

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 石の持ち運びかた

7 敵

8 得点

9 宝物

10 パスワード

VC (バーチャルコンソール) で使える機能

11 VC中断セーブ

12 VCメニュー

13 まるごとバックアップ機能

14 コントローラー設定

この製品について

15 | 権利表記など

困ったときは

16 | お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「バベルの塔」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

※ 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／ツタの登り降り／項目の選択	+
石を持ち上げる／降ろす／ラウンドのスタート	(A)／(X)
石を通り抜ける（魔法のランプを持っているとき）／ラウンドのスタート	(B)／(Y)
ポーズ／ゲームスタート	+
ラウンドをやりなおす	-
HOMEボタンメニュー	家

※ ポーズ中に+上下で、画面をスクロールできます。

3 ゲームの始めかた

タイトル画面で \odot を押すと、ラウンドセレクト画面が表示されます。開始したいフロアを \pm で選択し、ⒶⒷⓧⓧのいずれかで決定します。フロアは \pm 左右で10ずつ、 \pm 上下で1ずつ切り替えられます。16~64面までのフロアから開始する場合は、パスワード
→ 10 を入力します。 \pm 上下で4種類のマークを切り替え、ⒶⒷⓧⓧのいずれかで決定します。



4 ゲームの進めかた

『バベルの塔』は考古学研究者で探検家のインディー・ボーグナインを操作して、頂上にある空中庭園をめざすパズル&アクションゲームです。



不思議な石を組みかえたり落としたりして、出口にたどりつくとクリアとなり、次のフロアへ進みます。

● 出口の封印を解く

顔の絵 (✿) で封印されている出口があります。フロア内にあるすべての水晶玉 (✿) を取ると、封印を解くことができます。

● ミスとゲームオーバー

残り数が1のときにミスになると、ゲームオーバーです。次の場合にミスとなり、残り数が1減ります。



残り数

- ・ 敵に当たる
- ・ 最下段のとげに落ちる
- ・ 石の下敷きになる
- ・ 雲に乗っているときに、床や石にはさまれる
- ・ パワー → 5 が0のときに石を持つ
- ・ ⑦でラウンドをやりなおす
- ・ 魔法のランプ → 9 を持って、石を通り抜けているときに⑧/⑨を離す

壁画の間

8面ごとにあり、特定の条件を満たすと、隠された謎の絵を表示させることができます。謎の絵は空中庭園に行くために必要になります。

5 | 画面の見かた



1 パワー

石を持てる回数です。持つたびに1ポイント減ります。

2 出口

たどりつくとフロアをクリアします。

※ 出口の下に床、ツタ、石がないときや、石にふさがっている場合は、出口にたどりつけません。

3 とげ

4 石

5 ツタ

※ インディーより高い場所にある床に登ったり、石を持ったりすることはできません。

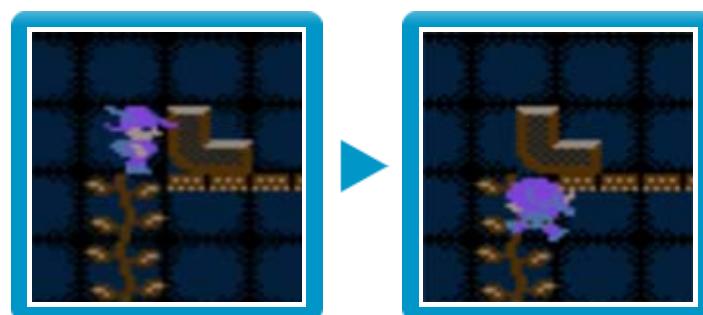
● 石の持ちかた

Ⓐ/Ⓑを押すと、目の前やインディーの背丈より半分の高さにある石を持てます。

※ 床にぶつかるときや、上に石が乗っているときは、持つことができません。

● 石の運びかた

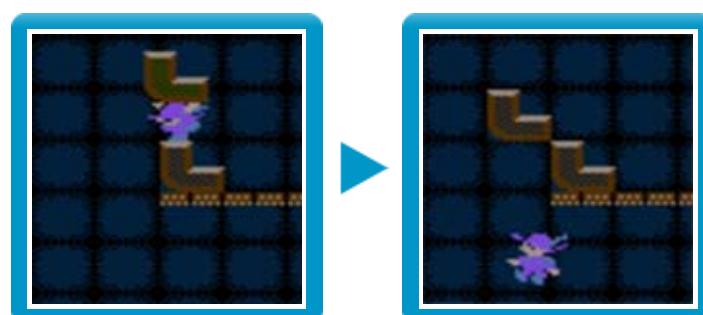
石は1つだけ持ち運ぶことができ、床や石の上に置けます。ツタの一番上で持つと、石を半分ずらして置くことができます。



※ 石を持ったままツタを登り降りすることはできません。

● 石の積みかた

同じ向きの石がある場合、順番に積んだり、石を持ったまま飛び降りることで、階段状につなげることができます。



※ 石を持ったまま飛び降りたとき、階段状につながらないと持っていた石の下敷きになり、ミスとなります。

● 石の向きの変えかた

石の段差を利用すると、石の向きを変えることができます。



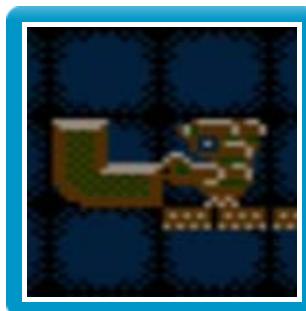
● 敵をかわす

石をぶつけて下敷きにすると、やっつけることができます。階段状につながっている石を抜き取ると、敵を落とすこともできます。



● 敵（バベルズ）の石を利用する

バベルズは床を左右に行き来し、端まで来ると石を作ります。バベルズが作った石は持ち運んで、利用することができます。



※ バベルズが画面に表示されていないときは、石を作りません。

8 | 得点

フロアをクリアすると、次の3つの得点が集計されます。



GRADE POINT

1~7面までのフロアをクリアすると1000点、以後8面ごとに1000点ずつ増えて加算されます。

POWER POINT

クリア時に残っているパワー1ポイントにつき100点が加算されます。

宝物

取った宝物に応じて得点が加算されます。

特定の条件を満たすと、フロアのどこかに出現します。

取ると得点になるほか、いろいろな効果があります。

※ () 内は、取ったときの得点です。

	<p>壺</p> <p>パワーが1ポイント増えます。 (100点)</p> <p>※ エンディング後にプレイできる「BABEL-PRO」では、取ってもパワーが増えなくなります。</p>
	<p>王冠</p> <p>取るたびに移動スピードがアップします。 (200点)</p>
	<p>ダイヤモンド</p> <p>一定時間無敵になります。 (500点)</p>
	<p>魔法のランプ</p> <p>Ⓐ／Ⓑを押し続けると、石を通り抜けられます。 (1000点)</p> <p>※ ミスをするか、ラウンドをクリアすると効果はなくなります。</p>

10 | パスワード

16~64面までのフロアでは、ラウンドがスタートする前にパスワードが表示されます。ラウンドセレクト画面で入力すると、プレイしていたフロアの最初から再開できます。



11 VC中断セーブ

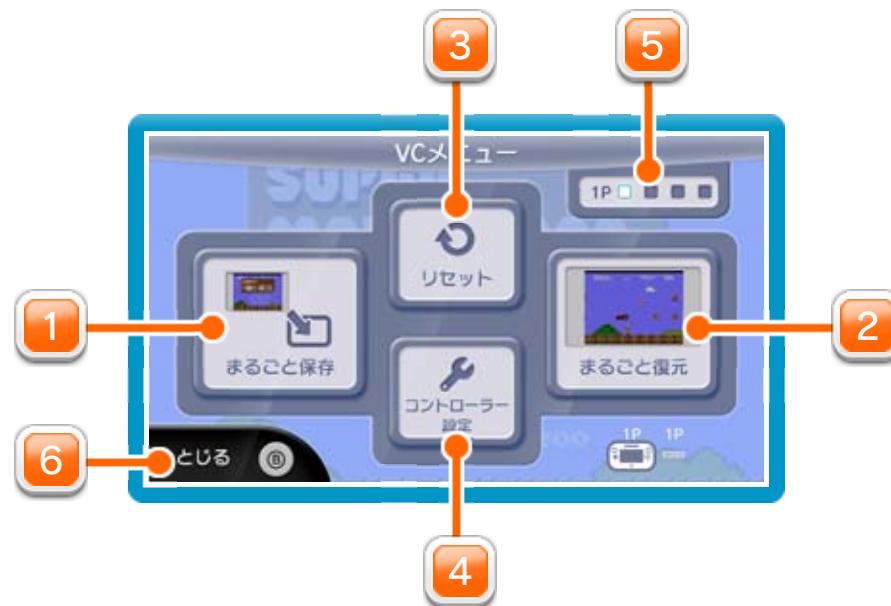
プレイ中に①を押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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。

12 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。

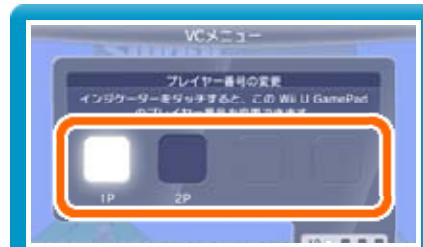
4 コントローラー設定

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。

13 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。



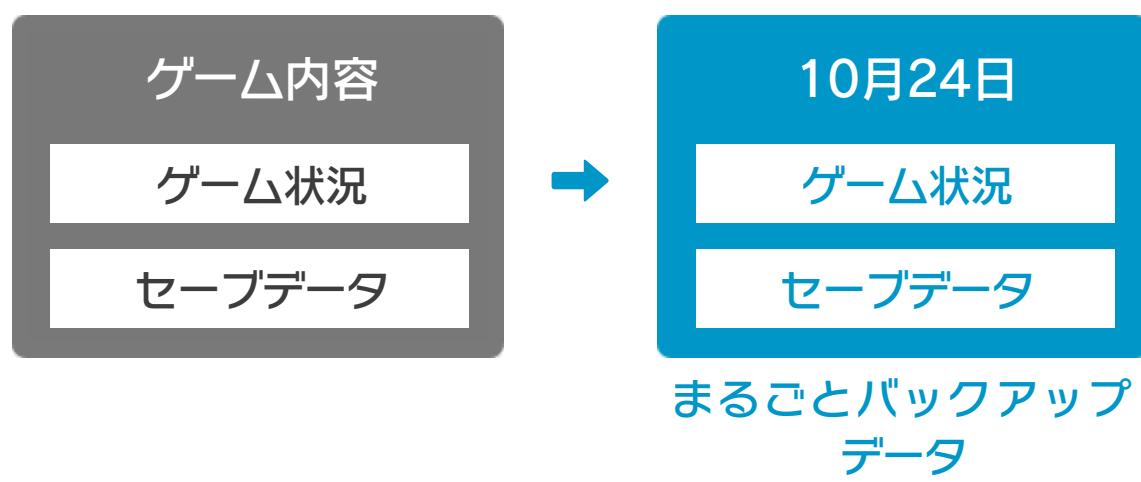
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

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



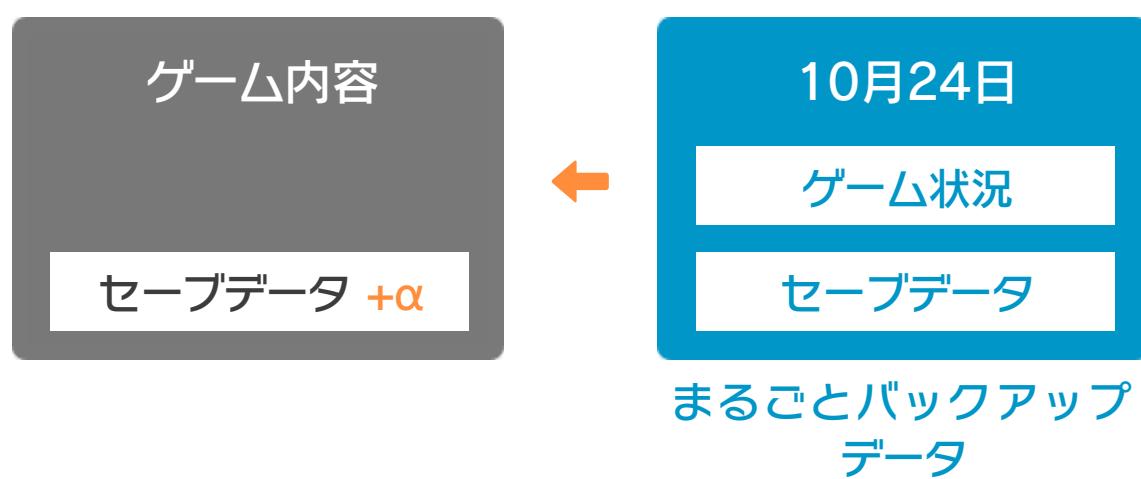
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

©1986 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。

『バベルの塔』
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。