

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 | 画面の見かた

5 | 「[ゲーむ] モード

6 | その他のモード

7 | アイテム

8 | セーブについて

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

13 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

14 権利表記など


困ったときは

15 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。

※「げーむ」「たいせん」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

| | |
|---|-----|
| ブロックの移動／項目の選択／ (上) ブロックの落下スピードダウン／ (下) ブロックの落下スピードアップ | + |
| ブロック右回転／ BOMブロックの爆発／決定 | (A) |
| ブロック左回転／ BOMブロックの爆発／決定 | (B) |
| ポーズ／「げーむ」で途中参加／ 決定 | (+) |

HOMEボタンメニュー



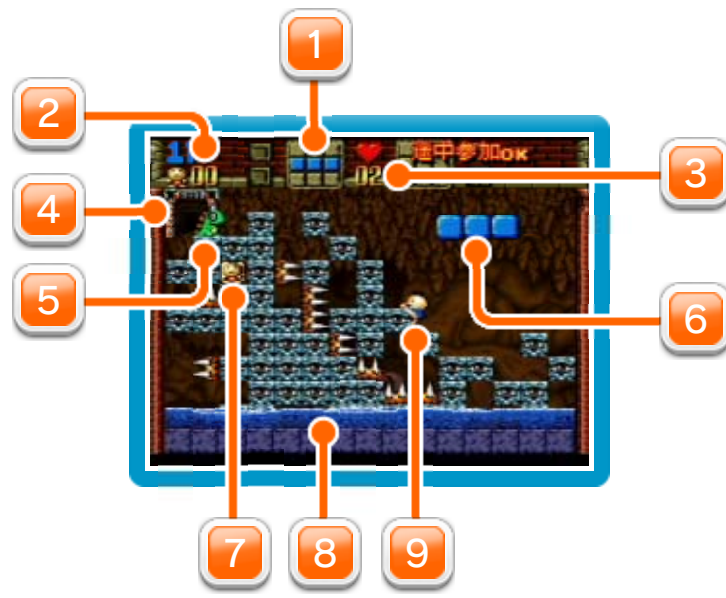
- ① タイトル画面でⒶ、Ⓑ、Ⓚのいずれかを押しとゲームモードを選択できるようになります。
- ② 上下でモードを選んでⒶ、Ⓑ、Ⓚのどれかを押ししてください。



モードについて

| | |
|-------|---|
| ゲーム | ステージクリアタイプのゲームモードで、途中参加することによって2人プレイもできます。始めるステージを選ぶとゲームスタートです。 |
| たいせん | 2人用の対戦モードです。レベルを5段階から設定すると（ハンディキャップをつけることができます）ゲームスタートです。 |
| えでいっと | 自分でオリジナルステージを作ることができます。 |
| おぼしょん | ゲーム中の各種設定が行えます。 |

※「たいせん」「おぼしょん」では、「EXIT」を選ぶとタイトル画面に戻ります。



1 次に出てくるブロック

2 ゴールさせた子ぐっすんの数

3 残り人数

4 出口

5 モンスター


6 落下ブロック

7 アイテム

8 水

9 ぐっすん

5 「げーむ」モード

- 上から落ちてくるブロックを積み重ねて足場を作り、ステージ内を歩き回っている「ぐっすん」(2Pの場合は「およよ」)を出口へ連れて行ってあげればステージクリアです。
- ぐっすんは一段ずつしかブロックを登れません。また、すぐそばにブロックが落ちると、反対の方向にダッシュします。
- 爆発させると周囲のブロックを壊せる、「BOMブロック」が落ちてくることもあります。
- ぐっすんが「敵やワナに当たる」「各種ブロックにつぶされる」「水でおぼれる」「画面外に落ちる」とミスになり、残り人数が減ります。また、ブロックが一番上まで積み上がった場合もミスになります。
- 残り人数が0のときにミスをするとうゲームオーバーとなり、コンティニュー画面に進みます。⊕を押すとコンティニューできます。

※ コンティニューできる回数は「おぷしょん」の「おこづかい」で設定できます。

●「たいせん」モード

相手のぐっすんが「各種ブロックにつぶされる」「水でおぼれる」「画面外に落ちる」か、相手側のブロックが一番上まで積み上がると1勝となります。3本勝負で、先に2勝したほうが対戦に勝利します。

また、このモードでは落下ブロックの中に「アイテムブロック」が混ざっており、その上に「ぐっすん」が乗ると相手を攻撃できます。

なお、画面中央にあるタイマーのゲージが満タンになると、地面が下がるので注意しましょう。



●「えでいっと」モード

自分でオリジナルステージを作ることができます。画面上のモードアイコンを選んで、さまざまな設定を行いましょう。

ステージが完成したら、モード選択画面で⊕を押してプレイモードに移り、ゲームを遊んでください。

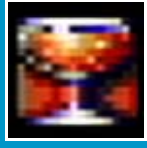


「えでいっと」中の操作

| | |
|-----|-----------------------|
| + | カーソルの移動 |
| A | 決定 |
| B | もどる |
| L/R | モードアイコンの切り替え |
| X/Y | ブロック（トゲ）の向きを変える、数値の変更 |
| + | (モード選択画面で) プレイモードの表示 |
| - | 各種設定の切り替え |

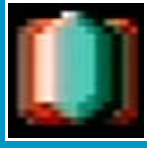
※「消しゴム」アイコンを選ぶと、現在選択中のモードで選んだものを消すことができます。

※一部のモード選択時は、操作が変わります。



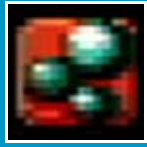
ポーション

取ってから、モンスターに触れると一定時間無敵になります。



クリスタル

取ると、水が一定量引きます。



水バリア

取ると、水中に落ちても一定時間おぼれません。



子ぐっすん

計10体ゴールに導くごとに、残り人数が1増えます。



タイマー

取ると、一定時間、敵と水の動きを止めます。



フード

数種類あり、取ると得点になります。

8 セーブについて

「えでいっと」モードでは「ファイル」で「SAVE」のアイコンを選ぶと、作成中のステージをセーブできます。



⊕でMAP1～16のいずれかを選んでセーブしてください。

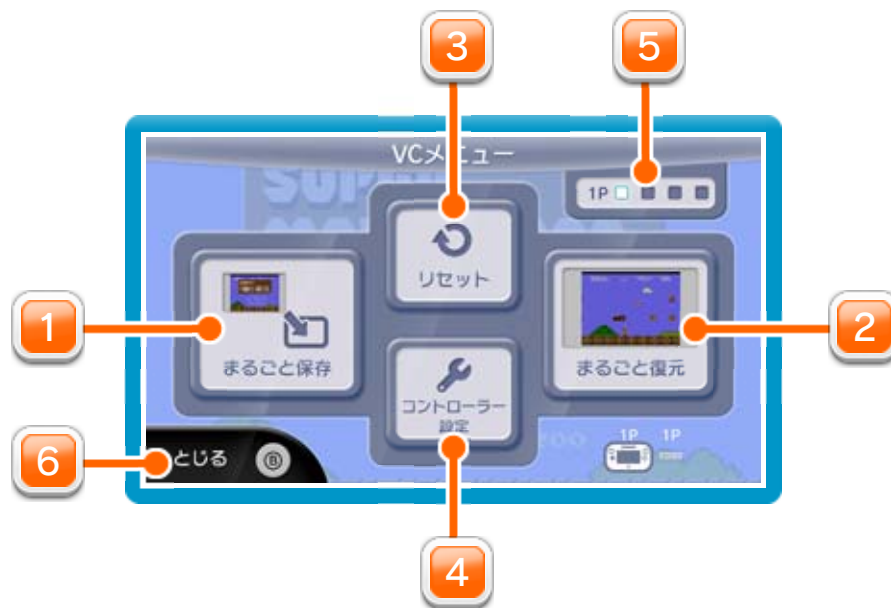
※「NO」の表示があるMAPには、設定が抜けているところがあり、遊ぶことができません。もう一度各種設定を確認してください。

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

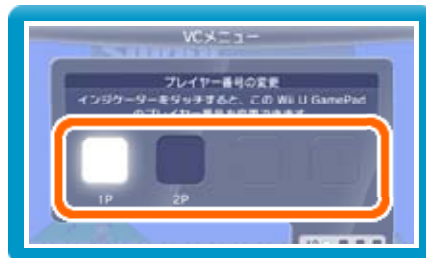
タイトル画面に戻ります。

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。

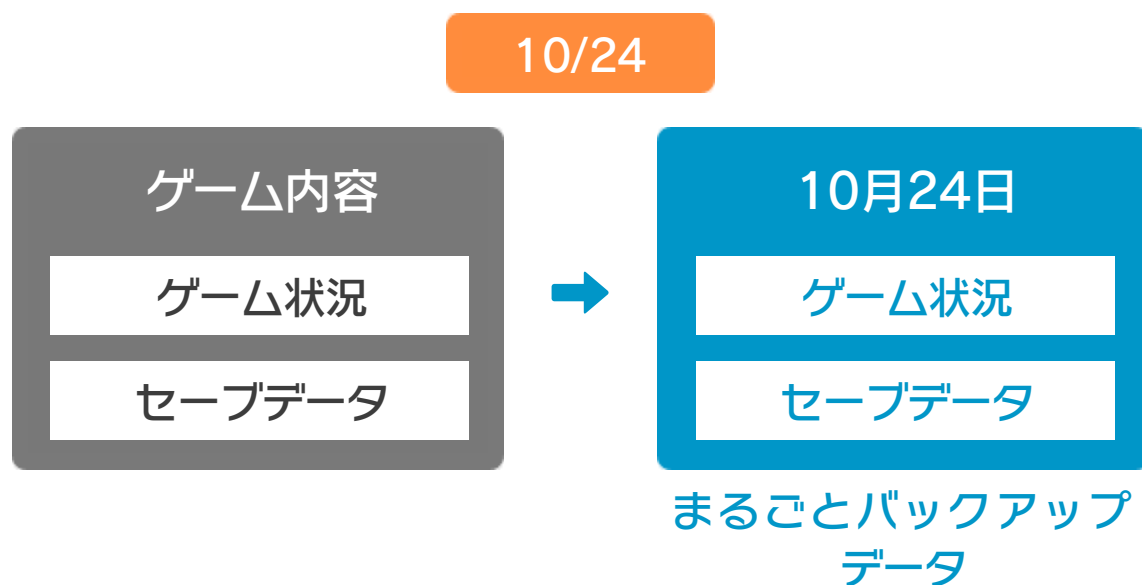


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

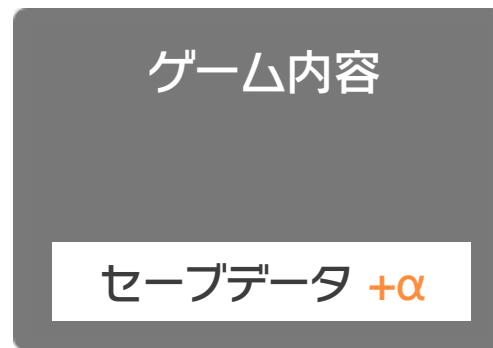
(例)

- 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。



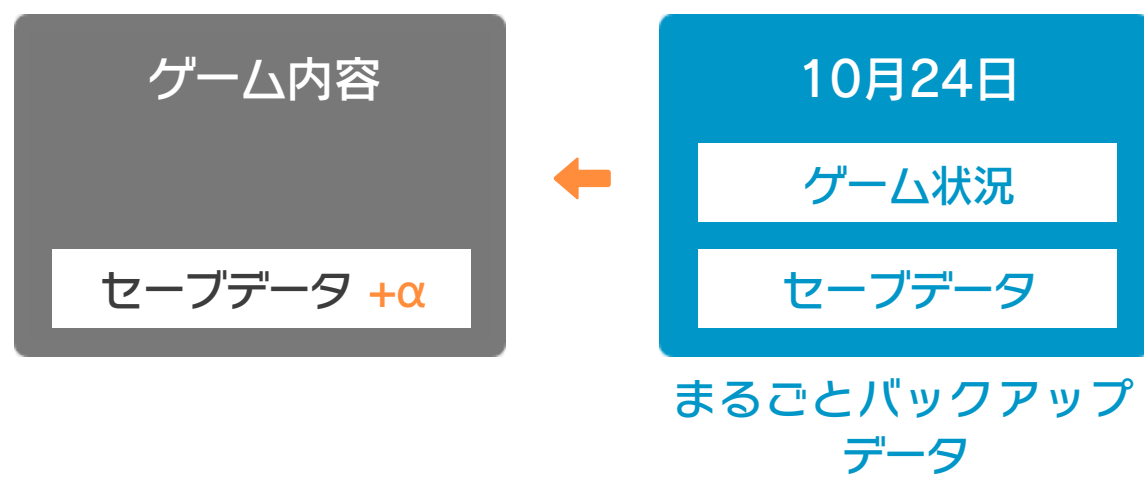
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「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。

13 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。

©1993 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. ©BANPREST
1995-2014

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。