

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・ポイント紹介

10 コマンドメニュー

11 戦闘について

12 武器について

13 マップメニュー画面

14 進撃準備画面

15 ユニットの紹介

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。

©1996-2000 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-UBEJ-00

## 基本の操作

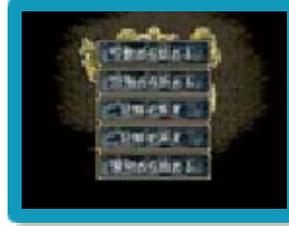
項目の選択／カーソルの移動	
決定／マップメニューの表示／メッセージスキップ	
キャンセル	
ユニットステータス画面の表示	
カーソルの高速移動	
表示ユニットの切替(ユニットステータス画面)	
未行動ユニットにカーソルを移動／表示ユニットの切替(ユニットステータス画面)	
ゲームスタート／イベントスキップ／全体マップ表示	
マップメニューの表示	
HOMEメニュー	

## 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。

タイトル画面で **START** を押すと、メインメニューに進みます。



## メインメニュー

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。
記録を写す	データを別のファイルにコピーできます。
記録を消す	保存してあるデータを消します。 ※ 一度消したデータはもとに戻らないので注意してください。
最初から始める	ゲームを最初から始めます。データを保存するファイルを選び、ゲームを始めてください。

## 5 ゲームの進めかた

マップ画面で主人公のリーフが率いるユニット(キャラクターを表す駒)を動かして、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て終わったら、マップメニューで「終了」を選び、敵のターンに進めましょう。

### マップクリア

マップには敵軍のリーダーユニットなどが配置されている「門」や「玉座」があります。リーダーを倒してリーフがその場所を制圧すればマップクリアです。また、ほかにも特定の条件を満たすとクリアできる場合もあります。

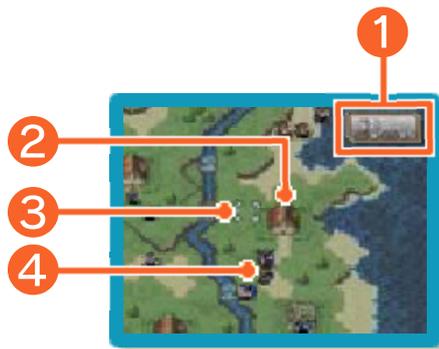
### ゲームオーバー

主人公のHPが0になったり、防衛すべき施設が敵に占領されたりするとゲームオーバーです。

また、特定のユニットが倒れるなどした場合もゲームオーバーになることがあります。

「記録から始める」を選び、マップの最初から再開してください。

## 6 画面の見かた



① 地形の情報

② 建物

③ カーソル

④ ユニット

### ユニットの色と勢力

青色



味方ユニット(行動前)

赤色



敵ユニット(行動前)

緑色



そのほかのユニット

灰色



行動後のユニット

## 7

## ユニットについて

各ユニットへは1ターンに1回指示でき、ユニットの種類によって行動範囲や選べる行動が違います。

ユニットは戦闘で敵にダメージを与えたり、敵を倒したり、杖を使うと経験値を手に入れ、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、特定の条件を満たすとより強いユニットへ昇格することもあります。

ステータス画面の「行動」は★の数が多いほど再行動する確率が高くなります。また、「疲労」はそのユニットの最大HP以上の数値になると、次の戦闘に参加できなくなることもあるので注意しましょう。



ステータス画面

⊕でユニットにカーソルを合わせて①を押すと、ユニットの移動できる範囲が明るく表示され、攻撃できる範囲がオレンジ色で表示されます。行きたい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。STARTを押すと、全体マップが表示されるので、移動させるときの参考にしましょう。



### 再移動について

馬やペガサスなどに乗っているユニットは、最大移動力未満の移動で「攻撃」などを実行すると、そのあとに再び移動できることがあります。再移動後に選べるコマンドは「待機」のみです。

## 門／玉座



主人公が到達して「制圧」を選ぶとマップクリアになります。



## 離脱ポイント



その場所で「りだつ」を選ぶと戦いから離脱します。主人公が離脱すると、マップクリアになりますが、残されたユニットは捕虜になってしまいます。

## 到達ポイント



その場に到達し、「到達」を選ぶとマップクリアになります。

## 10 コマンドメニュー

ユニットの移動後やユニットを選んだ状態で $\text{\textcircled{A}}$ を2回押すとコマンドメニューが表示されます。選べるコマンドはユニットの種類やいる場所によって変わります。行動を終えるときは「待機」を選んでください。



### おもなコマンド

攻撃	敵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。
杖	杖を使えるユニットが選べます。使う杖を選び、続いて使う相手や場所を選びましょう。
待機	その場で待機して行動を終えます。
話す	特定の条件を満たすと選ぶことができ、敵ユニットを説得したり、味方ユニットから情報が得られます。
持ち物	持っている武器を装備したり、道具を使ったりできます。
物交換	隣にいるユニットと持ち物を交換できます。

ぬすむ	自分よりも速さが遅いユニットから、自分の体格より軽い武器や道具を1つ盗みます。
捕える	隣接した自分の体格より軽い敵ユニットを捕えます。敵のHPを0にしたり、魔法で眠らせたりしてください。敵を捕えている間は攻撃力が半減し、移動力も低下する場合がありますので注意してください。
解放	捕えた敵ユニットを解放します。
かつぐ	自分の体格より軽い味方ユニットをかつぎます。かついでいるユニットの移動力や戦闘力が低下しますが、かつがれているユニットは敵からの攻撃を受けません。
おろす	かついだ味方ユニットを降ろします。
人交換	「捕える」や「かつぐ」で同行しているユニットを別の味方ユニットに渡します。ほかのユニットを同行させていないユニットにのみ実行できます。
制圧・到達	主人公のみ選べるコマンドで、制圧・到達するとマップが終了します。

訪ねる	民家などの施設にいるときに選べ、情報を得たり、アイテムを入手したりできます。
武器屋	武器を購入したり、手持ちの武器やアイテムを売ることができます。
道具屋	アイテムや魔法書、杖を購入したり、手持ちの武器やアイテムを売ることができます。
預かり所	手持ちのアイテムなどを預けたり、預けたものを受け取ったりできます。

## 11 戦闘について

コマンドメニューで「攻撃」を選ぶか、敵ユニットから攻撃されると戦闘になります。



戦闘画面ではユニットのHPがゲージで表示され、互いに1回ずつ攻撃します(特定のスキルを持つユニット、相手との能力の関係によっては再攻撃可能)。どちらかのHPが0になるか、それぞれ攻撃を行うと終了です。

### 戦闘画面の情報

HIT	攻撃の命中率
DEF	守備力
ATC	攻撃力
LEV	ユニットのレベル

## 12 武器について

ユニットの種類によって使える武器は異なり、ユニットの武器レベルが上がると使える武器が増えていきます。また、武器には使用回数があり、1回攻撃することによって減っていき、使用回数が0になった武器は壊れてしまい、威力が落ちたり、なくなったりするので気をつけてください。



## 13 マップメニュー画面

**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、マップメニューが表示されます。



### マップメニュー

部隊	マップ上のユニットのデータ一覧を確認できます。 ページを切り替えるときは <b>←</b> 左右を押してください。ユニットを選んで <b>X</b> を押すとそのユニットのステータスが表示されます。
状況	現在の目的や、これまでの捕虜の数／勝利の総数などを確認することができます。
設定	戦闘シーンの演出や画面の表示、音楽のオン／オフなど、ゲーム中のさまざまな設定を変更できます。
中断	現在の進行状況を一時的に保存できます。
終了	自軍のターンを終え、敵のターンに移ります。

## 14 進撃準備画面

8章以降のマップでは、ゲームスタート時に出撃の準備をすることができます。



### 進撃準備画面

マップ	マップの全体を見ることができます。
アイテム	アイテムを交換したり、預けたりできます。
進撃	出撃させるユニットを選びます。
部隊／設定	ユニットのデータ一覧を見たり、ゲームの設定を変更できます。
記録	アイテム整理後の状態などを記録します。

## 15 ユニットの紹介

### ロード



ゲームの主人公であるリーフ王子。  
剣技に優れているユニット。

### ランスナイト



槍と剣で戦う、馬に乗ったユニット。

### ソードファイター



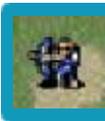
剣を専門に使う戦士。魔法防御力に難あり。

### アクスファイター



斧を専門に使う。魔力が低い。

### ボウファイター



弓を専門に使う戦士。すばやいが  
防御力が低い。

### マウンテンシーフ



斧を専門に使う戦士。力が強い。

### ウォーリア



マウンテンシーフが昇格したユニット。

### プリースト



杖を使い、魔法を使える。

# シーフ



敵のアイテムを盗める。

## 16 セーブについて

### 章クリア後のセーブ

1つの章をクリアすると、3つのゲームファイルのいずれかに進行状況を保存できます。ここで保存した内容は、上書き保存しない限り何度でもやり直すことができます。



### 進撃準備画面でのセーブ

進撃準備画面で「記録」を選ぶと、3つのゲームファイルのいずれかに進行状況を保存できます。以降新たに「記録」しない限り、ここで記録した内容から何度でもやり直せます。

### マップ画面での中断

章の途中でマップメニューの「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、メインメニューで「中断から始める」を選ぶと前回の続きから再開できますが、**一度再開すると中断データは削除されてしまいます。何度も同じ場所からやり直すことはできませんので注意してください。**

※ 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VC中断機能とは別のものです。

※ 「中断」でゲームを中断すると、「さいかいするときは中断からはじめるをえらんでください」という画面が表示されたままになります。**START** を押してタイトル画面に戻ってください。

## 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。



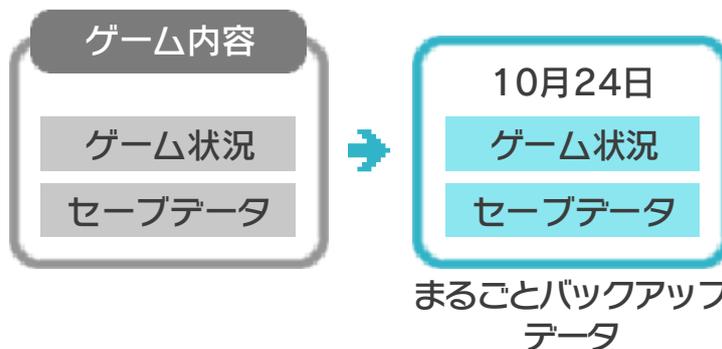
### まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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。

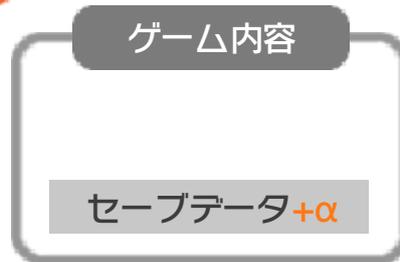
10/24



- 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

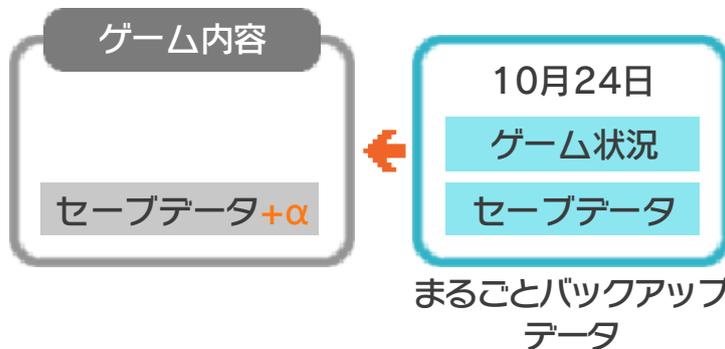
保存します。

10/28



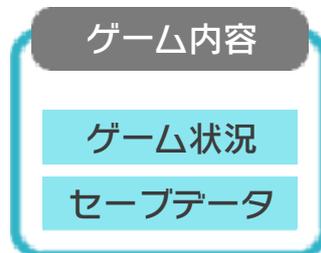
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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



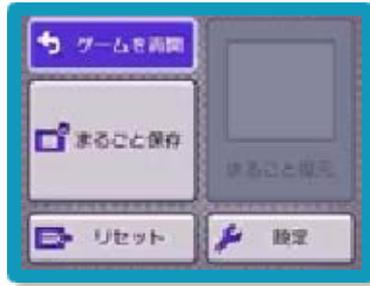
### まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

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。