



スーパーファミコン®

SHVC-AHLJ-JPN



DARK HALF

ダークハーフ

MANUAL



このたびはスーパーファミコン専用ソフト「ダークハーフ」をお買上
げいただき、ありがとうございます。ゲームを始める前に、操作方法、
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
使用方法でご使用ください。

使用上の注意

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、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、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。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲ
ームを中止してください。その後も痛みや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
一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすること
によって、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。

注意

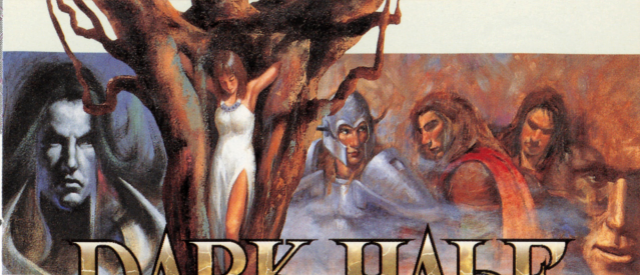
健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間
ごとに10～15分の小休止をおすすめします。スーパーファミコン
をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続す
ると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
●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。

使用上のお願い

- 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。
- 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。故障の原因となります。
- 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。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



DARK HALF

ダークハーフ

Contents

• も く じ •

◆ストーリー	4
◆キャラクター紹介	6
◆コントローラーの使い方	10
◆ゲームの始め方・続きから始める時	12
◆冒険の始めに	14
◆ソウルパワーについて	16
◆画面の見方	20
◆戦闘について	24
◆ファティアの活用法	28
◆攻略ヒント集	30
◆全体マップ	36
◆魔法リスト	38



ストーリー



光は闇にかえり
闇は光を生み出す
すべてはそこから始まり
いつかはそこへ向かっていく。

天と地が分かれ、
大地に生命が生まれる頃、
すでにルキュは存在した。
ルキュは大いなる闇を支配し、
いつしか魔王と呼ばれた。
魔王の力は絶対であった。
人間は魔王を恐れ、
その力の前にひれふした。





しかしある時
運命を変えようとする者が現れる。

英雄神ローダと
6人の聖騎士たち

彼らは魔王に戦いを挑み
見事に魔王を封じ込めた。
人間がおびえて暮らす時代は
過去のものとなり、
新しい太陽が昇った

～ 「魔王神話」 序説～

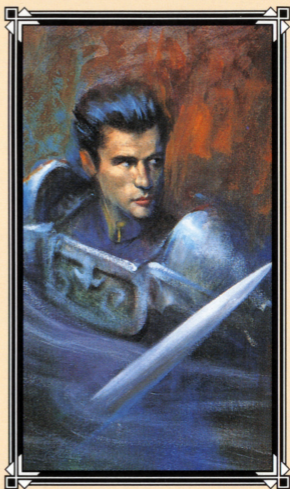




キャラクター紹介

♉ ファルコ

このゲームの人間側の主人公。魔王の復活に巻き込まれて命を落とすが、不思議な声に導かれて復活する。この時不思議な声に、7日後に訪れる人類滅亡の運命を変えるよう、告げられる。



♉ ギルバルト

ロゥバム城直属の魔法使い。正義感が強く、まじめな性格。ロゥバム王の命により、ファルコと行動をともにする。魔法の力もさることながら、腕っぷしもなかなか強い。

♊ クレール

ローダの隠れ里に住む賢者。物腰の落ちついた優雅な美女といった面持ちだが、戦闘では持ち前の魔法の強さを発揮する。ファルコの頼りがいのあるパートナーとなる人物だ。



♊ カレン

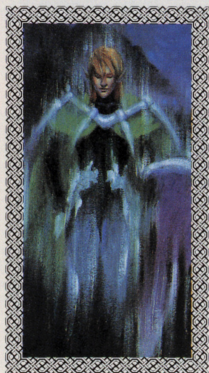
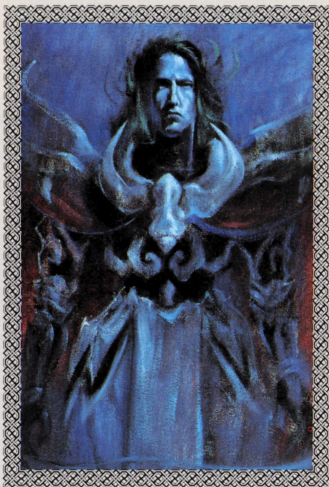
ファルコのガールフレンド。ファルコのパーティに加わるわけではないが、ゲーム中随所に登場して、ファルコの心の支えとなる。リボンでまとめた長い髪とフリルのワンピースが特徴。



キャラクター紹介

ルキュ

このゲームの魔王側の主人公。1000年前にロードと6人の聖騎士たちによって封印されたが突如復活を果たし、7日間のうちに人間を滅ぼすと宣言した。



ディヴィズウ

魔王ルキュのしもべのひとり。緑のマントをまとい、しばしば魔王の前に現れて人間界の情報を伝える。



③ ヴェルギル

魔王のしもべのひとり。背が高くオールバックにした髪が印象的。紫色のマントに身を包み、大きな鎌を使う。



③ アーヴァ

魔王のしもべのひとり。冷血なイメージの漂う魔女。



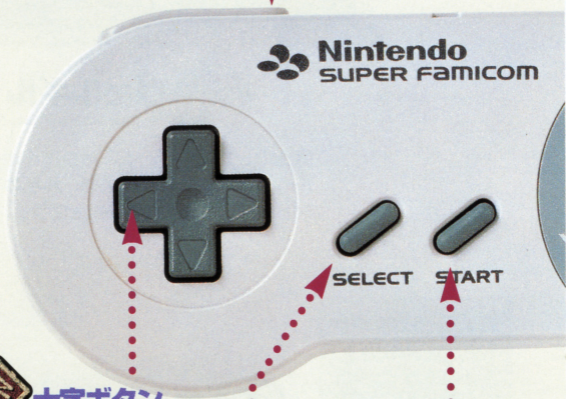
コントローラーの

このゲームでのコントローラのボタンの役割を解説します。楽にゲームを進められるように、しっかり覚えましょう。



L・Rボタン

● 戦闘中、魔法の及ぶ範囲を変化させることができる。Lで範囲を狭く、Rで広く。



十字ボタン

- フィールド上でのキャラクターの移動。
- ウィンドウ上や戦闘でのカーソルの移動。
- メッセージ送り。



セレクトボタン

● ゲーム中では使用しません。



スタートボタン

● ゲーム中では使用しません。

使い方



Xボタン

- メニューウィンドウ上で押すと、アイテムをならびかえられる。



Aボタン

- 武器の装備、アイテムの使用などの決定。
- 人と話す。
- 宝箱を開ける。
- 調べる。
- メッセージ送りと早送り。



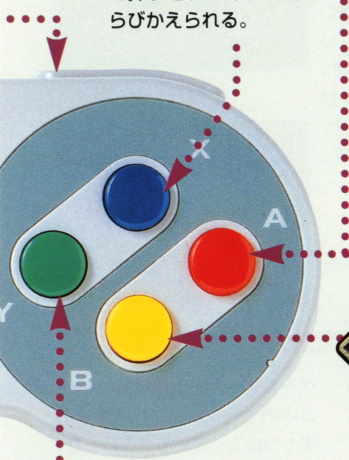
Bボタン

- メッセージの送り。
- 各決定事項のキャンセル
- 早歩き（Bボタンを押しながら十字ボタンで操作すると、歩く速度が速くなります）



Yボタン

- ウィンドウを開く。





ゲームの始め方・



初めてゲームをする時

本体にカセットをさしてスーパーファミコンの電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押すとセーブエリアを選択する画面になります。十字ボタンでカーソルを動かしようそくを選びます。左上のウィンドウで「新規」が選ばれていることを確認の上、決定すればゲームスタートです。



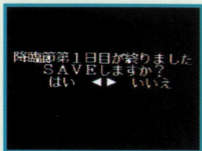
●セーブエリア画面



ゲームの終了・セーブ



●セーブキャラに話しかける



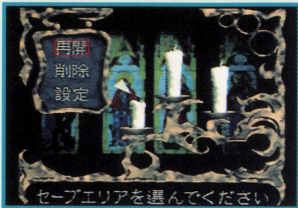
●シナリオの終了時

ゲームデータのセーブは、ゲーム中のセーブポイント（セーブキャラが立っているところ）か、各シナリオをクリアしたときに行うことができます。セーブポイントではセーブキャラに話しかけることでセーブ画面を呼び出せます。ゲームを終了させるときは、セーブした後でそのまま電源を切ってください。

続きから始める時



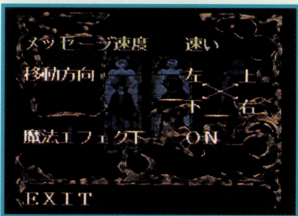
前回の続きから始める時



セーブしたデータの続きから始めたいときは、セーブエリア画面で始めたいデータのセーブされたらうそくを選んだ後、「再開」を選択して決定します。同様に「削除」を選ぶと不要なデータを消すこともできます。



設定の仕方

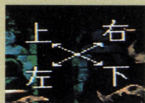


セーブエリア画面で「設定」を選んで決定すると、左の設定画面が表れます。ここでは「メッセージ速度」(速い・遅い)、移動方向(2種類)「魔法エフェクト」(ON・OFF)、の設定ができます。

●設定画面

移動方向について

このゲームはクォータービューのため、フィールド上でのキャラクターの移動方向は画面に対して斜め方向になります。実際に移動する方向とコントローラの十字ボタンの対応のしかたをよく覚えて、間違えないように操作しましょう。設定画面では2種類の操作方法から選択可能です。





冒険のはじめに

ザッピングシナリオ

このゲームはひとつのゲームを勇者(人間)と魔王の両面からプレーするザッピングシナリオで展開されます。シナリオは7日間に分かれ、各日のシナリオは魔王・勇者の順にプレーします。

魔王と勇者はお互いの行動に影響を与えながら、さまざまな謎とドラマを展開していきます。



ルキュ

ファルコ



ソウルパワー

このゲームの中でとても重要な要素となるのがソウルパワーのパラメータです。くわしくはP16～17で解説しますが、画面上部に表示されるゲージにはいつも注意するように心がけましょう



ゲームの流れ

魔王側も勇者側も同じマップを冒険します。ゲームの大まかな流れも同じで、ストーリー展開に沿ってフィールド、町・ダンジョンを移動し、敵と遭遇すると戦闘が始まります。

フィールド



町・ダンジョン



戦闘





ソウルパワーにつ



魔王側のソウルパワーの増減



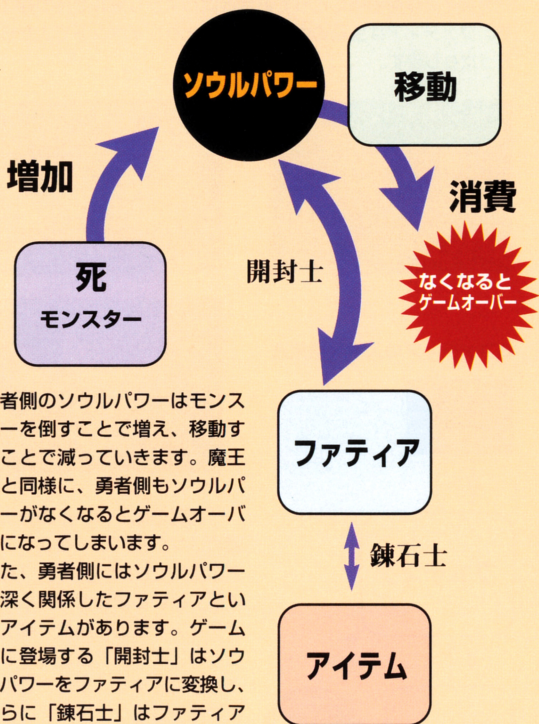
●ソウルパワーゲージ



魔王側をプレーするとき、ソウルパワーはモンスターや人々を倒すことで増え、フィールド上を移動したり、魔法を使用することで減っていきます。ソウルパワーがなくなるとゲームオーバーになってしまいます。プレー中は常にソウルパワーがなくならないように注意しなければなりません。



勇者側のソウルパワーの増減



勇者側のソウルパワーはモンスターを倒すことで増え、移動することで減っていきます。魔王側と同様に、勇者側もソウルパワーがなくなるとゲームオーバーになってしまいます。

また、勇者側にはソウルパワーに深く関係したファティアというアイテムがあります。ゲーム中に登場する「開封士」はソウルパワーをファティアに変換し、さらに「錬石士」はファティアを武器・防具・魔法書などのアイテムにつくりかえます。

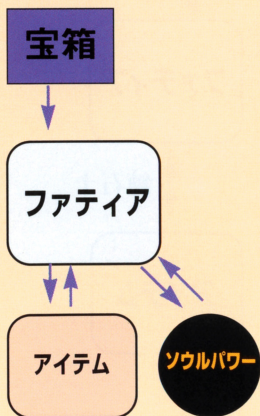


♁ ファティアは勇者側のお金の存在

ファティアは勇者側にとってお金と同じような意味を持つ存在です。ファティアは宝箱の中に入っていたり、イベントで人からもらったりします。



●ファティアの入手・活用法



「開封の館」にいる開封士に頼めばソウルパワーをファティアに変えてもらえるほか、「錬石の館」にいる錬石士に頼めばファティアを武器・防具・魔法書などのアイテムに替えてもらうことができます。また、この逆にアイテムをファティアに、ファティアをソウルパワーに変えることも可能です。

ソウルパワーについて



魂の抜け殻システムについて

ソウルパワーに関係したシステムとして覚えておきたいのが、「魂の抜け殻システム」です。これは魔王に話しかけられた人々が魂の抜け殻となり、これを勇者が調べるとファティアや希望の光と呼ばれるアイテムなどが手に入るというものです。ただし抜け殻の中にはゾンビ化して勇者に襲いかかるものもいるので注意が必要です。

●魂の抜け殻システム

きぼうの
ひかり

集めた数でエンディングが変化します。

ゾンビ化

ゾンビ化した人間が
モンスターとして襲
ってきます。

●魔王が人間に話しかける



●人間は魂の抜け殻に



●勇者が抜け殻を調べる





画面の見方



魔王側の画面の見方



ゲーム中Yボタンを押すと、このウインドウ画面を呼び出すことができます。

① ソウルパワーゲージ

P16で解説したように増減します。セーブ時には一定量増加します。

② コンディション

ここを選んで決定すると各キャラクターのステータスを見ることができます。キャラクターは十字ボタンの左右で選びます。



HP：ルキュのHPは、ダメージを受けると減り戦闘で勝つ度に増加します。またフィールドやダンジョンを歩くと減ったHPが回復されます。他のパーティーキャラの場合はMAXと現在のHPが表示されます。ルキュのHPがゼロになるとゲームオーバーになります。セーブ時には全回復します。

AP：攻撃力
DP：防御力
DX：すばやさ
MP：魔法パワー

3 フォーメーション

ここを選んで決定すると戦闘時の陣形を変更することができます。



動かしたいキャラを十字ボタンの左右で選択し、Aボタンで決定後、十字ボタンで空いているマス目の位置に動かします。

4 魔法

魔王が使える魔法と消費ソウルパワーが表示されています。



ひとつのウィンドウで表示しきれない数の魔法を持っているときは十字ボタンの左右で先の魔法を見ることができます。

5 現在のパーティキャラ

ダークゲートの魔法でしもべも魔法も増える！

2日目のシナリオをクリアすると手に入れることのできるダークゲートの魔法は、敵モンスターを味方にするのできるスグレもの。仲間を増やすことができるばかりか（最大4体まで）、そのモンスターの持つ魔法も使えるようになります。





勇者側の画面の見方



ゲーム中Yボタンを押すとこのウィンドウ画面が開きます。ここでXボタンを押すとアイテムの並べ替えができます

① ソウルパワーゲージ

P17で解説したように増減します。
セーブ時には一定量増加します。

② コンディション

ここを選んで決定すると各キャラクターのステータスを見ることができます。もう一度Aボタンを押すと魔法のレベルが表示されます



HP：勇者ファルコのHP
がなくなるとゲームオー
バーになります。

AP：攻撃力

DP：防御力

DX：すばやさ

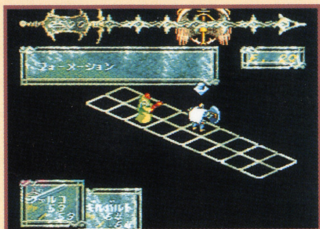
MP：魔法パワー

■HPのMAX、AP、DP、
DX、MPの値は「カオス
オーブ」のアイテムで増
やすことができます。
また「マジックオーブ」
のアイテムを使うと、魔
法のレベルを上げること
ができます。

■各キャラの装備を表示
します。

③ フォーメーション

ここを選んで決定すると戦闘時の陣形を変更することができます。



動かしたいキャラを十字ボタンの左右で選択し、Aボタンで決定後、十字ボタンで空いているマス目の位置に動かします。

④ 魔法書・アイテム

ストックしている魔法書・アイテムとその数が表示されます。



ひとつのウィンドウで表示しきれない数の魔法書やアイテムを持っているときは十字ボタンの左右で先のウィンドウを見ることができます。魔法書・アイテムを選んでAボタンを押すと「そうび」「せつめい」「すてる」などのコマンドが選択できます。

⑤ 現在のパーティキャラ

⑥ ファティアの数

装備の仕方

ストックされているアイテムの中から装備したいものを選んで決定し、「そうび」のコマンドを選び、十字ボタンの左右で装備する人を選びます。各パラメータが上がる場合は赤い数字、下がる場合はグレーで表示されます。





戦闘について



魔王側の戦闘

戦闘はターン制で、敵・味方交互に行われます。魔王側の戦闘では操作できるのはルキュだけで、味方モンスターたちは自動的に行動します。魔王は打撃による攻撃や移動は行いません。



戦闘画面の見方



- 1 ソウルパワーゲージ
- 2 戦闘コマンド
- 3 パーティキャラ

敵モンスターは後ろから襲ってくることもあります。



魔法のレベルアップについて

- 勇者側の魔法は「マジックオーブ」というアイテムでレベルアップします。これを取ると、魔法のうちのいずれかがレベルアップします。
- 魔王側の魔法は、仲間にしたモンスターの魔法によってレベルアップします。
- 勇者側も魔王側も、レベルアップすると魔法の効果範囲が広がります。

▶ 戦闘コマンド

●ソウルをつかう ★魔法を使うとソウルパワーが消費されます



このコマンドを選ぶと、現在使える魔法とその消費ソウルパワーが表示されます。使いたい魔法を十字ボタンで選択します。



魔法を選択・決定すると、魔法の目標と効果範囲が表示されます。十字ボタンの上下で敵か味方、左右で目標となるキャラを選択し、L、Rボタンで効果範囲を決めます。



目標・範囲を選択・決定すると、魔法が行使されます。

●ようすをみる

魔王はなにもせず、パーティキャラが自動的に戦ってくれます。途中から戦闘に参加したい場合にはいずれかのボタンを押すと、次のターンからコマンドを使えるようになります。

●あいてにしない

戦闘を回避するコマンドです。いつも回避できるとは限りません。



Ω 勇者側の戦闘

戦闘はターン制で、敵・味方交互に行われます。勇者側の戦闘では、味方全員に対してコマンド操作することが可能です。ただし傭兵については、コマンド操作することができません。



Ω 戦闘画面の見方



- ① ソウルパワーゲージ
- ② 戦闘コマンド
- ③ パーティキャラ…コマンド操作できるキャラの名前が点滅します。
※敵モンスターは後ろから襲ってくることもあります。

▶ 戦闘コマンド

● こうげきする

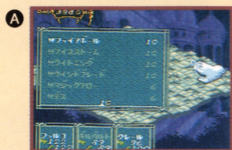


このコマンドを選ぶと、そのキャラが装備している武器による攻撃が行われます。最初に攻撃目標を選択します。



目標を選択・決定すると、目標に向かって移動し、攻撃を加えます。移動可能範囲を超えた場所に敵がいる場合は、範囲内を移動するだけとなります。

●まほうをつかう



このコマンドを選ぶと、そのキャラが使える魔法とパーティが持っている魔法書の数が表示されます。魔法書はアイテムなので、使うと数が減っていくので注意しましょう。



魔法を選択・決定すると、目標と効果範囲が表示されます。目標は十字ボタンで、効果範囲はL、Rボタンで選択します。効果範囲は魔法のレベルが高いほど広がります。



目標・効果範囲を選択・決定すると、魔法が行使されます。

●なにもしない

そのターンの間、なにも動かないコマンドです。

●みんなにげる

戦闘を回避するコマンドです。いつも回避できるとは限りません。



ファティアの活用



錬石の館でアイテムをつくってもらう

ゲーム中に登場する錬石の館では、ストックしたファティアを武器・防具・魔法書などのアイテムに作りかえることができます。錬石士に話しかけると以下のコマンドが表示されます。



●アイテムをつくる



ファティアからアイテムをつくるコマンドです。ウィンドウにはアイテムとつくるのに必要なファティア数が表示されます。つくるアイテムとその個数を決定すると勇者の後ろに宝箱が出現します。必ずこの宝箱を開けてアイテムを取り出しましょう。

●ファティアに戻す



不要なアイテムをファティアにもどすコマンドです。ファティアにもどせないアイテムには✓印が表示されます。

ソウルパワーとファティアを交換

開封の館ではソウルパワーをファティアにかえたり、逆にファティアをソウルパワーにかえることができます。開封士に話しかけると以下のコマンドが表示されます。



●ソウルパワーに開封する



ファティアをソウルパワーにかえるコマンドです。十字ボタンの左右で開封するファティアの数を選び、Aボタンで決定します。

●ファティアに封石する



ソウルパワーをファティアにかえるコマンドです。十字ボタンの左右で封石するファティアの数を選び、Aボタンで決定します。



攻略ヒント集



魔法のレベルアップについて

■各魔法にはレベルがあって、レベルアップすると戦闘時の効果範囲が広がります。勇者側のキャラは、マジックオーブを使うことでレベルは上がります。ただし、どの魔法のレベルが上がるかはランダムです。自分で選択することはできません。最初のうちは魔法の使用頻度が高いギルバルトにマジックオーブを使うのがよいでしょう。



■魔王はダークゲートを使うことによって、しもべにしたモンスターの持っている魔法を手に入れることができ、その魔法をすでに手に入れている場合はレベルが上がります。手に入る魔法やレベルアップする魔法はランダムです。



魔法の有効な使い方

■魔法を使用した時に消費する魔法書の数とソウルパワーは、レベルに左右されません。つまり同じ魔法なら、広い範囲に効果を及ぼすことができるレベルの高いキャラに使わせた方がお得ということです。



ダークゲートの活用法

■ダークゲートはモンスターをしもべにするというより、ルキユの魔法を強化するためのものと考えた方がよいでしょう。最初のうちはどんなモンスターに対してでも、とりあえずダークゲートの魔法を使っておきましょう。弱そうなモンスターでも仲間になると意外な魔法を持っていたりします。しもべにできる数は限られていますが、交換は自由です。





傭兵について

■町やダンジョンでは、あなたと冒険をともにしてくれる傭兵と出会うことができます。彼らは、腕っぷしが強い者や魔法が得意な者と色々います。魔法が使える傭兵は、彼ら自身が持っている魔法書を使用するので、こちら側の魔法書が減ることはありません。また、選んだ傭兵によって戦闘も様変わりします。

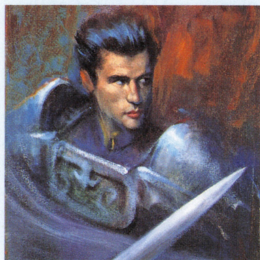




音にも注意して…！

スイッチ

■ダンジョンでは、必ずゲームのサウンドを聞きながら進みましょう。封印が隠れているところを音で探したり、あるいはきちんとクリアできているかどうかを音で確認できたりと、音は攻略の手助けをしてくれます。



ダークゲートの書…!?

■この世界のどこかにダークゲートの書があるといます。これを手にすることができれば、魔王でなくてもダークゲートの魔法を使うことができるのです。しかしその場所はおろか、本当に存在するのか定かではありません。



ダンジョン内のワナ、仕掛けについて

スイッチ

■スイッチの上に乗ることによって、扉が開いたり階段が現れたりと何らかの仕掛けが作動します。とりあえずスイッチがあったら乗ってみるのが良いでしょう。また見た目



にはタダの床でも、スイッチが隠されているときがあります。ダンジョン内で行きづまったときは、床をくまなく歩いてみると道が開けるかもしれません。

封印

■基本的にはスイッチと同じです。封印を解くことで、階段が現れたり閉ざされた部屋に入ることができます。スイッチと違ってやっかいなのが、封印を解くには何らかの魔法を唱えないとまらないことです。手あたり次第に封印を解いていると、ソウルパワーがどんどん減ってしまうので注意しましょう。



崩れる床

■カマロの塔は、歩いていると突然床が崩れて穴が空いてしまいます。うろろろと歩いていると、穴に落ちてしまったり上への階段まで崩れて



てなくなってしまいます。崩れ落ちる床の場所を把握して、穴を避けながら最短距離で目的地へと向かいましょう。



ディスペルに反応する床

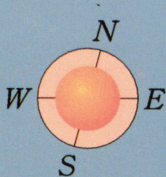
■ルキュの侵入に備えて聖騎士が仕掛けた罠です。ある特定の床に乗ってしまうと上への階段がなくなってしまいます。そうすると、再び階段を出現させるためのスイッチまで戻らなければなりません。ディスペルを唱えれば、乗っ



ても大丈夫な床に光が伝わります。ディスペルの効果があるうちに、スピーディーかつ慎重に進んでいかなければなりません。



全体マップ







魔法リスト

魔法名		効果
入手に必要なファティア	消費ソウルパワー	
ファイアーボール		相手を炎で包み込む。
F.1	S.P. 10	
アイスストーム		冷気で敵を攻撃する。
F.1	S.P. 15	
ライトニング		光を一点に集めて攻撃する。
F.1	S.P. 20	
マジックアロー		ソウルエネルギーを相手にぶつける。
F.2	S.P. 40	
デス		敵を死の世界へと誘う。 成功率は低い。
F.3	S.P. 50	
ヒール		体力を回復させる。 アンデッドを消滅させる。
F.1	S.P. 15	
キュア		あらゆるステータス異常からの回復。
F.1	S.P. 30	
ディスペル		シールド、ストレンクスなどの呪文の効果が無効にする。 封印を解く。
F.1	S.P. 10	
シールド		物理的ダメージが無効にする。
F.1	S.P. 30	
カウンターマジック		あらゆる魔法攻撃から身を守る。
F.1	S.P. 30	
ストレンクス		攻撃力を一時的にアップさせる。
F.1	S.P. 30	
ダークゲート		モンスターを忠実なしもべにする。
F.200	S.P. 30	

DRAGON QUEST FANCLUB

ドラゴンクエスト
オフィシャル
ファンクラブ
会員募集中

入会特典 1

コミュニケーションキット

- 君の会員番号と名前入りの会員証
- 君の会員番号と名前入りの会員名刺
- オリジナルデザインのDQ特派員ハガキ

入会特典 2

会報誌「ドラクエパーティー」

- 年3回、会員だけの独占情報誌が君のもとに届く！

●ご入会方法

- ・申し込み金は1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込）です。
- ・郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛に振り込んで下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）・手続き後、2ヶ月以内で君の元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）00100-6-711101

（加入者名）ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ

詳しくは、下記の電話番号までお問い合わせ下さい。

DQOFC専用電話 03-5330-5955

平日 AM10:00～PM5:00 *電話番号は正確をお願いします。

氏名には
フリガナを
忘れずに！

故障・不良品について

ご購入いただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、次のように処理させていただきます。カセットに、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ファミコンサービス係までお送りください。尚、切手で代金のお支払いは受け付けておりません。又、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますのでご注意ください。

●当社の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。

●お客様の使用・保管中等におこった故障は、有償にて修理、交換します。

●バッテリーバックアップ用の電池は、1,000円(税込)にて交換します。電池交換の際には、記憶されているすべてのデータが消失します。予めご了承ください。

●お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

◇修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは◇

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
株式会社エニックス ファミリーコンピュータサービス係
TEL.03-3371-5581 (平日10:00~17:00)

当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の情報や、雑誌・ガイドブック等を参考にしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
TEL 03 (3371) 5581

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。