

SEGA MARK III 専用

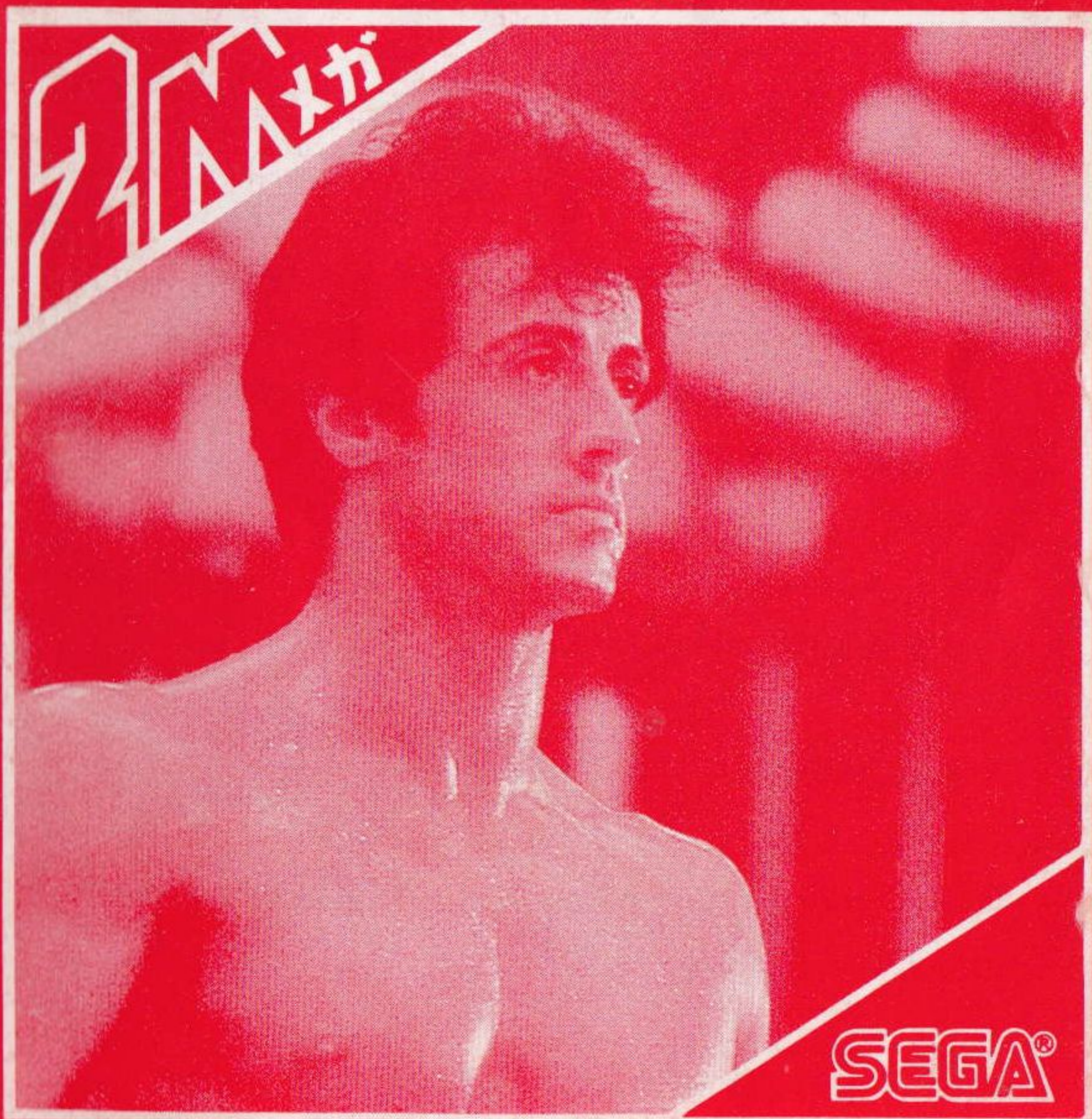
GOLD CARTRIDGE

ロッキー™

ROCKY™

ゲームの遊び方

1人～2人用



☆ ^{もく}目 ^じ次 ☆

ゲームを^{はじ}始める^{まえ}前に^よ読んでおこう…………… 1

^{せんしゅしょうかい}選手紹介…………… 2

^{そうさほうほう}操作方法…………… 4

^{あそ}遊び方^{かた}

ゲームの^{もくてき}目的 / ^{ゲーム}GAME OVER / ^{オーバー}

スタートのしかた…………… 6

^{しあい}試合を^{はじ}始める^{まえ}前に…………… 7

さあ、^{しあいかいし}試合開始！…………… 10

ダウン…………… 11

インターバル…………… 12

リターンマッチ…………… 13

アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス…………… 14

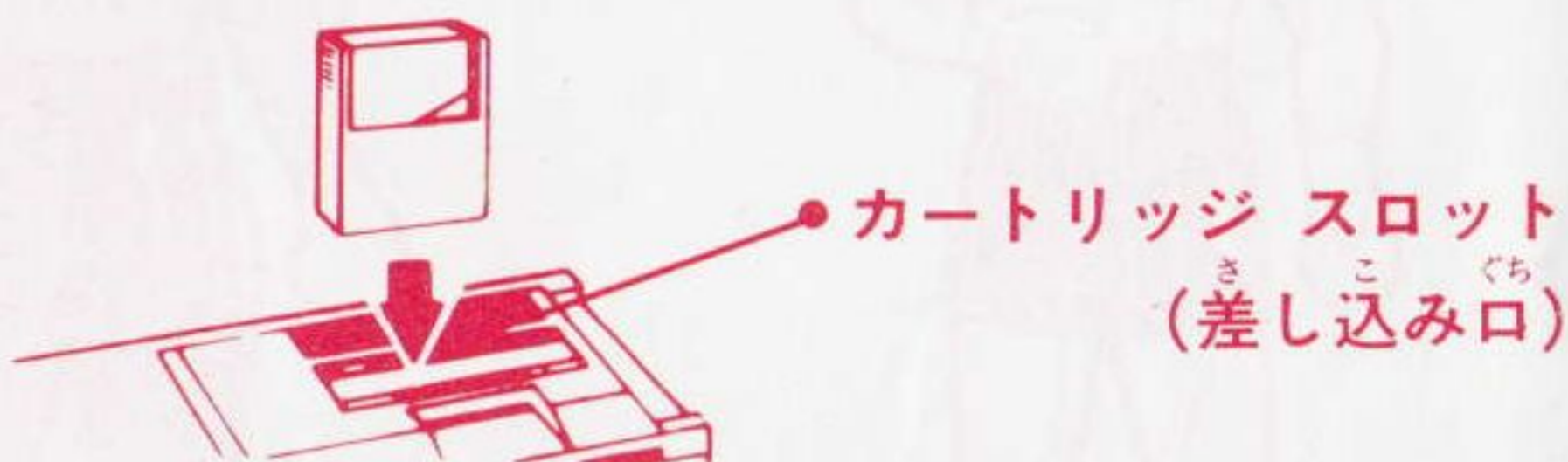
セガ ゴールド カートリッジからの^{ねが}お願い…………… 15

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビゲーム SEGA MARK III専用です。

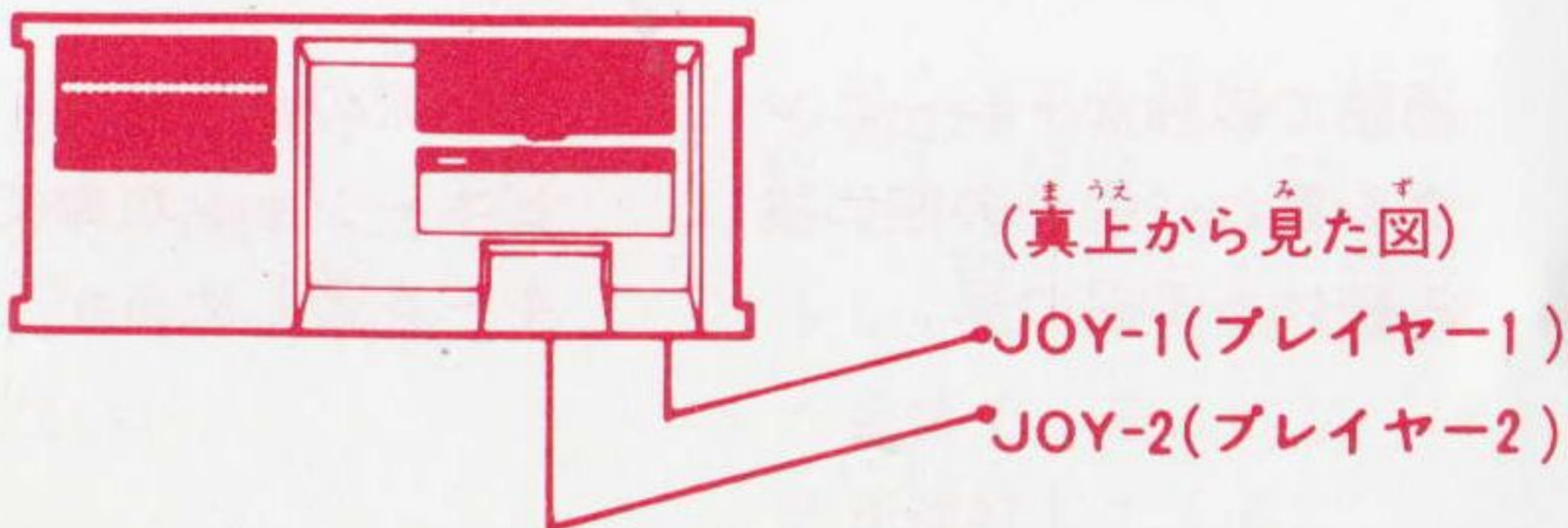
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

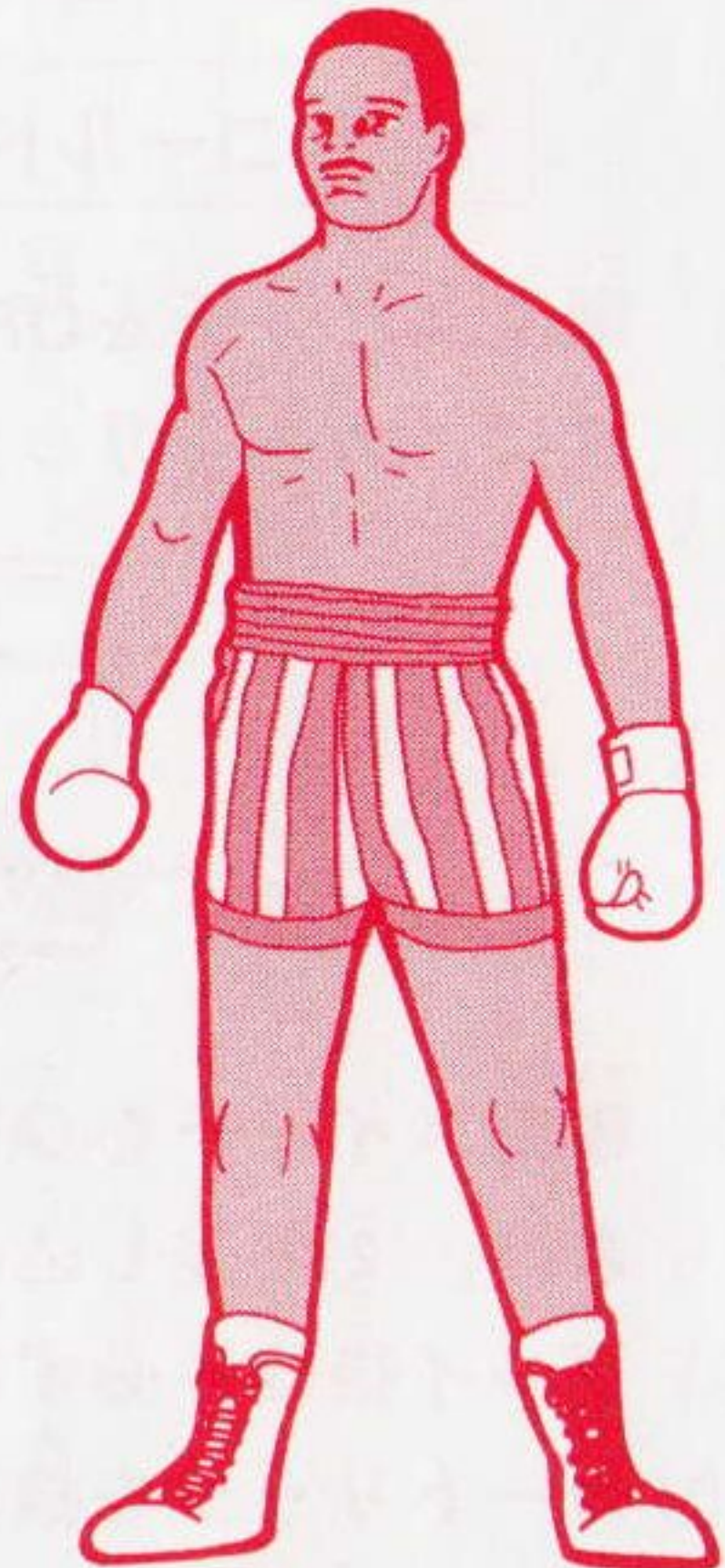


上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆ せん 手 しゅう かい ☆
選 手 紹 介



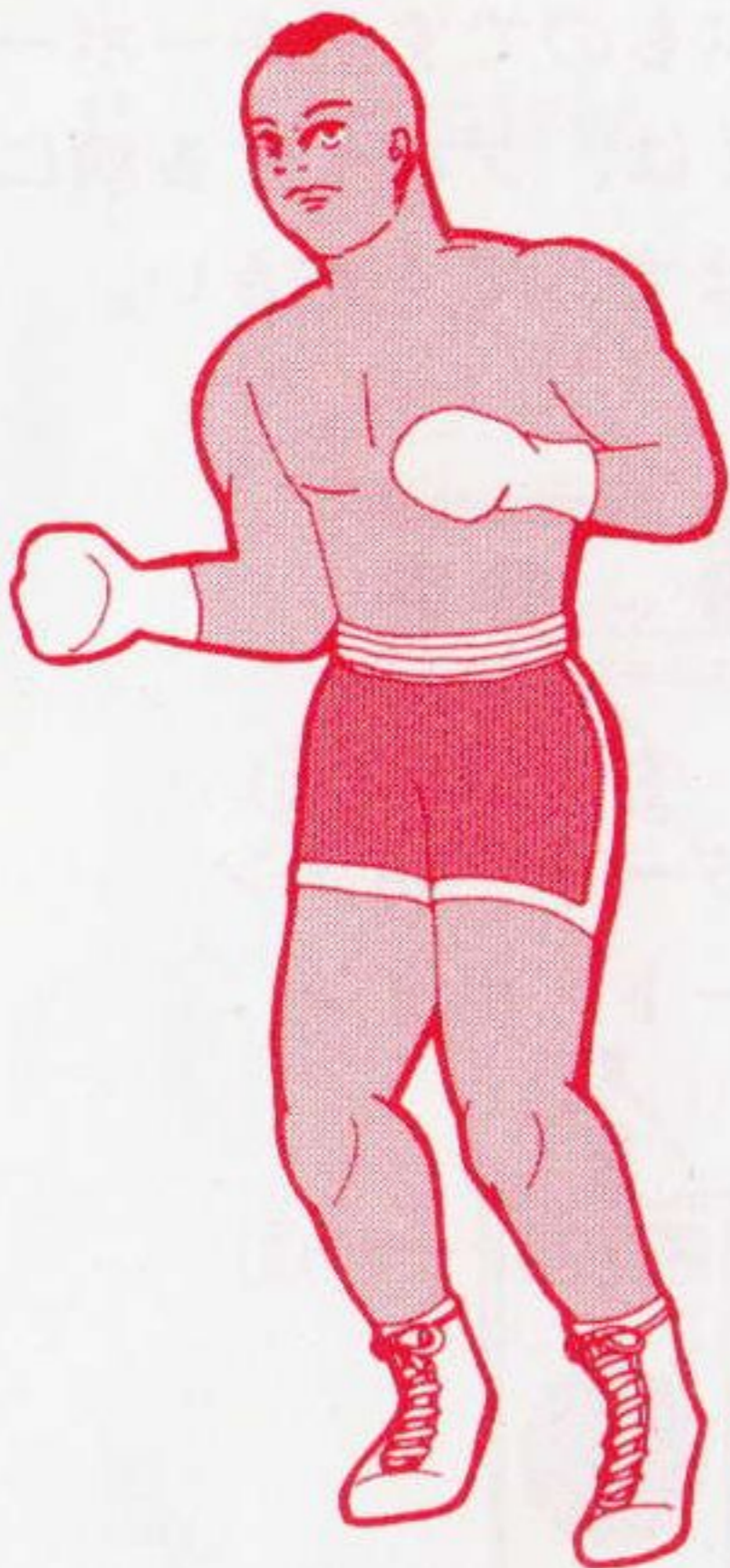
ロッキー
ROCKY



アポロ
APOLLO

かこく ことく
過酷で孤独なトレーニング
かき えいこう ざ いど
グを重ね、栄光の座に挑
つづ ふくつ おとこ
み続ける不屈の男。

ぎこうは
技巧派のボクサー。コン
ビネーション攻撃でロッ
キーを苦しめるが……。



ラング
LANG

謎の^{なぞ}黒人^{こくじん}ファイター。
ハングリー^{せいしん}精神^{せいしん}にかけて
は、ロッキーに^{まさ}勝るとも
劣^{おと}らない。



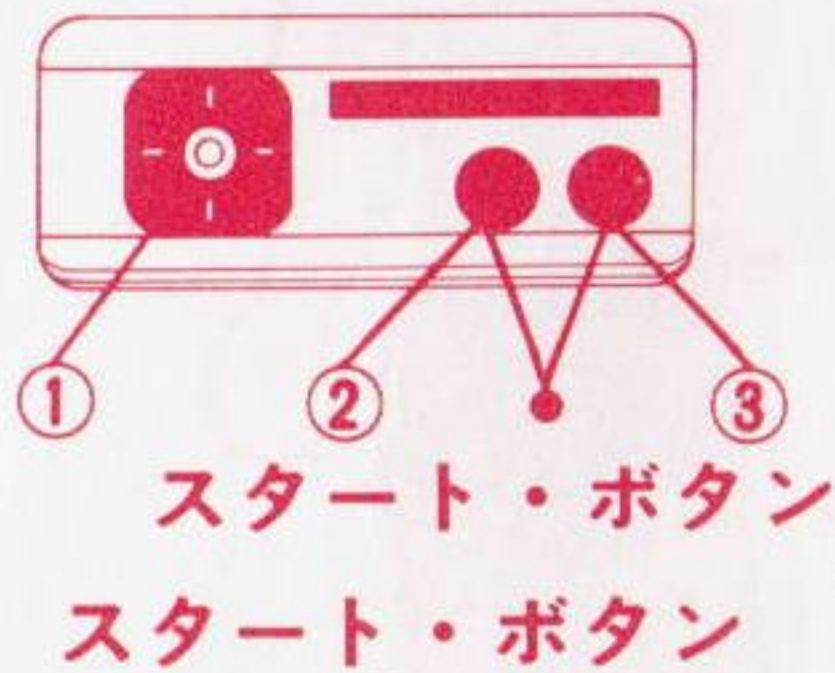
ドラゴ
DRAGO

ソ連^{れん}のアマチュア・チャ
ンピオン。メカニックな
トレーニングで^{きたあ}鍛え上げ
た^{からだ}身体^{からだ}で、超人的^{ちやうじん}なパン
チ^{れんだ}を連打^{れんだ}してくる。

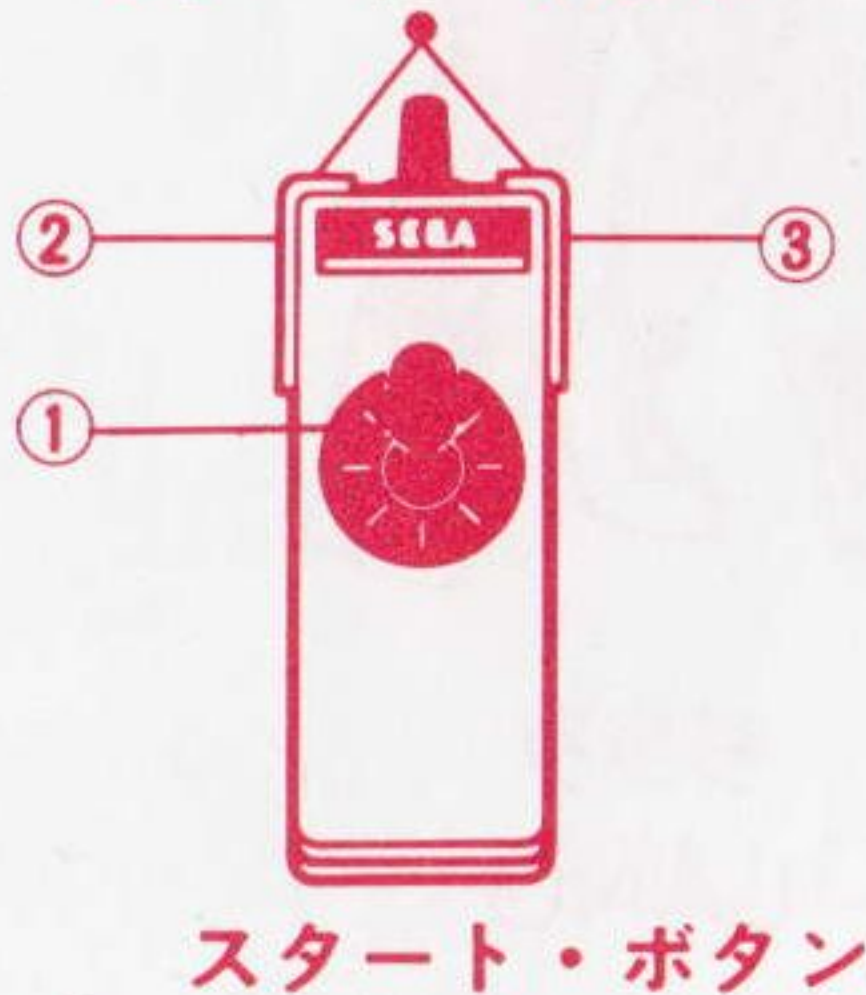
☆^{そう}操^さ作^{ほう}方^{ほう}法☆

このゲームは、ジョイスティック（SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ）で遊ぶ^{あそ}ものです。キーボード（SK-1100）をつないでいるキミは、プレイする^ま前にキーボードをMARKⅢから取り^とはずしてください。

SJ-150シリーズ



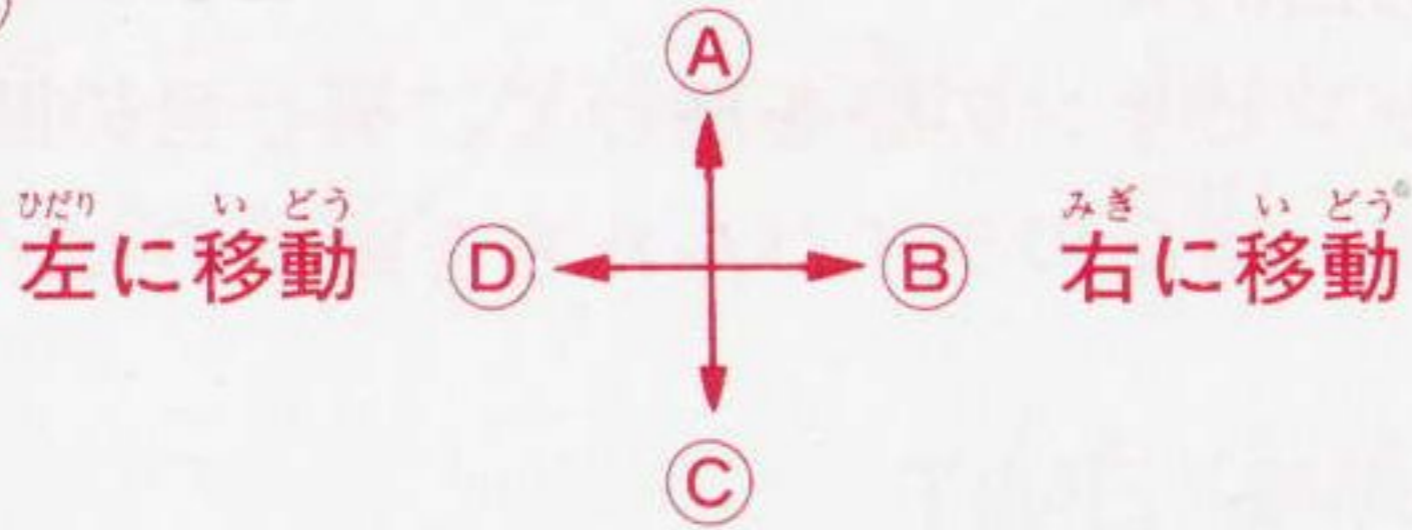
SJ-200



SJ-300シリーズ ^{べつうり} (別売)



①



①+② ^{うえほうぎょ} 上防御

①+③ ^{したほうぎょ} 下防御

①+④ ^{がんめん} 顔面パンチ

①+⑤ ボディ・パンチ

② ^{ほうぎょ} 防御ボタン (かがむ)

③ パンチ・ボタン

(^{せんしゅ} 選手の^{いち} 位置やタイミングにより
ジャブ、フック、ストレート、
アッパーカットになる。)

☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

★ゲームの^{もくてき}目的★

^{せ かい}世界チャンピオンの座を賭けて、^{おとこ}男と^{おとこ}男の^{たたか}闘いが^{はじ}始まる。さあ、^{しゅくめい}宿命のライバルたちを^{たお}倒すのだ！

★^{ゲ ー ム}GAME ^{オーバー}OVER★

^{ひとり}1人で^{あそ}遊ぶときは、^{し あい ま}試合に負けると^{ゲ ー ム}GAME ^{オーバー}OVER。

(リターンマッチについては、13ページを見よう)

^{ふたり}2人で^{あそ}遊ぶときは、^{しょうはい}勝敗が決まると^{ゲ ー ム}GAME ^{オーバー}OVER。

(勝敗の決定については、11ページを見よう)

★スタートのしかた★

〈^{ひとり}1人で^{あそ}遊ぶとき〉

1Pジョイスティックのスタート・ボタンを^お押そう。

キミは、^{あい}愛のために^{たたか}闘う^{おとこ}男・ロッキーだ。

まず、アポロと^{たいせん}対戦する。^{しょうり}勝利を手^てにすれば、^{らんぐ}ラング、

ドラゴとの^{たいせん}対戦が^ま待っている。

〈^{ふたり}2人で^{あそ}遊ぶとき〉

2Pジョイスティックのスタート・ボタンを^お押そう。

プレイヤー1はロッキー。プレイヤー2は、^{たいせん}対戦相手

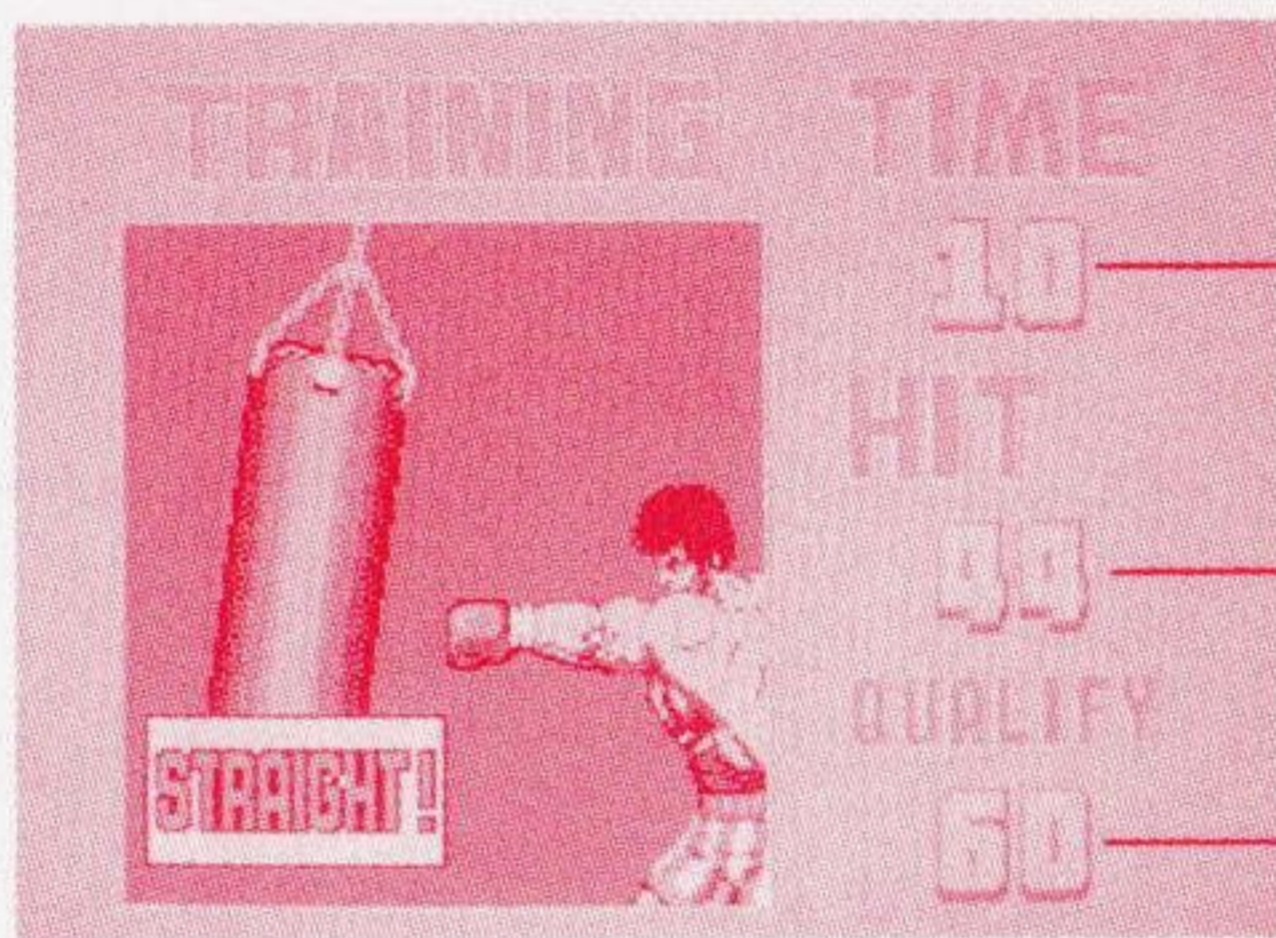
を、^{にん}3人の^{せんしゅ}選手の中から^{なか}えら^{えら}選ぶ。

★試合を始める前に★

〈1人で遊ぶとき〉

まず、トレーニングに励むことだ。勝利への道は、ただ練習あるのみ!

タイム (制限時間)



クオリファイ
QUALIFY (このトレーニングでのノルマ)

ヒット
HIT (パンチが当たった数)

- HITの数が、クオリファイより多くなると、対戦前に、ロッキーは、自動的にパワーアップする。
 - トレーニングをしなくても、試合はできる。
- 画面に英語の説明が出ているときに、ジョイスティックレバーを8方向のどこかに入れ、スタート・ボタンを押そう。(ただし、パワーアップはしない)

●トレーニングの種類

対戦相手によって、次の3種類のトレーニングがある。

1. サンドバッグ (対アポロ用トレーニング)

パンチ力をアップさせ、同時にパンチを出すタイミングをつかむためのトレーニングだ。サンドバッグにパンチをヒットさせよう！

2. パンチング・ボール (対ラング用トレーニング)

パンチ・スピードをアップさせるための、トレーニングだ。ミスをせずに、パンチング・ボールを連打できるように、がんばろう！

3. パンチング・ミット (対ドラゴ用トレーニング)

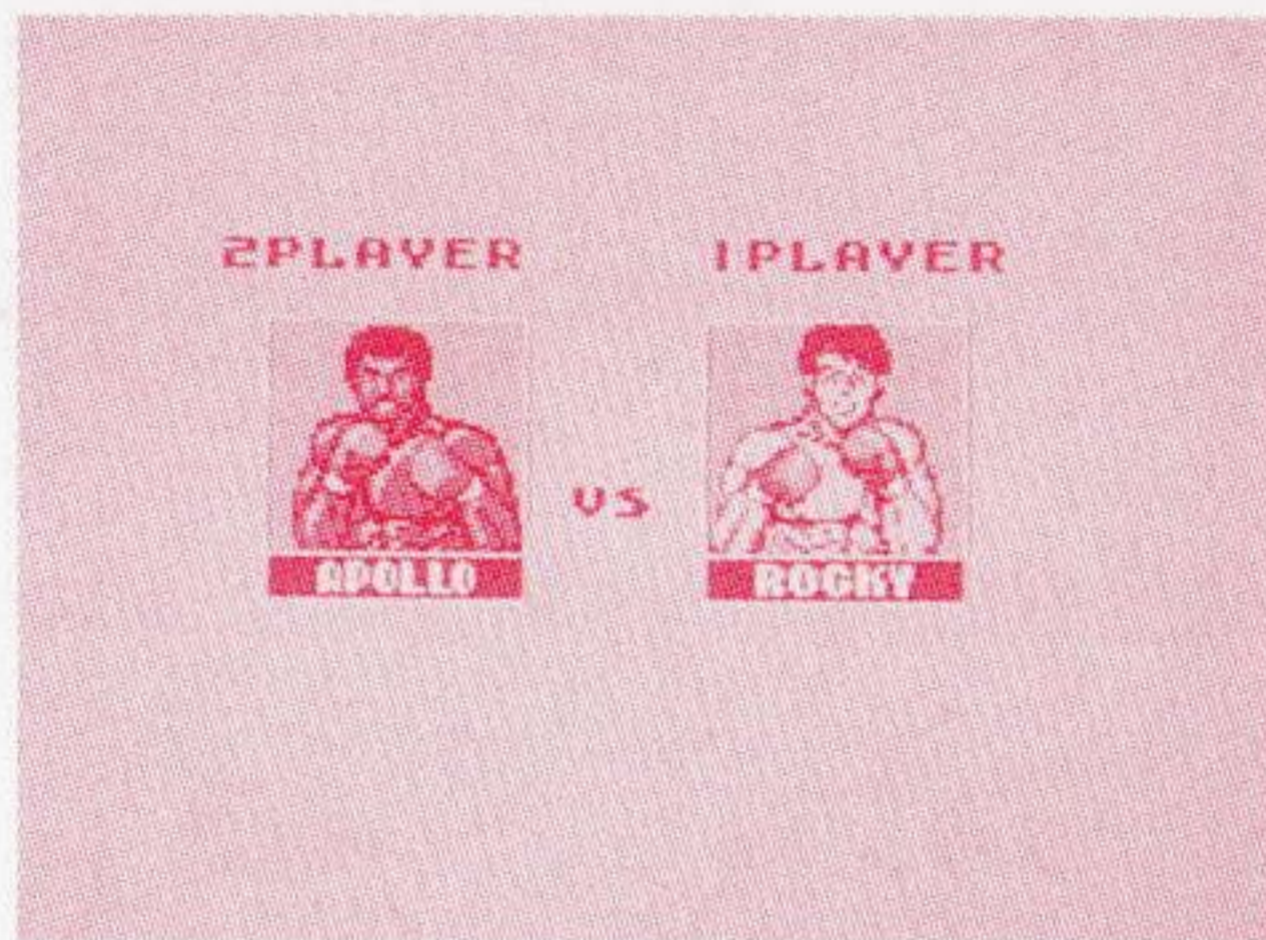
これは、パンチの正確さをアップさせるための、トレーニングだ。パンチング・ミットの動きをよく見て、止まったところにパンチを出そう！

パンチの出る方向は、ジョイスティックレバーの方向と同じだよ。

ふたり あそ
〈2人で遊ぶとき〉

プレイヤー1はロッキーとなって闘う。

プレイヤー2は、ロッキーの対戦相手を、3人の選手
の中から選ぶ。



たいせん あいて えら かつ
●対戦相手の選び方

ジョイスティックレバー(↑↓)を動かして、対戦相手を
選んだら、スタート・ボタンを押そう。

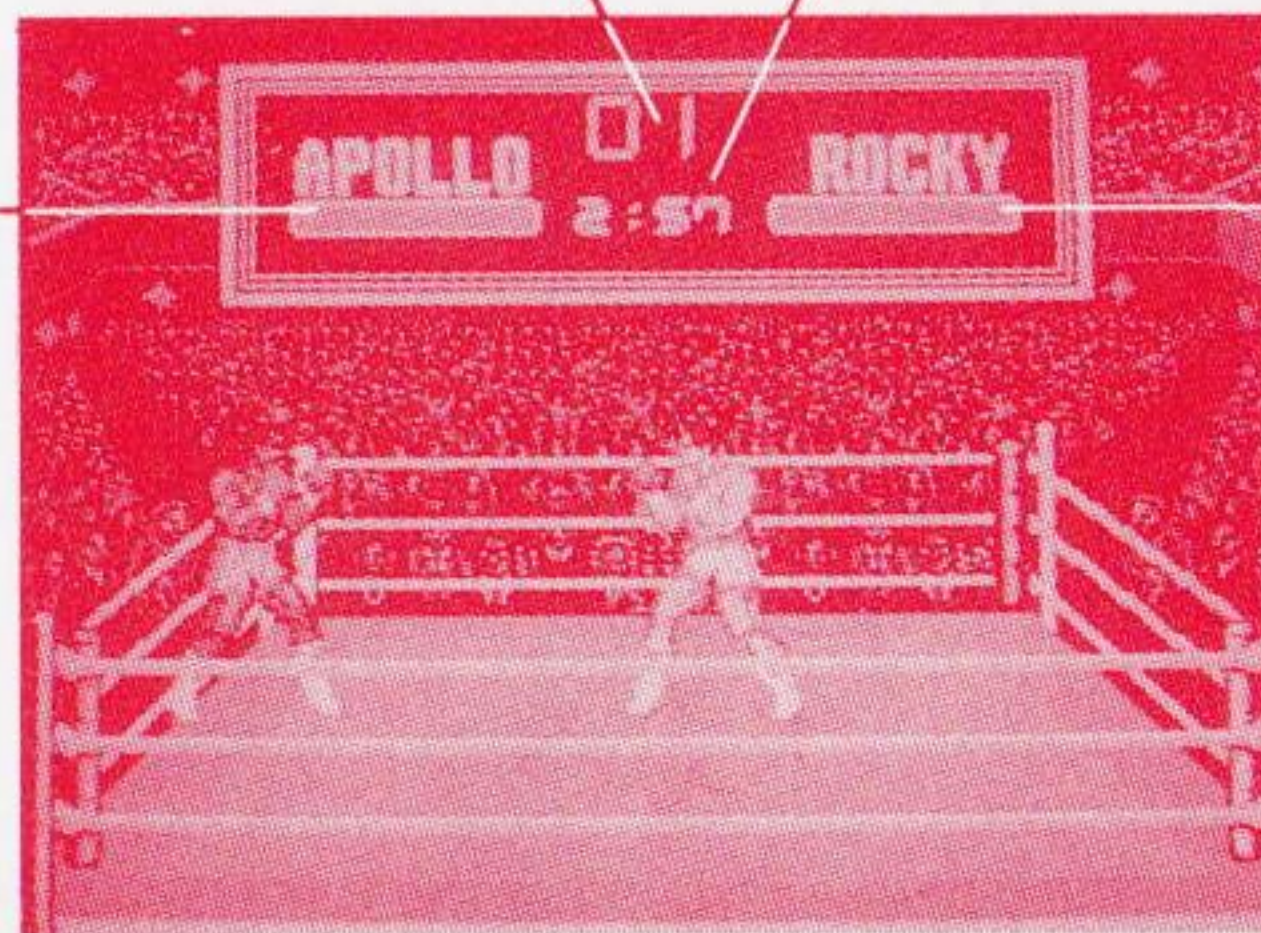
★さあ、試合開始！★

- 1 試合は、15ラウンドまで。
勝敗が決定した時点で、試合終了となる。
- 1ラウンドの時間は、3分。ラウンドとラウンドの間に1分間のインターバルがある。
(画面に表示されている時間は、実際の時間の約3分の1になっているよ。)

ロッキーのパワーメーター

対戦相手のパワーメーター

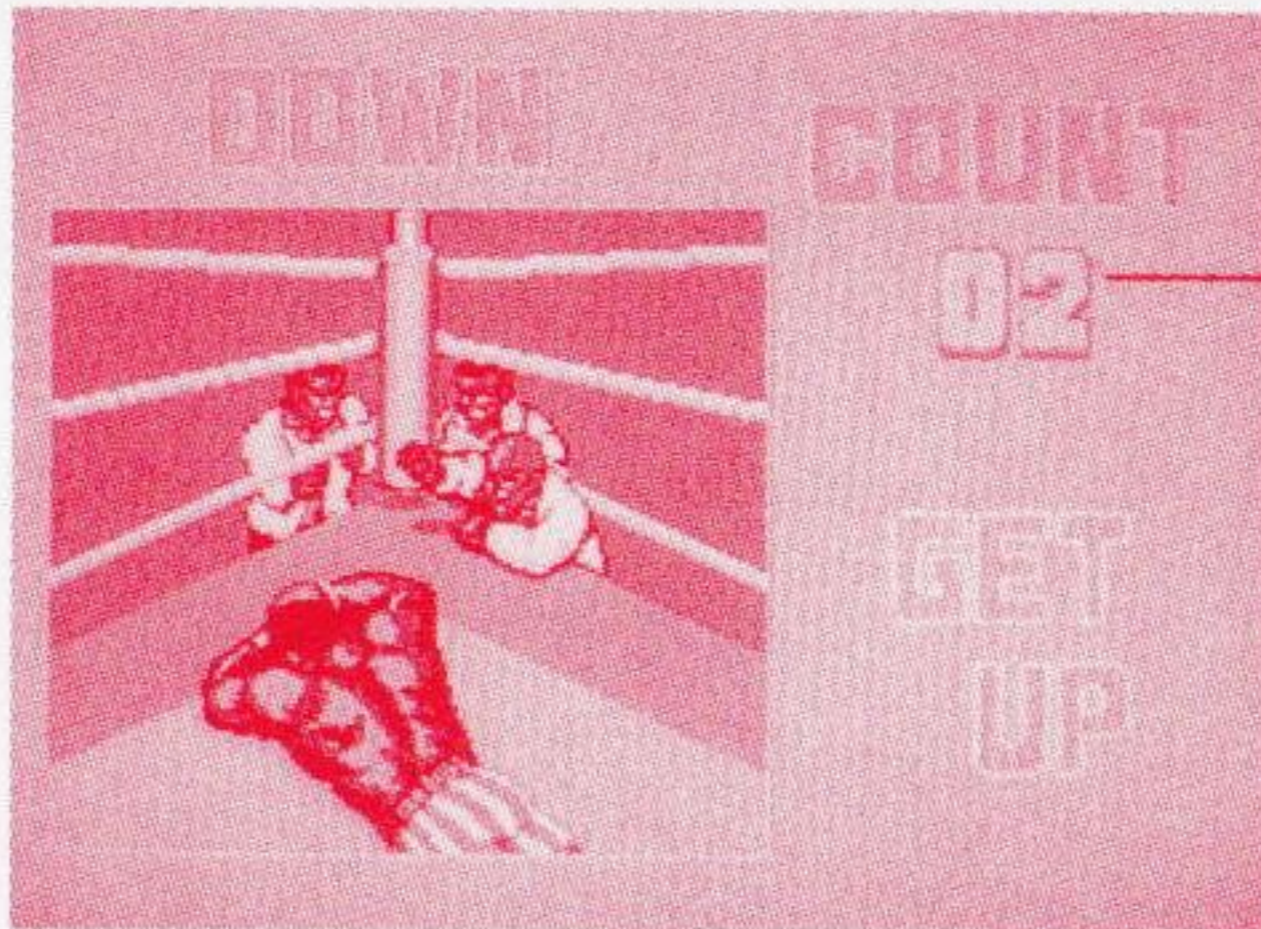
ラウンド ● 時間 ●



- パンチが命中すると、パワーメーターが減っていく。
- パワーメーターが0になったあと、フック、ストレート、アッパーカットが決まると、ダウンになる。

★ダウン★

カウント●



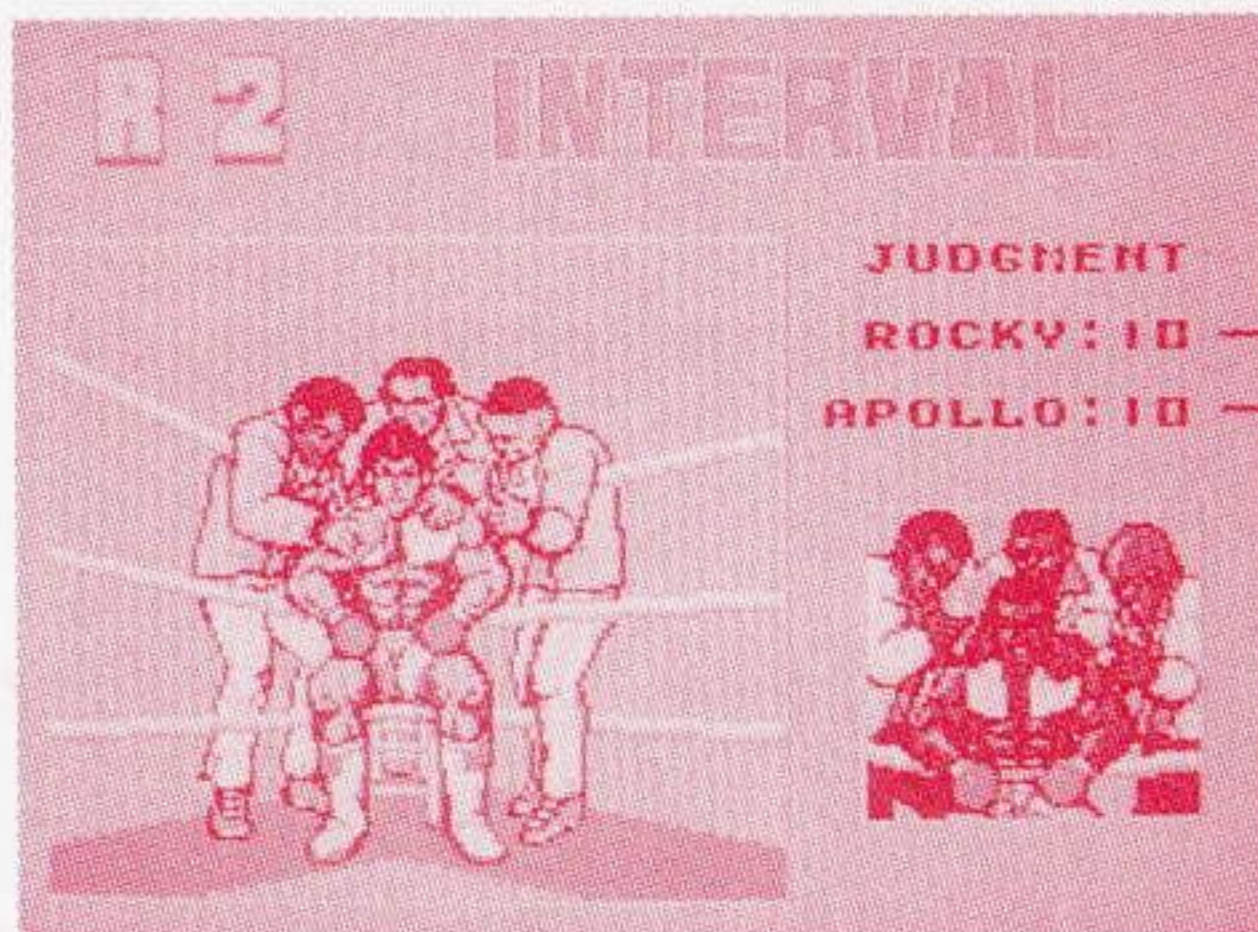
しょうはい けってい 〈勝敗の決定〉

- ダウンしてから10カウントする間に立ち上がらないと、KOとなる。
- カウントしているときに、②か③のボタンを連続して押すと、選手は早く立ち上がるぞ！
- 1ラウンドに3回ダウンすると、KO負けとなる。
- 15ラウンドまで闘っても、勝負がつかないときは、判定によって勝敗を決定する。

★インターバル★

- ^{けっちやく}決着がつかないままで、^{しゅうりょう}ラウンドが終了すると、インターバルとなる。
- インターバルのときには、その^{まえ}前のラウンドで^{しょうもう}消耗した^{たいりょく}体力の^{はんぶん}半分が^{かいふく}回復する。
さあ、^{つぎ}次のラウンドで^{しょうぶ}勝負だ！

ロッキーの^{はんてい}判定ポイント●

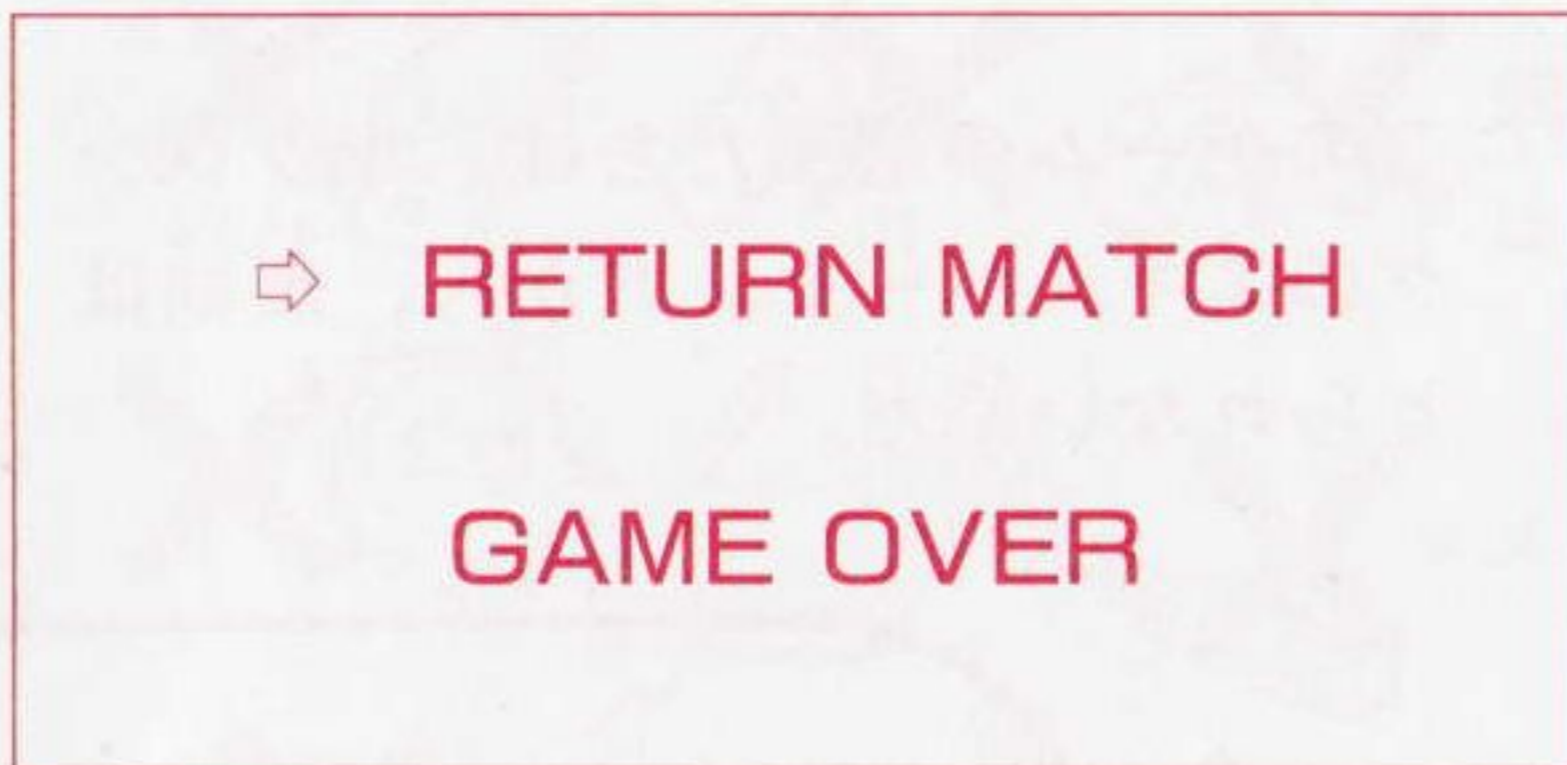


^{たいせん あいて}対戦相手の^{はんてい}判定ポイント●

★リターンマッチ★

ひとり あそ 1人で遊ぶときには、試合に負けても、リターンマッ
ち ちょうせん ち ちょうせん ちょうせん ちょうせん
に挑戦できる。屈辱を晴らす絶好のチャンスだぞ。
(リターンマッチは、対戦相手1人につき1回のみ)

し あい ま 試合に負けると、画面に次の表示が出る。



リ タ ー ン マ ッ チ
RETURN MATCH
リターンマッチに挑戦する。

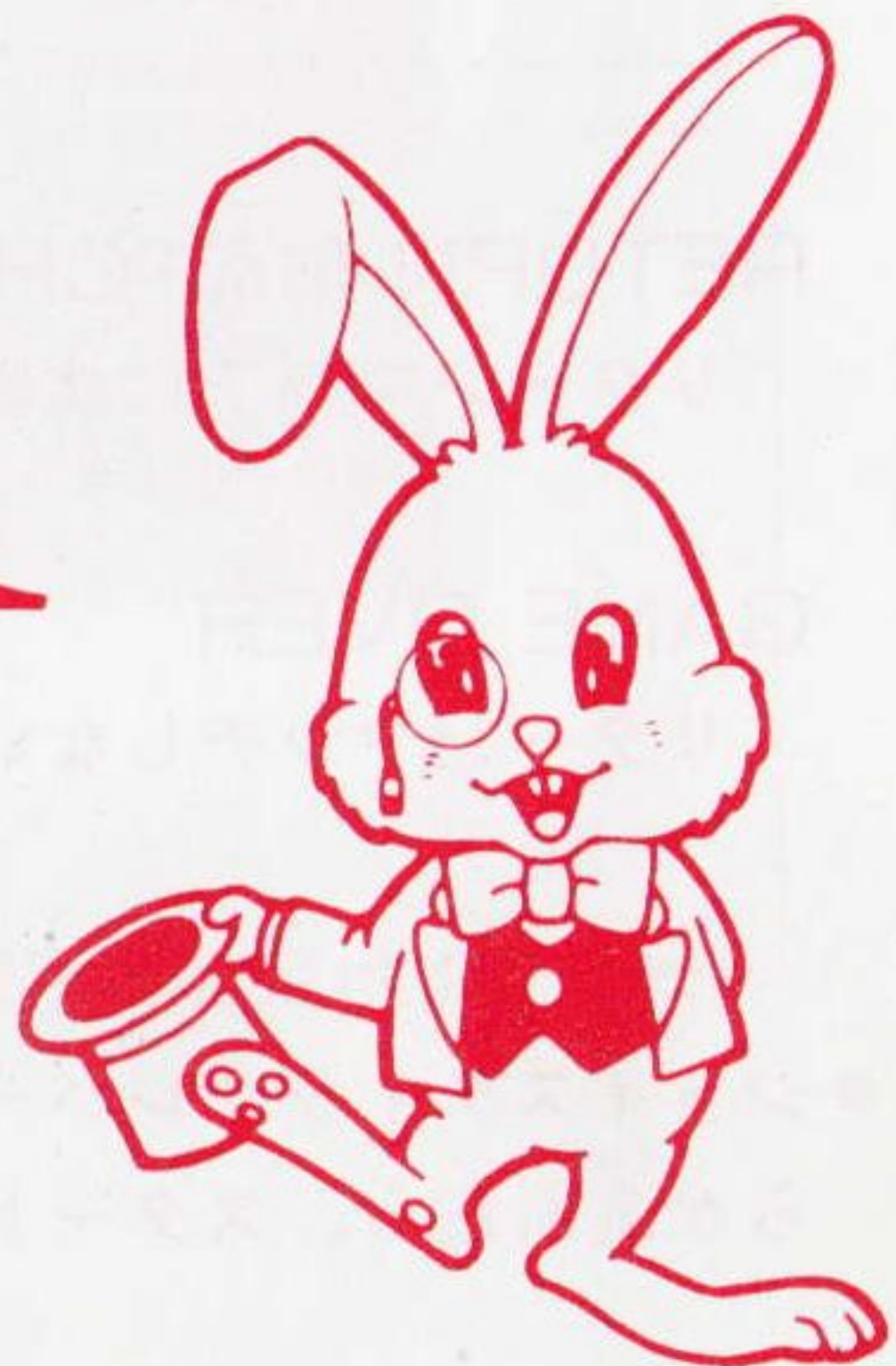
ゲ ー ム オ ー バ ー
GAME OVER
リターンマッチしないで、ゲームオーバーとなる。

- ジョイスティックレバー(↑↓)で、⇨を動かして、どちらか選んだら、スタート・ボタンを押そう。

☆アソビン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

○トレーニングの結果次第^{けっかしだい}でロッキーの^かパワーは変わってくる。試合^{しあい}を有利^{りすす}に進めるには、トレーニングでも^き気をぬかないことだ。

○このゲームの選手^{せんしゆ}たちは、ボクシングのエキスパート。だから、反則^{はんそく}はとられないんだ。



☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARK III 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

メモ
☆MEMO☆

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

©1987 UNITED ARTISTS PICTURES, INC.,
ALL RIGHTS RESERVED

株式
会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)