

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | ボーナスステージ

7 | デザインモード

8 | セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

9 | VC中断セーブ

10 | VCメニュー

11 | まるごとバックアップ機能

12 | コントローラー設定

この製品について


13 | 権利表記など

14 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「レッキングクルー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※「2 PLAYER GAME」を選んで、2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選べると、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

移動	+
ステージ選択／壁などをたたく	(A) / (B)
ゲームスタート／ポーズ	(+)
項目の選択／タイトル画面に戻る	(-)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

3 | ゲームの始めかた

⊖で「1 PLAYER GAME」(1人プレイ)か「2 PLAYER GAME」(2人プレイ)、「DESIGN」(デザインモード)を選び、⊕を押してください。なお、ⒶかⒷでプレイするステージ番号を選ぶことができます。



ステージ番号

4 ゲームの進めかた

マリオ(ルイージ)を操作して、特定の壁(ゲームスタート時のスクロール中に点滅している壁)をすべて壊すとステージクリアとなり、次のステージに進みます。



敵やファイアボールに当たるとミスとなり、プレイヤーの残り数が減って、ステージの最初からやり直しです。プレイヤーの残り数がなくなると、ゲームオーバーになります。上から落ちてきたドラム缶をかぶってしまったたり、2つのドラム缶にはさまれて脱出できなくなったときは、⊖を押してタイトル画面に戻ってください。

たたき壊せる壁



1回たたくと壊せる



2回たたくと壊せる



3回たたくと壊せる

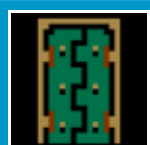


昇ったり降りたりでき、1回たたくと壊せる

壊せないもの



昇ったり降りたりできる



たたくと開き、敵が出入りする



置かれている場所は通れない

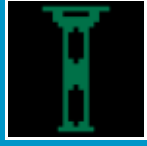


上に乗れる

その他



たたいたりすると左右に並ぶ壁などを壊せる

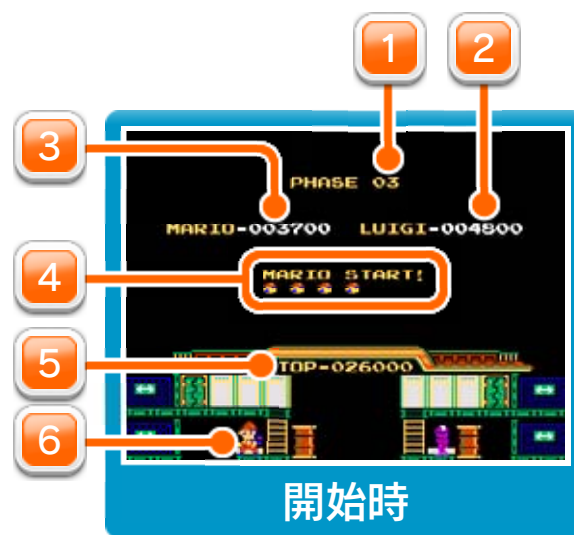


壊すと、上に乗っていた壁などが落ちる



当たるとミスになる

5 画面の見かた



1 ステージ番号

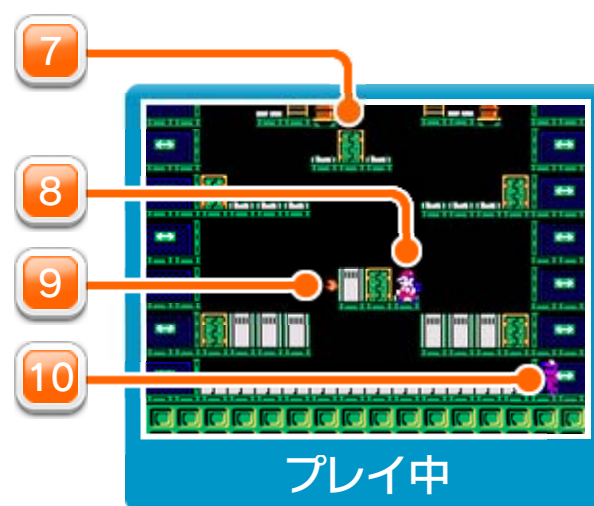
2 ルイージ(2P)のスコア

3 マリオ(1P)のスコア

4 プレイヤーの残り数

5 トップスコア

6 マリオ



7 ドア

8 ルイージ

9 ファイアボール

10 敵

6 | ボーナスステージ

4や8など、4の倍数となる番号のステージをクリアすると、ボーナスステージに進みます。壁の中に1枚だけ隠されたコインを、ブラッキーよりも先に見つければ、ボーナス点を獲得します。



ブラッキー

キャラクター(壁やドアなど)を自由に置いてオリジナルステージを4つ作ることができ、連続してプレイできます。



デザインモードメニュー

1 PLAYER GAME	作成したオリジナルステージを1人でプレイします。
2 PLAYER GAME	作成したオリジナルステージを2人でプレイします。
DESIGN	オリジナルステージをデザインできます。 Ⓐでステージを切り替えてください。
SAVE	「DESIGN」で作ったステージのデータを保存します。
LOAD	保存したオリジナルステージのデータを読み込みます。
RESET	タイトル画面に戻ります。

※ プレイできるオリジナルステージのデータがない状態で「1 PLAYER GAME」や「2 PLAYER GAME」を選ぶと、1～4ステージが順に表示され続け、操作ができなくなります。Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を選び、タイトル画面に戻りましょう。

● デザインする

⊕でカーソルを動かして、ⒶかⒷで15種類あるキャラクターを選んでいきましょう。空白のキャラクターを選ぶと、前のキャラクターを消すことができます。また、⊕を押すと、通常はトップスコアが表示されている場所に名前などを入力することもできます。⊕上下で文字を選びましょう。ステージが完成したら、⊖でデザインモードメニューに戻ってください。

※ ステージクリアのために壊さなくてはならない壁がない場合は、ゲームが始まりません。

※ 1ステージ中に、マリオとブラッキーは各1体ずつ、モン

スターは計6体まで配置できます。

8 | セーブについて

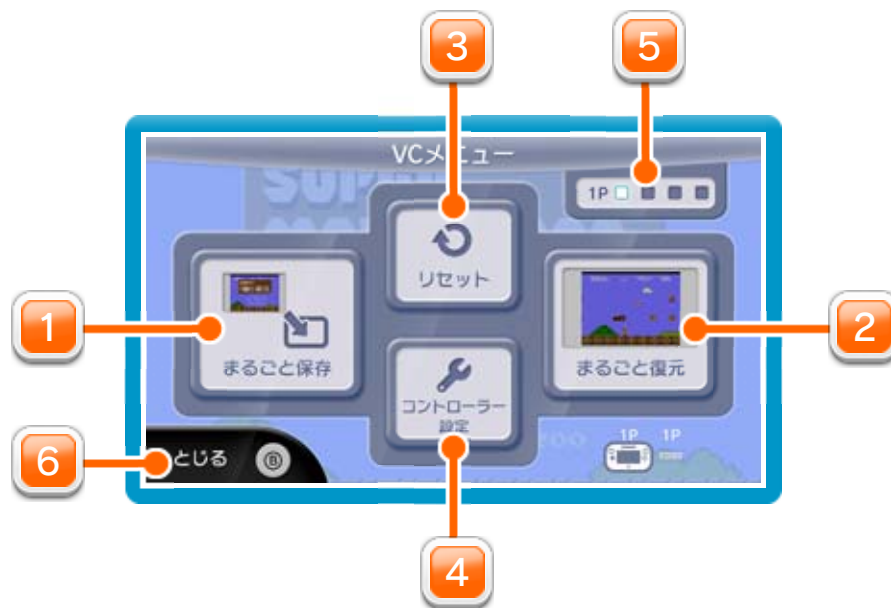
「DESIGN」で「SAVE」を選ぶと、作ったステージのデータを保存することができます。なお、保存できるデータは1つ(4ステージ分)のみで、新たに保存すると上書きされ、古いデータは消えてしまうので注意してください。

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、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進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの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。



1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

2 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。

3 リセット

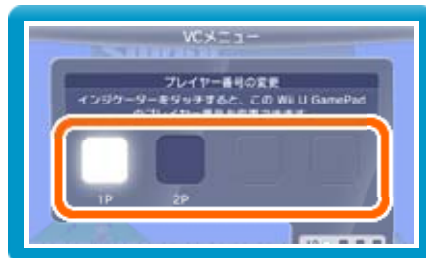
タイトル画面に戻ります。

4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6 とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓞを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

11 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、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は、コピーする際のゲームの進行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ません。

※ 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、上書きされるのでご注意ください。



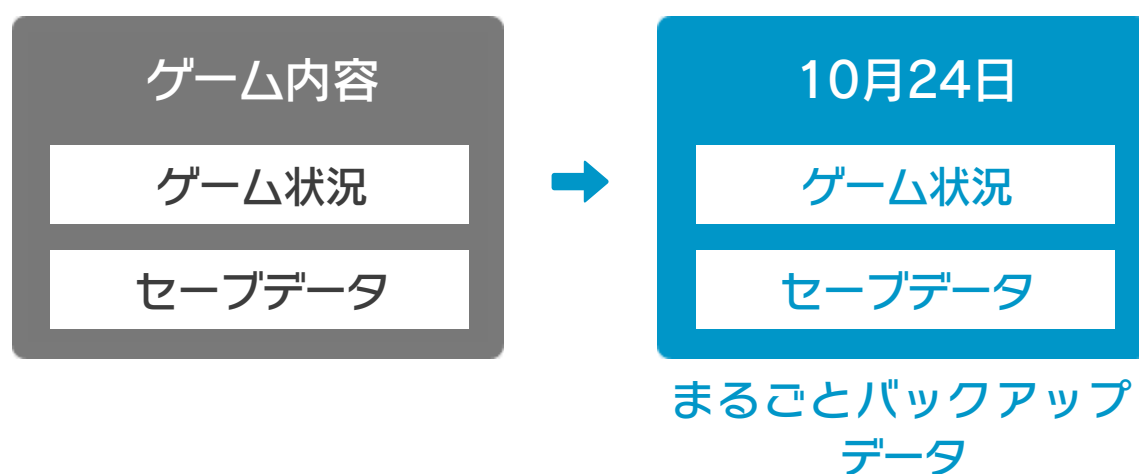
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

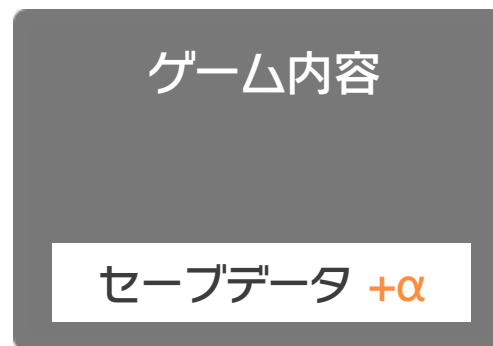
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



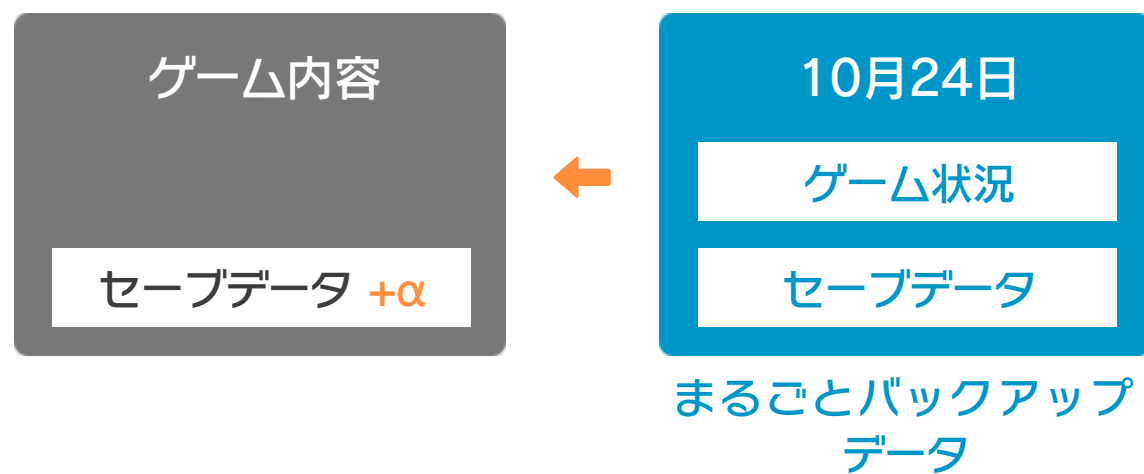
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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



コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

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Wii U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。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© 1985 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『レッキングクルー』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
Wii U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。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。