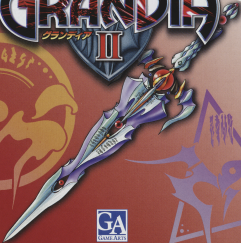


GRANDIA

グランディア
II



Dreamcast





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

▲ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、保護のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、寝ているときや睡眠不足での使用はごやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や眩暈、テレビ画面などを発して、一時的に眼痛のけいれん・眩暈の発汗等の症状を起こす人がいます。こうした症状のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、クガヤディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、袋の口は注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●穴が割れ、変形、破損したものを無理強いで挿したディスクは動作不良や故障の原因となりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用前は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一部のCDプレイヤー等で使用すると、独自の仕様やスピーカー等を損傷する原因となりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリー拡張)が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

ゲームソフトのソフトは、©1999 FURUKAWA International Limited. すべてを保護しています。
FURUKAWAのソフトの名称、標章、及びロゴは、FURUKAWA International Limited.
の登録商標または登録特許です。

Parents: U.S. (No.) 4-862-8884, 494-294-9, 463-279; Europe No. 800-99; Canada No. 1-867-279;
Hong Kong No. 88-1000; Singapore No. 88-110; U.K. No. 1-800-899



CONTENTS

「神魔の戦い」の伝説	2
ストーリー	4
登場人物	6
ゲームの始めかた	12
コントローラの使いかた	14
ゲームフィールドについて	16
成長システムについて	18
メニュー画面	20
フィールド画面	34
建物の種類について	40
戦闘の基本ルール	44
戦闘画面の見かた	46
HPゲージ	48
戦闘コマンド	50
ステータス異常	56
ミレーニアの怒りシステム	57
アイテム・必殺技・魔法の紹介	58
関連商品のご案内	60
ユーザーサポートのご案内	61

『神魔の戦い』の伝説

遠かなる昔 グラナスは希望の光を
人に与えたもうた
人は希望の光によって大いなる
繁栄を手にした

しかし 闇の悪魔ヴァルマーは
人から光を奪おうとした
グラナスは人を守ろうとして戦い
戦いは果てしなく続いた

ついにグラナスの剣が
ヴァルマーを撃た

しかし グラナスの剣は
ヴァルマーを突き刺しただけでなく
この星の地表にもいくつも鋭い
傷痕まで穿ってしまった

これが現代に残るグラナクリフ
大地の傷痕である
表らるが この大地を『呪われた大地』
と呼ぶ理由である





ストーリー

スカイとともにジオハウンドとして仕事をこなすリョード。

無事に仕事を終え一息ついているところに、

新たな依頼が舞い込んできた。

今回の仕事はカーボの村にあるグラナス教会からのものだった。

「今度は神様かよ……」と、ひとり愚痴るリョードをたしなめるスカイ。

ふたりは依頼を受けるためグラナス教会へと向かった。

教会から聞こえてきたのは美しい歌声。

リョードたちはその歌声に誘われるように教会の中へと入っていく。

そこで歌っていたのはグラナスの歌姫エレナ。

依頼の内容は、このエレナを護衛し

特別な儀式が行われるというガルミアの塔に送り届け、

さらに儀式が終わったあと、

村まで無事に連れて帰ってきてほしいというものだった。

人付き合いの苦手なリョードは仕事と割り切って依頼を引き受けるが、

これこそが長く険しい旅の始まりだった……。





登場人物



リュード

●年齢：17歳 身長：176cm
体重：69kg

本編の主人公。西京を問わずあらゆる仕事をして生計を立てるジオハウンド。小さい頃からマジメに剣の修行をつんでいたらしく、剣術が非常に鋭いことをジオハウンドの先輩から認められてこの商売に入る。しかし、腕はたづわりにおまり仕事をしたがらず、相棒のスカイによく説教されている。仕事ぶりはプロだが、それ以外のことにはまるで無頓着。「夢じゃぁんは食えない」が信条で、理想や権威をふりかざす人間が大嫌いな現実主義者である。

■使用武器…剣、刀



スカイ

ジオハウンドという商売だけでなく、公私に渡るリュードの頼もしい相棒。言葉を理解し、しゃべることもできる鳥。2年前にリュードと出会い、心を開かずリュードに興味を持ち、いっしょに旅をするようになった。いまではリュードが心を開いて話す、唯一の相手になっている。年齢は人間で言えば40歳ぐらいのバズだが、そのわりにリュードに向かってきただけは効いて年寄り臭い口調になってしまう。リュードの無頓着さがそうさせるらしい。



ミレーニア

●年齢：？歳(外見は17歳くらい) 身長：163cm 体重：53kg

突然現れた謎の少女。じつは長くてきれいな髪をしているのだが、髪型に隠し上げてしまっている。切るのもイヤだけど、まとめないのはもっとイヤなのだという。とにかく気まぐれで、せっかちで、もたもたしてハッキリしないのが大嫌い。自分の思い通りにならないとすぐにくてくされ、他人の生命を気にせず殺してしまう。だぼど小さくてカワイイものに弱く、すぐに勝つてみようとしてしまう一面もある。自由奔放に生きている彼女だが、じつは――

■使用武器：弓



エレナ

●年齢：17歳 身長：158cm

体重：45kg

「グラナスの歌姫」。歌姫という特別な感じを受けるが、実際には、歌が上手なだけの神官見習いである。周囲見が狭いというよりも、困っている人を見ると放っておけない相性なおせっかい。苦しんでいる人の救済を教義に掲げるグラナス教会に入り、同世代の神官の世話まで焼いている。小さい頃から歌が大好きで、自分が歌うことで人の心から闇を払い、光を取り戻させることができればいい――と思っている。

■使用武器：杖





ロアン

●年齢13歳 身長145cm 体重37kg

何かを探し求めて旅している少年。キレイでサラサラの金髪がチャームポイント。自分がカワイイと思われているのがわかっていて、周りの大人にこびたり、時に大人びた言葉を使うことがある。育ちが良らしく、食事のマナーは完璧。おしゃべりで長談の相手も疲れないが気を使う。だが、嫌みを感じさせることはなく、長い旅の間も、誰とでも仲良くし、みんなを笑わせて元気づけることができる。明るくハキハキとした性格の持ち主。

■使用武器…ナイフ



ティオ

●年齢？歳(外見は10代後半くらい) 身長150cm 体重41kg

はるかなる太古、神國の戦いの渦に巻き出されたという自動人形である。人間そっくりに見えるが、感情をもっておらず、与えられた命令を実行するしかできない。人間扱いされたり、自分の判断を求められたりすると困った顔をしてしまう。しばしば、食事など自分にはする必要のないことをまねしてみせたりもする。それは、少女なりに人間というものが何なのか、理解しようとしているせいなのかもしれない。

■使用武器…剣





メルフィス

●年齢:22歳 身長:175cm 体重:87kg

優美な顔に、異様な身体をまとう。名の響きには冷徹な光が漂ち、つねに任務をたてた笑みを浮かべている。その行いは暗黒に染ちてはいるが、もたらされる結果は残虐非道のみである。その剣技は強烈かつ洗練で、容赦なく相手を斬りさいなむ。暴風・爆乱・混沌をもたらす「破壊の舞人」と呼ばれ、夜が過ぎた後には、人と大地に恐ろしい呪いがもたらされるという。



マレッグ

●年齢:30代後半 身長:193cm 体重:113kg

自分の村を襲った邪惡な敵を探し求め続ける闘人。容赦ひとつ立てず野山をまきまわりの。強物を追いつめていく大自然に生きる狩人。理詰-理屈ではなく、自然の中の流れから感じとったことを自分の行動の基準とし、それにしたがって精一杯生き抜くことこそ人生だと信じている。豪快な性格で、それに見合った豪快な量の食事をして、まわりがあっけに取られることもある。いかつい顔をしているが、本質はとても優しい性格である。

■使用武器…斧



ゼラ=イノセンチウス

●年齢50歳 身長190cm 体重136kg

グラナス教の最高指導者「法皇」。世界的宗教の中心人物として、その名を知られた人物である。グラナス大神殿において、人々の幸福と繁栄を願い、眠われた世界を救済するため、聖なるグラナス神の再臨を説き続けている。彼と出会った者は、その優しさと慈悲の心に触れ、心のなかに安らぎを得るといふ。世界各地に相次いでいる異変の知らせに心を痛めており、その表情にもかげりの色が濃くなっている。



シレーネ

●年齢23歳 身長172cm 体重47kg

グラナス教の祭司長。その気高く、はかなささを感じさせる美しい姿にひかれる者は多い。その微笑みは慈愛に満ち、確は正義を求め強い意志に輝いている。だが、優しげな表情とは別に、悪魔ヴァルマーとそれに絡みする者に対しては、容赦のない憤激と怒りの顔も持っている。みすからヴァルマーの復活を阻止するために、配下の騎士とともに世界各地を巡っている。彼女と聖堂騎士団は『グラナスの鉄槌』とも呼ばれる。

キャロ

地下道や洞窟の中に生息している。特徴である大きなシッポが光り、暗いダンジョンを明るく照らしてくれる。「暗いところが好き」ということ以外、詳しいことはわかっていないが、仲間になればリュードたちの旅の助けになってくれるかもしれない。



ゲームの始めかた

ドリームキャスト本体に『グランディアII』のディスクをセットし、電源を入れます。タイトル画面で、スタートボタンを押すとゲームが始まります。セーブファイルがある場合は、スタートボタンを押すとスタートメニューが表示されますので、「新しく始める」「続きを行う」のいずれかを選択・決定してゲームを始めてください。



新しく始める

ゲームを初めて遊ぶときは「新しく始める」を選択・決定してください。オープニングデモが始まり、アモが終了するとゲーム本編が始まります（オープニングデモはスキップできません）。



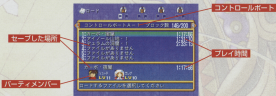
※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよび肩トリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

続きを行う

メモリーカード（ビジュアルメモリ（別売））にセーブファイルがある場合は、「続きを行う」を選択・決定してください。L/Rトリガーで、メモリーカードが差し込んでいるコントロールポートを選択して、ロードしたいセーブファイルを選択・決定してください。ロードしたセーブファイルの続きから冒険を再開できます。



セーブファイルの保存方法についてはP.37「セーブする」を参照してください。



終了方法

終了させる前には、必ずプレイデータをセーブしてください。セーブを行わないと続きからプレイすることができません。ゲームを終了する際は、ドリームキャスト本体のオープンボタンを押して、ディスクが止まったことを確認したのち、ディスクを取り出します。ディスクドアを閉め、パワーボタンを押して電源を切ってください。

コントローラの使いかた

ドリームキャスト・コントローラ

Lトリガー

Rトリガー



アナログ方向キー

Xボタン

方向ボタン

Yボタン

Bボタン

Aボタン

スタートボタン



本ソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

また、ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すとリセットされ、タイトル画面に戻ります。

※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

フィールド画面

アナログ方向キー	キャラクターの移動（歩く→走る）
方向ボタン	キャラクターの移動（歩く）
方向ボタン+Bボタン	キャラクターの移動（走る） （コンフィグで、歩く/走るの切り替えができます）
Aボタン	調べる、会話、各種コマンド実行
Yボタン	コンパスの目的地変更
L/Rトリガー	アングルの回転（コンフィグで回転方向の切り替えができます）
スタートボタン	メニュー画面への切り替え

※Xボタンは、フィールド画面では使用しません。

メニュー画面／戦闘画面

アナログ方向キー	各種コマンド、キャラクター、アイテムの選択	
方向ボタン	コマンドなどの決定	
Aボタン	コマンドなどのキャンセル	
Bボタン	戦闘画面	AI戦闘の中断
	メニュー画面	アイテムウィンドウのページ切り替え
Xボタン	戦闘画面	戦闘コマンド入力時：押しているときのみ画面全体表示 全員がAI戦闘実行時：視点切り替え
	メニュー画面	アイテムウィンドウのページ切り替え
Yボタン	メニュー画面	全体AI（正々堂々）のON/OFF
	戦闘画面	全体AI（正々堂々）のON/OFF
L/Rトリガー	必殺技／魔法、アイテム種類のウィンドウ切り替え	

※スタートボタンは、メニュー画面／戦闘画面では使用しません。

ゲームフィールドについて

各フィールドのつながりを簡単に説明すると、以下のようになっています。基本的に街・ダンジョンフィールドを冒険し、街で建物の中に入ると室内フィールドに切り替わり、ダンジョンフィールドで敵に遭遇すると戦闘画面に切り替わります。

街フィールド

各地域に点在し、人々が暮らしているのが街フィールドです。ここでは、住人に積極的に話しかけて情報を収集してください。建物の中に入ると、室内フィールドに切り替わり、街フィールドから外に出るとエリアマップに切り替わります。街フィールドの中にダンジョンフィールドがある場合もあります。



建物の中に入る

建物の外へ出る

室内フィールド

街フィールドから建物の中に入ると画面が室内フィールドに切り替わります。ここでは、L/Rトリガーによるアングルの回転が制限されます。扉の前などに移動したとき、場所の名前が表示される場合は、そこから別フィールドへと移動できることを表します。



エリアマップ



一度冒険した場所は、エリアマップに登録され、地域を選んで移動できるようになります。エリアマップでは、白い文字で表示されている地域を選択できます。羽根カーソルを動かして、移動したい地域を選択・決定すると、その地域の画面に切り替わります。

※地域を選択するとシナリオが進むことに変化します。

ダンジョンフィールド



洞くつや山道など、モンスターが生息している地域がダンジョンフィールドです。ここで敵に接触すると戦闘シーンに画面が切り替わり、戦闘が始まります。ダンジョンフィールドは場所によって設マップがつながって構成されています。迷わないようにコンパスを利用して冒険してください。

敵に接触

戦闘終了

戦闘シーン



敵に接触すると戦闘シーンに切り替わります。敵をすべて倒すか、逃去に成功するともとのダンジョンフィールドに切り替わります。ここでパーティ全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーとなりタイトル画面に戻ります。

成長システムについて

成長には4つの要素がある

このゲームには4種類の成長要素があり、キャラクターや必殺技、魔法などをパワーアップできます。基本的な成長は、戦闘終了時に経験値が計算され、キャラクターがレベルアップしていきます。この成長のほかに、戦闘終了時に得たポイントをプレイヤーが配分して、必殺技や魔法、スキルをプレイヤーの思いのままに成長させることができます。



敵を倒して得られるもの

敵を倒してパーティが得られるものは、以下の5種類があります。この中の経験値、特技ポイント、魔法ポイントは各成長に関して必要な要素となります。

経験値(EXP)

経験値はキャラクターごとに計算されていきます。経験値が一定に達するとそのキャラクターがレベルアップして各能力値が上昇していきます。

特技ポイント(SC)

戦闘勝利時にパーティ共通で貯まっています。必殺技やスキルを習得・強化するために使用します。

魔法ポイント(MC)

戦闘勝利時にパーティ共通で貯まっています。Manaエッグの魔法やスキルを習得・強化するために使用します。

ゴールド(G)

戦闘勝利時にパーティ共通で貯まっています。ゴールドは、街の雑貨屋でアイテムを購入するために使用します。

アイテム

倒した敵からたまに手に入ります。このアイテムの中には、雑貨屋では売っていない貴重なものもあります。

キャラクターの成長

戦闘勝利時に、各キャラクターに加算される経験値が一定値に達するとキャラクターがレベルアップします。レベルアップすると、最大HP・MP・SPが増え、基本パラメータの筋力・体力・敏捷・智力・魔力・精神がアップします。

manaエッグの成長

戦闘で得た魔術ポイントを使って、manaエッグに込められている各魔法を習得・強化することができます。お気に入りの魔法を強化するか、幅広く魔法を習得するかはプレイヤーの自由です。

必殺技の成長

戦闘で得た特技ポイントを使って、各キャラクターが身につけられる必殺技を習得・強化することができます。魔法と同様に、習得する順番などはプレイヤーの自由です。特定のイベントをクリアしないと、習得できない必殺技もあります。

スキルブックの成長

戦闘で得た特技・魔術ポイントを使って、スキルブックに書かれているスキルを習得・強化することができます。習得したスキルでキャラクターの長所を伸ばすか、短所を補うかはプレイヤーの自由です。



メニュー画面(コンフィグ・道具)

メニュー画面

フィールド画面でスタートボタンを押すとメニュー画面に切り替わります。メニュー画面では、冒険をするための準備をいろいろと行えます。実行したいメニューコマンドを選択・決定すると、それぞれの画面に切り替わります。



キャラクターウィンドウ

キャラクターの状態や、HP、MP、SPの現在値を表示します。

HP：ヒットポイント
MP：マジックポイント
SP：スペシャルポイント

メニューコマンド

コマンドを選択・決定すると、それぞれ別の画面に切り替わります。各コマンドについては以下のページを参照してください。

地名

現在いる場所の名称が表示されます。

ポイント・ゴールド

獲得している特長、魔晄ポイントとゴールドが表示されます。



道具
(P.21)



装備
(P.22)



ステータス
(P.24)



魔法/呪文
(P.25)



習熟強化
(P.26)



スキル練習
(P.32)



コンフィグ
(P.20)

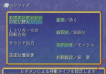


作戦変更
(P.33)



コンフィグ

ゲームに関する以下の各種設定を変更できます。設定項目を選択・変更してBボタンを押すと設定が完了し、メニュー画面に戻ります。



説明

選択している項目の説明が表示されます。

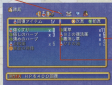
- ・Bボタンダッシュの切り替え
- ・サウンド出力
- ・Lトリガーでの移動方向
- ・画面位置変更



道具

道具の種類

道具の種類はアイコンで表示されます。



使用可能アイテムを選んでAボタン



所持している道具を使うことができます。道具の種類選択/トリガーで選択して、使用したい道具を選択・決定すると道具を使用します。使用する道具によっては、対象キャラクターを選択する画面になるので決定してください。アイテム名が灰色のものは、ここでは使用することができません。アイテムの画面のページ切り替えはX/Yボタンで行います。

所持数

アイテムの所持数を表示します。1アイテムにつき最大6個まで持てます。

アイテムの種類アイコン

所持しているアイテムの種類の色を表示します。

道具の種類アイコン



回復アイテム



攻撃アイテム



装備品・武器



装備品・防具



アクセサリ



貴重品

メニュー画面(装備・技/魔法)



装備



所持アイテムの中にある武具やアクセサリ、manaエッグなどの装備や変更を行うコマンドです。まず装備を変更したいキャラクターを選択・決定します。次に変更したい装備箇所を選択・決定し、新たに装備したい装備品を選択・決定してください。ほかのキャラクターが装備しているものは選択できませんので、その場合は装備品をはずした後に装備コマンドを実行してください。装備のはずしかたは、装備箇所を選択する画面で「はすす」を選択して、はずしたい装備品を選択・決定してください。

装備を変更したい項目を選んでAボタン

装備箇所

現在装備しているアイテムが装備箇所別に表示されます。空白の場合は何も装備されていない状態です。



装備パラメータの変化

選択しているアイテムを装備したときのパラメータ変化を表示します。パラメータがアップするときは緑色の数値、ダウンするときは水色の数値が表示されます。

選択アイテムの特殊効果

選択しているアイテムの特殊効果を示します。詳しくはP.25「耐性アイコン」を参照してください。

コメント

選択しているアイテムの威力と説明が表示されます。

装備可能なアイテム

所持品の中でキャラクターが装備可能なアイテムが表示されます。



技／魔法



キャラクターが習得している必殺技の確認や、魔法を使用するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると、現在習得している必殺技と魔法のウィンドウが表示されます。白い文字で表示されている魔法が使用できる魔法です。使用したい魔法を選択・決定すると魔法を使用します。使用する魔法によっては対象キャラクターを選択する画面になるので、使用したい対象を選択・決定してください。

必殺技／魔法

キャラクターが習得している必殺技と、装備しているmanaエッグで使用できる魔法の項目が表示されます。manaエッグを装備していないと、必殺技のみが表示されます。

使用する魔法を選んでAボタン



コメント

選択している必殺技／魔法の効果が表示されます。

必殺技／魔法名

ケロマ

LV:★★★

消費SP/MP

必殺技／魔法を使用するときに消費するSP/MPを表示します。

6

0%

レベル

必殺技／魔法のレベルを★の数値で表示します。★の数が多いほどレベルが高く、発動速度や威力が高くなります。レベルが最大値の5になると、「★MAX」と表示されます。

レベルアップポイント

レベルアップするときに必要な特技・魔法ポイントを表示します。数字の色が緑の場合は特技ポイント、水色の場合は魔法ポイントが必要になります。

●基本パラメータ

- 筋力……キャラクターの攻撃力を表すパラメータ
- 体力……キャラクターの防御力を表すパラメータ
- 敏捷……戦闘時のIPゲージの進捗速度を表すパラメータ
- 走力……戦闘時の移動スピード、移動距離を表すパラメータ
- 魔力……キャラクターの魔法攻撃力を表すパラメータ
- 精神……キャラクターの魔法防御力を表すパラメータ

●戦闘パラメータ

- 攻撃……基本パラメータの「筋力」に装備中のアイテムやスキルの能力値を加算した数値です。敵に与えるダメージ量に影響します。
- 防御……基本パラメータの「体力」に装備中のアイテムやスキルの能力値を加算した数値です。敵から受けたダメージの軽減量に影響します。
- 行動……基本パラメータの「敏捷」に装備中のアイテムやスキルの能力値を加算した数値です。IPゲージの移動速度に影響します。
- 移動……基本パラメータの「走力」に装備中のアイテムやスキルの能力値を加算した数値です。戦闘時の移動スピード、移動距離に影響します

●耐性アイコン



ステータス異常アイコンがカラーで表示されている場合は、そのステータス異常を防ぐことを表します。属性アイコンがカラーで表示されている場合は、その属性に耐性があることを示し、数値は耐性レベルを表します。

メニュー画面(習得/強化)



習得/強化

戦闘で獲得した特技/魔術ポイントを使用して、技やmanaエッグ、スキルブックの習得・強化を行うコマンドです。習得・強化したい項目をL/Rトリガーで選択し、manaエッグやスキルブックを選択・決定してください。

戦闘で得た特技/魔術ポイントは
必殺技・魔法・スキルの成長に使用する

特技ポイント
(SC)

魔術ポイント
(MC)

キャラクターの成長

manaエッグの成長

スキルブックの成長



必殺技習得/強化



魔法習得/強化



スキル習得/強化



詳しくはP.27



詳しくはP.28



詳しくはP.30



必殺技習得／強化について

各キャラクターは、それぞれ独自の必殺技を持っています。その必殺技を使用するためには、特技ポイントを使ってキャラクターに必殺技を習得させることが必要になります。まず、必殺技を習得・強化させたいキャラクターを選択し、決定します。次に習得・強化させたい必殺技を選択・決定してください。特定のイベントをクリアしないと習得できない必殺技もあります。



キャラクターを選んでAボタン

必殺技レベル

必殺技のレベルを★の数で表示します。★の数が増えると発動時間が短くなり、威力も上がります。レベルが最大値のものになると、「★MAX」と表示されます。

特技ポイント

必殺技を習得するのに必要なポイントです。この値が習得・強化させたい必殺技の必要特技ポイント以下だと、習得・強化させることができません。



消費SP

必殺技を使用するときにかかるSP値を表示します。

必要特技ポイント

必殺技を習得・強化させるのに必要な特技ポイントを表示します。

必殺技名

必殺技の名称です。まだ習得していない必殺技は、「○○○○」と表示されます。この必殺技名が白文字の場合は習得・強化させることができます。

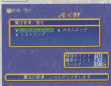
コメント

選択している必殺技の効果が表示されます。



魔法習得／強化について

manaエッグを装備したキャラクターは、そのmanaエッグが習得している魔法を使用することができます。個々の魔法とmanaエッグにはレベルがあり、魔法を習得したり、魔法のレベルを上げることで、manaエッグ自身のレベルも上がっていきます。manaエッグのレベルが上がると、新たに習得できる魔法が増えていきます。



manaエッグを選んでAボタン

manaエッグ名

manaエッグレベル

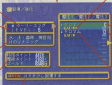
manaエッグ自身のレベル(魔法のレベルを合計したものです)。このレベルが上がると、新たな魔法が習得できるようになります。

manaエッグのコメント

選択しているmanaエッグの特色が表示されます。

習得ポイント

魔法を習得するのに必要なポイントです。この値が習得・強化させたい魔法の必要魔法ポイント以下だと習得・強化させることができます。



コメント

選択している魔法の効果が表示されます。ここで?????と表示される場合は、manaエッグレベルが低いため、まだ習得できないことを表します。

魔法レベル

魔法のレベルを★の数で表示します。★の数が増えると、発動時間が短くなります。レベルが増大すると、「★MAX」と表示されます。

消費MP

魔法を使用するときに消費するMP値を表示します。

必要魔法ポイント

魔法を習得・強化させるのに必要な魔法ポイントを表示します。

魔法名

魔法の名称です。まだ習得していない魔法は、「……」と表示されます。この魔法名が白文字の場合は習得・強化させることができます。

魔法の習得

習得したい魔法があるmanaエッグを選択・決定し、次に習得する魔法を選択・決定します。選択した魔法を習得するのに必要な魔術ポイント(MC)がないと、その魔法を習得できません。

魔法の強化

強化したい魔法があるmanaエッグを選択・決定し、次に強化する魔法を選択・決定します。選択した魔法を強化するのに必要な魔術ポイント(MC)がないと、その魔法を強化できません。魔法のレベルが上がると、発動速度が上がります。魔法のレベルの最大値は5です。

manaエッグの種類

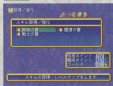
manaエッグ名	特徴
ホーリーエッグ	水・土・森林 神官向けのmanaエッグ
カオスエッグ	火・風・稲妻 魔性のmanaエッグ
ミストエッグ	風・水・吹雪 大気を操るmanaエッグ
グラビティエッグ	火・土・爆発 大地を揺るがすmanaエッグ

① ここで紹介した以外にもmanaエッグは存在します。



スキル習得／強化について

スキルブックにはいろいろなスキルが書かれています。習得したスキルは装備することができ、キャラクターにさまざまな能力を追加することができます。スキルブックにも、マナエッグと同様にレベルがあり、スキルを習得したり、スキルのレベルを上げることで、スキルブック自身のレベルも上がっていきます。スキルブック自身のレベルが規定のレベルに達すると、習得できるスキルが増えます。



スキルブック名

スキルブックレベル

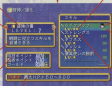
スキルブック自身のレベル(スキルのレベルを合計したものである)。このレベルが上がると、新たなスキルが習得できるようになります。

スキルブックのコメント

選択しているスキルブックの特性が表示されます。

特技／魔術ポイント

スキルブックを選んでAボタン



コメント

選択しているスキルの効果が表示されます。ここで「??????」と表示される場合は、スキルブックレベルが低いため、まだ習得できないことを表します。

スキルレベル

スキルのレベルを★の個数で表示します。★の数が増えるとスキルの効果が高くなります。レベルが最大値の5になると、「★MAX」と表示されます。

装備キャラクター

スキルを装備しているキャラクターのアイコンが表示されます。

必要特技／魔術ポイント

スキルを習得・強化させるのに必要な特技・魔術ポイントを表示します。この数値が緑色の場合は特技ポイント、赤色の場合は魔術ポイントを表示します。

スキル名

スキルの名称です。まだ習得していないスキルは、「-----」と表示されます。このスキル名が白文字の場合は習得・強化させることができます。

スキルの習得

習得したいスキルがあるスキルブックを選択・決定し、次に習得するスキルを選択・決定します。選択したスキルを習得するのに必要な特技(BC)または魔法ポイント(MC)がないと、そのスキルを習得できません。

スキルの強化

強化したいスキルがあるスキルブックを選択・決定し、次に強化するスキルを選択・決定します。選択したスキルを強化するのに必要な特技(BC)または魔法ポイント(MC)がないと、そのスキルを強化できません。スキルのレベルが上がると、スキルの効果が強力になっていきます。

スキルブックの種類

スキルブック名	特徴
冒険の書	戦闘に役立つスキルを習得できる
魔法の書	魔法使いのスキルを習得できる
戦士の書	戦士のスキルを習得できる
司祭の書	神官のスキルを習得できる

❶ ここで紹介した以外にもスキルブックは存在します。

メニュー画面(スキル装備・作戦変更)



スキル装備



現在のスキル

現在装備しているスキルが表示されます。装備中のスキル、または「—」を選択・決定すると、選択した箇所の装備・変更ができます。

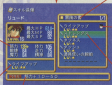
パラメータ

選択したスキルを装備したときのパラメータを表示します。黄色の文字の数値は、パラメータがアップすることを出し、水色の文字の数値は、パラメータがダウンすることを出します。

変更スキル

変更しようとしているスキルを表示します。

変更または装備したい箇所を選んでAボタン



コメント

現在選択しているスキルの説明が表示されます。

スキルブック

現在選択しているスキルブックの名称が表示されます。ページを切り替えると別のスキルブックを表示します。

スキル装備者

選択しているスキルを装備しているキャラクターがアイコンで表示されます。ここにアイコンが表示されているものは、装備するスキルとして選択できます。

スキル名

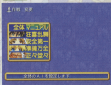
スキルの名称が表示されます。「—」と表示されているものは、まだスキルを装備していないことを表します。

装備のしかたは武器や防具などと同様です。まず、スキルを装備させたいキャラクターを選択・決定します。現在装備中のスキルをはずす場合は、ここで「はずす」を選択して、はずしたいスキルを選択・決定してください。新たに装備、または装備中のスキルを変更する場合は、変更したいスキル、またはスキルを装備していない箇所を選択・決定してください。装備したいスキルがあるブックにウィンドウを切り替え、スキルを選択・決定すると装備されます。装備できるスキルの数は、キャラクターのレベルが規定のレベルに達すると増えていきます。

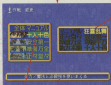


作戦変更

戦闘時の作戦AIコマンドの内容は、作戦変更で変更することができます。作戦変更したいキャラクター、または“全体”の作戦を選択・決定します。作戦ウィンドウが表示されますので、変更する作戦内容を選択・決定してください。



変更したいAIを選んでAボタン



作戦ウィンドウ

現在の作戦

コメント

現在選択している作戦の説明が表示されます。

作戦名	内容
マニュアル	コマンド入力をプレイヤーが行う
狂亂乱舞	全力：魔法と必殺技を使いまくる
正々堂々	節約：主に通常攻撃で戦う
安全第一	無難：戦闘不能にならないようマメに回復
半端万全	向上：味方の可変ステータスを上げて戦う
卑怯千万	性悪：イヤな攻撃で敵を遠いつめる
他力本願	消極：主に回避と防御を行う
十人十色	委任：キャラクターの性格に任せる

フィールド画面

街フィールド



コンパス

キャラクター

街の中にはいろいろな人が生活しています。多くの人に話しかけて情報を収集しましょう。

アイコン類

フィールド上には各アイコンや宝箱、増えるものなどの配置がなされています。気になるものがあったら近づいてAボタンを押してみましょう。

ダンジョンフィールド



危険

ダンジョンフィールドには敵がウロウロしています。この敵に接触すると戦闘画面に切り替わり、戦闘が始まります。



コンパスについて

街フィールド、ダンジョンフィールドの右上に表示されているのがコンパスです。このコンパスを見ると目的地までの方向と距離がわかります。目的地は、Yボタンを押すたびに変更されます。設定できる目的地の数は、場所によって異なります。目的地の数はシナリオの進行によって増減することがあります。



外枠

青い枠が設定できる目的地の数を表し、黄色い枠が現在設定している目的地を表します。

針

針が指し示しているのが目的地の方向です。

目的地

現在設定している目的地の名称が表示されます。ダンジョンフィールドでは「進む」「戻る」の2種類しか設定できません。

目的地までの距離

針の下に薄い緑色で描かれている円は、目的地までの距離を表示しています。この円が小さいと目的地までの距離が近く、反対に円が大きいと遠いことを表します。

近い場合



遠い場合



アイコン類について



アクションアイコン

仕掛けを操作したり、物を押したりと場所によってさまざまなアクションを行える場所に表示されるアイコンです。アクションアイコンが表示されていなくても、物を押したりできる場所もあります。



ジャンプアイコン

ジャンプして段差を降りたり、ガケを渡る場所に表示されるアイコンです。



はしごアイコン

ロープやはしごなどを上り下りする場所に表示されるアイコンです。上りと下りの2種類アイコンがあります。



チュートリアルハット

街の雑貨屋で、戦闘についてのコツを教えてくれるキャラクターに表示されるアイコンです。



セーブアイコン

セーブアイコンの上でAボタンを押すと、パーティの回復、プレイデータのセーブができます。'回復する'を選択すると、すべてのパラメータが最大値まで回復し、ステータス異常もすべて回復します。



セーブする

'セーブする'を選択・決定するとセーブ画面に切り替わります。セーブ画面では、L/Rトリガーでメモリーカードが差さっているコントロールポートを選択して、セーブする箇所を選択・決定します。すでにセーブファイルがある箇所にセーブすると、ファイルは上書きされ、その箇所にあったファイルは消去されます。

セーブした箇所

コントロールポート

現在選択しているメモリーカードが、どのコントロールポートに差さっているものかを表示します。

セーブ時間

セーブしたときのトータルプレイ時間を表示します。

現在のプレイ時間

冒険を始めってから現在までのトータルプレイ時間を表示します。

現在の場所

現在のパーティ



! プレイデータの保存には、メモリーカードが必要です。このゲームではプレイデータの保存に、1ファイルにつき9ブロックの空き容量を使用します。1つのメモリーカードに最大10ヶ所までセーブすることができます。

※セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードなどの挿入ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

落ちているものについて

ダンジョンフィールド上で発見することができるお金や宝箱は、Aボタンで入手することができます。普通の宝箱にはアイテムが1つ入っていますが、大きな宝箱にはアイテムが3つ入っています。



街キャラクターについて

街の中にはいろいろな人が生活しています。いろいろなキャラクターに話しかけて情報を収集し、冒険を進めていきましょう。会話は1回だけで終わらないことがあります。話が途中だったり、気になるキャラクターには、何度も話しかけてみましょう。



そのほか

調べられるものについて

街やダンジョンの中で知になるものがあったら、近づいてAボタンを押してみましょう。右の画面のように調べることができるものもあり、ちょっとした情報を知ることができます。



ダメージトラップについて

ダンジョンフィールド上には、トラップが数多く用意されています。トラップに掛かると、パーティのHPが減少したり、ステータス異常になる場合もありますので、なるべく避けて進むようにしましょう。



壊せるものについて

ダンジョンフィールド上には、大きなキノコや岩といった壊せるものがあります。壊せそうだなと思ったものに近づいてAボタンを押してみましょう。壊せるものであれば、破壊することができます。壊せないものの場合は何も変化しません。



建物の種類について

村や街の中には多くの建物が建っています。旅の疲れを癒す宿屋や、武器の購入などができる雑貨屋などがあります。ここでは、リュードが最初に訪れるカーボの村にある建物について説明します。

グラナス教会

ここでは神父と数婦エレーナがいます。リュードはこの神父さんから仕事の依頼を受けることとなります。



民家

村の中には民家があります。扉を開けることができれば入ることができ、住人から話を聞くことができます。



宿屋

冒険での疲れを癒せる場所です。消費したHPやMPなどを完全に回復したり、プレイデータをセーブすることができます。



雑貨屋

冒険には欠かせない武器や防具、道具などのアイテムを売買できる場所です。またチュートリアルハットについているキャラクターからは、戦闘のコツを伝授してもらえます。



宿屋について

宿屋では冒険で渡れた体を癒したり、プレイデータをセーブすることができます。各街にたどり着いたら、必ず立ち寄ってパーティの状態を回復し、セーブするようにしましょう。宿屋は無料で利用することができます。



宿泊する



HP、MP、SPを最大値まで回復し、すべてのステータス異常も回復します。「宿泊する」を選択・決定すると食事シーンに切り替わります。話を聞きたいキャラクターを選択・決定すると会話ができ、冒険に欠かせない重要な情報を聞けることもあります。食事を終了するときは、お休みアイコンを選択・決定してください（特定の話を聞かないと食事を終了できない場合もあります）。



お休みアイコン

お休みアイコンを選択・決定すると、食事(会話)を終えて休み、ゲーム内での時間が経過します。

回復する

HP、MP、SPを最大値まで回復し、すべてのステータス異常も回復します。

※※ セーブ ※※

現状のプレイデータを保存します。詳しいセーブ方法は、P.37を参照してください。

雑貨屋について

雑貨屋の主人に話しかけると、冒険に必要な武器や防具、道具などのアイテム類を売買できます。雑貨屋の中には、戦闘のことについて親切丁寧に教えてくれるキャラクター（チュートリアルハットがついています）がいます。戦闘のことでわからないことがあれば、話しかけてみましょう。



買う

雑貨屋でアイテムを買うには、まず種別を選択・決定し、次に購入したいアイテムを選択・決定します。装備品の場合、アイテム選択時に装備したときのパラメータの増減が矢印で表示されます。購入するアイテムを選択・決定すると、購入コマンドが表示され買うことができます。装備品の場合は、その場で装備することも可能です。

種別を選んでAボタン

販売品の種別

販売品

購入コマンド

装備品の場合は装備するコマンド、道具の場合はまとめて5個買うコマンドが表示されます。

所持金

価格

所持数

パーティが所持している個数が表示されます。

アイテム説明

選択しているアイテムの強さや効果、価格などの説明が表示されます。

パラメータ変化アイコン

装備後のパラメータ変化が表示されます。
▲はパラメータがアップし、▼はパラメータがダウンします。変化アイコンは左から攻撃、防御、行動、移動を表示。

戦闘パラメータの変化

購入アイテムを装備したときのパラメータの変化が表示されます。数値は黄色がアップ、水色がダウンを表示します。

売る

所持しているアイテムを売るには、まずアイテムの種類を選択・決定し、次にどのアイテムを売るかを選択・決定します。装備しているアイテムは売ることができないので、売る場合ははずしてください。売るアイテムを選択・決定すると、売却コマンドが表示され売ることができます。アイテムによっては、売ることができないものもあります。

所持品の種類

所持品

売却コマンド

1つずつ売る以外にそのアイテムを所持数分まとめて売ることでもできます。



所持金

所持数

売り値

アイテム説明

選択しているアイテムの強さや効果、売り値などの説明が表示されます。

チュートリアルについて

鍛冶屋の隣にいる、チュートリアルハットがついているキャラクターに話しかけると、戦闘に関するさまざまな情報やコツを、模擬戦闘を交えながら説明してくれます。冒険の初めは初歩的なことですが、物語が進むとより高度な情報を教えてもらえます。



戦闘の基本ルール

ダンジョンフィールド画面



ダンジョンフィールド上にいる敵に接触すると戦闘画面に切り替わって、戦闘が開始されます。戦闘中は、キャラクターごとに行動を決定し、敵を倒してください。必殺技や魔法、敵の特殊攻撃などの実行モーション中や、パーティキャラクターのコマンド入力待ち状態以外はリアルタイムで進行します。画面上の敵をすべて倒すが、戦闘コマンドの「逃走」が成功すると戦闘終了です。戦闘に勝利すると戦闘結果が表示され、敵と接触したフィールド画面に戻ります。戦闘中にパーティ全員が戦闘不能になるとゲームオーバーになります。

敵に接触

戦闘開始

モンスターとの戦いが始まります。矢印を入れて戦闘しましょう！



パーティ
全員が
戦闘不能

ゲーム
オーバー
(強制
終了)

戦闘終了

戦闘結果表示

戦闘で獲得した経験値や各ポイント、ゴールドなどが表示され戦闘シーンが終了します。



ダンジョンフィールド画面に戻る

敵との接触のしかたによる違いについて

敵に接触



ダンジョンフィールド画面でどのような状態で敵と接触したかによって、戦闘開始時の有利不利が決まります。モンスターパーティの背面に接触すると、有利な状態で始まります。反対にプレイヤーパーティの後ろから敵に接触されると、不意を突かれて不利な状態で戦闘が始まります。なるべく不利な状態にならないように心がけましょう。

下記以外の状態で接触

ノーマル状態で
戦闘

モンスターパーティの背面に
プレイヤーパーティが接触

プレイヤーパーティの背面に
モンスターパーティが接触

先制攻撃で戦闘



敵の後ろ側をプレイヤーが攻撃すると、敵に先制攻撃を仕掛けられる状態となり戦闘が始まります。

不意を突かれた状態で戦闘



敵に取り囲まれたプレイヤーが、フィールド上で、敵に先に攻撃されると、不意を突かれた状態で戦闘が始まります。

戦闘画面の見かた

キャラクターウィンドウ

キャラクター横の数字は現在のHPです。数字の下のゲージは、HP、MP、SPの現在の値の目安を表します。



HP(ヒットポイント)
MP(マジックポイント)
SP(スペシャルポイント)



ダメージ値

ダメージ値とヒット数が表示されます。

戦闘コマンド

戦闘時の作戦がマニュアルのときに表示されるコマンドです。各コマンドについては、P.50を参照してください。

戦闘時ステータスウィンドウ

選択しているキャラクターの詳細な情報が表示されます。詳細についてはP.40を参照してください。

IPゲージ

パーティとモンスターの行動順番を表しているのがIP(イニシアティブポイント)ゲージです。詳細については、P.48を参照してください。



各種マーカー表示について

キャラクターに表示される各種マーカーは以下のような意味を表します。



カウンターダメージが発生したことを表します。



行動のキャンセルが発生したことを表します。



敵の攻撃をよけたことを表します。



敵が移動するなどして、攻撃が命中しなかったことを表します。



連続攻撃によるトータルヒット数を表示します。



攻撃目標までの移動距離が足りず、攻撃できなかったことを表します。

戦闘時ステータスウィンドウについて

選択しているキャラクターのステータスや行動状態、戦闘パラメータレベルなどの情報が表示されます。モンスターを選択したとき、貴重なアイテムを持っている場合は、お宝アイコンが表示されることがあります。



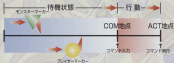
お宝アイコン

モンスターが強いアイテムを落とす確率を表します。アイコンの数が多いほど、落とす確率は高くなります。

敵の行動

モンスターがどんな行動をして、どのキャラクターを攻撃目標にしているかを表示します。

IP(イニシアティブポイント)ゲージ



各キャラクターが行動する順番は、IPゲージによって決まります。各キャラクターのマーカがIPゲージ上を左から右へと移動していき、いちばん右側のACT地点になるとCOM地点で決定したコマンドが実行されます。

1

プレイヤーマーカがIPゲージのCOM地点になると、すべてのキャラクターの動きが止まり、コマンド入力状態になります。コマンドを入力すると、ふたたびマーカが動きだします。



2

プレイヤーマーカがIPゲージのCOM地点を過ぎると、そのキャラクターは決定したコマンドの発動準備状態になります。その後ACT地点になると、行動を開始して入力したコマンドが実行されます。



3

行動が完了したプレイヤーマーカは、IPゲージの左端に移動します。そしてふたたび右へと移動し、COM地点まではコマンド入力の状態になります。あとは、この繰り返しで戦闘が続きます。



クリティカル攻撃でモンスターマーカを左へ移動

敵が攻撃態勢に入る前

(1)に、クリティカル攻撃が敵にヒットすると、その敵のマーカは左側に押し戻される。敵の行動を遅らせることができます。これを利用して連続でクリティカル攻撃をすれば、敵に攻撃をさせないで倒すこともできます。

(1)



(2)



COM地点からACT地点までのIP移動速度の違い

敵があと少しでコマンドを実行するとき(1)であっても、COM～ACT地点までのIP移動速度の速い防壁コマンドを入力すると、瞬間にコマンド実行状態となり(2)、敵の攻撃を防壁し、ダメージを軽減できる場合もあります。

(1)



(2)



戦闘コマンド



コンボ



普通に攻撃したいときに選択するのがコンボです。敵を連続で複数回攻撃し、多くのダメージを与えることができます。コンボコマンドを選択・決定し、攻撃する敵を選択・決定してください。

カウンターについて

敵が攻撃の構えに入ったときに自分の攻撃が当たると、カウンターとなって与えるダメージが通常ダメージよりも大きくなります。



クリティカル



力を込めた強烈な一撃です。クリティカルコマンドを選択・決定し、攻撃する敵を選択・決定してください。クリティカルは敵に与えるトータルダメージはコンボより低いのですが、IPゲージ上を左へ戻す威力があります。攻撃モーションが大きく、カウンターを受けやすいので、使用するタイミングには注意が必要です。

キャンセルについて

相手が行動準備中（COM→ACT地点）のときに、クリティカルやキャンセル効果のある攻撃が決まると、COM地点以前に敵を戻せる場合があります。受けたくない行動は、積極的にキャンセル（行動の中断）を試してみてください。



技／魔法

コメント

選択している必殺技／魔法の消費とレベル、効果範囲、消費ポイントが表示されます。



必殺技／魔法ウィンドウ

マネエッグを装備している魔法ウィンドウも表示されます。切り替えはL/Rトリガーで行い可能です。

消費ポイント

各必殺技／魔法を使用する際の消費ポイントを表示します。現在のSP、MPが消費ポイントに達していない場合は、その必殺技／魔法を使用することができません。

必殺技や各キャラクターが装備しているマネエッグの魔法を使用することができます。まずL/Rトリガーで必殺技／魔法ウィンドウを切り替え、使用したい必殺技／魔法を選択・決定します。次に対象を選択・決定すると、必殺技／魔法の発動準備状態になります。発動準備状態のキャラクターには待機エフェクト（黄色や緑の光）が表示され、IPゲージ上のマーカーがACT地点にくると、必殺技／魔法が発動します。

SP回復について

SPはコンボやクリティカル攻撃を敵にヒットさせたり、敵から攻撃を受けたときに少しだけ回復します。



道具



所持している道具を戦闘中に使ったり、装備したりするコマンドです。アイテム一覧の中から使用する道具を選択・決定し、使用する対象を選択・決定するとその道具を使用します。アイテムの名称が灰色のものは、戦闘中に使用することができないことを表します。アイテムとして使用する装備品は、現在装備しているものに限られます。



防御



一定のあいだ防御態勢をとって、敵から受けるダメージを軽減させ、さらにステータス異常も受けにくくなります。防御時に敵の攻撃を受けると、SPの回復値がそのほかの状態のときよりも少し多くなります。



逃走



戦闘シーンから退却します。逃走に成功すると戦闘シーンから抜け出せますが、敵を倒したときに入る経験値やゴールドなどは加算されません。パーティキャラクターがピンチのときに使いましょう。一部の敵からは逃走コマンドを使えない場合があります。



回避



敵の攻撃を受けないように別の場所に移動します。回避ポイントが数力表示されますので、回避する場所を選択・決定してください。距離に関係なく攻撃できる必殺技や魔法を避けることはできません。



作戦



AI戦術の設定を、8つの行動方針から選ぶことができます。全体、または個別の作戦名を選択・決定すると、作戦メニューが表示されますので、変更する内容を選択・決定してください。「AI実行」を選択・決定すると、AI戦術が実行されます。戦術中Yボタンで、全体AI（正々堂々）のON/OFFができます。AI戦術を中断するには、Bボタンを押してください。戦術視点の変更は、作戦実行時にマニュアル設定がおい状態に限られます。

マニュアル(個別)AI



作戦名

キャラクター個別に設定したAIを実行中は、キャラクターランドの下で、全体AIを実行中は画面右下に作戦名が表示されます。

全体AI



戦術視点マーク

Xボタンで戦術視点を変更することができます。変更できる機は全ての機種です。

作戦名	内 容
マニュアル	プレイヤー自身が各コマンドを決めて戦うことができます。
狂喜乱舞	強力な必殺技や魔法を惜しむことなく使用して戦います。
正々堂々	通常攻撃と回復魔法のみで戦います。
安全第一	パーティキャラクターが戦闘不能にならないように、頻繁に回復を行いながら戦います。
準備万全	補助魔法で、パーティキャラクターの能力を十分に強化してから戦います。
卑怯千万	敵が戦いにくくなるような状況を整えながら戦います。
他力本願	主に回避と防御しか行いません。
十人十色	それぞれのパーティキャラクターの性格に合わせた行動を行います。

戦闘視点の種類



戦闘画面全体を表示する視点です。



標準的な視点です。



特定のキャラクターをアップで表示する視点です。L/Rトリガーでキャラクターを変更できます。



特定のキャラクターの周囲を表示する視点です。L/Rトリガーでキャラクターを変更できます。

ステータス異常



特効な攻撃により、パーティキャラクターやモンスターはステータス異常を受ける場合があります。ステータス異常になると、キャラクターの頭上に各マークが表示され、戦闘中の行動にさまざまな制限を受けます。ステータス異常は、魔法やアイテムを使うことで回復できます。また、戦闘終了後にステータス異常の効果が消えるものもあります。

ステータス異常一覧



毒

毒によるダメージを時計受けれます。戦闘終了後も効果が継続します。



眠り

眠ってしまっって行動不能になります。一定時間が経過す、敵から攻撃を受けると回復します。戦闘終了後、効果は消えます。



病気

戦闘時にパラメータダウンや眠り、凍凍、混乱などのステータス異常がランダムで発生します。戦闘終了後も効果が継続します。



混乱

コマンド入力ができなくなり、たまに味方を攻撃します。一定時間が経過すると回復することがあります。戦闘終了後、効果は消えます。



黙封じ

MPがあっても魔法を唱えられなくなります。戦闘終了後も効果が継続します。



麻痺

体が固れて動けない状態になります。一定時間が経過すると回復することがあります。戦闘終了後、効果は消えます。



技封じ

SPがあっても必殺技が使えなくなります。戦闘終了後も効果が継続します。



戦闘不能

HPが0になると戦闘不能になり、戦闘に参加できなくなります。

ミレーニアの怒りシステム

怒りゲージ

ミレーニアの敵味方が悪くなるにつれ色が変化します。



怒りが爆発すると



怒り爆発攻撃が炸裂！

ミレーニアは、戦闘中にイヤなことがあったり、敵から攻撃を受けたりすると、怒りが徐々に蓄積されていきます。そして怒りが頂点に達すると、勝手に行動を始め、強力な必殺技や特殊な魔法を使用します。何が起きるかはミレーニアの気まぐれによって決まるため、プレイヤーは指定することができません。怒りがおさまると、コマンド入力が可能になります。



アイテム・必殺技・魔法の紹介

アイテム ゲーム序盤に登場するアイテムを紹介します。

武器

アイテム名	販売価格	効果
シロブレード	400	攻撃+18 シロハウンドの持つ一般的な抜刀
ファルグス	500	攻撃+22 陣地に導出した刀
シャムシール	650	獅子の威嚇状の抜刀
蒼口の杖	900	攻撃+22 遠く田舎の賢い神官の杖
アイアンロッド	720	攻撃+30 鉄製の杖、ちょっと重い
クロスボウ	660	攻撃+35 威力の高い射撃武器
バーニング・ボウ	1440	攻撃+45 火属性
マルチプルナイフ	650	攻撃+28 多機能なナイフ
ハンターナイフ	680	攻撃+35 動物系に有効

防具

アイテム名	販売価格	効果
キルボアール	500	防御+12 布製の服
レザージャケット	650	防御+14 牛羊製の上着
冒険者の服	750	防御+16 冒険者の標準の服
キルアッドシルク	800	防御+18 シルク製の冒険服
真鍮のローブ	1200	防御+22 南照性、毒素を中和する
レザーアーマー	750	防御+17 なめし革の服
チェインメイル	950	防御+20 くさりを編んだ服
登山靴	240	防御+4 登山用の靴子
旅人の帽子	300	防御+6 旅行者がかぶる
賢者のバインド	200	防御+2 賢者の毛を絡んで止める
バンダナ	250	防御+5 気を引き締める
登山靴	200	防御+6 防御+2 登山用の丈夫な靴

道具

アイテム名	販売価格	効果
解毒草	10	1人のHPを200回復
傷ぐすり	24	1人のHPを400回復
癒しのハーブ	50	味方全員のHPを200回復
毒消し薬	14	毒を治す
マヒ毒んこう	14	麻痺を治す
高熱薬	14	高熱を治す
気付け薬	20	気付けを治す
司書の魔法薬	500	戦闘不能を回復する

必殺技・魔法

ゲーム序盤で使える必殺技・魔法を紹介します。

必殺技

必殺技名	使用者	消費SP	効果
天任拳	リュード	24	下段から上空に切り上げる剣技
インパクト・轟轟	エレナ	25	炎の爆が敵を叩く
アローショット	ミレーニア	25	一発必中の攻撃
黄金の衝撃	ロアン	22	まっかいどんカデで攻撃

魔法

魔法名	消費MP	効果
ヴァーン	8	火の玉を敵に叩つけて攻撃
ヒューイ	9	敵側のエネルギーで攻撃
ランナ	3	強い風を受け、移動力があがる
シン	10	真空中魔法を封じ込める
ムーニャ	8	白いシャボン玉で閉らせる
クロマ	6	HPを少し回復する
ケロママ	12	HPをかなり回復する
ディガン	4	地の力を集めて防御力があがる
デフロス	5	地の力を叩つけて攻撃力をさげる
ワオ	5	熱い嵐で攻撃力があがる
ライガ	24	雷球を放弾させて攻撃
ストラム	6	炎球を叩く力を強い攻撃力をさげる
キュール	4	緑の力で毒・麻痺を治す
リブレス	12	自然の調子で風刺し・技刺しを解除
ピキン	5	身も凍る寒気で移動力をさげる

●「グランディアⅡ」関連商品のご案内●

電撃攻略王シリーズ グランディアⅡ 公式攻略ガイド

物語終盤までを完全攻略！
メーカー公式&ソフト発売同日に
入手できる攻略本は電撃だけ!!

発売日：2000年8月3日(木)
予 価：950円(税別)
判 型：A5判
発行所：株式会社メディアワークス

グランディアⅡ オフィシャルガイドブック

ラストダンジョンまで完全攻略！
ファミ通が贈る公式攻略本!!

発売日：2000年8月中旬予定
予 価：1,300円(税別)
判 型：A5判
発行所：株式会社エンターブレイン

DENGEKI COMICSグランディアⅡ 公式コミックファンブック(仮)

グランディアⅡワールドがコミックスにな
って登場。精鋭10名のマンガ家が描くアン
ソロジーコミックに、キャラ紹介などの企
画ページを盛り込んだ充実のファンブック。

発売日：2000年8月26日(土)
予 価：890円(税別)
判 型：B6判
発行所：株式会社メディアワークス

グランディアⅡオリジナルサウンドトラックス(仮)

グランディアⅡオリジナルサウンド
トラックス(仮)が早くも登場！
感動と涙と熱き血潮を誘う名曲を再び！

発売日：2000年9月上旬予定
品 番：TRCD-10013
予 価：2,940円(税込)
アーティスト：岩垂徳行

ごあいさつ

このたびはドリームキャスト専用ソフト「グランディアII」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



ユーザーサポートのご案内

商品の製作・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございます。弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。なお、ゲーム内容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。



ゲームアーツ ユーザーサポート 03-3984-1136
〔受付時間〕 平日 10:00~17:00



GA GAME ARTS

T171-0082 東京都豊島区南池袋2-9-8 第一池袋ホワイトビル7F

Tel.03-3594-1138 (TEL10:00~17:00) URL <http://www.gamearts.co.jp/>

©2003 GAME ARTS 4-029-FXC/140419-3L /501/000 001.0000土.000 001.000000

企画・開発：株式会社ゲーム・アーツ

製造・販売：株式会社セガ・エンタープライゼス

T-1501M
T-1502M

SEGA、Dreamcast、XBOXがエンタープライゼスの商標です。