



ゲームカセット G・04

ROCKMAN X3

ビスタナイト16



電子漫画塾
DYNAMIC

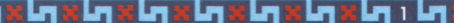
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

- お使いになる前に、電子漫画塾本体の取扱説明書をお読みください。
- 電子漫画塾を初めて使うときは、裏側の電池カバーを開けて、電池をセットしてください。電池についての詳しい説明は、本体の取扱説明書の35ページにあります。
- マンガカセットを抜き差しするときは、必ず電源スイッチを切ってからにしてください。



もくじ

ロックマンX3 3つのバトル	2
ゲームの ^{はじ} めかた	8
ゲームの ^お わりかた	11
デスマッチバトル	12
フリーバトル	32
ハンターたいせん	32
フリーたいせん	36
つうしんバトル	40

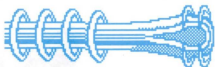


デスマッチバトル → P.12

えら
選ばれた1人のハンターが4人の敵と戦う。
こどく
孤独な死の戦いに、キミは耐えられるか!?



えら
選ばれたハンター



いけ～～っ!!
バスター攻撃だ!



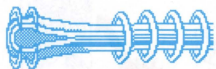
たたか
戦いに勝利すると、ハンターに強さのレベルが表示される。キミが作ったハンターは、特A?それともA、B、C、Dランク?

バトル

SS.9 = JIYI-UT

ハンターの強さや、特殊能力を作るのはキミ。ハンターが装備する武器、バスターのパワーを作るのもキミだ。

4人の敵



敵のバスターだ!

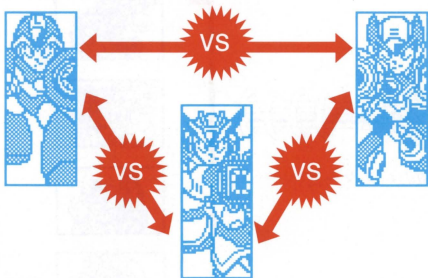


4人倒すと...

フリーバトル → P.32

ハンターたいせん

ハンターの中から対戦相手を選び、勝敗を決める。
ハンター同士の熾烈な戦いに、だれが勝利するか!?
リーグ戦にして勝者を決めてみよう。



相手ハンターのバスターは自動的に決まる。相手がどのバスターで戦うのかわからない。まず、自分のバスターに強力なパワーを与えておくことが肝心だ。

フリーたいせん

ハンターの^{たいせんあいて}対戦相手は、キミが^{つく}作り出した^だレプリロイドだ。^{つよ}強いヤツを手^て描きして^{つく}作り、^{たたか}戦いを^{いど}挑ませよう。



^{えら}選ばれたハンター

レプリロイド

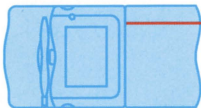


レプリロイドのバスターは^{じどうてき}自動的に^{つく}作られる。どんな^{いりょく}威力をもっているかは^{たたか}戦わないと^わ分からない。

つうしんバトル → P.40

電子漫画塾が2台あったら、通信で友だちのハンターと戦える。相手に気づかれないようにすごい能力をもったハンターを作り、通信でバスター攻撃だ!

自分の電子漫画塾

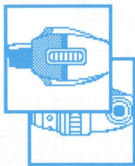


バスターを奪ってやるぞー!

ハンター

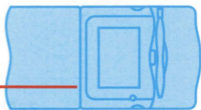


バスター



あいて 相手ハンターを倒すと、装備していたバスターを奪うことができる。強力なバスターだったら、自分のバスターと取り替えておこう。

きより 距離は2メートル以内
かくど やく ど い ない
角度は約20度以内



あいて でんし まん が じゆく
相手の電子漫画塾

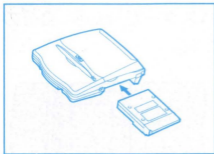
ハンター

バスター



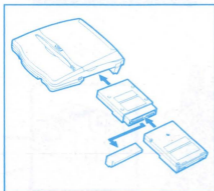
はじめ ゲームの始めかた

1 ゲームカセットをセットする



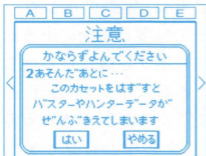
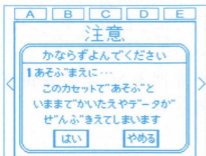
必ず電源スイッチを切った状態で、カセットの向きを間違えないように図をよく見てセットします。

マンガカセットと合体するとき



ゲームカセットのキャップをはずして、マンガカセットをセットします。こうすると、マンガカセットのキャラクター・スタンプを押して、バスターやレプリロイドを作ることができます。

2

でんげん
電源スイッチを入れる

本体の右側面の電源スイッチを上^{うえ}にスライドさせると、電源^{でんげん}が入^{はい}ります。注意内容^{ちゅうい ないよう}をよく読んで、[はい]にタッチします。

❗もし、[やめる]にタッチすると、「でんげんをきってカセットをはずしてください。」と表示^{ひょうじ}され、このカセットでは^{あそ}遊べません。

3

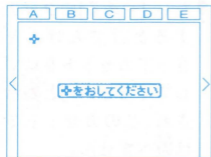
がめん で
タイトル画面が出る

タイトル画面^{がめん}が出^でます。画面^{がめん}にタッチするとゲームセレクト画面^{がめん}が出て、バトルを^{えら}選ぶことができます。

ペンタッチの位置直しをしたい場合



図のようにタッチペンのペン先で位置直しスイッチを押すと、次の画面が表示されます。



これは、実際のペンタッチの位置と画面に出る絵の位置を正確に合わせるための操作です。左上と右下に✦が表示されるので、✦の中心にタッチペンで軽く1回ピッと音がするまでタッチします。

! この画面は、初めて使うときと長時間電池をはずしておいたときに自動的に表示されます。詳しくは、本体の取扱説明書の6ページ、34ページを読んでください。

ゲームの終わりがた

1 ゲームセレクト画面にもどす

たたか 戦いの終わり



しょうり がめん 勝利画面またはゲーム
オーバー画面にタッチし
ます。

たたか とちゅう 戦いの途中

メニューAの[バトルをやめる]にタッチします。

2 でんげん 電源スイッチを切る

ゲームセレクト画面で電源スイッチを切ります。

デスマッチバトル

バスターを^{そうび}装備した4人の敵、最後に現れる^{きょうてき}強敵との^{しとう}死闘だ。敵の^{てき}強さや^{とくしゆ}特殊能力、バスターの^{のうりよく}パワーは^{たたか}戦って^わみなければ^{けんとう}分からない。健闘を^{いの}祈る!

1 ^{えら}バトルを選ぶ



タイトル^{がめん}画面にタッチし、ゲームセレクト^{がめん}画面を表示^{ひょうじ}させます。



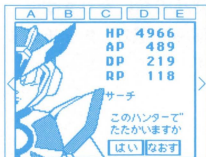
[デスマッチバトル]にタッチします。

2

ハンターを選ぶ



たたか^{えら}うハンターを^{えら}び、タッチします。

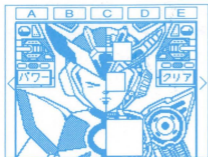


ハンターが^{つく}作ってあるときは、この^{がめん}画面が^で出、^{のう}能力が^{ひょうじ}表示されます。

いいときは[はい]、^{つく}作り直^{なお}すときは[なおす]にタッチします。

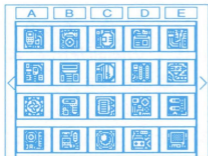
3

ハンターを作る

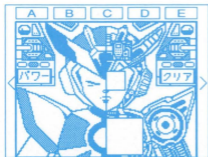


ハンターのメカで、空白くわくはくになっている部分ぶぶんに部品ぶひんを組み込みます。

◀または▶にタッチします。

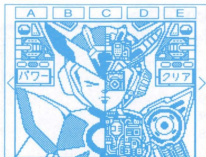


部品画面ぶひんがめんになります。部品ぶひんを選び、タッチします。



部品ぶひんを入れる空白部分くわくはくぶぶんにタッチします。

! [クリア]にタッチすると、組み込んだ部品くみこんだぶひんを全部ぜんぶ消すことができます。

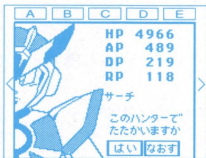


すべての空白部分に部品くわくはく ぶ ぶんを組み込んだら[パワー]にタッチします。ぶ ひん

！選んだ部品は何回でもえら ぶ ひん なんかいつか使えます。

！一度組み込んだ部品の上にタッチすると、現在選いちどく こ ぶ ひん うえばれている部品に置き換わります。げんざい えら

！選んだ部品の組み合わせで、特殊能力をもてることえら ぶ ひん く あ とくしゅ のうりょくがあります。特殊能力については、30ページをよとくしゅ のうりょく読んでください。

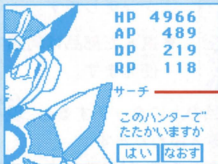


ハンターの能力が表示されのうりょく ひょうじれます。このハンターでいいときは[はい]、作り直つくすときは[なおよす]になおタッチします。

！メニューAの[ハンターセレクト]にタッチすると、ハンターセレクト画面にもどり、別のハンターをえら選べます。

つく作ったハンターは、そのまま登録とうろくされます。

ハンターの能力のうりょく



HP 4966
AP 489
DP 219
RP 118

サーチ

このハンターで
たたくことができますか

とくしゆのうりょく
特殊能力の
ひょうじ
表示

HP ---- せいめいりょく 生命力

ダメージを受けると減る。

0になると負け。

AP ---- こうげきりょく 攻撃力

ふつう 普通の こうげき 攻撃の つよ 強さ。 おお 大きいほど つよ 強い。

DP ---- ぼうぎょりょく 防御力

おお 大きいほど、 てき 敵から う 受けるダメージ

すく が少ない。

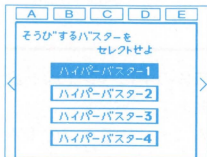
RP ---- かいふくりょく 回復力

エネルギーポイント(24ページ参照)に

タッチしてHPを かいふく 回復するとき、1回

かいふく で あた 回復できる値。

4

えら
バスターを選ぶ

えら
そうひ
装備するバスターを選
び、タッチします。



つく
バスターが作ってあると
きは、この画面が出て、性
能が表示されます。
のう
いいときは[はい]、作り
なお
直すときは[なおす]に
タッチします。

つぎの3つの方法のどれかで、バスターを作ります。

てがイラストを手描きする



しらかく、なか、え、か
四角の中にペンで絵を描
きます。

メニューBでペンの太さ
や消しゴムの大きさを選
ぶことができます。

! メニューBについて詳しくは、本体の取扱説明書
10~13ページを読んでください。

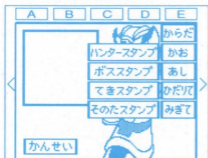
おスタンプを押す



メニューCの[バスター
スタンプ]にタッチしま
す。バスターの絵にタッ
チし、しらかく、なか
をタッチ
します。

! [バスタースタンプ]の絵は、またはにタッチ
して切り替えることができます。

マンガカセットのスタンプを押す



マンガカセットをセットします。(8ページ参照)
メニューDでスタンプの種類を選びます。
絵にタッチし、四角の中をタッチします。

❗ タッチしたところを中心にして絵が出ます。



[かんせい]にタッチすると、バスターの性能が表示されます。このバスターでいいときは[はい]、作り直すときは[なおす]にタッチします。

❗ メニューAの[バスターセレクト]にタッチすると、バスターセレクト画面にもどり、別のバスターを選べます。作ったバスターは、そのまま登録されます。

❗ ◁または▷にタッチすると、作成したほかのバスターの性能が表示されます。

せいのおう
バスターの性能

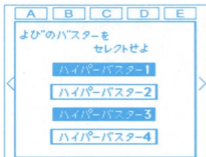


Gパワー 2640
 AP 1780
 DP 100
 チャージ Ⅲ

このバスターで
 いいですか
 バスター1

- Gパワー ----- たいきゅうりょく 耐久力
 攻撃こうげきを受けると減る。
 0になるとバスターは壊れる。
- AP ----- こうげきりょく 攻撃力
 大きいほど強い。
- DP ----- ぼうぎょりょく 防御力
 大きいほどダメージが少なく、
 Gパワーが減らない。
- チャージ ----- ちくせきじょうほう エネルギー蓄積情報
 メモリがチャージの時間を示す。
すく 少ないほど早くはやチャージされる。

6

よび
予備のバスターを選ぶ

まえと同じ操作で、予備のバスターを選びます。先に選んだバスターを選ぶことはできません。

つよ
強いハンターとバスターを作ろう

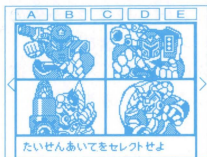
■ハンター

ハンターの能力は、メカの部品の組み合わせで決まる。特殊能力のすごいヤツをもてるとだんぜん有利だ。

■バスター

バスターの性能は、キミが描く絵やスタンプで決まる。特に大切なのはチャージ。バスターは1回撃つとエネルギーがなくなり、チャージしないと撃てない。すばやくバスター攻撃をするために、できるだけ短時間でチャージできる、メモリの少ないヤツがいい。

7

たいせんあいて えら
対戦相手を選ぶ

さいしよ たたか あいて えら
最初に戦う相手を選び、
タッチします。

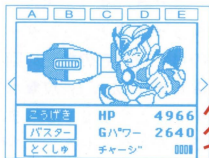
8

たたか はじ
戦いを始める

バトルが始まります。
こうげき はじ ぼうぎよ
攻撃から始まるか防御か
ら始まるか、自動的に決
まります。
こうげき はじ
攻撃から始まる時は、
こうげき がめん つぎ
攻撃画面(次のページ)、
ぼうぎよ はじ ぼう
防御から始まる時は防
ぎよ がめん
御画面(25ページ)になり
ます。

こうげき 攻撃する

こうげき が めん ひょうじ
攻撃画面が表示されます。



ハンターの^{せいめいりょく}生命力

バスターの^{たいきゅうりょく}耐久力

バスターのチャージ
のメモリ

(エネルギー^{ちくせきじょうほう}蓄積情報)

こうげき
攻撃には3つの方法があります。

[こうげき]…^{ふつう}普通の^{こうげき}攻撃。

ハンターのA Pの力で、1回に3発ず
つ^{こうげき}攻撃します。

[バスター]…バスター^{がめん}画面でバスター^{こうげき}攻撃をします。

ただし、チャージのメモリが^{ぜんぶくろく}全部黒く
なっていないと^う撃てません。

[とくしゅ]…^{とくしゅこうげき}特殊攻撃をします。^{とくしゅのうりょく}特殊能力をもった
ハンターにのみ^{ひょうじ}表示されます。

[こうげき]にタッチすると、攻撃ポイントを定める画面が出ます。☒にタッチし、攻撃ポイントを3つ選びます。



エネルギーポイント

タッチすると、ハンターのHPがRPの数だけ回復します。ただし、攻撃ポイントと合わせて3回までしか選ばれません。



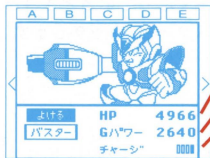
3発の攻撃が行われ、敵がよけます。敵がよけた場所と攻撃ポイントが合ったら成功。



敵のダメージが表示されます。

ぼうぎょ 防御する

こうげき お ぼうぎょがめん
攻撃が終わると防御画面になります。



ハンターの^{せいめいりよく}生命力

バスターの^{たいきゅうりよく}耐久力

バスターのチャージ
のメモリ

(エネルギー^{ちくせきじょうほう}蓄積情報)



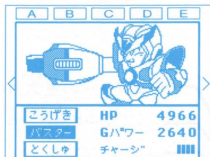
[よける]にタッチすると、よけるポイントを決める画面が出ます。

▲または■にタッチし、よけるポイントを3つ選びます。

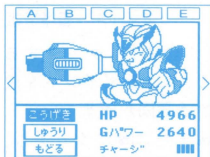
てき こうげき
敵からの攻撃をよけます。めいちゅう
命中すると、ダメージが表示されます。

ぜんぶくろ
チャージのメモリが全部黒くなっていれば、よけずにバスター攻撃ができます。[バスター]にタッチするとバスターが発射され、敵はよけるか、バスターを撃ち返してきます。

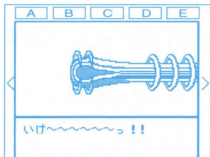
バスター攻撃する



チャージのめもりが全部ぜんぶ黒くろくなっているとき、[バスター]にタッチします。



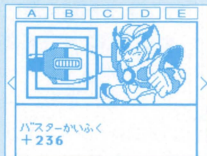
バスター画面がめんになります。[こうげき]にタッチすると、バスターが発射はっしゃされます。[もどる]にタッチすると攻撃画面こうげきがめんにもどります。



バスターエネルギーが飛とんで行きます。バスターは、同時どうじに3か所しょの攻撃こうげきをするので、命中めいちゆうすれば大きなダメージを与あたえられます。攻撃か所こうげきしょは自動じどう的に決きまります。

しゅうり こうかん バスターの修理と交換

■ Gパワーを回復する



バスターのGパワーが減ってきたら修理します。攻撃画面で[バスター]を選び、[しゅうり]にタッチします。バスターのGパワーが回復して、防御画面になります。

■ バスターを交換するには

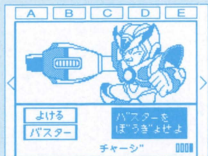


バスターの交換は、バスターが破壊されたときにしかできません。バスターが破壊された画面で[バスター]を選び、[しゅうり]にタッチします。

よびのバスターに交換され、防御画面になります。

❗ バスターの修理は攻撃画面のときにしかできません。

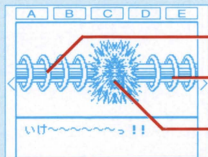
こうげき う
バスター攻撃を受けたとき



てき 敵がバスターを撃つ
 う てくると防御画面に
 ぼうぎよ が めん になり、[バスターをぼ
 うぎよせよ]のメッ
 essageがでます。

[よける]にタッチすると、よけるポイントを選^{えら}ぶ
 が めん 画面がでます。1つだけポイントを選^{えら}び、タッチ
 します。

お チャージが終わっているとき[バスター]にタッチ
 はっしゃ う するとバスターが発射され、撃ち合いになります。
 お エネルギーが押し切られたほうが負けです。

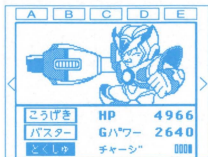


てき 敵のバスター
 じぶん 自分のバスター
 エネルギー

! バスターはチャージめもりが全^{すべ}て黒^{くろ}くなってい
 れば攻撃画面でも防御画面でも発射^{はっしゃ}できます。

とくしゅこうげき 特殊攻撃する

ハンターは、^{ぶひん}部品の^{くあ}組み合わせによって、8つのタイプの^{とくしゅのうりょく}特殊能力のうちのどれか1つをもてることがあります。^{とくしゅのうりょく}特殊能力をもったハンターだけ、^{とくしゅこうげき}特殊攻撃ができます。



^{こうげきがめん}攻撃画面で[とくしゅ]にタッチします。



ハンターのもつ^{のうりょく}能力に^{おう}応じた^{とくしゅこうげき}特殊攻撃が^{おこな}行われます。左の画面は、^{ひだり}ロックオン^{がめん}アタックの^{ばあい}場合です。

❗ ^{てき}敵が^{とくしゅのうりょく}特殊能力をもっている^{ばあい}場合もあります。

特殊能力8つのタイプ

■チャージアップ

じぶん
自分のバスターを1めもりチャージする。

■チャージダウン

てき
敵のバスターのチャージを1めもり減らす。

■ライフパワー

じぶん せいめいりやく かいふくりやく あたひ やく ばい
自分のHP(生命力)を、RP(回復力)の値の約8倍
かいふく
回復する。

■サーチ

あいて げんざい せいめいりやく あたひ ひょうじ
相手の現在のHP(生命力)の値を表示する。

■マックスバスター

てき う あ かなら か
敵のバスターと撃ち合いになったとき必ず勝つ。
ただし、チャージめもりがすべて黒くなってい
くろ
ないと、撃つことはできない。

■パワーアタック

じぶん こうげきりやく あたひ ばい ちから
自分のAP(攻撃力)の値の3倍の力で1ポイント
こうげき
に攻撃する。

■ハイパーアタック

じぶん こうげきりやく あたひ ばい ちから
自分のAP(攻撃力)の値の2倍の力で2ポイント
こうげき
に攻撃する

■ロックオンアタック

じぶん こうげきりやく あたひ やく ちから こうげき
自分のAP(攻撃力)の値の約70%の力で攻撃し、
ぜんぶ めいちゆう
全部命中させる。

か
勝ったとき

しょうり が めん しょうり
勝利画面になり、勝利ポ
イント、消費エネルギー、
めいちゅうりつ ひょうじ
命中率が表示されます。
が めん つぎ
画面にタッチすると、次の
てき えら が めん
敵を選ぶ画面になります。

さいご てき たお
最後の敵を倒すと、いままでの戦いに応じたハン
ターレベルが表示されます。特Aを最高ランクとし
て、A・B・C・Dで表示されます。特Aをめざしてが
んばろう！

ま
負けたとき

ゲームオーバー画面が表示されます。
タッチすると、ゲームセレクト画面になります。

フリーバトル

[ハンターたいせん]はハンター^{どうし}同士の一騎^{いっきう}打ち、[フリーたいせん]はキミが^{てが}手描きして^う生み出した敵^{てき}、レプリロイドとの^{たたか}戦いだ。

ハンターたいせん

1 バトルを選ぶ^{えら}

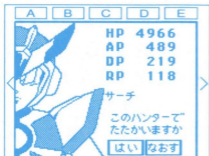


ゲームセレクト^{がめん}画面で、[フリーバトル]にタッチし、^{つづ}続けて[ハンターたいせん]にタッチします。

2

えら
ハンターを選ぶ

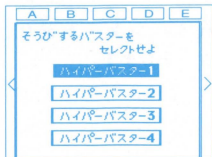
たたか
戦うハンターをえら
選び、
タッチします。



ハンターがつく
つくとあると
きは、能力がのうりよくひょうじ
表示されま
す。

いいときは[はい]、つく
作り
なお
直すときは[なおす]に
タッチします。

! ハンターのつく
作り方は、かた
デスマッチバトルのときと
おな
同じです。14ページをよ
読んでください。



バスターを^{えら}選び、タッチします。



バスターが^{つく}作っているときは、性能が^{せいのもうひょうじ}表示されます。いいときは[はい]、作り^{つく}直すときは[なおす]にタッチします。
^{おな}同じ操作で^{そら}予備のバスターを選びます。

- ^{せいのもうがめん}バスターの性能画面で または にタッチすると、^{さくせい}作成したほかのバスターの性能が表示されます。
- ^{つくかた}バスターの作り方は、^{おな}デスマッチバトルのときと同じです。18ページを^よ読んでください。

4

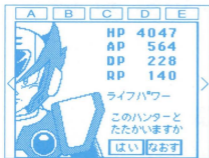
あいて
相手ハンターを選ぶ

たいせんあいて
対戦相手のハンターを選
び、タッチします。

さき
先に選んだハンターを選
ぶことはできません。

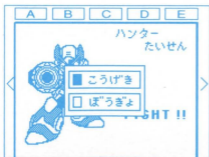
ハンターが作っつくてあるとき
は、能力が表示ひょうじされます。

いいときは[はい]、作り
直なおすときは[なつくおす]に
タッチします。



たいせんあいて
対戦相手のバスターはハイ
パーバスター1~4の中なかか
ら自動じどうてき的に決きまります。

5

たたか
戦いを始める

ここうげき が めん
攻撃画面、または防ぼうぎよ御画
面めんになります。

このあとの戦たたかい方かたは、デス
マッチバトルと同じです。

フリーたいせん

1 バトル^{えら}を選ぶ

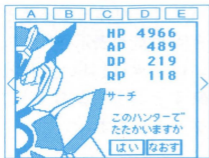


ゲームセレクト^{がめん}画面で、
[フリーバトル]にタッチ
し、^{つづ}続けて[フリーたいせん]
にタッチします。

2 ハンター^{えら}を選ぶ



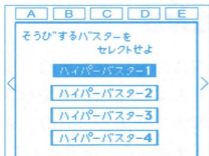
^{たたか}戦うハンターを^{えら}選び、
タッチします。



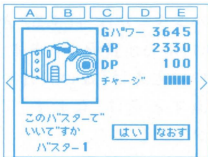
ハンターが^{つく}作ってあるときは、^{のうりょく}能力が^{ひょうじ}表示されます。
いいときは[はい]、^{つく}作り
^{なお}直すときは[なおす]に
タッチします。

！ハンターの^{つく}作り方は、^{かた}デスマッチバトルのときと
^{おな}同じです。14ページを^よ読んでください。

3 ^{えら}バスターを選ぶ



バスターを^{えら}選び、タッチ
します。

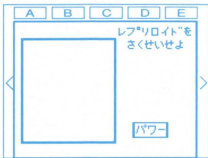


バスターが^{つく}作ってあるときは、性能^{せいよう}が表示^{ひょうじ}されます。いいときは[はい]、作り^{つく}直す^{なお}ときは[なおす]にタッチします。

おな ^{そう}さ ^よび 同じ操作^{そうさ}で予備^{よび}のバスター^{えら}を選びます。

- ! バスターの性能^{せいよう}画面^{がめん}で ◀ または ▶ にタッチすると、作成^{さくせい}したほかのバスターの性能^{せいよう}が表示^{ひょうじ}されます。
- ! バスターの作り^{つく}方は、デスマッチバトルのときとおな 同じです。18ページ^よを読んでください。

4 レプリロイド^{つく}を作る



し ^{かく} ^{なか} ^え ^か 四角^{しかく}の中にペンで絵^えを描^かきます。メニューBでペン^{ふと}の太^けさや消しゴム^{おお}の大き^{おお}さを^{えら}選ぶことができます。

- ! マンガカセットのスタンプ^おを押^おしてレプリロイド^{つく}を作^{つく}ることもできます。(19ページ^{さんしやう}参照)

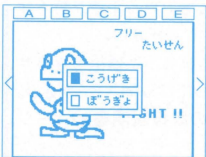


[パワー]にタッチすると、レプリロイドの能力がA～D(Aが最強)で表示されます。

いいときは[はい]、作り直すときは[なおす]にタッチします。

レプリロイドのバスターは自動的に作られます。特殊能力も、戦ってしないと分かりません。

5 たたか はじ 戦いを始める



攻撃画面、または防御画面になります。

このあとの戦い方は、デスマッチバトルと同じです。

つうしんバトル

でん し まん が じ ゅ く だ い
電子漫画塾が2台、バスターバトルゲームカセット
が2個あると、友だちのハンターと通信で戦える。
て き た お う げ
敵を倒すと、バスターを奪えるんだ。

つうしん しゅんひ 通信の準備

2メートル以内の距離に、電子漫画塾を2台用意
します。20度以上かたむけないようにして、向き
合わせます。信号を送ったり受けたりする、送受
信部が向き合うようにしてください。

ちゅうい 注意

- でん ち し ゅ う む う つ う し ん き ょ り み じ か
電池が消耗してくると通信できる距離が短くな
ります。近づけて通信してください。
 - でん し まん が じ ゅ く あ い だ し ゅ う が い ぶ つ つ う し ん
電子漫画塾の間に障害物があると通信できませ
ん。通信中、間に手を出したりしないでください。
- ! そのほかの注意は、本体の取扱説明書22ページ
よ
を読んでください。

1

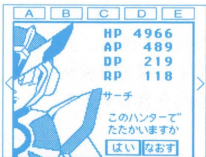
えら
バトルを選ぶ

ゲームセレクト画面で
[つうしんバトル]にタッチします。

2

えら
ハンターを選ぶ

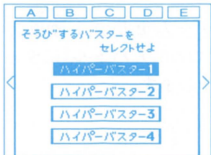
たたか
戦うハンターを選び、
えら
タッチします。



のうりょく ひょうじ
ハンターの能力が表示さ
れます。

いいときは[はい]、作り
なお
直すときは[なおす]に
タッチします。

3

えら
バスターを選ぶ

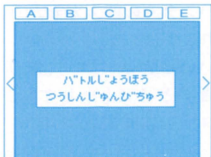
バスターをえら^{えら}び、タッチします。



バスターの性能が^{せいよう ひょうじ}表示されます。

いいときは[はい]、作り直すときは[なおす]にタッチします。
おなじ^{おなじ}操作で^{そうさく}予備のバスターをえら^{えら}びます。

4

つうしん はじ
通信が始まる

バスターをえら^{えら}ぶと、通信準備中の画面になります。
あいて^{あいて}の^{でん}電子漫画塾と^が正しく^{じやく}向きあ^あわせ^あせます。



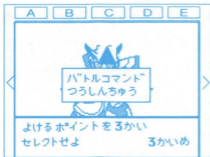
あいて じゅんび お つう
相手の準備が終わると通
しん はじ
信が始まり、カウント9
でバトル情報じょうほうの通信つうしんが終
わります。

- ! つうしん
通信できないときは、エラー画面がめんがでます。
[もういちどやる]にタッチすると通信準備中つうしんじゅんびちゆうの画
面めんに、[ゲームをやめる]にタッチするとゲームセ
レクト画面がめんになります。

5 たたか はじ 戦いを始める



つうしんバトルがはじ
まるといっぼう こうげき が めん
ます。一方が攻撃画面に、
あいて ぼうぎょ が めん
相手が防御画面になりま
す。
たたか かた
戦い方は、デスマッチバ
トルと同じです。



あいて そうしん ま
相手の送信を待っている
ときはこの画面になりま
す。がめん画面にタッチすると
通信が中断され、[もうい
ちどやる]か[ゲームをや
める]をえら選べます。

てき 敵のバスターを手に入れるとき



しょうり がめん
勝利画面にタッチすると
てき そうび
敵が装備していたバス
ターがひょうじ表示されます。
[はい]にタッチし、バス
ターセレクト画面で格納
かくのう ばしょ えら場所を選ぶと、敵のバス
ターが格納されます。

❗ かくのう ばしょ じぶん
格納場所に自分のバスターがあるときは、てき敵のバ
スターと取り替えるか、別の格納場所を選び直し
ます。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためにプログラム上、予期できないような不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

- (関 東)台東区駒形2-5-5 ☎111-81 ☎03-3847-6666
(関 西)大阪市北区豊崎4-12-3 ☎531 ☎06-375-5050
(中 部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 ☎466 ☎052-872-0371

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

ROCKMAN X3



© CAPCOM 1993 1994 1995

© BANDAI 1995 MADE IN JAPAN