

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 | レッキングクルー'98の始めかた

5 | レッキングクルー'98の進めかた

6 | 画面の見かた

7 | パネルの消しかた

8 | パネルの効果

9 | レッキングクルーの始めかた

10 | レッキングクルーの進めかた

11 | セーブについて

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

12 | VC中断セーブ

13 | VCメニュー

14 | まるごとバックアップ機能

15 コントローラー設定

16 Wiiリモコンを使用する

この製品について

17 権利表記など


困ったときは

18 お問い合わせ先

1 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

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。ここでは、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

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ 2人で遊ぶ場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ 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」を選ぶと、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。



レッキングクルー'98の操作

項目の選択／移動	+
ハンマーで叩く／ハンドルを回す	(A) / (Y)
戻る／ジャンプ	(B)
パネルを追加する	(X)
決定／ポーズ／デモのスキップ	(+)
項目の選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

※ B+A/Yで、ジャンプ叩きができます。

レッキングクルーの操作

項目の選択／移動	+
ステージ（PHASE）の変更／ハンマーで叩く	A/B
決定／ポーズ	+
項目の選択	-
HOMEボタンメニュー	🏠

※ ステージ中で-を押すと、タイトル画面に戻ります。

ゲームセレクト画面

ゲームを \leftarrow 左右/ \ominus で選び、 \textcircled{A} / \oplus で決定します。



- レッキングクルー'98

本ソフトのメインゲームです。ブロックなどを壊して、同じ色のパネルを並べます。

- レッキングクルー

ビルの解体屋さんとなって、壁などを壊します。

タイトル画面

モードを \odot 上下/ \ominus で選び、 \odot / \oplus で決定します。




● ストーリーモード

ストーリーに沿って、クッパの秘密のアジトにいる敵と対戦します。

● 対戦モード

友だちやCOM（コンピュータ）と対戦できます。

※ ゲームLEVELを上げると、スタート時の鉄板  が増えます。

● トーナメントモード

最大8人まで参加して、トーナメント戦ができます。

※ ストーリーモードで条件を満たすと、表示されます。

● ヘルプ

操作方法やルールの説明などを見ることができます。

● データ管理

ストーリーモードのデータなどを初期化します。

※ データを初期化するときは、データの内容を十分にご確認ください。初期化したデータは元に戻せません。

● EXIT

ゲームセレクト画面に戻ります。

マリオを操作して、ブロックなどを壊しながらパネルを消していきます。



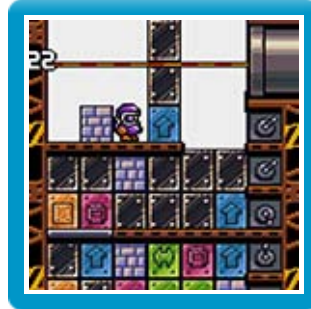
● パネルを消す

同じ色のパネルを3枚並べると、消すことができます。4枚以上並べると、相手にブロックなどを送りこんで攻撃できます。



● 勝敗条件

相手を攻撃して、上にあるラインを1か所でも越えさせた状態で3秒経つと勝ちです。



※ 自分がラインを越えた場合、3秒の間にブロックを壊すと持ちこたえることができます。

6 画面の見かた

左が自分のフィールド、右が相手のフィールドです。



1 ハンドル (🌀)

Ⓐ/Ⓨを押すと回せます。ブロックやパネルを横にずらすことができます。

2 ブロックとパネル

Ⓐ/Ⓨを押すと、ハンマーで叩けます。



ブロック

叩くとパネルに変わります。



パネル

叩くと壊せます。同じ色を3枚以上並べると、消すことができます。

3 高い場所

Ⓑ+Ⓢ上で登り、Ⓢ下で降ります。

パネルを消す

同じ色のパネルを縦や横に3枚以上並べると、消すことができます。



● 攻撃する

4枚以上並べたときは、パネルの効果

→ 8 で相手を攻撃できます。

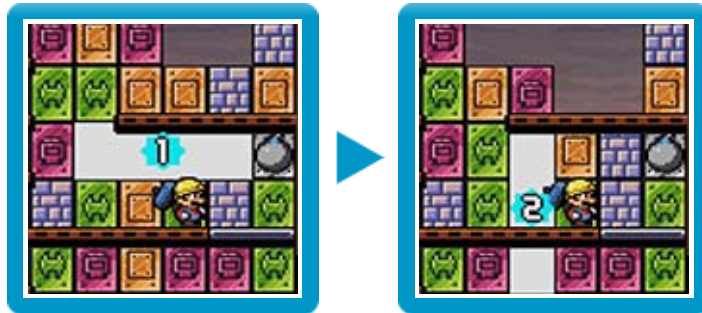


● パネルの連鎖

連続して消すと、パネルの効果があップします。

※ 3枚で連鎖すると、攻撃が発生します。

※ 4枚以上で連鎖すると、より強力な攻撃ができます。



パネルが少なくなったら

● パネルを追加する

ⓧを押すと、パネルを1行分追加できます。

※ 2行追加することにより、バクダン → 8 が出現します。





● NICE!な状態

ブロックやパネルがなく、モンスターもいない状態になると、次の攻撃の効果があップします。

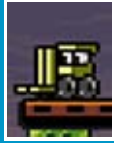




たくさん並べたり連鎖したりすると、より強力な攻撃ができます。

※ 詳しくはゲーム中の「ヘルプ」もご覧ください。

	赤パネル
	モンスターを1匹送りこみます。
	青パネル
	消した枚数×2枚のパネルを、下から送りこみます。
	緑パネル
	2行分、相手のパネルをブロックに変えます。
	黄パネル
	鉄板を4枚落とします。

● パネルによって出現するもの

	モンスター
	土管から現れ、やがていなくなります。真上から踏めますが、横や下から触れると一定時間操作できなくなります。 ※ 十字左右を連打すると、早く回復します。
	鉄板
	ハンマーは効かず、バクダンでのみ壊せます。
	バクダン
	叩くと爆発し、周囲の鉄板やパネルなどを壊せます。ブロックはパネルに変わります。 ※ パネルを2行追加すると出現します。

タイトル画面

モードを \updownarrow ／ \ominus で選び、 \oplus で決定します。



※ ステージ（PHASE）は全部で100あります。A／Bで遊ぶステージを変更できます。

● 1 PLAYER GAME

1人で遊べます。

● 2 PLAYER GAME

2人で遊べます。1Pがマリオを、2Pがルイージを操作します。ミスするとプレイヤーが交代します。

● DESIGN

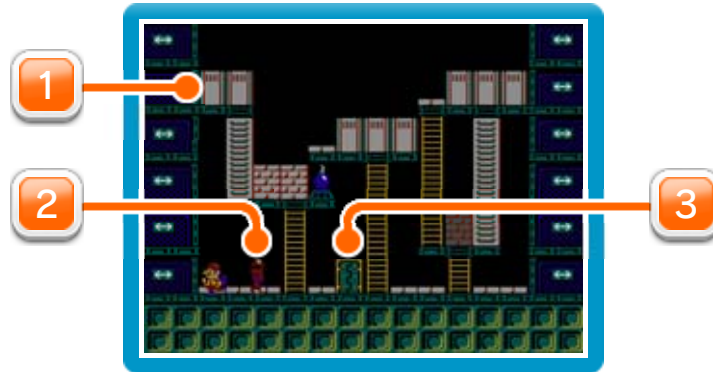
オリジナルステージを最大4つまで作成して、遊ぶことができます。

※ 作成中、 \ominus を押すと「DESIGN」の選択画面に戻ります。

● EXIT

ゲームセレクト画面に戻ります。

マリオを操作して、壁やはしごなどを壊します。すべて壊すとステージクリアです。



1 壊せるもの



壁

1回叩くと壊せます。



レンガ

2回叩くと壊せます。

※ 色の濃いレンガは3回で壊せます。



壊せるはしご

昇降に使います。1回叩くと壊せます。

※ 壊すと使えなくなるので、壊す順番にご注意ください。

2 敵

追いかけてきます。触れるとミスになります。

3 しかけ



普通のはしご

昇降に使います。壊すことはできません。



扉

叩くと開きます。この間に敵が来ると、扉に入ってマップの裏に移動します。

※ 一定時間経つと閉まります。



爆弾

叩くと爆発し、隣接している壁を壊せます。

※ 叩くと、爆発の衝撃によって足場から落ちます。扉も開きます。



炎

一定時間、同じ段にいると出現します。触れるとミスになります。

- レッキングクルー'98

ゲームの進行状況は、対戦が終了したときなどに自動的にセーブされます。

- レッキングクルー

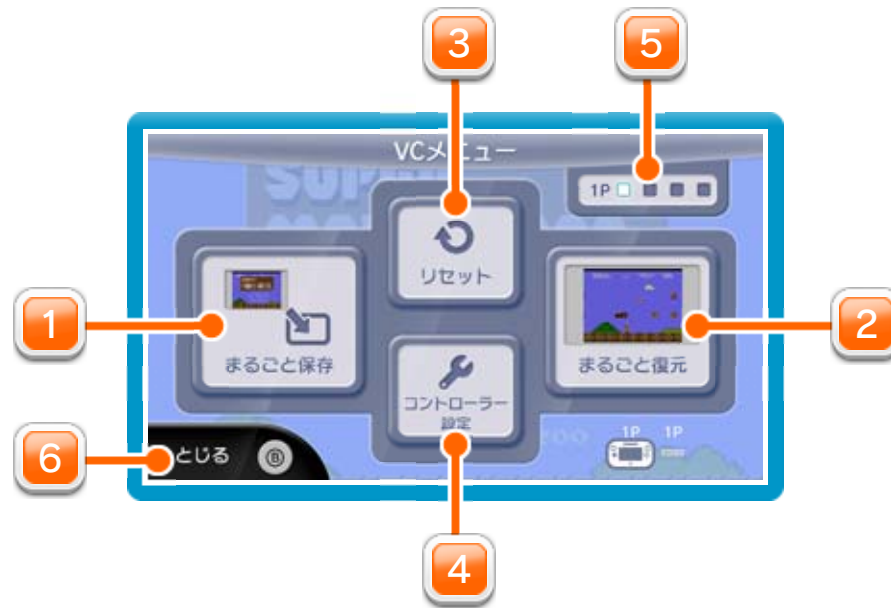
「DESIGN」の選択画面で「SAVE」を選ぶと、作成したオリジナルステージのデータをセーブできます。

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

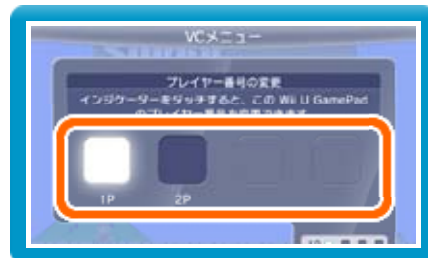
タイトル画面に戻ります。

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。

14 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。

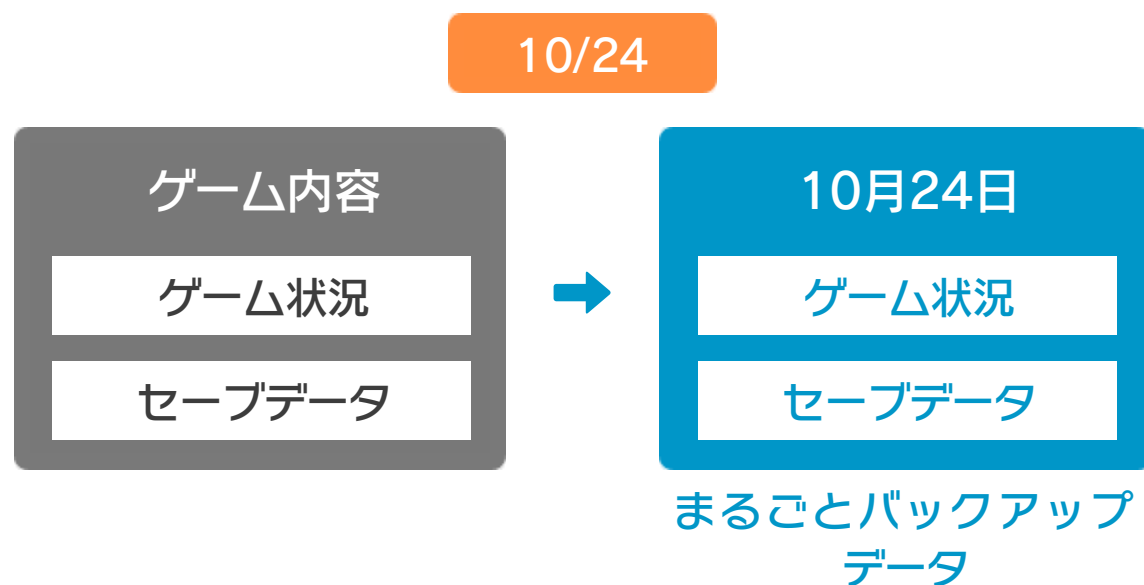


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

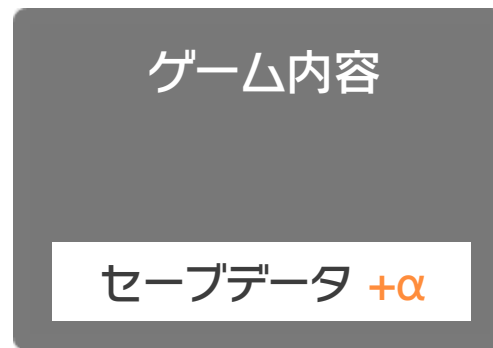
(例)

- 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。



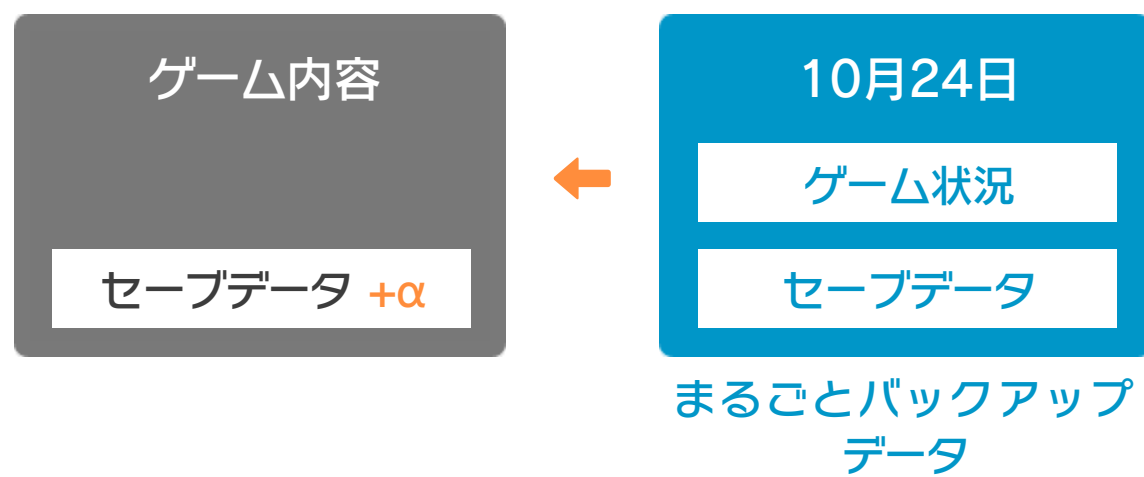
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「割り当ての変更」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。

16 Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

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、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1985-1998 Nintendo

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

本ソフト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「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「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。