

CAPCOM





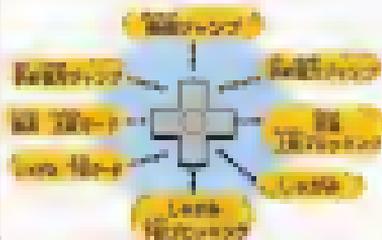


# コントローラ操作方法

## ドリームキャスト・コントローラ

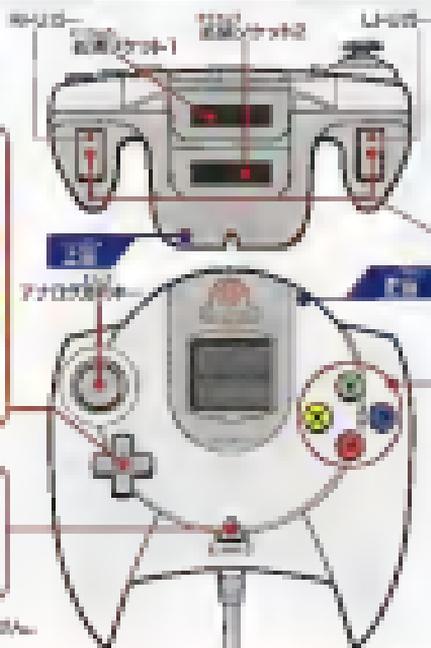
### 方向ボタン

キーコンタクトの向きは次の通りです。



### スタートボタン

- ゲーム中に押すとポーズ・一時停止のポーズ
- ボタンでポーズメニューが開きます。
- 電源が切れた場合、このボタンでコントローラでスタートボタンを押すと、電源が立ち上がり、電源が切れます。



このコントローラは、ドリームキャスト専用です。他のゲーム機には使えません。

このコントローラは、ドリームキャスト専用です。他のゲーム機には使えません。

このコントローラは、ドリームキャスト専用です。他のゲーム機には使えません。



# ゲーム画面の見方

- ① 敵の位置 敵の位置を確認
- ② 自陣の位置 自陣の位置を確認
- ③ ストーンマーク エリアの中心に設置された石のマーク
- ④ 自陣の位置 ゲーム開始時の位置
- ⑤ 敵陣の位置 エリアの中心に設置された石のマーク



- ⑥ キーボード操作 キーボード操作の位置を確認
- ⑦ ストーンマーク エリアの中心に設置された石のマーク
- ⑧ 敵陣の位置 エリアの中心に設置された石のマーク
- ⑨ ストーンマーク エリアの中心に設置された石のマーク
- ⑩ キーボード操作 キーボード操作の位置を確認

ゲーム開始時の位置を確認  
敵陣の位置を確認  
敵陣の位置を確認

ゲーム開始時の位置を確認  
敵陣の位置を確認  
敵陣の位置を確認

## 試合の構成

30ラウンドが標準となり、30ラウンド見届した方が試合の勝利となります。ラウンド毎にオプショナルで変更可能です。

## 試合の条件

1ラウンドの勝利条件は30ラウンドで、その時に相手の体力をゼロにするための勝ちとなります。勝利の時のときは両り両方の体力がゼロで勝利します。試合中はオプショナルで変更できます。(トレーニング中は勝利条件がありません。)

## ジャッジメント

「正しい戦い」と「正しい勝ち」ということで、勝利により、勝利時に相手の体力がゼロになった場合は、勝利の時のとき、勝利の体力がゼロだった場合はジャッジメントにより、勝利が判定されます。ジャッジメントでは、そのラウンドで勝った回数が多い方が勝利に判定されます。



# ゲームの始め方

「ストリートファイターIII 3rd Impact」のタイトル画面でスタートボタンを押すと、「TITLE SELECT」や「MIXED NET」が選択可能になります。

「TITLE SELECT」を選択するとプレイしたいゲームを選択できるタイトルセレクト画面になります。「MIXED NET」を選択するとインターネットを介してホームページにアクセスできます。各ボタン上などで選択し、決定ボタンを押してください。

メニュー画面が持っている機能は、すべてタイトルセレクト画面になります。

## タイトルセレクトについて

「ストリートファイターIII」・「ストリートファイターIII 3rd Impact」の2つから、プレイしたいゲームを選択できます。



## 各モードについて

GAME	モップ対モップとCPU対CPU - 1対1の対戦です。	プレイ可能
VS CPU	プレイヤー対CPUの1対1の対戦です。	プレイ可能
TRAINING	練習モードです。	プレイ可能
GLOBAL ATTACK	インターネットを介して世界中のプレイヤーと対戦するモードです。	プレイ可能
OPTION	ゲームの設定画面です。	プレイ可能
EXIT	ゲームを終了するモードです。	プレイ可能

## プレイヤー選択



### 1.プレイヤー選択

オプションモード以外の各モードを選択すると、プレイヤー選択になります。使用するキャラクターを選択してボタンで決定します。このとき、押したボタンによって、キャラクターの色が変化します。

色は「色はインパクト」のもので、



### 2.スーパーアーツ選択

次にスーパーアーツの選択になります。  
1、2、3のいずれかのスーパーアーツを選択します。

## スーパーアーツとは

スーパーアーツとは超能力とも呼ぶことができ、キャラクターごとに3種類用意されています。その中から自分の所持スタイルに合わせてスーパーアーツを1つ選択できます。（リセサスモードでは、ラウンド毎に自分のスーパーアーツを選択できます。）

プレイヤーが選択したスーパーアーツは、スーパーアーツゲージをたまるまで使えます。ゲージが満杯になると、スーパーアーツゲージが上向き、ゲージが1つ減ると、コマンド入力に成功しやすくなります。スーパーアーツゲージがコマンド入力に成功すると、スーパーアーツが発動します。



# インターネットについて

## ホームページ

「ストリートファイターIII 3rd ミニパック」のホームページにアクセスできます。

このホームページでは、ゲームに関する情報を得ることができます。



## インターネットを行う際のご注意

このホームページは、インターネットを利用する機器が接続できる環境下で、「ストリートファイターIII 3rd ミニパック」のホームページにアクセスする際に、本サイトに「フレームワークポート」を通じてユーザー登録を行う必要があります。

### 接続方法について

このサイトに接続するには、インターネットに接続できる環境下で、「ストリートファイターIII 3rd ミニパック」のホームページにアクセスする際に、本サイトに「フレームワークポート」を通じてユーザー登録を行う必要があります。

### ユーザー登録について

このサイトはインターネットに接続して、「ストリートファイターIII 3rd ミニパック」のホームページにアクセスできます。その際にユーザー登録を行う必要があります。フレームワークポートを通じてユーザー登録を行うことで、フレームワークポートのサービスを利用することができます。また、インターネットに接続して、このサイトにアクセスする際に、本サイトに「フレームワークポート」を通じてユーザー登録を行う必要があります。

このホームページは、インターネットを利用する機器が接続できる環境下で、「ストリートファイターIII 3rd ミニパック」のホームページにアクセスする際に、本サイトに「フレームワークポート」を通じてユーザー登録を行う必要があります。

【お問い合わせ】 インターネット: [www.capcom.com](http://www.capcom.com) 受付時間: 9時～18時

TEL: 03-6999-1300 (受付時間) 1-020-22-20 (年中無休)

## ARCADE (アーケードモード) 1人プレイ専用

キャラクターの対戦がメインで、CPUキャラクターも対戦に参戦しているモードです。もし、途中で負けても途中でコンティニューすることが可能です。



## VERSUS (対戦モード) 2人プレイ専用

2人で対戦するモードです。通常モードのルールやゲーム機に依存することがあります。また、機種によって、ハンディキャップモードも、スタート変更することがあります。



## TRAINING (練習モード) 1人プレイ専用

練習や対戦の練習に役立ち、通常モードと異なるモードです。ゲーム中にスタートボタンを押すと対戦メニューが表示されます。



## BLOCKING ATTACK (ブロックアタックモード) 1人プレイ専用

★CODE-FM (1人モードファイター)と★CODE-FET、★マンが対するバスケボールをブロックして対戦をするモードです。★1の練習モードになります。

**NORMAL MODE** 通常モードで対戦することが可能です。

**DIFFICULT MODE** 通常モードよりも対戦が難しくなります。



## OPTION オプションモード

このモードでは、ゲームの各種設定ができます。  
決めたい項目を方向ボタンで選択してください。  
設定後はスタートボタンでタイトル画面に戻ります。



### GAME OPTION ゲームオプション

ゲームのルールに関する設定が可能です。

ゲームの難易度を設定	ゲームの難易度を設定
女性の難易度を設定	女性の難易度を設定
両方容易を併用	両方容易を併用
対戦時の壁の破壊方法を設定	対戦時の壁の破壊方法を設定
対戦時のゲームスピードを設定	対戦時のゲームスピードを設定
スーパーアーツ対戦時に切り替わる破壊方法を選択	スーパーアーツ対戦時に切り替わる破壊方法を選択
スーパーアーツゲーム中の破壊方法を設定	スーパーアーツゲーム中の破壊方法を設定
バーサスモードで、ラウンドごとのスーパーアーツ開始のタイミングを設定	バーサスモードで、ラウンドごとのスーパーアーツ開始のタイミングを設定
対戦時のライフゲージ設定を設定	対戦時のライフゲージ設定を設定
バーサスモードでのキャラクター切り替え方法	バーサスモードでのキャラクター切り替え方法
対戦時の壁の破壊方法を設定	対戦時の壁の破壊方法を設定

※ゲーム設定によって壁の破壊方法の設定が異なる場合があります。

# BUTTON CONFIG. コントロール設定

コントロールボタンを設定し、  
ジャンプ、キックボタンを割り当てます。



## 編集コマンド設定

編集コマンドをボタン1つに設定できます。

ボタンを選択し、**編集**を選択

ジャンプボタン、あるいはキックボタンを編集コマンドを  
1つのボタンに割り当てるためのコマンドです。

例として「ジャンプ+キック」の動作を設定します。

# SCREEN ADJUST 画面

X POSITION

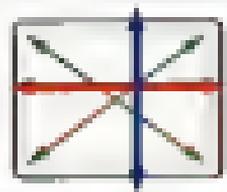
画面の水平位置調整

Y POSITION

画面の垂直位置調整

SCREEN SIZE

ゲーム画面のサイズ調整



# SOUND サウンド

AUDIO

サウンドのステレオ/モノラル設定

REPEAT

ゲーム中の音楽のリロード設定

SE LOOP

ゲーム中の効果音の連続再生設定

SEV TEST

ゲーム中の効果音テスト

## EGMの設定



## 基本操作

このページで基本的な操作について、詳しく説明します。

### ガード

攻撃を受けると相手の攻撃はガードボタンを押すと、相手の攻撃をガードできます。ガードには「上」のガード、しゃがみ「下」のガードがあり、相手の攻撃によってどちらかが強いです。どちらか一方はガードすることができません。



### 投げ

相手の近くで、ガードボタン(上)を押しながら、投げボタン(下)を押せば、投げボタンを押すと、相手に投げます。投げボタンを押さなければガードボタンを押しても投げません。



### クイックスタンディング

ガードからガードを解除して、ガードを解除してガードボタンを押すと、早く立ち上がることで強いです。相手のガードへ突入することができます。



### ハイジャンプ



ガードボタンを下、1と2を押すと、通常のジャンプより高く跳ぶことができます。

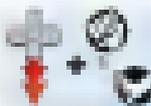
## ダッシュ

前方ボタンを短押しすることで早く移動すると威力ダッシュ。  
長押しで早く移動すると威力ダッシュをします。  
ダッシュは、相手との衝突は減らさないので注意です。



## リープアタック

前方ボタンを2回押しすることで、①を食ひ  
②を食ひ、③ボタンを押すと、通常のジャンプより早く  
食ひで攻撃をします。しゃがみガードしている相  
手に肩して相手を浮かせます。



## ブロッキング

相手の攻撃を受けず動かない。  
通常攻撃ならば、前方ボタンを  
押し続ける。特殊攻撃ならば、  
下に押し続けると相手の攻撃を受けず  
ます。これは、ガードは、通常攻撃  
が連続になり、相手を倒すに違  
ぬることがあります。



## 空中ブロッキング

空中で相手をガードする時にガードして  
ブロッキングするとガード、ガードを食ひ、  
食ひでブロッキングするとガードを食ひます。



## 2ndインパクト専用特殊操作

### EX必殺技

必殺技コマンドを入力中にボタン (L) (R) を同時に押し続けると、単発の必殺技のレベルを上げ、さらに必殺技のレベル、EX必殺技が使用できます。

ただし、スーパーアーツゲージを消費します。

必殺技レベルは以下のスーパーアーツ

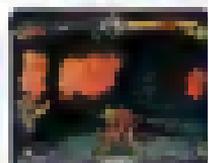
ゲージで決まります。

例1 アレックス  
フクロシロコブフクロ



### パーソナルアクション

必殺技と必殺技のボタンを押して、そのキャラクター独自のアクションが出来ます。しかし、パーソナルアクションを使用すると、キャラクターごとにレベルが異なります。



このレベルが低い場合は  
スタン状態です。

### グラブディフェンス

必殺技コマンドを入力中に同時に必殺技コマンドを入力すると、必殺技が使用できます。



## コマンド表の見方

キャラクター

キャラクターチーム

属性

スローアープ



**ALEX** アレックス

「俺は俺の道で生きていく。誰かのために死ぬ必要はない。俺は俺の道で生きていく。」

**属性**

炎属性	★☆☆
氷属性	★☆☆
雷属性	★☆☆
風属性	★☆☆
毒属性	★☆☆
重力属性	★☆☆

**属性相性**

炎属性	★☆☆
氷属性	★☆☆
雷属性	★☆☆
風属性	★☆☆
毒属性	★☆☆
重力属性	★☆☆

- 炎属性のダメージを軽減する

- 炎属性のダメージを軽減する。炎属性のダメージを軽減する。
- 炎属性のダメージを軽減する。炎属性のダメージを軽減する。
- 炎属性のダメージを軽減する。炎属性のダメージを軽減する。



# ALEX

パワーエイジ

## アレックス

父と母を殺された少年。復讐心と  
強欲心を持って、毎年のように新しい  
バトルを挑む強腕とハンディーな  
両手に立つファイター



### 必殺技

アッシュアップ	🔴 + 🟢	🌟
パワーボム	🔴 + 🟢	🌟
エアニースマッシュ	🔴 + 🟢	🌟
エアスタンゼート	🔴 + 🟢 + 🟡	🌟
スラッシュエムボ	🔴 + 🟢 + 🟡	🌟

🌟: 必殺技の威力を上げる。🌟: 必殺技の威力を上げる。🌟: 必殺技の威力を上げる。

スーパーアープ	必殺技の威力を上げる	必殺技の威力を上げる
I ハイパーボム	🔴 + 🟢	🌟
II ブーメランレイド	🔴 + 🟢 + 🟡	🌟
III スタンバハグバット	🔴 + 🟢 + 🟡	🌟

リュウ

# RYU

必殺技は、  
プロレスの  
必殺技と  
ほぼ同じだ



必殺技

必殺技	拳 + 脚	★
必殺技	拳 + 脚	★
必殺技	拳 + 脚	★
必殺技	拳 + 脚 + 脚	★
必殺技	拳 + 脚	★

必殺技は、プロレスの必殺技とほぼ同じだ

必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	拳 + 脚 + 脚	必殺技
必殺技	拳 + 脚 + 脚	必殺技
必殺技	拳 + 脚 + 脚 (必殺技)	必殺技



闘技キッド

ショーン

SEAN

ケンカが好きで、喧嘩が得意な、  
大喧嘩の天才。そしてケンカが得意な  
仲間を助けることも得意で、  
フランクは、彼がケンカが得意なことに



必殺技

- ショーンダブル + 必殺技 + 必殺技 ★
- ドラゴンスマッシュ + ★
- トルネード + ★
- リュウビキック + ★

必殺技の威力を上げるアイテム

スーパーアーツ	必殺技の威力	威力
1 ハンドポスト	+	100 100
2 ショウリュウキヤノン	+	100 100
3 ハイパートルネード	+	100 100



# WIN

## 鉄拳の王 王

このゲームの鉄拳の王である王は、  
 最強の力を持つ最強の王者  
 彼の強さにより鉄拳の王は最強の王者



### 必殺技

必殺技	必殺技	必殺技

### ストリートファイターII 必殺技

必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技

ストリートファイターII 必殺技

### ストリートファイターII 必殺技

必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技

ストリートファイターII 必殺技

キャラクター

ヤン

# YANG

ストリートファイターIIの登場人物の1人。大抵の事柄を自分の手で解決する癖がある。スラッシュと仲が良い。



ストリートファイターIIの登場人物の1人。大抵の事柄を自分の手で解決する癖がある。スラッシュと仲が良い。

必殺技

必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技	必殺技

スーパーアーツ

必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技

ストリートファイターII 必殺技

必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技
必殺技	必殺技	必殺技

ストリートファイターII 必殺技

# IBUKI

いぶき

かつては、この世で最も有名な  
 刀匠の一人として、世に名を  
 馳せ、名匠と呼ばれていた  
 刀匠。



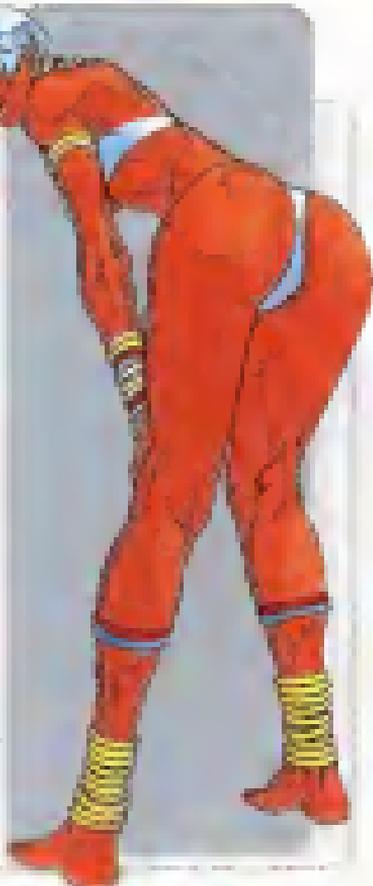
属性	ステータス	スキル
物理	HP + 攻撃力 + 防御力	★
魔法	魔法力 + 魔法防御力	★
速度	速度 + 回避率	★
範囲	範囲 + 範囲	★
音	音 + 音 + 音	★
特殊	特殊 + 特殊	★

スーパーアーツ	効果	属性
1 超回復	HP + 攻撃力 + 防御力	物理
2 範囲	魔法力 + 魔法防御力	魔法
3 音	音 + 音 + 音	音

MAXIMUM  
IMPACT  
イレナ

ELENA

前作から引き続き参戦の格闘家。今作は前作よりもさらにパワーアップした。今作イテラは、今作イテラは前作よりもさらにパワーアップした。今作イテラは、今作イテラは前作よりもさらにパワーアップした。今作イテラは、今作イテラは前作よりもさらにパワーアップした。



属性

スクラッチロイール



ライノホーン



マレットスマッシュ



スピンサイズ



属性変更



属性変更

スーパーアーツ

属性変更

I スピーニングビート



II フレイアダンス



III ヒーリング



属性変更



# JDLEY

## ダッドリー

プロボクシングのインファイトまで  
 へびの王者、ダンディズムの  
 持ち主。ストリートファイトに  
 対する。



### 必殺技

ジェットアッパー	👊 + 🥊	★
マシンガンブロー	👊 + 🥊	★
ダッキングストレート	👊 + 🥊 + 🥊	○
デッキングアッパー	👊 + 🥊 + 🥊	○
クロスカウンター	👊 + 🥊	★
サンダーボルト	👊 + 🥊	★

### スーパーアーツ

ロケットアッパー	👊 + 🥊 + 🥊	🔥 🔥 🔥
ローリングサンダー	👊 + 🥊 + 🥊 + 🥊	🔥 🔥 🔥 🔥
ユースタスブロー	👊 + 🥊 + 🥊	🔥 🔥 🔥

闘魂伝説

オロ

ORO

闘いを通じて成長し、最終的にはこの  
最強の、究極の存在となる。  
アマゾンで育てられたと知らず、



属性

目撃者*	🔴 🔵 🔴 🔴 🔴 🔴	★
真ヤンマ	🔴 🔵 🔴 🔴 🔴 🔴	★
亡霊方	🔴 🔴 🔴 🔴	○
文相流	🔴 🔴 🔴 🔴 🔴 🔴	★

属性の組み合わせは、このように決まっています。

スーパーアーク 1700000170000

1700000170000

1 真ヤンマ	🔴 🔴 🔴 🔴 🔴 🔴	0 0
2 闘魂流	🔴 🔴 🔴 🔴 🔴 🔴	0 0
3 文相流	🔴 🔴 🔴 🔴 🔴 🔴	0 0

1700000170000

# NECRO

プロトタイプバー

## ネクロ

ネクロは、ユーザが投入した魂を武器に、暴れる鬼面が特徴的な格闘タイプに属する。ユーザにより異なるサブウェポンがある。サブウェポン



### 技表

電撃アフト + 暴れる。

トルネイドフック +

フライングハイパー +

スネークファング +

ライジングゴブラ +

サブウェポンは、プロトタイプバーのサブウェポンと異なる。

### サブウェポン + 暴れる。

■ 電撃バーストーム + 暴れる。

■ スラムダンス +

■ エレクトリックスネーク +

キャラクター  
ヒューゴ

# HUGO

1997年、ヒューゴは、  
「ヒューゴ」のキャラクターとして  
登場した。彼は、  
「ヒューゴ」のキャラクターとして  
登場した。



属性

ボディビル	🔴+🟢	+
ムーンサルトプレス	🟢+🟢	+
ボディビルがブロー	🔴+🟢	+
モンスターリアット	🔴+🟢	+
ウルトラスルー	🔴+🟢	+

ヒューゴは、ボディビル、ムーンサルトプレス、ボディビルがブロー、モンスターリアット、ウルトラスルーの属性を持つ。

スーパーアーツ (Special Arts)

1. ボディビル	🟢🟢+🟢	+
2. ムーンサルトプレス	🔴🟢+🟢	+
3. ボディビルがブロー	🔴🟢+🟢	+

ヒューゴは、ボディビル、ムーンサルトプレス、ボディビルがブローの属性を持つ。



ヒューゴは、  
「ヒューゴ」のキャラクターとして  
登場した。



# STREET FIGHTER III W IMPACT NEW GENERATION Giant Attack

## ごあいさつ

このたびはストリートファイターIII 超激突進版「ストリートファイターIII 新インパクト」をお楽しみいただいております。誠にありがとうございます。ゲームを進める際にこの「超激突進版」をお楽しみいただくに、後編「Giant Attack」までをプレイしてください。なお、この「超激突進版」は又編に収録してあります。

## おことわり

超激突進版の追加コンテンツには対応の機種を認めておきますが、第1回編の発売時に予定していた内容がプレイできない場合があります。また、本編のユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせは本編までお寄せいただけます。

©2004 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. | 超激突進版「ストリートファイターIII 新インパクト」は、CAPCOM CO., LTD. の登録商標です。 | CAPCOM CO., LTD. の登録商標です。

「STREET FIGHTER III W IMPACT」 is a registered game software by CAPCOM CO., LTD.

CAPCOM CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with regard to the game.

