

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA MURIN™

GRANDIA

operation manual



ESP

GA
GAME ARTS

⚠ 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、 SEGA SATURN 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

グランディア

GRANDIA

-operation manual-



illustration by Takuhito Kusanagi

Contents

- ストーリー p.4
- ゲームの始めかた p.6
- コントロールパッドの使いかた . p.8
- ゲームフィールドでの操作 . p.10
- フィールドコマンド p.22
- エリアマップ p.31
- 戦闘画面での操作 p.32
- 主要キャラクター紹介 p.46



●ストーリー

はるかなる神話の時代、精霊は人々を祝福し、その証として精霊石を光翼人に授けた。

精霊石の光は世界中を照らし、人々は豊かに暮らしたという。

だが、人々の繁栄が頂点を迎えたとき、平和な時代は突如として、その幕を閉じることとなった。精霊石は7つにくだけ、精霊と光翼人は去っていった……。

これが、エンジュール神話がいまに伝える、創世記の物語である。

メッシナ大陸の東の端、産業革命のまっただ中にある港町パーム。この街に暮らす少年ジャスティンは、冒険者だった父の形見「精霊石」をながめながら、父と同じく冒険の旅に出ることを夢見ていた。

ある日、ジャスティンは幼なじみの女の子スーを連れて、パームの街の北にあるサルト遺跡を訪れる。太古の記憶が眠る遺跡の奥で、ジャスティンたちが見たものは……。

「ようこそ、精霊石を持つ者よ……」

——いま、冒険への扉が開かれる！

●ゲームの始め方

【ゲームの起動】

セガサターン本体に『グランディア』のDISC1をセットして、セガサターンのゲーム起動方法でゲームを始めます。タイトル画面が表示されたら、メニューから、方向ボタンの上下で「新しく始める」「続きを行なう」のいずれかを選んで、AまたはCボタンで決定してください。



【新しく始める】

最初からプレイを始めます。オープニングデモのうち、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。**

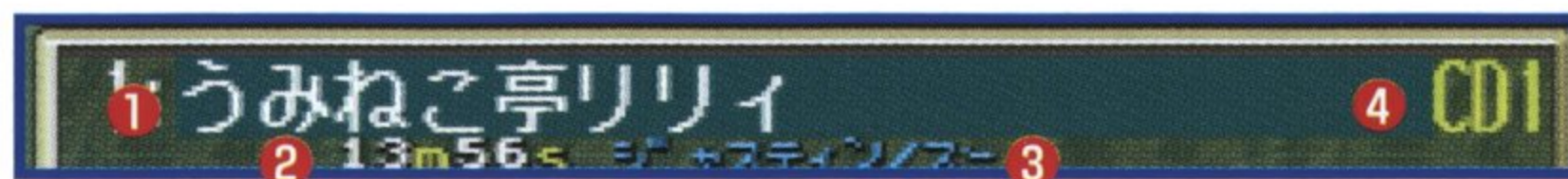
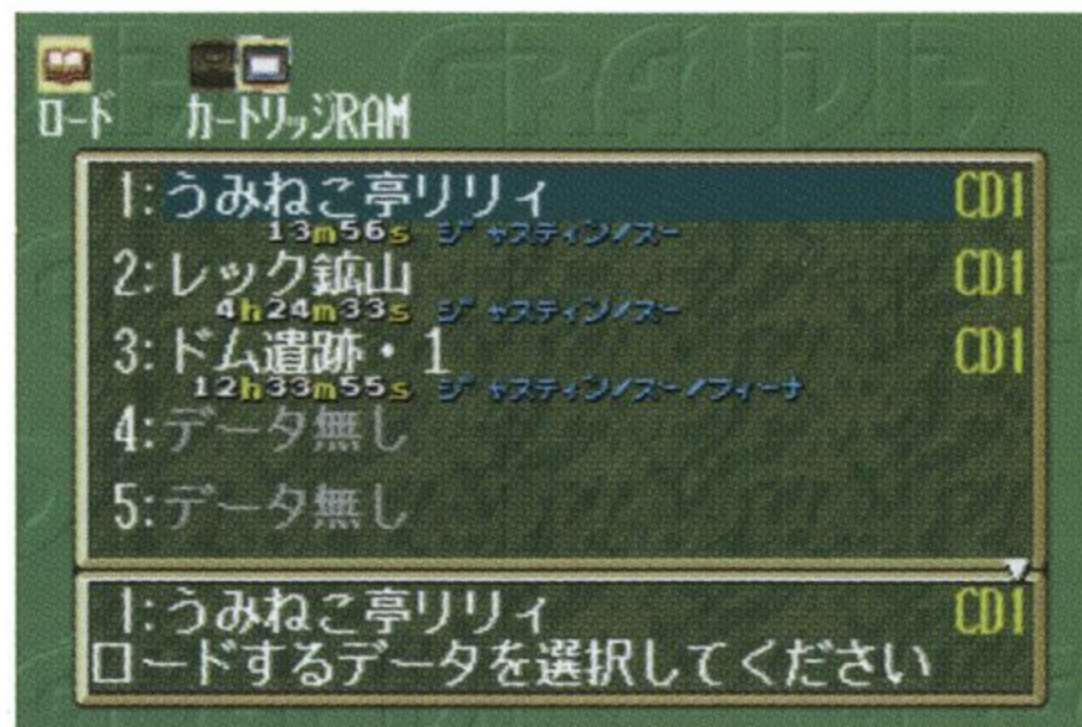


このゲームは「マルチターミナル6」に対応していません。接続されていると不具合が起きることがありますので、接続して使用しないでください。

【続きを行なう】

以前のプレイ経過をセーブしたデータを読み出して、プレイを再開します。方向ボタンの左右で本体RAM、カートリッジRAM（別売パワーメモリー）のいずれかを、上下でデータ一覧の中から読み出したい場所を選んで、Cボタンで決定してください。確認メッセージで「読み込む」を選んでCボタンを押すと、読み出しできます。

*データのセーブ方法については、本書21ページ【セーブ】項を参照ください。



- ①セーブしたフィールド上の場所
- ②プレイ時間
- ③パーティメンバー
- ④ディスク番号

【ディスクの入れ替え】

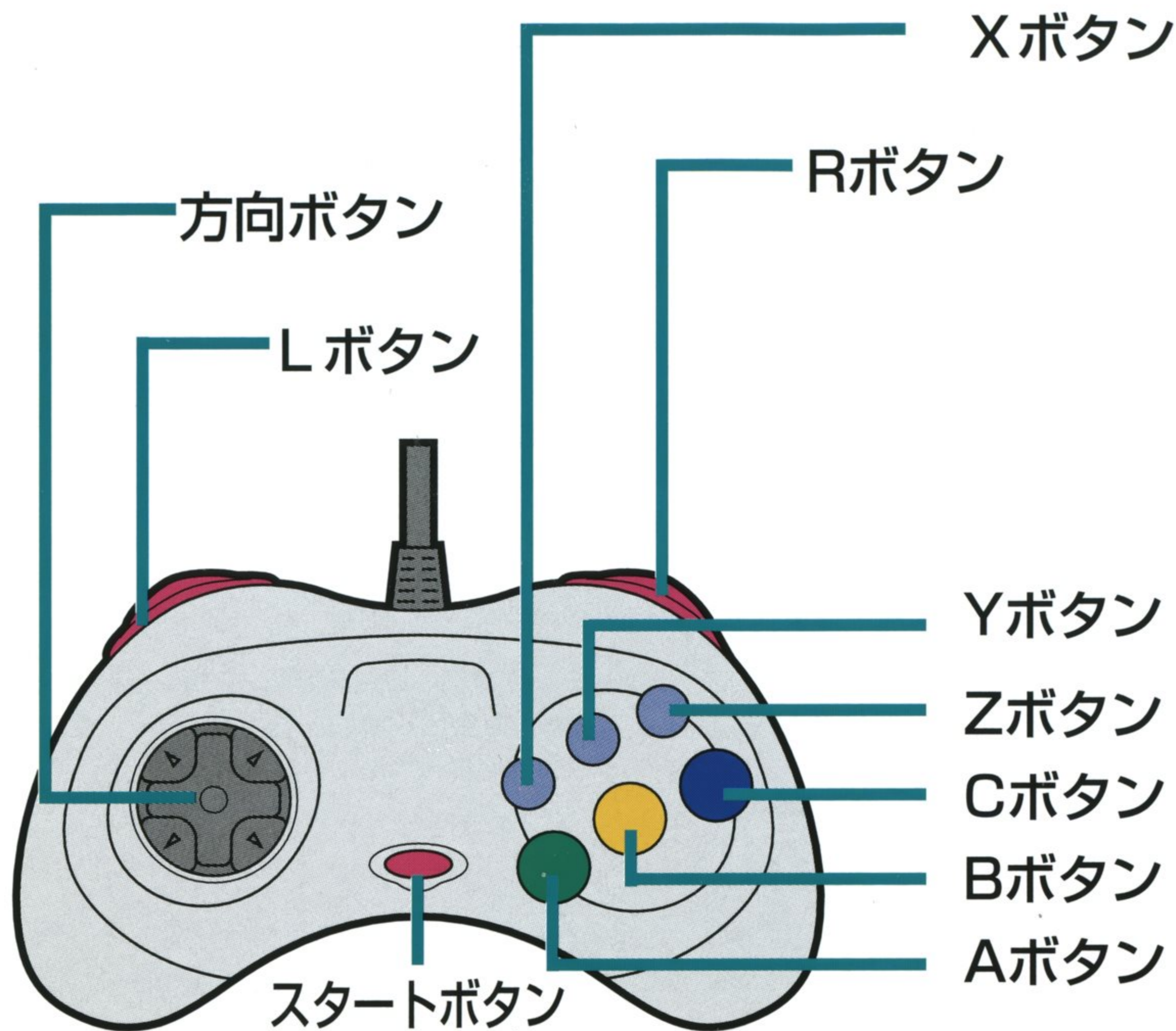
DISC1のゲームが終了するとデータセーブ画面になります。データをセーブした後、しばらくAボタンを押しながらリセットボタンを押してマルチプレイヤー画面を表示させます。ディスクの回転が止まったらDISC1を取り出し、DISC2に入れ替えてください。

【終了方法】

A・B・C+スタートボタンを押してマルチプレイヤー画面を表示させます。ディスクの回転が止まったらディスクを取り出し、電源を切ってください。次回続きからプレイするためには必ずデータをセーブしてください。*詳しくはセガサターン本体の取扱説明書を参照ください。

●コントロールパッドの使い方

【各部の名称】



【各部の機能について】

方向ボタン

キャラクターの移動
 《フィールド》 《戦闘》 《各種ウィンドウ》
 《エリアマップ》 カーソルの移動

スタートボタン

《フィールド》 コンフィグウィンドウ画面
 への切り替え

Aボタン

《フィールド》 フィールドコマンド画面へ
 の切り替え
 《戦闘》 見るコマンドへのショートカット

Bボタン

《フィールド》 方向ボタンとの同時押しで
 ダッシュ移動
 《戦闘》 《各種ウィンドウ》 コマンドのキ
 ャンセル、前の画面に戻る
 《戦闘》 実行中の「さくせん」の解除
 《メッセージウィンドウ》 メッセージのス
 キップ（一部のシーンでは不可）

Cボタン

《フィールド》 会話・調べる・アイテム入
 手・各種アクション実行
 《各種ウィンドウ》 《戦闘》 《エリアマッ
 プ》 コマンド・選択目標の決定

Xボタン

《フィールド》 街キャラレーター画面への
 切り替え

Yボタン

《フィールド》 画面のズームイン

Zボタン

コンパスの方向切り替え
 《戦闘》 作戦コマンド「正々堂々」実行

L・Rボタン

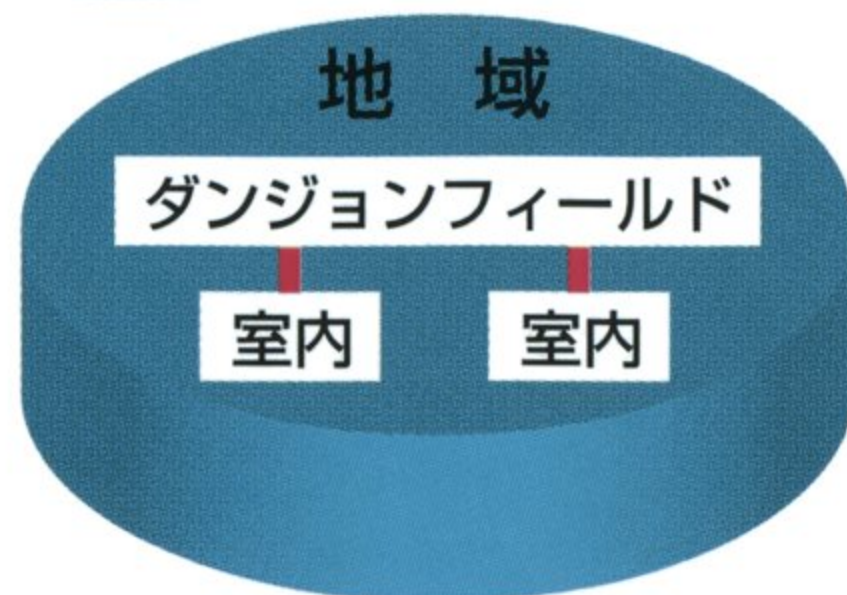
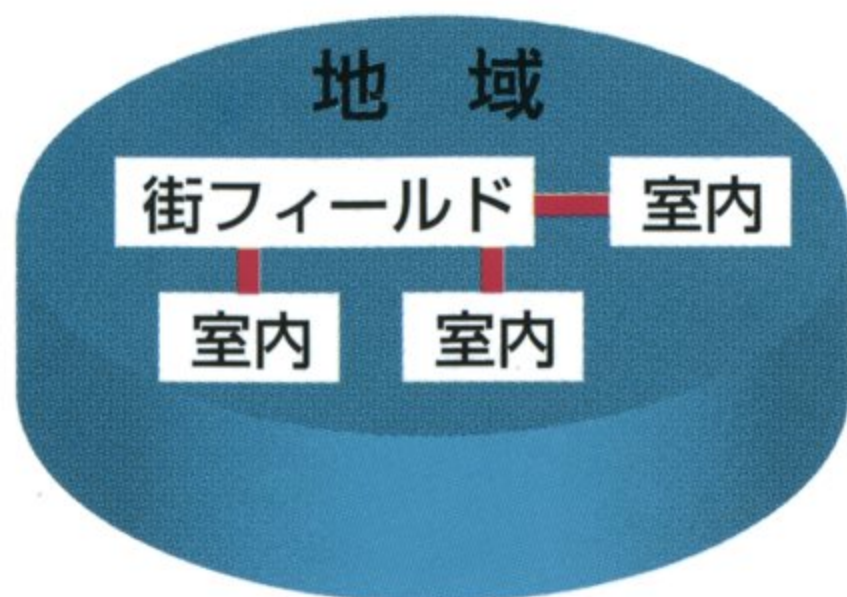
《フィールド》 フィールドマップのアングル
 回転
 《戦闘》 キャラクターウィンドウのHP表
 示を、MP、SPに切り替える
 《一部のウィンドウ》 キャラクター選択ま
 たは決定のショートカット

●ゲームフィールドでの操作

【フィールドの種類】

ゲームの舞台はいくつかの地域に分かれていて、それを構成するフィールドには、大きくわけて3つのタイプがあります。「街フィールド」と「ダンジョンフィールド」の構造は基本的に同じで、「室内フィールド」は、それらに付随する形で存在しています。地域街単位の移動は、基本的にエリアマップ上で行なわれます。

*エリアマップについては、本書31ページ【エリアマップ】項を参照ください。



【街フィールド】

人々が生活している地域のフィールドです。画面右上にコンパスが表示されます。枠の赤い部分が北を意味します。建物の扉の前などに来たときに、場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。



【ダンジョンフィールド】

洞窟や遺跡など、モンスターが棲息している地域のフィールドです。画面右上にコンパスが表示されます。枠の赤い部分が北を意味します。コンパスの矢印は、そのフィールドの出口や目的地の方向を常に指し示します。矢印の回転が早いほど目的地に近く、遅いほど目的地から離れていることを表します。コンパスが一定の方向を指していない場合、そのマップには特に目的地がありません。特定の場所に来たときに、場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。



【室内フィールド】

小規模な建物の内部などに用いられているフィールドです。ここではコンパスが表示されず、L・Rボタンによるアングルの回転もできません。扉の前などに来たときに場所の名前が表示される場合は、そこから別のフィールドに移動できることを表します。



【会話】

会話が可能なキャラクターの前でCボタンを押すと会話ができます。会話することで、キャラクターがパーティに加わる場合もあります。会話中に返答メッセージを選択する場合があります。



【調べる】

立て看板や本棚など、特定の場所でCボタンを押すと、その場所を調べることができます。



【ロープ移動】

ロープの前でCボタンを押すと、ロープにつかまります。つかまった状態での移動は、方向ボタンの上下で行ないます。足場付近でCボタンを押すと、ロープから離れます。



【街キャラレーター】

街フィールド内でXボタンを押すと、プレイヤーキャラ周辺の地形、住人の位置を俯瞰アングルで確認できます。方向ボタンで表示範囲をスクロールさせることも可能です。もう一度XボタンまたはA・B・Cボタンのいずれかを押し、街フィールドに戻ります。



【ダンジョンレーター】

ダンジョンフィールド内にある「バードビューアイコン」の上でCボタンを押すと、プレイヤーキャラ周辺の地形、アイテムの位置を俯瞰アングルで確認できます。XボタンまたはA・B・Cボタンのいずれかを押し、ダンジョンフィールドに戻ります。



バードビューアイコン



【アクションアイコン】

ダンジョンフィールド内にある「アクションアイコン」の上でCボタンを押すと、その地形状況に応じたアクションが実行されます。アクションアイコンは、その場所に近づかないと画面に表示されません。

アクションアイコン



【アイテムの入手】

アイテムまたは宝箱の前でCボタンを押すと、アイテム入手のサブコマンド画面になります（お金の場合は、そのまま所持金に加算されます）。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。なお宝箱には、開けるのに鍵が必要なものもあります。

*キャラクター1人が所有できる最大アイテム数は12です。

*装備中のアイテム、お金は、所有アイテムに数えません。



サブコマンド



自動分配

新たなアイテムを持たせるキャラクターを、自動的に選択します。



手動分配

新たなアイテムを持たせるキャラクターをプレイヤーが選択します。



使う

新たなアイテムを所有せずに、その場で使用します。名前表示が暗いものは、このコマンドを実行できません。



諦める

新たなアイテムの入手を諦めます。一部のアイテムでは実行できないので、アイテムがいっぱいの場合は「捨てる」で所有アイテムを減らして入手しましょう。



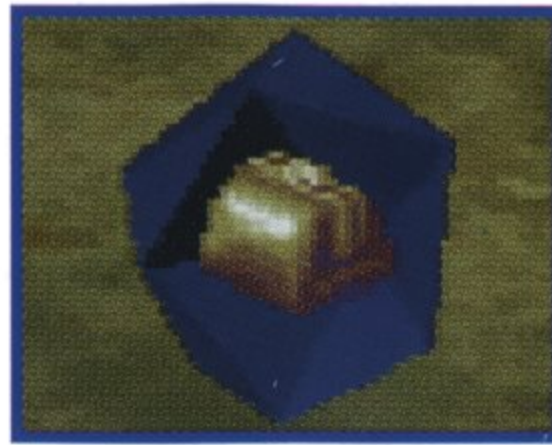
捨てる

所有アイテムを捨てます。所有アイテム一覧の中から捨てるアイテムを選んでください。名前表示が暗いものは捨てられません。

【アイテムを預ける／引き出す】

建物の中などにある「預かり所アイコン」の前でCボタンを押すと、預かり所を利用できます。フィールド画面左上に表示される選択ウィンドウから、コマンドを選択してください。

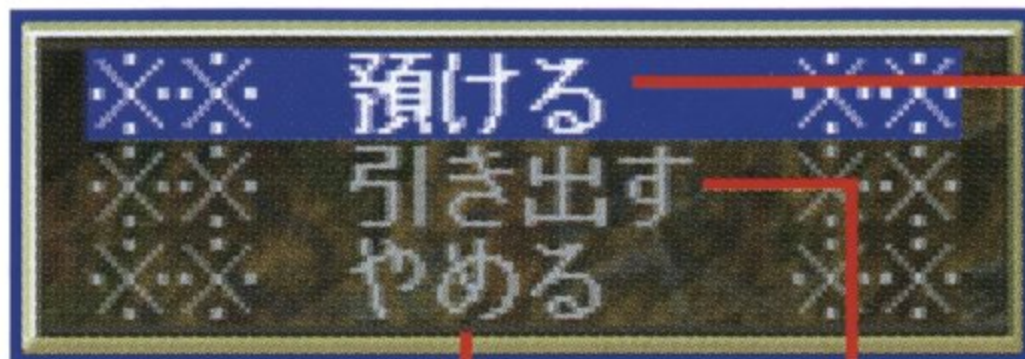
* 預かり所アイコンは複数存在しますが、預け先自体は共通です。



預かり所アイコン



選択ウィンドウ



所有アイテムを預けます。預けたいアイテムを選択・決定してください。預かり所に預けられるアイテムの最大数は99です。名前表示が暗いアイテムは預けることができません。

預けていたアイテムを引き出します。引き出したいアイテムを選択・決定したのちに、引き取るキャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、このコマンドを実行できません。

預かり所での操作を終了します。

* この選択ウィンドウは、Bボタンによるキャンセルはできません。

【武器を買う】

ショップの店内などにある「武器購入アイコン」の前でCボタンを押すと、武器買い物画面になります。商品選択中に表示されるフェイス上の三角マークは、左から攻撃、防御、素早さ、走力のパラメータを表しており、黄色が上昇で青色が下降を示します。商品を決定すると以下のコマンドが表示されます。



武器購入アイコン



コマンド



装備

購入武器を即、装備します。装備変更後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、装備キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターまたはその武器を装備できないキャラクターは、このコマンドを実行できません。もともと装備していたアイテムはなりません。



下取り

現在装備している武器を下取り価格で売るとともに、購入武器を即、装備します。装備後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして装備キャラクターを選択・決定してください。その武器を装備できないキャラクターは、このコマンドを実行できません。



買う

購入武器を所有アイテムにします。方向ボタンで所有キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、このコマンドを実行できません。

【防具を買う】

ショップの店内などにある「防具購入アイコン」の前でCボタンを押すと、防具の買い物画面になります。以下の操作方は武器を買うときと同じですが（本書16ページ【武器を買う】項を参照ください）、防具には装備箇所によって「よろい」「くつ」「たて」「かぶと」の4タイプがあります。



防具購入アイコン



【武器・防具以外のアイテムを買う】

ショップの店内などにある「アイテム購入アイコン」の前でCボタンを押すと、武器・防具以外のアイテムの買い物画面になります。買いたいアイテムを選択・決定したのち、所有キャラクターを選択・決定してください。所有アイテム数が最大のキャラクターは、このコマンドを実行できません。



アイテム購入アイコン



*指輪など、「アクセサリ」として装備するアイテムを買うときの操作方は、武器・防具を買うときと同じです。本書16ページ【武器を買う】項を参照ください。

【魔法を覚える】

ショップの店内などにある「魔法属性購入アイコン」の前でCボタンを押すと「炎」「風」「水」「土」のいずれかの魔法属性を取得する画面になります。魔法属性は、パーティキャラクターが所有する「manaエッグ」1個と引き替えに1つ、取得できます。魔法属性を選択・決定した後、取得するキャラクターを選択・決定してください。1人のキャラクターが、すでに取得している属性を重複して取得することはできません。また、キャラクターによっては、魔法属性の取得が制限されている場合もあります。



魔法属性購入アイコン



- ①パーティキャラクターのmanaエッグ所有数
- ②魔法属性リスト（左から属性アイコン、属性入手とともに覚える魔法、魔法属性スキルのレベルアップ時に上昇するパラメータ）
- ③魔法の合成属性の相関図
- ④キャラクターウィンドウ（入手済みの魔法属性のアイコンが表示されます）

【所有アイテムを売る】

ショップ店内のカウンターなどにいる人物の前でCボタンを押すと、所有アイテムを下取り価格で売る画面になります。売りたいアイテムを選択・決定してください。名前表示が暗いアイテムは、売ることができません。



【休息・食事】

宿泊施設のカウンターなどの前でCボタンを押すと「宿泊」という形で、ダンジョンフィールドの特定の場所に来ると「キャンプ」という形で、休息できます。休息に関する選択ウィンドウのメッセージ内容は場面によって異なりますが、機能的には以下の4つに大別できます。



通常休息

消費したHP（ヒットポイント）、MPLv1～3（マジックポイント）、SP（スペシャルポイント）が最大値まで回復し、戦闘不能などのステータス異常も回復します。

食事つきの休息

通常休息同様、各種パラメータが回復し、さらにパーティキャラクターおよびその場にいる主要人物の話を聞けます。話を聞きたいキャラクターを方向ボタンの左右で選択、Cボタンで決定してください。食事を終了するときは、ジャスティン（フィールド移動時の先頭キャラクター）の頭上のアイコンを選択・決定してください。



*** 特定の話聞かないと食事を終了できない場合があります。**

データの保存

それまでのプレイ経過をセーブします。セーブ方法は本書21ページ【セーブ】項を参照ください。

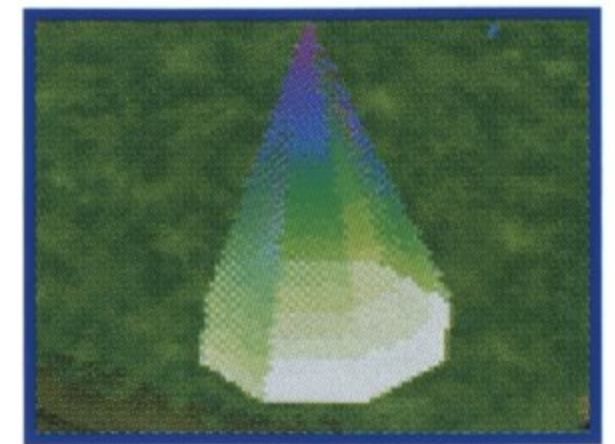
やめる

休息に関する操作を終了します。

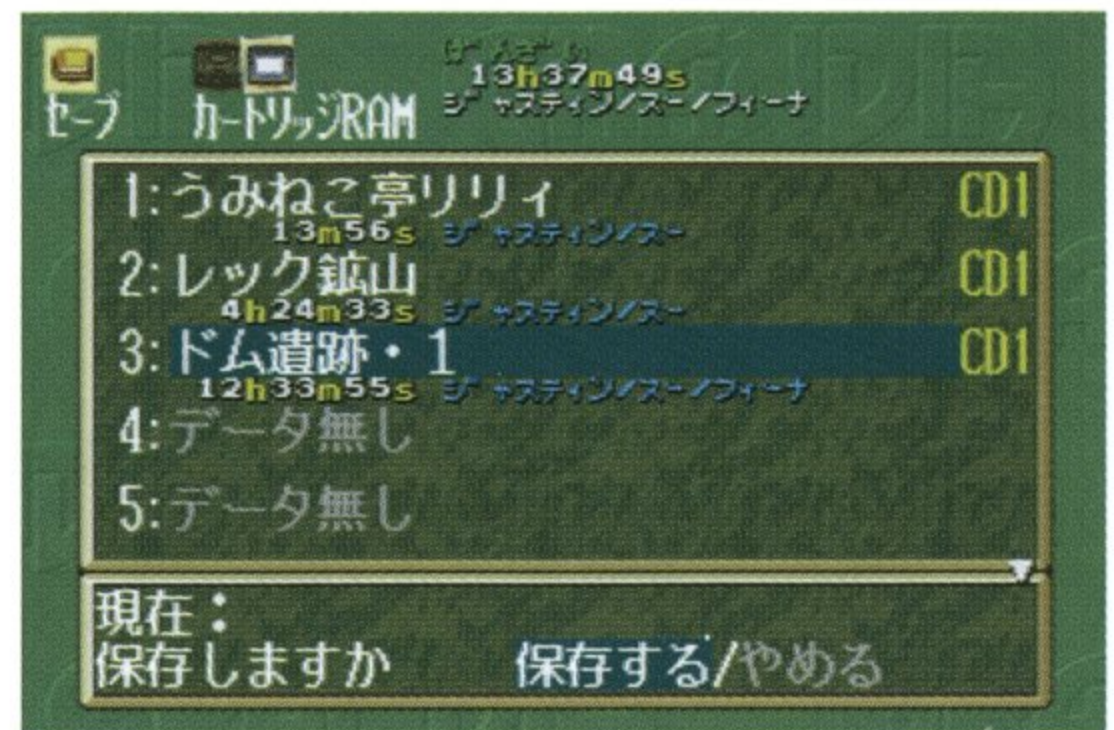
【セーブ】

休息の選択ウィンドウ、またはフィールド上にある「セーブアイコン」に重なってCボタンを押すことで表示される選択ウィンドウ（内容は休息とほぼ同じですが、「食事つきの休息」の代わりに、「ヒント」の項目があります）から、データ保存に対応するメッセージを選択・決定すると、それまでのプレイ経過をセーブ（保存）する画面になります。方向ボタンの左右で本体RAM、カートリッジRAMのいずれかを、上下でセーブしたい場所を選んで、Cボタンで決定してください。すでにデータがある場所にセーブする場合は、データが更新されます。確認メッセージで「保存する」を選んでCボタンを押すと、セーブ完了です。

***本体RAM、カートリッジRAMともに最大5つまでセーブできます。**



セーブアイコン



【コンフィグウィンドウ】

フィールドでスタートボタンを押すと、「会話ボタン（AボタンとCボタンの機能の切り替え）」「移動時Rボタン（街フィールド、ダンジョンフィールドでのアングル回転方向）」「サウンドモード（モノラル/ステレオ）」を設定する画面になります。方向ボタンの上下で項目選択、左右で選択項目の設定を変更し、Cボタンで決定してください。

●フィールドコマンド

【フィールドコマンド画面への入りかた】

フィールド移動中にAボタンを押すと、フィールドコマンド画面になります。実行したいコマンドのアイコンを選択・決定してください。それぞれの操作については、本書23～30ページを参照ください。

【画面の見かた】

コマンドアイコン パーティが持っているお金



現在カーソルが示しているコマンドアイコンの名前

キャラクターの簡易ステータスウインドウ

*パーティの人数ぶん表示されます



- ①名前
- ②レベル
- ③現在のヒットポイント/最大ヒットポイント
- ④現在のスペシャルポイント/最大スペシャルポイント
- ⑤現在のマジックポイント/最大マジックポイント
(上からレベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法)
- ⑥ステータス異常アイコン
(何も無い場合は「-GOOD-」と表示されます)



【道具】

所有アイテムに関するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると、そのキャラクターの所有アイテムが表示されるとともに、「道具」のサブコマンドアイコンが表示されます。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。



サブコマンド



使う

所有アイテムを使用します。アイテムを選択・決定した後に、使用するキャラクターを選択・決定してください。名前表示が暗いものは、このコマンドを実行できません（以下同様です）。



渡す

所有アイテムを他のパーティキャラクターに渡します。アイテムを選択・決定した後に、渡し先のキャラクターを選択・決定してください。渡し先のキャラクターの所有可能アイテム数を越える場合は、このコマンドを実行できません。



捨てる

所有アイテムを捨てます。捨てたいアイテムを選択・決定してください。



【装備】

装備品に関するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると、サブコマンドアイコンが表示されます。実行したいサブコマンドを選択・決定してください。



サブコマンド



変更

選択した装備品を外して、所有アイテムの中にある装備品に変更します。変更したい装備品を選択・決定した後、変更後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、新たに装備したい装備品を選択・決定してください。

***所有アイテムの中にある装備品は、そのキャラクターが装備できるものだけ表示されます。**



交換

他のキャラクターと、装備中アイテムどうしを交換します。交換したい装備品を選択・決定した後、交換後のパラメータの変化（画面で確認できます）を参考にして、新たに装備したい装備品を選択・決定してください。アイテム名表示が暗いものは、このコマンドを実行できません。



【魔法・技】

魔法、技に関する情報の確認および、魔法を使用するコマンドです（技は戦闘専用のため、ここでは使用できません）。キャラクターを選択・決定するとサブコマンドアイコンが表示されます。方向ボタンの左右でサブコマンドの選択、上下で一覧のカーソルを移動します。

魔法は名前表示が明るいもののみ、この画面で使用できます。使用したい魔法を選択・決定してください。魔法によっては、その効果を受けるキャラクターを選択・決定する場合があります。

魔法（技）レベルについて

魔法（技）の個別の使用頻度を表すレベルです。レベルアップすると、戦闘時のコマンド決定から実行までの時間が短くなり、魔法では効力もアップしていきます。レベルは★の数で表され、最大レベル（5）になると「★MAX!」と表示されます。



- ①サブコマンドアイコン(左からレベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法、技)
 - ②現在のマジックポイント／最大マジックポイント
 - ③魔法データ（左から魔法属性アイコン、魔法名、レベル、消費MP、使用時にスキル経験値が上昇する魔法属性または武器系統を表示）
 - ④魔法属性のスキルレベル、スキル経験値
 - ⑤カーソルで選択している魔法の効果説明
- *サブコマンド「技」では、「魔法属性」が「武器系統」に、「魔法名」が「技名」に、「消費MP」が「消費SP（スペシャルポイント）」になります。



【スキル】

魔法属性または武器系統のスキルレベルに関する情報を確認するコマンドです。キャラクターを選択・決定すると「スキル」のサブコマンドアイコンが表示されます。方向ボタンの左右でサブコマンドを選択してください。



スキルレベルについて

魔法属性（武器系統）単位の使用頻度をあらわすレベルです。レベルアップすると、その魔法属性（武器系統）の特徴に応じたキャラクターパラメータが上昇します。また、魔法属性（武器系統）が特定のスキルレベルに到達すると、新たな魔法（技）を取得できます。取得条件は複数の場合もあります。

* 魔法属性、武器系統のスキルレベルは、経験値が100たまる毎に1レベルアップします。

* 同じ魔法属性（武器系統）でも、キャラクターによって取得する魔法（技）は異なります。

- ①サブコマンドアイコン（左からレベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法、技）
 - ②魔法データ（左から、魔法名（未取得のものは「????????????」と表示）、取得に必要な魔法属性のアイコンと必要スキルレベルを表示）
 - ③魔法属性のスキルレベル、レベルアップ時に上昇するキャラクターパラメータ
- * サブコマンド「技」では、「魔法属性」が「武器系統」に、「魔法名」が「技名」になります。なお取得に必要な武器系統には、複数条件として魔法属性が含まれる場合もあります。

魔法属性について

魔法を使用するための基本要素です。ショップなどにある魔法属性購入アイコンで取得できますが、キャラクターによって取得できないものもあります。



炎

熱や炎の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



風

大気や風力の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



水

水や水流の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。



土

大地や鉱物の特性を利用した魔法を使うための基本要素です。

合成属性について

2種類の魔法属性（組合せは4種類）のスキルレベルが一定量に達すると、合成属性の魔法を取得できます。合成属性にはスキルレベルはありません。



稲妻 = 炎 + 風



吹雪 = 水 + 風



森林 = 水 + 土



爆裂 = 炎 + 土

武器系統について

武器の大まかなタイプです。キャラクターによって、使用できる武器系統はあらかじめ決まっています。



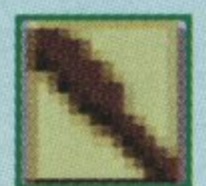
短剣

突き刺して攻撃する小型の刃物です。



刀剣

斬りつけて攻撃する武器です。



メイス

重量を生かして叩きつける鈍器です。



斧

振り回して攻撃する大型の刃物です。



射撃

遠距離から攻撃できる武器です。



鞭

振り回して打ちつける鞭状の武器です。



【ステータス】

キャラクターに関する総合情報を確認します。キャラクターを選んでCボタンで決定してください。

基本ステータスウィンドウその1

基本ステータスウィンドウその2



スキルレベルウィンドウ

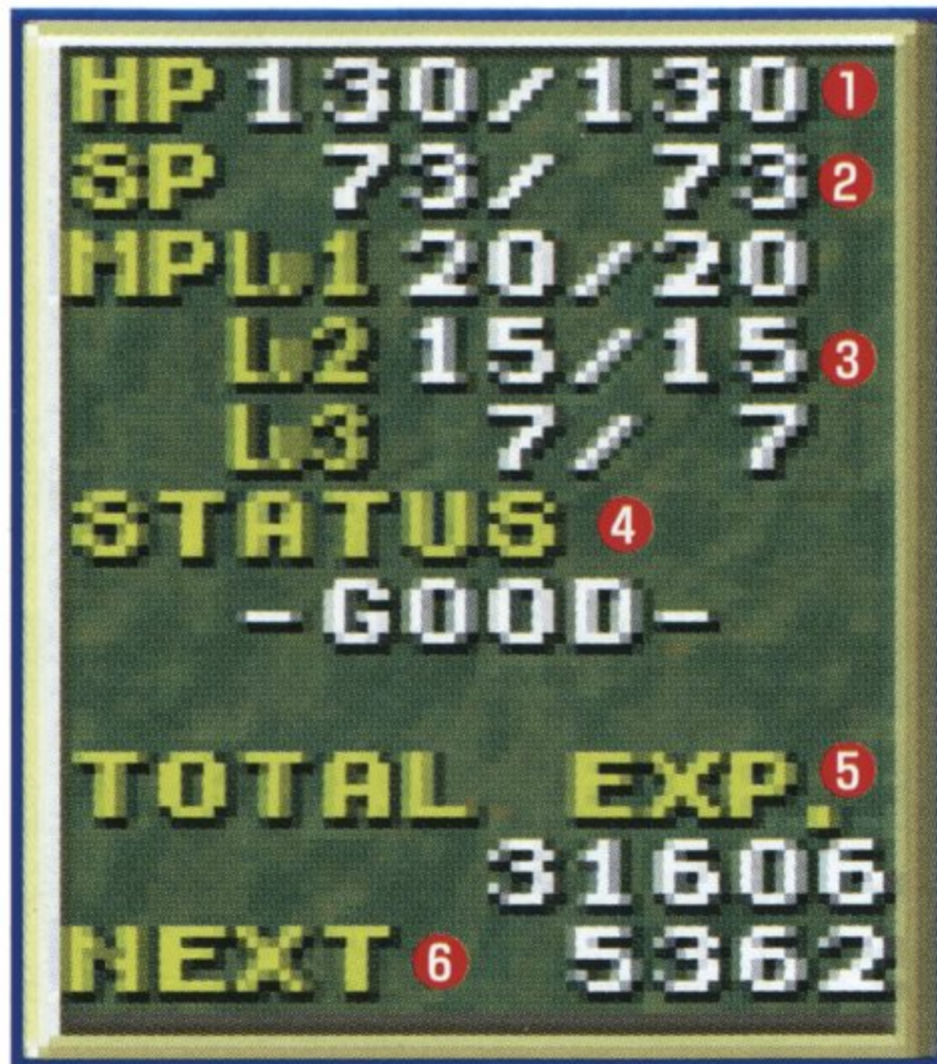
装備ウィンドウ

基本ステータスその1



- ①キャラクターの名前です。
- ②キャラクターの総合的な成長レベルです。
- ③腕力を表します。
- ④耐久力を表します。
- ⑤動きの俊敏さを表します。
- ⑥足の速さを表します。

基本ステータスその2



- ①キャラクターのヒットポイント（生命力）です。ダメージを受けるごとに減少します。左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。
- ②キャラクターのスペシャルポイント（技発動力）です。技を使用するごとに減少します。左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。
- ③キャラクターのマジックポイント（魔法発動力）です。魔法を使用するごとに減少します。左側の数値が現在値、右側が最大値を表します。
- *マジックポイントは、レベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法ごとに個別に計算されます。
- ④ステータス異常のマークを表示します。何もない場合は「-GOOD-」と表示されます。
- ⑤現在獲得している総合経験値です。
- ⑥次のレベルアップに必要な経験値です。

ステータス異常について

キャラクターが何らかの行動制限を受けている状態です。それぞれの内容は、以下のマークによってあらわされます。これらは、宿屋やキャンプで休息するとすべて回復しますが、特定のアイテムを使用することで、部分的に回復させることも可能です。

**戦闘不能**

戦闘に参加することができない状態です。HPが0になると表示されます。

**魔法封じ**

魔法を使用できない状態です。敵から「魔法封じ」の攻撃を受けると表示されます。

**技封じ**

技を使用できない状態です。敵から「技封じ」の攻撃を受けると表示されます。

**疫病**

戦闘時にランダムで、パラメータダウン、眠り、麻痺、混乱などのステータス異常が発生します。敵の疫病攻撃を受けると表示されます。

**毒**

戦闘時にダメージを受け続ける状態です。敵の毒攻撃を受けると表示されます。

装備ステータス



- ①現在装備中の「武器」です。
 - ②現在装備中の「たて」です。
 - ③現在装備中の「よろい（服）」です。
 - ④現在装備中の「かぶと（ぼうし）」です。
 - ⑤現在装備中の「くつ」です。
 - ⑥現在装備中の特殊アイテムです。
 - ⑦「ちから」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。敵に与えるダメージ量に関係します。
 - ⑧「たいりよく」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。敵から受けたダメージの軽減量に関係します。
 - ⑨「すばやさ」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。IPゲージの移動速度に関係します。
- * IPゲージについては本書33ページ【行動順番とIPゲージ】項を参照ください。
- ⑩「そうりよく」に装備中のアイテムのボーナスポイントを加算した数値です。戦闘画面内を移動するときの距離に関係します。

スキルレベルステータス

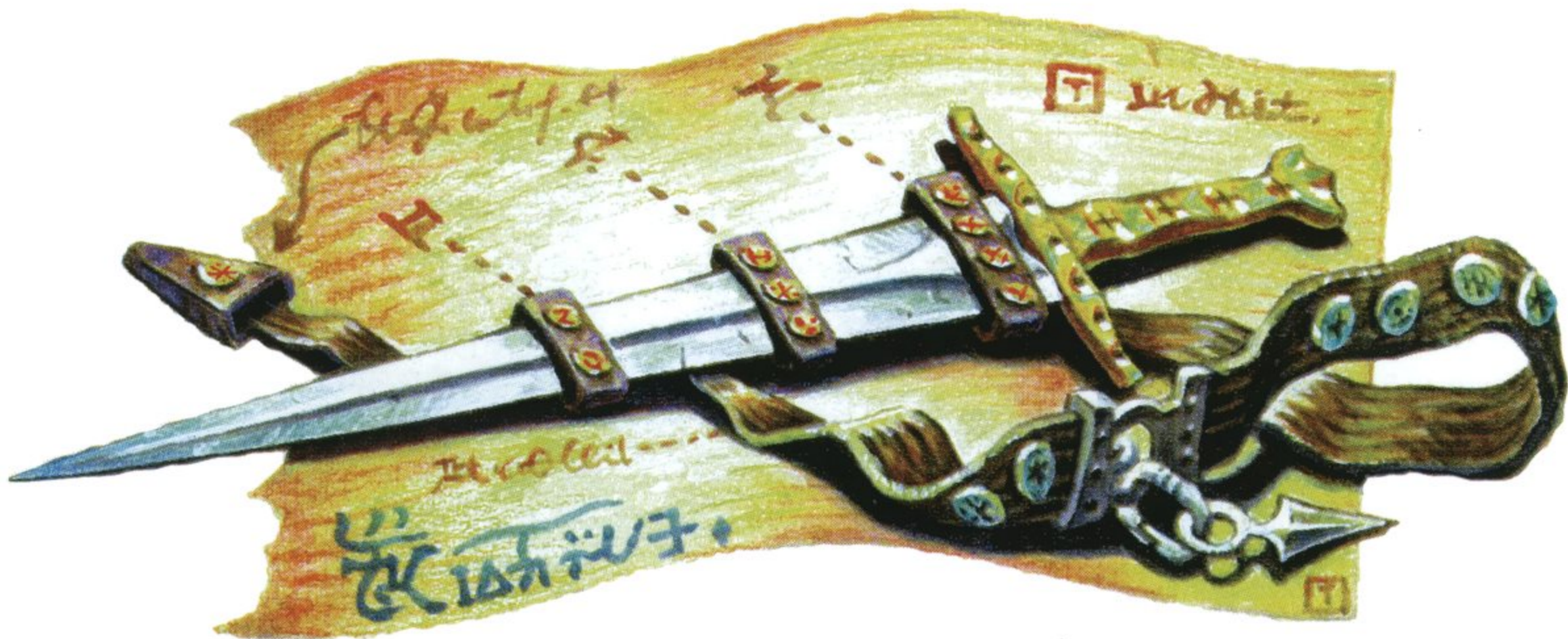


- ①キャラクターが使用できる武器系統の一覧です。それぞれ現在のスキルレベル、経験値が表示されます。
- ②キャラクターが取得した魔法属性の一覧です。それぞれ現在のスキルレベル、経験値が表示されます。

●エリアマップ

各フィールドの特定の場所に行くと、地域単位で移動する画面になります。行きたい地域を方向ボタンの左右で選択、Cボタンで決定してください。

*地域の選択肢は、シナリオが進むごとに
変化します。



● 戦闘画面での操作

【戦闘の基本の流れ】

フィールド上の敵キャラクター（種類は判別できますが、数は確認できません）に接触すると、戦闘画面になります。戦闘中の行動はキャラクター順に決定・実行され、魔法や技、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。基本的に、行動力の高いキャラクターほど頻繁に行動順番が回ってきますが、それがそのまま手数之多さを表すとは限りません（詳しくは、本書33ページ【行動順番とIPゲージ】項、同37ページ「クリティカル」項を参照ください）。

画面上のすべての敵キャラクターを倒すか、戦闘中のコマンドで「とうそう」が成功すると戦闘終了です。獲得経験値などの戦闘結果が表示され、敵と接触した場所のフィールド画面に戻ります（フィールド復帰後、パーティキャラクターが一定時間点滅しますが、この間は敵キャラクターと接触しても戦闘画面になりません）。すべてのパーティキャラクターが戦闘不能状態になるとゲームオーバーです。

【敵キャラクターとの接触方法による初期状態の違い】

フィールド上の敵キャラクターとどのような位置関係で接触したかによって、戦闘画面でのキャラクター位置や、IPゲージのマーカの初期状態が変化します。敵キャラクターの先頭以外のモンスターと接触するか、襲撃状態（赤く点滅して突進する状態）ではないときに接触すると、プレイヤーパーティ側に有利な状態で戦闘が始まります。敵キャラクターとプレイヤーパーティの先頭以外のキャラクターが接触すると、プレイヤーパーティ側が不利な状態で戦闘が始まります。

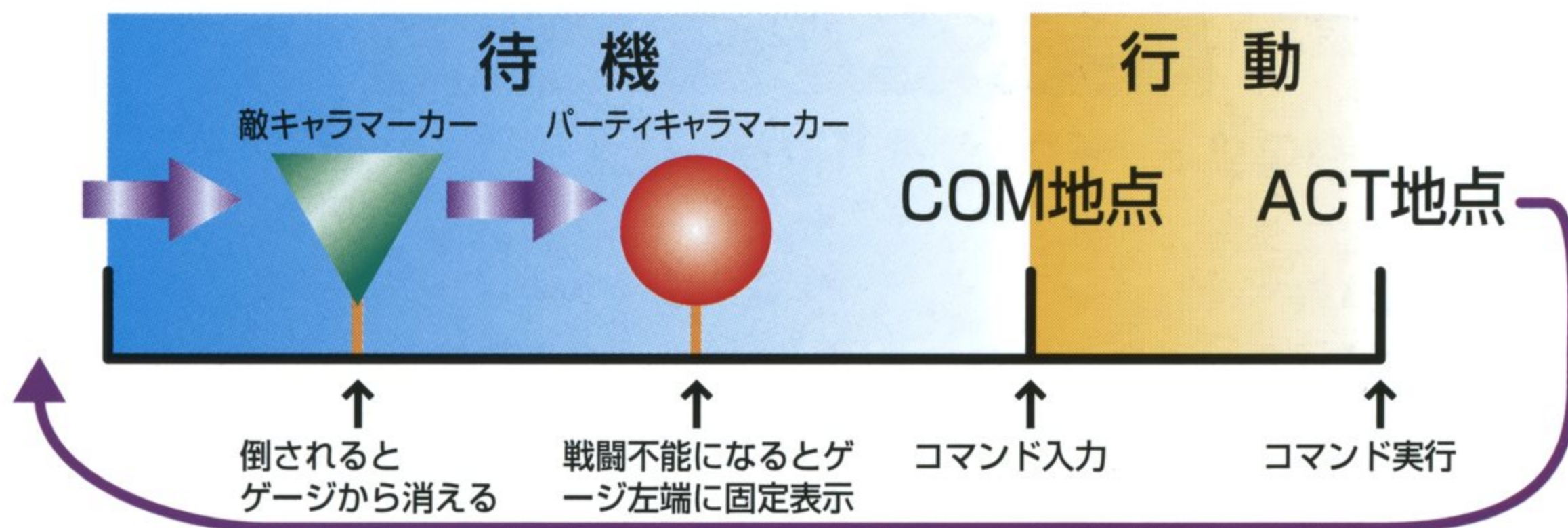


【行動順番とIPゲージ】

戦闘時のキャラクターは、新たな行動コマンド入力順番がくるまでは、その場で待機しています。行動コマンドの入力順番は、敵味方ともにリアルタイムで競われます。それぞれのキャラクターのマーカがIP（イニシアティブ・ポイント）ゲージ上を移動し、右側の「COM」地点に到達したキャラクターから順にコマンド入力ができるようになります。マーカの移動速度は、それぞれのキャラクターの「すばやさ」パラメータに対応しています。

パーティキャラクターの順番が回ってくると、画面が一時停止して戦闘コマンド一覧（ジャストコマンド）が表示されます。ここでコマンドを選択・決定すると、ふたたび画面が動きだします。マーカがIPゲージ右端の「ACT」地点に到達したときにはじめて、入力したコマンドが実行に移されます。COM地点からACT地点までの時間は、コマンドの内容によって異なります（基本的に、効果が強力なものほど時間が長くなります）。

ACT地点まで到達したキャラクターのマーカは、入力したコマンドの実行成功、失敗にかかわらず、IPゲージの左側に戻され（実行したコマンドによって戻り位置が異なります）、ふたたび右側に移動を開始します。この繰り返りで、戦闘は展開します。



【画面のみかた】

キャラクターウィンドウ

パーティキャラクターのHPを表示します。L・RボタンでMP、SP表示に切り替えます。ステータス異常を受けた場合は以下のように表示されます。



魔封じ



技封じ



疫病



毒



混乱



眠り



ジャストコマンド

順番がパーティキャラクターに回ってきたときに表示される、リング状のコマンド一覧です。方向ボタンの左右で実行したいコマンドを選択して、Cボタンで決定してください。各コマンドについては本書36～43ページ【ジャストコマンド】項を参照ください。

戦闘時ステータスウィンドウ

指定されたキャラクターの詳細な情報を表示します。詳しくは、本書41ページ【みる】項を参照ください。

IPゲージ

キャラクターの行動順番がわかるゲージです。詳しくは、本書33ページ【行動順番とIPゲージ】項を参照ください。

HPゲージ

指定されたキャラクター、またはダメージを受けたキャラクターの残りHPを相対的に表すゲージです。

各種マーカーについて

キャラクターの各種行動結果は、数字や以下のような特殊なマーカーでリアルタイム表示されます。



行動を間近に控えているキャラクターを表します。



魔法を封じられたキャラクターに表示されます。



次の行動順番で特殊攻撃をしようとしているキャラクターを表します。



技を封じられたキャラクターに表示されます。



カウンターダメージを与えられたキャラクターに表示されます。



連続攻撃によるヒット数を表示します。



行動をキャンセルされたキャラクターに表示されます。



目標までの移動距離が足りず、攻撃できなかったキャラクターを表します。

戦闘中のステータス異常について

キャラクターが何らかの行動制限を受けている場合、戦闘時ステータスウィンドウの「STATUS」欄に、異常内容に対応したマークが表示されます。ステータス異常には、次回の戦闘にもちこすもの（本書29ページ「ステータス異常について」項を参照ください）と、その戦闘のみ有効なもの2タイプがあります。後者には以下の3種類があります。これらは、特定のアイテムを使用することで戦闘中に回復することもできます。



眠り

眠っている状態です。敵に「眠り」の特殊攻撃を受けると表示されます。敵から攻撃を受けても回復します。



麻痺

体が痺れて動けない状態です。敵に「麻痺」の特殊攻撃を受けると表示されます。



混乱

混乱状態に陥り、敵味方がまわす攻撃します。敵に「混乱」の特殊攻撃を受けると表示されます。

【ジャストコマンド解説】



コンボ

通常攻撃による素早い連続攻撃です。1回の攻撃力は低いのですが、複数回攻撃するので、トータルダメージはクリティカルよりも多くなります。攻撃する相手を選択・決定してください。すでに攻撃目標の敵が倒されている場合は、近くの他の敵に攻撃します。



カウンターダメージについて

攻撃モーションに入っているキャラクターに攻撃すると、通常よりも大きなダメージを与えることができます。



クリティカル

通常攻撃による強烈な一撃です。コマンドを入力してから実行するまでの時間が長く、カウンターダメージを受けやすくなりますが、ダメージを与えた敵の行動をキャンセルさせることができます。攻撃する相手を選択・決定してください。



コマンドキャンセルについて

攻撃を受けたキャラクターのIPゲージ上のマーカーは、少しだけ左側に戻されますが、クリティカルやキャンセル効果のある特殊攻撃が命中した場合は、マーカーが大幅に左側に戻されます。

また、攻撃目標が何らかのアクションを実行中または、待機中に攻撃すると、そのアクションを中断することもできます。



わざ・まほう

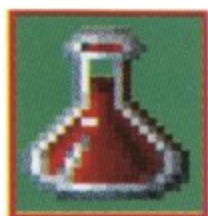
各キャラクターの持つ技や魔法を使用します。技、レベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法のいずれかを選択（L・Rボタンによる切り替え操作が便利です）した後、使用したい技または魔法を選択・決定してください。効果内容によっては、目標対象を選択・決定する必要があります。プレイヤーの現在SP（MP）が、使用したい技（魔法）の消費SP（MP）と同じかそれ以上でないと、技（魔法）を使用できません。

特殊なSP回復について

消費したSPは、コンボやクリティカルを使用したり、敵からダメージを受けたときに少しだけ回復します。



- ①現在選択している魔法レベル
 - ②現在のMP／最大MP
 - ③魔法一覧（魔法属性アイコン、魔法名、魔法レベル、消費MPを表します）
 - ④効果説明
 - ⑤使用することでスキル経験値が得られる武器または魔法属性
- * 「技」では、「魔法名」が「技名」に、「魔法属性」が「武器系統」に、「消費MP」が「消費SP」になります。



道具

所有アイテムを使用します。アイテム一覧の中から使用したいアイテムを選択・決定したのちに、その効果を受けるキャラクターを選択・決定してください。名前表示が暗いものは、このコマンドを実行できません。





ぼうぎょ

敵の攻撃から身を守ります。2タイプの方法からいずれかを選択・決定してください（L・Rボタンによる切り替え操作が便利です）。



防御実行

戦闘画面上での位置を変えずに、その場で防御姿勢をとります。このあいだ、受けるダメージはすべて、通常の1/3になります。

回避

戦闘画面上での位置を変えます。複数用意されている移動先候補の中から選択・決定してください。実行すると、次のコマンド入力まで敵からの攻撃を回避する確率も上昇します。





みる

指定したキャラクターのデータを戦闘時ステータスウィンドウに表示します。方向ボタンの上下でパーティ側と敵側を切り替えて、左右でキャラクターを選択してください。このコマンドには実行制限がありません。

* コマンド選択中、Aボタンを押し続けることで、このコマンドをショートカットすることができます。

戦闘時ステータスウィンドウ

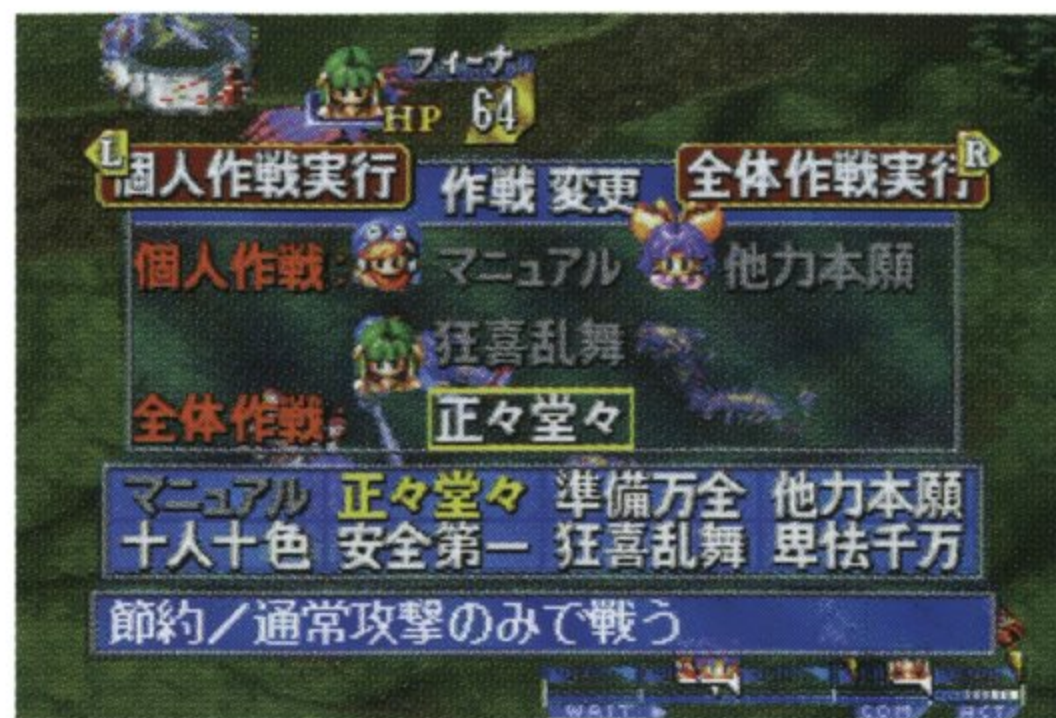


- ① そのキャラクターの名前または種族名です。
- ② 現在のHP / 最大HPです。
- ③ そのキャラクターが現在実行中または実行予定の行動です。
- ④ ステータス異常のマークが表示されます。通常は何も表示されません。
- ⑤ 魔法やアイテムなどで一時的に強化または弱化した各能力の状態です。左から「こうげき」「ぼうぎょ」「こうどう」「いどう」「最大HP」を表します。(一時的) レベルアップ、レベルダウンともに7段階で、通常は何も表示されません(レベルアップは▲、ダウンは▼で表示されます)。



さくせん

パーティキャラクターの戦闘時の行動形式を決定します。「個人作戦」はキャラクター単位、「全体作戦」はパーティ全体の設定です（行動形式の設定は「全体作戦」が優先されます）。8種類の行動形式の中からいずれかを選択・決定したのち、実行させる作戦（個人または全体）を選択・決定してください。（L・Rボタンによるショートカット操作が便利です）。



マニュアル 順番が回ってくるたびに、プレイヤーがコマンドを入力します。他の行動形式を実行中にBボタンを押すと、次に順番が回ってきたときにこの行動形式になっています。

正々堂々 技や魔法などを一切使わず、通常攻撃のみで戦います。

準備万全 魔法やアイテムなどを使って、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。

他力本願 回避と防御しか行ないません。

十人十色 それぞれのパーティキャラクターの性格を生かした行動を自動的にとります。

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、頻繁に回復を行ないます。

狂喜乱舞 強力な技や魔法を惜しまず使用します。

卑怯千万 敵キャラクターが戦いにくくなる状況を整えながら戦います。



とうそう

パーティキャラクターを戦闘画面から退却させます。このとき、倒した敵の所持金や所持アイテム、総合経験値は加算されません。逃走の成功率は、パーティ全体の「いどう」パラメータが高ければ高いほど上がります。

一部の敵からは「とうそう」することができない場合があります。

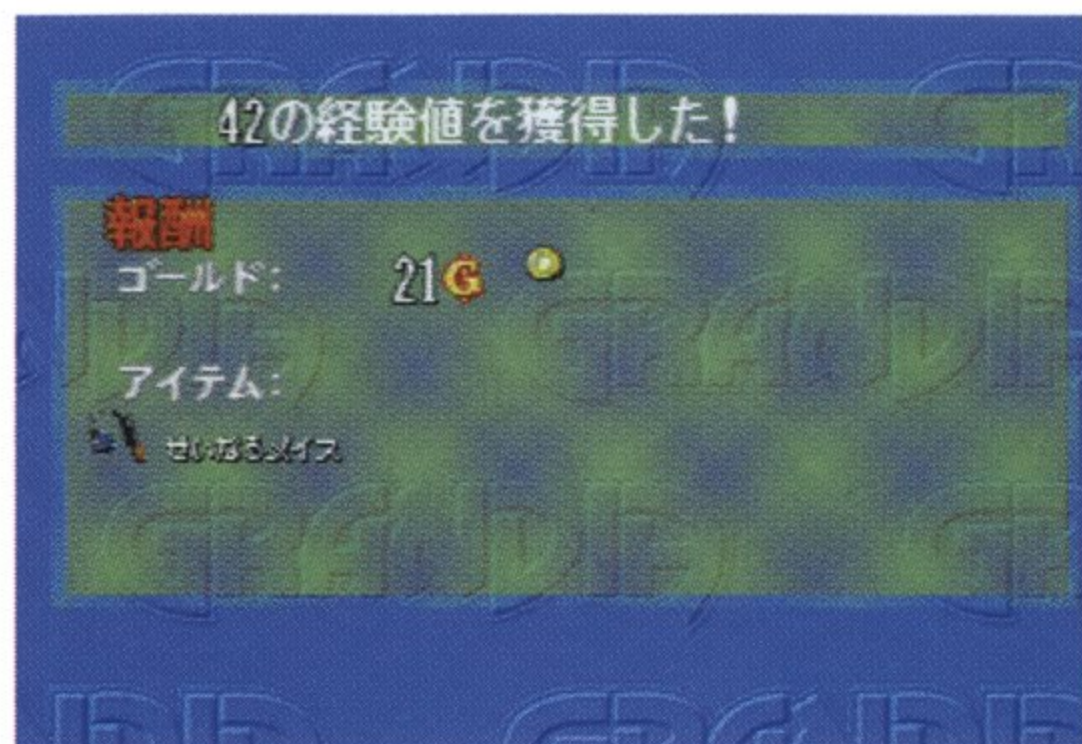


【戦闘の終了】

戦闘に勝つか、逃走に成功すると、その戦闘の各種結果が表示されます。Cボタンで次の画面に変わります。「戦闘結果・経験値」のあとに、フィールド画面に戻ります。

獲得経験値・報酬

その戦闘で獲得した総合経験値、お金、アイテムが表示されます。総合経験値は、戦闘に勝った時点で戦闘不能（HP=0）状態になっていないキャラクターにのみ加算されます。アイテムは自動的に分配されますが、入手することで、パーティ全体が所有できるアイテム総数（12×パーティ人数）を越える場合、所有アイテムを管理する画面になります。くわしくは、本書14ページ【アイテムの入手】項を参照ください。



戦闘結果・習得技術

その戦闘で魔法または技を使用したことによって習得したスキルレベル経験値が表示されます（「ぶき」は、その時点で装備している武器系統を表します）。各キャラクターウィンドウ左列は、今回の戦闘で得たスキル経験値、右列の「スキル」は、現在のスキルレベルでの経験値を表します。

- * 「ぶき」のスキルレベルが上がると、武器系統の種類を問わず、最大SPが上昇します。また、魔法のスキルレベルが上がると、属性の種類を問わず、レベル1魔法、レベル2魔法、レベル3魔法のいずれかの最大MPが上昇します。

ガステイン		スー	
ぶき	スキル +15 / 7	ぶき	スキル +2 / 53
ほのお	スキル 0 / NON	ほのお	スキル 0 / 62
みず	スキル 0 / 55	みず	スキル 0 / NON
かぜ	スキル 0 / 46	かぜ	スキル 0 / NON
つち	スキル 0 / NON	つち	スキル 0 / NON

戦闘結果 習得技術

フィーナ	
ぶき	スキル +2 / 55
ほのお	スキル 0 / 70
みず	スキル 0 / NON
かぜ	スキル 0 / NON
つち	スキル 0 / NON

戦闘結果・経験値

各キャラクターが現在獲得している総合経験値と、次のレベルアップに必要な総合経験値を確認できます。また、総合成長レベルにともなうキャラクターのパラメータ変化も確認できます。

- * 総合成長レベルが上がると、ちから（力）、たいりよく（体力）、すばやさ（素早さ）、そうりよく（走力）、最大HPがそれぞれ上昇します。

ガステイン		スー	
力	29	力	30
体力	19	体力	15
すばやさ	44	すばやさ	30
走力	29	走力	22
HP	61	HP	48
SP	35	SP	27
MP	LV1: 7	MP	LV1: 6
	LV2: 4		LV2: 3
	LV3: 1		LV3: 1
EXP.	227 / 799	EXP.	647 / 702

戦闘結果 経験値

フィーナ	
力	30
体力	21
すばやさ	43
走力	32
HP	66
SP	48
MP	LV1: 9
	LV2: 4
	LV3: 1
EXP.	636 / 781

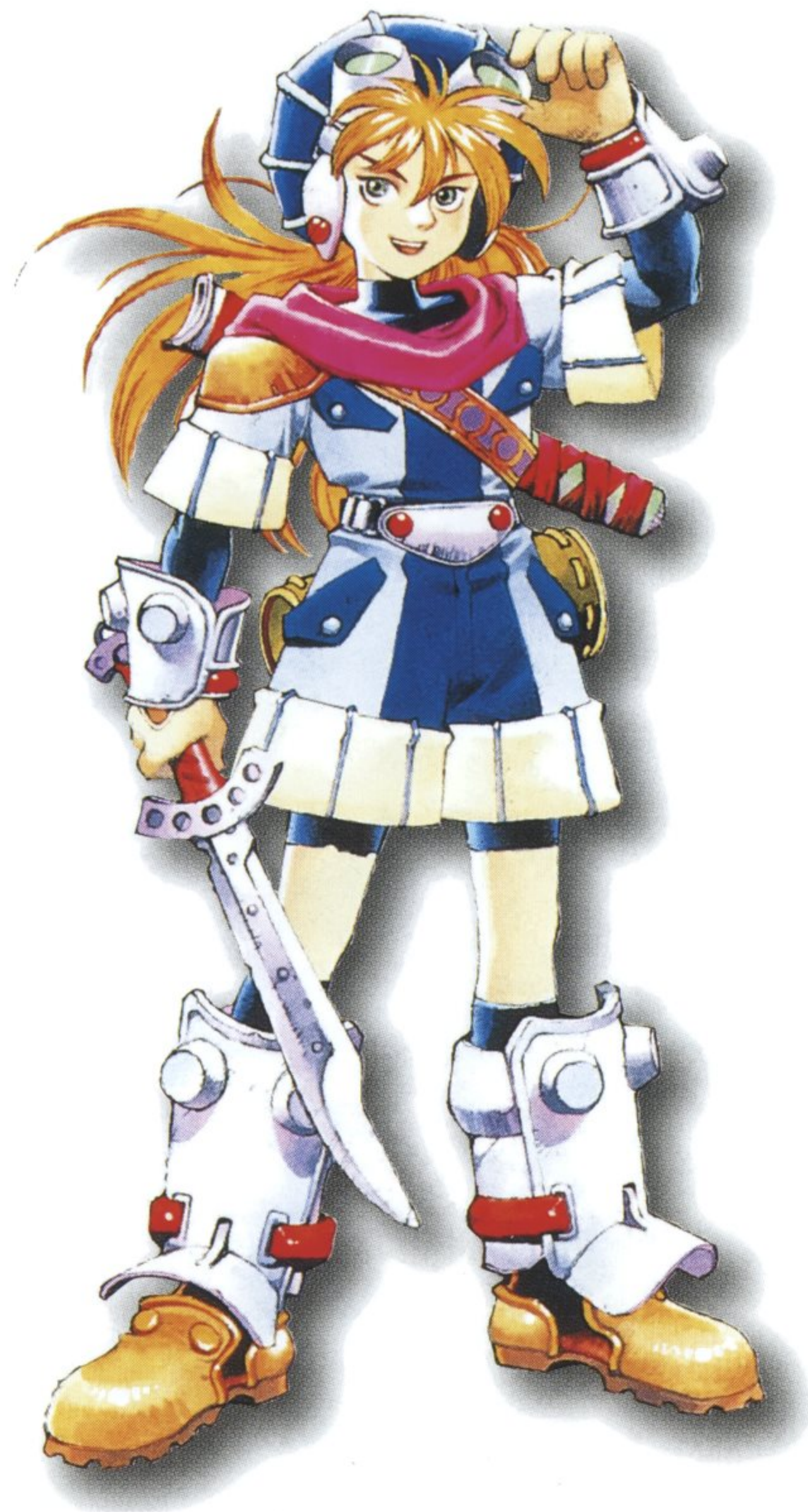


主要キャラクター紹介

ジャスティン

年齢：14歳 身長：155cm 体重47kg

旧大陸のパームの街で、母親のリリィと暮らしている少年。古代文明に憧れをもち、いつも冒険の旅に出ることを考えている。冒険者だった亡き父の形見の「精霊石」を大事にしている。熱血少年で行動力があり、元気で単純で、お人好し。物事を深く考えずに、いきなり行動に移してしまうのが欠点。



プーイ

年齢：？

ジャスティンの父親が、生前に旅先で見つけてきた謎の動物。スーによくなつき、いつも彼女の頭に乗っかっている。羽は生えているものの、人の背丈ぐらいまでしか飛べない。人間の言うことを理解するが、それほど知能は高くない。「ぷうぷう」と鳴くのが特徴。



スー

年齢：8歳 身長：120cm 体重：28kg

ジャスティンの幼なじみ。両親はすでに亡くなっていて、伯父夫婦に育てられている。おしゃまで元気な女の子だが、いつも大人ぶっていて、口うるさいのが玉にキズ。彼女本人はジャスティンの保護者のつもりだとか。

フィーナ

年齢：15歳 身長：160cm 体重：47kg（自称42kg）

新大陸のニューパームの街に住んでいる冒険者。新大陸の冒険者協会に所属し、協会が一番の腕を持つ。得意な武器はナイフとムチ。明るく活発な美少女で、周囲の人望も厚い。



リリィ

年齢：32歳 身長：159cm 体重：46kg

パームの街で、食堂「うみねこ亭リリィ」を切り盛りしている、ジャスティンの母。竹を割ったようなさっぱりした性格で、ジャスティンが何かイタズラするたびにするどい平手を飛ばすが、ジャスティンのよき理解者である。



ガドイン

年齢：38歳 身長：195cm 体重：135kg

ジャスティンが冒険の途中で出会う、凄腕の戦士。寡黙な彼は、自らについて多くのことを語らないが、その剣技は長年の研さんによってしか得られぬ、一撃必殺の威力を持つ。



ギド

年齢：不詳

モゲ族の商人。かわいい容姿とは裏腹に、非常に深い歴史と知識をもっている。



ラップ

年齢：15歳

カフーの里の熱血少年。根性と腕っぷしはいいが、口は悪い。



ミルダ

年齢：19歳

筋肉たくましいレーヌの女。頭よりも体で勝負するタイプ。



ミュールン大佐

年齢：23歳 身長：180cm 体重70kg

私設軍隊「ガーライル軍」の軍人。一般兵士たちの間に人望がある有能な指揮官で、軍の秘密計画の実行部隊を率いる。軍の最高司令官、バール將軍を父にもつ。

リーン

年齢：15歳 身長：160cm 体重：47kg

ミュールン大佐の副官を務める少女。軍人向きではない優しい性格と、その容姿端麗さから、一般の兵士からも慕われている。軍が極秘にすすめる計画にも加担し、軍内部ではかなり特殊な存在である。





(左から) ナナ、サキ、ミオ

年齢：16歳（3人とも）

ガーライル軍の軍人。階級はいずれも中尉。

バール将軍

年齢：48歳 身長：190cm 体重：110kg

パームの街の発展に貢献した「ジュール財団」の私設軍隊、「ガーライル軍」の最高司令官。近年は財団と距離を置き、軍独自の秘密計画を強行している。



リエーテ

年齢：不明（外見は18歳） 身長：170cm（推定）
体重：55kg（推定）

ジャスティンがサルト遺跡で出会う美少女。古代文明の力によって生み出された幻なのか、現実に存在する人間なのかは一切謎にまつまれている。



グランディア

～オリジナルサウンドトラックス

作編曲：岩垂 徳行

3,873円（税込） TWO FIVE

97.12.22発売

グランディアの中から抜粋された楽曲を2枚組にまとめたゲームサウンドトラック集。

グランディア

～アレンジバージョン

作編曲：岩垂 徳行

3,059円（税込） TWO FIVE

98.1.21発売

グランディアの美しい楽曲をリアレンジ。サントラとは違った世界が聞けるプレミアムCD。



ESPタイトルのご紹介



シルエットミラージュ

■トレジャー/ESP ■発売中 ■5,800円

■シューティングアクション

シルエットとミラージュの2つの属性を操る主人公「シャイナ」が、崩壊した過去世界を取り戻すために旅立つ、痛快コミカルシューティングアクション。© TREASURE/ESP

仙窟活龍大戦カオスシード

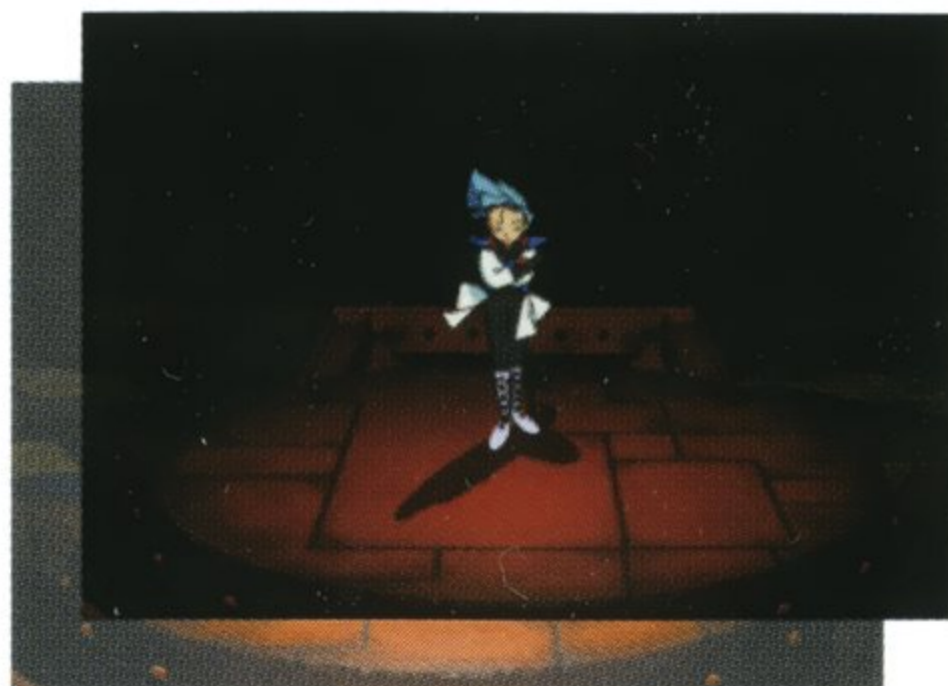
■ネバーランドカンパニー/ESP ■近日発売予定

■6,800円 ■ダンジョン育成シミュレーション

大地を蘇らせるため、龍穴炉を求めてプレイヤー自らが仙窟（ダンジョン）を掘り進める、マルチシナリオ・マルチエンディングの異色シミュレーションゲーム。



© ネバーランドカンパニー/ESP/TAITO Corp.



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。

©1997 GAME ARTS/ESP

キャラクターデザイン/草薙 琢仁 CG/(株)リンクス

T-4507G



株式会社 **ゲームアーツ**

〒171 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