ワイヤレスコントローラの使い方 HOW TO CONTROL



	メニュー画面	フィールド画面	戦闘画面
左スティック	カーソル移動	カーソル移動(コマンド選択時) キャラ移動	カーソル移動(コマンド選択時) キャラ移動
右スティック	カメラ回転(キャラクター表示時)	カメラ回転	――
R3ボタン	カメラリセット(キャラクター表示時)	カメラリセット	――
方向キー	カーソル移動	カーソル移動(コマンド選択時)	カーソル移動(コマンド選択時)
L1ボタン	キャラクター表示情報等切替	――	キャラクター選択切り替え
R1ボタン	キャラクター表示情報等切替	エンチャントダンス ON/OFF	キャラクター選択切り替え
L2ボタン	――	――	強制バトル開始のショートカット
R2ボタン	――	――	オートバトル開始のショートカット
○ボタン	決定	決定/イベントボタン	決定
×ボタン	キャンセル	キャンセル	キャンセル
□ボタン	――	――	視点切り替え
△ボタン	ソートウィンドウ表示	メインメニュー表示	全体コマンド表示 戦闘アニメ早送り(戦闘アニメ再生時)
STARTボタン	――	全体マップ表示 ON/OFF	――
コントローラを上下に振る(→P.8)	――	ワイヤー使用(ワイヤー使用時) ダンス(エンチャントダンス時)	――

※モーションセンサーは、ゲーム起動時に自動的にONとなり、ゲーム終了まで常時ONの状態となります。
上記ボタン操作は、初期状態のものとなります。

株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ | http://www.fromsoftware.co.jp/

フロム・ソフトウェアの最新情報はこちらでチェック! フロム・ソフトウェアゲームポータルサイト「NOUTEN」 ※ゲームのシリアル登録、アンケートはこちらで行えます。 http://www.nouten.com/

©2006,2007 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

BLJS 10003

ENCHANT ARM

エンチャント・アーム

FROM SOFTWARE

このソフトウェアの解説書およびPLAYSTATION®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

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

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

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

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

使用上のご注意

●このソフトウェアはPLAYSTATION®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PLAYSTATION®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

Blu-rayディスクの取り出し／収納方法



Blu-rayディスクを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

取り出し　PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法　ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" and "SIXAXIS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" is a trademark.

BLJS 10003

ENCHANT ARM

エンチャント・アーム

このたびは"PLAYSTATION 3"専用ソフト『エンチャント・アーム』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。

※解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。

※"Blu-ray Disc"はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

PLAYSTATION®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PLAYSTATION®3のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PLAYSTATION®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。



アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

ホームメニューから「設定」⇒「本体設定」⇒「本体情報」を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。「システムソフトウェア」の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PLAYSTATION®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444）受付時間10:00～18:00

ENCHANT ARM

エンチャント・アーム

ワイヤレスコントローラの使い方	裏表紙
目次	02
プロローグ	03
キャラクター紹介	04
ゲームの開始方法	07
フィールド画面の見方	08
合成	10
メニュー画面の見方	12
戦闘画面の見方	16
カジノ	20
スタッフクレジット	21

·Lua 5.0 license Copyright ©1994-2006 Lua.org, PUC-Rio.

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

Copyright ©2003,Dr Brian Gladman,Worcester,UK.All rights reserved.
This software is copyright ©1991-1998, Thomas G.Lane.All Rights Reserved except as specified below.



“ゴーレムウォー”
1000年前に起こった戦争を、
後の世の人々はそう呼んだ

戦いのさなか生み出された
“ゴーレム”という従順な人形は
その使命を与えた者たちが
死に絶えても世に在るすべてを
消炭と化すまで
忠実に破壊を続けた

もはやこの戦いの意味も
戦端が開かれた理由も
知る者はいない

だが、ある日ゴーレムたちは
突如として活動を止めた

人々は機械の力に加え
“エンチャント”と呼ばれる魔導の力を
用いることによって
急速に世界を繁らせていった

しかし・・・いま、封じられたはずの古の力を
復活させんとする者たちがいた
人はあの災厄のときを忘れ
また同じ過ちを
繰り返そうというのか・・・

キャラクター紹介 CHARACTERS



アツマ

ヨコハマシティにあるエンチャント総合付属大学に通う学生。
性格は考えなしの行動家で、親友であるトウヤは、「赤い単細胞」と評している。



トウヤ

アツマと同じエンチャント総合付属大学に通う同級生。
アツマは、沈着冷静で計算高いトウヤのことを「青い電算機」と評している。



マコト

アツマやトウヤと同じエンチャント総合付属大学に通う同級生。
二人とは親友の間柄。筋金入りのオカマ中のオカマ。
アツマは彼を「黄色い乙女心」と評する。



カリン

ロンドン地方に伝わる、足技を主とする格闘術をマスターしており、師範代クラスの実力の持ち主。性格は負けず嫌いで、勝気。
良く言えば「元気がいい」、悪く言えば「はねっかえり」という感じの、美脚が自慢のじゃじゃ馬娘。

キャラクター紹介 CHARACTERS



ライガ

カリンに付き従う、巨漢の剣士。
現在は、カリンに付き合わされる形でレジスタンスの一員になっている。カリンの父親に昔、大きな恩を受けたことがあり、その恩を返すために常にカリンを見守っている。



ユウキ

二挺拳銃でゴーレムを狩り、その賞金で生計を立てているゴーレムハンターの少女。
お金至上主義者で、賞金額の高そうな伝説のデビルゴーレムを探している。

ゲームの開始方法 OPERATION GAME



■ NEW GAME　ニューゲーム

新しくゲームを開始します。

■ LOAD GAME　ロードゲーム

セーブした箇所からゲームを再開します。

▶セーブについて

セーブはメニュー画面内で行います。
このゲームをセーブするには、最低3447KB以上の空き容量が必要です。
また、セーブはPS3™のHDDに最大で50個(※)まで行うことが出来ます。
(※)HDDに充分な空き容量がある場合

フィールド画面の見方 FIELD VIEW



フィールドの詳細が知りたい場合は、STARTボタンで全体マップを見ることができます。

■ ショップ

様々なアイテムの購入、売却を行うことができます。
また、「ゴーレム」と呼ばれる魔導人形や、武器の合成も行うことができます。



■ リフレッシュポイント

戦闘で失われた「バイタリティポイント(VP)」(→P.15)を回復することができます。



■ エンチャントダンス

冒険を進めていくと、エンチャントダンスを踊れるようになります。エンチャントダンスを踊ることで、EXゲージをためることができます。エンチャントダンスは待機状態からR1ボタンを押すことで「ダンス待機状態」にしたあと、コントローラを上下に振ることで踊ることができます。



※曲が流れているうちに、コントローラを上下に振った回数によってEXゲージのたまりかたが変わります。
(より多く上下に振ったほうがたくさんたまります)

❶プレイ中に誤ってぶつからないように、家具や物、人がプレイエリアの外にいることを確認してください。

ショップ SHOP

ショップでは、各種アイテムの購入や売却ができます。
アイテムの購入には「TB(タブレット)」と呼ばれる通貨が必要です。
また、ゴーレムや武器の合成も、ショップで行うことができます。
ショップで準備を整え、探索に挑みましょう。



ショップでは、大きく分けて以下の3つのことができます。

■ 購 入

アイテムや「コアマテリアル」と呼ばれる合成用素材の購入を行います。
また、習得できるスキルを増加します。

■ 売 却

所有するアイテムの売却を行います。

■ 合 成

ゴーレムや武器の合成を行います。

合 成 ENCHANT

ゴーレム、武器 GOLEM & WEAPON

ショップではアイテムの購入、売却のほか、ゴーレムや武器の合成も行うことができます。合成は、冒険を進めていく上で欠かせないものですので上手に利用しましょう。



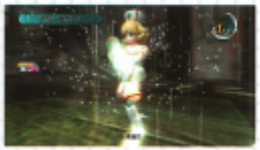
■ ゴーレムとは

ゴーレムとは人間の労働力に代わるものとして開発された魔導人形のことです。
マテリアルによって身体が編まれ、エーテルによって動きます。



■ パーティ内でのゴーレム

パーティ内でのゴーレムは「属性」(→P.15)のほか、それぞれ固有の「スキル」(→P.17)を持っていますので、戦闘に応じたパーティ編成を行い、優位に戦闘を進めましょう。



ゴーレムの合成 GOLEM MAKING

ゴーレムの合成には「コアマテリアル」と「マテリアル」と呼ばれるものが必要です。それぞれのマテリアルは探索や戦闘、ショップでの購入によって入手することができます。これらのマテリアルの組み合わせによって、様々なゴーレムが誕生します。



■ 仲間になるゴーレム

このゲームでは、総勢130体以上のゴーレムを仲間にすることができます。
仲間にしたゴーレムそれぞれの個性を把握し、活かすことが戦闘を有利に進めるための大きな戦略ポイントです。
また、ショップだけでは手に入らないレアなゴーレムも存在しています。ぜひ様々な種類の個性的なゴーレムたちを集めてみてください。思わぬところで、冒険の頼りになるゴーレムをみつけることができるかもしれません。



武器の合成 WEAPON MAKING

武器の合成にも、ゴーレムの合成と同じく、コアマテリアルやマテリアルが必要となります。



メニュー画面の見方 MAIN MENU

メインメニュー画面 | MAIN MENU

フィールド画面時にⒶボタンを押すことで、メニュー画面に切り替わります。
メニュー画面では、各種設定の変更や情報の確認を行うことができます。



パーティ編成 | PARTY

パーティメンバーの編成を行うことができます。

キャラクター | CHARACTER

キャラクターや所有するゴーレムのステータスを確認することができます。



■ ステータス

各キャラクターの詳細なステータスを確認することができます。
ステータス画面表示中にⒷボタンを押すことで、詳細パラメータが表示されます。

■ 武 器

各キャラクターの装備変更を行うことができます。

■ キャラクター紹介

各キャラクターの紹介文を確認することができます。

成長 | GROWTH

SP(スキルポイント)を使用して、各パラメータを強化することができます。

スキル | SKILL

戦闘中に使用する各種スキルを習得したり、装備することができます。
スキルには、攻撃時に使用するスキルと、キャラクターの能力を補助するサポートスキルと、2種類あります。

サポートスキル
サポートスキルとは、キャラクターの能力を補助したり、状態異常を防ぐなど、特殊な効果をもつスキルです。

アイテム | ITEM

所持しているアイテムを使用したり、そのアイテムの詳しい情報を確認することができます。

インフォメーション | INFOMATION

■ マップ

一度行ったことのある場所が地図上に表示され、選択するとそのエリアに出現する敵の情報を確認することができます。



■ 達成度

ストーリー、戦闘、ミニゲームの3項目の達成度が確認できます。
ストーリーの項目を選択すると、アツマの視点で記された物語の進行状況が確認できます。



■ ヘルプ

戦闘時のチュートリアルのほか、ゲーム中で記されている各種用語の説明を見ることができます。



メニュー画面の見方 MAIN MENU

セーブ | SAVE

ゲームデータの保存ができます。セーブには、最低3447KB 以上の空き容量が必要です。
また、セーブはPS3™のHDDに最大で50個(※)まで行うことが出来ます。
(※)HDDに充分な空き容量がある場合

ロード | LOAD

保存した場所からゲームを再開することができます。

システム | SYSTEM

システム画面では、ゲーム中の各種設定を変更することができます。

■ ゲームオプション

ゲーム中の各種設定を変更することができます。

■ サウンドオプション

ゲーム中の音に関する各種設定を変更することができます。

エンチャント・アームは、オープニングシーンのみドルビーデジタル、ゲーム中はドルビープロロジックIIIに対応しています。ドルビーデジタルの再生を行う場合は必ず光デジタル接続ケーブルで、PS3™本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを接続し、PS3™本体の設定画面、サウンド出力設定項目で「Dolby Digital 5.1」を選択してください。この場合、オープニングシーンはドルビーデジタル、ゲーム中は自動的にドルビープロロジックIIで再生されます。ドルビープロロジックIIのみで再生する場合は、アナログもしくは光デジタル接続ケーブルでドルビープロロジックII対応サウンドシステムとPS3™本体を接続の上、PS3™本体のサウンド出力設定「音声入力端子またはAVMULTI」を選んでいただくか、「光デジタル」を選択し、「Linear PCM 2ch 48kHz」の設定を行ってください。

■ データ削除

データを削除することができます。

■ タイトル画面に戻る

現在のプレイを終了し、タイトル画面に戻ります。事前にセーブを行わずにタイトル画面に戻った場合、プレイ中のゲームデータは消去されてしまいます。

用語について | ABOUT THE TERMS

※用語については、ヘルプ(→P.13)内の用語説明でも確認することができます。

■ FP(フレンドリィポイント)

キャラクターの信頼度を表します。戦闘に参加することで増加し、連携ゲージ(→P.17)の増加量に影響を与えます。



■ VP(バイタリティポイント)

バイタリティポイントは、キャラクターの耐久度を表します。戦闘中「ダメージを受ける」「エスケープを行う」などによって減少し、0になると戦闘開始時にHP(ヒットポイント)、EP(エーテルポイント)が著しく低下します。
バイタリティポイントは回復アイテムを使用するか、フィールド上のリフレッシュポイント(→P.08)を使用することで回復することができます。
また、戦闘に参加していない待機メンバーはフィールドを移動することで、バイタリティポイントを徐々に回復することができます。

■ 属性

キャラクターやキャラクターの使用するスキルは、必ず「火・水・風・土・光・闇」のいずれかの属性か、もしくは無属性に分類されます。

戦闘画面の見方 BATTLE



フィールドでのエンカウント、または特定のイベントにより戦闘になります。
戦闘は敵味方がそれぞれ3×4の「グリッド」と呼ばれるマスに配置され、行われます。
戦闘はターン制で、敵を全滅させると勝利となり、味方全員が戦闘不能になるとゲームオーバーとなります。行動する順番は、プレイヤーがボタンによる任意の切り替えを行わない限り、パーティ編成の順に決定していきます。敵の属性や、戦闘の状況に応じたグリッドの移動やスキルの選択を行い、戦闘に勝利しましょう。

1 カーソルです。カーソルを合わせることで、そのグリッドへの移動や、キャラクターの行動を設定することができます。

2 パーティメンバー情報です。各キャラクターの「属性」や「HP(ヒットポイント)」、「EP(エーテルポイント)」や「連携ゲージ」、「EXゲージ」の確認ができます。



3 選択したキャラクターの移動可能範囲です。
青く点滅するグリッドまで移動ができます。
移動の確定後に戦闘コマンドの選択を行います。



4 選択したキャラクターの戦闘コマンドです。
使用するスキルやアイテムの選択を行います。

スキル SKILL

キャラクターはスキルを選択することで、攻撃や回復、待機などを行うことができます。
スキルの使用には、スキルに応じたエーテルポイントが必要になります。
また、各スキルにはそれぞれ「PP(パワーポイント)」が設定されていて、そのスキルの威力や効果を表しています。



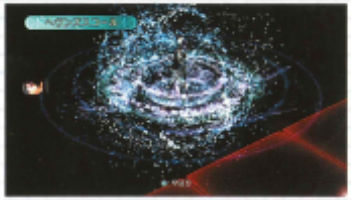
エーテルポイントについて
スキルを使用するためにはエーテルポイントが必要となります。
エーテルポイントは待機のほか、スキルやアイテムで回復することができます。

■ 連携

連携ゲージがたまった状態で、同一のターゲットを攻撃すると通常より高いダメージを与えることができます。連携ゲージは、ターン経過や同じ敵を1ターン内に攻撃した場合に増加するほか、FPが高いと、戦闘開始時にたまる連携ゲージの量が増加します。

エクストラスキル EX

ゴーレムを除いたパーティメンバーは、強力な固有技「エクストラスキル」を使用することができます。通常技に比べはるかに強力で、敵との属性によっては更に大ダメージを与えることができるでしょう。
EXゲージは戦闘中、「敵を倒す」「連携攻撃を行う」ことなどで増加します。また、フィールド上でエンチャントダンスを行うことによって回復することができます。



アイテム ITEM

所持している各種アイテムを使用します。

戦闘画面の見方 BATTLE

全体コマンド | COMMAND

戦闘中Ⓐボタンを押すことで、全体コマンドが表示されます。



■ 強制スタート

既に行動を決定したキャラクターのみで戦闘を開始します。
未決定のキャラクターは、自動的に「待機」となります。

■ オート

自動で戦闘を行います。行動は自動で選択されます。

■ エスケープ

バイタリティポイントを一定量消費して、戦闘から逃げることができます。
状況によって、逃げられない場合もあります。

戦闘結果 | RESULT

戦闘が終了すると戦闘結果が表示されます。



獲得TB	戦闘で得たタブレットです。
獲得経験値	戦闘で得た経験値です。
獲得SP	戦闘で得たスキルポイントです。
入手アイテム	戦闘で得たアイテムです。
所持TB	戦闘で得たTBと、既に所持していたTBの合計値です。

※また、戦闘で得た経験値によって、レベルアップしたキャラクター名とアップした数値も表示されます。

リトライ | RETRY

戦闘に敗北した場合、その場でリトライすることができます。リトライを選択した場合、エンカウントした直後からゲームを再開することができます。



カジノ CASINO

カジノとは | CASINO

この世界に存在する遊戯施設のことです。
もしかしたら、プレイヤーも訪れることがあるかもしれません。
カジノでは、所持TBでチップを購入し、そのチップで各種ミニゲームを楽しむことができます。
また、チップの枚数に応じて様々な景品と交換することもできます。

カジノで遊べるゲームについて | GAMES

カジノでは以下のようなゲームを遊ぶことができます。



■ ゴーレムバトル

プレイヤーの所有するゴーレムを戦わせることができます。
戦闘に勝利するとチップが支払われます。

■ ビンゴ

無作為に10回表示される数字内で、縦、横、斜めのどれかで一列以上揃えれば、ビンゴとなり勝ちとなります。早いターンでビンゴとなれば、それだけ多くのチップが支払われます。

■ スロットゲーム

複数のスロットマシーンから一台選び、スロットを回します。
選択したマシーンに設定されている掛け率、役に応じてチップが支払われます。

■ ルーレット

ルーレットを回し、予測した目に球が落ちれば勝ちとなり、チップが支払われます。

スタッフクレジット CREDIT

Producer
竹内　将典

Director
小川　晉一郎

Lead Programmer
鈴木　健之

Lead Planner
濵谷　和宏

Lead Designer
宮崎　政人

Product Manager
池田　吉志

Programmer
藤原　茂和
小谷内　俊光
横山　貴規
谷岡　麻理

Sound Staff
南　亜矢子
衛藤　英幸

Planner
有馬　海公
小林　常正

3D Graphic Designer
芝　望
山岸　孝明
斎藤　雅子
細川　淳美

2D Graphic Designer
中島　将司
長谷川　来佳
前原　奈緒美

QA staff
岸田　清吾
宮本　敦
樫山　昇