

1 安全に使用するために

2 通信 [つうしん] プレイについて

はじめに

3 ポケモン立体図鑑BWとは

4 ソフトの始めかた

ずかん画面

5 ずかん画面の見かた

6 シェルフ

メニュー

7 メニューについて

8 ブックマーク

ポケモンの集めかた

9 ともだちとやりとりする

10 「いつの間に通信」で手に入れる

ARファインダー

11 ARファインダーの使いかた

12 ポケモンARマーカーについて

13 シールについて

使いかたになれてきたら.....

14 ポケモンをしぼり込んでさがす

15 AR機能 [きのう] の設定メニュー

ごあいさつ

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、正しい使用方法でご愛用ください。

 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、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

『ポケモン立体図鑑BW』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

ニンテンドー3DS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。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。

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。

©2011 Pokémon.

©1995-2011 Nintendo /
Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Developed by Creatures Inc.

ポケットモンスター・ポケモン・
Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・
ゲームフリークの登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

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。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株
式会社のフォントまたは同社のフォントを
改変したフォントを使用しています。

禁無断転載

CTR-JRVA-JPN

2 通信 [つうしん] プレイについて

ニンテンドー3DS（ローカルプレイ） 

『ポケモン立体図鑑BW』が保存されている本体が2台あれば、ポケモンのデータをやりとりすることができます。

●用意するもの

『ポケモン立体図鑑BW』が保存されているニンテンドー3DS本体 …………… 2台

●操作手順

メニューを開き、「あげる」または「もらう」を選びます。（→9）

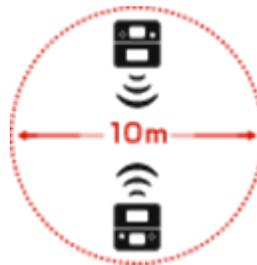


航空機内での無線通信の禁止について

- 航空機内での無線通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象になりますので、絶対に行わないでください。
- 本体の無線ランプが「チカチカツ」と2連続の点滅を繰り返しているときは、無線通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこの状態になっているときは、無線スイッチをスライドして、無線をOFFにしてください。
- 航空機内でニンテンドー3DS本体を使用する場合、必ず無線通信をOFFにご使用ください。

通信プレイに関するご注意

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - ・ 通信を行う機器との距離は10m以内とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - ・ 電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドー3DS本体で通信プレイを行う場合、無線通信をONにしてください。



ニンテンドー3DS（いつの間に通信） 

『ポケモン立体図鑑BW』は、いつの間に通信に対応しています。いつの間に通信の説明については、「10.『いつの間に通信』で手に入れる」をご覧ください。

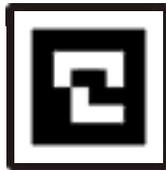
3 ポケモン立体図鑑BWとは

このソフトは、ポケモンのさまざまなデータや、なき声、動きがきろくできる「ポケモン電子ずかん」です。ポケモンを調べたり、AR機能[きのう]を使ってポケモンたちとふれあうことができます。まずはデータを集めて、ずかんをポケモンでいっぱいにしましょう。

ポケモンのデータは、ともだちどうしでコピーしあったり、「いつの間に通信[つうしん]」で手に入れるとふえていきます。

AR機能について

3DS本体の外側カメラで下のような「ポケモンARマーカ―」を映すと、ポケモンの姿が現れます。ポケモンにアイテム(→11)を投げると、よろこんだり、なき声でこたえてくれます。写真をさつえいすることもできます。



ポケモン
ARマーカ―



4 ソフトの始めかた

はじめてソフトを遊ぶと、追加データがSDメモリーカードに作られます。追加データには、ダウンロードしたポケモンのデータや、ずかんの状態 [じょうたい] が保存されます。画面にしたがって操作し、「スタート」を選ぶとずかん画面 (→5) に進みます。

追加データは、電源を切るか、ソフトを終えると自動で保存されます。

基本的な操作方法

ページのスクロール	下画面を上下にスライド／  上下
ポケモンのきりかえ	下画面を左右にスライド／  左右
前の画面に戻る	 をタッチ／(B)
メニューの表示	 をタッチ／(X)
シェルフの表示	 をタッチ／(Y)
ポケモンを見る角度を変える	
かくだい・しゅくしょう	(R)・(L)
ポケモンにアクションをさせる	 をタッチ／(A)

スリープモード

バッテリーの消費 [しょうひ] をおさえてソフトを一時中断 [いちじちゅうだん] できます。ソフトを起動 [きどう] しているときに3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

追加データについて

新しくポケモンのデータを手に入れる（→9～10）と、自動でSDメモリーカード内の追加データに保存されます。電源を切ったり、HOMEメニューからソフトを終えた場合も、自動で保存されます。

追加データは、HOMEメニューの「本体設定」で消すことができます。詳しくは、HOMEメニューから「本体設定」の「説明書」をお読みください。

※データを消すときは、データの内容を十分にご確認ください。消したデータは元に戻せません。

5 ずかん画面の見かた



① 名前と分類 [ぶんるい]

② ポケモンの姿

○、□、△で、いろいろな角度と大きさで見ることができます。

③ ずかん番号

④ 前の画面に戻る

⑤ 能力 [のうりよく]

⑥ ポケモンの生態 [せいいたい]

タッチすると、『ポケットモンスターブラック』または『ポケットモンスターホワイト』のデータにきりかわります。

⑦ タマゴグループ

⑧ 特性 [とくせい]

⑨ 進化の流れ

ポケモンの進化前または進化後の姿です。ポケモンにタッチすると、そのポケモンをずかんに表示します。まだポケモンのデータを手に入れていない場合は、タッチしてもデータは表示されません。

⑩ 覚えられる技

タッチすると「わざじてん」が表示されます。「わざじてん」では、ポケモンが使うわざをくわしく調べることができます。



わざじてん

⑪ ポケモンのタイプ

⑫ 性別 [せいべつ]

⑬ メニューを開く (→7)

⑭ 手に入れたシール (→13)

シールは、ARファインダーでポケモンARマーカを映したりすると手に入ります。

⑮ ポケモンARマーカを表示 (→11)

⑯ アクシヨンボタン

ポケモンの動きを見ることができます。

⑰ シェルフを開く (→6)

をタッチすると、シェルフが開きます。

6 シェルフ

ずかん画面や、わざじてんの画面で  をタッチするか  を押すと、シェルフが開きます。シェルフは、見たいポケモンをさがすときに使います。

シェルフの使いかた

ポケモンのリストから見たいポケモンの名前 [なまえ] をタッチしてください。そのポケモンがずかんに表示されます。



① ポケモンのイラスト

表示中のポケモンは明るく表示されます。

② 整列 [せいれつ]

- ・ ずかん画面の場合
ポケモンを、名前や重さなどの順にならびかえます。シエルフを開いて「整列」の横にある項目（「名前」など）にタッチするとダイヤルが表示されます。ダイヤルを回すと、ならびかえたい項目を入れかえることができます。
- ・ わざじてんの場合
わざの「名前」と「威力 [いりよく]」でならべかえることができます。シエルフを開き、「整列」の横にある項目をタッチすると、「名前」と「威力」にきりかえることができます。

③ ポケモンのリスト

名前の上の色は、そのポケモンのタイプを表しています。

④ 検索 [けんさく] (→ 14)

50音別やタイプ別にポケモンをしぼり込むことができます。

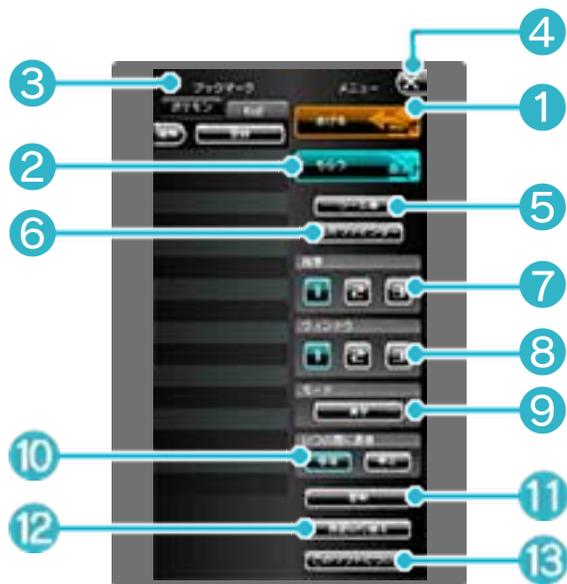
⑤ スクロールバー

スライドしたり、タッチすると、ポケモンのリストを大きく動かすことができます。

をタッチすると、シエルフが閉じます。

7 メニューについて

ずかん画面で  をタッチするか⊗を押すと、下画面にメニューが表示されます。メニューでは、ともだちとポケモンのデータをやりとりしたり、ポケモンやわざをブックマークすることができます。



① あげる (→9)

② もらう (→9)

③ ブックマークリスト

ブックマークしたポケモンやわざのリストです。「ポケモン」または「わざ」をタッチすると、リストがきりかわります。

④ ずかん画面に戻る

⑤ シール帳 (→13)

これまでに手に入れたシールを見ます。

⑥ ARファインダー

ARファインダー画面 (→11) に進みます。

⑦ 背景 [はいけい]

「1」「2」「3」のいずれかをタッチすると、背景がきりかわります。

⑧ ウィンドウ

「1」「2」「3」のいずれかをタッチすると、ウィンドウのデザインがきりかわります。

⑨ モード

メニュー名や説明文に漢字を使うかどうかを設定します。「漢字」または「かな」を選びます。

※モードによって、説明の内容が少し変わるデータもあります。

⑩ いつの間に通信 [つうしん]

「いつの間に通信」の「受信 [じゅしん]」または「停止 [ていし]」をきりかえます。

⑪ 更新 [こうしん]

インターネットにつないで、新しい情報がないかどうか、確認します。

⑫ 言語切り替え

どの国の言葉で説明を表示するか選びます。

⑬ このソフトについて

スタッフリストを表示します。

8 ブックマーク

ポケモンやわざをブックマークしておくと、見たいときにすぐ表示させることができます。

ブックマークする

ブックマークしたいポケモンを表示したら、または⊗でメニューを開きます。次に、ブックマークリスト（→7）の「登録 [とうろく]」をタッチしてください。わざをブックマークするときは、わざじてんを表示したあと、ブックマークリストの「登録」をタッチします。ブックマークすると、ブックマークリストにポケモンやわざの名前 [なまえ] が表示されます。

※わざのブックマークは、しぼり込み検索 [けんさく]（→14）でも使います。

ポケモンやわざを見る

メニューを開き、ブックマークリストのポケモンやわざの名前をタッチすると、ずかんに表示されます。

ブックマークを消す

ブックマークリストの「編集 [へんしゅう]」をタッチすると、ブックマークを消すことができます。消したいブックマークのをタッチしてください。「完了 [かんりょう]」をタッチすると、ブックマークが消えます。

このソフトをもっているともだちがいれば、ポケモンのデータをコピーしてあげたり、もらったりすることができます。

ともだちとポケモンのデータをやりとりするときは、3DS本体の無線スイッチをオンにしておいてください。

あげる / もらう

ともだちにポケモンのデータをあげるときは、メニューで「**あげる**」を選びます。もらう側がメニューの「**もらう**」を選ぶと通信 [つうしん] が始まり、コピーしたデータをやりとりすることができます。

※ともだちにポケモンをあげても、ずかんのポケモンはなくなりません。

ニンテンドーゾーンや、登録 [とうろく] された自宅の無線LANなど、インターネットにつながることのできる場所では、いつの間にか新しいポケモンのデータを受信 [じゅしん] することがあります。

- ・「いつの間に通信 [つうしん] 」を行うときは、メニューの「いつの間に通信」 (→7) を「受信」に設定しておいてください。停止 [ていし] するときは、メニューの「いつの間に通信」を「停止」に設定してください。通信を再開 [さいかい] するときは「受信」に戻してください。
- ・「いつの間に通信」を使うには、利用規約 [りようきやく] への同意 [どうい] とインターネット設定が必要です。利用規約については本体設定、インターネット設定については3DS本体の取扱説明書を見てください。

データを受信したら.....

ポケモンのデータを手に入れると、HOMEメニューのこのソフトのアイコンにがつきます。ソフトを始めてずかん画面に進み、下画面右上の「ポケモンが届きました」→「はい」の順に選ぶと、ポケモンのデータが手に入ります。

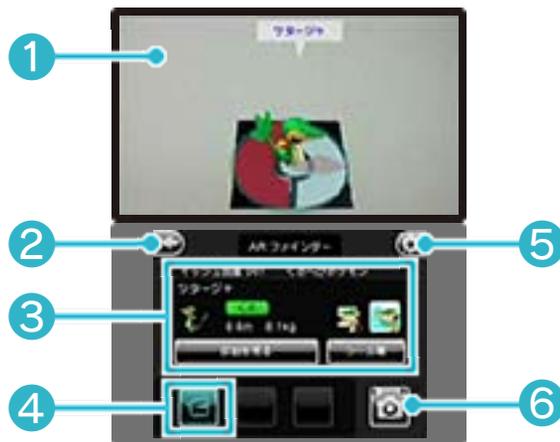
※「いいえ」を選んでも、手に入れたポケモンのデータは消えません。もう一度ソフトを始めると、「ポケモンが届きました」と表示されます。

11 ARファインダーの使いかた

メニューで「ARファインダー」を選ぶか
START / SELECT を押すと、ARファインダー画面が表示されます。ポケモンARマーカーを映してみましよう。

- ・ ずかん内にデータがあるポケモンのポケモンARマーカーを映した場合は、そのポケモンが立体的 [りったいてき] に表示されます。ずかん内にデータがない場合は、ポケモンが平面的 [へいめんてき] に表示されます。
- ・ ポケモンがうまく表示されないときは、(→12) を見てください。

ARファインダー画面の見かた



① ファインダー

② ずかん画面に戻る

③ ポケモン情報 [じょうほう]

3DS本体の外側カメラをポケモンARマーカ―カーに向けると、表示されます。ポケモンのデータを見たり、手に入れたシール(→13)を見ることができます。

④ アイテムボタン

ポケモンARマーカ―カーを映して表示されたポケモンに、アイテムを投げてリアクションを楽しむことができます。

※ボタンの種類は、シールを集めるとふえていきます。

⑤ 設定メニュー (→15)

シールを集めると  が表示され、設定できることが増えていきます。カメラのモードをきりかえたり、ARファインダー画面の背景 [はいけい] に写真をセットできるようになったりします。

⑥ さつえい

さつえいする

さつえいしたいものに3DS本体の外側カメラを向け、をタッチするか、またはを押します。さつえいをすると、以下のメニューが表示されます。

SDカードに保存	さつえいした写真をSDメモリーカードに保存します。
とりなおし	さつえいした写真を消して、ARファインダー画面に戻ります。
背景にセット (設定メニューでクリア)	シールを集めると選べるようになります。さつえいした写真をARファインダー画面の背景にセットします(→15)。

※ポケモンARマーカースを使って撮影した写真には、株式会社ポケモン等が著作権を有する著作物が含まれています。著作権法で認められた範囲でのご使用をお願いいたします。また、写真には株式会社ポケモンの定めるコピーライト表示がなされますので、あらかじめご了承ください。

12 ポケモンARマーカ―について

このソフトをもっているともだちがいたら、画面に表示したポケモンARマーカ―をさつえいさせてもらいましょう。ポケモンARマーカ―を手描きで書いて認識[にんしき]させることもできます。

うまく認識させるコツ

- ・ 3DS本体とポケモンARマーカ―の位置 [いち] を変えて、きれいに見えるように動かしてみましよう。
- ・ ポケモンARマーカ―全体がARファインダーに映るようにしてください。ポケモンARマーカ―の一部がかくれていると、ポケモンが出てこないことがあります。
- ・ 明るい場所の方が認識しやすくなります。
- ・ 日光や照明 [しょうめい] などの光が当たって反射 [はんしゃ] していると、なかなかポケモンが出てきません。反射しない角度や場所で映してみましよう。
- ・ 3DS本体の外側カメラがよごれている場合は、やわらかい布できれいにふきとってください。

- ・紙に印刷 [いんさつ] したポケモンARマーカーは、紙が折れたり曲がったり、よごれたりしていると認識できません。平らにのばしてよごれなどがないか見てみましょう。
- ・手描きのポケモンARマーカーがうまく認識されない場合は、ポケモンARマーカーがきれいに描けているか確認してください。形が曲がっていたり、ムラなどがあるとうまく認識できません。

AR機能 [きのう] を使って遊ぶ場合は、3DS本体を動かします。遊ぶ前に、まわりに十分スペースがあることを確認し、本体を両手でしっかり持って遊んでください。けがや故障 [こしょう]、周囲のものがこわれたりする原因となりますので、はげしい動きや操作を行わないようにしてください。

13 シールについて

ポケモンARマーカ―を映したりすると、そのポケモンのシールが手に入ります。シールには2種類あり、手に入れる方法がかわります。

 ARシール	ポケモンARマーカ―を映すと手に入るシールです。
 フォトシール	「ポケモンARマーカ―を映して表示したポケモン」をさつえいすると手に入るシールです。

シール帳を見る

手に入れたポケモンのシールは、メニューの「シール帳」を選ぶと見ることができます。また、ARファインダー画面の「ポケモン情報 [じょうほう]」で「シール帳」を選んでも見ることができます。

シールをたくさん集めると.....

シールをたくさん集めると、ARファインダー画面で操作できるボタンがふえたり、背景 [はいけい] に写真を使うことができるようになったりします。

14 ポケモンをしぼり込んでさがす

シエルフの「検索 [けんさく]」をタッチすると、「タイプ」や「タマゴグループ」などの条件 [じょうけん] ごとにポケモンをしぼり込むことができます。

検索のしかた

「検索」をタッチすると検索パネルが表示されます。しぼり込みたい項目にタッチするとダイヤルが表示されるので、タッチペンで回して項目を選んでください。いくつかの項目をひとつずつ選んでいくと、よりこまかい条件でポケモンがしぼりこまれ、シエルフにならびます。条件をリセットしたいときは  にタッチしてください。ポケモンの名前でさがす場合は「名前 [なまえ]」をタッチし、キーボードからはじめの一文字をタッチしてください。



① しぼり込む条件

名前	ポケモン名のはじめの一文字をタッチしてしぼり込みます。
タイプ	タイプ別にしぼり込みます。2つまで設定できます。
タマゴグループ	タマゴのグループでしぼり込みます。
特性 [とくせい]	ポケモンの特性でしぼり込みます。
登録 [とうろく] わざ	ブックマークにわざを登録しておくことと選べるようになります。わざを覚えることができるポケモンをしぼり込みます。

② キャンセル

しぼり込みからはずします。

③ しぼり込まれている条件

現在しぼり込まれている条件が赤で表示されます。

15 AR機能 [きのう] の設定メニュー

シールを集めると、AR機能の設定メニューを使えるようになります。ARファインダー画面で  をタッチするか ⊗ を押すと、以下の設定を変更できます。

スケール設定

「ノーマルモード」か「リアルモード」に切りかえることができます。中央のバーをスライドすると、スケールを調整 [ちょうせい] することができます。

ノーマルモード	ポケモンの大きさを 変更して見やすいサ イズで表示します。
リアルモード	ポケモンどうしをな らべて、どれくらい 大きさの差があるの かくらべられるよう になります。

背景 [はいけい] 設定

SDメモリーカードに保存されている写真をARファインダー画面の背景にセットします。セットする写真→「決定 [けつてい]」の順に選んでください。

※背景に写真をセットして、◎左右を入力すると背景写真の透明度 [とうめいど] を調整できます。