

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | 特殊な操作

7 | 特殊武器とラッシュ

8 | アイテム

9 | エディー

10 | パスワード

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

11 | VC中断セーブ

12 | VCメニュー

13 | まるごとバックアップ機能

14 | コントローラー設定

この製品について

15 | 権利表記など

困ったときは

16 | お問い合わせ先

1 | ご使用になる前に

このたびは「ロックマン4 新たなる野望!!」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するため

Wii Uメニューの  (安全に使用するため) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。
ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

2 | 操作方法

使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



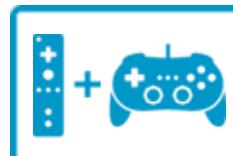
Wii U
GamePad



Wii U PRO
コントローラー



Wiiリモコン



Wiiリモコン
+ クラシック
コントローラPRO

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコントローラも使用できます。

コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

移動	
ジャンプ	
攻撃	
武器選択画面呼び出し	
タイトル画面等でのカーソル移動	
HOMEボタンメニュー	

※ ハシゴの近くで \square 上か下を押すと、ハシゴにつかまることができます。ハシゴにつかまっているときにⒶを押すと、ハシゴから手を離します。

3 ゲームの始めかた

タイトル画面で以下の項目が表示されます。

+上下か○を押して「GAME START」「PASS WORD」のどちらかを選び、⊕で決定してください。



GAME START

ステージセレクト画面へ進み、ゲームを最初から始めます。

PASS WORD

パスワードを入力し、ゲームを途中から始めます。

4 ゲームの進めかた

あなたは戦闘用ロボット「ロックマン」となり、Dr.コサックの作りだしたロボットに征服された8つの都市に平和を取り戻すため、再び戦いへ向かいます。

● ステージセレクト画面

各ステージのボスキャラが表示されます。ステージセレクト画面に表示されたどのステージからでもスタートできます。



⊕でステージを選択し、④またはⒶを押してください。

● ミスとゲームオーバー

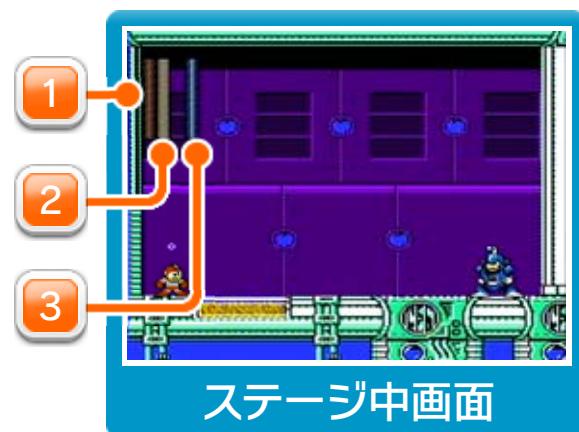
ステージ中、「ロックマン」のライフエネルギーが0になる、穴などに落ちる、または針ロックに触れるなどするとミスになり、「ロックマン」の残り数が1減ります。残り数が0のときにミスをするとゲームオーバーです。

※ 残り数はゲーム中に④を押すと表示される武器選択画面で確認できます。

ゲームオーバー時のメニュー

STAGE SELECT	ステージセレクト画面に戻ります。
CONTINUE	ゲームオーバーになったステージの最初から再開します。

5 | 画面の見かた



ステージ中画面

① 武器エネルギーゲージ

② ライフエネルギーゲージ

③ 敵エネルギーゲージ



武器選択画面

④ ライフ残りエネルギー

⑤ 武器残りエネルギー

⑥ 「ロックマン」の残り数

⑦ エネルギー缶の残り数

● スライディング

ステージ中、 \downarrow 下とⒶでスライディングを行います。

通常の移動では通ることのできない狭い場所でも、スライディングを使うと通行することができます。

また、すばやく移動を行ったり敵の足元をかいくぐつたりと、スライディングはさまざまな場面で活躍します。



● チャージショット

標準装備の武器(ロックバスター)装備時に、Ⓑを一定時間押し続けて放すと、チャージショットを発射することができます。



※ チャージショットは、通常攻撃と比べて数倍の威力があります。

7 | 特殊武器とラッシュ

各ステージのボスを倒すと、そのボスが使用していた特殊武器が手に入ります。

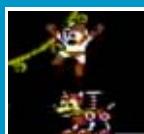
また、特定のボスを倒すと「ロックマン」の相棒「ラッシュ」の機能が追加されます(「ラッシュコイル」は最初から使えます)。

ゲーム中にⒶを押すと武器選択画面が表示され、+で使う武器や、「ラッシュ」の機能、エネルギー缶を選んで、ⒶまたはⒷで決定してください。

特殊武器と「ラッシュ」の機能を使うと、武器エネルギーを消費します。ゲージは「武器エネルギー」を取って補充しましょう。また、ステージが変わると全補充されます(一部ステージを除く)。なお、標準装備の武器(ロックバスター)は補充不要です(武器エネルギーゲージは表示されません)。



ラッシュの機能紹介



ラッシュコイル(RC)

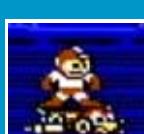
初心から持っている機能です。上に乗ると、通常よりも大きくジャンプできます。



ラッシュマリン(RM)

「ロックマン」を乗せて水の中を自由に移動できる機能です。

※ 水の中でのみ使用できます。



ラッシュジェット(RJ)

「ロックマン」を乗せて空中を移動することができる機能です。

※ 使用時に「ロックマン」が向いていた方向に一定速度で移動します。水中では使用できません。

※ ラッシュは、画面中に1体しか呼び出せません。

※ 「ラッシュマリン」「ラッシュジェット」は武器エネルギーが続く限り移動を続けることができます。「ラッシュマリン」「ラッシュジェット」の機能使用中にⒶを押して武器選択画面

を呼び出せば、機能の使用をキャンセルします。ただし、足場のない場所や針ロックの上を移動中にキャンセルしてしまうと、ミスを回避できない状況となってしまいますので、注意が必要です。

その他の特殊武器

バルーン

特定のステージでアイテム入手することにより使用できるようになります。「ロックマン」の目の前に、ホバー状の足場を出すことができます。

※ バルーンは画面上に3つまで出すことが可能です。

ワイヤー

特定のステージでアイテム入手することにより使用できるようになります。 \oplus 上と⑧で「ロックマン」の真上に向かってワイヤーを打ち出し、天井に当たるとワイヤーを縮めて「ロックマン」を上方へ持ち上げることができます。

8 | アイテム

各ステージでは、さまざまなアイテム入手できます。
アイテムには、ステージ中にあるものと、敵を倒すと出現するものがあります。

	ライフエネルギー 大、小2種類あり、小を取るとライフエネルギーを2、大を取ると10回復できます。
	武器エネルギー 大、小2種類あり、小を取ると武器エネルギーが2、大を取ると10補充されます。 エネルギーが補充されるのは、使用中の特殊武器や、使用中の「ラッシュ」の機能です。
	エネルギー缶 9つまで持つことができ、使うとライフエネルギーを全回復します。
	1UP 「ロックマン」の残り数が1増えます。 (最高9まで)
	バルーン 特定のステージで入手可能な特殊武器です。
	ワイヤー 特定のステージで入手可能な特殊武器です。

9 | エディー

ライト博士が「ロックマン」のこれから戦いに役立つように開発を進めていた、お助けロボットです。

特定の場所で登場し、「ロックマン」のライフエネルギー回復アイテムや武器エネルギー回復アイテムなどを、ランダムで1つ出してくれます。



10 | パスワード

ゲームオーバー時、またはステージクリア時にパスワード表が表示されます。

パスワードを入力するときはタイトル画面から「PASS WORD」を選んでパスワード入力画面に進みます。

パスワード入力画面では、+でカーソルを動かし、Ⓐでチップをおき、すでにチップのおかれた場所でⒶを押すとチップを消すことができます。

入力を終える場合はチップの選択時に+で「END」にカーソルを合わせ、Ⓐで決定してください。

※ パスワード入力画面から、タイトル画面へ戻る場合は、Wii U GamePadの画面をタッチし、VCメニューで「リセット」を選択してください。



11 VC中断セーブ

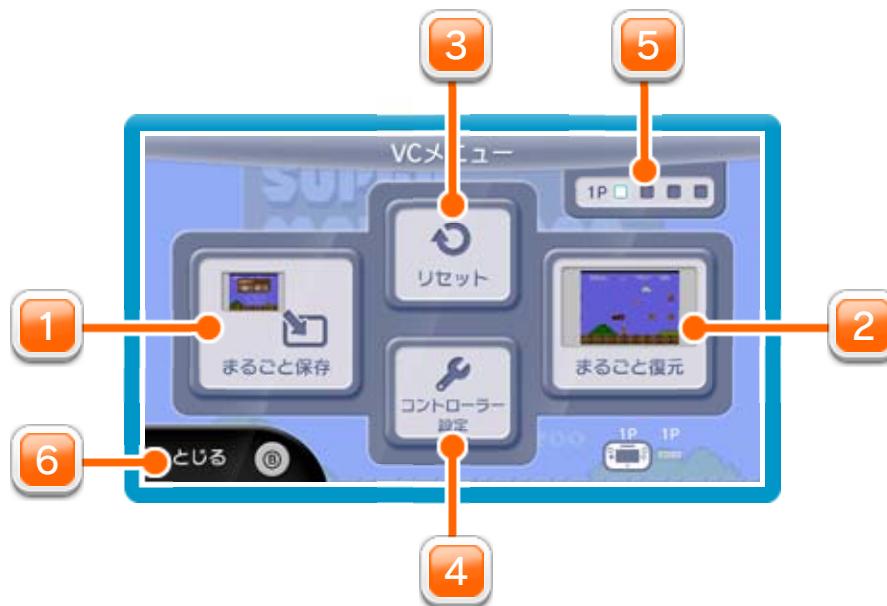
プレイ中にⒶを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

12 VCメニュー

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



① まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

② まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

③ リセット

タイトル画面に戻ります。

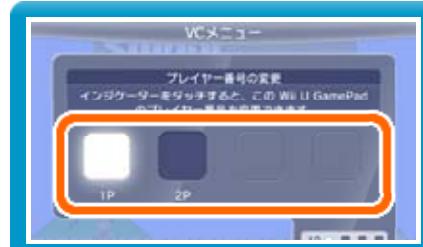
④ コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

⑤ プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。

設定したいプレイヤー番号のインジケーターを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6

とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

◎を押しこみながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

13 | まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」で読みこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。



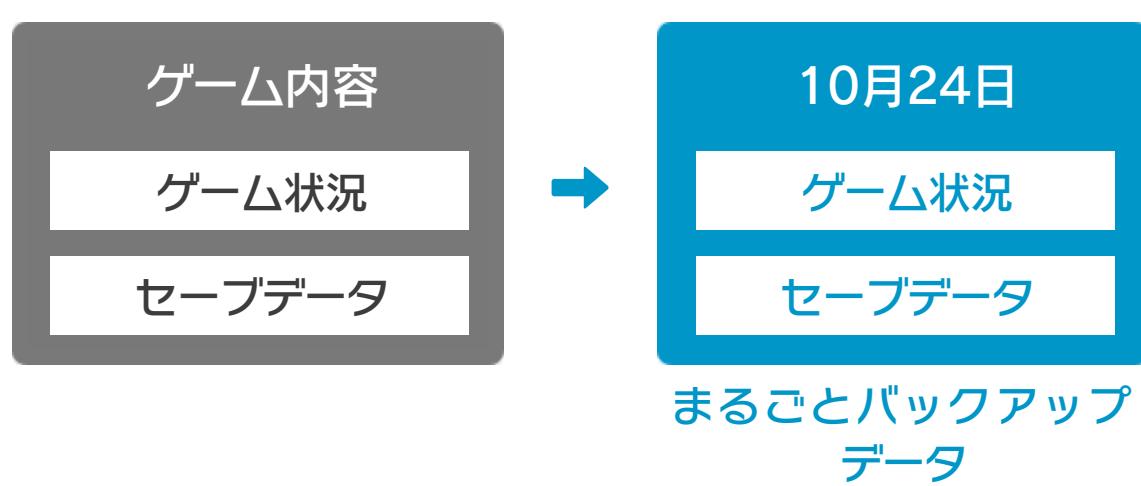
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

バックアップしたデータを読みこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ（→）します。

10/24



- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28

ゲーム内容

セーブデータ +α

- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを
読みこむ (←)

10/28

ゲーム内容

セーブデータ +α

10月24日

ゲーム状況

セーブデータ



まるごとバックアップ
データ

- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを
上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、
10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28

ゲーム内容

ゲーム状況

セーブデータ

コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てるボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© CAPCOM CO., LTD. 1991, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

「ロックマン」は株式会社カプコンの登録商標です。

『ロックマン4 新たなる野望!!』

に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関する
お問い合わせ先につきましては、ニンテンドーe
ショップの「設定・その他」の「お問い合わせに
ついて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。