

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FC
FAMILY COMPUTER

とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書



ROCKMAN 3

Dr.ワイリーの最期!?

© 1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

TM

CAP-XU

「ごあいさつ」

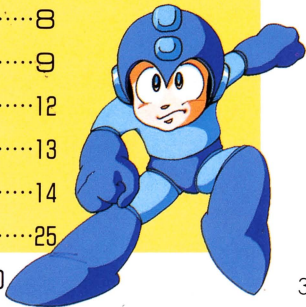
このたびはカプコン“ファミリーコンピュータカセット・ロックマン3 (CAP-XU)”をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

【使用上の注意】

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

[もくじ]

● ストーリー.....	4
● コントローラー <small>そうき</small> 操作とスライディング.....	5
● ゲームスタート.....	6
● 画面説明 <small>がめんせつめい</small>	7
● 武器 <small>ぶき</small> のチェンジについて.....	8
● 名犬ラッシュ!! <small>めいけん</small>	9
● スライディングを <small>つか</small> 使いこなせ!!.....	12
● アイテムについて.....	13
● ロックマン3に <small>とうじょう</small> 登場するキャラクター.....	14
● THE HISTORY OF ROCKMAN	25
● パスワードについて.....	30



【ストーリー】

●世界に平和が訪れていた。

Dr.ワイリーは改心し、Dr.ライトと共に巨大ロボット“γ”(ガンマ)の研究に力をそそいでいた。

“γ”……それは、Dr.ライトが長年夢みた、世界平和の為の巨大ロボットであった。

研究はほぼ完成し、残るは未知の惑星に散らばる8個のエネルギー元素を合成し、“γ”に与えるだけになっていた…

——しかし、各惑星に異変が起きた。

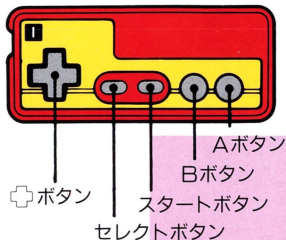
エネルギー元素を採掘していたロボット達が突然、狂いはじめたのだ!!ライト博士からの知らせを受けた“ロックマン”は、未知の惑星に向けて出発した——

新たな戦いの始まりである!!



【コントローラー操作とスライディング】

I コントローラー



※コントローラーIIは使用しません。

Aボタン——ジャンプ

Bボタン——攻撃

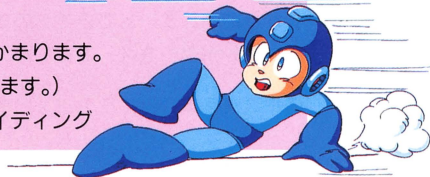
スタートボタン——武器セレクト表示のオープン及び決定

十字キーの上を押すと階段につかまります。

(Aボタンを押すと、手を放します。)

十字キーの下+Aボタン—スライディング

スライディング



[ゲームスタート]



ゲームがスタートすると各ステージのボスキャラが8体表示されます。
どのステージからでもスタートできますので、カーソルをキャラクターに
合わせて、スタートボタンをおしてください。

各ステージのボスを倒すごとにそのボスが使用していた武器が手に入ります。

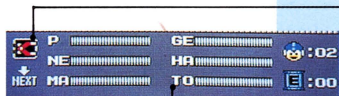
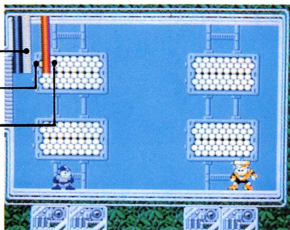
がめんせつめい
【画面説明】

ぶき
武器エネルギーゲージ

ライフエネルギーゲージ

てき
敵エネルギーゲージ

(BOSSのみ)



ぶきひょうじ
武器表示

ぷれいやーすう
プレイヤー数

かんすう
E缶数

ぶきひょうじ
武器表示エリア

〈コックピット〉

【武器のチェンジについて】



〈コックピット〉

BOSSを倒して取得した武器は、ゲーム中、スタートボタンで表示される武器表示エリアで選ぶ事ができます。

⊕キーの上下左右で、使いたい武器のイニシャルを点滅させ、そのままスタートボタンで決定すればOK！

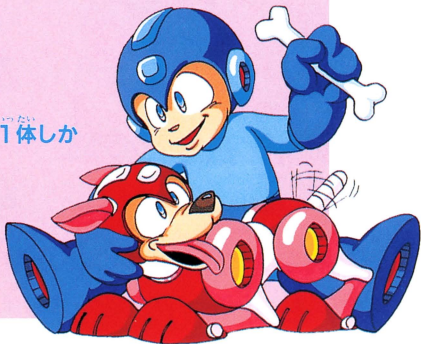
NEXTを選ぶと、武器表示エリア2面目が現われます。

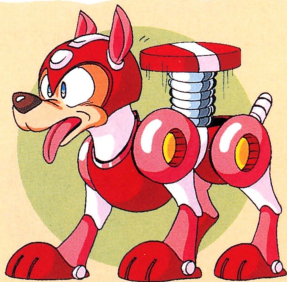
めいけん [名犬ラッシュ!!]

ラッシュは、武器と同じ方法で3つの効果を選択できます。

ただし、最初に持っているのはラッシュ・コイルのみで、他の2つは特定の敵を倒さなければ取得できません。

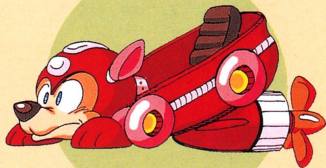
ラッシュは、画面内に1体しか
出せません。





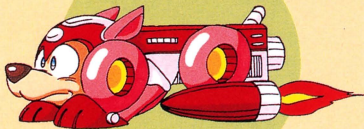
ラッシュコイル

はじめから持っている機能。
上に乗る事で、大ジャンプができる。



ラッシュマリン

水の中を上下左右に泳ぐ事が
できる。
陸上ではジャンプのみ。



ラッシュジェット

空中を自在に飛び回る。

エネルギー切れに注意!!

ラッシュマリンやラッシュジェットは、エネルギーの続く限り、移動を続ける事ができるんだ。

カットしたい時は、武器セレクトウィンドーで違う武器を選ぶだけでOK!

(注意)

足場の無い所やダメージゾーンの上を移動中、ラッシュを解除すると、プレイヤーは下へ落ちてしまいます。注意してください。

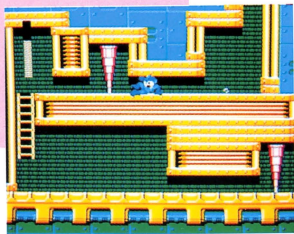
【スライディングを使いこなせ!!】



✦キーの下と、JUMPボタンで
おこなうスライディングで、様々なピンチを切りぬける!!

すばやく移動したり、敵の足元をか
いくぐったり、応用性は、まだまだ
あるぞ!!

せまい通路などは、スライディング
以外では、通れない!!



[アイテムについて]



ライフエネルギー

プレイヤーのライフ
が回復します。



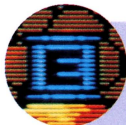
武器エネルギー

武器のエネルギーが
回復します。



1UP

プレイヤーの数が1
人増えます。



エネルギー缶

使用すると、ライフ
エネルギーが全て回
復します。



?缶

射つと、前記6種の
いずれかに変化しま
す。

【メックマン3に登場するキャラクター】

応募されたキャラクターは、一部、デザインや名前を変更してあります。ご了承ください。(敬称略)



No.017

ニードルマン

大阪市東成区

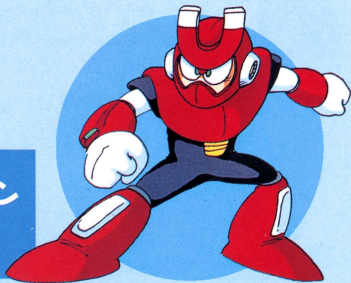
赤塚 宣彦

No.018

マグネットマン

京都府城陽市

紀井 長



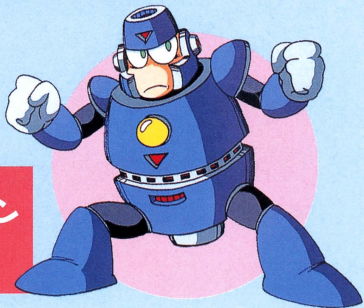


No.019

ジェミニマン

岐阜県各務原市

服部 嘉人



No.020

ハードマン

東京都中野区

小黑 一彦



No.021

タップマン

長野県松本市

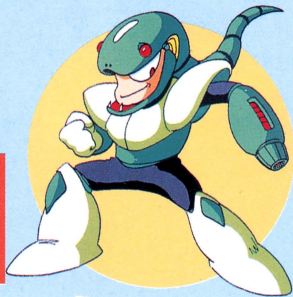
近喰 康史

No.022

スネークマン

奈良県磯城郡

石谷 裕二郎





No.023

スパークマン

名古屋市東区

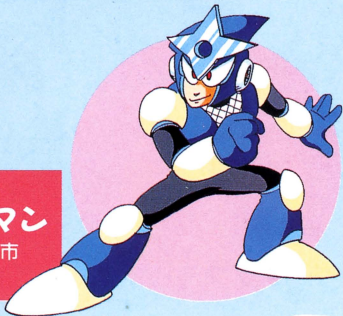
鈴木 広

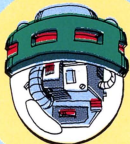
No.024

シャドーマン

神奈川県相模原市

吉田 拓峰



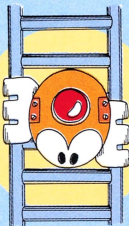


ホログラン

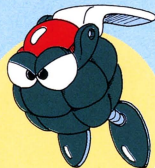
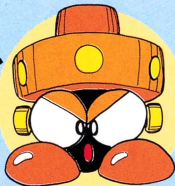


マグフライ

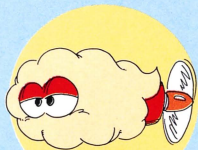
ニュー
ショットマン



ジャマシイ

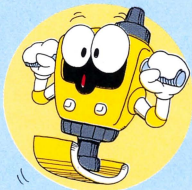
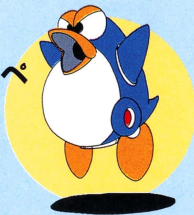


ウォーキングボム



ボムフリヤー

ボンバーペペ



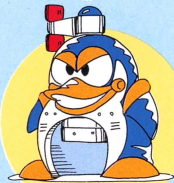
ダダ



かえってきたモンキング

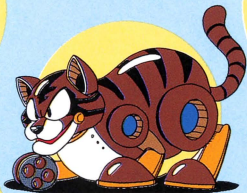
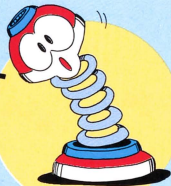


メットールDX



ペンペン
メーカー

ジャイアント
スプリンガー



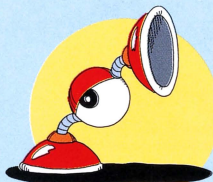
タマ



プチスネーキー

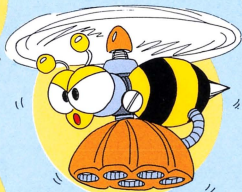


ビッグ
スネーキー

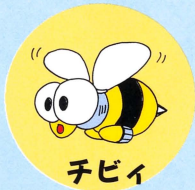


ペターキー

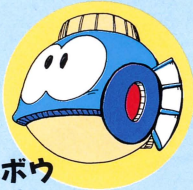
ピッケルマン
ブル



ハブスビー
(HAVE 巣 BEE)



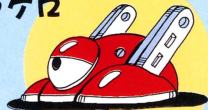
チビィ



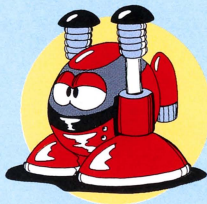
ギョライボウ



メカッケロ

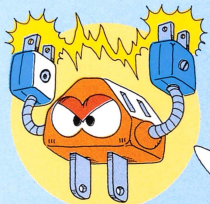


ポットン

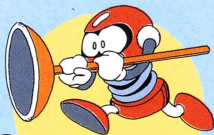


ビグギー

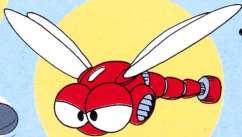




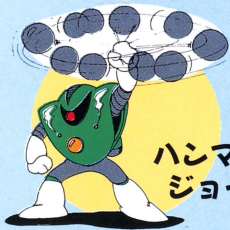
エレキソ



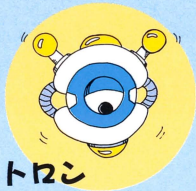
ブブカン



ヤソボ



ハンマー
ジヨ



ニトロソ

なぞ ししゃ どうせい
謎の使者ブルース登場

No.??? ブルース

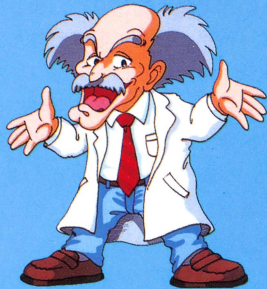
とくてい ない
特定のステージ内でロックマンに

たたか なぞ おとこ
戦いをいどむ謎の男「ブルース」。

はたして彼は、かれ 敵か？でき 味方か？みかた



THE HISTORY OF ROCKMAN



「ロックマン」ストーリー

200X年、科学の進歩によって、人々は工業用の人型ロボットを生み出した。

ロボットは24時間絶え間無く働き、人間以上の仕事をこなしていた。

ある日のこと、この工業用ロボットの第一人者であるライト(RIGHT)博士のところへ、緊急の情報がいった。

“博士の開発したロボット達が次々と暴れ出している！このままでは、ロボットに人間が支配されてしまう！”

ロボットが人間を支配するなんて!?……きっと悪の天才博士ワイリー

(WILY)の仕業にちがいない！ライト博士の開発したロボットを改造し、

ロボットの手で世界を我が物にしようと企んでいるのだ。

ライト博士は、いつも自分の息子のように可愛がっている家庭用ロボット

“ロック”を呼んだ。そして、博士自身の手によって生まれたロボット6体の

心臓部分を回収させるべく、ロックを戦闘用ロボット“ロックマン”とし

て改造したのである！

行け、ロックマン！無事6体のロボットを回収するのだ！そして、ワイリー

博士のロボット大工場を破壊し、平和を取り戻すのだ！

「ロックマン2」ストーリー

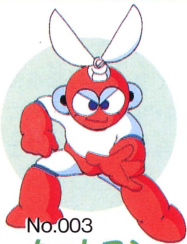
Dr.ライトのうみだした、スーパーロボット“ロックマン”によって、なぞの
天才科学者Dr.ワイリーのてんさいかかくしや野望は阻止され、世界に平和が蘇った。

しかし、せかいせいふく世界征服を夢見るDr.ワイリーは、ぜんかい前回の戦いで莫大な打撃を受
けたにもかかわらず、ふた再び“ロックマン”に
あら新たな戦いを挑むべく、みづか自らの手で造り上
げたたい8体の強敵ロボットを送り出した……

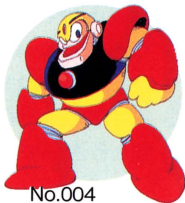


とうじょう
「ロックマン」に登場したキャラクター

以下、Dr.ライト ナンバース



No.003
カッターマン



No.004
ガッツマン



No.005
アイスマン



No.006
ボンバーマン



No.007
ファイヤーマン



No.008
エレキマン

「ロックマン2」に登場したキャラクター

以下、Dr.ワイリー ナンバース



No.009

メタルマン



No.010

エアーマン



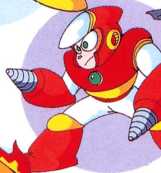
No.011

バブルマン



No.012

クイックマン



No.013

クラッシュマン



No.014

フラッシュマン



No.015

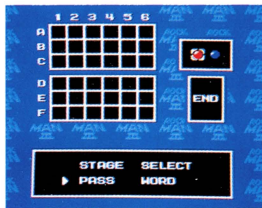
ヒートマン



No.016

ウッドマン

【パスワードについて】



ゲームオーバー、及びステージクリア後に、写真の様なパスワード表が表示されます。各ステージのボスを倒して得た武器やアイテムは、この表に並んでいるチップの場所によって記憶されています。

(プレイヤー数は記憶されません。)

パスワードを入力する時は、まずチップの色を(A)ボタンで決定し、置きたい場所へ、カーソルを合わせ(A)ボタンで置きます。

すでに置いてある所で(A)ボタンを押すと取り除かれます。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等
を起こすような場合がございます。おそれ入りますが、弊社まで御
一報ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんので
ご了承ください。

株式会社 **カプコン**®

本 社 大阪府中央区大手通1-4-12 〒540

東京支店 東京都渋谷区広尾1-3-18 〒150

☎03(440)5479

サービス センター 松原市上田8丁目15-12 〒580

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

CAPCOM



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。