

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 試合の始めかた


8 試合のルール

9 試合画面の見かた

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『熱血高校ドッジボール部 ～強敵！闘球戦士の巻～』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。

『熱血高校ドッジボール部
～強敵！闘球戦士の巻～』
に関するお問い合わせ先

アークシステムワークス株式会社

.....

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。

© Million Co.,Ltd.

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。

「熱血高校ドッジボール部」は、ミリオンの登録商標です。

禁無断転載

CTR-RATJ-JPN

2 ゲーム紹介

くにおくんたちを操作して、ドッジボールの試合を行います。「ひとりでぶれい」と「めちやぶつけ」で遊ぶことができます。



※「たいせん」は遊べません。

ストーリー

ある日、熱血高校ドッジボール部の部屋に1枚の手紙がきていました。

手紙には「○月×日、△時ドッジドームで学園対抗ドッジボール大会を開きます。優勝すると、すごい賞品がでますので、ぜひとも参加してください。」

くにおくんは「やっどドッジができるぜい」と思い、大会に備えメンバーと猛練習を始めました。

大会の日、時間が過ぎているのに、熱血のメンバーしか集合していません。

?とっていた時どこからか声が.....。

「まんまとワナにはまったな。くにおくん」

現れたのは、なっとな〜んと藤堂でした。あの手紙は、くにおくんをおびきよせるためのワナでした。「このドームに来たのが運のつきだったな。ここは私の財産をかけて改造し造りあげた所だから君達はこちらから出ることはできないようになっている。ここから出る方法は、ただ一つ。私が造った6チームが各場所に待機している。君たちはこの全6チームを倒さないといここから出られないというわけだ。これまでうけた屈辱を、今はらしてやるから覚悟しておきたまえ。もっとも、私が造った6チームはパーフェクトな出来なので、せいぜい白く燃え尽きない程度でがんばってくれたまえ。フフフ.....」

ワナにはまった熱血メンバー。謎の6チーム相手に、勝つことができるでしょうか...
...?

3 操作方法

試合中の操作

移動	+
ダッシュ	+どちらかを2回押す
ジャンプ	(A)+(B)
ボールを拾う	(A)/(B) (落ちてい るボールの近くに いるとき)
ゲームの一時 中断・再開	START

オフェンス時（攻撃時）

パス	Ⓐ
ジャンプパス	Ⓐ（ジャンプ中）
バックパス	Ⓐ（ \oplus でパス方向を決めた後）
ノーマルシュート	Ⓑ
ジャンプシュート	Ⓑ（ジャンプ中）
ダッシュシュート	Ⓑ（ダッシュ中）
ダッシュジャンプシュート	Ⓑ（ダッシュ中にジャンプした後）

※「めちゃぶつけ」モードのときは、Ⓐを押してもシュートになります。

ディフェンス時（防御時）

よける	Ⓐ
キャッチ	Ⓑ
インターセプト	ボールの方向に \oplus +Ⓐ+Ⓑ（相手のパスボールの落下点付近にいるとき）

その他の操作方法

項目の選択	+ / SELECT
項目の決定	(A)
項目のキャンセル	(B)
ゲーム開始・ 試合開始	START
オープニング デモを進める	(A) / START

※「ひとりでぶれい」モードのときは、(A) + (B) + START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットして、オープニングデモに戻ります。

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

ゲームモード画面

オープニングデモを進めた後、**+**でモードを選び、**+**で難易度を選びます。 **START** で各モードが始まります。



ひとりでぶれい


ストーリーに沿って
試合を行います。

めっちゃぶつけ

4人でボールをぶつ
け合います。

※「たいせん」は遊べません。


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。

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。

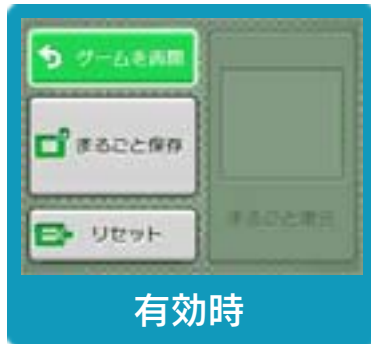
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※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。

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。

「ひとりでぶれい」を始める

ゲームモード画面で「ひとりでぶれい」を選ぶと、フォーメーション画面が表示されます。各選手のポジション（内野／外野）を変える場合は、「はい」を選んでポジション1～6の順に選手を選びます。



START で試合画面（→9）に進みます。

「めちゃぶつけ」を始める

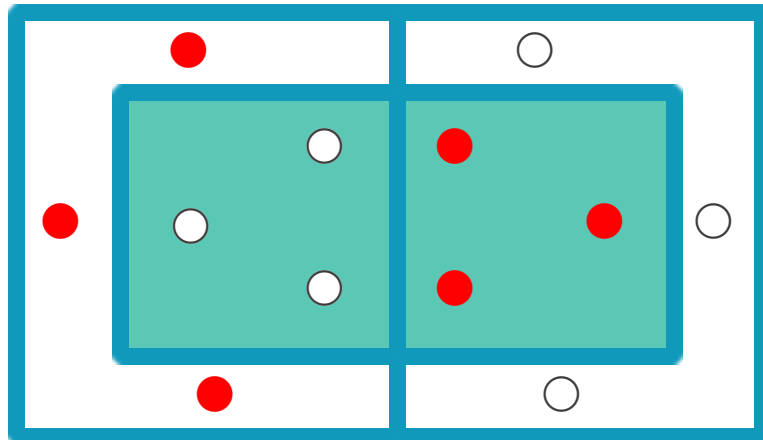
ゲームモード画面で「めちゃぶつけ」を選び、**START** で選手選択画面に進みます。選手選択画面で \odot を押すと、COM（コンピュータ）の操作する選手がランダムで決まります。自分の操作する選手を \square で選び、 \odot で決定したら、**START** で試合を始めます。



8 試合のルール

「ひとりでぶれい」の場合

1チームは6人（内野3人、外野3人）です。試合では、相手チームの内野手にボールを当てて体力を減らします。体力がなくなった選手は、失格となります。相手チームの内野手がすべて失格となればステージクリアです。プレイヤーチームの内野手がすべて失格となればゲームオーバーです。
※ゲームオーバーになった場合、コンティニューはありません。



○：プレイヤーチームの選手

●：相手チームの選手

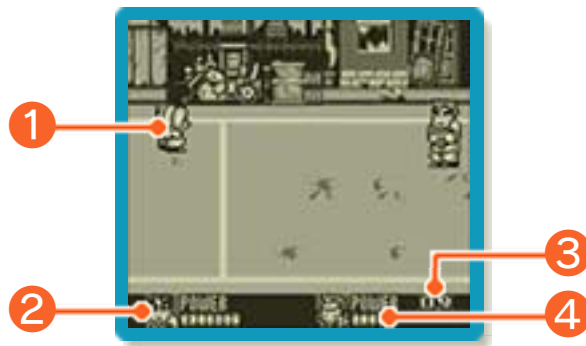
左コートがプレイヤーチーム、右コートが相手チームになります。

「めちゃぶつけ」の場合

4人でボールをぶつけ合います。COMの操作する選手がすべて失格になるか、自分の操作する選手が失格になると、終了です。



9 試合画面の見かた



① 操作中の選手

点減している選手を操作できます。

② 操作中の選手の顔と体力

③ ダメージ

ボールに当たってダメージを受けると表示されます。数字は、受けたダメージの大きさを表します。

④ 選手の体力

ボールに当たってダメージを受けると減ります。体力がなくなった選手は失格となり、コート内からいなくなります。