

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-EM



FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム™



紋章の謎

Nintendo®

使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
 - 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
 - 3) 長時間ゲームをする時は健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
 - 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
 - 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
 - 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
 - 7) スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- このカセット内部には、ゲームの途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリー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したり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト
「ファイアーエムブレム 紋章の謎」をお買い上げいた
だき、誠にありがとうございました。ご使用前に取
り扱い方、使用上の注意等、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。

もくじ

● 概略 「2つの戦乱」	2
● アカネイアの神話	4
● アカネイア大陸 全景	6
● コントローラの操作	8
● バックアップファイル	10
● ゲームの基本ルール	12
● ユニットへの指示	16
● 進行ウィンドウの説明	30
● 進撃準備画面	34
● パラメータの説明	38
● ユニットの種類	42
● 武器アイテム一覧	44
● 道具アイテム一覧	49
● 登場人物紹介	52

「ファイアーエムブレム もんしやう なぞ 紋章の謎」は、アカネイ
たいりく ま お ア大陸に巻き起こった2度の大きな戦乱の模様を
えが 描いた、ウォーシミュレーションゲームです。
 ゲームは、だい ぶ 第1部、だい ぶ 第2部のどちらからでも遊べ
よう る様になっています。

だい ぶ 第1部 あんこくせんそうへん 暗黒戦争編
あんこくりゆう ひかり けん 「暗黒竜と光の剣」

かつてアカネイアとよ呼ばれる大陸を支配して
あんこくりゆう ふつかつ いた暗黒竜メディウスが復活し、ドルーア帝国を建
ていこく けん 国。世界制覇の野望のもとに、人々を恐怖と絶望
こく せ かい せい は や ぼう ひとびと きやう ふ ぜつぼう
なか の中におとし入れた。戦乱を逃れ、大陸東部の小
せんらん のが たいりくとう ぶ ちい
しまぐに み かく さな島国タリスに身を隠していた、アリティアの
おうじ や ぼう う くだ 王子マルスが、メディウスの野望を打ち砕くため
 に、ついに立ち上がる。
ところ ものがたり はじ でんせつ しんけん そんな所から、この物語は始まる。伝説の神剣フ
て い アルシオンを手に入れ、ドルーア帝国を、そして
ていこく
う たお メディウスを打ち倒すまでの、マルスの正義
せいぎ
あい み と愛に満ちたストーリーだ。

ゲームはだい ぶ 第1部・だい ぶ 第2部でそれぞれ独立しています
どくりつ
ざんねん だい ぶ お ので、残念ながら、第1部を終えられても、そこで



第1部は、1990年にファミコン版で発売したものを、スーパーファミコンにリニューアルしての再登場です。ファミコン版からところどころアレンジし、全部で20章からなるシナリオになっています。

第2部 英雄戦争編
「紋章の謎」

マルスの活躍によって暗黒戦争が終わりをつげ、人々は荒れ果てた祖国の再建に力を尽くしていた。アカネイア王としてニーナ王女にむかえられた、オレルアンの英雄ハーディンは、その強引ともいえるやり方で急速に国力を回復し、強大な軍隊をも作りあげた。そんな頃、シーダ姫との婚礼を間近に控えたマルス王子のもとに、ハーディン皇帝から1通の書簡が届く。

「グルニアの反乱軍を討伐せよ…」との。アカネイア聖王国に忠誠を誓うマルスは、疑問を持ちつも兵をあげるのであった。

育てあげた、ユニットのデータを第2部に持ち越すことはできません。

アカネイアの神話

電源を入れると始まるデモ画面では、アカネイア大陸西部に位置するラーマン神殿と呼ばれる古代神殿

神話

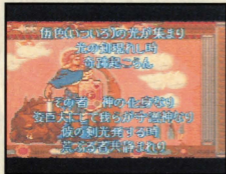


その昔、アカネイアの大^{たい}陸^{りく}は竜^{りゅう}族^{ぞく}が支配^{しはい}し人類^{じんるい}にとっては絶望^{ぜつぼう}的^{てき}な状況^{じょうきょう}であった。その間^{あいだ}およそ7000年^{ねん}。

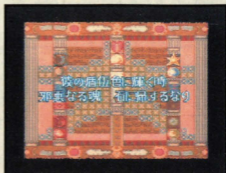
そんな絶望^{ぜつぼう}的^{てき}な状況^{じょうきょう}の中^{なか}でも、やがて文明^{ぶんめい}を産^うみ出^だした人々^{ひとびと}は、天^{てん}に祈^{いの}りを捧^{ささ}げるようになった。



人々^{ひとびと}の願^{ねが}いが天^{てん}に届^{とど}き、神^{かみ}は5色^{しよく}に輝^{かがや}く盾^{たて}とまばゆいばかりの光^{ひかり}を放^{はな}つ剣^{けん}を持^もって地^ち上^{じやう}に降^おり立^たった。その姿^{すがた}は巨^{きよ}大^だな戦^{せん}士^しであり、人々^{ひとびと}は彼^{かれ}を神^{かみ}の化^け身^{しん}として崇^{あが}め奉^{たてまつ}った。彼^{かれ}の持^もつ光^{ひかり}の剣^{けん}は竜^{りゅう}族^{ぞく}の邪^{じゃ}悪^{あく}なる魂^{たましい}を静^{しず}め、



そして、彼^{かれ}の持^もつ盾^{たて}が5つ^ごのまばゆい光^{ひかり}を發^{はつ}する時^{とき}、竜^{りゅう}族^{ぞく}の魂^{たましい}は石^{いし}に封^{ふう}じ込^こめられた。





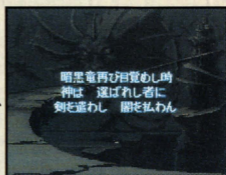
つた
に伝わる、タペストリー(つづれ織物)とそれにまつ
しんわ しょうかい
わる神話を紹介しています。



かみ たたか い のこ りゅうぞく
神との戦いに生き残った竜族も、
じゃあく おのれ たましい みずか いし ふう だい
邪悪な己の魂を自ら后に封じ、大
ち そこ ふか しず ひと すがた
地の底に深く沈め、人の姿になっ
たという。

神
話

たたか あと かみ けしん て
戦いの後、神の化身は手にしてい
ひかり けん ふういん たて ちじょう のこ
た光の剣と封印の盾を地上に残し、
てんかい かえ
天界に帰った。



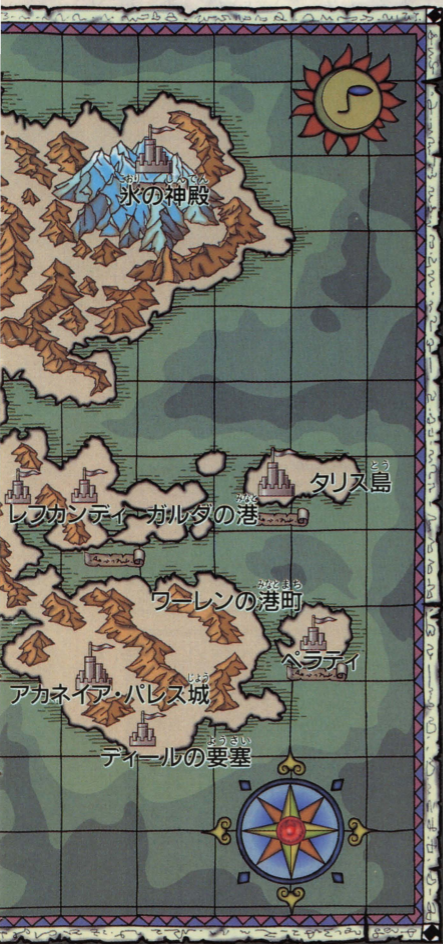
暗黒竜再び目覚めし時
神は 遠ばれし者に
剣を還わし 闇を払わん

ねん むかし
およそ100年の昔、
げんじつ
このくだりが現実のものとなった。
じゃあく たましい も
邪悪なる魂を持った
あんこく りゅう ふっかつ
暗黒の竜メディウスが復活したのだ。
しかし
わかもの
アリエアのアンリセイという若者が、
けんじゃ みちび
賢者に導かれ、
ひかり けん て
光の剣ファルシオンを手にして、
やぼう う くだ
メディウスの野望を打ち砕いたのであった。
いまふた
そうして今再び、
あんこくりゅう め ざ とし
「暗黒竜目覚めし時」
がやってきたのである。

たいりく ぜんけい
アカネイア大陸 全景



全
景



全 景

コントローラそうさの操作

L・Rボタン

- ゲーム中は特に使用しない



スタート STARTボタン

- ゲームスタート
- 全体マップ画面でのストーリーを省略

セレクト SELECTボタン

- 進行ウィンドウを開く

＋ボタン

- カーソルの移動いどう
- コマンドの選択せんたく
- ユニットの移動いどう



Yボタン

- まだ行動こうどうをしていないマルス軍ぐんのユニットの上に次々にカーソルが移動いどう

Xボタン

- ユニットをつかんでいる時ときパラメータウィンドウを開く
- 指ゆびカーソルがアイテムを指し示しめしている時ときアイテムの説明を見る

Aボタン

- ユニットをつかむ(P16参照さんしやう)
- コマンドの決定けつていなどに使用しやう
- ユニット以外いがいの場所ばしよにカーソルがある時とき進行ウィンドウを開く(P30参照さんしやう)
- メッセージの早送りはやおく

Bボタン

- キャンセル
- ウィンドウを閉じると

ゲーム中ちゆうにLボタン・Rボタン・SELECTボタン・STARTボタンスタートを同時に押すとゲームがリセットされます。

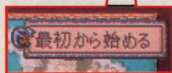
バックアップファイル

ゲームスタート

カセットを正しく本体にセットします。電源を入れると、デモが始まります。デモ中にSTARTボタンを押すと、タイトルを表示。



再びSTARTボタンで、メニューが現れます。初めてゲームを行う時には、「最初から始める」が出ます。続いてAボタンを押して、「未使用」と書かれた3つのバックアップファイルのうちどのファイルを使うかを選びます。次に、第1部、第2部のどちらから始めるかを選ぶと、ゲームがスタートします。



記録・中断の補足説明

このゲームには、途中まで進めたゲームのデータをバックアップしておく方法として「きろく」

●きろく

各マップのクリア後と、進撃準備画面(P37参照)で、それまでのゲームのデータをバックアップファイルに記録することができます。ゲームを始めた時に選んだファイルに書き込まれます。ここで「きろく」した内容は、以降に新たに「きろく」しない限り、何度でもやり直しをすることができます。



メニュー画面の説明

● 中断から始める

中断したところからゲームを再開します。

● 記録から始める

「きろく」したマップの最初から再開します。

● 最初から始める

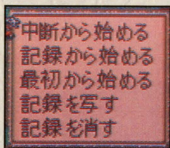
ゲームを最初から始めます。

● 記録を写す

別のファイルに写したい時に選びます。

● 記録を消す

不要になったファイルを消すときに使います。



と「中断」の2つがあります。

● 中断

戦闘中ゲームを休止したい時は、進行ウィンドウ (P31 参照)の「中断」を選びます。ゲームを再開する際に「中断から始める」と、中断した状態からゲームの再開ができます。ただしこの「中断」のためのバックアップは、一度再開すると消えますので、何度も同じ場面からやり直すことはできません。

ゲームの基本ルール

マルス軍(青色)、敵軍(赤色)の見分け

このゲームでは、主人公であるマルスの軍の指揮は、プレイヤーが担当。マルス軍に敵対する軍への指示はコンピュータが担当します。

マルス軍は基本的に青い服装の駒(ユニット)であらわれ、敵軍は基本的に赤い服装をしています。



マルス軍



敵軍

ただし、プレイヤーやコンピュータから指示を与えられて、行動を終えてしまったユニットに関しては、マルス軍も敵軍も同様に灰色系統の暗い色で表示されます。



マルス軍

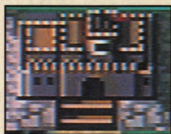


敵軍



マップの終了^{しゅうりょう}

1つの章のシナリオには、1つのマップ画面が用意されています。それぞれのマップ画面には、必ず、敵の大将(ボス)などが居座っている「城門」か「玉座」があります。進軍して行って、主人公のマルスが「城門」や「玉座」を「せいあつ」すればそのマップでマルス軍が勝利を得たことになり、次のシナリオ(マップ)へと進むことができます。



じょうもん
城門



ぎよくざ
玉座

マルスが倒れてしまった場合は、その時点でゲームオーバーとなります。「きろく」したところから再びチャレンジしてください。





ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しています。どのマップでの戦闘もマルス軍からのターンとなります。プレイヤーは自分が望むだけのユニットに移動や攻撃などの指示を与えます。この指示は1ターンの間に1つのユニットに対して1回しか与えることができません。指示し終えたらマルス軍のターンを終了し、敵軍のターンとします。

ユニットの成長

敵にダメージを与えたり敵を倒した場合、それぞれに応じた経験値を得、経験値が100を越えるごとにレベルが1つ上がります。その際ちから、守備といった能力値(ステータスパラメータ)が上昇し、ユニットは強くなっていきます。

また、特定のユニットはある条件のもとで、昇格することができ、これによって更に戦闘能力が高まります。

ガザッ	カインはレベルが 2になった	イト
てつの	ちから が 1あがった!	V 1
すばやさ	が 1あがった!	
HIT: ATC:	ぶきレベル が 1あがった!	75



たいりよく かいふく
体力(HP)の回復

はげ せんとう なか きす しょうもう
 激しい戦闘の中で傷つき、HPが消耗してしまったユ
 ニットを回復させるには次の3つの方法があります。

1. 砦(城門や玉座)の上で待機して回復する。

つぎ ぐん さいしょ
 次のマルス軍のターンの最初に
 3~10ポイントのHPの回復が
 できます。



とりで
砦

2. シスターや司祭がライブ系の杖を使って回復する。
 (P49参照)



3. 傷薬を使って回復する。
 10ポイントのHPが回復します。



ユニットへの指示

ユニットをつかんだときのウィンドウについて

カーソルをマルス軍のユニットに合わせてAボタンをおす。

(この作業を以降ユニットをつかむと表現します)

ユニットをつかむと横長のウィンドウが開きます。ユニットをつかんでいる状態でXボタンを押すと、更に3つのウィンドウが開きます。

指示

ユニットの兵種

ユニットの名前

LV……現在のレベル

EX……現在の経験値

マルス	てつづるぎ / 42	
ロード	レイピア / 30	
LV 5 EX 0	てつのゆみ / 33	
HP 22/22		
攻撃: 11	ちから: 6	きずぐすり / 3
命中: 100	わざ: 8	
回ひ: 17	速さ: 9	
必殺: 8	幸運: 8	
攻速: 7	武器: 7	
特効: --	守備: 7	さいだいHP: 22
	魔防: 0	いどうりょく: 7

現在のHP / 最大HP

HPが0になるとそのユニットは倒れてしまいます。



ユニットの顔

マルス軍をはじめ、主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他の兵に関しては、兵種を象徴するイラストが表示されます。

武器ウィンドウ

数字は使用回数です。使うたびに減り口になるとそのアイテムは、壊れるか、無くなってしまいます。青い字で書かれたアイテムは、その時点では使えません。最大4つまで持つことができます。

ただし、シスターだけは通常、武器ウィンドウに重なって道具ウィンドウが表示されます。

道具ウィンドウ

道具アイテムも最大4つまで持つことができます。

ユニットのステータス(P38参照)

現在の攻撃に関するパラメータ
(P40参照)



ユニットの移動

ユニットを移動させるには、ユニットをつかんだ状態で、 \oplus ボタンを操作します。すると、ウィンドウは閉じ、つかんだユニットは点滅し、移動モードになります。ユニットが動ける範囲内が明るくなりますので、移動したいところまで、カーソルを動かして、Aボタンを押します。



移動範囲内のマルス軍の他のユニットの上も明るくなりますが、2つ以上のユニットを同じ場所に置くことはできません。

尚、敵軍のユニットに対しても同様の操作で、パラメータを見たり、移動範囲を確認したりできます。

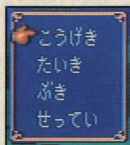


移動後のコマンドの説明

ユニットが移動を終了すると、その時の条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。

指示


こうげき



敵ユニットに攻撃をしかけます。移動後の攻撃範囲内に敵ユニットがいる時だけ、このコマンドが使えます。最初武器ウィンドウの中から、その時に使用できる武器が表示されます。

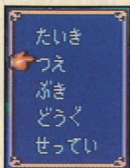


使用したい武器アイテムにカーソルを合わせてAボタンで決定します。

次に、敵ユニットの上にカーソルが現れるので、Aボタンで攻撃相手を決定します。この時、複数の攻撃可能な敵ユニットがいる場合は、ボタンでカーソルを移動し、攻撃したい敵ユニットを選択することができます。



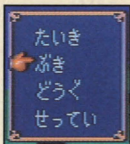
つえ



シスターや司祭が聖なる杖を使うときに
 選びます。一部の杖の効力として、
 離れた場所を指定できるものがありま
 す。その時には、指カーソルが現れま
 す。

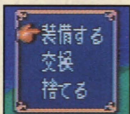
指
示

ぶき



武器や魔道書に対してのコマンドです。
 これを選ぶと、サブウィンドウが開き
 ます。

装備する



ユニットは武器ウィンドウの最上段に
 表示された武器を装備して戦闘や防戦
 をします。別の武器を装備したい時に
 このコマンドを使います。

交換

隣あった味方と武器を交換します。ユ
 ニットを選ぶと交換画面が出るので、
 交換したい武器を選びます。この時、
 空白を選べば、「渡すだけ」とか「もら
 うだけ」といった作業も可能です。

捨てる

不要な武器アイテムを捨てます。



どうぐ

杖や道具アイテムに対してのコマンドです。

使用する

道具アイテムを使う時に選びます。

交換

杖や道具アイテムの交換をします。

捨てる

不要な物を捨てる時に使います。重要なアイテムは捨てられません。

たいき
ぶき
どうぐ
せってい

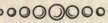
使用する
交換
捨てる

たいき
ぶき
せってい

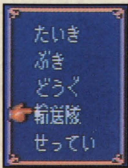
たいき

移動した後、もう何もしないでその場にとどまる時に使います。通常ユニットに対する命令の終了という意味合いで、使います。



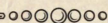


ゆ そうたい 輸送隊

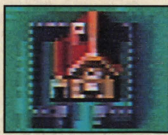


主人公マルスのそばにはいつも輸送隊ゆ そうたいがいて、128個までアイテムを預あずかってくれます。マルスとマルスの上下左じょうげさ右ゆうとなりに隣ぼしよあった場所のユニットは、この「輸送隊」コマンドが使えます。輸送隊からアイテムを「うけとる」、「預ける」、輸送隊のアイテムを「捨てる」、の3つゆう そうたいの行動こうどうをすることができます。

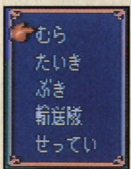
指示



むら



マルスが村の門の上むら もん うえに移動いどうすると、このコマンドが現あらわれます。



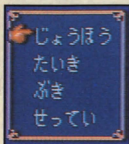
村ではいろいろな情報じょうほうを得たり、新あたしい仲間なかまが加わったりしますので、必ず訪ねるたずるようにしてください。村は一度訪ねると門を閉とざします。また、敵の盗賊とうぞくは村を破壊むら はかいしにくるので注意ちゆういが必ひつ要ようです。



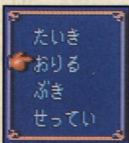
じょうほう



民家みんかの上うえに移動いどうすると、このコマンドが現あらわれます。民家みんかはだれでも訪たずねることができ、いろいろな役立やくだつ情報じょうほうを得えられます。



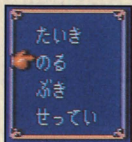
おりる



Sナイト、Pナイト、などがこのコマンドを使つかうと、馬うまなどから降おりた状態じょうたいで闘たたかうことができます。Sナイトを例れいに取とれば、馬うまから降おりればナイトという兵種へいしゆになります。そして、馬うまに乗のっている間は装備そうびできなかつた剣系つるぎけいの武器ぶを使つかえるようになります。(反対はんたいに槍系やりけいの武器ぶきは装備そうびできません。)また、城じょう内ないマップをはじめ、Sナイトのままでは侵入しんにゆうできない地形ちけいも、馬うまから降おりれば侵入しんにゆうできる場合があります。



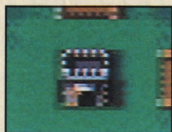
のる



「おりる」コマンドの反対に、馬などから降りたユニットが、再び乗る時に使います。

指示

かいもの

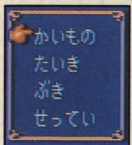


ぶきや
武器屋



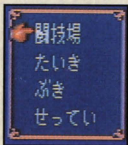
どうぐや
道具屋

武器屋や、道具屋に入る時にこのコマンドを使います。お店では、武器や道具を買うことのほか、自分の持ち物を売ることもできます。また、持ちきれないアイテムは、輸送隊まで届けてもらえます。マルスだけは特別に輸送隊に対しての売り買いが可能です。





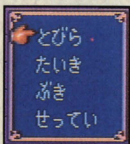
闘技場



ユニットを闘技場で闘わせたい時に
選びます。闘技場では、相手を倒せば
賞金と経験値を得ることができますが、
反対にマルス軍のユニットが

倒れてしまうこともあります。どちら
かが倒れるまで闘いは続きますが、ラ
ウンド表示中にBボタンを押せば、途
中でやめることもできます。この時
には、掛け金は戻りません。闘技場では、
主人が用意した武器を持って闘わねば
なりません。

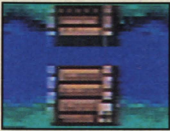
とびら



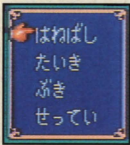
扉の前で、「とびらのかぎ」を使えば、
誰でも扉を開けることができます。
盗賊は鍵を持っていなくても、この
コマンドが現れて、扉を開けること
ができます。扉を閉めることはできま
せん。また、扉を開けて初めて、屋根
に隠れたエリアの様子が見える地形も
あります。



はねばし



は ^{ばし} ^{まえ} 跳ね橋の前で、「はねばしのかぎ」を使えば、誰でも跳ね橋を降ろすことができます。盗賊は鍵を持っていなくても、このコマンドが現れて、跳ね橋を降ろすことができます。

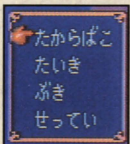


指示

たからばこ

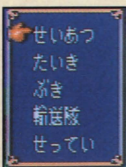


^{たからばこ} ^{うえ} 宝箱の上で、「たからのかぎ」を使えば、誰でも宝箱を開けることができます。盗賊や、資格を得たマルスは鍵を持っていなくても、このコマンドが現れて、宝箱を開けることができます。また、敵の盗賊に開けられた場合は、その盗賊を倒せば、宝箱の中に入っていた宝を取り返すことができます。



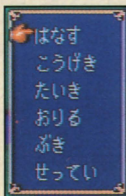


せいあつ



かく もくてき ち じょうもん ぎよくざ
各マップの目的地である、城門や玉座
にマルスがはいったときこれをえらぶと、そ
のマップでしょうりえ勝利を得たことになり、次
のマップにすすむことができます。

はなす

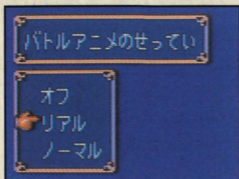


とくてい じょうけん
特定の条件のもとで、このコマンドを
つかっててきはなして敵ユニットに話しかけることが
できます。せつとくされたてき敵ユニットは、
きっとマルス軍の頼もしいせんりよく戦力になる
でしょう。

せってい



かく せんとう
各ユニットごとの戦闘アニメのモード
をこのコマンドをつかってへんこう変更するこ
とができます。(P32参照)





ユニットの中には、これ以外にも特別なコマンドを使
えるものがあります。(P43参照)

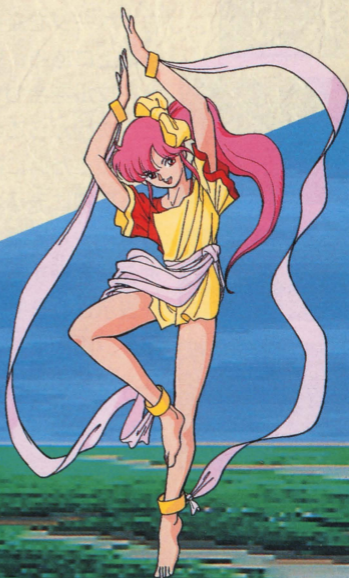
コマンドの中には繰り返し何度も実行できるものもあ
ります。

行動が終了したユニットでも、Aボタンでつかんで各
種のパラメータなどの情報を見ることができます。

指
示

フィーナ

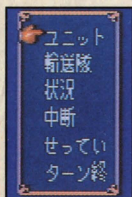
旅の一座の踊り子。
彼女の踊りには不
思議な力があると
の噂である。



しんこう せつめい 進行ウィンドウの説明

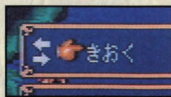
ゲーム中にSELECTボタン、あるいはユニットのいない場所にカーソルを合わせAボタンを押すと進行ウィンドウが開きます。ゲームを進行する上で重要な6つのコマンドが表示されます。

ユニット



そのマップで闘っているすべてのユニットの各種データの一覧表を見ることができます。一覧表は4つのページに分れています。十字ボタンの左右でページを変更します。この時、一番上にある、「きおく」の場所に指カーソルを合わせてAボタンを押すと、次回からこの「ユニット」コマンドを使った時には、その時のページが、最初に表示されます。

名前	HP	MP	物理	魔法	炎	氷	雷	風	毒	聖
メーサー	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7
メーサー	6	8	15	12	7	7	7	7	7	7
メーサー	7	9	9	6	7	7	7	7	7	7
メーサー	5	7	4	5	7	7	7	7	7	7
メーサー	11	8	11	6	8	7	7	7	7	7
メーサー	7	11	11	10	7	7	7	7	7	7
メーサー	9	7	0	3	8	8	0	0	0	0
メーサー	2	4	6	4	4	4	3	0	0	0
メーサー	7	3	3	1	11	0	0	0	0	0
メーサー	7	10	8	1	9	6	0	0	0	0



指カーソルでユニットを選んで、Xボタンを押すと、ユニットの顔などが表示されます。Aボタンを押すと、マップ画面に切り変わって、選んだユニットの上にカーソルが移動します。

名前	HP	MP	物理	魔法	炎	氷	雷	風	毒	聖
メーサー	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7
メーサー	6	8	15	12	7	7	7	7	7	7
メーサー	7	9	9	6	7	7	7	7	7	7
メーサー	5	7	4	5	7	7	7	7	7	7
メーサー	11	8	11	6	8	7	7	7	7	7
メーサー	7	11	11	10	7	7	7	7	7	7
メーサー	9	7	0	3	8	8	0	0	0	0
メーサー	2	4	6	4	4	4	3	0	0	0
メーサー	7	3	3	1	11	0	0	0	0	0
メーサー	7	10	8	1	9	6	0	0	0	0



ゆ そうたい 輸送隊

げんざい ゆ そうたい あす
現在、輸送隊に預けてあるアイテムの
いちらん み
一覧を見ることができます。Aボタン
かXボタンを押せば、指カーソルが指
お ゆび さ
しているアイテムについての説明を見
せつめい み
ることができます。

ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終

じょうきよう 状況

げんざい しょじ きん
マップタイトル、現在の所持金、ター
すう ひょうじ
ン数、などの表示。
だい ぶ お
第2部ではさらにAボタンを押すこと
じゅうよう み
によって重要アイテムリストを見ること
ができます。

ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終

ちゅうだん 中断

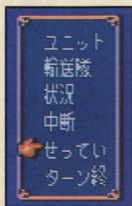
つか ちゅうだん
このコマンドを使ってゲームを中断し
つぎ はじ さい ちゅうだん
ます。次にゲームを始める際に、「中断
はじ えら つづ
から始める」を選べば、続きからゲーム
さいかい さんしょう
を再開することができます。(P11参照)

ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終

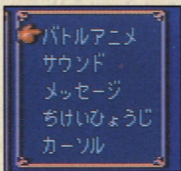
進
行



せってい



5つのサブコマンドで、ゲーム中の各種の設定を行うことができます。いずれの設定についても指カーソルで選んでAボタンで決定します。



バトルアニメ

マルス軍の全ユニットに対して、一律に戦闘アニメの設定をします。戦闘アニメには、3つのモードがあります。

●オフ

戦闘アニメに切り変わらず、マップ上のユニットがそのまま戦闘します。

●リアル

スピーディーな戦闘アニメです。

●ノーマル

それぞれのユニットの戦闘動作に対して、実況メッセージがはいる戦闘アニメです。



サウンド

ゲーム中のBGMや効果音の設定をします。ステレオ・モノラル・オフの3つのモードがあります。サウンドをオフにしても、効果音は流れます。

メッセージ

ゲーム中の各種のメッセージスピードを5段階で設定します。

ちけいひょうじ

「オン」の場合、カーソルのある場所の地形についての説明が表示されます。

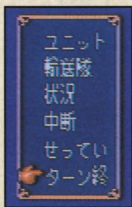
カーソル

ゲーム中のカーソルの移動速度を変更します。

進行

ターン終

あなたが必要と思うマルス軍のユニットに指示を与え終わったら、このコマンドでマルス軍のターンを終了して、敵に攻撃権をわたします。

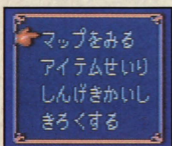


しんげきじゅん び が めん 進撃準備画面

第1部、第2部とも、2章以降のマップでは、ゲーム開始前に進撃準備をすることができます。

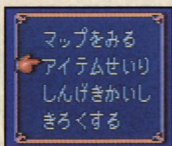
各マップのストーリー紹介のあと進撃準備ウィンドウが表示されます。

マップをみる



進撃前にマップの様子を見ることができます。このモードでは、必ず地形表示がされます。また、敵ユニットの情報をすることもできます。敵の移動範囲を調べることはできません。

アイテムせいり



マルス軍の全ユニットおよび輸送隊との間で、武器や道具の受け渡しを行うことができます。



ユニットの一覧が表示されます。



アイテム^{せいり}整理^{おこな}を行いたい
 ユニットに指^{ゆび}カーソルを
 合わせて、Aボタンを押^お
 してください。選^{えら}んだユ
 ニットの顔^{かお}および武器^{ぶき}・
 道具^{どうぐ}ウィンドウと、4つ
 のサブコマンドが表示^{ひょうじ}され
 れます。

アイテムもらう

選^{えら}んだユニットが、何^{なに}かアイテムをもらいたい時^{とき}のコ
 マンドです。

アイテムわたす

選^{えら}んだユニットのアイテムを他^たのユニットに渡^{わた}したい
 時^{とき}のコマンドです。

輸送隊^{ゆそうたい}に預^{あず}ける

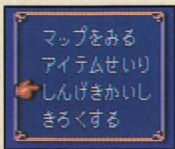
選^{えら}んだユニットのアイテムを輸送隊^{ゆそうたい}に預^{あず}けたい時^{とき}のコ
 マンドです。

アイテム捨^すてる

選^{えら}んだユニットのアイテムを捨^すてたい時^{とき}のコマンドで
 す。



しんげきかいし

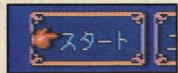


そのマップに出陣しゅつじんさせたいユニットせんたくの選択せんたくをします。



しんげきかいし 進撃開始しんげきかいしを選ぶと、まず ユニットセレクト画面がめんになります。各マップでは 出陣しゅつじんさせることのできる マルス軍ぐんの人数にんすうが決まっ ています。マルスだけは 必ず出陣しゅつじんしますので最初さいしょ

から選択せんたくされています。選んだユニ ャットは明るくなり、白い字で名前が 表示ひょうじされます。この状態じょうたいでスタート の位置いちに指ゆびカーソルあを合わせてAボ タンを押せば進撃開始しんげきかいしとなります。 スタートする前まえにBボタンおを押せば 進撃準備しんげきじゆんびウィンドウもどに戻ります。こ の時とき、選んだユニットが一覧表いちらんひょうの前まえ になるよう並び替ならえがかおこなわれま す。



進撃準備



きろくする

マップをみる
アイテムせいり
しんげきかいし
きろくする

アイテム^{せいり}後の^ご状態^{じょうたい}やユニットセレクトで並び替^{なら}えた^か状態^{じょうたい}をセーブしておくことができます。マップクリア^ご後のセーブと同^{どうよう}様に、現^{げんざい}在^し使用^{しょう}しているセーブファイルに上^{うわ}書き^がされます。

進撃準備

パオラ
カチュア
エスト



パラメータの説明

ゲームに登場する各種のパラメータについて説明します。

ステータスパラメータ

ゴードン	てつのゆみ	/ 33	✂
アーチャー	はがねのゆみ	/ 27	✂
LV 4 32	てつのゆみ	/ 15	✂
HP 19/19	キルソード	/ 22	✂
攻撃：11	ちから：5	きずぐすり	/ 3
命中：100	わざ：7	とびらのかぎ	/ 1
回ひ：9	速さ：4	さいだいHP：19	
必殺：7	幸運：5	いどうりょく：5	
攻速：0	武器：7		
特効：23	守備：7		
ひこう系	魔防：1		

ちから (MAX20)

そのユニットの固有の強さを示します。

わざ (MAX20)

わざが高くなれば、それだけ命中率や必殺率も高くなります。

速さ (MAX20)

素早いユニットほど、再攻撃できやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。



こうらん マックス

幸運(MAX20)

ゲームにおける幸運の度合いは、色々な所に関わってきます。例えば運の高いユニットは、呪われた武器のダメージをめったに受けないことでしょう。

ぶき マックス

武器(MAX20)

アイテムにはそれを扱うための「武器レベル」が設定してあります。設定値よりもこの値が小さいとそのアイテムは使うことができません。

しゅび マックス

守備(MAX20)

守備力。この値が大きいほど敵から受けるダメージは小さくなります。

まぼう マックス

魔防(MAX20)

魔法防御のこと。魔法攻撃に対する抵抗力を示します。

さいだいHP(MAX52)









体力の値が高いユニットほど打たれ強いということになります。

いどうりょく(MAX12)

地形によっては移動ロスが生じますので、必ずしもこの数値分の歩数を移動できるとは限りません。



こうげき 攻撃パラメータ

ゴードン		てつのゆみ / 33 
アーチャー		はがねのゆみ / 27 
LV 4  32		てつのゆみ / 15 
HP 19/19		キルソード / 22 
攻撃: 11	ちから: 5	きずぐすり / 3 
命中: 100	わざ: 7	とびらのかぎ / 1 
回ひ: 9	速さ: 4	
必殺: 7	幸運: 5	
攻速: 0	武器: 7	
特効: 23	守備: 7	さいだいHP: 19
ひこう系	魔防: 1	いどうりょく: 5

こうげき 攻撃

こうげきりょく じてん そうび ぶき こゆう いりよく
 攻撃力。その時点で装備している武器の固有の威力に
 そのユニットの「ちから」を加えた値です。この値から
てき しゅび また まぼう ひ すうち かい こうげき あた
 敵の「守備」又は「魔防」を引いた数値が1回の攻撃で与
 えられるダメージの量になります。

めいちゆう 命中

げんざい そうび ぶき めいちゆうりつ しめ
 現在装備している武器の命中率を示します。ユニット
 の「わざ」の数値も関わっていますので、武器固有の命
すうち かか ぶき こゆう めい
 中率よりも高い数値になっています。

かい 回ひ

てき こうげき かいひ かくりつ じっさい せんとう ちけい
 敵の攻撃を回避する確率です。実際の戦闘では、地形
こうか こうりよ
 効果が考慮されます。



こうそく 攻速

こうげきそくど はや げんざいそうび
攻撃速度のこと。ユニットの「速さ」から現在装備して
いる**ぶき**の**おも**「重さ」を引いた値です。敵の「攻速」をある
ていどうわまわ かいこうげき
程度上回っていると、2回攻撃ができます。

とっこう 特効

げんざいそうび ぶき とくてい てき たい とくべつ
現在装備している武器に、特定の敵に対して「特別な
こうか あり とくべつ
効果」が有るときには、その敵との戦闘の際は、この
すうち こうげきりよく
数値が攻撃力になります。

けい 〜系

とっこう てき しゅるい ひょうじ
特効のある敵の種類を表示します。

せんとう が めん せつめい 戦闘画面の説明

ようす ぼう しめ
HPの様子が棒グラフで示されます。



HIT
めいちゅうりつ
命中率

DEF
ぼうぎよりよく
防御力

ATC
こうげきりよく
攻撃力

CLT
ひつさつ いちげき で かくりつ
必殺の一撃の出る確率

パラメータ

しゅるい ユニットの種類

しゅるい とくちよう おぼ
ユニットの種類とその特徴を覚えておこう。

ロード



しゅじんこう
ゲームの主人公で
あるアリティアの
おうじ
王子マルス。

アーマーナイト(Aナイト)



おも よろい
重い鎧をまとった
き し やり もち
騎士。槍を用いて
たたか
闘う。

ソーシャルナイト(Sナイト)



うま の きし
馬に乗った騎士。
やり もち たたか
槍を用いて闘う。

ジェネラル



しょうかく
Aナイトが昇格す
る。

パラディン



しょうかく
Sナイトが昇格す
る。

ようへい



たたか し ごと
闘いを仕事とする
せんとう
戦闘のプロ。

ペガサスナイト(Pナイト)



の
ペガサスに乗った
きし ゆみ よわ
騎士。弓に弱い。

ゆうしゃ



けん めいしゆ めいせい
剣の名手。名声を
え ようへい しょうかく
得た傭兵が昇格す
る。

ドラゴンナイト(Dナイト)



の
ドラゴンに乗った
きし
騎士。Pナイトが
しょうかく
昇格する。

せんし



おの もち たたか
斧を用いて闘う。
ちから つよ しゆ びりよく
力は強いが守備力
が弱い。

ナイト



SナイトやPナイ
トが馬などから降
りた状態。剣を用
いて闘う。
じょうたい つるぎ もち
りた状態。剣を用
いて闘う。
たたか

とうぞく



かぎ な とびら
鍵が無くても、扉
や宝箱をあけるこ
とができる。
たからぼこ



アーチャー



よらい 鏡をまとった弓兵
ゆみへい
で、守備力が高い。

しさい



まどうし 魔道士やシスター
しょうかく
が昇格する。

スナイパー



ゆみ めいしゆ 弓の名手。アーチ
しょうかく
ヤーが昇格する。

マムクート



りゆうせき もち りゆう 竜石を用いて竜に
へんしん たたか でんせつ
変身して闘う伝説
しゆぞく うん よ
の種族。運が良い
ほど長い間変身し
なが あいだへんしん
ていられる。

ハンター



けいそうび ゆみへい もり 軽装備の弓兵。森
やま たたか とく
や山での闘いを得
い
意とする。

ホースメン



うま の ゆみへい 馬に乗った弓兵で
い どうりよく たか
移動力が高い。ハ
しょうかく
ンターが昇格する。

コマンド



りんせつ なか ま へん 隣接した仲間に変
しん へんしん
身できる。変身す
のうりよくち おな
ると能力値も同じ
けいけん ち
になるが、経験値
はもらえない。

まどうし



まどうしよ もち 魔道書を用いて、
まほうこうげき おこな
魔法攻撃を行う。

シスター



せい つえ もち 聖なる杖を用いて
かいふく じゆもん
回復の呪文などを
とな
唱える。

おどりこ



い どう ご なか ま ふた 移動後の仲間を再
こうどう
び行動できるよう
に、不思議な踊り
おど
で応援する。
おうえん

ぶき いちらん
武器アイテム一覧

つるぎ 剣	ロード・ナイト ようへい ゆうしや とうぞく おど こ 傭兵・勇者・盗賊・踊り子			
なまえ 名前	めいちゅうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
てつにつるぎ	90	5	2	1
いりよく よわ かる つか 威力は弱い、軽くて使いやすい。				
はがねのつるぎ	80	8	4	2
わざ すぐ もの もんだい な つか 技に優れた者なら問題無く使える。				
ぎんのつるぎ	90	12	3	9
たいきゅうど ひく いりよく ばつぐん 耐久度が低い、威力は抜群。				
キルソード	100	8	2	7
ひつさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				
アーマーキラー	100	6	4	3
Aナイト・ジェネラルに ^{とつこう} 特効。				
ドラゴンキラー	80	10	4	7
かりゅう ひょうりゅう まりゅう ひりゅう 火竜・氷竜・魔竜・飛竜・Dナイトに特効。				
デビルソード	80	18	10	1
あくま つるぎ うん わる じぶん 悪魔の剣。運が悪いと自分にダメージ。				
サンダーソード	90	-	5	8
こうげきりよく ちやくかんりょうよう まほうけん 攻撃力10になる。直間両用の魔法剣。				
レディソード	100	12	5	1
じよせい つか とうぞく ばんぞく とつこう 女性しか使えない。盗賊、蛮族などに特効。				
ソードキラー	80	8	4	8
ようへい ゆうしや とつこう 傭兵・勇者に特効。				
マスターソード	100	12	5	12
ひつさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				



名前	命中率	威力	重さ	武器LV
メリクルソード	100	20	4	12
王家の剣。最強の剣。				
レイピア	90	5	1	専用
マルス・踊り子用。Sナイト・Aナイト系に特効。				
ファルシオン	100	10	10	専用
マルス専用。全てのドラゴンに特効。				
こわれたつるぎ	20	0	20	1
文字通り壊れた剣。たまには当たる。				

武器

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
やり	Sナイト・パラディン・Pナイト Dナイト・Aナイト・ジェネラル			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ほそみのやり	100	5	2	1
威力は低いですが、軽くて使いやすい。				
てつのやり	100	7	6	1
ナイト系の基本武器。				
はがねのやり	90	10	8	2
重いので扱いにくいかも。				
ぎんのやり	90	14	7	7
ゲーム後半の主力。				
ナイトキラー	90	5	4	4
Sナイト・パラディンに特効。				
てやり	70	8	20	3
直間両用武器。				



なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
キラースランス	100	9	4	6
ひっさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				
グラディウス	100	20	8	12
おう け やり ちよくかんりようよう さいきよう やり 王家の槍。直間両用の最強の槍。				
こわれたやり	20	0	20	1
も じ どう こわ やり あ 文字通り壊れた槍。たまには当たる。				

武器

ゆみ 弓	アーチャー・スナイパー ハンター・ホースメン			
なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
てつのゆみ	100	6	4	1
ゆみへい きほんぶき 弓兵の基本武器。				
はがねのゆみ	90	9	7	3
てつ ゆみ かいこうげき とく 鉄の弓でも1回攻撃なら、こちらがお得。				
ぎんのゆみ	100	13	6	7
いりよく ばつぐん 威力は抜群。				
キラースボウ	100	8	3	6
ひっさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				
パルティア	100	20	7	12
おう け ゆみ さいきよう ほのお ゆみ 王家の弓。最強の炎の弓。				
こわれたゆみ	20	0	20	1
も じ どう こわ ゆみ あ 文字通り壊れた弓。たまには当たる。				
いづれも そら と てき とっこう かんせつせんよう いずれも空を飛ぶ敵に特効。間接専用。				



おの 斧	せんし 戦士			
なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
てつのおの	80	8	7	1
せんし きほんぶき 戦士の基本武器。				
はがねのおの	70	11	9	2
めいちゆうりつ ひくぶん てつ おの たいき 命中率が低い分、鉄の斧と大差ないかも。				
ておの	60	5	9	3
ちよくかんりやうやうぶき 直間両用武器。				
ぎんのおの	90	15	7	10
たか う 高く売れる。				
デビルアクス	70	20	20	1
あくま おの うん わる じぶん 悪魔の斧。運が悪いと自分にダメージ。				
こわれたおの	20	0	20	1
も じどう こわ おの あ 文字通り壊れた斧。たまには当たる。				

まどうしょ 魔道書	まどうし しさい 魔道士・司祭			
なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
ファイアー	100	5	0	1
ほのお まほう ひやうりゆう とつこう 炎の魔法。氷竜に特効。				
サンダー	90	6	1	3
かみなり まほう 雷の魔法。				
ブリザー	90	6	2	5
こおり まほう かりゆう とつこう 氷の魔法。火竜に特効。				



名前	命中率	威力	重さ	武器LV
シェイバー	100	5	0	4
刃の魔法。飛ぶ敵に特效。				
エルファイアー	80	9	5	8
複数の炎の魔法。氷竜に特效。				
ボルガノン	70	16	15	14
強力な炎の魔法。氷竜に特效。				
トロン	100	12	3	12
電撃の魔法。				
リザイア	90	12	10	1
女性しか使えない。相手のHPを奪う。				
エクスカリバー	100	12	3	専用
風の魔法。マリク専用。飛ぶ敵に特效。				
オーラ	90	20	6	専用
光の魔法。リンダ専用。				
スターライト	100	12	5	9
マフーに対抗できる唯一の魔法。				
すべて直間両用武器。				

その他の、敵のみが使う魔道書。	
ドゥラーム	命中すればHP 1になる。
メティオ	隕石の魔法。射程3-10。
ウォーム	虫を操る魔法。射程3-10。
マフー	ガーネフ専用。攻撃を全て封じる。

どうぐ いちらん
道具アイテム一覧

せいなる杖 <small>つえ</small>	シスター・司祭 <small>しさい</small>	
名前 <small>なまえ</small>	武器LV <small>ぶき</small>	
ライブ	1	
HPを「ちから+10」回復する。 <small>かいふく</small>		
リライブ	2	
HPを「ちから+20」回復する。 <small>かいふく</small>		
リカバー	3	
HPを全快させる。 <small>ぜんかい</small>		
リブロー	7	
遠くの味方にライブの効果。 <small>とおい みかた こうか</small>		
リザーブ	8	
味方全員にライブの効果。 <small>みかたぜんいん こうか</small>		
ワープ	5	
味方ユニットを離れた場所にワープさせる。 <small>みかた はな ばしょ</small>		
Mシールド	8	
魔法防御を一時的に+7することができる。 <small>まほうぼうぎよ いちじてき</small>		
アンロック	8	
扉を開ける。 <small>とびら あ</small>		
サイレス	10	
次のターンまで、味方も敵も魔法が使えない。 <small>つぎ みかた てき まほうつか</small>		
ウォッチ	11	
屋根で中が見えない地域を透視する。 <small>やね なか み ちいき どうし</small>		
アゲイン	20	
移動済みのユニット全て元に戻す。 <small>いどうす すべてもともと</small>		



名前 <small>なまえ</small>	武器LV <small>ぶき</small>	
レスキュー	専用	
ユミナ専用。離れた味方呼び寄せ。		
シーフ	専用	
マリーシア専用。遠くの宝箱を開けられる。		
ハマーン	専用	
レナ、マリーシア専用。武器の耐久度を回復する。		
オーム	専用	
エリス・ユミナ専用。死亡した味方を復活する。		

道具

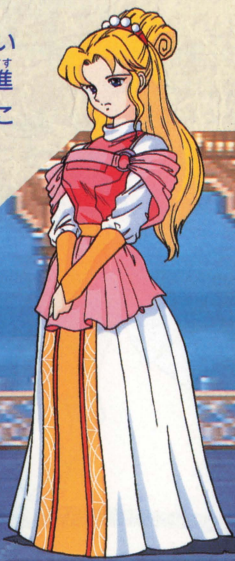
道具 アイテム <small>どうぐ</small>	
名前 <small>なまえ</small>	
きすぐすり	HP10ポイント回復する。
とびらのかぎ	扉を開ける。
はねばしのかぎ	跳ね橋を降ろす。
たからのかぎ	宝箱を開ける。
せいすい	魔法防御が一時的に7上がる。
パワーリング	力が4上がる。
りゅうのたて	守備力が3上がる。
ひでんのしょ	技が5上がる。
スピードリング	速さが5上がる。
まよけ	魔法防御が3上がる。
てんしのころも	最大HPが7上がる。
めがみのぞう	運の良さが5上がる。



名前	
マニュアル	武器レベルが5上がる。
ブーツ	移動力が4上がる。
きしくんしょう	Sナイト・Aナイトが昇格。
ゆうしゃあかし	ようへいが昇格。
しさいのゆびわ	魔道士・シスターが昇格。
ひりゅうのむち	Pナイトが昇格。
オリオンのや	アーチャー・ハンターが昇格。
アイオテのたて	特効を無効にする。
シルバーカード	通常の半額で買い物ができる。
メンバーカード	秘密の店に入るために必要。

道具

この他にもアイテムはいくつかある。ゲームを進めていけば手に入れることができるだろう。



ミーナ
アカネアの王妃。

とうじょうじんぶつしょうかい だい ふかいしじ せつてい
登場人物紹介(第2部開始時の設定)

マルス

アリティアの王子。暗黒戦争に
より荒れ果てた国土の復
旧に全力をつくす。



ジェイガン

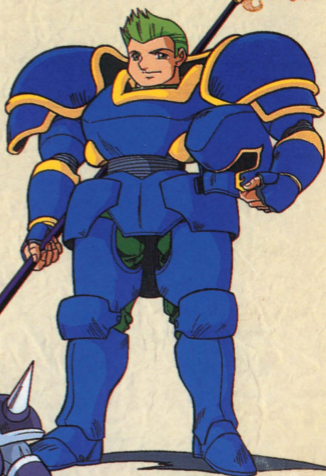
さいきん げんえき しりぞ
最近、現役を退いた
が、第2部ではマル
スの相談役として共
に出兵する。

登場人物



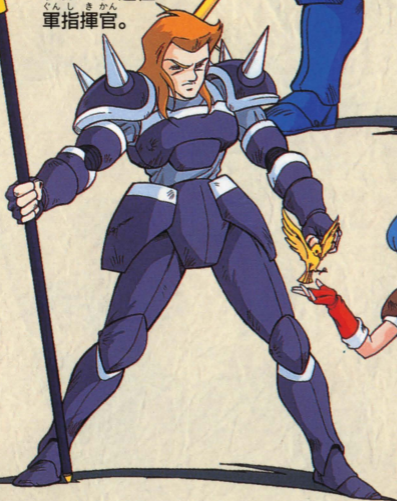
ドーガ

きゆうてい き し だん
アリティア宮廷騎士団が
ほこ
誇るAナイト。



アラン

えんせい
グルニア遠征
ぐんし きかん
軍指揮官。



登場人物

シーダ

こんれい じゆん びちゆう
婚禮の準備中ながらも、マルス
めぬす ときどき けん しゆぎよう
の目を盗んでは時々、剣の修業
をしている。





ゴードン

いま
今ではアリティア一番の
ゆみへい
弓兵とまで言われている。



セシル

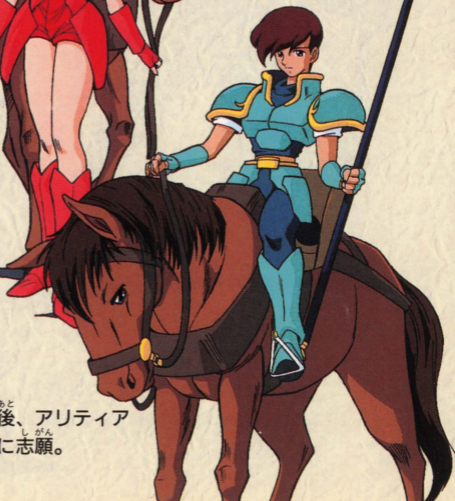
さゆうてい き し だん
アリティア宮廷騎士団
こういつてん
の紅一点。



登場人物

ロディ

あんこくせんそう あと
暗黒戦争の後、アリティア
さゆうてい き し だん し が ん
宮廷騎士団に志願。





ライアン

おとうと
ゴードンの弟。まだまだ
じやくはい
若輩ものである。



ルーク

なに
何かにつけてロディを
し
ライバル視する。

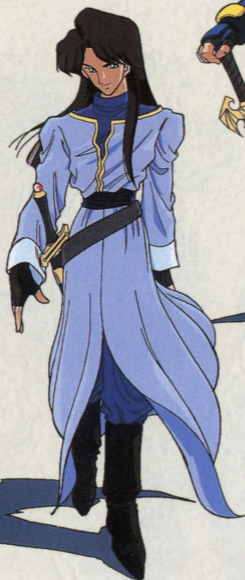
登場人物

こうりやく てびき
攻略の手引 **その1**
い どうはん い ない はい
 移動範囲内に入るまで、じっとマルス軍の進撃を
ま てき とうじよう いちど
 待っている敵がたくさん登場します。一度にたく
てき い どうはん い はい たし
 さんの敵の移動範囲に入らないよう、確かめなが
しんげき
 ら進撃していきましょう。



オグマ

おうこくぐん たいちよう
タリス王国軍の隊長として、
こくおう けいご
国王の警護をしている。



ナバール

あんこくせんそう あと しょうせく ふめい
暗黒戦争の後、消息不明
である。

登場人物

こうりやく てびき 攻略の手引

その2

こうかん う どうぐ つか ぶ き
交換で受けとった道具をすぐに使うとか、武器を
う と こうげき
受け取ってすぐ攻撃というふうには、コマンドを有
こう かつよう むだ こうどう へ
効に活用すれば、無駄な行動が減ります。

ターンの節約は攻略の近道となるでしょう。



アベル

へい しりぞ
兵を退き、アリティアで
ねんがん みせ ひら
念願の店を開いている。



登場人物

カイン

しゅつべい さい る す
マルス出兵の際に、留守の
アリティアを任される。



マリク

魔法都市カダインの復興
に力をそそいでいる。



登場人物

リンダ

アカネイアのパレス王宮で、
ニーナ王女に仕えている。

おうきゆう

おうじよ

つか

こうりやく てびき

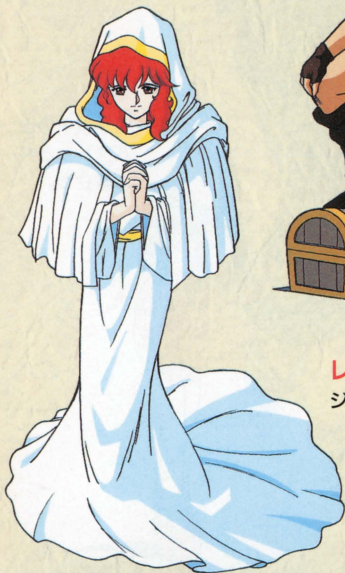
攻略の手引 その3

出撃しないユニットにアイテムを持たせたままだと、いざという時に使えません。そんなことの無いよう、進撃準備の際にひとまず輸送隊に預けておくと良いでしょう。



ジュリアン

とうぞく盗賊であった過去を気に
してか、なかなかレナに
きゆうこん求婚できないでいる。



レナ

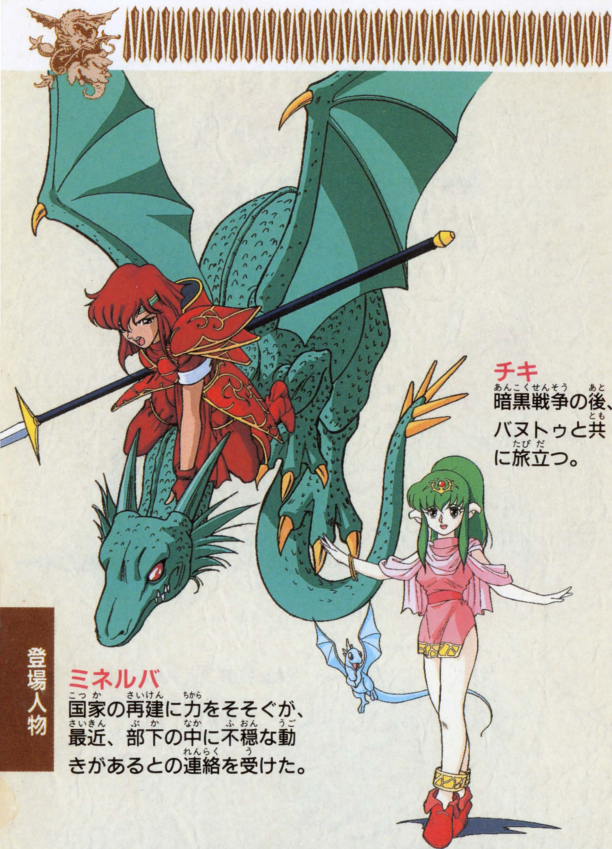
ジュリアンと共にマケド
ニアで傷ついた人々
の救済をしていたの
だが。

登場人物

こうりやく 攻略の手引 てびき

その4

アイテムのせつめいぶん説明文を見ても、こうりやく効力がよくわ分らない物も手に入ることでしょう。そんなアイテムのもの効力は、いつも闘っているユニットに持たせておくうちに、わかってくることでしょう。



ミネルバ

こっか さいけん ちから
 国家の再建に力をそそぐが、
 さいきん ぶか なか ぶおん うご
 最近、部下の中に不穏な動
 きがあるとの連絡を受けた。

チキ

あんこくせんそう あと
 暗黒戦争の後、
 バヌトゥと共
 に旅立つ。

こうりやく てびき
攻略の手引

その5

かつて いっしょ たたか もの
 かつて一緒に闘った者を、すぐに説得できるとは
 限りません。時がたてば、きっと説得できるはず
 ですので、「近寄るな」と言われた場合には、素直
 に近づかない方が、よいでしょう。

任天堂公式ガイドブック **小学館**

ファイアーエムブレム



一人の仲間も失わない、
最良のエンディング手引書。

企画・編集 / エイブ・小学館
全国の書店で好評発売中 / 980円 (税込)

警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社まで御連絡ください。

WARNING:

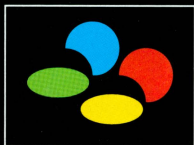
It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd.
(address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

禁無断転載 © 1990,1993 Nintendo

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

- | | | |
|--------|------|---|
| 本 社 | 〒605 | 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL.(075)541-6113代 |
| 東京支店 | 〒111 | 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL.(03)5820-2251代 |
| 大阪支店 | 〒531 | 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376-5950代 |
| 名古屋営業所 | 〒451 | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL.(052)571-2506代 |
| 岡山営業所 | 〒700 | 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252-1821代 |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)621-0513代 |

スーパーファミコン は任天堂の商標です。