

Nintendo®

SHVC-A32J-JPN



SUPER FAMICOM™

スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

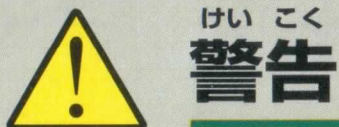
# ファイアーエムブレム™

聖戦の系譜



INSTRUCTION BOOKLET

## 安全に使用していただくために



### 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。

また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。

それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



### 注意

●健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみになる時は、画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間使用する時は、適度に休憩をしてください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…



### 警告

火災や感電を防止するために次のことに注意してください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

●分解や改造やご自身での修理は絶対にしないでください。



### 注意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

## 使用上のおねがい

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

# ごあいさつ

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## もくじ

- ゲームについて ..... 3
- ストーリー(概略) ..... 4
- ユグドラル大陸史 ..... 6
- コントローラの操作方法 ..... 8
- バックアップファイル ..... 10
- ゲームの基本ルール ..... 12
- ユニットへの指示 ..... 16
- 進行ウィンドウの説明 ..... 28
- 場内画面の説明 ..... 36
- パラメータの説明 ..... 40
- ユニットの種類 ..... 50
- 登場人物紹介 ..... 54
- ゲーム Q & A ..... 64

# ゲームについて

「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」はユグドラル大陸に巻き起こる戦乱を壮大なスケールで描いた、ウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーは、グランベル王国の、シアルフィ公国(公爵家)のシグルドを主人公とする軍隊を操作し、次々と巻き起こる戦乱を乗り越えていきます。ゲームが進行すると、プレイヤーの操るユニット達は、戦闘の経験を積み成長していきます。そして、時には恋におち、子供を授かることもあります。ゲーム後半から時代は、その子供達に受け継がれ、主人公は、シグルドから息子のセリスに替わります。ストーリーを楽しんだり、戦略に頭を悩ませたり、ユニットや武器の成長に一喜一憂したり、子供達の登場にわくわくしたりするのも、すべてはプレイヤーであるあなた自身の遊びかた次第です。このように、色々な観点で、色々な楽しみ方で、何度でも遊べる「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」を存分にお楽しみください。

かつて、ユグドラル大陸には、十二聖戦士  
と呼ばれる者がいた。その聖戦士達は神か  
ら授かった武器を用い、大陸を支配してい  
た闇を打ち砕いたという。そして時は流れ  
今、その聖戦士の血と、彼らが用いたとい  
う伝説の武器を受け継いだ者達がいる…。

大陸中央に位置するグランベル王国の、  
シアルフィ公国(公爵家)も聖戦士の血を受け  
継いだ中の一つであった。

そして広大な領地と、それぞれ軍隊を持つ  
一つの公国として、グランベル王国に従属  
しつつも独自性を保っていた。

シアルフィ公国の当主バイロン卿は、グラ  
ンベル王家からの信任も厚く、東方の戦乱  
を静めるために、王家や、他の諸公たちと  
遠征中であった。バイロン卿の息子シグルド  
(このゲームの前半部分の主人公)は留守を  
任されていた。

そんなおり、同盟国であったはずの、南  
西のヴェルダン王国の大軍が突然、国境を突  
破し、王国内に攻めいったのである。最初  
に包囲されたのは、シグルドの幼なじみ、エ  
ーディンの居るユングヴィの城。すぐさま出  
陣の決意をしたシグルド。やがて訪れる恐  
ろしい運命の渦に巻き込まれていくのであ  
った。

# JUGDRAL CHRONOLOGY

ユグドラル大陸で起こった歴史を  
年表で表わしています。

001

ユン河の西にグラン王国成立

230

共和制への移行

310

領土の拡大、盛栄の時代

440

大司教ガレに暗黒神が降臨

「ロプト教団」の胎動

447

十二魔将の乱

共和国グランの滅亡

448

ガレ大司教、帝位につく

ロプト帝国の成立

449

大粛清

犠牲者十万人以上

452

ミレトスの嘆き

暗黒神へのいけにえとして多数の

子供が火に投げられる

453

エッダの虐殺 犠牲者、数万人にもおよぶ

535

皇族マイラの反乱

611

各地に自由解放軍が興る

632

ダーナ砦の奇跡

解放軍の戦士に神が降臨し

十二聖戦士が誕生する

633

聖戦の始まり

648

ロプト帝国の滅亡

十二聖戦士、グランベル七公国と

周辺五王国を建国する

649

グランベル王国の成立

757

グランベル国軍

東方の国イザークへ遠征

動乱の幕開け

# コントローラの操作方法

## Lボタン

- マップ内の城の上に次々にカーソルが移動
- 各ユニットのステータス画面で他のユニットデータに移る

## +ボタン

- カーソルの移動
- コマンドの選択
- ユニットの移動

## SELECTボタン

- マップ画面で進行ウィンドウを開く

## STARTボタン

- ゲームスタート
- イベント、デモのキャンセル
- マップ画面で全体マップ(縮小版)を表示

## Yボタン

- カーソルの移動スピードを上げる
- 全体マップ表示中に押すと地形が透けて見える

## Rボタン

- まだ行動をしていない自軍のユニットの上に次々にカーソルが移動
- 各ユニットのステータス画面で他のユニットデータに移る

## Xボタン

- ユニットの上面にカーソルがある時、ユニットのステータス画面を開く(P16参照)
- ユニットのステータス画面で武器やスキルの説明を見る(P16参照)

## Bボタン

- キャンセル
- ウィンドウを閉じる

## Aボタン

- コマンドの決定などに使用
- カーソルがユニット以外の場所にある時に進行ウィンドウを開く(P28参照)
- メッセージの早送り
- ユニットのステータス画面で神々の系図を表示(P19参照)



ゲーム中にLボタン・Rボタン・SELECTボタン・STARTボタンを同時に押すとゲームがリセットされます。

# バックアップファイル

## ゲームスタート

カセットを正しく本体にセットします。電源を入れると、デモが始まります。デモ中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面が表示され、再びSTARTボタンを押すとメニュー画面が現れます。初めてゲームを行う時には、“最初から始める”だけが表示されます。続いてAボタンを押すと、スタートデモが始まりゲームスタートとなります。



タイトル画面



メニュー画面

## メニュー画面の説明



### ●記録から始める

セーブを行ったところからゲームを再開します。

### ●最初から始める

ゲームを最初から始めます。

### ●記録を消す

不要になったファイルを消すときに使います。

## ゲームのセーブ

各章のクリア後と、毎ターンの始めに進行ウィンドウに現れる“セーブ”コマンド(P35参照)を選ぶと、それまでのゲームのデータをバックアップファイルにセーブすることができます。セーブファイルは4つあり、コマンドを実行する際に、どのセーブファイルを使うか選択できます。ここで“セーブ”した内容は、以後新たに“セーブ”しない限り、何度でもやり直しをすることができます。



進行ウィンドウ



セーブ画面

※上記のセーブ方法以外にも毎ターンごと自動的にセーブされる“オートセーブ”があります。(P35参照)

※セーブすると同時に、ゲームをリセットしたり、スーパーファミコン本体の電源を切ると、セーブファイルが消えることがあります。

# ゲームの基本ルール

## 色による各軍の見分け方

このゲームでは、主人公の軍(自軍)の指揮はプレイヤーが担当。その他の軍はコンピュータが担当します。

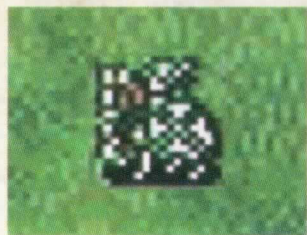
自軍は基本的に**青い服装**の駒(ユニット)で表わされ、敵軍は基本的に**赤い服装**をしています。その他に、自軍の同盟軍は**緑色の服装**を、中立の立場をとっている中立軍は**黄色い服装**をしています。



自軍  
(青色)



敵軍  
(赤色)

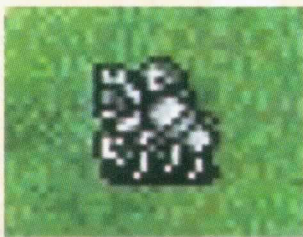


同盟軍  
(緑色)



中立軍  
(黄色)

ただし、自軍のユニットに関しては、プレイヤーから指示を与えられて行動を終えると灰色で表示されます。



自軍  
(灰色)

## マップの終了

一つの章のシナリオには、一つのマップ画面が用意されており、マップ画面上には敵軍の複数の城が存在します。敵軍の城は必ず敵の大將(ボス)などが守備しており、進軍していったボスを倒し、主人公が敵の城門を“せいあつ”すれば、次の敵の城へと進むことができます。そして、マップ上の全ての敵の城を“せいあつ”すれば、次の章のシナリオへと進みます。



城門

## ゲームオーバー

ゲームオーバーとなるのは2つの場合があります。

- 主人公が倒れてしまった場合
- 各章の起点となる自軍の城(本城)を敵軍に制圧された場合

どちらの場合もその時点でゲームオーバーとなります。“セーブ”をしたところから再びチャレンジしてください。

GAME OVER



## ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しております。どのマップでの戦闘も自軍からのターンとなります。プレイヤーは自分が望むだけのユニットに移動や攻撃などの指示を与えます。この指示は1つのユニットにつき、1ターンの間に1回しか与えることができません。指示し終わったら自軍のターンを終了し、敵軍のターンとします。

## ユニットの成長

敵にダメージを与えたり敵を倒したりした場合、それぞれに応じた経験値を得ることができ、経験値が100を超えるごとにレベルが1つ上がります。その際に、ちから、すばやさといった能力値(パラメータ)が上昇し、ユニットは強くなっていきます。

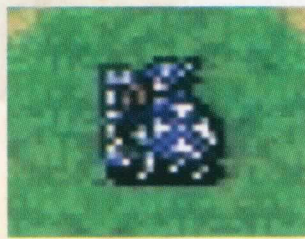
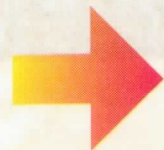


また、ほとんどのユニットは、レベルが20を超えるとクラスチェンジをすることができ、これによって更に戦闘能力が高まります。(P50参照)

●例



ソーシャルナイト



パラディン

## 体力(HP)の回復

激しい戦闘の中で傷つき、HPが消費してしまったユニットを回復させるには次の3つの方法があります。ただし、杖以外でのHP回復には1HPあたり5Gのお金がかかります。

- 自軍の城を守備する、または自軍の本城内に入ることによって回復する。(P36参照) 次の自軍のターンの最初に最大HPの20%の体力回復ができます。



城の守備



城内画面

- プリースト(僧侶)などのユニットがライブ系の杖を使って回復する。



- マップ画面の教会の上で待機して回復する。



教会

## ユニットの ステータス画面について


### ユニットのステータス画面1

カーソルをユニットに合わせてXボタンを押すとユニットのステータス画面が開きます。

現在のレベル  
(現在の経験値)

ユニットの名前

ユニットの兵種

シグルド ロードナイト LV 16 (27) HP 46/46		こうげき 53 あいちゅう 114 しゅてい 1~1 かいひち 38
<b>Fighting Skill</b>		<b>possession Item</b>
ちから 19		ぎんの剣 50E
まりょく 0		てつのやり 50
わざ 17		はがねのやり 50
すばやさ 16		
うんのよさ 12		
しゅびりょく 10		
まほうぼうぎょ 4		

ユニットの戦闘能力

現在のHP / 最大HP

HPが0になるとそのユニットは倒れてしまいます。

ユニットの顔

主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他のユニットに関しては、兵種を象徴するイラストが表示されます。

現在の攻撃に関するパラメータ

現在の所持品

ユニットが持つ武器および道具を表示します。“E”は現在装備している武器を示します。数字は使用回数で、使うたびに減り、0になるとそのアイテムは壊れてしまいます。アイテムは最大7つまで持つことができますが、暗い文字で表示されるアイテムは使うことができません。なお、Xボタンを押すと指カーソルが現れ、アイテムのパラメータや説明を見ることができます。



敵ユニットが所持しているアイテムで、宝マークのついてるものは、その敵を倒したときに手に入れることができます。

## ユニットのステータス画面2

ユニットのステータス画面1で $\oplus$ ボタンの下を押すと、ユニットのステータス画面2に移ります。

### ユニットの個人データ

#### 武器レベル

現在装備できる武器、道具、魔法のレベルを表示します。

シグルド ロードナイト LV 16 (27) SP 46/46	こうげき 33 かいちゅう 114 しゃてい 1~1 かいひち 38
<b>Personal Data</b> しきかん ★★ こいびと ディアドラ かいわ レヴィン いどう 9 しょじきん 46335 とうぎLV ★ じょうたい せいじょう	<b>Weapon Level</b> けん ★ 目のお - やり B いかずち - おの - かせ - ゆみ - ひかり - つえ - やみ - <b>Special Skill</b> [アイコン]

### 特殊能力

ユニットが持つ特殊能力をアイコンで表しています。Xボタンを押すとカーソルが現れ、特殊能力(スキル)の説明を見ることができます。

スキルには、“へいしゅスキル”と“こじんスキル”とがあり、“こじんスキル”はそのユニットの子供に受け継がれます。

## ユニットのステータス画面3

ユニットのステータス画面1、2において、さらにAボタンを押すとそのユニットが血を引く神を示す“神々の系図”が表示されます。神の血を強く引く者ほどその“しるし”が強い光を放ちます。

シグルド ロードナイト LV 16 (27) SP 46/46	こうげき 33 かいちゅう 114 しゃてい 1~1 かいひち 38
神々の系図 	

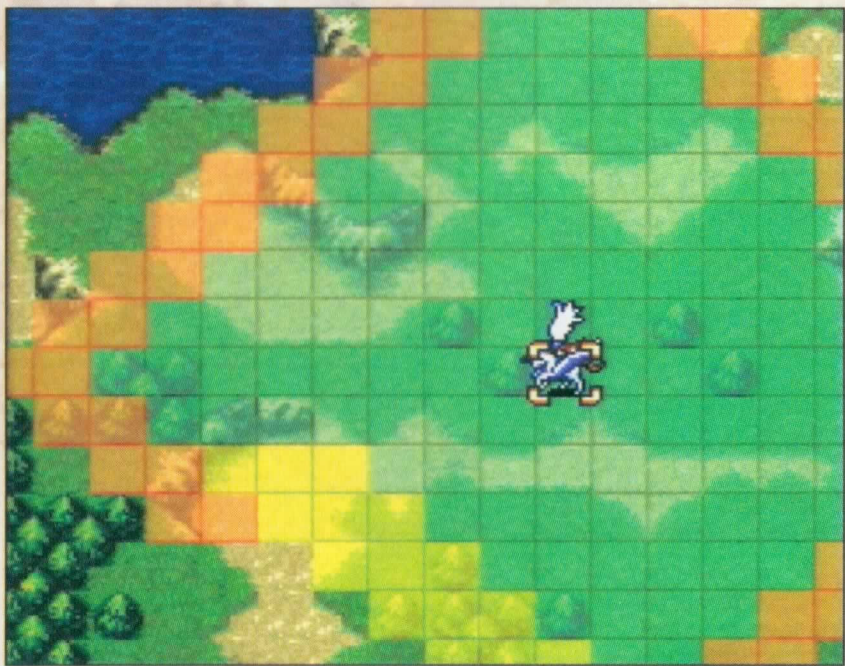
### 神々の系図



シルヴィア

## ユニットの移動

カーソルをユニット上に合わせAボタンを押すとユニットが動ける範囲が明るく表示されます。そこで+ボタンを操作して移動したいところまでカーソルを動かし、もう一度Aボタンを押すとユニットの移動が行われます。移動範囲内の他のユニットの上も明るくなりますが、2つ以上のユニットを同じ場所に置くことはできません。



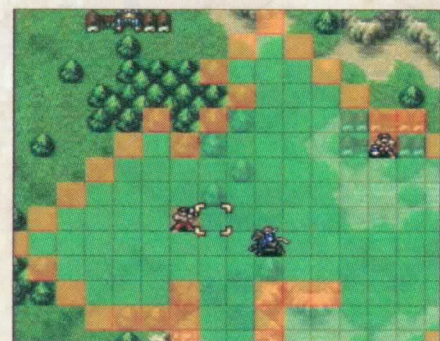
ここでオレンジ色に表示されているのはユニットの攻撃範囲で、黄色く表示されているのは物語の進行上、現時点では進入できない範囲を示しています。なお、自軍以外のユニットについても同様の操作で移動範囲などを確認することができます。



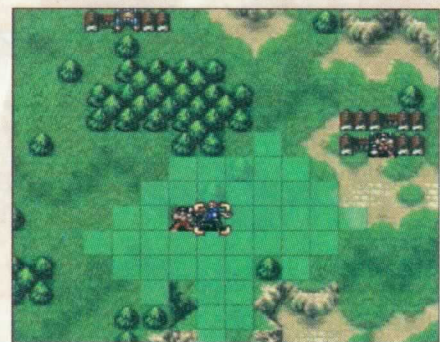
敵がスリープの杖などを所持しているときの攻撃範囲は、濃い緑色で示されます。

## ユニットの再移動

馬などに乗っているユニットは、最大移動数未満の移動で、こうげき・とつげき・つえ・はいる(本城以外)のコマンド(次項参照)を使用すると、その後再移動することができます。再移動できるマス数は、最大移動数から最初の移動数を引いた数です。再移動後の攻撃や杖の使用は行うことができません。



移動前



移動、攻撃後



デュー

## 移動後の

## コマンドの説明

ユニットが移動を終了すると、その時の条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。以降、代表的なコマンドを紹介します。

## こうげき

敵ユニットに攻撃をします。移動後の攻撃範囲内に敵ユニットがいる時だけ使えるコマンドです。使用できる武器がウィンドウ表示されるので、使用したい武器にカーソルを合わせ、Aボタンで決定しましょう。

次に敵ユニット上にカーソルが現れるので、Aボタンで攻撃相手を決定します。攻撃可能な敵ユニットが複数いる場合は、**+**ボタンでカーソルを動かし、攻撃したい敵ユニットの上でAボタンを押して決定します。



## 攻撃の種類

武器アイテムには、それぞれ射程範囲があり、その射程範囲によって攻撃の種類が変わります。

### <直接攻撃>

隣接した敵ユニットへの、剣・斧・槍を用いた攻撃。敵ユニットが同じく直接攻撃のできる武器を所持している時は反撃を受けます。

### <間接攻撃>

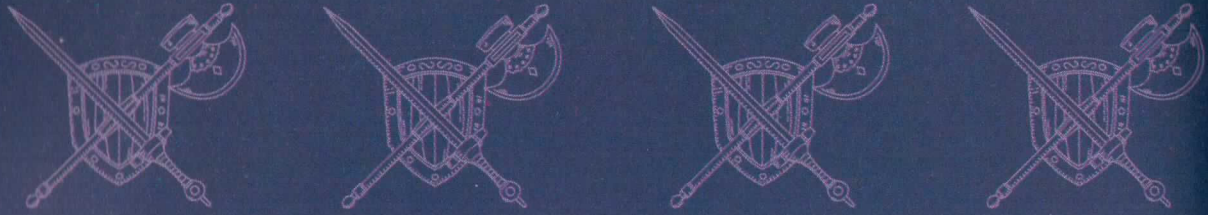
弓などを用いた、自分から1マス離れた場所の敵への攻撃。敵ユニットが同じく間接攻撃のできる武器を所持している時は反撃を受けます。

### <直接、間接両用>

武器アイテムの中には、直接攻撃も間接攻撃もどちらでもできるものがあります。てやり・ておのや魔道書による攻撃がそれにあたります。

### <遠距離攻撃>

射程が3~10もある敵シューターや、特殊な魔道書を装備している者の攻撃。いずれの場合にも反撃することはできません。



## とつげき



城を守る敵ユニットに対して、城に入って直接攻撃を行います。ただし、敵の城門の位置からしかこの攻撃はできません。

## つえ



プリーストなどが聖なる杖を使うときに選びます。一部の杖の効力として、離れたユニットや場所を指定できるものがあります。その時にはカーソルが現れます。

## たいき



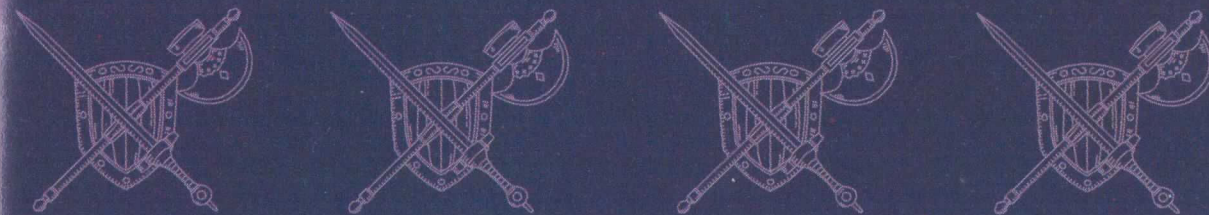
移動した後、もう何もしないでその場でどまる時に使います。通常ユニットに対する命令の終了という意味合いで使います。

## そうび



ユニットが装備可能な2つ以上の武器を持っている場合、その中から武器を装備し直すことができます。

はがねの剣	48
てっのやり	50



## はなす



特定の条件のもとで、このコマンドを使って敵や味方のユニットに話しかけることができます。説得された敵ユニットは頼もしい戦力となり、味方との会話ではまだ見たことのない強力なアイテムが手に入るかもしれません。

## むら

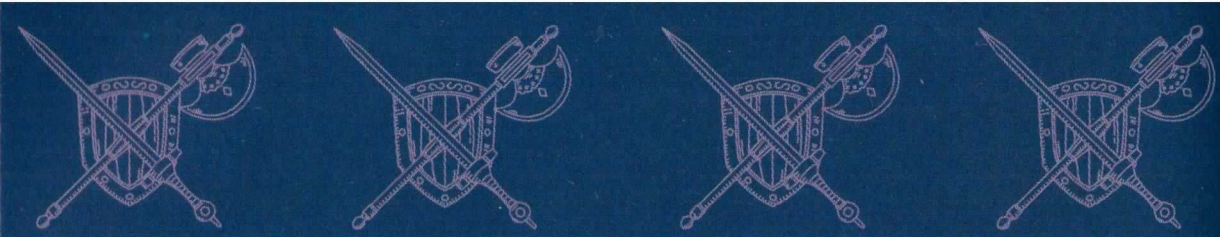


自軍のユニットが村の門の上に移動すると、このコマンドが現れます。村ではいろいろな情報を得たり、お金やアイテムをもらえたりするので必ず訪ねるようにしましょう。村は一度訪ねると門を閉ざしますが、門が開いている間は盗賊が破壊してくるので注意しましょう。盗賊が村の門以外のすべての建物を破壊すると村は消滅します。

## あげる



夫婦・恋人同志であるユニットは、このコマンドで互いに全所持金を受け渡すことができます。とうぞくは、全てのユニットにお金をあげることができます。



## はいる



かくしやう きてん しろ せいあつ じぐん  
各章で起点となる城や、制圧して自軍のものになった城の中に入ります。  
(P36参照)

## しゅび

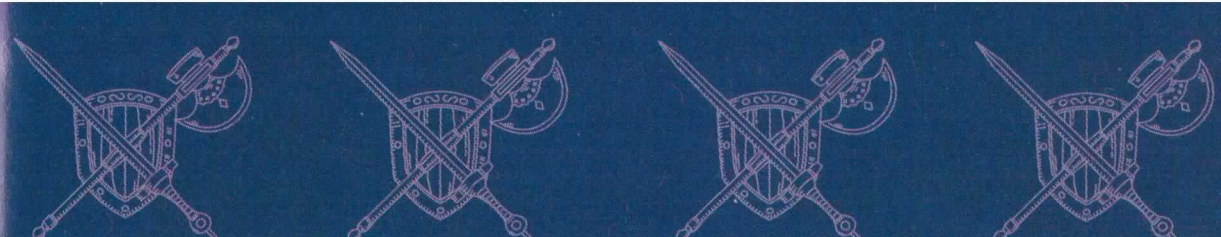


じぐん しろ しゅび  
自軍の城を守備するコマンドです。ユニットに城を守備させると、そのユニットが倒されない限り敵に城を制圧されることはありません。城を守備するユニットには自軍のターンの最初に最大HPの20%の体力回復が行われます。なお、城を守備できるのは1つの城につき1ユニットだけです。

## せいあつ



かく ちゆう しろ まも てき たお  
各マップ中で城を守る敵ユニットを倒し、主人公が城門に入ると現れるコマンドです。このコマンドを選ぶと、次の戦いや、次の章へと進むことができます。



## アニメ



アニメせっていウィンドウが開き、指カーソルでユニットの戦闘シーンのアニメを変更できます。

## <リアル>

ユニット間の戦闘シーンがリアルなアニメーションで表示されます。



## <マップ>

マップ上のユニットがそのまま戦闘します。



## <ぜんいん>

全ユニットの戦闘シーンを、リアルかマップに一括して変更できます。



※コマンドの中には繰り返し何度も実行できるものもあります。行動が終了したユニットでも、カーソルを合わせてXボタンを押すと、行動前と同じく各種パラメータなどの情報を見ることができます。

しんこう せつめい  
進行ウィンドウの説明

ゲーム中にSELECTボタン、またはユニットのいない場所にカーソルを合わせAボタンを押すと進行ウィンドウが開きます。

ゲームを進行する上で重要な7つのコマンドが表示されます。

- ユニット
- アイテム
- データ
- スキル
- コンフィグ
- セーブ
- ターンエンド

ユニット

自軍の全てのユニットの各種データの一覧表を見ることができます。

項目ウィンドウ

現在どの項目順にユニットを並べているかを表示します。

ページ名

このページで何に関するパラメータを表示しているかを表します。

NAME	Importance	Data	1/6	
NAME	CLASS	LV	EX	SP/MSP
シングル	ロードナイト	17	17	47/48
ノッシュ	ソシアルナイト	11	32	33/39
アレク	ソシアルナイト	14	12	23/40
アーダン	ソードアーマー	9	66	41/41
アゼル	マージ	13	14	35/35
レックス	アクスナイト	15	40	38/40
キューアン	デュークナイト	21	43	52/52
フィン	ランスナイト	14	12	40/40
イスリン	トルバドール	9	41	20/32
ミチエール	アーチナイト	11	86	21/36
アーダン	イリュスト	9	20	10/33

項目欄

表示しているパラメータの項目欄です。

一覧表は6ページに分かれており、+ボタンの左右でページを変更します。指カーソルでユニットを選び、Xボタンを押すとユニットのステータス画面(P16参照)が開きます。同じく、指カーソルでユニットを選び、Aボタンを押すと、

マップ画面のユニットにカーソルが移動します。

指カーソルを最上段に持ってくると、項目欄に青色のカーソルが現れます。+ボタンの左右で項目を選び、Aボタンを押すとその項目のパラメータの高い順(▼マーク)に、Xボタンを押すと数値の低い順(▲マーク)にユニットを並び替えます。

ユニットの並び順を好きなように入れ替えたい場合は“NAME”の項目で、Yボタンを使用して入れ替える事ができます。

例

守備	Fighting Skill	3/6					
NAME	力	腕力	わざ	速さ	幸運	守備	腕防
アーダン	14	0	5	4	3	13	0
レックス	10	1	10	12	8	12	0
キューアン	19	0	12	11	6	11	3
シングル	16	0	21	14	9	10	3
フィン	11	0	9	12	11	9	0
ノッシュ	13	1	7	9	6	9	0
ミチエール	9	1	9	10	3	9	1
アレク	11	0	13	17	7	8	0
アイラ	11	0	16	17	3	7	1
イスリン	7	8	13	13	8	5	7

守備の高い順

守備	Fighting Skill	3/6					
NAME	力	腕力	わざ	速さ	幸運	守備	腕防
アーダン	4	0	7	16	13	1	0
アーダン	0	13	9	9	12	1	10
アゼル	0	10	9	14	3	2	6
イスリン	7	8	13	13	8	5	7
アイラ	11	0	16	17	3	7	1
アレク	11	0	13	17	7	8	0
フィン	11	0	9	12	11	9	0
ノッシュ	13	1	7	9	6	9	0
ミチエール	9	1	9	10	3	9	1
シングル	16	0	21	14	9	10	3

守備の低い順



聖剣ティルフィン



## アイテム

各ユニットが持つアイテムを一覧表示します。

### アイテム一覧ウィンドウ

アイテムとアイテムの所有ユニットを一覧表示します。  
(右端の鍵のマークは、そのアイテムが預り所にあることを表しています。)

### 項目ウィンドウ

現在どの項目順にアイテムを一覧表示しているかを表しています。

アイテム	所在	Item List
ぎんの剣	シグルド	所有者別
スピードリング	シグルド	ぎんの剣 50
はがねの剣	ノイッシュ	A ★ 7
てつのやり	ノイッシュ	めいちゅう 80
てつの剣	アレク	いりやく 14
てつのやり	アレク	しってい 1~1
ほそみの剣	アレク	おもさ 3
てつの剣	アーダン	↑ ↓
てつのやり	フィン	
はがねのやり	フィン	
てやり	フィン	
はがねのやり	キュアン	

### パラメータウィンドウ

アイテムのパラメータ(P46参照)を表示します。

### アイテム数

指カーソルでアイテムを選ぶと、パラメータウィンドウにアイテムのパラメータが表示されます。ここでAボタンを押すと、マップ画面に切り変わり、選んだアイテムを持つユニットの上にカーソルが移動します。

十字ボタンの右、またはYボタンを押すと項目ウィンドウが開き、アイテムの並び順を種類別、50音順、所有者別の3つのうちから指カーソルで選択できます。



## データ

現在のマップでの目的、ターン数、勢力(軍の名前)、そして各軍における、リーダー、関係、ユニット数を表示します。指カーソルで各勢力を選んでXボタンを押すとウィンドウが開き、その勢力の拠点である本城とリーダーユニットが表示されます。

序章 聖騎士誕生			
もくてき	エバンス城のせいおの		
ターン	1	2	3
せいりやく	リーダー	かんけい	ユニット
シグルド軍	シグルド	じくん	4
エバンス軍	ガンドルフ	てきたい	37
ユングヴァイ軍	ミチエール	どうめい	1

序章 聖騎士誕生	
もくてき	エバンス城のせいおの
ターン	1
せいりやく	シグルド軍
シグルド軍	ほん城 シアルフォ城
エバンス軍	リーダーユニット
ユングヴァイ軍	シグルド
	LV 5
	HP 35/35
	ATC 24

## スキル

すべての特殊能力のアイコン、名前、タイプを一覧表示します。指カーソルが示す特殊能力の説明と所有者を、各ウィンドウに表示します。

### スキル一覧ウィンドウ

スキル	タイプ	Special Skill
ついきき	せんとう	ついきき あいてよりも みがるならば さいこうげき
れんぞく	せんとう	
ぬすむ	せんとう	シングルド アレク
おどろ	いっばん	
カリスマ	いっばん	
みきり	せんとう	
いのり	いっばん	
ひっさつ	せんとう	
まちぶせ	せんとう	
とっげき	せんとう	
りゅうせい剣	とくしゅ剣	
げっこう剣	とくしゅ剣	

### 説明ウィンドウ

### 所有者ウィンドウ

## コンフィグ

8つのサブコマンドで、ゲーム中の各種設定を行うことができます。+ボタンの上下で指カーソルを動かし項目を選択し、+ボタンの左右、またはL、Rボタンで設定を行います。Yボタンで、セーブ時の設定に戻ります。

### 説明ウィンドウ

### 設定一覧ウィンドウ

せってい	状態	Config
<input checked="" type="checkbox"/> アニメせってい	リアル	<input checked="" type="checkbox"/> アニメせってい
<input type="checkbox"/> ちげいウィンドウ	ON	1-リアル
<input type="checkbox"/> ユニットウィンドウ	ON	2-マップ
<input type="checkbox"/> メッセージスピード	1	3-こべつ
<input type="checkbox"/> てきいどうスピード	リアル	
<input type="checkbox"/> サウンドせってい	ステレオ	
<input checked="" type="checkbox"/> オートセーブ	OFF	リアル    こべつ
<input type="checkbox"/> オートカーソル	ON	1    2    3

### 状態ウィンドウ

## アニメせってい

ユニット間の戦闘シーンのモードを変更できます。

### リアル

戦闘がアニメーションで表示されます。

### マップ

戦闘がマップ上で行われます。

### こべつ

各ユニットの戦闘シーンを、個別に設定したいときに選べます。

## ちけいウィンドウ

「ON」の場合、カーソルのある場所の地形についての説明ウィンドウが開きます。

## ユニットウィンドウ

「ON」の場合、マップ画面でカーソルをユニットに重ねた時に、名前と、現在のHP、最大HPを表示するユニットウィンドウを開きます。

## メッセージスピード

1～5段階でメッセージの表示スピードを設定します。数字が大きいくほど速くなります。

## てきいどうスピード

マップ画面上での敵ユニットの移動スピードを設定します。「リアル」にすると各敵ユニットの持つすばやさにあわせたスピードで移動します。「はやい」にすると全ての敵ユニットが均一にすばやく移動します。

## サウンドせってい

ゲーム中のBGMや効果音の設定をします。ステレオ、モノラル、オフの3つのモードがあります。サウンドをオフにしても、効果音は流れます。

## オートセーブ

毎ターンの始めに選んだファイルへ自動的にセーブします。セーブファイルは4つあり、ファイル番号は、セーブ画面の上から1、2、3、4となっています。



## オートカーソル

「ON」の場合、毎ターンのはじめにマップ画面上の主人公にカーソルが重なります。

## セーブ

毎ターンの始めにのみ使用できるコマンドで、指カーソルの示すセーブファイルに現在の状態を記録します。

## ターンエンド

自軍のターンを終了して、敵のターンになります。

# 城内画面の説明

各章の始め(序章を除く)や、自軍の本城に“はいる”コマンドでユニットを入れると城内画面が表示されます。カーソルで、城内画面のユニットを選びAボタンを押すと、ユニットの顔と共に最高6つのコマンドが現れます。いずれのコマンドも指カーソルで選択し、Aボタンで決定です。(マップ画面上で制圧した城に入っても城下町しか現れません。)城内画面で待機しているとターンの始めに最大HPの20%の体力回復ができ、セーブもマップ画面と同様にできます。



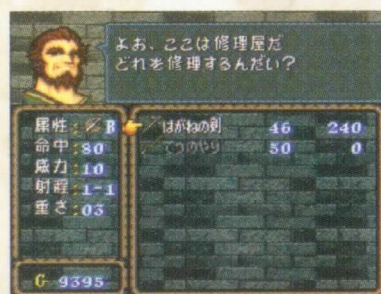
## 城下町

城下町には最大で6種類の店があり、指カーソルで選択し、Aボタンで店の中へ入ります。ただし、どの店があるかは城によって異なります。



## 修理屋

修理代を払うと、武器や杖などのアイテムを修理し、使用回数を元に戻してくれます。アイテムの種類や、使用回数によって修理代は異なります。



## 中古屋

いらなくなったアイテムや、そのユニットでは使えないアイテムを売ったり、買ったりすることができます。買い取りは売り値の半分です。



## 預かり所

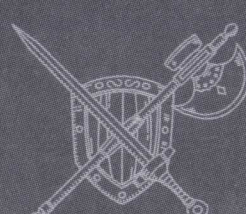
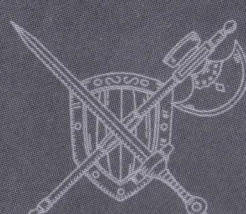
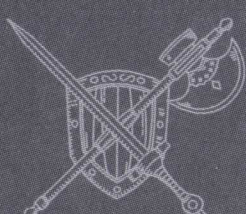
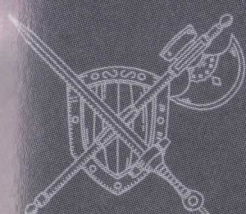
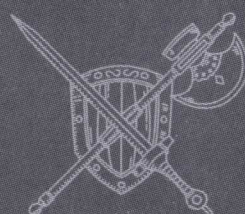
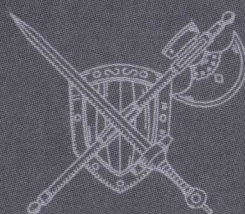
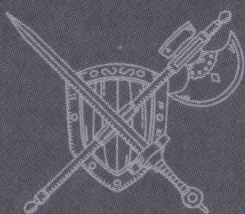
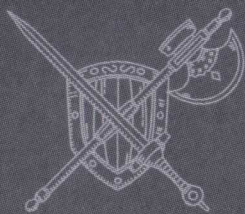
もたてなくなったアイテムなどを、預けたり、引き出したりできます。お金は入りません。



## 闘技場

ユニットを闘技場で戦わせることができます。闘技場ではどちらかが倒れるまで闘いは続き、相手を倒せば賞金と経験値を得ることができますが、こちらが倒れるとユニットのHPは1になってしまいます。(闘うのにお金は入りません。)戦闘中にBボタンを押すと、武器の持ち替え・闘いを続けるか、やめるかを選ぶことができます。武器はユニットが所持している武器から選択して使います。そのため、武器を所持していないユニットは闘うことができません。





## うらな や 占い屋

うらな や いか こと おし  
占い屋では、以下の3つの事を教えてもらえます。

### ■こいのゆくえ

おとこ おんな かん れんあいど おし れんあいど  
男と女のユニット間の恋愛度を教えてくれます。恋愛度  
があがると、ユニット同士が結ばれて子供ができる…  
かもしれません。

### ■しょうはい

げんざい せんせき おし  
ユニットの現在までの戦績を教えてもらえます。

### ■おやのこと

しょうい こう とうじょう こうもく りょうしん なまえ  
6章以降に登場する項目で、そのユニットの両親の名前  
を調べてもらえます。

## どうぐ や 道具屋

どうぐ や  
道具屋には“かう”と“もちもの”の2つのコマンドがあります。

### ■かう

ぶ き つえ か  
武器や杖などのアイテムを買うことができます。ただし、  
そのユニットが装備したり、使うことができないアイテ  
ムは買うことができません。

### ■もちもの

じぶん も ひょうじ ゆび  
自分の持つアイテムを表示します。指カーソルでアイテ  
ムを選び、武器パラメータを確認することができます。

## しゅつげき

じょうない が めん で が めん しゅつげき  
城内画面から出て、マップ画面へと出撃します。

## しゅび

じょうない が めん で が めん しろ しゅ  
城内画面から出て、マップ画面で城の守  
びをします。(P26参照)



## クラスチェンジ

レベルが20を超えたユニットのクラ  
スチェンジを行います。ただし、ク  
ラスチェンジのないダンサーや、ロ  
ードナイト、デュークナイトなどの  
ように、すでにクラスチェンジした  
兵種で登場したユニットは、クラス  
チェンジすることができません。



## つえ、おどる

“つえ”や“おどる”コマンドを持つユニットが、そのコマン  
ドを城内画面で使用することができます。

## あげる

“あげる”コマンドを持つユニットが、そのコマンドを城内  
画面で使用することができます。

# パラメータの説明

ゲームに登場する各種のパラメータについて説明します。

## せんとうのうりよく 戦闘能力

シグルド	こうげき	53
ロードナイト	あいちゅう	114
LV 16 (27)	しゃてい	1~1
SP 46/46	かいひち	38

Fighting Skill	Possession Item
ちから 19	ぎんの剣 50E
まりよく 0	てつのやり 50
わざ 17	はがねのやり 50
すばやさ 16	
うんのよさ 12	
しゅびりよく 10	
まほうぼうぎょ 4	

がめん  
ステータス画面 1

### ■ちから

そのユニット固有の強さを示します。

### ■まりよく

そのユニットの魔法の強さを示します。

### ■わざ

わざが高くなると、命中率があがったり、特殊攻撃が出やすくなります。

### ■すばやさ

素早いユニットほど、再攻撃や連続攻撃ができやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。

### ■うんのよさ

うんがよくなると敵の攻撃をかわしやすくなります。

### ■しゅびりよく

値が大きいほど敵から受けるダメージは小さくなります。

### ■まほうぼうぎょ


魔法攻撃に対する抵抗力を示します。



ホリン

アイラ

こうげき  
攻撃パラメータ

		こうげき 33 かいちゅう 114 しゃてい 1~1 かいひち 33
シールド ロードナイト LV 16 (27) HP 46/46		
<b>Fighting Skill</b>		<b>Possession Item</b>
ちから 19	まりよく 0	ぎんの剣 50E
わざ 17	すばやさ 16	てつのやり 50
うんのよさ 12	しゅびりよく 10	はがねのやり 50
まほうぼうぎょ 4		

がめん  
ステータス画面 1

こうげき

こうげきりよく。その時点で装備している武器の固有の威力にそのユニットの“ちから”または“まりよく”を加えた値です。この値から敵の“しゅびりよく”または“まほうぼうぎょ”を引いた数値が1回の攻撃で与えられるダメージの量になります。

めいちゅう

げんざいそうび。現在装備している武器の命中率を示します。ユニットの“わざ”の数値も関わっているので、武器固有の命中率より高い数値になっています。

しゃてい

げんざいそうび。現在装備している武器の攻撃範囲を示します。

かいひち

てき。敵の攻撃を回避する確率です。実際の戦闘では、地形効果なども関係します。



フュリー

こじん  
個人データ

シグルド ロードナイト LV 16 (27) SP 46/46		こうげき 33 めいぢゅう 114 しゃてい 1~1 かいひち 38
<b>Personal Data</b>	<b>Weapon Level</b>	
しきかん ★★	けん ★ ほのお -	
こいびと ティアドラ	やり B いかずち -	
かいわ レヴィン	おの - かぜ -	
いどう 9	ゆみ - ひかり -	
しょじきん 46335	つえ - やみ -	
とうぎLV ★	<b>Special Skill</b>	
じょうたい せいじょう		

がめん  
ステータス画面2

しきかん

ユニットが所属する軍のリーダーを示します。なお、リーダーユニットには★が表示されますが、この★の数が多いほど、その部隊は統率のとれた戦闘を行います。

こいびと

ユニットが夫婦や恋人同志になると相手の名前を示します。♥

かいわ

現在、ユニットが話したい味方ユニットを示します。

いどう

最大移動数を示します。ただし、地形によっては移動数が変わる場合があります。

しょじきん

ユニットが持つお金の額を示します。

とうぎLV

ユニットの闘技場でのレベルを示します。レベルは7段階あり、最高レベルの7は★で表されます。

じょうたい

ユニットの状態を示します。例えば、“スリープ”などの敵の魔法にかかった場合に、その魔法名と効果の続くターン数を表示します。

レヴィン





## アイテムパラメータ

### 武器の使用回数

### 武器の名前

### 武器レベル

ユニットが持つことのできる武器および杖のレベルを示します。レベルは4段階あり、C, B, Aという順で上がっていき、★が最高レベルです。

### 敵ユニットを倒した数

一定数を超えるとよいことがあるかも…?

### 武器相関関係

例えば、画面写真の武器は、斧系の武器に有利で槍系の武器に対しては不利であることを表しています。

杖では、名前、使用回数、武器レベル、効果の説明が表示され、リングなどのアイテムでは、効果の説明のみが表示されます。

シグルド		こうげき	55
ロードナイト		めいちゅう	114
LV	16 (27)	しゃてい	1~1
SP	46/46	かいひち	38
ぎんの剣 50 A ★ 20 めいちゅう 80 いりよく 14 しゃてい 1~1 おもさ 3		Possession Item ぎんの剣 50E てつのやり 50 はがねのやり 50	

ステータス画面1でXボタン

### めいちゅう

その武器固有の命中率を示します。

### いりよく

その武器固有の攻撃力を示します。

### しゃてい

その武器の攻撃範囲を示します。

### おもさ

その武器の重さを示します。

せんとう が めん  
**戦闘画面の説明**



なまえ  
**ユニットの名前**

ぶ き  
 そう び  
**装備している武器**

HP



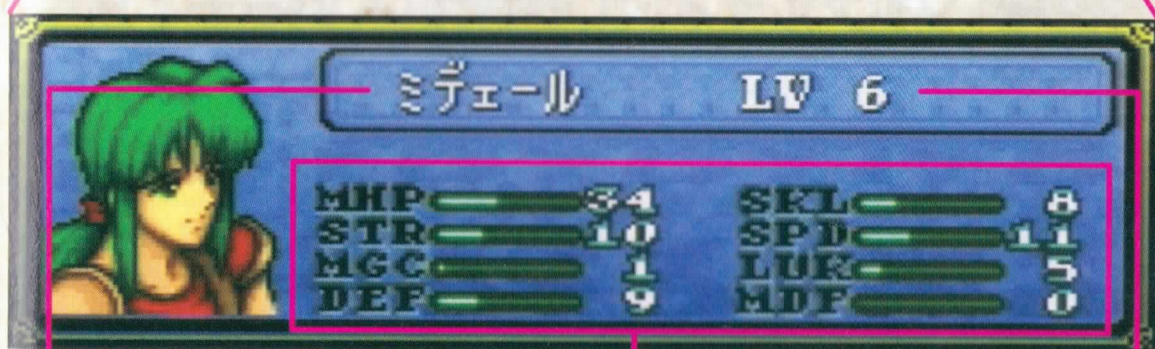
HIT : 命 中 率 (めいちゅうりつ)    DEF : 守 備 力 (しゅびりょく)  
 ATC : 攻 撃 力 (こうげきりょく)    LEV : ユニットのレベル

が めん  
**レベルアップ画面**  
 せつめい  
**の説明**



なまえ  
**ユニットの名前**

レベル



MHP : 最 大 HP (さいだい)    SKL : わざ  
 STR : ちから    SPD : すばやさ  
 MGC : まりよく    LUK : うんのよさ  
 DEF : しゅびりょく    MDF : まほうぼうぎょ

# しゅるい ユニットの種類

しゅるい ユニットの種類とその特徴を覚えておこう。

なお、クラスチェンジ後の兵種をプレイヤーが選ぶことはできないぞ。



## ジュニアロード

ごうはん しゅじんこう  
ゲーム後半の主人公であるセリス。



## ロードナイト

しゅじんこう  
主人公。ジュニアロードがクラスチェンジする。



## ソードアーマー

おも よろい き  
重い鎧をまとった騎士。剣を使う。



## ジェネラル

ソードアーマーがクラスチェンジする。



## ソーシャルナイト

うま の きし けん  
馬に乗った騎士。剣や槍を使う。



## パラディン

ソーシャルナイトやトルバドールがクラスチェンジする。



## トルバドール

うま の きし けん  
馬に乗った騎士。剣や杖を使う。



## ランスナイト

うま の きし やり  
馬に乗った騎士。槍を専門に使う。



## デュークナイト

ランスナイトがクラスチェンジする。



## アックスナイト

うま の きし おの  
馬に乗った騎士。斧を専門に使う。



## グレートナイト

アックスナイトがクラスチェンジする。



## アーチナイト

うま の きし ゆみ  
馬に乗った騎士。弓を専門に使う。



## ボウナイト

アーチナイトがクラスチェンジする。



## フリーナイト

うま の きし けん  
馬に乗った騎士。剣を専門に使う。



## フォレストナイト

フリーナイトがクラスチェンジする。



## ペガサスナイト

の きし  
ペガサスに乗った騎士。



## ファルコンナイト

ペガサスナイトがクラスチェンジする。



## ドラゴンナイト

の きし  
ドラゴンに乗った騎士。



## ドラゴンマスター

ドラゴンナイトがクラスチェンジする。



## プリンス

おうこく おうじ けん せんもん  
王国の王子。剣を専門に使う。



## マスターナイト

プリンス、プリンセスがクラスチェンジする。  
あんこくまほういがい  
暗黒魔法以外のすべての種類しゅるいの武器ぶきを使うつか。



## プリンセス

おうこく おうじょ けん つえ  
王国の王女。剣や杖を専門に使う。



### マジ

まどうしょもちまほう  
魔道書を用いて、魔法  
こうげきおこな  
攻撃を行う。



### サンダーマジ

いかずちまほうとくいまどうし  
雷の魔法が得意な魔道士。



### ウィンドマジ

かぜまほうとくいまどうし  
風の魔法が得意な魔道士。



### マジナイト

うまのまどうしとく  
馬に乗った魔道士。特  
てい  
定のマジがクラスチ  
ェンジする。



### マジファイター

まほうけんつかまほう  
魔法と剣が使える魔法  
けんし  
剣士。サンダーマジ、  
ウィンドマジ、特定  
のマジがクラスチェ  
ンジする。



### ボウファイター

ゆみせんもんつかへい  
弓を専門に使う兵。



### スナイパー

ゆみめいしゅ  
弓の名手。ボウファイ  
ターがクラスチェンジ  
する。



### ソードファイター

けんせんもんつかへい  
剣を専門に使う兵。



### ソードマスター

けんめいしゅとくてい  
剣の名手。特定のソー  
ドファイターがクラス  
チェンジする。



### フォーレスト

けんめいしゅとくてい  
剣の名手。特定のソー  
ドファイターがクラス  
チェンジする。



### アックスファイター

おのせんもんつかへい  
斧を専門に使う兵。



### ウォーリア

おのめいしゅ  
斧の名手。アックスフ  
ァイターがクラスチェ  
ンジする。



### シーフ

とうぞくけんつかてき  
盗賊。剣を使い、敵か  
らお金を盗むことがで  
きる。



### シーフファイター

シーフがクラスチェン  
ジする。かなり強くな  
ること…。



### プリースト

せいつえもちかいふく  
聖なる杖を用いて回復  
の呪文などを唱える。



### ハイプリースト

プリーストがクラスチ  
ェンジする。魔道書も  
つか  
使える。



### バード

まどうしょつかぎんゆうしじん  
魔道書を使う吟遊詩人。



### セイジ

とくてい  
バードと特定のシャ  
ーマンがクラスチェ  
ンジする。



### シャーマン

まどうしょつえつかき  
魔道書と杖を使える祈  
とうし  
禱師。



### ダンサー

いどうごなかまふたごう  
移動後の仲間を再び行  
動できるように、不思  
ぎおどおうえん  
議な踊りで応援する。



おうこく シアルフィ家  
\*グランベル王国\*



シグルド

ぜんはん しゅじんこう  
ゲーム前半の主人公。  
け おさな  
ユングヴィ家の幼なじ  
みエーディンがガンド  
ひき  
ルフ率いるヴェルダン  
ぐん おそ  
軍に襲われたと聞き、  
しゅつじん いらい じょじょ たい  
出陣。以来、徐々に大  
りく つつ あんこく かげ  
陸を包む、暗黒の影に  
たむ  
立ち向かうが…。

ノイッシュ

ちゅうじつ  
シグルドの忠実なる  
かしん きし どうせいしん  
家臣。騎士道精神が  
ひと いち ばい つよ  
人一倍強く、ここ一  
ばん ひっ さつ いち げき とく  
番の必殺の一撃を得  
い  
意とする。



アレク

かしん  
シグルドの家臣。ノイッ  
しんゆう  
シュとは、親友であり良  
すこ  
きライバルである。少し  
よ わた じょうず いちめん  
世渡り上手な一面も…。

アーダン

かしん かた つよ  
シグルドの家臣。「固い、強い、  
びょうし  
おそい！」と3拍子そろった、  
たよ しゅ びょういん い  
頼りになる？守備要員？意  
がい なみだ  
外に涙もろかったりして…。



オイフェ

めんどろ み しょうねん  
シグルドが面倒を見ている少年。シア  
めいぐん し いえから しゅつしん  
ルフの名軍師の家柄の出身で、その  
さいのう い そうだんあいて  
才能を活かしてシグルドの相談相手と  
なっている。



おうこく  
✿グランベル王国✿

け  
ユングヴィ家

エーディン

け る す あす ところ  
ユングヴィ家の留守を預かる、心やさ  
しきプリースト。その美貌が災いしたか、  
りんこく びぼう わざわ おうじ おそ  
隣国ヴェルダンのガンドルフ王子に襲  
われる。幼いころに生き別れになった、  
おさな い わか  
双子の姉のことが気がりである。  
ふたご あね き  
欲深い弟は、父親とともにイザー  
よくふか おとうと ちちおや  
ク王国へ遠征中である。  
おうこく えんせいちゆう



ミデール

ちゆうじつ かしん  
エーディンの忠実なる家臣。  
エーディンにはほのかな  
こいこころ いだ  
恋心を抱いているが、し  
よせんかなわぬ恋なので  
こい  
あろうか？

おうこく  
✿グランベル王国✿

け  
ヴェルトマー家

アルヴィス

じゆうに せいせんし ひとり  
十二聖戦士の一人ファラの  
ち つ きょうりよく ほのお  
血を継ぎ、その強力な炎の  
まほう そうび  
魔法ファラフレイムを装備  
でき げんざい  
することが出来る。現在は、  
おうこく まも このえくんし きかん  
王国を守る近衛軍指揮官の  
たちば  
立場にある。



アゼル

い ぼきょうだい  
アルヴィスとは、異母兄弟の  
おとうと あい  
弟にあたる。愛する(といっ  
かたおも  
ても片思いであるが)エー  
ディンの危機に、じっと  
き き  
してはおられず、親友の  
しんゆう  
レックスを誘ってかけつ  
さそ  
ける。心の優しい青年で  
こころ やさ せいねん  
ある。



おうこく ドズル家  
**グランベル王国**



**ランゴバルト**

じゅうに せいせんし ひとり  
 十二聖戦士の一人、ネールの  
 せいとう こうけい ちちおや にご  
 正当なる後継にあたる。強欲  
 せいかく せい おの  
 な性格と、その聖なる斧「ス  
 ワンチカ」の名は、大陸中に  
 ひび わた  
 響き渡っている。

**レックス**

じなん せんふ  
 ランゴバルトの次男。戦斧を  
 つか きし ちちおや にご  
 使う騎士である。父親に似  
 せいぎかん つよ  
 ず、正義感に強いのは、  
 かれ なが  
 彼に流れる「エリート」  
 ち あに  
 の血のおかげか。兄の  
 ちちおや  
 ダナンは父親とともに  
 おうこく えんせいちゆう  
 イザーク王国へ遠征中  
 である。



おうこく フリージ家  
**グランベル王国**



**レプトール**

だいだい いかすち まほう  
 代々、雷の魔法をつかさどる、  
 け どうしゅ ちいよく  
 フリージ家の当主。地位欲、  
 めいよく つよ しつとしん  
 名誉欲が強く、また嫉妬心も  
 ひといちばいつよ さいきん たいりく  
 人一倍強い。最近では、大陸  
 せい は やぼう も  
 制覇の野望まで持っている  
 うわざ  
 と噂されている。

おうこく エッダ家  
**グランベル王国**

**クロード**

れいせい ちんちゃく ぶんせきりよく すく  
 「冷静沈着」「分析力に優れる」  
 ことば かれ に あ  
 そんな言葉が彼には似合う。  
 いっしょくそくはつ おうこく  
 一触即発のグランベル王国の  
 じょうきよう かれ こうどう  
 状況に、彼はいつ行動をおこ  
 すのであろうか？



ちほう  
マンスター地方

おうこく  
レンスター王国



キュアン

せい ちそう  
聖なる地槍、ゲイ・ボルグの  
けいしょうしゃ  
継承者であり、シグルドとは  
む に しんゆう  
無二の親友である。シグルド  
いもと つま  
の妹である妻エスリンらと一  
しよ もと か  
緒に、シグルドの元に駆けつ  
ける。

エスリン

おんこう あに  
どちらかといえば温厚な兄、シ  
かんが  
グルドからは考えにくいほどの  
せんじょう かいふく つえ  
おてんば。戦場では、回復の杖  
つか き ば へい だいかつやく  
を使える騎馬兵として大活躍。



フィン

ちゅうじつ か しん しゅ  
キュアンの忠実なる家臣。主  
くん いのち お  
君のためなら、命も惜しまず、  
かすかす き め  
数々のピンチを切り抜けてい  
くことであろう。



おうこく  
ヴェルダン王国



ジャムカ

おんこう おう せいかく  
温厚なヴェルダン王の性格を  
もっとも受け継いだのが、こ  
う っ  
の3男のジャムカ。2人の兄  
なん ふたり あに  
たちとは違って、人一倍、正  
ちが ひといちばい せい  
義感が強い。

ディアドラ

せいれい  
ヴェルダンにあるという、「精霊  
もり す なぞ しょうじょ  
の森」に住む謎の少女。エーデ  
お えん  
インを追ってヴェルダンに遠  
せい うんめいてき で  
征したシグルドと運命的な出  
あ  
会いをする。





アグストリア諸公連合 しょうこうれんごう ノディオン王国 おうこく

エルトシャン

シグルドやキュアンは、  
 かつての修行仲間。騎士  
しゅぎょうなかま きし  
 道精神と、正義感に強い  
どうせいしん せいぎかん つよ  
 彼もまた、運命に翻弄さ  
かれ うんめい ほんろう  
 れる一人なのか…。



ラケシス

エルトシャンの妹。いつ  
いもうと  
 も素敵な兄の側で暮らし  
すてき あに そば く  
 てきたせいか、周囲の男  
しゅうい おとこ  
 に全く興味がない？



セリス

シグルドの息子であり、ゲームの後半の主人公。  
むすこ こうはん しゅじんこう  
 父シグルドの意志を、思いを、能力を継ぎ、ユグドラル  
いし おも のうりよく つ  
 大陸の平和をめざして立ち上がる。  
たいりく へいわ た あ

**Q** セーブはマップをクリアしたときにしかできないのですか？

**A** 各ターンの最初に、一つもユニットを動かしていない時なら、ゲームの途中段階のセーブをすることができます。セーブデータは、新たに上書きしない限り消えることはありません。

**Q** 取扱説明書に武器の一覧表がないので、武器の強さなどが、よくわかりません。

**A** 武器のパラメータは、ユニットのステータス画面1でもう1度Xボタンを押すと、見ることができます。(P16参照) また進行ウィンドウでアイテムを選んだ時や、中古屋等でも見ることができます。

**Q** どのユニットが、どんな武器を装備できるかが、よくわかりません。

**A** 上記のQの操作で、その武器の武器レベルが表示されています。ユニットのステータス画面2でそのユニットの武器レベルを見ることができます。(P18参照) 例えば、剣がB・槍がCなら、B・Cレベルの剣と、Cレベルの槍が装備できます。武器レベルは、C・B・A・★の順に高くなります。また、進行ウィンドウでユニットを選び、武器レベルのページ(P28参照)を見れば、レベル別に使用できる人を探す際に便利です。

**Q** 武器やアイテムの受け渡しはできないのですか？

**A** 武器やアイテムは、中古屋で売買しなければ受け渡すことができません。お宝を落とす敵(P17参照)と戦う際には、その武器・アイテムを使えるユニットでとどめを差すようにしましょう。

**Q** ダメージはどのように計算するのですか？

**A** ●武器の場合  

$$\text{自分の攻撃力} - \text{敵の守備力} = \text{1回の攻撃で与えるダメージ}$$
 ちから+武器のいりよく

●魔法の場合  

$$\text{自分の攻撃力} - \text{敵の魔法防御} = \text{1回の攻撃で与えるダメージ}$$
 まりよく+魔道書のいりよく  
 上記の計算式で敵に与えるダメージがわかります。

**Q** 序章の村で、剣は斧に強く槍は剣に強く…と言われますが、別に斧を持った敵に剣で攻撃しても、強くなってないようですが？

**A** 斧に対して、剣で攻撃すると強くなるというのは、武器の相性により、命中率と回避率に影響を与えるということで、敵に与えるダメージには影響しません。よって斧を持った敵に、剣で攻撃すると、自分の攻撃は敵に当たりやすく、敵の攻撃は自分に当たりにくいということです。

**Q** サイレスの杖やスリープの杖を使おうとした時、ちゃんと10マス以内にいるのに選べない敵がいますか？

**A** サイレスとスリープの杖には、1章でディアドラが仲間になる際に述べていると思いますが、使うユニットの「まりよく」より「まほうぼうぎょ」の低い敵に対してのみ使用できます。

**Q** 自軍のユニットの命中率が90(%)と表示されているのに、何度セーブデータからやり直しても攻撃をかわされてしまいますか？

**A** セーブデータは、次の戦闘等で使われる確率のデータも一緒にセーブしています。したがって、同じセーブデータで始めて、同じ戦闘を何度行っても、いつも結果は同じになるわけです。

**Q** どのようにすれば、恋は実るのでしょうか？

**A** 遠距離恋愛は実らないことが多いようです。

**Q** 杖しか使えないプリースト系のユニットは、闘技場でお金を稼げないので、修理代に苦労するのですか？

**A** レベル20になってクラスチェンジすれば、攻撃魔法を使えるようになります。盗賊に買ってもらったり、村を解放したりして、修理代を工面して、がんばってレベル20を目指してください。

**Q** ゲームの後半になると、ボスの周りの敵に対して、攻撃が当たりにくいような気がしますか？

**A** 敵の大將やボスのパラメータを見ると、「しきかん」の欄に★があります。★がたくさんある指揮官ほど周りに、強力な支援効果を与えます。よって、敵の回避率が高くなっている分、攻撃が当たりにくくなります。こんな場合、指揮官を先に倒せば、展開が楽になるでしょう。

**Q** スキルのうち「ついでぎ」には「相手より身軽ならば再攻撃」と説明がありますが、今一つよく分かりません。

**A** 身軽であるかどうかは、「すばやさ」-「装備している武器の重さ」で判定しています。「ついでぎ」のスキルを有効に利用するには、軽い武器を装備することが大切です。

**Q** レベルやパラメータの上限値は？

**A** レベルは30、HP以外のパラメータも30が上限ですが、ユニットごとに上限が設けてあります。全部30という化け物ユニットは、いくらがんばってもできません。

Q. 公式ガイドブックは、出るのですか？

A. もちろん出ます。

勝ち進むための戦略から、  
気になる恋のゆくえまで、  
悩めるあなたを救います。

任天堂公式ガイドブック

ファイアーエムブレム™  
聖戦の系譜

'96年6月発売

発行:小学館(☎03-3230-5395)



けい こく  
警告

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護され  
ています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処  
分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。  
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社ま  
でご連絡ください。



WARNING

It is a serious crime to copy video games according to  
Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by  
copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies  
that may come into your possession. Violators will be prosecuted.  
If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd.  
(address and telephone number are as being appeared in the  
user's instruction manual).

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されております。

Manual scanned by /u/sniper\_x002

本機器は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、  
放送形態等が違いますので使用できません。

このカセットの内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記  
録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。  
むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れ  
たままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容  
が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、  
リチウム電池は有償で交換させていただきます。



FIRE EMBLEM

FIRE EMBLEM

きゃくさま      そうだんまどぐち  
お客様ご相談窓口

## 任天堂株式会社

本 社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL. (075)541-6113
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL. (03)3254-1647
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL. (06)376-5970
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL. (052)571-2506
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL. (086)252-2038
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL. (011)612-6930

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

禁無断転載

© 1996 Nintendo