

그란보

원본 PDF 1/22 · 표지



게임보이 어드밴스 전용 소프트웨어

그란보 · 취급설명서

CAPCOM / 제품 번호 AGB-AIBJ-JPN

이 번역본의 구성

사용자가 제공한 「manual granboJ.pdf」의 설명 본문, 표, 그림 설명과 주의사항을 한국어로 옮겼습니다. 각 장에 원본 PDF 쪽 번호와 원본 책자 쪽 번호를 함께 표시합니다. 원본 22쪽은 뒤에 그대로 수록했습니다.

게임 화면 예시와 삽화에 박힌 일본어는 원본 이미지로 보존했습니다. 조작과 규칙을 설명하는 화면 항목은 해당 장의 한국어 표로 풀어 썼습니다. 원본 그래픽을 덮어쓴 이미지 편집본은 아닙니다.

그란보·지명·기술·아이템 이름은 기존 한글패치 번역 자료의 표기를 우선 사용했습니다. 설명서의 수치와 규칙은 원문 기준이며, 이 번역본은 비공식 한국어 번역입니다.

사용하기 전에

원본 PDF 2/22 · 안전 및 기기 취급 안내

게임보이 어드밴스 전용 카트리지 『그란보』를 구입해 주셔서 진심으로 감사합니다. 사용하기 전에 이 취급설명서에 적힌 사용 방법과 주의사항을 잘 읽고 올바르게 사용해 주십시오. 설명서는 소중히 보관해 주십시오.

안전하게 사용하기 위해 · 경고

- 피로한 상태에서 사용하거나 오랫동안 쉬지 않고 사용하는 것은 건강에 좋지 않으므로 피하십시오.
- 매우 드물게 강한 빛의 자극, 깜박이는 빛, TV 화면 등을 볼 때 일시적인 근육 경련이나 의식 상실 등을 경험하는 사람이 있습니다. 이러한 증상을 경험한 적이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상담하십시오. 게임 도중 이런 증상이 나타나면 즉시 게임을 중단하고 의사의 진료를 받으십시오.
- 게임 도중 어지럼증, 메스꺼움, 피로감, 멀미와 비슷한 증상이 나타나면 즉시 중단하십시오. 이후에도 불편한 증상이 계속되면 의사의 진료를 받으십시오. 방치하면 장기간 지속되는 장애로 이어질 수 있습니다.
- 게임 도중 손이나 팔에 피로, 불편함, 통증이 느껴지면 즉시 중단하십시오. 이후에도 불편함이 계속되면 의사의 진료를 받으십시오. 방치하면 장기간 지속되는 장애로 이어질 수 있습니다.
- 다른 원인으로 손이나 팔 일부에 이상이 있거나 피로가 쌓여 있다면 게임으로 증상이 악화될 수 있습니다. 이런 경우에는 게임을 하기 전에 의사와 상담하십시오.
- 눈의 피로, 건조함 또는 이상을 느끼면 게임을 잠시 중단하고 5~10분간 쉬십시오.

안전하게 사용하기 위해 · 주의

오랫동안 게임을 할 때에는 적절히 휴식하십시오. 1시간마다 10~15분 정도 쉬는 것을 권장합니다.

사용하기 전에 · 계속

원본 PDF 2/22 · 안전 및 기기 취급 안내

기기 취급 · 경고

운전 중이나 걸으면서 사용하지 마십시오. 항공기나 병원 등 사용이 제한되거나 금지된 장소에서도 사용하지 마십시오. 사고나 부상의 원인이 됩니다.

기기 취급 · 주의

카트리지에는 플라스틱, 금속 부품, 리튬 전지가 들어 있습니다. 태우면 위험하므로 폐기할 때에는 해당 지방자치단체의 지침을 따르십시오.

사용 시 부탁 말씀

- 습기, 먼지, 기름 연기가 많거나 고온이 되는 장소에서 사용하거나 보관하지 마십시오.
- 본체의 전원을 켜 채 카트리지를 빼거나 끼우지 마십시오.
- 부딪치거나 떨어뜨리는 등 강한 충격을 주지 마십시오.
- 카트리지 안에 액체를 흘리거나 이물질を 넣지 마십시오.
- 단자 부분을 손가락이나 금속으로 만지지 마십시오.
- 분해하거나 개조하지 마십시오.
- 젖은 손이나 땀에 젖은 손으로 만지지 마십시오.

대응 기기

기기	사용 가능 여부
게임보이 어드밴스	가능
게임보이 컬러	불가
게임보이·게임보이 포켓·게임보이 라이트	불가
슈퍼 게임보이·슈퍼 게임보이 2	불가

게임보이 어드밴스 전용 통신 케이블에 대응합니다.

통신 케이블 연결과 목차

원본 PDF 3/22 · 원본 앞부분 / 책자 03쪽

통신 케이블 연결 방법

통신 케이블로 게임보이 어드밴스 본체 두 대를 연결하는 방법입니다.

준비물: 게임보이 어드밴스 2대, 『그란보』 카트리지 2개, 게임보이 어드밴스 전용 통신 케이블 1개.

1. 양쪽 본체의 전원이 OFF인지 확인한 뒤 각 본체에 카트리지를 꽂습니다.
2. 통신 케이블을 각 본체의 외부 확장 커넥터에 연결합니다.
3. 양쪽 본체의 전원을 ON으로 켭니다.
4. 이후 조작은 책자 32쪽의 「대전」 설명을 참고하십시오.

작은 플러그가 본체에 연결된 사람이 1P가 됩니다. 반대쪽은 2P입니다.

통신 플레이 시 주의사항

다음과 같은 경우에는 통신이 되지 않거나 오작동할 수 있습니다.

- 게임보이 어드밴스 전용이 아닌 통신 케이블을 사용할 때.
- 통신 케이블을 끝까지 제대로 꽂지 않았을 때.
- 통신 중 케이블을 빼거나 끼울 때.
- 연결 박스에 통신 케이블을 연결했을 때.
- 본체를 3대 이상 연결했을 때.

통신 케이블 연결과 목차 · 계속

원본 PDF 3/22 · 원본 앞부분 / 책자 03쪽

원본 책자 목차

항목	책자 쪽
이야기	04
세계 지도	06
등장인물	08
조작법	12
게임 시작과 저장	14
필드 화면	16
데이터 패드 화면	18
상태 화면	20
그랜드 체인지	22
그란보로 싸우는 방법	24
속성	27
헌트	28
그란보의 진화	30
대전	32
그란보 도감	34
기술 목록	36
아이템 목록	37
겐 할아버지의 마지막 조언	38

화면 사진은 실제 제품과 다를 수 있습니다. 양해해 주십시오.

이야기

원본 PDF 4/22 · 책자 04~05쪽

나는 겐 할아버지다... 이렇게 보여도 '전설의 그란보 세이버'라 불리며 온 세상 사람들에게 존경받고 있지.

뭐라고? '그란보 세이버'를 모른다고? 으음, 먼저 그란보 세이버의 '그란보'부터 설명해야겠구나.

'그란보'란 여러 생물을 본떠 만든 로봇을 말한다. 언제부터 이 세상에 있었는지는 알려져 있지 않단다.

그리고 '그란보 세이버'란 그 그란보를 사용해 평화를 지키기 위해 싸우는 사람을 말하지.

한편 그란보를 나쁜 일에 쓰는 녀석들도 있다. 바로 '스카이샤크' 녀석들이지.

이 이야기는 그 녀석들이 우리 마을을 습격하면서 시작된단다.

세계 지도

원본 PDF 5/22 · 책자 06~07쪽

네가 모험하게 될 세계입니다. 여섯 대륙으로 나뉘어 있으며, 게임을 진행하면 스카이십을 타고 오갈 수 있게 되는 모양입니다.

속성	대륙 이름	지도 위치
나무	포레스티아	왼쪽 위
물	워티아	위쪽 가운데
물	매드아쿠아	왼쪽 가운데
불	플레이머	오른쪽 가운데
나무	우디나	왼쪽 아래 · 모험의 출발점
불	볼카니아	오른쪽 아래

그림 속 안내: 「너의 모험은 여기서 시작된다!!」

등장인물

원본 PDF 6/22 · 책자 08~09쪽

카케루 · 주인공, 바로 너

전설의 그란보 세이버로 유명한 겐 할아버지의 손자입니다. 열 살이 되어 겐 할아버지가 그란보를 사 주지만, 그 직후 커다란 사건에 휘말려 그란보로 싸우게 됩니다.

겐 할아버지

전설의 그란보 세이버라 불리는 할아버지입니다. 지금은 은퇴하여 너와 함께 살고 있습니다. 아무래도 너를 자신의 후계자로 삼으려는 것 같은데...?

다이고로

도움을 구해 네가 사는 마을로 도망쳐 온 소년입니다. 먹는 것을 무척 좋아해 언제나 무언가를 먹고 있습니다. 느긋하고 다정한 성격입니다.

시즈쿠

자기 이야기를 전혀 하려 하지 않는 수수께끼의 소녀입니다. 네가 진심으로 그녀를 도와주고 싶다고 생각한다면, 언젠가 그 비밀을 털어놓을지도 모릅니다...

아카리

모험 도중 네 앞에 나타나는 활기찬 소녀입니다. 정의감은 강하지만, 무턱대고 행동하는 면이 있어 큰일입니다.

등장인물 · 적 세력

원본 PDF 7/22 · 책자 10~11쪽

카리브

악의 조직 '스카이사크'의 우두머리입니다. 호쾌한 성격으로 부하들에게 깊은 신뢰를 받고 있습니다.

에게

스카이사크 간부 중 한 명입니다. '아름다움'을 바라보는 기준이 조금 특이합니다. 성미가 급한 것도 흠입니다.

버뮤다

스카이사크 간부 중 한 명입니다. 머리가 좋아 작전은 모두 그가 생각해 내는 모양입니다. 시즈쿠를 집요하게 노리는 이유는 수수께끼에 싸여 있습니다.

발트

스카이사크 간부 중 한 명입니다. 어린 소년이지만 그란보를 다루는 데 천재적이며, 모험 중 주인공의 앞을 가로막습니다.

부하들

스카이사크의 부하로 일하는 사람들입니다. 하지만 뺏속까지 나쁜 사람은 없는 모양입니다.

조작법

원본 PDF 8/22 · 책자 12~13쪽

본체 버튼

십자 버튼, A 버튼, B 버튼, L 버튼, R 버튼, START 버튼, SELECT 버튼을 사용합니다.

필드 화면

버튼	기능
십자 버튼	주인공 이동, 대답이나 행동 선택
A	사람과 대화, 사물 조사, 대답이나 행동 결정
B	데이터 패드 화면 열기
L / R / START / SELECT	지도 보기

데이터 패드 화면

버튼	기능
십자 버튼	항목 선택
A	항목 결정
B	이전 선택으로 돌아가기, 데이터 패드 화면 닫기
L / R	표시 내용 전환
START / SELECT	사용하지 않음

전투 화면

버튼	기능
십자 버튼	명령이나 행동 대상 선택
A	명령이나 행동 대상 결정
B	이전 선택으로 돌아가기
L / R	변신 선택 창 의 표시 내용 전환
START / SELECT	사용하지 않음

게임 시작과 저장

원본 PDF 9/22 · 책자 14~15쪽

게임을 시작하고 끝내는 방법을 설명합니다.

1. 게임 시작하기

전원을 켜면 타이틀 데모가 흐른 뒤 타이틀 화면이 나타납니다. 타이틀 화면에서 다음 두 메뉴 중 하나를 선택합니다.

메뉴	설명
NEW GAME · 새 게임	처음부터 게임을 시작합니다.
CONTINUE · 이어하기	이전에 모험 데이터를 저장한 경우에만 표시됩니다. 저장한 장소에서 모험을 다시 시작합니다.

2. 이름 입력하기

NEW GAME으로 게임을 시작할 때나 그란보를 헌트했을 때 원하는 이름을 붙일 수 있습니다.

십자 버튼으로 문자를 선택하고 A 버튼으로 확정합니다. B 버튼으로 문자 하나를 지웁니다.

원본 항목	한국어 뜻	기능
空白	공백	문자 사이에 빈칸을 넣습니다.
もどる	되돌리기	앞의 문자 하나를 지웁니다. B 버튼과 같습니다.
かな	히라가나	히라가나 문자를 입력합니다.
カナ	가타카나	가타카나 문자를 입력합니다.
ABC	알파벳	알파벳 문자를 입력합니다.
おわり	완료	이름 입력을 마칩니다.

위 문자 종류는 일본어 원판 설명서의 안내입니다.

3. 게임 끝내기

게임을 끝낼 때에는 반드시 데이터 패드 화면에서 '시스템 명령'을 선택한 뒤 '저장'해 두십시오. 다음에 게임을 시작하면 저장한 곳에서 계속할 수 있습니다.

필드 화면

원본 PDF 10/22 · 책자 16~17쪽

마을, 초원, 동굴 등을 걸어 다니며 모험을 진행합니다.

마을 사람들과 이야기해 보자

여러 사람과 이야기하면 모험의 실마리를 얻을 수 있습니다. 적극적으로 말을 걸어 보십시오.

상대에 따라 '그란보 대결'을 걸어오거나 '그란보나 아이템 등의 교환'을 부탁하기도 합니다.

수상한 물건을 조사하자

수상한 물건을 발견하면 조사해 보십시오. 아이템을 얻거나 길이 열리는 경우도 있습니다.

그란보 숲에서 쇼핑하자

그란보 숲에서는 필요한 물건을 사거나 필요 없는 물건을 팔 수 있습니다.

데이터패드 화면

원본 PDF 11/22 · 책자 18~19쪽

기술이나 아이템을 사용하고 여러 정보를 확인할 수 있습니다.

그란보 명령

항목	기능
기술	그란보가 가진 기술을 사용합니다. 전투용 기술은 여기서 사용할 수 없습니다.
변신	전투에 참가하는 그란보와 대기 중인 그란보를 교체합니다.
상태 확인	보유한 그란보의 상세 정보를 확인합니다. 책자 20쪽 참고.

아이템 사용

항목	기능
일반 아이템	회복용 등의 일반 아이템을 사용하거나 버립니다.
중요 아이템	중요 아이템을 사용합니다. 정해진 장소에서만 사용할 수 있습니다.
기술 아이템	기술 아이템을 사용하거나 버립니다. 사용하면 원하는 그란보에게 해당 기술을 가르칠 수 있습니다.

정보 표시

항목	기능
지도	현재 대륙의 지도와 자신의 위치를 확인합니다.
데이터베이스	만난 그란보의 정보를 표시합니다. 헌트한 그란보는 자세한 정보가 표시됩니다.
플레이어 데이터	자신의 성적을 확인합니다.

시스템 명령

항목	기능
저장	현재 상태를 기록합니다.
통신 대전	친구와 대전합니다.
설정 변경	게임 설정을 변경합니다.

설정 변경 항목

원본 항목	한국어 뜻	선택 내용
こうかおん	효과음	켜기 / 끄기
おんがく	음악	켜기 / 끄기
もじのひょうじ	글자 표시	느리게 / 보통 / 빠르게

상태 화면

원본 PDF 12/22 · 책자 20~21쪽

데이터 패드 화면에서 '그란보 명령 → 상태 확인'을 선택하면 보유한 그란보의 상세 정보를 볼 수 있습니다.

정보 1 · 능력치

그란보의 강함을 숫자로 나타냅니다.

항목	설명
LV	그란보의 강함을 나타내는 기준입니다. EXP가 일정량에 도달하면 올라갑니다.
HP	그란보의 체력입니다. 0이 되면 전투 불능이 됩니다. 왼쪽이 현재 값, 오른쪽이 최대 값입니다.
EN	그란보의 에너지입니다. 부족하면 기술을 사용할 수 없습니다. 왼쪽이 현재 값, 오른쪽이 최대 값입니다.
EXP	전투에서 적을 쓰러뜨리면 얻습니다.
다음 LV까지 필요한 EXP	다음 레벨로 올라가는 데 필요한 남은 경험치입니다.
공격 AT	상대에게 주는 피해에 영향을 줍니다.
방어 DF	상대에게 받는 피해에 영향을 줍니다.
민첩 SP	전투의 행동 순서, 공격을 피할 가능성, 도주 성공률에 영향을 줍니다.

정보 2 · 익힌 기술

그 그란보가 익힌 기술을 표시합니다.

정보 3 · 생산자

그란보를 처음 소유했던 사람의 이름과 ID를 표시합니다.

정보 4 · 진화 목록

그란보를 진화시키는 데 필요한 데이터볼의 종류를 표시합니다.

겐 할아버지의 상식 · 그란보 배틀과 세이버 랭크

게임을 진행하면 '그란보 배틀'이라는 대회에 참가할 수 있게 된단다! 이 대회에서 우승하면 여러 경품을 받을 수 있지. 참가할 수 있는 대회는 너의 '세이버 랭크'로 정해진다. 다른 세이버와 싸워 이기거나 헌트에 성공하면 세이버 랭크가 올라간단다!

그랜드 체인지

원본 PDF 13/22 · 책자 22~23쪽

게임 속에는 '그랜드 체인지 타워'라고 불리는 탑이 있습니다. 탑에 들어가 어떤 일을 하면 현재 대륙의 모습을 크게 바꿀 수 있습니다. 이것이 그랜드 체인지입니다.

그림 설명: 「그랜드 체인지 발동!!」 같은 장소가 이렇게 바뀝니다.

나무의 대륙에서 불로 그랜드 체인지하면...

변화	설명
변화 1	전에는 지나갈 수 없던 장소로 갈 수 있게 됩니다.
변화 2	등장하는 그란보가 달라집니다.
변화 3	같은 속성의 그란보에게 지원을 받을 수 있게 됩니다.

그란보로 싸우는 방법

원본 PDF 14/22 · 책자 24~25쪽

이동 중 적과 만나면 전투가 시작됩니다.

전투 화면의 구성

번호	표시	설명
1	명령 아이콘	전투에서 사용할 수 있는 명령 목록입니다.
2	명령 입력 그란보	현재 명령을 선택 중인 그란보입니다. 하얗게 깜박입니다.
3	아군 그란보	플레이어 편의 그란보입니다.
4	아군 상태	아군 그란보의 LV, HP, EN을 표시합니다.
5	적 그란보	적 편의 그란보입니다.
6	적 상태	적 그란보의 LV, HP, 헌트 게이지를 표시합니다.
7	대상 커서	공격이나 기술의 대상을 선택합니다.

전투 명령

명령	설명
공격	적 1체를 공격합니다.
기술	EN을 사용하여 적 1~3체를 공격하거나 아군의 HP를 회복하는 등의 행동을 합니다.
아이템	주인공이 가진 아이템을 사용하여 아군 그란보를 지원합니다.
변신	전투에 나와 있는 그란보와 대기 중인 그란보를 교체합니다. 처음에는 사용할 수 없습니다.
방어	받는 피해를 줄입니다.
도주	전투를 그만두고 돌아옵니다.

그림 설명: 기술 선택 화면 / 아이템 선택 화면.

겐 할아버지의 상식 · 전투에 참가하는 그란보를 늘리려면?

처음에는 네 편으로 싸우는 그란보가 1체뿐이란다! 새로운 메카에그를 찾아 손에 넣으면 전투에 참가할 그란보를 늘릴 수 있지!

상태 이상·레벨업·속성

원본 PDF 15/22 · 책자 26~27쪽

겐 할아버지의 상식 · 상태 이상

특정 기술이나 아이템을 사용하면 상태 이상이 생긴다. 적을 상태 이상으로 만들면 유리해지지만, 반대로 아군이 상태 이상에 걸리면 불리해지니 주의하거라!

그리고 상태 이상은 중복해서 걸리지 않는단다. 예를 들어 '에러' 상태의 적을 '바이러스' 상태로 만들면 '에러'가 사라지고 '바이러스' 상태가 되지!

상태	효과
에러	그란보가 네 말을 듣지 않게 됩니다. 아군을 공격하는 일도 있습니다.
바이러스	전투가 진행될수록 그란보의 HP가 줄어듭니다.
정지	어떤 행동도 할 수 없게 됩니다. 강한 적은 정지시키거라.

레벨업

적을 쓰러뜨려 EXP가 쌓이면 그란보의 레벨이 올라갑니다. 레벨이 오르면 능력치가 상승하고 새로운 기술을 익히기도 합니다.

속성

모든 그란보에게는 속성이 정해져 있습니다. 속성 조합에 따라 전투에서 유리해지거나 불리해집니다. 속성 상성에 따른 유불리를 파악하는 것이 승리의 첫걸음입니다.

공격하는 쪽	유리한 상대	불리한 상대
불	나무	물
나무	물	불
물	불	나무

원본 그림의 빨간 화살표는 유리함, 파란 화살표는 불리함을 나타냅니다.

속성이 영향을 주는 경우

- 공격: 상성이 유리한 상대를 공격하면 피해가 커집니다.
- 헌트: 상성이 유리한 상대는 헌트에 성공하기 쉽습니다.
- 그랜드 체인지: 현재 대륙의 속성에 유리한 속성의 데이터볼이 아니면 그랜드 체인지를 할 수 없습니다.

헌트

원본 PDF 16/22 · 책자 28~29쪽

‘멋지다!’, ‘강해 보인다!’, ‘전투에 도움이 되겠다!’, ‘진화할 수 있겠다, 또는 진화에 쓸 수 있겠다!’고 생각되는 적 그란보를 만나면 헌트해 보십시오. 성공하면 그 그란보를 사용할 수 있게 됩니다.

헌트의 순서

1. ‘기술’ 명령에서 기술 선택 창을 열고 ‘헌트’를 선택합니다.
2. 헌트 기술로 적을 공격하면 적이 저릿해지면서 빈틈이 생깁니다.
3. 주인공이 달려들어 적의 데이터볼을 빼내려고 합니다.
4. 얻은 데이터볼을 메카에그에 끼우면 방금까지 싸웠던 적을 자신이 사용할 수 있게 됩니다.

그림 설명: 「헌트 성공!!」

젠 할아버지가 알려 주는 헌트 요령

헌트만 한다고 다 성공하는 것은 아니란다. 이번에는 특별히 성공 요령을 알려 주마!

- 헌트 게이지가 많이 차 있을수록 성공하기 쉬워진단다! 그림의 막대가 헌트 게이지다.
- 속성상 유리한 그란보가 공격하면 헌트 게이지가 차기 쉬워진단다!
- 적의 종류에 따라 좋아하는 음식, 이를테면 메카 고기를 먹이면 도움이 되기도 하지...
- 특정 상태 이상이 되면 헌트 게이지가 차기 쉬워진단다!

그란보의 진화

원본 PDF 17/22 · 책자 30~31쪽

가지고 있는 데이터볼에 다른 데이터볼을 조합하면 그란보를 진화시킬 수 있습니다. 진화를 통해서만 등장하는 그란보도 있습니다.

진화는 세이버 스테이션 등에 있는 데이터볼 시스템에서 할 수 있습니다.

진화 화면

데이터볼 시스템에서 'しんか・진화'를 선택하면 진화 화면이 나타납니다. 진화에 필요한 데이터볼을 끼워 넣으십시오.

번호	항목	설명
1	진화할 그란보	지금부터 진화시키려는 그란보입니다.
2	진화 후 모습	진화한 모습을 실루엣으로 표시합니다.
3	필요한 데이터볼 · 장착 후	진화에 필요한 데이터볼입니다. 이미 끼웠으므로 데이터볼 그림이 있습니다.
4	필요한 데이터볼 · 미장착	진화에 필요한 데이터볼입니다. 아직 끼우지 않아 데이터볼 그림이 없습니다.
5	필요한 데이터볼 · ??????	여기에는 어떤 데이터볼을 끼워도 됩니다. 표시되지 않는 경우도 있습니다.

진화 예시 · 피요리카

피요리카를 바탕으로 진화시키면...

1. 옴을 끼웁니다.
2. 사라브를 끼웁니다.
3. 마지막 데이터볼에 따라 진화가 갈립니다.

마지막 조합	결과
특정 데이터볼을 끼움	???로 진화
그 특정 데이터볼 이외의 것을 끼움	켓코로 진화

'???'는 원본에서도 공개하지 않은 이름입니다.

대전

원본 PDF 18/22 · 책자 32~33쪽

통신 케이블(별매)을 사용하면 보유한 그란보로 친구와 대전할 수 있습니다. 대전에서 이기면 친구의 그란보, 기술, 아이템 등을 빼앗을 수 있습니다.

대전의 순서

1. 게임보이 어드밴스 두 대를 통신 케이블로 연결한 뒤 전원을 켭니다. 데이터 패드 화면에서 '시스템 명령 → 통신 대전'을 선택합니다.
2. '예'를 선택한 뒤 저장 여부를 결정하면 규칙 설정 화면이 나옵니다. 규칙은 1P가 정합니다.

설정 가능한 규칙

분류	설정과 설명
배틀 스타일 · 그란보 배틀	그란보를 걸고 싸웁니다.
배틀 스타일 · 기술 배틀	기술을 걸고 싸웁니다.
배틀 스타일 · 아이템 배틀	아이템을 걸고 싸웁니다.
배틀 스타일 · 프레젠티 배틀	무작위로 정해진 선물을 걸고 싸웁니다.
매치 타입 · 노멀 매치	서로 내건 물건을 빼앗습니다.
매치 타입 · 리얼 매치	상대에게서 원하는 물건을 빼앗을 수 있습니다.
아이템 사용	대전 중 아이템 사용 가능 횟수를 정합니다. 사용 불가부터 횟수 제한 없음까지 설정합니다.
턴 수 제한	몇 턴에 대전을 끝낼지 정합니다. 1턴부터 제한 없음까지 설정합니다.

3. 규칙을 정하면 2P 화면에 '이 규칙으로 통신 대전을 시작하시겠습니까?'라는 문구가 나타납니다. 2P가 '예'를 선택하면 대전이 시작됩니다.

노멀 매치일 때

규칙을 정한 뒤, 패배했을 때 상대방에게 넘길 그란보·기술·아이템을 미리 선택합니다. 서로 상대가 내건 물건에 만족하여 '예'라고 답하면 대전이 시작됩니다.

프레젠티 배틀일 때

규칙을 정한 뒤 선물 아이템이 정해지는 화면이 표시됩니다.

4. 대전이 끝나면 결과 화면이 나타납니다. 대전 결과와 얻은 물건 또는 상대방에게 빼앗긴 물건을 표시한 뒤 데이터 패드 화면으로 돌아갑니다.

리얼 매치에서 승리했을 때

대전 결과 화면 뒤에 상대가 가진 그란보 또는 기술·아이템 목록이 나타납니다. 원하는 것을 골라 빼앗을 수 있습니다.

그림 설명: 승리한 쪽의 화면 / 패배한 쪽의 화면.

그란보 도감

원본 PDF 19/22 · 책자 34~35쪽

이 게임에는 많은 그란보가 등장합니다. 여기서는 그중 일부를 소개합니다.

처음에 선택할 수 있는 그란보

이름	속성	소개
피요리카	불	능력의 균형이 좋습니다. 회복 기술도 익히므로 전투에서 도움이 됩니다.
야붓사	불	공격력이 높고 HP도 크게 성장하므로 전투의 중심으로 활약합니다.
포클	불	여러 적을 동시에 공격하는 기술 등, 다양한 기술을 익히는 것이 특징입니다.

적으로 등장하는 그란보

이름	속성
펜펜	물
가담	나무
로버파	불
고다	물
코로코란	나무

이 밖에도 아직 수많은 그란보가 등장합니다. 너는 몇 체의 그란보를 헌트할 수 있을까요?

기술 목록과 아이템 목록

원본 PDF 20/22 · 책자 36~37쪽

그란보는 다양한 기술로 싸웁니다. 여기서는 일부 기술을 소개합니다. 기술 이름과 아이템 이름은 한글패치 번역 표기를 사용했습니다.

기술 목록

계열	기술	소비 EN	대상	효과
공격	다이버(약)	5	적 1체	공중에서 공격합니다. 치명타가 나올 때도 있습니다.
공격	히트(중)	5	적 1체	몸통박치기로 공격합니다.
공격	캐논(약)	5	적 전체	캐논으로 공격합니다.
회복	HP 회복 알	4	자신	HP를 50 회복합니다.
회복	HP 회복(소)	6	아군 1체	HP를 50 회복합니다.
회복	팡파르	24	아군 전체	HP를 100 회복합니다.
지원	AT 업(약)	5	아군 1체	아군 1체의 AT를 올립니다.
지원	전체 DF 업(약)	6	아군 전체	아군 전체의 DF를 올립니다.
지원	DF 다운(약)	5	적 1체	적의 DF를 내립니다.
기타	헌트	최대 EN의 1/4	적 1체	적 그란보를 헌트합니다.
기타	울부짖기(약)	30	적 전체	헌트 게이지를 채웁니다.
기타	배리어(약)	3	아군 1체	받는 피해를 줄입니다.

기술 목록과 아이템 목록 · 계속

원본 PDF 20/22 · 책자 36~37쪽

아이템 목록

아이템은 모험을 돕는 물건입니다. 여기서는 그중 일부를 소개합니다. '일반'은 데이터 패드 화면, '전투'는 전투 화면에서의 사용 가능 여부입니다.

계열	아이템	일반	전투	효과
회복	HP 캡슐(소)	가능	가능	HP를 50 회복합니다.
회복	전체 HP 캡슐(소)	가능	가능	전체의 HP를 50 회복합니다.
회복	바이러스 캡슐	가능	가능	바이러스 상태를 치료합니다.
지원	AT 브레이커	불가	가능	적의 AT를 내립니다.
지원	DF 캡슐	불가	가능	아군의 DF를 올립니다.
지원	바이러스 푸드	불가	가능	적을 바이러스 상태로 만듭니다.
헌트	메카 고기	불가	가능	공격으로 헌트 게이지가 오르기 쉬워집니다.
헌트	메카 채소	불가	가능	공격으로 헌트 게이지가 오르기 쉬워집니다.
헌트	게이지 업(소)	불가	가능	헌트 게이지가 조금 올라갑니다.
특수	수색 레이더	가능	불가	한동안 적을 만나기 쉬워집니다.
특수	회피 레이더	가능	불가	한동안 적을 만나기 어려워집니다.
특수	스모크	불가	가능	전투에서 탈출합니다.

겐 할아버지의 마지막 조언

원본 PDF 21/22 · 책자 38쪽 / 뒤쪽 안내

나다, 겐 할아버지다! 마지막으로 모험의 마음가짐을 알려 주마. 들어서 손해 볼 일은 없단다!

마음가짐 1 · 세이버 스테이션을 활용하거라

마을의 세이버 스테이션은 그란보 세이버들이 모이는 곳이다. 모험에 도움이 되는 여러 정보를 얻을 수 있지.

또한 그란보를 진화시키거나 교환하는 '데이터볼 시스템', 아이템을 맡겨 두는 '아이템 로커', 여러 정보를 얻는 '정보 디스플레이' 같은 편리한 기계도 있으니 잘 활용하거라!

마음가짐 2 · 자주 저장하거라

전투에서 네 그란보가 전멸하면 가진 돈이 절반이 되는 데다 마을이나 던전 입구로 돌아가게 된다. 저장은 자주 해 두는 게 좋단다!

마음가짐 3 · 수상한 곳은 살살이 조사하거라

던전 안에서 더 나아갈 수 없게 되면 수상한 곳을 A 버튼으로 조사해 보거라. 특히 반짝이는 곳은 수상하니 꼼꼼히 살펴보렴!

원본의 판매·사용 지역 고지

본 제품은 일본 국내에서만 판매 및 사용할 수 있으며, 영리 목적의 대여는 금지되어 있습니다.

카트리지 단자 청소 방법

단자의 오염으로 데이터가 지워지는 일을 막기 위해 정기적인 청소를 권장합니다. 면봉 또는 별매인 게임보이 시리즈 전용 '클리닝 키트'(DMG-08)를 사용하여 그림과 같이 청소하십시오.

그림 설명: 게임 카트리지의 단자에 면봉 또는 클리닝 스틱을 대고 화살표 방향으로 5~10회 움직여 주십시오.

- 단자에 무리한 힘을 가하지 마십시오.
- 시너, 벤진 등의 휘발성 기름이나 알코올을 사용하지 마십시오.

백업 기능에 관한 주의사항

이 카트리지에는 게임 성적과 진행 기록을 저장하는 백업 기능이 있습니다. 리튬 전지가 내장되어 있습니다.

전원을 함부로 켜다 끄거나, 전원이 켜진 상태에서 카트리지를 빼고 끼우는 일, 조작 실수, 단자 오염, 전지 소모, 전지 교환 등의 원인으로 데이터가 지워지면 복구할 수 없습니다. 양해해 주십시오.

발매원과 상표 안내

원본 PDF 22/22 · 뒤표지

그란보 / CAPCOM

발매원: 주식회사 캡콤

GAME BOY ADVANCE 및 게임보이 어드밴스는 닌텐도의 등록상표입니다.

번역 편집 안내

이 문서는 사용자가 제공한 일본어 설명서의 비공식 한국어 번역본입니다. 원본의 제품 및 권리 표시는 원본 22쪽 부록에도 보존되어 있습니다.

이하 부록에는 원본 PDF를 원래 순서대로 수록했습니다. 번역 각 장의 '원본 PDF' 번호로 대조할 수 있습니다.

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

AGB-AIBJ-JPN



とりあつかいせつ めい しょ
取扱説明書

TM

CAPCOM®

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「グランボ」
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、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、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・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、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。
- 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、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、過度に休憩をとってください。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…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のねがひ

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応



つうしん ■通信ケーブルのつなぎ方

つうしん つか
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ
かた
方について説明します。

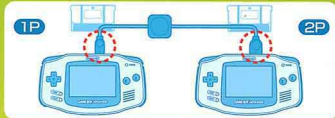
■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス 2台
- 「グランボ」カートリッジ 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、32 ページをご覧ください。

※ 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を 3 台以上接続しているとき。

CONTENTS

ストーリー 04

ワールドマップ 06

登場キャラクター 08

操作方法 12

ゲームスタート&デモシー 14

フィールド画面 16

デモバトル画面 18

ステータス画面 20

グラフィックエディタ 22

グラフィックを使った戦い方 24

属性 27

バリエーション 28

グラフィック進化 30

対戦 32

グラフィック事典 34

コザリスト 36

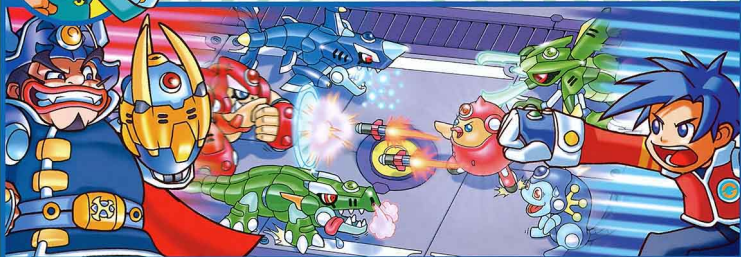
アイテムリスト 37

グラフィックから最後に 38

※ 画面写真は実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

ワシはゲンじいじゃ…
こう見えてもワシは「伝
説のグランボセイバー」
と呼ばれ世界中の人々に
尊敬されておる。

何？「グランボセイバー」を知らん？
うーん、まずは「グランボセイバー」の「グランボ」
から説明せねばならんのう。
「グランボ」とはいろんな生き物を元にしたロ
ボットのことなんじゃ。
いつからこの世界におけるのかはわかっておらん。



そして「グランボセイバー」とはその「グランボ」
を使って平和を守るために戦う人のことを言う
んじゃ。

一方「グランボ」を悪いことに使う連中もある。
それが「スカイシャーク」じゃ。
この物語はヤツらがワシらの町におそいかっ
た所から始まるぞ。

ワールドマップ

WORLD MAP

あなたが冒険をする世界です。

6つの大陸にわかれており、ゲームが進むとスカイシッピング
行き来することができるようになります。

木 の大陸 **フォレストピア**

水 の大陸 **マッドアーク**

水 の大陸 **ウォータリア**

火 の大陸 **フレイマ**

木 の大陸 **ウッディー**

火 の大陸 **ホルカミア**

キミの冒険は
ここから
はじまる!!

とうじよう
登場キャラクター

MAIN CHARACTERS

しんじんこう
主人公

カケル (あなた)

でんせつ
伝説のグランボ
セイバーとして
有名なゲンじいの孫。

10歳になった彼はゲンじいに
グランボを買ってもらいますがその直後、
大きな事件に巻き込まれ、グランボを
使って戦うことになります。



シズク

自分のことを何もしゃべろうとしな
い謎の少女。
あなたが彼女のことを心から助け
たいと思えばいつかそのひみつを
明かしてくれるかも…。



ゲンじい

でんせつ
伝説のグランボセイバーとよ
ばれているおじいさんですが
今は引退してあなたと共にくら
しています。

どうやらあなたを自分の後継ぎ
にしたがっているようですが…？

ダイゴロウ

あなたの住む町に助けを求めて
逃げてきた男の子。食べるのが
大好きで、いつも何かを食べて
います。のん気で優しい性格。



アカリ

冒険の途中であなたの前に現
れる元気な女の子。
正義感は強いのですが無鉄砲
な所がたまにキズです。

とうじょう
登場キャラクター

で
敵キャラクター

MAIN CHARACTERS



カリブ

あく しゅうだん
悪の集団

「スカイシャーク」の
キャプテン。
豪快な性格で、
部下からはとても
信頼されています。



バルト

「スカイシャーク」の
幹部の1人。

少年でありながら、グランボを使
った戦いの天才で、冒険の中でも
主人公達を苦しめます。

エーゲ

「スカイシャーク」の幹部の1人。
「美」に対する考え方が少し
変わっています。
キレイやすい性格もこまりもの。



バミューダ

「スカイシャーク」の幹部の1人。
顔が良く、作戦はすべて彼が考えてい
るそうです。「シズク」をつけねらう理
由は謎につつまれています。

子分

「スカイシャーク」
の手足となつて
働いている人達。でも、
根っからの悪人はいない
ようです。



そうさほうほう 操作方法

CONTROLS

ここでは操作のしかたを説明します。



フィールド 画面での 操作



十字ボタン	主人公の移動・返事や行動の選択
Aボタン	人と話す・物を調べる・返事や行動の決定
Bボタン	データバッド画面に入る
Lボタン/Rボタン	
STARTボタン	マップを見る
SELECTボタン	

データバッド 画面での 操作



十字ボタン	項目の選択
Aボタン	項目の決定
Bボタン	1つ前の選択に戻る・データバッド画面をめくる
Lボタン/Rボタン	表示内容の切り替え
STARTボタン	
SELECTボタン	使用しません

戦闘 画面での 操作



十字ボタン	コマンドや行動対象の選択
Aボタン	コマンドや行動対象の決定
Bボタン	1つ前の選択に戻る
Lボタン/Rボタン	変身選択ウィンドウの内容切り替え
STARTボタン	
SELECTボタン	使用しません

ゲームスタート&データセーブ

GAME START & DATA SAVE

ここではゲームの始め方と終わりを説明します。

1 ゲームの始め方



タイトルデモ

電源スイッチを入れると、タイトルデモが始まり、やがてタイトル画面が表示されます。タイトル画面では下の2つのメニューが表示されるので、どちらかを選んでゲームを始めましょう。

NEW GAME



ゲームを最初から始めることができます。

CONTINUE



前に冒険のデータをセーブしている場合だけ表示され、セーブした場所から冒険を始めることができます。

2 名前を入力について

「NEW GAME」を選んでゲームを始めた時やグランボをハントした時、好きな名前をつけることができます。



操作

十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定、Bボタンで1文字削除。

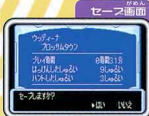
各項目の説明

空白	文字と文字の間に空白を入れる
もどる	前の1文字を消す(Bボタンと同じ)
かな	「ひらがな」で文字を入れる
カナ	「カタカナ」で文字を入れる
ABC	「アルファベット」で文字を入れる
おわり	名前を入力を終わる

3 ゲームの終わリ方



データパッド画面



ゲームを終わる時は、必ずデータパッド画面から「システムコマンド」を選び、「セーブ」をしておきましょう。次にゲームを始めた時、セーブした所からゲームを続けられます。

まち とうげん どうくつ ある まわ ぼうけん すす
町や草原、洞窟などを歩き回って冒険を進めることができます。



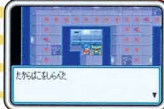
町の人たちに話してみよう

いろいろな人達に話しかけることで、冒険のヒントが手に入ります。どんどん話しかけましょう。



あいて 相手によっては「グランボ
での勝負」をいどまれたり
「グランボやアイテムなど
の交換」をお願いされるこ
ともあります。

あやししい物は調べましょう



あやししい物を見かけたらどんどん調べてみましょう。
アイテムが手に入ったり、道が開けることもあります。

グランボショップで買物ししよう



グランボショップでは必要な
物を買ったり、いらない物を
売ることができます。



データパッド画面

ワザやアイテムを使ったり、
いろんな情報を確認するこ
とができます。



データパッド用 コマンド一覧

グランボ用コマンド

- グランボの持っている「ワザ」を使います。
戦闘用は使えないので注意しましょう。
- 戦闘に参加しているグランボと予備の
グランボを「ヘンシ」で入れ替えます。
- 手持ちグランボの細かい「状態確認」が
できます。 ▶▶ P.20参照

アイテム使用

- 「通常アイテム」(回復等)を使ったり、
捨てたりすることができます。
- 「重要アイテム」を使います。
決まった場所以外では使えません。
- 「ワザアイテム」を使ったり捨てたりできます。
ワザアイテムを使うと好きなグランボに
そのワザを覚えさせることができます。

情報表示

- 今いる大陸の「マップ」と
自分の現在地を見ることができます。
- 出会ったグランボの「データベース」を表示。
ハントしたグランボは細かく表示されます。
- 「プレイヤーデータ」(自分の成績)を
見ることができます。

システムコマンド

- 「セーブ」
現在の状態を記録することができます。
- 「通信対戦」
友達と対戦することができます。
- 「設定変更」
ゲームの設定を変更できます。

こうかばん

効果音を「鳴らす」か「鳴らさない」か選択

おんがく

音楽を「鳴らす」か「鳴らさない」か選択

もののびやうじ

文字が表示されるスピードを「おそい」
「ふつう」「はやい」の3段階から選択

ステータス画面

STATUS

データパッド画面で「グランボ用コマンド」から「状態確認」を選ぶと、手持ちのグランボの細かい情報を知ることができます。

情報1 ステータス

そのグランボの強さを数字で表します。



LV	グランボの強さの目安。EXP. が一定値に達すると上昇。
HP	グランボの体力。これが0になると戦闘不可能になる。左が現在値で右が最大値。
EN	グランボのエネルギー。これがないとワザが使えない。左が現在値で右が最大値。
EXP.	戦闘で敵を倒すともらえる。
次のLVまでとEXP.	次のLVに上がるのに必要な残りEXP.
こうげきAT.	相手にあたえるダメージに影響。
ぼうぎょDF.	相手から受けるダメージに影響。
すばやさSP.	戦闘での行動の順番や攻撃のよけやすさ、逃げやすさに影響。

情報2 覚えているワザ

そのグランボが覚えていたワザを表示します。



情報3 生産者

最初にそのグランボを持っていた人の名前とIDを表示します。



情報4 進化リスト

そのグランボが進化するのに必要なデータボールの種類を表示します。



ゲンジいマメ知識

グランボバトルとセイバーランク



グランボバトル参加画面



グランボバトル開始前

ゲームが進むと「グランボバトル」という大会に参加できるようになるぞ！！
この大会に優勝するといろんな賞品がもらえるんじゃ！
参加できる大会はお前の「セイバーランク」に決まり
「セイバーランク」は他のセイバーと戦って勝ったりハントに成功したりすると上がっていくぞ！

グランドチェンジについて

GROUND CHANGE

ゲーム中、グランドチェンジタワーと呼ばれるタワーに入り
あることをすると今いる大陸の姿を大きく変化させる
ことができます。これが「グランドチェンジ」です。



同じ場所が…



こんな風になります。

たとえ木の大陸で「火のグランドチェンジ」を
するとこんなことが起こります

変化1

「これまで通れなかった所が通れるようになります」



変化2

「出現するグランボが変化します」



変化3

「同じ属性のグランボが獲取してもらえるようになります」



つか たたか かな グランボを使った戦い方

いどうちゅう とき で あ
移動中、敵に出会うと
せんとう 戦闘になります。



1	コマンドアイコン	せんとう つか 戦闘で使えるコマンドの一覧
2	コマンド入力グランボ	せんとう せんたくちゅう 現在コマンドを選択中のグランボ (白く点滅)
3	味方グランボ	かた かわ プレイヤー側のグランボ
4	味方グランボのステータス	かた かわ プレイヤー側のグランボのLV・HP・ENを表示
5	敵グランボ	てき てきかわ 敵側のグランボ
6	敵グランボのステータス	てき てきかわ 敵側のグランボのLV・HP・ハントゲージを表示
7	ターゲットカーソル	たいしやう せんたく コウゲキやワザの対象を選択

せんとう せんたく 戦闘用コマンド一覧



コマンド1

コウザキ

てき たい こうげき 敵1体を攻撃できます。



コマンド2

コザ

つか てき たい
ENを使って敵1~3体
に攻撃したり味方の
HPを回復することが
できます。



おきせんたくがめん
按選択画面



コマンド3

アイテム

しやじんこう ても
主人公が手持ちの
アイテムを使い味方の
グランボを援護
できます。



せんたくがめん
アイテム選択画面



コマンド4

ニジジジ

せんとう さい
(最初は使えません)
戦闘に出ているグランボを
ヘンシンによって予備の
グランボと入れ替えます。



へんしんたいせんようせんたくがめん
変身対象選択画面



コマンド5

ボウチョ

う
受けるダメージを
少なくできます。



コマンド6

ニガル

せんとう に
戦闘をやめて逃げられます。



ちしき ゲンじいマメ知識

せんとう せんたく
戦闘に参加するグランボをふやすには？

最初にお前が持っているグランボは1体しかおらん！

新しいメカエッグを見つけ出し、手に入れれば

戦闘に参加するグランボを増やすことができるんじゃ！



ゲンじいマメ知識

状態異常

特定のワザやアイテムを使うと状態異常が発生するぞ。

敵を状態異常にすると有利になるが、逆に味方が状態異常になると不利になるので注意するんじゃ！

あと、状態異常は二重にはかかん。

例えば「エラー」状態の敵を「ウイルス」にすると「エラー」が消えて「ウイルス」状態になるんじゃ！

これが状態異常の一部じゃ

エラー

グランボが言うことを聞かなくなる。
味方に攻撃することもあるぞ！

ウイルス

戦闘が進むにつれて
グランボのHPが減っていく。

ストップ

いっさい行動できなくなるぞ。
手強い敵は「ストップ」させろ。

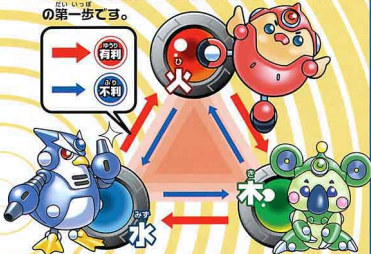
レベルアップ



敵を倒し、EXP.がたまるとグランボがレベルアップします。
レベルアップすると、グランボのパラメータが上がる他、新しいワザを覚えることもあります。

属性について

すべてのグランボには「属性」が決まっています、その属性の組み合わせで戦闘が有利になったり不利になったりします。属性による有利不利を知ることが勝利への第一歩です。



属性はこんな所で影響します

攻撃では…

有利な方が攻撃するとダメージが大きくなります。

ハントでは…

有利な方がハントが成功しやすいです。

グラントチェンジでは…

今の大陸の属性よりも有利な属性のデータボールでないとグラントチェンジできません。

ハントについて

「かっこいい」「強そう」「戦闘で役に立ちそう」
 「進化しそう(進化に使えるそう)」そんな敵グランボに
 出会ったらハントしてみましょう。成功すれば、
 そのグランボを自分が使えるようになります。

ハントの流れ



「ワザ」コマンドで「ワザ選択
 ウィンドウ」を開いたら「ハ
 ント」ワザを選びます。



「ハント」ワザで敵を攻撃す
 ると、敵がしびれてスキがで
 きます。



主人公が敵につこみ、敵の
 データボールを取ろうとし
 ます。



手に入れたデータボールを
 メカエッグにはめれば今まで
 戦っていた敵を、今度はあな
 たが使えるようになります。



**ハント
 成功!**

HUNT

ゲンじいマメ知識

ゲンじいが教えるハントのコツ!

ハントは適当にやっておてはなかなか成功せんぞ。

今回は特別にワジがコツを教えてやろう!



ハントゲージがたまって
 いる時ほどハントは成功
 しやすくなるんじゃ!

これがハントゲージじゃ!

属性が有利なグランボが攻
 撃した方がハントゲージ
 はたまりやすんじゃ!
 さらに...



敵の種類によっては好き
 な食べ物(メカ肉など)を
 あげたり...

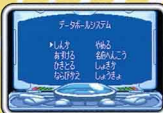
DF↓

特定の状態異常になると
 ハントゲージがたまりや
 くなるぞ!



しんか グランボの進化について

手持ちのデータボールに、別のデータボールを組み合わせることで、グランボを進化させることができます。進化することでしか登場しないグランボもあります。



進化はセーブステーションなどにあるデータボールシステムで行えます。

しんか がめん 進化画面

データボールシステム

で「しんか」を選ぶとこの画面が表示されます。

進化に必要なデータボールをはめていきましょう。



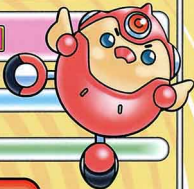
- | | | |
|---|-------------------------|---------------------------------------|
| 1 | 進化するグランボ | 今から進化しようとしているグランボ |
| 2 | 進化した後の姿 | 進化後の姿(シルエットで表示) |
| 3 | 必要なデータボール
(はめた後) | 進化に必要なデータボール
(はめた後なのでデータボールがある) |
| 4 | 必要なデータボール
(まだはめていない) | 進化に必要なデータボール
(まだはめていないのでデータボールがない) |
| 5 | 必要なデータボール
(???????) | ここにはどのデータボールをはめても良い(表示されないこともある) |

しんか 進化の例

たとえばビヨリカを元に

進化をさせていくと...

ビヨリカ



オームをはめる

サラフをはめる

特定のデータボールをはめる

特定の物以外のデータボールをはめる

???に進化

ケッコーに進化



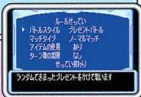
たいせん 対戦について

通信ケーブル(別売)を使えば、手持ちのグランボを使って
友達と対戦することができます。
対戦に勝てば友達のグランボやワザ、アイテムなどをうば
うことができます。

対戦の流れ

1

2つのゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接
続した後、電源をONにします。データパッド画面か
ら「システムコマンド」の中にある「通信対戦」を選
びましょう。



2

「はい」を選ぶとセーブ
するかしないか選んだ後、
「ルール」を決める画面
になります。(「ルール」を決められるのは1P側)

決定できるルール

バトルスタイル	グランボバトル……グランボをかけて戦う ワザバトル……ワザをかけて戦う アイテムバトル……アイテムをかけて戦う プレゼントバトル……ランダムで決まった プレゼントをかけて戦う
マッチタイプ	ノーマルマッチ……お互いにかけた物を取り合う リアルマッチ……対戦相手から好きな物を取れる
アイテムの使用	対戦中にアイテムを何個まで使えるか 決める(使用しないー使用制限なし)
ターン数の制限	何ターンで対戦を終了するかが決める (1ターン～ターン制限なし)

3

ルールが決まると、2P側のプレイヤーの画面に「このル
ールで通信対戦を始めますか?」という文章が表示され
ます。ここで2P側が「はい」を選ぶと対戦が始まります。

ノーマルマッチの場合

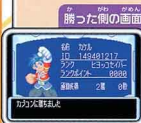
ルール決定後、対戦で負けた時に相手にわたすグラ
ンボ・ワザ・アイテムを先に選択します。(お互いが
相手の出した物に満足し、「はい」と答えると対戦開始)

プレゼントバトルの場合

ルール決定後、プレゼントアイテムが決まる画面を
表示します。

4

対戦が終了すると、対戦結果画面を表示。対戦の結果、
手に入れた物(相手に取られた物)を表示後、データ
パッド画面に戻ります。



リアルマッチに勝った時は

たいせんけつこ 対戦結果画面表示後、相手の持っているグランボ(又
はワザ・アイテム)の一覧が表示されるので、好きな
物を選んでうばうことができます。

このゲームにはたくさんのグランボが登場します。
ここではその一部を紹介しましょう。

最初に選べるグランボ達



ピヨリカ



のうりよく
能力のバランスがよく、
かいふく つか せんとう
回復ワザも使えるので戦闘ではたよになります。



ヤブツサ



こうげきりよく たか おお
攻撃力が高く、HPも大きく
のびるため戦闘の中心として活躍できます。



フォックル



いくすう でき どうじ こうげき
複数の敵を同時に攻撃できるワザなど、
いろいろう いろは かく
色々なワザを覚えるのが特徴。

てき どうじょう たち 敵として登場するグランボ達



ペンペン



ガダム



ローバツファ



ゴードー



コロコラン



ほかにまだまだたくさんのグランボが登場します。
あなたは何体のグランボをハントできるでしょうか？

ワザリスト

WAZA LIST

クランボは様々なワザを使って戦います。

ここではその一部を紹介しましょう。

	ワザ名	使うEN	対象	効果
攻撃系のワザ	タイプ弱	5	敵単体	空から攻撃 クリティカルヒット することも
	ヒット中	5	敵単体	体当たりで攻撃
	カノン弱	5	敵全体	カノンで攻撃
回復系のワザ	HP回復タマゴ	4	自分	HPを50回復
	HP回復小	6	味方単体	HPを50回復
	ファンファーレ	24	味方全体	HPを100回復
援護系のワザ	ATアップ弱	5	味方1体のATが上がる	
	全DFアップ弱	6	味方全体のDFが上がる	
	DFダウン弱	5	敵単体	敵のDFを下げる
その他のワザ	ハント	MAX EN の1/4	敵単体	敵グランボを ハントする
	ほえる弱	30	敵全体	ハントゲージを ためる
	バリア弱	3	味方単体	受けるダメージを 減らす
	ワザ名	使うEN	対象	効果

アイテムリスト

ITEM LIST

冒険の手助けとなるのがアイテムです。

ここではその一部を紹介しましょう。

(通常→データパッド画面で使えるアイテム)
(戦闘→戦闘画面で使えるアイテム)

	アイテム名	通常	戦闘	効果
回復系アイテム	HPカプセル小	○	○	HPを50回復
	全HPカプセル小	○	○	全体のHPを50回復
	ウィルスカプセル	○	○	ウィルス状態を回復
援護系のアイテム	ATブレイカー	×	○	敵のATを下げる
	DFカプセル	×	○	味方のDFを上げる
	ウィルスフード	×	○	敵をウィルスにする
ハント系アイテム	メカにく	×	○	攻撃でハントゲージが 上がりやすくなる
	メカやさい	×	○	攻撃でハントゲージが 上がりやすくなる
	ゲージアップ小	×	○	ハントゲージが 少し上がる
特殊系アイテム	そうさくリーダー	○	×	しばらくの間 敵と出合いやすくなる
	かいひリーダー	○	×	しばらくの間 敵と出合いにくくなる
	スモーク	×	○	戦闘から脱出できる
	アイテム名	通常	戦闘	効果

HINT



ゲンじいから最後に

ワシじゃ、ゲンじいじゃ！

最後に冒険の心得を教えておいてやろう！

聞いて損はせんぞ！

心得

1 「セーブステーションを活用せい」

町にあるセーブステーションは

グランボセイバーの集まる場所。

冒険に役立つ様々な情報が得られるはまじや。

また、セーブステーションにはグランボの
進化や交換のできる「データボールシステム」や

アイテムをあずけられる「アイテムロッカー」、
様々な情報が得られる「情報ディスプレイ」と

いった便利なマシンもあるから有効に

活用するんじやぞ！

心得

2 「セーブはこまめに」

戦闘で自分のグランボが全滅すると、所持金が

半分になったうえに、町やダンジョンの

入り口まで戻されてしまう。

セーブはこまめにすることじゃ！

心得

3 「怪しい所は片っぱしから調べること」

ダンジョンの中で先に進めなく

なったりしたら怪しい所を

Aボタンで調べてみるんじや。

特にキラキラ光っている所は

怪しいから念入りにな！



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の貸貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、
定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒
や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリー
ニングキット」(DMG-08)を使用して、図の
ようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコール
は使用しないでください。

ゲーム
カートリッジ



綿棒または
クリーニングスティック

矢印方向に5〜10回
動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。



CAPCOM®



発売元

株式会社 **カプコン**®

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。