

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | コマンド画面

6 | ステータス画面

7 | 戦闘画面

8 | 魔獣と交渉する

9 | 仲魔を合体させる

10 | レベルアップ

11 | 施設の紹介

12 | セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

17 Wiiリモコンを使用する

この製品について

18 権利表記など


困ったときは

19 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「ラストバイブル® III」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。

コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

移動／コマンドの選択	+
話す／調べる／コマンドの決定	(A) / (L)
キャンセル	(B)
コマンド画面の表示・非表示	(X) / (-)
遅く移動する	(Y)
メッセージのスピードを変える	(R)
ゲームスタート	(+)



3 | ゲームの始めかた

デモ画面で⊕を押すとタイトル画面に進みます。⊕左右か⊖でモードを選び、Ⓐ/Ⓛか⊕で決定してください。



START

主人公の名前を入力して、最初から始めます。

CONTINUE

1～3のいずれかのファイルを選び、続きから再開します。

● 名前の入力

⊕で文字を選び、Ⓐ/Ⓛで入力します。Ⓨで1文字進め、Ⓑで1文字削除します。「おわり」を選ぶか⊕を押すと、入力を終了します。



タイトル画面でⓇを押すと、音声をステレオとモノラルで交互に切り替えられます。

4 ゲームの進めかた

主人公たちを操作してフィールドを冒険し、ストーリーを進めます。「コマンド画面」で冒険の準備を整え、「戦闘画面」で敵と戦います。



コマンド画面




戦闘画面

● パーティーについて

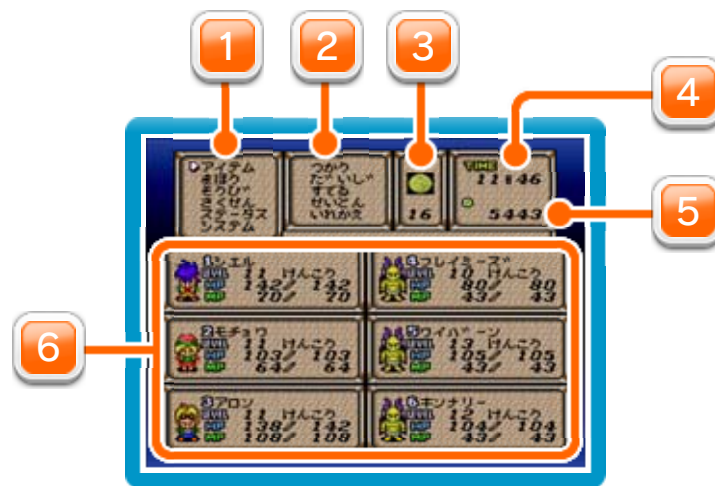
冒険中は主人公たちと仲魔を合わせた、最大6名までのパーティーを組めます。敵の魔獣と戦うのはパーティーにいるキャラクターだけです。

全滅について

戦闘中に主人公たちが「きぜつ」  すると、仲魔が残っていても全滅（ゲームオーバー）になり、タイトル画面に戻ります。

5 コマンド画面

⊗/⊖を押すと表示されます。



1 基本コマンド

2 サブコマンド

特定の基本コマンドを選ぶと表示されます。

3 月齢

現在の月の満ち欠けの状態です。



4 プレイ時間

5 所持金

6 パーティーキャラクター

● 基本コマンドでできること

武器や防具を装備したり、アイテムや魔法を使って、傷ついたキャラクターを回復したりできます。

アイテム	アイテムを使ったり捨てたりします。
まほう	おもに回復系の魔法を使います。
そうび	武器や防具を装備します。
さくせん	仲魔をパーティーに呼んだりストックに戻したり、並ぶ順番を変えたりできます。
ステータス	ステータス画面  を表示します。
システム	セーブ  をしたり、プレイの環境を変えたりできます。

基本コマンドの「ステータス」を選び、続いてキャラクターを選ぶと表示されます。



1 種族

主人公たちは「なかま」、仲魔たちは種族 の名前が表示されます。


2 現在の状態

きぜつ	HPが0になると行動できなくなります。「きぜつ」した仲魔はストックに戻ります。
どく	戦闘でターンが経過したり、フィールドを歩くたびにHPが減ります。
まひ	行動ができなくなります。
ねむり※	一時的に行動できなくなります。
ひょうい※	敵の魔獣に乗り移られています。
こんらん※	味方を攻撃することがあります。
まふうじ※	魔法が使えなくなります。
けんこう	通常の状態です。

※ 戦闘が終了すると元に戻ります。

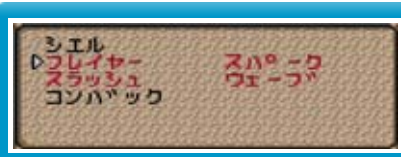
● 各パラメーターの見かた


LEVEL	強さの目安です。
HP	現在値／最大値で、0になると「きぜつ」します。
MP	現在値／最大値で、魔法を使うと減ります。
けいけんち	いままでに獲得した経験値の合計です。

あと	現在の経験値／レベルアップに必要な経験値です。
そうび	装備している武器や防具です。
こうげきりょく	装備しているアイテムの攻撃力とキャラクターの持っている攻撃力の合計です。
ぼうぎょりょく	装備しているアイテムの防御力とキャラクターの持っている防御力の合計です。
まほう	覚えている魔法です。
つよさ	パラメーターの元となる5つの能力値です。レベルアップ  すると上げられます。

魔法の威力を変える

「コマンド画面」の「まほう」を選んだときに赤く表示される



魔法は、左右で「こうか」を変えられます。「こうか」の数値を大きくするほど、使うMPの量と威力が増えていきます。

魔獣と戦闘になると表示されます。魔獣を倒すと経験値と所持金が増えます。




1 戦闘コマンド

2 パーティキャラクターの状態

● 戦闘コマンドでできること

魔獣と戦ったり、会話をしたりできます。

たたかう	武器で攻撃したり、魔法やアイテムを使って戦います。「まもる」を選ぶと自分の身を守ったり、味方をかばったりできます。
はなす	魔獣と交渉します  。
にげる	敵から逃げようとしします。逃げられないこともあります。
さくせん	仲魔をパーティーに呼んだりストックに戻したり、並ぶ順番を変えたりできます。
オート	どちらかが全滅するまでオート（自動）で戦います。Ⓑを押すと、次のターンから戦闘コマンドを選べるようになります。

キャラクターの行動を設定する

「さくせん」の「せってい」を選ぶと、オート戦闘中の行動をキャラクターごとに設定できます。

こうげき	武器で攻撃します。
まかせる	自由に行動します。
マニュアル	オート戦闘中でも戦闘コマンドを選べるようになります。

戦闘コマンドの「はなす」で交渉すると、魔獣を仲魔にしたり、アイテムやお金がもらえることがあります。

※ 月齢が満月（) のときは「はなす」ことができません。



1 感情

魔獣の現在の気持ちです。気持ちによって表情や色が異なります。

冷静（緑） 冷静に判断しようとしています。

怒り（赤） 怒って興奮しています。

喜び（黄） うれしくて楽しそうです。

恐怖（青） こわがってビクビクしています。

2 好感度

パーティーに対する魔獣の好意の度合いです。

● 主人公たちが交渉する

魔獣の問いかけに答えることで、魔獣の感情や好感度が変わります。好感度が高くなると、魔獣を仲魔にできます。

※ あえて問いかけに答えないことでも、魔獣の好感度は変化します。

※ 話しかけるキャラクターと魔獣の種族には相性があります。相性によって好感度の変わりかたが異なります。

● 仲魔が交渉する

仲魔に交渉をまかせます。魔獣と同じ種族の仲魔を選んでおくと、成功しやすくなります。

種族について

仲魔や魔獣は以下のような種族に分かれていて、交渉や合体に影響します。

ジャーミ、イクテュス、グルガン、ネレイド、マーギ、パルーシ、バネッサ、ドラグーン、ザムデス、デミーグ、イルカラ、ミュート、カルマン

※ 種族はほかにもあります。

主人公が覚える魔法の「コンバック」を使ったり、「合体屋」や特定の人物に話しかけたりすると、仲魔を合体させることができます。合体



させると元の2体に代わり、新たな仲魔が1体生まれます。

※ 合体で生まれる仲魔のレベルが、主人公のレベルよりも5以上大きくなる場合、合体させることはできません。

※ 同じ種族どうしで合体できるのは「ミュート」のみです。

● 合体表の見かた

合体表の上の数字は、仲魔の横の数字に対応しています。

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○



合体させることができます。



合体させることができません。



合体させると数字の分だけランクアップ

して、強くなります。



合体させると弱くなります。



合体させると「イルカラ」が生まれます。

● 魔法の継承

合体で新たな魔獣が生まれると、元の2体が覚えていた魔法を2つまで継承できます。

ミュートーション

魔獣を合体させたときに、通常では生み出せない希少な種族「ミュート」が生まれることがあります。

10 レベルアップ

レベルアップするとHPとMPが全回復し、5つある能力値の1つを1ポイント上げることができます。レベルによっては魔法を覚えることがあります。

ちから	武器で与えるダメージに影響します。
たいりよく	HPや防御力に影響します。
ちりよく	MPや魔法で与えるダメージに影響します。
すばやさ	行動する順番や、魔獣の攻撃を回避する確率に影響します。
うん	高いといいことがあるかもしれません。

仲魔のレベルアップとランクアップ

魔獣は仲魔にしてから4回しかレベルアップできませんが、中には4回目のレベルアップのあとにランクアップし、新たな仲魔に生まれ変わる魔獣もいます。

武器防具屋	武器や防具を買えます。
道具屋	アイテムを買えます。
宿屋	パーティーキャラクターのHPとMPを全回復できます。
治療屋	「どく」や「まひ」などの、ステータスの異常を治してくれます。パーティーにいない仲魔の治療もできます。
魔獣の店	集めた「マグネタイト」を、めずらしいアイテムと交換できます。
合体屋	仲魔を合体させたり、集めた「ほね」を合体させて仲魔にしたりできます。
S&W商会	仲魔をあずけたり、戦闘中に助っ人を呼ぶ「信号弾」を買ったりできます。
がらくた屋	「てつくず」などのがらくたを買ったり、がらくたを組み合わせてガイアパーツを作ってもらったりできます。 ※ がらくた屋で作ったガイアパーツは、使うと壊れてしまいます。

ガイアパーツについて

ガイアパーツは仲間に発明好きの少年がいるときに、「だいじ」の中にある「リュックサック」にがらくたを入れ、「くみたて」を選ぶことでも作れます。作ったガイアパーツは戦闘中に「まほう」を選ぶと使えます。

12 | セーブについて

ゲームの進行状況は、屋外のフィールドにいるときに「コマンド画面」を開き、「システム」の「セーブ」を選ぶとセーブ（保存）できます。



データをセーブしたいファイルを選んでください。

※ 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。

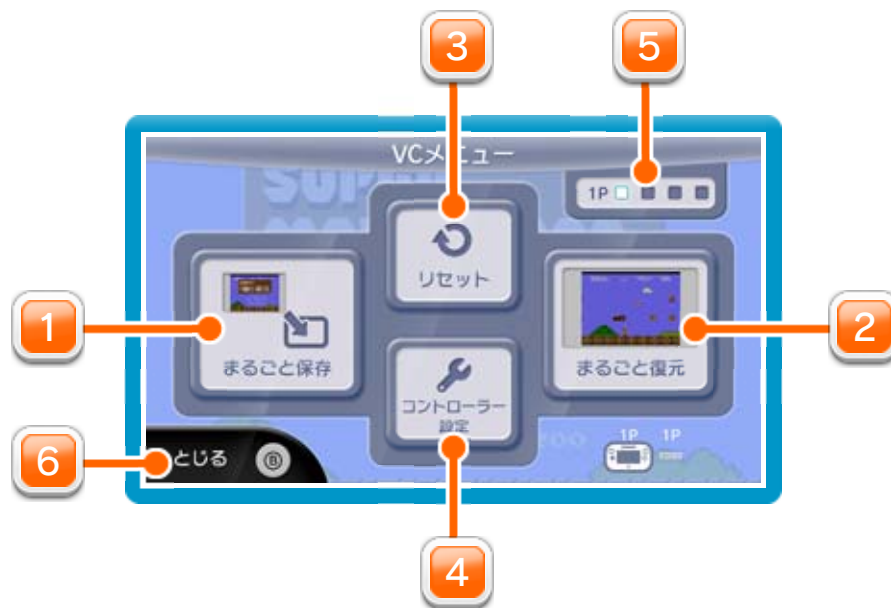
13 VC中断セーブ

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、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進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの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。



1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

2 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。

3 リセット

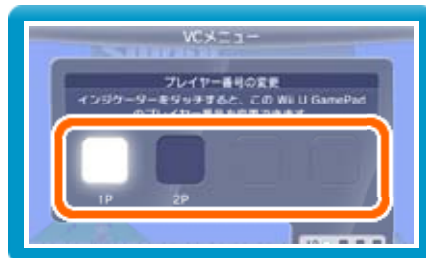
タイトル画面に戻ります。

4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6 とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

15 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、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は、コピーする際のゲームの進行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ません。

※ 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、上書きされるのでご注意ください。



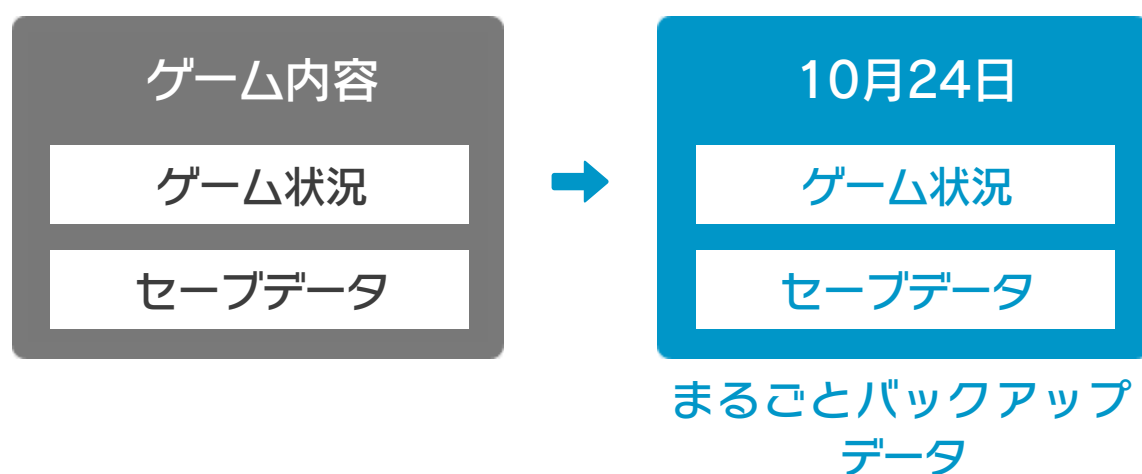
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

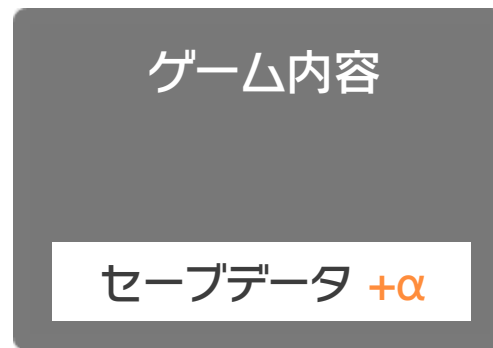
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



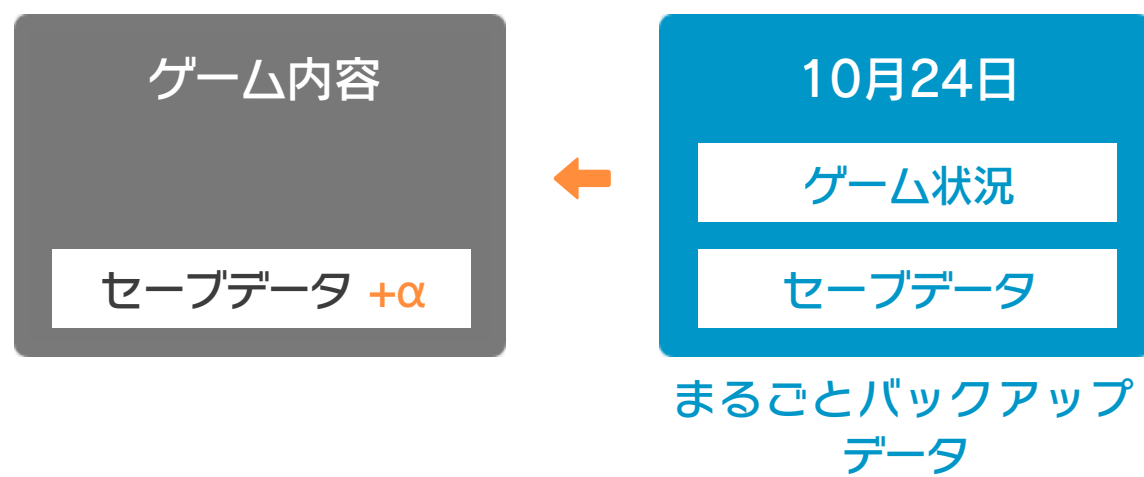
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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



コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

17 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

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Wii U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。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『ラストバイブル®III』
に関するお問い合わせ先

株式会社セガ
アトラス・ユーザーサポート

.....
Wii U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「メニュー」から「設定・その他」を
選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。