

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | 基本画面の説明

5 | ユニット

6 | コマンド

7 | 悪魔合体システム

8 | アイテムについて

9 | 魔法について

10 | セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

11 | VC中断セーブ

12 | VCメニュー

13 | まるごとバックアップ機能

14 | コントローラー設定

15 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

16 | 権利表記など


困ったときは

17 | お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選べると、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

カーソルの移動	+
コマンドメニューの呼び出し/ コマンドの決定	(A)
コマンドのキャンセル/ 未行動ユニットへのカーソル移動	(B)
ゲームのスタート	(+)
タイトル画面でのメニュー選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

### 3 ゲームの始めかた

#### ● タイトル画面

⊕を押すと、タイトル画面に移行します。⊖で「START」か「CONTINUE」を選択し、Ⓐで始めてください。



START	ゲームを最初から遊ぶときに選びます。
CONTINUE	プレイ中にセーブしておけば、パーティーの状態が記録されます。続きを始めたデータを選択し、始めてください。

#### ● 名前を入力する

ゲームを新規に開始すると、名前入力画面に移行します。⊕で文字を選び、Ⓐで入力してください。入力が完了したらリターンキーを選んで、Ⓐを押します。



リターンキー

#### ● 能力を設定する

名前の入力が終わると、能力設定画面に移行します。

6つの能力に8ポイントを振り分けることができます。⊕上下で能力を選び、⊕右またはⒶで1ポイントずつ振り分けてゆきます。⊕左またはⒷで振り分けたポイントをキャンセルできます。



#### ● ゲームオーバー

ヒーローかヒロインのいずれかのHPが0になった場合、ゲームオーバーとなります。

## ● 全体マップ画面



## 1 カーソル

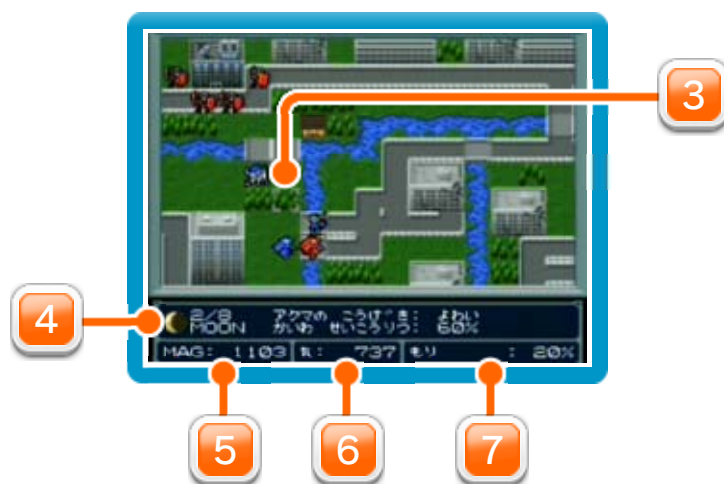
⌄で主人公を進ませたい地点を選択し、その場所へ移動させることができます。

ただし、クリアしていない地点をとばして指定することはできません。

## 2 施設

全体マップ上で移動する際、「ラグの店」や「邪教の館」といった施設も登場します。

## ● 戦闘マップ画面



## 3 カーソル

⌄でユニットを選択します。また、画面端にもってゆくことにより、カーソルが矢印に変わり、その方向へスクロールします。

## 4 月齢

月の満ち欠けの状態。1ターンごとに変化します。

## 5 MAG

マグネタイトの量です。マグネタイトは、仲魔が移動する際に必要とするエネルギーで、1マス移動するた

びにその仲魔のCP（こうたいポイント）分、減少してゆきます。

## 6 お金

現在の所持金です。お金は、COMP（コンピュータ）にストックされている仲魔を戦闘マップに召喚する際、必要なもので召喚額は個体ごとに異なっています。

## 7 地形（効果）

カーソルが指している地形の名称と、地形効果を表しています。地形効果とは、直接攻撃の際に受けるダメージを軽減する値で、数値が高い程、受けるダメージも低くなってゆきます。

青基調のユニットがプレイヤー側のユニット、赤基調のユニットが敵側のユニットです。また、ゲームが進行してゆくと黄基調のユニットが登場



することがありますが、このユニットは中立ユニットです。中立ユニットはプレイヤー側にも敵側にも属していないユニットで、強力な力を秘めているものもあります。

## ユニット情報

種族：名前	ユニットの種族と名前を表示しています。
HP（ヒットポイント）	ユニットの生命力を表しています。右側の数値が最大値、左側の数値が現在値を表しています。HPが0になると、ユニットは消滅します（復活はありません）。ヒーローかヒロインのいずれかのHPが0になった場合、ゲームオーバーとなります。
MP（マジックポイント）	ユニットの魔法力を表しています。魔法を使用するたびに、使用した魔法の消費MP分減ってゆきます。
CLASS（せんとうクラス）	悪魔のユニットにのみ存在します。戦闘して、経験値を積むことにより、せんとうクラスが上昇してゆきます。最高で8まで上げることができます。
MV（いどうりょく）	ユニットの移動力を表しています。
LV（レベル）	ユニットのレベルを表しています。ヒーローとヒロインのみ、経験値を積むことによりLVが上昇してゆきます。
CP（こうたいポイント）	悪魔のユニットにのみ存在します。悪魔の抗体ポイントを表しています。
EX（イクスぺリエンス）	ユニットの経験値を表しています。



NEXT (ネクスト)	ユニットが次にレベルアップするまでのEXの値を表しています。
STATUS (ステータス)	ユニットの状態を表しています。 ..... : 異常なし。 POISON : 毒におかされています。 PALSY : 麻痺しています。 CLOSE : 魔法を封じられています。

ユニットにカーソルをあわせ、**A**を押すことにより表示されるユニット用のコマンドと、ユニットのないところにカーソルをあわせ**A**を押すことにより表示されるシステム系のコマンドがあります。

### ユニット用のコマンド

移動	ユニットを移動させるコマンドです。移動可能な範囲は、マップ上に明るく表示されます。
攻撃	上下左右に隣接する敵ユニットに対して直接攻撃を行うコマンドです。
魔法	ユニットが所持している魔法を使用します。
会話	ヒーロー専用のコマンドで、敵悪魔と会話を行うときに使用します。ただし、ヒーローよりレベルの高い悪魔（中立ユニットを除く）や、敵専用の種族の悪魔には話しかけることはできません。会話交渉に成功すると、その敵は仲魔になります。
COMP (コンピュータ)	ヒーロー専用のコマンドで、COMP内にストックされている仲魔を戦闘マップ上へ召喚したり、ストックされている仲魔をはずすことができます。
アイテム	主人公が所持しているアイテムを使用します。
特技	仲魔専用のコマンドで、その時習得している特技（特殊攻撃）を行います。また、1度使用した特技は、次のFULL MOONのターンになるまで使用できません。

ステータス	そのユニットのステータス画面を見ることが出来ます。⊕左右を押すことに内容が変化します。
はずす	仲魔専用のコマンドです。召喚された仲魔をパーティーからはずしたいという時に使用します。
終了	そのユニットの行動を終了します。

## システム系のコマンド

セーブ	その時のゲームの状態を保存しておきます。セーブは、プレイヤーのユニットがすべて未行動の時のみ、行うことができます。
ロード	セーブしてあるデータをロードします。
リスト	プレイヤーのパーティー一覧表を表示します。
システム	サウンドなどの設定を変更します。
終了	プレイヤーのターンを終了します。

『魔神転生』では、戦闘マップ上で合体を行う方法と、邪教の館で合体を行う方法の2通りがあります。

なお、合体後にできる悪魔のレベルが、ヒーローのレベルより高い場合は、合体できません。



### ● 戦闘マップ上で合体

- ① 仲魔を移動させ、他の仲魔ユニットと重ね合わせることで、「がったいしますか?」との問いが表示されます。



「はい」にカーソルを合わせて④を押します。

- ② 合体後にできる悪魔のステータス画面が表示されます。「これでよろしいですか?」の問いが表示されたときOKならば「はい」を、やめるならば「いいえ」を選択します。

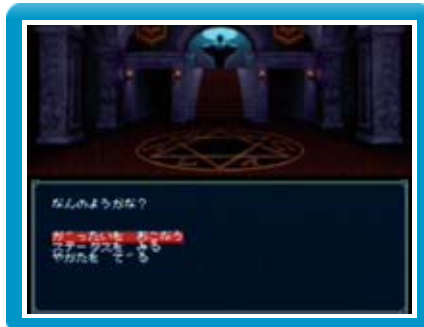


- ③ 「はい」を選んだ後、合体シーンになります。

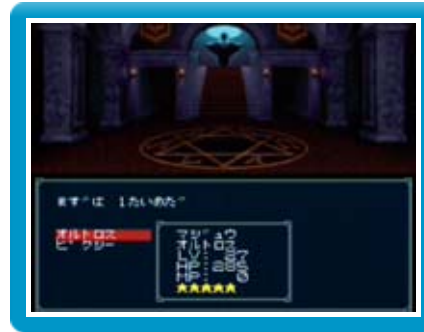


### ● 邪教の館で合体

- ① 邪教の館に入ると、メニューが出ますので「がったいをおこなう」を選択します。



- ② まず、1体目の悪魔を選択します。メニューに表示されていない仲魔はカーソルを上または下に移動しつづけることにより表示されます。Ⓐで決定してください。



- ③ 2体目を選ぶと、合体後の悪魔のステータス画面が表示されます。

「では がったいさせるぞ」の呼びかけにOKならば「はい」を選択します。その後、合体シーンになります。



アイテムには、消費系アイテム、武器・防具系アイテム、宝石系アイテムの3系統があります。

### ● 消費系アイテム

1度使用すると、なくなってしまうアイテムです。敵をたおすか、宝箱を取ることによって手に入れることができます。

きずぐすり	HPを最大値の1/8回復します。
ませき	HPを最大値の2/8回復します。
マッスルドリンコ	HPを最大値の4/8回復します。
ほうぎよく	HPを最大値まで回復します。
まほうびん	MPを最大値の2/8回復します。
まりよくのもと	MPを最大値の4/8回復します。
ディスポイズン	POISON（毒）をなおします。
ディスパライズ	PALSY（麻痺）をなおします。
ディスクローズ	CLOSE（魔法封じ）をなおします。
えんまくだん	戦闘マップから全体マップへ脱出します。

### ● 武器・防具系アイテム

ヒーロー・ヒロインに装備するアイテムです。敵をたおすか、宝箱を取るか、ラグの店で手に入れることができます。

#### 武器

アタックナイフ	パラメータの「つよさ」が1上昇する。
くさなぎのたち	パラメータの「つよさ」と「すばやさ」が1上昇する。
クチナワのけん	パラメータの「つよさ」と「まりよく」が1上昇する。
ロータスワンド	パラメータの「つよさ」が2上昇する。

れんきのけん	パラメータの「つよさ」が4上昇する。
--------	--------------------

## 防具

バトルスーツ	胴に装備する。 パラメータの「ぼうぎょ」が1上昇する。
バトルヘルム	頭に装備する。 パラメータの「ぼうぎょ」が1上昇する。
バトルアーム	腕に装備する。 パラメータの「すばやさ」が1上昇する。
バトルレッグ	足に装備する。 パラメータの「ぼうぎょ」と「すばやさ」が2上昇する。

### ● 宝石系アイテム

ラグの店にもってゆくと、めずらしい防具や悪魔と交換してくれます。敵をたおすか、宝箱を取ることでより手に入れることができます。

アメジスト	アクアマリン	エメラルド
オニキス	オパール	ガーネット
サファイア	ダイヤモンド	ターコイズ
トパーズ	パール	ルビー

魔法には、攻撃魔法、回復魔法、補助魔法の3系統があります。

### 攻撃魔法

アギ	火炎により敵1体を攻撃します。
マハラギ	火炎により敵全体を攻撃します。
ブフ	氷結により敵1体を攻撃します。
マハーブフ	氷結により敵全体を攻撃します。
ジオ	電撃により敵1体を攻撃します。
マハジオ	電撃により敵全体を攻撃します。
ザン	衝撃により敵1体を攻撃します。
マハザン	衝撃により敵全体を攻撃します。

### 回復魔法

ディア	味方1体のHPを最大値の2/8回復します。
ディアラマ	味方1体のHPを最大値の4/8回復します。
ディアラハン	味方1体のHPを最大値まで回復します。
メディア	味方全体のHPを最大値の2/8回復します。
メディアラハン	味方全体のHPを最大値の4/8回復します。
ポズムディ	味方1体のPOISON（毒）をなおします。
パララディ	味方1体のPALSY（麻痺）をなおします。
パトラ	味方1体のCLOSE（魔法封じ）をなおします。

### 補助魔法

トラエスト	戦闘マップから全体マップへ脱出します。
サバトマ	仲魔を呼び出します。（ヒロイン専用）



## 10 | セーブについて

セーブは戦闘マップ画面で行うことができます。

ユニットのないところにカーソルを合わせ $\text{\textcircled{A}}$ を押すことにより、システムコマンドが表示されますので、コマンドから「セーブ」を選択してください。

セーブはプレイヤーユニットが未行動の時のみ、行うことができます。ファイルは2つまで用意してあります。

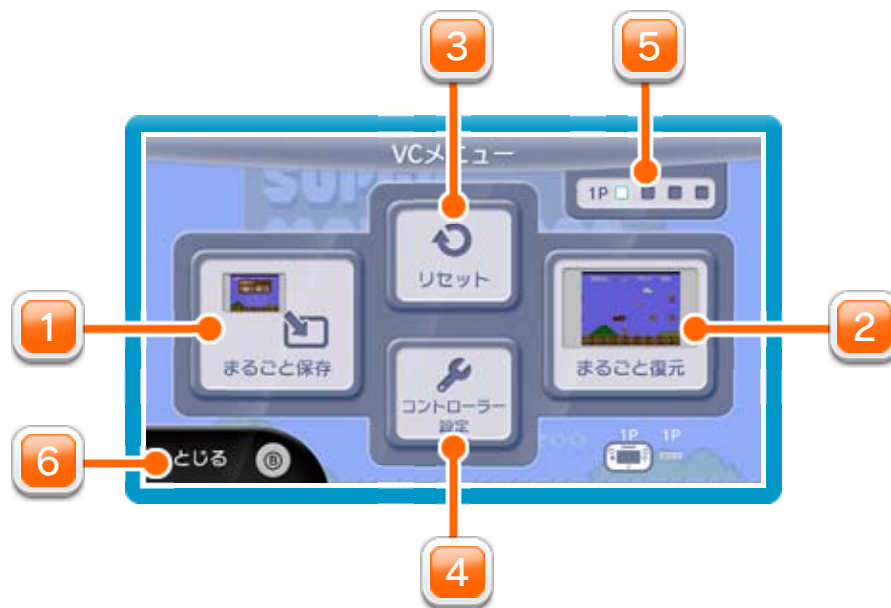


プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、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進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの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。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 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。

### 3 リセット

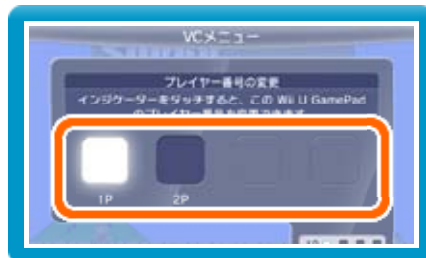
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 13 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、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は、コピーする際のゲームの進行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ません。

※ 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、上書きされるのでご注意ください。



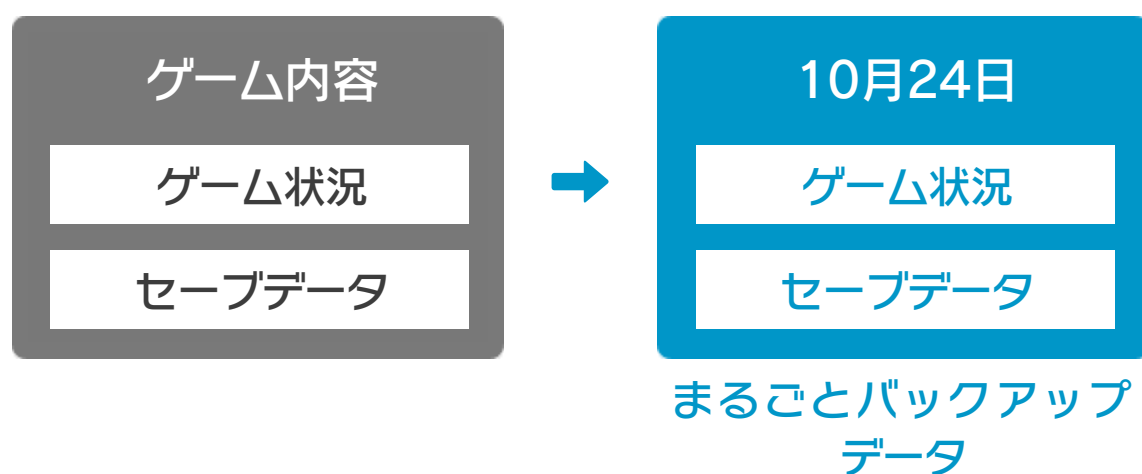
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

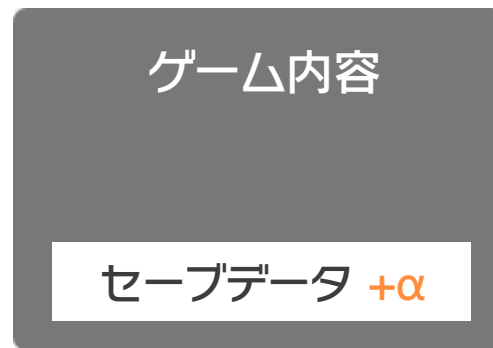
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



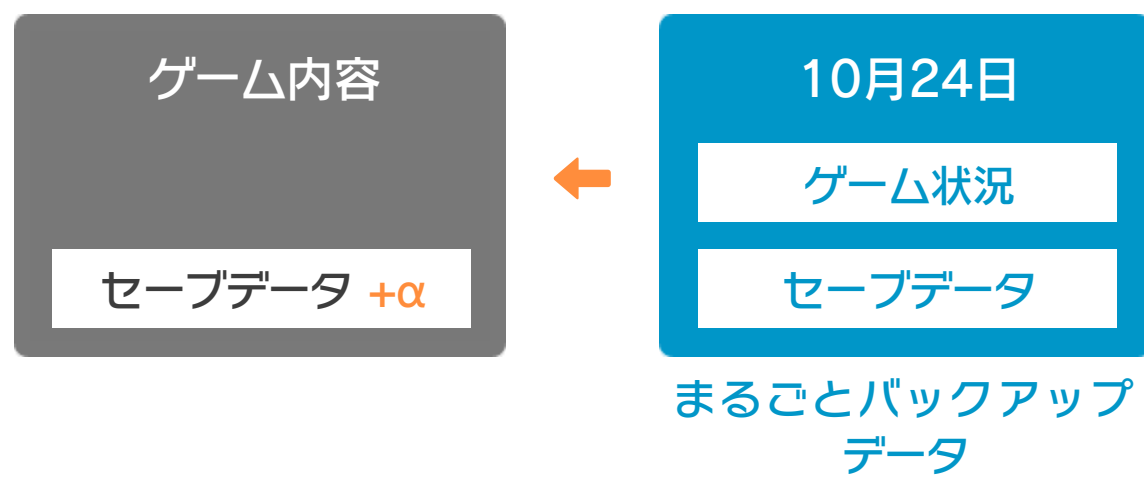
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「割り当ての変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。



割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。

※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

## 15 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。



### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

## 本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社セガ

アトラス・ユーザーサポート

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。