

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

7 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

8 ゲームの基本ルール

9 基本のユニットコマンド

10 特定のユニットコマンド

11 ワールドマップ

12 進撃準備

13 バトルマップ

14 戦闘

15 マップメニュー

16 ユニットステータス


困ったときは

17 お問い合わせ先

## ごあいさつ

ご使用になる前に、この「取扱説明書」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(通信機能を除く)をニンテンドー3DS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。

## 警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

THIS PRODUCT IS NOT FOR SALE.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

本品は非売品です。また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©2004 Nintendo / INTELLIGENT  
SYSTEMS

ゲームボーイアドバンス・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。

CTR-N-PAJJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』は、  
壮大な世界で繰り広げ  
られるロールプレイン  
グシミュレーションゲ  
ームです。



さまざまなキャラクター（ユニット）を率  
いて、敵軍と戦いながら物語を進めていき  
ます。

### 3 操作方法

#### 基本の操作方法

項目の選択・カーソルの移動	+
カーソルの高速移動	++ (B)
決定	(A)
キャンセル	(B)
ヘルプウィンドウを開く	[R]

#### ワールドマップのみの操作方法

拠点にカーソルを移動	[L]
マップメニューを開く	(A) (拠点以外の場所を選んでいるとき)
縮小版ワールドマップの表示・非表示	[SELECT]

## バトルマップのみの操作方法

ユニットの移動	+
自軍ユニット (未行動) にカーソルを移動	L
ステータスを見る	R
マップメニューを開く	Ⓐ (ユニット以外の場所か、行動済みのユニットを選んでいるとき)
縮小版バトルマップの表示	START

## イベント中の操作方法

スキップする

START

⊕は○で、Ⓑはⓧでも操作できます。

※Ⓐ+Ⓑ+ START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットしてオープニングデモに戻ります。

※ゲーム中に3DS本体を閉じると、液晶画面と音声が消えて、バッテリーの消費を抑えることができます。ただし、ゲームの進行は一時中断されません。

## 4 ゲームの始めかた

タイトル画面で **START** を押すと、メニュー画面が表示されます。

### 初めて遊ぶとき

「最初から始める」を選び、難易度を設定します。「エクストラ」の「サウンドルーム」では、ゲーム中に流れるサウンドを聞くことができます。ゲームを進めると、聞ける曲が増えます。



※「エクストラ」の「通信闘技場」は遊べません。


### セーブデータがあるとき

メニュー画面に6つの項目が表示されます。「中斷から始める」「記録から始める」「記録を消す」「記録を写す」「最初から始める」「エクストラ」





## 5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、下画面に「ソフトを終了してHOMEメニューにもどりますか?」と表示されます。「OK」をタッチすると、ゲームが終了します。

※セーブしていないデータは、保存されません。

※  を押しても、ゲームは一時停止しません。

### データをセーブする

セーブの方法は、2種類あります。

#### 記録する

以下の場面でセーブできます。

- ・ワールドマップ画面のマップメニューで「記録」を選択
- ・進撃準備画面（→12）で「記録する」を選択
- ・バトルマップクリア後

#### 中断セーブする

バトルマップのマップメニューで「中断」を選ぶと、一時的にセーブできます。バトルマップで電源を切ったり、リセットした場合は、自動的に中断セーブされます。

※ゲームを始めると、中断データは消去されます。

※ダウンロードソフトとそのセーブデータは、SDカード内の「Nintendo 3DS」フォルダに保存されます。「Nintendo 3DS」フォルダ内のデータを改変したり、ファイルの移動や消去、ファイル名の変更をしないでください。

※SDカードの抜き差しは、電源をOFFにしてから行ってください。電源がONのときにSDカードを抜き差しすると、本体やSDカードが故障したり、データが消えたりする原因になります。

## 記録したデータを消去する

メニュー画面で「記録を消す」を選びます。

※データを消去するときは、データの内容を十分ご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

## 記録したデータをコピーする

メニュー画面で「記録を写す」を選び、コピーしたいデータを選ぶと、空のデータ (NO DATA) にコピーできます。

※空のデータがないと、コピーできません。

## 7 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。

### ゲームボーイアドバンスの画素数にする

ソフトが発売された当時のゲームボーイアドバンスの雰囲気遊ぶことができます。

HOMEメニューで **START** または **SELECT** を押しながら、本ソフトのアイコンをタッチしてゲームを起動します。

※何も押さないで再びゲームを起動すると、元の画素数に戻ります。

### 基本的なゲームの流れ

ゲームは章に分かれています。各章はワールドマップ→ストーリー→進撃準備→バトルマップの順に進み、バトルマップでクリア条件を満たすと、次の章に進みます。

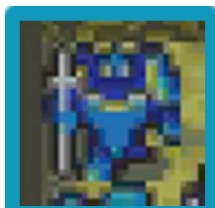
※進撃準備は、4章から行えます。

### ターンについて

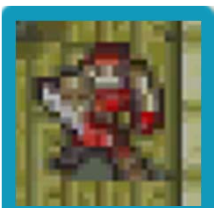
このゲームはターン制です。1ターンは自軍のユニットを操作する「プレイヤーフェイズ」→敵軍が行動する「エネミーフェイズ」の順に進みます。敵軍が行動を終了すると、次のターンに進みます。中立軍が登場した場合は、敵軍の後に行動します。

### ユニットについて

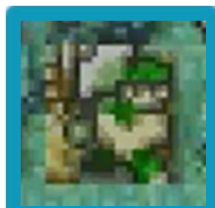
バトルマップ上のキャラクターを「ユニット」と呼び、ユニットが所属している軍は色で区別できます。行動を済ませると、灰色になります。



自軍



敵軍



中立軍

### ユニットの消滅

ユニットは攻撃を受けるとHP（体力）が減り、0になると消滅します。

## ユニットのHP回復

ユニットのHPは、以下の4つの方法で回復できます。

- ・砦 [とりで] や玉座 [ぎよくざ] などに移動させる。
- ・「きすぐすり」や「とっこうやく」を使う。
- ・回復効果のある杖 [つえ] を使う。
- ・リザイアの魔法で攻撃する。

## ユニットの成長

敵軍との戦いを通して、ユニットは少しずつ成長していきます。敵軍ユニットを攻撃したり、杖などを使ったりすると、EXP. (経験値) が得られます。EXP.が100になると、レベルが1上がります。

## ユニットのクラスチェンジ

ほとんどのユニットは、一定の条件を満たすと上級クラスへクラスチェンジできます。ユニットの種類によっては、複数の上級クラスから選べることもあります。

※特定のアイテムが必要な場合もあります。

## ユニットの移動

ユニットの移動可能範囲は青色、攻撃可能範囲はオレンジ色で表示されます (杖の使用可能範囲は緑色)。



※馬などに乗っているユニットは、行動後にもう一度移動できる場合があります。

※森や山などにいるときは、移動可能範囲が狭くなることがあります。

## ゲームオーバー

エイリークやエフラムのHPが0になったときや、クリア条件を達成できなかったときは、ゲームオーバーになります。

ユニットが移動を終えると、ユニットコマンドが表示されます。

### 攻撃

敵軍ユニットに攻撃します。攻撃には直接攻撃、間接攻撃、遠距離攻撃があり、それぞれ攻撃可能範囲が異なります。

### 杖（シスター・司祭・トルバードールなど）

聖なる杖を使います。使う杖によって、さまざまな効果があります。

### 召喚 [しょうかん]（サマナーのみ）

亡霊戦士を召喚できます。

### 盗む（盗賊のみ）

隣接する敵ユニットからアイテム（武器・魔道書・杖以外）を1つ盗めます。

### 待機

行動を終了します。

### 持ち物

アイテムを装備したり使ったり、捨てたりできます。

### 交換

隣接中、または同行中の自軍ユニットとアイテムを交換します。



## 輸送隊

エイリークやエフラムと隣接すると、輸送隊とアイテムの受け渡しができます。

## 救出

隣接する1ユニット（自軍か中立軍）を救出し、自分に同行させます。

## 降ろす

隣接する場所に、同行ユニットを待機状態で降ろします。

## 引受け

隣接する自軍ユニットから、同行ユニットを引き受けます。

## 引渡し

隣接する自軍ユニットに、同行ユニットを引き渡します。

## 話す（特定の条件）

関わりのあるユニット同士が隣接すると、会話ができます。

## 支援（特定の条件）

隣接するユニットに話しかけます。話すたびに、支援レベルが1上がります。支援レベルが高いほど、攻撃などの際に支援相手のユニットに影響を与えます。

## 踊る（踊り子のみ）

隣接する自軍ユニットを再行動させます。

## 10 特定のユニットコマンド

特定の場所に立ったときのみ、表示されるコマンドです。

### 訪問

村や民家などを訪問します。

### 武器屋

武器の売り買いができます。

### 道具屋

道具の売り買いができます。

### 闘技場

自軍ユニットを参加させて、一対一の勝負をします。勝つと、賞金と経験値がもらえます。負けるとユニットが消滅し、掛け金も失います。

※武器は、用意されたものを使用します。

※⑥を押すと途中棄権できますが、掛け金は戻りません。

### 扉

「とびらのかぎ」を持つユニット、または「とうぞくのかぎ」を持つ盗賊が、隣接する扉を開けます。

### 宝箱

「たからのかぎ」を持つユニット、または「とうぞくのかぎ」を持つ盗賊が、宝箱を開けます。

## かぎ開 [あけ] (ログのみ)

かぎのアイテムを使わずに、扉や宝箱を開けます。

## 制圧 (エイリーク・エフラム)

城門や玉座を制圧します。

## 11 ワールドマップ



向かう拠点を選びます。赤い旗が立っている進撃拠点に向かうと、新しい章が始まります。



① カーソル

② 縮小版ワールドマップ

③ 選択中の拠点名

武器屋や道具屋があるときは、アイコン (  ・  ) が表示されます。

④ 拠点

⑤ 現在地

## 拠点について

拠点には、以下の3種類があります。

### 進撃拠点



次の目的地です。

### 魔物拠点



魔物が登場するようになった拠点。  
一度遊んだマップで魔物たちと戦えます。

### 塔と遺跡



本編とは別に、魔物が巣食う場所が存在します。塔は8階、遺跡は地下10階まで連続でクリアする必要があります。

※「退却」することもできますが、次にプレイするときは最初の階からのスタートになります。

## 12 進撃準備

戦いに備えて、さまざまな準備をします。  
**START** を押すと、戦闘が始まります。



### ユニット選択

出撃させるユニットを選びます。Ⓐで出撃させるかどうかを切り替えます。

### アイテム整理

ユニット間や輸送隊とアイテムの受け渡しをしたり、売却したりできます。

### 支援関係

ユニット同士の支援関係を確認できます。

### マップに進む

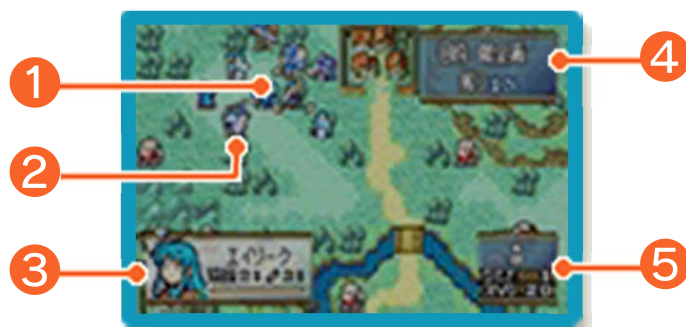
マップ情報を確認します。ユニットの配置を確認したり、変更したりできます。

### 記録する

データを記録します。

## 13 バトルマップ

戦いが行われるバトルマップでは、ユニットや地形などの詳しい情報が表示されます。



① カーソル

② ユニット

③ 選択中のユニット情報

④ クリア条件

⑤ 選択中の地形情報

ユニットが立つ地形の「DEF. (防御力)」が高いと受けるダメージが減り、「AVO. (回避能力)」が高いと攻撃を受けにくくなります。

ユニットコマンドの「攻撃」を選ぶと、以下の流れで戦闘を進められます。相手にダメージを与え、HPを0にして倒します。

## 1. 武器の選択

武器を選びます。武器によって、攻撃可能範囲が異なります。



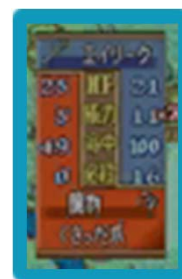
剣・槍・斧	直接攻撃
弓・魔道書	間接攻撃
特殊な長弓・魔道書など	遠距離攻撃

※直接攻撃と間接攻撃の両方を行える武器もあります。

※アーチャーやスナイパーは、シューターに乗ることでアーチ攻撃（遠距離攻撃）ができます。

## 2. 戦闘情報の確認

武器を選択すると、戦闘情報ウィンドウが表示されます。





### 3. 攻撃の実行

相手を選ぶと、攻撃をしかけます。戦闘アニメーションのときに、戦闘画面ミニウィンドウが表示されます。



HIT	攻撃の命中率
DMG	相手に与えるダメージ
CRT	必殺攻撃が出る確率

## 15 マップメニュー

バトルマップ画面でユニットのいない場所か行動後のユニットにカーソルを合わせて④を押すと、表示されます（ワールドマップ画面では拠点のない場所）。情報の確認や設定などができます。



### 部隊

戦闘に参加している自軍ユニットのデータを、一覧で確認できます。



データ項目

ページ切り替え



ソート

④（データ項目選択中）

ステータス表示

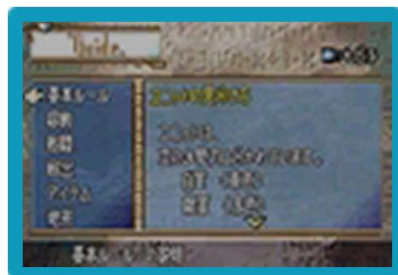


位置確認

④（バトルマップにいるとき）

### 辞書

遊びかたを確認します。



## 設定

設定を変更します。



## 中断

ゲームの途中でセーブします。  
※バトルマップで表示されます。

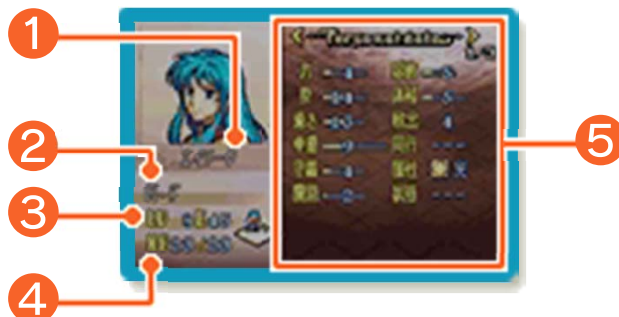
## 記録

ゲームの途中でセーブします。  
※ワールドマップで表示されます。

## 16 ユニットステータス

バトルマップでユニットを選んで[R]を押すと、ステータス画面が表示されます。

### ステータス画面



① ユニットの名前

② クラス（兵種）

③ レベルと経験値

④ 現在のHP／最大HP

⑤ ステータスウィンドウ

個人データ・所持品・武器レベルと支援レベルを確認できます。

### ヘルプウィンドウ

アイテムや項目を選んで[R]を押すと、説明が表示されます。



## 個人データ

ユニットの能力や状態などを確認できます。パラメータの上限は、ユニット・クラス・項目などによって異なります。



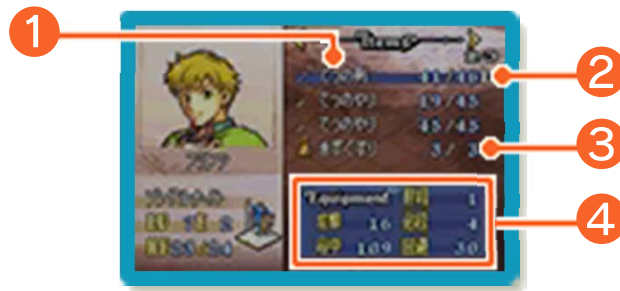
## 状態変化の種類

ポイズン	毎ターン、HPが減少します。「どくけし」で治ります。
スリープ	行動できません。
バサーク	敵味方関係なく、近くのユニットを攻撃します。操作できず、「救出」「交換」もできません。
サイレス	魔道書・杖が使えません。
石化	行動できず、必殺攻撃を受けやすくなります。

※状態変化は、数ターン経過するか、「レスト」の杖などを使うと治ります。

## 所持品

ユニットが持っているアイテムの詳細が表示されます。



### ① アイテムの名前

### ② Eマーク

装備中のアイテムに表示されます。

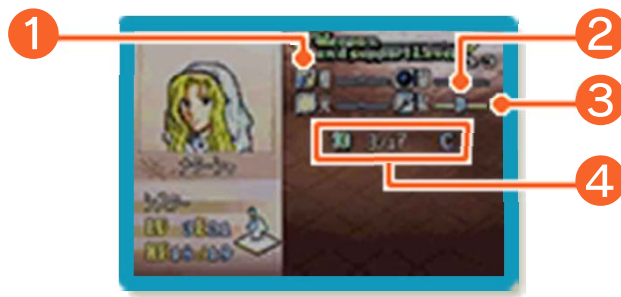
### ③ 使用できる回数／限度回数

アイテムは、使用できる回数が決まっています。武器は攻撃が敵軍ユニットに命中すると減り、魔道書やアーチ攻撃は使用した回数分減ります。

### ④ 戦闘能力

## 武器レベルと支援レベル

ユニットの武器や支援関係に関する情報を確認できます。



### ① 武器の属性アイコン

### ② 武器レベル

E<D<C<B<A<Sの6段階あります。

※クラスチェンジしていないユニットは、「A」が最高レベルです。

※どれか1つが「S」になると、他は「A」が最高レベルとなります。

### ③ 武器レベルゲージ

武器を使うとゲージがたまり、いっぱいになるとレベルアップします。

### ④ 支援レベル

支援関係にあるユニットと属性、支援レベルが表示されます。C<B<Aの3段階あります。

『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』  
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いません。