

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・ポイント紹介

9 | コマンドメニュー

10 | 戦闘について

11 | 武器について

12 | マップメニュー画面

13 | 進撃準備画面

14 | ユニットの紹介

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 トラキア776」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

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

項目の選択／カーソルの移動	+
決定／マップメニューの表示／メッセージスキップ	A
キャンセル	B
ユニットステータス画面の表示	X
カーソルの高速移動	Y
表示ユニットの切替(ユニットステータス画面)	L

未行動ユニットにカーソルを移動／ 表示ユニットの切替(ユニットステータス画面)	
ゲームスタート／イベントスキップ／ 全体マップ表示	
マップメニューの表示	
HOMEボタンメニュー	

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すと、メインメニューに進みます。



メインメニュー

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。
記録を写す	データを別のファイルにコピーできます。
記録を消す	保存してあるデータを消します。 ※ 一度消したデータはもとに戻らない ので注意してください。
最初から始める	ゲームを最初から始めます。データを 保存するファイルを選び、ゲームを始 めてください。

マップ画面で主人公のリーフが率いるユニット(キャラクターを表す駒)を動かして、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たら、マップメニューで「終了」を選び、敵のターンに進めましょう。

● マップクリア

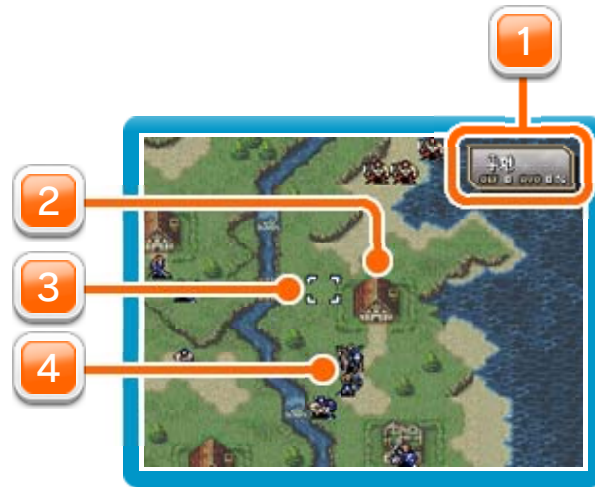
マップには敵軍のリーダーユニットなどが配置されている「門」や「玉座」があります。リーダーを倒してリーフがその場所を制圧すればマップクリアです。また、ほかにも特定の条件を満たすとクリアできる場合もあります。

● ゲームオーバー

主人公のHPが0になったり、防衛すべき施設が敵に占領されたりするとゲームオーバーです。

また、特定のユニットが倒れるなどした場合もゲームオーバーになることがあります。

「記録から始める」を選び、マップの最初から再開してください。





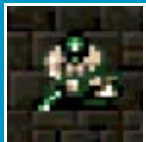

1 地形の情報

2 建物

3 カーソル

4 ユニット

● ユニットの色と勢力

	青色 味方ユニット(行動前)
	赤色 敵ユニット(行動前)
	緑色 そのほかのユニット
	灰色 行動後のユニット

6 ユニットについて

各ユニットへは1ターンに1回指示でき、ユニットの種類によって行動範囲や選べる行動が違います。

ユニットは戦闘で敵にダメージを与えたり、敵を倒したり、杖を使うと



経験値を手に入れ、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、特定の条件を満たすとより強いユニットへ昇格することもあります。

ステータス画面の「行動」は✦の数が多いほど再行動する確率が高くなります。また、「疲労」はそのユニットの最大HP以上の数値になると、次の戦闘に参加できなくなることもあるので注意しましょう。

⊕でユニットにカーソルを合わせて
Ⓐを押すと、ユニットの移動できる
範囲が明るく表示され、攻撃できる
範囲がオレンジ色で表示されます。



行きたい場所にカーソルを合わせて決定し、ユニットを
移動させてください。⊕を押すと、全体マップが表示さ
れるので、移動させるときの参考にしましょう。

● 再移動について

馬やペガサスなどに乗っているユニットは、最大移動
力未満の移動で「攻撃」などを実行すると、そのあとに
再び移動できることがあります。再移動後に選べるコ
マンドは「待機」のみです。



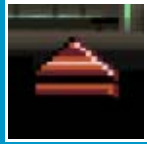
門／玉座

主人公が到達して「制圧」を選ぶとマップクリアになります。



離脱ポイント

その場所で「りだつ」を選ぶと戦いから離脱します。主人公が離脱すると、マップクリアになりますが、残されたユニットは捕虜になってしまいます。



到達ポイント

その場に到達し、「到達」を選ぶとマップクリアになります。



9 コマンドメニュー

ユニットの移動後やユニットを選んだ状態で \odot を2回押すとコマンドメニューが表示されます。選べるコマンドはユニットの種類やいる場所によって変わります。行動を終えるときは「待機」を選んでください。



おもなコマンド

攻撃	敵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。
杖	杖を使えるユニットが選べます。使う杖を選び、続いて使う相手や場所を選びましょう。
待機	その場で待機して行動を終えます。
話す	特定の条件を満たすと選ぶことができ、敵ユニットを説得したり、味方ユニットから情報が得られます。
持ち物	持っている武器を装備したり、道具を使ったりできます。
物交換	隣にいるユニットと持ち物を交換できます。
ぬすむ	自分よりも速さが遅いユニットから、自分の体格より軽い武器や道具を1つ盗みます。
捕える	隣接した自分の体格より軽い敵ユニットを捕えます。敵のHPを0にしたり、魔法で眠らせたりしてください。敵を捕えている間は攻撃力が半減し、移動力も低下する場合がありますので注意してください。
解放	捕えた敵ユニットを解放します。
かつぐ	自分の体格より軽い味方ユニットをかつぎます。かついでいるユニットの移動力や戦闘力が低下しますが、かつがれているユニットは敵からの攻撃を受けません。
おろす	かついだ味方ユニットを降ろします。

人交換	「捕える」や「かつぐ」で同行しているユニットを別の味方ユニットに渡します。ほかのユニットを同行させていないユニットにのみ実行できます。
制圧・到達	主人公のみ選べるコマンドで、制圧・到達するとマップが終了します。
訪ねる	民家などの施設にいるときに選べ、情報を得たり、アイテムを入手したりできます。
武器屋	武器を購入したり、手持ちの武器やアイテムを売ることができます。
道具屋	アイテムや魔法書、杖を購入したり、手持ちの武器やアイテムを売ることができます。
預かり所	手持ちのアイテムなどを預けたり、預けたものを受け取ったりできます。

10 戦闘について

コマンドメニューで「攻撃」を選ぶか、敵ユニットから攻撃されると戦闘になります。



戦闘画面ではユニットのHPがゲージで表示され、互いに1回ずつ攻撃します(特定のスキルを持つユニット、相手との能力の関係によっては再攻撃可能)。どちらかのHPが0になるか、それぞれ攻撃を行うと終了です。

戦闘画面の情報

HIT	攻撃の命中率
DEF	守備力
ATC	攻撃力
LEV	ユニットのレベル

11 武器について

ユニットの種類によって使える武器は異なり、ユニットの武器レベルが上がると使える武器が増えていきます。また、武器には使用回数があり、1回攻撃することによって減っていき、使用回数が0になった武器は壊れてしまい、威力が落ちたり、なくなったりするので気をつけてください。



12 マップメニュー画面

⊖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、マップメニューが表示されます。



マップメニュー

部隊	マップ上のユニットのデータ一覧を確認できます。ページを切り替えるときは⊕左右を押してください。ユニットを選んでⓧを押すとそのユニットのステータスが表示されます。
状況	現在の目的や、これまでの捕虜の数／勝利の総数などを確認することができます。
設定	戦闘シーンの演出や画面の表示、音楽のオン／オフなど、ゲーム中のさまざまな設定を変更できます。
中断	現在の進行状況を一時的に保存できます。
終了	自軍のターンを終え、敵のターンに移ります。

13 進撃準備画面

8章以降のマップでは、ゲームスタート時に出撃の準備をすることができます。



進撃準備画面

マップ	マップの全体を見ることができます。
アイテム	アイテムを交換したり、預けたりできます。
進撃	出撃させるユニットを選びます。
部隊／設定	ユニットのデータ一覧を見たり、ゲームの設定を変更できます。
記録	アイテム整理後の状態などを記録します。

**ロード**

ゲームの主人公であるリーフ王子。
剣技に優れているユニット。

**ランスナイト**

槍と剣で戦う、馬に乗ったユニット。

**ソードファイター**

剣を専門に使う戦士。魔法防御力に難あり。

**アクスファイター**

斧を専門に使う。魔力が低い。

**ボウファイター**

弓を専門に使う戦士。すばやいが防御力が低い。

**マウンテンシーフ**

斧を専門に使う戦士。力が強い。

**ウォーリア**

マウンテンシーフが昇格したユニット。

**プリースト**

杖を使い、魔法を使える。

**シーフ**

敵のアイテムを盗める。

● 章クリア後のセーブ

1つの章をクリアすると、3つのゲームファイルのいずれかに進行状況を保存できます。ここで保存した内容は、上書き保存しない限り何度でもやり直すことができます。



● 進撃準備画面でのセーブ

進撃準備画面で「記録」を選ぶと、3つのゲームファイルのいずれかに進行状況を保存できます。以降新たに「記録」しない限り、ここで記録した内容から何度でもやり直せます。

● マップ画面での中断

章の途中でマップメニューの「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、メインメニューで「中断から始める」を選ぶと前回の続きから再開できますが、**一度再開すると中断データは削除されてしまいます。何度も同じ場所からやり直すことはできませんので注意してください。**

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

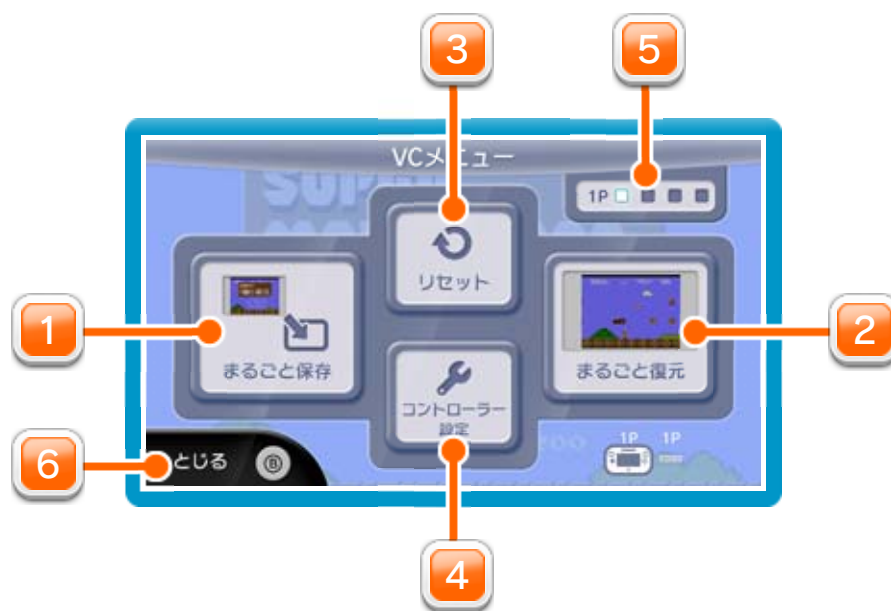
※ 「中断」でゲームを中断すると、「さいかいするときは中断からはじめるをえらんでください」という画面が表示されたままになります。⊕を押してタイトル画面に戻ってください。

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

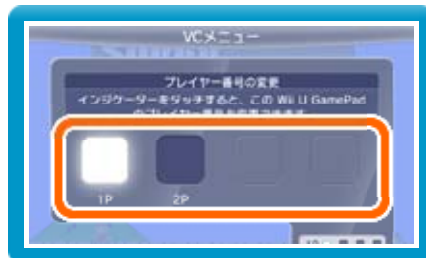
タイトル画面に戻ります。

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。

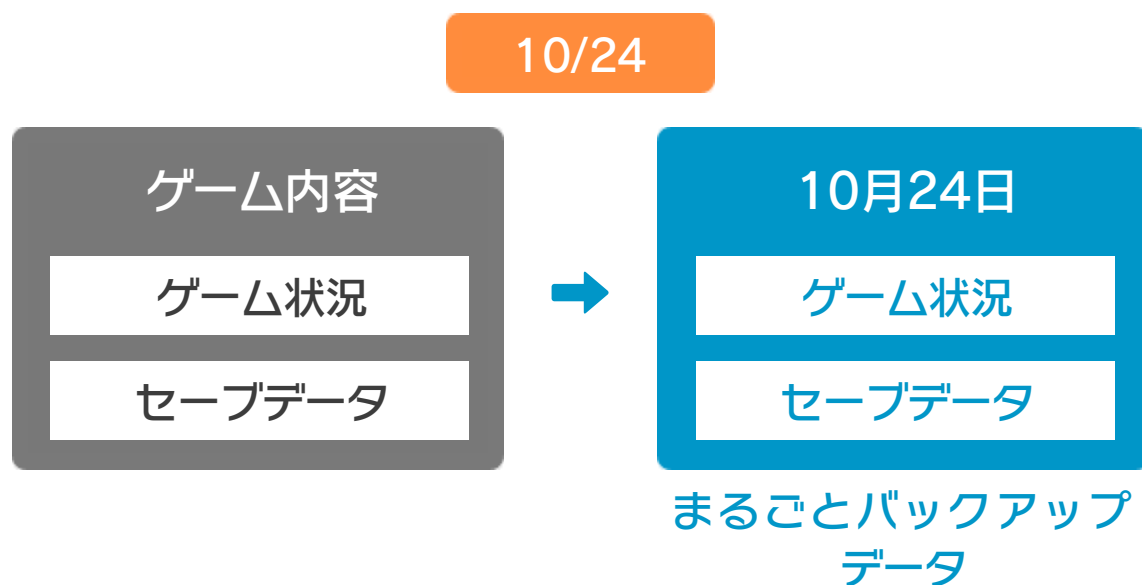


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。



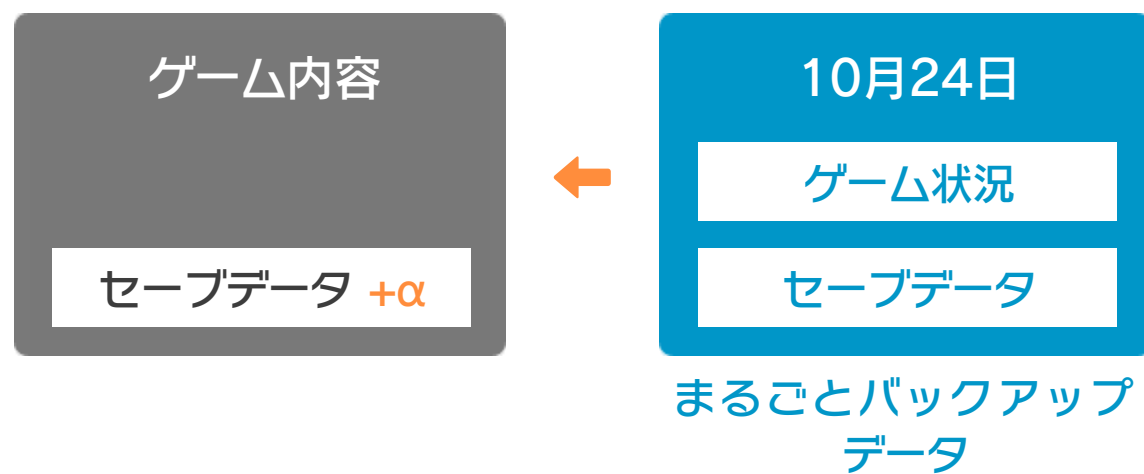
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

© 1996-2000 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 トラキア776』
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。