

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 ゲームとモードを選ぶ

9 PARACHUTE（パラシュート）

10 HELMET（ヘルメット）

11 CHEF（シェフ）

12 VERMIN（バーミン）


13 DONKEY KONG（ドンキーコング）

14 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ゲームボーイギャラリー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。

© 1980-1997 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-RBTJ-JPN

2 ゲーム紹介

『ゲームボーイギャラリー2』では、1980年代に発売された携帯用液晶ゲーム機「ゲーム&ウオッチ」のゲームを5種類遊ぶことができます。



パラシュート



ヘルメット



シェフ



バーミン



ドンキーコング

3 操作方法

「パラシュート」での操作方法

右に移動	⊕/(A)
左に移動	⊕/(B)
ポーズメニュー の表示	START

「ヘルメット」での操作方法

右に移動	⊕/(A)
左に移動	⊕/(B)
ポーズメニュー の表示	START

「シェフ」での操作方法

右に移動



左に移動



ポーズメニュー
の表示

START

いま

反対を向く

Ⓐ/Ⓑ

むかし

右に移動

Ⓐ

左に移動

Ⓑ

「バーミン」での操作方法

右に移動

⊕/Ⓐ

左に移動

⊕/Ⓑ

ポーズメニュー
の表示

START

いま

上下に移動

⊕、Ⓐ（右はしに
いるとき）、Ⓑ（左
はしにいるとき）

「ドンキーコング」での操作方法

左右に移動	+
はしごの登り降り	+
ジャンプ	(A)
ポーズメニューの表示	START

いま

ジャンプ	(B)
クサリやパイプにつかまる	(A)/(B)
クサリやパイプをはなす	+/(A)/(B)
エレベータのスイッチを押す	+

むかし

スタート地点に立つ	(A)
クレーンのスイッチを押す	+
画面の切り替え	(B)

その他の操作方法

選択	+
決定	Ⓐ / START
前の画面に戻る	Ⓑ

⊕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。

タイトル画面

「ゲームをあそぶ」を選びます。




ギャラリーをみる

ゲームのヒントなどを見ることができます。
★ (→8) を集めると、選べる内容が増えていきます。



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

各ゲームの最高得点を更新したときに、その得点が自動的にセーブされます。

中断セーブする

ポーズメニューを表示し、そのまま電源を切ります。次に電源を入れたとき、タイトル画面に「中断データ有り」と表示され、続きから再開できます。



※再開すると、中断データは消えます。

データを消去する


データを初期化（ダウンロード時の状態に戻すこと）するときは、タイトル画面ですばやく++++++の順に押します。入力に成功すると音になり、各ゲームの最高得点や★の取得状況が消去されます。


※データを消去するときは、データの内容を十分ご確認ください。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。



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。



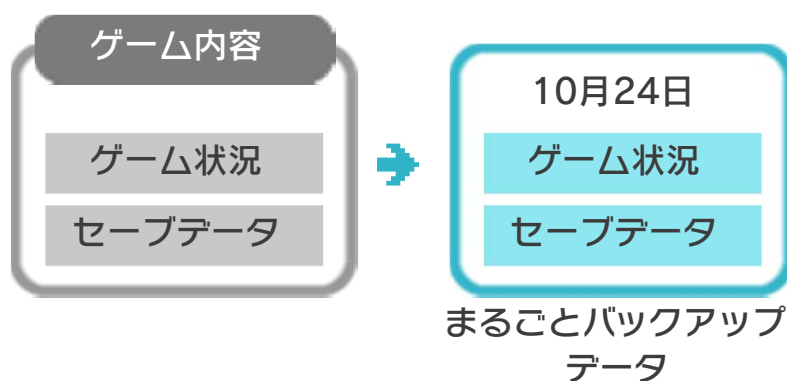
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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)

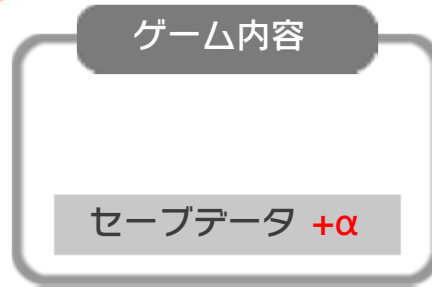
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

10/24



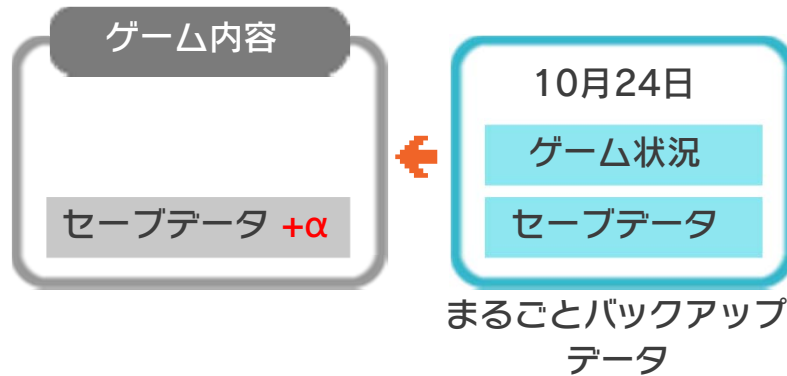
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



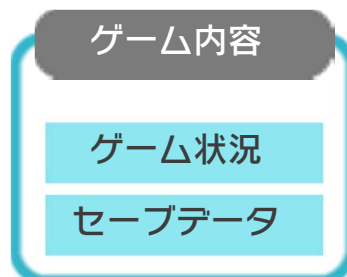
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

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 $\text{R}+$ + 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 ゲームとモードを選ぶ

ゲームセレクト画面

ゲームを選びます。



各ゲームで200点得点することにより、★が表示されます（最高得点が200点に達すると★1つ、400点に達すると★2つ）。

モードセレクト画面

ゲームモードを \oplus で、
難易度を \ominus で選びます。



※ **SELECT** を押すと左上の音符が消え、
BGMをOFFにした状態で、いまモードを
遊べます。

いま

マリオシリーズのキャラクターが登場するモードです。



※写真は「パラシュート」(→9)です。

① 得点

② 難易度

やさしいでは  が、むずかしいでは  が表示されます。

③ ミスマーク

ミスマークが3つになると、ゲームオーバーです。一定の得点で出現するハートマークを取ると、ミスマークが1つ減ります。

※「バーミン」(→12)では表示されません。

※「ドンキーコング」(→13)では、マリオの残り数が表示されます。ミスをするると、残り数が1減ります。

むかし

「ゲーム&ウオッチ」発売当時のゲームを再現したモードです。



※写真は「パラシュート」です。

① 得点

② 難易度

やさしいでは「GAME A」と、むずかしいでは「GAME B」と表示されます。

※「バーミン」では表示されません。

③ ミスマーク

ミスマークが3つになると、ゲームオーバーです。一定の得点になると、すべてのミスマークが消えます（「バーミン」を除く）。

※「ドンキーコング」では、マリオの残り数が表示されます。ミスをするると、残り数が1減ります。

ヘリコプターや空を飛ぶ船から降りてくるキャラクターをボートで受け止めます。キャラクターが海に落ちるとミスになります。

いま

魚の上に落ちたキャラクターは、海に落ちずにはね上げられます。大砲に吸い込まれたキャラクターは、海に向かって発射されます。大砲から発射されたスター（☆）を取ると得点になりますが、ボムヘイ（💣）に当たるとミスになります。



むかし

むずかしいでは、キャラクターが木にひっかかることがあります。



10 HELMET (ヘルメット)

空から落ちてくるトンカチなどの障害物を避けて、右の小屋に入ります。障害物に当たるとミスになります。

いま

地面のボタンを踏むとコインが現れます。コインを取ると得点できますが、動きは遅くなっていきます。扉の中のスターを取るとボーナスが入ります。むずかしいでは扉が開閉するタイミングが変化します。



むかし

扉が開閉します。むずかしいでは扉が開閉するテンポが速くなります。



11 CHEF (シェフ)

肉や魚などの食材をフライパンで炒めます。食材を落とすとミスになります。

いま

焼けた食材をヨツシーに食べさせるとボーナスが入ります。食べさせ続けてちびヨツシーが生まれると、さらにボーナスが入ります。炒めすぎて焦げた食材は消えます。



ヨツシー

むかし

やさしいでは3つ、むずかしいでは4つの食材を炒めます。ネコが食材をフォークで突き刺してジャマをします。

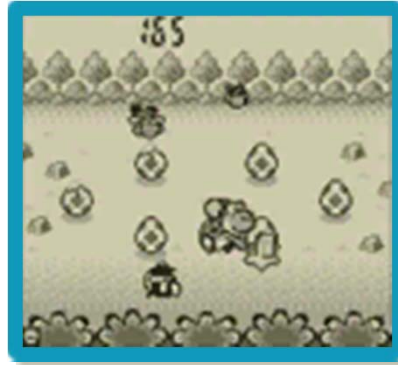


12 VERMIN (バーミン)

モグラや敵をたたきます。

いま

タマゴは3回たたかれると割れます。ハートマークを取ると1回分のひび割れが治ります。タマゴを割られるとゲームオーバーになります。



むかし

モグラをたたきそこねるとミスになります。

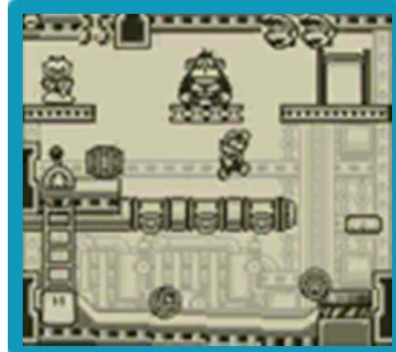


13 DONKEY KONG (ドンキーコング)

転がってくるタルを避けながら進み、ドンキーコングの足場を壊します。タルに当たるとミスになります。ミスをする则ちマリオの残り数が1減り、残り数が0のときミスをする則ち、ゲームオーバーになります。

いま

エレベータに乗って右上の扉に入ると、ドンキーコングの足場が崩れます。足場は4回崩すと壊れます。



むかし

タイミングよくクレーンの先端に飛びつき、かけ金をはずします。クレーンに飛びつきそこねた場合はミスになります。足場はかけ金を4回はずすと壊れます。



『ゲームボーイギャラリー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。