

# GRANDIA

グランディア  
II



Dreamcast.



GA  
GAME ARTS



# 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、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。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、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、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、ケガや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プレーヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る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、扱い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。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、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。

●使用後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。

●このディスクを一般のCDプレーヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、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[別売])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。

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。  
FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの  
商標または登録商標です。

## 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
IP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

遙かなる昔 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  
ヴァルマーを貫いた

しかし グラナスの剣は  
ヴァルマーを砕き貫いただけでなく  
この星の地表にもいく筋もの醜い  
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  
我々が 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ュード。

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。

今度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、ひとり愚痴るリュ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。

リュ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ュ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：64kg

本編の主人公。善悪を問わずあらゆる仕事をして生計をたてるジオハウンド。小さい頃からマジメに剣の修行をつんでいたらしく、剣筋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、腕はたつわりあ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。「夢じゃメシは食えない」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鷹。2年前にリュードと出会い、心を閉ざす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歳ぐらいのハズだが、そのわりにリュードに向かうときだけは妙に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

突如現れた謎の少女。じつは長くてきれいな髪をしているのだが、妙な形に結い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嫌い。自分の思い通りにならないとすぐにふてくされ、他人の生命を気にせず暴れてしまう。だけど小さくてカワイイものに弱く、すぐに触っ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」。歌姫というと高貴な感じを受けるが、実際には、歌が上手なだけの神官見習いである。面倒見が良いというよりも、困っている人を見ると放っておけない相当なおせっかい。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たらしい……。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るようで、周りの大人にこびたり、妙に大人びた言葉を使うことがある。育ちがいいらしく、食事のマナーは完璧、おしゃれて長旅の間も服が汚れないか気を使う。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:153cm 体重:41kg  
はるかなる太古、神魔の戦いの頃に産み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ことしかできない。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てみせたりもする。それは、彼女なりに人間というもののが何なのか、理解しようと努力しているせいなのかもしれない。

■使用武器…輪





## メルフィス

●年齢:22歳 身長:179cm 体重:67kg

優美な顔に、異様な風体をまとう。その瞳には冷酷な光が満ち、つねに狂気をたたえた笑みを浮かべている。その行いは知略に満ちてはいるが、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流麗で、容赦なく相手を斬りさいなむ。破滅・壊乱・混沌をもたらす「破滅の魔人」と呼ばれ、彼が通り過ぎた後には、人と大地に恐ろしい呪い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悪な敵を探し求め続ける獣人。物音ひとつ立てず野山を歩きまわり、獲物を追い詰めていく大自然に生きる狩人。理論・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、まわりがあっけにとられることもある。いかつい顔をしているが、本当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:58歳 身長:166cm 体重:89kg

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、呪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、はかなささえ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、瞳は正義を求める強い意志に輝いている。だが、優しい表情とは別に、悪魔ヴァルマーとそれに組みする者に対しては、容赦をしない異端審問官の顔も持っている。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。



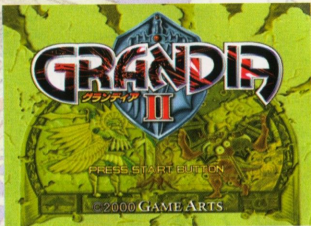
## キャロ

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、仲良くなればリユ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

ゲームを初めから遊ぶときは「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、デ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L/R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。

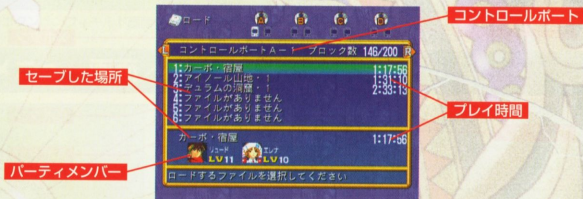


## 続きを行う

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てあ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

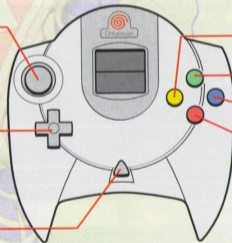
方向ボタン

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		
Aボタン	コマンドなどの決定	
Bボタン	コマンドなどのキャンセル	
	戦闘画面	AI戦闘の中断
Xボタン	メニュー画面	アイテムウィンドウのページ切り替え
	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
Yボタン	メニュー画面	アイテムウィンドウのページ切り替え
	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、アイテム種別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。

※地域の選択肢は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数マップがつながって構成されています。塔や洞くつでは、階層構造になっていることもあるので、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、逃走に成功すると元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加算され、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、魔術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加算されていきます。経験値が一定値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。

### 魔術ポイント(MC)

戦闘勝利時にパーティ共通で貯まっています。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・走力・魔力・精神がアップします。

## 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。



## 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。

## 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

獲得している特技、魔術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)



技/魔法

(P.23)



習得/強化

(P.26)



スキル装備

(P.32)



コンフィグ

(P.20)



作戦 変更

(P.33)

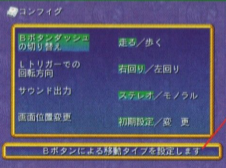


## コンフィグ

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。

### 設定項目

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



### 説明

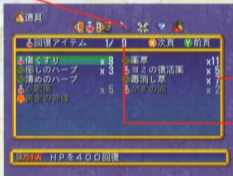
選択している項目の説明が表示されます。



## 道具

### 道具の種別

道具の種別はアイコンで表示されます。



### 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99個まで持てます。

### アイテムの種類数

所持しているアイテムの種類数の総数を表示します。

### 使用可能アイテムを選んでAボタン



## 道具の種別アイコン



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

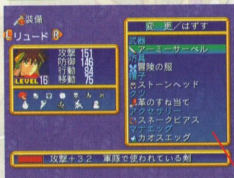


貴重品

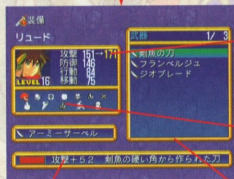
# メニュー画面(装備・技/魔法)



## 装備



装備を変更したい項目を選んで  
Aボタン



### コメント

選択しているアイテムの能力と説明が表示されます。

所持アイテムの中にある武具やアクセサリ、マナ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、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「はずす」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。

### 戦闘パラメータの変化

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黄色の数値、ダウンするときは水色の数値で表示されます。

### 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。

### 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



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。

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エッグで使用す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。

### 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。

### 必殺技／魔法名



### レベル

必殺技／魔法のレベルを★の個数で表示します。★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・魔術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、水色の場合は魔術ポイントが必要になります。

# メニュー画面(ステータス)



## ステータス

キャラクターのステータスを確認できます。キャラクターを選択・決定すると、詳しいパラメータや装備品情報が表示されます。

現在のHP/最大HP

現在のMP/最大MP

現在のSP/最大SP

現在のLEVEL

現在のステータス

ステータス異常アイコンを表示します。異常がない場合は、「GOOD」と表示されます。

基本パラメータ

現在の経験値

次レベル

次のレベルアップに必要な経験値です。

ステータス  
リコード

HP	614	614
MP	87	88
SP	85	82

LEVEL 16

筋力	129	体力	116
敏捷	63	速力	75
魔力	84	精神	84

経験値	1807	EXP	538
次レベル	1857	EXP	538

装備品/装備スキル

- アーミーサーベル
- 冒険の服
- ストーンヘッド
- 鐘のすね当て
- スネークピアス
- カオスエッグ

攻撃	181	防衛	165
行動	84	移動	76

アイコン: 回復, 毒, 炎, 氷, 雷, 風, 土, 水

装備品

戦闘パラメータ

耐久性アイコン

装備品によって耐久性が付加されている状態および属性を表示します。

装備スキル

アナログ方向キー/方向ボタンの左右でウィンドウの切り替え

装備品/装備スキル

- ストレングス  
LV: 18
- タフネス  
LV: 18

## ●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ゲージの進む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

毒 眠り 麻痺 混乱 病気 魔封じ 技封じ



火 風 土 稲妻 吹雪

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、技やマネエッグ、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、マネ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

マネエッグの成長

スキルブックの成長



### 必殺技習得/強化



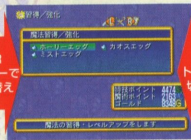
### 魔法習得/強化



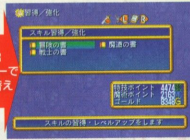
### スキル習得/強化



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

習得／強化

必殺技習得／強化



特技ポイント 2724  
魔術ポイント 2163  
ゴールド 4320G

必殺技の習得・レベルアップをします

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・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★の個数で表示します。★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5になると、「★MAX」と表示されません。

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。

習得／強化

リユード B

MP	614 / 714
MP	67 / 69
SP	86 / 82
SP	20 / 20

LEVEL 16

特技ポイント 1474  
魔術ポイント 2163  
ゴールド 4320G

必殺技

天行剣	24
LV1	24
前期天行剣	40
LV1	40
★	32
LV1	32

操作は 下段から上段に切り上げる キャンセル効用

消費SP

必殺技を使用するときに消費するSP値を表します。

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

manaeggを装備したキャラクターは、そのmanaegg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manaegg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、manaegg自身のレベルも上がっていきます。manaegg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。

manaeggを選んでAボタン

魔法レベル

魔法のレベルを★の個数で表示します。★の数が増えると、発動時間が短くなります。レベルが最大値の5になると、「★MAX」と表示されます。

manaegg名

manaeggレベル

manaegg自体のレベル(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。

manaeggのコメント

選択しているmanaeggの特性が表示されます。

魔術ポイント

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術ポイント以下だと習得・強化させることができません。

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、manaeggレベルが低いため、まだ習得できないことを表します。

消費MP

魔法を使用するときに消費するMP値を表します。

必要魔術ポイント

魔法を習得・強化させるのに必要な魔術ポイントを表します。

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。

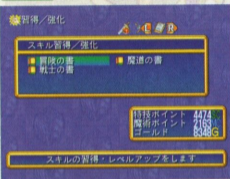
## manaエッグの種類

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・爆裂 大地を揺るがすmanaエッグ

❗ 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、mana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

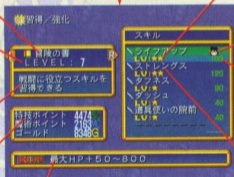
スキルブック自体のレベル(スキルのレベルを合計したものです)。このレベルが上がると、新たなスキルが習得できるようになります。

## 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



## 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・魔術ポイントを表します。この数値が緑色の場合は特技ポイント、水色の場合は魔術ポイントを表します。

## 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。

## 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(SC)または魔術ポイント(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(SC)または魔術ポイント(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
魔道の書	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

❗ 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・決定することで、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表し、水色の文字の数値は、パラメータがダウンすることを表します。

### 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



### 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せん。

### 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、まだスキルを習得していないことを表します。

### 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。





## 作戦変更

作戦 変更



全体のAIを設定します

変更したいAIを選んでAボタン

作戦 変更



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。

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。

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
狂喜乱舞	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
準備万全	向上：味方の変態ステータスを上げて戦う
卑怯千万	性悪：イヤな攻撃で敵を追いつめる
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収集しましょう。

## ダンジョンフィールド



### アイコン類

フィールド上には各アイコンや宝箱、壊せるものなどが配置されています。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。



はしごアイコン



ジャンプアイコン



アクションアイコン



宝箱(大)



ドル箱



チュートリアルハット



宝箱(小)



ドル袋



セーブアイコン

### 敵

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**

青い点が設定できる目的地の数を表し、黄色い点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い場合でも、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

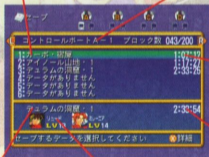
セーブアイコンの上でAボタンを押すと、パーティの回復、プレイヤーのセーブができます。"回復する"を選択すると、すべてのパラメータが最大値まで回復し、ステータス異常もすべて回復します。



## 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れ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。

セーブした場所



現在の場所

現在のパーティ

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れ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

冒険を始めてから現在までのトータルプレイ時間を表示します。

プレイヤーの保存には、メモリーカードが必要です。このゲームではプレイヤーの保存に、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カ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拡張ユニット、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。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。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、武具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

ここには神父と歌姫エレナがいます。リュードはこの神父さんから仕事の依頼を受けることになります。



## 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

宿屋では冒険で疲れた体を癒したり、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。

**装備を選んでAボタン**

**販売品の種別**

**販売品**

**所持金**

**価格**

**所持数**

**購入コマンド**

**アイテム説明**

種別	名前	価格	所持数
武器	フタルグリス	500G	X X X
防具	シヤムシゲル	520G	X X
消費品	ファンクス	500G	X X X

パーティが所持している個数が表示されます。

**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、移動を表します。

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。

**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、水色がダウンを表します。

名前	価格
ファンクス	500G

攻撃力: 177-191  
防御力: 160  
移動力: 72



## 売る

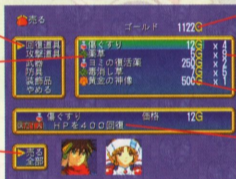
所持しているアイテムを売るには、まずアイテムの種別を選択・決定し、次にどのアイテムを売るかを選択・決定します。装備しているアイテムは売ることができないので、売る場合ははずしてください。売るアイテムを選択・決定すると、売却コマンドが表示され売ることができます。アイテムによっては、売ることができないものもあります。

### 所持品の種別

### 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ができます。



### 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

雑貨屋の隅にいる、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。気合いを入れて頑張りま  
しょう！



パーティ  
全員が  
戦闘不能

ゲーム  
オーバー  
(タイトル画面  
に戻る)

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、ゴールドなどが加算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

先制攻撃で戦闘



敵を取り囲むフォーメーションで、敵に先制攻撃を仕掛けられる状態で戦闘が始まります。

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

不意を突かれた状態で戦闘

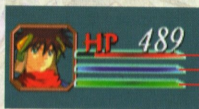


敵に取り囲まれたフォーメーションで、敵に先に攻撃されてしまう不利な状態で戦闘が始まります。

# 戦闘画面の見た

## 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.47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P(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。



敵の攻撃をよけたことを表します。



連続攻撃によるトータルヒット数を表示します。



行動のキャンセルが発生したことを表します。



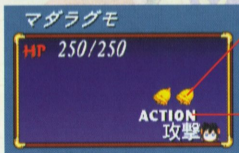
敵が移動するなどして、攻撃が命中しなかったことを表します。



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

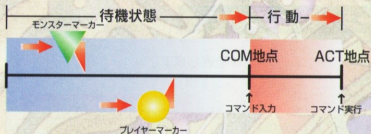
モンスターが良いアイテムを落とす確率を表します。アイコンの数が多いほど、落とす確率は高くなります。

### 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ーが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地点にくるとCOM地点で決定したコマンドが実行されます。

1

プレイヤーマーカーがIPゲージのCOM地点にくると、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、ふたたびマーカーが動きだします。



2

プレイヤーマーカーが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地点にくると、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ーは、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待機状態になります。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ーを左へ移動

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、その敵のマーカーは左側に押し戻され(2)、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ると、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移動速度の速い防御コマンドを入力すると、瞬時にコマンド実行状態となり(2)、敵の攻撃を防御し、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）を狙ってみましょう。



## 技／魔法

### コメント

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



必殺技や各キャラクターが装備しているマナエッグの魔法を使うことができます。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。

### 必殺技／魔法ウィンドウ

マナエッグを装備していると魔法ウィンドウも表示されます。切り替えはL/Rトリガーで行います。

### 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。

### SP回復について

SPI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所表示されますので、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戦闘の設定を、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戦闘が実行されます。戦闘中Yボタンで、全体AI（正々堂々）のON/OFFができます。AI戦闘を中断するには、Bボタンを押してください。戦闘視点の変更は、作戦実行時にマニュアル設定がな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、キャラクターウィンドウの下に、全体AIを実行中は画面左下に作戦名が表示されます。

### 全体AI



#### 戦闘視点マーク

Xボタンで戦闘視点を変更することができます。変更できる視点は全部で4種類です。

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



特殊な攻撃により、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折受けます。戦闘終了後も効果が継続します。



**眠り**

眠ってしまって行動不能になります。一定時間の経過や、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、麻痺、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、たまた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。



**魔封じ**

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**

体が痺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

ミレーニアの機嫌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、勝手に行動をし始め、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
ジオブレード	400	攻撃+18 ジョハウンドの持つ一般的な刀
ファルクス	500	攻撃+22 鎌状に湾曲した刀
シャムシール	620	攻撃+26 獅子の尻尾状の曲刀
祈りの杖	500	攻撃+22 護身用の見習い神官の杖
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	860	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	880	攻撃+36 動物系に有効

### 防具

アイテム名	販売価格	効果
キルポアール	500	防御+12 布製の服
レザージャケット	650	防御+14 牛革製の上着
冒険の服	720	防御+16 冒険用の厚手の服
キルテッドシルク	800	防御+18 シルク製の魔法服
看護のローブ	1200	防御+22 毒耐性 毒素を中和する
レザーアーマー	750	防御+17 なめし革の鎧
チェインメイル	950	防御+20 くさりを編んだ鎧
登山帽	240	防御+4 登山用の帽子
旅人の帽子	300	防御+6 旅行者がかぶる
髪結いバンド	200	防御+2 髪のを後ろで止める
バンドナ	250	防御+5 気を引き締める
登山靴	200	移動+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
薬草	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250回復
毒消し草	14	毒を治す
マヒなんこう	14	麻痺を治す
点眼薬	14	眠りを覚ます
気付け薬	20	混乱を治す
ヨミの復活薬	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
天征剣	リュード	24	下段から上空に切り上げる剣技
インパクト・ボム	エレナ	25	光の球が敵を叩く
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	でっかいトンカチで攻撃

### 魔法

魔法名	消費MP	効果
ヴァーン	6	火の玉を敵にぶつけて攻撃
ヒューイ	9	竜巻のエネルギーで攻撃
ランナ	3	追い風を受けて移動力があがる
シン	10	真空で魔法を封じ込める
ムーニャ	5	甘いシャボン玉で眠らせる
ケロマ	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	地の力をぶつけて防御力をさげる
ワオ	5	熱い魂で攻撃力があがる
ライガ	24	雷球を放電させて攻撃
ストラム	6	感電させて力を奪い攻撃力をさげる
キュール	4	緑の力で毒・麻痺を治す
リフレス	12	自然の調和で魔封じ・技封じを解除
ピキン	5	身も凍る寒さで移動力をさげる

## ●『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：690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一報ください。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)

●「グランディアII」関連商品のご案内●



**GA GAME ARTS**

〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F

Tel.03-3984-1136 (平日10:00~17:00) URL <http://www.gamearts.co.jp/>

© 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのみゆりし イラスト/相崎 勝美、みづの麗土、菊池 栄信、ハザママサシ

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-4502M  
T-4503M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。