

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 マップ画面の見かた

8 ステージ画面の見かた

9 ゲームの進めかた

10 地上でのアクション

11 空中や水中でのアクション

12 コピーする

## その他

13 ボーナステージ紹介


14 アイテム紹介

15 レベル紹介

## 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 星のカービィ 夢の泉の物語』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  
星のカービィ 夢の泉の物語』  
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。

©1993-2011 HAL LABORATORY,  
INC. / 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-N-SAFJ-JPN

NINTENDO, HAL LABORATORY, INC.  
AND ARIKA ARE THE AUTHOURS OF  
THIS SOFTWARE FOR THE  
PURPOSE OF COPYRIGHT. ALL  
RIGHTS RESERVED.

## 2 ゲーム紹介



『3Dクラシックス 星のカービィ 夢の泉の物語』は、敵を吸い込んで能力をコピーできるカービィを操作して、敵を倒しながら進めていくアクションゲームです。

### ストーリー

「アレッ？ きょうはゆめを見なかったなあ……？」

地球から遠く離れた小さな星の小さな国、あきれかえるほど平和なププランドでのお話です。

おひるごはんのあとのおひるねから目覚めたカービィでしたが、ちょっと気分がよくありません。いつもなら楽しいゆめを見てしあわせな気持ちになれるのに、きょうはゆめを見ることができなかつたのです。

カービィもププランドのひとびとも、みんな食いしん坊。そして誰もがおひるねが大好きで、ゆめを見ることを楽しみにしていました。おひるねから目覚めたあと、ひとびとはお互いに見たゆめのことを語り合い、そしてそのゆめがかなうようにと励まし合うのです。

ププランドの果てには『ゆめのいずみ』という、宝石のように輝く『ゆめ』が湧き出るところがあります。それはププランドの全ての生き物のゆめの集まりであり、希望のみなもとでもあるのです。ゆめのいずみに湧いたゆめは水のように流れ落ち、輝きながらププランドをつつみます。そして眠りについた生き物たちに、楽しいゆめとやすらぎをあたえます。

いずみの不思議な力は、この国に伝わる秘宝のひとつ『スターロッド』によって生み出されてきました。ロッドの先にあるキラキラ輝く星は、遠い昔にププランドに流れ落ちた星くずのかけらだと言われています。いずみの中央にそなえられたスターロッドは、平和なププランドの象徴でもあるのです。けれども...

ゆめのないおひるねは次の日も、また次の日も、そのまた次の日も続きました。ゆめを見ていないのはカービィだけではなく、全てのププランドの生き物もいっしょでした。ゆめを見ることのできなくなったひとびとは、みんな元気がありません。ププランドから楽しそうな笑い声が聞かれなくなってしまいました。

「これはきっと、ゆめのいずみに何か起こったにちがいない。」  
原因をつきとめるために、カービィは勇敢にもひとりていずみへと向かいました。するとそこではなんと、あの『デデデ大王』が水浴びをしているではありませんか！

以前、ププブランドの食べ物をどろぼうした、あの大王です。そしていつもそこにあるはずのスターロッドは消えてしまっていたのでした。

「またおまえのしわざか、テテテ大王！」

「ぼうず、何を言ってるんだい。ワシはみんなのためと思ってだな……。」

「うるさい！ スターロッドをどこへやった！！」

「ああ、あれなら7本に分けて、子分たちにあずけておいたゾ。」

いったい、テテテ大王は何を考えているのでしょうか。とにかくカービィは、みんなの楽しいおひるねタイムをとりもどすため、スターロッドをあつめ、ゆめのいずみの輝きをとりもどす旅に出かけるのでした。



### 3 操作方法

#### 地上での操作方法

歩く	+
走る	+2回押す
しゃがむ	+
ジャンプ	(B)
スライディング グ	++(B)
はしごを上る・ 下りる	+ (はしごに重 なっているとき)
ドアや入口に 入る	+ (ドアや入口に 重なっているとき)
吸い込む	(A)/(Y)
はき出す	(A)/(Y) (ものを吸 い込んだ状態で)
飲み込む	+ (ものを吸い 込んだ状態で)
コピーした能 力を使う	(A)/(Y)

コピーした能力を外す	ⓧ
ルーレットを止める	Ⓐ/Ⓑ/Ⓐ
空を飛ぶ	+

### 空中での操作方法

ホバリング	+/Ⓑ連続で押す (空を飛んでいる間)
空気弾	Ⓐ/Ⓐ (空を飛んでいる間)

### 水中での操作方法

泳ぐ	+/Ⓑ
水鉄砲	Ⓐ/Ⓐ

## その他の操作方法

項目の選択	+
決定	(A)
キャンセル	(B)
ゲームスタート	[START] / [SELECT] (タイトル画面のとき)
ポーズメニューの表示	[START] / [SELECT] (マップ画面やステージ画面のとき)
デモシーンのスキップ	(A) / (B) / (X) / (Y) / [START] / [SELECT] (デモシーン表示中)

※エンディングなど特定のデモシーンは  
[START] または [SELECT] でのみスキップ  
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

### 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

これまでのハイスコア（1位～5位まで）を確認します。スコアはエンディングに達した場合や、ゲームオーバー（→9）になった場合に、自動で記録されます。

### オプション

#### ●そうさ

カービィのアクション（→10～12）を好きなボタンに割り当てることが出来ます。⊗を押すと最初の設定に戻ります。

## ●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。また、Ⓨを押すと「ライトON」になり、背景を明るくすることができます。もう一度Ⓨを押すと「ライトOFF」になり、元の明るさに戻ります。

ⓧを押すと最初の設定に戻ります。

※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

『3Dクラシックス 星のカービィ 夢の泉の物語』のスタッフクレジットが流れます。

## タイトル画面

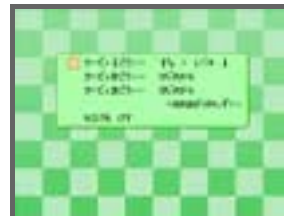
**START** を押すと、ファイル選択画面が表示されます。

※タイトル画面でボタンを押さずにいると、デモシーンに切り替わります。

## ファイル選択画面

最初から遊ぶ場合は、ゲームの進行状況を保存するファイルを、3つのファイルから選びます。ファイルを選ぶとマップ画面（→7）に進みます。

続きから遊ぶ場合は、プレイするファイルを選びます。



## 5 ゲームの終わりかた

ポーズメニュー（→9）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（→9）になった場合は「GAME END」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。

※どちらの場合も、ゲームの進行状況はセーブされません。

## 6 データのセーブ（保存）と消去

### データのセーブについて

ステージをクリアすることにより、ゲームの進行状況が自動的にセーブされます。

※カービィの残り数やコピーした能力、スコア、体力（→7~8）などは保存されません。

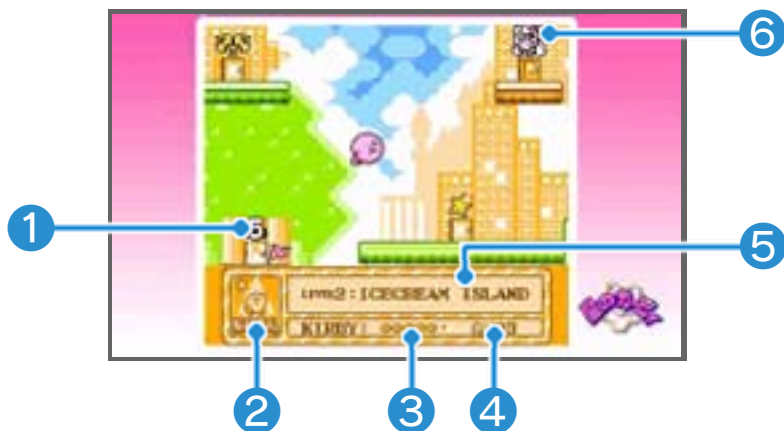
### データの消去について

ファイル選択画面で「キログをけす」を選んでから消したいファイルを選びます。続いて「はい」を選ぶと、選んだファイルのデータを消去できます。

また、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。

## 7 マップ画面の見かた



### ① ステージドア

数字が表示されたドアに入ると、ステージ画面（→8）に移ります。クリアしたステージのドアには、旗が立ちます。

※旗が立っても、ドアが茶色の場合は、まだ秘密が隠されています。ドアが白色になると、そのステージは完全にクリアしたことになります。

### ② 能力パネル

現在のカービィの状態です。敵の能力をコピー（→12）していないときは「NORMAL」、コピーしているときはその内容が表示されます。

### ③ 体力

敵や敵の攻撃に当たるとダメージを受け、1つ減ります。体力がなくなると、カービィの残り数が1減ります。

### ④ カービィの残り数

0のときにカービィの体力がなくなると、ゲームオーバー（→9）です。



## ⑤ レベル名

## ⑥ 大ボスのいるステージ (→9)

### 特殊なステージについて

マップ画面からは、以下のドアを通過して特殊なステージに行けます。

#### ● ボーナスステージ (→13)

ミニゲームで遊ぶことができます。

ミニゲームの結果

に応じて、カービィの残り数が増えます。



#### ● 博物館

能力を持った敵が飾られており、吸い込んで能力をコピーすることができます。



#### ● 闘技場

中ボスと戦う (→9) ことができます。倒すとマキシムトマト (→14) がもらえます。



#### ● ワープスター発着場

ワープスター (→14) に乗って、すでにワープスター

発着場を出現させたレベルに移動することができます。



## 8 ステージ画面の見かた



① 体力

② スコア

③ 能力パネル

④ カービィの残り数

⑤ 能力の残り使用回数

コピー（→12）した能力が、回数制限つきの場合に表示されます。

## 9 ゲームの進めかた

このゲームは7つのレベルで構成されており、各レベルごとにマップ画面が用意されています。マップ画面にあるステージをクリアすると、次のステージに挑戦できるようになります。

最後のステージには大ボスが登場し、倒すと次のレベルに進めるようになります。

### ステージを選ぶ

マップ画面で数字が表示されたドア（ステージドア）に入ると、ステージ画面へ移ります。



※一度クリアしたステージでも、ドアに入れば再び遊ぶことができます。

### ステージクリア

ステージの最後にある星がついた入口に入るとステージクリアとなり、ジャンピングボーナスが始まります。



### ジャンピングボーナスについて

タイミングよく(A)/(B)/(Y)を押してカービィをジャンプさせます。跳んだ高さによってスコアを獲得でき、一番上の雲まで跳ぶと、カービィの残り数が1増えます。



### 秘密のスイッチ

特定のステージには、「秘密のスイッチ」が隠されています。

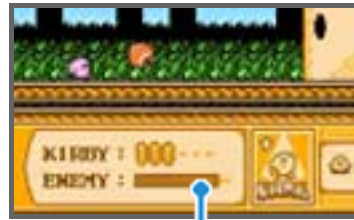
秘密のスイッチに乗ると特殊なステージ（→7）が出現します。



### 中ボス・大ボスとの戦い

ステージの途中で中ボスが現れることがあります。また、各レベルの最後のステージには大ボスが登場します。ボスが現れると、スコアの代わりにボスの体力が表示され、体力を空にすると倒すことができます。

※大ボスを倒すとスターロッド（→14）が出現し、取るとそのレベルをクリアしたことになります。



ボスの体力

## ポーズメニューについて

マップ画面やステージ画面で **START** を押すと、ポーズメニューが表示されます。

つづきを する	ゲームを再開します。
ドアから 出る	クリアしたステージでのみ表示されます。ステージを出て、マップ画面に戻ります。
おわる	ゲームを終了します。進行状況はセーブされません。

※能力をコピー（→12）した状態でポーズメニューを表示すると、その能力の特長を見ることができます。

## ゲームオーバーについて

カービィの残り数が0のときに体力がなくなると、ゲームオーバーとなります。



「CONTINUE」を選ぶとゲームオーバーとなったステージのあるマップ画面から再開でき、「GAME END」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

## 歩く／走る

⬇️で歩きます。⬇️のどちらかをすばやく2回押し、そのまま押し続けると走ります。



※一定以上のスピードで移動しているときに逆方向のボタンを押すと、急ブレーキをかけて止まります。

## しゃがむ

⬇️を押すと、しゃがみます。しゃがむと敵の攻撃をよけることができます。



## スライディング

⬇️を押しながらⓀを押すと、スライディングします。スライディングで敵を倒したり、ブロックを壊したりできます。



## ジャンプ

Ⓚを押すと、ジャンプします。走りながらジャンプすると、より遠くにジャンプすることができます。



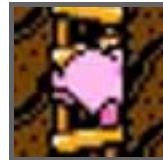
## 空を飛ぶ

⬇️を押すと、ふくらんで空を飛ぶことができます。



## はしごを上る／下りる

はしごに重なっているときに $\oplus$ を押すと、はしごを上ったり下りたりできます。



※ものを吸い込んだ状態またはホバリング中(→11)は、はしごを上り下りすることはできません。

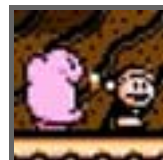
## ドアや入口に入る

ドアや入口に重なっているときに $\oplus$ を押すと、中に入ることができます。



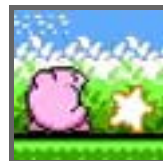
## 吸い込む

敵やブロックに近づいて $\textcircled{A}$ / $\textcircled{Y}$ を押すと、吸い込んでほおばることができます。



## はき出す

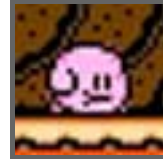
ものを吸い込んだ状態でもう一度 $\textcircled{A}$ / $\textcircled{Y}$ を押すと、星をはき出します。星を敵に当てて攻撃したり、ブロックに当てて壊すことができます。



一度に2匹以上の敵を吸い込んだときは、敵やブロックなどを貫通する星をはき出すことができます。

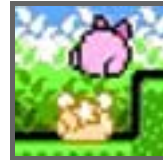
## 飲み込む

ものを吸い込んだ状態で☒を押すと、吸い込んだものを飲み込むことができます。飲み込んだものが「能力を持った敵」の場合、カービィが点減し、その能力をコピー（→12）することができます。



## 頭突きする

高いところから落ち、カービィが逆さになった状態で敵にぶつくと、敵を倒すことができます。





## 11 空中や水中でのアクション

### ホバリング

空を飛んでいるときに $\oplus$ / $\textcircled{B}$ を連続で押すと、飛び続けることができます。



### 空気弾を撃つ

空を飛んでいるときに $\textcircled{A}$ / $\textcircled{Y}$ を押すと、空気弾を撃って敵を攻撃できます。空気弾を撃つとカービィは下に落ちます。



### 泳ぐ

水中では、 $\oplus$ で泳ぐことができます。また、泳いでいるときに $\textcircled{B}$ を押すと上昇します。



※水中ではしゃがんだり、敵を吸い込んだりすることはできません。

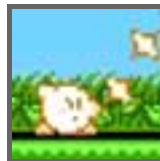
### 水鉄砲

水中で $\textcircled{A}$ / $\textcircled{Y}$ を押すと、口から水をふき出して、敵を攻撃することができます。



## 敵の能力を使う

能力を持った敵を飲み込んだ場合、カービィはその敵の能力を使えるようになります（コピー）。



能力は $\textcircled{A}$ / $\textcircled{Y}$ で使うことができます。ただし、使える回数が決まっている能力もあります。

※能力をコピーすると、敵を吸い込むことができなくなります。

※能力を持つ敵を一度に複数吸い込んで飲み込むと、能力パネル（→8）がルーレットになります。ルーレットは一定時間たつか、 $\textcircled{B}$ を押すと止まり、止まったパネルの能力をコピーします。

※敵の中には、飲み込んででも能力をコピーできないものもいます。

## 能力を外す

敵から攻撃を受けるか、 $\textcircled{X}$ を押すとコピーした能力が星の形になって外れます。



この星を飲み込んだ場合、もう一度その能力を使うことができます。

## 中ボスの能力をコピーする

中ボスは、倒した後には吸い込むことができます。能力を持っている中ボスを飲み込んだ場合も、能力をコピーすることができます。



## 13 ボーナスステージ紹介

ボーナスステージでは、以下のミニゲームで遊べます。

※ボーナスステージの説明画面の星の数は、ミニゲームの難易度を表しています。

### 早撃ちカービィ

ガンマンとなり、敵と早撃ちを競います。敵が銃を抜いたら、すばやく①/②/③を押して敵を倒します。



敵が動く前に①/②/③を押してしまうとお手つきとなり、2回お手つきするとミニゲーム終了です。倒した敵の数に応じて、カービィの残り数が増えます。

### たまごきゅっちゃん

デデデ大王が投げってくるタマゴを食べます。

①/②/③を押している間、カービィが口を開け、①/②/③を離すと



口を閉じます。デデデ大王がたまに投げる爆弾を食べてしまうと、ミニゲーム終了です。食べたタマゴの数に応じて、カービィの残り数が増えます。

## クレーンフィーバー

クレーンを操作して「カービィ人形」をキャッチします。①/②/③を押しながら、クレーンが横に移動する



るので、人形的位置に合わせてクレーンの位置を調整します。位置を決めると自動的にクレーンが動き出し、人形を出口まで運ぶことができれば成功です。小さい人形を取るとカービィの残り数が1、大きい人形を取ると2増えます。

2回行くとミニゲーム終了です。

## マキシムトマト



体力を完全に回復します。

## 元気ドリンク



体力を少し回復します。

## キャンディー



取ると一定時間無敵になり、敵にぶつかってもダメージを受けなくなります。

※谷間などに落ちるとカービィの残り数が1減ります。

## 1UP



カービィの残り数が1増えます。

## ワープスター



特定のステージで登場し、乗ると別の場所に移動します。

※ワープスター発着場（→7）にあるワープスターに乗ると、別のレベルに移動できます。

## スターロッド



各レベルの最後のステージにいる大ボスを倒すと出現します。取るとそのレベルをクリアしたことになります。

# 15 レベル紹介

レベル1  
ベジタブル  
バレー



レベル2  
アイスクリーム  
アイランド



レベル3  
バター  
ビルディング



レベル4  
グレープ  
ガーデン



レベル5  
ヨーグルト  
ヤード



レベル6  
オレンジ  
オーシャン



レベル7  
レインボー  
リゾート

