

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 作戦画面の見かた

5 ゲームの進めかた

6 時間について

7 コマンドの実行

8 コマンド紹介 (1)

9 コマンド紹介 (2)

10 攻撃の準備

11 戦闘の進めかた

12 索敵について

13 パスワードについて

## VC (バーチャルコンソール) で使える機能

14 VC中断セーブ

15 VCメニュー

16 まるごとバックアップ機能

17 コントローラー設定

18 Wiiリモコンを使用する

この製品について

19 権利表記など

困ったときは

20 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

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リモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ 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

カーソルの移動／コマンドの選択	+
ユニットの配置／コマンド決定	Ⓐ
キャンセル／コマンド決定	Ⓑ
(攻撃準備中) 画面の表示切り替え	L / R
ゲームのポーズ／項目の決定	+
項目の選択	-
HOMEボタンメニュー	HOME

## バトラー戦闘時の操作（オート操作時）

カーソルの移動	⊕でカーソルを移動します。
操作の切り替え	Ⓐでマニュアル操作に切り替えます。

## バトラー戦闘時の操作（マニュアル操作時）

バトラーの移動	⊕上で前進し、下を押すと止まります。また、左右で向きが変わります。
移動命令	⊕上を2回押すと前進の命令、下を2回押すと停止の命令です。命令を受けたバトラーは、オート操作に切り替えても前進／停止し続けます。
バトラーの切り替え	複数のバトラーがいる場合、Ⓑで操作するバトラーを替えます。
操作の切り替え	Ⓨでオート操作に切り替えます。

### 3 ゲームの始めかた

- ① タイトル画面が表示されたら、 $\ominus$ でメニューを選び、 $\oplus$ を押してください。

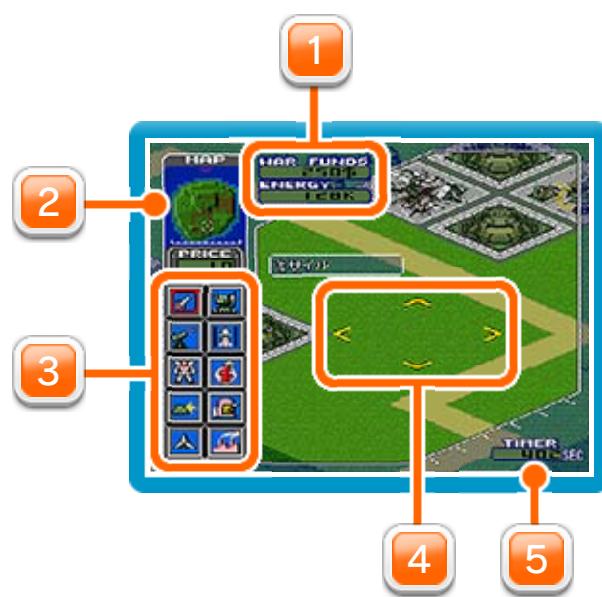
START	最初の作戦からゲームを始めます。
PASSWORD	以前にプレイしたときにパスワードを控えてあれば、ゲームを続きからプレイできます。「PASSWORD」を選んで $\textcircled{A}$ を押し、 $\textcircled{\pm}$ でカーソルを動かして上下でパスワードを入力しましょう。正しいパスワードを入力したあと、「EXIT」を選んで $\textcircled{+}$ を押すとゲームを再開できます。

※「PASSWORD」ではサウンドの設定も行うことができます。

- ② 「アドバイス（攻略アドバイスを聞いてゲームを始める）」か「スタート」のいずれかを選ぶと作戦画面に進みます。3つの司令基地をフィールド上に配置し、「YES」を選ぶとゲームスタートです。



## 4 | 作戦画面の見かた



① 残りの戦費／エネルギー

② 自軍陣地のマップ

③ コマンド

④ カーソル

⑤ 経過時間

## 5 ゲームの進めかた

コロニー連合軍の司令官として帝国軍と戦い、さまざまな作戦を順番にクリアしていきましょう。敵軍の司令基地をすべて破壊すると作戦勝利、自軍の司令基地をすべて破壊されるとゲームオーバーです。

### ● フィールドについて

フィールド上には2つの島があり、自軍と敵軍がそれを占領しています。自軍陣地にさまざまな「ユニット」を配置して戦力をたくわえながら、バトラー(ロボット)やミサイルで敵軍陣地を攻撃しましょう。

### ● 序盤の進めかた

コマンド「ユニットデータ」で自軍の様子を確認して作戦を考えたら、必要なユニットから順番に配置していきましょう。

エネルギーがたまり、戦いの準備ができたら、コマンド「敵をこうげき」で攻撃しつつ索敵を行って敵の情報を手に入れてください。

敵の攻撃を受けたら、「アレチをしゅうふく」を行ったり、新たな防御用ユニットを配置して次の攻撃に備えましょう。

## 6 | 時間について

ゲーム内の時間は自動的に進み、両軍が同時に行動を行います。コマンドを選んでさまざまな行動を行いましょう。なお、時間が進むと以下のような変化があります。

- 戦費とエネルギーが少しずつたまっていきます。なお、戦費はユニットの配置、エネルギーは敵軍を攻撃するときに消費します。
- 攻撃でダメージを受けたユニットが回復します。
- 敵を攻撃したミサイルに、弾が補充されます。
- 配置したユニットが建設されます。

## 7 | コマンドの実行

コマンドは全20種類で、 $\pm$ 左右で一覧を切り替えることができます。一部のコマンドを除き、ⒶまたはⒷで選ぶとフィールド上にカーソルが移るので、実行する場所を選んでⒶで決定してください。ユニット配置のコマンドを選んだ場合は、戦費を支払ってユニットを配置します。

※ ユニットは平地または道路の上にのみ配置でき、最大64マスぶん配置できます。

※ コマンド「敵をこうげき」はⒶでのみ選べます。



① 選んだコマンドの実行費用

② 選んだコマンドの名前

ユニットを配置するコマンドは以下のとあります。

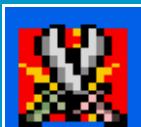
	<b>ミサイル</b> 敵を攻撃するミサイルを発射できます。
	<b>対空ミサイル</b> 敵のミサイルやバトラーの輸送機を空中で迎撃します。
	<b>バトラー</b> バトラーを輸送機で出撃させ、敵を攻撃できます。また、敵のバトラーが攻撃してきたとき、自動的に迎撃します。
	<b>ガンポッド</b> 敵のバトラーを迎撃します。
	<b>ジライ</b> 敵からは見えず、上を通過した敵バトラーにダメージを与えます。
	<b>対空レーダー</b> 対空ミサイルの命中率を上げます。
	<b>大型ミサイル基地</b> 強力な大型ミサイルを発射できます。設置するのに9マスぶんの広さが必要となります。
	<b>ホキュウ基地</b> 戦費のたまるスピードが上がります。
	<b>エネルギータンク</b> エネルギーのたまるスピードが上がります。
	<b>兵器コウジョウ</b> 配置したユニットが完成するまでの時間や、使用したミサイルが補充されるまでの時間が短くなります。
	<b>ダミー基地</b> ニセの司令基地で、敵の攻撃に対するオトリとなります。



## ダミーユニット

司令基地の上に配置することができる、カモフラージュのユニットです。

ユニット配置以外にも、これらのコマンドでさまざまな行動を行うことができます。なお、「ユニットデータ」で全体マップを確認する間や、「敵をこうげき」の間はゲーム中の時間が進みません。

	<b>ラインモード</b> フィールドの上に線が表示されます。ユニットを配置するときなどに便利です。
	<b>ユニットデータ</b> 全体マップで自軍の様子を見ることができます。また、カーソルを合わせたユニットのデータを確認できます。
	<b>ユニットしょぶん</b> 不要な自軍ユニットを破壊し、フィールドから取り除きます。
	<b>敵をこうげき</b> ミサイルやバトラーを出撃させ、敵軍陣地を攻撃します。出撃するユニットに応じたエネルギーを消費します。
	<b>アレチをしゅうふく</b> 荒れ地（敵のミサイル攻撃を受けた場所や、ユニットが破壊された跡）や森・民家などを平地にもどし、新たなユニットを配置できるようにします。
	<b>つうしんスイッチ</b> ゲーム中に敵軍司令官から送られる通信メッセージのON/OFFを切り替えることができます。

## バトラー武装交換



選んだバトラーの武装を「ノーマル」「対バトラー（バトラーには有利に戦えるが、ガンポッドには不利）」「対Gポッド（ガンポッドには有利だが、バトラーには不利）」のいずれかに変更することができます。作戦に合わせて切り替えましょう。

## ユニットきょうか



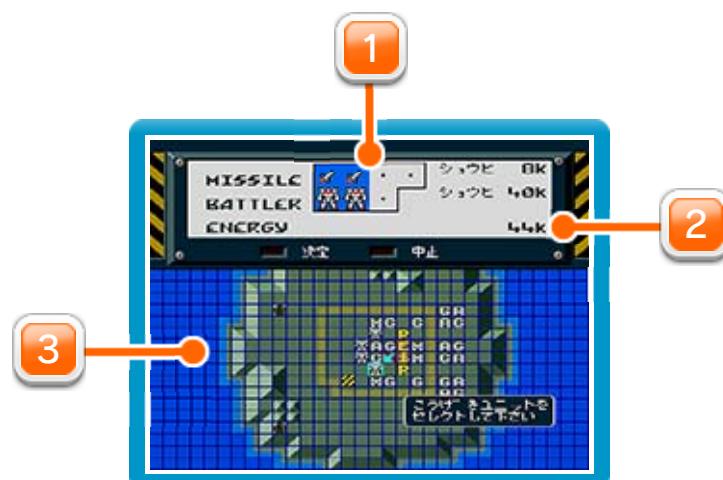
ミサイル、バトラー、対空ミサイルをいずれか1つ選んで性能をアップさせます。強化工事が完了するとユニットがレベルアップします。

## 10 | 攻撃の準備

コマンド「敵をこうげき」を選ぶと、攻撃準備画面に移ります。自軍陣地から攻撃に使うユニットを選んだあと、敵軍陣地から攻撃する目標地点を選びましょう。これをくり返し、すべて選び終わったら⑧を押します。それから「決定」を選ぶと、戦闘画面に進んで戦闘が始まります。

※ ミサイルと大型ミサイルは合計4つ、バトラーは合計3つまで同時に出撃できます。

※ ⑨と⑩で画面の表示を切り替え、カーソルを合わせたユニットのデータを確認できます。



① 出撃するユニット

② 残りエネルギー

③ 全体マップ

### ● 攻撃ユニットについて

ミサイル	目標地点とその周囲8マスをミサイルで攻撃します。
大型ミサイル 基地	ミサイルの数倍の範囲を攻撃でき、敵の迎撃で撃ち落とされない「大型ミサイル」を発射します。
バトラー	6×6マスの範囲に輸送機で出撃し、そのエリア内で自由に戦います。なお、同時に攻撃したバトラーは、すべて同じエリアで戦います。

## 11 戦闘の進めかた

「敵をこうげき」で敵軍陣地に出撃したり、敵軍の攻撃を受けると戦闘が始まります。

戦闘は自動的に進みますが、自軍のバトラーがいる場合は、⑧を押してマニュアル操作に切り替えて、バトラーに移動指示を出すこともできます。



① 戦闘の残り時間

② 操作中のバトラー

- ① ミサイル攻撃が1つずつ順番に行われます。撃墜されなかったミサイルは、目標地点周辺にダメージを与えます。
- ② バトラーの輸送機が出撃し、撃墜されなかった場合は目標地点に着陸します。攻撃時には、各バトラーを配置する場所を選びましょう。バトラーは周辺のユニットと自動的に戦います。
- ③ いずれかの側のユニットが全滅するか、残り時間が0になると戦闘は終了し、攻撃側のバトラーは退却します。

## 12 | 索敵について

敵軍陣地の様子は攻撃準備画面で確認できますが、作戦開始時には敵軍ユニットがどのように配置されているかがわかりません。



敵軍陣地に対して攻撃をかけると、ミサイルや輸送機が通過する中心から左右5マス内の敵軍ユニットが索敵され、以後攻撃準備画面に表示されるようになります。

## 13 | パスワードについて

このゲームでは、作戦の開始時にパスワードが表示されます。これを控えておけば、タイトル画面の「PASSWORD」で、その作戦からゲームを再開できるようになります。



## 14 VC中断セーブ

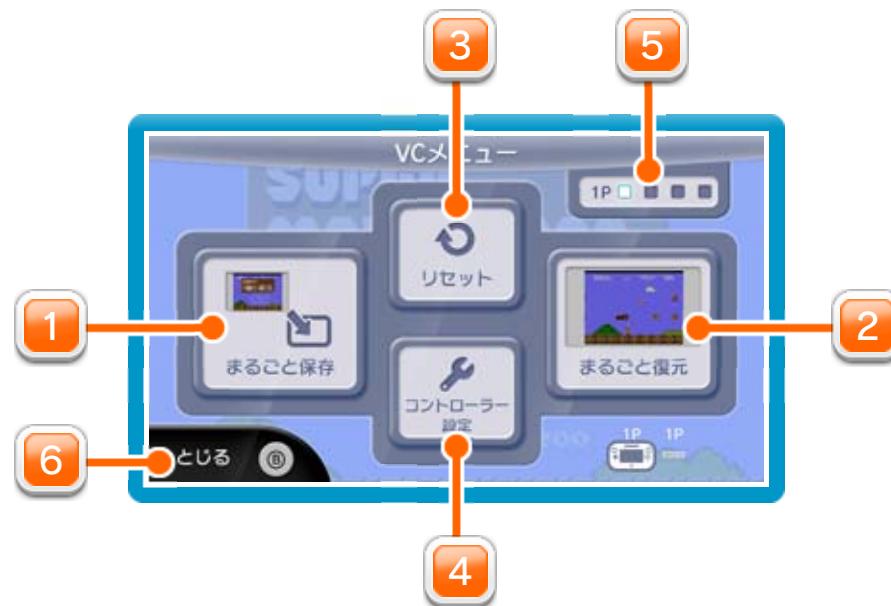
プレイ中にⒶを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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。

## 15 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。

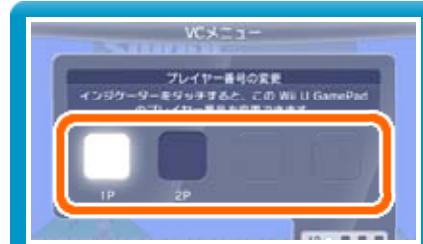
### 4 コントローラー設定

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。

## 16 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。



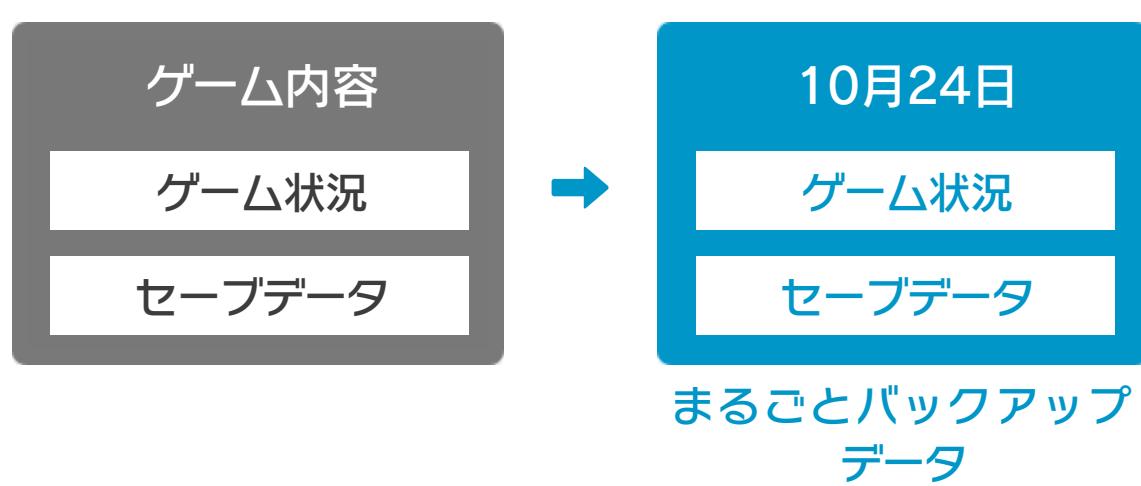
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

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



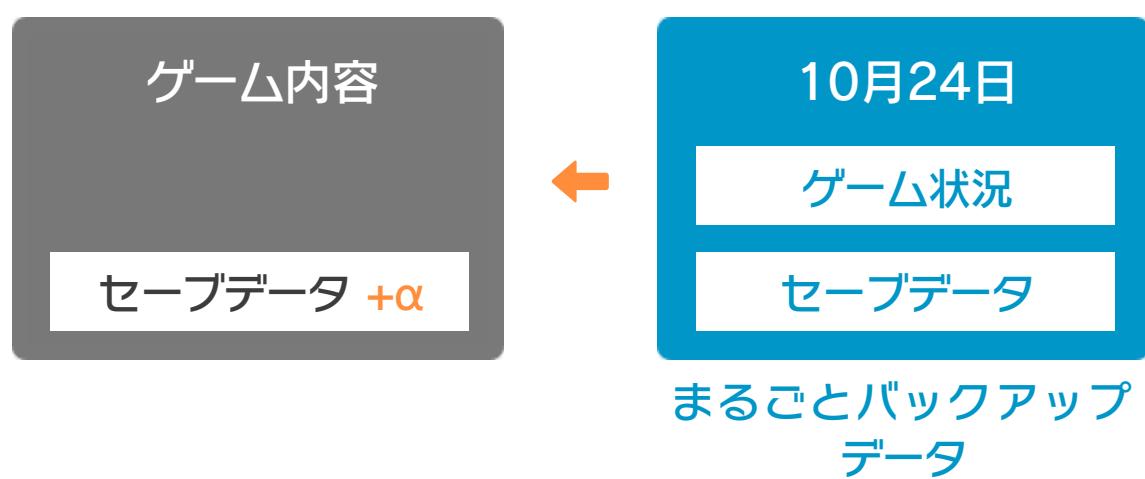
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「割り当ての変更」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。



割り当てたい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。

## 18 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

## 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。

©1994 BANDAI NAMCO Games Inc.

スーパーファミコン・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「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。