

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 | スペシャルターゲット

7 | パワーアップ

8 | コンストラクション

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

1 ご使用になる前に

このたびは「バトルシティー」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。



※「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	+
砲弾の発射	(A) / (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

タイトル画面が表示されたら⊖を押して項目を選び、⊕で決定してください。



1 PLAYER	1人でプレイするモードです。ⒶとⒷでステージの数を選び、⊕で決定してゲームを始めてください。
2 PLAYERS	2人で協力しながら司令部を守るモードです。「1 PLAYER」と同様の手順でゲームを始めてください。
CONSTRUCTION	フィールドに障害物を配置して、ステージを作ることができるモードです。

4 ゲームの進めかた

マイタンクを操作して司令部を守りながら戦い、決められた数の敵を倒すとステージクリアになります。敵の砲弾に当たると残り数が1つ減り、

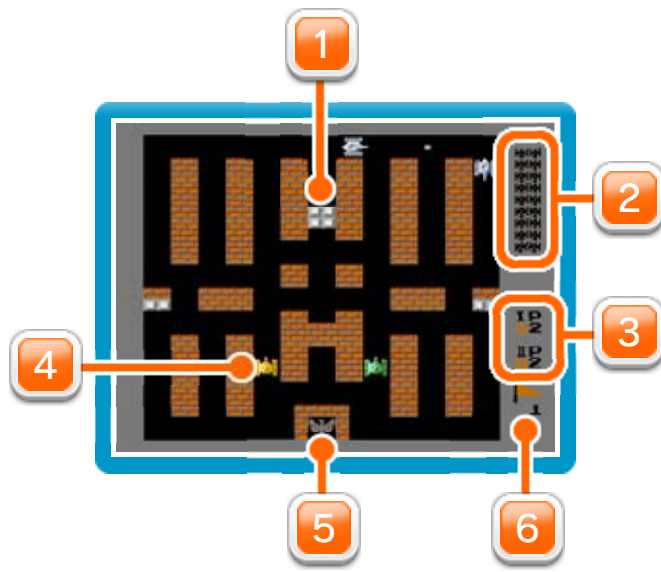


残り数が0の状態では攻撃を受けるとゲームオーバーになります。また、司令部を破壊されてもゲームオーバーです。

※ マイタンクの周りにバリアがある状態では攻撃されてもダメージを受けません。

※ 2人プレイ時は味方の砲弾に当たると一定時間動けなくなります。

5 画面の見かた



1 防弾壁

2 敵の残り数

3 マイ坦克の残り数






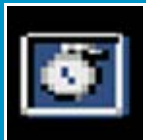
4 マイ坦克

黄色が1P、緑が2Pです。

5 司令部

6 ステージ数

4、11、18台目に登場する赤く点滅している敵を倒すと現れ、取るとさまざまな効果が起こります。

	星 マイタンクがパワーアップします。
	手りゅう弾 画面上の敵を一掃できます。
	ヘルメット 一定時間バリアを張り、無敵になります。
	スコープ 一定時間司令部のレンガが防弾壁になります。
	タンク 取るとマイタンクの残り数が1つ増えます。
	時計 一定時間敵の動きが止まります。

マイタンクはスペシャルターゲットの「星」を取ると3段階までパワーアップし、攻撃を受けるとノーマルタンクに戻ります。



ノーマルタンク

初期状態のタンクです。



速射砲タンク

星を1つ取ると、高速で砲弾が撃てるようになります。



連射砲タンク

星を2つ取ると、2発連続で砲弾が撃てるようになります。



スーパータンク

星を3つ取ると、防弾壁を壊せるようになります。

8 | コンストラクション

「CONSTRUCTION」を選ぶと、障害物を配置して自分だけのオリジナルステージで遊ぶことができます。



※ オリジナルステージは、リセットしたりゲームオーバーになると消えてしまいます。また、作ったステージは保存できません。

1 障害物を配置する

⊕で障害物を置きたい場所にマイタンクを動かしてください。ⒶまたはⒷを押すたびに障害物が切り替わり、マイタンクを動かすと決定です。ⒶまたはⒷを押しながらマイタンクを移動すると、連続で障害物を置くことができます。

2 プレイ人数を選ぶ

作成が終わったら⊕を押してタイトル画面に戻り、プレイ人数を選んでください。

3 難易度を決めてゲームを開始

ⒶとⒷでステージの数を選び、⊕で決定してください。なお、ステージ数が大きくなるほど難しくなります。

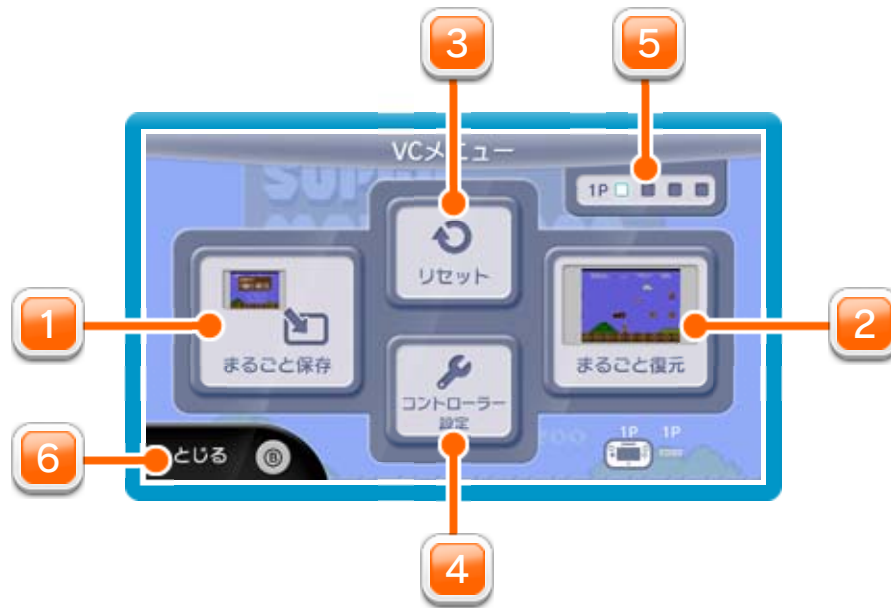
※ 作成したステージをクリアすると、次の数のステージに移り、ゲームを続けることができます。

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

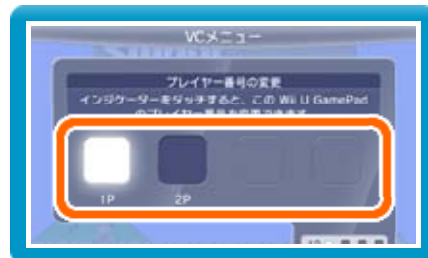
タイトル画面に戻ります。

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。

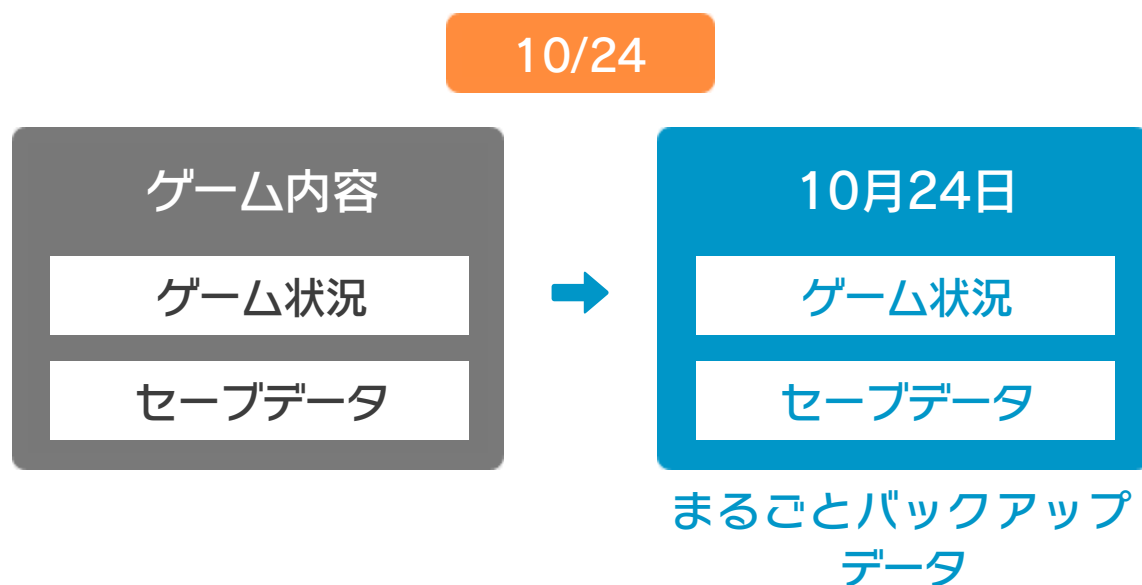


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

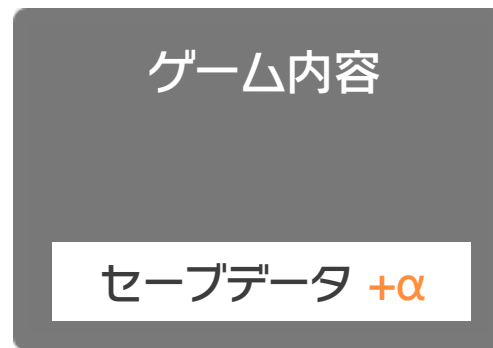
(例)

- 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。



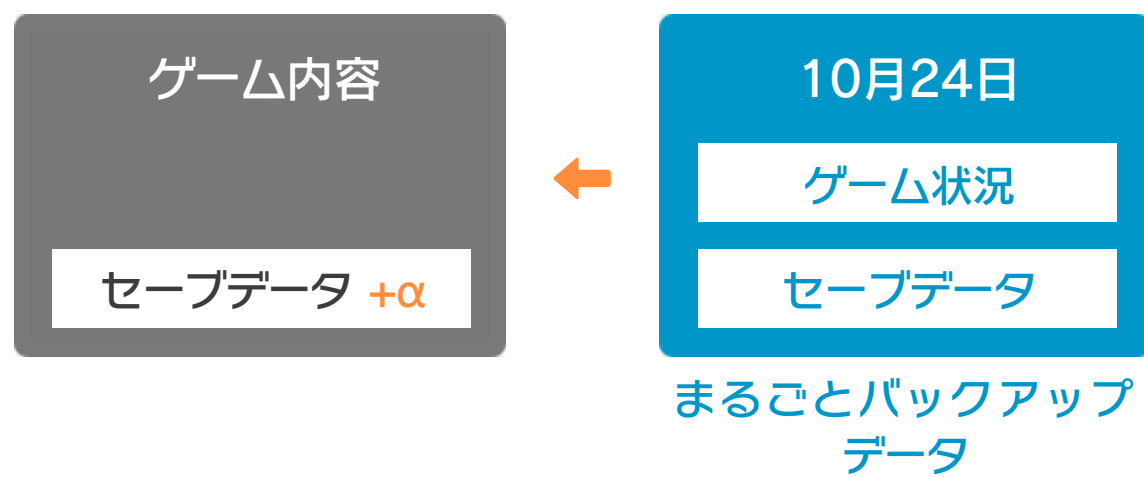
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「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。

©1980 1985 BANDAI NAMCO Games Inc.

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。

『バトルシティ』
に関するお問い合わせ先

株式会社バンダイナムコゲームス

.....

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。