

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 | 画面の見かた

6 | アイテムの説明

7 | コンティニュー

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定

## この製品について

12 | 権利表記など

13 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。



※「2 PLAYERS」「3 PLAYERS」を選んで、多人数プレイを行う場合は、コントローラーが2～3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

移動／項目選択	+
(横) ハート／(縦) ボム	A
ショット／(横) ボム	B
決定／ポーズ	+
プレイ人数の選択	-
HOMEボタンメニュー	🏠

### 3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊖を押して何人でプレイするか決めます。

「EASY」または「NORMAL」のどちらかを⊕で選んで⊕を押すと、デモ画面が始まります。デモが終わるとゲームスタートです。



## 4 | ゲームの進めかた

プレイヤーは主人公を操作し、つぎつぎと出現する敵をやっつけて、シナモン博士を救出してください。

雲の中にパワーアップのベル（鈴）



が隠されていて、そのベルを取ることで色々なパワーアップが得られます。

敵や敵の弾に当たると爆発したり、アームの部分がなくなります。アームの部分がなくなった場合は、お助けカーと合体すると回復することができます。残機数が0になるとゲームオーバーになります。

## ● 画面の見かた



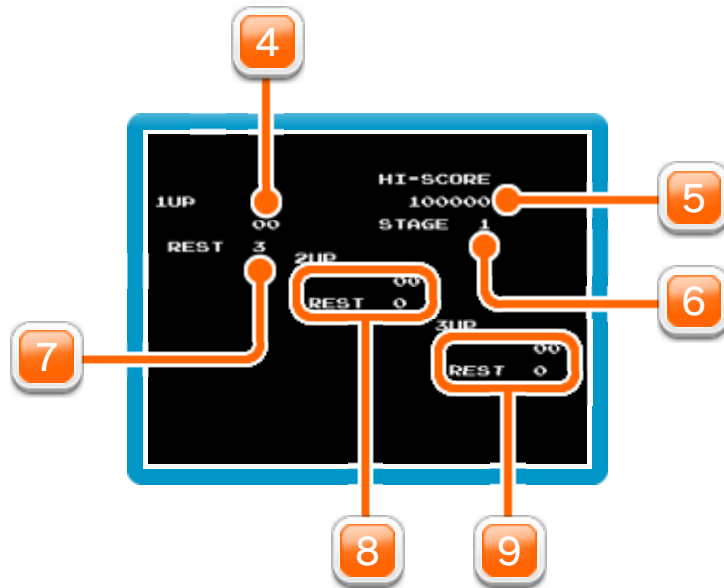
1 スコア

2 敵

3 自機

## ● スコアの見かた

スコア画面はステージが終わったときなどに表示されます。



4 1PLAYERのスコア

5 ハイスコア

6 ステージ数

7 1PLAYERの残機数

8 2PLAYERのスコアと残機数






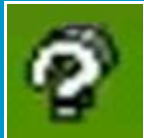





9 3PLAYERのスコアと残機数

得点

空中の敵	すべて100点
地上の要塞	攻撃するとアイテムに変化し、アイテムによって得点が加算されます。
1～7のボス	10000点

プレイヤーの残機数は、ゲームスタート時は3機です（「NORMAL」選択時）。スコアが10万点で1機増えます。以降100万点まで20万点ごとに1機ずつ増えていきます。



	<b>ベル（黄）</b> スコアアップ。最初は500点だが、落とさずに取り続けると最高10000点になる。
	<b>ベル（青）</b> スピードアップ。
	<b>ベル（ピンク）</b> メインショットが貫通能力を持つレーザーになる。
	<b>ベル（白）</b> メインショットが2連砲になる。
	<b>ドル袋</b> 100点か500点のボーナス得点が増える。
	<b>？</b> 敵がすべてベルになるか、敵が全滅するか、はずれ、一定時間無敵になる、のいずれかの効果。
	<b>L</b> 弾が正面と左側に出るようになる。
	<b>R</b> 弾が正面と右側に出るようになる。
	<b>シナモン博士</b> これを取るとボーナスステージへ進める。
	<b>クロス</b> 1機増える。
	<b>はずれ</b> 何も起きない。

## 7 | コンティニュー

ゲームオーバーになってもコンティニューを行えば、そのステージのはじめからプレイできます。

ゲームオーバー画面で、「CONTINUE」の表示が現れます。「YES」か「NO」を選び⊕を押してください。

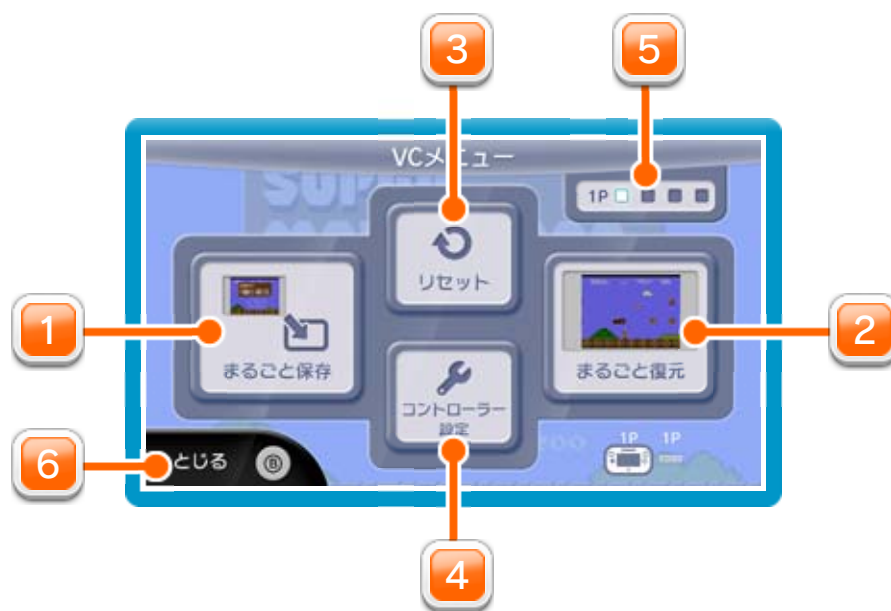


プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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

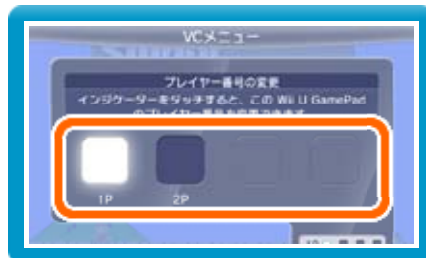
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 10 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。



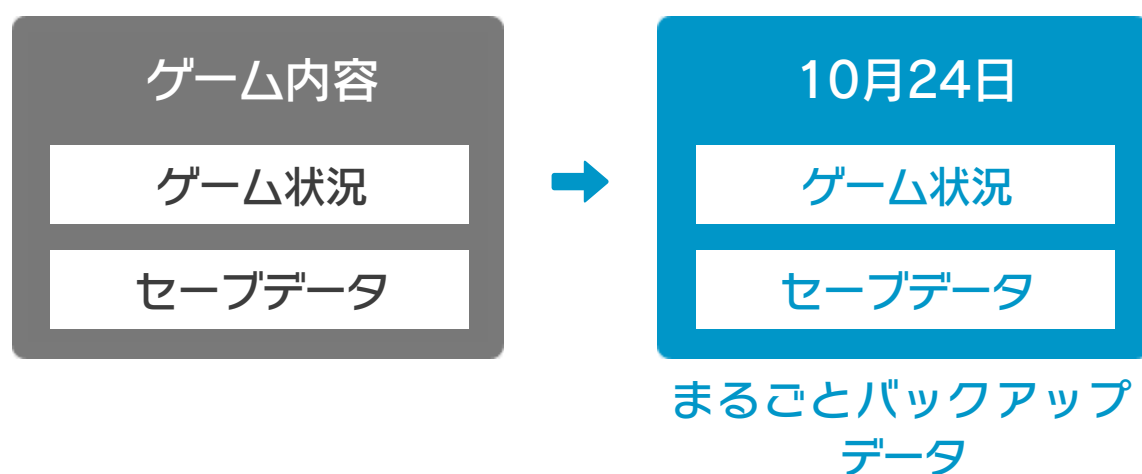
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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



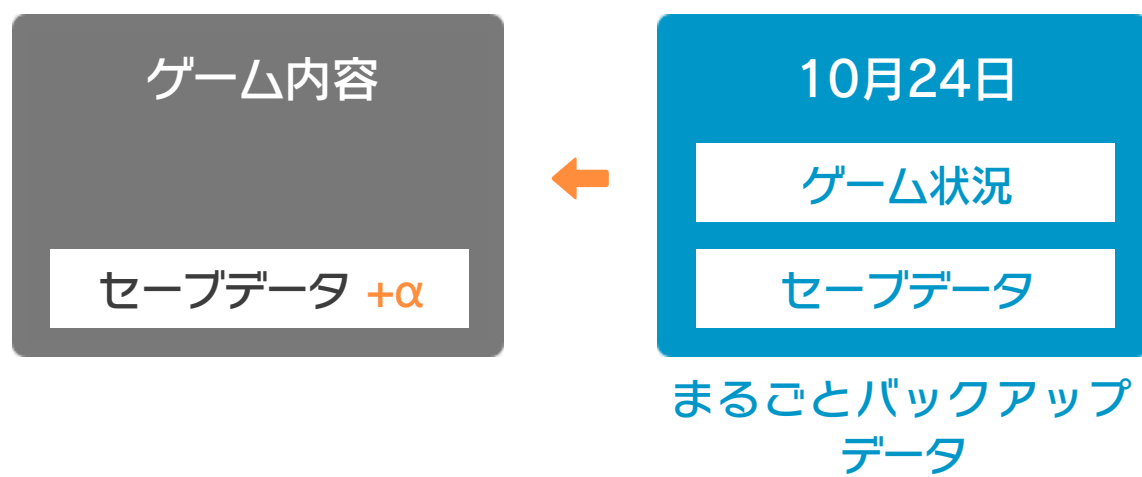
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。



### 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。

©1993 Konami Digital Entertainment

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。

### 本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

.....  
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。