

1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 画面の見かた

10 マップモード

11 コンバットモード

困ったときは

12 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『スターラスター』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。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

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するため」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

### 警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この電子説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1985 NAMCO BANDAI Games Inc.  
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。  
CTR-N-TDEJ-JPN-00

## 2 ゲーム紹介

『スターラスター』は、敵の侵略を迎撃しながら基地で補給したりと、シミュレーション要素も楽しめるシューティングゲームです。



### ストーリー

今この宇宙は、深刻な運命にさらされていた。次元を越えて侵略して来た「バツツーラ」と呼ばれる種族がビッグバン（宇宙の始まりの状態）を再び起こさせるというのだ！キミの使命は、「バツツーラ」からこの宇宙を救うことにある。

### 3 操作方法

#### マップモードでの操作方法

カーソルを動かす	+
ワープする	(A)
フォトントーピード (光子魚雷) を撃つ	(B)
コンバットモードに切り替える	SELECT
PAUSE (一時停止)	START

#### コンバットモードでの操作方法

機体の向きを変える (ガンクロスを動かす)	+
加速する	(A)押し続ける
ビームを撃つ	(B)
マップモードに切り替える	SELECT
PAUSE (一時停止)	START

## その他の操作方法

ランクを選ぶ

SELECT

ゲームを始める

START

+と○、Ⓐと×、**SELECT** とⓎは同じ  
操作ができます。

4

## 1Pと2Pの切り替え

□+□を同時に押しながら▽を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

## 5 ゲームの始めかた

### セレクト画面

**SELECT** でランクを選び、**START** でゲームを始めます。



#### TRAINING

敵と味方基地（→10）だけが登場する難易度の低いランクです。

#### COMMAND

敵と味方基地に加えて、星やアステロイド（→10）も登場するモードです。

#### ADVENTURE

敵と味方基地、星やアステロイドに加えて、暗黒惑星（→8）がどこかに存在する難易度の高いランクです。

## 6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中  
断され、下画面にHOMEメニューが表示  
されます。「おわる」をタッチすると、ゲ  
ームの進行状況をセーブ（保存）して終了  
します。これをVC中斷機能といいます。  
詳しくは、「VCで使える機能」のページを  
ご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

## VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、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状況は消えます。

## VCメニュー

ゲーム中に下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。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。



## まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、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の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に□ + START + ○を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

### まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
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。

●ゲームの内容をバックアップする  
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ  
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※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。

### まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

## 8 ゲームの進めかた

スターラスターを操作し、マップモード（→10）とコンバットモード（→11）を切り替えて敵と戦います。敵を全滅させるとゲームクリアになります。

### 暗黒惑星

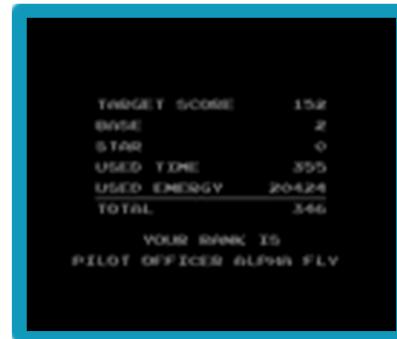
「ADVENTURE」では、「バッラー」の本拠地である暗黒惑星を探して撃破することが最終目標です。

## ゲームオーバー

エネルギー（→9）がなくなるか、シールド（→9）がない状態で攻撃を受けるとゲームオーバーになります。

## リザルト画面

ゲームクリアかゲームオーバーになると表示されます。**START** / **SELECT** を押すとセレクト画面が表示されます。



### TARGET SCORE

撃破した敵の総得点

### BASE

残った味方基地

### STAR

残った星

### USED TIME

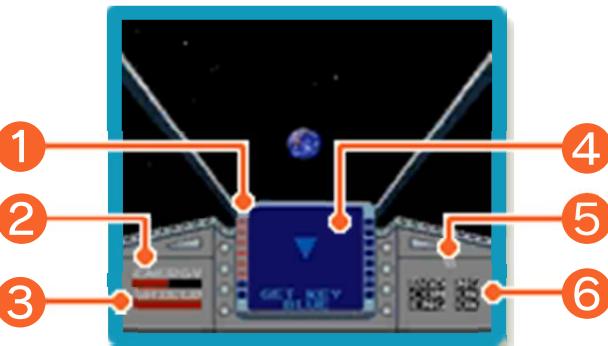
使った時間

### USED ENERGY

使ったエネルギー

### TOTAL

総合評価



※画面はコンバットモードのものです。

### ① フォントトーピードーの残り数

フォントトーピードー（→10）を撃つたびに、ランプが1つ消えます。

### ② エネルギー

ワープをしたり（→10）、ビームを撃つたり（→11）、シールドを回復すると減ります。

### ③ シールド

敵の攻撃を受けると減り、自動的にエネルギーを使って回復します。

### ④ レーダーディスプレイ

マップモードとコンバットモードで表示が異なります。

### ⑤ 手に入れたキー

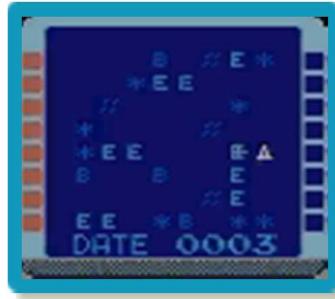
「ADVENTURE」で手に入れます。

### ⑥ ダメージディスプレイ

故障（→11）の度合いを示します。

## 10 マップモード

カーソル (  ) の場所までワープしたり、敵をフォントトーピードで攻撃したりします。



- スターラスター (  )  
現在いる場所を示します。
- 敵 (  )  
隣接している味方基地や星を攻撃してきます。
- 味方基地 (  )  
補給ができます。敵に攻撃されると黒くなり、破壊されるとなくなります。
- 星 (  )  
敵に攻撃されると黒くなり、破壊されるとなくなります。
- アステロイド (  )  
敵が入れない場所です。

### DATE (日付)

プレイ中は何もしなくても進み、機体のエネルギーが少し減ります。敵は一定時間ごとに行動します。

### ワープする

Ⓐを押してカーソルの場所に移動します。  
到着する場所によっては、自動的にコンバットモードに切り替わります。

## フォントトーピードーを撃つ

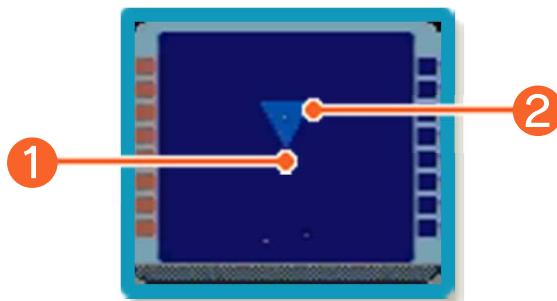
敵にカーソルを合わせて⑧を押すと、フォントトーピードーを撃ってダメージを与えられます。



※「TRAINING」では撃てません。

## 11 コンバットモード

敵と戦ったり、味方基地で補給を受けたりします。戦闘や補給が終わると、自動的にマップモードに切り替わります。



① スターラスターの位置

② 視界

機体から見える前方の範囲です。味方基地と敵と星は光点（■）で表示されます。

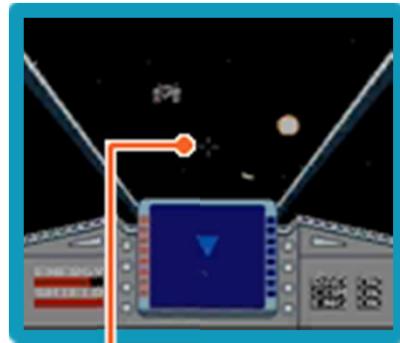
敵と戦う

移動する

+で機体の向きを変え、Ⓐを押し続けて加速します。

ビームを撃つ

機体の向きを変えると、ガンクロスも動きます。Ⓑを押すとガンクロスの中心に向けてビームを撃ちます。



ガンクロス

## 補給する

味方基地をガンクロスの中心にとらえた状態で近づくと、「LOCK ON」と表示され、エネルギーの補給と故障したパーツの修理が受けられます。



※ビームやシールドなどがパワーアップすることもあります。

※「ADVENTURE」で星をガンクロスの中心にとらえて一定の距離まで近づくと、「PLANET LOCK ON」と表示されキーを手に入れることができます。

## 故障

シールドがなくなると、パーツが故障して障害が発生することがあります。障害が1つのときは「DA」、2つのときは「NG」と、ダメージディスプレイに表示されます。

### ● RAD（レーダー）の障害

- ・マップモードでレーダーの情報が更新されなくなります。
- ・コンバットモードでレーダーの光点が点滅し、確認しにくくなります。

### ● COM（コンピューター）の障害

- ・ガンクロスが使えなくなります。
- ・フォトントーピードーが使えなくなります。

### ● ENG（エンジン）の障害

- ・移動スピードが遅くなります。
- ・シールドが回復しなくなります。

## 12 お問い合わせ先

### 『スターラスター』 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

ニンテンドー3DS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「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。