

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 | 全体画面

6 | イベント画面

7 | 戦闘画面

8 | 戦闘の進めかた

9 | ユニットについて

10 | ユニットの行動

11 | 攻撃について

12 | 進行ウィンドウ

13 | アイテムについて

14 | 地形について

15 | ユニット紹介

16 セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

17 VC中断セーブ

18 VCメニュー

19 まるごとバックアップ機能

20 コントローラー設定

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 外伝」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 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／ユニットの移動／項目選択	+
決定／メッセージ送り	(A)
キャンセル	(B)
ゲームのスタート	(+)
ウィンドウの表示	(-)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

※ 人と話したり、物を調べたりするときは、対象物の方向へ+を押してください。

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面でⒶまたは⊕を押すとタイトルメニューが表示されます。初めて遊ぶときは「さいしょから」を選んでゲームを始めましょう。



タイトルメニュー

さいしょから	ゲームを最初から始めます。
つづきをする	前回中断したところからゲームを再開します。
ロードする	前回セーブしたところからゲームを再開します。「きろく1」か「きろく2」のいずれかのファイルを選んでください。
きろくをうつす	空いているファイルがある場合、ゲームの記録をコピーすることができます。
きろくをけす	セーブしたゲームのファイルを消すことができます。なお、一度消したデータはもとに戻らないので注意しましょう。

4 ゲームの進めかた

主人公のアルムまたはセリカを操作して全体画面を移動し、目的地へ向かきましょう。途中、村などに入るとイベント画面となり、情報を集めたりアイテムを手に入れたりすることができます。



また、全体画面やイベント画面で敵と出会うと戦闘になります。味方ユニットを率いて敵ユニットと戦いましょう。目的地へ着くとクリアとなり、次の章に進みます。

※このゲームでは、物語の進行状況によって主人公が入れ替わります。

⊕で主人公にカーソルを合わせて①を押し、全体画面ウィンドウで「いどう」を選んで行き先を決めましょう。



なお、村や敵などにカーソルを合わせて①を押すと、地名やキャラクター名を確認できます。

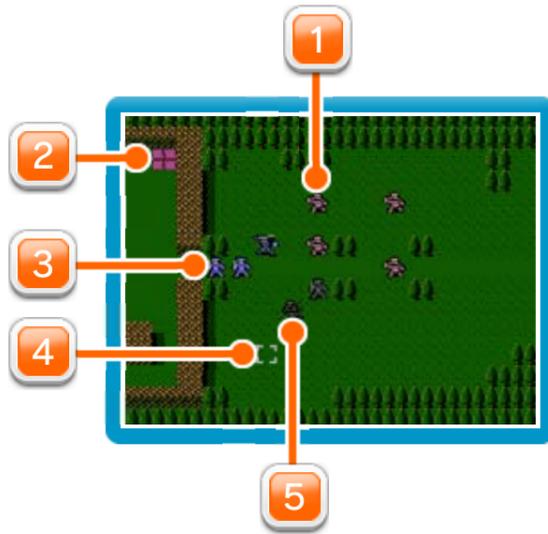
※ 主人公が1回移動することにより、敵も移動する場合があります。

全体画面ウィンドウ

いどう	主人公を動かします。⊕で進む方向を選び、①で決定してください。
ならびかえ	ユニットの並び替えをすることができます。入れ替えるユニットを選び、それぞれ①で決定してください。⊕左右で詳しいパラメータを見ることもできます。
もちもの	ユニットが持っているアイテムを交換したり、預けたりすることができます。
データ	ユニットのパラメータを確認できます。見たいユニットを選びましょう。⊕左右でアイテム装備によるパラメータ変化を調べたり、①で使える魔法を確認することもできます。
たいき	その場で待機します。
きろく	ゲームの進行状況をファイルに記録することができます。

村やほこらなどに入るとイベント画面となり、 \oplus で主人公を自由に動かすことができます。人に話しかけたり、ものを調べるときはその方向に向かって \oplus を押しましょう。なお、何もない場所で \odot を押したり、 \ominus を押すとウィンドウが表示され、並び替えやアイテムの交換、パラメータの確認、進行状況の記録が行えます。





1 敵ユニット(赤色)

2 回復する床

3 味方ユニット(青色)

4 カーソル

5 行動を終えたユニット(灰色)

戦闘には「ターン」があり、味方のターンと敵のターンが交互に進んでいきます。味方のターンでは味方ユニットを動かして、移動や攻撃など



の行動をさせてください。行動がすべて終わったら、「ターンおわる」のコマンドを選び、敵のターンに進めましょう。

敵ユニットをすべて倒すと勝利となります。

● ゲームオーバー

主人公のHP（体力）が0になってしまうとゲームオーバーとなります。前回セーブしたところからやり直すか、ゲームを終えてタイトル画面に戻るかを選んでください。

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異なります。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を超えるとレベルアップして成長していきます。



ユニットのパラメータ

こうげきりょく まじょりょく	武器や魔法による攻撃の威力です。
わざ	必殺の一撃の出やすさ、攻撃の命中率に影響します。
すばやさ	攻撃の回数、回避率に影響します。
うんのよさ	攻撃の命中率、回避率、呪いの回避率などに影響します。
しゅびりょく	敵の攻撃を防ぐ力です。（魔法以外）
まほうぼうぎょ	敵の魔法攻撃を防ぐ力です。
いどうりょく	戦闘画面上を移動する能力です。
けいけんち	現在の経験値です。

● クラスチェンジ

一定のレベルに達するなど条件を満たすと、ユニットはクラスチェンジして、より強いユニットに昇格することができます。



クラスチェンジを行うには「ミラのしもべ」のところへ行きましょう。

10 ユニットの行動

⊕で味方ユニットにカーソルを合わせて①を押すと、ユニットを選んだ状態になります（この状態で①か②を押すと、ユニットの詳細な情報を



確認できます）。⊕で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。移動を終えるか、ユニットを選んだ状態で①を2回押すとコマンドが表示され、さまざまな行動ができます。

※ コマンドを選ぶ前に③を押すと、移動をキャンセルします。

コマンド

こうげき	装備している武器で敵ユニットを攻撃します。 攻撃する相手を選びましょう。攻撃できる範囲は、使う武器によって異なります。
くろまほう	HPを消費して、黒魔法を使います。攻撃する相手を選びましょう。
しろまほう	HPを消費して、白魔法を使います。回復や攻撃する相手を選びましょう。
もちもの	味方ユニットとアイテムを交換できます。
たいき	何もせずにその場に待機し、行動を終わります。

11 攻撃について

HP

コマンド「こうげき」を選んだり、敵ユニットに攻撃されると攻撃画面になり、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することができます）。どちらかのHPが0になって倒されるか、それぞれ攻撃を行うと、終了となります。



攻撃画面の情報

HIT	攻撃の命中率
ATC	攻撃力
DEF	守備力

⊖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。



進行ウィンドウのメニュー

いちらん	戦闘に参加している味方ユニットの一覧が表示されます。選んでⒶを押すとそのユニットにカーソルを合わせることができ、⌂左右でステータスやアイテムを確認できます。
とつげき	まだ行動を終えていないユニットを、近くの敵に突進させます。
みんなあつまれ	まだ行動を終えていないユニットを、主人公のいる場所に向かって移動させます。
じょうきょう	現在のターン数を確認できます。なお、戦闘には「制限ターン」があり、このターン数を超えてしまうと、強制的に戦闘画面から出されてしまいます（制限ターンがない場合もあります）。
ちゅうだん	戦闘の途中で一時的に進行状況を保存して、ゲームを中断できます。
たいきやく	ユニットを退却させ、全体画面に戻ることができます（一定の条件を満たすと、ランダムで表示されます）。
スイッチ	サウンドとアニメーションのON/OFF、ウエイトタイマー（メッセージスピード）の設定を変えることができます。
ターンおわる	味方のターンを終えて、敵のターンに移ります。行動を終えたら選びましょう。

13 アイテムについて

ユニットはアイテムを持つことができます。防具、指輪系のアイテムは持っているだけで効果があり、武器系のアイテムは攻撃時に、ユニットが自動的に通常の武器から武器系のアイテムに持ち替えて戦います。



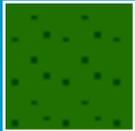
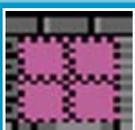
なお、武器系のアイテムは装備できるユニットが限られています。装備できないアイテムを持っている場合は、「もちもの」画面で暗く表示されます。

14 地形について

戦闘画面上にはさまざまな地形があり、地形はユニットの移動力と命中率に影響を与えます。たとえば森は草原に比べて移動しにくくなりますが（移動力の影響はユニットの種類によって変わります）、森で戦うと敵の攻撃の命中率が大幅に下がり、戦闘を有利に進めることができます。

「回復する床」がある場合は、そこで待機すると、次のターンにユニットのHPが一定量回復します。

※ ペガサスナイトなどの飛行ユニットは、地形の影響を受けません（回復する床は利用できません）。

	草原
	森
	回復する床

**戦士**

アルムの専用ユニット。
剣を使って攻撃する。

**村人**

能力は低いが、レベルを上げるとさまざまな
ユニットにクラスチェンジすることができる。

**ソルジャー**

攻撃力と守備力が高い。
槍を使って攻撃する。

**傭兵**

すばやさや技が高い。
剣を使って攻撃する。

**アーチャー**

弓を使って離れた敵を攻撃できる。

**ナイト**

馬に乗り広い範囲を移動できる。

**魔道士**

魔法を使って敵を攻撃できる。

**シスター**

魔法を使って味方を回復できる。

**ペガサスナイト**

ペガサスに乗り、地形の影響を受けずに移動
できる。

全体画面やイベント画面のウィンドウで「きろく」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をセーブできます。ゲームを再



開するときは、タイトルメニューの「ロードする」を選びましょう（ファイルは「きろくをうつす」を選ぶとコピーできます）。

● 戦闘の中断について

戦闘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最初に「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。ただし、一度再開したり、「ロードする」「さいしょから」でゲームを始めると、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。

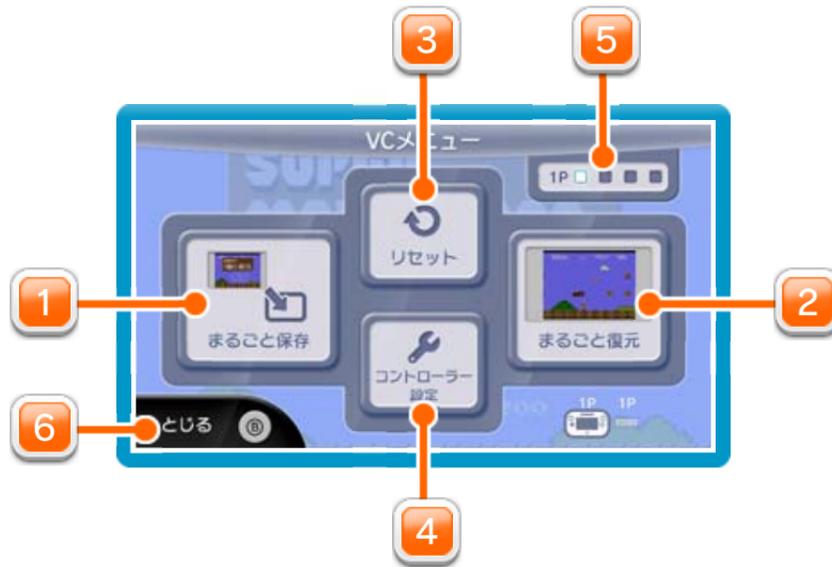
※ 「ちゅうだん」でゲームを中断すると、「ふたたびゲームをはじめるときはさいしょに、つづきをするをえらんでください」という画面が表示されたままになります。Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を押してタイトル画面に戻ってください。

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

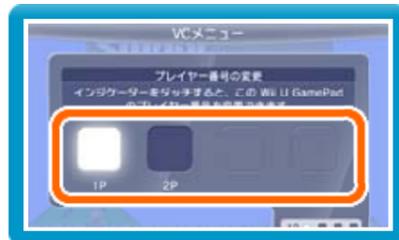
タイトル画面に戻ります。

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。

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。



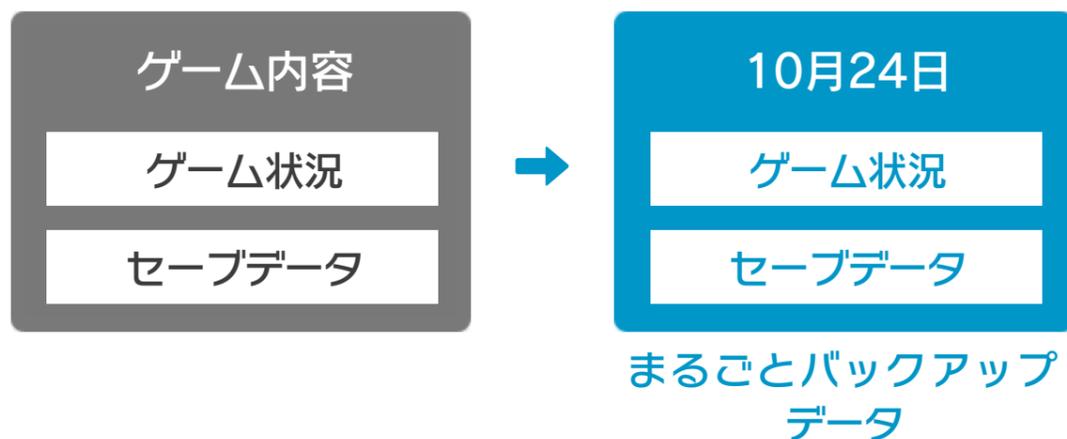
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

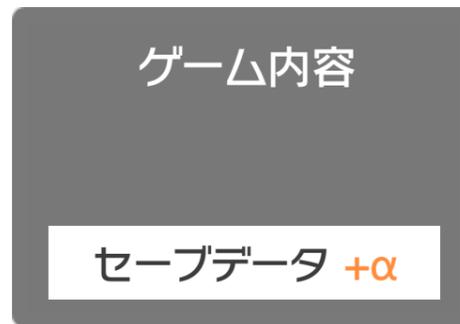
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



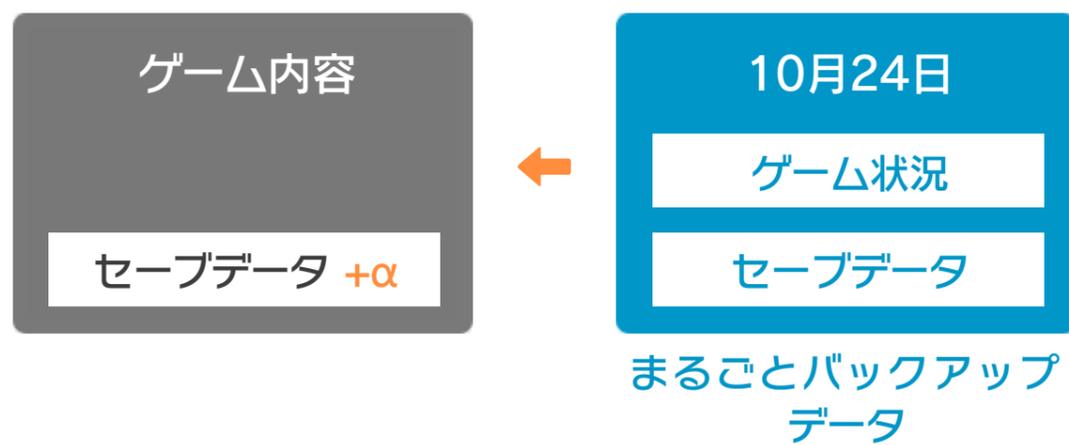
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

©1991 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

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 外伝』
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。