

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 | ゲーム画面の見かた

5 | パワーアップアイテム

6 | ラウンドセレクト

7 | ゲームオーバー

8 | 敵キャラクター

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

9 | VC中断セーブ

10 | VCメニュー

11 | まるごとバックアップ機能

12 | コントローラー設定

13 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

14 権利表記など


困ったときは

15 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。

※ 「2 PLAYER」を選んで、2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ 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

自機の移動／ゾーン・項目の選択	+
ボム／ゾーン・項目の決定	A
ショット	X
ゲームのスタート／ポーズ・解除	+
HOMEボタンメニュー	🏠

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で \oplus を押すと、ゲームモード選択画面に移行します。 \oplus の上下で選択し、 \oplus または \odot で決定します。1人で遊ぶときは「1 PLAYER」を、2人で遊ぶときは「2 PLAYER」を選んでください。

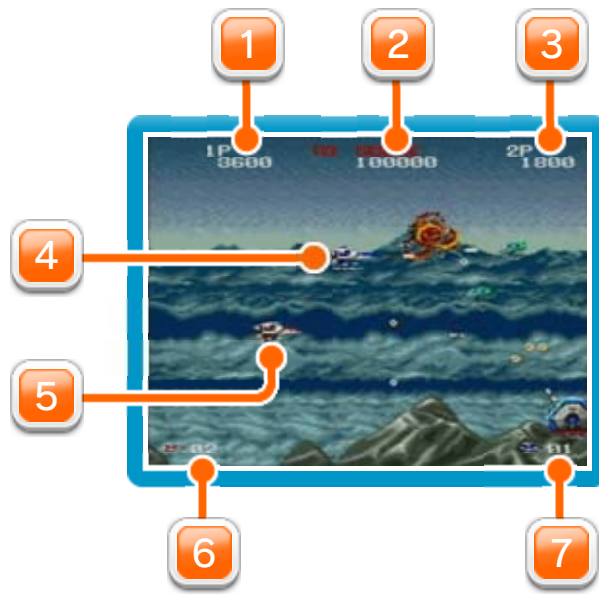
「OPTION」ではゲームの設定を変更できます。



OPTIONモード

PLAYER STOCK	自機の機数を設定します。
RAPID FIRE	ショットの連射／単射を設定します。 「ON」で連射します。
SOUND TEST	ゲーム中のサウンドを聞くことができます。 \odot で演奏が始まります。
GAME LEVEL	ゲームの難易度を設定します。 「EASY」で易しくなります。
EXIT	\odot でゲームモード選択画面に戻ります。

4 ゲーム画面の見かた



1 1Pスコア

2 ハイスコア

3 2Pスコア

4 2P自機（青）

5 1P自機（赤）

「1 PLAYER」モードのとき自機のカラーは
緑です。



6 1P残機数

7 2P残機数

画面の敵キャラ"ヤズカ"の6機編隊を全滅させると、アイテムが出現します。



	<p>レッド</p> <p>ショットのレベルが上がります。 レベルの上限は「レベル8（2人同時プレイ時はレベル6）」です。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="856 893 1136 1121"> <p>レベル0</p>  </div> <div data-bbox="1150 893 1430 1121"> <p>レベル2</p>  </div> </div>
	<p>グリーン</p> <p>ボムのレベルが上がります。 レベルの上限は「レベル8」です。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="709 1389 989 1617"> <p>レベル0</p>  </div> <div data-bbox="1003 1389 1283 1617"> <p>レベル2</p>  </div> <div data-bbox="1297 1389 1577 1617"> <p>レベル4</p>  </div> </div>
	<p>ブルー</p> <p>耐久力のレベルが上がります。 レベルの上限は「レベル3」です。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="709 1878 989 2169"> <p>レベル1</p>  <p>ARM</p> </div> <div data-bbox="1003 1878 1283 2169"> <p>レベル2</p>  <p>SUPER</p> </div> <div data-bbox="1297 1878 1577 2169"> <p>レベル3</p>  <p>HYPER</p> </div> </div>
	<p>イエロー</p> <p>画面上の敵を全滅させます。</p>
	<p>オレンジ</p> <p>自機の残りが1機増えます。</p>

チェンジカプセル

ショットの種類「ナパームショット」と
「ウェーブショット」を切り替えます。



ナパームショット



ウェーブショット

6 | ラウンドセレクト

各ゾーンを突破するとラウンドセレクト画面に変わります。

⊕の上下で選択し、Ⓐで決定します。



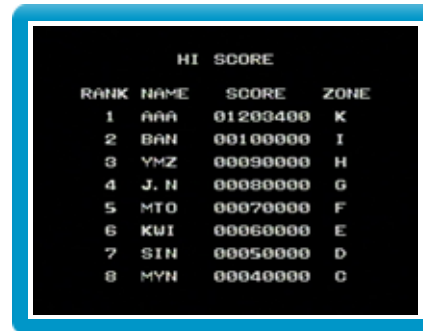
7 | ゲームオーバー

自機をすべて失うか、全7ラウンドをクリアすると、ゲームオーバーになります。

ゲームオーバー時に高得点を記録すると、ネームエントリー画面が表示されます。

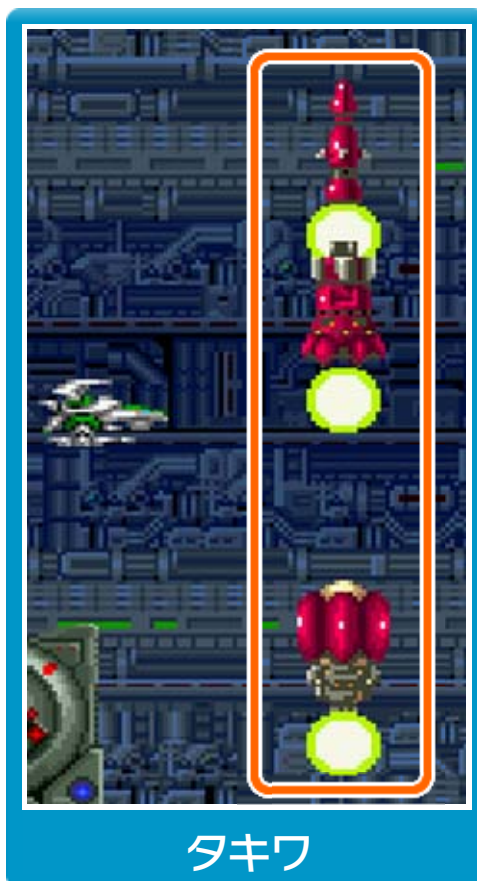
⊕の上下で文字を選択し、左右で位置を選択してください。3文字を選択後、Ⓐでタイトル画面に戻ります。

※ NAMEとSCOREはリセットすると消えます。

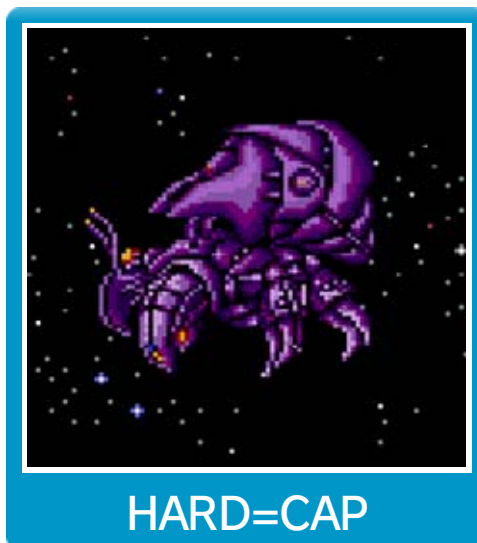


HI SCORE			
RANK	NAME	SCORE	ZONE
1	AAA	01200400	K
2	BBB	00100000	I
3	YYZ	00090000	H
4	J. H	00080000	G
5	MTD	00070000	F
6	KUI	00060000	E
7	SIN	00050000	D
8	MYN	00040000	C

8 敵キャラクター



● 中ボス



● HUGE BATTLESHIP (巨大戦艦)



HH02
KILLER=HIGIA



BD4Z
DEMON=SWORD



00N1
DUAL=SHEARS=SP



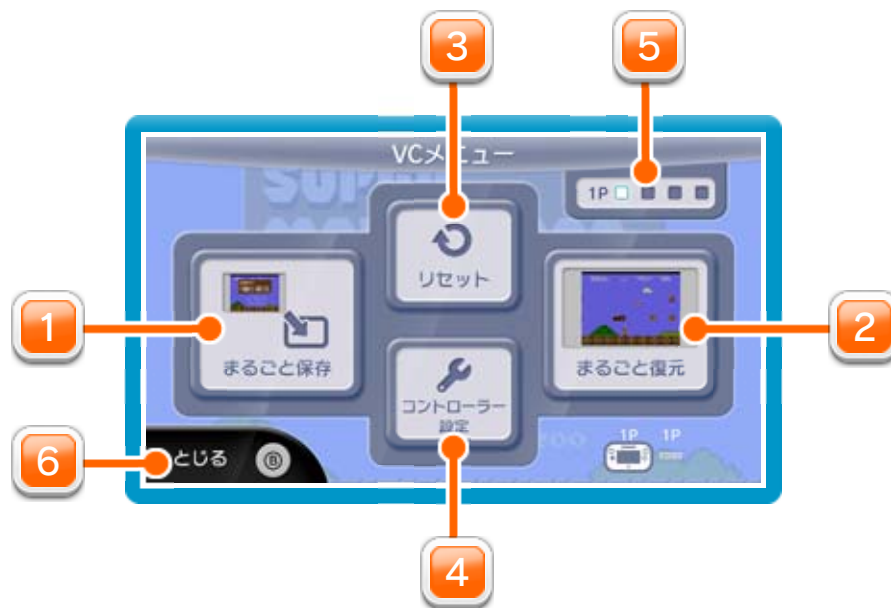
ZZ10
DARK=CORONATUS

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

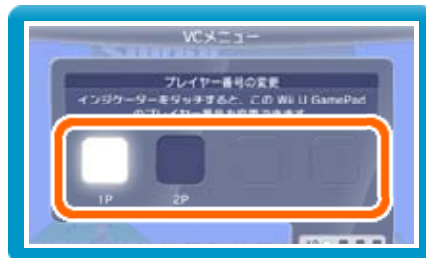
タイトル画面に戻ります。

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。

11 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。

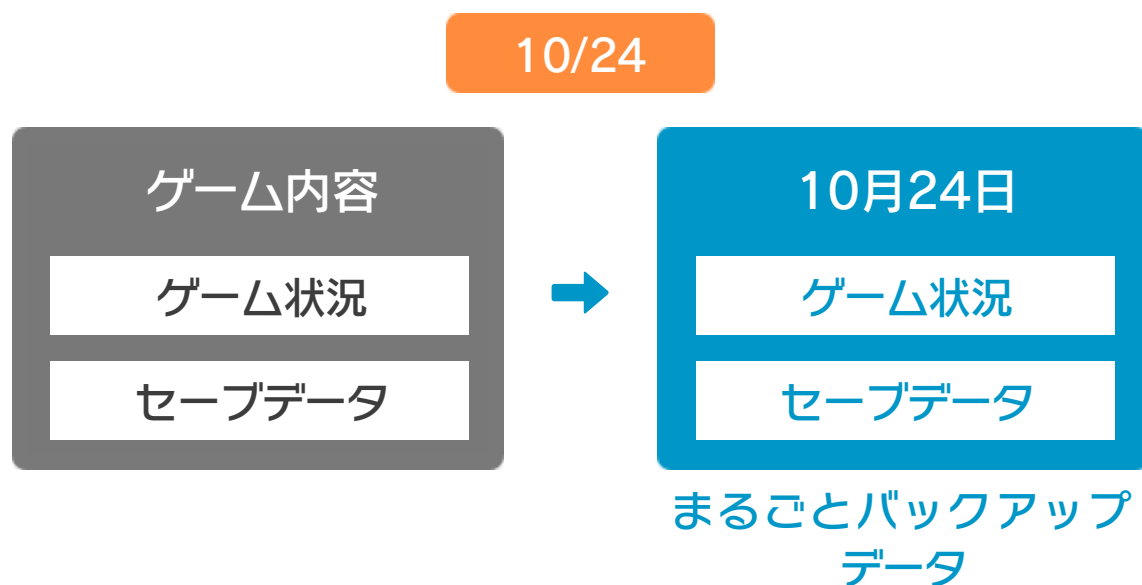


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

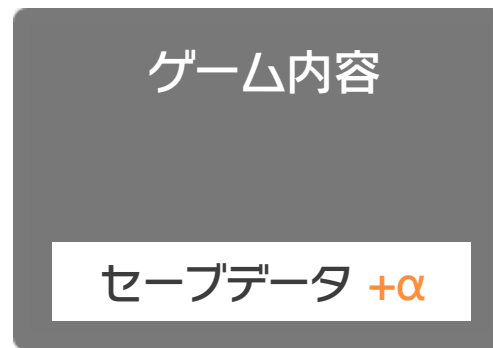
(例)

- 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。



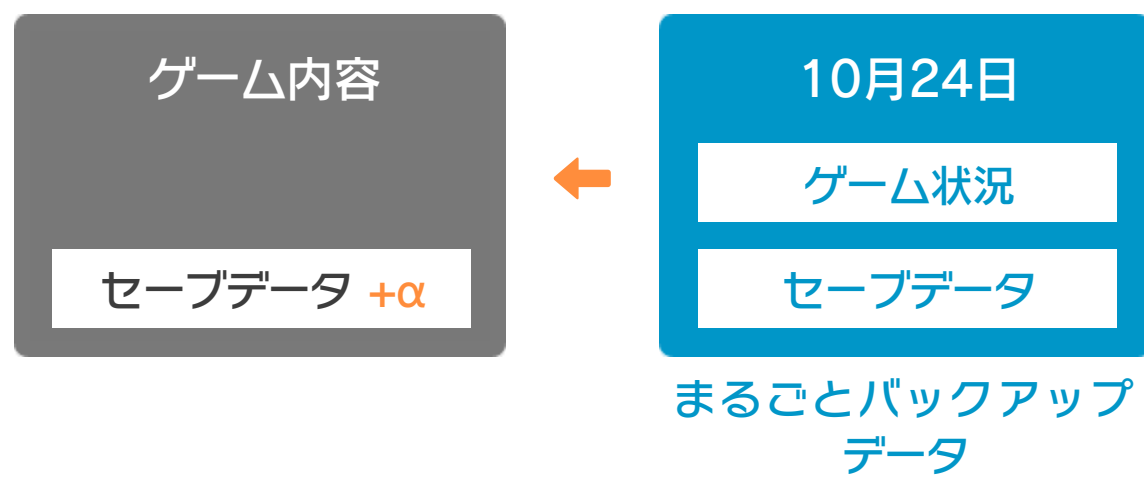
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

13 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。

©TAITO CORPORATION 1991, 2010 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

株式会社スクウェア・エニックス

.....

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。