

1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 画面の見かた

10 ボーナス・ラウンド

11 GAME EDITOR

困ったときは

12 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『NUTS&MILK（ナッツ＆ミルク）』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。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

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、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

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、この電子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。

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。

©1984 Konami Digital Entertainment
ファミコン・ファミリーコンピュータ・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。

CTR-N-TDBJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『NUTS&MILK（ナツツ&ミルク）』は、主人公の「ミルク」を操作し、ライバルの「ナツツ」の妨害をかわしながら、恋人の「ヨーグル」のところへ向かうパズルアクションゲームです。



ミルク



ナツツ



ヨーグル

3 操作方法

基本の操作方法

移動	
ロープの登り 降り	
ジャンプ※	(A)/(B)
起き上がり	(A)/(B) (気絶して いるとき)
ゲームの一時 中断・再開	 (1Pのみ)

※ロープの上ではジャンプできません。

※ を押しながら を押す
と、ミルクの残り数を1人減らして、ラ
ウンドの最初からプレイできます。

ラウンドを作るときの操作方法

カーソルの移動	+	(1Pのみ)
キャラクターの選択	Ⓐ/ SELECT	※ (1Pのみ)
キャラクターのセット	Ⓐ	(1Pのみ)
キャラクターの全消去	Ⓐ+Ⓑ	(2Pのみ)
メニュー画面に戻る	START	

※Ⓐで順送り、SELECTで逆送りします。

メニュー画面での操作方法

項目の選択	SELECT	(1Pのみ)
決定	START	(1Pのみ)

+と○、Ⓐと×、SELECTと▽は同じ操作ができます。

□+○を同時に押しながら△を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「2 PLAYER GAME A/B」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1 PLAYER GAME A/B」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

SELECT で項目を選び、**START** を押します。



1 PLAYER GAME A/B

1人で遊びます。A/Bは難易度を表し、Bの方が難易度が高くなります。

2 PLAYER GAME A/B

2人で遊びます。

※「2 PLAYER GAME A/B」を選んだ場合は、プレイヤーを切り替えて操作します。詳しくは、(→4)をご覧ください。

GAME EDITOR (→11)

キャラクター（ミルクやフルーツなど）を配置して、オリジナルラウンドを作ります。

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中
断され、下画面にHOMEメニューが表示
されます。「おわる」をタッチすると、ゲ
ームの進行状況をセーブ（保存）して終了
します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページを
ご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、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状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下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。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、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の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に□ + START + ○を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
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。

●ゲームの内容をバックアップする

バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ

バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※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、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

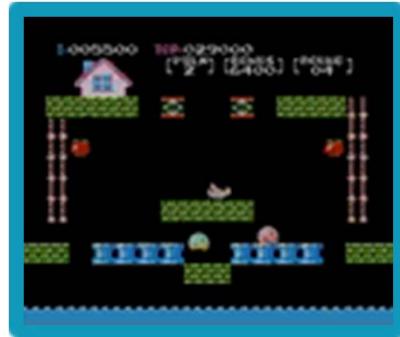


ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

ナツツから逃げながら、ジャンプをしたりロープ（）を登ったりしてフルーツを食べていきます。



気絶

高いところから飛び降りたりスプリングの上で飛び続けたりすると、気絶して動けなくなります。Ⓐ/Ⓑを押すと起き上がり、動けるようになります。



スプリング

飛び乗った瞬間にⒶ/Ⓑを押すと、高くジャンプできます。



ラウンドクリア

全てのフルーツを食べると、家の前にヨーグルが現れます。ヨーグルのところにたどり着くと、次のラウンドに進みます。

※「1/2 PLAYER GAME A」の最後のラウンド（ラウンド50）をクリアすると、自動的に「1/2 PLAYER GAME B」のラウンド1が始まります。

ラウンドをスキップする

SELECT を押すと、現在のラウンドを飛ばして次のラウンドに進みます。

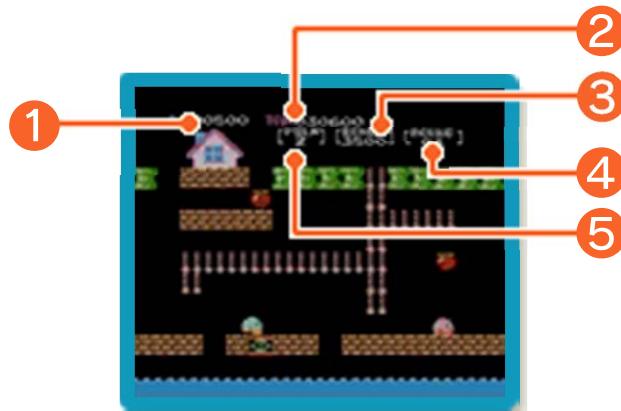
ミスとゲームオーバー

ミルクの残り数（→9）が0人のときにミスするとゲームオーバーとなり、メニュー画面に戻ります。次の場合にミスとなり、残り数が1人減ります。

- ・ナツツにつかまる
- ・飛行船（）に触れる
- ・水に落ちる
- ・ボーナス点（→9）が0になる

※飛行船は「1/2 PLAYER GAME B」のみ登場します。

画面の左右はつながっていて、端から反対側の端へ移動できます。



※画面は「1 PLAYER GAME A/B」のもの
です。「2 PLAYER GAME A/B」のときは、
画面右上に2Pのスコアが表示
されます。

① スコア

以下の場合に増えます。

- ・フルーツを食べる (800点)
- ・ナツツを飛び越える (100点)
- ・ヘリコプター (飛行機のアイコン) に触れる (500点)

※ヘリコプターは「1/2 PLAYER GAME B」のみ登場します。

② ハイスコア

③ ボーナス点

時間とともに減っていきます。ラウンドをクリアすると、スコアに加算されます。

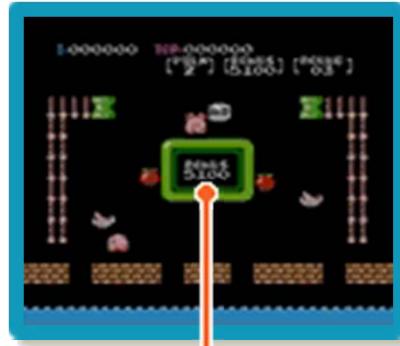
④ ラウンド数

⑤ ミルクの残り数

最大で9人まで増やせます。 (→10)

10 ボーナス・ラウンド

ラウンドをクリアすると、ボーナス・ラウンドが始まることがあります。■や■を避けながら進み、ボーナス点が0になる前にヨーグルのところにたどり着くと、ミルクの残り数が1人増えます。



ボーナス点

※フルーツを食べなくてもクリアできます。

※■や■に当たったり、ボーナス点がなくなったりしてもミスにならず、次のラウンドに進みます。

ラウンド1の画面と、カーソルが表示されます。以下の手順でキャラクターを配置して、ラウンドを作ります。



カーソル

ラウンドの作りかた

- ① カーソルを動かして、変更したい場所を選択します。
- ② キャラクターを選んでセットします。
※ を選んでセットすると、セットしているキャラクターを消せます。
- ③ ①と②を繰り返して、ラウンドを完成させたら、**START** でメニュー画面に戻ります。

ラウンドを作るときの注意

- ・ミルク、ナッツ、フルーツ、スプリングをそれぞれ1つ以上セットしてください。
- ・ミルクは1人まで、ナッツは3人まで、フルーツは5コまで、スプリングは2つまでセットできます。
- ・ミルク、ナッツ、フルーツ、スプリングは、セットできる数を超えた
り、同じ横一列に合計で3つ以上セ
ットしたりすると、右側にセットし
たものから順に消えていきます。
- ・リセットすると、作ったラウンドの
データは消去されます。

作ったラウンドで遊ぶ

メニュー画面でプレイするゲームと人数を選ぶと、自分で作ったラウンドをプレイできます。

※作ったラウンドをクリアすると、通常のラウンド2が始まります。

※ラウンドを作り直したいときは、ゲームオーバーになってメニュー画面に戻り、「GAME EDITOR」を選びます。

※進めなくなったときは、**SELECT** を押しながら **START** を押すと、ミルクの残り数を1人減らして、ラウンドの最初からプレイできます。

12 お問い合わせ先

『NUTS&MILK（ナッツ＆ミルク）』 に関するお問い合わせ先

株式会社
コナミデジタルエンタテインメント

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おりません。