

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 基本のルール

9 マリオのピクロス

10 ワリオのピクロス

11 クイックピクロス

12 ポーズメニュー


## 困ったときは

13 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『ピクロス2』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。ここでは、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。

© 1996 Nintendo / Creatures Inc. /  
Jupiter Corporation

GAME BOY・ゲームボーイ・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-RB5J-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ピクロス2』は、タテとヨコのヒント数字を手がかりに、フィールドのマスを削り、絵を完成させるパズルゲームです。



### 3 操作方法

#### 基本の操作方法

カーソル移動	+
マスを削る・元に戻す	Ⓐ
マスをマークする・マークを消す	Ⓑ
ヒント数字をチェックする	Ⓐ
ヒント数字の拡大機能のON・OFF	Ⓑ + <input type="button" value="SELECT"/> (ヒント数字にカーソルを合わせているとき)
ヒントルーレットの決定	Ⓐ / <input type="button" value="START"/>
カーソルを全体表示ウィンドウへ移動・元に戻す	<input type="button" value="SELECT"/>
ポーズメニューの表示	<input type="button" value="START"/>

## その他の操作方法

選択



決定



戻る



⊕と○、**SELECT** とⓎは同じ操作ができます。

※ⓐ+ⓑ+ **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** を押します。

### データセレクト画面

セーブデータを選びます。



### ゲームセレクト画面

いずれかを選びます。



※ワリオのピクロスについては、(→10)をご覧ください。

### あそびかた

ゲームの遊びかたを確認できます。


### やさしいピクロス

練習用の15×15マス（1フィールド）の問題です。

### マリオのピクロス

1つの問題が、4つのフィールドでできています。

## 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（保存）して終了します。これをVC中断機能とといいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。



### データをセーブする

問題をクリアすると、ゲームの進行状況が自動的にセーブされます。

### 中断セーブをする

ポーズメニュー（→12）で「SAVE」を選ぶと、途中経過が中断データとしてセーブされます。

※「SAVE」を選ぶと、ゲームを中断してタイトル画面に戻ります。

※次回ゲームをはじめると、中断したところから再開されます。

※クイックピクロス（→11）では、中断セーブができません。

### データを消去する


データセレクト画面でデータを選び、**SELECT** を押しながら①+②を同時に押します。「ERASE?」と表示されたら、①を押します。


※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。

## 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。



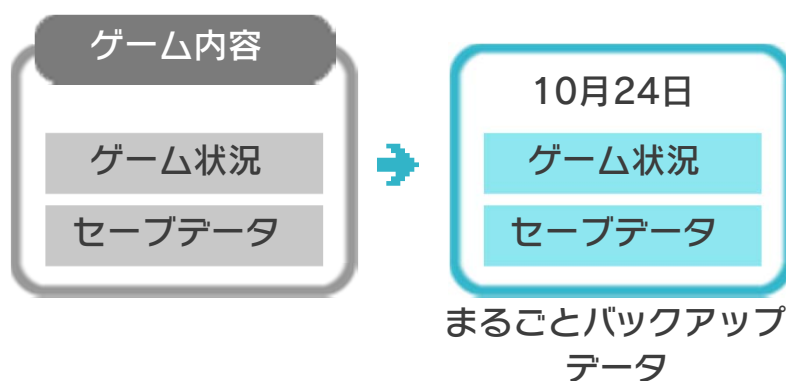
### まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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)

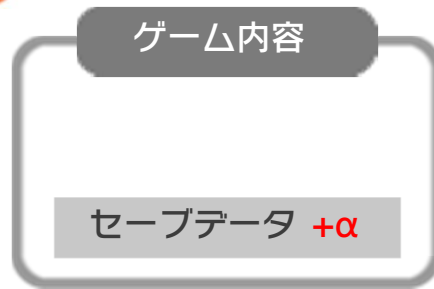
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

10/24



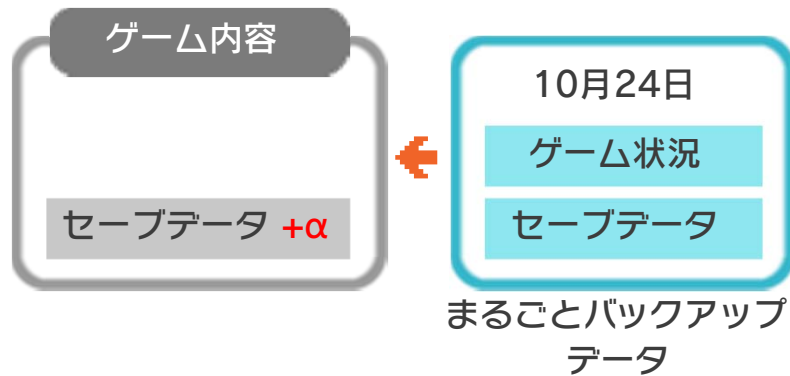
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



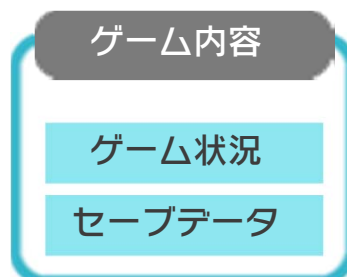
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

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。

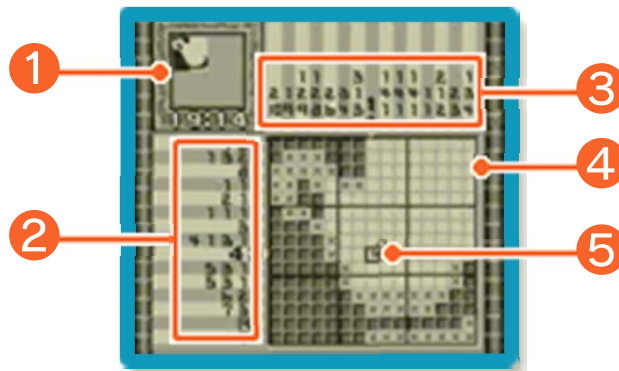
### ゲームボーイ風の画面色にする

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 基本のルール

タテとヨコのヒント数字を手がかりに、フィールドのマス削って絵を完成させます。1つの問題には、4つのフィールドがあります。1つのフィールドは、15×15のマスで構成され、4つのフィールドをすべて完成させると、絵が現れます。

### 基本画面の見かた



#### ① 全体表示ウィンドウ

フィールドを変更できます。



#### ② ヨコのヒント数字

ヨコに削る数です。数字は、その列の連続して削れるマスの数を表します。数字が複数ある場合は、連続して削れるマスが複数あり、その連続したマスとマスの間が1マス以上離れていることを表します。

#### ③ タテのヒント数字

タテに削る数です。

#### ④ フィールド

15×15のマスでできています。削ったマスは  で、マークをつけた（削ってはいけない）マスは  で表されます。

#### ⑤ カーソル



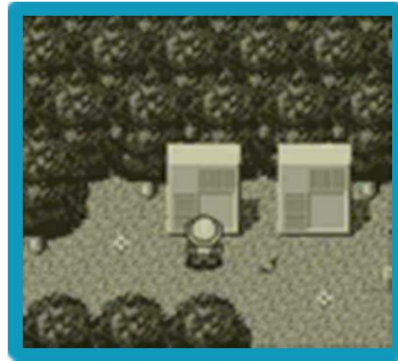
### ステージ画面

ステージを選びます。ステージ内のすべての問題をクリアすると、次のステージが選べるようになります。3ステージごとにある「？」では、「クイックピクロス」(→11)に挑戦します。



### マップ画面

問題を選びます。



## ルール

### ヒントルーレット

ヒントルーレットを回すと、タテ・ヨコ各一列の答えがわかります。問題開始時に回すルーレットは、制限時間が減りませんが、問題の途中で回すと、1回につき5分制限時間が減ります（→12）。

### 制限時間

ステージ3までは、1つのフィールドにつき30分です。ステージ4以降は、1つの問題につき90分です。

### ミス

削り間違えると自動的に訂正され、制限時間が減ります。1度目で2分、2度目で4分、3度目以降は1回につき8分減ります。

## 10 ワリオのピクロス

マリオのピクロスのステージ1をクリアすると、ワリオのピクロスが遊べるようになります。マリオのゲームセレクト画面で✚を押すと、ワリオのゲームセレクト画面が表示されます。

※ワリオのゲームセレクト画面では、「やさしいピクロス」のかわりに「せってい」が表示されます。

### ルール

### ヒントルーレット

ヒントルーレットはありません。

### 制限時間

ワリオのゲームセレクト画面の「せってい」で、あり／なしを選択できます。ありを選択した場合の制限時間は、マリオのピクロスと同じです。

### ミス

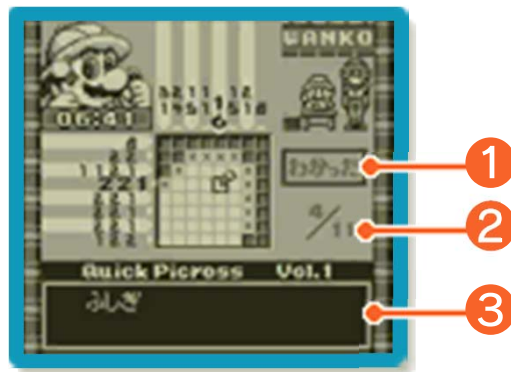
削り間違えても訂正されず、そのままゲームが進みます。制限時間も減りません。

## 11 クイックピクロス

1つのフィールドは、8×8のマスで構成され、問題をとくと、文字が1つ現れます。制限時間内にすべての問題をとくとき、文章を完成させるとクリアです。

マリオのピクロスでは削り間違えると制限時間が減りますが、ワリオのピクロスでは間違いを訂正されず、制限時間も減りません。

### 画面の見かた



#### ① わかった

途中で答えの文字がわかった場合、ここにカーソルをあわせてⒶを押すと、文章欄で答えの文字を選択できるようになります。

※ **SELECT** を押すと、カーソルが「わかった」へ移動します。

#### ② 文字数

#### ③ 文章欄

途中で答えの文字がわかった場合は、**+**で文字を選びます。

## GIVE UP

問題を終了します。

## SAVE

中断セーブをします。

## BGM

BGMを設定します。

## HINT-5

ヒントルーレットを回して、タテ・ヨコ一列の答えを見ます。1回につき5分制限時間が減ります。

※やさしいピクロスとマリオのピクロスでのみ表示されます。

## ?START

「YES」を選んで問題をはじめると、試し置きモードが始まり、削ったマスもマークしたマスも、うすく表示されます。もう一度ポーズメニューを開き「?END」を選ぶと、試し置きしたマスの確定を選択できます。

※試し置きモードの途中では、中断セーブができません。

※試し置きモードで、一定数以上のマスを削ったりマークしたりすると、自動的にポーズメニューが表示されます。

※ワリオのピクロスでのみ表示されます。

『ピクロス2』  
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おりません。