

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 モードセレクト

6 ゲームの進めかた

7 画面の見かた

8 テクニック

9 セーブについて

10 ゲームの終わりかた

11 VCで使える機能


12 セーブに関するご注意

困ったときは

13 お問い合わせ先

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**

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シリーズ本体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えます。あらかじめご了承ください。

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。

©1994 Nintendo



スーパーファミコン・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。

KTR-N-UALJ-00

基本の操作

(上)上ガード／(左)左スウェー／(右)右スウェー／(下)ダッキング／(押さない)下ガード	+
スペシャルパンチ	(A)
右ボディパンチ／(+上 + Bで)右フェースパンチ	(B)
左ボディパンチ／(+上 + Yで)左フェースパンチ	(Y)
ゲームスタート／ポーズ	START
(ポーズ中のみ)メニュー選択	SELECT
HOMEメニュー	HOME

スペシャルパンチの出しかた

スペシャルパンチは、スペシャルパンチマーク  が点滅しているとき  のみ出せます。

KOアッパー	+上+(A)
KOフック	(A)

左右フェース連続パンチ ㊦上+㊦(2回)

左右ボディ連続パンチ ㊦(2回)

3

1Pと2Pの切り替え

ZL + **ZR** を同時に押しながら **Y** 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。

4

ゲームの始めかた

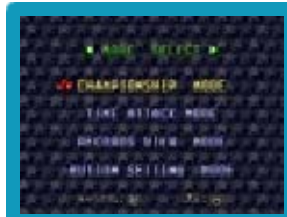
タイトル画面で **START** か **A** を押すと、メニューセレクト画面になります。**+** でメニューを選び、**A** で決定してください。



NEW GAME	最初から遊びます。主人公の名前を入力し、セーブファイルを作ってください。
CONTINUE	ファイルを選んで続きから遊びます。
DATA CLEAR	ファイルを消すことができます。「FILE KILL」はファイルごとに、「ALL CLEAR」はすべてのデータを消すことができます。

5 モードセレクト

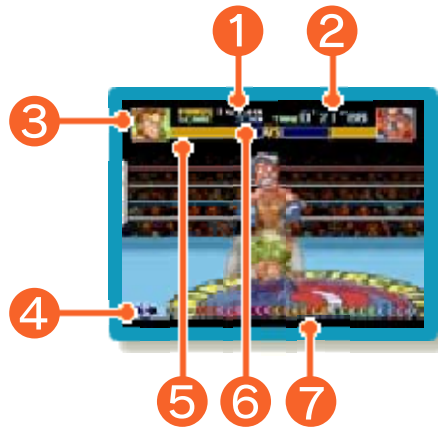
ファイルを作成するかロードすると、モードセレクト画面になります。⊕でモードを選び、Ⓐで決定してください。なお、ゲーム開始時には選べないモードがあります。



CHAMPIONSHIP MODE	主人公を操作して、4つのサーキットを順番に勝ち進んでいきます。各サーキットには複数の対戦相手がいます。
TIME ATTACK MODE	「CHAMPIONSHIP MODE」でクリアしたサーキットから対戦相手を選び、どれだけ早く相手を倒せるか挑戦します。
RECORDS VIEW MODE	対戦相手を倒したときのベストタイムなど、各種記録を見ます。
BUTTON SETTING MODE	操作設定などを変更します。

試合は1ラウンド（3分間）1本勝負です。主人公を操作して相手を攻撃し、勝利してください。

- スタミナメーターがなくなるとダウンします。10カウントまでに起き上がれない場合はKO負け、3回ダウンした場合はTKO負けになります。
- 1ラウンドで倒せない場合は、相手の勝ちです。
- 試合に負けた場合はコンティニューできますが、コンティニュー数がなくなるとゲームオーバーです。コンティニュー数は、試合後の結果画面右下に「REST=2」のように表示されます。



① タイム・ボーナス

勝利時にスコアに加算されるボーナスです。

② 経過時間

③ パワーアップインジケータ

④ スペシャルパンチマーク

⑤ スタミナメーター

⑥ スコア

⑦ ガッツメーター

パワーアップ

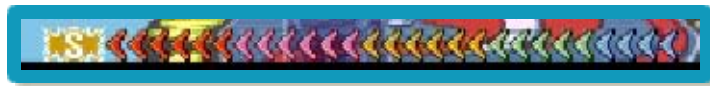
時間とともにパワーアップインジケーター（主人公の背景）の色が



青→赤→点滅の順に変化します。点滅中にパンチを出すと、通常のパンチは速く、スペシャルパンチの威力は大きくなります。

スペシャルパンチ

相手にパンチを当てるとガッツメーターが増え、逆に攻撃を受けると減ります。ガッツメーターが満タンになるとスペシャルパンチマークが点滅し、**A**や**↑**+**A**で強力なパンチが出せます。



スタミナについて

スタミナメーターは攻撃を受けると減り、逆に攻撃を当てると少し回復します。主人公がダウンした場合は**A****B****X****Y**を連打するとスタミナの回復量が多くなり、相手のダウン中にも同じ方法でスタミナを回復できます。

ゲームの進行状況などのデータは、試合後や各種設定を変更したときに自動で保存されます。保存した内容を消すときは、メニューセレクト画面で「DATA CLEAR」を選んでください。なお、一度消したデータは元に戻らないので注意しましょう。


**FILE KILL**

セーブファイルを選んで消します。
ただし、ファイルを消しても「RECORDS VIEW MODE」の「BEST TIME」や「BEST SCORE」に入った記録は、別のプレイヤー名に変更されて残ります。

ALL CLEAR

各セーブファイルや記録をすべて消します。

10 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中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

11 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。

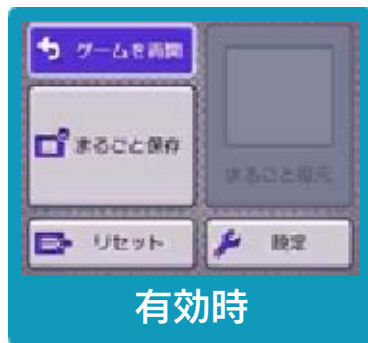
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほか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」についてくわ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。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム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。



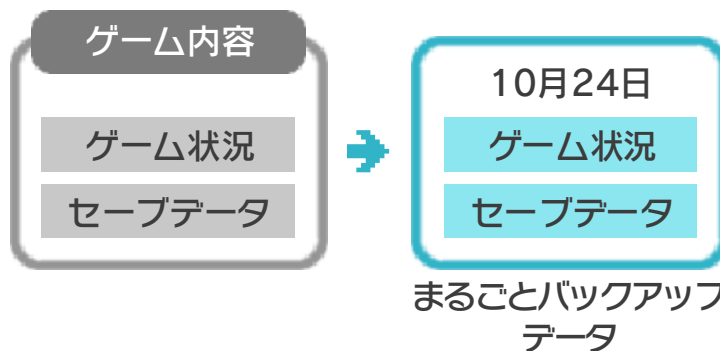
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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)

- 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。

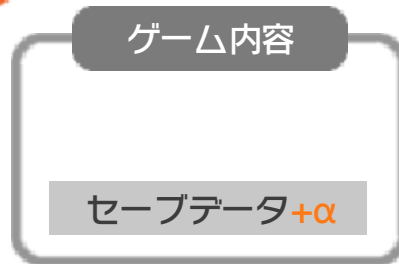
10/24



- 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

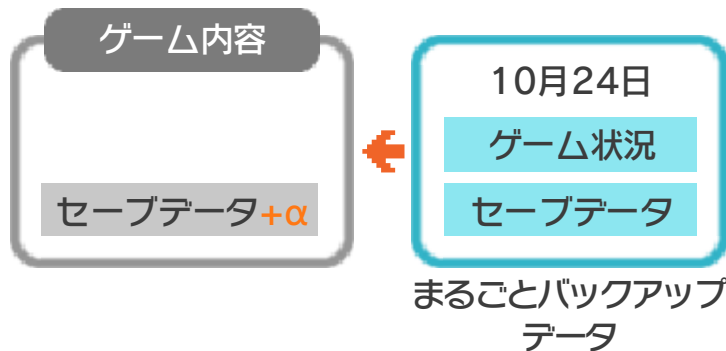
保存します。

10/28



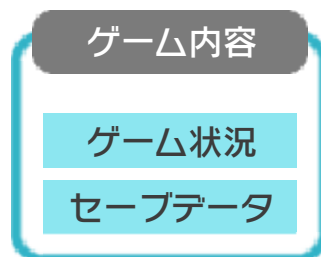
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有

効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + [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	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータ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。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- 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。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、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	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※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。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

12 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

13 お問い合わせ先

本ソフトに関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
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。