

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 | ゲームの遊びかた

5 | 画面の見かた

6 | TOP VIEW画面

7 | パワーアップアイテム

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

この製品について

12 | 権利表記など

困ったときは

13 | お問い合わせ先

1 | ご使用になる前に

このたびは「SUPER魂斗羅」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

Wii Uメニューの  (安全に使用するため) 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。



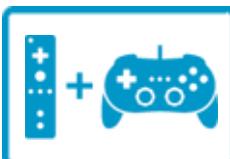
Wii U
GamePad



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

※「2 PLAYERS」を選んで、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／ショットの向き変更	+
ジャンプ	(A)
ショット	(B)
スタート／ポーズ	+
項目の選択	-
HOMEボタンメニュー	家

※ 水の中では下方向へショットできません。

※ +下で伏せることができます。

※ TOP VIEW画面ではジャンプしたり、伏せることはできません。

3 ゲームの始めかた

「1 PLAYER（1人プレイ）」か「2 PLAYERS（2人同時プレイ）」を
Ⓐで選択し、Ⓑを押すとゲームが始まります。



● ゲームオーバー後は

CONTINUEかENDをⒶで選択し、Ⓑで決定します。

CONTINUEは4回まででき、ゲームオーバーになったステージの最初からスタートできます。



● サウンドセレクト機能について

タイトル画面でⒶとⒷを同時に押しながら、Ⓑを押すとサウンドセレクトモードになり、ゲームミュージックを楽しむことができます。

⊕でカーソルを動かし、曲を選んでください。Ⓑでスタート、Ⓐでオフにできます。Ⓑでタイトル画面に戻ります。

4 ゲームの遊びかた

凶暴な異星侵略者を撃滅することが目的です。

途中に出現するパワーアップアイテムを有効に使いこなしながら、あびせくる敵の攻撃、障害、難関を突破し、敵の本拠を破壊しましょう。

敵や敵の弾に当たったり、高い場所から落ちるとミスとなり、残り数が1減ります。

残り数が0の時にミスをするとゲームオーバーです。
2人同時プレイが可能です。力を合わせ、敵地へと進みましょう。

※ 2人同時プレイの場合、1人が残っていると画面がスクロールせず、先に進めません。



5 | 画面の見かた



① 1PLAYERの残り数

② 2PLAYERの残り数

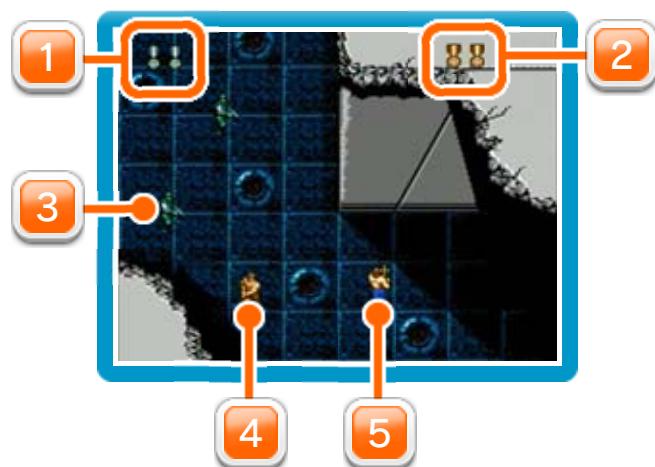
③ 1PLAYER(青)

④ 敵

⑤ 2PLAYER(赤)

※ スコアはステージクリア及びゲームオーバー時の画面に表示
されます。

6 | TOP VIEW画面



① 1PLAYERの残り数

② 2PLAYERの残り数

③ 敵

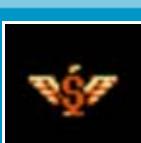
④ 2PLAYER(赤)

⑤ 1PLAYER(青)

※ スコアはステージクリア及びゲームオーバー時の画面に表示
されます。

7 | パワーアップアイテム

ゲーム中出現するパワーアップカプセルやセンサーを破壊するとパワーアップアイテムが出現します。

	マシンガン 連射可能
	レーザーガン 破壊力大、貫通可能
	バリア 一定時間無敵（点滅します）
	ラピッドビレット 弾の速さが加速（レーザーガンと同時に使用できません）
	スプレッドガン 5方向拡散砲
	ファイヤーガン 敵に当たると拡散（Ⓐを押したままにして放すとビッグファイアー）
	スペシャル 画面中の敵が全滅
	パワーアップカプセル 破壊するとパワーアップアイテムが出現
	センサー 破壊するとパワーアップアイテムが出現

8 | VC中断セーブ

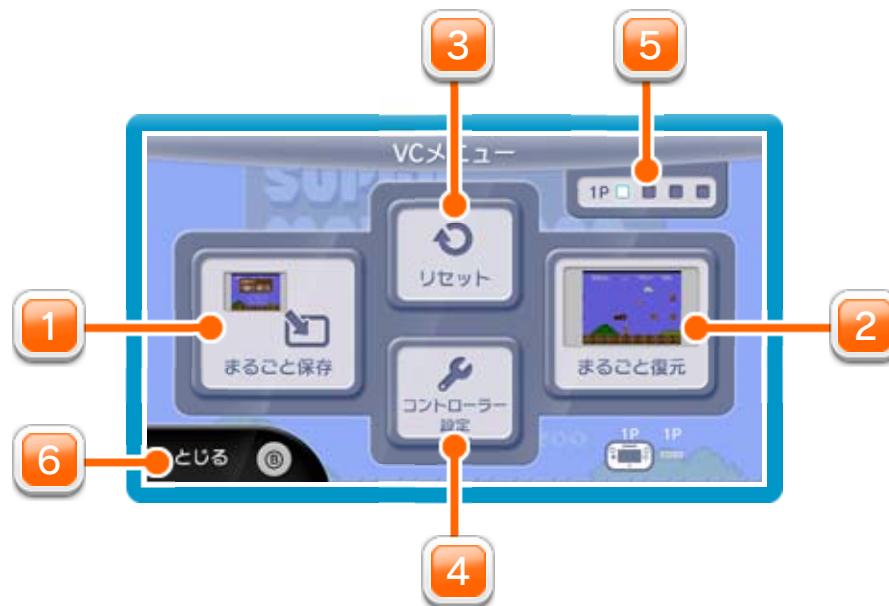
プレイ中にⒶを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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。

9 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。

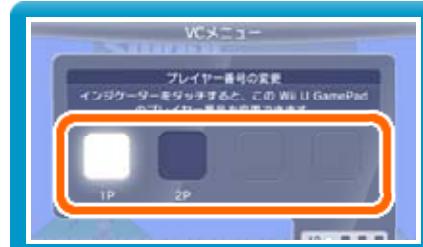
④ コントローラー設定

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。

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。

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。



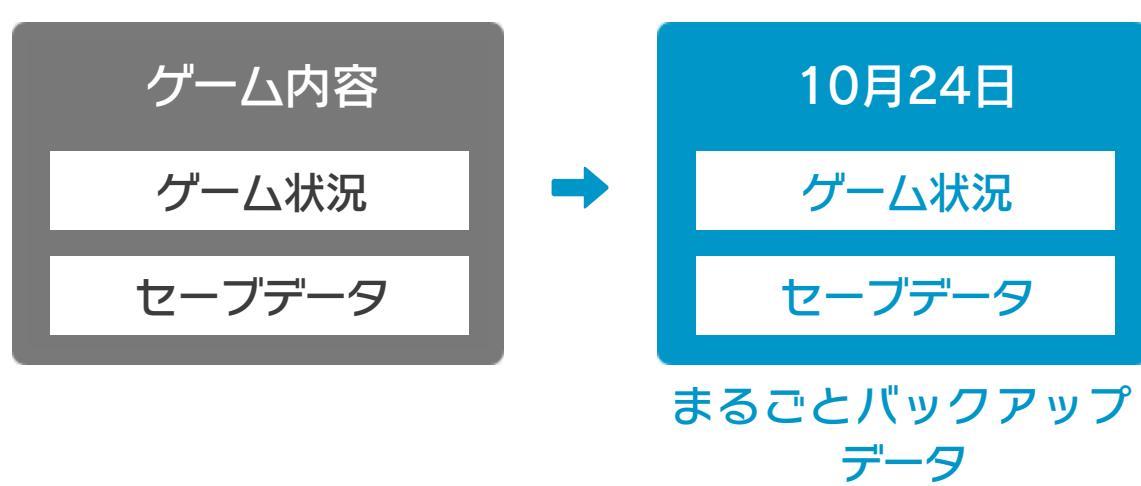
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

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

ゲーム内容

セーブデータ +α

- 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

ゲーム内容

セーブデータ +α

10月24日

ゲーム状況

セーブデータ



まるごとバックアップ
データ

- 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

ゲーム内容

ゲーム状況

セーブデータ

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。

©1990 Konami Digital Entertainment

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。

『SUPER魂斗羅』
に関するお問い合わせ先

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

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。