

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 | 戦闘マップ画面

5 | ゲームの進めかた

6 | ユニットコマンド

7 | システムコマンド

8 | ステータス画面

9 | 全体マップ

10 | SHOPについて

11 | REMIXシステム

12 | アイテム紹介

13 | 魔法紹介

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

19 Wiiリモコンを使用する

この製品について

20 権利表記など

困ったときは

21 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

カーソルの移動	+
コマンドのオープン／選択項目の決定	(A)
コマンドのクローズ／キャンセル	(B)
ステータス画面の表示／ 戦闘マップ時のセーブ	(X)
未行動ユニットへのカーソル移動／ HELPメッセージ	(Y)
システム（がいぶ）コマンドのオープン	(L) / (R)

タイトル画面でのゲームスタート



タイトル画面での選択



HOMEボタンメニュー



3 | ゲームの始めかた

● タイトル画面

⊖で「NEW GAME」または「CONTINUE（セーブデータがある場合）」を選んで、Ⓐか⊕を押してください。



NEW GAME

GAMEを最初から始めることができます。

CONTINUE

前回セーブした所から始めることができます。

「CONTINUE」を選ぶとロード画面が表示されます。ファイルは2種類ありますので、始めたいデータを⊕上下で選択し、Ⓐを押してください。

● 名前入力画面

オープニングデモやゲーム中に名前を入力する場面が出てきます。⊕で文字を選び、Ⓐで入力してください。8文字まで入力できます。⊕を押すと決定です。



4 戦闘マップ画面

このゲームは、マップを斜めから見た形（クォータービュー）で表現しています。ユニットから見た上下左右が、画面で見ると、左上、右下、左下、右上になっていますので注意してください。



1 月齢

月の満ち欠けです。NEW MOONからFULL MOONまで、1/8刻みで毎ターン変化します。

2 地形名、地形効果

カーソルを合わせている地形の名前と地形効果がでます。

3 地形の説明

カーソルを合わせている地形に特殊な効果などがある場合は、ここに説明が表示されます。

4 カーソル

ユニットをつかむ時に使います。

ユニットを進めながら敵と戦闘したり、会話で仲魔に引き入れたりしながら目的の達成を目指します。プレイヤーターン、敵のターンに分かれ、交互に行動を行います。

● 戦闘マップでの目的

敵拠点を制圧する、特定の地形にたどり着く、敵を全滅させる、などマップによって目的が異なります。



① 拠点クリアマップ (ENEMY BASE OCCUPY)

戦闘マップ上のプレイヤーユニット（青）を動かし、敵の拠点（赤く点滅するプレート）を制圧（「OCCUPY」コマンド）すると、マップクリアです。逆に、敵ユニット（赤）にプレイヤーの拠点（青く点滅するプレート）を制圧されるとゲームオーバーです。

② たどり着きクリアマップ (GO TO DESTINATION)

特定の地形（スクエア）にたどり着くと、マップクリアです。

③ 全滅クリアマップ (WIPE OUT)

敵ユニットを全滅させるとクリアです。

④ ボスクリアマップ (BEAT DOWN BOSS)

特定のユニットを倒すとクリアです。

拠点クリアや、たどり着きクリアの時は、マップ開始の時のインフォメーションでカーソルによって目標位置を示します。

● ゲームオーバー条件（全クリアタイプ共通）

人間ユニットのうちの1つが倒されるとゲームオーバーになります。最初のうちは、人間ユニットしかありませんので注意してください。また、拠点クリアマップはゲームオーバー条件が2つあることになりしますので注意してください。

ユニットをカーソルで選択した時に
出るコマンドをユニットコマンドと
いいます。



ユニットコマンドには次の種類があ
ります。

ATTACK	敵ユニットに直接攻撃を行います。
MAGIC	魔法を使用します。その場所から使用できる魔法を持っている時にこのコマンドを選択すると、魔法の一覧表が表示されます。
EXTRA	アクマのEXTRA（特技）を使うコマンドです。
ITEM	アイテムに関する行動を行う時に使います。 USE…アイテムを使用する時に使います。 SORT…アイテムを整理する時に使います。
EQUIP	武器や防具を装備したり、はずしたりする時に使います。
COMP	仲魔にしたアクマの召喚や、アクマを仲魔からはずす時に使用します。 SUMMONS…アクマを召喚します。 LEAVE…アクマを仲魔からはずします。
TALK	敵と会話し、仲魔に引き入れる時に使用します。
END	そのユニットの行動を終了する時に使います。
OCCUPY	敵の拠点を制圧する時に使います。
ASK	アドバイザーの情報を聞く時に使います。
OPEN	ビル内などで、通路をふさいでいる結界をはずす時に使います。
SEAL	ジェネレータを破壊します。

7 システムコマンド

ユニットのいない地形にカーソルをあわせ、**A**を押すと、システム（がいぶ）コマンドが表示されます。

システムコマンドには次の種類があります。

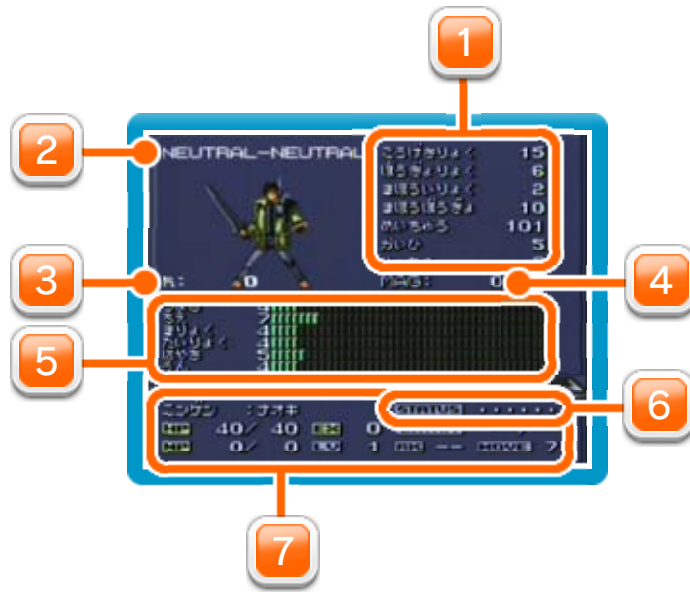


LIST	プレイヤーユニットの一覧を見る時に使います。
AFFINITY	種族対種族の直接攻撃の相性を表示します。カーソルを下に移動させると、魔法対種族の相性が表示されます。
TIDE	現在の状況を表示します。リーダーとは「DIOシステム」所有者が2人以上いる時、だれのアクマストックファイルを使用しているかを表すものです。 ※ DIOシステムとは、アクマと会話でき、また仲魔にしたアクマをCOMP内にストックして必要な時に召喚できるプログラムです。ゲームが進むにつれて手に入ります。
ESCAPE	所持金の半分と引き替えに、戦闘マップから脱出します。
CONFIG	ゲームのいろんな設定を変えることができます。
TURN END	プレイヤーターンを終了する時に使います。

8 ステータス画面

ユニットにカーソルをあわせてⓧを押すと、そのユニットのステータス画面が表示されます。

この時、ⓧ左右で、習得EXTRA表、装備状況の確認ができます。



1 パラメーターA

2 属性

3 マッカ

4 MAG (マグネタイト)

5 パラメーターB

6 STATUS

7 簡易ステータス

● 属性

ユニットには、属性があります。アクマを仲魔にする時や、REMIX (アクマ合体) の時に、多少の制限が出てきます。

● パラメーターA

戦闘に直接影響する数値です。

こうげきりよく

直接攻撃で相手に与えるダメージ値に影響します。

ぼうぎょりょく	直接攻撃で相手から受けるダメージ値に影響します。
まほういりょく	魔法攻撃で相手に与えるダメージ値に影響します。
まほうぼうぎょ	魔法攻撃で相手から受けるダメージ値に影響します。
めいちゅう	攻撃が当たる確率に影響します。
かいひ	攻撃をよける確率に影響します。
ひっさつ	クリティカルの発生率に影響します。
しょうかんMAG	そのアクマの召喚に必要なマグネタイトの数値です。

● パラメーターB

ユニットが本来持っている能力値です。

つよさ	「こうげきりょく」に影響します。
ちえ	「まほういりょく」などに影響します。
まりょく	「まほういりょく」やMPのMAX値などに影響します。
たいりょく	「ぼうぎょりょく」やHPのMAX値に影響します。
はやさ	「めいちゅう」や「かいひ」などに影響します。
うん	「かいひ」や「ひっさつ」などに影響します。

● マッカ

『魔神転生II』でのお金の単位です。ITEM SHOPでアイテムを買う時などに使用します。

● MAG (マグネタイト)

アクマのエネルギー源です。アクマを召喚する時に使用します。

● 簡易ステータス

HP	ユニットの生命値です。
MP	魔法のエネルギーを示します。
LV	ユニットのレベルです。
RK	アクマの成長度合いを示します。
EX	現在の経験値です。
EXTRA	現在使用可能なEXTRA数／現在覚えているEXTRA数です。
MOVE	ユニットの移動力を示します。

● STATUS

そのユニットの状態を示します。

.....	異常なしの状態です。
POISON	ユニットが毒を受けています。
CLOSE	魔法を封じられています。
PALYZ	麻痺状態です。
SLEEP	眠っていて、何もできない状態です。
BIND	金縛りの状態です。
STONE	石化の状態です。

最初の戦闘マップをクリアすると、全体マップにできます。このマップは、次の戦闘に行くためのものです。



● 移動のさせかた

行きたいポイントにカーソルをあわせ、**A**を押すとその地点へ移動します。ただし、クリアしていない戦闘マップポイントが途中にある場合には移動できません。ユニットが移動すると、戦闘マップのユニット移動と同様にコマンドが開きます。行いたい行動をコマンドで選択してください。

● 全体マップ上のコマンド

ユニットコマンド

FIGHT	戦闘マップに入る時に使用します。
REMIX	REMIX STATIONに入る時に使用します。
SHOP	ITEM SHOP、RAG'S SHOPに入ります。
FORMAT	部隊を編成します。

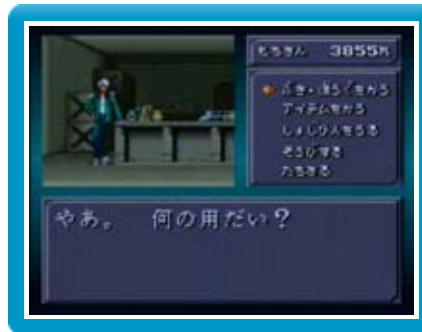
システムコマンド

SAVE	現在の状態を記録します。
EQUIP	ユニットの武器や防具を装備したり、はずしたりします。
LIST	ユニットの一覧を表示します。

● ITEM SHOP

武器や防具、その他のアイテムを売っています。

「SHOP」コマンドで中に入ります。



ぶき・ ぼうぐをかう アイテムを かう	カーソルで買いたいアイテムを選び、 Ⓐで決定してください。武器、防具選択中にⓎを押すと、効果説明文と、装備することによって現状よりパラメーターの上がるユニットの表示を行います。ユニット名の文字カラーが白色のものはパラメーターが上がる、灰色のものは同じか下がる、黄色のものはその店で売っているもののうち、一番上がる武器または防具であることを示しています。
しょじひんを うる	カーソルで売りたいアイテムを選び、 Ⓐで決定してください。
そうびする	その場で装備させることができます。
たちさる	全体マップに戻ります。

● RAG'S SHOP

宝石を精霊かアイテムに交換できます。

ITEM SHOPでは手に入らないものです。

「SHOP」コマンドで中に入ります。

アイテムと
こうかん

RAG'S SHOPにおいている、アイテムの一覧を表示します。その商品と交換できる宝石がそろっていない場合、灰色で表示されます。カーソルをほしいアイテムに合わせると、右側に交換するのに必要な宝石の種類及び数が表示されます。交換条件に納得できたら、④で決定してください。

セイレイと
こうかん

画面下にREMIXでクラスアップする種族が表示されます。これ以外の種族ではクラスアップREMIXはおこりません。

仲魔のアクマを強くするにはランクアップさせる他に、REMIX（合体）を行う方法があります。なお、次の場合はREMIXできません。



- ・ REMIX後のアクマのレベルが全体レベル（人間ユニットのうち、一番レベルの高いユニットのレベル）より高い場合
- ・ 人間や特殊アクマの場合

● 戦闘マップ上でのREMIX

仲魔のアクマを同じ地形上で重ね合わせてください。「REMIXしますか？」の問いに「はい」と答えると、REMIX後のアクマを表示します。これでよければ、さらに「はい」と答えます。するとREMIXを行います。REMIX後のアクマは行動終了扱いとなります。

● REMIX STATIONでのREMIX

ここでは、戦闘マップ上ではできない3体REMIXが行えます。3体REMIXでは、通常のREMIXでは作れない上位種族を作ることができます。

2remix	REMIXさせたいアクマの1体目を \oplus で選び \textcircled{A} で決定してください。2体目の選択の時に右側のらんにとどのアクマができるかが表示されます。これを参考にして2体目を選んでください。2体目を選ぶと、できあがるアクマを表示します。「これでいいですか？」の問いに「はい」と答えるとREMIXを始めます。
3remix	2remixと同じ要領で3体選んでください。
Status	ユニットのステータスを見ることができます。
EXIT	REMIX STATIONから全体マップへ戻ります。

アイテムには消費系アイテム、装備系アイテム、宝石系アイテムの3系統があります。敵を倒すか、トレジャー(宝箱)、お店などで手に入ります。

● 消費系アイテム

使用するとなくなってしまうアイテムです。

きずぐすり	HPを50回復します。
ませき	HPを100回復します。
まほうびん	MPを50回復します。
アンチドウト	POISON状態を回復します。
タリスマン	CLOSE状態を回復します。
アミュレット	ダメージゾーンを無効にします。
えんまくだん	リスク無しで全体マップに脱出します。

● 装備系アイテム

装備することにより「こうげきりょく」などのパラメーターを補います。各種族ごとにアイテムが決まっていますので、注意してください。また、これらを装備することによって攻撃できる範囲が変わる場合があります。

武器

タイプ	名称	攻撃	命中	必殺	射程
長剣	スクラップソード	4	85	0	1
突剣	アタックナイフ	3	95	0	1
刀	もぞうとう	4	85	10	1
槍	スラッシュスピア	11	75	0	1~2
斧	ミドルハチェット	11	75	20	1
弓	ボウガン	2	95	0	2
銃	ベレッタ92F	12	85	0	2

※ 弓や銃は遠距離攻撃ができます。

防具

タイプ	名称	防御	回避
-----	----	----	----

ヘルム	ヘッドギア	1	0
スーツ	バトルスーツ	3	5
グラブ	レザーグラブ	1	0
レッグ	リングブーツ	1	0

● 宝石アイテム

RAG'S SHOPにもっていくと、特殊なアイテムや精霊と交換してくれます。

アメジスト	アクアマリン	エメラルド
オニキス	オパール	ガーネット
サファイア	ダイヤモンド	ターコイズ
トパーズ	パール	ルビー

魔法には攻撃魔法、補助攻撃魔法、回復魔法、補助魔法、特殊魔法の5種類があります。

● 攻撃魔法

アクマの中には、特定の属性に弱いものがあります。それを考慮して攻撃すると効果的です。

アギ	炎の魔法で敵1体を攻撃します。
マハラギ	炎の魔法で敵複数体を攻撃します。
ブフ	氷の魔法で敵1体を攻撃します。
マハーブフ	氷の魔法で敵複数体を攻撃します。
ジオ	雷の魔法で敵1体を攻撃します。
マハジオ	雷の魔法で敵複数体を攻撃します。
ザン	気の魔法で敵1体を攻撃します。
マハザン	気の魔法で敵複数体を攻撃します。
ギガ	熱の魔法で敵1体を攻撃します。
マハギーガ	熱の魔法で敵複数体を攻撃します。
メギド	古の魔法で敵複数体を攻撃します。
ハンマ	聖なる魔法で敵1体を攻撃します。
ムド	死の魔法で敵1体を即死させます。

● 補助攻撃魔法

ドグルラドル	敵1体をPOISON状態にします。
マカジャマ	敵1体をCLOSE状態にします。
パラルー	敵1体をPALYZ状態にします。
ドルミナー	敵1体をSLEEP状態にします。

● 回復魔法

ディア	味方1体のHPを少し回復します。
メディア	味方複数体のHPを少し回復します。
ポズムディ	味方1体のPOISON状態を回復します。
パララディ	味方1体のPALYZ状態を回復します。

● 補助魔法

マカカジャ

味方1体の「ちえ」を一時的にUPさせます。

● 特殊魔法

サバトマ

仲魔を召喚します。

『魔神転生II』ではセーブポイントは3ヶ所あります。

- ① 「PLAYER TURN」文字表示中（敵ターン終了後）にⓧを押すと、セーブ処理を行います。



- ② 戦闘マップクリア後に、「セーブしますか？」の問いかけがあります。「はい」でセーブ処理を行います。

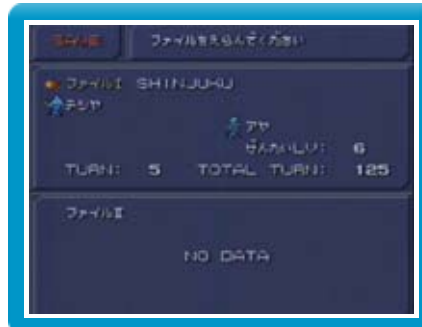


- ③ 全体マップ上で「SAVE」コマンドを選択すると、セーブ処理を行います。



セーブ画面では、⓪でファイルを選び、Ⓐを押してください。セーブすると、そのファイルにセーブしておいた前のデータは上書きされ、消えてしまいます。

ご注意ください。

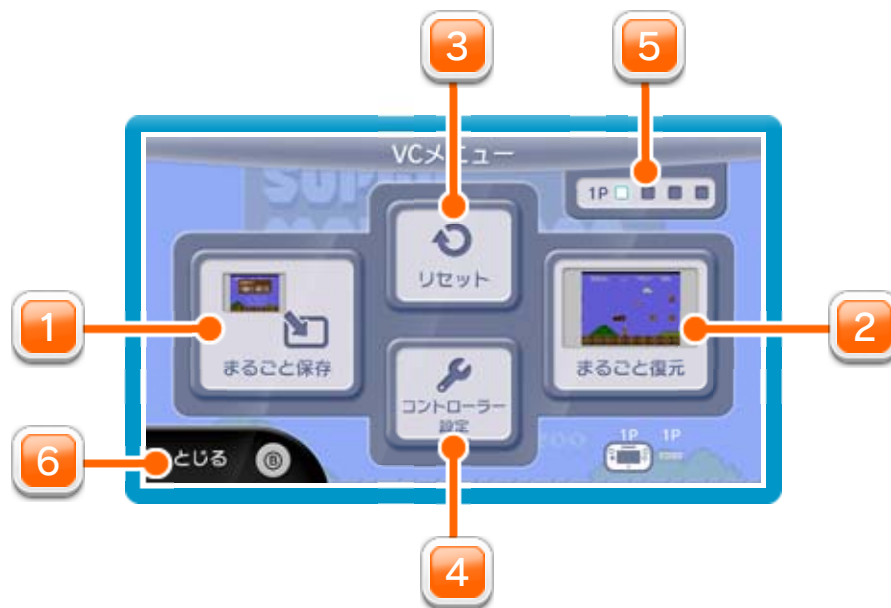


プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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

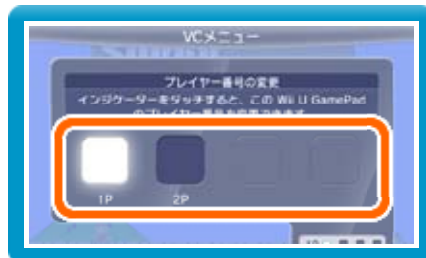
タイトル画面に戻ります。

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。



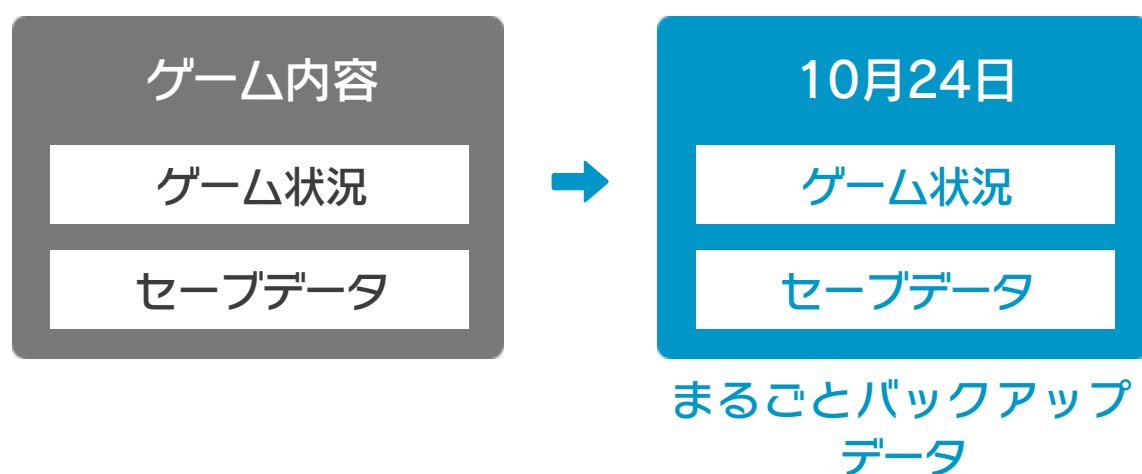
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

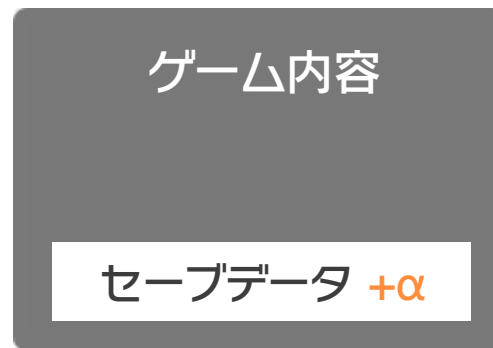
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



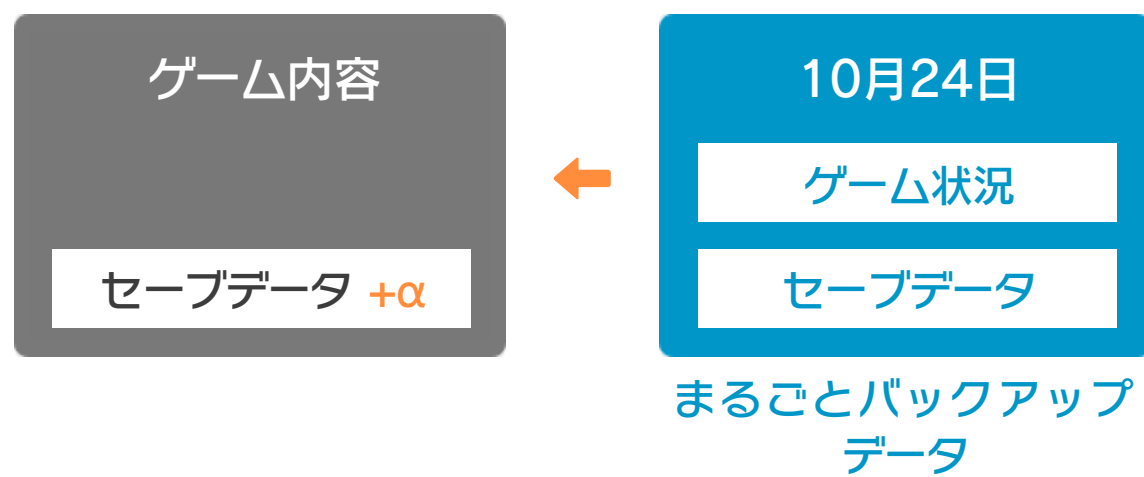
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「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。

19 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。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

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

株式会社セガ

アトラス・ユーザーサポート

.....

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。