

GAME BOY ADVANCE

AGB-AGFJ-JPN

ゲームボーイアドバンス



黄金の太陽<sup>と</sup>  
失われし時代<sup>き</sup>

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「黄金の太陽～矢矧の時代～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご購入時にお読みください。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、適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自治体の指示に従ってください。

## 使用上のおねがい

- 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



封印されし古代科学……錬金術。

霊峰アルファ山に抱かれたハイディア村の

ソル神殿は、その封印を守護し続けていた。

しかし……その封印が破られた。

「錬金術を極めし者は『すべて』を手にする」

とまで言われた古の錬金術の底知れぬ力……。

この世界のすべての物質を形成するという

地・水・火・風の4つの宝玉（エレメンタル

スター）を使って4つの灯台を灯すことで、

錬金術の力が解放されようとしている。

地・水の2つの灯台は既に灯された。

残る2つの灯台をめぐって大海原を駆け巡る

冒険が今が始まる……！

## 取扱説明書 もくじ

- ボタン操作のしかた ……………4
- ゲームの始め方 ……………6

### スタートメニュー

- <はじめる> ……10 <つづける> ……10
- <うつつ><けす><バトル><こうしん> ……11

- エナジストたち ……………12
- 大いなる存在 ……ジン！ ……………14
- 冒険の進め方 ～フィールド編～ ……………16

### フィールドコマンド

- <エナジー> ……16 <ジン> ……18
- <アイテム> ……23 <ステータス> ……26

- キャラクターのクラスについて ……………30
- 各種の施設の利用方法 ……………32
- ボースメニューについて ……………35
- 冒険の進め方 ～戦闘編～ ……………36

### 戦闘開始前のコマンド

- <たたかう><にげる><ステータス> ……37

### 戦闘コマンド

- <こうげき> ……38 <エナジー> ……38 <ジン> ……42
- <しょうかん> ……44 <アイテム> ……47 <ぼうぎょ> ……47
- 8人パーティーになったとき ……………48
- <バトル>について ……………52

# ボタン操作のしかた

ここで紹介した使い方以外にも、便利なボタンの使い方があります。それらの使い方については、この取扱説明書の中で、必要に応じて紹介していきます。

**マークの意味**

- = フィールド上 (町・村やダンジョンの中)
- ▲ = ワールドマップ上 (町や村の外)
- ★ = 戦闘時
- = その他

ボタン操作のしかた

ボタン操作のしかた



### ◆Lボタン

- ショートカット (P17) でセットしたエナジーを使用
- ▲ ワールドマップ上で少し広い範囲を見渡す
- ★ ステータス画面を表示

### ◆Rボタン

- ショートカット (P17) でセットしたエナジーを使用
- ▲ 世界地図を表示

● ボタンで指カーソルを移動して地図上の「●」に合わせると、その場所にある街や建物の名前が表示されます。

- ★ ステータス画面を表示

### ◆+ボタン

- ▲ 歩く (斜め方向にも歩ける)
- ジャンプして前に進む
- 目の前の物を押す
- ★■ コマンドやアイテムの選択

### ◆STARTボタン

- ▲ ポーズメニュー (P35) を表示

### ◆Bボタン

- ▲ ダッシュ (●ボタンとともに使用)
- メッセージの続きを表示
- 項目のキャンセル

### ◆SELECTボタン

- ▲ フィールドコマンド (P16) を表示
- ▲ 目の前に人がいるときなどに使うと便利です。

### ◆Aボタン

- ▲ 目の前にいる人の話を聞く
- ★■ メッセージの続きを表示
- ★■ 項目の決定

### ◆Aボタン

- ▲ フィールドコマンド (P16) を表示
- ▲ 目の前を調べる

# ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。



## はじめて遊ぶ場合

任天堂ロゴが表示された後、自動的に主人公の名前の入力画面になります。十字ボタンで指カールを動かして文字を選び、Aボタンを押して入力してください。入力した文字を取り消す場合は、Bボタンを押すか、【もどる】を選んでAボタンを押します。名前の入力が終わったら、【おわる】を選んでAボタンを押せば、「黄金の太陽～開かれし封印～」のクリアデータを引き継ぐかどうかを尋ねられます。データ引き継ぎの詳しい方法はP7で説明します。

**名前入力画面**

指カール

【おわる】 名前の入力を終えて名前を決定します。

【きりかえ】 入力する文字の種類を切り替えます。

【もどる】 入力した文字を取り消すことができます。

## セーブデータがある場合

すでにセーブデータがある場合は、タイトル画面でSTARTボタンを押すと画面が切り替わり、6種類のスタートメニューが表示されます。各スタートメニューの内容については、P10～11で説明します。



## データの引き継ぎ方

新たにゲームを始める前に、「黄金の太陽 開かれし封印」のクリアデータを、この「黄金の太陽 失われし時代」に引き継ぐことができます。まず、「黄金の太陽 開かれし封印」で<そうしん>メニューを出現させる必要があります。

## <そうしん>メニューの出現方法

「黄金の太陽 開かれし封印」のタイトル画面、または<スタートメニュー>画面)で、以下のように入力します。

十字の左とRボタンを押しながら、STARTボタンを押す

すると、<スタートメニュー>画面にく<そうしん>メニューが出現します。<そうしん>を選んでAボタンを押すと、ファイルの選択画面が表示されます。

※クリアデータがない場合、<そうしん>メニューは出現しません。

引き継ぎたいデータのあるファイルを選んでAボタンを押すと、<そうしんぼうほう>画面が表示され、【パスワード】【ケーブル】の2種類のメニューが表示されます。

- 【パスワード】でデータを引き継ぐ  
……P8をご覧ください。
- 【ケーブル】でデータを引き継ぐ  
……P9をご覧ください。



## 【パスワード】でデータを引き継ぐ

**1** P7の方法でメニューを出現させて、【パスワード】を選んでAボタンを押すと、【パスワードせんたく】画面が表示されます。



**2** 【ゴールド】【シルバー】【ブロンズ】の3種類のメニューがあり、パスワードの長さと同じ引き継ぐデータ内容が異なります。メニューを選んでAボタンを押します。



**3** 画面にパスワードが表示されますので、文字をメモしてください。



**4** ゲームを始め、くじしんほうほう画面に入ります（更新の場合は、【スタートメニュー】画面で【こうしん】を選びます）。その後【パスワード】を選んでAボタンを押します。



**5** 【ゴールド】【シルバー】【ブロンズ】のうち、同じメニューを選んでAボタンを押します。パスワード入力画面になりますので、パスワードを入力します。



※もしパスワードが間違っていたら、もう一度『黄金の太陽 開かれし封印』のカートリッジを用意し、パスワードを確認してください。

パスワードが正しく入力できれば、『パスワードOK!』と表示されます。その後、引き継がれたデータの確認画面に切り替わります。Bボタンを押すと確認画面から抜けることができます。その後、ロビンの名前を変更することもできます。

## 【ケーブル】でデータを引き継ぐ

【パスワード】の【ゴールド】と同じ内容のデータを引き継ぐことができます。ゲームボーイアドバンス2台を専用の通信ケーブルでつなぎ（P55をご覧ください）、一方に『黄金の太陽 開かれし封印』のカートリッジ、一方に『黄金の太陽 失われし時代』のカートリッジをセットします。

### 『黄金の太陽 開かれし封印』で

**1** くじしんほうほう画面で【ケーブル】を選びAボタンを押します。

**2** これで、『黄金の太陽 開かれし封印』から『黄金の太陽 失われし時代』に、データを送信する準備ができました。

### 『黄金の太陽 失われし時代』で

**3** ゲームを始め、くじしんほうほう画面に入ります（更新の場合は、【スタートメニュー】画面で【こうしん】を選びます）。

**4** くじしんほうほう画面で【ケーブル】を選んでAボタンを押します。以上の操作で、データの引き継ぎが始まります。その後、引き継がれたデータの確認画面に切り替わります。Bボタンを押すと確認画面から抜けることができます。その後、ロビンの名前を変更することもできます。



スタート  
メニュー

&lt;はじめる&gt;

新たにゲームを始める場合は、<はじめる>を選んでAボタンを押します。すると、主人公の名前の入力画面になります。以後の操作は、はじめて遊ぶ場合と同じです。

※「黄金の太陽～闇かれし封印～」のデータを引き継ぐ場合は、P7をご覧ください。

スタート  
メニュー

&lt;つづける&gt;

以前セーブしておいたデータを使って、その続きを遊ぶことができます。中ボタンで再開したいデータのあるファイルを選び、Aボタンを押して決定してください。

## セーブデータのあるファイル

主人公の名前・最後にセーブした場所

選ばれているセーブデータでのパーティ



選ばれているセーブデータの内容

主人公の名前・主人公のレベル  
主人公のクラス (P30)  
所持コイン数  
総プレイ時間

所持しているジン (P18) の数

(左から) 地のジン・水のジン・  
火のジン・風のジン

要チェック  
ポイント!!

いつでもセーブができる!

このゲームでは、イベント発生時と戦闘中以外なら、いつでもプレイ中のデータをセーブできます。詳しくはP35の「ポーズメニューについて」をご覧ください。

スタート  
メニュー

&lt;うつす&gt;

セーブしてあるデータを、他のファイルに写す(コピー)ことができます。中ボタンで写したいデータを選んでAボタンを押せば、空いているファイルに自動的にコピーされます。

※セーブデータがすでに3つあって、ファイルに空きがない場合は、<うつす>のメニューは表示されません。

スタート  
メニュー

&lt;けす&gt;

セーブしてあるデータを消去することができます。中ボタンで消去したいデータを選んでAボタンを押してください。一度消去したデータは復元できませんので、データを消去するときは十分注意してください。

スタート  
メニュー

&lt;バトル&gt;

セーブデータを使い、ゲーム本編で倒したモンスターと戦ったり、自分と友だちのパーティー同士を戦わせる対戦プレイを楽しむことができます。

※ジンを手に入れているセーブデータがない場合は、<バトル>は表示されません。

スタート  
メニュー

&lt;こうしん&gt;

ロビンたちと合流する前ならば、引き継いだクリアデータを更新(引き継いでいない場合は新規に入力)できます。<スタートメニュー>画面で【こうしん】を選び、中ボタンで更新したいファイルを選んでAボタンで決定します。以後の操作は、P7～をご覧ください。

※すべてのセーブファイルが、ロビンたちと合流した後のデータの場合は、<こうしん>メニューは表示されません。

# エナジストたち

エナジストとは「エナジー」(精神力)を有する者のこと。古代文明の滅亡と共に死滅したとされる古代人の血を受け継ぐ。封印された「錬金術」に基づくエナジーの力を保有している。



## ガルシア (剣士)

地のエナジスト：18歳

『黄金の太陽～矢われし時代～』の主人公。ハイディア村に生まれ育つ。3年前の嵐の白、大岩によって川に流されたが、サテロスたちに助けられ、地と水の灯台を灯す協力をしてきた。3年間をどのように過ごし、今何を思い、どんな使命という千字架を背負って、運命に立ち向かおうとしているのか……。

## ジャスミン (炎使い)

火のエナジスト：17歳

ガルシアの妹で、『黄金の太陽～開かれし封印～』の主人公ロビンとジェラルドの幼なじみ。スクレータと共にサテロスたちの人質として連れ去られ、旅をする羽になった。兄を慕い、けなげに旅を続けながらも、兄の行いに敵対するロビンやジェラルドにも心を残して、心境は複雑である。



## シバ (風使い)

風のエナジスト：14歳

ある日、 Gondwana大陸北のラリペロの地へ空から降りてきた。特別な運命を持った少女。ラリペロ町長の娘として、また神から与えられた不思議なお告げを聞き伝える少女として生きてきた。しかし、サテロスたちに拉致されたことにより、この世界を揺るがす事件と関わりを持つことになる。シバの予知能力は、この先の未来を一体どこまで見抜いているのだろうか……。



## ピカード (マリナー)

水のエナジスト：年齢不詳

神秘的のベールにつつまれた青年。ガルシアたちは、ピカードの存在によって、使命の重大さをあらためて思い知らされることになるのだった。



## ガルシアたちの行く手に現れる人物たち

### アレクス

水の灯台を代々守る一族の末裔。

### カースト

カーストとアガティオは北の火の一族。彼らの目的とは……？

### アガティオ





# おい そんざい 大いなる存在……ジン!

ジンとは、すべての物質の源である地・水・火・風の4種類の元素(エレメンタル)のそれぞれに存在する精霊です。このゲームでは、冒険の途中で出会ったり、戦って勝利することでゲットしたジンの力をうまく利用すれば、キャラクターの能力を飛躍的にアップすることができるのです。

## ジンの属性は4種類

ジンは、地(ヴィーナス)・水(マーキュリー)・火(マーズ)・風(ジュピター)の4種類の属性に分けられます。下記で紹介しているジン以外にも、それぞれの属性ごとに数多くのジンが登場します。下の4体のジンは、その一例です。

地のジン：チュオ

火のジン：カノン



水のジン：メロウ

風のジン：レスキュ

## キャラクターを強化できる不可欠の存在!

キャラクターは、ジンの力を利用することで、キャラクター自身の能力を大きくアップし、モンスターとの戦闘で、より有利に戦うことができるのです。

ジンの効果  
その1

## ジンをセットするとクラスが変化!

キャラクターがジンをセットする(身に付ける)と、自分のクラスをを変えることができます。クラスを変えると、キャラクターの能力がアップし、今まで使えなかったエナジーが使えるようになったりします。セットするジンの属性によって、キャラクターのクラスはさまざまに変化します。いろいろな種類のジンをセットして試してみましょう。



P19、P30をご覧ください。

ジンの効果  
その2

## ジンの属性に応じたパワーアップが可能!



ジンをセットすると、セットしたジンの属性と同じ能力が向上します。例えば、火のジンをセットすれば、火の属性の攻撃力が高まります。それと同時に、モンスターの火の属性の攻撃に対する耐久力もアップするので。

P31をご覧ください。

ジンの効果  
その3

## ジンを解放して攻撃ができる!



キャラクターにセットしておいたジンを、戦闘時に解放することで、モンスターに対して非常に強力な攻撃を仕掛けたりすることができます。解放放つことによる効果は、ジンによって異なります。すべてのジンの効果を確かめてみてください。

P50をご覧ください。

ジンの効果  
その4

## ジンを使ってより強力な精霊を召喚!



戦闘コマンドの<しょうかん>で解放放つたジンを使えば、より強力な精霊を召喚することができます。召喚できる精霊には多くの種類が存在します。強力な精霊ほど、<しょうかん>時に使用するジンの数が多くなります。

P44やP51をご覧ください。

# ぼうけん すす かつ 冒険の進め方 ～フィールド編～

冒険の中で、プレイヤーは世界各地を移動することになります。移動中のフィールド（町やダンジョンの中）やワールドマップ上でAボタンまたはSELECTボタンを押すと、パーティのステータス（名前・現在のHPとEP）と、フィールドコマンドが表示されます。目の前に調べられる物があったり、人物がいる場合は、Aボタンを押すと、その物を調べたり、その人物に話しかけたりすることができます。ここで、フィールドコマンドの内容について説明します。ステータスについては、P26をご覧ください。



エネルギーを使ったり、ショートカット（右ページをご覧ください）にセットしたりすることができます。

※エネルギーについては、P38～41、P51もご覧ください。

## エネルギーの使い方

- 1 中央ボタンの左右で使いたいエネルギーを持っているキャラクターを選び、Aボタンを押します。



- 2 中央ボタンの上下で使いたいエネルギーを選びAボタンを押してください。エネルギーが5種類以上ある場合は、中央ボタンの左右で表示するエネルギーを切り替えることができます。L・Rボタンを押すと、別のキャラクターのエネルギーを表示することができます。[ムーブ] や [スピン] など、物体に対して使用するエネルギーの場合は、ここで選ぶとすぐに使用されます。



- 3 [キュア] や [アンチドット] など、人に対して使用するエネルギーの場合は、中央ボタンの左右で使用する相手を選び、Aボタンを押して使用してください。



## ショートカットへのセットのしかた

よく使うエネルギーを、LまたはRボタンにショートカットでセットしておけば、セットしたボタンを押すだけでそのエネルギーを使用できて、とても便利です。

- 1 中央ボタンの左右でセットしたいエネルギーを持っているキャラクターを選び、セットしたいボタン（LまたはRボタン）を押します。



- 2 セット可能なエネルギーが表示されますので、中央ボタンの上下でセットしたいエネルギーを選びAボタンを押してください。これでセット完了です。

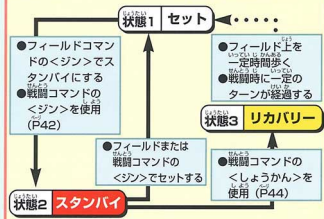




冒険の途中でゲットしたジンをキャラクターに【セット】したり、他のキャラクターに渡したり、キャラクター同士で交換したりできます。

## 要チェックポイント!! ジンの「状態」について

ジンには3種類の状態があります。ジンの状態によって、フィールドコマンドおよび戦闘コマンドの<ジン>でできることや、戦闘時に出現する戦闘コマンドが異なります。戦闘コマンドについては、P42をご覧ください。



### SELECTボタンでジンのルールを解説

ジンの選択画面でSELECTボタンを押すと、ジンに関する重要なルールについての詳しい解説が表示されます。7項目ありますので、**+**ボタンの上下で見たい項目名を選び、Aボタンでメッセージ送りをしながら読んでください。



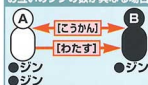
▲とても重要な情報なので、必ずチェックしておきましょう。

## フィールドコマンド<ジン>でできること

- ジンの状態を変える【スタンバイ】 ↔ 【セット】
- 2人のキャラクター同士でジンを【こうかん】する
- あるキャラクターから別のキャラクターにジンを【わたす】

ジンを交換する場合とジンを渡す場合には、以下の条件があります。

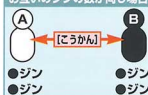
### お互いのジンの数が異なる場合



※リカバリー状態のジンは、渡したり交換したりできません。

ジンを多く持っているキャラクターAは、少ないほうのキャラクターBにジンを【わたす】こと【こうかん】することが可能です。手持ちのジンの数が少ないキャラクターBは、キャラクターAとジンを【こうかん】することのみが可能です。

### お互いのジンの数が同じ場合



持っているジンの数が同じ場合は、ジンを【こうかん】することが可能です。ただし、【こうかん】は1つずつとなります。また、ジンを【わたす】ことはできません。

## ジンの状態を変える【スタンバイ】 ↔ 【セット】

- 1 ジンの選択画面で、**+**ボタンでセット（またはスタンバイ）状態のジンを選び、Aボタンを押します。

ジンの名前が白=セット状態  
ジンの名前が赤=スタンバイ状態  
ジンの名前が黄=リカバリー状態

ジンの選択画面で**L**ボタンを押すと、現在選択中のジンを持っているキャラクターのステータスとエナジーが表示されます。



(P20の2につづきます)

## Rボタンでその場で切り替え可能

ジンの選択画面で、ジンを選んだ状態でRボタンを押すと、セット状態とスタンバイ状態を、その場で切り替えることができます。Rボタンを押したままSELECTボタンを押すと、すべてのジンの状態をセット→スタンバイに切り替えることができます。



2 ジンの名前の上に【スタンバイ】(または【セット】)の文字が表示されます。その文字に指カールを合わせた状態でAボタンを押します。



3 【スタンバイ】(または【セット】)の状態にするかどうかの確認の画面が表示されます。ステータスやエナジーの変化を確認し、切り替えるならAボタンを押して決定します。Bボタンを押すと前の画面にもどります。

### キャラクターのステータス

ジンの状態が変わることでキャラクターのクラスやステータスが変化する場合は、ここで確認することができます。上昇するステータスは黄色の矢印、下降するステータスは青の矢印で表示されます。

### 【スタンバイ】確認画面



### キャラクターのエナジー

ジンの状態が変わることでキャラクターのエナジーが変化する場合、新たに加わるエナジーは黄色、なくなるエナジーは赤で表示されます。右上の数字の横に矢印がある場合、Rボタンの左右のページのエナジーを表示します。



## 2人のキャラクター同士でジンを【こうかん】する

1 ジンの選択画面で、Rボタンでセット(またはスタンバイ)状態のジンを選び、Aボタンを押します。



2 【こうかん】と表示されているキャラクターとの間で、ジンを交換することができます。Rボタンで、交換可能なキャラクターの持っているジンから交換したいジンを選び、Aボタンを押します。



3 ジンを交換する2人のキャラクターのステータスが表示されます。この画面でRボタンを押すと、交換元のキャラクター→交換先のキャラクターの順に、それぞれのキャラクターのエナジーが表示されます。エナジーの表示が2ページ以上ある場合は、表示中にRボタンの左右を押せば、表示するページを切り替えることができます。



4 すべての情報の確認が終わったら、Aボタンを押してジンの交換をします。交換しない場合は、Bボタンを押して前の画面にもどります。



## あるキャラクターから別のキャラクターにジンを【わたす】

**1** ジンの選択画面で、**中**ボタンでセット（またはスタンバイ）状態のジンを選び、Aボタンを押します。



**2** 【わたす】と表示されているキャラクターにジンを渡すことができます。渡したいキャラクターの下にある【わたす】の文字に指カーソルを合わせた状態でAボタンを押します。



**3** ジンを渡す側（左）と渡される側（右）のステータスが表示されます。この画面でBボタンを押すと、渡す側→渡される側の順にそれぞれのキャラクターのエネルギーが表示されます。エネルギーの表示が2ページ以上ある場合は、表示中に**中**ボタンの左右を押せばページを切り替えることができます。



**4** すべての情報の確認が終わったら、Aボタンを押してジンを渡します。渡さない場合は、Bボタンを押して前の画面にもどります。



※ジンはキャラクターのクラスにも影響を及ぼします。詳しくはP30をご覧ください。

## フィールドコマンド

## <アイテム>

アイテムは、お店で購入したり、宝箱の中から見つけたりして入手します。<アイテム>では、アイテムの使用や装備、他のキャラクターへ渡すなどができます。アイテムは、キャラクター1人につき15種類持つことができます。消費アイテムは、1種類につき最大で30個までまとめて持つことが可能です。

選ばれているキャラクター

<アイテム>を選んだ直後の画面

選ばれているキャラクターが持っているアイテム

選ばれているキャラクター

アイテムのステータスを確認することできます

選ばれているキャラクターが持っているアイテム

L+Aボタンで

武器・防具・その他の順に、アイテムを並べ替えることができます。

ゲーム中には、いろいろなアイテムが登場します。装備時に特殊な効果を発揮したり、エネルギーを修復できたりするアイテムも存在します。

- ロングソード
- レザーキャップ
- ウッドシールド
- やくそう など

## アイテムを【つかう】【わたす】

**中**ボタンの左右で、使いたい（または渡したい）アイテムを持っているキャラクターを選び、Aボタンを押します。



（アイテムを【つかう】【わたす】の説明はP24につづきます）

次に、**中**ボタンで、使いたい（または渡したい）アイテムを選びます。アイテムの表示が2ページ以上ある場合は、**中**ボタンの左右を押せばページを切り替えることができます。

**中**ボタンで選ばれたアイテムの説明が、ここに表示されます。

また、装備していない武器や防具を選ぶと、装備したときのステータスの変化が、画面左側のステータス欄に表示されます。アイテムを選んでAボタンを押したら、**中**ボタンで【つかう】（または【わたす】）を選び、Aボタンを押してください。

**中**ボタンの左右で、アイテムを使いたい（または渡したい）相手を選び、Aボタンを押します。アイテムを渡した場合、受け取った相手はそのアイテムを装備可能なら、「そうびしますか？」と確認されます。装備する場合は【はい】を、装備しない場合は【いいえ】を選んでAボタンを押してください。

### アイテムを【そうび】【はずす】

**中**ボタンの左右で、装備したい（または装備をはずしたい）アイテムを持っているキャラクターを選び、Aボタンを押します。



(右ページにつづきます)

**中**ボタンの上下で、装備したい（または装備をはずしたい）アイテムを選び、Aボタンを押します。アイテムの表示中に**中**ボタンの左右を押せば、ページを切り替えることができます。また、装備していない武器や防具を装備したときのステータスの変化が、画面左側のステータス欄に表示されます。

**中**ボタンで【そうび】（または【はずす】）を選び、Aボタンを押してください。【はずす】を選んだ場合、その装備をはずしたときのステータスの変化が、画面左側のステータス欄に表示されます。

### アイテムの【しょうさい】

【しょうさい】では、選んだアイテムの装備時・使用時の効果や所持数が画面の左上に表示されます。



### アイテムを【ずてる】

必要のないアイテムを捨てることができます。捨てるようとしている種類のアイテムを2個以上持っている場合は、**中**ボタンの左右で捨てる個数を選択してAボタンを押してください。ほんとうに捨てるのもいいか確認されますので、捨てるなら【はい】を、捨てるのをやめるなら【いいえ】を選んでAボタンを押します。間違っても必要なアイテムを捨ててしまわないように注意してください（捨てられないアイテムもあります）。



<ステータス>では、各キャラクターの能力についての詳しいデータを確認することができます。SELECTボタンを押すとジンの一覧表を見ることができます。ストーリー上、取り忘れたジンは空欄になります。

選ばれている  
キャラクター



選ばれている  
キャラクター  
のステータス  
(Aボタンを押  
すと、さらに  
詳しい情報が  
表示されます)

RまたはLボタンで

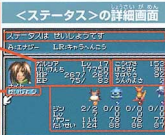


右に移動するならRボタンを、左に移動するならLボタンを押すことで、選ばれているキャラクターのパーティー内での位置を変更（[ならびかえ]）できます。

<ステータス>の詳細画面の内容

キャラクターを選んでAボタンを押すと、そのキャラクターの詳しいステータス画面が表示されます。中ボタンで指カールを動かして各項目を選び、各項目の意味の説明を確認することができます。詳しくは、右ページをご覧ください。

キャラクター  
の名前・レベ  
ル・経験値・  
HP・EP



キャラクター  
のステータス  
に変化があれば、ここに表  
示されます。

選ばれている  
項目の説明

キャラクター  
の基本能力

ジンとエレメ  
ンタルについ  
ての情報

※キャラクターのステータス異常についてはP29をご覧ください。

キャラクターのレベル・経験値・HP・EP

項目名	項目の意味
レベル Lv	キャラクターのレベル（現在の強さ）です。これまでに獲得した経験値の合計です。戦闘に勝利すると増え、一定の数値に達するとレベルアップします。指カールをこの項目に合わせると、次のレベルアップまでに必要な経験値を確認できます。
けいけんち	
HP	キャラクターのヒットポイント（体力）です。左が現在値、右が最大値です。数値が0になると、戦闘不能となります。
EP	キャラクターのエナジーポイント（精神力）です。左が現在値、右が最大値です。エナジーを使うと数値が減少します。

キャラクターの基本能力

項目名	項目の意味
こうげき	数値が高いほど、武器での直接攻撃力が大きくなります。
ぼうぎょ	数値が高いほど、敵から直接攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。
すばやさ	数値が高いほど、戦闘の際に自分が攻撃する順番が早くなります。
うんのよさ	数値が高いほど、敵の特殊攻撃を回避したり、ステータス異常を受けにくくなります。

ジンとエレメンタルについての情報

項目名	項目の意味
ジン	地・水・火・風の各種族のジンを、現在セットしている数/持っている数です。
レベル Lv	地・水・火・風の各種族のエレメンタルレベルです。数値が高いほど、そのキャラクターはその属性の能力が優秀なことを示します。
パワー	地・水・火・風の各種族のエレメンタルパワーです。数値が高いほど、そのキャラクターは、その属性の攻撃で敵に与えるダメージが大きくなります。
たいせい	地・水・火・風の各種族のエレメンタル耐性です。数値が高いほど、そのキャラクターは、その属性での敵の攻撃で変えるダメージが少なくなります。

（<ステータス>の説明はP28につづきます）

## <ステータス>の詳細画面の切り替え

### <ステータス>の詳細画面



Aボタンで

### 修得エネルギー画面



選ばれているエネルギー  
が使用できる状況

- 修得しているエネルギー
- ① エナジーのアイコン
  - ② エナジーの名前
  - ③ 使用したときに消費するEPの量
  - ④ エナジーの属性  
● = 地 ● = 水  
● = 火 ● = 風  
※ 属性の表示がないエナジーは無属性です。

キャラクターの詳細なステータス画面では、特定のボタンを押すことで、表示する画面の内容を切り替えていくことができます。また、ここで紹介しているいずれの画面でも、LまたはRボタンを押すことで、別のキャラクターの同様の画面に切り替えることができます。

選ばれているエネルギーの説明

Aボタンで

キャラクターが修得しているすべてのエネルギーが表示されます。

所持アイテム画面では、キャラクターが所持しているすべてのアイテムが表示されます。☰ボタンの左右で、アイテムの表示ページを切り替えることができます。

Aボタンで

選ばれているアイテムの説明

キャラクター名/現在の攻撃力と防御力

現在装備している武器と防具

Aボタンで

所持アイテム画面でAボタンを押すと、詳細なステータス画面にもどることができます。

### 所持アイテム画面



### 所持しているアイテム

「E」のマークは、現在装備していることを表します。アイコンの右下の数字は、所持している数を表示します。

## 要チェックポイント!! ステータス異常について

戦闘中にモンスターの特殊な攻撃を受けると、キャラクターのステータスに異常が現れる場合があります。異常が現れたら、神殿（P34をご覧ください）に行ったり、特定のエネルギーを使用することで治すことが可能です。

**毒** 毒におかされてダメージを受けます。アンチドット、どくけしそうなどで治せます。

**眠り** 眠っているため、行動できません。アテンション、きつけくすりなどで治せます。

**幻** 幻を見て、攻撃を失敗しやすくなります。アテンション、きつけくすりなどで治せます。

**戦闘不能** 戦闘できません。神殿で治してもらったり、リバイブ、ふっかつのせいすいなどで治せます。

**痺れ** 痺れて行動できなくなります。アテンション、きつけくすりなどで治めます。

この他にもステータス異常があります。

※幻、痺れ、眠りは、戦闘終了後に回復します。



# キャラクターのクラスについて

各キャラクターにはクラスというステータスがあります。クラスは、キャラクターがジンをセットしたり、はずしたりすることで変わる場合があります。クラスが変わると、キャラクターの能力も変化します。ここで、キャラクターのクラスについて説明します。



## クラスの変化の例

主人公を例にとってみます。ジンをセットしていない状態で主人公のクラスはけんしです。



主人公に、風のジンであるレスキューをセットしてみます。すると主人公のクラスがまほうけんしになることがわかります。



主人公にセットしたレスキューを、スタンバイ状態にして主人公からはずしてみます。すると主人公のクラスがけんしにもどります。



今度は、主人公に、火のジンであるカノンセットしてみます。すると主人公のクラスがマーシナリーになることがわかります。クラスはこのように変化するので



## クラスの変化によって変わること

キャラクターのクラスが変化すると、次のような変化がキャラクターに起こります。

### ステータス数値が変化する

クラスが変わると、キャラクターのステータス数値が変化します。上昇する数値も、下降する数値もあります。



### 使用できるエネルギーが変化する

クラスによって使用できるエネルギーは異なります。使おうと思っていたエネルギーが、クラスが変化したことで使えなくなる場合もあります。ジンをセットする前に、よく確認しましょう。



## ジンの特性を考えてセットしよう

どの種族のジンを、どのようにキャラクターにセットするかによって、キャラクターのクラスはさまざまに変化します。また、同じ属性のジンでも、ジンによってそれぞれ特性が異なります。セットしたときに変化するステータス数値や、戦闘コマンドの<ジン>で解き放ったときの効果などが異なるのです。キャラクターの能力に合わせてセットするジンを選び、キャラクターとジンの能力を最大限に引き出せるようにしましょう。



▲地のジンをセットすれば、地のエレメンタルパワーが上がって、地属性のエネルギーの効果もアップします。

# 各種の施設の利用方法

プレイヤーが冒険の途中に立ち寄る数々の町や村には、さまざまな施設があります。これらの施設をうまく利用して、冒険を進めましょう。ここでは、ゲーム中に登場する各種の施設と、その利用方法を紹介します。

## 武器屋・防具屋・道具屋



武器屋では武器、防具屋では防具、道具屋では薬草などのアイテムが売られています。

### <かう> 売られている商品を買う

中央ボタンの左右で買いたい品物を選んでAボタンを押します。品物が7個以上ある場合は、リストの右端に緑色の矢印が表示されます。中央ボタンの下を押すと、品物のリストが切り替わります。

#### パーティーの所持コイン



#### 商品名と値段



#### ステータス

(右のページにつづきます)

商品を渡すキャラクターを選び、Aボタンを押します。キャラクターがその商品を装備できる場合には、画面右下に装備したときのステータスが表示されます。装備できない場合は、ステータスの欄に「そうびできません」と表示されます。道具屋では、画面右下に、持っているアイテムのリストと、その商品を持っている個数が表示されます。

商品を渡されたキャラクターが、その商品を装備できる場合は、渡されたその場で装備するかどうかをたずねられます。装備するなら【はい】を、しないなら【いいえ】を選んでAボタンを押します。

買った商品をその場で装備した場合、それまで装備していたものがあれば、店で買い取るかどうかをたずねられます。売るのなら【はい】を、売らないなら【いいえ】を選んでAボタンを押します。



### <うる> 持っているアイテムをお店に売る

売りたいアイテムを選んで売ることができます。買い取り価格を提示されますので、よければ【はい】を、売らないなら【いいえ】を選びます。



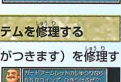
### <ほりだしもの> 掘り出し物を買う

ふだん売られていない商品が、掘り出し物として売られていれば、それを買うことができます。商品の買い方は<かう>と同じです。



### <しゅうり> 壊れたアイテムを修理する

壊れたアイテム(アイテム画面で×印がきます)を修理することができます。修理価格を提示されますので、よければ【はい】を、修理しないなら【いいえ】を選びます。修理すると、そのアイテムがまた使えるようになります。



## 宿屋

宿屋で宿泊すれば、パーティーのHPやEPを最大値まで回復することができます。宿泊費用は、町によって異なります。



## 神殿

神殿では、戦闘不能や、毒・悪霊・呪いといった、キャラクターのさまざまなステータスの異常を治すことができます。神殿でのコマンドは、該当するステータス異常の状態のキャラクターがいなければ実行することはできません。



**<せんとうふっき>** 戦闘不能の回復

戦闘不能の状態のキャラクターを復活させます。

**<どくのちりょう>** 毒状態の回復

毒のステータス異常にあるキャラクターを治します。

**<あくりょうばらい>** 悪霊にとりつかれた状態の回復

悪霊のステータス異常にあるキャラクターを治します。

**<のろいとく>** 呪いの状態の回復

呪われたアイテムの装備をはずします。

# ポーズメニューについて

イベント発生時、戦闘時を除くプレイ中にSTARTボタンを押すと、プレイが一時中断され、ポーズメニューが表示されます。3種類のポーズメニューの内容について説明します。



**ポーズメニュー** **<ぼうけんをさるく>**

プレイ中のデータをセーブします。最大で3つのデータをセーブしておくことができます。セーブしたいファイルを3つの中から選び、Aボタンでセーブしてください。すでにセーブしてあるファイルにデータをセーブ(書き)すると、それまでのデータは消えてしまいます。消えたデータは復元できませんのでご注意ください。



※セーブ中にリセットまたは電源を切らないで下さい。

**ポーズメニュー** **<いまずぐスリープ>**

プレイを一時中断して画面の表示を消し、省電力モードになります。短い時間の中断には便利ですが、電池がなくなると電源OFFと同じ状態になりますので、長時間遊ばない場合は、セーブしてゲームボーイアドバンスの電源を切りましょう。

※SELECT+L+Rボタンでもスリープ状態にでき、同じボタンで復帰できます。イベント中やバトル中でも可能です。

**ポーズメニュー** **<かんきょうせってい>**

5種類のプレイ環境の設定ができます。いずれも中ボタンの左右で設定を変更することができます。【じどうスリープ】をONにしておくと、一定時間ゲームが操作されなかった場合、画面の表示が自動的に消えます。SELECT+L+Rボタンを押せば、もとのプレイ画面にもどすことができます。



# ぼうげん すす かた 冒険の進め方 ~戦闘編~

冒険の途中では、モンスターとの戦闘も発生します。戦闘では、武器を使っての直接攻撃はもちろん、エナジーを使用した攻撃や、ジンを利用しての攻撃など、とても多彩な戦い方が可能です。

## 戦闘の開始から終了までの流れ

ダンジョン内やワールドマップ上でモンスターと遭遇すると、戦闘状態に突入します。戦闘を始める前に<にげる>ことも可能ですが、確実に逃げられるとは限りません。

<たたかう>場合、状況によっては先制攻撃ができる場合があります。逆に、モンスターに先制攻撃をされてしまうこともあります。

戦闘はターン制です。ターンの始まりごとに、各キャラクターの行動を決めます。そして、各キャラクターとモンスターごとに、すばやさの高い順に行動していきます。

モンスターをすべて倒すか、逃げていなくなれば戦闘は終了です。逆に、味方全員が戦闘不能状態になるとゲームオーバーとなり、最後に立ち寄った町や村からゲームを再開することになります。



## 戦闘開始前のコマンド

実際の戦闘が始まる前にコマンドが表示され、戦闘するかどうかを決めることができます。

### コマンド <たたかう>

このコマンドを選ぶと、モンスターとの実際の戦闘が始まります。戦闘に入った後のコマンドについては、P38~47をご覧ください。



### コマンド <にげる>

このコマンドを選ぶと、モンスターとの戦闘を避けて逃げ出すことができます。ただし、確実に逃げられるわけではなく、逃げることに失敗すると、モンスターから攻撃を受けてしまいます。



### コマンド <ステータス>

キャラクターのステータスを確認することができます。モンスターと戦うかどうかを決める前に、キャラクターのHP・EPや、使用できるエナジーを確認しておきましょう。



### <たたかう>を選んでも戦闘前にもどれる

<たたかう>を選んでも戦闘コマンドが表示されても、Bボタンを押せば前の画面にもどり、再び上の3種類のコマンドが表示されます。また、戦闘開始後も、ターンの始まりごとに、上の3種類のコマンドが表示されます。



## せんとう 戦闘コマンド

実際の戦闘が始まったら、これから説明する6種類の戦闘コマンドを使用して、モンスターと戦うことになります。



### せんとう 戦闘 コマンド <こうげき>

装備している武器を使用して、モンスターを直接攻撃します。十字ボタンの左右で、攻撃する相手モンスターにカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。自分が攻撃する前に、相手モンスターが逃が、または倒された場合、そのキャラクターは自動的に防御になります。



カーソル

### せんとう 戦闘 コマンド <エナジー>

エナジーを使用してモンスターを攻撃したり、味方のHPを回復したりします。十字ボタンで使用したいエナジーを選びAボタンで決定します。



次に、十字ボタンの左右でエナジーを使用する相手を選びます。使用するエナジーによって、エナジーの有効範囲が異なります。有効範囲が広い場合は、十字ボタンの左右で使用する相手を変えてAボタンを押せば、使用範囲を切り替えることができます。詳しくは、右ページをご覧ください。



## ようちやく ポイント!! エナジーについて覚えておきたいこと

エナジーにはそれぞれ有効範囲があります。有効範囲が広いエナジーの場合、同じ有効範囲内でもその効果に差があります。エナジーでモンスターを攻撃する場合は、その効果の差も考えて、エナジーを使用する相手を決める必要があります。

### 有効範囲内でも効果に差がある

複数のモンスターまたは味方に有効なエナジーの場合、有効範囲の中央のモンスターまたは味方（エナジーを直接使用する相手）にもっとも効果を発揮します。そこから左右に広がるほど、効果が低くなります（例外もあります）。エナジーを使用する相手を決めるとき、画面上に異なる大きさのカーソルが表示されます。このカーソルの大きさが、エナジーの効果の大きさを表しているのです。

### カーソル



▲中央のモンスターに、もっとも高い効果を発揮します。

### 有効範囲が変化することもある

エナジーを使用する相手の決める方によっては、エナジーの有効範囲が変わります。右の写真では、モンスター3体に有効なエナジーを、3体いるモンスターのうち、右端のモンスターに使用しようとしています。有効範囲が3体のエナジーなのですが、この使い方では2体にしか有効でないことがわかります。



▲エナジーを使用する相手によって、有効範囲が変わることもあります。

ページ (P40につづきます)

## ジンを解き放つとエナジーが変化する

戦闘中にくジン>コマンドでジンを解き放って攻撃する  
(P42をご覧ください)と、キャラクターのクラスが変

わり、そのキャラクターが使用できるエナジーも変わります。状況に応じてジンを解き放つかどうかを考え、必要なエナジーを使う状態を維持しましょう。



## EPの使いすぎに注意しよう

便利なエナジーですが、使いすぎて、いざというときにEPが不足しないように注意しましょう。ちなみに、消費したEPは宿屋に泊まったり、EP回復アイテムを使用することで回復します。また、フィールドやダンジョン内を歩き回ることで、じょじょにEPを回復させることができます。



## 登場するエナジーの例

ゲーム中では、いろいろなエナジーが使用可能になります。ここでその一部を紹介します。

### ●地のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
キュア	3	1	HPを70回復する
クエイク	4	3	地震の力でダメージを与える
スパイア	5	1	土のやりでダメージを与える
グロウ	4	1	植物を育ててダメージを与える
リターン	6	-	ダンジョンの入口にもどる

### ●火のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
フレア	4	3	燃え上がる炎でダメージを与える
フューム	6	1	はなつ炎でダメージを与える
ビーム	7	3	高熱ビームでダメージを与える
ウィーク	4	1	敵の防御力を下げる
ムーブ	2	-	物体を水平に動かす

### ●風のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
スピーン	5	3	竜巻の力でダメージを与える
レイ	6	3	雷気嵐の力でダメージを与える
インパクト	7	1	味方の攻撃力を上げる
スリープ	5	3	敵を眠りにおとす
リード	6	-	相手の心を読み取る

### ●水のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
チルド	5	3	凍てつく氷でダメージを与える
ブライ	4	1	HPを100回復する
アンチドウテ	2	1	毒を消し去る
クール	6	3	凍てつく霧でダメージを与える
アテンション	3	1	幻、しびれ、眠りなどから回復

セットしているジンを解放して攻撃をしたり、解放されてスタンバイしているジンを、あらたにセットしなおしたりすることができます。



<ジン>を使用するための条件

戦闘時には、ジンがどんな状態にあるかによって、<ジン>でできることが異なります。ジンがリカバリー状態の場合、<ジン>のコマンド自体は選べますが、リカバリー状態のため、何も実行することはできません。

ジンの状態	<ジン>でできること
セット	解放して、スタンバイ状態にする
スタンバイ	再びセットする
リカバリー	何もできない

<ジン>でセット状態のジンを解放

選ばれているジンを解放したときの効果

クラスとステータスの変化 (左が解放前/右が解放後)



選ばれているジン

まず、解放つジンを選びます。名前が白く表示されるセット状態のジンを解放つことができます。画面には、そのジンを解放つたときの効果と、解放つことによるキャラクターのステータスの変化が表示されます。ジンを選んだらAボタンを押します。

(右のページにつづきます)

ジンを解放つとき、ジンはモンスターに攻撃したり、仲間に特殊能力を使つたりします。解放つジンによって、攻撃するジンなら相手モンスターを、特殊な能力を使うジンなら、その力をどのキャラクターにするかを選び、Aボタンで決定します。

自分の攻撃の順番が来たときに、ジンが解放つたれ、モンスターを攻撃したり、仲間に特殊な能力を使つたりします。解放つたれたジンはスタンバイ状態となり、次のターンから、P44~46で説明する<しょうかん>のコマンドが出現します。

<ジン>でスタンバイ状態のジンをセットする

まず、セットするジンを選びます。名前が赤く表示される、スタンバイ状態のジンであればセットすることが可能です。画面には、そのジンの状態と、セットしたときのキャラクターのステータスの変化が表示されます。ジンを選んだら、Aボタンを押します。

自分の攻撃の順番が来たら、ジンがセットされます。次のターンでは、<ジン>を使ってセットされたジンを解放つことが可能です。





## <しょうかん>

スタンバイ状態のジンを使って、強力な精霊を呼び出すことができます。<しょうかん>で使ったジンはリカバリー状態となります。



### <しょうかん>の基本

<しょうかん>するためには、スタンバイ状態のジンを用意する必要があります。また、入手したジンの数が増えれば、<しょうかん>できる精霊の種類も増えていきます。複数のジンを組み合わせて使うことによって、より強力な精霊を<しょうかん>できるようになります。



### <しょうかん>のしかた

- 1 <しょうかん>を選ぶと、<しょうかん>する精霊の選択画面になります。Bボタンで<しょうかん>にしたいジンを選び、Aボタンで決定します。

選ばれている精霊の説明

左から、地・水・火・風の種族ごとの、スタンバイ状態のジンの数 (<しょうかん>するたびに数値が減少します)

### <しょうかん>する精霊の選択画面



### <しょうかん>できる精霊

精霊が5体以上いる場合、Bボタンの左右でページを切り替えば、5体め以降の精霊を表示することができます。

(右のページにつづきます)

### 要チェックポイント!!

## <しょうかん>はだれでも可能!

<ジン>のコマンドでは、自分が所持しているジンしか扱うことができませんでしたが、<しょうかん>では、パーティーのだれかがスタンバイ状態のジンを持っていれば、どのキャラクターでも、そのジンを使って<しょうかん>することができます。パーティーのだれかが<しょうかん>で選択した精霊でも、必要なジンの数が足りていれば、同じターンでほかのキャラクターが選ぶことができます。

- 2 <しょうかん>で呼び出す精霊に攻撃させるモンスターを選びます。Bボタンの左右でモンスターを選び、Aボタンで決定してください(精霊の攻撃範囲については、P46もご覧ください)。精霊を<しょうかん>すると、その戦闘中に限り、<しょうかん>で使ったジンと同じ属性のエレメンタルパワー (P27をご覧ください) が上昇します。強力な精霊ほど、エレメンタルパワーの上昇も大きくなります。



### 要チェックポイント!!

## <しょうかん>すると「減る」?

<しょうかん>で使用するジンの選択画面では、種族ごとのスタンバイ状態のジンの数が表示されます。<しょうかん>でジンを使用するたびに、使用したジンの数だけこの数値が減少します。スタンバイ状態のジンが減少すれば、<しょうかん>できる精霊の種類も減っていきます。もちろん<しょうかん>後にジンがいなくなるわけではなく、同じ種族のジンを再びスタンバイ状態にすれば、再度<しょうかん>で使うことが可能です。



(<しょうかん>の説明はP46につづきます)



## ＜しょうかん＞した精霊の攻撃範囲

＜しょうかん＞した精霊の攻撃は、すべてのモンスターに対して有効です。精霊に攻撃させる相手モンスターの選択時に $\oplus$ ボタンを左右に押し、右の写真のように、大きいカーソルの位置が移動します。つまり＜しょうかん＞での攻撃時には、もっとも大きなダメージを与えたいモンスターを決めた上で、すべてのモンスターを攻撃することができます。



## 要チェックポイント!! <しょうかん>で使用後のジン

＜しょうかん＞で使用したジンは、リカバリー状態になります。リカバリー状態のジンは、戦闘で一定のターン数を経過するか、戦闘後にフィールド上やダンジョン内を一定時間歩き回ることによって、そのジンを持っているキャラクターに自動的にセットされます。フィールド上を歩いているときにリカバリー状態からセット状態になると、音が鳴って知らせてくれます。

## ＜しょうかん＞できる精霊

ここで＜しょうかん＞できる精霊の一部を紹介します。ジンの数が増えていけば、＜しょうかん＞できる精霊の種類も増えていきます。

### ●＜しょうかん＞できる精霊

精霊の名前	必要なジン	精霊の説明
ヴィーナス	地のジン×1	地の方で精霊をしょうかん
マーズ	火のジン×1	火の方で精霊をしょうかん
アメン・ラー	地のジン×2	不滅のファラオの守護神
ジラップ	火のジン×2	炎をまとい駆け抜ける霊獣

## 戦闘コマンド <アイテム>

持っているアイテムを使用することができます。まず使いたいアイテムを選び、Aボタンで決定します。次に、アイテムを使う相手を選びます。使うアイテムによって、相手がモンスターになったり、味方のキャラクターになったりします。使う相手を選んだら、Aボタンを押して決定してください。



## 要チェックポイント!! 使用できるアイテムの判別法

使用するアイテムを選択する画面で、アイテムの名前が黄色く表示されていたら、そのアイテムは使用できません。使用できるアイテムは、名前が白く表示されています。



## 戦闘コマンド <ぼうぎょ>

モンスターの攻撃から身を守り、受けるダメージを減らします。 $\oplus$ ボタンで＜ぼうぎょ＞のコマンドを選び、Aボタンで決定してください。キャラクターの残りのHPが少ない場合や、何もすることがない場合には、＜ぼうぎょ＞するといいてしょう。



## 8人パーティーになったとき

ゲームを終盤まで進めると、ロビンたちが合流して8人のパーティーになります。8人パーティーになった場合の操作について説明します。

## ●<ステータス>画面 (P26) の追加●

パーティーの人数が4人から8人となりますが、戦闘で直接行動できるのは4人です。<ステータス>画面内で、戦闘で直接行動するキャラクターと、直接行動しないキャラクターを自由に入れ替えることができます(戦闘中に入れ替えることもできます)。

戦闘で直接行動するキャラクターと、直接行動しないキャラクター(控え)は右の画面のように表示され、十字ボタンの上下で切り替えることができます。十字ボタンの左右で移動したいキャラクターを選び、LボタンまたはRボタンでパーティー内での位置を変更してください。



## ●戦闘開始前のコマンド (P37) の追加●

戦闘中に、戦闘に参加しているキャラクターと控えているキャラクターを入れ替えたいときは、<いれかえ>コマンドを選んでAボタンを押してください。



次に、戦闘に参加しているキャラクターのうち、入れ替えたい(控えにまわしたい)キャラクターを十字ボタンの左右で選んでAボタンを押します。



画面の上部に控えているキャラクターの名前などが表示されますので、十字ボタンの左右で戦闘に参加させたいキャラクターを選び、Aボタンを押して決定してください。



※入れ替えができるのは、1ターンにつき、参加4人のうち1人だけとなります。



## 登場するジンの一部

名前	セット時の効果	戦闘時に解放したときの効果
デュオ	HP+9/EP+4 攻撃+3	ダブルアクションで強力な一撃
アイアン	HP+11/防御+2 早さ+3	全員の防御力を上げる
キッス	HP+9/攻撃+4 防御+2/連+1	HP吸収攻撃
マッド	HP+10/EP+4 早さ+3	敵全員のすばやさを下げる
フラウ	HP+12/EP+4	味方全員のHPを回復
カノン	HP+10/攻撃+3	マーズの力で強力な一撃
アクセル	HP+8/攻撃+5 連+1	味方全員の攻撃力を上げる
ガッツ	HP+11/EP+6	気合いで戦闘不能から回復
チリ	HP+9/攻撃+2 早さ+2/連+1	ヒーヒーしげれるチリベッパー攻撃
ターボ	HP+11/EP+3 早さ+3	味方全員のすばやさを上げる
レスキュー	HP+9/防御+3 早さ+4	すばやくHPを回復
ブリッツ	HP+10/EP+4 攻撃+3	敵をしびれさせる稲妻攻撃
ゼン	HP+8/EP+4 早さ+3/連+2	ゼンの力でEPを回復
ブーク	HP+11/攻撃+4	敵を壁りに誘う音攻撃
ハイド	HP+10/防御+2 早さ+3/連+2	ダメージを受けないように隠れる
フォグ	HP+9/防御+2 早さ+2/連+1	敵の視界を奪うかすみ攻撃
シェリー	HP+8/EP+4 攻撃+3	敵のエレメンタル耐性を下げる攻撃
ピコ	HP+11/EP+5	ティータイムでHPを回復
シェイド	HP+9/防御+3 連+2	水のバリアで味方全員のダメージを防ぐ
ムース	HP+10/EP+3 防御+2	敵の防御力を下げる攻撃

## 百喚できる精霊の一部

ゲーム中で百喚できる精霊の一部です。表中の「ジン」は、百喚に必要なスタンバイ状態のジンの種類と数です。

名前	ジン	名前	ジン
ヴィーナス	地1	ザガン	地1/火1
マーズ	火1	メガエラ	火1/風1
ジュピター	風1	キュベレ	地3
マーキュリー	水1	ヴェスタ	火3
アメン・ラー	地2	ブロクネ	風3
ジラフ	火2	ウォーダン	水3
アトランテ	風2	フローラ	地1/風2
ネレイ	水2	モロク	風1/水2

## 移動中に使用できるエナジー

移動中（戦闘時以外）に使用できるエナジーです。エナジーによっては、これ以外にも様々な効果を起こす場合もあります。

名前	消費EP	使用したときの効果
ムーブ	2	物体を移動させる
リターン	6	マップの入り口にもどる
リード	1	相手の心を読み取る
スピン	5	ツタを切り払う
グロウ	4	マップにある植物の芽が成長する
スライド	1	物体を左右に揺らす
リリース	1	ロープを支援につなげる
プレス	2	柱を地面に打ちつける
イマジン	1	見えないものが見えるようになる
スコップ	1	地面を掘る
チルド	5	水たまりを氷柱に変える
キア	3	HPが70回復する
キュアライト	7	HPが150回復する
ブライ	4	HPが100回復する
ブライウェル	8	HPが200回復する
アンチドテ	2	海状態を回復する

# ＜バトル＞について

モンスター相手の勝ち負けバトル「モンスター対戦」や、自分と友達のパーティー同士を戦わせる「ケーブル対戦」をプレイすることができます。また、＜バトル＞ではボースメニューやスリープ機能は使用できません。

※ケーブル対戦（P94をご覧ください）をプレイする場合は、P95をご覧ください。先に必要な準備を覚えましょう。

## ＜バトル＞の始め方



バトルの控え室



受け付けカウンター

カウンター内の文字に指しかければ、対戦を始める準備ができます。

入場サークル

スタートメニュー画面にもどることができます。

ケーブル対戦では、両プレイヤーの勝利条件と勝利数がここに表示されます。

この入場時に指しかけると、神威と同じように音響効果も入ります。

この入場時に指しかけると、モンスター対戦での勝利数を確認できます。

ケーブル対戦の記録カウンター

ここから指しかけると両プレイヤーの勝利条件と勝利数がここに表示されます。

まず、スタートメニュー画面で＜バトル＞を選びます。セーブデータの選択画面になりますので、＜バトル＞で使った1パーティーのデータを各ボタンで選び、Aボタンで決定してください。データを決定すると、バトルの控え室に画面が切り替わります。

## モンスター対戦

プレイ人数=1人

通信ケーブルをつないでいない状態では、受け付けカウンターで話しかけると、モンスター対戦を始めるかどうか確認されます。始めるなら【はい】を、始めないなら【いいえ】を選んでAボタンを押します。対戦を始める準備が整ったら、受け付けカウンター右側の入場サークルに入ります。入場サークルに入ると目の前の入口が開き、キャラクターがその中に入って対戦が始まります。

モンスターとの戦い方はゲーム本編での戦い方と同じです。モンスターとのバトルが終了すると、画面がバトルの控え室に切り替わります。

バトルに勝った場合は、次のモンスターと対戦するかどうか確認されますので、戦うなら【はい】を、戦わないなら【いいえ】を選んでAボタンを押します。バトルに負けた場合は、ここでいったんモンスター対戦が終了します。



## モンスター対戦のポイント

- ★登場するモンスターは、ゲーム本編で倒したことのあるモンスターです。
- ★バトルが終了してモンスター対戦をやめる場合は、パーティーのHPとSPは、自動的に最大値まで回復します。モンスター対戦を続ける場合は回復しません。
- ★自分のパーティーが負けるまで、モンスターとのバトルを続けることができます。
- ★バトルに勝っても、経験値やコインなどは獲得できません。

## ケーブル対戦

プレイヤー数=2人

通信ケーブルをつないでいる状態で、受け付けカウンターで1P側か2P側のいずれかが対戦を申し込みます。相手側がその申し込みを受ければ対戦が成立します。対戦を始める準備が整ったら、受け付けカウンターの右側にある入場サークルに入ります。双方のキャラクターが入場サークルに入ると、目の前の入口が開き、キャラクターがその中に入って対戦が始まります。



相手との戦い方は、ゲーム本編でのモンスターとの戦い方と同じです。各ターンの最初に、双方のプレイヤーがコマンドを入力し、そのターンでの行動を始めます。対戦が終了すると、画面がバトルの控え室に切り替わります。

※通信ケーブルがきちんと接続されていないと、モンスター対戦の画面になることがあります。

対戦結果は自動的に記録されます。記録の内容は、ケーブル対戦記録カウンターなどで確認することができます。あらたにケーブル対戦を始める場合は、また受け付けカウンターで対戦を申し込んでください。



## ケーブル対戦のポイント

★対戦に参加できるキャラクターは、最大で3人までです。パーティーの並びで、左から3人目までの参加となります。

▲右端のキャラクターは参加できません。

★バトルに勝っても、経験値やコインなどは獲得できません。  
★片方のプレイヤーがコマンド入力を終了してから、もう片方のプレイヤーが15秒以内にコマンド入力を終了しないと、自動的に「ぼうぎょ」コマンドが入力されたこととなります。



## 通信ケーブルのつなぎ方

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。

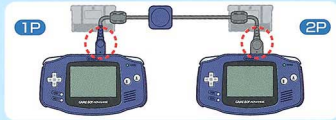
### ■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス ..... 2台
- 「黄金の太陽～失われし時代～」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、9ページ及び52～54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と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。

# STAFF CREDIT

●ゲームデザイン  
高橋宏之/高橋秀五

●シナリオ

高橋宏之

●ディレクター

高橋秀五

●アシスタントディレクター

杉本祐輔

●ゲームデザイン

杉本祐輔/清水秀二

進藤 歩/酒匂健太郎

大澤規角/河村正都

……プログラムスタッフ……

●システム

田口泰宏

●バトルプログラミング

小寺春樹/高松 透

●イベントプログラミング

島田 薫/市川宏之

佐藤明子/沼屋賢司

P.E.ジェラス・ハイン

●サウンドプログラミング

山本 豊

……グラフィックスタッフ……

●キャラクターデザイン

山内 真

●モンスターデザイン

梶山 弘

●戦闘キャラクター

中村純子/松永かおり

●エフェクト&フェイス

落合淳一

●戦闘背景

中嶋広人

●マップ

橋本昌之/村石光俊

福元 充/木村明仁

杉本真一郎/武内夏子

●マップキャラクター

古口美枝子/堀口可奈子

●グラフィックディレクター

青木文秀

●スタッフコーディネーション

佐藤明子/沼屋賢司

……サウンドスタッフ……

●ミュージック

桜庭 統

●サウンドエフェクト

浜田宏之

●サウンドディレクター

宇野正明

●イラスト

山内 真/佐藤正徳

●グラフィックサポート

小田部羊一/佐藤正徳

●アートワークスタッフ

木下奈々子/前田高志

岡本直子/山本伸樹

●広報

萩島光明/春花亜少子

●コーディネーション

宇野正明/伊豆野敏晴

西田恵一

●スペシャルサンクス

スーパーマリオクラブ スタッフ

●プロデューサー

波多野信治

高橋宏之/高橋秀五

●エグゼクティブプロデューサー

山内 壽

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED.

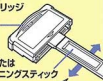
本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## 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、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



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。
- 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。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

※本ソフトウェアでは、シャープ株式会社のLCFONT及びFontworks International Limitedのフォントを使用しています。LCFONT、エルシーフォントはシャープ株式会社の商標です。Fontworksの社名、フォントの名称は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。

Copyrights of Game, Scenario and Program reserved by NINTENDO and CAMELOT.  
Copyright of All Characters and Music reserved by NINTENDO.

日本商標登録 第 4479566 号

© 2001, 2002 Nintendo / CAMELOT

禁無断転載

**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。  
PAT. PEND. 日本商標登録 第 4470747号 実用新案登録 第 1990850号