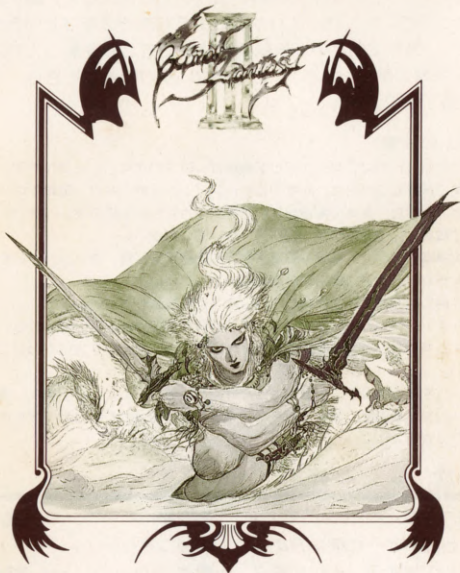


ファイナルファンタジーIII

FF
FAMICOM FAMILY



取扱説明書

SQF-FC

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

このたびはファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ファイナルファンタジーⅢ」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。これから始まるであろうあなたの長き冒険に、少しでもこの取扱説明書が役に立つことを願ってやみません。冒険の前に、途中に、わからない事が起きたときは、ぜひご一読下さい。

使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。また、本体の電源を入れたままカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFしないでください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、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。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにご注意ください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
- ゲームをしないときは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。
- ゲームをする時はテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分から15分の休憩をするようにしましょう。

目次

プロローグ.....	3	飛空艇.....	30~31
コントローラーの使い方.....	4~5	チョコボ.....	32
ゲームの始め方.....	6~7	魔法.....	33~38
はじめての方に.....	8~13	ジョブチェンジ.....	39~43
情報収集.....	14~15	キャラクター.....	44~53
メニュースクリーン.....	16~23	アイテム.....	54~55
町、店.....	24~25	武器、防具.....	56~58
バトルシーン.....	26~29	魔法早見表.....	59

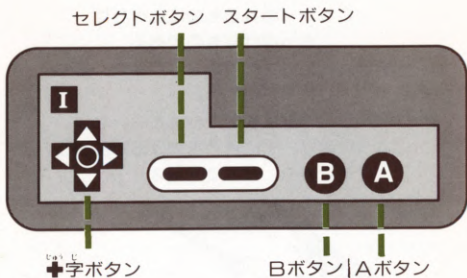
そのグルガン族の男は静かに語った
この大地震さえも単なる予兆に過ぎぬと
世界の光の源であるクリスタルを
地中深く引きずり込み
魔物を生みだした大きな震えさえも
これから訪れるものに比べれば
ちっぽけなものである
それはとてつもなく大きく、深く、暗く
そして衰しい
だが、希望はまだ失われてはいない
4つの魂が、光に啓示を受けるであろう
そこから、すべてが始まり……



4人の少年達はみなしごで
辺境の村「ウル」の長老トパパに育てられた
大地震でクリスタルが地中に沈み
そこにできた洞窟へとやってきた
4人は探検気分
ちょっとした度胸だめしのつもりだった

コントローラーの使い方

それではまずコントローラーのそれぞれのボタンの基本的な役割について説明しましょう。



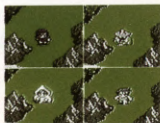
+字ボタン

キャラクターの移動に使用します。
コマンドやアイテムを選択するのもこのボタンです。



セレクトボタン

画面に表示されているキャラクターを変更します(19P)。



スタートボタン

メニュー画面（13P）を呼び出します。



Aボタン

人に話しかけたり、一歩前を調べる時に使用します。選択したコマンドやアイテムを決定するのもこのボタンです。



Bボタン

コマンドのキャンセルに使用します。（1つ前の入力へ戻る）。町やダンジョンでアイテムウィンドを開いたり（12P）、サブキャラクターと話す（12P）時もこのボタンです。



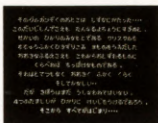
基本的には**十字**ボタンが選択、移動ボタン、Aボタンが決定ボタン、Bボタンがキャンセルボタンと覚えておけばいいでしょう。

この取扱説明書では、特に記載がない限り、選択→**十字**ボタン、決定→Aボタン、キャンセル→Bボタンをそれぞれ使用するという意味で使っています。

ゲームの始め方

ゲームの始め方

さあ！いよいよ旅立ちです。まずはファミコンにカセットを差し込み、電源を入れてください。右上の様なオープニングメッセージが出てきます。ここでスタートボタンを押すと画面が切り替わりますので、初めてゲームをプレイする時、または始めからもう1度やりなおしたい時はニューゲームを選択します(→名前登録)。以前にセーブしたデータがある場合は右下の画面の様に3つの枠の中に表示されますので、続きをしたいデータを選択してください。(→コンティニュー)



名前登録

ニューゲームを選択すると右の名前登録画面へと切り替わります。4人の主人公達に、あなたの好きな名前を付けてください。名前は6文字まで、十字ボタンで選びAボタンで入力します。

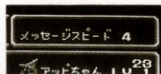


(ただし複数のキャラクターに同じ名前をつける事はできません) 訂正はBボタンで1つ前の入力に戻ります。名前が6文字に満たない時は、カーソルを！マークの右の空白に合わせ足りない分を空白で埋め、6文字としてください。

例えば「サザン」という名前の場合は、「サザン□□□」と、3文字分、空白で埋めるわけです。4人の登録が終わればいよいよゲームスタートです。

メッセージスピード

この画面の時、**+**字ボタンの左右を押すと、画面右上のメッセージスピードの数字が変化します。これは戦闘時のメッセージの表示時間を変更するもので、8段階に分かれ1が最も遅く、8が最も速く表示されます。このスピードの変更はニューゲーム、またはコンティニュー選択時にいつでも変更できますので、慣れるに従い表示スピードを上げるのがいいでしょう。なお、メッセージスピードはそれぞれのセーブデータごとに設定できます。(初期設定はすべて「6」になっています。)



コンティニュー

以前にプレイしたゲームのデータをセーブ(保存)しておくと、その続きから始めることができます。セーブしたデータがある場合は、画面右の様に表示されますので、続きをしたいデータに矢印を合わせ、Aボタンを押します。セーブできるデータは3つまでです。セーブのしかたについては19Pをお読みください。



はじめての方に

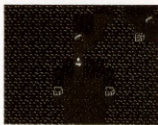
あなた達が迷いこんだのはフリスタルが祭られた洞窟。すべてはこの洞窟から始まります。迷っているうちに敵と出会う事でしょうが、恐れずに戦いましょう。



敵を倒したら先へと進んでみましょう。宝箱がありますね。宝箱は前に立ってAボタンを押せば中のアイテムが手に入ります。



行き止まり、でも、先には道が見えるし、なんだか怪しい岩も。こんな時は宝箱の要領でいろいろ調べてみましょう。怪しげな岩を調べると、ほら、ちゃんと道が繋がりました。さあ、冒険を続けましょう。



階段を上ると別れ道、左右の道の突き当たりには宝箱が。まっすぐ進むとまたまた別れ道。右には泉があります。飲んでみますか？ 泉の前でAボタンを押すと、なんと！ 体力が回復しました。



何度かの戦いでレベルも上がった
 事でしよう。左には扉がありますね。
 入ってみましょう。そう、ここがク
 リスタルが祭られた部屋なんです。
 前へと進んでみましょう。



突然、何かが襲いかかってきまし
 た。「ランドタートル」という、今ま
 でに出会ったどの怪物よりも強そう
 な奴です。でも、逃げるわけにはい
 きません。手に入れたアイテムがき
 っと役に立つはずです。



それにしても目の前にある巨大なクリスタルは何で
 しょうか。クリスタルに触れたとたん、まばゆい光が
 あなた達を包み込み、やがて静かに語り始めます。

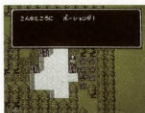
そう、あなた達はクリスタルから
 力を授かったのです。クリスタルの
 力はジョブチェンジという未知の力
 をあなた達に与えてくれます。(ジョ
 ブチェンジについては、36Pから詳
 しく書いてありますので、そちらをお読み下さい)さあ、
 魔法陣の上に立って外へ出ましょう。



洞窟を出ると南に町が見えます。
そこが最初にあなたが人々と出会う
町、「ウル」です。まずはこの町で、
ゲームに必要な基本的な操作をマス
ターしておきましょう。



まずは人と話をする時、何かを調
べたい時、そして宝箱を開ける時は、
そう、AボタンでOK。情報収集は
RPGの基本です。どんどん話して
調べてみましょう。ほら、こんなと
ころに「ポーション」が!



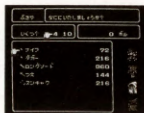
次に持っているアイテムを、他の
人や何かに対して使いたい時、そん
な時はBボタン。画面の下にウイン
ドが開きますので、アイテムを選ん
でAボタンを押しましょう。



店の中です。カウンターの前で店
員さんに向かってAボタン、画面が
変わりましたね。あとは「かう」のか「うる」のか、
数はいくつ?何を?の順に決めればOKです。まとめ
買いすると割引もありますよ。



店で武器や防具、魔法を選ぶ時は、画面右下のキャラクターの動きに注目！選んだものを装備できるかを知らせてくれます。せっかく買ったアイテムが装備できないなんてつまらないですからね。



家の中に泉が。実はこれ、生き返りの泉なんです。仲間が死んでしまったときは、すぐここに帰りましょう。泉の中には体力が回復する泉や、毒を消してくれるものもあります。



ここは宿屋です。体力や魔力が満タンまで回復します。料金は町によって違いますが、場所によってはタダで回復できるところもあります。



そうそう、それから家の中ではとにかくあちらこちらを調べてみましょう。意外なところに隠し扉や隠し部屋があったり、思いもよらないアイテムが手に入るかもしれませんよ。

さあ、そろそろ旅の準備も整ったことでしょう。これからが本当の冒険の始まりです。

はな 話す

ひと はなし ば あい なに しらへ
人と話をする場合や、何かを調べ
る場合、宝箱を開ける場合は、その
まえ た お
前に立ってAボタンを押します。



つか アイテムを使う

はなし あい て なに たい
話をした相手や、何かに対してア
イテムを使う場合はまずBボタンを
お つか つか ば あい
押します。するとがめん 下部にウイン
ドが開き、手持ちのアイテムが表示
ひら て し りょう じ
されますので、使いたいアイテムを選び、Aボタンを
お つか つか えら
押します。



* Bボタンを押してもウインドが開かない場合は使え
ません。

サブキャラクター

たび とちゅう で あ ひとたち なか
旅の途中に出会う人達の中には、
あなた達のパーティに加わってくれ
る仲間もいます。パーティに加わっ
る なか ま
ている時にBボタンを押すと、その
とき お
仲間と話す事が出来ます。彼（彼女）らの話は、きつ
なか ま はなし こと で き かれ かの じょ はなし
とあなたの旅の太いなる手助けとなるに違いないでし
よう。ただし、せんとう せんとう こと
戦闘に加わる事はありません。



移動中にスタートボタンを押すと
右の画面になります。この画面はメ
ニュースクリーンと呼ばれ、パーティ
ィの現在の状態を見る事ができます。



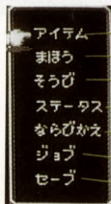
サブキャラ表示ウィンド

キャラクターの名前 現在のジョブ 現在のレベル



HPの現在値/最大値 魔法のクラス別 手持ちのお金(ギル)
手持ちのキャパシティ値 使用可能回数

更に右側に表示されているコマンドを選択すると、そ
れぞれ以下の様な役割を果たします。詳しい使い方につ
いては、それぞれのコマンド説明をお読みください。



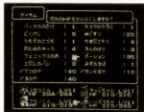
アイテムの使用、廃棄(14P)
魔法の使用、交換(15P)
武器・防具の装備、解除(16P)
各キャラの現在の状態(17P)
戦闘時の位置変更(18P)
ジョブチェンジ実行(18P)
データの保存(19P)

アイテム

手持ちのアイテムが表示されます。

1) 使う場合

カーソルを使うアイテムに合わせ
Aボタンを2回押し、続いて誰に
使うかを選択してください。

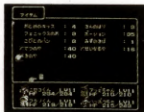


2) 位置を入れ替える場合

位置を入れ替えたいアイテムにそれぞれカーソルを
合わせ、Aボタンを1回ずつ押します。アイテムを連
続して使う場合、一番左上に移動すれば、いちいちカ
ーソルを動かす手間がはぶけます。ただし、1度でも
敵と戦うと、元の位置に戻ってしまいます。

3) 捨てる場合

まず捨てたいアイテムを選びAボ
タンを1回押します。続いて左下の
ゴミ/バコマーク（表示されていない
時は、**+**字ボタンの下、または右を押し続けます）に
カーソルを合わせAボタンを押せば捨てられます。



4) 魔法を覚えさせる場合

基本的な方法はアイテムを使うのと同じ要領です。
「まほう」コマンドでは覚えさせる事はできませんので、
注意してください。

まほう

キャラクターごとに覚えている魔法と、クラスごとの最大使用回数と現在使用可能な回数が表示されます。魔法の名称の前のマークは魔法の種類を表しており、このマークがXの魔法は使うことが出来ません。

魔法の種類	魔法名	最大使用回数	現在使用可能な回数
1	炎の魔法	10	10
2	氷の魔法	10	10
3	雷の魔法	10	10
4	風魔法	10	10
5	土魔法	10	10
6	水魔法	10	10
7	火魔法	10	10
8	氷魔法	10	10
9	雷魔法	10	10
10	風魔法	10	10
11	土魔法	10	10
12	水魔法	10	10

1) 使う場合

「つかう」コマンドを選び、魔法を選び、続いて誰に対して使うかを決めます。全員に使うことも出来、その場合は、**+**ボタンをいずれかの方向に押し続け、全員に対しカーソルが点滅した状態でAボタンを押します。(魔法によっては1度に1人にしか使えないものもあります。詳しくは31Pからの魔法リストをご覧ください)

魔法の種類	魔法名	最大使用回数	現在使用可能な回数
1	炎の魔法	10	10
2	氷の魔法	10	10
3	雷の魔法	10	10
4	風魔法	10	10
5	土魔法	10	10
6	水魔法	10	10
7	火魔法	10	10
8	氷魔法	10	10
9	雷魔法	10	10
10	風魔法	10	10
11	土魔法	10	10
12	水魔法	10	10

2) 他のキャラクターと魔法をすべて交換する場合

「こうかん」コマンドを選び、相手を選びます。(ただし、交換する相手が死んでいるか、石になっている場合はできません)

3) アイテム欄に戻す場合

「アイテム」コマンドを選び、魔法を選びます。
* 1度覚えた魔法でも、他のキャラクターに渡したり、アイテム欄に戻す事ができます。

そうび

選択したキャラクターに対して、武器、防具を装備、解除する場合に使用します。

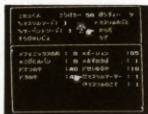
1) 装備する場合

コマンドを選択してから、「そうび」を行なうキャラクターを選択してください。



続いて体のどの部分に装備するかを決定します。装備できるところは「みぎて」、「ひだりて」、「あたま」、「からだ」、「うで」、の5ヶ所です。

場所を決定すると、手持ちのアイテムが表示され、カーソルが移動します。装備できるアイテムは、名前の前に武器、防具マークが表示されているアイテムのみです。X印のアイテムは装備できません。



マークが表示されていて、装備が可能なアイテムでも、場所が違くと装備できません。武器類と盾は「みぎて」か「ひだりて」に、兜、帽子は「あたま」に、服、鎧は「からだ」に、腕輪、小手は「うで」に装備が可能です。

各キャラクターは最大5つまでの武器、防具を装備できます。

2) 装備を解除する場合

「そうびかいじょ」コマンドを使うと、現在装備して

いるものを1度にはずす事ができます。ただし、アイテムの枠がいっぱいの場合ははずす事はできません。

1つずつはずす場合は、はずしたいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

3) 他の武器、防具と交換したい場合

今装備しているアイテムを1度はずしてから、新たに装備しなおしてください。



ステータス

キャラクターの現在のステータス（状態）を見るときに使用します。

- キャラクター名 : あなたがつけた名前です。
ジョブ : 現在のジョブです。
じゅくれんど : 現在のジョブの熟練度です。
LEVEL : 現在のレベルです。
つぎのレベルまで : 次のレベルまでに必要な経験値です。
HP/HP : 体力の現在値/最大値です。
MP/MP : 魔力のクラス別使用可能回数です。
ちから : 攻撃の効果に影響します。
すばやさ : 戦闘時の動きに影響します。
たいりよく : HPの上がり方に影響します。
ちせい : 黒魔法の効果に影響します。
せいしん : 白魔法の効果に影響します。
こうげき : 与えるダメージに影響します。
めいちゅうりつ : 攻撃の命中率に影響します。
ぼうぎょ : 受けたダメージに影響します。
かいひりつ : 攻撃をよける確率に影響します。
まほうぼうぎょ : 魔法により受けるダメージに影響します。
まほうかいひりつ : 魔法攻撃をよける確率に影響します。



ならびかえ

戦闘時のキャラクターの位置を決めるときに使用します。キャラクターを選びAボタンを押すたびにキャラクターは前後に移動します。決定したらBボタンを押してください。



弓以外の武器で攻撃する場合、後ろにさがると攻撃力、命中率ともに低下しますが、敵からの攻撃のダメージ、命中率も低下します。

弓での攻撃、および魔法の使用は前後にかかわらず、同じ効果を発揮します。

基本的には戦士系のキャラクターは前に、魔法使い系のキャラクターは後ろに位置するのがいいでしょう。

ただし、バックアタック（26P、戦闘コマンド参照）をうけると設定したフォーメーションは前後逆になります。

*弓以外の武器でのダメージ、命中率は敵の位置にも関係し、後方の敵に対する攻撃は、前方の敵への攻撃と比べ、ダメージ、命中率のいずれも低下します。

ジョブ

ジョブチェンジを実行する場合に使用します。（36P、ジョブチェンジ参照）コマンドを選びキャラクターを選ぶと、現在チェンジ可能なジョブが表示されますので、チェンジしたいジョブを選択してください。

セーブ

現在の状態をカセット内にセーブ
(記録)する場合に使用します。但し
実行はワールドマップ上のみで可能
で、ダンジョン、町、城の中ではで
きません。コマンドを選択すると右



の様な画面になります。3つのファイルの中からセーブ
をしたいファイルを選んでください。選んだファイ
ルに以前にセーブしたデータがある場合、以前のデー
タは消えてしまいます。なお、ゲームをやめる場合、
必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってくださ
い。そうしないとせっかくあなたが育ててきた貴重な
データが消えてしまう事があります。消えたデータ
の修復、再生は不可能ですので、くれぐれも慎重に！

セレクトボタン

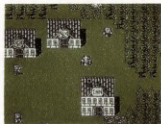
移動中にセレクトボタンを押すと、画
面上の表示キャラクターを変更できます。
シーフなどの特殊能力を持ったキャラク
ターを表示すれば、その能力をふんだん
に発揮してくれますし、好きなキャラク
ターを表示するのも楽しいでしょう。状
況に応じてお使いください。

*このシステムは戦闘時のフォーメーシ
ョンを変更するシステムではありません。



町について

FFⅢの世界には数多くの町が存在し、その中には様々な店や家があります。ここではそれぞれの店の役割について説明しましょう。



宿屋

消費したヒットポイント(HP)、マジックポイント(MP)を最大限まで回復できます。料金は宿屋ごとに異なります。なお、大抵の宿屋のカウンターの隣にはアイテムを売る道具屋のカウンターがあります。



武器屋

さまざまな武器を買う事が出来ます。店によって売っている武器は異なります。



防具屋

さまざまな防具を買う事が出来ます。店によって売っている防具は異なります。



魔法屋

白魔法、黒魔法、そして召喚魔法を買う事が出来ます。



パブ

お酒を飲んだりする事は出来ませんが、役に立つ情報がきくと聞けるはずで。

*上記の店以外にも、町の中には入ることが出来る家が数多くあります。

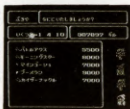
復活の泉

死者をよみがえらす事が出来る神秘の泉です。ほとんどの町のどこかの家の中にあります。



店で武器、防具、アイテムを買う場合

カウンター越しにお店の人に話しかけると、画面が右上の様になりますので、「かう」を選ぶと商品が表示されます。まずはいくつ必要かを決めてください。FFIIIの店ではまとめ買いが出来るうえ、まとめ買いをすると1個あたりの単価が安くなります。



次は買うものを選びましょう。武器、防具、魔法の場合は、右側の各キャラクターの動きに注目してください。選んだ武器、防具が使えるキャラクターはパンザイをして、その武器、防具が使える事を表します。

売の場合は「うる」を選ぶと手持ちのアイテムが表示されます。まず1つのアイテムを1つずつ売りたいのか、それともあるだけ全部売りたいのかをまず決めてください。あとは売りたいアイテムのところにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば値段が表示されます。よければもう1度Aボタンを、売りたくなければBボタンを押してください。

戦闘シーンについて

パーティが移動中に敵と出会うと画面がフラッシュし、戦闘シーンに切り替わります。各キャラクターのコマンドを決定すると戦闘が実行され、いずれかが全滅するか、「にげる」事が成功すれば戦闘は終了します。

コマンド入力時の数値表示について

コマンドを決定すると、誰に対して実行するかを示す数字が、キャラクターの上に点滅し、同時に下のウィンドには選んだコマンドが表示されます。この表示は4人目のコマンドを決定するまで表示されます。

戦闘実行時の数値表示について

戦闘中の攻撃によるダメージや、アイテム、魔法による体力回復などの数値は、すべて対象キャラクターの上に直接表示されます。赤の数字はダメージ（HP-）を示し、緑の数字は回復（HP+）を示します。

コマンドについて

戦闘シーンのコマンドは、キャラクターのジョブによって異なりますので、ここに書かれていないコマンドについては、キャラクターの説明をお読みください。



たたかう

武器（または素手）で敵を攻撃します。コマンド選択後、カーソルで対象とする敵を選ぶと数字が表示されます。なお、選択した敵が同じターン中、先に倒された場合、自動的に他の敵に対して攻撃を実行します。



まほう

魔法を使用します。魔法はその種類によって、1度に全体にかけられるもの、1人だけにかけられるもの、かける相手の数を変えられるものがあります。ここではそれぞれの魔法の使い方について説明します。どの魔法がどれにあてはまるかについては、31Pからの魔法一覧をお読みください。



1) 1度に全体にかけられる魔法

魔法を選択するだけで実行されます。

2) 1人だけにかけられる魔法

魔法を選んでから、誰にかけられるかを決定します。



3) かける相手の数を変えられる魔法

かける相手を全体にも、1人にも、更に敵に対しては1種族だけにも切り替える事が出来る魔法です。魔法を選



んだ後、以下の方法で決定します。

敵、または味方1人→**+**字ボタンで
選び、Aボタンを押します。

敵1種族→攻撃対象の種族の上、ま
たは下に**+**字ボタンを押し続け、対象
にカーソルを点滅させ、Aボタンを押します。

敵全体→**+**字ボタンの左を押し続けて、全体にカーソ
ルを点滅させ、Aボタンを押します。

味方全体→**+**字ボタンの右を押し続けて、全体にカー
ソルを点滅させ、Aボタンを押します。



にげる

敵から逃げます。コマンドを選択し
たキャラクターが一人でも実行に成功
すれば、その時点で全員が「にげる」事
になります。ただし、逃げる前に敵か

らの攻撃を受けた場合すべてのキャラクターが受けるダ
メージは、通常の4倍近くになりますので、コマンドの
選択は慎重に。



ぼうぎょ

敵の攻撃から身を守りたい時に選択します。攻撃を受
けても通常の四分の一程度のダメージで済みます。ただ
しコマンドが実行される前にダメージを受けた場合は、
通常と変わりません。

アイテム

コマンドを選択すると、手持ちのアイテムが表示されます。使用したいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを2回押してください。



「アイテム」コマンドを使うと武器の持ち換えを行なう事も出来ます。(現在手持ちの武器はコマンド選択後、**+**字ボタンの左を押し続けると表示されます。)手持ちの武器と持ち換えたい武器それぞれにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば持ち換えが出来ます。なお、持ち換えはその場で実行されますので、再度コマンド入力待ちの状態になります。つまり、武器を変えてすぐ戦う事が可能という訳です。

ならばかえ

コマンドとしては表示されていませんが、戦闘中にキャラクターの前後の位置を変更する事ができます。**+**字ボタンをキャラクターを移動させたい方向に2回押し(2回目に矢印が表示されます)、Aボタンを押せば完了(下部ウインドには「ぜんしん」または「こうたい」と表示されます)です。



戦闘による状態の変化について

敵の攻撃によって、キャラクターの状態は様々に変化します。いずれの状態も戦いには大きな傷害となりますので、アイテムや魔法で早めに回復してください。

- しほう 何もできません。
せきか 何もできません。
かえる 攻撃力がなく、魔法もトード以外使えません。
ちんもく すべての魔法が使えなくなります。
こびと 武器による攻撃力がほとんどなくなります。
くらやみ 攻撃の命中率が下がります。
どく HPが減り続けます。

以下の状態は戦闘が終われば自動的に回復しますが、戦闘時のコマンド入力ではできなくなります。

- まひ 何もできません。
ねむり 何もできません。
こんらん 味方に対して攻撃してきます。

バックアタック

通常の戦闘画面と異なり、モンスターと自分達の位置関係が逆転する場合があります。これは「バックアタック」と呼ばれ、敵に後ろから奇襲攻撃を受けた場合このような画面になり、後ろにさげていたつもりのキャラクターが前になってしまいます。

*バックアタックを受け、戦闘中に「ならびかえ」を実行した場合、その状態は戦闘終了後も継続されていますので、必ず元の状態に戻す事を忘れずに！



「ファイナルファンタジー」シリーズではすっかりおなじみの空飛ぶスーパーアイテム、「飛空艇」。今回は全部で4種類の飛空艇が皆さんの前にお目見えします。

シドの飛空艇

最初にあなたが手にする飛空艇です。歩くスピードの2倍の速度で空を飛びます。山を越える事は出来ません。



エンタープライズ

始めは普通の船ですが、物語の途中で改造を受けると、Aボタンで船から変形して飛空艇となり、歩く速度の4倍で空を飛べるようになります。ただし陸地に着陸する事は出来ません。上陸したい場合はもう1度Aボタンを押して船の形に戻ってください。また、シドの飛空艇と同じく、山を越える事はできません。



ノーチラス

歩く速度の8倍で空を飛びます。更に物語が進むにつれ、凄い機能が搭載されます。但し上の2艇と同様に山は越えられません。



インビンシブル

あなたが最後に手に入れるのが、この「インビンシブル」です。この船だけが山を越える能力を持つのです。

これ以外に登場する乗り物を紹介しましょう。

カヌー

川や湖を移動できます。1度手にいれればあとは必要な場所で自動的に使われます。



船

歩くスピードの2倍で海を移動できます。



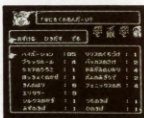
チョコボ

世界のあちこちには、チョコボの住む隠れ森があります。森の中でチョコボをつかまえる（目の前でAボタンを押す）と、その背中に乗って移動することが出来ます。しかも移動中は敵と出会うこともなく、スピードも歩く速度の2倍です。（今回は川も越えられます）ただし、1度でも降りてしまうと、とたんに自分の森へと逃げ帰ってしまいますのでご用心！



デブチョコボ

チョコボの森には実はもう1匹、「デブチョコボ」が隠れています。森の木の中で、チョコボくさい木を見つけたら、「ギサールのやさい」というチョコボの大好物を使うと（「ギサールのやさい」はどこかの町で売っています。探してみてください）デブチョコボが出てきます。デブチョコボに乗ることはできませんが、手持ちのアイテムをいくらでもあずけることができ、必要な時はいつでも返してもらえます。もちろんあずけた所と同じ場所でもなくても、デブチョコボを呼び出せる場所でしたら、どこでも大丈夫です。



魔法

魔法は大きく3つの系統に分けられます。黒魔法、白魔法、そして召喚魔法です。それぞれの魔法の役割を簡単に解説すると、敵に対する攻撃の役割を持つのが黒魔法、味方に対する防御、回復の役割を持つのが白魔法、そしてモンスターを呼び出す力を持つのが召喚魔法です。

魔法	威力	属性	魔法消費
炎 (Fire)	140%	炎	250
氷 (Blizzard)	140%	氷	250
雷 (Thunder)	140%	雷	250

魔法が使えるキャラクターでも、自然に魔法が身につくわけではありません。魔法を使うためには、各魔法の力を持ったオーブ（水晶玉）が必要で、町の魔法屋で買ったり、宝箱から手に入れて、身につける必要があります。身につけたオーブは、アイテム欄に戻すことも、他のキャラクターと交換することも可能です。

個々の魔法には8段階のクラスが設定されています。これは魔法のランクを示し、数字が大きいほど強力な魔法になります。それぞれのクラスの魔法が今現在何回使えるかは、スタートボタンでメニュースクリーンを呼び出せば見ることが出来、更に「まほう」コマンドを使えば、手持ちの魔法と、それぞれのクラスの最大使用回数も併せて見ることが出来ます。

魔法	レベル	属性	魔法消費
炎 (Fire)	1	炎	250
氷 (Blizzard)	1	氷	250
雷 (Thunder)	1	雷	250
炎 (Fire)	2	炎	250
氷 (Blizzard)	2	氷	250
雷 (Thunder)	2	雷	250
炎 (Fire)	3	炎	250
氷 (Blizzard)	3	氷	250
雷 (Thunder)	3	雷	250
炎 (Fire)	4	炎	250
氷 (Blizzard)	4	氷	250
雷 (Thunder)	4	雷	250
炎 (Fire)	5	炎	250
氷 (Blizzard)	5	氷	250
雷 (Thunder)	5	雷	250
炎 (Fire)	6	炎	250
氷 (Blizzard)	6	氷	250
雷 (Thunder)	6	雷	250
炎 (Fire)	7	炎	250
氷 (Blizzard)	7	氷	250
雷 (Thunder)	7	雷	250
炎 (Fire)	8	炎	250
氷 (Blizzard)	8	氷	250
雷 (Thunder)	8	雷	250

魔法の^{まほう}効果、^{こうか}命中率は、キャラクターの^{めいしゅうりつ}レベルが上^あがるにつれて^{おお}大きくなります。

ここでは^{くろ まほう}黒魔法、^{しろ まほう}白魔法について、クラスごとにその^{しゅるい}種類と^{こうか}効果について^{せつめい}説明しましょう。なお、^{なまえ}名前の^{あと}後の^{きごう}記号には、それぞれ^{い か よう い み}以下の様な意味があります。

(^こ個) 1回につき1人^{り たい}に対して^{ゆうこう}有効

(^{ぜん}全) 敵全体^{てき ぜん たい}に対して^{ゆうこう}有効

(^{へん}変) 戦闘^{せんとう}時は1人^{り たい}に対して^{ゆうこう}のみ有効

*^{きごう}記号がないものについては、^{つか}使うたびごとに^{あいて}相手の^{かず}数を変^かえる^{こと}事ができます。詳しい^{くわ}使い方^{かた}については15Pの「^{まほう}魔法」コマンド^かか、23Pの^{せんとうちゅう}戦闘中の^{まほう}魔法コマンドをお読みください。

^{くろ まほう} 黒魔法

クラス1

ファイア	敵に向かって火球を投げつけダメージ。
ブリザド	大気を急速に冷却し、その冷氣でダメージ。
スリプル	脳細胞に直接作用し、眠らせる。

クラス2

サンダー	稲妻を呼び出し敵を直撃してダメージ。
ポイズン	地中の毒素を集中し、HPを低下してゆく。
ブライン	敵の視力を奪い、命中率を低下させる。

クラス3

ファイラ	強力な炎の渦が敵を包みダメージ。
ブリザラ	大気中の水分を結晶化しダメージ。
サンダラ	大気中の電気エネルギーを集めダメージ。

クラス4

ブレイク(個)	敵の体を徐々に石化して、死に至らす。
ブリザガ	大気中の水分を巨大な氷柱とし、敵を貫く。
シェイド	敵の運動神経をマヒさせ、動きを止める。

クラス5

サンダガ	稲妻系最上級。数十万ボルトの電撃が襲う。
キル(全)	自分よりレベルの低い敵を一掃する。
イレース	防御系の魔法をすべて無効にする。

クラス6

ファイガ	炎系の最上級、巨大な火球が炸裂する。
バイオ	敵に付着している細菌を巨大化しダメージ。
テジョン(変)	時空間の歪みに敵を落とし消滅。(戦闘時) ダンジョンで指定した階に戻る。(移動時)

クラス7

クエイク(全)	大地と大気を振動させダメージ。
ブレイクガ(個)	一瞬にして敵の体を石化させ、死に至らす。
ドレイン(個)	敵のHPを吸収し自分のものにする。



クラス8

- | | |
|--------|--------------------|
| フレア | 凄まじい光と熱を発生しダメージ。 |
| テス(個) | 一撃で敵を死に至らしめる。 |
| メテオ(全) | 隕石群を引き寄せ、敵全体にダメージ。 |

しろ まほう 白魔法

クラス1

- | | |
|---------|-----------------------|
| ケアル | HPを回復。死人系の敵にはダメージ。 |
| ポイズナ(変) | 毒素を体内から消し去る。 |
| サイトロ | 移動時にマップが見れる。(戦闘時効果なし) |

クラス2

- | | |
|---------|---------------------|
| エアロ | 空中の敵に対して特にダメージ。 |
| トード(変) | カエルになったり、元にもどしたりする。 |
| ミニマム(変) | 小人になったり、元にもどしたりする。 |

クラス3

- | | |
|---------|---|
| ケアルラ | HPを回復。ケアルより回復量が多い。 |
| テレポ(変) | ダンジョンから外に脱出する。(移動時)
敵を他の空間へ弾き飛ばす。(戦闘時) |
| ブライナ(変) | 目が見えない状態(命中率低下)を回復。 |

クラス4

- | | |
|---------|-----------------------|
| ライブラ(個) | HPの最大値と現在値を見る。(ボスは不可) |
| コンフユ | 脳に作用し混乱させ、仲間割れを起こす。 |
| サイレス | 呪文を封じ込め、魔法を使えなくする。 |

クラス5

- | | |
|---------|---------------------|
| ケアルダ | HPを回復。ケアルラより回復量が多い。 |
| レイズ(個) | 死んだ仲間を復活。但しHPは1ケタ。 |
| プロテス(個) | 見えない膜をはり、防御力を上げる。 |

クラス6

- | | |
|---------|---------------------|
| エアロガ | 空中の敵に大ダメージ。エアロの強力版。 |
| ストナ(変) | 石化した状態を回復する。 |
| ヘイスト(個) | 攻撃力を上げ、攻撃回数を増やす。 |

クラス7

- | | |
|---------|---------------------|
| ケアルガ | ケアル系最上級。1人に使えば最大回復。 |
| エスナ(個) | 死以外のステータスの異常をすべて回復。 |
| リフレク(個) | 攻撃魔法を反射壁で相手にはね返す。 |

クラス8

- | | |
|---------|---------------------|
| トルネド | 敵のHPを1ケタにして、瀕死の状態に。 |
| アレイズ(個) | 死んだ仲間を復活、HPも最大まで回復。 |
| ホーリー(個) | 神聖なるエネルギーでダメージ。 |

召喚魔法

召喚魔法とはその名の通り、モンスターを呼び出して、敵と戦わせる魔法の事です。

8つのクラスに1つずつ、全部で8種類の魔法があり、魔法使いの能力で、白魔法を使うモンスター、黒魔法を使うモンスター、そして2つの魔法の力を合わせ持ち、非常に強力な力を発揮する合体モンスターのいずれかを呼び出すことができます。

ここではクラス5までの召喚魔法を紹介しましょう。これより上のクラスの魔法については、店で買うことはできず、世界のどこかに眠っています。あなた自身の手で探しだしてください。

クラス1	エスケブ	黒	攻撃効果ゼロ
	(チョコボ)	白	敵から逃げ出す
		合体	キック(敵1匹ダメージ)
クラス2	アイスン	黒	冷たい視線(敵1匹ダメージ)
	(シヴァ)	白	催眠光線(敵全体)
		合体	氷の結晶(敵全体ダメージ)
クラス3	スパルク	黒	稲妻(敵1匹ダメージ)
	(ラムウ)	白	マヒ(敵全体)
		合体	天の怒り(敵全体ダメージ)
クラス4	ヒートラ	黒	怒りの炎(敵1匹ダメージ)
	(イフリート)	白	味方全員の体力を回復
		合体	地獄の火炎(敵全体ダメージ)
クラス5	ハイパ	黒	キック(敵1匹ダメージ)
	(タイタン)	白	パンチ(敵1匹ダメージ)
		合体	地震(敵全体ダメージ)

す。例えば魔法しか通用しない敵のエリアを、戦士系のキャラクターで戦うのは不利ですから、ジョブチェンジによって全員を魔道師系にしたり、海では海の敵に強いキャラクターでパーティを編成したり、状況に応じた戦いのパターンを常に作りだすことができるわけです。

ジョブチェンジは何回でも可能なの？

もちろん可能です。ただし、キャパシティと呼ばれる値が必要です。

キャパシティって何？

戦闘によってお金や経験値と同様に獲得することが出来る値のことで、チェンジに必要なキャパシティは現在のジョブとチェンジするジョブの種類によって異なり、必要なだけのキャパシティがなければジョブチェンジする事は出来ません。



チェンジした場合、前のジョブの影響は？

まったくありません。例えば、魔道師から戦士にチェンジした場合、魔法はまったく使えなくなり、ステータスの値もレベルに応じて変化します。

1つのジョブを長く続けてもメリットはないの？

そんな事はありません。1つ1つのジョブにはそれぞれその経験の長さを表す値が熟練度として設定されており、熟練度の高いジョブへのチェンジなら、必要なキャパシティ値も少なくなります。また、熟練度が高ければ、攻撃効果や命中率もわずかながら高くなります。

初めからどんなジョブにもチェンジできるの？

いきなりどのジョブにでもチェンジできる、というものではありません。世界のあちこちにあるクリスタルに出会い、その力を受けるたびにチェンジできるジョブの数が増えてゆくのですね。

クリスタルと出会ったら話しかける事を忘れずに！

今どんなジョブチェンジが出来るんだろう？

その時点でチェンジ可能なジョブは、メニュースクリーンで「ジョブ」コマンドを実行すれば見る事ができます。それぞれのジョブの右に表示されている数値は左が熟練度、右がチェンジに必要なキャパシティ値です。

ジョブ	1	2
魔法使い	0	0
センズ	0	0
僧侶	0	0
白魔法使い	0	0

ジョブ	1	2
魔法使い	0	0
センズ	0	0
僧侶	0	0
白魔法使い	0	0
黒魔法使い	0	0

HP、MPはどうなるの？

HPは変わりませんが、MPは新しいジョブの種類によって、減る場合があります。例えば魔道師が戦士にチェンジした場合、戦士は魔法が全く使えませんから、MPはゼロになりますし、両者が魔道師系の場合で、最大使用回数が異なるとき、新しいジョブの使用回数によって、現在の使用可能回数が減る事もあります。

また、戦士が魔道師にチェンジした場合、戦士はMPがありませんから、魔道師にチェンジしても、その時点では使用可能回数はゼロのままです。もちろんこの場合は宿屋やアイテムを使えば回復します。

今装備している武器、防具は？

ジョブチェンジを実行した場合、今まで装備していたものが、そのまま使えるとは限りません。ですから、あらかじめ武器、防具はすべて外しておく必要があります。ただし、魔法に関してはその必要はありません。新しいジョブが魔法が使えない場合は、魔法の表示欄にXマークがつかます。

キャパシティも十分なのにチェンジできないだけ？

2つ考えられます。1つは装備をすべて外していない場合、もう1つはそのキャラクターのレベルが低い場合です。ジョブによっては一定のレベルに達してい

ないとチェンジできない場合がありますので、そんなときはレベルアップした後にもう1度試して下さい。

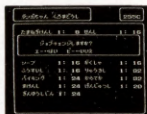
それでは実際にジョブチェンジを実行してみましょう。

まず、チェンジを行なうキャラクターの装備をすべて外して下さい。メニュースクリーンを呼びだし、続いて「そうび」コマンドを選択、更にキャラクターを選択し、「そうびかいじょ」コマンドを実行します。



次にメニュースクリーンに画面を戻し、今度は「ジョブ」コマンドを選択、続いて「そうびかいじょ」したキャラクターを選択します。

右の画面になったら、チェンジしたいジョブを選択します。必要なキャパシティ値があればここで確認のメッセージがでますので、よければAボタンを押してください。これでチェンジ完了です。



チェンジした後は、必ず武器、防具を装備するのを忘れずに！

せっかくクリスタルと出会っても、話しかけなければ新しい力が手に入りません。クリスタルには必ず話しかける様にしましょう。

ジョブチェンジに慣れるまでは、チェンジする前にセーブしておくといいでしょう。そうすれば何度もジョブチェンジを試す事ができますし、ベストパーティも組みやすくなりますよ。

次のページからは、FFⅢに登場するジョブについて説明します。それぞれのキャラクターは様々な特性を持ち、固有の特殊な能力を持っている場合もあります。もちろん装備できる武器、防具も異なりますので、ジョブチェンジする前によく読んでおいてください。

戦闘時コマンド

そのキャラクターが戦闘で使える命令の事です。

使用可能武器

そのキャラクターが装備できる武器の種類です。

たまねぎ剣士

冒険を志す者の出発点です。でも、すべてに半人前の若者で、剣の腕も魔法の腕も未熟で、探検中に見つけた粗末な武器やアイテム程度しか使いこなすことが出来ず、いくらレベルを上げて、ほとんど成長しません。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

使用可能武器

けん
剣、ナイフ



戦士

多種の武器の扱いに精通している戦いのエキスパートです。ヒットポイント、攻撃力が高い半面、魔法はまったく使えません。魔術士系に比べると、装備できる武器、防具の数は圧倒的に多くなっています。ただし、超自然的な力を持った武器を扱う事は出来ません。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

使用可能武器

けん
剣、ナイフ



モンク

格闘術をもって敵を倒すのがモンクの特長です。武器も手の先で扱う小型の物ばかりで、防具も動きを妨

げないような^{かる}軽い^{かん}簡素^そなものばかりです。体力がある
のでヒットポイントが^あ上がりやすく、レベルが^あ上がる
につれ、素手^すの攻撃力^{こうげきりょく}も飛躍^{ひやく}的に向上^{こうじょう}します。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

使用可能武器

カンフー



白魔法師

主に^{おも}治療^{ちりやう}や回復^{かいふく}系の^{けい}白魔法^{はくまほう}を使う^{つか}魔法師^{まほうし}です。戦士^{せんし}
系のキャラと比べると、ダメージを受けやすいので、
レベルが低い^{ひく}うちは先頭^{せんとう}に立^たって戦^{たたか}う事^{こと}は避^さけたほう
がよいでしょう。レベルが高^{たか}くなれば攻撃^{こうげき}系の魔法^{まほう}も
いくつか^{つか}使える^{よう}様^{よう}になります。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

ぼう
棒、杖



黒魔法師

主に^{おも}攻撃^{こうげき}系の^{けい}黒魔法^{くろまほう}を使う^{つか}魔法師^{まほうし}です。白魔法師^{はくまほうし}同
様^{よう}、レベルが低い^{ひく}うちは傷^{きず}を負^おいやすいので、他^{ほか}のキ
ャラク^きターが守^{まも}ってあげるようにしましょう。レベル
の高^{たか}い強^{きやう}力^{りょく}な呪文^{じゅもん}を覚^{おぼ}えたら、戦士^{せんし}系のキャラ^{けい}以上^{いじやう}
の働^{はたら}きをして^{はたら}くれるはず^{はず}ですから。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

ぼう つか
棒、杖、ナイフ



赤魔道師

しろ まほう くろ まほう りゅうほう つか
白魔法と黒魔法の両方を使いこなし、更にある程度
の武器を使って戦う事が出来るオールマイティなキャラクタ-です。ただし、白黒両方の魔法が使えるとは言え、レベルの^{たか}高い魔法はほとんど使えないため、ゲームの後半を乗り切る事は難しいかも知れません。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、まほう、アイテム

使用可能武器

ぼう つか けん
棒、杖、剣、ナイフ



狩人

ほか しやう とくしゆ りん や つか こと
他のジョブでは使用できない特殊な弓矢を使う事が出来ます。弓矢は^{けん}剣などの武器と違って、後列にいても前列と変わらない攻撃力が得られます。ただし、弓矢には本数制限がありますので、矢の残り本数には十分注意しましょう。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、まほう、アイテム

使用可能武器

りん
弓



ナイト

戦士系のキャラですが、その剣の腕前は極めて高く、持つ者を選ぶと言われているような名剣も思い通りに使いこなします。力も強く、時には他のメンバーに対する敵の攻撃に対し、自らの身を呈してメンバーを守る事もあります。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

使用可能武器

剣、ナイフ



シーフ

シーフの特長は戦いよりも、敵の隠しアイテムを盗んだり(ぬすむ)、強力な敵と不意に遭遇した時に、かなりの確率で逃げられる(とんずら)といった、素早さを利用した特殊能力にあるでしょう。移動時には鍵のかかった扉も開けてくれます。(先頭の場合)

戦闘時コマンド

たたかう、ぬすむ、とんずら、アイテム

使用可能武器

ナイフ、ブーメラン



学者

戦闘能力だけでなく、分析能力が極めて高く、その能力は戦闘中に存分に発揮されます。敵のHPの最大

値と現在値(しらべる、ただしボスは不可)、弱点(みやぶる)を探り当ててしまうのですから。

戦闘時コマンド

たたかう、しらべる、みやぶる、アイテム

使用可能武器

本



風水師

なんと言っても最大の長(き)は、自然(しぜん)の力(ちから)を利用(りよう)、その場の地形(ちけい)に應(お)じて敵(てき)に対してダメージを与える事が出来る(でき)る(ちけい)事(こと)でしょう。どんな地形(ちけい)でも臨機(りんき)応変(おうへん)にその力(ちから)を発揮(はつき)します。ただし、失敗(しっぱい)すると自分(じぶん)にダメージが跳ね返(かえ)ってきます。ご用心。

戦闘時コマンド

たたかう、ちけい、にげる、アイテム

使用可能武器

ペル



竜騎士

その力(ちから)は特に空(とく)を飛(と)ぶ敵(てき)モンスターに対して最大限(きだいげん)に発揮(はつき)されます。槍系(やりけい)の武器(ぶき)を好(この)んで使用(しよう)し、空高く飛(と)び上(あ)がり次(つぎ)のターンに敵(てき)の頭上(ずじょう)に急降下(きゅうこうか)して大ダメージを与(あた)え(ジャンプ)ます。また、ジャンプ中(ちゅう)には敵(てき)の攻撃(こうげき)を受(う)けないというメリッ(ちゆう)トもあります。

戦闘時コマンド

たたかう、ジャンプ、ぼうぎょ、アイテム

使用可能武器

やり
槍



バイキング

竜騎士が空なら、バイキングは海の敵に対抗するためのキャラクターと言えるでしょう。斧、ハンマーを好んで使用する彼は、海の航海には欠かせないキャラクターです。唯一の弱点と言えば、戦士系のキャラクターにしては成長スピードが遅い事でしょうか。

戦闘時コマンド

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

使用可能武器

おの
斧、ハンマー



空手家

格闘術のプロフェッショナルです。素手でも高い攻撃力を持っているのはもちろんですが、他のキャラクターでは到底使いこなせない様な武器も巧みに使いこなします。また、気をためる事により（ためる）通常の力を遥かに上まわる攻撃力を発揮します。

戦闘時コマンド

たたかう、ためる、ぼうぎょ、アイテム

使用可能武器

つめ
爪



魔剣士

負の力(Dark Force)によって驚異的な破壊力を持つ「暗黒剣」を扱う事が出来る唯一のキャラクターです。ただし、逆に今まで使用可能だった武器、防具は一切使えず、装備できるものは負の力によって鍛えられたものに限られます。

戦闘時コマンド

たたかう、ほうぎょ、まほう、アイテム

使用可能武器

暗黒剣



幻術師

冥界からモンスターを召喚し、敵と戦わせる能力を持つ魔道師が幻術師です。召喚されるモンスターは全部で8レベル、各レベルごとに白、黒、合体の3種類のモンスターがあり、幻術師はそのうちの白と黒のモンスターをランダムに召喚する事ができます。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

棒



吟遊詩人

豎琴をかんで作り出す衝撃波はモンスターに精神的なダメージを与え(うたう)、敵に向けて放たれる声

は敵を^{てき}脅^{おど}かし^{おど}逃^{とう}避^ひさせ(おどかす)、味方^{みかた}に向けて放^{はな}たれる声^{こえ}は全^{ぜん}員^{いん}の攻^{こう}撃^{げき}力^{りき}をアッパ(おうえん)させます。

戦闘時コマンド

うたう、おどかす、おうえん、アイテム

使用可能武器

豎^{たて}琴^{こと}(装^{そう}備^びしないと「うたう」事^{こと}ができ
ません)



魔人^{まじん}

黒魔^{くろま}道^{どう}師^しのヴァージョンアッパ版^{ばん}です。魔人^{まじん}となっ
て初^{はじ}めてクラス8の呪^{じゆ}文^{もん}が使^{つか}えるようになり、それぞ
れのクラスの使用^し回^{よう}数^{かいすう}もグーンとアッパ。更^{さら}には今^{いま}ま
で使用^しして^{よう}いた各^{かく}魔^ま法^{ほう}の威^い力^{りき}もアッパし、黒魔^{くろま}術^{じゆつ}のス
ペシャリストとなります。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

棒^{ぼう}



どうし 導師

魔人まじんが黒魔術くろまじゅつなら、こちらは白魔道師しろまどうしのヴァージョンアップ版です。魔人まじん同様、導師どうしになって初めてクラス8じゅうもんの呪文つかが使えるようになります。もちろんクラス別使用回数べつしようかいすう、および従来の魔法じゅうらいの威力まほうもグリーンとアップ、まさに白魔術しろまじゅつのスペシャリストいと言えます。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

ぼう
棒、杖つえ



ま かいげん し 魔界幻士

幻術師げんじゅし、つまりモンスター召喚能力しょうかんのうりょくを持った魔道師まどうしのヴァージョンアップ版です。幻術師げんじゅしと比較して、クラス別使用回数べつしようかいすうもアップし、更にすべてのクラスで白と黒が合体した非常に強力なモンスターきんを召喚しょうかんすることができます。

戦闘時コマンド

たたかう、まほう、にげる、アイテム

使用可能武器

ぼう
棒



通常アイテム

ここではFFⅢの世界に登場するアイテムを紹介しましょう。アイテムの中にはいつでも使えるものもあれば、戦闘中だけに使えるものや、移動中だけに使えるものもあり、その効力も多種多様です。その力を正しく理解していれば、これらのアイテムはきっとあなたの冒険の大きな助けとなることでしょう。

通常（いつでも使える）アイテム（*印は非売品です）

ポーション	HPを回復してくれます。
ハイポーション	ポーションの強力版です。
きんのはり	石になった人を元に戻します。
おとめのキッス	カエルになった人を元に戻します。
やまびこそう	沈黙（呪文が使えない）の状態を元に戻します。
うちでのこづち	小人にしたり、元に戻したりします。
めぐすり	目が見えない（命中率低下）状態を元に戻します。
どくけし	体内の毒を消し去ります。
ラッコのあたま	ダンジョンから一瞬にして外に出られます。
まほうのかぎ	鍵のかかった扉を開けられます。
ギサールのやさい	特定の場所で使うと「でぶチョコボ」を呼び出せます。
こびとのパン	自分の位置を中心とした世界図が見られます。
エリクサー*	HPとMPを完全に回復してくれます。
フェニックスのお*	死んだ仲間を生き返らせます。

戦闘時専用アイテム

せんとう じ せんよう

戦闘時専用アイテム（すべて非売品）

これらのアイテムはどこのお店にも売っていません。
 宝箱か、敵との戦いでのみ手にいれる事ができるので
 す。どのアイテムを使っても様々な魔法と同様の効果が
 得られますので、戦闘能力が低いキャラクターにと
 っては非常に役に立つアイテムとなる事でしょう。こ
 こに書いた以外にも数々のアイテムがありますが、そ
 の効果はあなた自身の手で確かめて下さい。ただし、
 どのアイテムも1回限りでなくなってしまう事を忘れ
 なく！それぞれの魔法の効果については、31Pの魔
 法一覧をお読みください。

ボムのかけら
 ボムのみぎうで
 なんきよくのかぜ
 ほっきよくのかぜ
 ゼウスのいかり
 かみがみのいかり
 だいちのドラム
 バッカスのさけ
 ちんもくのおふだ
 ひつじのまくら

ファイラと同様の効果があります
 ファイガと同様の効果があります
 プリザラと同様の効果があります
 プリザガと同様の効果があります
 サンダラと同様の効果があります
 サンダガと同様の効果があります
 クエイフと同様の効果があります
 ヘイストと同様の効果があります
 サイレスと同様の効果があります
 スリプルと同様の効果があります

FFⅢに登場する武器、防具は、すべて名前の前にその種類を示すマークがついています。武器の種類と、それぞれの武器を使いこなせるキャラクターは以下の通りです。

* そのマークがついているからといって、すべての武器が使えるわけではありませんので、ご注意ください。

剣	たまねぎ剣士、戦士、赤、黒魔道師、ナイト、シーフ
暗黒剣	魔剣士
ナイフ	たまねぎ剣士、戦士、赤魔道師、ナイト
爪	空手家
カンフー(棍)	モンク
ロッド(棒)	赤、白、黒魔道師、幻術師、魔人、導師、魔界幻士
杖	赤、白魔道師、導師
ハンマー	バイキング
槍	竜騎士
本	学者
ブーメラン	シーフ
ベル(鈴)	風水師
堅琴	吟遊詩人
弓	たまねぎ剣士、戦士、赤、黒魔道師、狩人

防具の種類はその装備出来る場所の違いにより、4つに分けられます。それぞれの種類と、装備できる場所は以下の通りです。

兜(ぼうし、かぶと、ヘルムなど) あたまに装備できます。
 鎧(ふく、よろい、メイル、ロープなど) からだに装備できます。
 小手(うでわ、こてなど) うでに装備できます。
 盾(たて、シールドなど) みぎて、またはひだりてに装備できます。

ぼうぐ
防具リスト

ア

アイスアーマー……………戦士、狩人、ナイト、バイキング、竜騎士

アイスシールド……………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、
バイキング、竜騎士

アイスヘルム……………戦士、赤、狩人、ナイト、シーフ、
バイキング

イーシスのたて……………ナイト、バイキング、竜騎士

カ

かくしゃのふく……………白、黒、学者、魔人、導師

かわのたて……………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、
バイキング、竜騎士

かわのぼうし……………魔剣士以外

かわのよろい……………魔剣士以外

ガントレット……………ナイト、バイキング、竜騎士

かくしゃのぼうし……………学者、白、黒、魔人、導師

クリスタルのこて……………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、バイキング、
竜騎士

クリスタルのたて……………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、
バイキング、竜騎士

クリスタルヘルム……………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、バイキング、
竜騎士

クリスタルメイル……………戦士、赤、ナイト、バイキング、竜騎士、

くろおびどうぎ……………モンク、空手家

くろしょうぞく……………シーフ

くろずきん……………シーフ

くろのローブ……………赤、黒、幻術師、魔界幻士

けんぼうぎ……………モンク、空手家

サ

しじんのふく……………吟遊詩人

しろのローブ……………赤、白、幻術師、導師、魔界幻士

タ

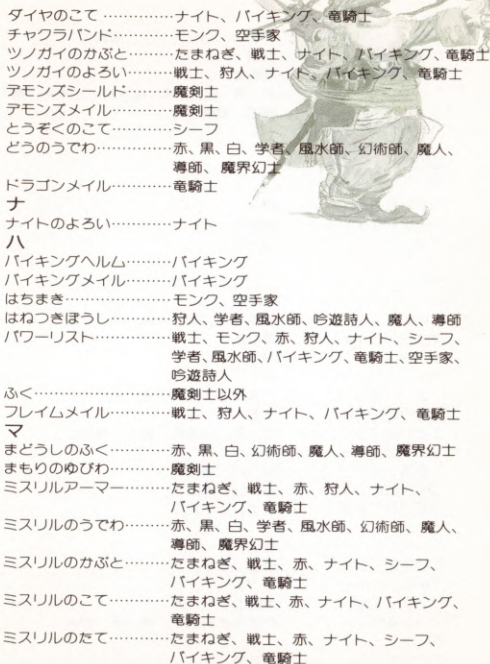
だいちのころも……………風水師

ダイヤシールド……………ナイト、バイキング、竜騎士

ダイヤメイル……………ナイト、バイキング、竜騎士

ダイヤのうでわ……………赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人
導師、魔界幻士

ダイヤのかぶと……………ナイト、バイキング、竜騎士



ゆうしゃのたて……………ナイト、バイキング、竜騎士

ラ

- リフレクトメール……ナイト、パイキング、竜騎士
リボン……全員
りゅうのかぶと……竜騎士
ルーンのうでわ……赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人、
導師、魔界幻士

武器リスト

ア

- いかずちのや……狩人
ウィンドスピア……竜騎士
エアークナイフ……シーフ
オリハルコン……シーフ

カ

- カイザーナックル……空手家
きのや……たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
ギヤマンのベル……風水師
キラークボウ……狩人
キングスソード……戦士、ナイト
グレートボウ……たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
こおりのじてん……学者
こおりのぼう……赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士
こおりのほん……学者
こおるつえ……赤、白、導師
ゴーレムのつえ……赤、白、導師
こだいのつるぎ……戦士、ナイト

サ

- サーベンドソード……戦士、ナイト
サラマンドソード……戦士、ナイト
さんせつこん……モンク
サンダースピア……竜騎士
せいなるや……たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
夕
だいちのベル……風水師
ダガー……たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ
ダブルトマホーク……パイキング

ダブルハーケン.....バイキング

ちょうろうのつえ.....導師

つえ.....赤、白、導師

ディフェンダー.....ナイト

テイルヴィング.....赤魔導師

てつのや.....たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人

トールハンマー.....バイキング

トリトンハンマー.....バイキング

トンファー.....モンク

ナ

ナイフ.....たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ

ヌンチャク.....モンク

ねこのつめ.....空手家

ハ

バトルアックス.....バイキング

ハンマー.....バイキング

ひかりのぼう.....赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士

ひかるつえ.....赤、白、導師

ひりゅうのつめ.....空手家

ブーメラン.....シーフ

ブラッドランス.....竜騎士

フリースプレイド.....戦士、ナイト

ほのおのじてん.....学者

ほのおのぼう.....赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士

ほのおのほん.....学者

ホーリーランス.....竜騎士

マ

マインゴーシュ.....シーフ

マドラのたてごと.....吟遊詩人

ミスリルソード.....たまねぎ、戦士、ナイト

ミスリルナイフ.....たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ

ミスリルロッド.....赤、黒、白、幻術師、魔人、導師、魔界幻士

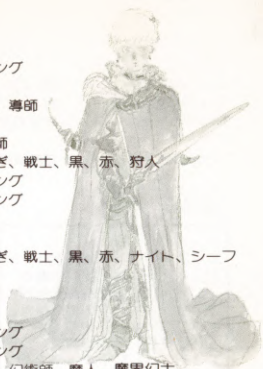
モーニングスター.....バイキング

もえるつえ.....赤、白、導師

ヤ

ゆみ.....たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人

ゆめのたてごと.....吟遊詩人



ラ

ルーンのおえ……………赤、白、導師

ルーンのおみ……………狩人

ロングソード……………たまねぎ、戦士、ナイト

ワ

ワイトスレイヤー……………赤魔導師

まほうはやみひょう
魔法早見表

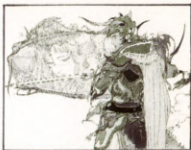
ア			タ		
アイス	召2	召喚魔法	トルネド	白8	HPを1ケタに
アレイズ	白8	死者完全復活	ドレイン	黒7	HP吸収
イレース	黒5	防御魔法無効	ハ		
エアロ	白2	空の敵に効果	バイオ	黒6	細菌でダメージ
エアロガ	白6	エアロ+α	ハイバ	召5	召喚魔法
エスケブ	召1	召喚魔法	ヒートラ	召4	召喚魔法
エスナ	白7	ステータス全快	ファイア	黒1	炎でダメージ
カ			ファイラ	黒3	ファイア+α
キル	黒5	格下の敵を一掃	ファイガ	黒6	炎系最上級
クエイフ	黒7	地震でダメージ	ブライナ	白3	視力回復
ケアル	白1	HP回復	ブライン	黒2	命中率低下
ケアルラ	白3	ケアル+α	ブリザド	黒1	冷気でダメージ
ケアルダ	白5	ケアルラ+α	ブリザラ	黒3	ブリザド+α
ケアルガ	白7	ケアル系最上級	ブリザガ	黒4	冷気系最上級
コンフュ	白4	敵を混乱	フレア	黒8	核ダメージ
サ			ブレイク	黒4	徐々に石化
サイトロ	白1	マップ透視	ブレクガ	黒7	一撃で石化
サイレス	白4	呪文封じ込め	プロテス	白5	防御力アップ
サンダー	黒2	稲妻でダメージ	ヘイスト	白6	攻撃力アップ
サンダラ	黒3	サンダー+α	ホーリー	白8	聖なるダメージ
サンダガ	黒5	稲妻系最上級	ポイズン	黒2	毒でダメージ
シェイド	黒4	動けなくする	ポイズナ	白1	解毒
ストナ	白6	石化回復	マ		
スバルク	召3	召喚魔法	ミニマム	白2	小人↔人
タ			メテオ	黒8	陨石でダメージ
マジョン	黒6	異次元へ飛ばす	ラ		
アス	黒8	1撃で倒す	ライブラ	白4	HPチェック
テレボ	白3	ダンジョン脱出	リフレク	白7	魔法反射壁
トード	白2	カエル↔人	レイズ	白5	死者復活

そう だい
壮大なFFワールドをすべて体験たいけんして欲しい
ファミリーコンピュータ用ようゲームカセット

ファイナルファンタジー

SQF-FF 定価5,900円(税別)

シリーズ第1弾! フルアニメの戦せん
闘シーン、壮大なスケール、そし
て圧倒的あつとうてきのスピード感かんにあふれたR
PG超大作!



ファイナルファンタジーII

SQF-FY 定価6,500円(税別)

経験値のない成長システムを初め
とする、数々の新型システムを導
入したドラマチックRPG!



しん とうじょう
新登場! スクウェアブランドの本

ファイナルファンタジーIII

ワールドガイドPART1(仮題)

だれ し
誰も知らなかったFFワールドが
ここにある!

スクウェア責任編集

NTT出版から4月下旬発売予定!

以下続々登場!



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ILLUSTRATION
CHARACTER DESIGN: YOSHITAKA AMANO

SCENARIO WRITER: KENJI TERADA

PROGRAMMER: NASIR GEBELLI

© SQUARE 1990

SQUARE

発売元 株式会社スクウェア

〒110 東京都港区赤坂7-6-38アルファベットのビル

PHONE. 03-505-1533

MANUAL WRITING/KAZUHIKO AOKI & YUSUKE HIRATA