

SEGA®

END~~E~~ ETERNITY™

エンド オブ エタニティ



このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3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。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。

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

なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- 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。

■ 使用上の注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●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。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付かないよう、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。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付けが起りやすくなります。●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。

■ ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、力ちつと音がするまで押し込んでください。

"PlayStation", "PS3", "●", "DUALSHOCK", "SIXAXIS" and "PSN" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. "XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

PlayStation®3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

このディスクには、PlayStation®3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。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデート中は、次の点にご注意ください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

XMB™（クロスメディアバー）の【設定】⇒【本体設定】⇒【本体情報】を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。

【システムソフトウェア】の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3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 03-6733-0800) 受付時間10:00~18:00

このたびは PlayStation®3専用ソフトウェア「エンド オブ エタニティ」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

WORLD

プロローグ	2
登場人物	4

SYSTEM

操作方法	8
キャンプメニューでの操作	8
フィールドでの操作	9
ワールドマップでの操作	9
戦闘での操作	10
ゲームスタート	11

START GAME	11
LOAD GAMES	11
RESUME GAME	11

INSTALL	11
SETTINGS	12

ゲームの概要	13
ミッションの流れ	14

MISSION

ミッションに挑む前に	15
拠点となる街「エベル・シティ」	15
アシト	16
ギルド	17
ショップ	18
合成屋	18
分解屋	19
ブティック	19
キャンプメニュー	20
さまざまな情報を管理する便利メニュー	20
アイテム	20
装備	21
カスタマイズ	22
カスタマイズの条件	22
ミッションメモ	23
スキル	23
ワールドマップ	24
複数の階層が存在するバーゼル	24
エナジー・ヘキサで機能復旧	25
ターミナルを起動	26
PMFたちの登竜門「闘技場」	27

BATTLE

戦闘	28
戦闘の発生条件	28
戦闘画面の見方	28
戦闘の流れ	29
ノーマル・アタックで敵を狙い撃て!	30
多重チャージで効果アップ	30
ダメージの種類	31
インビンシブル・アクション	32
I.S.ゲージ	33
レゾナンス・アタック	34
ゲームオーバー	34
レベルアップ	35
戦闘終了	35

TIPS

ワンポイントアドバイス	36
-------------	----

スタッフリスト	40
---------	----

プロローグ

WORLD

SYSTEM

MISSION

BATTLE

ENDS

遠い未来の地球——

その理由は定かではないが、あらゆる負の要素が飽和し、世界は壊滅の危機にあった。

毒された大気が地上に沈殿し、捻じ曲がった地軸は地上から時間の概念すらも奪う。生態系は狂い、人類はその環境変化に対応できずに滅びつつあったのだ。

残された人々は環境を正常化するために巨大な装置「バーゼル」を地球に埋め込んだ。

バーゼルが目指す正常化には、生物の在り方までもが含まれていた。

生死のローテーションを機械にゆだねるところまで、人類は種として疲弊しきっていた。

こうして、人々はバーゼル周辺に群がり、暮らしかけた。

やがてはその内部に入り込み、住居を構え、街をつくる。

しかし、その事により、バーゼルは徐々に蝕まれその機能を低下していった。

人々は何者かが作った小さな世界に引きこもり、太古の過ちを繰り返していた……。



一型なる夜。

雜踏の遙か上空に、少女の姿があった。

「決められたとおりに死ぬくらいなら、私は……」

運命と決別するため自らの命を絶とうとする少女に、差し伸ばされる手が……。

終わりゆく世界で、幾つもの運命が交錯する物語が今、幕を開ける。



A woman with long dark hair, wearing a flowing white dress, stands on the left side of the frame, looking up in awe at the massive mechanical tower. The tower is a complex structure of metal beams, platforms, and mechanical components, rising from a circular base into the sky.

天頂に向かってそびえ立つ巨大な機械

バーゼル

滅びに向かいつつあった太古の人類が地球に埋め込んだ塔のような機械。自然が崩壊した世界において、水やエネルギーを生み出す生命維持装置の役割も果たしている。物語は、このバーゼル内部で進行していく。

登場人物

WORLD

SYSTEM

MISSION

BATTLE

TIPS

「俺は肯定も否定もしない。
大事なのは自分の感情、だろ？」

V 運命を受け入れた男 ヴァシュロン / 26歳

報酬と引き替えにさまざまな依頼を請け負うPMF (Private Military Firmsの略) を生業としている。大規模戦闘によって壊滅したカーディナル配下の戦闘部隊の生き残りだが、その過去については多くを語らない。



Casual Form



「俺が生きていること自体が
神様の否定さ」



Casual Form

運命に抗う少年 ゼファー / 17歳

幼い頃から施設で育った少年。数年前にある事件を起こし、依頼を受けて制圧にきたヴァシュロンと出会う。現在はヴァシュロンとともに、PMFとして生活している。





「夢は、叶えられない人たちが
作り出すもの？」



Casual Form

運命を克服する女
リーンベル / 21歳

ゼファー、ヴァシュロンとともに暮らす女性。命を落としそうになった際にゼファーと出会い、PMFとなった。



「理不尽な運命など変えてみせる！」

カーディナルの事実上の指導者

ロエン



バーゼルの人々が信仰する宗教の指導者層（カーディナル）の1人。前教皇が卒去してから空席となっている座の代役を務める。

「私たちで創りましょう
—新たな信仰を」

ロエンを導いた銀髪の男

サリヴァン

この世界の摂理に気づいた科学者。
新たな秩序を創り出すため、画策する。



「残りの…一年？」

運命と決別した少女

実験体20号 / 19歳



生後間もない頃から研究所の被験者「実験体20号」として育てられた少女。ある実験のため、生後20年で死ぬように設定されている。19歳の誕生日を迎えたある日、自分に残された時間はわずかだと知り、研究所を抜け出す。20歳の誕生日になる前に、自らの命を絶つことで運命に抗おうとする。

操作方法

WORLD

SYSTEM

MISSION

BATTLE

TIPS

◆ ワイヤレスコントローラ



キャンプメニューでの操作

- | | |
|-------------|--------|
| 方向キー／左スティック | カーソル移動 |
| ○ボタン | 決定 |
| ×ボタン | キャンセル |

◆ トロフィー機能について

プレイ中にさまざまな条件を満たすとトロフィーを獲得し、音によるお知らせとメッセージが表示されます。獲得したトロフィーは、PSボタンを押して表示されるXMB™にある「トロフィーコレクション」で確認できます。

※トロフィー機能についての最新情報は、PlayStation®3の「ユーザーズガイド（オンラインマニュアル）」(<http://manuals.playstation.net/document/>) を参照してください。

フィールドでの操作

方向キー／左スティック	キャラクター移動
○ボタン	話す／調べる
△ボタン	キャンプメニュー表示 (→P.20)
L1 / R1 ボタン	キャラクター切り替え
STARTボタン	ポーズメニュー表示

※街などのフィールド画面では、1人のキャラクターを操作します。なお、L1 / R1 ボタンでキャラクターを切り替えることができます。

ワールドマップでの操作

左スティック	パーティシンボル移動
右スティック	カメラ操作
L3 ボタン	詳細情報表示切り替え
L2 / R2 ボタン	カメラズームアウト／イン
○ボタン	マップに入る
□ボタン	エナジー・ヘキサを配置
△ボタン	キャンプメニュー表示 (→P.20)
SELECTボタン	全体マップ表示
STARTボタン	ポーズメニュー表示

○ 全体マップ画面での操作

全体マップ画面では、到達したことのある階層と地名を確認することができます。左スティック↑↓で高さの調節、右スティックでカメラ操作を行って確認してください。○ボタンで通常画面に戻ります。



戦闘での操作

左スティック	キャラクター移動
右スティック	カメラ操作
L1 / R1 ボタン	操作キャラクター切り替え
L2 / R2 ボタン	装備切り替え
方向キー	ターゲット切り替え
○ボタン	攻撃／チャージ
×ボタン	行動終了
□ボタン	インビンシブル・アクション (→P.32)
△ボタン	レゾナンス・アタック (→P.34)
L3 ボタン	マップ情報切り替え
R3 ボタン	ターゲット・ロック
SELECTボタン	アイテムの変更
STARTボタン	ポーズメニュー表示

※上記の操作方法は、Type A（初期設定）のものです。戦闘操作は、SETTINGS (→P.12) で切り替えることができます。

◆ ポーズメニューでできること

各画面でSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されて、以下の内容を確認できます。項目は、画面ごとに異なります。

- 現在のチャプター
- 現在の階層
- ミッションの目的地
- マニュアル
- ターミナル効果 (→P.26)
- 操作方法

※マニュアルでは、「バトル・ワールドマップ・TIPS」に関する情報を確認することができます。※「ターミナル効果」と「操作方法」は△ボタンで切り替えます。



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

START GAME

オープニングムービーが流れ、物語が始まります。

*イベントシーン中にポーズメニューを表示させて「イベントスキップ」を選ぶと、ムービーをスキップすることができます。

LOAD GAMES

ロード画面でセーブデータを選んで、セーブをした箇所からゲームを再開します。

○ セーブデータについて

セーブファイルの作成には、HDDに1140KB以上の空き容量が必要です。セーブ中はPlayStation®3本体の電源を切らないでください。なお、他のユーザーのセーブデータはロードできません。

RESUME GAME

中断セーブを行った箇所からゲームを再開します。

○ 中断セーブについて

中断セーブとは、ワールドマップやダンジョン内（敵がないとき）のポーズメニューで行うことができる一時的なセーブデータを表します。中断セーブは1つのみ記録可能なため、既に中断セーブが存在していた場合は、上書きされます。また、「RESUME GAME」で再開すると、中断セーブは削除されます。

INSTALL

ゲームデータをPlayStation®3のHDDにインストールします。インストールを行うには、HDDに5178MB以上の空き容量が必要です。インストールが終了するまでには20分ほどかかります。なお、インストールされるのは、データの一部です。プレイの際は本製品のディスクも必要になるのでご注意ください。

SETTINGS

ゲームの環境や設定を変更します。 **L1 / R1** ボタンで項目を選んで変更を行ってください。 **○** ボタンでタイトル画面に戻ります。

◇ ゲーム設定

- | | |
|----------|---|
| 視点の上下操作 | 上下のカメラ視点を標準／反転から設定します。 |
| 視点の左右操作 | 左右のカメラ視点を標準／反転から設定します。 |
| バトル操作 | 戦闘中の操作をType A／Type Bから設定します。 |
| アンカー操作視点 | インビンシブル・アクションでアンカーを引くときに、カメラ視点を固定にするか追従するかを設定します。 |
| アンカー移動速度 | アンカーを引く速度を7段階で設定します。 目盛りが多いほどアンカーの移動速度が速くなります。 |
| アンカー初期長さ | アンカーの初期状態の長さを7段階で設定します。 目盛りが多いほどアンカーが長くなります。 |
| アンカー初期位置 | アンカーの初期状態の位置を3タイプから設定します。 |

◇ 環境

- | | |
|--------|----------------------------|
| 画面位置調整 | 縦軸と横軸を目安に画面位置を調節します。 |
| 字幕の有無 | ムービー時の字幕の有無をON／OFFから設定します。 |
| ボイスの有無 | ゲーム中のボイスの有無をON／OFFから設定します。 |

◇ サウンド

- | | |
|----------|---------------------|
| ボイスの音量 | 戦闘時以外のボイスの音量を調節します。 |
| 戦闘ボイスの音量 | 戦闘時のボイスの音量を調節します。 |
| SEの音量 | 効果音の音量を調節します。 |
| BGMの音量 | BGMの音量を調節します。 |

◇ スピーカー

5.1ch環境下でのスピーカー位置を設定します。 方向キー／左スティックでスピーカーを選び、右スティックで移動します。 **L2 / R2** ボタンで音源（フェイスマーク）を動かし **△** ボタンで音を出して、音の鳴る位置を確認しながらスピーカーの位置を合わせましょう。

あなたは、PMF (Private Military Firm) としてカーディナルや街の人々からさまざまな依頼を受けます。バーゼルの各階層を行き来して、凶悪な敵を倒しながら任務を遂行してください。

◇ PMFとは？

報酬と引き替えにさまざまな依頼を請け負う組織です。依頼内容（ミッション）は、品物の配送から危険地帯での戦闘まで多岐に渡ります。

◇ 2種類のミッション

ミッションには、ストーリーの進行と深く関わる「ストーリーミッション」の他に、ギルドに行って任意に依頼を受けるミッションがあります。どちらも依頼達成後に、アイテム・ルビー・PMFポイントなどの報酬を受け取ります。なお、一度に請けられる依頼は最大で4つです。



「ストーリーミッション」は、依頼人から直接
コンタクトがある。



ギルドで受託するミッションは、達成できなく
てもストーリーは進行する（→P.39）。

◆ PMFとしての名声を上げよう！

ミッションを数多く達成すると、依頼人はもちろん街の人々からの評判（PMFポイント）が上がっていきます。PMFポイントが100ポイントたまるごとにギルドから特別なプレゼントが贈られます（→P.16）。



ミッションの流れ

さまざまなミッションをこなしていくことで、物語が進んでいきます。

① ミッションを受託

依頼人からオファーがあるか、ギルドの掲示板を見た後に、依頼人に会って詳細を聞くことでミッションを請けられます。ミッションの内容は、キャンプメニューの「ミッションメモ（→P.23）」で確認できます。



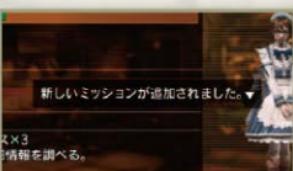
② ミッションを達成

ミッションのクリア条件を満たす（依頼人に報告またはアイテムを渡す／ターゲットにアイテムを渡す／対象となる敵を倒す）と、報酬を受け取ることができます。



ミッションを達成したら…

ミッションを達成すると、新たなミッションが追加されることがあります。ギルドの掲示板を確認してください。チャプター内のすべてのミッションを達成した場合は、アジトに戻って次のチャプターに進みましょう。



ミッションに挑む前に

拠点となる街「エベル・シティ」

主人公たちの生活拠点である「エベル・シティ」は、バーゼルの4階層に位置しアジトやギルド、ショップなど数多くの施設が揃っています。ここを拠点にして、バーゼル内を探索していきます。



○ 街を探索して情報収集

エベル・シティには、3つのストリートがあります。街を探索して人々から情報を集めてください。ミッションを効率的に遂行するための役立つ情報を得られることでしょう。なかでも「推測する老人」は的確なアドバイスをくれます。



ストリート名	施設
イレブンス・ストリート	アジト (→P.16)
シャイアン・ストリート	ギルド (→P.17)
ラズル・ストリート	ショップ (→P.18)・ブティック (→P.19)

◆ 会話が変わることも！

一度話した相手でも、操作キャラクターを切り替えたり、違う時間帯に話してみると違った対応をしてくることがあります。いろいろ試してみましょう。



アジト

主人公たちが暮らす住居。元々はヴァシュロンの住まいだったのを、ゼファーとリーンベルが加わり、ともに生活しています。生活の場だけでなく、PMFの活動拠点としても重要な場所です。



◇ チョークボード

現在の進行状況をセーブします。方向キー／左スティック↑↓で保存場所を選び、◎ボタンで決定してください。なお、セーブはこの場所の他に、各章の終了時にも行うことができます。

◇ エネミーライブアリ

倒した敵の情報を閲覧できます。L1／R1ボタンを押すと種類別に表示。STARTボタンを押すと「出現順／名前順」に並べ替えることができます。画面の詳細は、SELECTボタンを押してヘルプを参照してください。

◇ ソファー

ソファーでひと休みして、戦闘中に失った体力やI.S.ゲージ(→P.33)を回復することができます。なお、ソファーで休むと一定の時間が経過します。

◇ クローゼット

衣装を着替えることができます。右スティックでキャラクターをさまざまな角度から見てみましょう。衣装は6つのカテゴリに分かれています。キャラクターとタイプを選んで、衣装を着替えてください。◎ボタンを押すと、マイセットとして登録したり、登録しているマイセットを装備することができます。

◆ ギルドからの贈り物

PMFポイントがたまると、アジトのポストにギルドからの特別なプレゼントが届くことがあります。プレゼントが届くとポストが光るので、確認してみましょう。



ギルド

ギルドでは、PMFへの仕事の斡旋や報酬の管理などを行ってます。なお、バーゼル内にギルドはいくつかありますが、掲示板に貼り出される内容は同じです。



○掲示板で依頼を確認

ギルドに寄せられたミッションが貼り出されます。掲示されたミッションを選んで○ボタンを押すと、ミッションの内容を確認できます。



① ミッションの種類

緑のアイコンは依頼人に会うことでスタートします。赤のアイコンはモンスターなどの退治が目的のミッションです。

② PMFポイント

③ ルビー（お金）

④ アイテム

⑤ 依頼人の所在地

○交換屋

色付きのエナジー・ヘキサ（→P.25）とステーション・ヘキサ（→P.25）を交換してくれます。

○ベテランのスタッフ

ベテランのスタッフがギルドやミッションについて、丁寧に教えてくれます。

○エネミーライブリ（→P.16）

アジトと同様、倒した敵の情報を閲覧できます。

SHOP

アイテムや武器などの購入・売却を行うことができます。まず「買う／売る」のどちらかを決定し、次に品物を方向キー／左スティック↑↓で選んでください。方向キー／左スティック←→で個数を変えると、売買合計に金額が表示されます。カッコ内の数値は現在の所持数です。



合成屋

集めた素材を使って、カスタムパーツや道具を作ることができます。リストの中で明るく表示されているものは、合成可能を表します。



◆ 塵も積もれば…

カスタムパーツは、ショップで購入するほか、街などに落ちている「素材」を合成することで入手することができます。塵のような小さな素材も合成することで、強力なカスタムパーツに生まれ変わるのであります。



分解屋

分解可能なアイテムをいくつかの素材に分解することができます。不要になったアイテムを分解して、合成の素材として再利用するといいでしよう。



ブティック

衣装を購入することができます。まずキャラクターとタイプ、次に部位、最後に衣装を選んでください。◎ボタンを押すと、衣装を試着します。L2 / R2 ボタンでキャラクターを拡大・縮小できます。



○ 試着室

店内の奥にあり、衣装を着替えることができます。着替えの仕方はアジトのクローゼットと同様です(→P.16)。

◆ 物語が進むと衣装が増えていく…!?

衣装にはスタイルの異なるタイプがあります(最初はAのみ)。物語が進んでいくと、違うタイプの衣装も選べるようになることでしょう。



キャンプメニュー

さまざまな情報を管理する便利メニュー

フィールド画面やワールドマップ画面で△ボタンを押すと、キャンプメニューが表示されます。ここでは、アイテムの確認や装備、セッティング、ロードなどさまざまな情報を管理することができます。また、□ボタンで戦闘中の並び方を変更できます。

① メニュー

方向キー／左スティック↑↓で項目を選び、◎ボタンで選択します。

② キャラクターとステータス (下記参照)

③ I.S.ゲージ (→P.33)

④ PMFポイント／所持金



名前 —— ZEPHYR
レベル —— LV 11
武器レベル —— = LV 5 + LV 5 + LV 1
HP : 現在値／最大値



装備重量／装備可能重量

345/402

270 70

5

- ・銃の重量
- ・グレネードボックスの重量
- ・マガジンケースの重量
- ・ファーストエイドキットの重量
- ・アクセサリーの重量

アイテム

3人共有のアイテムが種類別に表示されます。パーフェクトエイドのみ、この画面で使用することができます。



装備

キャラクターごとに装備の変更やステータス確認、アクセサリーの着脱を行うことができます。装備を確認・変更したいキャラクターを選択し、装備アイテムの詳細が表示されます。

L1 / R1 ボタンでキャラクターを切り替えます。



① 装備アイテムと重量

装備アイテムを選び、○ボタンを押すと変更、△ボタンを押すと外します。「ファーストエイドキット」や「マガジンケース」などを選んで○ボタンを押すと、アイテムを選ぶことができます。



② パラメーター

装備アイテムの効果と耐性が表示されます。

装備可能な重量は、レベルが上がると増える。

③ 装備アイテムの詳細

選択アイテムの詳細が表示されます。

アイコン一覧

攻撃力	攻撃の強さを表します。
ゲージ・クラック性能	敵の体力ゲージを破壊する（→P.37）強さを表します。
吹き飛ばし力	敵を吹き飛ばす力を表します。
チャージ速度	チャージゲージのたまる速さを表します。
チャージ加速度	2周目以降のチャージ速度の加速率を表します。
連射速度	デンジャー状態（→P.33）での連射能力を表します。
集弾性能	銃の集弾性能の高さを表します。
装弾数	銃に装填できる弾数を表します。
重量	装備アイテムの重量を表します。
物理属性	「物理攻撃」に対する耐性を表します。
炎属性	「炎」に対する耐性を表します。
氷属性	「氷」に対する耐性を表します。
電気属性	「電気」に対する耐性を表します。
毒属性	「毒」に対する耐性を表します。

※バトル中でも、アイテムウィンドウが出ているときにSELECTボタンで表示できます。

カスタマイズ

カスタムパーツを取り付けて武器を強化します。最初にカスタマイズを行う武器を選んでください。

□ カスタムパーツを選ぶ

既に取り付けているパーツは赤字（△ボタンを押すと外します）、まだ付けていないパーツは白字または緑字（◎ボタンを押すと選択します）で表示されます。カスタムパーツにカーソルを合わせると下欄に形状や重量などが表示されます。



□ カスタムパーツを付ける

カスタムパーツを選んだら、方向キー／左スティックで取り付ける場所を決めます。■ L1 / R1 ボタンでパーツを回転させることができます。カスタマイズの条件（以下参照）に注意して取り付けましょう。なお、右スティックで銃を移動させることもできます。



カスタマイズの条件

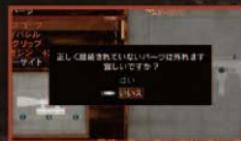
○：取り付けOK

マークの形状が対応するもの同士で、取り付けられます。



×：取り付けNG

装備可能な重量を超えてしまうと、取り付けられません。また、黒緑のマークが複数ある場合は、すべての黒緑のマークを取り付けていなければ正しく接続できません。



ミッションメモ

ミッションの内容を確認することができます。ストーリーミッションは白のアイコン、任意のミッションは緑と赤のアイコン(→P.17)が表示されます。L1 / R1ボタンを押すと、未完了／完了ミッションを切り替えて表示します。



スキル

キャラクターごとに、「ハンドガン／マシンガン／投擲（グレネード）」の熟練度とスキルを確認できます。熟練度は武器を使用すると上がり、スキルはレベルアップ時に習得していきます。



セッティング (→P.12)

ロード (→P.11)



ワールドマップ

複数の階層が存在するバーゼル

ワールドマップでは、パーティシンボルを動かして他の階層や街などの施設に移動します。なお、地名が赤色の枠で表示されている地点がストーリーミッションの、青色で表示されているのが任意のミッションの目的地となります。



◇ エレベーター／リフト

上下の階層を繋ぐ昇降機。これを利用すると、他の階層へ行くことができます。なお、エレベーターを利用するには、通行証が必要です（リフトは通行証なしで利用できます）。



◆ 時間帯は常にチェック！

バーゼルでは、時間も機械で制御されていて、依頼人が面会時間を指定することがあります。また、悪党やモンスターは夜に活動的になります。夜間は敵との遭遇が増え、戦闘も一層激しくなることでしょう。



エナジー・ヘキサで機能復旧

ワールドマップでは、1つ1つの区域が六角形のマスで表示されています。通行できないマスにエナジー・ヘキサを配置すると通行できるようになります。

◇ エナジー・ヘキサ

エナジー・ヘキサは、通行不能になっている区域のエネルギーを正常化させ、通行可能にするアイテムです。主に戦闘に勝利すると入手できます。ワールドマップで○ボタンを押すと、エナジー・ヘキサの配置モードになります。方向キー←→で分類、方向キー↑↓で形や色を選びましょう。



① 配置場所を選択

左スティックで配置する場所を選択します。

② 地形に合わせて回転

L1 / R1 ボタンを押して、操作カーソルを中心回転させます。

③ エナジー・ヘキサを配置

◎ボタンを押すと配置します。



※通行可能なマスに重なるか、隣接していないと配置できません。

※マスがない場所にはみ出しても使用することはできません。

◆ さまざまなエナジー・ヘキサ

エナジー・ヘキサには、さまざまな色があり、同色のマスを通行可能にするために使用します。また、ステーション・ヘキサを使うと、「エナジー・ステーション」をワールドマップ上に配置して、休んだりセーブを行うことができます。さらに、階層のマスをすべて通行可能にすると、その層に配置したエナジー・ステーションから、アシトへ直接ワープできるようになります。



ターミナルを起動

ターミナルとは、バーゼルに特殊な効果を発生させる施設です。ターミナルを出現させた後に、複数のエナジー・ヘキサを繋げて必要数に達すると、属性ダメージを倍増させるなど、さまざまな効果が発揮されます。



① ターミナルを出現させる

ターミナルと同色のエナジー・ヘキサを使って、ターミナルを出現させます。



② エナジーを蓄積させる

ターミナルと同色のエナジー・ヘキサを繋げることで、エナジーを蓄積します。蓄積されているエナジーが必要数以上になると、同色で繋がっている部分にターミナル効果が発生します。

蓄積エナジー
(現在数／必要数)



◆ ターミナル効果は繋げられる

リフトの上昇口と下降口に同色のエナジーを発生させると、階層間を通じてターミナル効果が発生します。ダンジョンに繋げた場合は、ダンジョン全体にも効果が発生します。また、複数のターミナルを同色のエナジー・ヘキサで繋げた場合は、両方の効果が加算されます。ただし、必要エナジー数は合計値になります。

例) ターミナル1:30 ターミナル2:20

2つのターミナルを繋げたときに必要なエナジーは【 $30+20=50$ 】となり、エナジーが50未満の時に繋げるとどちらの効果も発揮されない。



PMFたちの登竜門「闘技場」

エベル・シティのすぐ隣にある闘技場では、戦い方を学んだり、賞金を賭けて戦闘にチャレンジすることができます。

*「バトルチャレンジ」は物語を進めていくと、参加できるようになります。

○ 訓練所

メニューごとに訓練を受けることができます。PMFとして本格的な任務に就く前に、必ずここで訓練を受けましょう。なお、ポーズメニューで確認できる「マニュアル」でも説明を見るることができます。



○ バトルチャレンジ

参加費を払ってエネミーと対戦を行います。戦闘に勝利すると、賞金とバトルコインを獲得できます。



① ランクレベルと戦闘回数

そのランクでの勝利した回数が表示されます。同じランクで3勝すると次のランクに進めます。

② 配当倍率

戦闘に勝利した時、参加費と一緒に賞金として戻ってくる倍率が表示されます。

③ 参加費

参加に必要な金額が表示されます。



④ 取得バトルコインの種類と枚数

戦闘に勝利することで取得できるバトルコインの種類と枚数が表示されます。

○ 景品交換所

バトルチャレンジで獲得したバトルコインと景品を交換することができます。

○ ゲームレコード

プレイ内容を振り返ることができます。

戦闘の発生条件

主人公たちのいる場所や状況によって戦闘の発生方法が異なります。例えば、ワールドマップの移動中は一定確率で戦闘が発生したり、敵との戦闘が避けられないマス（戦闘マス）もあります。ダンジョン内では敵のいるマップに入ると戦闘に移行します。

戦闘マスの種類

「討伐ミッション」や
「危険区域」では
①ボタンを押して踏
み入ると、戦闘開
始となる。



討伐ミッション



危険区域



通行止め

ダンジョン内を探索中に、敵のいる
マップに入るとそのまま戦闘になる。

戦闘画面の見方

① 敵のステータス

ターゲットにしている敵のレベル、名前、本体のHP、部位の合計HPが表示されます。



② ターゲットカーソル

③ ミニマップ

水色は現在地、黄色や白のマークは扉の色を表します。
L3ボタンを押すとレーダー表示に切り替わります。



④ 操作キャラクターサークル

⑤ I.S.ゲージ (→P.33)

⑥ レジナンス・ポイント (→P.34)

⑦ キャラクターステータス

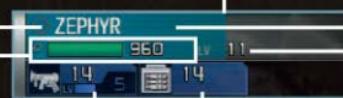
敵のターゲット状態

HPゲージ

緑のHPゲージに対し、スクラッチ・ダメージを受けると青く表示されます。

装備武器とレベル

装備している武器の一弾数と現在のレベル、次のレベルに必要な経験値が、ゲージとして表示されます。

行動力ゲージ
レベル

アイテムボックス

装備しているアイテムボックスの種類（ファーストエイドキット／グレネードボックス／マガジンケース）とアイテムの残り数が表示されます。

戦闘の流れ

① 状況を確認

まず初めに敵の数や遮蔽物など、戦場となるバトルマップを確認しましょう。主人公たちが行動しなければ、敵も行動しません。あせらずじっくりと作戦を練ってください。



② キャラクターとターゲットを決定

次に行動順とターゲットを決定します。L1 / R1 ボタンを押すと、未行動のキャラクターと順番を変えられ、○ボタンを押すと行動を終了して次のキャラクターの番になります。



③ 行動

キャラクターを操作してさまざまな行動を行います。行動には以下の5種類があります。状況に応じて使い分けてください。

● 移動

キャラクターを操作して行動力ゲージの分だけバトルマップを移動します。プレイヤーの行動時に敵も行動します。移動中に敵から攻撃を受けることがあるので、気をつけましょう。

● ノーマル・アタック (→P.30)

ターゲットに攻撃を行います。攻撃の際は、武器の「チャージ」を行う必要があります。チャージ完了後に○ボタンを押すと、装備している武器での攻撃が行われます。

● インビンシブル・アクション (→P.32)

I.S.ゲージ (→P.33) を1つ消費して、移動しながらの攻撃を行います。

● レゾナンス・アタック (→P.34)

レゾナンス・ポイントを使って、3人による連続攻撃を行います。

● アイテム使用

ファーストエイドキットやグレネードボックスを装備している場合、戦闘中に使用することができます。SELECTボタンを押すと使用するアイテムを変更します。

④ 終了

攻撃を行うと行動終了となり、次のキャラクターの順番になります。同様に行動してください。敵グループを全滅させるか、敵のリーダーをすべて倒すまで繰り返します。なお、マップチェンジラインに行くと戦闘から離脱します。

※一部の戦闘は逃げられません。

ノーマル・アタックで敵を狙い撃て！

敵に攻撃を行うには、攻撃の準備としてチャージが必要です。◎ボタンを押すとチャージを開始し、照準の外周にあるゲージが1周して満タンになるとチャージ完了、攻撃が可能になります。ただし、チャージ中に敵から攻撃を受けると、チャージがキャンセルされてしまいます。



チャージの速度は敵との距離に比例し、近い敵に対しては、チャージの速度は速くなる。

多重チャージで効果アップ

武器のレベルと同じ回数分、チャージを重ねることができます（→P.35）。ただし、チャージを欲張り過ぎると、行動力ゲージがなくなってしまったり、敵から集中砲火を浴びてしまう場合も…。



◆ 敵のチャージに警戒せよ

主人公たちと同じく、敵も攻撃前にチャージを行います。チャージがたまに攻撃可能になると、頭上にあるゲージが黄色から赤くなります。ゲージのたまに具合に注意しましょう。



ダメージの種類

戦闘で敵に与える、または敵から受けるダメージには2種類あります。相手のHPを直接なくす「ダイレクト・ダメージ」と、仮のダメージを与える「スクラッチ・ダメージ」です。なお、主人公たちが受けるダメージは、すべてスクラッチ・ダメージですが、デンジャー状態に陥った場合は、ダイレクト・ダメージに変わります(→P.33)。



ダイレクト・ダメージ

威力は低いが攻撃時に与えたダメージの分だけ、すぐにHPが減少する。また、スクラッチ・ダメージを確定させる。



スクラッチ・ダメージ

大きなダメージを与えるが、スクラッチ・ダメージだけで敵を倒すことはできず、時間経過とともに回復してしまう。

武器の種類

ハンドガン: 威力は低いが、確実にダメージを与える武器。

グレネード: 範囲内にいる全敵にダメージを与える投擲用の武器。

マシンガン: 威力が高く、装弾数も多い武器。

◆ 2つのダメージを効果的に活用!

群がる敵を効率よく倒すには、スクラッチ・ダメージとダイレクト・ダメージの両方をうまく活用することです。スクラッチ・ダメージで与えたダメージにダイレクト・ダメージを加えると、敵は合計数のダメージを受けます。マシンガンで敵のHPを大きく削って、ハンドガンで確実にトドメを刺す。これが戦闘の基本になるでしょう。



インビンシブル・アクション

「インビンシブル・アクション」とは、移動と攻撃を同時に使う行動です。発動するには「I.S.ゲージ(→P.33)」を1つ消費しますが、移動先に到達するまで何度も攻撃できます。基本的に、攻撃した方向の部位にダメージを与えますが、ジャンプ中は方向に関係なく全部位にランダムにダメージを与えます。

① 移動ルートを決定

◎ボタンで現れるアンカーを調節して移動ルートを指定します。 L3ボタンを押すと、アンカー位置が180度反転し、 R3ボタンを押すと、アンカー位置の視点に切り替わります。



② 移動開始

◎ボタンを押すと、自動的にチャージをしながら移動します。ルート上に障害物がある場合は、◎ボタンでジャンプをして回避するといいでしょ。 ×ボタンを押すと途中で停止します。



③ 敵を攻撃

チャージが完了したら、◎ボタンを押して敵を攻撃しましょう。敵との位置やキャラクターの体勢によって、さまざまな攻撃シーンが見られます。



◆ 移動ルートの終点に要注意

銃弾の飛び交うフィールドを颶爽と駆け抜ける、それが「インビンシブル・アクション」の醍醐味。しかし、行動後はノーマル・アタックと同様に、敵から攻撃を受ける可能性があります。敵の攻撃を受けるか考えて、移動ルートの終点を決めましょう。



I.S.ゲージ

I.S. (Invincible State) ゲージとは、主人公たちの状態を表します。1つ使ってインビンシブル・アクションを発動したり、敵から受けるダメージをスクラッチ・ダメージにする役割があります。



I.S.ゲージの減少

以下の状況でI.S.ゲージが減少します。

- ・インビンシブル・アクションやレゾナンス・アタックを行なう：
1つ減少
- ・スクラッチ・ダメージでHPが0になると：
1つ減少して、1000のHPを回復

※HPが全快するまで、I.S.ゲージを使って回復を行います。

I.S.ゲージの回復

I.S.ゲージの回復方法は以下のとあります。

- ・敵の部位や本体のHPを0にする(HPゲージが分割されている時は、分割された分だけ減らせば回復する)：
1つ回復
- ・戦闘に勝利する：
全回復
- ・アシトやエナジー・ステーションで休む：
全回復(飛び散ったI.S.ベセルも全回復)

I.S.ゲージがなくなると…

I.S.ゲージが0になると、「デンジャー状態」に陥り、移動や攻撃能力が著しく低下し、敵から受けたダメージがすべてダイレクト・ダメージになってしまいます。

また、攻撃を受けるごとにI.S.ベセルというI.S.ゲージの殻が1つ飛び散ります。I.S.ベセルを取り戻さないと、戦闘中にI.S.ゲージを回復できません。敵に拾われると、敵のHPが回復してしまいます。飛び散ったI.S.ベセルは急いで拾い集めましょう。



「デンジャー状態」に陥ると、ゲームオーバーになる危険性が高まる。

レゾナンス・アタック

「レゾナンス・アタック」は、3人による連続攻撃を表します。1つのI.S.ゲージで3人分のインビンシブル・アクションができるお得な攻撃です。

① レゾナンス・ポイントをためる

インビンシブル・アクションで仲間の間を通り（アンカーラインが青になる）ことで、レゾナンス・ポイントが1つたまります。赤いラインの状態で移動したり他の行動を行うと、レゾナンス・ポイントは減少します。



レゾナンス・ポイント

② レゾナンス・アタック始動！

1つ以上のレゾナンス・ポイントがある状態で△ボタンを押すと、3人を結ぶ三角形のラインができます。もう一度△ボタンを押すと、光の進む方向を逆向きに変更します。□ボタンを押すと、ライン上の光が進む方向にキャラクターが走ります。



1ポイントで三角の一辺を移動、3ポイントで元の位置に戻ります。なお、レゾナンス・アタック開始前に **L1 / R1** ボタンで開始キャラクターを切り替えます。

③ 敵を攻撃

攻撃を実行すると、チャージが完了したキャラクターが次々と攻撃を行います（ゲージがたまっていないキャラクターは攻撃しません）。レゾナンス・ポイントの数が多いほど、長く走り続けることができます。



三分割のゲージは各キャラのチャージを表す。

ゲームオーバー

仲間の誰かのHPが0になる、または全員が凍結状態になってしまふとゲームオーバーです。支払うルビーの量に応じて、リトライやI.S.ゲージを回復してのリトライができます。表示されるヒントを参考にして再チャレンジしましょう。

レベルアップ

敵に攻撃を加えると経験値を入手し、一定数に達するとレベルが上がります。レベルアップすると、HPが全回復する他にHPの最大値と持てる武器の重量が上がります。

なお、経験値は武器ごとにたまり、それぞれのレベルの合計がキャラクターのレベルとなります。

◇ スキルと武器のレベルアップ

一定のレベルアップごとに、特殊技能のスキルを習得することができます。

また、武器のレベルが上がると攻撃時にレベルの数だけチャージができるようになり、チャージを重ねることで、武器効果が得られます。武器ごとの効果は以下のとおりです。

武器名	多重チャージで高まる武器効果
ハンドガン	ゲージ・クラック性能が上昇する
マシンガン	攻撃力が上昇する
グレネード	吹き飛ばし力が上昇する



ハンドガン、マシンガン、グレネードの3つの武器ごとにレベルが割り当てられている。



戦闘終了

敵グループを全滅させるか、敵のリーダーを倒す（リーダーアサルト）と、戦闘終了です。戦闘が終了すると、バトルマップに落ちているアイテムは、自動的に手に入ります。



ワンポイントアドバイス

WORLD

SYSTEM

MISSION

BATTLE

TIPS

PMFのミッションには、危険が付きものだ。

ニューフェイスのおまえに特別に戦術を指南する。

もしも、ゲームオーバーになってしまったら、画面

にヒントが出る。それも読むんだぞ。



ポイント 1 地形を利用しろ！

俺たちが戦う戦場には、何もない更地のほかに、階段や「トーチカ」という壁がある所もある。トーチカは、敵の攻撃や爆風を防ぐってんだから、使わない手はないよな。ただし、トーチカ自体の耐久力が0になると壊れちまうから、要注意だ。



ポイント 2 敵を追撃だ！

敵に銃を撃ちこむと、空中に吹き飛ぶことがある。その敵に対してインビンシブル・アクションで地上から攻撃すると、一定確率で追加攻撃のチャンスが訪れるぞ。「追撃リング」が出たら、黄色の部分でカーソルをストップさせるんだ。うまくいくと、時間の経過がスローになり、敵が地面に落ちるまでの間、レベル以上のチャージができるようになる。

黄色の部分は追撃に成功しない限り蓄積され、大きくなり続けるぞ！ ここぞという時、追撃を確実に成功させるためにも、時には温存することも大事だぜ！



ポイント 3 敵を撃ち落とせ！

空中に浮いている敵よりも、さらに高い位置から銃をぶつ放すと、敵を地面にたたきつけて、ダメージを与えることができる。そのとき、アイテムやI.S.ベセルを落とすことがあるぜ。アイテムが欲しかったら、消えてなくなる前に取りに行くことだ。よく覚えておきな。



ポイント 4 敵の装甲を砕け！

敵の中には本体とは別に「部位」と呼ばれる装甲を持っているヤツがいる。そいつらを攻撃するときは、まず部位を破壊してから本体を狙うんだ。部位を破壊するとアイテムが出ることもあるぜ。

敵の本体を囲んでいる薄緑色のバーが「部位HP」だ。バーを破壊しないと、本体にダメージを与えられない。だが、バーがないところは丸はだかだ。回り込んで撃ってやれ！



□ ゲージ・クラック

攻撃によって敵のHPゲージがいくつかりに分割されることがある。さらに、一定の攻撃（ダイレクト・ダメージ）を与えてゲージを破壊すると、I.S.ゲージが1つ回復するぜ。



ポイント 5 状態異常に陥つたら…

敵の攻撃を受けると、たまに状態異常に陥ることがある。そんなときは、慌てず騒がず、「キュアキット」で治療だ。

特製の弾薬をセットすれば、こっちも状態異常のプレゼントをお見舞いできるからな。敵の属性を覚えておくといいぜ。



状態異常アイコン一覧

-  延焼 1秒ごとにスクラッチ・ダメージを受けます。
-  凍結 行動不能になります。
-  感電 チャージ速度が遅くなります。
-  毒 1秒ごとにダイレクト・ダメージを受けます。
-  オイル 移動速度が低下し、炎属性攻撃の被ダメージが増加します。

ポイント 6 銃をカスタマイズしろ！

ミッションをこなしていくと、敵も一筋縄ではいかなくなってくる。こちらも銃をカスタマイズして応戦しようぜ。基本的なカスタマイズを教えるから、参考にしてくれ。

戦闘に重要になってくるのは、なんと言っても「チャージ速度」。まずは、こいつを強化して、敵よりも早く銃のチャージをするんだ。

次に「集弾性能」を上げると、命中率が上がって敵へのダメージが増えるぜ。「装弾数」を増やしたかったらマガジンを付ける。これで、戦闘がグッと有利になるって寸法だ。

ただし、装備重量オーバーには気をつけろよ。



ポイント 7 ダンジョン探索法

複数のバトルマップを移動しながらダンジョンを攻略するんだ。戦闘が終わったら、ミニマップ(→P.28)の扉の色を確認しながら進んでくれ。移動中にアイテムボックスの回収を忘れずにな。扉を通過すると、次のバトルマップに進むぜ。また、ダンジョンでは装備を変更できないから、探索前に準備をしておくことだ。

□ ダンジョンの最果て

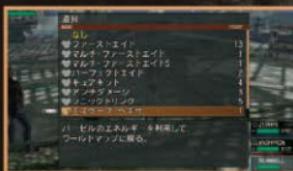
ダンジョンの最も奥には、ボスがいることがある。ちょっと手強いが、コイツを倒すとI.S.ベセルの欠片が手に入るんだ。4つ集めるとI.S.ベセルになり、I.S.ゲージをストックできる数が増えるぜ。

□ ダンジョンを脱出するには

ダンジョンの途中で抜けくなったら、「エスケープ・ヘキサ」を使うんだ。残りわずかのHPでダンジョン探索なんてシャレになんないぜ!? 無理せず行こうぜ。

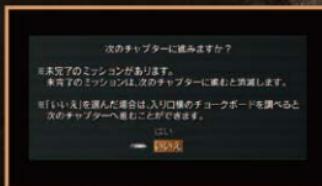


操作キャラクターサークルでも、移動先を確認できる。



ポイント 8 任意のミッションもこなそーぜ!

メインミッションを完了すると、次のチャプターに進むことができるが、やり残しかないかチェックしておけ。任意のミッションを数多くこなせば、アイテムやルビーがたまるだけじゃなく、PMFとしての名声もうなぎのぼりだ!



チャプターを進めると、クリアしていない任意のミッションは消滅する。

スタッフリスト

tri-Ace Inc.

Story

Masaki Norimoto

Art Director

Kentaro Kagami

Lead Programmer

Yûichiro Kitao

Lead R&D Programmer

Yoshiharu Gotanda

FMV Director

Kenichi Kanekura

Sound Director

Michihiko Shichi

Music

Kouhei Tanaka

Motoi Sakuraba

Director

Takayuki Suguro

2D Graphic Design

Hiroshi Shimizu

Toshimitsu Hanafusa

3D Animation

Mariko Kamiya

Masaaki Yamashima

Daisuke Kuki

Emi Matsui

Kazuhide Hiura

Keiichirou Honma

Masahiro Fujishima

Masahiro Omomo

Takuya Saitou

Yasuko Yamauchi

Yui Nishio

Yuka Katagi

Background Design

Miyuki Araya

Ai Murakami

Akiko Kojima

Asami Tushima

Atsuhiko Machida

Hiroko Suzuki

Hokuto Karakama

Kouji Minagawa

Lim Cheewai

Nobuhiro Hatori

Character Design

Kenichi Kaneko

Masashi Nakagawa

Keiko Obayashi

Kuniomi Hara

Naruhiro Kishimoto

Nau Yuawa

Ryou Mizukami

Tomoaki Satou

Yasuhsisa Fukuma

Yuuji Kawalda

Cut Scene

Futoshi Kitamura

Kumiko Okamura

Hiromichi Nakayama

Kenji Okubo

Seiko Asano

Yasushi Kawamura

FMV

Yukinori Masuda

Kanako Fukumoto

Kazuki Shigeta

Naoki Hamada

Saki Takada

Takayuki Fujino

Tetsuro Matsuda

Planning

Eiji Ozaki

Hiroyuki Horii

Ryoko Tanifuji

Shintarou Sano

Takanori Shigihara

Takashi Satou

Takuma Hori

Production Management

Masahiro Shizuya

Yukimi Furuya

Programming (Battle)

Yukihiro Yamaguchi

Karl Winner Lauw

Programming

(Field and Cutscene)

Atsushi Onoda

Programming (Tools)

Masashi Kamiyama

Yuuki Yamaguchi

Programming

(UI and Visual Effects)

Chuk Tang

Naomi Tokuda

Programming

(Worldmap and UI)

Tomoyuki Kurino

Programming (R&D)

Bart Sekura

Daisuke Sugira

Dimitrios Chamouratidis

Ivan Gavrenkov

Kazuhiro Nagano

Koji Watanabe

Marc Heng

Satoshi Ishii

Takeshi Sakazume

Tatsuya Shoji

Sound Design

Hitoshi Okamoto

Mana Tanahashi

Yoshinori Aoki

Visual Effects

Tetsuro Matsuda

スタッフリスト

Azusa Terashima
Yasuhiro Shinchi

System Administration

Chikaaki Tokuhiro
Kouji Fukushima
Takashi Tahara
Takeshi Kitamura

Visual Effects

Tatsurou Torikai

Azusa Terashima
Yasuhiro Shinchi

System Administration

Chikaaki Tokuhiro
Kouji Fukushima
Takashi Tahara
Takeshi Kitamura

Special Thanks

Kaori Shibuya
Kouji Shikada
Yasuhiko Shibuya

Voice Talent

Zephyr Hiro Shimono
Reanbell Aya Endou
Vashyron Ken Narita
Roen Keiji Fujiwara
Sullivan Takehito Koyasu
Juris Hidenobu Kiuchi
Antorion Masaharu Satou
Veronique Wakana Yamazaki
Rebecca YUKANA
Peter Nobuyuki Hiyama
Theresa Noriko Uemura
Barbarella Ai Orikasa
Jeanpole Takuma Terashima
Lagerfeld Yoshinori Sonobe
Okamaster Wataru Takagi
Frida Yuki Sakura
Vitor Mirai Okamoto
Cochet Eriko Yamana

Gelsey Shigeru Chiba
Gariglano Norio Wakamoto

Junpei Asashina, Saki Ogasawara
Norihiko Ariga, Toshiyuki Bunzui
Natsuko Tauchi, Yuzuki Asakura
Atsushi Tanabe, Aiko Ichikawa
Kouhei Mitoma, Chika Mitsuhori
Hiromitsu Miyashita, Masatoshi Iida
Rin Takei, Syouhei Hatano
Yasuko Funasaka, Mizuki Yamaguchi
Satoshi Yamagami, Shizuka Tsuji
Moichi Takigawa, Miko Suzuki
Hayato Itou, Miyu Tanaka

Special Thanks

ARTSVISION, I'm Enterprise
AONI PRODUCTION
AIR EGENCY, 81PRODUCE
AS PLANNING, Office PAC
SIGMA SEVEN, STUDIO CUBE
T's Factory, B-Box
PRODUCTION BAOBAB, Holy Peak

Voice Recording Director

Ryuichi Oonuma (AS PLANNING)

Voice Recording Engineer

DIGITAL SONIC DESIGN
Masamichi Seki
Minako Seki

Recording Producer

Yuji Saito (IMAGINE)

Recording Director

Hajime Toma (IMAGINE)

Recording Engineer

Juji Nakamura

スタッフリスト

Assistant Recording Engineer

Takchiko Naito (SOUND CITY)

Recording System Engineer

Shinya Tanaka (SCI)

Instruments by

Sankyousha

Recording Studio

SHOWA WOMEN'S UNIVERSITY
HITOMI MEMORIAL HALL
SOUND CITY

Trackdown Studio

Appo sound project

Musician

Strings	Masatsugu Sinozaki group
Brass	Kouji Nishimura group
Tuba	Kiyosi Satou
Horn	Otohiko Fujita group
Flute	Takasi Asahi Takeru Shinohara
Oboe	Satoshi Shouji
Clarinet	Masashi Togame
Percussion	Midori Takada Tamao Fuzii
Piano	Masato Matuda
Harp	Tomoyuki Asakawa
Sax	Hiromi Sano
Synth Operator	Minoru Maruo
Conductor	Kouhei Tanaka
Musician	
Coordinator	Toshiaki Ota (VELVET LINE) Natuko Harigae (VELVET LINE)

Recording Director

Mitsugu Nakamura (TEAM Entertainment)

Recording Engineer

Atsushi Kobayashi

Assistant Recording Engineer

Akihiro Tabuchi (WONDER STATION)

Recording Studio

WONDER STATION

Musician

Bass	Atsushi Hasegawa
Drum	Toshihiko Nakamura
E.Guitar	Tohru Iwao

Mastering Studio

Memory-Tech

Mastering Engineer

Kazuya Sato (Memory-Tech)
Masami Kanda (Memory-Tech)

Motion Actor

Katsugekiza
Hiroyuki Kamachi
Sanshirou Wada
Naoki Nakamura
Akira Sugihara
Wataru Koga
Motoki Kawana
Tony Hosokawa

Motion Actor Coordinate

Wataru Koga

SEGA Motion Capture Studio

Takeo Iwata
Eri Tabei
Hitoshi Noda
Osamu Sato
Shinya Sanada

Sega Sammy Visual Entertainment Inc.**Producer**

Takeshi Itou

Line Producer

Masahito Imamura

Director

Manabu Himukai

Art Director

Hiroaki Ueno

Director of R&D

Jun Saito

Production Manager

Kei Miyamoto

Project Manager

Akira Ito

Rumi Osagawa

Character Modeling Department

Satoshi Kounosu

Toshiya Umeda

Kenichi Nishida

Emiri Minagawa

Sets & Props Modeling Department

Yoshihiro Hanada

Satoshi Takahashi

Hideyuki Higashi

Character Setup Department

Kiminori Kusano

Tatsuya Akagi

Kenou Hakamaya

Kengou Nukizono

Ayako Sakurai

Tomohiro Hanawa

Yoko Ukai

Animation Department

Yusuke Sakai

Yoshimasa Kimura

Takaaki Kise

Lighting Department

Keisuke Takahashi

Effects Department

Shuntaro Furukawa

Librarian

Yoshihisa Inoue

Noriaki Hashimoto

Wataru Kitamura

2D Graphic Design

Yasuo Tanaka

Background Modeling

Masafumi Kubo, Yuri Hakozaki

Character Modeling

Nana Kaneda, Syunichi Oe

FMV

Ikuyo Satou, Ryoui Shirakawa

Yuuichi Nagashima

Sound Design

Ryo Kasai, Satoshi Nagano

3D Animation

MICROVISION Inc.

Tetsuo Inoue, Tetsuro Umemoto

Kazuyuki Takasugi, Takumi Nakashima

Satoshi Awaji, Satoru Takeda

Yuusuke Sugawara, Syou Suzuki

Background & Character Modeling

NAC Inc.

Masaya Kikuchi, Akihiro Okada

Mitsuhiko Uehara, Kouji Ogawa

Aki Watanabe, Hiroshi Kiyota

Kaori Kaji, Saori Takabe

Kotomi Negishi, Masaki Sekiguchi

Mitsuhiko Omori, Tatsuya Endo

Reiko Minagawa, Takuuya Matsuda

Sini Murata

スタッフリスト

SEGA CORPORATION

Executive Producer

Okitane Usui

Executive Supervisors

Naoya Tsurumi
Takayuki Kawagoe

Chief Producers

Toshihiro Nagoshi
Akira Nishino
Akinori Nishiyama
Hiroyuki Miyazaki

Producer

Mitsuhiko Shimano

Localization Director

Ryo Urushibata
Nobuyuki Minato

Project Management

Takeshi Shimizu
Yasushi Yamashita
Takayoshi Ohuchi
Takehiro Yoshida

Promotion

Takafumi Ueoro
Ikuo Ishizaka
Daisuke Sekine
Koichi Hanatate
Seika Fukuchi

Publicity

Yasushi Nagumo
Yusuke Watanabe
Mamoru Kodama
Katsumi Baba
Reiko Chiba

Masaya Santo

Chikako Hida

Sales

Akira Nomoto
Mitsuru Takahashi
Toru Yasuda
Tomoaki Ishidao
Nobuhiro Tanaka
Teruyuki Awaji
Yoshihito Endo
Yasunobu Masahiro
Haruo Imatsu
Toshiyuki Tanaka
Masahiro Tanaka
Tomohiko Hayashi
Katsutoshi Memezawa

Shinya Oosaki
Tetsuo Sasaki
Seiji Aoyagi
Kouichi Iino
Hiroki Ohta
Teruyuki Kaida
Yoshihiro Enomoto

FIELD CREW SERVICE

Co.,Ltd.

Support Staff

Jun Masuda
Takuya Hada
Jiro Yamagishi
Hiroaki Ohta
Hiroyuki Yagi

Tomokazu Sakamoto
Naoto Kawaguchi
Tomohiro Mitsui

QA Managers

Junichi Shimizu

Koji Nagata

Akira Nishikawa
Osamu Sato

Test Leads

Kenji Takano
Daisuke Suzuki
Keima Sasaki
Katsuhiro Sato
Mitsuo Konno

QA Testers

Seiji Hasegawa
Kazuhiko Morii
Yuji Nakamura
Toshihiro Yuda
Syugo Kariya

Software Package & Software Manual Production

Yoshihiro Sakuta
Hiroki Osawa
Hajime Ishinoda
Toshiaki Yamaguchi
Masaru Kobayashi

Character Business and Licensing

Masahiro Nakayama
Yukari Takeuchi
Aiko Matsuda
Eijiros Yoshida
Kensuke Kurimoto

Asia Business Dep.

Hiroshi Seno
Saori Fukuda
Kayano Hagihara

Collaboration T-shirt Design

YUTOONZ (Yutanpo Shirane +
IMAITOONZ)

TOKYO ALICE

feebee

Kentaro "ANI" Fujimoto
(Nendo Graphixxx)

Special Thanks

Tsuyoshi yamazaki
(gigue design)
Shinya Tetsuo
Yoshida Kazuhiko

QA Tester

DIGITAL Hearts Co.,Ltd.

Naoya Takemura

Jun Ito, Masato Nanba, Ryo Inakurusu,
Yoshinori Matsubara, Ken Tamura, Yu Ebihara
Yusuke Nakayama, Minoru Takahashi
Hidemi Wakabayashi, Mayuko Yamashita
Satomi Hiraiwa, Taiki Tokumura, Hajime Nakagawa
Yoshihito Oku, Yoshiyuki Sakurai, Makoto Yazaki
Masaru Masuda, Yuhma Ohchi, Yuho Honma
Shigekiatsuoka, Juichi Wakabayashi
Kazuhi Ishikawa, Ryo Ito, Kudou Keisuke

**音声出力について**

本ソフトはドルビーデジタル5.1ch、ドルビープロロジックII、DTS Digital Surround 5.1ch、リニアPCM 2ch、5.1chに対応しています。

ドルビーデジタル 5.1ch、DTS Digital Surround 5.1chでの再生を行う場合は、光デジタル接続ケーブルまたはHDMIケーブルで接続してください。

リニアPCM 5.1chでの再生を行う場合には、HDMIケーブルで接続してください。

ドルビープロロジックIIで再生する場合は、PlayStation®3本体のサウンド出力設定で接続したケーブルの種類を選択し、「Linear PCM 2ch 48kHz」を選んでください。光デジタル接続ケーブルやHDMIケーブルを使用する場合はPlayStation®3本体の取扱説明書をご参照ください。



 tri-Ace

© SEGA

Developed by tri-Ace Inc.

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc.
and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。

フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

 dts
Digital Surround

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社 セガ 〒140-8583 東京都品川区東品川1-39-9

セガ カスタマーサポート ナビダイヤル **0570-000-353**

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。

受付時間 10:00~17:00 月~金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ 0570より着信料がかかる場合があります。※通話料がかかります。

SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation.

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、送信することを禁じします。これらを行った場合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、お問い合わせのソ

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。

禁無断転載

681-10495



株式会社セガのオフィシャルサイトです。

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://segajp.jp/>

携帯用オフィシャルサイト【セガjpモバイル】

タップアクセス

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します。



運命を変える「銃撃多重奏RPG」

遠い未来の地球。人々は、天頂に向かってそびえ立つ巨大な機械の中でしか生き永らえなかつた…。常に動き続ける機械、人々を導く支配者階級、そして傭兵として生きる主人公たち。幾つもの運命が交錯する物語が今、幕を開ける。



宙を舞い、乱れ撃つ銃撃バトル

ボタンひとつで激戦のフィールドを駆け抜け、弾丸が乱れ飛ぶ！

さまざまな銃火器と仲間との連携…未体験のバトルが君を待ち受ける。

GAME CRACKED



終わりゆく世界で紡がれる「銃と絆の物語」。数多の銃弾が、世界の運命を変えていく。

RPG	プレイヤー人數: 1人	必要HDD容量 : 734KB 以上	対応映像出力:NTSC, 480p, 720p
リニアPCM 2ch/5.1ch, ドルビーデジタル 5.1ch, DTS Digital Surround 5.1ch			トロフィー機能対応

SEGA®

株式会社 セガ <http://sega.jp/>
〒140-8583 東京都品川区東品川1-39-9

本ソフトは日本国内での販売及び使用、並びに再販・改変・レンタル・貸与目的に使用・公演上映、送信することを禁止します。これらを行つ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.

SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation.

禁無断転載 681-10496

*お使いのテレビが720pHD(ハイビジョン解像度)表示に対応していない場合、SD(標準解像度)での表示になります。

このソフトは、過去に発売された同名商品とゲームは同一となります。

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

このソフトウェアはPlayStation®3(日本国内仕様)専用のソフトウェアです。 Blu-ray Disc™

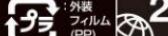
“PS”、“PlayStation” and “PS3” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.

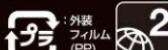
“BINK” ©1994 Sony Computer Entertainment Inc.

“Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

MADE IN JAPAN



DTS Digital Surround



FOR JAPAN ONLY



注意
(ちゅうい)

解説書およびお使いになるハードウェアの取扱説明書を必ず読んでから、お使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい方法で、お使用ください。

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.