

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

7 ゲームの進めかた

## その他

8 キャラクター紹介


9 アイテム紹介

10 テクニック

## ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『バーガータイムデラックス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。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の取扱説明書も併せてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等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。

『バーガータイムデラックス』  
に関するお問い合わせ先

株式会社ジー・モード

.....

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。

©G-mode, originally created by and assigned from Data East

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

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。

CTR-RA6J-JPN

## 2 ゲーム紹介

『バーガータイムテラックス』は、主人公のピーターペッパーを操作し、ステージにある材料を使ってハンバーガーを完成させていくゲームです。



## プロローグ

フード国のハンバーガー・シヨップの名コック・ピーターペッパーは働き者。おまけに、お店のハンバーガーがトビキリおいしいものだから、今日も朝からお客さんがお店の前にイッパイ！！　ピーターペッパーは大忙しです。

それを毎日眺めている隣のドーナツ屋のご主人・ドーナッテンは、お客がみんなハンバーガー・シヨップに行ってしまうのがおもしろくありません。

そこで手下のウインナ、ピクルス、ゆでタマゴたちを集めて言いました。

「みんなでピーターペッパーの邪魔をしてこい！」

さあ、大変！？

それでなくても忙しいのに、ウインナたちに邪魔をされたのではピーターペッパーもたまりません。

それでも働き者の彼は、邪魔者たちを右に左に、上に下によけながら、ハンバーガーをつくりつづけます。

“ドーナッテンなんかに負けないぞ！”

早くハンバーガーをつくらなくっちゃ！

！”

### 3 操作方法

#### ステージでの操作方法

移動	+
コショウを振りかける	(A)/(B)
ゲームの一時中断・再開	START

#### その他の操作方法

ゲーム開始	START / (A)/(B)
メニューを選ぶ	SELECT / (Y)/+

※(A)+(B)+ START + SELECT / (A)+(B)+ START + (Y)を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

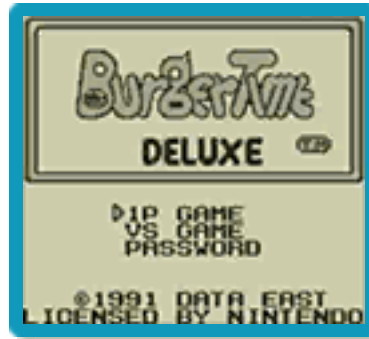
#### スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に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。

## 4 ゲームの始めかた

### タイトル画面

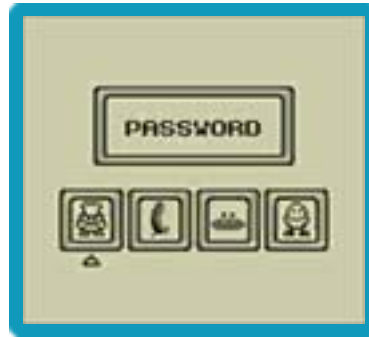
最初から始める場合は「1P GAME」を、続きから再開する場合は「PASSWORD」を選びます。



※「VS GAME」は遊べません。

### パスワードを入力する

「PASSWORD」を選ぶと、パスワード入力画面に進みます。エリアクリア（→7）すると表示されるパスワードを入力して決定すると、そのエリアの次のエリアから遊ぶことができます。




パスワードの入力

パスワードの決定



## 5 ゲームの終わりかた


プレイ中に  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、(→6) をご覧ください。

## 6 VCで使える機能

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。

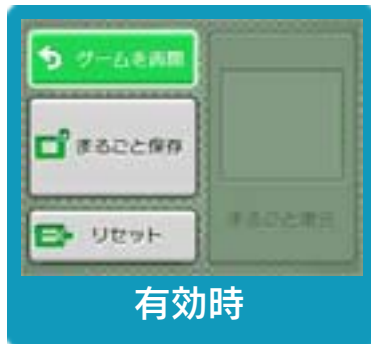
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

**※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(もしくはⓧ長押し)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。



有効時



無効時

※「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[R] + [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。

## おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

### ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。  
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

### ゲームボーイ風の画面色にする

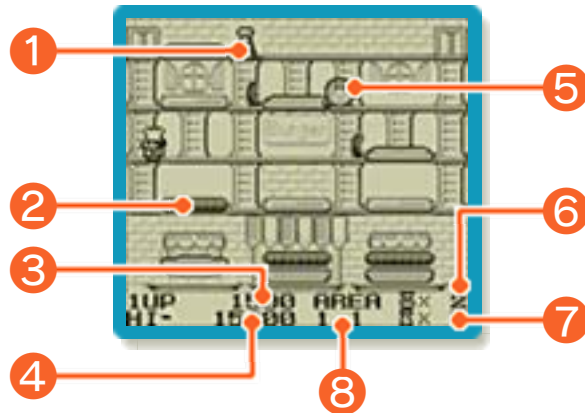
ゲームを遊んでいるときに**L**+**R**を同時に押しながら**Y**で切り替えます。

## 7 ゲームの進めかた

敵キャラクターをよけながら、通路にある材料（パンや肉など）の上を通過して下に落とし、一番下にあるお皿の上にハンバーガーを完成させていきます。

ステージ内にあるすべてのハンバーガーを完成させれば、ステージクリアです。

※ステージによっては、一番下のお皿が見えないステージもあります。



### ① アイテム (→9)

スコアや状況に応じて、アイテムが一定時間出現します。

### ② ハンバーガーの材料

上を通過すると、下の段に落とすことができます。

### ③ 現在のスコア

### ④ これまでのハイスコア

### ⑤ 敵キャラクター

### ⑥ 残り人数

0の状態でもミスをするとゲームオーバーです。

## ⑦ 持っているコショウの数

## ⑧ エリア数・ステージ数

### コショウを振りかける

敵キャラクターの方を向いて、コショウを振りかけると、しばらくの間動きを止めることができます。



※止まっている敵キャラクターに触れても、ミスにはなりません。

### ステージクリアとエリアクリア

ステージをクリアすると、次のステージに進みます。4つのステージをクリアするとエリアクリアとなり、パスワードが表示された後、次のエリアに進みます。

全6エリア（24ステージ）をクリアすると、ゲームクリアです。

#### ミスとゲームオーバー

ピーターペッパーが敵キャラクターに触れるとミスとなり、残り人数が1減ります。残り人数が0の状態ですると、ゲームオーバーです。『CONTINUE!』と表示され、「YES」を選ぶとゲームオーバーとなったエリアの最初のステージからゲームを再開できます。「NO」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

## 8 キャラクター紹介

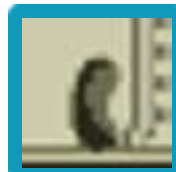
### ピーターペッパー

働き者のコックさん。コショウを武器に一所懸命ハンバーガーをつくります。



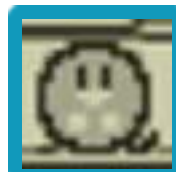
### ウイナ

体はグニャグニャしているけれど、マッスグに追いかけてくる敵キャラクターです。ストレートに進んでくるので、その分誘導しやすい!?



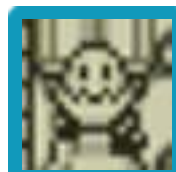
### ピクルス

ハシゴのある角はかならず曲がろうとする性格です。どちらに曲がるのかを見極めれば.....!?



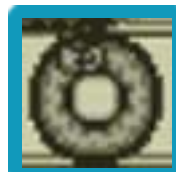
### ゆでタマゴ

ピクルスと同じように角を曲がろうとする性格です。でも、ときどき曲がらないこともあるヒネクレ者。



### ドーナツ

最終エリアに登場する大きな敵キャラクター。ドスン、ドスン、とマッスグに進んでいきます。





## コショウ

ピーターペッパー唯一の武器。  
敵キャラクターに振りかけると、  
一定時間動けなくなります。



※コショウは使用しなければ蓄えておくこ  
とができます。

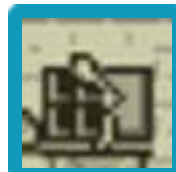
## ポテト

画面上の敵キャラクターを一瞬  
のうちに消してしまいます。



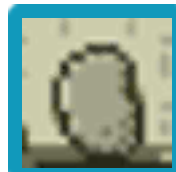
## チョコレート

ピーターペッパーが一定時間無  
敵になります。無敵状態のピー  
ターペッパーに触れた敵キャラ  
クターは、しばらくの間、動け  
なくなります。



## ナゲット

画面上の敵キャラクターをすべ  
てウイナに変えます。



## コーヒー

ゲームを進めるにつれて足が速  
くなった敵キャラクターのスピ  
ードを落とします。



# ピーターペッパー

残り人数が1増えます。



## 乗せ落とし

敵キャラクターをおびき寄せながら、一緒にハンバーガーの材料の上を通過し、材料と一緒に落とすと、「乗せ落とし」となり、スコアを多く獲得することができます。一緒に落とした敵キャラクターの数に応じて、材料が落ちる段やスコアが変わります。

お皿まで落とした敵キャラクターは、壁をはい上がってきます。

※点滅中は触れてもミスになりません。



## 前からの乗せ落とし

ウインナは体が細いため、前からの乗せ落としもできます。材料の前で待ちぶせし、追いかけて来るタイミングにあわせて材料に乗り、一緒に落とします。



## 材料でつぶす

敵キャラクターが下にいるときに材料を落とすと、つぶすことができます。つぶされた敵キャラクターは、再びドアから出現します。



※点滅中は触れてもミスになりません。