

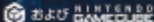
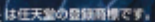
RUNE

ルーン
コルデンの鍵の秘密

FROM SOFTWARE

株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>
© 2002 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

 および  は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503666号、第4468776号

Licensed by NINTENDO

IM-DOL-GR2J-JPN

FROM SOFTWARE



NINTENDO
GAMECUBE.

RUNE

ルーン
コルデンの鍵の秘密

■ 1～2人用
■ アクションRPG

メモリーカード
使用ブロック数

3

とろろのいせの 841 14
取扱説明書

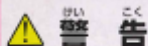
ごあいさつ

このたびは「ニンテンドーゲームキューブ」専用ソフト「RUNE II コルテンの鍵の秘密」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」はソフト（ニンテンドーゲームキューブディスク）と共に大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



警告

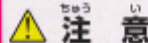
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の一部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/OFFに関してはこの取扱説明書のP40をご覧ください。



注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体(以下、本体と記す)内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- 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。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷ついたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い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。
- 本体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、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気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。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、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。
- このディスクは【日本国内専用】の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。



コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドーゲームキューブコントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。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、正常な操作ができなくなります。ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

メモリーカードとバックアップ機能について

このソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）をおこなうには、別売の「ニンテンドーゲームキューブメモリーカード」が必要です（バックアップの操作方法や使用する容量などについては、この取扱説明書のP38をご覧ください）。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

コントローラポートへの接続

このゲームは1人から2人までプレイできます。1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。また、2人で遊ぶ場合は、ポートの1と2にコントローラを接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。



CONTENTS

目次

プロローグ	6
キャラクター紹介	8
ゲームの始め方	10
ゲームの流れ	11
画面の見方	12
操作方法	14
戦闘について	16
カードについて	25
ワールドMAP画面	29
・メインメニュー	30
・デッキ	32
・ステータス	36
・システム	38
カードショップ	46
ラッセルの家	48
VSモード	50

プロローグ

PROLOGUE

アーガイル大陸には、1つの魔道具が伝えられている。

その魔道具を持つ者は、

異形の者はおろか、神でさえも意のままに操ることができるという。

魔道具は<鍵>と呼ばれ、

大陸を統治する唯一無二の存在、女王だけが伝え持っていた。

大陸が統一されてから200年、

その間に、戦乱となく争いは繰り返されたが、

そのたびごとに女王は<鍵>の力で争いをおさめ、世界を平穏へと導いた。

そしていつしか争いはなくなり、

人々は女王を畏怖と尊敬の念をこめてあがめるようになった。

女王はその地位へ幾度も新しい後継者を迎えたが、

人々の尊敬の念が薄れることはなかった。

だが、長きに渡る平穏は、かつてのように、再び終わりを告げる。

機械と細工品で名高い地、コルテンの傭人たちが、

<鍵>の開発に成功したのである。

それはただの模倣品にすぎなかったが、

それでもいぼくかの人外の者を操ることはできた。

コルテンは<鍵>の力を手に入れ、

武力を用い、次々と周辺地域を侵襲していった。

領土を広げるコルテンに、やがて女王から親書が届けられる。

「これ以上争いを続けるならば、コルテンは神によって裁かれるでしょう」

これを受け、コルテンは争いをおさめたかに見えた。

しかし、変わらず軍勢を整えるコルテンの姿を前に、

この平穏が永遠に続くと考える者はただの一人としていなかった――。





しょうかい キャラクター紹介

CHARACTERS

リズ

物語の主人公。

幼いころに捨てられ、盗賊ヴィクトールに育てられた。

<鎌>と呼ばれる魔法道具を持ち、真形の魔物を意のままに操る。捨てられる前のことはほとんど覚えておらず、<鎌>が出生を知る唯一の手がかり。

ヴィクトールのことはあまり好きではないが、自分を育ててくれた恩義は感じている。そのため、「鎌の目」の一員として日々を過ごしている。



ソル

龍血の森の自に入門した剣士。意匠を凝らした長剣を持ち、二介の盗賊とは思えない流麗な剣技で敵を倒す。

剣のために「鎌の目」に入ったのかは不明だが、騎士不足の盗賊団にあって、千二分にその能力を重用されている。



ヴィクトール

幼い主人公を気まぐれに拾った盗賊。

主人公に、<鎌>を使う特別な力があると知るや、それを利用して悪事を働かす。主人公の方のおかげもあり、多では立派な強盗団「鎌の目」をまとめている。

育てたことを隠しにせ、主人公に無理を言う。





ゲームの始め方

HOW TO START

タイトル画面

ディスクを本体に正しくセットし、ディスクカバーを閉じてから電源をONにしてください。タイトル画面が表示されたら、START/PAUSEボタンを押してください。



- **New Game** …… 最初からゲームをプレイすることができます。
- **Load Game** …… データをセーブした場所からゲームを再開できます。セーブデータのあるメモリーカードが必要です。
- **VS** …… 自分の育てたキャラで2P対戦ができるモードです。2P対戦をするためにはコントローラを2つ接続する必要があります。(VSモード→P50参照)
- **Options** …… サウンド、振動、操作方法などの設定を変更します。

ゲームを途中でセーブするには、メモリーカードの空き容量が3ブロック以上空いている必要があります。(システムのセーブ・ロード→P38)

注意

ブラウザ画面で他のメモリーカードに[RUNE II コルテンの鍵の秘密]データのコピー・移動をおこなう場合、コピー・移動先のメモリーカードのファイル番号と同じファイル番号のコピー・移動をおこなうことができません。このような場合はブラウザではなくゲーム中で一度コピーしたいデータをロードし、コピー先のメモリーカードにセーブするようにしてください。



ゲームの流れ

GAME FLOW

名前入力

「New Game」でゲームを始めると、主人公の名前を変更することができます。コントロールスティックで文字を選択し、Aボタンで決定、Bボタンで1文字戻ります。Rトリガーボタン、LTリガーボタンで入力文字の変更をすることができます。入力が終了したらSTART/PAUSEボタンを押し、カーソルを「決定」にあわせてAボタンを押してください。



基本ゲーム進行

さまざまなステージをカードを集めながらクリアしていき、デッキを強化しながら物語を進めていきます。

シナリオに沿ってマップに入る

ステージごとのイベントをクリアして新たなカードを入手

カードショップでカードの売買やクラスチェンジ、コピー

デッキ編集

新たなステージへ



がめん みかた 画面の見方

THE GAME SCREEN

せんとうがめん 戦闘画面

HPゲージ

主人公のHP(体力)を表示します。レベルが上がるとHPの最大量が増加します。HPが0になるとステージ失敗となります。

MPゲージ

主人公のMP(魔力)を表示します。カードを使用することで消費し、ルーンストーンを取ることで回復します。レベルが上がるとMPの最大量が増加します。



クリーチャー

ゲージ左側に表示されているのが、敵クリーチャーの属性。ゲージが敵クリーチャーのHPを表しています。味方クリーチャーのHPは手札のカードの燃え方で表示されます。

手札

現在、使うことのできるカードです。対応するボタンを押すことで使うことができます。カードタイプ、クリーチャーの消費MP、状態異常などが表示されます。

デッキ

次に手札に入るカードとデッキの残りカード枚数が表示されます。

カメラについて

ステージ内でカメラの操作をおこなうことができます。Cスティック上下でカメラのズーム(2段階)左右でカメラを回転させることができます。



「ルビオン眼」が出ている時は

Cスティックを上(または下)に入ると「ロックオン」になります。「ロックオン」時に、左右に入れることで対象を変更、さらに上(または下)に入れることで「ロックオン」を解除します。Lトリガーを押すことで、主人公の背後にカメラを移動できます。



※室内等、カメラのズームができないステージもあります。

ルビオン眼とは

敵を察知すると、すぐに飛んでいって危険を知らせてくれる不思議な球。盗賊団「眼の目」のシンボルマークにもなっている。

操作方法

CONTROLLER

コントローラの使い方

操作設定は「オプション」(P40参照)で変更できます。

Aタイプの場合

Rトリガーボタン

押しながら ●●●● ボタンで
カードを捨てる

Lトリガーボタン

カメラ背面移動

START/PAUSEボタン

メニュー画面を開く
メインメニュー ▶ P30

コントロールスティック/十字ボタン

画面方向に対応しての主人公移動

Zボタン

ステージ内/戦闘時

押しながら ●●●● ボタンで
Z-エフェクト/Z-コンボ

カードをZ-エフェクト状態にします。Z-エフェクト状態を解除したい場合は、もう一度Zボタンを押しながら解除したいカードのボタンを押ししてください。また、特殊な組み合わせでZ-コンボを使用することができます。

メニュー時

Z-ヘルプカーソルを表示

A B X Yボタン

戦闘時

●●●● ボタンいずれかで
手札のカード位置に対応した
カード使用

!マーク時

● ボタンで 調べる/会話をする

MAP画面/メニュー時

● ボタンで 決定
● ボタンで キャンセル

Cスティック

カメラ回転・ズーム&ロックオン
カメラについて ▶ P13

※初期設定はAタイプとなります。(オプションの操作設定で変更することができます)

※プレイ中にBボタン+Xボタン+START/PAUSEボタンを押し続けるとタイトル画面にもどることができます。(ソフトウェア設定機能)



せんとう 戦闘について

BATTLE

せんとう 戦闘のルール

ステージ内で冒険をしていると敵クリーチャーと遭遇することがあります。主人公は自分で攻撃をすることができないので、うまく敵の攻撃を避けながらカードを駆使して敵クリーチャーを倒してください。



デッキ内のカード枚数には限りがありますので、カードを使いきってしまわないように効率よく戦ってください。(カードを使い切ったり、捨てたりしてもカードは無くなりません)

カードの使い方

カードを使う



手札のカード位置に対応するボタンを押すと、そのカードを使うことができます。カードによって攻撃距離や攻撃範囲が異なるので、うまく狙いを定めてカードを使いましょう。

なお、使い切ったカードは、そのステージ内では使えません。

カードの捨て方

カードを捨てる



Rトリガーボタン+手札のカード位置に対応するボタンを押すとカードを捨てることができます。捨てたカードはデッキの一番下に戻されます。

カードの強化

Z-エフェクト



Zボタン+手札のカード位置に対応するボタンを押すとカードをZ-エフェクト状態にすることができます。(Z-エフェクトをかけたカードは青い枠で囲まれます)

Z-エフェクトはMPの消費量が2倍になりますが、カードの能力を上げることができます。

※武器型・自陣型・召喚型は攻撃力が、補助型・変化型はHPが強化されます。

また、特定の組み合わせのカードをZ-エフェクトにすることでZ-コンボを発動することができます。(Z-コンボが成立する時は、カードが赤い枠で囲まれます)

Z-コンボを発動するときはコンボカードのどれか一枚を使用してください。



Z-エフェクトを
かけて……



これで
Z-コンボが
発動可能!



戦闘について

BATTLE

ルーンストーン

魔力を秘めた石でMPを回復することができます。ルーンストーンは敵に攻撃を当てたり物を壊したりすると出現します。時間がたつと消えてしまうので素早く回収してください。

ルーン石の種類

ルーンストーンは3種類あります。大きさによってMPの回復量が違います。



MPゲージが1回復します。



MPゲージが3回復します。



MPゲージが10回復します。

MPゲージがMAXのときにルーンストーンを拾うと所持金として加算されます。所持金加算時は、MPゲージの下に所持金が表示されます。

MPゲージ1=1G



MPがなくなるとカードを使うたびにHPが減ってしまいます。HPが0になるとステージ失敗となってしまいますので、MPの残りの量には気をつけましょう。

EXP (経験値)

敵を倒すとEXP(経験値)を入手することができます。EXPは主人公とデッキ内のカードにそれぞれ入ります。主人公は、規定のEXPIに達するとレベルアップしていきます。



カードは、ためたEXPと引き換えにカードショップで「コピー」と「クラスチェンジ」をおこなうことができます。弱いカードでもEXPをため、クラスチェンジさせるなどすれば、戦闘を有利に進めることができます。

レベルアップ

主人公は敵を倒し、EXPをためることでレベルアップします。レベルが上がると主人公の最大HPや最大MPなどが増加します。





戦闘について

BATTLE

ステータス異常

クリーチャーの特殊攻撃の中には、ステータス異常を引き起こすものもあります。ステータス異常には次のような種類があります。

		毒に冒されている状態です。一定時間ごとにダメージを受けてしまいます。
		体が麻痺している状態です。移動スピードが遅くなります。
		眠っている状態です。HPが少しずつ回復します。敵の攻撃を受けると目を覚まし、驚けるようになります。
		石化している状態です。身動きが取れなくなります。
		呪われている状態です。主人公は手札のカード2枚が使用不能になります。クリーチャーは技を使うことができなくなります。
		魅了されている状態です。クリーチャーは敵味方の判別が逆になります。(主人公は魅了状態にはなりません)

※それぞれのステータス異常は一定時間経過するか、状態回復能力のあるカードを使用することで治すことができます。

キャプチャー

キャプチャーとは、「キャプチャーカード」を敵クリーチャーに投げつけて封印することです。敵を封印するには、キャプチャーカードで封印したい敵クリーチャーを倒さねばなりません。ただし、キャプチャーカードで与えられるダメージはわずかなものです。敵クリーチャーのHPをギリギリまで減らしてからでないとキャプチャーすることは難しいでしょう。



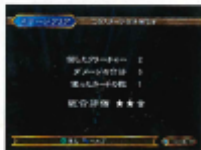
キャプチャーカード

なお、キャプチャーカードは、封印に成功してカードを手に入れると無くなってしまいます。

※クリーチャーの中にはキャプチャーできないものも存在します。

ステージ評価画面

ステージをクリアすると評価画面になります。評価画面では倒したクリーチャーの数、ダメージの合計、使ったカードの数によって評価が変わります。評価は★の数で表されます。(最大で★3つです)





戦闘について

BATTLE

ボーナスカード選択

シナリオをクリアすると評価によってはボーナスカードをもらうことができます。6枚のカードの中から好きなカードを選択してください。

なお、カードは評価の★の数だけ選ぶことができます。評価が0のときはボーナスカードを買うことができません。



デッキポイント

フィールド上に青い宝玉が埋め込まれた台座があります。これが「デッキポイント」です。「デッキポイント」を調べると主人公のHPが全回復し、デッキ編集をすることができます。

なお、デッキポイントでの編集は、そのマップで手に入れたカードのみ追加することができます。



デッキポイント



「！」マークについて

フィールド内を冒険していると主人公の頭上に「！」マークが表示されることがあります。このマークが出るところでAボタンを押すと、「調べる／会話」などをすることができます。



「！」マークが出ているときはカードを使用することができません。カードを使用したいときには、その場から離れて使用してください。

宝箱

宝箱には赤い宝箱と青い宝箱があります。赤い宝箱にはカードやルーンストーンが入っています。青い宝箱には戦闘で使うことのできない特殊なカードが入っています。特殊なカードはカタログ(P42参照)で確認することができます。





戦闘について

BATTLE

ひとの会話

主人公は冒険の途中、さまざまな人と出会うことになるでしょう。その人たちとの会話の中には重要なヒントが隠されているかもしれません。困ったときには積極的に話しかけてみましょう。話しかけるときは、相手の前に立ってAボタンを押してください。

ステージ失敗

主人公のHPが0になるとステージ失敗(ギブアップ)です。また、デッキのカードを使いきってしまいステージクリアが困難な場合も、プレイヤー自身でステージをギブアップすることができます。(メニュー内の「ギブアップ」を選択してください)

ただし、それまでに入手したカード、アイテム等はそのまま所持しています。デッキを組み直して再度チャレンジしてください。

ギブアップをするとゴールドを失うことがあるので注意してください。
ステージの入口からワールドマップに戻った場合は、ペナルティー無しでステージから出ることができます。



カードについて

CARD

カードタイプ

カードは次のような5つのタイプに区別されます。



武器型クリーチャー

瞬時に召喚して攻撃させることができます。すぐに消えてしまいますが、複数回使えるものが多いカードです。



召喚型クリーチャー

召喚陣よりクリーチャーを召喚し、強力な攻撃をすることができます。召喚中に2種類の攻撃から好きな方を選択して攻撃することができます。



自律型クリーチャー

フィールドにクリーチャーを召喚します。プレイヤーと共に戦ってくれるクリーチャーです。



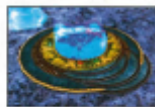
補助型クリーチャー

フィールドに召喚すると出現中にいろいろと特殊な効果(回復、パラメーター変化、トラップ等)を発揮します。



変化型クリーチャー

主人公がクリーチャーに変身することができます。変身すると、いままで行けなかったところに行けるようになります。「マジックブースター」に入ると、一定時間パワーアップします。(ジャンプの強化、特定のオブジェクトの破壊など)



マジックブースター



カードについて

CARD

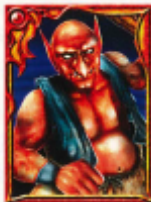
カード属性

カードにはそれぞれ属性が定められています。各属性には相性があり、属性相関図(P28参照)のような関係になっています。カードを使うときに属性の相性を理解していると、戦闘を有利に進めることができます。



火属性

木属性に強く、水属性に弱い。



ホブゴブリン 火属性・自律型



水属性

火属性に強く、土属性に弱い。



フェアリー 水属性・補助型



土属性

水属性に強く、木属性に弱い。



エレファント 土属性・召喚型



木属性

土属性に強く、火属性に弱い。



バードマン 木属性・変化型



異属性

火・水・土・木属性に攻撃するとき、攻撃力アップ。



デス 異属性・武器型



機属性

火・水・土・木属性から攻撃を受けたとき、防御力アップ。



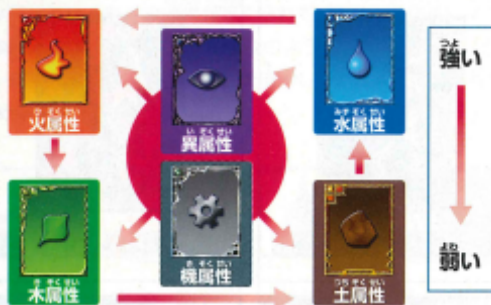
アガレス 機属性・自律型



カードについて

CARD

属性相関図



熟練度

主人公はカードを使うことで熟練度が増減します。使用したカード属性の熟練度が上がると、他の属性の熟練度がわずかに下がります。熟練度のレベルが変化したときは、画面左上(MPゲージの下)に表示されます。(異属性、機属性は強力なカードが多いですが、下がり幅が大きく使い続けても熟練度が上がりにくくなっています)



使用するカードのレベルが、熟練度レベルよりも高い時は消費するMPが2倍になります。



ワールドMAP画面

WORLD MAP

画面の見方

ワールドMAP画面の見方は以下のとおりです。



マップ名

右上に表示されています。現在いるマップ名が表示されます。

他のマップに移動可能なときは、Lトリガーボタン、Rトリガーボタンでマップ移動をすることができます。

カーソル

コントロールスティックでルビオン寮のカーソルを動かすことができます。

※Xボタンを押しながら動かすと、移動スピードが速くなります。

ステージアイコン

現在選択することのできるステージ。カーソルを合わせるとステージ名が表示されます。アイコンによっては選択することでサブウィンドウを開くものもあります。

青い矢印を選択することでマップを移動することができます。



ワールドMAP画面/メインメニュー

WORLD MAP <MAIN MENU>

メインメニュー

ワールドMAP画面でSTART/PAUSEボタンを押すと、以下のメインメニューが表示されます。



1 メインメニュー

- **スタート** ……現在選択中のステージに入ります。
- **デッキ** ……デッキ編集画面に入ります。デッキの作成、編集などをおこなうことができます。
- **ステータス** ……ステータスメニューを表示します。
- **システム** ……セーブ・ロード、オプション、カタログなどのメニューが表示されます。
- **ゲーム終了** ……ゲームを終了しタイトルに戻ります。

2 主人公のステータス

LV	主人公のレベルです。
プレイヤー名称	プレイヤー(主人公)の名前です。
称号	プレイヤーのランクを表します。称号はさまざまな条件によって変化していきます。
属性	現在の主人公の属性です。
所持金	主人公の持っているG(ゴールド)です。カードの売買などをするとき必要となります。
赤妖精	赤妖精をつかまえた数です。数字はつかまえた数(あすけた数)です。
EXP	現在の経験値/レベルアップに必要な経験値です。
HP	HP/最大HPです。
MP	MP/最大MPです。
防御	主人公の防御力です。

- 3 **デッキ情報** ……現在選択されているプレイヤーのデッキ名とデッキ内の情報(属性ごとの枚数、カード種類ごとの枚数など)が表示されます。
- 4 **ミニマップ** ……現在選択されているステージのマップが表示されます。このミニマップはプレイヤーが通った所だけが表示されます。カーソルがステージアイコン上にあるときはマップの説明文が表示されます。
- 5 **ステージ情報** ……ステージに出現するクリーチャー属性の割合が表示されます。



ワールドMAP画面/デッキ

WORLD MAP <DECK>

デッキ選択

ステージで使用するデッキを選ぶことができます。コントロールスティックで使用/編集したいデッキを選び、Aボタンで選択します。また、空きスロットを選択すると新しいデッキを作成することができます。



空きスロットが無いときは、新規デッキを作成できません。デッキ削除していないデッキを削除してからデッキ作成をおこなってください。

編集

選択したデッキの編集をおこなうことができます。



編集方法

プレイヤーが持っているカードが表示されています。Aボタンで編集したいカードを選択し、コントロールスティックの左右で枚数の増減をします。もう一度Aボタンを押すことで選択しているカードを解除します。Xボタンで選択しているカードの詳細情報表示、Yボタンで並べ替え選択画面を開きます。カード下部に表示されている数字は「デッキ内枚数/全手持ち枚数」です。

※デッキに登録することのできるカード枚数は30枚までです。

※真面下部に表示されているのは、カードの簡易情報とデッキ内の属性、系統ごとの枚数です。

カード絞り込みアイコン

表示される編集可能なカードを、条件を絞り込んで表示することができます。コントローラのLトリガーボタン・Rトリガーボタンで絞り込み条件を選択することができます。

	すべてのカード		属性性のみ		召喚型のみ
	火属性のみ		機械性のみ		変化型のみ
	水属性のみ		白属性のみ		デッキ内カードのみ
	土属性のみ		補助型のみ		新規入手カードのみ
	木属性のみ		武器型のみ		



ワールドMAP画面/デッキ

WORLD MAP <DECK>

名前

選択しているデッキのデッキ名を変更することができます。

コントロールスティックで文字を選択し、Aボタンで決定、Bボタンで1文字戻ります。Rトリガーボタン、Lトリガーボタンで入力文字の変更ができます。入力が終了したらSTART/PAUSEボタンを押し、カーソルを「決定」にあわせてAボタンを押してください。



コピー

作成済みのデッキと同じデッキを空きスロットにコピーすることができます。空きスロットが無い場合は、他のデッキを消してコピーすることができます。上書きするデッキを選択してください。

消す

不要になったデッキを削除します。

(すべてのデッキを消すことはできません)

削除したデッキに登録されていたカードは無くなりません。

一度削除したデッキは再び元に戻すことはできません。削除する場合は注意してください。





ワールドMAP画面/ステータス

WORLD MAP <STATUS>

ステータス画面の見方

ステータス画面では主人公やデッキの情報が確認できます。

主人公のステータス

主人公の現在の状態が表示されます。(メニューの「主人公ステータス」P31参照)

熟練度

各属性の熟練度が表示されます。(熟練度の最大レベルは★×8です)



デッキサブ情報

その他のデッキ内カード情報が表示されます。

耐性

主人公の状態異常攻撃に対する耐性が表示されます。耐性はレベルアップすることで上がっていきます。

アイテム

冒険中に入手したアイテムが表示されます。アイテムは使用しても消えることはありません。



コンボ

人から聞いたZ-コンボ情報や使用したZ-コンボが表示されます。情報を聞いて登録されたZ-コンボは、使用するカードは表示されますが、コンボ名は表示されません。Z-コンボを使用することでコンボ名が登録され、コンボの詳細情報を確認することができるようになります。





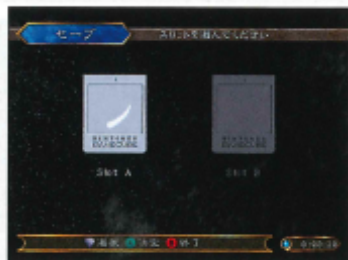
ワールドMAP画面/システム

WORLD MAP <SYSTEM>

セーブ

セーブはワールドマップ画面でのみ可能となっています。(ステージ内ではセーブすることはできません)

GAMECUBE本体にメモリーカードが差されていることを確認し、セーブしたいスロットのメモリーカードを差しているスロットを選択した後、セーブしたいファイル番号を選択してください。



注意

- ※セーブデータはメモリーカード1枚につき最大9つまで保存することができます。セーブデータは1つにつき3ブロック使用します。
- ※メモリーカードの空き容量が3ブロック未満の時には新規にセーブデータを作成することはできません。

ロード

セーブされている冒険の続きから始めたい場合は、ロードを選択してください。その後、「RUNE II コルテンの鍵の秘密」のセーブデータが入っているメモリーカードを差しているスロットを選択した後、ロードしたいセーブデータを選択してください。

注意

- ※セーブ・ロード時にメモリーカードの抜き差しは絶対におこなわないでください。データが正常にセーブ・ロードされなかったり、故障の原因となります。
- ※メモリーカード内のセーブデータを削除する方法や、メモリーカードの初期化の方法についてはGAMECUBE本体の取扱説明書をご覧ください。





ワールドMAP画面/システム

WORLD MAP <SYSTEM>

オプション

メニュー内の「オプション」ではゲームに関する設定を変更することができます。コントロールスティックの上下で項目を選択します。



サウンド

出力を[ステレオ][モノラル][サラウンド]から選択することができます。

BGM

BGMの音量を変更することができます。コントロールスティックの左右で調節します。

効果音

音声とSE(効果音)の音量を変更することができます。コントロールスティックの左右で調節します。

振動

コントローラの振動機能の「ON/OFF」を設定できます。



操作設定

コントローラのボタンの配列を2タイプの中から選択できます。初期状態ではAタイプに設定されています。

操作部	Aタイプ	Bタイプ
Lトリガーボタン	カメラ背面移動	カメラのロックオン
Rトリガーボタン	カードを捨てる	カードを捨てる
コントロールスティック /十字ボタン	主人公・カーソルの移動	主人公・カーソルの移動
Aボタン	カードを使う/決定	カードを使う/決定
Bボタン	カードを使う/キャンセル	カードを使う/キャンセル
Xボタン	カードを使う	カードを使う
Yボタン	カードを使う	カードを使う
Zボタン	Z-エフェクト/Z-コンボ	Z-エフェクト/Z-コンボ
Cスティック	カメラのロックオン・ 移動・ズーム	使用しません
START/PAUSE	メニューを開く	メニューを開く

※このゲームはドルビーサラウンドに対応しています。ゲームキューブのアナログAVケーブルをお持ちのドルビープロロジック、もしくはプロロジックデコード内蔵AVアンプのオーディオ入力に接続し、AVアンプの「[ドルビープロロジック]」機能をオンにした上で、ゲームキューブのサウンド設定画面で「サラウンド」を選択することにより、ゲームをドルビーサラウンド音声でお楽しみいただけます。



ワールドMAP画面／システム

WORLD MAP <SYSTEM>

1

カタログ

2

ゲーム内で入手したカードの一覧が表示されます。新しく入手したカードには「NEW」マークが付き、未入手のカードは裏返しになって表示されています。Xボタンでカードの詳細情報表示、Yボタンでカードのソート、Lトリガーボタン・Rトリガーボタンでカードの絞り込みをすることができます。



3

カード情報詳細

カードの詳細な情報が表示されます。



※右ページに各番号の場所についての説明があります。

- 1 属性・カード系統 ……このカードの属性と系統が表示されます。
- 2 カードレベル ……このカードのカードレベルです。★の数で表示されます。
- 3 召喚MP ……このカードを使用するのに必要なMPです。
- 4 HP/使用回数 ……クリーチャーのHP(体力)です。武器型クリーチャーのみ、カードの使用回数が表示されます。
- 5 防御 ……クリーチャーの防御力です。
- 6 持続時間 ……クリーチャーを召喚してられる時間です。
- 7 特殊能力 ……このカードの特殊能力です。
- 8 技名 ……このクリーチャーの攻撃方法です。
- 9 攻撃 ……攻撃範囲を表しています。



この技を使う技。数値は攻撃力です。



特殊な技。



召喚に使う技。数値は回復量です。



ワールドMAP画面／システム

WORLD MAP <SYSTEM>

カード設定

このカードの詳細説明が表示されます。



クリーチャー能力

クリーチャーの能力を確認できます。



※右ページに各番号の場所についての説明があります。

- 1 属性……………クリーチャーの属性が表示されます。
- 2 HP……………クリーチャーのHP(体力)です。
- 3 防御……………クリーチャーの防御力です。
- 4 技名……………このクリーチャーの攻撃方法です。
- 5 攻撃……………攻撃範囲を表しています。



攻撃に使う技。数値は攻撃力です。



特殊な技。



回復に使う技。数値は回復量です。

クリーチャー設定

クリーチャーの詳細説明が表示されます。





カードショップ

CARD SHOP

カードショップの利用法

シナリオを進めていくと「カードショップ」が出現します。カードショップではカードの売り買い、クラスチェンジやコピーをおこなうことができます。



カードを買う

「買う」を選択すると、売り物のカードの一覧と値段が表示されます。カードはG（ゴールド）で購入することができます。



カードを売る

「売る」を選択すると、自分が持っているカードの一覧と売り値が表示されます。売ったカードは買い戻すことができないので、カードを売る時は注意してください。



カードの生成

「カード生成」を選択するとEXPのたまった自分のカードをコピー、またはクラスチェンジさせることができます。「カード生成」させたいカードを選択してください。



※クラスチェンジに必要なEXPがたまっていないカードは裏返して、一度でも表示されてEXPが足りないカードは灰色表示になります。

店を出る

店を出てワールドマップに戻ります。





いゑ ラッセルの家 RASSELL'S HOUSE

いゑ D ぼうぼう ラッセルの家の利用法

シナリオを進めていくと、ラッセルの家が出現します。ついてきた赤妖精(右ページ参照)はラッセルにあずけてもらうことができます。



いゑ 妖精をあずける

ステージで集めた赤妖精をラッセルにあずけます。あずけた赤妖精の数によってはカードを買えることがあります。

いゑ ラッセルと話す

ラッセルから妖精についてのいろいろな話を聞くことができます。

いゑ 部屋を出る

ラッセルの家を出て、ワールドマップに戻ります。

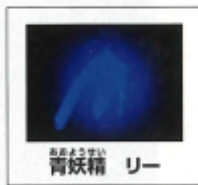
いゑ 妖精博士・ラッセル二世

代々妖精を研究している一族に生まれ、自分も妖精を研究している若い学者。意欲的に研究に取り組み、自分でも妖精を操るに行きたい。
赤妖精(リム)を集めることで、研究のお礼として色々なカードがもらえることも……。



いゑ 妖精について

妖精は赤妖精(リム)と青妖精(リー)の2種類が生息しています。リムはステージ内でいろいろな情報を教えてくれます。隠れているリムもいるので怪しい所は調べてみてください。リーはしゃべれませんが、つかまえるとHPやMP、使用済みカードなどを回復してくれます。(MPが満タンの時、MP回復を取ると10G手に入れることができます)



いゑ 妖精の効果

	ハート	主人公のHPを最大HPの30%だけ回復してくれます。
	ルーンストーン	主人公のMPを全回復してくれます。
	カード	デッキ内の使用済みカードをランダムで1枚回復してくれます。



VSモード

VS MODE

画面の見方とルール

VSモードでは、ストーリーモードのセーブデータを使用して、他のプレイヤーと対戦することができます。



対戦ルール

- 相手のHPを0にしたプレイヤーが勝者となります。
- 時間切れの場合は残りのHPの多いプレイヤーを勝者とします。
- 対戦前にお互いの手持ちのカードをBET（賭ける）できます。勝ったプレイヤーは相手のBETカードを手にすることができます。（同一キャラのセーブデータではBETをすることはできません）

スタート

対戦を開始します。対戦したいステージをコントロールスティックで選択しAボタンで決定してください。

1Pセット・2Pセット

各プレイヤーの設定をおこなうことができます。



- デッキ** ……対戦時に使用するデッキの選択と、デッキの編集をおこなうことができます。
- BET** ……対戦に賭けるカードを選択します。1目の対戦では最大3枚までBETすることができます。
- キャラクター** ……プレイヤーの使用するキャラクターを選択することができます。選択できるキャラクターは、最初は1人ですがストーリーモードを進めていくと増えていきます。
- セーブ** ……対戦結果や設定などをセーブすることができます。BETした対戦終了後はオートセーブされますので、メモリーカードの抜き差しはおこなわないようにしてください。
- ロード** ……対戦で使用するデータをロードします。



VSモード

VS MODE

ルール

対戦のルール設定をします。

- 対戦時間……対戦時の試合時間を120秒、300秒、∞(無制限)のいずれかに設定します。



- キャプチャー……キャプチャーカードの使用を設定します。「ON」にすると対戦相手のクリーチャーをキャプチャーできるようになります。クリーチャーをキャプチャーされるとそのカードは無くなってしまいます。初期状態では「OFF」になっています。

- 公式ルール……公式ルールとは、対戦時に使用できるカードが制限されているルールです。「ON」にすると使用不可のカードの一覧が表示されます。公式ルールが「ON」の状態では対戦を始めるとき、デッキに使用不可カードが入っていた場合は自動的にデッキ内から使用不可カードが抜かれますので注意してください。初期状態では「OFF」(公式ルールを適用しない)となっています。

- 1P・2Pレベル……各プレイヤーのレベルを変更し、ハンデをつけて対戦することができます。

オプション

ゲームの設定をおこなうことができます。

※システムの「オプション設定」(P40)を参照してください。

STAFF CREDITS

- Producer
Aisushi Taniguchi
- CS Development Dept. Staff
Program Section
-Main Programmer
Masazaki Sakamoto
-Programmers
Yasushi Umehara
Naikaba Mizutani
Akiochi Sasamoto
- 3D Section
-Main 3D Modeling Designer
Ikuo Matsui
-3D Modeling Designers
Tomoya Kawasaki
Ryo Yamagishi
Naomori Shiba
Magumi Tsunoka
- 2D Section
-Main 2D Graphic Designer
Makoto Sato
-2D Graphic Designers
Yuki Ichinomiya
Soszuke Kido
Kaori Sakai
Fusayuki Watarguchi
Mika Kamikokuryo
Hirotaka Akino
Nozomu Iwai
- Planning Section
-Planners
Yuki Yamagishi
Takashi Fukui
Shigeto Hirai
Yuya Kinjima
- Production Dept. Staff
Sound Section
-Main Sound Creator
Kota Hoshino
-Sound Creators
Yuji Kanda
Yuki Ichii
- Design Section
-Main Designer
Takashi Kojo
-Designers
Eri Ogawa
Shinaku Matsuoka
Junko Harada
Kazuhiko Miura
Tomoko Fusa
- CG Section
-CG Designers
Kazuhiro Shimada
Takashi shinozuka
Koji Nagata
Yoshio Yokota
Shuzo Tadokoro
Hiroki Ebisawa
- Business Affairs Dept. Staff
Mitsuhiko Okamura
- Special Thanks
Ryosuke Oda
Activision Studio Japan
Monthly Magazine VJUMP
- Extra Card Designers
Yuta Kageshima
Takao Kawashimi
Akitaka Kawashimi
- Publicity Staff
Keichiro Segawa
Minako Goto
Noriko Ozaki
Yoshiko Kurusu
Yusaku Yasumoto
- Business Staff
Hiroyuki Goto
Yoshinori Komatsu
Suminobu Sato
Tomohiro Shinokawa
- Supervisor
Naotohi Zin



このゲームは、ドルビーサラウンドに対応しています。お持ちのテレビやステレオサウンドシステムがドルビーサラウンド対応で、左右、センター、リアにスピーカーをお持ちでしたら、サラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。

Dolby, FMIC、及びDolbyの登録商標は
FMIC、及びDolbyのライセンスの下です。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。