PHANTASY STAR

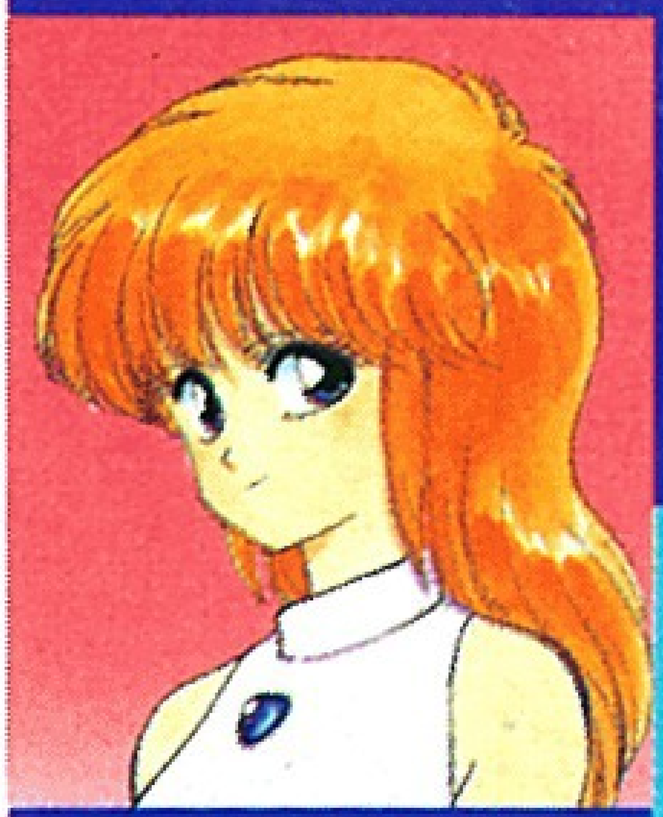
ファンタシースター
アドベンチャー

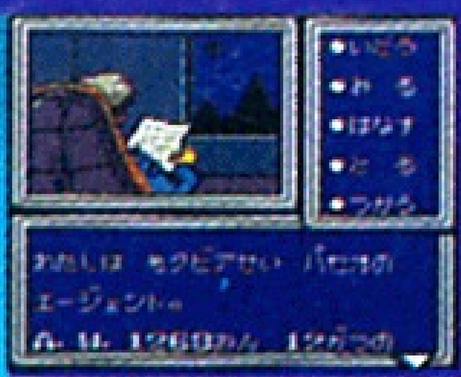
Adventure

ゲームギア
専用ソフト

GAME GEAR

COVER ILLUSTRATION BY TAKASHI AKAISHIZAWA





PHANTASY STAR Adventure

ある日、デゾリス星から届いた一通の手紙…そして、事件に巻き込まれていく人々。さぁ、主人公はあなた自身。ファンタシースターの世界へようこそ♡

1 PLAYER 1人用

アドベンチャーゲーム

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12

お客様サービスセンター☎

671-1870

4 974365 132163

©1992 SEGA MADE IN JAPAN

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; Japan No. 82-205605 (Pending)

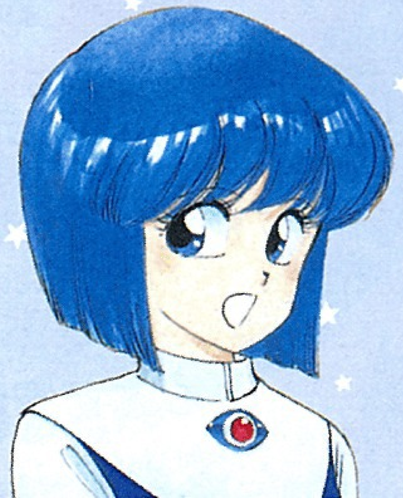
ファンタシースター アドベンチャー

取扱説明書

GAME GEAR

PHANTASY STAR Adventure

■このたびはゲームギアカートリッジ「ファンタシースター アドベンチャー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

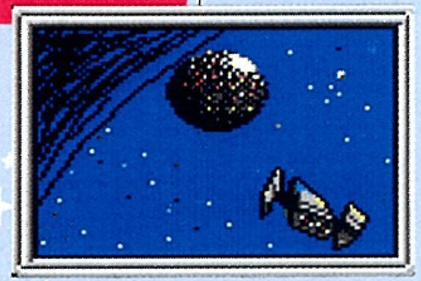


CONTENTS

もくじ

ストーリー …… 3
主な登場人物 …… 4
操作方法 …… 6
ゲームの始め方 …… 8
画面の見方 …… 10
基本コマンド …… 12
戦闘コマンド …… 18
ゲームのアドバイス …… 21

ストーリー



ここは、パルマ星、モタビア星、デゾリス星の3つの惑星からなるアルゴル太陽系――ファンタシースターの世界。
A. W. 1268年12月のある日、モタビア星パセオのエージェントである「私」のもとに、古い友人であり、科学者でもあるケン・ミラー博士から手紙が届いた。世紀の大発明をしたから、見にこないかというのだ。「私」は休暇を利用して、博士の住む氷の惑星デゾリスへと旅立った。しかし、再会を喜びあったのもつかの間、博士は、発明したマシンとともに、何者かに連れ去られてしまう。博士を救出するため、「私」の冒険が始まった！

主な登場人物

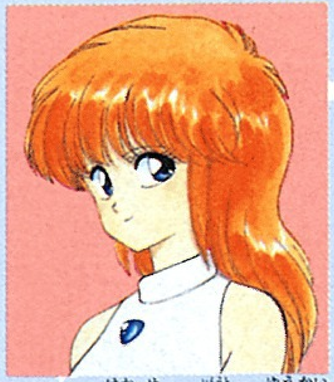
「私」

このゲームの主人公。モタビア星パセオのエージェント。ミラー博士に招かれ、デゾリス星カーソンビルの町にやってきたことで、事件に巻き込まれる……。

ケン・ミラー

若き科学者で、「私」の古い友人。デゾリス星カーソンビルに移住して、研究に没頭していたが、誘拐されてしまう。

ライラ



ミラー博士の妹。誘拐された兄の安否を気づかっている。

ルセロ

カーソンビルの町はずれの小屋に一人で住んでいる男。「私」に協力してくれる。

バロン

兵器開発をおこなうバロン研究所の所長。ミラー博士の発明を奪って、悪用しようと企む。

操作方法

方向ボタン

コマンドや移動方向などを選ぶのに使います。

スタートボタン

ゲームをスタートさせるときに使います。

1ボタン(キャンセルボタン)

コマンドなどをキャンセルするときに使います。

2ボタン(決定ボタン)

コマンドなどを決定します。また、メッセージの続きを見るときにも使います。

ゲームの始め方

●はじめてプレイする場合

タイトルが表示されたら、スタートボタンを押してください。メニュー画面が出ます。方向ボタンで「START」を選び、スタートボタンを押すと、名前登録画面に切り替わります。

▼メニュー画面

主人公の名前を6文字以内で登録します。

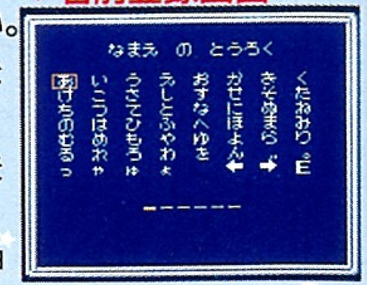
❶方向ボタンで文字を選び、2ボタンを押してください。

・文字を取り消すときは、1ボタンを押すか、←を選び、1または2ボタンを押します。

・スペースを開けるときは、→を選び、2ボタンを押します。

❷名前の登録が終わったら、Eを選び、2ボタンを押してください。

▼名前登録画面



●つづきからプレイする場合

メニュー画面表示中、方向ボタンで「CONTINUE」を選び、スタートボタンを押してください。パスワード入力画面に切り替わります。

▼メニュー画面

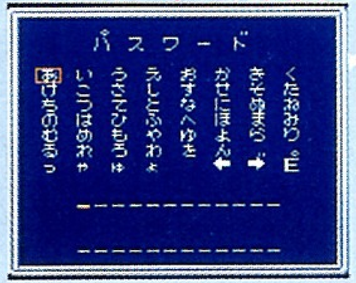
❶メモしておいたパスワードを入力してください。入力の方法は、名前の登録方法と同じです。

※パスワードの確認方法については、17ページを見てください。

❷つづけて名前登録画面に切り替わります。主人公の名前を入力してください。

※前回と違う名前を入力してもかまいません。

▼パスワード入力画面



画面の見方

このゲームは、コマンドによってストーリーを進行させていく、アドベンチャーゲームです。
ゲームの基本画面は、次の３つのウィンドウで構成されています。

グラフィックウィンドウ

目の前の光景などがグラフィックで表示されます。

メッセージウィンドウ

ストーリーや、メッセージが表示されます。右下に▼が表示されているときは、２ボタンを押すと、続きが表示されます。

コマンドウィンドウ

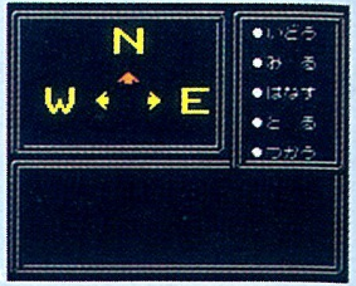
ゲームを進めていくためのコマンドが表示されます。基本コマンドは全部で７つあります(→くわしくは12ページ)。方向ボタンを下に押してゆくと、コマンドの続きが表示されます（方向ボタンを上に押してゆくと、もとに戻ります)。方向ボタンでコマンドを選び、２ボタンを押してください。

基本コマンド

●いどう

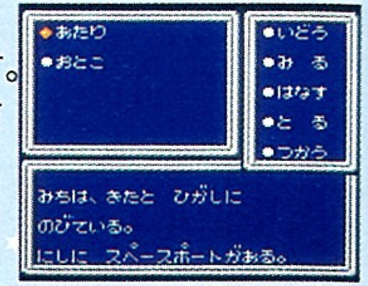
場所を移動するためのコマンドです。方向ボタン(上下左右)で移動したい方向を選び、2ボタンを押してください。

※移動方向は、N(北)、E(東)、W(西)、S(南)、UP(上)、DOWN(下)で表示されます。



●みる

近くにあるものをくわしく見るためのコマンドです。見たいものを方向ボタンで選び、2ボタンを押してください。



●はなす

会話をするためのコマンドです。話したい相手を確認し、2ボタンを押してください。

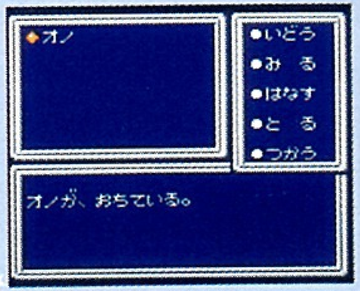
なお、店で店主に話しかけると、買い物ができます。

◆買い物の方法

カーソンビルの町には、デゾリス人の経営する店が1軒だけあります。店主と話すと、アイテム名とその価格が表示されます。方向ボタンで買いたいものを選び、2ボタンを押してください。

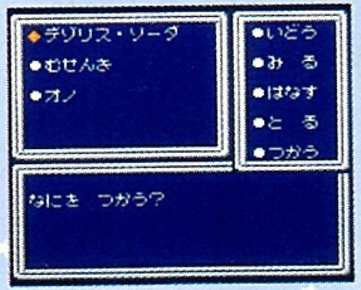
●とる

落ちているアイテムを取るためのコマンドです。方向ボタンで取りたいアイテムを選び、2ボタンを押してください。



●つかう

持っているアイテムを使うためのコマンドです。まず、プレイヤーの持っているアイテムが表示されます。方向ボタンで使いたいアイテムを選び、2ボタンを押してください。



次に、何に対して使うかを決めます。方向ボタンで使う相手を選び、2ボタンを押してください。

●すてる

持っているアイテムを捨てるためのコマンドです。方向ボタンで捨てたいアイテムを選び、2ボタンを押してください。ただし、アイテムによっては捨てられないものもあります。

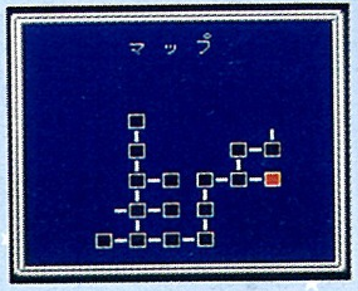
※捨てたアイテムは、その場に落ちている状態となります。もう一度手にいれたい場合は、その場所に来て「とる」コマンドを実行してください。

●システム

このコマンドを選ぶと、グラフィックウィンドウに4つのサブコマンドが出ます。方向ボタンでサブコマンドを選び、2ボタンを押してください。1または2ボタンを押すと、もとの画面に戻ります。

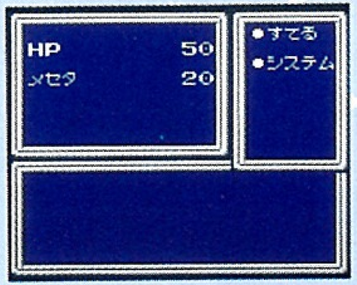
マップ

主人公がそれまでに移動した範囲をマップで表示します。ーはN、E、W、Sのつながり、↑↓はUP、DOWNのつながりを意味し、主人公の現在地は赤で示されます。また、移動範囲が広がった場合は、方向ボタンの上下でマップを切り替えることができます。



じょうたい

主人公の状態を見ることができます。
HP：体力。
メセタ：持ち金。



もじひょうじ

メッセージの表示スピードを変更できます。方向ボタンの左右で、好みの表示スピードを選んでください。

パスワード

ゲームを中断するときは、パスワードをメモしておきましょう。次回、スタートするときに、このパスワードを入力すると、その続きからゲームを再開することができます（→9ページ）。

戦闘コマンド

主人公が敵と出会うと、コマンドウィンドウに、4つの戦闘コマンドが表示されます。方向ボタンで選び、2ボタンを押してください。

●いどう

もときた道を引き返すときに使います（→移動のしかたは12ページ）。

●みる

身近にあるものを見るときに使います（→12ページ）。

●HP

主人公の体力が表示されます。戦闘中、0になると気を失います。1または2ボタンを押すと、もとの画面に戻ります。

●たたかう

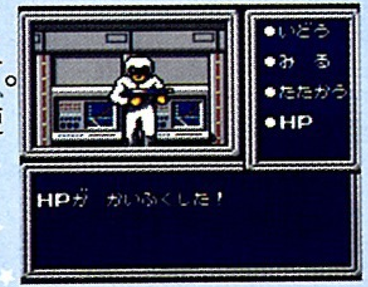
このコマンドを選ぶと、まず、現在持っているアイテムが表示されます。
方向ボタンでアイテムを選び、2ボタンを押してください。

<武器を選んだ場合>

サイコロが振られ、出た目の数値だけ、敵にダメージを与えます。
※振れるサイコロの数は、選んだ武器によって変化します。

<武器以外のアイテムを選んだ場合>

選んだアイテムの効果がメッセージで表示されます。ただし、アイテムによっては、戦闘中に選んでも使えない場合があります。



主人公がアイテムを使い終わると、次に敵がサイコロを振ってきます。出た目の数値だけ、主人公はダメージを受けます。

※これを繰り返して敵を倒せば、基本コマンドにもどります。

ゲームのアドバイス

- はじめての場所にやってきたら、あたりをよく見てみましょう。大切なアイテムが落ちているかもしれません。
- アイテムを手にいれたら、よく見てみましょう。意外な使い道を発見できるかもしれません。また、いろいろなものに対して使ってみることも大切です。
- 同じ人物にも、何回か話しかけてみましょう。状況が変われば、新しい情報を聞き出せるかもしれません。
- ときどきマップを見て、まだ行っていない場所がないかどうか、確認してみましょう。