

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

ゲームの遊び方

7 ゲームの進めかた

8 400Mハードル

9 ハンマー投げゴルフ

10 力サ争奪高跳び込み

11 ビル越え棒幅飛び

12 はちやめちや柔道

その他

13 チーム紹介

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト
『びっくり熱血新記録！ どこでも金メダル』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。

『びっくり熱血新記録！ どこでも金メダル』

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おりません。

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。

禁無断転載

CTR-RAVJ-JPN

2 ゲーム紹介

『びっくり熱血新記録！ どこでも金メダル』は、「くにお」などのキャラクターを操作して、さまざまな競技を行うアクションゲームです。5つのチームの中で、より多くのメダルを獲得することを目指します。



くにお

ストーリー

冷峰 [れいほう] 学園の生徒会長、藤堂護 [とうどうまもる] の計画……。

それは、冷峰学園以外の学校を滅ぼすというものだった。そしてその野望を実現するために、運動会を開催した。

だが、その計画は、もなくも失敗に終わつた。くにお達熱血チームの活躍で、目的を達成できなかつたのだ。

しかし、プライドの高い藤堂は、今度こそ、くにお達を倒すために、藤堂グループの会長であるパパに泣きついた。

3 操作方法

競技中の操作方法

400Mハードル

加速	⊕ (押している間)
減速	⊕ (押している間)
タックル	Ⓐ
ジャンプ	Ⓑ
旋風脚 [せんふうきゃく]	Ⓐ (ジャンプしているとき)
スライディング	⊕ (押している間)
ハードルの破片を拾う	Ⓐ (ハードルの破片が近くに落ちているとき)
ジャイアントスイング	Ⓐ (ハードルの破片を持っているとき)
ハードルの破片を投げる	Ⓐ (ハードルの破片を持ってジャンプしているとき)

ハンマー投げゴルフ

回転	Ⓐ長押し
投げる	Ⓐ (回転しているとき)
角度の調節	⊕ (投げるとき)
空中コントロール	⊕ (ハンマーを投げた後)
バウンドのコントロール	⊕ (ハンマーが地面に落ちるとき)

力サ争奪高跳び込み

飛び込むときに力サを取る	Ⓐ連続で押す
左右に移動	⊕
力サ叩き	Ⓐ (力サを持っているとき)
力サつつき	Ⓑ (力サを持っているとき)
よける	⊕ (力サを持っているとき)
パンチ	Ⓐ (力サを持っていないとき)

キック	Ⓐ (力サを持っていないとき)
逆さまになる	✚ (力サを持っていないとき)
元の向きに戻る	✚ (逆さまのとき)
延髓 [えんすい] キック	✚ + Ⓢ / ✚ + Ⓣ (力サを持っていないとき)
延髓キック (逆さまのとき)	✚ + Ⓢ / ✚ + Ⓣ (力サを持っていないとき)
スクリュー移動	✚どちらかを2回押す (逆さまのとき)
旋風手 [せんふうしゅ]	Ⓐ (スクリュー移動中)
旋風脚	Ⓑ (スクリュー移動中)

ビル越え棒幅飛び

加速	+ (押している間)
減速	+ (押している間)
ジャンプ	Ⓐ
アイテムを拾う	Ⓑ (アイテムが近くにあるとき)
棒でジャンプ	Ⓑを押し続けて離す (棒を持っているとき)
空中コントロール	+ (ジャンプ中)
ぶら下がり	+ (ジャンプしてビルに手が届きそうなとき)
アイテムを捨てる	Ⓐ

はちゃめちゃ柔道

移動	+
パンチ	Ⓐ
キック	Ⓐ
ダッシュ	⊕どちらかを2回 押す
ショルダータックル	Ⓑ（ダッシュしているとき）
ジャンプキック	Ⓐ（ダッシュしているとき）
肩組み	⊕（相手の近くで相手がいる方向を押したとき）
相手の気力を減らす	Ⓑ長押し（肩組みしているとき）
技を選ぶ	⊕（肩組みして相手の気力がないとき）
返し技を選ぶ	⊕（相手が技を選んでいるとき）
技を決定する	Ⓐ

その他の操作方法

ゲームスタート	START
項目の選択	+
項目の決定	Ⓐ
項目のキャンセル	Ⓑ
ゲームの一時中断・再開	START

※Ⓐ+Ⓑ+**START**+**SELECT**を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトルメニューに戻ります。

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、ムービーが流れた後、ゲームモード選択画面が表示されます。



※ムービーはⒶでスキップすることができます。

ゲームモード選択画面

以下の中からいずれかのモードを選びます。選んだ競技が対戦の場合、コンピュータが相手になります。



ノーマル

すべての競技を行います。

ショート

3つの競技を行います。

練習

競技を1つ選んで練習できます。

競技選択

「ショート」か「練習」のゲームモードを選んだ場合、行う競技を選びます。「ショート」は、選んだ順に競技が行われます。競技を選び終わったら、「YES」を選びます。

チームセレクト画面

使用するチームを選びます。



出場選手セレクト画面

競技に出場させる選手を選びます。
※選手は競技ごとに選ぶことができます。

選手のステータス



ステータスの見かた

HP

現在の体力／最大体力です。体力は攻撃を受けたりすると減り、競技中になくなると負けたり、リタイアになります。

はやさ

移動する速さです。

ちから

攻撃力です。

まもり

防御力です。

商店街

ゲームモードが「ノーマル」か「ショート」の場合、選手を選ぶと商店街が表示され、以下の店でアイテムや情報を買うことができます。アイテムは、メダルを使って買うことができます。



持っているメダルの枚数

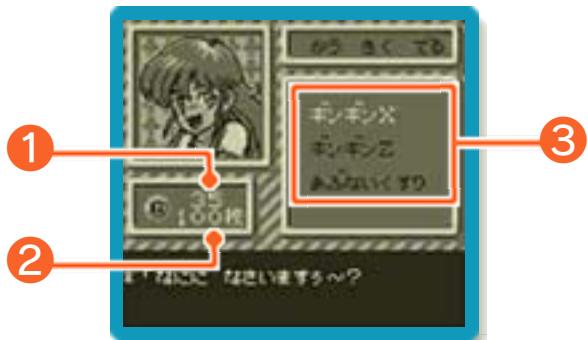
※アイテムの効果は、1つの競技が終わるとなくなります。

※店を選ぶときに **SELECT** を押すと、選手のステータスを確認できます。

ドラッグストアー	体力が回復する薬や、危険な薬を売っています。
アイテムショップ	ステータスを上げるアイテムを売っています。
スポーツショップ	競技に役立つアイテムを売っています。競技ごとに、売っているものが変わります。
じょうほうや	競技についての情報を聞くことができます。

アイテムを買う

アイテムを買う場合は、「かう」を選んで、アイテムを選びます。「きく」を選ぶと、アイテムの効果を確認できます。



① 購入に必要なメダルの枚数

② 持っているメダルの枚数

③ アイテム

5 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、
（→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  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 \otimes 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 $\text{R} + \text{START} + \otimes$ 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で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

さまざまな競技を行い、獲得したメダルの総数をチームごとに競います。



メダルについて

メダルは、以下のタイミングで獲得できます。

※メダルは最大999枚持つことができます。

競技を行っているとき

競技中にメダルが出現した場合、選手の体が触れると獲得できます。

※「ハンマー投げゴルフ」(→9)の場合、ハンマーがメダルに触れると獲得できます。



メダル

競技が1つ終わったとき

競技が1つ終わると、順位に応じたメダルを獲得できます。

また、特別賞をもらった場合は、メダルをさらに獲得できます。

すべての競技が終わったとき

すべての競技が終わると個人賞が発表され、該当する選手が所属するチームはメダルを獲得できます。

HPについて

競技中に攻撃を受けたりするとHPが減り、なくなるとその競技は負けたり、リタイアになります。

※HPがない状態で競技を始めた場合、攻撃を受けたりすると負けになります。



HP

競技の終了

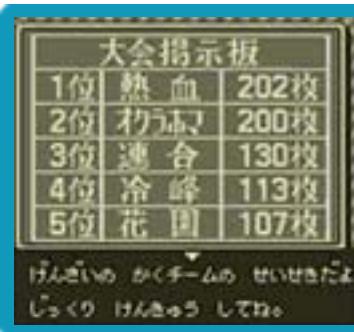
1つの競技が終わると、順位と特別賞が発表され、メダルを獲得できます。その後、大会掲示板が表示されます。



※競技ごとに特別賞の内容は異なります。

大会掲示板

大会掲示板では、現在の順位を確認できます。確認が終わると、次の競技に進みます。



成績発表

すべての競技が終わると、個人賞の発表の後、チームの成績が発表されます。



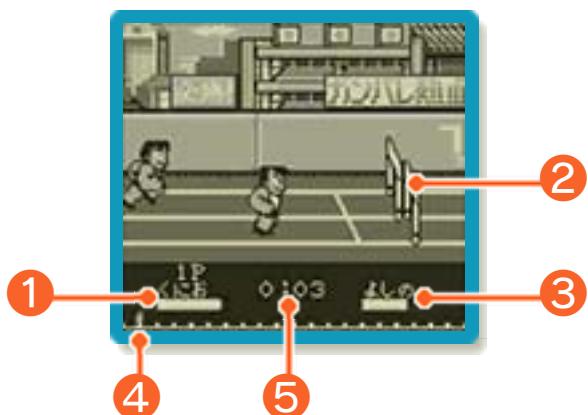
8 400Mハードル

ルールと画面の見かた

ハードルを飛び越えたり、くぐったりしながら走ってゴールを目指します。相手より先にゴールに着くと勝ちです。

ハードルは壊すことができ、破片やメダルが出現することがあります。破片を拾うと、それで相手に攻撃できます。

※キャラクターは自動で走ります。



① プレイヤーの選手名とHP

② ハードル

③ 相手の選手名とHP

④ 現在の位置

右端まで行くとゴールです。

⑤ 経過時間

先頭選手から遅れた場合

先頭の選手から遅れて、画面に表示されなくなつた選手は、前転して戻ってきます。



アクション

加速

↓を押している間、一定の速さまで加速します。

減速

↓を押している間、減速します。

タックル

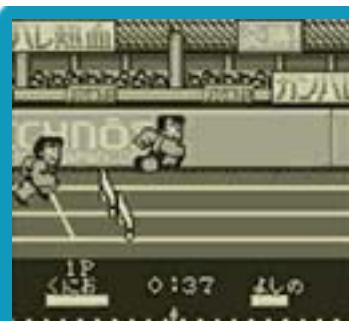
Ⓐを押すと、タックルします。タックルすると、ハードルを壊すことができます。

※壊せないハードルもあります。



ジャンプ

Ⓑを押すとジャンプし、ハードルを飛び越えることができます。
※飛び越えられないハードルもあります。



旋風脚

ジャンプ中にⒶを押すと旋風脚を行い、相手を攻撃したり、ハードルを破壊できます。相手の投げたハードルの破片をはね返すこともできます。

※ハードルの破片を持っているときは、このアクションはできません。



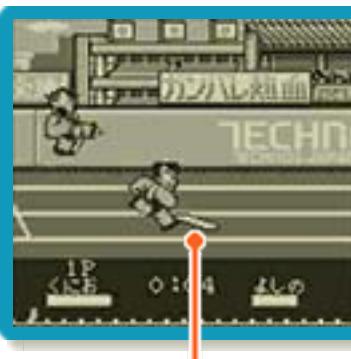
スライディング

↓を押している間、スライディングします。スライディングすると、くぐれるハードルもあります。



ハードルの破片を拾う

ハードルの破片の近くでⒶを押すと、拾うことができます。



ハードルの破片

ジャイアントスイング

ハードルの破片を持っているときにⒶを押すと、ジャイアントスイングを行い、相手に攻撃したり、相手の投げたハードルの破片をはね返すことができます。



ハードルの破片を投げる

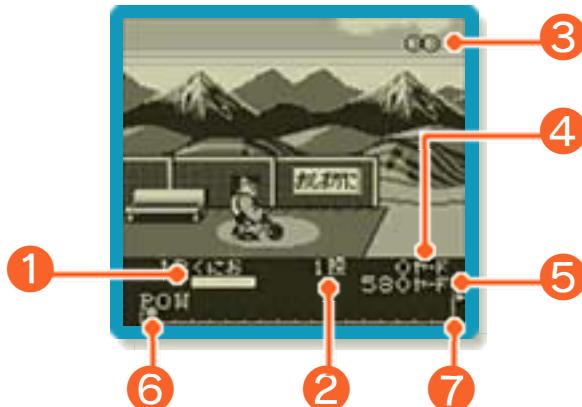
ハードルの破片を持っているときに、ジャンプしてⒶを押すと、ハードルの破片を前に投げます。ジャンプ中に△を押してⒶを押すと、後ろに投げることができます。



9 ハンマー投げゴルフ

ルールと画面の見かた

回転することでハンマーを投げ、コース上のカップに入れることを目指します。カップに入るまでに投げた回数が少ない選手が勝ちです。



① プレイヤーの選手名とHP

② 記録

現在何投目かを表します。

③ メダル

コースにはメダルがあり、投げたハンマーが触れると獲得できます。

④ 現在投げているハンマーの距離

⑤ カップまでの距離

⑥ 現在の位置

⑦ カップの位置

コース上にあるもの

バンカーとラフ

バンカーやラフから投げる場合、回転の速度が上がりにくくなります。

バンカー



ラフ



池

ハンマーが池に入った場合、投げた回数が1加算され、池の手前から投げることになります。



ハンマーの投げかた

1. 回転する

⑤を押し続けると選手が回転を始め、パワーを表すゲージがたまります。

※回転している時間が長すぎると、失敗します。



ゲージ

2. 投げる

回転中にⒶを押すと、ハンマーを投げます。
※バンカーやラフでは、ゲージが少なすぎると失敗します。



ハンマーの操作

ハンマーは、+で投げる角度やバウンドを調整できます。

角度の調節

ハンマーを投げる直前に+を押すと、ハンマーを高く投げます。+を押すと、低く投げます。

空中コントロール

ハンマーを投げた後、+でハンマーの落ちる距離を調整できます。

バウンドのコントロール

ハンマーが地面に落ちるとき、+を押すとバウンドが小さくなります。+を押すと、バウンドが大きくなります。

ルールと画面の見かた

飛び込み台から落下しながら、力サを奪い合う競技です。着地の直前に力サを持っている選手が勝ちです。

力サを持っている場合と持っていない場合とで、できるアクションが異なります。



① プレイヤーの選手名とHP

② 相手の選手名とHP

③ 地面までの距離

スタート

スタート（飛び込み）は自動で行われます。スタート時にⒶを連続で押すと、力サを取ることができます。



力サを奪う

力サを持っている選手は、何回か攻撃を受けると、力サを手放します。このとき力サを奪うことができます。



アクション（共通）

左右に移動

←で、左右に移動できます。

アクション（力サを持っているとき）

力サ叩き

Ⓐを押すと、力サで叩くことができます。



力サつつき

Ⓑを押すと、力サでつつくことができます。



よける

△を押すと、攻撃をかわすことができます。



アクション（力サを持っていないとき）

パンチ

Ⓐを押すと、パンチします。



キック

Ⓑを押すと、キックします。



逆さまになる

↓を押すと、逆さまになります。+を押すと、元の向きに戻ります。



延髄キック

+ + Ⓛを同時に押すと、延髄キックで攻撃できます。逆さまのときは、+ + Ⓛを同時に押します。



スクリュー移動

逆さまのときに+または+を2回押すと、回転しながら移動します。

旋風手

スクリュー移動中にⒶを押すと、旋風手で攻撃できます。



旋風脚

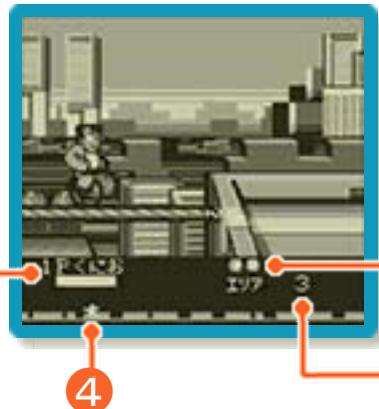
スクリュー移動中にⒷを押すと、旋風脚で攻撃できます。



11 ビル越え棒幅飛び

ルールと画面の見かた

ビルを飛び越える競技で、より多くのビルを越えた選手が勝ちです。ビルを飛び越えるには、ジャンプしたり、アイテムを使ったりします。



① プレイヤーの選手名とHP

② ライフ

ライフの数だけ、下に落ちても復活することができます。

③ ビルを越えた回数

④ 現在の位置

アイテム

アイテムには、棒と一輪車があります。棒を使うと遠くにジャンプでき、一輪車を使うとロープの上を渡ることができます。

棒



一輪車



落ちた場合

下に落ちても、ライフを1つ消費して復活することができます。ライフがない場合は、そのときの状態が記録になります。

アクション

加速

△を押している間、一定の速さまで加速します。

※加速すると、キャラクターは自動で走ります。

減速

□を押している間、減速します。

ジャンプ

Ⓐを押すと、ジャンプします。



アイテムを拾う

アイテムの近くでⒶを押すと、アイテムを拾います。

※ほかのアイテムを持っている場合、拾えません。

棒でジャンプ

棒を持っているときにⒷを押し続けてからタイミングよく離すと、大きくジャンプできます。

※ボタンを離すタイミングが合わないと、失敗します。



空中コントロール

ジャンプ中に⊕を押すと、ジャンプの距離を操作できます。

ぶら下がり

ビルに手が届きそうなジャンプの場合、空中で⊕を押すと、手を届かせることができます。



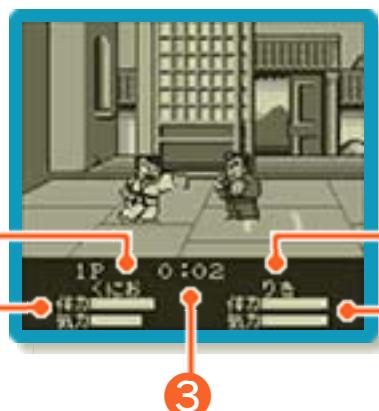
アイテムを捨てる

拾ったアイテムは、Ⓐを押すと捨てることができます。

ルールと画面の見かた

相手がダウンするまで戦う、変則的な柔道です。パンチやキック、技を行い、相手の体力をなくすと勝ちです。

※攻撃を受けた選手は、メダルを落とすことがあります。



① プレイヤーの選手名

② プレイヤーの体力（HP）と気力

③ 経過時間

④ 相手の選手名

⑤ 相手の体力と気力

気力について

気力は攻撃を受けたりすると減り、時間の経過とともに回復します。肩組み中に相手の気力がなくなると、技を出すことができます。

アクション

移動

△で移動できます。

パンチ

Ⓐを押すと、パンチします。



キック

Ⓑを押すと、キックします。



ダッシュ

△または□を2回押すと、その方向にダッシュします。

ショルダータックル

ダッシュしているときにⒶを押すと、ショルダータックルで攻撃できます。



ジャンプキック

ダッシュしているとき
にⒶを押すと、ジャン
プキックで攻撃できま
す。



肩組み

相手に体をくっつける
と、肩を組みます。肩
組み中にⒷを押し続ける
と、相手の気力を減
らすことができます。



技

肩組み中に相手の気力
がなくなると、技を選
んで出すことができます。
技は5種類あり、
ボタンを押さないか、
+ + + + のいずれかを
押すことで選ぶことが
できます。技を選んだ後にⒶを押すと、技
を出すことができます。



返し技

相手が技を選ぶときに、相手が押した方向
と同じ方向の+を押してからⒶを押すと、
相手の技を返すことができます。

13 チーム紹介

熱血高校チーム

くにお率いる熱血高校チーム！
どんな競技もスイスイこなす。ただし、チ
ームメイトはキャプテンと比べると、少し
頼りない。

花園高校チーム

くにおの宿敵、りき率いるチーム。
キャプテンの性格に似たのか、腕に自信の
ある選手が大勢集まつた。

冷峰学園チーム

キャプテン竜一率いる、総合戦力ナンバー
ワンと噂されるチームだ！
弟の竜二も兄に負けず劣らず恐ろしい存
在。残る選手もつわもの揃いだ！

各校連合チーム

豪田率いるこのチームは、一人一人の個性
がはっきりしている。
得意な競技に出場させれば、かなりの働き
が期待できるぞ！

オクラホマハイスクールチーム

藤堂の父親がアメリカから連れてきた、謎
のチーム。