

FROM SOFTWARE

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 NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号

Licensed by NINTENDO

IM-DOL-GRNJ-JPN

FROM SOFTWARE

NINTENDO GAMECUBE®



■1～2人用
■アクションRPG

メモリーカード使用ブロック数 2

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』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、身体の各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P09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け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。



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。

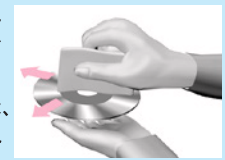
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

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向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）を行うには、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P34をご覧ください）。

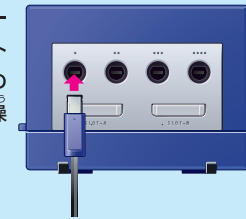


※写真は「メモリーカード59」です。

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人用です。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。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。



もくじ

キャラクター紹介 7
ゲームの始め方 8
ゲームの流れ 10
画面のみかた 12
コントローラの操作方法 14
戦闘 16
カードの属性 20
ワールドマップ画面 28
デッキ 30
システム（セーブ／ロード） 34
骨董屋 36
妖精について 38
ＶＳモード 40
アドバイス 44

プロローグ

人々がその異常に気付いたのは、
小さな森が一つ消えたときである。
昨日まで森だったはずのその場所には、
闇そのもののような黒い霧があった。
森の様子を知ろうと、何人もの人間が霧の中へと分け入ったが、
戻る者は一人としていなかった。

森の次は湖が、そしてその次には町が一つ…と消えていった。
残されたその場所には、
全てを飲み込むような黒い霧が立ち込めているのみだった。

古き盟約に従い、
互いに不干渉を続けてきた五人の王たちは数百年ぶりに一同に介し、
この怪異について論じ合ったが、
答えを持つ者は誰一人いなかった。
人々は噂しあった。魔神が蘇ったのだと――。

そして今、五王国のひとつオランジュに
危機が訪れようとしていた・・・

キャラクター紹介



カティア

大陸の中央部に位置する王国
オランジュの後継者。
王の留守を預かる間に、黒い霧
に包み込まれた城内で光を放つ
奇妙な宝石「鍵」と、一束のカード
を手に入れ、旅立つこととなる。



ジェルベール王

主人公の父親。オランジュ王国を統治して
いる。智を尊び、その優れた政治力は国と
民を豊かに導く。大陸の異変を調査すべく、
遠征隊を率いて旅立った。



グリディ

オランジュ国近辺で骨董屋を営む店主。
その素性と性格から周りの人々から煙た
がられているが、本人はまったく気にして
いない。

ゲームの始め方

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ボタンを押します。



NewGame

新しくゲームを始めます。

LoadGame

前回の続きから始めます。
前回のデータをセーブしてあるメモリーカードが必要です。

Option

サウンド、振動、操作方法などの設定を変更します。

VS

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がもう1つ必要です。

※ ゲームを途中でセーブするには空き容量が2ブロック以上あるメモリーカードが必要です。

セーブ・ロード ▶ P34

注意点

ブラウザ画面で違うメモリーカードにデータのコピー・移動を行なう場合、コピー・移動するメモリーカードのファイル番号と同じところにデータがあると、コピー・移動を行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。

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様々な設定が行なえます。



サウンド

出力を【ステレオ】【モノラル】【サラウンド】から選択します。
初期設定では【モノラル】になっています。

BGMボリューム

BGMの音量調節。コントロールスティックの左右で調節します。

SEボリューム

SE(効果音)の音量調節。
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のON・OFFを設定します。

操作設定

戦闘時の操作方法を設定します。

操作設定 ▶ P35

※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出力をお手持ちのドルビープロロジック、もしくはプロロジックⅡデコーダ内臓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」または「ドルビープロロジックⅡ」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楽しむことができます。

ゲームの流れ

名前の入力



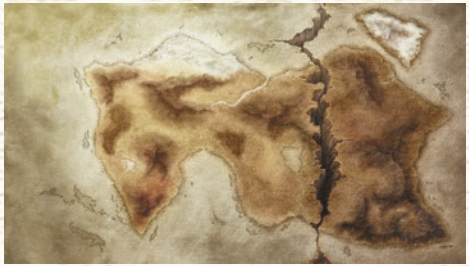
「NEW GAME」でゲームを開始すると、主人公の名前を付けることができます。コントロールスティックで文字を選び、Aボタンで決定します。Bボタン、または「消す」で1文字戻ります。入力が終了したら「決定」を選んでAボタンを押してください。

ゲームの目的

プレイヤーは主人公(カティア)となって様々なクリーチャーを操り、黒い霧と魔神の謎を解明するべく冒険に出ます。

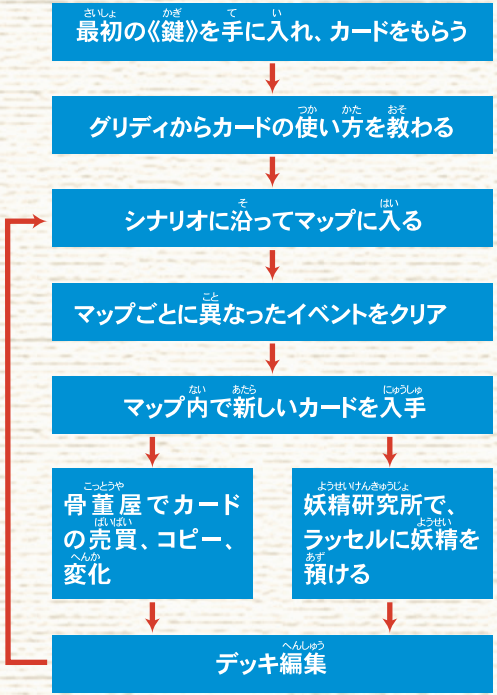
ゲームの進め方

アーガイル大陸に点在するマップをクリアすると、ストーリーに沿って次のマップが出現します。
マップにはそれぞれクリア条件が設定されており、その条件をクリアしないと次のマップへ進めません。



ゲームの流れ

カードの入手とデッキ編集を繰り返し、ゲームを進めていきます。



画面のみかた

戦闘画面

魔法石ゲージ
魔法石の数を表示。レベルが上がると持てる魔法石の最大数が増えていきます。

HPゲージ
主人公のHP(体力)



山札
次に手札に補充されるカードが表示されています。手札のカードのうちどれか無くなると自動的に手札の中に補充されます。

手札
現在使うことのできるカードです。カードの位置はコントローラの各ボタンに対応しています。
また、カードは属性によって枠の色が違います。

カードの属性 ▶ P20

クリーチャー
HPゲージが表示されているのが敵クリーチャーです。



属性　現在のHP／最大HP

フィールド画面

簡易マップ
主人公の現在位置を中心としたマップが表示されます。



カメラについて
フィールド画面でカメラの操作を行なうことができます。
Cスティックの上下でズーム(戦闘時は2段階、非戦闘時は3段階)、左右で90度旋回します。





宝箱や妖精が隠されている場合がありますので、うまくカメラを調節してみてください。

コントローラの操作方法

Aタイプの場合

Lトリガーボタン

押しながら A・B・X・Y ボタンで

キャプチャースロー

キャプチャースロー ▶ P23

Rトリガーボタン

押しながら A・B・X・Y ボタンで

カードを捨てる

戦闘 ▶ P16

START/PAUSEボタン

メニュー画面を開く

メニュー ▶ P30

Zボタン

このタイプでは使用しません



A・B・X・Yボタン

戦闘時

画面右下のカード位置に対応

カード使用

フィールド・メニュー時

A ボタン **決定**

B ボタン **キャンセル**

コントロールスティック/十字キー

画面方向に対応して

主人公移動

Cスティック

カメラ回転&ズーム

（戦闘時2段階／非戦闘時3段階）

※ 初期設定はAタイプとなります。

※ 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戻ることができます。（ソフトリセット機能）

※ コントローラの操作方法にはこれ以外にも2タイプあります。

操作設定 ▶ P35

戦闘

フィールド画面で敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わります。
戦闘画面に切り替わったら、敵の攻撃を避けながらカードを使って敵を倒して行きます。**敵を倒すには、カードの力を借りる以外ありません。**



持ち運べるカードの枚数には限りがありますのでカードがなくなってしまわないように効率よく戦ってください。

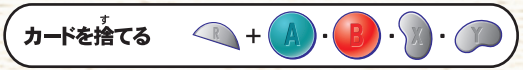
カードの使い方



※操作設定Aタイプの場合

カード位置に対応するボタンを押すとカードを使うことができます。
カードによっては敵の近くで使用しないと攻撃が届かないものや敵に照準を定めないと当たらないものもありますので、よく敵に狙いを定めてカードを使いましょう。

カードの捨て方



※操作設定Aタイプの場合

Rトリガーボタン+カード位置に対応するボタンでカードを捨てることができます。**捨てたカードは戦闘終了後、山札に戻されます。**

使ったカードについて

戦闘中に使用したカードはなくなってしまいます。
（ワールドマップに戻れば全て復活します）

魔法石

魔法石は、敵を攻撃したりオブジェクトを破壊することで出現します。

魔法石の種類

魔法石は3種類あります。種類によって魔法石ゲージの回復する量が違います。



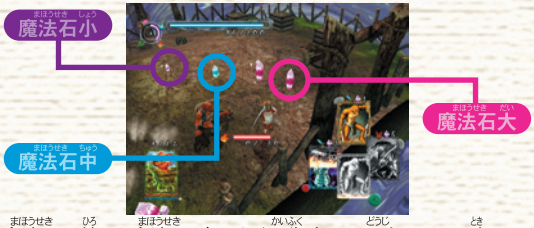
魔法石ゲージが1回復する



魔法石ゲージが3回復する



魔法石ゲージが5回復する



魔法石は拾うと魔法石ゲージが回復すると同時に、その時にデッキに組み込まれているクリーチャーの経験値として加算されます。（魔法石ゲージ1目盛＝経験値1）
戦闘終了時に拾った魔法石の合計ポイントが表示されます

魔法石がなくなるとカードを使うたびにHPが減っていきます。HPが0になると主人公は力尽きてしまうので、魔法石は取り逃さないように気をつけましょう。

経験値

戦闘時に入手した経験値はそれぞれのカードに蓄積されていきます。 経験値が貯まると骨董屋でカードのコピー、カードの変化が行なえます。

骨董屋 ▶ P36



弱いカードは経験値をためて強いカードに変えるなどして、戦闘を有利に運びましょう。

戦闘の離脱

戦闘画面の端に向かってコントロールスティックを押しつづけると「戦闘を離脱しますか?」というメッセージが出ます。



戦闘を離脱すると持っているカードがランダムで1枚引き換えとなります。

カードの残り枚数をよく考えて離脱するようにしましょう。

※戦闘から逃げられない場合もあります。

カードのタイプ

戦闘中、カードには次のようなタイプを表すマークが表示されます。

カードは3つのタイプに分けられます。





戦闘中には3種類のマークしか表示されませんが、デッキ編集やカタログ画面で細かい分類(以下の8種類)を見ることができます。

武　器	カードに封印されているクリーチャーの得意な攻撃を発動。すぐ消えてしまうが数回使用できる。
召　喚	主人公自らを媒体とし、強力な攻撃を発動する。
従　属	主人公との距離を一定に保ち、近づく敵に襲いかかる。
回　復	主人公のHPや状態異常・使用済みカードを回復してくれる。
自　律	自分で考え行動を起こし、体力が無くなるまで主人公と共に戦ってくれる。
固　定	カードが着地した所に召喚される。動くことはできないが特殊な能力を持つ場合が多い。
旋　回	主人公の周りを旋回し続けるクリーチャー。
トラップ	カードが着地した所に召喚され、敵が近づくと罠を発動する。

カードの属性

カードにはそれぞれ属性があります。各属性には相性があり、右の図のような関係が成り立っています。攻撃するときは敵の属性を考えて有効にカードを使いましょう。



火属性 樹の属性に強い。
例：レッドドラゴン、ホブゴブリン等



水属性 火の属性に強い。
例：フェアリー、イソギンチャク等



土属性 水の属性に強い。
例：スケルトン、サンドゴーレム等

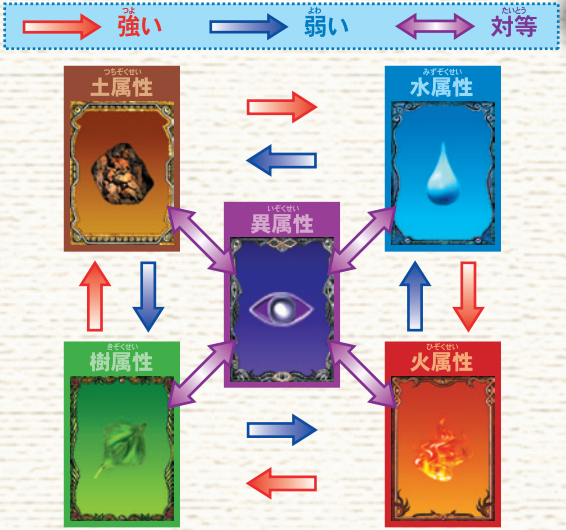


樹属性 土の属性に強い。
例：デュラハン、マンドラゴラ等



異属性 どの属性にも干渉しない。
例：ネクロマンサー、マリオネットマスター等

属性相関図



カードの一例

ここに載っている以外にもたくさんのカードが存在します。
色々なところを探してみましょう。



ホブゴブリン
火属性
従属



フェアリー
水属性
回復



リザードマン
土属性
武器



マンドラゴラ
樹属性
トラップ



ネクロマンサー
異属性
召喚

状態変化

敵クリーチャーから特殊攻撃を受けるとステータス異常の状態になる場合があります。 ステータス異常には次のような種類があります。



毒…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ます。



痺…体が麻痺している状態です。
移動するスピードが遅くなります。



呪…呪われている状態です。
攻撃力と防御力が低くなり、
カードが二枚使用できなくなります。



魅…敵に魅了されている状態です。
敵味方の判断がおかしくなり、
主人公の移動方向も逆になります。



石…石化している状態です。
身動きが取れなくなります。

それぞれのステータス異常は一定時間経過するか、状態回復能力を持つカードを使用すると治ります。

キャプチャー

キャプチャーとは、敵クリーチャーに自分の持っているカードを投げつけて、カードに封印することです。
キャプチャーには魔法石を1つ消費します。



キャプチャースロー L + A・B・X・Y

※操作設定Aタイプの場合



敵を封印するには、**キャプチャーで敵クリーチャーにトドメをささなければなりません。**キャプチャースローで与えられるダメージはとても僅かなものですのでギリギリまで敵のHPを減らしてからキャプチャーするようにしましょう。
各マップのボスなど、キャプチャーできないクリーチャーも存在しますが、キャプチャーしたい敵よりも強いカードを使ったり、敵の属性に強い属性のカードを使ってみたりと工夫してキャプチャーを成功させましょう。

カードを使用するとき、使うカードのボタンを押しっぱなしにしながらコントロールスティックを動かしてみましょう。好きな方向に動かすことができます。
（戦闘補助型のカードに限ります）
またキャプチャーするときも同様です。（キャプチャーの場合は全てのカードで上記の操作ができます） 敵に近寄らずにカードを使いたいとき、うまくキャプチャーができない時に試してみてください。



戦闘収支

戦闘が1回終わるごとに戦闘収支画面で戦闘の結果が表示されます。



●倒したクリーチャー

その戦闘で倒した敵の名称、数。

●獲得経験値

その戦闘で獲得した魔法石の数を表しています。

●カードの名称

その戦闘で特別経験値を獲得したカードと、獲得した経験値を表示しています。

使い切ってしまったカードは経験値を獲得できません。

シナリオの評価



シナリオが終了すると自動的に評価画面に移ります。評価画面では倒したクリーチャーの数、使ったカードの数などが表示されます。星の数が多いほど評価が高いということになります。

（最大、星5つ）

ボーナスカード画面

シナリオが終わると、ボーナスカードを貰うことができます。

（最大3枚で、評価によってもらえるカードの枚数は違います。）



デッキポイント



フィールド上に青い宝石が埋め込まれた台が置いてあります。それがデッキポイントです。この前でAボタンを押すと、デッキ編集のほか、主人公のHPを回復することができます。

「デッキを編集」を選ぶと、そのマップで手に入れたカードが表示されます。デッキに追加したいカードを選択してAボタンを押してください。

ひとつのデッキに最大30枚まで持つことが可能です。



デッキの編集 ▶ P30

カードの収集



カードはマップ中にたくさん隠されています。それらのカードは、**戦闘時以外**に調べることで拾うことができます。

「！」マークについて



フィールド内を歩い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。このマークが出る場所には何かがあるという合図ですので、Aボタンを押して確かめてみてください。

人との会話



旅の途中、主人公はさまざまな人物に会います。その人の会話には主人公の冒険に役立つヒントが含まれているかもしれません。
人と会話をする場合は、人物の前に立ち、Aボタンを押してください。

アイテムの入手





主人公はマップ内で宝箱の中等からアイテムを入手することがあります。
それらのアイテムは、アイテムを拾ったマップでしか使用できません。
また、ギブアップしたときには全て元の場所に戻ってしまいます。
アイテム入手、使用はAボタンで行ないます。
※ギブアップするまでに入手したカードは手持ちのカードとなり、再びマップへ入ったときはなくなっています。

鍵の入手



鍵は特定のマップで入手することができます。
（＝イベントをクリアしないと入手できません）

レベルアップ

鍵をひとつ入手するごとにレベルが上がります。
レベルが上がると主人公の最大HPが増え、持てる魔法石の最大数・その他パラメータも増加します。

シナリオ失敗



主人公のHPが0になると強制的にシナリオが終了（＝ギブアップ）します。また、カードを使い果たすなどして戦うことができなくなった場合、プレイヤー自身でシナリオをギブアップすることもできます。ギブアップするまでに入手したカードをデッキに組み込むなど、再び挑戦するための準備をしてください。

ワールドマップ画面

画面のみかた



マップアイコン
現在選択できるマップ。カーソルを合わせるとマップ名が表示されます。（グレー表示になっているマップには入れません）

デッキ名称
現在選択しているデッキの名前。

カーソル
コントロールスティックで動かします。
※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。

ワールドマップ画面でCスティックを上下に動かすと、ズームイン/アウトができます。

シナリオについて



ワールドマップ上にある建物にカーソルを合わせると、そのマップの名前が表示されます。マップ名が表示された状態でAボタンを押すとクリア条件とマップの説明が出てきます。
既にクリアしたマップは、マップ名の下に☆マークでランクが表示されます。
※一度クリアしたマップには入ることができません。

クリア条件

各マップにはそれぞれクリア条件が設定されています。
この条件を満たすことで初めてクリア（＝シナリオ終了）となります。

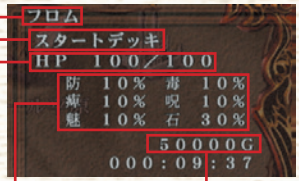


ワールドマップでのメニュー



ワールドマップ上でSTART／PAUSEボタンを押すと、デッキに関するさまざまな設定が行なえます。

ステータスの説明



プレイヤー名称
プレイヤー（主人公）の名前。

デッキ名称
現在選択しているデッキの名前。

HP
主人公（カティア）の体力。

防・毒・痺・呪・魅・石
各ステータス異常への耐性を表示します。

お金
主人公の所持金です。骨董屋でカードの売買などをするときに必要になります。

骨董屋 ▶ P36

デッキ

デッキを編集

選択しているデッキ内のカードの入れ替えを行ないます。右側が現在のデッキで、左側が主人公の持っているカード一覧です。



コントロールスティックでカーソルを移動し、カーソルをカードに合わせてAボタンを押してください。Yボタンを押すと、そのカードの詳細が表示されます。右側のデッキ内でAボタンを押すと、選択したカードをデッキからはずします。左側のカード一覧でAボタンを押すと、選択したデッキにカードを追加します。

表示カードの絞込み

Xボタンを押すと、カード一覧に表示するカードの絞込みが行なえます。
（デッキに登録できるのは最大30枚です）

デッキを選ぶ



複数デッキを作成したとき、フィールドで使用するデッキを選択します。コントロールスティックで使用したいデッキを選択し、Aボタンを押してください。

名前を変える



デッキ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び、Aボタンで決定します。Bボタンで1文字戻ります。入力が終了したら「決定」を選んでください。

デッキを消す



必要の無くなったデッキを削除します。コントロールスティックで削除したいデッキを選択し、Aボタンを押してください。なお、削除したデッキに登録されていたカードはなくなりません。

※一度削除したデッキを再び元に戻すことはできません。

コピーを作る



デッキをコピーします。コントロールスティックでコピーしたいデッキを選択してください。いつも使うデッキの状態を残しつつ、登録しているカードを少し変更したいときなどに使用してください。

新しく作る

デッキを新しく作成します。最初にデッキ名称を入力します。コントロールスティックで文字を選び、Aボタンで決定します。Bボタンで1文字戻ります。入力が終了したら「決定」を選んでください。

※新規に作成されたデッキにはカードは何も登録されていません。

カタログ

入手したカードの一覧を見ることができます。まだ入手していないカードは表示されません。新に入手したカードには「NEW」マークがつきます。



カードの情報

カードにカーソルを合わせた状態でYボタンを押すと、そのクリーチャーの詳細を見ることができます。
カードを選択した後にコントロールスティックを操作すると、詳細情報を見ることができます。



詳細表示は、カードの時とクリーチャーの時の両方のステータスを見ることができます。

カード能力

★レア度
そのカードが手に入りにくいほどレア度が高い（星の数が多い）
★アイコン
そのカードの属性、系統
★消費魔力
そのカードを使用するときに必要な魔法石の数
★種別
そのカードの行動タイプによって分類される種類
★最大HP・・・クリーチャーの最大HP
★防御力・・・クリーチャーの防御力
★必殺技・・・クリーチャーの攻撃方法
★範囲A→遠距離、B→中距離、C→近距離
★攻撃力・・・その必殺技の攻撃力

カード設定

そのカードの説明

クリーチャー能力

★属性・・・クリーチャーの属性
★最大HP・・・クリーチャーの最大HP
★防御力・・・クリーチャーの防御力
★必殺技・・・クリーチャーの攻撃方法
★範囲 A→遠距離、B→中距離、C→近距離
★攻撃力・・・その必殺技の攻撃力

クリーチャー設定

クリーチャーの説明。

システム

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。（マップ内ではセーブできません）
GAMECUBE本体にメモリーカードが差さっていることを確認し、スロットを選び、セーブしたいファイルにカーソルを合わせてAボタンを押してください。

新規にセーブをしたい場合は、「データがありません」と表示されているファイルを選びましょう。セーブデータは、1枚のメモリーカードで最大8つまで保存することができます。

ロード



前回の続きからはじめたい場合は、「Load Game」を選択してください。その後、RUNE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、ロードしたいデータを選択してください。

セーブ・ロード時にメモリーカードの抜き差しは絶対に行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になります。

メモリーカードの中のセーブファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

操作設定

ボタンの配列を3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。

	Bタイプ	Cタイプ
L	使用しません	使用しません
R	＋ＡＢＸＹで捨てる	使用しません
コントロールスティック	主人公・カーソルの移動	主人公・カーソルの移動
A	カードの使用	カードの使用
B	カードの使用	カードを捨てる
X	カードの使用	使用しません
Y	カードの使用	キャプチャースロー
Z	＋ＡＢＸＹでキャプチャースロー	カードの回転
Cスティック	カメラの移動	カメラの移動
START/PAUSE	メニューを開く	メニューを開く

タイトルに戻る

タイトル画面に戻ります。
セーブしていないデータは削除されます。

骨董屋

シナリオを進めて行くと「骨董屋」が出現します。カードの売買やコピーなどは骨董屋で行ないます。お金（GOLD）は宝箱や戦闘中キャプチャーしたカードを骨董屋で売ることで得られます。



店主と話す



店主グリディからアドバイスを受けることができます。情報は全てグリディに集まるので、何か新たな情報が聞けるかもしれません。

カードを買う

「カードを買う」を選択するとカードの一覧が値段とともに表示されます。
カードの品揃えは、ゲームの進行度合によって異なります。



カードを売る

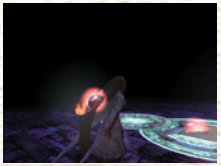


「カードを売る」を選択すると、自分が持っているカードの一覧が売値とともに表示されます。
戦闘に有効なカードもありますので、カードを売るときはよく考えましょう。

カードの変化

経験値の貯まったカードは、他のカードに変化させることができます。
変化できるカードの一覧が出てきますので、変化させたいカードを選んでください。
カードを選ぶと、変化することができるカードの一覧が表示されます。
（変化に必要な経験値が足りない場合、カードは裏返しになっています）
※一度表示されると絵柄は見えるようになりますが、経験値が足りない場合は灰色表示になります。
カードを選ぶと、確認メッセージの後に変化が始まります。





カードのコピー



同じカードを増やしたい時は「カードのコピー」を選択します。
カードを変化させる時と同じように持っているカードの一覧が出てきます。
カードをコピーする時にも経験値が必要になります。

店を出る

店を出てワールドマップに戻ります。

妖精について

妖精は赤と青の2種類存在しています。赤い妖精はマップ内で重要な情報をくれることがあります。青い妖精はすばしっこく逃げ回りますが、捕まえると体力やカードの枚数を回復してくれます。しかし、中には魔物が化けている場合もありますので気をつけましょう。







妖精

大陸に生息する不思議な生き物。
人間が無くしてしまった心のかけらが集まり、形になったもの。生まれた時は、触れると消えてしまう霊的な生物。最初は青く、成長すると赤くなる。

青妖精の効果について



カード
デッキ内で使用してしまったカードをランダムで1枚回復してくれます。



魔法石
魔法石を全回復してくれます。



ハート
最大HPの10%だけ主人公の体力を回復してくれます。

妖精研究所

シナリオを進めて行くと、妖精研究所が出現します。
妖精研究所では集めた妖精を預かってくれます。



話す

ラッセルから妖精についての情報を聞くことができます。

妖精を預ける

赤い妖精を集めることによってカードを貰うことができます。
※ラッセルに預けられるのは赤い妖精だけです。

研究所を出る

研究所を出て、ワールドマップに移ります。



ラッセル

大陸に生息する妖精たちの研究をしている若い研究者。不思議な生態を持つ妖精たちの魅力にとりつかれ、妖精と会うためなら、危険な場所に行くのもいとわない。ブレッソンの近くに家を持ち、ここで妖精たちと共に暮らしている。

VSモード

ストーリーモードでセーブしたデータを使用して、他のプレイヤーと対戦を行ないます。

※一度データのロードを行なったら、対戦モードを終了するまでメモリーカードを抜かないでください。

対戦ルール

- ストーリーモードと同じく、クリーチャーを召喚して戦います。
- 相手のHPを0にしたプレイヤーが勝利します。
- 時間切れの場合はHP残量の多いプレイヤーが勝利します。
- 対戦前に手持ちのカードを賭けることができ(BET)、勝ったプレイヤーは、負けたプレイヤーが賭けていた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カードのBETは行なえません。



称号について

称号は主人公のカード収集率、対戦勝率で決まります。
初期状態では「PRINCESS」ですが、
カードを集めたり、対戦に勝ち抜いていくと称号が変化します。

1P・2P設定

対戦前にさまざまな設定を行ないます。

デッキ

対戦時に使用するデッキの選択と、デッキ内のカードの構成を変更します。
操作方法はシナリオモードのデッキの編集方法と同じです。

キャラクター色変更

赤、青、緑、黄色の4色から選ぶことができます。
1P・2Pともに同じ色にすることもできます。

セーブ

1P、2Pのデータをセーブします。
対戦中はオートセーブされますので、メモリーカードを抜き差ししないでください。

ロード

1P、2Pのデータのロードを行ないます。

BETカード

対戦の際、賭けるカードを選択します。
1回の対戦で賭けることができるカードは、最大3枚です。Aボタンで賭けるカードを選択してください。

同一キャラのセーブデータではカードのBETは行なえません。



ステージ選択

対戦に使用するマップを選択します。コントロールスティックの左右で対戦したいマップを選び、Aボタンで決定してください。
マップごとにそれぞれ特徴があります。



ロワール平原
かつては街道としてにぎわった平原。
見晴らしの良いフィールド。



コロシアム
幾多の戦士が、技と力を競った闘技場。
広いフィールドをさえぎる物は無い。



ソアージュ
国境の大橋。フィールドが狭いため、
近接戦の準備が必要。



プロベリー火山
絶えることなく燃え続ける火山。
自然の罠が戦闘をより難しくする。



アミアン墓地
オランジュ王家ゆかりの墓地。
数々の障害物が勝敗を分ける。

ルール設定

対戦のルールを設定します。
この画面の操作は、ルール設定を選択したプレイヤーが操作をします。
コントロールスティックでカーソルを操作して選んでください。



対戦時間

1試合の対戦時間を、60秒・180秒・300秒・∞(無制限)から選択します。

デッキのループ

カードを全て使いきったときに、捨てたカードを山札に戻すか戻さないかの設定をします。
初期状態ではOFF(ループしない)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クリーチャーを制限したルールです。「ルール設定」内の「公式ルール」をONにすると公式ルールが適用されます。ONにすると使用できなくなるクリーチャーの一覧が表示されます。
あとは通常の対戦と同じですが、デッキ内に使用不可のカードが組み込まれていた場合、自動的に山札から外された状態で対戦が始まります。

1P・2Pレベル

プレイヤーのレベル(HP)を変えることで、優劣をつけた対戦が行なえます。ゲージは1個が最低で、5個が最大です。

アドバイス

カードがすぐ無くなってしまう

マップ中の宝箱やキャプチャースローでカードをこまめに集めるようにしましょう。そのマップ中で得たカードに限ってデッキ編集ポイントでデッキに追加することができます。
（せっかくカードを集めてもデッキ編集ポイントでデッキに追加しなければ使えません）

うまくキャプチャーできない

カードを投げたボタンを押しっぱなしにしながらコントロールスティックを動かすと、カードの方向を変えることができます。敵にカードをよけられそうだと思ったら、上記のように操作してみてください。

なかなかデッキが強くならない

クラスチェンジや骨董屋で、色々なカードを購入して自分に合ったクリーチャーを見つけ出してください。わざとミッションを途中で放棄し経験値を稼ぐのも、一つの手法かもしれません。

カードが全部集まらない

マップ内でしか入手できないカードや、骨董屋でしか入手できないカードがありますので、色々な手法でチャレンジしてください。

先に進めない

カードの属性相性や、戦闘スタイルとの相性が悪いと苦戦を強いられます。一度、ワールドマップでデッキを編集してみましょう。思いがけないカードが戦闘の手助けをしてくれるかもしれません。

STAFF CREDITS

●Producer
Atsushi Taniguchi

●CS Development Dept. Staff
Program Section
・Main Programmer
Masaaki Sakamoto
・Programmers
Yasuo Daigo
Yasushi Umehara
Nakaba Mizutani
Tatsuyuki Sato
Kiwamu Takahashi
Yoshitaka Suzuki
Hiroshi Takada

●3D Section
・Main 3D Modeling Designer
Norimasa Kawano
・3D Modeling Designers
Futoshi Kajita
Ryo Yamagishi
Ikuko Matsui
Mitsuhiro Okamura
Nozomi Shiba

●2D Section
・Main 2D Graphic Designer
Makoto Sato
・2D Graphic Designers
Sosuke Kido
Naomi Fujikawa
Atsushi Numata
Fusayuki Watariguchi
Yuki Ichinomiya
Nozomu Iwai

●Planning Section
・Planners
Naoki Matsuo
Naotake Aboshi
Takeyuki Kitazaki
Yuki Yamagishi
Toshifumi Nabeshima

●Production Dept. Staff
Sound Section
・Main Sound Creator
Kota Hoshino
・Sound Creators
Yuji Kanda
Yukinori Takada
Tsukasa Saito
Yuki Ichiki

Design Section
・Main Designer
Takashi Kojo
・Designers
Eri Ogawa
Jyunko Harada
Shinsaku Matsuoka
Kazutaka Miura
Tomoko Fuwa

CG Section
・CG Designers
Shinji Nagano
Manabu Himukai
Koji Nagata

●Business Affairs Dept. Staff
Tatsuya Kawate
Hiroyasu Sugiyama
Chieko Tsurunaga

●Publicity Staff
Toshio Shimada
Minako Goto
Noriko Ozaki
Yoshiko Kurusu
Hiroyuki Kani

●Business Staff
Hiroyuki Goto
Yoshinori Komatsu
Suminobu Sato
Tomohiro Shimokawa

●Manual and Packaging
Nozomu Iwai
Hiroyuki Kani
Tatsuya Kawate
Chieko Tsurunaga

●Supervisor
Naotoshi Zin

DOLBY SURROUND

Dolby、ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。

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、マルチサラウンドシステムをお楽しみいただけます。

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 IS 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賃貸は禁止されています。