

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 4つのゲーム画面

6 ゲームの進めかた

7 フィールド画面

8 町の施設

9 マップ画面

10 メニュー画面

11 ステータスについて

12 術について

13 技について

14 戦闘画面

15 セーブについて

16 ゲームの終わりかた

17 VCで使える機能

18 セーブに関するご注意

困ったときは


19 お問い合わせ先

1

ご使用になる前に

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。

©1993 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

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-UBPJ-00

基本の操作

項目の選択／移動	+
決定／話す／調べる	(A)
キャンセル	(B)
(建物や町で) 外に出る ／マップ画面の表示	(X)
(押しながら+) ダッシュ ユやジャンプ	(Y)
(メニュー画面) キャラ クター変更／(戦闘中) 退却	(L)
(メニュー画面) キャラ クター変更／(戦闘中) 防御	(R)
ポーズ	START
メニュー画面の表示	SELECT
HOMEメニュー	HOME

※ 町や村で(X)を押すと地域マップ、地域マップで(X)を押すと全体マップになります。

※ フィールドで(L)と(R)を同時に押すと全体マップが表示され、現在の状況を確認できます。

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

タイトル画面が表示されたら、以下のメニューのいずれかを選んでゲームを始めてください。

**NEW GAME**

初めからゲームをプレイします。性別と名前を順に設定し、主人公を作成してください。なお、作成した主人公は、ゲームを進めると登場します。

CONTINUE

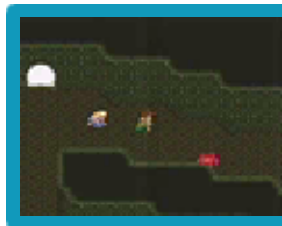
続きからゲームをプレイします。4つのセーブデータから、いずれかを選んでください。

5 4つのゲーム画面

ゲーム画面はおおまかに「フィールド画面」「マップ画面」「メニュー画面」「戦闘画面」の4つに分けられます。フィールドを移動して人と話したり、敵と戦って冒険を進めてください。

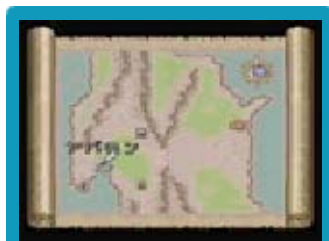
フィールド画面

ゲームの中心となる画面で、町やダンジョンなどがあります。



マップ画面

フィールドから出たり、町で⊗を押すと表示され、別のフィールドに移動できます。なお、マップには「地域マップ」と「全体マップ」の2つがあります。



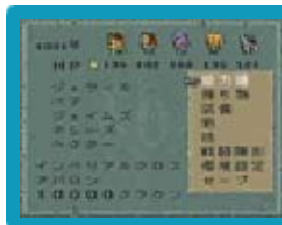
地域マップ



全体マップ

メニュー画面

フィールドで **SELECT** を押すと表示され、装備を整えたり、アイテムを使用できます。



戦闘画面

敵と戦う画面で、フィールドで敵にぶつかると表示されます。



プレイヤーは帝国の皇帝となり、パーティーの中心となって物語を進めていきます。パーティーが全滅したり、皇帝のLPが0になった場合は、皇帝の継承が行われます。選ばれた4人の候補のなかから、1人選んでください。なお、皇帝を継承すると、前の皇帝が覚えていた能力を引き継ぐことができます。



仲間について

皇帝を含めた最大5人のキャラクターで、パーティーを組んで行動します。キャラクターは町や村で話しかけることで仲間になります。なお、仲間は基本的にはずすことができません。



LP (ライフポイント) について

キャラクターの持っているLP(ライフポイント)とは、生命値のことです。LPは、戦闘中HPが0になると1減ってしまいます。LPが0になると、そのキャラクターはパーティーからいなくなります。

年代について

年号1000年から物語が始まり、イベントをクリアすると年代が進んでいきます。年代が進むと、イベントなどにさまざまな影響があるほか、特定のイベントをクリアして年代が大きく進んだときには、皇帝の継承が行われます。

7 フィールド画面

フィールド画面では、**+**で移動してください。**Y**を押しながら**+**でダッシュやジャンプをすることもできます。



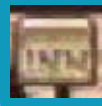
また、**SELECT** を押すとメニュー画面に、敵にぶつくと戦闘画面に移ります。

話す／調べる

フィールドで**A**を押すと、人に話しかけたり、その場所を調べることができます。宝箱を調べると、アイテムが手に入ることがあります。

町や村には以下の施設があります。

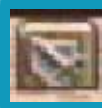
宿屋



戦闘で消費したJP（術ポイント）やWP（技ポイント）を完全に回復できます。

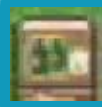
※ 無料で利用できます。

よろず屋



武器や防具の売買ができます。売っている商品は、町によって異なります。

酒場



さまざまな情報を入手できます。

アバロンについて

アバロンは皇帝が住んでいる町で、ほかの町や村にはないさまざまな施設があります。



ベッド	JPとWPを完全に回復できます。
玉座	座ると、施設の建設などを提案できることがあります。
金庫	帝国の現在の貯蓄や収入などを確認できます。
倉庫	持っているアイテムを預けたり、引き出したりできます。

技道場	誰かが覚えた技が登録されると、ほかのキャラクターにも覚えさせることができます。
戦闘陣形訓練所	戦闘で使える陣形を確認できます。また、皇帝によっては、新しい陣形を開発できることもあります。
鍛冶屋	武器や防具を新しく開発できます。
術研究所	術をキャラクターに覚えさせたり、新しい術を開発できます。
アバロン帝国大学	冒険に役立つ情報を聞いたり、仲間にできるキャラクターの種類が増えたりします。

※「技道場」「術研究所」「アバロン帝国大学」は、最初はありません。

お金（クラウン）について

お金は10000クラウンまで持てます。宝箱を開けるなどして所持金が10000クラウンを超えた分の差額は、アバロンの金庫に貯蓄されます。なお、所持金が10000クラウン未満の状態では金庫番に話しかけると、金庫からお金を引き出して所持金を最大にできます。

マップには、地域マップと全体マップがあります。

地域マップ

フィールドから出ると地域マップが表示され、ほかのフィールドに移動できます。移動先は情報入手したり、イベントをクリアしたときなどに増えます。⊕でカーソルを動かし、Ⓐで決定してください。



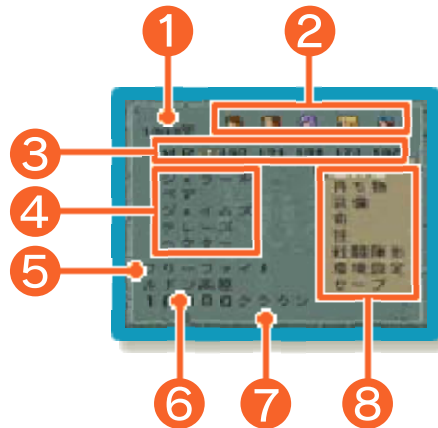
全体マップ

地域マップでⓧを押すと、全体マップが表示されます。特定のイベントをクリアして帝国の領土となった地域には色がつき、⊕でカーソルを合わせてⒶを押すと、地域マップになります。



10 メニュー画面

フィールド画面で **SELECT** を押すと、メニュー画面が表示されます。⊕上下でいずれかのコマンドを選び、Ⓐで決定してください。



① 現在の年号

② 現在の仲間キャラクター

③ 各キャラクターのステータス

⊕左右で表示を変更できます。

④ 各キャラクターの名前

⑤ 戦闘陣形

⑥ 現在地

⑦ 所持金（クラウン）

⑧ コマンド

コマンド

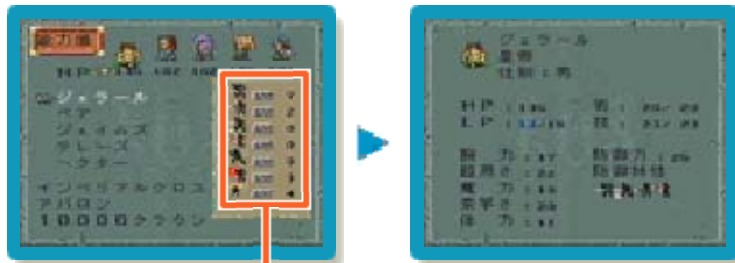
能力値

各キャラクターの詳しい能力を確認できます。

持ち物	持っているアイテムを使ったり、捨てたりできます。アイテム名の右の数字は、所持数を表します。
装備	各キャラクターの装備を変更できます。なお、薬を装備しておくことで、戦闘中に使うことができます。
術	各キャラクターが覚えている術を確認できます。
技	各キャラクターが覚えている技を確認したり、封印して使えないようにしたりできます。
戦闘陣形	戦闘中の陣形と、各キャラクターの位置を変更できます。
環境設定	メッセージの表示速度と、ステレオ/モノラルを設定できます。
セーブ	現在の進行状況を保存(セーブ)できます。セーブするファイルを、4つのなかから選んでください。

11 ステータスについて

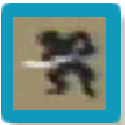
メニュー画面で「能力値」を選ぶと、左下の画面になります。ステータスを確認したいキャラクターを選んで④を押すと詳しいステータスを確認できます。



術・技レベル

術・技レベル

剣・大剣



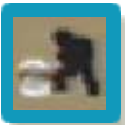
剣・大剣を使いこなす能力（レベル）です。

槍・小剣



槍・小剣を使いこなす能力（レベル）です。

斧・棍棒



斧・棍棒を使いこなす能力（レベル）です。

弓



弓を使いこなす能力（レベル）です。

体術



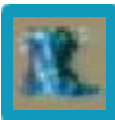
体術を使いこなす能力（レベル）です。

火



火の術を使いこなす能力（レベル）です。

水



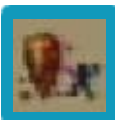
水の術を使いこなす能力（レベル）です。

風



風の術を使いこなす能力（レベル）です。

地



地の術を使いこなす能力（レベル）です。

天



天の術を使いこなす能力（レベル）です。

ステータス

名前	選んでいるキャラクターの名前です。
クラス	選んでいるキャラクターのクラスです。
性別	選んでいるキャラクターの性別です。
HP	HPの最大値です。
LP	LPの現在値／最大値です。

術	術ポイントの現在値／最大値です。
技	技ポイントの現在値／最大値です。
腕力	物理攻撃の威力に影響します。
器用さ	物理攻撃の命中率に影響します。
魔力	術攻撃の威力に影響します。
素早さ	行動順に影響します。
体力	HPの増加量と、ステータス異常の回復の早さに影響します。
防御力	装備している防具の防御力で、受けるダメージに影響します。
防御特性	受けるダメージを減らせる、攻撃の種類です。

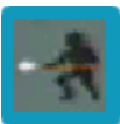
防御特性

斬



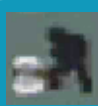
剣・大剣・爪などの斬り攻撃に対する防御特性です。

突



槍・小剣・角などの突き攻撃に対する防御特性です。

殴



斧・棍棒・体術などの殴り攻撃に対する防御特性です。

射



弓・針・ダートなどの射る攻撃に対する防御特性です。

熱



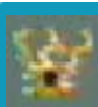
炎などの熱系の攻撃に対する防御特性です。

冷氣



氷などの冷氣系の攻撃に対する防御特性です。

電気



雷などの電気系の攻撃に対する防御特性です。

状態異常



眠り・マヒ・毒などの状態異常に対する防御特性です。

ステータスメニュー

キャラクターステータス表示中にⒶを押すと、以下のメニューが表示されます。

装備	キャラクターの装備を変更できます。
術	覚えている術を確認できます。

技

覚えている技を確認したり、封印して使えないようにしたりできます。

12 術について

術には、いくつかの系統があり、誰でもアバロンの術研究所で習得できます。ただし、反する系統の術は同時に覚えられません。



JP（術ポイント）

術を使うには、術ごとに決められた数のJP（術ポイント）が必要です。戦闘で使った術は術レベルが上昇することがあり、術レベルが上がると最大JPも上昇します。

13 技について

武器ごとにいくつかの技を使うことができ、技は戦闘中にひらめくと覚えることができます。また、年代が大きく進んで皇帝が代わると、それまでにキャラクターが覚えていた技が、アバロンにある技道場に登録され、ほかのキャラクターが自由に覚えられるようになります。



WP（技ポイント）

技を使うには、技ごとに決められた数のWP（技ポイント）が必要です。戦闘で使った武器は技レベルが上昇することがあり、技レベルが上がると最大WPも上昇します。

14 戦闘画面

フィールドで敵にぶつくと戦闘開始です。なお、ダッシュ中に敵にぶつかったり、敵が背後からぶつかってくると、陣形が乱れてしまうので注意してください。



① キャラクター名

② コマンド

③ 消費WP／残りWP

術の場合は消費JP／残りJPが表示されます。

戦闘を行う

コマンドを選び、敵と戦ってください。⊕左右で武器や術の種類を選び、⊕上下で使用する技や術を選んだら、Ⓐで決定しましょう。ⓧでHPやLP（現在値／最大値）の表示、Ⓨで敵の名前や状態異常の表示を見ることができます。敵をすべて倒すと勝利となり、アイテムを獲得したり、最大HPや術・技レベルが上がる場合があります。また、HPは戦闘終了後に完全に回復します。

特殊なコマンド

防御

Ⓡを押すと表示されます。防御して、受けるダメージを減らします。

退却

□を押すと表示されます。
戦闘から逃げることができます。

※ 皇帝のみ、このコマンドを表示できます。

状態異常について

特殊な攻撃を受けると、状態異常になることがあります。術や道具で回復しましょう。なお、状態異常はすべて、戦闘終了後に回復します。

ゲームオーバー

全員のHPが0になったり、一部の状態異常になって行動できなくなると全滅し、皇帝の継承が行われます。最後の皇帝でプレイしているときなど特定の状況で全滅するとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。


15 セーブについて

メニュー画面で「セーブ」を選ぶと、進行状況をセーブ（保存）できます。セーブするファイルを4つのなかから選びましょう。

なお、すでにデータのあるファイルにセーブすると、以前のデータは消えてしまうのでご注意ください。



16 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。

17 VCで使える機能

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。

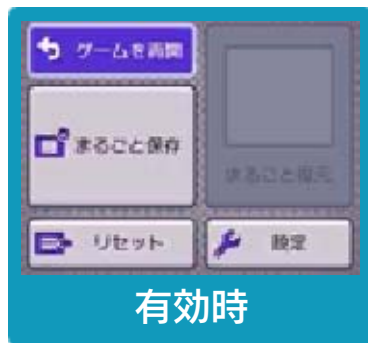
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



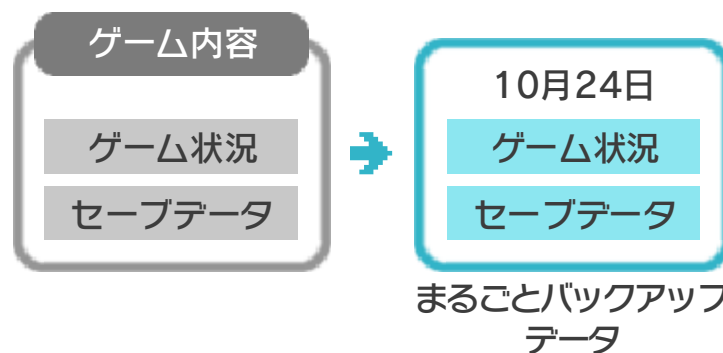
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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

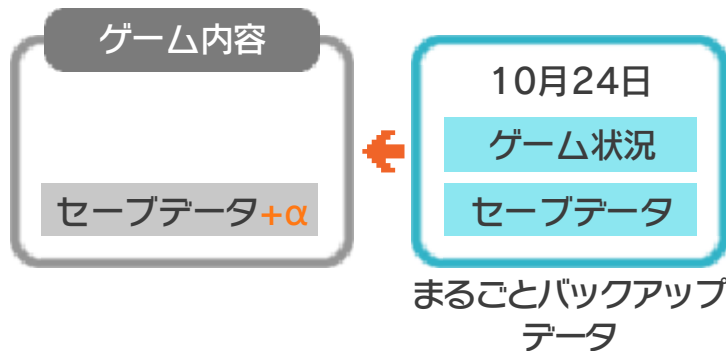
保存します。

10/28



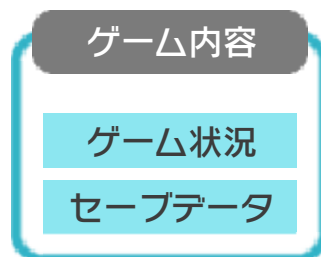
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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



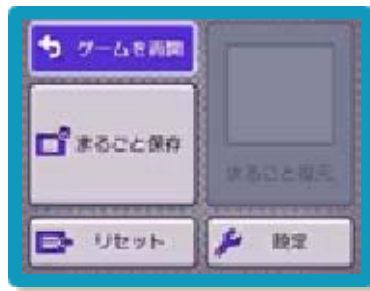
まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

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、くつ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。

18 セーブに関するご注意

- 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。