

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 | 画面の見かた

5 | ゲームの進めかた

6 | 鬼退治

7 | ミニゲーム

8 | セーブについて

9 | ディスク版について

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

10 | VC中断セーブ

11 | VCメニュー

12 | まるごとバックアップ機能

13 | コントローラー設定

14 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

15 | 権利表記など


困ったときは

16 | お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

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

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ 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台しか登録できません。

※ 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

コマンドの選択／歩く／(+Ⓑ) 走る	+
メッセージ送り／コマンド決定／巻き物を開く	Ⓐ
コマンドキャンセル	Ⓑ
ゲームスタート	+
HOMEボタンメニュー	🏠

※ 章の始めでは、「いったいさん」のお話中に+と-を同時に押すと、お話をスキップできます。

※ ミニゲームなど一部の場面では、X、Y、L、Rを使うこと

もあります。

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕またはⒶを押すと、もくじ画面が表示されます。



- 初めて遊ぶ場合

「三話一章」と表示されるのでⒶで決定してお話を始めてください。

- データが保存してある場合

もくじ画面に「記憶を消す」と「つづきから」、プレイ可能な章が表示されます。中間セーブした場面から始める場合は「つづきから」を、章を選んで遊ぶ場合は、遊ぶ章を選んでください。

「記憶を消す」を選ぶと、セーブしたデータをすべて消すことができます。一度消したデータは元に戻らないので注意してください。

4 画面の見かた

ゲーム画面は、お話の場面を表示する色紙、メッセージを表示する掛け軸、コマンドを表示する巻き物の3つの部分に分かれています。



1 掛け軸

2 色紙


3 現在地

移動したときに表示されます。

4 巻き物

5 コマンド

● コマンドの一部紹介

見る	まわりや人物の様子を見ます。
取る	何かを見つけたときにそれを取ることができます。
話す	画面にいる人物と話します。
移動	ほかの場所に移動します。移動する方向を選んでください。また、白い矢印が表示された場合は、  を押した方向に主人公を動かすことができます。

5 | ゲームの進めかた

さまざまな「コマンド」を選んで、1話3章で構成されたお話を読み進めてください。お話の途中で色紙に白い矢印が表示されたら、主人公を動かしてさまざまな場所を移動したり調べたりできます。

● コマンド決定の制限時間

一部の画面ではタイマーが表示され、コマンド決定までの時間が制限されることがあります。コマンドを実行する場合は、タイマーの針が一周するまでに決定しましょう。



タイマー

お話の途中で鬼が登場すると、コマンドに「戦う」が表示されることがあり、選ぶと戦闘が始まります。戦闘は主人公と鬼が交互に行動して進んでいき、主人公の体力がなくなる前に、鬼を倒すと勝ちです。



● 主人公の行動を選ぶ

「攻撃」、「仲間」、「体力」から行動を選んでください。

攻撃	鬼を攻撃します。巻き物にルーレットが表示されるので、Ⓐで止めてください。止まった目に書かれた行動をします。
仲間	各キャラクターごとの特性を発揮し、援護してくれます。仲間から1人選んでください。
体力	主人公の体力の現在値と最大値を表示します。

● 鬼の番のときは

鬼が「攻撃」を選ぶと、巻き物にルーレットが表示されます。Ⓐで止めると、鬼が止まった目に書かれた行動をします。なお、鬼は「攻撃」以外にも、ルーレットの動きが変わる「術」を使うことがあります。

ゲームを進めていくと、ミニゲームをクリアしてお話を進める場面になることがあります。操作方法は通常時と異なるので、画面に表示される操作方法を確認してミニゲームに挑戦してください。



8 セーブについて

このゲームでは、各章をクリアすることによって自動的にデータが保存されます。章をクリアするとメニュー画面に新しい章が追加され、選ぶとその章の始めからプレイすることができます。

● 中間セーブについて

各章の途中でも、いろいろな場所にある「いったいさんのお地蔵さん」の前に行くと、それまでの進行状況を中間セーブとして保存できます。



お地蔵さんの前で \textcircled{A} を押し、コマンドから「いったい」を選んでください。つづいて「する」を選ぶとデータを保存できます。なお、保存できる中間セーブは1つで、新たに中間セーブを行うと上書きされます。中間セーブからプレイを再開するときは、メニュー画面で「つづきから」を選んでください。

このゲームをクリアすると、1987年に「ディスクシステム」で発売された『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島（後編）』を遊べるようになります。

エンディングの後、Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を選んでタイトル画面にもどってください。もくじ画面に「ディスク版・後編」が追加されます。

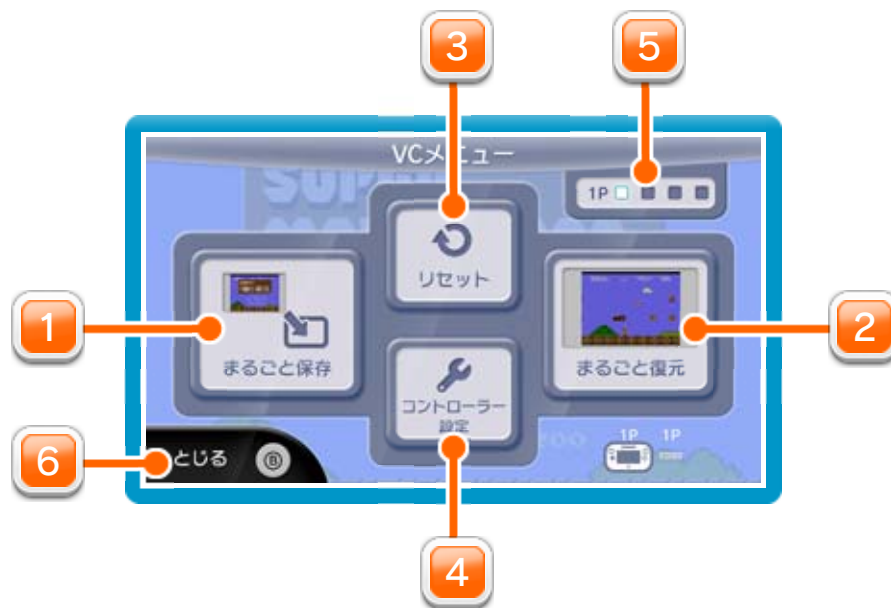
※「ディスク版・後編」は、もくじ画面の「記憶を消す」を選び、クリアしたゲームのセーブデータを消すとプレイできなくなります。

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

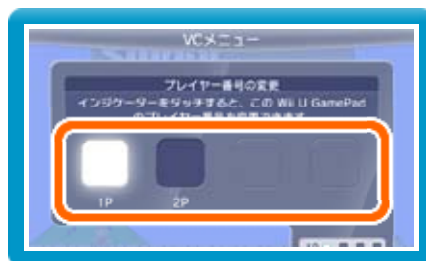
タイトル画面に戻ります。

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。

12 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。

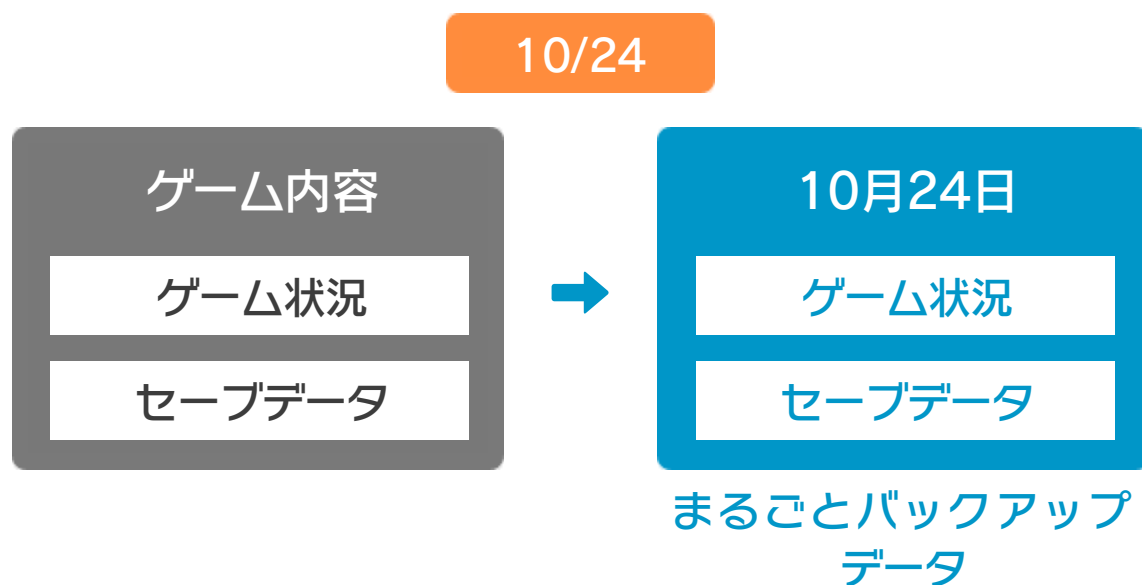


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

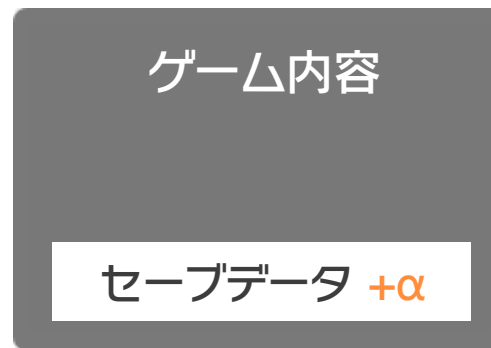
(例)

- 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。



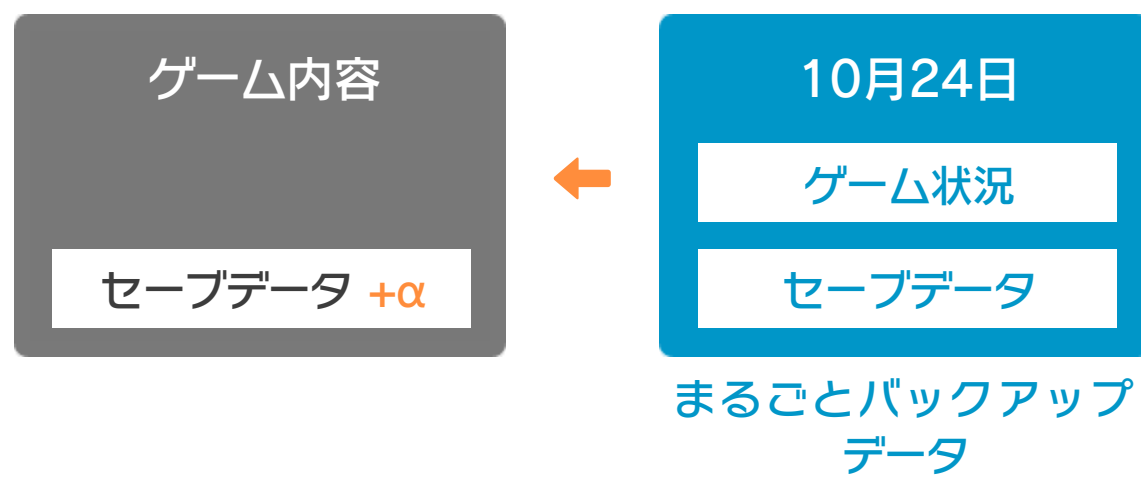
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「割り当ての変更」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。

14 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、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1997 Nintendo

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。

本ソフト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「マイメニュー」で「ヘルプ」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。