

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 | ユニット紹介

14 | セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

15 VC中断セーブ

16 VCメニュー

17 まるごとバックアップ機能

18 コントローラー設定

この製品について

19 権利表記など

困ったときは

20 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 暗黒竜と光の剣」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 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PROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。

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

カーソルの移動／項目の選択	+
決定／メッセージ送り	A
キャンセル	B
ゲームのスタート	+
進行ウィンドウの表示	-
HOMEボタンメニュー	🏠

3 | ゲームの始めかた

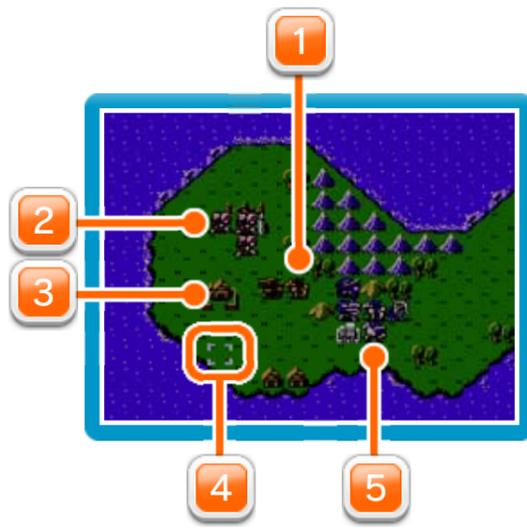
タイトル画面で⊕を押し、タイトルメニューに進みましょう。初めて遊ぶときは「さいしょから」を選び、セーブするファイルを決めてくださ



い。続きから遊ぶときは「つづきをする」で中断データを再開するか、「ロードする」でファイルを選びましょう。

- 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、敵軍と戦います。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。味方ユニットに指示を出し終わったら、進行ウィンドウで「ターンおわる」を選びましょう。
- 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や玉座があります。それらを守る敵ユニットを倒し、マルスが城や玉座でコマンドメニュー「しろ」や「ぎょくざ」を選ぶと章クリアとなり、次の章に進みます。
- マルスのHP（体力）が0になってしまうとゲームオーバーです。





1 行動を終えたユニット(茶色)

2 敵ユニット(赤色)

3 建物

4 カーソル

5 味方ユニット(青色)

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、敵を倒すと経験値（EXP）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、条件を満たすとより強いユニットへ昇格できることもあります。

⊕でユニットにカーソルを合わせて
Ⓐを押すとカーソルの色が変わり、
ユニットを選んだ状態になります
(この状態でⒶを押すと、ユニット



のくわしい情報を確認できます)。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ましょう。移動場所によっては地形効果で攻撃をかわしやすくなったり、建物でさまざまな行動ができます。



岩

たいきすると次のターンにHPが回復する。



民家

さまざまなヒントを聞くことができる。



村

マルスが訪ねるとアイテムなどをもらえる。



城

マルスが制圧すると章クリアとなる。

9 コマンドメニュー

ユニットを移動させるか、ユニットを選んだ状態で①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

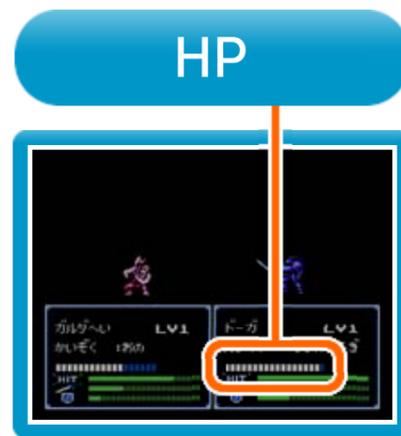


場所などによって変わります。行動を終えるときは「たいき」を選びましょう。

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。
つえ	杖を使えるユニットが選べるメニューです。使う杖を選び、続いて使う相手や場所を選びましょう。
たずねる	民家や村を訪ねることができます。
ぶきや	武器屋に入ります。
あずかりじょ	預かり所に入り、持ち物を預けたり引き出すことができます。
とうぎじょう	闘技場でユニットを戦わせ、勝つと賞金と経験値が手に入ります。
しろ・ぎょくざ	城や玉座でマルスが選ぶと勝利（章クリア）となります。
はなす	特定の条件を満たすと選ぶことができ、敵ユニットと話します。
もちもの	持っている武器を装備したり、道具を使ったり、隣にいるユニットに渡すことができます。
たいき	その場で待機して行動を終えます。

コマンドメニューで「こうげき」を選んだり、敵ユニットに攻撃されると戦闘画面になり、お互いが1回ずつ攻撃します（再攻撃できるユニットもいます）。

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います。



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変わります。なお、ユニットのぶきレベルが上がると使える武器が増えていきます。また、武器には強度があり、1回攻撃することによって1ずつ減っていき、強度が0になった武器は壊れるか、なくなってしまいます。



12 進行ウィンドウ

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



いちらん	味方ユニットの一覧が表示されます。ユニットを選んでⒶを押すと、マップ上のユニットにカーソルを合わせることができます。また、⊖または⌄左右を押すと、それぞれの持ち物を確認できます。
あずかりじょ	預かり所に預けている物を確認することができます。
しょじきん	持っているお金と現在のマップ数、ターン数を確認できます。
ちゅうだん	一時的にデータを保存して、ゲームを中断できます。
スイッチ	「サウンド」ではBGMのON/OFFを、「アニメーション」では戦闘画面でのアニメーションのON/OFFを切り替えられます。「ウエイトタイマー」では、戦闘画面でのメッセージの表示速度を5段階に調整できます。
ターンおわる	味方のターンを終え、敵のターンに移ります。すべての味方ユニットに指示を出し終わったら選びましょう。

**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**

重装備の騎士。
移動範囲はせまいが防御力が高い。

**ソシアルナイト**

馬に乗った騎士。
バランスの取れた能力を持つ。

**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**

鎧をまとった弓兵。
離れた敵を攻撃できる。

**パラディン**

ソシアルナイトが昇格する。
すべての能力が高い。

章をクリアすると、ゲームを始めたときに選んだファイルに進行状況をセーブできます。セーブした内容は、タイトルメニューでロードすると再開できます（ファイルはタイトルメニューで「きろくをうつす」を選ぶとコピーすることができます）。



- 章の途中に進行ウィンドウで「ちゅうだん」を選ぶと、一時的に進行状況を保存してゲームを中断することができます。中断データがある場合、タイトルメニューで「つづきをする」を選ぶと前回の続きからゲームを再開できますが、**一度再開すると中断データは消えてしまいます。何度も同じところからやり直すことはできません。**

※ 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。

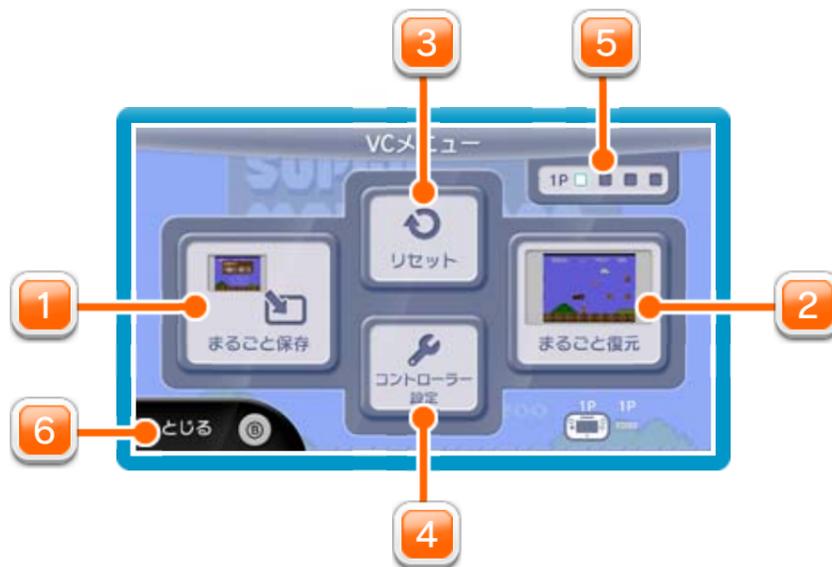
※ 「ちゅうだん」でゲームを中断すると、「ゲームをちゅうだんするときにはリセットボタンをおしながらでんげんをきってくださいね」という画面が表示されたままになります。Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を押してタイトル画面に戻ってください。

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

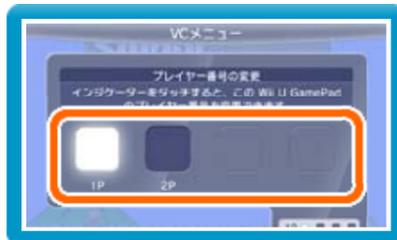
タイトル画面に戻ります。

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。

17 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。



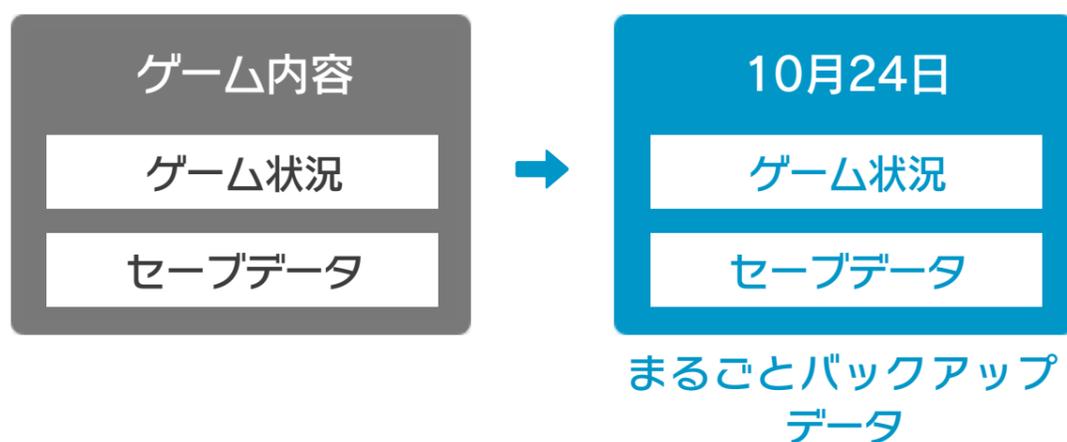
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

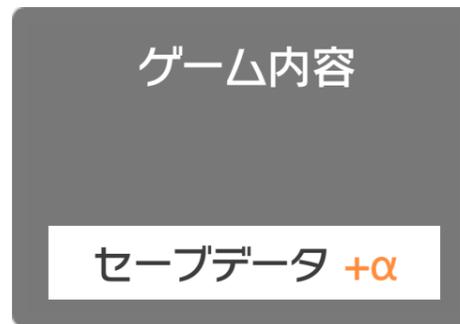
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



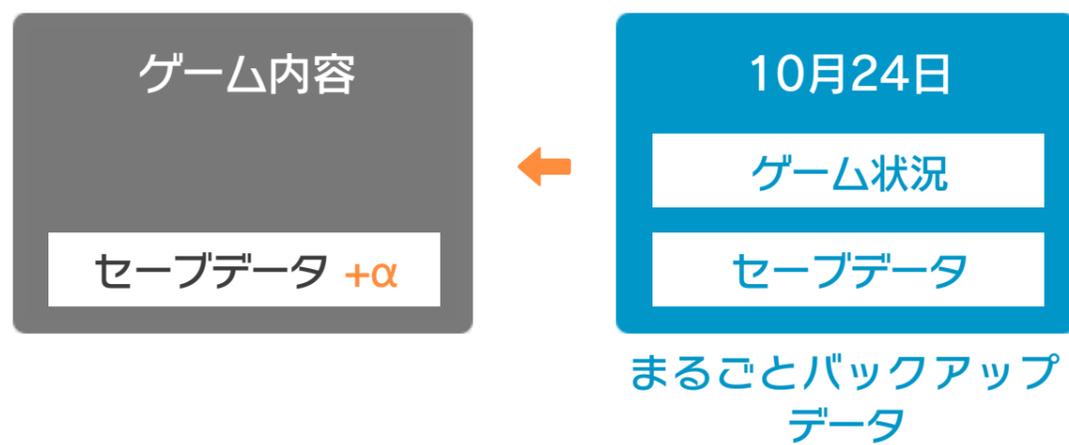
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「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。

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 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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 暗黒竜と光の剣』
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「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。