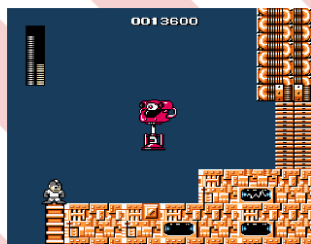


История

В 200X году достижения науки привели к созданию промышленных человекоподобных роботов. Однажды доктор Лайт, ведущий специалист в робототехнике, получил следующее сообщение: "Роботы, разработанные доктором, бушуют один за другим! Если так будет продолжаться, то роботы станут доминировать над людьми!!!" Наверняка это дело рук злого гения Вайли. Он перепрограммирует роботов, разработанных доктором Лайтом, и планирует с помощью их силы завоевать мир.

У доктора Лайта есть робот по имени Рок, которого он любит, как сына. Чтобы собрать процессоры шести роботов, созданных доктором Лайтом, Рок согласился быть переделанным в боевого робота по имени "Рокмен". Вперед, Рокмен!! Собери процессоры шести роботов в целости и сохранности! Затем уничтожь фабрику роботов доктора Вайли и восстанови мир!



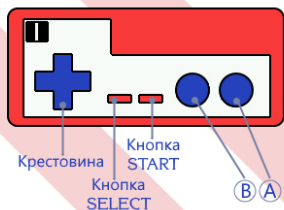
Инструкция по геймплею

Когда начинается игра, на экране будут отображаться 6 роботов-боссов каждого этапа (этапы с 1 по 6). Игрок может начать игру с любого этапа, приведенного выше. В то время, когда Вы выберете нужного робота-босса и нажмете кнопку START, Вы начнете игру с этого этапа. Когда все этапы с 1 по 6 будут пройдены, для выбора этапа откроется этап доктора Вайли (этап 7), который будет отображаться в середине экрана выбора этапов. (Каждый этап можно будет пройти даже после того, как он был пройден однажды). Игроки начинают только с одним оружием. После того, как Вы побеждаете робота-босса каждого этапа (с 1 по 6), Вы получаете оружие побежденного робота, которое в дальнейшем можете использовать на других этапах.



Управление и элементы геймплея

•Контроллер



*Это одиночная игра.
Пожалуйста, используйте для игры 1-й контроллер.

- Прыгайте с помощью кнопки A, атакуйте с помощью кнопки B и перемещайтесь по лестницам, а также влево и вправо при помощи крестовины.
- Находясь на лестнице, нажмите A, чтобы отпустить руку и начать падать. Чтобы обратно схватиться за лестницу, нажимайте "вверх" или "вниз" на крестовине во время падения.
- Кнопка SELECT ставит игру на паузу, а кнопка START отображает дисплей выбора оружия, позволяя Вам сменить оружие в любое время.



Благодарим Вас за покупку кассеты ROCKMAN (CAP-RX) для Family Computer. Пожалуйста, внимательно прочитайте это "Руководство пользователя" перед использованием, включая правила обращения и меры предосторожности, и используйте его надлежащим образом. Пожалуйста, храните данное "Руководство пользователя" в надежном месте.

Меры предосторожности

- 1) Избегайте использования и хранения кассеты при экстремальных температурах, а также избегайте сильных ударов.
- 2) Не прикасайтесь к контактам руками и не допускайте их накопления.
- 3) Не протирайте контакты такими летучими жидкостями, как бензин или спирт.
- 4) Играйте как можно дальше от экрана телевизора.
- 5) При длительной игре делайте небольшой перерыв на 10-20 минут каждые 2 часа для вашего здоровья.

Capcom Co., Ltd.

1-27 Отэдори, Хигаси-ку, Осака 540
Справки по тел.: (06) 946-6658
1-3-18 Хироо, Сибуй-ку, Токио 150
Контактный тел.: (03) 440-5479

*Для получения информации о программном обеспечении Capcom обращайтесь по тел.:
Осака - (06) 946-6659
Токио - (03) 440-0438

ROCKMAN

TM
© CAPCOM
CAP-RX

Руководство пользователя

											
Наблюдатель	Бомба-убийца	Метал	Снайпер Джо					Пикельмен	Банби Хели	Огненный шар	Большеглаз

			
Манбу	Сьюзи	Камадомер	Винтовая турель



Гатсмен (No. 004)

Он разрабатывался как робот для строительных работ. Поскольку он сделан из специального сплава, многие виды оружия на него не действуют.

Катмен (No. 003)

Он был сделан для лесозаготовительных работ. Этот робот атакует своим лезвием, как бумерангом.

Бомбмен (No. 006)

Как и Гатсмен, он был разработан для мануфактурных работ, используя для этого большие бомбы.

Рокмен (No. 001)

Он был создан как первый человекоподобный робот по имени "Рок". Но для того, чтобы остановить злые амбиции доктора Вайли, Рок был перестроен в боевого робота "Рокмена".

Айсмен (No. 005)

Первоначально он разрабатывался для исследования холодных континентов и для работ на складах с морозильными камерами.

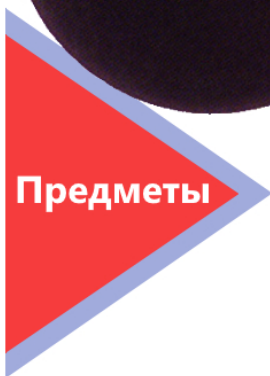
Элекмен (No. 008)

Робот, который раньше работал на атомной электростанции. Среди роботов, разработанных доктором Лайтом, он самый превосходный.

Файрмен (No. 007)

Робот, созданный для работы на свалке. Своими огнеметами он плавит все что угодно.

					
Фут Холдер	Пепе	Габьол	Бластер	Дикий Рейзи	Бомбомба



					
Магнитный луч	Жизненная энергия	Энергия для оружия	Бонусный шар	Дополнительная жизнь	Яшичи
Предмет, создающий луч света, по которому можно передвигаться. Без него невозможно пройти финальный этап!!	Бывают большого и маленького типа, которые восстанавливают 10 и 2 единицы здоровья соответственно.	Бывают большого и маленького типа, которые восстанавливают 10 и 2 единицы энергии соответственно.	Этот бонус дает 1000 очков за штуку, которые добавляются после прохождения этапа. Цвета варьируются в зависимости от этапа.	Дает дополнительную жизнь.	?