

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 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | ユニットについて

7 | ユニットの移動

8 | 建物紹介

9 | コマンドメニュー

10 | 戦闘について

11 | 武器について

12 | 進行ウィンドウ

13 | 進撃準備ウィンドウ

14 | ユニット紹介

15 | セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

16 VC中断セーブ

17 VCメニュー

18 まるごとバックアップ機能

19 コントローラー設定

20 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

21 権利表記など


## 困ったときは

22 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「ファイアーエムブレム 紋章の謎」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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。ここには、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

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ 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台しか接続できません。

※ 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」を選ばると、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

項目の選択／カーソルの移動	+
決定／メッセージ送り	(A)
キャンセル	(B)
ユニットやアイテムの情報を見る	(X)
未行動ユニットにカーソルを移動	(Y)
ゲームのスタート／ストーリーのスキップ	(+)

進行ウインドウ



HOMEボタンメニュー



### 3 ゲームの始めかた

ゲームを起動すると、オープニングが始まります。⊕を押してタイトル画面に進みましょう。




タイトル画面で⊕を押すと、タイトルメニューに進みます。

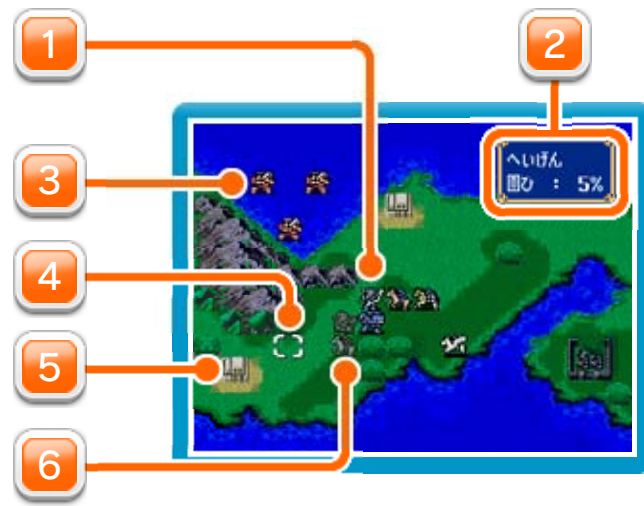
#### タイトルメニュー

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。なお、再開すると中断データは消えてしまいます。
記録から始める	記録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。ゲームを保存するファイルを3つの中から選び、続いて第1部、第2部のどちらかを選ぶとスタートです。
記録を写す	ファイルをコピーして、別のファイルに写すことができます。
記録を消す	ファイルを消すことができます。なお、一度消したファイルは元にもどらないので気をつけましょう。

## 4 | ゲームの進めかた

- マップ画面で主人公のマルスが率いる軍のユニット（キャラクターを表す駒）を動かし、敵軍と戦いましょう。ゲームには「ターン」があり、味方のターンと敵のターンが交互に進みます。味方のターンで味方ユニットを動かし終わったら、進行メニューで「ターン終」を選んで敵のターンに進みましょう。
- このゲームはいくつかの章に分かれており、それぞれの章には城門や玉座に敵の大將がいます。大將を倒して、マルスが城門や玉座でコマンドメニュー「せいあつ」を選ぶとクリアとなり、次の章に進みます。
- マルスのHP（体力）が0になるとゲームオーバーとなります。前回記録したところからやり直しましょう。

## 5 画面の見かた



1 味方ユニット（青色）

2 地形の情報

3 敵ユニット（赤色）

4 カーソル

5 建物

6 行動を終えたユニット（灰色）



各ユニットは1ターンに1回行動でき、ユニットの種類によって移動できる範囲や選べる行動が違います。戦闘で敵にダメージを与えたり敵を



倒したりするとユニットは経験値 (EX) を手に入れ、経験値が100を超えるごとに1つレベルアップして強くなります。なお、ユニットによっては、条件を満たすとより強いユニットへ昇格できます。

各ユニットにカーソルを合わせてⒶを押すと、そのユニットを選択した状態になります。その状態でカーソルを動かすと、移動できる範囲が明るく表示されます。行きたい場所にカーソルを合わせて決定し、ユニット



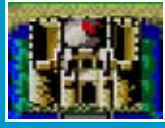
移動できる範囲

トを移動させてください。移動した場所の地形によっては敵の攻撃をかわす確率が上がったり、建物に入ってさまざまなメニューを選択できます。

なお、ユニットを選んだ状態でⓧを押すと、ユニットのくわしい情報を見ることができます。

**とりで**

ここにいと、次のターンにHPが回復する。

**城門**

ここを「せいあつ」すると章クリアとなる。

**民家**

さまざまなヒントを聞くことができる。

**村**

マルスが訪れると、アイテムなどをもらえる。

**店**

武器や道具を売買することができる。

**闘技場**

戦って賞金と経験値を手に入れることができる。

## 9 コマンドメニュー

ユニットを移動させるか、ユニットを選んで④を押すとコマンドメニューが表示され、さまざまなことができます。



選べるメニューはユニットの種類やいる場所などによって変わります。行動を終えるときは「たいき」を選んで④を押しましょう。

こうげき	敵軍のユニットを攻撃します。使う武器を選び、続いて攻撃する相手を選びましょう。
ぶき	「装備する」を選ぶと、敵ユニットから攻撃されたときに使う武器を変えることができます。 「交換」を選ぶと、となりあった味方ユニットと武器を交換でき、「捨てる」を選ぶといらぬ武器を捨てることができます。
どうぐ	「使用する」で道具を使ったり、「交換」でとなりにいる味方ユニットと道具を交換したり、「捨てる」でいらぬ道具を捨てることができます。
たいき	何もせずにその場に待機し、行動を終了します。
輸送隊	輸送隊に持ちものを預けたり、預けているものを受け取ったり、預けている不要なものを捨てることができます。このメニューはマルスと、マルスのとなりにいるユニットのみ選べます。

むら	<p>マルスのみ選べるメニューで、村を訪れます。</p> <p>村では新しい情報を得たり、仲間が加わることもあるので、必ず訪ねるようにしましょう。なお、村は一度訪れると門を閉ざし、以降は入れなくなります。</p>
じょうほう	<p>民家を訪ねて、さまざまなヒントを聞けます。</p>
おりる	<p>馬などに乗っているユニットが選べるメニューで、馬などから降りて戦います。なお、降りるとユニットの種類が変わります。</p>
のる	<p>馬などから降りたユニットが選べるメニューで、ふたたび馬などに乗って戦います。</p>
かいもの	<p>武器屋や道具屋を訪れて、お金をはらって買いものをしたり、持ちものを売ることができます。</p>
闘技場	<p>闘技場を訪れて、ユニットを戦わせることができます。勝てば賞金と経験値が入りますが、負けるとユニットは消滅してしまうので注意しましょう。なお、戦いはラウンド表示中にⓀを押すとやめることができます。</p>
とびら	<p>ユニット「とうぞく」が選べるメニューで、扉を開けることができます。なお、その他のユニットは「とびらのかぎ」を使う必要があります。</p>
たからばこ	<p>ユニット「とうぞく」や、ある条件を満たしたマルスが選べるメニューで、宝箱を開けて中にあるアイテムを手に入れることができます。なお、その他のユニットは「たからのかぎ」を使う必要があります。</p>

せいあつ	城門や玉座でマルスがこのメニューを選ぶと勝利となり、その章をクリアします。
はなす	特定の条件を満たすと選ぶことができ、となりにいる敵ユニットと話します。うまくいけば、敵が仲間になってくれる場合もあります。
せってい	戦闘時のアニメの演出をオフ/リアル/ノーマルから選ぶことができます。

## 10 戦闘について

コマンドメニュー「こうげき」を選んだり、敵ユニットに攻撃をしかけると、戦闘画面になります。



戦闘画面ではユニットのHPがゲージで表示され、お互いが1回ずつ攻撃します（すばやいユニットは再攻撃できます）。敵のHPを0にすると倒すことができますが、味方のHPが0になると、そのユニットは倒れてしまうので注意しましょう。

### 戦闘画面の情報

HIT	攻撃が当たる確率
DEF	防御力
ATC	攻撃力
CLT	必殺の一撃が出る確率

## 11 武器について

武器によって攻撃できる距離や威力はさまざまで、使える武器はユニットの種類によって異なります。なお、ユニットのレベルが上がると、使える武器が増えていきます。



また、武器にはそれぞれ「使用回数」があります。使用回数が0になった武器は壊れて威力が落ちたり、なくなってしまう。



## 12 進行ウインドウ

⊖を押すか、ユニットのいない場所にカーソルを合わせてⒶを押すと、進行ウインドウが表示されます。



ユニット	味方ユニットの一覧が表示され、さまざまな情報を見ることができます。左右で情報の種類を切り替えます。
輸送隊	輸送隊に預けているものを確認できます。
状況	現在のマップの名前やターン数など、さまざまな状況を見ることができます。第2部ではⒶを押すと、現在持っている重要アイテムのリストが表示されます。
中断	一時的にデータを保存して、ゲームを中断できます。
せってい	戦闘時のアニメの演出やサウンドの出力設定、メッセージのスピードなどで、ゲームのさまざまな設定を変えることができます。
ターン終	味方のターンを終え、敵のターンに移ります。味方ユニットを全員動かし終えたら選びましょう。

## 13 進撃準備ウィンドウ

第2章以降は、章が始まると進撃準備ウィンドウが表示されます。準備ができたなら「しんげきかいし」を選んでマップに出陣しましょう。



マップをみる	マップの様子を見ることができ、地形や建物、敵ユニットの情報を確認できます。
アイテムせいり	ユニットや輸送隊の持ちものを受け渡しすることができます。
しんげきかいし	進撃を始めます。まず、ユニットセレクト画面が表示されるので、この章で出陣させるユニットを選び、 <b>Ⓐ</b> を押してください。出陣させるユニットは白い字で名前が表示されます（マルスは必ず出陣するので最初から選択されています）。準備ができたなら <b>⊕</b> を押すか「スタート」にカーソルを合わせて <b>Ⓐ</b> を押して出陣してください。
きろくする	持ちものを整理したあとの状態などをセーブしておくことができます。

**ロード**

マルスの専用ユニット。剣を使って攻撃する。

**アーマーナイト**

重い鎧の騎士。移動範囲はせまいが、守備力が高い。

**ソシアルナイト**

馬に乗った騎士。バランスのとれた能力を持つ。

**ペガサスナイト**

ペガサスに乗った騎士。弓に弱いが移動範囲が広い。

**アーチャー**

弓を使って離れた敵を攻撃する。守備力が高い。

**ようへい**

剣を使って攻撃する。必殺の一撃が出やすい。

**せんし**

斧を使って攻撃する。守備力は低いが攻撃力が高い。

**とうぞく**

戦闘は苦手だが、扉などをカギなしで開けられる。

章をクリアしたり、進撃準備ウインドウで「きろくする」を選ぶと、ゲームを始めたときに選んだファイルに進行状況が書き込まれます。ここ



で記録した内容は、以降新たに記録しない限り何度でもやり直すことができます。

なお、章の途中で進行ウインドウの「中断」を選ぶと、一時的にデータを保存して、ゲームを中断できます。中断データがある場合、タイトルメニューで「中断から始める」を選ぶとゲームを前回の続きから再開することができますが、一度再開すると中断データは消去されます。何度も同じ場面からやり直すことはできませんのでご注意ください。

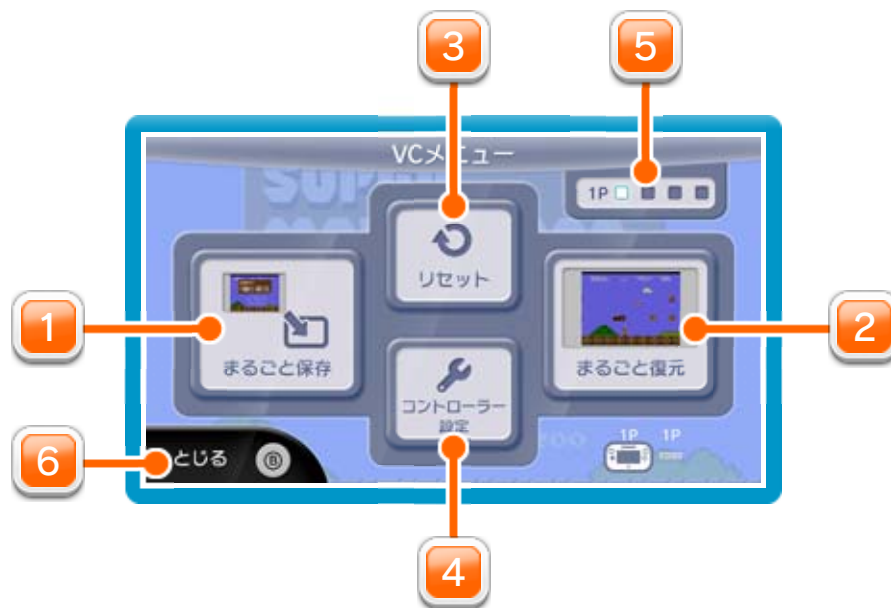
※ この中断機能はゲーム独自の機能であり、Wii UのVC中断セーブとは別のものです。

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

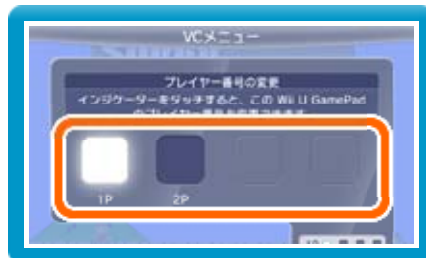
タイトル画面に戻ります。

### 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。

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。



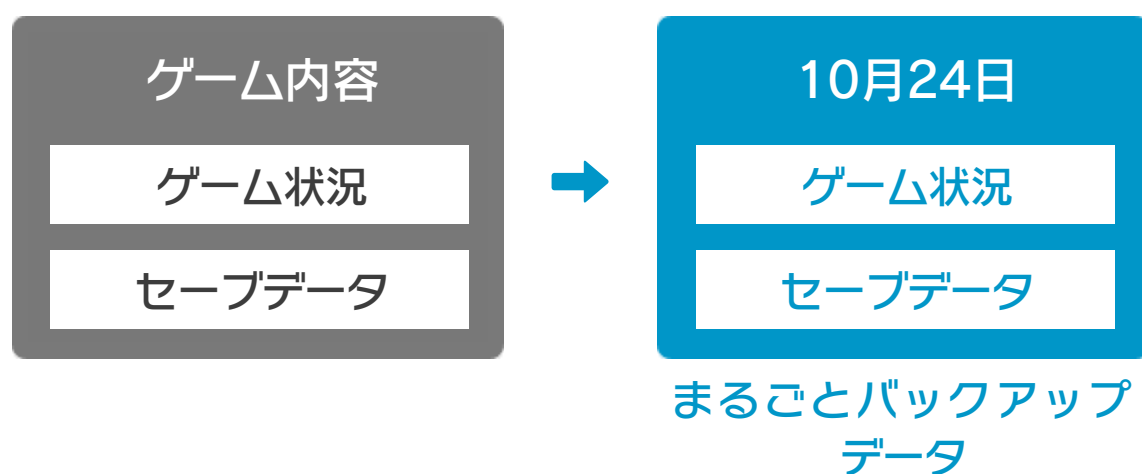
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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





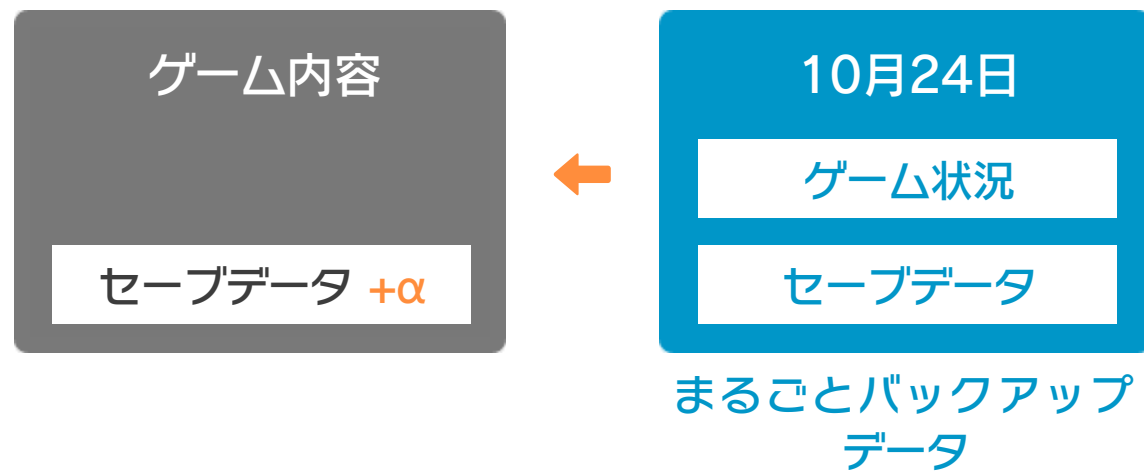
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「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。

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、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© 1990-1993 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

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。

『ファイアーエムブレム 紋章の謎』  
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

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「設定・その他」の「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。