

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

AGB-BRKJ-JPN



ROCKMAN EXE

ロックマンエグゼ[®]5 チームオブ・カーネル

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

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「ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル」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、このとおりつづけさせていただきます。

「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法をご愛用ください。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…

● 注意

- 疲れ状態での使用、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と相談してください。
- 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。
- 物に当たり、落とさせるなど、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。

印がある場合は、印のついている機器を使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイMP	ゲームボーイカラー ゲームボーイミックス	ゲームボーイ ゲームボーイポケット	ゲームボーイフレンダー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)

アドバンス専用
通信ケーブル対応

アドバンス専用
ワイヤレスアダプタ対応

カードリーダー対応

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイプレーヤーとのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイプレーヤー(ニンテンドーゲームキューブ・コントローラ含む)……………いずれか2台
- 「ロックマン エグゼ5 チームオブカーネル」または「ロックマン エグゼ5 チームオブブルース」カートリッジ……………いずれか2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル(AGB-005)……………1本

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかつたり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。

ゲームボーイプレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイプレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によつてはスクロール中に画面のブレを感じることがあります。これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、44ページをご覧ください。



■ワイヤレスアダプタの使用方法

ワイヤレスアダプタの使用方法について説明します。

クロスオーバーバトル

P.53
P.60

■用意するもの

- 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 プレーヤー（任天堂 ゲームキューブ・コントローラ含む）……………いずれか2台
- 「ロックマン エグゼ5 チームオブカーネル」カートリッジ……………1個
- （株）コナミ 『続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ』カートリッジ……………1個
- ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ（AGB-015）……………2個

※ワイヤレスアダプタはクロスオーバーバトル専用です。クロスオーバーバトル以外の通信機能には、対応していません。

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体内にカートリッジをセットしてください。
2. 各本体の外部拡張コネクタにワイヤレスアダプタを接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、「クロスオーバーバトルについて」 P.53～60をご覧ください。

※ 親機および子機の設定方法は、「クロスオーバーバトルについて」 P.54 をご覧ください。

※ ニンテンドー ゲームキューブ用コントローラに「ニンテンドー ゲームキューブ ワイヤレスコントローラ ウェーブパード」を使用すると、ワイヤレスアダプタとウェーブパードの電波が混信し、通信が途切れたり、誤動作する可能性があります。

■通信プレイに関するご注意

- 良好な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
- ワイヤレスアダプタ同士の距離を3m以内にしてください。
 - ワイヤレスアダプタ同士が向き合うようにしてください。
 - ワイヤレスアダプタ同士の間に人や物が入らないようにしてください。
 - 電波の混信や妨害の原因となるような機器（ワイヤレス LAN、電子レンジ、コードレス機器など）の近くで使用しないでください。
 - ワイヤレスアダプタを外部拡張コネクタにしっかり接続してください。
 - 電源スイッチをONにしたまま、ワイヤレスアダプタを抜き差しないでください。
 - ワイヤレス通信を行っている近くでの他のワイヤレス通信を行って、電波が混信したり、通信に支障が出ることがあります。そのような場合は、その場所から離れてプレイしてください。
 - ゲームで指示されているプレイヤー数以上でワイヤレス通信を行うと、通信に支障が出ることがあります。必ずゲームで指示されている人数でプレイしてください。



200X年…

なん
インターネットなどの急速な発達によるネットワークの時代。
 ひとびと だれ ペット
 人々は誰もがPET (PErsonal Terminalの略)と呼ばれる
 けいあいしたなんぱく も りゅく よ
 携帯端末を持っています。

目次

CONTENTS



ロックマン エグゼの世界	7
シリーズ紹介	8
ストーリー	9
キャラクター紹介	10
ゲームの始め方	11
操作方法	12
現実世界	14
フランク	15
電脳世界	16
インターネット	17
戦闘:カスタム画面	18
戦闘:アクション画面	20
ココロウインドウ	23
ソウルユニゾン	24
カオスユニゾン	25
全ソウル紹介	26
リペレートミッション	28
チームメンバー紹介	34
PET画面	36
ナビカスマイバー	41
通信機能について	44
バトルチップの秘密	48
トレーダーとアイテムについて	50
攻略の手引き	51
ママの用語解説	52
クロスオーバーバトル	53
メニュー画面	54
カスタム画面・インターネット画面の操作方法	55
アクション画面と操作方法	56
バトル	57
オジャマバット	58
リザルト画面	60

ペット PETとは?

けいあいでんわ しんかばん
 携帯電話の進化版のやうなもので、電話やEメールは
 もちろん、教科書や新聞にもなる便利アイテム。
 なか
 しかも中にはネットナビという擬似人格プログラムが
 入っていてネットワーク
 でのあらゆる行動を
 人間のかわりに行なって
 くれます。



ウイルスバッティング!!

しゃかい
 ネットワーク社会…とても便利な世の中ですが、い
 いことばかりではありません。コンピュータウイル
 スの問題です。人々はウイルスから身を守るために、
 バトルチップと呼ばれる戦闘プログラムデータでネ
 ットナビを武装させ、ウイルスを撃退しています。
 これがウイルスバッティングです。

シリーズ紹介

ロックマン エグゼ

しゃかい かいめつ
ネット社会の壊滅をもくろむ悪の秘密結社、WWWとの戦いを描いたシリーズ第1作! 热斗たちの活躍により、ハッキングは食い止められたが、首謀者のワiley博士は行方不明に。



ロックマン エグゼ2

ワールドスクエアをめぐる、新たに現れたネットマafia、ゴスペルとの戦いを描いたシリーズ第2作! 热斗たちの命がけの潜入作戦でゴスペルは崩壊、しかしそのウラには黒幕が潜んでいたのだ!



ロックマン エグゼ3

復活したワiley博士との戦いを描いたシリーズ第3作!
「おおいなる災い」と呼ばれる禁断のデータをめぐり、热斗と仲間たちは決死の戦いに挑んでいった!!



ロックマン エグゼ4

トーナメントレッドサン トーナメントブルームーン

世界一のネットバトラーを決定するトーナメントに挑む热斗。世界中の強敵と壮絶な戦いを繰り広げていくなか、闇の集団が不穏な動きを見せる。シリーズ最高のスケールを誇り、2つのバージョンが発売された第4作!



ストーリー

ダークチャップシンシケート「ネビュラ」との地球存亡をかけた戦いから1ヶ月経った…。

热斗はいつもの仲間たちと共に、科学省にあるパバの研究室を訪れていた。パバからの大本命話があるらしい。
…その時、事件は突如起こった!
インターネットに現れた謎のナビ軍団の手によって、インターネットが占拠されてしまったのだ!!
科学生までもが何者かによるハッキングを受け、機械停止状態に追い込まれる。
駆除を図るパバの研究室、と、そこに何かが投げ込まれる。
催眠ガスだ!! 次々と倒れていく仲間たち、そしてパバ。

催眠ガスを投げ込まれた時、偶然物陰にいた熱斗は奇跡的に助かった。魔羅とるの意識の中で熱斗が目にしたのは、先の事件で生死不明であった、ネビュラのリーダー、ドクター、ローラーガルの姿だった。
「見つけたぞ、光祐一郎…」
「ボス、この子供はどうしますか?」
「全員のPETを奪っておけ、PETが無ければ何もできません。」
パバと、仲間たちのPETを奪ったリーガルは怒々と科学省をさしあがめ、うつむきを離れて行く。リーガルの後姿をその目に映し熱斗の意識は遠のいていった…。

キャラクター紹介

はじめ
かた

ゲームの始め方

あきはらなうす しょうがく ひなせい
学校の勉強はイマイチだけど、ウイルス
バスティングの腕前はピカイチ。ナビで
あるロックマンとは大の親友で、バト
ルにおいても息の合ったコンビぶり
を發揮する。

△ 光熱斗

△ ロックマン

△ バレル

△ カーネル

熱斗の前に突如あらわれた謎の男。
その歴史は一切不明。卓越したオペ
レーティングテクニックで、チームオ
ブカーネルを指揮する。

△ ロールガ

△ クライア カ

△ ガッリマン フビ

△ 魔小魔女いと

△ 桜井メイリ

△ 大山デカカ

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下のような
メニューが現れます。(ゲームを一度もセーブしていない
ときは"つづきから"は出現しません)



○はじめから

ゲームを最初から始めるモードです。

○つづきから

ゲーム中にセーブしたところから始めるモードです。
セーブについてはP.40をご参照ください。

○クロスオーバーバトル

クロスオーバーバトルを始めるモードです。ワイヤレスア
ダプタをさしているときにだけ表示されます。クロスオ
バーバトルについてはP.53~をご参照ください。

ソコトリセットについて

A・Bボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、
ゲーム中いつでもソコトリセットがかかり、タイトル画面に戻るこ
とができます。セーブしたところからやりなおしたいときなどに
ご利用ください。

操作方法



コアーランド画面

フィールド画面には、熱斗を操作する現実世界とロックマンを操作する電脳世界とがあります。



十字ボタン	移動、メニューでカーソルの移動
Aボタン	話す、調べる、メニューの決定
Bボタン	Bボタンを押しながら移動でダッシュメニューのキャンセル
Rボタン	現実世界…プラグイン (P.15参照) 電脳世界…プラグアウト
Lボタン	現実世界…ロックマンと会話 電脳世界…熱斗と会話
STARTボタン	PET画面を開く (P.36参照)
SELECTボタン	デモをスキップする

戦闘中カスヨミ画面



十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Rボタン	バトルチップの説明を表示
Lボタン	に逃げる
STARTボタン	カーソルがOKに移動
SELECTボタン	カスタムウインドウを一時的に非表示

戦闘中アコヨミ画面



十字ボタン	ロックマンの移動
Aボタン	バトルチップを使う
Bボタン	ロックバスター (ため撃ちも可能)
Rボタン	カスタム画面に入る (カスタムゲージが満タン時のみ)
Lボタン	上向
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません

「ロックマン エグゼ5」は現実世界と電腦世界の2つの世界を行き来しながらゲームが進みます。現実世界では、プレイヤーは熱斗となってゲームを進めます。

はな
話す・調べる



まちのひとのまえ
街の人の前でAボタンを押すと、その人と話すことができます。また、調べたいものを調べることもできます。

だっしょ

Bボタンを押しながら+字ボタンで、オンラインスケートを使ってすばやく移動することができます。



ロックマンと話す



じょう
フィールドのどこでも、Lボタンを押すことで、PETの中のロックマンと話すことができます。

こま
何をすればいいのかわからなくなったときや、困ったときなどは、ロックマンに相談してみましょう。

ペット
プラグインとは、PETからの信号を電子機器などに向けて発し、ロックマンを電腦世界に送り込むことをいいます。現実世界でコンピュータなどの電子機器の前に立ってRボタンを押してみましょう。



ロックマン エグゼ
トランスマッシュョン



ちゅうじけんはっせい
ゲーム中で事件が発生したときは、おそらく電子機器のなかで、中にウイルスや敵のナビが侵入しています。プラグインしてロックマンを電腦世界に送り込み、ウィルスをやっつけましょう。



じりん
また、事件が起っていないときでもプラグインできます。いろんなところを調べて、プラグインできるものを探してみましょう。

でんのうせかい
電腦世界では、プレイヤーはロックマンとなってゲーム
すすめます。悪いかかってくるウイルスを退治しながら
たいてい
敵のボスを探し出し、事件を解決しなければなりません。

話す・調べる

Aボタンを押すと、プログラムく
はなはな
んと話したり、ものを調べること
はなはな
ができます。特に、ところどころに
おおお
落ちているミステリーデータは必ず調べておきましょう。

ダッシュ

Bボタンを押しながら+字ボタンで、すばやく移動することができます。

熱斗と話す

フィールド上のどこでも、レバータ
おおお
ンを押すことで、熱斗と話すこと
こまこま
ができます。困ったときは熱斗に相談してみましょう。

プラグアウト

Rボタンを押すと、ロックマンが電腦世界から脱出して
でんのうせかい
現実世界に戻り、熱斗を操作する画面に戻ります。これ
だしきつ
が「プラグアウト」です。ただし状況によっては、プラグアウ
トできないときもありますので、気をつけてください。



ねつと
熱斗の部屋のパソコンにプラグインすると、インターネットの世界に行くことができます。ここでは様々な
なまざま
しきかけが登場します。

<セキュリティキューブ>

ウイルスなどの侵入を防ぐために置かれたものです。ホームページの入り口に置いてあるので、その人にPコードをもらえば、キューブを解除できます。



<ショップ>

ネットショウニンに話しかけると、ショップ画面になります。ほしい商品にカーソルを合わせてAボタンで決定してください。まだ持っていないチップやナビカスプログラムは緑色で表示されます。またRボタンを押せば商品の説明が表示されます。



<バストビジョン>

電腦世界のどこかに、過去の現実世界の様子をデータ化した場所が存在しています。この技術はとても高度な技術で、いったい誰が、どういう目的で作ったのかはあきらかにされていません。



せんとう

戦闘:カスタム画面

てきであがめん
敵に会うと、ますカスタム画面になります。

そこではロックマンに送るバトルチップを選びます。



バトルチップの選び方

チップセレクト欄にはチップフルダに入っているチップの中からランダムで5枚が選ばれ、表示されています。(P.36 参照) この中からロックマンに送るチップを選びます。カーソルを動かしてAボタンで決定してください。Rボタンを押せば、そのチップの説明を見ることもできます。

バトルチップ選択のルール

一度選ぶチップは基本的に1枚だけです。ただし、右の条件を満たしている場合は、一度に2枚以上(最大は5枚)選べるようになります。

一緒に選べないチップはチップセレクト欄で暗く表示されますので参考にしてください。

同じ名前



チップコードが同じ



データの送信

チップの選択が終わったら、カーサルをOKにあわせてAボタンを押してください。実際にロックマンを操作して戦うアクション画面に移ります。

ユニゾンコマンド

ソウルユニゾンとカオスユニゾンをするためのコマンドです。変身したいソウルの条件に応じたチップを選んだ後にユニゾンコマンドを選ぶことで、ユニゾンチップに変化します。(P.24参照)

ココロウインドウ

ロックマンの心の状態を映し出すウィンドウです。最初は「平常」から始まりますが、カウンター(P.22参照)をとることでフルシンクロに、攻撃を受け続けていると不安になってしまいます。(P.23参照)

逃げる

Lボタンを押すと逃げることができます。成功するかどうかは運次第ですが、相手が強い敵のときほど、逃げにくいようです。

せんとう 戦闘:アクション画面

がめん カスタム画面でチップを選び終わったら、
つづき じっさい 次は実際にロックマンを操作するアクション画面です。
えら 選んだチップデータを使って敵をやっつけましょう。



エリア

あが ロックマンは赤いマスのエリアを
じょうげ さ ゆう うこ 上下左右に動くことができます。
てきがわ あお 敵側は青いマスのエリアを移動で
いたが あいて いどう きます。お互い相手のエリアに入る
たが あいて はい ことはできませんが、特定の攻撃
さい いじじてき あいて の際に一時的に相手エリアに
しんこう ばあい 侵入する場合もあります。



ロックバスター

ほっしゃ Bボタンでロックバスターを発射
たまがせりげん できます。弾数制限はありません。
あいて ちか おれんしゃ 相手に近いほど連射しやすくなり
ます。Bボタンを押しつぶなしにして
はな から放すとため撃ちをすることも
できます。



チップを使う

あく Aボタンを押すと、カスタム画面で
がめん ロックマンに送ったチップデータを
つか 使うことができます。チップデータ
あたま うえ ひょうじ はロックマンの頭の上に表示されて
いまつか おり、今使うとどのチップの攻撃が
こうげき 出るかは画面左下に表示されて
がめんひだりた ひょうじ います。

カスタムゲージについて

はじ がめんちゅうううう アクションが始まると、画面中央上のカスタムゲージが徐々
たまん じょうたい に溜まっています。満タンになった状態でSボタンかRボタンを押すと、
あたま がめん はい 再びカスタム画面に入ることができます。
つか まく いちど がめん チップを使い切つてしまったら、もう一度カスタム画面に
はい 入ってロックマンにチップデータを送りましょう。

リザルト画面

すべての敵のHPを0にする
(デリートする)とロックマン
の勝利となり、リザルト画面
になります。リザルト画面で
は、かかった時間、バスティングレベル、手に入れたデータ
が表示されます。バスティングレベルとは、ウイルスバス
ティングのテクニックを評価してくれるシステムです。

バスティングレベルの確認

バスティングレベルが高ければ高いほど、いいデータ
が手に入るようになっています。たいていはゼニーですが、うまくいけば敵が使っていたデータを手に入れるこ
とができます。バスティングレベルを上げるには早く倒
すことが重要だといわれていますが、他にも秘密がある
ようです。がんばって調べてみましょう。

カウンターについて

相手が攻撃を繰り出そうとしている瞬間に、攻撃を当て
ることをカウンターといいます。カウンターを当てると
相手はマヒしてしまうので、攻撃のチャンスです。
また、ココロウインドウが一気にフルシンクロ状態に
なります。

ココロウインドウ

ロックマンの心理状態を映し出すウインドウです。
プレイの仕方によって様々なココロウインドウに変化します。
それぞれ以下の特徴があります。



フルシンクロ

敵のカウンタータイミングが見えるようになり、その上に使う
チップの攻撃力が一度だけ2倍になります。(ただし、攻撃力2倍
のチップを使うと、フルシンクロは解除されます)



平常

バトル開始時はこの状態です。メリットもデメリットもありません。



不意

ロックマンが弱気になっているため、この状態のときはソウル
ユニゾンすることができません。



過熱

またプレイの仕方によっては次のようなココロの状態になる
こともあります。



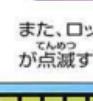
正常

ロックマンがうっすら赤く、のけぞらなくなるとともに、次に
使うチップの攻撃力が一度だけ2倍になります。



過熱

ロックマンの心が熱にまつまっており、ソウルユニゾンは一切できなく
なります。また、デリートの危機になると何かが起こるようです。



正常

また、ロックマンにバグが発生中はココロウインドウ
が点滅する異変がおこります。

ソウルユニゾン

すす
なが
ゲームを進む中で、バトルした相手のソウル(魂)にロックマンが共鳴するこ
とがあります。これがソウルユニゾンです。ソウルをゲットすると、PET画面
(P.36参照)のロックマン画面にそのナビのマークが表示されるようにな
り、バトル中にそのソウルにユニゾンできるようになります。



ソウルユニゾンのしかた

かく
まず、各ソウルに対応する“チップの系
とく”が存在します。(P.26、27参照)変身
たいとう
したいソウルに対応するシステムのチップを
えら
選んだら、カスタムウインドウ右下のユ
ソウルユニゾンコマンドを選びます。(ただし、レギュ
ラーチップではユニゾンできません。)



すると選んだチップがユニゾンチップに変化します。OKを選んでア
クション画面に入ると、自動的にソウルユニゾンが発動します。



ソウルユニゾンすると、ロックマンがそのソウルのナビに似た姿に
へんしん
変身し、ナビの得意とする能力が身につきます。ただし、3ターンで
ちと
元に戻ってしまいます。また1バトル中に同じソウルに2度以上変身
することはできません。

カオスユニゾン

すす
なが
ゲームを進める中でロックマンは、闇の力を制御し、共鳴したソウルと自分
のダークソウルを融合させる新しい力、カオスユニゾンを身につけます。

カオスユニゾンのしかた

かほんでき
ほほほ
基本的なユニゾン方法はソウルユニゾンと同じです。
ただし、カオスユニゾンはダークチップを用いて行ないます。



カオスユニゾンに必要なダークチップ

- | | |
|-----------|-----------|
| ▶カーネルカオス | ▶ダークヴァンド |
| ▶ナイトカオス | ▶ダークリリル |
| ▶シャドーカオス | ▶ダークイシズゼン |
| ▶トマホークカオス | ▶ダークランス |
| ▶ナンバーカオス | ▶ダークブラス |
| ▶トードカオス | ▶ダークタイト |



カオスユニゾンすると、Bボタンの溜め
た
うちでダークチップを使うことができ
ます。ただし、溜めが完了してもすぐ
使えるわけではありません。闇のエネ
ルギーが大きくなったり、小さくなっ
たりを繰り返すので、もっとも大きくなった瞬間にBボタンを放す
ことが可能になります。ただし、失敗してしまつ
た場合は、ロックマンの中からダークソウルが飛び出して襲いかか
ります。



ぜんじょうかい 全ソウル紹介

「チームオブカーネル」バージョンで登場する全6ソウルを紹介します。

カーネルソウル



たいとう 対応チップ	ブレイク系チップ
ぞく 属性	むき
たて 溜め撃ち	スクリーンディバイド

カスタム画面でアームエンジボタンが出現し、消耗しない無属性の攻撃スタンダードチップを1枚選ぶことができる。選んだチップは次の1ターンの間Bボタン溜め撃ちで使うことができる

敵エリアにある直物・障害物から伏兵カーネルアーミーがあらわれ攻撃してくれる

たいとう 対応チップ	ブレイク系チップ
ぞく 属性	むき
たて 溜め撃ち	ロイヤルレッキングボール

ブレイク系のチップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍になる

最前列でチップを使うと、少しの間無敵になる

シャドーソウル



たいとう 対応チップ	インビシブル系チップ
ぞく 属性	むき
たて 溜め撃ち	ロングソード

ソード系チップを溜め撃ちで使うと敵の背後に回りこんで斬りつける

B+左のコマンドでカワリミマジック

トマホークリソウル



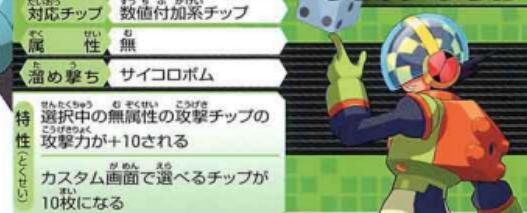
たいとう 対応チップ	木属性系チップ
ぞく 属性	木
たて 溜め撃ち	トマホークスイング

発動時フィールドをカサムラバネルに変える

カサムラバネルの上だと木属性のチップの攻撃力が2倍になる

ステータス異常にならない

ジンジャーソウル



たいとう 対応チップ	数値付加系チップ
ぞく 属性	むき
たて 溜め撃ち	サイクロボム

選択中の無属性の攻撃チップの攻撃力が+10される

カスタム画面で選べるチップが10枚になる

トードソウル



たいとう 対応チップ	水属性系チップ
ぞく 属性	水
たて 溜め撃ち	ショッキングメロディー

水属性のチップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍になる

水バナネの上だと水中状態になる
水バナネの上でも滑らなくなる

リペレートミッション

ネビュラにより支配されたインターネットは、エリアの奥にいるダークロイドを倒さなければ解放できません。しかし、闇の力が宿ったダークバネルや様々な種類(P.33参照)のバネルにより、ダークロイドへの道が塞がれています。バネルをリペレート(解放)してダークロイドへの道を切り拓き、インターネットを解放することがリペレートミッションの目的です。

リペレートミッションの 勝利条件

あなたの穴バネルをすべてリペレートし、エリアを支配するダークロイドを倒すことができれば、リペレートミッションは成功です。

リペレートミッションの流れ

フレイヤーフェイス

ナビを操作し、バネルをリペレート(P.32参照)しながら、ダークロイドを目指してください。また、間の穴バネルは必ずリペレートしなければいけません。



全員行動を終了すると、フェイス終了となり相手側のフェイスに移ります。

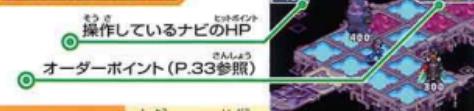
ダークロイドフェイス

ガーディアンが進軍(移動)してきます。プレイヤーに迫ってきて、攻撃をしかけてきます。



リペレートミッションでの操作

フィールド画面



操作しているナビのHP

ヒットポイント

オーダーポイント(P.33参照)

+字ボタン

使用ナビの移動

コマンド画面でカーソルの移動

Aボタン

コマンド画面を開く、コマンドの決定

Bボタン

Bボタンを押しながら移動でダッシュ

Rボタン

使用ナビのきりかえ

Lボタン

カメラ移動

STARTボタン

撤退コマンド

SELECTボタン

使用しません

戦闘画面: アクション

はさみうちバトルのときはL・Rで向いている方向を変えながらバトルします。



+字ボタン

使用ナビの移動

Aボタン

バトルチップを使う

Bボタン

バスター(ためめちも可能)

Rボタン

使用ナビが向きを変える(はさみうちのときのみ)

Lボタン

使用ナビが向きを変える(はさみうちのときのみ)

STARTボタン

ポーズ

SELECTボタン

使用しません

*カスタム画面のときは操作は変わりません。

リペレートミッション

リペレートで変化するバトル

リペレートミッションでは、リペレートのコマンドを実行したときの状況によって、戦闘を開始したときの状態が変化します。

優勢バトル

ナビの周りにダークバネルが少ないときは、優勢状態（プレイヤーエリアが多い状態）で戦闘が開始されます。



劣勢バトル

ナビの周りにダークバネルが多いときは、劣勢状態（敵エリアが多い状態）で戦闘が開始されます。ダークバネルの数が多くなるほど、より劣勢状態になってしまいます。最悪の場合、はさみうちバトルになってしまふので、気をつけてください。



リペレートバトル

戦闘はリペレートバトルになります。ここでは通常バトルとリペレートバトルの違いを紹介します。

自動的にカスタム画面に入る通常バトルとは違い、カスタムメニューが満タンになると自動的にカスタム画面に入ります。

3ターンで戦闘が終わるリペレートバトルは3ターンが経過すると、敵をすべて倒していくなくてもバトルは強制的に終了してしまいます。この場合はリペレート失敗となってしまいます。

1ターンリペレート

バトル開始1ターンの間ですべての敵をデリートできた場合は1ターンリペレートとなり、今いるマスの周囲8マスを一気にリペレートすることができます。

仲間ナビでの戦闘

リペレートバトルでは、仲間ナビでも戦闘を行うことができます。各ナビごとに攻撃方法が違うので、ナビによつたたかがた、かわりようでは戦い方を変える必要があります。また、カスタム画面にはナビの固有チップが現れます。固有チップを使いこなすことができれば、きびしい戦いを勝ち抜くための大きな戦力となるでしょう。

使用ナビのHPが0になった場合

使用しているナビのHPが0になった場合は、そのナビは次のフレイアフェーズで行動不能になってしまいます。行動不能のフレイズが終了すると、HPがいくらか回復し、再び行動できるようになります。

リペレートミッション

コマンド画面

がめん
フィールド画面でAボタンを押す
お
とコマンド画面を開くことができます。
ます。



リペレート

めまえ
目の前のパネル(P.33参照)をリペレート(解放)します。選ん
さんよう
だバネルの種類によって戦闘に入ったり、ロックマン達を助ける
かほう
イベントが発生したりします。ただし、目の前にリペレート可能な
えら
バネルがない場合は、コマンドを実行することはできません。

チームメンバー専用コマンド

こうちけ
チームメンバーは攻撃に特化して
なかも
いたり、仲間を守ることができたり、
くだけい
ナビの特性に合った専用コマンド
(P.34、35参照)を持っています。
せんよう
メンバーの持つ専用コマンドをリペ
じょさき
レートミッションの状況に合わせて使いこなしていくことが、勝利
のカギとなります。ただし、専用コマンドを1回使用すると
せんよう
オーダーポイント(P.33参照)を1消費します。0のときは専用
しょく
コマンドを使用することはできないので、気をつけてください。

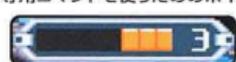


「なにもしない」

やす
ヒットポイントまでHPを少し回復して、行動を終了します。

オーダーポイント

せんよう
オーダーポイントとはナビごとの専用コマンドを使うためのポイ
おお
ントで、リペレートミッションに大
かか
きく関わってきます。



専用コマンドでオーダーポイント消費

せんよう
専用コマンドを使用すると、オーダ
しょこう
ーポイントを1消費します。ポイ
じたい
ント自体は、「アイテム入りダークバ
など
ネル」等をリペレートした時に回復
とき
できることがあります。



パネルの種類

とうじょう
リペレートミッションで登場するパネルの
いちふ
一部を紹介します。

	つうひょう 通常パネル	ふつう いつどう 普通に移動することができます。
	だーくパネル	いどく 移動することはできません。リペレートコ じっこう マンドを実行すると戦闘に入れています。
	アイテム入り ダークパネル	じいこう リペレートに成功すると、アイテムが手に くわ いります。
	わく 間の穴	くわ ガーディアンが生まれるパネルです。 かねむ 必ずリペレートしなければなりません。
	?パネル	たず プレイヤーを助けるイベントが発生します。 はづけ イベントはルーレットによって決まります。

チームメンバー紹介

エグゼ5では頼もしいチームメンバーと共にリペレートミッションを戦い抜いていきます。ここではチームオブカーネルのメンバーを紹介します。



カーネル▶



34



トマホークマン▶

**リペレート専用コマンド
ナンバーチェック**

目の前の6マスを調べて、アイテムがあればゲットし、武器があれば普通のダークバネルに変えてしまう

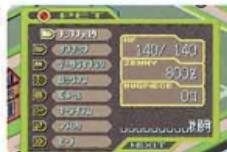
◀ナンバーマン



35

PET画面

が めん　スタート
フィールド画面でSTARTボ
タンを押すと、PET画面に
はい
入ることができます。



チップフォルダ

が めん　いつ　い　の　もの
チップフォルダとはバトルで使うチップを入れておく入れ物のよ
うなものです。ゲームが進むことによってチップフォルダ
2つと予備フォルダ1つを同時に持つことができます。
が めん　さう　い　の　もの
チップフォルダは最初から1つ持っており、自由に編集す
ることでできますが、予備フォルダは編集することができます
が めん　ひと　よ　の　もの
ない固定のフォルダです。人からもらったりすることで予
備フォルダを変更することができます。

コカルダ装備

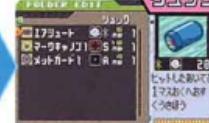
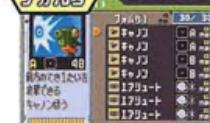
エクイップ　ひきじ　「EQUIP」と表示されているのが、現在装備している
が めん　へんこう　い　の　もの
フォルダです。変更したいときはそのフォルダを選んで
Aボタンを押し、「そうび」を選んでください。

コカルダ編集

が めん　へんこう　い　の　もの
編集したいフォルダを選んでAボタンを押し、「へん
しゅう」を選んでください。決定するとフォルダ編集画
面に移ります。

フォルダ編集画面

フォルダ



リュック

が めん　が めん　が めん　が めん
フォルダ編集画面では、フォルダ側の画面とリュック側の画面を
じうじ　さ ゆう　き　か　い　か　おこ
+字ボタンの左右で切り替えながら、チップの入れ替えを行ない
ます。上下でカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入
れ替えたいチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ
替わります。また、Aボタンを2回連続で押せば、とりあえずその
チップだけを送ることができます。その他、STARTボタンでチッ
プの並べ替え、L・Rボタンでページ送り、などの機能もあります。

バトルチップのランク分け

せいいのう　おう　だんかい　わ
バトルチップはその性能に応じて3段階にランク分けさ
れます。また、これらのランク分けに属さないものとして
ダーカチップがあります。使ってしまうとナビに悪影響が
お　起るといわ
れています。

スタンダードチップ

わく　ほいいろ

粹が灰色

メガクラスマチップ

わく　おおいろ

粹が青色

ギガクラスマチップ

わく　あかいろ

粹が赤色

ヨーカチップ

わく　むらさきいろ

粹が紫色

い　さい　ちが
それぞれフォルダに入る際のルールが違ってきます。
くわく　詳しく述べのページの「フォルダ編集のルール」を
ご覧ください。

フォルダ編集のルール

チップフォルダには以下のようなルールがあります。

- ① かならず30枚のチップを入れておくこと
- ② 同じチップは4枚までしか入れられない(コードが重っていても名前が同じなら同じチップとみなされます)
- ③ メガクラスチップは全部で5枚、ギガクラスチップは全部で1枚、ダークチップは全部で3枚しか入れられない。なおかつすべて違うチップにしなければならない。

このルールを守った上で、自分なりの戦略を考えたチップフォルダを作ってください。

レギュラーチップについて

カスタム画面のチップセレクト欄に必ず出現するチップのことで、うまく戦略に組み込めば戦闘を有利に運べること間違いなしです。 フォルダ画面で指定したいチップにカーソルを合わせてSELECTボタンを押してください。枠がついたら、それがレギュラーチップとなります。ただし、どんなチップでもレギュラーに指定できるわけではありません。

レギュラーメモリ

チップのデータサイズ



チップのデータサイズが、レギュラーメモリの数値より小さいものでないと、レギュラーチップに指定できません。レギュラーメモリの容量は「レギュラーUP」というアイテムを拾うことで増やすことができます。

サブチップ

サブチップとは電脳世界のフィールド画面で使うチップで、いろいろな種類があり、ロックマンをサポートしてくれます。SHOPやミステリーデータから手に入れる事ができ、バトルチップと違って一度使うとなくなってしまいます。

データライブラリ

データライブラリとはバトルチップの図鑑のようなものです。手に入れたチップのデータはここに登録され、いつでも見ることができます。ランクごとに分かれており、最初

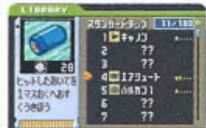
はスタンダードチップの画面ですが、+ボタンの右を押すと、メガクラス、ギガクラス、P.A.メモと切り替えることができます。チップ名の右側に付いている星はアドレステーブルとして、星が多いチップほど、手に入りにくいといわれています。さあ、すべてのチップを集めることができるでしょうか?

P.A.X.E

プログラムアドバンスの組み合わせ一覧を見ることができます。(P.49参照)ただし、発動したことのあるプログラムアドバンスしか見ることはできません。

ロックマン

ロックマンのステータス(状態)を見ることができるほか、ゲームが進むとこの画面で次のページの2つの画面に移ることができます。



ナビカスタマイザー

ナビカスタマイザーを起動します。(P.41参照)

レコード画面

各ナビのSPを、バステイングレベルSで倒したときのデリートタイムレコードを見ることができます。マイレコードとトータルレコードがあり、トータルレコードは友達のレコードとコンペアすることにより優れたタイムを共有することができます。(P.47参照)
このトータルレコードが早いほど、そのナビチップSPの攻撃力が高くなります。友達とどんどんコンペアしていきましょう。

メール

熱斗あてに届いたメールを読みます。カーソルを上下に動かして読みたいメールを選んでください。L・Rボタンでページ送りもできます。

キーアイテム

今もっているアイテムとその説明を見るすることができます。+字ボタンで説明を見たいアイテムに切り替えることができます。

コレൻ

友達と通信対戦やチップの交換ができます。
詳しくはP.44をご覧ください。



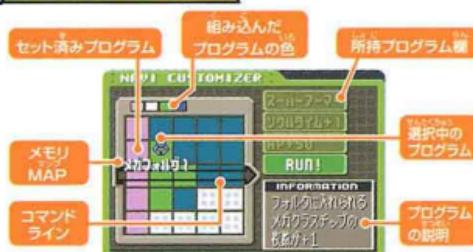
セーブ

現在のプレイ状況を記録します。タイトル画面で「つづきから」を選べば、セーブしたところからゲームを再開できます。

ゲームが進むとナビカスタマイザー(通称ナビカス)という機能がPETに追加されます。これはプログラムを組み込むことによってナビの能力を自由に強化できるシステムです。

PET画面のロックマン画面から起動してください。

ナビカス画面について



プログラムのセットのしかた

組み込みたいプログラムを+字ボタンの上下で選びます。(L・Rボタンでページ送りもできます)決定するとメモリMAP上に選んだプログラムパートが現れるので、セットしたい場所でAボタンを押してください。

プログラムの外し方

すでにメモリMAP上にあるプログラムパートを外したいときは、+字ボタンの左を押してください。カーソルがメモリMAP上に移動します。外したいプログラムを選択すると「もどす・うこかす」という選択肢が今までの「もどす」を選んでください。「うこかす」を選ぶと、再びそのプログラムをMAP内で移動させることができます。またSELECTボタンを押せば、すべてのパートを1度に外すことができます。

プログラミングのルール

プログラムは置けるだけ置けばよいというものではなく、ルールに沿って置かなくてはなりません。ルールは次の4つがあります。

ルール1

プログラムバーツはコマンドラインの上にかかるように置くこと。1マスでもかぶっていればOKです。



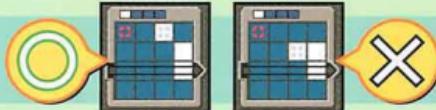
ルール2

プラスバーツ(四角い模様の入ったバーツ)はコマンドライン上に置いてはいけません。



ルール3

同じ色が隣り合わないように置くこと。



ルール4

組み込んだプログラムの色が4色までになるようすること。



メモリMAPの上部に組み込んだ色の表示がでています

RUN

プログラムをセットし終えたら、RUNをクリックしてください。(STARTボタンを押すとカーソルが自動的にRUNへ移動します)「OK!」と表示されたらプログラミングは終了です。



ただし!

この時、すでに説明したルールに違反している場合、ロックマンにバグ(プログラミングの間違いから起る異常のこと)が発生し、調子が悪くなります。

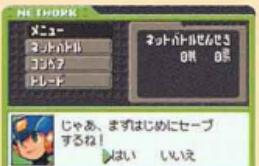
バグが発生するとバトル中にロックマンの移動がおかしくなったり、HPが勝手に減っていったりします。もし、そういった事が起きたらコロコロウンドウを見てみましょう。ウンドウに異変が起っているはずです。(P.23参照)

つうしんきのう 通信機能について

このゲームでは通信ケーブル(別売り)を使ってチップやプログラムのトレード(交換)、ネットバトル(対戦)などで遊ぶことができます。通信の準備ができたらPET画面で“つうしん”を選んでください。

▶ つうしんじゅんび らん
通信の準備についてはP.2、3をご覧ください。

つうしん画面に入ると、
まずセーブをしなければなりません。トレードの終了後やネットバトルの終了後は、自動的にセーブされます。



コラレシムメニュー

がめん いが ひょうじ
つうしん画面では、以下のメニューが表示されます。

ネットバトル

ともだち
友達とバトルすることができます。

ネットバトルには、「シングルバトル」と「トリプルバトル」があります(P.46参照)

ネットバトルせんせき

ねつてバトル(ほんばん)でのせんせきを、メニュー
がめん かくにん
画面で確認することができます。

コンペア

ともだち
友達とコンペアすることができます。

コンペアには、友達のライブラリとコンペアする「ライ
ブラリコンペア」と、デリートタイムコードをコンペ
アする「レコードコンペア」があります。(P.47参照)

トレード

ともだち
友達とトレードすることができます。

トレードには、バトルチップをトレードできる「チップト
レード」と、プログラムをトレードできる「プログラムト
レード」があります。(P.47参照)

ネットバトル

ともだち つうしんたいせん
友達と通信対戦します。
つぎ
次の2つのモードから選択して
ください。



シングルバトル

1戦勝負のバトルです。

トリプルバトル

3連戦を行い、2本先取した方の勝ちとなります。

モードの次はバトルのタイプを選びます。

れんしゅう

か 負けのカウントされない練習バトルです。

か 勝ち負けが対戦成績にカウントされます。さら
か に、勝った方が負けた方からチップを1枚奪い取
ります。(どちらかのリュックにギガクラスとダー
クチップ以外のチップが1枚もない場合は、この
タイプを選ぶことはできません)

ほんばん

ふたり 2人ともが同じモード、同じタイプのバトルを
せんたく 選択したらバトル開始です。

あいて そなへど 口にした方が勝者となります。

ルール

じかんじゆく 15ターン目はファイナルターンです。HPが残っていても、カウント
じゆうじゆく じて いて あいて あたる ひきこむ
ダウンが終了した時点でバトルは終了。相手に与えたダメージ値の合
計を比較し、多い方が勝者となります。(残りHPは関係ありません)

コジペア

コジペアリコジペア

たが ひかく じほん の
お互いのデータライブラリを比較し、自分のライブラリに載って
あいて の ぱおい
いないチップが相手のライブラリに載っていた場合に、そのチップ
めいじ じほん きろく
名が自分のライブラリに記録されます。

レコードコジペア

ともだち さんよう くら
友達とデリートタイムレコードのトータル(P.40参照)を比べて、
すく ほう こうしん
優れている方のタイムに更新されます。

こう こうざきりょく
トータルレコードが好タイムであるほど、ナビチップSPの攻撃力
アップ ともだちどし つよ きこうう
がUPしますので、友達同士でその強さを共有することができます。

トレード

リュックコジペアトレード

なか まいる
リュックの中のバトルチップを1枚
ずつトレードします。(ただし、ギガクラスのチップとダークチップ
そっぽう だ えら お
はトレードできません)双方がトレードに出すチップを選び終わ
ふたり えら
ると確認してきますので、そこで2人ともが“はい”を選択す
かくわう ふたり えら お
れ たら ばよい
トレード完了です。もし、チップを誰かにあげたい場合は、もら
かわ ひと えら お
う側の人が“なし”を選んでトレードしてください。



リュックコジペアトレード

じゅう てい
ゲーム中にナビピースを手に入れると、プログラムのトレードがで
そうはう えら お
きるようになります。双方がトレードしたいプログラムを選び終
ふたり えら
わると確認してきますので、そこで2人ともが“はい”
かくにん ふたり えら かんこうう
を選択するとトレード完了です。

バトルチップの秘密

バトルチップをどれだけ集めてうまく戦略に生かすかが、攻略のカギを握っています。ここではバトルチップについてより詳しく説明していきます。

攻撃力

チップには1ヒットで敵に与えるダメージ量が表示されています。基本的に攻撃力が高い方が有利なわけですが、攻撃範囲やヒット数、それに属性を考えると必ずしもそうとは限りません。状況に応じたチップを使っていきましょう。なお、攻撃型ではない、サポート型のチップなどには攻撃力の表示はありません。

系統

そのチップの特性を表すもので、全12種類あります。

	ソード系		召喚系
	電気属性系		ブレイク系
	風属性系		インビジブル系
	炎属性系		木属性系
	カーソル系		数値付加系
	リカバリ系		水属性系

系統はソウルユニゾンを行う際にも関係してきます。詳しくはP.26、27をご覧ください。



属性について

チップ系統の中の炎・水・電気・木の4種類は属性タイプのチップです。それぞれに図のような相性があり、属性を持った敵に対して有利な属性の攻撃を当てるすると、ダメージが2倍になります。



チップコード

基本的にアルファベットで表示されています。チップコードが同じだと、違う種類のチップでもカスタム画面と一緒に選ぶことができますので有利になることでしょう。また、アルファベットではないチップコードで、*(アスタリスク)というコードがあります。これはトランプでいうジョーカーのようなもので、どのチップコードとでも一緒に選ぶことができます。

アルファベット一覧
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

プログラムアドバンス

ある決まった組み合わせでバトルチップを選んだときに、チップデータが融合してまったく見たことのないチップに変身することができます。これがプログラムアドバンスです。ぜひ探し出してみてください。なお、見つけた組み合わせはPET画面のデータライブラリのP.Aメモに登録されるようになります。

チップトレーダー

いろいろなチップ枚数を入れると新しいチップが1枚出でるマシンで、何が出てくるかは運次第です。なお、チップが出てきたときに自動的にセーブされますので気をつけてください。



チップトレーダーがある
バトルチップが3枚 入れますか?
はい!

ナンバートレーダー

ゲーム中にヒグレヤに置かれるトレーダーです。8ケタのロットナンバーを入力し、そのナンバーがアタリだった場合にチップやアイテムを手に入れることができます。(1つのナンバーにつき一度だけ) ロットナンバーはいろいろな所で知ることができます。がんばって探してみましょう。

バグピーストレーダー

世界のどこかにバグのかけらをいくつか入れることで、新しいチップが出てくるトレーダーがあるそうです。

アイテム紹介

ゲームが進むと、ゲームのキーとなるいろいろなアイテムを手に入れます。ここではその一部を紹介します。

ロックマン
強化アイテムヒットポイント
HPメモリ

ロックマンのマックスHPが20増えます。

その他
アイテムパス
Pコード

セキュリティキューブを解除できます。
ひと
人からもらうことが多いようです。

ヒットポイント
HPに気をつけよう

ヒットポイントせんとう お
HPは戦闘が終わっても回復しません。戦闘中にリカバリーをつか
使ったり、サブチップを使ったりして回復させるのを忘れない
ようにしましょう。また、リザルト画面でエネルギーボールが出
けたん。ヒットポイントかいじく

フルシンクロを維持していこう！

ココロウインドウは戦闘が終わると平�にもどります。しかし
フルシンクロ状態で戦闘終了した後は、そのまま次の戦闘でも
最初からフルシンクロ状態で戦えるのです。ただし、プラグアウ
トしたり、ボス敵と戦う場合などは平�に戻ってしまいます。

地形を活用しよう

バトルフィールドにある地形をうまく使えば、戦いを有利に運
べることでしょう。例えばくさむらバネルは燃えやすいため、
炎属性の攻撃の威力が2倍になります。また、水バネルの上
で電気属性の攻撃を当てたときも、威力が2倍になります。

ヒグレヤの取り寄せサービス

ゲームが進むとヒグレヤで、チップの取り寄せサービスを行なつ
てくれるようになります。データライブラリに載っているチップ
が一覧で表示されますので、取り寄せたいチップを選んでくだ
さい。名前だけでも載っていれば取り寄せは行なえますので、
ライブラリコンペア(P.47参照)と組み合わせて利用するとよ
いでしょう。ただし中には取り寄せられないチップも
存在するようです。

エグゼ
EXE

プログラムには名前の後に「そのプログラムはどういう種類のものか?」がわかるように、3文字の言葉をつけるきまりがある。何かを実行するプログラムには、名前の後に「EXE」とつけるの。



トランスマッショ

プログラムデータを送ることを言うのよ。ネットナビもプログラムだから、プラグインの時は信号によってナビをトランスマッショ

テリート

「消去する」って意味よ。もしナビがテリートされてしまったりしたら二度と復活できないの。だからこそネットバトルにはオペレーターの技量が問われるのよ。

オペレーター

ネットナビに指示を出す人間のことね。オペレーターとナビの信頼関係がバトルを左右するわ。

サーバー

みんなが共有して使えるコンピュータのことよ。たくさんのデータが詰まっているの。

クロスオーバーバトルとはコナミ株式会社から発売されている「続・ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ」(以下ゾクタイ)と通信対戦をするモードのこと、2つの異なるゲーム同士で対戦するという画期的なシステムです。ワイヤレスアダプタ(別売り)専用です。通信ケーブル(別売り)では遊べません。(クロスオーバーバトルを遊ぶときに用意するもの、通信方法はP.4、5をご参照ください。)

クロスオーバーバトル入り方

ワイヤレスアダプタを接続し、電源を入れてください。

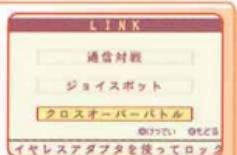
エグゼ タイトル画面のメニューに「クロスオーバーバトル」という項目が出現します。(P.11参照)

ゾクタイ

LINK画面で以下のコマンドを入力すると、クロスオーバーバトルという項目が出現しますので、それを選んでください。(コマンド入力は最初の一回だけでOKです)

クロスオーバーバトル
出現コマンド

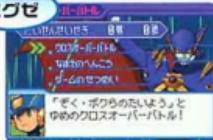
L, R, L, R, L, R, R, R, R, L,
SELECT, START,
SELECT, START



メニュー画面

クロスオーバーバトルを選ぶと、メニュー画面になります。

エグゼ



クロスオーバーバトル

バトルの準備をします。エントリー画面へ移ります。

なまえのへんこう
(エグゼ側のみ)

エントリー画面で表示される「なまえ」と「コメント」を変更します。ソクタイ側ではゲーム中で名前が使われます。

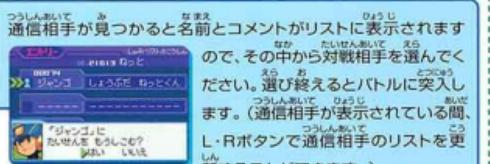
ゲームのせつめい

クロスオーバーバトルの説明が表示されます。

エントリー画面

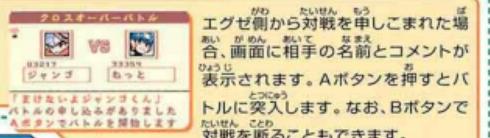
対戦相手を決めます。クロスオーバーバトルではソクタイ側が親機になり、エグゼ側が子機になります。

エグゼ



エグゼから対戦を申し込みされた場合、画面に相手の名前とコメントが表示されます。Aボタンを押すとバトルに突入します。なお、Bボタンで対戦を断ることもできます。

ソクタイ



カスタム画面&インターバル画面の操作方法

作戦画面です。次のターンで使う武器などを選択して、バトルに備えてください。また、ブロッキングを使えば、相手の送ってきたオジャマバットを送り返してしまうことができます。(P.59参照)

エグゼ:カスタム画面

ソクタイ側のジャンゴとシェードマンの残りHP

ブロッキングボタン(2ターン目以降に出現)

十字ボタン カーソル移動

Aボタン 決定



Bボタン キャンセル

Rボタン バトルチップの説明表示

Lボタン 使用しません

スタート STARTボタン カーソルがOKに移動

セレクト SELECTボタン カスタムウィンドウを一時的に非表示

ソクタイ:インターバル画面

ライフゲージ

エナジーゲージ

通信状況

まよづらんじゆうじやく 魔法選択欄



シェードマンのライフゲージ

エグゼ側のロックマンとシェードマンの残りHP

武器選択欄

ブロッキングのON/OFF(2ターン目以降に出現)

十字ボタン 使用しません

Aボタン 使用しません

武器の選択

Rボタン 使用しません

魔力の選択

スタート STARTボタン インターバル終了

セレクト SELECTボタン ブロッキング使用のON/OFF

アクション画面と操作方法

がめん そう さ まう まう

がめん がめん がめん
カスタム画面またはインターバル画面を終了すると、アクション
がめん はい ほへん そさ すこ ちが
画面に入ります。ゲーム本編の操作と少し違っているので、ご注
意ください。

エグゼ

ストック中の
オジャマバット

370 レベル

ゾクタイ側のジャンゴと
シェードマンの残りHP

じゅうじ
+字ボタン

ロックマンの移動

Aボタン

バトルチップを使う

Bボタン

ロックバスター(ため撃ちも可能)

Rボタン

使用しません

STARTボタン

使用しません

Lボタン

使用しません

SELECTボタン

使用しません

ゾクタイ

ライフゲージ



エナジーゲージ

通信状況

魔
法

じゅうじ
+字ボタン

ジャンゴの移動

Aボタン

使用しません

Bボタン

武器で攻撃する

Rボタン

Rボタン+ +字ボタンで視点の移動(見回し)

Lボタン

魔法を使う

STARTボタン

使用しません

SELECTボタン

使用しません

じたい
バトル自体は、それぞれのゲームの形式で行なわれます。

エグゼ



ゾクタイ

じょうりじょうけん
勝利条件

いが じょくわんみ
以下の条件を満たした場合に勝利となります。

エグゼ

さき たお
先にシェードマンを倒すか、ジャンゴのHPを0
にすれば勝利となります。

ゾクタイ

さき たお
先にシェードマンを倒すか、ロックマンのHP
を0にすれば勝利となります。

▶▶ ゲーム本編とクロスオーバーバトルの違い◀◀

エグゼ

まん
カスタムゲージが満タンになると、自動的に
がめん はい
カスタム画面に入ります。

エグゼ
ソウルユニゾンすることはできません。

ゾクタイ

がめんちうとうるうす
画面中央上の「残り時間」が0になると、自動的
にインターバル画面に入ります。クロスオーバ
ー バトルでは、太陽チャージはできません。した
がめん こうか ほんべん
がって太陽ゲージもできません。
魔力の効果も本編とは異なります。

マックスモード

め いこう
11ターン目以降はエグゼもゾクタイも
マックスモードになり、プレイヤーの攻撃
ひよく こうげきゆく
力とシェードマンの攻撃力が2倍になります。

オジャマバット

とくてい こけき あ
シェードマンに特定の攻撃を当てることで、対戦相手にオジャマ
バットを送ることができます。オジャマバットはそれぞれカスター
ム画面、インターバル画面の時に自動的に相手に送られ、その
色に対応したオジャマ効果が発動します。

- エグゼ**
- ① バトルチップ「バットキャノン」をシェードマンに当てる
と、チップのバージョンに対応した色のオジャマバットを
送ります。(下記対応表参照)
 - ② カウンターを当てるごとに赤いオジャマバットを送ります。

- ゾクタイ**
- ① エンチャント(属性)攻撃をシェードマンに当てるごとに、
当てたときの武器に対応した色のオジャマバットを送
ります。(下記対応表参照)
 - ② 背後から攻撃を当てるごとに赤いオジャマバットを送ります。

オジャマバット

対応武器表

エグゼ側	ゾクタイ側
黄色オジャマバット	バットキャノン1
青色オジャマバット	バットキャノン2
緑色オジャマバット	バットキャノン3
赤色オジャマバット	カウンター
3色(黄・青・緑)を同時に送る	バットキャノン4

オジャマバットを送るタイミング

オジャマバットはカスタム画面、またはインターバル画面に入ったときに自動的に相手側に送られます。



オジャマバットの効果

相手から送られてきたオジャマバットは以下のようないかがはつき
ます。また、同じ色でも一度に複数送ると、その数に対応してオジャマ効
果もバージョンアップしていきます。



エグゼ側	ゾクタイ側
黄色オジャマバット	ジャングーにステータス異常が発生
青色オジャマバット	シェードクロウ召喚
緑色オジャマバット	シェードマンのHPが回復
赤色オジャマバット	シェードマンが必殺技「ウイングストーム」を使う

ブロッキング

そのカスタム画面で、もしくはインターバル画面時に相手から送られてきたオジャマバットをねじ返し、相手に送り返すことができます。ただし、1バトルにつき1回しか使用できません。

使用方法

エグゼ	カスタム画面でOKを選ばずに「ブロッキングボタン」を押すと、ブロッキングが発動します。
ゾクタイ	インターバル画面で、ブロッキングをONにしておくと、ブロッキングが発動します。

オジャマバットが送られていないときにブロッキングを選んだ場合でも、
スラッシュはありえない。ただし、オジャマバットが送られていないときにブロッキングを使用したことになりますのでご注意ください。

リザルト画面

バトルの勝敗が決まるとリザルト画面に入ります。

エグゼ



リザルト画面ではバトルの勝敗、それぞれのプレイ時間、今回ゲットしたクロスオーバーポイント、現在のクロスオーバーポイントの合計が表示されます。

クロスオーバーポイントとは?

クロスオーバーバトルでもらえるポイントです。勝敗に関わらずもらうことができますが、勝った場合やオジャマバッ特を多く送つた方が、より多くのポイントがもらえます。ポイントは、それぞれのゲーム本編の中で使用することができます。

クロスオーバーポイントの使い方

エグゼ



エグゼ5のゲーム中のどこかに出現する「ソクタイトレーダー」でポイントを消費して、新しいチップを手に入れることができます。

ソクタイ



ゲーム中のどこかで、ポイントと防具を交換することができます。

リザルト画面を終了すると自動的にセーブされます。

60

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

ほんびん にほんこくない ほんぱい し よう しおうようもくとき
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賃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

たんし あ たんし あ 端子部の汚れによるデータ消えを防止する
ため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、
団のようにクリーニングをしてください。

たんし あ たんし あ 端子部に無理な力を加えないでください。

たんし あ たんし あ 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。



たんし あ たんし あ 端子部を右回りで
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、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイ フレーマーで使用されている場合)、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

ほんじゆん せ かく せいかん ほんじゆん せ うり ほら
商品の企画・生産には万全の注意を払
つておりますが、万一誤動作等を起こす
ような場合がございましたら、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®



発売元

株式会社 **カプコン**®

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