

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

その他

9 アイテム紹介

10 キャラクター紹介


困ったときは

11 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『マイティファイナルファイト』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。

- 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。

©CAPCOM U.S.A., INC. 1993, 2014
ALL RIGHTS RESERVED.

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。

「マイティファイナルファイト」はCAPCOM U.S.A., INC.の登録商標です。

CTR-N-TDMJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『マイティファイナル
ファイト』は、「コー
ディー」「ガイ」「ハ
ガー」のいずれかを操
作して、「マッドギ
ア」にさらわれた「ジ
エシカ」を救うために
戦うアクションゲームです。



プロローグ

巨大都市メトロシティ。その市長マイク
＝ハガーの娘、ジェシカは飛び抜けた美し
さと屈託の無い明るさで街の人たちの心の
支えになっていた。

だが、そんな彼女を自分一人のものにしよ
うと企む者がいることに気付いた人間はま
だ誰もいなかった。

「市長、大変です！ お嬢様が、お嬢様が
！」

「なにー、マッドギアの奴等にジェシカが
さらわれた!？」

いま、三人の愛をかけた闘いが始まった。

3 操作方法

ゲーム中の操作

移動	+
攻撃	Ⓑ
連続攻撃	Ⓑ連打
アイテムを拾う	Ⓑ（アイテムの上にいるとき）
攻撃アイテムを使う	Ⓑ（攻撃アイテムを持っているとき）
投げ（コーダー、ガイ）	+Ⓑ（連続攻撃の3発目の後）
バックドロップ（ハガー）	+Ⓑ（連続攻撃の3発目の後）
ジャンプ	Ⓐ
バックジャンプ	+向いている方向と逆に押す（ジャンプ中）
ジャンプキック	Ⓑ（ジャンプ中）

ジャンピング ニーパット (コーディー、 ガイ)	⊕+Ⓑ (ジャンプ 中)
必殺技※	Ⓐ+Ⓑ
ゲームの一時 中断・再開	START

※ハガーは必殺技を出すときに⊕を押すと、必殺技中に左右に移動できます。

つかみ技

敵にぶつかりと相手をつかみ、以下のことができます。

ひざ蹴り	Ⓑ
投げ	⊕+Ⓑ

特殊技

コーディーとハガーはレベル（→8）4から、ガイはレベル1から使用できます。

トルネードスウィープ（コーディー）	⊕+Ⓑ（右向きするとき） / ⊕+Ⓑ（左向きするとき）
ソニックキック（ガイ）	⊕→Ⓑ 着地と同時に押す（バックジャンプ中）
スクランブル・ハガープレス（ハガー）	⊕+Ⓑ（右向きするとき） / ⊕+Ⓑ（左向きするとき）

※「スクランブル・ハガープレス」を敵に当てると、相手をつかむことができます。そのまま連続攻撃をすることもできます。

※「スクランブル・ハガープレス」は攻撃アイテムを持っていると使えません。

その他の操作

項目の選択	⊕
決定	Ⓐ
会話の早送り	Ⓐ押している間
会話のスキップ	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

タイトル画面で
START を押すと、プ
レイヤーセレクト画面
に移動します。




プレイヤーセレクト画面

使うキャラクター（→
10）を3人の中から選
ぶと、ゲームが始まり
ます。



※ハガーはレベルが3の状態です
たートします。


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 $\text{R} + \text{START} + \text{X}$ を同時に押し、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

パンチやキックで敵を倒しながら進みます。ボスを倒すとラウンドクリアとなり、次のラウンドに進みます。



① プレイヤーのライフゲージ

敵の攻撃を受けたり、必殺技を敵に当てたりすると減ります。

② 敵のライフゲージ

攻撃したり、つかんでいる敵の残りライフゲージです。

③ プレイヤーの現在のレベル

④ 現在のラウンド

⑤ プレイヤーの残り数

⑥ 獲得した経験値／レベルアップに必要な経験値

敵を倒すと経験値を獲得します。

レベルアップについて

レベルアップに必要な経験値を獲得すると、レベルアップし、ライフゲージの上限が増え、すべての技の威力が上がります。
※敵を倒して獲得できる経験値は、状況によって変化します。

ミスとコンティニュー

敵の攻撃でプレイヤーのライフゲージがなくなったり、穴に落ちたりするとミスになり、残り数が1減ります。残り数が0のときにミスするとコンティニュー画面になります。「YES」を選ぶとプレ



クレジット

イヤーセレクト画面に移動し、キャラクターを選んでラウンドの最初からやり直すことができます。このとき、クレジットが1減ります。「NO」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

※コンティニューすると、レベルはそのラウンドに入ったときのレベルに戻り、経験値は0になります。

※「YES」を選んだ後のプレイヤーセレクト画面で違うキャラクターを選んでも、前のキャラクターのレベルを引き継ぎます。

ゲームオーバー

プレイヤーの残り数とクレジットがともに0のときにミスすると、ゲームオーバーになります。

9 アイテム紹介

ドラム缶を破壊すると、中からアイテムが出現することがあります。また、一部のアイテムが落ちていることもあります。

武器アイテム

キャラクターによって、出現する武器アイテムが異なります。



ナイフ（コーディー）

敵が近くにいる場合は切りつけ、遠くにいる場合は投げつけます。投げるとなくなります。



手裏剣（ガイ）

スピードは3人の武器の中で一番ですが、8発投げるとなくなります。



ハンマー（ハガー）

目の前にハンマーを振り下ろします。

その他のアイテム



ハート

プレイヤーの残り数が1増えます。



モビちゃん

プレイヤーの残り数が2増えます。



食べ物

ライフゲージを回復できます。回復する量は食べ物の種類(全4種類)によって異なります。



ドル袋

クレジットが1増えます。

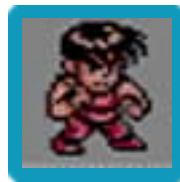
コーディー

主人公。生まれながらのケンカの天才で、ナイフを扱わせたら右に出るものがない。マーシャルアーツを技の中に取り入れてはいるが、現在はほとんど自己流のケンカスタイルで闘い、スピード、パワーの両方に最もバランスが取れている。3人のプレイヤーの中では初めてゲームをする人におすすめ。これと言った得意な技はないが、経験を積み重ねることによって技を体得していく。



ガイ

武神流忍法39代目伝承者。現代に生きる忍者の末裔。素早い動きと多彩な技で攻撃する。アメリカには武者修行をするためにやって来た。義と人情に厚く、正義と友情のためならどんな不利な状況でも飛び込んでいく。身のこなしとレベルの上がり具合の早さは3人の中で最も早い。技の威力は低いので、耐久力のある敵には苦しい闘いを強いられそう。得意技はバック転して高速で蹴りを打ち出すソニックキック。



ハガー

メトロシティの熱血市長。現役は退いたものの豪快な破壊力を誇るプロレス技は今も健在で「まだ若者には負けん。」と今でも鍛錬を怠らない。パワーは3人中最高で、威力はあるが、スピードが最も鈍く、また、レベルアップも最も遅い。得意技はフライング・パイルドライバー。



11 お問い合わせ先

『マイティファイナルファイト』 に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

.....

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。