

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 | オリジナルモード

5 | 対戦モード

6 | 画面の見かた

7 | 裏ワザについて

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

12 | Wiiリモコンを使用する

この製品について


13 | 権利表記など

14 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。

※「オリジナルモード」や「対戦モード」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

(左右) 砲台の移動／項目の選択	+
ビーム砲発射／決定	(A)
クレジット投入 (最高99クレジットまで投入できます)	L / R
プレイ人数選択／ポーズ	(+)
プレイ人数選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

※「ビーム砲発射」と「決定」は、B、X、Yでもできます。

※「オリジナルモード」では、2クレジット以上投入した状態で、2Pコントローラーの+を押すと、2人プレイ（交互プレイ）がスタートします。

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すと、セレクト画面になります。

「オリジナルモード」「対戦モード」「オプション」のいずれかを⊕の上
下で選び、Ⓐで決定してください。

「オプション」では、ゲームの設定が変更できます。



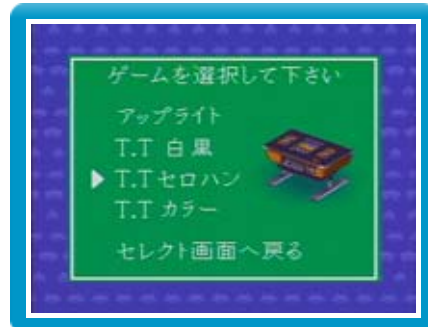
4 オリジナルモード

ご存じのあの有名なスペースインベーダーがプレイできるモードです。迫りくるスペースインベーダーをビーム砲台で迎撃しましょう。すべてのスペースインベーダーを撃ち落とせば、1面クリアです。ビーム砲台のストックがなくなったり、陣地を占領されてしまうとゲームオーバーになります。



● オリジナルモードの始めかた

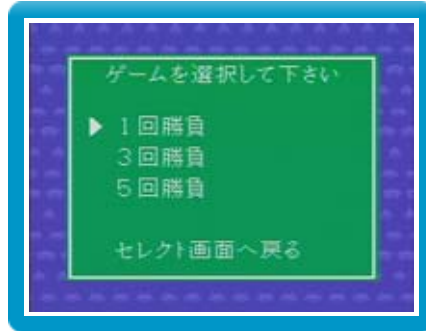
「アップライト」「T.T 白黒」「T.T セロハン」「T.T カラー」からゲーム画面が選択できます。⌂の上下で選択し、Ⓐで決定し



てください。次にⓁまたはⓇを押し、クレジットを投入してください。⊕で1人プレイが始まります。また、2クレジット以上投入して⊖を押せば、交互プレイが楽しめます（2Pの⊕を押しても交互プレイができます）。

※ ご注意：ⓁまたはⓇでクレジットを投入しないとゲームが始められません。かならず押してクレジットを投入してください。

新たに開発されたエキサイティングな1P対2Pの対戦ゲームです。左側が1P、右側が2Pでテクニックを競い合います。タイトル画面で「対戦モード」を選ぶと、対戦ゲームセレクト画面になります。1P側で1回、3回、5回勝負のいずれかを選び、**A**を押してください。



ハンディキャップ画面では、各プレイヤーのレベル（難しい、普通、易しい）と、ビーム砲台のストック数（1～5と無限）の設定を変えることができます。1P、2Pの設定を決め、それぞれが**+**を押すとゲームスタートです。

● 対戦のルール

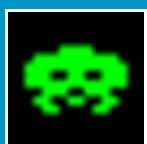
先にすべてのスペースインベーダーを撃ち落とした方が勝ちです。占領されてしまったり、ビーム砲台のストックがなくなると、負けになります。



対戦前の設定でビーム砲台のストックを「無限」にすると、ミスをしてでもストックはなくなりませんが、陣地を占領されると負けになります。

- スペースインベーダーを横1列分撃ち落とすと、相手の画面のスペースインベーダー群の上にもう1列のスペースインベーダーが出現します。
- UFOを撃ち落とすと1P、2Pのスペースインベーダー群が瞬時に入れ替わります。
- カラーのスペースインベーダーを撃ち落とすと、いろいろなことが起こります。

カラスペースインベーダーについて



緑色スペースインベーダー

横一列スペースインベーダーが消えます。



赤色スペースインベーダー

自分と対戦相手のフィールドのスペースインベーダーが2段下がります。



水色スペースインベーダー

対戦相手のフィールドのスペースインベーダーが1段下がります。



黄色スペースインベーダー

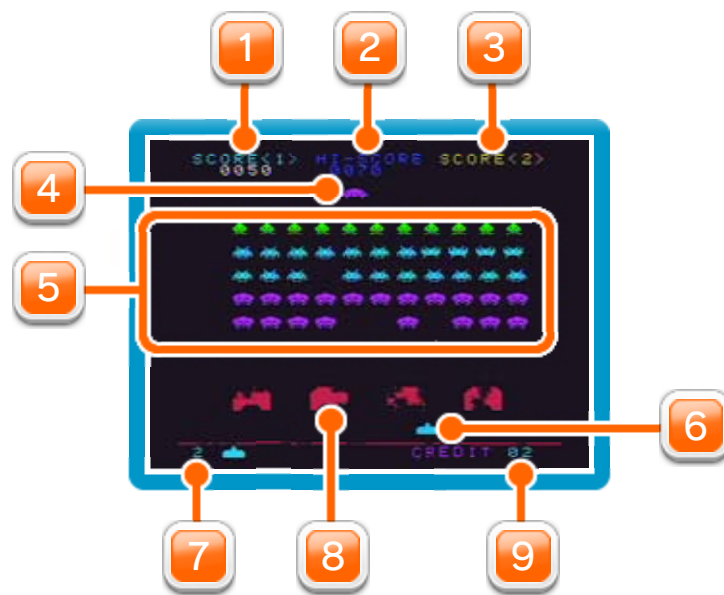
自分のフィールドのスペースインベーダーが1段下がります。



桃色スペースインベーダー

緑色、赤色、水色、黄色のいずれかの効果がランダムに現れます。

● オリジナルモードの画面



1 1Pのスコア

2 ハイスコア表示

3 2Pのスコア

2クレジット以上を投入して、交互プレイをしたときにスコアが表示されます。

4 UFO

5 スペースインベーダー群

6 ビーム砲台（自機）

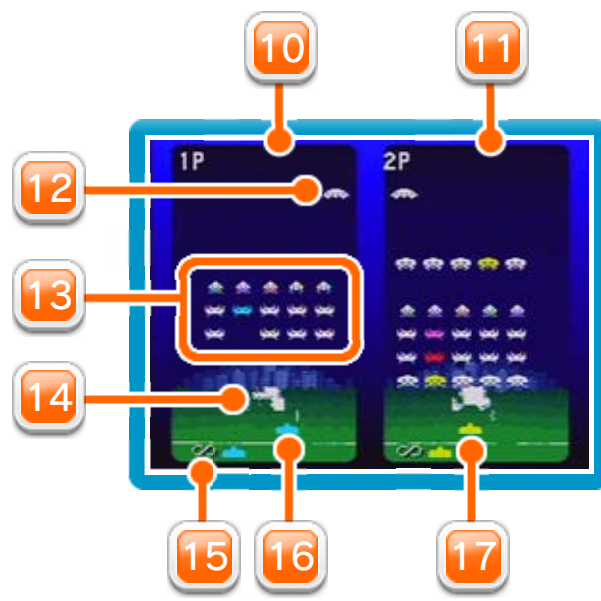
7 ビーム砲台（自機）のストック数

8 トーチカ

スペースインベーダーのビーム攻撃を、ある程度防いでくれます。ただし、ビームが当たり続けるとどんどん崩れてしまいます。

9 投入したクレジット数

● 対戦モードの画面



10 1P側のフィールド

11 2P側のフィールド

12 UFO

13 スペースインベーダー群

14 トーチカ

15 ビーム砲台（1P）のストック数

画面は「無限」に設定した場合です。

16 ビーム砲台（1P）

17 ビーム砲台（2P）

7 | 裏ワザについて

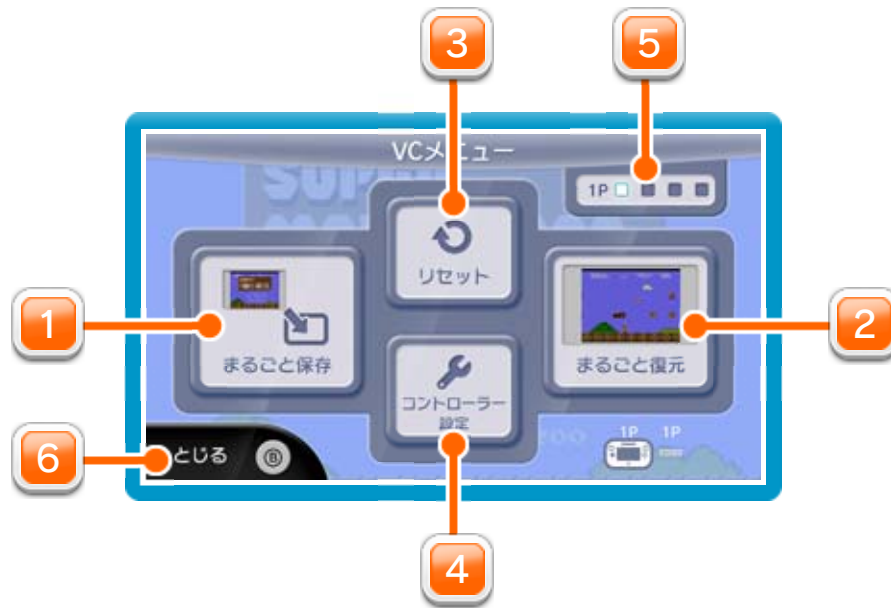
「オリジナルモード」では、昔と同じ方法で「名古屋撃ち」や「レインボー」などの裏ワザが再現できるようになっています。ご存知のかたは試してみてください。

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

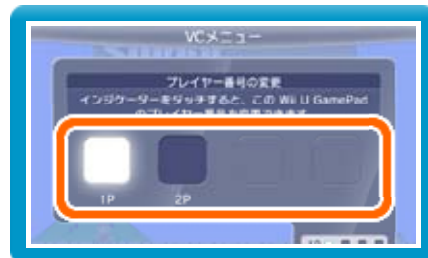
タイトル画面に戻ります。

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。



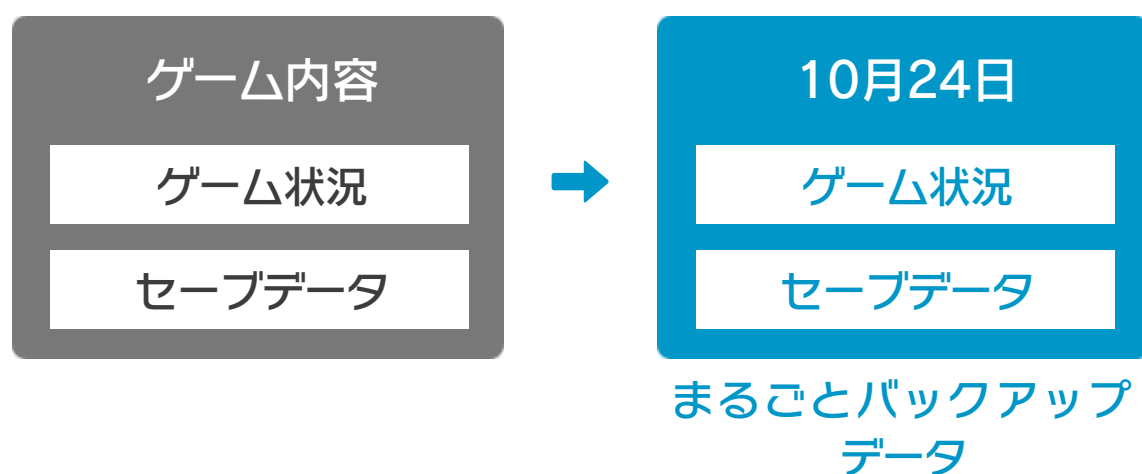
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

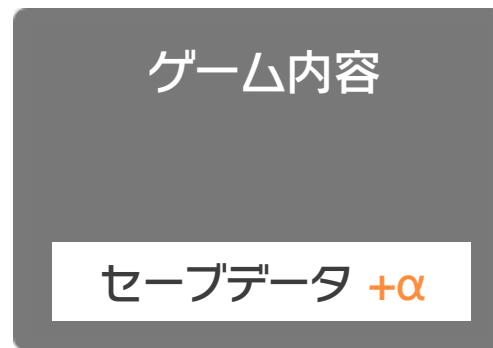
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



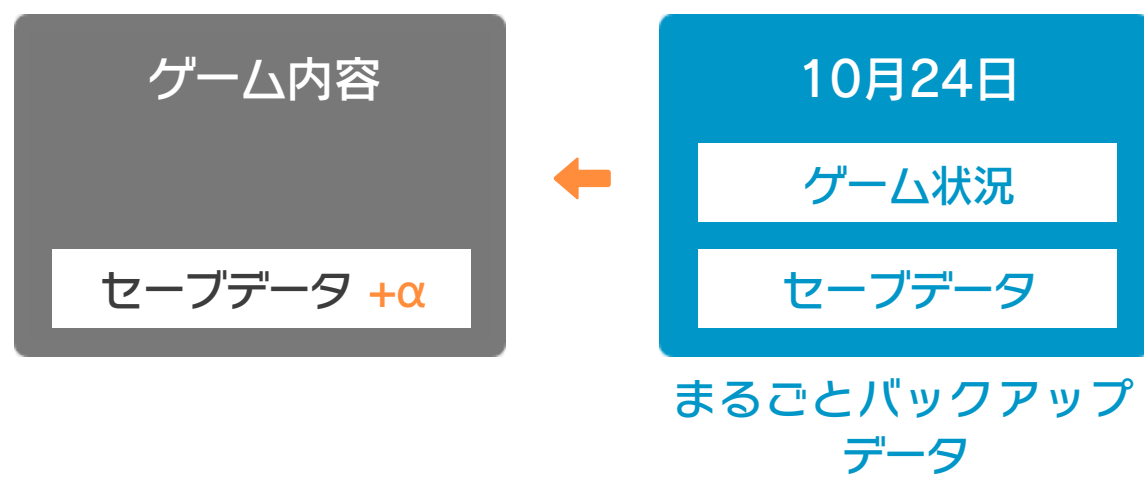
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

12 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 1994, 2008 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。