

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 | ターンの進めかた

6 | 画面の見かた

7 | ユニットについて

8 | ユニットの移動

9 | ユニットのコマンド

10 | 建物紹介

11 | 戦闘について

12 | 武器について

13 | 進行ウィンドウ

14 | 本城での行動 (1)

15 | 本城での行動 (2)

16 ユニットの紹介

17 セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

18 VC中断セーブ

19 VCメニュー

20 まるごとバックアップ機能

21 コントローラー設定

22 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

23 権利表記など

## 困ったときは

24 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 聖戦の系譜」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／会話を読み進める	A
キャンセル	B
ユニットのステイタス表示	X
カーソルの高速移動	Y
マップ内の城にカーソルを移動	L
未行動ユニットにカーソルを移動	R

ストーリーのスキップ/全体マップ表示



進行ウィンドウ表示



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、タイトルメニューが表示されます。初めて遊ぶときは「最初から始める」のみ選ぶことができます。



#### タイトルメニュー

記録から始める	セーブファイルを読み込んで、ゲームを再開します。
最初から始める	ゲームを最初から始めます。
記録を消す	ファイルを消すことができます。一度消したファイルは元にもどらないので気をつけましょう。

## 4 | ゲームの進めかた

主人公シグルドが率いる軍のユニット（キャラクターを表す駒）を操作し、マップ画面で敵軍と戦いましょう。



敵の城にいるボスを倒し、その城門でコマンドメニューの「せいのつ」を選ぶと城を占領できます。マップ上にあるすべての敵城を占領するとクリアとなり、次の章に進むことができます。

※ ゲームが進むと、シグルドに代わってその息子セリスが主人公になります。

### ● ゲームオーバーについて

主人公のHP（体力）が0になるか、スタート地点の城（本城）を敵に奪われるとゲームオーバーです。

前回記録したところからやり直しましょう。

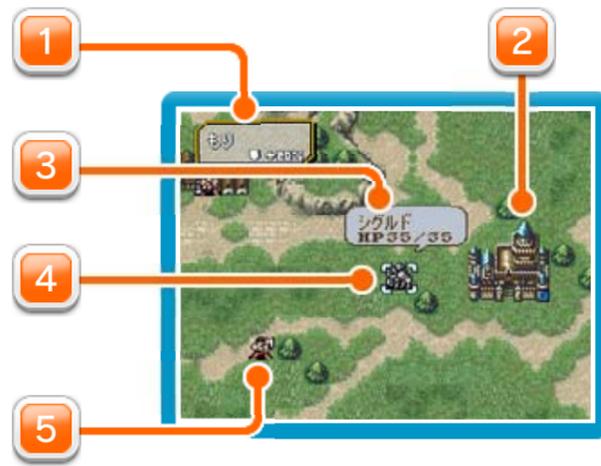
## 5 ターンの進めかた

このゲームはターン制で、自軍と敵軍が交互に戦略を繰り返して進みます。すべての行動が終わったら、進行ウインドウで「ターンエンド」を選び、敵軍のターンに移ってください。



自軍のターンでは、以下の操作ができます。

- 自軍ユニットを選んでⒶで指示を出すことができます。  
ユニットは1ターンに1回ずつ行動できます。
- 本城にカーソルを合わせてⒶで城内を表示し、中にユニットがいれば、行動させることができます。
- ⊖（またはユニットがない場所でⒶ）で進行ウインドウを表示すると、さまざまな情報を見たり、ターンを進めることができます。
- ユニットを選んでⓧで、そのステイタスを見ることができます。
- ⊕を押して全体マップを確認できます。



1 地形の情報

2 建物

3 ユニットの情報

4 カーソル

5 ユニット

## ユニットの色と勢力

	青色 自軍（行動前）
	灰色 自軍（行動後）
	赤色 敵軍
	緑色 同盟軍
	黄色 中立軍

ユニットにはさまざまな種類があり、それぞれ移動できる範囲や選べる行動が異なります。



NAME		Importance Data		1/6
NAME	CLASS	LV	EX	SP/MP
リナルド	ロードナイト	5	41	58/58
バグダ	ロードナイト	3	15	22/33
アリカ	ロードナイト	2	57	52/52
アーラン	ロードナイト	3	3	30/35
アロ	マージ	1	50	50/50
リリス	アークナイト	1	14	23/33
ティアン	アークナイト	1	0	34/34
ジョン	アークナイト	1	0	32/32
レスリン	トルバール	1	0	28/28

- 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を手に入れ、経験値が100を超えるごとにレベルが1つずつ上がります。多くのユニットは、レベル20を超えるとクラスチェンジができ、より強いユニットに昇格できます。
- ユニットはHPが0になると倒されてしまいます。多くの場合、倒された自軍ユニットは、それ以降の章では登場しません。
- ユニットはそれぞれ武器や所持金を持ちます。所持金は「本城や教会にいたり、城の守備隊となってHPを回復する」「アイテムを修理する」「アイテムを買う」などに使用できます。
- 男性と女性のユニットは、ゲームを進めると恋人になることがあります。その子供は、親のスキル（特殊能力）を引き継いだり、親に似た能力を持ちます。

## 8 ユニットの移動

自軍ユニットにカーソルを合わせて④を押すと、ユニットの移動できる範囲が表示されます。行きたい場所にカーソルを合わせて④を押すと、その場所に移動したあとそのままなコマンドを選択できます。

※ 馬などに乗ったユニットは、移動してコマンドを選んだあと、再移動できることがあります。

※ コマンドを選ぶ前に⑤を押すと、移動をキャンセルできます。



### 1 移動できる範囲

緑色になった場所に移動できます。また、オレンジ色は移動後に攻撃できる場所です。

ユニットの移動先を決めるとコマンドが表示され、さまざまな行動ができます。



なお、表示されるメニューはユニット

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「たいき」を選びましょう。

※ 一部のコマンドを選んだ場合、続けてほかのコマンドを選ぶことができます。

とつげき	敵の城の城門で選択でき、城門を守る敵ユニットを攻撃できます。
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	聖なる杖を使い、味方のHPを回復するなどの行動ができます。
はなす	特定の条件を満たすと選択でき、隣接する見方のユニットに話しかけたり、敵のユニットを説得したりできます。
むら	村にいるとき選択でき、さまざまな情報を得たり、お金やアイテムをもらうことができます。
はいる	自軍の城で選択でき、本城にいるときはユニットを城内に入れることができます。それ以外の城にいるときは、城下町に行くことができます。
しゅび	自軍の城で選択でき、ユニットを城の守備隊とします。守備隊が倒されないかぎり、その城が敵に奪われることはありません。

せいあつ	敵の城を守るボスを倒し、主人公が城門に入ると表示されるコマンドです。これを選ぶと物語が進んだり、章をクリアできます。
たいき	何もせずその場に待機し、行動を終わります。
あげる	夫婦または恋人同士であるユニットは、このコマンドで相手に全所持金を渡せます。とうぞくは、ほかのユニットに全所持金を渡せます。
そうび	敵ユニットから攻撃されたときに使う武器を変えることができます。
アニメ	戦闘シーンの演出を変更できます。

**教会**

ここにいますと、ターン開始時にHPが回復します。

**村**

最初に入ったユニットは、アイテムやお金、情報などをもらえます。

**城**

守備隊となっているユニットは、ターン開始時にHPが回復します。

※ スタート地点の城（本城）は、城内に「はいる」ことができます。城内にいるユニットは、ターン開始時にHPが回復します。

コマンド「とつげき」「こうげき」を選んだり、敵ユニットの攻撃を受けると戦闘が始まります。



戦闘画面ではユニットのHPがゲージで表され、お互いに1回ずつ攻撃を行います（特定のスキルを持つユニットは再攻撃できます）。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戦闘終了です。

### 戦闘画面の情報

HIT	攻撃が当たる確率
DEF	守備力
ATC	攻撃力
LEV	ユニットのレベル

## 12 | 武器について

ユニットが持つ武器はそれぞれ攻撃範囲や威力が異なり、武器ごとの相性もあります。使える武器はユニットの種類によって異なり、武器レベル



ルが上がると使える武器の種類が増えていきます。なお、武器には「使用回数」があり、使うたびに減ります。使用回数が0になった武器は壊れてしまうので、その前に城下町の修理屋で修理しましょう。

## 13 進行ウインドウ

⊖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、進行ウインドウが表示されます。



### 進行ウインドウのメニュー

ユニット	自軍ユニットの一覧が表示されます。
アイテム	各ユニットが持つアイテムの一覧を見ることができます。
データ	現在の目的や、マップ上にいる各勢力の戦力などを確認できます。なお、勢力を選んでⓧを押すと、その勢力の本城とリーダーを確認できます。
スキル	ユニットが持つさまざまなスキル（特殊能力）の説明と、それを持つユニットの名前を確認できます。
コンフィグ	戦闘シーンの演出や画面表示、メッセージなどのスピード、オートセーブの設定など、ゲーム中のさまざまな設定を行えます。
セーブ	現在の進行状況をセーブファイルに保存できます。なお、このメニューは <b>自軍ターンの開始時（自軍ユニットが1つも行動していない状態）</b> のみ選択できます。
ターンエンド	自軍のターンを終えて、敵のターンに移ります。

## 14 本城での行動 (1)

自軍の本城でⒶを押すと、城内画面が表示されます。

行動したいユニットにカーソルを合わせてⒶを押すと、通常のコマンドの代わりに以下のコマンドを選択できます。



※ 表示されるコマンドはユニットや城によって異なります。

※ ユニットは本城の城門で「はいる」を選ぶと城に入れます。

まち	城下町に行くことができます。
しゅつげき	城を出て、マップ画面に出撃します。
しゅび	ユニットを城の守備隊にします。
クラスチェンジ	条件を満たしていれば、ユニットをクラスチェンジできます。
つえ	マップ画面の「つえ」と同様です。
あげる	マップ画面の「あげる」と同様です。

## 15 本城での行動 (2)

本城で「まち」を選んだり、それ以外の自軍の城で「はいる」を選ぶと城下町に行き、以下のメニューを選択できます。



※ 表示されるメニューは城によって異なります。

修理屋	武器や杖などを修理し、使用回数を元にもどします。
中古屋	アイテムを売り買いできます。
預り所	アイテムを預けたり、引き出したりできます。
闘技場	闘技場で敵と戦います。勝つと経験値やお金を得ることができますが、倒されると残りHPが1になってしまいます。なお、戦闘中にⒷを押すと、武器を持ち替えたり、戦いを中止することができます。
占い屋	ユニットの恋愛関係や戦績などを教えてもらえます。
道具屋	ユニットが装備可能なアイテムを買うことができます。

**ロードナイト**

シグルド専用のユニット。セリスも成長するとこのユニットになる。

**ランスナイト**

剣に対して効果的な武器である、槍を使いこなす騎士。

**アックスナイト**

斧使いの騎士。槍使いに対して有利に戦える。

**ソードアーマー**

重い鎧をまとった徒歩の剣士。剣は斧に対して効果的な武器。

**アーチナイト**

弓を専門とする騎士。離れた敵を攻撃できる。

**ソシアルナイト**

剣と槍を使える騎士。バランスの取れた戦いができる。

**トルバドール**

剣で戦い、さらに杖も使いこなす騎士。

**マージ**

魔道書を用い、強力な魔法で敵を攻撃する魔道士。

**デュークナイト**

ランスナイトからクラスチェンジできるユニット。

## 17 | セーブについて

自軍ターンの開始時に進行ウインドウで「セーブ」を選ぶと、ゲームの進行状況をセーブできます。また、進行ウインドウの「コンフィグ」でオートセーブをONにすると、自軍ターン開始時にセーブの確認メッセージが表示され、「はい」を選ぶとセーブができます。



なお、セーブファイルは最大4つ作成できます。

※ 各章のクリア時にもセーブが行えます。

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

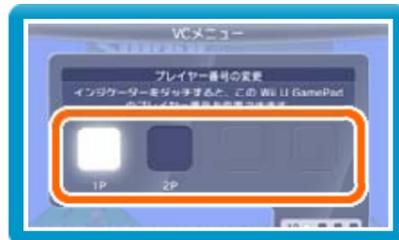
タイトル画面に戻ります。

### 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。

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。



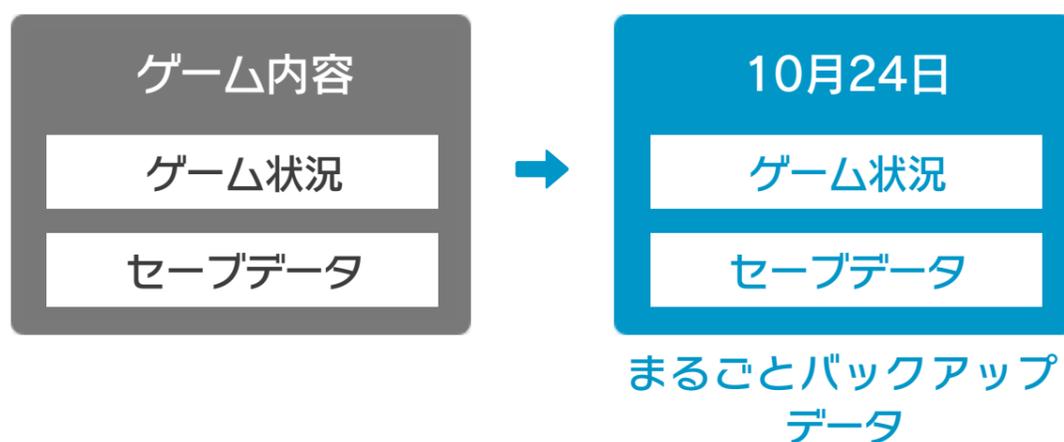
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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



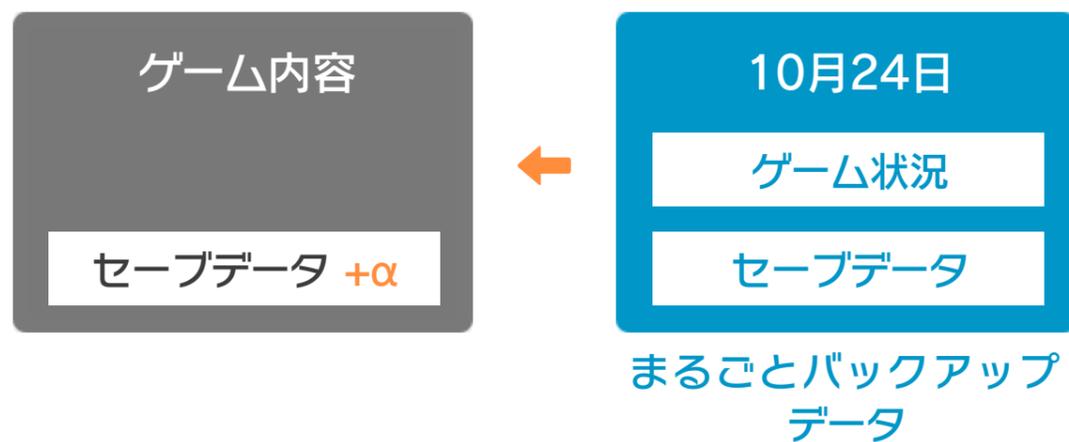
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

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 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 聖戦の系譜』  
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。