

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 FIGHTING COURSE

10 ENDURANCE COURSE

11 障害物

12 得点


13 DESIGN

14 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『マッハライダー』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。

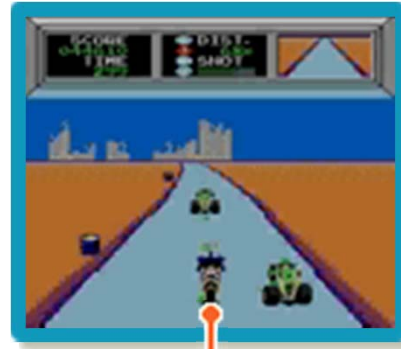
本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1985 Nintendo

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-TC8J-JPN-00

『マッハライダー』は、マシンガンで武装した「マッハライダー」を操作するレースゲームです。新天地を求めて、敵（暴徒）と戦いながら、全20のコースを走行します。



マッハライダー

3 操作方法

コースでの操作方法

アクセル	Ⓐ押し続ける
マシンガンを撃つ	Ⓑ
ハンドルを切る	+
シフトアップ	+
シフトダウン	+
ゲームの一時中断 ・再開	START

※走行中にⒶを離すと減速します。

コースをつくるときの操作方法

コースカーソルの 移動	+
パーツカーソルの 移動	Ⓑ++
パーツをセットす る	Ⓐ
セットしたパーツ の全消去	Ⓐ + Ⓑ + START

その他の操作方法

項目の選択



決定

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。

タイトル画面

モードを選び、
START を押します。



FIGHTING COURSE (→9)

敵を倒したり障害物をかわしたりして走行し、ゴールをめざします。

ENDURANCE COURSE (→10)

指定された時間内に、目標となる距離を走破します。

SOLO COURSE


指定された時間内に、目標となる距離を走破します。

※遊びかたは「ENDURANCE COURSE」と同じですが、敵が出現しません。

DESIGN (→13)

オリジナルコースをつくって、走行できます。


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。

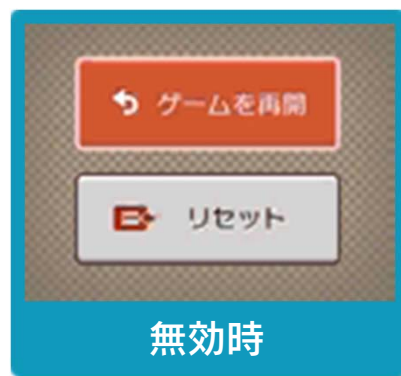
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。

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

- 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

マッハライダーを操作して、襲ってくる敵をかわしたり倒したりしながらコースを走行します。



走行中の操作

加速・減速する

1速（最低速）から4速（最高速）までシフト変更ができます。シフトアップとシフトダウン、アクセルをタイミングよく操作して、加速や減速を行います。

※一度止まってしまった場合、4速ではスタートできません。

敵を攻撃する

2種類の方法で攻撃できます。

●マシンガンで撃つ

2発ずつ弾を発射し、連続で40回（80発）撃つことができます。

※弾を数回当てないと、倒せない敵もいます。

●障害物（→11）にぶつける

一定以上のスピードが出ていると、ぶつかった敵を弾き飛ばせます。弾かれた敵が障害物にぶつかると、倒せます。

走行中のアクシデント

スリップ

障害物を踏んだり、雪道（→11）を高速で走ったりすると、コースの外側に滑ってしまいます。滑っていく方向にハンドルを切ると、体勢を立て直せます。

※雪道でスリップしたときは、ハンドルを切っても体勢を立て直せません。

クラッシュ

障害物にぶつかったり、敵に追突されたりするとクラッシュします。



※クラッシュしたときは、1速からの再スタートになります。

ゴールを通過するとクリアです。

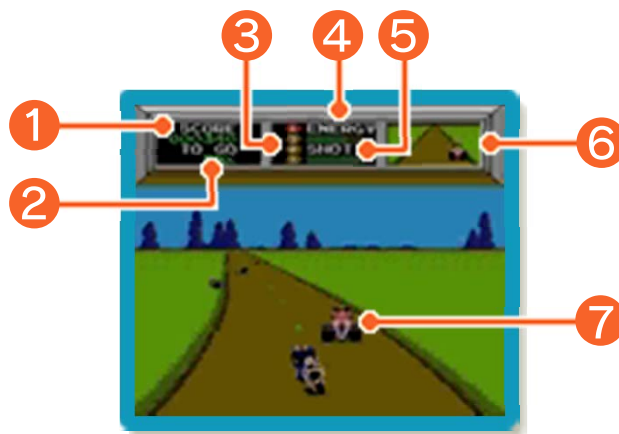
※全部で20コースあり、10コース目をクリアするとコースが追加されます。

コースを選ぶ

上のコースを走るときはⒶを、下のコースを走るときはⒷを押します。



画面の見かた




① 得点

② ゴールまでの距離

③ シフト

現在のシフトは赤色で表示されます。

④ エネルギー

1コース目はエネルギーが、2コース目以降はライダーの数（）が表示されます。

●エネルギー

走っていると徐々に減っていき、クラッシュすると大幅に減ります。

※エネルギーの残量によって、2コース目以降のライダーの数が変わります。

●ライダーの数

クラッシュすると1人減ります。

※コースを3つクリアすることにより、1人増えます。

⑤ マシニングンの弾の残数

弾は、敵を障害物にぶつけて倒すと最大で254まで補充されます。

⑥ バックミラー

⑦ 敵

色によって、ピンク⇒緑⇒赤⇒青⇒紫⇒黒の順に強くなります。

ゲームオーバー

以下の場合にゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

- ・1コース目でエネルギーが空になる。
- ・2コース目以降、ライダーの数がなくなった状態でクラッシュする。

10 ENDURANCE COURSE

残り時間が0になったときに、目標の距離を走破しているとクリアです。

画面の見かた



① 残り時間

② 走行距離

ゲームオーバー

残り時間が0になっても目標の距離を走破できていない場合、ゲームオーバーとなります。

11 障害物

登場する障害物は、コースによって異なります。

スリップするもの



水



オイル



鋌 [びょう]

雪道

コースを走っていると、雪道に入ることがあります。雪道でスリップすると、ハンドルを切っても滑り続けてしまいます。



クラッシュするもの



岩



ドラムカン



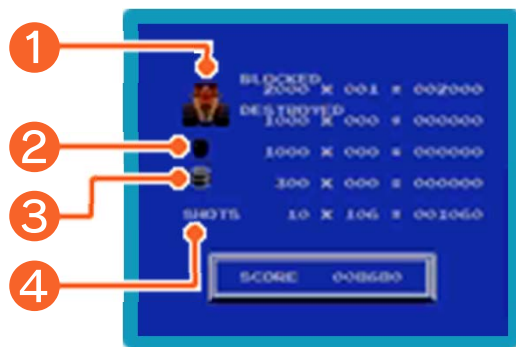
ボンバーボール

※ドラムカンとボンバーボールは、マシンガンで壊せます。

12 得点

各コースの走行後に表示されます。

画面の見かた



① 倒した敵

障害物にぶつけて倒した敵はBLOCKED、マシンガンで倒した敵はDESTROYEDに分類され、得点が異なります。

敵の色	BLOCKED	DESTROYED
ピンク	400	200
緑	1000	500
赤	2000	1000
青	4000	2000
紫	9000	3000
黒	20000	5000

② 壊したボンバーボールの数

③ 壊したコース内のドラムカン

④ マシンガンの弾の残数

DESIGNモードメニュー画面

「DESIGN」を選んでコースをつくります。「FIGHTING COURSE」などのモード名を選ぶと、つくったコースで走行できます。

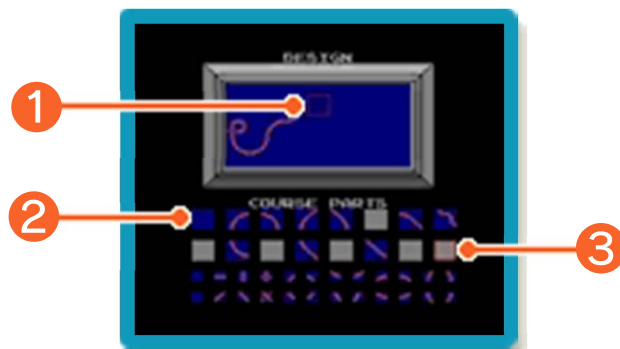


※「RESET」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。

※「SAVE」と「LOAD」は、使用できません。

DESIGN

パーツを組み合わせて、コースをつくります。



① コースカーソル

② パーツ

③ パーツカーソル

コースのつくりかた

- ① コースカーソルを動かして、パーツをセットする場所を選びます。
- ② 選択中の場所にセットできるパーツは、青色で表示されます。パーツカーソルを動かして、パーツを選びます。
※ ■ を選ぶと、セットしたパーツを消去できます。
- ③ 上記の手順を繰り返してコースを完成させたら、**SELECT** でDESIGNモードメニュー画面に戻ります。

コースをつくるときの注意

- ・ コースは、左の側面（スタート地点）から右の側面（ゴール地点）へ必ず通り抜けてください。
- ・ 完成させたコースに不具合がある場合は、**SELECT** を押しても、DESIGNモードメニュー画面に戻りません。カーソルが自動で不具合のある場所に移動するので、修正してください。
- ・ **3DS本体の電源を切ると、つくったコースのデータは消去されます。**
- ・ **コースの作成をやめたいときは、VCメニュー（→7）の「リセット」をタッチしてタイトル画面に戻ります。**

『マッハライダー』
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。