

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 データのセーブ（保存）と消去

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 画面の見かた

9 ゲームの進めかた

10 タイムトライアル

11 アクション／移動

その他

12 アクション／その他

13 アイテム紹介


14 ステージ紹介

15 ドンキーコングのヒント

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ドンキーコング』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の取扱説明書もあわ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。

『ドンキーコング』
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。

©1994-2011 Nintendo

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。

禁無断転載

CTR-RAHJ-JPN

2 ゲーム紹介

『ドンキーコング』は、マリオを操作してさまざまな面を進んでいくアクションゲームです。ジャンプしたり、スイッチを操作したりして、ドンキーコングにさらわれたポリーンを助けることをめざします。



マリオ

ものがたり

ヒロイン・ポリーンをさらって逃げるドンキーコング、危険をおかして追うマリオ！！

ゲーム序盤、かつての『ドンキーコング』から移植したステージが登場するほかは、新しい冒険の世界がマリオ(プレイヤー)を待っています。

大都会から船に乗り、ジャングル・砂漠・岩山などなど、生まれ故郷をめざして逃げるドンキーコングを捕らえ、無事にポリーンを助け出すことができるでしょうか？

3 操作方法

アクションの操作方法

基本のアクション

移動	+
ジャンプ	Ⓐ
しゃがむ	+
逆立ち	Ⓐ（しゃがんでいるとき）
バック宙返り	+移動方向と逆+ Ⓐ（移動しているとき）
ハイジャンプ	Ⓐ（逆立ちしているとき）

ロープなどを使ったアクション

登る	+
降りる	+
移動	+
つかまる	+
大車輪	+ (つかまっているとき)
手を離す	Ⓐ

その他のアクション

物を持ち上げる	Ⓑ
物を投げる	Ⓑ (物を持ち上げているとき)
物をほうり上げる	+ + Ⓑ (物を持ち上げているとき)
スイッチの操作	Ⓑ + +

その他の操作方法

項目の選択	+
項目の決定	Ⓐ / START
ゲームスタート	START
ポーズ（一時中断）画面の表示	START
面の情報表示	SELECT

※Ⓐ+Ⓑ+ START + SELECT 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

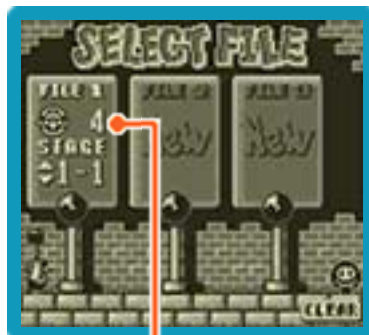
タイトル画面で
START を押すと、セレクトファイル画面が表示されます。



セレクトファイル画面

十字で、選びたいファイルのところまでマリオを移動させ、Aを押します。

データがあるファイルには、ステージと面(→9)の番号やライフ(マリオの残数)などが表示されます。



ライフ

最初から遊ぶ場合


「New」と表示されたファイルを選ぶと、ゲームを最初からプレイできます。

続きから遊ぶ場合

データがあるファイルを選ぶと、ゲームを続きからプレイできます。また、ゲームをある程度進めていると、以前クリアした面からプレイすることもできます。使用するファイルにマリオを移動させた後、プレイする面の番号を十字で選びます。

※選べる面の番号は、「1」または「4の倍数+1」（1、5、9……）です。

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して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、(→7) をご覧ください。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブ

4つの面をクリアすること、進行状況とライフ、合計タイム（→10）をセーブすることができます。「YES」を選ぶとセーブします。



また、ポーズ画面（→8）で「SAVE + END」を選ぶと、ライフをセーブできます。

データの消去

データを消去する方法は、2種類あります。

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

全データを消去する

セレクトファイル画面で $\oplus + \textcircled{B} +$ **START** + **SELECT** を同時に押し、「YES」を選ぶと、すべてのデータを消去できます。


ファイルごとにデータを消去する


セレクトファイル画面で「CLEAR」を選びます。 \oplus でマリオを移動させ、 \textcircled{A} で爆弾を持ち上げます。消去したいファイルまで爆弾を運び、 \textcircled{A} を押します。画面に選択肢が表示されるので、「YES」を選ぶと選んだファイルのデータを消去できます。

7 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。

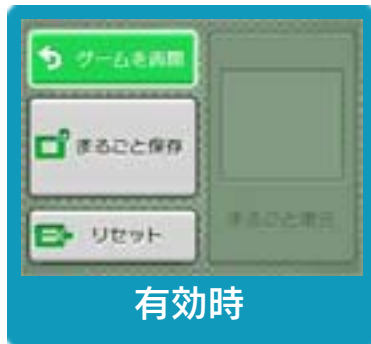
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※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。



※「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。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム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。



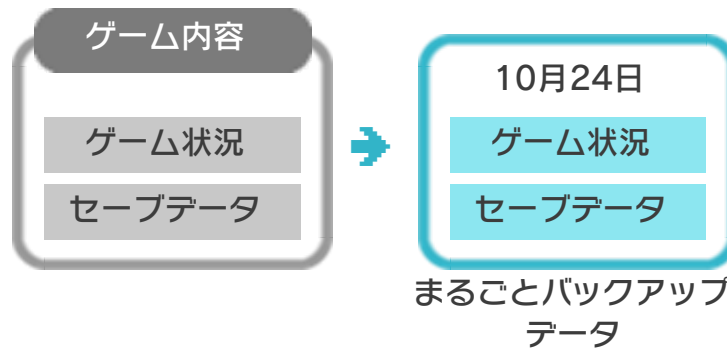
まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

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)

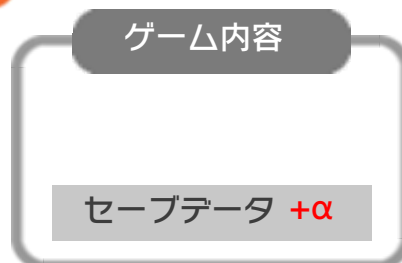
- ① 10月24日に、まるごとバックア
ップ機能を使って、ゲーム状況と
ゲーム内のセーブデータを **バック
アップ (→)** します。

10/24



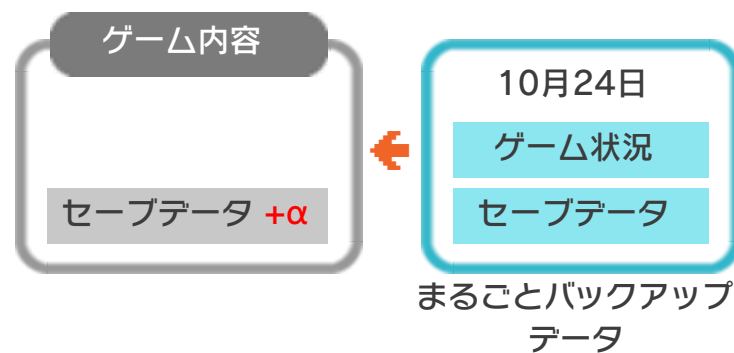
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容
(+α) をゲーム内のセーブデータに
保存します。

10/28



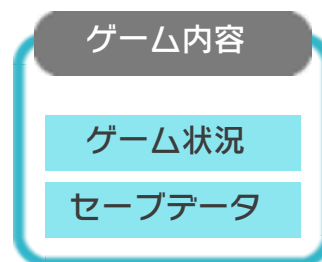
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

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



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に R + START + X 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	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータ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。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、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。

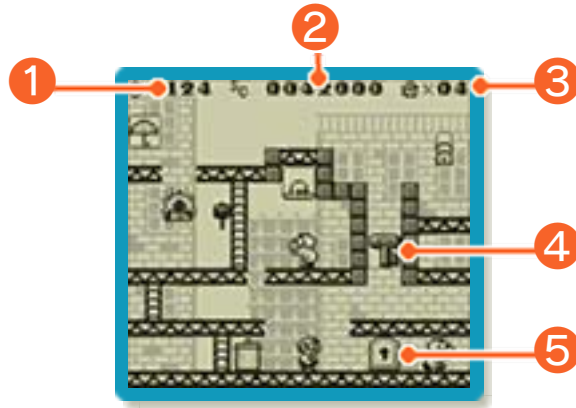
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

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。

8 画面の見かた

プレイ中の画面



① 残り時間

なくなるとミス (→9) になります。

② 得点

③ ライフ

最高99まで増やせます。

④ カギ

⑤ ドア

ポーズについて

プレイ中に **START** を押すと、ポーズ（一時中断）になってポーズ画面が表示されます。下の3つのメニューからいずれかを選びます。



CONTINUE

ゲームを再開します。

SAVE+END

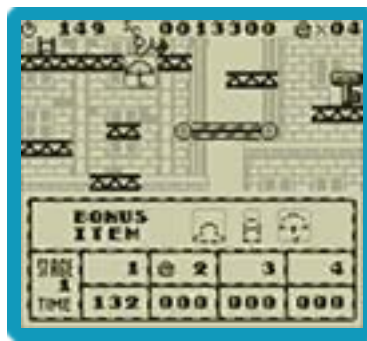
ライフをセーブし、タイトル画面に戻ります。

**RECORD
(→10)**

これまでの記録を、4面ごとに表示します。

面の情報

プレイ中に **SELECT** を押すと、ゲームを中断し、現在プレイしている面での「ハット／バグ／パラソル」（→13）の取得状況と、4面分の「クリアしたときの残り時間」を見ることができます。ゲームを再開するときは、**A**を押します。



ステージと面

このゲームは10のステージがあり、各ステージにはいくつかの面があります。ステージの最後の面ではドンキーコングたちとの戦いがあり、クリアすると次のステージに進みます。また、面は大きく分けて3種類あり、それぞれクリア方法が異なります。

ポリーンが画面の上にいる面

ドンキーコングの攻撃を避けながら、ポリーンがいる場所へ行くとクリアです。

ドアを開ける面

カギ穴がついたドアからポリーンの悲鳴が聞こえる面では、カギをドアまで持っていくとドアが開いてクリアです。

ステージの最後の面

ステージの最後の面は、ドンキーコングたちとの戦いです。たるをドンキーコングにぶつけるなどして攻撃し、ドンキーコングを倒せばクリアです。

ボーナスゲーム

1つの面でハット、バッグ、パラソルを3つすべて取ると、ボーナスゲームに挑戦できます。ボーナスゲームでは、ライフを増やすことができます。

※ステージ0にボーナスゲームはありません。

ミスとゲームオーバー

ミスについて

次のような場合はミスとなってライフが1減り、面の最初からやり直しになります。

- ・ 敵にぶつかったとき（一部の敵を除きます）
- ・ 高い場所から落ちたとき
- ・ 残り時間がなくなったとき
- ・ 穴に落ちたり、針に触れたとき

ゲームオーバーについて

ライフが0のときにミスをするとゲームオーバーです。以下のメニューからいずれかを選びます。



CONTINUE	ライフが4の状態、最後にプレイした面か少し前の面から再開します。
SAVE+END	ライフが4の状態をセーブし、タイトル画面に戻ります。
RECORD (→10)	これまでの記録を、4面ごとに表示します。

10 タイムトライアル

各面を早くクリアするほど、面の区切りでライフが多く増えます。

面の区切り

1つのステージは、4つの面ごとに区切られています。4つの面をクリアすると、各面をクリアしたときの合計タイム（残り時間の合計）が表示され、合計タイムによってライフが増えます。

合計タイムの記録について

ポーズ画面やゲームオーバー時に「RECORD」を選ぶと、合計タイムの記録を見ることができます。⊕で見たいステージを選びます。



※記録は、過去に記録された合計タイムより、高い合計タイムを出したときに自動的にセーブされます。

移動

⇨を押すと、押した方向に走ります。

ジャンプ

Ⓐを押すと、ジャンプします。

バック宙返り

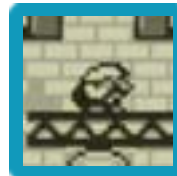
移動中に、走っている方向と逆の方向に⇨を押し、同時にⒶを押すと、走っていた方向とは逆向きに大きくジャンプします。

このアクションを使うと、高い場所へ移動したり、高く張られたロープにつかまることができます。



しゃがむ

⇩を押すと、しゃがみます。



逆立ち

⇩を押しながらⒶを押すと、逆立ちします。逆立ち中は⇨で移動したり、上から降ってきた物を蹴り飛ばしたりできます。

※蹴り飛ばせない物もあります。



ハイジャンプ

逆立ちしている状態で(A)を押すと、高くジャンプします。逆立ちした直後にタイミングよく(A)を押すと、より高くジャンプします。



ロープなどにつかまる

上下に張られているロープなどは、Marioがジャンプして近づくと自動でつかまります。

横やナナメに張っているロープなどは、近くで十字を押すとつかまります。

※ロープなどにつかまっている間は、十字で横に移動することができます。

ロープなどを登る

上下に張られているロープなどは、十字で登ることができます。2本つかんでいる状態だと、速く登れます。

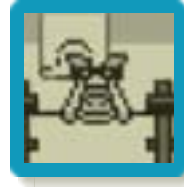


ロープなどを降りる

上下に張られているロープなどは、十字で降りることができます。1本だけつかんでいる状態だと、速く降りることができます。

大車輪

ロープなどにぶら下がっているときに \square を長押しすると、マリオが回転します。このとき \odot を押すと、ジャンプします。回転は続けるほど速くなり、より高くジャンプできます。



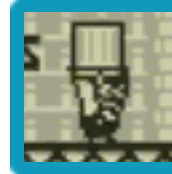
※上下に張られているロープでは回転できません。

手を離す

ロープなどから手を離すときは、 \odot を押します。

物を持ち上げる

物の上に乗って③を押すと、物を持ち上げます。物を持ち上げているときに敵にぶつかるとはじき飛ばされ、持ち上げていた物を落とします。



物を投げる

物を持ち上げている状態で③を押すと、持ち上げている物を向いている方向へ投げます。

ほうり上げる

☒を押しながら物を投げると、上に向かって投げることができます。ジャンプ中に上に向かって投げると、さらに高くほうり上げることができます。



スイッチの操作

スイッチは、横に立って③を押しながら左右に移動すると切り替えることができます。スイッチを切り替えると、エレベーターやスライドボードを作動させたり、動いている方向を変えたりすることができます。



13 アイテム紹介

道



左右に伸びる道を作ることができます。

はしご



上下に伸びるはしごを作ることができます。

道やはしごの設置
「道」や「はしご」を取ると、時間が止まってカーソルが現れます。⊕でカーソルを動かし、設置したい場所でⒶを押すと、道やはしごが設置されます。設置した道やはしごは、一定時間経つと消えます。
※道やはしごの長さは、まわりにあるものによって変わります。



カーソル

ハット／バッグ／パラソル



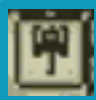
これらのアイテムを3つとも取ってから面をクリアすると、ボーナスゲームに挑戦できます。

ハンマー



取ると、一定時間自動で振り回して敵を攻撃します。持っている間はジャンプできません。

スーパーハンマー



ハンマーの効果に加え、ブロックを壊すことができます。取ってから一定時間が経つと、元の位置にふたたび現れます。

ゴミ箱



敵に投げたり、踏み台にしたりできます。ただし、ゴミ箱に似ている敵もいます。

ジャンプ台



上に乗って、タイミングよくⒶを押すと高くジャンプできます。固定されている場合と、取って自由に設置できる場合があります。設置するときは、⊕で場所を選び、Ⓐで決定します。

1UPのハート



取ると、ライフが1増えます。

14 ステージ紹介

スタートから最後までステージを紹介します。



冰山



飛行機



岩山



塔



飛び降りるときは高さをチェック

とても高い場所から飛び降りた場合は、ミスになります。少し高い場合は、しばらく動けなくなるので注意しましょう。

ドアが隠れている面

ポリーンが閉じ込められているドアが隠れていて、よく探さないと見つからない場合があります。

カギを手放すと.....

カギは手放しても、もう一度持つことができます。手放したまま一定時間が経つと点滅し、元の位置に戻ります。

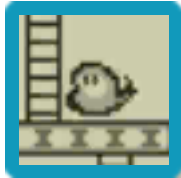
道やはしごについて

道やはしごを複数作ると、最後に作ったものが消えるタイミングですべての道やはしごが消えます。どの道やはしごも、設置時にカーソルがあった位置から消えていきます。

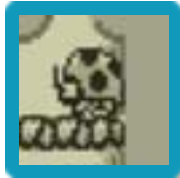
敵について

さまざまな種類の敵がいます。上に乗って持ち上げられる敵もいれば、触れただけでミスになる敵もあります。

ここでは、一部の敵を紹介します。



ファイア



ドッティ



バウバウ



ラッピー



オイル