に特定のタイミングで攻撃を行うと「ジャストカウンター」が発生します。ジャストカウンターが成功すると、ガード動作をキャンセルしてすぐに攻撃することができます。

**◆SUVウェポン／ナノブラスト**

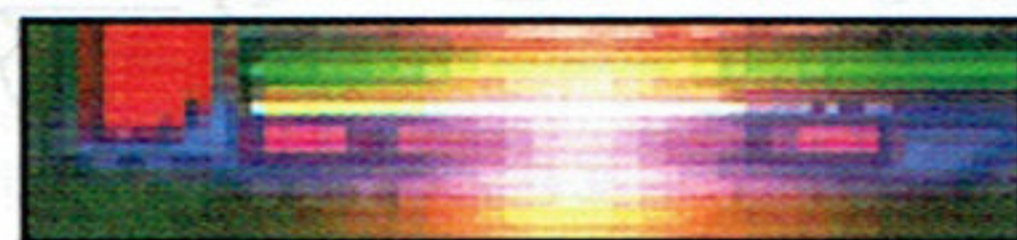
種族のうちキャストとビーストは、特殊能力「SUVウェポン」「ナノブラスト」を持っています。

**発動条件**

- ・キャラクターがLV20以上。
- ・ビーストはショップの「エステ」で「ブラストバッジ」を施す。
- ・キャストはエクストラスロットを持つ防具を装備し、SUVウェポンをスロットにセットする。

**発動方法**

簡易ステータス表示にあるブラストゲージは、戦闘でダメージを与えたり、逆にダメージを受けることで増えていきます。最大まで達するとゲージが輝き、△・□ボタンを同時に押すとSUVウェポンやナノブラストを発動できます。

**SUVウェポン**

軌道衛星上から転送した巨大兵器で、攻撃や回復などを行います。発動中は無敵状態になります。

**ナノブラスト**

より強力な4タイプの肉体に変身し、「無敵」「攻撃力増大」「防御力増大」「素早さ増大」のいずれかの効果があります。





## ◆状態異常

状態異常には以下の種類があり、あなたがフotonアーツやトラップでモンスターを状態異常にすることもできれば、攻撃を受けてあなたが状態異常になることもあります。以下が簡易ステータス表示やターゲット表示に現れる、状態異常のアイコンです。



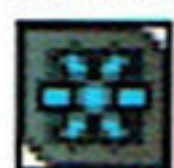
**燃焼**

一定時間ごとに炎によるダメージを受けます。  
これによって受けたダメージでHPが0になることはありません。



**感電**

移動はできますが、すべての打撃・射撃攻撃が使用不可能になります。  
この状態の時は、スキルやバレットも使用できません。



**凍結**

攻撃や移動など、アイテムの使用を含むすべての行動ができなくなります。  
また、ガードも発生しません。攻撃を受けると凍結が解ける場合があります。



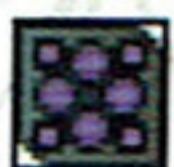
**沈黙**

そのキャラクターが習得しているすべての法撃が使用不可能になります。  
ただし、移動や打撃・射撃攻撃は可能です。



**混乱**

入力通りにキャラクターを操作できなくなります。  
プレイヤー以外が混乱した場合は敵味方関係なく攻撃を行います。



**感染**

一定時間ごとに感染によるダメージを受けます。  
これによって受けたダメージでHPが0になることはありません。



**毒**

一定時間ごとに毒によるダメージを受けます。  
これによって受けたダメージでHPが0になることはありません。



**麻痺**

攻撃や移動など、アイテムの使用を含むすべての行動ができなくなります。  
また、ガードも発生しません。



**睡眠**

攻撃や移動など、アイテムの使用を含むすべての行動ができなくなります。  
また、ガードも発生しません。攻撃を受けると睡眠が解ける場合があります。

**行動不能**

一部モンスターの攻撃やトラップにより、一定時間すべての行動が取れなくなる場合があります（アイコンは表示されません）。

## ◆能力値変化

フotonアーツのテクニックやモンスターの攻撃によって、能力値が上昇・下降する場合があります。以下が簡易ステータス表示に現れる、能力値変化のアイコンです。



**攻撃力上昇**



**攻撃力下降**



**防御力上昇**



**防御力下降**



**命中力／回避力上昇**



**命中力／回避力下降**



**法撃力／精神力上昇**



## ◆モンスターのリーダー

モンスターにはグループを形成して、外見の違うリーダーがいる場合があります。リーダーは能力が高く、他のモンスターを統率し補助効果を与えています。以下がターゲット表示に現れるリーダー、および能力値上昇中のアイコンです。



## ◆経験値

モンスターを倒すと経験値が手に入ります。パートナーキャラクターや他のプレイヤーがモンスターを倒した場合、自分が少しでもダメージ (HPの減少・状態異常など) を与えていれば、直接倒した場合の70%の経験値が入ります (登場演出ムービーがあるボスモンスターの場合は100%)。



## ◆レベルアップ

レベルごとに設定された値まで経験値が達するとレベルアップします。基本パラメータが上昇し、HPや状態異常が全回復します。



## ◆戦闘不能

HPが0になると、その場に倒れて戦闘不能になります。アイテムや他のプレイヤーによる回復手段がない限り、復活できません。ストーリーモードとマルチモードでその後に取りれる行動が変わります。



### ストーリーモードの場合

強制的にシティエリアに戻り、ミッションはやり直しになります。

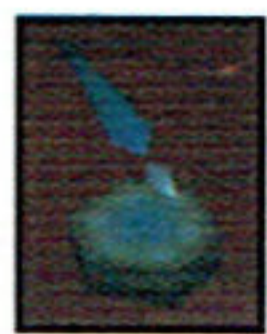
### マルチモードの場合

シティに戻るかを選択できます。「はい」を選んだ場合、復活してミッションに再合流できますが、ミッションのクリア評価に影響が出ます。「いいえ」を選んだ場合、その場で倒れたままとなります (●ボタンで再選択可能)。なお、他のプレイヤーがミッションをクリアすれば、倒れたままのプレイヤーもクリア扱いになります。

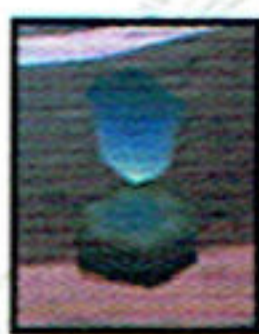


## ◆ドロップアイテム

モンスターを倒したりコンテナなどを破壊すると、ドロップアイテムが出現することがあるので、●ボタンで拾いましょう。以下が主なドロップアイテムのシンボルです。



武器



防具



回復／補助  
アイテム



メセタ  
(お金)

※レアアイテム(→P.49)はオレンジ色のシンボルで表示されます。マルチモードでの入手時には、画面右にinfoが表示されます。

## ◆オブジェクト

移動に関するものや破壊可能なものなど、フィールドにはさまざまなオブジェクトが存在します。以下が主なオブジェクトです。



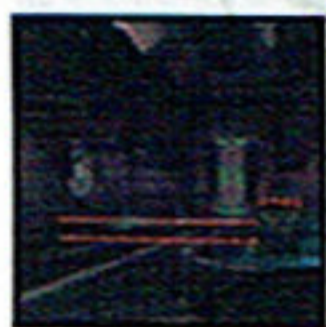
ゲート

形状の違いはありますが、ほとんどのフィールドで見られます。中にはロックされているものもあります。



コンテナ

中にアイテムが入っていることがあります。他にもタンク型や、色が異なるレアコンテナも存在します。



レーザーフェンス

進行を遮るレーザーの柵です。敵を倒す、情報キーを集める、などでロックが解除されるものがあります。



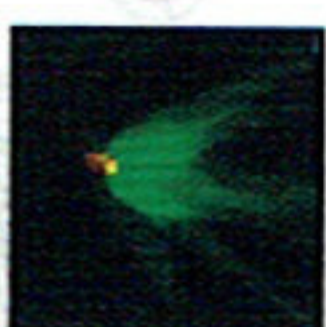
水晶・積み藁など

自然の風景に溶け込んだオブジェクトもあります。これらも中にアイテムなどが入っていることがあります。



ID端末

ロックされたゲートやレーザーフェンスを開ける装置です。情報キーの使用などで、ロックを解除できます。



噴射口

炎・蒸気・レーザーなどを噴射してダメージを与える罠です。破壊することはできません。



情報キー

ID端末のロックを解除するためのキーです。特定のエリアのモンスターをすべて倒すなどで入手できます。



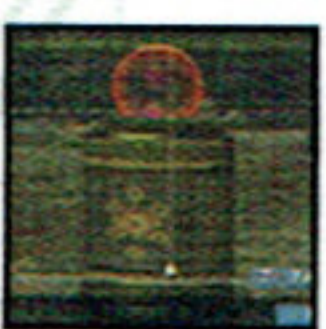
爆弾

近づくと浮かび上がり、爆発する罠です。ゴーグルで見つけられる浮遊爆弾もあります。破壊可能です。



回復装置

この中に立つと、自分やパートナーキャラクターのHPが少しずつ回復します。



バイオコンテナ

コンテナによく似た罠で、爆弾が仕掛けられています。破壊すると一定時間後に爆発し、ダメージを受けます。



## ◆ゴーグル

ゴーグルは、通常では感知できないものを見つける装備です。自己視点カメラで対象を見ることで、オブジェクトに隠された物やトラップなどを発見できます。



### ゴーグルの装着・使用方法

以下の2つの方法があります。

- ・SELECTボタンで自己視点カメラに切り替えてから、**L**・**R** ボタンを押すと自動的にゴーグルを装着し、ゴーグル視点になります。
- ・メインメニュー「所持品」でゴーグルを選び、「パレット入れ替え」でアクションパレットにセットします。アクションパレットでゴーグルを選択するとゴーグルを装着し、**○**ボタンでゴーグル視点になります。

### ゴーグルの使用方法

**L**・**R** ボタンでゴーグル視点のON/OFF、アナログパッドでゴーグル視点を動かします。隠された対象を察知すると反応して映し出します。以降は、ゴーグル無しでその対象を見ることができます。



### ゴーグルの外し方

SELECT・**×**ボタン、またはゴーグル視点ON時に**○**ボタンでゴーグルを外すことができます。なお、アクションパレットでゴーグルを装着した場合は、再度アクションパレットで武器を装備し直す必要があります。





## ◆タイプ

キャラクターは「ハンター」「レンジャー」「フォース」など、得意な戦闘方法によって分かれる戦闘タイプを選択できます。キャラクタークリエイト時に上記の基本タイプを選んだ後は、ストーリーモードを進めることで他の基本タイプや上位タイプを選べるようになります。



### タイプの変更方法

タイプは、ストーリーモードでのみ行くことができるガーディアンズ本部の「タイプセレクトカウンター」で変更できます。ただし、ストーリーモードをある程度進める必要があります。



### タイプセレクトカウンター

8種類の戦闘タイプから選んで変更できます。変更には手数料がかかり、上位タイプを選ぶ場合は、基本タイプのLV条件を満たしている必要があります。



### タイプのLV

タイプには独自のLVが設定されていて、ミッションをクリアした際に獲得できる「ミッションポイント」が一定値に達するとレベルアップします。



### タイプによる武器装備の制限

武器には「C/B/A/S」の4段階のグレードがあり、各リスト上でアイコンや名前の左側に表示されています。タイプごとに装備できる武器とグレードが決まっています。それよりグレードが上の武器は装備できません。これにより、タイプによって得意・不得意な武器、そして攻撃方法が変わっていきます。





## タイプの種類

タイプは3種類の基本タイプと、5種類の上位タイプがあります。

### 〈基本タイプ〉

#### ハンター

・タイプ変更条件：なし

高い攻撃力を持ち、接近戦にすぐれたビギナー向け戦闘タイプで、バランスの取れた能力を持つ。打撃系武器の扱いに秀でている。

#### レンジャー

・タイプ変更条件：なし

遠距離から敵を狙い、仲間の援護にも適した中級者向け遠距離戦用戦闘タイプ。命中力補正が高く射撃系武器の扱いに秀でている。

#### フォース

・タイプ変更条件：なし

テクニックを主に使用して、さまざまな役割を担うことができる上級者向け戦闘タイプ。法撃力補正が高く法撃系武器の扱いに秀でている。

### 〈上位タイプ〉

#### ファイマスター

・タイプ変更条件：ハンターLV7

接近戦に必要な能力を極めた上位タイプ。打撃のすべてを知り尽くしたエキスパート。

#### ガンマスター

・タイプ変更条件：レンジャーLV7

遠距離戦で必要となる能力のみを極めた上位タイプ。射撃のすべてを知り尽くしたエキスパート。

#### マスターフォース

・タイプ変更条件：フォースLV7

テクニックに必要な能力を極めた上位タイプ。法撃のすべてを知り尽くしたエキスパート。

#### アクロマスター

・タイプ変更条件：ハンターLV4、レンジャーLV2、フォースLV4

片手武器の扱いを得意とする上位タイプ。反応速度が高く、多彩な戦闘が可能。

#### プロランザー

・タイプ変更条件：ハンターLV4、レンジャーLV4、フォースLV2

すべてのトラップが使用でき両手武器の扱いを得意とする特殊戦闘タイプ。



# システム編

## ◆武器

武器には攻撃方法によって打撃系／射撃系／法撃系武器の3つの種類があります。そしてその装備方法として片手武器と両手武器、さらに片手武器は右手用と左手用に分かれ、アクションパレットにそれぞれセッティングできます。

### 武器の種類とフotonアーツ

#### 打撃系武器

接近戦用の武器で、フotonアーツの「スキル」をリンクできます。両手武器8種・片手武器(右手)5種の計13種です。



#### 射撃系武器

遠距離からの攻撃が可能な武器で、フotonアーツの「バレット」をリンクできます。両手武器6種・片手武器(左手)5種の計11種です。



#### 法撃系武器

フotonアーツの「テクニック」を使用する武器です。両手武器1種・片手武器(右手)1種・片手武器(左手)1種の計3種です。









### 武器一覧

アイコンの枠色はアクションパレット上の **両手** **右手** **左手** 用を表します。









#### 打撃系武器

- |  |         |   |
|--|---------|---|
|  | ソード     | 両手で使用する長剣系の打撃武器です。レンジが長く比較的広範囲にいる敵をなぎ払うことができます。           |
|  | ナックル    | 両手にはめて殴りつけることで攻撃する鋼拳系の打撃武器です。左右のコンビネーションで敵を翻弄します。         |
|  | スピア     | 長い柄に穂先がついた長槍系の打撃武器です。両手でないと扱えませんが攻撃範囲は広く、突き攻撃がメインです。      |
|  | ダブルセイバー | 柄の両端に刃がついた両剣系の打撃武器です。両手専用で扱いが難しく、全般的に上級者向けの武器です。          |
|  | アックス    | 両手で扱う斧系の打撃武器です。その重量のため攻撃速度は遅く命中力も低いですが、破壊力は武器の中で最強クラスです。  |
|  | ツインセイバー | 小振りながら2本のセイバーを同時に使用する双手剣系の打撃武器です。両手に持ったセイバーによる華麗な攻撃が可能です。 |
|  | ツインダガー  | 両手に持った2本のダガーで攻撃する、双小剣系の打撃武器です。2本のダガーを使った連続攻撃が魅力の武器です。     |



-  **ツインクロー** 片手武器であるクローを両手にはめた双銅爪系の打撃武器です。上級者向けに作られた高級品で、高い攻撃力を誇ります。
-  **セイバー** 片手で扱えるように作られた片手剣系の打撃武器です。小回りがきき扱いやすいのが特徴で、装備は右手限定です。
-  **ダガー** 片手で使用する刀身の短い小剣系の打撃武器です。形状が小さくて扱いやすく、装備は右手限定です。
-  **クロー** 右手に装着して使用する銅爪系の打撃武器です。接近戦で威力を発揮し、鋭いかぎ爪で敵を切り裂きます。
-  **ウィップ** 右手に装備した本体から、硬化せずに伸縮を可能にしたフォトン伸ばし敵をなぎ払う、光波鞭系の片手武器です。
-  **スライサー** 追尾性のあるブーメラン状のフォトン小刀のような本体から放つ飛刃剣系の打撃武器です。装備は右手限定です。

## 射撃系武器

-  **ライフル** 銃身の長い長銃系の射撃武器です。取り扱いには両手を使用しますが、遠距離からの攻撃が可能。
-  **ショットガン** 放射状に散弾を発射する射撃武器です。ライフルなどに比べて射程距離は短いですが、範囲内複数の敵にダメージを与えます。
-  **ロングボウ** 両手で扱う長弓系の射撃武器です。形状は古風ですが、ライフルなどと同レベルの射程距離を持っています。
-  **グレネード** 両手で使用する榴弾銃系の大型射撃武器です。山なりに弾を発射し、着弾地点で爆発を起こして範囲内の敵を攻撃します。
-  **レーザーカノン** フォトンビームを発射する高性能光線砲です。扱いが難しく訓練を積んだ者だけが扱うことができ、すさまじい威力を発揮します。
-  **ツインハンドガン** 2丁のハンドガンを両手に装備する双短銃系の射撃武器です。フォトンバレットを同時に2発発射することができます。
-  **ハンドガン** フォトンバレットを発射する短銃系の射撃武器です。形状が小さく、比較的扱いが容易です。装備は左手限定です。
-  **クロスボウ** 片手で使用可能な弩弓系の射撃武器です。ロングボウより射程距離は劣りますが、速射可能です。装備は左手限定です。
-  **カード** 扇子のような形をした本体から、追尾性のあるフォトンの刃を放って攻撃する投刃系の射撃武器です。装備は左手限定です。
-  **マシンガン** フォトンバレットを連射する機関銃系の射撃武器です。銃身は比較的小振り、片手で使用できます。装備は左手限定です。
-  **シャドゥーグ** 自動で射撃を行う戦闘用射撃マシンリー、射導具です。自身に属性が設定されバレットはリンクできません。左手装備扱いです。
- 法撃系武器**
-  **ロッド** 両手で扱う長杖系の法撃武器です。テクニックを4種まで同時にリンクすることができます。
-  **ウォンド** テクニックを2種まで同時にリンクできる片手杖系の法撃武器です。ロッドに比べて小さく、右手のみで使用可能です。
-  **マドゥーグ** テクニックを放つ戦闘用法撃マシンリー、魔導具です。テクニックを2種まで同時にリンクでき、左手装備扱いなのが特徴です。



## ◆フotonアーツ

フotonアーツとは、PP（フotonポイント）を消費して、通常以上のダメージ・状態異常・回復・補助などを行うコマンドです。打撃／射撃／法撃に対応した3つのカテゴリーに分かれています。

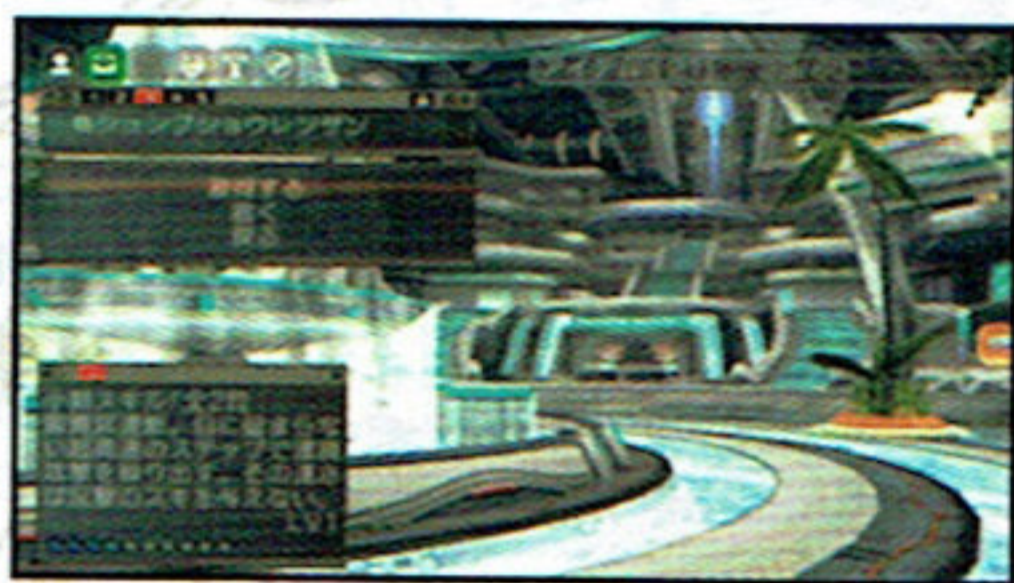
### PP（フotonポイント）

PPとは、射撃やフotonアーツを発動する際に消費するポイントです。武器ごとに上限があり、その武器を装備している間、徐々に回復します。また、フィールドに設置されている「フotonチャージャー（右写真）」やアイテム「フotonチャージ」でも回復可能です。



### フotonアーツの習得

フotonアーツは、主にショップで入手できる「ディスク」を使用して習得します。ディスクを入手したら、メインメニュー「所持品」の「アイテム」でディスクを選び、「習得する」でそのフotonアーツを習得できます。あとは対応した武器にリンクさせて、その武器をアクションパレットにセットすれば戦闘で使用できます。



### フotonアーツをディスクに戻す

習得できるフotonアーツの数には上限があります。もし新しいフotonアーツを覚えたいが習得済みのフotonアーツを失いたくない場合、習得済みフotonアーツをそのままのレベルの状態でもディスクに戻せます。メインメニュー「キャラクター情報」内「フotonアーツ一覧」で、ディスクに戻したいフotonアーツを選択してください。



### フotonアーツのレベルアップ

フotonアーツには、キャラクターやタイプとは異なる独自の経験値が設定されています。使用して敵や味方に影響を及ぼすと経験値が入り、一定量に達するとレベルアップします。レベルが上がると効果や範囲が強化されていきます。





## フォトンアーツのカテゴリーと種類

打撃系武器用の「スキル」、射撃系武器用の「バレット」、法撃系武器用の「テクニック」の3カテゴリーがあります。そして、24種類の打撃系／射撃系武器それぞれに対応した専用のスキル／バレット、法撃系武器に対応したテクニックが存在します。

### スキル

打撃武器にリンクさせるフォトンアーツ。強力な一撃をくり出すものや、激しい連続技など、ダメージを与えるのがメインです。各打撃武器に対応した独自のスキルが存在します。

### バレット

射撃武器にリンクさせるフォトンアーツ。発射される弾丸に炎や氷といった属性を付与して、状態異常を与えるのに利用します。各射撃武器に対応した独自のバレットが存在します。

### テクニック

法撃武器にリンクさせるフォトンアーツ。攻撃・回復・補助などさまざまな用途があります。法撃武器であれば、武器の種類を問わずリンクさせることができます。

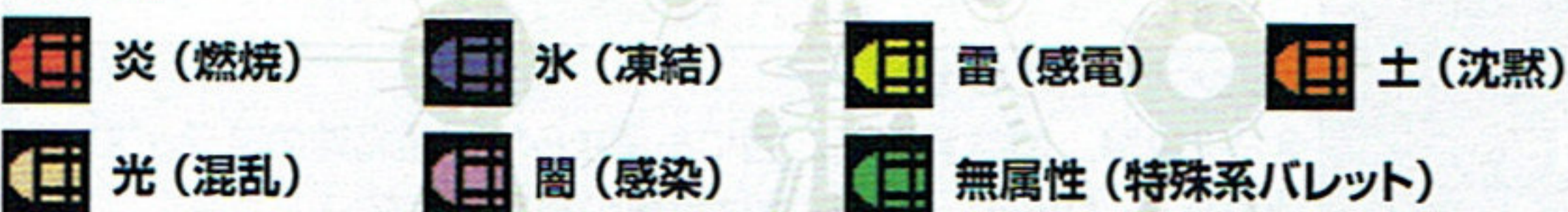
## カテゴリー別系統と属性アイコン

各カテゴリーには、その効果・属性・範囲などを示す系統アイコンがあります。これらのアイコンは、メインメニュー「キャラクター情報」の「フォトンアーツ一覧」やアクションパレットなどに表示されます。

### スキル



### バレット



### テクニック



### 属性





## フォトンアーツ一覧

以下が主なフォトンアーツの一覧です。他にもさまざまなフォトンアーツが存在します。

### スキル

ソード	トルネードブレイク 全3段攻撃。水平方向に大きくなぎ払い、その衝撃波で円周範囲の複数のモンスターを一掃する。
ナックル	ボッサ・ダンガ 全3段攻撃。超高速の猛攻で敵を一気に追い込む怒濤の連続攻撃をくり出す。
スピア	ドゥース・ロバッド 全3段攻撃。体全体を使って武器を大きく振り回し、円周範囲の敵群をなぎ払う。力と技量ある戦士のみが極められる。
ダブルセイバー	グラビティダンス 全3段攻撃。武器特性を活かした円周攻撃で周囲のターゲットにダメージを与える。回転は徐々にエスカレートする。
アックス	アング・ドゥガレガ 全3段攻撃。前方の敵群をなぎ倒しながら突進。成長すればその後強烈な斬撃を魔神のごとく連続で叩き込む。
ツインセイバー	ライジングクラッシュ 全3段攻撃。連続した打ち上げ剣戟から前宙回転斬りを組み合わせた攻撃力と華やかさを兼ね備えたスキル。
ツインダガー	ヒショウジンレンザン 全3段攻撃。飛翔刃連斬。リアクターを開放し、刃を宙に舞わせ、連続してモンスターを打ち上げる双小剣の奥義。
ツインクロー	ブクウレンセンガ 全3段攻撃。舞空連閃牙。飛翔して空中から駆るように連続斬撃をくり出す。通常より多くの敵を同時攻撃可能。
セイバー	ライジングストライク 全2段攻撃。洗練された動きから強力な打ち上げ攻撃を放つ。扱いやすいスキルだが、極めれば驚異的な威力になる。
ダガー	シュンブショウレンザン 全2段攻撃。瞬舞昇連斬。目にも留まらない超高速のステップで連続攻撃をくり出す。その速さは反撃の隙を与えない。
クロー	ショウセントツザンガ 全2段攻撃。昇爪突斬牙。鋼爪を回転させ体軀にねじ込むように貫く。一撃の攻撃力は片手武器中でトップクラスを誇る。
ウィップ	ヴィッシ・グルッタ 全2段攻撃。リアクターの出力を上げることで光波鞭の飛距離を伸ばし、円周範囲の敵をもれなく打ち付ける。
スライサー	チョウトウカンツウジン 全2段攻撃。素早いステップで左右から飛刃剣を振り下ろし、複数の敵に隙を与える間もなくダメージを与える。



## バレット

	炎系	氷系	雷系
ライフル	バーニングシュート	フローズンシュート	プラズマシュート
ショットガン	バラタ・バンガ	バラタ・レイガ	バラタ・インガ
ロングボウ	エンセイソウ	レイセイソウ	ライセイソウ
グレネード	ボンマ・バンガ	ボンマ・レイガ	ボンマ・インガ
レーザーカノン	バーニングプリズム	フローズンプリズム	プラズマプリズム
ツインハンドガン	ツインバーニング	ツインフローズン	ツインプラズマ
ハンドガン	バーニングヒット	フローズンヒット	プラズマヒット
クロスボウ	ヤック・バンガ	ヤック・レイガ	ヤック・インガ
カード	エンセイシキ	レイセイシキ	ライセイシキ
マシンガン	バーニングフィーバー	フローズンフィーバー	プラズマフィーバー

	土系	光系	闇系
ライフル	グラブターシュート	ライジングシュート	ダークネスシュート
ショットガン	バラタ・ディーガ	バラタ・ヨウガ	バラタ・メギガ
ロングボウ	ジセイソウ	ヨウセイソウ	インセイソウ
グレネード	ボンマ・ディーガ	ボンマ・ヨウガ	ボンマ・メギガ
レーザーカノン	グラブタープリズム	ライジングプリズム	ダークネスプリズム
ツインハンドガン	ツイングラブター	ツインライジング	ツインダークネス
ハンドガン	グラブターヒット	ライジングヒット	ダークネスヒット
クロスボウ	ヤック・ディーガ	ヤック・ヨウガ	ヤック・メギガ
カード	ジウセイシキ	ヨウセイシキ	インセイシキ
マシンガン	グラブターフィーバー	ライジングフィーバー	ダークネスフィーバー

## テクニック

炎系	フォイエ	前方に火球を放ちモンスター1体にダメージを与える。
	ラ・フォイエ	前方に爆炎を発生させ範囲内のモンスターにダメージを与える。
	ギ・フォイエ	自分を中心に炎の壁を発生させ周囲のモンスターにダメージを与える。
氷系	バータ	前方に直進する冷気を放ちダメージを与える。
	ラ・バータ	前方に氷塊を発生させ範囲内のモンスターにダメージを与える。
	ギ・バータ	自分を中心に氷塊を発生させ周囲のモンスターにダメージを与える。
雷系	ソンデ	前方に直進する矢のような雷を放ちダメージを与える。
	ラ・ソンデ	前方に雷を落とし範囲内のモンスターにダメージを与える。
	ギ・ソンデ	自分の頭上に雷玉を発生させ周囲のモンスターにダメージを与える。
土系	ディーガ	前方に土球を放ちモンスター1体にダメージを与える。
	ラ・ディーガ	前方に土塊を発生させ範囲内のモンスターにダメージを与える。
	ギ・ディーガ	自分を中心に地割れを起こし周囲のモンスターにダメージを与える。
光系	レスタ	自分と周囲の味方のHPを回復する。
	ギ・レスタ	周囲の味方の戦闘不能を回復し、自分と戦闘不能でない味方のHPをしばらくの間自動回復する。
	レジェネ	周囲の味方の状態異常を回復する。
闇系	メギド	前方に重力球を放ちモンスター1体にダメージを与える。
	ラ・メギド	前方に重力場を発生させ範囲内のモンスターにダメージを与える。



## ◆防具

グラール太陽系での代表的な防具は「シールドライン」と呼ばれています。シールドラインの多くには「スロット」があり、着用者の能力強化などさまざまな効果がある「ユニット」を装着できます。シールドラインやユニットには武器と同様にグレードがあり、シールドラインより上のグレードのユニットは装着できません。

## シールドライン





シールドラインを装備すると、その種類に応じて防御力・回避力・精神力・持久力が上昇します。



## ユニット





シールドラインには、ユニットを装着するために4種類のスロットがあります。各部位に対応したユニットがあり、以下が主な特徴です。



-  **ヘッドユニット** | 主に法撃力や精神力などを上昇させるユニットです。テクニックを使用する場合に適しています。
-  **アームユニット** | 主に攻撃力や命中力を上昇させるユニットです。打撃武器や射撃武器を使用する場合に適しています。
-  **ボディユニット** | 主に防御力や回避力を上昇させるユニットです。また、状態異常を無効化させるものもあります。
-  **エクストラユニット** | HPの自動回復やキャストのSUVウェポン発動用など、特殊な効果を持たせるユニットです。

## ◆武器・防具のメーカー

武器や防具は製造したメーカーが存在し、それぞれ特徴があります。

-  **GRM社** | 惑星パルムを拠点にするメーカーです。射撃武器が強い、武器・防具ともにバランスがよい、アームスロット付きのシールドラインが多い、などが特徴です。
-  **ヨウメイ社** | 惑星ニューデイズを拠点にするメーカーです。法撃武器が強い、攻撃力は低いが高PPの高い武器が多い、ヘッドスロット付きで防御力の高いシールドラインが多い、などが特徴です。
-  **テノラ・ワークス社** | 惑星モトuppを拠点とするメーカーです。打撃武器が強い、最大PPは低いが高攻撃力や法撃力の高い武器が多い、ボディスロット付きで回避力の高いシールドラインが多い、などが特徴です。
-  **クバラ** | 違法製品や非メーカー品の総称で、シティのショップでは販売されていません。



## ◆アイテム

アイテムには使うとなくなる消費アイテムと、服やパーツなどなくなるアイテムがあります。

### 回復系

HP・PP・状態異常・戦闘不能を回復できるアイテムです。「モノメイト」「フロンチャージ」「ソルアトマイザー」「スケープドール」などがあり、一度使用するとなくなります。

### 能力値上昇系

一定時間、能力値を上昇させることができるアイテムです。「アグタライド」「デフバライド」「レティアライド」などがあり、一度使用するとなくなります。

### ディスク

フロンアーツを習得するためのディスクです。それぞれのフロンアーツ名が付けられていて、使用するとなくなります。ただし、習得したフロンアーツをディスクに戻すことも可能です(→P.44)。

### トラップ

フィールド内に設置して効果範囲内に敵を誘い込んでダメージを与える罠です。「バントラップG」「フリーズトラップG」などがあり、一度使用するとなくなります。

### 強化用グラインダー

武器強化を行う際に必要となるアイテムです。一度使用するとなくなります。

### 服・パーツ

服やパーツは、身につけるとキャラクターのグラフィックに反映されます。これらのアイテムは、身に付けてもなくなることはありません。

## ◆武器強化

武器は「強化用グラインダー」というアイテムを使用して、すべての武器強化ショップでメーカーやグレードに関係なく強化できます。強化すると攻撃力や法撃力、PP容量などがアップします。武器強化は最大10回まで可能です。



## ◆レアリティ

装備・アイテムには、☆の数の多さで表す「レアリティ」が設定されています。☆7個以上のアイテムは「レアアイテム」と呼ばれ、シンボルの色がオレンジ色に変わります。マルチモードではレアアイテム入手時に画面にinfoが表示されます。



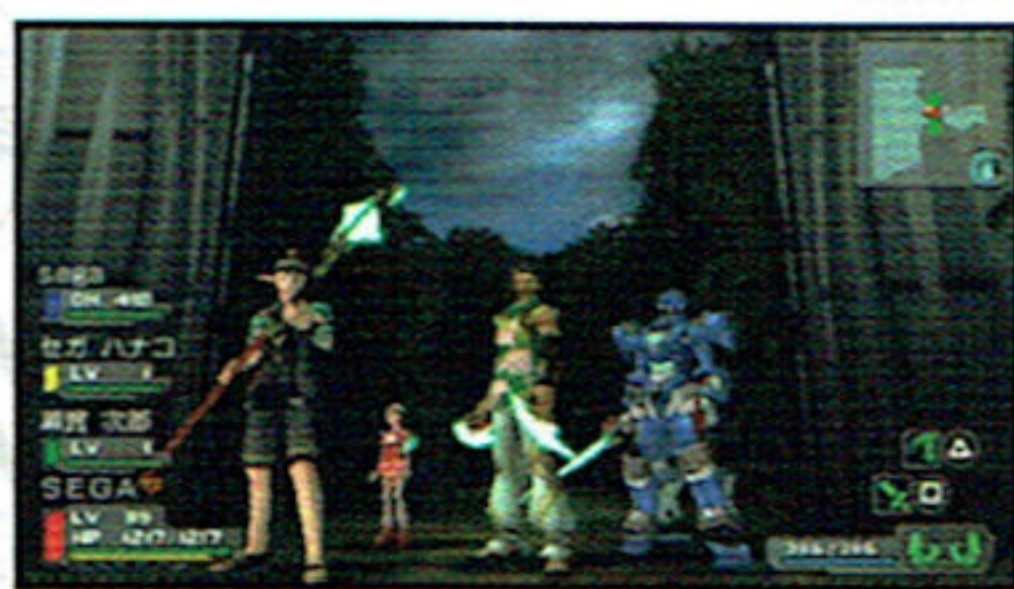


# マルチモード編

マルチモードは、PSP®のアドホックモードを利用して通信協力プレイを行うモードです。1人のみのプレイから最大4人まで同時に楽しめます。

## ◆マルチモードの内容

各惑星・コロニーのミッションカウンターでフリーミッションを受託し、他のプレイヤーとパーティーを組んで挑戦できます。



## ◆マルチモードを始める前の注意

### ワイヤレスLANスイッチをONにする

ワイヤレスLANスイッチがONになっていないと、無線LAN通信ができません。下図の通りに、PSP®本体のワイヤレスLANスイッチをONにしてください。



### 通信するチャンネル番号を合わせる

PSP®本体のホームメニューで設定するアドホックモードのチャンネル番号が「自動」、または他のPSP®本体と同じになっているかを確認してください。

ホームメニューの「設定」→「ネットワーク設定」→「アドホックモード」で確認および設定が可能です。





## ◆始め方

キャラクタークリエイト／キャラクターの選択を終えてモードセレクトに進んだら「MULTI MODE」を選択してください。以降、パーティーを結成する「リーダー」と、そのパーティーに参加する「メンバー」で操作が分かります。



### リーダーの場合

パーティーのリーダーになるプレイヤーは「新規パーティーの結成」を選択してください。

### メンバーの場合

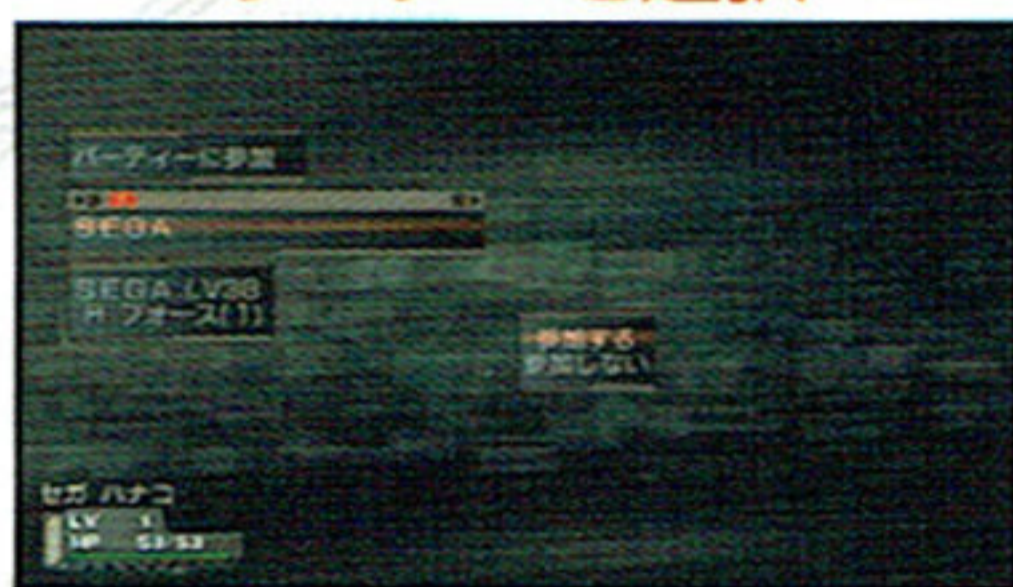
リーダーが作成するパーティーに参加する場合は「パーティーに参加」を選択します。

### メンバーを待つ



メンバーが参加するとパーティーメンバーが表示されます。メンバーが確定したら「パーティープレイ開始」を選び決定してください。

### リーダーを選択



メンバーの参加を待つリーダーのプロフィールが表示されます。リーダーを選び決定してください。

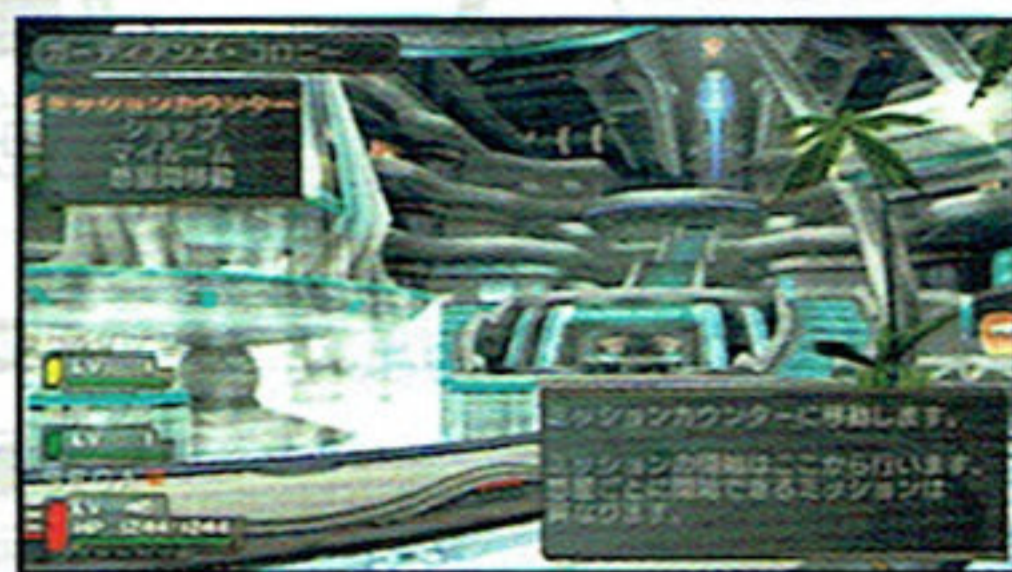
### マイルームからスタート

リーダー・メンバーそれぞれマイルームからプレイが始まります。



### シティエリアへ

マイルームから外に出ると、ストーリーモードと同じくシティエリアになります。



### マルチモードを1人でプレイするには

「新規パーティーの結成」を選び、メンバーの参加を待たずに「パーティープレイ開始」を選べば、1人でマルチモードをプレイできます。その際に、パートナーキャラクターともパーティーを組むことができます。



## ◆シティエリア

マルチモードのシティエリアでは、「ミッションカウンター」「ショップ」「惑星間移動」が可能です。ストーリーモードでまだ行ったことのない惑星にも行くことができます。



### タイプを変更したい場合

マルチモードではガーディアンズ本部に行くことができないので、タイプセレクトカウンターでタイプを変更することができません。変更したい場合は、事前にストーリーモードで変えておくか、通信を切断してストーリーモードに戻る必要があります。

## ◆ミッションカウンター

ミッションカウンターでは、リーダーが挑戦するミッションを決めて開始します。以下がミッション開始までの流れです。



- ①リーダーが「ミッションを選択」でフリーミッション名を選びます。
- ②画面右にミッションの受託条件や詳細が表示されます。選択したフリーミッションの難易度をC/B/A/Sから選びます。
- ③以下のメニューが表示されます。

### ●ミッション開始

リーダーが選ぶとミッションが始まります。以降、パーティーメンバーも同様に「ミッション開始」でミッションに参加することができます。

### ●ミッション放棄

リーダーのみ、受託したミッションを放棄できます。

### ●アイテム分配設定

リーダーのみ、レア/レアアイテム以外のアイテム分配方法を設定できます。なお、この設定にかかわらず全員に分配されるアイテムもあります。

### ●シティへ帰還

シティエリアに戻ります。ただし、ミッションは受託したままの状態になります。



### ダウンロードしたミッション

タイトルメニュー「DOWNLOAD」でダウンロードしたミッションは、マルチモードでもガーディアンズ・コロニー内のミッションカウンターで選べます。ただし、マルチモードに参加するプレイヤー全員が、そのミッションをダウンロードしている必要があります。パーティー全員がミッションの受託条件を満たしていても、パーティー内にダウンロードしていないプレイヤーがいたら、そのミッションを受託することはできません。



## ◆パートナーキャラクター

パーティープレイ開始後、リーダーがパートナーキャラクターをさらにパーティーに加えることができます。メインメニューの「コミュニティ」で「パーティー結成」を選んでください。プレイヤーが最大4人に満たない場合、リーダーが招待できるパートナーキャラクターをメンバーにしても良いでしょう。この方法で、マルチモードを1人で開始し、パートナーキャラクターをメンバーに加えたプレイも可能です。



## ◆フィールドの特徴

マルチモードでは、フィールドにストーリーモードと異なる特徴がいくつかあります。

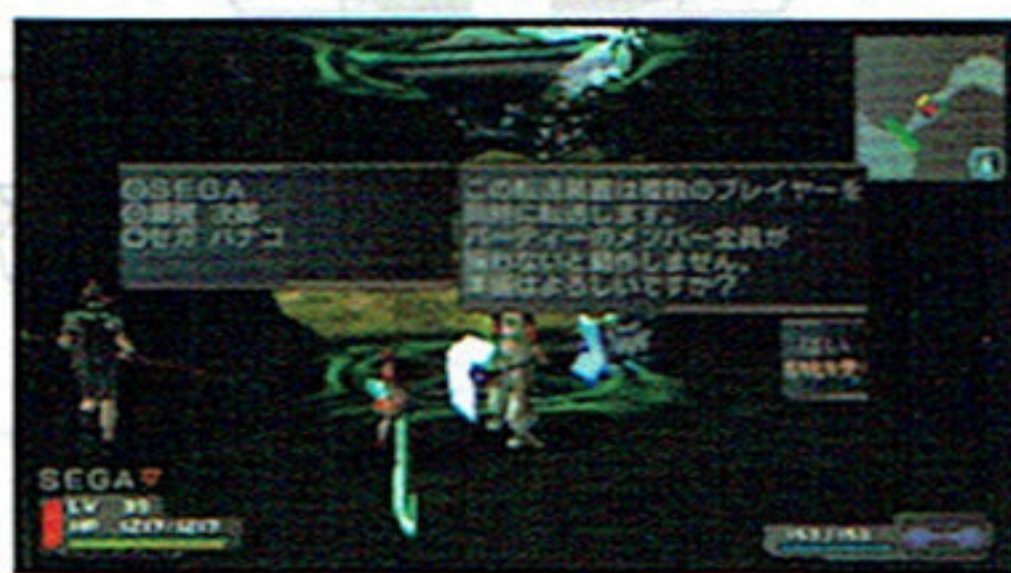
### チェックポイント

ミッションを開始してフィールドに入ると、右写真のようなチェックポイントがあります。パーティーメンバーがターゲットして○ボタンを押すと白く点灯し、以降はそのチェックポイントからすでに点灯している、他のチェックポイントや出発地点に移動できます。



### 特殊な転送装置

ミッション最後のボス戦前など、フィールドに特殊な転送装置が配置されている場合があります。この転送装置は、パーティーメンバー全員がそろろうと作動します。



### アイテムの受け渡し

マルチモードでは、一部のアイテムのみプレイヤー間の受け渡しがフィールド上で可能です。メインメニューの「所持品」でアイテムを選び、「置く」を選んでください。他のプレイヤーがそれを拾うことができます。武器・防具・ユニット・ディスク・メセタなどは置けず受け渡しはできません。

#### 【受け渡し可能アイテム】

・回復系アイテム ・能力値上昇系アイテム ・トラップ ・服/パーツ



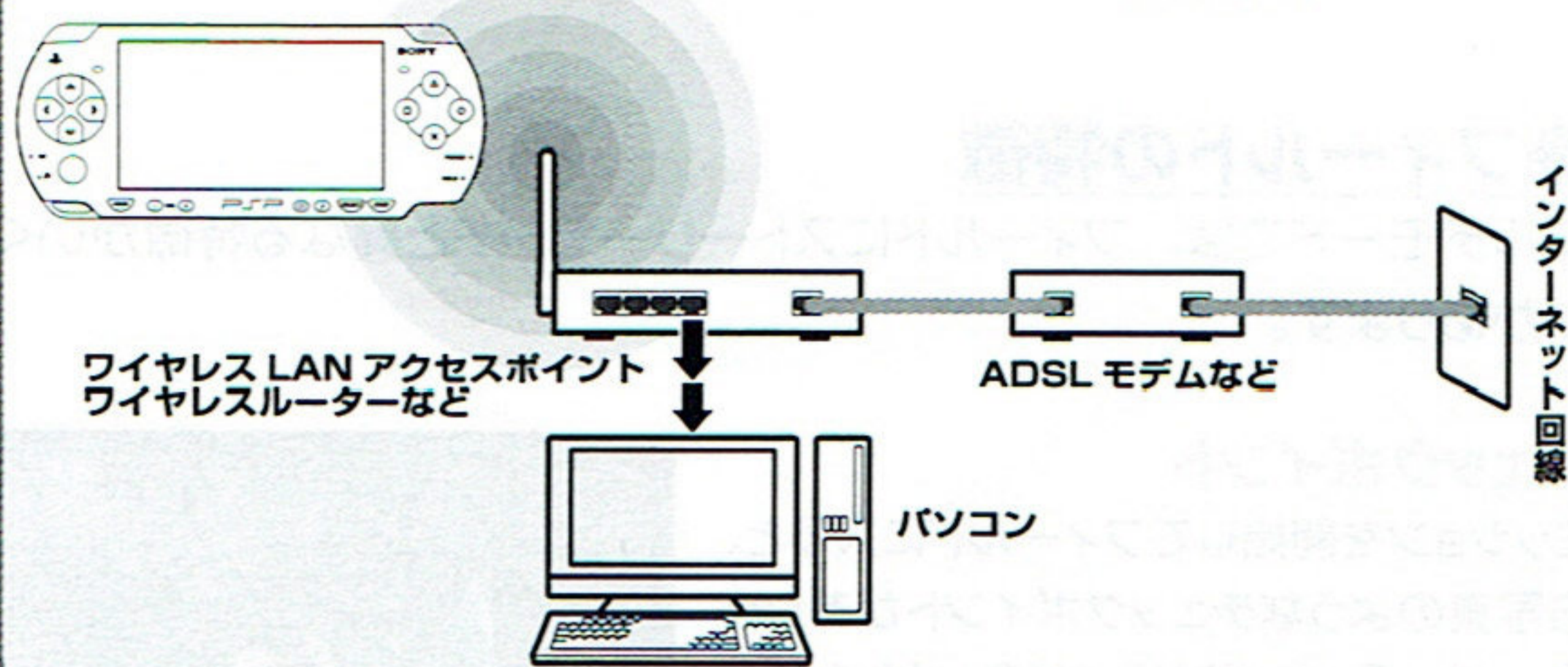
# ダウンロード編

タイトルメニューの「DOWNLOAD」で、PSP®本体のインフラストラクチャーモードを利用した「キャラクターデータダウンロード」「ミッションダウンロード」ができます。

## ◆インフラストラクチャーモードについて

インフラストラクチャーモードは、ワイヤレスLANアクセスポイントを経由してネットワークに接続するモードです。くわしくは、PSP®本体付属のクイックリファレンスをご覧ください。

### インフラストラクチャーモードの接続例



## ◆必要な機器と環境

インフラストラクチャーモードを利用するには、PSP®本体と本ソフト以外に以下の環境が必要です。

### “Memory Stick Duo”

ダウンロードしたデータを保存します。

### ブロードバンドネットワーク回線

ADSL回線やFTTH回線（光ファイバー）などのネットワーク回線です。回線を使用するために、インターネットサービスプロバイダと契約する必要があります。

### ブロードバンド回線に接続するための機器

ADSLモデムなどの機器やLANケーブルなど、ネットワーク回線を利用するのに必要なものです。

### ワイヤレスLANアクセスポイント

PSP®本体のワイヤレスLAN機能に対応したワイヤレスLANアクセスポイントまたはワイヤレスLANルーターが必要です。また、その設定にパソコンなどが必要な場合があります。設定方法についてはワイヤレスLANアクセスポイント付属の取扱説明書をご覧ください。

※PlayStation®Spotを利用する場合は、PSP®本体・本ソフト・“Memory Stick Duo”のみで利用可能です。



## ◆ご注意

- 本ソフトの「DOWNLOAD」は無料です。ただし、ネットワーク接続に使用する機器や回線使用料はお客様のご負担になります。
- ダウンロードサービスは一定の予告期間を経て終了する場合があります。サービス終了後はダウンロードサービスをご利用いただけませんのであらかじめご了承ください。
- 本ソフトの「DOWNLOAD」を開始する前に、PSP®本体のワイヤレスLANスイッチをONにしてください。

## ◆接続方法

タイトルメニュー「DOWNLOAD」選択後、以下の流れで接続を行います。

①初めて接続する場合、すでに設定済みの接続名か[新しい接続の作成]を選びます。接続したことがある場合は、前回選択した設定済み接続名を自動的に選びます。

### ②-A 設定済み接続名を選択した場合

ネットワークに接続します。接続時にインターネットプロバイダが発行するIDやパスワードが必要な場合は入力画面が表示されます。

### ②-B [新しい接続の作成]を選択した場合

ワイヤレスLAN設定画面が表示され、以下の項目を選択します。

#### 検索する

周囲のワイヤレスLANアクセスポイントのSSIDを検索します。SSID選択後、セキュリティ設定(WEPキーの入力など)を行います。

#### 手動で入力する

ワイヤレスLANアクセスポイントのSSIDを入力します。アクセスポイント確認後、セキュリティ設定(WEPキーの入力など)を行います。

#### アクセスポイント別自動設定

自動設定に対応しているワイヤレスLANアクセスポイントがある場合、画面の指示に従って設定できます。株式会社バッファローが開発した「AOSS™」、NECアクセステクニカ株式会社が開発した「らくらく無線スタート®」に対応しています。

#### ワイヤレスホットスポット

PlayStation®Spotでの接続を自動的に作成します。

③以上の方法で接続が成功すると、「ファンタシースターポータブル ダウンロードコンテンツ」画面に進みます。

※SSID：ワイヤレスLANアクセスポイントに付けられている名前です。複数のワイヤレスLANアクセスポイントを識別するために固有の名前が設定されています。

※WEPキー：ワイヤレスLANにおける暗号化技術の一種です。ワイヤレスLAN通信時に第三者からの不正接続を防ぐために使用します。ワイヤレスLANアクセスポイントがWEPキーを設定している場合、入力しないとインターネットに接続できません。



## ◆インフラストラクチャーモード環境が無い方へ

ワイヤレスLANアクセスポイントなどの環境が無い方でも、以下の方法でダウンロードコンテンツを利用できます。

### パソコンでダウンロード

LANケーブルでインターネットに接続できるパソコンをお持ちの場合、専用webサイトにアクセスしてコンテンツをダウンロードできます。

#### ご注意

以下の操作はお客様の責任をもって行ってください。お客様の操作によってセーブファイル等が失われても、弊社では一切責任を取ることはできません。

- ①ダウンロードする前に、必ず本ソフトを起動してタイトルメニューの「DOWNLOAD」を選び、ブラウザ画面を立ち上げて“Memory Stick Duo”にダウンロード用のフォルダを作成してください。作成まで完了したら、HOMEボタンを押して一旦本ソフトを終了します。

※上記のフォルダが作成されていない“Memory Stick Duo”で以降の操作を行うと、コピーしたデータが「破損データ」として認識されてしまいます。必ずダウンロード用のフォルダを作成してから以下の操作を行ってください。

- ②パソコンで以下の専用webサイトにアクセスし、指示に従ってコンテンツをダウンロードしてください。

<https://sega-pspdl.jp/pc/> (パソコン専用)

#### ダウンロードするデータ

- ・キャラクターデータダウンロード「PSU\_CHAR.DAT」
- ・ミッションダウンロード「PSU\_DOWN.DAT」

- ③ダウンロード用のフォルダが保存されている“Memory Stick Duo”を、パソコンに接続します。接続方法は以下の説明およびPSP®本体に同梱されているクイックリファレンスをご覧ください。

- ・USBケーブル(別売品)でパソコンとPSP®本体をつなぎ、ホームメニューの「設定」→「USB接続」を選ぶ。
- ・USBケーブルの代わりに、メモリースティック™リーダー/ライターや、メモリースティック™スロットを搭載したパソコンを使用する。

- ④“Memory Stick Duo”の「PSP」フォルダ→「SAVEDATA」フォルダの中に、「ULJM05309DL」というフォルダがあります。その中に上記の「PSU\_CHAR.DAT」または「PSU\_DOWN.DAT」をコピーしてください。すでにデータが存在している場合は、上書きコピーしてください。

- ⑤コピーが完了したら、その“Memory Stick Duo”をPSP®本体にセットした状態で本ソフトを起動してください。以降はP.57の「利用方法」をご覧ください。



## PlayStation®Spotを利用する

PSP®のワイヤレスLAN機能を使ったネットワーク接続サービスです。日本全国のゲームショップや電気量販店に設置され、インフラストラクチャーモードを利用したネットワーク機能を利用できます。



PlayStation®Spotの設置店については、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのホームページ (<http://www.jp.playstation.com/>) 内のPSP®情報、または携帯電話で右記の2次元バーコードを読み取り ([http://www.jp.playstation.com/R/psspot\\_sptv](http://www.jp.playstation.com/R/psspot_sptv))、PlayStation®Spot設置店舗一覧にアクセスしてください。



PlayStation®Spotを利用する場合、接続時の[新しい接続の設定]で「ワイヤレスホットスポット」を選択します(→P.55)。

※PlayStation®Spotのサービスは、予告なく終了・内容変更されることがあります。

## ◆ダウンロードコンテンツ画面

ダウンロードコンテンツ画面では、以下の2つのコンテンツをダウンロードできます。

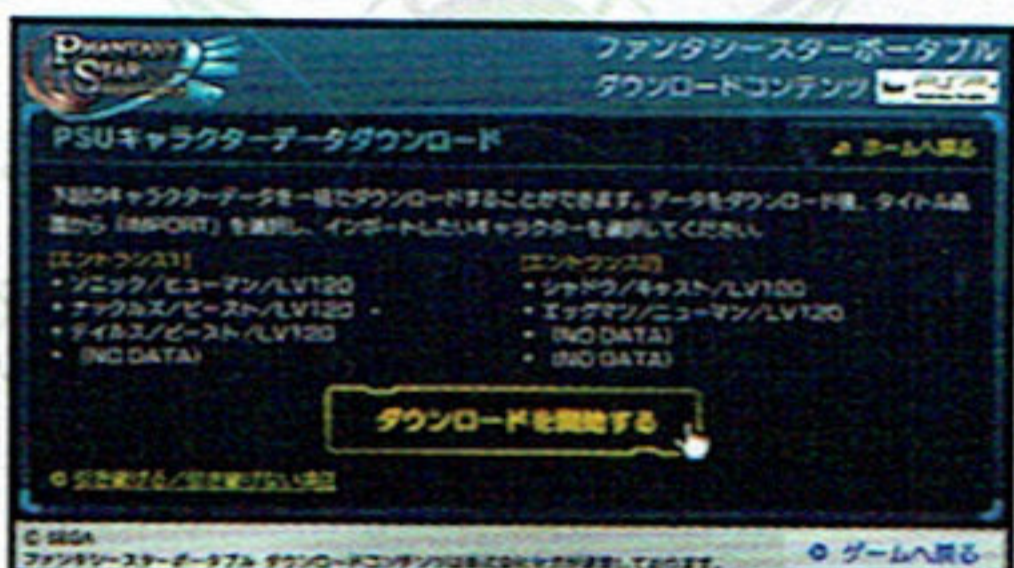
※画面写真は開発中のものです。

※“Memory Stick Duo”の空き容量を確認の上でダウンロードしてください。



### キャラクターデータダウンロード

「PSU」「イルミナスの野望」のネットワークモードでプレイしているキャラクターデータを、本ソフト用にデータ調整した上でインポートできます。



### インポートできるキャラクターデータ内容

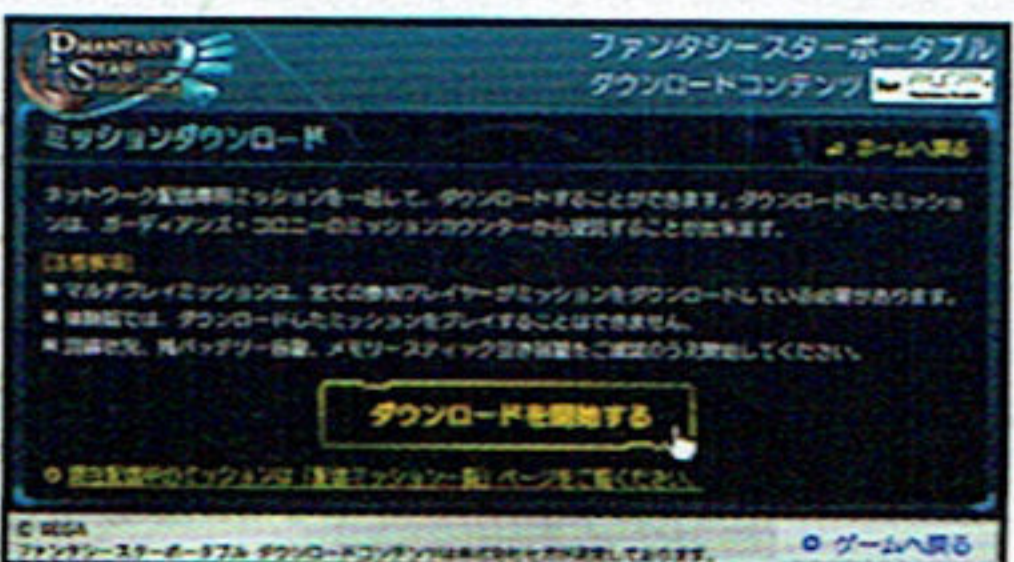
名前／性別／外見(一部除く)／キャラクターLV(上限20)

### 初期状態の持ち物

キャラクターの着ている服と10000メセタが与えられます。

### ミッションダウンロード

本ソフトに収録しているミッション以外に、随時配信される追加ミッションをダウンロードできます。



### 利用方法

「キャラクターデータダウンロード」のデータは、タイトルメニューの「IMPORT」で読み込むことができます(→P.12)。「ミッションダウンロード」のデータは、ガーディアンズ・コロニー内のミッションカウンターのミッション選択時に「ダウンロード」で選択できます(→P.27、52)。



# PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタジースター  
ポータブル

オフィシャルサイト

<http://phantasystar.sega.jp/psp/>

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークスFontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

© SEGA

## この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート

ナビダイヤル

ゲームの内容や攻略法に関する  
お問い合わせにはお答えしておりません。

0570-000-353

受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）  
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

禁無断転載

688-00219


株式会社セガのオフィシャルサイトです。

SEGA®

セガ 公式サイト

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。セガの“今”がわかる公式サイトで最新情報をチェック！

<http://sega.jp/>

携帯用公式サイト[セガjpモバイル] 

携帯コンテンツや、家庭用ゲームやアーケードゲームなどの最新情報をいつでもどこでもリアルタイムでおとどけます。

