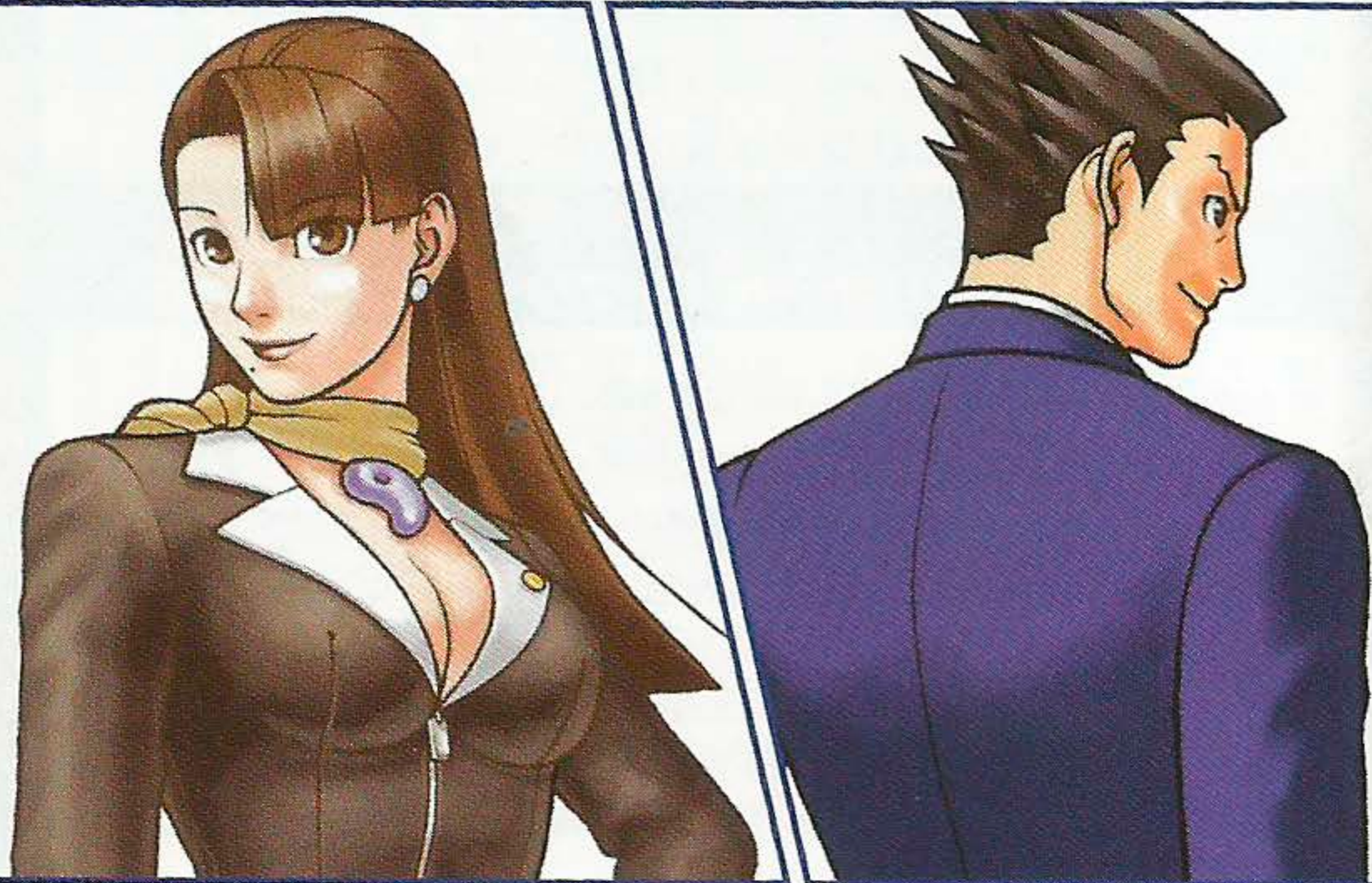


CAPCOM®



発売元

株式会社 カプコン®

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター 06-6946-3099
9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)
※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。



NO COPY
このマークは不正コピー
禁止マークです
社団法人コピーライト保護会

CAPCOM Official Home Page **CAPCOM-WORLD**

カプコンホームページ <http://www.capcom.co.jp/>

CAPCOM メールマガジン 購読無料!! お申し込みは

最新のゲーム情報と楽しい話題が満載!! <http://www.capcom.co.jp/cmm/>

カプコングッズもゲームもそろそろカプコンオフィシャルネットショップ

e-CAPCOM <http://www.e-capcom.com/>

カプコンパーク ケータイで遊べるゲーム、着メロ、待受画面がイッパイ!
i-mode Vodafone live! EZweb 共通 <http://ktai.capcom.co.jp/park/> クラッシュ

GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号

特許登録 第2710378号

GAME BOY ADVANCE®

ゲームボーイ アドバンス®

AGB-A3JJ-JPN



取扱説明書

©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM®

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「逆転裁判3」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。



注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…



警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

ようこそ法廷へ

ぼくの名前は^{な まえ}成歩堂^{なる ほ どう}龍一^{りゅういち}。
知る人ぞ知る、^{し ひと}実力派^{じつりよく は べん ぞ し}弁護士だ。

今回の^{こん かい}事件^{じ けん}は、^{とき}時を超^こえる。

ぼくの永遠^{えい えん}の師匠^{し しょう}、
^{あや さと}綾里^{ち ひろ}千尋^{ちひろ}さんが
5年前^{ねん まえ}に戦^{たたか}った、ある^{ほう てい}法廷^{ほうてい}……

一度^{いち ど}は^{けつ ちゃく}決着^{けつ ちゃく}がついたはずの
あの^{じ けん}事件^{じ けん}が今^{いま}、ふたたびよみがえる!

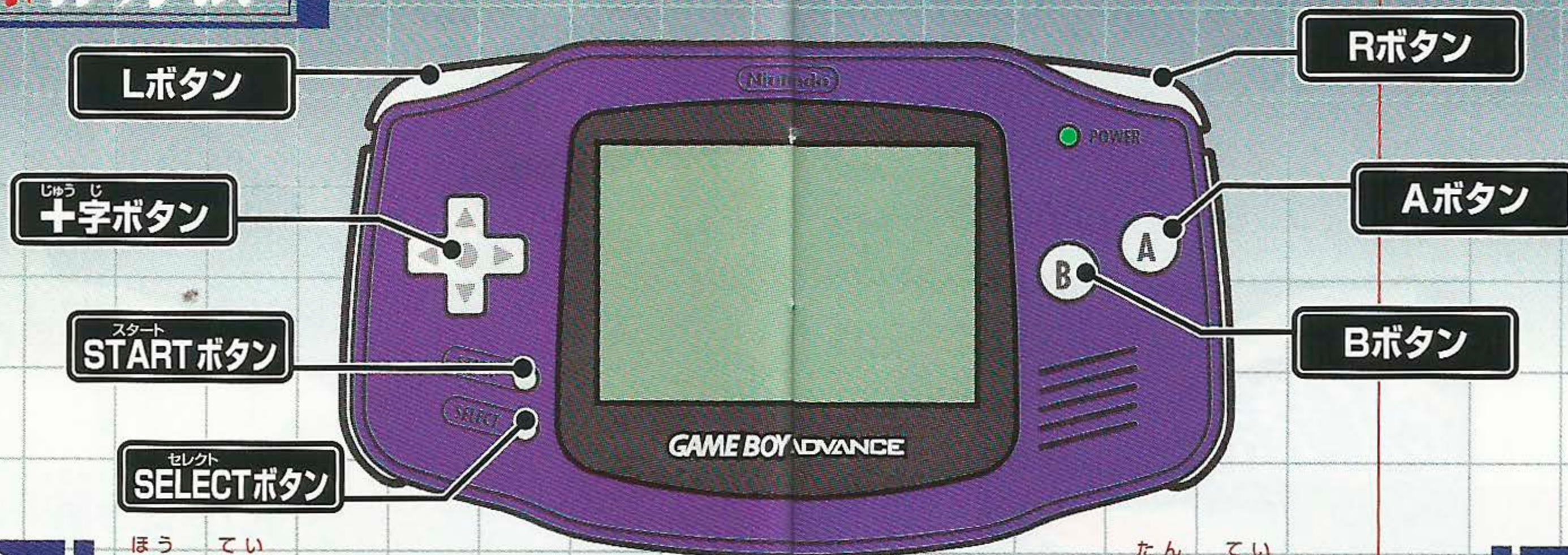
今度^{こん ど}こそ……、^{しん}真^{しん}の^{はん けつ}判決^{はん けつ}を下^{くだ}すんだ。
それができるのは、**ぼくしかいない!**

目次 (もくじ)

◆操作方法 ^{そう さ ほう ほう} ……………	P4
◆ゲームの始め ^{はじ} かた ……………	P6
◆ゲームの進め ^{すす} かた ……………	P7
◆探偵 ^{たん てい} パート ……………	P8
◎サイコ・ロック ……………	P10
◎その他 ^{た そう さ} の操作 ……………	P12

◆法廷 ^{ほう てい} パート ……………	P13
◎裁判 ^{さい ばん ちゅう} 中の操作 ^{そう さ} ……………	P14
◆ゲームオーバー ……………	P16
◆ゲームの終わり ^お かた ……………	P17
◆用語 ^{よう ぎ} 解説 ^{かい せつ} ……………	P18
◆ヒント ……………	P20

操作方法



法廷パート → P.13

十字ボタン	各種項目／選択肢を選ぶ 証言を前後に送る(“尋問”時)
Aボタン	決定／セリフを送る
Bボタン	キャンセル／1つ前の項目に戻る
Rボタン	法廷記録を開く／切り替え 証拠品をつきつける(“尋問”時)
Lボタン	証人をゆさぶる(“尋問”時)
スタートボタン	ゲームを中断する
SELECTボタン	使用しない

探偵パート → P.8

十字ボタン	各種項目／選択肢を選ぶ 指カーソルの操作(“調べる”時)
Aボタン	決定／セリフを送る
Bボタン	キャンセル／1つ前の項目に戻る
Rボタン	法廷記録を開く／切り替え
Lボタン	画面を切り替える(“L”マークが表示されているところで使用可)
スタートボタン	ゲームを中断する
SELECTボタン	使用しない

ゲームの始めかた

タイトル画面では、以下のメニューが表示されます。
十字ボタンで選択して、**Aボタン**で決定してください。
 (初めて遊ぶ場合は、“つづきから”は表示されません。)



はじめから

プレイしたことのある
 エピソードを選んで、
 その最初から始めます。
 ※最初は1つしか選べません。



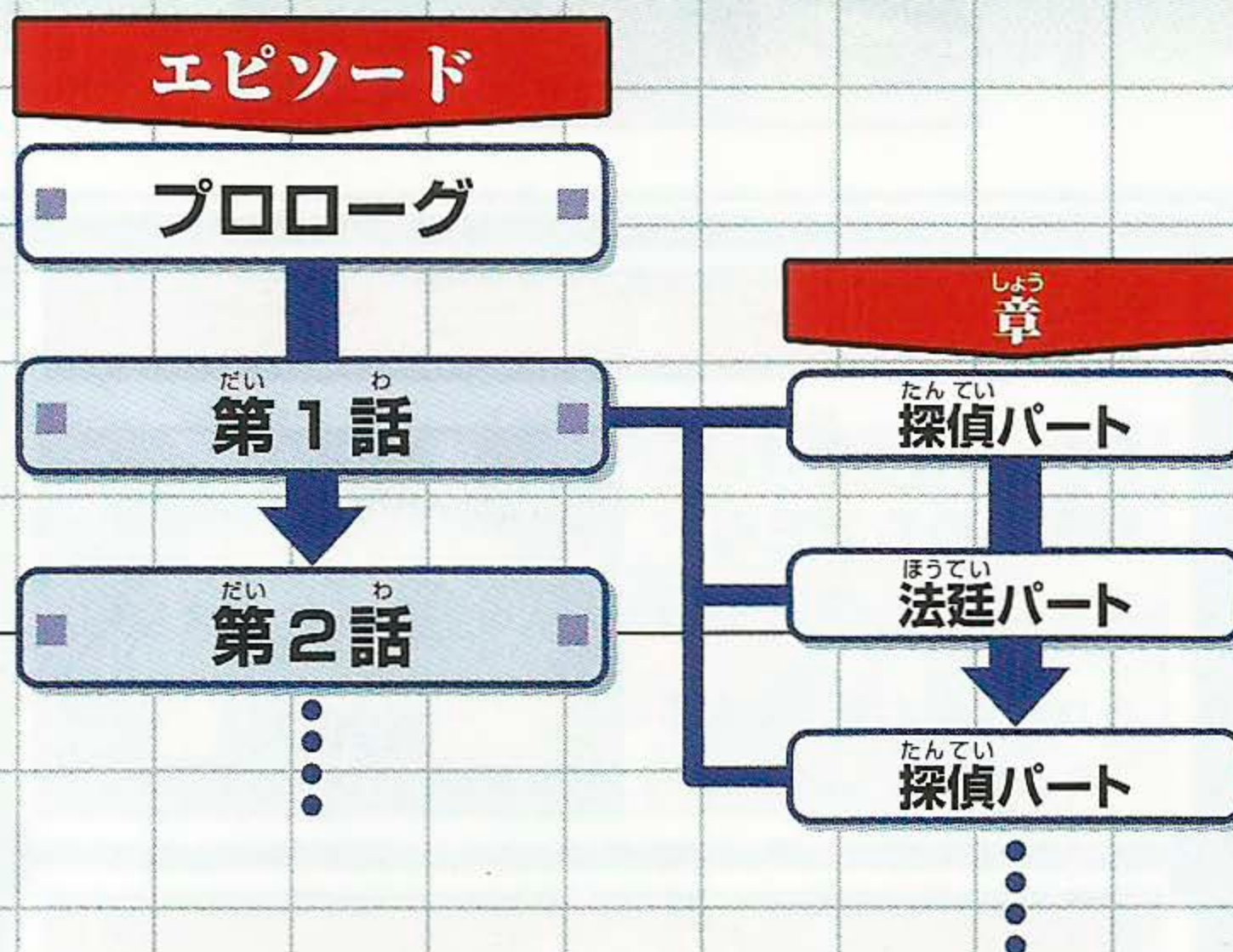
つづきから

前回、中断したポイント、
 もしくは中断した章の
 最初から始めます。



ゲームの進めかた

このゲームは、5つの独立したエピソードで構成されています。また、1つのエピソードは、《法廷パート》《探偵パート》と呼ばれる、いくつかの章に分かれています。



事件を解決すると

あたら
 新しいエピソードを遊ぶことができますようになります。
 いちど
 一度クリアしたエピソードは、**Bボタン**でメッセージを
 早送りできるようになります。
 (ただし、早送りのできない部分もあります)

探偵パート



探偵パートでは、実際に動き回って、翌日の裁判に勝つための情報を集めます。十分な情報を集めると、次の章に進むことができます。

左の基本画面でコマンドを選んで、捜査を進めましょう。各コマンドからは、**Bボタン**で戻ります。

調べる

指カーソルを操作して、画面内のものを調べます。

※カーソルは、調べられるものに反応します。



話す

証人の話を聞きます。1度選んだ選択肢には“✓”マークがつきます。付近に話せる人がいない場合は、このコマンドは表示されません。



移動する

表示された場所に移動します。物語が進むにつれて、移動できる場所も増えていきます。



つきつける

持っている証拠・人物ファイルを証人につきつけて、情報を聞き出します。付近に話せる人がいない場合は、このコマンドは表示されません。



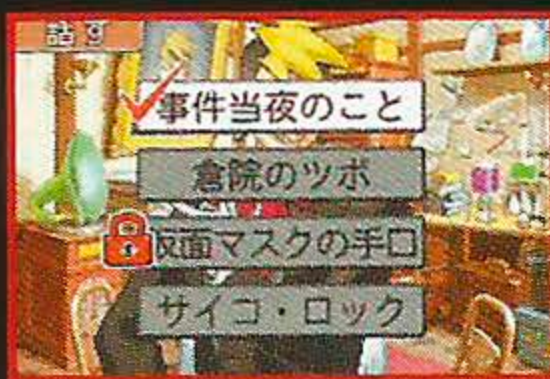
サイコ・ロック



証人たちは、心に秘密を抱えています。
第2話から使用可能になる“勾玉”の不思議な力で
あなただけは、その秘密を“見る”ことができます。
それがサイコ・ロック（心理錠）なのです。
事件を解決するには、そのロックを解除しなければ
なりません。

サイコ・ロックの発見

その証人にとって、触れられ
たくないことを聞くと、サイ
コ・ロックが出現します。
ロックがかかったトピックに
は、錠のマークが表示され
ます。これを解除しないか
ぎり、情報を得ることはでき
ません。



サイコ・ロックの解除

“勾玉”を証人につきつけ
ると、ロックの解除が始まりま
す。証拠品・人物ファイルの
データを武器に、証人と対決
します。

正しい証拠品をつきつけて
いくと、ロックを解除するこ
とができます。すべてのロッ
クを解除すると、新しい情報
が聞けるようになります。



心理錠・解除の心得

錠の数を確認すべし。その数が多いほど、
秘密は固く閉ざされている。

解除は慎重に行うべし。
失敗は、痛手を負うことを意味する。

深追いは禁物。証拠が足りないと感じたら、
一時退却する勇気も必要。

その他の操作

法廷記録を開く………Rボタン

法廷記録では、手に入れた証拠品のデータを見ることが出来ます。もう1度Rボタンを押すと、人物ファイル(関係者のデータ)に切り替わります。Bボタンで法廷記録を閉じます。



画面の切り替え………Lボタン

“L”マークが表示されているときにLボタンを押すと、画面を切り替えることが出来ます。



法廷パート



法廷パートでは、依頼人を弁護して、無罪判決を勝ちとります。

裁判長や検事に証拠品をたたきつけたり、証人に尋問をして、そのウソをあばきます。



裁判中の操作

証人たちの“証言”には、基本的にウソが含まれています。そのウソをあばくためのチャンスが“尋問”です。2つのコマンドを使って、証人を追いつめましょう。



証言は、**十字ボタン**で前後に送れます。

つきつける Rボタン

証言と法廷記録のデータとのあいだにムジュンを見つけたら、**Rボタン**で法廷記録を開いて、証人につきつけましょう。(証拠品・人物ファイル、ともにつきつけることができます。**十字ボタン**で選択して、**Aボタン**で決定します)



ゆさぶる Lボタン

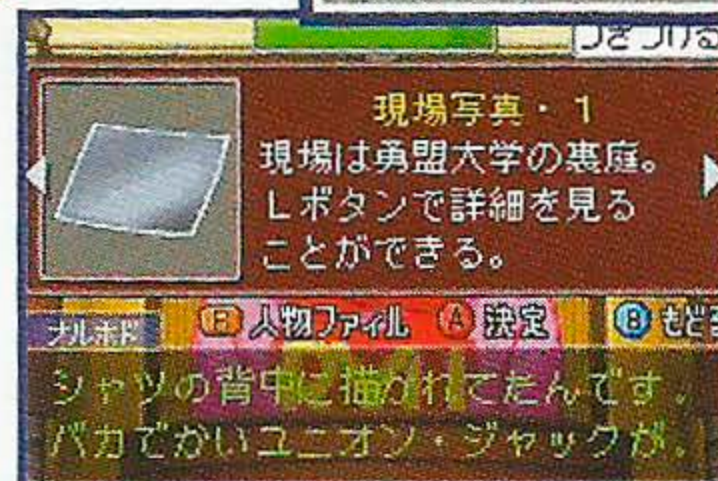
証言に“つつこみ”を入れます。使用回数に制限はありません。ゆさぶると証言が変わることもあるので、どんどんつつこみましょう。



ムジュン点をさがせ!

証言と法廷記録のデータに食い違いを見つけたら、反撃のチャンスです。そのデータを証人につきつけましょう。

現場写真によると、シャツの背中に
なんて見えないじゃない!
……ここで、**Aボタン**ね!



ゲームオーバー



画面の右上に表示されているゲージは、あなたの精神力（裁判長の心証）をあらわしています。ミスすると減少していき、ゼロになるとゲームオーバー（有罪判決）になります。



ダメージを受けるポイント

法廷で、証拠品・人物ファイルの入力に失敗したとき

探偵パートで、サイコ・ロックの解除に失敗したとき



※サイコ・ロック中は、ゲームオーバーになることはありません。

サイコ・ロックの解除に成功、または法廷パートをクリアすると、ゲージの半分が回復します。

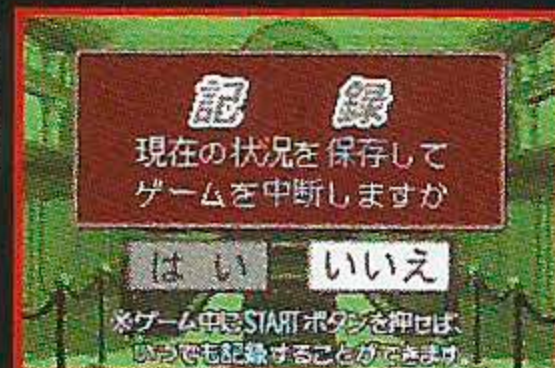
エピソードをクリアすると、ゲージはすべて回復します。



ゲームの終わるかた

ゲームを中断する

STARTボタンで記録画面を呼び出して、それまでの情報を記録してください。次回は、その続きから再開できます。



※基本的に、法廷記録を開くことができる場面であれば、いつでも中断が可能です。

エピソードのクリア

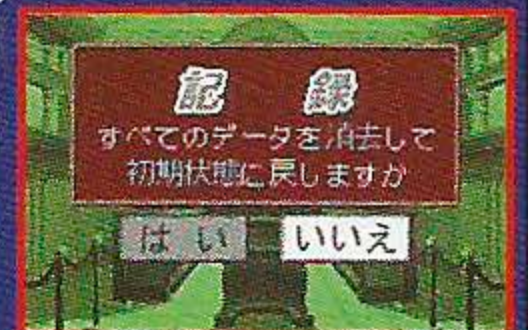
裁判で依頼人を無罪にすると、そのエピソードはおしまいです。

エピソードを終了すると、選択画面に新しいエピソードが追加されます。



※BボタンとRボタンを押しっぱなしにして電源を入れる

ことで、すべてのクリアデータを消去することができます。消去したデータの内容は元に戻せません。ご注意ください。



裁判の仕組み

※この仕組みは、あくまでこのゲーム内のもので、
実際の裁判とは異なります。

裁判長

裁定

検事

提出

証拠

証人

尋問

弁護士

有罪
を立証

無罪
を立証

被告人

被告人

裁判にかけられる人。
裁判長によって『有罪』か『無罪』か裁かれる。

弁護士

検事が提出した証拠や証言に反論して、
被告人を弁護する。

検事

証拠品や、証人の証言を提出して、
被告人の有罪を立証する。

裁判長

弁護士と検事の主張を聞いて、
最終的な裁定を下す、最高権力者。

ヒント

探偵パート

- いろんな場所へ行ってみよう
- いろんなものを調べてみよう
- 話を聞いて、いろんな選択肢を試そう
- 証拠品・人物ファイルをつきつけてみよう

法廷パート

- とにかく、証人をゆさぶってみよう
- 法廷記録を開きながら尋問をしよう
- 違うと思った選択肢を選んでみよう
- 友だちに聞いてみよう



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、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。

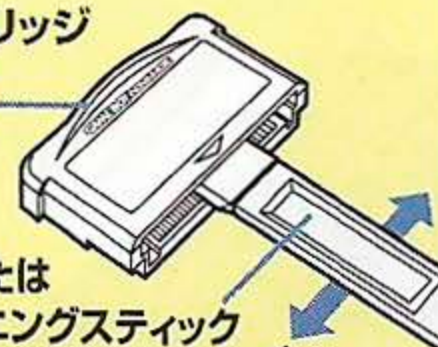
カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

- ※端子部に無理な力を加えないでください。
- ※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム
カートリッジ

綿棒または
クリーニングスティック



矢印方向に5~10回動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

◆おことわり◆

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。おそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。



©CAPCOM®ソフト インターネットアンケートのお知らせ

☆この度は「逆転裁判3」をお買い上げ頂き、ありがとうございました。

カプコンでは、これからもより一層楽しんで頂けるゲームをお届けするために、ソフトをご購入頂きました皆様に対して、インターネットによるアンケートを実施しています。

なお、ご協力頂いた方には、抽選で「カプコンオリジナルグッズ」を差し上げます。

アンケートにご協力頂ける方は、以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従って、「逆転裁判3」アンケートにお答えください。

多くの皆様からのご協力を、お待ちしております。

インターネットアンケートのURLはこちら



<http://www.capcom.co.jp/qa/>

<携帯電話とPHSからのご回答は出来ません>

アンケート締め切り：2004年3月31日

☆インターネットへの接続が出来ない方へ

インターネットへの接続が出来ない方で、「逆転裁判3」に対するご意見があります方は、官製ハガキにて、住所・氏名・電話番号を明記の上、以下のあて先までお送りください。（書式は自由です。）

お寄せ頂いたご意見は、今後のゲーム開発等の参考にさせていただきます。

〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
株式会社カプコン「逆転裁判3」ご意見係 行

※お寄せ頂いた内容に対する回答は行っておりません。

※勝手ながら、プレゼント抽選の対象者は、インターネットアンケートの回答者のみとさせていただきます。

AGB-A3JJ-JPN

逆転裁判「3つを持ち歩こう」キャンペーン

プレミアムグッズが100人に当たる!

「逆転裁判3」発売を記念して、
ゲームボーイアドバンス用
カートリッジ3本が持ち運べる
『本革製カートリッジキャリングケース』
をプレゼント!



© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

賞品 『本革製カートリッジキャリングケース』

当選者数 100名様

応募方法 このチラシについている応募券を官製ハガキに透明テープでしっかり貼り、氏名(フリガナ)・郵便番号(7桁)・住所・電話番号・年齢・性別をご記入の上、ご応募ください。
※お一人様一口までとさせていただきます。

宛先 〒540-0037 大阪府中央区内平野町3-1-3
株式会社カプコン「逆転裁判3 キャンペーン係」

応募締切 2004年2月29日(日)消印有効

抽選・発表 応募締切後、厳正なる抽選の上、キャンペーン終了後約1ヶ月後に賞品を送付いたします。
なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。

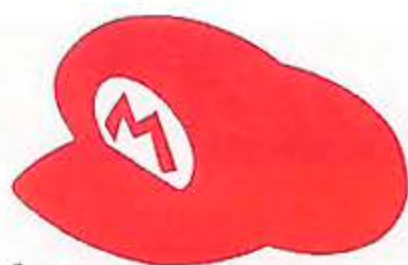
キャンペーンについて詳しくはコチラ

<http://www.capcom.co.jp/saiban3/>

ユーザーサポートセンター

06-6920-3099 9:00~12:00 13:00~17:00(土・日・祝日を除く)

CAPCOM®



club.
nintendo

クラブ ニンテンドーに入って、 オリジナルグッズ **GET!**

- 1** インターネットで下の「クラブ ニンテンドー」サイトにアクセスしよう。
→ <http://club.nintendo.jp/>
- 2** まずは画面に従って、**会員登録**しよう。
(2回目以降は必要ありません。)
- 3** この用紙の下にある16ケタのシリアル^{ナンバー}NO.を入力しよう。
すると**ポイント獲得!**
- 4** ポイントをたくさん集めて、会員しか手にできない
オリジナルグッズと交換しよう。

ご 注 意

- 同じシリアル^{ナンバー}NO.を使っての二重登録はできません。
- 携帯電話からの登録はできません。

☎電話によるお問い合わせ先は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」まで
シリアルNO.

A3JJ 2615 0915 2378

ポイント登録有効期限 2006/01/31

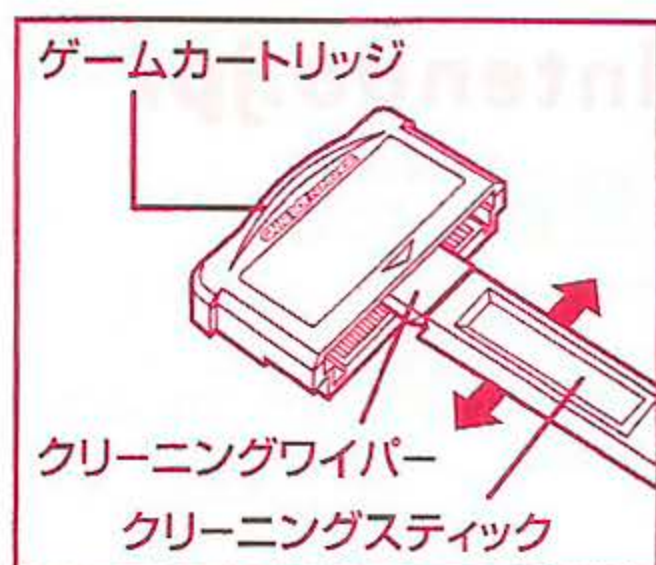
000097795

C-AGB-A3JJ-JPN

クリーニングのおねがい

カートリッジの端子部が汚れたまま使用されますと
セーブされていたデータが消えることがあります。
定期的なクリーニングをおすすめします。

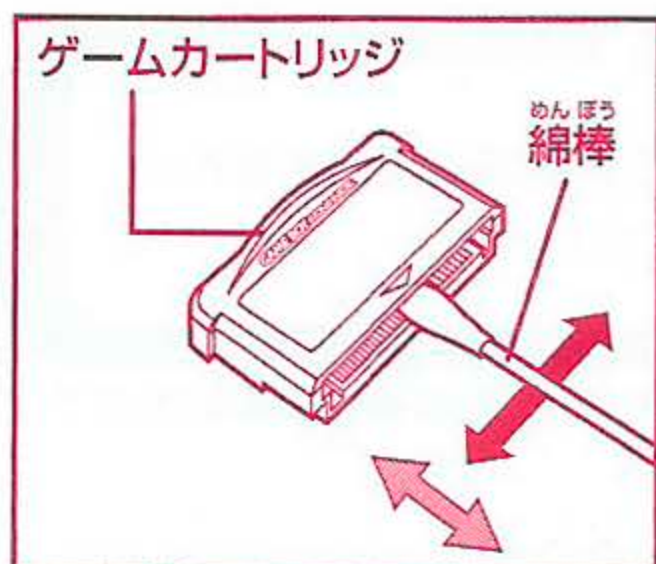
1. ゲームボーイシリーズ専用クリーニングキット(DMG-08)を使用する場合



↔ の方向に5～10回動かしてください。

※ゲームボーイシリーズ専用クリーニングキットの取扱説明書とあわせてご覧ください。

2. 綿棒を使用する場合



↔ の方向に5～10回動かしてください。汚れがひどい場合は↕ の方向にも動かしてください。

※綿棒の綿くずが残っていればと取り除いてください。

使用上の
おねがい

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。