

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 | テクニック

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「マッハライダー」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。



※ 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PROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。

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。



基本の操作

(左右)左右にハンドルを切る／(上)シフトアップ／(下)シフトダウン	+
アクセル	(A)
マシンガン発射	(B)
項目の決定／ポーズ	(+)
項目の選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(HOME)

※ ブレーキをかけたいときは、(A)を放してから+下でシフトダウンしてください。

3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊖を押して項目を選び、⊕を押して決定してください。



FIGHTING COURSE	敵を倒しながらゴールをめざします。ⒶまたはⒷで走るコースを選んでください。
ENDURANCE COURSE	制限時間内に決められた距離を走りきってください。
SOLO COURSE	ルールは「ENDURANCE COURSE」と同じですが、敵が現れません。
DESIGN	パーツを配置してコースを作ります。

● FIGHTING COURSE

1コース目はマッハライダーを操作してコースを走り、エネルギーがなくなる前にゴールしてください。エネルギー残量に



によって2コース目からのライダー数が決まります。障害物や敵に当たってクラッシュするとエネルギーが大きく減り、なくなるとゲームオーバーです。ゆっくり走行してもエネルギーの減りが速くなります。

2コース目以降は残りのライダー数がないときにクラッシュするとゲームオーバーになります。

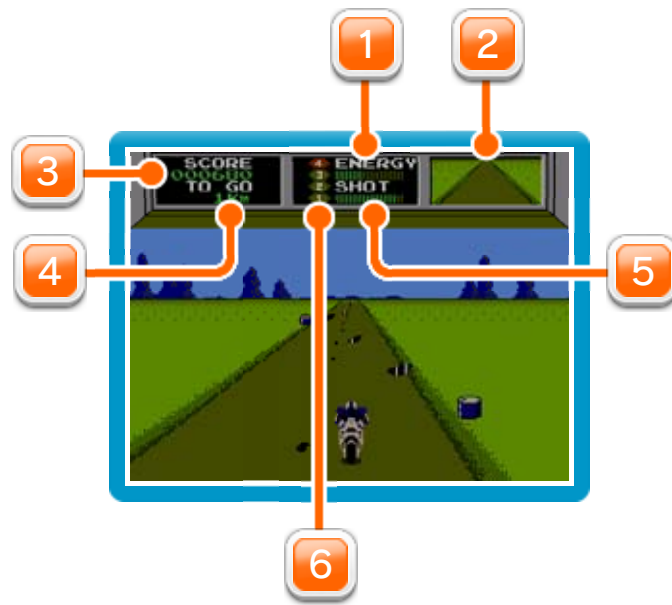
● ENDURANCE COURSE

制限時間内に決められた距離を走りきるとクリアになります。クラッシュすると、スピードが遅くなるので注意してください。

● SOLO COURSE

制限時間内に決められた距離を走りきるとクリアになります。このモードでは敵が現れません。

● FIGHTING COURSE



1 エネルギー

2 バックミラー

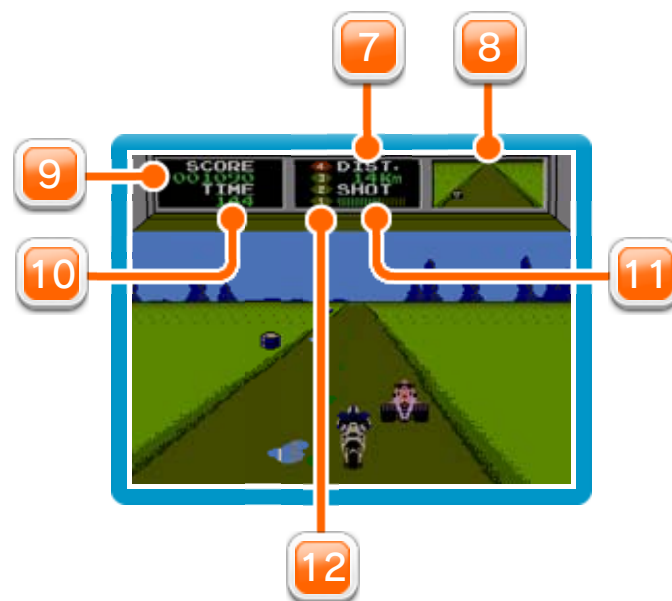
3 スコア

4 残りの距離

5 弾丸の残数

6 選択中のシフト

● ENDURANCE COURSE/SOLO COURSE



7 走行距離

8 バックミラー

9 スコア

10 残り時間

11 弾丸の残数

12 選択中のシフト

● ブレーキについて

「マッハライダー」にはブレーキボタンがありません。シフトダウンをしてエンジnbr레이크をうまく使いこなしてください。



● コースをよく見て走ろう

路肩を走るとスピードが落ちてしまうので、なるべくコース上を走るようにしましょう。また、路肩のドラム缶に当たるとクラッシュし、1速（最低速）からのスタートになるので注意してください。

また、コースの色が白いときはスリップしやすいのでコーナーを曲がるときは注意しましょう。

● 敵の種類

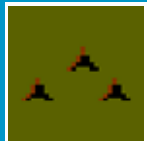
敵は強さによって色が異なります。マシンガン1発で倒すことができる「ピンク」から6発必要な「黒」まで全部で6種類登場するので、敵の色をよく見て攻撃しましょう。

〈弱い〉 **ピンク**→**緑**→**赤**→**青**→**紫**→**黒** 〈強い〉

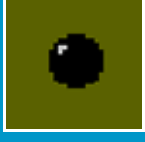
なお、スピードが遅い状態で敵に触れると、クラッシュします。

● 障害物について

障害物には、触れるとスリップするものと、クラッシュするものの2種類あります。なるべく避けて走りましょう。スリップしたときは、ハンドルを逆にきると体勢を立て直すことができます。



水／オイル／釘
スリップします。

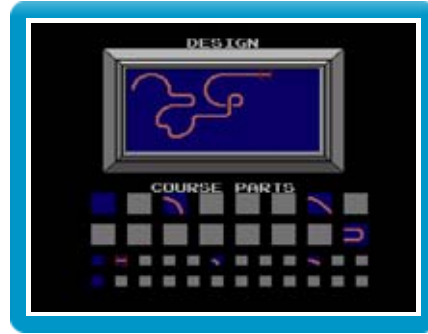


岩／ドラムカン／ボンバーボール
クラッシュします。

※ドラムカン・ボンバーボールは、マシンガンで撃ちまくることが出来ます。

7 デザインモード

さまざまなパーツを組み合わせて自分だけのコースを作ることができます。



● 項目を選ぶ

タイトル画面で「DESIGN」を選ぶとデザインメニューが表示されるので、以下の項目から選びましょう。

FIGHTING COURSE	作ったコースを「FIGHTING COURSE」でプレイします。
ENDURANCE COURSE	作ったコースを「ENDURANCE COURSE」でプレイします。
SOLO COURSE	作ったコースを「SOLO COURSE」でプレイします。
DESIGN	コースを作ります。
SAVE	作ったコースを保存します。
LOAD	保存したデータを読み込みます。
RESET	タイトル画面に戻ります。

● コースの作成方法

キャンバス内のカーソルを \oplus で動かし、パーツを置きたい場所を指定しましょう。 \ominus を押しながら \oplus でパーツを選択し、 \odot を押すと決定され、パーツが配置できます。コースをすべて消すときは \odot と \ominus と \oplus を同時に押してください。

パーツを組み合わせて道をつなぎ、キャンバスの左端から右端まで到達すると完成です。終わったら \ominus を押してデザインメニューに戻りましょう。

8 | セーブについて

「DESIGN」で「SAVE」を選ぶと、作ったコースを保存できます。なお、保存できるデータは1つのみで、データが保存されている状態で保存すると、データが上書きされます。

データを上書きすると古いデータは消えてしまうので注意してください。

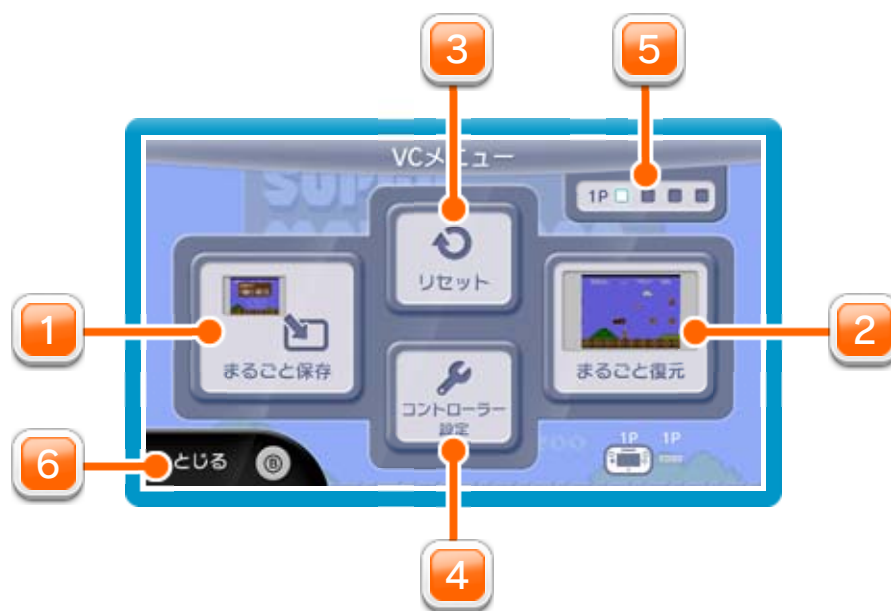


プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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

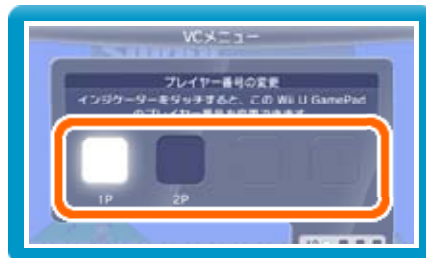
タイトル画面に戻ります。

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。

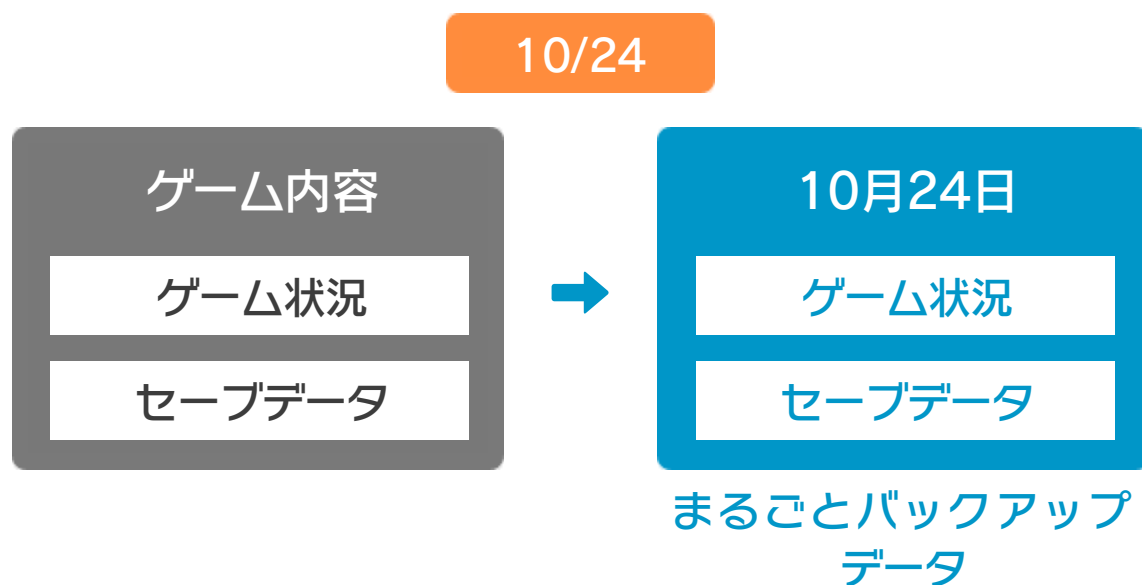


ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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。

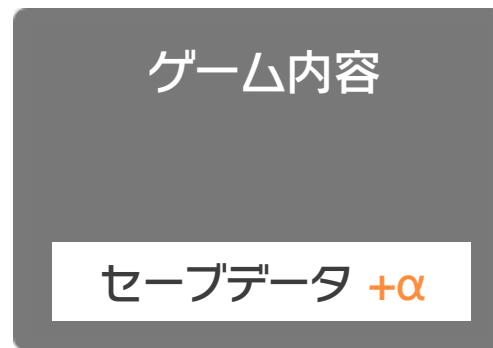
(例)

- 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。



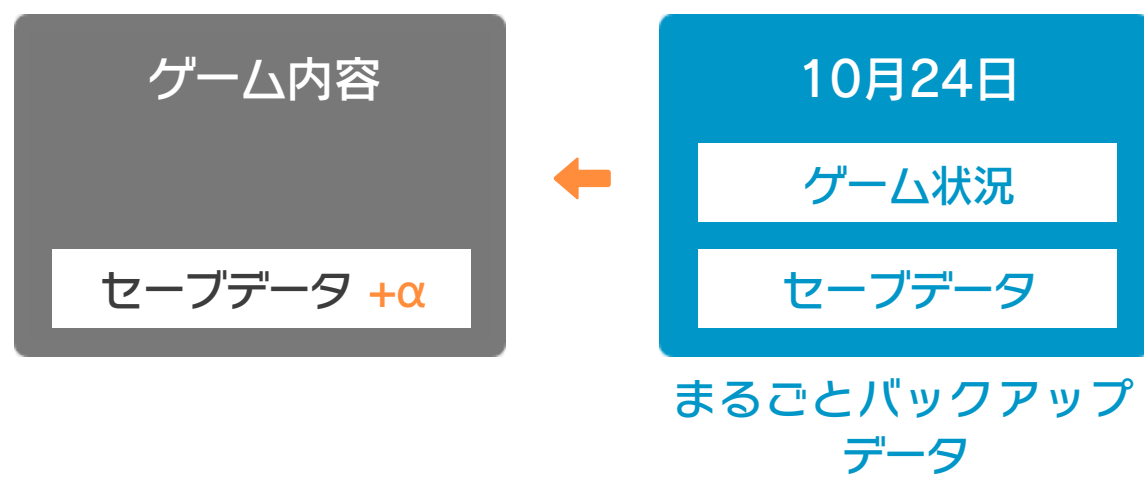
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

『マッハライダー』
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「メニュー」から「設定・その他」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。