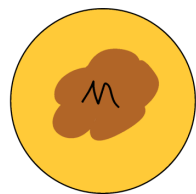
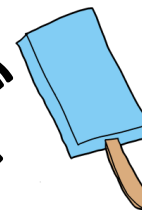


ポイント

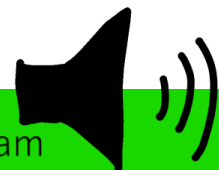
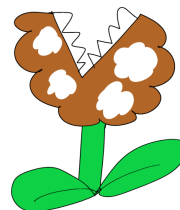
0



スーパーマーチブリザーズ



説明書




目次

- [P 2 目次](#)
- [P 3 まずは基本ルール](#)
- [P 4 ロゴマーク](#)
- [P 5 マーチくん](#)
- [P 6 マーチコイン](#)
- [P 7 マーチバーガー](#)
- [P 8 ライフ](#)
- [P 9 マーチキノコ](#)
- [P 10 マチボー](#)
- [P 11 マッチンフラワー](#)
- [P 12 旗](#)
- [P 13 スコア](#)
- [P 14 星](#)
- [P 15 音量](#)
- [P 16 アイス](#)
- [P 17 変更画面](#)
- [P 18 おじゃマーチボード](#)
- [P 19 バージョン情報](#)
- [P 20 クレジット](#)

まずは基本ルール

スペースキーを押すと
ゲームスタート。

 を押すとルール画面
になる。



マーチコイン 100枚ゲットでクリア



ライフ 0になるとゲームオーバー



マーチキノコ

ライフ回復



マーチバーガー
食べると5秒間
ポイント2倍



マチボー

敵 当たるとライフが減る



マッチンフラワー敵 当たるとライフが減る

ロゴマーク



©marteam

スーパーマーチのロゴ。

オープニングやクリア・アウトの時に使われる。



マーチくん

飛ぶことができる。

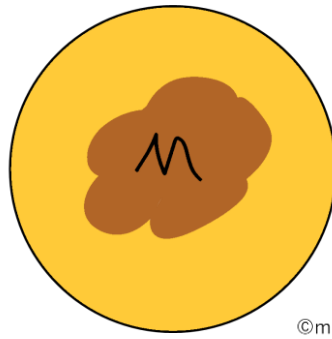
↑キーを押すと飛ぶ。

5連ジャンプまでできる。

しゃがむことができる。【ver.3.5以上】



マーチコイン



©marteam

コインにマーチくんが当たれば1ポイント。

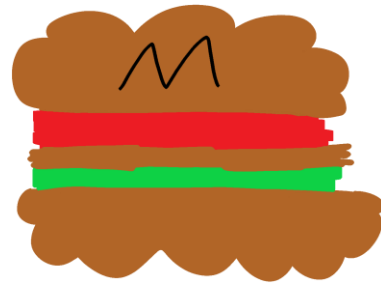
マーチコインを100枚ゲットでクリア。

(100以上でクリアとなるから101でクリアになることもある。)

もしマーチバーガー時間だったら倍の2ポイント。



マーチバーガー



食べると1ポイント。

これを食べると5秒間ポイントが2倍になる。

この2倍の時間をマーチバーガー時間という。

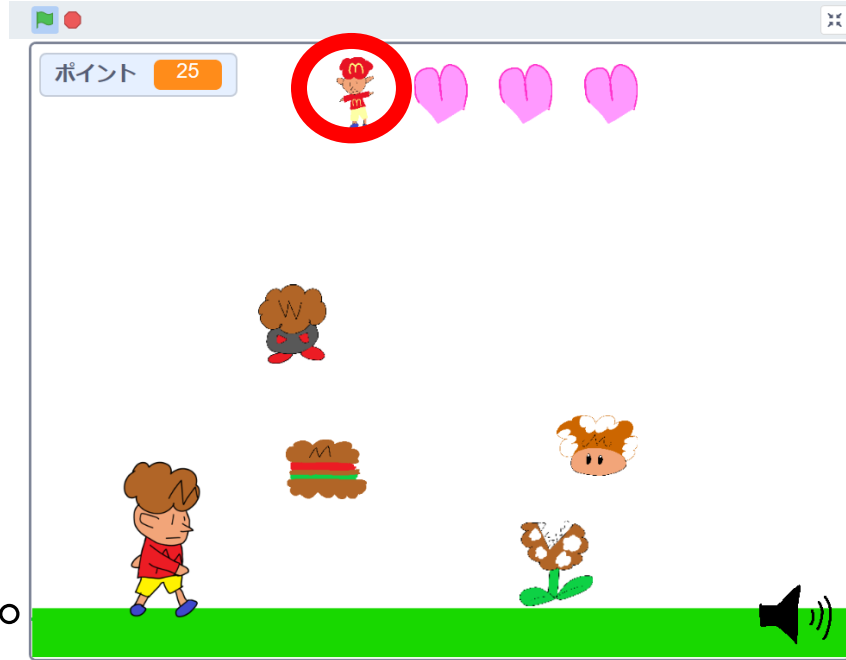
食べてから5秒間（マーチバーガー時間）の間に食べたら残り時間プラス5秒間となる。

【例えば残り2秒の時に食べたらマーチバーガー時間は $2 + 5$ で7秒間となる。】

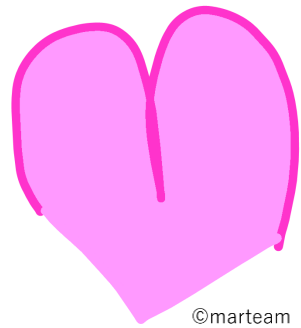
マーチバーガー時間の間は  マチドナルドくんが表示される。

15回以上になると  のようになる。

15回以上になると スコアの減点対象になる。



ライフ



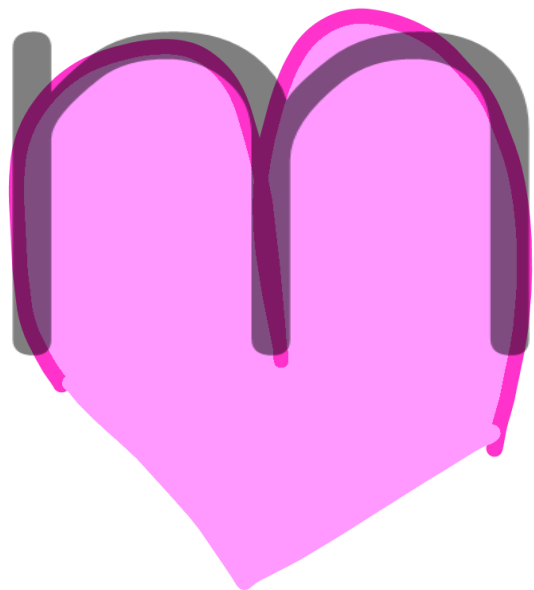
©marteam

敵に当たると減っていく。

MAX 5個でそれ以上はいかないようになっている。

0になるとゲームオーバー。

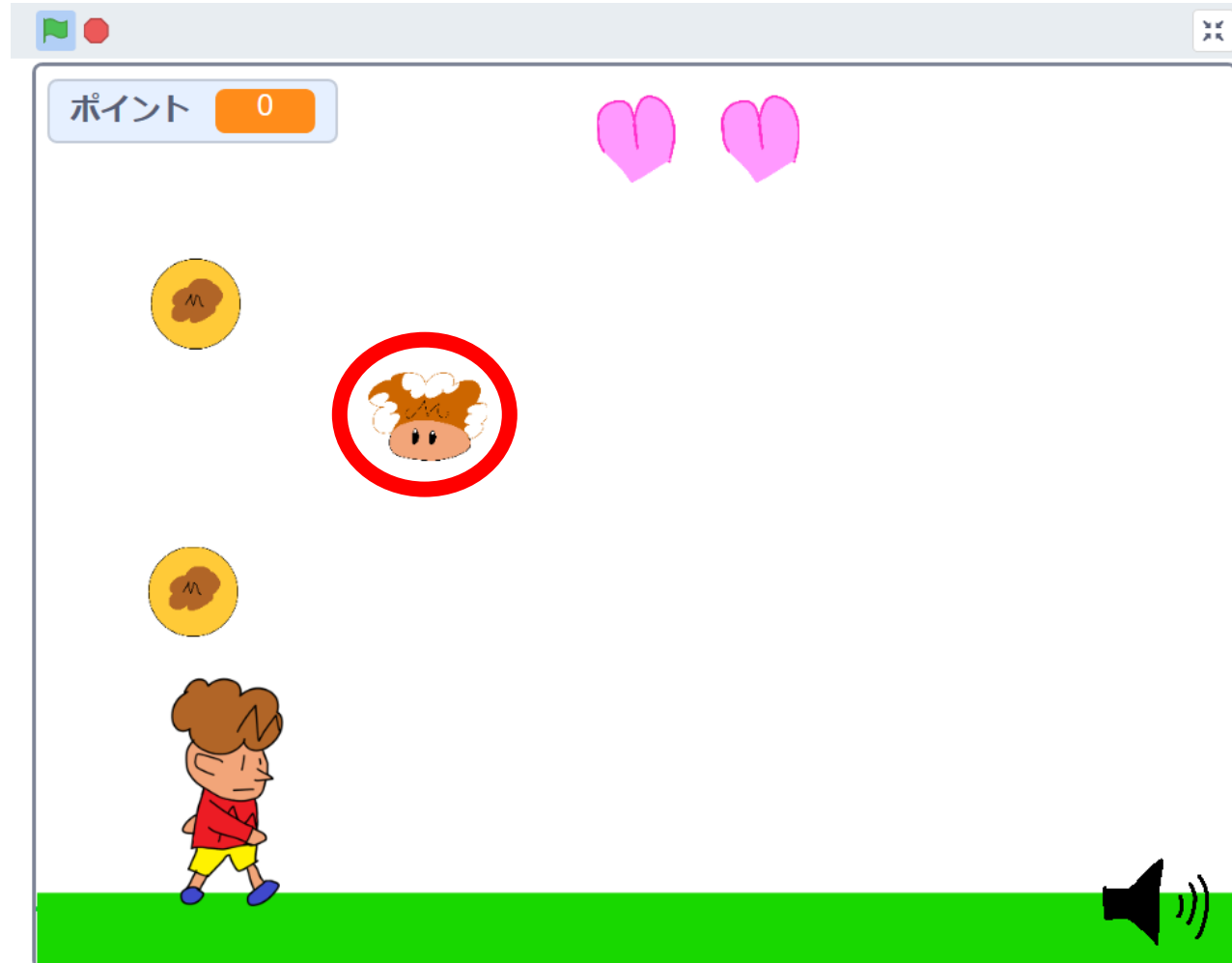
ハートになっているがMの文字が隠されている。



マーチキノコ



当たるとライフが回復する。
流れてくる。



マチボー



敵

当たるとライフが消える。

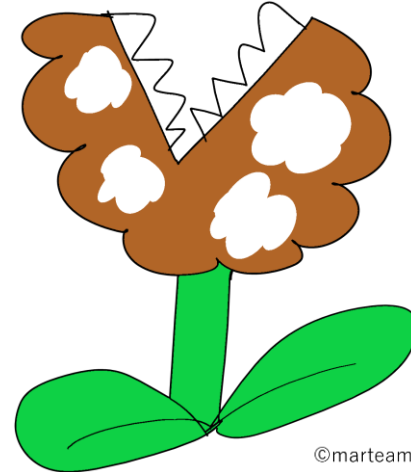
敵のためMではなくWになっている。



マッチングフラワー

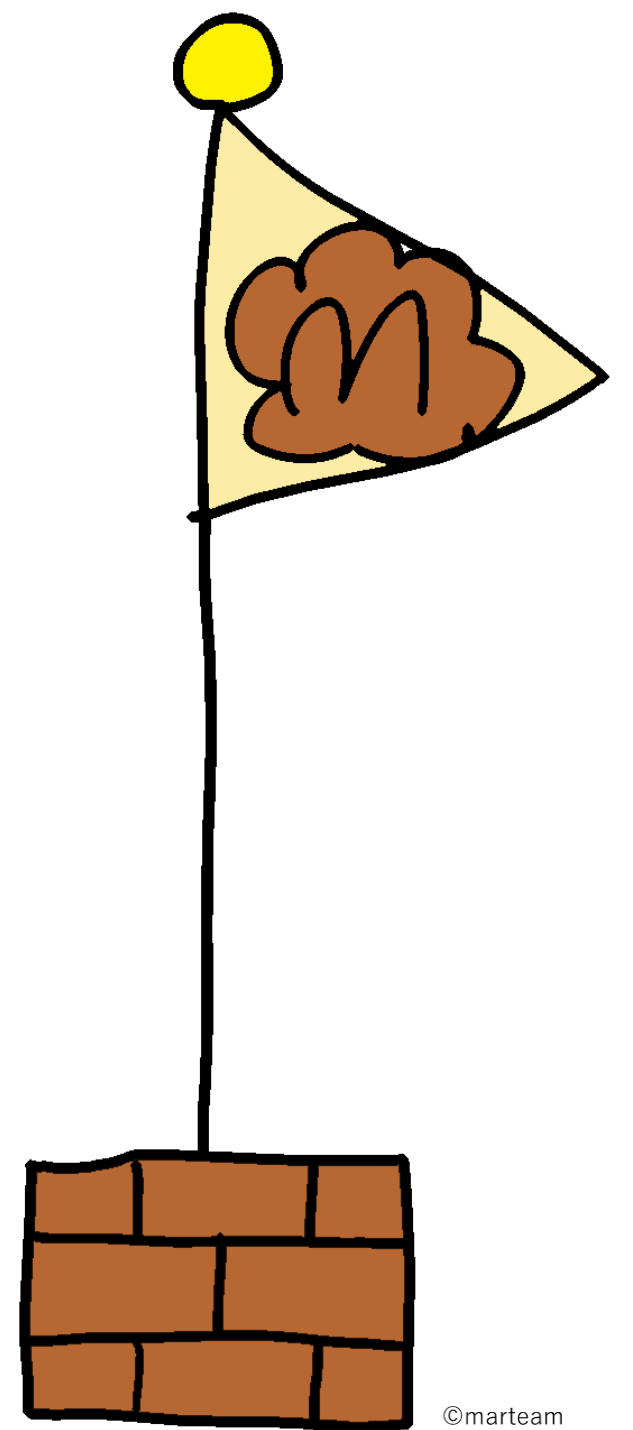
敵

当たるとライフが消える。



旗

クリアになった時に表示され、
マーチくんが当たればクリアとなる。
その後クリア画面となる。



スコア

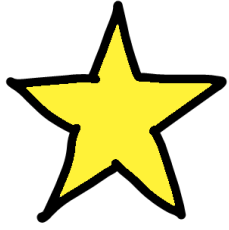
クリアした場合スコアが表示。

敵に当たった数と15回以上のマーチバーガー時間の数を合わせた得点を100から引いていく。それをスコアとする。

スコア = 100 - (敵接触回数 + 15回以上のマーチバーガー時間の回数)



星

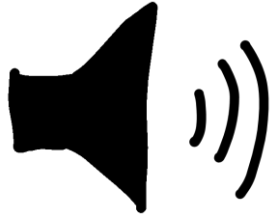


©marteam


クリアした時に表示される。
表示基準は右の通りである。

★	条件
	10スコア以上
	60スコア以上
	85スコア以上
	90スコア以上
	95スコア以上

音量

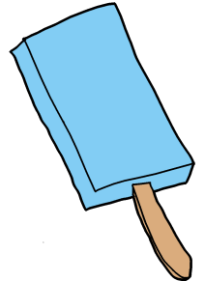


©marteam

ゲームをスタートした時にはオンになっている。
画面右下の音量ボタンを押せば  のマークになり音が消える。
ゲームを再スタートしたらリセットされる。



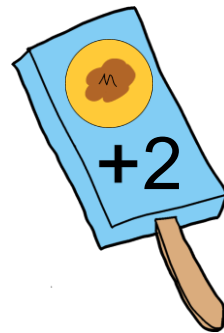
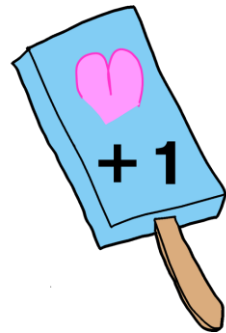
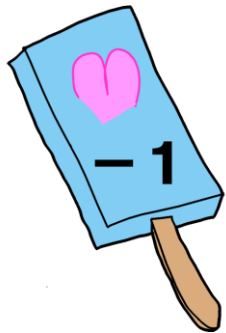
アイス



©marteam

食べると「おなか次第」で得点等が変わる。

ライフ-1 ライフ+1 ポイント+2 がある。



変更画面



Cキーで表示。

各ボタンをクリックして変更。

全てを標準に戻すボタンを押すと変更されていた設定が標準に戻る。

[ver.3.0] の画面↓



おじゃマーチボード



変更画面でONにすると表示される。

表示され邪魔してくる。

ボードの透明度を変えられる。

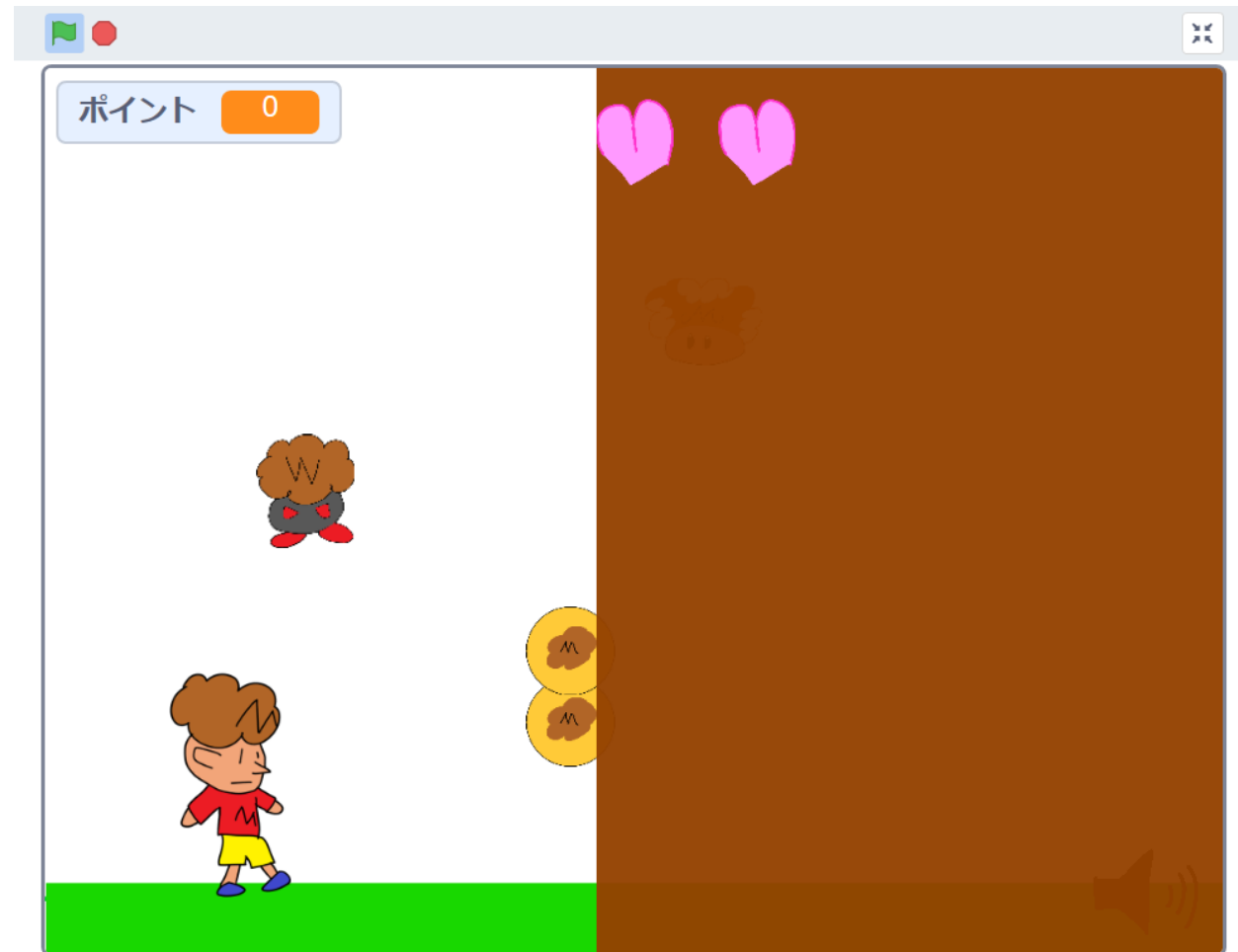
0%

5%

10%



15% 【ver.3.5以上】 20% 【ver.3.5以上】



バージョン情報

バージョン	内容	更新日
1.0	基本を作成	2020年3月4日
1.5	マーチバーガを追加 旗を追加 スコアを追加	2020年3月20日
2.0	変更画面を追加	2020年6月10日
2.5	アイスを追加	2020年6月21日
3.0	おじゃマーチボードを追加	2020年6月23日
3.5	マーチくんのしゃがむを追加 おじゃマーチボードの透明度を追加	2020年8月13日

クレジット

制作	○○○○○	○○○○	○○○○
企画	○○○○○	○○○○	
プログラム作成	○○○○		
イラスト設定	○○○○○	○○○○	
イラストデザイン	○○○○○	○○○○	
ロゴデザイン	○○○○○	○○○○	○○○○
ロゴ作成	○○○○○	○○○○	○○○○
提供			



著作権について

2020年7月22日

1. 著作権について

テキスト、写真、プログラム、その他すべての種類のデータは、marteamまたは元々の権利者が著作権を持っています。また、データには、製作者以外にも考案者など多くの方々の権利が含まれています。データを利用するためには、これらの権利者の許諾を得て行う必要があります。

2. 私的な利用について

テキスト、写真、プログラム、その他すべての種類のデータをご自身で楽しむことは自由です。しかし、データを他人に譲ったり販売したり、インターネットで観覧できるようにしたりすれば、非営利であっても著作権侵害となります。個人のブログやSNSへの転載も同様に著作権侵害となります。また、違法にアップロードされたデータを、違法データであることを知りつつダウンロードした場合には、家庭内での利用であっても違法ですのでご注意ください。

著作権について

2020年7月22日

3. 説明書の著作権について

スーパーマーチブリザーズの説明書に掲載されている文章、画像、なども著作物です。これらをコピーして自分のホームページやSNSなどインターネット上に転載することは禁じられています。

この「著作権について」のページは、予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

著作権表示 copyright
©2019-2020 marteam
©march
©marteam