

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

推奨年齢

全年齢



LUNAR

SILVER STAR STORY

ルナ—シルバースターストーリー—



角川書店

⚠ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、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。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターン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、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

LUNAR

SILVER STAR STORY



CONTENTS

ルナの世界	2
キャラクター紹介	4
コントロールパッドの使い方	10
ゲームの始め方	11
ゲームの基本的な流れ	13
ゲームの基本画面	14
戦闘中の操作方法	19
装備品	22
魔法	25
Q & A	28
スタッフリスト	29

ルナの世界 ~LUNAR WORLD~

天に青き星の輝く神秘の世界「LUNAR」……。

女神アルテナの恵みを受けたこの世界では、魔法は日常的なものであり、ほとんどの人間が能力の差こそあれ魔法を使うことができる。人々は小さな火や風を起こして、日々の生活の中で利用している。その力の源となっているのが、空気や水と同様に大地や大気に満ちている女神アルテナの魔法力なのである。

この魔法世界の頂点に君臨しているのが、女神アルテナを守護する最強の魔法生物、竜の一族である。彼らは地水火風の精霊の王であり、それらの魔法力が具現化した存在でもある。その竜たちを統べ、この世界を護るドラゴンマスターとなる者は、竜の試練をくぐり抜けたものでなければならないという……。





北方の開拓民の村ブルグ。その村はずれにある小高い丘の上に、15年前に亡くなった伝説の英雄ドラゴンマスター・ダインをしのぶ塚がある。その塚の前に、はるか見知らぬ土地から吹き渡る風に赤い髪をなびかせながら、眼下に広がる世界を見渡しているひとりの少年の姿があった。彼の名はアレス。ダインの故郷ブルグ村で生まれ育った少年は、小さな頃からダインに憧れ、自らも冒険の旅に出ることを夢見ていた。

そして、女神の祭りも近いある日。村長の息子ラムスから白竜の洞窟へ冒険に行こうと持ちかけられたアレスは、持ち前の好奇心が抑えられなくなってしまった。かくしてアレスは、幼なじみの少女ルーナ、ラムス、そしてケンカ友達のナゾの生物ナルと共に、伝説の魔法生物、竜が棲むという洞窟へ向かった。かつてダインが竜の試練を受けたというその場所へ……。

キャラクター紹介

~CHARACTERS~

アレスの冒険には、ルーナやナルをはじめとして一緒に旅してくれる多くの仲間たちがいる。そんな仲間たちを紹介しよう。



●英雄に憧れ冒険に旅立つ
未来のドラゴンマスター

アレス

本編の主人公。北方の開拓農民の村ブルグに生まれ育った15歳の少年。優柔不断なところもあるが、性格は明るく、物事をあるがままに受け止める柔軟な心を持っている。ブルグ村出身のドラゴンマスター・ダインに憧れ、いつか自分も冒険の旅に出るんだと決心している。

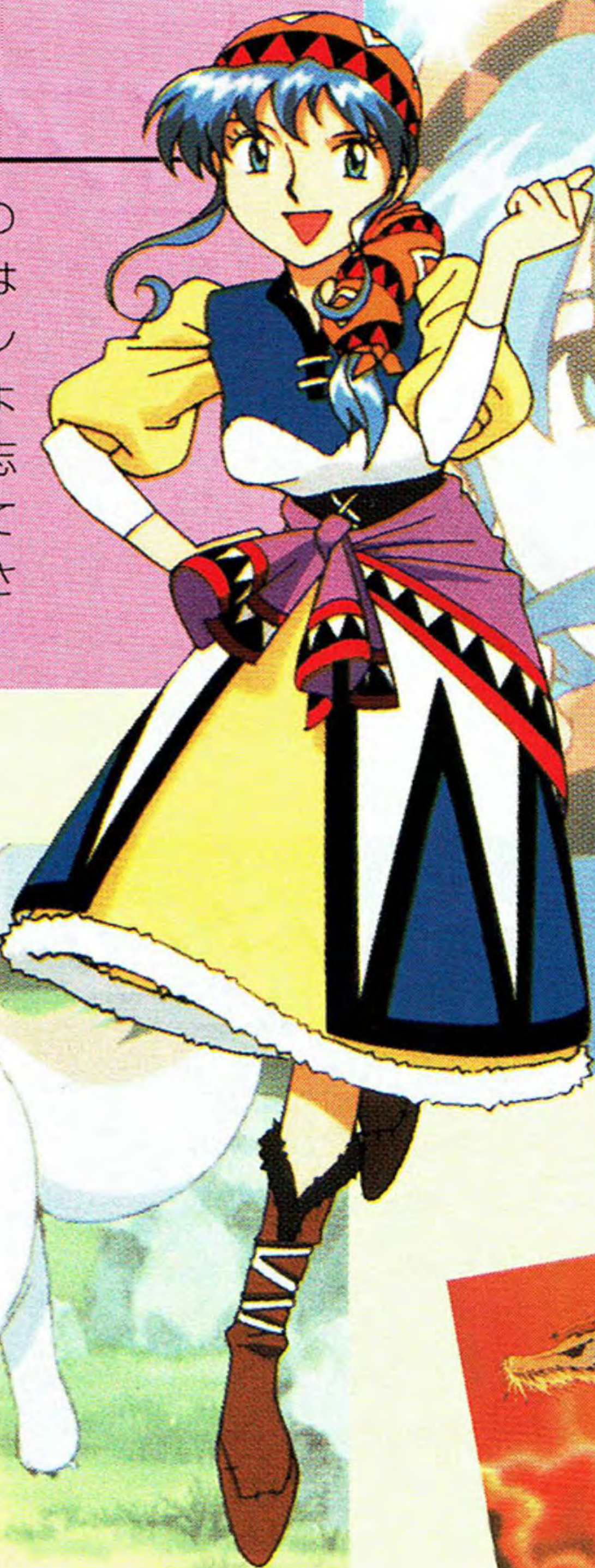
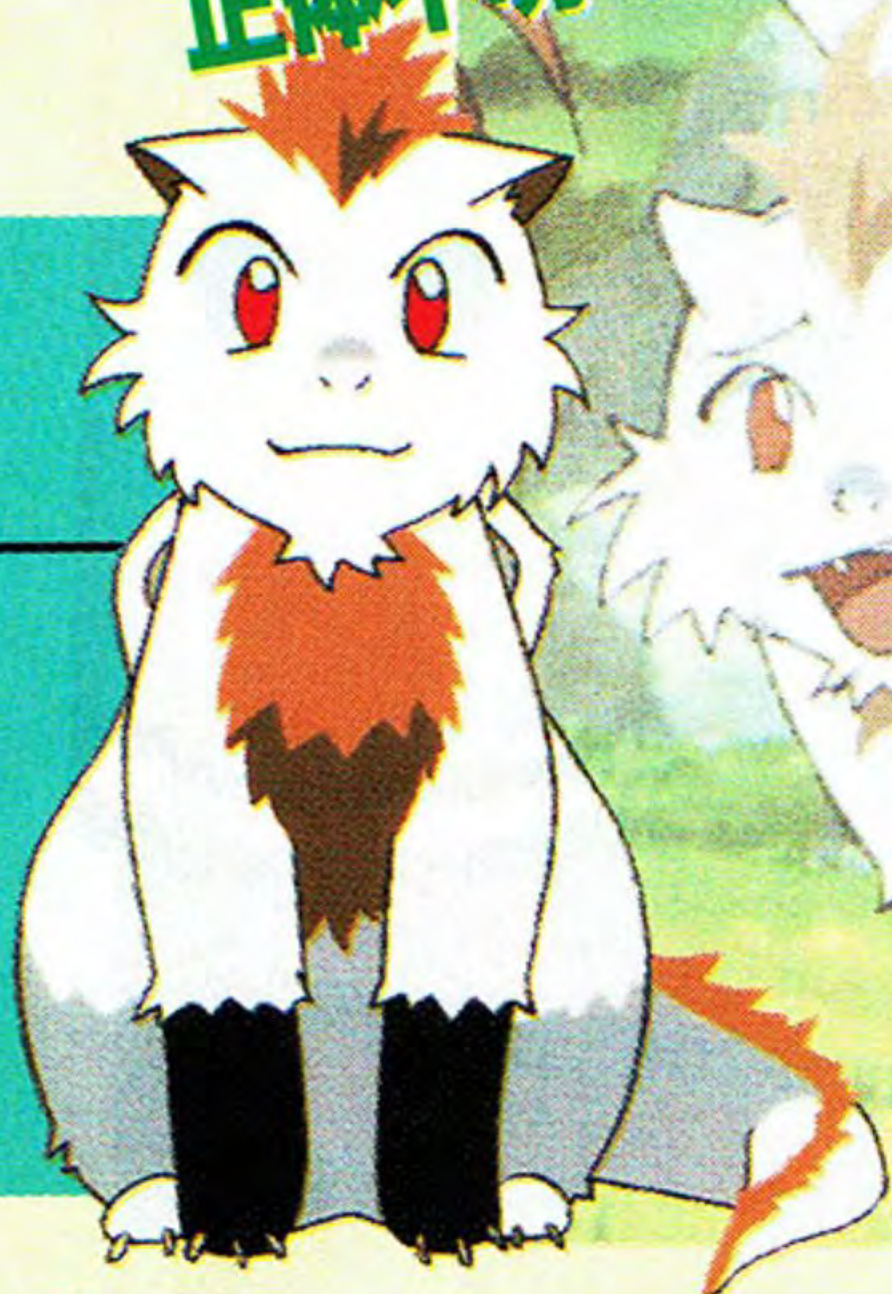
ナル

羽の生えたネコのような不思議な生き物。とにかくおしゃべりで好奇心が強く、なんにでも首をつっこみたがる。美人の女性が好きで、ネコ扱いされるのは大嫌い。

ルーナ

本編のヒロイン。アレスの幼なじみの15歳の少女。15年前、赤ん坊のルーナはアレスの家の前に捨てられていたが、アレスの両親に引き取られ、アレスと兄妹のように育てられた。普段は、そんな過去を忘れたように、明るくおてんばにふるまっている。アレスに対しては、ついついお姉さんぶってしまう。

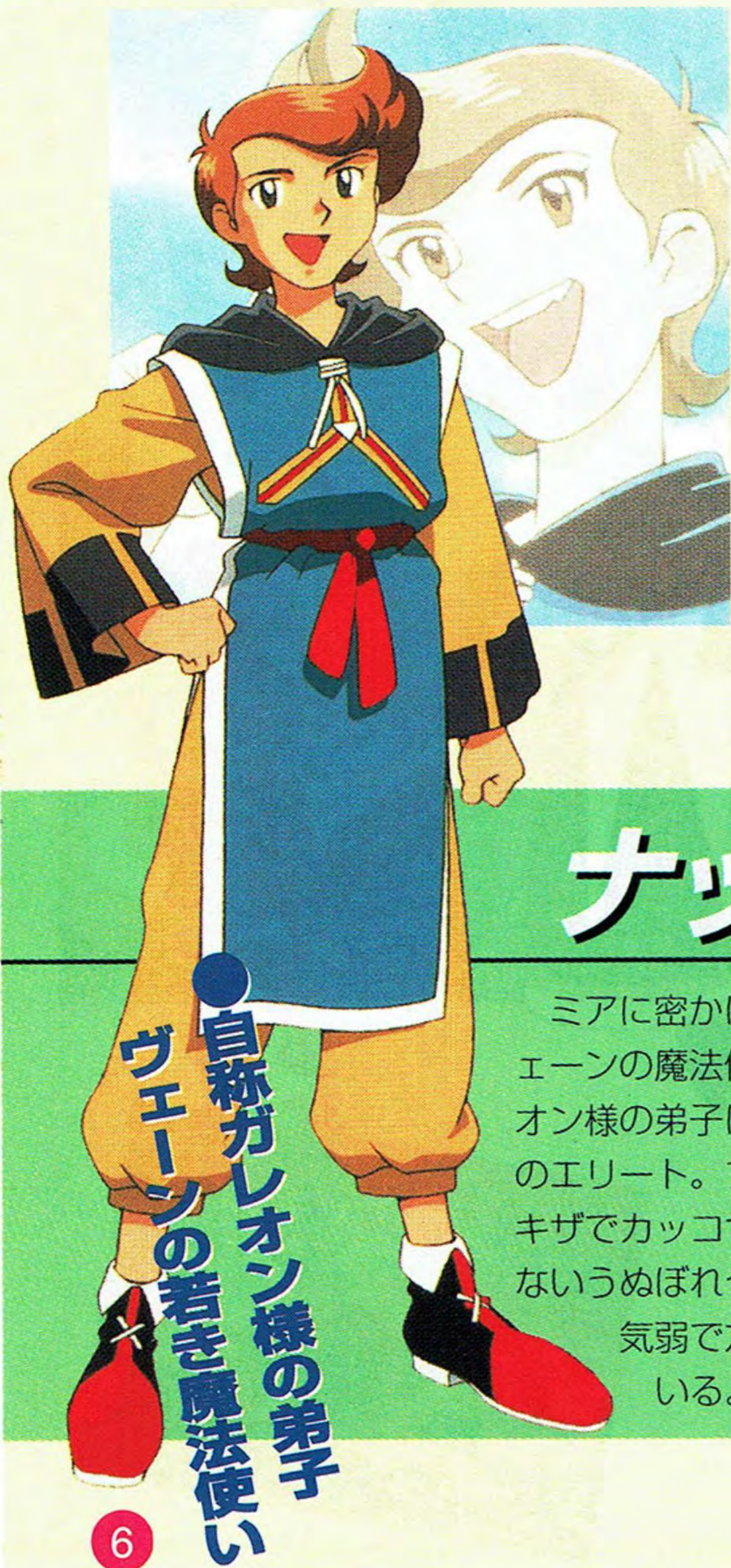
●おしゃべりで好奇心旺盛
正体不明の不思議なヤツ



●明るく元気なしつかりもの
歌を奏する心優しい少女



~CHARACTERS~

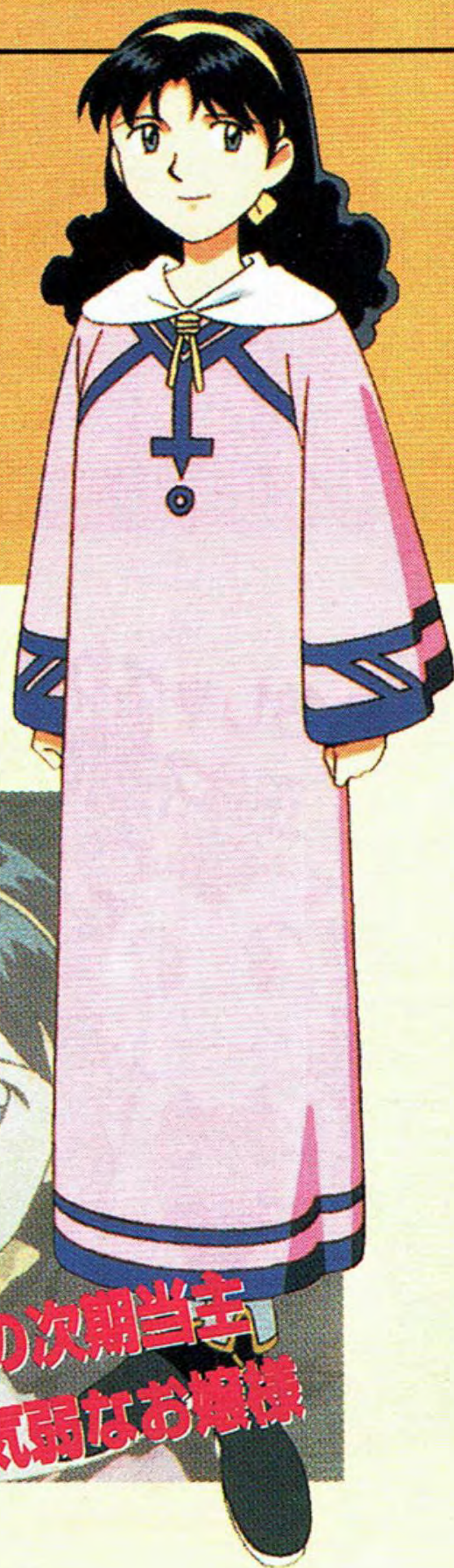


ナツシユ

ミアに密かに恋をしているヴェーンンの魔法使い。自称、ガレオン様の弟子にしてエリート中のエリート。プライドが高く、キザでカッコつけの鼻持ちならないうぬぼれや。しかし、根は気弱で友達を欲しがっている。

ミア

魔法都市ヴェーンンの魔法ギルドの当主、レミリア・オーサのひとり娘。すばらしい魔法の才能を秘めているが、自分の能力にまったく自信を持っていない。次期当主としてのプレッシャーに、押しつぶされそうになっている。気弱でおっとりしているが、実は攻撃系の魔法が得意。



●魔法ギルドの次期当主
ちよつぱり気弱なお嬢様

キリー

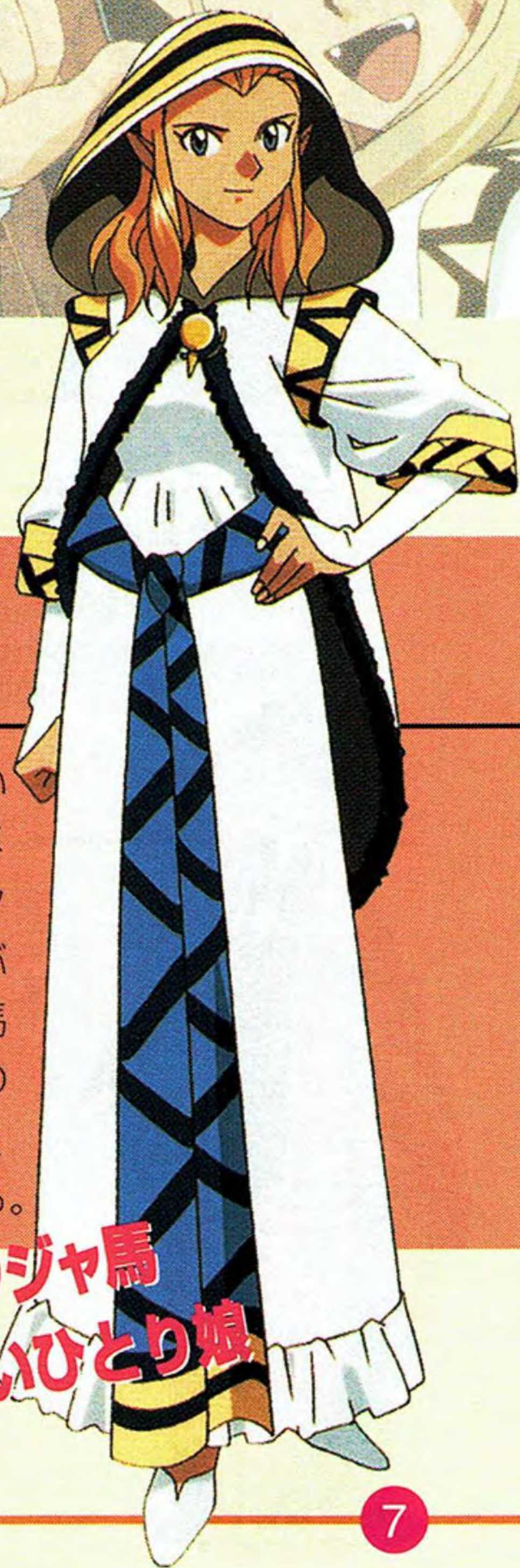
若干18歳にして、ナンザスの関所に巣食う山賊の親玉。とにかくケンカっぱやく、やたら強い。自信過剰で酒と女が大好き。だが幼なじみのジェシカだけは苦手。いつもケンカしてひっかかされている。普段はへらへらしているが、やる時はやる男。へらず口が多い。

●女と酒とケンカが命
大胆不敵な山賊の頭

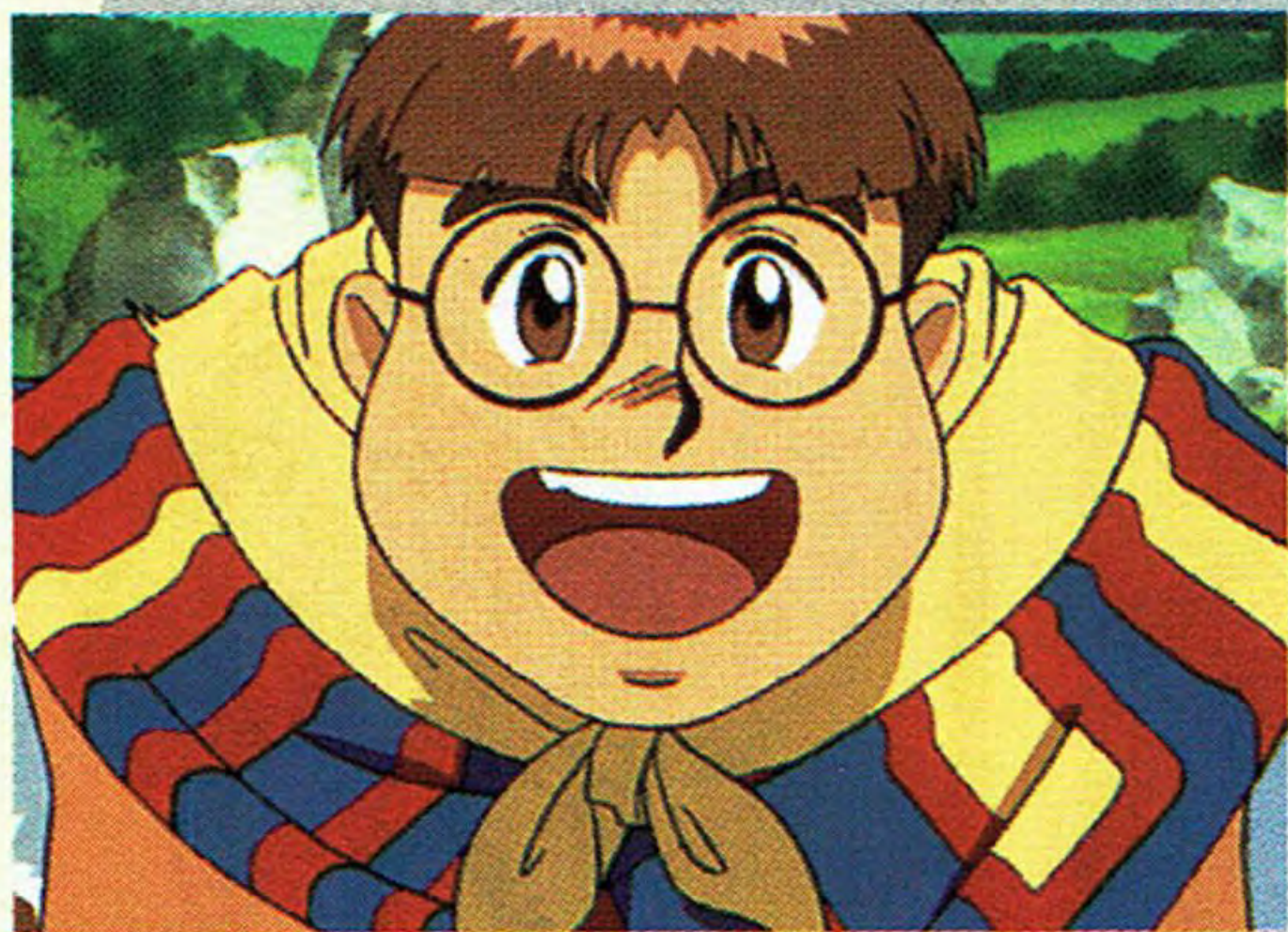
ジェシカ

女神アルテナを祭る神殿の見習い神官。元海賊で四英雄のひとり、メリビアの総督メル・デ・アルカークのひとり娘。父の前ではネコをかぶって上品にしているが、ジャジャ馬のはねっかえり娘というのが本来の姿。堅苦しい神官の学校から姿をくらましては、みんなを困らせている。

●ネコっかぶりでジャジャ馬
メル提督のかわいいひとり娘



~CHARACTERS~



ラムス

ブルグ村の村長の息子で、アレスの悪友。欲は人一倍強く、大金持ちになるのが夢。白竜の洞窟への冒険にアレスを誘う。



フェイシア

女神アルテナを祭っているアルテナ大神殿の神官長を務める。神官長という立場にふさわしく、清楚な雰囲気を持たせられている。魔法都市ヴェーンに向かうアレスたちの手助けをしてくれる。

レイク

自称さすらいの風来坊。とにかく豪快で神出鬼没、正体不明の謎の剣士。魔法は使えないが、剣の腕前はまさに神業。



ロウイス

ヴェーンの魔法ギルドから、メリビアの黒バラ通りに派遣されている女占い師。どこか小悪魔的で、人を食ったような独特の話っぷりが特徴。ナッシュとは顔見知りのようだが……。





メル・デ・アルカーク

自由都市メリビアを治める豪快な獣人で、四英雄のひとり。元はメリビア周辺をあらし回っていた海賊の親分。現在はメル提督と呼ばれ、人々から慕われている。

ガレオン

魔法都市ヴェーンの魔法ギルド宰相。ドラゴンマスター・ダインと共に世界を救った四英雄のひとり。ダイン亡きいま、ルナ世界最強の魔法戦士。沈着冷静な完璧主義者。

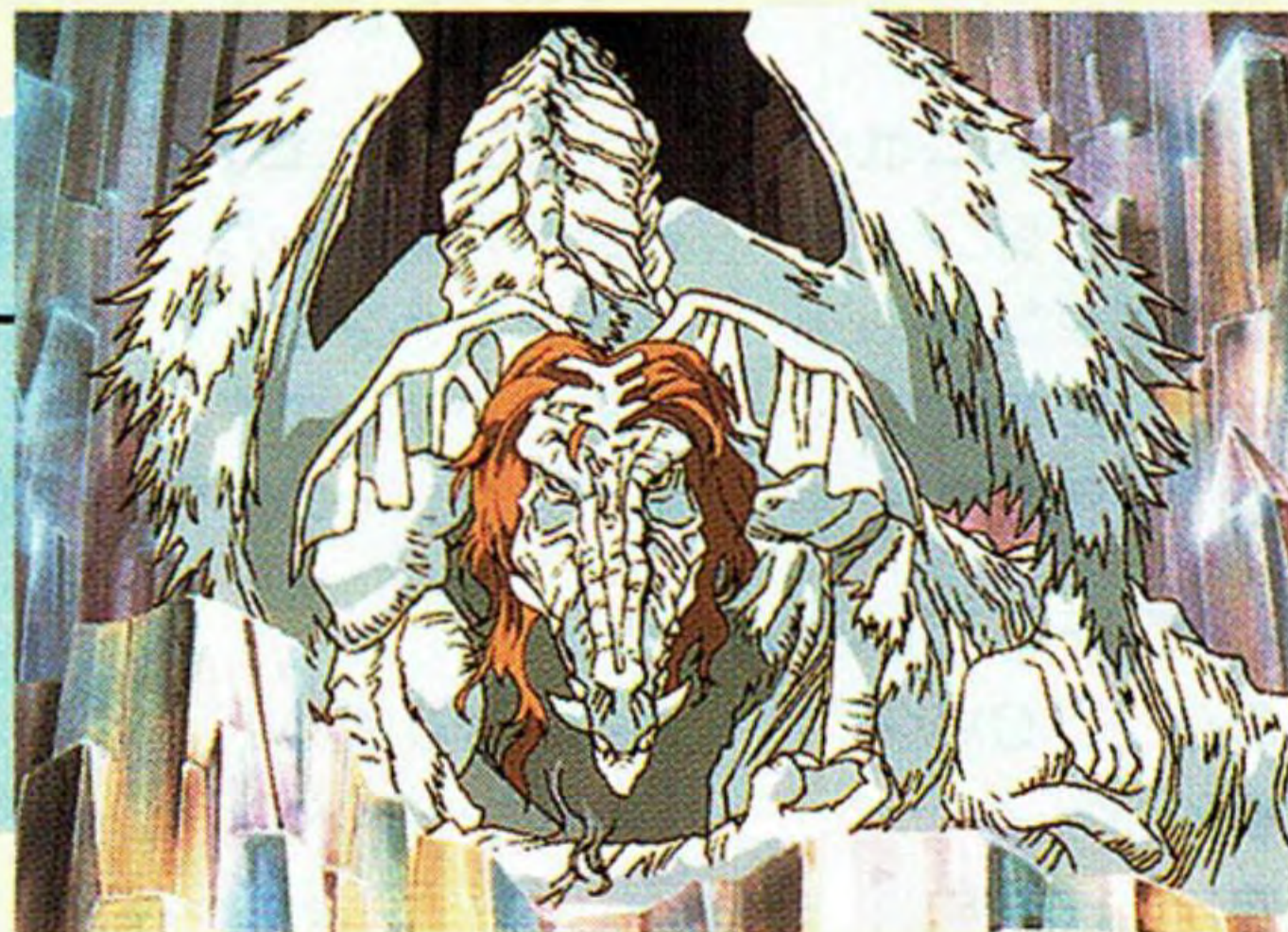


四英雄とは…

かつて女神アルテナのもと、世界を救うために戦った4人の英雄のこと。ブルグ村出身のドラゴンマスター・ダイン、メリビアを治める怪力無双のメル・デ・アルカーク、魔法都市ヴェーンの魔法ギルドの当主レミリア・オーサ、そしてダインの親友でもあったヴェーンの宰相大賢者ガレオンの4人を指す。

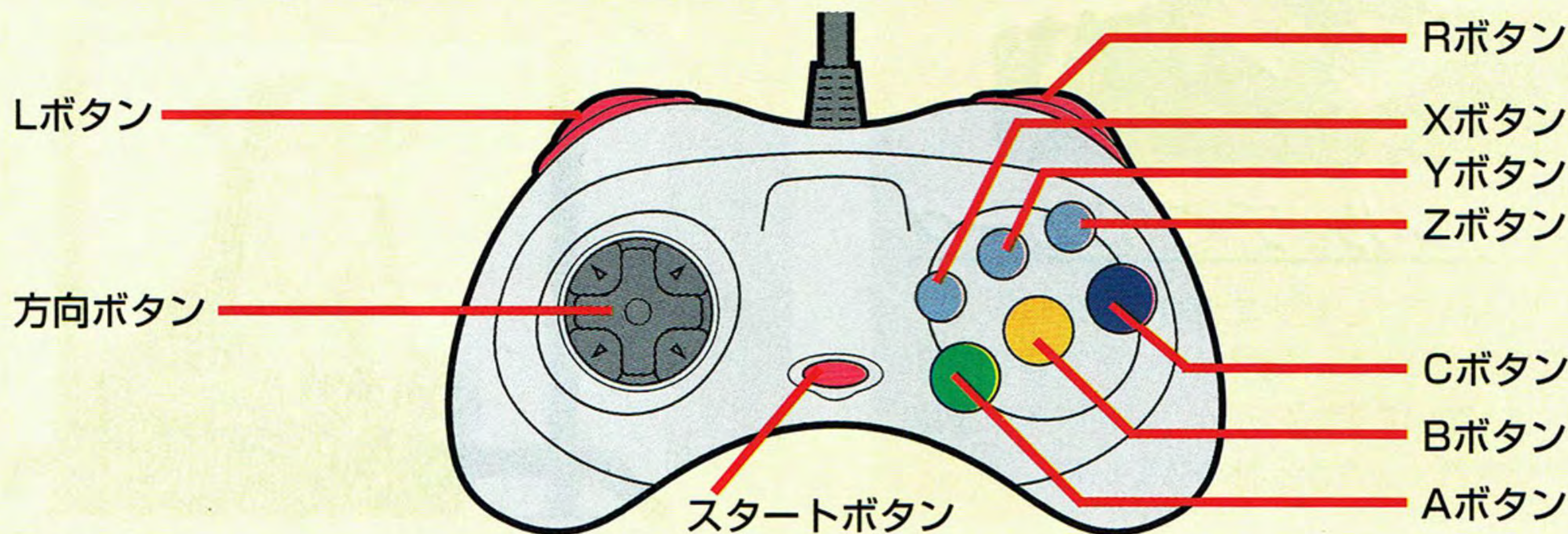
白竜ファイディ

15年前、ドラゴンマスター・ダインたちと共に戦った白き竜。女神アルテナを守護する竜の一族である。白竜の洞窟を訪れたアレスに、ドラゴンマスターになるための最初の試練を与える。



コントロールパッドの使い方

~HOW TO USE THE PAD~



【通常画面】

- 方向ボタン……キャラクターの移動に使用します。
- スタートボタン……ゲームのスタート。
- Aボタン……メインメニューを開きます。
- Bボタン……キャラクターのステータスを表示します。選択をキャンセルします。
(ステータスは、歩き出すと消去されます。また、一定時間何も入力がないと自動的に表示されます)
- Cボタン……人と会話をします。物を調べます。選択を決定します。

【メインメニューを開いているとき】

- 方向ボタン……選択肢の選択、カーソル操作に使用します。
- Bボタン……選択をキャンセルします。
- A・Cボタン……選択を決定します。
- L・Rボタン……キャラクターの変更に使用します。

【会話をしているとき】

- A・B・Cボタン……会話を送ります。
- X・Y・Zボタン……「メッセージ送り」を一時的に変更します。
- L・Rボタン……「メッセージスピード」を一時的に変更します。



ゲームの始め方

~STARTING THE GAME~

◆ゲームの起動のしかた

セガサターンCD『LUNAR』を、セガサターン本体にしっかりとセットしてください。

本体のパワーボタンを押してください。テレビの画面に『LUNAR』のデモ画面が始まります。



◆ゲームの始め方

デモ中にスタートボタンを押すと、『LUNAR』のタイトル画面が表れます。

最初から『LUNAR』を遊びたいときは、「NEW GAME」を選択してスタートボタンを押してください。オープニングのムービーが始まります。すでにセーブしてあるデータから遊びたいときは、「LOAD START」を選択してスタートボタンを押してください。データの選択画面に切り替わります。ロードしたいデータにカーソルを移動させてCボタンで決定してください。



～SAVE GAME/LOAD GAME～

◆セーブのしかた



ゲームの途中でセーブをしたいときは、メインメニューを開いて「ナル」のコマンドから「システム」を選び、さらに「セーブ」を選んでください。画面がセーブを行う画面に切り替わったら、セーブしたい場所にカーソルを移動させてCボタンで決定してください。セーブが終了したら、Bボタンで通常画面まで戻ってください。

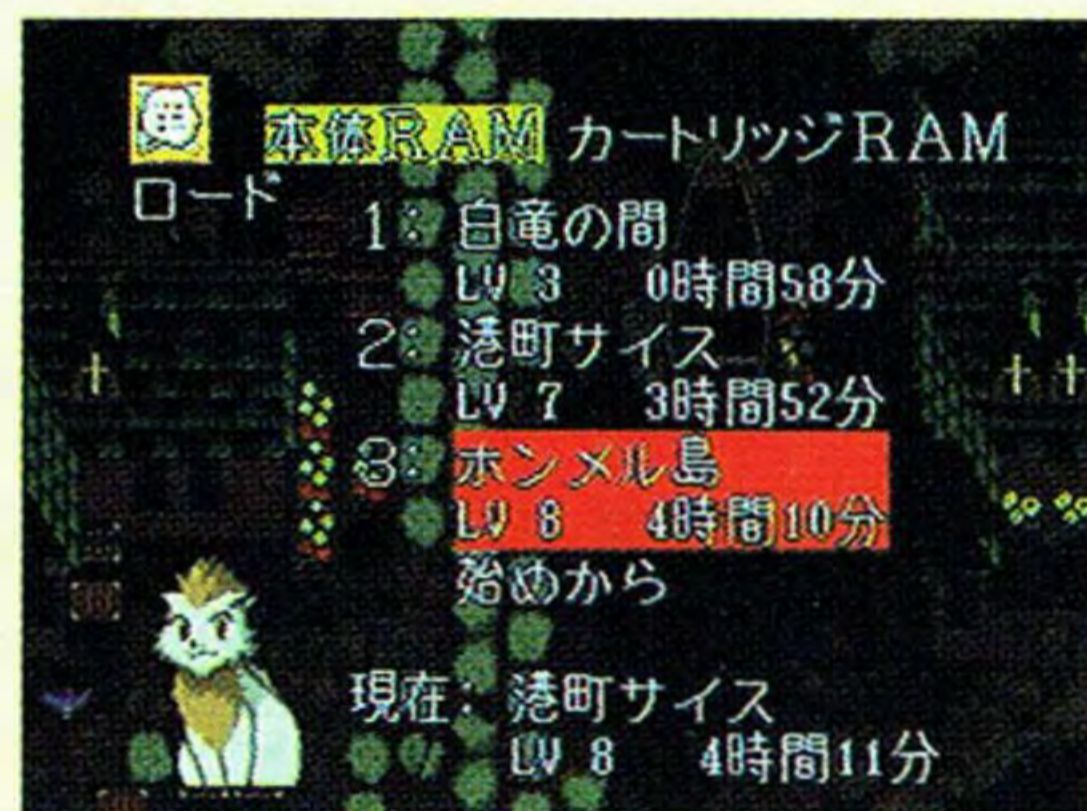
データのセーブは、セガサタンの本体RAMとカートリッジRAMにそれぞれ3つ、合計6つまで行うことができます。カートリッジRAMにセーブを行う場合は、電源を入れる前にカートリッジRAMを差し込んでおいてください。



◆ロードのしかた



ゲームの途中で、セーブしたデータからやり直したいときは、メインメニューを開いて「ナル」のコマンドから「システム」を選び、さらに「ロード」を選んでください。画面がロードを行う画面に切り替わったら、ロードしたいデータにカーソルを移動させてCボタンで決定してください。



Q&A 本体RAMがいっぱいで、ゲームがセーブできない

Q：ゲームを始めようとしたら、本体RAMの空き容量が足りないのでセーブができませんとメッセージが出ました。どうしたらいいのですか？

A：本体にセガサタンCDをセットしないで電源を入れてください。セガサタンのメニュー画面が表示されます。上段真ん中のコマンド「保存データ画面」を選び、本体RAMのいらぬデータを消して空き容量を増やしてください。空き容量が129以上あれば、『ルナ』のゲームデータをセーブすることができます。

また、カートリッジRAMがあれば、データを消さずにカートリッジRAMにコピーしておくこともできます。さらに、そのままカートリッジRAMに『ルナ』のデータをセーブする（最大3つまで）こともできます。

本体の内蔵時計用の電池が古いと正しく動作しないときがあります。*詳しくはセガサタン本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームの基本的な流れ

~PLAYING FLOW~

◆町や村で冒険の準備をする

『LUNAR』は、アレスという少年が主人公のRPGです。プレイヤーのみなさんは、アレスを操作してさまざまな冒険を繰り広げていきます。

RPGでは、町での情報収集が大切です。新しい町に着いたら、町の人々と積極的に話しをしましょう。きっと冒険に必要な重要な情報を得ることができるでしょう。ときには、アレスの冒険を手助けしてくれる心強い仲間と出会うことがあるかもしれません。また、町では体力の回復、装備品や道具の売買を行うことができます。



いらっやい アレス
たいしたモンじゃないが……
わしが つくった武器を買うかね？

- ・体力の回復…『LUNAR』では、体力の回復は「女神像」に祈ることで行えます。「女神像」の前でCボタンを押すと、HPやMPが最大値まで回復します。
- ・装備品の売買…装備品の売買は、武器屋で行うことができます。武器屋の主人に話しかけてください。
- ・道具の売買…道具の売買は、道具屋で行うことができます。道具屋の主人に話しかけてください。

◆ダンジョンでモンスターを倒し宝物を探す

アレスは「ドラゴンマスター」になるために、さまざまな試練をくぐり抜けなければなりません。試練の多くはダンジョンでの探索であり、そこには凶悪なモンスターたちが数多く巣食っています。モンスターたちを倒し、数々のトラップをかわし、ダンジョンの奥に眠る宝物を手に入れる。アレスは、仲間たちと共にそれらの試練を果たすことで多くの経験を重ねて、ドラゴンマスターにふさわしい英雄へと成長していきます。

◆冒険の先に待つものは……

アレスの最終目標は、ドラゴンマスターになることだけではありません。それらのことは、冒険を進めていくにしたがって徐々に明らかになっていくことでしょう。

ゲームの基本画面

~MAIN MENU~

◆メインメニューの見方

The screenshot shows the main menu with the following elements and callouts:

- コマンドのアイコン (Command icons)
- 現在選択されているキャラクター (Currently selected character)
- 現在の所持金 (Current money)
- キャラクターのグラフィック (Character graphics)
- キャラクターのステータス (Character status)
- コマンド名 (Command name)
- コマンドの説明 (Command description)
- 装備品 (Equipment)
- 所持品 (Inventory)

	アレズ	ルーナ	ラムス	ナッシュ
LV	8	7	8	7
HP	62 / 62	48 / 48	54 / 54	47 / 47
MP	37 / 37	26 / 26	0 / 0	64 / 64

魔法
指定した魔法を使用します

1489\$

通常画面でAボタンを押すとメインメニューが表示されます。

メインメニューには、コマンドのアイコンや各キャラクターのステータス、現在の所持金、装備品、所持品などが表示されています。キャラクターを選択するには、方向ボタンの左右かL・Rボタンを使用します。各キャラクターのコマンドは、方向ボタンの上下で選ぶことができます。

ステータスの数値の見方

通常画面で右下に表示される各キャラクターのステータスは、レベル、現在のHP、現在のMPの3つです。HPおよびMPは、最大値の何パーセントになるかを数値の色で表しています。100パーセントの場合は緑色、50~99パーセントの場合は白色、25~49パーセントの場合は橙色、そして0~24パーセントの場合は赤色で表示されます。キャラクターの状態をよく把握しておくようにしましょう。



◆メインメニューのコマンド

メインメニューのコマンドには、ナルの使えるコマンドとアレスたち他のキャラクターの使えるコマンドがあります。



ナルの使えるコマンド

ナルは、他のキャラクターとは使えるコマンドが異なります。ナルの使えるコマンドは、「システム」「道具」「作戦」「陣形」の4種類です。



システム

ゲームのセーブやロード、設定を行うことができます。

セーブ

ゲームのセーブを行います。セーブ画面でセーブしたい箇所を選んでCボタンを押してください。

ロード

ゲームのロードを行います。ロード画面でロードしたいデータを選んでCボタンを押してください。

設定

ゲームの設定を行います。「サウンド」「並び替え」「メッセージ送り」「メッセージスピード」を設定します。「メッセージ送り」を自動に設定すると、ボタンを押さなくてもメッセージが送られていきます。一部演出のため手動になっていても自動で送られていくときがあります。



道具

道具を使ったり、他のキャラクターに渡したりできます。ナルは道具を96個まで持つことができます。



道具を使う

持っている道具を使います。使いたい道具と、対象のキャラクターを選んでください。このとき、道具の名前と説明が白色なら使用可能、灰色なら使用不可能です。



道具を渡す

持っている道具を他のキャラクターに渡します。渡したい道具と、対象のキャラクターを選んでください。このとき、キャラクターが後ろを向いている場合は持ち物がいっぱい渡せません。前を向いているキャラクターには渡すことができます。また、立っているキャラクターは、その道具を装備することができます。



道具を捨てる

持っている道具を捨てることができます。このとき、道具の名前と説明が白色なら捨てることが可能、灰色なら重要アイテムなので捨てることができません。

~MAIN MENU~

■ 作戦

戦闘時の作戦をⅠからⅢの3つまで登録できます。戦闘時に登録した作戦を選ぶと、キャラクターは作戦に従って行動します。各キャラクターごとに、「命令」「AI」「攻撃」「魔法」「道具」「防御」の6つから行動を選ぶことができます。コマンド名と説明が白色なら選択可能、灰色なら選択不可能です。

■ 命令

このキャラクターには、戦闘時に行動を随時指示することができます。

■ AI

このキャラクターは、戦闘時にコンピューターが最適と判断した行動を取ります。

■ 攻撃

このキャラクターは、近くにいる敵を武器で攻撃します。近くに敵がいなければ敵の方に移動します。

■ 陣形

戦闘時の陣形（戦闘開始時のキャラクターの位置）を設定します。左側が旧陣形、右側が新陣形です。位置は、キャラクターの向いている方向が前で、9×9のマス目に自由に置くことができます。剣やメイスで直接攻撃する防御力の高いキャラクターを前に置き、魔法攻撃や回復などを行う防御力の低いキャラクターを守らせる陣形が一般的で有効です。



■ 魔法

このキャラクターは、指定された魔法のみを使います。その魔法の効果が望めない場合やMPが足りない場合は、状況に応じて攻撃か防御行動をします。

■ 道具

このキャラクターは、指定された道具を使います。その道具の効果が望めない場合や道具そのものがない場合は、状況に応じて攻撃か防御行動をします。

■ 防御

このキャラクターは、防御に徹します。移動が可能なら戦闘が行われている場所から離れようとしています。





アレスたちのコマンド

アレスやルーナなどのナル以外のキャラクターが使えるコマンドには、「魔法」「道具」「装備」「強さ」の4種類があります。これらのコマンドは、各キャラクターで共通です。



魔法・技

魔法はキャラクターごとに使えるものが異なります。詳しくは25ページからの「魔法」の解説をご覧ください。選択したときに魔法の名前と説明が白色なら使用可能、灰色なら使用不可能です。



道具

道具を使ったり、他のキャラクターに渡したりできます。アレスたちは道具を6個まで持つことができます。それ以外はナルのコマンドと一緒にです。



装備

武器や防具を装備します。上段に表示されているのが現在装備中のもの、下段に表示されているのが現在持っているものです。名前と説明が白色のものなら装備が可能、灰色のものは装備できません。また、装備した後の攻撃力、防御力等の変化も表示されます。装備できるのは、そのキャラクターが持っているものだけです。装備したい道具を他のキャラクターが持っている場合は、まず「道具を渡す」を行ってください。



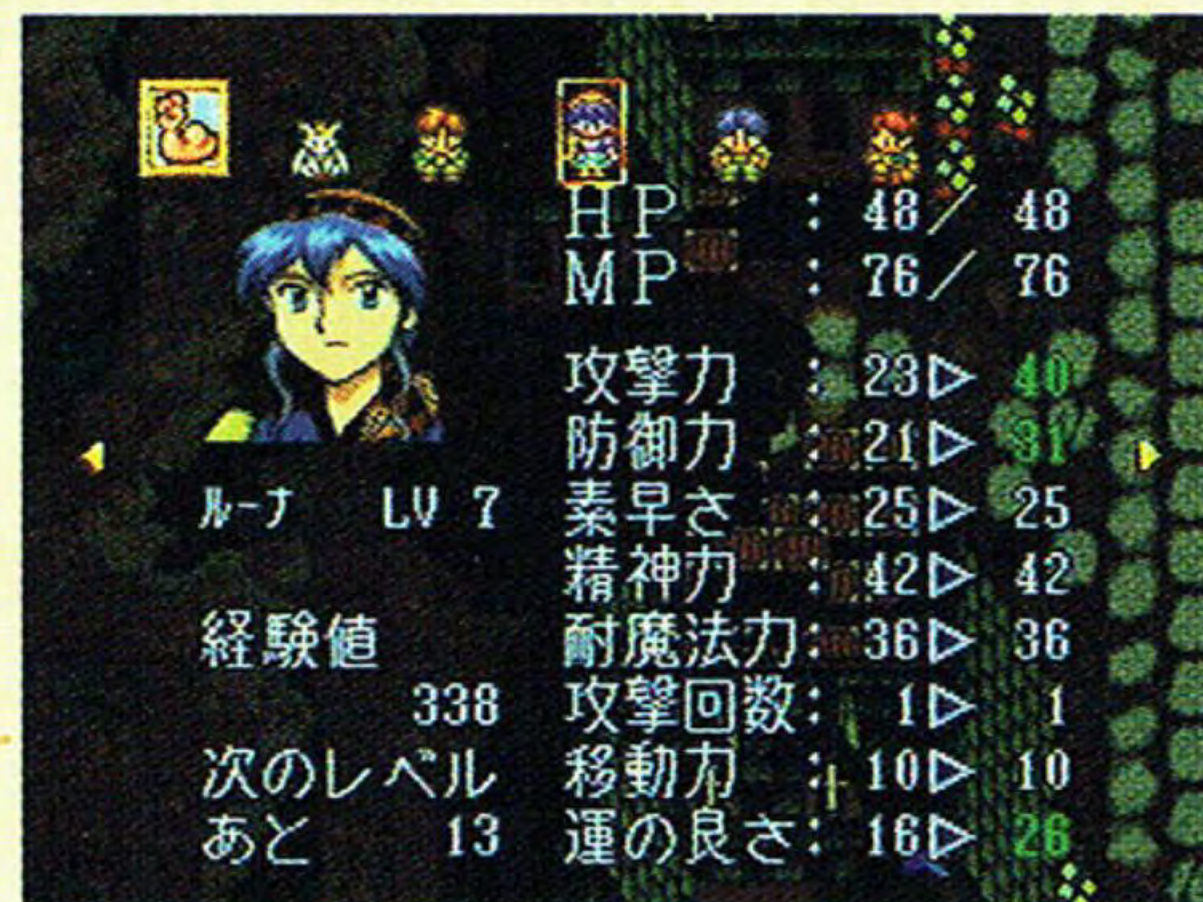
~MAIN MENU~



強さ

キャラクターのステータスを表示します。表示した状態のまま、L・Rボタンでキャラクターを切り替えることができます。また、方向ボタンの左右で、装備品や習得した魔法を表示することもできます。

- 最大HP…キャラクターのHP(体力)の最大値を表しています。
- 最大MP…キャラクターのMP(魔法力)の最大値を表しています。
- 攻撃力……武器による攻撃力を表しています。高いほど敵に多くのダメージを与えます。
- 防御力……防具による防御力を表しています。高いほど敵からのダメージを軽減します。
- 素早さ……行動の早さを表しています。高いほど行動の順番が早くまわってきます。
- 精神力……魔法による攻撃力を表しています。高いほど魔法を使ったときに大きな効果が得られます。
- 耐魔法力…魔法に対する抵抗力を表しています。高いほど敵の魔法によるダメージや効果を防ぎます。
- 攻撃回数…1度のコマンド入力ですぐに武器による攻撃をする回数を表示しています。
- 移動力……1度に移動できる距離を表しています。
- 運の良さ…キャラクターの運の良さを表しています。
- HP……キャラクターの現在のHP(体力)を表しています。
- MP……キャラクターの現在のMP(魔法力)を表しています。
- 経験値……キャラクターの現在の経験値を表しています。
- 次のレベルまで…次のレベルまでの経験値を表しています。



戦闘中の操作方法

~COMBAT MENU~

◆戦闘中の画面の見方

●コマンドのアイコン



●敵の名前

●敵の数

●敵キャラクター

●味方のキャラクター

●味方のステータス

ダンジョンなどで敵キャラクターに接近すると戦闘状態になり、画面が戦闘中のものと切り替わります。戦闘中は横方向からの視点となり、画面の上下にコマンドやステータスなどの情報が表示されます。キャラクターの戦闘中の行動は、すべてコマンドで決定します。ただし、ナルに対しては戦闘中に命令できません。戦闘中のナルの役割は、気絶の回復（各ターンの終了時に気絶者ひとりごとを回復してくれることがあります）と、戦闘勝利時に気絶しているキャラクターの救護です。



～COMBAT MENU～

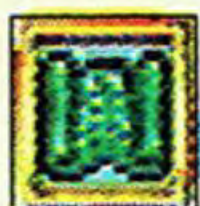
◆戦闘中のコマンド

戦闘中は、さまざまな行動をコマンドにより命令することができます。全体コマンドとして使えるコマンドは「AI」「命令」「作戦」「退却」の4種類です。



AI

CPUの判断で、味方全体で効率的だと思われる行動をとります。このコマンドは1度選ぶと毎ターン自動的に適用されるので、変更したいときは戦闘中にBボタンを押してください。



作戦

あらかじめ登録してある3つの作戦から、使用したい作戦を選び実行します。作戦が実行不可能な場合(MPが足りない、道具がないなど)は、攻撃か防御を自動的に実行します。



逃走

全員が退却します。退却は失敗することがあり、失敗するとそのターンは他の行動がとれません。

◆戦闘終了時のメッセージ

戦闘終了時には状況によって4種類のメッセージが表示されます。敵を全滅させると「戦闘に勝った」と表示され経験値やシルバー、アイテムなどが手に入ります。最後まで戦闘していたキャラクターが退却すると「退却した」、気絶すると「敗北した」となり、戦闘画面から抜けます。また、全員が気絶した場合は「全滅した」と表示され、ゲームオーバーになります。



命令

各キャラクターに行動を命令します。すべてのキャラクターに細かい指示を出したいとき有効です。

- ・AI…CPUの判断で、各自が効率的だと思われる行動をとります。キャラクターの個性によって行動がばらつき、必ずしも最適な行動とはなりません。
- ・魔法…指定された魔法を使用します。選んだときに、その魔法の名前と説明が白色なら使用可能、灰色なら使用不可能です。単体のキャラクターに対する魔法ならその対象を、効果範囲のある魔法なら効果範囲の中心を指定する必要があります。魔法は、必要なMPがなくなると使用できなくなります。
- ・防御…指定した場所で防御をします。防御すると、このターンに受けるダメージが少なくなります。指定した移動場所までの移動距離が足りない場合、できる限り目標の場所近くに移動します。
- ・攻撃…攻撃対象となる敵キャラクターを指定して、持っている武器で攻撃します。攻撃の回数と移動力が、このコマンドを実行するときに反映されます。
- ・道具…対象のキャラクターに対して指定した道具を使います。その道具の名前と説明が白色なら使用可能、灰色なら使用不可能です。装備品の中にも道具として使用できるものがあります。
- ・退却…ひとりで退却を試みます。退却は失敗することがありますが、全体コマンドの退却よりも成功率は高めです。

◆戦闘中の状態について

戦闘中のキャラクターは、敵の攻撃などで状態が変化することがあります。それらの状態は下のように8種類あり、もっとも良い状態が「通常状態」で、右にいくほど状態が悪くなります。ひとりのキャラクターの状態はこの中のどれかひとつであり、併用されることはありません。そのため状態が悪いほど優先度が高くなっています。また「魔封じ」「混乱」「眠り」「麻痺」は、戦闘中に自然に回復することもあります。



表示されるグラフィック



- 通常状態…まったく問題のない状態。正常。
- 魔封じ……命令可。魔法が使用できなくなる。
- 混乱……命令不可。敵味方かまわず攻撃、魔法、退却、防御のいずれかを実行。
- 眠り……行動不可。敵から受けるダメージが増加。ダメージを受けると通常状態に戻る。
- 毒……命令可。毎ターンにダメージを受ける。ダメージは徐々に増加。
- 麻痺……行動不可。敵から受けるダメージが増加。
- 石化……3段階あり、段階1で移動力半減、段階2で移動不可、段階3で行動不可。段階3は気絶と同レベル扱いとなる。
- 気絶……行動不可。全員気絶した場合はゲームオーバー。



戦闘中に表示される数値の色

戦闘中のダメージなどで表示される数値の色には、次のような意味があります。白色は通常のダメージ、赤色は弱点の属性のダメージ、黄色はその属性に対して耐性をもっているときのダメージ、緑色はHPやMPなどの回復、橙色は攻撃力のアップ、青色は防御力のアップ。敵も同様なので、よく対応関係を覚えておきましょう。

装備品 ~EQUIPMENT~

◆武器

武器は攻撃力を増加させます。装備できる武器には、大きく分けてソード、メイス、ボウ、杖の4種類があります。ボウは、敵に接近しないで攻撃することができます。

名称	ア	ナ	ジェ	ミ	キ	ル	ラ	攻撃力	備考
ナイフ	○	○	○	○	○	○	○	6	
ショートソード	○				○	○	○	11	
ロングソード	○				○			16	
ブロードソード	○				○			21	
ルーンブレード	○							27	
シルバーソード	○				○			33	
サムライブレード	○				○			38	
アイスブランド	○							44	冷属性
フレイムソード	○							49	火属性
バスタードソード					○			50	
メイス			○					34	
フレイル			○					39	
氷撃のメイス			○					44	冷属性。道具で敵1体に氷のダメージ
スリング	○	○	○	○	○	○	○	4	
ダーツ	○	○	○	○	○	○	○	8	
ライトボウ		○				○	○	10	
ロングボウ		○				○	○	20	
クロスボウ		○						50	
幸運の杖		○		○		○		16	運の良さが上がる
水流の杖		○		○				20	冷属性。道具で敵1体に水柱のダメージ
火球の杖		○		○				28	火属性。道具で敵1体に火球のダメージ
水晶の杖						○		34	道具で敵1体に眠り
業火の杖		○		○				38	火属性。道具で敵1体に火柱のダメージ
氷撃の杖		○		○				43	冷属性。道具で敵1体に氷のダメージ

◆ 鎧

鎧は防御力を増加させます。装備できる鎧には服、鎧、ローブがあります。ローブには、神官たちが着る神官着のようなものと、魔法使いたちが着るものの2種類があります。

名称	ア	ナ	ジェ	ミ	キ	ル	ラ	防御力	備考
布の服	○	○	○	○	○	○	○	3	
冒険者の服	○	○	○	○	○	○	○	5	
革の服	○				○	○	○	7	
革の鎧	○				○		○	9	
鉄の鎧	○				○		○	13	
シルバーチェーン	○				○			17	魔法防御が上がる
鋼の鎧	○				○			21	
戦士の鎧	○				○			25	
神官着			○					14	魔法防御が上がる
清めの法衣			○					18	魔法防御が上がる
儀礼の法衣			○					22	魔法防御が上がる
ローブ		○	○	○		○		11	
マジックローブ		○	○	○		○		15	物理攻撃を25%回避
魔道士のローブ		○		○				19	

◆ 盾

盾は防御力を増加させます。盾を装備できないキャラクターでも、腕輪やリストを盾のかわりに装備することができます。

名称	ア	ナ	ジェ	ミ	キ	ル	ラ	防御力	備考
ナベのふた	○				○	○	○	2	
木の盾	○				○		○	3	
鉄の盾	○				○		○	4	
シルバーシールド	○				○			7	
鋼の盾	○				○			10	
戦士の盾	○				○			13	
鉄の腕輪	○	○			○		○	4	
銀の腕輪	○	○			○		○	6	
白銀の腕輪		○						8	
リスト			○	○		○		1	
銀糸のリスト			○	○		○		4	
白銀のリスト			○	○		○		7	

～EQUIPMENT～

◆兜

兜は防御力を増加させます。兜を装備できないキャラクターでも、スカーフやバンダナ、髪止めなどを兜のかわりに装備することができます。

名称	ア	ナ	ジェ	ミ	キ	ル	ラ	防御力	備考
スカーフ			○	○		○		1	
帽子	○	○			○		○	2	
ヘアバンド			○	○		○		3	
鉄兜	○				○		○	5	
バンダナ	○	○	○	○	○	○	○	1	
派手なバンダナ		○						4	
ヒスイの髪どめ			○	○				6	
虹色のティアラ			○					9	

◆アクセサリ

武器や防具の他に、指輪やネックレスなど、さまざまなアクセサリを装備できます。装備することでアクセサリの持つ特殊な効果が得られます。

名称	ア	ナ	ジェ	ミ	キ	ル	ラ	備考
怒りの指輪	○	○	○	○	○	○	○	攻撃力が上がる
水晶のネックレス	○	○	○	○	○	○	○	精神力が上がる
癒しの指輪	○	○	○	○	○	○	○	毎ターン10%HP回復
チロのしっぽ	○	○	○	○	○	○	○	素早さが上がる
フレッシュリング	○	○	○	○	○	○	○	麻痺、毒、眠りを防ぐ
白竜の翼	○							既に行ったことのある街に移動できる
ミアの写真		○						使用すると写真が見られる
ジェシカの写真					○			使用すると写真が見られる

◆アイテム

名称	効果
癒しの葉	HPを少し回復
癒しの木の实	HPを大きく回復
星くずの光	MPを少し回復
白銀の光	MPを完全に回復
天使の涙	気絶を回復

名称	効果
清めの水	麻痺を回復
毒消し草	毒を回復
聖なる水	コンディション変化を回復
飛竜の羽	ダンジョン脱出
アレスのオカリナ	キレイな音色を奏でる

魔法 ~MAGIC~

◆魔法・技

魔法はキャラクターごとに種類が異なります。魔法の呪文や剣による特殊技、魔法力を秘めた歌など、個性を活かした魔法が戦いを助けてくれます。



アレス

アレスの使用する技は、主に剣を使った特殊攻撃です。剣による直接攻撃のため敵の属性に左右されず、期待通りの効果を上げることができます。

名称	MP	効果
剣舞	6	剣で敵1体を攻撃
爆裂陣	9	選んだ敵を中心とした剣による範囲攻撃
閃光斬	18	剣で敵全体を攻撃
氣勢	10	自分の攻撃力UP
白竜の守り	60	敵の魔法系攻撃を一度だけ回避するシールドを張る
赤竜の怒り	35	敵全体を強力な炎で攻撃
青竜の癒し	40	味方全員のHPを最大まで回復し、状態も回復する
黒竜の嘆き	15	敵全員を異次元に吸い込む。ボスには無効。経験値とお金は入らない

ルーナ

ルーナの美しい歌声には、不思議な力が秘められています。彼女の歌による癒しや眠りなどのさまざまな効果は、多くの場面でアレスたちを助けます。

名称	MP	効果
癒しの歌声	4	味方1人のHPを回復
浄めの歌声	4	味方1人の気絶以外の状態不良を回復
力の歌声	10	味方1人の攻撃力と防御力を上げる
逃走の歌声	10	敵全体を戦場から追い払う。ボスには無効。経験値とお金は入らない
眠りの歌声	8	敵全体を眠らせる
やすらぎの歌声	15	味方全体のHP回復

ナッシュユ

ナッシュユの使用する魔法は、雷を操る攻撃呪文と敵にさまざまな状態変化をもたらす呪文です。特に、状態変化をもたらす呪文は、敵の戦闘力を大幅に奪います。

名称	MP	効果
サンダーボルト	15	雷で敵1体を攻撃
ライオット	6	選んだ敵を中心とした雷による範囲攻撃
シュペルグローム	18	雷で敵全体を攻撃
スパークボール	10	選んだ敵を中心として、一定範囲内の敵を麻痺させる
スリープ	9	選んだ敵を中心として、一定範囲内の敵を眠らせる
コンフュージョン	7	選んだ敵を中心として、一定範囲内の敵を混乱させる
エンクローズ	8	選んだ敵を中心として、一定範囲内の敵の魔法を封じる
シュートストーン	6	敵1体を石化する

ジェシカ

ジェシカの使用する魔法は女神アルテナへの祈りです。彼女は、祈りにより味方のHPを回復させたり、状態異常を回復させることができます。

名称	MP	効果
癒しの祈り	4	味方1人のHPを回復
やすらぎの祈り	15	味方全員のHPを回復
加護の祈り	12	味方全員のHPを毎ターン少量回復
慈愛の祈り	10	味方1人のHPを完全に回復
奇跡の祈り	20	味方1人の気絶を回復
浄めの祈り	4	味方1人の気絶以外の状態不良を回復
退魔の祈り	6	敵1体を戦場から追い払う。経験値とお金は入らない
帰還の祈り	1	戦闘エリアからの脱出。戦闘エリアでのみ使用可能

ミア

ミアの使用する魔法は、炎や冷気を操る攻撃呪文です。ふたつの属性の呪文を操ることができるため、敵の属性に合わせた攻撃を行うことが可能です。

名称	MP	効果
ファイアブラスト	13	炎で敵1体を攻撃
フレイムサークル	7	選んだ敵を中心とした炎による範囲攻撃
インフェルノ	30	炎で敵全体を攻撃
グラントウェポン	11	味方1人の攻撃力を上げる
フリーズブロウ	5	氷塊で敵1体を攻撃
コールドストーム	15	選んだ敵を中心とした冷気と氷塊による範囲攻撃
ブリザード	10	冷気で敵全体を攻撃
グラントシェル	11	味方1人の防御力を上げる

キリー

キリーの使用する技は、剣を使った特殊攻撃です。アレスがスピードを活かした技が多いのに対し、キリーの攻撃は有り余るパワーを活かした技が中心です。

名称	MP	効果
パワースラッシュ	6	剣で敵1体を攻撃
パワースイープ	9	自分を中心とした剣による範囲攻撃
ソニックライザー	14	選んだ敵の直線上にいる者すべてを剣による衝撃波で攻撃
ヒートアップ	8	自分の攻撃力UP

テムジン

テムジンの使用する技は、得意の弓を利用した特殊攻撃です。また、強力な風を操り敵を吹き飛ばすこともできます。

名称	MP	効果
フラッシュアロー	8	選んだ敵を中心とした弓による範囲攻撃
ラッシュウィンド	10	敵全体を吹き飛ばす。経験値とお金は入らない

Q&A

Q：ブルグの村で宿屋が見つかりません。ダンジョンから戻った後、HPやMPの回復はどうしたらいいのですか？

A：「LUNAR」ではHPやMPの回復は、宿屋に泊まるのではなく町や村などにある「女神像」に祈ることで行います。「女神像」に近づいてCボタンを押してください。HPとMPが最大値まで回復します。



Q：白竜の洞窟で、氷柱が邪魔をされていて先に進めません。

A：白竜の洞窟の氷柱は、壊すことができます。といってもそれには大きな力が必要です。そこで、洞窟内にいるサスカッチを誘い込んで、氷柱に体当たりをさせましょう。氷柱は簡単に壊れてしまいます。このとき逃げ遅れてサスカッチに捕まらないように注意してください。



Q：港町のサイスまで来ましたが、船を出してくれません。

A：船宿にいる船長の話を書きましたか？ 船を出すには海図が必要です。でも船長は、バクチに負けて海図をイカサマ師のクライサに取られています。船長に話を聞き、酒場にいるクライサから海図を取り戻しましょう。相手は有名なイカサマ師です。だまされないよう注意しましょう。



~STAFF~

◆LUNAR —SLVER STAR STORY—

CAST

アレス	石田 彰	ルーナ	氷上恭子
ナル	萩森侑子	ラムス	高戸靖広
ナッシュ	阪口大助	ミア	浅田葉子
ジェシカ	池澤春菜	キリー	関 智一
テムジン	増谷康紀	ゼノビア	原 亜弥
フェイスア	丹下 桜	ロウイス	豊嶋真千子
レイク	大塚明夫	ガレオン	梁田清之
メル	屋良有作		

STAFF (製作)

プロデューサー	宮路洋一 (GAME ARTS)
メインシナリオ	重馬 敬
キャラクターデザイン	窪岡俊之
演出	赤司雄俊 (戦船)

SCENARIO STAFF

オリジナルストーリー	富 一成 (STUDIO ALEX)
ストーリー	重馬 敬 / 窪岡俊之 赤司雄俊 / 火野峻志
メインゲームシナリオ	蓮川龍司郎 (天布)
ゲームシナリオ	忰部崇裕 (GAME ARTS) 田沢大典 (天布) 重馬 敬

スタッフリスト

GAME STAFF

ゲームディレクター	安藤雅明 (JAM)
メインプログラマー	佐多成介 (JAM)
システムプログラム	井上美幸 (JAM)
ミュージックプログラム	田中 剛 (JAM)
システムデザイン	杉山智則 (VANGUARD) 杉山 剛 (VANGUARD)
マップデザイン	神谷純一 / 縄村竜一 佐藤秀啓 鈴木 剛 / 内藤京典 ネバーランドカンパニー

ANIMATION STAFF

プロデューサー	村濱章司
プロダクション	GONZO
映像圧縮	SEGA DIGITAL STUDIO

MUSIC STAFF

プロデューサー	溝口 功 (TWO-FIVE)
ミュージック	岩垂徳行 (TWO-FIVE)

SPECIAL THANKS

スーパーバイザー	佐藤 肇 / 船戸明里
広報スタッフ	洋介山

LUNAR SILVER STAR STORY



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。

©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS

©1996 角川書店/GAME ARTS/JAM

キャラクターデザイン/窪岡俊之

T-27901G



角川書店

GA GAME ARTS