

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 ゲームの進めかた

9 画面の見かた

10 アイテム

11 武器

12 ラッシュの機能


困ったときは

13 お問い合わせ先

ごあいさつ

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、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。

©CAPCOM CO., LTD. 1990, 2012
ALL RIGHTS RESERVED.

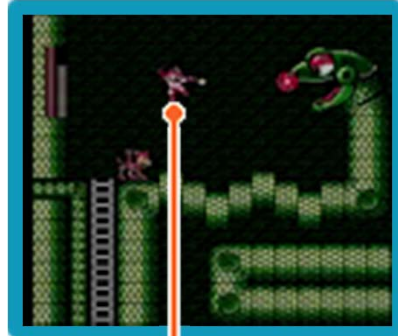
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

「ロックマン」は株式会社カプコンの登録商標です。

CTR-N-TBCJ-JPN

2 ゲーム紹介

『ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?』は、ロックマンを操作するアクションゲームです。手に入れた武器や、犬型ロボット「ラッシュ」の機能を使い分けながら、ステージクリアをめざします。



ロックマン

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、ライト博士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、ライト博士が長年夢みた、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!!

ステージでの操作方法

移動	+
ハシゴの上り下り	+
ハシゴから手を離す	(A)
ジャンプ	(A)
スライディング	+ + (A)
攻撃	(B)
ラッシュを呼び出す	(B) (ラッシュの機能を選んでいるとき)
コックピット画面の表示※	START
選択	+ (コックピット画面のとき)
決定	(A) / START (コックピット画面のとき)

※装備を変更しないでコックピット画面を閉じる場合は、装備中の武器を選んで (A) / START を押します。

その他の操作方法

選択



決定

START ※

※ステージセレクト画面、コックピット画面などでは、**A**でも決定できます。

+と**○**、**B**と**X**、**SELECT**と**Y**は同じ操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え

□+□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。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

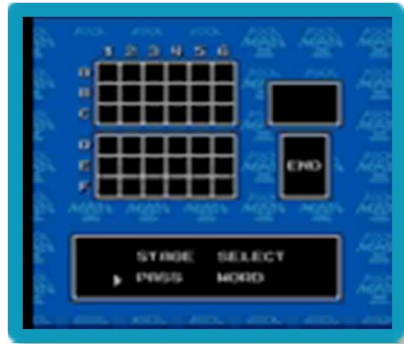
タイトル画面

最初から遊ぶ場合は「GAME START」を、
続きから遊ぶ場合は「PASS WORD」を選
び、 を押しま
す。



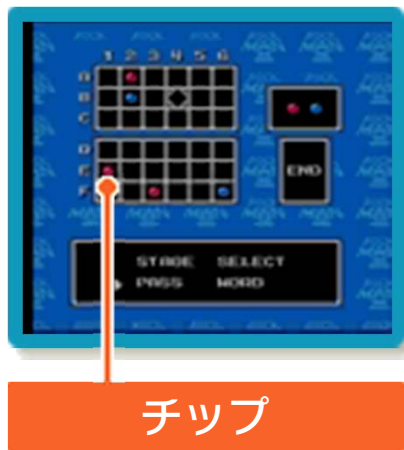
続きから遊ぶ場合

「PASS WORD」を選び、**START**を押します。「STAGE SELECT」を選ぶと、パスワードの入力を中止して最初から遊びます。



●パスワードの入力方法

パスワード（チップの配置）を以下の操作で入力します。チップの色→配置する場所の順に決定します。入力が終わったら、**B**→**+**の順に押して「END」を選び、**A**を押します。



- ※パスワードは、ステージクリア時やゲームオーバー（→8）時に表示されます。
- ※ロックマンの残り数やライフエネルギーゲージ、武器エネルギーゲージ（→9）は初期状態で始まります。
- ※「PASS WORD ERROR!」と表示され、ゲームを進められなくなった場合は、VCメニュー（→7）を表示させ、「リセット」をタッチしてください。

カーソルの移動




色の決定、場所の決定・取り消し



チップの色を選び直す




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。

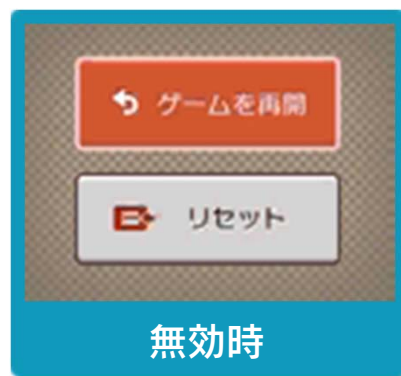
ゲーム中に  HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。

ステージセレクト画面

ステージを選びます。



ステージクリア

ロックマンを操作して、敵を倒したり、トラップを回避したりしてステージを進みます。ステージの最後にいるボスを倒すと、ステージクリアです。

武器とラッシュの機能

コックピット画面（→9）で、使用する武器やラッシュの機能を選ぶことができます。

武器

最初はロックバスターのみを装備しています。ボスを倒すと、そのボスが持っていた武器が手に入ります（→11）。

ラッシュの機能

最初はラッシュコイルのみ使用できます。特定のボスを倒すと、新たな機能が追加されます（→12）。

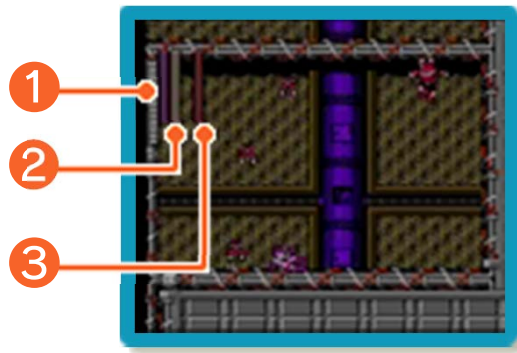
ミスとゲームオーバー

ロックマンの残り数（→9）が0のときにミスすると、ゲームオーバーです。次の場合にミスとなり、残り数が1減ります。

- ・ライフエネルギーゲージがなくなる
- ・穴に落ちる
- ・特定のトラップに当たる

ゲームオーバー時に表示されるメニューで「STAGE SELECT」を選ぶと、ステージセレクト画面に戻ります。「CONTINUE」を選ぶと、ステージの最初からやり直せます。

9 画面の見かた



① 武器エネルギーゲージ

装備中の武器やラッシュの機能を使うのに必要なエネルギーです。武器などを使うと減ります。

※ロックバスターを装備しているときは表示されません。

② ライフエネルギーゲージ

ロックマンの体力です。攻撃を受けると減ります。

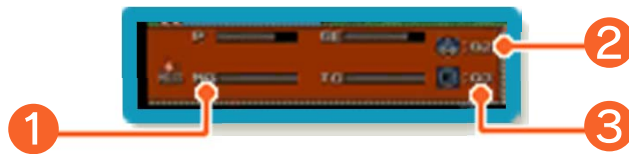
③ 敵エネルギーゲージ

ボスの体力です。

※ボスと戦っているときに表示されます。

コックピット画面

「NEXT」を選ぶと、他の武器やラッシュの機能が表示されます。



① 武器と武器エネルギーゲージ

武器やラッシュの機能は、アルファベットで表示され（→11、12）、それぞれに武器エネルギーゲージが設定されています。
※ロックバスター（P）には、武器エネルギーゲージの代わりに、ライフエネルギーゲージが表示されます。


② ロックマンの残り数

③ 持っているエネルギー缶（→10）の数

10 アイテム


ステージ内に置かれていたり、敵を倒したときに出現したりします。


ライフエネルギー

 小を取るとライフエネルギーゲージが2、大を取ると10回復します。

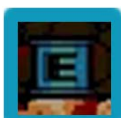


武器エネルギー

 小を取ると武器エネルギーゲージが2、大を取ると10回復します。回復できるのは、使用中の武器・ラッシュ

 ユの機能のみです。

エネルギー缶

 使用すると、ライフエネルギーゲージが全回復します。最大で9つまで持つことができます。

1UP

 ロックマンの残り数が1増えます。

?缶

 攻撃すると、上記6種類のアイテムのうち1つが出てきます。

ロックバスター (P)



何度でも使用できます。

ニードルキャノン (NE)



針を発射します。Ⓑを押し続けると、3発まで連射できます。

マグネットミサイル (MA)



追跡効果のある磁石を発射します。

ジェミニレーザー (GE)



壁に当たると反射するレーザーを発射します。画面内にレーザーがある間は、新たなレーザーを発射できません。

ハードナックル (HA)



拳を発射します。発射後は☒で少しだけ軌道を変えることができます。特定の壁を壊すこともできます。

タップスピン (TO)



ジャンプ中にⒷを押すと、ロックマンが高速回転します。その状態で敵に体当たりすると、ダメージを与えます。

サーチスネーク (SN)



地面や壁に沿って移動する小型のヘビを発射します。一度に3発まで発射できます。

スパークショック (SP)



雷の球を発射し、当たった敵の動きを一定時間停止させます。特定の敵に当てると、動きを止める代わりにダメージを与えます。

シャドーブレード (SH)



手裏剣を発射します。⊕+Ⓑで、正面や斜め前、真上の3方向に撃ち分けられます。

ラッシュコイル (RC)



上に乗ると、高くジャンプできます。使用すると、武器エネルギーゲージを3消費します。

ラッシュマリン (RM)



上に乗ると、 \oplus で水中を自由に移動できます。水面ではジャンプすることもできます。乗っている間、武器エネルギーゲージを消費します。

ラッシュジェット (RJ)



上に乗ると、 \oplus で空中を自由に移動できます。乗っている間、武器エネルギーゲージを消費します。

ラッシュマリンやラッシュジェットの使用を中止するときは、コックピット画面を表示させます。

※ラッシュは画面内に一度に1体のみ呼び出すことができます。

『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

.....

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。