



GROWLANSER

クローランサーVI
Precarious world

The title is displayed prominently in the center of the cover. It features a stylized, jagged font for "GROWLANSER" and "VI". Below the main title, the subtitle "Precarious world" is written in a smaller, italicized serif font. To the left of the title, there is a white silhouette of a tree trunk and branches.

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

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

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

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

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

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

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

■ 使用上の注意

● このディスクは日本国内仕様([NTSC J])あるいは(FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えることがありますので、絶対におやめください。● 暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。● ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くひいてください。● ディスクに傷を付けないように、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。● プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付しが起りやすくなります。● お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

■ ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

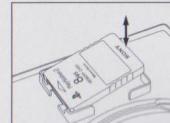
ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク

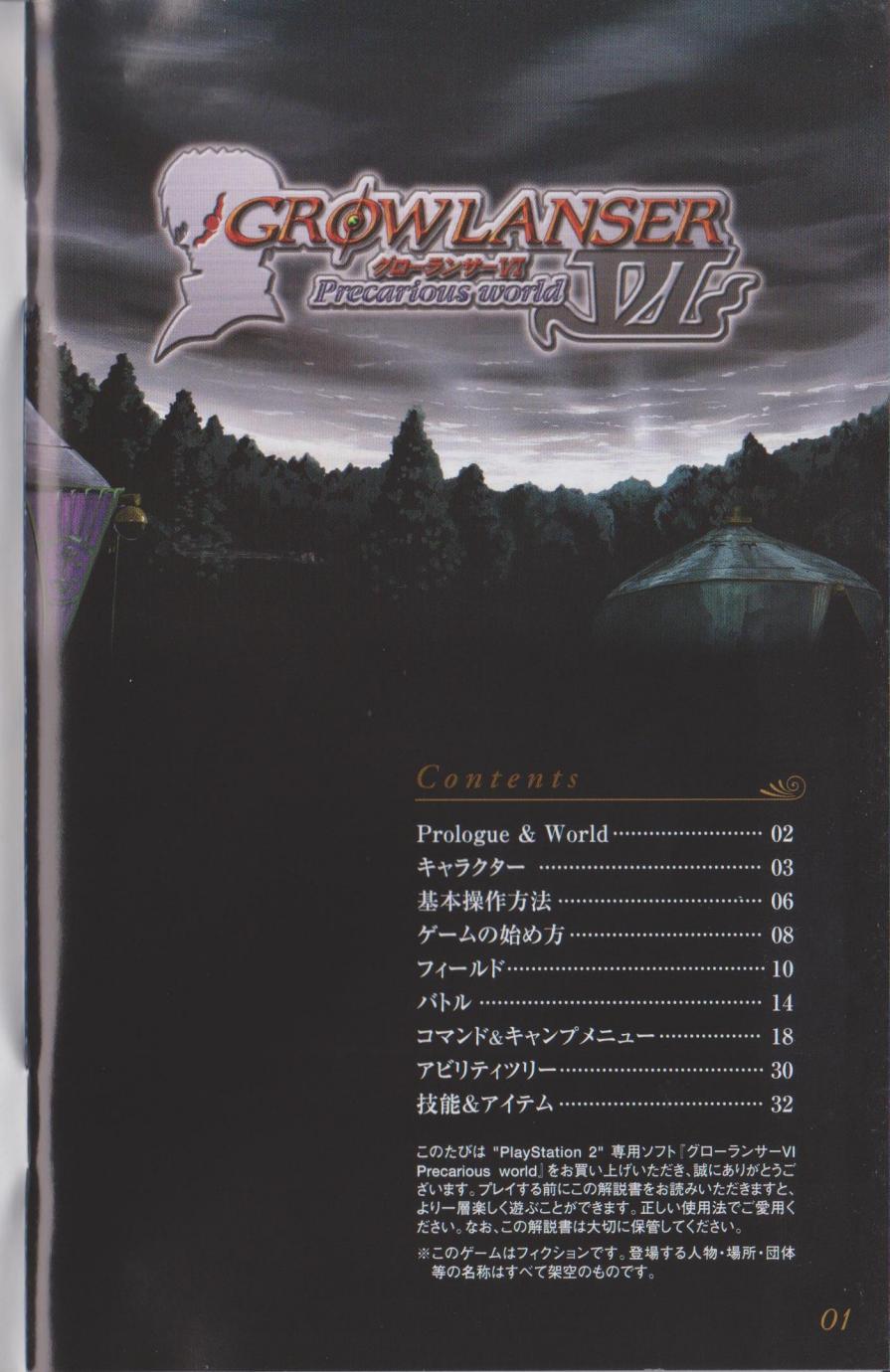


取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。



Contents

Prologue & World	02
キャラクター	03
基本操作方法	06
ゲームの始め方	08
フィールド	10
バトル	14
コマンド&キャンプメニュー	18
アビリティツリー	30
技能&アイテム	32

このたびは "PlayStation 2" 専用ソフト「グローランサーVI Precarious world」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。プレイする前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は大切に保管してください。

*このゲームはフィクションです。登場する人物・場所・団体等の名称はすべて架空のものです。

P r o l o g u e

ここはエスクレンツ大陸。

その大陸南部、ヒンギスタン王国では

王家の圧政からの解放を目指した者達による内紛が起こっていた。

反政府組織は、強力な政府軍の前にちりちりとなり、

各地で小規模な反乱が多発、ヒンギスタン王国には荒れた。

見かねた西のフォメロス国はヒンギスタンの内紛に兵を送り、

これが引き金となってヒンギスタン、フォメロス、反政府組織という
三つ巴の図式ができ上がった。

そして東の隣国ジェワールに拠点をかまえる世界的企業モノボリス社は、
自前の警備兵を持ち、戦争地域へも市場を拓いていた。

そのエスクレンツ大陸と大海を隔てたところに
周囲を光の結界で閉ざされた大陸がある。

目下、モノボリス社の関心は

その大陸に存在する手つかずの市場にあった。



Characters

キャラクター

物語の中ではさまざまな人物が登場します。ここでは主要な人物について紹介していきます。

主人公（マークリッヒ）

モノボリス社私設軍隊の兵士の一人として登録されているが、社のデータベースを調べると記録は一切残っていない。

【年齢】21歳



ユリイ

2年連続クイーン・オブ・ピクシーの栄冠に輝いた妖精。伝説の勇者を見つけるため、日々精進している。

【年齢】不明

CV: 落合 祐里香



ウェンディ

メークリッヒが目覚めた研究所で知り合った女性兵士。パートナーとして行動を共にすることがあるが、時折不穏な行動をとることがある。

【年齢】18歳
CV: 小清水 亜美



ルキアス

ゴートランドで出会った、歳に似合わぬ鋭い眼光を持つ少年。大人びた態度が、ちょっと生意気に感じられることも。

【年齢】15歳
CV: 小松 里歌



シュヴァイツァー

モノボリス社総帥の息子として、英才教育を受けながらも、その戦闘能力の高さから特殊部隊『赤狼隊』の隊長となった男。

【年齢】23歳
CV: 小林 和矢

アニータ

メークリッヒの失った記憶を知っている少女。何故か研究所の地下に幽閉されている。

【年齢】19歳
CV: 能登 麻美子



イリステレサ

任務に向かうメークリッヒの行く手にたびたび立ちはだかる、右が赤、左が金という、瞳を持つ謎の女性。

【年齢】22歳
CV: 田中 涼子



ブランドル

モノボリス社の経営だけでなく、新製品のアイデアの多くも生み出す才能を持つ総帥。

【年齢】45歳
CV: 堀 勝之祐



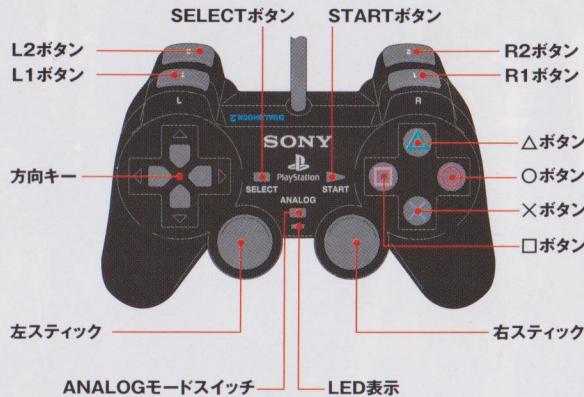
基本操作方法

コントローラの各部名称と操作方法を説明します。
基本となるフィールドとメニュー画面の操作を身につけておきましょう。

コントローラの各部名称と操作方法

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) 専用です。コントローラ端子1のみに対応しています。



- LED表示は常時赤色の状態です。
- 振動機能のON/OFFの設定については「コンフィグ」(P29)で切り替えることができます。

■ メニュー画面時の操作

方向キー／左スティック	メニュー項目選択／カーソルの移動
L1ボタン	キャラクター／ページ切替
R1ボタン	キャラクター／ページ切替
L2ボタン	リストの逆送り
R2ボタン	リストの順送り
STARTボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	項目の決定
×ボタン	項目のキャンセル
△ボタン	使用しません
□ボタン	ヘルプ表示

■ フィールド／戦闘時の操作

方向キー／左スティック	キャラクターの移動 (方向キー+Xボタンでダッシュ)
右スティック	マップの操作
L1ボタン	ターゲットマークの切り替え
R1ボタン	ターゲットマークの切り替え
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	ESCAPEモード (R2ボタン押しっぱなし)
STARTボタン	キャンプメニューを表示
SELECTボタン	簡易ステータス、レーダー表示のON/OFF
○ボタン	話す／調べる／攻撃 (主人公のみ)
×ボタン	キャンセル
△ボタン	コマンドメニューを表示
□ボタン	アビリティツリー画面を表示

※R1ボタン+Xボタンでメッセージ送りができます。

※ゲーム中にL1ボタン、L2ボタン、R1ボタン、R2ボタン、SELECTボタン、STARTボタンを同時に押すとソフトリセットがかかり、タイトル画面へと戻ることができます。

Starting the Game ゲームの始め方

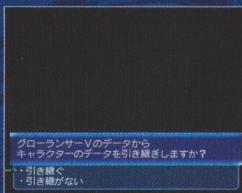
タイトル画面では各種メニューが表示されます。ゲームの状況によって「CONTINUE」が出現する場合もあります。

START

ゲームを新規で開始します。新規でプレイすると、キャラクターから問い合わせがあります。「構わない」を選択するとプレイヤーの適性を試す画面へと移り、そこでの行動結果で主人公のパラメータが変動します。適性診断を終了するか「興味ない」を選択すると、主人公の名前入力画面へと移ります。



■ データの引き継ぎについて



キャラクターメイキングが終了すると、前作『グローランサーV』のキャラクターデータの引き継ぎを行うことができます。引き継ぎ画面で『グローランサーV』のキャラクターデータが入った“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1に差し、引き継ぐデータを選択、決定してください。

CONTINUE

ミッションバトルでゲームオーバーになった場合、そのイベントの直前からやり直すためのデータが自動セーブされます。自動セーブデータがあるときは、タイトル画面に「CONTINUE」の項目が出現し、選択、決定するとミッションバトルが始まるマップ開始時点から再開することができます。CONTINUE機能は電源を切らない限りついに最新のものが残ります。別のデータをロードしても、CONTINUE内容は残ったままなので注意してください。



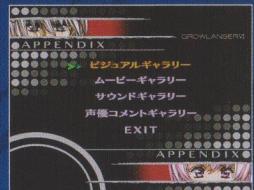
LOAD

セーブした続きからゲームを再開します。セーブデータの入っている“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1に差し「LOAD」を選択してください。LOAD画面に移ったら方向キーまたは左スティックの上、下でロードするファイルを選択、○ボタンで決定するとゲームを再開します。



APPENDIX

ある条件を満たすとタイトル画面に「APPENDIX」モードが出現します。ここではムービー、キャラクター、ビジュアルギャラリーの閲覧などが行えるようになります。



■ データのセーブについて



ゲームデータのセーブは、宿屋やセーブポイントなどの特定の場所で行うことができます。また、これ以外にもさまざまな場所でセーブを行うことができます。セーブを行な際は“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1に差してください。ファイル選択画面が表示されたら、セーブするファイルを選択して○ボタンで決定してください。

※セーブを行うには“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に112KB以上の空き容量が必要です。

また、データの保存中に“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)を抜き差しないでください。

※本作はMEMORY CARD差込口1にのみ対応しています。

フィールド

フィールドではつねに時間が流れおり、戦闘時に画面が切り替わるといったことがなく、リアルタイムで展開していきます。

リアルタイムで展開するフィールド

ゲーム中はフィールドを移動して冒険を行います。フィールドではつねに時間が流れおり、さまざまな敵がさまざまあります。また、街や村といったフィールドでも敵が出現したり、各種コマンドを使用することができます。フィールドの特徴をしっかり覚えておきましょう。



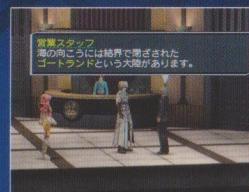
フィールド画面の見方



- | | |
|----------------------|--|
| ① 簡易マップ | 現在いるフィールドでの位置関係を確認できます。
青=パーティ、赤=敵、緑=NPCを表します。 |
| ② メッセージウインドウ | 各種メッセージが表示されます。 |
| ③ ターゲットマーク | 現在選択しているターゲットの上にマークが表示されます。 |
| ④ 体力ゲージ | 各キャラクターの残り体力がバーで表示されます。 |
| ⑤ 魔法名 | 魔法を詠唱している最中は、その魔法名とレベルが表示されます。 |
| ⑥ HP | 現在のHPを表します。 |
| ⑦ MP | 現在のMPを表します。 |
| ⑧ アタックウェイトゲージ | 行動が行えるようになるまでの残り時間が黄色いバーで表示されます。
魔法の場合は詠唱時間が表示され(チャージタイム)、
緑のバーがなくなると使用できるようになります。 |

ターゲットマーク

フィールド上でキャラクターや敵などに近づくと、その対象の頭上にターゲットマークが出現します。マークが表示されているキャラクターに対して○ボタンを押すと、攻撃や会話を行います。また、L1、R1ボタンでマークを他の対象に切り替えることができます。



攻撃時

敵キャラクターは赤いマークで表示されます。○ボタンを押すとマークが表示されている敵に対してターゲットがロックされ、攻撃を行います。



会話時

味方や街などに出現するキャラクターは緑のマークで表示されます。○ボタンで会話を行います。



フィールドでのコマンド使用について

フィールドでは△ボタンを押すことでコマンドメニュー(P18)を使用することができます。戦闘のない場所では、攻撃、移動、防御、特技など一部のコマンドが使用できない場合があります。また、魔法は単体攻撃魔法が使用不能になっています。



敵キャラクターとの遭遇

フィールド上にはさまざまな敵が出現し、交戦条件を満たすと戦闘に突入します(P14)。フィールド上では敵の姿が見えているため、うまく敵を避けて移動すれば戦闘を極力回避することも可能です。



街や村の各種施設

街や村、城の中には民家や宿屋、ショップなどの各種施設が存在します。冒険に欠かせない重要な施設ばかりなので、うまく利用して役立てましょう。なお、外のフィールドと同様に街の中でもバトルが行われる場合があります。



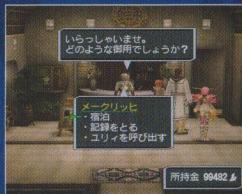
■ 民家などの建物

街や村の建物の中には、扉がついているものがあります。この扉の前で○ボタンを押すと、中にいる人々と会話することができます。重要な情報が得られることもあるので、しっかり話を聞いておくといいでしょう。建物の中に入れの場合もあります。



■ 宿屋

宿屋では宿泊してHP、MPを回復させたり、冒険の記録を取り(セーブ)ることができます。セーブの方法についてはP9を参照してください。また、物語が進むと妖精のユリイを呼び出すことができるようになります。



■ ショップ

ショッピングには武器・防具屋、アイテムやジェムを扱う道具屋があります。武器と防具は攻撃力、守備力をアップさせるだけでなく、さまざまな「技能プレート」(P30)を作り出すことができます。また、ジェムは「ジェム合成」(P24)に欠かせないアイテムです。しっかり活用してキャラクターを強化していきましょう。

武器

装備することで攻撃力をアップさせます。

また、各武器によって生成できる技能プレートが異なります。

防具

装備することで防御力をアップさせます。

また、各防具によって生成できる技能プレートが異なります。

グッズ

回復アイテムを始め、冒険に役立つ数々のアイテムを購入することができます。

ジェム

装備することでさまざまな効果が得られます。

また、ジェム同士を合成することで、別のジェムを作り出すこともできます。

* 購入のしかた

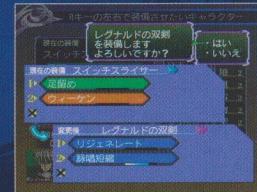
方向キーまたは左スティックの上、下で購入したいアイテムを選択したら、「購入後装備を行う」か「購入のみ」を選択してください。「購入後装備を行う」を選んだ場合は、続けて装備するキャラクターをL1、R1ボタンで選択し、装備する場所を選択します。武器、防具を装備する際は、技能プレートを習得する順番を決定します。



武器・防具には装備に必要なSTRが決められており、STR値が足りないキャラクターが装備する能力値がダウンします。武器で不足している場合はATW、防具の場合はMOVの値が下がります。武器、防具によって、技能ポイントが振り込むフローが決定します(P30)。

* 技能プレートの習得順について

武器・防具にはそれぞれ習得できる技能プレートが備わっています。購入時またはコマンドメニューの「装備」を行なうと技能プレートの習得順を選択することができます。プレートのリストが表示されたら、1枚目のプレートを方向キーまたは左スティックの上、下で選択、○ボタンで決定してください。プレートが3枚まである場合は、続けて2枚目のプレートを選択します。



Battle

バトル

戦闘時は主人公を操りながら、仲間に指示を出したりコマンドを駆使して状況に応じて戦いましょう。

バトルの基本

フィールドマップ上には敵がつねに動き回っています。プレイヤーは主人公を操って戦い、パーティーメンバーは自動的に戦闘を行います。仲間を直接操作することはできませんが、コマンドメニューから各種指示を出したりしながら敵を倒していきましょう。



■バトルのタイプ

バトルにはフィールドの移動中に行う通常バトルと、物語の流れで発生するミッションバトルの2つがあります。

* 通常バトル

敵はフィールド上をさまよっているので、いつでも戦闘を始められます。戦闘開始と終了の境がなく、リザルト画面も出現しません。敵を倒すことでお金、経験値は全員が得られますが、技能ポイントのみ撃破した者にしか与えられません。



* ミッションバトル

物語の途中で発生するバトルです。敵を全滅するか、勝利条件を満たせば戦闘が終了します。戦闘終了時にはリザルト画面が出現し、クリアボーナスが得られます。



ESCAPEモードについて

交戦中にR2ボタンを押しっぱなしにするとESCAPEモードになります。ESCAPEモード中は、パーティーキャラクターがすべての自動・指示行動をやめて主人公に追従移動するようになります。



交戦と移動

フィールドでは敵と遭遇し、交戦状態になると戦闘が始まります。主人公か仲間が攻撃行動（攻撃魔法、攻撃補助魔法、攻撃コマンドを使うなど）を行うと交戦状態になります。交戦状態になると、仲間は自動的にAUTO思考に切り替わり、行動を行います。



■ 戦闘開始の条件

フィールドでは以下の条件で戦闘が開始されます。

- ・主人公が攻撃行動をとる
- ・パーティーメンバーに、コマンド命令で攻撃行動をとらせる
- ・敵にパーティーの誰かが攻撃を受ける
- ・ミッションバトルの開始

戦闘時の行動

戦闘時はつねに時間が流れおり、リアルタイムで展開していきます。各キャラクターの行動を決定すると、簡易ウインドウにアタックウェイト、チャージタイムのバーが表示されて行動できるまでの時間がわかります。簡易ウインドウはSELECTボタンで表示のON/OFFが切り替えられます。



■アタックウェイトとチャージタイム

戦闘時はアタックウェイトゲージ(ATW)の黄色いバーが0になったキャラクターから行動できます。また、魔法も同様にチャージタイム(CT)ゲージの緑色のバーが0になると魔法レベルが1つ詠唱完了します。ゲージの長さは選択した行動によって異なります。

ATW / CTゲージ



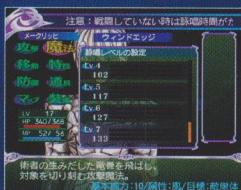
■ 魔法発動までの流れ

魔法は街の中、フィールドのどこでも使用することが可能で、発動するまでに一定の手順が必要となります。ただし、戦闘時以外は、詠唱時間がなくすぐに発動させることができます。なお、魔法は使用するレベルにかかわらず、消費するMPは一定になります（キュアであればLv1でもLv5でも消費MPは6です）。



◆ 使用する魔法を選択

魔法コマンドを選択したら、リストの中から方向キーまたは左スティックの上、下で使用する魔法を選択します。L2、R2ボタンで魔法リストのスクロール送りを行うこともできます。



◆ 詠唱レベルの設定

続いて詠唱レベルを選択します。現在習得している詠唱レベルのリストが表示されるので、選択、決定してください。詠唱レベルが高いほど、魔法の威力と詠唱にかかる時間が多くなります。



◆ 詠唱開始

詠唱レベルを決定したら、続けて使用する対象を選択します。方向キーまたは左スティックでカーソルか範囲を対象に合わせてください。詠唱時間はCTゲージ(P15)で表示され、魔法の詠唱が終わるまでCTゲージが減少していきます。ゲージがなくなると詠唱完了です。

詠唱を中断したい場合は△ボタンでメニューを呼び出してください。ほかの行動を行わせたい場合は「中止」、引き続き魔法の詠唱をさせる場合は「継続」を選択してください。詠唱がレベル1以上に達していれば途中で発動させることができます。

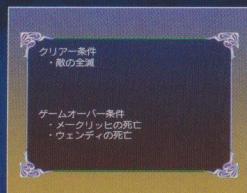


◆ 詠唱の完了

詠唱が完了すると発動画面が表示されます。発動する場合は敵もしくは味方の中から対象となるキャラクターを選んでください。「中止」を選択するほかの行動を行えますが、詠唱の蓄積がなくなるので注意してください。「待機」を選択すると詠唱を蓄積したままその場で待機し、△ボタンでメニューを呼び出せばいつでも発動できます。

戦闘の終了とリザルト画面

通常バトルでは、フィールド上に出現する敵と次々に戦っていくことになります。全滅しないように敵を撃破して進んでいきましょう。勝利条件、敗北条件のあるミッションでは条件を満たすとクリア、満たせなかった場合はゲームオーバーになることもあります。



■ リザルト画面

ミッションバトルをクリアすると、リザルト画面が出現します。ミッションをクリアした内容によって3段階のランクで評価されます。クリアボーナスとしてお金と経験値、技能ポイントが手に入ります。



Mission complete

クリア条件を完全に満たした場合に得られます。クリアボーナスを多く獲得できます。



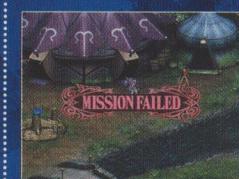
Mission clear

一定の条件内でクリアした場合に獲得できます。クリアボーナスを普通に獲得できます。



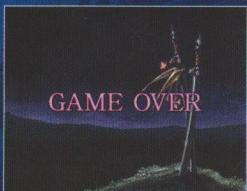
Mission failed

クリア条件を満たせなかった場合は、ゲームオーバーにはなりませんが、クリアボーナスが少くなります。



ゲームオーバーについて

通常バトル、ミッションバトルのどちらの場合も、パーティが全滅するとゲームオーバーになります。また、ミッションバトルでは敗北条件を満たしてしまうと、ミッションの途中でもゲームオーバーになる場合があります。ミッションバトルの場合は、ゲームオーバーになってしまってもタイトル画面の「CONTINUE」を選択するとマップ開始時点から再開することができます（P8）。



Command & Camp Menu コマンド&キャンプメニュー

△ボタンでコマンドメニュー、STARTボタンでキャンプメニューが開きます。2つの基本となるメニューを活用しましょう。

コマンドメニュー

フィールドマップ上で△ボタンを押すと、コマンドメニュー画面が出現します。コマンドメニューでは8つのコマンドを使用することができます。ただし主人公には「自動」がなく、代わりに「マップ」コマンドがあります。



■ 攻撃

各自の武器を使用して攻撃を行なせます。方向キーまたは左スティック、もしくはL1、R1ボタンで攻撃対象となる敵にターゲットマークを合わせて、○ボタンで決定すると攻撃を行います。攻撃がセットされている敵には放物線のラインが表示されます。



■ 魔法

習得している魔法を使用することができます。魔法は街や村の中を始め、フィールドのどこでも使用することができます。魔法を発動するまでの流れはP16を参照してください。



■ 移動

各キャラクターを指定した場所へ移動させます。折り返し地点を2カ所設定し、その場所へ直線的に移動します。移動ルート上で敵に出会うと攻撃を行います。



◆ 半透明のキャラクターを移動させる

移動コマンドを選択すると、キャラクターが半透明になります。方向キーまたは左スティックで動かすことができます。キャラクターを目的地に合わせて○ボタンを2回押すと、その場所へ移動を開始します。



◆ 中継地点を選択

さらに移動を行う場合は、○ボタンを1回押してカーソルを固定させ、そこを中継して移動させてください。黄色いライン上を通過するのでルートを考えて設定しましょう。最大で2カ所を中継することができ、3カ所目を決定すると自動的に移動を開始します。



■ 特技

習得している特技を使用します。リストの中から使用する特技を方向キーまたは左スティックの上、下で選択、○ボタンで決定してください。なお、特技は「残り回数」が1以上ないと使用できません。



各キャラクターが持つ特技には使用回数があり、使用すると減少していきます。この使用回数は宿屋に泊まることで回復します。





■ 防御

その場で防御姿勢をとり、敵からのダメージを軽減させます。コマンドメニューでほかの行動をとらせるまで防御し続けます。



■ 道具

所持しているアイテムを使用します。使用するアイテムを「グッズ」「貴重品」の中から方向キーまたは左スティックの上、下で選択、○ボタンで決定してください。続けて使用対象となるキャラクターか敵を選択、○ボタンで決定します。所持グッズは全キャラクター共有です。

グッズ

回復薬を始めとするさまざまなアイテムを使用することができます。

貴重品

入手した貴重なアイテムを使用します。主に特定の場所や人物などに対して使い、捨てたりすることはできません。



■ マップ

主人公のみ使えるコマンドです。右スティックを操作することで、マップを動かして先のエリアを確認することができます。移動時に右スティックを操作してもマップを動かすことができます。



■ 装備

装備アイテムを変更することができます。装備を変更する場所を選び、リストの中から装備するアイテムを選択してください。なお、武器と防具は装備変更前・後の技能プレートの種類を確認することができます。

装備ウインドウ



① 技能プレートが生成されるまでに必要な各武器・防具の習熟度を表します。バーがMAXになると技能プレートが生成されます。

② 生成される技能プレートです。

③ 選択している武器・防具で生成できる技能プレートです。

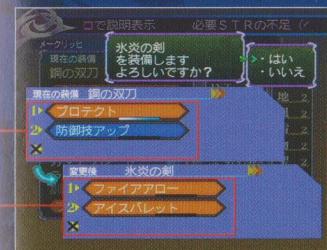
④ 所持している武器・防具のリストです。

⑤ 装備に必要な時間を表します。

⑥ 各武器・防具を装備するのに必要なSTR(力)を表します。

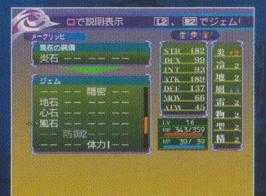
⑦ 各武器・防具が持つ技能プレートの種類です。それぞれに3つのプレートがあり、1から順番に生成されています。

⑧ 装備後の武器・防具が持つ技能プレートの種類です。技能プレートの並び順は、装備時に変更することができます。



ジェムの装備

装備画面では武器、防具のほかにジェムを装備することができます。ジェムは装備すると能力値のアップや属性や耐性を変化させるなどさまざまな効果が得られ、2つまで装備することができます。



キャンプメニュー

フィールド時にSTARTボタンを押すとキャンプメニューを呼び出すことができます。キャンプメニューでは、コマンドメニューとは異なるさまざまな行動や設定ができます。



■ステータス

各キャラクターの能力や状態、習得している各種技能などについて確認することができます。ステータス画面で○ボタンを押していくと、装備リスト→魔法リスト→特技リスト→スキルリスト→ジェム効果と切り替わっていきます。装備リスト画面で武器、防具にカーソルを合わせて□ボタンを押すと、生成プレート候補の確認も行えます。

ステータス画面の見方



- ① LV 現在のレベルを表します。
- ② HP HPを表します。現在値／MAX値とバーで表します。
- ③ MP MPを表します。現在値／MAX値とバーで表します。
- ④ Next Exp 次のレベルアップまでに必要な経験値を表します。
- ⑤ 所持金 現在の所持金(リル)を表します。
- ⑥ 能力値 各キャラクターの能力値を表します。
STR >> 体力を表します。武器攻撃力、HPの成長率、防具のSTR値に影響します。
DEX >> 敏捷度を表します。移動力、魔法の詠唱時間、攻撃命中率、回避率に影響します。
INT >> 知力を表します。MPの成長率、魔法の威力に影響します。
ATK >> 攻撃力を表します。武器で攻撃したときの威力に影響します。
DEF >> 防御力を表します。敵から攻撃を受けたときのダメージ値に影響します。
MOV >> 移動速度を表します。戦闘時の移動速度に影響します。
ATW >> 攻撃硬直の長さを表します。
武器攻撃後の硬直時間に影響し、値が小さいほど硬直時間が短くなります。
- ⑦ 状態 各キャラクターの状態がアイコンで表示されます。
- ⑧ 魔法耐性 各キャラクターの魔法耐性(各魔法属性に対する抵抗力)を表します。
「[弱点]～6(無効化)」と「吸(吸収)」の8段階があり、「2」が標準になります。
無効化はダメージを受けず、吸収はダメージを吸い取ってHPを回復させます。

戦闘時に受ける状態異常

戦闘中、敵からの攻撃や味方の補助魔法で、さまざまなステータス変化が現れます。バッズティータスについて紹介するので適切に対処してください。



毒

毒により、時間経過、移動のたびにダメージを受けます。毒消し草、パナシア、ファインで治せます。



猛毒

猛毒により、時間経過、移動のたびにダメージを受けます。毒消し草、パナシア、ファインで治せます。



マヒ

体がマヒして動けなくなります。気付け薬、パナシア、ファインで治せます。



石化

からだが石化して動けなくなります。ヘンルーダ、パナシア、ファインで治せます。



瀕死

HPが0になると行動できなくなります。レイズ、ネクタルで治せます。



スリープ

眠りに落ちて行動ができなくなります。パナシア、ファインで回復できます。



サイレンス

魔法の詠唱ができなくなり、詠唱中であれば中断してしまいます。パナシア、ファインで回復できます。



ルスト

攻撃力が下がり、与えるダメージが減少します。アタックで回復できます。



ウェーケン

防御力が下がり、受けるダメージが増加します。ブロテクトで回復します。



ファイア

敵魔法への耐性が減少し、受けるダメージが増加します。レジストで回復します。



サイクルダウン

行動速度が減少します。サイクルアップで回復します。



バインド

金縛りに合い、身動きできなくなります。パナシア、ファインで回復します。



気絶

気絶てしまい、動けなくなります。気付け薬、パナシア、ファインで回復します。



死の呪詛

死の呪いがかけられています。発動すると死亡／瀕死になります。HP回復効果が半減します。



■ ジェム合成

1個のジェムは最大で4つまでの能力を備えることができます。各能力の中には能力Lvを持つものも存在し、Lvが高いほど効果にボーナスが付きます。合成を利用してすることで、色々な能力を持ったジェムを作り出すこともできます。

ジェムの種類



エンチャントジェム

エンチャントジェムにはさまざまな能力が備わっており、装備することで、キャラクターの能力に附加させることができます。合成したり、ショップで購入することができます。



原石

装備することはできませんが、さまざまな合成に使用することができます。敵を倒したときや、新しく技能プレートを貼ったときなどに入手することができます。原石には色々な種類があります。

* ジェム合成のしかた

「ジェム合成」のコマンドを選択すると、右のような合成ボードと呼ばれる画面が出現します。このボードに合成の主となる「主ジェム」と、添加するジェムをセットしておきます。合成ボードにはジェムをセットできるラインが3ラインだけですが、ゲームを進めていくと増えていきます。



ジェムをセットした状態で戦闘を繰り返していくと、行動などの結果により「インパクト」が起き、2つのジェムが合成されます。インパクトが起きてジェム合成が完了すると画面に表示されます。セットしたジェムは上のラインから順に合成されていき、一番下まで来ると再び上のラインから行われます。



●異なる能力を組み合わせる

ジェム合成で、2つのジェムの能力を1つのジェムにまとめます。合成の元になるジェムを「主ジェム」、組み合わせたいジェムを「添加」にセットしてください。セットすると結果項目に合成結果のジェムが表示されるのでチェックしておきましょう。

[合成例]



●能力の強化

同じ能力のジェム同士を合成すると、そのジェムが持つ能力Lvが強化されます。ただし、強化できるのは「Lv」が備わっている能力だけです。強化された能力のLvは、高い方のLv+1の値になります。また、能力が上限に達している場合は強化できません。

[合成例]



●原石同士の合成

エンチャントジェムのほかに、装備することのできない「原石」と呼ばれるジェムが存在します。原石はそのままでは使えませんが、原石同士を組み合わせて合成することで新たなエンチャントジェムを作り出すことができます。

[合成例]



●ジェムに原石を合成

エンチャントジェムを主ジェム、原石を添加にして合成を行うと、ランダムな結果になります(逆の組み合わせでは何も起きません)。ジェムのLvが強化されたり、能力が追加されたりと、思わず効果が得られるかもしれません。

[合成例]





■思考設定

仲間のキャラクターが自動で行動する際の行動傾向を設定することができます。各キャラクターごとに攻撃行動、魔法頻度、魔法傾向、グッズ制限について設定できます。

●攻撃行動 攻撃を仕掛ける際の仲間の動き

主人公に連携	主人公が攻撃している敵を攻撃するようになります。
通常	各キャラクターが自由に行動を行います。
弱い敵を攻撃	自分より弱い敵を優先して攻撃するようになります。
味方を援護	ほかのキャラクターの攻撃を援護するようになります。

●魔法頻度 戦闘時に魔法を使用する頻度

全 力	MPを気にせすどんと魔法を使うようになります。
普 通	バランスよく魔法を使用します。
控えめ	魔法を使う頻度が低くなります。
禁 止	魔法を一切使わなくなります。

●AUTOの魔法発動 自動思考で魔法を詠唱したときの発動の指定方法

手 動	詠唱を終えると魔法発動メニューが開きます。
半自動	範囲魔法のみ確認を行います。
自 動	詠唱を終えると自動的に発動します。

●魔法傾向

どの魔法をどれだけ使うかをセットすることができます。

各魔法ごとに禁止・1(使わない)~6(優先)の使用傾向をセットできます。
方向キーまたは左スティックの左、右で「許可」する割合を変更してください。

●グッズ制限

どのアイテムをどれだけ使うかをセットすることができます。

魔法傾向と同様に許可する割合を変更してください。
なお、セットできるのは所持しているものだけです。



■妖精

物語が進むと、主人公をサポートしてくれる妖精・ユリィが登場します。ユリィはメニュー画面の「妖精」コマンドでさまざまな行動を取ってくれます。また、主人公にさまざまなアドバイスをくれたり、成長させることで特殊能力を身につけるようになる心強い味方です。

装備ウインドウ



①妖精に命令する各種コマンドです。

②妖精の能力パラメータを表します。

- ・知識……妖精の知識量を表します。
- ・知性……妖精の賢さを表します。
- ・感性……妖精の感性を表します。
- ・魅力……妖精の魅力を表します。
- ・精神力……妖精の精神力を表します。
- ・器用……妖精の器用さを表します。
- ・体力……妖精の体力を表します。
- ・敏捷度……妖精の敏捷度を表します。

* 宿屋で「ユリィを呼び出す」

ユリィが仲間にになると、宿屋のメニューで「ユリィを呼び出す」ことができるようになります。成長させたりコスチュームを変更することができます。

- ・コスチューム変更：手に入れたコスチュームの中から選択、変更することができます。
- ・ラナの実、種の使用：手に入れたラナの実や種を使って、ユリィのパラメータをアップさせます。





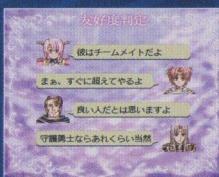
* 妖精に命令できる5つのコマンド

メニュー画面の「妖精」を選択すると、さらに下記の5つのコマンドが行えます。ユリイを成長させて能力がアップすると、さまざまな特殊能力を使えるようになり、戦闘時などでも主人公をサポートしてくれるようになります。



●宝サーチ

ダンジョンなどの宝箱が出現する場所で使用すると、ユリイが1人で探しに行き、そのダンジョンに宝箱があといくつあるかを報告してくれます。通常のフィールドマップ上や街、村などの中では使用できません。



●友好度判定

パーティの各キャラクターが主人公のことをどう思っているか、友好度を判定してくれます。



●イベントメモ

物語中に発生したイベントについてユリイがメモしたものを見ることができます。メモには直前に起きたイベントが書かれ、それ以前のものは読み返すことはできません。



●性格判断

主人公の性格について教えてくれます。主人公のとった行動などで性格、ほかのキャラクターへの印象が変化するので注意しましょう。



●特殊能力確認

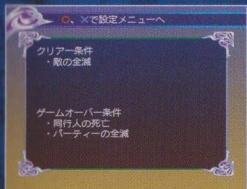
ユリイが習得している特殊能力の一覧を確認することができます。



■コンフィグ

サウンドや音声を始め、ゲーム中の各種設定を変更することができます。各設定の内容は以下のとおりです。

サウンド	BGMのステレオ／モノラルの変更ができます。
音声	メッセージ音声の再生を行うかどうか設定します。
戦闘音声	戦闘中のキャラクターのかけ声などの音声再生を設定します。
カーソル記憶	メニュー操作時の最終カーソル位置を覚えるかどうかを設定します。
バイブレーション機能	コントローラの振動機能をON／OFFで切り替えます。
戦闘時範囲確認	効果範囲をもつ技能・効果の選択時に効果範囲の確認を行うかどうかを設定します。
魔法ムービー	ムービーを使用する一部の魔法で、演出ムービーを見るかどうかを設定します。
命令終了後の思考	パーティーメンバーに対し、プレイヤーが指示したコマンドを終了した際にどうするかを設定します。 ・再指示：再度コマンドが開き、新しい指示を待ちます。 ・AUTO：自動的にAUTO思考に戻ります。
勝敗条件確認	勝敗条件が変更された時に表示を行うかどうかを設定します。
カーソル変更	3種類の中からカーソルの形状を変更できます。



■勝敗条件

各戦闘のクリア条件、ゲームオーバー条件を確認することができます。ミッションバトルでは勝敗条件が途中で変化があるので、ここでチェックしておきましょう。

アビリティツリー

□ボタンを押すとアビリティツリー画面が出現します。ここでは技能プレートを使ってさまざまな技能や魔法を習得することができます。

技能プレートとアビリティツリー

アビリティツリーは、手に入れた技能プレートを自由に貼って、戦闘や冒険中に獲得した技能ポイントで特技やスキル、魔法を手に入れたり、成長させる場所です。得た技能ポイントが技能プレートの連結を左から右へと流れていくことにより、連結させた技能プレートのレベルを成長させます。

フィールド画面の見方



- ① アクティブフロー 黄色い枠で表示されている連結が、現在アクティブなフローです。獲得した技能ポイントが各技能プレートに加算されていきます。
- ② 技能プレート 六角形をした1つ1つが技能プレートです。所持しているプレートを、空いている場所に○ボタンで貼っていきます。
◆オレンジ：魔法技能 ◆緑：特技技能 ◆青：スキル技能
- ③ フローの起点 左端のラインの技能プレートを起点にしてフローをつなげていきます。起点から矢印で連結されているプレートすべてに技能ポイントが加算されていきます。フローの起点となる場所は、装備によって異なります。
- ④ ストックされている技能ポイント 現在ストックされている技能ポイントです。
- ⑤ 蓄積技能ポイント 選択中のプレートが蓄積している技能ポイントを数値で表します。数値がMAXになると技能プレートのLvがアップします
- ⑥ レベル 各技能プレートのレベルです。レベルが最大になると「MAX」と表示され、以降その技能プレートは成長しません。
- ⑦ 技能ポイントメーター 現在の技能ポイントの蓄積度を表します。バーがMAXになると技能プレートのLvがアップします。
- ⑧ 分岐方向 各技能プレートの分岐方向を表示します。矢印の先に別の技能プレートをつなげてフローを作っていきます。矢印には上下が決まっているものと、自由に切り替えられるものがあります。

■ 技能の習得

技能プレートは、アビリティツリーの空いている場所に自由に技能プレートを貼っていくことができます。各技能プレートにはLvがあり、技能プレートを貼った時点でLv1からスタートし、技能を使えるようになります。

■ プレートの成長方法



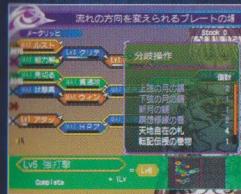
技能ポイントは連結されたフロー上の技能プレートに平均して割り振られています。そのため、成長中のプレートの連結が多くなると、それぞれの成長が遅くなってしまうので注意しましょう。成長中のプレートが連結されていないときは、技能ポイントはストックされています。

■ フローのルールについて



ツリーの一番左にある矢印の色が、装備ごとに表示される矢印の色と対応しています。フローは武器と防具それぞれ1本ずつ持つことができます。フロー上の技能プレートは、技能Lvに+1のボーナスがつきます(最大で+2Lvまで)。最終的な技能値は、技能プレートのLvとフロー上のボーナスLvの値を合計したものです。

■ プレートサブメニュー



すでに貼られているプレートにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、サブメニューが出現します。分岐操作が可能なプレートであれば、連結の矢印の向きを変えることができます。また、アイテムを持っていれば、プレートに対してさまざまな行動が行えます。

分岐操作

プレートの中には技能ポイントの流れの方向を上下に切り替えられるものがあります。そのプレート上で分岐方向を選べば、プレートを固定したまま、フローの方向を変更できます。

各種アイテム

アイテムの中には、「プレートの分岐方向を書き換え」「プレート同士を入れ替える」「プレートに技能ポイントを追加」など、プレートの連結や技能ポイントを操作できるものがあります。



Skill & Item

技能 & アイテム

さまざまな効果を秘めた技能、アイテムが登場します。ここでは、そのうちの一部について紹介します。

■ 技能

● 魔法

名称	範囲	効果
ファイアーアロー	敵単体	術者が呼び出した火炎を目標へと走らせる攻撃魔法。
アタック	範囲内の味方	攻撃力を一時的に増加させ、武器ダメージをアップ。
キュア	味方単体	術者の手のひらに癒しの力を集めて癒す回復魔法。
ファイン	味方単体	対象に働く毒素等を浄化する治癒魔法。
リターン	味方全体	非戦闘時、ダンジョン移動中に使用するとダンジョンを脱出。

● 特技

名称	効果
強打撃	気合いにより威力を増した一撃を放つ。
魔法耐性アップ	精気を高め、一定の間魔法耐性のランクが+1になる。

● スキル

名称	効果
HPアップ	生命力を極限まで高め、最大HPを上昇させる。
クリティカル	急所への効果的な一撃で敵に大ダメージを与える。

■ アイテム

● 武器

名称	効果
鋼の双刀	二刀流で戦いやすいように重量配分された鋼の双刀。
グレイブ	丈夫な木の棒の先に、刀剣をつけただけの原始的な武器。軽くて使いやすく安価。
ハンティングナイフ	狩人たちがハンティングの際に用いるナイフ。携帯性に優れ、十分な切れ味も持っている。

● 防具

名称	効果
クロース	ただの服なので、防具としての効果はあまり期待できない。ただし何も着用しないよりは、いくらかましだ。
ソフトレザー	動物の皮で作られた服だが、皮と皮の間をキルティング等で補い、防御効果をわずかに高めている。
リングメイル	皮鎧にリングを縫いつけた防具。そこそこの防御効果があるが、それなりの筋力がなければその重さに足をとられてしまう。

● ジエム

名称	効果
炎のルーン	攻撃に炎の属性を与え、受ける相手の炎耐性を下げて炎に強くない敵には通常より大きな被害を与える。累積ダメージ&耐性UP。
毒攻撃	装備中、毒攻撃が発動する。Lvが上昇すると発動率アップ。 最大+9 累積確率UP。
ミルアップ	倒した敵から得られるお金、ミルが5%増加する。 Lvが上昇するとさらに増加。最大+9 累積増加率UP。

● グッズ

名称	効果
回復薬	薬草をせんじて作った傷薬。患部に塗ることで、少々の傷なら治癒できる。
毒消し草	体内に入った毒を和中する薬草。伤口にすりこめば十分な効果が得られる。
気付け薬	強心作用のあるハーブエキスから作った薬。薄らいだ意識や、体の痙攣を瞬時に治す。
ラバストーン	賢者の念が込められた不思議な石。碎けば武器防具の扱いに長けるという。
上弦の月の鏡	静かなる心で鏡の中に自らを映すことにより、修得する技の傾向を見直すことができる。
瞑想修練の香	身体と精神を瞑想に導き、数日間の鍛錬を積んだとの同等の効果を与える。

ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査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したらお手数ではございますが、弊社ユーザーサポートまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス・ユーザーサポート 03-5261-2356 (月～金曜日11:00～17:00祝祭日を除く)

©ATLUS CO.,LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントを使用しています。

Fontworksの社名、フォントの名前は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。