

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 | 武器の選択画面

6 | レベルアップ

7 | オプションの形態

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定

12 | Wiiリモコンを使用する

## 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。



※ 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」を選べると、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

自機の移動	+
オプションのフォーメーションチェンジ	(A)
ショット	(B)
自機のスピードチェンジ	(X)
ゲームスタート/ポーズ	(+)
START/CONFIGメニュー選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

### 3 | ゲームの始めかた

STARTを選択し、⊕を押すとゲームが始まります。

CONFIGを選択し、⊕を押すと、ゲーム内のさまざまな設定を変更できます。



#### ● CONFIGモードについて

CONFIGモードではゲームの難易度、自機のシールド数、操作ボタンの設定が変更できます。

また、SOUND MODEではゲーム内の音楽を聴くことができます。



<b>GAME LEVEL</b> (難易度設定)	難易度がEASY、NORMAL、HARDと切り替わります。
<b>SHIELD STOCK</b> (シールド数)	自機を守るシールド数を3~5の範囲で変更できます。
<b>CONTROL CONFIGURATION</b> (操作ボタンの設定)	操作ボタンの設定をあらかじめ設定された6タイプの組み合わせから選択できます。

以上の設定は⌂の上下で各項目を選択した後、ⒶⒷⓧⒶⓧⓎのいずれかのボタンで変更してください。

<b>SOUND MODE</b>	ⒶⓧⓎで選曲し、Ⓑを押すと曲が始まります。
-------------------	-----------------------

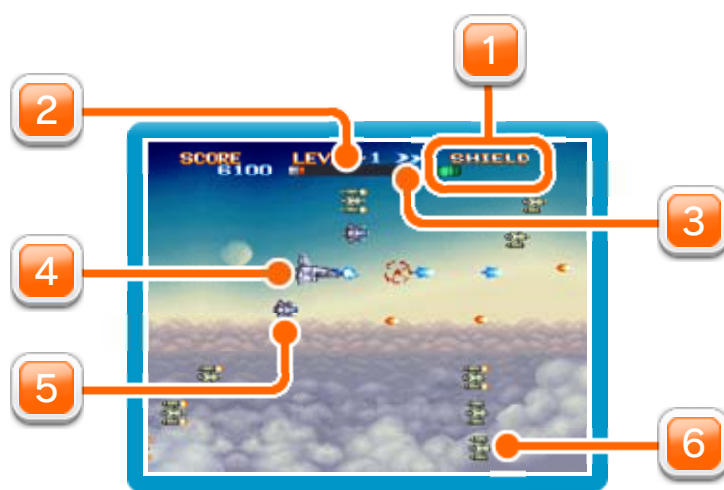
CONFIGモードを終えるにはEXITを選択し、ⒶⒷⓧⒶⓧⓎのいずれかのボタンを押してください。

## 4 ゲームの進めかた

プレイヤーは地球統合軍準備部隊の隊員となり、特殊機動戦闘機「XA-1」を操り、謎の組織「アギーマ帝国」の地球侵略を阻止するのが目的です。

さまざまな武器を使用し、敵の侵攻から地球を守りましょう。敵の攻撃を受けると自機のシールドメーターが減っていきます。0になると機体が爆発し、ゲームオーバーになります。

### ● 画面の見かた



1 シールドメーター

2 レベルメーター

3 スピードメーター

4 自機

5 オプション

6 敵キャラ

シールド  
メーター

自機を守るシールドメーターです。ダメージを受けると減っていき、無くなるとゲームオーバーです。

レベル  
メーター

自機のレベルを表します。点数を獲得することでゲージが増え、一杯になった時点でレベルアップします。

スピード  
メーター

自機の移動スピードを表します。3段階に切り換えることができます。

自機	プレイヤーが操作するXA-1です。
オプション	自機につくオプションです。自機と共に攻撃し、敵の通常弾を吸収する能力をもっています。
敵キャラ	敵となるアギーマ帝国のキャラクターです。

## ● ゲームオーバーとネームエントリー

### コンティニュー

敵の攻撃を受けて自機のシールド（通常は3つ）が無くなると、コンティニュー画面に切り替わります。そのままゲームを続けたい場合は画面のカウントが0になる前に④③②①のいずれかのボタンを押してください。その面の最初から、そのままのレベルでゲームを続けることができます。（コンティニューは3回まで出来ます。）

### ゲームオーバー

コンティニューしなかつたり3回のコンティニューを使い切るとゲームオーバーになります。

### ネームエントリー

ゲームオーバー後、得点によってネームエントリーをすることができます。⊕で文字を選んで③で決定します。一度選んだ文



字をキャンセルする場合は④を押します。入力が終わったら、「ED」を選んで③を押してください。

ゲームスタートすると、まず武器選択画面になります。

武器は全部で8種類あります。

使用したい武器を $\oplus$ で選択し、 $\odot$  $\odot$

$\otimes$  $\otimes$ のいずれかのボタンを押して決定します。

武器選択画面右上には、各武器の特徴が、最も効果の高いものから順にABCのランクで表されます。



	<b>VULCAN</b>	
	幅の広いショット。	
	発射速度	A
	攻撃力	C
	<b>LASER</b>	
	敵を貫通する。	
	発射速度	B
	攻撃力	B
	<b>ATOMIC</b>	
	爆発に敵を巻き込む。	
	発射速度	B
	攻撃力	A
	<b>HOMING</b>	
	敵を追跡する。	
	発射速度	B
	攻撃力	C
	連射速度	A





## EXPLODE

敵にあたって散弾になる。

発射速度	A
------	---

攻撃力	B
-----	---

連射速度	C
------	---



## S.LASER

オプションが敵に向かってレーザーを撃つ。

発射速度	C
------	---

攻撃力	A
-----	---

連射速度	A
------	---



## PHOTON

エネルギーをためて撃つ。

発射速度	A
------	---

攻撃力	A
-----	---

連射速度	C
------	---



## GRENADE

一定時間をおいて爆発する機雷弾を撃つ。

発射速度	C
------	---

攻撃力	A
-----	---

連射速度	C
------	---

## 6 レベルアップ

敵を倒すと獲得できる経験値が一定数以上たまると自機はレベルアップします。レベルが上がるにつれ、各ショットの攻撃力が上がっていきます。

LEVEL 1	0～128,000点
LEVEL 2	128,000～384,000点
LEVEL 3	384,000～768,000点
LEVEL 4	768,000～1,280,000点
LEVEL 5	1,280,000点以上

LEVEL5の状態ではメーターがフルになるとシールドが増えます。

### ● 攻撃レベルアップ

獲得した点数に合わせて、攻撃力がレベル1からレベル5まで5段階にパワーアップします。



レベルが上がるとオプションのフォーメーション形態が増えていきます。フォーメーション形態は全部で4種類あり、形態によって攻撃力も変わります。



#### UNION

自機と合体して強力な攻撃をする。全てのレベルで使用可能。



#### ROLLING

自機の周りで回転する。  
全てのレベルで使用可能。



#### SHADOW

自機の動きにあわせてついてくる。レベル3から使用可能。



#### HOMING

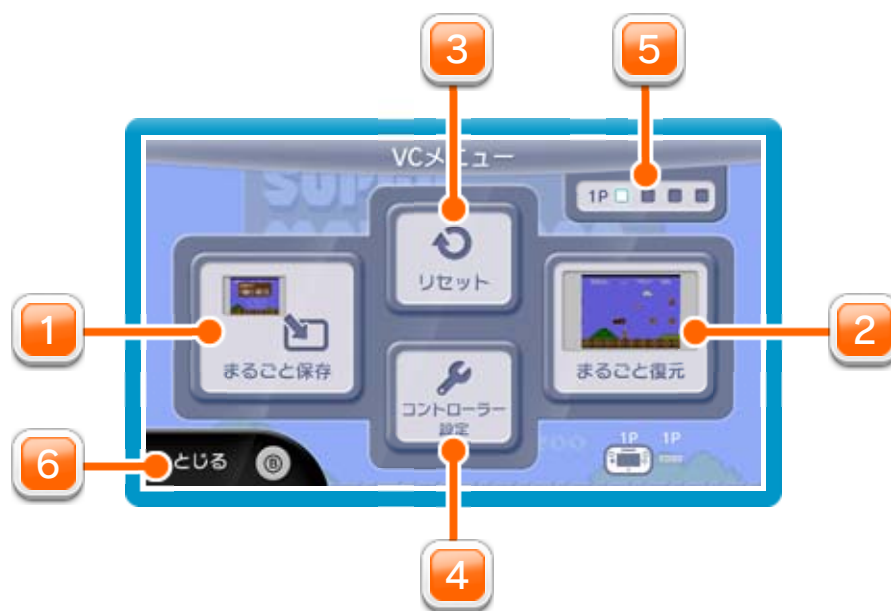
敵をサーチして飛んでいく。  
レベル5から使用可能。

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

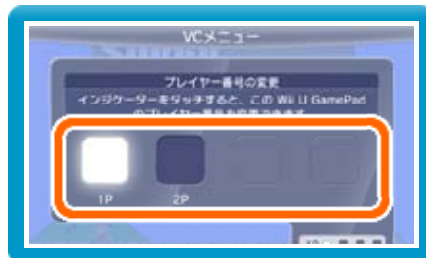
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 10 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。



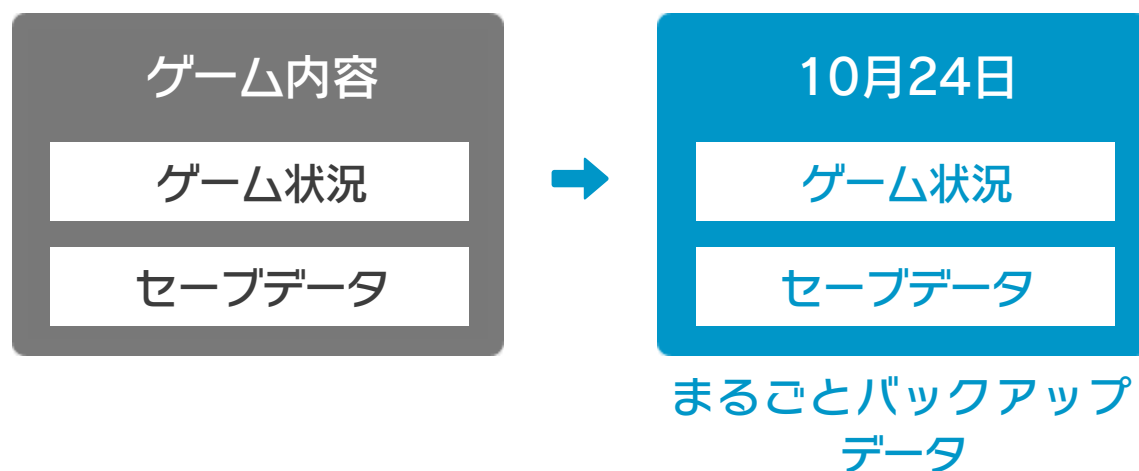
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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



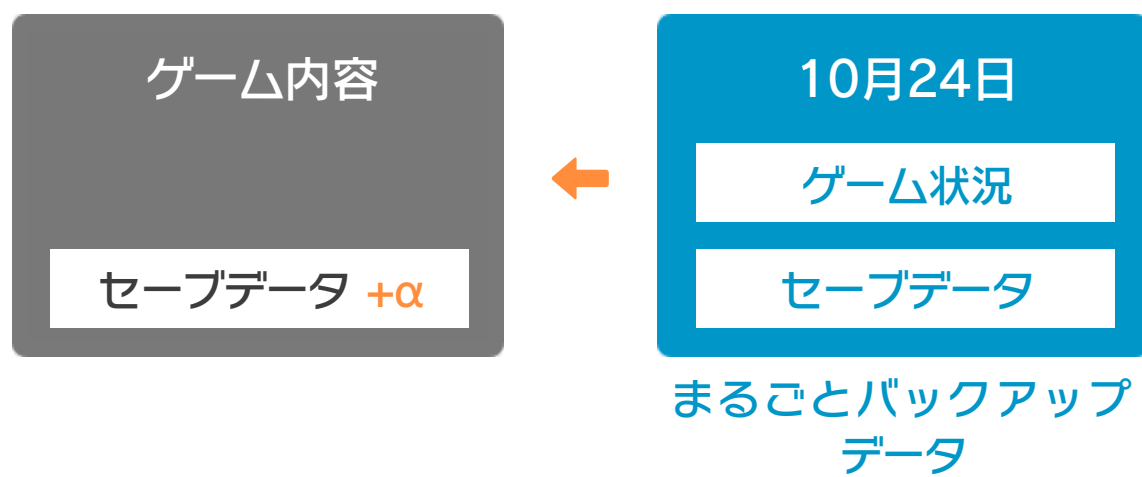
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

## 12 | 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。

©2014 HAMSTER Co./©CLARICE GAMES

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。