

Nintendo

AGB-AE7J-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

烈火の剣

とりあつかいぜつめいしょ
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 烈火の剣」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体験する人がいます。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、疲れしている場合は、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。
- 物に当てたり、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(ソフト/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	3
ストーリー	4
操作方法	6
■ 入門編	
ゲームの始め方	9
セーブ	10
基本ルール	11
ユニットの操作	12
■ 基礎編	
ユニットについて	15
ユニットのステータス	16
ユニットコマンド	20
ユニットの種類	24
■ 応用編	
マップメニュー	27
アイテム	30
進撃準備	32
通信闘技場	34
登場人物紹介	38
ゲームQ&A	42
「封印の剣」特典	45
通信ケーブルのつなぎ方	46
エレブ大陸マップ	48

「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「ファイアーエムブレム 封印の剣」から20年前のエレブ大陸を舞台に、プレイヤーは主人公リンを助ける軍師として、共に冒険の旅へと旅立ちます。そして、もう一人の主人公であるエリウッドとの出会い…。数々の戦いと仲間との出会いを通じて、主人公もプレイヤーも成長してゆきます。

今作は新たに、プレイヤー自身が名前や性別を入力し、軍師となって指揮をとる軍師システム、マニュアルを読まなくても遊び方が分かる解説機能、初心者でもスムーズに進めるゲームバランスなど、今までにない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のある方はもちろん、シミュレーションゲームが苦手な方でも遊べた方々、まだエムブレムを遊んだことのない方々にも十分楽しんでもらえる内容となっております。

新しく生まれ変わった「ファイアーエムブレム 烈火の剣」、
あなたも主人公であるリンやエリウッド達と共に
ファイアーエムブレムの世界を存分にお楽しみ下さい。

Fire Emblem

STORY

かつて「人」と「竜」が共存する大陸があった。
彼らはともに英知をもち、住処を侵すことなく穏やかな生活を営んでいた。しかし突然「人」の侵略によって、そのバランスは破られる。どちらともが大陸の覇権を
かけ争い、それは大自然の理をも変化させるほどの大戦となった。のちに「人竜戦役」と呼ばれる戦いである。
その結果、やぶれた「竜」は大陸から姿を消し、「人」は戦いの痛手乗り越えて、大陸全域にその勢力を広げていった…。

「人」と「竜」が戦った歴史をもつエレブ大陸。
その大陸の東に広がるサカ草原で、一人の少女が行き倒れの旅人を助けた。
少女の名は「リン」。
二人はいろいろと語り合ううちに、共に旅に出ることになった。
リンは「一人前の剣士」、旅人は「一人前の軍師」になるために、リンたちと旅先で出会い、力を貸してくれる
リキア貴族エリウッド。
偶然の出会いと別れ。
それは全てのちの長き戦いの序章である、このときは誰も知る由もなかった。
リンと旅人、そしてエリウッドとその親友ヘクトル。それぞれの運命の歯車が、今、回り始める…。

操作方法

ゲームボーイアドバンスの各ボタンの名称と、その操作方法です。しっかり覚えて実戦でうまく活用しましょう。

Lボタン

- まだ行動していない自軍のユニットの
上にカーソルを移動

十字ボタン

- カーソルの移動
- 項目などの選択
- ユニットの移動

STARTボタン

- ゲームスタート
- イベント(会話)やオープニング
デモをスキップ
- マップ画面で縮小版全体
マップを表示

操作説明ウィンドウ



SELECTボタン

- マップメニューを開く
- 操作説明ウィンドウの
表示切り換え

Rボタン

- ユニットのステータス画面を開く
(マップ画面でカーソルがユニット上有的时候)
- ヘルプウィンドウ(簡単な解説)を表示する
(十字ボタンで解説を見たいコマンドを選べます)

Help!

分からないコマンドがあれば、
コマンド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が現れ、簡単な解説を見ることができます。



ヘルプウィンドウ

Aボタン

- 項目などの決定
- マップメニューを開く
(マップ画面でカーソルが
ユニット以外の場所にあるとき)
- メッセージの早送り

Bボタン

- 項目などのキャンセル
- 前のページに戻る
- ウィンドウを閉じる
- カーソルの高速移動
(マップ画面で押したまま十字ボタン)

A+B+SELECT+STARTボタン
同時押してゲームをリセットします。

入門編

おも
思いきって

「ファイアエムブレム」を
買ったけど、どうしていいか
よく分からないという、
そのの貴方!ここから読めば、
とりあえずゲームを始めることが
できるわ。一人前の軍師に
なるための第一歩を
踏み出しましょう!

リン(本名:リンディス)

リキア地方の貴族、キアラン侯爵の孫娘。
父親はサカ人で、15歳までサカ草原で遊牧
生活を送っていた。初めはリキアの貴族に反
感を抱いているが、エリウッドや様々な人に
出会い、次第に心を開いていく。気丈で、男
勝りだが、物事を冷静にみる力も持つ。女な
がら、その剣技は見る者の目を引き付ける。

Fire Emblem

ゲームの始め方

最初から始める

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、スイッチを入れるとデモに続き、
タイトル画面が表示されます。STARTボ
タンを押すとメニュー画面が表示されます。
「最初から始める」が表示され、Aボタンを
押すと次に「-NO DATA-」のセーブデー
タが3つ表示されます。ファイルを選び決
定するとゲームスタートです。



タイトル画面



メニュー画面

軍師(プレイヤー)の設定

ゲームをスタートすると、まず軍師の設定を
します。初めに軍師の設定が用意されてい
ます。自分で設定したい場合は「はい」を選
び、名前、血液型、生まれ月、性別をそれぞ
れ入力し、STARTボタンを押します。



次から始める

セーブデータがある場合、メニュー画面に
次の項目が表示されます。



【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する

【記録から始める】「記録」した章からゲームを再開する

【記録をうつす】セーブデータを別のデータにコピーする

【記録を消す】不要になったセーブデータを消す

【最初から始める】ゲームを最初から始める

【エクストラ】様々なお楽しみが用意されています!

記録

マップクリア後と進撃準備画面でセーブすることができます。

【マップクリア後】

マップをクリアすると自動的にメニュー画面のセーブデータ表示になります。セーブしたいデータを選んで決定し、次に「記録」を選んで決定してください。

【進撃準備画面】 -P32

進撃準備画面の「記録する」を選び決定するとメニュー画面のセーブデータ表示になります。上と同様に決定してください。



「記録」でセーブした内容は新しくセーブし直さないかぎり、
何度もやり直しができます。

中断

ゲームの途中でセーブすることができます。マップメニューの「中断」を選び、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「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」から始めると消えます。
- ゲームの途中で電源を切ると、自動的に「中断」になります。



中断データマーク

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。

基本的なゲームの流れ

ゲームは章単位でマップをクリアしていきます。各章の始まりは、主要ユニットの会話で始まりマップ画面へと進んで行きます。

軍の種類

マップ上に登場するキャラクターを「ユニット」と呼び、各ユニットは自軍(青)、敵軍(赤)、その他(緑)のどれかに属しています。(灰色のユニットは行動を終えたユニットです。)自軍の操作は軍師(ブレイヤー)が行い、その他の軍はコンピュータが操作します。

ターンについて

マップ画面では自軍のターン、敵軍のターンを交互に繰り返して進めて行きます。章によっては同盟軍が登場し、その場合は敵軍のターンの後に同盟軍のターンが入ります。

ユニットに指示を与えるのは基本的に1ターンに1回のみです。

マップクリア

各章は1つのマップ画面で構成され、「敵部隊の全滅」「城門制圧」などといったクリア条件が設定されています。その条件を満たせばマップクリアとなり、次の章に進みます。

ユニットの消滅とゲームオーバー

【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】

兵種がロードのユニット(リン、エリウッド、ヘクトル)のHPが0になるか、クリア条件が満たせなかった場合、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。

ユニットの操作

マップ上でユニットを動かし、敵軍と戦う方法を説明します。



1. つかむ

中で動かしたい自軍のユニットにカーソルを合わせ、**△**を押します。

△を押すと移動等の可能範囲が表示されます。

移動・攻撃範囲について→P13



2. 移動する

中で動かしたい場所にカーソルを動かします。

△を押すと、ユニットが移動します。



3. ユニットに指示を出す<攻撃>

移動すると「ユニットコマンド」が表示されます。中で「攻撃」を選び**△**を押します。

ユニットコマンドについて→P20



4. 武器を選ぶ

中で攻撃する武器を選び、**△**を押します。

アイテムについて→P30



5. 戦闘情報の確認

「戦闘情報ウィンドウ」で確認します。

攻撃について→P23



6. 戦闘開始

「戦闘アニメーション」は、マップ背景、背景有り等を切り換えることができます。

設定について→P28

7. 戦闘終了

経験値を得ます。

ユニットの成長について→P15



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です。敵の攻撃に移ります。

※行動可能なユニットを残したまま、自軍のターンを終えたい場合は、「マップメニュー」から「終了」を選んでください。

マップメニューについて→P27

以降は、この形をくり返してマップを攻略していくことになります。

移動・攻撃範囲

【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。(杖で緑色で表示) 自軍以外のユニットの移動・攻撃可能範囲も同様に見ることができます。



【ユニットの再移動】

馬やベガサスなどに乗っているユニットは、「救出」、「交換」などのユニットコマンドを実行した時点で、移動数が最大に満たなかった場合のみ、最大移動数までの再移動ができます。

【地形・天候】

森や山などによって、移動数が少なくなることがあります。またマップによって、一定ターンの間、雨や雪が降る場合があります。この間は全てのユニットが移動しにくくなります。



天候<雨>

基礎編

ゲームの流れは「入門編」でつかんだと思う。

ここではユニットについて細かく説明しよう。
少し難しいと思うが、しっかり頭に入れてくれ!



エリウッド

リキア地方の有力貴族、フェレ侯爵の息子。優しく正義感の強い性格。何事に対してもまじめで礼儀正しい。尊敬する父の失踪に心を痛め、数名の兵を連れ、捜索の旅に出る。実戦の経験は持たないが、剣の腕は確か。

ユニットの成長

戦闘を行ったり杖を使用することでEXP(経験値)を得ることができ、100を超えるとレベルが1つ上がります。レベルアップの際「力」「技」などのパラメータが上昇することによってユニットは強くなっていきます。※レベルの上限は20です。



【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、更に戦闘などの能力が上がります。

例) ソシアルナイト→パラディン

ユニットの種類 - P24

HP(体力)の回復

敵ユニットの攻撃を受け、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. ユニットの岩、城門、門、玉座の上に移動させる。

自軍のターンの最初にHPが数ポイント自動的に回復します。



岩

2. 「きすくすり」や「とっこうやく」を使う。

「きすくすり」ではHPを10ポイント、「とっこうやく」ではHPを全部回復します。

3. HPが回復する杖の効果を受ける。

シスター、司祭、トルバドールなどのユニットが杖を使用できます。回復するポイントは、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。

与えたダメージ分だけHPが回復します。

ユニットのステータス

マップ画面上で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ます。ステータス画面では、そのユニットの情報を見ることができます。

Help! コマンド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。

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。
(その他のユニットは兵種イラストを表示)

ユニットの名前

ユニットの種類

レベル・経験値

現在のHP/最大HP

ヘルプウィンドウ



ステータスウィンドウ (全3ページ)

ウィンドウ1：個人データ →P17

ウィンドウ2：所持品 →P18

ウィンドウ3：武器レベルと支援レベル →P19

■ステータス画面の操作方法

- ⇐ボタン ← → ステータスウィンドウのページ送り
- ⇐ボタン ↑ ↓ 同じ軍の違うユニットに切り換え
- Rボタン ヘルプウィンドウ表示切り換え
(項目選択は⇐ボタン)

ウィンドウ1：個人データ

ユニットの戦闘能力や状態に関する個人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、項目により異なります。ウィンドウ左側の「力」～「魔防」のパラメータはユニットの成長に合わせて上昇します。「移動」・「体格」のパラメータはユニットのクラスチェンジにより上昇します。

【力】ユニットの力の強さ

【魔力】ユニットの魔力の強さ

※杖の中には魔力の強さが射撃に影響するものがあります。

【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】1回の行動で移動できる距離

移動について→P13

【体格】体の大きさ。個が大きいと、重い武器・魔法書を持っ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】属性。支援効果に関係する。

【状態】ユニットの状態

【ポイズン】毎ターン、HPが減少。治療薬：「どくけし」

【スリープ】一切行動できなくなる。

【バサーク】敵味方関係なく近くのユニットを攻撃。
ユニットの操作、「救出」・「交換」ができない。

【サイレス】魔法書・杖が使えない。

※状態を治すには数ターン経過するのを待つか、「レスト」の杖などを使用してください。

Personal data	
力	5
魔	5
技	7
速	7
運	7
守	7
魔防	7
移動	2
体格	---

ウィンドウ 2 : 所持品

ユニットがもっているアイテムを表示します。装備している武器・魔法書には**Eマーク**が表示されます。

アイテムの名前
Rボタンで
アイテムデータを表示

Eマーク (装備)
アイテム使用
残数/使用回数
使用回数について
→P30

戦闘能力

【攻撃】 ユニットの攻撃力。

※攻撃力は、ユニットの支援効果により変わる場合があります。

【命中】 攻撃が命中する確率。

※「技」などの値も関わってきますので、武器などの「命中」より高い値になります。

【射程】 攻撃での射程距離。 <わくしは→P23>

「射程」が2ならば、1マス離れた敵ユニットに攻撃できるが、隣接する敵ユニットには攻撃できない。

【必殺】 必殺攻撃 (ダメージが3倍) の出る確率。

※「技」の値も関わってきますので、武器などの「必殺」より高い値になります。

【回避】 敵ユニットの攻撃をかわす確率。

アイテムデータ <わくしは→P30>

Rボタンを押したときに出る「ヘルプウィンドウ」でのアイテムの説明を「アイテムデータ」といいます。武器・魔法書自体のパラメータを確認できます。武器自体のレベルと、ユニットの武器レベルを照らし合わせて、それが装備できるかチェックしましょう。

ウィンドウ 3 : 武器レベルと支援レベル

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
剣
槍
斧
弓
理
光
闇

武器レベル

ユニットが使用できる武器・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。

低 **E** → **D** → **C** → **B** → **A** → **S** 高

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えるようになります。武器レベルは武器・魔法書・杖を使用し、一定の回数を使うとレベルが1つ上がります。レベル表示後らの武器レベルゲージがレベルアップの目安になります。

※クラスチェンジしていないユニットの武器レベルは、「A」までしか上がりません。

※どれか1種類の属性の武器レベルが「S」になったら、そのユニットの他の武器レベルは「A」までしか上がりません。

支援レベル

現在、戦闘などで支援効果を受けることができる自軍の相手ユニットの名前と属性と支援レベルが表示されます。

低 **C** → **B** → **A** 高

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。支援レベルは**ユニット同士**の支援(会話)で、レベルアップします。会話するにはユニット同士の関係がポイントです。

ユニットコマンド

自車のユニットを移動すると、そのときの状況に応じた**ユニットコマンド**が表示され、ユニットに行動を指示できます。



Help! コマンド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。

[攻撃] 攻撃可能範囲内にいる敵ユニットに攻撃。

→P23 ※攻撃に使用した武器・魔法書は、攻撃後のユニットに**装備**されます。

[杖] 聖なる杖を使う。(シスター、司祭、トルバドールなど)

[待機] その場所で待機し、そのターンでの行動を終了。

[盗む] 盗賊が、隣接する敵ユニットから道具(武器・魔法書・杖以外のアイテム)を盗む。

※一度に1つの道具しか盗むことはできません。

[持ち物] 武器などの持ち物を「装備」「使う」「捨てる」。

※「装備」「捨てる」は1ターン内で何度も行うことができ、コマンド実行後に移動や攻撃などもできます。

※現在装備や使用できない武器などのアイテムは暗く表示されます。

[交換] 隣接または、同行している自車ユニットとアイテムを交換。交換するユニットを選び、両ユニットのアイテムウィンドウが表示されたら、指カーソルで交換するアイテムを選ぶ。交換が終わったら、Bボタンで戻る。



※同行しているユニットと交換する場合は、自分のユニットにカーソルを合わせます。

[輸送隊] 隣接している輸送隊とアイテムの受け渡しをする。

→P43 「あすける」「うけとる」

※輸送隊に預けられるアイテムは最大100個です。

[救出] 自車や同盟軍の隣接するユニットを救出する。



救出する方の**[救出]**パラメータが、救出される

方の**[体格]**パラメータ以上の場合のみ可能。

(救出した方のユニットは、救出されたユニット

と**同行**している状態になる)

※救出した方のユニットは「速さ」「技」の値が半減します。

※1ユニットで、1ユニットしか救出することはできません。

※救出されたユニットは敵ユニットの攻撃を受けません。

※救出した方のユニットが消滅した場合、救出されていたユニットは、その場所かその付近に降ろされます。

[降ろす] 同行しているユニットを隣接した場所に降ろす。

(降ろされたユニットは待機した状態になる)

※ユニットによっては、降ろせない場所があります。

[引受け] 隣接する自車ユニットと同行されているユニットを引

受ける。(すでに救出している場合はできない)

[引渡し] 隣接する自車ユニットと同行しているユニットを引渡す。

(すでに救出している場合はできない)

[踊る・踊り子やバードが隣接している行動を終えた自車ユニットで]トを再行動させる。(条件によって付加される効果あり)

特定の条件で現れるコマンド

[話す] 隣接するユニットに話しかける。

※自車以外のユニットにも話しかけることができます。

[支援] 隣接するユニットに話しかける。

→P19 ※話をするたびに、支援レベルが1つ上がります。

とくてい ばしよ ありあつ
特定の場所で現れるコマンド

【訪問】村や民家を訪問(村は一度のみ)

※特定の敵ユニットが村に到着すると破壊されます。



民家



村

村や民家を訪問すると、いいことがあります。
 必ず訪問しましょう!

【武器屋】武器を買う、アイテムを売る。



武器屋



道具屋

【道具屋】道具を買う、アイテムを売る。

※ユニットのアイテムがいっぱいになると輸送隊がいなくなる場合→買えません。
 輸送隊が攻撃中の場合→輸送隊に預けます。

【闘技場】自軍ユニットを闘技場で戦わせる。



闘技場

最初に掛け金を払い、用意された武器で戦う。
 勝てば資金と経験値がもらえ、負ければ掛け金はなくなり、ユニットはマップ上から消滅。
 どちらかのHPがなくなると戦闘終了。途中でやめるときはBボタンを押す。
 ※途中でやめても掛け金は戻りません。

【扉】「とびらのかぎ」を持っているユニットか、「とぞくのかぎ」を持っている盗賊が隣接する扉を開ける。(「アンロック」の杖では離れた場所からでも開けることができる)



扉

【宝箱】「たからのかぎ」を持っているユニットか、「とぞくのかぎ」を持っている盗賊が宝箱上での宝箱を開ける。



宝箱

【制圧】「城門」や「玉座」を制圧する。



城門



玉座

こうげき
攻撃

【攻撃の種類】

1. 直接攻撃(剣・槍・斧など) <射程 1>

隣接した敵ユニットへの攻撃。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) <射程 2>

1マス離れた敵ユニットへの攻撃。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) <射程 3~>

2マス以上離れた敵ユニットへの攻撃。長弓以外の武器では、敵ユニットから反撃を受けません。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用可能な「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。

【戦闘情報ウィンドウ】
 敵ユニットに攻撃する際、武器などを決定した後に表示されるウィンドウです。攻撃結果の予測に役立ちます。



■ ↑ 有利な武器、↓ 不利な武器

3すくみについて→P31

- 【HP】HP(体力)
- 【威力】相手に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

【戦闘画面のウィンドウ】

戦闘時の右下に表示されるウィンドウ。(アニメ設定「1」・「2」)



- 【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

ユニットの種類

■ロード



フェレ候公子エリウッド。
剣を専門に使う。



草原の剣士リン。
剣を専門に使う。



オステア侯弟ヘクトル。
斧を専門に使う。



■アーマーナイト

厚い鎧をまとった騎士。
槍を専門に使う。



◆ジェネラル

アーマーナイトが昇格する。更に斧も使える。



■傭兵

戦いのスペシャリスト。
剣を専門に使う。



◆勇者

傭兵が昇格する。更に斧も使える。



■剣士

東方の剣の使い手。
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。



■ソーシャルナイト

馬に乗った騎士。
槍や剣を使う。



◆パラディン

ソーシャルナイトが昇格する。更に斧も使える。



■遊牧民

馬に乗った東方の兵士。
弓を専門に使う。



◆遊牧騎兵

遊牧民が昇格する。更に剣も使える。



■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

トルバドールが昇格する。更に魔法も使える。



■ベガサスナイト

ベガサスに乗った騎士。
槍を専門に使う。



◆ファルコンナイト

ベガサスナイトが昇格する。更に剣も使える。



■ドラゴンナイト

ドラゴンに乗った騎士。
槍を専門に使う。



◆ドラゴンマスター

ドラゴンナイトが昇格する。更に剣も使える。



■戦士

屈強な兵士。
斧を専門に使う。



◆ウォーリア

戦士が昇格する。更に弓も使える。



■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。



■魔法道士

自然の力を操る魔法使い。
魔法を専門に使う。



◆賢者

魔法道士が昇格する。更に杖も使える。



■シャーマン

いにしへの魔法使い。
魔法を専門に使う。



◆ドルイド

シャーマンが昇格する。更に杖も使える。



■シスター

神に仕える女性。
杖を専門に使う。



◆司祭

シスター・修道士が昇格する。杖と魔法を使う。



■修道士

神に仕える男性。
魔法を専門に使う。



◆盗賊

敵のアイテムを盗める。
剣を専門に使う。



■バード

自軍ユニットを再行動させる。



■踊り子

自軍ユニットを再行動させる。

※枠内のユニットは、■から◆にクラスチェンジできます。

【兵種の分類】

- 重歩兵系
 劍 剣歩兵系
 馬 騎馬系
飛 飛行系
 竜 竜系

ここでは、さらに実践的な項目について説明するぞ!
しっかり勉強して、俺達をサポートしてくれ!



ハクトル

リア地方最大の領地をもつ、オスティア侯爵家の者。現侯爵ウーゼルの弟にあたる。無鉄砲で乱暴なところがあるが、さっぱりとした気性の好ましい青年。エリウッドとは、幼なじみで親友という関係である。エリウッドの父捜しの旅に合流し、その後、常に行動をともにする。斧を自在に操る剛の者。

マップ画面上でユニットのいない場所か、行動を終えたユニットの上のカーソルを移動させ、Aボタンを押すと、マップメニューが表示されます。マップメニューにはゲーム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各種データを一覧表で見る。



■ ページ送り (全6ページ)

← → (青帯カーソルのとき)

- 1: 総合データ 2: 攻撃能力 3: 装備アイテム
4: 個人データ 5: 武器レベル 6: 支援チャンス

■ ユニットの各データ値の高い順、低い順に並べる

青帯カーソルを最上段に移動すると、指カーソルに変わるので、見たいデータ項目に合わせAボタンで切り換える。

■ ユニットのステータス画面表示

青帯カーソルをユニットに合わせ**Rボタン**を押す。

■ マップ画面上のユニットにカーソルを合わせる

青帯カーソルをユニットに合わせ**Aボタン**を押す。

【状 況】 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。

【設 定】 -P28

【中 断】 ゲームの途中でセーブする。 **セーブについて** -P10

【終 了】 自軍のターンを終了し、敵軍のターンに移る。

【設定】ゲーム中の各種設定を変更

(設定したい項目を選び、**○**ボタン→→で設定。設定を終えたら**B**ボタンでマップ画面に戻る)



■アニメ設定

戦闘シーンのアニメーションを4段階の中から設定します。

【1】…背景がマップ画面

【2】…背景あり

【オフ】…マップ画面上でユニットが戦闘

【個別】…ユニット別に【1】・【2】・【オフ】の設定が選べる



【2】背景あり



Aボタンを押すと個別設定画面が表示されます。設定したいユニットを選び、Aボタンで設定してください。設定を終えたらBボタンで戻ります。

■ゲームスピード 全ユニットの移動の速さを設定

■メッセージスピード 会話などの表示される速さを設定

■地形ウィンドウ

マップ画面上で、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」



■ユニットウィンドウ

フキダシ

マップ画面上でカーソルをユニットに合わせたときに表示されるユニットウィンドウを「パネル」・「フキダシ」・「オフ」の中から設定



■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る、戦闘情報ウィンドウを「簡略」・「詳細」・「オフ」の中から設定



詳細

■クリア目的表示

現在の章のクリア条件を簡単に説明したウィンドウの「オン」・「オフ」



■操作説明ウィンドウ

ゲーム進行中に表示されるゲームルールや操作に関する説明文の「オン」・「オフ」

■字幕ヘルプ

アイテムの交換や、ユニットの救出をするときなどに、マップ画面の下に表示される説明文の「オン」・「オフ」



■オートカーソル

自軍のターンの始めに、主人公にカーソルを合わせる機能の「オン」・「オフ」(「オフ」→自軍の前ターンの最後の位置に)

■オートターンエンド

自軍の全ユニットの行動が終了ときに、自動的に敵軍のターンになる機能の「オン」・「オフ」

■BGM

ゲーム中のバックで流れる音楽の「オン」・「オフ」

■効果音

ゲーム中に鳴る効果音の「オン」・「オフ」

■ウィンドウパネル

各ウィンドウのバックの色を4種類の中から設定



Hector

アイテム

アイテムの使用回数

すべてのアイテムには使用回数が決められています。使い切ると、そのアイテムは消滅します。ステータス画面の所持品ウィンドウなどで、使用回数を確認しておきましょう。

【使用回数の減るタイミング】

武器の使用回数は、攻撃が敵ユニットに命中したときに減り、魔法書やアーチ攻撃では、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**に立ち寄り、購入してください。

アイテムデータ

所持品ウィンドウなどで、Rボタンを押したときに出る「ヘルプウィンドウ」でのアイテムの説明を「アイテムデータ」といいます。これは武器・魔法書自体の値です。



- 【武器レベル】武器・魔法書・杖の属性とレベル
- 【射程】武器・魔法書・杖の射程距離や、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」の値が低くなる）
- 【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】**兵種の種類**-P25

アイテムデータの「～系に有効」というのは、その武器・魔法書で特定の種類のユニットに攻撃した場合、**通常より大きいダメージを与えられる**ということです。有効に利用しましょう。

武器・魔法の3すくみ

「武器・魔法の3すくみ」とはそれぞれの**属性の相性**のことです。相性の“強い”“弱い”は、攻撃能力の「攻撃」・「命中」の値に影響します。例えば、斧を装備した敵ユニットに剣で攻撃をすると、自軍ユニットのその値が上がり、敵ユニットのその値は下がります。攻撃するときに表示される「**戦闘情報ウィンドウ**」**P23**では相性を加味した値が表示されます。しっかり確認して攻撃しましょう。



この「理」とは、炎・雷・風・水の魔法を指します。



「闇」は「理」に強く、「光」に弱い。

「理」は「光」に強く、「闇」に弱い。

「光」は「闇」に強く、「理」に弱い。

進撃準備

ゲームを進めていくと、戦闘の前に進撃準備画面が表示されるようになります。この画面では、戦闘に出撃する前の準備を行います。STARTボタンを押すと、戦闘開始です。



進撃準備画面

ユニット選択

主人公以外に出撃させたいユニットを選択します。(出撃ユニットはカラー、出撃しないユニットは灰色。各章によって最大人数が決まっている。)Aボタンで出撃させるかどうかを切り換えます。また、SELECTボタンで部隊表から出撃ユニットを選択できます。



アイテム整理

ユニット間や輸送隊とのアイテムの受け渡しや、アイテムの売却などアイテムの整理を行います。ユニットを選ぶとコマンドが表示されます。



【交換】ユニット同士でアイテムを交換する。

【使う】道具を使用する。

【輸送隊】輸送隊とアイテムの受け渡しなどをする。

【リスト】全ユニットと輸送隊が所持しているアイテム表から整理。(そのユニットが所持できないものは灰色表示)

【売る】アイテムを売る。

【全預け】所持している全アイテムを輸送隊に預ける。

※「輸送隊」に「売る」「全預け」は輸送隊(マリナス)が仲間になっていないと選択できません。



評価と占い

自軍の評価や攻略のヒントなどを聞くことができます。(リン編ではこの項目は無し)



【戦いの評価】現在までのプレイを評価。

【軍師の評価】軍師の情報を見る。(レベルを☆の数で表示)

【攻略占い】次のマップ攻略に有効な武器などを教えてくれる。(有償の場合あり)

【相性占い】ユニット同士の支援関係を見る。

※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

マップ画面での進撃準備に進みます。ここでは出撃前にマップ情報を見たり、自軍ユニットの初期配置を入れ換えたりできます。



【マップを見る】マップ中の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する。(SELECTボタンが何も無い場所でAボタンを押すと、メニューに戻る。)

【並び替え】主人公以外の自軍ユニット同士で初期配置を入れ換える。

【設定】マップメニュー「設定」と同じ。→P28

【記録する】進撃準備画面の「記録する」と同じ。

記録する

出撃ユニットの選択やアイテムの整理などをした状態でセーブできます。(操作は普通のセーブと同じ) セーブについて→P10

つう しん とう き じょう
通信闘技場

自分が育てたユニットを使用し、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」を選び決定し、ウィンドウで「通信闘技場」を選び決定します。次に通信メニュー画面が表示されるので、項目を選んで決定してください。



※通信闘技場はマップをクリアした章のセーブデータがないと遊べません。

※初めて通信闘技場で遊ぶ場合は「編成」しか選択できません。

編成

セットアップ画面が表示されますので、項目を選んで決定します。初めて通信闘技場で遊ぶ場合は「チーム作成」で、あらかじめチームを作成してください。



セットアップ画面

[チーム作成]

セーブデータからユニットを選んでチームを作ります。指カーソルで「未使用」を選び決定すると、セーブデータセレクト画面が表示されます。セーブデータを選び決定すると、対戦準備画面が表示されます。

■ユニット選択

進撃準備画面と同様に、出場させるユニットを選びます。STARTボタンを押すと選択を完了し、ネームエントリー画面になりますので、チーム名を入力し、「OK!」を選んでください。



■アイテム整理

進撃準備画面と同様に、ユニットのアイテムの整理ができます。

■編成をやめる

セーブデータセレクト画面に戻ります。

[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られます。

[チーム入替え] チームの位置を入替えます。

[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戻ります。

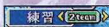
練習

コンピュータを相手に2~4人で、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。

※自分のチーム以外のチームは全てコンピュータが操作します。

通信メニュー画面の「練習」の右にチーム数が表示され、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。

画面左の一番上が自分のチーム登録になり、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。



プラクティス画面

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。

対戦の方法→P36



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。VSモード画面が表示されますので、項目を選んで決定します。



※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

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。全員が指カールソでチームを選び決定すると、全員の画面に通信画面が表示されます。1Pの本体の人は全員の名前登録が表示されていることを確認し、STARTボタンを押します。



※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、しばらくすると全員に闘技場画面が表示されます。自分のチームは手前になります。



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を挑みます。まず、自分のチームから対戦させるユニットをカーソルで選びます。次に自分以外のチームから対戦相手のユニットをカーソルで選び、攻撃する武器を選ぶと、自動的に対戦が始まります。途中で降伏するときは、STARTボタンを押し、「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しません。
- 対戦ではEXP(経験値)を得ることはできません。

対戦の結果

戦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きます。Aボタンで通信メニュー画面に戻ります。



[部隊表]「編成」の部隊表と同じ。

[通信メニュー]通信メニュー画面に戻る。

戦績

自分のチームで、1回の対戦で得たポイントの高いチームから順位が表示されます。



ルール設定

対戦のルールの設定を変更できます。

△ボタン↑↓で指カールソを動かして項目を選び、←→で設定します。



[ユニットを隠す] 闘技場画面で自分ユニットを相手に見せるかどうかを設定。

[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。

[自動武器選択] 武器選択の自動選択を「オン」「オフ」に設定。

とう じょう じん ぶつ しょう かい
登場人物紹介

セイ

リキア諸侯の一人、
キアラン侯爵に任える騎士。
軽い性格で、かなりの女性好き
だが、その戦闘能力は、
なかなかのもの。
15年前にサカ人と戦い落ちた
侯爵の娘と、その家族への
使者として、サカを訪れる。



Dorcas

ドルカス

ベルン王国の端にある、
貧しい村に暮らす男。
足の不自由な妻の治療費を
稼ぐため、山賊団に入っている。
無口で表情に乏しいが、
性格はおだやかで家族思い。

Sain



マシュー

謎の盗賊。
アラフェンにある村を
訪ねると、自ら仲間入り
を申し出る。木真面目で、
気安い雰囲気を持つが、
何かと裏を感じさせる男。



Matthew

ニニアン

弟とともに、
芸を披露しながら
旅を続ける踊り子。
危険を察知する不思議な
能力の持ち主。
いつも悲しみをたたえた
表情をしている。



Ninian



Ossein

オズイン

オスティア家に仕える
重騎士。真面目で堅物。
ヘクトルの目付け役として
旅に同行。武でならす
オスティア重騎士の名に
恥じない戦いで、
みなを助けてくれる。



Guy

ギイ

サカ地方出身の剣士。
エリウッドの命を狙う
謎の団に、
傭兵として雇われている。
過去にマッシュとの
因縁を持つ、
元気で活発な少年。

レベッカ

リキア地方、フェレと
サンタルスの領境近くに
ある村の村長の娘。
自分の村を山賊から
救ってくれたエリウッドを
助けるため、
父親捜しの旅に同行する。
自らも家出した兄を
捜している。面倒見がよく、
いつも笑顔の素朴な少女。



Rebecca



Flolina

Lin

ゲームQ&A

ちょっとわかりにくい部分をQ&A形式で説明します。参考にしてくださいね。



フロリーナ

リンのサカ時代からの親友。一人前の天馬騎士になるために修行中。優しく女らしい性格だが、気弱で男性が苦手。キアラソへと旅立ったリンを追いかけてくる。

Q アイテムやパラメータやコマンドなどが多く、意味をなかなか覚えられないのですが…。

A 分からないコマンドがあれば、コマンド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が現れ、簡単な解説を見ることができます。また、ユニットのステータス画面やマップメニューの「部隊」・「状況」でも解説を見られます。

Q ダメージはどのように計算するのですか？

A ユニットの攻撃力から守備力を引くと、ダメージになります。また、敵ユニットに必殺技を繰り出されると一撃でHPが0になる可能性があるため、戦闘のときは「戦闘情報ウィンドウ」で必殺の値も確認しておきましょう。

敵ユニットに1回の攻撃で与えるダメージの計算式

自軍ユニットの攻撃力 $(\text{力}) + (\text{力})$ <small>「威力」+ 飛道管の「威力」</small>	マイナス	敵ユニットの「守備」 <small>※高麗軍の場合は「魔防」</small>
--	------	---

Q 古木や壊せる壁は攻撃で壊せるようですが、必ず壊さなければマップをクリアできないのでしょうか？

A 「古木」は耐久度以上のダメージを与えると、倒れて「丸太橋」になります。「壊せる壁」は抜けどなります。壊さなくてもクリアはできますので、気にせずうまく活用してください。

Q 輸送隊のマリナスが出てきませんが、いつ出会えるのでしょうか？

A マリナスとは13章の外伝、または16章で出会います。輸送隊がいるとアイテムをたくさん持つことができるので、是非仲間に加えましょう。マリナスはHPが0になり消滅しても、次の章で戻ってきます。

Q マップ画面で全くユニットが見えない場所に、突然敵ユニットが現れることがあるのですが…。

A 多くのマップではゲーム開始数ターン後に、砦や階段などから敵軍の「増援部隊」が現れます。ほとんどの場合、増援部隊はいきなり出現しますので、敵軍が少なくなっても気を緩めてはいけません。また、城内マップでは盗賊が増援部隊として現れることがあり、次々に宝箱を開けアイテムを盗みます。アイテムを取られてもゲームクリアには問題ありませんが、貴重なアイテムですので、なるべく奪われないようにしましょう。出現する場所に自軍ユニットを置いておけば、増援部隊の出現を防ぐことができます。

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

A マップの中にはほとんど先の見えない霧や、砂嵐の中のマップなどがあり、これを「索敵マップ」と言います。敵ユニットの見える範囲を視界といい、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、視界外に移動途中で敵ユニットと遭遇すると、その場所ですべて「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、杖や道具の中には視界を広げられるものがあります。



「封印の剣」特典

「ファイアーエムブレム 烈火の剣」に、前作の「ファイアーエムブレム 封印の剣」をクリアしたデータを通信ケーブルをつないで読み込むと、特典が楽しめます。



「ファイアーエムブレム 封印の剣」を読み込むと、ゲームを始める前に以下の設定を選択することができます。

1. 章の選択

リン編かエリウッド編のどちらから始めるかを選択できます。

※エリウッド編も、お金やパラメータは初期値から始まります。

2. 軍師の設定

ストーリーに軍師が登場するかどうかを決めることができます。(エリウッド編から始める場合のみ) 軍師が登場するように設定した場合、軍師の評価が上がるとともに、ユニットが強くなります。※リン編から始めた場合は、自動的に軍師が登場するストーリーになります。

「ファイアーエムブレム 封印の剣」の読み込み方

P47の手順に従って、通信の準備をします。メニュー画面の「エクストラ」から「封印の剣」読み込み」を選んでください。通信画面の後に、「封印の剣」のカートリッジに入っているセーブデータが表示されますので、クリアされているデータを選んでください。



※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。 →P47

通信ケーブルのつなぎ方

「通信闘技場」で遊ぶ場合

■用意するもの

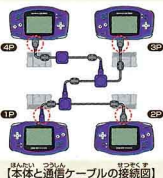
- ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP
----- プレイする人数分の台数
- 「ファイアーエムブレム 烈火の剣」カートリッジ
----- プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル

・2人プレイの場合	-----	1本
・3人プレイの場合	-----	2本
・4人プレイの場合	-----	3本

■接続方法

1. 全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て、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 通信ケーブルどうしを接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 全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、34ページをご覧ください。

※2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。
※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。



右図を参考に通信ケーブルと各本体を接続してください。
(プラグの大きさに注意)

【本体と通信ケーブルの接続図】

「ファイアーエムブレム 封印の剣」を読み込む場合

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP ---- 2台
- 「ファイアーエムブレム 烈火の剣」カートリッジ ----- 1個
- 「ファイアーエムブレム 封印の剣」カートリッジ ----- 1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、1Pになる本体に「ファイアーエムブレム 烈火の剣」のカートリッジをセットしてください。
2. 1Pの本体に小さい方のプラグが接続されるように、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. 1Pの本体の電源スイッチをONにし、2Pの本体の電源スイッチをSTARTボタンとSELECTボタンを同時に押しながらONにしてください。
4. 以後の操作方法は、45ページをご覧ください。



■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。
- 通信ケーブルと各本体が正しく接続されていないとき。
- 本体を5台以上接続しているとき。

エレブ大陸マップ

登場人物の矢印は、最初に出会う大まかな場所を指しています。
他にも、仲間にする時強い人物に出会うでしょう。



Etruria
エトルリア王国

Sacae
サカ諸部族

Bulgar
ブルガル



Lycia
リキア同盟

Bern
ベルン王国



• Ostia
オステア領

• Tuscana
トスカナ領

• Laus
ラウス領

• キアラン領
Ciaran

• サンタルズ領
Santaruz

• Badon
バドン

• アラフェン領
Araphen

• Khathelet
カートレー領

• Tania
タニア領

• Pherae
フェレ領

• Bern
ベルン

Valor
ヴァロール島



STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
SATORU IWATA

PRODUCERS
TOHRU NARIHIRO
TAKEHIRO IZUSHI

SUPER VISOR
HITOSHI YAMAGAMI

PRODUCT MANAGER
KENJI IMAI

DIRECTORS
TAEKO KANEDA
KENTARŌ NISHIMURA

COORDINATOR
RYUICHIRO KOGUCHI

MAIN PROGRAM
MAKOTO KATAYAMA

PROGRAM
SUSUMU ISHIHARA

A.I.PROGRAM
CHIKARA YAMAMOTO

PROGRAM SUPPORT
YUJI OHHASHI
TAKAFUMI KANEKO
MOTOMU CHIKARAISHI

SCENARIO
KEN YOKOYAMA
KOUHEI MAEDA

SCENARIO SUPPORT
MASAYUKI HORIKAWA

MAIN DESIGN, FACE DESIGN
SACHIKO WADA

GRAPHIC CHIEF
MASAHIRO HIGUCHI

EVENT GRAPHIC
YOKO NAKAI

GRAPHIC DESIGN
DAISUKE IZUKA

GRAPHIC SUPPORT
MINORU NODA

SOUND COMPOSITION
YUKA TSUJIIYOKO

SOUND COMPOSITION, EFFECT
SAKI HARUYAMA

SOUND SUPPORT
KAORU KITA
YOSHITO HIRANO

ART WORK
YASUO INOUE
SACHIKO NAKAMICHI
FUMIKO MIYAMOTO
TAKASHI ITO
CHIHARU SAKIYAMA

PUBLISHTMENT
YUSUKE KITANISHI
TETSURO OE
YUTAKA TAKEHISA

ASSISTANT
AZUSA TAJIMA

SPECIAL THANKS
RYOICHI KITANISHI
KOZO IKUNO
TOSHIYUKI NAKAMURA
MASAHIRO NAKAMORI
TOSHIO SENGOKU
MASAO YAMAMOTO
MANABU MATSUMOTO
SUPER MARIO CLUB

Nintendo
GAME BOY ADVANCE



「烈火の剣」より20年。
エリウッドの子、ロイが
戦乱の世を駆け抜ける！

FIRE EMBLEM

ファイアーエムブレム

封印の剣



好評発売中

1~4人用 シミュレーションRPG

メーカー希望小売価格4,800円(税別)

©2002 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

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



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。
- 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。それ以外の質はご容赦ください。

PAT. PEND. 禁無断転載

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下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権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.

Fire Emblem

An artistic illustration for the Fire Emblem game. In the foreground, a young woman with long, flowing blue hair and a white cape with gold trim is embracing a smaller character with brown hair and a yellow cape. They are standing on a dark, rocky shore. In the background, a large white Pegasus with a rider is flying towards the left. Two other Pegasus-like creatures are flying in the sky above. The sky is filled with dark, swirling clouds, and the sea is visible in the distance.

©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

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

GAME BOY · GAMEBOY 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

ファイアーエムブレムは任天堂の登録商標です。