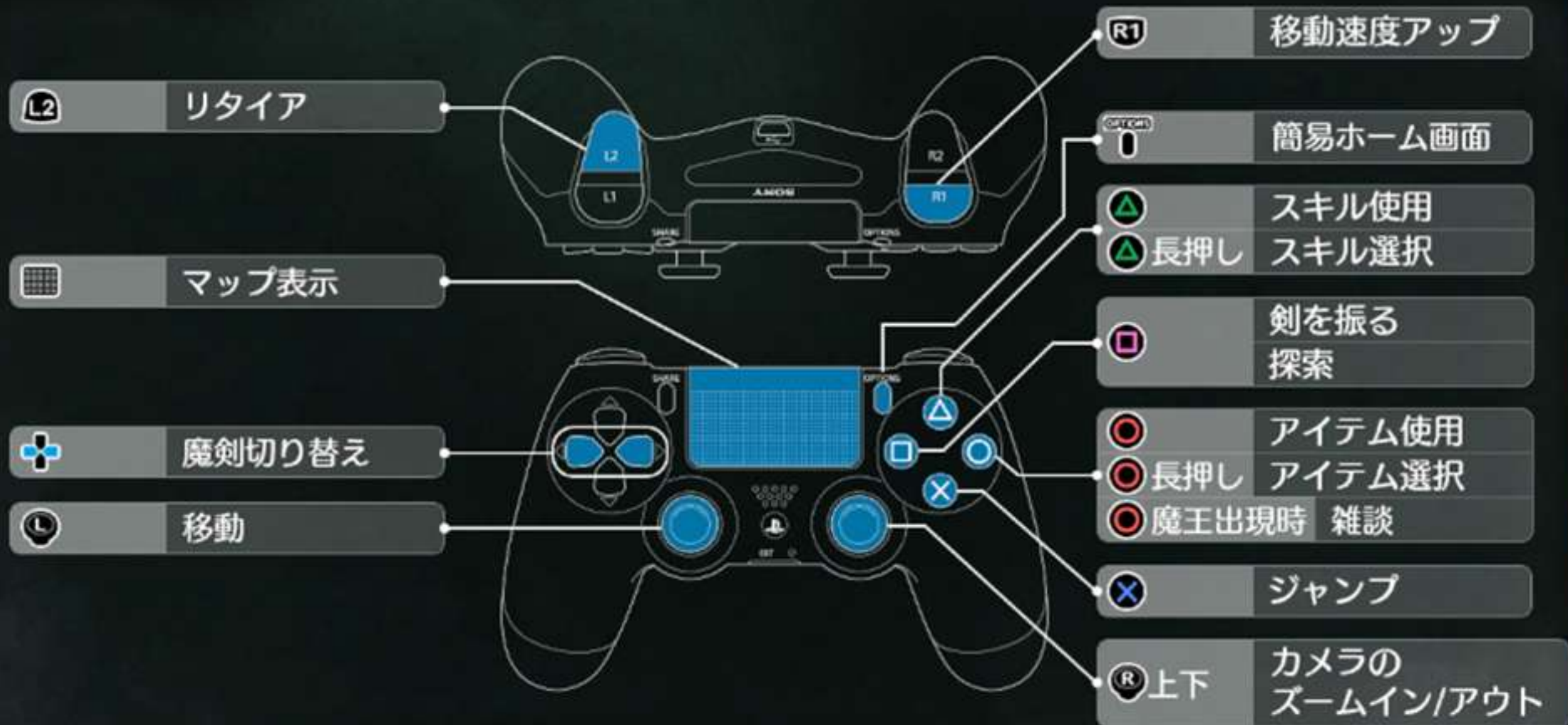




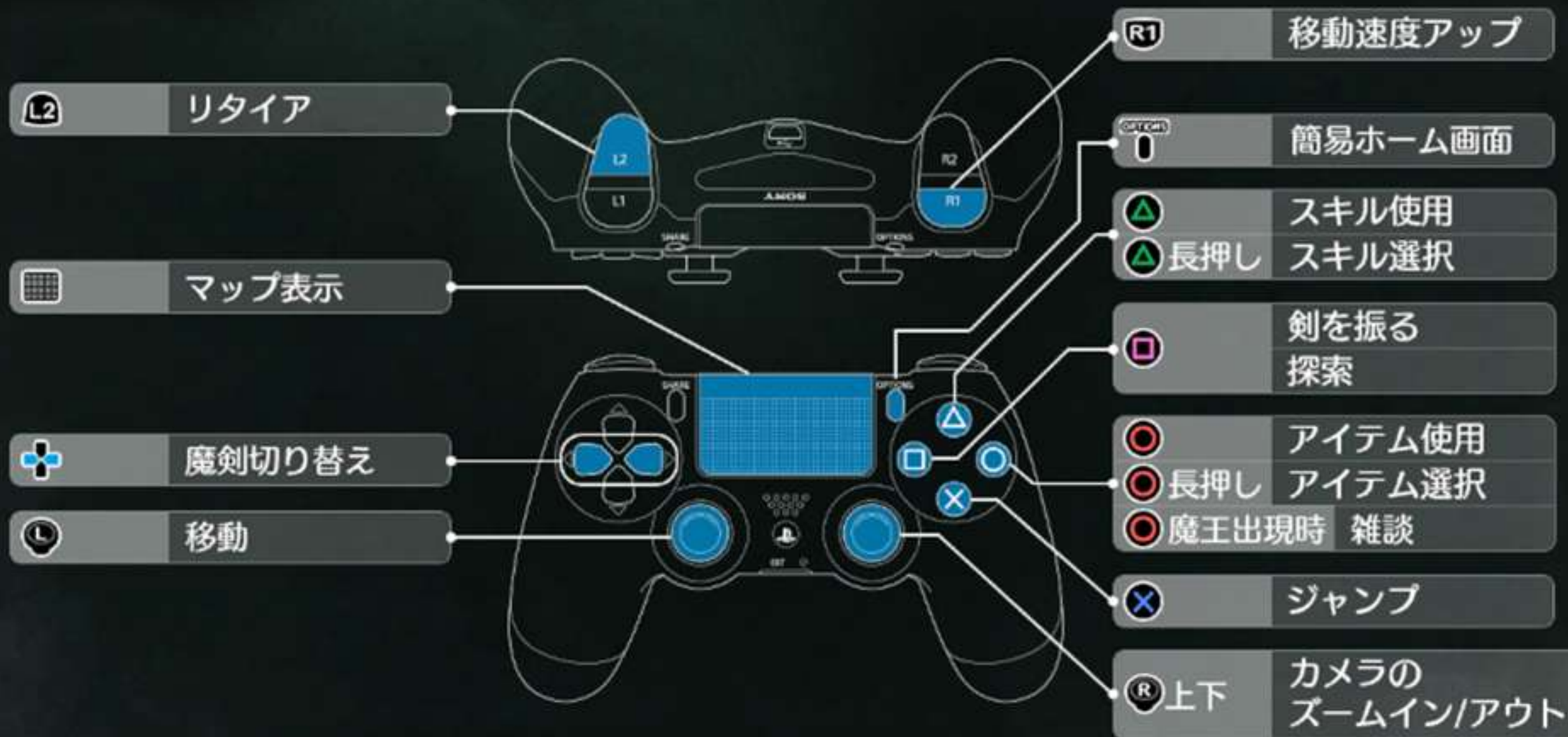
オンラインマニュアル

フィールド 基本操作 (1/5)



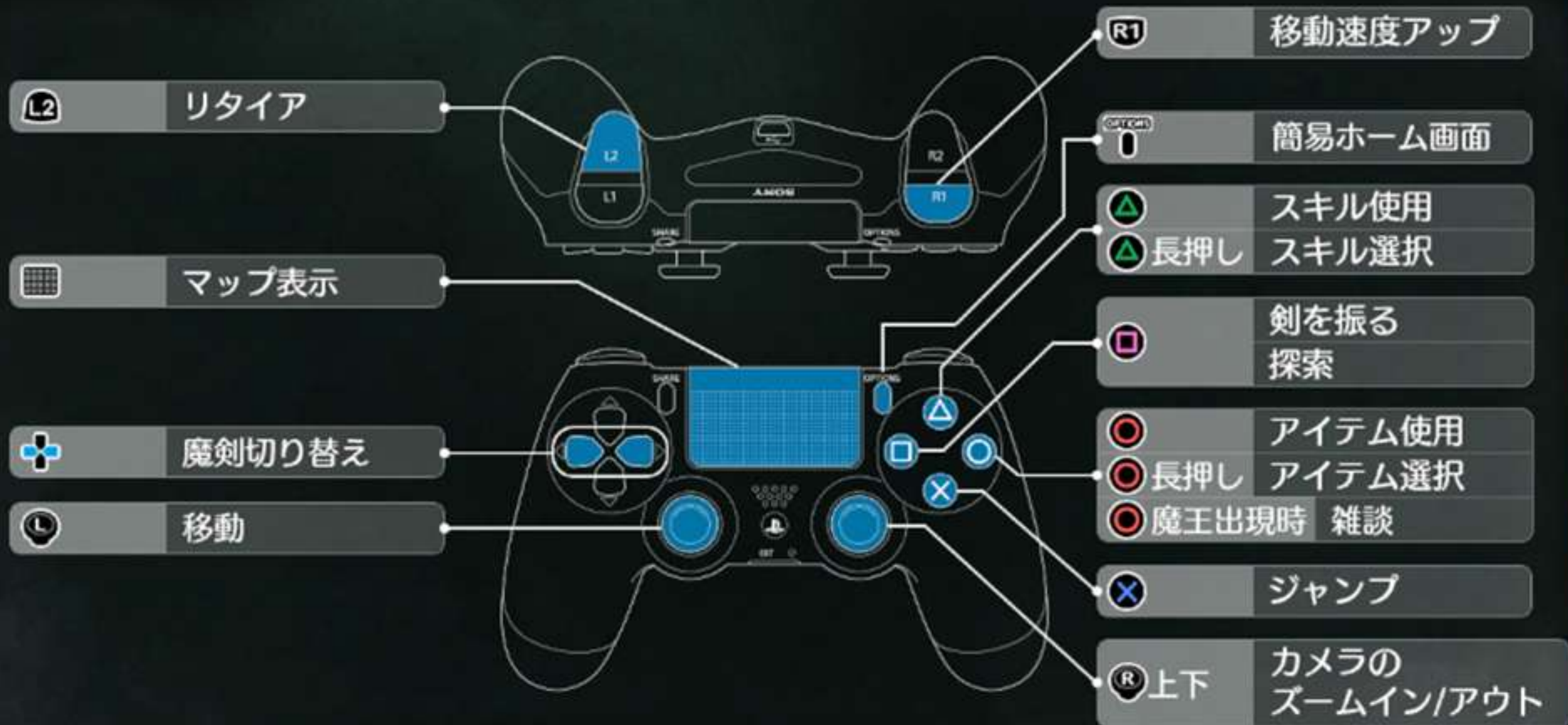
フィールド画面では、敵とエンカウト（接触）してバトルを行ったり、宝箱や採取ポイントから素材やアイテムを獲得したりできます。「宝箱」は一度限りですが、「採取ポイント」からはリクエストを繰り返すたびに何度でも、ランダムで素材などのアイテムを獲得することができます。

フィールド 基本操作 (2/5)



「タッチパッドボタン」で、マップを表示して自分のいるエリアやその周囲を確認できます。
「OPTIONSボタン」で、ホーム画面を表示します。ただし実行できるメニューは限られます。
「R1ボタン」を押している間は通常よりも少し早く移動することができます。

フィールド リタイア (3/5)



「L2ボタン」で、リクエストを途中でやめる「リタイア」を行うことができますが、「重要」でないものなど、リタイア可能なリクエストは限られています。

フィールド スキルとアイテム (4/5)



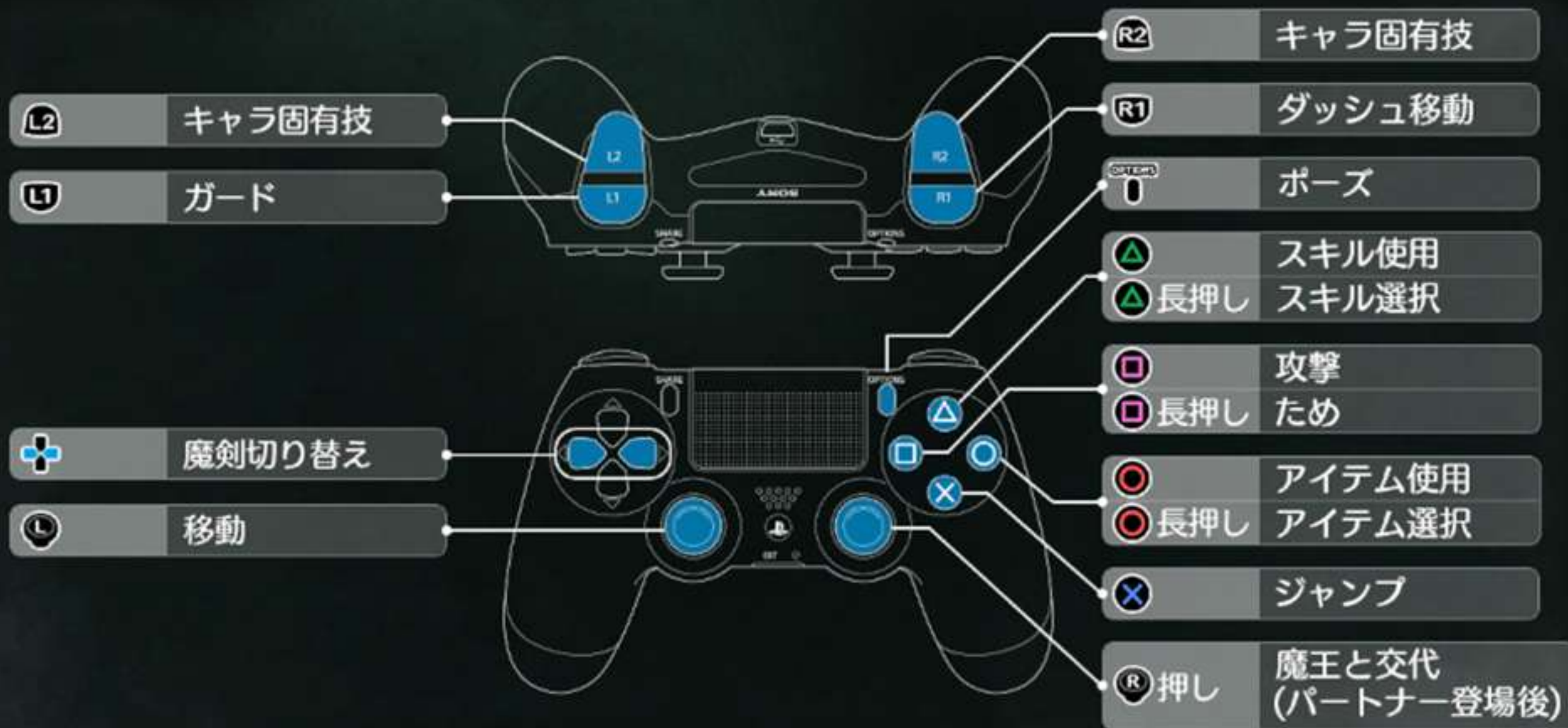
「△ボタン」でスキル、「○ボタン」でアイテムを使用することができます。どちらもボタンを長押しすることで選択ウインドウが開きます。バトルでも同様の操作が可能ですがバトルの前にあらかじめ使用したいものを選択しておくことをおすすめいたします。

フィールド エンカウント (5/5)



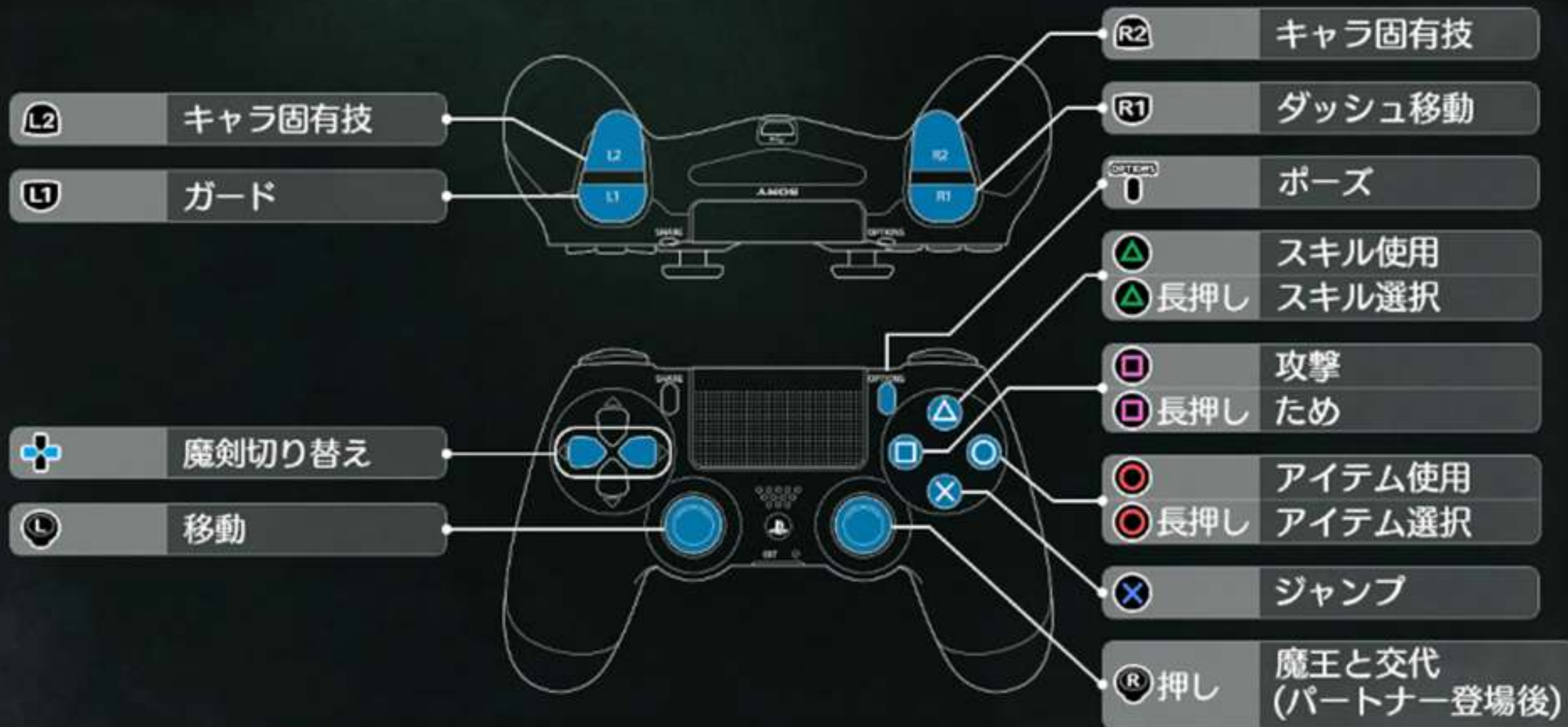
敵と接触するか、魔剣をヒットさせると「エンカウント」となり、バトルへ移行します。魔剣をヒットさせた場合、敵がしばらく無防備になる「バックアタック」を発生させられます。デコアイテムの効果によってその確率を上げたり、「状態異常」を発生させることもできます。

バトルの基本 目的 (1/5)



バトル画面では、攻撃やスキルなどのさまざまなアクションを駆使して敵を倒すことが目的となります。全ての敵を倒すとクリアとなり、経験値やアイテムを獲得することができます。

バトルの基本 アクション (2/5)



「Xボタン」でジャンプ中は、空中でもう一度ジャンプすることが可能です。

「L1ボタン」でのガードは、敵の攻撃によるダメージを大幅に減少させられます。

「L2ボタン」「R2ボタン」でキャラクター固有の攻撃やアクションを使用することができます。

バトルの基本 コンボ攻撃 (3/5)

	コンボ攻撃					ジャンプ攻撃	ため攻撃
	1	2	3	4	5	ジャンプ中	□長押し後離す
 剣	□ →□ ↓□	□	□ →□	□	□ →□	□ →□ ↓□	□ ↑□
 斧	□ →□ ↓□	□ →□	□ ↑□			□ →□ ↓□	□ →□ ↑□
 槍	□ ↑□ ↓□	□ ↑□	□ ↑□	□ ↑□		□ →□ ↓□	□ ↑□

攻撃の「□ボタン」を続けて入力すると、コンボ攻撃を行うことができます。
 コンボ攻撃のアクションは、武器タイプと、攻撃時の「左スティック」の入力によって変化します。
 一定時間内に攻撃をヒットさせ続けると、バトル後に獲得できる経験値量が割増しされます。

バトルの基本 敵の弱点 (4/5)



敵の苦手とする武器種



敵をより効率よく倒すためには、HPバーの横に表示されている「敵の苦手武器（弱点ともいえる、ダメージ効果の高い武器）」を使って攻撃することをおすすめします。

バトルの基本 逃走 (5/5)

画面端方向に移動し続けるとゲージが増加!
満タンになれば逃走成功!



逃走不可なバトルの場合



画面端方向に移動し続けることで、バトルから逃走することができます。
ただし、ボスバトルなど逃走できない場合もあります。
逃走した場合、敵を何体倒していても、経験値やアイテムは獲得できません。

イベント会話 操作・モード (1/4)



- 台詞送り
- × スキップモード
高速メッセージ送り 
- R1 オートモード
自動メッセージ送り 
- △ バックログモード
シーン内の台詞&音声確認
- ウィンドウの表示/非表示切替

イベント会話画面では、登場人物の台詞と音声でつづられるストーリーを楽しむことができます。また、特別な機能として、高速で台詞を送ることができる「スキップモード」や、音声に合わせて自動で台詞送りを行う「オートモード」、

イベント会話 操作・モード (2/4)

● コミィ

どうやってと言われましても——【市民登録】されてますし。

● ハルホッキーン

……は？

● コミィ

そちらのサティウスさんが、手続きをしてくれましたよね？
もしかして……まだ、お話のほうがお済みでない？

● キルリザーク

どうしたことだ、サティウス？

✦ 選択 ● 音声再生 ⊗ 戻る

同一シーン内の台詞と音声を振り返って確認できる「バックログモード」があります。
また、操作ヘルプの表示については、オプション画面でオン/オフを切り替えることができます。
(初期状態は「オフ」になっています)

イベント会話 選択肢について (3/4)

各キャラクターの好感度アップ!



好感度が上がるキャラクターの
顔アイコンが表示されます



魔王の称号獲得用ポイントアップ!



称号獲得用ポイントは3種類あります

イベント会話中、選択肢が表示されることがあります。自分（魔王）らしいと思うものを自由にお選びいただけます。ただし、選択肢の右にアイコンが表示されている時は、アイコンに応じてさまざまな成果を得ることができます。

イベント会話 選択肢について (4/4)

各キャラクターの好感度アップ!



好感度が上がるキャラクターの
顔アイコンが表示されます



魔王の称号獲得用ポイントアップ!



称号獲得用ポイントは3種類あります

「顔アイコン」の場合、対象キャラクターの「好感度」が上昇します。
「称号ポイントアイコン」の場合は「COOL」「FUNNY」「DEMONIC」の3種の称号ポイントから選んだポイントがアップ、一定量獲得すると魔王の「称号」の一部を獲得することができます。

遊び方・操作方法の詳細は、
ゲーム内の「教えて！サティウス」より
チュートリアルをご参照下さい。



Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

©2021 FELISTELLA ©2021 D3PUBLISHER

本マニュアルの内容は、アップデートによって仕様が追加・変更されることがあります。