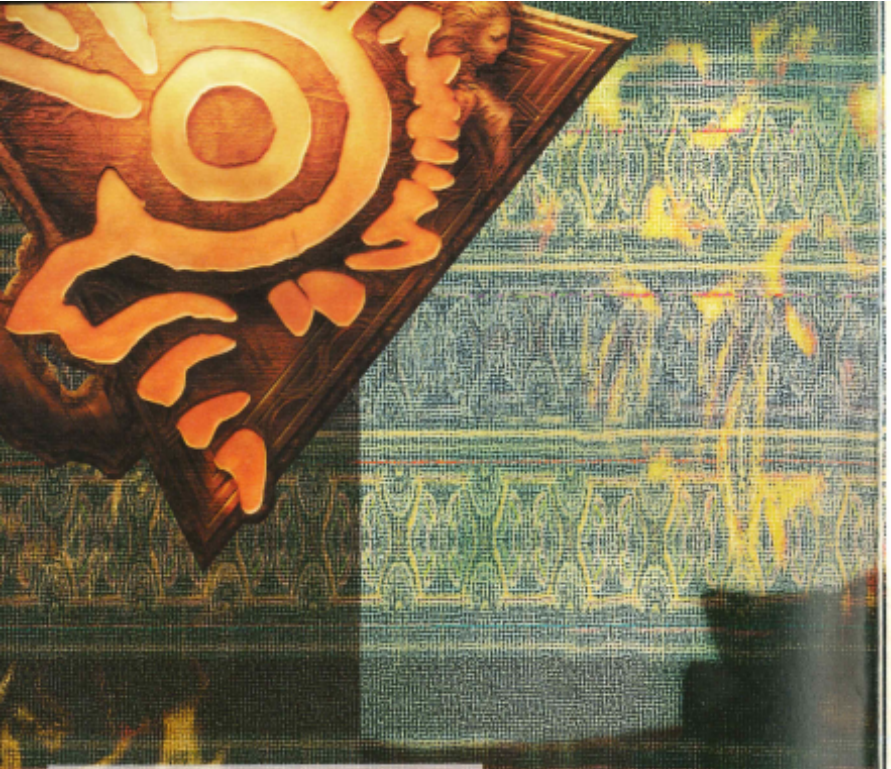


©2000,2001 From Software, Inc. All rights reserved.
SLPS 25044



contents

Ⅰ. プレイヤーキャラクター紹介	p2
Ⅱ. ゲームの始め方	p7
Ⅲ. コントローラの使い方	p8
Ⅳ. 画面の見方	p9
Ⅴ. ゲームの進め方	p10
Ⅵ. 戦闘について	p12
Ⅶ. ステータス画面	p15
Ⅷ. ショップ	p18
Ⅸ. 冒険のヒント	p22

このたびは【PlayStation 2】専用ソフト「エヴァーグレイス2」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、正しい使用法でお楽しみください。

このソフトにて使用されております MPEG ムービーは以下のソフトウェアを利用して作成されています。
ソフトウェア MPEG1/2 エンコーダ 「TMPGEnc」

SLPS 25044

story

エディンベリーという大陸がある。
そこには、太古から『ビリヤナ』と呼ばれる木々が存在していた。
そして、ストルタ、モレア、セクルエ、トレドという
四つの村があり、人々はその森とともに慎ましやかに生活を営んでいた。
かつてリューベーン帝国という強大な軍事力を誇った国が存在したこともあったが、
いまその姿は絶えて久しい。

クレストと呼ばれる奇妙なあざを持つストルタの少年ユテラルドは幼い頃、
村の指導者の一人であった父と母、そして幼なじみで姉のように慕っていた
シャルアミを、対立していたモレアの人間に暗殺されてしまう。
両親を失い、天涯孤独になったユテラルドは、父親の友人であったリヤナの父に
引き取られ、セクルエ村でリヤナと一緒に育てられた。

ユテラルドは、村はずれで修行していたある日、
倒れているひとりの少女を発見する。『災禍の夜』の直後のことであった。
フィルナというその少女には、それ以前の記憶の一切がなかった。
その後、彼女もまた、セクルエ村で彼らとともに過ごすのだった。

両親を暗殺した者、そしてモレアへの復讐を胸に、
やがて一流の剣士に成長したユテラルドは、両親の仇を討つべく
ストルタ軍に加わる決意をする。
彼と本当の兄弟のように育ったリヤナも、
成人したのを機にユテラルドとともにセクルエをあとにした。
そしてフィルナもまた、彼らとともに旅立つのだった。

その先で彼らを待つ運命の出会いも知らずに——。

I
プレイヤーキャラクター紹介

このゲームは、3人パーティのキャラクターを切り替えながら操作します。
ここでは操作する3人のキャラクターを紹介します。



ユテラルド

右手の甲に『クレスト』と呼ばれるあざを持つ少年。のちの『ストルタ四剣主』の1人。ストルタで過ごした幼い頃、モレアの暗殺者に父と母、そして彼にとてもよくしてくれた少女が一度に殺された。奇跡的に生き延びた彼は、セクルエ村のリヤナの父に引き取られた。モレア、そして自らへの怒りの炎が、彼の剣士としての才能を急速に開花させていく。そして、自らその剣を振るうために、ついに彼は旅立つ決心をする。



リヤナ

ユテラルドとともに育ったセクルエの少年。のちの『ストルタ四剣主』の1人。天才と呼ばれるほどの剣の腕を誇るが、その性格のために人を傷つけることに強い抵抗を覚えている。そんな彼は、常にユテラルドの良きパートナーとなっている。リヤナが成人の時を迎えた今、ユテラルドとともにストルタ軍に参加するため、故郷のセクルエ村をあとにする。この息詰まる戦乱を終わらせ、かつての平穏をできるだけ早く取り戻すことを願って。



フィルナ

過去をなくした少女。一年ほど前に、倒れているところをユテラルドに助けられた。「災禍の夜」直後のことである。ユテラルドとリヤナと過ごす日々は、彼女にとって、記憶を失ったことを忘れるのに十分なひとときであった。だが、時折夢に出る見知らぬ光景を前に、自分が誰なのか、ということを思い出す。そして、その不安に囚われて押しつぶされてしまわないように、彼らとともに村を出る。それが、不安を忘れさせる唯一の方法であったから。



ブラサード

ディムホルツと行動をともにしている呪術師。研究中に目にした文献の内容に興味を持ち、自らの目的のために、ストルタに向かうユテラルドたちに『魂の呪縛』をかける。



ディムホルツ

鋭い眼光とその年齢からは想像できないほどの重厚な雰囲気を身にまとうストルタ出身の剣士。剣の腕はかなりのものだが、その左腕はほとんど動かないという。ストルタとモレアの争いに対し、疑問を抱いている。



ソカ

ブラサードとディムホルツに追われている少女。時折、姿を現しては、不可思議な行動を見せる。ブラサードとディムホルツに追われているところを、ストルタ軍に入るため旅をしていたユテラルドたちに出会う。彼らの目的に関する鍵を握っているようだが、詳細は一切不明。



カーチミル

ブラサードに付き従う美しい女性。その瞳の奥には深い悲しみがたたえられているが、その理由を知るものはない。



フェルク

数年前に姿を消した義兄を探しているストルタ出身の青年。のちの「ストルタ四剣主」の1人。最近、ある土地の周辺で兄の姿を見たという情報を得たため、アルフトアインを雇ってやってきた。現ストルタの指導者の息子で、責任感と使命感が強いが、少々軽めの性格。

アルフトアイン

異大陸から来たという流浪の剣士。のちの『ストルタ四剣主』の1人。背丈を大きく超える大剣を持ち、それを軽々と扱う超人的な力の持ち主で、異国の技を振るう。金でどんな依頼も受ける傭兵。現在は、フェルクに雇われている。

II ゲームの始め方

"プレイステーション 2"本体裏側にあるMAIN POWER（主電源）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

初めからゲームを開始します。

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（→P18）。（データのセーブについて→P19）

OPTION

エヴァーグレイス2の各種設定をおこないます。（設定可能項目→P18）

ITEM BOOK

エヴァーグレイス2のセーブデータがあるとき、アイテムブックを閲覧できます。（→P21）

EXTRA GAME

ゲームをクリアしたデータがあるとき、再プレイできます。1回目とはさまざまな点が異なります。（ストーリー内容は変わりません。）

III コントローラの使い方

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

※ボタンの配列は、複数のパターンから選択することができます。(→P18)



L1ボタン
操作キャラを変更

L2ボタン
操作キャラからのカメラ距離変更

SELECTボタン
簡易マップ表示・消去

方向キー
キャラクターの移動
強く押しこむと走ります

左スティック
(LED表示赤色時のみ)方向キーに準拠

LEDランプ

ANALOGモードスイッチ

STARTボタン
ステータス画面オープン/イベントのスキップ

R1ボタン
ガード

R2ボタン
カメラを操作キャラ背面にリセット/押しながらで主観視点モード+方向キーで視点移動

△ボタン
パルミラアクション;
ユテラルド※

○ボタン
攻撃/イベント/決定

×ボタン
パルミラアクション;
フィルナ※/キャンセル

□ボタン
パルミラアクション;
リヤナ※

R3ボタン
(LED表示赤色時のみ右スティック押し込み)
生命のエキス使用

■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、P18を参照してください。



コントローラ

コントローラでもこのゲームをプレイすることは可能ですが、コントローラを使用した場合、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)固有の機能、左スティック、右スティック、R3ボタン、振動機能などを利用することが出来なくなりますので、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の使用をお勧めします。

IV 画面の見方

ゲーム画面



1 簡易マップ表示
操作しているキャラクターの現在位置を中心にしたマップが表示されます。

2 キャラクターゲージ
3人のキャラクターそれぞれの状態が表示されます。

●キャラクターグラフィック
キャラクターの顔グラフィックが表示されます。その時操作しているキャラクターのグラフィックが、大きく表示されます。

●AP(アクションパワー)ゲージ
敵に攻撃を当てるたびにゲージが増えます(敵にガードされた時は増えません)。ゲージが一杯になるとパルミラアクションの使用回数が増えます。ゲージ上の数字が、現在使用できるパルミラアクションの回数です。

●パルミラアクションボタン
このボタンを押すことでそのキャラクターのパルミラアクションを発動します。

3 アイン(お金)
その時に所持しているアインの数です。

4 生命のエキス数
その時に所持している「生命のエキス」の数です。

5 ソウルゲージ
キャラクターの生命力です。これが0になると、パーティは全滅してしまいます。このゲージは3人のキャラクターが共有しています。
誰か一人でもダメージを受けると減ってしまいます。

V ゲームの進め方

ゲームの目的

プレイヤーは3人のキャラクターを操り、3人にかけられた『魂の呪縛』という呪いを解くことが目的です。その過程でさまざまな謎が解き明かされることでしょう。

EVERGRACEの特長



EVERGRACEⅡは、3人パーティで戦うリアルタイムアクションRPGです。プレイヤーは、操作するキャラクターをリアルタイムで切り替えながら、冒険を進めていきます。

また、3人は『魂の呪縛』によって、命を共有することになってしまったので、誰か一人がダメージを受けると、パーティ全体のソウルパワー（体力）が減ってしまい、ソウルパワー（体力）が0になるとパーティは全滅してしまいます。

キャラクターの強化

装備の強化



EVERGRACEⅡでは、キャラクター自身が成長することはありません。さまざまな装備を見つけ出し、身に付けることで強くなっていきます。また装備は強化することが可能ですが、強化するためには敵を倒したり、宝箱から入手したパルミラ片が必要です。

パルミラアクションの成長



パルミラアクションはそのグレードによって、その威力が上がっていきます。（→P13）

パーティの操作

キャラクターの操作



その時選択しているキャラクターは、画面上部のキャラクターゲージのグラフィックが大きく表示されます。L1ボタンでキャラクターを切り替えると、それに応じてカメラが移動し、切り替えたキャラクターを画面の中央に表示します。この時、左スティックまたは方向キーで、選択しているキャラクターを移動させることができます。また◎ボタンを押すことで、そのキャラクターが装備している武器で攻撃を行います。



アイテムは操作しているキャラクターがさわることで、自動的に取得します。石像や扉の前で◎ボタンを押すと、イベントが発生したり、また宝箱を調べたりします。冒険の途中で石板や、スイッチを見かけたら◎ボタンを押して調べてみましょう。

残りのキャラクター

選択されていない残りの2人のキャラクターは、AIで自主的に行動します。移動時はプレイヤーの操作するキャラクターの後について移動します。



戦闘時はそれぞれのキャラクターの判断で戦闘を行いますが、パルミラアクションの発動だけは、プレイヤーが各キャラクターに割り当てられたボタンを押すことでのみ可能です。

パーティの変更について

冒険を進めていくと、パーティのメンバーが入れ替わることがあります。最初の3人以外のパーティーに加わるキャラクターは、装備替え、パルミラアクションの変更などは出来ません。また、L1ボタンによる操作キャラクターの変更を行っても操作できません。

VI 戦闘について

武器攻撃 ◉ボタン

その時に操作しているキャラクターが、装備している武器で攻撃を行います。攻撃を当てることでAPゲージが溜まり、それが一杯になるとパルミラアクションの発動回数が増えます。



◉ボタンによる攻撃には、左スティックまたは方向キーを入れながら◉ボタンを押すと発生する縦斬りと、左スティックや方向キーに触らないで◉ボタンを押したときに発生する横斬りの2種類があります。縦斬りの方が若干攻撃力が高くなります。敵がダメージを受けてひるんでいる間に（体が赤くなります）もう一度タイミング良く◉ボタンを押すことで、連続攻撃が可能です。



※ユテラルドは縦斬りからは2回連続攻撃が可能です。横斬りからの場合は3連続攻撃が可能になります。



パルミラアクション △ボタン，✕ボタン，■ボタン

パルミラアクションとは

ゲーム中に各キャラクターに割り当てられたボタンを押すことで、それぞれのキャラクターの装備しているパルミラアクセサリーに応じて、パルミラアクションが発動します。これは操作をしているキャラクターに関係なく、発動できます。



パルミラアクションはとても強力な攻撃です。強力な敵との戦いやパーティが劣勢な時には、積極的に使っていきましょう。

パルミラアクションには、呪術系のパルミラアクションと、身体攻撃系のパルミラアクションがあります。これはそれぞれのキャラクターによって、得意な分野が異なります。

パルミラアクションの使用回数は、敵に攻撃を当てることでアクションパワーを貯めることで増えていきます。

パルミラアクションの成長

敵を倒すと、パルミラポイント（PP）と呼ばれる経験値が入り、それが増えることでパルミラアクションの「グレード（Gr／熟練度のようなもの）」が上がります。それによってパルミラアクションのダメージと最大発動回数がアップします。



連係攻撃

各キャラクターのパルミラアクションを同じ敵に連続で当てることで、"Overknock!" "Smart Hits!" などの表示がでます。このような時は『パルミラ片』が出やすくなります。



ガード　R1ボタン



R1ボタンを押すことで、その時に操作しているキャラクターがガードします。敵が攻撃してきた時にガードをしていると、受けるダメージ量を通常の1／10に減少出来ます。こちらの攻撃が間に合わない時などは、ガードをして受けるダメージを出来る限り少なくするようにしましょう。

体力回復　R3ボタン(右スティック押し込み)

所持している『生命のエキス』を使って、減っているソウルゲージを回復します。その時に所持している『生命のエキス』の数は、画面右上に表示されていますので、数を確認しながら使用しましょう。ソウルゲージが一杯の場合は、R3ボタンを押しても『生命のエキス』は消費されません。また、ステータス画面のITEMからも同様に使用できます。

状態変化

敵の攻撃や、トラップによっては、キャラクターに何らかの悪影響を与える状態変化を受けることがあります。状態変化はキャラクターゲージ上に表示され、アイテムを使用することで回復します。



毒　一定間隔で、ソウルパワーが減りつづけます。



封印　バルミラアクションが発動できなくなります。



呪　敵から受けるダメージが通常の2倍、敵にあたえるダメージが通常の半分になります。



混乱　敵、味方関係なしに、一番近くにいる相手を攻撃します。

VII ステータス画面

ゲーム画面でSTARTボタンを押すと、ステータス画面に切り替ります。ステータス画面では、装備の変更やアイテムの使用、様々な情報を見ることが出来ます。基本的に、方向キーまたは左スティックで選択、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセル、L1・R1ボタンで選択キャラクターの変更です。また、STARTボタンを押すとどのタイミングでもすぐゲーム画面に戻ることができます。

ステータス画面表示



1 キャラクター
3人のキャラクターが表示されます。L1ボタン、R1ボタンでキャラクターの選択が可能です。装備などのコマンドは、一番手前に表示されている（明るくなっている）キャラクターに対して適用されます。

2 ボタンガイド
利用できるボタンと、その機能が表示されます。

3 キャラクターゲージ
ゲーム画面と同じものです。(→P9)

4 コマンドアイコン
各種コマンドを選択して実行します。

5 メッセージウィンドウ
選択しているコマンドの説明が表示されます。

コマンド説明



EQUIP
装備の変更を行います。選択をすると、装備部位アイコンで装備個所の選択に移ります。部位を選択して◉ボタンを押すと装備を選択出来ます。対象のキャラクターは、どのタイミングでもL1ボタン、R1ボタンで切り替えることが可能です。装備部位は、武器、頭、体、足、パルミラアクセサリーの5ケ所があります。

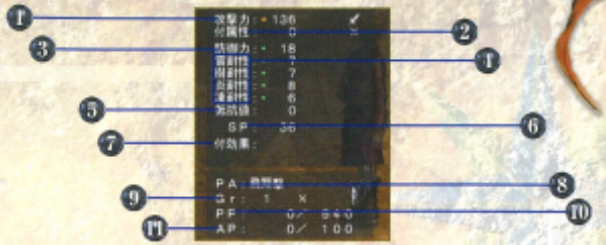
ITEM
所持しているアイテムを使用します。キャラクターをL1ボタン、R1ボタンで選択したうえで、使用したいアイテムを選択して◉ボタンを押してください。

PROFILE
各キャラクターの説明とグラフィックが表示されます。L1ボタン、R1ボタンで、表示されるキャラクターを切り替えることが出来ます。

TUTORIAL
ゲームのシステムについての簡易説明が表示されます。

SYSTEM
データのセーブ、ロード、各種設定などが出来ます。(詳細は→P18)

能力値



❶攻撃力
装備している武器の攻撃力です。数字が大きいほど、相手によりダメージを与えることが出来ます。

❷付属性
その武器が持っている属性です。属性は「雷」・「樹」・「炎」・「凍」の4種類があり、その相性によってはより大きいダメージを与えたり、逆に十分なダメージを与えることが出来なかったりします。また一部の武器は属性を持っておらず、そのような武器は属性による影響を受けません。

❸防御力
相手の物理攻撃に対する防御力です。

❹雷耐性、樹耐性、炎耐性、凍耐性
相手の各属性の攻撃に対する防御力です。

❺抵抗値
状態変化に対する耐性です。

❻SP
各キャラクター毎のソウルパワーです。この合計がパーティ全体のソウルパワーになります。

❼付効果
武器や防具についている特殊効果です。

❽PA
その時に装備しているパルミラアクセサリーについているパルミラアクションです。

❾Gr
パルミラアクションのグレードです。これが高いほど、より強力になり、発動回数も多くなります。

❿PP
左が現在のパルミラポイント、右がパルミラアクションが次のグレードに上がるために必要なパルミラポイントです。

⓫AP
左が現在のAP値、右が発動回数が増えるために必要な値です。

システム



ステータス画面から選択できるSYSTEMでは、ゲームに関するさまざまな設定が可能です。

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。

コントローラ



コントローラに関する各種の設定を行います。

振動

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)等の振動ON・OFFを設定します。

キーセット

ボタンの配置を、プレイヤーの好みに合わせて選択することが出来ます。

表示

各種表示の設定を行います。

テキスト表示

会話時のテキストを表示するかどうかを設定します。

ゲージ表示

画面上のキャラクターゲージ、ソウルゲージを常時表示するかどうか設定します。

操作キャラ表示

現在操作しているキャラを示すガイドアイコンを、常時表示するかどうか設定します。

PA連係設定

「自動」にすると、操作キャラのパルミラアクションに対応して、自動的に他の二人のキャラクターがパルミラアクションを発動します(APがないときは発動しません)。

PAボタン設定

パルミラアクションの発動ボタンの配置設定をします。

サウンド

BGM、SE、会話音量それぞれの調整を行います。

ゲーム終了

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

VIII ショップ



各マップにある写真の『界晶石』は、ショップへの入り口です。操作しているキャラクターがショップの前(画面に『界晶石』と表示されている状態)で○ボタンを押すと、ショップへと入ります。ショップでは、データのセーブ、装備の購入、センスの評価などが行えます。

店主



お店の中央にいるひときわ大きい店員が、ショップの店主です。

セーブ

それまでの冒険を記録します。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)がささっているMEMORY CARD差込口を選択し、○ボタンを押してください。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されます。セーブの際には"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に100KB以上の空き容量が必要です。

コロシアム



ストーリーとは関係のない特別なステージで戦うことが出来ます。倒した敵に応じて、アイン(お金)とパルミラ片を手に入れることが出来ます。コロシアムは敵を倒していくほど、次々強い敵が現れます。ただし敵に倒されてしまった場合は、通常のゲームと同じようにゲームオーバーになってしまいますので、注意してください。

センス評価

その時に話し掛けたキャラクターの装備のコーディネイト（組み合わせ）センスを評価します。

訓練



パルミラアクションの連係を練習することが出来ます。訓練ではアインやパルミラポイントは手に入りません。また装備は訓練専用の装備に自動的に変更され、訓練から抜けると元の装備に戻ります。

装備の強化

ゲーム中で獲得したパルミラ片を店主に渡すことで、装備を強化することが出来ます。

店員

装備の購入



各店員に話し掛けると、それに応じて各種装備、アイテムの購入、売却が可能です。装備、アイテムを購入するためにはゲーム中に入手したアイン（お金）が必要になります。

その他

キャンプ



ゲームが進んでいきますと、途中でキャンプ画面に入るときがあります。キャンプ画面ではそれまでの話の経過などが語られます。

死亡



ソウルゲージがなくなるとゲームオーバーです。その時に『召魂の巣石』を持っていると、その場で再び始めることが可能です。

アイテムブック



タイトル画面で選択できる、その時の最新のセーブデータの所持装備の一覧です。すべての装備を集めると…。

パルミラビィ



マップ上の箱や柱、岩などを攻撃すると、パルミラビィが出現することがあります。パルミラビィを倒すと、パルミラ片が手に入ります。

注意

●画面に線が入ることがありますが、製品には問題はありません。
●ゲームを遊ぶ場合には、この解説書の「健康上のご注意」をよく読んだ上で、正しくプレイしてください。

IX 冒険のヒント

ここでは、EVERGRACEⅡの特徴的なシステムや、冒険を進めていく上でのヒントを紹介します。

属性

属性について

キャラクターの武器・パルミラアクション、そして敵の攻撃は何らかの属性を持っており、その属性に対する耐性を持っています。属性の種類は「雷」「樹」「炎」「凍」の4種類です。また一部の武器や攻撃は、属性を持っていません。その場合は、属性による影響を受けません。

戦闘への影響

例えば、キャラクターが「樹」属性の武器や、パルミラアクションで攻撃した時、敵の「樹」耐性が高いと、与えるダメージが小さくなります。もし敵の「樹」耐性が低い場合は、より大きなダメージを与えることが出来ます。これは敵の攻撃を、パーティが受けた場合も同様です。敵に十分なダメージを与えられない場合や、大きなダメージを受けてしまう場合は、属性を考えて装備を変更してみましょう。

イベント(謎解きの仕かけ)への影響

イベントによっては、操作キャラクターの装備の属性が影響する場合があります。特定の属性の装備をしているときや武器で攻撃した場合にのみ、イベントが発生することがあります。もし属性に関係のあるヒントを見かけたら、それに合わせて装備を変えてみましょう。(イベントの発生する像や石版には、必ず画面下部中央に名称表示ボックスウインドウが表示されます)



パルミラアクション

戦闘に使う

パルミラアクションは強力な攻撃方法です。敵に囲まれた場合など、ピンチの場合は積極的に使用していきましょう。



イベントに使う

イベントによっては、パルミラアクションを利用しなくてはいけないものもあります。何かヒントを見つけたら、パルミラアクションの属性や特徴を考えて使ってみるのもいいでしょう。

装備

装備を強化する



このゲームでは、キャラクター自身は成長しません。強くするためには、武器・防具を手に入れ、それを装備することによってキャラクターを強化します。また、敵が落としたパルミラ片を利用して、装備品自体を強化することもできます。敵が強く先に進めない時には、新しい装備品を手に入れるか、パーティの装備をパルミラ片で強化してみましょう。

武器の特徴

武器にはそれぞれ特徴があります。属性や攻撃範囲、攻撃のスピードなど、その特徴を生かして戦うようにしましょう。斧系武器には「ガードブレイク」、槍系武器には「クリティカル」など、特定の武器種のみが持っている特殊効果もあります。

キャラクターの特徴

3人のキャラクターには、それぞれ特殊な能力があります(ステータス画面のPROFILEを参照してください)。状況に応じて、それを生かして戦うのもいいでしょう。

戦闘のコツ

訓練



SHOPの店主に話し掛けると、「訓練」を選ぶことが出来ます。ここでは、パルミラアクションについて学ぶことが出来ます。ゲームを始めたら、まず最初に行って試してみるのがいいでしょう。

ガード

ガードをすることで、受けるダメージは1/10になります。敵の攻撃が素早く、こちらの攻撃が間にあわない時などは、ガードをしてダメージを減らしてから反撃をするなどして、戦いを有利に進めましょう。

パーティキャラクターとの連係

操作しているキャラクター以外は、独自に敵と戦っています。うまく連係するには、他のキャラクターの位置を把握して、タイミングを計ってうまくパルミラアクションを発動させましょう。また仲間を無視して進んでいると、思わぬところで敵に囲まれ、集中的に攻撃を受けてしまうことがあります。仲間の位置を常に確認し、ピンチの時には助けに行ったり、操作キャラクターを切り替えるようにしましょう。

状態変化

状態変化は放っておくと、思いのほかその影響は大きくなります。また3人は「魂の呪縛」により、ソウルパワー(体力)を共有しています。自分を含めてパーティ全員の状態変化に、気を配るようにしましょう。

EVERGRACE II Staff

CS Development Dept. Staff
Program Section
Kiwamu Takahashi
Shinya Akatsuka
Yasushi Umehara

3D Section
Yugo Kojima
Tomoya Kawasaki
Manabu Takahashi
Yoko Okawa

2D Section
Jyunichiro Ishino
Masayuki Takagiwa
Sosuke Kido
Naomi Fujikawa

Project Management Dept. Staff
Masanori Takeuchi

Planning Dept. Staff
Yasutaka Kimura

Production Dept. Staff
Sound Section
Kota Hoshino
Yuji Kanda
Yuki Ichiki

Design Section
Kazutaka Miura
Eri Ogawa
Takashi Kojyo
Tetsuya Taniyama
Shinsaku Matsuoka

CG Section
Toshiyuki Suzuki
Kazuhito Shimada
Mitsuo Tosaka
Shinji Magano
Takashi Shinozuka
Manabu Hirukai
Takeshi Kato
Koji Nagata

Technical Dept. Staff
Nozomu Satoh
Satoshi Mukairakano

Business Affairs Dept. Staff
Mutsuo Nakanishi
Hiroyasu Sugiyama

Publicity Team
Noriko Ozaki
Hiroyuki Gotoh
Minako Gotoh
Keiichiro Segawa
Eiichi Nakajima
Hiroyuki Kani
Yoshiko Kurusu
Yoshinori Komatsu
Suminobu Satoh
Tomohiro Shimokawa

Cast
Yuterald — Susumu Chiba
Ryana — Souichirou Hoshi
Fillna — Ayako Kawasumi
Felk — Toshiyuki Morikawa
Alftaein — Kiyoyuki Yanada
Dunnhortt — Akira Ishida
Brathard — Tomohiro Nishimura
Soca — Chiaki Takahashi
Karchemyle — Atsuko Tanaka
The shopkeeper — Takashi Nagasako

Scenario Writer
Mie Takase

Character Designer
Ken Sugawara

Opening Movie Director
Mitsuo Tosaka

CG Demo Movie Director
Toshiyuki Suzuki

Sound Director & BGM Composer
Kota Hoshino

Art Director
Jyunichiro Ishino

Programming Director
Kiwamu Takahashi

Director
Yugo Kojima

Producer
Masanori Takeuchi

Supervisor
Naotoshi Zin

FROM SOFTWARE

ディスクの収納・取り出し方法



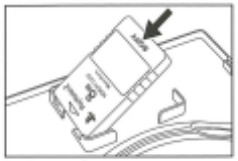
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



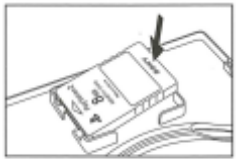
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

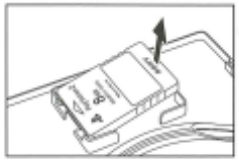
メモリーカードの収納・取り出し方法



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。

使用上のご注意 ●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、機器などの故障の原因や耳や目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。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY 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、必ずレーベル面(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。●直射日光があたるところ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。湿気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。●紙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をしないでください。●指紋やほこ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。●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。●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誤作動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。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけが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、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そり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。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(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、残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(8MB)」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)にある左端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。

健康上のご注意 ●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。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅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起こす人がいます。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・脱力感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、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。

"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.