

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

AGB-A3XJ-JPN



バトルネットワーク™
ロックマンエグゼ®
ROCKMAN EXE BLACK

取扱説明書

CAPCOM

せんよう
このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ロックマ
ン エグゼ3 BLACK」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取
扱説明書」をよく読みいただき、正しい使用方法でご愛用く
ださい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、
健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ
画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉の
けいれんや意識喪失などを経験する人がいます。こ
うした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医
師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症
状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の
診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た
症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してく
ださい。その後も不快感が続いている場合は医師の診
察を受けてください。それを愈した場合、長期にわたる
障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、
直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が
続いている場合は、医師の診察を受けてください。そ
れを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可
能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、
疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が
悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲーム
をする前に医師に相談してください。
- 自の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲーム
を中止し、5~10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってくだ
さい。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止
をおおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

- 連転中や車両での使用、航空機内や病院など使用が制
限または禁止されている場所での使用は絶対にしない
でください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池
が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する
場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上の注意

- 水や油やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での
使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜
き差ししないでください。
- 物に当たたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないで
ください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れ
たりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

日本製
本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス

ゲームボーイカラーライ

ゲームボーイ(ワイヤレス/ライト)

スーパーゲームボーイ

(スーパーゲームボーイ2)



アドバンス専用
通信ケーブル対応

■通信ケーブルのつなぎ方

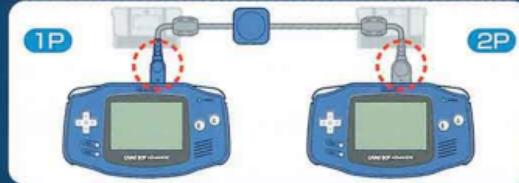
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス 2台
- 「ロックマン エグゼ3 BLACK」または「ロックマン エグゼ3」カートリッジ 2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
 2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
 3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
 4. 以後の操作方法は、37 ページをご覧ください。
- * 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかつたり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差したとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を 3 台以上接続しているとき。



ハドソントーカンズ
ロックマンエグゼ3
BLACK

ロックマンエグゼの世界

200X年…

インターネットなどの急速な発達によるネットワークの時代。
人々は誰もがPET (PErsonal Terminalの略)と呼ばれる
携帯端末を持っています。

PETとは？

はいたいんわ
携帯電話の進化版のようなもので、
電話やメールはもちろん、教科書
や新聞にもなる便利アイテム。

しかも中にはネットナビという
擬似人格プログラムが
入っていてネットワーク
でのあらゆる行動を
人間のかわりに行って
くれます。



ウィルスバスティング！

ネットワーク社会…とても便利な世の中ですが、
いいことばかりではありません。コンピュータウイ
ルスの問題です。人々はウィルスから身を守るた
めに、バトルチップと呼ばれる戦闘プログラムデー
タでネットナビを武装させ、ウィルスを撃退してい
ます。これがウィルスバスティングです。

ROCKMAN EXE3

WWW事件

ネット社会の壊滅をもくろむ悪の秘密結社、WWWが軍
事衛星をハッキングして終末戦争を引き起こそうとした
事件。熱斗たちの活躍によりハッキングは食い止められ、
首謀者のワイリー博士はWWW基地の崩壊とともに行方
不明となった。



ゴスペル事件

WWW壊滅後、新たに現れたネットマフィア、ゴスペル
による無差別ネット犯罪事件。各国のネットワーク中枢
を破壊して全世界を混乱に陥れたが、熱斗たちの命が
けの潜入作戦でゴスペル本部は崩壊、世界に平和を取り戻した。



世界中を震撼させたネットマフィア「ゴスペル」は、秋原町の小学生、光熱斗とロックマンの活躍により壊滅し、人々は平和な暮らしを取り戻していた…。

それから1ヶ月…熱斗たちは長い休みを終えて新しい学期を向かえ忙しい毎日をおくっている。そんなある日の放課後…。熱斗が公園でいつものメンバーと、その夜行われるチャット会の打ち合わせをしていると、テンガロンハットをかぶった怪しげな男が声をかけてきた。

「ねえキミたち、世界最強のネットバトラーを決める大会、N1グランプリの予選を秋原スクエアでやってるんだけど、参加してみない?」

「おレたちが、予選会に参加していいの!?」

熱斗、デカオ、メイル、やいと、
それぞれの思惑を胸に、
N1グランプリ1次予選が行われているインターネット
秋原スクエアへと向かう…。

熱斗とロックマンは気づいてはいなかった。
新たなる陰謀が、すぐそこまで来ていることに…。

DNN(デンサンニュースネットワーク)
ディレクター
砂山ノボル(30歳)



ナビ

ロックマン

光 熱斗

デンサンシティ、秋原町に住む小学5年生。
校の勉強はイマイチだけど、ウイルスバスティングの腕前はピカイチ。ナビであるロックマンとは大の親友で、
バトルにおいても息の合ったコンビぶりを發揮する。



桜井メイル

ナビ ロール

熱斗のクラスメイト。幼なじみなこともあってか、何かと熱斗の世話を焼きたがる。趣味はピアノのおけいこ。ナビのロールはメイルの親友でありロックマンとも仲がいい。



横小路やいと

ナビ グライド

熱斗のクラスメイトでお金持ち。IQが高く、飛び級で5年生になったので、実はまだ8歳。ナビのグライドは礼儀正しい執事タイプ。



大山デカオ

ナビ ガットマン

熱斗のクラスメイトでいわゆるガキ大将。ナビのガットマンは力自慢のパワーキャラだがネットバトルではなかなか熱斗とロックマンに勝てない。



伊集院炎山

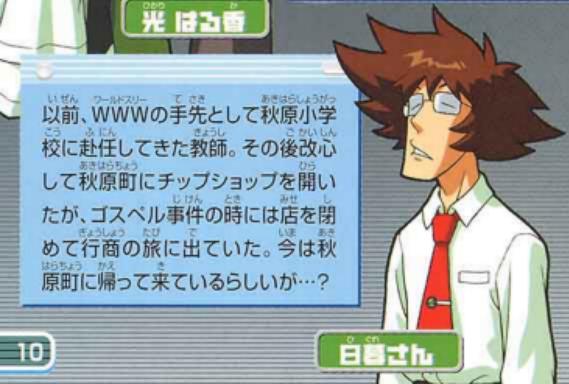
ナビ ブルース

小学生ながらも政府公認のオフィシャルネットバトラーとして、数々の事件を解決してきたクールな少年。ナビのブルースも冷静沈着なファイター。



ひかり
光祐一郎

ねつと
熱斗のパパ。実はネットナ
ビというものを開発した天
才科学者で、プログラムの
ことにはとても詳しい。現
在は科学省で働いており、
忙しそうで家に帰れない日々
が続いている。



ひかり
光祐香

ねつと
熱斗のママ。あまり家に帰れ
ないパパに代わって光家を
守っている。料理が得意で、
最近のお気に入りは、日曜日
に焼くケーキ。

いぜん、ワールドスリー
以前、WWWの手先として秋原小学校に赴任してきた教師。その後改心して秋原町にチップショップを開いたが、ゴスペル事件の時には店を閉めて行商の旅に出していた。今は秋原町に帰って来ているらしいが…?

ひかり
日暮さん

はじ かた ゲームの始め方

ROCKMAN EXE3



が めん
タイトル画面で START
ボタンを押すと、以下の
2つのメニューが現れます。



©CAPCOM CO., LTD. 2002-2003 ALL RIGHTS RESERVED

はじめから

さいしょ
ゲームを最初から始める
モードです。

つづきから

ちゆう
ゲーム中にセーブしたところから始めるモードです。セーブについてはP.28をご参照ください。

いちど
※ゲームを一度もセーブしていないときは“つづきから”は出現しません。

ソフトリセットについて

スタート
A・Bボタン、STARTボタン、

セレクト
SELECTボタンを同時に押すと、ゲーム中いつでもソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができます。セーブしたところからやりなおしたいときなどご利用ください。





フィールド画面には熱斗を操作する現実世界とロックマンを操作する電腦世界とがあります。

十字ボタン	移動、メニューでカーソルの移動
Aボタン	話す、調べる、メニューの決定
Bボタン	メニューのキャンセル
Rボタン	押しながら移動でダッシュ
現実世界…プラグイン (P.15参照)	現実世界…プラグイン (P.15参照)
電脳世界…プラグアウト (P.16参照)	電脳世界…プラグアウト (P.16参照)
Lボタン	現実世界…ロックマンと会話
電脳世界…熱斗と会話	電脳世界…熱斗と会話
STARTボタン	サブ画面を開く
SELECTボタン	使用しません

十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Rボタン	バトルチップの説明を表示
Lボタン	逃げる
STARTボタン	カーソルがOKに移動
SELECTボタン	カスタムウインドウを消す



十字ボタン	ロックマンの移動
Aボタン	バトルチップを使う
Bボタン	ロックバスター
Rボタン/Lボタン	カスタム画面に入る
	(カスタムゲージ満タン時のみ)
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません

現実世界

「ロックマン エグゼ3」は現実世界と電腦世界の2つの世界を行き来しながらゲームが進みます。現実世界では、プレイヤーは熱斗となってゲームを進めます。

話(はな)す・調べる



街の人の前で**Aボタン**を押すと、その人と話すことができます。また、調べたいものを調べることもできます。

ダッシュ

右ボタンを押しながら**十字ボタン**で、**オンラインスケート**を使ってすばやく移動することができます。



ロックマンと話(はな)す



フィールドのどこでも、**Lボタン**を押すことで、PETの中のロックマンと話すことができます。何をすればいいのかわからなくなったときや、困ったときなどは、ロックマンに相談してみましょう。

プラグイン

プラグインとは、PETのケーブルを電子機器などに差し込んで、ロックマンを電腦世界に送り込むことをいいます。現実世界でコンピュータなどの電子機器の前に立って**右ボタン**を押してみましょう。



ゲーム中で事件が発生したときは、おそらく電子機器の中にウイルスや敵のナビが侵入しています。プラグインしてロックマンを電腦世界に送り込み、ウイルスをやっつけましょう。



また、事件が起きていないときでもプラグインできます。いろんなところを調べて、プラグインできるものを探してみましょう。

でんのうせかい
電腦世界

でんのうせかい
電腦世界では、プレイヤーはロックマンとなってゲームをすすめます。襲いかかってくるウイルスを退治しながら敵のボスを探し出し、事件を解決しなければなりません。

□ 話(はな)す・調(しら)べる



Aボタンを押すと、プログラムくんと話したり、ものを調べることができます。特に、ところどころに落ちているミステリーダータは必ず調べておきましょう。

□ ダッシュ

Dボタンを押しながら**+字ボタン**で、すばやく移動することができます。



フィールドのどこでも、**Lボタン**を押すことで、熱斗と話すことができます。困ったときは熱斗に相談してみましょう。

□ プラグアウト

Rボタンを押すと、ロックマンが電腦世界から脱出して現実世界に戻り、熱斗を操作する画面に戻ります。これがプラグアウトです。ただし状況によっては、プラグアウトできないときもありますので気をつけてください。

インターネット

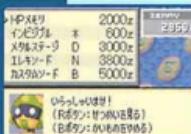
でんのうせかい
熱斗の部屋のパソコンにプラグインすると、インターネットの世界に行くことができます。ここでは様々なしきかが登場します。

□ セキュリティキューブ

ウイルスなどの侵入を防ぐために置かれたものです。誰かがホームページの入り口に置いたものなら、その人にPコードをもらえば、キューブを解除できます。しかし、特別な条件を満たさないと解除できないキューブもあるようです。



□ ショップ



ネットショウニンに話しかけると、ショップ画面になります。ほしい商品にカーソルを合わせて**Aボタン**で決定してください。**Rボタン**を押せば商品の説明が表示されます。

□ 電脳(でんのう)スクエア

でんのう電脳スクエアとはナビたちが集まる憩いの場所で、ショップがあつたりケイジバンがあつたりと楽しいことがいっぱいです。特にケイジバンは情報収集のためにもマメにチエックしておきましょう。



てき で あ が めん
敵に会うと、まずカラフルな画面になります。

ここではロックマンに送るチップを選択します。



バトルチップの選(えら)び方(かた)

チップセレクト欄にはチップフォルダに入っているチップの中からランダムで5枚が選ばれ、表示されています。(P.23参照)この中から口

「クマンに送るチップを選びます。カーソルを

うご 動かして**Aボタン**で決定してください

若 せつめい
日ボタンを押せば、そのチップの説明を

見る事もできます。



バトルチップ選択(せんたく)のルール

一度に選べるチップは基本的に1枚だけです。ただし、右の条件を満たしている場合は、一度に2枚以上（最大は5枚）選べるようになります。難しい有利になります。

一緒に選べないチップはチップセレクト欄で暗く表示されますので参考にしてください。

データの送信(そうしん)

チップの選択が終わったら、カーソルをOKにあわせて**Aボタン**を押し
てください。実際にロックマンを操作して戦うアクション画面に移ります

ADD(アド)

「使いたいチップがチップセレクト欄に見えない…」
そんなときに便利な機能がADDです。いろいろチップを選んでからADDを選んでみてください。選んだチップは捨てられてしまい、1ターンだけチップなしで戦わなければなりませんが、かわりにその次のカスタム画面から、チップセレクト欄のチップ表示枚数が捨てたチップの枚数分、増え状態になります。チップを組み合わせやすくなるので一発逆転のチャンスです

逃(に)げる

Lボタンを押すと逃げることができます。成功するかどうかは運次第ですが、相手が強い敵のときほど、逃げにくいうえです。

カスタム画面でチップを選び終わったら、次は実際にロックマンを操作するアクション画面です。選んだチップデータを使って敵をやっつけましょう。



エリア

ロックマンは赤いマスのエリアを上下左右に動くことができます。敵側は青いマスのエリアを移動できます。お互い相手のエリアに入ることはできませんが、特定の攻撃の際に一時的に相手エリアに侵入する場合もあります。



ロックバスター

Bボタンでロックバスターを発射できます。弾数制限はありません。
相手に近いほど連射しやすくなります。**Bボタン**を押しっぱなしにしてから放すと溜め撃ちすることもできます。

チップを使つかう

Aボタンで、カスタム画面でロックマンに送ったチップデータを使うことができます。チップデータはロックマンの頭の上に表示されており、今使うとどのチップの攻撃が出るかは画面左下に表示されています。

カスタムゲージについて

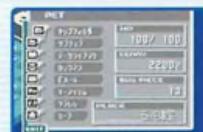
アクションが始まると、画面中央上のカスタムゲージが徐々に溜まっていきます。満タンになった状態で**Lボタン**か**Rボタン**を押すと、再びカスタム画面に入ることができます。チップを使いつてしまったら、もう一度カスタム画面に入ってロックマンにチップデータを送りましょう。

リザルト画面(がめん)

すべての敵のHPを0にする(デリートする)とロックマンの勝利となり、リザルト画面になります。リザルト画面では、かかった時間、バステイングレベル、手に入れたデータが表示されます。バステイングレベルとは、ウイルスバステイングのテクニックを評価してくれるシステムです。



フィールド画面で STARTボタンを押すと、サブ画面に入ることができます。



チップフォルダ

フォルダとはバトルで使うチップを入れておく入れ物のようなものです。ゲームが進むことによってチップフォルダ2つと予備フォルダ1つを同時に持つことができます。チップフォルダは最初から1つ持つおり、自由に編集することができますが、予備フォルダは編集することができない固定のフォルダです。人からもらったりすることで予備フォルダを変更することができます。



バステイングレベルの秘密

バステイングレベルが高ければ高いほど、いいデータが手に入るようになっています。たいていはゼニーですが、うまくいけば敵が使っていたデータを手に入れることができます。バステイングレベルを上げるには早く倒すことが重要だといわれていますが、他にも秘密があるようです。

がんばって調べてみましょう。

カウンターについて

相手が攻撃を繰り出そうとしている瞬間に、攻撃を当ててデリートすると、カウンターとなります。カウンターを取るとバステイングレベルの横に★が付き、追加のゲットデータとしてバグのかけらを手に入れることができます。



フォルダの装備

「EQUIP」と表示されているのが、現在装備しているフォルダです。変更したいときはそのフォルダを選んでAボタンを押し、「そろそろ」を選んでください。

フォルダの編集

編集したいフォルダを選んでAボタンを押し、「へんしゅう」を選んでください。決定するとフォルダ編集画面に移ります。



フォルダ編集画面

フォルダ

FOLDER EDIT



フォルダ1	48
キャラクター	1
キャラクター	2
キャラクター	3
キャラクター	4
キャラクター	5
キャラクター	6
キャラクター	7
キャラクター	8
キャラクター	9
キャラクター	10
キャラクター	11
キャラクター	12
キャラクター	13
キャラクター	14
キャラクター	15
キャラクター	16
キャラクター	17
キャラクター	18
キャラクター	19
キャラクター	20
キャラクター	21
キャラクター	22
キャラクター	23
キャラクター	24
キャラクター	25
キャラクター	26
キャラクター	27
キャラクター	28
キャラクター	29
キャラクター	30
キャラクター	31
キャラクター	32
キャラクター	33
キャラクター	34
キャラクター	35
キャラクター	36
キャラクター	37
キャラクター	38
キャラクター	39
キャラクター	40
キャラクター	41
キャラクター	42
キャラクター	43
キャラクター	44
キャラクター	45
キャラクター	46
キャラクター	47
キャラクター	48

FOLDER EDIT



リュック

フォルダ編集画面では、フォルダ側の画面とリュック側の画面とを+字ボタンの左右で切り替えながら、チップの入れ替えを行います。上下でカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入れ替えるチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ替わります。また、Aボタンを2回連続で押せば、とりあえずそのチップだけを送るることができます。その他、STARTボタンでチップの並べ替え、L・Rボタンでページ送り、などの機能もあります。

バトルチップのランク分け

バトルチップはその性能に応じて3段階にランク分けされます。

スタンダードチップ

枠が白

メガクラストップ

枠が青色

ギガクラストップ

枠が赤色

それぞれフォルダに入れる際のルールが違ってきます。詳しくは次のページの「フォルダ編集のルール」をご覧ください。

フォルダ編集のルール

チップフォルダには以下のようなルールがあります。

1

必ず30枚のチップを入れておくこと。

2

同じチップは4枚までしか入れられない。

コードが違うしていても名前が同じなら同じチップとみなします

3

メガクラスチップは全部で5枚、ギガクラスチップは全部で1枚しか入れられない。なおかつすべて違うチップにしなければならない。

このルールを守った上で、自分なりの戦略を考えたチップフォルダを作ってください。

レギュラーチップについて

レギュラーチップとは、カスタム画面のチップセレクト欄に必ず出現するチップのことです。うまく戦闘に組み込めば有利に運べること間違いなしです。フォルダ画面で指定した



チップにカーソルを合わせてSELECTボタンを押してください。赤い枠がついたら、それがレギュラーチップとなります。ただし、どんなチップでもレギュラーに指定できるわけではありません。



レギュラーメモリ
チップのデータサイズ

チップのデータサイズが、レギュラーメモリの数値より小さいものでないと、レギュラーチップに指定できません。レギュラーメモリの容量はアイテムで増やすことができます。(P.43参照)

サブチップ

サブチップとは電腦世界のフィールド画面で使うチップで、SHOPやミステリーデータから手に入れることができます。バトルチップと違って一度使うとなくなってしまいます。

SUB CHIP	
ミニエネルギー	▶ HPを50回復
フルエネルギー	▶ HPをマックスまで回復
シノビタッシュ	▶ しばらくの間、弱いウイルスと出会わなくなる
アントラップ	▶ ミステリーデータにかかっている罠をはずす
エネミーサーチ	▶ 直前に出会ったウイルスとしばらくの間、出会いやすくなる
オープンロック	▶ ミステリーデータにかかったロックをはずす

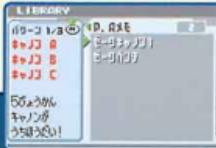
データライブラリ

データライブラリとはバトルチップの図鑑のようなものです。手に入れたチップのデータはここに登録され、いつでも見ることができます。ランクごとに分かれており、最初はスタンダードチップの画面ですが、**P.AXE**タンの右を押すと、メガクラス、ギガクラス、P.AXEモと切り替えることができます。チップ名の右側に付いている星はレア度を表していて、星が多いチップほど手に入りにくいといわれています。さあ、すべてのチップを集めることができるでしょうか?



P.AXE

プログラムアドバンスの組み合わせ一覧を見ることができます。
(P.41参照)ただし、発動したことのあるプログラムアドバンスしか、見ることはできません。



ロックマン

ロックマンのステータス(状態)を見ることができます。ゲームが進むとこの画面でスタイルをチェンジしたり、ナビカスタマイザー(P.29参照)を起動したりできるようになります。



メール

キャラクター

セーブ

熱斗あてに届いたEメールを読みます。
カーソルを上下に動かして読みたいメールを選んでください。L・Rボタンでページ送りもできます。



今もっているアイテムとその説明を見ることができます。十字ボタンの左右で、説明を見たいアイテムを切り替えることができます。

友達と通信対戦やチップの交換ができます。
詳しくはP.37をご覧ください。

現在のプレイ状況を記録します。タイトル画面で「つづきから」を選べば、セーブしたところからゲームを再開できます。

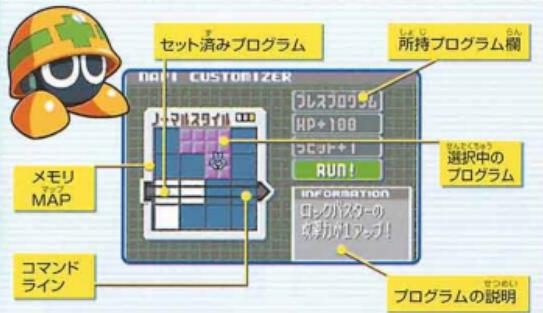
ナビカスタマイザー

ゲームが進むとナビカスタマイザー(通称ナビカス)という機能がPETに追加されます。これはプログラムを組み込むことによってナビの能力を自由に強化できるシステムです。

サブ画面のロックマン画面から起動してください。



ナビカス画面(ゲーム)について



プログラムのセットのしかた

まず所持プログラム欄から組みみたいプログラムを**十字ボタン**の上下で選びます。(L・Rボタンでページ送りもできます)
決定するとメモリMAP上に選んだプログラムパートが現れるので、
セットしたい場所で**Aボタン**を押してください。

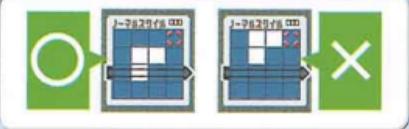
プログラムの外(はい)し方(かた)

すでにメモリMAP上有るプログラムパートを外したいときは、
十字ボタンの左を押してください。カーソルがメモリMAP上
に移動します。外したいプログラムを選ぶと「もどす・うこかす」
という選択肢が出ますので「もどす」を選んでください。「うこかす」
を選ぶと、再びそのプログラムをMAP内で移動させることができます。

プログラミングのレール

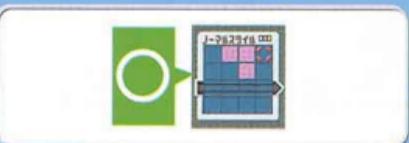
プログラムは置けるだけ置けばよいというものではなく、ルールに沿っておかなくてはなりません。ルールは次の3つがあります。

RULE 1



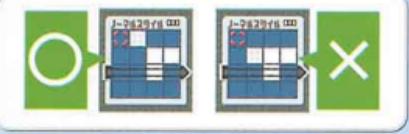
プラスパート(四角い模様の入ったパート)はコマンドライン上に置いてはいけません。

RULE 2



同じ色が隣り合わないように置くこと。

RULE 3





ナビカスタマイザー スタイルチェンジ 通信機能について

バトルチップの秘密 トレーダーについて ROCKMAN EXE3

RUN(ラン)

プログラムをセットし終えたら、
ラン RUNを選んでください。

(STARTボタン)を押すとカーソルが自動的にRUNへ移動します
「OK!」と表示されたらプログラミングは終了です。



ただし! この時、前ページで説明したルールに違反している場合、ロックマンにバグ(プログラミングの間違いから起る異常のこと)が発生し、調子が悪くなることがあります。



バグ終了している場合、バトル中にロックマンに何らかの異常が発生したり、組み込んだはずのプログラムが有効になっていなかったりしますので、注意してください。ただ、バグを承知で戦うのも戦略の一つといえるかもしません。それはプレイヤーであるあなたの次第です。



スタイルヒヨコグラムの色(いろ)

プログラムバーツにはいろんな色が存在し、ロックマンのスタイル(P.34参照)によって組み込むことのできるプログラムバーツの色が決まっています。例えばノーマルスタイルの場合は白・黄色・ピンクのバーツしか組み込むことができません。どの色のバーツが組み込めるのかは、メモリMAPのスタイル表示の右側に表示されています。



エラーと改造(かいさう)コード

そのスタイルでは組み込めないプログラムバーツをセットした状態でRUNすると、エラーが発生します。エラーが発生した場合はナビカスを終了することはできませんので、組み込めない色のプログラムバーツを外してやり直してください。



ただし! どこでか「かいぞうツール」というアイテムを手に入れると、エラーが出た時にセレクトボタンを押すことで、8文字のパスワードを入力する画面になります。ここで「改造コード」と呼ばれるエラーNo.に応じたパスワードを打ち込むと、エラーステータスをOKにできるそうです。これによって通常ではありえない性能をあわせもったロックマンを作り出せるかもしれません。



ゲームが進むと、ある条件を満たすことでスタイルチェンジという現象がおきます。

これはプレイヤーのバトルのクセや傾向に応じて、ナビであるロックマンが進化するというものです。ロックマンの属性が変化するとともに、あるバトル性能特典が1つづきます。



スタイルの進化

スタイルチェンジ後にパパが問いかけてくる質問にどう答えるかで、その後のロックマンの進化が変わってきます。「このスタイルをきわめる」を選ぶと、その後はそのスタイルのレベルが上がっていき、スタイルに応じたナビカス用プログラムが手に入ります。「べつのスタイルもみてみたい」を選ぶと、その後、現在のスタイル以外のスタイルが発見するようになります。

スタイルの切り替え



スタイルは1つしか持つことができませんが、初期状態のノーマルスタイルと切り替えることはできます。切り替えたときはサブ画面中の「ロックマン」を選んで、行ってください。

それではすこしだけ例をあげてスタイルの紹介をしてみましょう。

ヒートガツスタイル

属性は炎。ため撃ちが強力な火炎放射になります!また、バスターの攻撃力が2倍になるというガツツ特典付きです。ただし、水属性の攻撃には弱く、通常の2倍のダメージを受けてしまうので注意!



このスタイルを極めていくと、次のようなナビカス用プログラムが手に入していくことでしょう。どんな性能なのかはキミ自身の手で確かめてみよう!

- ・スーパーアーマー
- ・ブレイブバスター

手に入るナビカス用プログラム

スタイルチェンジ

Aqua Custom Style

カスタム画面で最初に選べるチップの枚数が6枚になっているというカスタム特典が付きます!

属性	水
ため撃ち	アクアショット
弱点	電気

手に入るナビカス用プログラム

- ・カスタム1
- ・カスタム2

ヒートシャドースタイル

「BLACK」でのみ発見するスタイル。温めと撃ちの性能が属性武器ではなくインビジブルとなり、身を隠しながらのチップ攻撃が可能。また、レベルが上がれば忍者のような技を使うプログラムが手に入していくようです。

属性	炎
ため撃ち	ショートインビジブル
弱点	水

手に入るナビカス用プログラム

- ・シャドーシュース
- ・カワリミマジック等

この他にもいろんなスタイルがあるようです。
さてキミのロックマンにはどんなスタイルが発見するかな!?

通信機能について

ROCKMAN EXE3

このゲームでは通信ケーブル(別売り)を使ってチップやプログラムのトレード(交換)、ネットバトル(対戦)などで遊ぶことができます。通信の準備ができたらサブ画面で「つうしん」を選んでください。

※通信の準備については
P.02をご覧ください。



つうしん画面に入ると、まずセーブをするぞガツッ。
トレードの終了後やネットバトルの終了後は自動的にセーブされるぞガス。



▶ ネットバトル

ともだち つうしんたいせん つぎ
友達と通信対戦をします。次の4
つのモードから選択してください。



ライトきゅう

ふつう 普通のバトルフィールドで戦います。

ミドルきゅう

ちいさい 地形のあるバトルフィールドで戦います。

ハイーきゅう

ひいさい 地形があるうえ、様々なしきかげが存在します。

トリプルバトル

ひくう 級・ミドル級・ハイー級のバトルを3連続で
ひくう 行い、2本先取した方の勝ちとなります。

つぎ モードの次はバトルのタイプを選びます。

れんしゅう

かいま 勝ち負けのカウントされない練習バトルです。

ほんばん

かいま 勝ち負けが対戦成績にカウントされます。さらに、勝った方が負けた方からチップを一枚奪い取ります。(どちらかのリュックにチップが1枚もない場合は、このタイプを選ぶことはできません)

かちぬき

かほんてき 基本的に「れんしゅう」と同じですが、勝った方はHPが回復しないまま次の対戦に入ります。友達と連勝記録を競ってみましょう。(「トリプルバトル」を選んだ場合、「かちぬき」はありません。)

ふたり 2人ともが同じモード、同じタイプのバトルを選択したらバトル開始です。

ル

あいて じとうひき はう しゅくわく
相手のHPを0にした方が勝者となります。

ル

15ターン目はファイルターンです。HPが残っていても、カウントダウンが終了した時点でバトルは終了。相手に与えたダメージ値の合計を比較し、多い方が勝者となります。(残りHPは関係ありません)

▶ ライブライコンペ

たがひ お互いのデータライブラリを比較し、自分
のライブラリに載っていないチップが相手の
ライブラリに載っていた場合に、そのチップ名が
自分のライブラリに記録されます。チップ名
がわかれば、「ひぐれや」の取り寄せサービ
ス(P.45参照)で手に入れることができます。
かもしれません。



▶ バトルチップトレード

なか なに リュックの中のバトルチップを1枚
すつトレードします。(ただしギガ
クラスのチップはトレードできま
せん)双方がトレードに出すチップを選び終わると確認をしてき
ますので、そこで2人ともが「はい」を選ぶとトレード完了です。
もし、チップを誰かにあげたい場合は、もう1側の人が「なし」を
選んでトレードしてください。



▶ プログラムトレード

すす て ゲームが進んでナビカスを手に
入れると、プログラムのトレード
ができるようになります。双方が
トレードしたいプログラムを選び終わると確認をしてきます
ので、そこで2人ともが「はい」を選ぶとトレード完了です。





バトルチップをどれだけ集めてうまく戦略に生かすかが、攻略のカギを握っています。

ここではバトルチップについてより詳しく説明していきます。

攻撃力

チップには1ヒットで敵に与えるダメージ量が表示されています。基本的に攻撃力が高い方が有利なわけですが、攻撃範囲やヒット数、それに属性を考えると必ずしもそうとは限りません。状況に応じたチップを使っていきましょう。なお、攻撃型ではない、サポート型のチップなどには攻撃力の表示はありません。

属性

属性には無・炎・水・電気・木の5種類があります。それぞれに図のような相性があり、有利な属性の攻撃を当てると、ダメージが2倍になります。バトルチップにはなんの属性のチップなのが表示されていますが、敵がどの属性なのかはわかりません。その姿から推測してみるのもよいでしょう。



チップコード

基本的にアルファベットで表示されています。チップコードが同じだと、違う種類のチップでもカスタム画面で一緒に選ぶことができるので有利になることでしょう。また、アルファベットではないチップコードで、*(アスタリスク)というコードがあります。これはトランプでいうジョーカーのようなもので、どのチップコードとでも一緒に選ぶことができます。

アルファベット一覧

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

プログラムアドバンス

ある決まった組み合わせでバトルチップを選んだときに、チップデータが融合してまったく見たことのないチップに変身することがあります。これがプログラムアドバンスです。ぜひ探し出してみてください。なお、見つけた組み合せはサブ画面のデータライブラリのP.Aメモに登録されるようになります。



トレーダーについて

チップトレーダー

チップトレーダーは、いらないチップ数枚を入れると新しいチップ1枚が出てくるマシンで、何が出てくるかは運次第です。なお、チップが出てきたときに自動的にセーブされますので気をつけてください。



チップトレーダーがある
バトルチップを3枚 入れてみます?
多い いいえ

ナンバートレーダー

「ひぐれや」に置いてあるトレーダーです。8ケタのロットナンバーを入力し、そのナンバーがアタリだった場合にチップやアイテムを手に入れることができます。(1コのナンバーにつき一度だけ)ロットナンバーはいろんな所で知ることができますが、それが必ずアタリとは限りませんので、注意してください。



こちらはナバートレーダーです
ロットナンバーの入力 おこないます?

バグピーストレーダー

世界のどこかにバグのかけらをいくつか入れることで、新しいチップが出てくるトレーダーがあるそうです。

アイテム紹介

ロックマンの強化アイテム

HPメモリ

ロックマンのマックスHPが20増えます。

レギュラーUP

レギュラーメモリの容量が増えます。増える量は1のものから3のものまであります。

カクちょうメモリ

ナビカスのメモリMAPが広くなります。

サブメモリ

サブチップを持てる数が1コ増えます。

その他のアイテム

Pコード

セキュリティキューブを解除できます。
ひと 人からもらうことが多いようです。

バグのかけら

敵をカウンターで倒したときに手に入れることができます。バグのかけらを集めると、どこかでチップやプログラムと交換してくれるそうです。



HPに気をつけよう!

HPは闘争が終わっても回復しません。戦闘中にリカバリーを使ったり、サブチップを使ったりして回復させるのを忘れないようにしましょう。また、リザルト画面でエネルギーボールが出現してHPが回復することもあります。

地形を活用しよう!

バトルフィールドにある地形をうまく使えば、戦いを有利に運べることでしょう。例えばくさむらバナベルは燃えやすい土、炎属性の攻撃の威力が2倍になります。また、氷バナベルの上で電気属性の攻撃を当てたときも、威力が2倍になります。

ロックマンと話してみよう

何をしたらいいのかわからぬときや困ったときには、Lボタンを押してロックマンに話しかけてみましょう。



依頼掲示板

科学省ロビーにある依頼掲示板にはいろんな依頼が書き込まれます。時々はのぞいてみるとよいでしょう。

バグに気をつけよう!

バトル中にロックマンが勝手に移動したり、HPが勝手に減っていくたりしたら、ナビカスによるバグが発生しているかもしれません。サブ画面のロックマン画面でロックマンの姿を見てみましょう。バグ発生中の場合は姿がブレているはずです。

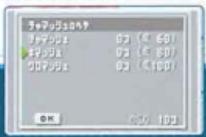
「ひぐれや」の取り寄せサービス

ゲームが進むと「ひぐれや」で、チップの取り寄せサービスを行ってくれるようになります。データライブラリに載っているチップが一覧で表示されますので、取り寄せたいチップを選んでください。名前だけでも載っていれば取り寄せは行えますので、ライブラリコンペアと組み合わせて利用するとよいでしょう。ただし中には取り寄せられないチップも存在するようです。

マリオ	E
エクス-オズ	D
バランツワード	D
キンゾウ	C
アシート-ト	B
あいのチップ	とりよせらばマガ?
(L-Rモタツバージ)	(L-Rモタツバージ)
(Dモタツ)	(Dモタツ)

ウイルスチップ

ゲームが進むとウイルス研究室にウイルス飼育機が置かれるようになり、ウイルスチップを手に入れることができます。ウイルスチップは飼育機の中にいるウイルスを成長させることで攻撃力を上げることができます。お気に入りのウイルスに話しかけてエサ箱にバグのかけらを入れてあげましょう。ウイルスの成長配分を変えたいときは、飼育係のプログラムくんに話しかけてください。



★について

いつの日か、その目的を達成したときタイトル画面の「つづきから」の右側に★マークがついていることでしょう。★が付いているセーブデータで遊ぶと何かが変わっているかもしれません。ぜひいろいろ調べてみてください。





かいそう ひょう 改造コード表

かいそう おおし ジゅう
改造コードを多く知つていれば、ロックマンをより自由にカスタムできることになります。ゲーム内で見つけたり、友達から教えてもらった改造コードをここに書き記しておきましょう。

ロットナンバーメモ

いちどう こ に ど つかえなくなります。
一度打ち込んだロットナンバーは二度とつかえません。
あら 新たにロットナンバーを 知ったときにすでに打ち込んだナンバーかどうかわかるように、書き記しておきましょう。

エラーNo.

かい そう

めいじんようごくわいせつ
名人の用語解説エグゼ
EXE

プログラムには名前の後に「そのプログラムはどういう種類のものか?」がわかるように、3文字の言葉をつけるきまりがある!何かを実行するプログラムには、名前の後に「EXE」とつけるわけなんだ!

トランスマッ션

おく
プログラムデータを送ることをいうぞ!ネットナビもプログラム
だから、プラグインの時はケーブルを通してナビをトランスマッ
ションしていることになる!

デリート

じょうさく
いみ
「消去する」という意味だ。もしもナビがデリートされてしまっ
たら二度と復活できない!だからこそネットバトルにはオペレー
ターの技量が問われるんだ!

オペレーター

しじ
だ
にんげん
ネットナビに指示を出す人間のことをい
うぞ。オペレーターとナビの信頼関係
がバトルを左右する!



サーバー

きょうりゅう
つか
みんなが共有して使えるコンピュータのこと
でたくさんデータが詰まっているぞ!

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED.

ほんびん
ほんこくない
ほんぱい
しょう
しょうきょうもうくべき
しょう
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や
むだんふくせい
ちんたい
さんし
無断複製および貸貸は禁止されています。

たんしふ
カートリッジ端子部のクリーニング方法

たんし
ほん
端子部の汚れによるデータ消去を防ぐ為、
定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒
や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリー
ニングキット」(DMG-08)を使用して、図の
ようにクリーニングをしてください。
※端子部の電力が無い場合は、
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコ
ルは使用しないでください。



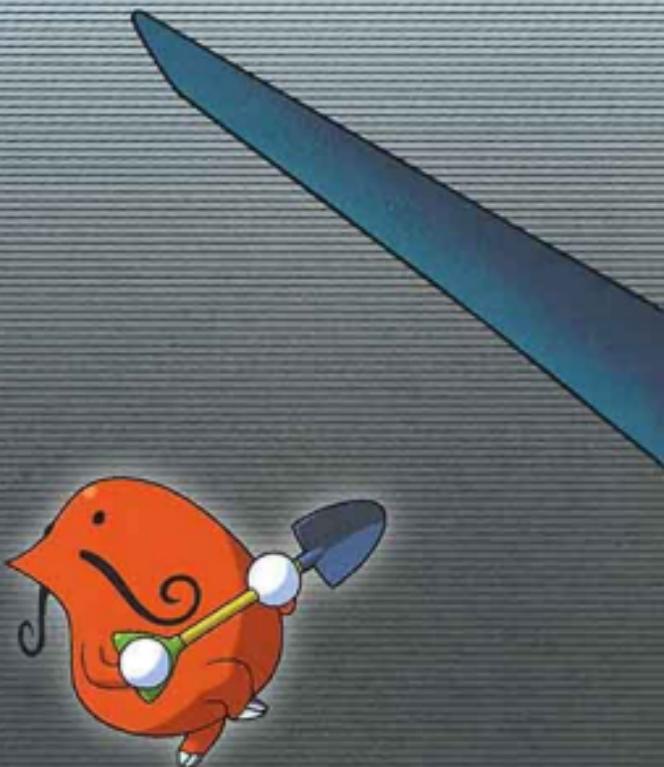
バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッ
クアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカーネ
トリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換など
どの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承
ください。



はいわゆる
あくまで
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
合がございましたらおそれなりますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報くださ
い。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんので了承ください。

CAPCOM®



発売元

株式会社 **カプコン**®

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイアドバンスは任天堂の商標です。

日本語訳出版業者登録第20470747号

契約販売業者登録第1919600501号