

1 安全に使用するために

## 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 画面の見かた

9 ゲームの進めかた

10 パワーアップアイテム

11 ダウンロードプレイ

12 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『SUPER魂斗羅』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「取扱説明書」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

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に」の内容をご確認ください。ここでは、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、この取扱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。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

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。

©1990 Konami Digital Entertainment  
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-TBAJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『SUPER魂斗羅』は、「魂斗羅[コントラ]」と呼ばれるゲリラ戦のスペシャリスト「ビル・ライザー上等兵」と「ランス・ビーン上等兵」を操作して、地球を侵略しようとするエイリアンと戦うアクションゲームです。



## ストーリー

西暦2634年12月、謎のエイリアン軍団との戦いから一年、地球は魔の手から逃れたかに思われていた。

そんなある日のこと、南米の基地跡近くで、GX軍第7方面の軍事演習に参加していた連邦軍のハル将軍から不可解な無線が入った。

「我が友軍であるGX軍が突如我々に攻撃を……彼らの目は人間では……ひょっとして奴らが……」

将軍の言葉にただならぬものを感じとった連邦軍上層部は、再びビルとランス、史上最強の“魂斗羅”たちに出撃を命じた。

2人を乗せて極秘のうちに飛び立ったヘリコプターは、基地跡近くの、演習地点にほど近い所で2人を降ろすと、すぐさま飛び立っていった。

そして、そこには無残にも破壊された連邦軍施設があった。

とその時、物陰から軍の兵士が襲いかかってきた。

「狂気に満ちた目、青く変色した皮膚、姿こそ人間だが、その魂は、もはや人間ではあるまい……。」

ビルは発砲した。

その瞬間、2人は、体内で爆裂したおそましき生物の影を見た。

「こ、これは……」

彼らの脳裏には、一年前の悪夢が蘇った。

「あの狂気に満ちた異形の生命体は死滅していなかったのか!？」

2人は顔を見合わせるなり、走り始めていた。

死滅したかに思われていたエイリアンは、その後変態を繰り返し、今まさに最後の変貌をとげようとしていた。

極限にまで成長したエイリアンと、魂斗羅たちの壮烈な戦いの火蓋[ひぶた]が切って落とされた！

### 3 操作方法

#### ノーマル画面での操作方法

移動	+
しゃがむ	+
下の足場におりる	+ + (A) (一部の足場に乗っているとき)
撃つ方向の指定	+
ジャンプ	(A)
発砲	(B)
ゲームの一時中断・再開	START (1Pのみ)

※移動中やジャンプ中に、発砲することもできます。

※水中でしゃがんでいるときは発砲できません。

## TOP VIEW画面での操作方法

移動	+
発砲	Ⓑ
ゲームの一時 中断・再開	START (1Pのみ)

※しゃがんだり、ジャンプすることはできません。

## タイトル画面の操作方法

項目の選択	SELECT (1Pのみ)
決定	START (1Pのみ)
サウンドセレクト画面の表示	Ⓐ + Ⓑ + START (1Pのみ)

⊕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3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

※1台の3DS本体では、1Pと2Pを同時に操作することはできません。同時に操作する場合は、2台の3DS本体でダウンロードプレイを行ってください(→11)。

※「1 PLAYER」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

※ダウンロードプレイ中は、1Pと2Pの切り替えができません。

## 5 ゲームの始めかた

### タイトル画面

いずれかのメニューを選ぶと、ゲームが始まります。



※「2 PLAYERS」を選んだ場合は、協力プレイができます。詳しくは、(→4)をご覧ください。

### サウンドセレクト (1Pのみ)

タイトル画面でⒶとⒷを押しながら **START** を押し、ゲーム中で使われている音楽や効果音を聴くことができます。

曲や効果音を選ぶ	+
再生	Ⓑ
停止	Ⓐ
タイトル画面に戻る	<b>START</b>

## 6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  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中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## 7 VCで使える機能

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 HOME 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。**

※ダウンロードプレイ中は、VC中断機能を使うことはできません。

### 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。

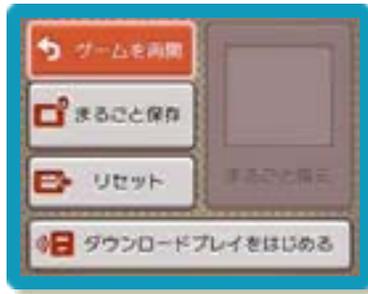
※ダウンロードプレイ中は、まるごとバックアップ機能を使うことはできません。

## 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 $\text{R}$  +  $\text{START}$  +  $\text{X}$ 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

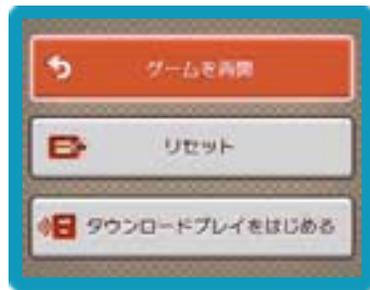


ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。
ダウンロードプレイをはじめる	ダウンロードプレイをはじめます。

- 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。

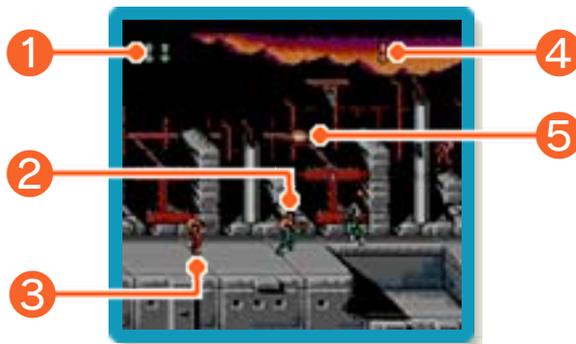
### まるごとバックアップ機能が無効の時



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、ダウンロードプレイをはじめたいときは「ダウンロードプレイをはじめる」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。

## ノーマル画面



### ① 1Pの残り数

一定のスコアに達すると、1増えます。

### ② 1P (ビル)

### ③ 2P (ランス)

### ④ 2Pの残り数

一定のスコアに達すると、1増えます。

### ⑤ パワーアップカプセル (→10)

## TOP VIEW画面

いくつかのエリアでは、エリアを上から見た「TOP VIEW画面」になります。画面の見かたは基本的にノーマル画面と同じです。



## 9 ゲームの進めかた

1Pは「ビル」、2Pは「ランス」を操作して、敵を倒しながら各エリアを進みます。各エリアのボスを倒すとクリアとなり、次のエリアに進みます。

※スコアはエリアをクリアしたときや、ゲームオーバーになったときに確認できます。

### ミスとゲームオーバー

敵や敵の攻撃に当たったり、穴などに落ちるとミスとなり、残り数が1減ります。その場からすぐに再開しますが、武器は初期状態に戻ります。



残り数が0のときにミスするとゲームオーバーとなり、以下のメニューが表示されます。

CONTINUE

3回まで選ぶことができます。ゲームオーバーになったエリアの初めからやり直します。

END

タイトル画面に戻ります。

## 10 パワーアップアイテム

### パワーアップアイテムについて

エリアにある「パワーアップカプセル」や「センサー」を破壊すると、様々なパワーアップアイテムが出現します。



パワーアップカプセル



センサー

## パワーアップアイテムの種類

パワーアップアイテムには、以下の7種類があります。

### マシンガン



Ⓑを押し続けると連射できる武器です。

### レーザーガン



破壊力と貫通性に優れた武器です。発射中にⒷを押すと、発射中のレーザーが消えます。

### スプレッドガン



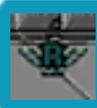
弾が5方向に拡散する武器です。

### ファイヤーガン



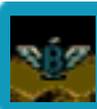
敵や壁に当たると火の弾が拡散する武器です。Ⓑを押し続けてから離すと、より強力なビッグファイヤーを撃つことができます。

### ラピッドビレッツ



弾の速さが加速します。レーザーガンには効果がありません。

### バリア



一定時間ビルやランスが無敵になり、敵や敵の攻撃に当たってもミスにはなりません。

### スペシャル



画面内の敵が全滅します。

## 11 ダウンロードプレイ

### 2 PLAYERS（ダウンロードプレイ）

『SUPER魂斗羅』が保存されているニンテンドー3DS本体がひとつあれば、プレイする人数分の本体同士で通信し、ダウンロードプレイを楽しむことができます。

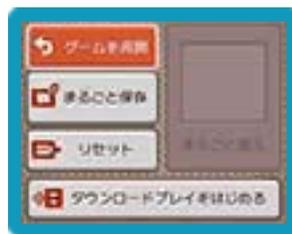
#### 用意するもの

ニンテンドー3DS本体……………  
……………プレイする人数分の台数（最大2台）  
※『SUPER魂斗羅』が保存されている  
3DS本体が1台必要です。

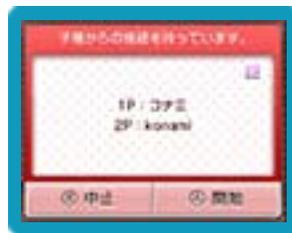
#### はじめかた

##### ●ソフトを送る側（親機）の場合

1.VCメニューで「ダウンロードプレイをはじめ」をタッチしてください。



2.同時に遊ぶ子機が接続されたことを確認して、「開始」をタッチしてください。



3.タイトル画面で「2 PLAYERS」を選んでください。

## ●ソフトを受け取る側（子機）の場合

1.HOMEメニューで「ダウンロードプレイ」のアイコンをタッチし、「はじめる」をタッチしてください。



2.「ニンテンドー3DSロゴ」をタッチしてください。



3.『SUPER魂斗羅』をタッチし、ソフトをダウンロードしてください。

### 終わりがた

VCメニューで「ダウンロードプレイをおわる」をタッチすると、終了できます。

### スリープモードについて

ダウンロードプレイ中は、本体を閉じててもスリープモードになりません。

『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

.....

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いません。