

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 パワーアップの種類

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

困ったときは

13 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「沙羅曼蛇」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。

2 | 操作方法

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。



Wii U
GamePad



Wii U PRO
コントローラー



Wiiリモコン



Wiiリモコン
+ クラシック
コントローラPRO

※「2 PLAYERS」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。

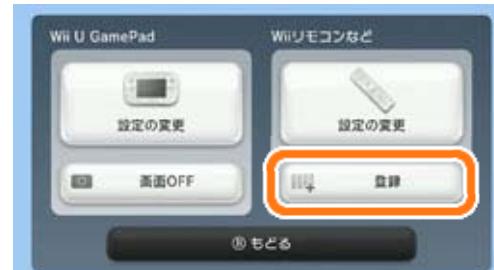
※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ 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

移動	+
パワーアップの種類指定	(A)
ショットボタン	(B)
ゲームスタート/ポーズ/決定	(+)
選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(家)

3 ゲームの始めかた

タイトル画面で、1人プレイか2人プレイかを○で選択して⊕を押します。

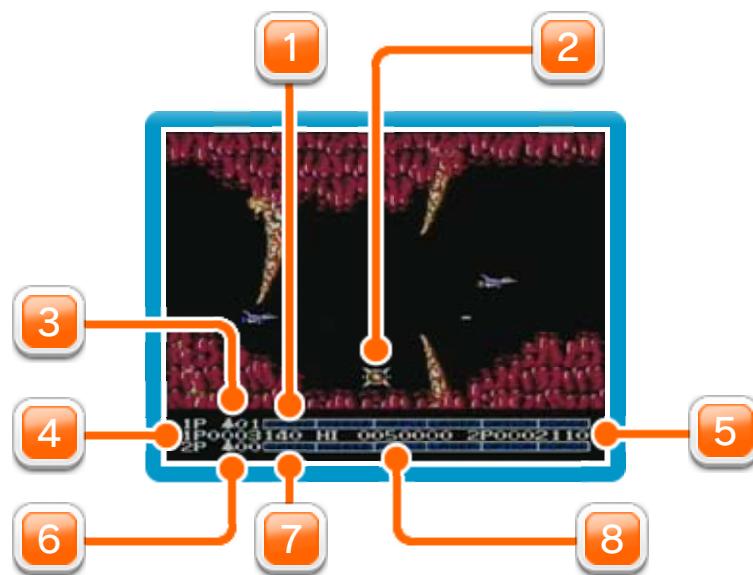


4 ゲームの進めかた

- 激しく迫りくる敵の攻撃をかわしながら敵を破壊し、ステージを進めます。
- 途中、プレイヤーの攻撃力を増すためにパワーアップしていけば、より有利にゲームを進めていくことができます。敵を破壊してパワーアップカプセルを奪い取り、パワーアップしていきましょう。
- 2人プレイでは、協力しながら敵と戦ってください。
※ どちらか一方がゲームオーバーになっても、もう一方のプレイヤーの残り数があれば、Ⓐで残り数を1つもらい、ゲームに復帰できます。



5 | 画面の見かた



1 1P用パワーアップセレクトサイン

2 パワーアップカプセル

3 1P残り数

4 1Pスコア

5 2Pスコア

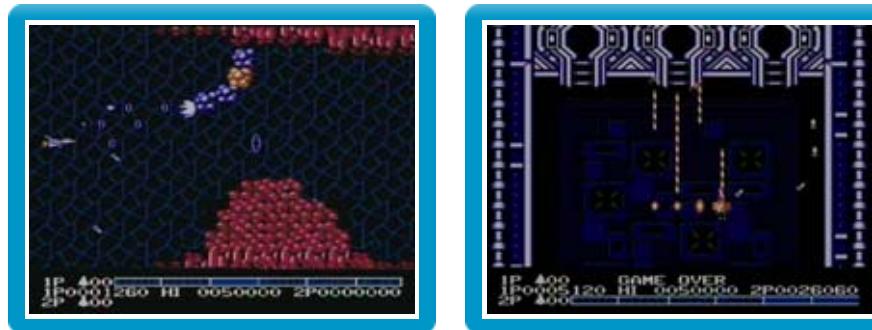
6 2P残り数

7 2P用パワーアップセレクトサイン

8 ハイスコア

6 | パワーアップの種類

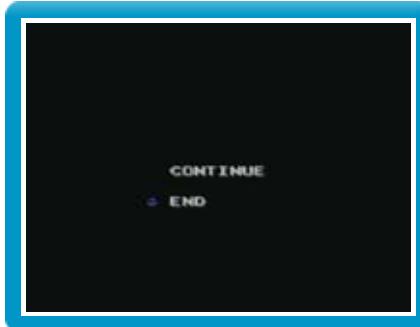
敵を破壊すると現れるパワーアップカプセルを取ると、セレクトサインが変わります。希望するセレクトサインが光ったら、Ⓐを押してください。



1.SPEED	これを取ることにスピードアップがで き、最高10段階まで変化します。
2.MISSILE	2方向へ同時にミサイルを発射できます。
3.RIPPLE	リング状のレーザーで、広範囲の敵を一 度に攻撃できます。「LASER」と併用す ることはできません。
4.LASER	貫通力のある強力レーザービーム砲を発 射できます。「RIPPLE」と併用するこ とはできません。
5.OPTION	プレイヤーと同じ攻撃をする、プレイヤ ーの分身。最大3体まで装備できます。 (2人プレイでは1P、2P合わせて3体ま でです。)
6.FORCE	敵の攻撃に耐えることができるバリアー を装備できます。

7 | コンティニュー

敵や敵の攻撃、障害物などに当たるとミスになります。
残り数が00のときにミスをするとゲームオーバーです。ゲームオーバーになったあと、CONTINUEを選択すれば、そのステージからスタートできます。
CONTINUEは3回まで選べます。



8 | VC中断セーブ

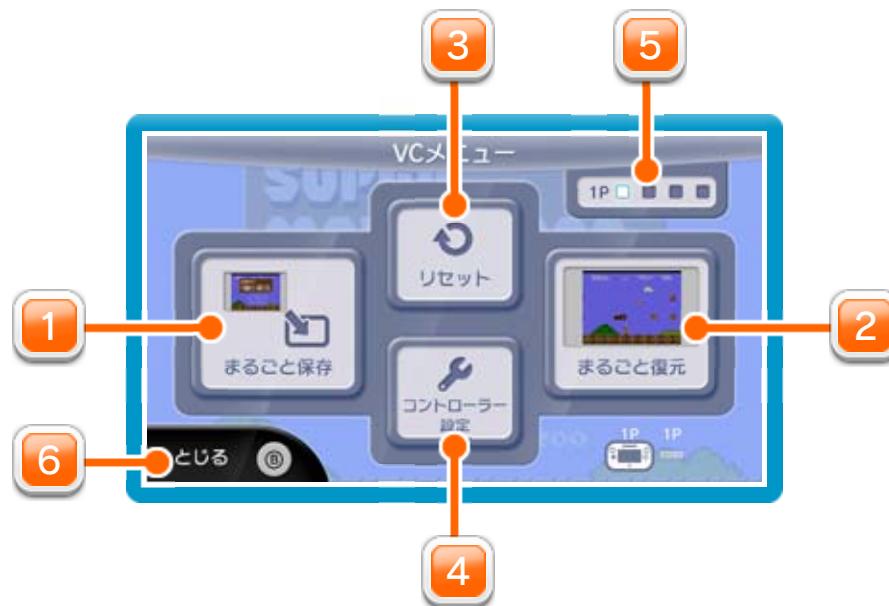
プレイ中に⑧を押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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。

9 VCメニュー

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。

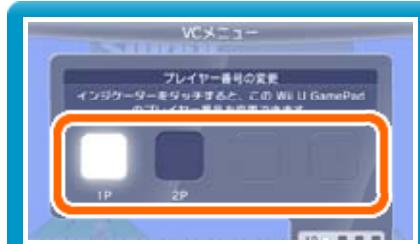
4 コントローラー設定

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。

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

◎を押しこみながら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」で読みこむと、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。



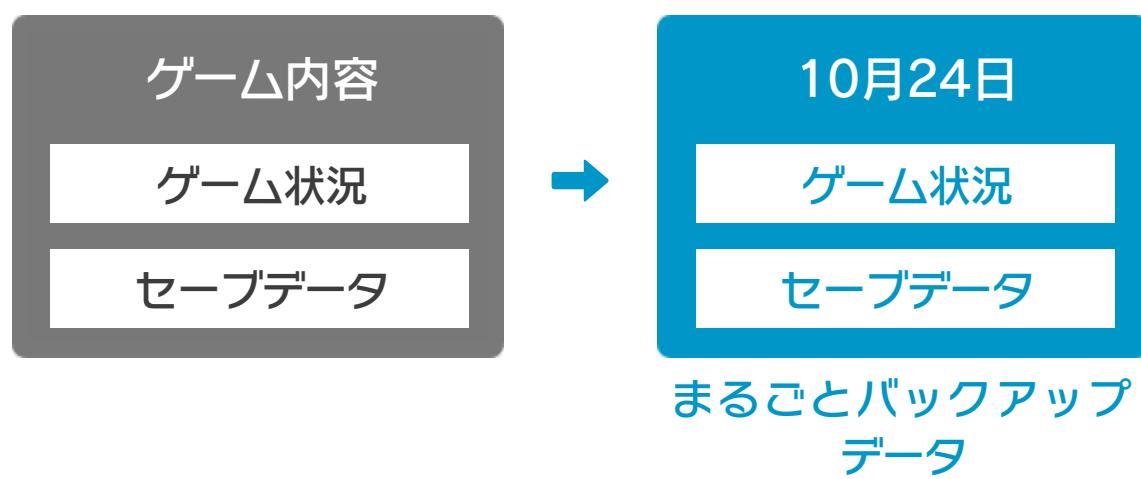
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

バックアップしたデータを読みこむと、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



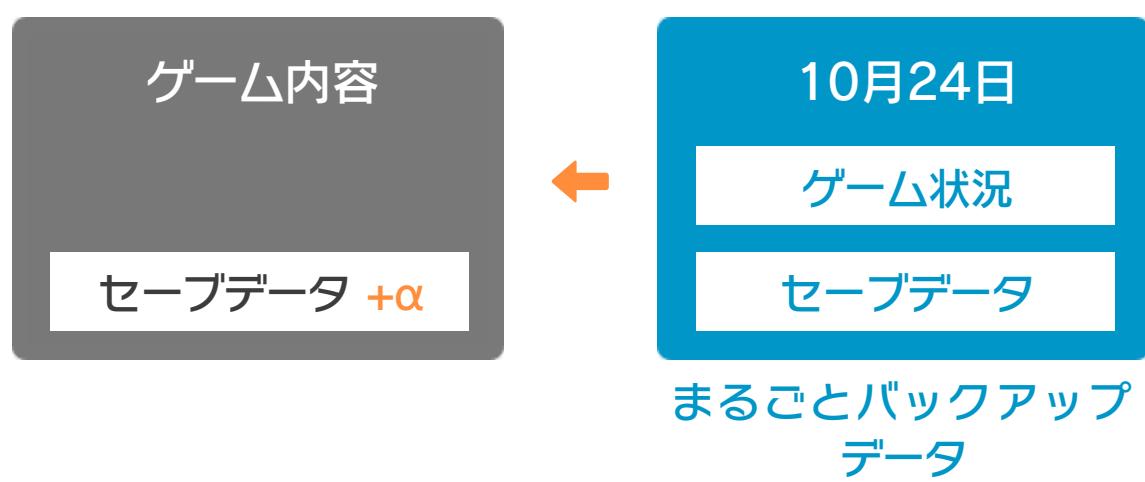
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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読みこむ (←)

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、「変更」を選び、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てるボタンを選んで変更します。「決定」を選び、「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。

©1987 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。

『沙羅曼蛇』

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「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。