

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 ブロックの種類

11 ブロックの消しかた


困ったときは

12 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『カービィのきらきらきっず』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。

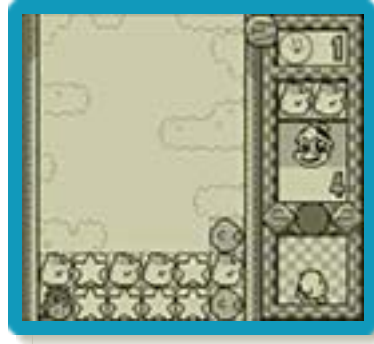
© 1997 HAL Laboratory, Inc. /
Nintendo

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-RBYJ-JPN

2 ゲーム紹介

『カービィのきらきら
きっず』は、落ちて
くるブロックを動かして
消し、星をキャッチ
するパズルゲームで
す。






3 操作方法

ブロックの操作方法

左右（または上下）入れ替え	+
速く落とす	+
左に移動	+
右に移動	+
右に回転	Ⓐ
左に回転	Ⓑ

その他の操作方法

項目を選ぶ	+
決定	Ⓐ / 
前の画面に戻る	Ⓑ
ゲームを始める	Ⓐ /  (タイトル画面 やオープニング デモのとき)
セーブデータを消す	 (タイ トル画面やゲ ーム選択画面 のとき)
ポーズメニューの表示	 (パズ ルゲーム中)

※ Ⓐ + Ⓑ +  +  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。

⊕とⒸ、 とⒹは同じ操作ができます。

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

タイトル画面で $\text{\textcircled{A}}$ を押すと、ゲーム選択画面に進みます。



※タイトル画面でボタンを押さずにいると、オープニングデモが始まります。

ゲーム選択画面

遊びかたを選んだり、ルールや記録を見たりします。



※「たいせんゲーム」は遊べません。

ラウンドクリアゲーム

決められた数の星をキャッチして、ラウンドをクリアするゲームです。

$\text{\textcircled{+}}$ で難易度を、 $\text{\textcircled{+}}$ でラウンドを選びます。



※最初に選べるラウンドは「01」のみです。一度遊んだラウンドは、次回から選べるようになります。

チャレンジゲーム

ゲームオーバーになるまでにキャッチした星の数を競います。

タイムアタックゲーム

3分間でキャッチした星の数を競います。


ルールせつめい

ゲームの遊びかたを確認します。

きろくをみる

チャレンジゲームとタイムアタックゲームのハイスコア（3位まで）が表示されます。

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。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブについて

ゲームの進行状況は、以下のタイミングで自動的にセーブされます。

ラウンドクリアゲーム

ラウンドをクリアしたとき。

チャレンジゲーム

星のキャッチ数が3位以内に入ったとき。
※ポーズメニューで「やめる」を選び、途中でゲームをやめた場合でも、キャッチ数はセーブされます。

タイムアタックゲーム

星のキャッチ数が3位以内に入ったとき。
※途中でゲームをやめた場合や、ゲームオーバーになった場合は、キャッチ数がセーブされません。

データの消去について

データを消す方法は2つあります。

※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。

すべてのデータを消す

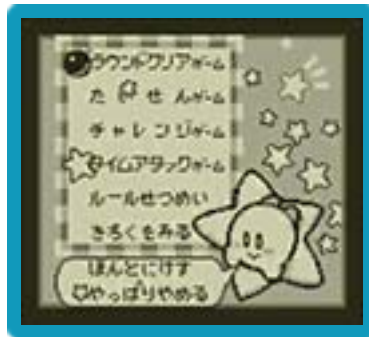
タイトル画面で

SELECT を押し、「はい」を選びます。



各ゲームごとのデータを消す


ゲーム選択画面でゲームを選んで **SELECT** を押し、「ほんとにけす」を選びます。




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

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。

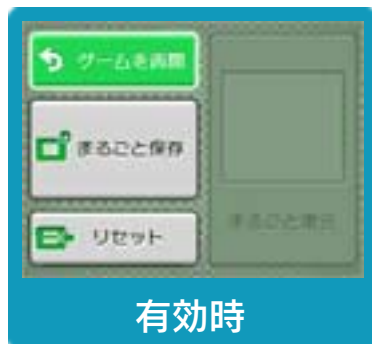
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※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ⓧ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。

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。



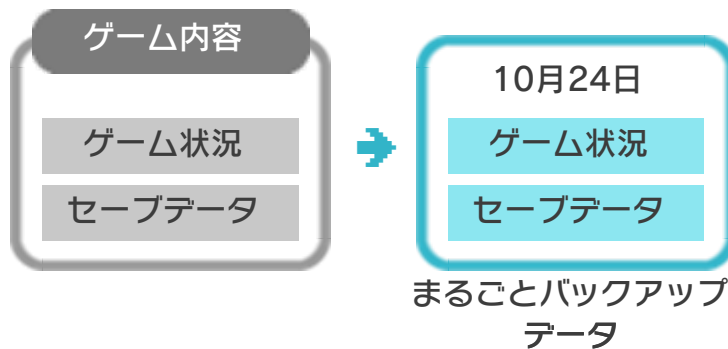
まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

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)

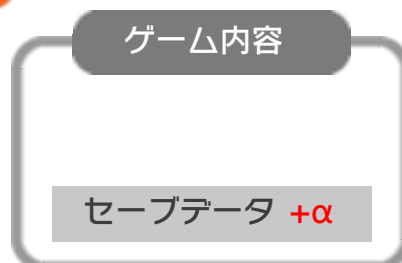
- ① 10月24日に、まるごとバックア
ップ機能を使って、ゲーム状況と
ゲーム内のセーブデータを**バック
アップ (→)** します。

10/24



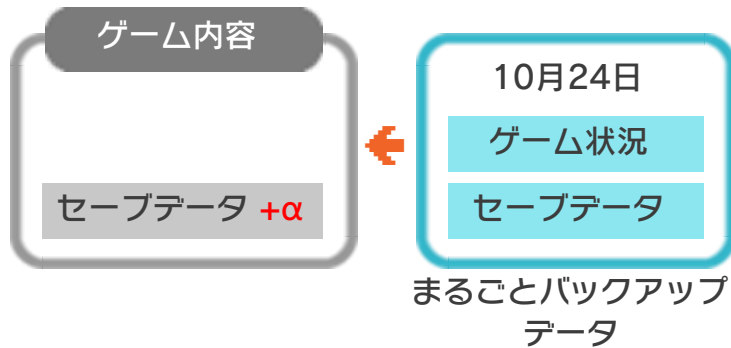
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容
(+α) をゲーム内のセーブデータに
保存します。

10/28



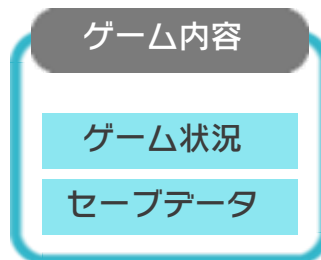
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

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

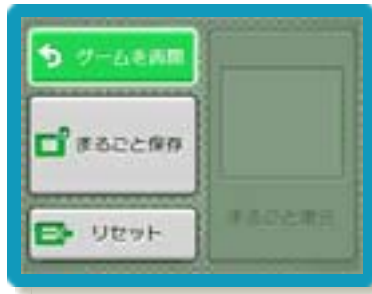


まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

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

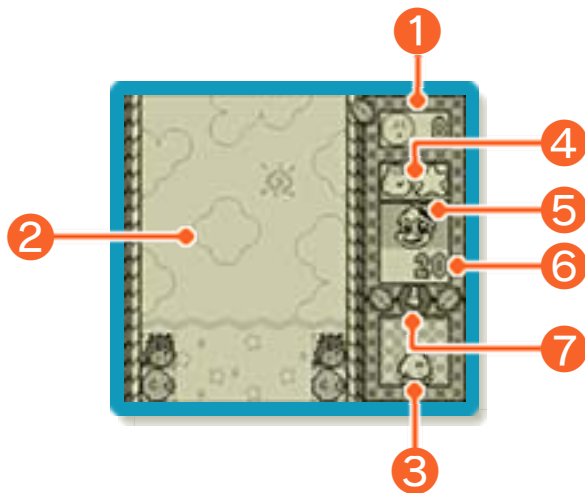
HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。

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。

ラウンドクリアゲーム



① 難易度とラウンド数

② ゲームフィールド

③ カービィ

④ 次に落ちてくるブロック

⑤ テテテ大王

ブロックがせり上がる（→9）前になると、パンチマークに変わります。

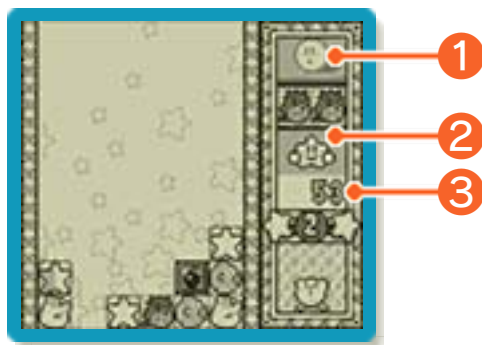
⑥ キャッチする星の残り数

この数の星をキャッチすると、ラウンドをクリアできます。

⑦ 連鎖（→11）した数

チャレンジゲーム

ラウンドクリアゲームとは、以下の表示が異なります。



① 難易度

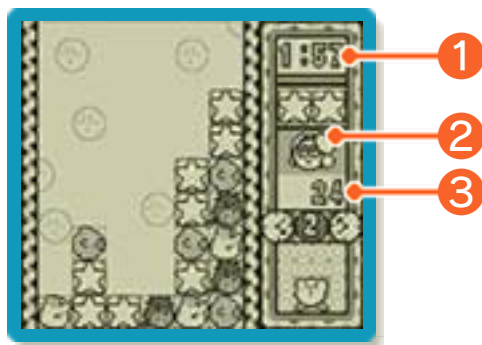
② 星くん

ブロックがせり上がる前になると、パンチマークに変わります。

③ キャッチした星の数

タイムアタックゲーム

ラウンドクリアゲームとは、以下の表示が異なります。



① 残り時間（分：秒）

② チクタクJr.

ブロックがせり上がる前になると、パンチマークに変わります。

③ キャッチした星の数

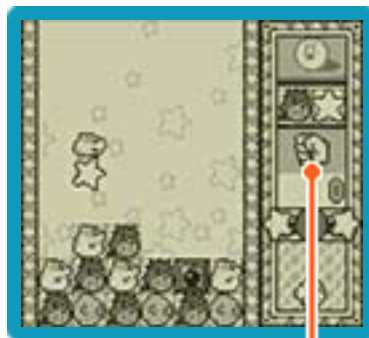
9 ゲームの進めかた

次々に落ちてくるブロックを消し（→11）、星をキャッチします。



ブロックのせり上がり

ブロックが2～3回落ちるごとに、下からもブロックが1段ずつせり上がってきます。ブロックがせり上がる前になると、画面にパンチマークが現れます。

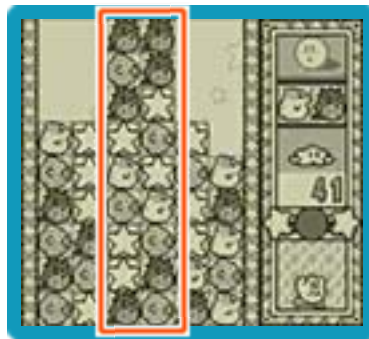


パンチマーク

※せり上がるペースは難易度やラウンド数によって変わることがあります。また、ピンチ状態のとき（ピンチの効果音が鳴っているとき）は、難易度にかかわらず、ブロックが3回落ちるごとに1段せり上がります。

ゲームオーバー

中央の2列どちらか一方でもブロックでふさがると、ゲームオーバーです。



ポーズメニュー

ゲーム中に

START を押すと、ポーズメニューが表示されます。「つづける」を選ぶとゲームを再開し、「やめる」を選ぶと難易度やラウンドを選ぶ画面に戻ります。



10 ブロックの種類

仲間ブロック

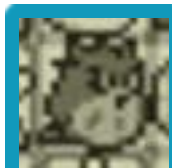
3種類のブロックがあります。



リック



カイン



クー

星ブロック



同じ種類の仲間ブロックではさむと消え、星をキャッチできます。

ばくだんブロック



同じ種類の仲間ブロックではさむと爆発して、横1列のブロックがすべて消えます。

固いブロック



同じ種類の仲間ブロックではさむと、星ブロックに変わります。

※ばくだんブロックを爆発させると、一度で消えます。

11 ブロックの消しかた

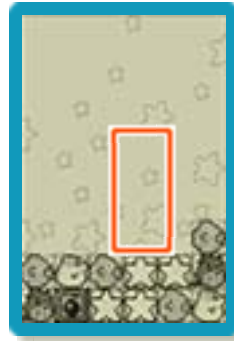
- ① 仲間ブロック・星ブロック・固いブロックのうち、どれか2個がペアになって落ちてきます。



- ② 落ちてくるブロックを回転させたり、入れ替えたりして、同じ種類の仲間ブロックで、仲間ブロック以外のブロックをはさむように落とします。タテとヨコ、どちらでもはさむことができます。



- ③ はさんだ仲間ブロックと、はさまれたブロックが消えます。星ブロックを消すと、星をキャッチできます。



※同じ種類の仲間ブロックを並べると、間に何もはさまなくても消えます。

※同じ種類の仲間ブロックではさんでも、間に違う仲間ブロックがあったり、空間があったりすると、ブロックは消えません。

連鎖

ブロックを消した後、続けてブロックが消えることを「連鎖」といいます。

- ① 同じ種類の仲間ブロックではさんで、ブロックを消します。



- ② ブロックが消え、空いた空間に上のブロックが落ちます。このとき、同じ種類の仲間ブロックではさまれるブロックがあると、再び消えます。これが連鎖です。

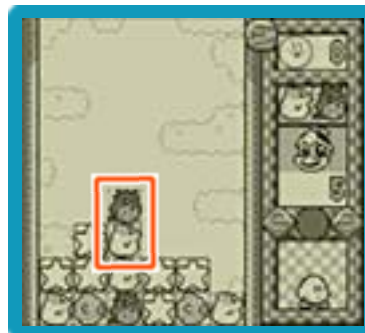


- ③ 連鎖が起こると、ごほうびの星が降ってきます。ごほうびの星が同じ種類の仲間ブロックではさまれると、さらに連鎖が続き、ごほうびの星もキャッチできます。



※連鎖の回数が多くなるほど、たくさんのごほうびの星が降ってきます。

マーカーについて
ラウンドクリアゲームでは、ラウンド開始時に、点減するブロック（マーカー）が現れる場合があります。その次に落ちてくるブロックを、マーカーに合わせて置くと、連鎖が起き、有利にゲームを進めることができます。



12 お問い合わせ先

『カービィのきらきらきっず』 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。