

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 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ルールと画面の見かた


困ったときは

9 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『パックマン』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。

© 1980 1984 NAMCO BANDAI
Games Inc.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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-TA6J-JPN

2 ゲーム紹介

『パックマン』は、黄色いパックマンを操作して、ゴーストから逃げながら、迷路に並んだクッキーを食べていくゲームです。



キャラクター紹介

パックマン



食べ始めたら止まらない我らのヒーロー。ゴーストにつかまらないようにうまくコントロール。

ゴースト



人は十人十色、こちらは四匹四色。それぞれ違う性格をしていて、パックマンのジャマを生きがいにする。

3 操作方法

ゲーム中の操作方法

移動	+
PAUSE（一時 中断）	START（1Pの み）

タイトル画面での操作方法

選択	SELECT（1Pの み）
ゲームスタート	START（1Pの み）

+と○、Bと×、SELECTとY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。

□+□を同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「2 PLAYERS」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1 PLAYER」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。


5 ゲームの始めかた

SELECT でプレイする人数を選び、**START** でゲームを開始します。



※「2 PLAYERS」を選んだ場合は、プレイヤーを切り替えて操作します。詳しくは、(→4)をご覧ください。


6 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。

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 **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。

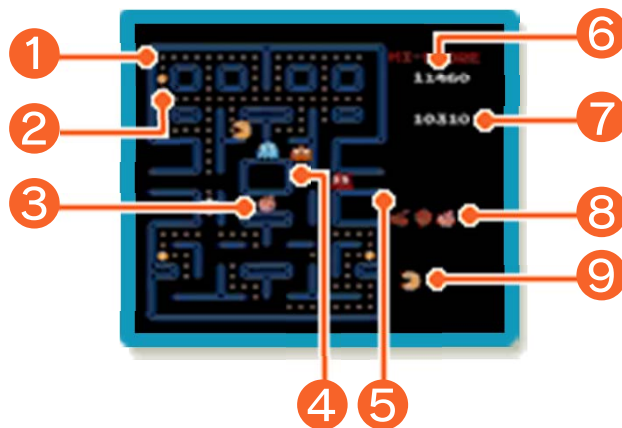
まるごとバックアップ機能が無効の時



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したデータは、無効にしても保存されています。

8 ルールと画面の見かた

迷路にならんだクッキーをすべて食べるとクリアとなり、新しいラウンドがスタートします。ゴーストにつかまるとミスになり、パックマンの残り数が1減ります。残り数がない状態でミスすると、ゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ります。




※画面写真は、1 PLAYERのものです。2 PLAYERSでは、一部の画面表示が異なります。

① クッキー

食べるとスコアに10点が加算されます。

② パワークッキー

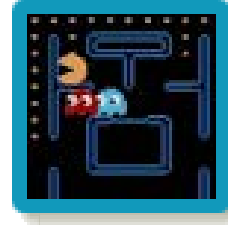
食べるとスコアに50点が加算され、ゴーストが一定時間イジケゴースト () になります。イジケゴーストにはかみつくと200・400・800・1600点と得点が倍増します。

③ フルーツ

1ラウンドに2回ゴーストの巣の下に出現します。表示されている間に食べると、スコアに100・300・500点...が加算されます。

④ ゴーストの巣

ゴーストの出現する場所です。
パックマンがこの中に入ること
は出来ません。



⑤ ワープトンネル

迷路の両側にあり、入ると反対側に出られ
ます。ワープトンネルの中では、ゴースト
より速く移動できます。

⑥ ハイスコア

⑦ スコア

⑧ ラウンド数

フルーツの数で表示されます。

⑨ パックマンの残り数

スコアが10000点に達すると、1増えま
す。

『パックマン』
に関するお問い合わせ先

株式会社バンダイナムコゲームス

.....

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。