

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | 特殊な操作

7 | 特殊武器とラッシュ

8 | アイテム

9 | パスワード

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

10 | VC中断セーブ

11 | VCメニュー

12 | まるごとバックアップ機能

13 | コントローラー設定

## この製品について

14 権利表記など


## 困ったときは

15 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!？」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子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

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

移動	+
ジャンプ	(A)
攻撃	(B)
コックピット画面呼び出し	(+)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

※ ハシゴの近くで上か下を押すと、ハシゴにつかまることができます。ハシゴにつかまっているときに(A)を押すと、ハシゴから手を離します。

### 3 | ゲームの始めかた

タイトル画面では以下の項目が表示されます。

⊕上下で「GAME START」か「PASS WORD」を選んで、⊕で決定してください。



**GAME START**

ステージセレクト画面へ進み、ゲームを最初から始めます。

**PASS WORD**

パスワードを入力し、ゲームを途中から始めます。

## 4 | ゲームの進めかた

あなたは戦闘用ロボット「ロックマン」となり、未知の惑星で突如暴走を始めた8体のロボットを倒し、混乱をおさめると同時に、事件の真相を追います。

### ● ステージセレクト画面

各ステージのボスが表示されます。画面に表示されたどのステージからでもスタートできます。  
⊕でステージを選択し、**A**または**+**を押してください。



### ● ミスとゲームオーバー

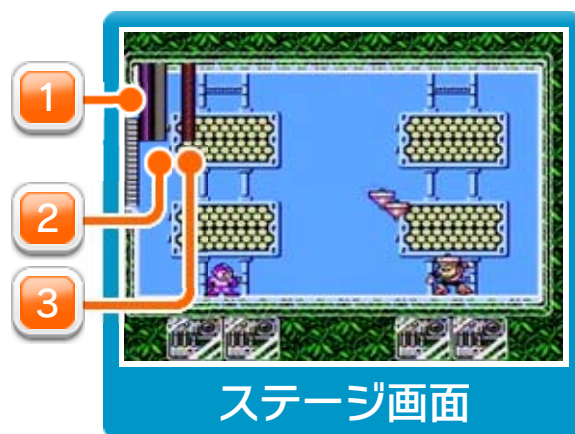
ステージ中、ロックマンのライフエネルギーが0になる、穴などに落ちる、または針ブロックに触れるなどするとミスになって、ロックマンの残り数が1つ減ります。残り数が0のときにミスをするとゲームオーバーです。

※ 残り数は、コックピット画面1で確認できます。

## ゲームオーバー時のメニュー

STAGE SELECT	ステージセレクト画面に戻ります。
CONTINUE	ゲームオーバーになったステージの最初から再開します。

## 5 画面の見かた



1 武器エネルギーゲージ

2 ライフエネルギーゲージ

3 敵エネルギーゲージ



4 「ロックマン」の残り数

5 武器表示

6 エネルギー缶の残り数

ステージ中、**十字下**と**A**でスライディングを行います。

通常の移動では通ることのできない狭い場所でも、スライディングを使



うと通行することができます。また、すばやく移動を行ったり敵の足元をかいくぐったり、スライディングはさまざまな場面で活躍します。



各ステージのボスを倒すと、そのボスが使用していた特殊武器が手に入ります。また、特定のボスを倒すと、ロックマンの相棒「ラッシュ」の機能が追加されます。「ラッシュコイル」は最初から使用することができます。



コックピット画面2

ゲーム中に⊕を押すとコックピット画面1が表示され、Ⓑを押すか「NEXT」を選んで⊕またはⒶを押すと、コックピット画面2に切り替わります。⊕で使用する武器やラッシュの機能、エネルギー缶を選んで、⊕またはⒶで決定してください。

特殊武器と「ラッシュ」の機能を使うと、武器エネルギーを消費します。ゲージは「武器エネルギー」を取って補充しましょう。また、ステージが変わるとすべて補充されます(一部ステージを除く)。なお、標準装備の武器(ロックバスター)は補充不要です(武器エネルギーゲージは表示されません)。

### ラッシュの機能紹介

ラッシュコイル(RC)	はじめから持っている機能です。上に乗ると、通常よりも大きくジャンプできます。
ラッシュマリン(RM)	ロックマンを乗せて、水中を自由に移動できる機能です。地上では呼び出すとすぐ戻ります。
ラッシュジェット(RJ)	ロックマンを乗せて、空中を自由に移動できる機能です。

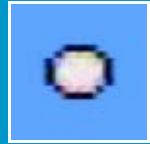
※ ラッシュは、画面中に1体しか呼び出せません。

※ 「ラッシュマリン」「ラッシュジェット」は、武器エネルギーが続く限り移動を続けることができます。ラッシュマリン、ラッシュジェットの機能使用中に⊕を押してコックピット画面を呼び出せば、機能の使用をキャンセルします。ただし、足場のない場所や針ブロックの上を移動中にキャンセルして

しまうと、ミス回避できない状況になるので注意してください。

## 8 アイテム

各ステージでは、さまざまなアイテムを入手できます。アイテムにはステージ中にあるものと、敵を倒すと出現するものがあります。



### ライフエネルギー



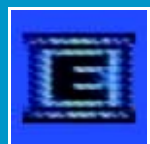
大、小2種類あり、小を取るとライフエネルギーゲージを2、大を取ると10回復できます。



### 武器エネルギー



大、小2種類あり、小を取ると武器エネルギーゲージが2、大を取ると10補充されます。エネルギーが補充されるのは、使用中の特殊武器や、使用中の「ラッシュ」の機能です。



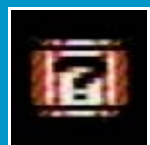
### エネルギー缶

9つまで持つことができ、使うとライフエネルギーゲージを全回復します。



### 1UP

「ロックマン」の残り数が1つ増えます。

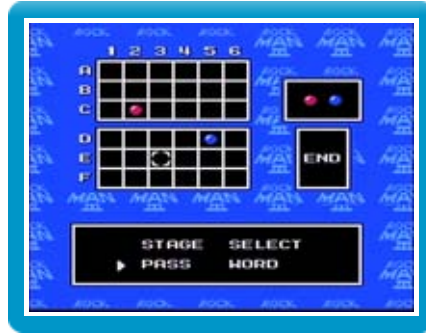


### ?缶

攻撃すると、中からアイテムが出てきます。

## 9 パスワード

ゲームオーバー時、またはステージクリア時にパスワード表が表示されます。



パスワードを入力するときは、タイトル画面から「PASS WORD」を選んでパスワード入力画面に進んでください。

### パスワード入力画面メニュー

STAGE SELECT	パスワード入力を中止し、ステージセレクト画面に進みます。
PASS WORD	パスワード入力を開始します。

パスワード入力画面では、チップの色を $\oplus$ で選んで $\odot$ で決定してください。 $\oplus$ でカーソルを動かし、 $\odot$ でチップを置きます。すでにチップが置かれた場所で $\odot$ を押すと、チップを消すことができます。パスワード表で $\odot$ を押すと、チップの選択に戻ります。

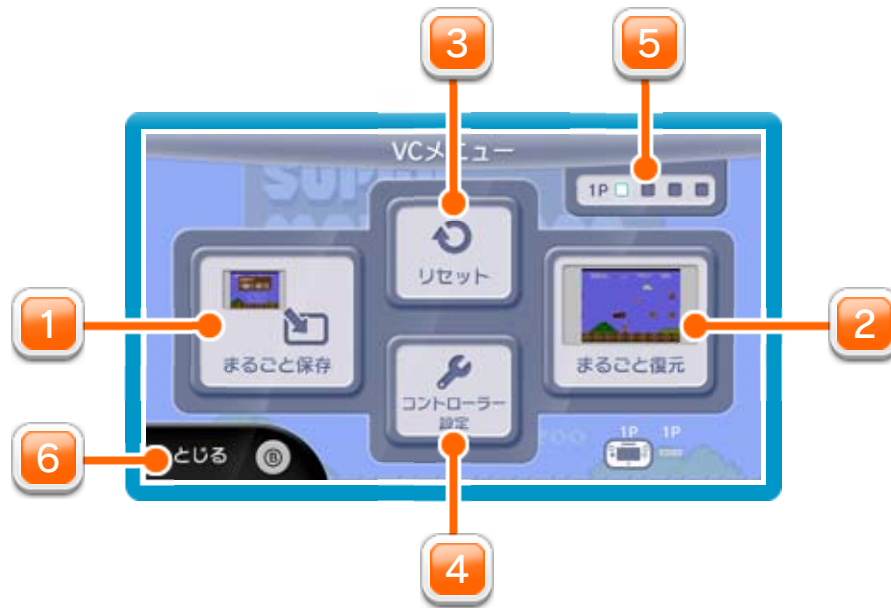
入力を終える場合は、チップ選択時に $\oplus$ で「END」にカーソルを合わせ、 $\odot$ で決定してください。

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、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進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの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。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 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。

### 3 リセット

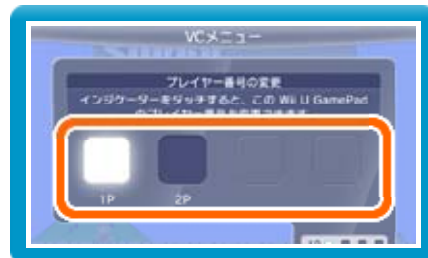
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓞを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 12 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、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は、コピーする際のゲームの進行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ません。

※ 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、上書きされるのでご注意ください。



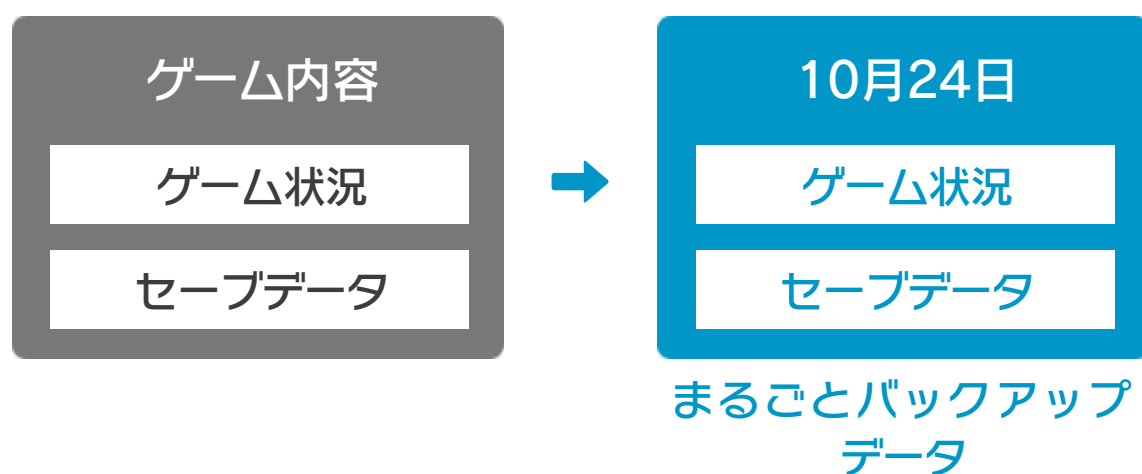
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

- 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





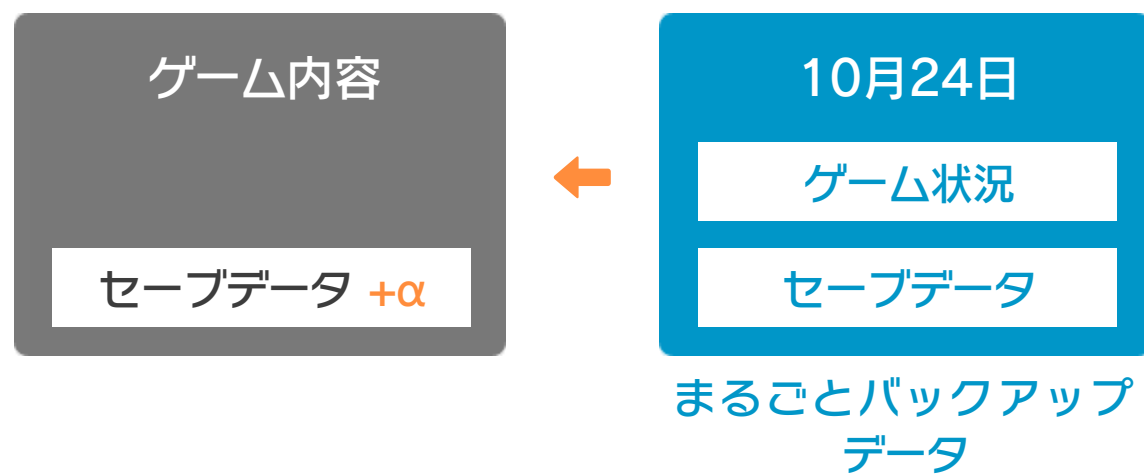
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で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、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© CAPCOM CO., LTD. 1990, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

「ロックマン」は株式会社カプコンの登録商標です。

『ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?!』  
に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

.....

Wii U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。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。