

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 画面の見かた

7 ユニットについて

8 ユニットの移動

9 建物紹介

10 コマンドメニュー

11 戦闘について

12 武器について

13 進行ウインドウ

14 進撃準備ウインドウ

15 ユニット紹介

16 セーブについて

17 ゲームの終わりかた

18 VCで使える機能


19 セーブに関するご注意

困ったときは

20 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。

©1990-1993 Nintendo/
INTELLIGENT SYSTEMS

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-UAXJ-00

基本の操作

項目の選択／カーソルの移動	
決定／メッセージ送り	
キャンセル	
ユニットやアイテムの情報を見る	
未行動ユニットにカーソルを移動	
ゲームのスタート／ストーリーのスキップ	
進行ウインドウ	
HOMEメニュー	

3

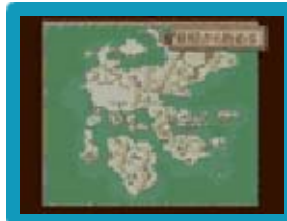
1Pと2Pの切り替え

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。

ゲームを起動すると、オープニングが始まります。


START を押してタイトル画面に進みましょう。

タイトル画面で **START** を押すと、タイトルメニューに進みます。



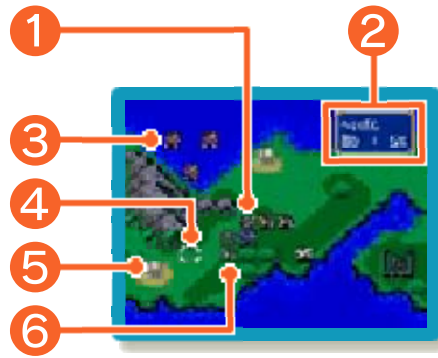
タイトルメニュー

中断から始める	中断したところからゲームを再開します。なお、再開すると中断データは消えてしまいます。
記録から始める	記録したマップの最初から再開します。
最初から始める	ゲームを最初から始めます。ゲームを保存するファイルを3つの中から選び、続いて第1部、第2部のどちらかを選ぶとスタートです。
記録を写す	ファイルをコピーして、別のファイルに写すことができます。
記録を消す	ファイルを消すことができます。なお、一度消したファイルは元にもどらないので気をつけましょう。

- マップ画面で主人公のマルスが率いる軍のユニット（キャラクターを表す駒）を動かし、敵軍と戦いましょう。
ゲームには「ターン」があり、味方のターンと敵のターンが交互に進みます。味方のターンで味方ユニットを動かしたら、進行メニューで「ターン終」を選んで敵のターンに進みましょう。
- このゲームはいくつかの章に分かれており、それぞれの章には城門や玉座に敵の大將がいます。大將を倒して、マルスが城門や玉座でコマンドメニュー「せいあつ」を選ぶとクリアとなり、次の章に進みます。
- マルスのHP（体力）が0になるとゲームオーバーとなります。前回記録したところからやり直しましょう。

6

画面の見かた



① 味方ユニット（青色）

② 地形の情報

③ 敵ユニット（赤色）

④ カーソル

⑤ 建物

⑥ 行動を終えたユニット（灰色）

7

ユニットについて

各ユニットは1ターンに1回行動でき、ユニットの種類によって移動できる範囲や選べる行動が違います。戦闘で敵にダメージを与えたり敵を倒したりするとユニットは経験値（EX）を手に入れ、経験値が100を超えるごとに1つレベルアップして強くなります。なお、ユニットによっては、条件を満たすとより強いユニットへ昇格できます。



各ユニットにカーソルを合わせて④を押すと、そのユニットを選択した状態になります。その状態でカーソルを動かすと、移動できる範囲が明るく表示されます。行きたい



移動できる範囲

場所にカーソルを合わせて決定し、ユニットを移動させてください。移動した場所の地形によっては敵の攻撃をかわす確率が上がったり、建物に入ってさまざまなメニューを選択できます。

なお、ユニットを選んだ状態でⓧを押すと、ユニットのくわしい情報を見ることができます。

とりで



ここにいると、次のターンにHPが回復する。

城門



ここを「せいあつ」すると章クリアとなる。

民家



さまざまなヒントを聞くことができる。

村



マルスが訪れると、アイテムなどをもらえる。

店



武器や道具を売買することができる。

闘技場



戦って賞金と経験値を手に入れることができる。

10 コマンドメニュー

ユニットを移動させるか、ユニットを選んで④を押すとコマンドメニューが表示され、さまざまなことができます。



選べるメニューはユニットの種類やいる場所などによって変わります。行動を終えるときは「たいき」を選んで④を押しましょう。

こうげき	敵軍のユニットを攻撃します。使う武器を選び、続いて攻撃する相手を選びましょう。
ぶき	「装備する」を選ぶと、敵ユニットから攻撃されたときに使う武器を変えることができます。 「交換」を選ぶと、となりあった味方ユニットと武器を交換でき、「捨てる」を選ぶといらぬ武器を捨てることができます。
どうぐ	「使用する」で道具を使ったり、「交換」でとりにいる味方ユニットと道具を交換したり、「捨てる」でいらぬ道具を捨てることができます。
たいき	何もせずにその場に待機し、行動を終了します。

輸送隊	輸送隊に持ちものを預けたり、預けているものを受け取ったり、預けている不要なものを捨てることができます。このメニューはマルスト、マルスのとなりにいるユニットのみ選べます。
むら	マルスのみ選べるメニューで、村を訪れます。村では新しい情報を得たり、仲間が加わることもあるので、必ず訪ねるようにしましょう。なお、村は一度訪れると門を閉ざし、以降は入れなくなります。
じょうほう	民家を訪ねて、さまざまなヒントを聞けます。
おりる	馬などに乗っているユニットが選べるメニューで、馬などから降りて戦います。なお、降りるとユニットの種類が変わります。
のる	馬などから降りたユニットが選べるメニューで、ふたたび馬などに乗って戦います。
かいもの	武器屋や道具屋を訪れて、お金をはらって買いものをしたり、持ちものを売ることができます。

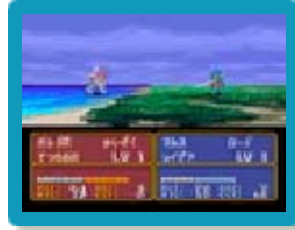
闘技場	闘技場を訪れて、ユニットを戦わせることができます。勝てば賞金と経験値が手に入りますが、負けるとユニットは消滅してしまうので注意しましょう。なお、戦いはラウンド表示中にⓑを押すとやめることができます。
とびら	ユニット「とうぞく」が選べるメニューで、扉を開けることができます。なお、その他のユニットは「とびらのかぎ」を使う必要があります。
たからばこ	ユニット「とうぞく」や、ある条件を満たしたマルスが選べるメニューで、宝箱を開けて中にあるアイテムを手に入れることができます。なお、その他のユニットは「たからのかぎ」を使う必要があります。
せいあつ	城門や玉座でマルスがこのメニューを選ぶと勝利となり、その章をクリアします。
はなす	特定の条件を満たすと選ぶことができ、となりにいる敵ユニットと話します。うまくいけば、敵が仲間になってくれる場合もあります。

せってい

戦闘時のアニメの演出を
オフ／リアル／ノーマル
から選ぶことができます。

11 戦闘について

コマンドメニュー「こうげき」を選んだり、敵ユニットに攻撃をしかけられると、戦闘画面になります。



戦闘画面ではユニットのHPがゲージで表示され、お互いが1回ずつ攻撃します（すばやいユニットは再攻撃できます）。敵のHPを0にすると倒すことができますが、味方のHPが0になると、そのユニットは倒れてしまうので注意しましょう。

戦闘画面の情報

HIT	攻撃が当たる確率
DEF	防御力
ATC	攻撃力
CLT	必殺の一撃が出る確率

12 武器について

武器によって攻撃できる距離や威力はさまざまで、使える武器はユニットの種類によって異なります。なお、ユニットのレベルが上がると、使える武器が増えていきます。



また、武器にはそれぞれ「使用回数」があります。使用回数が0になった武器は壊れて威力が落ちたり、なくなってしまいます。

13 進行ウインドウ

SELECT を押すか、ユニットのいない場所にカーソルを合わせて**A**を押すと、進行ウインドウが表示されます。



ユニット	味方ユニットの一覧が表示され、さまざまな情報を見ることができます。左右で情報の種類を切り替えます。
輸送隊	輸送隊に預けているものを確認できます。
状況	現在のマップの名前やターン数など、さまざまな状況を見ることができます。第2部では A を押すと、現在持っている重要アイテムのリストが表示されます。
中断	一時的にデータを保存して、ゲームを中断できます。
せってい	戦闘時のアニメの演出やサウンドの出力設定、メッセージのスピードなど、ゲームのさまざまな設定を変えることができます。
ターン終	味方のターンを終え、敵のターンに移ります。味方ユニットを全員動かし終わったら選びましょう。

14 進撃準備ウインドウ

第2章以降は、章が始まると進撃準備ウインドウが表示されます。準備ができたなら「しんげきかいし」を選んでマップに出陣しましょう。



マップをみる	マップの様子を見ることができ、地形や建物、敵ユニットの情報を確認できます。
アイテムせいり	ユニットや輸送隊の持ちものを受け渡しすることができます。
しんげきかいし	進撃を始めます。まず、ユニットセレクト画面が表示されるので、この章で出陣させるユニットを選び、 (A) を押してください。出陣させるユニットは白い字で名前が表示されます（マルスは必ず出陣するので最初から選択されています）。準備ができたなら START を押すか「スタート」にカーソルを合わせて (A) を押して出陣してください。

きろくする

持ちものを整理した
あとの状態などをセ
ーブしておくことが
できます。

15 ユニット紹介

ロード



マルスの専用ユニット。剣を使って攻撃する。

アーマーナイト



重い鎧の騎士。移動範囲はせまいが、守備力が高い。

ソシアルナイト



馬に乗った騎士。バランスのとれた能力を持つ。

ペガサスナイト



ペガサスに乗った騎士。弓に弱いが移動範囲が広い。

アーチャー



弓を使って離れた敵を攻撃する。守備力が高い。

ようへい



剣を使って攻撃する。必殺の一撃が出やすい。

せんし



斧を使って攻撃する。守備力は低いが攻撃力が高い。

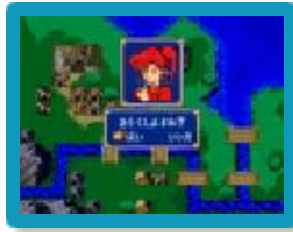
とうぞく



戦闘は苦手だが、扉などをカギなしで開けられる。

16 セーブについて


章をクリアしたり、進撃準備ウインドウで「きろくする」を選ぶと、ゲームを始めたときに選んだファイルに進行状況が書き込まれます。ここで記録した内容は、以降新たに記録しない限り何度でもやり直すことができます。



なお、章の途中で進行ウインドウの「中断」を選ぶと、一時的にデータを保存して、ゲームを中断できます。中断データがある場合、タイトルメニューで「中断から始める」を選ぶとゲームを前回の続きから再開することができますが、一度再開すると中断データは消去されます。何度も同じ場面からやり直すことはできませんのでご注意ください。

※ この中断機能はゲーム独自の機能であり、VC（バーチャルコンソール）のVC中断機能とは別のものです。

17 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。

18 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。

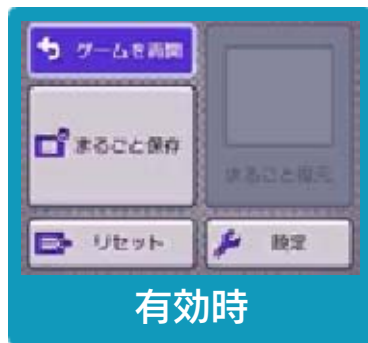
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



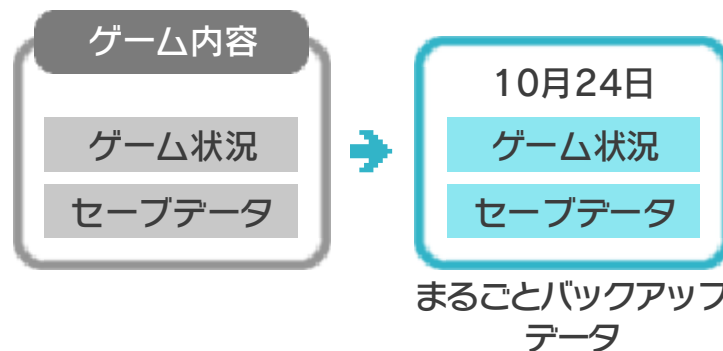
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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。

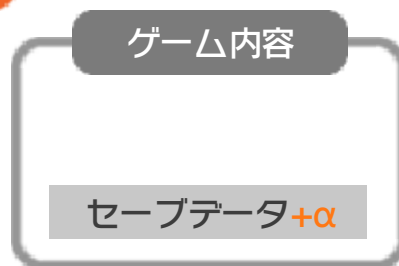
10/24



- 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

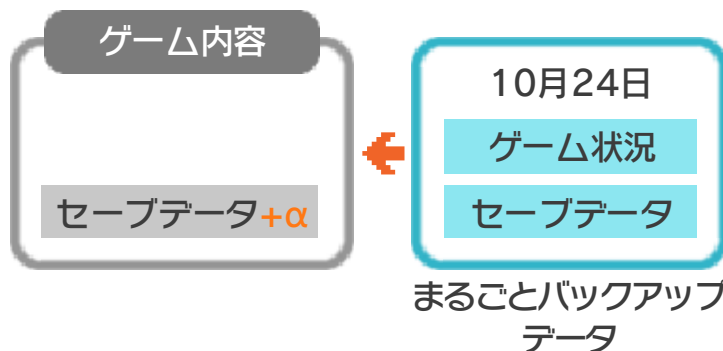
保存します。

10/28



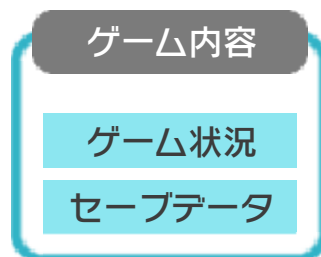
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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。

19 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

任天堂株式会社

.....
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。