

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲームの始めかた

3 データのセーブ（保存）と消去

4 Nintendo Network について

操作方法

5 基本の操作

戦いを始める前に

6 目的地へ向かう

7 進撃準備メニュー

戦いについて

8 進撃の準備

9 戦いの進めかた

10 画面の見かた

11 ユニットを動かす

12 戦闘について

13 サポートユニットとダブル

14 ユニットの成長

15 システムメニュー

通信でできること

16 通信を始める

17 すれちがい通信

18 いつの間に通信

19 デュアルタッグ

20 追加マップの購入

困ったときは


21 お問い合わせ先

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびは『ファイアーエムブレム 覚醒』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

インターネットに関するご注意

このゲームは、インターネットに接続して追加データの受信や、追加マップの購入ができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂のホームページをご覧ください。
- インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

通信機能のご利用に関するご注意

このソフトは、インターネット通信やローカル通信で、データのダウンロードや交換を楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- 通信機能を利用すると、あなたの送信した情報（マイユニットの名前など）が、多くの人目に触れる可能性があります。また、情報を送信すると、送信先にてコピー・改変・再送信などされる可能性があります。一旦他人の手に渡ったものは、送信した人であっても取り戻したり、削除したりできませんので、ご注意ください。
- 以下に該当する行為または該当するおそれがある行為をしないでください。
 - 自分または他人の本名や住所などの個人情報を送信する行為
 - 他人の名誉・信用を棄損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為
 - 他人の情報を無断で公表したりするなど、他人のプライバシー権、肖像権、パブリシティ権を侵害する行為
 - 他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作権などの知的財産権およびその他一切の権利を侵害する行為
 - 犯罪行為またはこれを助長する行為
 - 公序良俗に反する行為
 - その他任天堂が不適切と判断する行為
- 通信機能のご利用により生じた損害などについて、当社は一切の責任を負いません。

警 告

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

WARNING

Copying of any Nintendo software 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.

本品は日本国内だけの販売とし、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。

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

© 2012 Nintendo / INTELLIGENT
SYSTEMS

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー
3DSは任天堂の商標です。

意匠登録 第1259804号、第1260043号

本ソフトウェアでは、フォントワークス株
式会社のフォントまたは同社のフォントを
改変したフォントを使用しています。

Powered by  **mobiclip**

CTR-P-AFEJ-JPN-1

2 ゲームの始めかた

ゲームを起動すると、メインメニューが表示されます。



最初から遊ぶとき



「最初から始める」を選びます。画面にしたがって難易度、ゲームモードを選び、マイユニット（自分の分身）を作ります。

難易度「ノーマル」を選ぶと、指南（ゲームの遊びかた）が表示されます。他の難易度を選んだ場合にも、ワールドマップの進撃準備メニュー（→7）やシステムメニュー（→15）で指南を見ることができます。



続きから遊ぶとき



再開するセーブデータを選びます。一度ゲームを再開すると、中断データ（→3）は消えてしまいます。

※セーブデータ選択時に下画面をタッチするか、**□**または**Ⓡ**を押すと、通常のセーブデータとマップセーブデータ（→3）を切り替えます。

3 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブ

セーブには以下の3種類があります。

通常セーブ

進撃準備メニュー（→ 7）で「セーブ」を選ぶか、戦いに勝って章をクリアすると、データをセーブできます。



セーブデータは3つまで作成できます。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、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。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

マップセーブ

ゲームモードが「カジュアル」の場合は、戦いの途中にシステムメニュー（→15）で「セーブ」を選んで、進行状況をセーブすることができます。マップセーブデータは、通常のセーブデータとは別に、2つまで作成できます。

中断セーブ

ゲームモードが「クラシック」の場合は、戦いの途中にシステムメニューで「中断」を選ぶと、状況を一時的にセーブしてゲームを終えます。



中断データは、一度ゲームを始めると消えてしまいます。

データの消去

消去方法は以下の2種類があります。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

セーブデータの消去

メインメニューで「消去」を選ぶと、セーブデータを選んで消去できます。

全データの消去

メインメニューで「エクストラ」を選び「データ全消去」を選ぶと、すべてのデータを消去できます。ただし、「異界の門」で購入した追加マップ（→20）は消去されません。



データのコピー



メインメニューで「コピー」を選ぶと、セーブデータを別の場所にコピーすることができます。コピー先を選んでください。コピー先にセーブデータがある場合は、上書きされます。



4 Nintendo Network について

本ソフトは、Nintendo Network対応ソフトです。

このソフトでは、いつの間通信でアイテムなどを受け取ったり、追加マップを購入したりできます。詳しくは「通信でできること」の項目をご覧ください。

Nintendo Networkについて



Nintendo Networkは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。世界中の人と一緒にゲームを楽しんだり、有料ソフトやコンテンツをダウンロードしたり、映像やメッセージなどを受け取ったり、いろんなネットワークサービスが楽しめます。

5 基本の操作

ゲームの基本操作です。場面ごとの操作については、以下のページをご覧ください。

ワールドマップ (→6)

バトルマップ (→9)

戦闘アニメ (→12)

✂ ボタンの操作 ✂

項目の選択	⊕/○
決定	(A)
メッセージ送り	(A)
メッセージの早送り	⊕+(A)
戻る	(B)
イベントやムービーのスキップ	START
直前のメッセージを表示	(R)

※(L)+(R)+ START を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。ただし、通信中はリセットできません。

✂ タッチの操作 ✂

下画面に表示されるボタンをタッチして項目を選択したり、情報を切り替えることができます。



6 目的地へ向かう

ワールドマップ画面を移動し、マップに入って戦いや買い物をします。
ゲームを進めると、行けるマップが増えます。

✂ ワールドマップ画面 ✂



① マップ

- : クリアしたマップ
- : 次の目的地
- : 外伝が始まるマップ

※マップの種類はこの他にもあります。

② 現在地と章の名称

③ ワールドマップ全体図

④ ショップボタン

タッチすると、ショップで買える商品のリストを見ることができます。

⑤ 持っているお金

⑥ ストーリーボタン

タッチすると、これまでのあらすじを見ることができます。

✂ ワールドマップでの操作 ✂

主人公の移動	+ / ○
主人公の高速移動	Ⓐ 移動中 / Ⓑ 移動中
マップに入る	Ⓐ
進撃準備メニューの表示	ⓧ
次の目的地へ移動	START
ショップの商品リストの表示 / 非表示	L
ワールドマップを見渡す	R
(見渡し中に) ワールドマップのスクロール	+ / ○

✂ ショップの利用 ✂

戦いの発生しないマップに入ると、ショップでアイテムを売買できます。

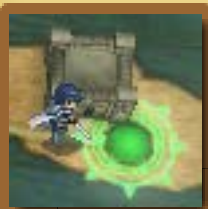
また、ショップで武器を「錬成する」こともできます。錬成した武器は、名前の文字が青色で表示されます。



ワールドマップで起こること

ゲームを進めると「外伝」のマップが登場することがあります。ここに入ると、本編の進行とは別のストーリーで、戦いが始まります。

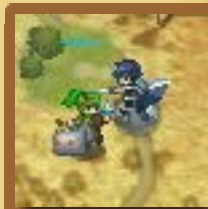
また、マップ上に、敵や行商人、すれちがい通信（→17）で受け取った他のプレイヤーが現れることがあります。このマップに入ると敵との戦い（遭遇戦）が始まったり、お店で特別なアイテムを買ったりできます。



外伝



敵



行商人

※このゲームは時間に連動しています。

本体とソフトの組み合わせを変えたり、本体のカレンダーや時計をずらしたりすると、ワールドマップが更新されなかったり、みんなの部屋（→7）でイベントが発生しなかったり、いつの間にか通信（→18）でユニットが増えなくなったりすることが、一時的に起きる場合があります。

7 進撃準備メニュー

ワールドマップ画面で⊗を押すと、進撃準備メニューが表示されます。

ゲームを進めると、選べるメニューが増えます。



身支度



持ち物を整理します。ユニットを選び、受け渡しするアイテムや装備したいアイテムを選びます。



ユニットとは

マップ上で動かせるキャラクターのことを、「ユニット」と呼びます。



スキル着脱



ユニットが覚えた、さまざまなスキル(特殊能力)のつけ外しを行うことができます。



支援会話



ユニット同士で会話をして、支援レベル(→13)を上げます。

※支援会話ができる場合、メニューで「支援会話」のアイコンの色が変化します。

みんなの部屋

3つのメニューを選ぶことができます。部屋の状態は、ゲームの進行状況などによって変化していきます。

発生している
イベント



様子を見る	発生しているイベント を見ることができます。
名簿	ユニットたちの紹介を 見ることができます。
見渡す	◎でカメラを動かして、 部屋を見渡すことができ ます。

通信

通信で遊ぶことができます。(→16)

セーブ

ゲームの進行状況をセーブします。

指南

進撃準備メニューで \square を押すと、ゲームの遊びかたを確認できます。見たい項目を選んでください。矢印をタッチすると説明のページを切り替えることができ、**START**を押すとページを閉じます。





環境



進撃準備メニューで
[R]を押すと、ゲーム
の環境を設定できま
す。+で項目を選び、
+で設定を切り替え
ます。



8 進撃の準備

戦いが発生するマップに入ると、進撃準備画面になります。準備を終えたら、「戦闘開始」を選ぶか、**START** を押してください。



① 進撃準備メニュー (→7)

進撃するユニットの選択や、マップでの配置が行えます。「戦闘開始」を選ぶと戦いが始まり、「戻る」を選ぶとワールドマップに戻ります。

② 全体マップ

ユニットの位置や地形が表示されます。敵のリーダーは点滅して表示されます。

- : 味方ユニット
- : 敵ユニット
- : その他のユニット

③ 勝利条件と経過したターン

条件を満たすと勝利となり、戦いが終わります。


④ ユニット数

青が味方ユニット、赤が敵ユニット、緑がその他のユニットの数です。



ユニット選択



戦いに参加するユニットには  が表示されます。



戦いに参加するユニットを選択	(A)
身支度 (→7)	(X)
部隊表 (→15) を見る	(R)
持ち物のおまかせ整理	(L)



マップ・配置



味方ユニットの位置を入れ替えたり、敵ユニットの情報を見たりできます。③を押すと進撃準備画面に戻ります。



9 戦いの進めかた

バトルマップで味方ユニットを動かし、戦闘を行って敵ユニットを倒していきます。



バトルマップでの操作

カーソルの移動	+ / ○
カーソルの高速移動	+ + (Y) / ○ + (Y)
ユニットを選ぶ	(A)
(カーソル上に行動前ユニットがないとき) システムメニューの表示	(A)
危険範囲の表示 / 非表示	(X)
(戦闘開始前) 武器、杖の変更	(X) / (Y)
次のユニットにカーソルを合わせる	[L]
戦闘アニメの再生を省略※	[L]を押し続けながら戦闘開始
マップの拡大 / 縮小	[R]

※「環境」(→7)で戦闘アニメの再生を「オフ」にしているときは、[L]を押し続けながら戦闘を開始したときのみ、戦闘アニメを見ることができます。

✂ ターンについて ✂

戦いは「ターン」を繰り返して進みます。自軍を操作する「プレイヤーフェイズ」と敵軍が行動する「エネミーフェイズ」を順に行い、敵軍が行動を終えると、次のターンに進みます。

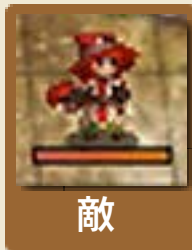
※その他の軍がいるときは、エネミーフェイズ後に行動します。

✂ ユニットの見た ✂

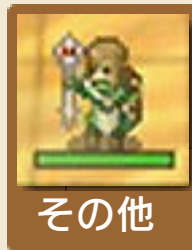
ユニットが所属している軍は服装の色で区別できます。また、ユニットの下にあるバーは、残りHP（ヒットポイント）を表します。



味方



敵



その他

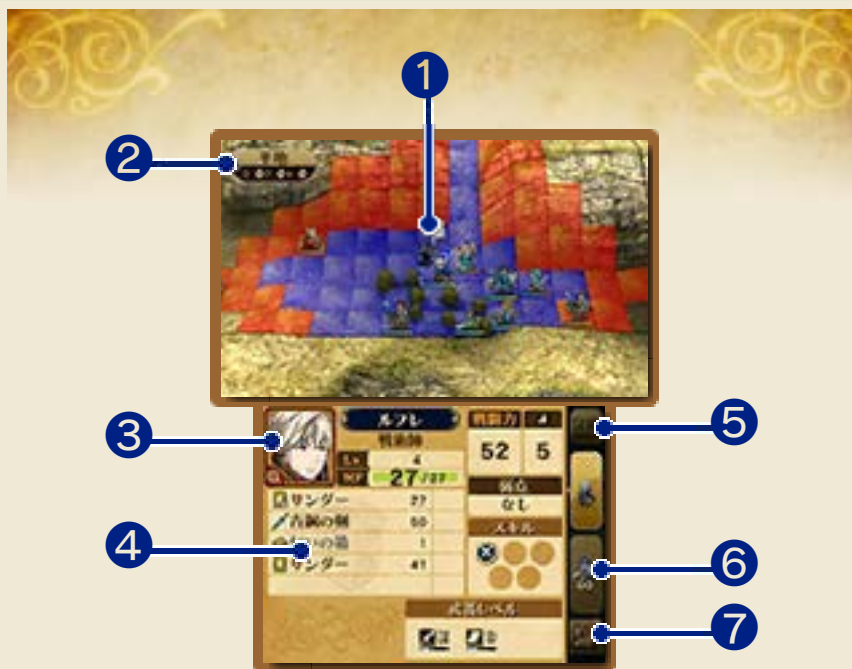
✂ ユニットの撃破 ✂

HPが0になるとユニットは撃破され、ゲームモードが「クラシック」の場合はロスト（消滅）します。 **ロストしたユニットは二度と戦いに参加できないので注意してください。** ゲームモードが「カジュアル」の場合は、その戦いでのみ撤退し、次の戦いから参加することができます。

✂ ゲームオーバー ✂

マイユニットまたは主人公のクロムのHPが0になるとゲームオーバーとなり、最後にセーブした場所からやり直しになります。

10 画面の見かた



① カーソル

② 地形の情報

カーソルを合わせている場所の、地形の情報です。場所によっては、特別な効果があります。

③ ユニットの顔

カーソルを合わせているユニットの顔です。タッチすると、兵種紹介を見ることができます。

④ ユニット情報

ユニットのステータスやスキルなどの情報です。タッチすると、詳しい説明が表示されます。説明を消すときは、別の場所をタッチします。

⑤ 表示切り替え

画面に表示される情報を通常／詳細に切り替えます。

⑥ ダブル中のユニット

カーソルを合わせているユニットがダブル（→13）状態の場合、タッチすると、相手ユニットの情報が表示されます。

⑦ マップの確認

全体マップ（→8）が表示されます。



11 ユニットを動かす

ユニットは、1ターンに1回ずつ行動できます。

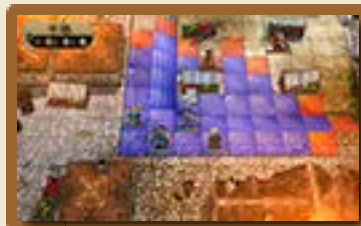


移動する



ユニットを選び、続いて行き先を選びます。

このとき、移動できる範囲は **青**、攻撃できる範囲は **赤** で表示されます。杖を装備しているユニットの場合、杖を使える範囲が **緑** で表示されます。



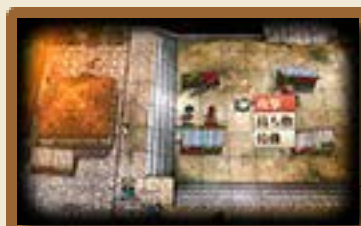
行動を決める



移動を終えると、続いて行動を選びます。選べる行動は、ユニットや状況によって変わります。

行動を終えると、そのユニットは灰色になり、次のターンまで動かせなくなります。

※移動先に味方ユニットや敵ユニットを選ぶと、そのままダブルや攻撃などの行動に移ることができます。



12 戦闘について

敵に攻撃したり、攻撃をしかけられたりすると、戦闘が始まります。



武器を選ぶ



自分から攻撃する場合は、**ⓧ**または**Ⓨ**で武器を選びます。



攻撃	相手に与えるダメージ
命中	攻撃が当たる確率
必殺	必殺の一撃が発生する確率 ※必殺の一撃が発生すると、通常よりも大きいダメージを与えることができます。

使用回数について

使用回数が決まっている武器などは、その回数分使うと壊れてなくなってしまうです。



戦闘画面



お互いのユニットが1回ずつ攻撃します。
2回攻撃できる場合や、サポートユニット
(→13) が攻撃する場合があります。



① HPと装備している武器

② サポートユニット


③ 攻撃の情報

④ カメラの操作パネル

⑤ 再生速度の操作パネル

戦闘アニメ中の操作

カメラの操作

AUTO（自動操作） に切り替え	+ / + /  をタッチ
主観視点に切り替え	+ /  をタッチ
横視点に切り替え	+ /  をタッチ
向きを変更	○
ズームアウト	L
ズームイン	R

再生速度の操作

早送り	Ⓐ 長押し /  をタッチ
一時停止	Ⓑ /  をタッチ
スロー再生	Ⓐ /  をタッチ
戦闘アニメの スキップ	START

13 サポートユニットとダブル

味方ユニットは、隣り合ったり同じマスに
いることで、協力し合うことができます。

仲良くなるには？

戦いで協力し合うと、ユニット同士
が仲良くなっていきます。仲良くなる
と、「支援会話」(→7)をして、ユ
ニット同士の「支援レベル」を上げる
ことができ、協力の効果が高くなります。

※支援レベルが上がらない組み合わせ
もあります。

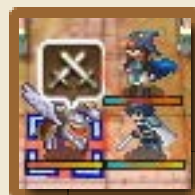
※支援レベルは最高でSまで上がりま
す。ただし、Sにできるのは異性の
キャラクターのうち1人だけです。



サポートユニット



味方ユニットが隣にいる状態
で戦闘を始めると、以下の3つ
の効果が現れます。



デュアルサポート



その戦闘中、味方ユ
ニットの命中や回避
が一時的に上がりま
す。仲の良いユニッ
トほど、多く上がりま
す。



※上下左右のマスにいる、全員分のサポ
ート効果が上乗せされます。

デュアルアタック

一定の確率で、隣にいるユニットが追加攻撃をしてくれることがあります。

※隣にいるユニットのうち、もっとも仲の良いユニットが攻撃します。

デュアルガード

一定の確率で、隣にいるユニットが守ってくれ、敵からの攻撃が無効になります。

※隣にいるユニットのうち、もっとも仲の良いユニットが防御します。

ダブル

味方ユニットと同じマスに移動すると、「ダブル」状態になることができます。ダブル中は、隣り合ったときと同じ効果があるのに加え、メインのユニット（先にマスにいた方）の能力が大きくなります。



※ダブル中は、メインのユニットが攻撃や防御、移動を行います。また、攻撃されると、メインのユニットがダメージを受けます。

ダブル中のコマンド

ダブル中は「交代」を選ぶことで、メインのユニットを切り替えます（交代後は移動できません）。また、ダブル中のユニット同士でアイテムを交換したり、ダブルの相手を隣にいるユニットに交代したりできます。

ダブルを解除するときは「降ろす」でユニットを隣に降ろしてください。

14 ユニットの成長

ユニットは、戦いを繰り返すことで、強くなっていきます。

✂ 経験値とレベルアップ

戦闘を行ったり、杖を使ったりすると、ユニットは経験値（EXP）を手に入れます。



経験値が100になると、ユニットは1つレベルアップして強くなります。

✂ クラスチェンジ

レベルが10以上のユニットは、アイテム「マスタープルフ」を使って、能力の高い上級職になることができます。

また、レベルが10以上または上級職のユニットは、「チェンジプルフ」を使って、さまざまな兵種になることができます。マスタープルフやチェンジプルフを使うと、ユニットのレベルは1に戻ります。

15 システムメニュー

何もない場所や行動済みのユニットにカーソルを合わせて④を押すと、システムメニューが表示されます。

※「指南」「環境」については進撃準備メニュー（→7）をお読みください。

部隊表

味方ユニットの一覧表を見ることができます。⊕でユニットを、⊖で表示する情報を切り替えます。



セーブ

マップセーブ（→3）を行って、戦いの進行状況を保存します。

※ゲームモードが「カジュアル」のときに選べます。

中断

中断セーブ（→3）を行って、ゲームを終えます。

※ゲームモードが「クラシック」のときに選べます。



おまかせ



味方ユニットが方針に沿って、自動的に行動を開始します。方針はⓧを押すと設定できます。「個別」を選ぶと、ユニットごとに方針を設定できます。



※「環境」(→7)で、「おまかせ上級機能」を「オフ」にしていると、この項目は選べません。



終了



プレイヤーフェイズを終えて、エネミーフェイズに進みます。



16 通信を始める

ワールドマップの進撃準備メニュー（→7）で「通信」を選ぶと、通信機能を使って遊ぶことができます。



マイチーム

すれちがい通信（→17）で相手に送る「マイチーム」を設定できます。すれちがい通信を始めるときも、このメニューを選んでください。

配信ボックス

いつの間にも通信（→18）で受け取ったデータを確認できます。また、「データ受信」を選ぶと、いつの間にも通信で配信されている、最新のデータを受け取ることができます。

名声ボーナス

たまった「名声値」に応じて、アイテムをもらうことができます。

名声値について

名声値は敵との戦いに勝ったり、通信で多くのチームと交流すると上がります。

デュアルタッグ

ローカルプレイを行って、他のプレイヤーと協力して遊ぶことができます。(→19)

マイユニ名鑑

すれちがい通信やいつの間通信でやってきたマイユニットのうち、仲間にしたユニットか、戦って



勝ったユニットが自動で登録されます。自分が作成したマイユニットも登録できます。

- ※マイユニ名鑑には最大99人までユニットを登録できます。それ以上登録すると、スカウト金額の低いユニットから削除されます。
- ※一度マイユニ名鑑から削除しても、自分のチームにそのユニットがいれば、「登録」を選んで、ふたたび登録することができます。
- ※マイユニ名鑑のデータは、すべてのセーブファイルで共有されます。

登録	ユニットを新たにマイユニ名鑑に登録します。
カード閲覧	すれちがい通信でやってきたユニットのメッセージカードを見ることができます。いつの間に通信や追加マップ（→20）でやってきたユニットは見られません。
仲間にする	ゲーム中に手に入れたお金を使って、ユニットを自分のチームに加えることができます。
強さ上書き	仲間が成長した場合、情報を上書きすることができます。
ロック	消したくないユニットをロックしておくことができます。
削除	ユニットをマイユニ名鑑から消します。

✂ いつの間に通信 ✂

いつの間に通信のオン／オフを設定できます。



すれちがい通信でできること



本ソフトのすれちがい通信を設定した本体同士が近づくと、自分の育てたユニットで作った「マイチーム」を、他のプレイヤーとやりとりして、戦ったり、仲間にしたりすることができます。

※相手側の本体も、すれちがい通信の設定をしている必要があります。

「すれちがい通信」を設定する

通信の「マイチーム」で自分のチームの設定を行ったら、「すれちがい出撃」を選んですれちがい通信を始めます。

※メンバーやメッセージ、カードを編集したあとは、進撃準備メニューでセーブ（→7）を行ってください。セーブを行わずにゲームを終えると、編集した内容がリセットされます。

メンバーの選択

「マイチーム」の「メンバー選択」で味方ユニットのなかから、10人までをマイチームのメンバーに選びます。



※マイチームのリーダーはマイユニットになります。マイユニットをメンバーから外すことはできません。



メッセージとカードの編集



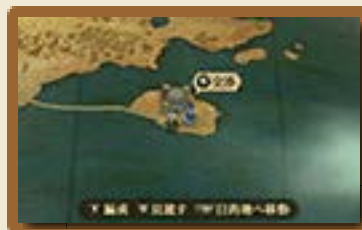
「マイチーム」の「メッセージ編集」や「カード編集」で、マイチームが相手に送られたときに表示されるメッセージや、カードの内容を入力することができます。



相手のチームを受け取る



相手チームのデータを受け取ると、ゲーム本編でワールドマップが更新されるタイミングで、マップ上に相手チームが出現します（一度に3チームまで）。相手チームのいる場所へ移動して④を押すと、話しかけて仲間にスカウトしたり、戦いを挑んだり、アイテムを買ったりすることができます。



相手チームとのやりとりを終えるときは、⑤を押し、相手チームと別れるときは「別れを告げる」を選びます。

※すれちがい通信で受け取ったチームは、ワールドマップに最大9チームまで現れます。

※相手チームによっては、仲間にできない場合があります。

戦いを挑んだり、アイテムを買ったり、別れを告げると、その相手はワールドマップ上からいなくなります。再度すれちがうと、またワールドマップ上に現れることがあります。

✂ 「すれちがい通信」をやめる ✂

すれちがい通信をやめるには、本体設定の「データ管理」の「すれちがい通信管理」から、『ファイアーエムブレム 覚の「データ管理」の「すれちがい通信管理」から、『ファイアーエムブレム 覚醒』のアイコンを選んで、「すれちがい通信をやめる」をタッチしてください。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、他のプレイヤーとのすれちがい通信を制限することができます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

いつの間に通信でできること



ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信し、新しいマップやアイテム、チームなどを受け取ることができます。

※いつの間に通信で受け取ったデータは、SDカードに保存されます。SDカードはいつも本体に差し込んでおくことをおすすめします。

「いつの間に通信」を使用する

いつの間に通信を使用するには、利用規約への同意と本体のインターネット設定が必要です。

※利用規約やインターネットの設定方法は、本体の取扱説明書をご覧ください。

※いつの間に通信を使用するには、SDカードが必要です。本体を起動する前にセットしておいてください。

操作手順

通信メニューの「いつの間に通信」で、設定をオンにしてください。



データを受け取る



データは自動的に受信されます。受信したデータは通信メニューの「配信ボックス」で確認したり、ワールドマップに召喚したりできます。



また、「データ受信」を選ぶと、最新のデータを受け取ることができます。

※ワールドマップに召喚したユニットは、「別れを告げる」などでワールドマップから消しても、再度配信ボックスからワールドマップに召喚できます。配信アイテム、配信マップ、配信デュアルは、セーブデータごとに一度しか反映できません。



「いつの間に通信」をやめる



いつの間に通信をやめるときは、通信メニューの「いつの間に通信」で、設定をオフにしてください。

いつの間に通信のオン／オフは、メインメニューの「エクストラ」で「いつの間に通信」を選んで設定することもできます。

協力プレイ（ローカルプレイ）



プレイする人数分の『ファイアーエムブレム 覚醒』と本体があれば、最大2人で協力して遊ぶことができます。

用意するもの

ニンテンドー3DS LL/3DS本体 ……………
 ……………プレイする人数分の台数（最大2台）
 『ファイアーエムブレム 覚醒』 ……………
 ……………プレイする人数分の本数（最大2本）

デュアルタッグを始める

一方のプレイヤーが「新しく部屋を作る」を選び、もう一方のプレイヤーが相手の部屋に入ります。通信に成功して、両方が「決定」を選ぶと、敵軍と出撃ユニットの選択に進みます。



敵軍と出撃ユニットの選択

敵軍を選び、続いて味方ユニットのなかから3人選びます。「戦闘開始」を選ぶと、デュアルタッグが始まります。

それぞれのプレイヤーが別の敵軍を選んだ場合は、抽選で敵軍が決まります。



デュアルタッグのルール

それぞれのプレイヤーのユニット1人ずつが出撃し、敵と戦います。1回ごとに、自分のチームから出撃



させるユニットを選んでください（メインで攻撃を行うチームと、サポートユニットとなるチームが、交互に入れ替わります）。登場する敵をすべて倒すと勝利となり、名声値と報酬が手に入ります。途中で負けた場合は、名声値と報酬は手に入りません。

なお、出撃させるユニットを選ぶときに、リタイアするかどうか選べます。リタイアしても、倒した敵の数に応じて名声値が上がります。



インターネット通信で できること

インターネットに接続して、追加マップを購入することができます。

※インターネット設定については、本体の取扱説明書をお読みください。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、次の機能を制限することができます。

- クレジットカードの使用や商品・サービスの購入

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。



追加マップについて



ゲーム本編を進めると、ワールドマップに「異界の門」というマップが現れます。ここに入ると、3つのメニューが表示されます。



あそぶ	購入した追加マップで遊ぶことができます。購入したマップは、異なるセーブデータでもプレイできます。
追加マップ購入	追加マップを購入します。また、ニンテンドーeショップの残高を確認したり、残高を追加したりできます。
やめる	ワールドマップに戻ります。

追加マップを購入する (有料)

インターネットに接続して、追加マップを有料で購入できます。

追加マップ購入の手順

- 1 異界の門のメニューで、「追加マップ購入」を選びます。
- 2 購入するマップを選んで、「購入」を選びます。購入前の注意を確認して「つぎへ」を選んでください。
- 3 「購入する」を選びます。事前に「特定商取引法に基づく表示」を確認してください。
- 4 再度「購入する」を選ぶと、ダウンロードが始まります。

追加マップ購入に関する ご注意

- 追加マップの購入履歴はニンテンドーeショップの「ご利用記録」から見るることができます。
- 購入した追加マップの返品・返金・交換はできません。
- 一度購入した追加マップは、消去しても無料で再受信できます。
 - ※「ご利用記録の削除」を行うと、再受信できません。詳しくは、ニンテンドーeショップの電子説明書をお読みください。
 - ※配信を中止または終了されたソフトは再受信できなくなることがあります。あらかじめご了承ください。
- 購入した追加マップはSDカードに保存されます。
- 追加マップは、ダウンロード時に使用していた本体でのみ使用できます。他の本体にSDカードを差し込んでも使用できません。



残高を追加する



追加マップを購入するには、ニンテンドーeショップに購入金額分の残高が必要です。残高が足りない場合は、「残高の追加」をタッチして、残高を追加してください。

残高を追加するには、下記のいずれかが必要です。

- ニンテンドープリペイドカード
- ニンテンドープリペイド番号
- クレジットカード

※クレジットカード情報を、本体に登録することもできます。クレジットカード情報を登録しておくこと、次回から登録時に入力したクレジットカード情報のパスワードを入力するだけで、残高を追加できるようになります。

※クレジットカード情報の削除は、ニンテンドーeショップの「設定・その他」から行えます。



21 お問い合わせ先

商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

PHS、IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：9:00～17:00 (土、日、
祝、会社設定休日を除く)

修理に関する お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

PHS、IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように
お願いいたします。

電話受付時間 月～金：9:00～21:00
土：9:00～17:00(日、祝、会社
設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1