

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの進めかた

6 メニュー画面

7 戦闘シーンの見かた

8 戦いかた

9 技の種類とステータス異常

10 原始編

11 現代編

12 西部編

13 功夫 [クンフー] 編

14 近未来編

15 幕末編

16 SF編

17 セーブについて

18 ゲームの終わりかた

19 VCで使える機能


20 セーブに関するご注意

困ったときは

21 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子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。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で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、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。





©1994 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



キャラクター：©1994 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved., ©1994 小学館

スーパーファミコン・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。




KTR-N-UBJJ-00

基本の操作

項目の選択／移動	
決定／話す／調べる (宝箱や扉を開ける・スイッチなどを押す)	
キャンセル	
メニュー画面の表示	
特殊コマンドを使う	
メニューコマンドなどの切り替え	
HOMEメニュー	

※ +でフィールドをダッシュします。
 ※ 特殊コマンドは一部のシナリオのみ使えます。

戦闘シーン中のみの操作

前回の技を使う	
キャラクターの向きを変える	
ポーズ	

3

1Pと2Pの切り替え

ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

4 ゲームの始めかた

オープニング中にⒶ／**START**を押すと、タイトル画面に進みます。Ⓐ／**START**でゲームが始まります。

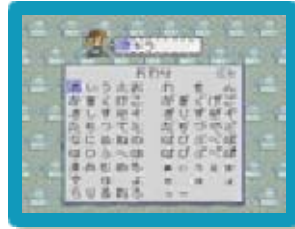
初めて遊ぶ場合

シナリオ選択画面に進みます。⊕左右／**L**／**R**で選び、Ⓐで決定します。



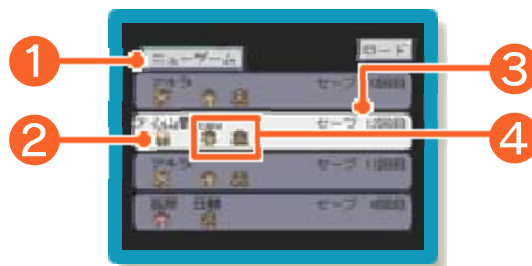
名前の付けかた

各シナリオで、主人公の名前を付ける場面があります。文字を入力して「おわり」を選ぶと、次に進みます。



2回目以降の場合

ロード画面に進み、続きをプレイするデータを選びます。



① ニューゲーム

最初からゲームを始めます。

② プレイ中の主人公

③ これまでセーブした回数

④ クリアしたシナリオの主人公

データを選ぶと

2つの項目が選べます。

続きから	前回の続きをプレイします。
シナリオを選び直す	現在のシナリオをやめて、ほかのシナリオをプレイします。 ※ 現在のシナリオのデータは、上書きされて消えますのでご注意ください。なお、クリアデータは残ります。

5 ゲームの進めかた

本ソフトは、7つのシナリオを楽しめるロールプレイングゲームです。フィールドで冒険するもの、アドベンチャー形式のものなど、遊びかたがそれぞれ異なります。

シナリオについて

プレイする順番は自由に選ぶことができ、クリアすると次のシナリオが選べます。

※ 途中での変更もできますが、複数のシナリオを同時並行することはできません。

戦いかた

基本は全シナリオ共通です。味方と敵が交互に行動するターン制で、戦闘後にHPなどが全回復します。



アイテムの入手

棚や宝箱から拾ったり、戦闘後に入手したりします。合成や発明ができるシナリオもあります。

その他のルール

シナリオによって、目的やできることなどが異なります。詳しくは各シナリオのページをご覧ください。

エンディングを見るために

シナリオをクリアすると、主人公がデータに表示されます。1つのデータに7人が並ぶと、新たな発見があるかも…？



6 メニュー画面

⊗を押すと、メニュー画面が表示されます。選べるメニューコマンドは6つです。



※ 戦闘シーンやイベント中以外は、いつでも表示できます。

メニューコマンド

装備

キャラクターの装備を変更したり、ステータスを確認したりできます。



① 現在の装備

場所→武器や防具の順に選ぶと、変更できます。

頭・体・足	防具を装備します。
右手	武器を装備します。
左手	武器や防具を装備します。

勝手に装備

持っている武器・防具の中から最強のものを選んで、自動で装備してくれます。

② アクセサリー

最大5つまで装備でき、ステータスが上がります。

③ キャラクターのステータス

攻撃	総合的な攻撃力です。
防御	総合的な防御力です。
力	キャラクターの攻撃力です。
速	多いほど1ターンでたくさん動けます。
体	物理攻撃の抵抗力です。
知	特殊攻撃力とその抵抗力です。

④ 基本情報

LV	レベル（強さ）を表します。
HP	最大HPを表します。
EXP	獲得した経験値です。 100になると、レベルが1上がります。

持ち物

アイテムを使ったり、効果を確認したりできます。

整理のしかた

⊗で種類別に並び替えたり、アイテムを選んでお互いの位置を入れ替えたりできます。

※ 同じアイテムは最大99個まで持てます。

技

キャラクターが使える技の詳細を確認できます。

隊形

戦闘シーンでの並びかたを変更できます。並びかたによって、行動する順番が決まります。

※ 上→左→下→右にいるキャラクターの順に行動します。

音声

BGMの出力方式を切り替えます。クリアしたシナリオがあると、「♪」でBGMを聞くことができます。

セーブ

シナリオの進行状況をセーブします。

7 戦闘シーンの見かた

戦闘シーンでは、7×7ブロックのバトルフィールドに味方と敵が表示されます。



① メッセージ

② キャラクターのHP（体力）

上が現在のHPを、下が最大HPを表します。

戦闘コマンド

Ⓐを押すと、4つの戦闘コマンドが表示されます。

戦う	技を使って戦います。
パス	順番をパスして、次のキャラクターに回します。
アイテムを使う	アイテムを使って、攻撃や回復をします。
逃げる	敵から逃げます。 ※ 一部、逃げられない戦闘もあります。 ※ 「アキラ」がパーティにいる場合は、「テレポート」になります。

味方と敵が交互に行動するターン制で戦い、敵を全滅させると勝利です。

移動

キャラクターが約4歩（4ブロック）移動すると、1ターン経過します。

※ **L**/**R**でキャラクターの向きを変えたときは、約8回で1ターン経過します。

戦う（技を使う）

戦闘コマンドで「戦う」を選んだあと、技を選びます。技によって、届く範囲などが異なります。

単体に効果がある技

届く範囲が明るく表示され、攻撃または回復する対象を選びます。



範囲内に効果がある技

届く範囲が大きなワクで表示され、体（服の一部や影でも可）が入っている敵すべてに効果があります。

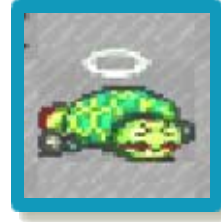


BREAK DOWN

戦闘によっては、ほかの敵を操っている敵1体を倒すだけで全滅させることができます。

戦闘不能について

HPが0になると、戦闘不能になります。味方に回復してもらって復帰できますが、この状態でさらにダメージを受けると戦闘離脱します。



※ 戦闘離脱すると、次の戦闘まで復帰できません。

ゲームオーバー

全員が戦闘不能になる、または石化するとゲームオーバーです。セーブしたところから続きをプレイします。

技の種類

技は、大きく分けて以下の4種類があります。

精神技	敵にダメージを与え、ステータス異常を引き起こします。
回復技	味方のHPやステータス異常を回復します。
反撃技	攻撃を受けたとき、自動で反撃します。 ※ 通常時は選べません。
そのほかの技	上記以外の技です。火や水など、属性ダメージを与えるものもあります。

ステータス異常

特定の技を受けたり使ったりすると、以下のような状態を引き起こすことがあります。

※ ステータス回復アイテムなどで治せます。

石



石化して行動できなくなります。

酔



酔っぱらってまっすぐ歩けず、難しい技が使えなくなります。

眠



眠って行動できなくなります。一定時間経つか、攻撃されると起きます。

麻



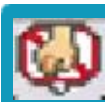
麻痺して行動できなくなります。一定時間経つか、回復してもらって治せます。

毒



1ターンごとにダメージを受けます。

腕



手で繰り出す技が使えなくなります。

足



足で繰り出す技が使えず、バトルフィールドでの移動もできなくなります。

● ステータスアップ・ダウン

攻撃や回復により、ステータスに影響が出ることがあります。

ステータスアップ



パネルに書かれた項目がアップします。

ステータスダウン



パネルに書かれた項目がダウンします。

毒や炎が広がった場合

技などによって、バトルフィールドに毒や炎が広がる場合があります。この間、範囲内にいるとダメージを受けます。



まだ言葉のない時代が舞台です。ある原始部族の若者「ポゴ」となり、ジエスチャーとにおいをかぐことで進めます。生けにえから逃げ出した女の子「べる」を守り、「オディオザウルス」を倒すことが目的です。

原始編の進めかた

特殊コマンド（においをかぐ）

Ⓨを押すと、においをかぎます。においは風に乗って移動し、接触すると何のにおいかわかります。



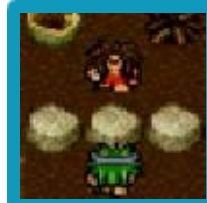
※ においが発生した場所に行くと、人や敵などを発見できます。

戦闘について

フィールドで敵の姿は見えませんが、歩いていると戦闘シーンに切り替わります。勝利すると、回復アイテムなどを入手できることがあります。

合成屋

最初の住みかやフィールドにあります。材料になるアイテムを2つ組み合わせ、新たな武器や防具を作ってくれます。



あらゆる格闘技を極めようとする男、「高原日勝」〔たかはら・まさる〕となって戦います。世界中の格闘家と戦って技を覚えること、彼らを全員倒すことが目的です。

現代編の進めかた

対戦相手を選ぶ

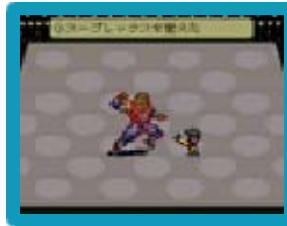
④を押すとデータが表示され、会話を進めると対戦がはじまります。



※ 対戦相手は自由に選べます。データをよく見て、挑む順番を考えましょう。

技を覚える

敵にかけられた技は覚えることができ、その場からすぐ使えます。



※ 一部、覚えられない技もあります。

ピンチになったら

敵に攻撃されないよう距離をとり、「気合いため」の技を使うとHPを回復できます。

※「現代編」ではアイテムが登場しません。

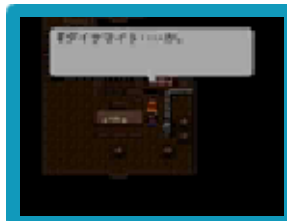
12 西部編

さすらいのガンマン「サンダウン」となり、町の人と協力してワナを仕掛けます。無法集団クレイジーバンチの襲撃から、サクセス・タウンを守ることが目的です。

西部編の進めかた

材料を探す

町をあちこち調べて、ワナの材料になるアイテムを探します。



ワナを仕掛ける

町人は酒場に集まっています。材料を渡すと、ワナを仕掛けてくれます。



※ 人によって、得意とするワナなどが異なります。効果的に仕掛けることができると、襲撃時の敵の人数を減らせます。

時を告げる鐘

一定時間ごとに鐘が鳴ります。8回目の鐘が鳴ると、夜が明けて襲撃が始まります。

13 功夫 [クンフー] 編

中国に住む拳法使い「心山拳老師」[しんざんけんろうし]となり、3人の弟子をとって鍛えます。修行のしかたによって、誰が後継者になるかが決まります。

功夫編の進めかた

弟子を探す

山や町を歩いて、弟子となる若者を探します。弟子がそろくと修行に進みます。

修行を行う

体力・速度・力の修行を4回ずつ行います。弟子が倒れるまで戦うと、1回鍛えたこととなります。



技の覚えかた

修行や戦闘で弟子がレベルアップすると、老師の技を覚えることがあります。

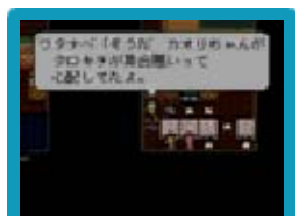
14 近未来編

超能力を持つ若者「アキラ」となり、町で起こった誘拐事件に挑みます。人と話したり、心を読んだりして得た情報などが手がかりになります。

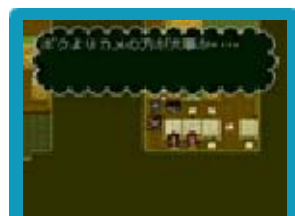
近未来編の進めかた

特殊コマンド（人の心を読む）

人の前で \odot を押すと、超能力で心を読みます。話しただけでは聞けない情報が得られます。



通常のセリフ



心の中のセリフ

マップの移動

移動できる場所は、公園など7か所あります。敵に接触すると、戦闘シーンに切り替わります。



テレポート

戦闘シーンでのみ使えます。瞬間移動して敵から逃げます。

※ 一部、テレポートが使えない戦闘もあります。

アイテムの入手

たいやき屋でお手伝い

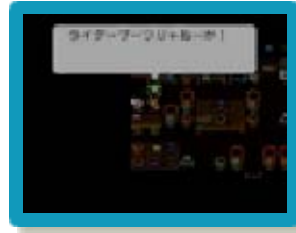
公園の屋台で \textcircled{A} を押すと、お客さんがやってきます。売り値に応じて回復アイテムがもらえます。



※ お手伝いできるのは前半のみなので、多めに入手しておきましょう。

「藤兵衛」の発明

シナリオを進めてから寿商会の「藤兵衛」にアイテムを渡すと、別のアイテムに作り替えてくれます。



※ 同じアイテムでも、成功または失敗する場合があります。失敗してもアイテムはなくなります。

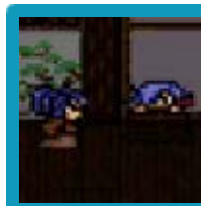
15 幕末編

密命を受けた忍び「おぼろ丸」となり、敵を倒したり、「隠れミノ」でやり過ごしたりして進みます。迷路のような城内に潜入し、ある人物を救出することが目的です。

幕末編の進めかた

特殊コマンド（隠れミノ）

Ⓨを押している間は身を隠して、敵をやり過ごすことができます。



城内のからくり

隠し扉など、さまざまなからくりがあります。敵の動きに注意して、ほかと異なる点がないか調べながら進みます。

謎の鐘

一定時間ごとに鐘が鳴ります。敵の合言葉に関わりがあるようです。

※ 鐘の回数でシナリオが進むことはありません。

ロボットの「キューブ」となり、宇宙船で起こった不可解な事件に挑みます。「SF編」のみ、人との会話が主となるアドベンチャー形式で進みます。

SF編の進めかた

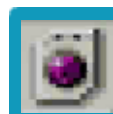
人の話を聞く

状況が変わったら、全員と話してみましょう。繰り返し話すと、内容が変わることがあります。

船内を調べる

あちこち調べると、さまざまな反応があります。

壁の赤いランプ



重要な情報を得られることがあります。

ゲーム・マシン



リフレッシュ・ルームにあり、ゲーム「キャプテン・スクウェア」が遊べます。

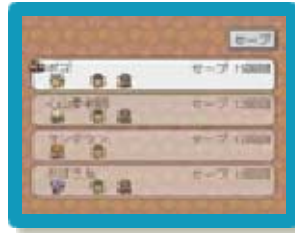
ゲームオーバー

戦闘はほとんど起こりませんが、特定の状況に陥るとゲームオーバーになることがあります。

17 セーブについて

進行状況のセーブ

メニュー画面の「セーブ」でできます。セーブするデータ→「はい」の順に選びます。



※ セーブすると、以前のデータは上書きされて消えますのでご注意ください。

クリアデータのセーブ

各シナリオのクリア後にセーブできます。

① セーブ画面に進みます。これまでプレイしていたデータを選び、セーブします。



② クリアデータがセーブされ、(終)マークが付きます。




次のシナリオでセーブする場合

(終) マークのデータにセーブします。クリアデータを引き継いだ状態で、次のシナリオをプレイできます。

※ 同じシナリオをやり直すこともできます。

※ やり直すと、そのシナリオのクリアデータは上書きされて消えますのでご注意ください。

18 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

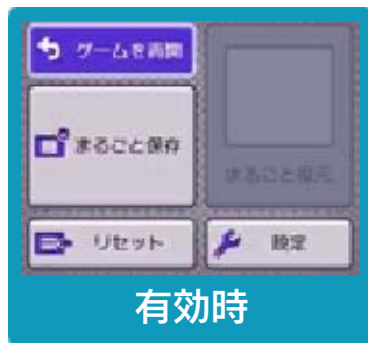
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほかのソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」についてくわしくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



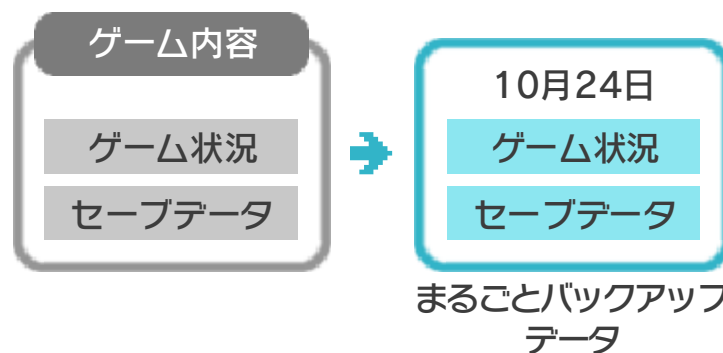
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

(例)

- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

10/24



- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに

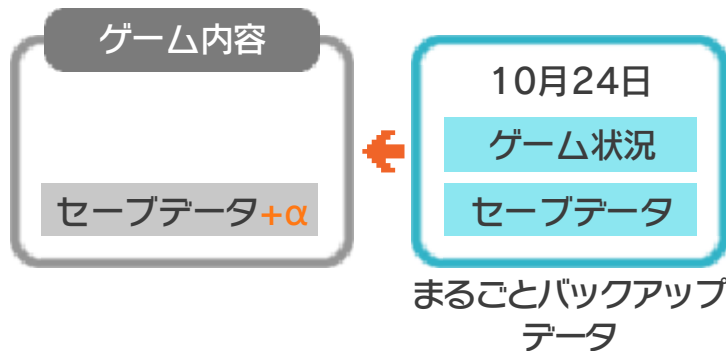
保存します。

10/28



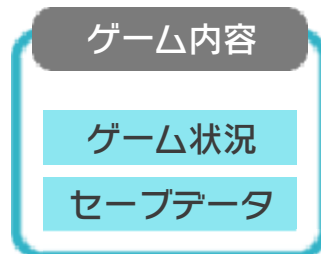
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



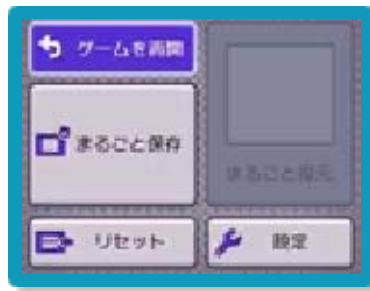
まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有

効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + [X]を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面

に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くっきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

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ます。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

- 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。

本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社スクウェア・エニックス

.....
ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。