

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

ゲームの遊びかた

7 画面の見かた

8 ゲームの進めかた


ローカルプレイ

9 ローカルプレイの遊びかた

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『3Dクラシックス アーバンチャンピオン』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の取扱説明書も併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上で再現したのですが、動作・表現等に変更を加えております。あらかじめご了承ください。

『3Dクラシックス
アーバンチャンピオン』
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。

©1984-2011 Nintendo

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-SADJ-JPN

2 ゲーム紹介



『3Dクラシックス アーバンチャンピオン』は、敵をパンチ攻撃で追いつめ、マンホールの中に落とす格闘アクションゲームです。ニンテンドー3DSローカルプレイを使用して、2人で遊ぶこともできます。

ラウンド画面での操作方法

前進	+
後退	+（相手との距離があるとき）
スウェイ（パンチを避けて体を引く）	+（相手と隣接[りんせつ]したとき）
弱パンチ（よわいパンチ）	Ⓐ
強パンチ（つよいパンチ）	Ⓑ
上段の構え・顔面をガードする	+
下段の構え・ボディをガードする	+
顔面へのパンチ	Ⓐ/Ⓑ（上段の構え中）
ボディへのパンチ	Ⓐ/Ⓑ（下段の構え中）

ポーズメニュー の表示

START / SELECT

※ラウンド画面での操作方法は、オプションの「そうさ」(→4)で変更できます。

※「2 PLAYER GAME」(→4)のとき、右側のプレイヤーは、「前進」「後退」「スウェイ」の操作が逆になります。

その他の操作方法

項目の選択	+
決定	(A)
キャンセル	(B)
前の画面に戻る	(B)

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。

※ただし、「2 PLAYER GAME」中はスリープモードになりません。

4 ゲームの始めかた

メインメニュー

ゲームを起動すると表示されます。



ゲームスタート

タイトル画面に進みます。

きろく

これまでの最多ラウンド数、最多勝利回数、最高グレード（→7）を確認することができます。

オプション

●そうさ

2種類のパンチを好きなボタンに割り当てることができます。また、移動に使うボタンを設定できます。ⓧを押すと最初の設定に戻ります。ⓑを押してオプション画面に戻ると、変更内容が自動的にセーブされます。

●3Dオプション

3Dボリュームを動かしたときの立体感の強さを調節します。3DボリュームがOFFの場合は、調節しても立体感に変化はありません。Yを押すと「カメラON」になり、より立体感のある斜め上から見た画面が取り入れられます。もう一度Yを押すと「カメラOFF」になり、元の画面に戻ります。

カメラON画面



Xを押すと最初の設定に戻ります。Bを押してオプション画面に戻ると、変更内容が自動的にセーブされます。

※本体設定（保護者による使用制限）で3Dの表示が制限されていた場合は、調節できません。

●クレジット

スタッフクレジットが流れます。

タイトル画面

ゲームモードを選びます。



VS. COMPUTER

コンピュータと対戦します。

2 PLAYER GAME

ローカルプレイの機能を利用し、2人でプレイします（→9）。

5 ゲームの終わりかた

ポーズメニュー（→7）を表示し、「おわる」を選びます。確認画面で「はい」を選ぶとタイトル画面に戻ります。また、ゲームオーバー（→8）になったときも、タイトル画面に戻ります。

※どちらの場合も、グレード（→7）以外のゲームの進行状況はセーブされません。

データのセーブについて

次のときに、ラウンド数、勝利回数、グレード（→7）が、これまでの記録を上回ると、「きろく」（→4）に自動的にセーブされます。

- ・ゲームオーバー（→8）時
- ・ポーズメニュー（→7）で、「きゅうけい」や「おわる」を選んだとき
- ・ローカルプレイ（→9）時

※グレード以外の進行状況は保存されませんのでご注意ください。

きゅうけい

ポーズメニューを表示し、「きゅうけい」を選ぶと、進行状況をセーブすることができます。

ゲームを再開すると、中断したラウンドの最初から始まります。

※ゲームを再開した時点で、中断しているデータは削除されます。元には戻せませんので、ご注意ください。

データの消去について

メインメニューの「オプション」でⓧを押すと、すべてのデータを消去できます。

※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。

ラウンド画面
(VS. COMPUTERの場合)



① プレイヤー

② 相手 (COM)

③ 現在のラウンド数

相手を画面の外に出すと、場面が切り替わりラウンド数が増えます。

④ プレイヤーのスタミナ

パンチしたり、相手のパンチを受けると減ります。ゲームスタート時のスタミナは200です。

⑤ 残りタイム

ゲームスタート時のタイムは99です。タイムが0になるとパトロールカーが現れ、画面の端に近い劣勢側を連れていきます（→8）。連れていかれると残り数が減ります。

⑥ 残り数

相手（COM）とプレイヤー（YOU）の残り数です。

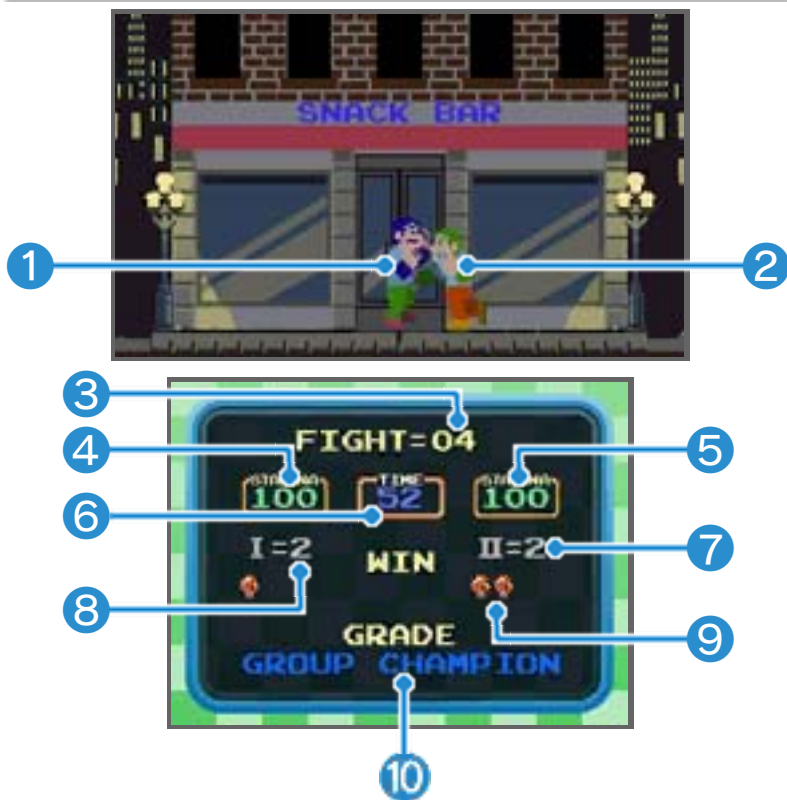
⑦ 現在の勝利回数

相手に勝つと、🏆が増えます。🏆は増えると、ほかのものに変化していきます。

⑧ 現在のグレード

勝利回数が増えると、グレードが上がります。

ラウンド画面 (2 PLAYER GAMEの場合)



① 1 P

② 2 P

③ 現在の対戦回数

④ 1 Pのスタミナ

ゲームスタート時のスタミナは100です。

⑤ 2 Pのスタミナ

⑥ 残りタイム

ゲームスタート時のタイムは60です。

⑦ 2 Pの残り数

⑧ 1 Pの残り数

⑨ 現在の勝利回数

⑩ 現在のグレード

よい対戦成績を残していくと、グレードが上がります。

グレードが上がるチャンス

グレードが上がるチャンスがある場合は画面に表示され、グレードアップ戦が始まります。



※グレードアップ戦の途中で「きゅうけい」（→6）すると失敗となります。

ポーズメニューについて

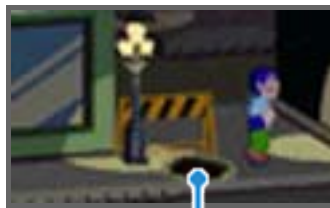
ラウンド画面で **START** を押すと、ポーズメニューが表示されます。

※「2 PLAYER GAME」では、ポーズメニューを表示することはできません。

つづける	ラウンド画面に戻ります。
きゅうけい	「きゅうけい」（→6）を行い、ゲームを終了します。
おわる	ゲームを終了します。

8 ゲームの進めかた

パンチを当てて、相手を画面の端に追いつめていきます。相手を画面の外に出すと、場面が切り替わります。場面が切り替わるとラウンド数が増え、相手の残り数が1減ります。



マンホール

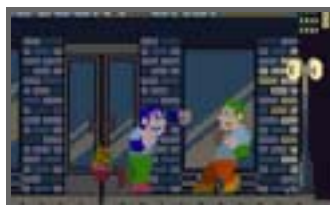
残り数が1になると、画面の端にフタの開いたマンホールが現れます。相手を追いつめて、マンホールの中に落とすと勝ちです。

逆に、追いつめられてマンホールに落とされるとゲームオーバーになります。

※「VS. COMPUTER」と「2 PLAYER GAME」は、基本的なルールはほぼ同じです。

パンチ攻撃

弱パンチは動作がすばやく、命中すると敵が一步後退します。強パンチは、動作はゆっくりですが、命中すると敵が倒れます。



パトロールカーの見回り

ときどき、パトロールカーが見回りにやってきます。この間は、プレイヤーと相手は画面の端に戻されます。パトロールカーが画面から消えると、ラウンド再開となります。



制限時間に注意

残り時間が0になるとパトロールカーが現れ、画面の端に近い劣勢側を連れていきます。連れていかれるとミスとなり、残り数が減ります。残り数がある場合は、次のラウンドが始まります。



植木鉢の落下

ときどき、上から植木鉢が落ちてくることがあります。植木鉢に当たると、スタミナが減り、しばらく動けなくなります。この間にパンチを受けると、必ず倒れます。



ミスとゲームオーバー

相手のパンチを受けて画面の外へ出たり、パトロールカーに連れていかれたりするとミスになり、残り数が減ります。プレイヤーの残り数が0になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、タイトル画面に戻ります。



スタミナについて

スタミナが0になると弱パンチしか出せなくなり、また、弱パンチを受けても倒れるようになります。

※スタミナの減りかたは、「VS. COMPUTER」と「2 PLAYER GAME」で、以下のように異なります。

VS. COMPUTERの場合

弱または強パンチを出すと、スタミナが1ずつ減ります。相手の弱パンチを受けるとスタミナが4減り、強パンチを受けると10減ります。

2 PLAYER GAMEの場合

強パンチを出すとスタミナが1減り、スウェイをすると4減ります。弱パンチを出してもスタミナは減りません。

相手の弱または強パンチを受けるとスタミナが5ずつ減ります。

9 ローカルプレイの遊びかた

対戦プレイ（ローカルプレイ）

『3Dクラシックス アーバンチャンピオン』が保存されている本体が2台あれば、対戦プレイを楽しむことができます。

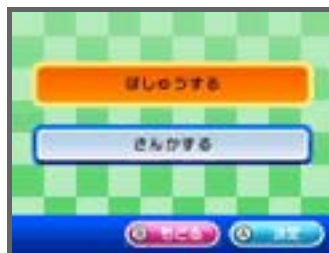
●用意するもの

『3Dクラシックス アーバンチャンピオン』が保存されているニンテンドー3DS本体 …………… 2台

●操作手順

1. タイトル画面で「2 PLAYER GAME」を選びます。

2. 一方のプレイヤーが「ぼしゆうする」を、もう一方が「さんかする」を選びます。「ぼしゆうする」を選



んだプレイヤーが1 Pに、「さんかする」を選んだプレイヤーが2 Pになります。

3. はじめに2 Pが1 Pの名前を選び、続いて1 Pが2 Pの名前を選びます。それぞれが「スタート」を



選ぶと、ゲームが始まります。「やめる」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。

4. ラウンド画面での基本的な進めかたは、「VS. COMPUTER」とほぼ同じです。1



Pと2Pのどちらかが勝利すると、対戦が終了します。再び遊ぶ場合は「スタート」を選びます。