

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 | アイテム

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

7 | VC中断セーブ

8 | VCメニュー

9 | まるごとバックアップ機能

10 | コントローラー設定

この製品について

11 | 権利表記など


困ったときは

12 | 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。



※ 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／項目の選択 | + |
| ジャンプ／決定 | (A) / (X) |
| ソニックブリッドを撃つ | (B) / (Y) |
| ポーズ／ゲームスタート／決定 | (+) |
| 項目の選択 | (-) |
| HOMEボタンメニュー | (Home) |

アクション

柱や壁につかまる

柱や壁のある方向に \oplus 左右+(A) / (X)で、つかまることが出来ます。

| | |
|-----------------|--|
| 柱や壁を登り降りする | 柱や壁などにつかまっているときに、 ⇨ 上下で登り降りできます。 |
| 回り込む | 柱などにつかまっているときに、 ⇨ 左右で回り込むことができます。 |
| 足場や通路につかまる | ジャンプ中に ⇨ 上で、足場や通路につかまることができます。 |
| 足場や通路に登る | 足場や通路につかまっているときに、 ⇨ 上で登ることができます。 |
| 足場や通路から降りる | ⇨ 下+ Ⓐ / ⓧ で、足場や通路から降りることができます。 |
| フリップジャンプ | 垂直ジャンプ中にケビンの向きと反対に ⇨ 左右を押すと、フリップジャンプ（バク宙）ができます。 |
| 真上にソニックブリッドを撃つ | ⇨ 上+ Ⓑ / Ⓨ で、真上にソニックブリッドを撃つことができます。 |
| 斜め上にソニックブリッドを撃つ | ⇨ 下+ Ⓑ / Ⓨ で、斜め上にソニックブリッドを撃つことができます。 |
| ハイパーショットを撃つ | ⇨ 左右を押しながら Ⓑ / Ⓨ で、強力なエネルギー弾を撃つことができます。 |

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すと、ストーリーが表示され、ゲームが始まります。ストーリーは⊕でスキップできます。



4 ゲームの進めかた

サイボーグ警官ケビン・ストレイカーを操作して、パラサイトと呼ばれる敵と戦います。ソニックブリッドで攻撃したり、フリップジャンプで攻撃を回避したりして、ステージを進みます。



フリップジャンプ

フリップジャンプ中は、敵からのダメージを受けません。また、フリップジャンプ中に \textcircled{B} / \textcircled{Y} で、真下に強力な攻撃ができます。



● ステージの進めかた

ステージはいくつかのエリアに分かれています。最後のエリアをクリアすると、次のステージへ進めます。

● エリアの進めかた

エリア開始前に「TARGET」が表示されます。TARGETを倒してオープンパワー \rightarrow 6 を集めると、次元ドア \rightarrow 5 が現れます。次元ドアに入るとエリアクリアとなり、次のエリアに進みます。

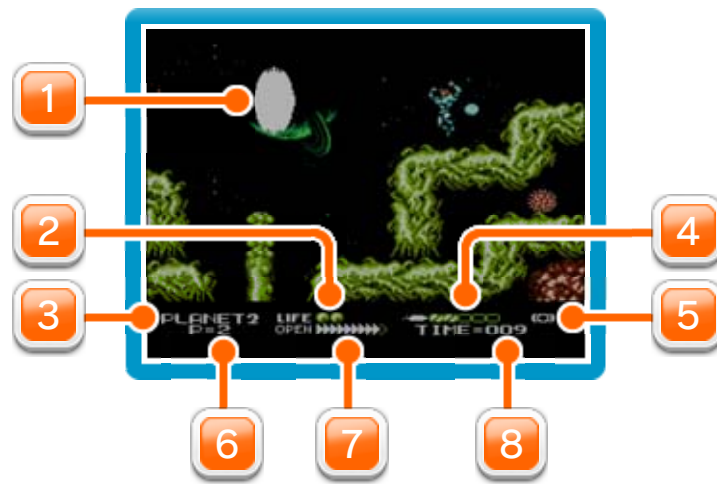


● ミスとゲームオーバー

敵の攻撃を受けると、ライフゲージ \rightarrow 5 が減ります。「ライフゲージがなくなる」「残り時間が0になる」「穴に落ちる」「次元ドアに入れず、時間切れになる」などするとミスとなり、プレイヤーの残り数が1減ります。残り数が0のときにミスをすると、ゲームオーバーになります。

コンティニュー

ゲームオーバーになったとき「CONTINUE」を選ぶと、ゲームオーバーになったエリアの最初から再開します。「END」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。



1 次元ドア

2 ライフゲージ

3 現在のステージ

4 ショットパワーレベル


ソニックブリッドの威力を表します。攻撃を受けると減ります。

5 手に入れたカプセル

手に入れたカプセル  6 が、表示されます。

6 プレイヤーの残り数

7 オープンパワーゲージ

オープンパワー  6 を取ると増え、ゲージが満タンになると次元ドアが現れます。満タンになったゲージは点減して減り始め、10秒たって0になると次元ドアが消滅し、ミスとなります。

8 残り時間

エリア内の障害物を壊したり、敵を倒したりすると出現します。

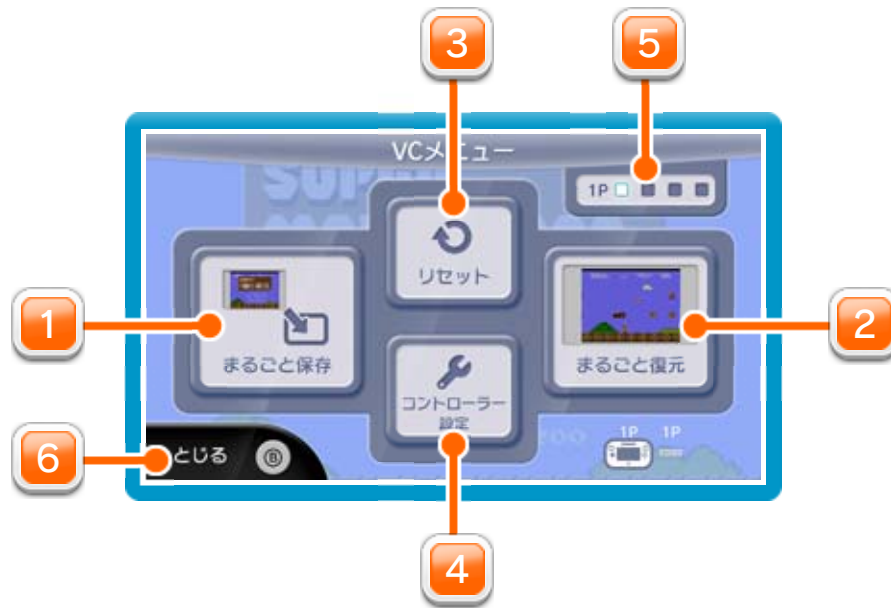
| | |
|---|--|
|   | ライフ小/大 小を取るとライフゲージが1/2、大を取ると2回復します。 |
|   | オープンパワー小/大 小はいくつか取ると、大は1つ取るとオープンパワーゲージが満タンになります。 |
|  | ショットパワーアップ 2つ取ると、ショットパワーレベルが1上がります。 |
|  | オプションカプセル 背中に  (バックオプション) がつきます。敵の弾を防いだり、接触した敵にダメージを与えたりできます。 |
|  | フリップシールドカプセル フリップジャンプ中にシールドが発生します。敵の弾を防いだり、敵を攻撃したりできます。 |
|  | 1UP プレイヤーの残り数が1増えます。 |

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

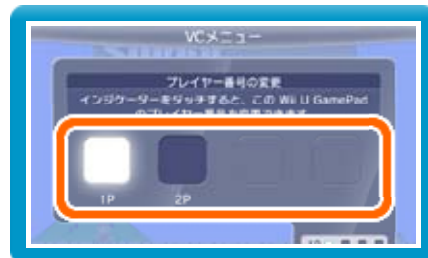
タイトル画面に戻ります。

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。

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。



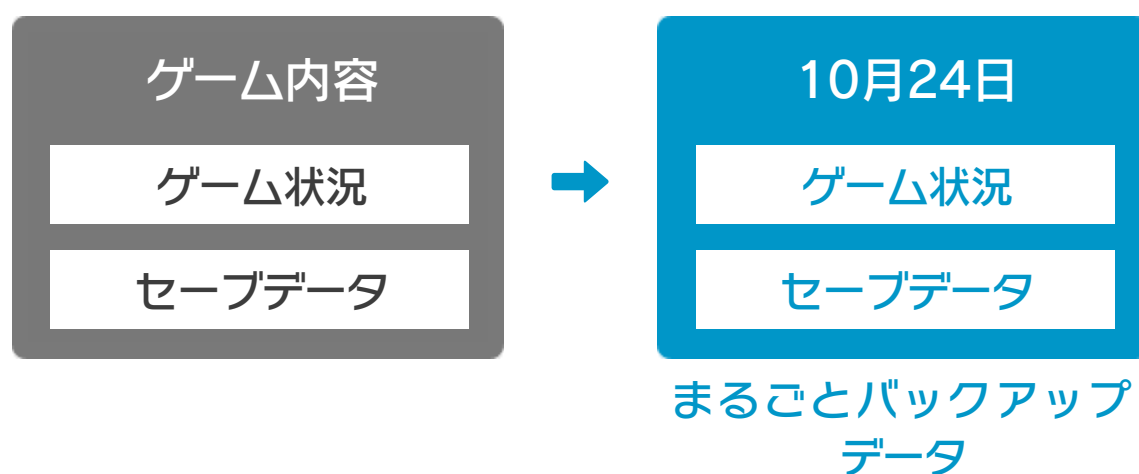
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

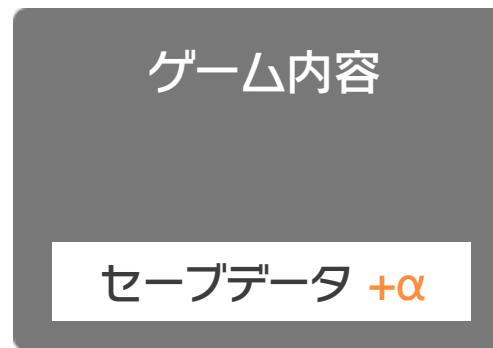
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



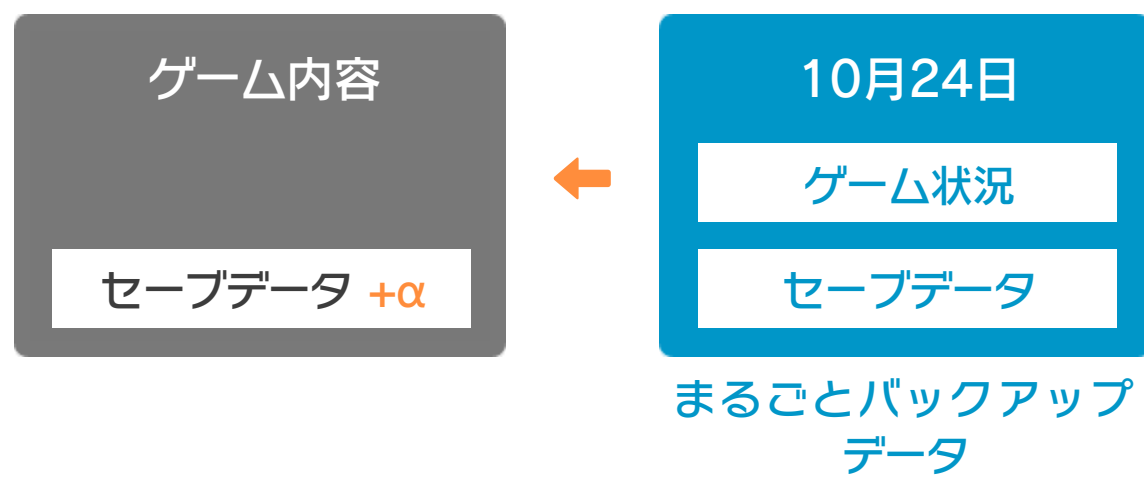
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

©CAPCOM U.S.A., INC. 1990, 2014 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。

「ストリートファイター」はCAPCOM U.S.A., INC.の登録商標です。

本ソフトに関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

.....

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。