

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 | ロックマンXの能力

8 | ライドアーマー

9 | アイテム

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

15 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

16 | 権利表記など

困ったときは

17 | 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X」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。



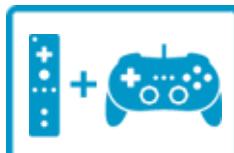
Wii U
GamePad



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リモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ 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	
ダッシュ	
ジャンプ	
攻撃	
アクション画面中の武器切り替え	
アクション画面中の武器切り替え(△と逆順)	

武器選択画面呼び出し／タイトル画面
での決定



HOMEボタンメニュー



※ ハシゴの近くで $\begin{array}{c} + \\ \text{上} \end{array}$ か $\begin{array}{c} + \\ \text{下} \end{array}$ 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 \textcircled{B} を押すと、ハ
シゴから手を離します。

3 ゲームの始めかた

デモ画面で \oplus を押すと、タイトル画面になります。 \pm 上下で項目を選び、 \circlearrowright で決定してください。



GAME START	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。
OPTION MODE	操作設定の変更、音声設定の変更、BGM・効果音の試聴ができます。

4 ゲームの進めかた

あなたは成長性を秘めたレプリロイド「ロックマンX」となり、戦友ZERO(ゼロ)とともにシグマ率いる反乱軍に立ち向かいます。

● ステージ選択画面

最初のステージをクリアすると表示されます。

⊕で挑戦したいステージを選んで①または②を押してください。



「STAGE」「MAP」「SPEC」と書かれたパネルを選んで①または②を押すと、画面中央の情報を切り替えられます。

また、「ROCKMAN X」と書かれたパネルは8体のボスを倒すと選択できるようになります。

※一度クリアしたステージも選択することができます。また、ほかのステージをクリアすると変化が表れることがあります。

● コンティニュー／ゲームオーバー

ステージ中、「ロックマンX」のライフエネルギーが0になる、穴などに落ちる、または針ブロックに触れるなどするとミスになり、「ロックマンX」の残り人数が1減ります。残り人数が0のときにミスをすると、ゲームオーバーとなり、パスワードが表示されます。

このとき、ⒶⒷⒸⒹのいずれかを押すとコンティニューができます。

※ 残り人数は武器選択画面で確認できます。

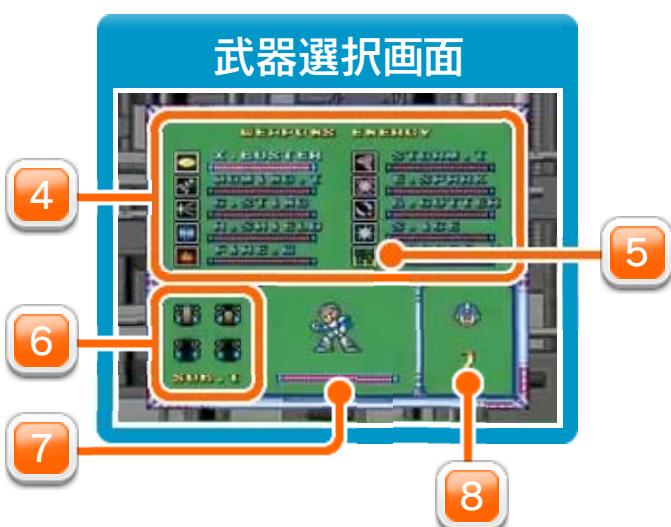
5 | 画面の見かた



① ライフエネルギークージ

② 武器エネルギークージ

③ ボスエネルギークージ



④ 武器表示エリア

⑤ エスケープ・ユニット

⑥ サブタンク

⑦ ライフエネルギー表示

⑧ 「ロックマンX」の残り人数

6 | 特殊な操作

● ハイパーXブラスター

Xバスター選択時に一定時間⑥を押してから放すと、破壊力と貫通力を備えたハイパーXブラスターが撃てます。



● 壁蹴り

空中で壁に接触した状態で⑦を押すと壁蹴りができます。さらに連続で壁蹴りすると高い壁でも乗り越えられます。



7 | ロックマンXの能力

各ステージのボスを倒すと特殊武器が手に入ります。

特殊武器を使う場合は \oplus で武器選択画面を呼び出し、 + で特殊武器を選んで \ominus で決定するか、アクション画面中 L/R で武器を切り替えて使用します。



また、特殊武器を使うと武器エネルギーが減りますが、ステージが変わると全回復します。

- ※ 特殊武器選択時に L/R を同時に押すとXバスターに戻せます。
- ※ クリア済みのステージから脱出するには、武器選択画面で「エスケープ・ユニット(ESCAPE.U)」を選んで \ominus を押します。

● パーツ装着によるパワーアップ

8つのステージのどこかにあるパーツカプセルに入ると「ロックマンX」がパワーアップします。

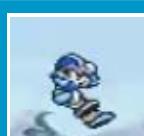


アームパーツ



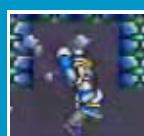
Xバスター選択時に長く Y を押し続けると、ハイパーXブラスターより強力なスパイラルクラッシュバスターが撃てるようになります。また、特殊武器を選択しているときも、 Y を長押しして放すとより強力な特殊攻撃を繰り出せます。

ボディパーツ



敵から受けるダメージを $1/2$ に軽減します。

ヘッドパーツ



特定のブロックをジャンプで突き上げ、破壊できるヘッドブレークが繰り出せるようになります。



フットパート

+左右どちらかをすばやく2回連続で押すかⒶ
を押すと、ダッシュができるようになります。
また、ダッシュ中にジャンプするとより遠くま
で跳べます。

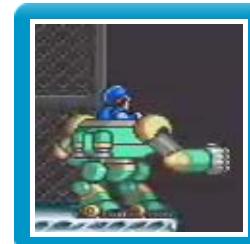
8 | ライドアーマー

敵が乗っていないライドアーマーの座席に触れると乗ることができます。



操作は「ロックマンX」と同様で移動、ダッシュ、ジャンプができます(フットパートがなくてもダッシュができます)。

ライドアーマーに乗っている状態で⑥を押すとパンチを繰り出します(Xバスターや特殊武器を使うことはできません)。



ライドアーマーは一定のダメージを受けると壊れてしまいますが、「ロックマンX」はダメージを受けません。

△上を押しながら□を押すとライドアーマーから降りることができます。

9 | 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種類があり、小を取るとライフエネルギーが2メモリ、大を取ると8メモリ回復します。
	武器エネルギー 大、小2種類があり、小を取ると装備武器のエネルギーが2メモリ、大を取ると8メモリ回復します。また、装備武器のエネルギーが満タンのときやXバスター装備時には、エネルギーが減っている武器が回復します。
	1UP 「ロックマンX」の残り人数が1人増えます。(最高9人まで)
	サブタンク 8つのステージに全部で4つ隠されています。ライフが満タンのときにライフエネルギーを取ると、ライフを溜めておくことができます。武器選択画面から選んで⑦を押すと、溜まっていた分だけライフを回復させることができます。
	ライフアップ 8つのステージに1つずつ隠されています。取るとライフエネルギーゲージが少しだけ伸びます。

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画面が表示されます。

パスワードを入力するときはタイトル画面から、「PASS WORD」を選びます。

パスワード入力画面では、 \oplus でカーソルを動かし、 \textcircled{B} \textcircled{Y} で数字を切り替えます。

全ての数字を入力したら $\textcircled{+}$ を押すか、「END」にカーソルを合わせて \textcircled{Y} を押します。

※「ロックマンX」の残り人数やサブタンクに溜まっているライフは保存されません。

※ パスワード入力画面から、タイトル画面へ戻る場合、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

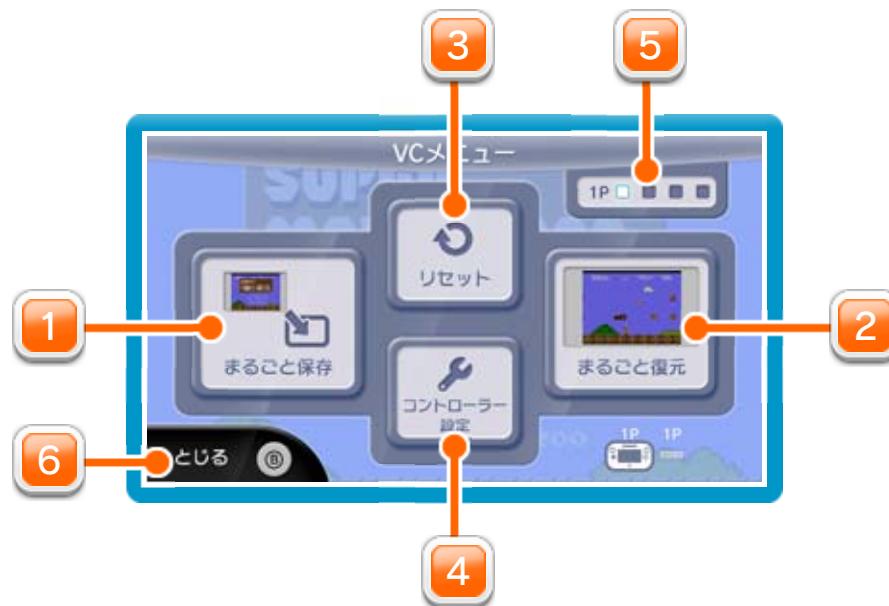
プレイ中にⒶを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

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読みこみます。

※ 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。



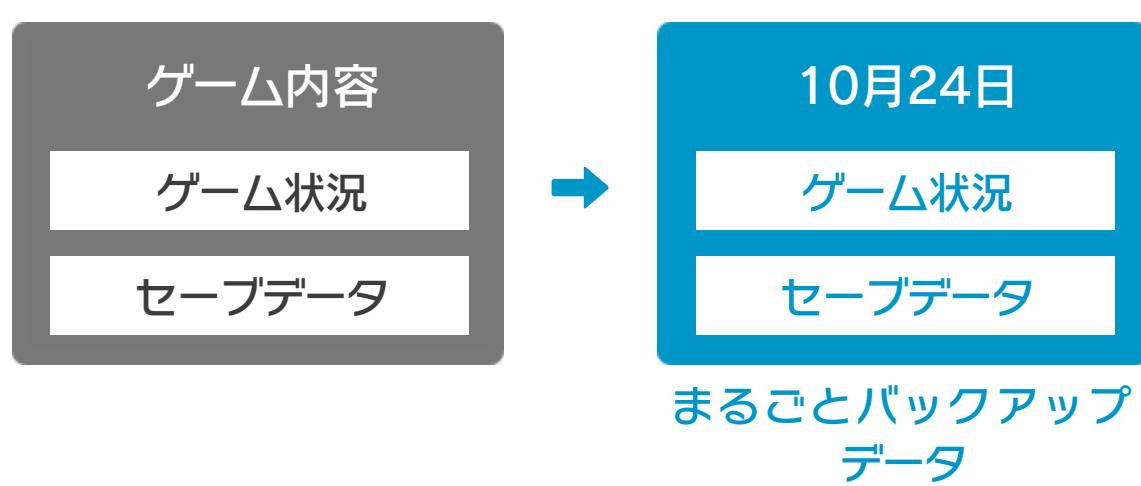
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合のご注意

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」を選び、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」を選び、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。

15 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

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. 1993, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

スーパーファミコン・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X』
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。