

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 | パンチとスタミナ

7 | パスキーについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定

## この製品について


12 | 権利表記など

13 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「パンチアウト」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。



※ 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」を選ばると、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

パンチをよける／項目の選択	+
右ボディーブロー／パスキー入力	(A)
左ボディーブロー／パスキー入力	(B)
アッパーカット／項目の決定／ラウンドスタート	(+)
アドバイス	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

左ボディーブロー

②を押すと、左手で相手の胴体をパンチします。

右ボディブロー	Ⓐを押すと、右手で相手の胴体をパンチします。
左顔面パンチ	⊕上を押しながらⒷを押すと、左手で相手の顔面をパンチします。
右顔面パンチ	⊕上を押しながらⒶを押すと、右手で相手の顔面をパンチします。
スウェー	⊕左右を押すと、相手のパンチを左右によけることができます。
ブロック	⊕下を押すと、相手のパンチをブロックすることができます。
しゃがむ	⊕下をすばやく2回押すと、ひざを曲げて相手のパンチをよけることができます。
アッパーカット	☆が1以上たまっているときに⊕を押すと、アッパーカットで攻撃します。
起き上がる	ダウン時にⒶまたはⒷを続けて押すと、起き上がることができます。
アドバイス	ラウンドとラウンドの間に⊖を押すと、トレーナーのドック・ルイスがマックにアドバイスをしてくれ、スタミナが回復することがあります。

### 3 | ゲームの始めかた

デモ中に⊕を押すと、タイトル画面に進みます。初めて遊ぶときは「NEW」を選び、最初からゲームを始めてください。



なお、パスキーがある場合は「CONTINUE」を選び、続きからゲームを始めることができます。

## 4 | ゲームの進めかた

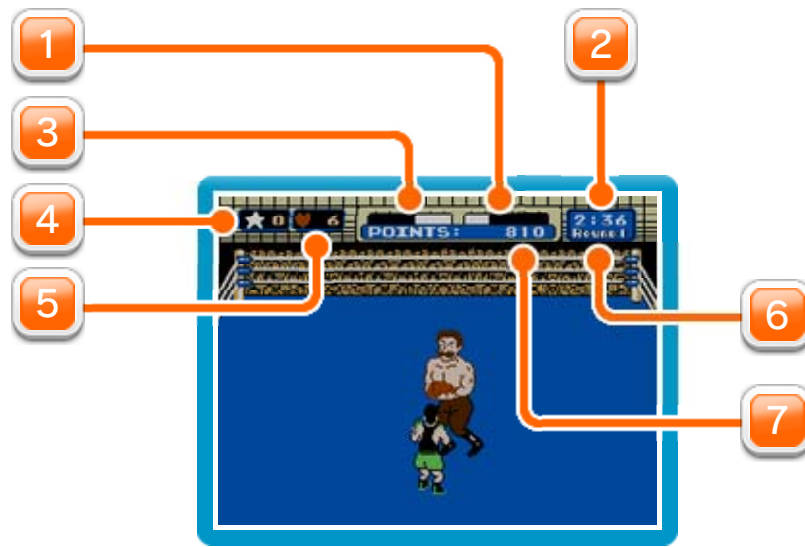
リトル・マックを操作してボクシングのランキング戦に挑戦しましょう。1試合は、1ラウンド3分間の3ラウンド制です。



相手をK.O.したり、1ラウンドに3回ダウンさせる（T.K.O.）と勝ちとなり、次の相手と戦えます。なお、制限時間が過ぎるとそれまでに稼いだ得点によって勝者が判定されますが、マックには不利な判定となります。

### ● 負けてしまうと……

試合に負けると同じ相手に再挑戦することになり、3敗するとゲームオーバーです（場合によってはランキングが下がることもあります）。



1 相手のスタミナ

2 経過時間

3 マックのスタミナ

4 ☆の数

5 ハートの数

6 ラウンド数

7 得点



### ● パンチ

マックは4種類のパンチを打てます。ただし相手にパンチをかかわされたり、相手のパンチを受けるとハートが減り、0になると疲れてパンチが打てなくなります。相手のパンチをうまくよけて、ハートを回復しましょう。



ハートの数に気をつけよう

### ● アッパーカット

☆が1つ以上あるときに、⊕を押すと、強力なアッパーカットを打てます。なお、☆は特定の攻撃が敵に当たると増えます。ただし、相手のパンチを受けると減り、ダウンしたりラウンドが終わると0にもどります。



アッパーカットで攻撃!

### ● スタミナ

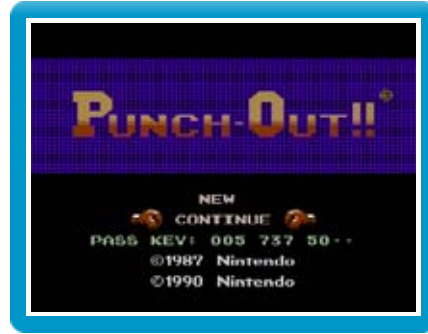
パンチを受けるとスタミナが減ります。スタミナが0になるとダウンとなり、審判が10カウントを数えると、K.O.負けとなります。マックがダウンしてしまったときは、ⒶまたはⒷを何度も押して起き上がりましょう。



相手をダウンさせよう

## 7 | パスキーについて

マイナーサーキット、メジャーサーキットのチャンピオンになると「パスキー」が表示されます。次回からタイトル画面で「CONTINUE」を選び、このパスキーを入力すれば、そのサーキットのランキング最下位からゲームを再開することができます。必ずメモしておきましょう。

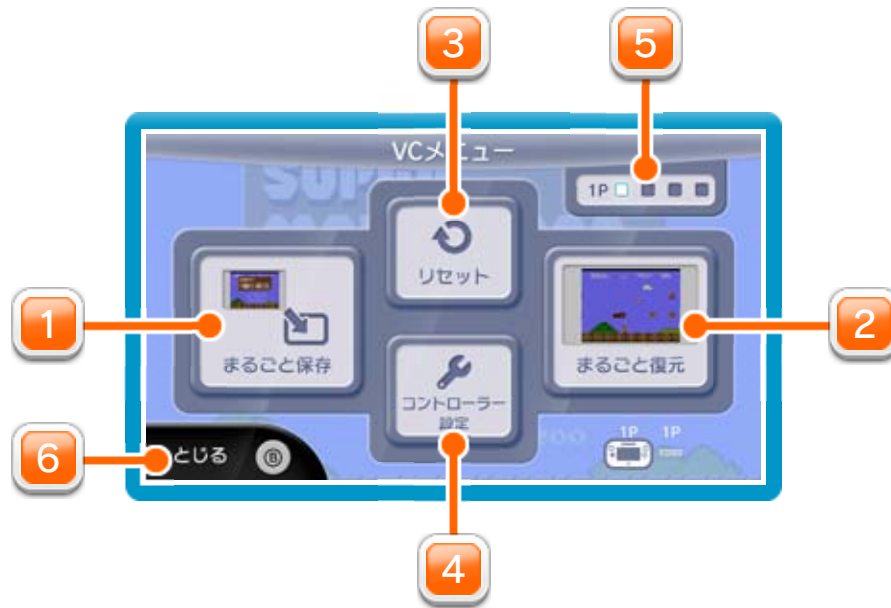


プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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

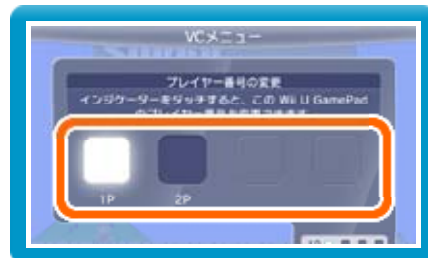
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 10 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。



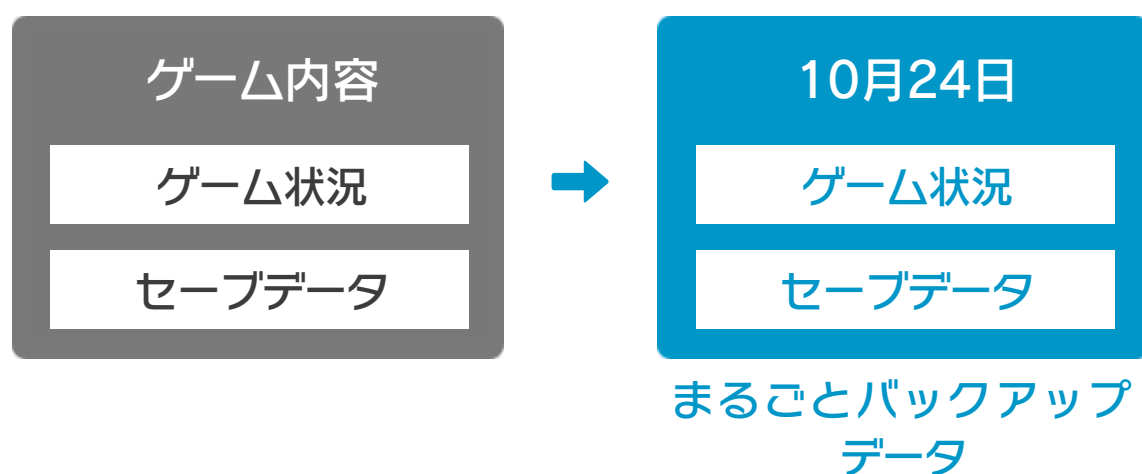
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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



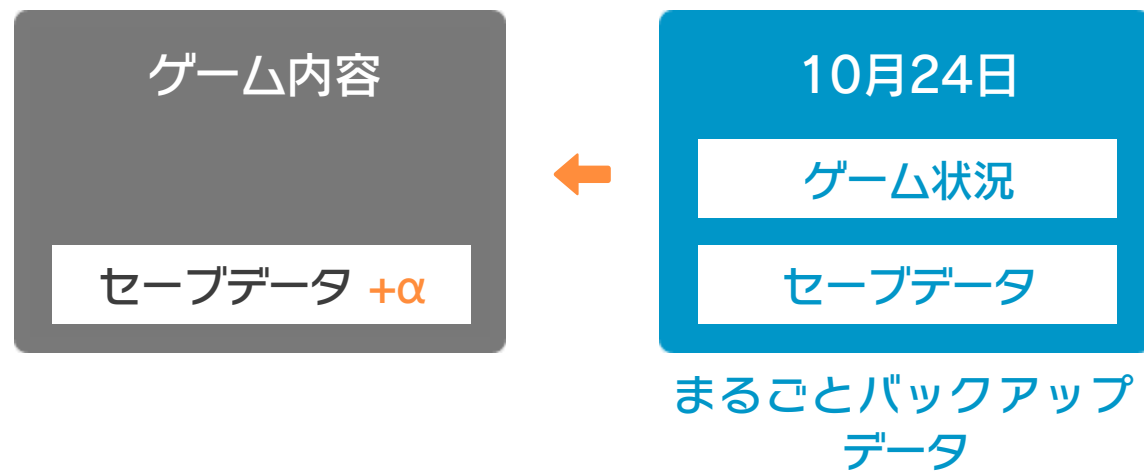
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

© 1987-1990 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。

『パンチアウト』  
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「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。