

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 | 地域マップ

6 | アタックチームの編成

7 | 戦闘の基本ルール

8 | 戦闘フィールド画面

9 | ユニットの行動

10 | ユニットとクラス

11 | 地域と天候

12 | セーブについて

## VC(バーチャルコンソール)で使える機能

13 | VC中断セーブ

14 | VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

17 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

18 権利表記など


## 困ったときは

19 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「タクティクスオウガ」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。

※「トレーニング」で対戦プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ 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」を選ぶと、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／(戦闘フィールド)ステータスの表示	(A)
キャンセル	(B)
コマンドの表示／(アタックチーム編成時)ステータスの表示	(X)

(アタックチーム編成時)ステータスの表示／(戦闘フィールド)軍分け表示	Ⓨ
ユニット表示の切り替え	Ⓛ / Ⓡ
ゲームスタート／(編成画面)表示切り替え／(アタックチーム編成時)決定	+
ヘルプ表示	-
HOMEボタンメニュー	🏠

## 戦闘時のショートカット機能

Ⓛ+Ⓐ	押している間ATが早いユニット順に点減
Ⓛ+Ⓑ	効果が半減したアイテムを装備したユニットが点減
Ⓛ+ⓧ	HPが10%以下のユニットが点減
Ⓛ+Ⓨ	MPが10%以下のユニットが点減
Ⓡ+Ⓐ	「炎」の元素を持つユニットが点減
Ⓡ+Ⓑ	「風」の元素を持つユニットが点減
Ⓡ+ⓧ	「水」の元素を持つユニットが点減
Ⓡ+Ⓨ	「大地」の元素を持つユニットが点減

※ ショートカット機能を使うには、コマンドの「環境」で「オプション」を選び、「ショートカットの表示」を「ON」にする必要があります。

### 3 | ゲームの始めかた

デモ画面が表示されたあとにタイトル画面に移ります。⊕で項目を選び、Ⓐで決定してください。



#### タイトルメニュー

NEW GAME	ゲームを最初からプレイします。「ゲームをはじめる」を選び、主人公の名前などを入力してください。「プレイする前に」を選ぶと、「TUTORIAL」に移ります。
CONTINUE	データを保存した場所からプレイします。「中断データから続ける」か「ステージ間データから続ける」から選んでください。
TUTORIAL	戦闘の基本ルールや操作方法などを見ることができます。
TURBO FILE	バーチャルコンソールでは使用できません。
SOUND	音声出力を「ワイド」「ステレオ」「モノラル」から選びます。

## 4 | ゲームの進めかた

主人公となり、自軍を率いて敵軍と戦っていきましょう。

ゲームは「地域マップ」や「アタックチームの編成」、「戦闘」などを繰り返しながら進めていきます。



「地域マップ」では、さまざまな場所に移動したり、自軍の編成などができ、「アタックチームの編成」では戦闘に参加するユニットを選びます。「戦闘」では敵軍と戦います。

城など複数のマップで構成されている場所では、「戦闘」が連続で行われ、戦闘と戦闘の間では、ユニットの編成のみ行うことができます。

※ ゲームプレイ中、操作方法やルール、アイテムや呪文書の内容を知りたいときは、⊖を押してください。選択中の項目の説明などを確認できます。

## 5 地域マップ

自軍を移動させて敵陣にのり込んだり、自軍の編成を整えたりできます。移動するときは $\oplus$ で移動先を選び、 $\odot$ で決定してください。 $\otimes$ を押すと、コマンドが表示されます。



1 現在地

2 未到達の場所

おもにここで敵との戦闘になります。

### ● コマンド

ショップ	アイテムや呪文書を買ったり、ユニットの補充や売却などができます。
トレーニング	自軍ユニットを2チームに分けて戦わせ、鍛えることができます。なお、「トレーニング」のみ、2プレイヤーで対戦することができます。
編成	自軍ユニットの装備を変更したり、ステータスの確認などができます。
ウォーレン・レポート	これまでに起きたできごとや、攻略のヒントなどを見ることができます。
データ	進行状況を保存したり、保存したデータを読み込むことができます。
オプション	カーソルや画面表示の設定などを行います。



## 6 アタックチームの編成

戦闘に参加するユニットを10人まで選んでください。すでに配置しているユニットを選んで $\odot$ を押すと、ステータスが表示されます。さらに



詳しいステータスを見るときは $\otimes$ を押してください。 $\oplus$ を押すと戦闘が始まります。

なお、ユニットの中には自動で行動する「GUEST」と表示されたキャラクターがいます。GUESTがいる場合は、ここで編成するアタックチームとは別に自動で参加するため、自軍ユニットが10人以上の状態ですることがあります。

自軍のユニットを動かして敵軍と戦ってください。敵を倒すとアイテムなどが入ったトレジャーや、ユニットのパラメータを変化させるカードが現れることがあり、その場所にユニットが移動すると取ることができます。



また、特定の場所に移動するとアイテムが手に入ることもあります。

※トレジャーは敵軍に奪い返されない限り、取りにいかなくてもクリア時に自動で入手できます。

### ● クリアについて

勝利条件を満たすとクリアになります。おもな勝利条件には、「敵を殲滅せよ」と「敵リーダーを倒せ」があります。また、特定の条件を満たしてクリアすると、ボーナスマネーなどが入手できることがあります。

### ● ゲームオーバー

主人公が倒されるとゲームオーバーです。保存したデータからやり直してください。



1 現在地の高さ


2 選択中ユニットの行動順／フィールド上の総ユニット数

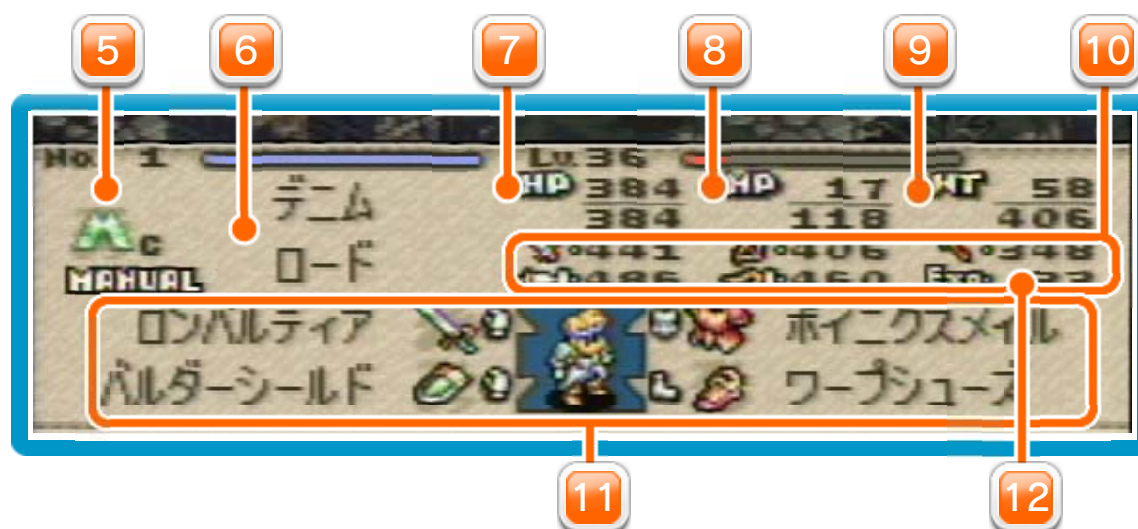
3 コマンド

4 ユニットの簡易ステータス

### ● ステータスの見かた

Ⓐを押すと選択中のユニットのステータスを見ることができます。ステータス画面は2ページあり、Ⓐを押すたびに切り替えることができます。

なお、ステータス画面でⓑを押すとが表示されます。これを項目に合わせてⒶを押すと、説明を見ることができます（ヘルプ表示）。ヘルプ表示を終えるときはⒸを押してください。



5 ユニットのエレメントとアラインメント

6 ユニットの名前とクラス

7 HP(体力)の現在値／最大値

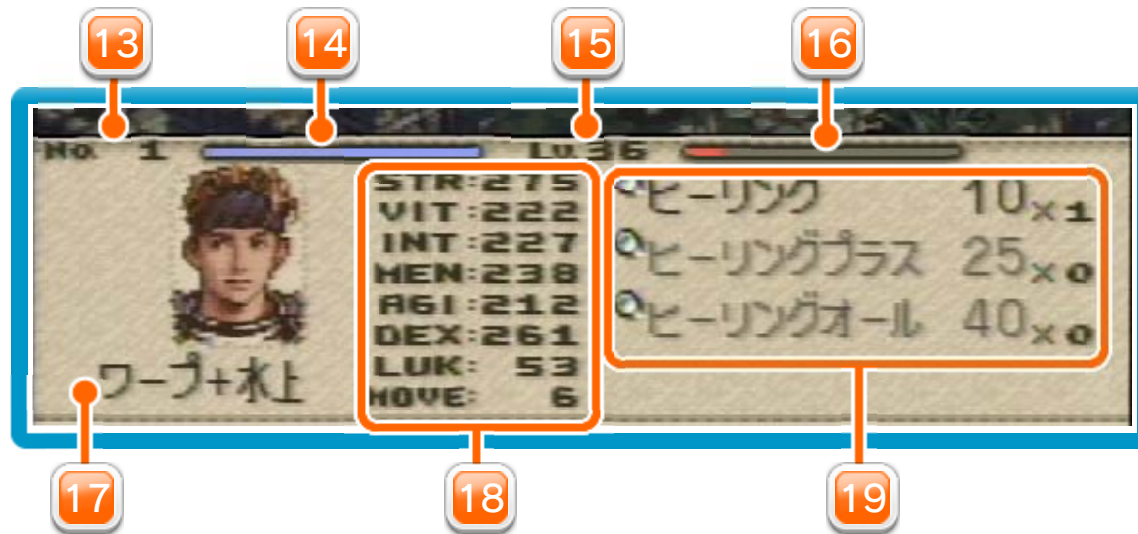
8 MP(魔力)の現在値/最大値

9 WT(ウェイトターン)の現在値/最大値(現在値が0になるとATになる)

10 各攻撃での攻撃力・防御力

11 装備

12 経験値



13 登録番号

14 残りのHP

15 現在のレベル

16 残りのMP

17 移動タイプ

18 ユニットのパラメータ(能力値)

19 装備している呪文書の消費MPと使用可能回数

各ユニットにはWT（ウェイトターン）があり、これが0になってAT（アタックターン）になったユニットから行動順が回ってきます。



自軍ユニットに行動順が回ってきたら、ⓧを押してコマンドを表示し、この中から各コマンドを選びましょう。「移動」と「行動」を1回ずつ選ぶか、「待機」を選ぶと次のユニットに行動順が移ります。

※ 自軍ユニットの中には、一部自動で行動するもの（GUEST）もいます。

## コマンド

移動	ユニットを移動させます。移動範囲が表示されるので、移動先→ユニットの向きの順に決めてください。
行動	攻撃や魔法、アイテム使用など、さまざまな行動をすることができます。
待機	その場に待機し、行動順が次のユニットへ移ります。
環境	ゲームを中断したり、オプションでプレイ環境を変更できます。
ユニット一覧	戦闘に参加しているユニットの一覧が表示されます。詳細を表示したいユニットを⓪で選んでⒶを押してください。Ⓡで表示パラメータを切り替えることができます。

※ 選べるコマンドは、ユニットの種類や状況によって異なります。

### ● 魔法について

ユニットの中には呪文書を装備することで、戦闘時にMPを消費して魔法を使えるものもいます。

MPは戦闘開始時は0ですが、時間とともに増えていきます。MPがたまったら「行動」→「魔法」→使う魔

法の順に選んでください。なお、消費したMPも時間とともに回復します。

#### ● スペシャルについて

デミヒューマン系や魔獣系ユニットの中には、自身の特徴を活かした特別な攻撃方法をもつものもあります。「スペシャル」と呼ばれるこの攻撃は、魔法と似ているものもありますが、攻撃範囲が狭い点とMPを消費しない点が異なります。

ユニットは大きく4つの系統に分かれています。各系統にはさまざまなクラス（職業）があり、それぞれ移動範囲やできる行動などが異なります。



## ユニットの系統

人間系	クラスチェンジ可能なユニットです。男性と女性があり、男性の基本クラスは「ソルジャー」、女性は「アマゾネス」です。
デミヒューマン系	人間の知性や器用さと、魔獣のパワーを持つユニットです。「ホークマン」や「リザードマン」などがいます。
アンデッド系	魔力によって活動している非生命体ユニットです。そのため、倒されても一定時間たつと復活することができます。「スケルトン」や「ゴースト」などがいます。 ※ 特定の魔法で倒されると消滅します。
魔獣系	モンスターたちのユニットです。「オクトパス」や「ドラゴン」「グリフォン」などがいます。

### ● ユニットのサイズ

ユニットにはサイズがあり、ほとんどのユニットはSサイズです。ただし、魔獣系ユニットのなかには「ドラゴン」や「オクトパス」などLサイズのものもあり、彼らはアタックチームに2ユニットまでしか参加させることができません。

### ● クラスチェンジ

人間系ユニットは、ある程度成長して一定条件を満たすと、クラスチェンジすることができます。地域マップ画面の「編成」で「クラスチェンジ」を選んでくだ

さい。なお、男性と女性では、なれるクラスが異なります。



戦闘フィールドは、さまざまな地形で構成されており、各ユニットの移動範囲や攻撃の効果などが変化します。



また、戦闘フィールドの天候は時間とともに変化し、攻撃の命中率などに影響します。クラスやエレメントなどにより苦手な地形や天候などもあるので、配慮しながらユニットを動かしてください。

進行状況の保存は、地域マップの「データ」で「セーブ」を選ぶと行えます。2つのファイルから保存場所を選んでください。すでにデータが保存されているファイルを選ぶと、上書きされます。保存したデータから始めるときは、タイトルメニューの「CONTINUE」で「ステージ間データから続ける」を選んでください。



### ● 中断セーブ

戦闘時にコマンドで「環境」→「中断」を選ぶと、戦闘の状態を中断データとして保存できます。中断した場所からプレイを再開するときには、タイトルメニューの「CONTINUE」で「中断データから続ける」を選んでください。なお、一度再開すると、中断データは消えてしまうので注意しましょう。

※ この中断機能はゲーム独自の機能であり、Wii Uのバーチャルコンソール対応ソフトの中断機能とは別のものです。

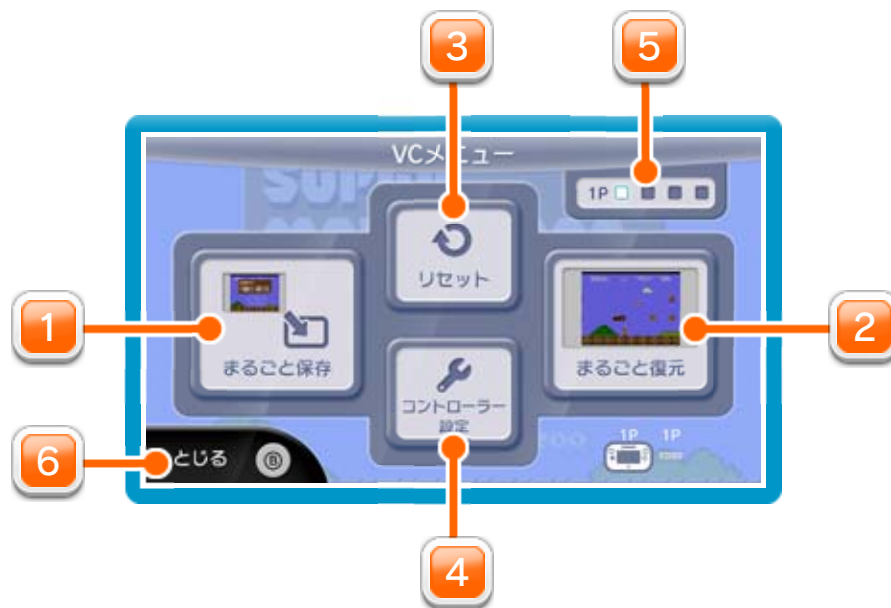
## 13 VC中断セーブ

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

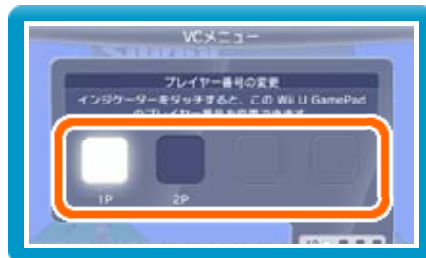
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 15 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。

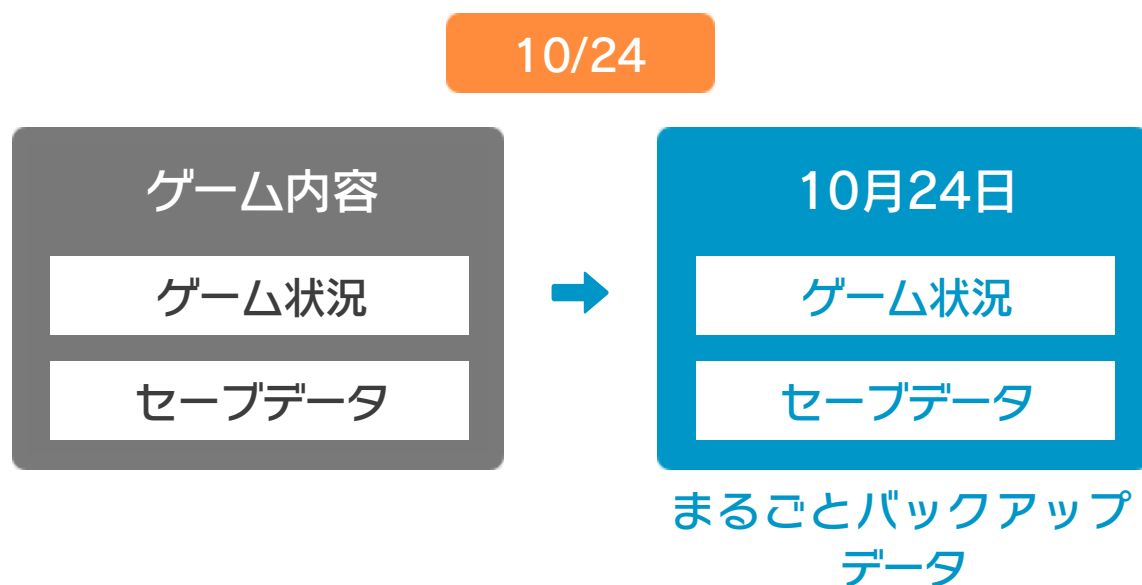


### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。



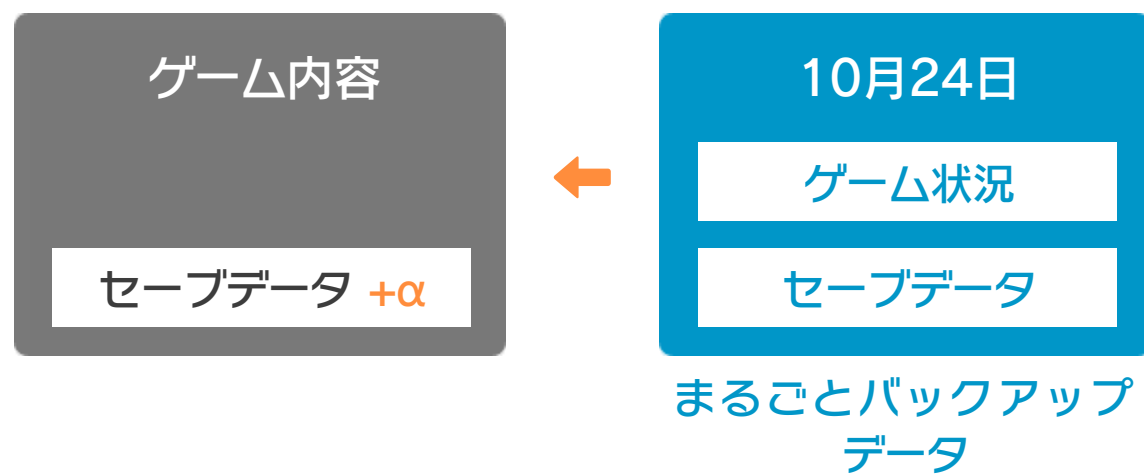
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。



## 17 | 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、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。

©1995 SQUARE ENIX CO., LTD. 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。

『タクティクスオウガ』  
に関するお問い合わせ先

株式会社スクウェア・エニックス

.....

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「メニュー」から「設定・その他」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。