

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

## ステージの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 ステージ開始画面の見かた

10 ボーナスゲーム

11 キャラクタ紹介

12 DESIGN

## 困ったときは


13 お問い合わせ先

## 1 安全に使用するために

### ごあいさつ

このたびは『レッキングクルー』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「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。ここには、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。

© 1985-2011 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-TAGJ-JPN-1

『レッキングクルー』は、マリオ（ルイージ）を操作して、敵をよけ壁キャラクタ（→11）を壊すアクションゲームです。どこの壁から壊していくかを考えるパズルゲームの要素もあります。オリジナルのステージをつくって、プレイすることもできます。



### 『レッキングクルー』とは

マリオ（ルイージ）は、WRECKING CREW [レッキング クルー]（ビルの解体屋）です。

決められた壁を、すべてたたき壊さなければなりません。ところがビルに住みついたモンスター達が、「住みかを壊されてなるものか!!」と、マリオ（ルイージ）に襲いかかってきます。モンスター達に負けないよう、注意しながら要領よく、壁をたたき壊してください。

### 3 操作方法

#### ステージでの操作方法

移動	+
ハシゴの上り 下り	+
ハンマーでた たく	Ⓐ/Ⓑ
ゲームの一時 中断・再開	START (1Pの み)
ステージ全体 を見る	+ (一時中断して いるとき) (1P のみ)
タイトル画面 に戻る※	SELECT (1Pの み)

※「DESIGN」(→12) でつくったステージを遊んでいるときは、デザインモードメニュー画面に戻ります。

## ステージをつくるときの操作方法

カーソルの移動	+
キャラクターの選択	Ⓐ/Ⓑ
カーソルを文字入力スペースへ移動・元に戻す	START
カーソルの移動	⊕ (カーソルが文字入力スペースにあるとき)
文字の選択	⊕ (カーソルが文字入力スペースにあるとき)
デザインモードメニュー画面に戻る	SELECT (カーソルがキャラクター選択画面にあるとき)

## 2Pに切り替えるとできること

配置したキャラクタをすべて消去する	Ⓐ + Ⓑ
配置したキャラクタと床をすべて消去する	⊕ + Ⓐ
すべてをハシゴにする	⊕ + Ⓐ
すべてをハシゴ壁にする	⊕ + Ⓐ
すべてをダイナマイトにする	⊕ + Ⓐ
すべてを1回壁にする	⊕ + Ⓑ
すべてを2回壁にする	⊕ + Ⓑ
すべてを3回壁にする	⊕ + Ⓑ
通常ステージのデータを読みこむ	⊕ + Ⓑ

※カーソルがキャラクタ選択画面にあるときに操作ができます。

## タイトル画面での操作方法

項目の選択	⊕/ <input type="button" value="SELECT"/> (1Pのみ)
項目の決定	<input type="button" value="START"/> (1Pのみ)
ステージ番号の選択	Ⓐ/Ⓑ (1Pのみ)

⊕とⒶ、Ⓑとⓧ、 とⓎは同じ操作ができます。



□+□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。

「2 PLAYER GAME」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1 PLAYER GAME」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。

## 5 ゲームの始めかた

いずれかを選び、  
**START** を押します。



ステージ番号

### ステージを遊ぶとき

ステージ番号（PHASE）とプレイする人数（「1 PLAYER GAME」は1人、「2 PLAYER GAME」は2人）を選びます。ステージ番号は100まであり、数字が大きいほど難しいです。

※ステージ番号はⒶで順送り、Ⓑで逆送りできます。

※「2 PLAYER GAME」を選んだ場合は、プレイヤーを切り替えて操作します。詳しくは、（→4）をご覧ください。

## ステージをつくるとき

「DESIGN」を選びます。

### デザインモードメニュー画面

ステージ番号を選んだ後、「DESIGN」を選び **START** を押します。

つくったステージは、このメニューで「1/2 PLAYER GAME」を

選ぶと、プレイできます。「RESET」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。


※オリジナルステージのデータがあるときは、ゲームオーバーになるまで、1~4をプレイし続けます。途中でやめるときは、**SELECT** を押してください。

※データがないときに、「1/2 PLAYER GAME」を選ぶと、ステージ番号1~4が順に表示され続け操作できない状態になります。VCメニュー（→7）を表示させ、「リセット」をタッチしてください。

※「SAVE」と「LOAD」は、使用できません。




## 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。

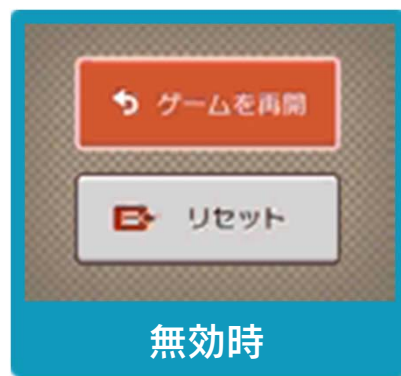
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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 **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

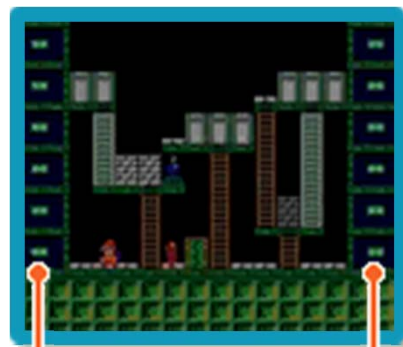


ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。  
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。



## 8 ゲームの進めかた

「1 PLAYER GAME」ではマリオを、「2 PLAYER GAME」では1Pがマリオを2Pがルイージを操作します。各階の通路はつながっていて、端から反対側の端へ移動できます。



各階の通路

特定の壁（ステージを始めるときやゲームを一時中断したときに、点滅している壁）をすべて壊すとクリアとなり、次のステージに進みます。

### ミスとゲームオーバー

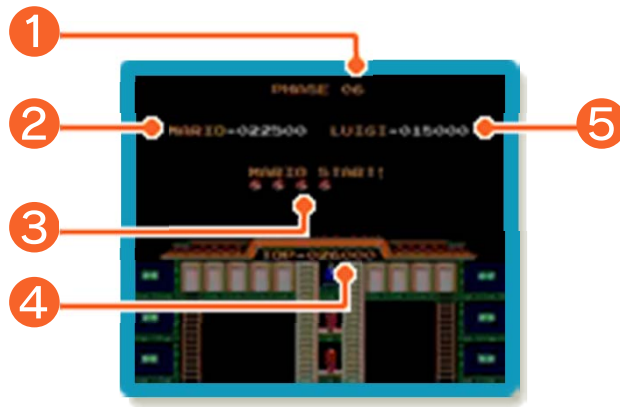
モンスターやファイアボール（→11）に当たるとミスとなり、プレイヤーの残り数（→9）が1減りステージの最初からやり直しになります。残り数が1のときにミスすると、ゲームオーバーです。

※「2 PLAYER GAME」では、ミスするとプレイヤーが交代します。

次の場合、ゲームの続行が不可能になります。**SELECT**を押して、タイトル画面に戻ってください。

- ・上から落ちてきたドラム缶をかぶる
- ・ドラム缶に挟まれて移動できない
- ・床のくぼみにはまって動けないなど

## 9 ステージ開始画面の見かた



※画面写真は、「2 PLAYER GAME」のもので、モードによって、一部の画面表示が異なります。

① ステージ番号

② 1P（マリオ）の得点

③ プレイヤーの残り数

④ 最高得点

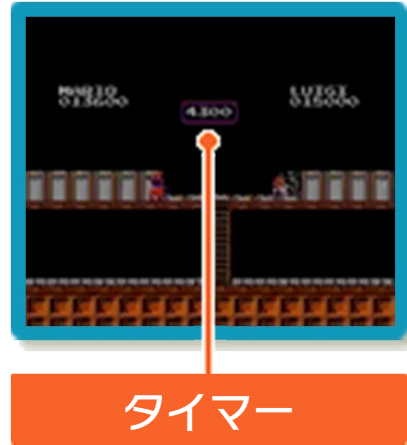
⑤ 2P（ルイージ）の得点

「2 PLAYER GAME」のときのみ表示されます。

## 10 ボーナスゲーム

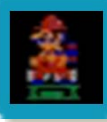
ステージ番号が「4の倍数（4、8、12、16……）」のステージをクリアすると、ボーナスステージが始まります。

壁の中にコインが1枚隠されているので、壁を壊して探します。ブラッキー（→11）より先に見つけると、タイマーに残った数字が得点に加算されます。最初に壊した壁にコインがあると、さらにボーナス点が加算されます。



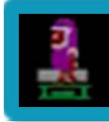
## 登場キャラクター

### マリオ・ルイージ



プレイヤーが操作します。

### モンスター



マリオやルイージを追いかけたり、ステージ内を移動したりします。

### ブラッキー



裏側の世界から壁などをたたいて、じゃまをします。

## 壊せる壁キャラクタ

壊すと得点になります。特定の順番で壁を壊していくと、M→A→R→I→O（L→U→I→G→I）のアルファベットが現れることがあります。順番どおりにアルファベットを見つけると、プレイヤーの残り数が1増えます（最大で8まで表示されます）。

### 1回壁



1回たたくと壊せます。

### 2回壁



2回たたくと壊せます。

### 3回壁



3回たたくと壊せます。

### ハシゴ壁



1回たたくと壊せます。ハシゴのように上り下りできます。

## 壊せない壁キャラクター

### ハシゴ



上り下りできます。

### ドア



マリオがいる世界と壁の裏側にある世界をつなぐ扉です。たたくと開きます。開いている間は、モンスターがこちらの世界と裏側の世界を出入りします。

### ドラム缶



置いてある場所は、通り抜けられませんが、上を歩くことはできます。

### 床



上に乗ることができます。床のない場所では、下に落ちます。

## その他のキャラクタ

### ダイナマイト



たたいて爆発させると、左右にならぶ壁などを壊し、すべてのドアが開けられます。たたいたらすぐに逃げないと、いちばん下の階まで落ちます。

※2回壁と3回壁は、1回たたいた状態になります。

### 支柱



たたいて壊すと、上に乗っている壁などを落とせます。

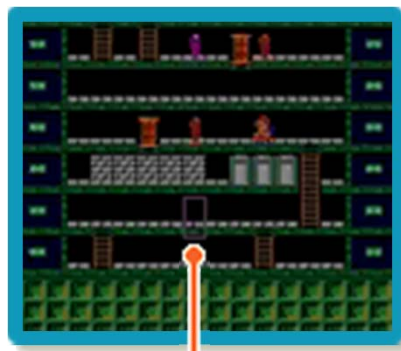
### ファイアボール



一定時間経過すると、飛んできます。

選べるキャラクタは、15種類です。空白を選ぶと、そこにあるキャラクタを消去できます。

オリジナルステージでは、最高得点が表示されません。代わりにその場所へ文字を入力できます。



カーソル

## ステージをつくるときの注意

- ・壊せる壁がないステージは、ゲームが始まりません。
- ・1ステージにつき、マリオとブラッキーはそれぞれ1人、モンスターは全部で6体、ドアは8枚まで配置できます。
- ・ルイージは配置できません。
- ・キャラクタは、同じ場所に重ねて配置できません。
- ・支柱を上下に重ねたり、支柱の上にドアを配置したりできません。
- ・ボーナスステージはありません。

## 通常ステージのデータを利用する

最初からあるステージのデータを読みこむことができます。タイトル画面で読みこみたいステージ番号を選んでからDESIGNモードを始めます。ステージをつくる画面で、2Pに切り替え、**十字+B**を押します。



商品・販売・取り扱いに関する  
お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

PHS、IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：9:00～17:00（土、日、  
祝、会社設定休日を除く）

修理に関する  
お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

PHS、IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

電話受付時間 月～金：9:00～21:00  
土：9:00～17:00（日、祝、会社  
設定休日を除く）

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地  
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1