

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 地域マップ

7 アタックチームの編成

8 戦闘の基本ルール

9 戦闘フィールド画面

10 ユニットの行動

11 ユニットとクラス

12 地域と天候

13 セーブについて

14 ゲームの終わりかた

15 VCで使える機能

16 セーブに関するご注意

困ったときは


17 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。

©1995 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-UA9J-00

基本の操作

項目の選択／カーソルの移動	
決定／(戦闘フィールド)ステータスの表示	
キャンセル	
コマンドの表示／(アタックチーム編成時)ステータスの表示	
(アタックチーム編成時)ステータスの表示／(戦闘フィールド)軍分け表示	
ユニット表示の切り替え	
ゲームスタート／(編成画面)表示切り替え／(アタックチーム編成時)決定	
ヘルプ表示	
HOMEメニュー	

戦闘時のショートカット機能

L + A	押している間ATが早いユニット順に点減
L + B	効果が半減したアイテムを装備したユニットが点減
L + X	HPが10%以下のユニットが点減
L + Y	MPが10%以下のユニットが点減
R + A	「炎」のエLEMENTを持つユニットが点減
R + B	「風」のエLEMENTを持つユニットが点減
R + X	「水」のエLEMENTを持つユニットが点減
R + Y	「大地」のエLEMENTを持つユニットが点減

※ ショートカット機能を使うには、コマンドの「環境」で「オプション」を選び、「ショートカットの表示」を「ON」にする必要があります。

3

1Pと2Pの切り替え

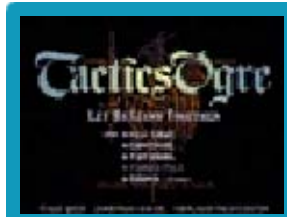
ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「トレーニング」で対戦プレイを行う場合は、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「トレーニング」で対戦プレイを行う場合以外では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

デモ画面が表示されたあとにタイトル画面に移ります。⌄で項目を選び、Ⓐで決定してください。



タイトルメニュー

NEW GAME	ゲームを最初からプレイします。「ゲームをはじめめる」を選び、主人公の名前などを入力してください。「プレイする前に」を選ぶと、「TUTORIAL」に移ります。
CONTINUE	データを保存した場所からプレイします。「中断データから続ける」か「ステージ間データから続ける」から選んでください。
TUTORIAL	戦闘の基本ルールや操作方法などを見ることができます。
TURBO FILE	バーチャルコンソールでは使用できません。
SOUND	音声出力を「ワイド」「ステレオ」「モノラル」から選びます。

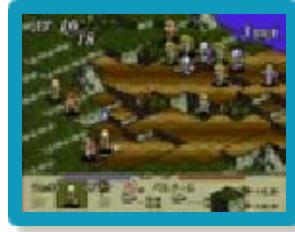
主人公となり、自軍を率いて敵軍と戦っていきましょう。

ゲームは「地域マップ」や「アタックチームの編成」、「戦闘」などを繰り返しながら進めていきます。

「地域マップ」では、さまざまな場所へ移動したり、自軍の編成などができ、「アタックチームの編成」では戦闘に参加するユニットを選びます。「戦闘」では敵軍と戦います。

城など複数のマップで構成されている場所では、「戦闘」が連続で行われ、戦闘と戦闘の間では、ユニットの編成のみ行うことができます。

※ ゲームプレイ中、操作方法やルール、アイテムや呪文書の内容を知りたいときは、**SELECT** を押してください。選択中の項目の説明などを確認できます。



6 地域マップ

自軍を移動させて敵陣にのり込んだり、自軍の編成を整えたりできます。移動するときは \oplus で移動先を選び、 \odot で決定してください。 \otimes を押すと、コマンドが表示されます。



① 現在地

② 未到達の場所

おもにここで敵との戦闘になります。

コマンド

ショップ	アイテムや呪文書を買ったり、ユニットの補充や売却などができます。
トレーニング	自軍ユニットを2チームに分けて戦わせ、鍛えることができます。なお、「トレーニング」のみ、2プレイヤーで対戦することができます。
編成	自軍ユニットの装備を変更したり、ステータスの確認などができます。
ウォーレン・レポート	これまでに起きたできごとや、攻略のヒントなどを見ることができます。

データ

進行状況を保存したり、
保存したデータを読み込
むことができます。

オプション

カーソルや画面表示の設
定などを行います。

7

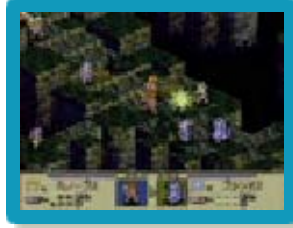
アタックチームの編成

戦闘に参加するユニットを10人まで選んでください。すでに配置しているユニットを選んで \odot を押すと、ステータスが表示されます。さらに詳しいステータスを見る時は \otimes を押してください。 を押すと戦闘が始まります。



なお、ユニットの中には自動で行動する「GUEST」と表示されたキャラクターがいます。GUESTがいる場合は、ここで編成するアタックチームとは別に自動で参加するため、自軍ユニットが10人以上の状態です。

自軍のユニットを動かして敵軍と戦ってください。敵を倒すとアイテムなどが入ったトレジャーや、ユニットのパラメータを変化させるカードが現れることがあります、その場所にユニットが移動すると取ることができます。



また、特定の場所に移動するとアイテムが手に入ることもあります。

※トレジャーは敵軍に奪い返されない限り、取りにいかなくてもクリア時に自動で入手できます。

クリアについて

勝利条件を満たすとクリアになります。おもな勝利条件には、「敵を殲滅せよ」と「敵リーダーを倒せ」があります。また、特定の条件を満たしてクリアすると、ボーナスマネーなどが入手できることがあります。

ゲームオーバー

主人公が倒されるとゲームオーバーです。保存したデータからやり直してください。



① 現在地の高さ


② 選択中ユニットの行動順／フィールド上の総ユニット数

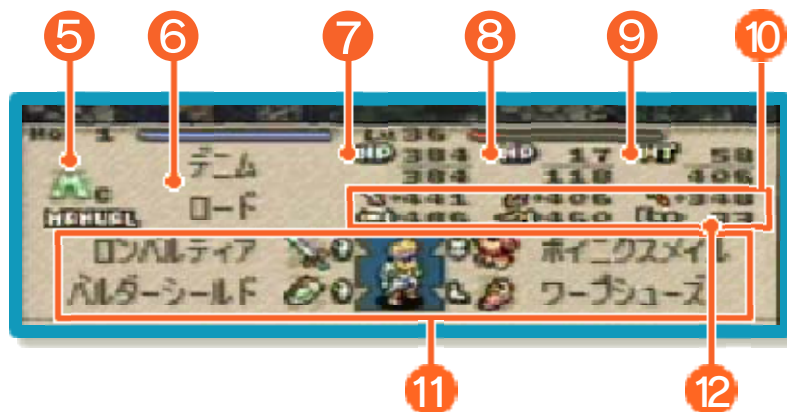
③ コマンド

④ ユニットの簡易ステータス

ステータスの見かた

Ⓐを押すと選択中のユニットのステータスを見ることができます。ステータス画面は2ページあり、Ⓐを押すたびに切り替えることができます。

なお、ステータス画面で「SELECT」を押すとが表示されます。これを項目に合わせてⒶを押すと、説明を見ることができます(ヘルプ表示)。ヘルプ表示を終えるときはⒷを押してください。



⑤ ユニットのエレメントとアラインメント

⑥ ユニットの名前とクラス

⑦ HP(体力)の現在値／最大値

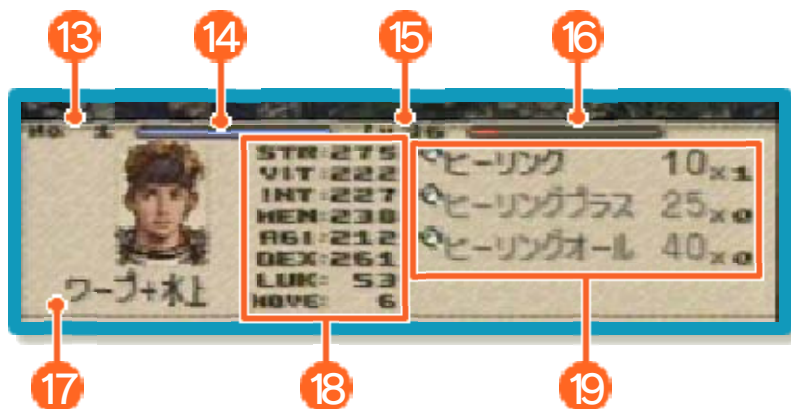
⑧ MP(魔力)の現在値／最大値

⑨ WT(ウェイトターン)の現在値／最大値(現在値が0になるとATになる)

⑩ 各攻撃での攻撃力・防御力

⑪ 装備

⑫ 経験値



⑬ 登録番号

⑭ 残りのHP

⑮ 現在のレベル

⑯ 残りのMP

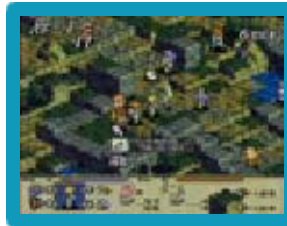
⑰ 移動タイプ

⑱ ユニットのパラメータ(能力値)

19 装備している呪文書の消費MPと
使用可能回数

10 ユニットの行動

各ユニットにはWT（ウェイトターン）があり、これが0になってAT（アタックターン）になったユニットから行動順が回ってきます。



自軍ユニットに行動順が回ってきたら、ⓧを押してコマンドを表示し、この中から各コマンドを選びましょう。「移動」と「行動」を1回ずつ選ぶか、「待機」を選ぶと次のユニットに行動順が移ります。

※ 自軍ユニットの中には、一部自動で行動するもの（GUEST）もいます。

コマンド

移動	ユニットを移動させます。移動範囲が表示されるので、移動先→ユニットの向きの順に決めてください。
行動	攻撃や魔法、アイテム使用など、さまざまな行動をすることができます。
待機	その場に待機し、行動順が次のユニットへ移ります。
環境	ゲームを中断したり、オプションでプレイ環境を変更できます。

ユニット一覧

戦闘に参加しているユニットの一覧が表示されます。詳細を表示したいユニットを \oplus で選んで \textcircled{A} を押してください。

START で表示パラメータを切り替えることができます。

※ 選べるコマンドは、ユニットの種類や状況によって異なります。

魔法について

ユニットの中には呪文書を装備することで、戦闘時にMPを消費して魔法を使えるものもいます。

MPは戦闘開始時は0ですが、時間とともに増えていきます。MPがたまったら「行動」→「魔法」→使う魔法の順に選んでください。なお、消費したMPも時間とともに回復します。

スペシャルについて

デミヒューマン系や魔獣系ユニットの中には、自身の特徴を活かした特別な攻撃方法をもつものもいます。「スペシャル」と呼ばれるこの攻撃は、魔法と似ているものもありますが、攻撃範囲が狭い点とMPを消費しない点が異なります。

11 ユニットとクラス

ユニットは大きく4つの系統に分かれています。各系統にはさまざまなクラス（職業）があり、それぞれ移動範囲やできる行動などが異なります。



ユニットの系統

人間系	クラスチェンジ可能なユニットです。男性と女性があり、男性の基本クラスは「ソルジャー」、女性は「アマゾネス」です。
デミヒューマン系	人間の知性や器用さと、魔獣のパワーを持つユニットです。「ホークマン」や「リザードマン」などがいます。
アンデッド系	魔力によって活動している非生命体ユニットです。そのため、倒されても一定時間たつと復活することができます。「スケルトン」や「ゴースト」などがいます。 ※ 特定の魔法で倒されると消滅します。
魔獣系	モンスターたちのユニットです。「オクトパス」や「ドラゴン」「グリフォン」などがいます。

ユニットのサイズ

ユニットにはサイズがあり、ほとんどのユニットはSサイズです。ただし、魔獣系ユニットのなかには「ドラゴン」や「オクトパス」などLサイズのものもあり、彼らはアタックチームに2ユニットまでしか参加させることができません。

クラスチェンジ

人間系ユニットは、ある程度成長して一定条件を満たすと、クラスチェンジすることができます。地域マップ画面の「編成」で「クラスチェンジ」を選んでください。なお、男性と女性では、なれるクラスが異なります。

12 地域と天候

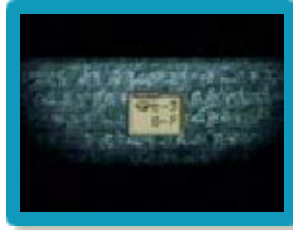
戦闘フィールドは、さまざまな地形で構成されており、各ユニットの移動範囲や攻撃の効果などが変化します。



また、戦闘フィールドの天候は時間とともに変化し、攻撃の命中率などに影響します。クラスやエレメントなどにより苦手な地形や天候などもあるので、配慮しながらユニットを動かしてください。

13 セーブについて

進行状況の保存は、地域マップの「データ」で「セーブ」を選ぶと行えます。2つのファイルから保存場所を選んでください。




すでにデータが保存されているファイルを選ぶと、上書きされます。保存したデータから始めるときは、タイトルメニューの「CONTINUE」で「ステージ間データから続ける」を選んでください。

中断セーブ

戦闘時にコマンドで「環境」→「中断」を選ぶと、戦闘の状態を中断データとして保存できます。中断した場所からプレイを再開するときには、タイトルメニューの「CONTINUE」で「中断データから続ける」を選んでください。なお、一度再開すると、中断データは消えてしまうので注意しましょう。

※ この中断機能はゲーム独自の機能であり、バーチャルコンソール対応ソフトの中断機能とは別のものです。

14 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。

15 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。

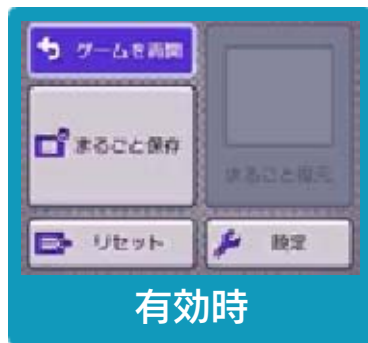
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



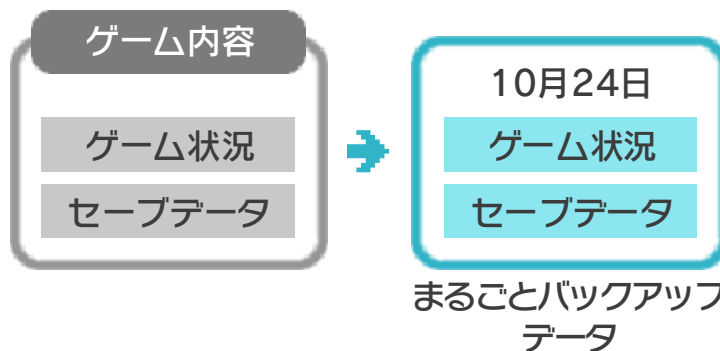
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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。

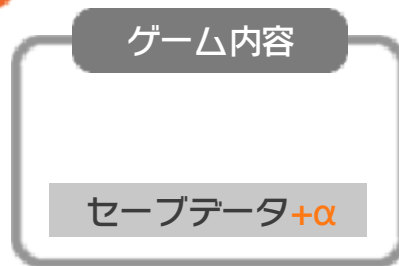
10/24



- 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

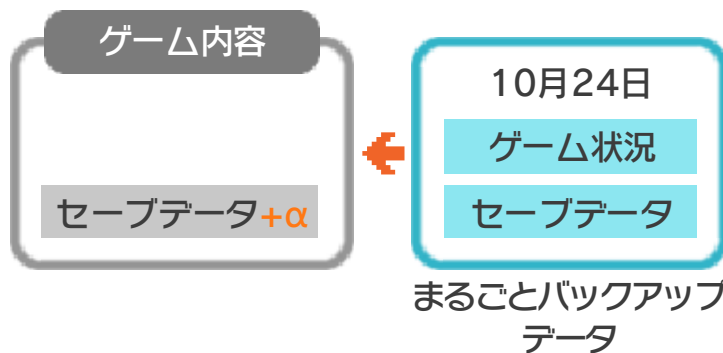
保存します。

10/28



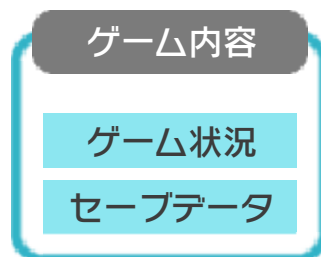
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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。

16 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。

17 お問い合わせ先

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。