

# PHANTASY STAR ファンタシースターユニバース UNIVERSE イルミナスの野望

## イルミナスゲームキー

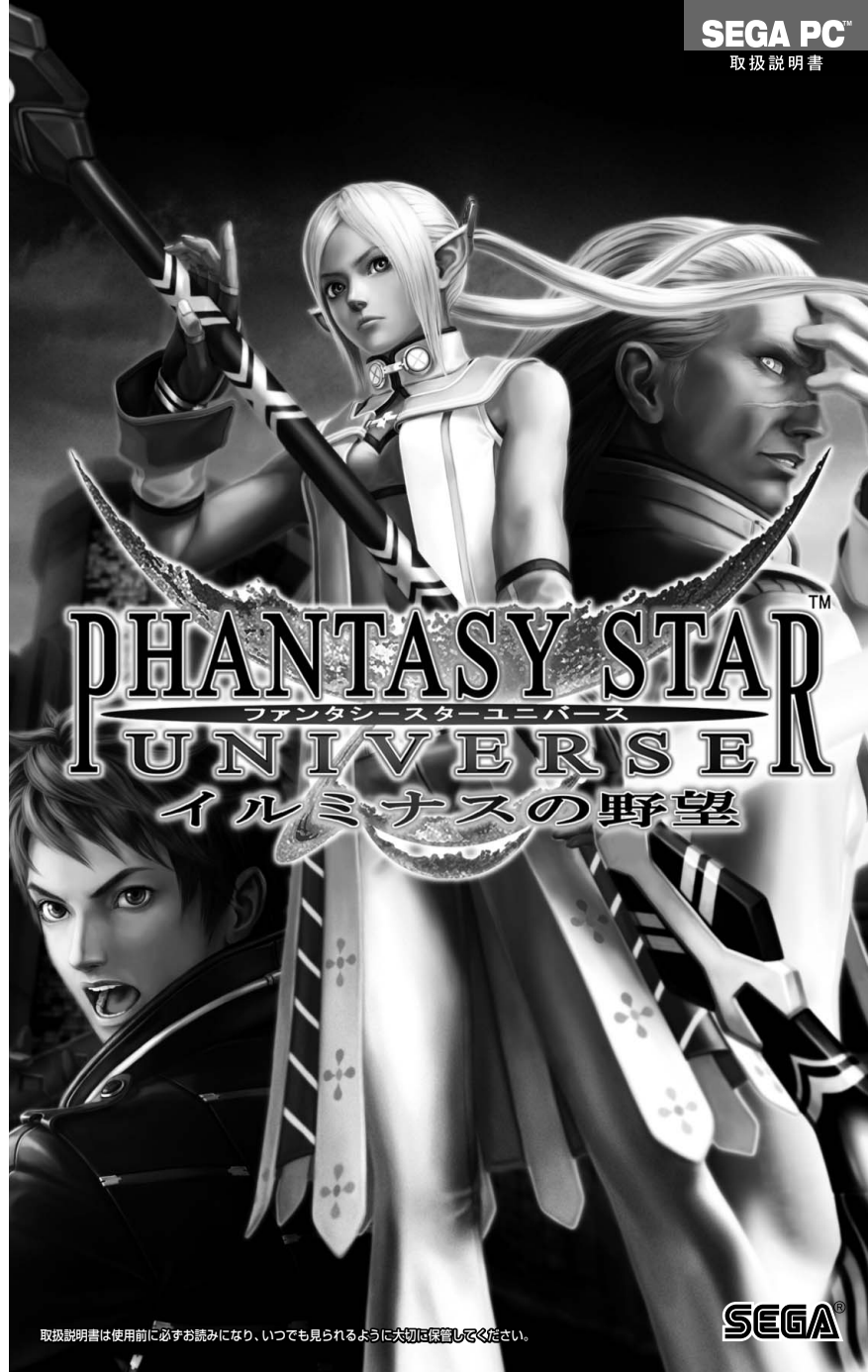
- ※本ソフトをプレイするには、このイルミナスゲームキーが必要となります。
- ※イルミナスゲームキーは半角アルファベット・半角の数字が使用されています。
- ※イルミナスゲームキーは再発行いたしません。
- ※イルミナスゲームキーは他人に知られないようお客様自身の責任において管理いただくようお願いいたします。

© SEGA

<b>ゲームに関するお問い合わせ先</b>	<b>PSU ID / 課金に関するお問い合わせ先</b>
セガPC ユーザーサポートセンター ナビダイヤル <b>0570-000-354</b> 受付時間 10:00~17:00 月~金（祝日及び弊社指定休日を除く） <small>※0570より番替せすにおかけください。※通話料がかかります。</small>	<b>株式会社ISAO</b>  PHANTASY STAR UNIVERSE公式サイト内 サポートフォームよりお問い合わせください。
<ul style="list-style-type: none"> <li>●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみを行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。</li> <li>●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。</li> <li>★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。</li> </ul>	

<b>SEGA PC™</b> セガPCの最新情報をお届け！	<b>?</b> 困った時はセガPCパソコン救急箱を調べてみよう。
セガPC 公式サイト <a href="http://sega-pc.com/">http://sega-pc.com/</a>	セガPC パソコン救急箱 <a href="http://sega.jp/pc/help/">http://sega.jp/pc/help/</a>

<b>SEGA®</b> 株式会社セガの公式サイトです。 セガ公式サイト	<b>SEGA DIRECT™</b> 株式会社セガの公式オンラインショッピングサイトです。 セガダイレクト
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！ <a href="http://sega.jp/">http://sega.jp/</a>	ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。 <a href="http://segadirect.jp/">http://segadirect.jp/</a>



# PHANTASY STAR ファンタシースターユニバース UNIVERSE イルミナスの野望

# ▲ 注意 セガ PCディスク使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

## ●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

© SEGA

SEGA、SEGA PC、ファンタシースターユニバース、PHANTASY STAR UNIVERSEは、(株)セガの商標または登録商標です。

Microsoft、Windows、Internet Explorer、DirectX、Direct3D、DirectSoundは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標または商標です。Windowsの正式名称は、Microsoft Windows Operating Systemです。

DirectX、Direct3D、DirectSoundの正式名称は、Microsoft DirectX set of APIs、Microsoft Direct3D application programming interface、Microsoft DirectSound application programming interfaceです。

Intel、Core、Pentium、Celeronは、Intel Corporationの商標または登録商標です。

AMD、AMD Athlonは、Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。

その他の製品名および社名は各社の商標または登録商標です。

- パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
- このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
- この取扱説明書を無断で複製(コピー)することを禁じます。
- このソフトを無断で複製(コピー)することおよび解析することを禁じます。
- この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

# PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望

このたびはセガPCソフト  
「PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望」を  
お買いあ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、この取扱説明書を必ずお読みください。

## CONTENTS

ゲームを始める前に	2	フォトンアーツ	42
コンテンツ紹介	8	SUVウェポン・ナノプラスト	43
グラール太陽系の世界	10	防具	44
主要キャラクター紹介	12	武器・防具のメーカー	44
ストーリーモード	14	アイテム	45
Prologue of Episode2	14	ネットワークモード	46
基本操作	16	PSUから引き続きプレイする際の注意	46
ストーリーモードの流れ	19	PSUとイルミナスのプレイヤー共存について	46
キャラクタークリエイト	20	プレイ開始までの準備	47
ゲームデータの引継ぎ	21	基本操作	52
セーブ	21	ネットワークモードの構造	56
画面の見方(シティ)	22	画面の見方	57
キャラクターの移動	22	ネットワークモード特有のメニュー/操作	58
メインメニュー	23	ミッション	63
マイルーム(ガーディアンズ宿舎)	26	パーティ	64
シティ	28	マイルーム	65
フィールド	30	チャット・ロビーアクション	68
戦闘	34		
武器	40	困ったときには	70

本ソフトはオンライン専用です。「ストーリーモード」「ネットワークモード」ともにインターネットへの接続環境が必要となります。くわしくはP.2以降をご覧ください。

この取扱説明書に掲載されている情報は、2007年7月現在のものとなります。今後、仕様や状況が変更される可能性がありますので、最新情報はオフィシャルサイト(<http://phantasystaruniverse.jp/>)にてご確認ください。

# ゲームを始める前に

ゲームを始める前に

## 動作環境

対応OS : Windows 2000 / XP / Vista 日本語版

### 〈Windows 2000 / XPの場合〉

	必須システム環境	推奨システム環境
CPU	Pentium4 1.6GHz以上	Pentium4 2.6GHz以上
メモリ (内蔵RAM)	256MB以上	512MB以上
ハードディスク空き容量	9.0GB以上	
ディスプレイ解像度	640×480ドット以上 High Color (16ビット) 以上	
グラフィックボード	3D対応ボード VRAM64MB以上	3D対応ボード VRAM128MB以上
サウンドボード	DirectSound対応ボード	
DVD-ROMドライブ	8倍速以上	
DirectX	DirectX9.0c (本ソフトに収録)	
ネットワーク環境	インターネットへの接続環境 (実効回線速度256kbps以上推奨)	

### 〈Windows Vistaの場合〉

	必須システム環境	推奨システム環境
CPU	Pentium4 1.6GHz以上	Pentium4 2.6GHz以上
メモリ (内蔵RAM)	512MB以上	1.0GB以上
ハードディスク空き容量	9.0GB以上	
ディスプレイ解像度	640×480ドット以上 High Color (16ビット) 以上	
グラフィックボード	3D対応ボード VRAM64MB以上	3D対応ボード VRAM128MB以上
サウンドボード	DirectSound対応ボード	
DVD-ROMドライブ	8倍速以上	
DirectX	DirectX9.0c (本ソフトに収録)	
ネットワーク環境	インターネットへの接続環境 (実効回線速度256kbps以上推奨)	

## ご注意 (お客様がご使用のコンピュータ・周辺機器を総称として「PC」としています)

### セットアップ

- 本ソフトはオンライン専用です。「ストーリーモード」「ネットワークモード」のプレイ、「PSU ID / パスワード」の取得に、インターネットへの接続環境が必要となります。
- 本ソフトはDirectX (9.0c) を使用しています。ご使用のPCがDirectXに対応しているかについては、PCの各ハードウェアメーカーにお問い合わせください。
- PCおよび各種ドライバ等の導入や入手、設定や変更については、お客様ご自身の責任において行ってください。また、各種ドライバの組み合わせやPCとの相性等により、正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- Windows 2000をお使いの場合はSP4 (サービスパック4)、Windows XPをお使いの場合はSP2 (サービスパック2) 以降にバージョンアップする必要があります。くわしくは、Microsoft社のホームページ等をご確認ください。弊社では配布しておりません。
- 本ソフトは必須/推奨システム環境に相当するCPUであれば、Intel Core/Celeron、AMD Athlonなどでも

- 動作します。
- 動作確認済みグラフィックチップ
  - ・NVIDIA GeForce 4シリーズ以上
  - ・ATI RADEON 9500シリーズ以上
- ※GeForceMXシリーズ、Intel915などチップセット内蔵グラフィック、および動作確認済みでないチップセットでは動作保証できません。
- ※詳細についてはオフィシャルサイトにある動作環境のページをご確認ください。
- ノートパソコンでは、上記グラフィックチップおよび推奨システム環境が必須となります。なお、推奨環境を満たしている場合においても、各種ドライバの組み合わせやPCとの相性等により、正常に動作しない場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- 本パッケージおよびネットワークモードのプレイ金には、インターネットに接続する費用 (プロバイダ利用料・通信費など) は含まれていません。

### 登録

- 本ソフトをプレイするには利用規約にご同意いただくことが必要です。最新の利用規約はオフィシャルサイト (<http://phantasystaruniverse.jp/>) またはファンタジースターユニバース 課金モバイルサイト (<http://segapsu.jp/>) で確認できます。
- 本ソフトをプレイするためには、PSU ID を取得 (無料) することで入手できる「PSU ID / パスワード」がソフト1本につき1つ必要です。
- 2007年3月20日をもってSEGA linkでのID登録及びゲーティアンズライセンスの販売を終了し、2007年3月29日より新たに株式会社ISAOでゲーティアンズライセンスの販売を開始いたしました。つきましては、SEGA link ID で「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用されていた皆様には、株式会社ISAOが提供するPSU IDへの切り替え登録をさせていただく必要がございます。2007年3月20日以前に取得したSEGA link ID で「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用になったことがあり、またPSU IDへの切り替え登録を行っていないお客様は、

- 個人情報の再登録 (PSU IDへの切り替え登録) が必要になります。オフィシャルサイトで切り替え登録を行ってください。
- PSU ID を取得するためには、PC (Windows / Internet Explorer6.0以上) またはSSL対応のインターネットに接続できる携帯電話 (NTTドコモ・au・SoftBank) からインターネット上の専用フォームで取得手続きを行う必要があります。
- PSU ID取得手続きには、メールアドレスが必要となります。
- PSU IDの管理ページは、株式会社セガが株式会社ISAOの登録システムを使用して運営しております。
- 本ソフトをプレイするためには、PSU IDにイルミナスゲームキーを登録する必要があります。
- PSU IDに登録するイルミナスゲームキー (本取扱説明書裏表紙に記載) は、一度登録すると他のPSU IDには登録できません。また、イルミナスゲームキーが登録済みのPSU IDには、他のイルミナスゲームキーを登録することはできません。

### 料金

- ストーリーモードは、インターネットに接続する費用を除き、無料でお楽しみいただけます。
- ネットワークモードは有料です。ご利用料金のお支払

いは、クレジットカード (VISA、MasterCard、JCB、NICOS) ・NET CASHなどがご利用いただけます。

### その他

- ネットワークモードでは、ストーリーモードとは別のキャラクターでプレイします。
- パッチファイル等のダウンロードによって、必要なハードディスク空き容量は変化する可能性があります。
- CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。

- ネットワークモードのサービス提供は、一定の予告期間を経て終了する場合があります。サービス終了後はネットワークモードをプレイできませんのであらかじめご了承ください。
- 最新情報や各種告知については、オフィシャルサイトでご確認ください。

**Windows Vistaをお使いの方へ：**

インストールやゲームを起動する際に、ユーザーアカウント制御に関するダイアログが開きます。その場合、「許可」や「続行」をクリックすることで、インストールやゲームを続行できます。

**インストール**

(以降の画面写真は、Windows XPのものです。)

**インストール前のご注意：**

ウイルスチェックプログラムなどのユーティリティやアプリケーションソフトを実行している場合は、インストールを始める前にそれらのソフトをいったん終了する必要があります。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

- ① Windowsを起動し、本ソフトのDISC1をDVDドライブにセットすると、自動的にセットアップメニューが表示されます。

※Windows Vistaの場合、自動再生に関するウィンドウが開くことがあります。その場合「autorun.exeの実行」をクリックすればインストールを続行できます。



セットアップメニュー

**セットアップメニューが表示されないときは：**

DISC1をセットしても自動的にオートランメニューが表示されない場合は、「マイコンピュータ」(Windows Vistaの場合は「コンピュータ」)内の本ソフトDVD-ROMがセットされているDVDドライブをダブルクリックしてください。それでも画面が表示されない場合は、「マイコンピュータ」からDVD-ROM内にある「autorun.exe」をダブルクリックしてください。

- ② セットアップメニューの「ファンタシースターユニバース イルミナスの野望 インストール」をクリックします。

- ③ インストールのセットアップウィンドウが開くので、以降は画面の指示に従いインストールを行ってください。

※Windows Vistaの場合、インストール先を「C:\Program Files」内に指定しないでください。インストール先選択時に表示される「C:\SEGA」にインストールするか、新たなフォルダを作成してインストールしてください。

**インストール先のフォルダについて：**

インストール先のフォルダ名に日本語が含まれていると正常にインストールできない場合がありますので、日本語のフォルダ名は使用しないでください。誤って日本語のフォルダ名でインストールしてしまった場合は、一度本ソフトをアンインストールしていただき、半角英数字(1バイト文字)のみを使用して再度インストールを行ってください。

**DirectXのインストール**

本ソフトをプレイするには、お手持ちのPCに本ソフト収録のDirectXがインストールされている必要があります。セットアップメニューの「DirectX インストール」を選び、画面の指示に従ってインストールを行ってください。

**その他のセットアップメニュー：**

- 「オフィシャルサイト」をクリックすると、自動的にお手持ちのPCのブラウザソフトでオフィシャルサイトにアクセスします。
- 「EXIT」をクリックすると、Windowsのデスクトップ画面に戻ります。

**アンインストール**

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール(削除)してください。

- ① Windowsを起動します。すでに起動している場合は、他のアプリケーションを終了してください。
- ② スタートメニューの「すべてのプログラム」(Windows 2000の場合は「プログラム」)にある「SEGA」→「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」→「Uninstall」を選択してください。確認のダイアログで「はい」をクリックするとアンインストールが始まります。

※Windowsのコントロールパネル「プログラムの追加と削除」(Windows 2000の場合は「アプリケーションの追加と削除」、Windows Vistaの場合は「プログラム」)からもアンインストールが可能です。

※アンインストール時には、インストール先のフォルダ内にあるすべてのファイルが削除されますので、十分ご注意ください。

**ゲームの開始**

- ①-A：スタートメニューのショートカットを選択、またはデスクトップに作成したショートカットのアイコンをダブルクリックすると、ランチャーメニューが表示されます。

- ①-B：スタートメニューの「すべてのプログラム」(Windows 2000の場合は「プログラム」)にある「SEGA」→「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」→「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」を選択するとランチャーメニューが表示されます。

- ② ランチャーメニューの「ストーリーモード(→P.14)」「ネットワークモード(→P.46)」をクリックするとタイトル画面が表示されます。

※オプションの「ゲームデータをサーバーに保存しない(→P.6)」のチェックを外している場合、PSU ID/パスワード(→P.7)を入力する必要があります。



ランチャーメニュー

**ゲームの終了**

ゲーム中、メインメニューの「ゲーム終了(→P.25)」または「ログアウト(→P.61)」を選択すると、タイトル画面に戻ります。タイトル画面で「ゲーム終了」を選択すると、Windowsのデスクトップ画面に戻ります。

**その他のランチャーメニュー：**

- 「オフィシャルサイト」をクリックすると、自動的にお手持ちのPCのブラウザソフトでオフィシャルサイトにアクセスします。
- 「オプション」をクリックすると、動作環境に関する項目を設定できます(→P.6)。
- 「スタッフロール」をクリックすると、本ソフトのスタッフロールが表示されます。
- 「EXIT」をクリックすると、Windowsのデスクトップ画面に戻ります。

## オプション

ランチャーメニューの「オプション」で、以下の動作環境に関する項目を設定できます。

**アダプタ名** ……ご使用されているPCのグラフィックボードのチップ名が表示されます。

**描画** ……●**画面のサイズ**：画面の解像度を設定できます。

- 画面の色**：色数を設定できます。
- ウィンドウモード**：チェックを入れると、ウィンドウモードでプレイできます。
- V-Syncを待つ**：チェックを入れると、ご使用のPC環境によりちらつきが少なくなるなどの効果があります。

**グラフィック** ……グラフィック設定を「ハイエンド/ノーマル/ローエンド」「カスタム」から、ご使用されているPCのパフォーマンスに適した設定を選んでください。

(カスタム設定)

- フレームスキップ**：表示フレームのスキップ数を設定します。
- ディテール**：エフェクトの表示ディテールを設定します。
- クリッピング**：背景などの表示範囲の設定を行います。
- LOD (Level Of Detail)**：シティなどのパブリックエリアでキャラクターを表示する際の設定です。ハイモデルは完全表示、ローモデルは灰色の簡略表示数、モデル表示パッファはハイモデルをバックグラウンドでロードしておく数です。
- テクスチャ**：テクスチャの圧縮を設定します。
- 異方性フィルタ**：ONにすると遠景がぼやけにくい若干綺麗に見えますが、動作に負担がかかります。
- MIPMAP**：ONにすると遠景が若干ぼやけた表示になりますが、動作が軽くなります。
- モーション計算**：モーション計算をする場所を設定します。
- ポストエフェクト**：画面効果のON/OFFを設定します。
- シャドウマップ**：影の詳細表示を「なし」「自分のみ」「パーティー(自分含む)」「エネミー(自分やパーティーメンバー含む)」で設定します。

**サウンド** ……BGM(イベント時音声含む)/SE設定を「ON/OFF」「カスタム」から選択します。「グローバルフォーカスサウンド」をチェックするとウィンドウが非アクティブの場合でも音声を再生します。「カスタム」では、BGM/SEそれぞれのON/OFF、パッファを設定できます。

**キー設定** ……●**キーボードの設定**：初期設定時のキーアサインを変更できます。  
●**ゲームパッドの設定**：初期設定時のボタンアサインを変更できます。  
●**マウス操作**：チェックを入れると、マウス操作が可能になります。

**保存** ……●**ID / パスワードを保存する**：PSU ID / パスワードを保存するか設定します。チェックを入れない場合は、ゲームを始める際に毎回PSU ID / パスワードの入力が必要になります。  
●**チャットログを保存する**：チェックを入れると、プレイ中のチャット内容を、ご使用されているPCにtextファイルで保存できます※1。  
●**ゲームデータをサーバーに保存しない**：ストーリーモードのゲームデータをサーバーに保存するか設定します。チェックを外すと、セガ公認ネットカフェ等でもストーリーモードの続きをプレイできます※2。

**環境データ作成** ……ご使用されているPCに、textファイルで環境データが作成されます※1。

※1：textファイルは、Windows 2000/XPの場合は「マイドキュメント」→「SEGA」→「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」→「LOG」、Windows Vistaの場合はスタートメニュー内「ドキュメント」→「SEGA」→「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」→「LOG」に保存されます。

※2：プレイ開始時にゲームデータの保存先を決定します。それ以降に保存先を切り替えてストーリーモードでセーブをしようとする、今までと異なる保存先(サーバーorお使いのPC)にあるゲームデータを上書きして保存してしまうので、十分ご注意ください。

## PSU ID取得・イルミナスゲームキー登録

本ソフトをプレイするには、PSU IDを取得し\*、本取扱説明書裏表紙に印刷されているイルミナスゲームキーを登録する必要があります。PSU ID取得・イルミナスゲームキー登録・ストーリーモードのプレイは無料です。ネットワークモードのプレイは有料となります。ネットワークモードでの手続きについてはP.47以降をご覧ください。ストーリーモードを始めるまでの手続きは以下の通りです。

※PSUから引き続きプレイする場合、新規にPSU IDを取得する必要はありません。公式サイトではPSUで使用しているPSU IDでログインし、イルミナスゲームキー登録を行ってください。

### ① PSU IDの取得

PC (Windows/Internet Explorer6.0以上) またはSSL対応のインターネットに接続できる携帯電話 (NTTドコモ・au・SoftBank) から、インターネット上の下記URLアドレスの公式サイトで取得手続きを行う必要があります。

PCから登録 → [公式サイトへ](http://phantasystaruniverse.jp/)

<http://phantasystaruniverse.jp/>

携帯電話から登録 → [ファンタシースターユニバース課金モバイルサイトへ](http://segapsu.jp/)

<http://segapsu.jp/>

右の2次元コードを読み取り機能のある携帯電話のカメラで読み取ると、簡単にアクセスすることができます。



### SEGA link IDの終了とPSU IDへの切替について

2007年3月20日をもってSEGA linkでのID登録及びガーディアンズライセンスの販売を終了し、2007年3月29日より新たに株式会社SAOでガーディアンズライセンスの販売を開始いたしました。つきましては、SEGA link IDで「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用されていた皆様には、株式会社SAOが提供するPSU IDへの切り替え登録をしていただく必要があります。2007年3月20日以前に取得したSEGA link IDで「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用になったことがあり、まだPSU IDへの切り替え登録を行っていないお客様は、個人情報の再登録(PSU IDへの切り替え登録)が必要になります。公式サイトで切り替え登録を行ってください。

### ② イルミナスゲームキーの登録

公式サイトまたはファンタシースターユニバース課金モバイルサイト上から、イルミナスゲームキーを登録します。本取扱説明書の裏表紙に印刷されている20桁のイルミナスゲームキーを入力してください。

※イルミナスゲームキーは、PSU ID管理ページへログインするときに使われたPSU IDに登録されます。※一度登録したイルミナスゲームキーは、他のPSU IDには登録できません。また、登録後の変更や取消はできませんので、ご了承ください。

### ③ プレイ開始

ゲームを起動し、タイトル画面に進みます。以降の流れはP.19をご覧ください。

本ソフトウェア『PHANTASY STAR UNIVERSE イルミナスの野望（以下、イルミナス）』は、『PHANTASY STAR UNIVERSE（以下、PSU）』に続くシリーズ2作目となるスペースオペラRPGです。

充実したムービーやボイスが収録されたストーリーをじっくり楽しむ「ストーリーモード」、オンラインで他のプレイヤー達と共にパーティプレイやコミュニケーションを楽しむ「ネットワークモード」、これら2つのモードでグラール太陽系を舞台とした壮大な冒険を体験できます。

## PSUからの引継ぎ

### ゲームデータ

イルミナスはPSUのクライアントソフトやセーブファイルが無くてもプレイ可能ですが、PSUのストーリーモードのゲームデータ（エクストラモード）や、ネットワークモードでサーバーに保存されているゲームデータがあれば、そのまま引継いでプレイすることができます。

### ストーリーモード

PSUのストーリーモードに収録されていた“エピソード1”に続く物語、“エピソード2”をプレイできます。“エピソード2”はPSUのネットワークモードでストーリーミッションとして配信されていましたが、イルミナスではムービーやボイスなどが追加され、より迫力のあるストーリーとしてお楽しみいただけます。

イルミナスではあなたの分身となるキャラクターを作成してストーリーモードをプレイします。また、お使いのPCがサーバーに保存していたPSUのエクストラモードのゲームデータがあれば、そのキャラクターを使用してプレイすることも可能です。



### ネットワークモード

PSUでプレイしていたゲームデータをそのまま引継ぎ、PSUのロビー・フィールド・ミッション・アイテムなど、あらゆるゲームコンテンツもそのまま楽しめます。

また、PSUでネットワークモードをプレイしている人達とも、PSUのコンテンツに限り共有してプレイできます。PSUのプレイヤーとはPSUにも存在するフィールドでの冒険やアイテムの受け渡しは可能ですが、イルミナスで新たに追加されたフィールドでの冒険、新アイテムの受け渡しはできません。

なお、イルミナスゲームキーをPSU IDに登録してプレイを始めると、以降そのPSU IDでネットワークモードをプレイする際に、PSUのクライアントソフトではプレイできなくなります。また、イルミナスゲームキーには最大30日間無料は付与されません。イルミナスゲームキー登録後にPSUのゲームキーに登録する場合は、30日間無料期間が付与されませんので、十分ご注意ください(→P.46)。



## イルミナスの主な追加・変更点

下記がイルミナスで主に追加・変更された内容です。参照ページが記載されているものは、本取扱説明書に説明が掲載されています。また、※印はネットワークモードのみでの追加・変更点です。

### 操作方法

- ・マウス操作 (→P.18)
- ・オートラン (→P.22)
- ・追走 (→P.62)※
- ・自己視点カメラからのゴーグル操作 (→P.37)
- ・ジャストアタック (→P.35)
- ・ジャストカウンター (→P.35)

### キャラクター・戦闘

- ・新規キャラクター作成時のパターン追加
- ・上位タイプの追加※
- ・武器カテゴリの追加
- ・フォトンアーツの追加
- ・フィールドの追加
- ・モンスターの追加
- ・フィールドロビーの追加 (→P.63)※
- ・キャラクターとフォトンアーツのレベルキャップ引き上げ
- ・キャラクター情報表示の表示項目追加 (→P.57)※
- ・オンラインステータスの追加 (→P.60)※

### マイルーム (→P.65)

- ・新リフォームチケットの追加※
- ・ルームグッズ設置方法の変更※
- ・掲示板の追加※
- ・ルームグッズの追加、ルームグッズの機能追加※
- ・接客機能の追加※
- ・ジュークボックスの追加※

### アイテム

- ・アイテムの追加（武器・防具・アイテム・服・パーツ・基板・素材など）
- ・フォトンアーツをフォトンアーツ一覧からディスクに戻す機能を追加 (→P.42)

### ショップ

- ・武器強化失敗時の処理方法変更 (→P.40)
- ・エステでの変更内容を追加

### ワールドの統合

- ・ワールドの名称が「エントランス」になり、エントランス1、2どちらのキャラクターも同じユニバースでプレイできるように変更 (→P.50)※

本取扱説明書に記載している内容は、2007年7月現在の情報です。一部仕様は、今後変更される可能性があります。

3つの可住惑星と1つのコロニーを有するグラール太陽系には、ヒューマン以外に3つの種族が存在し、それぞれが独自の価値観を持って共存しています。

## 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、100万人々が、種族にこだわることなく平等に生活している。



## 第一惑星バルム

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。



## 第二惑星ニューデイズ

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。



## 第三惑星モトupp

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裏社会が強い力を持っていることでも知られる。



## 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、特にバ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、惑星バ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的労働のために創造された種族。優れた身体能力と、“ナノプラスト”と呼ばれる変身能力を持つ。主に惑星モトuppで暮らしている。



グラール太陽系には、それぞれの理由と思惑を目的としたいくつもの組織が存在します。その種族構成や本拠地は、組織によって変わります。



## ガーディアンズ

グラール最大の警護組織。太陽系全域をカバーしきれない太陽系警察に代わり、一時的な警察権限を与えられて活動するのが、惑星間警護組織だ。ガーディアンズは、その中で最大の規模を誇る組織である。



## 同盟軍

三惑星の秩序を守る軍隊。略称「A.M.F.」。各惑星政府の共同出資によって維持されているが、指揮系統は独立しており、完全な中立を保っている軍隊。人員のほとんどはキャストが担っている。



## グラール教団

星霊を奉ずる一大宗教。“星霊”を信奉するグラール太陽系最大の宗教組織。惑星ニューデイズの統治機関でもあり、ニューマンを中心に信仰されているが、他種族・他惑星にも信者は多い。

## ローグス

モトuppに巣食う常習的な犯罪者やならず者などを総称してローグスという。広大なグラール太陽系では、犯罪の取り締まりにも限度があり、大規模な勢力を形成している犯罪結社も少なくない。

この世界を成り立たせているエネルギー、今も脅威を与え続けている謎の宇宙生命体、そして神秘のベールに包まれた旧文明・レリクスなど、グラール太陽系には特徴的な背景があります。

## フォトン・Aフォトン

グラール太陽系の科学文明において基盤となるエネルギー。あらゆる空間中に満ちているフォトン粒子をフォトンリアクターに取り込むことで活用している。近年はフォトン粒子が結晶化した高エネルギー物質であるAフォトンエネルギーが登場。高出力・長時間維持が可能で、徐々に普及しつつある。

## SEED・HIVE

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・侵食しそのウイ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。

## 旧文明・レリクス

数千年前～1万2千年前に謎の滅亡を遂げたとされるグラールの旧文明が遺した遺構。すでに大半が朽ち果てたはずだったが、SEED襲来以来多くのレリクスが新たに発見され、稼働し始めているのが観測されている。旧文明はAフォトンエネルギーを中心とする文明であったことが判明した。

# 主要キャラクター紹介

ストーリーモードに収録されている“エピソード2”、ネットワークモードで配信予定の“エピソード3”に関連する、主要キャラクターの一部をご紹介します。

LEIARA INABETUNES



## ライア・マルチネス

ガーディアンズでは有名な妻として、知らないものはないと言われていた女性ピースト。指導教官として、新米ガーディアンの実地研修を行うことになる。

ETSAN WABE



## イーサン・ウェーバー

グラールの危機を救ったガーディアンズの英雄。しかし現在、ガーディアンズ総裁暗殺未遂の罪で指名手配中。その姿を隠している。

BYUDA EYDST



## ヒューガ・ライト

イーサンと訓練校の同期で、剣の腕は一流。軟派だが根は真面目である。以前、HIVEへのAフォトン研究者捜索にマヤと共に参加している。

INAYA SSKIDAW



## マヤ・シドウ

ガーディアンズ装備開発課のニューマン。現在は医療研究室でSEED対策の研究を続けている。ライアとは同期。

LEADUNIN SANTASZ  
BEEAFKDE



## レオジーニョ・サントサ・ベラフォート

ベテランらしい責任感を持つ、ガーディアンズ所属のピースト。イーサンがガーディアンズに入隊する契機となった人物。以前ライアの指導教官を務めていた。

TANNUNIA ESRUNA



## トニオ・リマ

ガーディアンズ所属のピースト。背丈が小さいために若く見られがちだが、立派な成人である。やや気性の荒い一面も。

DIRCUMER INABARDN



## ミレイ・ミクナ (カレン・エラ)

グラール教団の象徴として存在する幻視の巫女。命を失った双子の妹・ミレイの代わりに、その名と立場を継いだ。かつてはガーディアンとしてイーサンと共に戦っていた。

LRVUNA EUTSU



## イズマ・ルツ

グラール教団の最高幹部である皇霊主長のニューマン。温厚な性格だが、ときに厳しい態度を見せることがある。

DASBEL DAL LITAN



## オーベル・ダルガン

ガーディアンズ第17代総裁。イーサンの父・オルソンとは旧友同士。ガーディアンズを統率する発言力と強力なリーダーシップを持つ。

LEAU



## ルウ

ガーディアンズ総合調査部に所属するキャスト。各地に配属されている複数のボディータグの一つの意識を共有している。

LEUCALUN NAO



## ルカイク・ネーヴ

ガーディアンズ訓練校の校長を務めるキャスト。150年を超える戦闘経験を持つ最古参だが、高齢のキャストに見られる突発性機能停止症候群を患っている。

KANAL TANEZUM



## カナル・トムレイン

Aフォトンの生みの親と呼ばれる研究者。現在はトニオらガーディアンズによって保護されている。

イーサン・ウェーバーらの活躍により  
エンドラム機関のレンヴォルト・マガシは倒れ  
HIVEは破壊された。

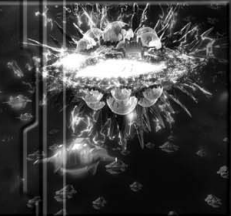
HIVE総攻撃から数ヶ月が経過したグラール太陽系は  
SEEDの絶対数は減りこそすれ  
未だその脅威は続いている。

新たなHIVEの捜索が  
同盟軍や天文学者たちによって続けられる中  
ガーディアンズは残存する  
SEED被害への対処に追われていた――

一方、グラール太陽系に影を落とす  
もう一つの深く暗い闇が蠢いていた。

ヒューマン以外の種族を根絶やしにしようとする  
“ヒューマン原理主義者”たちの動きが活発化し  
不穏な空気が流れ始める。

“ヒューマン原理主義者”の集まり……人はそれを  
“イルミナス”と呼んだ。



“イルミナス”の野望とは、何か……。  
今、君を中心に伝説は動き始める。

そして、もう一つ  
ガーディアンズを駆け巡った衝撃的な事件。

英雄だったはずのイーサン・ウェーバーは現在  
ガーディアンズ総裁暗殺未遂の罪で  
指名手配中となっていた。

あなたは新米ガーディアンとして  
ガーディアンズの女教官 ライア・マルチネスと共に  
その謎を追っていくこととなる……。



## 基本操作

### キーボード操作



#### <メニュー系の操作>

[↑ ↓ ← →]	カーソル移動、ページ送り、[↑←]自己視点カメラ時のゴグル視点切り替え
[Enter]	決定、ムービースキップ
[Back Space]	キャンセル
[Esc]	メインメニューの非表示
[Home]	メインメニューの表示/非表示
[Ctrl]	ウィンドウのページ切り替え
[Shift]	ウィンドウのページ切り替え
[M]	リストのソート方法の表示/非表示
[F1]	メインメニューの表示/非表示
[F2]	メインメニュー「所持品」の表示/非表示
[F3]	メインメニュー「マップ」の表示/非表示
[F4]	メインメニュー「パーティー」の表示/非表示

#### <移動系の操作>

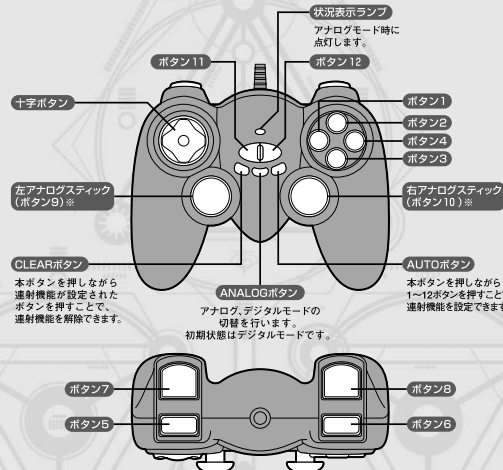
[W]	前移動、自己視点カメラの操作
[A]	左移動、自己視点カメラの操作
[S]	後ろ移動、自己視点カメラの操作
[D]	右移動、自己視点カメラの操作
[Q]	追尾カメラ/自己視点カメラの切り替え
[R]	オートランのON/OFF切り替え
[←]	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ、(長押しで)オートランOFF
[↓→]	オートランOFF
[Shift] + [↑ ↓ ← →]	追尾カメラの操作
[Enter]	キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う

#### <戦闘系の操作>

[↓]	通常攻撃(打撃・射撃)、バレット(射撃)、テクニク(法撃)
[←]	打撃系武器のスキル、法撃系武器のテクニク(射撃系武器では使用しない)
[↑]	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニク切り替え
[←]	敵をロックオン
[E]	アクションバレットの呼び出し

## ゲームパッド操作

市販のゲームパッドを使用する場合、各ボタン・スティックにあらかじめ操作が割り当てられています。下図は、エレコム社製『JC-U912FSV』『JC-U912FBK』を使用した場合の操作です。



※左・右アナログスティックを真下に押すことでボタンとして機能します。

十字ボタン	メニューでのカーソル移動、メニューでのページ送り(十字ボタン←)オートランのON/OFF切り替え
左アナログスティック	キャラクターの移動、自己視点カメラの操作
右アナログスティック	追尾カメラ/自己視点カメラの操作
ボタン1	通常攻撃(打撃・射撃)、バレット(射撃)、テクニク(法撃)
ボタン2	打撃系武器のスキル、法撃系武器のテクニク(射撃系武器では使用しない)
ボタン3	メニューでのキャンセル、アクションバレットの呼び出し
ボタン4	メニューでの決定、キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う
ボタン5	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ、敵をロックオン ウィンドウのページ切り替え、自己視点カメラ時のゴグル視点切り替え
ボタン6	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニク切り替え ウィンドウのページ切り替え、自己視点カメラ時のゴグル視点切り替え
ボタン7	ウィンドウのページ切り替え
ボタン8	使用しません
ボタン9	ウィンドウのページ切り替え
ボタン10	追尾カメラ/自己視点カメラの切り替え
ボタン11	使用しません
ボタン12	メインメニューの表示/非表示、ムービースキップ
ANALOGボタン	アナログ/デジタルモード切り替え

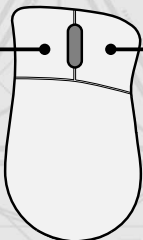
※上記の表はアナログモード時のものです。デジタルモード時は、十字ボタンはキャラクター移動に対応します。

## マウス操作

マウスを使用して、キャラクターの移動と追尾カメラの操作ができます。マウス操作をしたい場合は、ランチャーメニュー内オプションの「マウス操作」にチェックを入れてください。

### 左ボタンでクリック

クリックした位置まで  
キャラクター移動



### 右ボタンでドラッグ

追尾カメラの視点変更

### キャラクターの移動

画面内の移動可能な位置を左クリックすると、その場所まで自動的に移動します。移動中に別の場所を左クリックすれば、移動先を変更することができます。なお、移動中に別の移動操作を行うと、マウスによる移動操作はキャンセルされます。



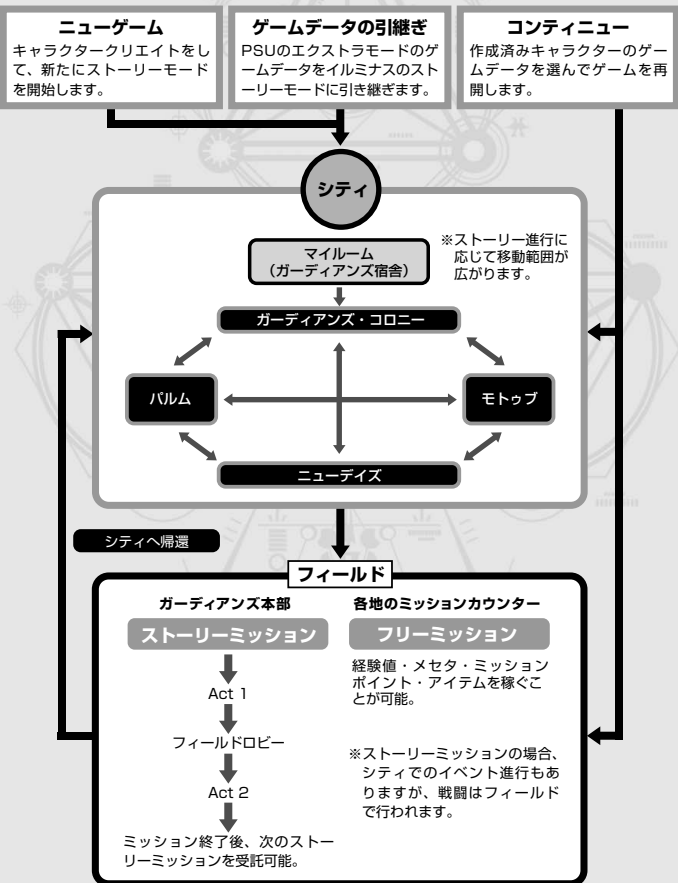
### 追尾カメラの視点変更

右ドラッグで追尾カメラの視点変更ができます。視点は以下の向きで変更可能で、斜め方向にも対応しています。

- 上方方向に右ドラッグ カメラが下を向く
- 左方向に右ドラッグ カメラが右を向く
- 下方方向に右ドラッグ カメラが上を向く
- 右方向に右ドラッグ カメラが左を向く

## ストーリーモードの流れ

ストーリーモードでは、基本的に以下の流れでゲームが進んでいきます。通常はガーディアンズ・コロニーや惑星のシティを移動することができ、ガーディアンズ本部のメインカウンターでストーリーミッションを受けてストーリーを進ませる、というのが基本的な進め方です。



なお、マイルームでパートナーマシナリーに話しかけて「Pマシナリー機能」の「話す」を選べると、チュートリアルを受けることができます。

## キャラクタークリエイト

「ニューゲーム」を選ぶと、これから新米ガーディアンとして活躍するあなたのキャラクターを作成します。

### キャラクタークリエイト方法

種族・性別・顔・体格・服装・声・名前等を設定できます。【↑↓】で項目選択、【←→】で項目設定を行い、設定が完了したら「次の設定へ」を選択して次の画面に進んでください。なお、設定中に【Ctrl】+【↑↓】でキャラクターのズームイン/アウト（種族・性別の設定時を除く）、【Ctrl】+【←→】で左右回転ができます。

#### 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【Shift】+【↑↓←→】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。声は簡単なかけ声などで発声されるものです。「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【Space】で再生することができます。



#### 名前の設定

キャラクターの名前を設定します。名前は全角12文字/半角最大30文字まで入力できます。



#### 設定の確認

すべての設定を確認します。設定した内容でよろしければ「設定完了」を選び【Enter】で設定を完了してください。

## ゲームデータの引継ぎ

「ゲームデータの引継ぎ」を選ぶと、PSUのエクストラモードのゲームデータをストーリーモードに引き継ぐことができます。

### ゲームデータの引継ぎ方法

#### PSUのゲームデータの保存先を確認

引継ぎたいPSUのゲームデータが、お使いのPCに保存されているか、サーバーに保存されているかを確認してください。PSUを起動し、ランチャーメニューのオプション「ゲームデータをサーバーに保存しない」のチェックの有無で、前回の保存先を確認可能です。

※エクストラモードのゲームデータが無い状態のPSUのゲームデータで引継ぎを完了すると、「コンティニュー」を選んでもゲームデータが存在せずプレイを開始できません。エクストラモードのゲームデータをお持ちでない場合は、「ニューゲーム」でプレイを開始してください。

#### イルミナスのゲームデータの保存先を設定

引継ぎたいPSUのゲームデータの保存先と、イルミナスのゲームデータの保存先を同じにします。イルミナスを起動し、ランチャーメニューのオプション「ゲームデータをサーバーに保存しない」のチェックの有無で設定してください。これにより、引継ぎの際にロードするPSUのゲームデータが指定されます。

#### PSUのゲームデータをロード

「ゲームデータの引継ぎ」を選ぶと表示されるお知らせをよく読み、よろしければ【Enter】を押して同意してください。PSUのゲームデータがロードされます。

#### イルミナスのゲームデータとしてセーブする

ロードされたPSUのゲームデータを、イルミナスのストーリーモードのゲームデータとして保存します。なお、すでにイルミナスのストーリーモードをプレイしていてゲームデータが作成されている場合は、上書きして保存されますのでご注意ください。

#### メインメニューで「コンティニュー」を選ぶ

引継ぎが完了したら、メインメニューで「コンティニュー」を選んでください。イルミナスのゲームデータを選択してプレイを開始できます。

## セーブ

ストーリーモードのゲームデータは、マイルーム・シティ・ロビーなどにあるセーブマーカーでセーブできます。なお、ゲームデータは4つまでセーブできます。

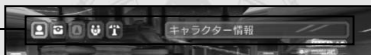


## 画面の見方 (シティ)

シティでは以下のような画面が表示され、メインメニューは画面上部に表示することができます。

### メインメニュー

[Home]か[F1]で、メインメニューの表示/非表示を切り替えることができます。



### 簡易ステータス表示

あなたやパートナーキャラクターの簡易ステータスです。一番下があなたのステータスで、パートナーキャラクターは省略表示されています。

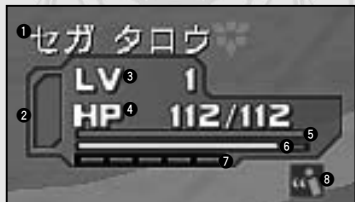


### ロックオンカーソル

アイテムや操作可能な装置などを示すカーソルです。[Enter]で対象を操作することができます。

### [Enter]表示

他のキャラクターと会話可能な場合、アイテムを拾える場合、装置などを操作可能な場合などに表示されます。



- 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
- ④HPの現在値/最大値
- ⑤HPゲージ
- ⑥経験値ゲージ
- ⑦プラストゲージ
- ⑧オートランアイコン (下記参照)

※パーティのリーダー、またはソロプレイ時に表示されるアイコンです。ストーリーモードでは常にあなたのキャラクターに表示されています。

## キャラクターの移動

キャラクターは[W][A][S][D]で移動させることができます。また、[R]でキャラクターが走り続ける「オートラン」のON/OFFを切り替えることができます。オートラン中は走る方向を調整でき、[R][↓][→]、[←]でOFFにできます。また、オートラン中は簡易ステータス下にオートランアイコンが表示されます。



## メインメニュー

ゲームの本編中に[F1]または[Home]を押すと、メインメニューが表示されます。ここでは、さまざまな情報を閲覧することができます。

### キャラクター情報

#### ステータス

キャラクターの能力が表示される項目です。

- LV  
現在のキャラクターのレベルです。
- 基本攻撃力  
攻撃の強さを表します。
- 基本精神力  
テクニクに対する防御力を表します。
- 基本命中力  
打撃・射撃攻撃の命中しやすさを表します。
- 基本命中心力  
打撃・射撃攻撃の命中しやすさを表します。
- 基本法撃力  
テクニクを使用した時の威力を表します。
- 基本防御力  
敵の攻撃を受けた際の防御力を表します。
- 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為に必要な経験値量です。
- メセタ  
キャラクターの所持金額です。

#### 装備品一覧

キャラクターが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.24)」で可能です。

#### フォトンアーツ一覧

現在キャラクターが使用できるフォトンアーツが、一覧で表示されます。フォトンアーツの詳しい説明については、P.42をご覧ください。

#### タイプ一覧

ガーディアンズ・コロニー5F：ガーディアンズ本部のタイプセレクトカウンターで、3種類の戦闘タイプを選ぶことができます。タイプについてくわしくはP.39をご覧ください。

- ハンター：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：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：テクニクを主に使用して様々な役割を担う事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。

## 所持品

所持品の項目は以下の3つの情報で構成され、それぞれ装備・使用方法があります。

### ●所持品総数

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

カテゴリごとのアイテムが一覧で表示されます。カテゴリは武器、防具、アイテム、服・パーツ、合成・ルームグッズの5つがあり、[←→]で切り替えが可能です。また、[M]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。

**[E]** (青) 装備中 **[E]** (橙) アクションバレットにセット中 **[B]** 武器・防具のグレード (グレードBの場合)

### ●ステータスウィンドウ

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。[Ctrl]でページ切り替え、さらにウィンドウが表示された場合、[Shift]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/強化成功回数/強化限度回数
- ・現在のPP(フォトンポイント)/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)、ピンク(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。

また、ページを切り替えることで、アイテムの種類に応じてセットしているフォトンアーツやユニット、説明などを見ることができます。

### ●装備・使用方法

**武器** ……………武器を選び「バレット入れ替え」でアクションバレットにセットすると、戦闘で武器を使用できます。また「フォトンアーツをリンク」でリンクさせたいフォト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** ……………アクションバ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。

**合成・ルームグッズ** …マイルームでのみ使用できます。

## マップ

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[↑↓←→]で動かし、[Shift]で拡大、[Ctrl]で縮小することも可能です。なお、シティ内のマップは表示されません。

## パーティー

パーティーの結成・解散ができます。くわしくはP.33をご覧ください。

### ●パーティー結成

パートナーカードからパーティーを組みたいメンバーを選び、パーティーを結成します。

### ●パーティー解散

結成したパーティーを解散します。

## システム

### オプション

ゲームの各種設定を変更したり、環境設定を初期状態に戻すことができます。

#### ●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。

#### ●サウンド

サウンドをステレオ/モノラルから選べます。

#### ●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。

#### ●バイブレーション

ゲームパッドの振動機能の設定をON/OFFから選択します。

#### ●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

[Enter][→][↓]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。

#### ●カメラ操作

追尾カメラ・自己視点カメラ操作の、回転・上下操作時における初期設定/リバースを切り替えることができます。

#### ●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。

#### ●操作デバイス

主に使用する操作デバイスを「キーボード/コントローラ」から選択します。「コントローラ」を選択した場合、キーボードによる移動系・攻撃系の操作ができなくなります。

#### ●明るさ設定

画面の明るさを5段階で変更します。ウィンドウモードでは設定できません。

#### ●戻る

システム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。

## ゲーム終了

ゲームを終了することができます。この項目を選択すると、セーブしていないゲームデータは失われてしまうのでご注意ください。

## マイルーム (ガーディアンズ宿舍)

「マイルーム」とは、その名の通りあなたのキャラクターの自室のことです。ここからストーリーモードはスタートし、セーブマーカーでゲームデータをセーブすることができます。また、ドレッシングルームで服やパーツを着替えたり、ルームグッズを設置できます。そして、あなたの心強いパートナーとなる「パートナーマシナリー (Pマシナリー)」で倉庫・合成などの機能も利用できます。

### パートナーマシナリー

各ガーディアンには、それぞれ専用のパートナーマシナリーが支給されます。話しかけると以下の機能を利用できます。



### 倉庫を使う

「倉庫を使う」では、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。

### Pマシナリー機能

#### 話す

チュートリアルをプレイすることができます。

#### アイテムを与える

さまざまなアイテムを食べさせることで、生産LVをアップさせ、ステータスを変化させることができます。生産LVとステータスによって数段階に進化し、外見が変わるとともに、合成できるアイテムに得意なものができるなど、個性が生まれてきます。

そして、第4段階まで進化させると、パートナーカードにパートナーマシナリーが加えられ、冒険に同行させることができるようになります。

#### アイテムを合成する

「ボードのエントリー」でパートナーマシナリーに合成ボードをエントリーし、「合成をおこなう」でスロットに素材をセットしてアイテムを合成させることができます。

消費アイテムなどは必ず合成が成功し、すぐに所持品が倉庫に収めることができます。武器・防具などは「アイテムを取り出す」で合成結果が分かります。成功ならば目的通りのアイテムが手に入りますが、失敗の場合異なるアイテムが合成されてしまいます。合成の成否は、合成自体の難しさやパートナーマシナリーの生産LVが影響します。

なお、合成ボードは32個までエントリー可能で、「基板の削除」でエントリー済みの合成ボードを削除することができます。

その他合成について、くわしくはメニュー項目の「合成のヒント」をご覧ください。



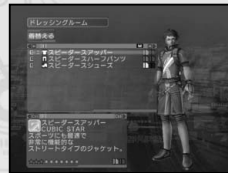
### ステータスを見る

アイテムを与えることで、以下のパートナーマシナリーのステータスを変化させることができます。アイテムによってその変化の傾向は異なります。さらにパートナーマシナリーが冒険に同行できるようになると、その性格・使用武器・戦闘値なども確認できます。

- 打撃系：この値が高いと打撃系武器の合成がより得意になります。
- 射撃系：この値が高いと射撃系武器の合成がより得意になります。
- 法撃系：この値が高いと法撃系武器の合成がより得意になります。
- 防具系：この値が高いと防具の合成がより得意になります。

### ドレッシングルーム

現在着ている服やパーツを着替えることができる、ドレッシングルームがあります。中に入ってグラフィックを確認しながら着替えることができます。



### セーブマーカー

現在のゲームデータをセーブすることができます。シテイやロビーにあるものと同じです。



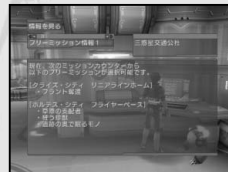
### ルームグッズ

マイルームのスペースに、ルームグッズを設置することができます。設置可能場所に近づくとき「ルームグッズ設置」とターゲット表示されるので、[Enter]を押してルームグッズを選んで設置してください。



### ビジフォン

さまざまな情報を扱う端末です。「情報を見る」を選ぶと、ストーリーミッションの進行に応じてフリーミッション情報などが更新されます。





## フィールド

シティ各地のミッションカウンターでミッションを受け、冒険と戦いの舞台となる「フィールド」へと向かいます。ストーリーモードには「ストーリーミッション」と「フリーミッション」があります。

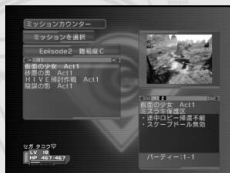
### ミッションカウンター

シティ各地にはミッションカウンターがあります。クライズ・シティではガーディアンズ本部・リニアラインホーム・宇宙船ドック、他のシティではフライヤーベースやリニアトレンホーム（ホルテス・シティのみ）です。そのうち、メインのストーリーを進める「ストーリーミッション」はガーディアンズ本部、「フリーミッション」はそれ以外のミッションカウンターで受けることができます。



### ストーリーミッション

ストーリーミッションには3つの難易度があり、キャラクターのレベルによって選べる難易度は異なります。あなたは新米ガーディアンとして、教官のライアと共にミッションに挑戦します。ミッションは一章ずつ受けて進めることができ、1つのミッションが「Act1」「Act2」の2部構成になっています。



### フィールドロビー

「Act1」をクリアすると、セーブマークやショップなどが配置されたフィールドロビーに到着します。このロビーの出口に「Act2」へと進むミッションカウンターがあり、ミッションを継続できます。なお、ガーディアンズ本部に戻ることも可能ですが、その場合は「Act1」からやり直すことになります。



### フリーミッション

フリーミッションは、経験値・メセタ（お金）・アイテムの獲得を目的としたミッションです。自分を含めて最大4人のパーティーを組んで挑戦できます。自分のレベルに応じたミッションを選び、フィールドへと向かいます。



### トライアル

ミッション中には、そのミッションのクリア条件となるトライアルがあります。くわしくはP.39をご覧ください。

## 画面の見方（フィールド）

フィールドではアクションパレットやレーダーマップなどが表示される戦闘を中心とした画面表示になります。

### ターゲット表示

ロックオンカーソルがポイント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。

### 情報キー表示

扉やレーザーフェンスなどのゲートを開けるために必要な情報キーの入手状況を表します。

### 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。



### レーダーマップ

これまでに訪れたエリアや、パートナーキャラクター・モンスターの位置などが表示されます。

### タイム

ミッション中にトリアルが始まった場合、経過時間などが表示されます。

### ダメージ/回復表示

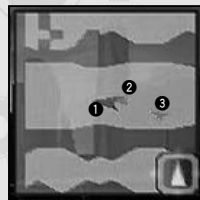
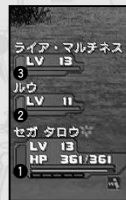
自分（パートナーキャラクター）が与えた敵のダメージは白（灰色）、自分と仲間へのダメージは赤、回復時は緑で表示されます。

### アクションパレット

現在装備している武器と、そのPPの上限値と現在値、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たものです。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。



### 獲得経験値の表示

モンスターを倒すと黄色く表示される文字が、自分の獲得する経験値です。パートナーキャラクターがモンスターを倒した時でも、自分に経験値が入る場合があります（→P.36）。



## アクションパレット

画面右下に表示されているアクションパレットを操作して、武器の選択やアイテムの使用などを行います。

### アクションパレットの見方

**ボタン詳細表示**  
【Enter】【→】【↓】に対応する操作の詳細表示です。

**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。【↑】で切り替えます。

#### 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、

装備している武器の 카테고리 と属性を示すアイコンです。

#### 【Enter】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。

#### 【←】行動

・スキル(打撃系武器)  
・テクニク(法撃系武器)で使用します。射撃系武器では使用しません。

#### 【↓】行動

・通常攻撃(打撃・射撃系武器)  
・パレット(射撃系武器)  
・テクニク(法撃系武器)で使用します。

※武器やそのカテゴリについてはP.40、スキル・パレット・テクニクなどのフォトンアーツやPP(フォトンポイント)についてはP.42をご覧ください。

### セッティングと使用方法

アクションパレットは、メインメニューでセッティングしてから、【E】で使用します。

#### メインメニューで所持品を選択

メインメニューの「所持品」でパレットにセットしたい武器・アイテムを選び、「パレット入れ替え」を選びます。

#### アクションパレットにセット

パレットの欄を選び、【Enter】でセットしてください。セッティングを終えたら、【Back Space】で所持品のメニューに戻ります。

#### 【E】でパレットを装備・使用

通常の画面に戻って【E】を押したままにすると、画面の右下にウェポンパレット(右)とツールパレット(左)が表示されます。【↑↓←→】、またはゲームパッドの十字ボタンがボタンス6・7・9で、カーソルを装備(使用)したいものに合わせて【E】を離してください。これで武器を装備したり、アイテムを使用できます。



## パーティー

ミッションには、ガーディアンズの仲間たちとパーティーを組んで挑戦できます。

### ミッションによる違い

ストーリーミッションの場合は、自動的にパーティーが組まれるので事前にパーティーを組む必要はありません(1人の状態でないとミッションを受けることができません)。フリーミッションの場合、自分を含め最大4人のパーティーを組んでからミッションに挑戦できます。

### パーティーの組み方

パーティーを組むには、相手の「パートナーカード」が必要です。パートナーカードは、ストーリーミッションを進めるともらえます(PSUからゲームデータを引き継いでいる場合、すでに持っていることがあります)。メインメニューの「パーティー」で「パーティー結成」を選ぶと、パートナーカードの一覧が表示されます。組みたい相手を選んでください。



### ゲストキャラクター

護衛対象など、特殊な立場のキャラクターがパーティーに加わることがあります。こうしたキャラクターは、戦闘力が非常に低いなど、扱いにくいキャラクターである場合があります。

### パートナーキャラクターについて

パートナーキャラクターは独自の判断で行動し、以下のような特徴があります。

#### 移動

仲間たちは、基本的にあなたに従って、後方をついてきます。

#### 戦闘とその影響

自分たちの近くにモンスターが接近してくると、パートナーキャラクターは戦闘を開始します。もし、あなたがその場を離れたとしても、基本的にパートナーキャラクターはそこで戦い続けます。また、パートナーキャラクターも、フォトンアーツを使ったり、獲得した経験値でレベルアップします。



#### ダメージ

パートナーキャラクターのHPを回復させるには、効果範囲のあるアイテムやテクニクを使う必要があります。パートナーキャラクターが戦闘不能になった場合、回復アイテムを使用するか時間経過でHPが回復し、行動を再開します。



#### その他の行動

仲間は、ドロップアイテムやメタを拾ったり、ゲートを開けるといった、能動的な行動をとることは、原則としてありません。

## 戦闘

ミッション中にはモンスターが登場し、倒して進んでいくことでミッションやトリアルをクリアすることができます。また、倒したモンスターから経験値・メタ・アイテムを入手できます。

### 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んでおり、一定の距離に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、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。



### 攻撃の種類

武器やフォトンアーツに応じて、打撃・射撃・法撃の3タイプの攻撃方法があります。

- 打撃攻撃**：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。打撃系武器にフォトンアーツの「スキル」をリンクさせて、PPを消費して強力な必殺技を出せます。※ネットワークモードでは通常攻撃が当たるとPPを回復できます。
- 射撃攻撃**：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。攻撃ごとに一定の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。
- 法撃攻撃**：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、使いこなせば非常に強力な攻撃手段です。使用することによって一定のPPを消費します。

### ロックオン

攻撃範囲に敵がいると赤いロックオンカーソルで最も近い敵がマークされます。この時に【←】を押し続けると、1体の敵をロックオンします(設定「ロックオン」の「ワールド」選択時→P.25)。

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、打撃系武器の場合に限り敵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の場合、攻撃方向を合わせないと攻撃が当たらない場合もあります。



### 自己視点カメラ

【Q】による自己視点カメラを使えば、より精密な射撃を行うことができます。通常では狙えない高い場所なども、自己視点カメラでは命中させられる場合があります。ただし、自己視点カメラ中は移動ができないので注意が必要です。

なお、一部の射撃武器(マシンガン・ショットガンなど)は自己視点カメラによる攻撃ができません。



### 攻撃・防御時の特殊効果

攻撃の種類によっては、ダメージ以外の効果を与える場合があります。また、これらは敵からの攻撃などで同様に受ける場合があります。

#### 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、ダウンして自動的に起き上がるまでは無防備なので、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。状態異常は、一定時間の経過で回復アイテム・テクニックで取り除けます。なお、持久力に応じて状態異常のかけ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

打撃攻撃のみ、最大3段まで連続攻撃が出せます。そして2・3段目を出す際に、さら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」となり、より大きなダメージを与えることができます。成功時には通常と異なる効果音が鳴り、エフェクトやボタンを押した際のアクションバレットの表示も変わります。



#### ガード/ジャストカウンター

防具を装備していれば、回避力に応じて敵の攻撃を完全に防ぐ場合があります。さらに、ガードした際に特定のタイミングで攻撃を行うと、ガード動作をキャンセルしてすぐに攻撃する「ジャストカウンター」を発生させることができます。



### 戦闘不能

HPが0になると、その場に倒れて戦闘不能の状態となります。パートナーキャラクターは時間経過で復帰しますが、あなた自身の場合、アイテム等の戦闘不能回復手段が無い限りゲームオーバーになってしまいます。



## 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がモンスターを倒した場合でも、倒すまでにあなた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%の経験値が得られます。なお、ボスモンスターの場合はいずれも100%得られます。



## レベルアップ











レベルごとに設定されたレベルアップの値まで経験値がたまると、レベルが上昇してHP最大値や基本パラメータが増加します。また、HPが最大値まで回復します。



## 状態異常








状態異常には以下の種類があり、あなたがフォトン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。



- |   |             |   |
|---|-------------|---|
|    | <b>燃焼</b>   | 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。                   |
|    | <b>感電</b>   | 移動はできませんが、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。            |
|    | <b>凍結</b>   | 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。 |
|    | <b>沈黙</b>   | 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。                 |
|    | <b>混乱</b>   | 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。                 |
|    | <b>感染</b>   | 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。                  |
|   | <b>毒</b>    | 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。                   |
|  | <b>麻痺</b>   | 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。                      |
|  | <b>睡眠</b>   | 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。 |
|  | <b>行動不能</b> | 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

フォトンアーツの「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。

- |  |               |   |               |   |                 |
|--|---------------|---|---------------|---|-----------------|
|  | (赤) 攻撃力上昇     |  | (赤) 攻撃力下降     |   |                 |
|  | (青) 防御力上昇     |  | (青) 防御力下降     |   |                 |
|  | (黄) 命中率/回避力上昇 |  | (黄) 命中率/回避力下降 |  | (ピンク) 法撃力/精神力上昇 |



## モンスターのリーダーと能力値上昇

モンスターの中には同種のグループが出現し、その中に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、また他のモンスターを統率したり補助効果を与えるなどの影響があります。リーダーを倒すとその影響は消えるので、先に倒してしまうのがよいでしょう。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。



- |  |      |   |       |   |       |   |       |   |       |
|--|------|---|-------|---|-------|---|-------|---|-------|
|  | リーダー |  | 攻撃力上昇 |  | 防御力上昇 |  | 法撃力上昇 |  | 回避力上昇 |
|--|------|---|-------|---|-------|---|-------|---|-------|

## ゴーグル

プレイ開始の時点で「ゴーグル」というガーディアンズ専用装備を持っています。これはSEEDの侵食状態や破壊できるオブジェクトの存在など、通常では感知できないモノを装着して見つけることができる装備です。一度見つけたら、以降はゴーグルを装着していない状態でも見ることが可能です。



### 装着方法

以下の2通りの方法があります。

- ・[Q]で自己視点カメラに切り替えてから、[←][↑]を押すとゴーグル視点のON/OFFを切り替えることができます。
- ・メインメニュー「所持品」でゴーグルを選び、「バレット入れ替え」でアクションバレットにセット。アクションバレットでゴーグルを選択すると、ゴーグル視点に切り替わります。

※PSUのエクストラモードのゲームデータを引継いだ場合、進行状況によりゴーグルの他に「フォトンレイザー」「フォトンリフレクター」というガーディアンズ装備を持っていますが、イルミナスのストーリーモードでは使用しません。

## ドロップアイテム

モンスターを倒したり、コンテナ・タンク・積み藁などのオブジェクトを破壊すると、ドロップアイテムが出現することがあります。以下が主なドロップアイテムのシンボルです。



### 回復アイテム

モノメイトなどの回復アイテムは青いブロック状のシンボルです。



### 武器/防具

武器は剣状、防具は盾状の青いシンボルです。



### 基板/素材など

アイテム合成に使える基板・素材系アイテムなどは、その種類に応じた形状の緑色のシンボルです。



### メセタ

黄色いブロック状のシンボルで、この世界のお金です。

## 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の一部です。



### 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。他にも同様のタンクや、色が通常と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破壊可能なオブジェクトもあります。これらも中にアイテム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。情報キーを入手することなどで、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が少しずつ回復していきます。



### 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て破壊すると一定時間後に爆発します。

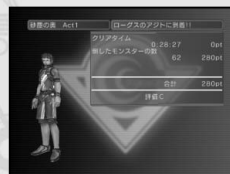
## トライアル

ミッションの中では、何らかの目的を達成するための「トライアル」が発生します。トライアルを達成するとリザルト画面が表示され、評価・報酬・獲得したミッションポイントなどが表示されます。



### 評価について

トライアルの評価は、クリアタイム・倒したモンスターの数などいくつかの評価基準があり、S・A・B・Cの4段階で評価されます。そのミッションの難易度や評価に応じて、メセタやアイテムを手に入れることができます。



### ミッションポイント

トライアルの報酬としてもう一つ「ミッションポイント」があります。これはクリア時に選択していたタイプの経験値を表し、ミッションポイントをためることでタイプをレベルアップさせていくことができます。

## タイプ

ストーリーモードでは「ハンター」「レンジャー」「フォース」の3種類のタイプがあります。それぞれ特徴が異なり、タイプごとにミッションポイントをためてレベルアップさせることができます。



### タイプセレクトカウンター

ガーディアンズ本部のタイプセレクトカウンターで、タイプを変更できます。なお、タイプを変更しても以前のタイプの経験値が失われることはありません。

### タイプによる武器装備の制限

武器にはS・A・B・C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のグレードが決まっており、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。



### タイプによるフォトンアーツのレベル制限

タイプによって、使用できるフォトンアーツ（スキル/パレット/テクニック）の使用レベルが制限されています。

## 武器

武器には攻撃方法によって打撃／射撃／法撃武器の3つのカテゴリがあります。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していきます。

### 武器のカテゴリ

- 打撃武器**：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。スキルはPPを消費して発動できます。通常攻撃はPPを消費しません。  
※ネットワークモードでは通常攻撃が敵にヒットするとPPが回復します。
- 射撃武器**：遠距離からの攻撃が可能な武器で、PPを消費します。フotonアーツの「パレット」をリンクできます。
- 法撃武器**：フotonアーツの「テクニク」を使用できる武器カテゴリです。PPを消費して発動できます。

### 装備方法の違い

- 両手武器**：一般的に威力が高いのが特徴です。その代わりに、1つのパレットに1つしかセットできません。
- 片手武器**：右手用・左手用の2種類があり、振り分けてパレットにセッティングすれば、2つの武器を同時にセットすることができます。








### 武器の強化

武器は「グラインダー」というアイテムを使用して、ショップで強化することができます。グラインダーは、ショップやパートナーマシナリーの合成などで入手できます。ただし、強化は失敗することがあります。失敗すると武器は強化前の初期状態に戻り、10回可能な強化限度回数が一減されます。

### 武器カテゴリ一覧

アイコンは、アクションパレットで見た場合の **両手**・**右手**・**左手** 用を表します。

#### 打撃系武器

	<b>ソード</b>	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。
	<b>ナックル</b>	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。
	<b>スピア</b>	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。
	<b>ダブルセイバー</b>	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、一般的に上級者向けの武器です。
	<b>ツインセイバー</b>	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。
	<b>ツインダガー</b>	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。
	<b>ツインクロー</b>	片手武器であるクローを両手にはめた双鋼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。



**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が、破壊力はすべての武器の中で最強クラスです。



**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鋼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otonを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otonを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、範囲内の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。



**レーザーカノン**

フoton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事ができ、すさまじい威力を発揮します。



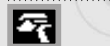
**ツインハンドガン**

2丁のハンドガンを両手に装備する短銃系の射撃武器です。フotonパレットを同時に2発発射することができます。



**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。



**ハンドガン**

フotonパ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。



**マシンガン**

フotonパ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で、片手で使用できます。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oton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。



**シャドウグ**

自動で射撃を行う戦闘用射撃マシナリー、射導具です。自身に属性が設定され、パ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。



**マドウグ**

テクニクを放つ戦闘用法撃マシナリー、魔導具です。テクニクを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。

## フォトンアーツ

フォトンアーツとは、PP（フォトンポイント）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つのカテゴリに分かれています。

### PP（フォトンポイント）

PPとは、射撃やフォトン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、シティやロビーなどに設置されているフォトンチャージャー（右写真）やアイテムでも回復可能です。

※ネットワークモードでは打撃武器の通常攻撃でダメージを与えた場合にも回復します。



### フォトンアーツのカテゴリ

- スキル**：打撃武器にリンクさせるフォトンアーツ。強力な一撃を繰り出すものや、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スキルが存在します。
- テクニク**：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。法撃武器ならば、武器の種類を問わずリンクさせることができます。

### フォトンアーツの習得

フォトンアーツは、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」でそのフォトン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バレットにセットすれば戦闘で使用できます。



### フォトンアーツのレベルアップ

フォトンアーツには、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、11・21…といった10ごとの段階でより明確に強化されていきます。



### フォトンアーツをディスクに戻す

習得済みフォトンアーツを、そのままのレベルの状態でディスクに戻すことができます。メインメニュー「キャラクター情報」内「フォトンアーツ一覧」で、ディスクに戻したいフォトンアーツを選択してください。

## カテゴリ別の系統アイコン

各カテゴリには、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」やアクションバレットなどに表示されます。

### スキル

通常攻撃
 強攻撃
 複数広範囲攻撃
 円周攻撃
 打ち上げ攻撃

※上記のアイコンに対して、武器に属性が付与されている場合はそれに対応した色、無属性の場合は緑で表示されます。

### バレット

(赤)炎・燃焼
 (黄)雷・感電
 (青)氷・凍結
 (橙)土・沈黙  
 (ピンク)光・混乱
 (紫)闇・感染
 (緑)無属性・戦闘不能など

### テクニク

直進攻撃型
 地点攻撃型
 円周攻撃型
 自立追尾攻撃型  
 回復型
 状態異常回復型
 能力値上昇型
 能力値下降型  
 特殊回復型
 障壁型
 前方広範囲(ホールド)攻撃型

※上記のアイコンに対して、各属性に対応した色で表示されます。

### 属性アイコン

(赤)炎
 (黄)雷
 (青)氷
 (橙)土
 (ピンク)光
 (紫)闇  
 (緑)無属性

## SUVウェポン・ナノプラスト

キャストとビーストには、それぞれLV20以上になると使用できる特殊能力「SUVウェポン」「ナノプラスト」があります。

### 発動方法

簡易ステータス表示下に表示されているプラストゲージは、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たまっていきます。最大までたまるとゲージが輝き、【↓】【→】を同時に押すとSUVウェポンやナノプラストを発動できます。



プラストゲージ

### SUVウェポン

キャストが軌道衛星上から召喚した巨大兵器で、射撃攻撃などを行います。専用のエクストラユニットをショップで購入して装備することで使用可能になります。なお、発動中は無敵状態になります。

### ナノプラスト

ビーストが本来の力を解放して獣人の姿で戦う特殊能力です。ナノプラストは「プラストバッジ」をエステで施すことで使用可能になります。発動中は、より強力な肉体で攻撃が可能で、種類によって無敵などの効果があります。

## 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。また、装備中は、回避力に応じて敵の攻撃を完全に防ぐことができる「ガード」が発動できるようになります。

### 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ヘッド・アーム・ボディ・エクストラの4種類のスロットがあります。各部位ごとに装着可能なユニットがあり、その効果にも特徴があります。

-  **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。また武器強化時は、各社は自社製品のみを取り扱います。

**GRM社** : 惑星バ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、攻撃力は低いが最大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。

**テラ・ワークス社** : 惑星モトツブを拠点とするメーカー。打撃武器が強い、最大PPは低いが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。変わった特徴を持つ物が多く、武器強化はガーディアンズ・コロニーで可能です。

## アイテム

アイテムには使うと無くなる消費アイテムと、服やルームグッズなど無くならない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」「フォトンチャージ」「ソルアトマイザー」「スケープドール」などがあり、一度使用すると無くなります。

### 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、一度使用すると無くなります。

### ディスク

フォトンアーツを習得するためのディスクです。それぞれのフォトンアーツ名が付けられていて、一度使用すると無くなります。

### 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。「ダメージトラップ」「パートナートラップ」「ダメージトラップG」などがあり、一度使用すると無くなります。

### 合成素材／基板

単体では使用できませんが、マイルームでのパートナーマシナリー機能を利用した合成で使うことができます。合成素材は一度使用すると無くなり、基板は設定された回数分使用すると無くなります。

### グライNDER

武器の強化を行う際に必要となるアイテムです。強化できる武器のグレードや成功補正率がグライNDERごとに設定されています。「グライNDER／C+1」「グライNDER／B+3」などがあり、一度使用すると無くなります。

### 服／パーツ／ルームグッズ

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。ルームグッズはマイルームを飾るインテリアです。これらのアイテムは、身に付けたり設置しても無くなることはありません。

### レアリティについて

すべての装備・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個以上のアイテムが「レアアイテム」と呼ばれています。なお、ネットワークモードでは、レアアイテム入手時に画面にinfoが表示されたり、分配ルールを別に設定するなど特別な扱いがあります。

ネットワークモードでは、プレイヤーの分身となるオリジナルキャラクターを別に作成します。あなたが作成したキャラクターは、ガーディアンズの一員としてグラール太陽系に降り立ちます。

また、PSUのネットワークモードをプレイしていた方は、そのゲームデータをイルミナスに引き継ぐことが可能です。

この世界では、自分だけのマイルームとパートナーマシナリーを持ち、他のプレイヤー達と冒険や交流を楽しめます。

冒険では、ストーリーモードの物語をネットワークモードの自分のキャラクターで楽しめるストーリーミッション「エピソード3」や、さまざまなフリーミッションが配信されます。



## PSUから引き続いてプレイする際の注意

PSUから引き続きプレイする場合、新規にPSU IDを取得する必要はありません。公式サイトではPSUのネットワークモードで使用しているPSU IDでログインし、イルミナスゲームキー登録を行ってください。

なお、イルミナスゲームキーをPSU IDに登録してネットワークモードのプレイを始めると、以降そのPSU IDでネットワークモードをプレイする際に、PSUのクライアントソフトではプレイできなくなります。また、イルミナスゲームキーには最大30日間無料は付与されていません。

PSUのネットワークモードによる最大30日間無料期間中の場合、イルミナスゲームキーを登録しても無料期間はそのまま継続されます。ただし、イルミナスゲームキーを登録してからPSUのゲームキーを登録しても、30日間無料は追加されませんので、十分ご注意ください。

## PSUとイルミナスのプレイヤー共存について

イルミナスでは、PSUのネットワークモードのプレイヤーともいっしょにプレイすることができます。異なるのは、PSUのプレイヤーはイルミナスで追加されたコンテンツは利用できないという点です。主に以下の点をご確認ください。

- PSUのプレイヤーはイルミナスで追加されたミッション・フィールドには入れません。したがって、PSUのプレイヤーとパーティーを組んだ場合、イルミナスで追加されたミッション・フィールドへは入れなくなります。
- イルミナスで新たに登場した装備・アイテム等は、PSUのプレイヤーには「見えない」「暗転」「?で表示」「代わりに内容で表示」等で処理されています。また、PSUのプレイヤーが新装備・アイテムを入手することはできません。
- キャラクター情報表示で、PSUのプレイヤーは白、イルミナスのプレイヤーは黄色の文字で表示されます。

## プレイ開始までの準備

イルミナスで初めてネットワークモードをプレイされる方は「初めての場」、すでにPSU IDをお持ちでPSUのネットワークモードから引き続きプレイされる場合は「データを引き継ぐ場合」をご覧ください。

### 初めての場 (→P.48の①・②・③・④・⑤)

インターネットで公式サイトにアクセスし、「①PSU IDを取得」→「②イルミナスゲームキーの登録」→「③ガーディアンズライセンスの購入」を行ってください。続いて本ソフトで「④ネットワーク接続」→「⑤キャラクタークリエイト・プレイ開始」の流れでネットワークモードを始めることができます。次ページ①～⑤の説明に従って準備をしてください。

※すでにストーリーモードをプレイするためにPSU IDの取得・イルミナスゲームキーの登録を済ませている場合は、③～⑤の説明に従って準備をしてください。

### データを引き継ぐ場合 (→P.48の②・④・⑤)

インターネットで公式サイトにアクセスし、「②イルミナスゲームキーの登録」を行ってください。以降は本ソフトで「④ネットワーク接続」→「⑤キャラクタークリエイト・プレイ開始」の流れでネットワークモードを始めることができます。次ページ②・④・⑤の説明に従って準備をしてください。

※PSUから引き続きプレイする場合、新規にPSU IDを取得する必要はありません。公式サイトではPSUのネットワークモードで使用しているPSU IDでログインし、イルミナスゲームキー登録を行ってください。

※PSUのネットワークモードで購入したガーディアンズライセンスの有効期間が切れている場合は、新規にガーディアンズライセンスを購入する必要があります。該当する方は、上記に加えて「③ガーディアンズライセンスの購入」も行ってください。

## ネットワークモードのマナー

- キャラクター名などの設定はネットワークモードでプレイするすべてのプレイヤーに見られる可能性があります。他のプレイヤーが不快に感じる設定は避けるようにしましょう。
  - チャットやシンプルメールは、プレイヤー同士が楽しく会話するための文字によるコミュニケーションです。現実の日常会話では問題の無い言葉でも、文字で読むことにより悪意に感じられる場合があります。不愉快な思いをしないよう寛大な姿勢で、お互いに相手の気持ちを察しながら会話するようにしましょう。
  - ネットワークモードでは多くのプレイヤーが会話を見えています。住所や電話番号などの個人情報を見えさせないようにしましょう。また、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしないようにしましょう。
  - ネットワークモードでは、他のプレイヤーと協力して同時にプレイを楽しむ内容が多くあります。理由もなくお使いのPC本体の電源を切ったり回線切断などはせず、他のプレイヤーに迷惑を掛けないようにしましょう。
- ※禁止事項など、詳しくは最新の利用規約（公式サイトまたはファンタジースターユニバース課金モバイルサイトでご確認いただけます）をご覧ください。

以下の流れでネットワークモードを始めるにあたっての準備をします。

## ① PSU IDを取得 (→P.49)

公式サイト上で「PSU ID/パスワード」を取得します(無料)。

### SEGA link IDの終了とPSU IDへの切替について

2007年3月20日をもってSEGA linkでのID登録及びガーディアンズライセンスの販売を終了し、2007年3月29日より新たに株式会社ISAOでガーディアンズライセンスの販売を開始いたしました。つきましては、SEGA link IDで「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用されていた皆様には、株式会社ISAOが提供するPSU IDへの切り替え登録をしていただく必要があります。

**2007年3月20日以前に取得したSEGA link IDで「PHANTASY STAR UNIVERSE」をご利用になったことがあり、まだPSU IDへの切り替え登録を行っていないお客様は、個人情報の再登録(PSU IDへの切り替え登録)が必要になります。**公式サイトで切り替え登録を行ってください。なお、切り替えを行った際に、最大30日間無料は付与されません。

## ② イルミナスゲームキーの登録 (→P.49)

公式サイト上で本取扱説明書の裏表紙に印刷されている20桁の「イルミナスゲームキー」を登録します。

## ③ ガーディアンズライセンスの購入 (→P.49)

公式サイト上でクレジットカードやNET CASHを利用して「ガーディアンズライセンス」を購入します(有料)。

※PSUのゲームキーを登録してから発生する無料期間は、ガーディアンズライセンスの自動継続権の購入(→P.49)を行った時点で終了となりますので、あらかじめご了承ください(2007年7月現在)。

## ④ ネットワーク接続 (→P.50)

ネットワーク接続を行うと、最新のシステムファイルのダウンロード、「PSU ID/パスワード」の入力・エンタンスの選択などを行います。

## ⑤ キャラクタークリエイト・プレイ開始 (→P.51)

初めてネットワークモードをプレイする場合は、あなたの分身となるオリジナルキャラクターを作成します。引き続きプレイする場合は、キャラクターを選択します。

## ① PSU IDを取得

PC (Windows/Internet Explorer6.0以上) またはSSL対応のインターネットに接続できる携帯電話 (NTTドコモ・au・SoftBank) から、インターネット上の下記URLアドレスの公式サイトでPSU IDを取得する必要があります。

**PCから取得 → オフィシャルサイトへ**

<http://phantasystaruniverse.jp/>

**携帯電話から取得 → ファンタシースターユニバース課金モバイルサイトへ**

<http://segapsu.jp>

右の2次元コードを読み取り機能のある携帯電話のカメラで読み取ると、簡単にアクセスすることができます。



## ② イルミナスゲームキーの登録

公式サイトまたはファンタシースターユニバース課金モバイルサイト上から、イルミナスゲームキーを登録します。本取扱説明書の裏表紙に印刷されている20桁のイルミナスゲームキーを入力してください。

※PSUから引き続きプレイする場合、新規にPSU IDを取得する必要はありません。公式サイトではPSUのネットワークモードで使用しているPSU IDでログインし、イルミナスゲームキー登録を行ってください。

※イルミナスゲームキーは、PSU ID管理ページへログインするときに使われたPSU IDに登録されます。

※一度登録したイルミナスゲームキーは、他のPSU IDには登録できません。また、登録後の変更や取消はできませんので、ご了承ください。

## ③ ガーディアンズライセンスの購入

PC (Windows/Internet Explorer6.0以上) またはSSL対応のインターネットに接続できる携帯電話 (NTTドコモ・au・SoftBank) から、公式サイトまたはファンタシースターユニバース課金モバイルサイトにアクセスしてください。ガーディアンズライセンスをご購入いただくことで、ネットワークモードをプレイできます。ガーディアンズライセンスの種類は以下の通りです (2007年7月現在)。

- 自動継続権 (クレジットカードのみ) ●30日利用権  
月額 ¥1,050- (税込) 購入した次の日から30日間有効 ¥1,260- (税込)
- ※自動継続権を購入すると、最初のご購入手続き日から月末までを最初の1ヶ月分、その後はご購入手続き日の翌月1日から月末までの1ヶ月分を、毎月の有効期限として自動的に購入していただけるようになります。
- ※30日利用権は、購入した時点でネットワークモードのプレイが可能になります。
- ※ガーディアンズライセンスの有効利用期間終了から90日間、新たにガーディアンズライセンスを購入せず継続手続きを行わなかった場合、キャラクターデータが削除される場合がありますのであらかじめご了承ください。
- ※ガーディアンズライセンスの購入について、詳しくは公式サイトまたはファンタシースターユニバース課金モバイルサイトをご確認ください。

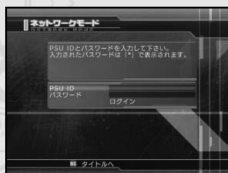
## ④ ネットワーク接続 (本ソフトで行います)

ランチャーメニューで「ネットワークモード」を選び、タイトル画面で【Enter】を押すと表示されるメニューで「ネットワークモード」を選択してください。



### PSU ID/パスワードの入力

PSU ID/パスワードの入力欄が表示されるので、入力欄を【↑↓】で選び、【Enter】で決定してください。PSU ID/パスワードを入力できます。入力完了したら「ログイン」を選び、【Enter】で決定してください。ゲームデータ（未作成の場合は新規に作成します）に入力内容をセーブするか、確認メッセージをよくお読みの上で選択してください。

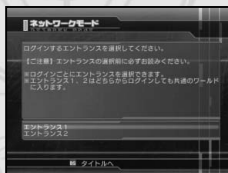


### ゲームデータに関する重要なお知らせ

エントランスやPSUのゲームデータ引継ぎに関する重要なお知らせが表示されます。よくお読みの上、よろしければ【Enter】を押してください。

### エントランス選択

イルミナスでは「エントランス1」「エントランス2」という2つの入口があります。これはPSUの「ワールド1」「ワールド2」の入口に相当し、PSUのデータを引き継いでプレイされる方は、「エントランス1」に「ワールド1」、「エントランス2」に「ワールド2」のゲームデータが保存されています。「エントランス1」「エントランス2」では、それぞれ4体までキャラクタークリエイイトが可能です。そして、キャラクター選択をしてゲームを開始すると、PSUでは異なった2つのワールドが統合され、どちらのエントランスから入っても1つのワールド内で遊ぶことができます。



## パッチファイルのダウンロード

現在のバージョンがチェックされ、必要に応じて最新のパッチファイルがダウンロードされます。ダウンロードには時間が掛かる場合がありますので、あらかじめご了承ください。最新のパッチファイルをダウンロードした場合はランチャーメニューに戻りますので、再度「ネットワークモード」に進んでください。なお、タイトル画面左下にはパッチファイルのアップデート状態を確認できるバージョン番号が表示されています。

### 利用規約の同意

利用規約が表示されるので、【↑↓】でページを切り替えて内容をご確認ください。同意いただける場合は【Enter】で決定してください。ユニバース (=サーバー) にログインし、キャラクター選択画面に進みます。同意されない場合は、【Back Space】または【Esc】でタイトル画面に戻ります。

## ⑤ キャラクタークリエイイト・プレイ開始 (本ソフトで行います)

### キャラクタークリエイイト・選択

ネットワークモードでプレイするキャラクターを作成します。4体分のキャラクター選択欄が表示されます。最初はすべて空欄になっているので、好きな欄を選択してください。以降継続してプレイする場合、この画面で使用するキャラクターを選択してください。また作成済みキャラクターを削除し、新規にキャラクターを作成できます\*。なお、キャラクターの作成方法はストーリーモードと同じです。



\*一度キャラクターを削除すると、そのキャラクターのデータは完全に失われます。復元することはできませんので十分ご注意ください。

### プレイ開始

キャラクタークリエイイトを終えると、マイルームからゲームはスタートします。また、簡単なチュートリアルを受けることができます。

### モバイル運動サービスサイト「PHANTASY STAR UNIVERSE Mobile」

ソニックカフェに「ファンタジースターユニバース」の世界をもっと楽しめる携帯サイトがオープン!

\*本サイトは登録・課金サイトとは別のサービスサイトです。くわしくはインターネットに接続できる携帯電話で、右の2次元コードを読み取り機能のある携帯電話のカメラで読み取るか、または<http://psu.segamobile.jp/?param=manual> にアクセスの上、内容をご確認ください。

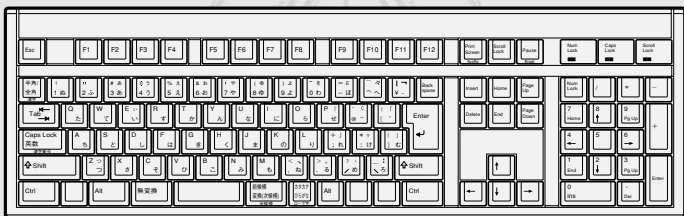


- 「NTTドコモ」は、株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモの登録商標です。
- 「au」はKDDI株式会社の登録商標です。
- SoftBankおよびソフトバンクの名称、ロゴは日本国およびその他の国におけるソフトバンク株式会社の登録商標または商標です。
- Contains MatrixSSL(TM) security software licensed from PeerSec Networks Inc. <http://www.peersec.com>

## 基本操作

ネットワークモードでの各種操作は一部を除きストーリーモードと同じです。以降の操作表のうち**太字部分**は、ネットワークモードで新たに加わった操作になります。

### キーボード操作



#### <メニュー系の操作>

<b>[↑ ↓ ← →]</b>	カーソル移動、ページ送り
<b>[Enter]</b>	決定、ムービースキップ
<b>[Back Space]</b>	キャンセル
<b>[Esc]</b>	メインメニューの非表示
<b>[F1]</b>	メインメニューの表示/非表示
<b>[F2]</b>	メインメニュー「所持品」の表示/非表示
<b>[F3]</b>	メインメニュー「マップ」の表示/非表示
<b>[F4]</b>	メインメニュー内コミュニティ「パーティー」の表示/非表示
<b>[F5]</b>	メインメニュー内コミュニティ「シンプルメール」の表示/非表示
<b>[F6]</b>	メインメニュー内コミュニティ「パートナーカード」の表示/非表示
<b>[F7]</b>	メインメニュー内コミュニティ「ショートカット設定」の表示/非表示
<b>[F8]</b>	パブリックチャットを選択、パブリックチャットログの表示/非表示 (→P.68)
<b>[F9]</b>	パーティーチャットを選択、パーティーチャットログの表示/非表示 (→P.68)
<b>[F12]</b>	チャット方法・チャットログ表示の切り替え (→P.68)
<b>[Z]</b>	確認アイコンに対するショートカット (→P.57)
<b>[Home]</b>	メインメニューの表示/非表示
<b>[Ctrl]</b>	ウィンドウのページ切り替え
<b>[Shift]</b>	ウィンドウのページ切り替え メニューショートカット/チャットショートカットの切り替え(入力中)
<b>[Scroll Lock]</b>	メニューショートカット/チャットショートカットの切り替え
<b>[M]</b>	リストのソート方法の表示/非表示

※F1～F9、F12はオプションのファンクションキー設定で「メニューショートカット」を選択している場合の操作です (→P.60)。

#### <移動系の操作>

<b>[W]</b>	前移動、自己視点カメラの操作
<b>[A]</b>	左移動、自己視点カメラの操作
<b>[S]</b>	後ろ移動、自己視点カメラの操作
<b>[D]</b>	右移動、自己視点カメラの操作
<b>[R]</b>	オートランのON/OFF切り替え、 <b>追走のON/OFF切り替え</b> (→P.62)
<b>[I] [K]</b>	<b>追走相手の選択</b> (→P.62)
<b>[→]</b>	オートラン& <b>追走OFF</b> (→P.62)
<b>[←]</b>	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ(長押しで)オートラン& <b>追走OFF</b> (→P.62)
<b>[Q]</b>	追尾カメラ/自己視点カメラの切り替え
<b>[Shift] + [↑ ↓ ← →]</b>	追尾カメラの操作
<b>[Enter]</b>	キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う <b>ロックオンメニューの表示</b> (→P.61)
<b>[Ctrl]</b>	<b>キャラクター情報表示の切り替え</b> (→P.57)
<b>[↓]</b>	<b>ロビアクメニューの表示</b> (→P.69)、オートラン& <b>追走OFF</b> (→P.62)

#### <戦闘系の操作>

<b>[↓]</b>	通常攻撃(打撃・射撃)、バレット(射撃)、テクニク(法撃)
<b>[→]</b>	打撃系武器のスキル、法撃系武器のテクニク(射撃系武器では使用しない)
<b>[↑]</b>	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニク切り替え、自己視点カメラ時のゴール視点切り替え
<b>[←]</b>	敵をロックオン、自己視点カメラ時のゴール視点切り替え
<b>[E]</b>	アクションバレットの呼び出し

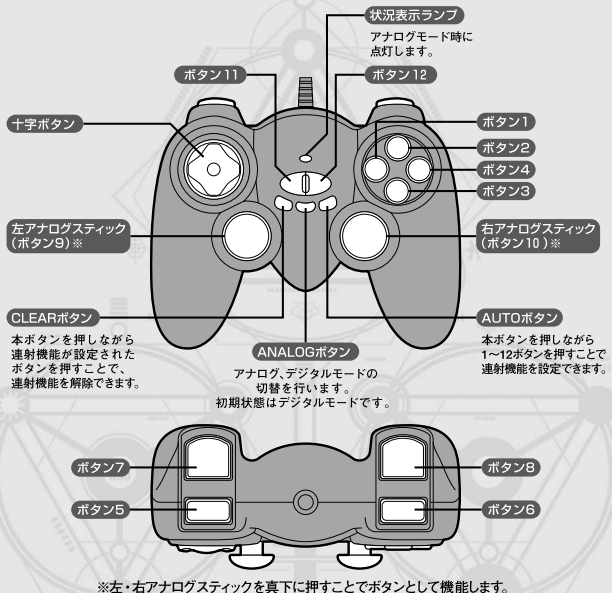
※オプションの操作デバイスで「コントローラ」を選択している場合は、キーボードによる移動系・戦闘系の操作ができなくなります (→P.25)。

#### <チャット系の操作>

<b>[Space]</b>	キーボード操作をチャット入力モードにする
<b>[Tab] + [Enter]</b>	(チャット入力後、確定時に入力して) <b>カットイン</b> の表示
<b>[←]</b>	カットイン表示後に表情を選択(選択後 <b>[Enter]</b> で決定)
<b>[↑ ↓]</b>	カットイン表示後にカメラ位置を選択(選択後 <b>[Enter]</b> で決定)
<b>[Shift] + [Enter]</b>	(チャット入力後、確定時に入力して) <b>びっくり吹き出し</b> の表示
<b>[Ctrl] + [Enter]</b>	(チャット入力後、確定時に入力して) <b>雲形吹き出し</b> の表示
<b>[L]</b>	チャットショートカットの表示/決定
<b>[I] [K]</b>	チャットショートカットの <b>選択</b>
<b>[J]</b>	チャットショートカットの <b>キャンセル</b>

※オプションの操作デバイスで「コントローラ」を選択している場合は、**[Space]**を入力せずにチャットの文字入力を開始することができます (→P.25)。

## ゲームパッド操作



十字ボタン↑↓	メニューでのカーソル移動、メニューでのページ送り <b>追走相手の選択</b> (→P.62)
十字ボタン→	<b>チャットショートカット表示</b> (→P.68)、メニューでのカーソル移動
十字ボタン←	<b>チャットショートカットのキャンセル</b> (→P.68)、メニューでのカーソル移動 オートランのON/OFF切り替え、 <b>追走のON/OFF切り替え</b> (→P.62)
左アナログスティック	キャラクターの移動、自己視点カメラの操作
右アナログスティック	追尾カメラ/自己視点カメラの操作
ボタン1	通常攻撃(打撃・射撃)、バレット(射撃)、テクニク(法撃) <b>ロビアクメニューの表示</b> (→P.69)
ボタン2	打撃系武器のスキル、法撃系武器のテクニク(射撃系武器では使用しない) オートラン& <b>追走OFF</b> (→P.62)
ボタン3	メニューでのキャンセル、アクションバレットの呼び出し
ボタン4	メニューでの決定、キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う <b>ロックオンメニューの表示</b> (→P.61)
ボタン5	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ、敵をロックオン ウィンドウのページ切り替え、自己視点カメラ時のゴーグル視点切り替え (長押しで)オートラン& <b>追走のOFF</b> (→P.62)

ボタン6	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニク切り替え ウィンドウのページ切り替え、自己視点カメラ時のゴーグル視点切り替え
ボタン7	<b>確認アイコンに対するショートカット</b> (→P.57)、ウィンドウのページ切り替え
ボタン8	<b>キャラクター情報表示の切り替え</b> (→P.57)
ボタン9	<b>チャット方法・チャットログ表示の切り替え</b> (→P.68) ウィンドウのページ切り替え
ボタン10	追尾カメラ/自己視点カメラの切り替え
ボタン12	メインメニューの表示/非表示、ムーブスキップ
ANALOGボタン	アナログ/デジタルモード切り替え

※表はアナログモード時のものです。デジタルモード時は、十字ボタンはキャラクター移動に対応します。

## マウス操作

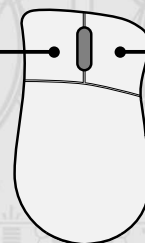
ストーリーモードと同様のマウス操作が可能です。マウス操作をしたい場合は、ランチャーメニュー内オプションの「マウス操作」にチェックを入れてください。

## 左ボタンでクリック

クリックした位置まで  
キャラクター移動

## 右ボタンでドラッグ

追尾カメラの視点変更



掲載している操作方法は2007年7月現在のものです。今後、最新のバッチファイルをダウンロードすることで仕様変更される可能性があります。最新情報は公式サイト(<http://phantasystaruniverse.jp>)にてご確認ください。

## ネットワークモードの構造

ネットワークモードの世界観や構造は、基本的にストーリーモードと変わりません。マイルームが文字どおりあなたの拠点となる部屋になり、ガーディアンズ・コロニーや3つの惑星間を移動できます。また、エントランス選択後、ログイン時には自動でプレイするユニバース(=サーバー)を割り振られますが、ゲーム内で自由にユニバース間を移動できます。

### ネットワークモード開始時

ネットワークモード開始時は、マイルームからゲームがスタートします。2回目は降は、前回最後にいたロビーか、自分のマイルームのあるシティからゲームを再開することができます。なお、マイルームは新リフォームチケットを使用して、ガーディアンズ・コロニーから他の惑星に移動させることができます(→P.67)。



### ガーディアンズ・コロニー／惑星間の移動

初期状態では、マイルームから出ると行き先を選択できるPPTスペースポート画面からガーディアンズ・コロニー1Fに出ることができます。ガーディアンズ・コロニーや惑星間はストーリーモードと同様に移動でき、一度行ったことのある惑星には、PPTスペースポート画面経由でマイルームから直接移動することもできます。



### マイルーム／ユニバース間の移動

マップ中に設置されているユニバース間移動装置(右写真)を調べることで、マイルームやユニバースを選択し移動することができます。

なお、他のユニバース間やマイルームに移動すると、以下の影響があるのでご注意ください。



- ・所属しているパーティーからの脱退
- ・受託中のミッションの放棄
- ・「招待の受信拒否設定」が「招待を受信する」になる
- ・パーティー設定(パーティー名・パーティーコメントなど)の初期化
- ・着信しがまだ受信していない状態の「パートナーカード」「パーティー招待」「アイテム交換」の消滅(シンプルメールは移動後も受信可能)

## 画面の見方

ネットワークモードのプレイ画面は、一部ネットワークモード特有の表示がある他は、ストーリーモードと同じものになります。

**キャラクター情報表示**  
キャラクター頭上に名前などの情報を表示します(下記参照)。

**ターゲット表示**  
他のプレイヤーの名前が表示されている時に、[ロックオンメニュー]が開きます。

**チャット表示**  
自分や他のプレイヤーが入力したチャットを表示します。

**ユニバースナンバー表示**  
現在自分がプレイしているユニバースの番号を表示します(マイルーム・フィールドをのぞく)。

**簡易ステータス表示**  
一番下に自分のキャラクター名/レベル/HP/経験値ゲージ/プラストゲージ、その上にはパーティーメンバーのキャラクター名/レベル/HPが表示されます。また、簡易ステータスの下の小さい四角のアイコンは、メニューショートカット/チャットショートカットの切り替え状態を表します。

**確認アイコン**  
シンプルメール受信・パートナーカード受信・パーティー招待の受信・アイテム交換申し込みの受信時・クエストボード確認時などに表示されます。[Z]でアイコン選択モードに移行し、[←]でアイコンを選び[Enter]で決定すると、アイコンに対するショートカットができます。

### キャラクター情報表示

キャラクターの頭上には、キャラクター情報が表示されます。表示内容は、[Ctrl]を押すと「キャラクター名/キャラクター名&レベル/アカウントNo./タイプ&タイプレベル/オンラインステータス(→P.60)/表示なし」で切り替えられます。

また、テキストの横にはプレイヤーの状態を示す何らかのアイコンが表示されることがあります。右写真は「星霊運アイコン」と呼ばれるものです。星霊運は、その光り方次第で何かしらのご加護があると言われ、光が強いほど効果が高くなります。他にも、以下のようなアイコンがあります。

(青地に橙) パーティーに所属(自分)  
同パーティー所属(他プレイヤー)

(紫地に灰) 他のパーティーに所属

(橙地に緑) パーティーでミッション受託

初心者(無料期間中)

※アカウントNo.は、ゲーム内でプレイヤーを特定するために使用するIDです。キャラクターごとではなく、ログインしているアカウント(PUSU ID)に対しての番号になります。

## ネットワークモード特有のメニュー／操作

ネットワークモードでは、ストーリーモードにはない特有のメニューや操作が追加されています。

### **G** メインメニュー「コミュニティ」

他プレイヤーとのコミュニケーションに関するメニュー項目です。

#### **👤** パーティー

パーティーの構成や条件設定などを行います。パーティーについてくわしくはP.64をご覧ください。

##### ●パーティー結成

自分がパーティーに所属していないか、パーティーのリーダーの場合に選択できます。パートナーカードのリストが表示されるので、プレイヤーを選びパーティーに招待しましょう。相手が他のパーティーに所属している、ネットワークモードに接続していない、勧誘を拒否している、別のユニバースにいる状態の場合は勧誘できません。



##### ●招待の受信拒否設定

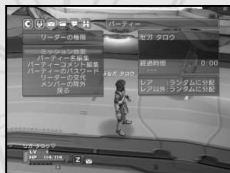
他プレイヤーからの招待を「招待を受信する／招待を受信拒否」から選択できます。

##### ●パーティー脱退

現在所属しているパーティーから脱退します。

##### ●リーダーの権限

自分がパーティーに所属していないか、パーティーのリーダーの場合に選択できます。「ミッション放棄」、「パーティー名編集」、「パーティーコメント編集」(他のプレイヤーから検索された場合に表示されます)、「パーティーのパスワード」(パーティーに参加するためのパスワードを設定できます)、「リーダーの交代」、「メンバーの除外」が行えます。



##### ●メンバーの所在

パーティーメンバーの所在を確認することができます。

##### ●MYカードを渡す

パーティーメンバーに対して、自分のパートナーカードを渡します。

##### ●能力や装備を見る

パーティーメンバーの能力や装備を見ることができます。

##### ●ブラックリストに追加

パーティーメンバーをブラックリストに加えます。

### **✉** シンプルメール

他のプレイヤーに短文のメールを送信できます。

##### ●受信メール

受信メールのリストを表示します。メールを選択すると、そのメールに対する返信や削除ができます。また、返信時には引用(受信メールのテキスト内容を返信メールにコピー)の有無も選択できます。なお、メール受信時は画面下に手紙の形をした確認アイコンが表示されます。



##### ●メール作成

新規にメールを作成・送信します。「本文編集」でテキストを入力し、「宛先」で表示されるパートナーカードから送信先を選択します。宛先は複数設定が可能です。本文と宛先を作成すると、シンプルメールを送信できます。

### **👤** パートナーカード

自分のプロフィールやコメントを記載したカードです。パートナーカードを受け渡すと、パーティー勧誘やシンプルメールのやり取りなど、さまざまなコミュニケーションを取りやすくなります。



##### ●パートナーカード一覧

他のプレイヤーから受け取ったパートナーカードをリストで表示します。リスト上では、プレイヤーがパーティーに所属しているか、ネットワークモードに接続しているかなどが、アイコンで表示されます。また、[Ctrl]でパートナーカードに付けられた相手のコメント/自分のコメントも確認できます。

- |                      |                   |         |
|----------------------|-------------------|---------|
| <b>1</b> リスト上のソート優先度 | オフライン状態           | オンライン状態 |
| 同じパーティーに所属           | パートナーキャラクター (CPU) |         |

パートナーカードを選択すると、「コメント追加(受け取ったパートナーカードに自分のコメントを付ける)」「ソート優先度(リストの表示優先度を数字で設定)」「カード削除」「シンプルメール送信」の項目、プロフィールや現在位置などが表示されます。

##### ●MYカードを編集する

相手に渡す自分のパートナーカードに、コメントを付けておくことができます。

#### パートナーカードとエントランス

パートナーカードは、1つのエントランス内のキャラクター(最大4体)共通で所有します。相手のパートナーカードを持っていれば、相手の同エントランス内キャラクター共通で使用可能です。ただし、同じ相手でも異なるエントランスのキャラクターの場合は、改めてパートナーカードをもらう必要があります。パートナーカードの左下には、どちらのエントランスかを識別するために「E-1(エントランス1)」「E-2(エントランス2)」が表示されています。

## ショートカット設定

チャットショートカットは、あらかじめテキストを設定しておくことで簡単にチャットを表示できる機能です。プレイ中に[F1]～[F12]を入力(オプションの「ファンクションキー設定」で「チャットショートカット」選択時)、または[L]:表示/決定・[I]:[K]:選択・[J]:キャンセルで操作できる、チャットショートカットを設定します。

[F1]～[F12]とチャット表示時の吹き出しに対応する入力欄が表示されるので、欄を選択してテキストを入力してください。



## オンラインステータス

自分の現在の状態を伝えることができる、キャラクター情報表示を設定できます。「表示無し」を選んだ場合は、キャラクター情報表示を切り替えてもオンラインステータスは何も表示されません。



退席中

一時退席中

ソロプレイ中

パーティー募集

初心者ガイド

## メインメニュー「システム」

「オプション」の一部項目と「ブラックリスト」が追加されています。

### オプション

ストーリーモードの項目に、一部新規項目が追加されています。

#### ●カットイン表示

カットインによるチャット表示をON/OFFから選択します。

#### ●ファンクションキー設定

[F1]～[F12]を入力した際に行うショートカット操作を「メニューショートカット(→P.52)/チャットショートカット(→P.68)」から選択します。

### ブラックリスト

特定のプレイヤーとのコミュニケーションを拒否したい場合に設定できます。「ユーザー追加」でパートナーカードやシンプルメールからプレイヤーを選び、ブラックリストに追加してください。ブラックリストに追加すると、その相手からのパーティー招待・MYカード送信・シンプルメール送信を受け付けず、チャットによる発言も聞こえなくなります。

また、「ブラックリスト一覧」で現在の対象者を確認したり、リストから除外して通常のコミュニケーション状態に戻すこともできます。

## ログアウト

ネットワークモードを終了し、タイトル画面に戻ります。ネットワークモードでの進行データやキャラクターデータは随時サーバーに保存されますが、正しく終了しない場合、データが損なわれる場合があります。ネットワークモードを終了する時は「ログアウト」を選択し、正しくゲームを終了してください。

## ロックオンメニュー

他のプレイヤーをロックオンして[Enter]を押すと、そのプレイヤーの情報を確認したり、直接コミュニケーションを取ることができます。



#### ●パーティーに招待

相手がパーティーに所属していない場合に、相手と新たにパーティーを結成したり、自分のパーティーに相手を勧誘できます。

#### ●シンプルメール送信

シンプルメールを相手に送信できます。

#### ●MYカード送信

自分のパートナーカードを相手に渡すことができます。

#### ●アイテム交換

アイテムやメセタを相手と交換することができます。自分が渡す物を選び、相手から受け取る物を確認し、お互いの確認を経て交換を行います。

#### ●能力や装備を見る

相手の能力や装備を見ることができます。

#### ●ブラックリストに追加

相手をブラックリストに加えます。

### PSUのプレイヤーとのアイテム交換

ロックオンメニューによるPSUのプレイヤーとのアイテム交換は、そのアイテム内容に関わらずできません。ただしPSUのアイテムに限り、フィールドにアイテムを置いてそれを拾ってもらおう、という方法でPSUのプレイヤーとアイテムをやり取りすることができます。

## パーティーメンバーの追走

ストーリーモードのオートラン機能を利用して、パーティーメンバーを自動的に追走できる機能があります。

### 追走相手を選ぶ

選べるのは「パーティーメンバーである」「近くにいて」「パートナーキャラクター（CPU）ではない」相手です。【↑】【K】で追走したいパーティーメンバーを選ぶことができます。相手を選ぶと、一定時間相手との間に緑のアーチが描かれ、簡易ステータス表示がオレンジ色に変化します。



### 追走開始

相手を選んで【R】で追走を開始します。開始時には選択時と同様の緑のアーチが描かれます。

相手が動くと自動的に後を追ひ、【W】【A】【S】【D】で他の方向へ移動しても、キーを放せば再び追走を開始します。また、相手が他のエリアに移動した場合も、後を追ってエリア移動します。



なお、オートラン中に相手を選んで追走に切り替えたり、追走中に他のパーティーメンバーを対象を切り替えることも可能です。

### 追走のON/OFF

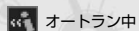
追走の走行中は、【R】で追走のON/OFFを切り替えることができます。また、走行中・静止中・シティ・フィールドなどの状況に応じて、【↑】【→】、【←】（長押し）でOFFにできます。

### アイコン表示

オートラン中や追走中は、簡易ステータス表示下やキャラクター情報表示に、以下のアイコンが表示されます。



追走中



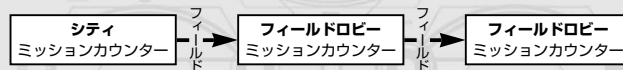
オートラン中

## ミッション

ミッションカウンターでミッションを受けてフィールドに向かう、という点ではストーリーモードと変わりません。しかし、ネットワークモードのミッションにはいくつかの異なる特徴があります。

### フィールドロビー

ミッションをクリアすると、フィールドロビーに到着します。フィールドロビーにはユニバース間移動装置・ショップ・フォトンチャージャーなどがあり、出口にはシティへの帰り道があります。そして、出口とは別に次のフィールドに向かうミッションカウンターが設置されていることもあります。そこでミッションを受けてクリアし、さらに別のフィールドロビーに行くことも可能です。



フィールドロビーの中には、カジノや神社が設置された特別なものもあります。カジノではルーレットやスロットでコインを稼ぎ、景品と交換できます。神社ではおみくじで星霊運を変えたり、お賽銭箱にアイテムを投げ込むと……？ カジノや神社がありそうな惑星のフィールドを探検しに行くとも見つかるかもしれません。



### フィールドロビーへの直接移動

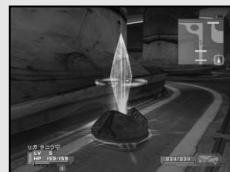
通常、フィールドロビーへはミッションをクリアして向かわなければなりません。しかし、一度行ったことがあるフィールドロビーならば、ミッションカウンター近くのアテンダントに依頼して直接フィールドロビーに向かうことができます。これを「普通便」と呼びます。

また、パーティーメンバーがフィールドロビーにいる場合にも、他のパーティーメンバーがアテンダントに依頼してそこへ直接向かうことが可能です。これを「特別便」と呼びます。なお、普通便はメセタが必要ですが、特別便は無料で利用できます。



### 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【Enter】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時のロビーに移動できます。



## パーティー

ネットワークモードでは、シティやフィールドにいる他のプレイヤーとパーティーを組んで、さまざまなミッションに挑戦します。

### リーダーとメンバー

パーティーは最大6人で構成できます。パーティーには必ずリーダーが存在し、メンバーを勧誘したり、リーダーの権限でパーティーを管理します。また、ミッションを受託する場合は、リーダーが選択・決定します。なお、最初にパーティー結成を行ったプレイヤーがリーダーとなりますが、リーダーは交代することもできます。



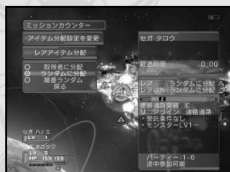
### パーティーの組み方

パーティーを組むには以下の3つの方法があります。なお、マイルーム内ではパーティー結成を行うことはできません。

- メインメニュー「コミュニティ」内「パーティー」の「パーティー結成」  
自分がリーダーとなって、パートナーカードからプレイヤーを選び勧誘します。
- ロックオンメニュー「パーティーに招待」  
そばにいるプレイヤーをロックオンして、自分のパーティーに勧誘します。
- ミッションカウンターで他のパーティーに参加  
ミッションカウンターで「他のパーティーに参加」を選び、すでにミッションをスタートしているパーティーに途中から参加できる場合があります。

### アイテムの分配

リーダーがミッションカウンターでミッションを選ぶと、メインメニュー内の「リーダーの権限」で設定できる項目の他に、「アイテム分配設定を変更」という項目があります。これはパーティーメンバーが拾ったアイテムの分配ルールを設定できるものです。「レアアイテム分配」「レア以外のアイテム分配」に分けて設定します。なお、メセタの分配設定は「レア以外のアイテム分配」に含まれています。



- 取得者に分配  
アイテムを拾ったパーティーメンバーがそのまま入手します。
- ランダムに分配  
アイテムを拾ったパーティーメンバーとは無関係に、パーティーメンバー全員の中から無作為に選んで分配し続けます。
- 順番ランダム  
アイテムを拾ったパーティーメンバーとは無関係に、パーティーメンバー全員の中から無作為に選んで分配します。次からは、すでにアイテムを入手したパーティーメンバーは除外し、また無作為に選んで分配されます。これを全員が除外されるまでくり返し、また最初に戻ります。

## マイルーム


ネットワークモードのマイルームでは、自分が入手・合成したアイテムを販売できるショップ機能が追加され、他のプレイヤーのマイルームを訪ねたり、ショップのアイテムを購入することができます。また、イルミナスで新たに追加された新リフォームチケットを使用すると、マイルームにさまざまな機能が追加されます\*。

\*イルミナスで新規キャラクター作成をした場合、ショップを開店していないのを除いて、新リフォームチケット「オールド・フューチャー」を使用した状態になっています。

### パートナーマシナリー

初めて話しかけると名前を付けることができます。ストーリーモードと異なるメニュー項目は以下の通りです。

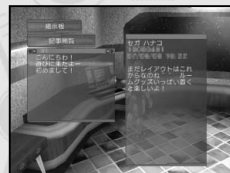
- Pマシナリー機能「名前の変更」  
一度付けた名前を変更することができます。
- Pマシナリー機能「アイテムを合成する」  
武器や防具の合成の場合はすぐに完了せず、合成内容に応じた時間経過後に「アイテムを取り出す」で合成結果が分かります。
- リフォームをする  
ショップ：ルームグッズで「リフォームチケット」を購入すると、この項目でマイルームをリフォームできます。
- ルームグッズ管理  
イルミナスの新リフォームチケットでリフォームした際に選べる項目です。マイルームに設置するルームグッズを管理します。くわしくはP.66をご覧ください。
- 接客機能  
イルミナスの新リフォームチケットでリフォームして、ショップをオープンしている場合に選べる項目です。他のプレイヤーが訪れた時やアイテムを購入した時に表示されるメッセージを設定できます。
- ジュークボックス  
イルミナスの新リフォームチケットでリフォームした際に選べる項目です。BGMディスクを与えて、マイルーム内のBGMを変えることができます。

新リフォームチケット・ルームグッズ等は、ショップ：ルームグッズのリスト上で「」が表示されています。

### ビジフォン

さまざまな情報を扱う端末です。PSUのネットワークモードからの機能に加えて「掲示板」が追加されています。

- 情報を見る  
ミッション配信情報やニュースを閲覧できます。
- 掲示板  
イルミナスの新リフォームチケットでリフォームした際に選べる項目です。自分やマイルームを訪れたプレイヤーがメッセージを残せます。タイトルと記事を書き込んで送信すると、掲示板にメッセージが残せます。マイルームの掲示板の場合、記事削除・ブラックリストに追加・機能停止/機能停止解除などの管理も可能です。
- ルームに行く  
パートナーカード一覧から選んで他のプレイヤーのマイルームを訪ねます。
- 最近行ったルーム  
最近訪問したルームのプレイヤー名を表示し、選んで訪問することができます。
- ヘルプ  
イルミナスに関するヘルプを閲覧できます。
- ショップを探す  
おすすめショップや検索機能を使ってショップを探します。
- 足あとを見る  
最近マイルームを訪れたプレイヤー名を表示し、選んで訪問することができます。



## ショップ

リフォームチケット「ショップオープン」を使用してショップをオープンできます。PSUのネットワークモードですでにオープンしている場合は、新たにショップをオープンする必要はありません。ショップのカウンターをターゲットして「ショップ編集」を選び、以下のように開店準備をします。



### ●商品を入れ替える

倉庫アイテムに値段を付けて、店頭並べることができます。また、店頭アイテムを倉庫に戻すこともできます。

### ●広告文を書く

他のプレイヤーがショップを探る際に検索対象となる広告文を設定できます。

以降、他のプレイヤーがマイルームを訪問して、ショップで買い物できます。あなたがネットワークモードをプレイしていない間も、パートナーマシナリーが店番をしてショップは開店しています。なお、売上のメセタは倉庫に保管されます。

## ルームグッズ管理

ストーリーモード（またはPSUのネットワークモード）では、マイルーム内の「ルームグッズ設置」が可能な場所にルームグッズを置くことができました。ネットワークモードでも新リフォームチケットを使用しない場合は同じですが、イルミナスの新リフォームチケットを使用した場合は、以下の方法でルームグッズを管理します。



### 設置モードオン/オフ

パートナーマシナリーに話しかけて「ルームグッズ管理」を選び、「設置モードオン」にしてください。ルームグッズを設置可能な場所が赤い枠で表示されます。

### ルームグッズの設置

赤い枠の上や近くに移動すると枠が光るので、【Enter】でルームグッズを設置してください。設置後に【Enter】でアクセスすると、回転させたり撤去することができます。設置を終えたら上記のルームグッズ管理で「設置モードオフ」にすれば設置完了です。

### ルームグッズの種類

ルームグッズには「棚やテーブルに置く小物」「床に置く設置物」「壁に飾る物」の3種類があります。これらは「ルームグッズポイント」が設定されていて、順に1・2・2ポイントになります。

### ルームグッズポイント

マイルームには、ルームグッズポイント40ポイント分のルームグッズを設置できます。40ポイントを超える場合は、他のルームグッズを撤去する必要があります。

## 共有ボックス

自分の同エントランスのキャラクター同士で、アイテムを共有できます。この共有ボックスにアイテムやメセタを預けることで、他の同エントランスのキャラクターが持ち出すことができます。



## ルームロック

パスワードを設定して、知っている人だけがマイルームを訪問できるように設定できます。ルームロックにアクセスして「ルームロックする」を選び、【↑↓←→】で4桁の数字のパスワードを設定してください。「ルームロックを解除する」を選べば、いつでもルームロックを解除できます。



## ドレッシングルーム

ストーリーモードと同様に、現在着ている服やパーツを着替えることができるドレッシングルームがあります。中に入ってグラフィックを確認しながら着替えることができます。



### 新リフォームチケットとPSUのプレイヤー

イルミナスの新リフォームチケットを利用したマイルームには、PSUのプレイヤーは入ることができません。もしPSUのプレイヤーをマイルームに招待したい場合は、ショップで販売されている旧リフォームチケットを使用してください。なお、新リフォームチケットの中にはマイルームを他の惑星に移動することができるものがあります。移動した場合、ログイン時には前回最後にいたロビーか、自分のマイルームのあるシティからゲームを再開することができます。

## チャット・ロビーアクション

チャットでの会話やロビーアクションと呼ばれる特殊なキャラクターアクションコマンドを利用して、他のプレイヤーとコミュニケーションを取ることができます。

### チャットの入力

#### テキスト入力

オプションの「操作デバイス」で「キーボード」を選択している場合、【Space】を入力するとチャット入力モードになり、テキスト入力をしてから【Enter】で確定すると、チャットが表示されます（表示後、チャット入力モードは解除されます）。「コントロール」を選択している場合は、【Space】を入力せずに、



#### カットイン&吹き出し

入力確定時に【Tab+Enter】でカットインを表示し、【←→】で表情、【↑↓】でカメラ位置を選び、【Enter】で確定するとカットインでチャットを表示できます。同様に、【Shift】+【Enter】、【Ctrl】+【Enter】で入力を確定すると「びっくり吹き出し」「雲形吹き出し」でチャットを表示できます。



#### チャットショートカット

オプションの「ファンクションキー設定」で「チャットショートカット」を選択した状態で【F1~F12】を入力、または【L】：表示/決定・【I】【K】：選択・【J】：キャンセルで操作すると、ショートカット設定（→P.60）で設定したチャットを表示できます。



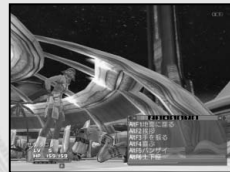
### チャットの種類

チャットには「パブリックチャット（発言が他プレイヤーに聞こえる）」と「パーティーチャット（発言がパーティーメンバーのみに聞こえる）」の2種類があり、発言方法の切り替えやそのログを確認することができます（→P.52、55）。発言方法の切り替えやログの確認は、【F8】【F9】【F12】で操作できます。



## ロビーアクション

自分のキャラクターに特殊なアクションをさせることができます。ただしフィールド内では、武器を持たない状態で下記のうち【Alt】+【F1】~【F12】のみ出すことができます。



### ゲームパッドで入力

ボタン1を入力すると、ロビアクメニューを表示できます。【↑↓←→】でアクションを選びボタン4で決定すると、アクションを実行します。ロビアクメニューは、ボタン3でキャンセルできます。

### キーボードで入力

【Alt】+【F1】~【F12】、【Alt】+【1】~【0】、【Alt】+【A】~【Z】でアクションを実行します。対応アクションはロビアクメニューに表示されている番号と同じです。

※ボタン7、または【Shift】を押しながら決定すると、異性のロビーアクションを出すことができます。

## チャットコマンド

テキスト入力時に特定の文字列を挿入すると、さまざまな効果を付けることができます。また、これらを利用したテキストをチャットショートカットに設定して利用することも可能です。なお、コマンド部分は半角英数字、コマンドとコマンドの間やコマンドとテキストの間には半角スペースを入力してください。

ロビーアクション	/alt○○	○○の部分にf1~12、0~9、a~zを代入
異性のロビーアクション	/salt○○	○○の部分にf1~12、0~9、a~zを代入
雲形吹き出し	@cテキスト	
びっくり吹き出し	@sテキスト	
カットイン	@○○テキスト	○に0~9で表情、□に0~3でカメラ位置を代入
キャラクターボイス	!○	○に0~26を代入、0~11はフィールドのみ、12~26はマイルームのみ
効果音	&○	○に0~120を代入、シティでは使用不可
文字色	{色名}テキスト	色名は {red} {gre} {vio} {blk} {ora} {yel} {blu} {pur} {graj} {whil} を使用可能
パーティーチャット	#テキスト	#を付けずテキストのみの場合はパブリックチャット
メニューショートカット	/menu/item/map/party/mail/partnercard/pcard/shortcut/publiclog/pblog/partylog/ptlog/state	
ランダム	/random/dice/card	

※"/" "@" "!" "&" は組み合わせて使用できますが、"/" "@" "!" "&" の順番で入力する必要があります。

※"@c" "@s" と "@○○" を同時に使う場合は、組み合わせて "@s12" のように入力します。

※メニューショートカットは単独でしか使えません。

※"/" が "/" の前に含まれるとコマンドは発動しません。

※半角スペースを入れなくてもコマンド使用は可能ですが、例えば効果音 "&10" を出しながら「2回成功」と表示するために "&102回成功" と入力した場合、効果音 "&102" を出しながら「回成功」と表示されてしまいます。

チャットコマンドを使用した例文と表示  
/altf5 @s13 &6 やった、{red}おめでとう!



# 困ったときには

## ◆利用における環境

Q：「ファンタシースターユニバースイルミナスの野望(以下、「イルミナス」)」を遊ぶために必要な物は何ですか？

A：動作環境を満たしたパソコン、ネットワーク回線、またPSU IDとパスワードの取得(無料)が必要となります。

Q：自分のパソコンで「イルミナス」は動作しますか？

A：P.2「動作環境」または、オフィシャルサイト内にある動作環境のページをご確認ください。また、お持ちのパソコンの環境を調べる際には、下記を参照してください。

[http://sega.jp/pc/support\\_version/#DIRECTX](http://sega.jp/pc/support_version/#DIRECTX)

Q：動作環境以外のOSでは動作しますか？64bit版のWindows XPや、Windows Vistaでも動作しますか？

A：当ソフトウェアは、Windows 2000/XP/Vista(32bit版)のみの対応となっております。

## ◆インストール/アンインストール

Q：DVD-ROMをドライブにセットしても、オートランメニューが起動しません。

A：以下の方法をお試しください。

1. 「マイコンピュータ」(Windows Vistaの場合は「コンピュータ」)内のDVD-ROMがセットされているDVDドライブアイコンを、ダブルクリックしてください。

2. 「マイコンピュータ」を開き、DVD-ROM内にある「autorun.exe」をダブルクリックしてください。それでも、オートランメニューが起動しない場合、DVD-ROM内にある「setup.exe」をダブルクリックしてインストーラーを起動してください。

Q：「イルミナス」のインストールができません。

A 1：必要なHDDの容量が不足している。  
→「イルミナス」をインストールするには9.0GBのハードディスク空き容量が必要です。容量を確保してから再度インストールを行ってください。

A 2：ご使用のパソコンが必須環境を満たしていない。  
→必須環境を満たしていない環境をご使用いただいている場合、インストールが行えない場合がございます。動作環境のページより、必須環境をご確認ください。

Q：「イルミナス」をアンインストールするにはどうすればいいですか？

A：Windowsのスタートメニューより「すべてのプログラム」(Windows 2000の場合は「プログラム」)→SEGA→「PHANTASY STARUNIVERSE Illuminus」内にございます「Uninstall」を選択いただくか、「コントロールパネル」内の「プログラムの追加と削除」(Windows 2000の場合は

「アプリケーションの追加と削除」、Windows Vistaの場合は「プログラム」)より当ソフトウェアを削除することが可能です。

Q：「イルミナス」をアンインストールした場合、今まで使用したキャラクターなども消えますか？

A：ネットワークモードにてお使いになっていたキャラクターやアイテムなどは、全て弊社サーバーにデータが保存されております。なお、インストールを行った際に「マイドキュメント」フォルダ内の「SEGA」>「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」フォルダ(Windows Vistaの場合はスタートメニューの「ドキュメント」フォルダ内に「SEGA」>「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」フォルダ)が生成され、ストーリーモードのセーブデータと今まで撮影したスクリーンショットが保存されておりますので、フォルダを削除する際には中身を十分に確認の上、自己責任において実行してください。

## ◆起動

Q：ゲームを起動しようとするとき画面が表示され、その後デスクトップ画面に戻ってしまいます。

A 1：お使いいただいているパソコンの動作環境が、必須環境を満たしているかご確認ください。特にグラフィックボードがゲームをされる上で重要なパーツとなっておりますので、再度ご確認ください。

A 2：ご使用のPCに、最新版のDirectX9.0cがインストールされていない場合に発生します。「イルミナス」の動作には、「ファンタシースターユニバース」より新しいバージョンのDirectX9.0cが必要となりますので、DVD-ROMに収録されている最新版のDirectXをインストールしてください。

A 3：ネットワークに正しく接続できていない可能性があります。ご使用のPCやセキュリティソフトのネットワーク設定をご確認ください。

Q：ゲームを起動しようとするとき画面が暗くなり、そのまま動かなくなってしまいます。

A 1：グラフィック設定がお使いのパソコン環境に適していない可能性があります。「ランチャー>オプション」のグラフィック設定を変更してみてください。

A 2：グラフィックボードが、必須環境を満たしていない可能性があります。P.2「動作環境」またはオフィシャルサイト内にある動作環境のページより、必須環境をご確認ください。

Q：フルスクリーンモードで動作中、タスク切り替えで別アプリケーションを使用した後、ゲームに復帰できません。

A：「イルミナス」はメモリーク防止(メモリー領域が減少することでシステムが不安定になることを防止する)のために、タスクを切り替えるなどの行為を行った場合に強制終了する仕様となっております。これらの行為によってお客様のセーブデータが破損した場合においても、弊社は一切の責任

を負いません。

※メーラーなどのインターネットアプリケーションやウイルス検知ソフトなどが常駐している場合、プロセスがそのアプリケーションに実行してゲーム画面が最小化してしまう場合があり、また、常駐アプリケーションをすべて終了した状態でプレイしていただけるようお願いいたします。

※Windowsのユーザー補助機能のひとつとしてございます「固定キー機能」が有効となっておりますと、特定操作を行った際にゲーム画面が最小化してしまう場合がございます。

Q：ランチャーからゲームモード選択後、nProtectが画面に表示された後に、しばらくするとそのまま終了してしまいます。

A 1：ご使用のセキュリティソフトの設定によって、ネットワーク接続に失敗している可能性があります。この場合、使用中のセキュリティソフトの設定をご確認の上、ネットワークに接続できるように設定を行ってください。

A 2：Windows XP/Vistaでは、DEP(データ実行防止)機能が有効になっていると、ゲームガードの起動に失敗しゲームが終了します。DEP機能については、標準状態では、Windowsの主要なプログラムについてののみ有効となるように設定されておりますが、設定変更により、すべてのプログラムを対象とさせていただきます。この症状が発生します。DEPを有効にされている方は「コントロールパネル」の「システム」より、「システムの回復」を表示し、「詳細設定」タブ「パフォーマンス」>「設定」の「パフォーマンスオプション」より、「データ実行防止」タブ「重要なWindowsのプログラムおよびサービスについてのみ有効にする」にチェックを入れてください。

## ◆ネットワーク接続

Q：ネットワークにつながりません。

A 1：サーバーがメンテナンス中の可能性があります。オフィシャルサイトよりメンテナンス情報をご確認ください。

A 2：ネットワーク環境が必須環境を満たしていない可能性があります。動作環境のページより、必須環境をご確認ください。また、ご使用のブラウザ回線状況によって、つながりにくい場合がございます。

A 3：パソコンのファイアウォール設定またはセキュリティソフト、ルーター等のファイアウォール設定によって、サーバーへ接続ができずにゲームが始まらない場合があります。この場合は、使用中のファイアウォール設定をご確認いただき、接続が行えるように設定をしてください。ファイアウォールの設定については、使用中のソフトに付属されているマニュアルなどをご覧ください。なお、当ソフトウェアが使用するポート番号は11000～11099、12000～12099となりますので、ご使用のファイアウォールまたはセキュリティソフト、ルーター等の設定を変更していただく。

ールまたはセキュリティソフト、ルーター等の設定を変更していただく。

Q：パッチファイルダウンロード中にネットワーク接続が切断されてしまい、パッチファイルをダウンロードすることができません。

A：時間を置いて再度パッチファイルをダウンロードしてみてください。それでも失敗する場合は、ご利用のネットワークが不安定な可能性があります。

Q：パッチファイルのダウンロードが終了し、ゲームを再実行しますが、何度もパッチファイルのダウンロードが繰り返されてしまいます。

A 1：実行するユーザーに管理者権限がない可能性があります。管理者権限のあるユーザーにて実行してください。

A 2：Windows Vistaにおいて「Program Files」など一部のフォルダにインストールされていると、管理者権限がないためパッチファイルの更新が行えないことがあります。その場合は、標準の設定に戻してインストールを行ってください。

## ◆操作関連

Q：ゲームパッドがなくてもプレイできますか？

A：キーボードでのプレイが可能です。ゲームパッドをご利用いただくと、より快適に遊ぶことができます。操作方法については、P.16、P.52、またはオフィシャルサイト内プレイガイドの操作方法をご覧ください。

Q：パソコン用のゲームパッドならでも使えますか？

A：アナログモード対応の12ボタンゲームパッドが推奨となっておりますが、ボタン数が足りていないでもプレイは可能となっております。

Q：ゲームパッドの振動機能には対応していますか？

A：本ソフトは、ゲームパッドの振動機能に対応しております。初期状態では振動機能がOFFとなっておりますので、ONにを変更する際は「メインメニュー>システム>オプション>バイブレーション」にて設定を行ってください。

※一部対応していないゲームパッドもございますので、不具合が発生する場合は、この設定をOFFにしてください。

Q：入力をしていない状態でも勝手にキャラクターがコントロールが動いてしまいます。

A：ゲームパッドをお使いの場合、ゲームパッドの設定がおかしい可能性があります。Windowsの「コントロールパネル」より「ゲームコントローラ」(Windows 2000の場合、「コントロールパネル」より「ゲームオプション」、Windows Vistaの場合「コントロールパネル」より「ハードウェアとサウンド」内の「ゲームコントローラ」)の設定をご確認ください。

Q：キーボードでの操作中にキャラクターの操作が行えず、何をしてもチャット入力になってしまいました。

A：キーボードで移動などの操作を行う際は、キャラクター操作とチャットの設定を切り替える必要があります。「メインメニュー>システム>オプション>操作デバイス」が「キーボード」になっているかご確認ください。

Q：ゲーム画面のスクリーンショットはどうやって撮るのですか？また、撮影したスクリーンショットの保存先はどこですか？

A：ゲーム中に【PrintScreen】キーを押すことによって、スクリーンショットを撮ることが可能です。なお、撮影したスクリーンショットは、「マイドキュメント」フォルダ内の「SEGA」>「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」フォルダ（Windows Vistaの場合はスタートメニューの「ドキュメント」フォルダ内の「SEGA」>「PHANTASY STAR UNIVERSE Illuminus」フォルダ）にある、「SCREENSHOT」フォルダへ保存されます。

Q：ゲームパッドのボタン配置を自分の好きな設定にしたいのですか？

A：「ランチャー>オプション」にあるゲームパッドの設定にて、ボタン割り当てを行うことができます。変更ボタン項目を選択し、対応させたいゲームパッドのボタンを入力することで設定が行われます。

## ◆ランチャー項目について

Q：「ウィンドウモード」のチェックを外すと、どうなるのですか？

A：ゲームが「フルスクリーン」モードで起動いたします。ゲーム動作がスムーズになる場合がありますので、ウィンドウモードでの動作に問題がある場合は、フルスクリーンをお試しください。

Q：「V-Syncを待つ」とは何ですか？

A：モニターとゲームの画面更新を同期させ、画面のちらつきをおさえる設定です。ゲームの動作が重く感じるときは、このチェックボックスのチェックを外してみてください。ただし、この設定を外すことによって、ゲームプレイ中の画面表示にちらつきが発生する場合がありますので、その際は再度チェックボックスにチェックを入れてください。

※本設定は、フルスクリーン表示時のみに有効なオプションとなります。

Q：「グローバルフォーカスサウンド」とは何ですか？

A：「イルミナス」起動時に、ゲームが非アクティブになった場合でもサウンドが鳴り続ける機能です。このチェックボックスをはずした場合は、非アクティブになるとゲームサウンドが停止いたします。

※本設定は、「ウィンドウモード」にチェックが入っている時のみに有効なオプションとなります。

Q：「バッファ」とは何ですか？

A：サウンドを再生する際に使用する機器、またはアプリケーションを選択します。ゲーム中に動作異常が発生している場合には、こちらの設定変更をお試しください。

デフォルト：音を鳴らす際、ハードウェアからソフトウェアの順でサウンドの再生をおこないます。

DirectXに依存：DirectXを使用してサウンドの再生をおこないます。

ハードウェア：ハードウェア側でサウンドの再生をおこないます。

ソフトウェア：ソフトウェア側でサウンドの再生をおこないます。

Q：「フレームスキップ」とは何ですか？

A：表示フレーム数のスキップ数を設定します。設定する数値が小さい程、画面の動きはより滑らかに表示されますが、ゲームの動作が本来の速度よりゆっくりとしたものになる場合があります。

Q：「クリッピング」とは何ですか？

A：背景や、遠くにいるプレイヤー等の表示範囲に関する設定です。スライドを「遠」側に設定する程、より遠くの背景や他プレイヤー等を表示することができます。ただし、スライドを「遠」側に設定する程、ゲームの動作が本来の速度よりゆっくりとしたものになる場合があります。

Q：「LOD」とは何ですか？

A：「Level Of Detail」の略で、数値を大きく設定する事によって、他のプレイヤーキャラクターを画面へ一度に表示する数が多くなります。ただし、数値を大きく設定してしまうと、ゲームの動作が本来の速度より遅くなってしまいます。

ハイモデル：通常グラフィックでのキャラクターモデルの表示数。ロビー上にいる他プレイヤーキャラクター画面表示数の設定となります。

ローモデル：簡易化されたキャラクターモデルの表示数。ハイモデルの表示設定数より多く他プレイヤーキャラクターが表示された場合に、簡易化されたキャラクターの画面表示数となります。

モデルバッファ：一度表示されたキャラクターのデータを一時的に保存できる数となります。一度表示されたキャラクターが再表示される際の表示速度に関係いたします。

Q：ワイドモニターに対応していますか？

A：「イルミナス」では、ワイドモニターに対応しております。ワイドモニターでゲームをプレイされる場合は、「画面のサイズ」から「1280×720」を選択してください。

## ◆アフターサービス関連

Q：一部の音声が再生されない、音飛びするなど、サウンドに関する不具合が生じています。

A1：お使いいただいているサウンドボードのドライバが古い可能性があります。最新のドライバを手に入れてください。なお、弊社ではドライバの配布は行っていません。お使いいただいているサウンドボードのメーカーへお問い合わせください。

A2：お使いのPCにおけるサウンドデバイスの出力設定が正しく行われていないと、正常に音声が出力できないことがあります。

Windows 2000/XPの場合、以下手順にて、ご利用のスピーカー等の再生機器にあわせ、サウンドの出力設定を変更してください。

1. 「コントロールパネル」より「サウンドとオーディオデバイス」(Windows 2000の場合、「サウンドとマルチメディア」)を選択します。

2. 「スピーカーの設定」より「詳細設定」を選びますと出力機器の種類が選べます。お使いの機器にあわせて設定を行ってください。

※一般的なステレオスピーカーをご利用しているのであれば、サウンド設定を「ステレオデスクトップスピーカー」に設定します。

なお、サウンドデバイスによっては、独自の設定ツールなどにより音声出力を制御していることもあります。機種個別の取扱については、各機器のマニュアル等をご参照ください。

A3：「ランチャー>オプション」のサウンド設定を「バッファ」で、再生する際に使用する機器、またはアプリケーションを変更してみてください(→P.6)。サウンドに関連する不具合が発生している場合、「ソフトウェア」に変更することで、解決する可能性があります。

A4：(Windows 2000/XPの場合) サウンドのハードウェアサウンドアクセラレータレベルを、以下の手順にて基本アクセラレータに設定し、お試しください。

1：ご使用いただいているWindowsの[スタート] ボタンをクリックし、[ファイル名を指定して実行] を起動します※。

2：[名前] ボックスにdxdialと入力し、[OK] をクリックします※。

3：起動したDirectX診断ツールにて、[サウンド] タブを選択します。

4：[DirectX の機能] の[ハードウェアサウンドアクセラレータレベル] スライドのつまみを[基本アクセラレータ] まで移動させ、[終了] をクリックします。

Q：一部の場所で処理が非常に重くなってしまいます。

A：ロビーやパーティーでの戦闘中など、キャラクターの多い場所ですと非常にマシンパワーを使います。画面サイズやグラフィック設定を、低く設定しなおすと解決場合があります。(お使いのプロバイダーの混雑時によっても、ゲームの動作が

重くなってしまふ場合があります)

Q：家で遊んでいたストーリーモードのセーブデータをセガ公認ネットカフェや他のPCで遊びたいのですが、可能ですか？

A：ストーリーモードを始める前に、ランチャーオプションにある「ゲームデータをサーバーに保存しない」のチェックボックスを外して開始したくと、ご自宅でプレイしたセーブデータをセガ公認ネットカフェや他のPCにてプレイが可能となります。なお、一度該当のチェックボックスにチェックが入っている状態でストーリーモードをプレイされた場合は、プレイ途中からサーバーへの保存を行うことが出来ません。また、サーバー上に保存されたストーリーモードのセーブデータを、サーバーからダウンロード保存することは行えませんでしたのでご了承ください。

## ◆その他

Q：PS2版「イルミナス」のネットワークモードで作成したキャラクターを、Windows版「イルミナス」で使用することは可能ですか？

A：可能です。ID・パスワードの認証を行う際に、PS2版で使用したID・パスワードを入力してください。また、Windows版「イルミナス」のネットワークモードで作成したキャラクターも同様にPS2版「イルミナス」にて使用可能です。

Q：「イルミナス」のID認証の画面で、ID・パスワードを毎回入力する必要がありますか？

A：「ランチャー>オプション」を選択し、[ID・パスワードを保存する]にチェックを入れますと、一度入力したID・パスワードを保存することが可能となります。

※ID・パスワードの保存をおこなったPCでは、どなたでも保存されているIDでのプレイが可能になってしまいます。ID・パスワードを保存する設定をご使用する際は、ID・パスワードの管理を含め自己責任にてご使用ください。

Q：「イルミナス」で作成したデータを使って、「ファンタジースターユニバース」をプレイすることはできますか？

A：「ファンタジースターユニバース」で作成したデータは、「イルミナスの野望」に引き継ぐことは可能ですが、「イルミナス」で作成したデータを「ファンタジースターユニバース」でプレイすることはできません。

「PS2」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。