

1 ご使用になる前に

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 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

7 ゲームの進めかた

8 画面の見かた

9 アイテム

10 武器

11 ラッシュの機能

困ったときは


12 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『ロックマンワールド3』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

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、この電子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。

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貸貸は禁止されています。

©CAPCOM CO., LTD. 1992, 2013
ALL RIGHTS RESERVED.

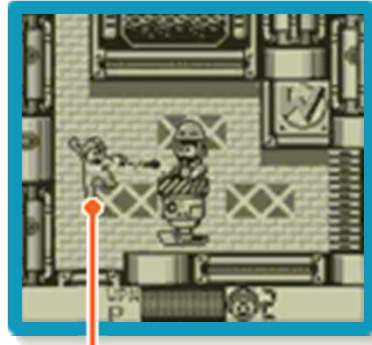
GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

「ロックマンワールド」は株式会社カプコンの登録商標です。

CTR-N-RCEJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『ロックマンワールド3』は、ファミコンで発売された『ロックマン3』と『ロックマン4』の世界を、ゲームボーイ版として1つにまとめたアクションゲームです。主人公の「ロックマン」を操作してステージを進み、ボスを倒していきます。



ロックマン

ストーリー

AD200X+ α 年。Dr.ワイリーの二度にわたる世界征服計画もロックマンとライト博士の活躍によって失敗に終わった。しかし、平和な世界に戻ったのもつかの間、Dr.ワイリーは打倒ロックマンのため秘かに、新たな計画を実行しようとしていた...

...

Dr.ワイリーとの死闘から数カ月経ったある日、突然、ライト研究所に不吉なニュースが飛びこんできたのである。世界の各地域で、異常気象や、交通機関のマヒ、さらに産業にも異常事態が発生しているというのである。どうやら、世界中の人々の生活を管理しているスーパーコンピューターの機能が、正常に動かなくなってしまうらしい。そして、パニックに陥っている各都市に、再び武装したロボット達が現れ、暴れ始めたのだ！

「何者かが、スーパーコンピューターを狂わせる強力な妨害電波を流しているに違いない。そしてこのロボット軍団も.....。」Dr.ワイリーの仕業に違いないと判断したライト博士は、ニューロックバスターをロックマンに装備させた。

廃墟「はいきよ」と化した都市へ向かうロックマン。新たなる戦いが彼を待ち受けていた.....。

3 操作方法

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 グ	+ + (A)
ショット	(B)
チャージショ ット	(B) 押し続けて離 す (ロックバスタ ーを装備している とき)
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)

武器セレクト画面の表示※	START
選択	+ (武器セレクト画面のとき)
決定	Ⓐ/ START (武器セレクト画面のとき)

※装備を変更しないで武器セレクト画面を閉じるときは、装備中の武器を選んで
Ⓐ/ START を押します。

その他の操作方法

選択	+
決定	Ⓐ/ START

+と○、SELECT とⒶは同じ操作ができます。

4 ゲームの始めかた

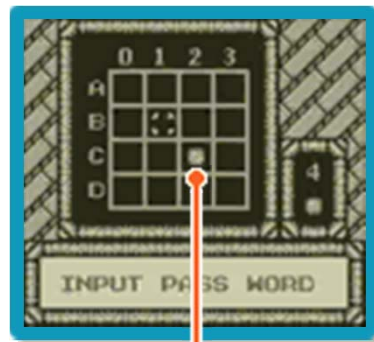
タイトル画面

最初から遊ぶときは「GAME START」を、続きから遊ぶときは「PASS WORD」を選んで **START** を押します。



続きから遊ぶとき

パスワード（チップの配置）を以下の操作で入力します。チップを5つ置くと入力が終わります。




チップ

※パスワードは、パスワード画面（→7）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など（→8）は、初期状態で始まります。

カーソルの移動	+
チップを置く	(A)
チップを消す	(B)


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。

6 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。



※「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。

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。

7 ゲームの進めかた

ステージ選択画面

各ステージのボスが表示され、選ぶとステージが始まります。4つのステージをすべてクリアすると、後半のステージが現れます。クリアしたステージを選ぶこともできます。



※後半のステージが現れたあとは、前半のステージを選ぶことはできません。

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。

※一度クリアしたステージは、ボスの部屋までたどり着くとステージクリアです。

武器とラッシュの機能

武器セレクト画面（→8）で、使用する武器やラッシュの機能を選べます。

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（→10）。

ラッシュの機能

特定のボスを倒すと手に入り、ラッシュの機能を使えます（→11）。

ミスとゲームオーバー

ロックマンの残り数が0のときにミスをすると、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

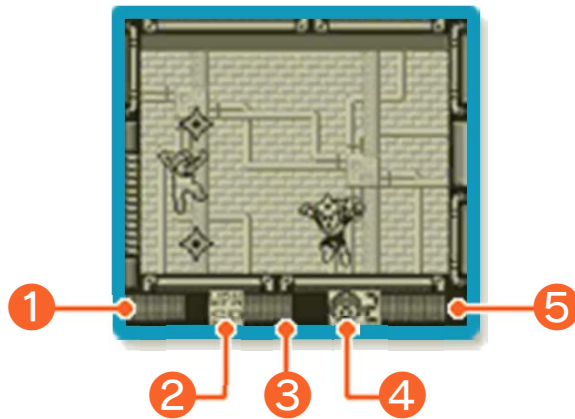
ゲームオーバーになったあとに表示されるメニューで、**Ⓐ**を押すとステージ選択画面に戻ります。**Ⓑ**を押すとコンティニューとなり、同じステージを最初からプレイします。

※コンティニューは何度でもできます。

パスワード画面

ステージをクリアしたりゲームオーバーになったときに表示されます。

8 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 (→10) を装備しているときは表示されません。

② 装備中の武器

③ ライフエネルギーゲージ

ロックマンの体力です。ダメージを受けると減ります。

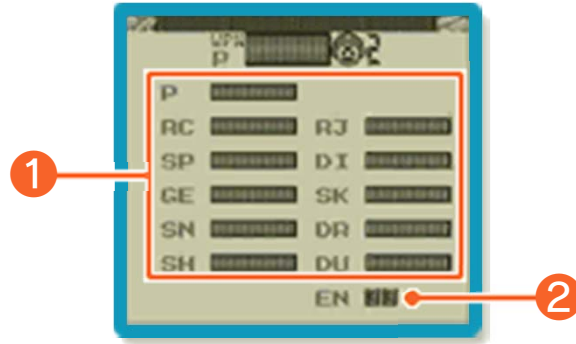
④ ロックマンの残り数

⑤ ボスエネルギーゲージ

ボスの体力です。

※ボスと戦っているときに表示されます。

武器セレクト画面



① 武器エネルギーゲージ

武器やラッシュの機能は、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 持っているエネルギー缶（→9）

9 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少しだけ、大を取ると大きく回復します。



武器エネルギー



小を取ると武器エネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。回復できるのは、使用中の武器やラッシュの機能のみです。



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4つまで持てます。

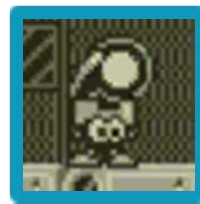
1UP



ロックマンの残り数が1増えます。最大で9まで増やせます。

エディー

特定の場所で登場し、アイテムをランダムで1つ出してくれます。



ロックバスター (P)



何度でも使用できます。③を連続して押すと3発まで連射できます。

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場合は、新たなレーザーを発射できません。

スパークショック (SP)



敵に当てると、動きを一定時間停止させます。
※ボスなど一部の敵に対しては、動きを止める代わりにダメージを与えます。

サーチスネーク (SN)



地面や壁に沿って進む蛇型のミサイルで、2発まで連射できます。

シャドウブレード (SH)



一定の距離を直進して戻ってくる手裏剣です。△を押して下以外の方向に撃ち分けられます。

スカルバリア (SK)



ロックマンの周囲をドクロの形をしたバリアが回転します。

ダストクラッシャー (DU)



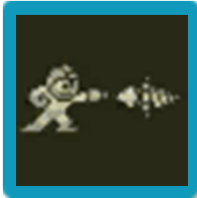
鉄クズの塊を発射します。敵に当たると破片が飛び散ります。

ダイブミサイル (DI)



敵を追跡するミサイルを発射します。
※敵によっては追跡しない場合があります。

ドリルボム (DR)



ミサイルを発射します。敵や壁に当たるか、**B**を押すと爆発します。

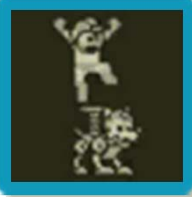
スクリュークラッシャー (PU)



回転するノコギリ状の刃を、放物線を描くように飛ばします。

11 ラッシュの機能

ラッシュコイル (RC)



上に乗ると高くジャンプできます。ジャンプすると武器エネルギーゲージを消費します。
※一度ジャンプすると、ラッシュは去っていきます。

ラッシュジェット (RJ)



上に乗ると、ラッシュが向いている方向に移動します。移動している間、武器エネルギーゲージを消費します。

ラッシュジェットの使用を中止するときは、武器セレクト画面でほかの武器を選びます。

※ラッシュは画面内に1体のみ呼び出せます。

12 お問い合わせ先

『ロックマンワールド3』 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。