

ダンジョン探索について

TUTORIAL



画面右上のミニマップを確認しながらダンジョンを探索しましょう。
方向ボタン↑で前進、↓で進行方向の変更、←で後ろに振り向きます。
Lスティックでは、←→で横歩き、↓で後退になります。

A

ダンジョン探索について

TUTORIAL



ダンジョンを探索すると様々な仕掛けを見つけることができます。
まずはイベントシンボルを探して触れてみましょう。

A



ダンジョンではモンスターとバトルになることがあります。
「エネミーエンカウンター」は、ダンジョン内を移動するとゲージが
上昇し、満タンになるとモンスターとのバトルが発生します。

WIZARD'S SYMPHONY

ウィザーズ シンフォニー

ゲームマニュアル

プロローグ	2
キャラクター紹介	2
操作方法	8
ゲームの始め方	9
ゲームの流れ	10
エム・ツアーズ 事務所	11
鍛冶屋 サンベル	12
ユルディズ魔法商店	13
酒場 左の一撃亭	14
ダンジョン	16
メインメニュー	20
バトル	26
Extra	31
Tips	32

1 / 36



より詳しい解説は、**X**ボタン「メインメニュー」→**+**ボタンから「ゲームマニュアル」で確認することができます。

セーフエリアについて

TUTORIAL



触れて起動!



転送!

脱出!



起動済みの他のセーフエリアに
一瞬で移動できる!



ダンジョンを脱出して
街に帰還できる!

※ストーリー進行状況によっては、「転送」「脱出」機能が制限される場合があります。

セーフエリアでは、「セーブ」でゲーム進行状況の保存、「転送」でダンジョン内の他のセーフエリアへの移動、「脱出」で街への帰還することができます。

(A)

セーフエリアについて

TUTORIAL



セーブした
場所から再開!



戦闘メンバー全員のHPが0になり、全滅した場合、
最後にセーブした場所から再開されます。

A

スタート地点を選択して...



移動!!



選んだフロアにある
セーフエリアから探索再開！

ダンジョン内では各フロアに必ず一つ存在します。一度でも触れて
いれば、探索再開時のスタート地点に選べるようになります。
セーフエリアを探しつつ、冒険を進めましょう。

全体マップについて

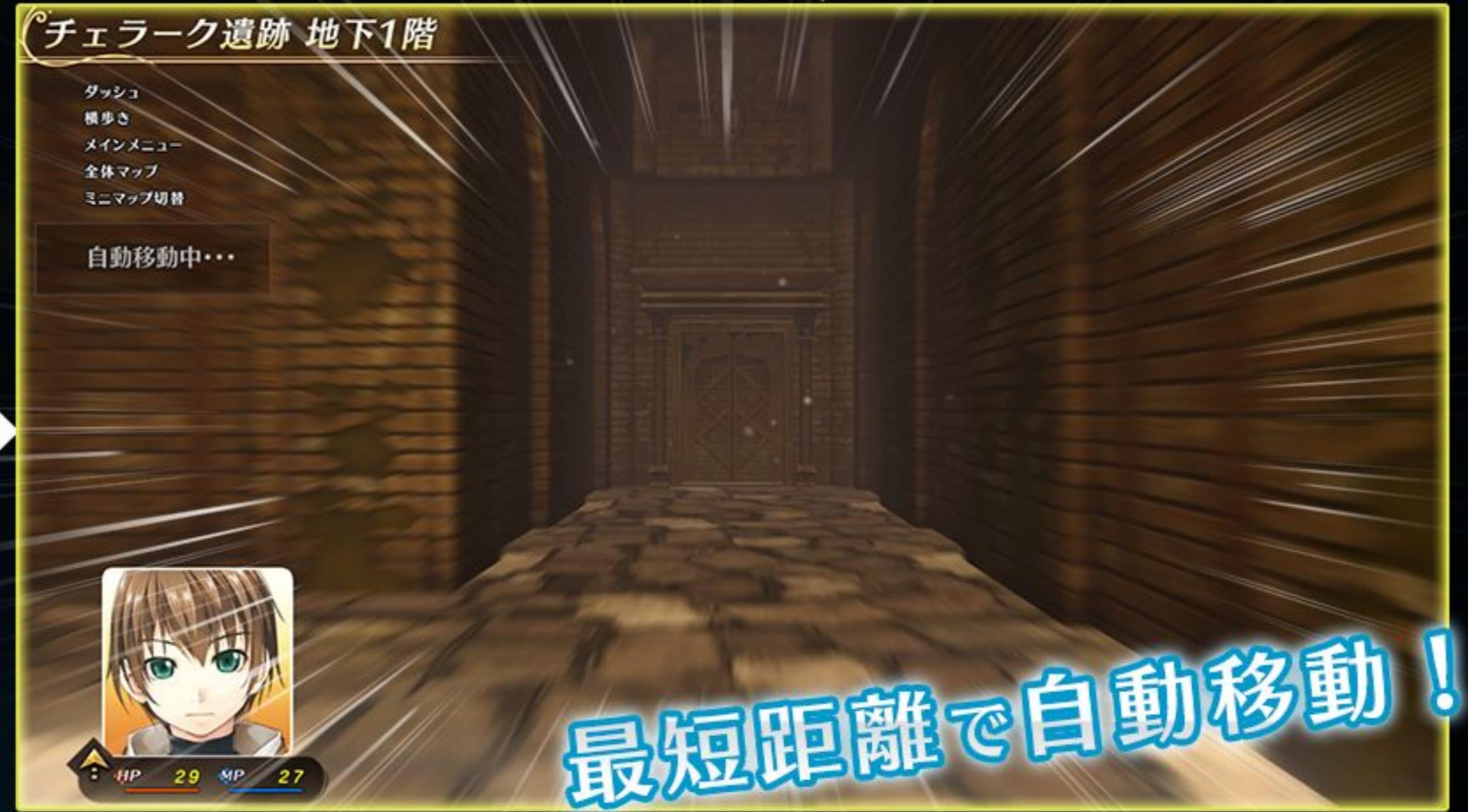
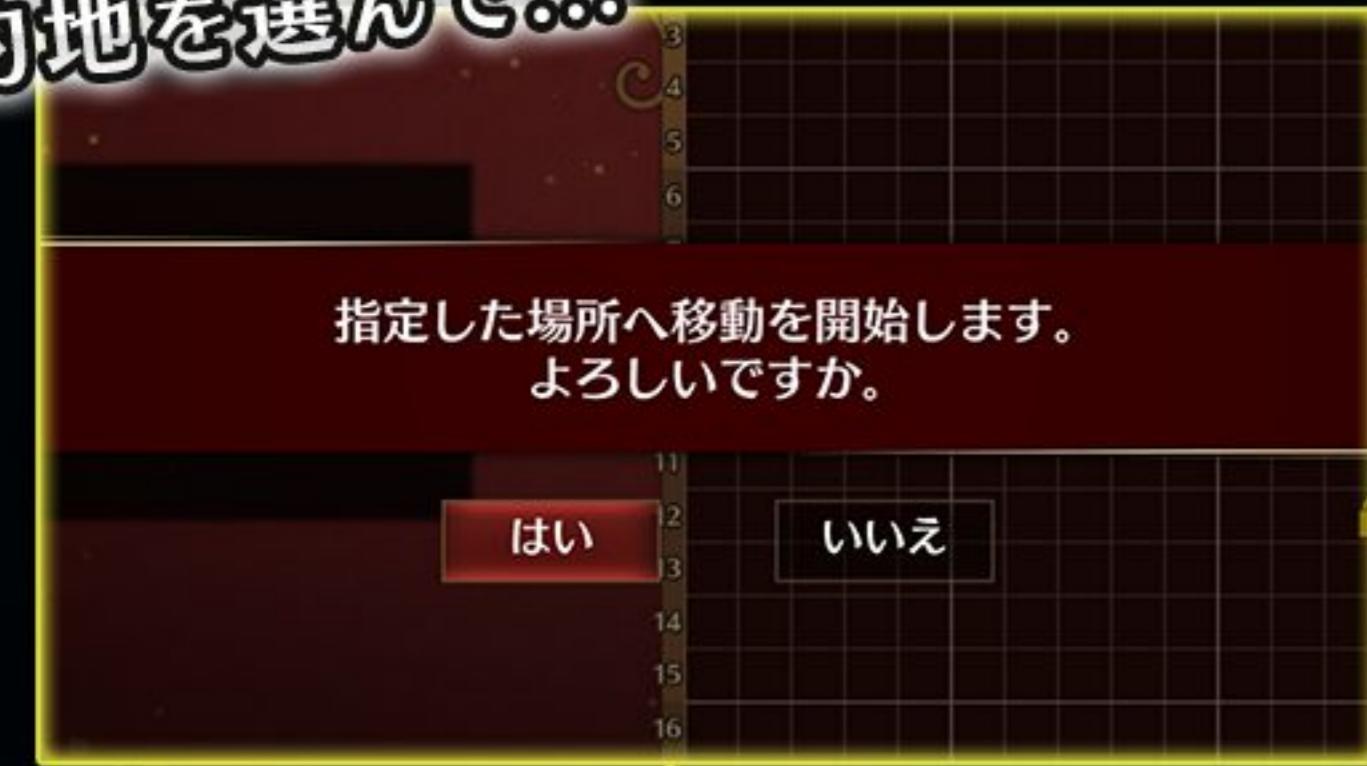
TUTORIAL



ZRボタンを押すことで、全体マップを開いてダンジョン内の全てのフロアのマップを確認することができます。

A

目的地を選んで…

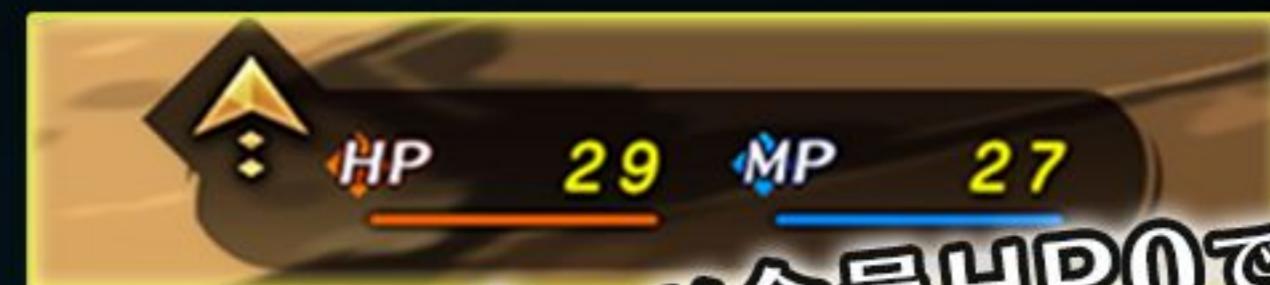


全体マップ画面で移動したことのある場所にカーソルを合わせて
Ⓐボタンを押せば、その位置まで自動的に移動することができます。

バトルコマンドを選んで…



攻撃



戦闘メンバーが全員HP0で「戦闘不能」になるとバトルに負けてしまうので注意!

モンスターとの戦闘です。バトルコマンドを選んで敵を倒しましょう。
「攻撃」は選んだ敵を攻撃します。
「防御」は敵から受けるダメージを減らします。



「スキル」はMPまたはHPを消費して行える特殊行動です。
「アイテム」は所持しているアイテムを使用できます。
「逃げる」は文字通り戦闘から逃走を試みます。

バトルについて

TUTORIAL

味方の情報



Weak!
76
弱点の属性で
ダメージアップ!

Resist...
26
耐性の属性で
ダメージダウン...



属性に関する詳細は、メインメニュー>マニュアルの
「ゲームマニュアル」から、いつでも確認できます

■で現在の味方の状態、更に■を押すと敵の状態を確認できます。
「弱点」の属性で敵を攻撃すると敵に与えるダメージが増え、
「耐性」の場合はダメージが減ります。

A

エリートモンスターについて

TUTORIAL

ダンジョン探索



ミニマップ



ダンジョンにはエリートモンスターと呼ばれる非常に強力で危険なモンスターが徘徊している場合があります。普通のモンスターとは違い、シンボルを持ち、プレイヤーの移動に合わせて移動します。

(A)

エリートモンスターについて

TUTORIAL



一度倒したエリートモンスターは、ダンジョンを
何度も出入りしていると、再び出現します

シンボルに触れると強制的にバトルになります。
挑戦する場合は、しっかりと準備を整えて挑みましょう。

A

好感度について

TUTORIAL



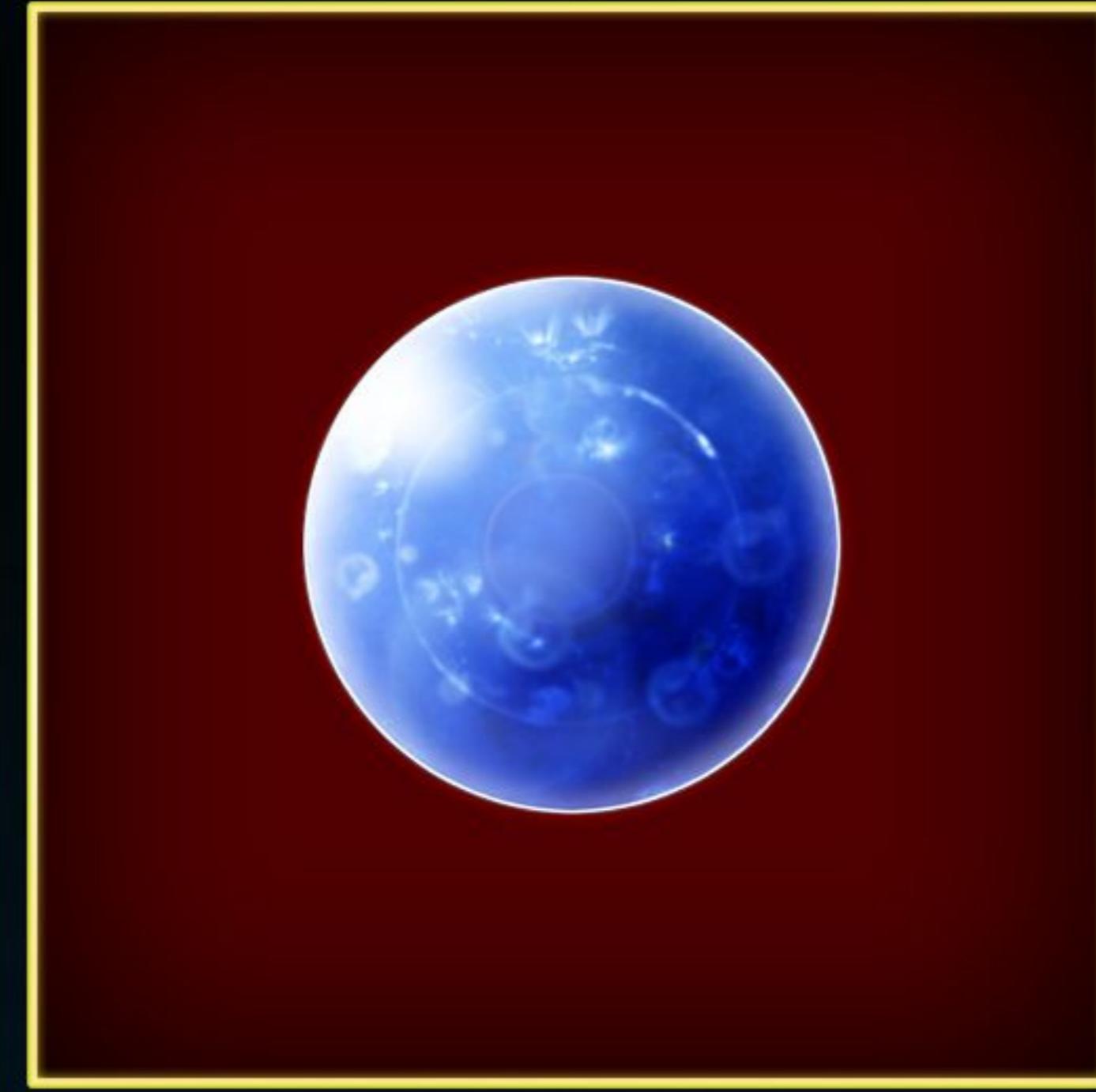
「好感度」は味方同士の仲の良さをあらわします。バトル勝利や、メインクエスト報告などで上昇します。バトルで隣同士の仲間は、お互いの好感度に影響を受けやすくなります。

A



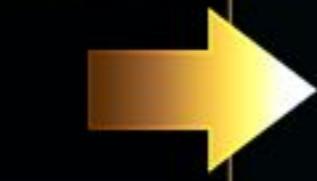
味方の「戦闘不能」状態は、アイテムの
「レスキューポーション」などで回復できます

バトル終了時に「戦闘不能」状態の味方は、他の味方に対する好感度を下げてしまいます。「逃げる」によってバトルを終了した場合は、好感度は変化しません。



レムナントは、武器または防具の「レムナントスロット」に装備することで効果を発揮する、古代のアーティファクトです。

武器専用



武器のレムナントスロットにのみ装備可能

防具専用



防具のレムナントスロットにのみ装備可能

武具共通



武器・防具どちらのレムナントスロットでも装備可能

レムナントの強さや追加効果はランダムでできます。

また、「武器専用」「防具専用」「武具共通」の3種類が存在し、
それぞれ装備できるスロットが制限されています。



! 全てのダンジョンには、強力なレムナントの素材となる、「星晶片」と名の付くアイテムが宝箱から入手できます。

中には、強力な効果を持った特殊なレムナントが存在します。
入手するには、ダンジョンの宝箱から手に入る素材が必要です。
入手したレムナントは⑧「メインメニュー」から装備できます。

エンハンスリンクについて

TUTORIAL



バトル中、味方同士でエンハンスリンクが発生することがあります。この状態のメンバーは、確率で「追撃」「かばう」「フォロー」の3つの特殊行動が発生することがあります。

A

不和**戦闘不能**

一度エンハンスリンクすると、そのバトル中は解除されません。
「不和」または「戦闘不能」状態になった場合、リンクは発生せず、
発生中の場合は解除されます。

エンハンスリンクについて

TUTORIAL



エンハンスリンクは、好感度が高いほど発生しやすくなります。
好感度は、メインメニューの「キャラクター」から確認できます。

A

リンクバーストについて

TUTORIAL

バトル中に戦闘メンバーが
エンハンスリンク!



戦闘メンバー全員がエンハンスリンク

リンクバーストが使用可能に!



戦闘メンバー5人が全員エンハンスリンクすると、特殊コマンド
X 「リンクバースト」 が使用できます。

A

リンクバーストについて

TUTORIAL

リンクバースト!



使用後... エンハンスリンクは
全て解除されるので注意。



戦闘メンバーが「マヒ」「石化」「睡眠」「混乱」の
いずれかの場合は使用することが出来ません

リンクバーストは使用すると、敵全体に無属性の大ダメージを
一方的に与えることができます。
使用後はエンハンスリンクが全て解除されます。

A

前列



攻撃のダメージ等倍



前列で攻撃

後列



「近接」攻撃のダメージ減少



後列で攻撃

後列の味方は敵から受ける「近接」属性のダメージが減少しますが、逆に、敵に与える「近接」属性のダメージも減少してしまいます。「遠隔」「魔法」属性の攻撃はこれらの減少影響を受けません。

(A)

前列と後列について

TUTORIAL



敵にも前列と後列があり、「敵1列」を攻撃するスキルは前列か後列のどちらかを攻撃します。また、前列の敵が居なくなると、ターン終了時に後列の敵は前列になります。

A

前列と後列について

TUTORIAL

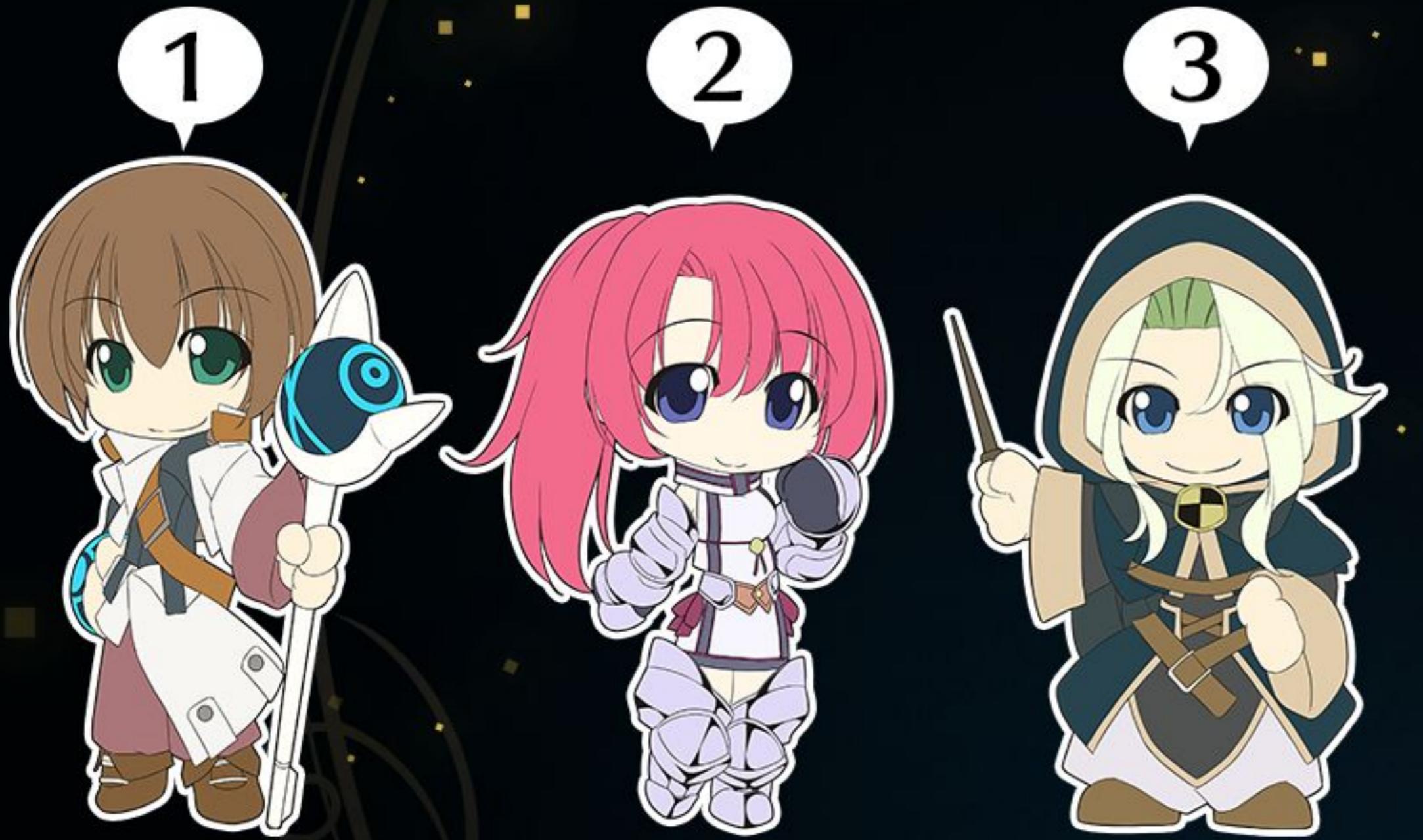


味方の前列後列は、**X**「メインメニュー」→「隊列変更」、
またはバトル中に**Y**で入れ替えることができます。

控えメンバーについて

TUTORIAL

戦闘メンバー（5人）



控えメンバー（6人目以降）



シルヴィアの加入により、パーティーが6人になりました。
戦闘メンバーに居ない味方は「控えメンバー」となります。

控えメンバーについて

TUTORIAL

隊列変更



戦闘メンバーを選択して
控えメンバーと交代できる!



バトル中でも「隊列変更」で控えメンバーと戦闘メンバーを
入れ替えることができます。ただし「戦闘不能」状態の味方と
アルトは控えメンバーにすることができません。

A

チェインアシストについて

TUTORIAL



アイコンを持つ
味方の行動後に…



控えメンバーが居ると、確率でチェインアシストが発生します。
このアイコンが表示されているメンバーが行動した後に、
控えのメンバーが戦闘をサポートしてくれます。

A

チェインアシストについて

TUTORIAL

アタック

シルヴィアの行動



敵に「攻撃」を追加で行う!

プロテクト

シルヴィアは相手の攻撃を防いだ!



敵の攻撃を弾いてダメージを無効に!

スペシャル

シルヴィンの行動



キャラクター固有のスペシャルアシスト!!

チェインアシストの行動は、「アタック」、「プロテクト」、「スペシャル」の3種類があります。

チェインアシストについて

TUTORIAL



アシストアイコン及びエンハンスリンクは
隊列変更を行うと解除されてしまいます

「スペシャル」は「アタック」の代わりに発生することがあります。
効果はチェインアシストを行うメンバーによって異なります。
また、好感度が高いほどチェインアシストの発生確率が上昇します。

(A)

ハーモニクスについて

TUTORIAL

ハーモニクスゲージ

122

ゲージを100消費して…
COMMAND



ハーモニクス

…発動!!



敵全体にダメージ!
強化状態の解除も狙える!



アルトが「マヒ」「石化」「不和」「睡眠」「混乱」の
いずれかの場合は使用することができません

ハーモニクスはアルト専用のコマンドで、画面左上のゲージを100消費し、敵全体にダメージ&強化解除を与えます。 ゲージが100未満、またはアルトが特定の状態異常の時は使用できません。

A

ハーモニクスについて

TUTORIAL



最大200まで
溜めることができます!

ハーモニクス

200で発動すると…



味方全員のHP
完全回復!!



未使用でも…



ゲージ100までは
次の戦闘に持ち越せる!

ゲージは最大200まで増加し、最大状態で「ハーモニクス」を使用すると、更に“味方全員のHP全回復”効果が追加されます。

A

最大状態の
ハーモニクス使用後は...



ゲージが空に。



ゲージはバトルで溜めよう!



ハーモニクスゲージは「逃げる」でバトルを離脱すると
バトル直前の状態に巻き戻ります

最大状態の「ハーモニクス」は使用後にゲージを「0」にします。
ゲージは「敵にダメージを与える」「攻撃を受ける」「エンハンスリンクする」などで溜まります。

ステータス		所持SP	1200
基礎ステータス			
HP	64	MP	52
STR	14	ATK	24
VIT	12	DEF	22
INT	13	MATK	25
MEN	11	MDEF	21
AGI	13	SPD	24
LUC	15	CRT	0
EVA	0		

バトルステータス

ATK	攻撃力です。高いほど与物理ダメージが増えます。
DEF	防御力です。高いほど被物理ダメージを減らします。
MATK	魔法攻撃力です。高いほど与魔法ダメージが増えます。
MDEF	魔法防御力です。高いほど被魔法ダメージを減らします。
SPD	素早さです。高いほど早く行動できます。
CRT	クリティカル率です。高いほど確率が上がります。
EVA	回避率です。高いほど攻撃を回避する確率が上がります。



各ステータスの詳細は、メインメニュー>マニュアルの
「ゲームマニュアル」から、いつでも確認できます

ステータスには「基礎ステータス」と「バトルステータス」があります。「バトルステータス」は基礎ステータスと武器・防具・レムナント効果の数値から算出されたものです。



さまざまな強化・耐性効果で
バトルをサポート!

レムナントの効果によって「属性」に影響を与えるような特殊効果は
「強化・耐性」に表示されます。

強化&弱体スキル効果について

TUTORIAL

スキル効果の上書きルール



攻撃力上昇（小）

上書き可能



攻撃力下降（小）

強化と弱体は、効果量に関係なく相互に上書きされる



防御力上昇（小）



防御力上昇（小）

強化同士・弱体同士は、同じ効果量では上書きできない



防御力上昇（中）

上書き可能



防御力上昇（小）

強化同士・弱体同士は、効果量が高い場合は上書きできる



スキル効果の上書きルールは、メインメニュー>マニュアルの
「ゲームマニュアル」から、いつでも確認できます

ステータスに変化を与える強化・弱体スキルの効果は、バトルで一定ターンが経過すると解除されます。本作では、同じステータスに影響を与える効果は上のルール通りに上書きされます。

(A)

強化&弱体スキル効果について

TUTORIAL



攻撃力上昇（小）

上書き可能



攻撃力下降（小）

強化と弱体は、効果量に関係なく相互に上書きされる



敵のステータス上昇や、味方のステータス下降を、同じステータスが変化するスキルで上書きすることで、バトルを有利に進めることができます。

A

スキルカスタムについて

TUTORIAL



スキルを選んだら…



SPを消費して
スキルを習得!!



習得したスキルは
すぐに使用できる!



スキルカスタムでは、キャラクターに「スキル」を習得させることができます。スキルの取得には「SP」を消費します。

(A)

スキルカスタムについて

TUTORIAL

レベルアップ



スキルポーションの使用



「SP」はレベルアップや、アイテム「スキルポーション」を使用することで、SPを獲得することができます。スキルはレベルが上がると効果が変化することがあります。

(A)

交易都市カザンについて

TUTORIAL



アルト達の住んでいる街「交易都市カザン」では、「アイテムの購入と売却」「レムナント錬成」「装備の強化」「クエスト受注」を行うことができます。

A



また、街への帰還時は自動的にHP、MP及び全ての状態が回復し、アイテム「ヒールボトル」が最大まで補充されます。危なくなったら迷わずダンジョンから脱出して仕切り直しましょう。

(A)

「エム・ツアーズ 事務所」について

TUTORIAL



「エム・ツアーズ事務所」では、ゲームの進行状況の保存、及び
習得したスキルのリセットを行うことができます。

「エム・ツアーズ 事務所」について

TUTORIAL



リセットすると…

スキルカスタム

SPを使ってメンバーのスキルの強化を行えます。

キャラクター変更

所持SP 1000

スキル名	スキルLv	必要SP	Lvアップボーナス
ヒール	★★★★★	200	スキル獲得
ロックフォール	★★★★★	200	スキル獲得
プロヴォーク	★★★★★	200	スキル獲得
ソニックスラスト	★★★★★	200	スキル獲得
ラスティクラウド	★★★★★	300	スキル獲得

アルト
LV 6 Next 1232
HP 68/ 68
MP 48/ 48

アクティブ MP 7

味方1人のHPを回復（小）《移動中使用可能》 消費したSPが全て返還される！

「スキルリセット」は「 G」と引き換えに、習得したスキルをキャラクター毎にリセットすることができます。

A

「鍛治屋 サンベル」について

TUTORIAL



「鍛治屋サンベル」では、キャラクターの武器と防具を強化する「装備強化」が行えます。

A

「鍛冶屋 サンバル」について

TUTORIAL

強化に必要な
素材とお金を渡して…



武器や防具を強化すると、キャラクターのステータスが上昇します。
また、一定のレベルに到達すると名前が変化したり、
レムナントスロットが増加します。

A

「鍛治屋 サンバル」について

TUTORIAL



強化に必要な素材は、バトルやクエストの報酬で手に入れることができます。他、「ユルディズ魔法商店」でも購入できる場合があります。

A

「ユルディズ魔法商店」について

TUTORIAL



「ユルディズ魔法商店」では、「アイテム」「素材」の購入や、「レムナント鍊成」を行うことができます。

A

「ユルディズ魔法商店」について

TUTORIAL



お店の品揃えは、ゲームの進行に合わせて増えていきます。
新しく追加されたアイテムには「**NEW**」がつきますので、
こまめにチェックしましょう。

A

「ユルディズ魔法商店」について

TUTORIAL

レムナント錬成について



「レムナント錬成」は、特定の素材を消費して新しいレムナントを作成します。能力値や効果の「????」はランダムですが、高いRankのものほど、優れた能力が付与されやすくなります。

A

「酒場 左の一撃亭」について

TUTORIAL



「酒場 左の一撃亭」では、力ザンの住人からの「依頼」を
引き受ける事ができます。クエストを達成すると、
「アイテム」 「 G」といった報酬を得ることができます。

A

「酒場 左の一撃亭」について

TUTORIAL

依頼の種類について



「メインクエスト」は物語の進行に合わせて自動的に受注します。
「サブクエスト」は「討伐」「納品」「鍊成」の3種が存在し、
他のクエストと並行して、最大で5つまで受注できます。



A

「酒場 左の一撃亭」について

TUTORIAL

キャラクタークエストについて



仲間との信頼が深まると、彼らとの特別な依頼が発生します。
この依頼を受けている間は、メインクエストを進行できません。
また、メインクエストの進行具合によって発生する場合もあります。

(A)

スピカの固有能力「リベンジスマッシュ」

TUTORIAL

敵から攻撃を受けると…



「リベンジスマッシュ」は、敵から攻撃を受けた場合、直後に一定の確率で反撃を行うスピカの固有能力です。

A

メラクの固有能力「スペルトークン」

TUTORIAL



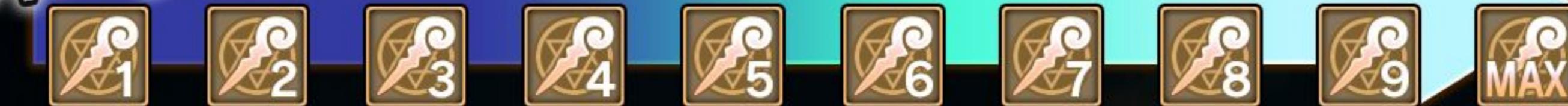
「スペルトークン」は、魔法スキルを使用するとカウントが上昇し、スキルの威力と消費MPが変化するメラクの固有能力です。

A

メラクの固有能力「スペルトークン」

TUTORIAL

「スキル」を使うと
スペルトークンが増加!



数に応じて威力がアップ!
消費MPもアップするので注意!



「スペルトークン」は、最大10カウントまで増加します。
また、戦闘終了後は0に戻ります。

A

アステルの固有能力「ノックアウト」

TUTORIAL



「ノックアウト」は、「攻撃」をした時に低確率で敵を「スタン」状態にすることができるアステルの固有能力です。

A

グレイの固有能力「ドッジアサルト」

TUTORIAL



「ドッジアサルト」は攻撃の回避に成功した場合、自動的に
強力なカウンターを放つ、グレイの固有能力です。
また、グレイは通常攻撃時に極低確率で敵を即死させます。

A

ニナの固有能力「アイドルパワー」

TUTORIAL



ニナの固有能力「アイドルパワー」は、カウント数によって、
使用できるスキルが変化します。

A

ニナの固有能力「アイドルパワー」

TUTORIAL



カウントの♪は「攻撃」「スキル」を使用する度に1ずつ上昇し、最大5まで溜めますが、ダメージを受けると確率で減少します。また、溜めた♪は別の戦闘に持ち越すことができます。

A

ヴォルクの固有能力「ソウルドレイン」

TUTORIAL



「ソウルドレイン」は「攻撃」で与えたダメージ量に応じて、自身のHPを少量回復することができるヴォルクの固有能力です。

A

紫翠の固有能力「紅流劍技」

TUTORIAL



紫翠は固有能力「紅流劍技」により、特定のスキル使用時に
「納刀状態」「抜刀状態」が切り替わります。
また、紫翠は通常攻撃時に極低確率で敵を即死させます。

A

紫翠の固有能力「紅流劍技」

TUTORIAL



状態はスキル効果で変更可能!

[納刀スキル] 敵1体に斬属性近接攻撃（小）×2 & [抜刀] する



「納刀状態」「抜刀状態」のそれぞれで使用可能なスキルが異なります。戦闘開始時は「納刀状態」からスタートします。

A