

旋光の輪舞^セ_ン^コ_ウ2^ロ_ン^ド

REASSEMBLY FROM "DUO"

解説書



CONTENTS

ストーリー	03	基本操作	08	DUOストーリー	17
操作方法	04	アーケード	12	トレーニング	18
ゲームの始め方	05	オンライン対戦	13	チュートリアル・戦績	19
キャラクターセレクト	06	オフライン対戦	15	ギャラリー	20
画面の見方	07	スコアアタック	16	オプション	21

トロフィーデータ

ゲーム中、さまざまな条件を満たすとトロフィーを獲得することができます。獲得時には音が鳴り、お知らせメッセージが表示されます。獲得したトロフィーは、PlayStation®4の機能画面にある「トロフィー」で確認することができます。

※トロフィー機能についての最新情報は、PlayStation®4の「ユーザーズガイド (<http://www.manuals.playstation.net/document/jp/ps4/>)」を参照してください。

はるか昔、人類は大いなる厄災に見舞われた。人類の犯した罪……その代償として引き起こされた厄災。

人は地球を捨て宇宙への移住を余儀なくされた。

そして、再び宇宙で繁栄する人類---宇宙暦、“宙暦”の始まりである。

宙暦1484年。アーリア連邦内で起こった兵器強奪およびテロ攻撃--- 世界を震撼させた「アーリア秘密兵器強奪」事件により、

国際法に違反した秘密兵器の所有などが明らかになったアーリア連邦は、瞬く間に世界からの糾弾の対象となった。

そして、この事件をきっかけに国内の権力バランスが崩れはじめ、ついには国家分裂の危機もささやかれるようになる。

そこで頭角を現した人物が居た。“鳴神ルキノ”である。

現権力者一派である「鳴神」家というブランド。“事件の被害者”という立場から一転、復活するという話題性……

世代交代の象徴・アーリアを支える若きカリスマとして、国際舞台で目覚ましい活躍を見せる。

しかし、とある事件が起こる。火星圏にあるアーリア自治領「ハルモニア」で発生した武力衝突---

この事件の黒幕が“鳴神ルキノ”であるという情報が流れ始めた。

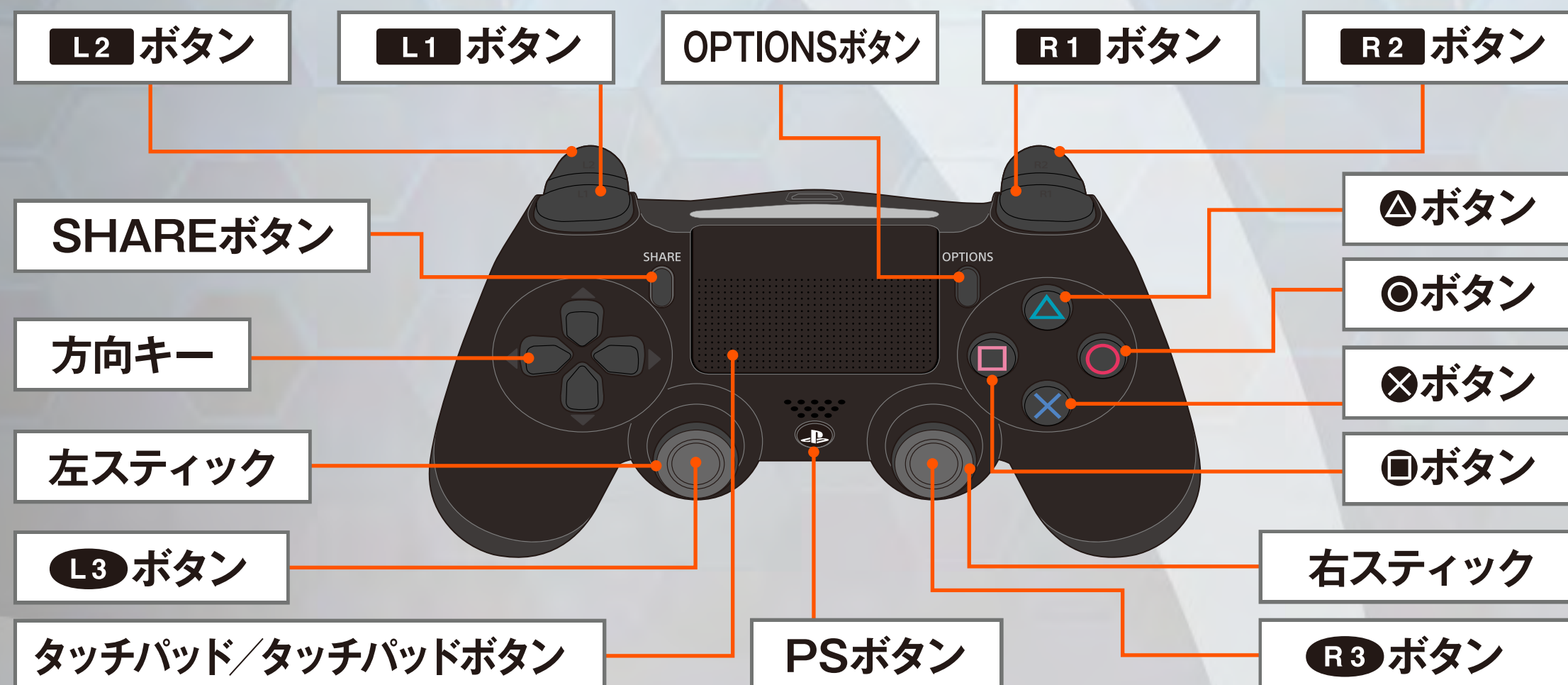
そして、宙暦1486年。物語がまた動き始める。

操作方法

BASIC OPERATION

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

ワイヤレスコントローラー (DUALSHOCK®4)



※ボタン操作は初期設定状態のものです。プレイ時の操作の割り当ては「オプション」の「コントローラー」で変更可能です。

※振動機能のON/OFFは、PlayStation®4の機能画面にある「設定」→「周辺機器」→「コントローラー」で「振動機能を有効にする」にチェックが入っていることを確認してください。

基本操作

左スティック	プレイヤーの移動
方向キー	プレイヤーの移動
○ボタン	サブウェポン/S格闘攻撃
×ボタン	メインショット/M格闘攻撃
△ボタン	バレットキャンセラー
□ボタン	弾幕技
OPTIONSボタン	ポーズメニュー（オフライン時）※対戦中は挑発ボイス再生
L1 ボタン	アビリティ（サブ+弾幕技同時押し）
L2 ボタン	B.O.S.S.モード発動（アクション+メイン+サブ同時押し）
R1 ボタン	バリア
R2 ボタン	アクション（ダッシュ/バリア）

アーケードスティック使用時

※アーケードスティックは別売りです。

スティック	プレイヤーの移動
○ボタン	バレットキャンセラー
×ボタン	アクション（ダッシュ/バリア）
△ボタン	サブウェポン/S格闘攻撃
□ボタン	メインショット/M格闘攻撃
OPTIONSボタン	ポーズメニュー（オフライン時）※対戦中は挑発ボイス再生
L1 ボタン	B.O.S.S.モード発動（アクション+メイン+サブ同時押し）
R2 ボタン	アビリティ発動（サブ+弾幕技同時押し）
R1 ボタン	弾幕技

メニュー操作

左スティック	メニューの選択
方向キー	メニューの選択
○ボタン	決定/次のメニューに進む
×ボタン	キャンセル/前の画面に戻る
□ボタン	設定を保存

ゲームの始め方 HOW TO START A GAME

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

タイトル画面で●ボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。方向パッドでモードを選択して●ボタンで決定します。



DUOストーリー →P.17

2010年に発売された『旋光の輪舞DUO』のストーリーモードを再現したモードです。



アーケード →P.12

CPUキャラクターと戦い、エンディングを目指すモードです。オンライン・オフラインで乱入対戦をすることもできます。



トレーニング →P.18

CPUやプレイヤーの行動を設定して、操作の練習をおこなうモードです。

チュートリアル →P.19

基本的な操作やルールを学びます。

戦績 →P.19

ランクマッチやスコアアタックの戦績を見ることができます。

ギャラリー →P.20

「旋光の輪舞」についてや、キャラクター、設定資料集を見ることができます。

オプション →P.21

コントローラーやサウンド、画面表示やスクリーンなど、様々な設定の変更をおこなうことができます。

オンライン対戦 →P.13

インターネットに接続し、オンラインで対戦をおこなうモードです。PlayStation™Networkにサインインすると選べるようになります。

オフライン対戦 →P.15

ラウンド数やタイムを設定し、オフラインで対戦をおこなうモードです。

スコアアタック →P.16

CPUキャラクターと戦い、ハイスコアを競うモードです。

キャラクターセレクト CHARACTER SELECT

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

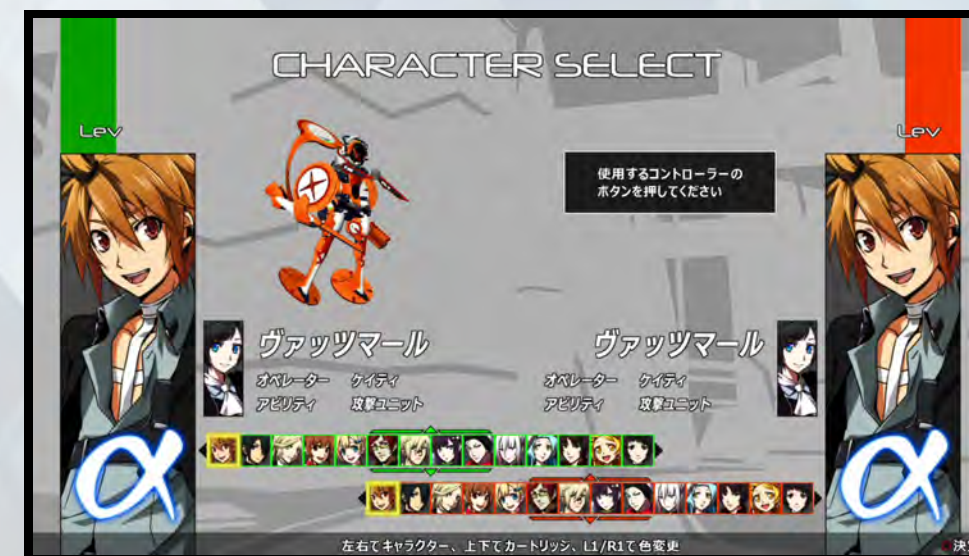
ゲームを開始すると、プレイヤーセレクト画面に移行します。ここで、14キャラクター28種類の中から、プレイするキャラクターを選択します。

※「オンライン対戦」「オフライン対戦」では、それぞれの対戦相手がキャラクターを選択します。
「トレーニング」では、トレーニングする対戦キャラクターもプレイヤーが選択します。

キャラクターセレクト

左側がプレイヤーキャラクター、右側が対戦するキャラクターです。

※「アーケード」「スコアアタック」「DUOストーリー」では、対戦キャラクターはストーリーなどによって自動で選ばれるため、ここでは表示されません。



方向キー左右でキャラクターを選び、方向キー上下でカートリッジα、カートリッジβを切りかえます。同じキャラクターでもカートリッジが異なると、オペレーターやアビリティ、機体性能などが異なります。

また、**L1**・**R1** ボタンでキャラクターの色を変更することもできます。



画面の見方 SCREEN MENU

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

アーマーゲージ

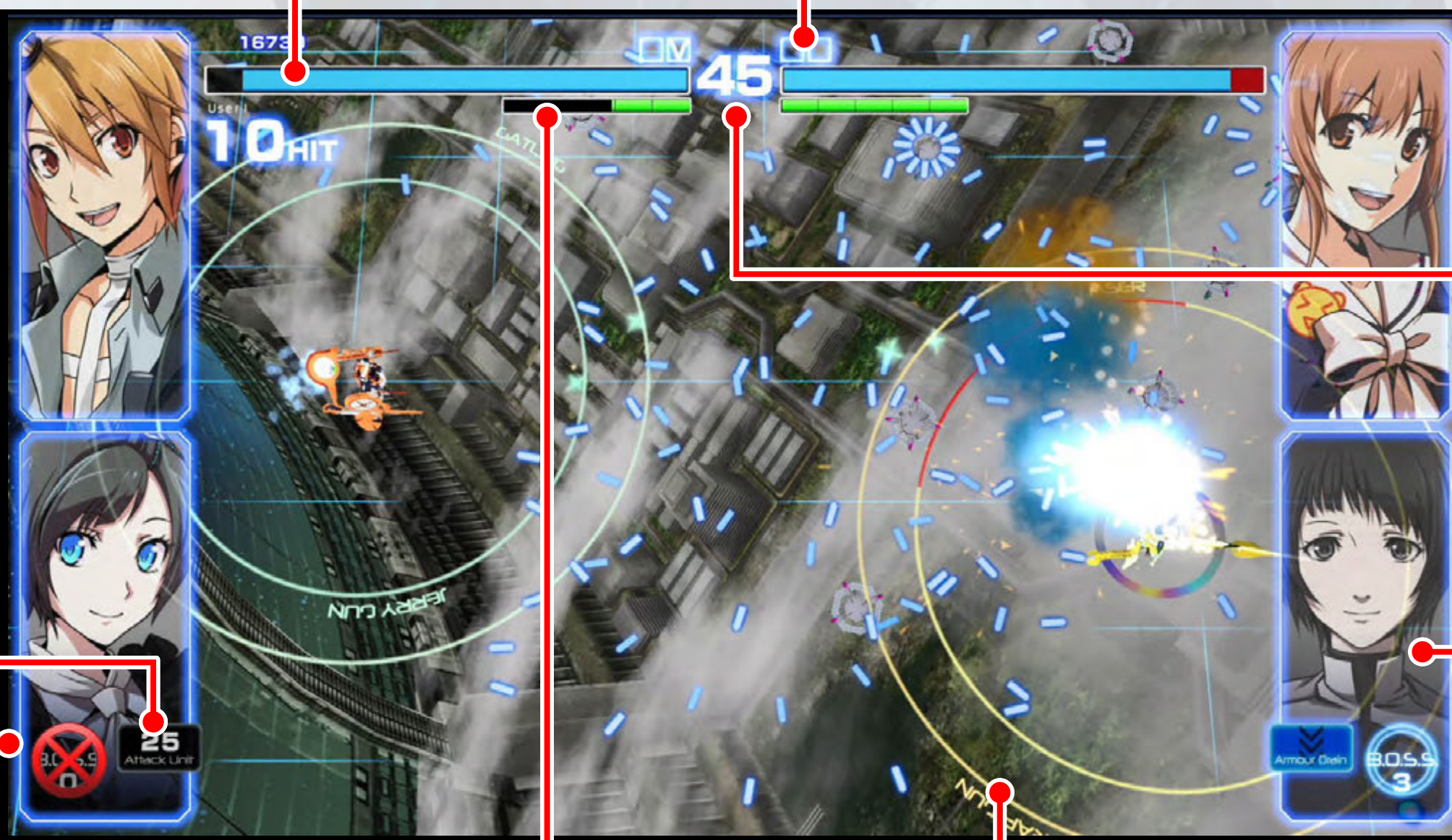
プレイヤー機体の耐久力を表します。ゲージが0になると「バニッシュ状態」になります。バニッシュ状態のときにダメージを受けると撃破され、そのラウンドは負けとなります。

アビリティサイン

アビリティの使用状態を示します。オンの場合は使用可能、オフの場合はカウント終了後に使用可能になります。

ボスゲージ

B.O.S.S.モードの発動可能回数、およびボム攻撃の使用回数を表示します。ラウンドに敗北すると、次のラウンドでボスストックが1つ補充されます。



チャージゲージ

弾幕技など、チャージゲージを消費する攻撃・行動に使用します。ゲージを使いきってしまうと、しばらくの間“オーバーヒート”を起こします。

ステータスリング

メインショットとサブウェポンの状態を示します。外側の円がメインウェポンのステータスゲージ、内側の円がサブウェポンのステータスゲージです。

ラウンド本数

ステージの勝利に必要なラウンド数を表示します。ラウンドを勝利すると1つ点灯し、全て点灯するとステージ勝利になります。

タイム表示

ラウンドの残り時間を表します。0になるとタイムアウトとなり、残りアーマーゲージの多いほうがラウンド勝利となります。アーマーゲージ残量が同じ場合は、エクストラタイム(延長戦)に突入します。

キャラクター表示

プレイヤーキャラクター(上段)とパートナーキャラクター(下段)を表示します。

基本操作 BASIC OPERATION

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

メインショット

相手と離れているとき、メインショットボタンを押すと、基本的な攻撃となる、メインショット攻撃を出すことができます。バリア中やダッシュ中に攻撃を行うことで、通常時とは異なる攻撃を出すことができます。格闘攻撃時にはカメラがズームインします。



サブウェポン

サブウェポンボタンを押すとサブウェポン攻撃を出すことができます。サブウェポンはホーミングミサイルやスプレッドボムなど、挙動に特徴のある攻撃が出ます。ただし、リロード時間がメインショットより長い特徴があります。メインショットと同じく、バリア中やダッシュ中に攻撃を行うことで、通常時とは異なる攻撃を出すことができます。



TIPS: 格闘攻撃の使い方

格闘攻撃は、発動できる範囲は狭いものの、相手の守りを崩すために有効です。

格闘攻撃

近接攻撃は相手の機体に打撃を与える攻撃です。

M格闘攻撃

ステータスゲージ(メイン)内に相手がいるとき、サブウェポンボタンを押すと、M格闘攻撃が発動します。



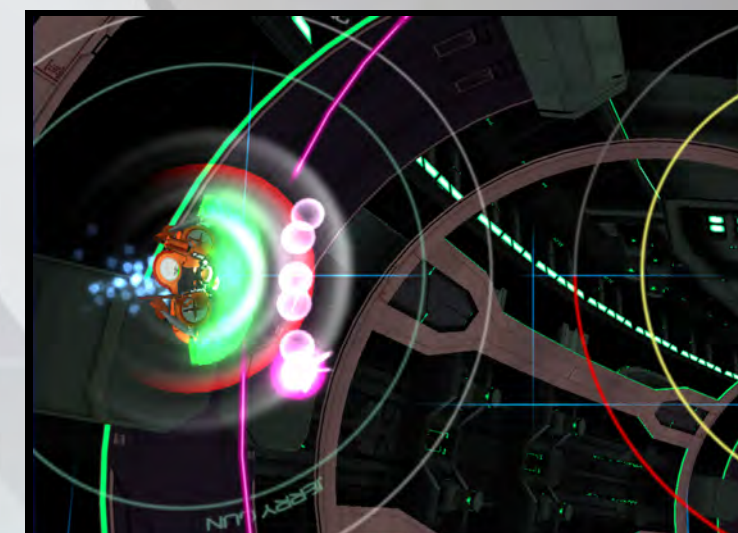
S格闘攻撃

ステータスゲージ(サブ)内に相手がいるとき、メインショットボタンを押すと、S格闘攻撃が発動します。



バレットキャンセラー

「バレットキャンセラー」ボタン(またはメイン+サブボタン同時押し)を押すと、相手との距離に関係なくバレットキャンセラーが発動します。



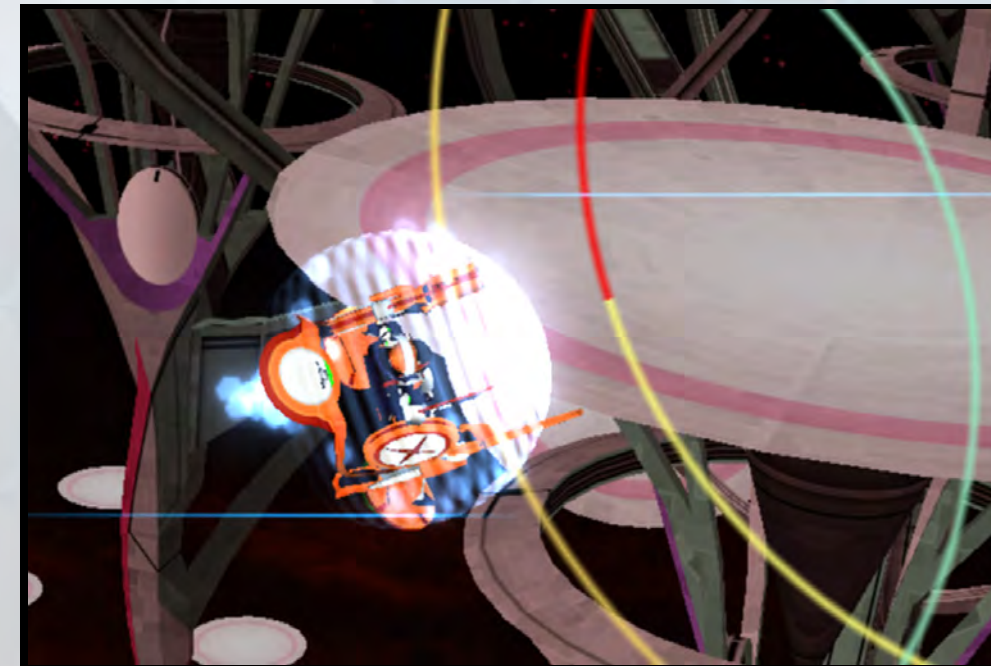
格闘攻撃の特徴

M格闘攻撃	コンボ攻撃。最初のMで相手に接近して、次のMから攻撃開始。バリアでガード可能。
S格闘攻撃	その場で振りかぶって縦軸方向への攻撃。バリアでガード不能。
バレット キャンセラー	相手の弾幕をかき消すことができます。ダッシュ中に出すこともでき、相手に命中させるとダウンさせることができます。 ビームなど、特殊な攻撃は打ち消すことができません。

バリア

以下のいずれかの操作で自機にバリアを張り、ダメージを防ぐことができます（一部の攻撃を除く）。

- ・バリアボタンを押す（初期設定時はR1ボタン）
- ・方向キーの入力がないときに、アクションボタン（初期設定時はR2ボタン）を押す。



ダッシュ

方向キーを入力しながらアクションボタンを押すと、入力方向にダッシュします。ダッシュ中は以下の行動が可能になります。

ダッシュキャンセル

ダッシュ中にアクションボタンを押すとダッシュをキャンセルし急停止することができます。

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、ダッシュ攻撃になります。

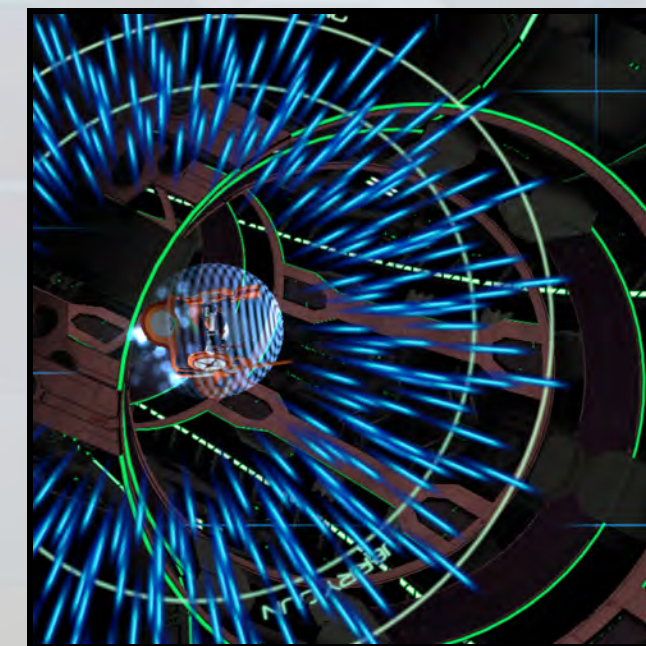
ダッシュターン

ダッシュ中に方向キーを入力しながらアクションボタンを押すと、入力方向に方向転換（ターン）します。

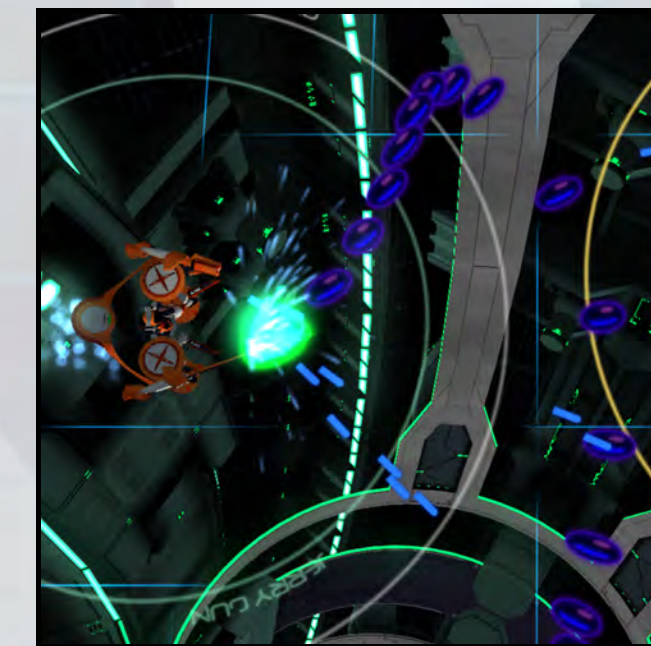


弾幕技

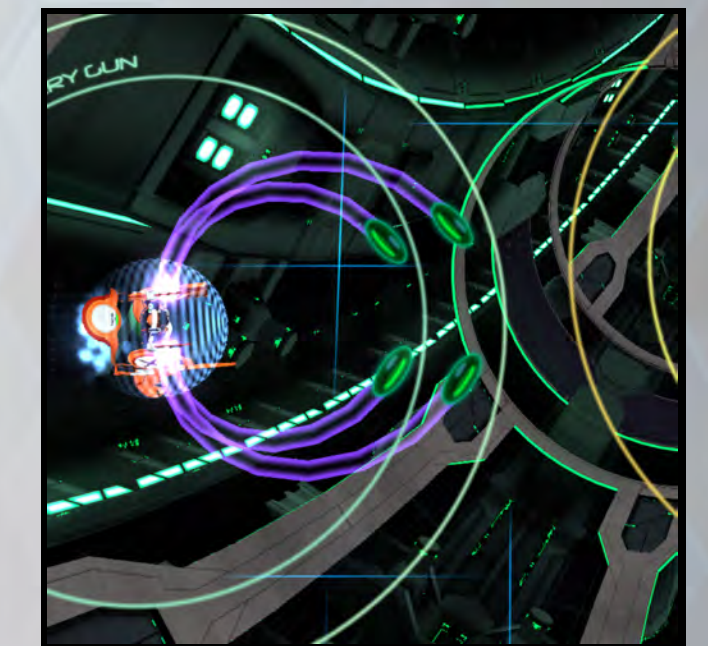
チャージゲージを1マス分使用して、各機体固有の攻撃を行います。弾幕技のコマンドは全キャラクター共通で、3種類あります。



弾幕技ボタン



← → + 弾幕技ボタン



レバー1回転 + 弾幕技ボタン

TIPS:チャージゲージ分割数は機体によって異なります

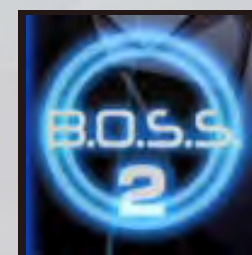
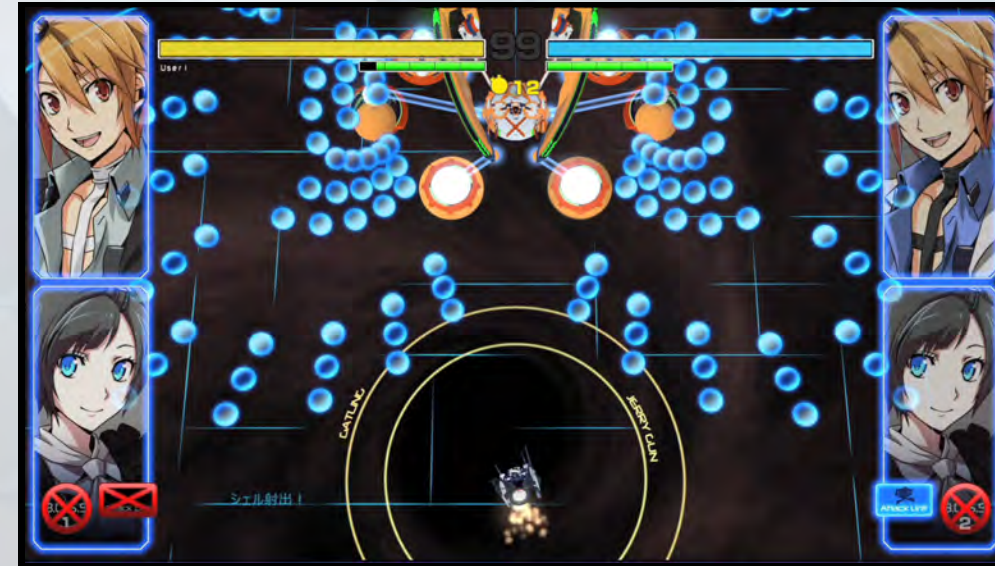
格闘攻撃は、発動できる範囲は狭いものの、相手の守りを崩すために有効です。

チャージゲージ 6分割:  5分割:  4分割: 

※1マス未満の状態で弾幕技を使うと、チャージゲージがオーバーヒートします。オーバーヒート中は弾幕技を出すことができません。

》》 B.O.S.S.モード

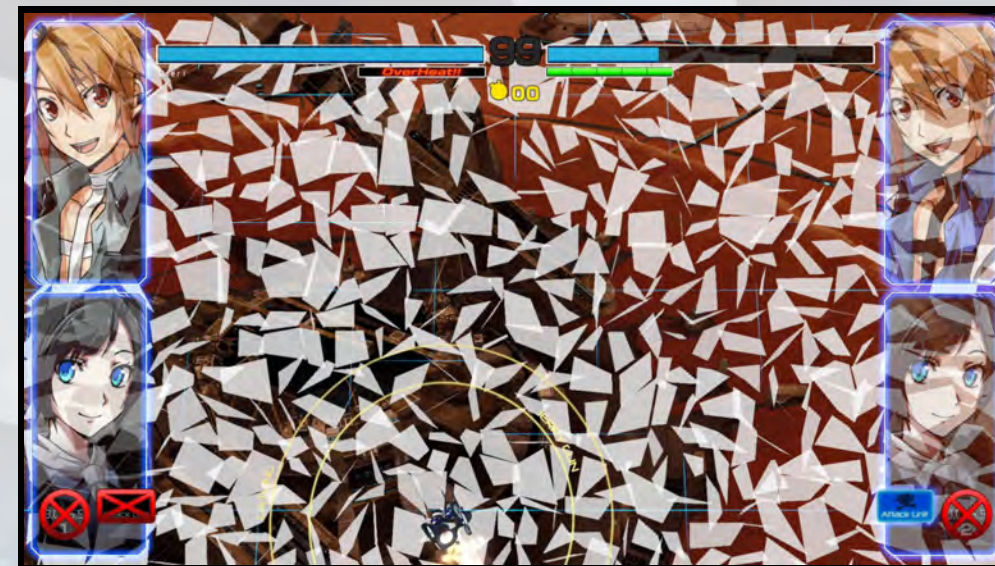
「B.O.S.S.モード発動ボタン」(または、アクション+メイン+サブボタン同時押し)を押すと、B.O.S.S.モードが発動します。B.O.S.S.モード中は非常に強力な攻撃をおこなうことができます。B.O.S.S.モード中の攻撃方法は通常時と異なり、ボタンの組み合わせでおこないます。



B.O.S.S.モードを使用すると
Bストックを1つ消費します

》》 B.O.S.S.モードの終了

B.O.S.S.モード中はチャージゲージが減少していき、0になるとB.O.S.S.モードが終了します。また、相手にB.O.S.S.が破壊されても終了します。



》》 FINAL B.O.S.S.モード

バニッシュ状態でB.O.S.S.モードになると、FINAL B.O.S.S.と呼ばれる、通常より強化されたB.O.S.S.モードになることができます。さらにFINAL B.O.S.S.中に「B.O.S.S.モード発動ボタン」を押すと、機体固有のFINAL B.O.S.S.攻撃を出すことができます。ただし、FINAL B.O.S.S.が相手に破壊されると、即座にラウンド敗北となります。



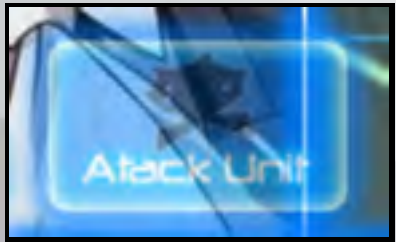
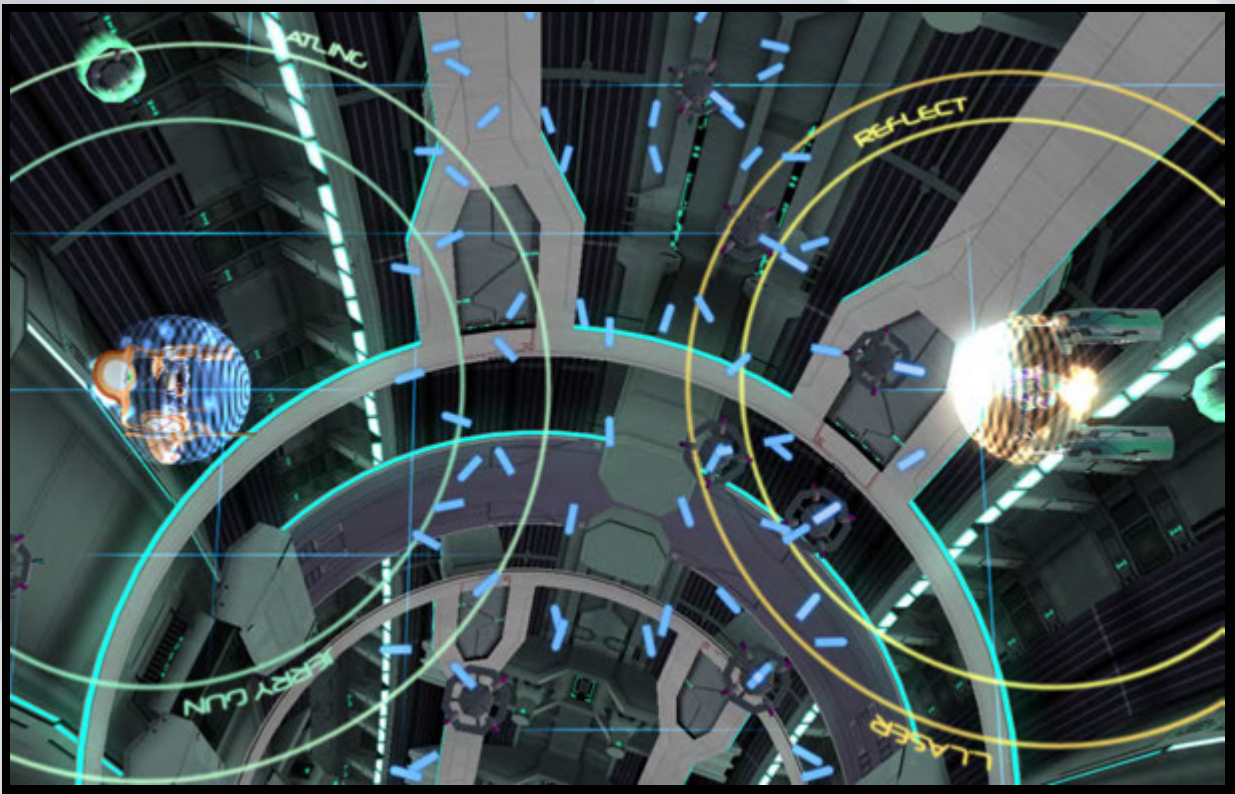
FINAL B.O.S.S.中に「アクション+メイン+サブ(B.O.S.S.発動ボタン)」でFINAL攻撃!

TIPS: B.O.S.S.のアーマーゲージ

B.O.S.S.のアーマーゲージは通常のアーマーゲージ(青色)の上に黄色で表示されます。発動時のB.O.S.S.アーマーゲージの初期値は、発動したときのチャージゲージの残量に比例します。

アビリティ

機体ごとに特有のアビリティを発動することができます。アビリティにはそれぞれ攻撃に適したもの、防御に適したものなど、様々な効果があります。再使用可能になるまでの時間は、アビリティにより異なります。



アビリティサイン点灯中、アビリティが発動可能。

アビリティリスト

攻撃ユニット	敵機を自動追尾する攻撃ユニットを展開
防御ユニット	自機を防御するユニットを展開
ナパーム	仲間ランダーによる援護射撃 ※敵B.O.S.S.モード時発動不能
爆撃要請	広範囲に爆撃攻撃を行う ※敵B.O.S.S.モード時発動不能
オーバードライブ	チャージゲージ増加量アップ、サブウェポンのリロード時間短縮
アーマードレイン	与えたダメージに応じて、自機のアーマーゲージが回復する
スーパーチャージャー	チャージゲージが急速充填される
ジャミング(ECM)	敵機のアビリティ、ボス発動を一定時間制限する ※敵B.O.S.S.モード時発動不能
アンチフィールド	攻撃を消し去るアンチフィールドを展開する
リジェネレーター	回復フィールドを展開する ※敵B.O.S.S.モード時発動不能
エクспロージョン	高威力のボム攻撃 ※敵B.O.S.S.モード時しか発動できません
ハイパービーム	高威力のビーム攻撃 ※敵B.O.S.S.モード時しか発動できません

ポーズメニュー

バトル中OPTIONSボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

- バトルに戻る: バトルを再開します。
- コントローラー設定: コントローラー設定をおこないます。→P21
- キャラクター選択: キャラクターセレクトに戻ります。
- バトルを終了: ゲームタイトルに戻ります。



CPUキャラクターと戦い、エンディングを目指すモードです。オンライン・オフラインで乱入対戦をすることもできます。

設定

ゲームを始める前に、アーケードバトルの各種設定を変更することができます。方向キー上下で設定を選び、方向キー左右で設定を変更します。
◎ボタンでバトルが始まります。



CPU難易度	EASY・NORMAL・HARDからCPUの強さを選んで設定します。
CPUラウンド設定	1～5からラウンド数を選んで設定します。
CPUタイム設定	ラウンドの設定時間を選んで設定します。 「∞」を選ぶと、どちらかが撃破されるまでバトルが続きます。
待ち受け設定	オンラインからの乱入対戦のON／OFFを設定します。
デフォルト	◎ボタンを押して、初期設定に戻します。

待ち受け設定について

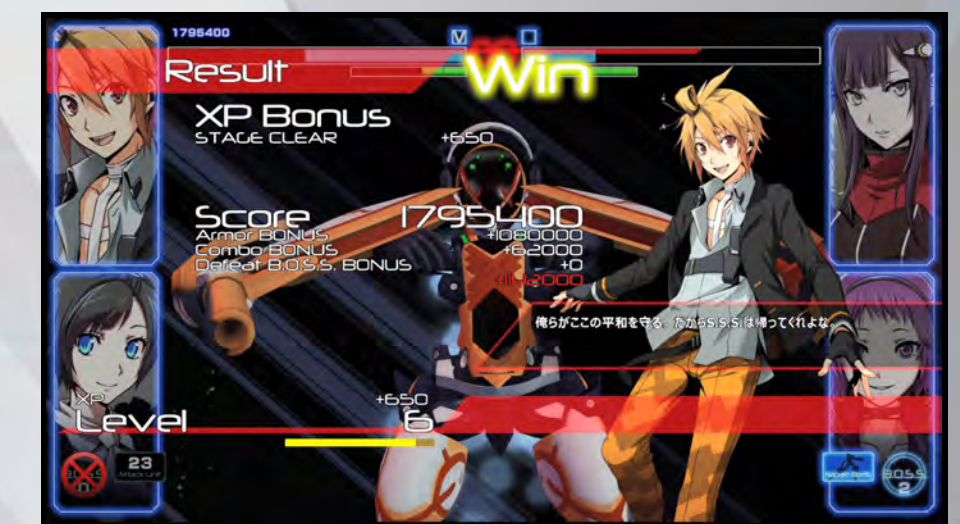
待ち受け設定を「クイックマッチ」「ランクマッチ」にしていると、PlayStation™Networkによるオンライン対戦のセッション待ちをしながら、アーケードモードをプレイすることができます。(オンライン対戦については→P.13.14)



待ち受け設定をOFFにすると、オフラインで乱入対戦が可能になります。コントローラーを2つ接続している状態で、プレイしていない方のコントローラーのOPTIONSボタンを押すと乱入対戦ができます。

勝利

バトルに勝利するとリザルト画面となり、スコアやレベル、グレードが表示されます。戦績によって経験値がたまり、ゲージがいっぱいになるとレベルやグレードがアップします。



敗北

バトルに負けてしまうと、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になるまでに、OPTIONSボタンを押すと、バトルの続きをおこなうことができます。カウントが0になるとゲームオーバーとなり、メインメニュー画面に戻ります。



オンライン対戦 ONLINE BATTLE

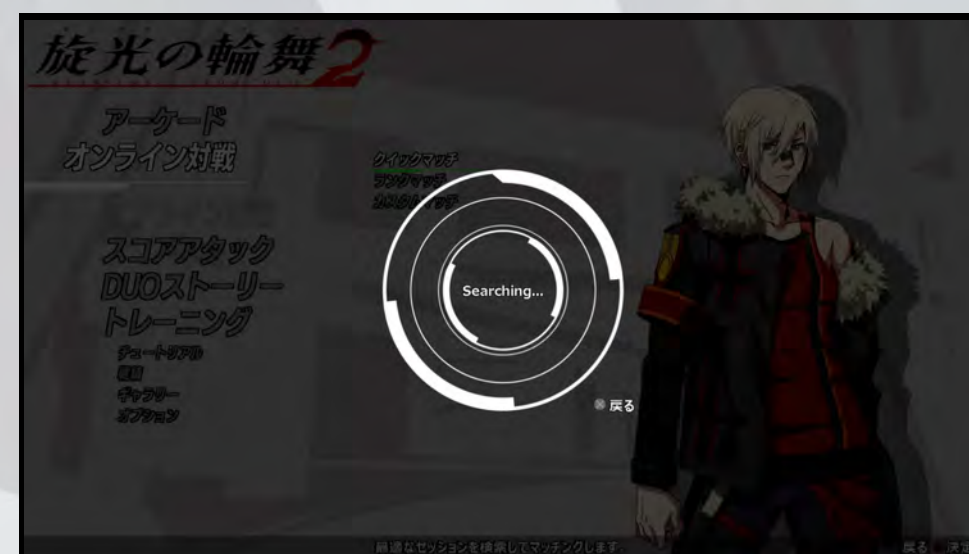
REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

インターネットに接続し、オンラインで対戦をおこなうモードです。

PlayStation™Networkにサインインすると選べるようになります。

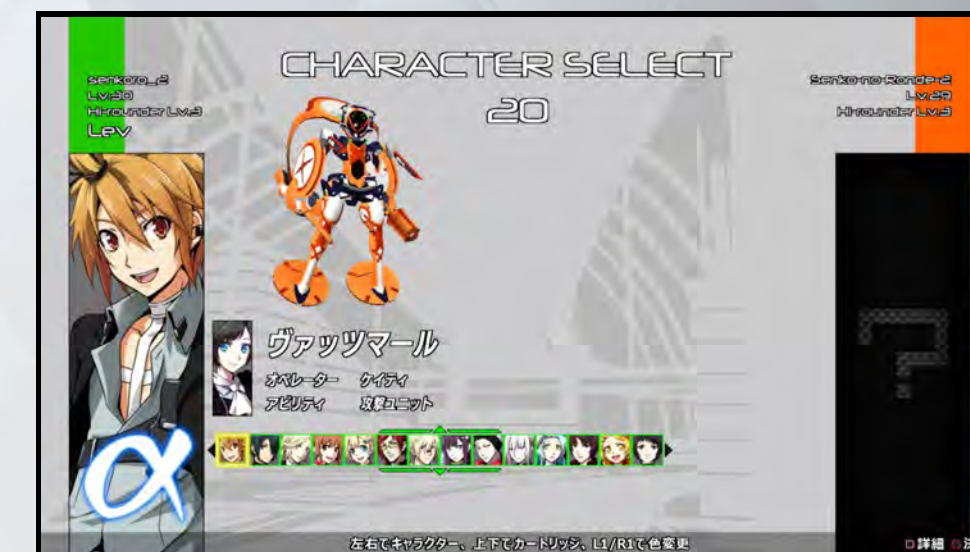
クイックマッチ

最適なセッションを検索し、自動的にマッチングします。



ランクマッチ

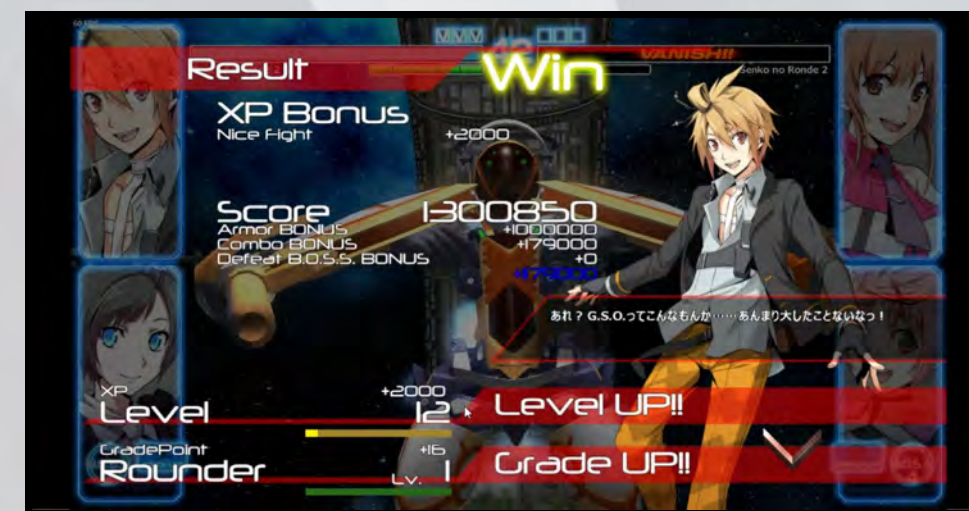
ランクマッチ専用のスキルランクを上げ、近いランクのプレイヤーと対戦します。



■スキルランクについて

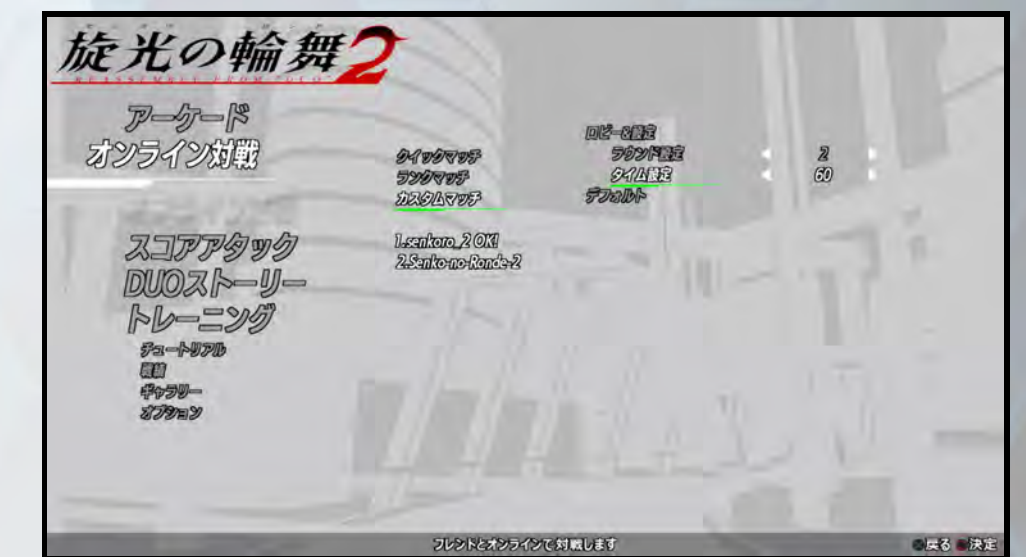
ランクマッチ専用のランクです。ランクマッチに勝つとランクポイントが増え、負けるとランクポイントが減ります。

ランクポイントの数値によって、RECRUIT(最低)からMESSIAH(最高)の9段階でスキルランクが上下します。



ラウンド・タイム設定

対戦するラウンド数と制限時間を設定し、ロビー画面に進みます。



ロビー

△ボタンでフレンドを招待し、フレンドが「参加」を選ぶのを待ちます。フレンドに招待された場合は、フレンドのリストから「参加」を選んで対戦へ進みます。

リザルト

スコアやレベル、グレードが表示されます。ランクマッチのリザルト画面には、スキルポイントの増減や 次のスキルランクまでに必要なスキルポイント等が表示されます。

カスタムマッチ

ラウンドやタイムを自由に設定し、フレンドと対戦することができます。



オフライン対戦 OFFLINE BATTLE

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

ラウンド数やタイムを設定し、オフラインで対戦をおこなうモードです。コントローラーが2つ接続されていない時は、選べません。1P側が●ボタンで決定すると、設定画面へ進みます。



ステージセレクト

キャラクターセレクトを●ボタンで終えた側のキャラクターがステージセレクトをおこないます。



ラウンド・タイム設定

1P側のプレイヤーが、対戦するラウンド数と制限時間を設定し、キャラクターセレクト画面に進みます。



対戦終了後、リザルト画面となります。その後、キャラクターセレクト画面に戻ります。



ステージセレクト

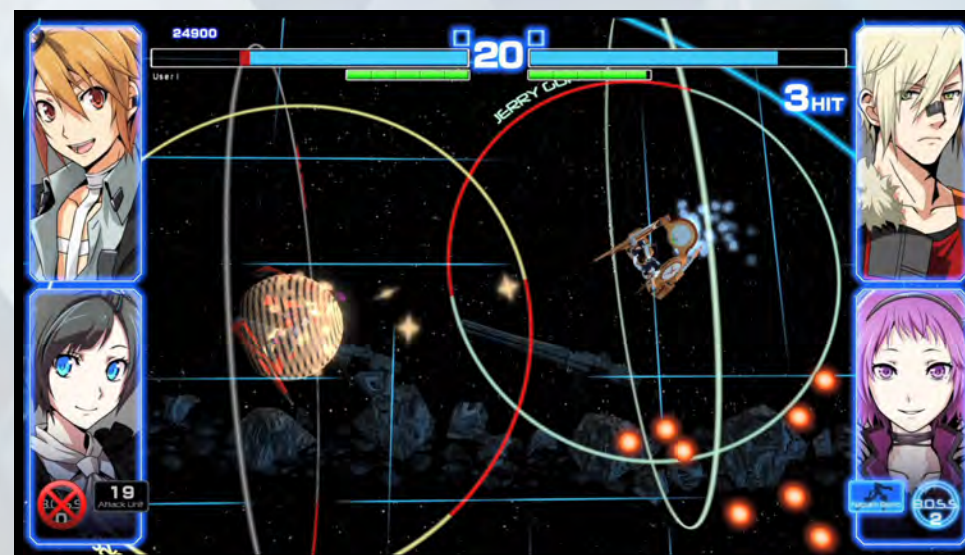
左側が1P側キャラクター、右側が2P側キャラクターです。→P.06 両者がキャラクターを選び終え、どちらかが●ボタンで決定するとステージセレクトへ進みます。



スコアアタック SCORE ATTACK

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

1ラウンド先取でCPUキャラクターと対戦して、ハイスコアを目指すモードです。コンティニューせずゲームオーバーになったとき、PlayStation™Networkに接続し、リーダーボードにハイスコアをエントリーします。リーダーボードは「戦績(→P.19)」で見ることができます。



ハイスコアのエントリー

スコアアタック終了時(ゲームオーバー)に、ハイスコアを更新していれば、リーダーボードへのハイスコアエントリーに進みます。PlayStation™Networkにサインインして、ハイスコアをアップロードします。



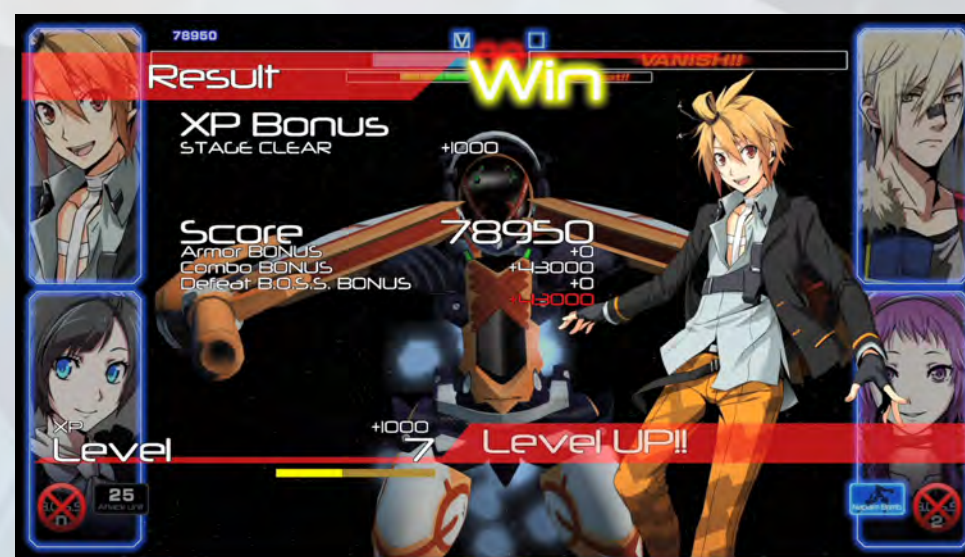
スコアアタック専用ルール

- ・ステージをクリアしても、アーマーゲージは全回復しません(一定値回復)。
- ・ゲーム中、相手にダメージを与えると、チップを放出します。チップを回収するとチャージゲージが増加します。



スコアアタックのリザルト

スコアアタックのリザルト画面には、スコアのみが表示されます。



DUOストーリー DUO STORY

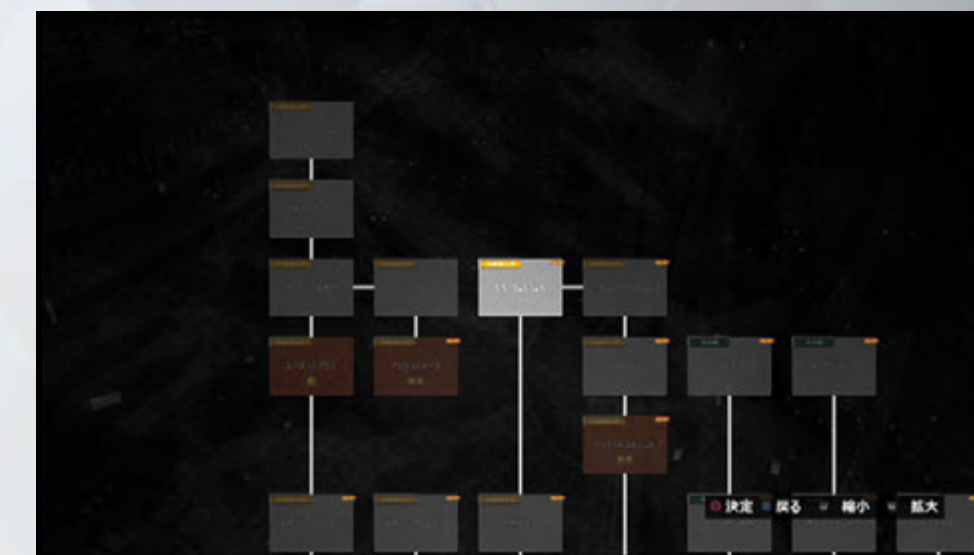
REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

『旋光の輪舞DUO』のストーリーモードをプレイできるモードです。



ストーリーの進め方

シナリオマップ内で、選択可能なシナリオを選び、ゲームを進行していきます。1つのシナリオが終了すると、オートセーブした後、シナリオマップ画面に戻ります。このとき、必要な条件を満たしていれば、別のシナリオが選択可能になります。シナリオマップは **L2**・**R2** ボタンで拡大縮小することができます。



ストーリー

ストーリーに沿ってCPUキャラクターと対戦し、エンディングを目指します。「NEWGAME」を選択すると、新規にゲームを開始します。「CONTINUE」を選択すると、前回の続きからゲームを開始します。



CPUキャラクター戦について

CPUキャラクター戦を行うシナリオを選択すると、CPUキャラクター戦開始画面になります。ここでは「クリア条件」と「難易度」が表示されます。

クリア条件

このCPUキャラクター戦の勝利条件となります。それ以外の結果はゲームオーバーとなります。

難易度

このCPUキャラクター戦の難易度表示です。1度ゲームオーバーになると、難易度を任意で設定することができます。

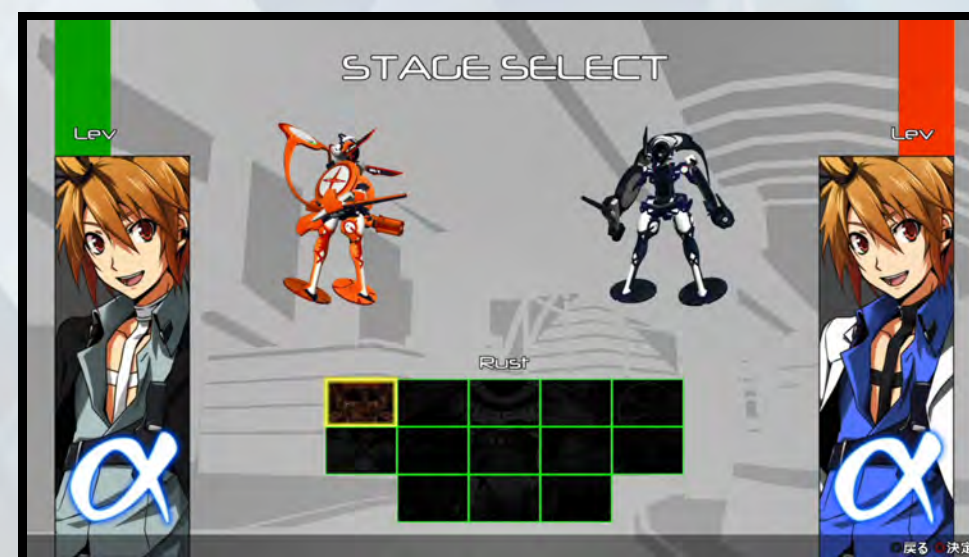
◎ボタンで決定し、CPUキャラクター戦を開始します。



トレーニング TRAINING

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

CPUやプレイヤーの行動を設定して、時間無制限で操作の練習をおこなうモードです。操作するキャラクターと対戦するキャラクターを選んだら、対戦するステージを選びます。

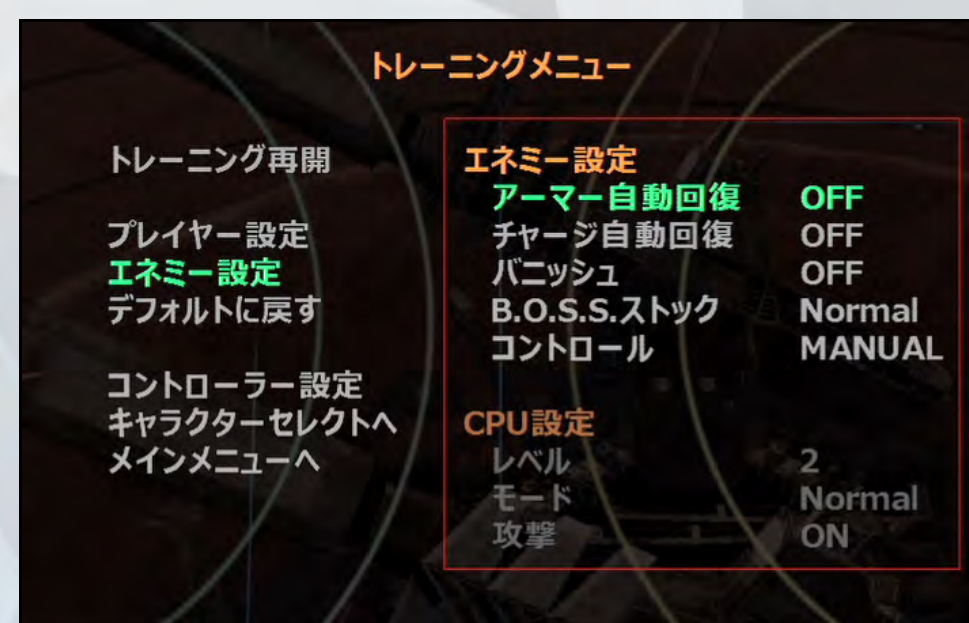


トレーニングメニュー

バトル中、OPTIONSボタンを押すと、トレーニングメニューが表示されます。ここで、プレイヤーやエネミー、CPUの設定を変更します。



方向キー上下でメニューを選び、○ボタンで決定し、方向キー左右で設定を変更します。



エネミー(プレイヤー)設定

アーマー自動回復	ONにするとアーマーゲージが自動回復します。
チャージ自動回復	ONにするとチャージゲージが自動回復します。
バニッシュ	ONにすると常時バニッシュ状態になります。
B.O.S.S.ストック	B.O.S.S.モードの発動回数ストックをZEROから始めるか、MAXから始めるか、また通常の数から始めるか設定することができます。
コントロール	MANUALにすると、2P側のコントローラーで操作することができます。

CPU設定

コントロールをCPUに設定すると変更することができるようになります。

レベル	CPUのレベルを変更することができます。
モード	CPUのモードを変更することができます。
攻撃	OFFにすると、CPUは攻撃をしなくなります。

デフォルトに戻す

設定を初期設定に戻します。

コントローラー設定

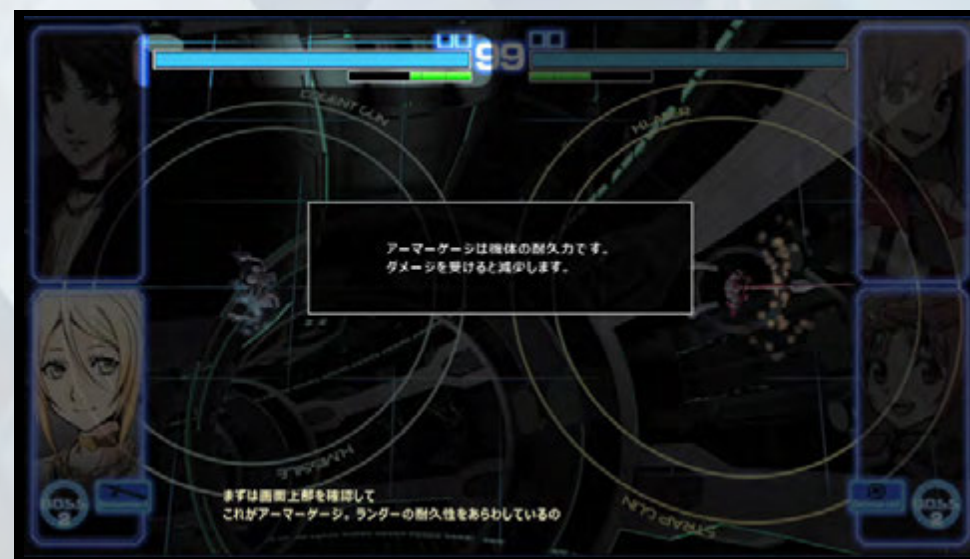
コントローラーの設定を変更します。→P.21

トレーニングの終わり方

トレーニングを終えるときは、トレーニングメニューで「キャラクターセレクトへ」「メインメニューへ」を選んで○ボタンで決定して終了します。

チュートリアル *TUTORIAL*

『旋光の輪舞2』の基本的な操作やルールを
学びます。◎ボタンで説明を進めていきます。



実際の行動をする場合は、画面上部の指示に従って操作します。操作に成功すると、画面に「SUCCESS!!」が表示され、次のチュートリアルへ進むことができます。



チュートリアル の 終わ り 方

チュートリアルを終えるときは、OPTIONS ボタンで表示されるポーズメニューで「チュートリアルを終了」を選んで  ボタンで決定して終了します。

キャラクター紹介について

キャラクター・パートナーキャラクターの紹介、機体の紹介、各種操作コマンドの確認は『旋光の輪舞 2』公式サイトで確認することができます。

『PlayStation4®旋光の輪舞2』公式サイト

<http://senkoro.com/>

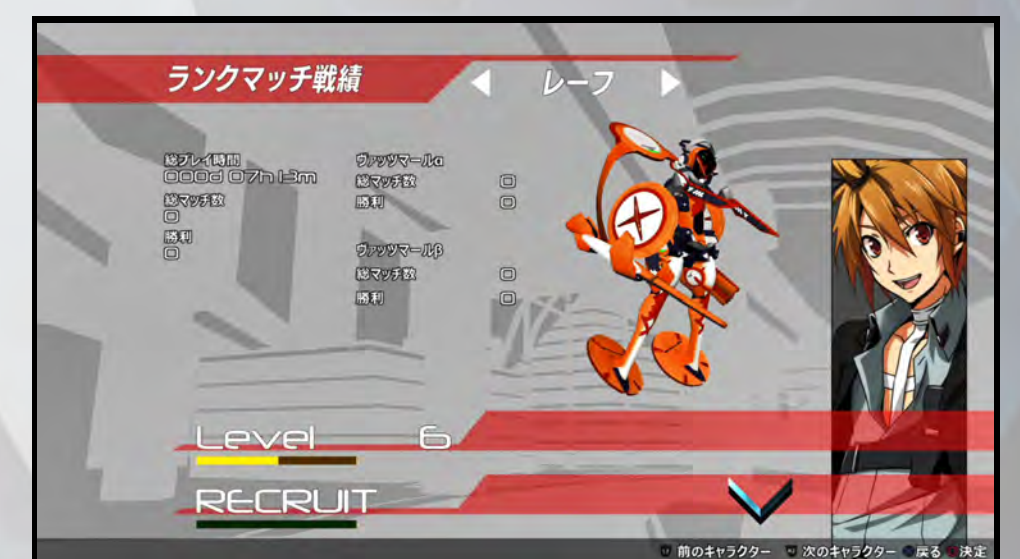
戦績 *ACHIEVEMENT*

ランクマッチやスコアアタックの戦績を見ることができます。方向キー上下でメニューを選び、**●**ボタンで決定します。



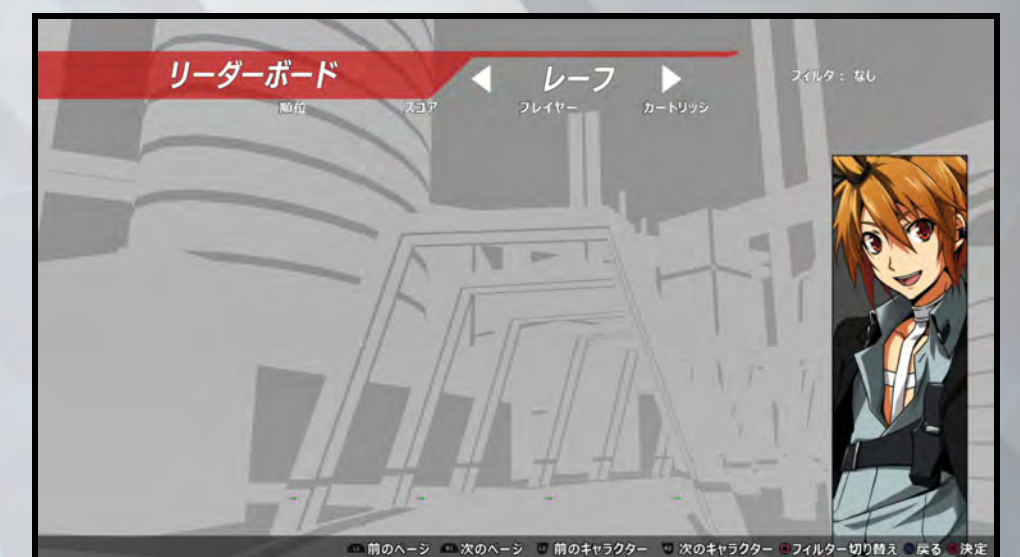
▶▶▶ ランクマッチ戦績

各キャラクターのランクマッチの戦績を見ることができます。**L2**・**R2** ボタンでキャラクターを切り替えて、**◎**ボタンで決定します。



リーダーボード

PlayStation™Networkにサインインして、スコアアタックのスコアランキングを見ることができます。 **L1**・**R1** ボタンでキャラクターを切り替え、**○** ボタンで決定します。**□** ボタンでフィルタリングをおこなうことができます。ボタンを押すたびに、「全体」→「マイランキング」→「フレンド」と切り替わります。



マイランキング 自分の順位を中心に上位。下位のランキングを表示します。

フレンド フレンドのみのランキングを表示します。

ギャラリー GALLERY

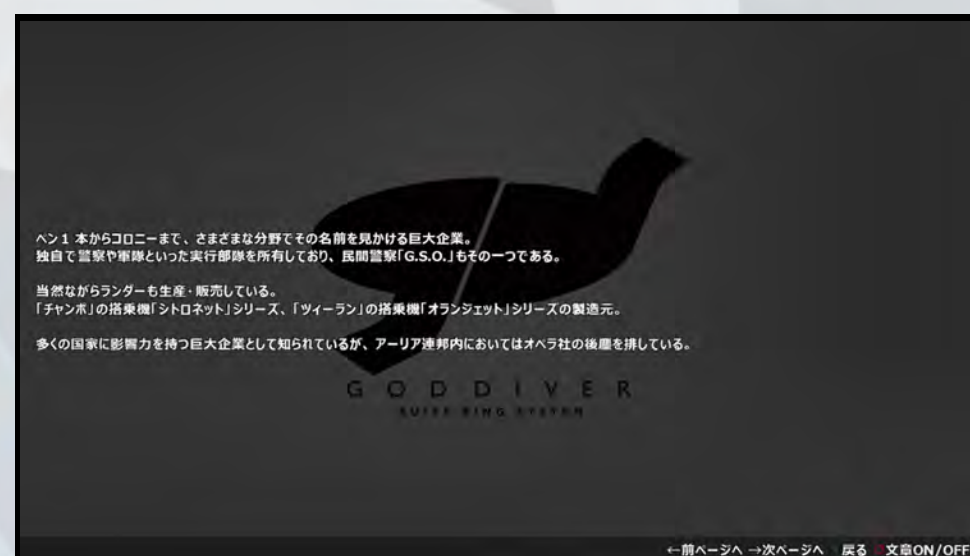
REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

「旋光の輪舞」についてや、キャラクター、設定資料集を見ることができます。方向キー上下で見たい設定資料を選び、●ボタンで決定します。

ランダー

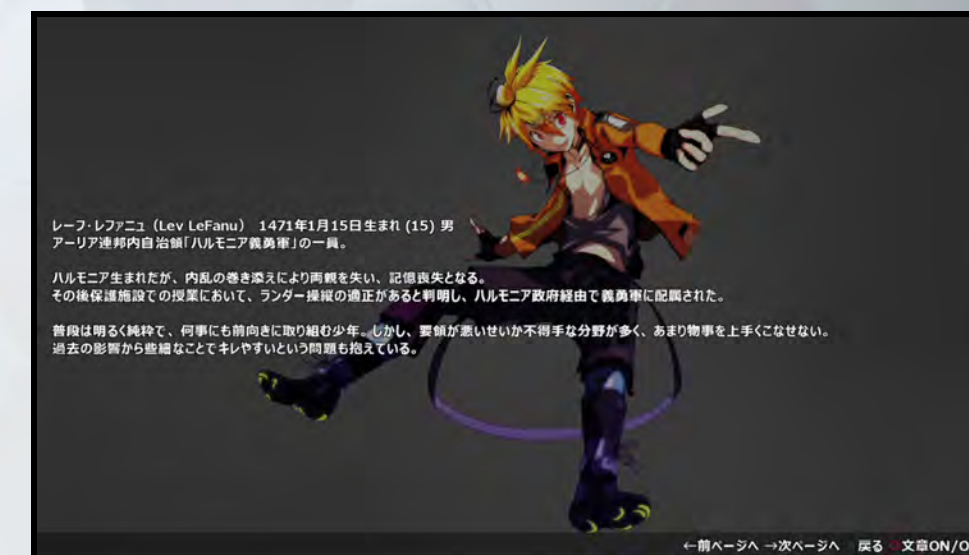
メーカーとランダーの設定資料を見ることができます。方向キー上下で見たい設定資料を選び、●ボタンで決定します。

方向キー上下で見たいメーカー、ランダーを選び、●ボタンで決定します。●ボタンで文章表示のON/OFF、また方向キー左右で背景が切り替わります。



キャラクター設定資料

勢力別にキャラクターの設定資料を見ることができます。方向キー上下で見たい勢力 とキャラクターを選び、●ボタンで決定します。●ボタンで文章表示のON/OFF、また方向キー左右で背景が切り替わります。

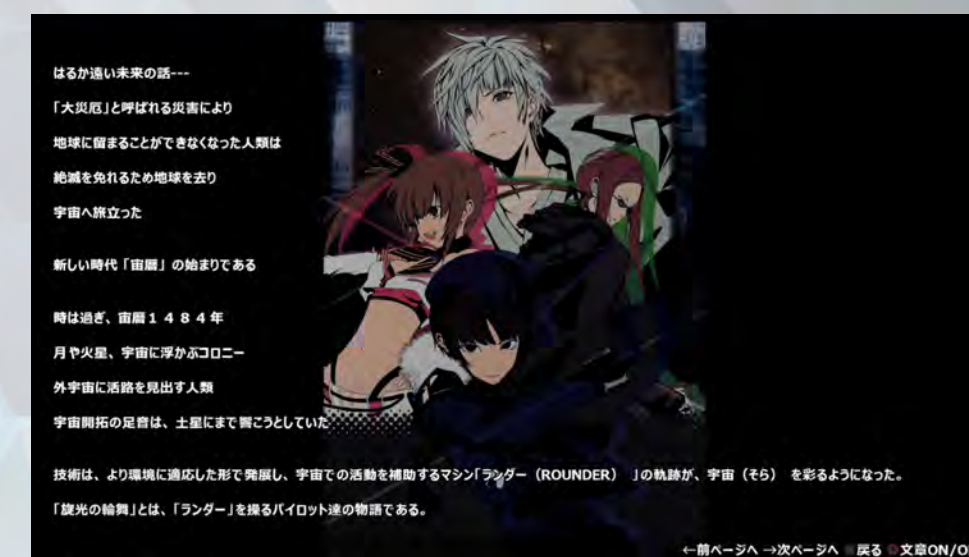


その他の設定資料

旋光の輪舞の設定資料、用語集、イラストを見ることができます。方向キー上下で見たいメニュー、見たい項目を選び、●ボタンで決定します。



●ボタンで文章表示のON/OFF、また方向キー左右で背景が切り替わります。

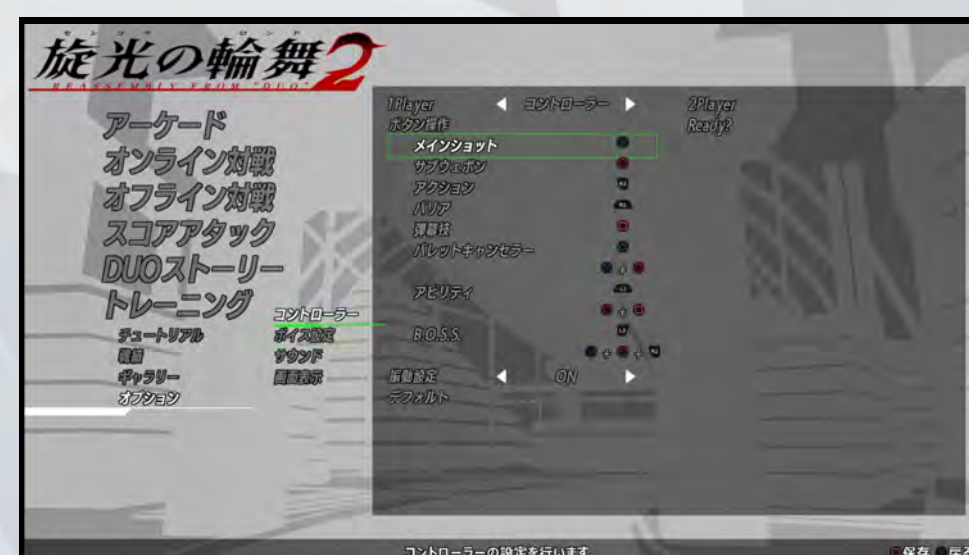
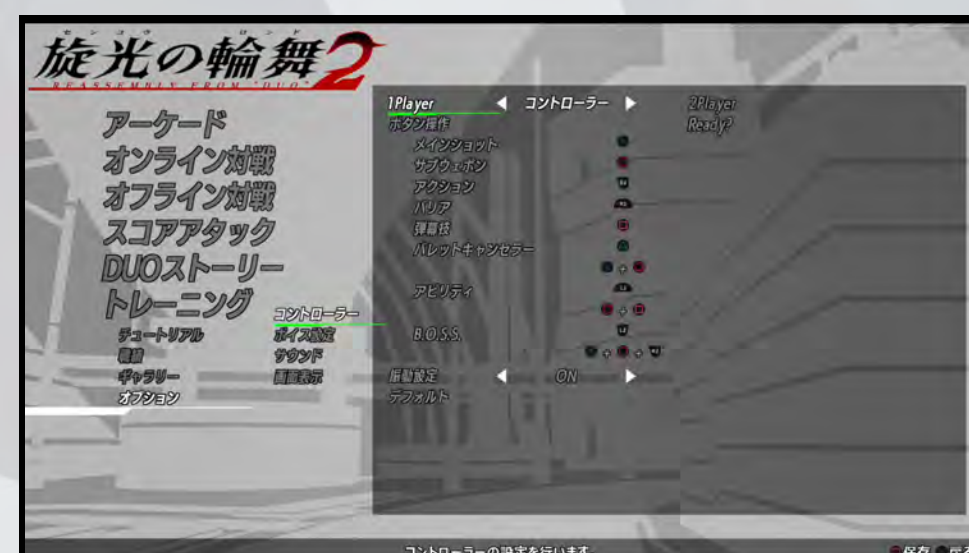


コントローラーやサウンド、画面表示やスクリーンなど、様々な設定の変更をおこなうことができます。方向キー上下で変更したい設定を選び、**○**ボタンで決定します。

コントローラー

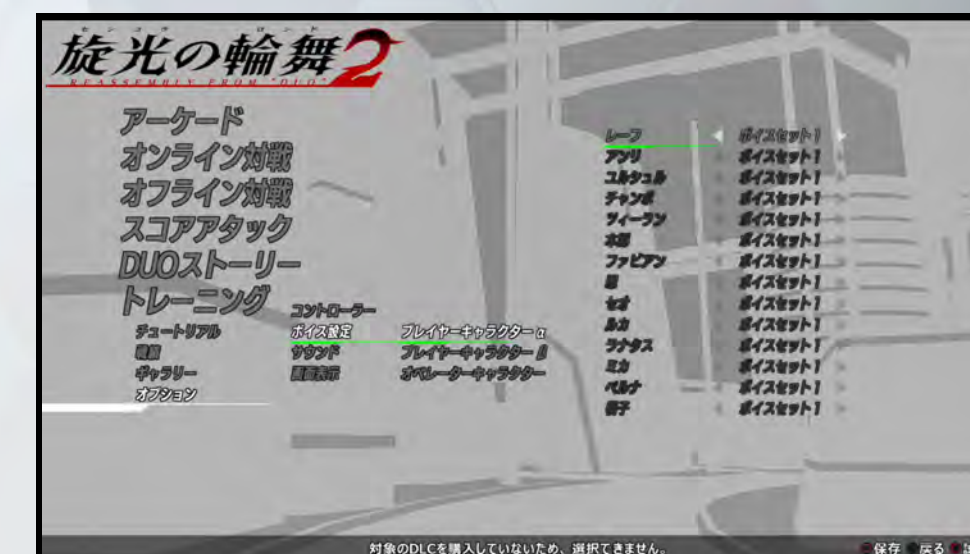
コントローラーの操作ボタンの設定を変更することができます。方向キー左右で、変更するコントローラーの種類を切り替えます。

方向キー上下で変更したい操作を選び**○**ボタンで決定すると、その部分が緑色の枠で囲われます。この時、変更した操作ボタンをコントローラーで押すと、ボタンが変更されます。**○**ボタンで変更を保存し、**×**ボタンで戻ります。振動機能のON/OFFを変更することもできます。



ボイス設定

プレイヤーキャラクターα・βとオペレーターキャラクターのボイスセットを変更します。方向キー上下で変更したいメニュー、キャラクターを選び、方向キー左右でボイスセットを変更します。**○**ボタンで選んだボイスを聴くこともできます。



サウンド

BGM、SE、VOICEの音量設定を変更します。方向キー上下で音量メニューを選び、方向キー左右で音量を変更します。0にすると音は出なくなります。



画面表示

字幕(キャラクター会話)表示、フェイスウィンドウ(画面左右のウィンドウ)表示のON/OFFの設定を変更します。



ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。

「旋光の輪舞2」

<http://www.senkoro.com>

発売元：株式会社角川ゲームス

制作：株式会社キャラアニ

・ユーザーサポート

12:00~18:00 土日祝日を除く

E-mail:game-support@chara-ani.com

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一誤動作を起こすような場合がございますが、恐れ入りますが弊社ユーザーサポートまでご一報ください。なお、ゲームの内容、攻略法等についてのお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マークを表示していますので、ご購入時の際ご活用ください。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。ただし、表示された年齢により購入を規定するものではありません（Z 区分を除く）。なお、レーティング制度の詳細につきましては、CERO のホームページをご覧ください。

<http://cero.gr.jp/> (e-mail)info@cero.gr.jp

- フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名前は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。
- 本製品の著作権者の許諾が無い本製品の一部もしくは全部の複製、賃貸（類する行為も含む）、電波やデータ送受信等による配信、配布行為（上映も含む）、複製防止処理を解除しての複製は法律により禁じられており、刑事罰の対象となります。
- 記載されている商品名および社名は各社の商標または登録商標です。

"PS", "PlayStation", "PS4" 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.

キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

レーフ・レファニュ(CV: 山下 大輝)

ROUNDER: ヴァッツマール

M	ガトリングガン
S	ジェリーガン
C	ジェリーリボン ※1
←→+C	トリガーハッピー
方向キー+回転+C	パーティークラッカー

※1: 展開中にCで弾幕に変化

B.O.S.S.モード: ディッシュコンダクター

方向キー	移動
A	フォーメーションチェンジ※2
M	フォーメーション弾幕攻撃※2
S	アクティブディッシュ※2
C	ビーム攻撃
A+M+S	カオスディッシュ (ファイナルB.O.S.S.専用)

※2: パターンは全3種類

REGULAR PARTNER

ケイティ・シア・シュエジュエン(CV: 木戸 衣吹)



ROUNDER PILOT

アンリ・シア・シャオティエン(CV: 立花 慎之介)

ROUNDER: フルスぺイド

M	ロングレーザー
S	リフレクトユニット
C	ローリングレーザー ※1
←→+C	ポリネーション
方向キー+回転+C	バタフライリンク※2

※1: 方向キー入力で回転方向指定

※2: リフレクトユニットが画面上に無い場合、ローリングレーザーが出る。

B.O.S.S.モード: イソラスパイダ

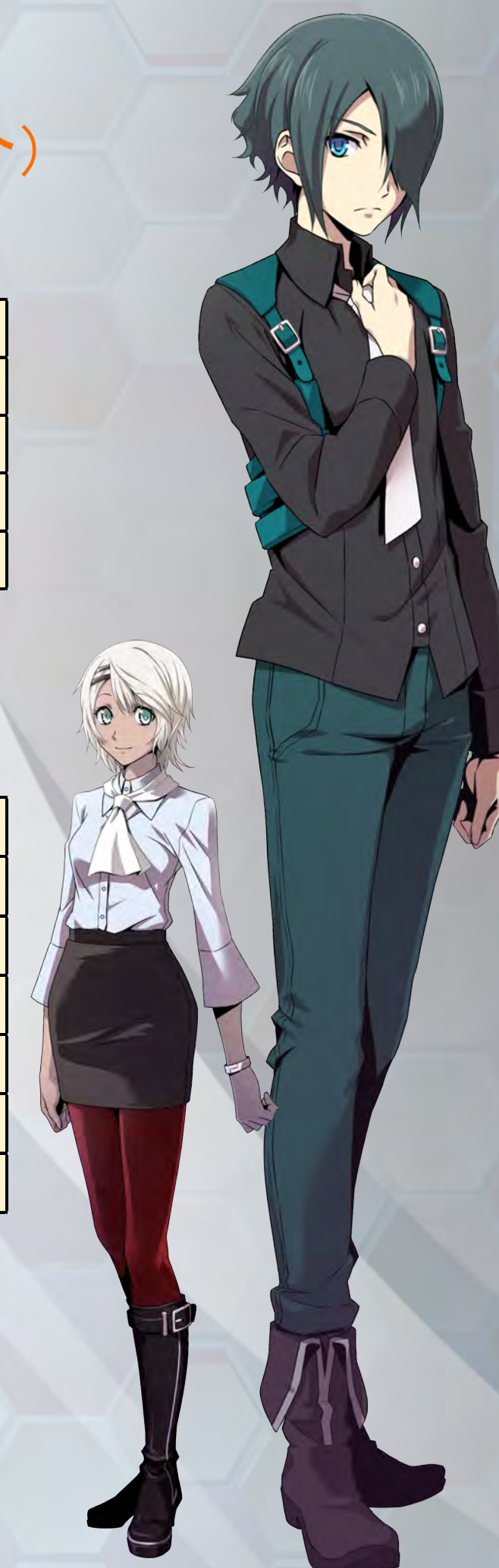
方向キー	移動+向き変更※3
M	火炎放射
S	スパイダーウェブ※4
C	ビーム攻撃
A+M	突進攻撃
M+S	リフレクトレーザー
A+M+S	バーニングレーザー (ファイナルB.O.S.S.専用)

※3: 方向キー入力で回転方向指定

※4: Sボタン押しっぱなしで飛距離変化

REGULAR PARTNER

ミーツェ・メルクス(CV: 洲崎 綾)



キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

ユルシュル・ユクスキュル(CV: 佳村 はるか)

ROUNDER: クリソベリル

M	ドレープガン※1
S	パラソル
C	リフレクション
←→+C	レインボーアーク
方向キー+回転+C	ディザストル

※1: Aをダブルクリックで弾頭を変更

B.O.S.S.モード: クレマチス

方向キー	攻撃方向指定
A	オルビット※2
M	弾幕/ショートレーザー※3
S	ラフォーレ
C	ビーム攻撃
A+M+S	クイーンズ・スクリーム (ファイナルB.O.S.S.時)

※2: ポジション(左右)を変更

※3: フォーメーションA時/フォーメーションB時

REGULAR PARTNER

ジャイルズ・ヒッツフェルト(CV: 稲田 徹)



ROUNDER PILOT

ペク・チャンポ(CV: 小澤 亜李)

ROUNDER: シトロネットST.

M	ストラップガン
S	ホーミングレーザー
C	スイートロール※1
←→+C	アサルトテイル※2
方向キー+回転+C	バーサクテイル

※1: C追加入力でストラップミサイル射出

※2: Cを押す長さでダッシュ距離変化

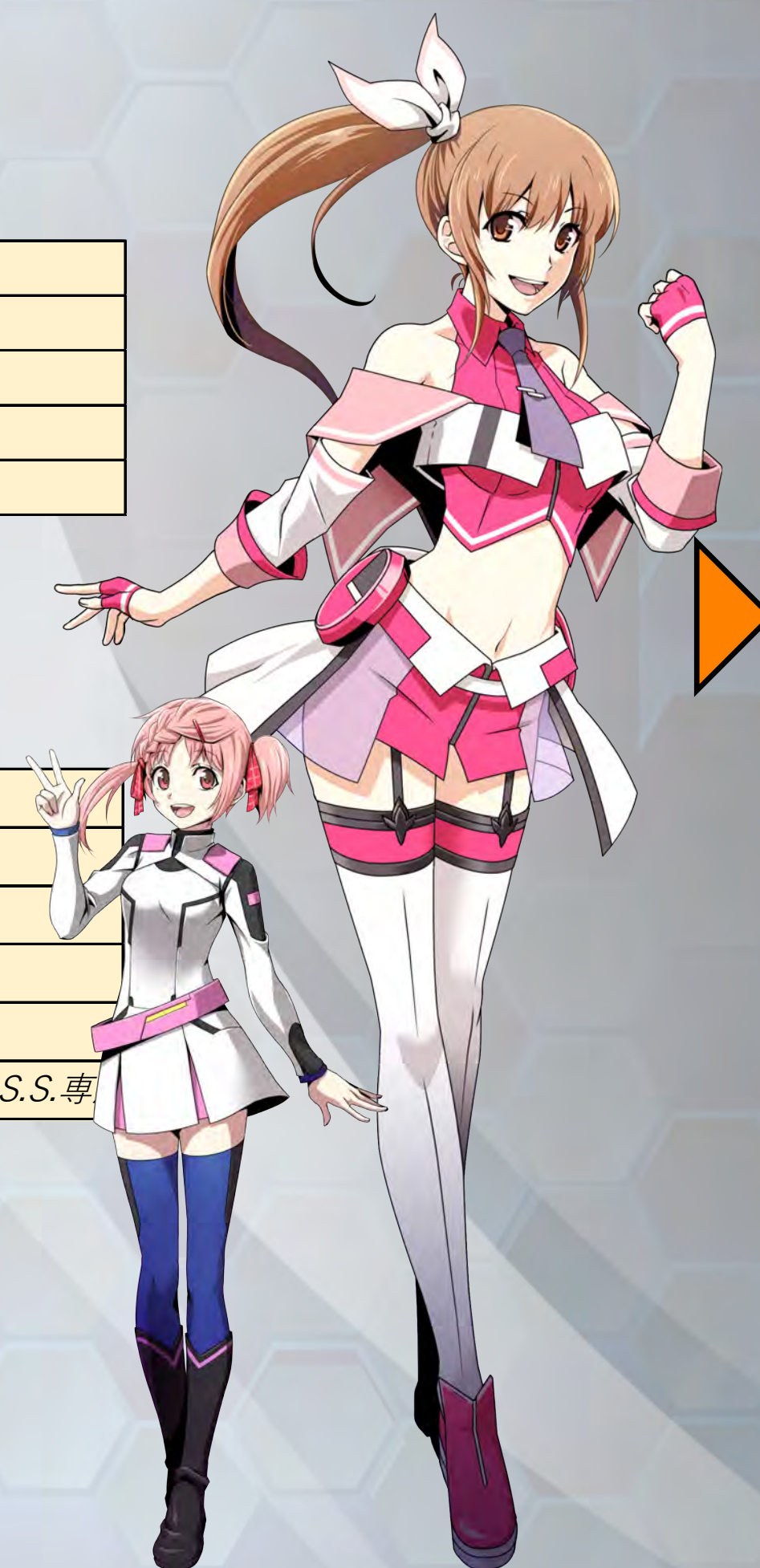
B.O.S.S.モード: カブスカート

方向キー	移動
M	ショートレーザー
S	リフレクトレーザー
C	ビーム攻撃+ホーミングレーザー
レバー+A	移動攻撃※3
A+M+S	ファイナルフォーメーション (ファイナルB.O.S.S.時)

※3: ファイナルB.O.S.S.時のみ4方向移動可能

REGULAR PARTNER

ディクシー・デュティユー(CV: 金澤 まい)



キャラクター別コマンド

COMMAND

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

ツイーラン(CV:大地 葉)

ROUNDER: オランジェットJP.

M	オービタルランサー
S	テイルボム
C	スパークボール※1
←→+C	オービタルレーザー
方向キー+回転+C	ロールボム/ラッツホイール※2

※1: スパークボール発動中にCで、耐久力と発動時間を上乗せ追加

※2: レバー時計回りでロールボム、反時計回りでラッツホイール

B.O.S.S.モード: フルロランジェ・ソード

方向キー	移動
M	スイングソード
S	スパークボール
C	ビーム攻撃
方向キー+A	移動攻撃
A+M+S	ブラストオン (ファイナルB.O.S.S.専用)

REGULAR PARTNER

三条 櫻子(CV:遠藤 綾)



ROUNDER PILOT

ジャスパー・ヒルキット・本郷(CV:河本 啓佑)

ROUNDER: サイガ

M	シュリケンランチャー※1
S	ケムリダマ
C	大手裏剣
←→+C	分身の術
方向キー+回転+C	手裏剣大回転

※1: タメ可能

B.O.S.S.モード: 308”火砕羅漢”

方向キー	方向指定/左右移動※2
方向キー+A	ワープ/左右移動※2
M	シュリケンミサイル/ショット※2
S	大かんしゃく玉/ミサイル※2
C	ビーム攻撃
M+S	強襲(ジャンプ投げ)/無し※2
A+M	形態変更
A+M+S	火炎地獄 (ファイナルB.O.S.S.専用)

※2: 歩行形態時/自走形態時

REGULAR PARTNER

アレッサンドロ・ジラルディーノ(CV:佐藤 正治)



キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

ファビアン・ザ・ファストマン(CV: 増田 俊樹)

ROUNDER: デュグララ

M	マーカガトリング
S	バーストボール
C	スプラッシュターン
←→+C	ブリッツアロー
方向キー+回転+C	ラピッドバースト

B.O.S.S.モード: ラストアービター

方向キー	移動※1
M	リング弾
S	バーストボール+ウェーブ
C	ビーム攻撃
M+S	オプションビット射出※2
方向キー前+A	アービターチャージ
A+M+S	ブースターボム (ファイナルB.O.S.S.専用)

※1: A押しっぱなしでダッシュ移動

※2: 射出後はフォーメーションチェンジ

REGULAR PARTNER

リリ・F・レヴィナス(CV: 荒浪 和沙)



ROUNDER PILOT

三条 忍(CV: 松井 恵理子)

ROUNDER: ソマリ

M	マジスティック※1
S	トレースマイン
C	フォーメーションアタック
←→+C	サジタリウス2
方向キー+回転+C	アウトバースト

※1: タメ撃ちでウェーブ発射

B.O.S.S.モード: タロン

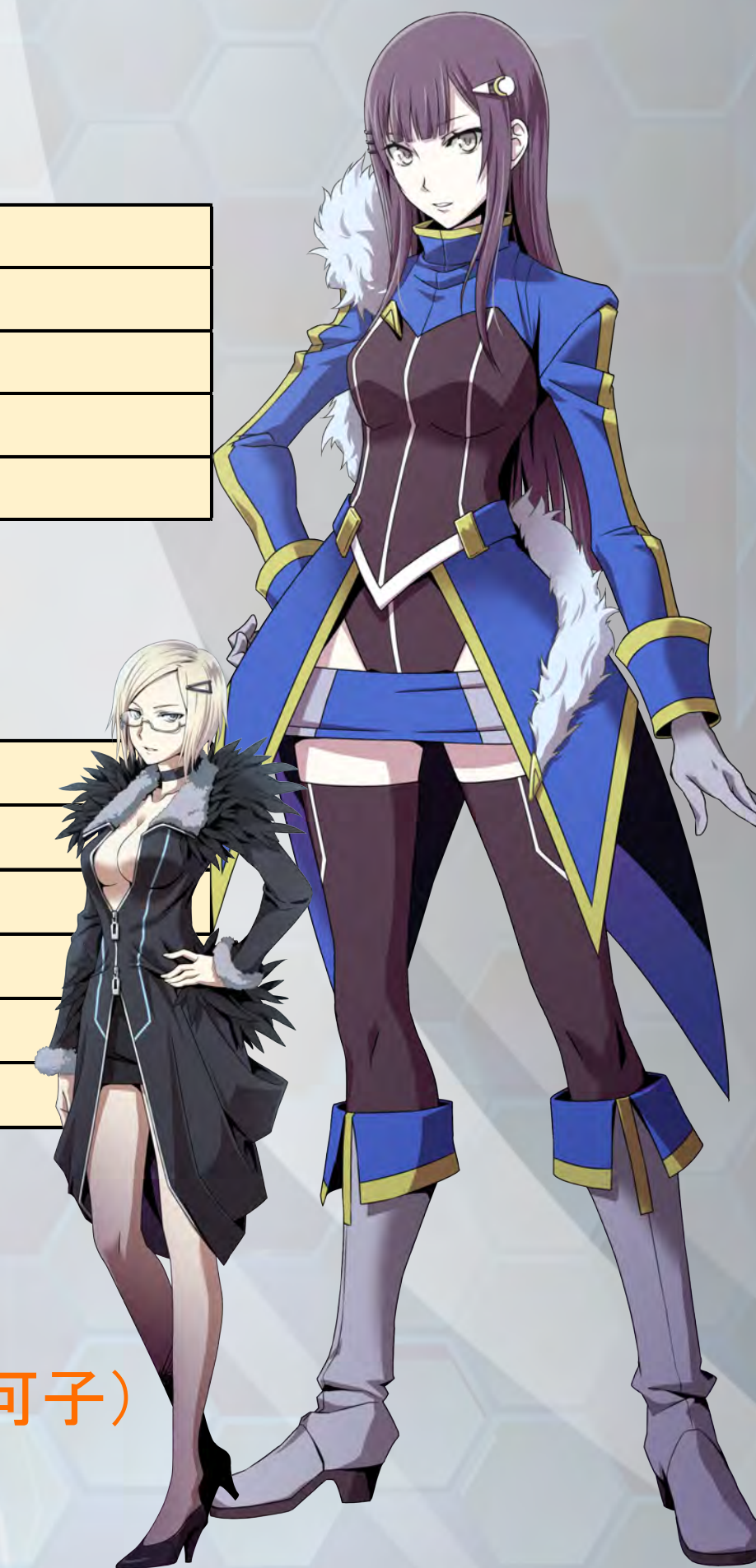
方向キー	移動※2
M	中央砲台攻撃
S	ベルトレーザー
C	ビーム攻撃
M+S	変形突撃※3
A+M+S	O/D (ファイナルB.O.S.S.専用)

※2: A押しっぱなしでアーム制御

※3: フォーメーションチェンジ

REGULAR PARTNER

フィロメナ・パスキニーニ(CV: 小松 未可子)



キャラクター別コマンド

COMMAND

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

セオ・トヴェイト(CV:興津 和幸)

ROUNDER: バッソ・カヴァリエ

M	ヘビーバレル
S	サンダーレーザー/ロックオンレーザー※1
M+S	モードチェンジ※2
C	ルークスフィールド
←→+C	ナイトメア
方向キー+回転+C	クイーンボール

※1: ナイトモード時/ルークモード時

※2: ナイトモード/ルークモード切り替え

B.O.S.S.モード: ヴァッソセリオヴェーロ

方向キー	移動
A	アーム回転 (ユニット補充)
M	ユニットからのショット攻撃
S	屈折レーザー
C	ビーム攻撃
M+S	ユニット護衛
A+M+S	オルタナティブ (ファイナルB.O.S.S.専用)

REGULAR PARTNER

グスタフ・グレフェンベルグ(CV:松岡 禎丞)



ROUNDER PILOT

ミカ・ミクリ(CV:小野 賢章)

ROUNDER: ヴェントウーノ・ソール

M	コージェントガン
S	ホーミングミサイル
C	フェザーウェーブ
←→+C	ディフュージョン
方向キー+回転+C	リモートウィング※1

※1: 発動中にCでウィング特攻

B.O.S.S.モード: ロストボディ

方向キー	移動
方向キー+A	ダッシュ移動
M	大弾
S	ホーミングミサイル
C	ビーム攻撃
A+M	ダッシュ切り
M+S	回転移動攻撃
A+M+S	グラビティダッシュ (ファイナルB.O.S.S.専用)

REGULAR PARTNER

アーネチカ・アルフェロフ(CV:佳村 はるか)



キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。
“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、
“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

ルカ・ヴェルフェル(CV: 興津 和幸)

ROUNDER: アズレウスDMR

M	マークスマンライフル※1
S	ロックオンレーザー※1
C	ハイパーブースター※2
←→+C	疾風(はやて)※3
方向キー+回転+C	旋風(つむじ)※4

※1: タメ可能
※2: 二重掛け可能
※3: 押す長さでダッシュ距離が変化
※4: 押す長さで攻撃力がアップ

B.O.S.S.モード: マサダ

方向キー	移動
A	モード切替
M	弾幕攻撃
S	サーチレーザー/リングレーザー※5
C	ビーム攻撃
A+M+S	開放攻撃 (ファイナルB.O.S.S.専用)

※5: 上面モード時/側面モード時

REGULAR PARTNER

五島イツカ(CV: 河本 啓佑)



ROUNDER PILOT

ラナタス(CV: 本渡 楓)

ROUNDER: カストラート

M	デュエットショット
S	ビーム
C	コンソナンス設置/アンサンブルレーザー※1
←→+C	オーバーアーマー
方向キー+回転+C	トリオソナタ※2

※1: コンソナンス未設置時/コンソナンス設置時
※2: 方向キーの入力回転方向にまわる

B.O.S.S.モード: カーテンコール

方向キー	移動
方向キー+A	アーム操作
M	ウェーブショット※3
S	屈折レーザー+ミサイル
C	ビーム攻撃
M+S	ピチカートアタック
A+M+S	フィーネ (ファイナルB.O.S.S.専用)

※3: 前方パーツ破壊後は弾幕

REGULAR PARTNER

ニーノ・ピッチョーリ(CV: 小松 未可子)



キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

ペルナ(CV: 斎藤 千和)

ROUNDER: カストラート

M	デュエットショット
S	アンサンブルレーザー
C	コンソナンス設置
←→+C	ハミングスラッグ
方向キー+回転+C	トリオソナタ※1

※1: 方向キーの入力回転方向にまわる

B.O.S.S.モード: カーテンコール

方向キー	移動
方向キー+A	アーム操作
M	ウェーブショット※3
S	屈折レーザー+ミサイル
C	ビーム攻撃
M+S	ピチカートアタック
A+M+S	フィーネ (ファイナルB.O.S.S.専用)

※3: 前方パーツ破壊後は弾幕



ROUNDER PILOT

三条 櫻子(CV: 遠藤 綾)

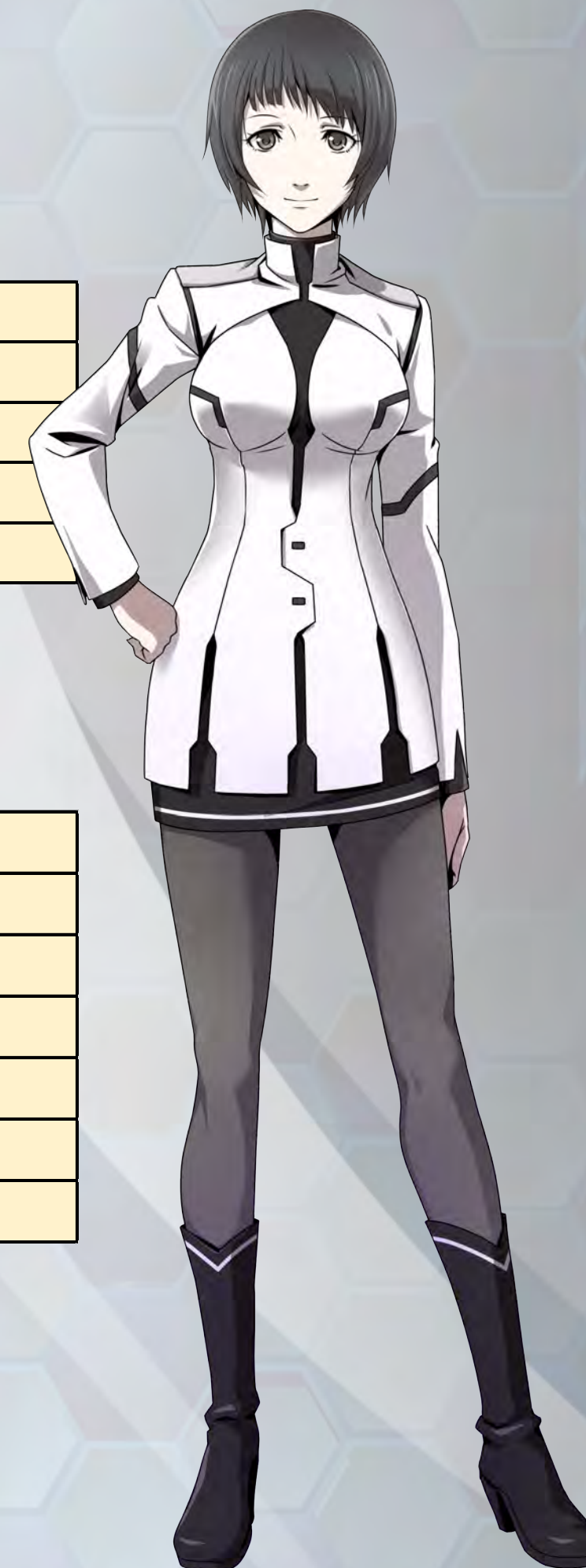
ROUNDER: トライアド

M	MG230 マシンガン
S	トラクターマイン
C	スコルピオ
←→+C	サジタリアウス
方向キー+回転+C	フィアーボレー※1

※1: 追加Mで方向キー入力方向にマシンガン追加攻撃

B.O.S.S.モード: ブッチャーバード

方向キー	移動
方向キー+A	回転砲台制御
M	メインショット
S	サブショット
C	ビーム攻撃
M+S	スプレッドミサイル
A+M+S	空爆攻撃 (ファイナルB.O.S.S.専用)



キャラクター別コマンド *COMMAND*

REASSEMBLY FROM "DUO" 2
SOFTWARE MANUAL

“→”や“↓”は方向キーの入力方向です。

“M”はメインショット攻撃ボタン、“S”はサブウェポン攻撃ボタン、

“A”はアクションボタン、“C”は弾幕技ボタンです。

ROUNDER PILOT

カレル・ヴェルフェル (CV: 前野 智昭)

ROUNDER: アズレウス

M	ハイブリッドライフル
S	ハイパーブースター
C	裂※1
→→+C	扇
←→+C	閃※2
←↓→+C	薙

※1: カートリッジβはダッシュ中Cで薙が出る

※2: ボタン押しっぱなしでミサイル連射、離してライフル発射

B.O.S.S.モード: 天下第一刀

方向キー	移動
方向キー+A	移動攻撃
M	攻撃形態
S	防御形態
C	振り下ろし攻撃
A+M+S	殲滅攻撃 (ファイナルB.O.S.S.専用)



ROUNDER PILOT

リリ・F・レヴィナス (CV: 荒浪 和沙)

ROUNDER: ブリンスタ

M	ポシエットランチャー※1
S	ツインテール※2
C	蜻蛉の円舞
←→→+C	運命の輪舞第一章
←←→+C	運命の輪舞第二章
方向キー一回転+C	戦慄の乱舞※3

※1: 溜め可能

※2: 発動時の行動によりフォーメーション変化、
一定時間後ホーミングレーザー射出

※3: レバー回転方向により弾幕が異なる

B.O.S.S.モード: マダムバタフライ

方向キー	移動
方向キー+A	移動攻撃
M	メインショット
S	ホーミングレーザー
C	ソード
A+M+S	回転攻撃 (ファイナルB.O.S.S.専用)

