



Imagineer

NUS-NMZJ-JPN

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO 64 コントローラについて

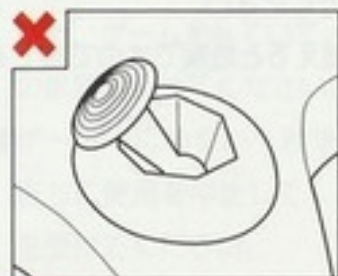
NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

*** 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

*** 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。**

*** 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。**



もくじ

6 キャラクター紹介

8 コントローラの操作方法

10 ゲームの中断

11 戦闘

14 魔獣を仲間にするには

16 魔獣の属性

17 メニュー画面




はるかな場所に、人と魔獣の共存する世界がある。
緑豊かなその大地は、多くの生命を育んできた。
人も魔獣も、そのひとつにすぎない。

魔獣は、なわばりをおかされない限り、人を襲うことはない。
それを知っている人間は、城壁に囲まれた街で静かに暮らし、
魔獣と共存してきた。それが、人と魔獣の関係なのである。

しかし、中には魔獣をいつくしみ、仲間として、
ともに冒険する者達がいるという。人は、彼らを“魔獣使い”と呼び、
好奇心と少しの尊敬を持って見守っている。





ここに、小さな魔獣使いが誕生する。

つぶらな瞳に、すんだ心を持つ少年。

新たな冒険の物語が、今、はじまる。



キャラクター紹介



主人公・レオ

素直で心やさしい少年。年は10才。「子供の家」で暮らす孤児。両親の形見らしい笛をいつも持っている。魔獣使いの素質があり。名前は、ユーザーが入力する事もできる。



魔獣・バーニイ

魔獣の幼生。オープニングイベントで主人公と出会い、その後主人公とともに旅し、戦うパートナー。非常にめずらしい魔獣で、犬くらいの知能はあるらしい。名前は、ユーザーが入力する事もできる。



シュッツ

「子供の家」のリーダー、18歳。
主人公が信頼し、憧れている相手。
「子供の家」の父親的存在。



キャロリン

「子供の家」に住む17歳の少女。
明るく健康的で、主人公を可愛がっている。「子供の家」の母親的存在。



ジョイス

主人公と同じ年で、「子供の家」の一員。負けん気が強く、少しワガママ。主人公とウマが合わず、ケンカばかりする。魔獣を巡るトラブルがこじれ、主人公の旅立ちの原因を作る。



マット&ミット

長身のミットと、ふとめのマット。金持ちのロシュに雇われて、主人公を追う。バーニイを「伝説の魔獣」ではないかと疑い、欲しがっている。



チャンピオン・バーソロミュ

魔獣闘技大会で、10年連続優勝している壮年の男性。鍛え上げた魔獣たちは、「伝説の魔獣」に匹敵するといわれる。伝説の魔獣使いとして、崇められている。



フレヤ

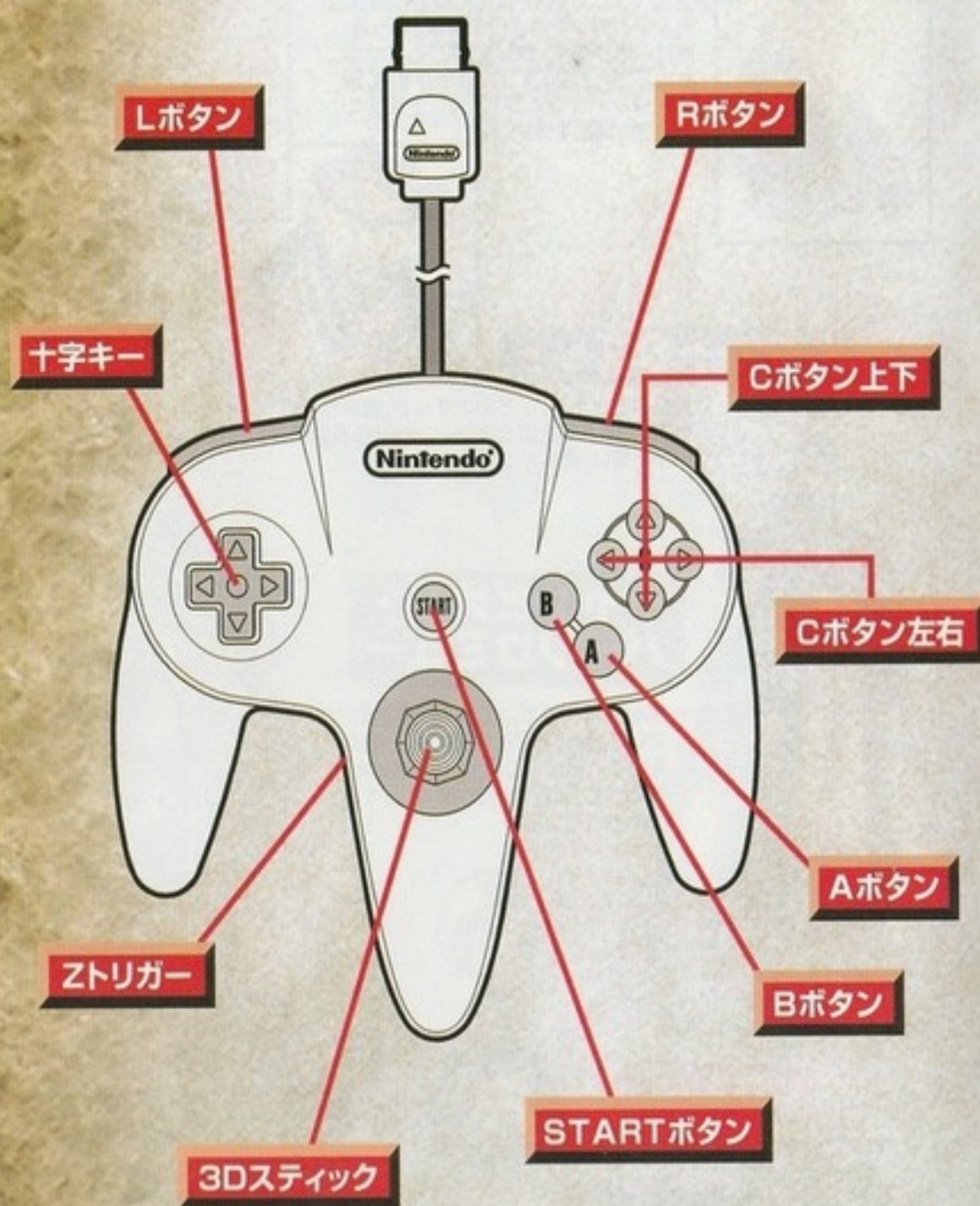
旅に出た主人公をライバル視する少女、12歳。オテンパで、一流の魔獣使いを目指しているらしい。



魔獣人・ガイ

人間と魔獣の両方の容姿をもち、人語を解する。魔獣と共に、森でひっそりと暮らしている。

コントローラの操作方法



●通常マップ時

3Dスティック上：前移動 3Dスティック下：停止 (AUTO移動モード時)

3Dスティック左：左方向に回転 3Dスティック右：右方向に回転

Aボタン：全体マップ表示(2段階) Bボタン：メニュー画面呼び出し。

Cボタンユニット上：移動モード切り替え。 Cボタンユニット下：180度回転。

Cボタンユニット左：90度左回転。 Cボタンユニット右：90度右回転。

AUTO移動について

Cボタンを上を一度押すと画面に「AUTO」と表示されます。このとき、3Dスティックを上に入れてキャラを前進させると、3Dスティックを戻しても、歩き続けます。

体力回復

街マップ以外のマップを歩くと、魔獣のHP、MPが回復します。また、控えの魔獣は、さらにたくさんのHP、MPを回復します。

●街での操作 (及びメッセージウインドウが出ているとき)

3Dスティック：カーソル移動。 Aボタン：決定。

Bボタン：キャンセル/メニュー画面呼び出し。
押し続けると、テキストを早送りできます。

Rトリガー：カーソル移動モードの切り替え

Cボタンユニット：カーソル移動 (カーソル移動モード2のとき)

Rトリガーで以下の2つのモードを切り替えることができます。

カーソル移動モード1

3Dスティックを倒すことによって、カーソルが移動可能な建物にジャンプします。

カーソル移動モード2

3Dスティックで、カーソルを自由に移動させることができます。移動可能な建物などの上や、何かある場所にカーソルを移動させると、その場所の名前がカーソル位置に表示されます。そのときにAボタンを押すことによって、その場所に移動することができます。このモードのときは、Cボタンで、カーソル移動モード1と同じ操作もできます。

電源を入れてしばらくすると、タイトル画面が表示されます。

“はじめから”を選択すると、最初からゲームを始めます。

“続きから”を選択すると、前回セーブしたデータをロードして、ゲームを再開します。

ゲームの中断

「子供の家」か「宿屋」で「きろくする」とセーブする事ができます。後日同じ場所からゲームを再開する事ができます。

コントローラの握り方



「ズール」では、コントローラをライトポジションで握ることをお勧めします。このポジションでは、左手の親指を3Dスティックに乗せ、人差し指でZトリガーを押すようにします。また右手は、親指で、A/Bボタンおよび、Cボタンユニットを押すようにして、人差し指でRボタンを押すようにすると操作しやすいでしょう。

コントローラコネクタへの接続



このゲームでは、NINTENDO64本体前面にある、コントローラコネクタ1にコントローラが接続していないと、ゲームを始めることができません。警告画面が表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れ直して下さい。

セーブデータの保存について



このゲームでは、別売のコントローラパックを使用することで、キャラクターデータを保存することが可能となります。なお、このゲームに必要な記憶容量は、「65ページ」です。

戦闘

このゲームでは、フィールドマップをキャラクターが移動中やイベントの時に、敵に出会って戦闘が始まります。

戦闘は、最大で味方魔獣4体、敵魔獣4体の戦闘となります。魔獣は、最大で8体までつれて歩くことができますが、戦闘に参加させることができるのは、4体のみとなり、戦闘中に変更することはできません。

戦闘は、相手の魔獣を全滅（逃走含む）させるか、仲間の魔獣が全滅（逃走含む）すると終わります。タイミングよく魔獣達に指示を与えて、敵を倒して下さい。魔獣に指示をしなかった場合は、魔獣達が勝手に考えて、自動で戦闘が行われます。なお魔獣はHPが0になると、戦闘から離脱しますが、戦闘が終了すると、その魔獣は、HPが1になり、パーティーに復活します。

戦闘終了時に、倒した魔獣を仲間にできることがあります。詳しくは、「魔獣を仲間にするには」を見て下さい。



●戦闘画面での操作

3Dスティック：命令を与える魔獣の選択

Cボタンユニット上：攻撃指示

Cボタンユニット左：支援指示

Cボタンユニット右：防御指示

Cボタンユニット下：逃走指示

スタートボタン：戦闘中断/再開



指示内容について



攻撃指示：攻撃を実行します。魔獣独自の特殊攻撃を使用する場合もあります。



逃走指示：逃走します。ただし、必ず逃げられるとは限りません。



支援指示：各魔獣が使える体力回復/状態回復/攻撃支援を行います。



防御指示：防御を行うと、体力を少しずつ回復します。また、攻撃されたときのダメージを減らします。

内容は魔獣が独自に判断します。例えば攻撃命令を実行しても、通常攻撃を行うか、特殊攻撃（全体攻撃など）を行うかは魔獣が決定します。

◎指示ポイントについて



プレイヤーが、魔獣に指示を与えるには、指示ポイントが必要です。指示ポイントは、プレイヤーが魔獣に指示を出したときに消費するポイントで、このポイントがないと、魔獣に指示を与えることができません。画面上に♪の数によって、あらわされており、最大で8ポイントまで貯めることができます。このポイントは、時間の経過とともに回復します。

消費する指示ポイントの量は、主人公の魔獣使いレベルと、指示を与える魔獣のレベルによって変わります。つまり自分よりも強い魔獣に命令を出すにはたくさんの♪が必要になるわけです。その魔獣に指示を与えるのに必要な♪の数は、戦闘中にカーソルをその魔獣に合わせると、1回あたりの♪消費量が黄色で表示されます。

◎経験値

経験値は、戦闘終了時に、倒した敵に応じて、戦闘に参加したすべての魔獣（戦闘中に死亡した魔獣を除く）に一律でもらうことができます。経験値が一定値を越えると、魔獣はレベルアップします。また、積極的に指示を与えていけば、主人公にもたくさんの経験値が入るようになります。



◎特殊能力について

魔獣は、それぞれいろいろな特殊能力を持っています。特殊能力とは、通常とは違う強力な威力を持つ攻撃や、HPを回復することができる能力のことを指します。特殊能力には、1体に多くのダメージを与えることができるものがあったり、1度に敵全員を攻撃することができたりといった便利なものもあります。この特殊能力を使用するにはMPが必要になります。魔獣が特殊能力を使用すると、MPが減っていき、MPが足りなくなると、特殊能力は使えません。MPは、アイテムによって回復したり、フィールドをあるくことによって、回復します。

◎状態変化について

魔獣は、敵の攻撃によって、状態が変化する事があります。状態には、次のようなものがあります。

毒	毒を受けた状態。行動を行ったときや、時間経過でダメージを受ける。
見た目	緑色

麻痺	麻痺した状態。一切の行動ができなくなる。麻痺状態で攻撃を受けると、通常よりも大きなダメージを受けてしまう。
見た目	紫色

混乱	混乱した状態。ユーザーの指示を受けつけなくなる。混乱時に攻撃を受けると、通常よりも大きなダメージを受けてしまう。
見た目	黄色

睡眠	寝てしまう状態。一切の行動ができなくなる。寝ているときに攻撃を受けると、通常よりも大きなダメージを受け、睡眠から回復する。
見た目	青色

鈍化	行動が遅くなった状態。この状態になると、なかなか行動しなくなる。
見た目	赤色

思考停止	思考が遅くなった状態。この状態になると、なかなか行動を決定できなくなる。
見た目	灰色

魔獣の状態は、重複してかかることはありません。また、すべての状態異常は、戦闘終了時に自動的に回復します。

魔獣を仲間にするには

◎魔獣の説得



戦闘終了後、倒した魔獣に話しかけるチャンスが来る場合があります。その時は魔獣に話しかける魔獣をパーティーの中から1体選択します。

説得できるかどうかは、説得を行う魔獣と、説得される魔獣の属性などによって決まります。魔獣の属性やタイプに注意して、魔獣を選んで下さい。



説得に成功すれば、自分のパーティーに加えて次回から一緒に戦うことができます。



◎魔獣のパラメータ

種族名：種族の名前。

名前：魔獣の名前。

レベル：魔獣のレベル。

経験値：魔獣の経験値。

あと：次のレベルになるのに必要な経験値

HP：魔獣の体力。現在/最大

MP：魔獣の精神力。現在/最大

物攻：物理攻撃の力。

物防：物理攻撃に対する抵抗力。

魔攻：魔法攻撃力特殊攻撃の強さ。

魔防：魔法防御力特殊攻撃に対する抵抗力。

決断：決まった行動を決定する力。決断力が高い魔獣ほど、素早く行動を実行する事ができます。

判断：思考の速さ。判断力が高い魔獣ほど、状況に応じた臨機応変な行動をとることができます。

カブトン		カブトムシ族		地 平野	
レベル	4	物攻	75		
HP	598 / 616	物防	111		
MP	21 / 35	魔攻	82		
		魔防	122		
経験値	1478	決断	260		
あと	622	判断	286		
攻撃	80%	逃走	0%		
防御	10%	支援	10%		

属性：魔獣の属性。

タイプ：魔獣のタイプ。

特殊能力：魔獣が持つ特殊能力。

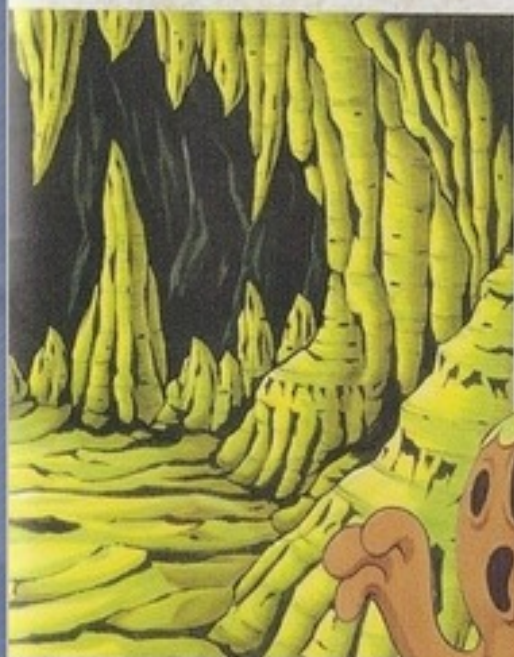
装備：装備しているアイテム。

攻撃%：攻撃をする確率。

防御%：防御する確率。

逃走%：戦闘から逃げ出す確率。

支援%：回復魔法や、支援攻撃を使う確率。



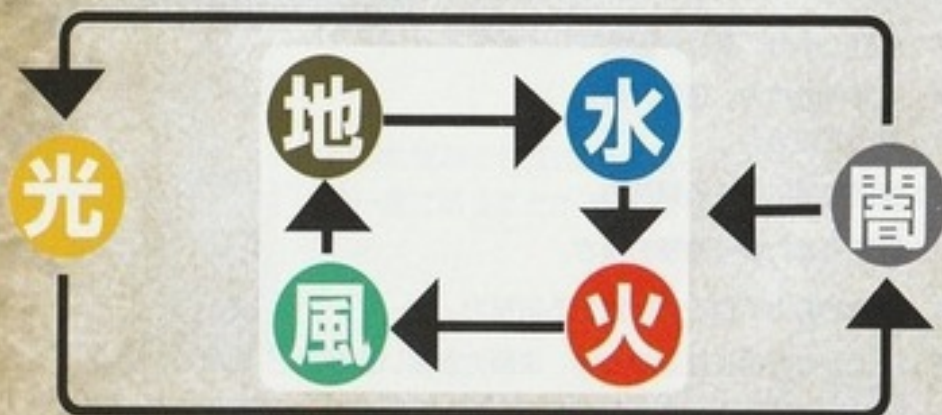
魔獣の属性

◎属性

魔獣の属性には、次のような種類があります。



それぞれの属性の相性は、次のようになっています。



それぞれ、相性が高い魔獣に攻撃を行った場合、通常ダメージの1.2倍のダメージを与えることができます。また、属性によって、仲間にするときの説得の成功率が変わります。

◎魔獣同士の相性について

属性には相性があります。その組み合わせによって、魔獣のパラメータが良い影響をうけます。戦闘するときのパーティーメンバーの相性も考えると、より強いパーティーが作れます。

魔獣は、属性の他にタイプを持っています。魔獣のタイプは、戦闘するときの有利不利に影響しています。



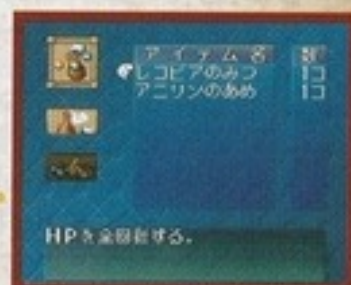
メニュー画面



この画面では、アイテムを使用したり、仲間の魔獣の能力を見たりすることができます。Bボタンでこの画面を呼び出して、3Dスティックの左右で選んでAボタンで選択して下さい。

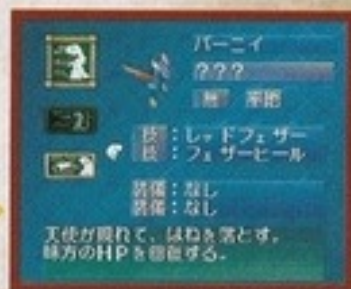
アイテム

ここでは、持っているアイテムを使用する事ができます。また、ストーリー進行に欠かせない重要なアイテムも表示されます。使いたいアイテムを選んでAボタンを押して下さい。さらに、どの魔獣に使用するかを選ぶと決定です。



能力

ここでは魔獣の名前変更と魔獣達のワザを見ることができます。ただし名前を変更する事が出来ない魔獣もいます。



装備

魔獣にアイテムを装備することができます。魔獣一体につき、2個まで装備できます。装備するアイテムを選択中にBボタンを押すと、装備の内容を見ることができます。



入れ替え

パーティーのメンバーを入れ換えることができます。データを参考にしながら、戦闘に参加する4体の魔獣（上から4列目まで）を選んで下さい。

