

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 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 データのセーブ（保存）と消去

8 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

9 ゲームの進めかた

10 ユニットに指示を与える

11 ユニットについて

12 ユニットの種類

13 戦闘

14 進行ウィンドウ

15 地形

16 アイテム（武器）

17 アイテム（魔道書と杖）

18 アイテム（道具）

## 困ったときは

19 お問い合わせ先

## 1 安全に使用するために

### ごあいさつ

このたびは『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。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.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、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。

©1990 Nintendo/INTELLIGENT  
SYSTEMS

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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-TA2J-JPN

『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』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）に指示を与え、戦いに勝利しながら物語を進めていきます。

## ストーリー

### アカネイア大陸・暗黒の歴史

その昔、アカネイア大陸は、マムワートの帝王・暗黒竜メティウス率いるドルーア帝国の侵略により、恐怖と絶望の渦中にあった。それまでアカネイア大陸を治めていたアカネイア王国の軍隊は、恐るべき力を持つドルーア帝国と暗黒竜により壊滅状態に瀕〔ひん〕していた。今まさに世界は滅びさろうとしていたその時、人々はひとすじの奇跡の光を見た。

アリティアのアンリという若者が、苦難の旅の末に手にした光り輝く神剣・ファルシオンによって、暗黒竜メティウスをみごとに打ち倒したのだ。

メティウスを倒されたドルーア帝国は、アカネイア軍の反撃にあい滅亡していった。世界は再び平和な時代を迎え、アカネイア王国は再建され、アリティア王国はじめ、多くの国が建国された。そして英雄アンリはアリティア王国初代国王に選ばれた。

100年の時が流れた.....

長い時を経て、暗黒竜メディウスが復活した。

メディウスは、グルニア王国とマケドニア王国を併合しドルーア帝国を再建、同じく世界制覇の野望を持つ闇の魔王・大司祭ガーネフが加担し、アカネイア王国に攻撃を仕掛けた。アカネイア王国は懸命に防戦したが、グルニアの名将カミュと暗黒竜メディウスの力の前に敗退を重ね、その城を奪われてしまった。

英雄アンリの血を引く、アリティア王国のコーネリアス王はメディウスを倒すべく神剣ファルシオンを持って出撃したが、同盟国グラ王国の裏切りにより壊滅、アリティア王国は滅亡し、神剣ファルシオンまでもが奪われてしまった。

しかし、そのとき14才であったアリティア王国の王子マルスは、姉エリスの助けを得て、守役ジェイガンらと共に辺境の島国タリス王国に逃げ延び、王女シーダをはじめこの国の人々に暖かく迎えられ、祖国解放の日を夢みていた。

だが、平和な日々は長く続かなかった。マルスが16才になったとき、ドルーア帝国に協力するガルダの海賊が上陸し、タリス城を占拠してしまった。

城から逃げ延びてきた王女シーダから、このことを聞いたマルスは、わずかばかりのアリティア兵と共にタリス城へと向かった。

## マップでの操作方法

カーソルの移動 ・コマンドの選 択	+
決定	(A)
キャンセル	(B)
ユニットの情報 を見る	(A) / <input type="button" value="SELECT"/> (ユ ニットの選択中)
進行ウィンドウ を開く	(A) (カーソルが ユニット以外の 場所にあると き) / <input type="button" value="SELECT"/>
メッセージを進 める	+ / (A) / (B) / <input type="button" value="START"/> / <input type="button" value="SELECT"/> (メッセージ内に ▼表示中)

## その他の操作方法

項目の選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ

＋とⒶ、Ⓑとⓧ、SELECT とⒶは同じ操作ができます。

## スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

## 4 1Pと2Pの切り替え

□+□を同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS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。

## 5 ゲームの始めかた

タイトル画面でⒶを押すと、タイトルメニューが表示されます。

※タイトル画面でしばらく操作をしないしているとデモ画面となり、ユニットの種類(→12)と特徴が表示されます。デモ画面はⒶで早送り、**START**でタイトル画面に戻ります。

### タイトルメニュー

いずれかを選びます。  
データ(→7)の有無によって、表示される項目が異なります。



### 最初から遊ぶとき

「さいしょから」を選び、データをセーブするファイルを選びます。

### 続きから遊ぶとき

「ロードする」を選び、ファイルを選びます。

中断データ(→7)の続きから遊ぶときは、「つづきをする」を選びます。

※「ロードする」「つづきをする」を選ぶと、中断データは消去されます。

## 6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  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中断機能とといいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## データをセーブする

マップをクリアしたときに、進行状況をセーブできます。

## 中断セーブする

進行ウィンドウ（→14）の「ちゅうだん」を選ぶと、途中経過を中断データとしてセーブできます。

※タイトルメニューで「ロードする」「つづきをする」を選ぶと、中断データは消去されます。

※セーブ時に、リセットボタンを押しながら電源を切るようにメッセージが表示されたら、VCメニューのリセットを押してタイトル画面に戻ります。

## データを消去する

タイトルメニューで「きろくをけす」を選び、データを消去したいファイルを選びます。

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

## データをコピーする

タイトルメニューで「きろくをうつす」を選ぶと、空のファイルにコピーできます。

※空のファイルがないと、コピーできません。

## 8 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、ゲームの途中で他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」について詳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。



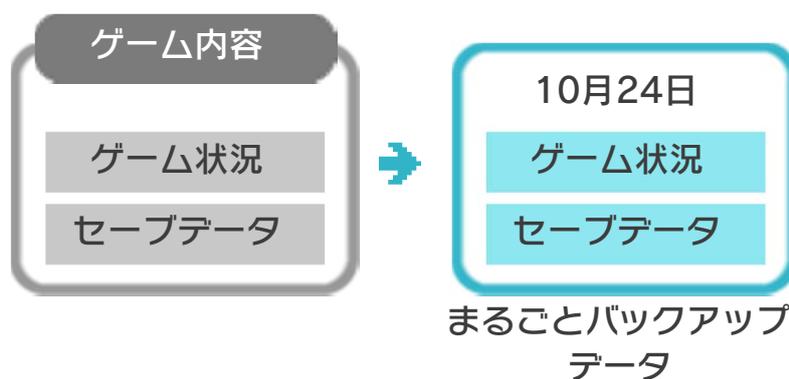
### まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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



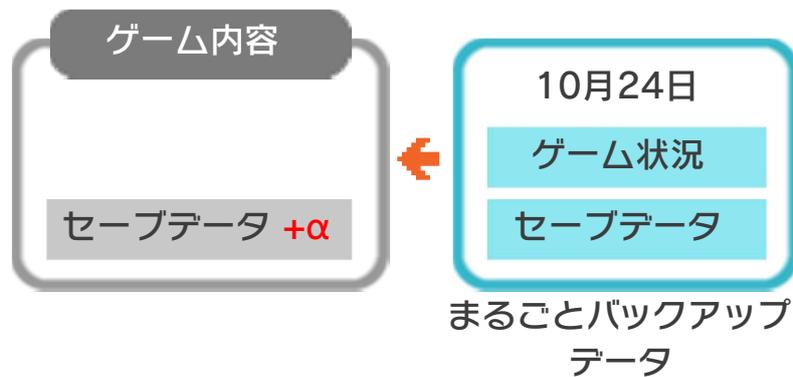
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+ $\alpha$ ) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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 (+ $\alpha$ ) 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 $\text{R}$ + $\text{START}$ + $\text{X}$ 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。

- 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



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※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。

## 9 ゲームの進めかた

ゲームは複数のマップ（章）で構成されています。マップ上のユニットに指示を与えて敵と戦います（→10）。マルス（→12）が、城か玉座（→15）まで移動し、コマンドの「しろ・ぎよくざ」を選ぶと勝利となり、次のマップに進みます。



### ゲームオーバー

マルスのHPが0になるとゲームオーバーとなります。「はい」を選ぶとセーブしたマップから再開し、「いいえ」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

### ターンについて

自軍と敵軍（コンピュータ）が交互に行動します。行動する順番をターンと呼びます。ターンは自軍から始まります。

自軍の行動を終えて、進行ウィンドウの「ターンおわる」を選ぶと、敵軍のターンに移ります。

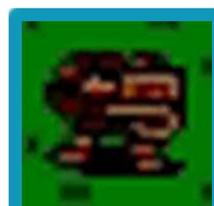
自軍のユニットは青色、敵軍は赤色で表示されます。ターン中に行動を終えたユニットは、どちらも茶色になります。



自軍



敵軍



行動済み

## 10 ユニットに指示を与える

各ユニットは、1ターンにつき1回移動し、コマンドを実行できます。指示を与えるユニットを選ぶと、カーソルの色が変わります。

### 移動

カーソルを動かして、移動させる場所を決めます。ユニットがいる場所や、侵入できない地形（→15）には移動できません。

### コマンド

移動するか、その場にとどまると、地形や条件に応じてコマンドが表示されます。コマンドを選んで指示を与えます。

### こうげき

武器と攻撃する敵を選びます。カーソルを1コマ動かした場所を攻撃する直接攻撃用の武器と、カーソルを2コマ動かした場所を攻撃する間接攻撃用の武器があります。一部の武器ではどちらの攻撃もできます。

### もちもの

アイテムを使ったり、装備したり、隣にいる味方に渡したりできます。

アイテムは4個まで持つことができ、装備中のものは一番上に表示されます。

アイテムには使用回数があり、0になると消滅します。使用できない場合は、アイテムの左に「×」が表示されます。

### たいき

何もせず待機します。

## はなす

特定の条件を満たすと、敵軍ユニットに話しかけることができます。

## つえ

僧侶や司祭が杖 [つえ] (→17) を使います。

## たからばこ

盗賊が宝箱を開けます。  
※特定の条件を満たすと、マルスも宝箱を開けられるようになります。

## たずねる

村や民家を訪ねます。  
※村はマルスのみ訪ねることができます。  
一度訪ねると、門が閉じます。

## ぶきや・どうぐや・あずかりじょ・ とうぎじょう

武器屋や道具屋、預かり所や闘技場に立ち寄ります。

## しろ・ぎょくざ

マルスが城や玉座を制圧します。

## ユニットセレクト

マップごとに、出撃できるユニットの数は決まっています。その数よりも味方が多い場合は、画面の指示にしたがって、出撃させるユニットを選びます。ユニットセレクトが「のこり0」のときに **START** を押すと、マップが始まります。



## ユニットのHP回復

ユニットのHPは、以下の方法などで回復できます。

- ・城や砦 [とりで] (→15) で待機する。
- ・道具 (→18) の「きすぐすり」を使う。
- ・回復効果のある杖を使ってもらう。

## ユニットの消滅

HPが0になると消滅します。

## ユニットの成長

敵を攻撃してダメージを与えたり倒したりすると、「けいけんち」が上がります。「けいけんち」が100になると、ユニットはレベルアップします。

## ユニットのクラスチェンジ

ユニットのレベルが一定以上になった状態で特定の道具を使うと、クラスチェンジできる場合があります。クラスチェンジをすると、いくつかの能力が大幅に上がります。

## 12 ユニットの種類

ゲームの序盤に登場する自軍ユニットを紹介します。

※ユニットの種類は、ほかにもあります。

### ロード（マルス）

アリティアの王子です。



### ソーシャルナイト（Sナイト）

馬を操る騎士です。攻撃力、守備力、すばやさのバランスがとれています。



### アーマーナイト（Aナイト）

重い鎧 [よろい] で身を固めた騎士です。移動力は低いですが、守備力は高めです。



### ペガサスナイト（Pナイト）

ペガサスに乗った騎士です。弓を苦手としています。



### パラディン

ソーシャルナイトがクラスチェンジしたユニットです。



### 傭兵 [ようへい]

戦いのプロです。「必殺の一撃」を得意とします。



## 戦士

斧 [おの] (→16) で戦います。守備力は低いですが、攻撃力は高めです。



## 海賊

斧で戦います。海上を移動できます。



## アーチャー

鎧をまとった弓兵です。守備力が高めです。



## 魔道士

魔道書 (→17) を使って、魔法攻撃ができます。



## 僧侶

攻撃はできませんが、杖を使って治療ができます。



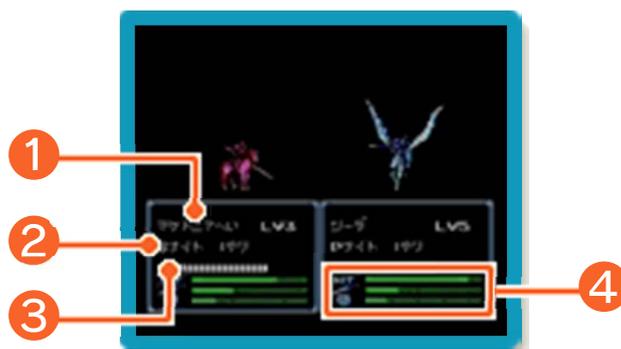
## 盗賊

戦闘能力は低いですが、宝箱を開けることができます。



## 戦闘画面の見かた

コマンドメニューの「こうげき」を選ぶか、敵から攻撃されると、戦闘画面が表示されます。画面の右側に自軍の、左側に敵軍のユニットの情報が表示されます。



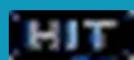
① 名前とレベル

② ユニットの種類と使用武器

③ HP

④ 能力

バーが長くなるほど、能力が高いことを表します。



攻撃命中率



攻撃力



守備力（魔法攻撃を受けるときは魔法防御力）

## 地形効果

ユニットがいる地形によっては、攻撃命中率を下げる場合があります。



## 「必殺の一撃」と「再攻撃」

武器の性能や、ユニットの能力差などによって、通常より大きなダメージを与える「必殺の一撃」や、攻撃終了後にふたたび攻撃する「再攻撃」が発生することがあります。



## いちらん

自軍の情報を表示します。⊕でユニットを切り替え、⊕/ **SELECT** でユニットの種類やアイテムを表示します。Ⓐを押すと、選んだユニットまでカーソルが移動します。



## あずかりじょ

預かり所に預けているアイテムを表示します。

## しよじきん

現在の所持金 (G)、マップ (章) 数、そのマップで経過したターン数を表示します。

## ちゅうだん

中断データをセーブします。

## スイッチ

サウンド	BGMの「ON・OFF」を設定します。
アニメーション	「OFF」にすると、戦闘画面でのアニメーションがなくなります。 ※一部のアニメーションを除きます。
ウェイトタイマー	戦闘画面でのメッセージの表示速度を設定します。 「M」にすると、 <b>A</b> を押して戦闘シーンを順送りできます。

## ターンおわる

自軍のターンを終えます。

地形は険しい（多くの移動力が必要になる）ほど、戦闘で攻撃命中率を大きく下げる傾向があります。

## 城・玉座

屋外のマップでは城が、屋内のマップでは玉座が目的地になります。



## 村

お金やアイテムがもらえたり、新しい味方が増えたりします。敵の盗賊は、村を破壊しようとしています。  
※破壊された村は、訪ねることができなくなります。



## 砦

待機するとHPが回復します。マップによっては、敵の増援が出現します。



## 民家

いろいろな情報を聞けます。



## 武器屋

武器を買えます。



## 道具屋

道具を買えます。



## 預かり所

アイテムを預けたり、引き出したりできます。アイテムは40個まで預けることができ、預けるにはアイテム1個につき、10Gが必要になります。預けたアイテムは、どの預かり所でも引き出せます。



## 闘技場

対戦相手を倒して勝利すると、お金と「けいけんち」がもらえます。対戦でHPが0になった自軍ユニットは消滅します。



## 宝箱

お金やアイテムが入っています。



## とびら

とびらの前で、道具の「とうぞくのカギ」か「とびらのカギ」を使うと開けられます。



## はねばし

はねばしの前で、道具の「とうぞくのカギ」か「はねばしのカギ」を使うと降ろせます。



## 16 アイテム（武器）

- ・「攻」＝攻撃力です。
- ・「重」＝重さです。
- ・「命中」＝命中率です。
- ・「LV」＝使用するのに必要な武器レベルです。

### 剣 [つるぎ]

ロード、騎士、傭兵、盗賊、勇者が装備できる、直接攻撃用の武器です。

名 前	攻	重	命中	LV
てつのつるぎ	5	2	100	2
はがねのつるぎ	8	4	80	2
ぎんのつるぎ	12	3	100	9
キルソード	8	2	100	7
サンダーソード※ 1	7	2	90	8
デビルソード	17	5	100	1
ドラゴンキラー	6	2	80	7
アーマーキラー	5	2	80	3
レイピア※2	5	1	100	—
ファルシオン※2	10	3	100	—

※1 間接攻撃もできます。

※2 マルス専用のアイテムです。

## 槍 [やり]

騎士が装備できる、直接攻撃用の武器です。

名 前	攻	重	命中	LV
やり	8	6	80	1
ぎんのやり	12	7	80	7
ナイトキラー	5	5	90	4
てやり※	7	6	70	3

※間接攻撃もできます。

## 弓

アーチャー、ハンター、ホースメン、スナイパーが装備できる、間接攻撃用の武器です。

名 前	攻	重	命中	LV
ゆみ	4	1	90	1
はがねのゆみ	7	3	80	3
ボウガン	5	2	100	2
ぎんのゆみ	11	6	80	7

## 支援武器

シューターが装備できる、間接攻撃用の武器です。

名 前	攻	重	命中	LV
クインクレイン	12	7	90	1
ストーンヘッジ	15	13	50	2
ファイヤーガン	12	10	100	5
サンダーボルト	10	11	90	6
エレファント	18	12	90	1

## 斧

戦士と海賊が装備できる、直接攻撃用の武器です。

名 前	攻	重	命中	LV
おの	7	7	80	1
はがねのおの	9	9	70	2
ハンマー	6	6	70	2
デビルアクス	20	14	70	4
ておの※	5	9	60	3

※間接攻撃もできます。

## 竜石

マムクートが持っていると言闘で効果を発揮します。「まりゆうせき」を持ったユニットは、魔法攻撃を受けません。

名 前	攻	重	命中	LV
かりゆうせき※	16	3	80	—

※バヌトゥ専用のアイテムです。

## 17 アイテム（魔道書と杖）

- ・「攻」＝攻撃力です。
- ・「重」＝重さです。
- ・「命中」＝命中率です。
- ・「LV」＝使用するのに必要な武器レベルです。

### 魔道書

魔道士と司祭が装備できます。直接攻撃と間接攻撃の両方を行えます。

名 前	攻	重	命中	LV
ファイアー	5	0	100	1
サンダー	6	1	90	2
ブリザー	7	2	80	3
エルフアイア	9	5	80	4
ボルガノン	12	6	70	5
トロン	13	3	100	6
ウォーム	16	9	70	7
オーラ※1	20	7	90	—
エクスカリバー※2	13	3	100	—

※1 リンダ専用のアイテムです。

※2 マリク専用のアイテムです。

# 杖

僧侶と司祭が装備できます。

名 前	効 果	LV
ライブ	隣にいる味方のHPを10回復します。	1
リライブ	隣にいる味方のHPを20回復します。	2
リカバー	隣にいる味方のHPを全回復します。	3
リブロー	離れた場所にいる味方のHPを10回復します。	7
リザーブ	味方全員のHPを10回復します。	8
ワープ	隣にいる味方を好きな場所に移動させます。	5
M・シールド	隣にいる味方の「まほうぼうぎょ」を一時的に7にしますが、毎ターン減っていきます。	8

とびらのカギ

とびらを開けます。

はねばしのカギ

はねばしを降ろします。

きすぐすり

自分のHPを10回復します。

せいすい

一時的に「まほうぼうぎょ」が7になりますが、毎ターン減っていきます。

まよけ

「まほうぼうぎょ」が7になります。

ブーツ

「いどうりよく」が上がります。

マニュアル

「ぶきレベル」が上がります。

ひでんのしょ

「わざ」が上がります。

パワーリング

「ちから」が上がります。

スピードリング

「すばやさ」が上がります。

めがみのぞう

「うんのよさ」が上がります。

てんしのころも

HPの最大値が上がります。

## りゅうのたて

「しゅびりよく」が上がります。

## とうぞくのカギ

とびらを開けたり、はねばしを降ろすことができます。

※盗賊専用のアイテムです。

## きしのくんしょう

ソシアルナイトをパラディンにクラスチェンジさせます。

## ゆうしゃのあかし

傭兵を勇者にクラスチェンジさせます。

## しさいのゆびわ

僧侶や魔道士を、司祭にクラスチェンジさせます。

## オリオンのや

アーチャーをスナイパーにクラスチェンジさせます。

## ひりゅうのむち

ペガサスナイトをドラゴンナイトにクラスチェンジさせます。

商品・販売・取り扱いに関する  
お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

PHS、IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金:午前 9 時～午後 5 時(土、  
日、祝、会社特休日を除く)

修理に関する  
お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

PHS、IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

電話受付時間 月～金:午前 9 時～午後 9 時  
土:午前 9 時～午後 5 時(日、祝、  
会社特休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地  
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1