

Nintendo®

AGB-AGSJ-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス



黄金の大陽

開かれし封印

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「黄金の太陽」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分の小休憩をおすすめします。

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、異物などを入れてたらないでください。
- 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 (ゲームボーイアドバンス/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

地

Venus

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きた。
 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が……

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つのエレメンタルの力が……
 何者かの手によって解放されようとしている。
 錬金術のたいなる力の脅威にさらされた世界。
 この世界を最悪のシナリオから救うために、
 勇気ある者たちが、今、立ち上がる……！

水

Mercury

Mars

火

取扱説明書 もくじ

- コントローラの使い方……………4
- ゲームの始め方……………6

スタートメニュー

<はじめる>……7 <つづける>……7
 <うつつ><けす><バトル>……8

- エナジストたち……………10
- 大いなる存在……ジン！……………12
- 冒険の進め方 ～フィールド編～……………14

フィールドコマンド

<エナジー>……14 <ジン>……16
 <アイテム>……21 <ステータス>……24

- キャラクターのクラスについて……………28
- 各種の施設の利用方法……………30
- ポーズメニューについて……………33
- 冒険の進め方 ～戦闘編～……………34

戦闘開始前のコマンド

<たたかう><にげる><ステータス>……35

戦闘コマンド

<こうげき>……36 <エナジー>……36 <ジン>……40
 <しょうかん>……42 <アイテム>……45 <ぼうぎょ>……45

- 困ったときの「冒険Q&A」……………46
- <バトル>について……………48

Jupiter

風

つかかた コントローラの使い方

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



◆Lボタン

- ショートカット (P15) 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



◆+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 (P33) を表示



◆SELECTボタン

- ▲ フィールドコマンド (P14) を表示



- ▲ 目の前に人がいるときなどに使うと便利です。

◆Bボタン

- ▲ ダッシュ (中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

◆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

◆Rボタン

- ショートカット (P15) でセットしたエナジーを使用

- ▲ 世界地図を表示



- 中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



◆Aボタン

- ▲ フィールドコマンド (P14) を表示



- ▲ 目の前を調べる



はじめかた 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。

タイトル画面



セーブデータがない(はじめて遊ぶ)場合

タイトル画面が表示された後、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ス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。名前が入力が終わったら、【おわる】を選んでAボタンを押せば、ゲームを始めることができます。

名前入力画面



【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。

【おわる】

名前の入力を終えて、名前を決定します。

指カースル

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、5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、P7~8で説明します。

スタートメニュー画面



※ゲームをクリアしたセーブデータを作ると、そのデータではゲーム本編が続けられなくなります。スタートメニューで選べるのは、<くせ>と<バトル>のみになります。

スタートメニュー

<はじめる>

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。

※セーブデータがすでに3つある場合は、<はじめる>のメニューは表示されません。

スタートメニュー

<つづける>

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。十字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

のパーティ

セーブデータ選択画面



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 (P28)
所持コイン数
総プレイ時間

所持しているジン (P16) 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P33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



<うつす>

セーブしてあるデータを、他のファイルに写す(コピーする)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



<けす>

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



<バトル>

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同士を戦わせる対戦プレイを楽しむことができます。<バトル>でケابل対戦をプレイするためには、2人分のゲームボーイアドバンスと「黄金の太陽」のカートリッジ、そして、ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルが必要になります。詳しくは、P48～51をご覧ください。

※ジンを手に入れているセーブデータがない場合、スタートメニューで<バトル>は表示されません。

うつすデータの選択画面



消去するデータの選択画面



対戦データの選択画面



対戦中の画面



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。



ロビン（剣士）

地のエナジスト：17歳

「黄金の太陽」の主人公。ハイディア村に生まれ育つ。地のエナジーを受

け継ぎ、剣士としての高い能力を有する。



火のエナジスト：17歳

ジェラルド（戦士）

ロビンの幼なじみ。火のエナジーを受け継ぐ彼は体力に優れ、戦士としての能力に恵まれている。



ハイディア村で家族と一緒に暮らしていた。ある風の夜の事故で、実の兄ガルシアを失ったが……。

火のエナジスト：17歳

ジャズミン（炎使い）

イワン（風使い）

風のエナジスト：15歳

カレイの町の大商人に育てられる。風のエナジストである彼は希少な存在で、特殊なエナジーを操る。



マーキュリーの灯台を守護する一族の末裔。水のエナジストが持つ治癒能力で、ロビンたちの冒険を支える。

メアリュ（水使い）

水のエナジスト：17歳

ロビンたちの行く手に現れる人物たち

ガルシア

冒険の先で出会う人物たち。今のところ、その正体は謎である。



メナーディ

アレクス

おおいなる存在……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：ソロ



水のジン：フィス



火のジン：バーン



風のジン：ゲイル



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ます。

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ようになりたりします。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。



P17、P28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す。

P29をご覧ください

ジンの効果 その3 ジンを解き放って攻撃ができる!



キャラクターにセットしておいたジンを、戦闘時に解き放つことで、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。解き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認してみてください。

P40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>で解き放ったジンを使えば、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。

P42をご覧ください

ぼうけん すす かつ へん 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、P24をご覧ください。



エナジーを使ったり、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。

※エナジーについては、P36～39をご覧ください。

エナジーの使い方

1 十字ボタンの左右で使いたいエナジ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 十字ボタンの上下で使いたいエナジーを選びAボタンを押してください。エナジーが5種類以上ある場合は、十字ボタンの左右で表示するエナジ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ナジ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ナジーの場合は、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ナジーの場合は、十字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

よく使うエナジーを、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ナジーを使用できて、とても便利です。

1 十字ボタンの左右でセットしたいエナジ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 セット可能なエナジーが表示されますので、十字ボタンの上下でセットしたいエナジーを選びAボタンを押してください。これでセット完了です。

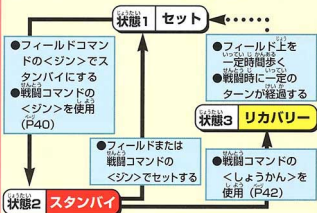




冒険の途中でゲットしたジンをキャラクターに【セット】したり、他のキャラクターに渡したり、キャラクター同士で交換したりできます。

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、P40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、十字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。



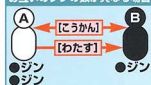
▲とても重要な情報なので、必ずチェックしておきましょう。

フィールドコマンド<ジン>のできるこ

- 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。

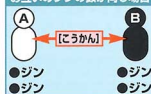
お互いのジンの数が異なる場合



※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、十字ボタンでセット (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。



(P18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。その文字に指カーソ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れます。

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ボタンの左右で次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R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P28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ことなどができます。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

Rボタンを押した状態で

確認すること
ができます。

キャラクターの
基本
装備（武器と防具）
とステータス
を確認すること
ができます。

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、エネルギーを修得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P22につづきます）

次に、**+**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、**+**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。

+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、**+**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。

+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、受け取った相手と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】【はすずす】

+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)

+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**+**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。

+ボタンで【そうび】（または【はすずす】）を選び、Aボタンを押してください。【はすずす】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【すてる】

必要のないアイテムを捨てることができます。捨てるようしている種類のアイテムを2個以上持っている場合は、**+**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。セレクト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。

<ステータス>画面

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ぶと、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。

<ステータス>の詳細画面

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P27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
Lv	キャラクターのレベル(現在の強さ)です。
けいげんち	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。
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まわってきます。
うんのみよさ	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。
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表します。
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、その属性の攻撃に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受けるダメージが少なくなります。

(<ステータス>の説明はP26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。

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 エネルギーのアイコン
- ② エネルギーの名前
- ③ 使用したときに消費するEPの量
- ④ エネルギーの属性
●地 ●水
●火 ●風

※属性の表示がないエネルギーは無属性です。

- ⑤ エネルギーの有効範囲
=敵1体または味方1人
※物体を動かしたり、空間を移動したりするシステムのエネルギーも含まれます。
- =敵3体
■■■ =敵5体まで
■■■■■ =敵7体まで
■■■■■■■ =敵すべて、または味方すべて

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。

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

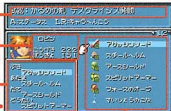
キャラクター名/現在の攻撃力と防御力

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（P32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
■ 敵におかされたダメージを受けます。アンチドウト、どくけしそで治せます。

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。

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。

眠り
■ 眠っているため、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、ふっかつのせいすいなどで治せます。

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の主人公のクラスはけんしです。



主人公に、風のジンであるゲイル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ゲイルを、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、火のジンであるバーンをセットしてみます。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。



使用できるエナジーが変化する

クラスによって使用できるエナジーは異なります。使おうと思っていたエナジーが、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（クラスの変化については、取扱説明書付属のポスター裏面をご覧ください）。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。



▲火のジンをセットすれば、火のエレメンタルパワーが上がって、火属性のエナジ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で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

十字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。十字ボタンの下を押すと、品物のリストが切り替わります。



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。



(右のページにつづきます)

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×印が付きま)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。

<のろいをとく> 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（上書き）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 **<いますぐスリープ>**

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。

※L+Rボタンを3秒以上押し続けてもスリープ状態にできます。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。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。

ぼうけん すす かつ 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、P36～45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 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げる、または倒された場合、そのキャラクターは自動的に防衛になります。



カーソル

せんとう 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。十字ボタンで使い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。



ポイント!! 要チェック

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おうとしています。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。

(P38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「ジン」>コマンドでジンを解き放つて攻撃する（P40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える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
グロウ	4	1	攻撃に使う以外に…?
スバイア	5	1	土のやりでダメージを与える
キャッチ	1	—	軽めものを引き寄せる
リターン	6	—	ダンジョンの入口にもどる

●水のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
ブライ	4	1	HPを100回復する
アンチドウト	2	1	浄化の力で毒を消し去る
チルド	5	3	攻撃に使う以外に…?
アクア	5	3	攻撃に使う以外に…?

●火のエナジー

名前	消費EP	有効範囲	効果
フレア	4	3	炎でダメージを与える
プロテクト	3	1	仲間の防御力を上げる
ファイア	6	3	火の玉でダメージを与える
ヒートバーナー	6	1	火炎を起こしダメージを与える
ムーブ	2	—	ものを水平に動かす

●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	嵐気嵐の力でダメージを与える
ライトニング	4	1	雷の力でダメージを与える
イリュージョン	4	3	複数の敵を幻につつま



<ジン>

セットしているジンを解放したり、解放された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、P42~43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。



戦闘 コマンド  <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>で使用する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。十字ボタンで<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>できる精霊
精霊が5体以上いる場合、十字ボタンの左右でページを切り替えれば、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。十字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、P44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>で使用するジンと同じ属性のエレメンタルパワー (P25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P44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 \odot 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することで、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	地の力で精霊をしょうかん
マーズ	火のジン×1	火の力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
ジラフ	火のジン×2	炎をまとい駆け抜ける霊獣

精霊
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。



精霊
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。 \odot 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、何もしることがない場合には、<ぼうぎょ>するといがいでしよう。



こま ぼうけん 困ったときの「冒険Q&A」

最後に、冒険に役立つヒントをいくつか紹介します。冒険に行き詰まってしまったときなどに参考にしてください。

Q 見えているのに、行けないところがあります。どうすれば行けますか？



A 別の場所から行くことができる場合もありますし、特定のエナジーを使えば、道を切り開ける場合もあります。また、キャラクターは短い距離なら飛び越えることもできますので、試してみてください。



Q 見るからにあやしげな像があるのですが、どうすればいいですか？

A 像や丸太などの中には、キャラクターが押すことで動かせるものもあります。あやしげな像や丸太を見つけたら、そばに行って押ししてみるといいでしょう。もし、そばに近づくことができない場合は……何か使えるエナジーがないか、コマンドを開いて確かめてみましょう。

Q 次に何をすればいいのかわからなくなっていました。どうすればいいですか？

A まず、近くの町や村の人たちに会って、もう一度話を聞いてみるとういでしょう。情報を集めることがとても大事なのです。さらに、もし人の心の中まで読むことができれば……。普通にお話しをしても教えてもらえないことまで、わかるかもしれませんね！



Q なかなかジンを見つけれません。どうしたら見つかりますか？

A ジンは、町や村、そしてダンジョンの中など、世界各地のあらゆるところに散っていきました。ジンは、何かの陰にかくれて見つけにくかったり、ダンジョン内の通常では行きにくい場所にいたりするのです。町や村、ダンジョンを訪れたら、くまなく探してみてください。



＜バトル＞について

モンスター相手の勝ち抜きバトル「モンスター対戦」や、自分と友だち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＞ではポーズ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（P50をご覧ください）をプレイする場合は、P51をご覧くださいの上、先に必要な準備を整えましょう。

＜バトル＞の始め方



バトルの控え室



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＞で使いたいパーティーのデータを＋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。

ケーブル対戦での、これまでの最高連続勝利数がここに表示されます。

この人物に話しかけると、神殿と同じように治療してもらえます。

この人物に話しかけると、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

正面から話しかけるとこれまでの勝利数を、左側から話しかけると現在の連続勝利数を確認できます。

受け付けカウンター

カウンター内の女性に話しかければ、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。

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、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】を選び、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】を選び、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が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EP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と、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。

★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。



▲右端のキャラクターは参加できません。

通信ケーブルのつなぎ方

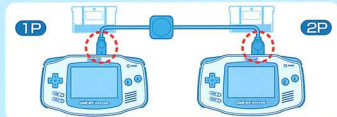
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス 2台
- 「黄金の太陽」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、48 および 50 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

……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/佐藤明子

市川宏之

●ウィンドウプログラミング

山本 豊/加澤 靖

●プログラミングサポート

沼屋賢司

P.E.ジェラス・ハイン

……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/村石光徳

福本 充/三上雅史

木村明仁/杉本真一郎

●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/沼屋賢次

……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

西川佳孝/櫻井 衛

木下奈々子

●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 潤



このマークは、無断で複製や無断複製および使用や無断複製を禁止するマークです。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

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貸賃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



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、新品と取り替え致します。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の商標または商標登録です。

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

日本商標登録 第4479566号



禁無断転載

GAMEBOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。

PAT. PEND. 実用新案登録 第1990850号