

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 | 遊び方

7 | 必勝テクニック

8 | キャラクター紹介

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」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	+
エネルギービーム	(A) / (B)
ゲームスタート	(+)
タイトル画面で★印を移動させる	(-)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

※ ゲーム中に(+)を押すとゲームがストップし、もう一度押すと再スタートします。

3 | ゲームの始めかた

⊕を押すとタイトル画面が表示されます。⊖を押すと、★印が移動します。

1 PLAYERか2 PLAYERSかを選ん

でください。⊕を押すとゲームが始まります。



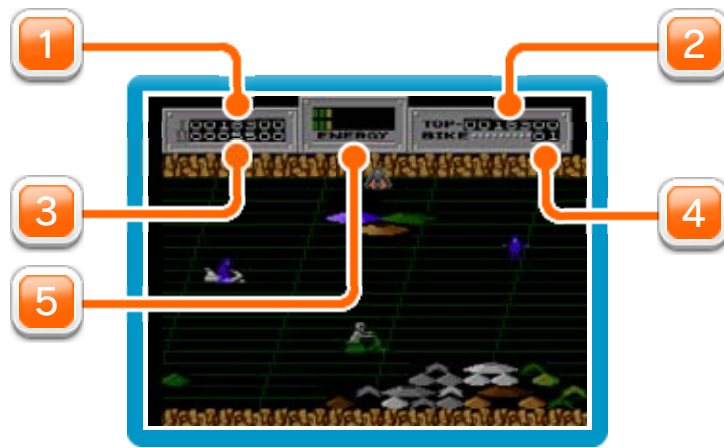
セクロスは障害物ゾーンでのバイクチェイスや、スリッパゾーンでのバイクチェイス、砲台ゾーン、砲台ゾーンを越えて恐竜タンクとの決戦の4シーンを1パターンとし、3パターン構成のループ背景となっているバイクチェイスアクションシューティングゲームです。もちろんシーンが進むごとに敵の強度も変わってきます。ただ撃つだけのシューティングゲームではなく、バイク同士の体当たりや障害物を避けるスリルをお楽しみいただけます。

● ゲームオーバーについて

エネルギーがなくなったり、障害物に当たったりするとミスとなり、ギルギットの残数が減ります。残数が00のときにミスをすると、ゲームオーバーです。



5 画面の見かた



1 1PLAYERのスコア

2 ハイスコア

3 2PLAYERのスコア

4 ギルギットの残数

5 ギルギットのエネルギーパネル

- **⊕でギルギットをコントロールしよう。**

⊕でギルギットをコントロールし、敵バイクに体当たりして壁や障害物に激突させたりエネルギービームで敵をやっつけます。



- **敵の砲台は残らず破壊しよう。**

敵の砲台は残らず破壊しないと後から砲弾が飛んできます。古代遺跡（障害物）は破壊することはできません。



- **エネルギーパネルに気をつけよう。**

得点表示パネルに表示されているエネルギーがなくなると、ギルギットの残数は1減ります。エネルギーがなくなる前にエネルギーパックを取りましょう。



- **スリップゾーンでは要注意。**

スリップゾーンに入ったら大きな動作はしないこと。スリップして障害物に激突します。



- **ペトラ人を救出しよう。**

ペトラ人を救出するとボーナス点となるので、できるだけ多く救出しましょう。しかし、ペトラ人をたくさん助けるとギルギットのエネルギーも早く減るので、見つけたエネルギーパックは必ず取るようにしましょう。



- 赤バイクは特に手強いので要注意。

赤バイクは体当たりで攻めてくるため、障害物などがある場合は特に、油断すると危険です。現れたら、全力で攻撃してください。



- 恐竜の化石は必ず破壊してください。

恐竜の化石の中に潜んでいるピルプル星人を倒すと思わぬボーナス点が入ります。



- レーダーブイを破壊しよう。

レーダーブイを破壊するとパワースターが出現します。これを拾うとエネルギービームがパワーアップします。





ギルギット・ペトラ

プレイヤーの乗るホバーリングバイク。敵地に残されたペトラ人を救出し敵地を攻撃します。



バスラ・バイク

敵戦闘兵の乗る小型ホバーリングバイク。



ペトラ人

敵地に残された味方捕虜。助けると後でボーナス点が加算されます。



エネルギーパック

プレイヤーバイクのエネルギー。
これを拾わずにエネルギー切れになると、残数が1減ります。



ウォーミーストン

岩石砲台。何にでも攻撃し、爆破しても変色し残ります。



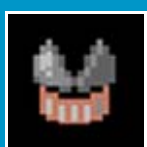
アプトン

植物砲台。単発攻撃で爆破しても残がいは残ります。



ガビウム

単発でプレイヤーに狙い撃ちしてくるエネルギー砲台。



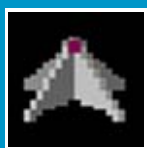
ターロンドーム

内部のフォークエネルギーが爆発して、ツメが開き弾が飛び出します。



ボツジフ

Cクラスエネルギー砲台。砲弾は途中で3発に分かれて発射します。



トライアンウォール

Bクラスエネルギー砲台。高出力タイプで連続発射します。



コムソーラ

Aクラス防衛用エネルギー砲台。8方向同時発射できる強力型です。



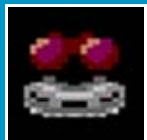
ミラーラク

地中のエネルギー採掘マシン。
これを破壊して敵のエネルギー補給を断ちます。



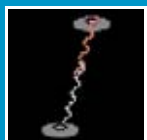
恐竜化石

古代ペトラ人のペットの死がい。
時々その中にピルプル星人が隠れています。



レーダーブイ

敵の管理レーダーシステム。これを破壊しないと敵の攻撃が強くなります。



ポワームン

ギルギットの行く手を阻止しようとエネルギー電磁波を放つ特殊地雷です。



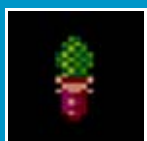
シャーキング

敵の地上観測用小基地。ギルギットを発見すると攻撃します。



ケノバーム

バスラエネルギーを吸収した巨大植物。砲撃はしません。



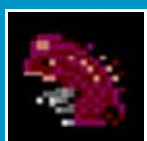
メラメシュラ

巨大植物。砲撃はしません。



キングメラメシュラ

メラメシュラの大型。
砲撃はしません。



ピゴラン

バスラの配下でプレイヤーにしつこく攻撃してきます。



バルタンク

バスラの誇る最強兵器。ギルギットの行く手を阻む恐竜タンク。



ピルプル星人

バスラに雇われた異星人。どこかに隠れてギルギットを狙っています。



ブレイン

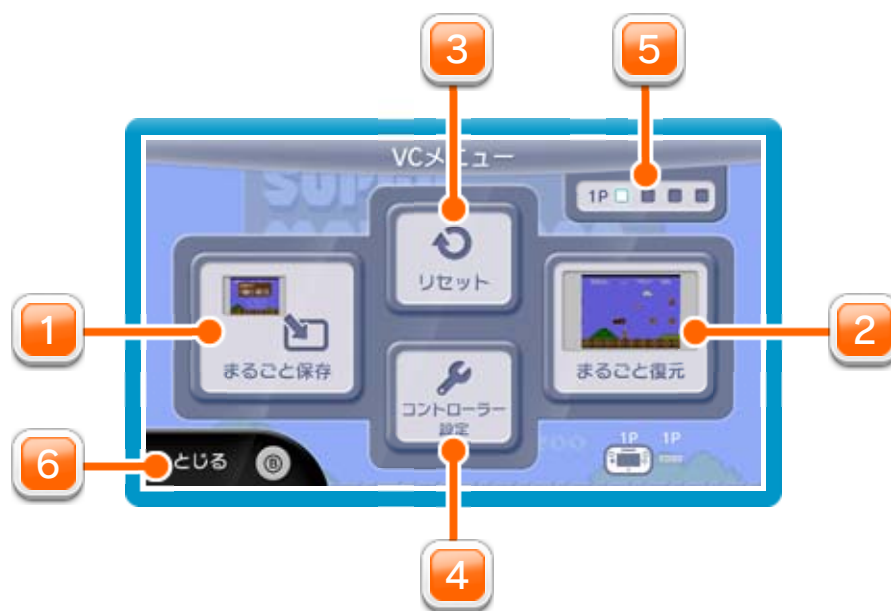
表に姿を出さない異星物体。攻撃はしてきません。

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

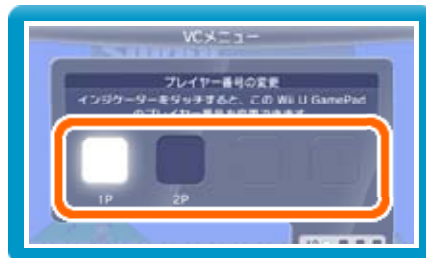
タイトル画面に戻ります。

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。



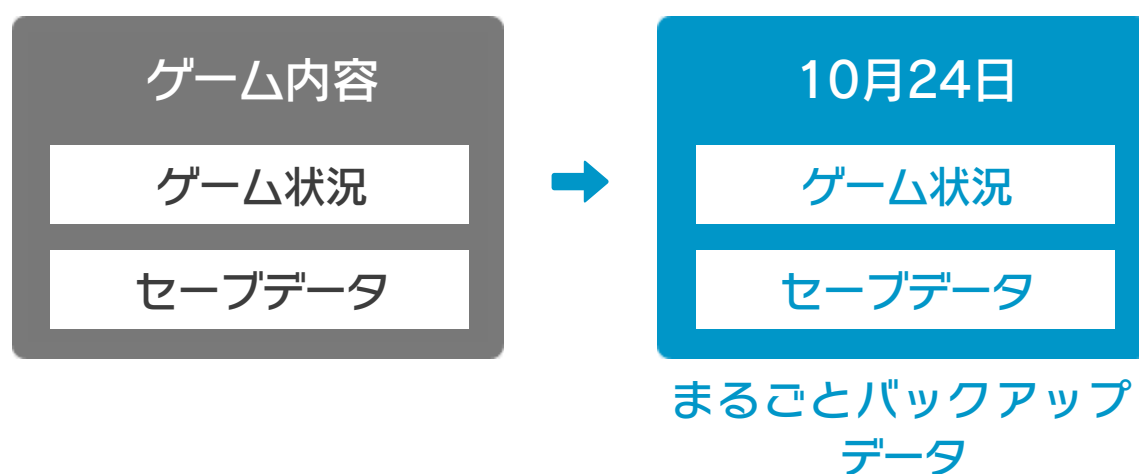
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

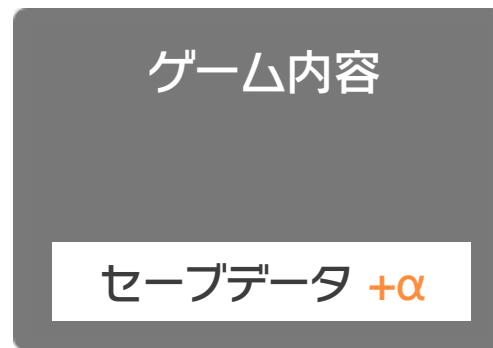
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



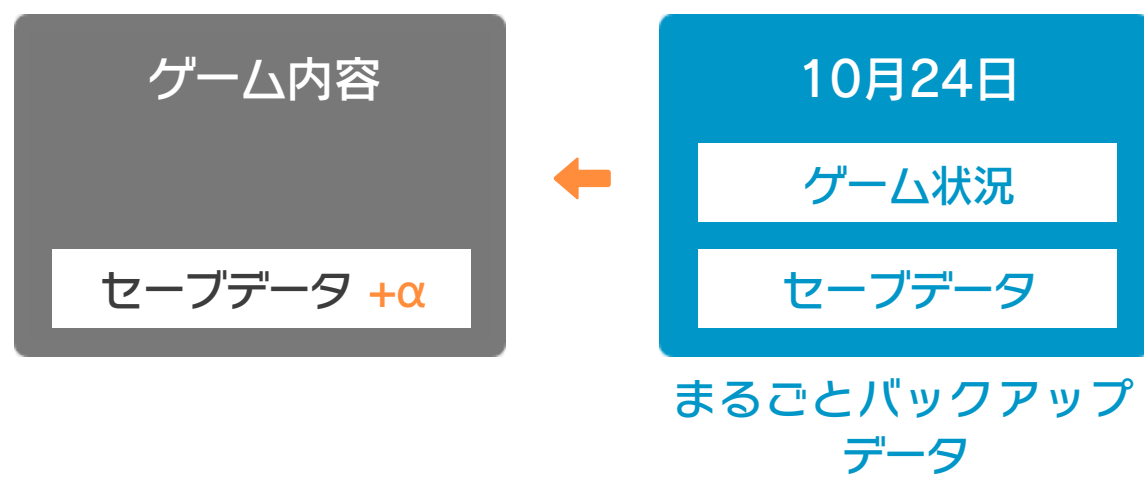
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

©1986-2014 HAMSTER Co.

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

株式会社ハムスター

.....

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。