



# ソードアート・オンライン SWORD ART ONLINE -ホロウ・リアリゼーション-

ソフトウェアマニュアル

電子解説書



Entertainment

### »»» CONTENTS

- 02. もくじ & 基本操作
- 03. ストーリー & キャラクター紹介
- 06. ゲームの始め方
- 07. ゲームの流れ
- 08. 操作方法
- 09. メインメニュー
- 11. はじまりの街
- 17. ADVパート
- 18. フィールド
- 20. バトル
- 24. スキル
- 26. アイテム
- 28. マルチプレイ
- 29. お問い合わせ & アンケートなど

### »»» ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK®4) »»»



#### 【 ゲーム中の基本操作 】

ゲーム中の基本操作は右の通りです。そのほかの特殊な操作は、P.08を参照してください。

方向キー  
Ⓐボタン  
ⓧボタン

選択  
決定  
キャンセル/前の画面に戻る

### STORY

ゲームオーバー=死の「デスゲーム」と化したVRMMORPG『ソードアート・オンライン』、通称『SAO』。浮遊城『インクラッド』と呼ばれる世界を舞台としたこの仮想現実世界は、キリトと呼ばれるプレイヤーにクリアされ、崩壊を迎えることとなる。

1万人ものプレイヤーが仮想現実世界に捕らわれた、この『SAO』事件は社会に大きな波紋を呼んだ。

それからしばらくの時間が流れ——  
『SAO』事件を引き起こした『ナーヴギア』から、安全性が確立された『アミュスマニア』へとハードを移し、VR技術は全盛期へと突入する。

そして西暦 2026 年——  
VR技術の新たな可能性の研究として、旧SAOサーバーのを元に新たなVRMMORPGが立ち上がった。  
そのゲームの名は『ソードアート・オリジン』。通称『SA:O』。

キリトは『SA:O』のクローズドベータテストの中で、一人の少女と出会う。  
ログイン直後に出会った少女は何かを伝えようとしながらも、雑踏へ姿を消した。  
その後、キリトへとメッセージが届く。

私はインクラッドに帰ってきた——

「I'm back to Aincrad.」

なにかの予感に襲われるキリト。

その後、少女とキリトは予期せぬ形で再会することとなる。  
とあるクエストのシステムNPCとして。  
報酬わずか1コル、メリットもないクエスト。  
名前も設定もない、奇妙なNPCの少女。

「このクエスト……何かおかしい……」  
それが、インクラッド創生にまつわる、NPCの少女『プレミア』との冒険のはじまりだった——



【キリト CV: 松岡禎丞】

VRMMO『SAO』『ALO』と渡り歩いてきた『黒の剣士』と呼ばれる少年。女性のような顔立ちと線の細いシルエットだが、VRMMO戦いの腕はトップクラス。過去にデスゲームとなつた『SAO』帰還者。



【アスナ CV: 戸松 遥】

『SAO』時代、届指のギルド『血盟騎士団』の副団長を務めた少女。キリトと出会い、彼と共に生きることを決める。華麗な剣技から『閃光』の異名を持つ。物腰は優しいが、芯は強い。



【プレミア CV: 翼悠衣子】

名前も設定もない奇妙なNPC(ノンプレイヤーキャラクター)の少女。彼女にまつわるクエストに興味をもったキリトたちにより、プレミアと名付けられ、ともに冒険するようになる。彼女に隠された本当の役割とは……。



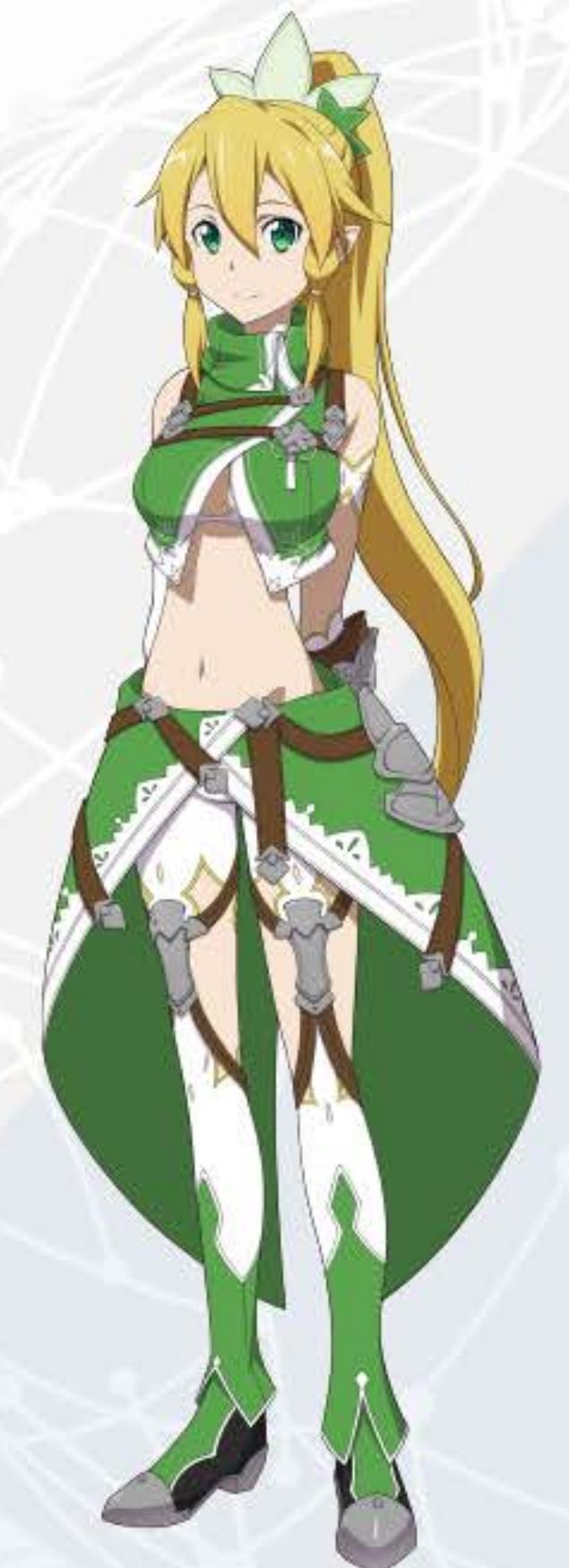
**リズベット CV:高垣彩陽**

VRMMO《SAO》サバイバー。《SAO》では武具を鍛える鍛冶屋でもあった。《SAO》時代、キリトに剣の製作を依頼されたこともある。ムードメーカーで、その場にいる人を明るくさせる。



**シリカ CV:日高里菜**

《SAO》サバイバーの一人。使い魔である小竜ピナを従える。《SAO》の中でキリトに救われたことでキリト達と一緒に行動するようになる。《SAO》にログインしたのもその一環。



**リーファ CV:竹達彩奈**

キリトの妹である桐ヶ谷直葉。《SAO》では兄がゲーム内に閉じ込められているのを知り、追って行ってしまう。アバターは《ALO》のものであり、妖精の面影を残している。



**シノン CV:沢城みゆき**

とあることがきっかけで、《SAO》のデスゲームに途中参加することになってしまった少女。キリト達と行動を共にし、デスゲームを生き抜く。自立心が強く同世代に比べても非常に大人びた性格。辛辣かつドライな物言いをすることもあるが、しっかりとした発言も多い。



**ストレア CV:三澤紗千香**

インフィニティ・モーメントから登場。アインクラッド76層でキリト達に救われてから共に行動することになる。明るく、誰にでもフラットに接する性格で、時にその行動は大胆に見える。



### フィリア CV:石川由依

ホロウ・フラグメントから登場。ホロウエリアで一人さまよっている彼女をキリト達が救い出したところから行動を共にする。自称トレジャーハンターで、宝をかぎ分ける能力が高い。明るく、気さくな性格で周りの人達を明るくする。

### エギル CV:安元洋貴

『SAO』サバイバーの一人。『SAO』時代は、買い取り屋としてキリト達プレイヤーをサポートしていた心優しい男。スキンヘッドの巨漢で、自身も斧を手に敵と戦う。

### クライン CV:平田広明

『SAO』サバイバーの一人。『SAO』内で初めてキリトの友人となった人物。お調子者ではあるが、『SAO』では風林火山というギルドのリーダーとして仲間を引っ張るなど、実際は芯の通った男。カタナを手に敵を両断する頼もしい味方。

### ジェネシス CV:興津和幸

『SAO』で《黒の剣士》と呼ばれる凄腕の戦士。NPCの少女との出会いをきっかけにキリト達と対立することとなる。

### アルゴ CV:井澤詩織

『SAO』で名を馳せた情報屋。通称、鼠のアルゴ。『SAO』のβテストにも参戦。その情報はゲーム開始直後の『SAO』でも、キリト達の冒険を助けることとなる。

ゲームを起動し、いずれかのボタンを押すとタイトルメニューが表示されます。初めてゲームをプレイする場合、セーブデータが存在しないためセーブデータを作成します。メニューはストーリーが進むと増えていきます。なお、セーブデータには、3150KB以上の空き容量が必要です。

### » タイトルメニュー

**New Game**

ゲームをはじめから遊びます。

**Continue**

セーブしたデータをロードして遊びます。

**Multi Play(→P28)**

マルチプレイを行います。

**Gallery**

ゲーム中に見た絵やムービーを見る事が出来ます。

**Option**

オプションを変更します。

**Cross-Save**

PlayStation™ Network を介して PlayStation®Vita 版とセーブデータを共有します。

**Check Transfer**

引き継ぎ特典を受け取るために過去作品のセーブデータを確認します。



### βeater's Player Editionでプレイされているお客様へ

βeater's Player Editionでは一部のプレイが制限されています。(通信プレイ、過去作品セーブデータ特典の受け取り、親密会話、一部スキル、ステージ、武器熟練度、Friendship、レベル上限の設定、など。) また、製品版にてセーブしたデータではβeater's Player Editionをプレイすることはできません。

# ゲームの流れ

GAME FLOW

ゲーム開始後、名前や性別、体型やボイス、初期装備を選んで操作するキャラクターを作ります。その後、ゲームを始めるとチュートリアルが始まり、本作の基本的な操作方法を学べます。その後は、はじまりの街を拠点に転移門を使ってフィールドを移動し、クエストをクリアしながら物語を進めます。



## はじまりの街

はじまりの街にはさまざまな施設があり、冒険の準備ができます。また多くのNPCがあり、彼らとコミュニケーションしたり、仲間にしたりできます。



## オートセーブについて

オートセーブは転移門で移動したり、フィールド間を移動したりすると行われます。



## フィールド

転移門を通じて移動できるフィールドには、さまざまな敵が存在します。移動できる場所は物語が進むと増えていきます。



# 操作方法

操作方法は、おもにはじまりの街とフィールドで異なります。

<b>左スティック</b>	キャラクター移動
<b>右スティック</b>	カメラ操作
<b>方向キー上</b>	フィールド:メインパートナーの切り替え(メインパレット非表示時) 街:主観視点の切り替え
<b>方向キー下</b>	フィールド:メインパートナーの切り替え(メインパレット非表示時) 街:しゃがむ
<b>方向キー左</b>	フィールド:ロックオンターゲットの切り替え(メインパレット非表示時) 街:エモーションリスト
<b>方向キー右</b>	フィールド:ロックオンターゲットの切り替え(メインパレット非表示時) 街:定型文
<b>OPTIONSボタン</b>	共通:メインメニュー表示
<b>L1 ボタン(押しっぱなし)</b>	フィールド:サブパレットの表示 (仲間に指示を出せるスキルがセットされています)
<b>R1 ボタン</b>	フィールド:ステップ 共通:手をつなぐ/手を離す
<b>L2 ボタン</b>	フィールド:納刀・抜刀
<b>R2 ボタン</b>	共通:Good(イイね!)
<b>L3 ボタン</b>	フィールド:ロックオン・オフ
<b>R3 ボタン</b>	共通:カメラリセット
<b>○ ボタン</b>	フィールド:コマンド入力(メインパレット非表示時に、設定コマンドもしくはアイテム使用可能) メインパレット使用(メインパレット非表示時に、設定コマンドもしくはアイテム使用可能) 蘇生アクション(戦闘不能キャラの近くで) 街:椅子に座る 共通:話す/調べる

<b>□ ボタン</b>	フィールド:攻撃/パーティメニュー 街:パーティメニュー
<b>△ ボタン</b>	フィールド:コマンド入力(ソードスキル)/投擲 街:呼びかけ/ キャラクターアナライズ画面を開く(NPCに近づいた状態)
<b>× ボタン</b>	街:椅子から立つ 共通:ジャンプ/キャンセル
<b>タッチパッドボタン左</b>	フィールド:簡易マップ/詳細マップの切り替え
<b>タッチパッドボタン右</b>	フィールド:メインパレットの表示/非表示

## メインパレット

フィールドでタッチパッドボタン右を押すと画面下にパレットが表示されます。ここでアイテムの使用やコマンドで仲間への指示出しができます。メインパレットは6段あり方向キー上下で切り替え、カーソルは方向キー左右で動かすことができます。



# メインメニュー

MAIN MENU

OPTIONSボタンを押すとメインメニューが起動し、メインメニュー、プレイ時間と所持金、ステータスが表示されます。メインメニューでは以下のような項目が選択できます。

## EQUIPMENT

EQUIPMENT画面を表示し、装備を変更できます。(→P.10)

## SKILL

スキルツリーを表示します。(→P.24)

## PALETTE SET

パレット設定画面を表示します。(→P.25)

## ITEM

アイテムの使用、確認ができます。

## MAP

ワールドマップや各エリアのマップを確認できます。フィールドやダンジョンでは△ボタンではじめりの街に戻ることができます。

## QUEST

現在受けているクエストの内容を確認することができます。(→P.10)

## FRIEND

フレンドのステータスやメールを確認できます。

## BUFF LIST

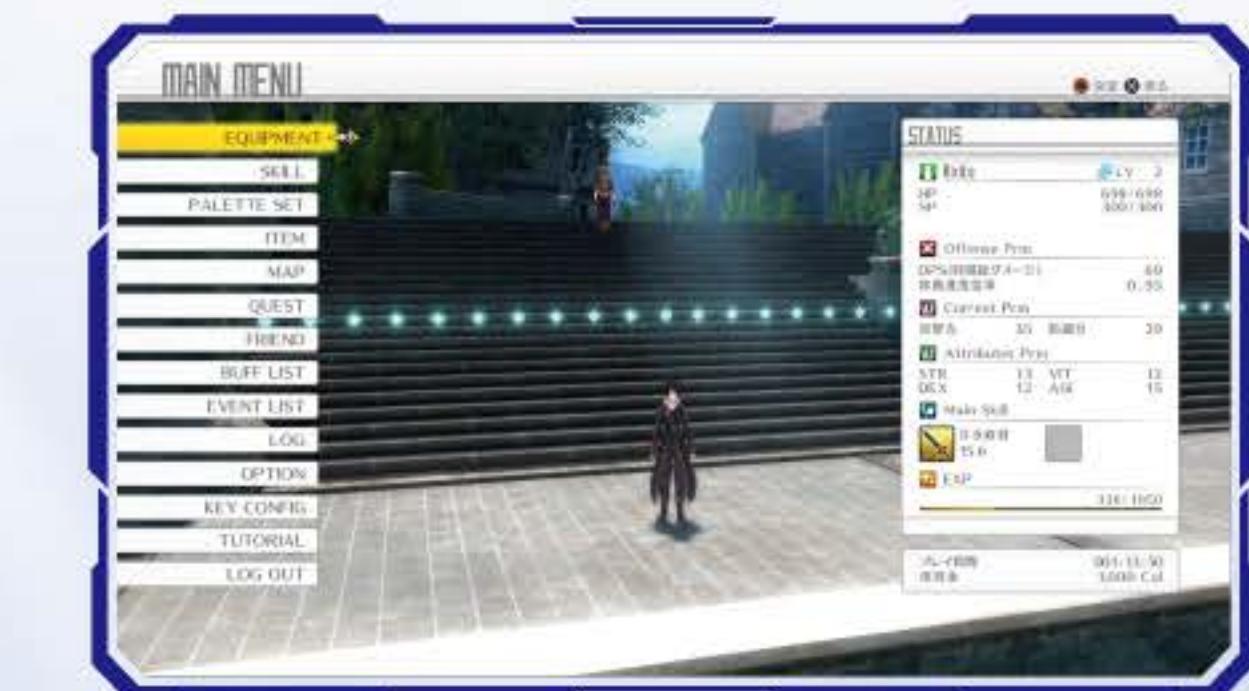
自分とパーティーメンバーにかかっているバフを確認できます。L1ボタン、R1ボタンで表示するキャラクターを切り替えられます。

## EVENT LIST

現在、起こすことのできるイベントを確認できます。

## LOG

冒険のログを確認できます。また△ボタンでキーボードチャット、□ボタンで定型文チャットができます。



## OPTION

サウンドやカメラ操作、画面に表示されるものなどを設定できます。

## KEY CONFIG

操作方法を変更できます。L1ボタン、R1ボタンでバトル操作と街での操作を切り替えられます。

## TUTORIAL

これまでに見てきたチュートリアルを確認できます。

## LOG OUT

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

## &gt;&gt; EQUIPMENT画面の見方

EQUIPMENT画面で装備スロットを選択し、アイテムを選択すると装備を変更できます。

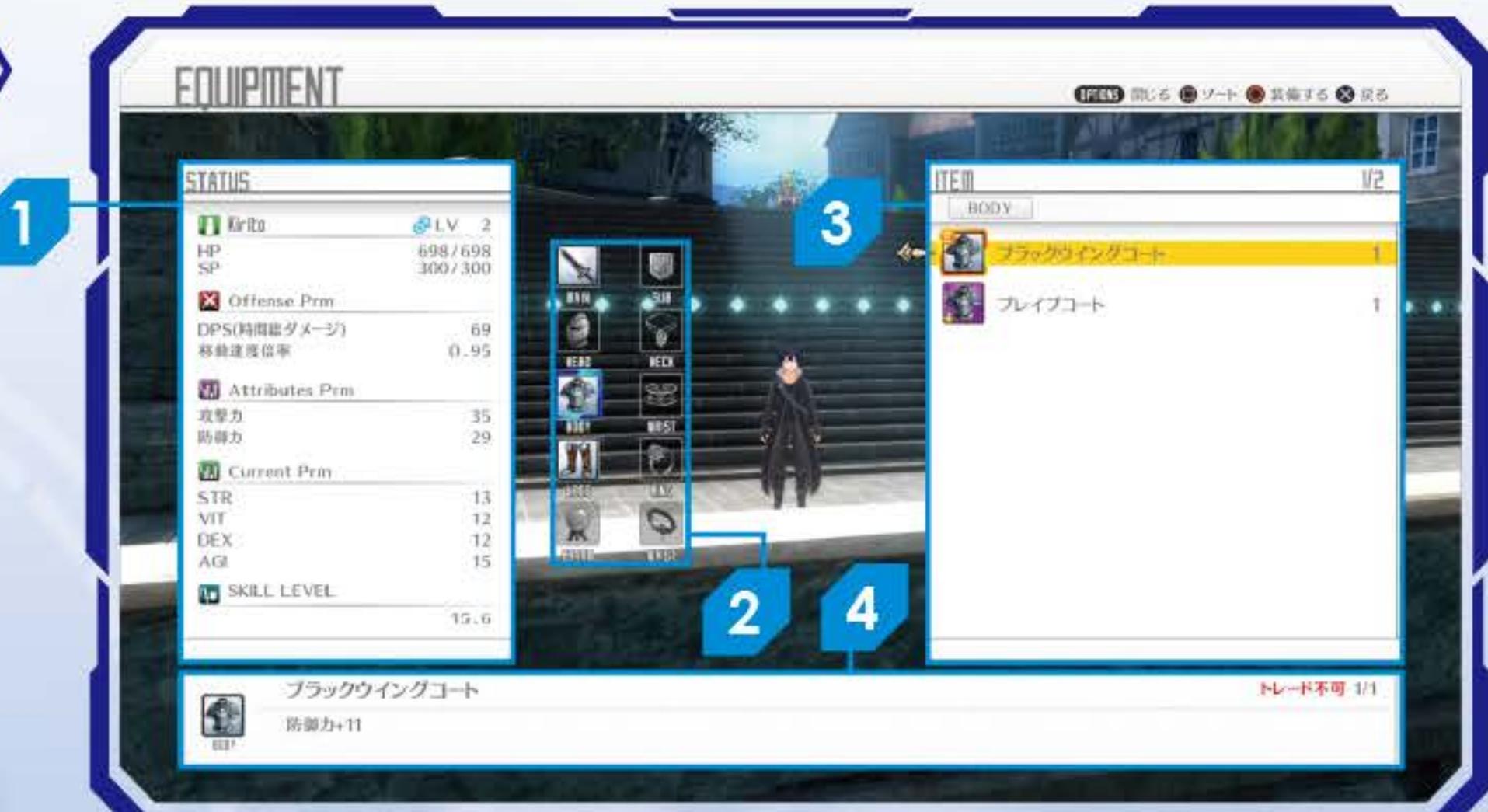
【L1】ボタン、【R1】ボタンでアイテムのタブを切り替えられます。

1 ステータス

2 装備スロット

3 アイテムリスト

4 アイテムの詳細



## &gt;&gt; QUEST画面の見方

QUEST画面ではクエストの内容を確認できます。方向キー左でクエストのリスト、方向キー右でクリア報酬の詳細にカーソルを移動できます。【L1】ボタン、【R1】ボタンでクエストリストのタブを切り替えられます。

1 クエストの種類

2 クエストリスト

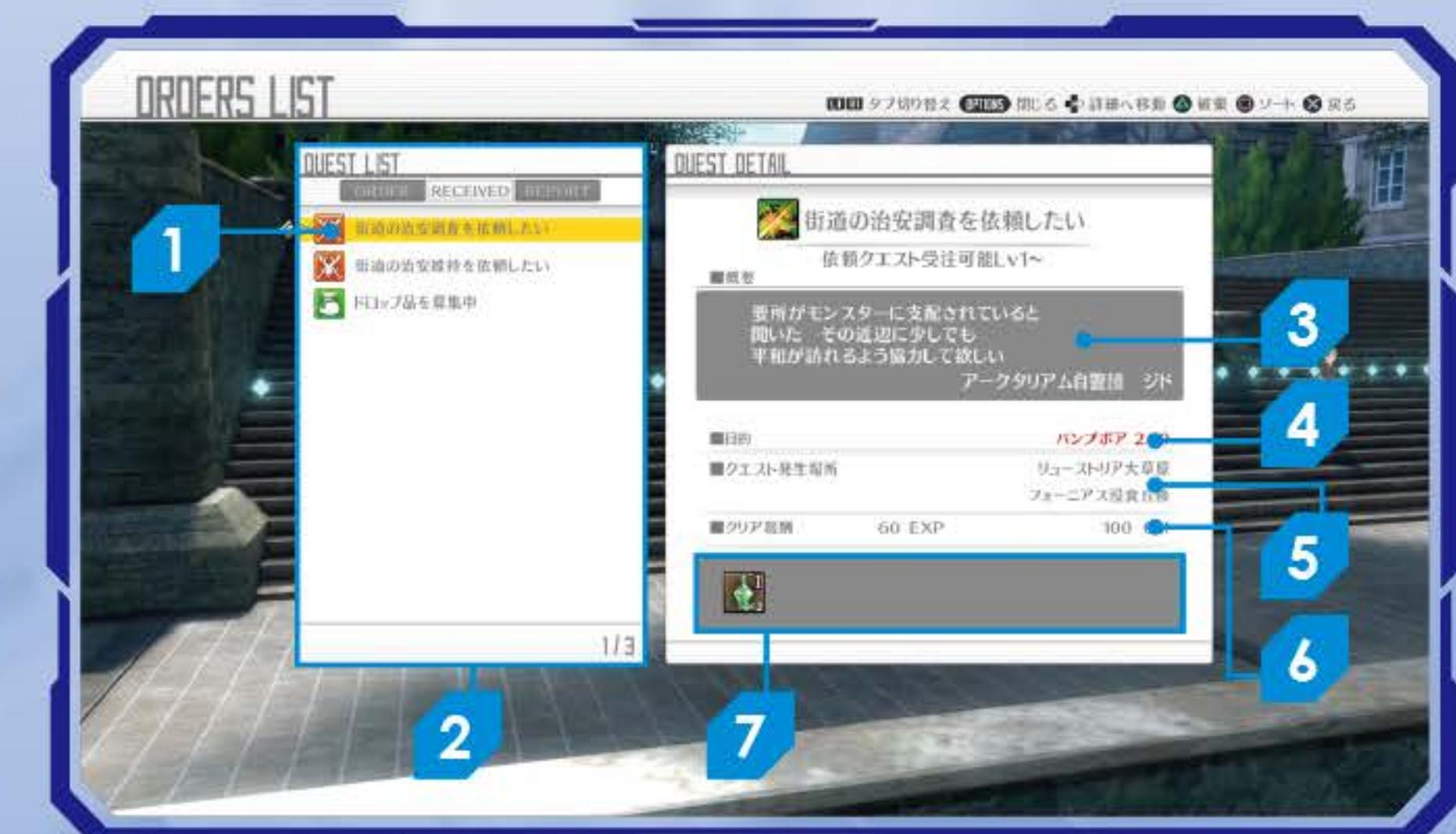
3 クエストの概要

4 クエストの目的と達成率

5 クエストの発生場所

6 クエストのクリア報酬

7 報酬アイテムの詳細



### » 各施設やできること

冒険の拠点となるはじまりの街は、転移門広場、商店通り、湖畔公園、展望台の4つのエリアに分かれています。多くのプレイヤーとコミュニケーションし、ショップや鍛冶屋などのさまざまな施設を利用して冒険の準備をしましょう。転移門広場にある転移門から、フィールドに移動できます。

#### 【 エリア間の移動 】

メインメニューのMAP画面で△ボタンを押すと瞬時にエリア間を移動することができます。

#### 【 掲示板と依頼クエスト 】

クエストには物語を進めるもの以外に、街にある掲示板から受けられる依頼クエストもあります。依頼クエストをクリアし、掲示板に報告すると報酬を得られます。

#### 【 時間の変化による影響 】

ゲーム内の時間が経つと昼、夜と変化していきます。この変化によって一部フィールドの敵が入れ替わったり強さが変化します。商店通りにある宿屋ラウンジ内のキリトの部屋では、ベッドで寝ることによって時間を進めることができます。



### » NPC

街には多数のNPCが生活しています。NPCには以下の3種類があり、それぞれできることが異なります。

**システムNPC** ▶店員など、フレンドにすることのできないキャラクターです。

**AI NPC** ▶『SA:O』のシステム上に存在する固有の名前をもつAIキャラクターです。

**他プレイヤー** ▶プレイヤーと一緒に『SA:O』を攻略しているキャラクターです。



### 【 NPCにできること 】

NPCの頭の上にカーソルが表示されている時に、○ボタンで会話ができ、△ボタンでキャラクターアナライズ画面を開けます。この操作ができないNPCも存在します。

### 【 キャラクターアナライズ 】

キャラクターアナライズ画面ではキャラクターの詳細な情報を確認できます。

1 エモーションヴォイド

2 ステータス

3 支援効果

4 選択している個性の内容

エモーションヴォイドは、キャラクターの個性が感情の大きさとして表示されたもので、数や種類はキャラクターによって異なります。このエモーションヴォイドの状態によって、バトルや街中での振る舞いや、成長度合いが変化します。



# はじまりの街

## » エモーションヴォイド

### 【エモーションヴォイドのロック】

キャラクターアナライズ画面にあるエモーションヴォイド内の個性にカーソルを合わせ、◎ボタンでロック／アンロックを切り替えられます。ロックしていない個性は、宿屋で寝ることでこしづつ小さくなり、消えてしまいます。ロックした個性は消さないでおくことができます。

### 【個性の発生と成長】

個性は条件を満たすと発生します。

また、個性はバトルや街中におけるキャラクターの行動に対して「GOOD!」をすることによって成長します。

個性が成長すると、エモーションヴォイドで個性を包む泡が大きくなります。

泡がいっぱいになるとそれ以上新しい個性が発生する事はありません。

### 【エモーションヴォイドの発生条件例】

アウトロー	攻撃	戦闘中にソードスキルを使った時	超低確率
クール	防御	戦闘中に回避行動を行なった時	低確率
世話焼き	支援	戦闘中にHP回復を行なった時	超低確率
セクシー	汎用	デートアクション「キスする」成功時	高確率



# はじまりの街

## » フレンド

NPCからの依頼クエストをクリアしたり、コミュニケーションをしているとフレンド申請をもらえます。これを受け入れるとフレンドになります。

### 【フレンドにできること】

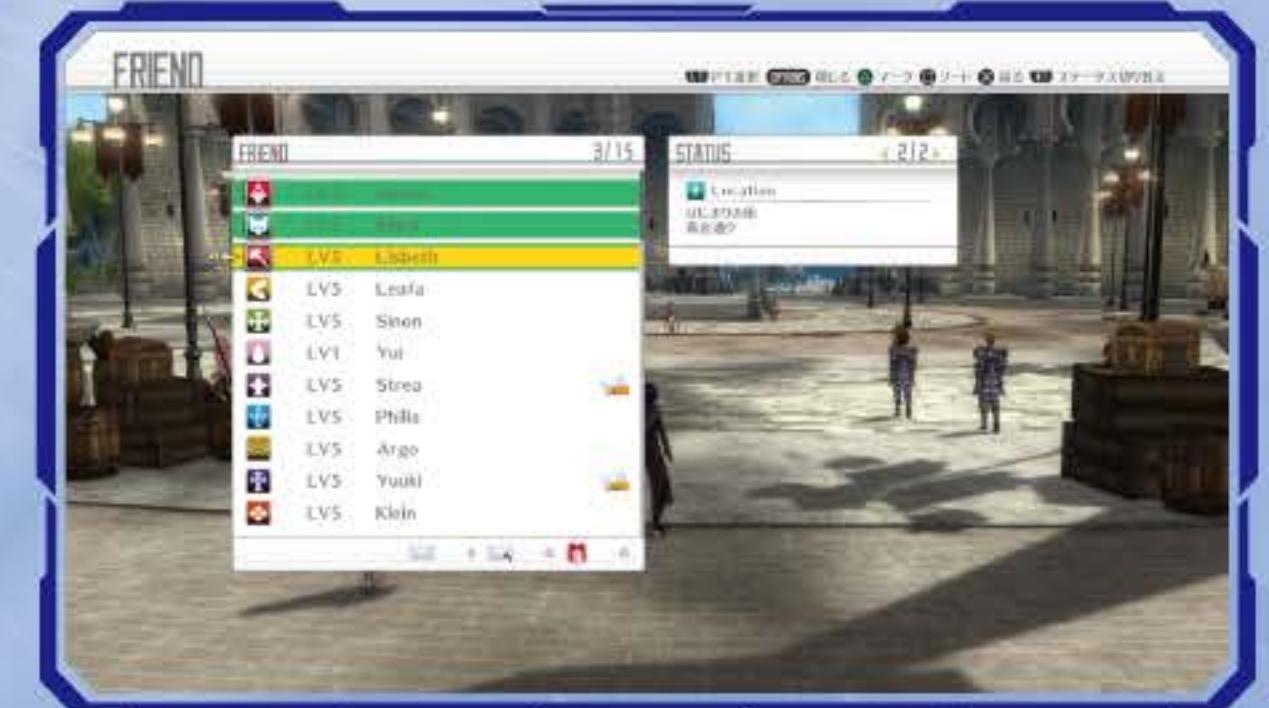
フレンドの頭の上にカーソルが表示されている時に、□ボタンで会話メニューが開きます。このメニューはフレンドの状態によって、一緒に街を歩くパートナーにする／別れる、パーティに誘う／パーティを解消する、依頼クエストを受けるを選択できます

フレンドのキャラクターアナライズ画面では、[L1]ボタンでエクストラスキルを表示／セットできます。エクストラスキルによって、バトルでどんなスキルを使用するかが変化します。エクストラスキルはプレイヤーの「GOOD!」の影響を強く受けます。

またフレンドがパーティに参加している場合には、△ボタンでサブスキルをセット／変更することができます。

### 【フレンドの居場所】

メインメニュー(→P.09)からFRIEND画面を表示し、[R1]ボタンでステータスを切り替えると、そのキャラクターが、どこにいるのかがわかります。



## » パートナー

パートナーはプレイヤーと一緒に街を歩くキャラクターです。  
仲の良いフレンドから一人選べます。



### 【パートナーにできること】

パートナーの頭の上にカーソルが表示されている時に、**R1**ボタンで手をつなげます。  
また仲良くなると**□**ボタンで表示される会話メニューにプレゼントが追加され、武器や防具をプレゼントできます。  
さらにパートナーとは親密なコミュニケーションができます。特定のキャラには専用装備に着替えるという特殊な条件で解放されるメニューがあります。



### 【親密会話】

仲良くなったパートナーと街のデートスポットに行くと、パートナーの頭上にハートのアイコンが表示されます。  
この状態で話しかけると、親密会話ができます。



### » 親密会話

#### 【親密会話とフィーリング】

親密会話では、パートナーと会話をします。会話ではうなづく、首を振るなどの行動をして、右上に表示されている相手のフィーリングを変化させましょう。また、近づいて□ボタンを押すと、見つめたりほほを突いたりと新たなアクションができます。会話に成功すると、手をつないだり添い寝しての会話ができたりします。

#### 【親密会話での操作方法】

左スティック上	近づく
左スティック下	離れる
左スティック左右	回りこむ
○ボタン	うなづく
×ボタン	首を振る
□ボタン	表示されているアクションをする
OPTIONSボタン	戻る



物語が進行したり、フレンドと仲よくなったりした状態で特定の場所に行く、もしくはキャラクターに話しかけると ADV パートに移行します。

## »選択肢

ADVパートでは選択肢が発生することがあります。選んだ選択肢によって、その後の会話の内容が変わります。



## »ADVパート中の特殊な操作

ADVパート中は右のような操作ができます。

R1 ボタン	会話ウィンドウの表示／非表示
L1 ボタン	会話の早送り
◎ボタン／×ボタン	会話を進める

# フィールド

## 》画面の見方

冒険の舞台となるフィールドでは、以下のような情報が表示されます。

- |                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
| <b>1</b> 敵のターゲット                    | <b>2</b> パーティメンバーのステータス |
| <b>3</b> ミニマップ                      | <b>4</b> ダメージ倍率         |
| <b>6</b> コンボ数とダメージ                  | <b>7</b> メインパレット        |
| <b>9</b> ログ                         | <b>10</b> プレイヤーの HP     |
| <b>12</b> プレイヤーの経験値とレベルアップまでに必要な経験値 |                         |
| <b>5</b> 敵の名前と HP                   | <b>8</b> サブパレット         |
| <b>11</b> プレイヤーの SP                 |                         |



## 》マップの切り替え

タッチパッドボタン左を押すと、簡易マップと詳細マップを切り替えることができます。

マップには以下のようなアイコンが表示されます。

なお、簡易マップと詳細マップでは表示されるものが異なる場合があります。

### 【マップアイコン一例】

- ▲ プレイヤーキャラクター
- 戦闘不能キャラクター
- ✗ イベントフラグメント
- !
- イベント発生ポイント

- 敵
- 転移装置(アクティベート済)
- 転移装置(未アクティベート)
- マップワープ装置

- 開けていない宝箱
- すでに開けた宝箱
- ▼ 採取可能ポイント
- キャンプ



# フィールド

## » 宝箱

フィールドにはアイテムが入った宝箱があります。宝箱にはいくつか種類があります。

宝箱はフィールドに元々あるものと、条件を満たすと出現するものがあります。



一度開くと、二度とアイテムを取得できません。

マップ移動をしていることで復活します。

邪神を倒すと出現します。

エピソードクエストをクリアすると出現します。

## » ランドマーククエスト

フィールドではストーリーにまつわるもののか、イベントフラグメント、エピソードクエスト、邪神に関するものなどのクエストが発生することがあります。提示された条件を制限時間内にクリアすると、報酬が得られます。このうち、ストーリーにまつわるもの以外は再度発生することができます。



1 クエスト名

2 クリア条件

3 制限時間



フィールドでは敵とのバトルが発生します。攻撃や防御、スキル（→P.24）などを的確に使い、冒険を進めましょう。

## » HP

HPが減ると画面が点滅し始め、0になるとその場で戦闘不能になります。自分が戦闘不能になった場合はパーティメンバーが復活してくれるのを待ちましょう。全員が戦闘不能になら転移門広場に戻されます。パーティメンバーに物語のキーとなる人物が居た場合、ゲームオーバーとなりロードしてプレイが再開されます。

### 【パーティメンバーの復活方法】

パーティメンバーが戦闘不能になった場合、近寄って○ボタンを一定時間押すと復活できます。ただしこの行動中に敵から攻撃されると、再度やり直しになります。何度も復活をすると復活までの時間が長くなりますが、はじまりの街に戻るとリセットされます。

「AI NPC」は、HPが0の状態で100秒間放置する事で本当に「死んだ」事になり、以降ゲーム中に2度と出現しなくなります。

## » SP

SPはスキルやステップ回避を使うごとに消費し、自動で回復します。

## » パーティコマンド

L1ボタンを押すとパーティコマンドが表示されます。この状態で方向キーのいずれか、○ボタン、×ボタン、△ボタン、□ボタンを押すと、該当する指示を出せます。



## 》攻撃

攻撃は、装備している武器の種類によって性質が大きく変化します。□ボタンを連続で押すと連続攻撃ができ、最後にソードスキルが発動します。

### 【投擲攻撃】

武器をしまっている時は、△ボタンで投擲攻撃ができます。

### 【コンボレーションとダメージ】

敵を攻撃すると、敵の中央にダメージ倍率を示すコンボレーションが表示されます。コンボレーションは効果的な攻撃をすることで上昇します。たとえば攻撃時に表示されるコンボゲージが途切れないように攻撃し続けると、ヒットカウントが増加してダメージ倍率が維持されます。またダメージ倍率は、コンボゲージが残っている間に攻撃し続けることで増加します。JUSTタイミングで攻撃するなど、普段と違う攻撃をすることで増加率が変化します。

#### ▶ダメージ倍率変化例

敵の技硬直中にソードスキルをヒットさせる／スタン中の敵にソードスキルをヒットさせる／ジャストソードスキルに成功する／ダウン中の敵にソードスキルをヒットさせる／スキルアライド状態で仲間のソードスキル中に自分のソードスキルをヒットさせる

### 【仰け反り状態】

敵のスキル直後にソードスキルを打ち込むと、敵を仰け反り状態にできます。このタイミングで攻撃するとダメージが上がります。



### 連携攻撃

パーティコマンドで連携攻撃を指示すると、仲間が順番に攻撃を始めます。仲間の合図に合わせてソードスキルを打ち込むと、コンボレシオを大きく上昇させることができます。  
また、フィニッシュをプレイヤーが決めると連携が成功し、専用のスキルチェイン攻撃が発生します。



### 回避

左スティックで方向を指定し、**R1** ボタンを押すと任意の方向にステップ回避できます。  
**R1** ボタンの回避には無敵時間があるため、攻撃範囲が表示される敵のスキル攻撃などを安全に避けられますが、ステップ回避をするたびにSPを消費します。



### リキャスト時間

攻撃やスキル、パーティメンバーへの指示は一度使用すると一定時間使えません。このリキャスト時間が終わると、ふたたび同じ指示ができるようになります。



## » 状態異常／状態変化

バトル中、味方や敵のスキル、アイテムによって以下のような状態異常や状態変化が起こります。

### 状態異常／状態変化一例

	<b>毒</b>	一定時間、ダメージを負います。
	<b>スタン</b>	一定時間、動けなくなります。
	<b>鈍足</b>	一定時間、移動速度が下がります。
	<b>出血</b>	一定時間通常攻撃などの行動を行なうことで、ダメージを負います。
	<b>ATK Up/Down</b>	攻撃力が上昇／低下します。
	<b>DEF Up/Down</b>	防御力が上昇／低下します。
	<b>DEX Up</b>	DEXが上昇します。
	<b>STR Up</b>	STRが上昇します。

	<b>VIT Up</b>	VITが上昇します。
	<b>AGI Up</b>	AGIが上昇します。
	<b>EXP Up</b>	獲得経験値が上昇します。
	<b>DROP Up</b>	ドロップ率が上昇します。
	<b>ダウン耐性 Up/Down</b>	ダウン耐性が上昇／低下します。
	<b>毒耐性 Up/Down</b>	毒耐性が上昇／低下します。
	<b>HPMAX 上昇／低下</b>	HPの最大値が上昇／低下します。
	<b>SPMAX 上昇／低下</b>	SPの最大値が上昇／低下します。

# スキル

バトルでは通常攻撃に加えて、スキルを使って戦うことになります。スキルには以下の4種類があります。

- |          |  |
|----------|--|
| ソードスキル   | ▶ 敵を攻撃するためのスキルです。                        |
| バトルスキル   | ▶ 攻撃以外の、パリィやバフのスキルです。                    |
| コールスキル   | ▶ パーティメンバーに指示するためのスキルです。                 |
| エクストラスキル | ▶ 複数のスキルを持つ特別なスキルです。各キャラクター1つしかセットできません。 |

## » スキルポイント

同じ種類の武器を使い続けるとスキルの熟練度が上昇します。

スキルやエクストラスキルの熟練度が一定値上昇するごとに、スキルポイントを得ることができます。

また、スキルポイントは敵を倒した時に得られることもあります。

## » SKILL画面の見方

メインメニューのSKILL画面では、スキルツリーが表示されます。スキルを選ぶと、スキルポイントを消費してスキルを習得できます。

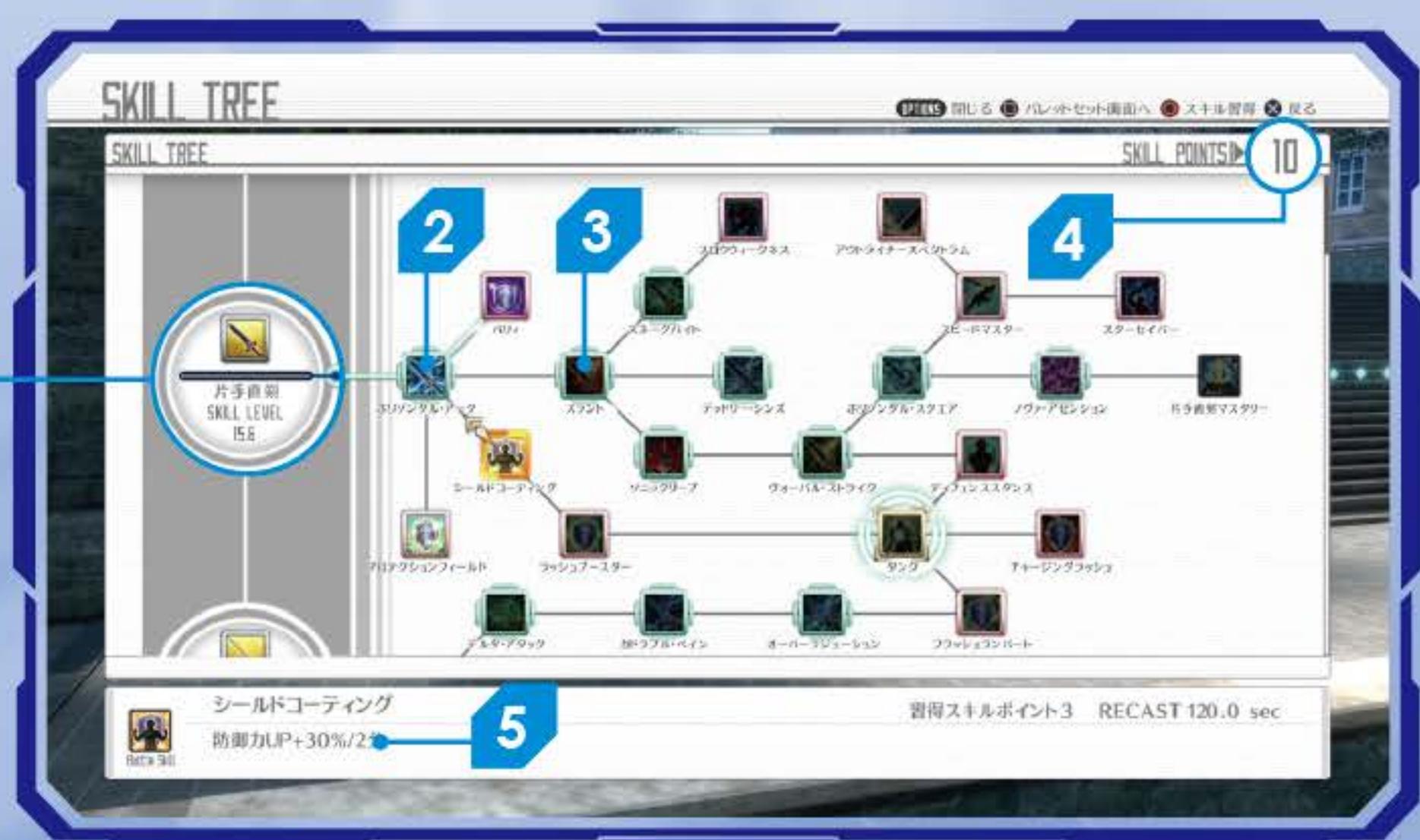
**1** 武器の種類と熟練度

**2** 習得済みのスキル

**3** 未習得のスキル

**4** 所持スキルポイント

**5** スキルの効果



## » エクストラスキル

エクストラスキルは複数のスキルで構成されています。

エクストラスキルはスキル画面でスキルを選び、△ボタンでスキルツリーを確認、○ボタンで習得しているエクストラスキルのセットを変更できます。

エクストラスキル内のスキルは、そのエクストラスキルがセットされていないと使用できません。



## » パレット

メインメニューのPALETTE SETからパレット画面を開き、「メインパレット」「サブパレット」「コマンドパレット」に各種スキルやアイテムをセットできます。これを利用することで、バトル中にスキルやアイテムを使えます。

## » パレット画面の見方

メインメニューのPALETTE SETからパレット画面を開き、スキルとパレットを選択すると、パレットにスキルをセットできます。

**1** メインスキル

**2** 習得済みのスキル

**3** コマンドパレット

**4** サブパレット

**5** メインパレット

**6** スキルの効果



# アイテム

アイテムは大きく分けて以下の5種類があります。

**USE**  
**EQUIP**  
**OTHER**  
**EVENT**  
**DLC**

**消費アイテム**:回復やバフなどの効果があり、使用すると消費するアイテムです。

**装備品**:プレイヤーやフレンドが装備するアイテムです。

**素材／換金アイテム**:鍛冶で使用したり、ショップで換金できます。依頼クエストで要求される場合もあります。

**イベント用アイテム**:イベントの進行に関するアイテムです。

**DLC**:ダウンロードコンテンツで入手したアイテムです。



## » 装備品の種類

装備品は以下の4種類があります。鍛冶（→P27）によって武器は強化と進化が、防具の一部は強化が可能です。  
なお装備品は同じ名前あっても、上昇するステータスや特殊効果が異なります。

<b>武器</b>	攻撃力が上昇します。片手直剣、細剣、曲刀、短剣、片手棍、カタナ、両手剣、両手斧、槍の9種類あり、キャラクターによって装備できる武器が異なります。
<b>盾</b>	おもに防御力が上昇します。両手を使う武器を装備すると装備できません。
<b>防具</b>	防御力が上昇します。頭防具、胴防具、足防具の3種類あります。
<b>アクセサリ</b>	さまざまな能力が上昇します。首、指、腰、腕、チャームの5種類あります。

## 【持ちアイテムと倉庫アイテム】

冒険に持ち歩けるアイテムは100種類までに限られています。  
ただしキリトの部屋や転移門には多数のアイテムをしまえる倉庫があります。  
手持ちのアイテムが増えたら、倉庫にしまったり、ショップで売却したりしましょう。



## » 装備画面の見方

メインメニューのEQUIPMENTから装備画面を開き、装備スロットを選択すると装備品を変更できます。変更する装備品にカーソルを合わせると、ステータス欄に装備変更後のステータスが表示されます。

1 キャラクターのステータス

2 装備スロット

3 装備品リスト

4 装備品の効果



## » 鍛冶(強化)画面の見方

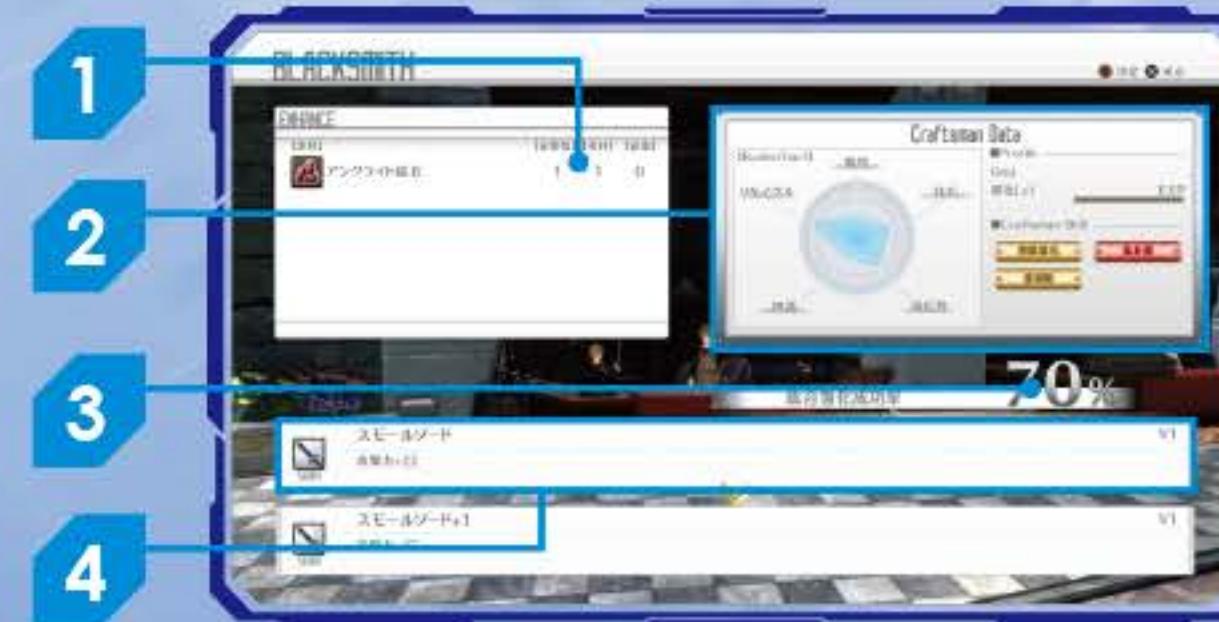
鍛冶職人に強化を依頼し、アイテムを選ぶと素材とコル(お金)を消費して強化できます。

1 素材の必要数と所持数

2 職人のデータ

3 強化成功率

4 選択したアイテム



## » 鍛冶(進化)画面の見方

鍛冶職人に進化を依頼し、アイテムを選ぶと素材とコル(お金)を消費してまったく違う武器に進化できます。

1 素材の必要数と所持数

2 職人のデータ

3 強化成功率

4 進化するアイテム



# マルチプレイ

タイトルメニュー（→P06）のMulti Playからマルチプレイができます。

マルチプレイはオンラインの場合は自分を含めた最大4人のプレイヤーと一緒にプレイでき、それぞれパートナーをひとり連れていけます。

オフラインの場合は、最大7人のパートナーを連れてひとりでプレイできます。

## 【パーティを作る】

パーティを作成し、マルチプレイで遊びます。

## 【ひとりで（オフラインのみ）】

フレンドとなった攻略メンバー達から最高7人を選んで  
パーティを組み、ひとりでマルチプレイを遊びます。

## 【パーティを探す／クイックマッチ（オンラインのみ）】

条件を指定し、もしくは指定せずにパーティを検索し、  
マルチプレイで遊びます。

## 》》パーティの作成／選択

パーティを作るときに参加レベルや難易度、フリーワード、定型文、パスワードなどを設定できます。  
逆にパーティを探す際、それらを設定して自分に都合のいいパーティを検索できます。

## 》》エントランスラウンジ

パーティが決まるとエントラスラウンジに移動します。エントラスラウンジでは、パーティメンバーとの交流や冒険するフィールドの決定ができます。またほかのプレイヤーとアイテムのトレードも可能です。  
冒険の準備が整ったら、出口から設定したフィールドに移動しましょう。

なお、パーティを作ったプレイヤーがエピソードクエストや邪神に関するクエストを発生させている場合、そちらが優先されます。  
マルチプレイでは、各フィールドに設定されたクエストの条件を満たすとクリアとなり、エントラスラウンジに戻ります。



バンダイナムコエンターテインメント公式サイト

<http://bandainamcoent.co.jp/>

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、  
[電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00(土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- ゲーム攻略法についてはお答えしておりません。

**TEL:03-3375-7656**

[http://bandainamcoent.co.jp/cs\\_support/](http://bandainamcoent.co.jp/cs_support/)

©2014 川原 碠／KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊／SAO II Project. ©2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。

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



Produced by

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。 ●当社は本ソフトの無断複製等、不法な利用は許可しておりません。 ●お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。
- 本製品は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントから正規に提供されるシステムソフトウェア及び装置でなければ動作保証できません。

"", "PlayStation", "", and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. Library programs © Sony Interactive Entertainment Inc.