

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 | 武器と特殊アイテム

7 | アイテム

8 | パスワード

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

9 | VC中断セーブ

10 | VCメニュー

11 | まるごとバックアップ機能

12 | コントローラー設定

この製品について

13 | 権利表記など

困ったときは

14 | 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2 Dr.ワイリーの謎」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／ステージや武器、メニューの選択	
ジャンプ／チップをおく（パスワード入力画面）	
攻撃／チップを消す（パスワード入力画面）	
武器セレクト画面の表示／ゲームスタート／決定	
メニューの選択	
HOMEボタンメニュー	

※ ハシゴの近くで \square 上か \square 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



メニュー画面

デモ画面で①を押すとタイトル画面になります。①を押してメニュー画面へ進みましょう。+上下または②で「START」か「PASS WORD」を選び、③を押してください。

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、悪の科学者「Dr.ワイリー」が新たに送り出してきた8体の強敵ロボットを倒し、Dr.ワイリーの世界征服の野望を再び阻止してください。次々に現れる敵を倒し、トラップを回避しながら先へ進んでいきます。

ステージセレクト画面が表示されたら、 \oplus でステージを選び、 \circlearrowright を押してください。

Dr.WILY（ワイリー）ステージ以外のどのステージからでもスタートできます。8つのステージをすべてクリアすると、Dr.WILYステージを選べるようになります。

● ミスとゲームオーバー

ライフエネルギーゲージが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。

※ 残り数は武器セレクト画面2で確認できます。



ステージセレクト画面

ゲームオーバー時のメニュー

CONTINUE	ステージの最初から再開します。
STAGE SELECT	ステージセレクト画面に戻ります。
PASS WORD	パスワードを表示します。

5 | 画面の見かた



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



④ 武器表示

⑤ エネルギー缶の残り数



⑥ 「ロックマン」の残り数

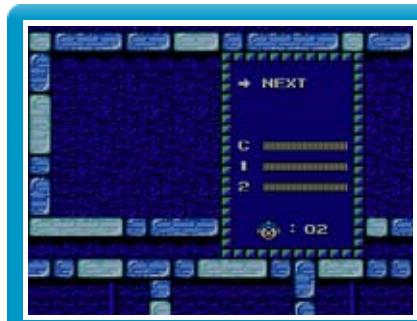
6 | 武器と特殊アイテム

各ステージのボスを倒すと、そのボスの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、特殊アイテムが使えるようになります。

ゲーム中に \oplus を押すと武器セレクト画面1が表示され、「→NEXT」を選んで \oplus を押すと武器セレクト画面2に切り替わります。 \oplus で使用する武器や特殊アイテム、エネルギー缶を選んで、 \oplus で決定してください。

特殊武器や特殊アイテムを使うと、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(Dr.WILY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)。



武器セレクト画面

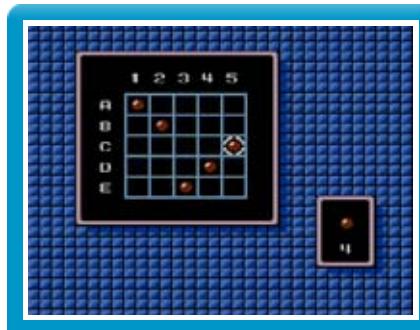
7 | アイテム

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、小を取ると使用中の武器エネルギーゲージが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、特殊アイテムです。
	エネルギー缶 4つまで持つことができ、使うとライフエネルギーゲージを全回復します。
	1UP 「ロックマン」の残り数が1増えます。

8 | パスワード

ゲームオーバー時またはステージクリア後のメニューから「PASS WORD」を選んでⒶを押すと、パスワード表が表示されます。パスワード表を閉じるにはⒷを押します。



パスワード入力画面

パスワードを入力するときは、メニュー画面から「PASS WORD」を選んでパスワード入力画面に進んでください。パスワード入力画面では、+でカーソルを動かし、Ⓐでチップを引き、Ⓑでチップを消します。正しいパスワードを入力すると、入手した武器やアイテムを持った状態でゲームを再開できます。

9 VC中断セーブ

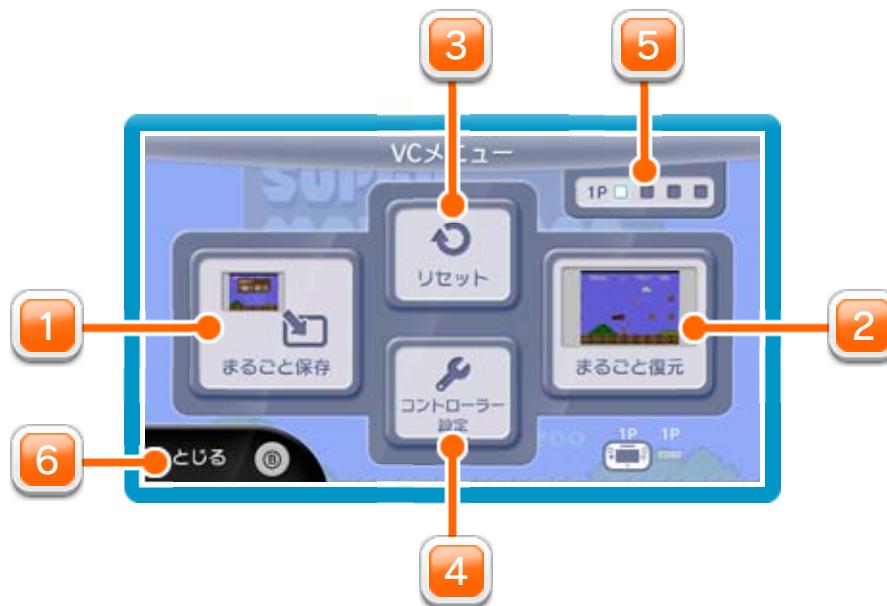
プレイ中にⒶを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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。

10 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。

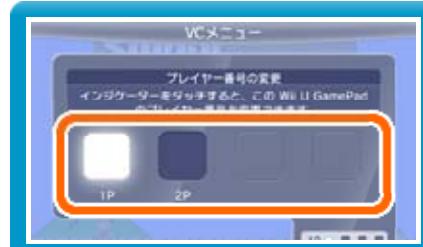
④ コントローラー設定

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。

11 | 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。



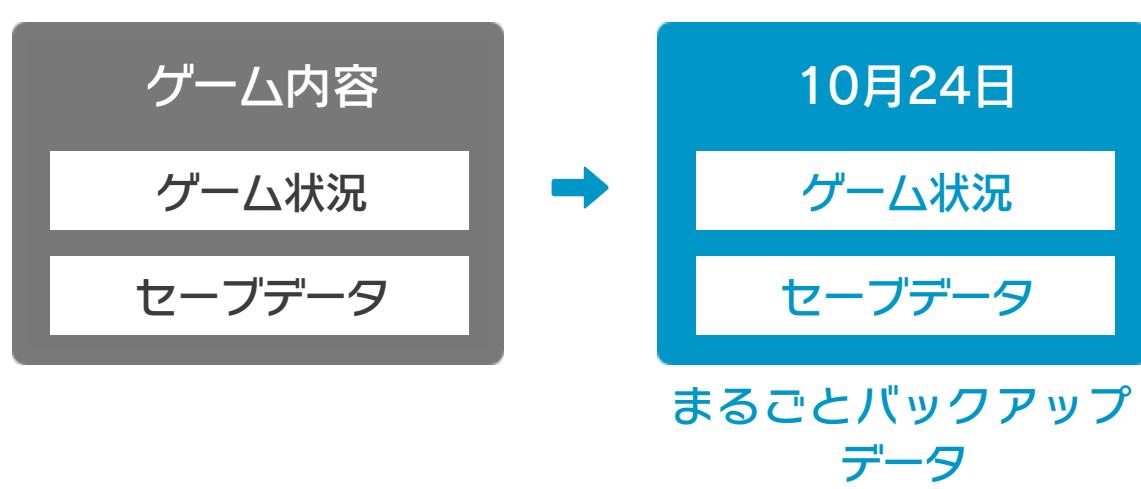
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

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。割り当たい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. 1988, 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2 Dr.ワイリーの謎』**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。