

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 スコアを伸ばそう

7 アイテム紹介

8 セーブについて

## 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


## この製品について

13 権利表記など

14 お問い合わせ先

このたびは「BUBBLE BOBBLE」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。ここには、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。



※「2P START」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

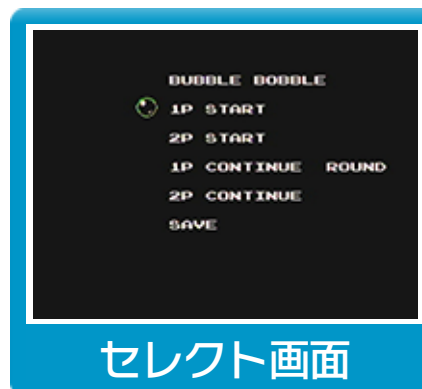
(右) 右へ移動／(左) 左へ移動	+
ジャンプする	(A)
アワをはく	(B)
項目の決定／ポーズ	(+)
項目の選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

### 3 ゲームの始めかた

⊖を押して「1P START」か「2P START」を選んでください。⊕を押すとゲームが始まります。

「2P START」を選ぶと2人同時プレイとなって1Pが左に、2Pは右に表示されます。

※ デモ画面で⊕を押すとセレクト画面に移ります。



バブルン（1P）、ポブルン（2P）を操作し、アワをはいて画面上に現れる敵を包み込みましょう。敵の入ったアワを割ると敵を倒すことができ、画面内のすべての敵を倒せば次のラウンドへ進めます。



敵にさわったり、敵の出す火や岩、ビームなどに当たるとミスとなり、残り数が1つ減ります。残り数が0のときにミスするとゲームオーバーです。2人同時プレイの場合は協力して敵を倒しましょう。

#### ● コンティニューについて

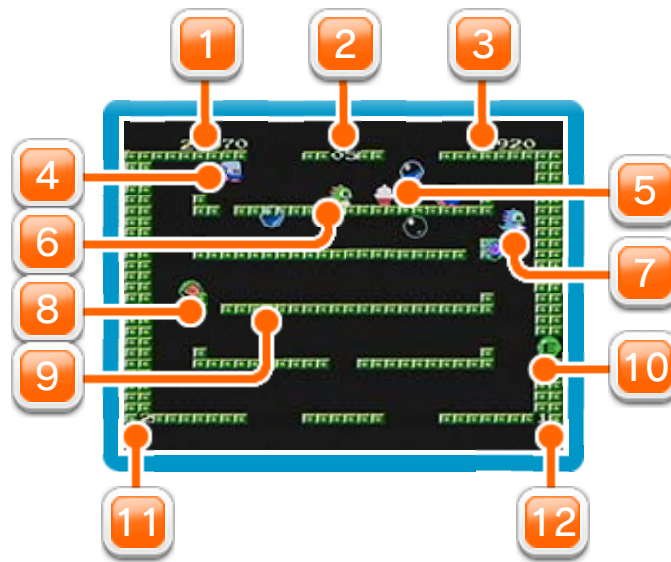
ゲームオーバーになったあと、セレクト画面で「CONTINUE」を選ぶと続きから遊べます。

#### ● プレイ人数の変更

1人プレイ中に途中から2人で遊びたくなった場合は、1Pが⊕を押してポーズ状態にし、⊖を押してください。1Pの残り数を分けてあげることができ、途中から2P（ポブルン）が参加できます。

#### ● 復活について

最初から2人で遊んでいてどちらか1人がゲームオーバーになったときも、同じように残り数を分けることにより、ふたたびゲームに参加できるようになります。



1 1Pのスコア

2 現在のラウンド

3 2Pのスコア

4 敵キャラクター

5 ボーナスフード

敵を倒すとその場に現れます。

6 1Pキャラクター「バブルン」

7 2Pキャラクター「ボブルン」

8 アワの中に入った敵キャラクター

9 フロア

下から上へはすり抜けられますが、上から下へはすり抜けられません。

10 EXTENDバブルのストック

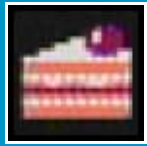
11 1Pキャラクターの残り数

12 2Pキャラクターの残り数

アワをまとめてたくさん割るほどスコアがあがります。ほかにも、アイテムを取ったり、アイテムを使って敵を倒したりすると高得点が得られます。秘密のボーナスラウンドもあるので、条件を探してみましょう。



アワを割る	10PTS
アワの上でジャンプする	10PTS
敵入りのアワを割る	1000PTS
敵入りのアワをまとめて2個割る	2000PTS
敵入りのアワをまとめて3個割る	4000PTS
敵入りのアワをまとめて4個割る	8000PTS
敵入りのアワをまとめて5個割る	16000PTS
敵入りのアワをまとめて6個割る	32000PTS
敵入りのアワをまとめて7個割る	64000PTS



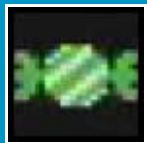
### ボーナスフード

敵を倒すと出現する。ゲーム中にはこれ以外にもさまざまな種類、得点のフードが存在する。



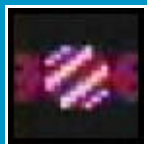
### キャンディー（青）

バブルンが一定回数アワを割ると出現するアイテム。取るとアワの飛距離とスピードがアップする。



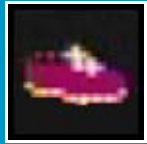
### キャンディー（緑）

バブルンが一定回数アワをはくと出現するアイテム。取るとアワの連射機能がアップする。



### キャンディー（赤）

16回に1度、緑のキャンディーと青のキャンディーのかわりに出現。取るとその2つを合わせたパワーを得られる。



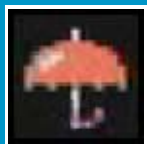
### シューズ

バブルンをアワの上で15回ジャンプさせると出現。取ると移動スピードがアップする。



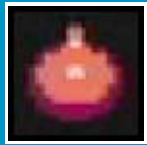
### パラソル（青）

一定数のウォーターバブルを割ると出現。取ると今いるラウンドから3ラウンド先にワープできる。



### パラソル（オレンジ）

一定数のウォーターバブルを割ると出現。取ると今いるラウンドから5ラウンド先にワープできる。



### ダイナマイト

バブルンが15回ファイアーバブルを割ると出現。取ると大爆発して敵が全滅する。

	<p><b>ファイアーバブル</b></p> <p>火が入っているバブル。割ると中の火が落ちてきて、後ろの方向へ広がって敵を攻撃できる。</p>
	<p><b>ウォーターバブル</b></p> <p>水入りのバブル。割ると、後ろから下へ、ジャーっと水が勢いよく流れ、敵を攻撃できる。</p>
	<p><b>サンダーバブル</b></p> <p>雷入りのバブル。割ると後ろの方向へ雷が飛んで行って敵を攻撃する。</p>
	<p><b>クロスオブファイアー</b></p> <p>ファイアーバブルで敵を14匹倒すと出現する。取ると貫通力のある火を10発はけるようになる。</p>
	<p><b>クロスオブウォーター</b></p> <p>ウォーターバブルで敵を14匹倒すと出現。取るとその面が洪水になって敵が全滅する。</p>
	<p><b>クロスオブサンダー</b></p> <p>サンダーバブルで敵を7匹倒すと出現。取ると画面に大きな雷が落ちて敵が全滅する。</p>
	<p><b>エクステンドバブル</b></p> <p>「E」「X」「T」「E」「N」「D」それぞれのアルファベットのバブルがあり、全文字そろえると残り数が1つ増える。</p>

ゲームオーバーになったあと、セレクト画面で「SAVE」を選び、⊕を押すと、ゲームオーバーになった時点までのラウンドをセーブできます。

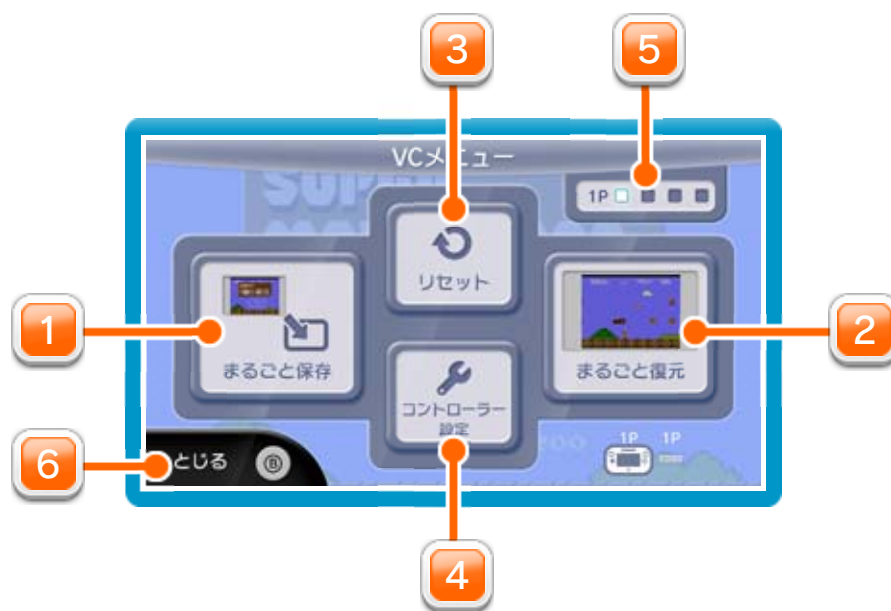
セーブしたラウンドをプレイするときは、「CONTINUE」でラウンドを選んでください。Ⓐでラウンドを進め、Ⓑで戻します。ラウンドを決めたら⊕を押してゲームを始めましょう。

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

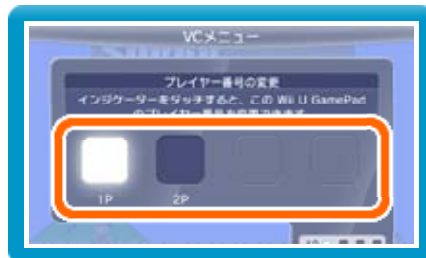
タイトル画面に戻ります。

### 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ーを選びます。



※ 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、上書きされますのでご注意ください。



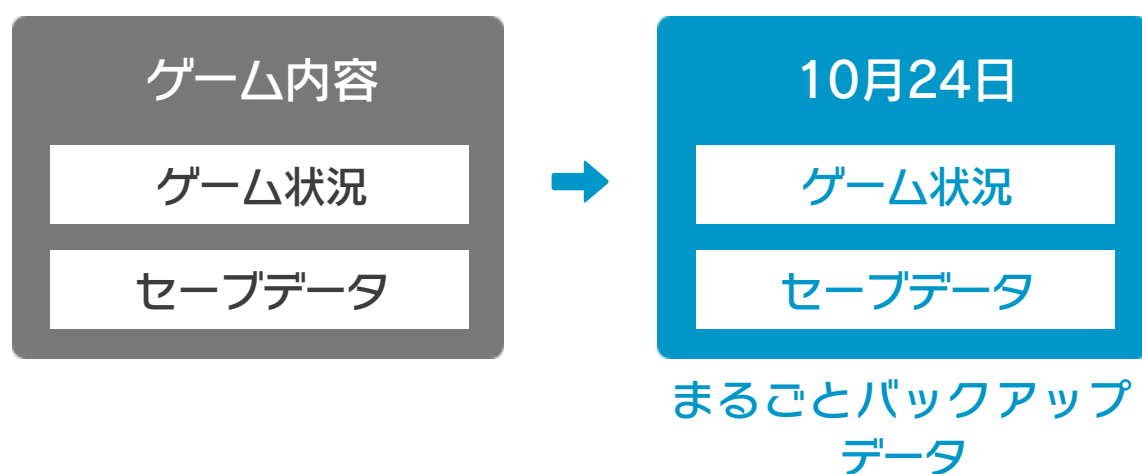
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

- ① 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。

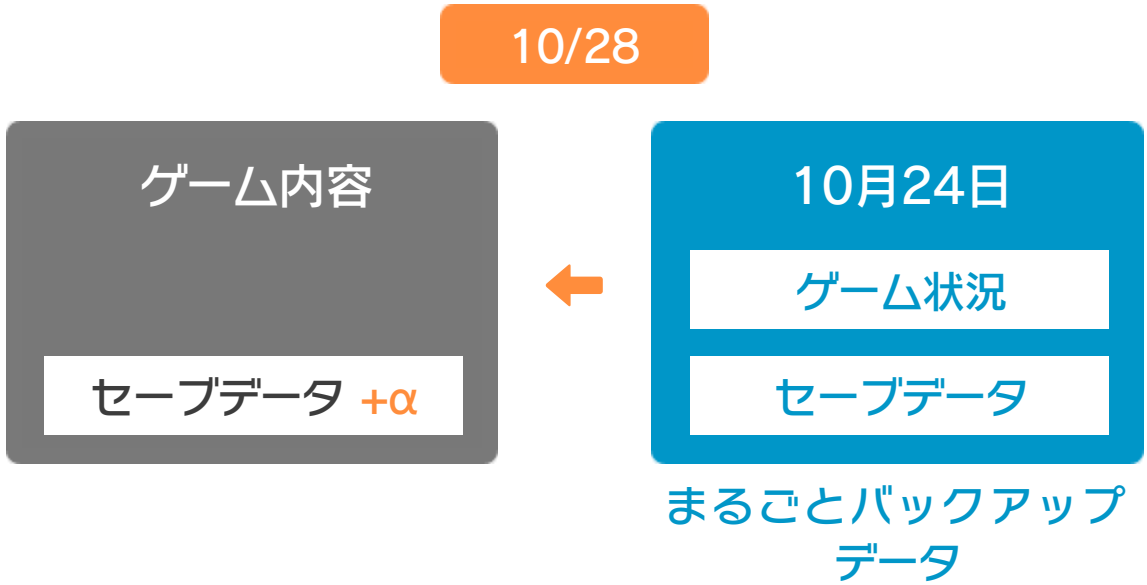
10/24



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。



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（←）



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。



## 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。

**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。

©TAITO CORPORATION 1987, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

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。

『BUBBLE BOBBLE』  
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「メニュー」から「設定・その他」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。