

COMPACT  
disc

取扱説明書



角川書店

推奨年齢

全年齢

SEGA SOULS  
ATURN™



ルナ2 エターナルブルー

LUNAR2  
ETERNAL BLUE



# ⚠ 注意

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

- 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。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。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避けてください。

## キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いに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。

## 汚れを拭くときは

レンズクリーニングなど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などは使わないでください。

## 保管場所に注意する

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。

## 文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

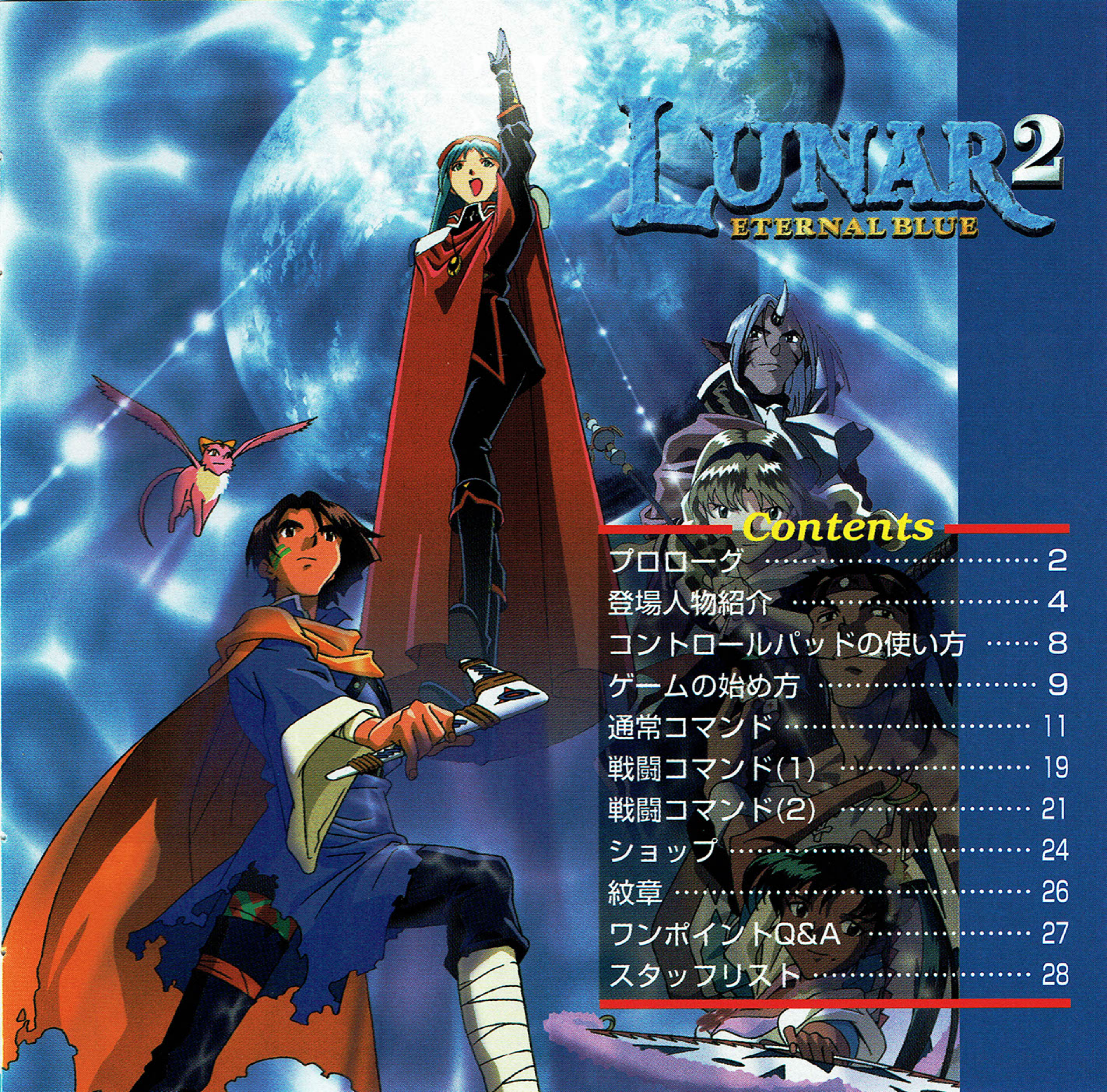
●このセガサターンCDは、 マークあるいは[NTSC J]表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



The cover art for Lunar 2: Eternal Blue features a large, glowing blue moon in the background. In the foreground, a woman with long blue hair and a red cape stands with her right arm raised. To her left, a man in a blue tunic and brown cape holds a scroll. A small pink winged creature flies in the sky. In the bottom right, a character is shown writing on a scroll.

# LUNAR 2

## ETERNAL BLUE

### Contents

プロローグ	2
登場人物紹介	4
コントロールパッドの使い方	8
ゲームの始め方	9
通常コマンド	11
戦闘コマンド(1)	19
戦闘コマンド(2)	21
ショップ	24
紋章	26
ワンポイントQ&A	27
スタッフリスト	28



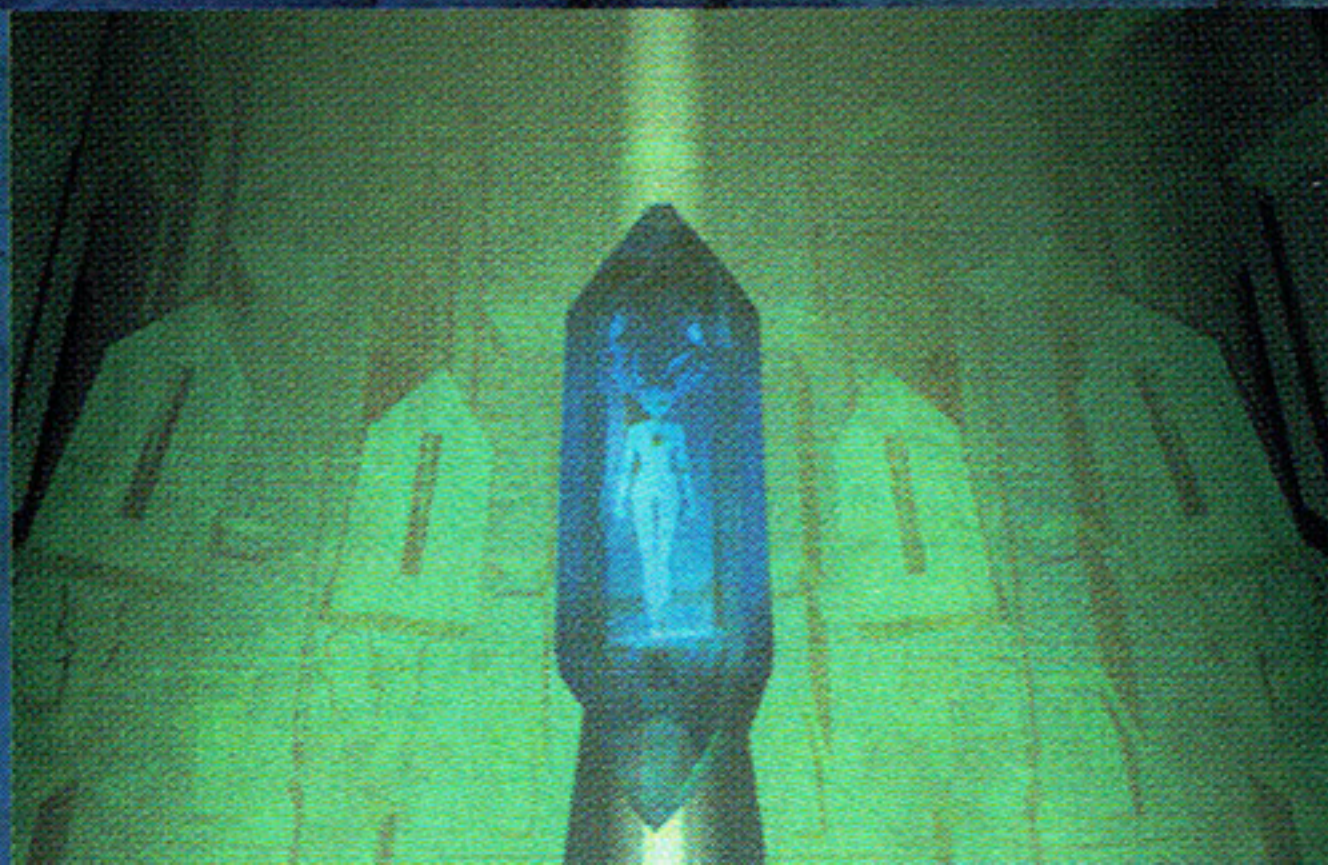
# PROLOGUE

## ルナ2—エターナルブルー— プロローグ

歴史とは、過去から未来へと紡がれる永遠の織物。  
よこ糸を紡ぐ者、失われた伝説の世界に憧れを抱く少年——ヒロ。  
展望台から見える青き塔を眺めつつ、  
ヒロは思いをはせる。  
LUNARの大地にちりばめられた  
数々の伝説に——。

創造の神アルテナ。  
竜を駆るドラゴンマスター。  
空に浮かぶ魔法都市。世界を救った英雄たち。  
そして、天空に輝く青き星。

ヒロはいつの日か、その手で伝説の世界への扉を開くことを夢見る。  
青き塔、そして、美しき青き星を眺めながら——。

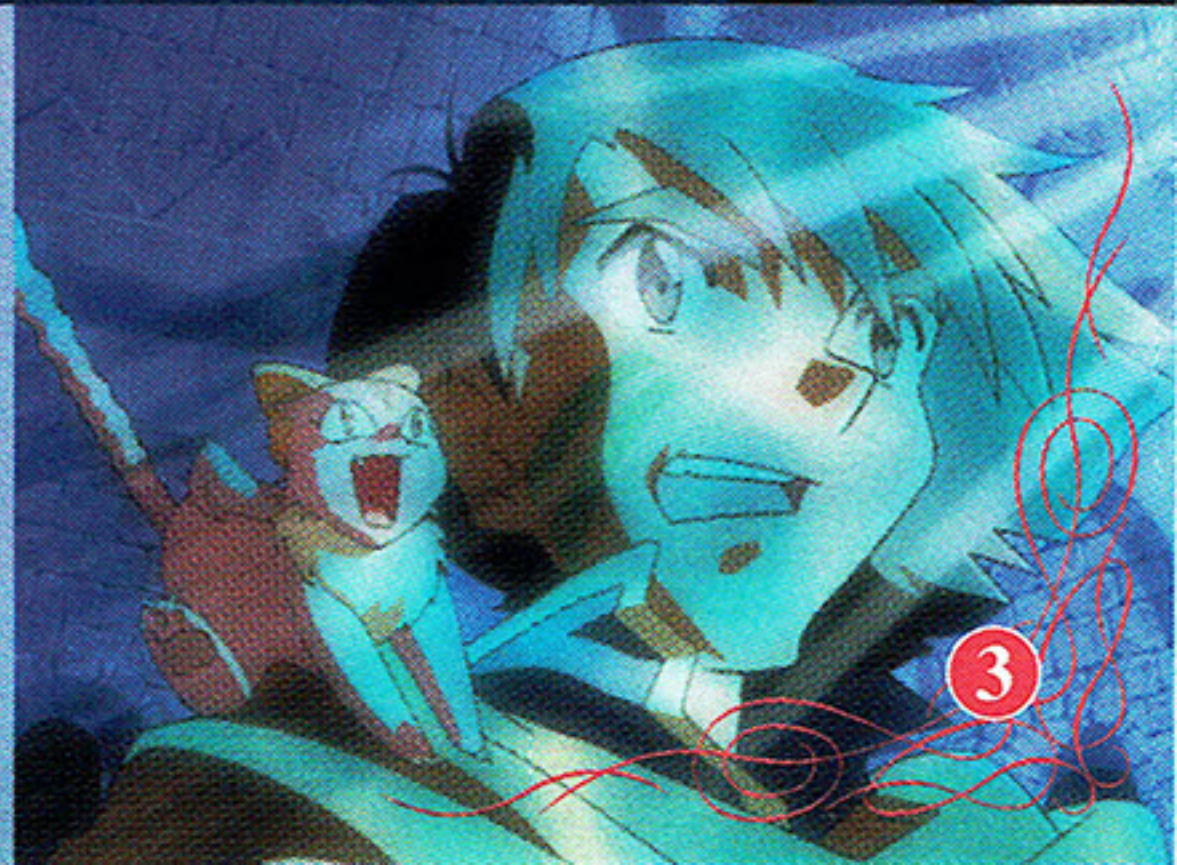




たて糸を紡ぐ少女、青き星のルーシア。  
凍てついた眠りの中で彼女は夢を見る。  
それは、かつての——そしてやがて訪れるであろう災いの記憶。  
目覚める彼女を待ち受ける運命を知る者は、  
まだ、誰もいない……。

ふたつの世界、2本の糸。  
いまだ交わることのないかぼそい絆。  
けれど、いま確かに未来へと連なる歴史は、  
ここから紡がれようとしていた。

幾多の出会いと冒険を刻む、新しい伝説の歴史が……。



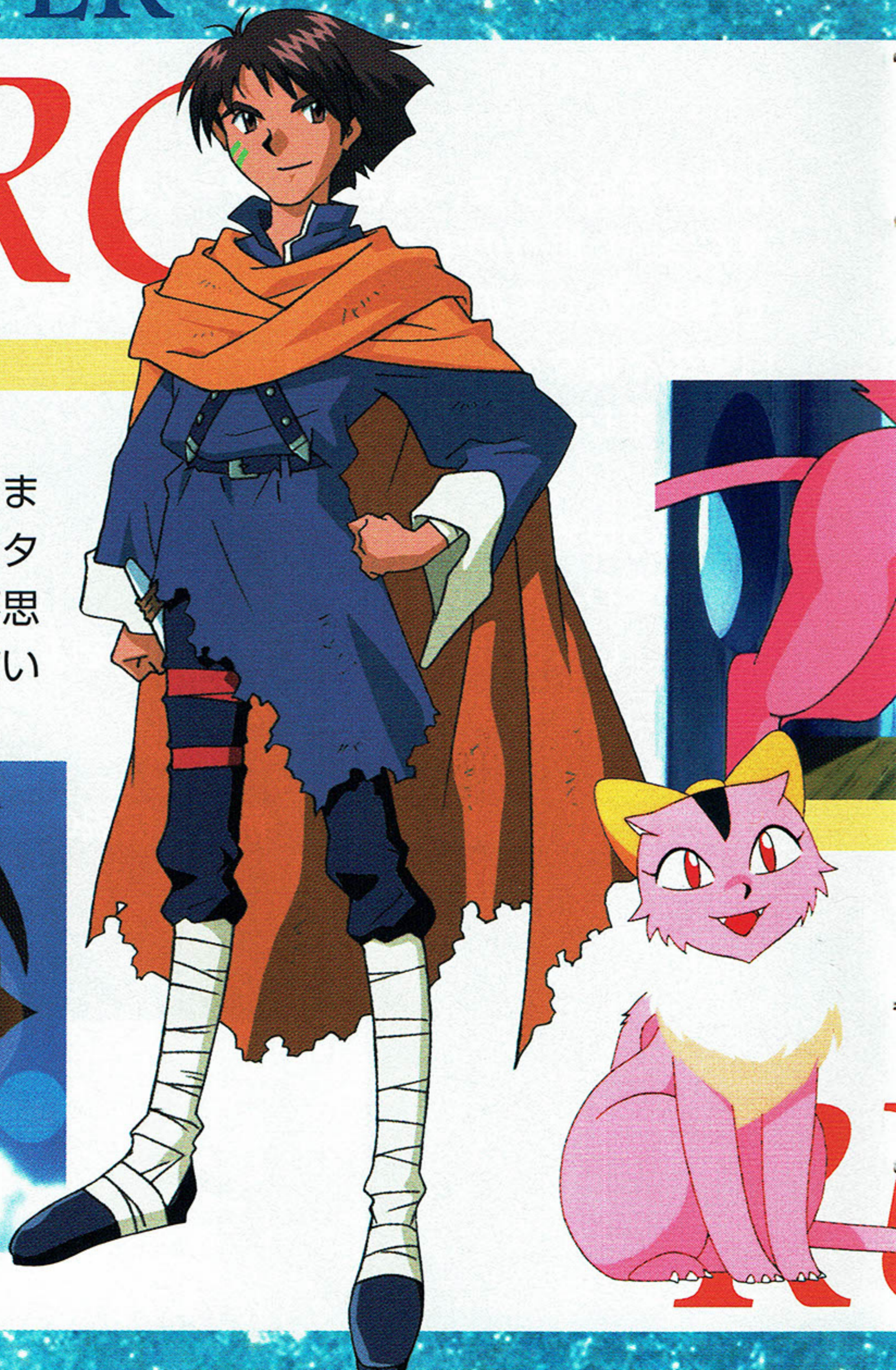


# CHARACTER 登場人物紹介

## HIRO

ヒロ C.V. 緑川光

本編の主人公。16歳。  
考古学者である祖父の影響で、いまや伝説となった竜やドラゴンマスター、女神アルテナなど、世界の不思議や伝説に興味をもっており、広い世界への旅立ちを夢見ている。





# LUCIER

ルーシア

C.V. 横山智佐

本編のヒロイン。年令不詳。  
天空に輝く青き星から来たと言  
う美しき少女。「……私はアル  
テナに会わねばなりません」ル  
ーシアの願いをかなえるため、  
ヒロは彼女と共に旅に出るこ  
とを決意する。

一方、彼女の命をつけ狙うひと  
りの騎士がいた。「魔王ルーシ  
アを倒すことこそが、女神アル  
テナさまから私に与えられた使  
命」彼の言葉が真実だとすれば  
……。

アルテナに会うための旅が、長  
く険しいものになることを、ル  
ーシアもヒロもまだ知らない。

ルビィ

C.V. 西原久美子

ヒロにいつもくっついて  
いるネコのような謎の生き  
物。本人は、赤竜の子ども  
と言い張っている。おしゃ  
べりでとってもおしゃまな  
ヒロのパートナーだ。



# CHARACTER

冒険の仲間たち

## RONG~FA

ロンファ

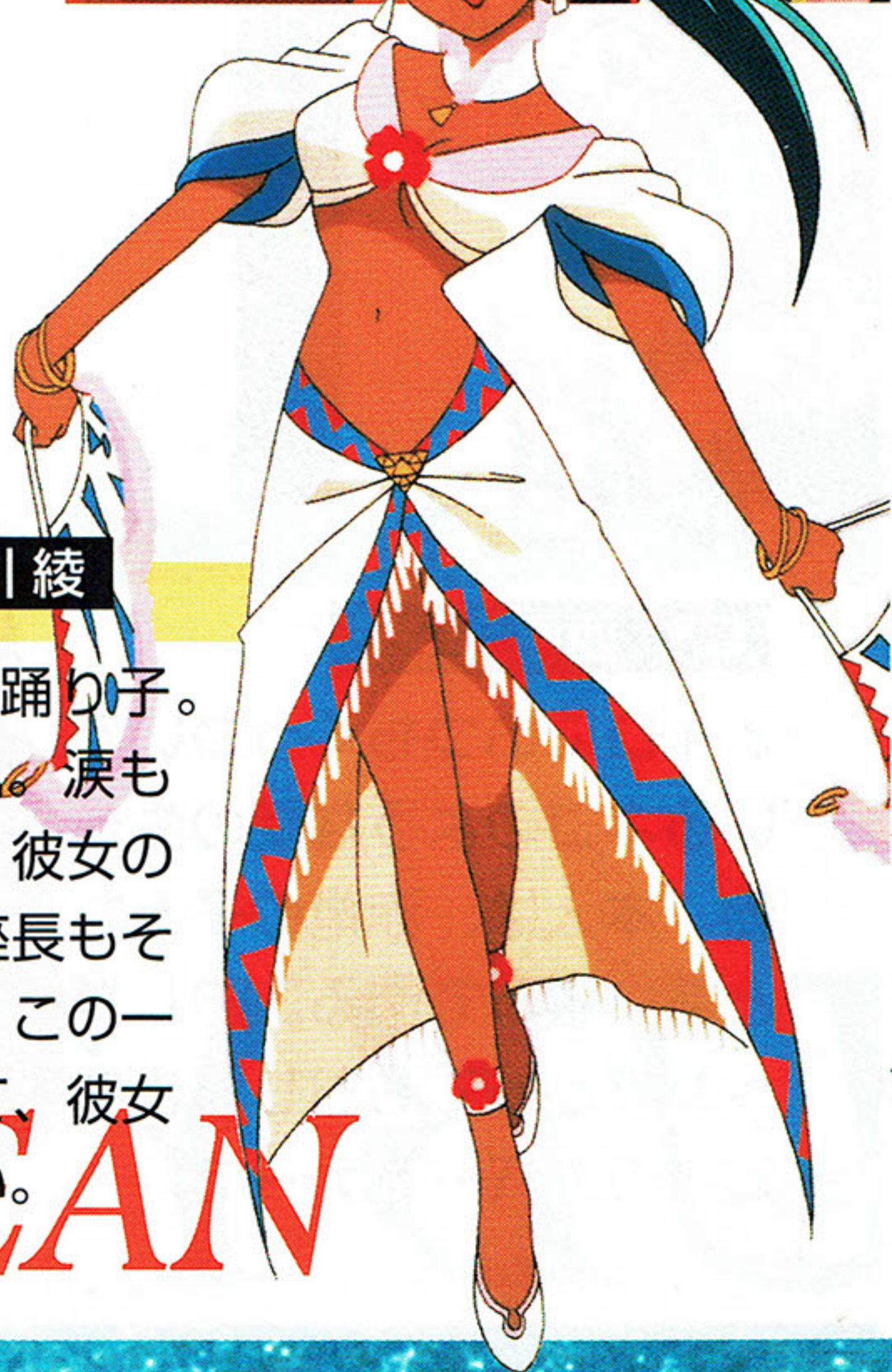
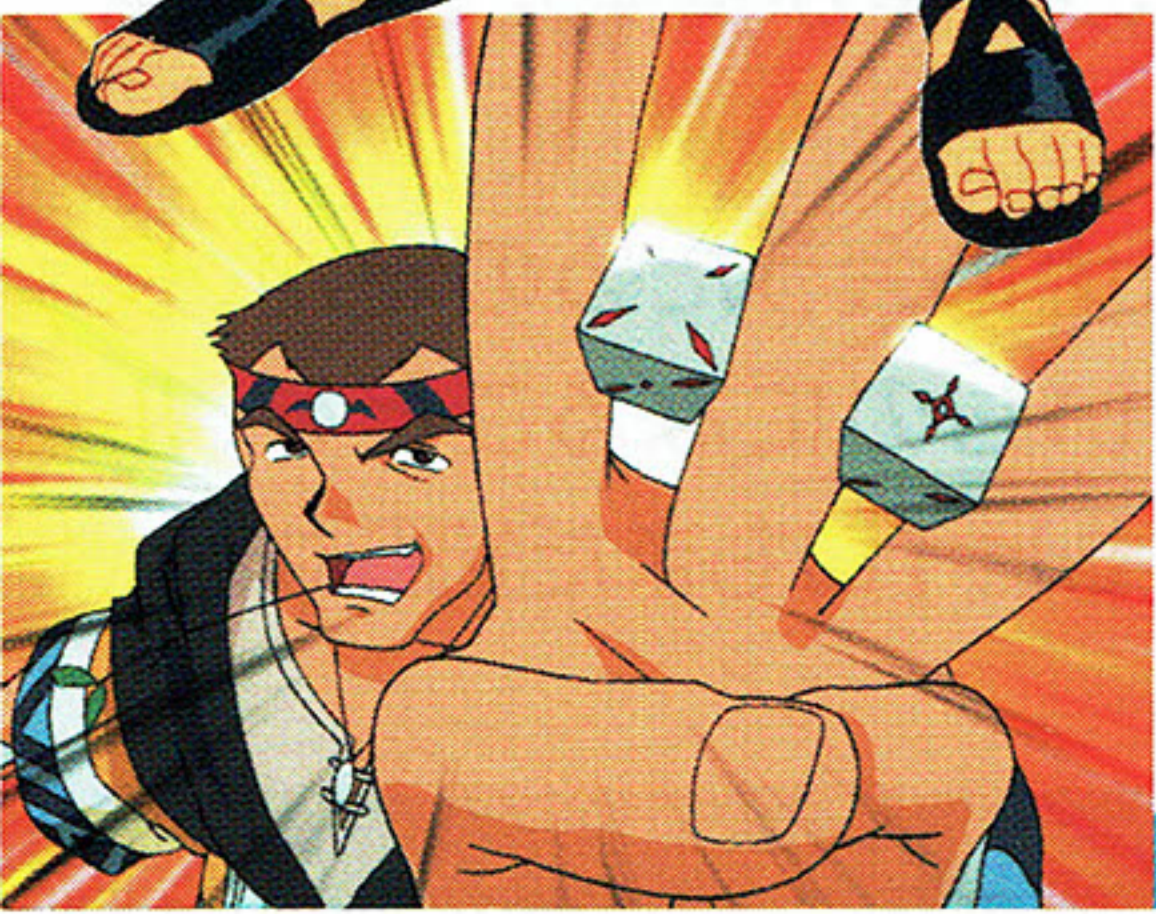
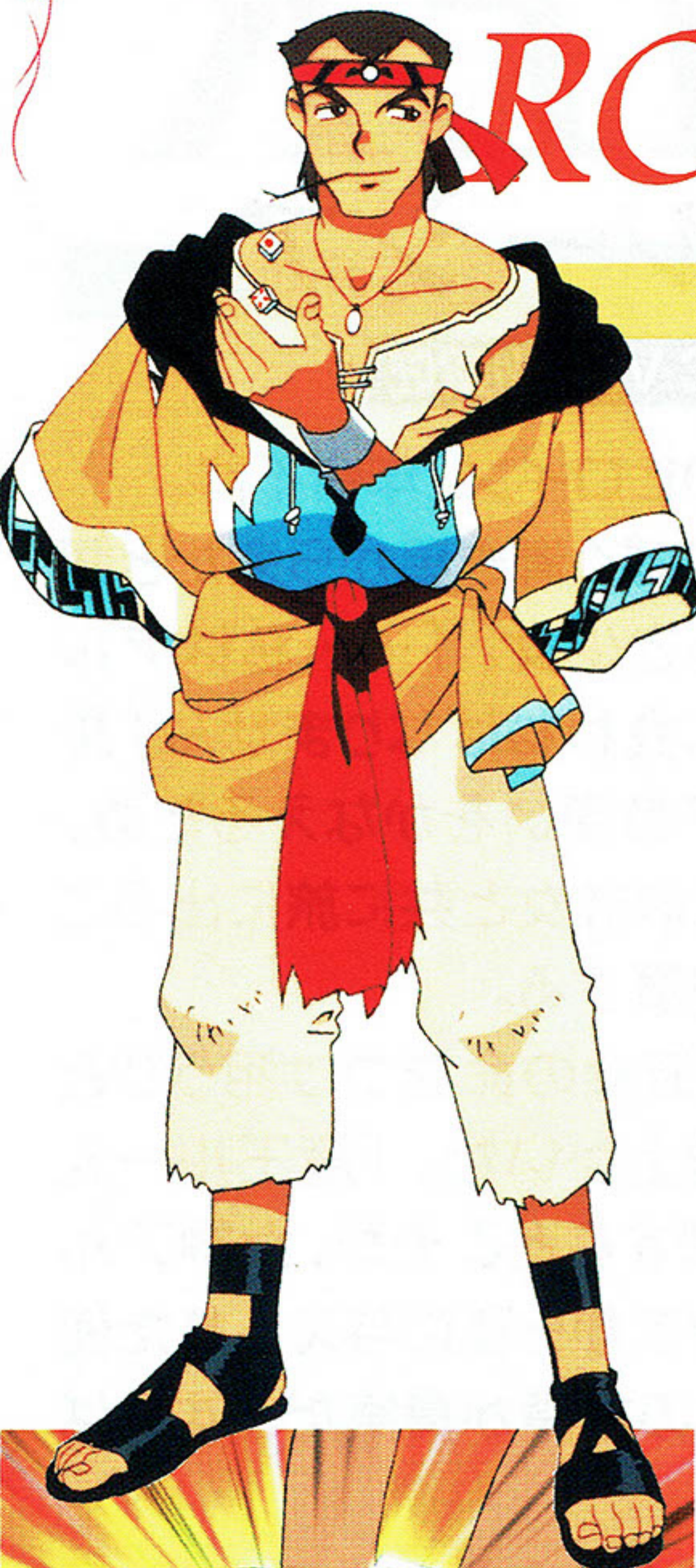
C.V. 置鮎 龍太郎

元アルテナ神団所属の神官。  
19歳。賭け事が大好きで、  
なんでもサイコロで解決しよ  
うとするクセがある。サイコ  
ロは裏切らないというが、ど  
うもイカサマくさい。神官と  
しての腕は確かで、いまでも  
治療することがあるらしい。

ジーン C.V. 久川 綾

旅芸人の一座に身を置く踊り子。  
18歳。男まさりで姉御肌。涙も  
ろい人情家の一面ももつ。彼女の  
素晴らしい歌と踊りに、座長もそ  
の才能を高く買っている。この一  
座に入る前の素性について、彼女  
は多くを語ろうとはしない。

JEAN





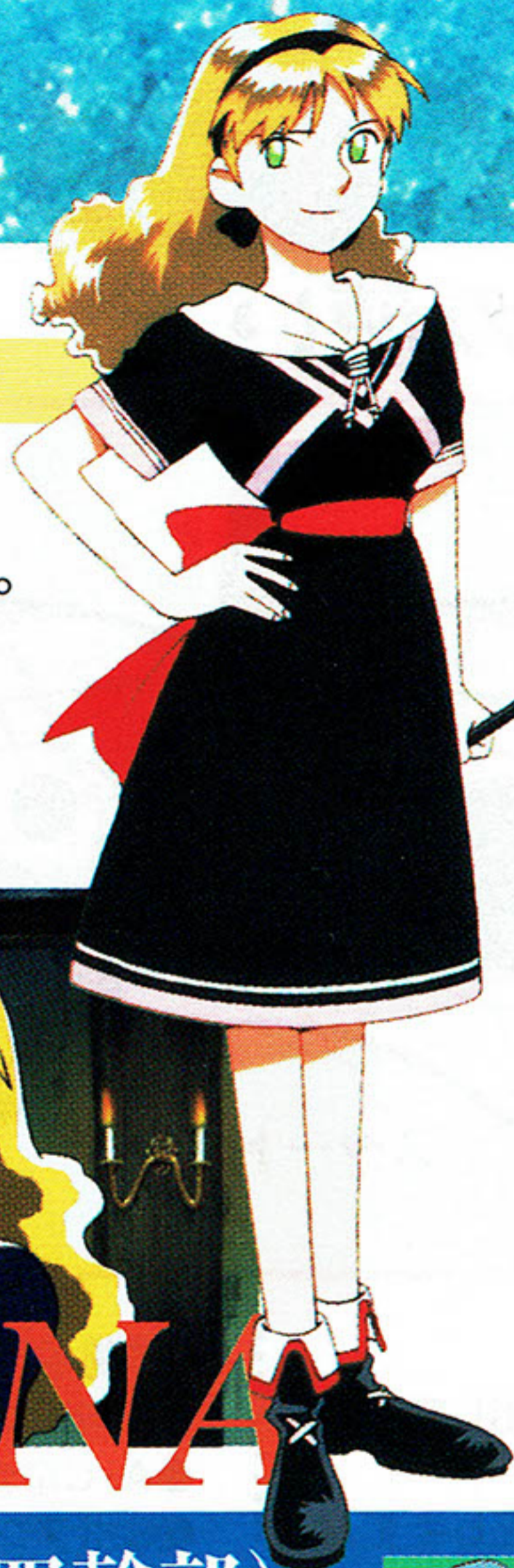
# レミーナ

C.V. 林原めぐみ

魔法都市ヴェーンの現当主。16歳。わがままで気ままで、おてんばなお嬢様。外見は、かつての当主ミアにそっくりだが、性格はまるで違う。なぜか、お金に対して異常な執着を見せることが、しばしばある。



# REMIENA



# グェン

主人公ヒイロの祖父。考古学者。謎の遺跡である青き塔の研究のため、辺境の砂漠の小屋にヒイロと住んでいる。

## 四英雄（アルテナ神団四幹部）

アルテナ神団を統括する4人の幹部たち。白の騎士レオ、赤の神官マウリ、青の拳聖ライナス、黒の魔道師ボーガン。各人が竜汽船バルガンの艦長、神官の長、武道の長、魔法部隊の長を任され、呼び名の色にちなんだ竜を司っている。

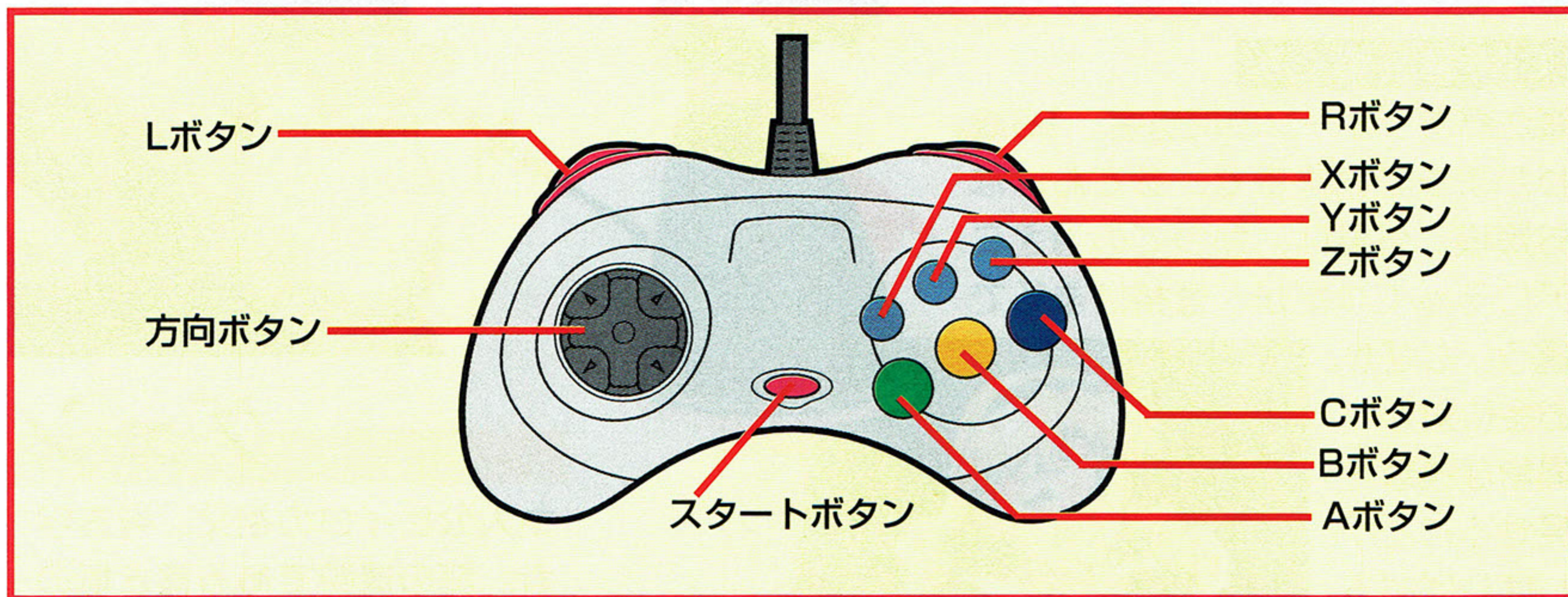


レオは19歳の獣人の騎士。ヒイロのライバルである。



# CONTROL PAD

## コントロールパッドの使い方



### 【通常画面】

- 方向ボタン ……キャラクターの移動に使用します。
- A・Cボタン ……人と会話をします。  
物を調べます。選択を決定します。
- X・Zボタン ……メインメニューを開きます。

### 【メインメニュー】

- 方向ボタン ……選択肢の選択、カーソル操作に使用します。
- A・Cボタン ……選択を決定します。
- Bボタン ……選択をキャンセルします。

### 【会話中】

- 方向ボタン ……選択肢の選択に使用します。
- A・Cボタン ……選択を決定します。会話を送ります。
- Bボタン ……会話を送ります。

### 【アニメデモの再生中】

- L+R+スタート+Yボタン…アニメデモをスキップします。

### 【戦闘中】

- 方向ボタン ……選択肢の選択、カーソル操作に使用します。
- A・Cボタン ……選択を決定します。
- Bボタン ……選択をキャンセルします。

### 【乗り物について】

#### \*乗り物の上に重なっている状態

- A・Cボタン ……乗り物に乗れます。
- Yボタン ……乗り物の内部に入ります。  
(ただし、内部に入れない乗り物もあります)

#### \*乗り物を操作している状態

- 方向ボタン ……乗り物の移動に使用します。
- Bボタン ……乗り物を降ります。
- Yボタン ……乗り物の内部に入ります。

### 【ダンジョン内での移動】

- Rボタン ……ダッシュが一定時間可能です。



# STARTING THIS GAME

## ゲームの始め方

### ■ゲームを始める前に

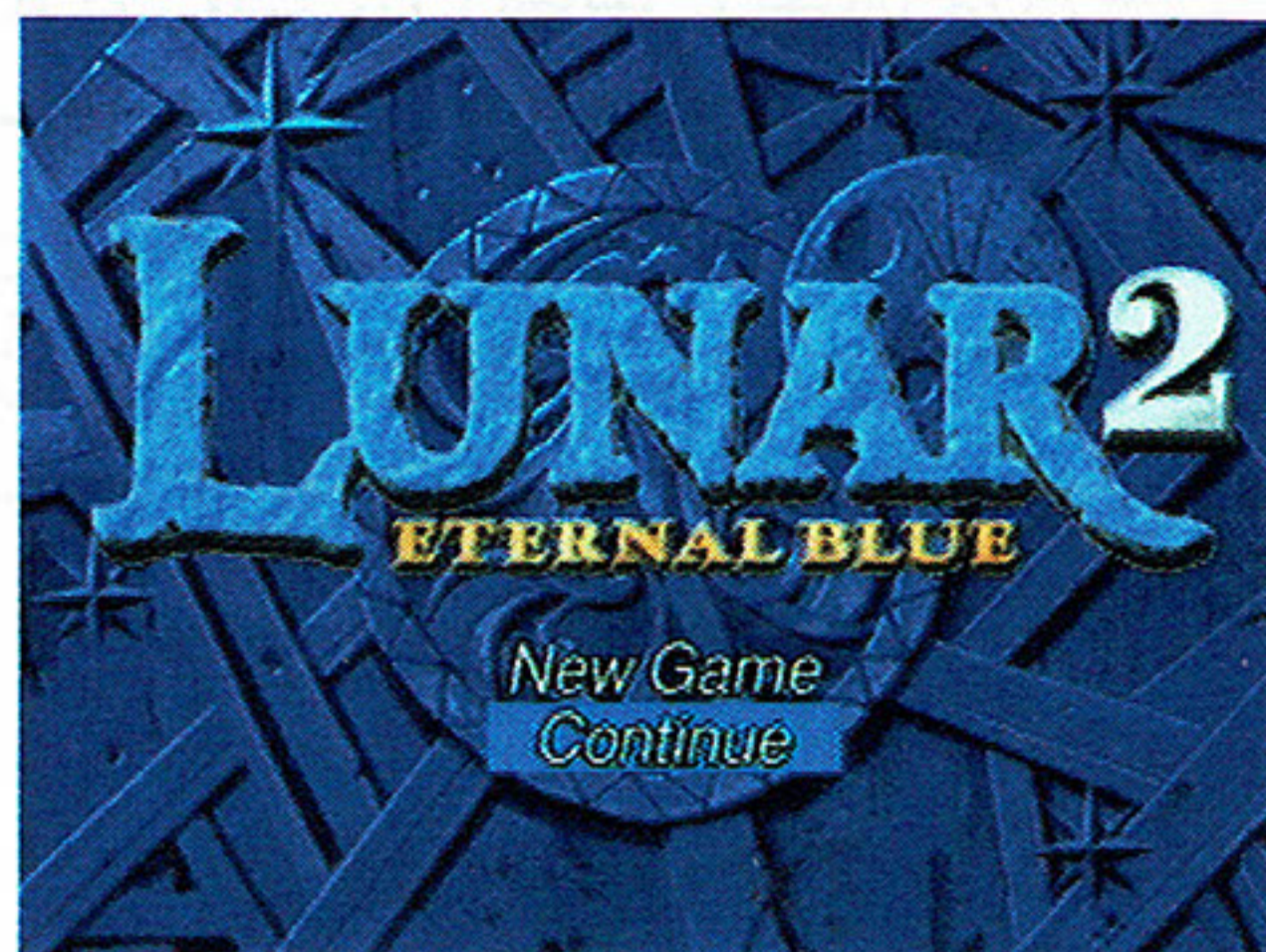
セガサターン本体とテレビを正しく接続して、使用するコントロールパッドをセガサターン本体につないでください。もし、カートリッジRAM（別売パワーメモリー）を使用する場合は、電源を入れる前にあらかじめ本体にセットしておきましょう。

### ■ゲームの始め方

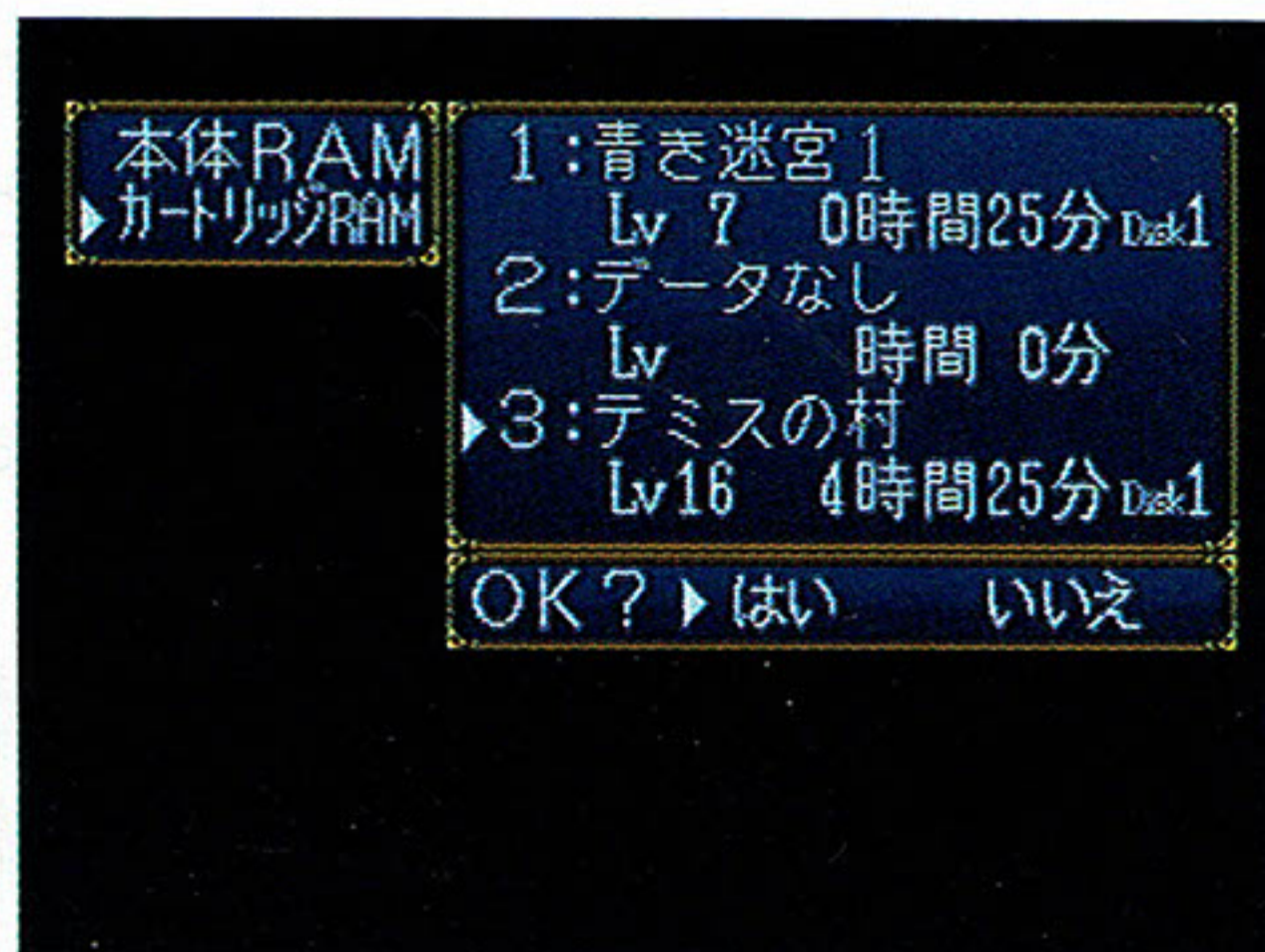
ゲーム「ルナ2 エターナルブルー」のDISCをセットしてからセガサターン本体の電源を入れてください。スタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。新たにゲームを始める場合は「New Game」を、セーブしたゲームの続きなら「Continue」を選びCボタンで決定してください。（P10参照）

### ■ゲームの終わらせ方

ゲームを途中で終わらせたいときは、続きからプレイができるようにデータをセーブしてから本体の電源を切るようにしてください。（P10参照）



▲タイトル画面では、方向ボタンの上下でコマンドを選択してください。



▲タイトル画面で「Continue」を選ぶと、以前にセーブしたデータからゲームを始めることができます。



## ■データセーブのしかた

ゲーム中に現在のデータを保存しておきたいときや、ゲームを途中で中断したいときには、ゲームのデータをセーブしておきましょう。セーブをしておけば、その状態からゲームを再開することができます。

セーブは本体RAMに3カ所、カートリッジRAMに3カ所、合わせて6カ所までセーブすることができます。(P16参照)

## ■データロードのしかた

セーブしていたデータをロードすれば、セーブした状態からゲームを再開することができます。

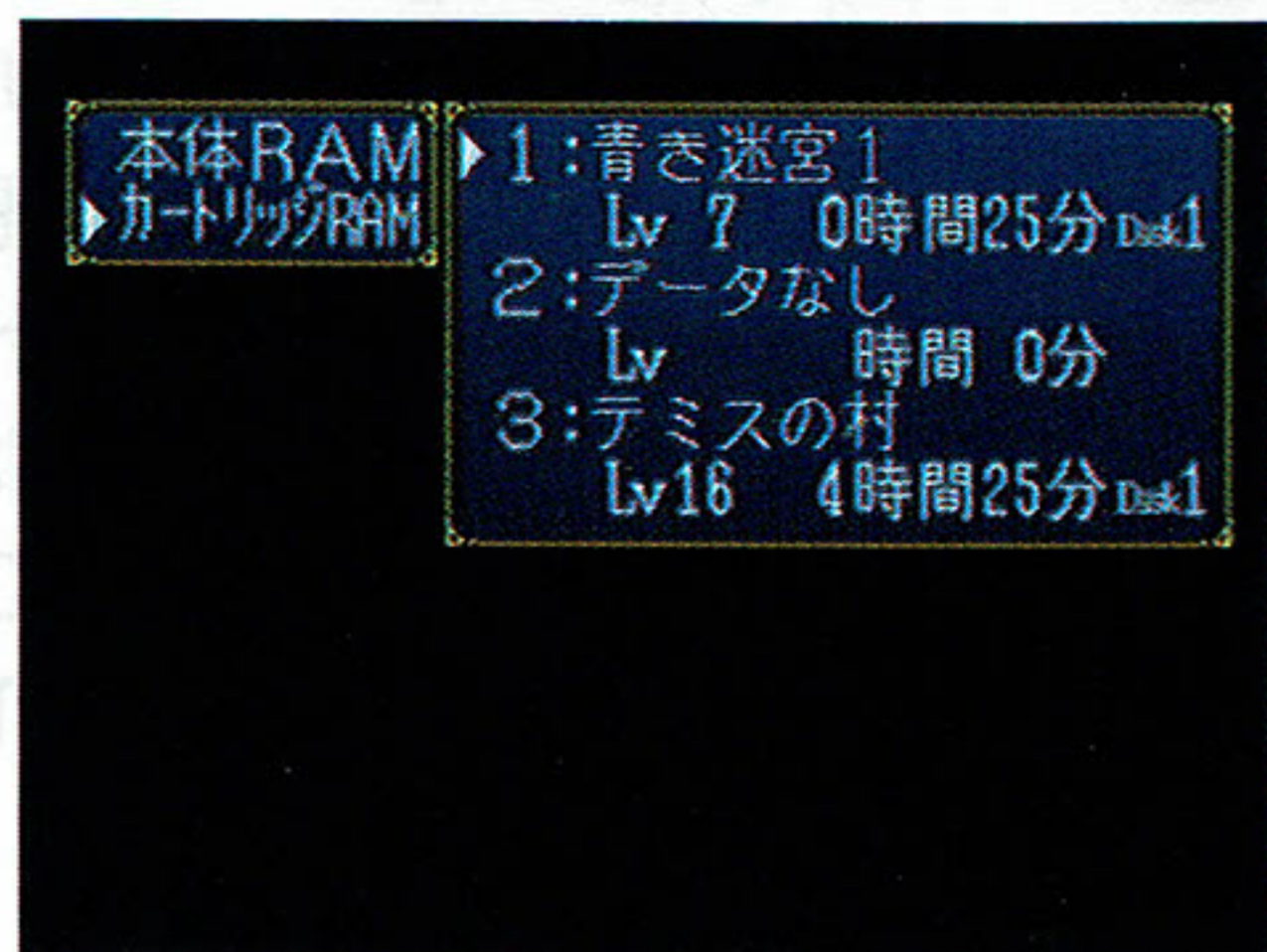
タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶか、システムコマンドでロードを選ぶと、本体RAMとカートリッジRAMのどちらからロードするかの選択肢が表示されます。どちらかを選択すると、セーブデータが表示されるので、ロードしたいデータに合わせて決定してください。ゲームが再開されます。

## ■カートリッジRAMの使い方

カートリッジRAMを初めて使用する場合は、必ず初期化してからご使用ください。カートリッジRAMには、最大3カ所までデータをセーブすることができます。ただし、カートリッジRAM内の空き容量が足りない場合、データをセーブすることはできません。必ず267以上の空き容量を確保してからご使用ください。



▲セーブ中に電源を切ったりカートリッジRAMを抜いたりすると、データが壊れることがあります。



▲ロードしたいデータを選びます。



# MENU COMMAND

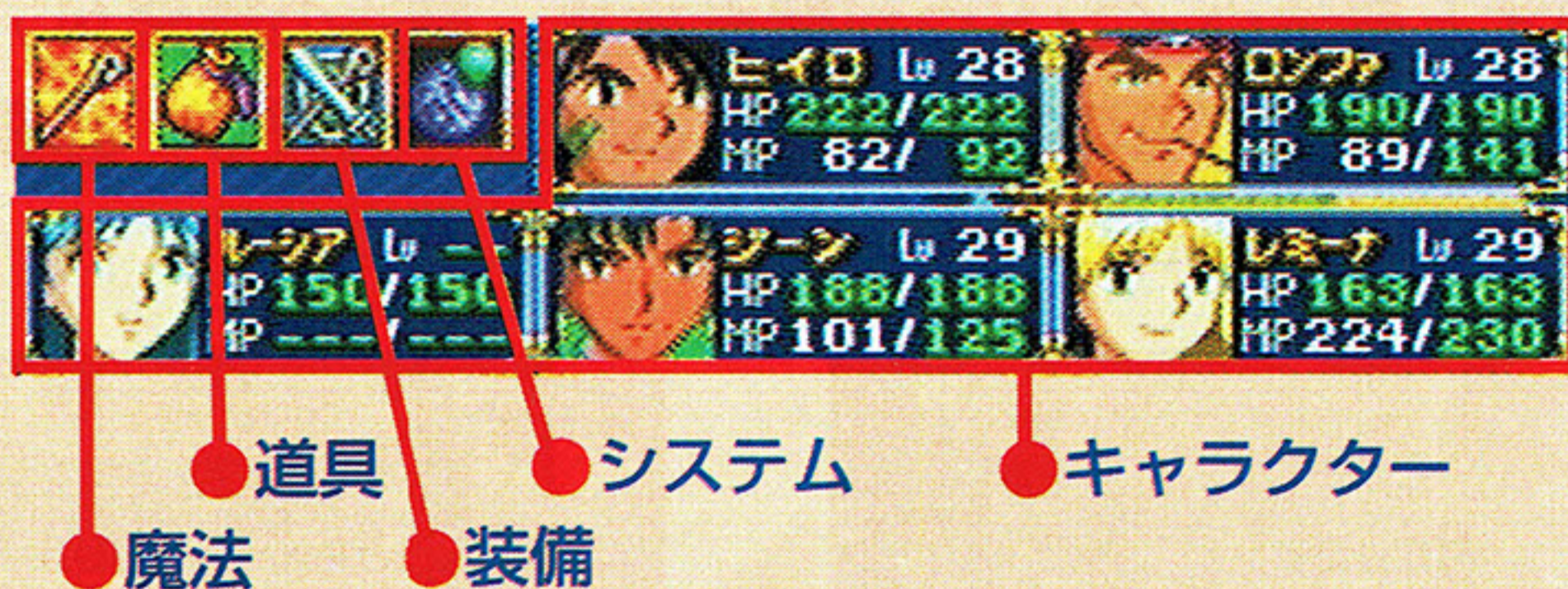
## 通常コマンド

### ■通常コマンドの種類

各キャラクターのステータスの確認や魔法、道具の使用、装備などを行うときに使用するコマンドです。通常画面からXボタンを押すと右のようにウインドウが開きます。

通常コマンドには、魔法、道具、装備、システムという4種類のコマンドが用意されています。

▼Xボタンで下の  
ようなウインドウ  
が開きます。



### ①コマンドアイコンの選択

Xボタンを押してウインドウを開きます。次に4種類のコマンドアイコンから使用するコマンドをひとつ選び、Cボタンで決定します。



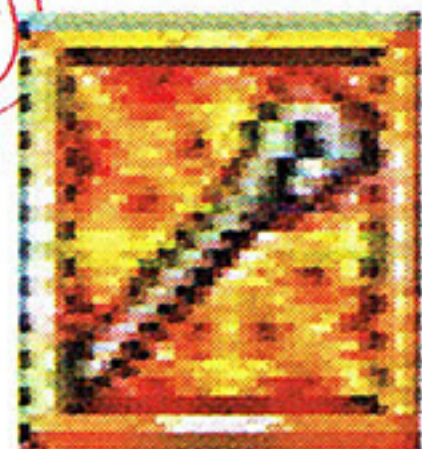
魔法 道具 装備 システム

### ②コマンド実行キャラクターの選択

システム以外のコマンドアイコンを選んだ場合は、次にコマンド実行キャラクターを選択します。選んだキャラクターに対してコマンドを実行します。







## MAGIC ●魔法コマンド

通常画面で使用可能な魔法を唱えるためのコマンドです。  
おもにHPの回復を行います。

### ■魔法コマンドの使い方

魔法を実行するキャラクターを選んでAかCボタンを押すと魔法ウインドウが開きます。魔法の種類がアイコンで表示されるので、使用する魔法を選択し、必要ならば魔法の対象となるキャラクターを選びます。



▲通常画面で唱えることのできない魔法は、暗く表示されます。味方全員にかける魔法の場合は、魔法の種類を選択するだけでコマンドが実行されます。

### ■魔法のパワーアップについて

この「ルナ2」に登場する魔法や技のいくつかは、キャラクターの経験によってパワーアップします。

たとえば、火の属性の魔法フレイムサークルを覚えたキャラクターがさらに成長すると、フレイムサークルはノヴァプローションという魔法にパワーアップします。魔法や技がパワーアップすると、威力が増したり、効果範囲が広がったりします。



▲魔法がパワーアップすると以前の魔法は使えなくなります。





## ITEM ●道具コマンド

通常画面で道具を使用するためのコマンドです。HPやMPの回復、ダンジョンからの脱出など、様々な効果を得ることができます。

### ■道具コマンドの使い方

道具コマンドを選んでAかCボタンを押すと道具ウィンドウが開きます。携帯中の道具がアイコンで表示されるので、使用する道具を選択し、必要ならその道具の対象となるキャラクターを選びます。



▲道具はパーティー全体で所有していることとなります。同じものは最大20個まで持つことが可能です。

### ■道具の種類について

道具は大きく分けて、次の3種類に分類することができます。

- ・ 装備品……………武器や防具、アクセサリ、紋章など、キャラクターが装備できる道具です。
- ・ 消耗品……………回復アイテムや飛竜の翼など、使用するとなくなる道具です。
- ・ その他……………ゲームの進行に関するアイテムなどです。



▲道具のウィンドウには、選択した道具の種類や対象、使用時の効果が表示されます。





# EQUIPMENT ● 装備コマンド

武器や防具などのアイテムをキャラクターに装備させたり、外したりするコマンドです。ステータスの確認も、このコマンドを使用します。

## ■ 装備コマンドの使い方

装備コマンドを選んでAかCボタンを押すとキャラクターのステータスが表示されます。次にキャラクターを選べると装備ウィンドウが開きます。上に装備しているアイテム、下に装備可能なアイテムがアイコンで表示されるので、装備するアイテムを選んでください。



▲ 装備を変更するとき、ウィンドウの左側に現在のステータスと装備を変更した後のステータスが、上昇するときは緑で、下降は赤で表示されます。

## ■ 装備品の種類について

装備品には、武器（剣や杖など）、防具（盾や腕輪、鎧や服、兜や髪飾りなど）、アクセサリ（指輪、お守りなど）、紋章の4種類があり、武器が1種類、防具が3種類、アクセサリが2種類、紋章が2種類、合計8種類もの装備品を身に付けることが可能です。

キャラクターによって装備できるものが異なります。装備品の種類はしっかり把握しておきましょう。



▲ 装備品の中には、特殊な能力を持つものも多くあります。





## SYSTEM ●システムコマンド

システムコマンドは、データのセーブやロード、戦闘時の戦略、ゲームの設定を行うコマンドです。

### ■システムコマンドの使い方

システムコマンドのアイコンを選択してAかCボタンを押すと、新たに4種類（SAVE、LOAD、戦略、設定）のコマンドアイコンが表示されます。そこから目的のコマンドを選び、AかCボタンを押してください。

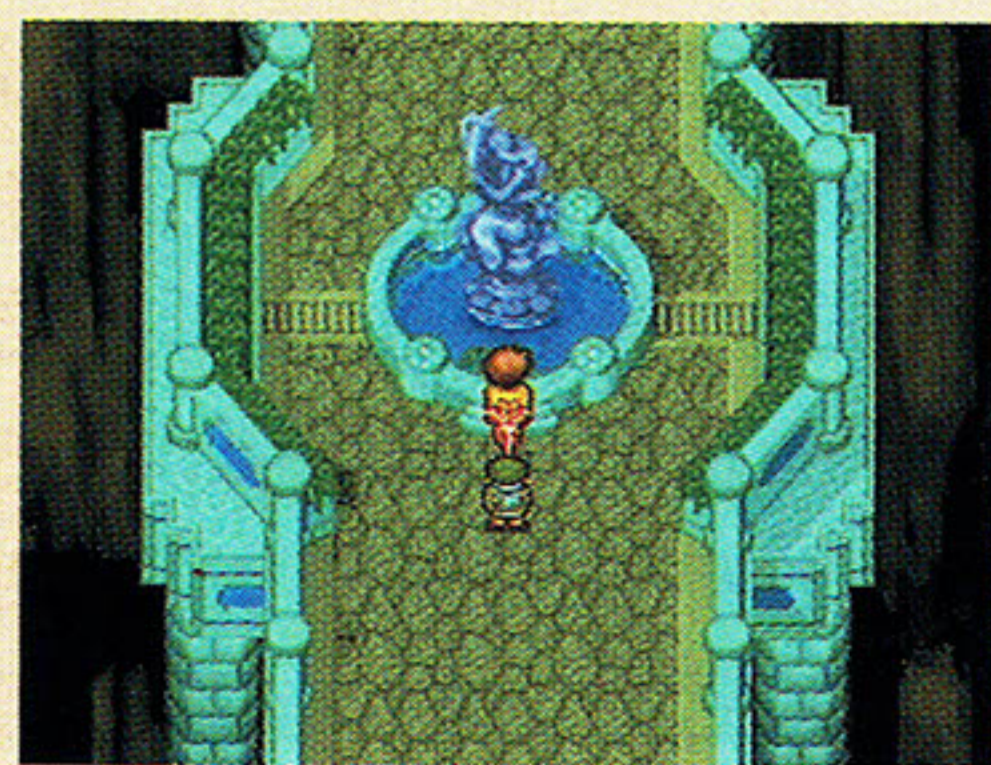


▲システムコマンドの各機能は、ゲームを進行する上で、重要なものばかりです。上手に活用しましょう。

### ■キャラクターの回復について

このゲームでは、キャラクターのHPやMPの回復を宿屋に泊まるのではなく、村の中やダンジョンの途中にある女神アルテナの像に祈ることで行います。場所によっては、お金を取られるところもあります。

キャラクターを女神像の前に移動させ、AかCボタンを押してください。画面全体が光れば、パーティー内のキャラクター全員が完全に回復しています。



▲ダンジョン内の女神像には必ず祈りを捧げましょう。





## SAVEコマンド

ゲームを途中でセーブすることのできるコマンドです。このコマンドを選ぶと、本体RAMとカートリッジRAMが表示されるので、どちらにセーブするかを選択してください。本体RAMでもカートリッジRAMでも、セーブ可能な場所は3カ所までです。

セーブする場所を選んだら、AかCボタンを押して決定してください。現在のゲームデータがセーブされます。このとき決して電源を切ったり、カートリッジRAMを抜いたりしないようにしましょう。



▲データのセーブにカートリッジRAMを使用する場合は、本体の電源を入れる前に、カートリッジRAMをセットしておいてください。



## LOADコマンド

セーブされているゲームをロードすることのできるコマンドです。このコマンドを選ぶと、本体RAMとカートリッジRAMが表示されるので、どちらからロードするかを選択してください。あらかじめセーブされたゲームデータがない場合は、ロードはできません。

ロードするデータを選んだら、AかCボタンを押して決定してください。現在のゲームデータの代わりに、セーブされていたゲームデータがロードされます。ロードされたデータからゲームを再び続けてください。



▲「ルナ2」ではいつでもどこでも、ゲームをセーブすることができます。何か気になる時には、こまめにセーブすることをおすすめします。





## 戦略コマンド

戦略コマンドでは、戦闘時のパーティーの陣形や各作戦時の各キャラクターの戦闘コマンドを決めます。

戦略コマンドのアイコンを選ぶと、右のような画面が表示され、左の4つのアイコン（陣形、作戦1、作戦2、作戦3）から変更したいものを選ぶことができます。



▲作戦は3つまで設定できます。

### ■陣形

戦闘開始時に、パーティー内のキャラクターがどこにいるかを定めるコマンドです。陣形アイコンを選ぶとキャラクターの頭の上に点滅する三角カーソルが表示されます。方向ボタンで移動させて、AかCボタンで決定してください。



◀順番にすべてのキャラクターの場所を決めると、陣形が決定します。

### ■作戦

作戦には、1～3までの3種類が登録可能です。登録したい作戦のアイコンを選び、キャラクターごとに行動を決めてください。行動の種類は、攻撃、魔法、道具、防御の4種類から選ぶことができます。戦闘中に登録することもできます。



◀3つの作戦は、戦うモンスターの特性を考えて、異なるパターンで構築しよう。

\*作戦で選んでいた魔法がレベルアップすると、その魔法は使えないので通常攻撃をすることになります。レベルアップした魔法に差し替えるなら、もう一度作戦を設定してください。





## 設定コマンド

設定コマンドでは、プレイヤーの好みに合わせてゲーム環境を変更することができます。変更可能な項目は、ゲームサウンド、メッセージウインドウのスタイル、メッセージウインドウのカラーの3点です。

変更の細かい内容は次の通りです。

### ●サウンドの変更

ゲームのサウンドを、ステレオにするかモノラルにするか決めることができます。

### ●ウインドウスタイルの変更

ゲーム中のメッセージウインドウのスタイルを、ノーマルにするかメッシュにするか決めることができる。

### ●ウインドウカラーの変更

ゲームのメッセージウインドウのカラーを用意された5つの色の中から選ぶことができます。

### ●ダッシュボタンの変更

ダンジョンでのダッシュボタンをR、L、B、Yの4つから選び、割り振ることができます。



▲設定により、サウンドの変更や、メッセージウインドウを好みの画面に調整することができます。



▲メッシュとは、ウインドウが透けて下の画面が見える状態を言います。



# COMBAT COMMAND 1

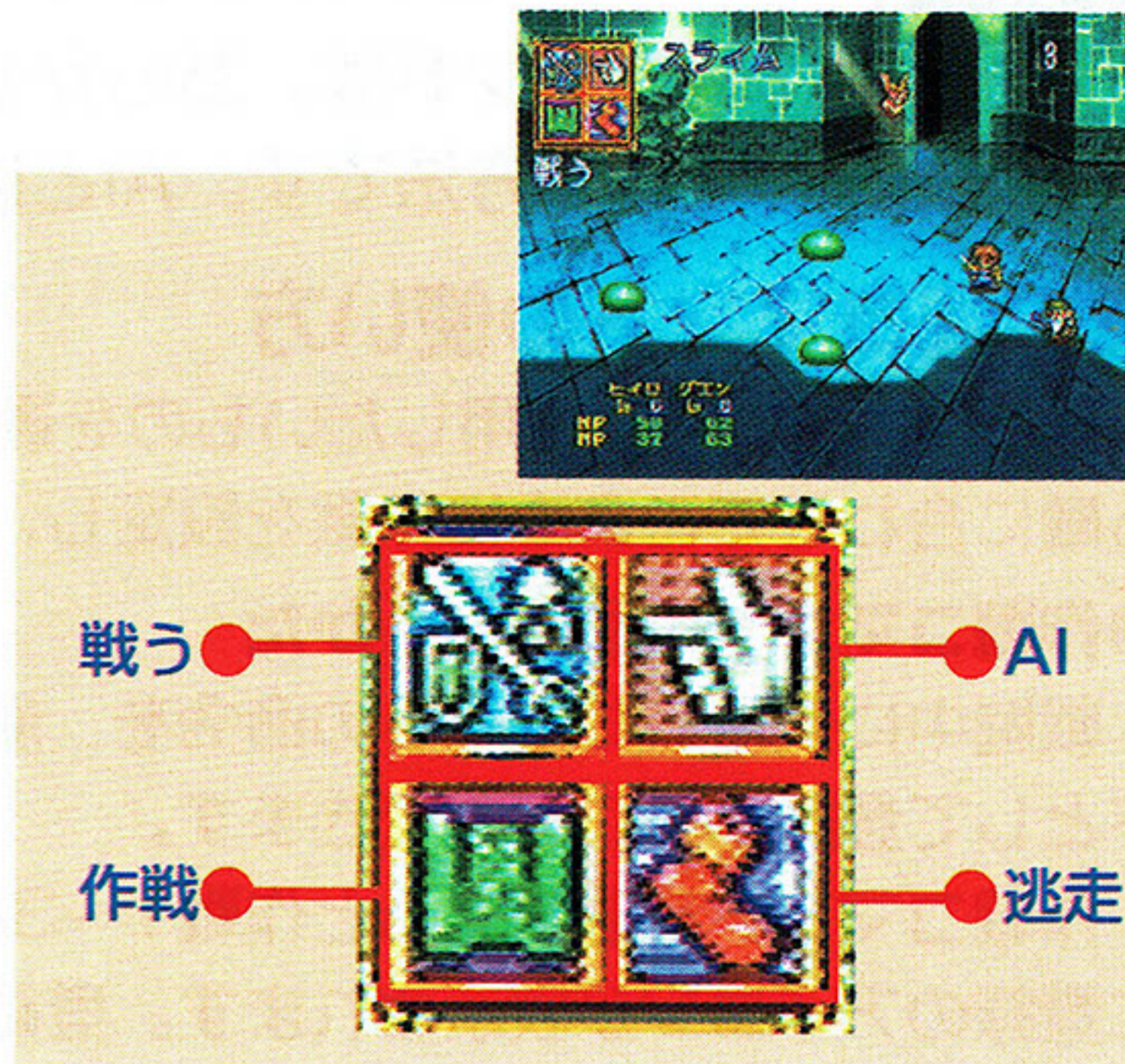
## 戦闘コマンド(1)

### ■戦闘コマンド(1)の種類

この戦闘コマンドは、敵に遭遇した時や、各ターンの始まりに選ぶことができる戦略的なコマンドです。このため、作戦コマンドやAIコマンドを実行しているときには、この戦闘コマンドは表示されません。コマンドには、戦う、作戦、AI、逃走の4種類があります。

### ●コマンドアイコンの選択

モンスターとの遭遇時や各ターンの始まりに画面左上の戦闘コマンドからひとつを選択し、AかCボタンで決定します。この時、「戦う」を選んだ場合は、さらに細かくキャラクターに命令を与える必要があります。(P21参照)



## AI COMBAT ●AIコマンド

AIコマンドは、パーティーの戦い方をすべてAIにまかせてしまう戦い方です。戦闘は楽ですが、細かな行動が取れません。

### ■AIコマンドの使い方

AIコマンドを選んだらそのまま自動で戦闘が始まります。もし途中で止めたい場合は、Bボタンを押してください。そのターンの行動をすべて終えてから、戦闘が中断します。



▲AIコマンドはHPやMPに注意。





## OPERATION ●作戦コマンド

作戦コマンドは、あらかじめ作戦1～3に設定しておいた作戦を使用して戦う方法です。AIとは異なり1ターンのみの命令です。

### ■作戦コマンドの使い方

作戦1～3のうち使用したいものを選び、AかCボタンを押して決定します。登場する敵に合わせてこまめに作戦を設定し、効率よく戦いましょう。(P17参照)

### ●作戦コマンドの登録のしかた

戦闘中に使用したばかりの命令を、新たに作戦コマンドとして登録することもできます。

作戦コマンドを選択すると作戦1～3のアイコンの他に登録のアイコンが表示されます。登録を選びAかCボタンを押して決定すると、右のような画面が表示されます。左に新たな戦闘コマンドが表示され右にすでに登録してある作戦が表示されます。差し替える作戦を1～3から選んでAかCボタンで決定します。



▲左の新たに登録する作戦は、もっとも最近に命令した戦闘コマンドです。



## ESCAPE ●逃走コマンド

逃走コマンドは、戦わずに敵から逃げることを目的としたコマンドです。場合によっては逃げることも重要な選択となります。

### ■逃走コマンドの使い方

逃走コマンドを選んだらAかCボタンを押して決定してください。ただし、必ず逃げられるとは限りません。特に強い敵が相手だと逃げられないこともあります。



# COMBAT COMMAND 2

## 戦闘コマンド(2)

### ■戦闘コマンド(2)の種類

戦闘コマンドには、攻撃、魔法、防御、道具の4種類があります。ターンを始める時に「戦う」を選んだプレイヤーは、各キャラクターごとにこの中のどれかを選択して命令を出します。命令は1ターンに1回だけです。



### ■戦闘中の全滅について

戦闘中のパーティーキャラクターが全員気絶してしまうと、そのパーティーは全滅したことになります。

パーティーが全滅にすると、ロード画面に切り替わります。セーブデータがあれば、データをロードし、そのデータの状態から再びプレイすることになります。

### ●キャラクターのステータス変化

- |              |   |            |   |                |  |             |   |              |   |              |   |
|--------------|---|------------|---|----------------|--|-------------|---|--------------|---|--------------|---|
| ●<br>ねむり     |  | ●<br>どく    |  | ●<br>まひ        |  | ●<br>まふうじ   |  | ●<br>みりょう    |  | ●<br>きぜつ     |  |
| 攻撃を受けると目がさめる |   | 徐々にHPが減少する |   | 動けない。自然には治りにくい |  | 魔法コマンドが使えない |   | 敵と味方の区別がつかない |   | 戦闘不能。魔法が薬で回復 |   |





## ATTACK ●攻撃コマンド

攻撃コマンドは、キャラクターに武器を使った直接攻撃の命令を与えます。攻撃が届かない場合は、まず移動してから攻撃します。

### ■攻撃コマンドの使い方

攻撃コマンドを選んだら、攻撃する敵を選びます。攻撃が届かない場合、キャラクターはその敵に対して攻撃をしかけるために移動します。



◀ 攻撃のとき、対象にしてある敵が黄色く光ります。



## ITEM ●道具コマンド

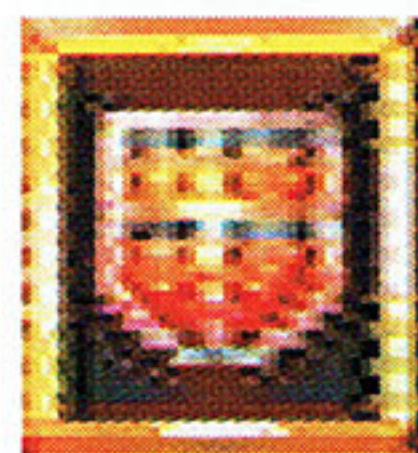
道具コマンドは、キャラクターに道具を使用するよう命令するコマンドです。HP回復薬があればHPが切れても回復させることができます。

### ■道具コマンドの使い方

道具コマンドを選んだら、次に使用する道具を選びます。必要があれば、対象のキャラクターを選びます。



◀ 道具はおもに味方のHPなどの回復に役立ちます。



## DEFENSE ●防御コマンド

防御コマンドは、キャラクターに攻撃をさせず、防御に専念するよう命令するコマンドです。

### ■防御コマンドの使い方

防御コマンドを選びます。キャラクター自身を選ぶと、そのターンの攻撃をせずに敵の攻撃に備えて防御します。敵の攻撃を避けるために移動させることもできます。





## MAGIC ●魔法コマンド

魔法コマンドは、キャラクターに魔法（技）を使用するように命令を与えます。攻撃はもちろん、補助や回復なども行うことができます。

### ■魔法コマンドの使い方

魔法コマンドを選んだら、魔法を使うキャラクターを選びます。次に使用する魔法を選びます。必要があれば、対象のキャラクター（または敵）や範囲を選びます。



魔法を選択



対象を選択



▲魔法には、対象が単体ではなく範囲や地面になるものもあります。

### ■戦闘中の○×記号について

戦闘中に攻撃するとき、敵にカーソルを合わせると○や×の記号が表示されることがあります。○は、攻撃の属性が敵の弱点に効果的な場合、×は敵の得意な属性の攻撃の場合です。

#### ●ダメージ数値の色による違い

ダメージ数値の色には、次のような意味があります。

白…通常ダメージ	赤…弱点をついたダメージ
緑…回復する数値	黄…敵に効果の薄いダメージ



▲敵に対してより効果的な攻撃をするように心掛ければ、戦闘はずっと有利なものになります。

\*戦闘中に画面の右下に火や風のマークが表示されることがあります。これはその地形がマークの属性であることを表します。属性のある地形では、合った属性の攻撃が強められ、対立する属性の攻撃が弱められます。



# SHOP

## ショップ

### ■ショップについて

パーティーが訪れる町や村には、武器屋や防具屋、道具屋（雑貨屋）などのショップがあります。初めて来た場所には、それまでの町には売っていない品物もあります。一度はのぞくようにしましょう。

ショップでは、冒険に必要な武器・防具やアイテムなどを売買することができます。

### ■ショップでの買い物のしかた

まず、お店の主人に話しかけてみます。話しかけることができればショップコマンドが表示されます。買うか売るを選択し、方向ボタンで品物と個数を選択したらAかCボタンで決定します。



▲ショップではひとつの品物を複数売買することができます。個数を変更するとその合計金額が表示されます。

### ■ショップでの物を売るとき

基本的に買う場合と同じ流れになります。買うの代わりに売るを選んでください。





## WEAPON SHOP ●武器屋 (防具屋)

武器屋 (防具屋) では、パーティーが装備して使用できる武器 (防具) を買い求めることができます。いらぬものを売ることもできます。

### ■武器屋での買い物のしかた

武器屋では、お店の主人に話しかけるとショップウィンドウが開きます。購入したい武器を選び個数を決めたなら、AかCボタンで決定してください。売る場合は売るのコマンドアイコンを選ぶというだけで、ほぼ同様の流れです。



▲武器や防具を購入するときは、装備可能なキャラクターの確認や、ステータスの上昇度もよく確認して購入するようにしてください。

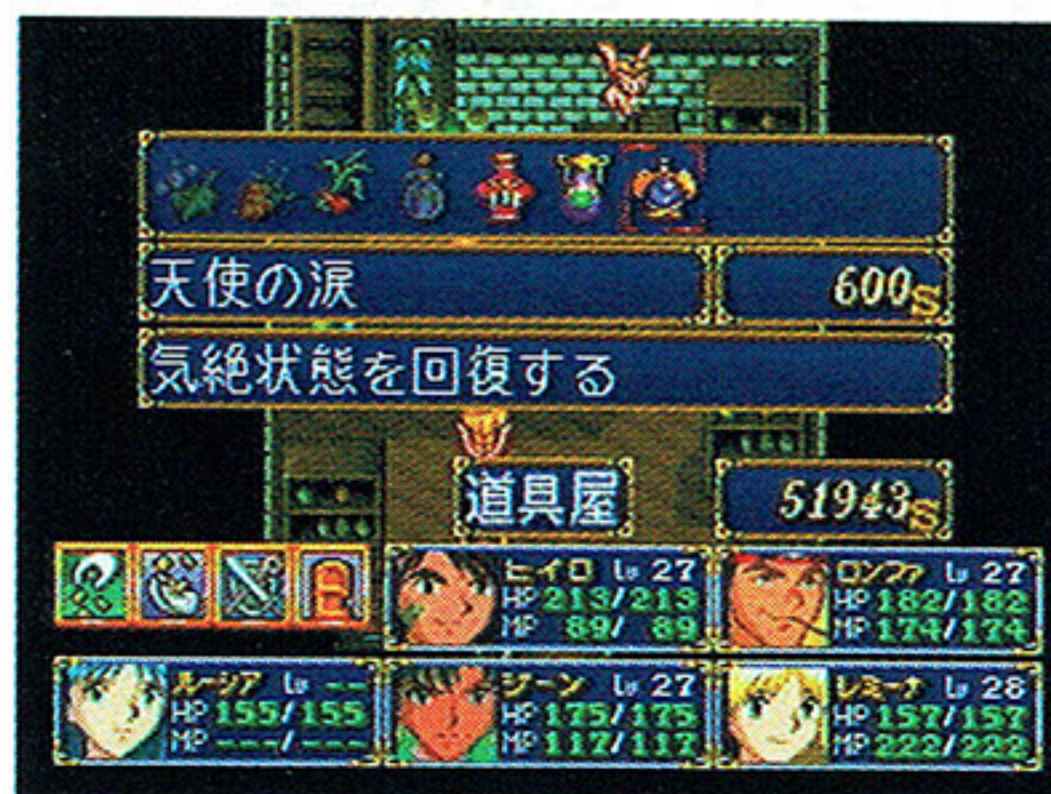


## ITEM SHOP ●道具屋 (雑貨屋)

道具屋 (雑貨屋) では、パーティーが冒険で必要とする道具を買い求めることができます。新しい町では必ず立ち寄りましょう。

### ■道具屋での買い物のしかた

道具屋 (雑貨屋) では、武器屋や防具屋と同様の手順で物を買ったり売ったりできます。



◀回復アイテムは冒険には必須です。数が減って心許ないなら、道具屋で補充しておきましょう。



# EMBLEM

## 紋章

### ■紋章とは

「ルナ2」には紋章と呼ばれる特殊なアイテムが存在しています。

紋章の属性には、地、水、火、風、雷の5元素に、無属性を加えた計6種類があり、装備したときの組み合わせによって魔法や技が増えるなど、様々な力を発揮します。

### ■紋章の組み合わせ

#### 1. 元素をもった紋章の組み合わせ

- ・ 対立する元素同士の組み合わせでは、属性が失われる。
- ・ 協力する元素同士の組み合わせは、属性が結合される。

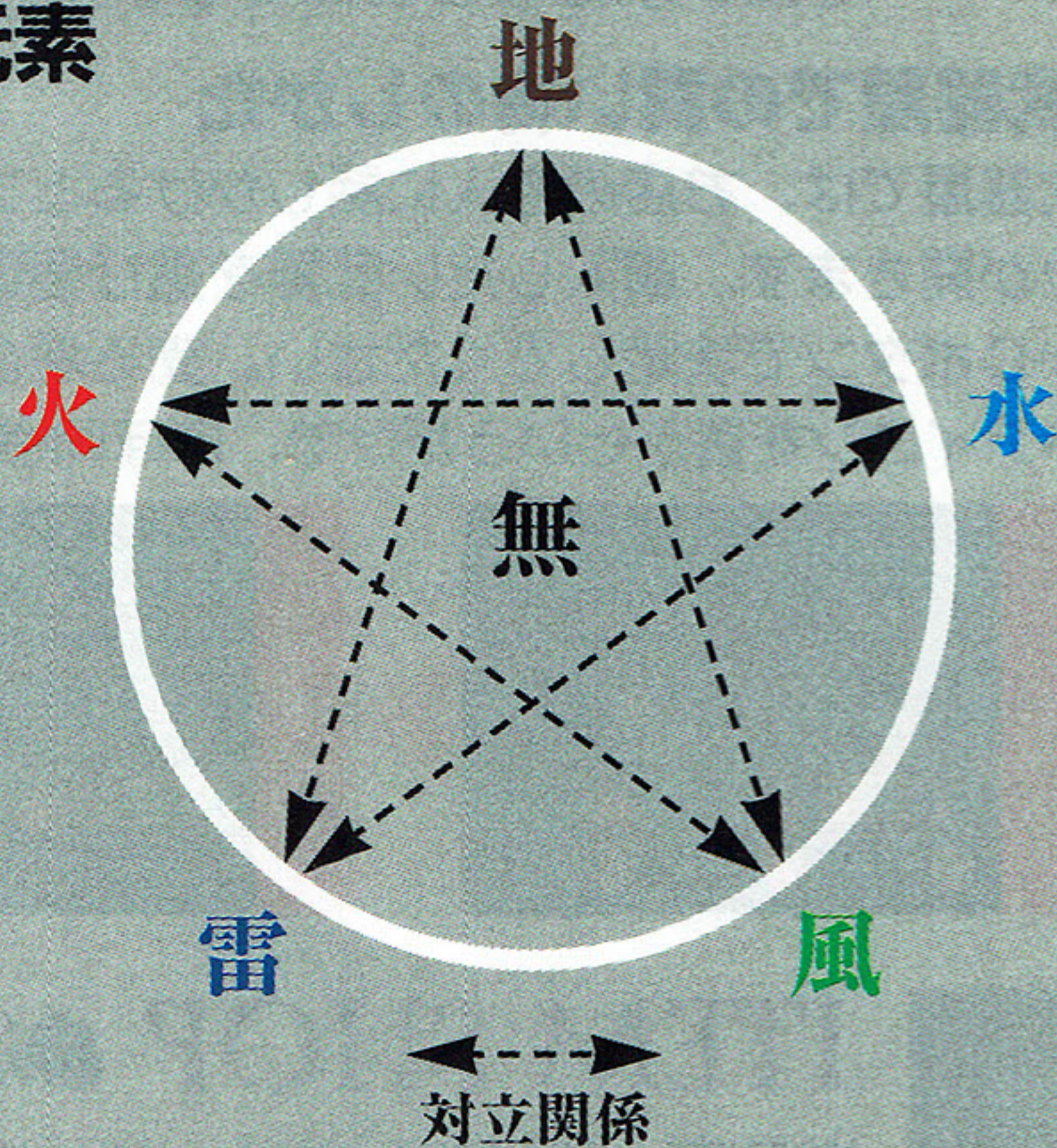
#### 2. 同じ紋章同士の組み合わせ

- ・ 相乗効果で紋章の能力が強化。
- ・ 装備時のペナルティーもなくなる。

#### 3. 特殊な組み合わせ

- ・ 単独では力を持たない、組み合わせ専用の紋章も存在する。
- ・ 一部の紋章は、特定の紋章と組み合わせることによって特殊な効果を発揮する。

### 元素



対立以外の組み合わせは協力

### ■紋章装備時のメッセージ

紋章を装備するときに、「黄色」の文字でメッセージが表示されることがあります。これは、紋章の新たな力が引き出されたことを示すものです。いろいろ組み合わせで試してみましょう。



# Q&A

## ワンポイント Q&A

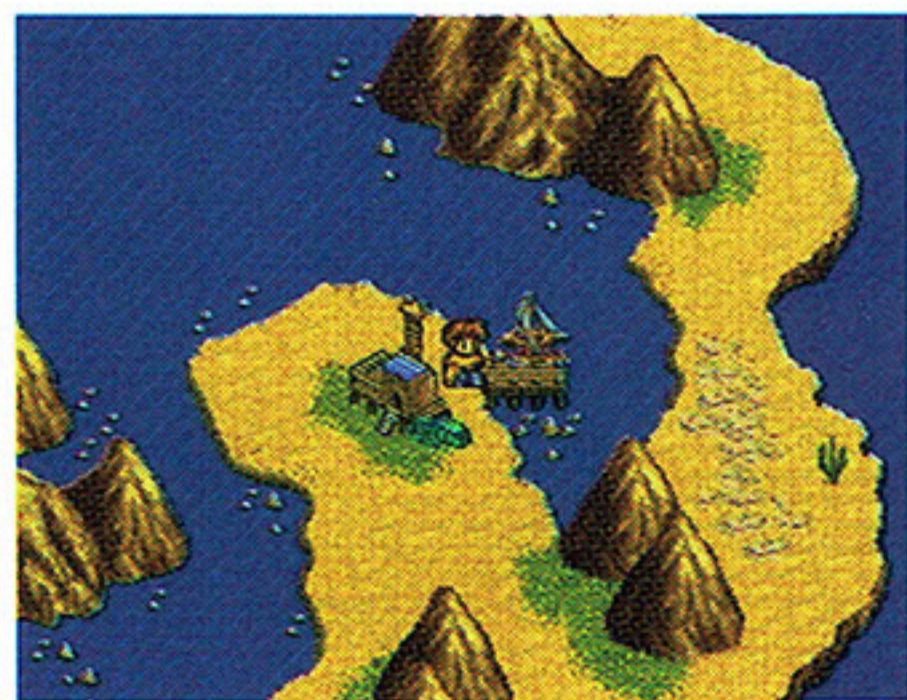
**Q1** ヒイロの家の横に停泊している竜汽船  
バルガンのシンボルに重なっても  
中に入れないのですが？

**A** バルガンのシンボルに重なった  
状態でAかCボタンを押してください。  
甲板に入ることができます。



**Q2** ラーパの村に行くために船を使えと言われた  
のですが、船のシンボルに重なっても乗れないのですが？

**A** 船のシンボルに重なった状態で、AかCボタンを押して  
ください。船に乗り込みます。



**Q3** 物語の後半のダンジョンで、女神像がどこにもありません。  
どうやって回復したらよいのでしょうか？ 町に戻ることもできません。

**A** 乗り物の中にある回復の女神像を使ってください。シンボルに重なった状態で、  
AかCボタンを押せば、乗り物の中に入ることができます。



# STAFF LIST

## スタッフリスト

総合ディレクター  
シナリオディレクター  
火野 峻志

オリジナルシナリオ  
重馬 敬

キャラクターデザイン  
アニメーション総監督  
窪岡 俊之

デモ演出  
赤司 俊雄

CAST  
緑川 光  
横山 智佐  
西原 久美子  
置鮎 龍太郎  
林原 めぐみ  
太田 真一郎  
久川 綾  
松本 梨香  
渡辺 久美子  
郷里 大輔  
佐藤 正治  
新山 志保  
池田 昌子  
納谷 六朗  
家弓 家正

メインプログラム  
磯川 豊  
佐多 成介

グラフィックディレクター  
安倍 政晴

戦闘ディレクター  
杉山 剛

アニメーション監督  
杉山 慶一

音楽  
岩垂 徳行

サウンドプロデューサー  
溝口 功

アニメーションプロデューサー  
村濱 章司

制作プロデューサー  
杉山 智則

ゼネラルプロデューサー  
宮路 洋一



# INFOMATION

## インフォメーション

攻略本

●ドラゴンマガジン ゲームコレクション

### 「ルナ2 エターナルブルー 公式攻略ガイドブック」

ドラゴンマガジン編集部 編 発行／富士見書房

ソフトと  
同時発売!

●電撃セガサターン特別編集

### 「ルナ2 エターナルブルー 公式攻略ガイド」

発行／メディアワークス 発売／主婦の友社

ソフトと  
同時発売!

マンガ単行本

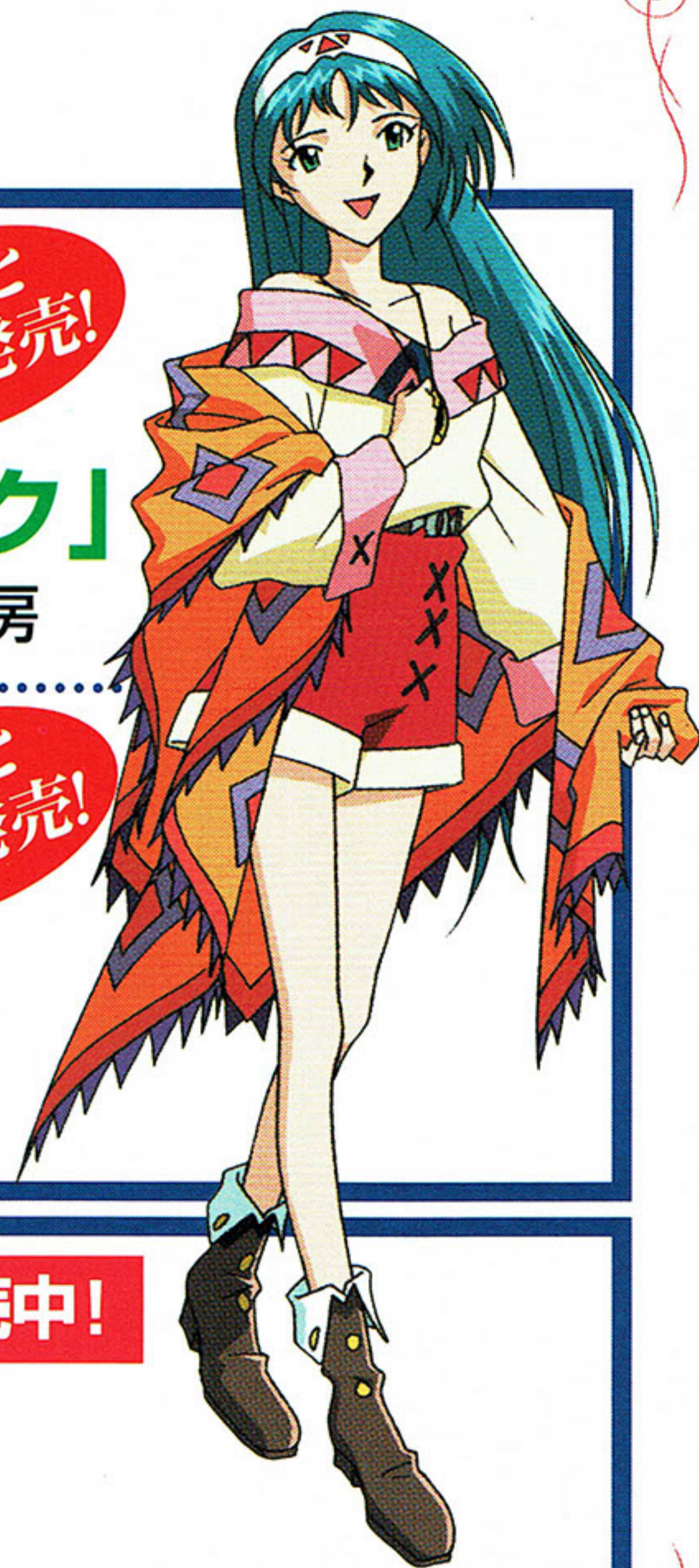
●ASUKAコミックスDX

### 「ヴェーン飛空船物語」

A5判 780円(税別)

絶賛発売中!

船戸明里



●ゲームアーツホームページ：<http://www.tokyoweb.or.jp/gamearts/>

●月光ホームページ：<http://www.nerimadors.or.jp/~gekko/>



ルナ2 エターナルブルー  
**LUNAR2**  
ETERNAL BLUE

●お問い合わせ先

(株)角川書店 ソフト事業部

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8484



**CRI ADX**

Copyright © 1996, 1997 CRI

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。

©1994 GAME ARTS ©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS/VANGUARD キャラクターデザイン/窪岡俊之

T-27906G

ISBN4-04-910612-4 C0876



角川書店



GAME ARTS