

Nintendo®

AGB-BE8J-JPN

GAME BOY ADVANCE®

ゲームボーイ アドバンス®



FIRE EMBLEM

ファイアーエムブレム®

聖魔の光石

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

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「ファイアーエムブレム 聖魔の光石」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利用ください。

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。

使用上のお願い

- 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 ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイ/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	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



「ファイアーエムブレム」の世界へようこそ

ファイアーエムブレム最新作が
ゲームボーイアドバンスに登場です。

前作、前々作とは異なる新たな舞台、マギ・ヴァル大陸で、

あなたは、主人公エイリークとその仲間たちと共に、
矢われた祖国を取りもどすため立ち上がります。

この度の動乱で生き別れとなった、
もう1人の主人公エフラムとの再会……。

そして、数々の戦いと仲間との出会いを通じて、
主人公もあなたも成長していきます。

今作は新たに、

大陸を自由に行き来することができるワールドマップ、

1つの物語を2人の視点から楽しめる分岐シナリオ、

手にしたそのときからすぐに遊べる解説機能、

ゲーム中いつでも遊び方が確認できる辞書コマンド、

自分にあった難易度が選べるモードセレクトなど、

充実したシステムを用意し、

従来のシリーズを遊んだことがある方はもちろん、

シミュレーションゲームが苦手な方や、

まだファイアーエムブレムを遊んだことのない方々にも

充分楽しんでもらえる内容になっております。

新しく生まれ変わった「ファイアーエムブレム 聖魔の光石」、

あなたも主人公であるエイリークやエフラムたちと共に

ファイアーエムブレムの世界を存分に楽しみください。



Contents

	目次
ストーリー	
Story	4
操作方法	6
ゲームの始め方	8
セーブの方法	10
ワールドマップの基礎知識	12
バトルの準備	14
バトルマップの基礎知識	16
マップメニュー	20
ユニットについて	24
ユニットコマンド	26
ユニットのステータス	32
アイテム	36
ユニットの種類	38
通信闘技場	42
通信ケーブルのつなぎ方	46
マギ・ヴァル大陸マップ	48
登場人物紹介	50
Q&A	53



Story

ストーリー

いしえ じたい まもの もんざい たいぢく
古の時代より、魔物が存在するマジ・ヴァル大陸。
ひと まん せいじつ いたつ せいせき
人は、魔を封じる五つの聖石をもって平和を手に入れた。

とき なが
時は流れ――

たいぢく くにくに わ
大陸はいくつかの国々に分かれ、
いにしへ せいせき しゅごせき
古より伝承される聖石を守護石として、
こく せいせき
国家を形成していた。

その聖石を持つ国のなかでも最大の国力を誇るグラド帝国が、
皇帝の命の下、突如大陸全土に侵攻を開始する。

たいこく たいこく たいこく
グラド帝国領と広範囲で隣接していたルネス王国は、
あまりにも突然の攻撃に反撃もままならず、
つぎつぎ ようじ
次々と要所を落とされていった。

この戦乱の中、おりしも王都を離れていた
ルネス王子エフラムの消息も途絶える。

いさば の ていこく せいせき たいこく おうと たつ
勢いに乗ったグラド帝国軍の侵攻は、ついに王都にまで達し、
ルネス王国は陥落する。

らくじょう さい こくおう のこ おうじ
落城の際、国王ファードは、残された王女エイリークに
どういふ たいこく のが めい
同盟国であるフレリア王国へ逃れるように命じ、
めいが おうじょう のこ さいごまで ていこく
自らは王城に残り最後まで抵抗した。

エイリークは、騎士ゼトをはじめとする数名の従者と共に、
フレリア王国へと向かうのだった……。

ルネス王女エイリーク、彼女の長く険しい戦いが、今始まる。





操作方法

ゲームボーイアドバンスの各ボタンの名前と、操作方法を説明します。

Lボタン

- ◆拠点にカーソルが移動
(ワールドマップ)
- ◆未行動の自軍ユニットに
カーソルが移動(バトルマップ)

+ボタン

- ◆カーソルの移動
(+Bボタンで高速移動)
- ◆項目の選択
- ◆ユニットの移動(バトルマップ)

SELECTボタン

- ◆縮小版ワールドマップの表示/非表示(ワールドマップ)

※A+B+SELECT+STARTボタンの同時押しでゲームがリセットします。

Rボタン

- ◆ユニットのステータス画面を開く(バトルマップ)
- ◆各種ウィンドウでヘルプウィンドウ(簡単な解説)表示
※表示中も中心ボタンで項目が選べます。

アイテムやコマンドなど、わからないことがあったらRボタンで解説をチェック!

Aボタン

- ◆項目の決定
- ◆マップメニューを開く(ワールドマップでは拠点以外の場所、バトルマップではユニット以外の場所にカーソルがあるとき)

Bボタン

- ◆項目のキャンセル
- ◆前のページにもどる
- ◆ウィンドウを閉じる

STARTボタン

- ◆ゲームスタート
- ◆イベント・オープニングデモのスキップ
- ◆縮小版バトルマップの表示/非表示(バトルマップ)



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て

スイッチを入れると、タイトル画面になります。STARTボタンを押すとメニュー画面が表示されるので、「最初から始める」を選び決定してください。次にモード選択画面が表示されます。モードを選び決定し、セーブファイルを選んで決定すると、ゲームスタートです。



モード(難易度)の選択

「はじめて」、「ふつう」、「むずかしい」の3つのモードがあります。

※メニュー画面で「最初から始める」を選んだときのみ表示されます。



◎ はじめて

初めて遊ぶ人におすすめします。ゲームの操作方法など遊び方をわかりやすく説明します。

◎ ふつう

「はじめて」を一度遊んだ人向けです。操作方法など遊び方の説明はありません。

◎ むずかしい

てごわいシミュレーションを求める人におすすめです。遊び方の説明はなく、ゲームの難易度が高めに設定されています。

メニュー画面

セーブデータがあると、メニュー画面に以下の項目が表示されます。セーブ方法についてはP10~11を見てください。



◎ 中断から始める

「中断」セーブしたところからゲームを再開します。

◎ 記録から始める

「記録」した草からゲームを再開します。

◎ 記録を写す

セーブデータを別のファイルにコピーします。

◎ 記録を消す

不要になったセーブデータを消します。

◎ 最初から始める

ゲームを最初から始めます。

◎ エクストラ

「通信闘技場」と「サウンドルーム」の項目があり、ゲームを進めるとさらに項目が増えます。

通信闘技場	2~4人でユニットどうしの対戦ができます。▶ P42-45
サウンドルーム	ゲーム中に流れるサウンドを聴くことができます。ゲームを進めるほど、サウンドルームで聴ける曲が増えていきます。

セーブの方法

セーブには「記録」と「中断」の2種類の方法があります。

※セーブすると同時に本体の電源を切ったり、リセットするとセーブデータが壊れるおそれがあります。

記録

ワールドマップ画面、進撃準備画面、バトルマップクリア後の画面でセーブすることができます。



◎ ワールドマップ画面

マップメニューの「記録」を選んで決定し、記録画面でセーブするファイルを選んで決定します。次にウィンドウで「記録」を選び決定してください。▶P21

◎ 進撃準備画面

進撃準備画面の「記録する」を選んで決定し、同様にセーブしてください。▶P18

◎ バトルマップクリア後

バトルマップをクリアすると、自動的に記録画面が表示されるので、同様にセーブしてください。

※「記録」でセーブしたプレイ内容は、新しくセーブしないかぎり、何度でもプレイ直すことができます。

中断

バトルマップでプレイしている途中で、セーブできます。マップメニューの「中断」

▶P21を選んで決定し、「はい」を選び決定します。タイトル画面が表示されたら、本体の電源を切ります。ゲームを再開するときは、メニュー画面で「中断から始める」を選んでください。



中断データについて

- 一度ゲームを再開すると消えてしまいます。(何度も同じ場面からゲームを再開することはできません。)
- 「記録から始める」「最初から始める」でゲームを始めると消えてしまいます。
- バトルマップでプレイ中に電源を切ったりリセットした場合は、自動的に中断データがセーブされます。



ワールドマップの基礎知識

このゲームは、**拠点(章)**をクリアしていくことで進みます。赤い旗の**拠点**を選ぶと、主要ユニットの会話からバトルマップ画面に進み、新しい章をプレイできます。章をクリアすると新たな**拠点**が現れます。

ワールドマップと拠点

マジ・ヴァル大陸全体を表したマップです。一度クリアした拠点にも入ることができ、**魔物拠点**や**塔・遺跡**では入るたびに登場する魔物たちの種類や配置が変わるため、同じマップを何度でも楽しめます。

◎ 進撃拠点

赤い旗が立っている**拠点**。新たな物語(章)が展開されます。

※クリアすると**武器屋**や**道具屋**が利用できる**進撃拠点**もあります。

◎ 魔物拠点

クリアした**進撃拠点**が、魔物の登場する**拠点**に変化した**拠点**。これを選ぶと、一度遊んだマップで魔物たちと戦うことができます。



◎ 塔と遺跡

本編の物語とは別に、魔物たちが巣食う**塔**と**遺跡**があります。塔は8階、遺跡は地下10階まであり、それぞれ連続ですべてのマップをクリアしなければなりません。マップメニューの「**退却**」▶P21を使って途中で抜け出すこともできますが、次にプレイするときは最初の階からのスタートとなります。



画面の見方

何も無いところにカーソルを合わせてAボタンを押すと、マップメニュー▶P20-23が表示されます。



進撃拠点
赤い旗が目印。



マップメニュー

◎ 拠点のコマンド

拠点に移動後、もう一度決定すると**コマンド**が表示されます。基本のコマンドは「**アイテム整理**」ですが、「**武器屋**・**道具屋**アイコン」がある**拠点**では**武器屋**や**道具屋**で買い物できます。



武器屋・道具屋アイコン



拠点への入り方

行きたい**拠点**に⇨ボタンでカーソルを合わせてAボタンを押します。



バトルの準備

ゲームが進むと、戦闘前に進撃準備画面が表示されます。

準備する項目を選んで決定してください。
STARTボタンを押すと、戦闘開始です。



ユニット選択

出撃させたいユニットを選択します。Aボタンで、出撃させるかどうか切り替えてください。SELECTボタンを押すと部隊表を表示します。

※拠点によって必ず出撃するユニットがあります。
出撃しないユニットは灰色で表示されます。
※拠点によって最大人数が決まっています。



アイテム整理

ユニット間や輸送隊とアイテムの受け渡しをしたり、アイテムの売却ができます。ユニットを選び決定すると、以下のコマンドが表示されます。



交換	ユニット同士でアイテムの交換や受け渡しをします。
使う	道具を使います。
輸送隊	輸送隊とアイテムの受け渡しをします。
リスト	ユニットと輸送隊が持っている全アイテムを一覧表で整理します。
全預け	所持している全アイテムを輸送隊に預けます。
武器屋	武器屋に入ることができます。

※選んでいるユニットが使えないアイテムは灰色で表示されます。

支援関係

ユニット同士の支援関係を確認することができます。

※特定のユニットがいないと選択できません。



マップに進む

戦闘に入る前に、バトルマップ画面上でマップ情報の確認などができます。項目を選んで決定してください。



マップを見る	バトルマップにいる敵ユニットの情報を見たり、武器屋、道具屋の品揃えを確認します。
並び替え	自軍ユニットの初期配置をAボタンで入れ替えます。
設定	マップメニュー「設定」と同じです。▶P22-23
記録する	下記の「記録する」と同じです。

記録する

出撃ユニットの選択や、アイテム整理などをした状態でセーブします。

バトルマップの基礎知識

バトルマップは、ユニットを動かして戦いを行うマップです。初めに、基本的なルールや画面の見方を覚えましょう。

軍の種類

各ユニットは自軍(青)、敵軍(赤)、同盟軍(緑)のどれかに属しています。(灰色ユニットは行動を終えたユニットです)



自軍はプレイヤーが操作し、その他はコンピュータが操作します。

ターンについて

バトルマップ画面は、自軍のターンと敵軍のターンを交互に繰り返して進んでいきます。拠点によっては同盟軍が登場し、その場合は敵軍のターンのあとに同盟軍のターンが入ります。

自軍のターンでは、マップメニューのコマンドでユニットに指示を与えて進めていきます。

バトルマップクリア

各拠点は1つのバトルマップ画面で構成されています。「敵全滅」「城門制圧」といったクリア条件を満たせばクリアとなり、ワールドマップに新たな拠点(次の章)が表示されます。

※新たな拠点が表示されるのは、旗の立った拠点のバトルマップをクリアしたときのみです。

※クリア条件が「ボス撃破」のときは、盾マークが点滅表示しているユニットを倒せばクリアです。



ボスユニット

ユニットの消滅

ユニットはHP(体力)が0になると画面上より消滅します。

ゲームオーバー

エイリックやエフラムのHPが0になる、またはクリア条件が満たなかった場合、ゲームオーバーになります。記録したセーブデータから再チャレンジしてください。

画面の見方

各ウィンドウは、マップメニュー「設定」P22-23で表示方法や色が変わります。



バトルの進め方

バトルマップ上で敵軍と戦う流れを説明します。

1 つかむ

自軍のユニットにカーソルを合わせて決定すると、移動や攻撃のできる範囲が表示されます。▶P19



2 移動する

移動したい場所にカーソルを動かして決定すると、ユニットが移動します。



3 ユニットに指示を出す【攻撃】

「ユニットコマンド」▶P26-31 が表示されます。「攻撃」を選んで決定してください。



4 武器を選ぶ

攻撃に使う武器を選び、決定します。
(攻撃相手が複数の場合は、このあとに相手を選び決定します。)



5 戦闘情報の確認

「戦闘情報ウィンドウ」▶P26 で戦闘結果を予測し、決定すると戦闘を始めます。



6 戦闘開始

戦闘アニメーションが表示されます。マップメニュー▶P22 で設定を変更できます。



7 戦闘終了

戦闘が終了すると経験値が得られます。▶P24



8 ターン終了

全ユニットが行動を終えると、自軍のターンは終了し、敵のターンに移ります。

※マップメニューの「終了」を選ぶと、その場で自軍ターンを終えます。▶P21



以降、1～8を繰り返します。

移動・攻撃可能範囲

ユニットの移動可能範囲は青色、攻撃可能範囲はオレンジ色で表示されます(杖の使用可能範囲は緑色)。自軍以外のユニットも見ることができます。



騎乗ユニットの再移動

馬やペガサスなどに乗っているユニット(ソシアルナイト・ペガサスナイトなど)は、「救出」、「交換」などのユニットコマンドを実行したあと、最大移動数まで再移動ができます。

地形

森や山など地形によって移動数が少なくなることがあります。

マップメニュー

バトルマップ画面で、ユニットのいない場所が行動後のユニット上にカーソルを移動させてAボタンを押すと、マップメニューが表示されます。

（ワールドマップ画面では拠点のない場所）。マップメニューにはゲームの進行に重要なコマンドが表示されます。



部隊

戦闘に参加している自軍の全ユニットのデータを確認します。

Character		ユニット名			
番	名前	LV	EXP	HP	MP
1	エリカ	4	39	17/17	
2	アリス	1	65	17/17	
3	アリス	5	45	33/33	
4	アリス	5	51	29/29	
5	アリス	5	35	23/23	
6	アリス	2	0	33/33	

ページ数

データ項目

ユニット名

◇ページ切り替え（全6ページ）

ユニット名を選んでいる状態で、**右**ボタンの**←**・**→**を押します。

◇ユニットを各データ値の高い順、低い順に並べる

カーソルを最上段のデータ項目に合わせて項目を選び、Aボタンを押します。**右**ボタン**←**・**→**でページも切り替わります。

◇ユニットのステータス画面表示 **▶P32-35**

ユニット名を選んで**R**ボタンを押します。

◇バトルマップ画面上のユニットにカーソルを合わせる（バトルマップ時）

ユニット名を選んで**A**ボタンを押します。

状況

拠点（章）の名称、目的（クリア条件）、ターン数、所持金、自軍・敵軍の情報など、戦闘に関する状況を表示します。

辞書

遊び方を確認することができます。ゲーム中で説明された項目が順番に追加されていきます。

項目を選んで決定したあと画面右側の項目を選んで決定すると、説明を表示します。



戦績

これまでのベストの成績と現在の状況が確認できます。

※塔と遺跡のときだけ表示されます。

退却

バトルマップから抜け出すことができます。

※塔、遺跡、魔物拠点のときだけ表示されます。

中断

ゲームの途中でセーブします。

※バトルマップでのみ表示されます。

終了

自軍のターンを終了し、敵軍のターンに移ります。

※バトルマップでのみ表示されます。

記録

ゲームの途中でセーブします。

※ワールドマップでのみ表示されます。


設定

ゲーム中の各種設定を変更します。
項目を選び、**←**ボタンで設定を変更してください。設定が終わったらBボタンでバトルマップ画面にもどります。



アニメ設定

戦闘シーンのアニメーションを4種類のなかから設定します。

1	バトルマップ画面を背景に戦闘アニメーション表示
2	専用の背景に戦闘アニメーション表示
オフ	戦闘アニメーションなし(バトルマップ画面上で戦闘)
個別	<p>ユニット別に「1」「2」「オフ」を設定する</p>  <p>Aボタンを押して個別設定画面を表示し、ユニットを選んでAボタンで設定してください。Bボタンで設定を終わります。</p>

ゲームスピード

全ユニットの移動の速さを「ふつう」「はやい」から設定します。

メッセージスピード

会話などのメッセージが表示される速さを、「おそい」「ふつう」「はやい」「最速」から設定します。

地形ウィンドウ

バトルマップ画面でカーソル位置の地形データを表示する、地形ウィンドウのオン/オフを設定します。

ユニットウィンドウ

バトルマップ画面でカーソルをユニットに合わせると表示される、ユニットウィンドウを「パネル」「フキダシ」「オフ」から設定します。

戦闘情報ウィンドウ

敵ユニットを攻撃するときに表示される、戦闘情報ウィンドウを「簡略」「詳細」「オフ」から設定します。

クリア目的表示

クリア条件を表示するウィンドウのオン/オフを設定します。

字幕ヘルプ

アイテム交換やユニット救出時などに、バトルマップ画面の下に表示される説明文のオン/オフを設定します。

オートカーソル

自軍ターンの初めに主人公にカーソルを合わせる機能のオン/オフを設定します。

※オフの場合:カーソルが自軍の前ターンの最後にあった位置で始まります。

オートターンエンド

自軍の全ユニットの行動が終わったときに、自動的に敵軍のターンになる機能のオン/オフを設定します。

BGM

ゲーム中に流れる音楽のオン/オフを設定します。

効果音

ゲーム中に鳴る効果音のオン/オフを設定します。

ウィンドウパネル

ウィンドウの色を4種類のなかから設定します。

ユニットについて

ユニットは敵と戦ったりして成長します。戦いでHPが減ったときは、回復させてあげましょう。

ユニットの成長

ユニットは戦闘や杖の使用でEXP. (経験値) が得られ、EXP. が100を超えるとレベルが1つ上がります。

◇EXP.ゲージ ゲージは、いっぱいになる(100を超えてレベルアップすると)、再び0にもどります。

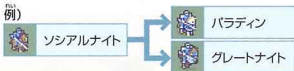
*アニメ設定が「オフ」の場合は、バトルマップ画面に表示されます。

レベルアップすると「力」「技」などのパラメータが上昇し、ユニットは強くなっていきます。一部のユニットを除き、レベルは最大20まで上がります。



ユニットのクラスチェンジ

ほとんどのユニットは、一定の条件を満たすと上級クラスのユニットへクラスチェンジができ、さらに戦闘などの能力が上がります。また、ユニットの種類によって、複数の上級クラスからクラスを選べます。



HP(体力)の回復

敵の攻撃を受けてHPが減ってしまったユニットを回復させるには、次の4つの方法があります。

① ユニートを砦や玉座などの上に移動させる

自軍のターンの最初に、HPが自動的に数ポイント回復します。



② 「きすぐすり」や「とっこうやく」を使う

「きすぐすり」はHPを10ポイント回復、「とっこうやく」はHPをすべて回復できます。



③ HPを回復する杖の効果を受ける

シスター、司祭、トルバードルなどのユニットが杖を使うことができ、攻撃時の手順▶P18-19と同様に回復させます。回復量は、杖を使うユニットや杖の種類で変わります。



④ 「リザリア」の魔法で敵を攻撃する

敵に与えたダメージの分だけ、自分のHPが回復します。



ユニットコマンド

自車のユニットを移動させると、状況に応じたユニットコマンドが表示されるので、選んで決定してください。

※緑色のコマンドは、そのコマンドで行動したあとにも別のコマンドが使えることを表します。



基本的なコマンド

攻撃

武器を選んで決定し、攻撃可能範囲内にいる敵ユニットから攻撃するユニットを選んで決定します。▶P18-19

※ユニットは攻撃に使用した武器・魔法書をそのまま装備します。

戦闘情報ウィンドウ

敵ユニットに攻撃するときに表示されます。



HP	HP(体力)
威力	1回の攻撃で与えるダメージ ※「×2」は2回攻撃
命中	攻撃の命中率
必殺	必殺攻撃の出る確率
↑(矢印)	↑:有利な武器 ↓:不利な武器 ▶P37

戦闘画面ミニウィンドウ

戦闘アニメーション時に表示されます。



HIT	攻撃が命中する確率
DMG	相手ユニットに与えるダメージ
CRT	必殺攻撃の出る確率

◆攻撃の種類

1 直接攻撃(剣・槍・斧など) >>>射撃1

隣接した敵ユニットへの攻撃です。敵ユニットが直接攻撃のできる武器・魔法書を装備している場合は、反撃を受けます。

2 間接攻撃(弓・魔法書など) >>>射撃2

1マス離れた敵ユニットへの攻撃です。敵ユニットが間接攻撃のできる武器・魔法書を装備している場合は、反撃を受けます。

3 遠距離攻撃(弓など) >>>射撃3~

2マス以上離れた敵ユニットへの攻撃です。敵ユニットが長弓を装備していないかぎり、反撃を受けません。

遠距離攻撃は、アーチャーやスナイパーがシューターに乗った場合に使える「アーチ攻撃」と、射程が3以上ある特殊な魔法書や長弓を使用した攻撃に限られます。

※武器には、直接攻撃と間接攻撃の両方のできるものがあります。

杖 [シスター、司祭、トルバドールなど]

聖なる杖を使います。使う杖によってさまざまな効果があります。

召喚 [サマナーのみ]

亡霊戦士を呼び出します。▶P40

待機

その場で待機します。

盗む [盗賊のみ]

隣接する敵ユニットから道具(武器・魔法書・杖を除くアイテム)を1つ盗めます。

特定の場所で現れるコマンド

特定の場所に立ったときのみ表示されるコマンドです。

訪問

村や民家などを訪問します。訪問するとお金やアイテムをもらったり重要な情報を得ることができるので、必ず立ち寄りましょう。

なお、村は一度しか訪問できません。

※村は、特定の敵ユニットが到着すると破壊されます。



村



民家

武器屋

武器を買ったり、アイテムを売ったりします。

※ユニットの持ち物がいっぱい
のときは、輸送隊に預けます。



武器屋



アイテム名・使用回数・値段が表示されます。

道具屋

道具を買ったり、アイテムを売ったりします。

※ユニットの持ち物がいっぱい
のときは、輸送隊に預けます。



道具屋

闘技場

自軍ユニットを闘技場で戦わせます。用意された武器で戦い、片方のHPがなくなると戦闘終了です。

掛け金制の戦いで、勝つと賞金と経験値をもらい、負けると掛け金を失ってユニットは消滅します。途中でやめるときはBボタンを押してください。

※途中でやめると掛け金もどきません。



闘技場

扉

「とびらのかぎ」を持っているユニットまたは「とうぞくのかぎ」を持っている盗賊が、隣接する扉を開けます。（「アンロック」の杖を使うと離れた場所からでも開けることができます）



扉

かぎ開き 【ローグのみ】

かぎのアイテムを使わずに扉や宝箱を開けます。

宝箱

「たからのかぎ」を持っているユニットまたは「とうぞくのかぎ」を持っている盗賊が開けます。



宝箱

制圧 【エイリーク・エフラム】

「城門」や「玉座」を制圧します。



城門



玉座



ユニットのステータス

ユニットにカーソルを合わせてRボタンを押すとステータス画面が表示され、ユニットのさまざまな情報が見られます。

ユニットの顔

主要なユニットは顔のグラフィックが表示されます。

ユニットの名前

ユニットの名前が表示されます。

ユニットの種類

ユニットの種類が表示されます。

レベル・経験値

ユニットのレベルと経験値が表示されます。

現在のHP/最大HP

ユニットの現在のHPと最大HPが表示されます。

ステータスウィンドウ (全3ページ)

1 個人データ ▶P33

2 所持品 ▶P34

3 武器レベルと支援レベル ▶P35

※アイテムや項目にカーソルを合わせてRボタンを押すと、ヘルプウィンドウで、簡単な解説が見られます。

ステータス画面の操作方法

方向ボタン	←→ ステータスウィンドウのページ切り替え
方向ボタン	↑↓ 同じ軍の違うユニットに切り替え
Rボタン	ヘルプウィンドウ表示 / 非表示 (表示中は方向ボタンで項目選択)
Aボタン	同行ユニットに切り替え

ヘルプウィンドウ

同行者マーク

同行ユニットがいることを表します。

自分が同行しているユニット名を表示します

1 個人データ Personal datas

ユニットの戦闘能力や状態に関するデータを表示します。パラメータの上限はユニットやユニットのクラス、項目によって異なります。

← Personal Data →

力	→ 6	経験	→ 5
魔	→ 1	体格	→ 5
技	→ 1	救出	→ 4
速	→ 6	同行	→ 1
幸運	→ 3	属性	→ 光
魔防	→ 3	状態	→ ー

力	力の強さ
魔力	魔力の強さ ※強さが対程に影響する杖もあります。
技	武器・魔法書を扱う技術
速さ	素早さ
幸運	運の強さ
守備	守備力
魔防	魔法防御力
移動	移動距離 ▶P19
体格	体の大きさ ※大きいと重い武器・魔法書を持っていても戦闘に影響しにくい。
救出	救出できる相手ユニットの「体格」
同行	同行しているユニット名
属性	支援効果に関係
状態	状態変化時に内容を表示

- ※【力】～【魔防】はレベルアップ時に値が上昇します。
- ※【移動】【体格】はクラスチェンジ時に値が上昇します。

状態変化の種類

ポイズン	毎ターン、HPが減少します。「どくけし」で治ります
スリープ	行動できません。
バサーク	敵味方関係なく近くのユニットを攻撃します。操作できず、「救出」・「交換」もできません。
サイレス	魔法書・杖が使えません。
石化	行動できず、必殺攻撃を受けやすくなります。

※状態変化は、数ターン経過するが「レスト」の杖などを使うと治ります。

2 所持品 Items

ユニットが持っているアイテムを表示します。

アイテムの名前
Rボタンでアイテムデータ(ヘルプウィンドウ)を表示。

Eマーク
装備しているアイテムを表示。

アイテムの使用残数/使用回数 ▶P36

戦闘能力

Equipment	射程	1
攻撃	22	変役
命中	107	回避
		37

※敵の所持品にある緑色のアイテムは、その敵を倒すと獲得できます。

戦闘能力

ユニットの個人データと装備中の武器・魔法書・杖のデータを合わせた総合的な能力を表示します。

攻撃	ユニットの攻撃力
命中	攻撃が命中する確率
射程	攻撃での射程距離 ▶P27
必殺	必殺攻撃(ダメージが3倍)の出る確率
回避	敵ユニットの攻撃をかかわす確率

※上記の項目の値は、支援効果によって変化します。

アイテムデータ

武器・魔法書・杖でRボタンを押すと表示され、アイテムの能力を確認できます。 ▶P36

3 武器レベルと支援レベル Weapon and support Level

武器レベルと支援レベルを表示します。

武器レベル

武器レベルゲージ

支援レベル

属性アイコン

- 杖
- 槍
- 斧
- 弓
- 杖
- 槍
- 斧
- 弓

武器レベル

武器・魔法書・杖は8種類の属性に分かれており、それぞれの属性の「武器レベル」が表示されます。

武器レベルが高いほど、攻撃力の高い武器・魔法書や能力の高い杖などが使用でき、使用することに武器レベルゲージが増え、いっばいになるとレベルアップします。

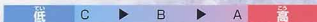


※クラスチェンジしていないユニットの武器レベルは、「A」が最高です。

※どれか1種類の属性の武器レベルが「S」になったユニットは、ほかの武器レベルが、「A」までしか上がりません。

支援レベル

支援効果を受けることができるユニットの名前と属性、支援レベルが表示されます。支援レベルはユニット同士(会話)でレベルアップし、支援レベルが高いほど、攻撃などの際に支援相手のユニットに影響を与えます。



アイテム

アイテムには武器系と道具系があり、それぞれ使用回数が決まっています。アイテムごとの使用回数は、ステータス画面の所持品ウィンドウなどで確認できます。

武器系アイテムの使用回数

武器の使用回数は、攻撃が敵ユニットに命中すると減り、魔法書やアーチ攻撃 ▶P27 では命中に関係なく使用した回数分減ります。

アイテムの購入

アイテムは、武器屋や道具屋で購入してください。▶P30

※バトルマップだけでなくワールドマップにも店があります。

アイテムデータ

武器系アイテムを選んでRボタンを押し、「ヘルプウィンドウ」を表示すると、アイテム自体の能力が表示されます。



武器レベル	武器・魔法書・杖の属性とレベル ※武器レベルがこのレベルに達していないユニットは使えません。
射程	武器の射程距離、魔法書・杖の効果の届く距離
重さ	武器・魔法書の重さ ※ユニットの「体格」より値が大きいと「攻撃速度」や「回避」の値が下がります。
威力	武器・魔法書の攻撃力
命中	武器・魔法書の攻撃の命中率
必殺	武器・魔法書の必殺攻撃の出る確率

アイテムの特効相手

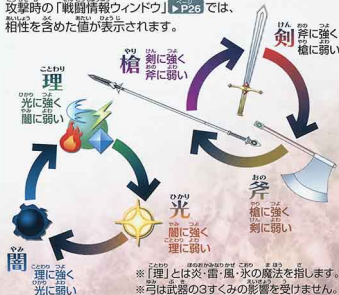
アイテムデータに「～系に有効」という表示がある場合、その武器・魔法書で特定の種類のユニットに攻撃すると、通常より大きなダメージを与えられます。



特効相手の場合、使用武器アイコンが白く点滅します。

武器・魔法の3すくみ

「武器・魔法の3すくみ」とは各属性同士の相性のことで、この関係が攻撃能力の「攻撃」・「命中」の値に大きく影響します。例えば、斧を装備した敵ユニットに剣で攻撃をすると、自軍ユニットの「攻撃」・「命中」が上がり、敵ユニットは下がります。攻撃時の「戦闘情報ウィンドウ」▶P26 では、相性を含めた値が表示されます。





ユニットの種類

※「～系」は、兵種の種類です。
※クラスチェンジには特定のアイテムが必要なことがあります。







	ロード	ルネス女王エイリーク。 剣を専門に使う。
	ロード	ルネス王子エフラム。 槍を専門に使う。
	新人兵士	入隊したての兵士。槍を専門に使う。 アーマナーナイト・ソシアルナイトに昇格できる。
	アーマナーナイト	厚い鎧をまとった騎士。 槍を専門に使う。
	ジェネラル	アーマナーナイトが昇格する。 槍と剣と斧が使える。
	傭兵	戦いのスペシャリスト。 剣を専門に使う。
	勇者	傭兵・戦士が昇格する。 剣と斧が使える。
	剣士	剣の使い手。 剣を専門に使う。
	ソードマスター	剣士が昇格する。 必殺攻撃を得意とする。
	ソシアルナイト	馬に乗った騎士。 槍や剣を使う。
	パラディン	ソシアルナイトが昇格する。 槍と剣が使える。
	グレートナイト	アーマナーナイト・ソシアルナイトが昇格する。 斧と剣と槍が使える。

重歩兵系

剣歩兵系

騎馬系

	フォレストナイト	アーチャー・傭兵が昇格する。 弓と剣が使える。	騎馬系
	トルバドール	馬に乗った騎士。 杖を専門に使う。	
	ヴァルキュリア	トルバドール・シスターが昇格する。 光魔法と杖が使える。	
	マージナイト	魔道士・トルバドールが昇格する。 理魔法と杖が使える。	
	ベガサスナイト	ベガサスに乗った騎士。 槍を専門に使う。	飛行系
	ファルコンナイト	ベガサスナイトが昇格する。 槍と剣が使える。	
	ドラゴンナイト	ドラゴンに乗った騎士。 槍を専門に使う。	飛行系・竜系
	ドラゴンマスター	ドラゴンナイトが昇格する。 槍と剣が使える。	
	ワイバーンナイト	ドラゴンナイト・ベガサスナイトが昇格する。 槍を専門に使う。	
	海賊	海を移動できる。 斧を専門に使う。	
	バーサーカー	海賊が昇格する。 必殺攻撃を得意とする。	
	かけだし戦士	経験の浅い戦士。斧を専門に使う。 戦士・海賊に昇格できる。	
	戦士	屈強な兵士。 斧を専門に使う。	
	ウォーリア	戦士・海賊が昇格する。 斧と弓が使える。	
	アーチャー	弓を専門に使う。 直接攻撃はできない。	

	スナイパー	アーチャーが昇格する。 必殺攻撃を得意とする。
	シスター	神に仕える女性。 杖を専門に使う。
	神官	神に仕える男性。 杖を専門に使う。
	修道士	神に仕える男性。 光魔法を専門に使う。
	司祭	シスター・修道士・神官が昇格する。 光魔法と杖が使える。
	魔道士見習い	修行中の魔道士。理魔法を専門に使う。 魔道士・シャーマンに昇格できる。
	魔道士	自然の力を採る魔法使い。 理魔法を専門に使う。
	賢者	魔道士・修道士・神官が昇格する。 理魔法と光魔法と杖が使える。
	シャーマン	いにしへの魔法使い。 闇魔法を専門に使う。
	ドルイド	シャーマンが昇格する。 闇魔法と理魔法と杖が使える。
	サマナー	シャーマンが昇格する。闇魔法と杖が使える。 亡霊戦士を召喚できる。
	亡霊戦士	サマナーに召喚される戦士の亡霊。 斧を専門に使う。
	盗賊	敵のアイテムを盗める。 剣を専門に使う。
	ローグ	盗賊が昇格する。剣を専門に使う。 かぎがなくても扉や宝箱を開けられる。
	踊り子	自軍ユニットを再行動させる。

◆クラスチェンジ表



つ しん どう さ じ ゅ う 通信闘技場

自軍のユニットを使用し、2~4人で対戦ができます。全員がメニュー画面の「エクストラ」を選んで決まり、さらに「通信闘技場」を選んで決定します。通信メニュー画面が表示されたら、項目を選んで決定してください。

- ※バトルマップをクリアした拠点のセーブデータがないと遊べません。
- ※初めて遊ぶ場合は「編成」しか選べません。



編成

セットアップ画面が表示されたら、項目を選び決定します。初めて通信闘技場で遊ぶ場合は、「チーム作成」でチームを作りましょう。



チーム作成

セーブデータのユニットを使ってチームを作ります。「NO DATA」を選んで決定すると、セーブデータセレクト画面が表示されます。使うデータを選んで決定すると、対戦準備画面が表示されるので、項目を選び決定します。



ユニット選択

進撃準備画面 ▶ P14 と同様に、出場ユニットを選んでSTARTボタンを押し、ネームエントリー画面でチーム名を入力して「OK!」で決定します。



アイテム整理

進撃準備画面と同様に、アイテム整理ができます。

編成をやめる

セーブデータセレクト画面にもどります。

部隊表

マップメニューの「部隊」と同様に、チームの全ユニットの各種データを一覧表で見ることができます。

チーム入替え

リスト内のチームの位置を入れ替えます。

チーム削除

チームを削除します。

通信メニュー

通信メニュー画面にもどります。

練習

コンピュータを相手に2~4チームで、通信闘技場の練習をすることができます。

- ※コンピュータはあなたが作成したチームを使用します。
- ※自分のチーム以外はすべてコンピュータが操作します。

「練習」の右のチーム数を選んで決定すると、プラクティス画面が表示されます。画面左の一番上にある自分のチーム登録を選んで決定したら、右のチームウィンドウから出場させるチームを選んで決定します。同様にコンピュータが操作するチーム登録を決定し、STARTボタンを押すと闘技場画面になります。



対戦方法はP44を見てください。

つうしんたいげん せき せき つうしん せつごせき
通信対戦を始める前に、通信ケーブルの接続をしてください。

▶ P46-47

通信対戦

2~4人で通信闘技場で対戦することができます。パーサス画面が表示されるので、項目を選んで決定してください。



対戦チーム

対戦するチームを選び、闘技場対戦を開始します。全員がチームを選んで決定すると、それぞれの画面に通信画面が表示されます。1Pは全員の名前登録を確認してSTARTボタンを押してください。

※全員の名前登録が表示されない場合は、通信ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。

先攻プレイヤーがランダムで決定され、ルールが表示されたあと全員に闘技場画面が表示されます。手前が自分のチームです。



通信に失敗した場合

通信に失敗すると、エラー画面が表示されます。通信ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。

対戦の方法

先攻より反時計回りの順で対戦します。

まず、自分のチームから対戦ユニットを選び決定します。次に自分以外のチームから対戦ユニットを選び決定し、攻撃する武器を選んで決定すると、自動的に対戦が始まります。途中で降伏するとき、STARTボタンを押して「はい」を選んでください。

対戦での注意点

- ・ユニットはHPがなくなると消滅しますが、セーブデータのユニットには関係ありません。
- ・対戦ではEXP.(経験値)を得ることができません。

対戦の結果

闘闘ごとにポイントがもらえ、最後まで生き残ったチームから順位がつけます。Aボタンを押すと戦績が表示され、もう一度Aボタンで通信メニュー画面にもどります。



部隊表

「編成」の部隊表と同じです。

通信メニュー

通信メニュー画面にもどる。

戦績

自分のチームが、1回の対戦で得たポイントの高い順に表示されます。



ルール設定

対戦ルールを設定を変更できます。項目を選び、△ボタン←→で設定してください。



ユニットを隠す

闘技場画面で自軍のユニットを相手に見せるかどうかを設定します。

対戦勝利条件

勝利条件を「ポイント」か「サバイバル(生き残り)」に設定します。

自動武器選択

武器の自動選択のオン/オフを設定します。



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同士やゲームボーイ プレーヤーと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・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイプレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む）
----- いずれかプレイする人数分の台数
- 「ファイアーエムブレム 聖魔の光石」カートリッジ
----- プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）
（・2人プレイの場合 —— 1本 ・4人プレイの場合 —— 3本
・3人プレイの場合 —— 2本

通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなったり、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。
- 指定以外の接続をされているとき。

■接続方法

1. すべての本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 下の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべて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、42～45 ページをご覧ください。





たいりく マギ・ヴァル大陸マップ

仲間たちと最初に出会う場所を紹介します。

このほかにも、仲間にする心強い人物たちに出会うでしょう。

■ エイリーク編で出会う場所

■ エフラム編で出会う場所



登場人物紹介

エイリーク

主人公の1人、ルネス王国の女王。

心優しく、素直な性格。

戦いは好まないが、苦難に立ち向かう勇気を持ち、芯が強い。実戦経験はないものの、彼女が描く華麗なレイピアの軌跡に魅了されている者は多い。自国をグラド帝国に侵略され、フレリア王国へと逃れる。



エフラム

もう1人の主人公、ルネス王国の王子。

エイリークの双子の兄でもある。王子としての風格と気品を持つが、

正義感が強く、行動的な性格のため、王宮でおとなしくしているタイプ

ではない。ルネス騎士団から一目置かれる権術も、成長が期待される。グラド帝国に侵略された際、行方不明となる。



Seth ゼト

ルネス王国の聖騎士でエイリークの護衛役。真銀の騎士の異名を持つ。忠誠心に篤く、真面目な性格。ルネス城陥落の際、国王の命により、エイリークを守りルネス城を脱出する。



ラーチェル

魔物退治の旅を続ける美少女。正義感が強く、信心深い。各地に湧き出した魔物を連れるために、ドズラとレナックという仲間を連れ旅をしている。実は高貴な身分の者らしい。



Larchel

ヨシュア

かけごと好きの傭兵剣士。つかみどころのない性格をしている。グラド帝国軍に雇われた傭兵として敵対するが、故あってエイリークたちの味方をするようになる。



Q 輸送隊が出てきませんが、いつ出会えるのでしょうか？

A 輸送隊は主人公と共に行動しています。主人公に隣接して、輸送隊とアイテムの受け渡しをしましょう。

Q バトルマップ画面で、誰もいない場所に突然敵ユニットが現れることがあるのですが……。

A バトルマップではゲームが始まって数ターン後に、砦や階段などから敵軍の「増援部隊」が現れることがあります。増援部隊はいきなり出現することが多いので、敵軍が少なくなっても油断は禁物です。城内マップで盗賊が増援部隊として現れると、宝箱からアイテムを盗みます。出現する場所にあらかじめ自軍ユニットを置くことで出現を防げます。

Q 敵ユニットの姿が見えないバトルマップがあるのですが、どうすればいいのでしょうか？

A 霧で視界がさえぎられているバトルマップを「索敵マップ」といい、敵ユニットの見える範囲を「視界」といいます。索敵マップでは自軍ユニットは周囲3マスしか視界はなく、それ以外の場所は実際にユニットを動かさなければ敵ユニットは見えません。視界外の敵ユニットには攻撃できず、視界外に移動しているとき敵ユニットと遭遇すると、その場所で強制的に「待機」となります。通常のユニットの視界は3マスですが、盗賊は8マスの視界があり、杖や道具のなかには視界を広げられるものもあります。

STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
SATORU IWATA

PRODUCERS
TOHRU NARIHIRO
HITOSHI YAMAGAMI

PRODUCT MANAGER
KENJI IMAI

DIRECTORS
SACHIKO WADA
TAIKI UBUKATA
KENTARO NISHIMURA

COORDINATORS
RYUICHIRO KOGUCHI
TOYOHISA TANABE
YOSHIMASA ARITA

MAIN PROGRAM
HIROYUKI FUJIWARA

PROGRAM
MAKOTO KATAYAMA
JUNZO AKATSUKA
KENSAKU FUJITA

PROGRAM SUPPORT
YUJI OHASHI
TAKANORI HINO

SCENARIO
KOUHEI MAEDA

SCENARIO SUPPORT
SACHIKO WADA
TAIKI UBUKATA
KENJI MATSUURA
IKUKO MIKAMI
NAOMI MASUDA

MAIN DESIGN, FACE DESIGN
SACHIKO WADA

GRAPHIC DESIGN
RYO HIRATA
KYOUKO KASUGA
DAISUKE IZUKA
YUJI NAKAMOTO

ERINA MAKINO
SHIHO TSUTSUJI
YOSHIMORI AISAKA
TOMOKO FUKUMOTO
TOSHIFUMI ONISHI
SHUYA TAKAOKA
SYUICHI KAJIHARA
NAOKI FUKUDA
KATSUYOSHI KOYA
SATOSHI KASHIWA
MITSUYASU NOMOTO

GRAPHIC SUPPORT
TOSHIYUKI NAGAHARA

LAYOUT
MAKOTO SHIMOJO

STAFF CREDITS

OPENING & ENDING DEMO
HIROYUKI HAYASHI

SOUND SUPERVISOR
YUKA TSUJIYOKO

SOUND COMPOSITION
SAKI HARUYAMA
YOSHIIHKO KITAMURA
YOSHITO HIRANO

SOUND EFFECT
KAORU KITA

ART WORK
YASUO INOUE
KAZUYA YOSHIOKA

PUBLISHERMENT
YUSUKE KITANISHI
YOSHIMASA ARITA
RYUTA KAIMOTO

SPECIAL THANKS
RYOICHI KITANISHI
KOZO IKUNO
TOSHIYUKI NAKAMURA
MASAHIRO NAKAMORI
TOSHIO SENGOKU
TAEKO KANEDA
MASAYUKI HORIKAWA
MASAHIRO HIGUCHI
YOSHIFUMI YAMASHITA
YASUSHI ADACHI
AKITOMO TANAKA
NORIIHIKO KAWABATA
TAKASHI HAMAMURA
MASANORI KUSUMOTO
SHUICHI NARUSAWA
FLAGSHIP Co.,Ltd
SUPER MARIO CLUB

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND 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ため、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。



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、セーブ中にニンテンドーゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイプレーヤーで使用されている場合)、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。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様相談窓口」にお問い合わせください。
- 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。それ以外の買はご容赦ください。

ゲームボーイプレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイプレーヤーで使った場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。



©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program,
reserved by NINTENDO and INTELLIGENT SYSTEMS.

GAME BOY・**GAME BOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号

特許登録 第2710378号 PAT.PEND.

ファイアーエムブレムは登録商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替えます。

禁無断転載