

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-EM



FIRE EMBLEM

ファイアーエムブレム™

紋章の謎

Nintendo®

しようじょう ちゅうい 使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
 - 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
 - 3) 長時間ゲームをする時は健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
 - 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
 - 5) 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。故障の原因になります。
 - 6) 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。
 - 7) スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- このカセット内部には、ゲームの途中経過をセーブ（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、蓄積されている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。

けんこうじょう あんぜん かん ちゅうい 健康上の安全に関するご注意

つか じょうたい れんぞく ちようじかん けんこうじょうこの
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ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、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、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。

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 紋章の謎」をお買い上げいた
だき、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

● 概略 「2つの戦乱」	2
● アカネイアの神話	4
● アカネイア大陸 全景	6
● コントローラの操作	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	30
● 進撃準備画面	34
● パラメータの説明	38
● ユニットの種類	42
● 武器アイテム一覧	44
● 道具アイテム一覧	49
● 登場人物紹介	52



「ファイアーエムブレム 紋章の謎」は、アカネイア大陸に巻き起こった2度の大きな戦乱の様を描いた、ウォーシミュレーションゲームです。ゲームは、第1部、第2部のどちらからでも遊べる様になっています。

第1部は、1990年にファミコン版で発売したものを、スーパーファミコンにリニューアルしての再登場です。ファミコン版からとどころアレンジし、全部で20章からなるシナリオになっています。

だい ぶ あんこくせんそうへん
第1部 暗黒戦争編
あんこくりゅう ひかり けん
「暗黒竜と光の剣」

かつてアカネイアと呼ばれる大陸を支配していた暗黒竜メディウスが復活し、ドルーア帝国を建国。世界制覇の野望のもとに、人々を恐怖と絶望の中におとし入れた。戦乱を逃れ、大陸東部の小さな島国タリスに身を隠していた、アリアアの王子マルスが、メディウスの野望を打ち砕くために、ついに立ち上がる。

そんな所から、この物語は始まる。伝説の神剣ファルシオンを手に入れ、ドルーア帝国を、そしてメディウスを打ち倒すまでの、マルスの正義と愛に満ちたストーリーだ。

だい ぶ えいゆうせんそうへん
第2部 英雄戦争編
もんしやう なぞ
「紋章の謎」

マルスの活躍によって暗黒戦争が終わりをつげ、人々は荒れ果てた祖国の再建に力を尽くしていた。アカネイア王としてニーナ女王にむかえられた、オレリアンの英雄ハーディンは、その強引ともいえるやり方で急速に国力を回復し、強大な軍隊をも作りあげた。そんな頃、シーダ姫との婚礼を間近に控えたマルス王子のもとに、ハーディン皇帝から1通の書簡が届く。

「グルニアの反乱軍を討伐せよ…」との。アカネイア聖王国に忠誠を誓うマルスは、疑問を持ちつも兵をあげるのであった。

ゲームは第1部・第2部でそれぞれ独立していますので、残念ながら、第1部を終えられても、そこで

育てあげた、ユニットのデータを第2部に持ち越すことはできません。

アカネイアの神話

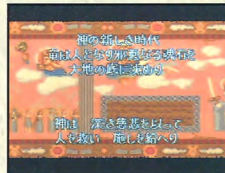
でんげん い はじ が めん たい
電源を入れると始まるデモ画面では、アカネイア大
陸西部に位置するラーマン神殿と呼ばれる古代神殿

つた おりもの
に伝わる、タペストリー(つづれ織物)とそれにまつ
わる神話を紹介しています。

神
話



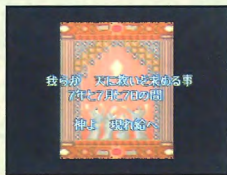
むかし たたりく りゆうぞく
その昔、アカネイアの大陸は竜族
しはい じんらい ぜつぼうてき
が支配し人類にとっては絶望的な
状況であった。
おと ねん
その間およそ7000年。



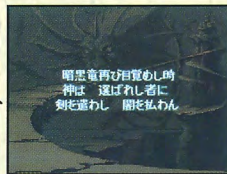
かみ たか い のこ りゆうぞく
神との戦いに生き残った竜族も、
じやあく おかし たましい みずか いし ふう だい
邪悪な己の魂を自ら后に封じ、大
地 そこ ふか しず ひと すた
地の底に深く沈め、人の姿になっ
たという。

神
話

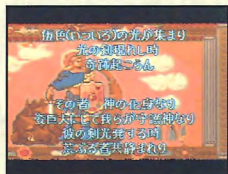
ぜつぼうてき じゆうきゆう なか
そんな絶望的な状況の中でも、や
がて文明を産み出した人々は、天
いの ささ
に祈りを捧げるようになった。



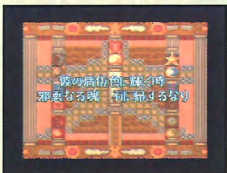
たか あと かみ けしん て
戦いの後、神の化身は手にしてい
かひ けん ふういん たて ちひや のこ
たの光の剣と封印の盾を地上に残し、
てんかい かえ
天界に帰った。



ひとびと ねが てん とど かみ しろく
人々の願いが天に届き、神は5色
に輝く盾とまばゆいばかりの光を
はな けん も ちじゆう お た
放つ剣を持って地上に降り立った。
その姿は巨大な戦士であり、人々
は彼を神の化身として崇め奉った。
かれ も ひかり けん りゆうぞく じやあく
彼の持つ光の剣は竜族の邪悪なる
魂を静め、



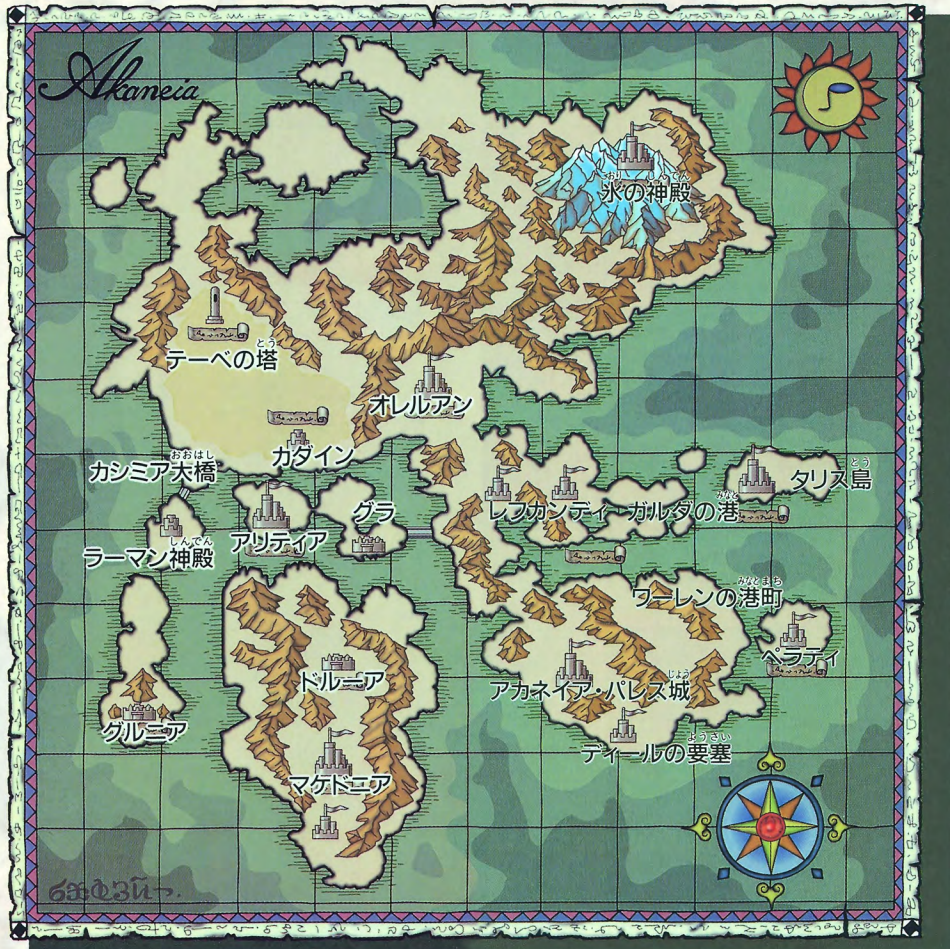
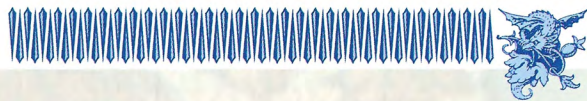
かれ も たて
そして、彼の持つ盾が5つのまば
ゆい ひかり はつ とき りゆうぞく たまい しろ
ゆい光を放つ時、竜族の魂は石
ふう こ
に封じ込められた。



おおよそ1000年の昔、
このくんだりが現実のものとなった。
じやあく たまい も
邪悪なる魂を持った
あんこく りゆう
暗黒の竜メディウスが復活したのだ。

しかし わかもの
アリティアのアンリという若者が、
けんじや みび
賢者に導かれ、
ひかり けん て
光の剣ファルシオンを手にして、
やぼう う くだ
メディウスの野望を打ち砕いたのであった。
そうして今再び、
あんこく りゆう め さ とま
「暗黒竜目覚めし時」
がやってきたのである。

たいりく ぜんけい
アカネイア大陸 全景



全景

全景

コントローラの操作

L・Rボタン

- ゲーム中は特に使用しない

Yボタン

- まだ行動をしていないマルス軍のユニットの上に次々にカーソルが移動

Xボタン

- ユニットをつかんでいる時パラメータウィンドウを開く
- 指カーソルがアイテムを指し示している時アイテムの説明を見る

Aボタン

- ユニットをつかむ (P16参照)
- コマンドの決定などに使用
- ユニット以外の場所にカーソルがある時進行ウィンドウを開く (P30参照)
- メッセージの早送り

Bボタン

- キャンセル
- ウィンドウを閉じる

STARTボタン

- ゲームスタート
- 全体マップ画面でのストーリーを省略

SELECTボタン

- 進行ウィンドウを開く

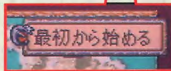
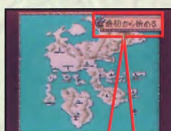
+ボタン

- カーソルの移動
- コマンドの選択
- ユニットの移動

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。

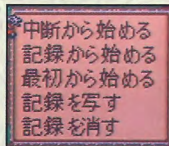
ゲームスタート

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、タイトルを表示。再びSTARTボタンで、メニューが現れます。初めてゲームを行う時には、「最初から始める」が出ます。続いてAボタンを押して、「未使用」と書かれた3つのバックアップファイルのうちどのファイルを使うかを選びます。次に、第1部、第2部のどちらから始めるかを選ぶと、ゲームがスタートします。



メニュー画面の説明

- **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。
- **記録から始める**
「きろく」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。
- **記録を写す**
別のファイルに写したい時に選びます。
- **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。



記録・中断の補足説明

このゲームには、途中まで進めたゲームのデータをバックアップしておく方法として「きろく」

と「中断」の2つがあります。

● きろく

各マップのクリア後と、進撃準備画面(P37参照)で、それまでのゲームのデータをバックアップファイルに記録することができます。ゲームを始めた時に選んだファイルに書き込まれます。ここで「きろく」した内容は、以降に新たに「きろく」しない限り、何度でもやり直しをすることができます。

● 中断

戦闘中ゲームを休止したい時は、進行ウィンドウ(P31参照)の「中断」を選びます。ゲームを再開する際に「中断から始める」と、中断した状態からゲームの再開ができます。ただしこの「中断」のためのバックアップは、一度再開すると消えますので、何度も同じ場面からやり直すことはできません。

ゲームの基本ルール

マルス軍(青色)、敵軍(赤色)の見分け

このゲームでは、主人公であるマルスの軍の指揮は、プレイヤーが担当。マルス軍に敵対する軍への指示はコンピュータが担当します。

マルス軍は基本的に青い服装の駒(ユニット)であらわれ、敵軍は基本的に赤い服装をしています。



マルス軍



敵軍

ただし、プレイヤーやコンピュータから指示を与えられて、行動を終えてしまったユニットに関しては、マルス軍も敵軍も同様に灰色系統の暗い色で表示されま



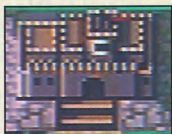
マルス軍



敵軍

マップの終了^{しゅうりょう}

1つの章のシナリオには、1つのマップ画面が用意されています。それぞれのマップ画面には、必ず、敵の大将(ボス)などが居座っている「城門」か「玉座」があります。進軍して行って、主人公のマルスが「城門」や「玉座」を「せいあつ」すればそのマップでマルス軍が勝利を得たことになり、次のシナリオ(マップ)へと進むことができます。

じょうもん
城門ぎよくざ
玉座

マルスが倒れてしまった場合は、その時点でゲームオーバーとなります。「きろく」したところから再びチャレンジしてください。





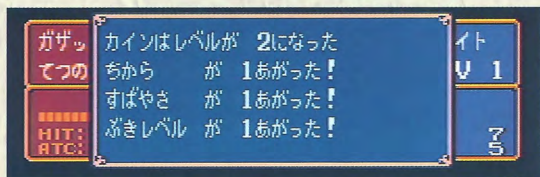
ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しています。どのマップでの戦闘もマルス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ターンの間に1つのユニットに対して1回しか与えることができません。指示し終えたらマルス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場合、それぞれに応じた経験値を得、経験値が100を越えるごとにレベルが1つ上がります。その際ちから、守備といった能力値(ステータスパラメータ)が上昇し、ユニットは強くなっていきます。

また、特定のユニットはある条件のもとで、昇格することができ、これによって更に戦闘能力が高まります。





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。

1. 砦(城門や玉座)の上で待機して回復する。

次のマルス軍のターンの最初に3~10ポイントのHPの回復ができます。



砦

2. シスターや司祭がライブ系の杖を使って回復する。(P49参照)



3. 傷薬を使って回復する。10ポイントのHPが回復します。



ユニットへの指示

ユニットをつかんだ時のウィンドウについて

カーソルをマルス軍のユニットに合わせてAボタンを押す。

(この作業を以降ユニットをつかむと表現します)

ユニットをつかむと横長のウィンドウが開きます。ユニットをつかんでいる状態でXボタンを押すと、更に3つのウィンドウが開きます。

ユニットの兵種

ユニットの名前

LV……現在のレベル

EX……現在の経験値

マルス	でつのつるぎ / 42	
ロード	レイピア / 30	
LV 5 EX 0	でつのゆみ / 33	
HP 22/22		
攻撃: 11	ちから: 6	きずぐすり / 3
命中: 100	わざ: 8	
回避: 17	速さ: 9	
必殺: 8	幸運: 8	
攻撃: 7	武器: 7	
特効: --	守備: 7	さいだいHP: 22
	魔防: 0	いどうりょく: 7

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

マルス軍をはじめ、主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他の兵に関しては、兵種を象徴するイラストが表示されます。

武器ウィンドウ

数字は使用回数です。使うたびに減り0になるとそのアイテムは、壊れるか、無くなってしまいます。青い字で書かれたアイテムは、その時点では使えません。最大4つまで持つことができます。

ただし、シスターだけは通常、武器ウィンドウに重なって道具ウィンドウが表示されます。

道具ウィンドウ

道具アイテムも最大4つまで持つことができます。

ユニットのステータス(P38参照)

現在の攻撃に関するパラメータ
(P40参照)



ユニットの移動

指示

ユニットを移動させるには、ユニットをつかんだ状態で、**十字ボタン**を操作します。すると、ウィンドウは閉じ、つかんだユニットは点滅し、移動モードになります。ユニットが動ける範囲内が明るくなりますので、移動したいところまで、カーソルを動かして、**Aボタン**を押します。



移動範囲内のマルス軍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。

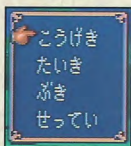
尚、敵軍のユニットに対しても同様の操作で、パラメータを見たり、移動範囲を確認したりできます。



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。

こうげき



敵ユニットに攻撃をしかけます。移動後の攻撃範囲内に敵ユニットがいる時だけ、このコマンドが使えます。最初武器ウィンドウの中から、その時に使用できる武器が表示されます。

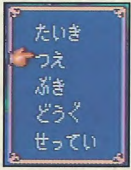
使用したい武器アイテムにカーソルを合わせてAボタンで決定します。



次に、敵ユニットの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。この時、複数の攻撃可能な敵ユニットがいる場合は、**+**ボタンでカーソルを移動し、攻撃したい敵ユニットを選択することができます。



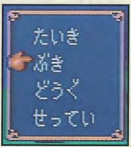
つえ



シスターや司祭しさい せいが聖なる杖つえ つかを使うときに
 選びます。一部の杖いちぶ つえの効力こうりよくとして、
 離れた場所はなばしょを指定していできるものがありま
 す。その時には、指カーソルゆびが現れま
 す。

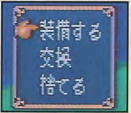
指
示

ぶき



武器ぶきや魔道書まどうしょに対してのコマンドです。
 これを選えらぶと、サブウィンドウひらが開き
 ます。

装備する



ユニットは武器ぶきウィンドウの最上段さいじょうだんに
 表示ひょうじされた武器ぶきを装備そうびして戦闘せんとうや防戦ぼうせん
 をします。別の武器べつぶきを装備そうびしたい時に
 このコマンドを使つかいます。

交換

隣となりあった味方みかたと武器ぶきを交換こうかんします。ユ
 ニットを選えらぶと交換画面こうかんがめんが出るので、
 交換こうかんしたい武器ぶきを選えらびます。この時、
 空白くわくはくを選えらべば、「渡すだけわたすだけ」とか「もら
 うだけ」といった作業さぎょうも可能かのうです。

捨てる

不要ふような武器ぶきアイテムすを捨すてます。



どうぐ

杖や道具アイテムに対してのコマンドです。

使用する

道具アイテムを使う時に選びます。

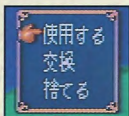
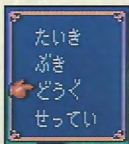
交換

杖や道具アイテムの交換をします。

捨てる

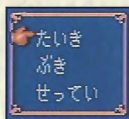
不要な物を捨てる時に使います。重要なアイテムは捨てられません。

指示



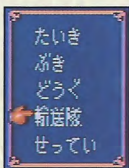
たいき

移動した後、もう何もしないでその場にと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。





ゆ そうたい 輸送隊



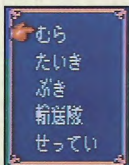
主人公しゅじんこうマルスのそばにはいつも輸送隊ゆ そうたいがいて、128個までアイテムあすを預あずかってくれます。マルスとマルスの上下左じょうげさ右ゆうに隣となりあった場所ばしょのユニットは、この「輸送隊ゆ そうたい」コマンドが使えます。輸送隊ゆ そうたいからアイテムを「うけとる」、「預あずける」、輸送隊ゆ そうたいのアイテムを「すてる」、の3つすの行動こうどうをすることができます。

指示

むら



マルスが村むらの門もんの上うえに移動いどうすると、このコマンドが現あらわれます。



村むらではいろいろな情報じょうほうを得えたり、新あたしい仲間なかまが加くわわったりしますので、必必ずず訪たずねるようにしてください。村むらは一度いちど訪たずねると門もんを閉とざします。また、敵てきの盗賊とうぞくは村むらを破は壊かいしにくるので注意ちゅういが必必ず要ひつです。

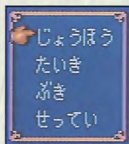


じょうほう

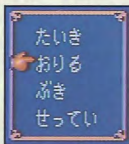


民家みんかの上うえに移動いどうすると、このコマンドが現あらわれます。民家みんかはだれでも訪ねたずることができ、いろいろな役立やくだつ情報じょうほうを得えられます。

指示



おりる

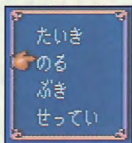


Sナイト、Pナイト、などがこのコマンドを使つかうと、馬うまなどから降りた状態じょうたいで闘たたかうことができます。Sナイトを例れいに取れば、馬うまから降りればナイトという兵種へいしゆになります。そして、馬うまに乗のっている間は装備そうびできなかつた剣系つるぎけいの武器ぶきを使つかえるようになります。(反対はんたいに槍系やりけいの武器ぶきは装備そうびできません。)また、城内しんにゆうマップをはじめ、Sナイトのままでは侵入しんにゆうできない地形ちけいも、馬うまから降りれば侵入しんにゆうできる場合ばあいがあります。



のる

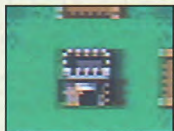
「おりる」コマンドの反対に、^{はんたい}馬などから降りたユニットが、^{うま}再び乗る時に使います。



指示

かいもの

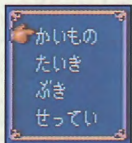
^{ぶき や}武器屋や、^{どうぐ や}道具屋に入る時にこのコマンドを使います。お店では、^{つか}武器や^{みせ}道具を買うことのほか、^{ぶき}自分の持ち物^{じぶん も}を売ることもできます。また、^も持ちきれないアイテムは、^{ゆ そうたい}輸送隊まで^{とど}届けてもらえます。マルスだけは^{とくべつ}特別に^{ゆ そうたい}輸送隊^{たい}に対しての^う売り^か買いが^{かのう}可能です。



ぶき や
武器屋



どうぐ や
道具屋

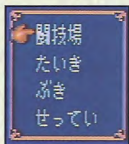




とうぎじょう 闘技場

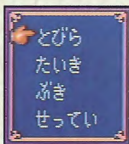


指示



ユニットを闘技場で闘わせたい時に
 選びます。闘技場では、相手を倒せ
 ば賞金と経験値を得ることができま
 すが、反対にマルス軍のユニットが
 倒れてしまうこともあります。どちら
 かが倒れるまで闘いは続きますが、ラ
 ウンド表示中にBボタンを押せば、途
 中でやめることもできます。この時に
 は、掛け金は戻りません。闘技場では、
 主人が用意した武器を持って闘わねば
 なりません。

とびら



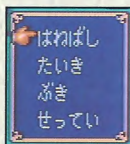
扉の前で、「とびらのかぎ」を使えば、
 誰でも扉を開けることができます。
 盗賊は鍵を持っていなくても、この
 コマンドが現れて、扉を開けること
 ができます。扉を閉めることはできま
 せん。また、扉を開けて初めて、屋根
 に隠れたエリアの様子が見える地形も
 あります。



はねばし



はねばし^{まえ}の
跳ね橋の前で、「はねばしのかぎ」を
つか^{だれ}、誰でも跳ね橋を降ろすこと
ができます。盗賊^{とうぞく}は鍵^{かぎ}を持っていな
くても、このコマンドが現れて、跳
ね橋^おを降ろすことができます。

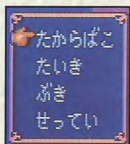


指
示

たからばこ



たからばこ^{うえ}の上で、「たからのかぎ」を使え
ば、誰でも宝箱を開けることができ
ます。盗賊^{とうぞく}や、資格^しを得たマルスは
鍵^{かぎ}を持っていなくても、このコマン
ドが現れて、宝箱^あを開けることができ
ます。また、敵^{てき}の盗賊^{とうぞく}に開けられた場
合^あは、その盗賊^あを倒せば、宝箱^{なか}の中
に入っていた宝^{はい}を取り返^とすことができま
す。





せいあつ

かく もくてき ち じょうもん ぎよくざ
各マップの目的地である、城門や玉座
にマルスがはいったときこれをえらぶと、そ
のマップでしょうりをえ得たことになり、つぎ
のマップに進むことができます。

せいあつ
たいき
ぶき
輸送隊
せってい

指
示

はなす

とくてい じょうけん
特定の条件のもとで、このコマンドを
つかって てき はな
使って敵ユニットに話しかけることが
できます。せつとく てき
説得された敵ユニットは、
きっとマルス軍の頼もしい戦力になる
でしょう。

はなす
こうげき
たいき
おりる
ぶき
せってい

せってい

かく せんとう
各ユニットごとの戦闘アニメのモード
をこのコマンドを使って つか へんこう
変更すること
ができます。(P32参照 さんしやう)

たいき
ぶき
せってい

バトルアニメのせってい

オフ
リアル
ノーマル



ユニットの中には、これ以外にも特別なコマンドを使
えるものがあります。(P43参照)

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、Aボタンでつかんで各
種のパラメータなどの情報を見ることができます。

指
示



フィーナ

旅の一座の踊り子。
彼女の踊りには不
思議な力があると
の噂である。



ゆ そうたい 輸送隊

げんざい ゆ そうたい あず
現在、輸送隊に預けてあるアイテムの
いちらん み
一覧を見ることができます。Aボタン
かXボタンを押せば、お ゆび
指カーソルが指
しているアイテムについてのせつめい み
説明を見
ることができます。

ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終

じょうきよう 状況

げんざい しょじ きん
マップタイトル、現在の所持金、ター
すう ひょうじ
ン数、などの表示。
だい ぶ お
第2部ではさらにAボタンを押すこと
によってじゅうよう み
重要アイテムリストを見
ることができます。

ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終

進
行

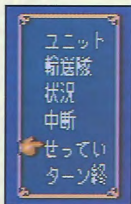
ちゅうだん 中断

つか
このコマンドを使ってゲームを中断し
ます。次にゲームを始める際に、ちゅうだん
「中断
はじ さい ちゅうだん
から始める」を選べば、えら つづ
続きからゲーム
をさいかい
再開することができます。(P11参照 さんしやう)

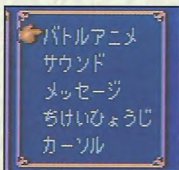
ユニット
輸送隊
状況
中断
せってい
ターン終



せってい



5つのサブコマンドで、ゲーム中の各種ちゆう かくの設定しゆ せってい おこなを行うことができます。いずれの設定せっていについても指カーソルで選んえらでAボタンで決定けつていします。



進行

バトルアニメ

マルス軍ぐん ぜんの全ユニットたいに対して、一律に戦闘アニメいちりつ せんとうの設定せっていをします。戦闘アニメせんとうには、3つのモードがあります。

●オフ

戦闘アニメせんとうに切り変わき からず、マップ上じようのユニットがそのまま戦闘せんとうします。

●リアル

スピーディーな戦闘アニメせんとうです。

●ノーマル

それぞれのユニットの戦闘動作せんとうどう さに対して、実況メッセたい じつきようージせんとうがはいる戦闘アニメです。



サウンド

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。

メッセージ

ゲーム中の各種のメッセージスピードを5段階で設定します。

ちけいひょうじ

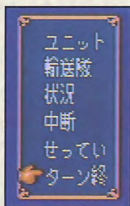
「オン」の場合、カーソルのある場所の地形についての説明が表示されます。

カーソル

ゲーム中のカーソルの移動速度を変更します。

ターン終

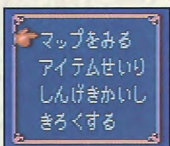
あなたが必要と思うマルス軍のユニットに指示を与え終わったら、このコマンドでマルス軍のターンを終了して、敵に攻撃権をわたします。



第1部、第2部とも、2章以降のマップでは、ゲーム開始前に進撃準備をすることができます。

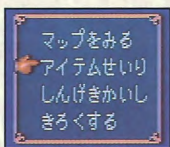
各マップのストーリー紹介のあと進撃準備ウィンドウが表示されます。

マップをみる



進撃前にマップの様子を見ることができます。このモードでは、必ず地形表示がされます。また、敵ユニットの情報を見することもできます。敵の移動範囲を調べることはできません。

アイテムせいり



マルス軍の全ユニットおよび輸送隊との間で、武器や道具の受け渡しを行うことができます。

ユニットの一覧が表示されます。





アイテム^{せいり}整理^{おこな}を行いたい
ユニットに指^{ゆび}カーソルを
あ^あ合わせて、Aボタンを押^お
してください。選^{えら}んだユ
ニットの顔^{かお}および武器・
道具^{ぶき}ウィンドウと、4つ
のサブコマンドが^{ひょうじ}表示
されます。

アイテムもらう

^{えら}選んだユニットが、何^{なに}かアイテムをもらいたい^{とき}時のコマンドです。

アイテムわたす

^{えら}選んだユニットのアイテムを他^たのユニットに渡^{わた}したい^{とき}時のコマンドです。

輸送隊に預ける

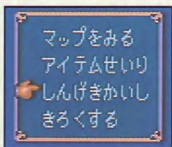
^{えら}選んだユニットのアイテムを輸送隊^{ゆ そうたい}に預^{あず}けたい^{とき}時のコマンドです。

アイテム捨てる

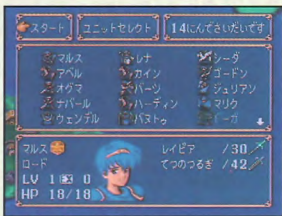
^{えら}選んだユニットのアイテムを^す捨てたい^{とき}時のコマンドです。



しんげきかいし

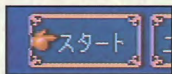


そのマップに出陣しゅつじんさせたいユニットの選択せんたくをします。



しんげきかいし
進撃開始しんげきかいしを選ぶと、まずユニットセレクト画面がめんになります。各マップでは出陣しゅつじんさせることのできるマルス軍の人数ぐん にんすうが決まっています。マルスだけは必ず出陣しゅつじんしますので最初さいしよ

から選択せんたくされています。選んだユニットは明るくなり、白い字で名前なまえが表示ひょうじされます。この状態じょうたいでスタートの位置いち ゆびに指カーソルを合わせてAボタンを押せば進撃開始しんげきかいしとなります。スタートする前にBボタンを押せば進撃準備しんげきじゆんびウィンドウに戻もどります。この時とき、選んだユニットが一覧表いちらんひょうの前まえになるよう並び替えなら かがおこなわれます。





きろくする

マップをみる
アイテムせいり
しんげきかいし
きろくする

アイテム^{せいり}整理^ご後の^{じょうたい}状態やユニットセ
レクトで並び替^{なら}えた^か状態^{じょうたい}をセーブし
ておくことができます。マップクリ
ア^ご後の^{どうよう}セーブと同^{げんざい}様に、現^{しょう}在^{うわが}使用^がし
ているセーブファイルに上書きされ
ます。

進撃準備

パオラ
カチュア
エスト



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。

ステータスパラメータ

ゴードン	てつのゆみ / 33	
アーチャー	はがねのゆみ / 27	
LV 4 32	てつのゆみ / 15	
HP 19/19	キルソード / 22	
攻撃: 11	ちから: 5	きずぐすり / 3
命中: 100	わざ: 7	とびらのかぎ / 1
回ひ: 9	速さ: 4	
必殺: 7	幸運: 5	
攻速: 0	武器: 7	
特効: 23	守備: 7	さいだいHP: 19
ひこう系	魔防: 1	いどうりょく: 5

ちから(MAX20)
 そのユニットの固有の強さを示します。

わざ(MAX20)
 わざが高くなれば、それだけ命中率や必殺率も高くなります。

速さ(MAX20)
 素早いユニットほど、再攻撃できやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。



こううん マックス

幸運(MAX20)

ゲームにおける幸運の度合いは、色々な所に関わってきます。例えば運の高いユニットは、呪われた武器のダメージをめったに受けないことでしょう。

ぶき マックス

武器(MAX20)

アイテムにはそれを扱うための「武器レベル」が設定してあります。設定値よりもこの値が小さいとそのアイテムは使うことができません。

しゅび マックス

守備(MAX20)

守備力。この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。

まぼう マックス

魔防(MAX20)

魔法防御のこと。魔法攻撃に対する抵抗力を示します。

マックス

さいだいHP(MAX52)

体力の値が高いユニットほど打たれ強いということになります。









マックス

いどうりょく(MAX12)

地形によっては移動ロスが生じますので、必ずしもこの数値分の歩数を移動できるとは限りません。



こうげき 攻撃パラメータ

ゴードン		てつのゆみ / 33 
アーチャー		はがねのゆみ / 27 
LV 4  32		てつのゆみ / 15 
HP 19/19		キルソード / 22 
攻撃 : 11	ちから : 5	きずぐすり / 3 
命中 : 100	わざ : 7	とびらのかぎ / 1 
回ひ : 9	速さ : 4	
必殺 : 7	幸運 : 5	
攻速 : 0	武器 : 7	
特効 : 23	守備 : 7	さいだいHP : 19
ひこう系	魔防 : 1	いどうりょく : 5

こうげき 攻撃

こうげきりょく じてん そうび 攻撃力。その時点で装備している武器の固有の威力に ぶき こゆう いりよく そのユニットの「ちから」を加えた値です。この値から てき しゅび また まぼう ひ すうち かい こうげき あた 敵の「守備」又は「魔防」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。

めいちゆう 命中

げんざい そうび ぶき めいちゆうりつ しめ 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ますので、武器固有の命中 ちゆうりつ たか すうち 率よりも高い数値になっています。

かい 回ひ

てき こうげき かい ひ かくりつ 敵の攻撃を回避する確率です。実際の戦闘では、地形 じっさい せんとう ちけい 効果が考慮されます。



こうそく 攻速

こうげきそくど はや げんざいそうび
攻撃速度のこと。ユニットの「速さ」から現在装備して
いる武器の「重さ」を引いた値です。敵の「攻速」をある
ていどうわまわ かいこうげき
程度上回っていると、2回攻撃ができます。

とっこう 特効

げんざいそうび ぶき とくてい てき たい とくべつ
現在装備している武器に、特定の敵に対して「特別な
こうか あ てき せんとう さい
効果」が有るときには、その敵との戦闘の際は、この
すうち こうげきりよく
数値が攻撃力になります。

けい 〜系

とっこう てき しゅるい ひようじ
特効のある敵の種類を表示します。

せんとう がめん せつめい 戦闘画面の説明

ようす ぼう しめ
HPの様子が棒グラフで示されます。



HIT

めいちゅうりつ
命中率

DEF

ぼうぎよりよく
防御力

ATC

こうげきりよく
攻撃力

CLT

ひつさつ いちげき で かくりつ
必殺の一撃の出る確率

パラメータ

ユニットの種類

ユニットの種類とその特徴を覚えておこう。

ロード



ゲームの主人公であるアリアティアの王子マルス。

アーマーナイト(Aナイト)



重い鎧をまとった騎士。槍を用いて闘う。

ソーシャルナイト(Sナイト)



馬に乗った騎士。槍を用いて闘う。

ジェネラル



Aナイトが昇格する。

パラディン



Sナイトが昇格する。

ようへい



闘いを仕事とする戦闘のプロ。

ペガサスナイト(Pナイト)



ペガサスに乗った騎士。弓に弱い。

ゆうしゃ



剣の名手。名声を得た傭兵が昇格する。

ドラゴンナイト(Dナイト)



ドラゴンに乗った騎士。Pナイトが昇格する。

せんし



斧を用いて闘う。力は強いが守備力が弱い。

ナイト



SナイトやPナイトが馬などから降りた状態。剣を用いて闘う。

とうぞく



鍵が無くても、扉や宝箱をあけることができる。



アーチャー



よらい ゆみへい
鎧をまとった弓兵
で、守備力が高い。

しさい



まどうし
魔道士やシスター
が昇格する。

スナイパー



ゆみ めいしゆ
弓の名手。アーチ
ヤーが昇格する。

マムクート



りゆうせき もち りゆう
竜石を用いて竜に
へんしん たたか でんせつ
変身して闘う伝説
の種族。運が良い
ほど長い間変身し
ていられる。

ハンター



けいそう び ゆみへい もり
軽装備の弓兵。森
や山での闘いを得
意とする。

ホースメン



うま の ゆみへい
馬に乗った弓兵で
い どうりよく たか
移動力が高い。ハ
ンターが昇格する。

コマンド



りんせつ なかま へん
隣接した仲間に変
身できる。変身す
ると能力値も同じ
になるが、経験値
はもらえない。

まどうし



まどうしよ もち
魔道書を用いて、
ま ほうこうげき おこな
魔法攻撃を行う。

シスター



せい つえ もち
聖なる杖を用いて
かいふく じゅもん
回復の呪文などを
とな 唱える。

おどりこ



い どうご なかま ふた
移動後の仲間を再
び行動できるよう
に、不思議な踊り
で応援する。

ぶ き いちらん
武器アイテム一覧

つるぎ 剣	ロード・ナイト ようへい ゆうしや どうぞく おど こ 傭兵・勇者・盗賊・踊り子			
なまえ 名前	めいちゅうりつ 命中率	いりよく 威力	おもさ 重さ	ぶ き 武器LV
てつのつるぎ	90	5	2	1
いりよく よわ かる つか 威力は弱いが、軽くて使いやすい。				
はがねのつるぎ	80	8	4	2
わざ すぐ もの もんだい な つか 技に優れた者なら問題無く使える。				
ぎんのつるぎ	90	12	3	9
たいきゅうど ひく いりよく ばつぐん 耐久度が低いが威力は抜群。				
キルソード	100	8	2	7
ひつさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				
アーマーキラー	100	6	4	3
Aナイト・ジェネラルに特効。				
ドラゴンキラー	80	10	4	7
かりゅう ひょうりゅう まりゅう ひりゅう 火竜・氷竜・魔竜・飛竜・Dナイトに特効。				
デビルソード	80	18	10	1
あくま つるぎ うん わる じぶん 悪魔の剣。運が悪いと自分にダメージ。				
サンダーソード	90	-	5	8
こうげきりよく ちよくかんりようよう まほうけん 攻撃力10になる。直間両用の魔法剣。				
レディソード	100	12	5	1
じよせい つか どうぞく ばんぞく とつこう 女性しか使えない。盗賊、蛮族などに特効。				
ソードキラー	80	8	4	8
ようへい ゆうしや とつこう 傭兵・勇者に特効。				
マスターソード	100	12	5	12
ひつさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすい。				



名前	命中率	威力	重さ	武器LV
メリクルソード	100	20	4	12
王家の剣。最強の剣。				
レイピア	90	5	1	専用
マルス・踊り子用。Sナイト・Aナイト系に特効。				
ファルシオン	100	10	10	専用
マルス専用。全てのドラゴンに特効。				
こわれたつるぎ	20	0	20	1
文字通り壊れた剣。たまには当たる。				

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ほそみのやり	100	5	2	1
威力は低いが、軽くて使いやすい。				
てつのやり	100	7	6	1
ナイト系の基本武器。				
はがねのやり	90	10	8	2
重いので扱いにくいかも。				
ぎんのやり	90	14	7	7
ゲーム後半の主力。				
ナイトキラー	90	5	4	4
Sナイト・パラディンに特効。				
てやり	70	8	20	3
直間両用武器。				



名前	命中率	威力	重さ	武器LV
キラランス	100	9	4	6
必殺の一撃が出やすい。				
グラディウス	100	20	8	12
王家の槍。直間両用の最強の槍。				
こわれたやり	20	0	20	1
文字通り壊れた槍。たまには当たる。				

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのゆみ	100	6	4	1
弓兵の基本武器。				
はがねのゆみ	90	9	7	3
鉄の弓でも1回攻撃なら、こちらがお得。				
ぎんのゆみ	100	13	6	7
威力は抜群。				
キラボウ	100	8	3	6
必殺の一撃が出やすい。				
パルティア	100	20	7	12
王家の弓。最強の炎の弓。				
こわれたゆみ	20	0	20	1
文字通り壊れた弓。たまには当たる。				
いずれも空を飛ぶ敵に特効。間接専用。				



おの 斧	せんし 戦士			
なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
てつのおの	80	8	7	1
せんし きほんぶき 戦士の基本武器。				
はがねのおの	70	11	9	2
めいちゆうりつ ひくぶん てつ おの たいさ 命中率が低い分、鉄の斧と大差ないかも。				
ておの	60	5	9	3
ちよくかんりようようぶき 直間両用武器。				
ぎんのおの	90	15	7	10
たか う 高く売れる。				
デビルアクス	70	20	20	1
あくま おの うん わる じぶん 悪魔の斧。運が悪いと自分にダメージ。				
こわれたおの	20	0	20	1
も じ どう こわ おの あ 文字通り壊れた斧。たまには当たる。				

武器

まどうしょ 魔道書	まどうし しさい 魔道士・司祭			
なまえ 名前	めいちゆうりつ 命中率	いりよく 威力	おも 重さ	ぶき 武器LV
ファイアー	100	5	0	1
ほのお まほう ひやうりゆう とつこう 炎の魔法。氷竜に特効。				
サンダー	90	6	1	3
かみなり まほう 雷の魔法。				
ブリザー	90	6	2	5
こおり まほう かりゆう とつこう 氷の魔法。火竜に特効。				



武器

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
シェイバー	100	5	0	4
刃の魔法。飛ぶ敵に特効。				
エルファイアー	80	9	5	8
複数の炎の魔法。氷竜に特効。				
ボルガノン	70	16	15	14
強力な炎の魔法。氷竜に特効。				
トロン	100	12	3	12
電撃の魔法。				
リザイア	90	12	10	1
女性しか使えない。相手のHPを奪う。				
エクスカリバー	100	12	3	専用
風の魔法。マリク専用。飛ぶ敵に特効。				
オーラ	90	20	6	専用
光の魔法。リンダ専用。				
スターライト	100	12	5	9
マフーに対抗できる唯一の魔法。				
すべて直間両用武器。				

その他の、敵のみが使う魔道書。	
ドウラーム	命中すればHP 1になる。
メティオ	隕石の魔法。射程3-10。
ウォーム	虫を操る魔法。射程3-10。
マフー	ガーネフ専用。攻撃を全て封じる。

どうぐ いちらん
道具アイテム一覧

せいなる杖 <small>つえ</small>		シスター・司祭 <small>しさい</small>	
なまえ 名前	ぶき 武器LV		
ライブ	1		
HPを「ちから+10」回復 <small>かいふく</small> する。			
リライブ	2		
HPを「ちから+20」回復 <small>かいふく</small> する。			
リカバー	3		
HPを全快 <small>ぜんかい</small> させる。			
リブロー	7		
とおいの味方 <small>みかた</small> にライブ <small>こうか</small> の効果。			
リザーブ	8		
みかたぜんいん <small>ぜんいん</small> にライブ <small>こうか</small> の効果。			
ワープ	5		
みかたの味方ユニットを離れた場所 <small>はなばしょ</small> にワープさせる。			
Mシールド	8		
まほうぼうぎよ <small>ぼうぎよ</small> を一時的 <small>いちじてき</small> に+7することができる。			
アンロック	8		
とびらをあける。			
サイレス	10		
つぎのターンまで、味方 <small>みかた</small> も敵 <small>てき</small> も魔法 <small>まほう</small> が使えない。			
ウォッチ	11		
やねなかみが見えない地域 <small>ちいき</small> を透視 <small>とうし</small> する。			
アゲイン	20		
いどうすみのユニット全て <small>すべもとももど</small> に元に戻す。			



名前	武器LV	
レスキュー	専用	
ユミナ専用。離れた味方呼び寄せ。		
シーフ	専用	
マリーシア専用。遠くの宝箱を開けられる。		
ハマーン	専用	
レナ、マリーシア専用。武器の耐久度を回復する。		
オーム	専用	
エリス・ユミナ専用。死亡した味方を復活する。		

道具

道具 アイテム	
名前	
きずぐすり	HP10ポイント回復する。
とびらのかぎ	扉を開ける。
はねばしのかぎ	跳ね橋を降ろす。
たからのかぎ	宝箱を開ける。
せいすい	魔法防御が一時的に7上がる。
パワーリング	力が4上がる。
りゅうのたて	守備力が3上がる。
ひでんのしょ	技が5上がる。
スピードリング	速さが5上がる。
まよけ	魔法防御が3上がる。
てんしのころも	最大HPが7上がる。
めがみのぞう	運の良さが5上がる。

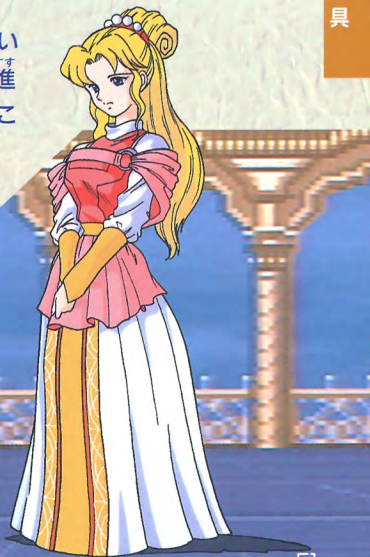


名前	
マニュアル	武器レベルが5上がる。
ブーツ	移動力が4上がる。
きしくんしょう	Sナイト・Aナイトが昇格。
ゆうしゃあかし	ようへいが昇格。
しさいのゆびわ	魔道士・シスターが昇格。
ひりゅうのむち	Pナイトが昇格。
オリオンのや	アーチャー・ハンターが昇格。
アイオテのたて	特効を無効にする。
シルバーカード	通常半額で買い物ができる。
メンバーカード	秘密の店に入るために必要。

この他にもアイテムはいくつかある。ゲームを進めていけば手に入れることができるだろう。

ミーナ

アカネイアの王妃。



とうじょうじんぶつしょうかい だい ふかいしじ せつてい
登場人物紹介(第2部開始時の設定)

マルス

おうじ あんこくせんそう
アリティアの王子。暗黒戦争に
あは こくど ふつ
より荒れ果てた国土の復
きゆう ぜんりやく
旧に全力をつくす。



ジェイガン

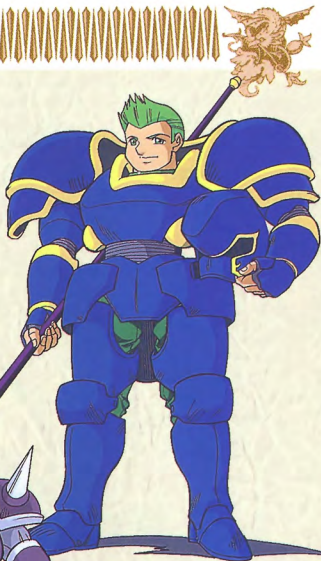
さいきん げんえき しりぞ
最近、現役を退いた
だいぶ
が、第2部ではマル
そうだんやく とも
スの相談役として共
しゅつべい
に出兵する。

登場人物



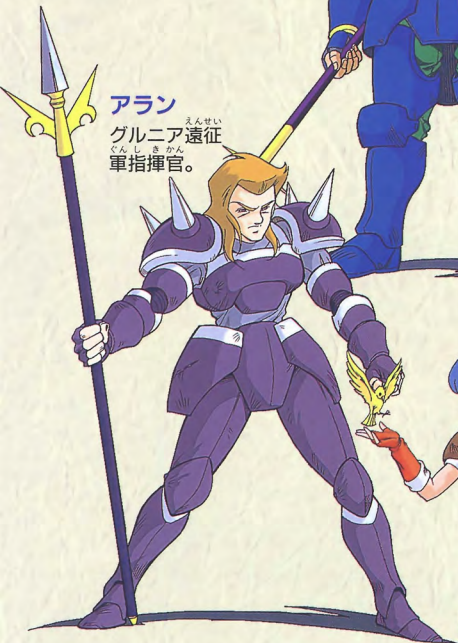
ドーガ

アリティア宮廷騎士団が
誇るAナイト。



アラン

グルニア遠征
軍指揮官。



登場人物

シーダ

婚礼の準備中ながらも、マルス
の目を盗んでは時々、剣の修業
をしている。





ゴードン

いま 今ではアリティア一番の
いちばん
ゆみへい 弓兵とまで言われている。



セシル

きゆうてい き し だん
アリティア宮廷騎士団
こういつてん
の紅一点。



登場人物

ロディ

あんこくせんそう 暗黒戦争の後、アリティア
あと
きゆうてい き し だん 宮廷騎士団に志願。
しがん





ライアン

ゴードンの弟。まだまだ
若輩ものである。



登場人物

ルーク

何かにつけてロディを
ライバル視する。

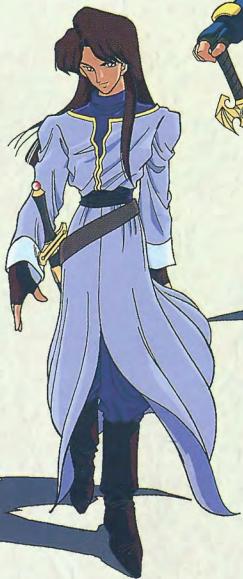
攻略の手引 その1

移動範囲内に入るまで、じっとマルス軍の進撃を
待っている敵がたくさん登場します。一度にたく
さんの敵の移動範囲に入らないよう、確かめなが
ら進撃していきましょう。



オグマ

おうこくぐん たいりょう
タリス王国軍の隊長として、
こくおう けいご
国王の警護をしている。



ナバル

あんこくせんそう あと しょうそく ふめい
暗黒戦争の後、消息不明
である。

登場人物

攻略の手引

その2

こうりやく てびき
こうかん う どうぐ つか ぶき
交換で受けとった道具をすぐに使うとか、武器を
う と こうげき
受け取ってすぐ攻撃というふうに、コマンドを有
こう かつよう むだ こうどう へ
効に活用すれば、無駄な行動が減ります。
せつやく こうりやく ちかみち
ターンの節約は攻略の近道となるでしょう。



アベル

へい しりぞ
兵を退き、アリティアで
ねんがん みせ ひら
念願の店を開いている。



カイン

しゅつべい さい る す
マルス出兵の際に、留守の
アリティアを任される。

登場人物



マリク

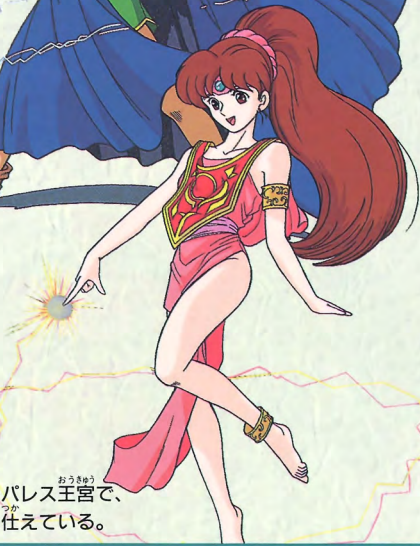
まほうとし ふつこう
魔法都市カダインの復興
ちから
に力をそそいでいる。



登場人物

リンダ

おうきゆう
アカネイアのパレス王宮で、
おうじよ つか
ニーナ王女に仕えている。



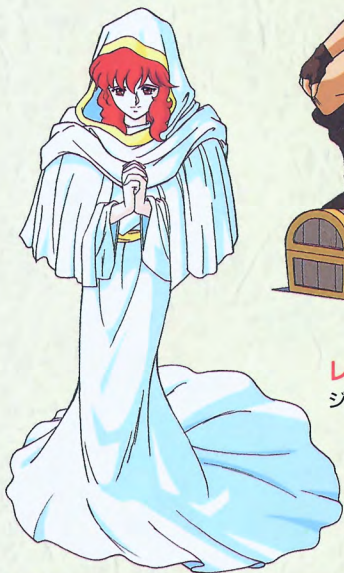
攻略の手引 てびき その3

しゅつげき も
出撃しないユニットにアイテムを持たせたままだ
と、いざという とき つか時に使えません。そんなこと なの無
いよう、しんげきじゆん び さい進撃準備の際にひとまず ゆ そうたい あす輸送隊に預けて
おくと よ良いでしょう。



ジュリアン

盗賊とうぞくであった過去かこを気きにしてか、なかなかレナレナに求婚きゆうこんできないている。



レナ

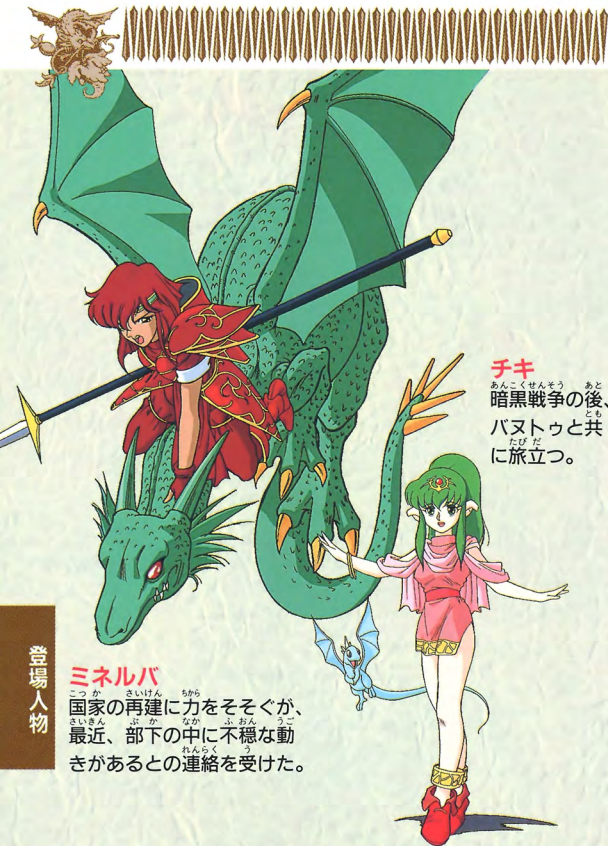
ジュリアンと共ともにマケドニアマケドニアで傷きずついた人々ひとびとの救済きゆうさいをしていたのだが。

登場人物

攻略の手引

その4

アイテムせつめいぶんの説明文みを見ても、効力こうりやくがよく分わからない物ものも手てに入はいることでしょう。そんなアイテムこうりやくの効力たかは、いつも闘たたかっているユニットもに持もたせておくうちに、わかってくることでしょう。



チキ

あんこくせんそう あと
暗黒戦争の後、
バヌトウと共
たびだ
に旅立つ。

登場人物

ミネルバ

こっか さいげん ちから
国家の再建に力をそそぐが、
さいきん ぶか なか ぶ おん うご
最近、部下の中に不穏な動
きがあるとの連絡を受けた。

こうりやく てびき
攻略の手引

その5

かつて一緒に闘った者を、すぐに説得できるとは
かぎ かつて いっしょ たたか もの せつとく
限りません。時がたてば、きっと説得できるはず
ですので、ちかよ い ばあ い すなお
「近寄るな」と言われた場合には、素直
に近づかない方が、よいでしょう。

任天堂公式ガイドブック **小学館**

ファイアーエムブレム



紋章の謎

一人の仲間も失わない、
最良のエンディング手引書。

企画・編集 / エイブ・小学館

全国の書店で好評発売中 / 980円(税込)

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御連絡ください。

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).

禁無断転載 © 1990,1993 Nintendo

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。