

Story

かつてこのエディンベリーという大陸には、
クレストと呼ばれる紋章を持つ人間が存在していた。
クレストを持つ者のまわりでは不可解な惨事が頻繁に起こり、
そのため人々はそれを「呪いの烙印」と忌み嫌っていた。

ユテラルドの物語

そんな伝承も風化した現在、
ストルタの青年ユテラルドの右手の甲には
その「呪いの烙印」クレストがあった。
しかし、彼はそれを他人に見せることはなかった。
なぜなら青年の両親は彼がまだ幼い頃村に攻め入った軍に殺害され、
それはクレストがもたらした悲劇だと彼は感じ取っていたからだ。
復讐とクレストへの憎しみを胸に一流の剣士に成長したユテラルドは、
ある日両親の仇を追って入り込んだピリヤナの密林で、
憎き敵のモレアの象徴であるピリヤナの巨木の前にたどり着く。
そして彼は未知なる世界への扉を開いてしまった。
ここは何処だ・・・？
ユテラルドは全く見たことのない風景の中で、
謎の生物フォーラムと出会い、消滅帝国の今の姿を知る。
クレストの本当の意味と、それを持つ者が背負う宿命とはなんなのか？



シャルアミの物語

自分を姉のように慕ってくれるユテラルドとは
家族ぐるみで仲良く暮らしていた。
そんな小さな彼の右手には、あざのような奇妙な模様があった。
そして、ある日突然悲劇は起こった。
その日を境にシャルアミは見知らぬ世界へと飛ばされてしまう。
目覚めるとそこには心配そうな表情でのぞき込む一人の女性がいた。
ここは何処なんだろう・・・？
見たことのない景色の中で、シャルアミは自分を助けてくれた
女性が何者かにさらわれるのをただ黙って見ているしかなかった。
彼女はなぜさらわれてしまったのか？
この世界から脱し、元の世界へ戻ることは出来るのか？
今それぞれの思いを胸に、二人の旅が始まった。



Contents

- I. ゲームの始め方03
- II. 基本操作04
- III. 画面説明05
- IV. ゲームの進め方06
- V. 資料16

このたびは“PlayStation 2”専用ソフト「エヴァーグレイス」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。



“プレイステーション 2”本体裏側にあるMAIN POWERスイッチを入れ、ゲームDISCを“プレイステーション 2”本体にセットし、**○**(オン/スタンバイ)/RESETボタンを押してください。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか**●**ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面からSTARTボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。



NEW GAME

2人の主人公、ユテラルドとシャルアミのどちらかを選択してゲームを開始します。2人の主人公は、ゲーム中にセーブポイントに行けば、いつでも交代することが可能です。(キャラクターの交代について→P13)

LOAD GAME

前回セーブしたところからスタートします。ゲームデータのセーブには、“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) が必要になります。MEMORY CARD差込口を選択し、データを選んでロードしてください。データのロードはゲーム中のメニューからでも可能です。(→P11)
(データのセーブについて→P13)

OPTION

各種の設定をおこないます。(設定可能項目→P15)

CREATURES/ITEM BOOK

クリチャーファイル、アイテムブックを閲覧します。(各項目について→P14)

基本操作

ア アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

L1ボタン

登録アイテム使用

L2ボタン

簡易アクション変更
メニュー画面

SELECTボタン

ステータス画面

方向キー

上：奥に移動
下：手前に移動
左：左に移動
右：右に移動

左スティック

(LED表示赤色時のみ) 方向キーに準拠
振動機能はLED表示の状態には関係ありません。振動機能の設定についてはP15を参照して下さい。

ANALOGモード
スイッチ

LED
表示

R1ボタン

キャラクターの後ろにカ
メラを移動。押しながら
方向キーで、カメラ回転

R2ボタン

カメラ距離変更

△ボタン

バルミラアクション発動

○ボタン

イベント/決定/
アイテムを拾う

×ボタン

ダッシュ

□ボタン

攻撃

右スティック

(LED表示赤色時のみ)
予備武器にクイックチェンジ

STARTボタン

使用せず



コントローラ



各部名称及び機能は、左スティック、
右スティックと振動機能を除いて、ア
ナログコントローラと同様です。また
アナログコントローラ、コントローラ
とも、キーコンフィグにてボタンの配
置を変更することが可能です。

(キーコンフィグ→P15)

画面説明

ゲーム画面



1 マップウィンドウ

主人公の位置と周囲のマップを表示します。

2 HP&パワーゲージ

体力をゲージの長さで、パワーのたまり具合をゲージの長さや数字で表します。体力が0になると死亡します。攻撃したり、ダッシュをするとパワーが減り、パワーのたまり具合によって、攻撃力が変化します。パワーは歩行時、または静止時に回復します。また、「ボタン入力：アナログ」の機能にも対応し、ボタンを押す力の強弱により、パワーの消費量が変わってきます。(「ボタン入力：アナログ」について→P15)

3 登録アイテムウィンドウ

その時、L1ボタンで使うことのできるアイテムを表示します。登録アイテムの変更はステータス画面で行います。(→P9)

4 状態変化表示

毒などの特殊な状態になったときに表示されます。(→P12)

5 所持バルミラ片数

プレイヤーの所持しているバルミラ片の数です。(→P21)

6 バルミラパワー

各装備の耐久度を示します。バルミラアクションを発動すると、そのバルミラアクションがついている装備のバルミラパワーが下がり、バルミラパワーが0になった装備は能力が極端に低下してしまいます。

ゲームの進め方

EVERGRACEの特徴

2人の主人公、2つの物語

「EVERGRACE」は、2人の主人公、ユテラルドとシャルアミ、それぞれの視点で物語が展開します。ユテラルドの物語とシャルアミの物語は、同じリューベン帝国を舞台にしていますが、互いに独立していて途中で交わることはありません。



プレイヤーはセーブポイントに行くことで、好きなときに主人公を交代することができます(キャラクターの交代→P13)。そうして2人の主人公である程度物語を進めたとき、2つの物語はクライマックスを迎えます。

装備するRPG

このゲームで2人の主人公自身はレベルアップしません。その代わりに、より強い装備(この世界で「バルミラ武具」と呼ばれているもの)を身に付けることで、強くなっていくのです。そしてその装備をさらに強化することで、より強くなることが可能です。

装備は「敵を倒すと敵が落とす」、「ショップで買う」、「マップで見つける(ひろう)」などで手に入れることができます。(装備について→P7)

2人の主人公について

2人の主人公は装備できるバルミラ武具が違いますので、それに伴ってそれぞれの戦いのタイプのタイプも違ってきます。

ユテラルド

接近戦により対応したバルミラ武具を装備することができます。



シャルアミ

弓など遠距離戦に有利なバルミラ武具を装備することができます。



バルミラ武具

ユテラルドとシャルアミは、バルミラ武具という特別な力を持った装備を身につけることが可能です。



1.バルミラアクション

バルミラ武具によってはバルミラアクションを持っているものがあります。これを身にまとうことで、さまざまな特殊能力を発揮することが出来ます。この特殊能力は、魔法や特別な武器攻撃など、さまざまな種類があります。

2.属性

バルミラ武具はそれぞれ属性を持っています。すべての武器は物理属性を持ち、一部の武器は魔法属性も持っています。また防具はすべての属性に対してそれぞれ防御力を持っています。装備変更の時に、「攻撃力、防御力ウィンドウ」のその武器の属性に対応した文字が点滅しますので、それによって各武器の属性を確認してください。また、自分の装備の魔法属性の傾向に応じて「攻撃力、防御力ウィンドウ」の文字色も変化します。

3.強化

バルミラ片をバルミラ武具に付与することで、バルミラグレードをアップすることが出来ます。これによって、バルミラ武具自体が強化されるとともに、新たなバルミラアクションや属性が追加されることもあります。バルミラグレードがアップされ、新たなバルミラアクションや属性がバルミラ武具に追加された場合でも、それまでその装備が持っていたバルミラアクションや属性が失われることはありません。バルミラグレードのアップは2段階まで行えます。(LOW→MIDDLE→HIGH)バルミラグレードのアップは、セーブポイントにあるショップで行うことが出来ます(ショップ→P12)。



戦闘のコツ：1

エヴァーグレイスの世界にはさまざまな種類の敵がいます。彼らの中には特徴的な動きやパラメータを持っているものがあります。その特徴に応じて、主人公の攻撃方法を選択すると、戦闘を有利に展開することが出来るので、初めて会った敵にはさまざまな攻撃方法を試してみるのがいいでしょう。

属性

敵の中には強い属性と弱い属性を持っているものがあります。敵の弱い属性の武器や魔法で攻撃することで、より多くのダメージを与えることが出来ます。

武器攻撃

●ボタンを押すことで、装備している武器で攻撃します(「横斬り」)。攻撃は装備している武器によって、威力や攻撃範囲が変わってきます。



方向キーを押しながら、●ボタンを押すことで、「横斬り」より隙は大きい、威力の高い「縦斬り」を出すことができます。



コンボ

「横斬り」を敵にHITさせた瞬間に、タイミングよく●ボタンを押すと、連続攻撃ができます。(武器によっては連続攻撃ができないものがあります。)

クイックチェンジ

●ボタン→△ボタンと連続で押すことで、その時、装備している武器を、予備武器に変更することができます。(右スティックを倒すことで同様に変更可能です。LED表示赤色時のみ)

武器攻撃の威力とPOWERゲージ

武器攻撃の威力には、パワーのたまり具合(ゲージの中の赤い部分の割合。すべて赤いと100%となります)が影響します。パワーがたまっていないと、それに応じて攻撃力が低下します。またこのゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の「ボタン入力:アナログ」の機能に対応しています。これによって、ボタンを押す強さによって、パワーゲージの消費量を任意にコントロールすることができます。つまり弱く押してゲージの消費量を少なくすることで、連続攻撃やダッシュをしたり、強く押してゲージをすべて消費することで強い攻撃を繰り出し、相手を一撃で倒すようにしたりできます。「ボタン入力:アナログ」の機能については、OPTIONで設定することができます。(→P15)

ダッシュ

⊗ボタンを押しながら移動することで、ダッシュをすることができます。ダッシュ中はPOWERゲージを消費し、POWERゲージがなくなると「ダッシュ不可」と表示され、ダッシュできなくなります。

パルミラアクション

パルミラ武器に付与されているパルミラアクションには、さまざまな種類があります。パルミラアクションはゲーム中に●ボタンで発動しますが、パルミラアクションを発動するためにはPOWERゲージが100%になっている必要があります。またパルミラアクションを発動すると、100%POWERゲージを消費します。

1.魔法型

このタイプは、その名のとおり魔法を発動することが出来るようになるパルミラアクションです。魔法を利用することで、遠距離からの攻撃などが行えるようになります。



2.武器攻撃型

このタイプはさまざまなアクションを伴う攻撃が出来ます。これによって、武器攻撃のバリエーションが増え、普段の剣攻撃と組み合わせて、敵との戦闘を有利に進めることが出来ます。

3.その他

攻撃にさまざまな効果を付与するなど、敵との戦闘を間接的に有利にするためのパルミラアクションです。



パルミラパワー

パルミラ武器はそれぞれ「パルミラパワー」と言うものを持っています。これはパルミラアクションを使用するために必要になり、パルミラアクションを発動するたびに減っていきます。「パルミラパワー」が0になると、そのパルミラ武器の能力が極端に下がってしまいます。

パルミラアクションを使用して、パルミラパワーが減ってしまった装備は、セーブポイントにあるショップで修理して回復することが可能です。

(ショップ→P12)

武	255
頭	220
体	125
足	999

ステータス画面

ステータス画面は、マップ上でSELECTボタンを押す、またはセーブポイントのメニュー画面から「ステータス」を選択することで入ります。この2つのステータス画面は、背景の色以外違いはありません。



画面説明

1 メニューコマンド

方向キーでコマンドを選択し、○ボタンで決定します。コマンドは、「アイテム」「装備変更」「アクション変更」「オプション」「ロード」「チュートリアル」があります。

2 基本パラメータウィンドウ

筋力、体力、知恵、耐性、運勢があり、装備によってパラメータが上下します(最大999)。

筋力 武器攻撃に影響し、数字が大きいほど武器攻撃時に敵に与えるダメージが大きくなります。

体力 数字が大きいほどHPが大きくなり死にくくなります。

知恵 魔法攻撃に影響し、数字が大きいほど魔法攻撃時に敵に与えるダメージが大きくなります。

耐性 攻撃に対する抵抗力を示し、数字が高いほど魔法防御力や、状態異常に対する抵抗力が強くなります。

運勢 数字が大きいほど、敵がアイテムやバルミラ片を落とす確率などが高くなります。

3 攻撃力、防御力ウィンドウ

7つの属性(斬・叩・突・雷・樹・炎・凍)それぞれの攻撃力と防御力を表示します(最大999)。

斬・物理属性 剣などの切るタイプの武器に付随する属性です。

叩・物理属性 棍棒などの殴るタイプの武器に付随する属性です。

突・物理属性 槍などの突くタイプの武器に付随する属性です。

雷・樹・炎・凍魔法属性 各属性の魔法攻撃と、魔法属性を持つ武器に関係します。

4 装備個所、装備名

装備個所には武器、予備武器、兜、鎧、具足、アクセサリがあります。

5 操作ボタンアイコン

その時に使用可能なボタンと内容が表示されます。

コマンド説明

アイテム

その時に所持しているアイテムを選択、使用します。アイテム選択時に○ボタンを押すことで、アイテムを登録することが出来ます。あらかじめ登録しておいたアイテムは、ゲーム中にL1ボタンを押すことで使用できます。

装備変更

装備を変更します。方向キー左右で装備部位を選択し、方向キーで、装備を選択します。装備を選択すると、リアルタイムでキャラクターのグラフィックと基本パラメータ、攻撃力、防御力が変化します。(装備について→P7)



アクション変更

ゲーム中に△ボタンで発動するバルミラアクションを変更します。選択できるバルミラアクションは、現在装備している装備に付属しているものだけです。

OPTION

さまざまな設定を行います。→P15

データロード

ゲームデータのロードをします。“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)のささっているMEMORY CARD差込口を選択し、○ボタンを押してください。表示されたデータの中からロードするデータを選択してロードしてください。



チュートリアル

ゲーム中の用語、システムに関する説明が参照できます。

セーブポイント

ゲーム中にでてくる、写真の物体がセーブポイントです。セーブポイントの前で、○ボタンを押すと、メニュー画面へと入ります。セーブポイント中の操作は、基本的に○ボタンが決定、×ボタンがキャンセルになります。



メニュー画面

以下のメニューコマンドがあります。

ステータス(→P10)

このステータスは、マップ上でSELECTボタンを押したときに入るステータスと同じものです。



ショップ

各オブジェクトの前で○ボタンを押すと、オブジェクトに対応して、装備、アイテムの売買、装備の修理、強化、カラーチェンジが行えます。店員に話し掛けると、センス評価が出来ます。

売



アイテム

具足

鑑

クリーチャーリスト

武器

店員

アクセサリ



装備・アイテムの購入

希望する種類のオブジェクトの前で○ボタンを押すと、購入画面に移ります。希望する装備・アイテムを選択してください。



バルミラ武具の修理、強化

バルミラパワーを失った装備の修理や、回復したり、強化をすることが出来ます。



カラーチェンジ

装備のカラーチェンジをすることが出来ます。これにより、自分の装備を好きなようにコーディネートすることができます。

装備の購入、修理、強化には、敵を倒して入手したバルミラ片が必要になります。

キャラクター交代

操作するキャラクターをもう1人のキャラクターに変更します。どちらかのキャラクターでクリアした場合、もう1人のキャラクターに強制的に変更され、クリアしたキャラクターは選択することが出来なくなります。

所持している装備、アイテム、バルミラ片は、各キャラクター毎のもので、共有してはいませんので、どちらかのキャラクターが所持しているものを、もう1人のキャラクターで使うことは出来ません。

図鑑閲覧

ショップで購入したクリーチャーリストを閲覧します。

セーブデータ

現在のゲームの状態をセーブします。MEMORY CARD差込口を選択し、○ボタンを押してください。新たにセーブする場合はNEWを選択してください。すでにあるデータを選択すると、そのデータに上書きでセーブされます。セーブには"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)が必要です。メモリーカード、PocketStationにはセーブすることは出来ませんので、ご注意ください。



ゲームの終了

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。ここではデータのセーブを行いませんので、注意してください。



状態変化

敵や自分の攻撃の中には、相手に対して特殊な状態変化を引き起こす効果をもつものもあります。そのような攻撃を受けると、ダメージを受けたり動けなくなったりしますので、自分が受けると不利に、相手にあたえると有利になります。状態変化からの回復は、時間による自然回復とアイテムによる回復がありますが、それぞれ対応した回復アイテムが必要になります。回復アイテムはショップで購入、またはマップ中で敵を倒して入手します。

毒

毒

受けると一定時間HPが減りつづけます。「解毒樹液」で回復します。

封印

封印

パルミラアクションが使用できなくなります。「解封の笑み」で回復します。

痺

しびれ

移動速度が遅くなり、攻撃・ダッシュが出来なくなります。「脱痺の草針」で回復します。

呪

呪い

敵へのダメージが2分の1、敵からのダメージが2倍になります。「破呪のオーブ」で回復します。

死亡

主人公のHPが0になるとゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになった場合は、セーブしたデータからやり直しになってしまいますので、新しいマップに行く場合などは、セーブするようにしましょう。

CREATURES FILE / ITEM BOOK

クリーチャーファイル

タイトル画面から閲覧可能な、クリーチャーのリストです。リストを見るためには、クリーチャーノートをショップで買う必要があります。このリストで、クリーチャーのパラメータや特性を知ることが出来ます。また簡易リストを、セーブポイント内で閲覧することが可能です。



アイテムブック

タイトル画面から行くことが出来る、それまでに所持したことのあるアイテムのリストです。このリストで、装備、アイテムの特性、パラメータを知ることが出来ます。



オプション

各種設定を変更します。



サウンド音量 BGM、SEの音量を設定します。

**ボタン入力
アナログ制御** 「ボタン入力：アナログ」の強弱を設定します。
強弱の設定方法

1. 「設定」にカーソルを合わせて、方向キー左右で、ゲージのポイントを調節します。このポイントの位置が、ボタンを押したときにパワーゲージを100%消費する強さになります。自分の好みの強さに設定してください。
2. どれくらいの強さが確認するためには、「確認」で○ボタンを押してください。押した強さによって、ゲージが変化しますので、「設定」のゲージと比較して、自分にあった強さを確認してください。
3. 強弱の設定については、自分が100%での攻撃を簡単にしたい（弱い押し方で強い攻撃を出したい）場合は弱め（ゲージが短め）に、ゲージの消費を少なくしていきたい時は強め（ゲージが長め）にするのがいいでしょう。

振動制御 アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）及びアナログコントローラ（DUALSHOCK）の振動ON・OFFを設定します。

ウィンドウカラー ゲーム中、ステータス画面で表示されるウィンドウの色を設定します。

キーコンフィグ コントローラのボタン配置の変更を行います。ボタン配置は、方向キー以外のボタンについて任意に設定することが可能です。

戦闘のコツ:2

弱点の探り方 敵の弱点の属性を調べるには、実際に敵に攻撃してダメージを比較する方法もありますが、クリーチャーファイルを調べるのも一つの方法です。クリーチャーファイルで弱点を調べたら、アイテムブックで最も適切な装備を調べるのがいいでしょう。

パルミラアクション パルミラアクションを利用すれば、高いところにいる敵や、ガードしている敵に効率的にダメージを与えることが可能になります。

装 備
武器

ストルタンソード

ストルタ地方の良質な鉄鉱で作られた剣。小ぶりですが、使いやすい。



ストルタボウ

軽く、丈夫な、シャルアミ専用の武器。遠距離攻撃を可能にする。



プレミールスピア

リーチが非常に長いわりに、軽めであるので非力なものでも扱いやすい。



バルディオヘルム

リュールベーン帝国のバルディオ騎士団で使われていた兜。防御力などの機能面に加え、装飾面でも優れている。



バルディオガード

リュールベーン帝国のバルディオ騎士団で使われていた鎧。非常に軽く、動きやすく作られている。



資 料

アイテム



生命のエキス

主人公のHPをすべて回復する。



解毒樹液

毒状態を回復する。



脱痺の草針

しびれ状態を回復する。



解封の笑み

封印状態を回復する。



破呪のオーブ

呪い状態を回復する。



ビリヤナの蒼実

主人公の基本パラメータを向上させる。



ビリヤナの緋実

主人公の基本パラメータをより向上させる



登場人物

ユテラルド

幼い頃、敵対するモレアの暗殺団に両親を殺害され、さらに姉のように慕っていたシャルアミまでもが彼の身代わりになり、殺されてしまう。モレアへの復讐を胸に剣の修行を積み、ストルク四剣士の一人になったユテラルドは、ついにピリヤナの森にモレア軍の残党を追いつめるが、そこで伝説の消滅帝国リユーベーンへと飛ばされてしまう。

右手の甲に伝説に伝えられる呪いの烙印「クレスト」を持っており、彼の身にふりかかった数々の災いはこのクレストがもたらしたものと彼は思っている。



フォーリム

リユーベーンに迷い込んだユテラルドの前に現れた謎の生物。見かけはトリのようなモンスターだが、もともとはユテラルドと同じ人間であり、帝国を襲っているモンスターに姿を変えられてしまったのだという。戦闘能力はほとんどないが、姿を自在に消すことができるという特殊能力を持つ。

この世界の核心について何か知っているような様子を見せる。

シャルアミ

ユテラルドにとって姉のような存在だった、近所に住んでいた心優しい女性。モレアの暗殺部隊がユテラルドの父を暗殺しようと攻め入って来た際、クレストの力を暴走させた幼いユテラルドによって消滅帝国リユーベーンへと飛ばされてしまった。そこで倒れているところを偶然シエナに助けられたが、その時シエナが目の前でバグラゲラの手によってさらわれてしまう。シャルアミは彼女を救いたいと思うとともに、この消滅帝国から脱出したいと考えているが……。



シエナ

バグラゲラによって滅ぼされたトレド族長の娘。心優しく、村人達に好かれており、次の族長になるはずだった。しかし村の掟を破ってまでリユーベーンの間人を助けたその優しさが仇となり、彼女は帝国の人秘学研究所に連れ去られてしまう。なんとか脱出に成功したが、その後も人工紋章「アルクレスト」開発の実験台として研究所長バグラゲラにその身を組まれていた。帝国の消滅になんらかの関係があるようだ。



ビルホルゴ

バグラゲラによってどこからか連れてこられた少年。人秘学研究所に連行され、研究員達の目の届かないところで何らかの実験台にされていたようだ。しかし、その内容は研究員の誰にも知らされていなかったというが、バグラゲラの彼への待遇と態度から、何らかの重要な実験に投じられていたことは間違いないようだ。



バグラゲラ

人秘学の創始者であり、人秘学研究所の所長を勤めていた。バルミラとそれを利用した呪術合成武装、バルミラ武装を開発した人物でもある。代々リューベーン帝国御抱えの呪術者一族の生まれで、高い呪術能力を持っている。帝国崩壊とともに姿を消し、その後の動向を知るものは少ない。クレストを模した人工紋章「アルクレスト」の開発研究のためにシエナを付けて回っている。

用語解説

バルミラ

バルミラとは、ビリヤナの実から抽出されたエキスを結晶化したものである。それだけでの使用はできないが、武器に呪術合成することでバルミラの効能、つまり身体能力の飛躍的向上、特殊能力（バルミラパワー→バルミラアクション）を、装備するものは得ることができる。これを「バルミラ武装」と呼ぶ。

バルミラパワーの使用はバルミラ自体のエネルギーを消費するので、一定時間、一定量を消費するとバルミラパワーが失われてしまう。それが失われた武器は通常の武器以下の能力しか発揮できなくなってしまう。バルミラは、バルミラ武装（特殊能力を得られる装備の総称）以外にも、人形制御、生命維持などさまざまな用途で利用されている。

「バルミラ片」とは、バルミラの結晶の細くなったもので、その所持するエネルギーの価値から、貨幣の代わりとしても利用されている。

クレストとアルクレスト

この世界で、古来よりごく少数の人間が持つて生まれる奇妙な形のあざのことを「クレスト」と呼ぶ。それを持つもの周囲では、常に不吉なことが起こるために「呪いの烙印」と呼ばれ忌み嫌われていた。

クレストを模してバグラゲラが作り上げた人工のクレストを「アルクレスト」と呼ぶ。これはバグラゲラがクレストの謎を究明するために作り上げたものであり、本物のクレストとは、かなり違う機能を発揮する。

リューベーン帝国にあった人秘学研究所はバルミラとクレストの研究機関として名高い。

ビリヤナの樹

エディンベリーに古代からある謎の樹木。

ほとんど成長することはなく、年に一度実がなる中に種はない。

この実のエキスを結晶化したものがバルミラである。

エディンベリー

物語の舞台となる大陸の名前。はるか昔から多くの王朝が栄枯盛衰を繰り返してきた、ビリヤナという樹の密林を持つ大陸。

この大陸には昔から生まれながらにして紋章のようなあざ「クレスト」を持つものが生まれていたが、災厄をもたらすものとして忌み嫌われていた。

消滅帝国リューベーン

エディンベリー大陸にあった国家の一つ。

ビリヤナの樹とクレストの研究から、バルミラ武具を開発。それを利用し、歴史上、最強の軍隊をもつ軍事国家の一つとして栄えたが、突如消滅した。

他の多くの国家同様、「クレスト」を持つものは忌み嫌われていた。

人秘学研究所

バグラゲラが所長を務める、本来はビリヤナの樹の研究機関。バグラゲラがクレストの研究を開始し、その結果人秘学が成立するとともに、「バルミラ武具」を開発。帝国の繁栄を支える。

バグラゲラはその後「アルクレスト」の研究に移っていった。

トレド

帝国の辺境、ビリヤナの森の中にある独自の慣習を守る小さな村だったが、バグラゲラによって滅ぼされてしまった。

トレドでは、クレストを持つものはビリヤナの樹の守護者とされ、帝国とは対照的に神聖視されていた。

フォントレール

帝国消滅後に4つの村が集まって形成した新しい国家。

ストルタ

フォントレールを形成する4つの村の1つ。ビリヤナの森を切り開くことを説き、モレアと対立している。

ユテラルドの出身国。

モレア

ビリヤナの樹を神聖視し、リューベーン帝国の二の舞を避けるよう主張し、ストルタと対立している。

歴史

リューベーン帝国の隆盛と消滅

昔リューベーン帝国が成立した時代、エディンベリー大陸には伝説の傭兵と呼ばれる屈強の戦士がいた。彼と彼の部隊はリューベーン帝国に激しく抵抗していた。帝国は伝説の傭兵が持つ紋章「クレスト」に彼の超人的な強さの秘密があると考え、御抱え呪術師であったバグラゲラが人秘学研究所を設立し、伝説の傭兵を捕らえるとともに、「クレスト」の研究を行い、その結果人工紋章「アルクレスト」と「バルミラ武具」の開発に成功。帝国に隆盛をもたらすにいたった。

しかしバグラゲラは未知なる力が「クレスト」にはまだあると考え、更なる「クレスト」の研究を続けた。しかしその結果、リューベーン帝国はその後のバグラゲラが「クレスト」の研究材料を手に入れるために行ったトレド侵襲の際に、バグラゲラら帝国の人々とともに謎の消滅を遂げてしまう。

人々は「クレスト」と「ビリヤナの樹」の災厄として、「消滅帝国リューベーン」を記憶するようになった。

フォントレールの誕生とクレストの災厄

リューベーン帝国が消滅して100年後、帝国の物語は風化するとともに、領土はビリヤナの樹が生い茂る密林となっていた。現在はかつて帝国に属していた4つの村が集まり、フォントレールという国家を形成していたが、4つの村の結びつきは緩やかで、争い疲弊することもしばしばであった。

折りしもフォントレールに年々土地が痩せていくという現象が起きていた。4つの村の1つストルタは、痩せていく原因はビリヤナの密林が栄養を吸い取っているからであり、肥沃な土地を求めてビリヤナの密林を切り開くべきと主張していた。それに対し、モレアはビリヤナの樹を神聖視し、ストルタに強く反発していた。

2つの村は長年小競り合いを繰り返していたが、ある時ついに2つの村は激突し、後にビリヤナ戦争と呼ばれる戦いが始まった。ストルタは「ストルタ4劍主」と呼ばれる英雄たちの活躍により戦争を有利に進め、ついにモレアを打ち破るとともにストルタ主導の新生フォントレールを打ち立てることとなった。

Staff

●Producer

Masanori Takuchi

●Director

Yuzo Kojima

●Main Programmer

Kiyomasa Takahashi

●Character Designer

Ken Sugawara

●Main Graphic Designer

Jyunichiro Ishino

●CS Development Dept. Staff

Program Section

Chief Programmer

Kiyomasa Takahashi

Sub Programmer

Masatoshi Akabori

Assistant Programmer

Masaaki Sakamoto

3D Section

Chief 3D Modeling Designer

Yuzo Kojima

3D Modeling Designers

Michiteru Okabe

Yoshihito Okada

Isao Saito

Atsushi Taniguchi

2D Section

Chief 2D Graphic Designer

Jyunichiro Ishino

2D Graphic Designers

Masayuki Takagawa

Masayuki Utsunomiya

Harumi Kimura

Kunio Hashimoto

●Planning Dept. Staff

System Designer & Scenario Writer

Masanori Takuchi

Planning Assistant

Jun Kawano

●Production Dept. Staff

Sound Section

Chief Sound Creator

Kota Hoshino

Sound Creators

Fuji Kanda

Kiichiro Segawa

Tsukasa Saito

Design Section

Chief Designer

Ken Sugawara

Designer

Kazutaka Miura

CG Section

Mitsuo Totsuka

Shinji Nigano

Toshiyuki Suzuki

Yasuyuki Nakamura

Ei Sato

Takashi Shinozuka

Kazuhito Shimada

●Technical Dept. Staff

Takayuki Terada

Shinya Akatsuka

Yosuke Usui

Kouji Tanaka

Hideki Katagiri

Atsushi Yamase

Shintaro Misaki

●Business Affairs Dept. Staff

Toshiya Kimura

Mutsuo Nakamichi

●Casting

Yuterald Akira Sada

Shalami Rio Natsuki

Folin & Siena Mao Motomura

Bagragera Eisuke Yoda

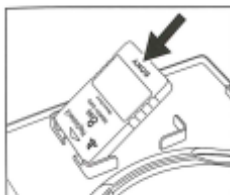
Shop Assistant Bunko Ogata

●Supervisor

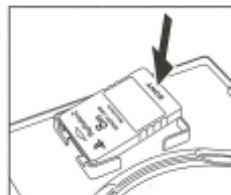
Nagatoshi Jin

Shinichiro Nishida

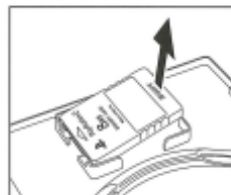
メモリーカードの収納・取り出し方法



1.メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2.メモリーカードの右端を押し込んでください。



3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上の注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、破損などの故障の原因や耳や目などの身体に悪影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは「NTSC-J」あるいは「PAL/SCSI/REGION 1」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを「PlayStation 2」本体にセットする場合は、必ずレーザー面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたることや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿度の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紐やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみしないでください。●指紋やほりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ページャーやレコードクリーナー、静電防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押して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。深く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んで怪我をすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手が届かない場所に保管してください。ケースに入れずに置いたりななめに立てかけたりすると、ソリや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに限らずには補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●「PlayStation 2」本体を液晶方式以外のプロジェクトンテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながらないでください。映像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、映像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード（SMB）や「PocketStation」が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER（メモリーカードホルダー）にある左側のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上の注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時プレイを避けてください。●プレイする時は強度を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、画像を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を感ずる人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感ずる場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

「J.E.」、「PlayStation」、「DUALSHOCK」 and 「PocketStation」 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

FROM SOFTWARE